

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6002093号
(P6002093)

(45) 発行日 平成28年10月5日(2016.10.5)

(24) 登録日 平成28年9月9日(2016.9.9)

(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 17 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2013-138850 (P2013-138850) (22) 出願日 平成25年7月2日(2013.7.2) (65) 公開番号 特開2015-9094 (P2015-9094A) (43) 公開日 平成27年1月19日(2015.1.19) 審査請求日 平成26年4月24日(2014.4.24)</p>	<p>(73) 特許権者 391010943 株式会社藤商事 大阪府大阪市中央区内本町一丁目1番4号 (74) 代理人 110001645 特許業務法人谷藤特許事務所 (72) 発明者 竹田 充宏 大阪市中央区内本町一丁目1番4号 株式 会社藤商事内 審査官 青▲柳▼ 祥子 (56) 参考文献 特開2012-120601 (JP, A) 特開2012-239538 (JP, A) 最終頁に続く</p>
---	---

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第1利益状態を発生させるか否かの第1抽選を第1図柄始動条件が成立することに基づいて行う第1抽選手段と、

前記第1抽選の結果に基づいて第1図柄を変動表示する第1図柄表示手段と、

前記第1抽選で当選することに基づいて前記第1図柄表示手段の変動後の停止図柄が第1特定態様となった場合に前記第1利益状態を発生させる第1利益状態発生手段と、

第2利益状態を発生させるか否かの第2抽選を第2図柄始動条件が成立することに基づいて行う第2抽選手段と、

前記第2抽選の結果に基づいて第2図柄を変動表示する第2図柄表示手段と、

前記第2抽選で当選することに基づいて前記第2図柄表示手段の変動後の停止図柄が第2特定態様となった場合に前記第2利益状態を発生させる第2利益状態発生手段と

を備えた遊技機において、

予告演出図柄を変動表示させた後、所定の予告演出態様で停止させる予告演出表示手段を備え、

前記予告演出表示手段による予告演出は、前記第1抽選の結果に基づく第1予告演出と前記第2抽選の結果に基づく第2予告演出とを含み、

前記予告演出表示手段は、前記第1予告演出と前記第2予告演出との何れか一方が実行中でないことを条件に他方を実行可能であり、

前記第1予告演出の場合の前記予告演出態様は複数種類の第1予告演出態様から選択し

10

20

前記第 2 予告演出の場合の前記予告演出態様は複数種類の第 2 予告演出態様から選択し

前記第 1 予告演出態様は全て前記第 2 予告演出態様に含まれるが、
前記第 2 予告演出態様は前記第 1 予告演出態様に含まれない第 2 専用態様を含む
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、パチンコ機、アレンジボール機、スロットマシン等の遊技機に関するもので 10
ある。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機等の遊技機では、利益状態を発生させるか否かの抽選を図柄始動条件が成立
することに基づいて行う抽選手段と、その抽選手段による抽選結果に基づいて図柄を変動
表示する図柄表示手段と、抽選手段による抽選で当選することに基づいて図柄表示手段の
変動後の停止図柄が特定態様となった場合に利益状態を発生させる利益状態発生手段とを
備えたものが一般的である。また、そのような遊技機の多くは、普通図柄表示手段と特別
図柄表示手段、二種類の特別図柄表示手段等、個別に変動する複数種類の図柄表示手段を
備えている。 20

【0003】

また、この種の図柄表示手段を備えた遊技機では、それぞれの図柄表示手段について、
図柄変動後の停止図柄が特定態様となるか否か等に関する予告演出を行うものも多い（例
えば特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2012 - 205744 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】 30

【0005】

複数種類の図柄表示手段を備えた従来の遊技機では、図柄表示手段毎に異なる予告演出
表示手段による予告演出が行われるため、予告演出表示手段の種類が必要以上に多くなり
、その多様さ故に演出が煩雑となり、かえって演出効果が低下する可能性があった。

【0006】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、各図柄表示手段に関する予告演出を最
小限の予告演出表示手段で行うことによって演出を簡素化し、演出効果の更なる向上が可
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】 40

本発明は、第 1 利益状態を発生させるか否かの第 1 抽選を第 1 図柄始動条件が成立する
ことに基づいて行う第 1 抽選手段 5 2 と、前記第 1 抽選の結果に基づいて第 1 図柄を変動
表示する第 1 図柄表示手段 3 1 と、前記第 1 抽選で当選することに基づいて前記第 1 図柄
表示手段 3 1 の変動後の停止図柄が第 1 特定態様となった場合に前記第 1 利益状態を発生
させる第 1 利益状態発生手段 5 6 と、第 2 利益状態を発生させるか否かの第 2 抽選を第 2
図柄始動条件が成立することに基づいて行う第 2 抽選手段 6 2 と、前記第 2 抽選の結果に
基づいて第 2 図柄を変動表示する第 2 図柄表示手段 3 2 と、前記第 2 抽選で当選するこ
とに基づいて前記第 2 図柄表示手段 3 2 の変動後の停止図柄が第 2 特定態様となった場合に
前記第 2 利益状態を発生させる第 2 利益状態発生手段 6 6 とを備えた遊技機において、予
告演出図柄を変動表示させた後、所定の予告演出態様で停止させる予告演出表示手段 3 7 50

を備え、前記予告演出表示手段 37 による予告演出は、前記第 1 抽選の結果に基づく第 1 予告演出と前記第 2 抽選の結果に基づく第 2 予告演出とを含み、前記予告演出表示手段 37 は、前記第 1 予告演出と前記第 2 予告演出との何れか一方が実行中でないことを条件に他方を実行可能であり、前記第 1 予告演出の場合の前記予告演出態様は複数種類の第 1 予告演出態様から選択し、前記第 2 予告演出の場合の前記予告演出態様は複数種類の第 2 予告演出態様から選択し、前記第 1 予告演出態様は全て前記第 2 予告演出態様に含まれるが、前記第 2 予告演出態様は前記第 1 予告演出態様に含まれない第 2 専用態様を含むものである。

【0008】

また、前記第 1 予告演出の場合の前記予告演出態様は複数種類の第 1 予告演出態様から選択し、前記第 2 予告演出の場合の前記予告演出態様は複数種類の第 2 予告演出態様から選択し、前記複数種類の第 1 予告演出態様と前記複数種類の第 2 予告演出態様との少なくとも一部を異ならせてもよい。この場合、前記第 1 予告演出態様は前記第 2 予告演出態様に含まれない第 1 専用態様を含み、前記第 2 予告演出態様は前記第 1 予告演出態様に含まれない第 2 専用態様を含むようにしてもよい。

10

【0009】

また、前記第 1 予告演出では前記予告演出図柄が第 1 高期待度態様で停止した場合に前記第 1 利益状態発生の期待度が最も高く、前記第 2 予告演出では前記予告演出図柄が第 2 高期待度態様で停止した場合に前記第 2 利益状態発生の期待度が最も高く、前記第 1 専用態様は前記第 1 高期待度態様を含み、前記第 2 専用態様は前記第 2 高期待度態様を含むようにしてもよい。

20

【0010】

また、前記複数種類の第 1 予告演出態様と前記複数種類の第 2 予告演出態様とは共に所定の共通態様を含むようにしてもよい。この場合、前記第 1 予告演出では前記予告演出図柄が第 1 低期待度態様で停止した場合に前記第 1 利益状態発生の期待度が最も低く、前記第 2 予告演出では前記予告演出図柄が第 2 低期待度態様で停止した場合に前記第 2 利益状態発生の期待度が最も低く、前記共通態様は前記第 1 低期待度態様と前記第 2 低期待度態様とを含むようにしてもよい。

【0011】

また、遊技球が入賞不可能又は入賞困難な閉状態と前記閉状態よりも遊技球の入賞が容易な開状態とに変化可能な開閉式の始動入賞手段 26b を備え、前記第 1 利益状態の発生時に前記始動入賞手段 26b を所定時間前記閉状態から前記開状態に変化させ、前記始動入賞手段 26b への遊技球の入賞を前記第 2 図柄始動条件としてもよい。

30

【発明の効果】

【0012】

本発明によれば、各図柄表示手段に関する予告演出を最小限の予告演出表示手段で行うことによって演出を簡素化することができ、演出効果の更なる向上が可能である。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図 1】本発明の第 1 の実施形態に係るパチンコ機の全体正面図である。

40

【図 2】同パチンコ機の制御系のブロック図である。

【図 3】同パチンコ機の普通図柄予告演出判定処理のフローチャートである。

【図 4】同パチンコ機の特別図柄予告演出判定処理のフローチャートである。

【図 5】同パチンコ機の予告演出態様の一例を示す図である。

【図 6】同パチンコ機の普通予告演出態様選択テーブル及び特別予告演出態様選択テーブルの一例を示す図である。

【図 7】同パチンコ機の普通図柄予告演出及び特別図柄予告演出における表示画像の一例を示す図である。

【図 8】本発明の第 2 の実施形態に係るパチンコ機の普通予告演出態様選択テーブル及び特別予告演出態様選択テーブルの一例を示す図である。

50

【図9】本発明の第3の実施形態に係るパチンコ機の予告演出態様の一例を示す図である。

【図10】同パチンコ機の普通予告演出態様選択テーブル及び特別予告演出態様選択テーブルの一例を示す図である。

【図11】本発明の変形例に係るパチンコ機の全体正面図である。

【発明を実施するための形態】

【0014】

以下、本発明の実施形態を図面に基づいて詳述する。図1～図7は本発明をパチンコ機に採用した第1の実施形態を例示している。図1において、遊技機本体1は、矩形状の外枠2と、この外枠2の前側に左右一側、例えば左側のヒンジ3により開閉自在に枢着された前枠4とを備えている。前枠4の前側には、ガラス扉5と前面板6とが上下に配置され、夫々ヒンジ3と同じ側のヒンジ7により前枠4に開閉自在に枢支されている。

10

【0015】

前面板6の前側には、払い出し手段(図示省略)から払い出された遊技球を貯留して発射手段(図示省略)に供給する上皿8が上部側に配置され、またその上皿8の下側には、例えば上皿8が満杯のときにその余剰球を貯留する下皿9が左端側に、発射手段を作動させるための発射ハンドル10が右端側に夫々設けられている。更に、上皿8等を前側から覆う上皿カバー11上には、例えば左右方向の略中央に、遊技者が操作可能な演出ボタン12等が設けられている。

【0016】

20

前枠4には、ガラス扉5の後側に対応して遊技盤21が着脱自在に装着されている。遊技盤21の前側には、発射手段から発射された遊技球を案内するガイドレール22が環状に装着されると共に、そのガイドレール22の内側の遊技領域23に、センターケース24、普通図柄始動手段25、特別図柄始動手段26、大入賞手段27、普通入賞手段28等の各種遊技部品が配置されている。また、センターケース24には、液晶式等の画像表示手段29の他、普通図柄表示手段31、特別図柄表示手段32、普通保留個数表示手段33等が設けられている。

【0017】

普通図柄表示手段(第1図柄表示手段)31は、普通図柄(第1図柄)を変動表示するためのもので、例えば「 \square 」「 \times 」の2種類の普通図柄に対応する2個の発光体(例えばLED)により構成されており、通過ゲート等よりなる普通図柄始動手段25が遊技球を検出することに基づいてそれら2つの発光体が所定時間交互に点滅して、普通図柄始動手段25による遊技球検出時に取得された当たり判定乱数値が予め定められた当たり判定値と一致する場合には当たり態様(第1特定態様)に対応する「 \square 」側の発光体が発光した状態で、それ以外の場合には外れ態様に対応する「 \times 」側の発光体が発光した状態で、点滅が終了するようになっている。

30

【0018】

また、普通図柄表示手段31の変動表示中、又は後述する普通利益状態中に普通図柄始動手段25が遊技球を検出した場合には、その検出時に取得された当たり判定乱数値が予め定められた上限保留個数、例えば4個を限度として記憶されると共に、例えば上限保留個数と同数の発光体よりなる普通保留個数表示手段33がその発光個数により当たり判定乱数値の記憶個数(以下、普通保留個数という)を表示して、その時点での普通保留個数を遊技者に報知するようになっている。

40

【0019】

特別図柄始動手段26は、特別図柄表示手段32による図柄変動を開始させるためのもので、上下2つの始動入賞手段26a、26bと、下始動入賞手段26bを開閉する開閉手段34とを備え、例えばセンターケース24の下側に配置されている。上始動入賞手段26aは、開閉手段等を有しない非開閉式の入賞手段である。下始動入賞手段26bは、開閉手段34により遊技球が入賞不可能(又は入賞困難)な閉状態と入賞可能(又は閉状態よりも入賞容易)な開状態とに切り換え可能な開閉式の入賞手段で、普通図柄表示手段

50

31の変動後の停止図柄が当たり態様(第1特定態様)となって普通利益状態(第1利益状態)が発生したときに、所定の開閉パターンに従って所定時間×所定回数開状態に切り替えられるようになっている。

【0020】

特別図柄表示手段(第2図柄表示手段)32は、1個又は複数個、例えば1個の特別図柄(第2図柄)を変動表示可能な7セグメント式等の表示手段により構成されており、特別図柄始動手段26が遊技球を検出すること、即ち上下2つの始動入賞手段26a, 26bの何れかに遊技球が入賞することに基づいて特別図柄を所定時間変動表示して、始動入賞手段26a, 26bへの入賞時に取得された大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致する場合には所定の大当たり態様(第2特定態様)で、それ以外の場合には外れ態様で停止するようになっている。

10

【0021】

なお、大当たり態様及び外れ態様には夫々数字図柄等を割り当ててもよいし、遊技者がある特別図柄の種類を容易に区別できないように、任意の線や点の組み合わせのような特別な意味を持たない図柄を割り当ててもよい。

【0022】

また、特別図柄の変動表示中、又は後述する特別利益状態中に始動入賞手段26a, 26bに遊技球が入賞した場合には、その入賞時に取得された大当たり判定乱数値等が夫々所定の上限保留個数、例えば各4個を限度として記憶されると共に、特別保留個数表示手段36により例えば画像表示手段29上に大当たり判定乱数値の記憶個数(以下、特別保留個数という)を示す保留表示画像Xを表示して、その時点での特別保留個数を遊技者に報知するようになっている。

20

【0023】

また画像表示手段29には、特別保留個数表示手段36の他、例えば特別図柄表示手段32による特別図柄の変動表示と同期して演出図柄を変動表示する演出図柄表示手段35、予告演出図柄を変動させた後に所定の予告演出態様で停止させることにより予告演出を行う予告演出表示手段37等が設けられている。

【0024】

ここで、演出図柄表示手段35の演出図柄は、1個又は複数個、例えば左右方向に3個の数字図柄等で構成されており、特別図柄始動手段26が遊技球を検出すること、即ち上下2つの始動入賞手段26a, 26bの何れかに遊技球が入賞することを条件に特別図柄の変動開始と同時に所定の変動パターンに従って変動を開始すると共に、特別図柄の変動停止と同時に最終停止するように、左、右、中等の所定の順序で停止するようになっている。

30

【0025】

なお本実施形態では、特別図柄が大当たり態様で停止する場合には演出図柄も大当たり態様で停止し、特別図柄が外れ態様で停止する場合には演出図柄も外れ態様で停止するものとする。ここで、演出図柄の停止図柄態様については、大当たり態様は複数(3つ)の図柄が全て同じ図柄で揃った「ぞろ目」の停止図柄態様、外れ態様は複数(3つ)の図柄のうち少なくとも1つが他と異なる「非ぞろ目」の停止図柄態様で構成されている。

40

【0026】

大入賞手段27は、遊技球が入賞不可能な閉状態と入賞可能な開状態とに切り換え可能な開閉板38を備えた開閉式の入賞手段で、特別図柄表示手段32の変動後の特別図柄が大当たり態様(第2特定態様)となって特別利益状態(第2利益状態)が発生したときに、開閉板38が所定の開放パターンに従って前側に開放して、その上に落下した遊技球を内部へと入賞させるようになっている。

【0027】

図2は本パチンコ機の制御系のブロック図である。図2において、41は主制御基板、42は演出制御基板で、これら各制御基板41, 42は、遊技盤21に装着されたセンターケース24、その他の複数個の遊技部品を裏側から一括して覆う裏カバーの裏側等、前

50

枠 4 及び遊技盤 2 1 を含む遊技機本体 1 の裏側の適宜箇所に着脱自在に装着された基板ケースに夫々収納されている。

【 0 0 2 8 】

主制御基板 4 1 は、遊技動作を統括的に制御するもので、CPU、ROM、RAM等により構成される普通乱数作成処理手段 5 1、普通抽選手段 5 2、普通乱数記憶手段 5 3、普通図柄処理手段 5 4、普通図柄表示制御手段 5 5、普通利益状態発生手段 5 6、特別乱数作成処理手段 6 1、特別抽選手段 6 2、特別乱数記憶手段 6 3、特別図柄処理手段 6 4、特別図柄表示制御手段 6 5、特別利益状態発生手段 6 6、特別遊技状態発生手段 6 7、コマンド送信手段 6 8 等を備えている。

【 0 0 2 9 】

普通乱数作成処理手段 5 1 は、変動後の普通図柄を当たり態様とするか否かの抽選に用いる当たり判定乱数等を所定時間毎に繰り返し発生するように構成されている。普通抽選手段（第 1 抽選手段）5 2 は、変動後の普通図柄を当たり態様とするか否か、即ち普通利益状態（第 1 利益状態）を発生させるか否かの抽選（第 1 抽選）を行うもので、普通図柄始動手段 2 5 が遊技球を検出すること（第 1 図柄始動条件が成立すること）に基づいて、普通乱数作成処理手段 5 1 で作成された当たり判定乱数値等を 1 個ずつ取得し（第 1 抽選）、その当たり判定乱数値等を予め定められた上限保留個数（例えば各 4 個）を限度として先入れ先出し式の普通乱数記憶手段 5 3 に記憶させるように構成されている。

【 0 0 3 0 】

普通図柄処理手段 5 4 は、普通図柄の変動表示に関する処理を行うもので、普通抽選判定手段 5 4 a、普通停止図柄選択手段 5 4 b、変動時間選択手段 5 4 c 等を備えている。普通抽選判定手段 5 4 a は、普通抽選手段 5 2 による抽選結果の判定を行うもので、普通図柄表示手段 3 1 が変動表示可能な状態となり且つ普通乱数記憶手段 5 3 に 1 個以上の当たり判定乱数値が記憶されていること（普通保留個数が 1 以上であること）を条件に、普通乱数記憶手段 5 3 に記憶されている当たり判定乱数値の待ち行列からその先頭の当たり判定乱数値を取り出し、その当たり判定乱数値が予め定められた当たり判定値と一致するか否かに応じて当たり／外れの判定を行うように構成されている。

【 0 0 3 1 】

普通停止図柄選択手段 5 4 b は、普通図柄の変動後の停止図柄態様を選択するもので、普通抽選判定手段 5 4 a による当たり／外れの判定結果に基づいて当たり態様／外れ態様の何れかを選択するように構成されている。

【 0 0 3 2 】

変動時間選択手段 5 4 c は、普通図柄の変動時間を複数種類の中から選択するもので、例えば普通抽選判定手段 5 4 a による当たり／外れの判定結果と変動時間選択テーブルとに基づいて、複数種類の変動時間の何れかを選択するように構成されている。

【 0 0 3 3 】

普通図柄表示制御手段 5 5 は、普通図柄処理手段 5 4 による普通図柄処理に基づいて普通図柄表示手段 3 1 の表示制御を行うもので、普通図柄表示手段 3 1 が変動表示可能な状態となり且つ普通乱数記憶手段 5 3 に 1 個以上の当たり判定乱数値が記憶されていること（普通保留個数が 1 以上であること）を条件に普通図柄表示手段 3 1 による普通図柄の変動を開始させ、変動時間選択手段 5 4 c で選択された変動時間が経過することに基づいて、普通停止図柄選択手段 5 4 b で選択された停止図柄態様で普通図柄の変動を停止させるようになっている。

【 0 0 3 4 】

普通利益状態発生手段（第 1 利益状態発生手段）5 6 は、特別図柄始動手段 2 6 の下始動入賞手段 2 6 b を例えば複数種類の開閉パターンの何れかに従って開状態に変化させる普通利益状態（第 1 利益状態）を発生させるもので、普通抽選判定手段 5 4 a による判定結果が当たりとなり、普通図柄表示手段 3 1 の変動後の停止図柄態様が当たり態様（第 1 特定態様）となった場合に普通利益状態を発生させるようになっている。

【 0 0 3 5 】

10

20

30

40

50

特別乱数作成処理手段 6 1 は、変動後の特別図柄を大当たり態様とするか否かの抽選に用いる大当たり判定乱数の他、変動後の特別図柄が大当たり態様となる場合の停止図柄態様の選択に用いる大当たり図柄乱数、変動後の特別図柄が外れ態様となる場合の停止図柄態様の選択に用いる外れ図柄乱数、演出図柄の変動パターンの選択に用いる変動パターン乱数、その他の所定の乱数を繰り返し発生するように構成されている。

【 0 0 3 6 】

特別抽選手段（第 2 抽選手段）6 2 は、変動後の特別図柄を大当たり態様とするか否か、即ち特別利益状態を発生させるか否かの抽選（第 2 抽選）を行うもので、特別図柄始動手段 2 6 が遊技球を検出すること、即ち上下の始動入賞手段 2 6 a , 2 6 b の何れかに遊技球が入賞すること（第 2 図柄始動条件が成立すること）に基づいて、特別乱数作成処理手段 6 1 で作成された大当たり判定乱数値及び大当たり図柄乱数値を 1 個ずつ取得し（第 2 抽選）、それら大当たり判定乱数値及び大当たり図柄乱数値を予め定められた上限保留個数（例えば各 4 個）を限度として先入れ先出し式の特別乱数記憶手段 6 3 に記憶させるように構成されている。

10

【 0 0 3 7 】

特別図柄処理手段 6 4 は、特別図柄の変動表示に関する処理を行うもので、特別抽選判定手段 6 4 a、特別停止図柄選択手段 6 4 b、変動パターン選択手段 6 4 c 等を備えている。特別抽選判定手段 6 4 a は、特別抽選手段 6 2 による抽選結果の判定を行うもので、特別図柄表示手段 3 2 が変動表示可能な状態となり且つ特別乱数記憶手段 6 3 に 1 個以上の大当たり判定乱数値が記憶されていること（特別保留個数が 1 以上であること）を条件に、特別乱数記憶手段 6 3 から待ち行列の先頭の大当たり判定乱数値を取り出し、その大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致するか否かに応じて大当たり / 外れの判定を行うように構成されている。

20

【 0 0 3 8 】

特別停止図柄選択手段 6 4 b は、特別図柄の変動後の停止図柄態様を選択するもので、特別抽選判定手段 6 4 a による大当たり / 外れの判定結果と、特別乱数記憶手段 6 3 に大当たり判定乱数値と共に記憶されている大当たり図柄乱数値又は新たに取得される外れ図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の変動後の停止図柄態様を選択するように構成されている。また変動パターン選択手段 6 4 c は、演出図柄の変動パターンを選択するもので、特別抽選判定手段 6 4 a による大当たり / 外れの判定結果と、新たに取得される変動パターン乱数値とに基づいて変動パターンを選択するように構成されている。

30

【 0 0 3 9 】

特別図柄表示制御手段 6 5 は、特別図柄表示手段 3 2 の表示制御を行うもので、特別図柄処理手段 6 4 による特別図柄処理に基づいて、特別図柄表示手段 3 2 による特別図柄の変動を開始させると共に、変動パターン選択手段 6 4 c によって選択された変動パターンに対応する変動時間が経過することに基づいて、特別停止図柄選択手段 6 4 b によって選択された停止図柄態様で特別図柄の変動を停止させるようになっている。

【 0 0 4 0 】

特別利益状態発生手段（第 2 利益状態発生手段）6 6 は、大入賞手段 2 7 を所定の開放パターンに従って開放する特別利益状態（第 2 利益状態）を発生させるもので、特別抽選判定手段 6 4 a による判定結果が大当たりとなり、特別図柄表示手段 3 2 による特別図柄の変動後の停止図柄態様が大当たり態様（第 2 特定態様）となった場合に特別利益状態を発生させるようになっている。本実施形態の開放パターンは、大入賞手段 2 7 の開放から所定時間（例えば 2 8 秒）経過するか、それまでに所定個数（例えば 9 個）の遊技球が入賞することを条件に大入賞手段 2 7 を閉鎖する動作を、所定ラウンド数（例えば 1 5 ラウンド）繰り返すように設定されているものとするが、複数種類の開放パターンを設け、例えば大当たり図柄乱数値に基づいてそれらの何れかを選択するように構成してもよい。

40

【 0 0 4 1 】

特別遊技状態発生手段 6 7 は、特別利益状態発生後の所定期間に遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるためのもので、例えば特別乱数記憶手段 6 3 に記憶された大当たり判

50

定乱数値が大当たり判定値と一致した場合の大当たり図柄乱数値に応じて、例えば時短状態と確変状態との何れかの特別遊技状態を発生させるように構成されている。

【 0 0 4 2 】

時短状態中は、特別図柄に関して特別図柄表示手段 3 2 の変動時間が通常変動時間よりも短い短縮変動時間に切り換えられる他、普通図柄に関して、当たり態様となる確率（第 1 抽選における当選確率）が通常確率（例えば 1 / 1 0）から高確率（例えば 1 / 1 . 3）へ、変動時間が通常変動時間（例えば 2 7 秒）から短縮変動時間（例えば 2 . 7 秒）へ、特別図柄始動手段 2 6 の下始動入賞手段 2 6 b の開閉パターンが通常開閉パターン（例えば 0 . 2 秒 × 1 回開放）から延長開閉パターン（例えば 2 秒 × 3 回開放）へ、夫々切り換えられるようになっている。なお、時短状態は、例えば特別利益状態終了後に開始され、その開始後に特別図柄が所定回数（例えば 5 0 回）変動するか、それまでに次の特別利益状態が開始された時点で終了するようになっている。

10

【 0 0 4 3 】

確変状態中は、それ以外の通常確率状態中よりも大当たり判定値の数が例えば 1 個から 1 0 個へ増加されることにより、特別図柄が大当たり態様となる確率（第 2 抽選における当選確率）が通常確率よりも高い高確率に切り換えられると共に、例えば時短状態と同様の処理も併せて行われるようになっている。なお、確変状態は、例えば特別利益状態終了後に開始され、次の特別利益状態が開始された時点で終了するようになっている。

【 0 0 4 4 】

コマンド送信手段 6 8 は、所定の制御コマンドを一方向通信により演出制御基板 4 2 等のサブ制御基板に送信して制御指令を与えるためのもので、普通図柄処理手段 5 4 による普通図柄処理に基づいて、普通図柄の変動開始時に、当たり抽選結果、変動時間等を指定する普通図柄変動指定コマンドを演出制御基板 4 2 に送信する機能、特別図柄処理手段 6 4 による特別図柄処理に基づいて、特別図柄の変動開始時に、特別保留個数の減少を指定する保留減少コマンド、演出図柄の変動パターンを指定する変動パターンコマンド、特別図柄の停止図柄を指定する停止図柄コマンドをこの順序で演出制御基板 4 2 に送信し、特別図柄の変動終了時に演出図柄の変動停止を指示する変動停止コマンドを演出制御基板 4 2 に送信する機能、特別保留個数の増加時にその増加後の特別保留個数等を指定する保留増加コマンドを演出制御基板 4 2 に送信する機能等を備えている。

20

【 0 0 4 5 】

演出制御基板 4 2 は、画像表示手段 2 9、音声出力手段 7 1、電飾手段 7 2 等の各種演出手段を制御するためのもので、演出図柄制御手段 7 3、特別保留個数表示制御手段 7 4、予告演出制御手段 7 5 等を備えている。

30

【 0 0 4 6 】

演出図柄制御手段 7 3 は、演出図柄表示手段 3 5 による演出図柄の変動表示制御及びそれに伴う音声出力手段 7 1、電飾手段 7 2 等の制御を行うもので、主制御基板 4 1 から変動パターンコマンドを受信し、その後所定時間内に停止図柄コマンドを受信することを条件に、演出図柄の変動後の停止図柄を抽選により決定すると共に変動パターンコマンドで指定された変動パターンに基づいて演出図柄表示手段 3 5 により演出図柄の変動を開始させ、変動停止コマンドを受信したときに、抽選により決定された停止図柄で演出図柄の変動を停止させ、またその演出図柄の変動表示に合わせて音声出力手段 7 1 から所定の効果音を出力し、電飾手段 7 2 を所定のパターンで発光させるようになっている。

40

【 0 0 4 7 】

特別保留個数表示制御手段 7 4 は、特別保留個数表示手段 3 6 による特別保留個数の表示制御を行うもので、特別図柄始動手段 2 6 により新たに遊技球が検出され、主制御基板 4 1 から保留増加コマンドを受信したときに、その保留増加コマンドが第何番目の保留記憶に対応するものであるかに基づいて、特別保留個数表示手段 3 6 により保留表示画像 X を 1 個追加的に表示し、また特別図柄の変動開始時に主制御基板 4 1 から保留減少コマンドを受信したときに、第 1 番目の保留に対応する保留表示画像 X を例えば消去すると共に第 2 番目以降の保留に対応する保留表示画像 X を前側にシフトさせるようになっている。

50

【 0 0 4 8 】

予告演出制御手段 7 5 は、予告演出表示手段 3 7 による予告演出を制御するもので、普通図柄予告演出判定手段 7 5 a、特別図柄予告演出判定手段 7 5 b、予告演出表示制御手段 7 5 c 等を備えている。

【 0 0 4 9 】

なお本実施形態では、予告演出表示手段 3 7 により、普通抽選手段 5 2 による抽選（第 1 抽選）に基づく普通図柄の変動結果、即ち普通利益状態（第 1 利益状態）が発生するか否かに関する普通図柄予告演出（第 1 予告演出）と、特別抽選手段 6 2 による抽選（第 2 抽選）に基づく特別図柄の変動結果、即ち特別利益状態（第 2 利益状態）が発生するか否かに関する特別図柄予告演出（第 2 予告演出）との 2 種類の予告演出が行われるものとする。

10

【 0 0 5 0 】

また、予告演出表示手段 3 7 によって変動表示される予告演出図柄には複数種類の態様（予告演出態様）があり、本実施形態では図 5 に示すように、白色のキャラクターよりなる「白キャラ」、緑色のキャラクターよりなる「緑キャラ」、赤色のキャラクターよりなる「赤キャラ」の 3 種類の予告演出態様が設けられているものとする。予告演出表示手段 3 7 による予告演出では、予告演出図柄が変動した後、それら 3 種類の予告演出態様の何れか（以下、最終予告演出態様という）で停止する。

【 0 0 5 1 】

また、普通図柄予告演出（第 1 予告演出）の場合の最終予告演出態様は、3 種類の予告演出態様のうち、「白キャラ」と「緑キャラ」の 2 種類（第 1 予告演出態様）の中から選択され、特別図柄予告演出（第 2 予告演出）の場合の最終予告演出態様は、3 種類の予告演出態様のうち、「白キャラ」と「赤キャラ」の 2 種類（第 2 予告演出態様）の中から選択されるようになっている。

20

【 0 0 5 2 】

このように、「緑キャラ」（第 1 専用態様）は、普通図柄予告演出（第 1 予告演出）の場合の最終予告演出態様の選択肢には入っているが特別図柄予告演出（第 2 予告演出）の場合の最終予告演出態様の選択肢には入っておらず、「赤キャラ」（第 2 専用態様）は、特別図柄予告演出（第 2 予告演出）の場合の最終予告演出態様の選択肢には入っているが普通図柄予告演出（第 1 予告演出）の場合の最終予告演出態様の選択肢には入っておらず、「白キャラ」（共通態様）は、普通図柄予告演出（第 1 予告演出）の場合の最終予告演出態様の選択肢にも特別図柄予告演出（第 2 予告演出）の場合の最終予告演出態様の選択肢にも入っている。

30

【 0 0 5 3 】

普通図柄予告演出判定手段 7 5 a は、普通図柄予告演出を行うか否かの判定を行い、普通図柄予告演出を行う場合には最終予告演出態様を選択するもので、図 3 に示す普通図柄予告演出判定処理を、例えば所定時間（4 m s e c 等）毎の定期割込において実行するように構成されている。

【 0 0 5 4 】

普通図柄予告演出判定処理（図 3）では、まず普通図柄予告演出を行うか否かの判定が行われる（S 1 ~ S 4）。本実施形態では、次の 4 つの条件が満たされた場合に普通図柄予告演出を行うようになっている。まず第 1 の条件は、普通図柄変動指定コマンドを受信したこと（S 1）、即ち普通図柄の変動表示が開始されることである。普通図柄予告演出は、普通図柄の変動表示中にその図柄変動結果を予告するものだからである。

40

【 0 0 5 5 】

第 2 の条件は、特別図柄予告演出が実行中でないこと（S 2）である。普通図柄予告演出と特別図柄予告演出とは何れも予告演出表示手段 3 7 により行われるため、特別図柄予告演出の実行中には普通図柄予告演出を開始することはできない。第 3 の条件は、開始される普通図柄変動の変動時間が通常変動時間であること（S 3）である。普通図柄予告演出には一定の時間を要するため、普通図柄もそれに見合う変動時間である必要がある。第

50

4の条件は、普通図柄予告演出を行うか否かの抽選で当選すること(S4)である。

【0056】

なお、普通図柄予告演出を行うための条件は以上の4種類に限られるものではなく、任意に設定可能である。例えば、第4の条件を省略して、第1～第3の条件を満たす場合には必ず普通図柄予告演出を実行するようにしてもよい。

【0057】

普通図柄予告演出を行う旨の判定結果が得られた場合には(S5: Yes)、普通予告演出態様選択テーブルに基づいて最終予告演出態様が選択される(S6)。普通予告演出態様選択テーブルでは、例えば図6(a)に示すように、各予告演出態様の選択率が、例えば普通抽選手段52による当たり/外れの抽選結果毎に設定されている。

10

【0058】

図6(a)に示す普通予告演出態様選択テーブルでは、「赤キャラ」(第2専用態様)の選択率は当たり/外れの何れの場合も0%となっている。即ち、普通図柄予告演出では「赤キャラ」で停止することはない。また、「白キャラ」と「緑キャラ」については、当たりの場合には「白キャラ」よりも「緑キャラ」の選択率が高く、外れの場合には逆に「緑キャラ」よりも「白キャラ」の選択率が高くなっている。即ち、普通図柄予告演出では「白キャラ」で停止するよりも「緑キャラ」で停止した方が当たり態様となる期待度が高い。

【0059】

このように、普通図柄予告演出(第1予告演出)では予告演出図柄が「緑キャラ」(第1高期待度態様)で停止した場合に普通利益状態(第1利益状態)発生の期待度が最も高く、「白キャラ」(第1低期待度態様)で停止した場合に普通利益状態(第1利益状態)発生の期待度が最も低くなっている。

20

【0060】

S6で最終予告演出態様が選択されると、予告演出表示制御手段75cに対して普通図柄予告演出の開始指令が出力され(S7)、普通図柄予告演出判定処理は終了する。

【0061】

特別図柄予告演出判定手段75bは、特別図柄予告演出を行うか否かの判定を行い、特別図柄予告演出を行う場合には最終予告演出態様を選択するもので、図4に示す特別図柄予告演出判定処理を、例えば所定時間(4msec等)毎の定期割込において実行するように構成されている。

30

【0062】

特別図柄予告演出判定処理(図4)では、まず特別図柄予告演出を行うか否かの判定が行われる(S11～S14)。本実施形態では、次の4つの条件が満たされた場合に特別図柄予告演出を行うようになっている。まず第1の条件は、変動パターンコマンドを受信したこと(S11)、即ち特別図柄の変動表示が開始されることである。特別図柄予告演出は、特別図柄の変動表示中にその図柄変動結果を予告するものだからである。

【0063】

第2の条件は、普通図柄予告演出が実行中でないこと(S12)である。普通図柄予告演出と特別図柄予告演出とは何れも予告演出表示手段37により行われるため、普通図柄予告演出の実行中には特別図柄予告演出を開始することはできない。なお、普通図柄予告演出を行うか否かの判定(図3のS1～S4)と、特別図柄予告演出を行うか否かの判定(図4のS11～S14)とを略同時に行う場合にどちらを優先させるかについては、予め決めておいてもよいし、遊技状態等に応じて変更してもよいし、抽選等により選択してもよい。

40

【0064】

第3の条件は、開始される特別図柄変動の変動パターンが予め定められた所定変動パターンであること(S13)である。特別図柄予告演出は、予告演出の出現を想定した所定変動パターンによる図柄変動中のみ実行することが望ましい。第4の条件は、特別図柄予告演出を行うか否かの抽選で当選すること(S14)である。なお、特別図柄予告演出

50

を行うための条件は以上の４種類に限られるものではなく、任意に設定可能である。例えば、第４の条件を省略して、第１～第３の条件を満たす場合には必ず特別図柄予告演出を実行するようにしてもよい。

【 0 0 6 5 】

特別図柄予告演出を行う旨の判定結果が得られた場合には（ S 1 5 : Y e s ）、特別予告演出態様選択テーブルに基づいて最終予告演出態様が選択される（ S 1 6 ）。特別予告演出態様選択テーブルでは、例えば図 6（ b ）に示すように、各予告演出態様の選択率が、例えば特別抽選手段 6 2 による大当たり / 外れの抽選結果毎に設定されている。

【 0 0 6 6 】

図 6（ b ）に示す特別予告演出態様選択テーブルでは、「緑キャラ」（第 1 専用態様）の選択率は大当たり / 外れの何れの場合も 0 % となっている。即ち、特別図柄予告演出では「緑キャラ」で停止することはない。また、「白キャラ」と「赤キャラ」については、大当たりの場合には「白キャラ」よりも「赤キャラ」の選択率が高く、外れの場合には逆に「赤キャラ」よりも「白キャラ」の選択率が高くなっている。即ち、特別図柄予告演出では「白キャラ」で停止するよりも「赤キャラ」で停止した方が大当たり態様となる期待度が高い。

10

【 0 0 6 7 】

このように、特別図柄予告演出（第 2 予告演出）では予告演出図柄が「赤キャラ」（第 2 高期待度態様）で停止した場合に特別利益状態（第 2 利益状態）発生の期待度が最も高く、「白キャラ」（第 2 低期待度態様）で停止した場合に特別利益状態（第 2 利益状態）発生の期待度が最も低くなっている。

20

【 0 0 6 8 】

S 1 6 で最終予告演出態様が選択されると、予告演出表示制御手段 7 5 c に対して特別図柄予告演出の開始指令が出力され（ S 1 7 ）、特別図柄予告演出判定処理は終了する。

【 0 0 6 9 】

予告演出表示制御手段 7 5 c は、予告演出表示手段 3 7 の表示制御を行うもので、普通図柄予告演出の開始指令と特別図柄予告演出の開始指令との何れかを受けた場合に、予告演出表示手段 3 7 による予告演出図柄の変動を開始させ（図 7（ a ））、所定時間後に、普通図柄予告演出の場合には普通図柄予告演出判定処理の S 6 で選択された「白キャラ」と「緑キャラ」との何れかで（図 7（ b ））、特別図柄予告演出の場合には特別図柄予告演出判定処理の S 1 6 で選択された「白キャラ」と「赤キャラ」との何れかで（図 7（ c ））予告演出図柄の変動を停止させるようになっている。

30

【 0 0 7 0 】

従って、例えば普通図柄と特別図柄（及び演出図柄）とが共に変動している状態で予告演出表示手段 3 7 による予告演出が行われた場合であっても、遊技者は「赤キャラ」が出現すればその予告演出が特別図柄予告演出であって特別図柄（及び演出図柄）で大当たり態様となる期待度が高いことを容易に認識することができ、また「緑キャラ」が出現すればその予告演出が普通図柄予告演出であって普通図柄で当たり態様となる期待度が高いことを容易に認識することができる。

【 0 0 7 1 】

図 8 は本発明の第 2 の実施形態を例示し、普通図柄予告演出の場合の最終予告演出態様の選択肢は全て特別図柄予告演出の場合の最終予告演出態様の選択肢に含まれているのに対し、特別図柄予告演出の場合の最終予告演出態様の選択肢には、普通図柄予告演出の場合の最終予告演出態様の選択肢に含まれていないものが含まれている例を示している。

40

【 0 0 7 2 】

図 8（ a ）は本実施形態の普通予告演出態様選択テーブルで、図 6（ a ）に示す第 1 の実施形態の普通予告演出態様選択テーブルと同じく、「赤キャラ」（第 2 専用態様）の選択率は当たり / 外れの何れの場合も 0 % となっている。

【 0 0 7 3 】

図 8（ b ）は本実施形態の特別予告演出態様選択テーブルで、図 6（ b ）に示す第 1 の

50

実施形態の特別予告演出態様選択テーブルとは異なり、全ての予告演出態様の選択率が、大当たり/外れの何れの場合も0%よりも大となっている。

【0074】

このように、「赤キャラ」（第2専用態様）は、特別図柄予告演出（第2予告演出）の場合の最終予告演出態様の選択肢には入っているが普通図柄予告演出（第1予告演出）の場合の最終予告演出態様の選択肢には入っておらず、その他の「白キャラ」と「緑キャラ」（共通態様）については、普通図柄予告演出（第1予告演出）の場合の最終予告演出態様の選択肢にも特別図柄予告演出（第2予告演出）の場合の最終予告演出態様の選択肢にも入っている。

【0075】

本実施形態の場合、例えば普通図柄と特別図柄（及び演出図柄）とが共に変動している状態で予告演出表示手段37による予告演出が行われた場合、遊技者は「緑キャラ」が出現してもその予告演出が普通図柄予告演出であるか特別図柄予告演出であるかを認識することができないが、「赤キャラ」が出現した場合には、その予告演出が特別図柄予告演出であって特別図柄（及び演出図柄）で大当たり態様となる期待度が高いことを容易に認識することができる。

【0076】

このように、第1予告演出（又は第2予告演出）の場合の最終予告演出態様の選択肢は全て第2予告演出（又は第1予告演出）の場合の最終予告演出態様の選択肢に含まれているのに対し、第2予告演出（又は第1予告演出）の場合の最終予告演出態様の選択肢には、第1予告演出（又は第2予告演出）の場合の最終予告演出態様の選択肢に含まれないように構成してもよい。即ち、第1予告演出の場合の最終予告演出態様の選択肢と、第2予告演出の場合の最終予告演出態様の選択肢とは、それらの少なくとも一部が異なっていればよい。

【0077】

図9及び図10は本発明の第3の実施形態を例示し、普通図柄予告演出の場合の最終予告演出態様の選択肢を第1専用態様のみで構成し、特別図柄予告演出の場合の最終予告演出態様の選択肢を第2専用態様のみで構成し、両選択肢に共通する共通態様を設けない例を示している。

【0078】

本実施形態では、図9に示すように、白色のキャラクターよりなる「白キャラ」、黄色のキャラクターよりなる「黄キャラ」、緑色のキャラクターよりなる「緑キャラ」、赤色のキャラクターよりなる「赤キャラ」の4種類の予告演出態様が設けられている。

【0079】

また、普通図柄予告演出（第1予告演出）の場合の最終予告演出態様は、4種類の予告演出態様のうち、「白キャラ」と「緑キャラ」の2種類（第1予告演出態様）の中から選択され、特別図柄予告演出（第2予告演出）の場合の最終予告演出態様は、4種類の予告演出態様のうち、「黄キャラ」と「赤キャラ」の2種類（第2予告演出態様）の中から選択されるようになっている。

【0080】

このように、「白キャラ」及び「緑キャラ」（共に第1専用態様）は、普通図柄予告演出（第1予告演出）の場合の最終予告演出態様の選択肢には入っているが特別図柄予告演出（第2予告演出）の場合の最終予告演出態様の選択肢には入っておらず、「黄キャラ」及び「赤キャラ」（共に第2専用態様）は、特別図柄予告演出（第2予告演出）の場合の最終予告演出態様の選択肢には入っているが普通図柄予告演出（第1予告演出）の場合の最終予告演出態様の選択肢には入っていない。

【0081】

また、図10(a)に示す普通予告演出態様選択テーブルでは、「黄キャラ」及び「赤キャラ」（共に第2専用態様）の選択率は当たり/外れの何れの場合も0%となっている。即ち、普通図柄予告演出では「黄キャラ」及び「赤キャラ」で停止することはない。ま

10

20

30

40

50

た、「白キャラ」と「緑キャラ」については、当たりの場合には「白キャラ」よりも「緑キャラ」の選択率が高く、外れの場合には逆に「緑キャラ」よりも「白キャラ」の選択率が高くなっている。即ち、普通図柄予告演出では「白キャラ」で停止するよりも「緑キャラ」で停止した方が当たり態様となる期待度が高い。

【0082】

一方、図10(b)に示す特別予告演出態様選択テーブルでは、「白キャラ」及び「緑キャラ」(共に第1専用態様)の選択率は大当たり/外れの何れの場合も0%となっている。即ち、特別図柄予告演出では「白キャラ」及び「緑キャラ」で停止することはない。また、「黄キャラ」と「赤キャラ」については、大当たりの場合には「黄キャラ」よりも「赤キャラ」の選択率が高く、外れの場合には逆に「赤キャラ」よりも「黄キャラ」の選

10

【0083】

このように、第1予告演出の場合の最終予告演出態様の選択肢を第1専用態様のみで構成し、第2予告演出の場合の最終予告演出態様の選択肢を第2専用態様のみで構成し、両選択肢に共通する共通態様を設けない構成とすることも可能である。

【0084】

以上、本発明の実施形態について詳述したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で種々の変更が可能である。例えば、実施形態では普通図柄表示手段31を第1図柄表示手段とし、特別図柄表示手段32を第2図柄表示手段とした例を示したが、これに限られるものではなく、例えば図11に示すように、第1特別図柄表示手段32aと第2特別図柄表示手段32bとの2つの特別図柄表示手段を設け、第1特別図柄表示手段32aを第1図柄表示手段とし、第2特別図柄表示手段32bを第2図柄表示手段としてもよい。

20

【0085】

なお図11に示すパチンコ機は、上始動入賞手段26aへの遊技球の入賞に基づいて第1特別図柄表示手段32aの第1特別図柄及び第1演出図柄表示手段35aの第1演出図柄が変動し、それら第1特別図柄等が大当たり態様となった場合に大入賞手段27を所定の開放パターンで開放する第1特別利益状態が発生し、下始動入賞手段26bへの遊技球の入賞に基づいて第2特別図柄表示手段32bの第2特別図柄及び第2演出図柄表示手段35bの第2演出図柄が変動し、それら第2特別図柄等が大当たり態様となった場合に大入賞手段27を所定の開放パターンで開放する第2特別利益状態が発生し、第1特別保留個数は第1特別保留個数表示手段36aにより、第2特別保留個数は第2特別保留個数表示手段36bによりそれぞれ表示するように構成されており、その他の構成については第1の実施形態のパチンコ機(図1等)と共通であるとする。

30

【0086】

即ち、大入賞手段27を所定の開放パターンで開放する第1特別利益状態(第1利益状態)を発生させるか否かの第1抽選を、上始動入賞手段26aに遊技球が入賞すること(第1図柄始動条件が成立すること)に基づいて行う第1抽選手段と、第1抽選の結果に基づいて第1特別図柄(第1図柄)を変動表示する第1特別図柄表示手段(第1図柄表示手段)32aと、第1抽選で当選することに基づいて第1特別図柄表示手段32aの変動後の停止図柄が大当たり態様(第1特定態様)となった場合に第1特別利益状態を発生させる第1特別利益状態発生手段(第1利益状態発生手段)と、大入賞手段27を所定の開放パターンで開放する第2特別利益状態(第2利益状態)を発生させるか否かの第2抽選を、下始動入賞手段26bに遊技球が入賞すること(第2図柄始動条件が成立すること)に基づいて行う第2抽選手段と、第2抽選の結果に基づいて第2特別図柄(第2図柄)を変動表示する第2特別図柄表示手段(第2図柄表示手段)32bと、第2抽選で当選することに基づいて第2特別図柄表示手段32bの変動後の停止図柄が大当たり態様(第2特定態様)となった場合に第2特別利益状態を発生させる第2特別利益状態発生手段(第2利益状態発生手段)と、予告演出図柄を変動表示させた後、所定の予告演出態様で停止させ

40

50

る予告演出表示手段 37 とを備え、予告演出表示手段 37 による予告演出は、第 1 抽選の結果に関する第 1 予告演出と第 2 抽選の結果に関する第 2 予告演出とを含み、第 1 予告演出の場合の予告演出態様は複数種類の第 1 予告演出態様から選択し、第 2 予告演出の場合の予告演出態様は複数種類の第 2 予告演出態様から選択し、複数種類の第 1 予告演出態様と複数種類の第 2 予告演出態様との少なくとも一部を異ならせてもよい。

【0087】

予告演出表示手段 37 は、液晶式等の画像表示手段 29 上に予告演出図柄を示す画像を表示するものの他、複数種類の表示態様に切り換え可能な発光体 (LED 等) 等により構成してもよい。

【0088】

第 1 予告演出及び第 2 予告演出の対象となる第 1 抽選及び第 2 抽選の内容は任意であり、例えば特別図柄が大当たり態様となった場合に確変状態が発生するか否かの抽選結果に関する予告演出を行うようにしてもよい。

【0089】

実施形態のように、複数種類の第 1 予告演出態様にのみ含まれる第 1 専用態様は、第 1 利益状態発生の期待度が最も高い第 1 高期待度態様を含み、複数種類の第 2 予告演出態様にのみ含まれる第 2 専用態様は、第 2 利益状態発生の期待度が最も高い第 2 高期待度態様を含む構成とすることが最も望ましいが、第 1、第 2 専用態様の少なくとも一方が第 1、第 2 高期待度態様を含まない構成としてもよい。

【0090】

また実施形態のように、複数種類の第 1 予告演出態様と複数種類の第 2 予告演出態様とに共に含まれる共通態様は、第 1 利益状態発生の期待度が最も低い第 1 低期待度態様と第 2 利益状態発生の期待度が最も低い第 2 低期待度態様とを含む構成とすることが最も望ましいが、共通態様が、第 1 低期待度態様と第 2 低期待度態様との少なくとも一方を含まない構成としてもよい。

【0091】

また実施形態では本発明をパチンコ機に適用した例を示したが、アレンジボール機等の他の弾球遊技機はもちろん、スロットマシン等の各種遊技機において同様に実施可能であることは言うまでもない。

【符号の説明】

【0092】

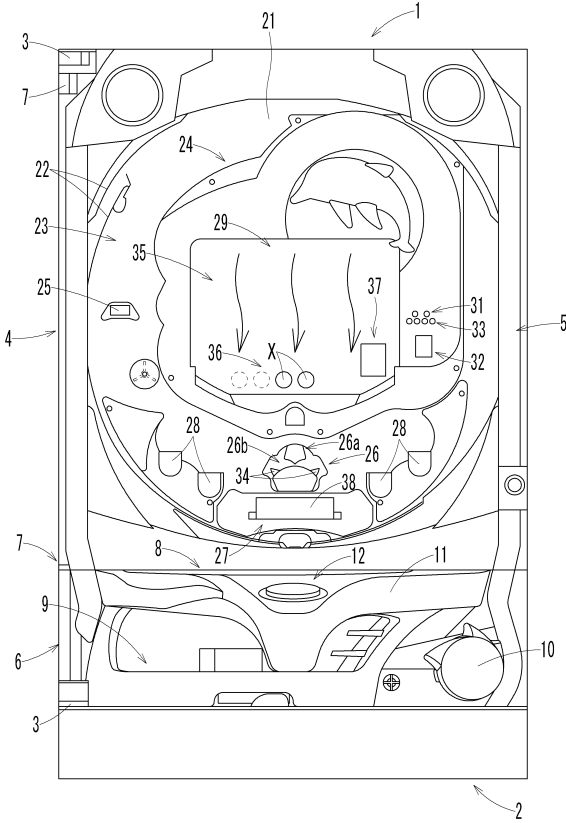
- 26b 下始動入賞手段 (始動入賞手段)
- 31 普通図柄表示手段 (第 1 図柄表示手段)
- 32 特別図柄表示手段 (第 2 図柄表示手段)
- 37 予告演出表示手段
- 52 普通抽選手段 (第 1 抽選手段)
- 56 普通利益状態発生手段 (第 1 利益状態発生手段)
- 62 特別抽選手段 (第 2 抽選手段)
- 66 特別利益状態発生手段 (第 2 利益状態発生手段)

10

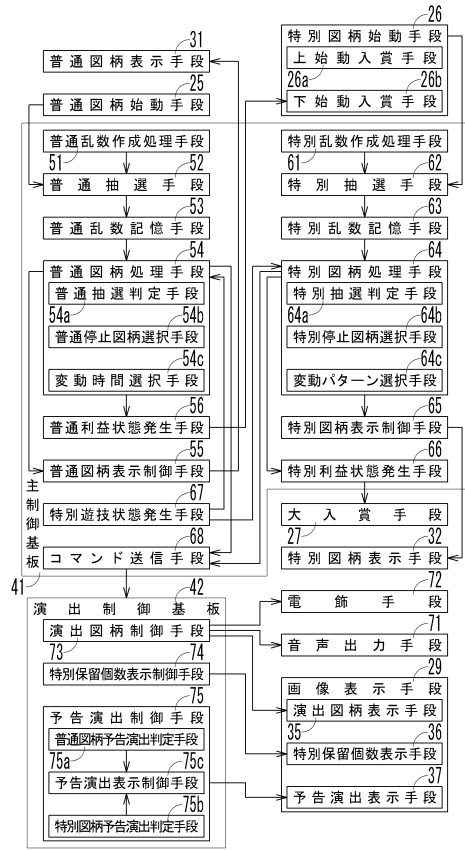
20

30

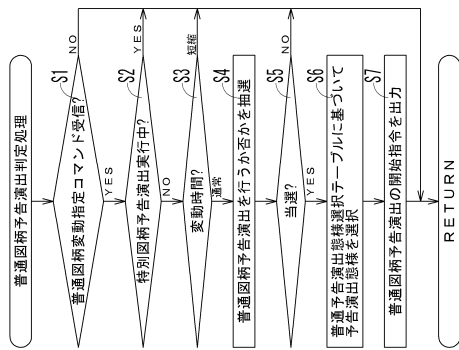
【図1】



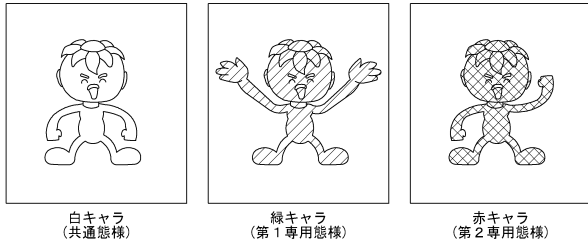
【図2】



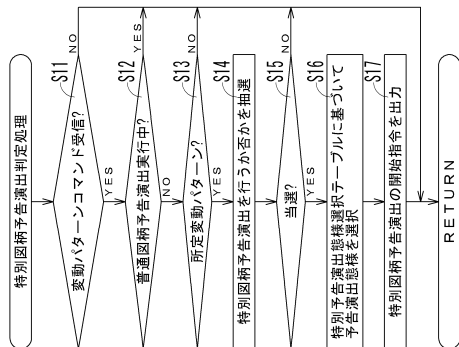
【図3】



【図5】



【図4】



【図6】

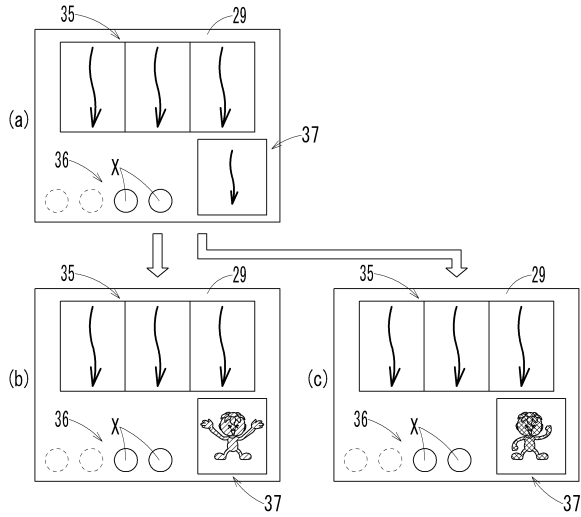
(a) 普通予告演出態様選択テーブル

普通抽選結果	各予告演出態様の選択率(%)		
	白キャラ	緑キャラ	赤キャラ
当たり	30	70	0
外れ	70	30	0

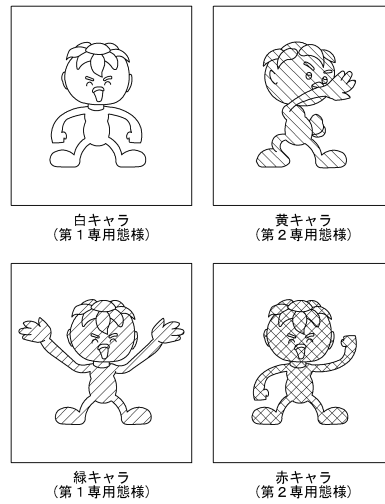
(b) 特別予告演出態様選択テーブル

特別抽選結果	各予告演出態様の選択率(%)		
	白キャラ	緑キャラ	赤キャラ
大当たり	30	0	70
外れ	70	0	30

【図7】



【図9】



【図8】

(a) 普通予告演出態様選択テーブル

普通抽選結果	各予告演出態様の選択率(%)		
	白キャラ	緑キャラ	赤キャラ
当たり	30	70	0
外れ	70	30	0

(b) 特別予告演出態様選択テーブル

特別抽選結果	各予告演出態様の選択率(%)		
	白キャラ	緑キャラ	赤キャラ
大当たり	20	30	50
外れ	50	30	20

【図10】

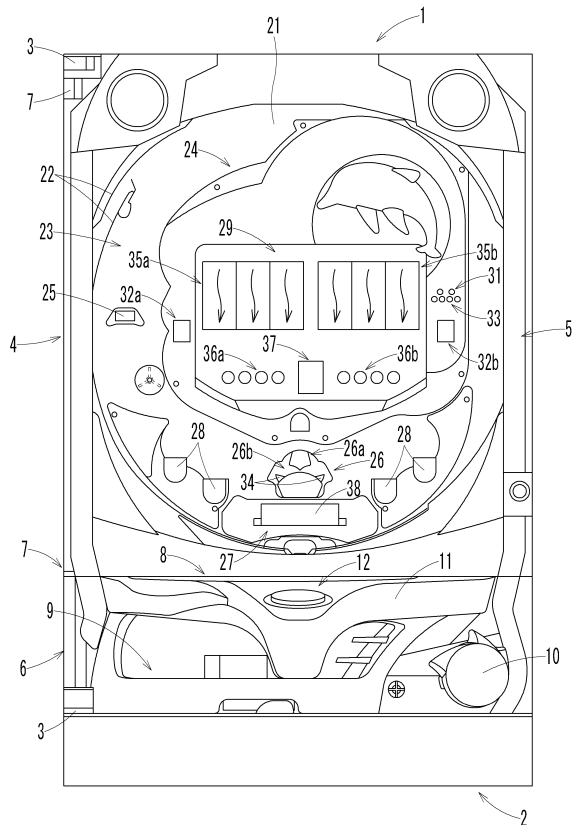
(a) 普通予告演出態様選択テーブル

普通抽選結果	各予告演出態様の選択率(%)			
	白キャラ	黄キャラ	緑キャラ	赤キャラ
当たり	30	0	70	0
外れ	70	0	30	0

(b) 特別予告演出態様選択テーブル

特別抽選結果	各予告演出態様の選択率(%)			
	白キャラ	黄キャラ	緑キャラ	赤キャラ
大当たり	0	30	0	70
外れ	0	70	0	30

【図11】



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl. , DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2