

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2022-39728
(P2022-39728A)

(43)公開日 令和4年3月10日(2022.3.10)

(51)国際特許分類	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 0 4 D	2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全38頁)			
(21)出願番号	特願2020-144890(P2020-144890)	(71)出願人	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2年8月28日(2020.8.28)	(74)代理人	100111970 弁理士 三林 大介
		(74)代理人	100163315 弁理士 安藤 健二
		(72)発明者	島崎 徳人 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
		F ターム (参考)	2C088 EB78 2C333 AA11 CA26 CA49 CA50 CA60 GA01

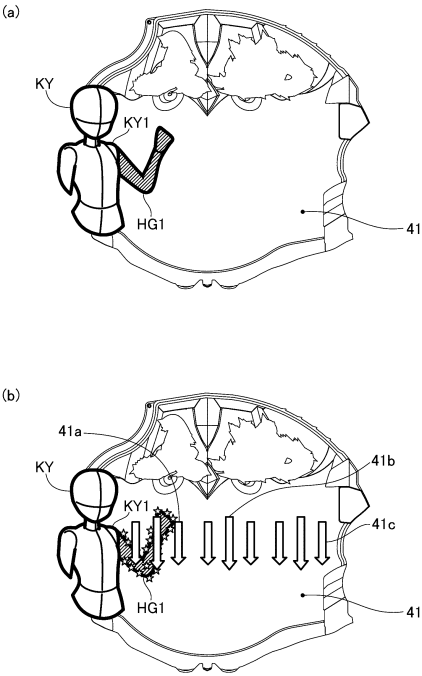
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】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。

【解決手段】本発明の遊技機では、「第1部位役物」が設けられており、この「第1部位役物」は、特定キャラクターの第1部位を示す形状を有している。そして、表示部の表示領域のうち、この「第1部位役物」に対応する位置には、特定キャラクターの第2部位を示す「第2部位画像」が表示される。このため、遊技者に対して、「第1部位役物」と「第2部位画像」とで1つの特定キャラクターを一体的に表現する（見せる）ことができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【選択図】図14



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技媒体を利用して遊技を行う遊技機であって、
表示領域を有する表示部と、
前記表示領域の近傍に設けられ、特定キャラクターの第 1 部位を示す形状を有する第 1 部位役物と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】**

10

【0001】

本発明は、遊技球や遊技メダル等の遊技媒体を利用して遊技を行う遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

遊技機としては、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パチンコ機や、外周面に複数種類の図柄が描かれた回胴を回転させ、該回胴を停止させることによって遊技を行うスロットマシンなどが知られている。

【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、上述した当り遊技を行う遊技機では、識別図柄の変動表示中に、該識別図柄が当り図柄で停止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）。

20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】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。

30

【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、

遊技媒体を利用して遊技を行う遊技機であって、
表示領域を有する表示部と、
前記表示領域の近傍に設けられ、特定キャラクターの第 1 部位を示す形状を有する第 1 部位役物と、
を備える

40

ことを特徴とする。

【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実行可能な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】**【0009】**

【図 1】本実施例のパチンコ機の正面図である。

50

- 【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】本実施例の大当り遊技におけるラウンド遊技回数を示す説明図である。
- 【図 6】本実施例の大当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 4 1 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。 10
- 【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。
- 【図 13】本実施例の「キャラクター役物 K Y」を示す説明図である。
- 【図 14】本実施例の「第 1 演出」が行われる様子を示す説明図である。
- 【図 15】本実施例の「第 1 演出」で「チビキャラ画像 C K」が表示される様子を示す説明図である。
- 【図 16】本実施例の「第 1 演出」で中装飾図柄 4 1 b が変動表示する様子を示す説明図である。 20
- 【図 17】本実施例の「第 2 演出」が行われる様子を示す説明図である。
- 【図 18】本実施例の「第 2 演出」で背景画像が変化される様子を示す説明図である。
- 【図 19】本実施例の「第 2 演出」で中装飾図柄 4 1 b が変動表示する様子を示す説明図である。
- 【図 20】本実施例の「第 2 演出」で中装飾図柄 4 1 b が停止表示する様子を示す説明図である。
- 【図 21】本実施例の「キャラクター役物 K Y」の発光パターンによる「第 1 演出期待度」、「第 2 演出期待度」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「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。

【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：

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．キャラクター役物演出：

E - 1．第 1 演出：

E - 2．第 2 演出：

E - 3．「キャラクター役物演出」の大当り期待度：

E - 4．「キャラクター役物 K Y」の発光：

【0012】

A．パチンコ機の装置構成：

40 50

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 20（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 20 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。

【 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 20 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 20 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。

10

【 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。

20

【 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 242（図 3 参照）を介して貸し出される遊技球（遊技媒体）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 261（図 3 参照）に接続されている。この発射装置ユニット 261 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 261 に伝達され、発射装置ユニット 261 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。

30

【 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 10 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 10 b が設けられている。これらの演出ボタン 10 a やジョグシャトル 10 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。

40

【 0 0 1 8 】

A - 2 . 遊技盤の構成 :

図 2 は、遊技盤 20 の盤面構成を示す説明図である。前述したように、遊技盤 20 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 20 の中央には略円形状の遊技領域 21 が形成されている。発射装置ユニット 261（図 3 参照）から発射された遊技球は、外レール 22 と内レール 23 との間を流れて遊技領域 21 に放出され、遊技領域 21 の上方から下方に向かって流下する。遊技領域 21 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 21 を流下する遊技球の様子

50

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。

10

【 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、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過して遊技盤 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。

20

【 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。

【 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過して遊技盤 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。

30

【 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。

40

【 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

50

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、10 個の遊技球が遊技者に払い出される。

【0026】

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。

【0027】

10

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 の制御下で画像の表示や音声の出力に係る制御を司る画像音声制御基板 2 3 0 と、サブ制御基板 2 2 0 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 2 2 6 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 2 4 0 と、遊技球の発射に係る制御を司る発射制御基板 2 6 0 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 2 0 1、2 2 1、2 3 1 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 2 0 2、2 2 2、2 3 2 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 2 0 3、2 2 3、2 3 3 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。

20

【0028】

主制御基板 2 0 0 には、第 1 始動口 2 4 へ入球した遊技球を検知する第 1 始動口センサー 2 4 s や、第 2 始動口 2 5 へ入球した遊技球を検知する第 2 始動口センサー 2 5 s、大入賞口 2 8 へ入球した遊技球を検知する大入賞口センサー 2 8 s、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 2 7 s などが接続されている。主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 1 は、第 1 始動口センサー 2 4 s や、第 2 始動口センサー 2 5 s、大入賞口センサー 2 8 s、ゲートセンサー 2 7 s 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 2 2 0 や、払出制御基板 2 4 0、発射制御基板 2 6 0 などに向けて送信する。

30

【0029】

また、主制御基板 2 0 0 には、第 2 始動口 2 5 に設けられた開閉扉 2 6 に開閉動作を行わせるための(第 2 始動口 2 5 を開放状態、閉鎖状態にするための)始動口ソレノイド 2 6 m や、大入賞口 2 8 に設けられた開閉扉 2 9 に開閉動作を行わせるための(大入賞口 2 8 を開放状態、閉鎖状態にするための)大入賞口ソレノイド 2 9 m、セグメント表示部 5 0 などが接続されている。主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 1 は、始動口ソレノイド 2 6 m、大入賞口ソレノイド 2 9 m、セグメント表示部 5 0 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。

40

【0030】

サブ制御基板 2 2 0 には、画像音声制御基板 2 3 0 や、ランプ制御基板 2 2 6、演出操作基板 2 2 8 が接続されている。サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 は、主制御基板 2 0 0 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 2 3 0 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 2 2 6 に対しては、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 (以下「各種ランプ 5 a ~ 5 c」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

50

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（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、ＣＰＵ２３１、ＲＯＭ２３２、ＲＡＭ２３３に加えて、ＶＤＰ２３４、画像ＲＯＭ２３６、音声ＲＯＭ２３７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ＲＯＭ２３６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ＲＯＭ２３７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および下部スピーカー６ｂ（以下「各種スピーカー６ａ，６ｂ」ともいう）から出力する。

【００３３】

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。

【００３４】

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。

【００３５】

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。

【００３６】

< 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２４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２４に入球し、その入球した遊技球が第１始動口センサー２４ｓ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）

10

20

30

40

50

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 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、第 1 特図として、大当たり図柄 1 ~ 1 0 0、外れ図柄 1 0 1 の 1 0 1 種類の図柄を停止表示可能であり、第 2 特図として、大当たり図柄 2 0 1 ~ 3 0 0、外れ図柄 3 0 1 の 1 0 1 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 2 4 に入球することに基づく大当たり判定（以下「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 1 ~ 1 0 0 の何れかで停止表示され、第 1 特図についての大当たり判定の結果が外れである場合は、第 1 特図が外れ図柄 1 0 1 で停止表示される。また、遊技球が第 2 始動口 2 5 に入球することに基づく大当たり判定（以下「第 2 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 2 特図が大当たり図柄 2 0 1 ~ 3 0 0 の何れかで停止表示され、第 2 特図についての大当たり判定の結果が外れである場合は第 2 特図が外れ図柄 3 0 1 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）を大当た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。本明細書では、特別図柄が変動表示を開始してから、所定の變動時間の経過により当該變動表示が終了して、特別図柄が大当た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 回の變動表示の結果が得られるまでの遊技を「特別図柄變動」とも表現する。

【 0 0 3 8 】

< 大当たり遊技 >

第 1 特図または第 2 特図が何れかの大当たり図柄で停止表示されると、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たり遊技を開始する。図 2 を用いて前述したように、大入賞口 2 8 には右打ちされた遊技球が入球可能であるので、大当たり遊技中は右打ちが行われることとなる。

【 0 0 3 9 】

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、1 回の大当た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 特図が大当たり図柄 1 ~ 5 0 で停止表示された場合は（第 1 特図が大当たり図柄で停止表示される場合は 5 0 % の確率で）、4 回のラウンド遊技が行われる 4 ラウンド大当たり遊技が行われ、第 1 特図が大当たり図柄 5 1 ~ 9 0 で停止表示された場合は（第 1 特図が大当たり図柄で停止表示される場合は 4 0 % の確率で）、6 回のラウンド遊技が行われる 6 ラウンド大当たり遊技が行われ、第 1 特図が大当たり図柄 9 1 ~ 9 4 で停止表示された場合は（第 1 特図が大当た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 ラウンド大当たり遊技が行われ、第 1 特図が大当たり図柄 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)、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。

10

【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、10個の遊技球が入球した場合(10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100個(10カウント×払出数10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、ラウンド遊技回数のより多い大当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り遊技を実行可能であると捉えることができる。

20

【0041】

上述した大当り遊技の実行中は、セグメント表示部50のラウンド表示部55に実行中の大当り遊技の種類(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55には3個のLEDが配置されており、このラウンド表示部55では、3個のLEDのうち左のLEDを点灯することで4ラウンド大当り遊技の実行中であることを示し、中のLEDを点灯することで6ラウンド大当り遊技の実行中であることを示し、右のLEDを点灯することで7ラウンド大当り遊技の実行中であることを示し、3個全てのLEDを点灯することで16ラウンド大当り遊技の実行中であることを示す。

【0042】

<特別図柄の保留>

遊技球が第1始動口24に入球すると、上述したように第1特図についての大当り判定や変動表示が行われるものの、これらの大当り判定や変動表示は、遊技球が第1始動口24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50の第1特図保留表示部53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53には2個のLEDが配置されており、この第1特図保留表示部53では、2個のLEDのうち1個のLED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LED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LED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LEDを点滅することで第1特図保留数が4個

30

40

【0043】

また、遊技球が第2始動口25に入球すると、上述したように第2特図についての大当り判定や変動表示が行われるものの、これらの大当り判定や変動表示も、遊技球が第2始動口25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50の第2特図保留表示部54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54にも2個のLEDが配置されており、この第2特図保留表示部54では、2個のLEDのうち

50

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。

【 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）。また、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、まとめて「特図保留」とも表現する。

10

【 0 0 4 5 】

< 普通図柄の変動表示、普図当り遊技 >

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である。右打ちされた遊技球が普通図柄作動ゲート 2 7 を通過し、その遊技球がゲートセンサー 2 7 s 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 5 0 には、普通図柄を表示する普図表示部 5 6 が設けられており、普図表示部 5 6 には 2 個の L E D が配置されている。普通図柄は、普図表示部 5 6 において、2 個の L E D のうち点灯する L E D を切り替えることによって変動表示され、2 個の L E D のうち所定の L E D 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 L E D のうち左の L E D を点灯させた「普図当り図柄」と、右の L E D 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 2 5 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。

20

30

【 0 0 4 6 】

< 普通図柄の保留 >

遊技球が普通図柄作動ゲート 2 7 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 2 7 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 5 0 の普図保留表示部 5 7 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 5 7 には 2 個の L E D が配置されており、この普図保留表示部 5 7 では、2 個の L E D のうち 1 個の L E D を点灯することで普図保留数が 1 個であることを示し、2 個の L E D を点灯することで普図保留数が 2 個であることを示し、1 個の L E D を点滅することで普図保留数が 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

40

50

および普通図柄の変動表示を行う。

【 0 0 4 7 】

< 遊技状態 >

ここで、本実施例のパチンコ機 1 では、大当たり判定において大当たりと判定される確率（本明細書では「大当たり確率」ともいう）に係る遊技状態と、第 2 始動口 2 5 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。これらのうち大当たり確率に係る遊技状態は、「大当たり確率が低い低確率状態」または「大当たり確率が低確率状態よりも高い高確率状態」に設定される。また、第 2 始動口 2 5 への遊技球の入球頻度に係る遊技状態は、「第 2 始動口 2 5 への遊技球の入球頻度が低い非電サポ状態」または「第 2 始動口 2 5 への遊技球の入球頻度が高い電サポ状態」に設定される。

10

【 0 0 4 8 】

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た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特別図柄変動（特別図柄の変動表示）の回数であり、「電サポ回数」とは、電サポ状態が設定された状態で実行可能な特別図柄変動（特別図柄の変動表示）の回数である。

【 0 0 4 9 】

本実施例のパチンコ機 1 では、何れの大当たり遊技が行われた場合であっても、大当た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、電サポ回数が大当たり遊技の開始契機となった大当た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、何れの大当た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 特図が大当たり図柄 1 ～ 4 5 で停止表示された場合は（第 1 特図が大当た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 特図が大当たり図柄 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 特図が大当た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 特図が大当たり図柄 9 5 ～ 1 0 0 で停止表示された場合は（第 1 特図が大当た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 特図が大当たり図柄 2 0 1 ～ 2 4 5 で停止表示された場合は（第 2 特図が大当た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 特図が大当たり図柄 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 特図が大当た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 特図が大当たり図柄 2 9 5 ～ 3 0 0 で停止表示された場合は（第 2 特図が大当た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。

20

30

【 0 0 5 0 】

尚、高確回数が 6 回に設定された後に特別図柄変動（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特別図柄変動（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。

40

【 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 LED が配置されており、電サポ状態の設定中は、この 3 個の LED 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

50

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、大当た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たり遊技中は、右打ち表示部 5 9 に配置された 2 個の LED を点灯することによって右打ちを行うことを示す。尚、非電サポ状態中は、第 1 始動口 2 4 へ遊技球を入球させる遊技が行われるので、左打ちが行われる。

【 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 CPU 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 CPU 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（特別図柄変動）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（特別図柄変動）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（特別図柄の停止表示）と同期して装飾図柄 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、装飾図柄として「 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。

【 0 0 5 4 】

図 7 (a) には、3 つの装飾図柄 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、初めに左装飾図柄 4 1 a が停止表示され、次に右装飾図柄 4 1 c が停止表示され、最後に中装飾図柄 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 つの装飾図柄 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 つの装飾図柄 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 つの装飾図柄 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、停止表示された装飾図柄 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）。

【 0 0 5 5 】

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 つの装飾図柄 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 つの装飾図柄 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装飾図柄 4 1 a と、続いて停止表示される右装飾図柄 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装飾図柄 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一の装飾図柄を除いた装飾図柄）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（一の装飾図柄）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。尚、リーチ演出を実行するサブ制御基板 220 の CPU 221 は「リーチ演出実行手段」として捉えることもできる。

【0056】

また、図 7 に示すように、演出表示装置 41 の表示画面上の下部には、特別図柄（装飾図柄 41a, 41b, 41c）の変動表示中であることを示す「当該用画像（例えば、ボールを示す円形の画像）」が表示される。また、特図保留が記憶されていることを示す「保留画像（例えば、ボールを示す円形の画像であって当該用画像より小さい画像）」が表示される。詳しくは、非電サボ状態中であれば、第 1 特図保留数と同数の保留画像を表示し、電サボ状態中であれば、第 2 特図保留数と同数の保留画像を表示する。

10

【0057】

C. 遊技制御処理 :

図 8 は、主制御基板 200 の CPU 201 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 200 の CPU 201 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 200 の CPU 201 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 の初期化处理や、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】

20

< 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。

【0059】

30

< 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 10 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。

40

【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

50

、この大当り図柄の種類は「図柄選択乱数」に基づいて選択される。乱数更新処理（S 3 0 0）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（S 3 0 0）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。

【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（S 400）を行う。この始動口等センサー検出処理（S 400）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 は先ず、ゲートセンサー 27 s 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、普図当り判定乱数を取得すると共に該普図当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。

10

【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 24 s 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、RAM 203 に確保された第 1 特図保留記憶領域に記憶される。

20

【0063】

ここで、第 1 特図の変動表示（特別図柄変動）は、第 1 特図保留として取得された大当り判定乱数、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（特別図柄の変動表示）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 特図保留に基づく特別図柄変動や図柄変動演出）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り図柄が停止表示されるか否か（大当り遊技が開始されるか否か）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情報を含む特図保留記憶コマンドを 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特図保留記憶コマンドは次の出力処理（S 100）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 特図保留が新たに記憶されたことを検出すると共に、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。

30

40

【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 25 s

50

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情報を含む特図保留記憶コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。こうして出力バッファに記憶された特図保留記憶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特図保留が新たに記憶されたことを検出すると共に、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

柄の確定表示時間を設定する。

【 0 0 6 9 】

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 5 6 の左の L E D 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 2 5 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。

【 0 0 7 0 】

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 2 5 が開放状態・閉鎖状態となるように、始動口ソレノイド 2 6 m を制御して開閉扉 2 6 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。

【 0 0 7 1 】

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 2 5 への遊技球の入球頻度に係る遊技状態が「第 2 始動口 2 5 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 2 5 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、電サボ状態は非電サボ状態と比較して、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 2 5 の開放時間が長く設定される。従って、電サボ状態は非電サボ状態と比較して、第 2 始動口 2 5 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 2 5 への遊技球の入球頻度が高くなる（高頻度状態）。例えば、非電サボ状態が設定されている場合は、普図当り確率を 1 0 0 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 1 0 0 分の 1 の乱数を普図当りとし）、普図変動時間を 5 秒に設定し、普図当り遊技における第 2 始動口 2 5 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、電サボ状態が設定されている場合は、普図当り確率を 1 0 0 分の 9 9 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 1 0 0 分の 9 9 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 2 5 の開放時間を 4 . 5 秒（1 . 5 秒 × 3 回開放）に設定する。

【 0 0 7 3 】

< 特別動作処理 >

主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、続いて、特別動作処理（S 6 0 0）を行う。この特別動作処理（S 6 0 0）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 2 0 0 の C P U 2 0 1 はまず、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。

【 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

10

20

30

40

50

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。

【 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（大当り確率）に係る遊技状態は「大当り確率が低い低確率状態」または「大当り確率が低確率状態よりも高い高確率状態」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第 1 数の乱数（例えば 1 6 0 分の 1）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第 1 数よりも多い第 2 数の乱数（例えば 5 0 分の 1）を大当りとする。

10

【 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（特別図柄変動）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 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。

20

【 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。

30

【 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（特別図柄変動）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。

40

【 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特別図柄変動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 】

50

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10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、大当たり判定の結果、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220のCPU221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220のCPU221は、大当たり判定の結果が大当たりである場合は、リーチ演出の後に装飾図柄41a, 41b, 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200のROM202に予め記憶されている。

10

【0081】

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。

20

【0082】

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。

30

【0083】

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。

40

【0084】

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28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28の開放パターンを設定する。こうして大入賞口28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

50

当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。この大当り遊技開始コマンドには、今回開始する大当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。

【 0 0 8 5 】

一方、大当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する。ラウンド遊技中 (大当り遊技中) は、遊技球が大入賞口 2 8 に入球する毎に、遊技球が大入賞口 2 8 に入球したことを示す大入賞口入球コマンドを出力バッファに記憶する。そして、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、大入賞口入球コマンド、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。

【 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) が終了したら大当り遊技を終了する。そして、大当り遊技の終了を示す大当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ボ状態に設定する。このとき、高確率は、何れの大当り図柄が停止表示された場合も 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、2 5 回、5 0 回、1 0 0 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 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。

【 0 0 8 7 】

尚、第 1 始動口センサー 2 4 s、第 2 始動口センサー 2 5 s は「検知手段」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 R A M 2 0 3 は「取得情報記憶手段」として捉えることもできる。また、第 1 特図保留または第 2 特図保留が所定の情報であるか否かの事前判定を行う主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は「事前判定手段」として捉えることもできる。また、特別図柄は「識別図柄」として捉えることもでき、特別図柄 (識別図柄) の変動表示である「特別図柄変動 (識別図柄変動)」を行う主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は「識別図柄変動手段」として捉えることもできる。また、大入賞口 2 8 は「可変入球口」として捉えることもでき、大当り遊技は「当り遊技」、「特典」として捉えることもでき、特別図柄変動 (識別図柄変動) で大当り図柄 (当り図柄) が停止表示すると大当り遊技 (当り遊技) を実行する主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は「当り遊技実行手段」、「特典付与手段」として捉えることもできる。

【 0 0 8 8 】

D . 演出制御処理 :

図 1 1 は、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 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 2 2 0 の C P U 2 2 1 によって、所定周期毎 (例えば 1 0 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、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 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、C P U 2 2 1 の初期化处理や、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。

10

20

30

40

【 0 0 8 9 】

演出制御処理を開始すると、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は先ず、コマンド解析処理を行う (S 8 0 0) 。ここで、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、主制御基板 2 0 0 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 R A M 2 2 3 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 (S 8 0 0) 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 2 0 0 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 2 3 0 やランプ制御基板 2 2 6 等に送信するコマンドを R A M 2 2 3 に確保された出力バッファに記憶する。

【 0 0 9 0 】

サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、続いて、出力処理を行う (S 9 0 0) 。この処理では、R A M 2 2 3 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 2 3 0 やランプ制御基板 2 2 6 等に送信する。サブ制御基板 2 2 0 からコマンドを受信すると、画像音声制御基板 2 3 0 は、受信したコマンドに対応する画像を演出表示装置 4 1 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 6 a , 6 b 等から出力する。また、ランプ制御基板 2 2 6 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 5 a ~ 5 c 等を発光させる。

【 0 0 9 1 】

以上のように、サブ制御基板 2 2 0 は、画像音声制御基板 2 3 0 やランプ制御基板 2 2 6 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 2 2 0 が画像音声制御基板 2 3 0 やランプ制御基板 2 2 6 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 2 2 0 の C P U 2 2 1 が各種演出を実行する」とも表現する。

【 0 0 9 2 】

図 1 2 には、主制御基板 2 0 0 から受信したコマンドに対応して、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 が行う処理を示している。図 1 2 に示すように、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、特図保留記憶コマンドを受信した場合は、新たに特図保留が記憶されたことを検出すると共に (特図保留が記憶されていることを示す保留画像を表示すると共に) 、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 4 1 に表示させる。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。

【 0 0 9 3 】

また、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、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 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c 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、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c 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、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c 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 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c をゾロ目またはバラケ目で停止表示する。尚、ゾロ目は「特定態様」として捉えることもでき、バラケ目で「非特定態様」として捉えることもできる。

【 0 0 9 4 】

また、図 1 2 に示すように、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 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

10

20

30

40

50

行すると共に、大当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、開始された大当り遊技のラウンド遊技回数（４ラウンド大当り遊技、６ラウンド大当り遊技、７ラウンド大当り遊技、１６ラウンド大当り遊技の何れか）を示唆する演出や、開始された大当り遊技終了後に設定される遊技状態や、高確回数（６回）、電サポ回数（２５回、５０回、１００回の何れか）を示唆する演出を実行する。

【００９５】

また、サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２１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、ラウンド遊技中に大入賞口入球コマンドを受信すると、大入賞口２８に遊技球が入球したことを示す演出を行う。例えば、大入賞口２８に遊技球が入球したことに対応して、遊技者に遊技球が払い出されたことを示す演出を行う。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。

10

【００９６】

また、サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２１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、装飾図柄４１ａ，４１ｂ，４１ｃ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、電サポ状態が設定された場合は残りの電サポ回数を表示する演出を開始したりする。

20

【００９７】

Ｅ．キャラクター役物演出：

ここで、本実施例のパチンコ機１では、図１３に示すように、演出表示装置４１の表示領域の左側（近傍）に「キャラクター役物ＫＹ」が設けられている。「キャラクター役物ＫＹ」は、特定キャラクター（例えば、アニメや映画のキャラクター、芸能人など）の形状を有している。詳しくは、「キャラクター役物ＫＹ」は、特定キャラクターの頭部、胴部の一部、右腕部の一部、左肩部の形状を有している。そして、これらの部位のうち、少なくとも左肩部の形状を有している部位ＫＹ１（本明細書では「左肩部ＫＹ１」ともいう）は、演出表示装置４１の表示領域の前方（遊技者側）に位置している。換言すると、少なくとも「左肩部ＫＹ１」は、演出表示装置４１の表示領域の前方に重ねて配置されている。

30

【００９８】

このような「キャラクター役物ＫＹ」は、「演出表示装置４１の表示領域を装飾する役物」として捉えることもでき、「演出用開口部４０の縁部に配置された役物」として捉えることもできる。尚、「キャラクター役物ＫＹ」は、その一部または全部が移動することはなく（可動部分を有しておらず）、例えば、樹脂等で一体成型された役物である。

【００９９】

本実施例のパチンコ機１では（サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２１は）、以上のような「キャラクター役物ＫＹ」を利用して「キャラクター役物演出」を（図柄変動演出の一環として）実行可能である。この「キャラクター役物演出」では、演出表示装置４１の表示領域のうち「左肩部ＫＹ１」に対応する位置に、「特定キャラクターの左腕部を示す画像」を表示する。詳しくは、演出表示装置４１の表示領域のうち「左肩部ＫＹ１」が前方に重ねられた位置に、「特定キャラクターの左腕部を示す画像」の上端側（左肩側）の部分が位置するように、「特定キャラクターの左腕部を示す画像」を表示する。

40

【０１００】

こうすることで、「キャラクター役物演出」では、遊技者に対して、（キャラクター役物ＫＹは可動部を有していないにも拘わらず）「キャラクター役物ＫＹ」と「特定キャラクターの左腕部を示す画像」とで１つの特定キャラクターを一体的に表現する（見せる）ことができ、ひいては、「キャラクター役物ＫＹ」が左腕部を備えている（左肩部ＫＹ１が

50

ら左腕部が延びている)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。

【0101】

本実施例のパチンコ機1では、このような「キャラクター役物演出」として、少なくとも、以下に示す「第1演出」と「第2演出」とを実行可能である。「第1演出」と「第2演出」とでは、演出表示装置41に表示する「特定キャラクターの左腕部を示す画像」の種類が互いに異なる。

【0102】

E-1. 第1演出 :

図14には、「キャラクター役物演出」として「第1演出」が実行されている様子が示されている。図14(a)に示すように、「第1演出」では、「特定キャラクターの左腕部を示す画像」として、「サムアップした状態で上下動する左腕を示す画像」である「左腕画像HG1」を表示する。こうすると、「キャラクター役物KY(あるいは特定キャラクター)」がサムアップした左腕を上下動しているように遊技者に感じさせることができる。ひいては、「キャラクター役物KY」は、可動部を有していないにも拘わらず、「キャラクター役物KY(あるいは特定キャラクター)」が動いているように遊技者に感じさせることができる。この結果、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0103】

このような「第1演出」を実行する場合は、図14(b)に示すように、「左腕画像HG1」を装飾するエフェクト画像(図中、星形の画像)を表示する。このようなエフェクト画像は、「左腕画像HG1」の輪郭に沿って表示される。また、このようなエフェクト画像は、「左腕画像HG1」が示す「サムアップした状態で上下動する左腕の動作」に追従して(連動して)上下動(移動)する。このようなエフェクト画像を表示することで、「左腕画像HG1」を目立たせることができる。

20

【0104】

尚、「第1演出」では、エフェクト画像の方が「左腕画像HG1」よりも前側に表示される。換言すると、「左腕画像HG1」の前面に重ねてエフェクト画像が表示される。また、このような「第1演出」は、装飾図柄41a, 41b, 41cの変動表示中に実行されるところ、装飾図柄41a, 41b, 41c(ここでは左装飾図柄41a)は、「左腕画像HG1」およびエフェクト画像の前面に重ねて表示される。これらの理由については後述する。

30

【0105】

ここで、「第1演出」では、「キャラクター役物KY」よりも小さなキャラクター(所定のキャラクター、例えば、特定キャラクターをデフォルメしたキャラクター)を示す「チビキャラ画像CK」を表示することが可能である。そして、「左腕画像HG1」が示す「サムアップした状態で上下動する左腕の動作」に伴って(連動して)(第1演出の実行時間の経過に伴って)、表示される「チビキャラ画像CK」の数を増加することがある。

【0106】

このような演出を行う場合は、「第1演出」が開始されてから所定の時間(例えば、1秒)が経過すると、図15(a)に示すように、演出表示装置41の表示領域の下部に「チビキャラ画像CK」を表示する。そして、図15(b)に示すように、「左腕画像HG1」が示す「サムアップした状態で上下動する左腕の動作」に伴って(連動して)(第1演出の実行時間の経過に伴って)、表示される「チビキャラ画像CK」の数を増加していく。図15(b)では、表示される「チビキャラ画像CK」の数を5個まで増加した様子が示されているが、「チビキャラ画像CK」は最大で5個まで増加されるものであり、「チビキャラ画像CK」を1個も表示しない場合や、「チビキャラ画像CK」を1~4個までしか増加しない(表示しない)場合もある。

40

【0107】

以上のように「第1演出」では、「左腕画像HG1」が示す「サムアップした状態で上下動する左腕の動作」に伴って、表示される「チビキャラ画像CK」の数を増加させること

50

が可能である。こうすると、(キャラクター役物 K Y は可動部を有していないにも拘わらず)「キャラクター役物 K Y」と「左腕画像 H G 1」とで一体的に表現される特定キャラクターの動作によって、表示される「チビキャラ画像 C K」の数が増加していく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。

【0108】

また、上述した「チビキャラ画像 C K」の左腕部は、「左腕画像 H G 1」が示す動作と同様の動作を行うことがある。すなわち、図 15 に示すように、「チビキャラ画像 C K」に、「左腕画像 H G 1」が示す動作である「サムアップした状態で上下動する左腕の動作」を行わせることがある。

【0109】

こうすると、遊技者に対して、特定キャラクターの腕部がチビキャラ画像 C K (所定のキャラクター)と同様の動作(サムアップした状態で上下動する左腕の動作)を行っているように感じさせることができ、このことを契機として、「キャラクター役物 K Y」と「左腕画像 H G 1」とで表現される特定キャラクター全体が「チビキャラ画像 C K (所定のキャラクター)」と同様の動作を行っているように感じさせることができる。この結果、更に、「キャラクター役物 K Y」と「左腕画像 H G 1」とを 1 つの特定キャラクターの部位として一体的に見せることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。尚、この効果は、「チビキャラ画像 C K」が示す所定のキャラクターと、「キャラクター役物 K Y」と「左腕画像 H G 1」とで表現される特定キャラクターとが同一のキャラクターである場合に更に顕著となる。

【0110】

また、本実施例のパチンコ機 1 では、リーチ演出が開始された後に(リーチ演出の実行中に)「第 1 演出」を実行する場合もある。すなわち、図 16 (a) に示すようにリーチ演出が開始された場合に(リーチ演出の実行中に)、図 16 (b) に示すように、左右の装飾図柄 41a, 41c を縮小すると共に表示領域の左右の上部に移動させて、「第 1 演出」を開始することがある。そして、このように「第 1 演出」を開始した場合は、「左腕画像 H G 1」が示す「サムアップした状態で上下動する左腕の動作」に対応する方向に、中装飾図柄 41b を移動させる(変動表示させる)ことがある。

【0111】

詳しくは、本実施例のパチンコ機 1 では、リーチ演出の実行中であるか否かに拘わらず、中装飾図柄 41b は下方向に移動される(変動表示される)ところ、「左腕画像 H G 1」が示す「サムアップした状態で上下動する左腕の動作」は、上方向を示す動作であることから、この動作が示す方向である上方向に中装飾図柄 41b を移動させる(変動表示させる)ことがある。

【0112】

こうすると、「左腕画像 H G 1」が示す「サムアップした状態で上下動する左腕の動作」に躍動感を持たせることができる。この結果、遊技者に対して、更に、「キャラクター役物 K Y」と「左腕画像 H G 1」とを 1 つの特定キャラクターの部位として一体的に見せることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。ひいては、遊技者に対して、特定キャラクターが示す方向に中装飾図柄 41b が移動す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。

【0113】

E - 2 . 第 2 演出 :

以上は、「キャラクター役物演出」のうち「第 1 演出」について説明したが、以下では「第 2 演出」について説明する。図 17 には、「第 2 演出」が実行されている様子が示されている。図 17 (a) に示すように、「第 2 演出」では、「特定キャラクターの左腕部を示す画像」として、「横方向に突き出される左腕を示す画像」である「左腕画像 H G 2」を表示する。こうすると、「キャラクター役物 K Y (あるいは特定キャラクター)」が左腕を横方向に突き出しているように遊技者に感じさせることができる。ひいては、「キャラクター役物 K Y」は、可動部を有していないにも拘わらず、「キャラクター役物 K Y (

10

20

30

40

50

あるいは特定キャラクター)」が動いているように遊技者に感じさせることができる。この結果、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0114】

このような「第2演出」を実行する場合も、図17(b)に示すように、「左腕画像HG2」を装飾するエフェクト画像(図中、星形の画像)を表示する。このようなエフェクト画像は、「左腕画像HG2」の輪郭に沿って表示される。また、このようなエフェクト画像は、「左腕画像HG2」が示す「横方向に突き出される左腕の動作」に追従して(連動して)横方向に移動する。このようなエフェクト画像を表示することで、「左腕画像HG2」を目立たせることができる。

【0115】

ここで、上述した「第1演出」では、図14(b)を用いて説明したように、エフェクト画像の方が「左腕画像HG1」よりも前側に表示されることとした。また、装飾図柄41a, 41b, 41cは、「左腕画像HG1」およびエフェクト画像の前面に重ねて表示されることとした。すなわち、「第1演出」では、「左腕画像HG1」、エフェクト画像、装飾図柄41a, 41b, 41cのうち、「左腕画像HG1」を最も後側に表示することとした。

【0116】

これに対して、「第2演出」では、図17(b)に示すように、「左腕画像HG2」の方がエフェクト画像よりも前側に表示されることとしている。また、装飾図柄41a, 41b, 41cは、「左腕画像HG2」およびエフェクト画像の後側に表示されることとしている。すなわち、「第2演出」では、「左腕画像HG2」、エフェクト画像、装飾図柄41a, 41b, 41cのうち、「左腕画像HG1」を最も前側に表示することとしている。

【0117】

以上のように、「第1演出」では「左腕画像HG1」が最も後側に表示され、「第2演出」では「左腕画像HG2」が最も前側に表示される。このため、「第1演出」よりも「第2演出」の方が「特定キャラクターの左腕部を示す画像」を目立たせることができる。こうすると、「第1演出」と「第2演出」とで、「特定キャラクターの左腕部を示す画像」の表示態様の相違を大きくすることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0118】

また、本実施例のパチンコ機1では、「第2演出」を行うと共に、装飾図柄41a, 41b, 41cの後側に表示されている背景画像を変化させることがある。すなわち、装飾図柄41a, 41b, 41cは背景画像の前面に重ねて表示されているところ、「第2演出」に連動して、この背景画像を変化させることがある。

【0119】

詳しくは、図18に示すように、「第2演出」を行うと共に、「左腕画像HG2」が示す「横方向に突き出される左腕の動作」に追従して(連動して)、表示領域の左側から背景画像を変化させていく。換言すると、表示領域の左側から新たな背景画像(変化後の背景画像)を挿入していく。尚、変化前の背景画像としては、例えば、昼間の風景を示す背景画像が採用され、変化後の背景画像(挿入される背景画像)としては、例えば、夜間の風景を示す背景画像が採用される。

【0120】

こうすると、「左腕画像HG2」が示す「横方向に突き出される左腕の動作」に躍動感を持たせることができる。この結果、遊技者に対して、更に、「キャラクター役物KY」と「左腕画像HG2」とを1つの特定キャラクターの部位として一体的に見せることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。ひいては、遊技者に対して、特定キャラクターが背景画像を変化させた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。

【0121】

また、本実施例のパチンコ機1では、リーチ演出が開始された後に(リーチ演出の実行中

10

20

30

40

50

に)「第2演出」を実行することがある。すなわち、図19(a)に示すようにリーチ演出が開始された場合に(リーチ演出の実行中に)、図19(b)に示すように、左右の装飾図柄41a, 41cを縮小すると共に表示領域の左右の上部に移動させて、「第2演出」を開始することがある。そして、このように「第2演出」を開始した場合は、「左腕画像HG2」が示す「横方向に突き出される左腕の動作」に対応する方向に、中装飾図柄41bを移動させる(変動表示させる)ことがある。

【0122】

詳しくは、本実施例のパチンコ機1では、リーチ演出の実行中であるか否かに拘わらず、中装飾図柄41bは下方方向に移動される(変動表示される)ところ、「左腕画像HG2」が示す「横方向に突き出される左腕の動作」は、左方向(あるいは横方向)を示す動作であることから、この動作が示す方向である左方向(あるいは横方向)に中装飾図柄41bを移動させる(変動表示させる)ことがある。

10

【0123】

こうすると、「左腕画像HG2」が示す「横方向に突き出される左腕の動作」に躍動感を持たせることができる。この結果、遊技者に対して、更に、「キャラクター役物KY」と「左腕画像HG2」とを1つの特定キャラクターの部位として一体的に見せることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。ひいては、遊技者に対して、特定キャラクターが示す方向に中装飾図柄41bが移動す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。

【0124】

20

また、本実施例のパチンコ機1では、「第2演出」を実行したタイミングで装飾図柄41a, 41b, 41cを停止表示させることがある。例えば、上述したように、リーチ演出において中装飾図柄41bが左方向に変動表示されている場合であれば、図20に示すように、「第2演出」を実行したタイミングで中装飾図柄41bを停止表示させる。この場合、「左腕画像HG2」(左腕画像HG1の先端部)は、停止表示される中装飾図柄41bの前面に重ねて表示する。

【0125】

こうすると、「キャラクター役物KY(あるいは特定キャラクター)」が左腕を横方向に突き出して(特定キャラクターの左腕が)中装飾図柄41bを停止表示し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。

30

【0126】

E-3. 「キャラクター役物演出」の大当たり期待度 :

上述した「キャラクター役物演出(第1演出、第2演出)」は、特別図柄が大当たり図柄で停止表示する可能性(本明細書では「大当たり期待度」ともいう)を示唆する演出として実行される。

【0127】

詳しくは、本実施例のパチンコ機1では、外れ図柄で停止表示される特別図柄の変動表示(本明細書では「外れ変動」ともいう)と、大当たり図柄で停止表示される特別図柄の変動表示(本明細書では「大当たり変動」ともいう)とを実行可能である。そこで、外れ変動の実行中に上述した種々の「キャラクター役物演出」が実行される確率と、大当たり変動の実行中に上述した種々の「キャラクター役物演出」が実行される確率とを、適宜設定することによって、大当たり期待度を以下のように設定している。

40

【0128】

すなわち、本実施例のパチンコ機1では、「第2演出」が行われる場合の方が「第1演出」が行われる場合よりも「大当たり期待度」が高くなるように設定されている。このため、「第1演出」よりも「第2演出」が実行されることを遊技者に期待させることができる。ここで、前述したように本実施例のパチンコ機1では、「第1演出」では「左腕画像HG1」が最も後側に表示され、「第2演出」では「左腕画像HG2」が最も前側に表示されるので、「第1演出」よりも「第2演出」の方が「特定キャラクターの左腕部を示す画像」を目立たせることができる。この点、本実施例のパチンコ機1は、「第1演出」よりも

50

「第2演出」が実行されることを遊技者に期待させるものであることから、「特定キャラクターの左腕部を示す画像（特定キャラクターの左腕部）」がより目立つ「キャラクター役物演出」が行われることを遊技者に期待させることができるということも可能である。

【0129】

また、「第1演出」が行われる場合は、図15を用いて前述したように「チビキャラ画像C K」が表示される場合の方が表示されない場合よりも「大当たり期待度」が高くなるように設定している。また、「チビキャラ画像C K」が表示される場合は、表示される「チビキャラ画像C K」がより多くの数まで増加される場合の方が「大当たり期待度」が高くなるように設定している。このため、「第1演出」が行われる場合は、遊技者に対して、「チビキャラ画像C K」が表示されること、ひいては、表示される「チビキャラ画像C K」がより多くの数まで増加されることを期待させることができる。

10

【0130】

ここで、図16を用いて前述したように、本実施例のパチンコ機1では、「リーチ演出」の実行中に「第1演出」が開始された場合は、「左腕画像H G 1」が示す「サムアップした状態で上下動する左腕の動作」に対応する方向（上方向）に、中装飾図柄41bを移動させる（変動表示させる）ことがある。もっとも、「リーチ演出」の実行中に「第1演出」が開始された場合であっても、中装飾図柄41bを下方向に変動表示させたままの状態とすること、換言すると、「左腕画像H G 1」が示す「サムアップした状態で上下動する左腕の動作」に対応する方向（上方向）には中装飾図柄41bを移動させない（変動表示させない）こともある。

20

【0131】

この点、本実施例のパチンコ機1では、「リーチ演出」の実行中に「第1演出」が開始された場合は、「左腕画像H G 1」が示す「サムアップした状態で上下動する左腕の動作」に対応する方向（上方向）に中装飾図柄41bが移動する（変動表示する）場合の方が当該方向へ移動しない（変動表示しない）場合よりも「大当たり期待度」が高くなるように設定されている。このため、「リーチ演出」の実行中に「第1演出」が開始された場合は、遊技者に対して、「左腕画像H G 1」が示す「サムアップした状態で上下動する左腕の動作」に対応する方向（上方向）に中装飾図柄41bが移動する（変動表示する）ことを期待させることができる。

【0132】

また、「第2演出」が行われる場合は、図18を用いて前述したように背景画像が変更される場合の方が変更されない場合よりも「大当たり期待度」が高くなるように設定されている。このため、「第2演出」が行われる場合は、遊技者に対して、背景画像が変更されることを期待させることができる。

30

【0133】

ここで、図19を用いて前述したように、本実施例のパチンコ機1では、「リーチ演出」の実行中に「第2演出」が開始された場合は、「左腕画像H G 2」が示す「横方向に突き出される左腕の動作」に対応する方向（左方向あるいは横方向）に、中装飾図柄41bを移動させる（変動表示させる）ことがある。もっとも、「リーチ演出」の実行中に「第2演出」が開始された場合であっても、中装飾図柄41bを下方向に変動表示させたままの状態とすること、換言すると、「左腕画像H G 2」が示す「横方向に突き出される左腕の動作」に対応する方向（左方向あるいは横方向）には中装飾図柄41bを移動させない（変動表示させない）こともある。

40

【0134】

この点、本実施例のパチンコ機1では、「リーチ演出」の実行中に「第2演出」が開始された場合は、「左腕画像H G 2」が示す「横方向に突き出される左腕の動作」に対応する方向（左方向あるいは横方向）に中装飾図柄41bが移動する（変動表示する）場合の方が当該方向へ移動しない（変動表示しない）場合よりも「大当たり期待度」が高くなるように設定されている。このため、「リーチ演出」の実行中に「第2演出」が開始された場合は、遊技者に対して、「左腕画像H G 2」が示す「横方向に突き出される左腕の動作」に

50

対応する方向（左方向あるいは横方向）に中装飾図柄 4 1 b が移動する（変動表示する）ことを期待させることができる。

【0135】

また、図 20 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 演出」を実行したタイミングで装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c（図 20 では中装飾図柄 4 1 b）を停止表示させることがある。もっとも、「第 2 演出」を実行するものの、当該「第 2 演出」を実行したタイミングでは装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c（図 20 では中装飾図柄 4 1 b）を停止表示させないこともある。

【0136】

この点、本実施例のパチンコ機 1 では、「第 2 演出」を実行したタイミングで装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c（図 20 では中装飾図柄 4 1 b）が停止表示される場合の方が、「第 2 演出」を実行するものの当該「第 2 演出」を実行したタイミングでは装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c（図 20 では中装飾図柄 4 1 b）が停止表示されない場合よりも「大当たり期待度」が高くなるように設定されている。このため、遊技者に対して、「第 2 演出」を実行したタイミングで装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c（図 20 では中装飾図柄 4 1 b）が停止表示されることを期待させることができる。

10

【0137】

E - 4 . 「キャラクター役物 K Y」の発光 :

ここで、「キャラクター役物 K Y」は光透過性を有しており、「キャラクター役物 K Y」の内側には、複数の発光体（LED、図示省略）が設けられている。サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 は、所定のコマンドを出力することによって、これらの発光体を駆動することが可能であり、ひいては、「キャラクター役物 K Y」を発光させることが可能である。

20

【0138】

本実施例のパチンコ機 1 では、このように「キャラクター役物 K Y」を発光させることによって、「第 1 演出」が実行される可能性（本明細書では「第 1 演出期待度」ともいう）や、「第 2 演出」が実行される可能性（本明細書では「第 2 演出期待度」ともいう）を示唆可能である。これは、「キャラクター役物 K Y」を発光させる確率を、「第 1 演出」や「第 2 演出」が実行される場合と実行されない場合とで適宜異ならせて設定することによって、実現することができる。

30

【0139】

詳しくは、本実施例のパチンコ機 1 では、「キャラクター役物 K Y」を青色に発光させることが可能である。そして、「キャラクター役物 K Y」が青色に発光される場合の方が青色に発光されない場合よりも「第 1 演出期待度」が高くなるように設定されている。このため、「第 1 演出」が実行されることを期待している遊技者に対して、「キャラクター役物 K Y」が青色に発光されることを期待させることができる。

【0140】

また、「キャラクター役物 K Y」が青色に発光される場合においては、その発光パターンによって「第 1 演出期待度」が異なるように設定されている。例えば、「キャラクター役物 K Y」が青色に発光される場合における「第 1 演出期待度」は、図 21（a）に示すように、「キャラクター役物 K Y」が点灯した状態（例えば、3 秒間点灯した状態）となる場合が最も高く、「キャラクター役物 K Y」が高速で点滅した状態（例えば、0 . 2 秒おきに 0 . 2 秒点灯する状態）となる場合が次に高く、「キャラクター役物 K Y」が低速で点滅した状態（例えば、0 . 5 秒おきに 0 . 5 秒点灯する状態）となる場合が最も低くなるように設定されている。このため、「キャラクター役物 K Y」が青色に発光される場合は、「第 1 演出」が実行されることを期待している遊技者に対して、より「第 1 演出期待度」の高い発光パターンで「キャラクター役物 K Y」が発光することを期待させることが可能となる。

40

【0141】

また、本実施例のパチンコ機 1 では、「キャラクター役物 K Y」を赤色に発光させること

50

が可能である。そして、「キャラクター役物 K Y」が赤色に発光される場合の方が赤色に発光されない場合よりも「第 2 演出期待度」が高くなるように設定されている。このため、「第 2 演出」が実行されることを期待している遊技者に対して、「キャラクター役物 K Y」が赤色に発光されることを期待させることができる。

【 0 1 4 2 】

また、「キャラクター役物 K Y」が赤色に発光される場合においては、その発光パターンによって「第 2 演出期待度」が異なるように設定されている。例えば、「キャラクター役物 K Y」が赤色に発光される場合における「第 2 演出期待度」は、図 2 1 (b) に示すように、「キャラクター役物 K Y」が点灯した状態（例えば、3 秒間点灯した状態）となる場合が最も高く、「キャラクター役物 K Y」が高速で点滅した状態（例えば、0 . 2 秒おきに 0 . 2 秒点灯する状態）となる場合が次に高く、「キャラクター役物 K Y」が低速で点滅した状態（例えば、0 . 5 秒おきに 0 . 5 秒点灯する状態）となる場合が最も低くなるように設定されている。このため、「キャラクター役物 K Y」が赤色に発光される場合は、「第 2 演出」が実行されることを期待している遊技者に対して、より「第 2 演出期待度」の高い発光パターンで「キャラクター役物 K Y」が発光することを期待させることが可能となる。

10

【 0 1 4 3 】

また、本実施例のパチンコ機 1 では、「第 1 演出」や「第 2 演出」の実行中も所定の発光パターンで「キャラクター役物 K Y」を発光させることが可能である。例えば、「第 1 演出」の実行中は「左腕画像 H G 1」の一部または全部の色彩と同一の色彩（例えば、青色）で「キャラクター役物 K Y」を発光させ、「第 2 演出」の実行中は「左腕画像 H G 2」の一部または全部の色彩と同一の色彩（例えば、赤色）で「キャラクター役物 K Y」を発光させることが可能である。

20

【 0 1 4 4 】

また、「第 1 演出」の実行中は「左腕画像 H G 1」が示す「サムアップした状態で上下動する左腕の動作」に対応する（連動する）パターンで「キャラクター役物 K Y」を発光させることが可能であり、「第 2 演出」の実行中は「左腕画像 H G 2」が示す「横方向に突き出される左腕の動作」に対応する（連動する）パターンで「キャラクター役物 K Y」を発光させることが可能である。例えば、「左腕画像 H G 1」が示す「サムアップした状態で上下動する左腕の動作」は、「左腕画像 H G 2」が示す「横方向に突き出される左腕の動作」と比較して、一定の動作が繰り返される動作であるので、「第 1 演出」の実行中は「キャラクター役物 K Y」を点滅させて（点灯と消灯を繰り返して）、「第 2 演出」の実行中は「キャラクター役物 K Y」を点灯させる（点灯と消灯を繰り返さない）こととする。

30

【 0 1 4 5 】

こうすると、「キャラクター役物 K Y」に連動して「特定キャラクターの左腕部を示す画像（左腕画像 H G 1、左腕画像 H G 2）（特定キャラクターの左腕部）」が動作しているように感じさせることができ、ひいては、「キャラクター役物 K Y」は、可動部を有していないにも拘わらず、「キャラクター役物 K Y（あるいは特定キャラクター）」が動いているように遊技者に感じさせることができる。この結果、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【 0 1 4 6 】

尚、演出表示装置 4 1 は「表示部」として捉えることもでき、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c を変動表示させるサブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、「装飾図柄変動手段」として捉えることもできる。また、特定キャラクターの左肩部は「第 1 部位」として捉えることもでき、「キャラクター役物 K Y」は「第 1 部位役物」として捉えることもできる。また、特定キャラクターの左腕は「第 2 部位」として捉えることもでき、「左腕画像 H G 1」、「左腕画像 H G 2」は、「第 2 部位画像」として捉えることもできる。また、エフェクト画像、「チビキャラ画像 C K」、背景画像、「中装飾図柄 4 1 b」は、「連動画像」として捉えることもできる。また、「チビキャラ画像 C K」は「キャラ画像」として捉

50

えることもできる。

【 0 1 4 7 】

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。

【 0 1 4 8 】

例えば、上述した実施例においては、「特定キャラクターの左腕部を示す画像」として、「左腕画像 H G 1」や「左腕画像 H G 2」の他にも、種々の画像を表示することとしてもよい。例えば、「特定キャラクターの左腕部を示す画像」として、ジャンケンを行う様子

10

【 0 1 4 9 】

また、上述した実施例においては、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

20

【 0 1 5 0 】

また、上述した実施例においては、遊技盤 2 0 に形成された遊技領域 2 1 に向けて遊技球を発射することによって遊技を行うパチンコ機 1 に本発明を適用したが、遊技メダル（遊技媒体）を投入した後に、外周面に複数種類の図柄が描かれた回胴を回転させ（図柄を変動表示させ）、該回胴を停止させることによって遊技を行うスロットマシン（回胴式遊技機）に本発明を適用することとしてもよい。

30

【 0 1 5 1 】

< 上述した実施例から抽出できる遊技機 A 1 ~ A 7 >

また、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 7 として捉えることができる。

【 0 1 5 2 】

< 遊技機 A 1 >

< 概要 >

第 1 部位役物が設けられており、第 1 部位役物に対応する位置に第 2 部位画像を表示可能。

40

< 請求項形式 >

遊技媒体を利用して遊技を行う遊技機であって、

表示領域を有する表示部と、

前記表示領域の近傍に設けられ、特定キャラクターの第 1 部位を示す形状を有する第 1 部位役物と、

を備え、

前記表示領域の前記第 1 部位に対応する位置には、前記特定キャラクターの第 2 部位を示す第 2 部位画像を表示可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 5 3 】

50

このような遊技機では、「第 1 部位役物」が設けられており、この「第 1 部位役物」は、特定キャラクターの第 1 部位を示す形状を有している。そして、表示部の表示領域のうち、この「第 1 部位役物」に対応する位置には、特定キャラクターの第 2 部位を示す「第 2 部位画像」が表示される。このため、遊技者に対して、「第 1 部位役物」と「第 2 部位画像」とで 1 つの特定キャラクターを一体的に表現する（見せる）ことができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 1 5 4 】

< 遊技機 A 2 >

< 概要 >

遊技機 A 1 に従属。

10

第 2 部位画像は、所定の動作を行っている第 2 部位を示す画像。第 2 部位画像が示す第 2 部位の所定の動作に連動する連動画像を表示可能。

< 請求項形式 >

遊技機 A 1 において、

前記第 2 部位画像は、所定の動作を行っている前記第 2 部位を示す画像であり、

前記第 2 部位画像が示す前記第 2 部位の前記所定の動作に連動する連動画像を表示可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 5 5 】

このような遊技機では、第 2 部位画像は、所定の動作を行っている第 2 部位（例えば、サムアップした状態で上下動する左腕）を示す画像である。そして、第 2 部位画像が示す第 2 部位の所定の動作（例えば、サムアップした状態で上下動する左腕の動作）に連動する連動画像（例えば、キャラ画像、エフェクト画像）を表示可能である。こうすると、第 2 部位画像が示す第 2 部位の動作に躍動感を持たせることができる。この結果、遊技者に対して、更に、「第 1 部位役物」と「第 2 部位画像」とを 1 つの特定キャラクターの部位として一体的に見せることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【 0 1 5 6 】

< 遊技機 A 3 >

< 概要 >

遊技機 A 2 に従属。

30

『連動画像が表示されるものの、当該連動画像が第 2 部位画像の前面に重ねて表示されることのない第 1 演出』と、『連動画像が第 2 部位画像の前面に重ねて表示されることのある第 2 演出』とを実行可能。第 1 演出が実行される場合と、第 2 演出が実行される場合とで、遊技者に特典が付与される可能性が異なる。

< 請求項形式 >

遊技機 A 2 において、

前記連動画像が表示されるものの、当該連動画像が前記第 2 部位画像の前面に重ねて表示されることのない第 1 演出と、

前記連動画像が前記第 2 部位画像の前面に重ねて表示されることのある第 2 演出と、

を実行可能であり、

40

前記第 1 演出が実行される場合と、前記第 2 演出が実行される場合とでは、遊技者に特典が付与される可能性が異なる

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 5 7 】

このような遊技機では、『連動画像が表示されるものの、当該連動画像が第 2 部位画像の前面に重ねて表示されることのない第 1 演出』と、『連動画像が第 2 部位画像の前面に重ねて表示されることのある第 2 演出』とを実行可能である。すなわち、これらの「第 1 演出」と「第 2 演出」とを比較した場合、「第 1 演出」は連動画像が第 2 部位画像の前面に重ねて表示され、「第 2 演出」は連動画像が第 2 部位画像の前面に重ねて表示されないの

50

で、「第 1 演出」よりも「第 2 演出」の方が第 2 部位画像がより目立つこととなる。そし

て、このように第2部位画像（特定キャラクターの第2部位）が目立つ度合いが互いに異なる「第1演出」と「第2演出」とで、遊技者に特典が付与される可能性が異ならせている。このため、特典が付与されることを期待している遊技者に対して、第2部位画像（特定キャラクターの第2部位）が目立つ度合いに注目させるという斬新な遊技性を実現することができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0158】

<遊技機A4>

<概要>

遊技機A2、A3に従属。

第2部位画像が示す第2部位の所定の動作に伴って、表示されるキャラ画像の数を増加させることが可能。 10

<請求項形式>

遊技機A2または遊技機A3において、

前記連動画像は、所定のキャラクターを示すキャラ画像であり、

前記第2部位画像が示す前記第2部位の前記所定の動作に伴って、表示されている前記キャラ画像の数を増加させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0159】

このような遊技機では、第2部位画像が示す第2部位の所定の動作（例えば、サムアップした状態で上下動する左腕の動作）に伴って、表示されるキャラ画像の数を増加させる。 20
こうすると、「第1部位役物」と「第2部位画像」とで一体的に表現される特定キャラクターの動作によって、キャラ画像の数が増加していく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。

【0160】

<遊技機A5>

<概要>

遊技機A2、A3に従属。

キャラ画像の腕部は、第2部位画像が示す腕部の動作と同様の動作を行う。

<請求項形式>

遊技機A2または遊技機A3において、 30

前記第2部位画像は、前記第2部位として前記特定キャラクターの腕部を示す画像であり、

前記連動画像は、所定のキャラクターを示すキャラ画像であり、

前記キャラ画像が示す前記所定のキャラクターの腕部は、前記第2部位画像が示す前記特定キャラクターの腕部の動作と同様の動作を行うことがある

ことを特徴とする遊技機。

【0161】

このような遊技機では、キャラ画像（所定のキャラクター）の腕部は、「第2部位画像」が示す腕部の動作（例えば、サムアップした状態で上下動する左腕の動作）と同様の動作を行う。こうすると、遊技者に対して、特定キャラクターの腕部がキャラ画像（所定のキャラクター）と同様の動作（例えば、サムアップした状態で上下動する左腕の動作）を行っているように感じさせることができ、このことを契機として、「第1部位役物」と「第2部位画像」とで表現される特定キャラクター全体がキャラ画像（所定のキャラクター）と同様の動作を行っているように感じさせることができる。この結果、更に、「第1部位役物」と「第2部位画像」とを1つの特定キャラクターの部位として一体的に見せることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。 40

【0162】

<遊技機A6>

<概要>

遊技機A1に従属。

第 2 部位画像が示す第 2 部位の所定の動作に対応する方向に装飾図柄を移動可能。

< 請求項形式 >

遊技機 A 1 において、

装飾図柄を変動表示させる装飾図柄変動手段と、

前記装飾図柄が特定態様で停止表示される場合に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

を備え、

前記第 2 部位画像は、所定の動作を行っている前記第 2 部位を示す画像であり、

前記第 2 部位画像が示す前記第 2 部位の前記所定の動作に対応する方向に、前記装飾図柄を移動させることが可能である

10

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 6 3 】

このような遊技機では、第 2 部位画像が示す第 2 部位の所定の動作（例えば、サムアップした状態で上下動する左腕の動作）に対応する方向に装飾図柄を移動可能である。こうすると、第 2 部位画像が示す第 2 部位の動作に躍動感を持たせることができる。この結果、遊技者に対して、更に、「第 1 部位役物」と「第 2 部位画像」とを 1 つの特定キャラクターの部位として一体的に見せることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。ひいては、遊技者に対して、特定キャラクターが示す方向に装飾図柄が移動す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。

【 0 1 6 4 】

20

< 遊技機 A 7 >

< 概要 >

遊技機 A 1 ~ A 5 に従属。

装飾図柄が停止表示する際に、第 2 部位画像を装飾図柄の前面に重ねて表示可能。

< 請求項形式 >

遊技機 A 1 乃至遊技機 A 5 の何れか 1 つの遊技機において、

装飾図柄を変動表示させる装飾図柄変動手段と、

前記装飾図柄が特定態様で停止表示される場合に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

30

を備え、

前記装飾図柄が停止表示するに際して、前記第 2 部位画像を前記装飾図柄の前面に重ねて表示可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 6 5 】

このような遊技機では、装飾図柄が停止表示する際に、第 2 部位画像を装飾図柄の前面に重ねて表示可能である。こうすると、遊技者に対して、特定キャラクターの第 2 部位が装飾図柄を停止表示させた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。

【 産業上の利用可能性 】

【 0 1 6 6 】

40

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。

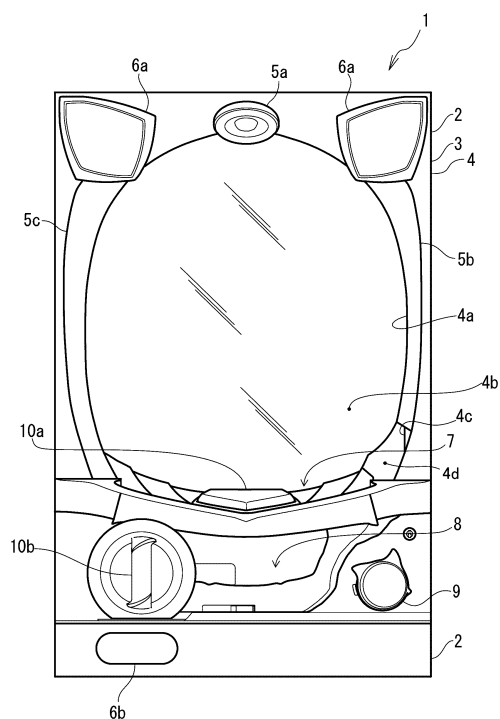
【 符号の説明 】

【 0 1 6 7 】

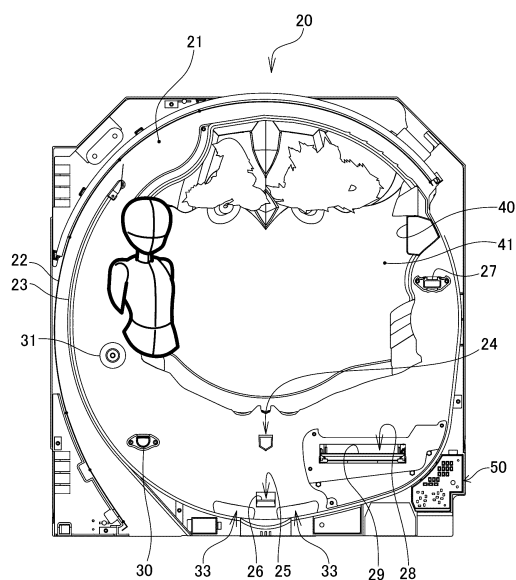
1 ... パチンコ機（遊技機）、2 0 ... 遊技盤、2 8 ... 大入賞口（可変入球口）、4 1 ... 演出表示装置（表示部）、2 0 0 ... 主制御基板、2 0 1 ... C P U（特典付与手段）、2 2 0 ... サブ制御基板、2 2 1 ... C P U（装飾図柄変動手段）。

【 図面 】

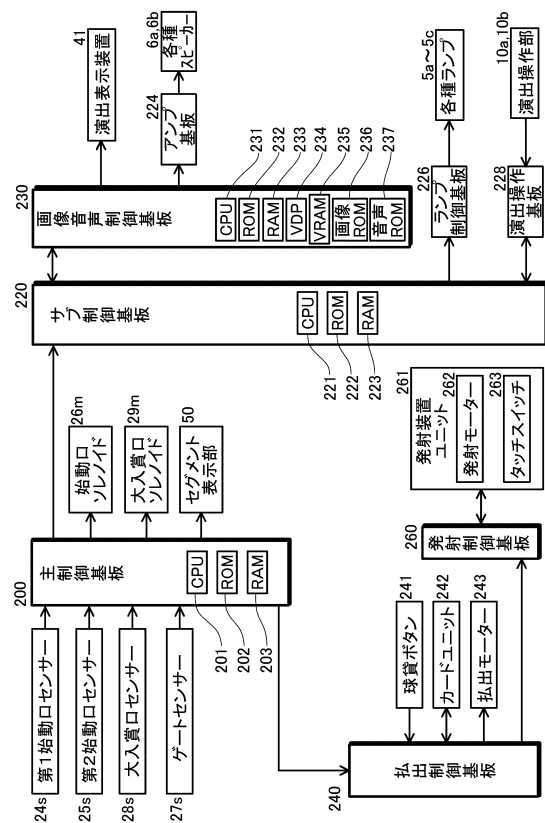
【 図 1 】



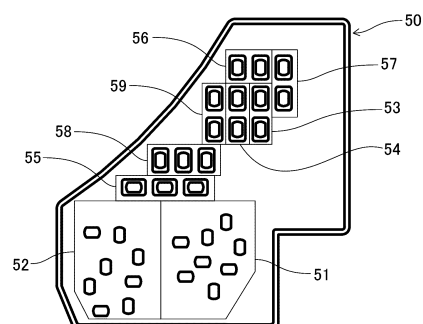
【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】

(a)

第1特図

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

(b)

第2特図

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

【 図 6 】

(a)

第1特図

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

(b)

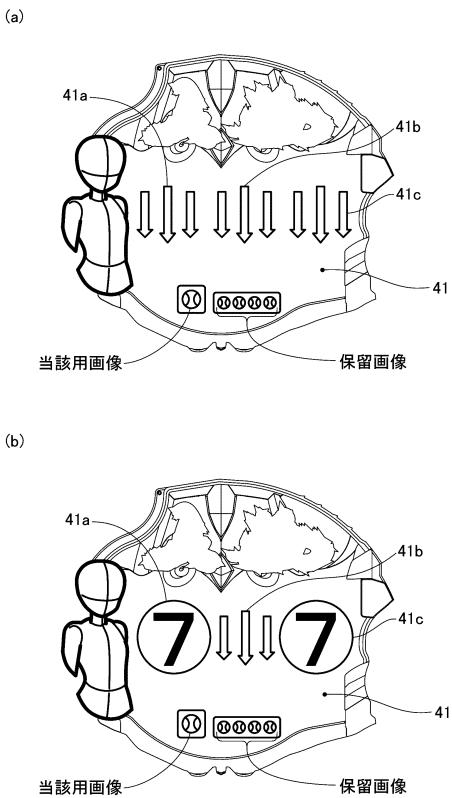
第2特図

大当り図柄	ラウンド遊技の回数	高確回数	電サボ回数
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

10

20

【 図 7 】



【 図 8 】



30

40

50

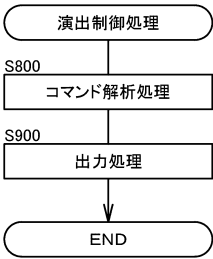
【 図 9 】

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						
<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						

【 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
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
大入賞口入球コマンド	遊技球が払い出されたことを示す演出を実行
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

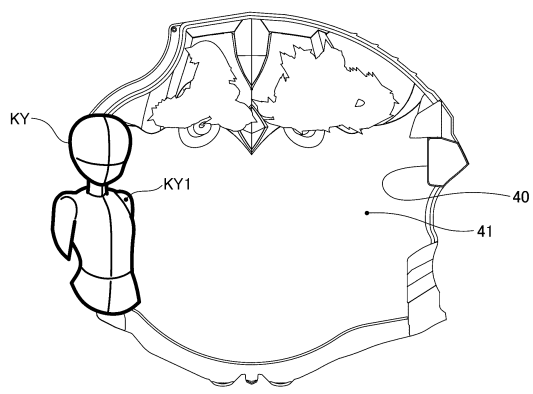
20

30

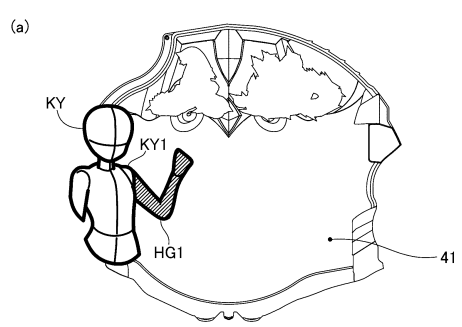
40

50

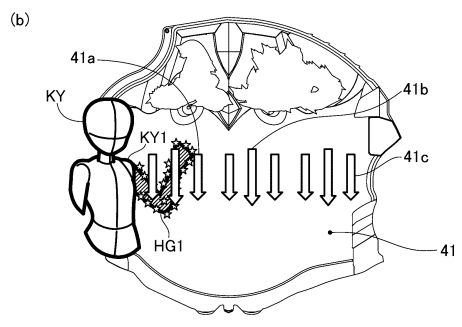
【 図 1 3 】



【 図 1 4 】

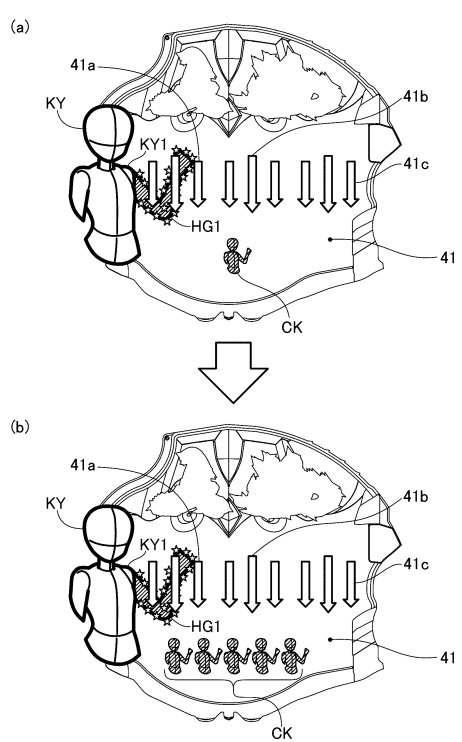


10

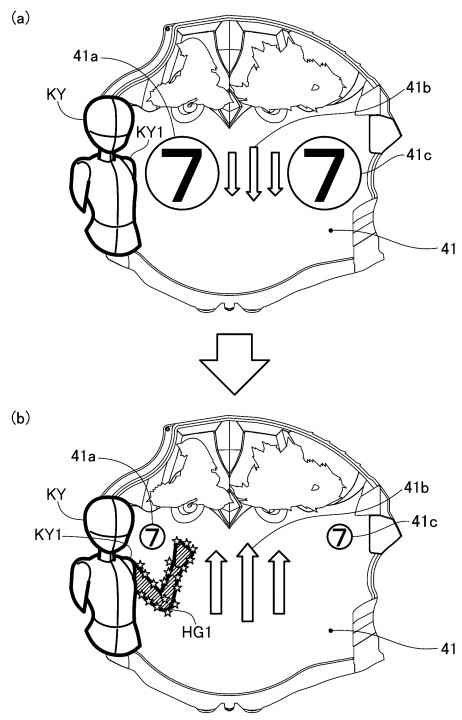


20

【 図 1 5 】



【 図 1 6 】

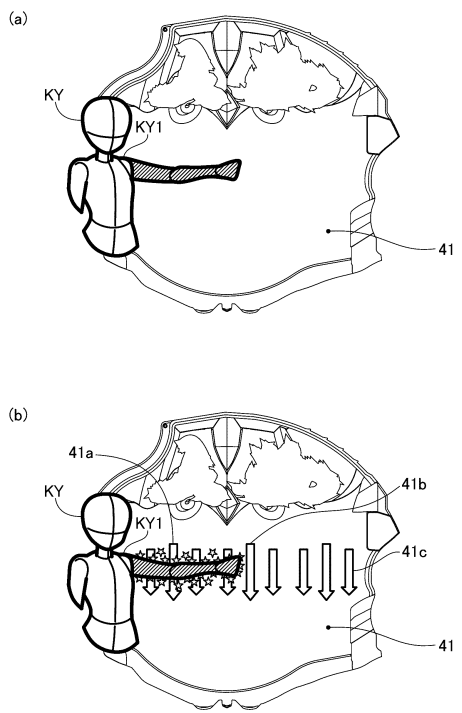


30

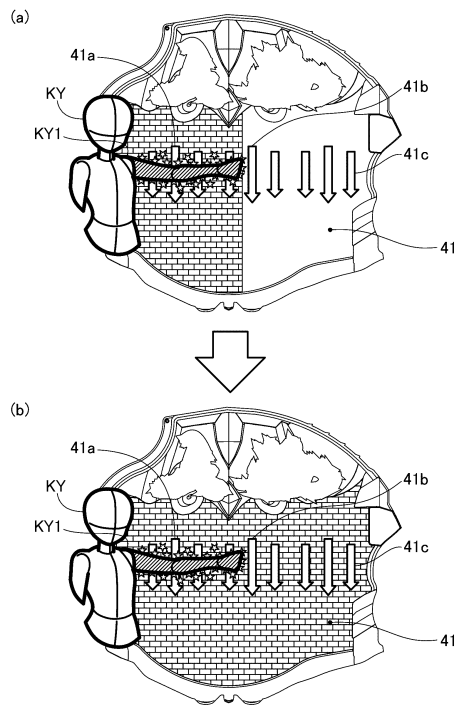
40

50

【図 17】



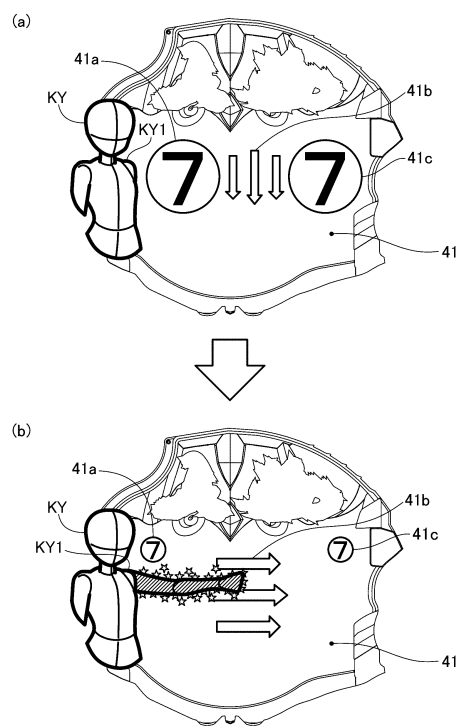
【図 18】



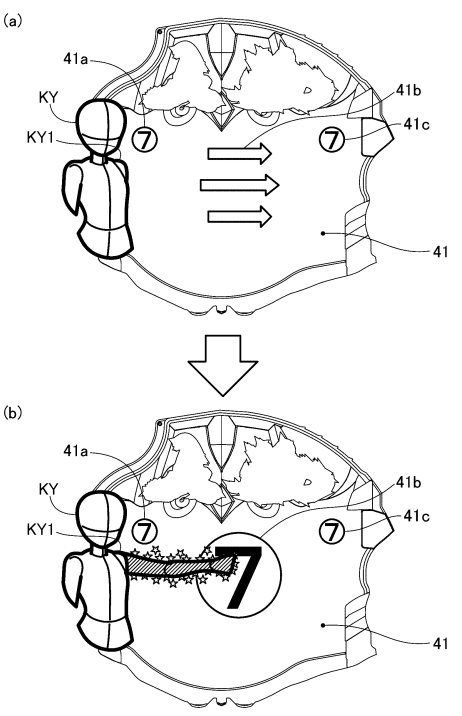
10

20

【図 19】



【図 20】




30

40

50


【 図 2 1 】

(a)

青色	第1演出期待度
低速点滅	<div>低</div> <div></div> <div>高</div>
高速点滅	
点灯	

10

(b)

赤色	第2演出期待度
低速点滅	<div>低</div> <div></div> <div>高</div>
高速点滅	
点灯	

20

30

40

50