

(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2015-208341

(P2015-208341A)

(43) 公開日 平成27年11月24日(2015.11.24)

(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 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 40 頁)

| | | | |
|-----------|----------------------------|----------|---|
| (21) 出願番号 | 特願2014-89414 (P2014-89414) | (71) 出願人 | 000204262 タイヨーエレクトリック株式会社 愛知県名古屋市東区名駅南一丁目11番12号 |
| (22) 出願日 | 平成26年4月23日 (2014.4.23) | (74) 代理人 | 110000017 特許業務法人アイテック国際特許事務所 |
| | | (72) 発明者 | 赤尾 秀明 愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タイヨーエレクトリック株式会社内 |
| | | (72) 発明者 | 藤盛 幸治 愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タイヨーエレクトリック株式会社内 |
| | | (72) 発明者 | 瀬谷 聡 愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タイヨーエレクトリック株式会社内 |
| | | Fターム(参考) | 2C333 AA11 CA15 CA76 CA77 CA79 |

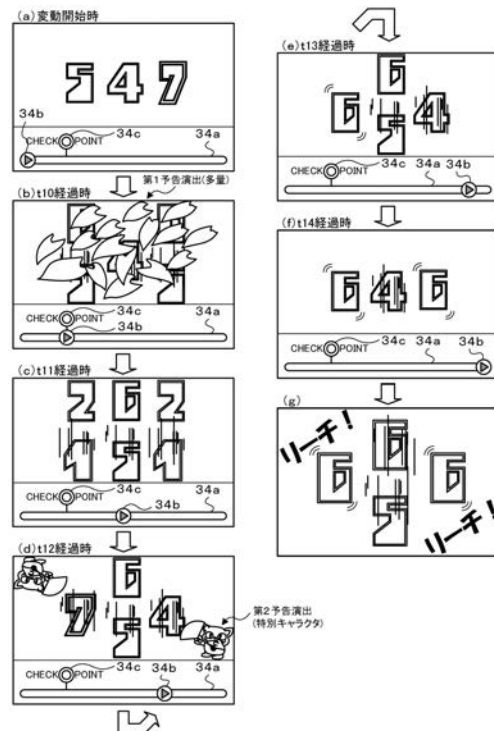
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出の進み具合を示しながら演出を行うものにおいて、演出中に行われる予告演出に変化を与えることで、遊技興趣の向上を図る。

【解決手段】図柄変動演出を開始する際に、図柄変動演出の始期から終期までを示す演出期間バー34aと、図柄変動演出の進行に合わせて演出期間バー34a上を移動する進行ポインタ34bと、演出期間バー34a上の予告演出実行時期を示す予告演出チェックポイント(CP)34cとを表示し、進行ポインタ34bがCP34cに達したときに第1予告演出を行う(図(b))。また、進行ポインタ34bがCP34cに達した後の所定時期にも、第2予告演出を実行可能である(図(d))。このため、実行時期を明示して予告演出を行うと共に明示した実行時期以外にも予告演出を行うことができるから、演出中に行われる予告演出に変化を与えることができる。

【選択図】 図32



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定条件の成立に基づいて行われる判定の結果が特定結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な特定遊技を行う遊技機であって、

前記判定の結果に基づいて所定の判定演出を行う判定演出実行手段と、

前記判定演出の実行中に所定の予告演出を行う予告演出実行手段と、

前記判定演出の実行中に、該判定演出の始期から終期までの演出期間を表示する期間表示手段と、

前記期間表示手段によって表示される演出期間のうちの所定時期を前記予告演出の実行時期として表示する実行時期表示手段と、

前記期間表示手段によって表示される演出期間における演出の進み具合を、前記判定演出の進行に合わせて表示する進み具合表示手段と、

を備え、

前記予告演出実行手段は、前記進み具合表示手段によって表示される演出の進み具合が前記実行時期表示手段によって表示される実行時期に達したときに第 1 の予告演出を行い、前記進み具合表示手段によって表示される演出の進み具合が前記実行時期表示手段によって表示される実行時期に達する前または達した後の所定時期に第 2 の予告演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機であって、

前記予告演出実行手段は、前記第 1 の予告演出と、前記第 2 の予告演出とを、異なる演出態様で実行する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 または 2 に記載の遊技機であって、

前記予告演出実行手段は、前記実行時期表示手段によって表示される実行時期が、前記演出期間のうち終期よりも始期に近い場合には、前記進み具合表示手段によって表示される演出の進み具合が前記実行時期に達する前よりも該実行時期に達した後において、前記第 2 の予告演出を行う可能性が高い

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

請求項 1 または 2 に記載の遊技機であって、

前記予告演出実行手段は、前記実行時期表示手段によって表示される実行時期が、前記演出期間のうち始期よりも終期に近い場合には、前記進み具合表示手段によって表示される演出の進み具合が前記実行時期に達した後よりも該実行時期に達する前において、前記第 2 の予告演出を行う可能性が高い

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

請求項 1 ないし 4 いずれか 1 項に記載の遊技機であって、

前記実行時期表示手段により表示された前記実行時期の表示態様を、前記判定演出の実行中に変更する表示態様変更手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機やアレンジボール機などの弾球式の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、この種の遊技機としては、図柄（識別情報）を変動表示させると共に図柄の変動

10

20

30

40

50

表示に合わせて演出を行うことにより遊技を進行させるものにおいて、演出の進行状況を示すものが知られている。例えば、特許文献1の遊技機では、演出画面の左端から始まり右端で終わる演出経路を示し、演出の進行に伴って現在位置マークを演出経路の左端から右端へ移動させることで、演出の進行状況を示している。この演出経路には、分岐点が設けられており、現在位置マークが分岐点に到達すると、分岐先に応じて異なるリーチ演出に発展させる。また、演出経路上に複数の予兆マークを表示し、予兆マークの表示位置に現在位置マークが到達する度に、新たなキャラクタを登場させたりキャラクタが特定のセリフを発したりするなど、演出結果の予兆となる演出（予告演出）を行う。なお、複数の予兆マークのうち最も右側に位置する最後の予兆マークは、複数のリーチ演出への分岐点上に表示されている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2003-93653号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上述した遊技機では、予兆マークの表示位置によって予告演出のタイミングが示されるから、これから行われる演出を予想し易いものとなる。また、分岐点までの演出経路は各リーチ演出で共通であるため、異なるリーチ演出であっても予告演出のタイミングが同じものとなって演出が単調になり易い。このように、予告演出の変化が乏しいと、遊技興趣を十分に向上させることができない場合がある。

20

【0005】

本発明の遊技機は、演出の進み具合を示しながら演出を行うものにおいて、演出中に行われる予告演出に変化を与えることで、遊技興趣の向上を図ることを主目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の遊技機は、上述の主目的を達成するために以下の手段を採った。

【0007】

本発明の遊技機は、
 所定条件の成立に基づいて行われる判定の結果が特定結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な特定遊技を行う遊技機であって、

30

前記判定の結果に基づいて所定の判定演出を行う判定演出実行手段と、

前記判定演出の実行中に所定の予告演出を行う予告演出実行手段と、

前記判定演出の実行中に、該判定演出の始期から終期までの演出期間を表示する期間表示手段と、

前記期間表示手段によって表示される演出期間のうちの所定期間を前記予告演出の実行時期として表示する実行時期表示手段と、

前記期間表示手段によって表示される演出期間における演出の進み具合を、前記判定演出の進行に合わせて表示する進み具合表示手段と、

40

を備え、

前記予告演出実行手段は、前記進み具合表示手段によって表示される演出の進み具合が前記実行時期表示手段によって表示される実行時期に達したときに第1の予告演出を行い、前記進み具合表示手段によって表示される演出の進み具合が前記実行時期表示手段によって表示される実行時期に達する前または達した後の所定期間に第2の予告演出を実行可能である

ことを要旨とする。

【0008】

この本発明の遊技機では、判定演出の始期から終期までの演出期間を表示し、その演出期間における演出の進み具合を判定演出の進行に合わせて表示し、その演出の進み具合が

50

実行時期表示手段によって表示される実行時期に達したときに予告演出（第1の予告演出）を行う。また、演出の進み具合が実行時期表示手段によって表示される実行時期に達する前または達した後の所定時期にも予告演出（第2の予告演出）を実行可能である。これにより、実行時期を明示して予告演出を行うことができると共に、実行時期以外にも予告演出を行うことができるから、遊技者の意図しないタイミングで予告演出を実行することができる。このため、演出の進み具合（進行度）を示しながら演出を行うものにおいて、表示される予告演出の実行時期以外にも予告演出を行うことで予告演出に変化を与えて、演出効果を高めて遊技興趣を向上させることができる。ここで、判定演出は「判定の結果に基づいて」行われる演出であるから、予告演出は「判定演出の信頼度を示す」演出や「判定の結果が特定結果となる可能性を示す」演出などとすることができる。また、特定遊技終了後の遊技状態が、第1遊技状態と、第1遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2遊技状態とのいずれかとなる場合には、「判定の結果に基づいて」行われる演出は、「特定遊技終了後の遊技状態が第2遊技状態となる可能性を示す」演出などとする事もできる。また、「判定演出の始期から終期までの演出期間」は、判定演出の実行期間と完全に一致させる必要はなく、判定演出を開始してから判定演出の結末が示されるまでの期間などとすることができる。

10

【0009】

また、本発明の遊技機において、

前記予告演出実行手段は、前記第1の予告演出と、前記第2の予告演出とを、異なる演出態様で実行する

20

ものとする事もできる。

【0010】

このようにすれば、予告演出のパリエーションを増やして、演出効果を高めることができる。

【0011】

また、本発明の遊技機において、

前記予告演出実行手段は、前記実行時期表示手段によって表示される実行時期が、前記演出期間のうち終期よりも始期に近い場合には、前記進み具合表示手段によって表示される演出の進み具合が前記実行時期に達する前よりも該実行時期に達した後において、前記第2の予告演出を行う可能性が高い

30

ものとする事もできる。

【0012】

このようにすれば、演出の進み具合が実行時期に達して予告演出が行われた後においても、予告演出が行われるか否かに対する遊技者の関心を高めることができる。

【0013】

また、本発明の遊技機において、

前記予告演出実行手段は、前記実行時期表示手段によって表示される実行時期が、前記演出期間のうち始期よりも終期に近い場合には、前記進み具合表示手段によって表示される演出の進み具合が前記実行時期に達した後よりも該実行時期に達する前において、前記第2の予告演出を行う可能性が高い

40

ものとする事もできる。

【0014】

このようにすれば、演出の進み具合が実行時期に達する前においても、実行時期前に予告演出が行われるか否かに対する遊技者の関心を高めることができる。

【0015】

また、本発明の遊技機において、

前記実行時期表示手段により表示された前記実行時期の表示態様を、前記判定演出の実行中に変更する表示態様変更手段を備える

ものとする事もできる。

【0016】

50

このようにすれば、実行時期の表示態様を変更することによっても演出効果を高めることができるから、遊技興趣をさらに向上させることができる。また、実行時期の表示態様を変更するタイミングを、演出の進み具合が実行時期に達したタイミングとしてもよい。そうすれば、実行時期において遊技者を演出に注目させる効果をより一層高めることができる。また、実行時期の表示態様を、識別情報が特定態様で表示される可能性に応じて異なる表示態様に変更するものとしてもよいし、特定遊技終了後の遊技状態が第2遊技状態となる可能性に応じて異なる表示態様に変更するものとしてもよい。

【発明の効果】

【0017】

本発明の遊技機によれば、演出の進み具合を示しながら演出を行うものにおいて、演出中に行われる予告演出に変化を与えることで、遊技興趣の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】本発明のパチンコ機10の外観を示す外観斜視図である。

【図2】パチンコ機10の遊技盤30の構成の概略を示す構成図である。

【図3】パチンコ機10の制御回路の構成を示すブロック図である。

【図4】図柄表示装置40の構成を説明する説明図である。

【図5】普通図柄表示部41の表示態様の一例を示す説明図である。

【図6】大当たり時における特別図柄表示部42の表示態様の一例を示す説明図である。

【図7】演出表示装置34の画面構成を説明する説明図である。

【図8】サブ制御基板90の構成の概略を示すブロック図である。

【図9】主制御基板70のCPU70aにより実行される主制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図10】主制御基板70のCPU70aにより実行される特別図柄遊技処理の一例を示すフローチャートである。

【図11】主制御基板70のCPU70aにより実行される特別図柄遊技処理の一例を示すフローチャートである。

【図12】主制御基板70のCPU70aにより実行される特別図柄遊技処理の一例を示すフローチャートである。

【図13】主制御基板70のCPU70aにより実行される特別図柄の変動表示関連処理の一例を示すフローチャートである。

【図14】大当たり判定テーブルの一例を示す説明図である。

【図15】第1特別図柄の大当たり図柄決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図16】第2特別図柄の大当たり図柄決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図17】大当たり変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図18】電サポなし状態用外れ変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図19】電サポあり状態用外れ変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図20】主制御基板70のCPU70aにより実行される大当たり遊技処理の一例を示すフローチャートである。

【図21】主制御基板70のCPU70aにより実行される大当たり遊技終了時処理の一例を示すフローチャートである。

【図22】サブ制御基板90のCPU90aにより実行される図柄変動演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図23】通常大当たり用の特定演出パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図24】確変大当たり用の特定演出パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図25】外れ用の特定演出パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図26】図柄変動演出中にスーパーリーチ演出が開始される際の様子を示す説明図である。

【図27】サブ制御基板90のCPU90aにより実行される特定演出パターンの変動演出処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 28】サブ制御基板 90 の CPU 90 a により実行される特定演出パターンの変動演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 29】特定演出パターン A 1 での演出の様子を示す説明図である。

【図 30】特定演出パターン A 4 での演出の様子を示す説明図である。

【図 31】特定演出パターン B 5 での演出の様子を示す説明図である。

【図 32】変形例の図柄変動演出の様子を示す説明図である。

【図 33】変形例の図柄変動演出の様子を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0019】

次に、本発明の実施の形態を実施例を用いて説明する。なお、以下では、特別図柄の変動表示の終了に伴い大当り図柄が停止表示され、これを契機に大当り遊技が開始されるタイプ（いわゆるセブン機タイプ）のパチンコ機に本発明を適用した例を説明する。

【実施例】

【0020】

図 1 は本発明の実施例のパチンコ機 10（遊技機）の外観を示す外観斜視図であり、図 2 はパチンコ機 10 の遊技盤 30 の構成の概略を示す構成図であり、図 3 はパチンコ機 10 の制御回路の構成の概略を示すブロック図である。

【0021】

[パチンコ機 10 の全体構成]

本実施例のパチンコ機 10 は、図 1 に示すように、前面枠 11 に嵌め込まれたガラス板 12（透明板）を介して盤面が視認可能に配置された遊技盤 30（図 2 参照）と、遊技球を貯留する上受け皿 14 および下受け皿 16 と、上受け皿 14 に貯留されている遊技球を遊技盤 30 へ発射するための発射ハンドル 18 と、を備える。

【0022】

前面枠 11 は、本体枠 21 に嵌め込まれており、左辺を回動軸として本体枠 21 に対して回動できるようになっている。本体枠 21 は、外枠 22 に嵌め込まれており、左辺を回動軸として外枠 22 に対して回動できるようになっている。なお、前面枠 11 と本体枠 21 は、略長形状のプラスチック製の枠体として構成されている。また、外枠 22 は、略長形状の木製の枠体として構成されており、パチンコホールの島設備の島枠に固定される。

【0023】

また、前面枠 11 の左上部と右上部には、遊技の進行に伴って種々の効果音を鳴らしたり遊技者に遊技状態を報知したりするためのスピーカ 28 a, 28 b が設けられており、右端部には、前面枠 11 を本体枠 21 に対して施錠するための施錠装置 29 が設けられている。また、前面枠 11 の左側には、図示しないプリペイドカード式の球貸装置（CRユニット）が設けられている。

【0024】

上受け皿 14 は、その上面部に、CRユニットに挿入されたカードの価値残高（有価残高）の範囲内で遊技球の貸し出しを指示するための球貸ボタン 24 a と、CRユニットに挿入されているカードの返却を指示するための返却ボタン 24 b とが配設されている。また、上受け皿 14 は、その上面中央部に、遊技者の操作に応じて各種演出を行うための演出ボタン 26 が配設されている。

【0025】

発射ハンドル 18 は、前面枠 11 の右下部に設けられており、遊技者がハンドルに触れていることを検知するタッチセンサ 18 a（図 3 参照）や遊技球の発射を一時的に停止する発射停止スイッチ 18 b（図 3 参照）が設けられている。発射ハンドル 18 の回転軸には、上受け皿 14 に貯留されている遊技球を 1 球ずつ打ち出すための図示しない発射装置が接続されており、発射ハンドル 18 が回転操作されると、発射装置が備える発射モータ 19（図 3 参照）が回転し、これに伴って発射ハンドル 18 の操作量に応じた強さの打撃力で遊技球を打ち出す。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 6 】

〔 遊技盤 3 0 の構成 〕

遊技盤 3 0 は、図 2 に示すように、外レール 3 1 a と内レール 3 1 b とによって囲まれる遊技領域 3 1 が形成されている。この遊技盤 3 0 は、遊技領域 3 1 の左部に配置され遊技球の通過を検知するゲートスイッチ 3 2 a (図 3 参照) を有する普通図柄作動ゲート 3 2 と、遊技領域 3 1 の右下部に配置された図柄表示装置 4 0 と、遊技領域 3 1 の中央部に配置された演出表示装置 3 4 と、演出表示装置 3 4 の周囲に配置されたセンター役物 5 0 と、センター役物 5 0 の下側に配置され遊技球の入球を検知する第 1 始動口スイッチ 3 6 a (図 3 参照) を有する第 1 始動口 3 6 と、センター役物 5 0 の左部に形成され遊技球の入球を検知する第 2 始動口スイッチ 3 8 a (図 3 参照) を有する第 2 始動口 3 8 と、遊技領域 3 1 の右下部に開閉可能に配置され遊技球の入球を検知する大入賞口スイッチ 4 4 a (図 3 参照) を有する大入賞口 4 4 と、遊技領域 3 1 の左下部に配置され一般入賞口スイッチ 4 5 a (図 3 参照) を有する一般入賞口 4 5 と、いずれの入賞口にも入らなかった遊技球を回収するためのアウト口 4 6 と、を備える。また、遊技盤 3 0 には、この他に、遊技領域を流下する遊技球をガイドしたり弾いたりする風車 4 8 や図示しない多数の釘が設けられている。

10

【 0 0 2 7 】

第 2 始動口 3 8 は、普通電動役物として設けられる可変式の入球口であり、翼片部 3 8 c と、翼片部 3 8 c を作動させる第 2 始動口ソレノイド 3 8 b (図 3 参照) と、を備える。この第 2 始動口 3 8 は、翼片部 3 8 c が直立しているときには遊技球の入球の可能性が比較的低い通常状態となり (図 2 の点線参照) 、翼片部 3 8 c が左側に開いているときには遊技球の入球の可能性が通常状態よりも高い開放状態となる (図 2 の実線参照) 。なお、本実施例では、翼片部 3 8 c が直立した通常状態においては、第 2 始動口 3 8 への遊技球の入球が不可能となるように構成されている。

20

【 0 0 2 8 】

大入賞口 4 4 は、特別電動役物として設けられる可変式の入球口であり、開閉板 4 4 c と、開閉板 4 4 c を作動させる大入賞口ソレノイド 4 4 b (図 3 参照) と、を備える。この大入賞口 4 4 は、通常は開閉板 4 4 c によって塞がれて遊技球を受け入れない閉状態 (閉鎖状態) とされており、大当り遊技 (特定遊技) のときに、大入賞口ソレノイド 4 4 b (図 3 参照) によって開閉板 4 4 c が作動して手前側に開くことで、遊技球を受け入れやすい開状態 (開放状態) となる。大入賞口 4 4 には、遊技球の入球を検知すると共にその入球数をカウントするための大入賞口スイッチ 4 4 a (図 3 参照) が取り付けられている。本実施例では、大当り遊技の処理として、大入賞口スイッチ 4 4 a が遊技球の入球を 1 0 個カウントするか 1 0 個カウントする前に所定時間 (例えば、 2 5 秒) が経過するまでを 1 ラウンドとして大入賞口 4 4 を開放し、規定ラウンドまで大入賞口 4 4 の開放動作を繰り返す。なお、各ラウンドの間には、所定時間 (例えば、 2 秒間) だけ大入賞口 4 4 を閉状態とする。

30

【 0 0 2 9 】

図柄表示装置 4 0 は、図 4 の構成図に例示するように、普通図柄の変動表示および停止表示が可能な普通図柄表示部 (普通図柄表示装置) 4 1 と、特別図柄の変動表示および停止表示が可能な特別図柄表示部 (特別図柄表示装置) 4 2 と、大当り遊技の規定ラウンド数 (最大ラウンド数) を示す図柄を表示するラウンド表示部 (ラウンド表示装置) 4 3 と、を備える。普通図柄表示部 4 1 は、発光ダイオード (L E D) を用いて構成された左普通図柄表示部 4 1 a および右普通図柄表示部 4 1 b を備える。図 5 に、普通図柄表示部 4 1 の表示態様の一例を示す。普通図柄表示部 4 1 は、図示するように、左普通図柄表示部 4 1 a と右普通図柄表示部 4 1 b とが共に消灯した表示態様 (上から 1 段目参照) と、左普通図柄表示部 4 1 a が点灯し右普通図柄表示部 4 1 b が消灯した表示態様 (上から 2 段目参照) と、左普通図柄表示部 4 1 a が消灯し右普通図柄表示部 4 1 b が点灯した表示態様 (上から 3 段目参照) と、左普通図柄表示部 4 1 a と右普通図柄表示部 4 1 b とが共に点灯した表示態様 (上から 4 段目参照) の 4 通りの表示態様がある。普通図柄表示部 4 1

40

50

は、遊技球が普通図柄作動ゲート32を通過するのを検知したときに、4通りの表示態様を順次切り替えることにより普通図柄を変動表示させ、変動表示の実行時間（変動時間）が経過すると、上記表示態様のうちのいずれかの表示態様で普通図柄を停止表示させる。このとき、停止表示された普通図柄の表示態様が特定の表示態様（例えば、上から4段目に示す表示態様）であるときに、当りとして第2始動口38を一定時間（例えば、0.5秒）に亘って開放する。なお、普通図柄の変動表示中に、遊技球が普通図柄作動ゲート32を通過したときには、普通図柄の変動表示を最大4回まで保留し、現在の変動表示が終了したときに、保留されている変動表示が順次消化される。

【0030】

特別図柄表示部42は、図4に示すように、7セグメント表示器を用いて構成された第1特別図柄表示部42aと第2特別図柄表示部42bとを備えており、各セグメントの点灯と消灯との組み合わせにより複数通りの表示態様（最大128通り）を表現している。特別図柄表示部42は、第1始動口36が第2始動口38のいずれかの入球が検知されたときに、第1特別図柄表示部42aと第2特別図柄表示部42bのうち対応する特別図柄表示部の表示状態を順次切り替えることにより特別図柄を変動表示させ、変動表示の実行時間（変動時間）が経過すると、表現可能な表示態様のうちのいずれかの表示態様で特別図柄を停止表示させる。このとき、停止表示された特別図柄の表示態様が特定の表示態様（当り特別図柄）である場合に、大当りとなる。本実施例では、第1特別図柄表示部42aが第1始動口36への遊技球の入球に基づき特別図柄を変動表示させる表示部となっており、第2特別図柄表示部42bが第2始動口38への遊技球の入球に基づき特別図柄を変動表示させる表示部となっている。以下、特に、第1特別図柄表示部42aで表示される特別図柄を第1特別図柄（特図1）とも呼び、第2特別図柄表示部42bで表示される特別図柄を第2特別図柄（特図2）とも呼ぶ。図6に、大当り時における特別図柄表示部42の表示態様の一例を示す。図示するように、第1の通常大当りとなる特別図柄（第1の通常大当り図柄）は、第1特別図柄表示部42aにおける右上、右下、左下の縦棒セグメントが点灯する表示態様と、第2特別図柄表示部42bにおける中段の横棒セグメントと右上および左下の縦棒セグメントが点灯する表示態様とがある（上から1段目参照）。また、第1の確変大当りとなる特別図柄（第1の確変大当り図柄）は、第1特別図柄表示部42aにおける上段の横棒セグメントと右下および左下の縦棒セグメントとが点灯する表示態様と、第2特別図柄表示部42bにおける上段の横棒セグメントと左上および左下の縦棒セグメントとが点灯する表示態様とがある（上から2段目参照）。また、第2の確変大当りとなる特別図柄（第2の確変大当り図柄）は、第1特別図柄表示部42aにおける上段の横棒セグメントと右下の縦棒セグメントとが点灯する表示態様と、第2特別図柄表示部42bにおける上段および下段の横棒セグメントと左下の縦棒セグメントとが点灯する表示態様とがある（上から3段目参照）。なお、大当り時における特別図柄の表示態様は、上記態様に限られることはなく、如何なる態様で表示するものとしてもよいし、大当り時における特別図柄の表示態様の種類も1種類に限られず、複数種類用意するものとしてもよい。特別図柄の変動表示中に、遊技球が第1始動口36に入球したときには、第1特別図柄の変動表示を最大4回まで保留し、遊技球が第2始動口38に入球したときには、第2特別図柄の変動表示を最大4回まで保留する。そして、現在の変動表示が終了したときに、保留されている特別図柄の変動表示が順次消化される。なお、後述するが、第1特別図柄の変動表示の保留数は第1保留図柄35aによって表示され、第2特別図柄の変動表示の保留数は第2保留図柄35bによって表示される。

【0031】

ここで、第1の通常大当りは、大入賞口44の開放動作が所定ラウンド数（例えば、16ラウンド）に亘って繰り返される大当り遊技が行われると共に、大当り遊技の終了後には、特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる確率（特図当り確率）が低確率（通常確率）となる低確率状態と、所定回数（例えば、100回）の特別図柄の変動表示が行われるまで、特別図柄および普通図柄の変動時間が短縮されると共に普通図柄の当否判定の結果が当りとなる確率（普図当り確率）が低確率（通常確率）よりも高くなり且つ普通図柄が

10

20

30

40

50

当りで停止表示されたときに第2始動口38の開放時間が延長される電サポあり状態とを設定する大当り態様（大当り遊技後に低確率電サポあり状態を設定する大当り態様）である。なお、大当り遊技の終了後に所定回数の特別図柄の変動表示が行われると、電サポあり状態が終了し、電サポなし低確率状態となる。また、第1の確変大当りは、大入賞口44の開放動作が所定ラウンド数（例えば、16ラウンド）に亘って繰り返される大当り遊技が行われると共に、大当り遊技の終了後には、所定回数（例えば、10,000回）の特別図柄の変動表示が行われるまで、特図当り確率が低確率（通常確率）よりも高くなる高確率状態と、電サポあり状態とを設定する大当り態様（大当り遊技後に高確率電サポあり状態を設定する大当り態様）である。また、第2の確変大当りは、大入賞口44の開放動作が所定ラウンド数よりも少ないラウンド数（例えば、5ラウンド）に亘って繰り返される大当り遊技が行われると共に、大当り遊技の終了後には、第1の確変大当りと同様に、高確率電サポあり状態を設定する大当り態様である。以下、特図当り確率が低確率状態にある遊技状態を特図低確率状態とも呼び、特図当り確率が高確率状態にある遊技状態を特図高確率状態とも呼ぶ。また、普図当り確率が低確率状態にある遊技状態を普図低確率状態とも呼び、普図当り確率が高確率状態にある遊技状態を普図高確率状態とも呼ぶ。さらに、特別図柄および普通図柄の変動時間が短縮される遊技状態を時短状態とも呼び、第2始動口38の開放時間が延長される遊技状態を開放延長状態とも呼ぶ。なお、本実施例では、電サポあり状態は、普図高確率状態と時短状態と開放延長状態の3つの状態が全て発生した状態としたが、3つの状態のうちいずれか1つまたは2つが発生した状態としてもよい。

10

20

【0032】

演出表示装置34は、液晶ディスプレイなどの表示装置として構成されており、表示画面上で演出図柄の変動表示やリーチ演出や予告演出などの様々な演出表示が行われる。本実施例の演出表示装置34は、図7に例示する画面構成に示すように、横方向に並んで配置されキャラクタや数字により構成される左、中、右の3つの演出図柄（疑似特別図柄）34L、34M、34Rと、図示しない背景図柄とを有している。この演出表示装置34は、遊技球が第1始動口36に入球した場合と、遊技球が第2始動口38に入球した場合に、3つの演出図柄34L、34M、34Rを変動表示させる。演出図柄34L、34M、34Rは、変動表示が開始されると、それぞれ上から下に向かって高速でスクロールするように変動表示され、変動表示の実行時間（変動時間）が経過すると、左の演出図柄34L、右の演出図柄34R、中の演出図柄34Mの順に停止表示される。このとき、左の演出図柄34Lと右の演出図柄34Rとが一致しなかったときにはリーチなしの単純な外れとなり、左の演出図柄34Lと右の演出図柄34Rとが一致したときにはリーチとなる。そして、所定のリーチ演出を伴って中の演出図柄34Mが停止したときに、中の演出図柄34Mと左右の演出図柄34L、34Rとが一致しなかったときにはリーチありの外れとなり、中の演出図柄34Mと左右の演出図柄34L、34Rとが一致したときに大当りとなる。また、この演出表示装置34で表示される演出図柄の当否の結果は、基本的には、上述した特別図柄表示部42により表示される特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の当否の結果と対応する。

30

40

【0033】

また、演出表示装置34は、本実施例では、表示画面内に第1保留図柄35aと第2保留図柄35bも表示されている。第1保留図柄35aは、第1特別図柄や第2特別図柄の変動表示中に第1始動口36に遊技球が入球するごとに左側から順に一つずつ表示され、第1特別図柄の変動表示が開始されるごとに始動入球時とは逆の順に消去される。第2保留図柄35bも、第1特別図柄や第2特別図柄の変動表示中に第2始動口38に遊技球が入球するごとに左側から順に一つずつ表示され、第2特別図柄の変動表示が開始されるごとに始動入球時とは逆の順に消去される。

【0034】

こうして構成された実施例のパチンコ機10では、第1始動口36が演出表示装置34（センター役物50）の下側に配置されており、大当り遊技でない通常遊技のときに、遊

50

技者は遊技球を遊技領域 3 1 の左側（演出表示装置 3 4 の左側領域）に流下させるように発射ハンドル 1 8 の回転操作（所謂左打ち）を行うことにより、遊技球を第 1 始動口 3 6 に入球させることができる。また、普通図柄作動ゲート 3 2 および第 2 始動口 3 8 が演出表示装置 3 4 の左側に配置されており、遊技者は左打ちを行うことにより、遊技球を普通図柄作動ゲート 3 2 に通過させることができ、普通図柄が当りとなって第 2 始動口 3 8 が開放すると、遊技者は左打ちを継続することにより、遊技球を第 2 始動口 3 8 に入球させることができる。さらに、大入賞口 4 4 が遊技領域 3 1 の右下部に配置されており、大当たり遊技が開始されると、遊技者は発射ハンドル 1 8 を最大限右回転させて遊技球を発射させる所謂右打ちを行うことにより、遊技球を遊技領域 3 1 の右側（演出表示装置 3 4 の右側領域）に流下させて、開状態となった大入賞口 4 4 に入球させることができる。

10

【 0 0 3 5 】

〔 制御回路の構成 〕

次に、実施例のパチンコ機 1 0 の制御回路の構成について主として図 3 を参照しながら説明する。パチンコ機 1 0 の制御回路は、図 3 に示すように、遊技の基本的な進行の制御を司る主制御基板 7 0 と、賞球や球貸の払い出しに関する制御を司る払出制御基板 8 0 と、遊技の進行に伴って行われる各種演出の全体的な制御を司るサブ制御基板 9 0 と、遊技球の発射に関する制御を司る発射制御基板 1 0 0 などの制御基板により構成されている。これらの制御基板は、各種論理演算や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データを一時的に記憶する RAM、各種制御に必要な時間を計るタイマ（システムタイマ）、周辺機器との間でデータをやり取りするための周辺機器インターフェース（PIO）、CPU が演算を行うためのクロックを出力する発振器、CPU の暴走を監視するウォッチドッグタイマ、定期的に割り込み信号を発生させる CTC（カウンター・タイマー・サーキット）などの種々の周辺 LSI がバスにより相互に接続されている。なお、図 3 では、各制御基板に搭載された各種デバイスのうち主制御基板 7 0 の CPU 7 0 a、ROM 7 0 b、RAM 7 0 c のみを図示し、その他については図示を省略した。また、制御回路の一部をなすサブ制御基板 9 0 の構成の概略を示すブロック図を図 8 に示す。

20

【 0 0 3 6 】

主制御基板 7 0 は、遊技の基本的な進行の制御を行うために必要な信号として、図 3 に示すように、第 1 始動口スイッチ 3 6 a からの入球信号や第 2 始動口スイッチ 3 8 a からの入球信号が直接に入力されると共にゲートスイッチ 3 2 a からの通過信号や大入賞口スイッチ 4 4 a からの入球信号、一般入賞口スイッチ 4 5 a からの入球信号などが中継端子板 7 2 を介して入力されている。主制御基板 7 0 からは、図柄表示装置 4 0 の表示制御を司る図柄表示基板 4 0 a への制御信号や第 2 始動口ソレノイド 3 8 b への駆動信号、大入賞口ソレノイド 4 4 b への駆動信号などが中継端子板 7 2 を介して出力されている。また、主制御基板 7 0 は、払出制御基板 8 0 やサブ制御基板 9 0、発射制御基板 1 0 0（払出制御基板 8 0 を介して通信）と通信しており、各種指令信号（コマンドや駆動信号など）やデータのやり取りを行っている。

30

【 0 0 3 7 】

払出制御基板 8 0 は、賞球や球貸の払い出しに関する制御を行うために必要な信号として、図 3 に示すように、前面枠 1 1 の開放を検知する枠開放スイッチ 8 1 からの検知信号が直接に入力され、球貸ボタン 2 4 a や返却ボタン 2 4 b からの操作信号が球貸表示基板 8 2、中継端子板 8 3 を介して入力され、賞球の払い出しを検知する払出前スイッチ 8 4 および払出後スイッチ 8 5 からの検知信号が中継端子板 8 7 を介して入力されている。払出制御基板 8 0 からは、賞球の払い出しを行う払出モータ 8 6 への駆動信号などが中継端子板 8 7 を介して出力されている。また、払出制御基板 8 0 は、主制御基板 7 0 や発射制御基板 1 0 0 と通信しており、各種指令信号やデータのやり取りを行っている。

40

【 0 0 3 8 】

サブ制御基板 9 0 は、図 8 に示すように、CPU 9 0 a や ROM 9 0 b、RAM 9 0 c などを備えており、主制御基板 7 0 から各種指令信号を受信してその指令に応じた遊技の

50

演出を行う。サブ制御基板 90 は、演出表示装置 34 の制御を行う演出表示制御基板 91 や各種スピーカ 28a, 28b を駆動するアンプ基板 92、前面枠 11 に設けられた枠ランプ (LED ランプ) 93a を発光したりセンター役物 50 内の可動役物を動作させるための装飾モータ 93b を駆動したりする装飾駆動基板 93、演出ボタン 26 に設けられ演出ボタン 26 の操作を検知する操作検知スイッチ 27 からの操作信号を入力する演出ボタン基板 94 などが接続されている。

【0039】

発射制御基板 100 は、タッチセンサ 18a からの検知信号や発射停止スイッチ 18b からの操作信号、下受け皿 16 に遊技球が満タン状態となるのを検知する下受け皿満タンスイッチ 102 からの検知信号などを入力しており、発射モータ 19 へ駆動用のパルス信号などを出力している。発射制御基板 100 は、発射ハンドル 18 が回転操作されてタッチセンサ 18a がオンで発射停止スイッチ 18b がオフで下受け皿満タンスイッチ 102 がオフのときに発射モータ 19 を駆動して遊技球を発射し、タッチセンサ 18a がオフか発射停止スイッチ 18b がオンか下受け皿満タンスイッチ 102 がオンかのいずれかが成立したときに発射モータ 19 の駆動を停止して遊技球の発射を停止する。また、発射制御基板 100 は、払出制御基板 80 を介して主制御基板 70 と通信しており、タッチセンサ 18a からの検知信号などの発射ハンドル 18 の操作状態に関するデータを払出制御基板 80 を介して主制御基板 70 に送信する。

【0040】

[主制御処理]

次に、こうして構成された実施例のパチンコ機 10 の動作について説明する。図 9 は、主制御基板 70 の CPU 70a により実行される主制御処理の一例を示すフローチャートである。この処理は、パチンコ機 10 の電源が投入されたときに実行される。主制御処理は、初期化処理などの電源投入に必要な電源投入処理を実行した後 (S100)、遊技開始処理 (S110) と、普通図柄遊技処理 (S120) と、普通図柄当り遊技処理 (S130) と、特別図柄遊技処理 (S140) と、大当り遊技処理 (S150) とを繰り返し実行することにより行われる。なお、本実施例では、S110 ~ S150 の処理に要する時間は約 4 msec となっているため、これらの処理は約 4 msec の間隔で繰り返し実行されることになる。主制御基板 70 は、これらの処理の実行に伴って、各種コマンドを担当する制御基板に送信してコマンドに応じた処理を実行させることにより、パチンコ機 10 の全体の遊技を進行させている。

【0041】

[遊技開始処理]

S110 の遊技開始処理では、主制御基板 70 の CPU 70a は、まず、各種センサ (ゲートスイッチ 32a や第 1 始動口スイッチ 36a, 第 2 始動口スイッチ 38a, 大入賞口スイッチ 44a, 一般入賞口スイッチ 45a など) の状態を検出して RAM 70c の所定の状態記憶領域に保存したり、各種判定用情報 (後述する大当り判定用乱数や大当り図柄決定用乱数, リーチ用乱数, 変動パターン決定用乱数、普通図柄当否判定用乱数など) を更新したりする。続いて、遊技球の入球に関わるスイッチ (第 1 始動口スイッチ 36a や第 2 始動口スイッチ 38a, 大入賞口スイッチ 44a, 一般入賞口スイッチ 45a など) により遊技球が検知されたか否かを判定し、検知されたと判定すると、払い出すべき賞球数を演算して賞球情報として RAM 70c の所定の賞球情報記憶領域に保存し、賞球情報が値 0 でないときには賞球数指定コマンド (賞球情報) を払出制御基板 80 に送信して遊技開始処理を終了する。払出制御基板 80 は、賞球数指定コマンドを受信すると、払出モータ 86 を駆動制御して遊技球を 1 球ずつ払い出すと共に払出前スイッチ 84 および払出後スイッチ 85 により払い出した遊技球が検知される度に賞球情報 (未払いの遊技球数) を値 1 ずつデクリメントする賞球払出処理を実行する。この賞球払出処理は、賞球情報が値 0 となるまで繰り返し実行されるが、遊技球の入球が検知されて主制御基板 70 から新たな賞球数指定コマンドを受信すると、その賞球情報も値 0 となるまで処理が繰り返される。遊技開始処理を終了すると、主制御処理に戻って次の S120 の普通図柄遊技処理

に進む。

【 0 0 4 2 】

[普通図柄遊技処理]

S 1 2 0 の普通図柄遊技処理では、主制御基板 7 0 の CPU 7 0 a は、まず、普通図柄の保留が値 0 でない即ち値 1 以上あるか否かを判定し、保留が値 1 以上あるときには保留数を値 1 だけデクリメントして普通図柄の当否判定を行うと共に当否判定の結果に基づいて停止表示させる普通図柄（図 5 参照）を決定する。普通図柄の当否判定は、普通図柄作動ゲート 3 2 を遊技球が通過することに基づき取得される普通図柄当否判定用乱数と、普通図柄当り判定テーブルを用いて行われるもので、電サポなし状態にあるときには当り確率の低い（例えば、約 0 . 8 %）低確率用の普通図柄当り判定テーブルが用いられ、電サポあり状態にあるときには当り確率の高い（例えば、約 9 9 . 2 %）高確率用の普通図柄当り判定テーブルが用いられる。また、当否判定の結果が当りのときには、当り図柄を停止表示させる図柄に決定し、当否判定の結果が外れのときには、外れ図柄のうちのいずれかを停止表示させる図柄に決定する。そして、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し、変動時間が経過するのを待つ。変動時間の設定は、電サポなし状態にあるときには長時間（例えば、3 0 秒）に設定され、電サポあり状態にあるときには短時間（例えば、1 秒）に短縮される。変動時間が経過すると、決定した図柄で普通図柄を停止表示し、停止表示した図柄が当り図柄のときには、第 2 始動口 3 8 の開放時間を設定し、第 2 始動口 3 8 の開放を開始して普通図柄遊技処理を一旦終了し、停止表示した図柄が外れ図柄のときには、何もせずに普通図柄遊技処理を終了する。第 2 始動口 3 8 の開放時間は、電サポなし状態にあるときには短時間（例えば 0 . 5 秒）に設定され、電サポあり状態にあるときには長時間（例えば 5 秒）に延長される。また、第 2 始動口 3 8 の開放は、上述したように、第 2 始動口ソレノイド 3 8 b を駆動制御することによって、翼片部 3 8 c を左に開くことにより行う。普通図柄遊技処理を終了すると、主制御処理に戻って次の S 1 3 0 の普通図柄当り遊技処理に進む。

10

20

【 0 0 4 3 】

[普通図柄当り遊技処理]

S 1 3 0 の普通図柄当り遊技処理では、主制御基板 7 0 の CPU 7 0 a は、第 2 始動口 3 8 が開放を開始してからの経過時間（開放経過時間）が普通図柄遊技処理で設定された設定時間に達しているか否か、規定数（例えば、8 個）の遊技球が第 2 始動口 3 8 に入球しているか否かを判定する。開放経過時間が設定時間に達しておらず規定数の遊技球が第 2 始動口 3 8 に入球してもいないと判定すると、第 2 始動口 3 8 の開放を維持したまま普通図柄当り遊技処理を一旦終了する。一方、開放経過時間が設定時間に達していると判定したり、開放経過時間が設定時間に達する前であっても既に規定数の遊技球が第 2 始動口 3 8 に入球していると判定すると、第 2 始動口ソレノイド 3 8 b の駆動を停止して、普通図柄当り遊技処理を終了する。普通図柄当り遊技処理を終了すると、主制御処理に戻って次の S 1 4 0 の特別図柄遊技処理に進む。

30

【 0 0 4 4 】

[特別図柄遊技処理]

S 1 4 0 の特別図柄遊技処理は、図 1 0 ~ 図 1 2 に示すフローチャートに従って実行される。特別図柄遊技処理が実行されると、主制御基板 7 0 の CPU 7 0 a は、まず、第 1 始動口スイッチ 3 6 a からの検知信号を入力して第 1 始動口 3 6 に遊技球が入球したか否かを判定する（S 2 0 0）。第 1 始動口 3 6 に遊技球が入球したと判定すると、現在の第 1 特別図柄の保留数がある上限値（本実施例では、値 4）よりも少ないか否かを判定する（S 2 0 2）。第 1 特別図柄の保留数が上限値よりも少ないと判定したときには、第 1 特別図柄の保留数を値 1 だけインクリメントすると共に（S 2 0 4）、判定用情報（取得情報）を取得して RAM 7 0 c の所定の判定用情報記憶領域に格納し（S 2 0 6）、第 1 特別図柄保留発生時コマンドをサブ制御基板 9 0 に送信する（S 2 0 8）。ここで、S 2 0 6 で取得される判定用情報としては、第 1 始動口 3 6 への遊技球の入球に基づいて行われる大当り判定の際に用いられる大当り判定用乱数や、大当り判定の結果が大当りのときに

40

50

第1特別図柄表示部42aに停止表示させる大当り図柄を決定するための大当り図柄決定用乱数、第1特別図柄の変動パターンを決定するための変動パターン決定用乱数などの図柄変動遊技の進行に関する情報が例示できる。なお、大当り判定は、特別図柄の当否判定に相当するものである。また、第1特別図柄保留発生時コマンドには、保留数を演出表示装置34の表示画面内の第1保留図柄35aで表示するための第1特別図柄の保留数指定コマンドが含まれる。なお、S200で第1始動口36に遊技球が入球していないと判定したり、S202で第1特別図柄の保留数が上限値に達していると判定すると、S204～S208の処理をスキップして次のS210の処理に進む。

【0045】

続いて、第2始動口スイッチ38aからの検知信号を入力して第2始動口38に遊技球が入球したか否かを判定する(S210)。第2始動口38に遊技球が入球したと判定すると、現在の第2特別図柄の保留数とその上限値(本実施例では、値4)よりも少ないか否かを判定する(S212)。第2特別図柄の保留数が上限値よりも少ないと判定したときには、第2特別図柄の保留数を値1だけインクリメントすると共に(S214)、判定用情報(取得情報)を取得してRAM70cの所定の判定用情報記憶領域に格納し(S216)、第2特別図柄保留発生時コマンドをサブ制御基板90に送信する(S218)。ここで、S216で取得される判定用情報としては、第2始動口38への遊技球の入球に基づいて行われる大当り判定の際に用いられる大当り判定用乱数や、大当り判定の結果が大当りのときに第2特別図柄表示手段42bに停止表示させる大当り図柄を決定するための大当り図柄決定用乱数、第2特別図柄の変動パターンを決定するための変動パターン決定用乱数などの図柄変動遊技の進行に関する情報が例示できる。また、第2特別図柄保留発生時コマンドには、保留数を演出表示装置34の表示画面内の第2保留図柄35bで表示するための第2特別図柄の保留数指定コマンドが含まれる。なお、S210で第2始動口38に遊技球が入球していないと判定したり、S212で第2特別図柄の保留数が上限値に達していると判定すると、S214～S218の処理をスキップして次のS220の処理に進む。

【0046】

次に、大当り遊技中であるか否か(S220)、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれかが変動表示中であるか否か(S222)、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれかが停止表示時間中であるか否か(S224)をそれぞれ判定する。大当り遊技中と判定すると、これで特別図柄遊技処理を終了し、主制御処理に戻って次のS150の大当り遊技処理に進む。一方、大当り遊技中でなく、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれもが変動表示中でなく、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれもが停止表示時間中でないとして判定すると、第2特別図柄の保留数が値0であるか否かを判定する(S226)。第2特別図柄の保留数が値0でないとして判定すると、判定用情報記憶領域(RAM70c)に記憶されている第2特別図柄の判定用情報(大当り判定用乱数)のうち最も古い判定用情報を読み出し(S228)、第2特別図柄の変動表示関連処理を実行して(S230)、特別図柄遊技処理を一旦終了する。

【0047】

一方、第2特別図柄の保留数が値0と判定すると、第1特別図柄の保留数が値0であるか否かを判定する(S232)。第1特別図柄の保留数が値0でないとして判定すると、判定用情報記憶領域(RAM70c)に記憶されている第1特別図柄の判定用情報(大当り判定用乱数)のうち最も古い判定用情報を読み出し(S234)、第1特別図柄の変動表示関連処理を実行して(S236)、特別図柄遊技処理を一旦終了する。第1特別図柄の保留数も値0のときには、これで特別図柄遊技処理を終了する。S226～S236では、第1特別図柄の保留数と第2特別図柄の保留数がいずれも値0でないときには第2特別図柄の変動表示(保留の消化)が優先して実行される(特図2優先変動)。以下、変動表示関連処理の詳細について説明する。なお、第1特別図柄の変動表示関連処理と第2特別図柄の変動表示関連処理はいずれも共通の処理が実行されるため、共通のフローチャート(図13のフローチャート)を用いて説明する。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 8 】

変動表示関連処理では、まず、確変フラグがオンか否か、即ち現在の遊技状態が高確率状態および低確率状態のいずれであるかを判定する（S 3 0 0）。確変フラグがオフのとき、即ち現在の遊技状態が低確率状態のときにはS 2 3 2で読み出した大当り判定用乱数と低確率用大当り判定テーブルとを用いて大当り判定を行い（S 3 0 2）、確変フラグがオンのとき、即ち現在の遊技状態が高確率状態のときには読み出した大当り判定用乱数と高確率用大当り判定テーブルとを用いて大当り判定を行って（S 3 0 4）、その判定結果が大当りか否かを判定する（S 3 0 6）。大当り判定テーブルの一例を図 1 4 に示す。なお、図 1 4（a）に低確率用大当り判定テーブルを示し、図 1 4（b）に高確率用大当り判定テーブルを示す。低確率用大当り判定テーブルでは大当り判定用乱数が値 0 ~ 7 9 6 のうち値 6 0 , 6 1 のときに大当りとし（ $1 / 3 9 8 . 5$ の大当り確率）、高確率用大当り判定テーブルでは大当り判定用乱数が値 0 ~ 7 9 6 のうち値 6 0 ~ 7 9 のときに大当りとするものとした（ $1 / 3 9 . 8 5$ の大当り確率）。なお、本実施例では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで共通の大当り判定テーブルが用いられる。

10

【 0 0 4 9 】

S 3 0 6 で大当り判定の結果が大当りと判定したときには、判定用情報記憶領域（RAM 7 0 c）から大当り図柄決定用乱数を読み出し（S 3 0 8）、読み出した大当り図柄決定用乱数に基づいて停止表示させる大当り図柄を選択して決定する（S 3 1 0）。ここで、第 1 特別図柄の大当り図柄の決定には、図 1 5 に例示する第 1 特別図柄の大当り図柄決定テーブルが用いられ、第 2 特別図柄の大当り図柄の決定には、図 1 6 に例示する第 2 特別図柄の大当り図柄決定テーブルが用いられる。

20

【 0 0 5 0 】

第 1 特別図柄の大当り図柄決定テーブルでは、図 1 5 に示すように、大当り図柄決定用乱数が値 0 ~ 2 5 5 のうち値 0 ~ 1 0 1 のときに図 6 の左側 1 段目の図柄が選択されて「第 1 の通常大当り」となり（約 4 0 % の出現確率）、大当り図柄決定用乱数が値 1 0 2 ~ 2 0 3 のときに図 6 の左側 2 段目の図柄が選択されて「第 1 の確変大当り」となり（約 4 0 % の出現確率）、大当り図柄決定用乱数が値 2 0 4 ~ 2 5 5 のときに図 6 の左側 3 段目の図柄が選択されて「第 2 の確変大当り」となる（約 2 0 % の出現確率）。また、第 2 特別図柄の大当り図柄決定テーブルでは、図 1 6 に示すように、大当り図柄決定用乱数が値 0 ~ 2 5 5 のうち値 0 ~ 1 0 1 のときに図 6 の右側 1 段目の図柄が選択されて「第 1 の通常大当り」となり（約 4 0 % の出現確率）、大当り図柄決定用乱数が値 1 0 2 ~ 2 2 9 のときに図 6 の右側 2 段目の図柄が選択されて「第 1 の確変大当り」となり（約 5 0 % の出現確率）、大当り図柄決定用乱数が値 2 3 0 ~ 2 5 5 のときに図 6 の右側 3 段目の図柄が選択されて「第 2 の確変大当り」となる（約 1 0 % の出現確率）。このように、第 2 特別図柄の大当り図柄決定テーブルは、第 1 特別図柄の大当り図柄決定テーブルに比べて、「第 1 の確変大当り」の出現確率が高く、「第 2 の確変大当り」の出現確率が低くなっている。このため、第 2 特別図柄に係る遊技の方が、第 1 特別図柄に係る遊技よりも、大当り遊技で獲得可能な賞球の期待値が大きく、遊技者に有利な大当り遊技が行われるものといえるから、遊技者に有利に遊技が進行することになる。

30

【 0 0 5 1 】

また、S 3 0 6 で大当り判定の結果が大当りでないと判定すると、外れであるから、外れ図柄を決定する（S 3 1 2）。なお、外れ図柄は、詳細な説明は省略するが、例えば、大当り図柄決定用乱数と図示しない外れ図柄決定用テーブルとを用いて設定することができる。勿論、大当り図柄決定用乱数とは別に外れ図柄決定用乱数を取得するものとするれば、この外れ図柄決定用乱数と外れ図柄決定用テーブルとを用いて設定することもできる。

40

【 0 0 5 2 】

こうして停止図柄を決定すると、変動パターンテーブルを設定するための変動パターンテーブル設定処理を実行する（S 3 1 4）。この変動パターンテーブル設定処理は、変動表示関連処理の S 3 0 2 , S 3 0 4 における大当り判定の結果が大当りのときには図 1 7 に示す大当り変動パターンテーブルを設定し、大当りではなく外れのときには、変動短縮

50

フラグがオフであれば、図 18 に示す電サボなし状態用外れ変動パターンテーブルを設定し、変動短縮フラグがオフでなくオンであれば、図 19 に示す電サボあり状態用外れ変動パターンテーブルを設定することにより行われる。

【0053】

図 17 ~ 図 19 に示すように、各変動パターンテーブルには、保留数および変動パターン決定用乱数の値 0 ~ 255 に対応付けて各種の変動パターン（変動時間）が設けられており、特別図柄を変動表示させる際には、これらの変動パターンテーブルを用いて一の変動パターンが選択される。各変動パターンのうち、変動パターン P01, P02, P08, P09 にはリーチ演出を伴わずに演出図柄を変動表示させる通常変動 A ~ D がそれぞれ対応付けられ、変動パターン P03, P04 にはリーチ演出を伴って演出図柄を変動表示させるノーマルリーチ A, B が対応付けられ、変動パターン P05 ~ 07 にはノーマルリーチよりも当りの期待が高まるような演出（例えば、味方キャラクタが敵キャラクタと対決するバトル演出）を伴って演出図柄を変動表示させるスーパーリーチ A ~ C が対応付けられている。本実施形態では、スーパーリーチ A ~ C が対応付けられた変動パターン P05 ~ 07 のうち、スーパーリーチ A を行う変動パターン P05 と、スーパーリーチ B を行う変動パターン P06 とが同じ（共通の）変動時間となっている。これらのスーパーリーチ A, B は、後述するように、スーパーリーチ演出中に演出の進み具合を表示しながら特定の演出を行う。このため、変動パターン P05, P06 を特定変動パターンともいう。なお、大当たり判定の結果が外れの場合、電サボあり状態では電サボなし状態に比べて平均変動時間が短くなるように、通常変動の変動パターン P01, P02, P08, P09 の変動時間の設定や、各変動パターンの変動パターン決定用乱数への対応付けがなされている。また、各変動パターンテーブルは、便宜上、少数のパターンを記憶したテーブルを示しているが、実際には、より多数のパターン（例えば、20種類以上のパターン）を記憶したテーブルが用いられる。

【0054】

こうして変動パターンテーブルを設定すると、変動パターン決定用乱数を読み出し（S316）、読み出した変動パターン決定用乱数と設定した変動パターンテーブルとを用いて変動パターンを設定する（S318）。そして、特別図柄の変動表示を開始すると共に（S320）、特別図柄の保留数を値 1 だけデクリメントし（S322）、保留消化時コマンドと図柄変動開始時コマンドをサブ制御基板 90 に送信して（S324）、変動表示関連処理を終了する。S320 ~ S324 の処理は、現在の変動表示関連処理の対象が第 1 特別図柄の場合には、第 1 特別図柄の変動表示を開始すると共に、第 1 特別図柄の保留数を値 1 だけデクリメントし、保留消化時コマンドとして第 1 特別図柄の保留消化時コマンドを送信する処理となる。一方、現在の変動表示関連処理の対象が第 2 特別図柄の場合には、第 2 特別図柄の変動表示を開始すると共に、第 2 特別図柄の保留数を値 1 だけデクリメントし、保留消化時コマンドとして第 2 特別図柄の保留消化時コマンドを送信する処理となる。また、S324 で送信する図柄変動開始時コマンドには、大当たり判定の結果が大当たりのときには大当たり変動パターンおよびそのパターンにおける変動時間（変動パターン指定コマンド）と大当たり停止図柄（特別図柄停止情報指定コマンド）とが含まれ、大当たり判定の結果が外れの際には外れ変動パターンおよびそのパターンにおける変動時間（変動パターン指定コマンド）と外れ停止図柄（特別図柄停止情報指定コマンド）とが含まれている。図柄変動開始時コマンドを受信したサブ制御基板 90 は、コマンドを解析し、その解析結果に基づいて演出表示装置 34 の画面上で行う演出内容を決定し、その決定に応じた制御信号（演出コマンド）を演出表示制御基板 91 に出力して演出表示装置 34 の制御を行う。なお、特別図柄の変動表示が開始されると、その変動表示に係る判定用情報（保留情報）が判定用情報記憶領域からクリアされる。

【0055】

図 10 ~ 図 12 の特別図柄遊技処理に戻って、特別図柄（第 1 特別図柄または第 2 特別図柄）の変動表示が開始された後に特別図柄遊技処理が実行されると、S222 で第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のいずれかが変動表示中と判定するため、主制御基板 70 の C

P U 7 0 a は、変動時間が経過したか否かを判定する (S 2 3 8)。変動時間は特別図柄の変動パターンに応じて決定されるから、変動時間が経過したか否かは、特別図柄の変動表示が開始されてからの経過時間と、変動パターンに対応する変動時間とを比較することにより行うことができる。変動時間が経過していないと判定すると、特別図柄遊技処理を一旦終了する。変動時間が経過していると判定すると、変動中の特別図柄の変動表示を停止し (S 2 4 0)、図柄停止コマンドをサブ制御基板 9 0 に送信する (S 2 4 2)。この図柄停止コマンドを受信したサブ制御基板 9 0 (演出表示制御基板 9 1) は、演出表示装置 3 4 での図柄変動演出を終了させる。そして、停止表示時間を設定し (S 2 4 4)、停止表示時間が経過したか否かを判定する (S 2 4 6)。ここで、停止表示時間は、特別図柄の変動表示を停止してから次に変動表示を開始するまでのインターバルであり、例えば 0 . 6 秒に設定される。停止表示時間が経過していないと判定すると、特別図柄遊技処理を一旦終了する。特別図柄の停止表示がなされた後に、特別図柄遊技処理が実行されると、S 2 2 4 で停止表示時間中と判定するため、再び S 2 4 6 で停止表示時間が経過したか否かを判定し、停止表示時間が経過していると判定すると、停止表示している特別図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する (S 2 4 8)。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 6 】

S 2 4 8 で大当たり図柄と判定すると、大当たり遊技フラグをオンとすると共に (S 2 5 0)、大当たり遊技開始指定コマンドをサブ制御基板 9 0 に送信する (S 2 5 2)。これにより、サブ制御基板 9 0 によって、後述する大当たり遊技演出処理で大当たり遊技開始演出などが実行されることになる。また、大当たり遊技中には確変機能や変動時間短縮機能、開放延長機能を停止させるために、確変フラグがオンのときには確変フラグをオフとし (S 2 5 4 , S 2 5 6)、変動短縮フラグがオンのときには変動短縮フラグをオフとすると共に開放延長フラグをオフとして (S 2 5 8 ~ S 2 6 2)、特別図柄遊技処理を終了し、主制御処理に戻って次の S 1 5 0 の大当たり遊技処理に進む。

【 0 0 5 7 】

一方、S 2 4 8 で大当たり図柄でないと判定すると、確変フラグがオンか否かを判定し (S 2 6 4)、確変フラグがオンでないと判定すると、次の S 2 7 4 の処理に進む。確変フラグがオンであると判定すると、確変カウンタを値 1 だけデクリメントして (S 2 6 6)、確変カウンタが値 0 であるか否かを判定する (S 2 6 8)。ここで、確変カウンタは、高確率状態を維持する特別図柄の変動回数の上限值を示すものであり、大当たり遊技の終了に際してその値がセットされる。確変カウンタが値 0 でないと判定すると、高確率状態を維持したまま次の S 2 7 4 の処理に進み、確変カウンタが値 0 であると判定すると、確変フラグをオフとすると共に (S 2 7 0)、遊技状態指定コマンドをサブ制御基板 9 0 に送信して (S 2 7 2)、次の S 2 7 4 の処理に進む。これにより、パチンコ機 1 0 の遊技状態は、高確率状態から低確率状態に変更されることになる。なお、遊技状態指定コマンドには、パチンコ機 1 0 の現在の遊技状態を示す確変フラグの設定状況などが含まれる。遊技状態指定コマンドを受信したサブ制御基板 9 0 は、例えば、演出表示制御基板 9 1 に遊技状態を示す演出コマンドを送信して演出表示装置 3 4 の背景画面などの表示を高確率状態用から低確率状態用に変更する等の処理を行う。

【 0 0 5 8 】

次に、変動短縮フラグがオンであるか否かを判定し (S 2 7 4)、変動短縮フラグがオンでないときにはそのまま特別図柄遊技処理を一旦終了する。変動短縮フラグがオンのときには変動短縮カウンタを値 1 だけデクリメントし (S 2 7 6)、変動短縮カウンタが値 0 であるか否かを判定する (S 2 7 8)。ここで、変動短縮カウンタは、変動時間短縮機能 (特別図柄および普通図柄の変動短縮) の作動状態を維持する特別図柄の変動回数の上限值を示すものであり、大当たり遊技の終了に際して大当たり態様に応じた値がセットされる。変動短縮カウンタが値 0 でないときには、電サボあり状態を維持したまま特別図柄遊技処理を一旦終了し、変動短縮カウンタが値 0 のときには、電サボあり状態を終了させるために、変動短縮フラグをオフとすると共に (S 2 8 0)、開放延長フラグをオフとし (S 2 8 2)、遊技状態指定コマンドをサブ制御基板 9 0 に送信して (S 2 8 4)、特別図柄

遊技処理を一旦終了する。これにより、パチンコ機 10 の遊技状態は、電サボあり状態から電サボなし状態に変更されることになる。なお、遊技状態指定コマンドには、パチンコ機 10 の現在の遊技状態を示す変動短縮フラグや開放延長フラグの設定状況などが含まれる。遊技状態指定コマンドを受信したサブ制御基板 90 は、例えば、演出表示制御基板 91 に遊技状態を示す演出コマンドを送信して演出表示装置 34 の背景画面などの表示を電サボあり状態用から電サボなし状態用に変更する等の処理を行う。なお、S 268 の判定は低確率状態か高確率状態かに拘わらず実行され、S 278 の判定は電サボなし状態か電サボあり状態かに拘わらず実行されるが、第 1 の確変大当りや第 2 の確変大当りでは、大当り終了後に、確変カウンタや変動短縮カウンタに 10, 000 回が設定されるため、これらの確変大当りの場合に、確変カウンタや変動短縮カウンタが値 0 となることは通常あり得ず、次回に大当りを引くまで高確率状態や電サボあり状態が終了することはない。

10

【0059】

[大当り遊技処理]

S 150 の大当り遊技処理は、図 20 に示すフローチャートに従って実行される。図 20 の大当り遊技処理が実行されると、主制御基板 70 の CPU 70 a は、まず、大当り遊技フラグがオンであるか否か、即ち大当り遊技中であるか否かを判定する (S 400)。大当り遊技フラグがオフであると判定すると、そのまま大当り遊技処理を終了する。一方、大当り遊技フラグがオンであると判定すると、大入賞口 44 が開放中であるか否かを判定し (S 402)、大入賞口 44 が閉鎖中である (開放中でない) と判定すると、大入賞口 44 の開放タイミングであるか否かを判定する (S 404)。この判定は、規定の閉鎖時間 (本実施例では、2 秒) が経過したか否かを判定することにより行われる。大入賞口 44 の開放タイミングであると判定すると、大入賞口 44 が開放されるよう大入賞口ソレノイド 44 b を駆動制御して (S 406)、大当り遊技処理を一旦終了する。一方、S 404 で大入賞口 44 の開放タイミングでないと判定すると、そのまま大当り遊技処理を一旦終了する。

20

【0060】

一方、S 402 で大入賞口 44 が開放中であると判定すると、大入賞口 44 の閉鎖タイミングか否かを判定する (S 408)。この判定は、規定の開放時間 (本実施例では、2.5 秒) が経過したか、大入賞口 44 に入球した遊技球の数が規定数 (本実施例では、10 個) に達したかのいずれかの成立を判定することにより行われる。大入賞口 44 の閉鎖タイミングでないと判定すると、大入賞口 44 の開放を維持したまま大当り遊技処理を一旦終了する。一方、大入賞口 44 の閉鎖タイミングであると判定すると、大入賞口 44 が閉鎖されるよう大入賞口ソレノイド 44 b を駆動制御し (S 410)、大当り遊技の終了条件が成立したか否かを判定する (S 412)。この判定は、大入賞口 44 が規定ラウンド数通りに開放されたか否かを判定することにより行われる。なお、規定ラウンド数は、第 1 の通常大当りや第 1 の確変大当りでは 16 ラウンドとなり、第 2 の確変大当りでは 5 ラウンドとなる。S 412 で大当り遊技の終了条件が成立していないと判定すると、そのまま大当り遊技処理を一旦終了する。一方、大当り遊技の終了条件が成立したと判定すると、図 21 に例示する大当り遊技終了時処理を実行して (S 414)、大当り遊技処理を終了する。

30

40

【0061】

図 21 の大当り遊技終了時処理では、主制御基板 70 の CPU 70 a は、まず、大当り遊技フラグをオンからオフとし (S 450)、今回の大当りが確変大当り (第 1 の確変大当りまたは第 2 の確変大当り) であるか否かを判定する (S 452)。今回の大当りが確変大当りでなく、通常大当りであると判定すると、確変フラグはオフのまま維持して、変動短縮カウンタを 100 回に設定し (S 454)、確変大当りであると判定すると、確変カウンタを 10, 000 回に設定して確変フラグをオンとすると共に (S 456, S 458)、変動短縮カウンタを 10, 000 回に設定する (S 460)。なお、前述したように、確変カウンタと変動短縮カウンタとが 10, 000 回に設定されると、実質的には、次回の大当りを引くまで高確率状態と電サボあり状態とが継続される。こうして変動短縮

50

カウンタをセットすると、変動短縮フラグと開放延長フラグとをオンとし（S 4 6 2 , S 4 6 4）、大当り遊技終了指定コマンドと遊技状態指定コマンドをサブ制御基板 9 0 に送信して（S 4 6 6）、大当り遊技終了時処理を終了する。また、遊技状態指定コマンドを受信したサブ制御基板 9 0 は、例えば、演出表示制御基板 9 1 に遊技状態を示す演出コマンドを送信して演出表示装置 3 4 の背景画面をそのときの遊技状態に応じた背景に設定する処理等を行う。

【 0 0 6 2 】

次に、サブ制御基板 9 0 により実行される演出処理について説明する。サブ制御基板 9 0 では、遊技球が第 1 始動口 3 6 または第 2 始動口 3 8 へ入球した際や特別図柄の変動表示が開始された際に演出表示装置 3 4 に表示させる保留表示を更新する演出を行う保留表示演出処理や、特別図柄の変動表示に合わせて演出図柄を変動表示させる図柄変動演出処理、大当り遊技が発生した際の大当り遊技演出（ファンファーレ演出やラウンド中演出、ラウンド間演出、エンディング演出など）を行う大当り遊技演出処理などが実行される。以下、図柄変動演出処理の詳細について説明する。

【 0 0 6 3 】

[図柄変動演出処理]

図柄変動演出処理は、図 2 2 に例示するフローチャートに従って実行される。図 2 2 の図柄変動演出処理では、サブ制御基板 9 0 の CPU 9 0 a は、まず、図 1 3 の変動表示関連処理の S 3 2 4 の処理で主制御基板 7 0 により送信される図柄変動開始時コマンドを受信したか否かを判定する（S 5 0 0）。図柄変動開始時コマンドを受信したと判定すると、その受信したコマンドに基づいて演出表示装置 3 4 に停止表示させる演出図柄を設定する（S 5 0 2）。ここで、図柄変動開始時コマンドには特別図柄の停止図柄（特別図柄停止情報指定コマンド）が含まれているから、S 5 0 2 の演出図柄の設定は、ROM 9 0 b に予め記憶されている演出図柄の停止図柄のうち、受信した特別図柄停止情報指定コマンドに対応する停止図柄を読み出すことにより行うことができる。次に、特別図柄の変動パターンが特定変動パターンであるか否かを判定する（S 5 0 4）。図柄変動開始時コマンドには特別図柄の変動パターン（変動パターン指定コマンド）が含まれているから、変動パターン指定コマンドに基づいて特定変動パターンであるか否かを判定することができる。前述したように、スーパーリーチに対応する変動パターン P 0 5 ~ P 0 7 のうち変動時間が同じ（共通の）変動パターン P 0 5 , P 0 6 が特定変動パターンに該当する。

【 0 0 6 4 】

S 5 0 4 で今回の変動パターンが特定変動パターンでないと判定すると、変動パターンに対応する演出パターンを設定し（S 5 0 6）、設定した演出パターンに基づいて図柄変動演出を開始する（S 5 0 8）。S 5 0 6 の演出パターンの設定は、ROM 9 0 b に予め記憶されている演出パターンテーブルが有する演出パターンのうち、受信した変動パターン指定コマンドに対応する演出パターンを読み出すことにより行う。また、S 5 0 8 の図柄変動演出の開始は、演出図柄の停止図柄と演出パターンとに基づく図柄変動演出の開始を指示する演出コマンド（図柄変動演出開始コマンド）を演出表示制御基板 9 1 に送信することによって行う。

【 0 0 6 5 】

一方、S 5 0 4 で今回の変動パターンが特定変動パターンであると判定すると、今回の変動に係る大当り判定の結果が通常大当りであるか否か（S 5 1 0）、確変大当りであるか否か（S 5 1 2）、をそれぞれ判定する。なお、これらの判定は、S 5 0 2 と同様に、図柄変動開始時コマンドに含まれる特別図柄停止情報指定コマンドに基づいて行うことができる。そして、大当り判定の結果が通常大当りであると判定すると、図 2 3 に示す通常大当り用の特定演出パターンテーブルを用いて特定演出パターンを決定し（S 5 1 4）、大当り判定の結果が通常大当りでなく確変大当りであると判定すると、図 2 4 に示す確変大当り用の特定演出パターンテーブルを用いて特定演出パターンを決定し（S 5 1 6）、大当り判定の結果が通常大当りや確変大当りでなく外れであると判定すると、図 2 5 に示す外れ用の特定演出パターンテーブルを用いて特定演出パターンを決定する（S 5 1 8）

。こうして特定演出パターンを決定すると、後述する特定演出パターンの変動演出処理を実行する（S520）。

【0066】

図23～図25の各特定演出パターンテーブルでは、スーパーリーチAを行う変動パターンP05に対し演出パターン決定用乱数の値0～59に対応付けて特定演出パターンA1～A5が設けられ、スーパーリーチ演出Bを行う変動パターンP06に対し演出パターン決定用乱数の値0～59に対応付けて特定演出パターンB1～B5が設けられている。これらの各特定演出パターンテーブルは、ROM90bに記憶されている。また、特定演出パターンを決定する際には、いずれかの特定演出パターンテーブルと、別途取得した演出パターン決定用乱数とを用いて一の特定演出パターンを決定する。なお、変動パターンP05，P06は同じ（共通の）変動時間であるから、特定演出パターンA1～A5，B1～B5は同じ（共通の）演出時間となる。

10

【0067】

特定演出パターンA1～A5，B1～B5は、演出の進み具合を表示しながら特定のスーパーリーチ演出（バトル演出）を行うものである。図柄変動演出中にスーパーリーチ演出が開始される際の様子を図26に示す。図示するように、演出図柄の変動表示中に左の演出図柄34Lと右の演出図柄34Rとが同じ図柄で停止表示されてリーチとなると（図26（a））、演出ボタン26の操作を有効化して、スーパーリーチ演出の発展先（演出の進捗態様）を特定演出A，Bのいずれかから選択するための選択演出を実行する（図26（b））。選択演出は、図示するように、「リーチ発展先を選択せよ！」といったメッセージを表示すると共にリーチ発展先として2つの特定演出A，Bを表示し、2つの特定演出A，Bの中で選択先を高速（所定の速度）で切り替えることにより行う。遊技者は、選択先が切り替わる中で希望する演出が選択先となったタイミングを見計らって（遊技者の任意のタイミングで）演出ボタン26を操作することによりリーチ発展先の選択を行う。ただし、本実施例では、特定演出A，Bは変動パターンに対応付けられた演出であるため、遊技者がいずれかの特定演出を狙ってタイミングよく演出ボタン26を操作しても、変動パターンに対応付けられた特定演出と異なる演出が選択されることはない。そして、特定演出パターンA1～A5が選択先の場合には、味方キャラクタAと敵キャラクタとのバトル開始を示す演出画面が表示され（図26（c1））、特定演出パターンB1～B5が選択先の場合には、味方キャラクタBと敵キャラクタとのバトル開始を示す演出画面が表示される（図26（c2））。これらの演出画面の下には、画面の左右方向に沿って棒状に形成されスーパーリーチ演出の始期（バトル開始）から終期（勝敗の結果が判明する直前）までの演出期間を示す演出期間バー34aと、丸印と三角形とを組み合わせ形成され演出期間バー34a上を移動可能な進行ポインタ34bとが表示される。そして、演出の進行に合わせて、進行ポインタ34bを演出期間バー34aの左端から右端まで移動させ、演出期間バー34a上の進行ポインタ34bの位置によって演出の進み具合を示す。なお、特定演出パターンA1～A5，B1～B5は同じ演出時間であり、表示される演出期間バー34aも同じ長さ形成されており、進行ポインタ34bも同じ速さで移動する。また、演出期間バー34a上の所定位置に二重丸で形成され、スーパーリーチ演出の信頼度を予告する予告演出の実行タイミングを示す予告演出チェックポイント34c（以下、CP34cという）が表示されている。特定演出パターンA（A1～A5）と、特定演出パターンB（B1～B5）とは、CP34cの位置が異なり、前者は演出前半（第1時期）にCP34cが配置され（図26（c1））、後者は演出後半（第2時期）にCP34cが配置されている（図26（c2））。

20

30

40

【0068】

進行ポインタ34bがCP34cに到達したときに行われる予告演出は、実行中のスーパーリーチ演出（バトル演出）に重ねて表示される花吹雪の演出（以下、第1予告演出ともいう）であり、特定演出パターンA1，B1では、少量の花が舞う「少量の花吹雪」であり（第1演出態様）、特定演出パターンA2～A5，B2～B5では、多量の花が舞う「多量の花吹雪」である（第2演出態様）。また、本実施例では、進行ポインタ34bが

50

CP34cに到達したときにCP34c(二重丸の白地の部分,通常表示態様)の色を変更する(変化させる)予告演出も行う。特定演出パターンA1,A2,A4,B1,B2,B4では、青色(第1特定表示態様)に変更し、特定演出パターンA3,A5,B3,B5では、赤色(第2特定表示態様)に変更する。さらに、特定演出パターンA4,A5,B4,B5では、CP34c以外にも予告演出を実行可能であり、第1予告演出(花吹雪の演出)とは異なる態様の他の予告演出(以下、第2予告演出ともいう)として、キャラクタA,Bの応援に駆けつけるキャラクタ群を登場させるいわゆる群予告を実行する。CP34cが演出前半(第1時期)にある特定演出パターンA4,A5では、第2予告演出が演出後半(第2時期)に行われ、CP34cが演出後半(第2時期)にある特定演出パターンB4,B5では、第2予告演出が演出前半(第1時期)に行われる。なお、第2

10

20

30

40

50

【0069】

特定変動パターンP05(スーパーリーチA)の場合の特定演出パターンA1~A5の選択(決定)は、次のようになる。まず、図23の通常大当り用の演出パターンテーブルでは、演出パターン決定用乱数が値0~59のうち値0~9で「CP34cが青色に変化、第1予告演出が少量の花吹雪」の特定演出パターンA1が選択され(約17%の出現確率)、値10~29で「CP34cが青色に変化、第1予告演出が多量の花吹雪」の特定演出パターンA2が選択され(約33%の出現確率)、値30~59で「CP34cが青色に変化、第1予告演出が多量の花吹雪、第2予告演出(群予告)あり」の特定演出パターンA4が選択され(50%の出現確率)、特定演出パターンA3,A5は選択されない。また、図24の確変大当り用の演出パターンテーブルでは、演出パターン決定用乱数が値0~59のうち値0~9で特定演出パターンA2が選択され(約17%の出現確率)、値10~29で「CP34cが赤色に変化、第1予告演出が多量の花吹雪」の特定演出パターンA3が選択され(約33%の出現確率)、値30~59で「CP34cが赤色に変化、第1予告演出が多量の花吹雪、第2予告演出(群予告)あり」の特定演出パターンA5が選択され(50%の出現確率)、特定演出パターンA1,A4は選択されない。なお、通常大当り用と確変大当り用の特定演出パターンテーブルで選択される特定演出パターンでは、演出終了時に、味方キャラクタAが勝利する演出結果が表示される。また、図2

【0070】

これらのことから、特定演出パターンA1~A5の演出の大当り信頼度(大当り発生の可能性)は、特定演出パターンA5が最も高く、次に特定演出パターンA4が高く、以下、特定演出パターンA3,A2,A1の順に低くなっていく。即ち、第2予告演出が行われる方が、第2予告演出が行われないものよりも大当り信頼度が高く、第1予告演出の花吹雪の量の多い方が花吹雪の量の少ないものよりも大当り信頼度が高いことになる。また、CP34cが青色になると、大当りが発生した場合には通常大当りとなる可能性が高い(確変信頼度が低い)ことを示し、CP34cが赤色になると、大当りが発生した場合には確変大当りとなる可能性が高い(確変信頼度が高い)ことを示す。このように、特定演出パターンA1~A5は、CP34cの色の変更(変化)と、演出前半のCP34cで行われる第1予告演出の花吹雪の量と、演出後半の第2予告演出である群予告の実行有無とから、大当り信頼度および確変信頼度(大当りの種類)を遊技者に予告するのである。

【0071】

また、各特定演出パターンテーブルの特定演出パターンB 1～B 5には、それぞれ、特定演出パターンA 1～A 5と同様に演出パターン決定用乱数が対応付けられている。したがって、特定変動パターンP 0 6（スーパーリーチB）の場合の特定演出パターンB 1～B 5の選択（決定）は、それぞれ、特定変動パターンP 0 5（スーパーリーチA）の場合の特定演出パターンA 1～A 5の選択と同様に行われることになる。このため、特定演出パターンB 1～B 5の演出の大当り信頼度は、特定演出パターンB 5が最も高く、特定演出パターンB 4，B 3，B 2，B 1の順に低くなる。また、特定演出パターンB 1～B 5において、CP 3 4 cの色の変更と、大当りの種類との関係も、特定演出パターンA 1～A 5と同様である。このように、特定演出パターンB 1～B 5は、演出前半の第2予告演出である群予告の実行有無と、CP 3 4 cの色の変更（変化）と、演出後半のCP 3 4 cで行われる第1予告演出の花吹雪の量とから、大当り信頼度および確変信頼度（大当りの種類）を遊技者に予告するのである。

10

20

30

40

50

【0072】

S 5 0 0で図柄変動開始時コマンドを受信していないと判定した場合またはS 5 0 8で図柄変動演出を開始した場合、あるいは、S 5 2 0の特定演出パターンの変動演出処理を実行した場合には、図11の特別図柄遊技処理のS 2 4 2の処理で主制御基板70により送信される図柄停止コマンドを受信したか否かを判定する（S 5 2 2）。図柄停止コマンドを受信したと判定すると、演出表示装置34での図柄変動演出を終了する（S 5 2 4）。この処理は、図柄変動演出の終了を指示する演出コマンド（図柄変動演出終了コマンド）を演出表示制御基板91に送信することによって行われる。なお、S 5 2 2で図柄停止コマンドを受信していないと判定すると、S 5 2 4の処理をスキップして図柄変動演出処理を終了する。

【0073】

次に、S 5 2 0の特定演出パターンの変動演出処理について説明する。図27，図28は、特定演出パターンの変動演出処理の一例を示すフローチャートである。特定演出パターンの変動演出処理では、サブ制御基板90のCPU 90 aは、まず、図22の図柄変動演出処理のS 5 1 4～S 5 1 8の処理で決定した特定演出パターンに基づき図柄変動演出を開始し（S 5 5 0）、スーパーリーチ演出の開始タイミングになるのを待つ（S 5 5 2）。S 5 5 2の判定は、図柄変動演出を開始してからスーパーリーチ演出を開始するまでの所定時間が経過したか否かに基づいて行う。スーパーリーチ演出の開始タイミングになると、演出表示装置34の画面の下部に演出期間バー34 aと進行ポインタ34 bとCP 3 4 cとを表示し（S 5 5 4，図26（c 1），（c 2）参照）、スーパーリーチ演出の実行を開始して（S 5 5 6）、進行ポインタ34 bの移動を開始する（S 5 5 8）。これらの処理は、演出期間バー34 aと進行ポインタ34 bとCP 3 4 cとの表示を指示すると共にスーパーリーチ演出の開始を指示する演出コマンドを演出表示制御基板91に送信することによって行う。また、演出表示制御基板91は、スーパーリーチ演出を開始すると、演出時間と同じ時間をかけて一定の速度で進行ポインタ34 bが左端から右端へ（一端から他端へ）移動するよう表示制御する。これにより、スーパーリーチ演出の進行に合わせて進行ポインタ34 bが演出期間バー34 a上を移動することになる。

【0074】

続いて、CP 3 4 cの前に第2予告演出を行うか否かを判定する（S 5 6 0）。この判定は、今回の特定演出パターンが、特定演出パターンB 4，B 5のいずれかであるか否かに基づいて行う。CP 3 4 cの前に第2予告演出を行う（今回の特定演出パターンが特定演出パターンB 4，B 5のいずれかである）と判定すると、進行ポインタ34 bがCP 3 4 cに達する前の所定の予告タイミングとなるのを待つ（S 5 6 2）。この処理は、スーパーリーチ演出を開始してからの経過時間が、CP 3 4 cの前の所定の予告タイミングとして定められた時間となったか否かに基づいて行う。CP 3 4 cの前の所定の予告タイミングになると、第2予告演出である群予告を実行し（S 5 6 4）、スーパーリーチ演出を継続しながら進行ポインタ34 bがCP 3 4 cに到達するのを待つ（S 5 6 6）。また、S 5 6 0でCP 3 4 cの前に予告演出を行わない（特定演出パターンB 4，B 5のいずれ

でもでない)と判定すると、S 5 6 2 , S 5 6 4 の処理をスキップし、スーパーリーチ演出を継続しながら進行ポインタ3 4 bがC P 3 4 cに到達するのを待つ(S 5 6 6)。この処理は、スーパーリーチ演出を開始してからの経過時間が、C P 3 4 cの位置として定められた時間となったか否かに基づいて行い、演出表示装置3 4の画面上では進行ポインタ3 4 bがC P 3 4 cに到達するのを待つ処理となる。なお、特定演出パターンB 4 , B 5では、C P 3 4 cの前に第2予告演出(群予告)を行うことで、スーパーリーチ演出の大当り信頼度が高いことを遊技者に報知することになるが、進行ポインタ3 4 bが演出後半のC P 3 4 cに到達した場合、C P 3 4 cの色の変更が特定演出パターンB 4では白色から青色への変更となり、特定演出パターンB 5では白色から赤色への変更となる。このため、C P 3 4 cの前に第2予告演出を行った場合でも、演出後半のC P 3 4 cの色によって通常大当りが確変大当りのいずれの発生可能性が高いかが判明する(確変信頼度が判明する)から、C P 3 4 cで行われる予告演出に遊技者の関心を向けさせることができる。

10

【0075】

そして、進行ポインタ3 4 bがC P 3 4 cに到達したタイミングで、各特定演出パターンの内容に基づいて、C P 3 4 cの色を変更すると共に(S 5 6 8)、第1予告演出(花吹雪の予告演出)を実行する(S 5 7 0)。C P 3 4 cの色の変更(確変信頼度)と、第1予告演出における花吹雪の量(大当り信頼度)とから、遊技者に演出の信頼度を報知することになる。第1予告演出を実行すると、C P 3 4 cの後に第2予告演出を行うか否かを判定する(S 5 7 2)。この判定は、今回の特定演出パターンが、特定演出パターンA 4 , A 5のいずれかであるか否かに基づいて行う。C P 3 4 cの後に第2予告演出を行う(今回の特定演出パターンが特定演出パターンA 4 , A 5のいずれかである)と判定すると、進行ポインタ3 4 bがC P 3 4 cに達した後の所定の予告タイミングとなるのを待つ(S 5 7 4)。この処理は、スーパーリーチ演出を開始してからの経過時間が、C P 3 4 cの後の予告タイミングとして定められた時間となったか否かに基づいて行う。C P 3 4 cの後の所定の予告タイミングになると、第2予告演出である群予告を実行する(S 5 7 6)。前述したように、C P 3 4 cの後の群予告の実行有無により、遊技者に大当り信頼度を報知することになる。

20

【0076】

第2予告演出を実行すると、スーパーリーチ演出を継続しながら進行ポインタ3 4 bが移動端(演出期間バー3 4 aの右端)に到達するのを待つ(S 5 7 8)。また、S 5 7 2でC P 3 4 cの後に第2予告演出を行わない(特定演出パターンA 4 , A 5のいずれでもでない)と判定すると、S 5 7 4 , S 5 7 6の処理をスキップして、スーパーリーチ演出を継続しながら進行ポインタ3 4 bが移動端に到達するのを待つ(S 5 7 8)。なお、S 5 7 8の処理は、スーパーリーチ演出の開始から予め定められた演出時間(演出期間バー3 4 aで表示された演出期間)が経過するのを待つことにより行い、演出表示装置3 4の画面上では進行ポインタ3 4 bが移動端に到達するのを待つ処理となる。そして、進行ポインタ3 4 bが移動端に到達したと判定すると、演出期間バー3 4 aと進行ポインタ3 4 bとC P 3 4 cの表示を消去し(S 5 8 0)、スーパーリーチ演出の演出結果(勝利または敗北)の表示によりスーパーリーチ演出を終了して(S 5 8 2)、特定演出パターンの変動演出処理を終了する。

30

40

【0077】

ここで、特定演出パターンでの演出の様子を、特定演出パターンA 1 , A 4 , B 5を例示して説明する。図2 9は、特定演出パターンA 1での演出の様子を示す説明図であり、図3 0は、特定演出パターンA 4での演出の様子を示す説明図であり、図3 1は、特定演出パターンB 5での演出の様子を示す説明図である。なお、前述したように、各特定演出パターンA 1 , A 4 , B 5における演出期間は同じ長さであり、演出期間バー3 4 aが同じ長さとなっている。

【0078】

まず、特定演出パターンA 1 , A 4について説明する。スーパーリーチ演出が始まって

50

から時間 t_1 経過時には、進行ポイント 34b が時間 t_1 分の移動距離だけ進む（図 29 (a), 図 30 (a)）。時間 t_2 経過時には、進行ポイント 34b が演出前半にある CP 34c に達する位置まで進んで、特定演出パターン A1 では CP 34c が青色に変更されると共に少量の花吹雪の第 1 予告演出が行われ（図 29 (b)）、特定演出パターン A4 では CP 34c が青色に変更されると共に多量の花吹雪の第 1 予告演出が行われる（図 30 (b)）。そして、演出時間の約半分となる時間 t_3 経過時には、進行ポイント 34b が演出期間バー 34a の約半分の位置まで移動する（図 29 (c), 図 30 (c)）。また、時間 t_4' （進行ポイント 34b が演出後半にある CP 34c に達する位置まで進む時間 t_4 （図 31 (d)）に近い時間）経過時には、特定演出パターン A1 では、予告演出を行うことなくスーパーリーチ演出を継続し（図 29 (d)）、特定演出パターン A4 では、第 2 予告演出の実行タイミングとなって、第 2 予告演出（群予告）が行われる（図 30 (d)）。こうして演出が進行して、時間 t_5 経過時に進行ポイント 34b が移動端（演出期間バー 34a の右端）まで移動すると、スーパーリーチ演出を終了して（図 29 (e), 図 30 (e)）、演出結果（勝敗結果）を表示する（図 29 (f), 図 30 (f)）。そして、特定演出パターンの図柄変動演出処理を終了した後、主制御基板 70 により送信される図柄停止コマンドを受信したときに、演出表示装置 34 での図柄変動演出を終了する（図 29 (g), 図 30 (g)）。

10

20

30

40

50

【0079】

次に、特定演出パターン B5 について説明する。スーパーリーチ演出が始まってから時間 t_1 経過時には、進行ポイント 34b が時間 t_1 分の移動距離だけ進み（図 31 (a)）、時間 t_2 に近い時間 t_2' 経過時に第 2 予告演出の実行タイミングとなって、第 2 予告演出（群予告）が行われる（図 31 (b)）。そして、演出時間の約半分となる時間 t_3 経過時には、進行ポイント 34b が演出期間バー 34a の約半分の位置まで移動し（図 31 (c)）、時間 t_4 経過時には、進行ポイント 34b が演出後半にある CP 34c に達する位置まで進んで、CP 34c が赤色に変更されると共に多量の花吹雪の第 1 予告演出が行われる（図 31 (d)）。こうして演出が進行して、時間 t_5 経過時に進行ポイント 34b が移動端（演出期間バー 34a の右端）まで移動すると、スーパーリーチ演出を終了して（図 31 (e)）、演出結果を表示する（図 31 (f)）。そして、特定演出パターンの図柄変動演出処理を終了した後、主制御基板 70 により送信される図柄停止コマンドを受信したときに、演出表示装置 34 での図柄変動演出を終了する（図 31 (g)）。なお、この特定演出パターン B5 の例では、図 31 (f) から (g) へ遷移するときに、演出図柄が確変大当り用の停止図柄に変更（確変に昇格）して停止表示させている。なお、図 29 (e) と図 29 (f) との間（図 30 (e) と図 30 (f) との間、図 31 (e) と図 31 (f) との間）において、スーパーリーチ演出の演出結果（勝敗結果）を示すための所定の演出を行うものとしてもよい。例えば、演出ボタン 26 の操作を有効化すると共に遊技者に演出ボタン 26 の操作を促す画像（演出ボタン 26 の外観を模した画像）を表示してボタン操作演出を行い、遊技者による演出ボタン 26 の操作がなされたとき、あるいは、ボタン操作演出の所定の実行時間が経過したときに、演出結果を示すものなどとしてもよい。この場合、演出期間バー 34a で表示する演出期間は、スーパーリーチ演出の開始から、所定の演出（ボタン操作演出）を開始するまでの期間となる。

【0080】

以上説明した実施例のパチンコ機 10 によれば、スーパーリーチ演出を開始する際に、スーパーリーチ演出の始期から終期までを示す演出期間バー 34a と、スーパーリーチ演出の進行に合わせて演出期間バー 34a 上を移動する進行ポイント 34b と、演出期間バー 34a 上の予告演出実行時期を示す予告演出チェックポイント（CP）34c とを表示し、進行ポイント 34b が CP 34c に達したときに第 1 予告演出（花吹雪の演出）を行う。演出期間バー 34a は、実行される特定演出 A1 ~ A5, B1 ~ B5 の種類に拘わらず同じ長さであり、CP 34c の位置が、実行される特定演出 A, B によって異なるから、演出の種類によって演出期間を徒に変更しなくても、予告演出が実行される実行時期を変化させることができる。この結果、演出の進み具合を示しながら演出を行うものにおい

て、予告演出の実行時期の違いで予告演出に変化を与えることができるから、演出効果を高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0081】

また、実施例のパチンコ機10によれば、進行ポインタ34bがCP34cの位置に達する前または達した後の所定時期にも、他の予告演出(群予告の第2予告演出)を実行可能であるから、実行時期を明示して予告演出(第1予告演出)を行うと共に明示した実行時期以外にも予告演出(第2予告演出)を行うことができる。即ち、遊技者が予期するタイミングだけでなく、遊技者が予期しないタイミングでも予告演出を実行することができる。このため、演出の進み具合を示しながら演出を行うものにおいて、表示される予告演出の実行時期以外にも予告演出が行われることへの遊技者の関心を高めることができるから、リーチ演出に対する遊技者の期待感を効果的に煽って、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0082】

また、CP34cで行われる第1予告演出と、CP34cとは別の所定時期に行われる第2予告演出とを、異なる演出態様としたから、予告演出のバリエーションを増やすことができる。さらに、CP34cが演出期間バー34aの前半(第1時期)にある場合には、進行ポインタ34bがCP34cに達する前よりも達した後の後半(第2時期)に他の予告演出(第2予告演出)を行うから、進行ポインタ34bがCP34cに達して予告演出が行われた後も他の予告演出が行われるか否かに対する遊技者の関心を高めることができる。そして、CP34cが演出期間バー34aの後半(第2時期)にある場合には、進行ポインタ34bがCP34cに達した後よりも達する前の前半(第1時期)に他の予告演出(第2予告演出)を行うから、進行ポインタ34bがCP34cに達する前から他の予告演出が行われるか否かに対する遊技者の関心を高めることができる。また、CP34cの色を変更することによって大当りの種類を予告するから、CP34cの表示態様の変化にも遊技者を注目させることができる。

20

【0083】

実施例のパチンコ機10では、CP34cの色を変更する(変化させる)タイミングを第1予告演出の実行と同じタイミング、即ち進行ポインタ34bがCP34cに達したタイミングとしたが、これに限られず、進行ポインタ34bがCP34cに達する前のタイミングとしてもよいし、進行ポインタ34bがCP34cに達した後のタイミングとしてもよい。あるいは、進行ポインタ34bがCP34cに達したタイミングと、進行ポインタ34bがCP34cに達する前あるいは達した後の他のタイミングとを含む2回以上のタイミングで、CP34cの色を段階的に変更(いわゆるステップアップ予告)するものなどとしてもよい。それらのタイミングとしては、例えば、第2予告演出が実行されるタイミングとしてもよいし、第2予告演出が実行されるタイミングとは異なるタイミングとしてもよい。

30

【0084】

実施例のパチンコ機10では、特定演出パターンA1~A5, B1~B5の全てでCP34cの色を変更したが、これに限られず、一部の特定演出パターンでCP34cの色を変更してもよいし、あるいは、全ての特定演出パターンで色を変更しないものとしてもよい。前者の場合、例えば、実施例において青色に変更する特定演出パターンA1, A2, A4, B1, B2, B4では色を変更せず、赤色に変更する特定演出パターンA3, A5, B3, B5では色を変更するものなどとしてもよい。

40

【0085】

実施例のパチンコ機10では、CP34cの色を変更したが、これに限られず、CP34cの形や大きさを変化させるものなど、CP34cの表示態様を変更するものであればよい。なお、通常大当りの可能性が高い特定演出パターンA1, A2, A4, B1, B2, B4では、確変大当りの可能性が高い特定演出パターンA3, A5, B3, B5に比べて、表示態様の変更の度合いが小さい(形の変化が小さい、大きさの変化が小さい)ものなどとしてもよい。

50

【 0 0 8 6 】

実施例のパチンコ機 1 0 では、進行ポインタ 3 4 b が C P 3 4 c に到達するタイミング以外のタイミングで第 2 予告演出（他の予告演出）を実行可能としたが、これに限られず、第 2 予告演出を実行しないものとしてもよい。この場合、図 2 3 ~ 図 2 5 の各特定演出パターンテーブルにおいて、特定演出パターン A 4 , A 5 , B 4 , B 5 を省略すればよい。特定演出パターン A 4 , A 5 , B 4 , B 5 を省略して、C P 3 4 c 以外で他の予告演出を実行しないものとしても、特定演出パターン A 1 ~ A 3 と特定演出パターン B 1 ~ B 3 とは、C P 3 4 c の位置が異なるため、予告演出（第 1 予告演出）が実行される実行時期の違いで演出（予告演出）に変化を与える効果を奏するものとなる。

【 0 0 8 7 】

実施例のパチンコ機 1 0 では、C P 3 4 c の位置が異なる特定演出パターンを設けたが、これに限られず、各特定演出パターンにおける C P 3 4 c の位置を同じものとして、C P 3 4 c の位置が異なる特定演出パターンを設けないものとしてもよい。この場合、図 1 7 ~ 図 1 9 の変動パターンテーブルにおいて、スーパーリーチ A を行う特定変動パターン P 0 5 あるいはスーパーリーチ B を行う特定変動パターン P 0 6 のいずれか一方を省略してもよい。こうすると、図 2 3 ~ 図 2 5 の各特定演出パターンテーブルにおいて、スーパーリーチ A に対応する特定演出パターン A 1 ~ A 5 を残してスーパーリーチ B に対応する特定演出パターン B 1 ~ B 5 が省略されるか、スーパーリーチ B に対応する特定演出パターン B 1 ~ B 5 を残してスーパーリーチ A に対応する特定演出パターン A 1 ~ A 5 が省略されることになる。特定演出パターン A 1 ~ A 5 のみとしても、あるいは、特定演出 B 1 ~ B 5 のみとしても、C P 3 4 c 以外で第 2 予告演出（他の予告演出）を行う特定演出パターン A 4 , A 5 あるいは特定演出パターン B 4 , B 5 があるため、遊技者が予期するタイミングだけでなく遊技者が予期しないタイミングでも予告演出を実行することができるという効果を奏するものとなる。

【 0 0 8 8 】

実施例のパチンコ機 1 0 では、C P 3 4 c が演出前半（第 1 時期）にあれば第 2 予告演出（他の予告演出）を演出後半（第 2 時期）に行い、C P 3 4 c が演出後半（第 2 時期）にあれば第 2 予告演出を演出前半（第 1 時期）に行うものとしたが、これに限られず、第 2 予告演出の実行時期は C P 3 4 c の通過時期と異なる時期であればよく、第 2 予告演出を C P 3 4 c の近傍の位置で行うものなどとしてもよい。

【 0 0 8 9 】

実施例のパチンコ機 1 0 では、進行ポインタ 3 4 b が C P 3 4 c に到達したときに行われる予告演出（第 1 予告演出）の演出態様と、進行ポインタ 3 4 b が C P 3 4 c 以外の所定位置に到達したときに行われる予告演出（第 2 予告演出）の演出態様とを異なる態様としたが、これに限られず、同じ演出態様としてもよい。この場合、例えば、同じ演出態様の予告演出が多く実行されるほど、大当たり信頼度が高くなるようにすることで、予告演出の実行回数に遊技者を注目させる遊技性を実現することができる。

【 0 0 9 0 】

実施例のパチンコ機 1 0 では、進行ポインタ 3 4 b が C P 3 4 c に到達したときに行われる予告演出（第 1 予告演出）と、進行ポインタ 3 4 b が C P 3 4 c 以外の所定位置に到達したときに行われる予告演出（第 2 予告演出）とによって大当たり信頼度を示し、進行ポインタ 3 4 b が C P 3 4 c に到達したときの C P 3 4 c の表示態様の変更によって確変信頼度を示すものとしたが、これに限られず、第 1 予告演出と C P 3 4 c の表示態様の変更によって大当たり信頼度を示し、第 2 予告演出によって確変信頼度を示す（第 2 予告演出の実行で確変大当たりの可能性が高い）ものなどとしてもよい。あるいは、確変信頼度を示すことなく大当たり信頼度のみを示すものとしてもよく、その場合、C P 3 4 c の表示態様の変更を行わないものなどとしてもよい。

【 0 0 9 1 】

実施例のパチンコ機 1 0 では、スーパーリーチ A , B を行う特定変動パターン P 0 5 , P 0 6 を行うときに演出の進み具合を示すものとしたが、これに限られず、ノーマルリー

10

20

30

40

50

チ A , B を行う変動パターン P 0 3 , P 0 4 のときに演出の進み具合を示すものとしてもよい。また、リーチ演出中に限られず、リーチ演出を行う変動パターン（例えば、変動パターン P 0 3 , P 0 4 など）でリーチ演出になる前の図柄変動演出中やリーチ演出を行わない変動パターン（例えば、変動パターン P 0 2 など）での通常変動演出中など、大当たり判定の結果を示す演出中に、その演出の進み具合を示すものなどとしてもよい。以下、この変形例について説明する。なお、リーチ演出前の図柄変動演出中やリーチ演出を行わない通常変動演出中に演出の進み具合を示す場合、図 2 2 の図柄変動演出処理の S 5 0 8 の処理を、図 2 7 および図 2 8 の特定演出パターンの変動演出処理のように実行することができる。この場合の変形例の特定演出パターンの変動演出処理では、まず、S 5 5 4 の処理で演出表示装置 3 4 の画面の下部に演出期間バー 3 4 a と進行ポインタ 3 4 b と C P 3 4 c とを表示してから S 5 5 0 の図柄変動演出を開始する点と、S 5 5 2 , S 5 5 6 の処理を省略する点以外は、実施例の図 2 7 および図 2 8 の特定演出パターンの変動演出処理と同様に処理を行う。この変形例の図柄変動演出の様子を図 3 2 , 図 3 3 に示す。

【 0 0 9 2 】

まず、図柄変動演出の開始時に演出期間バー 3 4 a と進行ポインタ 3 4 b と C P 3 4 c とを表示する（図 3 2 (a) , 図 3 3 (a) ）。図 3 2 では、C P 3 4 c が演出期間の前半の位置にあり、図 3 3 では、C P 3 4 c が演出期間の中間の位置にある。そして、図柄変動演出の進行に合わせて進行ポインタ 3 4 b を移動させていく。なお、進行ポインタ 3 4 b は、図柄変動演出が終了するときに、移動端（演出期間バー 3 4 a の右端）に到達する速度で移動させる。時間 t 1 0 経過時には、図 3 2 (b) では、進行ポインタ 3 4 b が C P 3 4 c に到達しているため多量の花吹雪の第 1 予告演出を実行し、図 3 3 (b) では、進行ポインタ 3 4 b が C P 3 4 c に到達していないため予告演出を行わずに図柄変動演出が行われる。なお、図 3 2 (b) の第 1 予告演出は多量の花吹雪であるため、実行中の図柄変動演出の大当たり信頼度が高いことを示す。また、時間 t 1 1 経過時には、図 3 2 (c) では、予告演出を行わずに図柄変動演出が行われ、図 3 3 (c) では、進行ポインタ 3 4 b が C P 3 4 c に到達しているため少量の花吹雪の第 1 予告演出を実行する。なお、図 3 3 (c) の第 1 予告演出は少量の花吹雪であるため、実行中の図柄変動演出の大当たり信頼度が低いことを示す。また、時間 t 1 2 経過時には、図 3 2 (d) では、第 2 予告演出を実行する所定タイミング（所定期期）となり、特別キャラクタを登場させる第 2 予告演出を実行し、図 3 3 (d) では、予告演出を行わずに図柄変動演出が行われる。そして、時間 t 1 3 経過時に、左の演出図柄 3 4 L を停止表示させ（各図 (e) ）、時間 t 1 4 経過時に、右の演出図柄 3 4 R を停止表示させる（各図 (f) ）。そして、演出期間バー 3 4 a と進行ポインタ 3 4 b と C P 3 4 c とを消去して、リーチ演出の開始を示したり（図 3 2 (g) ）、演出図柄を外れを示す停止図柄で停止表示したりする（図 3 3 (g) ）。このように、大当たり判定の結果を示す図柄変動演出中にも、演出の進み具合を表示して、C P 3 4 c に進行ポインタ 3 4 b が到達したときに第 1 予告演出を行うことができる。また、C P 3 4 c の位置を各図柄変動演出（演出パターン）で異なる位置とすることで、実施例と同様に、予告演出の実行時期の違いで予告演出に変化を与えることができる。また、C P 3 4 c とは別の所定期期に第 2 予告演出を実行する演出パターンを設けるから、実施例と同様に、遊技者が予期するタイミングだけでなく、遊技者が予期しないタイミングでも予告演出を実行することができる。

【 0 0 9 3 】

この変形例のパチンコ機 1 0 では、C P 3 4 c の位置を各図柄変動演出（演出パターン）で異なる位置としたが、これに限られず、各図柄変動演出で同じ位置としてもよい。また、C P 3 4 c とは別の所定期期に第 2 予告演出を実行する演出パターンを設けるものとしたが、これに限られず、C P 3 4 c とは別の所定期期に第 2 予告演出を実行する演出パターンを設けないものとしてもよい。また、実施例と同様に、C P 3 4 c の表示態様（色）を変更するものなどとしてもよい。

【 0 0 9 4 】

また、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、第2始動口、大入賞口等）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、遊技上の利益（遊技価値）を遊技者に付与する遊技機（パチンコ機）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RAM（遊技価値管理制御部）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遊技機にも本発明を適用することができ、この場合にも、上記実施例と同様の効果を得ることができる。もちろん、遊技価値管理制御部が管理する遊技価値として、遊技の結果得られた遊技価値と、現金等を投入することで得られた遊技価値とを別に管理（別途に表示）してもよいし、一緒に管理（加減算して表示）してもよい（別表示と加減算表示の両方をしてよい）。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遊技機としては、遊技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遊技機（いわゆる封入式遊技機）を例示できる。

10

20

30

40

50

【0095】

実施例の主要な要素と課題を解決するための手段の欄に記載した発明の主要な要素との対応関係について説明する。実施例では、パチンコ機10が「遊技機」に相当し、図27の特定演出パターンの変動演出処理のS556の処理を実行するサブ制御基板90のCPU90aと演出表示制御基板91と演出表示装置34とが「判定演出実行手段」に相当し、特定演出パターンの変動演出処理のS564, S570, S576の処理を実行するサブ制御基板90のCPU90aと演出表示制御基板91と演出表示装置34とが「予告演出実行手段」に相当し、特定演出パターンの変動演出処理のS554の処理で演出期間バー34aを表示するサブ制御基板90のCPU90aと演出表示制御基板91と演出表示装置34とが「期間表示手段」に相当し、特定演出パターンの変動演出処理のS554の処理でチェックポイント(CP)34cを表示するサブ制御基板90のCPU90aと演出表示制御基板91と演出表示装置34とが「実行時期表示手段」に相当し、特定演出パターンの変動演出処理のS554の処理で進行ポイント34bを表示してS558の処理で進行ポイント34bの移動を開始させるサブ制御基板90のCPU90aと演出表示制御基板91と演出表示装置34とが「進み具合表示手段」に相当する。また、特定演出パターンの変動演出処理のS568の処理でチェックポイント(CP)34cの色を変更するサブ制御基板90のCPU90aと演出表示制御基板91と演出表示装置34とが「表示態様変更手段」に相当する。また、実施例では、第1予告演出（花吹雪の予告演出）が「実行時期に達したときに実行される第1の予告演出」に相当し、第2予告演出（群予告の予告演出）が「実行時期に達する前または達した後の所定期間に実行可能な第2の予告演出」に相当する。なお、判定演出は、リーチ演出に限られず、図柄変動演出（リーチ成立前の演出）も該当し、変形例において図22の図柄変動演出処理のS508を変形例で説明した図27, 図28の処理のように（図32や図33で示すように）実行するサブ制御基板90のCPU90aと演出表示制御基板91と演出表示装置34も「判定演出実行手段」に相当する。なお、実施例の主要な要素と課題を解決するための手段の欄に記載した発明の主要な要素との対応関係は、実施例が課題を解決するための手段の欄に記載した発明を実施するための形態を具体的に説明するための一例であることから、課題を解決するための手段の欄に記載した発明の要素を限定するものではない。即ち、課題を解決するための手段の欄に記載した発明についての解釈はその欄の記載に基づいて行われるべきものであり、実施例は課題を解決するための手段の欄に記載した発明の具体的な一例に過ぎないものである。

【0096】

以上、本発明の実施の形態について実施例を用いて説明したが、本発明はこうした実施例に何等限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲内において、種々なる

形態で実施し得ることは勿論である。

【符号の説明】

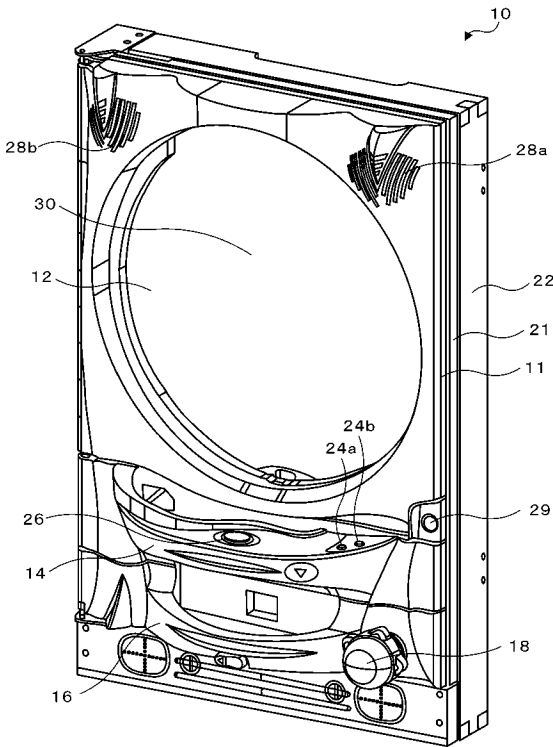
【0097】

10 パチンコ機、11 前面枠、12 ガラス板、14 上受け皿、16 下受け皿、18 発射ハンドル、18a タッチセンサ、18b 発射停止スイッチ、19 発射モータ、21 本体枠、22 外枠、24a 球貸ボタン、24b 返却ボタン、26 演出ボタン、27 操作検知スイッチ、28a、28b スピーカ、29 施錠装置、30 遊技盤、31 遊技領域、31a 外レール、31b 内レール、32 普通図柄作動ゲート、32a ゲートスイッチ、34 演出表示装置、34L、34M、34R 演出図柄、34a 演出期間バー、34b 進行ポインタ、34c 予告演出チェックポイント(CP)、35a 第1保留図柄、35b 第2保留図柄、36 第1始動口、36a 第1始動口スイッチ、38 第2始動口、38a 第2始動口スイッチ、38b 第2始動口ソレノイド、38c 翼片部、40 図柄表示装置、40a 図柄表示基板、41 普通図柄表示部、41a 左普通図柄表示部、41b 右普通図柄表示部、42 特別図柄表示部、42a 第1特別図柄表示部、42b 第2特別図柄表示部、43 ラウンド表示部、44 大入賞口、44a 大入賞口スイッチ、44b 大入賞口ソレノイド、44c 開閉板、45 一般入賞口、45a 一般入賞口スイッチ、46 アウト口、48 風車、50 センター役物、70 主制御基板、70a CPU、70b ROM、70c RAM、72 中継端子板、80 払出制御基板、81 枠開放スイッチ、82 球貸表示基板、83 中継端子板、84 払出前スイッチ、85 払出後スイッチ、86 払出モータ、87 中継端子板、90 サブ制御基板、90a CPU、90b ROM、90c RAM、91 演出表示制御基板、92 アンプ基板、93 装飾駆動基板、93a 枠ランプ(LEDランプ)、93b 装飾モータ、94 演出ボタン基板、100 発射制御基板、102 下受け皿満タンスイッチ。

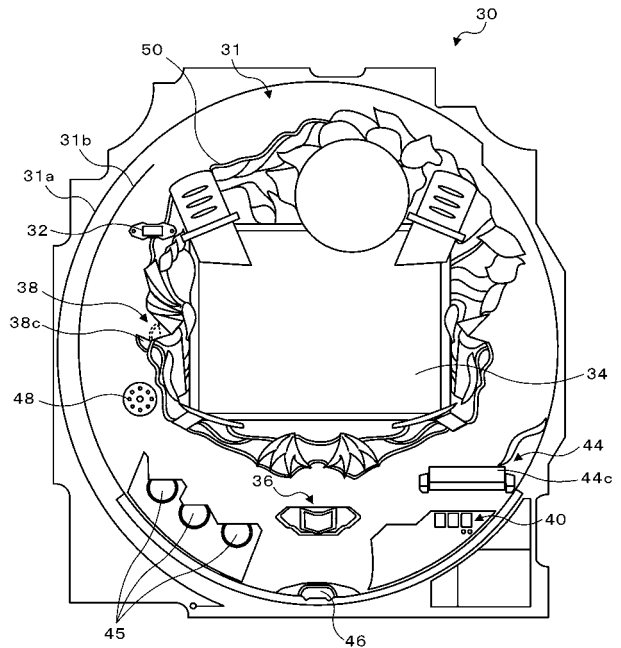
10

20

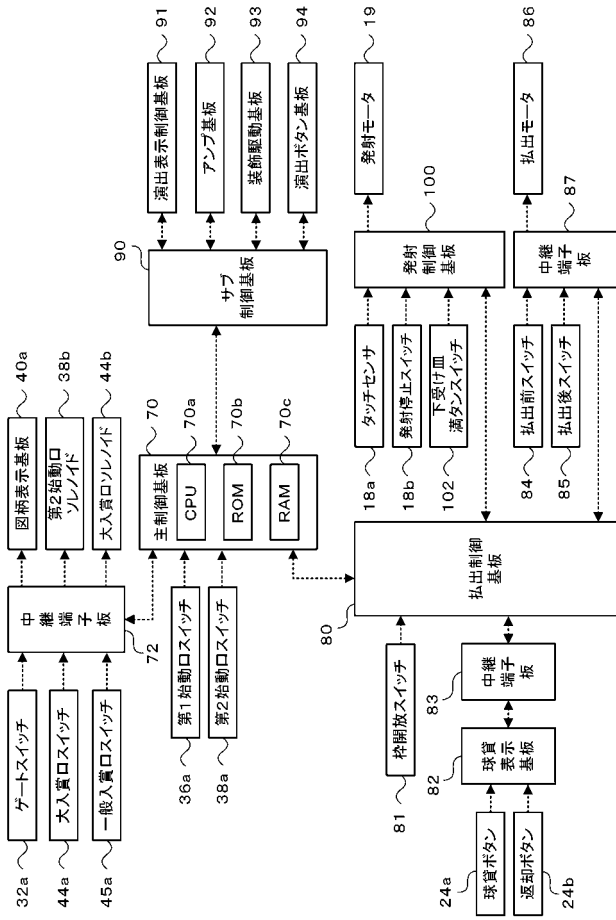
【図1】



【図2】



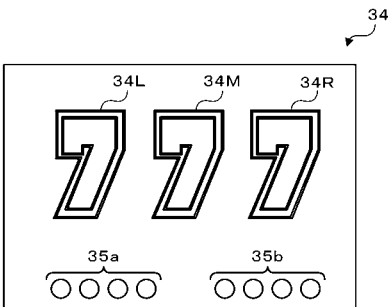
【図3】



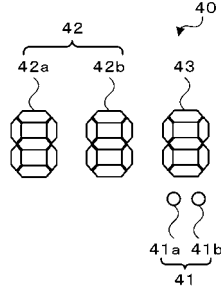
【図6】

| | 第1始動口入賞時 | 第2始動口入賞時 |
|------------|-------------|-------------|
| | 第1特別図柄(42a) | 第2特別図柄(42b) |
| 第1の通常大当り図柄 | | |
| 第1の変遷大当り図柄 | | |
| 第2の変遷大当り図柄 | | |

【図7】



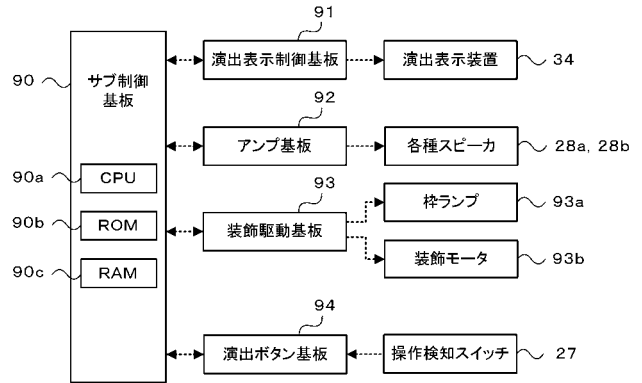
【図4】



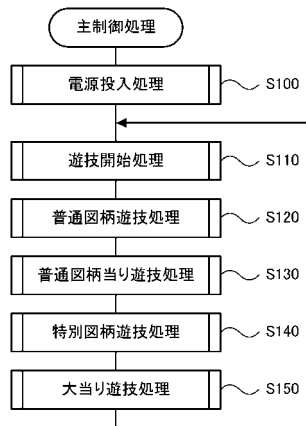
【図5】

| | 左図柄(41a) | 右図柄(41b) |
|----|----------|----------|
| 外れ | | |
| 当り | | |
| | | |

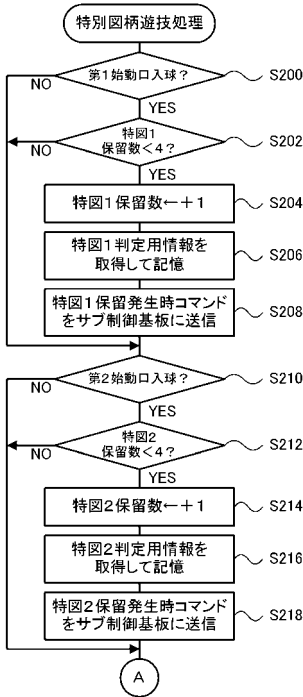
【図8】



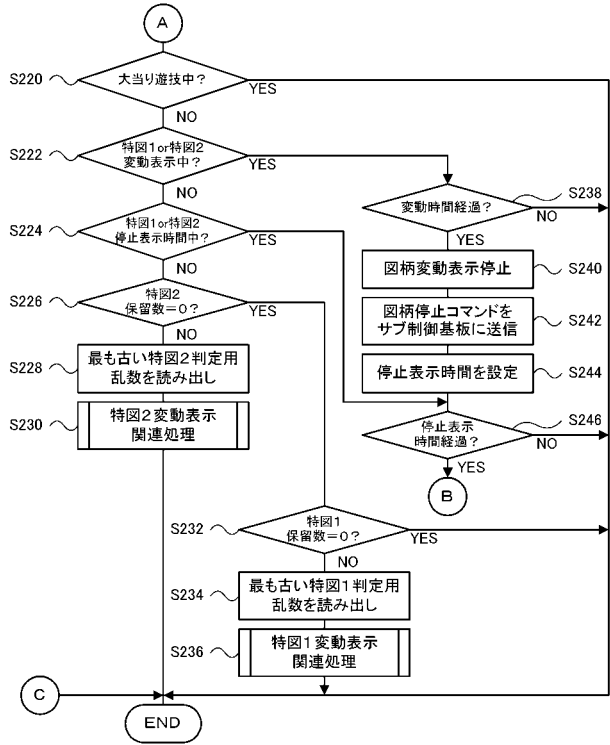
【図9】



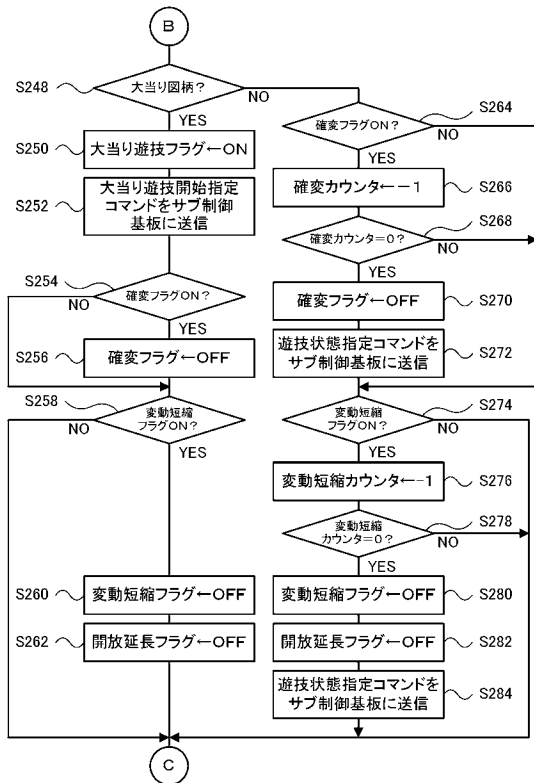
【図10】



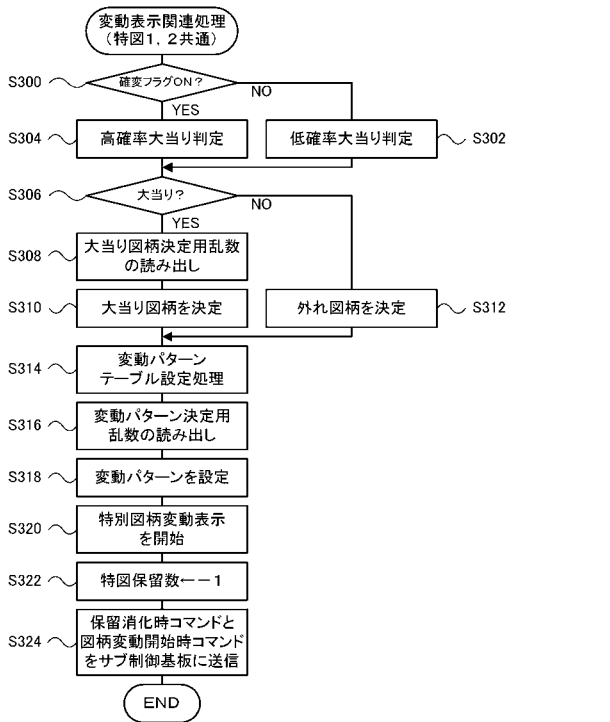
【図11】



【図12】



【図13】



【 図 1 4 】

(a) 低確率用大当り判定テーブル




| 大当り判定用乱数 | 判定結果 |
|----------|------|
| 0～59 | 外れ |
| 60, 61 | 大当り |
| 62～796 | 外れ |

(b) 高確率用大当り判定テーブル

| 大当り判定用乱数 | 判定結果 |
|----------|------|
| 0～59 | 外れ |
| 60～79 | 大当り |
| 80～796 | 外れ |




【 図 1 5 】

第1特別図柄の大当り図柄決定テーブル

| 大当り図柄決定用乱数 | 停止図柄 | 大当りの種類 | ラウンド数 | 電サポ | 確変 |
|------------|---|----------|-------|------|------|
| 0～101 |  | 第1の通常大当り | 16 | 100回 | なし |
| 102～203 |  | 第1の確変大当り | 16 | 次回まで | 次回まで |
| 204～255 |  | 第2の確変大当り | 5 | 次回まで | 次回まで |

【 図 1 6 】

第2特別図柄の大当り図柄決定テーブル

| 大当り図柄決定用乱数 | 停止図柄 | 大当りの種類 | ラウンド数 | 電サポ | 確変 |
|------------|---|----------|-------|------|------|
| 0～101 |  | 第1の通常大当り | 16 | 100回 | なし |
| 102～229 |  | 第1の確変大当り | 16 | 次回まで | 次回まで |
| 230～255 |  | 第2の確変大当り | 5 | 次回まで | 次回まで |

【 図 1 7 】

大当り変動パターンテーブル
(電サポなし状態, 電サポあり状態共通)

| 決定用乱数 | 変動パターン | 変動時間 | 備考 |
|---------|--------|------|------------------------|
| - | P01 | 2秒 | 通常変動A |
| - | P02 | 10秒 | 通常変動B |
| 0～4 | P03 | 30秒 | ノーマルリーチA |
| 5～9 | P04 | 32秒 | ノーマルリーチB |
| 10～91 | P05 | 65秒 | スーパーリーチA (特定変動パターン) |
| 92～173 | P06 | 65秒 | スーパーリーチB (特定変動パターン) |
| 174～255 | P07 | 70秒 | スーパーリーチC |

【 図 1 8 】

電サポなし状態用外れ変動パターンテーブル

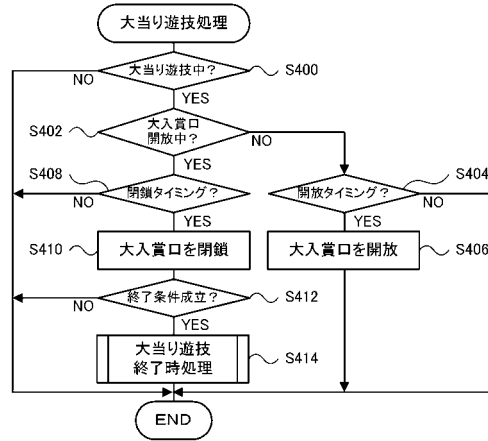
| 保留数 | 決定用乱数 | 変動パターン | 変動時間 | 備考 |
|------|---------|--------|------|------------------------|
| 1, 2 | - | P01 | 2秒 | 通常変動A |
| | 0～132 | P02 | 10秒 | 通常変動B |
| | 133～174 | P03 | 30秒 | ノーマルリーチA |
| | 175～225 | P04 | 32秒 | ノーマルリーチB |
| | 226～244 | P05 | 65秒 | スーパーリーチA (特定変動パターン) |
| | 245～252 | P06 | 65秒 | スーパーリーチB (特定変動パターン) |
| | 253～255 | P07 | 70秒 | スーパーリーチC |
| 3～8 | 0～168 | P01 | 2秒 | 通常変動A |
| | - | P02 | 10秒 | 通常変動B |
| | 169～183 | P03 | 30秒 | ノーマルリーチA |
| | 184～225 | P04 | 32秒 | ノーマルリーチB |
| | 226～244 | P05 | 65秒 | スーパーリーチA (特定変動パターン) |
| | 245～252 | P06 | 65秒 | スーパーリーチB (特定変動パターン) |
| | 253～255 | P07 | 70秒 | スーパーリーチC |

【図 19】

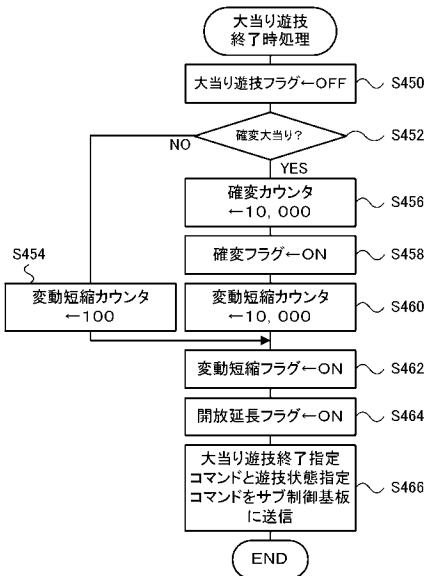
電サボあり状態用外れ変動パターンテーブル

| 保留数 | 決定用乱数 | 変動パターン | 変動時間 | 備考 |
|------|---------|--------|------|------------------------|
| 1, 2 | - | P08 | 1秒 | 通常変動C |
| | 0~132 | P09 | 5秒 | 通常変動D |
| | 133~174 | P03 | 30秒 | ノーマルリーチA |
| | 175~225 | P04 | 32秒 | ノーマルリーチB |
| | 226~244 | P05 | 65秒 | スーパーリーチA (特定変動パターン) |
| | 245~252 | P06 | 65秒 | スーパーリーチB (特定変動パターン) |
| | 253~255 | P07 | 70秒 | スーパーリーチC |
| 3~8 | 0~168 | P08 | 1秒 | 通常変動C |
| | - | P09 | 5秒 | 通常変動D |
| | 169~183 | P03 | 30秒 | ノーマルリーチA |
| | 184~225 | P04 | 32秒 | ノーマルリーチB |
| | 226~244 | P05 | 65秒 | スーパーリーチA (特定変動パターン) |
| | 245~252 | P06 | 65秒 | スーパーリーチB (特定変動パターン) |
| | 253~255 | P07 | 70秒 | スーパーリーチC |

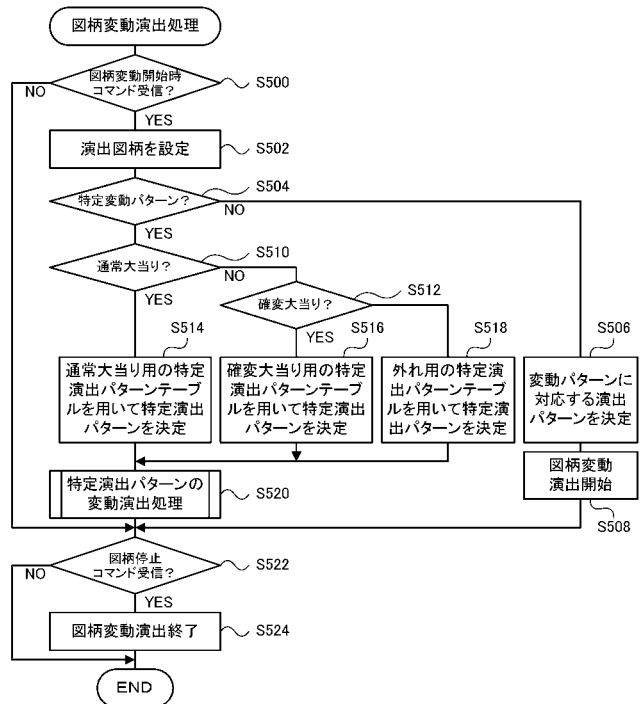
【図 20】



【図 21】



【図 22】



【図23】

通常大当り用の特定演出パターンテーブル

| 変動パターン | パターン決定用乱数 | 特定演出パターン | 演出結果 | 第1予告演出 (CP到達時の花吹雪) | | 第2予告演出 (群予告) | 信頼度 |
|-------------------|-----------|----------|------|-----------------------|------------------|-----------------|-----|
| | | | | 時期 | 色 内容 (花吹雪) | 時期 | |
| スーパーリーチA (P05) | 0~9 | A1 | 勝利 | 第1時期 (前半) | 青 少量 | - | 低 |
| | 10~29 | A2 | | | 青 多量 | | |
| | - | A3 | | | 赤 多量 | | |
| | 30~59 | A4 | | | 青 多量 | | |
| | - | A5 | | | 赤 多量 | | |
| スーパーリーチB (P06) | 0~9 | B1 | 勝利 | 第2時期 (後半) | 青 少量 | - | 低 |
| | 10~29 | B2 | | | 青 多量 | | |
| | - | B3 | | | 赤 多量 | | |
| | 30~59 | B4 | | | 青 多量 | | |
| | - | B5 | | | 赤 多量 | | |

【図24】

確変大当り用の特定演出パターンテーブル

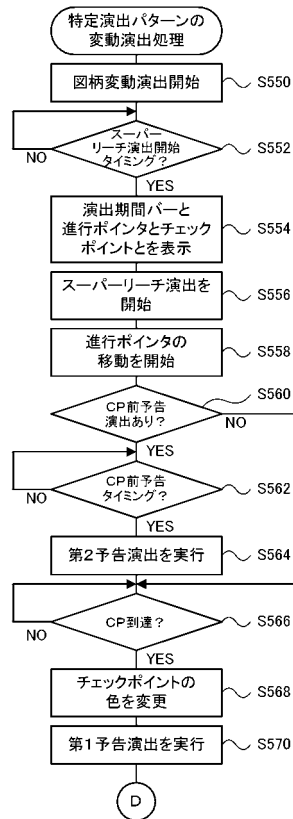
| 変動パターン | パターン決定用乱数 | 特定演出パターン | 演出結果 | 第1予告演出 (CP到達時の花吹雪) | | 第2予告演出 (群予告) | 信頼度 |
|-------------------|-----------|----------|------|-----------------------|------------------|-----------------|-----|
| | | | | 時期 | 色 内容 (花吹雪) | 時期 | |
| スーパーリーチA (P05) | - | A1 | 勝利 | 第1時期 (前半) | 青 少量 | - | 低 |
| | 0~9 | A2 | | | 青 多量 | | |
| | 10~29 | A3 | | | 赤 多量 | | |
| | - | A4 | | | 青 多量 | | |
| | 30~59 | A5 | | | 赤 多量 | | |
| スーパーリーチB (P06) | - | B1 | 勝利 | 第2時期 (後半) | 青 少量 | - | 低 |
| | 0~9 | B2 | | | 青 多量 | | |
| | 10~29 | B3 | | | 赤 多量 | | |
| | - | B4 | | | 青 多量 | | |
| | 30~59 | B5 | | | 赤 多量 | | |

【図25】

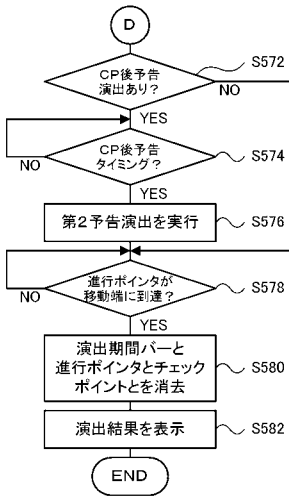
外れ用の特定演出パターンテーブル

| 変動パターン | パターン決定用乱数 | 特定演出パターン | 演出結果 | 第1予告演出 (CP到達時の花吹雪) | | 第2予告演出 (群予告) | 信頼度 |
|-------------------|-----------|----------|------|-----------------------|------------------|-----------------|-----|
| | | | | 時期 | 色 内容 (花吹雪) | 時期 | |
| スーパーリーチA (P05) | 0~29 | A1 | 敗北 | 第1時期 (前半) | 青 少量 | - | 低 |
| | 30~44 | A2 | | | 青 多量 | | |
| | 45~54 | A3 | | | 赤 多量 | | |
| | 55~57 | A4 | | | 青 多量 | | |
| | 58, 59 | A5 | | | 赤 多量 | | |
| スーパーリーチB (P06) | 0~29 | B1 | 敗北 | 第2時期 (後半) | 青 少量 | - | 低 |
| | 30~44 | B2 | | | 青 多量 | | |
| | 45~54 | B3 | | | 赤 多量 | | |
| | 55~57 | B4 | | | 青 多量 | | |
| | 58, 59 | B5 | | | 赤 多量 | | |

【図27】

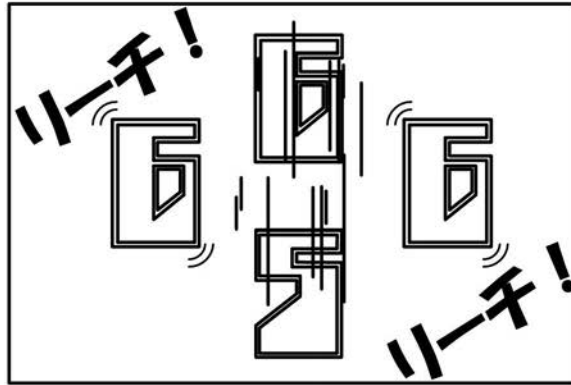


【 図 2 8 】

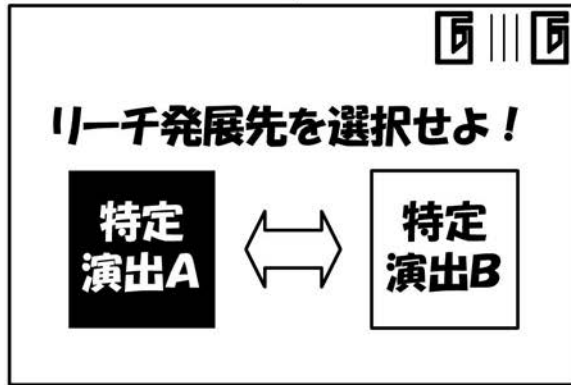


【 図 2 6 】

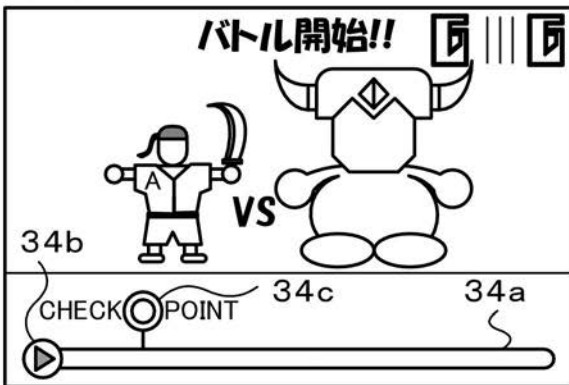
(a)



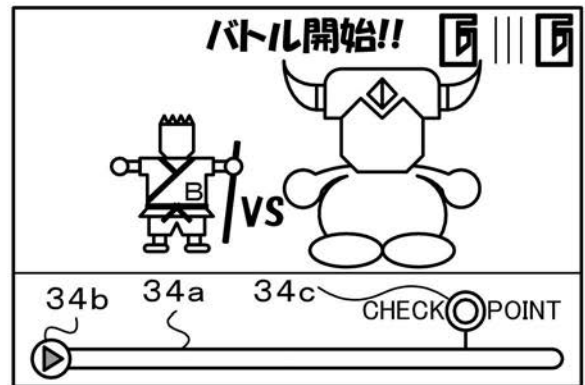
(b)



(c1) 特定演出パターンA1~A5

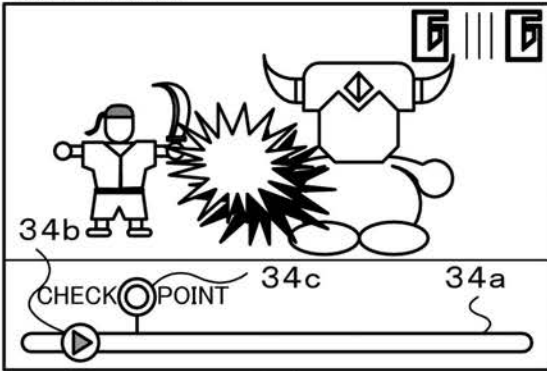


(c2) 特定演出パターンB1~B5

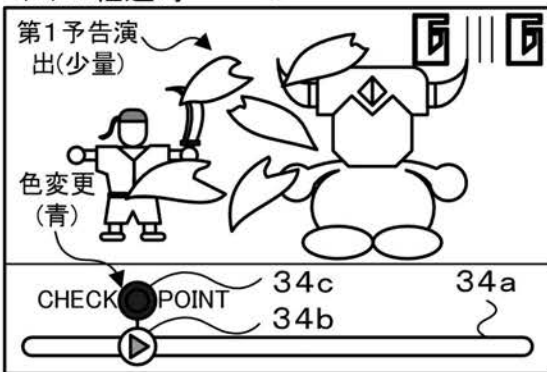


【図 29】

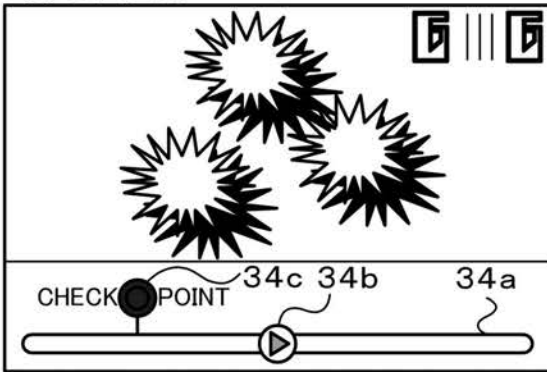
○特定演出パターンA1での演出の様子
(a)t1経過時



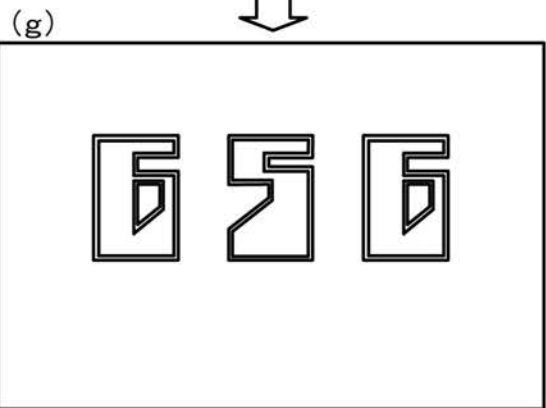
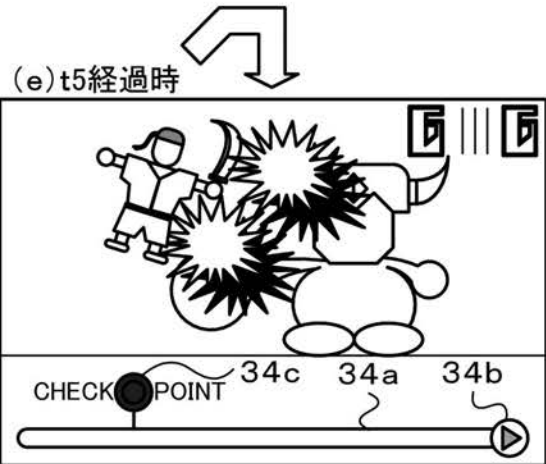
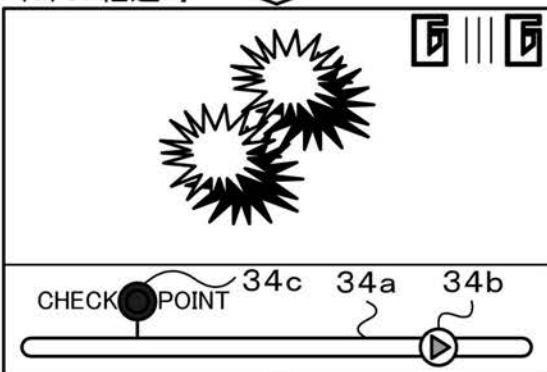
(b)t2経過時



(c)t3経過時

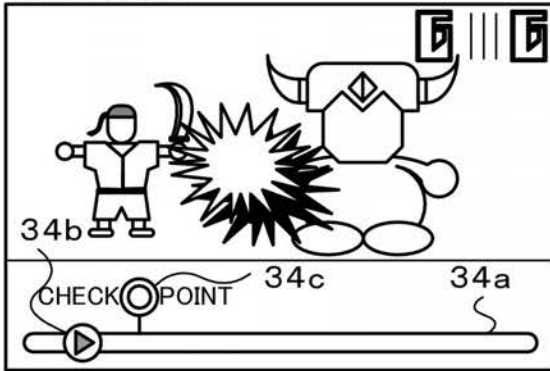


(d)t4経過時

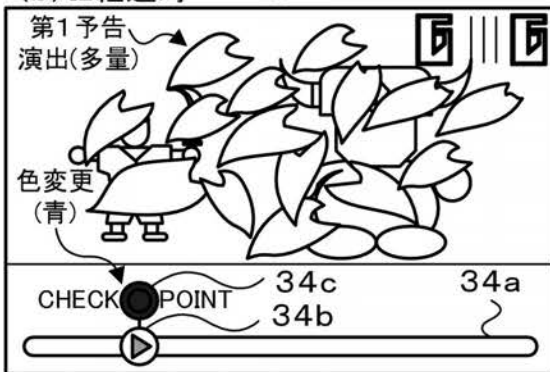


【図30】

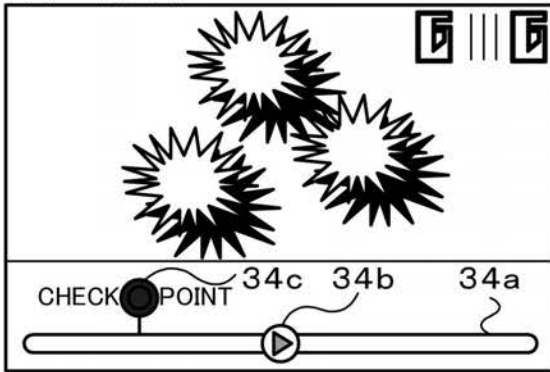
○特定演出パターンA4での演出の様子
(a)t1経過時



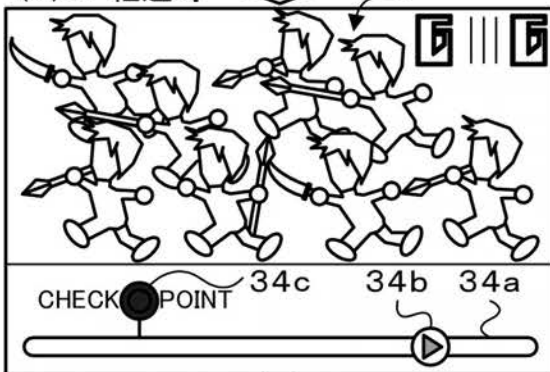
(b)t2経過時



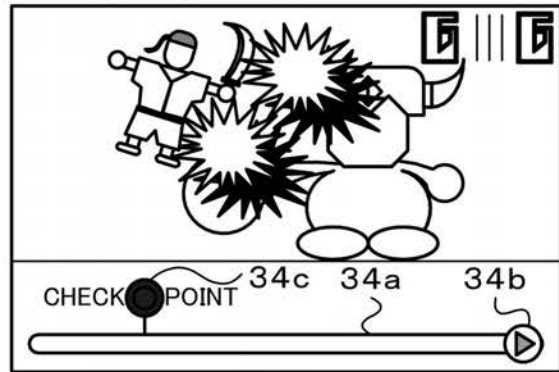
(c)t3経過時



(d)t4'経過時



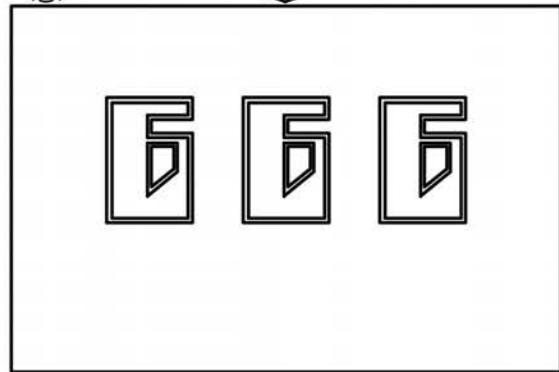
(e)t5経過時



(f)



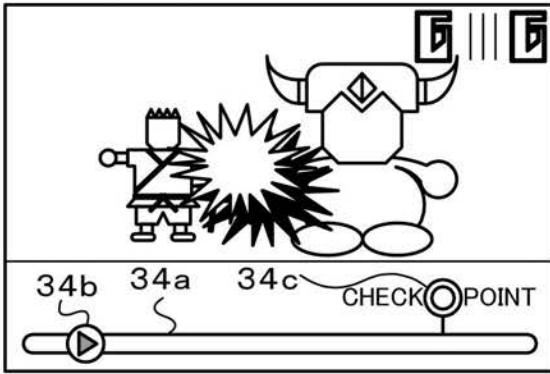
(g)



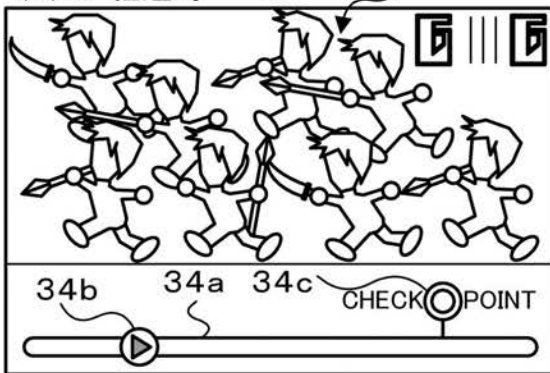
【図 3 1】

○特定演出パターンB5での演出の様子

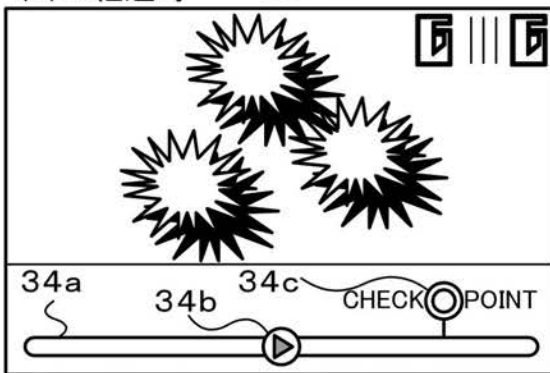
(a)t1経過時



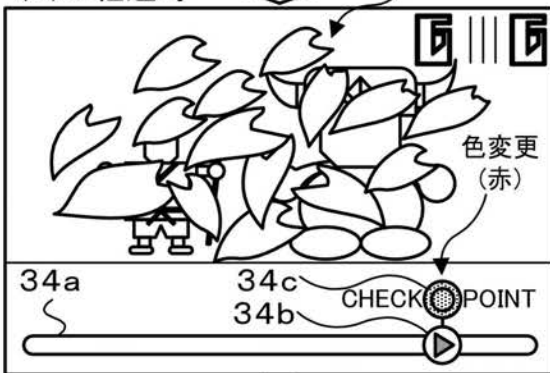
(b)t2'経過時



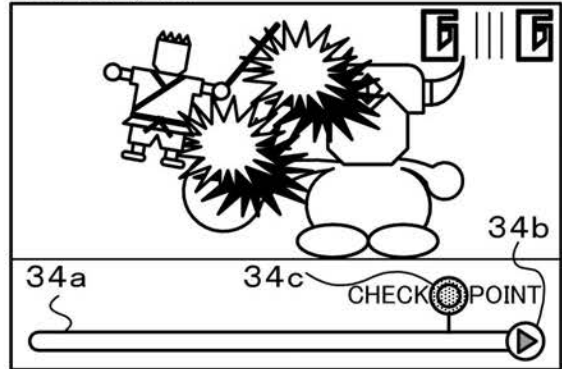
(c)t3経過時



(d)t4経過時



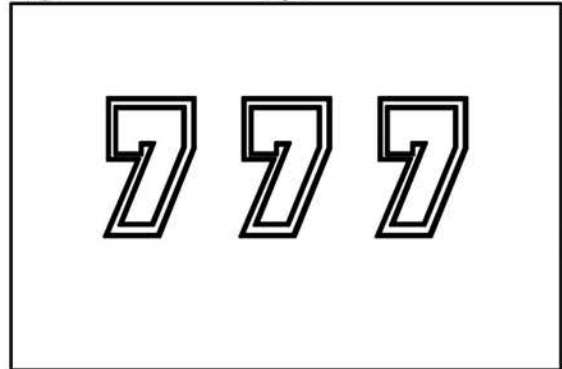
(e)t5経過時



(f)

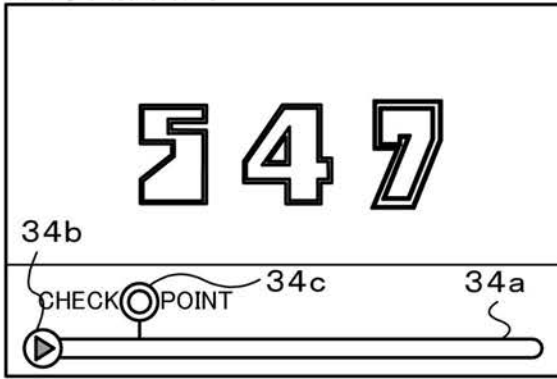


(g)

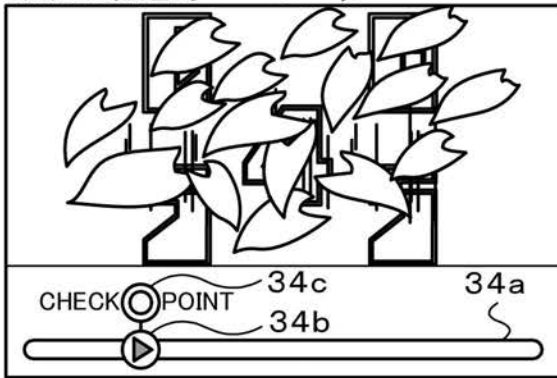


【図32】

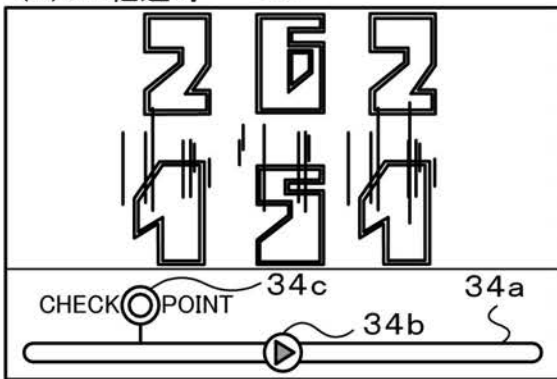
(a) 変動開始時



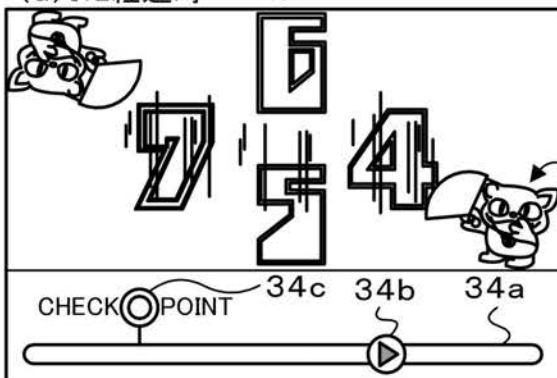
(b) t10経過時



(c) t11経過時

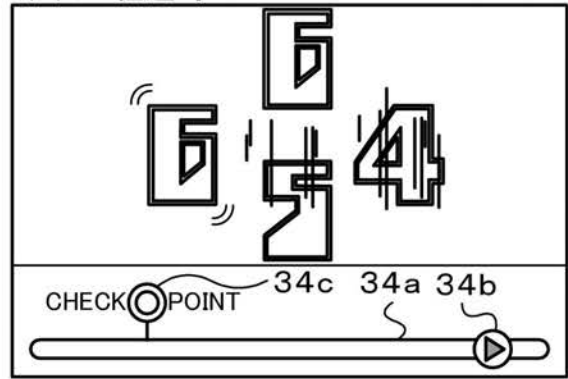


(d) t12経過時

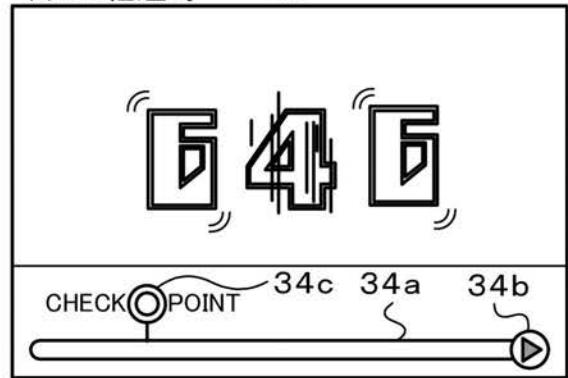


第2予告演出
(特別キャラクタ)

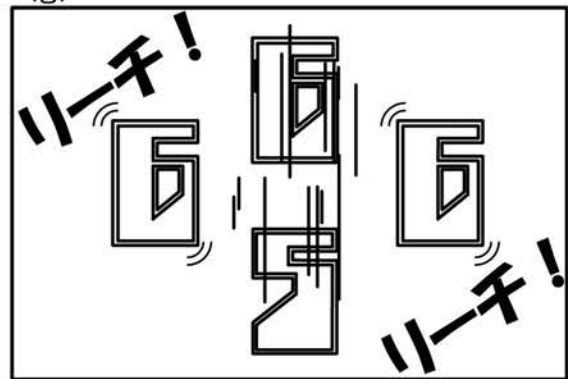
(e) t13経過時



(f) t14経過時

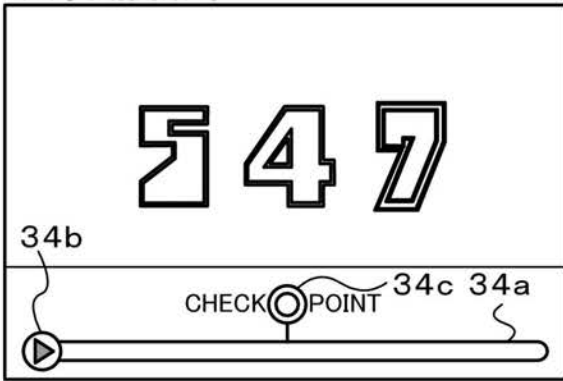


(g)

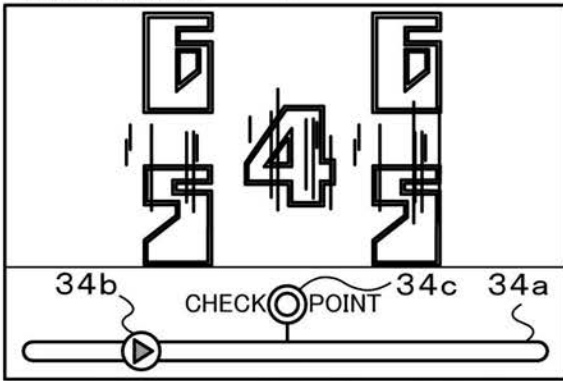


【図 3 3】

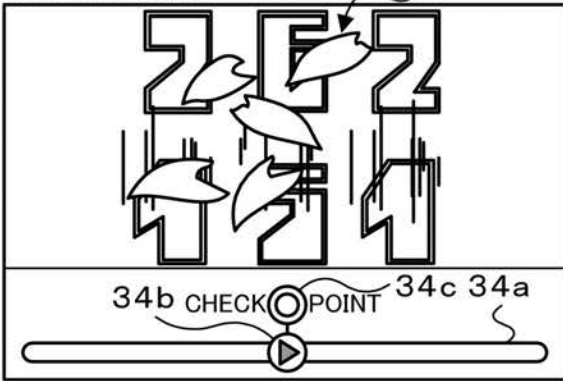
(a) 変動開始時



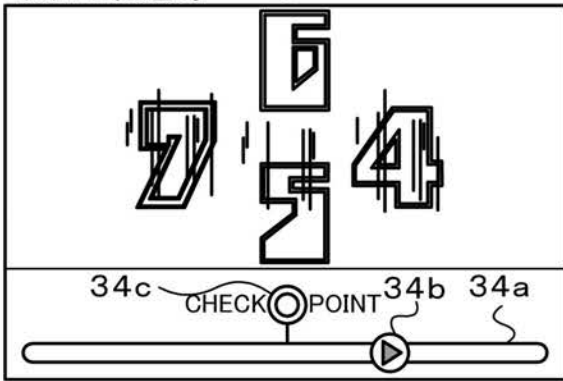
(b) t10経過時



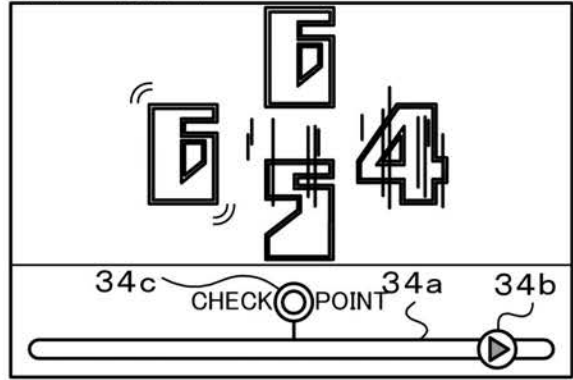
(c) t11経過時



(d) t12経過時



(e) t13経過時



(f) t14経過時



(g)

