

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7076128号

(P7076128)

(45)発行日 令和4年5月27日(2022.5.27)

(24)登録日 令和4年5月19日(2022.5.19)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全45頁)

(21)出願番号	特願2018-3053(P2018-3053)	(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	平成30年1月12日(2018.1.12)	(74)代理人	100111970 弁理士 三林 大介
(65)公開番号	特開2019-122436(P2019-122436 A)	(74)代理人	100163315 弁理士 安藤 健二
(43)公開日	令和1年7月25日(2019.7.25)	(72)発明者	荒井 孝太 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3年1月6日(2021.1.6)	(72)発明者	相坂 昌範 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 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、
所定の付与条件が成立すると遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
前記特典が付与される可能性を示唆する特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、
を備え、
前記特別演出としては、示唆する前記可能性が互いに異なる複数種類の演出を実行可能で
あり、
前記特別演出が実行される前に、前記特別演出の種類を示唆する種類示唆画像を表示可能
であり、
前記種類示唆画像が表示された場合は、表示中の前記種類示唆画像が示唆する前記特別演
出を実行可能であり、且つ、表示中の前記種類示唆画像が示唆する前記特別演出が実行さ
れる前に、表示中の前記種類示唆画像を変更することが可能であり、
表示中の前記種類示唆画像が変更される前に、当該変更後の前記種類示唆画像を予告す
る変更後画像予告演出を実行可能である
ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

請求項1に記載の遊技機において、

前記変更後画像予告演出が行われた際に、前記変更後画像予告演出が行われた領域から
前記種類示唆画像に向けて所定の画像を移動させる

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

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、
所定の付与条件が成立すると遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
前記特典が付与される可能性を示唆する特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、
を備え、
前記特別演出としては、示唆する前記可能性が互いに異なる複数種類の演出を実行可能であり、
前記特別演出が実行される前に、前記特別演出の種類を示唆する種類示唆画像を表示可能であり、
前記種類示唆画像が表示された場合は、表示中の前記種類示唆画像が示唆する前記特別演出を実行可能であり、

10

表示中の前記種類示唆画像が示唆する前記特別演出が実行される確率は、当該特別演出が示唆する前記可能性がより高い方が高くなる

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。

20

【背景技術】

【0002】

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が知られている。このような遊技機では、所定の付与条件が成立すると、遊技者に特典を付与する。例えば、遊技領域に設けられた始動口に遊技球が入球すると、識別情報（例えば特別図柄など）を変動表示させ、該識別情報が特定態様（例えば大当り図柄など）で停止表示されると、可変入球口が入球可能状態となる特定遊技（例えば大当り遊技など）を行う遊技機が存在する。

【0003】

このような遊技機では、種々の演出を行うことが一般的である。例えば、上述した特定遊技を行う遊技機では、識別情報の変動表示中に、該識別情報が特定態様で表示される可能性を示唆すべく、キャラクターを表示する演出が行われる（特許文献1）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2008-178756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、上述した従来の技術は、一般的な遊技者にとって周知の技術であり、遊技興趣を十分に高めることができないという問題があった。

40

【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、遊技興趣をより高める演出を実行可能な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、

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、
所定の付与条件が成立すると遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

50

前記特典が付与される可能性を示唆する特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、
を備え、
前記特別演出としては、示唆する前記可能性が互いに異なる複数種類の演出を実行可能であり、
前記特別演出が実行される前に、前記特別演出の種類を示唆する種類示唆画像を表示可能であり、
前記種類示唆画像が表示された場合は、表示中の前記種類示唆画像が示唆する前記特別演出を実行可能であり、且つ、表示中の前記種類示唆画像が示唆する前記特別演出が実行される前に、表示中の前記種類示唆画像を変更することが可能であり、

表示中の前記種類示唆画像が変更される前に、当該変更後の前記種類示唆画像を予告する変更後画像予告演出を実行可能である

10

ことを特徴とする。

また、本発明の遊技機は、

前記変更後画像予告演出が行われた際に、前記変更後画像予告演出が行われた領域から前記種類示唆画像に向けて所定の画像を移動させる

こととしてもよい。

また、本発明の遊技機は、

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、

所定の付与条件が成立すると遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

前記特典が付与される可能性を示唆する特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、

20

を備え、

前記特別演出としては、示唆する前記可能性が互いに異なる複数種類の演出を実行可能であり、

前記特別演出が実行される前に、前記特別演出の種類を示唆する種類示唆画像を表示可能であり、

前記種類示唆画像が表示された場合は、表示中の前記種類示唆画像が示唆する前記特別演出を実行可能であり、

表示中の前記種類示唆画像が示唆する前記特別演出が実行される確率は、当該特別演出が示唆する前記可能性がより高い方が高くなる

こととしてもよい。

30

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、遊技興趣をより高める演出を行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本実施例のパチンコ機の正面図である。

【図2】本実施例の遊技盤の盤面構成を示す説明図である。

【図3】本実施例のパチンコ機における制御回路の構成を示すブロック図である。

【図4】本実施例のセグメント表示部の構成を示す説明図である。

【図5】本実施例の大当たり遊技におけるラウンド遊技回数を示す説明図である。

40

【図6】本実施例の大当たり遊技終了後の遊技状態を示す説明図である。

【図7】本実施例の演出表示装置41の表示内容を例示する説明図である。

【図8】本実施例の主制御基板のCPU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】本実施例の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】本実施例の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】本実施例のサブ制御基板のCPU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】本実施例のサブ制御基板のCPUの受信コマンドに対応する処理を示す説明図である。

50

【図 1 3】本実施例のレース演出が行われる様子を示す説明図である。

【図 1 4】本実施例のレース演出の大当たり期待度を示す説明図である。

【図 1 5】本実施例の「種類示唆画像」を示す説明図である。

【図 1 6】本実施例のバー演出が行われる様子を示す説明図である。

【図 1 7】本実施例のカウントダウン演出が行われる様子を示す説明図である。

【図 1 8】本実施例の「種類示唆画像」が変更される期間を示す説明図である。

【図 1 9】本実施例の「変更後画像予告演出」が行われる様子を示す説明図である。

【図 2 0】本実施例のサブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 によって実行されるレース演出実行処理を示すフローチャートである。

【図 2 1】本実施例のレース演出態様を決定する様子を概念的に示す説明図である。

10

【図 2 2】本実施例の「種類示唆画像」の構成を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 0】

上述した本発明の内容を明確にするために、本発明を「セブン機」や「デジパチ」と呼ばれるタイプのパチンコ機（遊技機）に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。

【0 0 1 1】

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：

20

A - 1．装置前面側の構成：

A - 2．遊技盤の構成：

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．レース演出：

F．種類示唆画像：

F - 1．種類示唆画像の概要：

F - 2．種類示唆画像の変更：

30

F - 3．変更後画像予告演出：

G．レース演出を行うための処理：

【0 0 1 2】

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 は、一端（図 1 における左側）が中枠 3 に対して回動可能に軸支されている。中枠 3 の前面側には遊技盤 2 0（図 2 参照）が着脱可能に取り付けられており、前面枠 4 が中枠 3 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。中枠 3 は、一端（図 1 における左側）が本体枠 2 に対して回動可能に軸支されている。本体枠 2 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 の外枠を形成している。

40

【0 0 1 3】

前面枠 4 の略中央部には窓部 4 a が形成されており、この窓部 4 a にはガラス板等の透明板 4 b が嵌め込まれている。遊技者は、窓部 4 a（透明板 4 b）を通して奥側に配置される遊技盤 2 0 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 4 a の右下方には、小窓部 4 c が形成されており、この小窓部 4 c には合成樹脂板等の透明板 4 d が嵌め込まれている。遊技者は、小窓部 4 c（透明板 4 d）を通して奥側に配置された遊技盤 2 0 のセグメント表示部を視認可能である。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。

50

【 0 0 1 4 】

前面枠 4 における窓部 4 a の上方には上部ランプ 5 a が設けられ、窓部 4 a の周縁部における右部には右サイドランプ 5 b が設けられ、窓部 4 a の周縁部における左部には左サイドランプ 5 c が設けられている。また、前面枠 4 における窓部 4 a の左右上方には上部スピーカー 6 a が設けられており、本体枠 2 の下部の前面には下部スピーカー 6 b が設けられている。これらの上部ランプ 5 a、右サイドランプ 5 b、左サイドランプ 5 c、上部スピーカー 6 a、下部スピーカー 6 b は、遊技上の演出効果を高めるために駆動される。

【 0 0 1 5 】

前面枠 4 における窓部 4 a 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 2 4 2 (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。

【 0 0 1 6 】

前面枠 4 における下皿部 8 の右方には、発射ハンドル 9 が設けられている。発射ハンドル 9 の回転軸は、発射ハンドル 9 の奥側に搭載された発射装置ユニット 2 6 1 (図 3 参照) に接続されている。この発射装置ユニット 2 6 1 には、上皿部 7 に貯留された遊技球が供給される。遊技者が発射ハンドル 9 を回転させると、その回転が発射装置ユニット 2 6 1 に伝達され、発射装置ユニット 2 6 1 に内蔵された発射モーターが回転して、回転角度に応じた強さで遊技球が発射される。

【 0 0 1 7 】

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 (回転させる操作) が可能なジョグシャトル 1 0 b が設けられている。これらの演出ボタン 1 0 a やジョグシャトル 1 0 b は、何れも遊技者によって操作される演出操作部 (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 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によって構成された演出表示装置 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、入球口の大きさが不変 (一定) であり遊技球が常時入球可能な始動口である第 1 始動口 2 4 が設けられている。第 1 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。第 1 始動口 2 4 の内部の通路には第 1 始動口センサー 2 4 s (図 3 参照) が設けられており、第 1 始動口 2 4 に入球した遊技球を検知可能である。

【 0 0 2 1 】

また、遊技領域 2 1 における第 1 始動口 2 4 の下方には、遊技球の入球可能性が変化する入球口 (始動口) である第 2 始動口 2 5 が設けられている。すなわち、第 2 始動口 2 5 は

10

20

30

40

50

、パチンコ機 1 の前後方向に回動可能な開閉扉 2 6 を備えており、開閉扉 2 6 が略直立して遊技球が入球不能（または入球困難）な閉鎖状態と、開閉扉 2 6 がパチンコ機 1 の前方側に回動して遊技球が入球可能（または入球容易）な開放状態とに変化可能である。図 2 では、第 2 始動口 2 5 が開放状態となっている様子が示されている。第 2 始動口 2 5 に入球した遊技球は、内部に設けられた通路を通して遊技盤 2 0 の裏面側に導かれる。第 2 始動口 2 5 の内部の通路には第 2 始動口センサー 2 5 s（図 3 参照）が設けられており、第 2 始動口 2 5 に入球した遊技球を検知可能である。

【 0 0 2 2 】

また、遊技領域 2 1 において演出用開口部 4 0（演出表示装置 4 1）の右方には、普通図柄作動ゲート 2 7 が設けられており、普通図柄作動ゲート 2 7 の内部には、遊技球の通過を検知するゲートセンサー 2 7 s（図 3 参照）が設けられている。

10

【 0 0 2 3 】

また、遊技領域 2 1 における第 1 始動口 2 4 の右方には、略長形状に大きく開口された大入賞口 2 8（可変入球口）が設けられている。大入賞口 2 8 は、パチンコ機 1 の前後方向に回動可能な開閉扉 2 9 を備えており、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、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。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して遊技盤 2 0 の裏面側に導かれる。大入賞口 2 8 の内部の通路には大入賞口センサー 2 8 s（図 3 参照）が設けられており、大入賞口 2 8 に入球した遊技球を検知可能である。

20

【 0 0 2 4 】

また、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 3 0 や、遊技球の流下経路に影響を与える風車型ホイール 3 1 や多数の障害釘（図示省略）が設けられている。また、遊技領域 2 1 の最下部であって第 2 始動口 2 5 の左下方と右下方には、2 つのアウト口 3 3 が設けられており、上述した第 1 始動口 2 4、第 2 始動口 2 5、大入賞口 2 8、一般入球口 3 0 の何れにも入球しなかった遊技球は、アウト口 3 3 から遊技盤 2 0 の裏側に排出される。

【 0 0 2 5 】

上述した第 1 始動口 2 4 には、演出用開口部 4 0（演出表示装置 4 1）の左方の領域を流下する遊技球が入球可能である。これに対して、第 2 始動口 2 5、普通図柄作動ゲート 2 7、大入賞口 2 8 には、演出用開口部 4 0（演出表示装置 4 1）の右方の領域を流下する遊技球が入球可能（または通過可能）である。以下では、演出用開口部 4 0（演出表示装置 4 1）の左方の領域を流下するように遊技球を発射させることを「左打ち」とも表現し、演出用開口部 4 0（演出表示装置 4 1）の右方の領域を流下するように遊技球を発射させることを「右打ち」とも表現する。尚、本実施例のパチンコ機 1 では、第 1 始動口 2 4、第 2 始動口 2 5、一般入球口 3 0 の何れか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、大入賞口 2 8 に遊技球が入球した場合は、13 個の遊技球が遊技者に払い出される。

30

【 0 0 2 6 】

遊技盤 2 0 における遊技領域 2 1 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 5 0 が設けられている。セグメント表示部 5 0 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 5 0 の詳しい表示内容については、後述する「B. 遊技の内容」欄において説明する。

40

【 0 0 2 7 】

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 2 0 0 と、遊技の演出に係る制御を司るサブ制御基板 2 2 0 と、サブ制御基板 2 2 0 の制御下で画像の

50

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。

【0028】

主制御基板 200 には、第 1 始動口 24 へ入球した遊技球を検知する第 1 始動口センサー 24s や、第 2 始動口 25 へ入球した遊技球を検知する第 2 始動口センサー 25s、大入賞口 28 へ入球した遊技球を検知する大入賞口センサー 28s、普通図柄作動ゲートを通過する遊技球を検知するゲートセンサー 27s などが接続されている。主制御基板 200 の CPU 201 は、第 1 始動口センサー 24s や、第 2 始動口センサー 25s、大入賞口センサー 28s、ゲートセンサー 27s 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 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。

【0029】

また、主制御基板 200 には、第 2 始動口 25 に設けられた開閉扉 26 に開閉動作を行わせるための(第 2 始動口 25 を開放状態、閉鎖状態にするための)始動口ソレノイド 26m や、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(大入賞口 28 を開放状態、閉鎖状態にするための)大入賞口ソレノイド 29m、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 CPU 201 は、始動口ソレノイド 26m、大入賞口ソレノイド 29m、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。

【0030】

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 CPU 221 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、その内容に応じた遊技演出を行う。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 (以下「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、遊技の演出を行う。また、サブ制御基板 220 の CPU 221 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 (演出操作部 10a、10b) に対する遊技者の操作を検知すると、該操作に対応する遊技演出を行う。

【0031】

画像音声制御基板 230 は、CPU 231、ROM 232、RAM 233 に加えて、VDP 234、画像 ROM 236、音声 ROM 237 を備えている。また、画像音声制御基板 230 には、演出表示装置 41、音声を増幅させるアンプ基板 224 などが接続されている。

【0032】

画像音声制御基板 230 の CPU 231 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 VDP 234 に指示する。VDP 234 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 ROM 236 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 CPU 231 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 ROM 237 から読み出して、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

10

20

30

40

50

下部スピーカー 6 b (以下「各種スピーカー 6 a , 6 b」ともいう)から出力する。

【 0 0 3 3 】

払出制御基板 2 4 0 には、上皿部 7 に設けられた球貸ボタン 2 4 1 (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 2 4 2、払出モーター 2 4 3 などが接続されている。球貸ボタン 2 4 1 が操作されると、この信号は、払出制御基板 2 4 0 を介してカードユニット 2 4 2 に伝達される。カードユニット 2 4 2 は、払出制御基板 2 4 0 とデータを通信しながら、払出モーター 2 4 3 を駆動して遊技球の貸し出しを行う。また、主制御基板 2 0 0 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 2 4 3 を駆動して遊技球の払い出しを行う。

【 0 0 3 4 】

また、払出制御基板 2 4 0 には発射制御基板 2 6 0 が接続されており、発射制御基板 2 6 0 には、遊技球を発射させるための発射モーター 2 6 2 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 2 6 3 等を有する発射装置ユニット 2 6 1 が接続されている。発射制御基板 2 6 0 は、タッチスイッチ 2 6 3 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 2 6 2 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。

【 0 0 3 5 】

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 に遊技球が貯留された状態で発射ハンドル 9 が回転されると、上皿部 7 に貯留された遊技球が 1 球ずつ発射装置ユニット 2 6 1 に供給されて、図 2 を用いて前述した遊技領域 2 1 に発射される。遊技球を打ち出す強さは発射ハンドル 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、遊技者は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 4 0 (演出表示装置 4 1)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 4 0 (演出表示装置 4 1)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。

【 0 0 3 6 】

< 特別図柄の変動表示 >

図 2 を用いて前述したように、第 1 始動口 2 4 には左打ちされた遊技球が入球可能である。左打ちされた遊技球が第 1 始動口 2 4 に入球し、その入球した遊技球が第 1 始動口センサー 2 4 s により検知されると、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であるか外れであるかを判定する大当たり判定を行う。そして、この大当たり判定の結果に基づいて、第 1 の特別図柄(以下「第 1 特図」ともいう)を変動表示させた後に停止表示させる。また、図 2 を用いて前述したように、第 2 始動口 2 5 には右打ちされた遊技球が入球可能である。右打ちされた遊技球が第 2 始動口 2 5 に入球し、その入球した遊技球が第 2 始動口センサー 2 5 s により検知されると、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であるか外れであるかを判定する大当たり判定を行う。そして、この大当たり判定の結果に基づいて、第 2 の特別図柄(以下「第 2 特図」ともいう)を変動表示させた後に停止表示させる。ここで、第 1 特図、第 2 特図について説明する。

【 0 0 3 7 】

図 4 は、セグメント表示部 5 0 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 5 0 は遊技盤 2 0 における遊技領域 2 1 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 4 c (図 1 参照)を通してセグメント表示部 5 0 を視認可能である。図 4 に示すように、セグメント表示部 5 0 には、第 1 特図を表示する第 1 特図表示部 5 1 と、第 2 特図を表示する第 2 特図表示部 5 2 が設けられており、これらの表示部にはそれぞれ 8 個の LED が配置されている。第 1 特図および第 2 特図(以下、これらを特に区別をしない場合は、まとめて「特別図柄」という)は、それぞれの表示部において、8 個の LED のうち点灯する LED を切り替えることによって変動表示され、8 個の L

10

20

30

40

50

ＥＤ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。本実施例のパチンコ機１では、第１特図として、大当り図柄１～１００、外れ図柄１０１の１０１種類の図柄を停止表示可能であり、第２特図として、大当り図柄２０１～３００、外れ図柄３０１の１０１種類の図柄を停止表示可能である。また、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。遊技球が第１始動口２４に入球することに基づく大当り判定（以下「第１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１特図が大当り図柄１～１００の何れかで停止表示され、第１特図についての大当り判定の結果が外れである場合は、第１特図が外れ図柄１０１で停止表示される。また、遊技球が第２始動口２５に入球することに基づく大当り判定（以下「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２０１～３００の何れかで停止表示され、第２特図についての大当り判定の結果が外れである場合は第２特図が外れ図柄３０１で停止表示される。こうして特別図柄（第１特図または第２特図）を大当り図柄または外れ図柄で停止表示したら、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（以下「確定表示」ともいう）を行う。以下では、特別図柄が変動表示を開始してから、所定の変動時間の経過により当該変動表示が終了して、特別図柄が大当り図柄または外れ図柄で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

【００３８】

<大当り遊技>

20

第１特図または第２特図が何れかの大当り図柄で停止表示されると、大入賞口２８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を開始する。図２を用いて前述したように、大入賞口２８には右打ちされた遊技球が入球可能であるので、大当り遊技中は右打ちが行われることとなる。

【００３９】

本実施例のパチンコ機１では、停止表示された大当り図柄の種類によって、１回の大当り遊技におけるラウンド遊技の回数が異なる。すなわち、図５（ａ）に示すように、第１特図が大当り図柄１～５０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る場合は５０％の確率で）、４回のラウンド遊技が行われる４ラウンド大当り遊技が行われ、第１特図が大当り図柄５１～９０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る場合は４０％の確率で）、６回のラウンド遊技が行われる６ラウンド大当り遊技が行われ、第１特図が大当り図柄９１～９４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る場合は４％の確率で）、７回のラウンド遊技が行われる７ラウンド大当り遊技が行われ、第１特図が大当り図柄９５～１００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る場合は６％の確率で）、１６回のラウンド遊技が行われる１６ラウンド大当り遊技が行われる。また、図５（ｂ）に示すように、第２特図が大当り図柄２０１～２５０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る場合は５０％の確率で）４ラウンド大当り遊技が行われ、第２特図が大当り図柄２５１～２９０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る場合は４０％の確率で）６ラウンド大当り遊技が行われ、第２特図が大当り図柄２９１～２９４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る場合は４％の確率で）７ラウンド大当り遊技が行われ、第２特図が大当り図柄２９５～３００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る場合は６％の確率で）１６ラウンド大当り遊技が行われる。

30

40

【００４０】

本実施例のパチンコ機１において、１回のラウンド遊技は、９個の遊技球が入球した場合（９カウント）または３０秒が経過した場合に終了するので、ほとんどの場合において１回のラウンド遊技では１１７個（９カウント×払出数１３個）の遊技球が払い出される。従って、当然ながら、ラウンド遊技回数の多い大当り遊技の方が、ラウンド遊技回数が少ない大当り遊技よりも遊技者に多くの遊技球が払い出されることとなる。このため、ラウ

50

ンド遊技回数のより多い大当たり遊技が行われることを遊技者に期待させることができる。尚、このことは、遊技者にとっての有利度合が互いに異なる複数の大当たり遊技（特定遊技）を実行可能であると捉えることができる。

【 0 0 4 1 】

上述した大当たり遊技の実行中は、セグメント表示部 5 0 のラウンド表示部 5 5 に実行中の大当たり遊技の種類（ラウンド遊技回数）が表示される。すなわち、図 4 に示すように、ラウンド表示部 5 5 には 3 個の L E D が配置されており、このラウンド表示部 5 5 では、3 個の L E D のうち左の L E D を点灯することで 4 ラウンド大当たり遊技の実行中であることを示し、中の L E D を点灯することで 6 ラウンド大当たり遊技の実行中であることを示し、右の L E D を点灯することで 7 ラウンド大当たり遊技の実行中であることを示し、3 個全ての L E D を点灯することで 1 6 ラウンド大当たり遊技の実行中であることを示す。

10

【 0 0 4 2 】

< 特別図柄の保留 >

遊技球が第 1 始動口 2 4 に入球すると、上述したように第 1 特図についての大当たり判定や変動表示が行われるものの、これらの大当たり判定や変動表示は、遊技球が第 1 始動口 2 4 に入球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 特図保留として一旦記憶する。そして、所定の条件が成立したら、記憶した第 1 特図保留に基づいて大当たり判定や第 1 特図の変動表示を行う。このような第 1 特図保留は 4 個を上限として記憶される。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 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。

20

【 0 0 4 3 】

また、遊技球が第 2 始動口 2 5 に入球すると、上述したように第 2 特図についての大当たり判定や変動表示が行われるものの、これらの大当たり判定や変動表示も、遊技球が第 2 始動口 2 5 に入球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 2 特図保留として一旦記憶する。そして、所定の条件が成立したら、記憶した第 2 特図保留に基づいて大当たり判定や第 2 特図の変動表示を行う。このような第 2 特図保留も 4 個を上限として記憶される。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 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。

30

【 0 0 4 4 】

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、大当たり遊技中は、第 1 特図保留や第 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、第 1 特図保留および第 2 特図保留のうち第 1 特図保留のみが記憶されている場合は、最先に記憶された第 1 特図保留に係る大当たり判定および第 1 特図の変動表示を行うが、第 2 特図保留が記憶されている場合は第 1 特図保留が記憶されているか否かに拘わらず、最先に記憶された第 2 特図保留に係る大当たり判定および第 2 特図の変動表示を行う。すなわち、第 2 特図を第 1 特図に優先して変動表示させる（いわゆる第 2 特図の優先変動機能を有する）。

40

【 0 0 4 5 】

< 普通図柄の変動表示、普通図当り遊技 >

図 2 を用いて前述したように、普通図柄作動ゲート 2 7 は右打ちされた遊技球が通過可能

50

である。右打ちされた遊技球が普通図柄作動ゲート 27 を通過し、その遊技球がゲートセンサー 27s により検知されると、所定の判定乱数（後述する普図当り判定乱数）を取得し、該判定乱数に基づいて普図当りであるか外れであるかを判定する普図当り判定を行う。そして、この普図当り判定の結果に基づいて、普通図柄を変動表示させた後に停止表示させる。図 4 に示すように、セグメント表示部 50 には、普通図柄を表示する普図表示部 56 が設けられており、普図表示部 56 には 2 個の LED が配置されている。普通図柄は、普図表示部 56 において、2 個の LED のうち点灯する LED を切り替えることによって変動表示され、2 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。本実施例のパチンコ機 1 では、普通図柄として、2 個の LED のうち左の LED を点灯させた普図当り図柄と、右の LED を点灯させた普図外れ図柄の 2 種類の図柄を停止表示可能である。普図当り判定の結果が普図当りである場合は普通図柄が普図当り図柄で停止表示され、普図当り判定の結果が普図外れである場合は普通図柄が普図外れ図柄で停止表示される。こうして普通図柄を当り図柄または外れ図柄で停止表示したら、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（確定表示）を行う。そして、普通図柄が普図当り図柄で停止表示された場合は、第 2 始動口 25 が開放状態となった後に閉鎖状態となる普図当り遊技が行われる。

【0046】

< 普通図柄の保留 >

遊技球が普通図柄作動ゲート 27 を通過すると、普図当り判定や普通図柄の変動表示が行われるものの、これらの普図当り判定や変動表示は、遊技球が普通図柄作動ゲート 27 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普図保留として一旦記憶する。そして、所定の条件が成立したら、記憶した普図保留に基づいて普図当り判定や普通図柄の変動表示を行う。このような普図保留も 4 個を上限として記憶される。普図保留の記憶数（普図保留数）は、セグメント表示部 50 の普図保留表示部 57 に表示される。すなわち、図 4 に示すように、普図保留表示部 57 には 2 個の LED が配置されており、この普図保留表示部 57 では、2 個の LED のうち 1 個の LED を点灯することで普図保留数が 1 個であることを示し、2 個の LED を点灯することで普図保留数が 2 個であることを示し、1 個の LED を点滅することで普図保留数が 3 個であることを示し、2 個の LED を点滅することで普図保留数が 4 個であることを示す。尚、本実施例のパチンコ機 1 では、普図保留が記憶されている場合において、普通図柄の変動表示中、普通図柄の確定表示中、普図当り遊技中の何れでもなければ、最先に記憶された普図保留に係る普図当り判定および普通図柄の変動表示を行う。

【0047】

< 遊技状態 >

ここで、本実施例のパチンコ機 1 では、大当り判定において大当りと判定される確率に係る遊技状態と、第 2 始動口 25 への遊技球の入球頻度に係る遊技状態とが適宜設定される。これらのうち大当り判定において大当りと判定される確率に係る遊技状態は、「大当り判定において大当りと判定される確率が低い（99.9 分の 1 の確率である）低確率状態」または「大当り判定において大当りと判定される確率が高い（11.9 分の 1 の確率である）高確率状態」に設定される。また、第 2 始動口 25 への遊技球の入球頻度に係る遊技状態は、「第 2 始動口 25 への遊技球の入球頻度が低い非電サボ状態」または「第 2 始動口 25 への遊技球の入球頻度が高い電サボ状態」に設定される。

【0048】

上述した遊技状態の設定態様について図 6 を用いて説明する。尚、これらの遊技状態は大当り遊技終了後に設定されるため、図 6 では、図 5 を用いて前述したラウンド遊技の回数も再掲している。また、図 6 において、「高確回数」とは、高確率状態が設定された状態で実行可能な図柄変動遊技（特別図柄の変動表示）の回数であり、「電サボ回数」とは、電サボ状態が設定された状態で実行可能な図柄変動遊技（特別図柄の変動表示）の回数である。

【0049】

本実施例のパチンコ機 1 では、何れの大当り遊技が行われた場合であっても、大当り遊技終了後は高確率状態と電サポ状態が併せて設定されるものの、電サポ回数が大当り遊技の開始契機となった大当り図柄の種類によって異なる。すなわち、図 6 (a) (b) に示すように、高確回数については、何れの大当り図柄が停止表示された場合であっても 6 回に設定される。これに対して、電サポ回数については、図 6 (a) に示すように、第 1 特図が大当り図柄 1 ~ 4 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る場合は 4 5 % の確率で) 2 5 回に設定され、第 1 特図が大当り図柄 4 6 ~ 5 0、5 1 ~ 9 0、9 1 ~ 9 4 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る場合は 5 % + 4 0 % + 4 % = 4 9 % の確率で) 5 0 回に設定され、第 1 特図が大当り図柄 9 5 ~ 1 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る場合は 6 % の確率で) 1 0 0 回に設定される。また、図 6 (b) に示すように、第 2 特図が大当り図柄 2 0 1 ~ 2 4 5 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る場合は 4 5 % の確率で) 2 5 回に設定され、第 2 特図が大当り図柄 2 4 6 ~ 2 5 0、2 5 1 ~ 2 9 0、2 9 1 ~ 2 9 4 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る場合は 5 % + 4 0 % + 4 % = 4 9 % の確率で) 5 0 回に設定され、第 2 特図が大当り図柄 2 9 5 ~ 3 0 0 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る場合は 6 % の確率で) 1 0 0 回に設定される。

【 0 0 5 0 】

尚、高確回数が 6 回に設定された後に図柄変動遊技 (特別図柄の変動表示) が 6 回行われた場合は、高確率状態は終了し、電サポ状態が設定されたまま低確率状態が設定される。また、2 5 回、5 0 回、1 0 0 回の電サポ回数が設定された後に該電サポ回数と同数の図柄変動遊技 (特別図柄の変動表示) が行われた場合は、電サポ状態は終了し、非電サポ状態が設定される。遊技者にとっては、電サポ状態の方が非電サポ状態よりも有利な状態であることから、より多くの電サポ回数が設定されることを遊技者に期待させることができる。

【 0 0 5 1 】

ここで、セグメント表示部 5 0 には、上述した電サポ状態の設定中であることを示す電サポ表示部 5 8 が設けられている。すなわち、図 4 に示すように、電サポ表示部 5 8 には、3 個の L E D が配置されており、電サポ状態の設定中は、この 3 個の L E D を点灯することによって電サポ状態の設定中であることを示す。また、図 4 に示すように、セグメント表示部 5 0 には、右打ちを行うことを示す右打ち表示部 5 9 が設けられている。電サポ状態の設定中は第 2 始動口 2 5 への遊技球の入球頻度が高く、且つ、第 2 始動口 2 5 は右打ちされた遊技球が入球可能であるので、電サポ状態の設定中は右打ちを行うことが遊技者にとって有益である。また、大入賞口 2 8 も右打ちされた遊技球が入球可能であるので、大当り遊技中も右打ちを行うことが遊技者にとって有益である。そこで、電サポ状態の設定中および大当り遊技中は、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示す。

【 0 0 5 2 】

< 演出表示装置 4 1 の表示内容 >

上述したような遊技の進行は、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の進行に合わせて、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。

【 0 0 5 3 】

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 (以下「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 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示を開始する。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識別図柄 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 (特別図柄の停止表示)

と同期して識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示を終了する。本実施例のパチンコ機 1 では、識別図柄として「1」～「9」までの 9 つの数字を意匠化した図柄を表示可能である。

【0054】

図 7 (a) には、3 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c 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てから所定時間が経過すると、例えば、初めに左識別図柄 4 1 a が停止表示され、次に右識別図柄 4 1 c が停止表示され、最後に中識別図柄 4 1 b が停止表示される。これら演出表示装置 4 1 で停止表示される 3 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の組合せは、前述した第 1 特図表示部 5 1 または第 2 特図表示部 5 2 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。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、演出表示装置 4 1 の 3 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が同じ図柄となる図柄組合せ (以下「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 特図が外れ図柄で停止表示される場合は、3 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c は同じ図柄で揃わない図柄組合せ (以下「バラケ目」ともいう) で停止表示される。尚、停止表示された識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c 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) 。

【0055】

このように、第 1 特図表示部 5 1 または第 2 特図表示部 5 2 で表示される特別図柄と、演出表示装置 4 1 で表示される 3 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c 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 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c 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 4 1 は、第 1 特図表示部 5 1 または第 2 特図表示部 5 2 (セグメント表示部 5 0) 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 4 1 の画面を見ながら遊技を行うことが通常である。従って、図 7 (b) に示すように、演出表示装置 4 1 の表示画面上で初めに停止表示される左識別図柄 4 1 a と、続いて停止表示される右識別図柄 4 1 c 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識別図柄 4 1 b も同じ図柄で停止して、「大当たり遊技が開始されるのではないか」と、遊技者は識別図柄の変動表示 (図柄変動演出) を注視することになる。このように、2 つの識別図柄 (複数の識別図柄のうち一の識別図柄を除いた識別図柄) を同じ図柄 (ゾロ目となり得る態様) で停止させて最後の識別図柄 (一の識別図柄) を変動表示させた状態で行われる演出は「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。

【0056】

また、演出表示装置 4 1 の表示画面上の下部には、第 1 特図保留数を示すための第 1 保留表示領域 4 1 d と、第 2 特図保留数を示すための第 2 保留表示領域 4 1 e とが設定されている。本実施例のパチンコ機 1 では、第 1 保留表示領域 4 1 d に第 1 特図保留数と同数の「保留図柄 (図中、小さい円形の図柄) 」を表示することで第 1 特図保留数 (上限数は 4 個) を示し、第 2 保留表示領域 4 1 e に第 2 特図保留数 (上限数は 4 個) と同数の「保留図柄」を表示することで第 2 特図保留数を示す。従って、図 7 に示す例では、第 1 特図保留数が 4 個であり、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、演出表示装置 4 1 の表示画面上に表示された保留図柄によって示される保留数と、セグメント表示部 5 0 の第 1 特図保留表示部 5 3 および第 2 特図保留表示部 5 4 にて示される保留数とは一致する。

【0057】

C . 遊技制御処理 :

図 8 は、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 が、遊技の進行に係る制御として行う遊技制御処理の大まかな流れを示したフローチャートである。遊技制御処理は、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 によって、所定周期毎 (例えば 4 m 秒毎) に発生するタイマ割り込みに基づき行われる。以下、フローチャートに従って、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 が行う

遊技進行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。

【0058】

<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を駆動して遊技球の払い出しが行われることとなる。

10

【0059】

<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、第1始動口24、第2始動口25、一般入球口30の何れかに遊技球が入球した場合は3個の遊技球が払い出され、大入賞口28に遊技球が入球した場合は13個の遊技球が払い出される。そこで、入力処理(S200)の処理では、これらの入球を検知するセンサー類(第1始動口センサー24sや、第2始動口センサー25s、大入賞口センサー28s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述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。

20

【0060】

<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、大当たり判定や普図当たり判定は所定の判定乱数に基づいて行われる。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、普図当たり判定は「普図当たり判定乱数」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(大当たり図柄1~100あるいは大当たり図柄201~300)のうち何れかの大当たり図柄が停止表示されるが、この大当たり図柄の種類は「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。

30

【0061】

<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、普図保留、第1特図保留、第2特図保留を記憶する処理が行われる。すなわち、主制御基板200のCPU 201はまず、ゲートセンサー27sの検知結果に基づいて、遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過したか否かを判断する。その結果、遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過した場合は、普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、普図保留数が4個に達していなければ、普図当たり判定乱数を取得すると共に該普図当たり判定乱数を普図保留として記憶する。普図保留は、記憶した順序を識別できるように、RAM 203に確保された普図保留記憶領域に記憶される。尚、遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過して

40

50

いなかった場合や、普図保留数が既に4個に達していた場合は、新たな普図保留は記憶しない。

【0062】

こうして普図保留の記憶に係る処理を行ったら、続いて、第1始動口センサー24sの検知結果に基づいて、遊技球が第1始動口24に入球したか否かを判断する。その結果、遊技球が第1始動口24に入球した場合は、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特図保留として記憶する。第1特図保留は、記憶した順序を識別できるように、RAM203に確保された第1特図保留記憶領域に記憶される。

10

【0063】

ここで、第1特図の変動表示(図柄変動遊技)は、第1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、第1特図の変動表示に合わせて行われる演出(図柄変動演出)も、第1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。従って、第1特図保留を記憶した場合は、未だ該第1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)、該第1特図保留に基づく変動表示や演出(第1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。例えば、第1特図保留に基づく変動表示が行われる前であっても、該第1特図保留に基づく変動表示が行われた場合に大当たり図柄が停止表示されるか否かや、リーチ演出が行われるか否か等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、第1特図保留を記憶すると、該第1特図保留について事前判定を行い、該事前判定結果を該第1特図保留と対応付けて記憶する。こうして、第1特図保留を記憶すると共に該第1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事前判定結果コマンドをRAM203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事前判定結果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、第1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。尚、遊技球が第1始動口24に入球していなかった場合や、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特図保留は記憶せず、事前判定も行わない。

20

30

【0064】

こうして第1特図保留の記憶に係る処理を行ったら、続いて、第2始動口センサー25sの検知結果に基づいて、遊技球が第2始動口25に入球したか否かを判断する。その結果、遊技球が第2始動口25に入球した場合は、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特図保留として記憶する。第2特図保留は、記憶した順序を識別できるように、RAM203に確保された第2特図保留記憶領域に記憶される。こうして第2特図保留を記憶したら、該第2特図保留についても上述と同様の事前判定を行い、該事前判定結果を該第2特図保留と対応付けて記憶する。こうして、第2特図保留を記憶すると共に該第2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事前判定結果コマンドをRAM203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事前判定結果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、第2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。尚、遊技球が第2始動口25に入球していなかった場合や、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特図保留は記憶せず、事前判定も行わない。

40

【0065】

<普通動作処理>

主制御基板200のCPU201は、続いて、普通動作処理(S500)を行う。この普

50

通動作処理（S500）では、普通図柄を変動表示させたり、普図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、普図当り遊技中、普通図柄の変動表示中、普通図柄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、普図当り遊技中、普通図柄の変動表示中、普通図柄の確定表示中の何れでもない場合は、上述の普図保留記憶領域に普図保留が記憶されているか否かを判断する。その結果、普図保留記憶領域に普図保留が記憶されている場合は、記憶されている普図保留のうち最先に記憶された普図保留を読み出す。そして、読み出した普図保留、すなわち、普図当り判定乱数に基づいて普図当り判定を行う。

【0066】

普図当り判定を行ったら、該普図当り判定の結果が普図当りであるか否かを判断する。その結果、普図当り判定の結果が普図当りである場合は、今回の普通図柄の変動表示にて停止表示する図柄（停止図柄）として普図当り図柄を記憶する。すなわち、今回の普通図柄の変動表示の結果として普図表示部56の左のLED（図4参照）を点灯させることを記憶する。これに対して、普図当り判定の結果が普図外れである場合は、今回の普通図柄の変動表示にて停止表示する図柄（停止図柄）として普図外れ図柄を記憶する。すなわち、今回の普通図柄の変動表示の結果として普図表示部56の右のLED（図4参照）を点灯させることを記憶する。

【0067】

こうして、今回の普通図柄の変動表示の結果として普図表示部56の左のLEDを点灯させること、あるいは、普図表示部56の右のLEDを点灯させることを記憶したら、普通図柄の変動時間を設定して、普通図柄の変動表示を開始する。そして、今回の普図当り判定の対象となった普図保留を普図保留記憶領域から消去する。

【0068】

以上は、普図当り遊技中、普通図柄の変動表示中、普通図柄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、普通図柄の変動表示中である場合は、変動表示中の普通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、変動表示中の普通図柄を予め記憶しておいた態様で停止表示する。すなわち、普図当り判定の結果が普図当りであった場合は普図表示部56の左のLEDを点灯した状態とし（普図当り図柄を停止表示し）、普図当り判定の結果が外れであった場合は普図表示部56の右のLEDを点灯した状態とする（外れ図柄を停止表示する）。このように普通図柄が停止表示されたら、普通図柄の確定表示が開始されるので、普通図柄の確定表示時間を設定する。

【0069】

以上は、普通図柄の変動表示中である場合の処理について説明した。これに対して、普通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）された普通図柄が普図当り図柄（普図表示部56の左のLEDの点灯）であるか否かを判断する。その結果、停止表示された普通図柄が普図当り図柄であった場合は、普図当り遊技における第2始動口25の開放パターン（開放回数、開放時間、閉鎖時間など）を設定した後、普図当り遊技を開始する。

【0070】

以上は、普通図柄の確定表示中である場合の処理について説明した。これに対して、普図当り遊技中である場合は、上述の開放パターンで第2始動口25が開放状態・閉鎖状態となるように、始動口ソレノイド26mを制御して開閉扉26を動作させる。そして、この開放パターンに従う制御が終了したら普図当り遊技を終了する。

【0071】

ここで、図6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2始動口25への遊技球の入球頻度に係る遊技状態が「第2始動口25への遊技球の入球頻度が低い非電サボ状態」または「第2始動口25への遊技球の入球頻度が高い電サボ状態」に設定される。このような非電サボ状態および電サボ状態の設定は次のように実現される。

【 0 0 7 2 】

すなわち、電サポ状態は非電サポ状態と比較して、普図当り判定の結果が普図当りとなる確率（普図当り確率）が高く、普通図柄の変動時間（普図変動時間）が短く、普図当り遊技における第2始動口25の開放時間が長く設定される。従って、電サポ状態は非電サポ状態と比較して、第2始動口25が高頻度で開放状態になるとともに該開放状態にある期間が長くなるので、第2始動口25への遊技球の入球頻度が高くなる（高頻度状態）。例えば、非電サポ状態が設定されている場合は、普図当り確率を100分の1の確率に設定し（普図保留として取得可能な普図当り判定乱数のうち100分の1の乱数を普図当りとし）、普図変動時間を20秒に設定し、普図当り遊技における第2始動口25の開放時間を0.3秒（0.1秒×3回開放）に設定する。これに対して、電サポ状態が設定されている場合は、普図当り確率を100分の99の確率に設定し（普図保留として取得可能な普図当り判定乱数のうち100分の99の乱数を普図当りとし）、普図変動時間を1秒に設定し、普図当り遊技における第2始動口25の開放時間を4.5秒（1.5秒×3回開放）に設定する。

10

【 0 0 7 3 】

< 特別動作処理 >

主制御基板200のCPU201は、続いて、特別動作処理（S600）を行う。この特別動作処理（S600）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、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、大当り遊技中、特別図柄の変動表示中、特別図柄の確定表示中の何れでもない場合は、第2特図保留記憶領域に第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、第2特図保留記憶領域に第2特図保留が記憶されている場合は、記憶されている第2特図保留のうち最先に記憶された第2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、読み出した第2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。

20

【 0 0 7 4 】

これに対して、第2特図保留記憶領域に第2特図保留が記憶されていない場合は、今度は、第1特図保留記憶領域に第1特図保留が記憶されているか否かを判断する。その結果、第1特図保留記憶領域に第1特図保留が記憶されている場合は、記憶されている第1特図保留のうち最先に記憶された第1特図保留（大当り判定乱数、図柄選択乱数、変動パターン選択乱数）を読み出す。そして、読み出した第1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

【 0 0 7 5 】

ここで、図6を用いて前述したように、本実施例のパチンコ機1では、大当り判定において大当りと判定される確率に係る遊技状態は「大当り判定において大当りと判定される確率が低い（99.9分の1の確率である）低確率状態」または「大当り判定において大当りと判定される確率が高い（11.9分の1の確率である）高確率状態」に設定される。このような低確率状態あるいは高確率状態の設定は次のように実現される。すなわち、低確率状態が設定されている場合は、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のうち99.9分の1の乱数を大当りとし、高確率状態が設定されている場合は、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のうち11.9分の1の乱数を大当りとする。

40

【 0 0 7 6 】

こうして第1特図保留または第2特図保留について大当り判定を行ったら、該大当り判定の結果が大当りであるか否かを判断する。その結果、大当り判定の結果が大当りである場合は、今回読み出した第1特図保留または第2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

50

図としては大当り図柄 1 ~ 1 0 0 が停止表示可能であり、第 2 特図としては大当り図柄 2 0 1 ~ 3 0 0 が停止表示可能である。そこで、第 1 特図保留を読み出した場合は、大当り図柄 1 ~ 1 0 0 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、第 2 特図保留を読み出した場合は、大当り図柄 2 0 1 ~ 3 0 0 に図柄選択乱数が割り振られた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大当り図柄を、停止表示する図柄として選択する。尚、図柄選択テーブルは、主制御基板 2 0 0 の R O M 2 0 2 に予め記憶されている。

【 0 0 7 7 】

一方、大当り判定の結果が外れである場合においては、第 1 特図保留を読み出した場合は外れ図柄 1 0 1 を停止表示する図柄として選択し、第 2 特図保留を読み出した場合は外れ図柄 3 0 1 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、外れ図柄は、R A M 2 0 3 に確保された停止図柄記憶領域に記憶される。

【 0 0 7 8 】

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 I D）が付されている。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 I D、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において、今回第 1 特図保留または第 2 特図保留として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。

【 0 0 7 9 】

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 2 2 0 に向けて送信される。サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 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、該変動パターンに基づく演出パターンで図柄変動演出を実行する。

【 0 0 8 0 】

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、図 1 0 に示すように、特別図柄の種類（第 1 特図または第 2 特図）や、現在設定されている遊技状態、大当り判定の結果、記憶されている第 1 特図保留および第 2 特図保留の数などの種々の遊技進行状況に対応する変動パターン選択テーブルを参照する。こうすることで、種々の遊技進行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 2 2 0 の C P U 2 2 1 は種々の遊技進行状況に対応する演出パターンで図柄変動演出を実行可能となる。例えば、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、大当り判定の結果が大当りである場合は、リーチ演出の後に識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c をゾロ目で停止表示する図柄変動演出を実行し、大当り判定の結果が外れである場合は、識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c 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、大当り判定の結果が外れである場合において所定の変動パターンが選択された場合はリーチ演出を行う。尚、各変動パターン選択テーブルは、主制御基板 2 0 0 の R O M 2 0 2 に予め記憶されている。

【 0 0 8 1 】

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 R A M 2 0 3 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、次回の出力処理（S 1 0 0）でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信される。また、今回の

10

20

30

40

50

大当たり判定の対象となった第 1 特図保留または第 2 特図保留を、第 1 特図保留記憶領域または第 2 特図保留記憶領域から消去する。

【 0 0 8 2 】

以上は、大当たり遊技中、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する（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したことを示す変動停止コマンドを R A M 2 0 3 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（ S 1 0 0 ）でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信される。

10

【 0 0 8 3 】

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外れ図柄であった場合は、高確率状態が設定されているか否かを判断し、高確率状態が設定されている場合は、高確回数を 1 回減算する。その結果、高確回数が 0 回になったら、高確率状態に代えて低確率状態を設定する。また、電サポ状態が設定されているか否かも判断し、電サポ状態が設定されている場合は電サポ回数を 1 回減算する。その結果、電サポ回数が 0 回になったら、電サポ状態に代えて非電サポ状態を設定する。このように遊技状態を設定した場合は、設定された遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを R A M 2 0 3 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遊技状態指定コマンドは、次の出力処理（ S 1 0 0 ）でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信される。

20

【 0 0 8 4 】

これに対して、停止表示された特別図柄が大当たり図柄であった場合は、大当たり遊技における大入賞口 2 8 の開放パターン（開放回数、開放時間、閉鎖時間など）を設定する。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、停止表示された大当たり図柄の種類によって大当たり遊技中のラウンド遊技の回数が異なる。従って、停止表示された大当たり図柄の種類に対応して大入賞口 2 8 の開放パターンを設定する。こうして大入賞口 2 8 の開放パターンを設定したら、大当たり遊技を開始する。そして、大当たり遊技の開始を示す大当たり遊技開始コマンドを R A M 2 0 3 の出力バッファに記憶する。この大当たり遊技開始コマンドには、今回開始する大当たり遊技におけるラウンド遊技回数を示す情報も含まれている。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（ S 1 0 0 ）でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信される。

30

【 0 0 8 5 】

一方、大当たり遊技中である場合は、上述の開放パターンで大入賞口 2 8 が開放状態・閉鎖状態となるように、大入賞口ソレノイド 2 9 m を制御して開閉扉 2 9 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 R A M 2 0 3 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 R A M 2 0 3 の出力バッファに記憶される。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（ S 1 0 0 ）でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信される。

40

【 0 0 8 6 】

また、上述の開放パターンに従う大入賞口ソレノイド 2 9 m の制御（開閉扉 2 9 の動作）が終了したら大当たり遊技を終了する。そして、大当たり遊技の終了を示す大当たり遊技終了コマンドを R A M 2 0 3 の出力バッファに記憶される。このように出力バッファに記憶された大当たり遊技終了コマンドは、次の出力処理（ S 1 0 0 ）でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信される。大当たり遊技を終了したら、図 6 を用いて前述したように、遊技状態を高確率状態且つ電サポ状態に設定する。このとき、高確回数は、何れの大当たり図柄が停止表示

50

された場合も6回に設定されるが、電サボ回数は、停止表示された大当り図柄の種類に応じて、25回、50回、100回の何れかに設定される。このように遊技状態を設定した場合は、設定された遊技状態（高確回数や電サボ回数も含む）を示す遊技状態指定コマンドを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遊技状態指定コマンドは、次の出力処理（S100）でサブ制御基板220に向けて送信される。

【0087】

尚、第1特図保留および第2特図保留は「取得情報」として捉えることもでき、第1特図保留および第2特図保留を記憶するRAM203は「取得情報記憶手段」として捉えることもできる。また、特別図柄は「識別情報」として捉えることもでき、特別図柄を変動表示させる主制御基板200のCPU201は「識別情報表示手段」として捉えることもでき、大当り図柄は「特定態様」として捉えることもできる。また、大入賞口28は「可変入球口」として捉えることもでき、大当り遊技は「特定遊技」として捉えることもでき、特別図柄が大当り図柄で停止表示すると（所定の付与条件が成立すると）大当り遊技を実行する（遊技者に特典を付与する）主制御基板200のCPU201は、「特定遊技実行手段」、「特典付与手段」として捉えることもできる。また、「電サボ状態」および「高確率状態」は「有利状態」として捉えることもでき、遊技状態として「電サボ状態」および「高確率状態」を設定可能な主制御基板200のCPU201は「有利状態設定手段」として捉えることもできる。

【0088】

<保留数処理>

主制御基板200のCPU201は、続いて、保留数処理（S700）を行う。この保留数処理（S700）では、第1特図保留記憶領域に記憶されている第1特図保留の数、および、第2特図保留記憶領域に記憶されている第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RAM203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、第1特図保留の数や第2特図保留の数に対応する保留図柄を演出表示装置41に表示する等、これらの数に基づいて種々の演出を実行することが可能となる。

【0089】

D. 演出制御処理 :

図11は、サブ制御基板220のCPU221が、演出に係る制御として行う演出制御処理の大まかな流れを示した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CPU221によって、所定周期毎（例えば10m秒毎）に発生するタイマ割り込みに基づき行われる。以下、フローチャートに従って、サブ制御基板220のCPU221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、CPU221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。

【0090】

演出制御処理を開始すると、サブ制御基板220のCPU221はまず、コマンド解析処理を行う（S800）。ここで、サブ制御基板220のCPU221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、このコマンドをRAM223の受信コマンド記憶領域に記憶している。コマンド解析処理（S800）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等へ送信するコマンドをRAM223に確保された出力バッファに記憶する。

【0091】

サブ制御基板220のCPU221は、続いて、出力処理を行う（S900）。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

10

20

30

40

50

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。

【0092】

以上のように、サブ制御基板 220 は、画像音声制御基板 230 やランプ制御基板 226 等と協働して各種演出を実行するが、本明細書では説明の便宜上、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 等と協働して各種演出を実行することを、単に、「サブ制御基板 220 の CPU 221 が各種演出を実行する」とも表現する。

10

【0093】

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 CPU 221 が行う処理を示している。図 12 に示すように、サブ制御基板 220 の CPU 221 は、事前判定結果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 の第 1 保留表示領域 41d や第 2 保留表示領域 41f 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、事前判定結果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。

【0094】

20

また、サブ制御基板 220 の CPU 221 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第 1 特図保留数および第 2 特図保留数と同数の保留図柄を、演出表示装置 41 の第 1 保留表示領域 41d や第 2 保留表示領域 41f に表示する。尚、第 1 特図保留数および第 2 特図保留数の両方を常時表示する必要はなく、例えば、左打ちが行われる非電サボ状態、すなわち、第 1 特図主体の遊技が行われる状態においては、第 1 特図保留数を表示し、右打ちが行われる非電サボ状態、すなわち、第 2 特図主体の遊技が行われる状態においては、第 2 特図保留数を表示することとしてもよい。

【0095】

また、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、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（識別図柄 41a, 41b, 41c の変動表示を含む）を開始する。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リーチ演出（図 7（b）参照）も、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である場合にリーチ演出に対応する変動パターンが選択されると、リーチ演出が行われた後、識別図柄 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リーチ演出に対応する変動パターンが選択されると、リーチ演出が行われた後、識別図柄 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。そして、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 CPU 221 は、識別図柄 41a, 41b, 41c をゾロ目またはバラケ目で停止表示する。

30

40

【0096】

また、図 12 に示すように、サブ制御基板 220 の CPU 221 は、大当たり遊技開始コマンドを受信すると、大当たり遊技中であることを示す大当たり遊技演出を開始する。例えば、大当たり遊技が開始されるタイミングで、大当たり遊技の開始を示すファンファーレ演出を実行すると共に、大当たり遊技中であることを示す動画（いわゆるムービー）の表示を開始する。また、開始された大当たり遊技のラウンド遊技回数（4 ラウンド大当たり遊技、6 ラウンド大当たり遊技、7 ラウンド大当たり遊技、16 ラウンド大当たり遊技の何れか）を示唆する演出や、開始された大当たり遊技終了後に設定される遊技状態や、高確回数（6 回）、電サボ回数（25 回、50 回、100 回の何れか）を示唆する演出を実行する。

50

【 0 0 9 7 】

また、サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 は、大当り遊技中にラウンド遊技開始コマンドを受信すると、ラウンド遊技中であることを示すラウンド遊技演出を（例えば、大当り遊技演出に重ねて）開始する。例えば、実行中の大当り遊技におけるラウンド遊技の回数を表示する演出（例えば、1 R , 2 R , 3 R ・ ・ ・ 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し、大当り遊技終了コマンドを受信すると、大当り遊技演出を終了する。

【 0 0 9 8 】

また、サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 は、遊技状態指定コマンドを受信すると、設定された遊技状態に対応する演出を開始する。例えば、識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c やその背景画像を遊技状態に対応する態様（色彩や形状など）とする演出を実行したり、高確率状態が設定された場合は残りの高確回数を表示する演出を開始したり、電サボ状態が設定された場合は残りの電サボ回数を表示する演出を開始したりする。

10

【 0 0 9 9 】

E . レース演出 :

ここで、本実施例のパチンコ機 1 では、上述した図柄変動演出の一環として（識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示が開始されてから所定の時間が経過したら）、「レース演出」を実行することがある。レース演出とは、複数の競走馬が出走するレース（競走）の様子を演出表示装置 4 1 の表示画面に表示する演出であり、この演出では、1 番目にゴール（決勝線）に到達した競走馬の種類によって、識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c がゾロ目で停止表示されるか否か（大当り遊技が行われるか否か）が示唆される。

20

【 0 1 0 0 】

詳しくは、レース演出を開始すると、先ず、図 1 3 (a) に示すように、変動表示中の識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c を縮小して演出表示装置 4 1 の表示画面右上部に移動させる。そして、表示画面中央部に、遊技者が注目すべき特定の競走馬を表示する。すなわち、1 番目にゴールに到達すれば識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c がゾロ目で停止表示される競走馬（以下、単に「注目馬」ともいう）を表示する。こうして注目馬を表示したら、その後、図 1 3 (b) に示すように、注目馬が出走するレースが行われる様子を表示する。このようなレースが行われる様子の表示は、予め記憶されている動画を再生することで行うこととしてもよいし、スプライト画像や 3 次元データ等を利用してリアルタイムで（逐次）レースの様子を生成して表示することで行うこととしてもよい。

30

【 0 1 0 1 】

レース演出で注目馬が 1 番目にゴールに到達した場合は、識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c がゾロ目（特別図柄が大当り図柄）で停止表示され、注目馬が 1 番目にゴールに到達しなかった場合は、識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c がバラケ目で（特別図柄が外れ図柄で）停止表示される。

【 0 1 0 2 】

ここで、レース演出の開始時に注目馬を表示する場合は、図 1 3 (a) に示すように、該注目馬の「名称（馬名）」および「大当り期待度」も併せて表示する。図 1 3 (a) に示す例では、注目馬の名称として「レッド C」が表示され、大当り期待度として「高」が表示されている。「大当り期待度」とは、識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c がゾロ目で停止表示される可能性（大当り遊技が行われる可能性）であり、レース演出で表示される注目馬の種類によって大当り期待度が異なっている。

40

【 0 1 0 3 】

詳しくは、図 1 4 に示すように、注目馬が「レッド A」、「ホワイト A」、「ブラック A」の何れかの競走馬である場合、すなわち、これらのうちの何れかの競走馬が出走するレース演出が行われる場合が最も大当り期待度が高く、注目馬が「レッド B」、「ホワイト B」、「ブラック B」の何れかの競走馬である場合、すなわち、これらのうちの何れかの競走馬が出走するレース演出が行われる場合が次に大当り期待度が高く、注目馬が「レッド C」、「ホワイト C」、「ブラック C」の何れかの競走馬である場合、すなわち、これ

50

らのうちの何れかの競走馬が出走するレース演出が行われる場合が最も大当たり期待度が低い。

【 0 1 0 4 】

尚、以下では、図 1 4 を用いて上述した大当たり期待度のうち、大当たり期待度が最も高いことを大当たり期待度が「高」であるとも表現し、大当たり期待度が次に高いことを大当たり期待度が「中」であるとも表現し、大当たり期待度が最も低いことを大当たり期待度が「低」であるとも表現する。

【 0 1 0 5 】

以上のように本実施例のレース演出では、レース演出で表示される注目馬の種類によって大当たり期待度が異なっているので、遊技者に対して、大当たり期待度のより高い競走馬が注目馬として表示されること、すなわち、より大当たり期待度の高い競走馬が注目馬として出走するレース演出が行われることを期待させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【 0 1 0 6 】

F . 種類示唆画像 :

F - 1 . 種類示唆画像の概要 :

本実施例のパチンコ機 1 では、上述したレース演出が行われていない場合に「種類示唆画像」を表示することがある。「種類示唆画像」とは、レース演出の種類を示唆する画像（レース演出で表示される注目馬を示唆する画像）である。すなわち、「種類示唆画像」が表示されている場合にレース演出が開始されると、表示中の「種類示唆画像」の示唆する競走馬が注目馬として表示される（出走する）レース演出が行われる。例えば、図 1 5 (a) に示すように、「種類示唆画像」として「レッド C」が表示されている場合にレース演出が開始されると、図 1 5 (b) に示すように、注目馬として「レッド C」が表示される（出走する）レース演出が行われる。また、「種類示唆画像」として「ホワイト C」が表示されている場合にレース演出が開始されると、注目馬として「ホワイト C」が表示される（出走する）レース演出が行われ、「種類示唆画像」として「ブラック C」が表示されている場合にレース演出が開始されると、注目馬として「ブラック C」が表示される（出走する）レース演出が行われる。その他の競走馬（レッド B、ホワイト B、ブラック B、レッド A、ホワイト A、ブラック A）についても同様である。一方、「種類示唆画像」が表示されていても、何れのレース演出も行われない場合もある。例えば、「種類示唆画像」として「レッド C」が表示されていても、何れのレース演出も行われない場合がある。

20

30

【 0 1 0 7 】

以上のように本実施例のパチンコ機 1 では、「種類示唆画像」を表示することが可能であるので、遊技者に対して、より大当たり期待度の高いレース演出を示唆する「種類示唆画像」が表示されること（より大当たり期待度の高い競走馬が「種類示唆画像」として表示されること）を期待させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。また、「種類示唆画像」が表示されていても何れのレース演出も行われない場合があるので、大当たり期待度の高いレース演出を示唆する「種類示唆画像」が表示された場合、特に、大当たり期待度が「高」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像（レッド A、ホワイト A、ブラック A）」が表示された場合は、レース演出が開始されることを遊技者に期待させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【 0 1 0 8 】

F - 2 . 種類示唆画像の変更 :

本実施例のパチンコ機 1 では、上述したように「種類示唆画像」を表示可能であるところ、レース演出が未だ開始されていなければ（レース演出の開始前に）、一旦表示した「種類示唆画像」をより大当たり期待度の高いレース演出を示唆する「種類示唆画像」に変更して表示することがある。例えば、大当たり期待度が「低」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像（レッド C、ホワイト C、ブラック C）」が表示されている場合に、該「種類示唆画像」を大当たり期待度が「中」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像（レッド B、ホワイト B、ブラック B）」や大当たり期待度が「高」であるレース演出を示唆する「

50

種類示唆画像（レッドA、ホワイトA、ブラックA）」に変更して表示することがある。また、大当たり期待度が「中」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像（レッドB、ホワイトB、ブラックB）」が表示されている場合に、該「種類示唆画像」を大当たり期待度が「高」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像（レッドA、ホワイトA、ブラックA）」に変更して表示することがある。

【0109】

本実施例のパチンコ機1では、「種類示唆画像」が変更して表示された場合にレース演出が開始されると、変更後の「種類示唆画像」の示唆する競走馬が注目馬として表示される（出走する）レース演出が行われる。従って、「種類示唆画像」が表示された場合は、遊技者に対して、該「種類示唆画像」がより大当たり期待度の高いレース演出を示唆する「種類示唆画像」（より大当たり期待度の高い競走馬）に変更されることを期待させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0110】

また、本実施例のパチンコ機1では、上述した「種類示唆画像」を表示している場合に、時間（図柄変動演出中の時間）の経過を示す「時間経過演出」を実行可能である。この「時間経過演出」としては、図16に示すように、長方形のバー画像を表示して、該バー画像の色彩が時間の経過に伴って徐々に変化させていく「バー演出」を実行可能である。この「バー演出」は、バー画像の色彩が全て変化したら終了する。また、「時間経過演出」としては、この他にも、図17に示すように、数字を示す数字画像を表示し、該数字画像が示す数字を時間の経過に伴って徐々に減算していく「カウントダウン演出」を実行可能である。この「カウントダウン演出」は、数字画像が示す数字が「0」になったら終了する。

20

【0111】

本実施例のパチンコ機1では、上述の時間経過演出（バー演出、カウントダウン演出）が開始された場合は、時間経過演出の終了に伴って（時間経過演出が終了するタイミングで）レース演出を開始する。ここで、表示中の「種類示唆画像」はレース演出の開始前に変更可能であることから、時間経過演出が開始された場合において、表示中の「種類示唆画像」が変更される可能性のある期間は、該時間経過演出が終了するまで（レース演出が開始するまで）の期間である。すなわち、時間経過演出が開始された場合は、時間経過演出が実行されている期間に（時間経過演出の実行中にのみ）、表示中の「種類示唆画像」が変更される可能性がある。例えば、図18（a）に示すように、時間経過演出としてバー演出が開始された場合は、バー演出の実行中に表示中の「種類示唆画像」が変更される可能性があり、図18（b）に示すように、時間経過演出としてカウントダウン演出が開始された場合は、カウントダウン演出が実行されている期間に（カウントダウン演出の実行中にのみ）、表示中の「種類示唆画像」が変更される可能性がある。

30

【0112】

以上のように本実施例のパチンコ機1では、時間経過演出（バー演出、カウントダウン演出）が実行されている期間に（時間経過演出の実行中に）、表示中の種類示唆画像が変更される可能性がある。このため、時間経過演出が開始されると、遊技者に対して、時間経過演出が終了するまでに、表示中の種類示唆画像が『大当たり期待度のより高いレース演出を示唆する「種類示唆画像」に変更されること』を期待させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。尚、表示中の「種類示唆画像」は、時間経過演出の実行されている期間（実行中）にのみ変更可能であることとしてもよいが、これに限らず、時間経過演出の実行されていない期間（非実行中）よりも、時間経過演出の実行されている期間（実行中）の方が高い確率で、表示中の「種類示唆画像」が変更されることとしてもよい。こうした場合も上述のような効果を奏することができる。

40

【0113】

また、本実施例のパチンコ機1では、時間経過演出の終了に伴ってレース演出を開始するので、時間経過演出が開始された場合は、遊技者に対して、レース演出が行われることを認識させることができる。そして、このようにレース演出が行われることを認識させた状

50

況下で（時間経過演出が終了するまでに）、「種類示唆画像」が変更されることを期待させることができるので、遊技興趣を高めることが可能となる。尚、時間経過演出が行われた場合は必ずレース演出を行うこととしても良いが、これに限らず、時間経過演出が行われない場合よりも、時間経過演出が行われる場合の方が高い確率でレース演出が行われることとしてもよい。こうした場合も上述したような効果を奏することができる。

【0114】

F - 3 . 変更後画像予告演出 :

上述したように本実施例のパチンコ機1では、表示中の「種類示唆画像」の変更が可能であるところ、該変更に関立って、変更後の「種類示唆画像」を予告（示唆）する「変更後画像予告演出」を実行可能である。すなわち、「種類示唆画像」が表示されている状態で「変更後画像予告演出」を行い、その後に、表示中の「種類示唆画像」を「変更後画像予告演出」が予告した「種類示唆画像」に変更して表示する。

【0115】

「変更後画像予告演出」としては、例えば、図19(a)に示すように、変動表示中の識別図柄41a, 41b, 41cの前方に重ねて、予告表示領域画像を表示する。この予告表示領域画像は、演出表示装置41の表示画面の表示領域のうち、変更後の「種類示唆画像」を予告するための画像を変動表示させる領域を規定する画像である。すなわち、予告表示領域画像が規定する表示領域において（予告表示領域画像の前方に重ねて）、「高」の文字画像、「中」の文字画像、「小」の文字画像を変動表示させる。その後、これらの文字画像のうちの何れかを停止表示させる。そして、このとき停止表示された文字画像で、変更後の「種類示唆画像」を予告する。例えば、図19(b)に示すように、「高」の文字画像が停止表示された場合は、大当たり期待度が「高」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像（レッドA、ホワイトA、ブラックAの何れか）」に変更されることが予告される。また、「中」の文字画像が停止表示された場合は、大当たり期待度が「中」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像（レッドB、ホワイトB、ブラックBの何れか）」に変更されることが予告される。また、「低」の文字画像が停止表示された場合は、大当たり期待度が「低」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像（レッドC、ホワイトC、ブラックCの何れか）」に変更されることが予告される。

【0116】

以上のような「変更後画像予告演出」が行われた場合は、表示中の「種類示唆画像」を「変更後画像予告演出」で予告された「種類示唆画像」に変更して表示する。その後、レース演出が開始されると、変更後の「種類示唆画像」の示唆する競走馬が注目馬として表示される（出走する）レース演出が行われる。従って、遊技者に対して、『表示中の「種類示唆画像」がより大当たり期待度の高いレース演出を示唆する「種類示唆画像」（より大当たり期待度の高い競走馬）に変更されることが』を予告する「変更後画像予告演出」が行われることを期待させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0117】

また、「変動後画像予告演出」では、文字画像（「高」の文字画像、「中」の文字画像、「小」の文字画像）を変動表示させた後に停止表示させることで、変更後の「種類示唆画像」を予告（示唆）する。このため、遊技者に対して、「変更後画像予告演出」に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。また、文字画像の変動表示は、予告表示領域画像で規定された表示領域で行われるので、遊技者に対して、文字画像の変動表示を識別図柄41a, 41b, 41cの変動表示と混同させることがなく、「変更後画像予告演出」を認識し易くすることが可能となる。

【0118】

また、「変更後画像予告演出」は、上述した時間経過演出（バー演出、カウントダウン演出）が実行されている期間に（時間経過演出の実行中に）に行うこととしてもよい。こうすると、時間経過演出が開始されたら、遊技者に対して、時間経過演出が終了するまでに、「変更後画像予告演出」が行われることを期待させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。また、「変更後画像予告演出」は、時間経過演出の実行されている期間

10

20

30

40

50

(実行中)にのみ実行可能であることとしてもよいが、これに限らず、時間経過演出の実行されていない期間(非実行中)よりも、時間経過演出の実行されている期間(実行中)の方が高い確率で、「変更後画像予告演出」が行われることとしてもよい。こうした場合も上述のような効果を奏することができる。

【0119】

ここで、上述したように本実施例のパチンコ機1では、表示中の「種類示唆画像」を変更したり、「変更後画像予告演出」を行ったりすることが可能であるところ、「大当たり期待度の低いレース演出を示唆する種類示唆画像」から「特典付与可能性の高い特別演出を示唆する種類示唆画像」への変更(以下「種類示唆画像の昇格」ともいう)や、「種類示唆画像の昇格」の予告(変更後画像予告演出)が行われることを遊技者は期待している。このため、その逆の「大当たり期待度の高いレース演出を示唆する種類示唆画像」から「大当たり期待度の低いレース演出を示唆する種類示唆画像」への変更(以下「種類示唆画像の降格」ともいう)や、「種類示唆画像の降格」の予告(変更後画像予告演出)が行われると、遊技興趣を低下させてしまう。もっとも、当然ながら、「種類示唆画像の昇格」だけを行うことは不可能であり、何れかのタイミングで「種類示唆画像の降格」を行う必要がある。例えば、「種類示唆画像」として、大当たり期待度が「高」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像」が表示されている場合は、「種類示唆画像の昇格」を行うことは不可能である。そこで、本実施例のパチンコ機1では、「種類示唆画像の降格」やその予告(変更後画像予告演出)は、遊技者が演出に注目していない期間、すなわち、「レース演出が終了してから次の識別図柄41a, 41b, 41cの変動表示が開始されるまでの期間」に行うこととしている。例えば、レース演出が終了した後に表示画面が切り替わって(背景画像が切り換わって、あるいは、表示画面がブラックアウトして)、識別図柄41a, 41b, 41cがそれまでよりも大きく表示される際に「種類示唆画像の降格」を行うこととしている。こうすると、遊技者は「種類示唆画像の降格」やその予告(変更後画像予告演出)を認識し難くなるので、遊技興趣の低下を抑制することが可能となる。尚、「種類示唆画像の降格」を行う場合は、その予告(変更後画像予告演出)を行わないこととしてもよい。

【0120】

G. レース演出を行うための処理 :

図12を用いて前述したように、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(識別図柄41a, 41b, 41cの変動表示を含む)を開始する。図柄変動演出は、変動パターンに対応して行われるので、当然ながら、図柄変動演出の一環として行われる上述したレース演出も、レース演出に対応した変動パターンが選択された場合に行われる。

【0121】

図20には、上述したレース演出を行うためのレース演出実行処理を示すフローチャートである。この処理は、サブ制御基板220のCPU221によって、図11を用いて前述した演出制御処理の一環として行われる。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(S1000: yes)、受信した変動パターン指定コマンドが指定する変動パターンを検出する。そして、検出した変動パターンに基づいてレース演出に係る演出態様(以下「レース演出態様」ともいう)を決定する(S1002)。

【0122】

ここで、サブ制御基板220のROM222には、変動パターン毎に演出態様(いわゆる演出パターン)が対応付けられた演出パターンテーブルが予め記憶されている。サブ制御基板220のCPU221は、変動パターン指定コマンドから変動パターンを検出すると、演出パターンテーブルを参照して、該変動パターンに対応する演出態様(いわゆる演出パターン)を決定する。従って、S1002の処理でも、演出パターンテーブルを参照して、今回検出した変動パターンに対応するレース演出態様が決定される。

【0123】

10

20

30

40

50

図 2 1 は、検出した変動パターンに対応するレース演出態様を決定する様子 (S 1 0 0 2 の処理の様子) を概念的に示す説明図である。図 2 1 に示すように、サブ制御基板 2 2 0 の R A M 2 2 3 には、レース演出態様 (今回検出した変動パターンに対応するレース演出態様) が記憶される「レース演出態様記憶領域」が確保されている。サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、「演出パターンテーブル」を参照して、今回検出した変動パターンに対応するレース演出態様を決定すると、決定したレース演出態様を「レース演出態様記憶領域」に記憶する。

【 0 1 2 4 】

詳しくは、図 2 1 に示すように、「演出パターンテーブル」を参照した結果、今回検出した変動パターンに対応付けて時間経過演出を行うことが設定されていれば、該変動パターンに対応する時間経過演出の実行タイミングと内容を読み出して、R A M 2 2 3 の「レース演出態様記憶領域」に記憶する。図 2 1 に示す例では、時間経過演出の実行タイミングとして、図柄変動演出の開始から 1 2 秒後に実行することを記憶し、時間経過演出の内容として、バー演出を行うことを記憶している。尚、「演出パターンテーブル」を参照した結果、今回検出した変動パターンに対応付けて時間経過演出を行うことが設定されていなければ、時間経過演出の実行タイミングも内容も記憶しない。

10

【 0 1 2 5 】

また、「演出パターンテーブル」を参照した結果、今回検出した変動パターンに対応付けて「変更後画像予告演出」を行うことが設定されていれば、該変動パターンに対応する「変更後画像予告演出」の実行タイミングと内容を読み出して、R A M 2 2 3 の「レース演出態様記憶領域」に記憶する。図 2 1 に示す例では、「変更後画像予告演出」の実行タイミングとして、図柄変動演出の開始から 1 4 秒後に実行することを記憶し、「変更後画像予告演出」の内容として、『大当たり期待度が「高」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像 (レッド A、ホワイト A、ブラック A の何れか) 」に変更されることを予告する』ことを記憶している。尚、「演出パターンテーブル」を参照した結果、今回検出した変動パターンに対応付けて「変更後画像予告演出」を行うことが設定されていなければ、「変更後画像予告演出」の実行タイミングも内容も記憶しない。

20

【 0 1 2 6 】

また、「演出パターンテーブル」を参照した結果、今回検出した変動パターンに対応付けて「種類示唆画像」の変更を行うことが設定されていれば、該変動パターンに対応する「種類示唆画像」の変更タイミングと変更後の「種類示唆画像」の種類を読み出して、R A M 2 2 3 の「レース演出態様記憶領域」に記憶する。図 2 1 に示す例では、「種類示唆画像」の変更が 2 回行われることを記憶しており、1 回目の「種類示唆画像」の変更タイミングとして、図柄変動演出の開始から 2 秒後に変更することを記憶し、1 回目の変更後の「種類示唆画像」の種類として、大当たり期待度が「中」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像 (レッド B、ホワイト B、ブラック B の何れか) 」を記憶している。また、2 回目の「種類示唆画像」の変更タイミングとして、図柄変動演出の開始から 1 5 秒後に変更することを記憶し、2 回目の変更後の「種類示唆画像」の種類として、大当たり期待度が「高」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像 (レッド A、ホワイト A、ブラック A の何れか) 」を記憶している。尚、「演出パターンテーブル」を参照した結果、今回検出した変動パターンに対応付けて「種類示唆画像」の変更を行うことが設定されていなければ、「種類示唆画像」の変更タイミングも変更後の「種類示唆画像」の種類も記憶しない。

30

40

【 0 1 2 7 】

また、「演出パターンテーブル」を参照した結果、今回検出した変動パターンに対応付けてレース演出を行うことが設定されていれば、該変動パターンに対応するレース演出の実行タイミングと内容を読み出して、R A M 2 2 3 の「レース演出態様記憶領域」に記憶する。図 2 1 に示す例では、レース演出の実行タイミングとして、図柄変動演出の開始から 1 7 秒後に実行することを記憶し、レース演出の内容として、『大当たり期待度が「高」であるレース演出を行い、注目馬が 1 番目にゴールに到達する内容』を記憶している。尚、「演出パターンテーブル」を参照した結果、今回検出した変動パターンに対応付けてレー

50

ス演出を行うことが設定されていなければ、レース演出の実行タイミングも内容も記憶しない。

【0128】

こうして、レース演出態様を決定してRAM223の「レース演出態様記憶領域」に記憶したら(図20のS1002)、決定したレース演出態様(レース演出態様記憶領域の記憶内容)を参照しながら、レース演出に係る各種演出を実行する。すなわち、「レース演出態様記憶領域」の記憶内容を参照して、時間経過演出の実行タイミングであるか否か(実行タイミングが到来したか否か)を判断する(S1004)。その結果、時間経過演出の実行タイミングである場合は(S1004:yes)、「レース演出態様記憶領域」に記憶された内容で、時間経過演出を実行する(S1006)。もちろん、時間経過演出の実行タイミングや内容が「レース演出態様記憶領域」に記憶されていない場合は、時間経過演出を実行することはない。

10

【0129】

続いて、「レース演出態様記憶領域」の記憶内容を参照して、「変更後画像予告演出」の実行タイミングであるか否かを判断する(S1008)。その結果、「変更後画像予告演出」の実行タイミングである場合は(S1008:yes)、「レース演出態様記憶領域」に記憶された内容で、「変更後画像予告演出」を実行する(S1010)。もちろん、「変更後画像予告演出」の実行タイミングや内容が「レース演出態様記憶領域」に記憶されていない場合は、「変更後画像予告演出」を実行することはない。

20

【0130】

続いて、「レース演出態様記憶領域」の記憶内容を参照して、「種類示唆画像」の変更タイミングであるか否かを判断する(S1012)。その結果、「種類示唆画像」の変更タイミングである場合は(S1012:yes)、「レース演出態様記憶領域」に記憶された種類の「変更後画像予告演出」に変更する(S1014)。もちろん、「種類示唆画像」の変更タイミングや変更後の「種類示唆画像」が記憶されていない場合は、「種類示唆画像」の変更は行わない。

【0131】

続いて、「レース演出態様記憶領域」の記憶内容を参照して、「レース演出」の実行タイミングであるか否かを判断する(S1016)。その結果、「レース演出」の実行タイミングである場合は(S1016:yes)、「レース演出態様記憶領域」に記憶された内容で、「レース演出」を実行する(S1018)。もちろん、「レース演出」の実行タイミングや内容が「レース演出態様記憶領域」に記憶されていない場合は、「レース演出」を実行することはない。尚、レース演出を行う変動パターンが選択されることは、「所定の実行条件」として捉えることもできる。

30

【0132】

以上のように本実施例のパチンコ機1では、レース演出に係る各種演出(時間経過演出、変更後画像予告演出、種類示唆画像を変更する演出、レース演出)は、それぞれに対応する変動パターンが選択された場合に実行されることから、このような変動パターンが選択される確率を適宜設定することによって、上述した大当たり期待度を実現することができる。例えば、大当たり判定の結果が大当たりである場合は、大当たり期待度が「高」であるレース演出を行う変動パターンが選択される確率(実行確率)が最も高く、大当たり期待度が「中」であるレース演出を行う変動パターンが選択される確率(実行確率)が次に高く、大当たり期待度が「低」であるレース演出が選択される確率(実行確率)が最も低くなるように設定する。これに対して、大当たり判定の結果が外れである場合は、大当たり期待度が「低」であるレース演出を行う変動パターンが選択される確率(実行確率)が最も高く、大当たり期待度が「中」であるレース演出を行う変動パターンが選択される確率(実行確率)が次に高く、大当たり期待度が「低」であるレース演出が選択される確率(実行確率)が最も高くなるように設定する。

40

【0133】

また、大当たり判定の結果が大当たりである場合は、『大当たり期待度が「高」であるレース演

50

出を示唆する「種類示唆画像」』に変更する変動パターンが選択される確率（変更確率）が最も高く、『大当り期待度が「中」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像」』に変更する変動パターンが選択される確率（変更確率）が次に高く、『大当り期待度が「低」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像」』に変更する変動パターンが選択される確率（変更確率）が最も低くなるように設定する。これに対して、大当り判定の結果が外れである場合は、『大当り期待度が「低」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像」』に変更する変動パターンが選択される確率（変更確率）が最も高く、『大当り期待度が「中」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像」』に変更する変動パターンが選択される確率（変更確率）が次に高く、『大当り期待度が「高」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像」』に変更する変動パターンが選択される確率（変更確率）が最も低くなるように設定する。

10

【0134】

ここで、本実施例のパチンコ機1では、今回検出した変動パターンに対応するレース演出を行うところ、変動パターンに対応付けては（演出パターンテーブルには）、大当り期待度が「高」であるレース演出、大当り期待度が「中」であるレース演出、大当り期待度が「低」であるレース演出の何れを実行するかが設定されているだけであり、何れの競走馬を「注目馬」とするかは設定されていない。例えば、演出パターンテーブルを参照するだけでは、今回検出した変動パターンに対応するレース演出として、大当り期待度が「高」であるレース演出を行うことは決定されるものの、レッドA、ホワイトA、ブラックAの競走馬のうち何れを「注目馬」とするかは決定されない。

20

【0135】

また、本実施例のパチンコ機1では、今回検出した変動パターンに対応する種類の「種類示唆画像」に変更する演出を行うところ、変動パターンに対応付けては（演出パターンテーブルには）、変更後の「種類示唆画像」が『大当り期待度が「高」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像」』、『大当り期待度が「中」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像」』、『大当り期待度が「低」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像」』の何れであるかが設定されているだけであり、変更後の「種類示唆画像」が何れの競走馬を示す「種類示唆画像」であるかは設定されていない。例えば、演出パターンテーブルを参照するだけでは、今回検出した変動パターンに対応する変更後の「種類示唆画像」が『大当り期待度が「高」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像」』であることは決定されるものの、変更後の「種類示唆画像」がレッドA、ホワイトA、ブラックAの競走馬のうち何れを示唆する「種類示唆画像」であるかは決定されない。

30

【0136】

これらは次の理由による。本実施例のパチンコ機1では、「種類示唆画像」として、図22に示すように、9種類の競走馬を示す「種類示唆画像」を表示可能である。すなわち、『大当り期待度が「高」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像」』である「レッドA」を示す「種類示唆画像」、「ホワイトA」を示す「種類示唆画像」、「ブラックA」を示す「種類示唆画像」と、『大当り期待度が「中」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像」』である「レッドB」を示す「種類示唆画像」、「ホワイトB」を示す「種類示唆画像」、「ブラックB」を示す「種類示唆画像」と、『大当り期待度が「低」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像」』である「レッドC」を示す「種類示唆画像」、「ホワイトC」を示す「種類示唆画像」、「ブラックC」を示す「種類示唆画像」を表示可能である。

40

【0137】

これらの「種類示唆画像」は、競走馬の形状を表す馬画像と、競走馬の名称を文字で示す文字画像とを組み合わせ表示される。詳しくは、画像音声制御基板230の画像ROM236には、馬画像としては、色彩および形状が互いに異なる、赤色の馬画像、白色の馬画像、黒色の馬画像の3種類の馬画像が記憶されており、文字画像としては、それぞれの競走馬の名称を文字で示す9種類の文字画像が記憶されている。そして、図22に示すように、「レッドA」、「レッドB」、「レッドC」を示す「種類示唆画像」を表示する場

50

合は、それぞれの競走馬の名称を文字で示す文字画像に、互いに同じ赤色の馬画像を組み合わせて表示する。また、「ホワイトA」、「ホワイトB」、「ホワイトC」を示す「種類示唆画像」を表示する場合は、それぞれの競走馬の名称を文字で示す文字画像に、互いに同じ白色の馬画像を組み合わせて表示する。また、「ブラックA」、「ブラックB」、「ブラックC」を示す「種類示唆画像」を表示する場合は、それぞれの競走馬の名称を文字で示す文字画像に、互いに同じ黒色の馬画像を組み合わせて表示する。

【0138】

尚、レース演出は「特別演出」として捉えることもでき、競走馬は「所定の客体」として捉えることもでき、馬画像は「形状画像」として捉えることもでき、画像音声制御基板230の画像ROM236は「記憶手段」として捉えることもできる。

10

【0139】

以上のように本実施例のパチンコ機1では、馬画像が同一であっても該馬画像に組み合わせて表示する文字画像を異ならせることによって、別々の「種類示唆画像」を表示することができる。このため、馬画像（文字画像よりもデータサイズが大きくなりがちな馬画像）の種類数を少なくする（表示可能な種類示唆画像の種類数よりも少なくする）ことができ、ひいては、「種類示唆画像」を表示するための記憶容量を小さく抑えることが可能となる。

【0140】

もっとも、「種類示唆画像」を変更するに際して、変更前の「種類示唆画像」と馬画像が同一であって文字画像のみが異なる「種類示唆画像」に変更すると（同一の馬画像を有する種類示唆画像に変更すると）、「種類示唆画像」の色彩や形状は変更されないので、遊技者に対して、「種類示唆画像」が変更されたことを認識させ難い。例えば、『大当たり期待度が「低」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像」』から『大当たり期待度が「中」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像」』に変更するに際して、「レッドC」を示す「種類示唆画像」から「レッドB」を示す「種類示唆画像」に変更する場合は、馬画像は赤色の馬画像のままであるので、遊技者に対して、「種類示唆画像」が変更されたことを認識させ難い。

20

【0141】

そこで、本実施例のパチンコ機1では、「種類示唆画像」を変更するに際しては（図20を用いて前述したS1014の処理では）、表示中の「種類示唆画像」が有する馬画像（表示中の種類示唆画像を構成する馬画像）とは異なる種類の馬画像を有する「種類示唆画像」に変更することとしている。例えば、「レッドC」を示す「種類示唆画像」を『大当たり期待度が「中」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像」』に変更する場合は、「レッドC」を示す「種類示唆画像」が有する赤色の馬画像とは異なる種類の馬画像（白色の馬画像あるいは黒色の馬画像）を有する「種類示唆画像（ホワイトB、ブラックB）」に変更する。異なる種類の馬画像を有する「種類示唆画像」のうち何れに変更するかは、例えば、抽選によって決定する。こうすると、「種類示唆画像」が変更される際は、「種類示唆画像」の色彩や形状も変更されるので、遊技者に対して、「種類示唆画像」が変更されたことを認識させ易くなり、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【0142】

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。

40

【0143】

例えば、上述した実施例においては、「変更後画像予告演出」が行われた際に、「変更後画像予告演出」が行われた領域から「種類示唆画像」に向けて所定の画像が移動することとしてもよい。例えば、予告表示領域画像から「種類示唆画像」に向けてエフェクト画像を移動させながら表示することとしてもよい。こうすると、「変更後画像予告演出」が変更後の「種類示唆画像」を示唆していることを遊技者に認識し易くすることができ、遊技

50

興味を高めることが可能となる。

【 0 1 4 4 】

また、大当たり期待度のより高いレース演出を示唆する「種類示唆画像」が表示されている場合の方がレース演出を高い確率で行うこととしてもよい。例えば、大当たり確率が「低」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像」が表示されている場合よりも、大当たり確率が「高」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像」が表示されている場合の方が、レース演出を高い確率で行うこととしてもよい。こうすることによっても、遊技者に対して、大当たり期待度のより高いレース演出を示唆する「種類示唆画像」が表示されることを期待させることができ、遊技興味を高めることが可能となる。

【 0 1 4 5 】

また、大当たり期待度のより高いレース演出を示唆する「種類示唆画像」に変更される場合の方がレース演出を高い確率で行うこととしてもよい。例えば、『大当たり確率が「低」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像」』から『大当たり確率が「中」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像」』に変更される場合よりも、『大当たり確率が「低」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像」』から『大当たり確率が「高」であるレース演出を示唆する「種類示唆画像」』に変更される場合の方が、レース演出を高い確率で行うこととしてもよい。こうすることによっても、遊技者に対して、大当たり期待度のより高いレース演出を示唆する「種類示唆画像」に変更されることを期待させることができ、遊技興味を高めることが可能となる。

【 0 1 4 6 】

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。なお、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。

【 0 1 4 7 】

< 上述した実施例から抽出できる遊技機 A 1 ~ A 1 2 >

上述した実施例のパチンコ機は、次のような遊技機 A 1 ~ A 1 2 として捉えることができる。

【 0 1 4 8 】

< 遊技機 A 1 >

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、所定の付与条件が成立すると遊技者に特典を付与する特典付与手段と、前記特典が付与される可能性を示唆する特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、前記特別演出としては、示唆する前記可能性が互いに異なる複数種類の演出を実行可能であり、前記特別演出が実行される前に、前記特別演出の種類を示唆する種類示唆画像を表示可能であり、前記種類示唆画像が表示された場合は、表示された前記種類示唆画像が示唆する前記特別演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【 0 1 4 9 】

このような遊技機では、「種類示唆画像」が表示された場合は、該「種類示唆画像」の示唆する特別演出が行われることがある。このため、遊技者に対して、特定が付与される可能性（以下「特定付与可能性」ともいう）がより高い特別演出の種類を示唆する「種類示唆画像」が表示されることを期待させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。尚、以下では、『特典付与可能性のより高い特別演出の種類を示唆する「種類示唆画像」』を、単に『期待度の高い「種類示唆画像」』とも表現する。

【0150】

<遊技機A2>

遊技機A1において、
前記種類示唆画像が表示された場合は、
所定の実行条件が成立していれば、表示された前記種類示唆画像が示唆する前記特別演出を実行し、
前記所定の実行条件が成立していなければ、表示された前記種類示唆画像が示唆する前記特別演出を実行しない
ことを特徴とする遊技機。

10

【0151】

このような遊技機では、「種類示唆画像」が表示されても、所定の実行条件が成立していなければ、該「種類示唆画像」が示唆する特別演出は実行されない。このため、期待度の高い「種類示唆画像」が表示されている場合は、遊技者に対して、所定の実行条件が成立していること、すなわち、特別演出が実行されることに期待させることができ、遊技興趣

20

【0152】

<遊技機A3>

遊技機A2において、
前記特別演出が実行される前に、表示中の前記種類示唆画像を変更することが可能であることを特徴とする遊技機。

【0153】

このような遊技機では、特別演出が実行される前に、表示中の「種類示唆画像」が変更されること、すなわち、「種類示唆画像」が示唆する特別演出の種類が変更されることがある。このため、「種類示唆画像」が表示された場合は、遊技者に対して、表示中の「種類示唆画像」がより期待度の高い「種類示唆画像」に変更されることを期待させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【0154】

<遊技機A4>

遊技機A3において、
表示中の前記種類示唆画像を変更する際は、該変更に先立って、該変更後の前記種類示唆画像を予告する変更後画像予告演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【0155】

このような遊技機では、「種類示唆画像」が表示された場合は、変更後画像予告演出が行われることがある。この場合、表示中の「種類示唆画像」は、変更後画像予告演出が示唆する「種類示唆画像」に変更される。このため、遊技者に対して、『より期待度の高い「種類示唆画像」に変更されること』を予告する変更後画像予告演出が行われることを期待させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0156】

<遊技機A5>

遊技機A4において、
前記変更後画像予告演出として、所定の画像を変動表示させた後に停止表示させる演出を実行可能であり、
表示中の前記種類示唆画像を変更する際は、前記変更後画像予告演出で停止表示された画

50

像が示唆する前記種類示唆画像に変更すること
ことを特徴とする遊技機。

【0157】

このような遊技機の変更後画像予告演出では、所定の画像を変動表示させた後に停止表示させることで、変更後の種類示唆画像を予告（示唆）する。このため、遊技者に対して、変更後画像予告演出に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0158】

<遊技機A6>

遊技機A4または遊技機A5において、
時間の経過を示す時間経過演出を実行可能であり、
前記変更後画像予告演出は、前記時間経過演出の実行中に実行可能である
ことを特徴とする遊技機。

10

【0159】

このような遊技機では、変更後画像予告演出は時間経過演出の実行中に行われる。このため、時間経過演出が開始されると、遊技者に対して、時間経過演出が終了するまでに変更後画像予告演出が行われることを期待させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0160】

<遊技機A7>

遊技機A3乃至遊技機A6の何れか1つの遊技機において、
時間の経過を示す時間経過演出を実行可能であり、
表示された前記種類示唆画像は、前記時間経過演出の実行中に変更可能である
ことを特徴とする遊技機。

20

【0161】

このような遊技機では、表示中の種類示唆画像は、時間経過演出の実行中に変更される。このため、時間経過演出が開始されると、遊技者に対して、時間経過演出が終了するまでに、表示中の種類示唆画像が変更されることを期待させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0162】

<遊技機A8>

遊技機A6または遊技機A7において、
前記時間経過演出は、前記特別演出が行われるまでの時間の経過を示す演出である
ことを特徴とする遊技機。

30

【0163】

このような遊技機では、時間経過演出が開始されると、遊技者に対して、特別演出が行われることを認識させることができる。そして、このように特別演出が行われることを認識させた状況下で（時間経過演出が終了するまでに）、変更後画像予告演出が行われること、あるいは、「種類示唆画像」が変更されることを期待させることができるので、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0164】

<遊技機A9>

遊技機A1乃至遊技機A8の何れか1つの遊技機において、
前記種類示唆画像は、所定の客体を示す画像であり、
前記特別演出は、表示された前記種類示唆画像が示す前記所定の客体を表示する演出であることを特徴とする遊技機。

40

【0165】

このような遊技機では、所定の客体を示す画像（種類示唆画像）が表示されると、該所定の客体を表示する演出（特別演出）が行われるので、「種類示唆画像」と特別演出との対応関係を遊技者に認識し易くすることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0166】

50

< 遊技機 A 1 0 >

遊技機 A 9 において、
前記所定の客体の形状を表す形状画像と、前記所定の客体の名称を文字で示す文字画像とをそれぞれ複数種類ずつ記憶する記憶手段を備え、
前記記憶手段に記憶された複数種類の形状画像は、互いに少なくとも色彩が異なっており、前記種類示唆画像は、前記記憶手段に記憶された複数種類の前記形状画像のうちの 1 つの前記形状画像と、前記記憶手段に記憶された複数種類の前記文字画像のうちの 1 つの前記文字画像とを組み合わせる表示されるものであり、
前記形状画像が同一であっても、該形状画像に組み合わせる表示する前記文字画像が異なれば、互いに異なる前記種類示唆画像を表示可能であることを特徴とする遊技機。

10

【 0 1 6 7 】

このような遊技機では、形状画像と文字画像とを組み合わせる「種類示唆画像」を表示するところ、形状画像が同一であっても該形状画像に組み合わせる表示する文字画像を異ならせることによって、別々の「種類示唆画像」を表示することができる。このため、形状画像（文字画像よりもデータサイズが大きくなりがちな形状画像）の種類数を少なくする（表示可能な種類示唆画像の種類数よりも少なくする）ことができ、ひいては、「種類示唆画像」を表示するための記憶容量を小さく抑えることが可能となる。

【 0 1 6 8 】

< 遊技機 A 1 1 >

20

遊技機 A 1 0 において、
表示中の前記種類示唆画像を変更するに際しては、表示中の前記種類示唆画像が有する前記形状画像とは異なる種類の前記形状画像を有する前記種類示唆画像に変更することを特徴とする遊技機。

【 0 1 6 9 】

このような遊技機では、形状画像が同一であっても該形状画像に組み合わせる表示する文字画像を異ならせることによって、別々の「種類示唆画像」を表示することができる。このように、次のような問題が生じる虞がある。すなわち、「種類示唆画像」を変更するに際して、変更前の「種類示唆画像」と形状画像が同一であっても文字画像のみが異なる「種類示唆画像」に変更すると（同一の形状画像を有する種類示唆画像に変更すると）、「種類示唆画像」の色彩は変更されない。そこで、本遊技機では、「種類示唆画像」を変更するに際しては、表示中の「種類示唆画像」が有する形状画像（表示中の種類示唆画像を構成する形状画像）とは異なる種類の形状画像を有する「種類示唆画像」に変更することとした。こうすると、「種類示唆画像」が変更される際は、「種類示唆画像」の色彩が変更されるので、遊技者に対して、「種類示唆画像」が変更されたことを認識させ易くなり、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【 0 1 7 0 】

< 遊技機 A 1 2 >

遊技機 A 3 乃至遊技機 A 1 1 の何れか 1 つの遊技機において、
識別情報を変動表示させる識別情報表示手段を備え、
前記特典付与手段は、前記識別情報が特定態様で表示されることに基づいて、可変入球口が入球可能状態となる特定遊技を前記特典として実行する手段であり、
前記特別演出は、前記識別情報の変動表示中に行われる演出であり、且つ、前記識別情報が特定態様で表示される可能性を示唆する演出であり、
表示中の前記種類示唆画像が示唆する前記特別演出が開始された場合であっても、該種類示唆画像を、前記識別情報が特定態様で表示される可能性の高い前記特別演出に対応する前記種類示唆画像から該可能性の低い前記特別演出に対応する前記種類示唆画像に変更する場合は、該変更は、該特別演出が終了してから次の前記識別情報の変動表示が開始されるまでの期間に行う

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 7 1 】

このような遊技機では、識別情報の変動表示中は、「特典付与可能性の低い特別演出を示唆する種類示唆画像」から「特典付与可能性の高い特別演出を示唆する種類示唆画像」への変更（種類示唆画像の昇格）が行われることを遊技者は期待している。このため、その逆の「特典付与可能性の高い特別演出を示唆する種類示唆画像」から「特典付与可能性の低い特別演出を示唆する種類示唆画像」への変更（種類示唆画像の降格）が行われると、遊技興趣を低下させてしまう。もっとも、当然ながら、「種類示唆画像の昇格」だけを行うことは不可能であり、何れかのタイミングで「種類示唆画像の降格」を行う必要がある。例えば、特典付与可能性の最も高い特別演出を示唆する「種類示唆画像」を表示している場合は、「種類示唆画像の昇格」を行うことは不可能である。そこで、本遊技機では、遊技者が演出に注目していない期間、すなわち、「特別演出が終了してから次の識別情報の変動表示が開始されるまでの期間」に「種類示唆画像の降格」を行うこととした。こうすると、遊技者は「種類示唆画像の降格」を認識し難くなるので、遊技興趣の低下を抑制することが可能となる。

10

【 0 1 7 2 】

< 上述した実施例から抽出できる遊技機 B 1 ~ B 1 2 >

上述した実施例のパチンコ機は、次のような遊技機 B 1 ~ B 1 2 として捉えることができる。

【 0 1 7 3 】

20

< 遊技機 B 1 >

識別情報を変動表示させる識別情報表示手段を備え、前記識別情報が特定態様で表示されることに基づいて、可変入球口が入球可能状態となる特定遊技を実行する遊技機であって、前記識別情報が特定態様で表示される可能性を示唆する特別演出を実行可能な特別演出実行手段を備え、

前記特別演出としては、示唆する前記可能性が互いに異なる複数種類の演出を実行可能であり、

前記特別演出が実行される前に、前記特別演出の種類を示唆する種類示唆画像を表示可能であり、

前記種類示唆画像が表示された場合は、表示された前記種類示唆画像が示唆する前記特別演出を実行可能である

30

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 7 4 】

このような遊技機では、「種類示唆画像」が表示された場合は、該「種類示唆画像」の示唆する特別演出が行われることがある。このため、遊技者に対して、識別情報が特定態様で表示される可能性（以下「特定態様表示可能性」ともいう）がより高い特別演出の種類を示唆する「種類示唆画像」が表示されることを期待させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。尚、以下では、『特定態様表示可能性のより高い特別演出の種類を示唆する「種類示唆画像」』を、単に『期待度の高い「種類示唆画像」』とも表現する。

【 0 1 7 5 】

40

< 遊技機 B 2 >

遊技機 B 1 において、

前記種類示唆画像が表示された場合は、

所定の実行条件が成立していれば、表示された前記種類示唆画像が示唆する前記特別演出を実行し、

前記所定の実行条件が成立していなければ、表示された前記種類示唆画像が示唆する前記特別演出を実行しない

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 7 6 】

このような遊技機では、「種類示唆画像」が表示されても、所定の実行条件が成立してい

50

なければ、該「種類示唆画像」が示唆する特別演出は実行されない。このため、期待度の高い「種類示唆画像」が表示されている場合は、遊技者に対して、所定の実行条件が成立していること、すなわち、特別演出が実行されることに期待させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0177】

<遊技機B3>

遊技機B2において、

前記特別演出が実行される前に、表示中の前記種類示唆画像を変更することが可能であることを特徴とする遊技機。

【0178】

このような遊技機では、特別演出が実行される前に、表示中の「種類示唆画像」が変更されること、すなわち、「種類示唆画像」が示唆する特別演出の種類が変更されることがある。このため、「種類示唆画像」が表示された場合は、遊技者に対して、表示中の「種類示唆画像」がより期待度の高い「種類示唆画像」に変更されることを期待させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0179】

<遊技機B4>

遊技機B3において、

表示中の前記種類示唆画像を変更する際は、該変更在先立って、該変更後の前記種類示唆画像を予告する変更後画像予告演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0180】

このような遊技機では、「種類示唆画像」が表示された場合は、変更後画像予告演出が行われることがある。この場合、表示中の「種類示唆画像」は、変更後画像予告演出が示唆する「種類示唆画像」に変更される。このため、遊技者に対して、『より期待度の高い「種類示唆画像」に変更されること』を予告する変更後画像予告演出が行われることを期待させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0181】

<遊技機B5>

遊技機B4において、

前記変更後画像予告演出として、所定の画像を変動表示させた後に停止表示させる演出を実行可能であり、

表示中の前記種類示唆画像を変更する際は、前記変更後画像予告演出で停止表示された画像が示唆する前記種類示唆画像に変更する

ことを特徴とする遊技機。

【0182】

このような遊技機の変更後画像予告演出では、所定の画像を変動表示させた後に停止表示させることで、変更後の種類示唆画像を予告（示唆）する。このため、遊技者に対して、変更後画像予告演出に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0183】

<遊技機B6>

遊技機B4または遊技機B5において、

時間の経過を示す時間経過演出を実行可能であり、

前記変更後画像予告演出は、前記時間経過演出の実行中に実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0184】

このような遊技機では、変更後画像予告演出は時間経過演出の実行中に行われる。このため、時間経過演出が開始されると、遊技者に対して、時間経過演出が終了するまでに変更後画像予告演出が行われることを期待させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 5 】

< 遊技機 B 7 >

遊技機 B 3 乃至遊技機 B 6 の何れか 1 つの遊技機において、
時間の経過を示す時間経過演出を実行可能であり、
表示された前記種類示唆画像は、前記時間経過演出の実行中に変更可能である
ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 8 6 】

このような遊技機では、表示中の種類示唆画像は、時間経過演出の実行中に変更される。
このため、時間経過演出が開始されると、遊技者に対して、時間経過演出が終了するまで
に、表示中の種類示唆画像が変更されることを期待させることができ、遊技興趣を高める
ことが可能となる。

10

【 0 1 8 7 】

< 遊技機 B 8 >

遊技機 B 6 または遊技機 B 7 において、
前記時間経過演出は、前記特別演出が行われるまでの時間の経過を示す演出である
ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 8 8 】

このような遊技機では、時間経過演出が開始されると、遊技者に対して、特別演出が行わ
れることを認識させることができる。そして、このように特別演出が行われることを認識
させた状況下で（時間経過演出が終了するまでに）、変更後画像予告演出が行われること
、あるいは、「種類示唆画像」が変更されることを期待させることができるので、遊技興
趣を高めることが可能となる。

20

【 0 1 8 9 】

< 遊技機 B 9 >

遊技機 B 1 乃至遊技機 B 8 の何れか 1 つの遊技機において、
前記種類示唆画像は、所定の客体を示す画像であり、
前記特別演出は、表示された前記種類示唆画像が示す前記所定の客体を表示する演出である
ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 9 0 】

このような遊技機では、所定の客体を示す画像（種類示唆画像）が表示されると、該所定
の客体を表示する演出（特別演出）が行われるので、「種類示唆画像」と特別演出との対
応関係を遊技者に認識し易くすることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【 0 1 9 1 】

< 遊技機 B 10 >

遊技機 B 9 において、
前記所定の客体の形状を表す形状画像と、前記所定の客体の名称を文字で示す文字画像と
をそれぞれ複数種類ずつ記憶する記憶手段を備え、
前記記憶手段に記憶された複数種類の形状画像は、互いに少なくとも色彩が異なっており、
前記種類示唆画像は、前記記憶手段に記憶された複数種類の前記形状画像のうちの 1 つの
前記形状画像と、前記記憶手段に記憶された複数種類の前記文字画像のうちの 1 つの前記
文字画像とを組み合わせ表示されるものであり、
前記形状画像が同一であっても、該形状画像に組み合わせ表示する前記文字画像が異な
れば、互いに異なる前記種類示唆画像を表示可能である
ことを特徴とする遊技機。

40

【 0 1 9 2 】

このような遊技機では、形状画像と文字画像とを組み合わせ「種類示唆画像」を表示す
るところ、形状画像が同一であっても該形状画像に組み合わせ表示する文字画像を異な
らせることによって、別々の「種類示唆画像」を表示することができる。このため、形状
画像（文字画像よりもデータサイズが大きくなりがちな形状画像）の種類数を少なくする
（表示可能な種類示唆画像の種類数よりも少なくする）ことができ、ひいては、「種類示

50

唆画像」を表示するための記憶容量を小さく抑えることが可能となる。

【 0 1 9 3 】

< 遊技機 B 1 1 >

遊技機 B 1 0 において、

表示中の前記種類示唆画像を変更するに際しては、表示中の前記種類示唆画像が有する前記形状画像とは異なる種類の前記形状画像を有する前記種類示唆画像に変更する

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 9 4 】

このような遊技機では、形状画像が同一であっても該形状画像に組み合わせて表示する文字画像を異ならせることによって、別々の「種類示唆画像」を表示することができる。このように、次のような問題が生じる虞がある。すなわち、「種類示唆画像」を変更するに際して、変更前の「種類示唆画像」と形状画像が同一であっても文字画像のみが異なる「種類示唆画像」に変更すると（同一の形状画像を有する種類示唆画像に変更すると）、「種類示唆画像」の色彩は変更されない。そこで、本遊技機では、「種類示唆画像」を変更するに際しては、表示中の「種類示唆画像」が有する形状画像（表示中の種類示唆画像を構成する形状画像）とは異なる種類の形状画像を有する「種類示唆画像」に変更することとした。こうすると、「種類示唆画像」が変更される際は、「種類示唆画像」の色彩が変更されるので、遊技者に対して、「種類示唆画像」が変更されたことを認識させ易くなり、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 1 9 5 】

< 遊技機 B 1 2 >

遊技機 B 3 乃至遊技機 B 1 1 の何れか 1 つの遊技機において、

表示中の前記種類示唆画像が示唆する前記特別演出が開始された場合であって、該種類示唆画像を、前記識別情報が特定態様で表示される可能性の高い前記特別演出に対応する前記種類示唆画像から該可能性の低い前記特別演出に対応する前記種類示唆画像に変更する場合は、該変更は、該特別演出が終了してから次の前記識別情報の変動表示が開始されるまでの期間に行う

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 9 6 】

このような遊技機では、識別情報の変動表示中は、「特定態様表示可能性の低い特別演出を示唆する種類示唆画像」から「特定態様表示可能性の高い特別演出を示唆する種類示唆画像」への変更（種類示唆画像の昇格）が行われることを遊技者は期待している。このため、その逆の「特定態様表示可能性の高い特別演出を示唆する種類示唆画像」から「特定態様表示可能性の低い特別演出を示唆する種類示唆画像」への変更（種類示唆画像の降格）が行われると、遊技興趣を低下させてしまう。もっとも、当然ながら、「種類示唆画像の昇格」だけを行うことは不可能であり、何れかのタイミングで「種類示唆画像の降格」を行う必要がある。例えば、特定態様表示可能性の最も高い特別演出を示唆する「種類示唆画像」を表示している場合は、「種類示唆画像の昇格」を行うことは不可能である。そこで、本遊技機では、遊技者が演出に注目していない期間、すなわち、「特別演出が終了してから次の識別情報の変動表示が開始されるまでの期間」に「種類示唆画像の降格」を行うこととした。こうすると、遊技者は「種類示唆画像の降格」を認識し難くなるので、遊技興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 産業上の利用可能性 】

【 0 1 9 7 】

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 】

【 0 1 9 8 】

1 ... パチンコ機（遊技機）、2 0 ... 遊技盤、2 8 ... 大入賞口（可変入球口）、4 0 ... 演出用開口部、4 1 ... 演出表示装置、2 0 0 ... 主制御基板、2 0 1 ... C P U（特典付与手段、

10

20

30

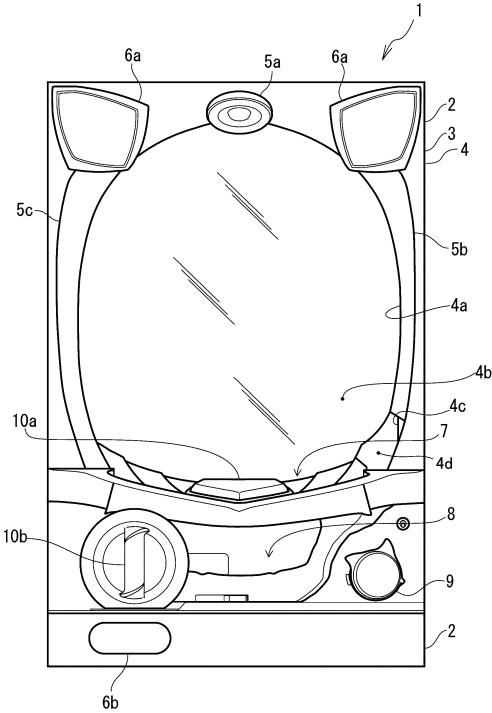
40

50

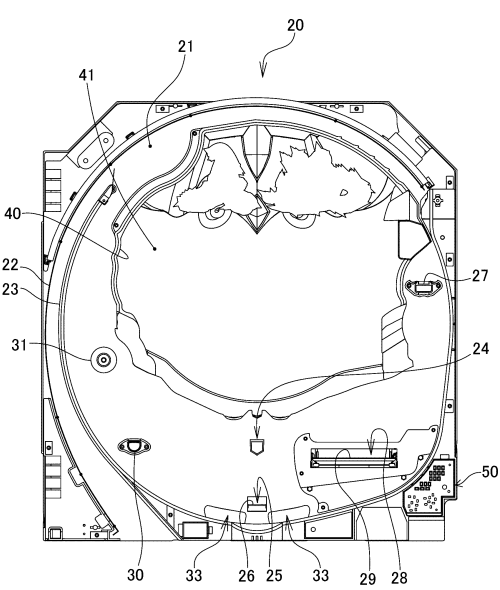
識別情報表示手段、特定遊技実行手段)、220...サブ制御基板、221...CPU(特別演出実行手段)、230...画像音声制御基板、236...画像ROM(記憶手段)。

【図面】

【図1】



【図2】



10

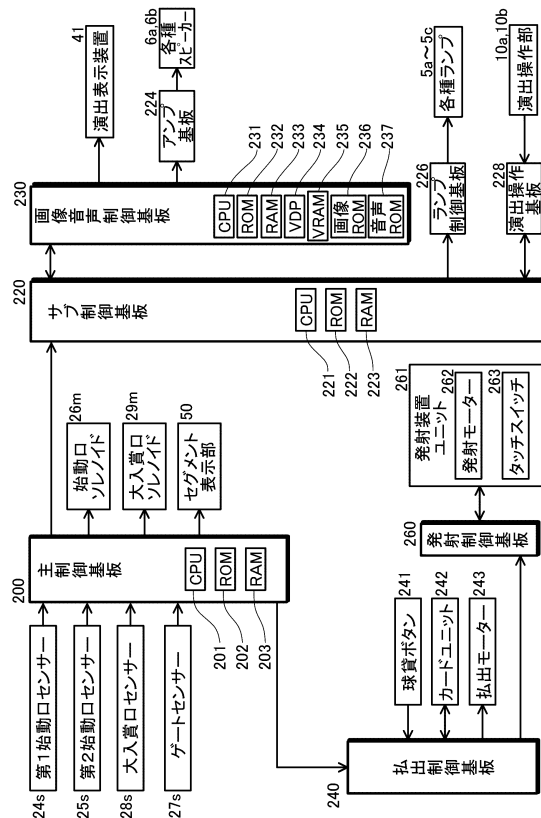
20

30

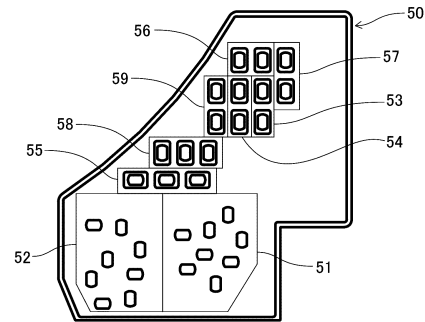
40

50

【 図 3 】



【 図 4 】



10

20

【 図 5 】

(a)

第1特図

大当たり図柄	ラウンド遊技の回数
1～ 50(50%)	4回(4ラウンド大当たり遊技)
51～ 90(40%)	6回(6ラウンド大当たり遊技)
91～ 94(4%)	7回(7ラウンド大当たり遊技)
95～100(6%)	16回(16ラウンド大当たり遊技)

(b)

第2特図

大当たり図柄	ラウンド遊技の回数
201～250 (50%)	4回(4ラウンド大当たり遊技)
251～290 (40%)	6回(6ラウンド大当たり遊技)
291～294 (4%)	7回(7ラウンド大当たり遊技)
295～300 (6%)	16回(16ラウンド大当たり遊技)

【 図 6 】

(a)

第1特図

大当たり図柄	ラウンド遊技の回数	高確回数	電サポ回数
1～ 45(45%)	4回(4ラウンド大当たり遊技)	6回	25回
46～ 50(5%)	4回(4ラウンド大当たり遊技)	6回	50回
51～ 90(40%)	6回(6ラウンド大当たり遊技)	6回	50回
91～ 94(4%)	7回(7ラウンド大当たり遊技)	6回	50回
95～100(6%)	16回(16ラウンド大当たり遊技)	6回	100回

(b)

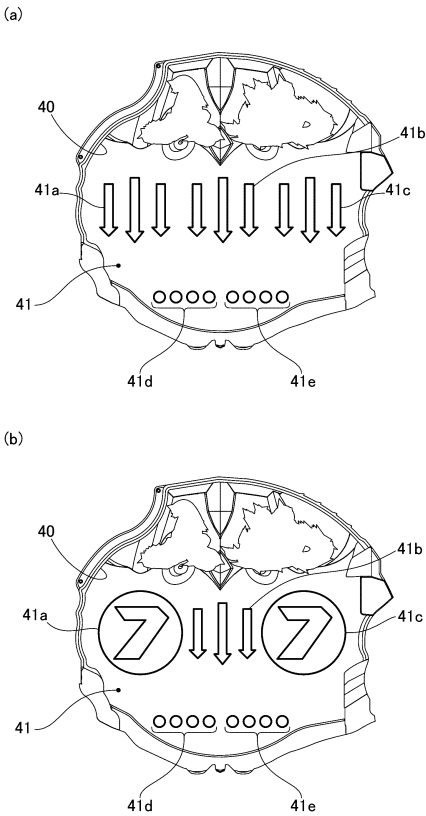
第2特図

大当り図柄	ラウンド遊技の回数	高確回数	電サバ回数
201～245 (45%)	4回(4ラウンド大当り遊技)	6回	25回
246～250 (5%)	4回(4ラウンド大当り遊技)	6回	50回
251～290 (40%)	6回(6ラウンド大当り遊技)	6回	50回
291～294 (4%)	7回(7ラウンド大当り遊技)	6回	50回
295～300 (6%)	16回(16ラウンド大当り遊技)	6回	100回

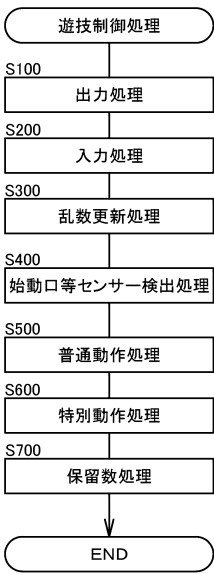
30

40

【図 7】



【図 8】



10

20

【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

<第1特図>

	低確率状態 且つ 非電サボ状態		高確率状態 且つ 電サボ状態		低確率状態 且つ 電サボ状態	
	大当り	外れ	大当り	外れ	大当り	外れ
保留数 1						
保留数 2						
保留数 3						
保留数 4						

<第2特図>

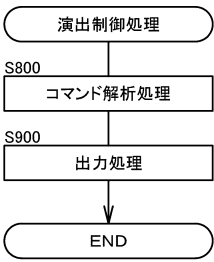
	低確率状態 且つ 非電サボ状態		高確率状態 且つ 電サボ状態		低確率状態 且つ 電サボ状態	
	大当り	外れ	大当り	外れ	大当り	外れ
保留数 1						
保留数 2						
保留数 3						
保留数 4						

30

40

50

【図 1 1】



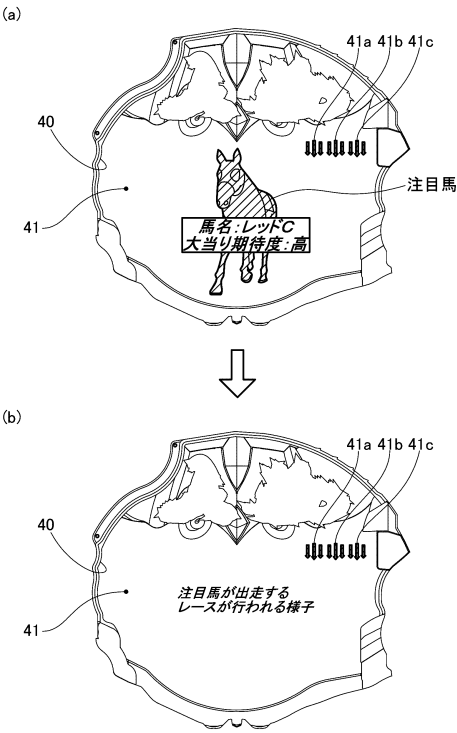
【図 1 2】

受信コマンド	対応処理
事前判定結果コマンド	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
大当り遊技開始コマンド	大当り遊技演出を開始
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
大当り遊技終了コマンド	大当り遊技演出を終了
遊技状態指定コマンド	遊技状態に対応する演出を開始

10

20

【図 1 3】



【図 1 4】

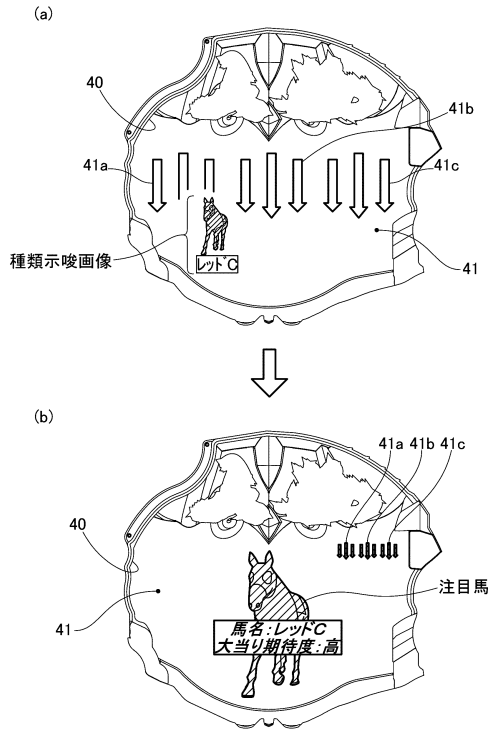
注目馬の馬名	大当り期待度
レッドA ホワイトA ブラックA	高
レッドB ホワイトB ブラックB	中
レッドC ホワイトC ブラックC	低

30

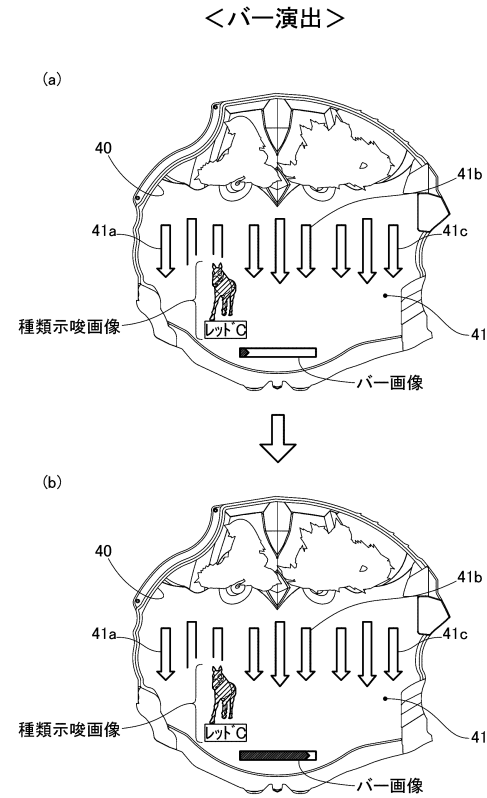
40

50

【図 15】



【図 16】

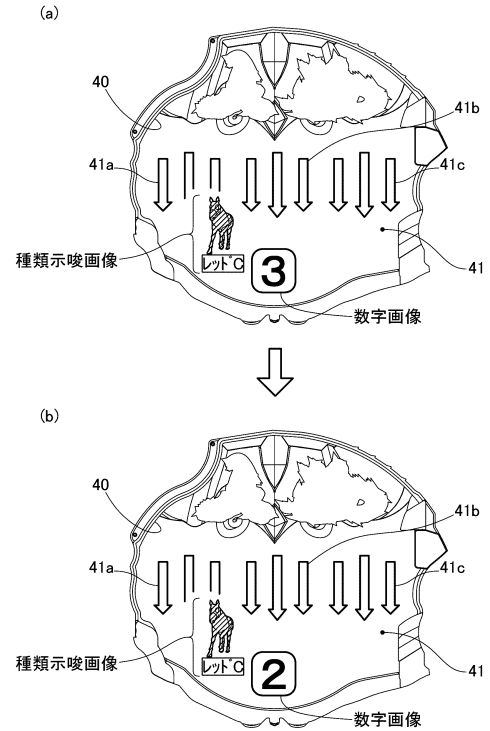


10

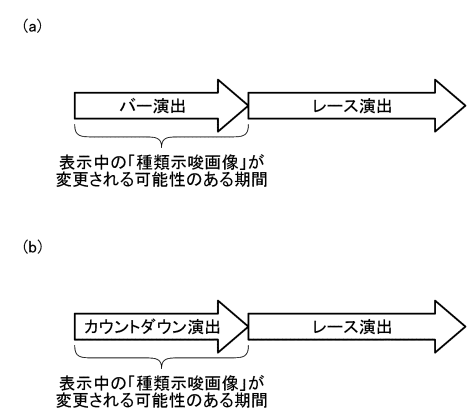
20

【図 17】

<カウントダウン演出>



【図 18】

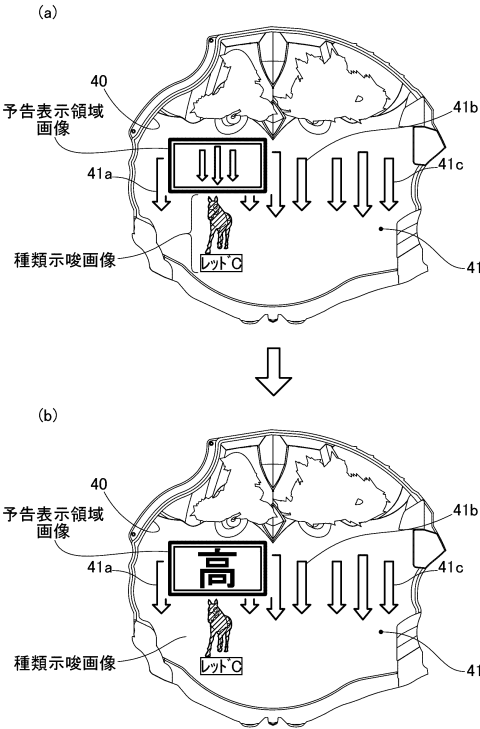


30

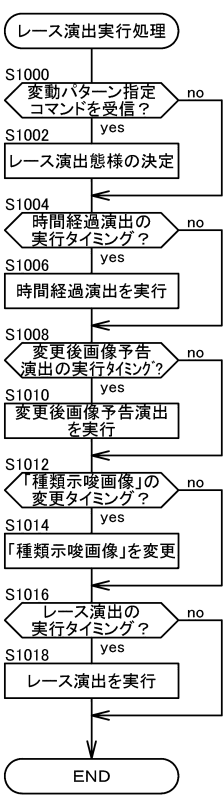
40

50

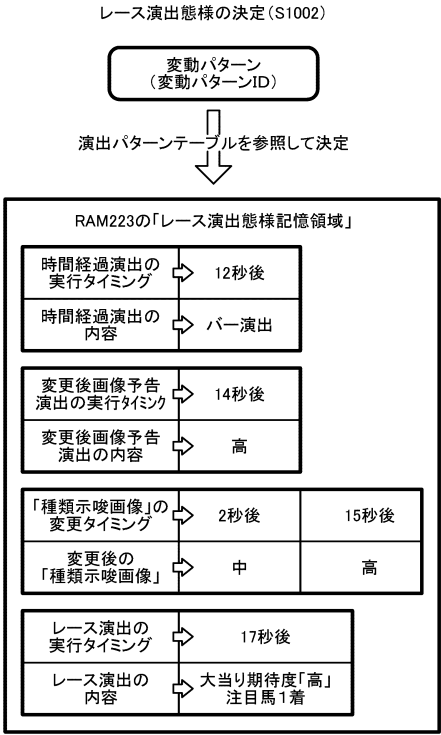
【図 19】



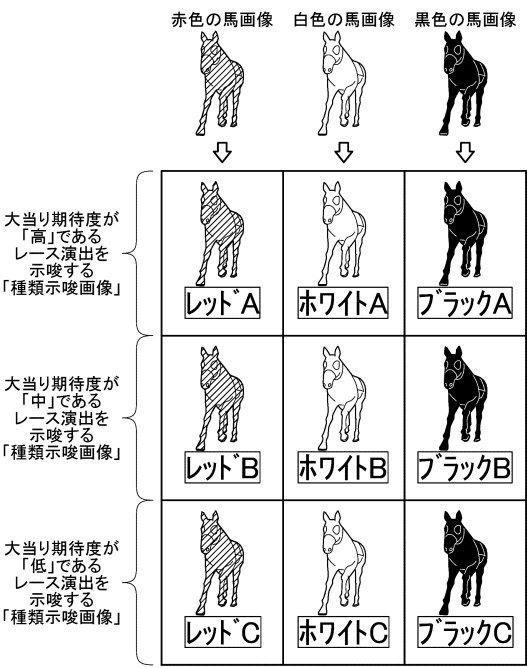
【図 20】



【図 21】



【図 22】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- ディ内
(72)発明者 山本 健弘
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
(72)発明者 野原 修平
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
審査官 小泉 早苗
(56)参考文献 特開2017-148121(JP,A)
特開2016-077341(JP,A)
特開2016-116560(JP,A)
(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02