

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-55814

(P2017-55814A)

(43) 公開日 平成29年3月23日(2017.3.23)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 O 2 C 0 8 8
A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 34 頁)

(21) 出願番号	特願2015-180900 (P2015-180900)	(71) 出願人	000204262
(22) 出願日	平成27年9月14日 (2015.9.14)		タイヨーエレック株式会社
			愛知県名古屋市中村区名駅南一丁目11番12号
		(74) 代理人	100105315
			弁理士 伊藤 温
		(72) 発明者	板橋 広恕
			愛知県名古屋市中村区名駅南一丁目11番12号 タイヨーエレック株式会社内
		(72) 発明者	山邊 健二
			愛知県名古屋市中村区名駅南一丁目11番12号 タイヨーエレック株式会社内
		Fターム(参考)	2C088 AA36 AA42 BC22 EA10 EB55 2C333 AA11 CA49 CA76 CA77

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】第一の予告演出と第二の予告演出を実行可能な遊技機において、遊技興趣を高めることができる。

【解決手段】本発明の遊技機は、第一の予告演出および第二の予告演出のうち少なくとも一方について、通常モードが設定されている場合と特殊モードが設定されている場合とで発生頻度を異ならせる。こうすると、第一の予告演出および第二の予告演出のうち少なくとも一方を、通常モードが設定されている場合は該通常モードに応じた発生頻度とすることができ、特殊モードが設定されている場合は該特殊モードに応じた発生頻度とすることができる。この結果、第一の予告演出と第二の予告演出の実行可能な遊技機における遊技興趣を高めることができる。

【選択図】 図17

(a) 大当たり変動における予告演出実行確率

	通常状態	確変状態	
第一の予告演出A	10%	5%	低 ↑ 大当たり期待度 ↓ 高
第一の予告演出B	20%	30%	
第一の予告演出C	30%	40%	

	通常状態	確変状態	
第二の予告演出A	10%	5%	低 ↑ 大当たり期待度 ↓ 高
第二の予告演出B	20%	30%	
第二の予告演出C	30%	40%	

(b) 外れ変動における予告演出実行確率

	通常状態	確変状態	
第一の予告演出A	30%	10%	低 ↑ 大当たり期待度 ↓ 高
第一の予告演出B	5%	8%	
第一の予告演出C	0%	0%	

	通常状態	確変状態	
第二の予告演出A	30%	10%	低 ↑ 大当たり期待度 ↓ 高
第二の予告演出B	5%	8%	
第二の予告演出C	0%	0%	

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

識別情報を変動表示させる識別情報表示手段を備え、前記識別情報が特定態様で表示されるに基づいて、可変入球口が入球可能状態となる特定遊技を実行する遊技機において、

前記識別情報が前記特定態様で表示される可能性を示唆する予告演出を発生させる演出発生手段と、

演出の態様を規定する演出モードを設定する演出モード設定手段と、
を備え、

前記演出モード設定手段は、前記演出モードとして少なくとも、通常モードと、前記通常モードより遊技者にとって有利な状態であることを認識可能な特殊モードとを設定可能であり、

前記演出発生手段は、

前記予告演出として少なくとも、第一の予告演出と、前記第一の予告演出と比較して遊技者に認知し難い第二の予告演出とを、発生可能であり、

前記第一の予告演出および前記第二の予告演出のうち少なくとも一方について、前記通常モードが設定されている場合と前記特殊モードが設定されている場合とで発生頻度を異ならせる

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機において、

前記演出発生手段は、前記通常モードが設定されている場合は、前記第一の予告演出および前記第二の予告演出のうち少なくとも一方を前記特殊モードが設定されている場合よりも高い発生頻度とする

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機において、

前記演出発生手段は、

前記第二の予告演出として、前記識別情報が前記特定態様で表示される確率が第一確率であることを示す第二の予告演出 と、前記識別情報が前記特定態様で表示される確率が前記第一確率よりも高い第二確率であることを示す第二の予告演出 と、を発生可能であり、

前記第二の予告演出 を、前記通常モードが設定されている場合と前記特殊モードが設定されている場合とで異なる発生頻度とする

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

請求項 3 に記載の遊技機において、

前記第二確率は 100% である

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機において、

前記演出発生手段は、

前記第二の予告演出として、前記識別情報が前記特定態様で表示される確率が第一確率であることを示す第二の予告演出 と、前記識別情報が前記特定態様で表示される確率が前記第一確率よりも高い第二確率であることを示す第二の予告演出 と、を発生可能であり、

前記第二の予告演出 を、前記通常モードが設定されている場合と前記特殊モードが設定されている場合とで異なる発生頻度とする

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

20

30

40

50

【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】

始動口への遊技球の入球に基づき識別情報を変動表示させ、該識別情報が特定態様で表示されると、可変入球口が入球可能状態となる特定遊技を実行する遊技機が知られている。このような遊技機においては、識別情報の変動表示に合わせて、該識別情報が特定態様で表示される可能性を示唆する予告演出が実行されることが一般的である。

10

【0003】

このような予告演出として、ミニキャラ予告演出と、ミニキャラ予告演出よりも遊技者に認知し易いステップアップ予告演出を行うことによって、予告演出の多様化が図られた遊技機が提案されている（特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2009-254412号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0005】

近年の遊技機としては、遊技者にとっての有利度合が異なる複数の遊技状態（例えば通常状態、高確率状態など）を設定可能なものが一般的であるが、このような遊技機においては、何れの遊技状態が設定されていても同様の頻度で、上述の認知し易い第一の予告演出と認知し難い第二の予告演出が行われている。このため、設定されている遊技状態によっては、第一の予告演出と第二の予告演出の実行が遊技興趣の低下を招きかねないという問題があった。

【0006】

本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、遊技者に認知し易い第一の予告演出と遊技者に認知し難い第二の予告演出を実行可能な遊技機であって、遊技興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

30

【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、

識別情報を変動表示させる識別情報表示手段を備え、前記識別情報が特定態様で表示されることに基づいて、可変入球口が入球可能状態となる特定遊技を実行する遊技機において、

前記識別情報が前記特定態様で表示される可能性を示唆する予告演出を発生させる演出発生手段と、

40

演出の態様を規定する演出モードを設定する演出モード設定手段と、

を備え、

前記演出モード設定手段は、前記演出モードとして少なくとも、通常モードと、前記通常モードより遊技者にとって有利な状態であることを認識可能な特殊モードとを設定可能であり、

前記演出発生手段は、

前記予告演出として少なくとも、第一の予告演出と、前記第一の予告演出と比較して遊技者に認知し難い第二の予告演出とを、発生可能であり、

前記第一の予告演出および前記第二の予告演出のうち少なくとも一方について、前記通常モードが設定されている場合と前記特殊モードが設定されている場合とで発生頻度を異

50

ならせる

ことを特徴とする。

【0008】

このような遊技機では、第一の予告演出および第二の予告演出のうち少なくとも一方について、通常モードが設定されている場合と特殊モードが設定されている場合とで発生頻度を異ならせる。こうすると、第一の予告演出および第二の予告演出のうち少なくとも一方を、通常モードが設定されている場合は該通常モードに応じた発生頻度とすることができ、特殊モードが設定されている場合は該特殊モードに応じた発生頻度とすることができる。この結果、第一の予告演出と第二の予告演出の実行可能な遊技機における遊技興趣を高めることができる。

10

【0009】

また、本発明の遊技機は、

前記演出発生手段は、前記通常モードが設定されている場合は、前記第一の予告演出および前記第二の予告演出のうち少なくとも一方を前記特殊モードが設定されている場合よりも高い発生頻度とする

こととしてもよい。

【0010】

通常モードは有利な状態であることが示唆されないため、一般的な遊技者においては、特殊モードが設定されている場合よりも通常モードが設定されている場合の方が遊技興趣の低下を招き易い。この点、本発明の遊技機では、このように遊技興趣の低下を招き易い通常モードが設定されている場合において、第一の予告演出および第二の予告演出のうち少なくとも一方を、特殊モードが設定されている場合よりも高い発生頻度とする。こうすると、第一の予告演出と第二の予告演出の実行可能な遊技機において、通常モードが設定されている場合の遊技興趣を高めることができる。

20

【0011】

また、本発明の遊技機は、

前記演出発生手段は、

前記第二の予告演出として、前記識別情報が前記特定態様で表示される確率が第一確率であることを示す第二の予告演出 と、前記識別情報が前記特定態様で表示される確率が前記第一確率よりも高い第二確率であることを示す第二の予告演出 と、を発生可能であり、

30

前記第二の予告演出 を、前記通常モードが設定されている場合と前記特殊モードが設定されている場合とで異なる発生頻度とする

こととしてもよい。

【0012】

このような遊技機において、第二の予告演出 は、識別情報が特定態様で表示される確率が高い（少なくとも第二の予告演出 より高い）ことを示す演出である。このため、第二の予告演出 は、第二の予告演出 よりも遊技者に注目され易い演出である。本発明の遊技機では、このように遊技者に注目され易い第二の予告演出 を、通常モードが設定されている場合は該通常モードに応じた発生頻度とすることができ、特殊モードが設定されている場合は該特殊モードに応じた発生頻度とすることができる。この結果、第一の予告演出と第二の予告演出の実行可能な遊技機における遊技興趣を高めることができる。

40

【0013】

また、本発明の遊技機は、

前記第二確率は100%である

こととしてもよい。

【0014】

このような遊技機において、第二の予告演出 は、識別情報が特定態様で表示される確率が100%であることを示す演出、いわゆる確定予告演出である。従って、当然ながら、この確定予告演出は、遊技者に注目される演出である。本発明の遊技機では、このよう

50

に遊技者に注目される確定予告演出について、通常モードが設定されている場合は該通常モードに応じた発生頻度とすることができ、特殊モードが設定されている場合は該特殊モードに応じた発生頻度とすることができる。この結果、第一の予告演出と第二の予告演出の実行可能な遊技機における遊技興趣を高めることができる。

【 0 0 1 5 】

また、本発明の遊技機は、

前記演出発生手段は、

前記第二の予告演出として、前記識別情報が前記特定態様で表示される確率が第一確率であることを示す第二の予告演出 と、前記識別情報が前記特定態様で表示される確率が前記第一確率よりも高い第二確率であることを示す第二の予告演出 と、を発生可能であり、

10

前記第二の予告演出 を、前記通常モードが設定されている場合と前記特殊モードが設定されている場合とで異なる発生頻度とする

こととしてもよい。

【 0 0 1 6 】

このような遊技機において、第二の予告演出 は、識別情報が特定態様で表示される確率が低い（少なくとも第二の予告演出 より低い）ことを示す演出である。このため、第二の予告演出 は、第二の予告演出 よりも遊技者に注目され難い演出である。本発明の遊技機では、このように遊技者に注目され難い第二の予告演出 について、通常モードが設定されている場合は該通常モードに応じた発生頻度とすることができ、特殊モードが設定されている場合は該特殊モードに応じた発生頻度とすることができる。この結果、第一の予告演出と第二の予告演出の実行可能な遊技機における遊技興趣を高めることができる。

20

【発明の効果】

【 0 0 1 7 】

本発明によれば、第一の予告演出と第二の予告演出を実行可能な遊技機において、遊技興趣を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 8 】

【図 1】本実施例のパチンコ機の正面図である。

30

【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】本実施例の主情報表示部の構成を示す説明図である。

【図 4】本実施例の演出表示装置の画面構成を示す説明図である。

【図 5】本実施例のパチンコ機における制御回路の構成を示したブロック図である。

【図 6】本実施例の演出表示装置で行われる演出の一態様を例示した説明図である。

【図 7】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 8】本実施例の特図保留関連処理を示すフローチャートである。

【図 9】本実施例の特別図柄遊技処理を示すフローチャートである。

【図 10】本実施例の特別図柄遊技処理を示すフローチャートである。

40

【図 11】本実施例の特図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 12】本実施例の特図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 13】本実施例の大当り判定テーブルを概念的に示す説明図である。

【図 14】本実施例の第一の予告演出を例示する説明図である。

【図 15】本実施例の第二の予告演出を例示する説明図である。

【図 16】本実施例の第一の予告演出と第二の予告演出の別態様を例示する説明図である。

【図 17】本実施例の第一の予告演出および第二の予告演出の実行確率を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

50

【 0 0 1 9 】

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。

【 0 0 2 0 】

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 の前面部は、大きくは、前面枠 4、上皿部 5、下皿部 6、遊技盤 10 などから構成されている。なお、図 1 では遊技盤 10 の詳細な図示を省略している。前面枠 4 は、図示しない中枠 3 に取り付けられており、中枠 3 は図示しない本体枠 2 に取り付けられている。中枠 3 はプラスチック材料で成形されており、本体枠 2 の内側に取り付けられている。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。前面枠 4 の一端は中枠 3 に対して回動可能に軸支されており、中枠 3 の一端は本体枠 2 に対して回動可能に軸支されている。遊技盤 10 は中枠 3 の前面側に着脱可能に取り付けられており、その前面側が前面枠 4 で覆われている。

【 0 0 2 1 】

前面枠 4 は、プラスチック材料で成形されており、略中央部には窓部 4 a が形成されている。この窓部 4 a にはガラス板等の透明板が嵌め込まれており、奥側に配置される遊技盤 10 の盤面が視認可能となっている。また、前面枠 4 における窓部 4 a の上方には、遊技効果を高めるための各種ランプ類 4 b ~ 4 f が設けられている。

【 0 0 2 2 】

さらに、前面枠 4 の下部には上皿部 5 が設けられており、上皿部 5 の下方には下皿部 6 が設けられている。また、前面枠 4 の右部には施錠装置 9 が設けられており、前面枠 4 の左方にはプリペイドカード式の球貸装置 13（CRユニット）が設けられている。

【 0 0 2 3 】

上皿部 5 には、皿状の凹部と、凹部を取り巻くように形成された皿外縁部 5 a とが設けられている。遊技球は、上皿部 5 に形成された凹部に投入されて、発射装置ユニット 12（図 5 参照）に供給される。また、皿外縁部 5 a には、遊技球の球貸スイッチ 5 b、返却スイッチ 5 c、投入した遊技球を排出するための排出ボタンなど、各種のボタン類が設けられている。上皿部 5 の左部にはスピーカー 5 y が設けられている。また、上皿 5 の前面側には演出ボタン B T と、上下左右に配置された方向ボタン D 1 ~ D 4（上方向ボタン D 1、下方向ボタン D 2、左方向ボタン D 3、右方向ボタン D 4）が設けられている。遊技者によって演出ボタン B T や方向ボタン D 1 ~ D 4 が操作されると、その操作に応じた処理が行われる。

【 0 0 2 4 】

下皿部 6 には、パチンコ機 1 の内部から遊技球を排出するための排出口 6 a が設けられており、排出された遊技球は下皿部 6 内に貯留される。下皿部 6 の右端には発射ハンドル 8 が設けられている。発射ハンドル 8 には、遊技者がハンドルに触れていることを検知するタッチスイッチ 8 a が設けられている。発射ハンドル 8 の回転軸は、下皿部 6 の奥側に搭載された図示しない発射装置ユニット 12 に接続されており、遊技者が発射ハンドル 8 を回転させると、その動きが発射装置ユニット 12 に伝達され、ユニットに内蔵された図示しない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。発射ハンドル 8 の左側面には、遊技者が操作して遊技球の発射を一時的に停止する発射停止スイッチ 8 b が配置されている。

【 0 0 2 5 】

A - 2．遊技盤の構成：

図 2 は、遊技盤 10 の盤面構成を示す説明図である。前述したように、遊技盤 10 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 10 の中央には、外レール 14 と内レール 15 とによって囲まれた略円形状の遊技領域 11 が形成されている。上述した発射装置ユニット 12 から発射された遊技球は、外レール 14 と内レー

ル 1 5 との間を通過して遊技領域 1 1 に放出され、遊技領域 1 1 の上方から下方に向かって流下する。

【 0 0 2 6 】

遊技領域 1 1 の略中央には中央装置 2 6 が設けられており、中央装置 2 6 のほぼ中央には、演出表示装置 2 7 が設けられている。演出表示装置 2 7 は液晶表示器によって構成されており、その表示画面上では、識別図柄や背景画像などの種々の演出図柄を変動表示した後に停止表示することが可能となっている。演出表示装置 2 7 の表示画面上で表示される各種の演出図柄については後述する。

【 0 0 2 7 】

遊技領域 1 1 の左端および右端には、普通図柄左作動ゲート 3 6 と普通図柄右作動ゲート 3 7 とが設けられており、これらのゲートの内部には、遊技球の通過を検知する作動ゲートスイッチ 3 6 s , 3 7 s がそれぞれ設けられている（図 5 参照）。また、左右の普通図柄作動ゲート 3 6 , 3 7 と中央装置 2 6 との間には、ランプ風車 2 4 , 2 5 が設けられている。更に、これら各遊技装置の間および周辺には、多数の障害釘 2 3 が設けられている。

10

【 0 0 2 8 】

また、中央装置 2 6 の下方には、始動口ユニット 1 7 が設けられている。始動口ユニット 1 7 は、2 つの始動口が上下に組み合わせて構成されており、上側に設けられた第 1 始動口 1 7 a は、遊技球が入球する開口部の大きさが不変（一定）で遊技球が常時入球可能な入球口となっている。一方、下側に設けられた第 2 始動口 1 7 b は、左右に開閉可能な一対の翼片部 1 7 w や、翼片部 1 7 w を動作させる始動口ソレノイド 1 7 m（図 5 参照）などを備えており、翼片部 1 7 w の開閉によって遊技球の入球可能性が変化する入球口となっている。第 1 始動口 1 7 a あるいは第 2 始動口 1 7 b に入球した遊技球は、それぞれの内部に設けられた通路を通過して遊技盤 1 0 の裏面側に導かれる。第 1 始動口 1 7 a の内部の通路には第 1 始動口スイッチ 1 7 s が設けられており、第 1 始動口 1 7 a に入球した遊技球を検知可能である。また、第 2 始動口 1 7 b の内部の通路には第 2 始動口スイッチ 1 7 t が設けられており、第 2 始動口 1 7 b に入球した遊技球を検知可能である。

20

【 0 0 2 9 】

始動口ユニット 1 7 の下方には、大入賞装置 3 1 が設けられている。この大入賞装置 3 1 は、略長形状に大きく開放する大入賞口 3 1 d や、大入賞口 3 1 d を開閉させる開閉部材 3 1 e、開閉部材 3 1 e を動作させる大入賞口ソレノイド 3 1 m（図 5 参照）などから構成されている。後述する所定の開放条件が成立することにより、大入賞口ソレノイド 3 1 m が作動して開閉部材 3 1 e が開動作され、大入賞口 3 1 d が開放状態となる。この結果、遊技球が高い確率で大入賞口 3 1 d に入球する遊技者にとって有利な大当たり遊技が開始される。また、大入賞口 3 1 d の内部には大入賞口スイッチ 3 1 s（図 5 参照）が設けられており、大入賞口 3 1 d に入球した遊技球を検知することが可能である。大入賞装置 3 1 の下方にはアウト口 4 8 が設けられ、そのアウト口 4 8 の下方にはバック球防止部材 5 8 が設けられている。バック球防止部材 5 8 は、遊技領域 1 1 に到達せず戻ってきた遊技球が再び発射位置に戻ることを防止する機能を有している。

30

【 0 0 3 0 】

遊技盤 1 0 の表面（盤面）の左下部であって、外レール 1 4 の外側（遊技領域 1 1 の外側）には、主情報表示部 7 が設けられている。この主情報表示部 7 は、前面枠 4 の窓部 4 a（ガラス板等の透明板）を通じて外部（遊技者側）から視認可能となっている。本実施例の主情報表示部 7 には、図 3 に示すように、第 1 図柄表示装置 2 8 および第 2 図柄表示装置 3 2 が設けられている。これらのうち、第 1 図柄表示装置 2 8 では普通図柄や第 1 特別図柄（識別情報）を変動表示することが可能となっており、第 2 図柄表示装置 3 2 では第 2 特別図柄（識別情報）を変動表示することが可能となっている。尚、以下では、第 1 特別図柄を単に「第 1 特図」と略記し、第 2 特別図柄を単に「第 2 特図」と略記することがあるものとする。

40

【 0 0 3 1 】

50

第1図柄表示装置28は、略矩形の領域内に16個の小さな発光ダイオード(LED)が組み込まれて構成されている。これら16個のLEDのうち、5個のLEDが普通図柄表示部29を構成しており、残りの11個のLEDは第1特別図柄表示部30を構成している。更に、普通図柄表示部29は、普通図柄を表示するための1個のLED(普通図柄LED29a)と、普通図柄の保留数を表示するための4個のLED(普図保留表示LED29b)とから構成されている。また、第1特別図柄表示部30は、第1特図を表示するための7個のLED(第1特別図柄LED30a)と、第1特図の保留数を表示するための4個のLED(第1特図保留表示LED30b)とから構成されている。尚、以下では、第1特図の保留を「第1特図保留」とも称し、第1特図の保留数を「第1特図保留数」とも称する。

10

【0032】

また、第2図柄表示装置32は、上述した第1図柄表示装置28に対して普通図柄表示部29を取り除いた構成となっている。すなわち、第2図柄表示装置32には、11個のLEDから構成される第2特別図柄表示部33が設けられており、そのほぼ中央に設けられた7個のLEDは、第2特図を表示するためのLED(第2特別図柄LED33a)であり、残りの4個のLEDは、第2特図の保留数を表示するためのLED(第2特図保留表示LED33b)である。尚、以下では、第2特図の保留を「第2特図保留」とも称し、第2特図の保留数を「第2特図保留数」とも称する。また、特に区別する必要がない場合は「第1特図保留」と「第2特図保留」とを、まとめて単に「特図保留」とも称する。

【0033】

20

図4は、本実施例のパチンコ機1に搭載された演出表示装置27の画面構成を示す説明図である。前述したように、演出表示装置27は液晶表示器を用いて構成されており、その表示画面上には、3つの識別図柄27a, 27b, 27c(識別情報)と、その背景の背景画像27dが表示されている。3つの識別図柄27a, 27b, 27cは、第1特別図柄表示部30および第2特別図柄表示部33における特別図柄(識別情報)の変動表示の開始タイミングと同期して変動表示を開始し、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ミング(特別図柄の停止表示)と同期して3つの識別図柄27a, 27b, 27cの変動表示が終了する。

【0034】

30

また、演出表示装置27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27eと、第2特図保留数を示すための第2保留表示領域27f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27e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27f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4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27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、第1特図保留表示LED30bおよび第2特図保留表示LED33bによって示される保留数とは一致する。

【0035】

40

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5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が、その機能に着目すると、遊技の基本的な進行や賞球に関わる当否についての制御を司る主制御基板200と、演出図柄やランプ、効果音を用いた遊技の演出の制御を司るサブ制御基板220と、サブ制御基板220の制御の下で画像の表示や音声の出力を行う画像音声制御基板230と、サブ制御基板220の制御の下で各種LED, ランプ4b~4fを駆動する装飾駆動基板226と、貸球や賞球を払い出す動作の制御を司る払出制御基板240と、遊技球の発射に関する制御を司る発射制御基板260などから

50

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、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。

【0036】

主制御基板200は、第1始動口スイッチ17sや、第2始動口スイッチ17t、大入賞口スイッチ31s、ゲートスイッチ36s、37s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スイッチに応じて定められる各種動作を指令するコマンドを、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。また、主制御基板200には、第2始動口17bに設けられた一对の翼片部17wを開閉させるための始動口ソレノイド17mや、大入賞口31dを開閉させるための大入賞口ソレノイド31m、更には、主情報表示部7（第1図柄表示装置28、第2図柄表示装置32）などが中継端子板（図示略）を介して接続されており、これら各種ソレノイド17m、31m、主情報表示部7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も行う。

【0037】

サブ制御基板220には、画像音声制御基板230や、装飾駆動基板226、演出ボタン基板228が接続されている。サブ制御基板220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、その結果に応じた演出を行う。すなわち、画像音声制御基板230に対して表示内容および音声内容を指定するコマンドを送信したり、装飾駆動基板226に各種LED、ランプ4b～4fの駆動信号を送信したりすることにより、演出を行う。また、サブ制御基板220は、演出ボタン基板228を介して演出ボタンBTや方向ボタンD1～D4に対する遊技者の操作を検知すると、該操作に対応する処理を行う。

【0038】

画像音声制御基板230は、CPU231、ROM232、RAM233に加えて、VDP234、画像ROM235、音声ROM236を備えている。画像音声制御基板230のCPU231は、サブ制御基板220からコマンドを受信すると、そのコマンドに対応する画像の表示をVDP234に指示する。VDP234は、指示された画像の表示に利用するデータ（例えば、演出図柄やキャラクター画像を表示するためのスプライトデータや動画データなど）を画像ROM235から読み出して画像を生成して、演出表示装置27の表示画面に出力する。また、CPU231は、サブ制御基板220からコマンドを受信すると、そのコマンドに対応する音声データを音声ROM236から読み出して、該音声データに基づく音声を、アンプ基板224を介してスピーカー5yから出力する。

【0039】

払出制御基板240は、いわゆる貸球や賞球の払い出しに関する各種の制御を司っている。例えば、遊技者が前述した上皿部5に設けられた球貸スイッチ5bや返却スイッチ5cを操作すると、この信号は、球貸表示基板242から中継端子板（図示略）を介して、球貸装置13に伝達される。球貸装置13は、払出制御基板240とデータを通信しながら、貸球の払い出しを行う。また、主制御基板200が賞球の払い出しを指示する払出コマンドを送信すると、このコマンドを払出制御基板240が受信して、払出モーター109mに駆動信号を出力することによって賞球の払い出しが行われる。

【0040】

B．遊技の概要

本実施例のパチンコ機1では、次のようにして遊技が行われる。まず、遊技者が上皿部5の凹部に遊技球を投入して発射ハンドル8を回転させると、上皿部5に投入された遊技球が、1球ずつ発射装置ユニット12に供給されて、図2を用いて前述した遊技領域11に発射される。遊技球を打ち出す強さは、発射ハンドル8の回転角度によって調整することが可能となっており、遊技者は発射ハンドル8の回転角度を変化させることによって、遊技球の狙いを付けることができる。

10

20

30

40

50

【0041】

そして、遊技領域11に打ち出された遊技球が第1始動口17aに入球し、その入球した遊技球が第1始動口スイッチ17sにより検知されると、第1特図を後述する大当り図柄、外れ図柄の何れで停止表示させるか（後述の図柄変動遊技の結果が大当り、外れの何れであるか）を判定する大当り判定が行われ、第1図柄表示装置28の第1特別図柄表示部30で第1特図の変動表示が開始される。

【0042】

また、打ち出された遊技球が普通図柄左作動ゲート36または普通図柄右作動ゲート37を通過すると、第1図柄表示装置28の普通図柄表示部29において普通図柄の変動表示が開始される。図3を用いて前述したように、普通図柄表示部29には、普通図柄LED29aおよび普図保留表示LED29bが搭載されており、このうち、普通図柄LED29aを用いて普通図柄の変動表示を行う（点灯、消灯を繰り返す）。そして、普通図柄が当り図柄で停止表示すると第2始動口17bを開放状態とする普図当り遊技が開始される。そして、開放状態となった第2始動口17bに遊技球が入球し、その入球した遊技球が第2始動口スイッチ17tにより検知されると、第2特図を大当り図柄、外れ図柄の何れで停止表示させるか（後述の図柄変動遊技の結果が大当り、外れの何れであるか）を判定する大当り判定が行われ、第2図柄表示装置32の第2特別図柄表示部33で第2特図の変動表示が開始される。尚、第1始動口17aおよび第1始動口スイッチ17sは、第1特図の変動表示を開始させるための始動領域（第1始動領域）として遊技盤10に設けられるもので、第2始動口17bおよび第2始動口スイッチ17tは、第2特図の変動表示を開始させるための始動領域（第2始動領域）として遊技盤10に設けられるものである。

【0043】

図3を用いて前述したように、第1特別図柄表示部30および第2特別図柄表示部33は、何れも同様な構成をしているので、第1特図も第2特図も同様の態様で変動表示を行う。すなわち、第1特別図柄表示部30および第2特別図柄表示部33では、それぞれ7個のLED（第1特別図柄LED30aおよび第2特別図柄LED33a）を所定の変動時間にわたって点滅させることによって特別図柄の変動表示を行う。そして、その変動時間が経過すると、所定の組合せのLEDを点灯させることで、大当り判定の結果に対応する図柄（大当り図柄、外れ図柄の何れか）を停止表示する。続いて、停止表示された図柄を確定させるべく、特別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。

【0044】

第1特図または第2特図（識別情報）が、変動表示を経て所定の大当り図柄（特定態様）で停止表示されると、大入賞口31dが開放状態となる大当り遊技（特定遊技）が開始される。大当り遊技中は、大入賞口31dに遊技球が入球することに基づいて所定数の遊技球（賞球）が払い出される。

【0045】

以下では、特別図柄（識別情報）が変動表示を開始してから、所定の変動時間の経過により当該変動表示が終了して、特別図柄が大当り図柄、外れ図柄（非特定態様）の何れか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。

【0046】

第1始動口17aへの遊技球の入球は、該入球を契機とする第1特図の変動表示が開始されるまで、第1特図の保留（第1特図保留）としてRAM203に記憶される。第1特図保留は最大4個まで記憶可能となっており、第1特図保留の個数（第1特図保留数）については、第1特図保留表示LED30b、および、演出表示装置27の表示画面上の第1保留表示領域27eに表示される。

【0047】

これに対して、第2始動口17bへの遊技球の入球は、該入球を契機とする第2特図の

変動表示が開始されるまで、第2特図の保留(第2特図保留)としてRAM203に記憶される。第2特図保留も最大4個まで記憶可能となっており、第2特図保留の個数(第2特図保留数)については、第2特図保留表示LED33b、および演出表示装置27の表示画面上の第2保留表示領域27fに表示される。

【0048】

第1特図あるいは第2特図の図柄変動遊技に合わせて、演出表示装置27では演出図柄(識別図柄27a, 27b, 27cなど)を用いた各種の演出(以下「図柄変動演出」ともいう)が行われる。図6は、演出表示装置27で行われる図柄変動演出の一態様を例示した説明図である。演出表示装置27を構成する液晶表示器の表示画面には、左識別図柄27aが表示される左図柄表示領域と、中識別図柄27bが表示される中図柄表示領域と、右識別図柄27cが表示される右図柄表示領域とが形成され、これらの表示領域を用いて3つの識別図柄27a, 27b, 27cが表示される。第1図柄表示装置28あるいは第2図柄表示装置32で特別図柄の変動表示が開始されると、演出表示装置27においても3つの識別図柄27a, 27b, 27cが一斉に変動表示を開始する。本実施例のパチンコ機1では、識別図柄として「1」～「9」までの9つの数字を意匠化した図柄が用意されている。

【0049】

図6(a)には、3つの識別図柄27a, 27b, 27c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27a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27cが停止表示され、最後に中識別図柄27bが停止表示される。これら演出表示装置27で停止表示される3つの識別図柄27a, 27b, 27cの組合せは、前述した第1図柄表示装置28あるいは第2図柄表示装置32で停止表示される特別図柄(第1特図あるいは第2特図)の停止表示態様と連動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「大当り図柄」で停止表示される場合は、演出表示装置27の3つの識別図柄27a, 27b, 27cが同じ図柄となる図柄組合せ(ゾロ目)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27a, 27b, 27cは同じ図柄で揃わない図柄組合せ(バラケ目)で停止表示される。尚、停止表示された識別図柄27a, 27b, 27c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)。

【0050】

このように、第1図柄表示装置28あるいは第2図柄表示装置32で表示される特別図柄と、演出表示装置27で表示される3つの識別図柄27a, 27b, 27cとは、表示内容が互に対応しており、変動表示中の第1特別図柄あるいは第2特別図柄が停止表示する際には、3つの識別図柄27a, 27b, 27c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27は、第1図柄表示装置28や第2図柄表示装置32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27の画面を見ながら図柄変動遊技を行わせることが通常である。従って、図6(b)に示すように、演出表示装置27の表示画面上で初めに停止表示される左識別図柄27aと、続いて停止表示される右識別図柄27c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27bも同じ図柄で停止して、「大当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)で停止させて最後の識別図柄を変動表示させた状態で行われる演出、すなわち、識別図柄27a, 27b, 27cをゾロ目またはバラケ目で停止表示させるまでに、複数の識別図柄のうち1つの識別図柄を除く残りの識別図柄をゾロ目となる態様で停止表示させた状態で1つの識別図柄を変動表示させる演出は、「リーチ演出」と呼ばれており、このリーチ演出を発生させることで遊技興趣を高めることが可能である。

【0051】

C. 遊技制御処理 :

10

20

30

40

50

図7は、主制御基板200に搭載されたCPU201（遊技制御手段）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。

【0052】

図7に示すように、遊技制御処理では、「賞球関連処理」「普通図柄遊技処理」「普図当り遊技処理」「特図保留関連処理」「特別図柄遊技処理」「大当り遊技処理」などの各処理が繰り返し実行されている。主制御基板200のCPU201は、所定周期毎（例えば4m秒毎）に発生するタイマ割り込みに基づき遊技制御処理を行う。そして、遊技制御処理中に、サブ制御基板220を初めとする各種制御基板に向けて、主制御基板200から各種コマンドを送信する。こうすることにより、遊技が進行するとともに、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る。以下、フローチャートに従って、主制御基板200に搭載されたCPU201が行う遊技制御処理について説明する。

【0053】

主制御基板200のCPU201は、遊技制御処理を開始すると、遊技球を賞球として払い出すための処理（賞球関連処理）を行う（S50）。この処理では、主制御基板200に接続された各種スイッチのうち、遊技球の入賞に関わるスイッチ（第1始動口スイッチ17sや、第2始動口スイッチ17t、大入賞口スイッチ31s等）について、遊技球を検知したか否かを判断する。そして、遊技球の入賞に関わるスイッチが遊技球を検知した場合には、払い出すべき賞球数を算出した後、払出制御基板240に向けて該賞球数の払い出しを指示する払出コマンドを送信する。払出制御基板240は、主制御基板200から送信された払出コマンドを受信するとコマンドの内容を解釈し、その結果に従って、払出装置（図示せず）に搭載された払出モーター109mに駆動信号を送信することにより、実際に賞球を払い出す処理を行う。

【0054】

主制御基板200のCPU201は、賞球関連処理（S50）に続いて、普通図柄遊技処理（S100）を行う。普通図柄遊技処理（S100）では、主に次のような処理を行う。先ず、後述する普図当り遊技の実行中であるか否かを判断する。そして、普図当り遊技の実行中でなければ、普通図柄の変動表示中であるか否かを判断する。その結果、普通図柄の変動表示中でなければ、普通図柄の保留（普図保留）が存在するか否か（「0」であるか否か）を判定し、普図保留が存在する場合には普通図柄の当り判定を行う。ここで、普図保留とは、遊技球が普通図柄左作動ゲート36または普通図柄右作動ゲート37を通過することにより取得される普図当り判定乱数の値を示す情報であり、本実施例では、その記憶数（保留数）の上限値を「4」としている。そして、普通図柄の当り判定の結果に基づき、普通図柄を当り図柄で停止表示させるか、外れ図柄で停止表示させるかを決定する。また、普通図柄の変動時間も決定する。そして、決定した変動時間に亘って普通図柄を変動表示させた後、決定した図柄で停止表示させる普通図柄遊技を行う。普通図柄遊技の結果、当り図柄が停止表示されると、普図当り遊技が行われる。

【0055】

普図当り遊技処理（S200）では、第2始動口17bを開放状態にした後に閉鎖状態にする普図当り遊技を進行させる処理が行われる。具体的には、始動口開放条件が成立したら、すなわち、普通図柄が当り図柄で停止表示された直後や、第2始動口17bを複数回開放状態にする普図当り遊技中において第2始動口17bが閉鎖状態となってから所定時間が経過した場合は、第2始動口ソレノイド17mを作動させて、第2始動口17bに設けられた翼片17wを外側に回動させることにより、第2始動口17bを開放状態とする。また、始動口閉鎖条件が成立したら、すなわち、第2始動口17bの開放時間が経過した場合や、第2始動口17bに規定数の遊技球が入球した場合は、第2始動口ソレノイド17mを作動させて、第2始動口17bに設けられた翼片17wを内側に回動させることにより、第2始動口17bを閉鎖状態とする。尚、普図当り遊技中でない場合は、当然ながら、第2始動口17bを開放状態あるいは閉鎖状態にする処理は行われない。

【0056】

ここで、本実施例のパチンコ機 1 の遊技状態は、大別すると、大当り判定で大当りと判定される確率（大当り確率）の設定状況と、第 2 始動口 17b が開放状態になる際の開放時間の設定状況とに基づき決定される。このうち、第 2 始動口 17b の開放時間の設定状況に基づく遊技状態として「電サボ状態」と「非電サボ状態」とがある。「電サボ状態」は「非電サボ状態」に比べ、前述の普通図柄の当り判定の結果が「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 17b 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 17b（可変始動口）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 17b（可変始動口）への遊技球の入球頻度が高くなる（高頻度状態）。このような構成を実現するために、本実施例のパチンコ機 1 では、遊技状態が「電サボ状態」に設定されている場合は「変動短縮フラグ」および「開放延長フラグ」が ON に設定され、遊技状態が「非電サボ状態」に設定されている場合はこれらのフラグが OFF に設定される。そして、主制御基板 200 の CPU 201 は、「変動短縮フラグ」が ON に設定されていることに基づき、普図当り確率を高確率（例えば「99/100」）に、普図変動時間を短時間（例えば「1 秒」）にそれぞれ設定し、「開放延長フラグ」が ON に設定されていることに基づき、第 2 始動口 17b の開放時間を長時間（例えば「1.5 秒 × 3 回開放 = 4.5 秒」）に設定する。一方、主制御基板 200 の CPU 201 は、変動短縮フラグが OFF に設定されていることに基づき、普図当り確率を低確率（例えば「2/100」）に、普図変動時間を長時間（例えば「20 秒」）にそれぞれ設定し、開放延長フラグが OFF に設定されていることに基づき、第 2 始動口 17b の開放時間を短時間（例えば「0.1 秒 × 3 回開放 = 0.3 秒」）に設定する。こうして普図当り遊技処理（S200）を行ったら、特図保留を記憶するための特図保留関連処理（S250）を行う。

10

20

30

40

【0057】

C - 1 . 特図保留関連処理 :

図 8 は、特図保留関連処理を示すフローチャートである。特図保留関連処理（S250）では、先ず初めに、第 1 始動口 17a に遊技球が入球したか否かを判断する（S252）。その結果、第 1 始動口 17a に遊技球が入球した場合は（S252 : yes）、第 1 特図の保留数（第 1 特図保留数）が上限値（本実施例では「4」）に達しているか否かを判断する（S254）。そして、第 1 特図保留数が上限値に達していなければ（S254 : no）、取得条件が成立したと判断して判定乱数（取得情報）を取得する（S256）。ここで、判定乱数（取得情報）としては、図柄変動遊技の内容を決定するための乱数、すなわち、大当り判定を行うために用いられる大当り判定乱数や、第 1 図柄表示装置 28（第 2 始動口 17b に遊技球が入球した場合は第 2 図柄表示装置 32）で停止表示する図柄を決定するために用いられる図柄決定乱数、図柄が停止表示するまでの変動パターンを決定するために用いられる変動パターン決定乱数などの乱数を取得する。続いて、取得した判定乱数の値を示す情報（取得情報）を、主制御基板 200 に搭載された RAM 203（取得情報記憶手段）に第 1 特図保留として記憶する（S258）。こうして第 1 特図保留を記憶したら（S258）、第 1 特図保留数に「1」を加算する（S260）。続いて、今回記憶した第 1 特図保留に基づく特別図柄の変動表示（図柄変動遊技）が行われる場合の内容（大当り判定の結果や、変動パターンの種類など）を判定する（S262）。この判定は、今回記憶した第 1 特図保留に基づく特別図柄の変動表示を開始するための条件（変動開始条件）が成立する前に行われることから、事前判定と称される。サブ制御基板 220 の CPU 221 は、事前判定の結果に基づいて種々の演出を実行することが可能である。例えば、保留図柄を事前判定の結果に基づく色彩で表示したり、実行中の図柄変動演出にて事前判定の結果に基づく種類のキャラクターを演出表示装置 27 に表示したりする演出を実行する。

【0058】

こうして、今回記憶した第 1 特図保留について事前判定を行ったら（S262）、第 1 保留記憶コマンドを主制御基板 200 からサブ制御基板 220 に向けて送信する（S26

50

4)。第1保留記憶コマンドには、第1特図保留が記憶されたことを示す情報、今回記憶した第1特図保留を含む現在の第1特図保留数を示す情報に加えて、今回記憶した第1特図保留についての事前判定の結果を示す情報が含まれている。

【0059】

尚、第1保留記憶コマンドに含まれる各種情報を、それぞれ別のコマンドで送信するようにしてもよい。また、第1始動口17aに遊技球が入球していない場合や(S252: no)、第1特図保留数が上限値(ここでは「4」)に達していた場合は(S254: yes)、S256~S264の処理は省略する。

【0060】

以上のようにして、第1特図保留に関する処理を終了したら、続いて第2特図保留に関する処理を開始する。第2特図保留に関する処理は、第1始動口17aに対して行った上述の第1特図保留に関する処理を、第2始動口17bに対して行う処理である。以下、簡単に説明すると、先ず初めに、第2始動口17bに遊技球が入球したか否かを判断し(S272)、第2始動口17bに遊技球が入球していれば(S272: yes)、第2特図保留数が上限値(本実施例では「4」)に達しているか否かを判断する(S274)。その結果、第2特図保留数が上限値に達していなければ(S274: no)、取得条件が成立したと判断して、取得情報としての判定乱数(大当たり判定乱数、図柄決定乱数、変動パターン決定乱数など)を取得して(S276)、取得した判定乱数の値を示す情報を、主制御基板200に搭載されたRAM203(取得情報記憶手段)に第2特図保留として記憶する(S278)。そして、第2特図保留数に「1」を加算する(S280)。続いて、今回記憶した第2特図保留(取得情報)に基づく特別図柄の変動表示(図柄変動遊技)が行われる場合の内容(大当たり判定の結果や、変動パターンの種類など)を判定する(S282)。この判定も、今回記憶した第2特図保留に基づく特別図柄の変動表示を開始するための条件(変動開始条件)が成立する前に行われることから、事前判定と称される。この場合も、サブ制御基板220のCPU221は、事前判定の結果に基づいて種々の演出を実行することが可能である。

【0061】

こうして、今回記憶した第2特図保留について事前判定を行ったら(S282)、第2保留記憶コマンドを主制御基板200からサブ制御基板220に向けて送信する(S284)。第2保留記憶コマンドには、第2特図保留が記憶されたことを示す情報、今回記憶した第2特図保留を含む現在の第2特図保留数を示す情報に加えて、今回記憶した第2特図保留についての事前判定の結果(変動パターン)を示す情報が含まれている。

【0062】

尚、第2保留記憶コマンドに含まれる各情報を、それぞれ別のコマンドで送信するようにしてもよい。また、第2始動口17bに遊技球が入球していない場合や(S272: no)、第2特図保留数が上限値(ここでは「4」)に達していた場合は(S274: yes)、S276~S284の処理は省略する。

【0063】

以上のようにして、第1特図保留および第2特図保留に関する処理を終了したら、図8に示した特図保留関連処理を終了して、図7に示す遊技制御処理に復帰する。そして、特図保留関連処理から復帰すると、遊技制御処理では、以下に説明する特別図柄遊技処理(S300)を開始する。

【0064】

C-2. 特別図柄遊技処理 :

図9および図10は、本実施例の特別図柄遊技処理を示したフローチャートである。主制御基板200のCPU201は、特別図柄遊技処理を開始すると先ず、大当たりフラグがONに設定されているか否かを判断する(S302)。大当たりフラグとは、大当たり遊技が実行されている(大当たり遊技中である)ことを示すフラグであり、主制御基板200に搭載されたRAM203の所定のアドレスが大当たりフラグの記憶領域として確保されている。主制御基板200のCPU201は、大当たりフラグの設定状態に応じて、大当たり遊技中

であるか否かを判断する。

【0065】

その結果、大当りフラグがONに設定されている場合、すなわち、大当り遊技中である場合は(S302:yes)、そのまま特別図柄遊技処理を終了して、図7に示す遊技制御処理に復帰する。これに対して、大当り遊技中ではなかった場合は(S302:no)、続いて、第1特図または第2特図が変動表示中であるか否かを判断する(S304)。そして、第1特図および第2特図の何れも変動表示中でない場合は(S304:no)、第1特図または第2特図が確定表示中であるか否かを判断する(S306)。前述したように、第1特図および第2特図の何れであっても、変動表示が終了してから所定の時間が経過するまでは、変動表示の終了に伴い停止表示された特別図柄を確定させるべく、特別図柄が停止表示された状態を維持する表示(確定表示)を行う。S306の処理では、この「確定表示」の実行中であるか否かが判断される。その結果、第1特図および第2特図が変動表示中および確定表示中の何れでもない場合は(S304:no、S306:no)、変動開始条件が成立したと判断して、次の特別図柄の変動表示を開始するための処理(特図変動開始処理)を開始する(S310)。

10

【0066】

図11および図12は特図変動開始処理を示すフローチャートである。主制御基板200のCPU201は、特図変動開始処理を開始すると先ず、第2特図保留数が「0」であるか否かを判断する(S400)。その結果、第2特図保留数が「0」でなければ(第2特図保留数 1)(S400:no)、記憶されている第2特図保留の中から最も古くに記憶された第2特図保留を読み出す(S402)。このS402の処理では、第2特図保留として記憶されている各種の判定乱数を読み出す。

20

【0067】

これに対して、第2特図保留数が「0」である場合は(S400:yes)、第1特図保留数が「0」であるか否かを判断する(S404)。その結果、第1特図保留数が「0」でなければ(第1特図保留数 1)(S404:no)、記憶されている第1特図保留の中から最も古くに記憶された第1特図保留を読み出す(S406)。このS406の処理では、第1特図保留として記憶されている各種の判定乱数を読み出す。これに対して、第1特図保留数が「0」である場合は(S404:yes)、既に第2特図保留数も「0」と判断されていることから、第1特図保留および第2特図保留の何れも記憶されていないと判断されるので、後述の大当り判定や第1特図あるいは第2特図の変動表示を開始する必要はない。そこで、図11および図12の特図変動開始処理を終了して、図9および図10に示す特別図柄遊技処理に復帰する。

30

【0068】

尚、上述したように特図変動開始処理では、先ず初めに第2特図保留が記憶されているか否かを判断し(S400)、第2特図保留が記憶されていない場合にだけ(S400:yes)、第1特図保留が記憶されているか否かを判断している(S404)。従って、第1特図保留と第2特図保留とが両方とも記憶されている場合には、常に第2特図保留が第1特図保留に優先して読み出されることとなり(第2特図保留を優先消化することとなり)、第1特図保留が読み出されるのは、第2特図保留が記憶されていない場合に限られる。

40

【0069】

以上のようにして、第1特図保留または第2特図保留の何れかを読み出したら(S402またはS406)、高確フラグがONに設定されているか否かを判断する(S408)。ここで、本実施例のパチンコ機1の遊技状態は、前述した「電サボ状態」あるいは「非電サボ状態」の何れかに設定されると共に、大当り確率(大当り判定で大当りと判定される確率)の高い「高確率状態」あるいは大当り確率が高確率状態より低い「低確率状態」の何れかに設定される。高確フラグとは、高確率状態(確変機能が作動した状態)を設定するときにONに設定されるフラグであり、主制御基板200に搭載されたRAM203にその記憶領域が確保されている。尚、本実施例のパチンコ機1では、大当り図柄として

50

は大当り図柄 1 ~ 70 を停止表示可能である。そして、大当り図柄 1 ~ 35 が停止表示されて大当り遊技が開始された場合は、該大当り遊技終了後の遊技状態は「低確率状態かつ非電サボ状態」である「通常状態」に設定され、大当り図柄 36 ~ 70 が停止表示されて大当り遊技が開始された場合は、該大当り遊技終了後の遊技状態は「高確率状態かつ電サボ状態」である「確変状態」に設定される。そして、大当り遊技終了後の遊技状態が「確変状態」に設定された場合は、次に大当り遊技が開始されるまで遊技状態は「確変状態」に設定されたままとなる。このように、本実施例のパチンコ機 1 において設定され得る遊技状態は「通常状態」と「確変状態」の 2 種類となっている。

【0070】

S 408 の判断処理では、高確フラグの設定状況に基づき現在の遊技状態が高確率状態（本実施例では確変状態）か否かを判断する。その結果、高確フラグが ON に設定されていれば、すなわち、遊技状態が高確率状態に設定されていれば（S 408 : y e s）、高確率用の大当り判定テーブルを選択する（S 410）。これに対して、高確フラグが ON に設定されていないならば、すなわち、遊技状態が低確率状態に設定されていれば（S 408 : n o）、低確率用の大当り判定テーブルを選択する（S 412）。大当り判定テーブルとは、大当り判定乱数の値に対応付けて「大当り」「外れ」の大当り判定結果が設定されているテーブルであり、主制御基板 200 の ROM 202 に予め記憶されている。

【0071】

図 13 は、本実施例の大当り判定テーブルを例示する説明図である。図 13 (a) には低確率用の大当り判定テーブルが示されており、図 13 (b) には高確率用の大当り判定テーブルが示されている。図 13 (a) に示すように、低確率用の大当り判定テーブルでは、65536 個の乱数 (0 ~ 65535) のうち 219 個の乱数 (0 ~ 218) に「大当り」が設定されている。従って、低確率状態における大当り判定では、約 299 . 251 分の 1 の確率で「大当り」と判定される。また、図 13 (b) に示すように、高確率用の大当り判定テーブルでは、65536 個 (0 ~ 65535) の乱数のうち 1310 個の乱数 (0 ~ 1309) に「大当り」が設定されている。従って、高確率状態における大当り判定では、約 50 . 027 分の 1 の確率で「大当り」と判定される。すなわち、図 13 (b) の高確率用の大当り判定テーブルを用いて大当り判定を行った場合は、図 13 (a) の低確率用の大当り判定テーブルを用いて大当り判定を行った場合よりも、高確率で「大当り」の判定結果が得られることになる。

【0072】

S 410 または S 412 の処理で大当り判定テーブルを選択したら、CPU 201 は、該大当り判定テーブルを参照して、大当り判定を行う（S 414）。すなわち、第 1 特図保留または第 2 特図保留として読み出した大当り判定乱数の値が「大当り」に対応する値（大当り値）なのか、「外れ」に対応する値（外れ値）なのかを判定する。

【0073】

こうして、大当り判定を行ったら（S 414）、該大当り判定の結果が「大当り」であるか否かを判断する（図 12 の S 420）。その結果、大当り判定の結果が「大当り」である場合には（S 420 : y e s）、今回の図柄変動遊技で停止表示する大当り図柄（特定態様）を選択するための処理（大当り図柄選択処理）を行う（S 422）。ここで、本実施例のパチンコ機 1 では、70 種類の大当り図柄 1 ~ 70 と、1 種類の外れ図柄 71 とが予め ROM 202 の所定アドレスに記憶されている。S 422 の大当り図柄選択処理では、70 種類の大当り図柄 1 ~ 70 の中から、大当り図柄選択テーブル（図示省略）を参照して、1 つの大当り図柄を選択する。すなわち、大当り図柄選択テーブルには、図柄決定乱数として「0 ~ 69」の 70 個の値が設定され、この図柄決定乱数の各値に対して大当り図柄 1 ~ 70 が設定されている。そして、第 1 特図保留または第 2 特図保留として読み出した判定乱数（取得情報）のうち図柄決定乱数に対応する大当り図柄を選択する。こうして大当り図柄を選択したら（S 422）、その選択した大当り図柄を停止表示する図柄（停止図柄）として RAM 203 の記憶領域（停止図柄記憶領域）に記憶する（S 424）。尚、大当り図柄選択テーブルは、ROM 202 に予め記憶されている。

【 0 0 7 4 】

続いて、大当り図柄（特定態様）で停止表示する際の変動パターンを選択するための変動パターン選択処理を行う（S 4 2 6）。ここで、変動パターンとは、第 1 図柄表示装置 2 8 または第 2 図柄表示装置 3 2 で特別図柄（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）であって、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。変動パターン選択処理では、変動パターン決定乱数に対応させて複数の変動パターンが設定された変動パターン決定テーブルを参照して（ROM 2 0 2 から読み出して）、特図保留として取得した変動パターン決定乱数（取得情報）に対応する変動パターンを選択（決定）する。もっとも、変動パターン選択処理では、常時同じ変動パターン決定テーブルを参照するのではなく、種々の状況（例えば、大当り判定の結果以外にも、遊技状態、特図保留数など）に対応する変動パターン決定テーブルを参照する。このように種々の状況に対応する変動パターン決定テーブルを参照することによって、種々の状況に対応する変動パターンが選択可能となる。さらに、サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 は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ことから、上述したように種々の状況に対応する変動パターンが選択可能となることによって、種々の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。

10

【 0 0 7 5 】

以上は、大当り判定結果が「大当り」である場合の処理について説明した。これに対して、大当り判定の結果が「大当り」でない場合、すなわち、「外れ」である場合は（S 4 2 0 : n o）、まず、外れ図柄（非特定態様）を停止図柄として RAM 2 0 3 の記憶領域（停止図柄記憶領域）に記憶する（S 4 4 0）。すなわち、外れ図柄は 1 種類（外れ図柄 7 1）しか設定されていないので、その外れ図柄を停止図柄記憶領域に記憶する。続いて、変動パターン選択処理（S 4 2 6）を行うことによって、外れ図柄で停止表示する際の変動パターンを選択する。

20

【 0 0 7 6 】

こうして、停止図柄を停止図柄記憶領域に記憶すると共に（図 1 2 の S 4 2 4、S 4 4 0）変動パターンを選択したら（S 4 2 6）、先に行われた大当り判定が第 1 特図保留に基づいて行われたものであるか否かを判断する（S 4 5 0）。その結果、第 1 特図保留に基づいて行われたものであった場合は（S 4 5 0 : y e s）、CPU 2 0 1 は、選択した変動パターンに従って、第 1 図柄表示装置 2 8 で第 1 特図（識別情報）の変動表示（図柄変動遊技）を開始した後（S 4 5 2）、第 1 特図保留数から「1」を減算する（S 4 5 4）。一方、大当り判定が第 1 特図保留に基づいて行われたものではなかった場合、すなわち、第 2 特図保留に基づいて行われたものである場合は（S 4 5 0 : n o）、第 2 図柄表示装置 3 2 で第 2 特図（識別情報）の変動表示（図柄変動遊技）を開始した後（S 4 5 6）、第 2 特図保留数から「1」を減算する（S 4 5 8）。

30

【 0 0 7 7 】

こうして第 1 特図保留数または第 2 特図保留数から「1」を減算したら（S 4 5 4、S 4 5 8）、変動表示を今回開始した第 1 特図または第 2 特図の変動パターンの種類を指定する（変動パターン ID を含む）変動パターン指定コマンドや、変動表示を経て停止表示される特別図柄の停止図柄を指定する停止図柄指定コマンドなどを、変動開始時コマンドとしてサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信する（S 4 6 0）。

40

【 0 0 7 8 】

こうして変動開始時コマンドを、サブ制御基板 2 2 0 に向けて送信したら（S 4 6 0）、図 1 1 および図 1 2 に示す特図変動開始処理を終了して、図 9 および図 1 0 の特別図柄遊技処理に復帰する。尚、第 1 特図（識別情報）または第 2 特図（識別情報）を変動表示させる CPU 2 0 1 は、「識別情報表示手段」として機能するものである。

【 0 0 7 9 】

以上では、特別図柄遊技処理の実行に際して、大当り遊技中でなく（図 9 の S 3 0 2 : n o）、第 1 特図および第 2 特図の何れの変動表示中でもない（S 3 0 4 : n o）と判断

50

された場合の処理について説明した。これに対して、大当り遊技中ではないものの（S 3 0 2 : n o）、第 1 特図または第 2 特図の何れかが変動表示中である場合は（S 3 0 4 : y e s）、既に、第 1 特図または第 2 特図の変動パターンと停止図柄とが決定されて、第 1 特図または第 2 特図の変動表示が開始されている場合に該当する。そこで、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（S 3 1 2）。第 1 特図または第 2 特図の変動時間は変動パターンに応じて予め定められているので、第 1 特図または第 2 特図の変動を開始すると同時に所定のタイマ（変動時間計測タイマ）に変動時間を設定することにより、所定の変動時間が経過したかを判断することができる。その結果、未だ変動時間が経過していない場合は（S 3 1 2 : n o）、そのまま特別図柄遊技処理を終了して、図 7 に示す遊技制御処理に復帰する。

10

【0080】

これに対して、変動時間が経過したと判断された場合は（S 3 1 2 : y e s）、変動表示中の特別図柄を予め設定しておいた図柄（図 1 2 の S 4 2 4、S 4 4 0）で停止表示させることで確定表示を行い（S 3 1 4）、変動表示中の特別図柄を停止表示させたことを示すコマンド（図柄停止コマンド）をサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信する（S 3 1 6）。そして、確定表示時間を設定した後（S 3 1 8）、設定した確定表示時間が経過したか否かを判断する（S 3 2 0）。その結果、確定表示時間が経過していない場合は（S 3 2 0 : n o）、そのまま特別図柄遊技処理を終了して図 7 に示す遊技制御処理に復帰する。

【0081】

こうして第 1 特図あるいは第 2 特図が確定表示された状態で、図 7 に示す遊技制御処理に復帰した後、再び図 9 および図 1 0 の特別図柄遊技処理が開始されると、第 1 特図および第 2 特図が変動表示中ではないと判断され（S 3 0 4 : n o）、続いて、特別図柄の確定表示中であるか否かの判断では、確定表示中と判断されるので（S 3 0 4 : y e s）、再び確定表示時間が経過したか否かを判断する（S 3 2 0）。

20

【0082】

このような判断を繰り返しているうちに確定表示時間が経過したと判断されると（S 3 2 0 : y e s）、図 1 0 に移り、今回停止表示（確定表示）された特別図柄（第 1 特図あるいは第 2 特図）が「大当り図柄」であるか否かを判断する（図 1 0 の S 3 2 2）。その結果、停止表示された特別図柄が大当り図柄であった場合は（S 3 2 2 : y e s）、大当り遊技を開始するための処理を行う。具体的には先ず、大入賞口 3 1 d 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（S 3 2 4）。すなわち、大当り図柄が停止表示されたことに対応して大当り遊技を開始することから、該大当り遊技における大入賞口 3 1 d の開放パターンを設定する。本実施例のパチンコ機 1 では、大入賞口 3 1 d が所定時間（例えば 3 0 秒）に亘って開放状態となるラウンド遊技が 1 6 回行われる開放パターンが設定される。すなわち、大当り遊技中は、大入賞口 3 1 d が所定時間（例えば 3 0 秒）に亘って開放状態となるラウンド遊技が 1 6 回行われる開放パターンで大入賞装置 3 1（可変入球装置）を作動させる。

30

【0083】

こうして、大入賞口 3 1 d の開放パターンを設定したら（S 3 2 4）、大当り遊技を開始すべく大当りフラグを ON に設定する（S 3 2 6）。続いて、大当り遊技を開始するにあたって、「確変状態（高確率状態かつ電サボ状態）」を終了させる処理を行う。すなわち、大当り遊技の開始に際して遊技状態が「確変状態」に設定されていれば、該「確変状態」を終了させる処理を行う。具体的には先ず、高確フラグが ON に設定されているか否か、すなわち、遊技状態が高確率状態に設定されているか否かを判断する（S 3 2 8）。その結果、高確フラグが ON に設定されていれば（S 3 2 8 : y e s）、高確フラグを OFF に設定する（S 3 3 0）。もちろん、大当り遊技の開始に際して高確率状態でなかった場合は（S 3 2 8 : n o）、S 3 3 0 の処理は省略する。

40

【0084】

続いて、変動短縮フラグが ON に設定されているか否か、すなわち、遊技状態が電サボ状態に設定されているか否かを判断する（S 3 3 4）。その結果、変動短縮フラグが ON

50

に設定されていれば (S 3 3 4 : y e s)、変動短縮フラグとともに開放延長フラグも O N に設定されているので、変動短縮フラグおよび開放延長フラグを O F F に設定する (S 3 3 6)。もちろん、大当り遊技の開始に際して電サボ状態でなかった場合は (S 3 3 4 : n o)、S 3 3 6 の処理は省略する。尚、本実施例のパチンコ機 1 では前述したように、高確率状態と電サボ状態は「確変状態」として同時期に設定される。従って、高確フラグ、変動短縮フラグ、開放延長フラグの 3 つのフラグに代えて 1 つの所定のフラグを利用しても良い。

【 0 0 8 5 】

こうして大当り遊技の開始に際してのフラグの設定処理を行ったら (S 3 2 6 ~ S 3 3 8)、大当り遊技の開始を示す大当り開始コマンドをサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信した後 (S 3 4 6)、図 9 および図 1 0 に示す特別図柄遊技処理を終了して、図 7 に示す遊技制御処理に復帰する。サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、大当り開始コマンドを受信すると、大当り遊技中であることを示す大当り遊技演出を実行する。

【 0 0 8 6 】

以上は、第 1 図柄表示装置 2 8 あるいは第 2 図柄表示装置 3 2 で停止表示された特別図柄 (すなわち第 1 特図あるいは第 2 特図) が大当り図柄であった場合 (S 3 2 2 : y e s) の処理について説明した。これに対して、停止表示された特別図柄が大当り図柄でなかった場合、すなわち、外れ図柄であった場合は (S 3 5 2 : n o)、現在設定されている遊技状態を示す遊技状態指定コマンドをサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信した後 (S 3 7 6)、図 9 および図 1 0 に示す特別図柄遊技処理を終了して、図 7 に示す遊技制御処理に復帰する。

【 0 0 8 7 】

図 7 に示す遊技制御処理に復帰したら、大当りフラグが O N に設定されているか否か、すなわち、大当り遊技中であるか否かを判断する (S 4 9 0)。その結果、大当り遊技中であれば (S 4 9 0 : y e s)、大当り遊技 (特定遊技) を進行させるための大当り遊技処理を行う (S 5 0 0)。具体的には、大入賞口ソレノイド 3 1 m を制御することによって、大当り遊技を開始するに際して設定された開放パターン (図 1 0 の S 3 2 4) で大入賞口 3 1 d (可変入球口) が開放状態となるように (1 6 回のラウンド遊技が行われるように)、開閉部材 3 1 e を動作させる。また、大当り遊技処理では、大当り遊技の終了条件が成立したか否か、すなわち、1 6 回のラウンド遊技が行われたか否かを判断する。その結果、1 6 回のラウンド遊技が未だ行われていないのであれば、そのまま S 5 0 0 の大当り遊技処理を終了する。これに対して、1 6 回のラウンド遊技が行われた場合は、大当り遊技を終了すべく、大当りフラグを O F F に設定すると共に、大当り遊技が終了することを示す大当り終了コマンドをサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信する。続いて、大当り遊技終了後の遊技状態を設定する。具体的には、大当り遊技の開始契機が大当り図柄 1 ~ 3 5 の停止表示であった場合は、大当り遊技終了後の遊技状態を「通常状態」に設定すべく、高確フラグ、変動短縮フラグ、開放延長フラグを O F F に設定したままとし、大当り遊技の開始契機が大当り図柄 3 6 ~ 7 0 の停止表示であった場合は、大当り遊技終了後の遊技状態を「確変状態」に設定すべく、高確フラグ、変動短縮フラグ、開放延長フラグを O N に設定する。大当り遊技終了後の遊技状態が「確変状態」に設定された場合は、次に大当り遊技が開始されるまで遊技状態は「確変状態」に設定されたままとなる。尚、遊技状態を設定する主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、「遊技状態設定手段」として機能するものである。

【 0 0 8 8 】

D . 図柄変動演出 :

D - 1 . 予告演出の種類 :

サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、図柄変動演出の一環として、特別図柄が大当り図柄 (識別図柄 2 7 a , 2 7 b , 2 7 c がゾロ目) で停止表示する可能性を示唆する予告演出を行うことがある。そして、この予告演出として、第二の予告演出と、遊技者にとって該第二の予告演出よりも認知し易い第一の予告演出を実行可能である。尚、以下では、

予告演出（第一の予告演出または第二の予告演出）が示唆する「特別図柄が大当たり図柄（識別図柄 27a, 27b, 27c がゾロ目）で停止表示する可能性」を「大当たり期待度」とも表現する。また、予告演出を実行するサブ制御基板 220 の CPU 221 は、「演出発生手段」として機能するものである。

【0089】

図 14 は、本実施例の主要な予告演出（第一の予告演出）を例示する説明図である。本実施例の第一の予告演出としては、3 種類の第一の予告演出 A ~ C を実行可能である。なかでも、第一の予告演出 A は、図 14 (a) に示すように、演出表示装置 27 の表示画面にキャラクター A を表示する演出である。また、第一の予告演出 B は、図 14 (b) に示すように、演出表示装置 27 の表示画面にキャラクター B を表示する演出である。また、第一の予告演出 C は、図 14 (c) に示すように、演出表示装置 27 の表示画面にキャラクター C を表示する演出である。詳しくは後述するが、これら 3 種類の第一の予告演出 A ~ C は、大当たり期待度が互いに異なっており、第一の予告演出 C の大当たり期待度が最も高く、次に第一の予告演出 B の大当たり期待度が高く、第一の予告演出 A の大当たり期待度が最も低くなっている。尚、図 14 では、変動表示する識別図柄 27a, 27b, 27c に重ねて第一の予告演出を表示しているが、第一の予告演出が開始されるタイミングで、変動表示する識別図柄 27a, 27b, 27c を第一の予告演出と重ならない位置に縮小して表示することとしてもよい。

【0090】

図 15 は、本実施例の副次的な予告演出（第二の予告演出）を例示する説明図である。本実施例の第二の予告演出としては、3 種類の第二の予告演出 A ~ C を実行可能である。なかでも、第二の予告演出 A は、図 15 (a) に示すように、演出表示装置 27 の表示画面に「チャンス」という文字を表示する演出である。また、第二の予告演出 B は、図 15 (b) に示すように、演出表示装置 27 の表示画面に「熱い」の文字を表示する演出である。また、第二の予告演出 C、図 15 (c) に示すように、演出表示装置 27 の表示画面に「確定」の文字を表示する演出である。詳しくは後述するが、これら 3 種類の第二の予告演出 A ~ C は、大当たり期待度が互いに異なっており、第二の予告演出 C の大当たり期待度が最も高く、次に第二の予告演出 B の大当たり期待度が高く、第二の予告演出 A の大当たり期待度が最も低くなっている。

【0091】

図 14 と図 15 とを比較すると明らかなように、第一の予告演出と第二の予告演出とは、演出表示装置 27 の表示画面における表示位置が互いに異なっている。具体的には、第一の予告演出は演出表示装置 27 の表示画面の中央に表示されており、第二の予告演出は演出表示装置 27 の表示画面の隅部に表示されている。従って、第一の予告演出は第二の予告演出より遊技者にとって認知し易い構成となっている。ここで、図 14、図 15 に示す例では、上述したように第一の予告演出と第二の予告演出とは、演出表示装置 27 の表示画面における表示位置が互いに異なる構成としたが、第一の予告演出および第二の予告演出は、第一の予告演出が第二の予告演出より遊技者にとって認知し易い構成であればよく、次のような構成であってもよい。

【0092】

例えば、図 14、図 15 に示す例も該当するが、第一の予告演出の表示領域が第二の予告演出の表示領域より大きい構成としてもよい。また、図 16 に示すように、演出表示装置 27 とは別に演出表示装置 27 より小型の表示装置 40（いわゆるサブディスプレイ）を設けて、演出表示装置 27 の表示画面に第一の予告演出を表示し、小型の表示装置 40 の表示画面に第二の予告演出を表示する構成としてもよい。また、第一の予告演出および第二の予告演出の双方を小型の表示装置 40 の表示画面に表示し、該表示画面における第一の予告演出の表示領域が第二の予告演出の表示領域より大きい構成としてもよい。また、第一の予告演出は図 14 を用いて前述した構成とし、第二の予告演出は該第一の予告演出より小さいキャラクター（いわゆるミニキャラクター）を表示する構成としてもよい。また、第一の予告演出で表示する画像の透過率より第二の予告演出で表示する画像の透過

率を大きくする構成、換言すると、第一の予告演出で表示する画像の後に位置する画像より第二の予告演出で表示する画像の後に位置する画像の方が遊技者にとって認知し易い構成としてもよい。また、第一の予告演出で出力される音声は第二の予告演出で出力される音声よりも大きい構成としてもよい。

【0093】

D - 2 . 予告演出の実行確率 :

本実施例のパチンコ機 1 では、上述のような予告演出を実行可能であるが、これらの予告演出は遊技状態に応じた確率で実行される。つまり、本実施例のパチンコ機 1 では、遊技状態として、「通常状態（低確率状態かつ非電サボ状態）」と「確変状態（高確率状態かつ電サボ状態）」との 2 種類の遊技状態を設定可能であるところ、これらの 2 種類の遊技状態において互いに異なる確率で予告演出が実行される。

10

【0094】

図 17 は、本実施例の予告演出の実行確率を示す説明図である。なかでも、図 17 (a) には、大当たり判定の結果が大当たりであるときの特別図柄の変動表示（以下「大当たり変動」ともいう）における予告演出の実行確率が示されている。図 17 (a) に示すように、通常状態にて大当たり変動が行われる場合は、10 % の確率で第一の予告演出 A を実行し、20 % の確率で第一の予告演出 B を実行し、30 % の確率で第一の予告演出 C を実行する。また、確変状態にて大当たり変動が行われる場合は、5 % の確率で第一の予告演出 A を実行し、30 % の確率で第一の予告演出 B を実行し、40 % の確率で第一の予告演出 C を実行する。

20

【0095】

また、通常状態にて大当たり変動が行われる場合は、10 % の確率で第二の予告演出 A を実行し、20 % の確率で第二の予告演出 B を実行し、30 % の確率で第二の予告演出 C を実行する。また、確変状態にて大当たり変動が行われる場合は、5 % の確率で第二の予告演出 A を実行し、30 % の確率で第二の予告演出 B を実行し、40 % の確率で第二の予告演出 C を実行する。

【0096】

以上は、大当たり変動における予告演出の実行確率について説明した。これに対して、図 17 (b) には、大当たり判定の結果が外れであるときの特別図柄の変動表示（以下「外れ変動」ともいう）における予告演出の実行確率が示されている。図 17 (b) に示すように、通常状態にて外れ変動が行われる場合は、30 % の確率で第一の予告演出 A を実行し、5 % の確率で第一の予告演出 B を実行し、第一の予告演出 C は実行しないこととしている。また、確変状態にて外れ変動が行われる場合は、10 % の確率で第一の予告演出 A を実行し、8 % の確率で第一の予告演出 B を実行し、第一の予告演出 C は実行しないこととしている。

30

【0097】

また、通常状態にて外れ変動が行われる場合は、30 % の確率で第二の予告演出 A を実行し、5 % の確率で第二の予告演出 B を実行し、第二の予告演出 C は実行しないこととしている。また、確変状態にて外れ変動が行われる場合は、10 % の確率で第二の予告演出 A を実行し、8 % の確率で第二の予告演出 B を実行し、第二の予告演出 C は実行しないこととしている。

40

【0098】

大当たり変動中に第一の予告演出が行われる場合は、図 17 (a) を用いて上述したように、最も高い確率で第一の予告演出 C が行われ、次に高い確率で第一の予告演出 B が行われ、最も低い確率で第一の予告演出 A が行われる。これに対して、外れ変動中に第一の予告演出が行われる場合は、図 17 (b) を用いて上述したように、最も高い確率で第一の予告演出 A が行われ、次に高い確率で第一の予告演出 B が行われ、第一の予告演出 C は行われない。従って、第一の予告演出 C は大当たり期待度の最も高い演出であり、第一の予告演出 B は次に大当たり期待度の高い演出であり、第一の予告演出 A は大当たり期待度の最も低い演出である。特に、第一の予告演出 C は、外れ変動中には行われないため（大当たり変動

50

中のみにしか行われなため)、第一の予告演出Cが行われる場合は、必ず特別図柄が大当たり図柄で停止表示する。すなわち、第一の予告演出Cは、特別図柄が大当たり図柄で停止表示することが確定していることを遊技者に示す演出、いわゆる確定演出である。

【0099】

大当たり変動中に第一の予告演出が行われる場合は、図17(a)を用いて上述したように、最も高い確率で第二の予告演出Cが行われ、次に高い確率で第二の予告演出Bが行われ、最も低い確率で第二の予告演出Aが行われる。これに対して、外れ変動中に第二の予告演出が行われる場合は、図17(b)を用いて上述したように、最も高い確率で第二の予告演出Aが行われ、次に高い確率で第二の予告演出Bが行われ、第二の予告演出Cは行われな。従って、第二の予告演出Cは大当たり期待度の最も高い演出であり、第二の予告演出Bは次に大当たり期待度の高い演出であり、第二の予告演出Aは大当たり期待度の最も低い演出である。特に、第二の予告演出Cは、外れ変動中には行われなため(大当たり変動中のみにしか行われなため)、第二の予告演出Cが行われる場合は、必ず特別図柄が大当たり図柄で停止表示する。すなわち、第二の予告演出Cは、特別図柄が大当たり図柄で停止表示することが確定していることを遊技者に示す演出、いわゆる確定演出である。

【0100】

尚、実行される第一の予告演出および第二の予告演出の種類は、主制御基板200のCPU201によって選択された変動パターンに対応して決定することとしてもよいし、サブ制御基板220のCPU221が抽選によって決定することとしてもよい。

【0101】

以下では、図17を用いて上述した予告演出の実行確率を、遊技状態(通常状態、確変状態)に着目して説明する。本実施例のパチンコ機1では、図17(a)に示すように、通常状態にて大当たり変動が行われる場合は、第一の予告演出A~Cの何れかが行われる確率は60%(10%+20%+30%)であり、第二の予告演出A~Cの何れかが行われる確率も60%(10%+20%+30%)である。これに対して、確変状態にて大当たり変動が行われる場合は、第一の予告演出A~Cの何れかが行われる確率は75%(5%+30%+40%)であり、第二の予告演出A~Cの何れかが行われる確率も75%(5%+30%+40%)である。すなわち、大当たり変動が行われる場合は、確変状態の方が通常状態よりも高い確率で第一の予告演出および第二の予告演出が行われることとなる。尚、大当たり変動が行われる場合は、確変状態の方が通常状態よりも高い確率で、第一の予告演出および第二の予告演出の少なくとも一方が行われることとしてもよい。

【0102】

また、図17(b)に示すように、通常状態にて外れ変動が行われる場合は、第一の予告演出A~Cの何れかが行われる確率は35%(30%+5%+0%)であり、第二の予告演出A~Cの何れかが行われる確率も35%(30%+5%+0%)である。これに対して、確変状態にて外れ変動が行われる場合は、第一の予告演出A~Cの何れかが行われる確率は18%(10%+8%+0%)であり、第二の予告演出A~Cの何れかが行われる確率も18%(10%+8%+0%)である。すなわち、外れ変動が行われる場合は、通常状態の方が確変状態よりも高い確率で第一の予告演出および第二の予告演出が行われることとなる。尚、外れ変動が行われる場合は、通常状態の方が確変状態よりも高い確率で、第一の予告演出および第二の予告演出の少なくとも一方が行われることとしてもよい。

【0103】

ここで、確変状態、すなわち、高確率状態かつ電サボ状態は、大当たり判定の結果が大当たりとなる確率が高く、第2始動口17bに遊技球が入球し易いことで遊技者の遊技球(以下「持ち球」ともいう)の減少を抑制できる状態である。従って、遊技者にとって確変状態は、持ち球が大きく減少しないまま大当たり遊技が行われることが認識できる状態であり、ひいては、大当たり遊技が開始されても当然のこととして遊技興趣が大きく高まることは少ない状態である。このような確変状態において、外れ変動が行われる場合に第一の予告演出や第二の予告演出を高い確率で行うと、これらの演出を遊技者に煩わしく感じさせて

しまう虞がある。この点、本実施例のパチンコ機 1 では、確変状態にて外れ変動が行われる場合は、通常状態にて外れ変動が行われる場合よりも低い確率で第一の予告演出および第二の予告演出を行うこととしたので、遊技者が第一の予告演出や第二の予告演出を煩わしく感じてしまうことを抑制することができる。

【0104】

一方、通常状態、すなわち、低確率状態かつ非電サボ状態は、大当たり判定の結果が大当たりとなる確率が低く、第 2 始動口 17b に遊技球が入球し難いことで持ち球の減少を抑制できない状態である。従って、遊技者にとって通常状態は、大当たり遊技が開始されることを強く所望する状態であり、ひいては、第一の予告演出や第二の予告演出に対する遊技者の注目が高まる状態である。本実施例のパチンコ機 1 では、このような第一の予告演出や第二の予告演出に対する遊技者の注目が高まる通常状態にて外れ変動が行われる場合は、通常状態にて外れ変動が行われる場合よりも、高い確率で第一の予告演出および第二の予告演出を行うこととしたので、通常状態における遊技興趣を高めることができる。また、通常状態にて外れ変動が行われる場合は、第一の予告演出および第二の予告演出の双方を高い確率で行うこととしたので、第一の予告演出と第二の予告演出の種々の組合せが 1 回の図柄変動演出中に行われ易くなる。この結果、図柄変動演出の内容を複雑にすることができ、熟練した遊技者に対しても、遊技興趣を高めることができる。

【0105】

また、本実施例のパチンコ機 1 では、確定演出である第一の予告演出 C および第二の予告演出 C は、通常状態の方が確変状態より低い確率で行われる。ここで、第一の予告演出 C および第二の予告演出 C は、遊技者に大当たり遊技が開始されることを示す確定演出であることから、これらの演出が実行された時点で遊技者に安心感を与えてしまう。通常状態は、上述したように大当たり遊技の開始を遊技者が強く所望する状態であるので、このような通常状態において、上述の確定演出を行って早めに遊技者に安心感を与えるよりは、大当たり遊技が開始されるか否かを示す演出を遅らして、図柄変動演出に遊技者を注目させた方が遊技興趣を高めることができる。この点、いわゆる確定演出である第一の予告演出 C および第二の予告演出 C は、通常状態の方が確変状態より低い確率で行われるので、通常状態における遊技興趣を高めることができる。

【0106】

また、本実施例のパチンコ機 1 では、第一の予告演出 A より大当たり期待度の高い第一の予告演出 B、第二の予告演出 A より大当たり期待度の高い第二の予告演出 B（以下では、第一の予告演出 B と第二の予告演出 B をまとめて「激熱予告演出」ともいう）は、次のような確率で行われることとしている。すなわち、激熱予告演出は、通常状態にて外れ変動が行われる場合は、確変状態にて外れ変動が行われる場合よりも低い確率で行われる。ここで、上述したように通常状態は、確変状態よりも遊技者に不利な状態であることから、確変状態と比較して遊技興趣が低下し易い。そして、このような遊技興趣が低下し易い通常状態において、高い頻度で激熱予告演出を行った上で大当たり遊技が開始されないと（外れ変動であると）、更に遊技興趣が低下する虞がある。この点、本実施例のパチンコ機 1 では、激熱予告演出は、通常状態にて外れ変動が行われる場合は、確変状態にて外れ変動が行われる場合よりも低い確率で行われることとしたので、通常状態において遊技興趣が低下することを抑制することができる。

【0107】

また、本実施例のパチンコ機 1 では、第一の予告演出 B より大当たり期待度の低い第一の予告演出 A、第二の予告演出 B より大当たり期待度の低い第二の予告演出 A（以下では、第一の予告演出 A と第二の予告演出 B をまとめて「チャンス予告演出」ともいう）は、次のような確率で行われることとしている。すなわち、チャンス予告演出は、通常状態にて外れ変動が行われる場合は、確変状態にて外れ変動が行われる場合よりも高い確率で行われる。ここで、本実施例のパチンコ機 1 も含め一般的なパチンコ機では、通常状態においては特別図柄の変動表示時間（1 回の図柄変動演出の実行時間）が、確変状態と比較して長くなり易い。従って、通常状態における予告演出の実行頻度を低くすると、遊技興趣が低

下する虞がある（遊技者を退屈させてしまう虞がある）。この点、本発明のパチンコ機 1 では、特別図柄の変動表示時間（1 回の図柄変動演出の実行時間）が長くなり易い通常状態にて外れ変動が行われる場合は、確変状態にて外れ変動が行われる場合よりも高い確率でチャンス予告演出を行うこととしたので、通常状態において遊技興趣が低下することを抑制することができる。

【0108】

E．変形例：

E - 1．変形例 1：

（時短状態、潜確状態）

上述した実施例では、遊技状態として「通常状態（低確率状態かつ電サボ状態）」と「確変状態（高確率状態かつ電サボ状態）」を設定可能であるパチンコ機 1 について説明したが、変形例 1 では、これらの遊技状態に加えて（または「確変状態」に代えて）、低確率状態かつ電サボ状態（以下「時短状態」ともいう）、および、高確率状態かつ非電サボ状態（以下「潜確状態」ともいう）の両方または一方を設定可能であることとしてもよい。尚、このような「時短状態（低確率状態かつ電サボ状態）」や「潜確状態（高確率状態かつ非電サボ状態）」も、大当り遊技終了後に設定可能であるが、該大当り遊技が開始される際に各状態に対応する特別図柄（例えば、時短状態であれば特別図柄 71～80、潜確状態であれば特別図柄 81～90）が停止表示された場合に設定される。そして、このような変形例 1 においても、第一の予告演出および第二の予告演出を遊技状態に応じた確率で実行する。

【0109】

例えば、変形例 1 では、確変状態にて外れ変動が行われる場合は、時短状態および潜確状態にて外れ変動が行われる場合よりも低い確率で、第一の予告演出と第二の予告演出の両方または一方を行うこととしてもよい。こうすると、確変状態における予告演出の態様が、時短状態および潜確状態における予告演出の態様よりも複雑化することを抑制できるので、確変状態にて次の大当り遊技の開始を早く体感することを所望する熟練の遊技者に対して、遊技興趣を高めることができる。

【0110】

また、変形例 1 では、確定演出（第一の予告演出 C および第二の予告演出 C）は、確変状態の方が、通常状態および時短状態よりも高い確率で行われることとしてもよい。こうすることによっても、確変状態にて次の大当り遊技の開始を早く体感することを所望する熟練の遊技者に対して、遊技興趣を高めることができる。

【0111】

また、変形例 1 では、激熱予告演出（第一の予告演出 B および第二の予告演出 B）は、確変状態にて外れ変動が行われる場合は、時短状態にて外れ変動が行われる場合よりも高い確率で行われることとしてもよい。こうすることによっても、確変状態にて次の大当り遊技の開始を早く体感することを所望する熟練の遊技者に対して、遊技興趣を高めることができる。

【0112】

また、変形例 1 では、チャンス予告演出（第一の予告演出 A および第二の予告演出 A）は、確変状態にて外れ変動が行われる場合は、通常状態にて外れ変動が行われる場合よりも低い確率で行われることとしてもよい。こうすると、特別図柄の変動表示時間（1 回の図柄変動演出の実行時間）が短い確変状態にてチャンス予告演出が過度に行われることで演出内容が分かり難くなってしまうことを抑制することができる。

【0113】

また、変形例 1 では、時短状態にて外れ変動が行われる場合は、通常状態にて外れ変動が行われる場合よりも低い確率で第一の予告演出および第二の予告演出を行うこととしてもよい。

【0114】

また、変形例 1 では、時短状態にて外れ変動が行われる場合は、潜確状態よりも低い確

率で第一の予告演出および第二の予告演出を行うこととしてもよい。ここで、変形例 1 も含め一般的なパチンコ機では、時短状態においては特別図柄の変動表示時間（1 回の図柄変動演出の実行時間）が、潜確状態と比較して短くなり易い。このように特別図柄の変動表示時間（1 回の図柄変動演出の実行時間）が短い時短状態にてチャンス予告演出が過度に行われることで演出内容が分かり難くなってしまうことを抑制することができる。

【0115】

また、変形例 1 では、確定演出（第一の予告演出 C および第二の予告演出 C）は、時短状態の方が、確変状態よりも高い確率で行われることとしてもよい。こうすることによっても、確変状態にて次の大当り遊技の開始を早く体感することを所望する熟練の遊技者に対して、遊技興趣を高めることができる。

10

【0116】

また、変形例 1 では、激熱予告演出（第一の予告演出 B および第二の予告演出 B）は、時短状態にて外れ変動が行われる場合は、通常状態にて外れ変動が行われる場合よりも高い確率で行われることとしてもよい。こうすると、時短状態にて大当り遊技が開始されること（いわゆる連荘が行われること）を所望する遊技者に対して、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0117】

また、変形例 1 では、チャンス予告演出（第一の予告演出 A および第二の予告演出 A）は、時短状態にて外れ変動が行われる場合は、通常状態にて外れ変動が行われる場合よりも低い確率で行われることとしてもよい。こうすると、特別図柄の変動表示時間（1 回の図柄変動演出の実行時間）が短い時短状態にてチャンス予告演出が過度に行われることで演出内容が分かり難くなってしまうことを抑制することができる。

20

【0118】

また、変形例 1 では、潜確状態にて外れ変動が行われる場合は、通常状態にて外れ変動が行われる場合よりも高い確率で第一の予告演出を行うこととしてもよい。また、潜確状態にて外れ変動が行われる場合は、通常状態にて外れ変動が行われる場合よりも高い確率で第一の予告演出および第二の予告演出を行うこととしてもよい。こうすると、潜確状態であることを遊技者に推測させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0119】

また、変形例 1 では、潜確状態にて外れ変動が行われる場合は、通常状態および高確状態にて外れ変動が行われる場合よりも高い確率で第一の予告演出を行うこととしてもよい。また、潜確状態にて外れ変動が行われる場合は、時短状態および確変状態にて外れ変動が行われる場合よりも高い確率で第一の予告演出および第二の予告演出を行うこととしてもよい。こうすると、特別図柄の変動表示時間（1 回の図柄変動演出の実行時間）が短い時短状態および確変状態にて第一の予告演出および第二の予告演出が過度に行われることで演出内容が分かり難くなってしまうことを抑制することができる。

30

【0120】

また、変形例 1 では、確定演出（第一の予告演出 C および第二の予告演出 C）は、潜確状態の方が、通常状態よりも高い確率で行われることとしてもよい。こうすると、潜確状態にて大当り遊技が開始されることを所望する（潜確状態であることを推測する）遊技者に対して、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0121】

また、変形例 1 では、激熱予告演出（第一の予告演出 B および第二の予告演出 B）は、潜確状態にて外れ変動が行われる場合は、通常状態にて外れ変動が行われる場合よりも高い確率で行われることとしてもよい。こうすることによっても、潜確状態にて大当り遊技が開始されることを所望する（潜確状態であることを推測する）遊技者に対して、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0122】

また、変形例 1 では、チャンス予告演出（第一の予告演出 A および第二の予告演出 A）は、潜確状態にて外れ変動が行われる場合は、通常状態にて外れ変動が行われる場合より

50

も低い確率で行われることとしてもよい。

【 0 1 2 3 】

E - 2 . 変形例 2 :

(S T 確変、隠れ確変)

上述した実施例および変形例 1 では、遊技状態に応じて (通常状態、確変状態、時短状態、潜確状態の何れが設定されているかに応じて)、第一の予告演出や第二の予告演出の実行確率を設定することとした。これに限らず、「演出モード」に応じて、第一の予告演出や第二の予告演出の実行確率を設定することとしてもよい。尚、「演出モード」とは、設定されている遊技状態に拘わらず演出の態様が設定されるモードであり、設定される演出モードによって、識別図柄 2 7 a , 2 7 b , 2 7 c の態様や、背景画像 2 7 d の態様、出力される音声などが異なる。例えば、所定の遊技状態が設定されてから所定回数の図柄変動遊技が行われるまでは演出モード A が設定されることで背景画像 2 7 d が赤色で表示され、所定回数の図柄変動遊技が行われた後は、遊技状態がそのままであっても演出モード B が設定される (演出モード A から演出モード B に変更される) ことで背景画像 2 7 d が青色で表示される。

10

【 0 1 2 4 】

このような演出モードの変更は、種々の方法を採用することができる。例えば、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 またはサブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 が所定の条件が成立したときに抽選を行い、該抽選の結果が所定の結果となったときにサブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 が演出モードを変更してもよいし、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 によって特定の変動パターンが選択されたときにサブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 が演出モードを変更してもよいし、主制御基板 2 0 0 の R A M 2 0 3 またはサブ制御基板 2 2 0 の R A M 2 2 3 に所定の遊技状態が設定されてからの図柄変動遊技回数を計数する演出カウンタを設け、該演出カウンタの数値が所定数値となったときに (所定の遊技状態が設定されてから所定回数の図柄変動遊技回数が行われたときに)、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 が演出モードを変更することとしてもよい。尚、図柄変動遊技回数を計数する例を、さらに具体的に説明すると、大当り遊技終了後から特別図柄が変動表示を開始し、変動停止する回数を変動回数として計数する変動回数計数手段を備える。大当り遊技終了後に、確変状態が設定される有利状態の期間となる。有利状態の期間は、大当り遊技の終了後から変動回数計数手段の計数値に基づいて、所定の計数値 (例えば 5 0 回) で終了する。変動回数計数手段によって所定の計数値の第一期間 (前半 2 0 回) と第一期間より後の期間である第二期間 (後半 3 0 回) を設定する。尚、演出モードを設定するサブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、「演出モード設定手段」として機能するものである。

20

30

【 0 1 2 5 】

(S T 確変)

このような変形例 2 では、次のような構成としてもよい。例えば、確変状態が設定されてから第 1 所定回数 (例えば 5 0 回) の図柄変動遊技が行われたら該確変状態を終了して通常状態を設定する構成 (いわゆる S T) とする。加えて、確変状態が設定されてから第 1 所定回数より少ない第 2 所定回数 (例えば 2 0 回) の図柄変動遊技が行われたら演出モードを演出モード A から演出モード B に変更する構成とする。そして、確変状態中の演出モード A が設定された期間と、確変状態中の演出モード B が設定された期間とで、第一の予告演出および第二の予告演出の少なくとも一方の実行確率を互いに異ならせる構成としてもよい。例えば、確変状態中の演出モード B が設定された期間にて外れ変動が行われる場合は (確変状態の後半は)、確変状態中の演出モード A が設定された期間にて外れ変動が行われる場合よりも (確変状態の後半よりも)、高い確率で第一の予告演出および第二の予告演出 (または何れか一方) を行うこととしてもよい。こうすると、演出モード A が設定された期間と演出モード B が設定された期間とにおける演出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。

40

【 0 1 2 6 】

また、変形例 2 では、確変状態中の演出モード B が設定された期間は、確変状態中の演

50

出モード A が設定された期間よりも、多くの種類（または互いに異なる種類）の第一の予告演出および第二の予告演出（または何れか一方）を実行可能であることとしてもよい。例えば、確変状態中の演出モード A が設定された期間は、第一の予告演出 A ～ C および第二の予告演出 A ～ C を実行可能であり、確変状態中の演出モード B が設定された期間は、第一の予告演出 A ～ C に加えてこれらと異なる第一の予告演出 D、および、第二の予告演出 A ～ C に加えてこれらと異なる第二の予告演出 D を実行可能であることとしてもよい。尚、この場合の第一の予告演出 D および第二の予告演出 D は、チャンス演出、激熱演出、確定演出の何れであってもよい。さらに、確変状態中の演出モード B において、第二の予告演出の予告種を演出モード A とは予告の種類が異なる第二予告種としてもよい。前述の「チャンス」「熱い」「確定」等の文字を表示する演出が、第一予告種であるのに対して、文字以外の演出を第二予告種とする。例えば、第二予告種では第一の予告演出のキャラクターに比較して大きさが小さいミニキャラ a、b、c、d、e、f を第二の予告演出として、大当り期待度に応じて出現させる。ミニキャラ a < ミニキャラ b < ミニキャラ c < ミニキャラ d < ミニキャラ e < ミニキャラ f の順番で大当り期待度が高くなる。そして、第一予告種の数よりも第二予告種の数多くする。こうすることによっても、演出モード A が設定された期間と演出モード B が設定された期間における演出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。

10

【0127】

また、変形例 2 では、確変状態中の演出モード A が設定された期間にて外れ変動が行われる場合は、時短状態にて外れ変動が行われる場合よりも低い確率で第一の予告演出および第二の予告演出を実行し、確変状態中の演出モード B が設定された期間にて外れ変動が行われる場合は、時短状態にて外れ変動が行われる場合よりも高い確率で第一の予告演出および第二の予告演出を実行することとしてもよい。所定回数で終了する確変状態（いわゆる ST）は、確変状態にて実行可能な残りの図柄変動遊技回数が少なくなってくると、確変状態にて大当り遊技が開始されないかという不安感を遊技者に与えることとなるので、遊技者はより一層図柄変動演出に注目することとなる。そこで上述のような構成とすると、遊技者がより一層図柄変動演出に注目する期間（確変状態中の演出モード B が設定された期間）において高い頻度で第一の予告演出および第二の予告演出を実行することができるので、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【0128】

また、変形例 2 では、激熱予告演出（第一の予告演出 B および第二の予告演出 B）は、確変状態中の演出モード B が設定された期間にて外れ変動が行われる場合は、時短状態にて外れ変動が行われる場合よりも高い確率で行われることとしてもよい。こうすることによっても、遊技者がより一層図柄変動演出に注目する期間（確変状態中の演出モード B が設定された期間）において高い頻度で第一の予告演出および第二の予告演出を実行することができるので、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【0129】

（隠れ確変）

また、変形例 2 では、少なくとも、通常状態、時短状態、確変状態を設定可能とし、時短状態と、確変状態の前半部分との演出モード（以下では、時短状態の演出モードと同様の演出モードを「時短演出モード」ともいう）を同一にしてもよい。具体的には、時短状態では時短演出モードを設定し、確変状態が設定されてから所定の条件が成立するまでも時短演出モードを設定する（いわゆる隠れ確変）。確変状態が設定されてから所定の条件が成立した後は確変状態を終了することなく時短演出モードを他の演出モード（確変状態であることを遊技者が認識できる演出モード）に変更する。こうすると、確変状態が設定されてから所定の条件が成立するまでは、遊技者に対して、時短状態であるように認識させることができる。そして、該所定の条件が成立すると、確変状態であることを認識させることができる。尚、以下では、確変状態が設定されてから所定の条件が成立するまでの期間を「隠れ確変期間」とも表現し、該所定の条件が成立してから確変状態が終了するまでの期間を「表出確変期間」とも表現する。

40

50

【0130】

そして、このような変形例2の「隠れ確変期間」は、遊技者が有利状態（確変状態）を認識困難な第一の有利状態である。一方、「表出確変期間」は、遊技者が有利状態（確変状態）を認識可能な第二の有利状態である。第一の有利状態と第二の有利状態とは、前述したように、所定の条件が成立することによって演出モードが切り換る。すなわち、主制御期間200のCPU201またはサブ制御基板220のCPU221が抽選を行い、抽選の結果が所定の結果となったときに演出モードが切り換る。また、主制御基板200のCPU201によって特定の変動パターンが選択されたときにサブ制御基板220のCPU221が「隠れ確変期間」を表示するモードから、「表出確変期間」を表示するモードに、演出モードが切り換る。あるいは、大当り遊技終了後、特別図柄の変動回数が所定回数（例えば100回）経過して、演出モードが切り換る。また、大当り遊技終了後、特別図柄の変動回数が所定回数（例えば100回転目）の図柄変動演出時に、演出モードが切り換ってもよい。

10

【0131】

そして、このような変形例2においては、隠れ確変期間と表出確変期間とで第一の予告演出および第二の予告演出（または何れか一方）の実行確率が互いに異なることとしてもよい。例えば、隠れ確変期間にて外れ変動が行われる場合は、表出確変期間にて外れ変動が行われる場合よりも、高い確率で第一の予告演出および第二の予告演出を行うこととしてもよい。

【0132】

20

また、表出確変期間は隠れ確変期間よりも多くの種類（または互いに異なる種類）の第一の予告演出および第二の予告演出（または何れか一方）を実行可能であることとしてもよいし、隠れ確変期間は表出確変期間よりも多くの種類（または互いに異なる種類）の第一の予告演出および第二の予告演出（または何れか一方）を実行可能であることとしてもよい。例えば、隠れ確変期間は第一の予告演出A～Cおよび第二の予告演出A～Cを実行可能であり、表出確変期間は第一の予告演出A～Cに加えてこれらと異なる第一の予告演出D、および、第二の予告演出A～Cに加えてこれらと異なる第二の予告演出Dを実行可能であることとしてもよい。尚、この場合の第一の予告演出Dおよび第二の予告演出Dは、チャンス演出、激熱演出、確定演出の何れであってもよい。さらに、表出確変期間において、第二の予告演出の予告種を隠れ確変期間とは予告の種類が異なる第二予告種としてもよい。前述の「チャンス」「熱い」「確定」等の文字を表示する演出が、第一予告種であるのに対して、文字以外の演出を第二予告種とする。例えば、第二予告種では第一の予告演出のキャラクターに比較して大きさが小さいミニキャラa、b、c、d、e、fを第二の予告演出として、大当り期待度に応じて出現させる。ミニキャラa<ミニキャラb<ミニキャラc<ミニキャラd<ミニキャラe<ミニキャラfの順番で大当り期待度が高くなる。そして、第一予告種の数よりも第二予告種の数多くを多くする。こうすること、隠れ確変期間と表出確変期間とにおける演出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。

30

【0133】

また、隠れ確変期間にて外れ変動が行われる場合は、時短状態にて外れ変動が行われる場合と同じ確率で、第一の予告演出および第二の予告演出（または何れか一方）を実行可能であることとしてもよい。こうすると、遊技者に対して、更に、隠れ確変期間を時短状態であると感じ易くさせることが可能となる。

40

【0134】

また、激熱予告演出（第一の予告演出Bおよび第二の予告演出B）は、隠れ確変期間にて外れ変動が行われる場合は時短状態にて外れ変動が行われる場合と同じ確率で行い、表出確変期間にて外れ変動が行われる場合は時短状態にて外れ変動が行われる場合と異なる確率（例えば時短状態より高い確率）で行うこととしてもよい。こうすることによって、遊技者に対して、更に、隠れ確変期間を時短状態であると感じ易くさせることが可能となる。

50

【 0 1 3 5 】

また、確定演出（第一の予告演出 C および第二の予告演出 C）は、隠れ確変期間は時短状態と同じ確率で行い、表出確変期間は時短状態と異なる確率（例えば時短状態より高い確率）で行うこととしてもよい。こうすることによっても、遊技者に対して、更に、隠れ確変期間を時短状態であると感じ易くさせることが可能となる。

【 0 1 3 6 】

また、チャンス予告演出（第一の予告演出 A および第二の予告演出 A）は、隠れ確変期間は時短状態と同じ確率で行い、表出確変期間は時短状態と異なる確率（例えば時短状態より低い確率）で行うこととしてもよい。こうすることによっても、遊技者に対して、更に、隠れ確変期間を時短状態であると感じ易くさせることが可能となる。

10

【 0 1 3 7 】

以上、本発明の実施例および変形例について説明したが、本発明はこれら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 3 8 】

例えば、上述した実施例においては、大当り遊技の他に、大入賞口 3 1 の開放時間が大当り遊技より短い（例えば 0 . 2 秒 × 2 回）小当り遊技を実行可能としてもよい。例えば、特別図柄の種類として、大当り図柄および外れ図柄に加えて、小当り図柄を設け、図柄変動遊技の結果、小当り図柄が停止表示されると、小当り遊技を行うこととしてもよい。

20

【 0 1 3 9 】

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「貸球」や「賞球」として利用し、遊技盤に設けられた各種入賞口（第 1 始動口 1 7 a、第 2 始動口 1 7 b、大入賞口 3 1 d 等）への遊技球の入球に応じて所定数の賞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が、「賞球の払い出し」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、各種入賞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）を示すデータを主制御部あるいは払出制御部の R A M に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、各種入賞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。

30

【産業上の利用可能性】

【 0 1 4 0 】

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。

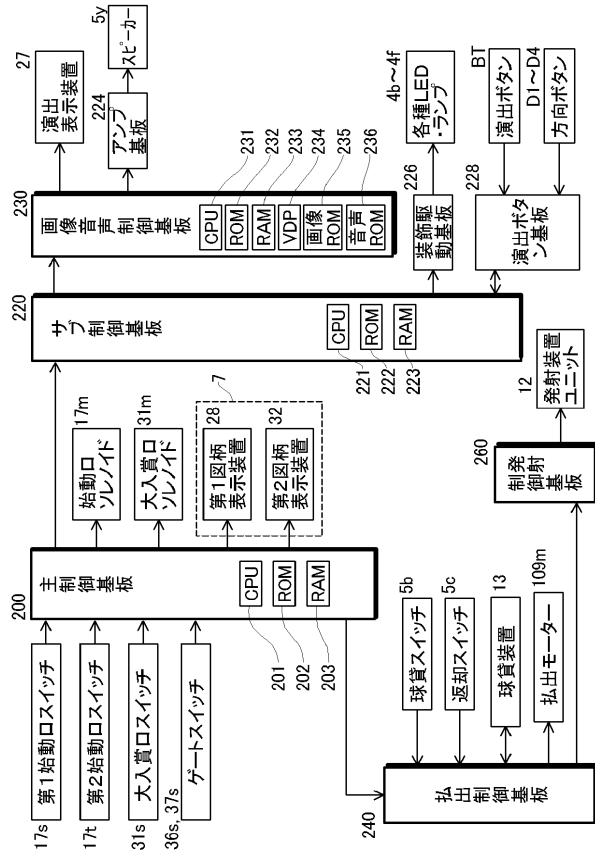
【符号の説明】

【 0 1 4 1 】

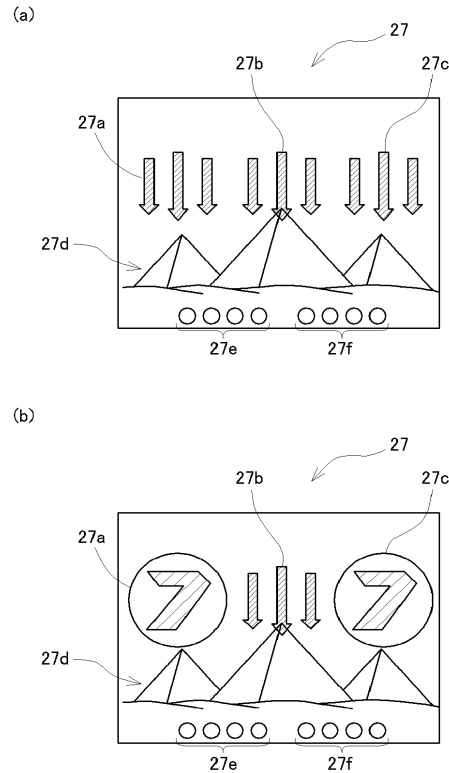
1 ... パチンコ機（遊技機）、1 7 a ... 第 1 始動口、1 7 b ... 第 2 始動口、2 8 ... 第 1 図柄表示装置、3 2 ... 第 2 図柄表示装置、3 1 d ... 大入賞口、2 0 0 ... 主制御基板、2 0 1 ... C P U（識別情報表示手段、遊技状態設定手段）、2 0 2 ... R O M、2 0 3 ... R A M、2 2 0 ... サブ制御基板、2 2 1 ... C P U（演出発生手段、演出モード設定手段）、2 2 2 ... R O M。

40

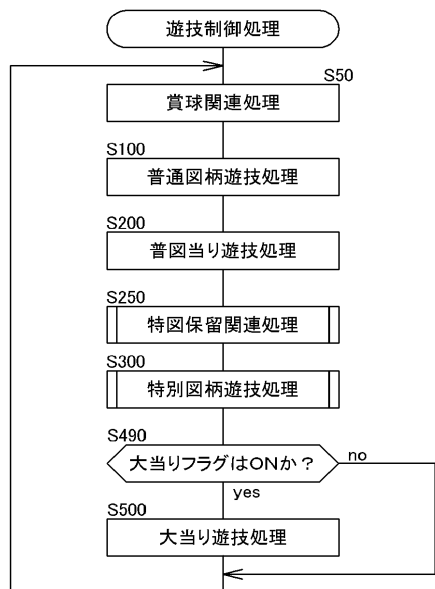
【 図 5 】



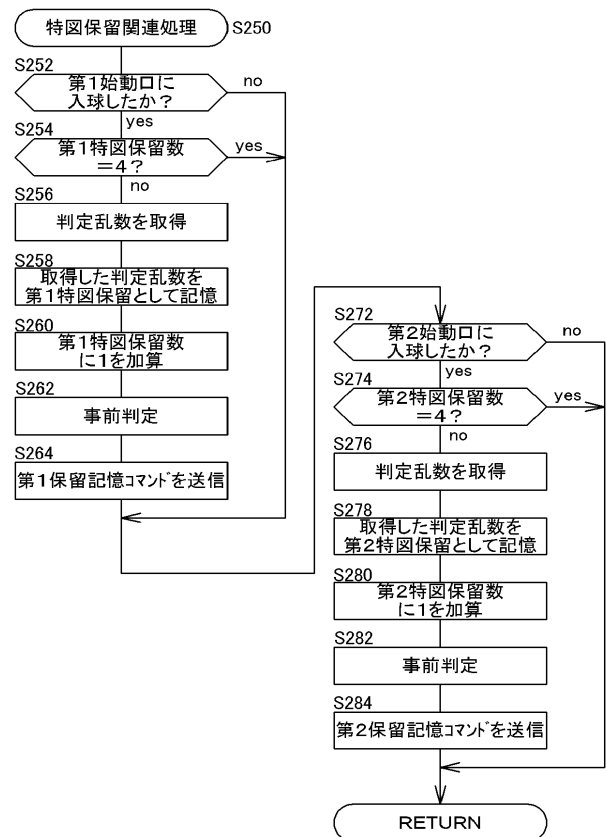
【 図 6 】



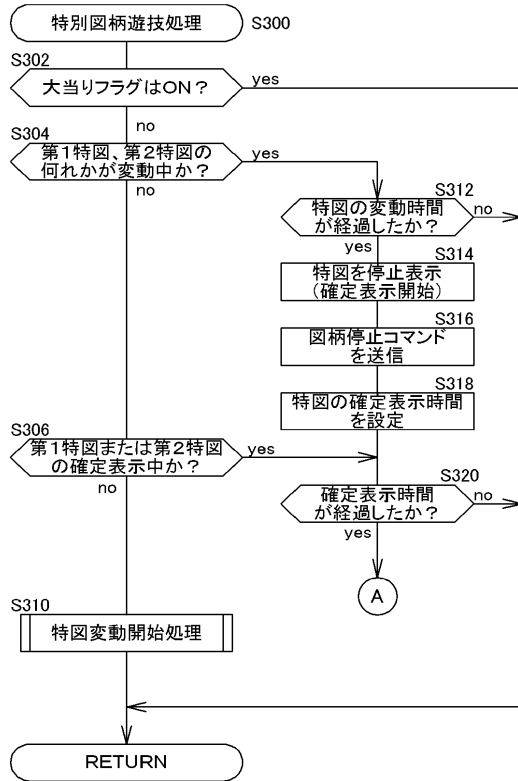
【 図 7 】



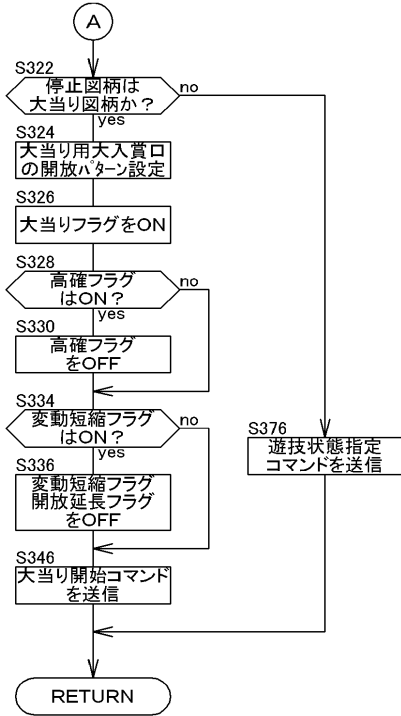
【 図 8 】



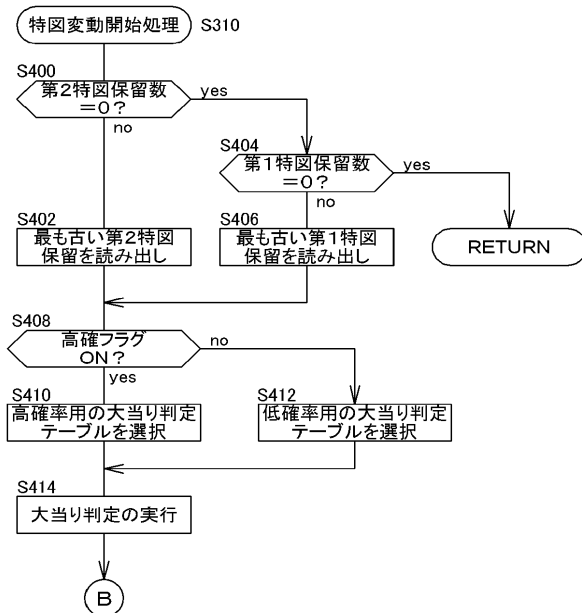
【図 9】



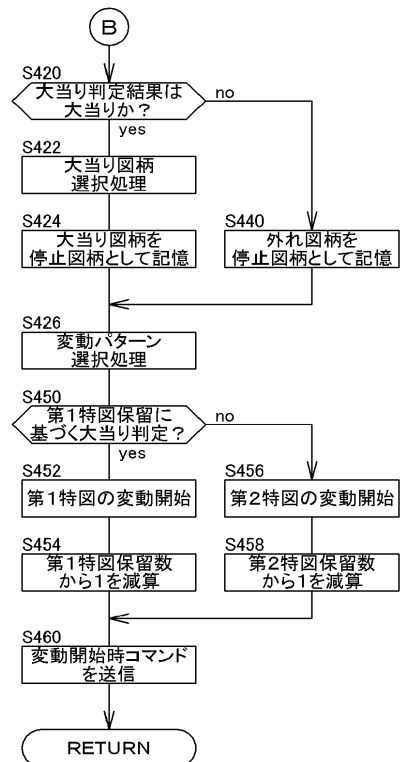
【図 10】



【図 11】



【図 12】



【 図 1 3 】

(a) 低確率用の大当り判定テーブル

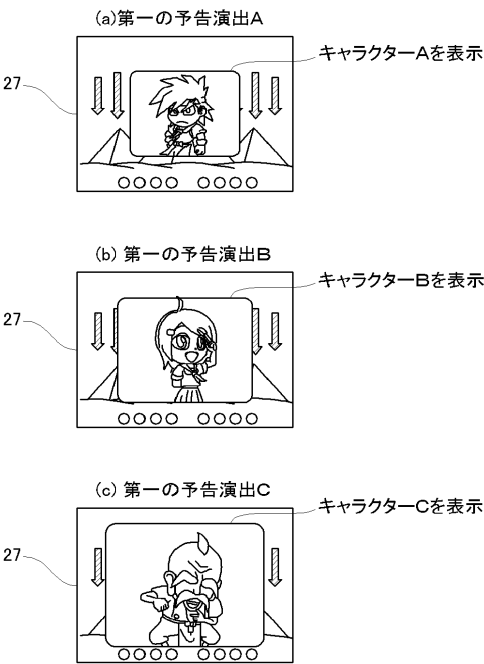
大当り判定 乱数	大当り判定 結果	確率
0 ~ 218	大当り	219/65536 (1/299.251)
219 ~ 65535	外れ	65317/65536

(b) 高確率用の大当り判定テーブル

大当り判定 乱数	大当り判定 結果	確率
0 ~ 1309	大当り	1310/65536 (1/50.027)
1310 ~ 65535	外れ	64226/65536

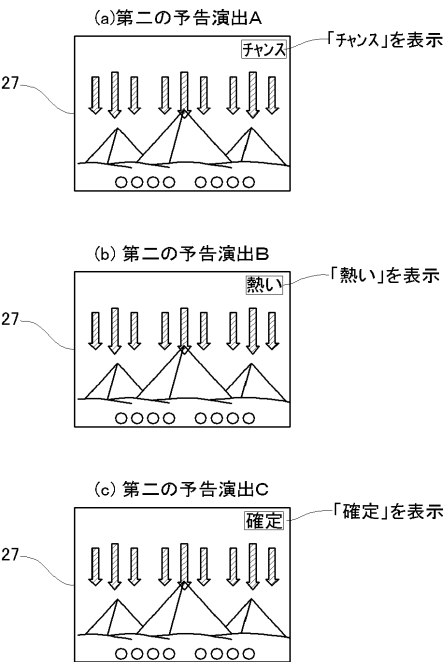
【 図 1 4 】

●第一の予告演出(キャラクターを表示する演出)

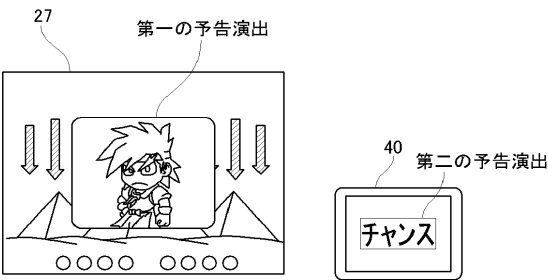


【 図 1 5 】

●第二の予告演出(文字を表示する演出)



【 図 1 6 】



【図 17】

(a) 大当り変動における予告演出実行確率

	通常状態	確変状態	
第一の予告演出A	10%	5%	低 ↑ 大当り期待度 ↓ 高
第一の予告演出B	20%	30%	
第一の予告演出C	30%	40%	

	通常状態	確変状態	
第二の予告演出A	10%	5%	低 ↑ 大当り期待度 ↓ 高
第二の予告演出B	20%	30%	
第二の予告演出C	30%	40%	

(b) 外れ変動における予告演出実行確率

	通常状態	確変状態	
第一の予告演出A	30%	10%	低 ↑ 大当り期待度 ↓ 高
第一の予告演出B	5%	8%	
第一の予告演出C	0%	0%	

	通常状態	確変状態	
第二の予告演出A	30%	10%	低 ↑ 大当り期待度 ↓ 高
第二の予告演出B	5%	8%	
第二の予告演出C	0%	0%	