

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6807594号
(P6807594)

(45) 発行日 令和3年1月6日(2021.1.6)

(24) 登録日 令和2年12月10日(2020.12.10)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 48 頁)

(21) 出願番号	特願2016-189673 (P2016-189673)	(73) 特許権者	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ
(22) 出願日	平成28年9月28日(2016.9.28)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
(65) 公開番号	特開2018-50914 (P2018-50914A)	(74) 代理人	100111970 弁理士 三林 大介
(43) 公開日	平成30年4月5日(2018.4.5)	(74) 代理人	100163315 弁理士 安藤 健二
審査請求日	令和1年9月10日(2019.9.10)	(72) 発明者	橋本 貴晶 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		審査官	東松 修太郎

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

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

第1演出と、動画データを再生する第2演出とを実行可能な演出実行手段と、

前記動画データとして、キーフレーム画像と、キーフレーム画像および差分データを利用して生成される生成フレーム画像とを、フレーム番号に従った順序で表示することによって再生されるデータを記憶する記憶手段と、

前記第1演出の実行中に、前記第1演出の実行時間の経過に伴って、前記生成フレーム画像を生成することなく、前記フレーム番号を更新する更新手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記第1演出の実行中に所定の実行条件が成立すると、前記更新手段によって更新された前記フレーム番号に基づいて前記動画データの再生を開始することによって、前記第2演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

遊技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）。

10

【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。

20

【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、

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

30

第1演出と、動画データを再生する第2演出とを実行可能な演出実行手段と、前記動画データとして、キーフレーム画像と、キーフレーム画像および差分データを利用して生成される生成フレーム画像とを、フレーム番号に従った順序で表示することによって再生されるデータを記憶する記憶手段と、

前記第1演出の実行中に、前記第1演出の実行時間の経過に伴って、前記生成フレーム画像を生成することなく、前記フレーム番号を更新する更新手段と、
を備え、

前記演出実行手段は、前記第1演出の実行中に所定の実行条件が成立すると、前記更新手段によって更新された前記フレーム番号に基づいて前記動画データの再生を開始することによって、前記第2演出を実行する

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。

50

- 【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。
- 【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。 10
- 【図 13】本実施例の動画データの構成を示す説明図である。
- 【図 14】本実施例の動画データによって表示される内容を示す説明図である。
- 【図 15】本実施例の操作催促画像が表示される様子を示す説明図である。
- 【図 16】本実施例の「動画演出」において再生される動画データが切り換えられる様子を示す説明図である。
- 【図 17】本実施例の「動画演出」のリーチ期待度および大当り期待度を示す説明図である。
- 【図 18】動画データを単に切り換えて演出を行う際に懸念される問題点を示す説明図である。 20
- 【図 19】本実施例の「動画演出」の効果を示す説明図である。
- 【図 20】本実施例の画像音声制御基板 2 3 0 の CPU 2 3 1 によって実行される動画演出用処理を示すフローチャートである。
- 【図 21】本実施例の画像音声制御基板 2 3 0 に搭載された VRAM 2 3 5 の記憶領域を示す説明図である。
- 【図 22】本実施例の画像音声制御基板 2 3 0 に搭載された RAM 2 3 3 の記憶領域を示す説明図である。
- 【図 23】本実施例の「動画演出」においてフレーム番号が更新される様子を示す説明図である。
- 【図 24】変形例 1 の内容を示す説明図である。 30
- 【図 25】変形例 2 の内容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： 40
- 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．遊技の進行態様：
- C．遊技制御処理：
- D．演出制御処理：
- E．動画演出：
- E - 1．動画演出の概要：
- E - 2．再生される動画データの切り換え態様：
- E - 3．動画演出を行うための処理： 50

F . 変形例 :

F - 1 . 変形例 1 :

F - 2 . 変形例 2 :

F - 3 . 変形例 3 :

【 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。

10

【 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。

20

【 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。

30

【 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。

40

【 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 :

50

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との間を通過して遊技領域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4a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も窓部4aを通して遊技者に視認されることとなる。

【0019】

遊技領域21の略中央には中央装置40が設けられており、中央装置40のほぼ中央には、演出表示装置41が設けられている。演出表示装置41は液晶表示器によって構成されており、その表示画面上には、演出用の種々の画像を表示することが可能である。尚、演出表示装置41の詳しい表示内容については、後述する遊技の進行態様において説明する。

10

【0020】

遊技領域21における中央装置40(演出表示装置41)の下方には、開口部の大きさが不変(一定)であり遊技球が常時入球可能な始動口である第1始動口24が設けられている。第1始動口24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20の裏面側に導かれる。第1始動口24の内部の通路には第1始動口センサー24s(図3参照)が設けられており、第1始動口24に入球した遊技球を検知可能である。

【0021】

20

また、遊技領域21における第1始動口24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25が設けられている。すなわち、第2始動口25は、パチンコ機1の前後方向に回動可能な開閉扉26を備えており、開閉扉26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26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25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25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20の裏面側に導かれる。第2始動口25の内部の通路には第2始動口センサー25s(図3参照)が設けられており、第2始動口25に入球した遊技球を検知可能である。

【0022】

30

また、遊技領域21において中央装置40(演出表示装置41)の右方には、普通図柄作動ゲート27が設けられており、普通図柄作動ゲート27の内部には、遊技球の通過を検知するゲートセンサー27s(図3参照)が設けられている。

【0023】

また、遊技領域21における第1始動口24の右方には、略長形状に大きく開口された大入賞口28(可変入球口)が設けられている。大入賞口28は、パチンコ機1の前後方向に回動可能な開閉扉29を備えており、開閉扉29が略直立して遊技球が入球不能な閉鎖状態と、開閉扉29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28が開放状態となっている様子が示されている。大入賞口28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20の裏面側に導かれる。大入賞口28の内部の通路には大入賞口センサー28s(図3参照)が設けられており、大入賞口28に入球した遊技球を検知可能である。

40

【0024】

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その他入球口30や、遊技球の流下経路に影響を与える風車型ホイール31や多数の障害釘32が設けられている。遊技領域21の最下部であって第2始動口25の左下方と右下方には、2つのアウト口33が設けられており、上述した第1始動口24、第2始動口25、大入賞口28、その他入球口30の何れにも入球しなかった遊技球は、アウト口33から遊技盤20の裏側に排出される。

【0025】

50

上述した第1始動口24には、中央装置40（演出表示装置41）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25、普通図柄作動ゲート27、大入賞口28には、中央装置40（演出表示装置41）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、中央装置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ることを「左打ち」とも表現し、中央装置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24、第2始動口25、その他入球口30の何れかに遊技球が入球した場合は、3個の遊技球が遊技者に払い出され、大入賞口28に遊技球が入球した場合は、13個の遊技球が遊技者に払い出される。

10

【0026】

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

【0027】

A-3. 制御回路の構成 :

次に、本実施例のパチンコ機1における制御回路の構成について説明する。図3は、本実施例のパチンコ機1における制御回路の構成を示したブロック図である。図示されているようにパチンコ機1の制御回路は、多くの制御基板や、各種基板、中継端子板などから構成されている。詳しくは、遊技の基本的な進行に係る制御を司る主制御基板200と、遊技の演出に係る制御を司るサブ制御基板220と、サブ制御基板220の制御下で画像の表示や音声の出力に係る制御を司る画像音声制御基板230と、サブ制御基板220の制御下でランプの発光に係る制御を司るランプ制御基板226と、遊技球の貸し出しや払い出しに係る制御を司る払出制御基板240と、遊技球の発射に係る制御を司る発射制御基板260などから構成されている。これら制御基板は、各種論理演算および算出演算を実行するCPU（図3におけるCPU201、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ROM202、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。

20

30

【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CPU201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。

40

【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CPU201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

50

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したりすることによって、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。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。

【0032】

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。

【0033】

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。

【0034】

B. 遊技の進行態様 :

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、中央装置 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)、中央装置 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。

【0035】

< 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

10

20

30

40

50

ンサー 24 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 25 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 25 に入球し、その入球した遊技球が第 2 始動口センサー 25 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。

10

【0036】

図 4 は、セグメント表示部 50 を拡大して示す説明図である。前述したように、セグメント表示部 50 は遊技盤 20 における遊技領域 21 の右下方に設けられており（図 2 参照）、遊技者は前面枠 4 の小窓部 4c（図 1 参照）を通してセグメント表示部 50 を視認可能である。図 4 に示すように、セグメント表示部 50 には、第 1 特図を表示する第 1 特図表示部 51 と、第 2 特図を表示する第 2 特図表示部 52 が設けられており、これらの表示部にはそれぞれ 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 を切り換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 ~ 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、大当たり図柄 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 ~ 100 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 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 201 ~ 300 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 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。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。

20

30

【0037】

< 大当たり遊技 >

第 1 特図または第 2 特図が何れかの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 28 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。

40

【0038】

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 ~ 50 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 50 % の確率で）、4 回のラウンド遊技が行われる 4 ラウンド大当たり遊技が行われ、第 1 特図が大当たり図柄 51 ~ 90 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 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

50

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。

10

【0039】

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(特定遊技)を実行可能であると捉えることができる。

20

【0040】

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。

30

【0041】

<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個であることを示す。

40

【0042】

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

50

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1個のLED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LED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LED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LED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。

【0043】

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)。

【0044】

<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27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を切り換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。

【0045】

<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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 4 6 】

< 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 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 (9 9 . 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 (1 1 . 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 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 7 】

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、「電サポ回数」とは、電サポ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。

【 0 0 4 8 】

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。

20

30

【 0 0 4 9 】

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。

40

【 0 0 5 0 】

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

50

ト表示部 50 には、右打ちを行うことを示す右打ち表示部 59 が設けられている。電サボ状態の設定中は第 2 始動口 25 への遊技球の入球頻度が高く、且つ、第 2 始動口 25 は右打ちされた遊技球が入球可能であるので、電サボ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 28 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、電サボ状態の設定中および大当たり遊技中は、右打ち表示部 59 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。

【0051】

< 演出表示装置 41 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 200 の CPU 201 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 41 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 220 の CPU 221 によって行われる。

10

【0052】

例えば、演出表示装置 41 では、第 1 特図または第 2 特図の変動表示（図柄変動遊技）に合わせた各種の演出（以下「図柄変動演出」ともいう）が行われる。すなわち、第 1 特図表示部 51 または第 2 特図表示部 52 にて特別図柄（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 41 においても 3 つの識別図柄 41a, 41b, 41c の変動表示を一斉に開始し、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変動表示を行う。そして、特別図柄の変動表示の終了タイ

20

【0053】

図 7 (a) には、3 つの識別図柄 41a, 41b, 41c が一斉に変動表示している様子が概念的に示されている。変動表示が開始された後、所定時間が経過すると、初めに左識別図柄 41a が「1」～「9」のいずれかの図柄で停止表示され、次に、右識別図柄 41c が停止表示され、最後に中識別図柄 41b が停止表示される。これら演出表示装置 41 で停止表示される 3 つの識別図柄 41a, 41b, 41c の組合せは、前述した第 1 特図表示部 51 または第 2 特図表示部 52 で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 41 の 3 つの識別図柄 41a, 41b, 41c 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 41a, 41b, 41c 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 41a, 41b, 41c は、特別図柄の確定表示時間が経過するまで停止表示された状態となる（確定表示される）。

30

【0054】

このように、第 1 特図表示部 51 または第 2 特図表示部 52 で表示される特別図柄と、演出表示装置 41 で表示される 3 つの識別図柄 41a, 41b, 41c とは、表示内容が互いに対応しており、変動表示中の特別図柄が停止表示する際には、3 つの識別図柄 41a, 41b, 41c も停止表示するようになっている。しかも、図 2 に示すように、演出表示装置 41 は、第 1 特図表示部 51 または第 2 特図表示部 52（セグメント表示部 50）よりも目に付き易い位置に設けられており、表示画面も大きく、表示内容も分かり易いので、遊技者は演出表示装置 41 の画面を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 41 の表示画面上で初めに停止表示される左識別図柄 41a と、続いて停止表示される右識別図柄 41c とが同じ図柄であった場合には、最後に停止表示される中識別図柄 41b 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 つの識別図柄を同じ図柄（ゾロ目となり得る態様）で停止させて最

40

50

後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。

【 0 0 5 5 】

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 特図保留数を示し、第 2 保留表示領域 4 1 e に第 2 特図保留数と同数の「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 特図保留数および第 2 特図保留数が共に 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。

10

【 0 0 5 6 】

C . 遊技制御処理 :

図 8 は、主制御基板 2 0 0 の CPU 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 CPU 2 0 1 によって、所定周期毎（例えば 4 m s e c 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 CPU 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 2 0 1 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。

20

【 0 0 5 7 】

< 出力処理 >

図 8 に示すように、主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 1 は遊技制御処理を開始すると先ず、出力処理（S 1 0 0）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 2 2 0 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 2 0 3 に確保された出力バッファに記憶する。出力処理（S 1 0 0）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 2 2 0 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 2 4 0 では、払出モーター 2 4 3 を駆動して遊技球の払い出しが行われることとなる。

30

【 0 0 5 8 】

< 入力処理 >

主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 1 は、続いて、入力処理（S 2 0 0）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 2 4、第 2 始動口 2 5、その他入球口 3 0 の何れかに遊技球が入球した場合は 3 個の遊技球が払い出され、大入賞口 2 8 に遊技球が入球した場合は 1 3 個の遊技球が払い出される。そこで、入力処理（S 2 0 0）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 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 等）について、遊技球を検知したか否かを判断する。その結果、遊技球を検知している場合は、払い出す遊技球の数を示す払出コマンドを上記した出力バッファに記憶する。こうして出力バッファに記憶された払出コマンドは次の出力処理（S 1 0 0）で払出制御基板 2 4 0 に向けて送信される。

40

【 0 0 5 9 】

< 乱数更新処理 >

主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 1 は、続いて、乱数更新処理（S 3 0 0）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

50

では、大当たり判定結果が大当たりである場合は、100種類の大当たり図柄のうち何れかの大当たり図柄が停止表示されるが、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。

【0060】

<始動口等センサー検出処理>

主制御基板200のCPU201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CPU201は先ず、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、RAM203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。

【0061】

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。

【0062】

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。

【0063】

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回の出力処理(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。

10

【0064】

<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

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

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。

50

【 0 0 6 8 】

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 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 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 6 9 】

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 0 】

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。このような非電サポ状態および電サポ状態の設定は次のように実現される。

【 0 0 7 1 】

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 2 5 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 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、非電サポ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 2 0 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、電サポ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 2 】

< 特別動作処理 >

主制御基板 2 0 0 の CPU 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 CPU 2 0 1 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。

【 0 0 7 3 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0074】

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。

10

【0075】

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特図としては大当り図柄1~100が停止表示可能であり、第2特図としては大当り図柄201~300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1~100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201~300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200のROM202に予め記憶されている。

20

【0076】

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101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301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、RAM203に確保された停止図柄記憶領域に記憶される。

30

【0077】

こうして停止表示する図柄を選択したら、特別図柄の変動表示(図柄変動遊技)の変動パターンを選択する。変動パターンとは、特別図柄(第1特図または第2特図)が変動表示を開始してから停止表示するまでの時間(変動時間)であり、各変動パターンには他の変動パターンと識別するための情報(変動パターンID)が付されている。変動パターンを選択する処理では変動パターン選択テーブルを参照する。変動パターン選択テーブルとは、図9に示すように、複数の変動パターン(変動パターンID、変動時間)に変動パターン選択乱数が割り振られたテーブルである。変動パターンを選択する処理では、このような変動パターン選択テーブルにおいて、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

【0078】

このように選択された変動パターンは後述の変動パターン指定コマンドとして、サブ制御基板220に向けて送信される。サブ制御基板220のCPU221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。

【0079】

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、リーチ演出の後に識別図柄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、識別図柄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

【0080】

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

【0081】

尚、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る。

【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】

以上は、特別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、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

50

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り図柄の種類によって大当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、大当り遊技を開始する。そして、大当り遊技の開始を示す大当り遊技開始コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。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(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。

【0085】

以上は、特別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、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28が開放状態・閉鎖状態となるように、大入賞口ソレノイド29mを制御して開閉扉29を動作させる。そして、ラウンド遊技の開始時には、ラウンド遊技の開始を示すラウンド遊技開始コマンドをRAM203の出力バッファに記憶し、ラウンド遊技の終了時には、ラウンド遊技の終了を示すラウンド遊技終了コマンドをRAM203の出力バッファに記憶される。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(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。

【0086】

また、上述の開放パターンに従う大入賞口ソレノイド29mの制御(開閉扉29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RAM203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(S100)でサブ制御基板220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ポ状態に設定する。このとき、高確回数、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、電サポ回数は、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(高確回数や電サポ回数も含む)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、本実施例における大当り図柄は「特定態様」として捉えることもでき、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、大当り遊技を実行する主制御基板200のCPU201は「特定遊技実行手段」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き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10msec毎)に発生するタイマ割り

10

20

30

40

50

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 CPU 221 が行う演出制御処理について説明する。尚、以下の説明では、CPU 221 の初期化処理や、割り込み禁止処理、割り込み許可処理などの周知の処理については、その説明を省略している。

【0090】

演出制御処理を開始すると、サブ制御基板 220 の CPU 221 は先ず、コマンド解析処理を行う (S800)。ここで、サブ制御基板 220 の CPU 221 は、主制御基板 200 からコマンドを受信するたびに、外部割り込み処理として、このコマンドを RAM 223 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
10
コマンドに対応する演出を決定し、この演出を行うために画像音声制御基板 230 やランプ制御基板 226 等に送信するコマンドを RAM 223 に確保された出力バッファに記憶する。

【0091】

サブ制御基板 220 の CPU 221 は、続いて、出力処理を行う (S900)。この処理では、RAM 223 の出力バッファに記憶されたコマンドを画像音声制御基板 230 やランプ制御基板 226 等に送信する。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 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
20
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。

【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。
30

【0094】

また、図 12 に示すように、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ポ状態、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ポ状態、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。
40

【0095】

また、図 12 に示すように、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、
50

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 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、識別図柄 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 CPU 2 2 1 は、識別図柄 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。

【 0 0 9 6 】

また、図 1 2 に示すように、サブ制御基板 2 2 0 の CPU 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、1 6 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）、電サポ回数（2 5 回、5 0 回、1 0 0 回の何れか）を示唆する演出を実行する。

【 0 0 9 7 】

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

【 0 0 9 8 】

また、図 1 2 に示すように、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。

【 0 0 9 9 】

E . 動画演出 :

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、時間の経過と共に場面（表示内容）が変化する動画データを利用した「動画演出」を行うことがある。以下では、このような「動画演出」について説明する。

【 0 1 0 0 】

E - 1 . 動画演出の概要 :

画像音声制御基板 2 3 0 の画像 ROM 2 3 6 には、動画データとして、「動画データ 1」、「動画データ 2」、「動画データ 3」、「動画データ 4」が予め記憶されている。これらの動画データは何れも、図 1 3 に示すように、フレーム番号として 1 ~ 4 8 0 が付された 4 8 0 個のフレーム画像を、フレーム番号に従った順序で連続して表示することによって再生される。本実施例のパチンコ機 1 では、1 秒間に 6 0 個のフレーム画像を表示することとしているので、4 8 0 個全てのフレーム画像（1 ~ 4 8 0 のフレーム番号が付されたフレーム画像）が表示される場合、すなわち、何れかの動画データが最初から最後まで再生される場合は、8 秒間に亘って再生されることとなる。当然ながら、これらの動画データが再生されると、演出表示装置 4 1 に表示される場面（演出表示装置 4 1 の表示内容）が経時的（時間の経過と共に）に変化する。

【 0 1 0 1 】

また、「動画データ 1」、「動画データ 2」、「動画データ 3」、「動画データ 4」は

10

20

30

40

50

表示内容（表示態様）が互いに異なっている。すなわち、図14に示すように、「動画データ1」、「動画データ2」、「動画データ3」、「動画データ4」は何れも、「鞘に収められた剣が鞘から引き抜かれる状況」が再生される動画データであるものの、少なくとも「剣」の表示領域（演出表示装置41の表示画面に表示される際の表示領域）の大きさが互いに異なっており、この表示領域は、「動画データ1」が最も小さく（剣の大きさが「小」であり）、「動画データ2」「動画データ3」の順で大きくなり（剣の大きさが「中」「大」となり）、「動画データ4」が最も大きい（剣の大きさが「特大」となる）。尚、本実施例における「鞘」および「剣」は、「所定の物体」または「互いに同一であると遊技者に認識される物体」として捉えることもできる。

【0102】

本実施例のパチンコ機1では、上述したような動画データを利用して「動画演出」が行われる。詳しくは、図柄変動演出（図柄変動遊技）が開始されてから所定の時間が経過したら、先ず、「動画データ1」の再生を行う。そして、図15に示すように、再生中の「動画データ1」に重ねて、演出ボタン10aを「長押し」することを遊技者に促す「操作催促画像」を表示する。ここで、演出ボタン10aを「長押し」するとは、演出ボタン10aを押下した状態を維持することである。以下では、演出ボタン10aを「長押し」することを、単に「長押し」とも表現する。

【0103】

上述した「操作催促画像」が表示されて、「動画データ1」の再生中に「長押し」が開始された場合は、再生する動画データを「動画データ1」から段階的に他の動画データに切り換えることがある。すなわち、「剣」の表示領域がより小さい動画データから、「剣」の表示領域がより大きい動画データに段階的に切り換えることによって、結果的に、表示される「剣」を大きくする演出が行われる。例えば、図16(a)に示すように、「動画データ1」の再生中に「長押し」の時間が第1時間（例えば、2秒）に達したら「動画データ1」の再生を終了して「動画データ2」の再生を開始し（再生する動画データを「動画データ1」から「動画データ2」に切り換えることによって「剣」の大きさを「小」「中」とし）、その後、「長押し」の時間が第2時間（例えば、4秒）に達したら「動画データ2」の再生を終了して「動画データ3」の再生を開始し（再生する動画データを「動画データ2」から「動画データ3」に切り換えることによって「剣」の大きさを「中」「大」とし）、その後、「長押し」の時間が第3時間（例えば、6秒）に達したら「動画データ3」の再生を終了して「動画データ4」の再生を開始する（再生する動画データを「動画データ3」から「動画データ4」に切り換えることによって「剣」の大きさを「大」「特大」とする）。

【0104】

もっとも、「長押し」が行われていても、全ての動画データ（動画データ2～4）が再生されるとは限らない。例えば、図16(b)に示すように、「動画データ1」、「動画データ2」、「動画データ3」の再生を行って、その後に「長押し」の時間が第3時間に達しても、「動画データ4」の再生を開始しない（再生する動画データを「動画データ3」から「動画データ4」に切り換えない、すなわち、剣の大きさを「大」「特大」としない）場合もある。また、図16(c)に示すように、「動画データ1」、「動画データ2」の再生を行って、その後に「長押し」の時間が第2時間に達しても、「動画データ3」、「動画データ4」の再生を行わない（再生される動画データを「動画データ2」から「動画データ3」に切り換えない、すなわち、剣の大きさを「中」「大」としない）場合もある。さらに、図16(d)に示すように、「動画データ1」の再生を行って、その後に「長押し」の時間が第1時間に達しても、「動画データ2」、「動画データ3」、「動画データ4」の再生を行わない（再生する動画データを「動画データ1」から「動画データ2」に切り換えない、すなわち、剣の大きさを「小」「中」としない）場合もある。

【0105】

尚、本実施例における「動画データ1」、「動画データ2」、「動画データ3」、「動

10

20

30

40

50

画データ4」のうち、切り換え前の動画データは「第1動画データ」として捉えることもでき、この切り換え前の動画データを再生する演出は「第1演出」として捉えることもできる。また、切り換え先の動画データは「第2動画データ」として捉えることもでき、この切り換え先の動画データを再生する演出は「第2演出」として捉えることもできる。

【0106】

以下では、図16(a)を用いて上述した「動画データ4」まで再生される「動画演出」を「4段階の動画演出」とも表現し、図16(b)を用いて上述した「動画データ3」まで再生される「動画演出」を「3段階の動画演出」とも表現し、図16(c)を用いて上述した「動画データ2」まで再生される「動画演出」を「2段階の動画演出」とも表現し、図16(d)を用いて上述した「動画データ1」しか再生されない「動画演出」を「1段階の動画演出」とも表現する。

10

【0107】

尚、「4段階の動画演出」の実行中に行われる第1時間、第2時間、第3時間の「長押し」は「所定の態様の操作」として捉えることもでき、このような「長押し」を行うことは「所定の実行条件」として捉えることもできる。また、「3段階の動画演出」の実行中に行われる第1時間、第2時間の「長押し」は「所定の態様の操作」として捉えることもでき、このような「長押し」を行うことは「所定の実行条件」として捉えることもできる。また、「2段階の動画演出」の実行中に行われる第1時間の「長押し」は「所定の態様の操作」として捉えることもでき、このような「長押し」を行うことは「所定の実行条件」として捉えることもできる。

20

【0108】

本実施例のパチンコ機1では、上述したような「動画演出」を行うことによって、リーチ演出が行われる可能性(以下「リーチ期待度」ともいう)や、大当たり判定で「大当たり」と判定された可能性(大当たり遊技が行われる可能性、以下、「大当たり期待度」ともいう)を示唆している。つまり、上述したような「動画演出」は、「リーチ期待度」や「大当たり期待度」を示唆する演出であると捉えることもできる。そして、このような「リーチ期待度」および「大当たり期待度」は、図17に示すように、「1段階の動画演出」が行われる場合が最も低く、「2段階の動画演出」が行われる場合「3段階の動画演出」が行われる場合の順に高くなり、「4段階の動画演出」が行われる場合が最も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、「リーチ期待度」および「大当たり期待度」のより高い「動画演出」が行われることを期待させることが可能となる。ここで、図14を用いて前述したように、「剣」の表示領域は、「動画データ1」が最も小さく(剣の大きさが「小」であり)、「動画データ2」「動画データ3」の順で大きくなり(剣の大きさが「中」「大」となり)、「動画データ4」が最も大きい(剣の大きさが「特大」となる)。従って、「剣」の表示領域は、「1段階の動画演出」が最も小さく(小さいままであり)、「2段階の動画演出」が行われる場合「3段階の動画演出」が行われる場合の順に大きくなり、「4段階の動画演出」が行われる場合が最も大きくなる。このため、「剣」の表示領域がより大きくなる演出が行われると、「リーチ期待度」および「大当たり期待度」がより高くなる。この結果、遊技者に対して、「剣」の表示領域がより大きくなる演出が行われることを期待させることが可能となる。

30

40

【0109】

そして、「動画演出」を行う図柄変動演出において「リーチ演出」を行う場合は、「動画演出」が行われた後、すなわち、「動画演出」によって「リーチ期待度(ひいては大当たり期待度)」が遊技者に示された後に「リーチ演出」を開始する。この結果、「リーチ期待度(ひいては大当たり期待度)」を遊技者に認識させた上でリーチ演出を行うことができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0110】

上述したような「リーチ期待度」および「大当たり期待度」は、「1段階の動画演出」、「2段階の動画演出」、「3段階の動画演出」、「4段階の動画演出」の実行確率、すなわち、これらの動画演出に対応する変動パターンが選択される確率を適宜設定することに

50

よって実現される。すなわち、これらの動画演出は、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「リーチ期待度」および「大当たり期待度」を実現することができる。例えば、図17に示すように、大当たり判定の結果が大当たりである場合（あるいはリーチ演出を行う場合）は、「1段階の動画演出に対応する変動パターンが選択される確率（1段階の動画演出の実行確率）」が最も低く、「2段階の動画演出に対応する変動パターンが選択される確率（2段階の動画演出の実行確率）」、「3段階の動画演出に対応する変動パターンが選択される確率（3段階の動画演出の実行確率）」の順に高くなり、「4段階の動画演出に対応する変動パターンが選択される確率（4段階の動画演出の実行確率）」が最も高くなるように設定する。そして、大当たり判定の結果が外れである場合（あるいはリーチ演出を行わない場合）は、「1段階の動画演出に対応する変動パターンが選択される確率（1段階の動画演出の実行確率）」が最も高く、「2段階の動画演出に対応する変動パターンが選択される確率（2段階の動画演出の実行確率）」、「3段階の動画演出に対応する変動パターンが選択される確率（3段階の動画演出の実行確率）」の順に低くなり、「4段階の動画演出に対応する変動パターンが選択される確率（4段階の動画演出の実行確率）」が最も低くなるように設定する。

10

【0111】

E-2.再生される動画データの切り換え態様：

ここで、図16を用いて前述したように、「2段階の動画演出」、「3段階の動画演出」、「4段階の動画演出」では、再生する動画データを切り換えることによって、「剣」を大きくする演出（「剣」の表示領域を大きくする演出）が行われるものの、次のような問題が懸念される。

20

【0112】

上述した「動画演出」においては、再生する動画データを切り換えるタイミング（以下「切り換えタイミング」ともいう）は多様である。すなわち、本実施例のパチンコ機1では、「長押し」が開始されてから所定の時間が経過すると、再生する動画データを切り換えるところ、遊技者が「長押し」を開始するタイミングは多様であることから、該所定の時間が経過するタイミングも多様となり、ひいては、再生する動画データを切り換えるタイミング（切り換えタイミング）も多様となる。また、再生する動画データを切り換えるまでの「長押し」の所要時間としては、種々の時間を設定可能であり、この場合は、遊技者が「長押し」を開始するタイミングが同じであっても、再生する動画データを切り換えるタイミング（切り換えタイミング）は多様となる。例えば、「動画データ1」から「動画データ2」への切り換えタイミングは、「動画演出」を開始してから2秒後であることも、2.5秒後であることも考えられる。

30

【0113】

このため、切り換えタイミングにおいては、それ以前に再生されていた動画データ（切り換え前の動画データ）の再生時間は多様なものとなり、ひいては、切り換えタイミングにおける場面（切り換え前の動画データによる表示内容）も多様なものとなる。例えば、切り換えタイミングにおける場面（表示内容）は「剣が鞘に完全に収まっている場面」であったり、「剣が鞘から半分だけ引き抜かれている場面」であったりする。

40

【0114】

このように切り換えタイミングにおける場面（表示内容）が多様であるにも拘わらず（このようなことを考慮せず）、切り換え先の動画データを一律の場面（切り換えタイミングに対応していない場面）から再生すると、切り換えタイミングの前後で場面（表示内容）に齟齬が生じてしまうことがある。例えば、切り換え先の動画データを「剣が鞘に完全に収まっている場面」から再生するように一律に設定している場合は、図18に示すように、所定の動画データ（例えば、動画データ1）を「剣が鞘に完全に収まっている場面」から「剣が鞘から半分だけ引き抜かれている場面」まで再生したタイミングで、次の動画データ（例えば、動画データ2）に切り換えると、再度、「剣が鞘に完全に収まっている場面」から再生されることとなる。この結果、切り換えタイミングの前後で場面（表示内

50

容)に齟齬が生じてしまい、遊技者に戸惑いを与えてしまう。

【0115】

そこで、本実施例のパチンコ機1では、上述の問題を解消すべく、次のような工夫をしている。先ず、切り換え先の動画データとなり得る「動画データ2」、「動画データ3」、「動画データ4」としては、何れの切り換えタイミングであっても、切り換え前の動画データによって表示される場面に対応する場面を表示可能な動画データを採用している。すなわち、切り換え前の動画データによって表示される場面のうち、切り換えタイミングにて表示され得る全ての場面に対応する場面(表示内容)を有する動画データを採用している。そこで、本実施例では、図14を用いて前述したように、「動画データ2」、「動画データ3」、「動画データ4」として、「動画データ1」と同様に、8秒間に亘って「鞘に収められた剣が鞘から引き抜かれる状況」が再生される動画データを採用している。

10

【0116】

そして、「2段階の動画演出」、「3段階の動画演出」、「4段階の動画演出」において、再生する動画データを切り換えるに際しては、一律の場面から再生するのではなく、図19に斜線ハッチングで示すように、その切り換えタイミングに対応する場面(再生位置)から次の動画データの再生を開始することとしている。例えば、図19(a)に示すように、「4段階の動画演出」において、該「4段階の動画演出」が開始されてから(動画データ1の再生が開始されてから)2.2秒が経過したタイミングで「動画データ2」に切り換える場合は、該タイミング(時間の経過)に対応する場面(再生位置)から「動画データ2」の再生を開始する。そして、その後2秒が経過したタイミング、すなわち、「4段階の動画演出」が開始されてから4.2秒が経過したタイミングで「動画データ3」に切り換える場合は、該タイミング(時間の経過)に対応する場面(再生位置)から「動画データ3」の再生を開始する。そして、その後2秒が経過したタイミング、すなわち、「4段階の動画演出」が開始されてから6.2秒が経過したタイミングで「動画データ4」に切り換える場合は、該タイミング(時間の経過)に対応する場面(再生位置)から「動画データ4」の再生を開始する。こうすると、再生する動画データの切り換えの前後で表示内容(場面)に齟齬が生じてしまうことを抑制しつつ、再生する動画データを切り換える演出(動画演出)を行うことができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【0117】

E-3. 動画演出を行うための処理 :

30

上述したような「動画演出」を行うために、本実施例のパチンコ機1では、次のような処理を行う。図20には、画像音声制御基板230のCPU231によって実行される動画演出用処理のフローチャートが示されている。この処理は、所定周期毎(例えば10ms毎)に発生するタイマ割り込みに基づき行われる。

【0118】

図20に示すように、動画演出用処理を開始すると、画像音声制御基板230のCPU231は先ず、サブ制御基板220から動画演出開始コマンドを受信しているか否かを判断する(S1000)。ここで、サブ制御基板220のCPU221は、主制御基板200から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、今回開始される図柄変動遊技の変動パターンを検出し、該変動パターンが「動画演出」に対応する変動パターン(「1段階の動画演出」、「2段階の動画演出」、「3段階の動画演出」、「4段階の動画演出」の何れかに対応する変動パターン)であるか否かを判断する。そして、「動画演出」に対応する変動パターンである場合は、「動画演出」を開始するタイミング(「動画演出期間」を開始するタイミング)で、該タイミングであることを示す動画演出開始コマンドを画像音声制御基板230に向けて送信する。S1000の判断処理では、この動画演出開始コマンドを受信しているか否か、すなわち、何れかの「動画演出」を開始するタイミングであるか否かを判断する。

40

【0119】

S1000の判断処理の結果、「動画演出」を開始するタイミングであると判断された場合は(S1000:yes)、今回開始する「動画演出」の種類、すなわち、今回開始

50

する「動画演出」が「1段階の動画演出」、「2段階の動画演出」、「3段階の動画演出」、「4段階の動画演出」の何れであるかをRAM233の「動画演出種類記憶領域」に記憶する(S1002)。ここで、サブ制御基板220から送信される動画演出開始コマンドには、今回開始する「動画演出」の種類、すなわち、今回開始する「動画演出」が「1段階の動画演出」、「2段階の動画演出」、「3段階の動画演出」、「4段階の動画演出」の何れであるかを示す情報が含まれている。そこで、S1002の処理では、受信した動画演出開始コマンドに基づいて、今回開始される「動画演出」の種類を検出し、検出した「動画演出」の種類をRAM233の「動画演出種類記憶領域」に記憶する。

【0120】

こうして今回開始する「動画演出」の種類を記憶したら(S1002)、「動画データ1」の再生の開始をVDP234に指示する信号を送信する(S1004)。ここで、「動画データ1」、「動画データ2」、「動画データ3」、「動画データ4」は、画像音声制御基板230の画像ROM236に記憶されており、これらの動画データは、画像音声制御基板230のVDP234によって演出表示装置41の表示画面上で再生される。S1004の処理では、今回開始する動画演出が「1段階の動画演出」、「2段階の動画演出」、「3段階の動画演出」、「4段階の動画演出」の何れであっても、最初に「動画データ1」の再生を開始することから、「動画データ1」の再生の開始をVDP234に指示する信号を送信する。

【0121】

また、図15を用いて前述したように、再生中の「動画データ1」に重ねて、演出ボタン10aを「長押し」することを遊技者に促す「操作催促画像」を表示することをVDP234に指示する信号を送信する(S1006)。VDP234は、これらの信号を受信すると、「動画データ1」を再生すると共に再生中の「動画データ1」に重ねて「操作催促画像」を表示する。これによって「動画演出」が開始された状態となる。

【0122】

ここで、VDP234は、図13を用いて前述した1~480のフレーム番号に従った順序でフレーム画像を表示することによって動画データを再生する。詳しくは、図21に示すように、画像音声制御基板230のVRAM235には、再生中(表示中)の動画データの種類を記憶する「表示動画データ種類記憶領域」と、演出表示装置41の表示画面に表示させるフレーム画像のフレーム番号を記憶する「表示フレーム番号記憶領域」と、演出表示装置41の表示画面に表示させるフレーム画像を記憶する「表示フレーム画像記憶領域(いわゆるフレームバッファ)」とが確保されている。そして、VDP234は、「動画データ種類記憶領域」の内容に基づいて再生中の動画データの種類を検出すると共に、「表示フレーム番号記憶領域」の内容に基づいてフレーム番号を検出し、検出した動画データのうち、検出したフレーム番号が付されたフレーム画像を「表示フレーム画像記憶領域」に展開(記憶)する。そして、VDP234は、「表示フレーム番号記憶領域」に記憶されているフレーム番号を60分の1秒毎に更新(加算)し、この更新のたびに、更新されたフレーム番号が付されたフレーム画像を「表示フレーム画像記憶領域」に展開(記憶)することによって、演出表示装置41の表示画面上で動画データを再生する。

【0123】

本実施例のパチンコ機1では、上述のようにVDP234によって再生されている動画データとは別の動画データであっても、実行中の「動画演出」において再生される可能性(切り換え先となる可能性)のある動画データ(以下「切換待機動画データ」ともいう)であれば、VDP234によって実際に再生されている動画データと同様に、60分の1秒毎に(時間の経過に伴って)、そのフレーム番号を更新(加算)する。すなわち、「2段階の動画演出」において「動画データ1」の再生中であれば、「切換待機動画データ」である「動画データ2」のフレーム番号も更新し、「3段階の動画演出」において「動画データ1」の再生中であれば、「切換待機動画データ」である「動画データ2」と「動画データ3」のフレーム番号も更新し、「4段階の動画演出」において「動画データ1」の再生中であれば、「切換待機動画データ」である「動画データ2」と「動画データ3」と

10

20

30

40

50

「動画データ4」のフレーム番号も更新する。

【0124】

詳しくは、図22に示すように、画像音声制御基板230のRAM233には、実行中の動画演出の種類を記憶する「動画演出種類記憶領域」に加えて、「切換待機動画データ」のフレーム番号を記憶する「切換待機フレーム番号記憶領域」が確保されている。「切換待機動画データ」は最大で3つとなるので、すなわち、「4段階の動画演出」において「動画データ1」の再生中であれば、「動画データ2」と「動画データ3」と「動画データ4」の3つが「切換待機動画データ」となるので、この3つの動画データに対応して、「切換待機フレーム番号記憶領域」は3つ確保されている。

【0125】

画像音声制御基板230のCPUは、「切換待機動画データ」を有する「動画演出」が開始されると、すなわち、「2段階の動画演出」、「3段階の動画演出」、「4段階の動画演出」において「動画データ1」の再生が開始されると(S1004)、「切換待機動画データ」の最初のフレーム番号を該「切換待機動画データ」に対応する「切換待機フレーム番号記憶領域」に記憶する(S1008)。例えば、「2段階の動画演出」において「動画データ1」の再生が開始される場合は、「切換待機動画データ」である「動画データ2」に対応する「切換待機フレーム番号記憶領域」に最初のフレーム番号である「1」を記憶する。また、「3段階の動画演出」において「動画データ1」の再生が開始される場合は、「切換待機動画データ」である「動画データ2」と「動画データ3」に対応する2つの「切換待機フレーム番号記憶領域」に最初のフレーム番号である「1」を記憶する。また、「4段階の動画演出」において「動画データ1」の再生が開始される場合は、「切換待機動画データ」である「動画データ2」と「動画データ3」と「動画データ4」に対応する3つの「切換待機フレーム番号記憶領域」に最初のフレーム番号である「1」を記憶する。

【0126】

こうして「切換待機フレーム番号記憶領域」に記憶された「切換待機動画データ」のフレーム番号は、その後、60分の1秒毎に更新(加算)されていくこととなる。

【0127】

以上は、動画演出開始コマンドを受信している場合の処理(S1000:yes)、すなわち、「動画演出」を開始するタイミングにおける処理について説明した。これに対して、「動画演出」を開始するタイミングでない場合は(S1000:no)、「2段階の動画演出」、「3段階の動画演出」、「4段階の動画演出」の何れかの実行中であるか否かを判断する(S1010)。その結果、これらの何れかの「動画演出」の実行中であると判断された場合は(S1010:yes)、「切換待機動画データ」のフレーム番号の更新タイミングであるか否か(前回の更新から60分の1秒が経過したか否か)を判断する(S1012)。その結果、「切換待機動画データ」のフレーム番号の更新タイミングであると判断された場合は(S1012:yes)、「切換待機動画データ」のフレーム番号(「切換待機フレーム番号記憶領域」に記憶されているフレーム番号)を更新(加算)する(S1014)。この場合は、当然ながら、全ての「切換待機動画データ」のフレーム番号を更新(加算)する。例えば、「2段階の動画演出」にて「動画データ1」の再生中であれば、「切換待機動画データ」である「動画データ2」のフレーム番号を更新(加算)し、「3段階の動画演出」にて「動画データ1」の再生中であれば、「切換待機動画データ」である「動画データ2」と「動画データ3」のフレーム番号を更新(加算)し、「4段階の動画演出」にて「動画データ1」の再生中であれば、「切換待機動画データ」である「動画データ2」と「動画データ3」と「動画データ4」のフレーム番号を更新(加算)する。

【0128】

「2段階の動画演出」、「3段階の動画演出」、「4段階の動画演出」の何れかの実行中である場合は(S1010:yes)、続いて、「長押し」が行われているか否かを判断する(S1016)。すなわち、「動画演出」の実行中に表示される「操作催促画像」

10

20

30

40

50

を認識した遊技者によって、演出ボタン10aの「長押し」が行われているか否かを判断する。その結果、「長押し」が行われている場合は(S1016:yes)、動画データの切り換えタイミングであるか否かを判断する(S1018)。

【0129】

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、「2段階の動画演出」の実行中であれば、「長押し」の時間が第1時間(例えば、2秒)に達したタイミングで、再生する動画データを「動画データ2」に切り換える。また、「3段階の動画演出」の実行中であれば、「長押し」の時間が第1時間(例えば、2秒)に達したタイミングで、再生する動画データを「動画データ2」に切り換え、第2時間(例えば、4秒)に達したタイミングで、再生する動画データを「動画データ3」に切り換える。また、「4段階の動画演出」の実行中であれば、「長押し」の時間が第1時間(例えば、2秒)に達したタイミングで、再生する動画データを「動画データ2」に切り換え、第2時間(例えば、4秒)に達したタイミングで、再生する動画データを「動画データ3」に切り換え、第3時間(例えば、6秒)に達したタイミングで、再生する動画データを「動画データ4」に切り換える。

10

【0130】

そこで、S1018の処理では、上述のタイミングであるか否か、すなわち、動画データの切り換えタイミングであるか否かを判断する。その結果、動画データの切り換えタイミングである場合は(S1018:yes)、先ず、実行中の「動画演出」の種類および「長押し」の時間に基づいて、切り換え先となる動画データを検出する(S1020)。

例えば、図16(a)を用いて前述したように、実行中の「動画演出」が「4段階の動画演出」であり、「長押し」の時間が第3時間(例えば、6秒)であれば、切り換え先となる動画データとして「動画データ4」を検出する。また、図16(b)を用いて前述したように、実行中の「動画演出」が「3段階の動画演出」であり、「長押し」の時間が第2時間(例えば、4秒)であれば、切り換え先となる動画データとして「動画データ3」を検出する。

20

【0131】

こうして、切り換え先となる動画データを検出したら(S1020)、検出した動画データに対応する「切換待機フレーム番号記憶領域」からフレーム番号(今回の処理までに更新されてきたフレーム番号)を検出する(S1022)。そして、S1020の処理で検出した動画データ(切り換え先となる動画データ)を、S1022の処理で検出したフレーム番号(今回の処理まで更新されてきたフレーム番号)から再生することを、VDP234に指示する信号を送信する(S1024)。VDP234は、この信号を受信すると、それまで再生していた動画データの再生を停止し、切り換え先となる動画データの再生を、今回の処理まで更新されてきたフレーム番号から開始する。

30

【0132】

尚、今回再生が開始された動画データ、すなわち、今回の切り換え先となった動画データは、もはや、「切換待機動画データ」ではなくなるので、当該動画データ用の「切換待機フレーム番号記憶領域」に記憶されているフレーム番号の更新は停止することとしてもよい。

40

【0133】

以上のように、本実施例のパチンコ機1においては、「切換待機フレーム番号記憶領域」に記憶されている「切換待機動画データ」のフレーム番号は、上述したように、動画データの切り換えタイミングとなるまで、再生中の動画データのフレーム番号と同様に切り換えられる。例えば、図23に波線で示すように、「4段階の動画演出」においては、「切換待機動画データ」である「動画データ2」と「動画データ3」と「動画データ4」のそれぞれのフレーム番号は、それぞれの動画データの再生が開始されるタイミングの前であっても(それぞれの動画データの再生が開始されるまで)、再生中の動画データのフレーム番号と同様に切り換えられる。また、「3段階の動画演出」においては、「切換待機動画データ」である「動画データ2」と「動画データ3」のそれぞれのフレーム番号は、

50

それぞれの動画データの再生が開始されるタイミングの前であっても（それぞれの動画データの再生が開始されるまで）、再生中の動画データのフレーム番号と同様に切り換えられる。また、「２段階の動画演出」においては、「切替待機動画データ」である「動画データ２」のフレーム番号は、「動画データ２」の再生が開始されるタイミングの前であっても（動画データ２の再生が開始されるまで）、再生中の動画データのフレーム番号と同様に切り換えられる。従って、動画データの切り換えタイミングにおいて、「切替待機フレーム番号記憶領域」に記憶されているフレーム番号は、動画データの切り換えタイミングに対応するフレーム番号である。そして、このフレーム番号から切り換え先となる動画データの再生が開始されるので、再生する動画データの切り換えタイミングに対応する場面から切り換え先となる動画データの再生を開始することができる。この結果、再生する動画データの切り換える前後で場面（表示内容）に齟齬が生じてしまうことを抑制しつつ、再生する動画データを切り換える演出（動画演出）を行うことができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【 0 1 3 4 】

また、本実施例のパチンコ機１では、切り換え先の動画データの再生が開始される前であっても、切り換え前の動画データの再生時間の経過に伴って、切り換え先の動画データのフレーム番号を更新している。そして、切り換え先の動画データの再生を開始するに際しては、それまで更新してきたフレーム番号に対応するフレーム画像から切り換え先の動画データの再生を開始する。この結果、切り換え先の動画データの再生を開始するタイミングにおいては、「切り換え先の動画データの再生が開始されるまでの時間に対応するフレーム画像（場面）を導出するための処理負担」を軽減することができ（あるいは当該処理にかかる時間を短くすることができ）、切り換え先の動画データの再生を円滑に開始することができる。

20

【 0 1 3 5 】

尚、切り換え先の動画データの再生が開始される前であっても、切り換え先の動画データのフレーム番号を更新していく処理は、「切り換え先の動画データを再生する演出（第２演出）の表示態様を変化させるための変化用処理」として捉えることもできる。また、切り換え先の動画データの再生が開始される前であっても、切り換え先の動画データのフレーム番号を更新する画像音声制御基板２３０のＣＰＵ２３１は「更新手段」として捉えることもできる。また、切り換え前の動画データを再生する演出（第１動画データを再生する演出、第１演出）と、切り換え先の動画データを再生する演出（第２動画データを再生する演出、第２演出）とを協働して実行する画像音声制御基板２３０のＣＰＵ２３１とＶＤＰ２３４は「演出実行手段」として捉えることもできる。

30

【 0 1 3 6 】

F．変形例：

次に本発明の変形例について説明する。

F - 1．変形例１：

上述した実施例では、「切替待機動画データ（切り換え先の動画データ）」のフレーム番号（切替待機フレーム番号記憶領域に記憶されたフレーム番号）を動画データの切り換えタイミングが到来するまで更新しておき、この切り換えタイミングが到来したら、それまで更新されてきたフレーム番号のフレーム画像から「切替待機動画データ（切り換え先の動画データ）」の再生を開始することとした。これに限らず、以下に示す変形例１のような構成としてもよい。

40

【 0 1 3 7 】

一般的に、動画データは、記憶容量を節約するために、いわゆるエンコード（圧縮）処理が施されている。すなわち、全てのフレーム画像について画像全体が記憶されているのではなく、キーフレーム画像と称されるフレーム画像についてのみ画像全体が記憶されており、その他のフレーム画像についてはキーフレーム画像との差分データが記憶されている。そして、動画データを再生するに際しては、いわゆるデコード（解凍）処理が行われる。すなわち、キーフレーム画像については、そのまま表示するが、その他のフレーム画

50

像については、当該フレーム画像に対応するキーフレーム画像と差分データとに基づいて画像全体を生成してから表示する。図24には、20個のフレーム画像(図24に示す例では、フレーム番号121~140のフレーム画像)毎に、1個のキーフレーム画像(図24に示す例では、フレーム番号121のフレーム画像)を有しており、その他の19個のフレーム画像(図24に示す例では、フレーム番号122~140のフレーム画像)は、該キーフレーム画像と差分データとに基づいて画像全体が生成される動画データが例示されている。

【0138】

このように動画データがエンコード(圧縮)処理が施されたデータである場合は、切り換えタイミングが到来した時点の「切替待機動画データ(切り換え先の動画データ)」のフレーム番号(切替待機フレーム番号記憶領域に記憶されたフレーム番号)が、キーフレーム画像に付されたフレーム番号(図24に示す例では、フレーム番号121)であることも、その他のフレーム画像に付されたフレーム番号(図24に示す例では、フレーム番号122~140)であることも考えられる。

10

【0139】

そして、切り換えタイミングが到来した時点の「切替待機動画データ(切り換え先の動画データ)」のフレーム番号(切替待機フレーム番号記憶領域に記憶されたフレーム番号)がその他のフレーム画像に付されたフレーム番号(図24に示す例では、フレーム番号122~140)である場合は、上述した実施例であれば、その他のフレーム画像をキーフレーム画像と差分データとに基づいて生成した後に、当該その他のフレーム画像から「切替待機動画データ(切り換え先の動画データ)」の再生を開始することとなる。

20

【0140】

これに対して、変形例1では、切り換えタイミングが到来した時点の「切替待機動画データ(切り換え先の動画データ)」のフレーム番号(切替待機フレーム番号記憶領域に記憶されたフレーム番号)が、その他のフレーム画像に付されたフレーム番号(図24に示す例では、フレーム番号122~140)である場合は、当該その他のフレーム画像の生成に利用されるキーフレーム画像から「切替待機動画データ(切り換え先の動画データ)」の再生を開始する。こうすると、「切替待機動画データ(切り換え先の動画データ)」の再生を円滑に開始することができる。すなわち、「切替待機動画データ(切り換え先の動画データ)」の再生を開始するに際して、その他のフレーム画像を生成して当該その他のフレーム画像から再生を開始する構成とすると、当該その他のフレーム画像の生成が完了するまで「切替待機動画データ(切り換え先の動画データ)」の再生を開始することができず、ひいては、「切替待機動画データ(切り換え先の動画データ)」の再生開始が遅延してしまう虞がある。これに対して、キーフレーム画像から再生を開始することとすれば、その他のフレーム画像を生成することなく、「切替待機動画データ(切り換え先の動画データ)」の再生を開始することができ、「切替待機動画データ(切り換え先の動画データ)」の再生開始の遅延を抑制できる。また、キーフレーム画像と、該キーフレーム画像に基づいて生成されるその他のフレーム画像とは、互いに差分データに対応する部分が異なるだけであり、画像全体としては、大きく異なるわけではない。これらの結果、「切替待機動画データ(切り換え先の動画データ)」の再生を円滑に開始することができる。

30

40

【0141】

F-2. 変形例2 :

上述した実施例では、「切替待機動画データ(切り換え先の動画データ)」のフレーム番号(切替待機フレーム番号記憶領域に記憶されたフレーム番号)を動画データの切り換えタイミングが到来するまで更新しておき、この切り換えタイミングが到来したら、それまで更新されてきたフレーム番号のフレーム画像から「切替待機動画データ(切り換え先の動画データ)」の再生を開始することとした。すなわち、切り換えタイミングが到来するまでは、「切替待機動画データ(切り換え先の動画データ)」のフレーム画像自体は、画像ROM236から読み出していなかった(あるいは生成していなかった)。

50

【 0 1 4 2 】

これに対して、変形例 2 では、切り換えタイミングが到来する前であっても（切り換え先の動画データの再生が開始されるまで）、再生中の動画データと同様に、60 分の 1 秒毎に「切換待機動画データ（切り換え先の動画データ）」のフレーム画像を画像 ROM 236 から読み出して（あるいは生成して）、VRAM 235 の記憶領域に展開（記憶）する構成としてもよい。そして、切り換えタイミングが到来したら、VRAM 235 の記憶領域に展開されているフレーム画像から「切換待機動画データ（切り換え先の動画データ）」の再生を開始することとしてもよい。

【 0 1 4 3 】

すなわち、図 25 に示すように、画像音声制御基板 230 の VRAM 235 には、「表示動画データ種類記憶領域」、「表示フレーム番号記憶領域」、「表示フレーム画像記憶領域」に加えて、「切換待機動画データ（切り換え先の動画データ）」のフレーム画像のフレーム番号を記憶する「切換待機フレーム番号記憶領域」と、「切換待機動画データ（切り換え先の動画データ）」のフレーム画像を記憶する「切換待機フレーム画像記憶領域」とが確保されている。「切換待機動画データ（切り換え先の動画データ）」は最大で 3 つとなるので、すなわち、「4 段階の動画演出」において「動画データ 1」の再生中であれば、「動画データ 2」と「動画データ 3」と「動画データ 4」の 3 つが「切換待機動画データ（切り換え先の動画データ）」となるので、この 3 つの動画データに対応して、「切換待機フレーム番号記憶領域」と「切換待機フレーム画像記憶領域」とは 3 つずつ確保されている。

【 0 1 4 4 】

VDP 234 は、「切換待機動画データ（切り換え先の動画データ）」が設定された「動画演出」が開始されると、すなわち、「2 段階の動画演出」、「3 段階の動画演出」、「4 段階の演出」において「動画データ 1」の再生が開始されると、「切換待機動画データ（切り換え先の動画データ）」の最初のフレーム番号を該「切換待機動画データ（切り換え先の動画データ）」に対応する「切換待機フレーム番号記憶領域」に記憶する。そして、各動画データに対応する 3 つの「切換待機フレーム画像記憶領域」にそれぞれの動画データのフレーム番号 1 のフレーム画像を画像 ROM 236 から読み出して展開（記憶）する。その後、60 分の 1 秒毎に、それぞれの「切換待機フレーム番号記憶領域」に記憶された「切換待機動画データ（切り換え先の動画データ）」のフレーム番号を更新（加算）すると共に、更新されたフレーム番号のフレーム画像を画像 ROM 236 から読み出して（あるいはキーフレーム画像と差分データとに基づいて生成して）それぞれの「切換待機フレーム画像記憶領域」に展開（記憶）する。

【 0 1 4 5 】

例えば、「2 段階の動画演出」において「動画データ 1」の再生が開始される場合は、「切換待機動画データ（切り換え先の動画データ）」である「動画データ 2」に対応する「切換待機フレーム番号記憶領域」に最初のフレーム番号である「1」を記憶すると共に、「動画データ 2」に対応する「切換待機フレーム画像記憶領域」に「動画データ 2」のフレーム番号 1 のフレーム画像を画像 ROM 236 から読み出して展開（記憶）する。その後、60 分の 1 秒毎に、「動画データ 2」に対応する「切換待機フレーム番号記憶領域」に記憶された「切換待機動画データ（切り換え先の動画データ）」のフレーム番号を更新（加算）すると共に、更新されたフレーム番号のフレーム画像を画像 ROM 236 から読み出して（あるいはキーフレーム画像と差分データとに基づいて生成して）「動画データ 2」に対応する「切換待機フレーム画像記憶領域」に展開（記憶）する。

【 0 1 4 6 】

また、「3 段階の動画演出」において「動画データ 1」の再生が開始される場合は、「切換待機動画データ（切り換え先の動画データ）」である「動画データ 2」と「動画データ 3」に対応する 2 つの「切換待機フレーム番号記憶領域」に最初のフレーム番号である「1」を記憶すると共に、「動画データ 2」に対応する「切換待機フレーム画像記憶領域」に「動画データ 2」のフレーム番号 1 のフレーム画像を画像 ROM 236 から読み出し

10

20

30

40

50

て展開（記憶）し、「動画データ3」に対応する「切換待機フレーム画像記憶領域」に「動画データ3」のフレーム番号1のフレーム画像を画像ROM236から読み出して展開（記憶）する。その後、60分の1秒毎に、「動画データ2」、「動画データ3」のそれぞれに対応する「切換待機フレーム番号記憶領域」に記憶された「切換待機動画データ（切り換え先の動画データ）」のフレーム番号を更新（加算）すると共に、更新されたフレーム番号のフレーム画像を画像ROM236から読み出して（あるいはキーフレーム画像と差分データとに基づいて生成して）「動画データ2」、「動画データ3」のそれぞれに対応する「切換待機フレーム画像記憶領域」に展開（記憶）する。

【0147】

また、「4段階の動画演出」において「動画データ1」の再生が開始される場合は、「切換待機動画データ（切り換え先の動画データ）」である「動画データ2」と「動画データ3」と「動画データ4」に対応する3つの「切換待機フレーム番号記憶領域」に最初のフレーム番号である「1」を記憶すると共に、「動画データ2」に対応する「切換待機フレーム画像記憶領域」に「動画データ2」のフレーム番号1のフレーム画像を画像ROM236から読み出して展開（記憶）し、「動画データ3」に対応する「切換待機フレーム画像記憶領域」に「動画データ3」のフレーム番号1のフレーム画像を画像ROM236から読み出して展開（記憶）し、「動画データ4」に対応する「切換待機フレーム画像記憶領域」に「動画データ4」のフレーム番号1のフレーム画像を画像ROM236から読み出して展開（記憶）する。その後、60分の1秒毎に、「動画データ2」、「動画データ3」、「動画データ4」のそれぞれに対応する「切換待機フレーム番号記憶領域」に記憶された「切換待機動画データ（切り換え先の動画データ）」のフレーム番号を更新（加算）すると共に、更新されたフレーム番号のフレーム画像を画像ROM236から読み出して（あるいはキーフレーム画像と差分データとに基づいて生成して）「動画データ2」、「動画データ3」、「動画データ4」のそれぞれに対応する「切換待機フレーム画像記憶領域」に展開（記憶）する。

【0148】

そして、切り換えタイミングが到来したら、VRAM235の「切換待機フレーム画像記憶領域」に展開されているフレーム画像から「切換待機動画データ（切り換え先の動画データ）」の再生を開始する。

【0149】

以上のように、変形例2では、切り換え先の動画データの再生が開始される前であっても、切り換え前の動画データの再生時間の経過に伴って、VRAM235の「切換待機フレーム画像記憶領域」に切り換え先の動画データのフレーム画像を展開していく。そして、切り換えタイミングが到来すると該展開されたフレーム画像から切り換え先の動画データの再生を開始する。この結果、切り換え先の動画データの再生を開始するタイミングにおいては、「切り換え先の動画データの再生が開始されるまでの時間に対応するフレーム画像（場面）を導出するための処理負担」を軽減することができ（あるいは当該処理にかかる時間を短くすることができ）、切り換え先の動画データの再生を円滑に開始することができる。

【0150】

尚、切り換え先の動画データの再生が開始される前であっても、VRAM235の「切換待機フレーム画像記憶領域」に切り換え先の動画データのフレーム画像を展開していく処理は、「切り換え先の動画データを再生する演出（第2演出）の表示態様を変化させるための変化用処理」として捉えることもできる。また、切り換え先の動画データの再生が開始される前であっても、切り換え先の動画データのフレーム画像を展開（更新）する画像音声制御基板230のVDP234は「更新手段」として捉えることもできる。

【0151】

F-3. 変形例3 :

上述した実施例および変形例においては、「動画データ1」、「動画データ2」、「動画データ3」、「動画データ4」の再生によって表示される内容を、いわゆるスプライト

10

20

30

40

50

画像を利用して表示することとしてもよい。

【0152】

例えば、画像ROM236に、スプライト画像1、スプライト画像2、スプライト画像3、スプライト画像4を予め記憶しておく。そして、スプライト画像1を、その表示態様（表示位置、大きさ、色彩など）を時間の経過と共に変化させながら表示することによって、「動画データ1」を再生した場合と同様の内容を表示することとし、スプライト画像2を、その表示態様（表示位置、大きさ、色彩など）を時間の経過と共に変化させながら表示することによって、「動画データ2」を再生した場合と同様の内容を表示することとし、スプライト画像3を、その表示態様（表示位置、大きさ、色彩など）を時間の経過と共に変化させながら表示することによって、「動画データ3」を再生した場合と同様の内容を表示することとし、スプライト画像4を、その表示態様（表示位置、大きさ、色彩など）を時間の経過と共に変化させながら表示することによって、「動画データ4」を再生した場合と同様の内容を表示することとしてもよい。

10

【0153】

そして、上述した実施例の「4段階の動画演出」と同様の演出が行われる場合は、スプライト画像2、スプライト画像3、スプライト画像4について、それぞれのスプライト画像が表示されるタイミングの前であっても、経時的に（時間の経過に対応させて）表示態様（表示位置、大きさ、色彩など）を更新する。また、上述した実施例の「3段階の動画演出」と同様の演出が行われる場合は、スプライト画像2、スプライト画像3について、それぞれのスプライト画像が表示されるタイミングの前であっても、経時的に（時間の経過に対応させて）表示態様（表示位置、大きさ、色彩など）を更新する。また、上述した実施例の「2段階の動画演出」と同様の演出が行われる場合は、スプライト画像2について、該スプライト画像2が表示されるタイミングの前であっても、経時的に（時間の経過に対応させて）表示態様（表示位置、大きさ、色彩など）を更新する。こうすると、表示するスプライト画像を切り換えるタイミングでは、更新されてきた表示態様（表示位置、大きさ、色彩など）は、該タイミングに対応する表示態様（表示位置、大きさ、色彩など）となる。

20

【0154】

そして、表示するスプライト画像を切り換えるタイミングが到来したら、それまで更新してきた表示態様（表示位置、大きさ、色彩など）からスプライト画像（切り換え後のスプライト画像）の表示を開始する。この結果、表示するスプライト画像の切り換えの前後で場面（表示内容）に齟齬が生じてしまうことを抑制しつつ、表示するスプライト画像を切り換える演出（動画演出）を行うことができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【0155】

また、変形例3では、表示するスプライト画像を切り換える前であっても、時間の経過に伴って、切り換え先のスプライト画像の表示態様（表示位置、大きさ、色彩など）を更新している。そして、切り換え先のスプライト画像の表示を開始するに際しては、それまで更新してきた表示態様（表示位置、大きさ、色彩など）からスプライト画像（切り換え後のスプライト画像）の表示を開始する。この結果、切り換え先のスプライト画像の表示を開始するタイミングにおいては、「切り換え先のスプライト画像の表示態様（表示位置、大きさ、色彩など）を導出するための処理負担」を軽減することができ（あるいは当該処理にかかる時間を短くすることができ）、切り換え先のスプライト画像の表示を円滑に開始することができる。

40

【0156】

尚、切り換え先のスプライト画像の表示が開始される前であっても、切り換え先のスプライト画像の表示態様（表示位置、大きさ、色彩など）を更新していく処理は、「切り換え先のスプライト画像を表示する演出（第2演出）の表示態様を変化させるための変化用処理」として捉えることもできる。

【0157】

< 上述した実施例または変形例から抽出できる遊技機A1～A8 >

50

上述した実施例または変形例のパチンコ機 1 は、次のような遊技機 A 1 ~ A 8 として捉えることができる。

【0158】

<遊技機 A 1 >

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

第 1 演出と第 2 演出とを実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、前記第 1 演出の実行中に所定の実行条件が成立すると前記第 2 演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

10

【0159】

このような遊技機では、第 1 演出の実行中に所定の実行条件が成立すると、第 2 演出が実行されるので、遊技者に対して、第 1 演出の実行中に所定の実行条件が成立す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 A 2 >

遊技機 A 1 において、

前記演出実行手段は、前記所定の実行条件が成立すると、前記所定の実行条件が成立したタイミングに対応する態様で前記第 2 演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

20

【0161】

このような遊技機では、第 1 演出の実行中に所定の実行条件が成立すると、予め用意された第 2 演出を単に実行するのではなく、所定の実行条件が成立したタイミング、すなわち、第 2 演出を実行するタイミングに対応する態様で該第 2 演出を実行する。この結果、上述のタイミングに応じた適切な態様の第 2 演出を行うことができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0162】

<遊技機 A 3 >

遊技機 A 2 において、

前記第 2 演出は、時間の経過と共に表示態様が変化していく演出であり、

前記演出実行手段は、前記所定の実行条件が成立すると、前記所定の実行条件が成立したタイミングに対応する前記表示態様から前記第 2 演出を開始する

ことを特徴とする遊技機。

30

【0163】

このような遊技機では、第 1 演出の実行中に所定の実行条件が成立すると、予め用意された第 2 演出を単に実行するのではなく、所定の実行条件が成立したタイミング、すなわち、第 2 演出を実行するタイミングに対応する表示態様から該第 2 演出を開始する。この結果、上述のタイミングに応じた適切な表示態様から第 2 演出を開始することができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0164】

<遊技機 A 4 >

遊技機 A 3 において、

再生可能な動画データとして、少なくとも、第 1 動画データと第 2 動画データとを記憶する記憶手段を備え、

前記演出実行手段は、前記第 1 演出として前記第 1 動画データを再生し、前記第 2 演出として前記第 2 動画データを再生し、

前記第 1 動画データの再生中に所定の実行条件が成立すると、前記所定の実行条件が成立するまでの時間に対応する場面から前記第 2 動画データの再生を開始する

ことを特徴とする遊技機。

40

【0165】

50

このような遊技機では、第1動画データの再生中に所定の実行条件が成立すると、予め用意された第2動画データを単に再生するのではなく、所定の実行条件が成立するまでの時間、すなわち、第2動画データを再生するまでの時間に対応する場面から該第2動画データの再生を開始する。この結果、第2動画データを再生するまでの時間に応じた適切な場面から第2動画データの再生を開始することができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0166】

<遊技機A5>

遊技機A3または遊技機A4において、

前記所定の実行条件が成立する前であっても、前記第2演出の前記表示態様を変化させるための変化用処理を、時間の経過と共に行っており、

前記演出実行手段は、前記所定の実行条件が成立すると、前記所定の実行条件が成立したタイミングに対応する前記表示態様を前記変化用処理の結果に基づいて導出し、当該表示態様から前記第2演出を開始する

ことを特徴とする遊技機。

10

【0167】

このような遊技機では、所定の実行条件が成立する前、すなわち、第2演出が開始される前であっても、第2演出の表示態様を変化させるための変化用処理を、時間の経過と共に行っている。そして、所定の実行条件が成立すると、それまで行ってきた変化用処理の結果に基づいて、該所定の実行条件が成立したタイミング、すなわち、第2演出を実行するタイミングに対応する表示態様を導出し、この導出された表示態様から該第2演出を開始する。この結果、所定の実行条件が成立したタイミングにおいては、「第2演出の表示態様を導出するための処理負担」を軽減することができ（あるいは当該処理にかかる時間を短くすることができ）、第2演出を円滑に開始することができる。

20

【0168】

<遊技機A6>

遊技機A3乃至遊技機A5の何れか1つの遊技機において、

前記第2演出は、時間の経過と共に所定のキャラクターまたは所定の物体の表示位置を変化させていく演出であり、

前記演出実行手段は、前記所定の実行条件が成立すると、前記所定の実行条件が成立したタイミングに対応する前記表示位置から前記第2演出を開始する

ことを特徴とする遊技機。

30

【0169】

このような遊技機では、時間の経過と共に所定のキャラクターまたは所定の物体の表示位置を変化させる第2演出を行うところ、毎回同じ表示位置にキャラクターまたは物体を表示させた状態から第2演出を開始するのではなく、第1演出の実行中に所定の実行条件が成立したタイミング、すなわち、第2演出を実行するタイミングに対応する表示位置にキャラクターまたは物体を表示させた状態から該第2演出を開始する。この結果、上述のタイミングに応じた適切な表示位置にキャラクターまたは物体を表示させた状態から第2演出を開始することができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0170】

<遊技機A7>

遊技機A2乃至遊技機A6の何れか1つの遊技機において、

前記第1演出および前記第2演出は、互いに同一であると遊技者に認識されるキャラクターまたは互いに同一であると遊技者に認識される物体を表示する演出であって、

前記第1演出および前記第2演出で表示される前記キャラクターまたは前記物体の表示領域は、前記第1演出よりも前記第2演出の方が大きい

ことを特徴とする遊技機。

【0171】

このような遊技機では、第1演出の実行中に第2演出が開始されると、それまで表示さ

50

れていたキャラクターまたは物体が更に大きく表示されるので、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 1 7 2 】

< 遊技機 A 8 >

遊技機 A 2 乃至遊技機 A 7 の何れか 1 つの遊技機において、
前記所定の実行条件は、遊技者が所定の態様の操作を行うことである
ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 7 3 】

このような遊技機では、第 1 演出の実行中に遊技者が所定の態様の操作を行うと、第 2 演出が行われる。このため、遊技者に対して所定の操作を行うことに対する意欲を起こさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【 0 1 7 4 】

< 上述した実施例または変形例から抽出できる遊技機 B 1 ~ B 6 >

上述した実施例または変形例のパチンコ機 1 は、次のような遊技機 B 1 ~ B 6 として捉えることができる。

【 0 1 7 5 】

< 遊技機 B 1 >

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

第 1 演出と第 2 演出とを実行可能な演出実行手段を備え、

20

前記演出実行手段は、前記第 1 演出の実行中に所定の実行条件が成立すると、前記所定の実行条件が成立するまでの時間に対応する態様で前記第 2 演出を実行する

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、第 1 演出の実行中に所定の実行条件が成立すると、予め用意された第 2 演出を単に実行するのではなく、所定の実行条件が成立するまでの時間、すなわち、第 2 演出を実行するまでの時間に対応する態様で該第 2 演出を実行する。この結果、第 2 演出を実行するまでの時間に応じた適切な態様の第 2 演出を行うことができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 1 7 7 】

30

< 遊技機 B 2 >

遊技機 B 1 において、

前記第 2 演出は、時間の経過と共に表示態様が変化していく演出であり、

前記演出実行手段は、前記所定の実行条件が成立すると、前記所定の実行条件が成立するまでの時間に対応する前記表示態様から前記第 2 演出を開始する

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 7 8 】

このような遊技機では、第 1 演出の実行中に所定の実行条件が成立すると、予め用意された第 2 演出を単に実行するのではなく、所定の実行条件が成立するまでの時間、すなわち、第 2 演出を実行するまでの時間に対応する表示態様から該第 2 演出を開始する。この結果、第 2 演出を実行するまでの時間に応じた適切な表示態様から第 2 演出を開始することができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【 0 1 7 9 】

< 遊技機 B 3 >

遊技機 B 2 において、

前記所定の実行条件が成立する前であっても、前記第 2 演出の前記表示態様を変化させるための変化用処理を、時間の経過と共に行っており、

前記演出実行手段は、前記所定の実行条件が成立すると、前記所定の実行条件が成立するまでの時間に対応する前記表示態様を前記変化用処理の結果に基づいて導出し、当該表示態様から前記第 2 演出を開始する

50

ことを特徴とする遊技機。

【0180】

このような遊技機では、所定の実行条件が成立する前、すなわち、第2演出が開始される前であっても、第2演出の表示態様を変化させるための変化用処理を、時間の経過と共にやっている。そして、第1演出の実行中に所定の実行条件が成立すると、それまで行ってきた変化用処理の結果に基づいて、該所定の実行条件が成立するまでの時間、すなわち、第2演出を実行するまでの時間に対応する表示態様を導出し、この導出された表示態様から該第2演出を開始する。この結果、所定の実行条件が成立したタイミングにおいては、「第2演出の表示態様を導出するための処理負担」を軽減することができ（あるいは当該処理にかかる時間を短くすることができ）、第2演出を円滑に開始することができる。

10

【0181】

<遊技機B4>

遊技機B2または遊技機B3において、

前記第2演出は、時間の経過と共に特定画像の表示位置が変化していく演出であり、

前記演出実行手段は、前記所定の実行条件が成立すると、前記所定の実行条件が成立するまでの時間に対応する表示位置に前記特定画像を表示させた状態から前記第2演出を開始する

ことを特徴とする遊技機。

【0182】

このような遊技機では、時間の経過と共に所定のキャラクターまたは所定の物体の表示位置を変化させる第2演出を行うところ、毎回同じ表示位置にキャラクターまたは物体を表示させた状態から第2演出を開始するのではなく、第1演出の実行中に所定の実行条件が成立するまでの時間、すなわち、第2演出を実行するまでの時間に対応する表示位置にキャラクターまたは物体を表示させた状態から該第2演出を開始する。この結果、第2演出を実行するまでの時間に応じた適切な表示位置にキャラクターまたは物体を表示させた状態から第2演出を開始することができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【0183】

<遊技機B5>

遊技機B1乃至遊技機B4の何れか1つの遊技機において、

前記第1演出および前記第2演出は、互いに同一であると遊技者に認識されるキャラクターまたは互いに同一であると遊技者に認識される物体を表示する演出であって、

前記第1演出および前記第2演出で表示される前記キャラクターまたは前記物体の表示領域は、前記第1演出よりも前記第2演出の方が大きい

ことを特徴とする遊技機。

30

【0184】

このような遊技機では、第1演出の実行中に第2演出が開始されると、それまで表示されていたキャラクターまたは物体が更に大きく表示されるので、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0185】

<遊技機B6>

遊技機B1乃至遊技機B5の何れか1つの遊技機において、

前記所定の実行条件は、遊技者が所定の態様の操作を行うことである

ことを特徴とする遊技機。

40

【0186】

このような遊技機では、第1演出の実行中に遊技者が所定の態様の操作を行うと、第2演出が行われる。このため、遊技者に対して所定の操作を行うことに対する意欲を起させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0187】

<上述した実施例または変形例から抽出できる遊技機C1～C6>

また、上述した実施例または変形例のパチンコ機1は、次のような遊技機C1～C6と

50

して捉えることができる。

【 0 1 8 8 】

< 遊技機 C 1 >

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

再生可能な動画データとして、少なくとも、第 1 動画データと第 2 動画データとを記憶する記憶手段と、

前記第 1 動画データを再生する演出と、前記第 2 動画データを再生する演出とを実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記第 1 動画データの再生中に所定の実行条件が成立すると、前記所定の実行条件が成立するまでの時間に対応する場面から前記第 2 動画データの再生を開始する

ことを特徴とする遊技機。

10

【 0 1 8 9 】

このような遊技機では、第 1 動画データの再生中に所定の実行条件が成立すると、予め用意された第 2 動画データを単に再生するのではなく、所定の実行条件が成立するまでの時間、すなわち、第 2 動画データを再生するまでの時間に対応する場面から該第 2 動画データの再生を開始する。この結果、第 2 動画データを再生するまでの時間に応じた適切な場面から第 2 動画データの再生を開始することができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【 0 1 9 0 】

< 遊技機 C 2 >

遊技機 C 1 において、

前記第 1 動画データの再生中に、前記第 1 動画データの再生時間の経過に伴って、前記第 2 動画データの場면을更新する更新手段を備え、

前記演出実行手段は、前記所定の実行条件が成立すると、前記更新手段によって更新された場面から前記第 2 動画データの再生を開始する

ことを特徴とする遊技機。

30

【 0 1 9 1 】

このような遊技機では、所定の実行条件が成立する前、すなわち、第 2 動画データの再生が開始される前であっても、第 1 動画データの再生時間の経過に伴って第 2 動画データの場면을更新している。そして、所定の実行条件が成立すると、それまで更新してきた場面から第 2 動画データの再生を開始する。この結果、所定の実行条件が成立したタイミングにおいては、「所定の実行条件が成立するまでの時間に対応する場면을導出するための処理負担」を軽減することができ（あるいは当該処理にかかる時間を短くすることができ）、第 2 動画データの再生を円滑に開始することができる。

【 0 1 9 2 】

< 遊技機 C 3 >

遊技機 C 2 において、

前記第 2 動画データは、複数のフレーム画像を所定の順序で表示することによって再生されるデータであり、

前記更新手段は、前記第 1 動画データの再生中に、前記第 1 動画データの再生時間の経過に伴って、前記第 2 動画データの前記フレーム画像を前記所定の順序で所定の記憶領域に展開する手段であり、

前記演出実行手段は、前記所定の実行条件が成立すると、前記更新手段によって前記所定の記憶領域に展開された前記フレーム画像から前記第 2 動画データの再生を開始する

ことを特徴とする遊技機。

40

【 0 1 9 3 】

このような遊技機では、所定の実行条件が成立する前、すなわち、第 2 動画データの再

50

生が開始される前であっても、第1動画データの再生時間の経過に伴って、第2動画データのフレーム画像を所定の順序で所定の記憶領域に展開している。そして、所定の実行条件が成立すると、この所定の記憶領域に展開されたフレーム画像から第2動画データの再生を開始する。この結果、所定の実行条件が成立したタイミングにおいては、「所定の実行条件が成立するまでの時間に対応するフレーム画像を導出するための処理負担」を軽減することができ（あるいは当該処理にかかる時間を短くすることができ）、第2動画データの再生を円滑に開始することができる。

【0194】

<遊技機C4>

遊技機C2において、

前記第2動画データは、フレーム番号が付されたフレーム画像を前記フレーム番号に従った順序で表示することによって再生されるデータであり、

前記更新手段は、前記第1動画データの再生中に、前記第1動画データの再生時間の経過に伴って、前記フレーム番号を更新する手段であり、

前記演出実行手段は、前記所定の実行条件が成立すると、前記更新手段によって更新された前記フレーム番号に対応する前記フレーム画像から前記第2動画データの再生を開始する

ことを特徴とする遊技機。

【0195】

このような遊技機では、所定の実行条件が成立する前、すなわち、第2動画データの再生が開始される前であっても、第1動画データの再生時間の経過に伴って、第2動画データのフレーム番号を更新している。そして、所定の実行条件が成立すると、それまで更新してきたフレーム番号に対応するフレーム画像から第2動画データの再生を開始する。この結果、所定の実行条件が成立したタイミングにおいては、「所定の実行条件が成立するまでの時間に対応するフレーム画像を導出するための処理負担」を軽減することができ（あるいは当該処理にかかる時間を短くすることができ）、第2動画データの再生を円滑に開始することができる。

【0196】

<遊技機C5>

遊技機C1乃至遊技機C4の何れか1つの遊技機において、

前記第1動画データおよび前記第2動画データは、再生される場合に、互いに同一であると遊技者に認識されるキャラクターまたは互いに同一であると遊技者に認識される物体を表示するデータであって、

前記第1動画データが再生される場合および前記第2動画データが再生される場合に表示される前記キャラクターまたは前記物体の表示領域は、前記第1動画データが再生される場合よりも前記第2動画データが再生される場合の方が大きい

ことを特徴とする遊技機。

【0197】

このような遊技機では、第1動画データの再生中に第2動画データの再生が開始されると、それまで表示されていたキャラクターまたは物体が更に大きく表示されるので、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0198】

<遊技機C6>

遊技機C1乃至遊技機C5の何れか1つの遊技機において、

前記所定の実行条件は、遊技者が所定の態様の操作を行うことである

ことを特徴とする遊技機。

【0199】

このような遊技機では、第1動画データの再生中に遊技者が所定の態様の操作を行うと、第2動画データの再生が行われる。このため、遊技者に対して所定の操作を行うことに対する意欲を起こさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

20

30

40

50

【0200】

更に、上述した実施例または変形例のパチンコ機1は、次のような遊技機C1として捉えることができる。すなわち、

【0201】

<上述した実施例または変形例から抽出できる遊技機D1>

また、上述した実施例または変形例のパチンコ機1は、次のような遊技機D1として捉えることができる。

【0202】

<遊技機D1>

識別情報を変動表示させる識別情報表示手段と、

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特定遊技実行手段と、

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として、第1演出と第2演出とを実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記第1演出の実行中に所定の実行条件が成立すると、前記所定の実行条件が成立するまでの時間に対応する態様で前記第2演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【0203】

このような遊技機では、第1演出の実行中に所定の実行条件が成立すると、予め用意された第2演出を単に実行するのではなく、所定の実行条件が成立するまでの時間、すなわち、第2演出を実行するまでの時間に対応する態様で該第2演出を実行する。この結果、第2演出を実行するまでの時間に応じた適切な態様の第2演出を行うことができ(ひいては、適切な態様で識別情報が特定態様で表示される可能性を示唆することができ)、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0204】

以上、本発明の実施例および変形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。

【0205】

例えば、上述した実施例および変形例では、「動画データ1」、「動画データ2」、「動画データ3」、「動画データ4」は何れも、「鞘に収められた剣が鞘から引き抜かれる状況」が再生される動画データであることとしたが、これらの動画データは何れも経時的に表示内容が変化する状況が再生される動画データであり、且つ、これらの動画データは互いに関連する内容(あるいは同一の内容)が再生される動画データであればよい。

【0206】

また、上述した実施例および変形例では、「剣」と「鞘」を表示する構成としたが、これに限らず、他の物や、キャラクター等を表示することとしてもよい。

【0207】

また、上述した実施例および変形例では、「動画データ1」、「動画データ2」、「動画データ3」、「動画データ4」は互いに再生時間が同じである構成について説明したが、これらの再生時間が互いに異なる構成としてもよい。例えば、「動画データ1(切り換え前の動画データ)」の再生が開始されてから所定の時間が経過した後のタイミングでない限りは「動画データ2(切替待機動画データ、切り換え先の動画データ)」の再生が開始されない場合であれば、「動画データ2(切替待機動画データ、切り換え先の動画データ)」の再生時間を「動画データ1(切り換え前の動画データ)」より短いものとしてもよい。

【0208】

また、上述した実施例および変形例では、「動画データ1(切り換え前の動画データ)

10

20

30

40

50

」の再生が開始されると共に、「動画データ2（切換待機動画データ、切り換え先の動画データ）」、「動画データ3（切換待機動画データ、切り換え先の動画データ）」、「動画データ4（切換待機動画データ、切り換え先の動画データ）」のフレーム番号の更新（あるいはフレーム画像の展開）を開始することとしたが、これらのフレーム番号の更新開始タイミング（あるいはフレーム画像の展開タイミング）は適宜設定することとしてもよい。例えば、「動画データ1（切り換え前の動画データ）」の再生が開始されてから所定の時間が経過した後のタイミングでない限りは「動画データ2（切換待機動画データ、切り換え先の動画データ）」の再生が開始されない場合であれば、「動画データ2（切換待機動画データ、切り換え先の動画データ）」の表示内容を該所定の時間が経過した後に対応する表示内容とする。そして、「動画データ1（切り換え前の動画データ）」の再生が開始されてから所定の時間が経過すると、「動画データ2（切換待機動画データ、切り換え先の動画データ）」のフレーム番号の更新（あるいはフレーム画像の展開）を開始することとしてもよい。

10

【0209】

上述した実施例では、高確率状態や電サポ状態は、所定回数の図柄変動遊技が行われると終了することとしたが、これらの遊技状態（一方または両方）は次に大当たり遊技が行われるまで継続することとしてもよい。

【0210】

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。

20

30

【産業上の利用可能性】**【0211】**

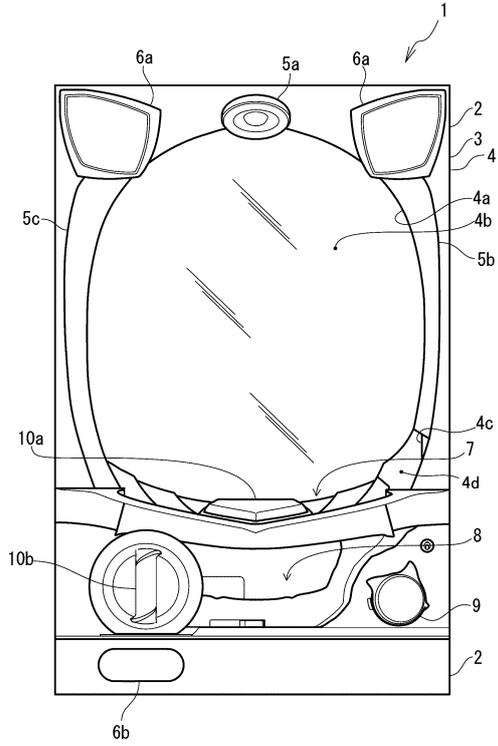
本発明は、遊技ホールで用いられる遊技機に利用することができる。

【符号の説明】**【0212】**

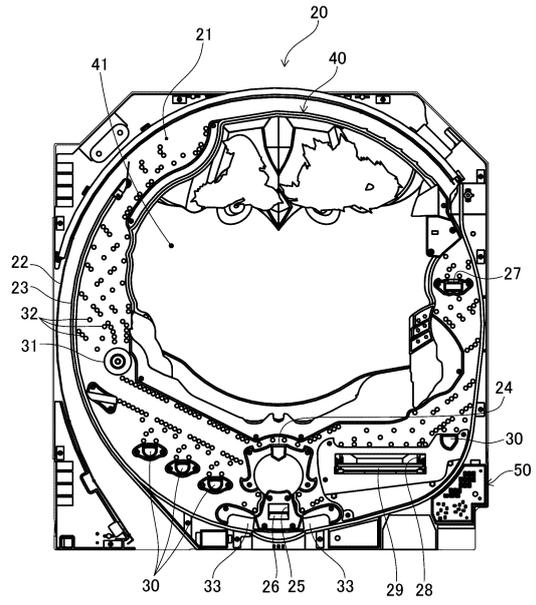
1 ... パチンコ機（遊技機）、24 ... 第1始動口、25 ... 第2始動口、28 ... 大入賞口（可変入球口）、27 ... 普通図柄作動ゲート、41 ... 演出表示装置、41f ... アイコン表示領域、50 ... セグメント表示部、200 ... 主制御基板、201 ... CPU（識別情報表示手段、特定遊技実行手段）、220 ... サブ制御基板、221 ... CPU、230 ... 画像音声制御基板、231 ... CPU（演出実行手段、実施例における更新手段）、233 ... RAM、234 ... VDP（演出実行手段、変形例2における更新手段）、235 ... VRAM、236 ... 画像ROM。

40

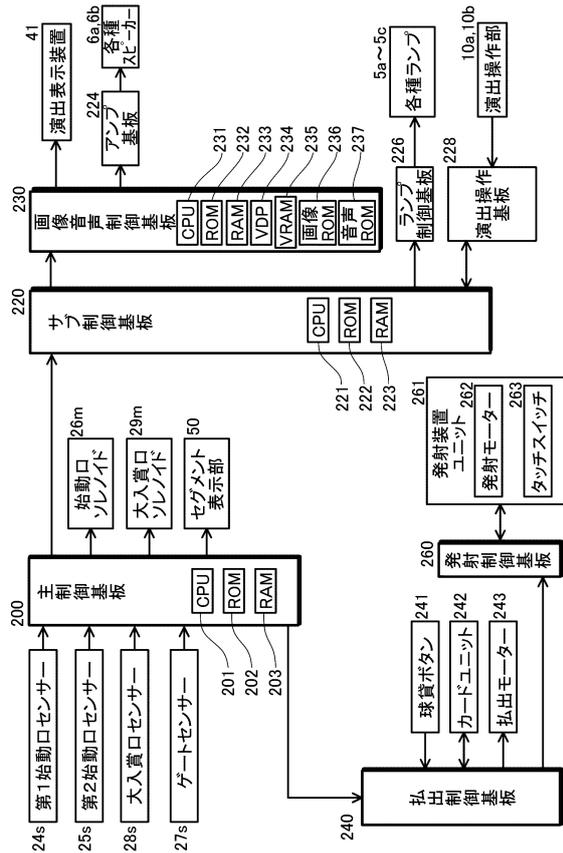
【図1】



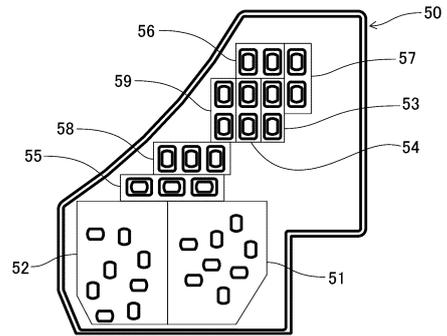
【図2】



【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

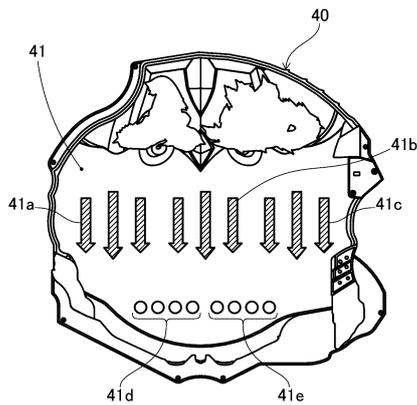
(b)

第2特図

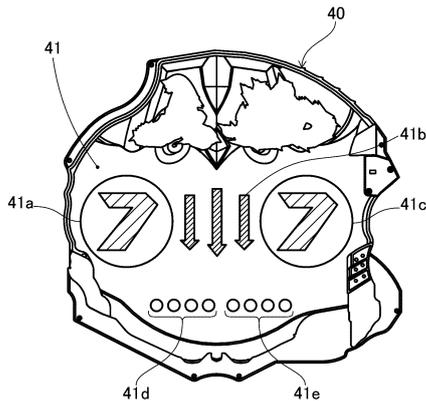
大当り図柄	ラウンド遊技の回数	高確回数	電サボ回数
201～245(45%)	4回(4ラウンド大当り遊技)	6回	25回
246～250(5%)	4回(4ラウンド大当り遊技)	6回	50回
251～290(40%)	6回(6ラウンド大当り遊技)	6回	50回
291～294(4%)	7回(7ラウンド大当り遊技)	6回	50回
295～300(6%)	16回(16ラウンド大当り遊技)	6回	100回

【図7】

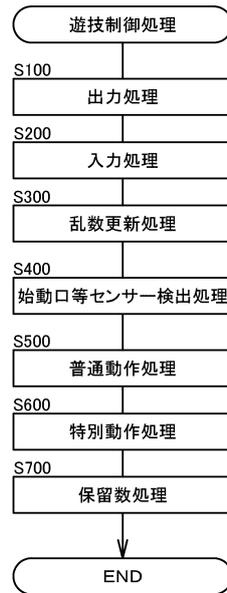
(a)



(b)



【図8】



【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 10】

凡例

 →変動パターン選択テーブル

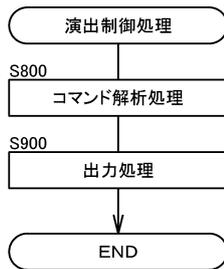
<第1特図>

	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	<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>				
保留数 2	<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>				
保留数 3	<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>				
保留数 4	<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>				

<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	<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>				
保留数 2	<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>				
保留数 3	<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>				
保留数 4	<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>				

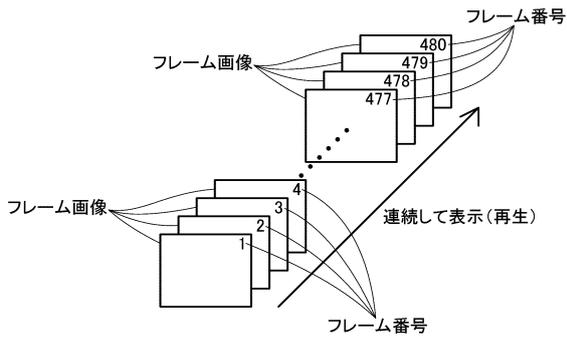
【図 11】



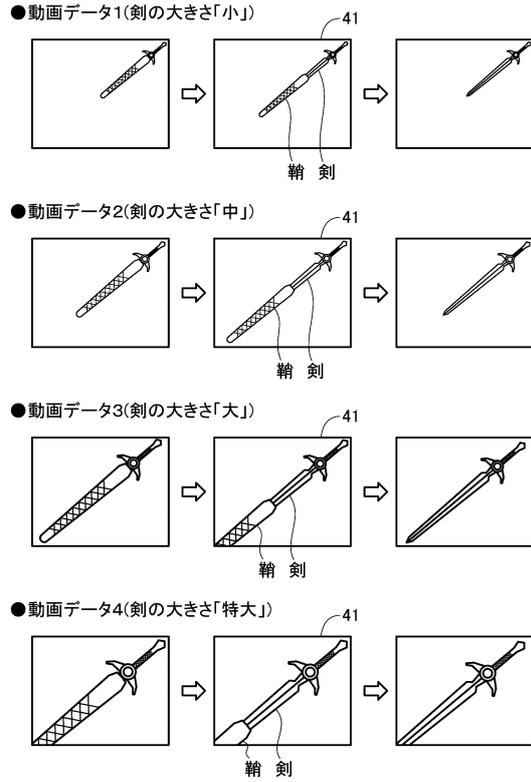
【図 12】

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

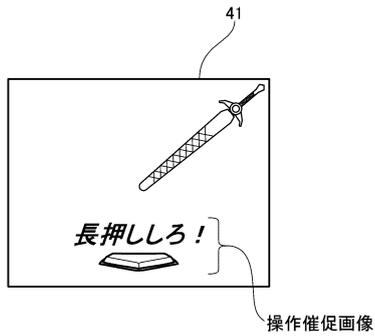
【図13】



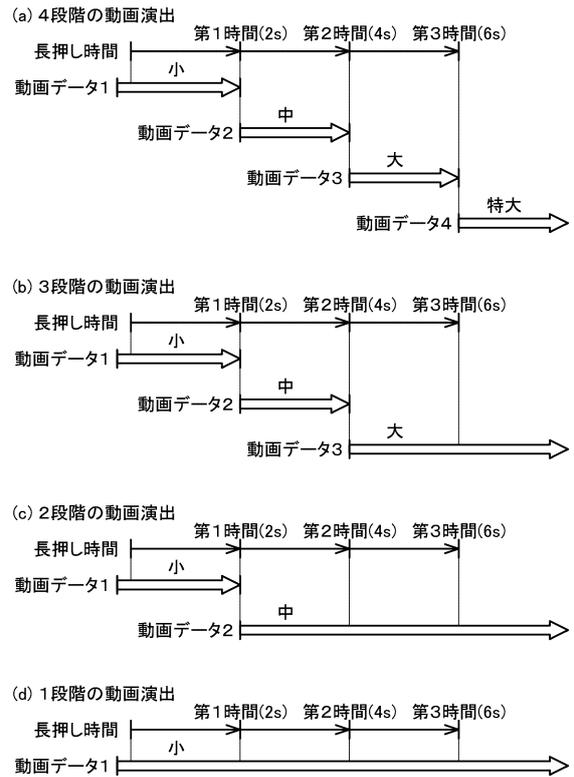
【図14】



【図15】



【図16】

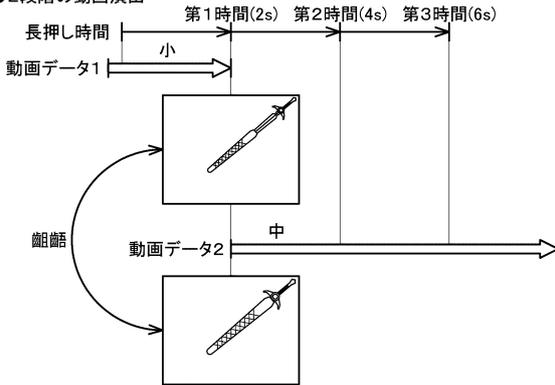


【図17】

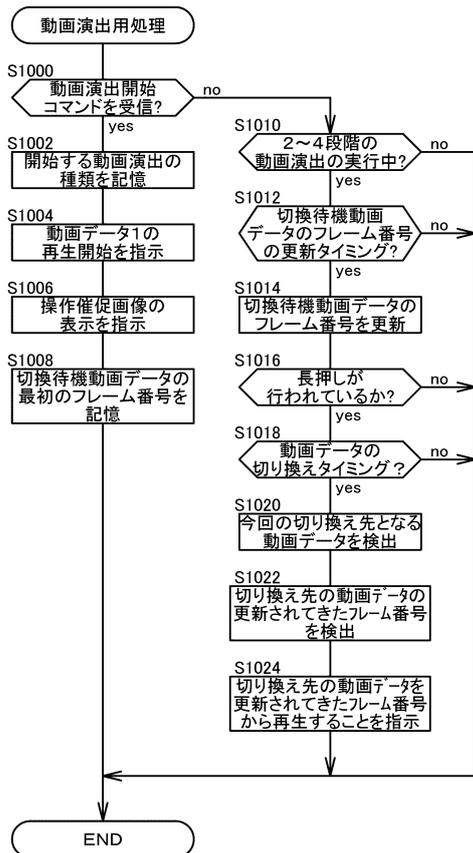
動画演出	リーチ期待度 大当り期待度	大当り時 実行確率	外れ時 実行確率
第1段階の動画演出	低	低	高
第2段階の動画演出	↓	↓	↑
第3段階の動画演出	↓	↓	↑
第4段階の動画演出	高	高	低

【図18】

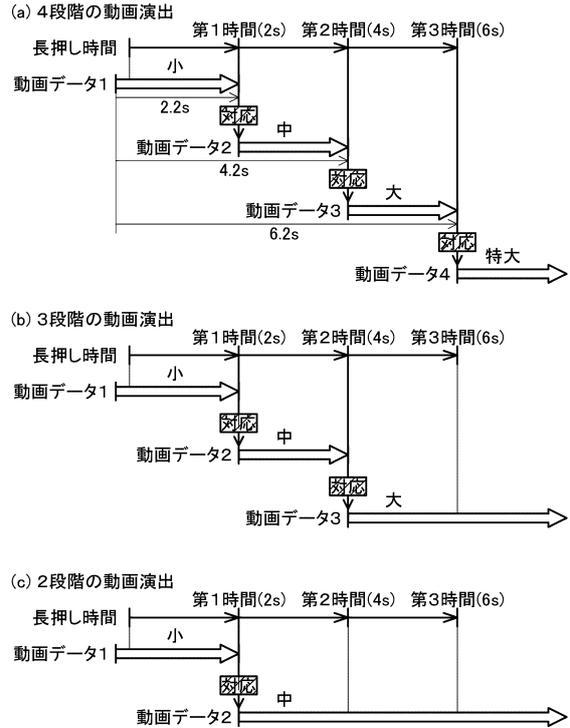
●2段階の動画演出



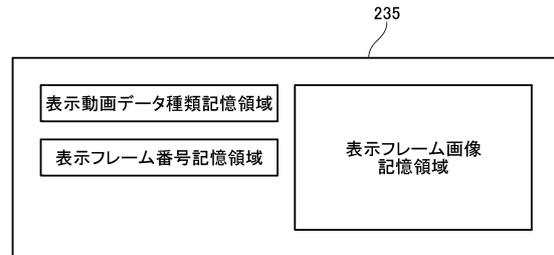
【図20】



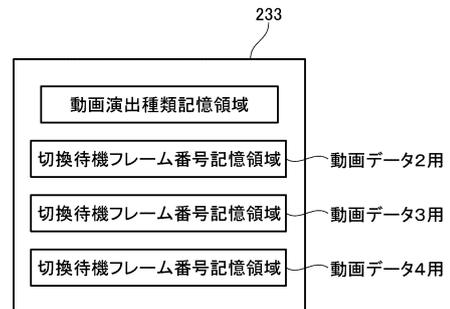
【図19】



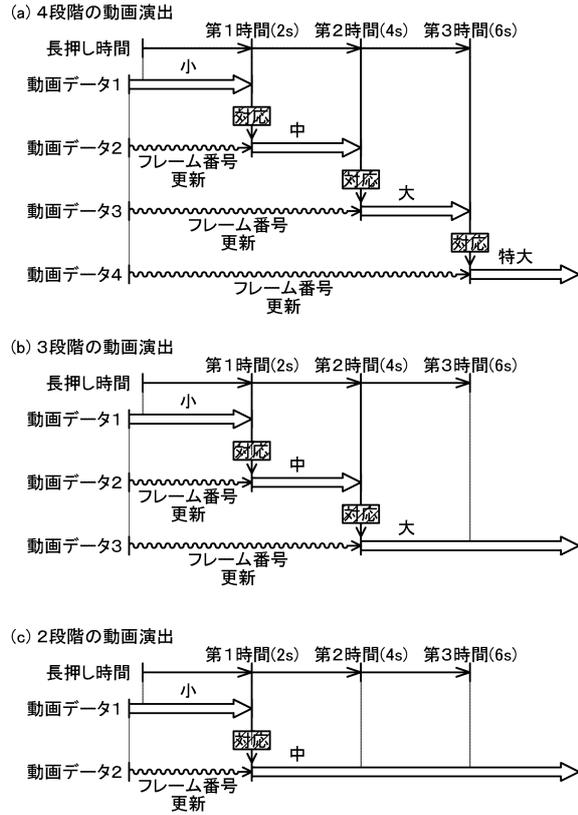
【図21】



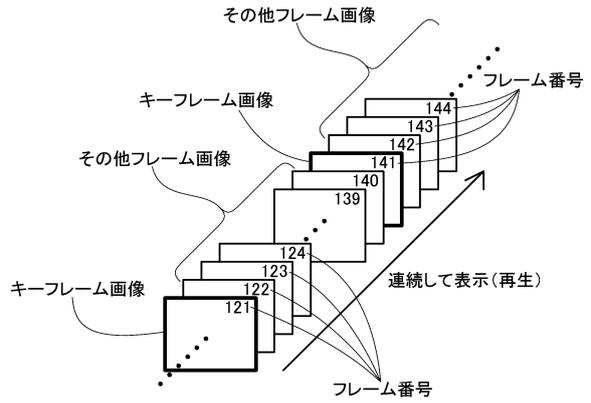
【図22】



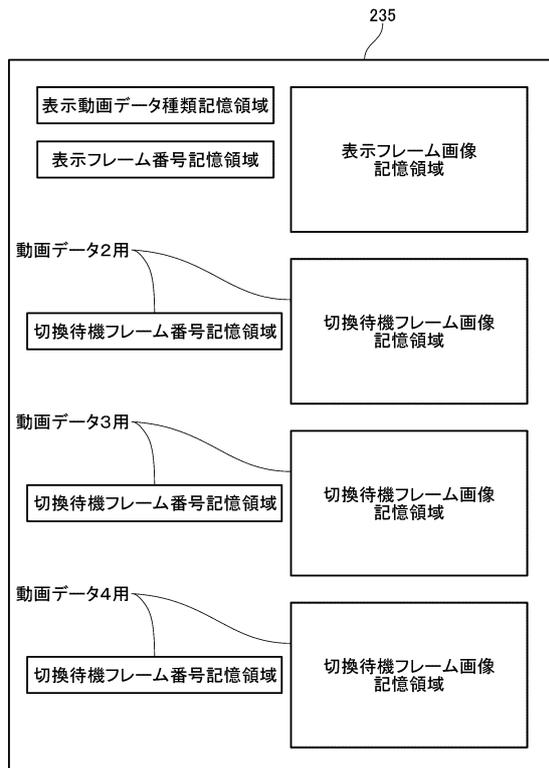
【図23】



【図24】



【図25】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2014-171644(JP,A)
特許第6746061(JP,B2)
特許第6443766(JP,B2)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02
A63F 5/04