

(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2020-151602

(P2020-151602A)

(43) 公開日 令和2年9月24日(2020.9.24)

(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 3 3 Z	2 C 0 8 8
	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 7 O L (全 101 頁)

(21) 出願番号	特願2020-111264 (P2020-111264)	(71) 出願人	597044139
(22) 出願日	令和2年6月29日 (2020.6.29)		株式会社大都技研
(62) 分割の表示	特願2018-168474 (P2018-168474)		東京都台東区東上野一丁目1番14号
	の分割	(74) 代理人	100107102
原出願日	平成30年9月10日 (2018.9.10)		弁理士 吉延 彰広
		(74) 代理人	100155181
			弁理士 中 大介
		(72) 発明者	竹内 敬太
			東京都台東区東上野一丁目1番14号 株
			式会社大都技研内
		Fターム(参考)	2C088 AA36 AA42 BC22 EA10 EB56
			2C333 AA11 CA05 CA50 CA79

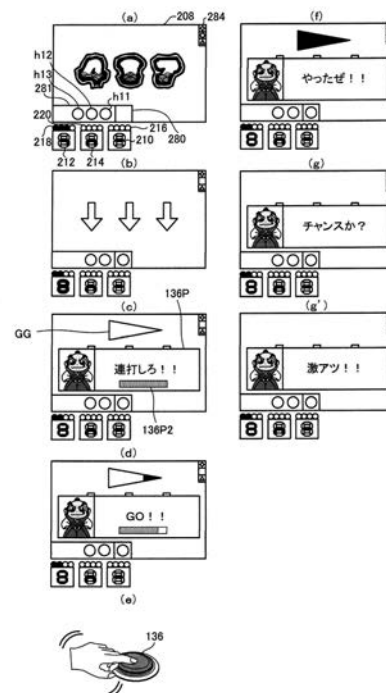
(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【要約】

【課題】弾球遊技機（パチンコ機）や回胴遊技機（スロットマシン）等の遊技台に関し、演出手段に特徴を持った遊技台を提供する。

【解決手段】主制御部メイン処理の設定変更処理において複数の設定からいずれかに設定可能であり、各設定はそれぞれ大当たり確率が異なっている。また、操作有効期間が終了するタイミングで、操作促進報知画像136Pにおいて、「激アツ！！」と表示される大当たりとなる可能性を示唆する第一の演出や、操作促進報知画像136Pにおいて、「チャンスか」の文字表示を含む高設定示唆と大当たりとなる可能性の示唆とを含む第二の演出が行われる場合がある。選択された設定により第二の演出が実行される確率が異なっている。

【選択図】 図21



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数の演出を実行可能な演出手段を備えた遊技台であって、
前記遊技台は、ぱちんこ機であり、
確率設定変更操作が受け付けられた場合に、複数の確率設定からいずれか一つの確率設定が選択され、

前記複数の確率設定は、それぞれ大当たり確率が異なり、
前記複数の演出のうちの一の演出は、第一の演出であり、
前記複数の演出のうちの一の演出は、第二の演出であり、
前記第一の演出は、大当たりとなる可能性を示唆する演出であり、
前記第二の演出は、前記大当たりとなる可能性と、前記確率設定に関する情報の両方を示唆をする演出であり、

前記第一の演出と前記第二の演出は、少なくとも一部が同じ態様の演出であり、
或るタイミングで、前記第一の演出と前記第二の演出のうちのいずれか一方の演出が開始される場合があり、

選択された前記確率設定により前記第二の演出が実行される確率が異なる、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技台であって、
前記第一の演出が実行された場合と前記第二の演出が実行された場合で大当たりの信頼度が異なっている、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 に記載の遊技台であって、
第一の期間において前記第二の演出が実行される場合があり、
前記第一の期間以外の期間では、前記第二の演出が実行されることがなく、
前記第一の期間とは、電源が投入されてから或る回数の図柄変動表示が実行されるまでの期間のことである、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 4】

請求項 1 又は 2 に記載の遊技台であって、
第一の期間において前記第二の演出が実行される場合があり、
前記第一の期間以外の期間では、前記第二の演出が実行されることがなく、
或るミッション演出が実行される場合があり、
前記第一の期間とは、前記或るミッション演出のミッション達成条件の成立があつてから、該或るミッション演出の開始から終了までの最長の期間が経過するまでの期間のことである、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 5】

請求項 1 乃至 4 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
請求項 1 に記載の「前記確率設定に関する情報」とは、「前記確率設定の変更が行われたことの情報を少なくとも含む情報」のことであり、
前記確率設定が変更されなかった場合よりも、前記確率設定が変更された場合の方が前記第二の演出が実行されやすい、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 6】

請求項 1 乃至 5 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第一の演出と前記第二の演出は、表示の一部が同じ態様であつて表示の一部が異なる態様の演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 7】

請求項 1 乃至 6 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記複数の確率設定のうちの一の設定は、第一の確率設定であり、
前記複数の確率設定のうちの一の設定は、第二の確率設定であり、
前記第一の確率設定が選択された場合よりも前記第二の確率設定が選択された場合の方が、前記第二の演出が実行されやすい、
ことを特徴とする遊技台。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、弾球遊技機（パチンコ機）や回胴遊技機（スロットマシン）に代表される遊技台に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機などの遊技台では、遊技盤の遊技領域に遊技球の落下の方向に変化を与える障害物や、遊技球が入賞可能な入賞口、始動口、可変入賞口などを設けているのが一般的である。これらに遊技球が入賞すると賞球を払い出すなど遊技者に特典が与えられるようになっている（例えば、特許文献 1 等参照）。

【0003】

また、こういった遊技台では、演出手段を備えたものが知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2008-200302 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、従来の遊技台では、演出手段に改良の余地がある。

【0006】

本発明は上記事情に鑑み、演出手段に特徴を持った遊技台を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記目的を解決する本発明の遊技台は、
複数の演出を実行可能な演出手段を備えた遊技台であって、
前記遊技台は、ぱちんこ機であり、
確率設定変更操作が受け付けられた場合に、複数の確率設定からいずれか一つの確率設定が選択され、

前記複数の確率設定は、それぞれ大当たり確率が異なり、

前記複数の演出のうちの一の演出は、第一の演出であり、

前記複数の演出のうちの一の演出は、第二の演出であり、

前記第一の演出は、大当たりとなる可能性を示唆する演出であり、

前記第二の演出は、前記大当たりとなる可能性と、前記確率設定に関する情報の両方を示唆をする演出であり、

前記第一の演出と前記第二の演出は、少なくとも一部が同じ態様の演出であり、

或るタイミングで、前記第一の演出と前記第二の演出のうちのいずれか一方の演出が開始される場合があり、

選択された前記確率設定により前記第二の演出が実行される確率が異なる、
ことを特徴とする。

【発明の効果】

10

20

30

40

50

【0008】

本発明の遊技台によれば、演出手段に特徴を持った遊技台を実現できる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本実施形態に係るパチンコ機100を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図2】パチンコ機100を裏側から見た背面図である。

【図3】遊技盤200を正面側（遊技者側）から見た略示正面図である。

【図4】パチンコ機100の機能ブロック図である。

【図5】パチンコ機100の表示図柄の一例であって、（a）は、特図1の停止表示図柄の一例を示し、（b）は特図2の停止表示図柄の一例を示し、（c）は装飾図柄の一例を示し、（d）は普図の停止表示図柄の一例を示す図である。

10

【図6】主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図7】主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図8】当否判定用テーブルの内容について説明する図であって、（a）は普図決定用高確率テーブルの内容の一例を示す図であり、（b）は普図決定用低確率テーブルの内容の一例を示す図であり、（c）は特図設定1当否判定用テーブルの内容の一例を示す図であり、（d）は特図設定2当否判定用テーブルの内容の一例を示す図であり、（e）は特図1設定3当否判定用テーブルの内容の一例を示す図であり、（f）は特図2当否判定用テーブルの内容の一例を示す図である。

20

【図9】パチンコ機100の第1副制御部400での処理の流れを示すフローチャートであり、（a）は第1副制御部メイン処理のフローチャートであり、（b）は第1副制御部コマンド受信割込処理のフローチャートであり、（c）は第1副制御部タイマ割込処理のフローチャートである。

【図10】パチンコ機100の第2副制御部500での処理の流れを示すフローチャートであり、（a）は第2副制御部メイン処理のフローチャートであり、（b）は第2副制御部コマンド受信割込処理のフローチャートであり、（c）は第2副制御部タイマ割込処理のフローチャートであり、（d）は第2副制御部画像制御処理のフローチャートである。

【図11】（A）は役物比率・設定表示器の具体的構成の一例を示す図であり、（B）はディップスイッチ基板の具体的構成の一例を示す図である。

30

【図12】予告演出決定処理のフローチャートである。

【図13】（a）は大当りSPリーチ選択時連続予告選択テーブルの内容の一例を示す図であり、（b）ははずれSPリーチ選択時連続予告選択テーブルの内容の一例を示す図であり、（c）は設定1用SPリーチ選択時設定示唆演出選択テーブルの内容の一例を示す図であり、（d）は設定2用SPリーチ選択時設定示唆演出選択テーブルの内容の一例を示す図であり、（e）は設定3用SPリーチ選択時設定示唆演出選択テーブルの内容の一例を示す図である。

【図14】本実施形態に係るパチンコ機100の装飾図柄表示装置208を中心とした演出の一例を段階的に示す図である。

【図15】図14に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。

40

【図16】図15（q）に続く別の場合の演出の一例を段階的に示す図である。

【図17】本実施形態のパチンコ機100の装飾図柄表示装置208を中心とした別の演出例を段階的に示す図である。

【図18】本実施形態のパチンコ機100の装飾図柄表示装置208を中心とした別の演出例を段階的に示す図である。

【図19】本実施形態のパチンコ機100の装飾図柄表示装置208を中心とした別の演出例を段階的に示す図である。

【図20】本実施形態のパチンコ機100の装飾図柄表示装置208を中心とした別の演出例を段階的に示す図である。

【図21】本実施形態のパチンコ機100の装飾図柄表示装置208を中心とした別の演出

50

出例を段階的に示す図である。

【図 2 2】本実施形態のパチンコ機 1 0 0 の装飾図柄表示装置 2 0 8 を中心とした別の演出例を段階的に示す図である。

【図 2 3】図 2 2 に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。

【図 2 4】図 2 3 に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。

【図 2 5】図 2 4 に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。

【図 2 6】本実施形態のパチンコ機 1 0 0 の装飾図柄表示装置 2 0 8 を中心とした別の演出例を段階的に示す図である。

【図 2 7】本実施形態のパチンコ機 1 0 0 の装飾図柄表示装置 2 0 8 を中心とした別の演出例を段階的に示す図である。

【図 2 8】本発明を適用可能な封入式のパチンコ機の正面図である。

【図 2 9】本発明に適用可能なスロットマシンを正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図 3 0】本発明の変形例による遊技台を示す図であり、（a）は、カジノマシン 2 0 0 0 を示し、（b）は、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備える携帯電話機 3 0 0 0 を示し、（c）は、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えているポータブルゲーム機 4 0 0 0 を示し、（d）は、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている家庭用テレビゲーム機 5 0 0 0 を示し、（e）は、本発明を実現する電子データを記憶したデータサーバ 6 0 0 0 を示している。

【0 0 1 0】

以下、図面を用いて、本発明に係る遊技台（例えば、パチンコ機 1 0 0 等の弾球遊技機やスロット機等の回胴遊技機）について詳細に説明する。

【0 0 1 1】

＜全体構成＞

まず、図 1 を用いて、本発明の第 1 実施形態に係るパチンコ機 1 0 0 の全体構成について説明する。なお、同図はパチンコ機 1 0 0 を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【0 0 1 2】

パチンコ機 1 0 0 は、所定条件が成立すると遊技者が利益を獲得することができる遊技台であって、外枠 1 0 2 と、本体 1 0 4 と、前面枠扉 1 0 6 と、球貯留皿付扉 1 0 8 と、発射装置 1 1 0 と、遊技盤 2 0 0 と、をその前面（遊技者側）に備える。

【0 0 1 3】

外枠 1 0 2 は、遊技機設置営業店に設けられた設置場所（島設備等）へと固定させるための縦長形状から成る木製の枠部材である。

【0 0 1 4】

本体 1 0 4 は、外枠 1 0 2 の内部に備えられ、施錠機能付きで且つ、ヒンジ部 1 1 2 を介して外枠 1 0 2 に回動自在に装着された縦長形状の遊技機基軸体となる扉部材である。また、本体 1 0 4 は、枠状に形成され、内側に空間部 1 1 4 を有している。このパチンコ機 1 0 0 を設置した店舗（遊技店）の店員は、この本体 1 0 4 を開閉操作することが可能であり、本体 1 0 4 が開いたことを検出する本体開放センサ 1 0 4 1 が設けられている。

【0 0 1 5】

前面枠扉 1 0 6 は、施錠機能付きで且つ開閉自在となるようにパチンコ機 1 0 0 の前面側となる本体 1 0 4 の前面に対しヒンジ部 1 1 2 を介して装着され、枠状に構成されることでその内側を開口部 1 1 6 とした扉部材である。遊技店の店員は、この前面枠扉 1 0 6 も開閉操作することが可能であり、前面枠扉 1 0 6 が開いたことを検出する前面枠扉センサ 1 0 6 1 も設けられている。なお、この前面枠扉 1 0 6 には、開口部 1 1 6 にガラス製又は樹脂製の透明板部材 1 1 8 が設けられ、前面側には、スピーカ 1 2 0 や枠ランプ 1 2 2 が取り付けられている。前面枠扉 1 0 6 の後面と遊技盤 2 0 0 の前面とで遊技領域 1 2 4 が設けられる空間を区画形成する。なお、本実施形態では、光源を LED とするものも

ランプと称する。

【0016】

球貯留皿付扉108は、パチンコ機100の前面において本体104の下側に対して、施錠機能付きで且つ開閉自在となるように装着された扉部材である。この球貯留皿付扉108は、前面枠扉106を開放した状態で操作可能となる開放レバー1081を押すことによって開く。また、球貯留皿付扉108が開いたことを検出する球貯留皿付扉センサ1082も設けられている。球貯留皿付扉108は、複数の遊技球（以下、単に「球」と称する場合がある）が貯留可能で且つ発射装置110へと遊技球を案内させる通路が設けられている上皿126と、上皿126に貯留しきれない遊技球を貯留する下皿128と、遊技者の操作によって上皿126に貯留された遊技球を下皿128へと排出させる球抜ボタン130と、遊技者の操作によって下皿128に貯留された遊技球を遊技球収集容器（俗称、ドル箱）へと排出させる球排出レバー132と、遊技者の操作によって発射装置110へと案内された遊技球を遊技盤の遊技領域124へと打ち出す球発射ハンドル134と、遊技者の操作によって各種演出装置206（図2参照）の演出態様に変化を与える演出ボタン136と、演出ボタン136に内蔵され、その演出ボタン136を発光させるチャンスボタンランプ138と、遊技店に設置されたカードユニット（CRユニット）に対して球貸し指示を行う球貸操作ボタン140と、カードユニットに対して遊技者の残高の返却指示を行う返却操作ボタン142と、遊技者の残高やカードユニットの状態を表示する球貸表示部144と、を備える。また、図1に示すパチンコ機100には、下皿128が遊技球によって満タンになったことを検知する下皿満タン検知センサ（不図示）が設けられている。さらに、操作キーユニット190も備えている。

10

20

【0017】

発射装置110は、本体104の下方に取り付けられ、球発射ハンドル134が遊技者に操作されることによって回動する発射杆146と、遊技球を発射杆146の先端で打突する発射槌148と、を備える。この発射装置110は、遊技者に球発射ハンドル134が継続的に発射操作されている間は、所定の発射期間（例えば0.6秒）の経過ごとに遊技球を遊技盤の遊技領域124へ向けて発射し、発射手段の一例に相当する。

【0018】

遊技盤200は、前面に遊技領域124を有し、本体104の空間部114に臨むように、所定の固定部材を用いて本体104に着脱自在に装着されている。遊技領域124は、遊技盤200を本体104に装着した後、開口部116から観察することができる。なお、図1では遊技領域124の具体的構成は図示省略してあり、その具体的構成は図3に示す。

30

【0019】

図2は、図1のパチンコ機100を裏側から見た背面図である。

【0020】

パチンコ機100の背面上部には、上方に開口した開口部を有し、遊技球を一時的に貯留するための球タンク150と、この球タンク150の下方に位置し、球タンク150の底部に形成した連通孔を通過して落下する球を背面右側に位置する払出装置152に導くためのタンクレール154とを配設している。

40

【0021】

払出装置152は、筒状の部材からなり、その内部には、不図示の払出モータとスプロケットと払出センサとを備えている。この払出装置152は、着脱自在なものであり、所定位置に装着されると、タンクレール154の下流端に接続する。

【0022】

スプロケットは、払出モータによって回転可能に構成されており、タンクレール154を通過して払出装置152内に流下した遊技球を一時的に滞留させると共に、払出モータを駆動して所定角度だけ回転することにより、一時的に滞留した遊技球を払出装置152の下方へ1個ずつ送り出すように構成している。すなわち、払出装置152は、遊技球に駆動力を与えてその遊技球を搬送する球送り装置の一種である。

50

【0023】

払出センサは、スプロケットが送り出した遊技球の通過を検知するためのセンサであり、遊技球が通過しているときにハイまたはローの何れか一方の信号を、遊技球が通過していないときはハイまたはローの何れか他方の信号を払出制御部600（図4参照）へ出力する。この払出センサを通過した遊技球は、不図示の球レールを通過してパチンコ機100の前面側に配設した上皿126に到達するように構成しており、パチンコ機100は、所定の付与条件が成立したことに基づいて遊技者にその付与条件に応じた量の遊技価値（遊技球）をこの構成により付与する（払い出す）。

【0024】

払出装置152の図中左側には、遊技全般の制御処理を行う主制御部300（図4参照）を構成する主基板156を収納する主基板ケース158、主制御部300が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第1副制御部400（図4参照）を構成する第1副基板160を収納する第1副基板ケース162、第1副制御部400が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第2副制御部500（図4参照）を構成する第2副基板164を収納する第2副基板ケース166、遊技球の払出に関する制御処理を行う払出制御部600（図4参照）を構成するとともに遊技店員の操作によってエラーを解除するエラー解除スイッチ168を備える払出基板170を収納する払出基板ケース172、遊技球の発射に関する制御処理を行う発射制御部630（図4参照）を構成する発射基板174を収納する発射基板ケース176、各種電氣的遊技機器に電源を供給する電源制御部660（図4参照）を構成するとともに遊技店員の操作によって電源をオン
20 オフする電源スイッチ178と電源投入時に操作されることによってRAMクリア信号を主制御部300に出力するRAMクリアスイッチ180とを備える電源基板182を収納する電源基板ケース184、および払出制御部600とカードユニットとの信号の送受信を行うCRインターフェース部186を配設している。

【0025】

また、本実施形態では、主基板156上に、設定変更キー192と、設定変更ボタン194及び役物比率・設定表示器196が設けられている。本実施形態では、電源投入時にRAMクリアスイッチ180が押下されることを条件に設定変更キー192が操作されると、少なくとも大当たり確率が異なる複数の設定からいずれかに設定することができる設定変更モードに移行することができる。設定変更モードにおいては、現在の設定が役物比率
30 ・設定表示器196に表示され、店員は、これを確認しながら設定変更ボタン194を押下することにより設定の変更を行うことができる。なお、電源投入時にRAMクリアスイッチ180の押下がなくとも、電源投入時に設定変更キー192が操作された場合に設定変更可能な構成としてもよい。

【0026】

役物比率・設定表示器196は、主基板156に実装されるとともに主基板ケース158の内部に配置される7セグLED基板であり、店員に視認可能な態様で取り付けられている。役物比率・設定表示器196は、図11（A）に示すように、2ケタの7セグLEDが上下に配置されるとともに、右側に1ケタの7セグLEDがモジュール化されたものであり、役物比率モニタは、役物比率（YH）及び連続役物比率（RY）を報知するインジケータであり、設定モニタは、現在の設定を確認するためのモニタである。役物比率・
40 設定表示器196は、例えば、赤色の単色LEDにより構成されているが、赤・緑・オレンジの3色により発光可能なものとしてもよいし、フルカラーLEDであってもよい。なお、役物比率・設定表示器196のうちの少なくとも一部を、例えば、遊技盤200に設けて遊技者に視認可能としてもよい。

【0027】

また、本実施形態では、第1副基板ケース162の背面に、ディップスイッチ基板198が配設されている。ディップスイッチ基板198の詳細については後述する。

【0028】

図3は、遊技盤200を正面から見た略示正面図である。ここで、矢印d1～d3はパ
50

チンコ機１００を設置場所に固定した状態における方向を示している。矢印ｄ１はパチンコ機１００の奥行き方向（前後方向と呼ぶ場合がある）を示し、手前側を正面又は前と呼ぶ場合があり、奥側を背面又は後と呼ぶ場合がある。矢印ｄ２はパチンコ機１００の幅方向（左右方向と呼ぶ場合がある）を示し、正面視で左手を左、右手を右と呼ぶ場合がある。矢印ｄ３はパチンコ機１００の高さ方向（上下方向と呼ぶ場合がある）を示し、高い方を上、低い方を下と呼ぶ場合がある。

【００２９】

遊技盤２００は、前面に遊技領域１２４を有し、本体１０４の空間部１１４に臨むように、所定の固定部材を用いて本体１０４に着脱自在に装着されている。なお、遊技領域１２４は、遊技盤２００を本体１０４に装着した後、開口部１１６から観察することができる。

10

【００３０】

本体１０４に対する遊技盤２００の取付構造は、様々な構造を採用可能であるが、例えば、本体１０４の正面視左側（ヒンジ部１１２側）に遊技盤２００の正面視左側部２００ａを挿入し、ここを回動中心として遊技盤２００を回動させつつ遊技盤２００の正面視右側部２００ｂを本体１０４に押圧し、セットする構造を採用可能であり、このような構造であれば作業性を向上できる場合がある。

【００３１】

遊技盤２００は、板状の本体２０１に各種の部品が取り付けられたユニットである。本体２０１は、例えば、樹脂により形成され、その表面（正面）は、パチンコ機１００のキャラクタ等を表示した装飾面を構成する。装飾面は、例えば、パチンコ機１００のキャラクタ等を印刷したシートを貼り付けることで形成してもよい。本体２０１の右下方には振動センサＳＲ３が配設されている。振動センサＳＲ３で検出された場合、エラー処理（例えば画像や音による報知、遊技の継続を不能とする遊技停止等）を行うことができる。振動センサＳＲ３は磁気センサ等、他の不正検出センサであってもよい。

20

【００３２】

遊技盤２００には、外レール２０２と内レール２０４とを配設し、遊技球が転動可能な遊技領域１２４を区画形成している。外レール２０２の一部は、本体１０４に着脱自在なレール部材２０９により形成されている。遊技領域１２４のうち、外レール２０２と内レール２０４との間の領域は発射された遊技球を案内する案内領域２０１ａを形成している。

30

【００３３】

遊技盤２００の遊技領域１２４以外の領域を非遊技領域と呼ぶ場合がある。遊技領域１２４と非遊技領域とは外レール２０２を境界として区別することができる。また、遊技球の発射強度を最大にした状態で遊技球が通過する領域よりも内側の領域は少なくとも遊技領域１２４と呼ぶことができる。遊技領域１２４は、遊技領域１２４内に演出装置等が存在することで遊技球が通過しない領域を含む場合がある。遊技中に遊技球が流下する点で遊技領域１２４を流下領域と呼び、メンテナンスやアクシデントを除いて遊技中に遊技球が流下しない点で非遊技領域を非流下領域と呼ぶ場合がある。遊技領域１２４は、その全域を流下領域と呼ぶことも可能であるが、演出装置等の存在により遊技球が流下することがない領域は非流下領域と呼んでもよい。

40

【００３４】

遊技領域１２４の略中央には、装飾図柄表示装置２０８を配設している。遊技領域１２４よりも下方には、普通図柄表示装置２１０と、第１特別図柄表示装置２１２と、第２特別図柄表示装置２１４と、普通図柄保留ランプ２１６と、第１特別図柄保留ランプ２１８と、第２特別図柄保留ランプ２２０と、を配設している。なお、以下、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」と称する場合がある。

【００３５】

装飾図柄表示装置２０８は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための表示装置であり、本実施形態では液晶表示装置（ＬＣＤ：Ｌｉｑｕｉｄ Ｃｒｙｓｔａｌ Ｄ

50

display)によって構成する。この装飾図柄表示装置208は、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cおよび演出表示領域208dの4つの表示領域に分割し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cはそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、演出表示領域208dは演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域208a、208b、208c、208dの位置や大きさは、装飾図柄表示装置208の表示画面内で自由に変更することを可能としている。なお、装飾図柄表示装置208として液晶表示装置を採用しているが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、ドットマトリクス表示装置、7セグメント表示装置、有機EL(Electro Luminescence)表示装置、リール(ドラム)式表示装置、リーフ式表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。

10

【0036】

普図表示装置210は、普図の表示を行うための表示装置であり、本実施形態では7セグメントLEDによって構成する。第1特図表示装置212および第2特図表示装置214は、特図の表示を行うための表示装置であり、本実施形態では7セグメントLEDによって構成する。

【0037】

普図保留ランプ216は、保留している普図変動遊技(詳細は後述)の数を示すためのランプであり、本実施形態では、普図変動遊技を所定数(例えば、4つ)まで保留することを可能としている。第1特図保留ランプ218は、保留している特図変動遊技の数を示すためのランプであり、本実施形態では、特図変動遊技を所定数(例えば、4つ)まで保留することを可能としている。また、第2特別図柄保留ランプ220は、保留している特図変動遊技の数を示すためのランプであり、本実施形態では、特図変動遊技を所定数(例えば、4つ)まで保留することを可能としている。

20

【0038】

なお、遊技状態として、大当たりが発生し易い高確率状態や大当たりが発生し難い低確率状態を設定可能とする場合、高確中ランプを設けてもよい。このランプは、遊技状態が大当たりが発生し易い高確率状態であること、または高確率状態になることを示すためのランプであり、遊技状態を大当たりが発生し難い低確率状態から高確率状態にする場合に点灯し、高確率状態から低確率状態にする場合に消灯するようにしてもよい。

30

【0039】

装飾図柄表示装置208の周囲には、所定の球進入口、例えば、一般入賞口226a、226bと、普図始動口228と、第1特図始動口230と、第2特図始動口232と、可変入賞口234を配設している。

【0040】

一般入賞口226a、226bは、遊技領域124の左右にそれぞれ1又は複数個設けられている。ここでは、遊技領域124の左側に配置された一般入賞口を一般入賞口226aと称し、遊技領域124の右側に配置された一般入賞口を一般入賞口226bと称する。一般入賞口226aに入球すると所定の球検出センサ(図示省略)が検出し、一般入賞口226aに入賞したとして、払出装置152を駆動し、所定の個数(例えば、10個)の球を賞球として上皿126に排出し、一般入賞口226bに入球すると所定の球検出センサ(図示省略)が検出し、一般入賞口226bに入賞したとして、払出装置152を駆動し、所定の個数(例えば、1個)の球を賞球として上皿126に排出する。上皿126に排出した球は遊技者が自由に取り出すことが可能であり、これらの構成により、入賞に基づいて賞球を遊技者に払い出すようにしている。本実施形態では、一般入賞口226aに入球した遊技球と一般入賞口226bに入球した遊技球とで別の球検出センサにより検出している。また、遊技領域124の左側に一般入賞口226aが複数設けられている場合には、入球した遊技球を案内する球通路を合流させて一つの共通の球検出センサにより検出させるようにしてもよいし、それぞれ別の球検出センサにより検出してもよい。また、遊技領域124の右側に一般入賞口226bが複数設けられている場合には、入球

40

50

した遊技球を案内する球通路を合流させて一つの共通の球検出センサにより検出させるようにしてもよいし、それぞれ別の球検出センサにより検出してもよい。なお、一般入賞口 2 2 6 a, 2 2 6 b に入球した球は、パチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

【0 0 4 1】

普図始動口 2 2 8 は、ゲートやスルーチャッカーと呼ばれる、遊技領域 1 2 4 の所定の領域を球が通過したか否かを判定するための装置で構成しており、本実施形態では遊技盤 2 0 0 の右側に 1 つ配設している。普図始動口 2 2 8 を通過した球は一般入賞口 2 2 6 に入球した球と違って、遊技島側に排出することはない。球が普図始動口 2 2 8 を通過したことを所定の球検出センサが検出した場合、パチンコ機 1 0 0 は、普図表示装置 2 1 0 による普図変動遊技を開始する。

10

【0 0 4 2】

第 1 特図始動口 2 3 0 は、本実施形態では遊技盤 2 0 0 の中央下部に 1 つだけ配設している。この第 1 特図始動口 2 3 0 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、後述する払出装置 1 5 2 を駆動し、所定の個数（例えば、3 個）の球を賞球として上皿 1 2 6 に排出するとともに、第 1 特図表示装置 2 1 2 による特図変動遊技を開始する。なお、第 1 特図始動口 2 3 0 に入球した球は、パチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。本実施形態の場合、第 1 特図始動口 2 3 0 の配置上、右打ちした場合には、第 1 特図始動口 2 3 0 への遊技球の入球は困難な構成となっている。そして、本実施形態では、特図 1 に優先して特図 2 の変動表示を開始する仕様（このような仕様のパチンコ機を、「特 2 優先変動機」などと呼ばれる場合がある。）とされている。

20

【0 0 4 3】

第 2 特図始動口 2 3 2 は、電動チューリップ（電チュー）により構成され、第 1 特図始動口 2 3 0 の下方に配置されており、左右に開閉自在な羽根部材 2 3 2 a を備え、羽根部材 2 3 2 a の閉鎖中は球の入球が不可能であり、普図変動遊技に当選し、普図表示装置 2 1 0 が当り図柄を停止表示した場合に羽根部材 2 3 2 a が所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。第 2 特図始動口 2 3 2 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置 1 5 2 を駆動し、所定の個数（例えば、3 個）の球を賞球として上皿 1 2 6 に排出するとともに、第 2 特図表示装置 2 1 4 による特図変動遊技を開始する。第 2 特図始動口 2 3 2 に入球した球は、パチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。本実施形態の場合、普図始動口 2 2 8 の配置上（不図示の遊技釘により）、左打ちした場合には、普図始動口 2 2 8 への遊技球の入球は困難な構成となっている。したがって、左打ち中は、普図変動遊技に当選することは原則として無く、したがって羽根部材 2 3 2 a が開閉することも原則として無い。一方、右打ちした場合には、普図始動口 2 2 8 への遊技球の入球が期待できるため、普図変動遊技に当選して羽根部材 2 3 2 a が開閉する場合がある。すなわち、左打ち中は、第 2 特図始動口 2 3 2 への入賞の可能性はほとんどないが、右打ち中は、第 2 特図始動口 2 3 2 への入賞の可能性があるといえることができる。

30

【0 0 4 4】

可変入賞口 2 3 4 は、大入賞口またはアタッカーと呼ばれ、本実施形態では遊技盤 2 0 0 の右側下方に 1 つだけ配設している。この可変入賞口 2 3 4 は、開閉自在な扉部材 2 3 4 a を備え、扉部材 2 3 4 a の閉鎖中は球の入球が不可能であり、特図変動遊技に当選して特図表示装置が大当り図柄を停止表示した場合や、後述する入球ユニット U 1 内に設けられた V 領域 R V を遊技球が通過した場合に扉部材 2 3 4 a が所定の時間間隔（例えば、開放時間 2 9 秒、閉鎖時間 1. 5 秒）、所定の回数（例えば 7 回又は 1 5 回）で開閉する。可変入賞口 2 3 4 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置 1 5 2 を駆動し、所定の個数（例えば、1 5 個）の球を賞球として上皿 1 2 6 に排出する。なお、可変入賞口 2 3 4 に入球した球は、パチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

40

【0 0 4 5】

本実施形態では、可変入賞口 2 3 4 及び一般入賞口 2 2 6 b 並びに後述する他の入賞口

50

が入球ユニットU 1 に一体的に構成され、遊技盤 2 0 0 の本体 2 0 1 に着脱自在に取り付け可能としている。入球ユニットU 1 には、更に、球通路を開閉する開閉機構 S H 1 及び S H 2 や V 領域 R V が設けられている。V 領域 R V には開閉機構 S H 1 及び S H 2 を通過した遊技球が入球可能となっている。本実施形態では、特図 2 の変動遊技において小当たりが発生すると開閉機構 S H 1 及び S H 2 が開放し、遊技球が開閉機構 S H 1 及び S H 2 を通過して V 領域 R V に入球すると大当たり遊技が開始するようになっている。すなわち、第 2 種大当たりを発生させることができるようになっている。

【0046】

さらに、遊技領域 1 2 4 には、風車と呼ばれる円盤状の打球方向変換部材 2 3 6 や、遊技釘を複数個、配設していると共に、内レール 2 0 4 の最下部には、いずれの入賞口や始動口にも入賞しなかった球をパチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出するためのアウト口 2 4 0 を設けている。

【0047】

このパチンコ機 1 0 0 は、遊技者が上皿 1 2 6 に貯留している球を発射レールの発射位置に供給し、遊技者の操作ハンドルの操作量に応じた強度で発射モータを駆動し、発射杆および発射槌によって外レール 2 0 2、内レール 2 0 4 を通過させて遊技領域 1 2 4 に打ち出す。そして、遊技領域 1 2 4 の上部に到達した球は、打球方向変換部材 2 3 6 や遊技釘等によって進行方向を変えながら下方に流下し、入賞口（一般入賞口 2 2 6 a、2 2 6 b、可変入賞口 2 3 4）や始動口（第 1 特図始動口 2 3 0、第 2 特図始動口 2 3 2）に入賞するか、いずれの入賞口や始動口にも入賞することなく、または普図始動口 2 2 8 を通過するのみでアウト口 2 4 0 に到達する。また、本実施形態では、本体 1 0 4 の空間部 1 1 4 の下辺に、遊技盤 2 0 0 から排出されるすべての遊技球を受け入れる排出球受入口（図示しない）が上方に開口するように形成されるとともに、排出球受入口に受け入れられた遊技球の通過を検出するアウト球検出センサ S W o u t が本体 1 0 4 の所定位置に設けられている。なお、アウト球検出センサ S W o u t は、遊技盤 2 0 0 側に設けられてもよい。遊技盤 2 0 0 から排出されるすべての遊技球（アウト口 2 4 0 から排出された遊技球と各種入賞口に入賞した遊技球とを含む）は、この排出球受入口に受け入れられ、所定の排出通路を経由してパチンコ機 1 0 0 外に排出されるように構成されている。

【0048】

また、遊技領域 1 2 4 の上部に演出装置 2 が、下部に演出装置 3 が、それぞれ配置されると共に、左側、右側にそれぞれ演出装置 4 が配置されている。各演出装置 4 の背後には後述する演出装置 5 が配置されている。本実施形態の場合、これらは本体 1 0 4 に支持されている。

【0049】

次に、図 4 を用いて、このパチンコ機 1 0 0 の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は制御部の機能ブロック図を示したものである。パチンコ機 1 0 0 の制御部は、大別すると、遊技の中枢部分を制御する主制御部 3 0 0 と、主制御部 3 0 0 が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」という）に応じて主に演出の制御を行う第 1 副制御部 4 0 0 と、第 1 副制御部 4 0 0 より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第 2 副制御部 5 0 0 と、主制御部 3 0 0 が送信するコマンドに応じて主に遊技球の払出しに関する制御を行う払出制御部 6 0 0 と、遊技球の発射制御を行う発射制御部 6 3 0 と、パチンコ機 1 0 0 に供給される電源を制御する電源制御部 6 6 0 とを備えて構成されている。

【0050】

まず、パチンコ機 1 0 0 の主制御部 3 0 0 について説明する。主制御部 3 0 0 は、主制御部 3 0 0 の全体を制御する基本回路 3 0 2 を備えている。基本回路 3 0 2 には、C P U 3 0 4 と、制御プログラムや各種データを記憶するための R O M 3 0 6 と、一時的にデータを記憶するための R A M 3 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I / O 3 1 0 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 3 1 2 と、プログラム処理の異常を監視する W D T 3 1 4 と、乱数値生成回路（カウンタ回路） 3 1 8 （この回路には 2 つの

10

20

30

40

50

カウンタを内蔵しているものとする)とを搭載している。なお、ROM 306やRAM 308については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第1副制御部400や第2副制御部500についても同様である。この基本回路302のCPU 304は、水晶発振器316bが出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、乱数値生成回路318は、水晶発振器316aが出力するクロック信号を受信する度に0～65535の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用している。なお、乱数値生成回路318は、基本回路302に内蔵したものであるが、基本回路302に対して接続されるものであってもよい。

【0051】

また、基本回路302には、所定の球検出センサ、例えば各始動口、入賞口、可変入賞口を通過する遊技球を検出するセンサや下皿満タンセンサを含む各種センサ320が出力する信号を受信し、増幅結果や基準電圧との比較結果を基本回路302におけるCPU 304や乱数値生成回路318等に出力するためのセンサ回路322と、所定の図柄表示装置、例えば第1特図表示装置212や第2特図表示装置214の表示制御を行うための駆動回路324と、所定の図柄表示装置、例えば普図表示装置210の表示制御を行うための駆動回路326と、各種状態表示部328（例えば、普図保留ランプ216、特図1保留ランプ218、特図2保留ランプ220、高確中ランプ等）の表示制御を行うための駆動回路330と、所定の可動部材、例えば、普通電動役物としての第2特図始動口232の羽根部材232aを駆動する駆動手段や、特別電動役物としての可変入賞口234の扉部材234aや、開閉機構SH1及びSH2を駆動する駆動手段等を含む各種ソレノイド332を制御するための駆動回路334と、を接続している。本例では水晶発振器316aと乱数値生成回路318とが別に設けられているが、水晶発振器316aは乱数値生成回路318に含まれていてもよい。

【0052】

なお、第1特図始動口230に球が入賞したことを球検出センサ320が検出した場合には、センサ回路322は球を検出したことを示す信号を基本回路302における乱数値生成回路318に出力する。この信号を受信した乱数値生成回路318は、第1特図始動口230に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、第1特図始動口230に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。また、乱数値生成回路318は、第2特図始動口232に球が入賞したことを示す信号を受信した場合も同様に、第2特図始動口232に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、第2特図始動口232に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。

【0053】

さらに、基本回路302には、情報出力回路336を接続しており、主制御部300は、この情報出力回路336を介し、図示しない外部端子板を経由して、外部のホールコンピュータ（図示省略）等が備える情報入力回路350にパチンコ機100の遊技情報（例えば、遊技状態）を出力する。

【0054】

また、主制御部300には、電源制御部660から主制御部300に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路338を設けており、この電圧監視回路338は、電源の電圧値が所定の値（本例では9V）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路302に出力する。

【0055】

また、主制御部300には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）340を設けており、CPU 304は、この起動信号出力回路340から起動信号を入力した場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。

【0056】

また、主制御部300は、第1副制御部400にコマンドを送信するための出力インタ

フェースと、払出制御部 600 にコマンドを送信するための出力インタフェースとをそれぞれ備えており、この構成により、第 1 副制御部 400 および払出制御部 600 との通信を可能としている。なお、主制御部 300 と第 1 副制御部 400 との情報通信は一方向の通信であり、主制御部 300 と払出制御部 600 との情報通信は双方向の通信である。主制御部 300 は第 1 副制御部 400 にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、第 1 副制御部 400 からは主制御部 300 にコマンド等の信号を送信できないように構成している。ただし、主制御部 300 と第 1 副制御部 400 との情報通信が双方向通信により行われるように構成してもよい。また、払出制御部 600 は、主制御部 300 にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、払出制御部 600 から主制御部 300 にコマンド等の信号を送信できないように構成してもよい。

10

【0057】

次に、パチンコ機 100 の第 1 副制御部 400 について説明する。第 1 副制御部 400 は、主に主制御部 300 が送信したコマンド等に基づいて第 1 副制御部 400 の全体を制御する基本回路 402 を備えている。基本回路 402 には、CPU 404 と、一時的にデータを記憶するための RAM 408 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 410 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 412 と、シリアル通信制御回路 424 とを搭載している。この基本回路 402 の CPU 404 は、水晶発振器 414 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、基本回路 402 には、制御プログラムや各種演出データを記憶するための ROM 406 が接続されている。なお、ROM 406 は、制御プログラムと各種演出データとを別々の ROM に記憶させてもよい。また、ROM 406 が基本回路 402 に備えられた構成であってもよい。シリアル通信制御回路 424 は、遊技盤用ランプ 442 の制御を行うための遊技盤用ランプ駆動回路 440 と、遊技台枠用ランプ 452 の制御を行うための遊技台枠用ランプ駆動回路 450 とを接続し、遊技盤用ランプ駆動回路 440 及び遊技台枠用ランプ駆動回路 450 との間でシリアル通信による点灯制御を行う。

20

【0058】

また、基本回路 402 には、スピーカ 120（およびアンプ）の制御を行うための音源 IC（S-ROM）416 と、演出装置 2～5 等の駆動制御を行うための駆動回路 422 と、センサ回路 428 と、スピーカ 120 から出力される音量を調整する音量スイッチ 163 と、を接続している。センサ回路 428 は、演出装置 2～5 等の現在位置を検出する各種可動体センサ 430 や、演出ボタン 136 や操作キーユニット 190 を構成する各種ボタンの押下を検出するボタンセンサ 426 からの検出信号を基本回路 402 に出力する。

30

【0059】

次に、パチンコ機 100 の第 2 副制御部 500 について説明する。第 2 副制御部 500 は、第 1 副制御部 400 が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第 2 副制御部 500 の全体を制御する基本回路 502 を備えている。基本回路 502 は、CPU 504 と、一時的にデータを記憶するためのメモリ 508 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 510 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 512 と、CPU 504 からの信号に基づいて ROM 506 に記憶された画像データ等を読み出して VRAM 518 のワークエリアを使用して表示画像を生成して装飾図柄表示装置 208 に画像を表示する VDP（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）516 と、を搭載している。基本回路 502 の CPU 504 は、水晶発振器 514 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、基本回路 502 には、第 2 副制御部 500 の全体を制御するための制御プログラムおよびデータ、画像表示用のデータ等が記憶された ROM 506 が接続されている。本実施形態では、一時的記憶領域としてメモリ 508 を用いており、メモリ 508 は、電源が遮断されても記憶状態を保持可能な記録媒体（例えば、EEPROM やフラッシュメモリ等）によって構成されている。これにより、例えば、大当り履歴に関する表示を表示するための情報を、主制御部 300 において初期化されたり設定変更が行われた場合にも保持する

40

50

ことができる。なお、電源が遮断されると記憶情報が揮発するRAMを用いるようにしてもよい。

【0060】

次に、パチンコ機100の払出制御部600、発射制御部630、電源制御部660について説明する。払出制御部600は、主に主制御部300が送信したコマンド等の信号に基づいて払出装置152の払出モータ602を制御するとともに、払出センサ604が出力する制御信号に基づいて賞球または貸球の払出しが完了したか否かを検出する。また払出制御部600は、インタフェース部606を介して、パチンコ機100とは別体で設けられたカードユニット608との通信を行う。また、払出制御部600は、所定個数（例えば、10個）の賞球の払出しが行われたことを示す賞球情報や、所定個数（例えば、25個）の貸球の払出しが行われたことを示す貸球情報等を、図示しない外部端子板を経由して、情報入力回路350に出力する。また、払出制御部600には、枠センサ605が接続されている。枠センサ605には、本体104が開いたことを検出する本体開放センサ1044や、前面枠扉106が開いたことを検出する前面枠扉センサ1061等が含まれており、本体104や前面枠扉106が開放されている場合にはこれらのセンサが検知し、開放信号を出力する。払出制御部600は、枠センサ605からの開放信号を出力すると、主制御部300に扉開放情報を出力する。

10

【0061】

発射制御部630は、払出制御部600が出力する、発射許可または停止を指示する制御信号や、球発射ハンドル134内に設けた発射強度出力回路が出力する、遊技者による球発射ハンドル134の操作量に応じた発射強度を指示する制御信号に基づいて、発射杆146および発射槌148を駆動する発射ソレノイド632の制御や、上皿126から発射装置110に球を供給する球送り装置634の制御を行う。

20

【0062】

電源制御部660は、パチンコ機100に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して主制御部300、第1副制御部400等の各制御部や払出装置152等の各装置に供給する。さらに、電源制御部660は、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部300のRAM308等）に所定の期間（例えば10日間）電源を供給するための蓄電回路（例えば、コンデンサ）を備えている。なお、本実施形態では、電源制御部660から払出制御部600と第2副制御部500に所定電圧の電源を供給し、払出制御部600から主制御部300と第2副制御部500と発射制御部630に所定電圧の電源を供給しているが、各制御部や各装置に他の電源経路で所定電圧の電源を供給してもよい。

30

【0063】

次に、図5（a）～（d）を用いて、パチンコ機100の第1特図表示装置212、第2特図表示装置214、装飾図柄表示装置208、普図表示装置210が停止表示する特図および普図の種類について説明する。

【0064】

特図1始動口230に球が入球したことを球検出センサである第1始動口センサが検出したことを条件として特図1変動遊技が開始され、特図2始動口232に球が入球したことを球検出センサである第2始動口センサが検出したことを条件として特図2変動遊技が開始される。特図1変動遊技が開始されると、第1特図表示装置212は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「特図1の変動表示」（特図変動遊技）を行う。また、特図2変動遊技が開始されると、第2特図表示装置214は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「特図2の変動表示」（特図変動遊技）を行う。そして、特図1の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、第1特図表示装置212は特図1の停止図柄態様を停止表示し、特図2の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、第2特図表示装置214は特図2の停止図柄態様を停止表示する。以下、この「特図1又は2の変動表示」を開始してから特図1又は2の停止図柄態様を停止表示するまでの変動表示を特図の変動表示と称することがある。この

40

50

特図の変動表示は複数回、連続して行われることがある。

【0065】

図5(a)は、特図1の停止図柄態様の一例を示したものである。この図5(a)には、「特図A」から「特図C」の3種類の特図が示されている。図5(a)においては、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【0066】

本実施形態では、特図の停止図柄態様として、2種類の大当たり図柄（「特図A」及び「特図B」）が用意されている。「特図A」は16ラウンド（R）大当たり図柄であって、16ラウンドのうちの全てのラウンドで出玉の獲得が期待できる16R大当たり図柄であり、
「特図B」は8R大当たり図柄であって、8ラウンドのうちの全てのラウンドで出玉の獲得が期待できる8R大当たり図柄である。なお、本実施形態では、2種類の大当たり図柄を用意しているが、3種類以上の大当たり図柄を用意してもよいことは言うまでもない。また、一部のラウンドで実質的に入賞が困難な大当たりを用意してもよい。

【0067】

本実施形態のパチンコ機100では、特図変動遊技における大当たりか否かの決定はハードウェア乱数の抽選によって行い、停止する大当たり図柄の決定はソフトウェア乱数の抽選によって行う。また、本実施形態では、大当たり遊技の終了後に時短状態（電サポ状態）に移行する。ここで、電サポ状態とは、特図変動遊技における大当たりを終了してから、次の大当たりを開始するまでの時間を短くする等して、遊技者の有利度が非電サポ状態より高い所定状態のことをいう。時短については詳しくは後述するが、時短状態のことを普図高確率状態（以下、「普図確変」という場合がある）と称し、時短状態でない状態のことを普図低確率状態と称する。このように、電サポ状態（時短状態）は、大当たり遊技の終了を条件に開始される。なお、厳密に言えば、「電サポ状態」はあくまでも普図がらみの状態であり、「時短状態」は特図がらみの状態または普図および特図がらみの状態である。主制御部300のRAM308には時短フラグが用意されており、その時短フラグがオンに設定されていると、電サポ状態であり、普図高確率状態である。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技に当選しやすくなる（普図確変）。例えば、普図変動遊技の当選確率が、普図低確率状態（非電サポ状態）では1/100であるのに対し、普図高確率状態（電サポ状態）では99/100に上昇する。また、電サポ状態の方が、非電サポ状態に比べて普図変動遊技の変動時間は短くなる（普図変短）。例えば、非電サポ状態では10秒の普図変動遊技の変動時間が電サポ状態では2秒に短縮される。また、電サポ状態では、非電サポ状態に比べて、特図2始動口232の羽根部材232aの1回の開放における開放時間が長くなりやすい（電チュー開放期間延長）。例えば、非電サポ状態では0.2秒の電チュー開放期間が電サポ状態では2秒に延長される。さらに、電サポ状態では非電サポ状態に比べて、羽根部材232aは多く開きやすい（電チュー開放回数増加）。例えば、普図始動口228への1回の入賞につき非電サポ状態では1回しか開かない羽根部材232aが、電サポ状態では2回開く（2秒開放して1秒閉鎖してまた2秒開放）。電チュー開放期間延長や電チュー開放回数増加により、特図2始動口232に入球する確率が高まる。なお、時短フラグは、大当たり遊技中にはオフに設定される。したがって、大当たり遊技中には、非電サポ状態が維持される。これは、特に大当たり遊技において賞球数の少ない電チューに遊技球が拾われてしまい、可変入賞口（アタッカ）234への遊技球の入賞が減ってしまうと遊技者に不利益が生じる場合があるからである。なお、本実施形態では、電サポ状態（時短状態）では、普図確変、普図変短、電チュー開放期間延長、および電チュー開放回数増加の全てが行われるが、これらのうちの少なくともいずれかが一つが行われれば、遊技者の有利度が高い状態になり、電サポ状態（時短状態）としてもよい。あるいは、特図2始動口232に入球する確率が高まる、電チュー開放期間延長または電チュー開放回数増加のうちのいずれか一方が行われれば、電サポ状態（時短状態）としてもよい。非電サポ状態では、電サポ状態よりも遊技球が特図2始動口232に進入し難い。上述のごとく、特図2始動口232は、遊技球が進入し難い入賞困難状態と遊技球

が進入しやすい入賞容易状態とに変化するものである。この特図2始動口232は、入り口が、電サポ状態では非電サポ状態よりも長期間にわたって入賞容易状態となる。本実施形態では、「特図A」及び「特図B」が停止表示されると、その後に行われる大当り遊技終了後、99回の特図の変動表示が行われるまで電サポ状態（普図高確率状態）が維持され、100回目には非電サポ状態（普図低確率状態）に移行する。なお、本実施形態では、全ての特図1の大当り図柄について、大当り遊技の終了後に電サポ状態に移行するようにしたが、電サポ状態に移行しない大当り図柄（非電サポ大当り図柄）を設けてもよく、非電サポ大当り図柄で大当りとなった場合は、当該大当り遊技の終了後に電サポ状態に移行せず、非電サポ状態のままとなるようにしてもよい。また、本実施形態では、特図について確率変動（確変）を行わないようにしているが、確変大当り図柄を設け、当該確変大当り図柄で大当りした場合に、大当り遊技の終了後、特図の大当り確率が高確率状態（特図高確率状態）となる確変状態に移行するようにしてもよい。また、大当り図柄の他に小当り図柄を用意してもよく、小当り遊技では、可変入賞口234の扉部材234aが所定回（例えば2回）作動し、その扉部材234aは、1回の作動につき開状態を最大で0.1秒間しか維持しない。なお、小当りにおける扉部材234aの開放では、例えば、1回目の開放で、遊技球が所定球数（例えば10球）進入してしまうと、あるいは所定量の遊技価値（所定球数）を獲得してしまうと、2回目以降の開放は行われず、小当り遊技中には、特図低確率普図低確率状態へ移行する。小当りは、小当り遊技前後で制御状態が変化しない当りであり、小当り遊技終了後には小当り遊技開始前の制御状態に復帰する。

【0068】

このように、本実施形態では、「特図A」及び「特図B」が停止表示されると、大当り遊技が終了した後、制御状態が普図高確率状態になる。

【0069】

さらに、本実施形態では、ハズレ図柄として1種類の停止図柄が用意されている。「特図C」はハズレ図柄である。

【0070】

図5(b)は、特図2の停止図柄態様の一例を示したものである。この図5(b)には、「特図A」から「特図C」の3種類の特図が示されており、そのうち2種類の特図が小当り図柄（「特図A」及び「特図B」）となっている。「特図A」及び「特図B」のいずれの小当り図柄も、図柄の停止後に開閉機構SH1及びSH2が所定時間（例えば、10秒間）開放し、開閉機構SH1及びSH2を通過した遊技球がV領域RVに通過することで大当り（第2種大当り）となるように構成されている。また、「特図A」で小当りした後に、V領域RVを遊技球が通過して大当りとなった場合は、当該V領域RVに遊技球を通過させる遊技を1ラウンド目とし、2ラウンド目以降の大当り遊技が開始され、16ラウンド目まで可変入賞口234が繰り返し開放し、出玉を獲得することができる。また、「特図B」で小当りした後に、V領域RVを遊技球が通過して大当りとなった場合は、当該V領域RVに遊技球を通過させる遊技を1ラウンド目とし、2ラウンド目以降の大当り遊技が開始され、8ラウンド目まで可変入賞口234が繰り返し開放し、出玉を獲得することができる。また、「特図A」及び「特図B」は、いずれも電サポ付き小当りの図柄であり、当該小当りを契機として発生した大当りに係る大当り遊技の終了後は、1回の特図の変動遊技が終了するまで電サポ状態に移行し、その後、非電サポ状態に移行する。

【0071】

さらに、本実施形態では、ハズレ図柄として1種類の停止図柄が用意されている。「特図C」はハズレ図柄である。

【0072】

図5(c)は装飾図柄の一例を示したものである。本実施形態の装飾図柄には、「装飾1」～「装飾10」の10種類がある。特図1始動口230または特図2始動口232に球が入賞したこと、すなわち、特図1始動口230に球が入球したことを第1始動口センサが検出したこと、あるいは特図2始動口232に球が入球したことを第2始動口センサが検出したことを条件にして、装飾図柄表示装置208の左図柄表示領域208a、中図

柄表示領域 208b、右図柄表示領域 208c の各図柄表示領域に、「装飾 1」→「装飾 2」→「装飾 3」→・・・「装飾 9」→「装飾 10」→「装飾 1」→・・・の順番で表示を切り替える「装飾図柄の変動表示」を行う。すなわち、装飾図柄表示装置 208 は、第 1 特図表示装置 212 および第 2 特図表示装置 214 とは別に、装飾図柄を変動表示するものである。そして、装飾図柄の組合せである停止図柄態様を停止表示する。

【0073】

16R 大当り又は 8R 大当りであることを報知する場合には、図柄表示領域 208a～208c に、「装飾 3－装飾 3－装飾 3」及び「装飾 7－装飾 7－装飾 7」以外の同じ数字の装飾図柄が 3 つ並んだ装飾図柄の組み合わせ（例えば、「装飾 1－装飾 1－装飾 1」や「装飾 4－装飾 4－装飾 4」等）を停止表示する。また、16R 大当り（「特図 A」）を報知する場合には、図柄表示領域 208a～208c に、「装飾 3－装飾 3－装飾 3」又は「装飾 7－装飾 7－装飾 7」を停止表示する。また、「特図 C」のハズレ図柄を報知する場合には、図柄表示領域 208a～208c に、これまで説明した装飾図柄の組合せ以外の装飾図柄の組合せ（例えば、ばらけ目）を停止表示する。

【0074】

以下、装飾図柄表示装置 208 において、この「装飾図柄の変動表示」を開始してから装飾図柄の停止図柄態様を停止表示するまでの表示を装飾図柄の変動表示と称することがある。装飾図柄の変動表示は、第 2 副制御部 500 が制御することによって行われる。

【0075】

図 5（d）は普図の停止図柄態様の一例を示したものである。本実施形態の普図の停止表示態様には、当り図柄である「普図 A」と、はずれ図柄である「普図 B」の 2 種類がある。普図始動口 228 を球が通過したことを球検出センサであるゲートセンサが検出したことに基づいて、普図表示装置 210 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「普図の変動表示」（普図変動遊技）を行う。そして、変動時間が経過した後に、当り図柄である「普図 A」とはずれ図柄である「普図 B」の内のいずれか一方の図柄を停止表示する。この図 5（d）においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【0076】

以下、この「普図の変動表示」を開始してから普図の停止図柄態様を停止表示するまでの表示を普図の変動表示と称することがある。

【0077】

＜主制御部メイン処理＞

次に、図 6 を用いて、図 4 に示す主制御部 300 の CPU 304 が実行する主制御部メイン処理について説明する。なお、同図は主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【0078】

図 4 に示す主制御部 300 の RAM 308 には、特図乱数値、特図ラウンド決定乱数値、特図電サポ決定乱数値、および特図図柄決定乱数が記憶される。また、この RAM 308 には、これら各種の乱数値を生成する乱数カウンタが設けられている。さらに、RAM 308 には、特図の保留数、特図当選乱数値、および各種の判定（抽選）結果等が記憶される。以下、RAM 308 における特図の保留数を記憶する領域を特図保留数記憶領域と称することがある。またさらに、RAM 308 には、当否判定（抽選）の開始を保留することができる最大数（この例では 4 つ）の領域に区分けされた特図用の始動情報記憶部が用意されているとともに、普図用の乱数値記憶領域も用意されている。特図用の始動情報記憶部には、後述するように、複数種類の始動情報を 1 セットにしてこれらの始動情報が入賞順（保留順）に 1 セットずつ 1 領域ごとに格納される。

【0079】

上述したように、図 4 に示す主制御部 300 には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）340 を設けている。この起動信号を入力した基本回路 302 の CPU 304 は、リセット割込によりリセット

スタートしてROM 306に予め記憶している制御プログラムに従って図6に示す主制御部メイン処理を実行する。

【0080】

ステップS101では、初期設定1を行う。この初期設定1では、CPU 304のスタックポインタ(SP)へのスタック初期値の設定(仮設定)、割込マスクの設定、I/O 310の初期設定、RAM 308に記憶する各種変数の初期設定、WDT 314への動作許可及び初期値の設定等を行う。なお、本実施形態では、WDT 314に、初期値として32.8msに相当する数値を設定する。

【0081】

ステップS103では、WDT 314のカウンタの値をクリアし、WDT 314による時間計測を再始動する。

10

【0082】

ステップS105では、低電圧信号がオンであるか否か、すなわち、電圧監視回路338が、電源制御部660が第2副制御部500を介して主制御部300に供給している電源の電圧値が所定の値(本実施形態では9V)未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を出力しているか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合(CPU 304が電源の遮断を検知した場合)にはステップS103に戻り、低電圧信号がオフの場合(CPU 304が電源の遮断を検知していない場合)にはステップS107に進む。なお、電源が投入された直後で未だ上記所定の値(9V)に達しない場合にもステップS103に戻り、供給電圧がその所定の値以上になるまで、ステップS105は繰り返し実行される。

20

【0083】

ステップS107では、初期設定2を行う。この初期設定2では、後述する主制御部タイマ割込処理を定期毎に実行するための周期を決める数値をタイマ回路312に設定する処理、I/O 310の所定のポート(例えば試験用出力ポート、第1副制御部400への出力ポート)からクリア信号を出力する処理、RAM 308への書き込みを許可する設定等を行う。

【0084】

ステップS109では、電源の遮断前(電断前)の状態に復帰するか否かの判定を行い、電断前の状態に復帰しない場合(主制御部300の基本回路302を初期状態にする場合)には初期化処理を実行するべくステップS113以降の処理に進む。

30

【0085】

電断前の状態に復帰すると判定しない場合は(ステップS109; No)、その要因が図2に示す電源基板182に設けたRAMクリアスイッチ180が遊技店の店員などにより操作されたものであるか否かを判定する(ステップS113)。すなわち、RAMクリアスイッチ180が操作された場合に送信されるRAMクリア信号がオン(操作があったことを示す)であるか否かを判定する。RAMクリア信号がオンと判定された場合は(ステップS113; Yes)、設定変更キー192がON側に操作されているか否かを判定する(ステップS115)、設定変更キー192がON側に操作されていると判定した場合は(ステップS115; Yes)、設定変更処理を実行する(ステップS117)。

40

【0086】

設定変更処理が実行されると、役物比率・設定表示器196における設定モニタに対応する7セグが「1」を示して点滅し、設定変更可能であることが示される。この状態で、設定変更ボタン194が押下操作されるごとに、設定モニタの7セグがインクリメントし、設定モニタに対応する7セグが「3」を示している状態で設定変更ボタン194が押下操作されると「1」に戻るようになっている。本実施形態では、少なくとも大当たり確率の異なる設定1~3のうちからいずれかを選択可能とされており、所望とする設定に変更した後で設定変更キー192をOFF側に操作することで、設定が確定する。このとき、設定モニタに表示されている設定値は消去される。その後、設定が確定した後は、設定変更ボタン194を操作することにより設定値を設定モニタに一定時間(例えば、5秒間)再

50

表示させることができる。なお、本実施形態では、設定値を役物比率・設定表示器 196 の設定モニタに表示させるようにしたが、例えば、装飾図柄表示装置 208 に表示させたり、音声出力により報知するようにしてもよい。また、本実施形態では、設定 1～3 の 3 段階設定としているが、2 段階設定でもよいし、4 段階以上に設定可能とされてもよいし、設定変更を行わないものであってもよい。また、本実施形態では、設定モニタに表示される設定の初期値を「1」としたが、電源が遮断される前の設定値が保持され、保持された設定値が表示されるようにしてもよい。

【0087】

また、ステップ S 113 において、RAM クリア信号が ON であると判定しなかった場合（ステップ S 113；No）や、ステップ S 115 において設定変更キー 192 が ON 側に操作されていると判定しなかった場合は（ステップ S 115；No）、ステップ S 117 の設定変更処理を実行することなく、ステップ S 119 に移行する。

【0088】

ステップ S 119 では、基本回路 302 を初期状態にすべく初期化処理を実行する（ステップ S 119）。ここでは、RAM クリア信号が ON である場合、RAM 308 に設けた電源ステータス記憶領域に記憶した電源ステータスの情報を読み出し、この電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報でない場合、RAM 308 の所定の領域（例えば全ての領域）に記憶している 1 バイトデータを初期値が 0 である 1 バイト構成のレジスタに全て加算することによりチェックサムを算出し、算出したチェックサムの結果が特定の値（例えば 0）であるか否か（チェックサムの結果が正常であるか否か）を判定し、チェックサムの結果が特定の値（例えば 0）以外である場合（チェックサムの結果が異常である場合）には、パチンコ機 100 を初期状態にすべく初期化処理を実行する。この初期化処理では、割込禁止の設定、スタックポインタへのスタック初期値の設定（本設定）、RAM 308 の全ての記憶領域の初期化などを行う。なお、本実施形態では、初期化が行われた場合であっても設定変更処理（ステップ S 117）で設定された設定値は保持される。さらにここで、主制御部 300 の RAM 308 に設けられた送信情報記憶領域に正常復帰コマンド及びステップ S 117 で選択された設定を示す設定コマンドをセットする。この正常復帰コマンドは、主制御部 300 の初期化処理（ステップ S 119）が行われたことを表すコマンドであり、後述する復電コマンドと同じく、主制御部 300 のタイマ割込処理におけるステップ S 233 において、第 1 副制御部 400 へ送信される。

【0089】

ステップ S 121 では、割込禁止の設定を行った後、基本乱数初期値更新処理を行う。この基本乱数初期値更新処理では、普図当選乱数カウンタ、および特図乱数値カウンタの初期値をそれぞれ生成するための 2 つの初期値生成用乱数カウンタを更新する。例えば、普図当選乱数値として取り得る数値範囲が 0～99 とすると、RAM 308 に設けた普図当選乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に 1 を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に 1 を加算した結果が 100 であれば 0 を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。他の初期値生成用乱数カウンタ、乱数カウンタもそれぞれ同様に更新する。主制御部 300 は、所定の周期ごとに開始するタイマ割込処理を行っている間を除いて、このステップ S 121 の処理を繰り返し実行する。

【0090】

一方、ステップ S 111 では、復電時処理を行う。この復電時処理では、電断時に RAM 308 に設けられたスタックポインタ退避領域に記憶しておいたスタックポインタの値を読み出し、スタックポインタに再設定（本設定）する。また、電断時に RAM 308 に設けられたレジスタ退避領域に記憶しておいた各レジスタの値を読み出し、各レジスタに再設定した後、割込許可の設定を行う。以降、CPU 304 が、再設定後のスタックポインタやレジスタに基づいて制御プログラムを実行する結果、パチンコ機 100 は電源断時の状態に復帰する。すなわち、電断直前にタイマ割込処理（後述）に分岐する直前に行った（ステップ S 121 内の所定の）命令の次の命令から処理を再開する。また、図 2 に示

す主制御部 300 における基本回路 302 に搭載されている RAM 308 には、送信情報記憶領域が設けられている。このステップ S 111 では、その送信情報記憶領域に、復電コマンドをセットする。この復電コマンドは、電源断時の状態に復帰したことを表すコマンドであり、後述する、主制御部 300 のタイマ割込処理におけるステップ S 233 において、第 1 副制御部 400 へ送信される。

【0091】

<主制御部タイマ割込処理>

次に、図 7 を用いて、主制御部 300 の CPU 304 が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

10

【0092】

図 4 に示す主制御部 300 は、所定の周期（本実施形態では約 4 ms に 1 回）でタイマ割込信号を発生するタイマ回路 312 を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

【0093】

ステップ S 201 では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、CPU 304 の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。

【0094】

ステップ S 203 では、WDT 314 のカウント値が初期設定値（本実施形態では 32 . 8 ms）を超えて WDT 割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、WDT 314 を定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約 2 ms に 1 回）リスタートを行う。

20

【0095】

ステップ S 205 では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、I/O 310 の入力ポートを介して、各種の球検出センサを含む図 4 に示す各種センサ 320 の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、RAM 308 に各種センサ 320 ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。球検出センサの検出信号を例にして説明すれば、前々回のタイマ割込処理（約 4 ms 前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、RAM 308 に各々の球検出センサごとに区画して設けた前回検出信号記憶領域から読み出し、この情報を RAM 308 に各々の球検出センサごとに区画して設けた前々回検出信号記憶領域に記憶し、前回のタイマ割込処理（約 2 ms 前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、RAM 308 に各々の球検出センサごとに区画して設けた今回検出信号記憶領域から読み出し、この情報を上述の前回検出信号記憶領域に記憶する。また、今回検出した各々の球検出センサの検出信号を、上述の今回検出信号記憶領域に記憶する。

30

【0096】

また、ステップ S 205 では、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域の各記憶領域に記憶した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を比較し、各々の球検出センサにおける過去 3 回分の検出信号の有無の情報が入賞判定パターン情報と一致するか否かを判定する。一個の遊技球が一つの球検出センサを通過する間に、約 2 ms という非常に短い間隔で起動を繰り返すこの主制御部タイマ割込処理は何回か起動する。このため、主制御部タイマ割込処理が起動する度に、上述のステップ S 205 では、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号を確認することになる。この結果、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域それぞれに、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号が記憶される。すなわち、遊技球が球検出センサを通過し始めたときには、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りになる。本実施形態では、球検出センサの誤検出やノイズを考慮して、検出信号無しの後に検出信号が連続して 2 回記憶されている場合には、入賞があったと判定する。図 4 に示す主制御部 300 の ROM 306 には、入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号

40

50

有り、今回検出信号有りであることを示す情報）が記憶されている。このステップS205では、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、予め定めた入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）と一致した場合に、一般入賞口226、可変入賞口234、第1特図始動口230、および第2特図始動口232への入球、または普図始動口228の通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口234、226やこれらの始動口230、232、228への入賞があったと判定する。例えば、第1特図始動口230への入球を検出する第1始動口センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致した場合には、第1特図始動口230へ入賞があった、すなわち所定領域を通過する遊技媒体を検出したと判定し、以降の第1特図始動口230への入賞に伴う処理を行うが、過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致しなかった場合には、以降の第1特図始動口230への入賞に伴う処理を行わずに後続の処理に分岐する。なお、主制御部300のROM306には、入賞判定クリアパターン情報（本実施形態では、前々回検出信号有り、前回検出信号無し、今回検出信号無しであることを示す情報）が記憶されている。入賞が一度あったと判定した後は、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、その入賞判定クリアパターン情報に一致するまで入賞があったとは判定せず、入賞判定クリアパターン情報に一致すれば、次からは上記入賞判定パターン情報に一致するか否かの判定を行う。

10

【0097】

ステップS207およびステップS209では、基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理を行う。これらの基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理では、上記ステップS121で行った初期値生成用乱数カウンタの値の更新を行い、次に主制御部300で使用する、普図当選乱数値および特図乱数値それぞれを生成するための乱数カウンタを更新する。例えば、普図当選乱数値として取り得る数値範囲が0～99とすると、RAM308に設けた普図当選乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に1を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に1を加算した結果が100であれば0を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。また、取得した値に1を加算した結果、乱数カウンタが一周していると判定した場合にはそれぞれの乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタの値を取得し、乱数カウンタの記憶領域にセットする。例えば、0～99の数値範囲で変動する普図当選乱数値生成用の乱数カウンタから値を取得し、取得した値に1を加算した結果が、RAM308に設けた所定の初期値記憶領域に記憶している前回設定した初期値と等しい値（例えば7）である場合に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタから値を初期値として取得し、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタにセットすると共に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に1周したことを判定するために、今回設定した初期値を上述の初期値記憶領域に記憶しておく。また、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に1周したことを判定するための上述の初期値記憶領域とは別に、特図乱数生成用の乱数カウンタが1周したことを判定するための初期値記憶領域をRAM308に設けている。

20

30

【0098】

ステップS211では、演出乱数更新処理を行う。この演出乱数更新処理では、主制御部300で使用する演出用乱数値を生成するための乱数カウンタを更新する。

40

【0099】

ステップS213では、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理では、普通図柄表示装置210に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための普図表示図柄更新タイマ、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図表示図柄更新タイマ、所定の入賞演出時間、所定の開放時間、所定の閉鎖時間、所定の終了演出期間などを計時するためのタイマなどを含む各種タイマを更新する。

【0100】

50

ステップ S 2 1 5 では、入賞口カウンタ更新処理を行う。この入賞口カウンタ更新処理では、入賞口 2 3 4、2 2 6 や始動口 2 3 0、2 3 2 に入賞があった場合に、R A M 3 0 8 に各入賞口ごと、あるいは各始動口ごとに設けた賞球数記憶領域の値を読み出し、1 を加算して、元の賞球数記憶領域に設定する。

【0101】

また、ステップ S 2 1 7 では、入賞受付処理を行う。入賞受付処理では、所定の条件が満足されていれば、複数種類の始動情報を取得する。ここで取得された複数種類の始動情報は、R A M 3 0 8 に設けた始動情報記憶部の、入賞順（保留順）に応じた空いている領域に、1 セットの始動情報として記憶される。

【0102】

ステップ S 2 1 7 に続いて実行されるステップ S 2 1 9 では、払出要求数送信処理を行う。図 4 に示す払出制御部 6 0 0 に出力する出力予定情報および払出要求情報は 1 バイトで構成しており、ビット 7 にストローブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット 6 に電源投入情報（オンの場合、電源投入後一回目のコマンド送信であることを示す）、ビット 4 ～ 5 に暗号化のための今回加工種別（0 ～ 3）、およびビット 0 ～ 3 に暗号化加工後の払出要求数を示すようにしている。

【0103】

ステップ S 2 2 1 では、普図状態更新処理を行う。この普図状態更新処理は、普図の状態に対応する複数の処理のうちの 1 つの処理を行う。例えば、普図変動表示の途中（上述する普図表示図柄更新タイマの値が 1 以上）における普図状態更新処理では、普通図柄表示装置 2 1 0 を構成する 7 セグメント L E D の点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、普通図柄表示装置 2 1 0 は普図の変動表示（普図変動遊技）を行う。

【0104】

また、普図変動表示時間が経過したタイミング（普図表示図柄更新タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）における普図状態更新処理では、当りフラグがオンの場合には、当り図柄の表示態様となるように普通図柄表示装置 2 1 0 を構成する 7 セグメント L E D の点灯・消灯駆動制御を行い、当りフラグがオフの場合には、ハズレ図柄の表示態様となるように普通図柄表示装置 2 1 0 を構成する 7 セグメント L E D の点灯・消灯駆動制御を行う。また、主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 には、普図状態更新処理に限らず各種の処理において各種の設定を行う設定領域が用意されている。ここでは、上記点灯・消灯駆動制御を行うとともに、その設定領域に普図停止表示中であることを示す設定を行う。この制御を行うことで、普通図柄表示装置 2 1 0 は、当り図柄（図 5（d）に示す普図 A）およびハズレ図柄（図 5（d）に示す普図 B）いずれか一方の図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば 5 0 0 m 秒間）、その表示を維持するために R A M 3 0 8 に設けた普図停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された図柄が所定期間停止表示され、普図変動遊技の結果が遊技者に報知される。

【0105】

また、普図変動遊技の結果が当りであれば、後述するように、普図当りフラグがオンされる。この普図当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）における普図状態更新処理では、R A M 3 0 8 の設定領域に普図作動中を設定するとともに、所定の開放期間（例えば 2 秒間）、第 2 特図始動口 2 3 2 の羽根部材 2 3 2 a の開閉駆動用のソレノイド（3 3 2）に、羽根部材 2 3 2 a を開放状態に保持する信号を出力するとともに、R A M 3 0 8 に設けた羽根開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。

【0106】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（羽根開放時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する普図状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば 5 0 0 m 秒間）、羽根部材 2 3 2 a の開閉駆動用のソレノイド（3 3 2）に、羽根部材 2 3 2

10

20

30

40

50

aを閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、RAM 308に設けた羽根閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。

【0107】

また、所定の閉鎖期間が終了したタイミング（羽根閉鎖時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する普図状態更新処理では、RAM 308の設定領域に普図非作動中を設定する。さらに、普図変動遊技の結果がハズレであれば、後述するように、普図ハズレフラグがオンされる。この普図ハズレフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理でも、RAM 308の設定領域に普図非作動中を設定する。普図非作動中の場合における普図状態更新処理では、何もせずに次のステップS223に移行するようにしている。

10

【0108】

ステップS223では、普図関連抽選処理を行う。この普図関連抽選処理では、普図変動遊技および第2特図始動口232の開閉制御を行っておらず（普図の状態が非作動中）、且つ、保留している普図変動遊技の数が1以上である場合に、上述の乱数値記憶領域に記憶している普図当選乱数値に基づいた乱数抽選により普図変動遊技の結果を当選とするか、不当選とするかを決定する当り判定をおこない、当選とする場合にはRAM 308に設けた当りフラグにオンを設定する。不当選の場合には、当りフラグにオフを設定する。なお、当り判定の結果に関わらず、所定の乱数カウンタの値を普図タイマ乱数値として取得し、取得した普図タイマ乱数値に基づいて複数の変動時間のうちから普図表示装置210に普図を変動表示する時間を1つ選択し、この変動表示時間を、普図変動表示時間として、RAM 308に設けた普図変動時間記憶領域に記憶する。なお、保留している普図変動遊技の数は、RAM 308に設けた普図保留数記憶領域に記憶するようにしており、当り判定をするたびに、保留している普図変動遊技の数から1を減算した値を、この普図保留数記憶領域に記憶し直すようにしている。また当り判定に使用した乱数値を消去する。

20

【0109】

続いて、特図先読み処理（ステップS224）が実行される。特図先読み処理では、主制御部300は、特図1および特図2のそれぞれにおいて増加した始動情報を先読みして、当否判定処理よりも前に停止図柄や変動時間を事前判定し、事前判定結果（特図先読み結果）をRAM 308内の先読み結果記憶部に記憶する。

30

【0110】

次いで、特図1および特図2それぞれについての特図状態更新処理を行うが、最初に、特図2についての特図状態更新処理（特図2状態更新処理）を行う（ステップS225）。この特図2状態更新処理では、特図2の状態に応じて、次の複数の処理のうちの1つの処理を行う。

【0111】

例えば、特図2変動表示の途中（上述の特図2表示図柄更新タイマの値が1以上）における特図2状態更新処理では、特図2表示装置214を構成する7セグメントLEDの点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、特図2表示装置214は特図2の変動表示（特図2変動遊技）を行う。また、コマンド設定送信処理（ステップS233）で回転開始設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶してから処理を終了する。

40

【0112】

また、主制御部300のRAM 308には、16R大当りフラグ、8R大当りフラグ、小当りフラグ、はずれフラグ、および普図確率変動フラグ等のフラグが用意されている。これらのフラグは、後述する特図2関連抽選処理において、決定した停止図柄に基づいてオンまたはオフに設定される。特図2変動表示時間が経過したタイミング（特図2表示図柄更新タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図2状態更新処理では、例えば、小当り（V領域RVに遊技球が通過した場合に16ラウンド大当りに移行）フラグの場合には図5（a）に示す特図A、小当り（V領域RVに遊技球が通過した場合に8

50

ラウンド大当りに移行) フラグの場合には特図 B、ハズレフラグがオンの場合には特図 C それぞれの態様となるように、特図 2 表示装置 2 1 4 を構成する 7 セグメント L E D の点灯・消灯駆動制御を行い、R A M 3 0 8 の設定領域に特図 2 停止表示中であることを表す設定を行う。この制御を行うことで、特図 2 表示装置 2 1 4 は、小当り (V 領域 R V の通過により 1 6 R 大当りとなる) 図柄 (特図 A)、小当り (V 領域 R V の通過により 8 R 大当りとなる) 図柄 (特図 B)、ハズレ図柄 (特図 C) のいずれか一つの図柄の確定表示を行う。

【0 1 1 3】

さらにその後、所定の停止表示期間 (例えば 5 0 0 m s) その表示を維持するために、R A M 3 0 8 に設けた特図 2 停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された特図 2 が所定期間停止表示され、特図 2 変動遊技の結果が遊技者に報知される。また、R A M 3 0 8 に設けられた時短回数記憶部に記憶された時短回数が 1 以上であれば、その時短回数から 1 を減算し、減算結果が 1 から 0 となった場合は時短フラグをオフにする。さらに、大当り遊技中 (特別遊技状態中) にも、時短フラグをオフにする。

10

【0 1 1 4】

また、コマンド設定送信処理 (ステップ S 2 3 3) で回転停止設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶するとともに、変動表示を停止する図柄が特図 2 であることを示す特図 2 識別情報を、後述するコマンドデータに含める情報として R A M 3 0 8 に追加記憶してから処理を終了する。

20

【0 1 1 5】

また、特図 2 変動遊技の結果が小当りであれば、小当りフラグがオンにされる。小当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング (特図 2 停止時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング) における特図 2 状態更新処理では、R A M 3 0 8 の設定領域に特図 2 作動中を設定するとともに、所定の入賞演出期間 (例えば 3 秒間) すなわち装飾図柄表示装置 2 0 8 による大当りを開始することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するために、R A M 3 0 8 に設けた特図 2 待機時間管理用タイマの記憶領域に入賞演出期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理 (ステップ S 2 3 3) で入賞演出設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

30

【0 1 1 6】

また、所定の入賞演出期間が終了したタイミング (特図 2 待機時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング) で開始する特図 2 状態更新処理では、所定の開放期間 (例えば、1 0 秒間、または開閉機構 S H 1 を通過した遊技球が所定球数 (例えば、1 0 球) となるまで) 開閉機構 S H 1 の開閉駆動用のソレノイド (各種ソレノイド 3 3 2 の一部) に、開閉機構 S H 1、S H 2 を開放状態に保持する信号を出力するとともに、R A M 3 0 8 に設けた開閉機構開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理 (ステップ S 2 3 3) で大当り発生装置作動中処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【0 1 1 7】

また、所定の開放期間が終了したタイミング (開閉機構開放時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング) で開始する特図 2 状態更新処理では、開閉機構 S H 1、S H 2 の開閉駆動用のソレノイド (各種ソレノイド 3 3 2 の一部) に、開閉機構 S H 1、S H 2 を閉鎖状態に保持する信号を出力する。このとき、遊技球が V 領域 R V を通過した場合には、大当りフラグがオンにされる。大当りフラグがオンの場合には、所定の当り移行表示期間が終了したタイミング (特図 2 大当り移行管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング) における特図 2 状態更新処理では、所定の当り発生演出期間 (例えば 3 秒間) すなわち V 領域 R V を遊技球が通過して大当りとなったことを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するために、R A M 3 0 8 に設けた特図 2 待機時間管理用タイマの記憶領域に大当り移行演出期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理 (

40

50

ステップS 2 3 3)で大当り移行演出設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。一方、遊技球がV領域RVを通過しなかった場合には、大当りフラグがオンにされることがなく小当りフラグがオフにされ、RAM 3 0 8の設定領域に特図2非作動中を設定する。特図2非作動中の場合における特図2状態更新処理では、何もせずに次のステップS 2 2 7に移行するようにしている。

【0 1 1 8】

所定の当り移行演出期間が終了したタイミング(特図2待機時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング)で開始する特図2状態更新処理では、所定の開放期間(例えば29秒間、または可変入賞口234に所定球数(例えば10球)の遊技球の入賞を検出するまで)可変入賞口234の扉部材の開閉駆動用のソレノイド(各種ソレノイド332の一部)に、扉部材を開放状態に保持する信号を出力するとともに、RAM 3 0 8に設けた扉開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理(ステップS 2 3 3)で大入賞口開放設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

10

【0 1 1 9】

また、所定の開放期間が終了したタイミング(扉開放時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング)で開始する特図2状態更新処理では、所定の閉鎖期間(例えば1.5秒間)可変入賞口234の扉部材の開閉駆動用のソレノイド(各種ソレノイド332の一部)に、扉部材を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、RAM 3 0 8に設けた扉閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理(ステップS 2 3 3)で大入賞口閉鎖設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

20

【0 1 2 0】

また、扉部材の開放・閉鎖制御を所定回数(本例示形態では、初回を除く15ラウンド又は7ラウンド)繰り返し、終了したタイミングで開始する特図2状態更新処理では、所定の終了演出期間(例えば、120秒間)すなわち装飾図柄表示装置208による大当りを終了することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するように設定するために、RAM 3 0 8に設けた演出待機時間管理用タイマの記憶領域に演出待機期間を示す情報を設定する。また、普図確率変動フラグがオンに設定されていれば、この大当り遊技の終了と同時に、RAM 3 0 8に設けられた時短回数記憶部に時短回数(例えば、1回)をセットするとともに、RAM 3 0 8に設けられた時短フラグをオンにする。なお、その普図確率変動フラグがオフに設定されていれば、時短回数記憶部に時短回数をセットすることなく、また時短フラグをオンにすることもない。

30

【0 1 2 1】

ここにいう時短とは、特図変動遊技における大当りを終了してから、次の大当りを開始するまでの時間を短くするため、パチンコ機が遊技者にとって有利な状態になることをいう。時短フラグがオンに設定されていると、普図高確率状態(普図確変)である。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技で当りになる確率が高い。また、普図高確率状態の方が、普図低確率状態に比べて普図変動遊技の変動時間は短くなる(普図変短)。さらに、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、特図2始動口232の一对の羽根部材232aの1回の開放における開放時間が長くなり易い(電チュー開延)。加えて、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、一对の羽根部材232aは多く開き易い。これらの普図確変、普図変短、電チュー開延のいずれかが設定される状態を電サポ(電動チューリップによる始動口入賞サポート)状態という。

40

【0 1 2 2】

また、上述のごとく、時短フラグは、大当り遊技中(特別遊技状態中)にはオフに設定される。したがって、大当り遊技中には、普図低確率状態が維持される。これは、大当り遊技中に普図高確率状態であると、大当り遊技中に可変入賞口234に所定の個数、遊技球が入球するまでの間に特図2始動口232に多くの遊技球が入球し、大当り中に獲得することができる遊技球の数が多くなってしまい射幸性が高まってしまう場合があるという

50

問題があり、これを解決するためのものである。

【0123】

さらに、コマンド設定送信処理（ステップS233）で終了演出設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【0124】

また、所定の終了演出期間が終了したタイミング（演出待機時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図2状態更新処理では、RAM308の設定領域に特図2非作動中を設定する。

【0125】

さらに、特図2変動遊技の結果がはずれであれば、はずれフラグがオンにされる。このはずれフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図2停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における特図2状態更新処理でも、RAM308の設定領域に特図2非作動中を設定する。特図2非作動中の場合における特図2状態更新処理では、何もせずに次のステップS227に移行するようにしている。

【0126】

続いて、特図1についての特図状態更新処理（特図1状態更新処理）を行う（ステップS227）。この特図1状態更新処理では、特図1の状態に応じて、次の複数の処理のうちの1つの処理を行う。

【0127】

例えば、特図1変動表示の途中（上述の特図1表示図柄更新タイマの値が1以上）における特図1状態更新処理では、特図1表示装置212を構成する7セグメントLEDの点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、特図1表示装置212は特図1の変動表示（特図1変動遊技）を行う。また、コマンド設定送信処理（ステップS233）で回転開始設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶してから処理を終了する。

【0128】

また、主制御部300のRAM308には、16R大当りフラグ、8R大当りフラグ、はずれフラグ、および普図確率変動フラグ等のフラグが用意されている。これらのフラグは、後述する特図1関連抽選処理において、決定した停止図柄に基づいてオンまたはオフに設定される。特図1変動表示時間が経過したタイミング（特図1表示図柄更新タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図1状態更新処理では、例えば、16R大当りフラグがオン、普図確率変動フラグもオンの場合には図5（a）に示す特図A、8R大当りフラグがオン、普図確率変動フラグもオンの場合には特図B、はずれフラグがオンの場合には特図Cそれぞれの態様となるように、特図1表示装置212を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行い、RAM308の設定領域に特図1停止表示中であることを表す設定を行う。この制御を行うことで、特図1表示装置212は、16R大当り図柄（特図A）、8R大当り図柄（特図B）、ハズレ図柄（特図C）のいずれか一つの図柄の確定表示を行う。

【0129】

さらにその後、所定の停止表示期間（例えば500ms）その表示を維持するために、RAM308に設けた特図1停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された特図2が所定期間停止表示され、特図1変動遊技の結果が遊技者に報知される。また、RAM308に設けられた時短回数記憶部に記憶された時短回数が1以上であれば、その時短回数から1を減算し、減算結果が1から0となった場合は、特図確率変動中でなければ、時短フラグをオフにする。さらに、大当り遊技中（特別遊技状態中）にも、時短フラグをオフにする。

【0130】

また、コマンド設定送信処理（ステップS233）で回転停止設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶するとともに、変動表

10

20

30

40

50

示を停止する図柄が特図 1 であることを示す特図 2 識別情報を、後述するコマンドデータに含める情報として RAM 308 に追加記憶してから処理を終了する。

【0131】

また、特図 1 変動遊技の結果が大当たりであれば、大当たりフラグがオンにされる。大当たりフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図 1 停止時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）における特図 1 状態更新処理では、RAM 308 の設定領域に特図 1 作動中を設定するとともに、所定の入賞演出期間（例えば 3 秒間）すなわち装飾図柄表示装置 208 による大当たりを開始することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するために、RAM 308 に設けた特図 2 待機時間管理用タイマの記憶領域に入賞演出期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップ S 233）で入賞演出設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

10

【0132】

また、所定の入賞演出期間が終了したタイミング（特図 1 待機時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する特図 1 状態更新処理では、所定の開放期間（例えば 29 秒間、または可変入賞口 234 に所定球数（例えば 10 球）の遊技球の入賞を検出するまで）可変入賞口 234 の扉部材の開閉駆動用のソレノイド（各種ソレノイド 332 の一部）に、扉部材を開放状態に保持する信号を出力するとともに、RAM 308 に設けた扉開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップ S 233）で大入賞口開放設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

20

【0133】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（扉開放時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する特図 1 状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば 1.5 秒間）可変入賞口 234 の扉部材の開閉駆動用のソレノイド（各種ソレノイド 332 の一部）に、扉部材を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、RAM 308 に設けた扉閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップ S 233）で大入賞口閉鎖設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【0134】

また、扉部材の開放・閉鎖制御を所定回数（本例示形態では、16 ラウンド又は 8 ラウンド）繰り返し、終了したタイミングで開始する特図 1 状態更新処理では、所定の終了演出期間（例えば 120 秒間）すなわち装飾図柄表示装置 208 による大当たりを終了することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するように設定するために、RAM 308 に設けた演出待機時間管理用タイマの記憶領域に演出待機期間を示す情報を設定する。また、普図確率変動フラグがオンに設定されていれば、この大当たり遊技の終了と同時に、RAM 308 に設けられた時短回数記憶部に時短回数（例えば、99 回）をセットするとともに、RAM 308 に設けられた時短フラグをオンにする。なお、その普図確率変動フラグがオフに設定されていれば、時短回数記憶部に時短回数をセットすることもなく、また時短フラグをオンにすることもない。

30

40

【0135】

さらに、コマンド設定送信処理（ステップ S 233）で終了演出設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【0136】

また、所定の終了演出期間が終了したタイミング（演出待機時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する特図 1 状態更新処理では、RAM 308 の設定領域に特図 1 非作動中を設定する。

【0137】

さらに、特図 1 変動遊技の結果がはずれであれば、はずれフラグがオンにされる。このはずれフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（特

50

図 1 停止時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング)における特図 1 状態更新処理でも、RAM 308 の設定領域に特図 2 非作動中を設定する。特図 1 非作動中の場合における特図 1 状態更新処理では、何もせずに次のステップ S 2 2 9 に移行するようにしている。

【0138】

ステップ S 2 2 5 およびステップ S 2 2 7 における特図状態更新処理が終了すると、今度は、特図 1 および特図 2 それぞれについての特図関連抽選処理を行う。ここでも先に、特図 2 についての特図関連抽選処理（特図 2 関連抽選処理）を行い（ステップ S 2 2 9）、その後で、特図 1 についての特図関連抽選処理（特図 1 関連抽選処理）を行う（ステップ S 2 3 1）。特図 2 関連抽選処理は、特図 1 および特図 2 の変動遊技を行っておらず、特図 1 および特図 2 の状態がいずれも非作動中であり、かつ保留している特図 2 変動遊技の数が 1 以上であることを開始条件として、特図 2 乱数値記憶領域内の最先の特図 2 当選乱数値および特図 2 乱数値を用いて実行される。特図 1 関連抽選処理は、特図 1 および特図 2 の変動遊技を行っておらず、特図 1 および特図 2 の状態がいずれも非作動中であり、かつ保留している特図 1 変動遊技の数が 1 以上であることを開始条件として、特図 1 乱数値記憶領域内の最先の特図 1 当選乱数値および特図 1 乱数値を用いて実行される。

【0139】

これらの特図関連抽選処理についても、主制御部 300 が特図 2 関連抽選処理を特図 1 関連抽選処理よりも先に行うことで、特図 2 変動遊技の開始条件と、特図 1 変動遊技の開始条件が同時に成立した場合でも、特図 2 変動遊技が先に変動中となるため、特図 1 変動遊技は変動を開始しない。また、特図 2 変動遊技の保留数が 1 以上の場合には、特図 1 変動遊技の保留に関する抽選処理や変動遊技は行われない。また、装飾図柄表示装置 208 による、特図変動遊技の当否判定の結果の報知は、第 1 副制御部 400 によって行われ、特図 2 始動口 232 への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知が、特図 1 始動口 230 への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行われる。本例示形態では、有利度の高い特図変動遊技（本例では特図 2 変動遊技）が有利度の低い特図変動遊技（本例では特図 1 変動遊技）よりも優先して行われる。このため、遊技状態の有利度に差を持たせ易くなる場合がある。

【0140】

ステップ S 2 2 9 の特図 2 関連抽選処理の場合には、主制御部 300 は、特図 2 乱数値記憶領域内の最先の（最も過去に記憶された）保留位置から特図 2 始動情報（特図 2 当選乱数値および特図 2 乱数値の組）を取得し、取得した特図 2 始動情報内の特図 2 当選乱数値などに基づいて、ROM 306 に記憶された当否判定用テーブルを用いて小当たりとするか、あるいははずれとするかの決定（当否判定）を行う。なお、特図 1 の当否判定にあっては、大当たりとするか、あるいははずれとするかの決定を行う。次いで、主制御部 300 は、取得した特図 2 始動情報内の特図 2 乱数値および決定した当否判定結果などに基づいて、ROM 306 に記憶された特図決定用テーブルを用いて特図 2 の変動表示後に停止表示する図柄（停止図柄）の決定を行う。次いで、主制御部 300 は、例えば、決定した当否判定結果、停止図柄、当該当否判定時の特図 2 保留数、取得した特図変動時間決定用乱数値等に基づいて、ROM 306 に記憶された各種テーブルを用いて特図 2 の変動表示時間（タイマ番号）の決定を行う。

【0141】

主制御部 300 は、特図 2 乱数値記憶領域から最先の特図 2 始動情報を取り出した後、当該最先の特図 2 始動情報を特図 2 乱数値記憶領域から消去するとともに、特図 2 保留数記憶領域の特図 2 保留数を 1 減算する。このとき、特図 2 乱数値記憶領域から取り出した特図 2 始動情報を RAM 308 に設けた一時領域に記憶し、この一時領域に記憶している特図 2 始動情報に基づいて上述の決定を行うようにしてもよい。

【0142】

以上のような特図 2 関連抽選処理（ステップ S 2 2 9）の後に、特図 1 関連抽選処理（ステップ S 2 3 1）が同様にして行われる。なお、特図 1 関連抽選処理と特図 2 関連抽選

処理の順番は逆でもよい。

【0143】

以上の説明では、有利度の高い特図2変動遊技が有利度の低い特図1変動遊技よりも優先して開始され、特図2の保留が特図1の保留よりも優先して消化される特図2優先変動を例に挙げたが、有利度の低い特図1変動遊技が有利度の高い特図2変動遊技よりも優先して開始され、特図1の保留が特図2の保留よりも優先して消化される特図1優先変動であってもよい。また、有利度の高い特図2変動遊技および有利度の低い特図1変動遊技のいずれを優先することなく、特図1および特図2それぞれの保留に係る特図変動遊技を始動口入賞順に開始する始動口入賞順変動であってもよい。始動口入賞順変動では、保留の上限数が特図1および特図2に関わらず8つになるため、特図1および特図2のそれぞれにおいて保留の上限数が4つとなる優先変動と比較して、保留数の上限を上げることができる場合がある。

10

【0144】

また以上の説明では、一方の特図の状態に応じて他方の特図の保留に関する抽選処理や変動遊技を行わないものとしたが、これに限定されるものではなく、前述の特図状態更新処理および特図関連抽選処理を特図1および特図2でそれぞれ独立して行うことで、複数の特図を同時に変動させるように構成してもよい。また、このように複数の特図を同時に変動させる場合には、装飾図柄表示装置208にそれぞれの特図の抽選結果を表示する複数の領域を設けるか、またはそれぞれの特図の抽選結果を表示する複数の装飾図柄表示装置を設けて、それぞれの抽選結果を別箇に表示しても良いし、1の表示が複数の特図の抽選結果を表示するように構成していても良い。また、複数の特図に関する変動が同時に行われている場合に、先に変動を停止した特図の抽選結果が後に変動を停止する特図の抽選結果に影響を与えても良い。

20

【0145】

ステップS231の次のステップS233では、コマンド設定送信処理を行う。このコマンド設定送信処理では、各種のコマンドが第1副制御部400に送信される。なお、第1副制御部400に送信する出力予定情報は例えば16ビットで構成しており、ビット15はストロブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット11～14はコマンド種別（本例示形態では、基本コマンド、図柄変動開始コマンド、図柄変動停止コマンド、入賞演出開始コマンド、終了演出開始コマンド、大当たりラウンド数指定コマンド、復電コマンド、RAMクリアコマンド、先読み結果情報コマンド、設定コマンドなどコマンドの種類を特定可能な情報）、ビット0～10はコマンドデータ（コマンド種別に対応する所定の情報）で構成している。

30

【0146】

具体的には、ストロブ情報は上述のコマンド送信処理でオンまたはオフになるようにしている。また、コマンド種別が図柄変動開始（回転開始）コマンドの場合であればコマンドデータに、各種大当たりフラグ、小当たりフラグ、はずれフラグ、特図関連抽選処理で選択したタイマ番号などを示す情報を含み、図柄変動停止（回転停止）コマンドの場合であれば、各種大当たりフラグ、小当たりフラグ、はずれフラグの値などを含み、大当たりラウンド数指定コマンドの場合であれば大当たりラウンド数などを含むようにしている。コマンド種別が基本コマンドを示す場合は、コマンドデータにデバイス情報、特図1始動口230への入賞の有無、特図2始動口232への入賞の有無、可変入賞口234への入賞の有無などを含む。先読み結果情報コマンドの場合であれば、特図1および特図2の種別、先読み数記憶領域に記憶された先読み数、先読み結果記憶部に記憶された停止図柄等の情報をコマンドデータに含む。設定コマンドの場合であれば、設定の情報などを含む。

40

【0147】

また、上述の回転開始設定送信処理では、コマンドデータに、RAM308に記憶している、各種大当たりフラグ、小当たりフラグ、はずれフラグの値、特図1関連抽選処理および特図2関連抽選処理で選択したタイマ番号、保留している特図1変動遊技または特図2変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の回転停止設定送信処理では、コマンドデー

50

タに、RAM 308に記憶している、各種大当りフラグ、小当りフラグ、はずれフラグの値などを示す情報を設定する。

【0148】

上述の入賞演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM 308に記憶している、入賞演出期間中に装飾図柄表示装置208・各種ランプ418・スピーカ120に出力する演出制御情報、保留している特図1変動遊技または特図2変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の終了演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM 308に記憶している、演出待機期間中に装飾図柄表示装置208・各種ランプ418・スピーカ120に出力する演出制御情報、保留している特図1変動遊技または特図2変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の大入賞口開放設定送信処理では、コマンドデータに、RAM 308に記憶している大当りラウンド数、保留している特図1変動遊技または特図2変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の大入賞口閉鎖設定送信処理では、コマンドデータに、RAM 308に記憶している大当りラウンド数、保留している特図1変動遊技または特図2変動遊技の数などを示す情報を設定する。

10

【0149】

また、このステップS233では一般コマンド特図保留増加処理も行われる。この一般コマンド特図保留増加処理では、コマンドデータにRAM 308の送信用情報記憶領域に記憶している特図識別情報（特図1または特図2を示す情報）、予告情報（事前予告情報、偽事前予告情報、または事前予告無情報のいずれか）を設定する。

20

【0150】

第1副制御部400では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制御部300における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。

【0151】

ステップS233の次のステップS235では、外部出力信号設定処理を行う。この外部出力信号設定処理では、RAM 308に記憶している遊技情報を、情報出力回路336を介してパチンコ機100とは別体の情報入力回路350に出力する。

【0152】

ステップS235の次のステップS237では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、ステップS205において信号状態記憶領域に記憶した各種センサの信号状態を読み出して、所定のエラーの有無、例えば前面枠扉開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無などを監視する。前面枠扉開放エラーまたは下皿満タンエラーを検出した場合には、第1副制御部400に送信すべき送信情報に、前面枠扉開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無を示すデバイス情報を設定する。また、各種ソレノイド332を駆動して特図2始動口232や、可変入賞口234の開閉を制御したり、駆動回路324、326、330を介して普図表示装置210、特図1表示装置212、特図2表示装置214、各種状態表示部328などに出力する表示データを、I/O310の出力ポートに設定する。また、払出要求数送信処理（ステップS219）で設定した出力予定情報をI/O310の出力ポートを介して払出制御部600に出力する。

30

40

【0153】

ステップS237の次のステップS239では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップS243に進み、低電圧信号がオフの場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップS241に進む。ステップS241では、タイマ割込終了処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップS201で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定したり、割込許可の設定などを行い、その後、図6に示す主制御部メイン処理に復帰する。一方、ステップS243では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタを復帰データとしてRAM 308の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断処理を行い、その後、HALT状態となる。

50

【0154】

次に、図7に示される主制御部タイマ割込処理における普図関連抽選処理（ステップS223）、特図2関連抽選処理（ステップS229）及び特図1関連抽選処理（ステップS231）で用いられる当否判定用テーブルについて、図8を参照しながら説明する。ここで、図8（a）は、普図決定用高確率テーブルの内容の一例を示す図であり、図8（b）は、普図決定用低確率テーブルの内容の一例を示す図であり、図8（c）は、特図設定1当否判定用テーブルの内容の一例を示す図であり、図8（d）は、特図設定2当否判定用テーブルの内容の一例を示す図であり、図8（e）は、特図1設定3当否判定用テーブルの内容の一例を示す図であり、図8（f）は、特図2当否判定用テーブルの内容の一例を示す図である。

10

【0155】

図8（a）に示す普図決定用高確率テーブルは、普図当否判定時の普図確率が高確率である場合に用いられる普図用の当否判定用テーブルである。図8（a）に示すように、この当否判定用テーブルが用いられた場合、当りの確率は99/100（つまり、99%）となり、はずれの確率は1%となる。この当否判定用テーブルを図8（b）に示す当否判定用テーブルと比較すると、当りの確率は99倍である。なお、普図高確率状態（時短作動時）においては、当りのみが選択されるように設計してもよい。

【0156】

図8（b）に示す普図決定用低確率テーブルは、普図当否判定時の普図確率が低確率である場合に用いられる普図用の当否判定用テーブルである。図8（b）に示すように、この当否判定用テーブルが用いられた場合、当りの確率は1/100（つまり、1%）となり、はずれの確率は99/100となる。

20

【0157】

図8（c）～（e）に示す当否判定用テーブルは、いずれも特図1の当否判定を行う際に参照されるテーブルであって、図8（c）に示す特図1設定1当否判定用テーブルは、図6に示す設定変更処理（ステップS117）において設定1が選択された場合に参照されるテーブルであり、図8（d）に示す特図1設定2当否判定用テーブルは、同様に設定2が選択された場合に参照されるテーブルであり、図8（e）に示す特図1設定3当否判定用テーブルは、同様に設定3が選択された場合に参照されるテーブルである。

【0158】

設定1では、特図1の大当たり抽選の当否判定結果として298/65536の確率で大当たりが選択され、設定2では、特図1の大当たり抽選の当否判定結果として328/65536の確率で大当たりが選択され、設定3では、特図1の大当たり抽選の当否判定の結果として364/65536の確率で大当たりが選択される。すなわち、設定1よりも設定2が選択された方が大当たりとなりやすく、設定2よりも設定3が選択された方が大当たりとなりやすくなっている。

30

【0159】

図8（f）に示す特図2当否判定用テーブルは、特図2の当否判定を行う際に参照されるテーブルであって、設定に関係なく特図2の当り抽選の当否判定結果として13107/65536の確率で小当たりが選択され、大当たりは選択されない。なお、大当たりが選択されるようにテーブルを設定してもよく、この場合、例えば、大当たり図柄が停止した場合には、V領域RVを通過することなく大当たり遊技が開始するようにしてもよい。このように、本実施形態では、約1/5で小当たりとなるので、その後、V領域RVを遊技球が通過することにより大当たりが発生するため、特図1で大当たりとなるよりも特図2の方が大当たりが発生しやすくなっているが、特図1で大当たりした場合の大当たり遊技終了後に移行する時短状態では、図柄変動表示が99回行われるまで時短状態が続くので、実質的にすぐに大当たりとなりやすくなっているが、特図2で大当たりした場合の大当たり遊技終了後に移行する時短状態では、図柄変動表示が1回行われる期間のみとなっているので、実質的に5回の特図2による図柄変動表示が連荘のチャンスとなっており、特図2の保留がなくなり、特図2の図柄変動表示が終了すると連荘のチャンスが終了し、再び特図1による大当たりを目指

40

50

すこととなる。このように、本実施形態は、いわゆる１種２種混合機という場合がある。

【０１６０】

次に、第１副制御部４００の処理について説明する。図９（ａ）は、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４が実行するメイン処理のフローチャートである。まず、図９（ａ）のステップＳ３０１では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップＳ３０１で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、ＲＡＭ４０８内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【０１６１】

ステップＳ３０１の次のステップＳ３０３では、タイマ変数が１０以上か否かを判定し、タイマ変数が１０となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が１０以上となったときには、ステップＳ３０５の処理に移行する。ステップＳ３０５では、タイマ変数に０を代入する。

【０１６２】

ステップＳ３０５の次のステップＳ３０７では、コマンド処理を行う。第１副制御部４００のＣＰＵ４０４は、主制御部３００からコマンドを受信したか否かを判別する。

【０１６３】

ステップＳ３０７の次のステップＳ３０９では、演出制御処理を行う。例えば、ステップＳ３０７で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データをＲＯＭ４０６から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。

【０１６４】

ステップＳ３０９の次のステップＳ３１１では、チャンスボタン制御処理を行う。チャンスボタン制御処理では、演出ボタン１３６や操作キーユニット１９０の操作を検出し、その検出結果に応じて、ステップＳ３０９で更新した演出データを演出ボタン１３６や操作キーユニット１９０の操作に応じた演出データに変更する処理を行う。

【０１６５】

ステップＳ３１１の次のステップＳ３１３では、音制御処理を行う。音制御処理では、ステップＳ３０９で読み出した演出データの中に音源ＩＣ４１６への命令がある場合には、この命令を音源ＩＣ４１６に出力する。

【０１６６】

ステップＳ３１３の次のステップＳ３１５では、ランプ制御処理を行う。ランプ制御処理では、ステップＳ３０９で読み出した演出データの中に各種ランプ４４２、４５２への命令がある場合には、この命令を遊技盤用ランプ駆動回路４４０及び遊技台枠用ランプ駆動回路４５０に出力する。

【０１６７】

ステップＳ３１５の次のステップＳ３１７では、可動体制御処理を行う。例えば、ステップＳ３０９で読み出した演出データの中に演出装置２～５への命令がある場合には、この命令を駆動回路４２２に出力する。

【０１６８】

ステップＳ３１７の次のステップＳ３１９では、情報送信処理を行う。情報送信処理では、ステップＳ３０９で読み出した演出データの中に第２副制御部５００に送信する制御コマンドがある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行う。その後、ステップＳ３０３に戻る。

【０１６９】

図９（ｂ）は、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４が実行する第１副制御部コマンド受信割込処理（ストローブ割込処理）のフローチャートである。このコマンド受信割込処理は、第１副制御部４００が主制御部３００からのストローブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップＳ３３１では、主制御部３００から受信したコマンドを未処理コマンドとしてＲＡＭ４０８に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

10

20

30

40

50

【0170】

図9(c)は、第1副制御部400のCPU404が実行する第1副制御部タイマ割込処理のフローチャートである。第1副制御部400は、所定の周期（本実施形態では2msに1回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。第1副制御部タイマ割込処理のステップS341では、第1副制御部メイン処理のステップS303において説明したRAM408のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。したがって、ステップS303において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎（2ms×10）となる。

【0171】

ステップS341の次のステップS343では、第1副制御部メイン処理の情報送信処理（ステップS319）で設定された第2副制御部500への制御コマンドの送信や、その他演出用乱数値の更新処理等を行う。

【0172】

次に、第2副制御部500の処理について説明する。図10(a)は、第2副制御部500の図示しないCPUが実行するメイン処理のフローチャートである。まず、図10(a)のステップS401では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップS401で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、RAM（不図示）内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【0173】

ステップS401の次のステップS403では、タイマ変数が10以上か否かを判定し、タイマ変数が10となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が10以上となったときには、ステップS405の処理に移行する。ステップS405では、タイマ変数に0を代入する。

【0174】

ステップS405の次のステップS407では、コマンド処理を行う。第2副制御部500のCPUは、第1副制御部400からコマンドを受信したか否かを判別する。

【0175】

ステップS407の次のステップS409では、演出制御処理を行う。例えば、ステップS407で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データ（装飾図柄表示装置208による演出データ）をROM（不図示）から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。

【0176】

ステップS409の次のステップS411では、画像制御処理を行う。画像制御処理では、ステップS409で読み出した演出データの中にVDP516への命令がある場合には、この命令をVDP516に出力する（詳細は後述）。その後、ステップS403に戻る。

【0177】

図10(b)は、第2副制御部500のCPUが実行するコマンド受信割込処理のフローチャートである。このコマンド受信割込処理は、第2副制御部500が第1副制御部400からのストローブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップS431では、第1副制御部400から受信したコマンドを未処理コマンドとしてRAMに設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【0178】

図10(c)は、第2副制御部500のCPUが実行するタイマ割込処理のフローチャートである。第2副制御部500は、所定の周期（本実施形態では2msに1回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。タイマ割込処理のステップS441では、第2副制御部メイン処理のステップS403において説明したRAMのタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。したがって、ステップS403にお

10

20

30

40

50

いて、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎(2ms×10)となる。ステップS441の次のステップS443では、その他演出用乱数値の更新処理等を行う。

【0179】

図10(d)は、第2副制御部メイン処理のステップS411における画像制御処理のフローチャートである。ステップS451では、画像データ(後述するムービーデータやテクスチャデータ)の転送指示を行う。ここでは、CPU504は、まず、VRAM518のフレームバッファ1とフレームバッファ2の描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていないフレームバッファに記憶された1フレームの画像が装飾図柄表示装置208に表示される。次に、CPU504は、VDP516のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいてROM座標(ROM506の転送元アドレス)、VRAM座標(VRAM518の転送先アドレス)などを設定した後、ROM506からVRAM518への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。VDP516は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データをROM506からVRAM518に転送する。その後、VDP516は、転送終了割込信号をCPU504に対して出力する。

【0180】

ステップS451の次のステップS453では、VDP516からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合は(ステップS453:Yes)、ステップS455に進み、そうでない場合は(ステップS453:No)、転送終了割込信号が入力されるのを待つ。

【0181】

ステップS455では、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、CPU504は、ステップS451でVRAM518に転送した画像データに基づいてVRAM518のフレームバッファ1または2に表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報(VRAM518の座標軸、画像サイズ、VRAM座標(配置座標)など)をVDP516に指示する。VDP516は、アトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。

【0182】

ステップS455の次のステップS457では、描画指示を行う。この描画指示では、CPU504は、VDP516に画像の描画開始を指示する。VDP516は、CPU504の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。

【0183】

ステップS457の次のステップS459では、画像の描画終了に基づくVDP516からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力された場合は、(ステップS459:Yes)、ステップS461に進み、そうでない場合は(ステップS459:No)、生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。

【0184】

ステップS461では、RAM508の所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント(+1)して処理を終了する。

【0185】

次に、図11を参照して役物比率・設定表示器196及びディップスイッチ基板198の具体的構成について説明する。ここで、図11(A)は、役物比率・設定表示器196の具体的構成の一例を示す図であり、図11(B)は、ディップスイッチ基板198の具体的構成の一例を示す図である。

【0186】

役物比率・設定表示器196は、上述したように、役物比率モニタと設定モニタとを有して構成されており、役物比率モニタは、連続役物比率(RY)及び役物比率(YH)を

表示し、設定モニタは、現在の設定値を表示している。

【0187】

ここで、連続役物比率とは、獲得する遊技球（すなわち、セーフ球）の数のうち役物が連続して作動する場合における当該役物の作動によるもの（すなわち、大当り遊技中において可変入賞口234が開放して入賞したことにより獲得する遊技球の数）の割合のことをいう。なお、アウト球の数に対する可変入賞口234への入賞により獲得する遊技球の数の割合であってもよい。また、役物比率とは、獲得する遊技球（すなわち、セーフ球）の数のうち役物の作動によるもの（すなわち、第2特図始動口232B及び可変入賞口234が開放して入賞したことにより獲得する遊技球の数）の割合のことをいう。なお、アウト球の数に対する可変入賞口234、第1特図始動口230、第2特図始動口232A、232B及び一般入賞口226a、226bへの入賞により獲得する遊技球の数の割合であってもよい。

10

【0188】

本実施形態では、連続役物比率を算出した結果、連続役物比率が60%を超えていると判定した場合は、連続役物比率を表示する2ケタの7セグLEDを点滅表示させ、その後に、セキュリティ信号（RY）を出力する。ここで、セキュリティ信号（RY）は、連続役物比率が60%を超えた場合に出力されるエラー信号であり、情報出力回路336を介してパチンコ機100外に出力される。なお、主基板156に実装可能な試験端子から出力されてもよい。これにより、遊技機の型式申請試験を円滑に行わせることができる場合がある。

20

【0189】

また、役物比率を算出した結果、役物比率が70%を超えていると判定した場合は、役物比率を表示する2ケタの7セグLEDを点滅表示させ、その後に、セキュリティ信号（YH）を出力する。ここで、セキュリティ信号（YH）は、役物比率が70%を超えた場合に出力されるエラー信号であり、情報出力回路336を介してパチンコ機100外に出力される。

【0190】

なお、本実施形態では、連続役物比率あるいは役物比率が正常値の上限を超えた場合には、所定の7セグLEDを点滅させるようにしたが、例えば、発光色を変化させるようにしてもよい。

30

【0191】

図11（B）に示すように、ディップスイッチ基板198には、8つのディップスイッチが配設されている。各ディップスイッチは、第1副基板160に接続されており、電源投入時に各ディップスイッチの位置を読み取り、演出の出現確率を変更することができ、例えば、設定示唆を実行する頻度や、予告の出現率や、演出モードの突入率等を設定することができる。

【0192】

次に、第1副制御部400のCPU404により実行される予告演出決定処理について、図12を参照しながら説明する。ここで、図12は、予告演出決定処理について説明するフローチャートである。予告演出決定処理は、主制御部300において、例えば、スペシャル（SP）リーチが実行されることを主制御部タイマ割込処理における特図先読み処理（図7：ステップS224）において先読みした場合に主制御部300から第1制御部400に当該SPリーチの実行を先読みした旨の情報を含む先読み結果情報コマンドが送信され、これを第1制御部400が受信した後で、次の図柄変動表示に係る図柄変動開始コマンドを受信した場合に起動する処理である。なお、本実施形態では、説明を容易にするため、SPリーチが実行される場合にその旨の情報を含む先読み結果情報コマンドを送信するようにしたが、SPリーチに限らず、他の種類の図柄変動表示を先読みした場合に、当該図柄変動表示に係る情報を含む先読み結果情報コマンドが送信されるようにしてもよい。

40

【0193】

50

まず、第1副制御部400のCPU404は、RAM408に先読みフラグが既にセットされているか否かを判定する（ステップS501）。先読みフラグは、主制御部300から先読み結果情報コマンドを受信した場合にセットされるフラグであり、先読み予告が終了するとクリアされる。

【0194】

CPU404は、先読みフラグがセットされていると判定した場合は（ステップS501；Yes）、連続予告中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS503）。連続予告中フラグは、連続予告を実行中の間、セットされるフラグであり、連続予告が終了するとクリアされる。一方、先読みフラグがセットされていると判定しない場合は（ステップS501；No）、予告演出決定処理を終了する。

10

【0195】

CPU404は、連続予告中フラグがセットされていると判定しない場合は（ステップS503；No）、連続予告抽選処理を実行する（ステップS505）。具体的には、図13（a）に示す大当りSPリーチ選択時連続予告選択テーブル、又は、図13（b）に示すはずれSPリーチ選択時連続予告選択テーブルを用いて抽選を行う。ここで、図13（a）は、大当りSPリーチ選択時連続予告選択テーブルの内容の一例について示す図であり、同図（b）は、はずれSPリーチ選択時連続予告選択テーブルの内容の一例について示す図である。

【0196】

CPU404は、連続予告抽選処理において、大当りSPリーチが実行されることを先読みした情報を含む先読み結果情報コマンドを受信した場合には、図13（a）に示す大当りSPリーチ選択時連続予告テーブルが選択され、はずれSPリーチが実行されることを先読みした情報を含む先読み結果情報コマンドを受信した場合には、図13（b）に示すはずれSPリーチ選択時連続予告テーブルが選択される。なお、大当りSPリーチ選択時連続予告テーブルもはずれSPリーチ選択時連続予告テーブルも、1～3のいずれの設定が選択された場合であっても同一のテーブルが選択される。したがって、大当りSPリーチ（あるいは、はずれSPリーチ）が実行されることを先読みした情報を含む先読み結果情報コマンドを受信した場合は、いずれの設定であっても同一の確率で連続予告が実行されることとなる。実際には、大当り確率が設定間で異なっているので、全体的に見れば、連続予告の発生確率も設定間で異なっているといえることができるが、大当りSPリーチが実行されることが先読みされた場合に連続予告が実行される確率、及び、はずれSPリーチが実行されることが先読みされた場合に連続予告が実行される確率は、設定に関係なく同じであるということもできる。

20

30

【0197】

図13（a）に示すように、CPU404は、大当りSPリーチ選択時連続予告選択テーブルを用いた連続予告抽選を行う場合には、50%の確率で連続予告を実行すると判定し、50%の確率で連続予告を実行しないと判定する。また、図13（b）に示すように、CPU404は、はずれSPリーチ選択時連続予告選択テーブルを用いた連続予告抽選を行う場合には、20%の確率で連続予告を実行すると判定し、80%の確率で連続予告を実行しないと判定する。

40

【0198】

CPU404は、連続予告抽選処理を実行した結果、連続予告の実行に当選したか否かを判定する（ステップS507）。CPU404は、連続予告の実行に当選したと判定した場合は（ステップS507；Yes）、連続予告中フラグをセットした後（ステップS509）、装飾図柄の組み合わせを「装飾3－装飾5－装飾7」のチャンス目の組み合わせとなるようにセットし（ステップS511）、予告演出決定処理を終了する。ここで、「装飾3－装飾5－装飾7」のチャンス目の組み合わせは、はずれの装飾図柄の組み合わせであって、特定の条件が成立した場合に停止表示される装飾図柄の組み合わせである。本実施形態では、先読み予告として装飾図柄の停止図柄による連続予告を実行する場合と、後述する設定示唆を行う場合にチャンス目の組み合わせで停止表示される場合がある。

50

【0199】

また、CPU404は、ステップS503において、連続予告中フラグがセットされていると判定した場合は（ステップS503；Yes）、ステップS505～ステップS509の処理を実行することなく、ステップS511の処理を実行し、装飾図柄の組み合わせをチャンス目に設定する。

【0200】

また、CPU404は、ステップS507において、連続予告の実行に当選したと判定しなかった場合は（ステップS507；No）、ステップS513の処理に移行し、電源が投入されてから図柄変動表示が50回転以下であるか否かを判定する（ステップS513）。CPU404は、電源が投入されてから図柄変動表示が50回転以下であると判定した場合は（ステップS513；Yes）、前回の図柄変動表示において示唆演出としてのチャンス目の停止表示が行われたか否かを判定する（ステップS515）。 10

【0201】

CPU404は、前回の図柄変動表示において示唆演出を実行したと判定しなかった場合は（ステップS515；No）、示唆演出実行抽選処理を実行する（ステップS517）。具体的には、図13（c）に示す設定1用SPリーチ選択時設定示唆演出選択テーブル、図13（d）に示す設定2用SPリーチ選択時設定示唆演出選択テーブル及び図13（e）に示す設定3用SPリーチ選択時設定示唆演出選択テーブルを用いて抽選を行う。ここで、図13（c）は、設定1用SPリーチ選択時設定示唆演出選択テーブルの内容の一例について示す図であり、同図（d）は、設定2用SPリーチ選択時設定示唆演出選択 20
テーブルの内容の一例について示す図であり、同図（e）は、設定3用SPリーチ選択時設定示唆演出選択テーブルの内容の一例について示す図である。

【0202】

CPU404は、示唆演出実行抽選処理において、選択されている設定に対応するSPリーチ選択時設定示唆演出選択テーブルを参照する。図13（c）に示す設定1用SPリーチ選択時設定示唆演出選択テーブルを用いて示唆演出の実行抽選が行われた場合は、20%の確率で示唆演出を実行すると判定し、80%の確率で示唆演出を実行しないと判定する。また、図13（d）に示す設定2用SPリーチ選択時設定示唆演出選択テーブルを用いて示唆演出の実行抽選が行われた場合は、30%の確率で示唆演出を実行すると判定し、70%の確率で示唆演出を実行しないと判定する。また、図13（e）に示す設定3 30
用SPリーチ選択時設定示唆演出選択テーブルを用いて示唆演出の実行抽選が行われた場合は、50%の確率で示唆演出を実行すると判定し、50%の確率で示唆演出を実行しないと判定する。したがって、大当たりSPリーチ及びはずれSPリーチが実行され、かつ、連続予告の実行抽選に漏れた場合には、示唆演出の実行抽選が行われる場合があり、示唆演出が実行される確率も設定間で異なっている。

【0203】

このように、本実施形態では、電源が投入されてから図柄変動表示が50回転以下の場合に、後述する示唆演出が実行される場合があり、50回転を超えた場合には、示唆演出が実行されないように構成されている。なお、本実施形態では、電源が投入されてから図柄変動表示が50回転以内である場合を条件として示唆演出が実行されるようにしたが、 40
示唆演出を実行可能な期間は適宜設定することができ、また、示唆演出を実行可能な期間を設定しないようにしてもよい。

【0204】

また、本実施形態では、前回の図柄変動表示において示唆演出としてのチャンス目の停止表示が行われた場合には、次回の図柄変動表示において示唆演出実行抽選を行わないようにすることで、示唆演出が連続して実行されることを抑止しており、これにより、遊技者は、連続演出ではなかったことに落胆はするものの、示唆演出としてのチャンス目が出現するほど高設定である可能性に期待を持たせることができる場合がある。

【0205】

また、本実施形態では、選択された設定に応じて示唆演出を実行する確率が変化するよ 50

うにテーブルが設定されるようにしたが、設定が変更された場合の方が設定が変更されなかった場合よりも示唆演出が実行されやすいようにテーブルが設定されるようにしてもよい。また、高設定に変更された場合の方がそうでない場合よりも示唆演出が実行されやすいようにテーブルが設定されるようにしてもよい。

【0206】

CPU404は、示唆演出実行抽選処理を実行した結果、示唆演出の実行に当選したか否かを判定する(ステップS519)。CPU404は、示唆演出の実行に当選したと判定した場合は(ステップS519; Yes)、装飾図柄の組み合わせを「装飾3ー装飾5ー装飾7」のチャンス目の組み合わせとなるようにセットして(ステップS521)、先読みフラグをクリアした後(ステップS523)、予告演出決定処理を終了する。本実施形態では、示唆演出として連続予告と同じく「装飾3ー装飾5ー装飾7」のチャンス目の装飾図柄の組み合わせで停止表示することで、連続予告なのか示唆演出なのかいずれかを特定することはできないが、遊技者に何らかの期待を持たせることができる場合がある。

10

【0207】

一方、CPU404は、ステップS513において、電源が投入されてから図柄変動表示が50回転以下であると判定しない場合(ステップS513; No)、前回の図柄変動表示において示唆演出を実行したと判定した場合は(ステップS515; Yes)、及び、示唆演出の実行に当選したと判定しなかった場合は(ステップS519; No)、いずれもステップS523の処理を実行して先読みフラグをクリアした後、予告演出決定処理を終了する。

20

【0208】

なお、本実施形態では、SPリーチの実行が先読みされた場合(すなわち、特定の変動時間が選択されたことが先読みされた場合)に連続予告演出の実行抽選及び設定示唆演出の実行抽選を行うようにしたが、設定示唆演出については、他の変動時間が選択されたことが先読みされた場合にも実行抽選を行うようにしてもよいし、先読みの結果いかにかわらず設定示唆演出の実行抽選を行うようにしてもよい。

【0209】

また、本実施形態では、連続予告演出の実行抽選に当選しなかった場合に設定示唆演出の実行抽選を行うようにしたが、連続予告演出の実行抽選と設定示唆演出の実行抽選をそれぞれ別々に行うようにしてもよい。

30

【0210】

また、本実施形態において、連続予告演出が実行された履歴と設定示唆演出が実行された履歴を、例えば、待機状態において操作キーユニット190の操作により表示するようにしてもよい。この場合、連続予告が実行された履歴と設定示唆演出が実行された履歴を区別しないようにしてもよく、例えば、チャンス目が出現した履歴として表示するようにしてもよい。また、連続予告演出が実行された回数や設定示唆演出が実行された回数を表示するようにしてもよい。

【0211】

また、本実施形態では、図13(a)～同図(e)に示すテーブルにより連続予告演出及び設定示唆演出の実行抽選を行うようにしたが、例えば、ディップスイッチ基板198のディップスイッチを操作することにより、連続予告演出や設定示唆演出の出現率を変更可能にしてもよい。

40

【0212】

また、本実施形態では、はずれSPリーチの実行を先読みした場合にも連続予告演出の実行抽選を行うようにしたが、大当たりSPリーチの実行を先読みした場合にのみ連続予告演出の実行抽選を行うようにしてもよい。これによれば、連続予告演出が実行されることにより必ず大当たりとなるので、大当たりに対する期待感がより一層高まり、一方で、チャンス目が連続して出現しなかった場合は、設定示唆演出であることがわかり、遊技を興趣をより一層高めることができる場合がある。また、設定示唆演出が実行可能な期間(例えば、電源投入から50回転までの期間)では、大当たりSPリーチの実行を先読みした場合及

50

びはずれ S P リーチの実行を先読みした場合の両方で連続予告演出の実行抽選を行い、設定示唆演出が実行可能な期間以外の期間（例えば、電源投入から 50 回転を超えた期間）では、大当たり S P リーチの実行を先読みした場合にのみ連続予告演出の実行抽選を行い、設定示唆演出が実行されない期間にあっては連続予告演出が実行されることにより、最終的に大当たり図柄態様が確定表示されるようにしてもよい。

【0213】

また、本実施形態では、大当たり S P リーチの実行を先読みして連続予告演出の実行抽選にはずれした場合、設定示唆演出の実行抽選が行われることとなる。そのため、電源が投入されてから図柄変動表示が 50 回転実行されるまでの期間では、設定示唆によるチャンス目の表示が行われた場合でも、偶発的に最終的に大当たり図柄が確定表示される場合がある。したがって、設定示唆演出が実行された場合でも、大当たりの期待感を持たせることができる場合がある。

10

【0214】

また、本実施形態では、設定示唆演出が連続して実行されることを抑制しているが、連続して実行する場合があってもよい。また、本実施形態では、設定示唆演出が実行された次の図柄変動表示で連続予告演出を実行すると決定された場合には、設定示唆演出が実行された次の図柄変動表示から連続予告演出が実行されることになるが、設定示唆演出が実行された次の図柄変動表示で連続予告演出が実行されることを抑制してもよい。

【0215】

次に、本実施形態に係るパチンコ機 100 において実行される演出の具体例について説明する。

20

【0216】

図 14 は、本実施形態のパチンコ機の装飾図柄表示装置 208 を中心とした演出の一例を段階的に示す図である。

【0217】

図 14 には、装飾図柄表示装置 208、第 1 特図表示装置 212、第 2 特図表示装置 214、普通図柄表示装置 210、特図 1 保留ランプ 218、特図 2 保留ランプ 220、および普図保留ランプ 216 が示されている。

【0218】

図 14 (a) に示す装飾図柄表示装置 208 には、「装飾 4－装飾 1－装飾 7」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。なお、ここでの背景は非表示であるが、後述するデフォルトの背景画像が表示されている。以下の説明においても、背景が非表示の場合には、特に断らない限り、デフォルトの背景画像が表示されている。なお、デフォルトの背景画像とは異なる様々な背景画像（例えば、モードに応じた背景画像等）を表示してもよい。

30

【0219】

装飾図柄表示装置 208 には、右上隅に、第 4 図柄表示領域 284 が設けられている。第 4 図柄表示領域 284 は、図柄変動中（あるいは図柄停止中）か否かを報知するための領域であり、上から、普図の図柄変動中報知領域、特図 1 の図柄変動中報知領域、特図 2 の図柄変動中報知領域になる。普図の図柄停止中には、四角形の図形が点灯表示されるが、普図の図柄変動中には、その四角形の図形が点滅表示、あるいは消灯される。特図 1 の図柄停止中には、丸形の図形が点灯表示されるが、特図 1 の図柄変動中には、その丸形の図形が点滅表示、あるいは消灯される。特図 2 の図柄停止中には、三角形の図形が点灯表示されるが、特図 2 の図柄変動中には、その三角形の図形が点滅表示、あるいは消灯される。このように、第 4 図柄は、表示位置が異なるばかりでなく、表示態様（ここでは形状）も異なっており、遊技者が一目見ただけで判別がつくようになっている。なお、第 4 図柄の表示態様や点灯態様や点滅態様を変化させることで、先読み予告を行ってもよい。

40

【0220】

また、装飾図柄表示装置 208 には、演出表示領域 208 d の中央下部に変動アイコン表示領域 280 が設けられている。

50

【0221】

さらに、図14に示す制御状態（遊技状態）は、非電サポ状態（非時短状態）である。この非電サポ状態における装飾図柄表示装置208には、変動アイコン表示領域280の左横に特図1の保留アイコン表示領域281が設けられている。なお、非電サポ状態における装飾図柄表示装置208では、特図2の保留アイコン表示領域の明示を省略しているが、特図2の保留アイコン表示領域が設けられるようにしてもよい。

【0222】

特図1の保留アイコン表示領域281には、特図1の保留を表す保留アイコンが表示される。特図1の保留数は、特図1保留ランプ218の点灯数の他、特図1の保留アイコンの数によっても表され、特図2の保留数は、特図2保留ランプ220の点灯数によって表される。なお、特図2の保留アイコンの数によっても表されるようにしてもよい。すなわち、保留アイコンは、主制御部300のRAM308に記憶されている始動情報に対応したものである。以下、最も古い始動情報（最も古い入賞）に対応した保留アイコンを第一の保留アイコン、2番目に古い始動情報に対応した保留アイコンを第二の保留アイコン・・と称する場合がある。特図1の保留アイコン表示領域281では、保留アイコンが横並びに表示され、右側の保留アイコンほど入賞が古い保留アイコンになる。

【0223】

図14(a)には、特図1の保留アイコン表示領域281に2つの特図1の保留アイコンh11, h12が表示されており、これら2つの特図1の保留アイコンh11, h12はいずれも、デフォルトの表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）で表示されている。すなわち、特図1のデフォルトの保留アイコンは、丸形の保留アイコンである。なお、図14(a)では、特図1の保留アイコン表示領域281に4つの保留アイコンが表示されることをわかりやすくするために、実際には表示されていない保留アイコンも点線で示してある。

【0224】

一方、特図2の保留アイコン表示領域には、一つも保留アイコンが表示されていない。これは、上述のごとく、図14に示す制御状態（遊技状態）は、非電サポ状態（非時短状態）であるため、電チューが開きにくく特図2始動口232への入賞が困難な状態であるためである。

【0225】

本実施形態のパチンコ機100では、制御状態（遊技状態）に応じて、特図1と特図2で入賞しやすい方の特図の保留アイコン表示領域が表示される。すなわち、制御状態が非電サポ状態である場合には、図14(a)に示すように、特図1の保留アイコン表示領域281が演出表示領域208dに表示され、制御状態が電サポ状態である場合には、反対に、特図2の保留アイコン表示領域282が表示される。

【0226】

ここでは不図示であるが、特図1の保留アイコンのデフォルトの表示態様と、特図2の保留アイコンのデフォルトの表示態様とが同じであってもよいし、異なる表示態様であってもよい。

【0227】

本実施形態では、特図の図柄変動表示の開始は、特図表示装置における変動開始→第4図柄の点滅開始又は消灯→保留アイコンの移動アニメーション開始又は消去→装飾図柄の変動開始の順で行われるが、この順番は前後してもよい。

【0228】

図14(b)では、特図1の図柄変動表示が開始され、第1特図表示装置212における図柄変動が開始され、さらに第4図柄の消灯までが行われているが、保留アイコンや装飾図柄に変化は未だ生じていない。

【0229】

図14(c)では、特図1の保留アイコンh11, h12の移動アニメーションが開始されている。ここでの移動アニメーションは、第一の保留アイコンh11の表示位置にあ

10

20

30

40

50

った保留アイコン（今回の図柄変動の対象保留アイコン）が変動アイコン表示領域 280 に向けて移動を開始するとともに、第二の保留アイコン h 1 2 の表示位置にあった保留アイコンが特図 1 の第一の保留アイコン h 1 1 の表示位置へ向けて移動を開始する。この段階では、装飾図柄の変動表示は開始されていない。

【0230】

図 1 4（d）では、移動アニメーションが続き、同図（e）では、変動開始前まで第一の保留アイコン h 1 1 であった保留アイコンが変動アイコン表示領域 280 に到達し、変動アイコン h 0 として表示されるとともに、変動開始前まで第二の保留アイコン h 1 2 であった保留アイコンが第一の保留アイコン h 1 1 の表示位置に到達し、第一の保留アイコン h 1 1 として表示されているが、この段階でも依然として、装飾図柄の変動表示は開始

10

【0231】

そして、図 1 4（f）で装飾図柄の変動表示が開始される。

【0232】

装飾図柄の変動表示が開始された装飾図柄表示装置 208 には、図 1 4（g）に示すように、演出ボタン 136 を有効期間内に押下することを促す操作促進報知画像 136 P が表示される。この操作促進報知画像 136 P では、主人公のキャラクタ画像の右横に、演出ボタン 136 の画像 136 P 1 と、上記有効期間の残時間を表す残時間表示バー 136 P 2 が表示されている。装飾図柄の変動表示は、操作促進報知画像 136 P によって隠されてしまっているが、遊技者は、第 4 図柄 284 等によって特図が変動中であることを認識することができる。なお、装飾図柄が隠されないように、装飾図柄の表示位置を操作促進報知画像 136 P とは重ならない位置に移動させるようにしてもよい。

20

【0233】

図 1 4（h）に示す残時間表示バー 136 P 2 では、上記有効期間が減っており、同図（i）では、遊技者が、演出ボタン 136 を押下している。演出ボタン 136 が上記有効期間内に押下されると、図 1 4（j）に示すように、装飾図柄表示装置 208 には、操作促進報知画像 136 P に代えてリーチ状態突入予告画像 207 1 が表示される。リーチ状態突入予告画像 207 1 では、主人公のキャラクタ画像の右横に、「チャンスだ！！」という文字表示がなされている。

30

【0234】

図 1 4（k）では、リーチ状態突入予告画像 207 1 が消え、装飾図柄の変動表示が視認可能になり、その後、同図（l）に示すようにリーチ状態に突入する。なお、リーチ状態突入予告画像 207 が表示されても、リーチ状態に突入しない場合もあるが、必ず突入するようにしてもよい。

【0235】

以上説明したように、操作促進報知画像 136 P の出現は、現在行われている図柄変動表示に関する予告の契機となる演出に相当する。

40

【0236】

図 1 4（m）では、背景画像が、デフォルトの背景画像から非表示に切り替わり、変動アイコン表示領域 280 や特図 1 の保留アイコン表示領域 281 が消えている。なお、第 4 図柄表示領域 284 は表示されている。また、これまで左図柄表示領域 208 a、中図柄表示領域 208 b、右図柄表示領域 208 c それぞれで行われていた装飾図柄の変動表示が、右下隅に移動し、縮小表示され、図 1 4（n）では、スペシャルリーチ（剣豪リーチ）に発展している。図 1 4（n）に示す装飾図柄表示装置 208 には、敵役の剣豪の画像が大きく表示され、続く同図（o）に示す装飾図柄表示装置 208 では、主人公の殿様と敵役の剣豪との決闘シーンのアニメーションが表示されている。

【0237】

50

なお、リーチ状態突入予告画像 2071 は、リーチ状態に突入することの予告に留まらず、SPリーチまで発展することの予告であってもよい。

【0238】

図15は、図14に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。

【0239】

図14(o)から続く図15(p)では、決闘シーンのアニメーションが継続しており、このアニメーションは、図15(s)まで続く。図15(s)では、主人公の殿様が敵役の剣豪に勝利し、同図(t)では、第4図柄表示領域284を残して一旦全てが非表示になる。なお、非表示に代えてこれまでとは異なる背景画像を表示してもよい。あるいは、この場面において、設定示唆の表示を表示する場合があってもよい。やがて、同図(u)に示すように、「装飾7ー装飾7ー装飾7」の装飾図柄の組み合わせの揺れ変動が表示される。ここでの背景は、非表示であってもよいし、これまでとは異なる背景画像であってもよい。また、変動アイコン表示領域280や特図1の保留アイコン表示領域281の表示は消えたままであり、第4図柄表示領域284のみ表示されている。

【0240】

図15(v)に示す装飾図柄表示装置208では、「装飾7ー装飾7ー装飾7」の16R大当たり確定の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。また、図15(v)に示す特図1の第4図柄(丸形の図形)は点灯している。この図15(v)では、背景は非表示になっているが、実際には、デフォルトとは異なる背景画像が表示されている。やがて、図15(w)では、大当たり遊技開始演出として、大当たりを祝う背景画像(ここでは省略)とともに「大当たり」の文字表示がなされている。なお、図15(w)に示す大当たり遊技開始演出において、設定示唆を含む表示を表示する場合があってもよい。この場合において、何らかの条件を満たす大当たりとなった場合のみ(例えば、電源投入後の最初の大当たりの場合のみ、5連チャン以上の大当たりが発生した場合のみ、出玉が異なる複数の大当たりのうちの最も出玉数の多い大当たり(例えば、16R大当たり等)となる場合のみ等)にのみ設定示唆を含む表示を表示するようにしてもよい。

【0241】

図16は、図15(q)に続く別の場合の演出の一例を段階的に示す図である。

【0242】

図16(a)では、図14(o)で開始された決闘シーンのアニメーションが継続しており、このアニメーションは、図16(b)まで続く。図16(b)では、主人公の殿様が敵役の剣豪に敗れ、同図(c)では、図15(t)と同じく、第4図柄表示領域284を残して一旦全てが非表示になる。なお、この場面において、設定示唆の表示を表示する場合があってもよい。このようにすれば、例えば、SPリーチがはずれたために遊技者が落胆している間に設定に関する期待感を持たせることができる場合がある。やがて、図16(d)では、「装飾7ー装飾6ー装飾7」の装飾図柄の組み合わせの揺れ変動が開始される。ここでは、変動アイコン表示領域280や特図1の保留アイコン表示領域281の表示が復活し、変動アイコンh0と特図1の第一の保留アイコンh11が表示されている。

【0243】

図16(e)に示す装飾図柄表示装置208では、特図1の第4図柄(丸形の図形)が点灯し、「装飾7ー装飾6ー装飾7」のハズレの装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。次いで、特図1の確定表示の期間中に、変動アイコン表示領域280では、変動アイコンh0の消去アニメーションが実行される。同図(f)では、変動アイコンh0の消去アニメーションが開始され、同図(g)でもその消去アニメーションは継続し、同図(h)で変動アイコンh0が完全に消えている。なお、特図1の確定表示が行われる前に、変動アイコンh0の消去アニメーションを実行してもよい。

【0244】

図17は、本実施形態のパチンコ機100の装飾図柄表示装置208を中心とした別の演出例を段階的に示す図である。

【0245】

図17には、装飾図柄表示装置208、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214、普通図柄表示装置210、特図1保留ランプ218、特図2保留ランプ220、および普図保留ランプ216が示されている。

【0246】

図17(a)に示す装飾図柄表示装置208には、「装飾4ー装飾1ー装飾7」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。また、図17(a)に示す状態では、特図1、特図2及び普図のいずれも停止表示されている状態であり、装飾図柄表示装置208の右上隅における第4図柄表示領域284では、その旨を示すように、いずれの図柄も点灯表示されている。

10

【0247】

さらに、図17に示す制御状態（遊技状態）は、非電サポ状態（非時短状態）であるので、変動アイコン表示領域280の左横に特図1の保留アイコン表示領域281が設けられている。

【0248】

特図1の保留アイコン表示領域281には、特図1の保留を表す保留アイコンが表示される。特図1の保留数は、特図1保留ランプ218の点灯数の他、特図1の保留アイコンの数によっても表され、特図2の保留数は、特図2保留ランプ220の点灯数によって表される。なお、特図2の保留アイコンの数によっても表されるようにしてもよい。すなわち、保留アイコンは、主制御部300のRAM308に記憶されている始動情報に対応したものである。以下、最も古い始動情報（最も古い入賞）に対応した保留アイコンを第一の保留アイコン、2番目に古い始動情報に対応した保留アイコンを第二の保留アイコン・・と称する場合がある。特図1の保留アイコン表示領域281では、保留アイコンが横並びに表示され、右側の保留アイコンほど入賞が古い保留アイコンになる。

20

【0249】

図17(a)には、特図1の保留アイコン表示領域281に3つの特図1の保留アイコンh11、h12、h13が表示されており、これら3つの特図1の保留アイコンh11～h13はいずれも、デフォルトの表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）で表示されている。すなわち、特図1のデフォルトの保留アイコンは、丸形の保留アイコンである。なお、3つ目の保留は、先読みの対象である保留であり、説明の便宜のため、先読みの対象である3つ目の特図1の保留アイコンh13にハッチングを施して示したが、実際には、他の特図1の保留アイコンh11、h12と同じ表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）となっている。以下の説明でも同様である。なお、先読みの対象である保留アイコンによる先読み予告（例えば、保留アイコンの表示態様が先読み予告の表示態様に変化する等）が行われる場合があってもよい。

30

【0250】

図17(b)では、特図1の保留アイコンh11、h12、h13がそれぞれ移動アニメーションにより移動表示され、第1の保留アイコンh11の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域280に移動して変動アイコンh0となり、第2の保留アイコンh12の表示位置にあった保留アイコンが特図1の第1の保留アイコンh11となり、第3の保留アイコンh13の表示位置にあった保留アイコンが特図1の第2の保留アイコンh12となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。

40

【0251】

その後、図17(c)に示すタイミングで、装飾図柄表示装置208では、「装飾3ー装飾5ー装飾7」の装飾図柄の組み合わせで停止表示され、はずれの表示結果が確定される。このとき、変動アイコンh0も消去される。すなわち、この演出例では、チャンス目の装飾図柄の組み合わせでははずれ表示がなされており、遊技者に、連続予告と設定示唆のいずれかが表示されたことを認識することができる場合がある。

【0252】

図17(d)では、特図1の保留アイコンh11、h12がそれぞれ移動アニメーション

50

ンにより移動表示され、第1の保留アイコンh11の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域280に移動して変動アイコンh0となり、第2の保留アイコンh12の表示位置にあった保留アイコンが特図1の第1の保留アイコンh11となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。

【0253】

その後、図17(e)に示すタイミングで、装飾図柄表示装置208では、再び「装飾3ー装飾5ー装飾7」の装飾図柄の組み合わせで停止表示され、はずれの表示結果が確定される。このとき、変動アイコンh0も消去される。すなわち、この演出例では、チャンス目の装飾図柄の組み合わせでははずれ表示が連続してなされており、設定示唆は、連続して表示されることが抑制されていることから、遊技者に、設定示唆ではなく連続予告が行われていることを認識でき、大当りに対する期待感を高めることができる場合がある。

10

【0254】

図17(f)では、特図1の保留アイコンh11が移動アニメーションにより移動表示され、第1の保留アイコンh11の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域280に移動して変動アイコンh0となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。

【0255】

その後、図17(g)では、左図柄表示領域208a及び右図柄表示領域208cにそれぞれ「装飾7」の装飾図柄が停止表示されてリーチ状態が形成され、リーチ演出が開始される。

20

【0256】

図17(h)では、背景画像が、デフォルトの背景画像から非表示に切り替わり、変動アイコン表示領域280や特図1の保留アイコン表示領域281が消えている。なお、第4図柄表示領域284は表示されている。また、これまで左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cそれぞれで行われていた装飾図柄の変動表示が、右下隅に移動し、縮小表示され、図17(i)では、SPリーチ(剣豪リーチ)に発展している。その後は、図17(i)～同図(m)に示す演出が行われるが、図14(o)～図15(w)に示す演出と同様の演出が行われるので、詳細な説明を省略する。

【0257】

このように、図17に示す演出例では、「装飾3ー装飾5ー装飾7」のチャンス目の装飾図柄の組み合わせが連続する連続予告演出が行われることにより、大当りに対する期待感を高めることができる場合がある。

30

【0258】

図18は、本実施形態のパチンコ機100の装飾図柄表示装置208を中心とした別の演出例を段階的に示す図である。

【0259】

図18には、装飾図柄表示装置208、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214、普通図柄表示装置210、特図1保留ランプ218、特図2保留ランプ220、および普図保留ランプ216が示されている。

【0260】

図18(a)に示す装飾図柄表示装置208には、「装飾4ー装飾1ー装飾7」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。また、図18(a)に示す状態では、特図1、特図2及び普図のいずれも停止表示されている状態であり、装飾図柄表示装置208の右上隅における第4図柄表示領域284では、その旨を示すように、いずれの図柄も点灯表示されている。

40

【0261】

さらに、図18に示す制御状態(遊技状態)は、非電サポ状態(非時短状態)であるので、変動アイコン表示領域280の左横に特図1の保留アイコン表示領域281が設けられている。

【0262】

50

特図1の保留アイコン表示領域281には、特図1の保留を表す保留アイコンが表示される。特図1の保留数は、特図1保留ランプ218の点灯数の他、特図1の保留アイコンの数によっても表され、特図2の保留数は、特図2保留ランプ220の点灯数によって表される。なお、特図2の保留アイコンの数によっても表されるようにしてもよい。すなわち、保留アイコンは、主制御部300のRAM308に記憶されている始動情報に対応したものである。以下、最も古い始動情報（最も古い入賞）に対応した保留アイコンを第一の保留アイコン、2番目に古い始動情報に対応した保留アイコンを第二の保留アイコン・・と称する場合がある。特図1の保留アイコン表示領域281では、保留アイコンが横並びに表示され、右側の保留アイコンほど入賞が古い保留アイコンになる。

【0263】

図18(a)には、特図1の保留アイコン表示領域281に3つの特図1の保留アイコンh11, h12, h13が表示されており、これら3つの特図1の保留アイコンh11~h13はいずれも、デフォルトの表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）で表示されている。すなわち、特図1のデフォルトの保留アイコンは、丸形の保留アイコンである。なお、3つ目の保留は、先読みの対象である保留であり、説明の便宜のため、先読みの対象である3つ目の特図1の保留アイコンh13にハッチングを施して示したが、実際には、他の特図1の保留アイコンh11, h12と同じ表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）となっている。以下の説明でも同様である。なお、先読みの対象である保留アイコンによる先読み予告（例えば、保留アイコンの表示態様が先読み予告の表示態様に変化する等）が行われる場合があってもよい。

【0264】

図18(b)では、特図1の保留アイコンh11, h12, h13がそれぞれ移動アニメーションにより移動表示され、第1の保留アイコンh11の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域280に移動して変動アイコンh0となり、第2の保留アイコンh12の表示位置にあった保留アイコンが特図1の第1の保留アイコンh11となり、第3の保留アイコンh13の表示位置にあった保留アイコンが特図1の第2の保留アイコンh12となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。

【0265】

その後、図18(c)に示すタイミングで、装飾図柄表示装置208では、「装飾3ー装飾5ー装飾7」の装飾図柄の組み合わせで停止表示され、はずれの表示結果が確定される。このとき、変動アイコンh0も消去される。すなわち、この演出例では、チャンス目の装飾図柄の組み合わせでははずれ表示がなされており、遊技者に、連続予告と設定示唆のいずれかが表示されたことを認識することができる場合がある。

【0266】

図18(d)では、特図1の保留アイコンh11, h12がそれぞれ移動アニメーションにより移動表示され、第1の保留アイコンh11の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域280に移動して変動アイコンh0となり、第2の保留アイコンh12の表示位置にあった保留アイコンが特図1の第1の保留アイコンh11となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。

【0267】

その後、図18(e)に示すタイミングで、装飾図柄表示装置208では、「装飾5ー装飾4ー装飾1」の装飾図柄の組み合わせで停止表示され、はずれの表示結果が確定される。このとき、変動アイコンh0も消去される。すなわち、この演出例では、チャンス目の装飾図柄の組み合わせでははずれ表示が連続せず、遊技者は、連続予告ではなく、設定示唆が行われたことを認識でき、高設定であることに対する期待感を持たせることができる場合がある。

【0268】

図19は、本実施形態のパチンコ機100の装飾図柄表示装置208を中心とした別の演出例を段階的に示す図である。

【0269】

図19には、装飾図柄表示装置208、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214、普通図柄表示装置210、特図1保留ランプ218、特図2保留ランプ220、および普図保留ランプ216が示されている。

【0270】

図19(a)に示す装飾図柄表示装置208には、「装飾4—装飾1—装飾7」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。また、図19(a)に示す状態では、特図1、特図2及び普図のいずれも停止表示されている状態であり、装飾図柄表示装置208の右上隅における第4図柄表示領域284では、その旨を示すように、いずれの図柄も点灯表示されている。

【0271】

さらに、図19に示す制御状態（遊技状態）は、非電サポ状態（非時短状態）であるので、変動アイコン表示領域280の左横に特図1の保留アイコン表示領域281が設けられている。

【0272】

特図1の保留アイコン表示領域281には、特図1の保留を表す保留アイコンが表示される。特図1の保留数は、特図1保留ランプ218の点灯数の他、特図1の保留アイコンの数によっても表され、特図2の保留数は、特図2保留ランプ220の点灯数によって表される。なお、特図2の保留アイコンの数によっても表されるようにしてもよい。すなわち、保留アイコンは、主制御部300のRAM308に記憶されている始動情報に対応したものである。以下、最も古い始動情報（最も古い入賞）に対応した保留アイコンを第一の保留アイコン、2番目に古い始動情報に対応した保留アイコンを第二の保留アイコン・・と称する場合がある。特図1の保留アイコン表示領域281では、保留アイコンが横並びに表示され、右側の保留アイコンほど入賞が古い保留アイコンになる。

【0273】

図19(a)には、特図1の保留アイコン表示領域281に3つの特図1の保留アイコンh11、h12、h13が表示されており、これら3つの特図1の保留アイコンh11～h13はいずれも、デフォルトの表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）で表示されている。すなわち、特図1のデフォルトの保留アイコンは、丸形の保留アイコンである。なお、3つ目の保留は、先読みの対象である保留であり、説明の便宜のため、先読みの対象である3つ目の特図1の保留アイコンh13にハッチングを施して示したが、実際には、他の特図1の保留アイコンh11、h12と同じ表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）となっている。以下の説明でも同様である。なお、先読みの対象である保留アイコンによる先読み予告（例えば、保留アイコンの表示態様が先読み予告の表示態様に変化する等）が行われる場合があってもよい。

【0274】

図19(b)では、特図1の保留アイコンh11、h12、h13がそれぞれ移動アニメーションにより移動表示され、第1の保留アイコンh11の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域280に移動して変動アイコンh0となり、第2の保留アイコンh12の表示位置にあった保留アイコンが特図1の第1の保留アイコンh11となり、第3の保留アイコンh13の表示位置にあった保留アイコンが特図1の第2の保留アイコンh12となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。すると、この演出例では、装飾図柄表示装置208の表示領域の右下部分において姫のキャラクタHMが「アタリ」とともにクエスチョンマークが付された吹き出しが表示され、連続予告演出が開始されている。すなわち、この演出例では、図17に示す連続予告演出とは別の種類の連続予告が開始されている様子が示されている。これにより、遊技者に、大当りに対する期待感を持たせることができる場合がある。なお、本実施形態では、チャンス目の装飾図柄の組み合わせが停止表示されることによる連続予告演出に換えて、姫のキャラクタHMが表示される連続予告演出が実行される様子を示したが、姫のキャラクタHMが表示される連続予告演出とチャンス目の装飾図柄の組み合わせが停止表示されることによる連続予告演出の両方が並行して実行される場合があってもよい。

10

20

30

40

50

【0275】

その後、姫のキャラクタHMが消去され、図19(c)に示すタイミングで、装飾図柄表示装置208では、「装飾5ー装飾4ー装飾1」の装飾図柄の組み合わせで停止表示され、はずれの表示結果が確定される。このとき、変動アイコンh0も消去される。

【0276】

図19(d)では、特図1の保留アイコンh11、h12がそれぞれ移動アニメーションにより移動表示され、第1の保留アイコンh11の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域280に移動して変動アイコンh0となり、第2の保留アイコンh12の表示位置にあった保留アイコンが特図1の第1の保留アイコンh11となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。すると、本実施形態では、装飾図柄表示装置208の表示領域の右下部分において姫のキャラクタHMが「アタリ」とともにクエスチョンマークが付された吹き出しが再び表示され、連続予告演出が継続している様子が示されている。これにより、遊技者に、大当りに対する期待感を持続させることができる場合がある。

10

【0277】

その後、図19(e)に示すタイミングで、装飾図柄表示装置208では、「装飾1ー装飾5ー装飾3」の装飾図柄の組み合わせで停止表示され、はずれの表示結果が確定される。このとき、変動アイコンh0も消去される。

【0278】

図19(f)では、特図1の保留アイコンh11が移動アニメーションにより移動表示され、第1の保留アイコンh11の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域280に移動して変動アイコンh0となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。すると、本実施形態では、装飾図柄表示装置208の表示領域の右下部分において姫のキャラクタHMが「アタリ」とともにクエスチョンマークが付された吹き出しが再び表示され、連続予告演出が継続している様子が示されている。その後は、図19(g)～同図(m)に示す演出が行われる。なお、図19(g)～同図(m)に示す演出は、図17(g)～同図(m)に示す演出を同じであるので、説明を省略する。

20

【0279】

このように、図19に示す演出例では、大当りを期待する吹き出しを伴う姫のキャラクタHMの表示が連続する連続予告演出が行われることにより、大当りに対する期待感を高めることができる場合がある。

30

【0280】

図20は、本実施形態のパチンコ機100の装飾図柄表示装置208を中心とした別の演出例を段階的に示す図である。

【0281】

図20には、装飾図柄表示装置208、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214、普通図柄表示装置210、特図1保留ランプ218、特図2保留ランプ220、および普図保留ランプ216が示されている。

【0282】

図20(a)に示す装飾図柄表示装置208には、「装飾4ー装飾1ー装飾7」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。また、図20(a)に示す状態では、特図1、特図2及び普図のいずれも停止表示されている状態であり、装飾図柄表示装置208の右上隅における第4図柄表示領域284では、その旨を示すように、いずれの図柄も点灯表示されている。

40

【0283】

さらに、図20に示す制御状態(遊技状態)は、非電サボ状態(非時短状態)であるので、変動アイコン表示領域280の左横に特図1の保留アイコン表示領域281が設けられている。

【0284】

特図1の保留アイコン表示領域281には、特図1の保留を表す保留アイコンが表示さ

50

れる。特図1の保留数は、特図1保留ランプ218の点灯数の他、特図1の保留アイコンの数によっても表され、特図2の保留数は、特図2保留ランプ220の点灯数によって表される。なお、特図2の保留アイコンの数によっても表されるようにしてもよい。すなわち、保留アイコンは、主制御部300のRAM308に記憶されている始動情報に対応したものである。以下、最も古い始動情報（最も古い入賞）に対応した保留アイコンを第一の保留アイコン、2番目に古い始動情報に対応した保留アイコンを第二の保留アイコン・・と称する場合がある。特図1の保留アイコン表示領域281では、保留アイコンが横並びに表示され、右側の保留アイコンほど入賞が古い保留アイコンになる。

【0285】

図20(a)には、特図1の保留アイコン表示領域281に3つの特図1の保留アイコンh11, h12, h13が表示されており、これら3つの特図1の保留アイコンh11~h13はいずれも、デフォルトの表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）で表示されている。すなわち、特図1のデフォルトの保留アイコンは、丸形の保留アイコンである。なお、3つ目の保留は、先読みの対象である保留であり、説明の便宜のため、先読みの対象である3つ目の特図1の保留アイコンh13にハッチングを施して示したが、実際には、他の特図1の保留アイコンh11, h12と同じ表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）となっている。以下の説明でも同様である。なお、先読みの対象である保留アイコンによる先読み予告（例えば、保留アイコンの表示態様が先読み予告の表示態様に変化する等）が行われる場合があってもよい。

【0286】

図20(b)では、特図1の保留アイコンh11, h12, h13がそれぞれ移動アニメーションにより移動表示され、第1の保留アイコンh11の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域280に移動して変動アイコンh0となり、第2の保留アイコンh12の表示位置にあった保留アイコンが特図1の第1の保留アイコンh11となり、第3の保留アイコンh13の表示位置にあった保留アイコンが特図1の第2の保留アイコンh12となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。すると、この演出例では、装飾図柄表示装置208の表示領域の右下部分において姫のキャラクタHMが「いい台かも」とともにクエスチョンマークが付された吹き出しが表示され、設定示唆演出が実行されている。すなわち、この演出例では、図18に示す示唆演出とは別の種類の設定示唆演出が実行されている様子が示されている。これにより、遊技者に、高設定であることに対する期待感を持たせることができる場合がある。この演出例では、図19に示す連続予告演出における表示とは、姫のキャラクタHMが共通で、吹き出しの文字が異なっている。すなわち、連続予告演出における表示態様と設定示唆演出における表示態様で一部が一致しているといえることができる。なお、本実施形態では、チャンス目の装飾図柄の組み合わせが停止表示されることによる設定示唆演出に換えて、姫のキャラクタHMが表示される設定示唆演出が実行される様子を示したが、姫のキャラクタHMが表示される設定示唆演出とチャンス目の装飾図柄の組み合わせが停止表示されることによる設定示唆演出の両方が同じ図柄変動表示において実行される場合があってもよい。

【0287】

その後、姫のキャラクタHMが消去され、図20(c)に示すタイミングで、装飾図柄表示装置208では、「装飾4ー装飾5ー装飾1」の装飾図柄の組み合わせで停止表示され、はずれの表示結果が確定される。このとき、変動アイコンh0も消去される。

【0288】

図20(d)では、特図1の保留アイコンh11, h12がそれぞれ移動アニメーションにより移動表示され、第1の保留アイコンh11の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域280に移動して変動アイコンh0となり、第2の保留アイコンh12の表示位置にあった保留アイコンが特図1の第1の保留アイコンh11となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。

【0289】

その後、図20(e)に示すタイミングで、装飾図柄表示装置208では、「装飾5ー

装飾４－装飾１」の装飾図柄の組み合わせで停止表示され、はずれの表示結果が確定される。このとき、変動アイコンh 0も消去される。

【０２９０】

図２１は、本実施形態のパチンコ機１００の装飾図柄表示装置２０８を中心とした別の演出例を段階的に示す図である。

【０２９１】

図２１には、装飾図柄表示装置２０８、第１特図表示装置２１２、第２特図表示装置２１４、普通図柄表示装置２１０、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、および普図保留ランプ２１６が示されている。

【０２９２】

図２１（ａ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、「装飾４－装飾１－装飾７」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。また、図２１（ａ）に示す状態では、特図１、特図２及び普図のいずれも停止表示されている状態であり、装飾図柄表示装置２０８の右上隅における第４図柄表示領域２８４では、その旨を示すように、いずれの図柄も点灯表示されている。

【０２９３】

さらに、図２１に示す制御状態（遊技状態）は、非電サボ状態（非時短状態）であるので、変動アイコン表示領域２８０の左横に特図１の保留アイコン表示領域２８１が設けられている。

【０２９４】

特図１の保留アイコン表示領域２８１には、特図１の保留を表す保留アイコンが表示される。特図１の保留数は、特図１保留ランプ２１８の点灯数の他、特図１の保留アイコンの数によっても表され、特図２の保留数は、特図２保留ランプ２２０の点灯数によって表される。なお、特図２の保留アイコンの数によっても表されるようにしてもよい。すなわち、保留アイコンは、主制御部３００のＲＡＭ３０８に記憶されている始動情報に対応したものである。以下、最も古い始動情報（最も古い入賞）に対応した保留アイコンを第一の保留アイコン、２番目に古い始動情報に対応した保留アイコンを第二の保留アイコン・・・と称する場合がある。特図１の保留アイコン表示領域２８１では、保留アイコンが横並びに表示され、右側の保留アイコンほど入賞が古い保留アイコンになる。

【０２９５】

図２１（ａ）には、特図１の保留アイコン表示領域２８１に３つの特図１の保留アイコンh 11, h 12, h 13が表示されており、これら３つの特図１の保留アイコンh 11～h 13はいずれも、デフォルトの表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）で表示されている。すなわち、特図１のデフォルトの保留アイコンは、丸形の保留アイコンである。

【０２９６】

図２１（ｂ）では、特図１の保留アイコンh 11, h 12, h 13がそれぞれ移動アニメーションにより移動表示され、第１の保留アイコンh 11の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域２８０に移動して変動アイコンh 0となり、第２の保留アイコンh 12の表示位置にあった保留アイコンが特図１の第１の保留アイコンh 11となり、第３の保留アイコンh 13の表示位置にあった保留アイコンが特図１の第２の保留アイコンh 12となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。

【０２９７】

装飾図柄の変動表示が開始された装飾図柄表示装置２０８には、図２１（ｃ）に示すように、有効期間内に所定のゲージが満タンとなるように演出ボタン１３６の連打を促す操作促進報知画像１３６Ｐが表示される。この操作促進報知画像１３６Ｐでは、主人公のキャラクタ画像の右横に、上記有効期間の残時間を表す残時間表示バー１３６Ｐ２が表示されるとともに、連打操作を促す旨の「連打しろ！！」の文字表示が表示されている。また、操作促進報知画像１３６Ｐの上方には、連打ゲージＧＧが表示されており、演出ボタン１３６の連打の状況に応じてゲージが増減する。装飾図柄の変動表示は、操作促進報知画

10

20

30

40

50

像 1 3 6 P によって隠されてしまっているが、遊技者は、第 4 図柄 2 8 4 等によって特図が変動中であることを認識することができる。なお、装飾図柄が隠されないように、装飾図柄の表示位置を操作促進報知画像 1 3 6 P とは重ならない位置に移動させるようにしてもよい。その後、上記有効期間が開始されると残時間表示バー 1 3 6 P 2 のゲージの減少が開始されるとともに、演出ボタン 1 3 6 の連打操作の受付が開始された旨の「GO!!」の文字が表示される。

【0298】

図 2 1 (d) に示す残時間表示バー 1 3 6 P 2 では、上記有効期間が減っており、また、演出ボタン 1 3 6 の連打操作の状況に応じてゲージが約 1 / 4 ほど増加している様子が示されている。

【0299】

図 2 1 (e) では、遊技者が、演出ボタン 1 3 6 を連打操作している様子が示されている。その後、有効期間内において継続して演出ボタン 1 3 6 が連打され、図 2 1 (f) に示すように、連打ゲージ G G が満タンになると、操作促進報知画像 1 3 6 P において、連打操作のミッションが達成された旨を示す「やったぜ!!」の文字表示が表示される。

【0300】

その後、図 2 1 (g) に示すように、操作促進報知画像 1 3 6 P において、「チャンスか」の文字表示とともにクエスチョンマークが表示され、高設定の可能性あることを示唆するとともに、実行中の図柄変動表示に関する大当たり予告が行われている様子が示されている。この表示は、例えば、上記有効期間内に連打ゲージ G G が満タンになった場合の有効期間の残り時間の間、表示されるようにしてもよい。すなわち、或るミッションに係るミッションが達成されてから、当該或るミッションが実行される期間が経過するまでの期間、表示されるようにしてもよい。なお、当該表示が高設定の可能性あることを示唆するもののみであってもよいし、実行中の図柄変動表示に関する大当たり予告のみを表示するものであってもよい。また、一方、図 2 1 (g') に示すように、操作促進報知画像 1 3 6 P において、「激アツ!!」と表示される場合があってもよく、この場合は、実行中の図柄変動表示に関する大当たり予告であって、大当たりの信頼度が高いことを示唆している。なお、この演出例では、実行中の図柄変動表示に関する大当たり予告を行う例を示したが、先読み予告であってもよい。また、この演出例では、高設定の可能性であることを示唆している様子を示したが、設定の変更が行われた可能性を示唆するものであってもよく、さらに、高設定への設定変更が行われた可能性を示唆するものであってもよい。このように、この演出例では、大当たり予告に関する演出と設定に関する情報を示唆する演出とでは、演出の内容が同じであり、あるいは、操作促進報知画像 1 3 6 P における文字表示が異なっているが、主人公のキャラクターの表示や枠の表示が共通しており、少なくとも一部が同じ態様であることが示されているといえることができる。

【0301】

なお、この演出例において、操作促進報知画像 1 3 6 P や残時間表示バー 1 3 6 P 2 や連打ゲージ G G 等の表示態様を変化させることにより設定示唆を行うようにしてもよい。

【0302】

図 2 2 ~ 図 2 5 は、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 の装飾図柄表示装置 2 0 8 を中心とした別の演出例を段階的に示す図である。なお、図 2 2 ~ 図 2 5 では、装飾図柄表示装置 2 0 8、第 1 特図表示装置 2 1 2、第 2 特図表示装置 2 1 4、普通図柄表示装置 2 1 0、特図 1 保留ランプ 2 1 8、特図 2 保留ランプ 2 2 0、および普図保留ランプ 2 1 6 の図示を省略している。

【0303】

図 2 2 (a) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、特図 1 の図柄変動表示において 8 ラウンド大当たりとなった後、大当たり開始演出が行われている様子が示されている。大当たり開始演出が開始されると、ウェディングドレス姿のマチ子先生（ウェディングマチ子先生）のキャラクター M C K が 4 匹のコパンダとともに大当たりを祝福する演出が行われる。また、大当たり開始演出が開始すると、表示画面の右上隅部には、遊技者に右打ちを促進する右打

10

20

30

40

50

ち表示が表示される。

【0304】

図22(b)では、大当り遊技が開始され、1ラウンド目に移行した様子が示されている。1ラウンド目に移行すると、装飾図柄表示装置208では、表示画面の左上隅部に表示されている大当り図柄の下方に初回大当りからの獲得賞球数を示す「XXXX pt」が表示されている。この獲得賞球数は、可変入賞口234に入賞したことにより獲得した賞球数を示しており、図22(b)に示すタイミングでは、可変入賞口234へ1球の遊技球が入賞したことにより、15球の賞球を獲得した旨を示す「0015 pt」が表示されている。また、装飾図柄表示装置208の表示画面の中央上部には、現在のラウンド数である「1R」が表示されている。

10

【0305】

また、本実施形態では、大当り遊技中にあっては、可変入賞口246と一般入賞口226bに入賞しやすくなっており、遊技の興趣を高めるようにしている。そして、この演出例では、装飾図柄表示装置208の右下部分に「引換券10枚で福引券1枚GET!」の文字表示とともに、その下方に引換券の獲得数が表示されている。引換券は、一般入賞口226bに入賞する毎にインクリメントし、10個入賞して引換券が10枚貯まると1枚の福引券FBKを獲得することができるようになっている。図22(b)に示すタイミングでは、大当り遊技が開始してから一般入賞口226bに4球の遊技球が入賞したので、引換券のアイコンの下方に示す獲得数の表示は「4/10」となっており、引換券を4枚獲得したことが示されている。

20

【0306】

その後、遊技が進行し、引換券を9枚獲得した状態で一般入賞口226bに遊技球が入賞すると、図22(c)に示すように、引換券の獲得数の表示が「10/10」となるとともに、福引券FBKが1枚表示され、福引券FBKを1枚獲得したことが示されている。福引券FBKは、後述する大当り終了演出において実行される福引演出としての「BGM福引チャンス」において、福引を引くことができるものであって、1枚につき1回の福引を行うことができる。本実施形態では、1回の大当りにおいて獲得可能な福引券FBKは5枚までとなっているが、獲得可能な福引券FBKの枚数はこれに限定されず、任意の枚数に設定することができる。また、大当りとなるごとに、獲得可能な福引券FBKの枚数が変動するようにしてもよい。また、大当りの種類によって獲得可能な福引券FBKの枚数が設定されるようにしてもよく、例えば、16ラウンド大当りの場合は、福引券FBKを最大10枚獲得でき、8ラウンド大当りの場合は、福引券FBKを最大5枚獲得できるようにしてもよい。なお、図22(c)に示すタイミングでは、可変入賞口246に遊技球が6球入賞したため、獲得賞球数の表示は「0090 pt」となっている。また、本実施形態では、一般入賞口226bに遊技球が入賞すると、獲得賞球数の表示に重ねてフラッシュのエフェクトEF1が表示される場合がある。フラッシュのエフェクトEF1は、複数種類の表示態様から一の態様で表示される。なお、図22(c)に示すフラッシュのエフェクトEF1は、白色で表示され、少なくとも一般入賞口226bに入賞したことの報知として機能している。また、フラッシュのエフェクトEF1は、保留予告として機能する場合があり、特図2における保留予告として機能する場合には、フラッシュのエフェクトEF1が赤色で表示される。なお、この演出例では、特図1の図柄変動表示で大当りとなって開始された初回の大当り遊技であるため、特図2の保留はなく、したがって、フラッシュのエフェクトEF1が先読み予告として表示されることはないが、特図2の保留がない場合でも、フラッシュのエフェクトEF1が先読み予告として表示（赤色で表示）される場合があってもよい。

30

40

【0307】

その後、4ラウンド目の遊技が行われている状態で、遊技球が一般入賞口226bに入賞すると、図22(d)に示すように、引換券の獲得数の表示が「3/10」に変化する様子が示されている。なお、図22(d)に示すタイミングでは、フラッシュのエフェクトEF1は表示されていない。すなわち、本実施形態では、一般入賞口226bに遊技球

50

が入賞してもフラッシュのエフェクト E F 1 が表示されない場合がある。なお、一般入賞口 2 2 6 b に遊技球が入賞した場合に必ずフラッシュのエフェクト E F 1 が表示されるようにしてもよい。また、図 2 2 (d) に示すタイミングでは、可変入賞口 2 4 6 に遊技球が 3 3 球入賞したため、獲得賞球数の表示は「0 4 9 5 p t」となっている。また、一般入賞口 2 2 6 b には 4 3 球の遊技球が入賞したため、4 枚の福引券 F B K と 3 枚の引換券を獲得した様子が示されている。

【0 3 0 8】

図 2 2 (e) は、5 ラウンド目の遊技が行われている様子が示されている。図 2 2 (e) に示すタイミングでは、可変入賞口 2 4 6 に遊技球が 4 1 球入賞したため、獲得賞球数の表示は「0 6 1 5 p t」となっている。また、一般入賞口 2 2 6 b には 5 9 球の遊技球

10

【0 3 0 9】

その後、一般入賞口 2 2 6 b に遊技球が 1 球入賞すると、図 2 2 (f) に示すように、福引券 F B K が 5 枚獲得した状態で引換券が 1 0 枚となる。すると、表示されている 5 枚の福引券 F B K のうちの 1 番右側に表示されている福引券 F B K の色が白色から赤色に変化してランクアップする。すなわち、福引券 F B K の表示態様が変化している様子が示されている。これにより、大当り終了演出において実行される「B G M 福引チャンス」において、より上位ランクの B G M が獲得しやすくなることが報知される。このように、本実施形態では、福引券 F B K を 5 枚獲得した状態で引換券を 1 0 枚獲得する毎に、表示されている福引券 F B K が 1 枚ずつランクアップして表示態様に変化する様子が示されている。

20

【0 3 1 0】

その後、8 ラウンド目（最終ラウンド）の遊技が行われている状態であって、5 枚表示されている福引券 F B K のうちの 4 枚がランクアップしており、引換券を 9 枚獲得している状態で、遊技球が一般入賞口 2 2 6 b に入賞すると、図 2 2 (g) に示すように、引換券の獲得数の表示が「1 0 / 1 0」に変化し、ランクアップしていない残り 1 枚の福引券 F B K が白色から赤色に変化してランクアップした様子が示されている。福引券 F B K はこれ以上ランクアップしないため、引換券は「1 0 / 1 0」のまま変化しない。なお、図 2 2 (g) に示すタイミングでは、可変入賞口 2 4 6 に遊技球が 7 6 球入賞したため、獲得賞球数の表示は「1 1 4 0 p t」となっている。また、図 2 2 (g) に示すタイミングでは、一般入賞口 2 2 6 b に遊技球が入賞したことに応じてフラッシュのエフェクト E F 1 が表示されている。このフラッシュのエフェクト E F 1 は白色で表示されている。

30

【0 3 1 1】

その後、8 ラウンド目が終了して大当り遊技が終了すると、図 2 2 (h) に示すように、大当り終了演出（エンディング演出）が開始される。図 2 2 (h) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、コパンダのキャラクタが出現し、「このあとは B G M 福引チャンスだよ！」の文字が表示され、大当り終了演出として「B G M 福引チャンス」の演出が行われることを報知している。

【0 3 1 2】

図 2 2 (h) に続く図 2 3 (a) では、「B G M 福引チャンス」の演出が開始している様子が示されている。「B G M 福引チャンス」の演出が開始すると、図 2 3 (a) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示画面の左側にコパンダのキャラクタが表示されるとともに、表示画面の右側には、回転抽選器 G R G R が表示される。また、回転抽選器 G R G R の上方には「あと 5 回」の文字が表示されており、獲得した福引券 F B K の枚数だけくじ引きを行うことができることが報知されている。

40

【0 3 1 3】

その後、回転抽選器 G R G R が反時計方向に回転すると、図 2 3 (b) に示すように、回転抽選器 G R G R から抽選球 P O N が出現し、受皿に落下する態様の表示が行われる。図 2 3 (b) に示す演出例では、回転抽選器 G R G R から緑色の抽選球 P O N が出現する

50

とともに、回転抽選器 G R G R の上方では、「やったね！ 2 等賞」の文字が表示され、2 等賞に当選したことが報知される。すると、装飾図柄表示装置 2 0 8 の中央上部に、楽曲名が記載された 2 等賞の表示態様のカード（楽曲カード）が表示される。本実施形態では、「B G M 福引チャンス」の演出において出現した楽曲カードに記載された楽曲を大当り遊技において演奏可能な曲目としてリストアップされ、例えば、大当り遊技中などの選曲可能期間において操作キーユニット 1 9 0 を操作することにより選曲することができるようになっている。図 2 3（b）に示す演出例では、2 等賞に当選したことにより「曲 A B C」という楽曲が記載された楽曲カードを獲得したことが報知されている。なお、楽曲カードは、当選した等級以上のランクの楽曲カードが獲得可能とされており、例えば、3 等賞に当選（青色の抽選球 P O N が出現）した場合は、1 等賞の表示態様（例えば、カードの枠が赤色の表示態様）、2 等賞の表示態様（例えば、カードの枠が緑色の表示態様）又は 3 等賞の表示態様（例えば、カードの枠が青色の表示態様）の楽曲カードのいずれか 1 枚が獲得可能であり、2 等賞に当選（緑色の抽選球 P O N が出現）した場合は、1 等賞の表示態様又は 2 等賞の表示態様の楽曲カードのいずれか 1 枚が獲得可能であり、1 等賞に当選（赤色の抽選球 P O N が出現）した場合は、1 等賞の表示態様の楽曲カードが獲得可能となっている。この場合、3 等賞に当選した場合には、3 等賞の表示態様 > 2 等賞の表示態様 > 1 等賞の表示態様の順に楽曲カードが獲得しやすく、2 等賞に当選した場合は、2 等賞の表示態様 > 1 等賞の表示態様の順に楽曲カードが獲得しやすくなっている。なお、当選した等級に対応するランクの楽曲カードが獲得されるようにしてもよい。また、本実施形態では、白色の抽選球 P O N が出現する場合があります、この場合ははずれとなり、楽曲カードの獲得はないが、大当り遊技中に獲得した福引券 F B K による福引においてははずれ抽選がないようにしているが、はずれ抽選が行われてもよい。また、図 2 3（b）に示すように、獲得した楽曲カードの右上に「NEW！！」の文字が付加される場合があります、新たに選曲可能な楽曲（新曲）が増加したことが報知されている。本実施形態では、選択された設定が高設定であるほど、新曲の選択率が高くなるようにしており、新曲が出現するほど、高設定であることに期待を持たせることができる場合がある。また、本実施形態では、選択された設定が高設定であるほど、ランクの高い楽曲カードが出現しやすくなっており、例えば、2 等賞の表示態様の楽曲カードや 1 等賞の表示態様の楽曲カードが出現するほど、高設定であることに期待を持たせることができる場合がある（例えば、設定 3 であれば、1 等賞の表示態様の楽曲カードが出現しやすく、設定 2 であれば、2 等賞の表示態様の楽曲カードが出現しやすい等）。このように、本実施形態では、大当り終了演出を利用して楽曲を追加する演出を行うとともに、設定示唆を行うことができるので、遊技に期待感を持たせることができる場合がある。なお、本実施形態では、新曲の出現しやすさやランクの高い楽曲カードの出現のしやすさにより設定示唆を行うようにしたが、他の方法により設定示唆を行うようにしてもよく、例えば、同一の楽曲が出現する数により設定示唆を行うようにしてもよいし（例えば、高設定であるほど、同一の楽曲が出現しやすい等）、楽曲カードにキャラクタを付加し、同一のキャラクタが出現する数により設定示唆を行うようにしてもよい（例えば、高設定であるほど、同一のキャラクタが付加された楽曲が出現しやすい等）。また、本実施形態では、楽曲カードにより設定示唆を行うが、出現した楽曲カードにより保留予告が行われるようにしてもよい。すなわち、出現した楽曲カードにより、大当り予告であることを示唆するものであってもよい。さらに、出現した楽曲カードの組み合わせにより保留予告が行われるようにしてもよい。

【0 3 1 4】

続いて、図 2 3（c）に示すように、回転抽選器 G R G R の上方には「あと 4 回」の文字が表示されており、残り 4 回のくじ引きを行うことが報知されている。また、回転抽選器 G R G R では、反時計回りに回転しており、2 回目のくじ引きが行われている。

【0 3 1 5】

その後、図 2 3（d）に示すように、回転抽選器 G R G R から抽選球 P O N が出現し、受皿に落下する態様の表示が行われる。図 2 3（d）に示す演出例では、回転抽選器 G R G R から青色の抽選球 P O N が出現するとともに、回転抽選器 G R G R の上方では、「お

しい！3等賞」の文字が表示され、3等賞に当選したことが報知される。すると、装飾図柄表示装置208の中央上部に、3等賞の楽曲カードが表示される。図23(d)に示す演出例では、3等賞に当選したことにより「曲EFG」という楽曲が記載された楽曲カードを獲得したことが報知されている。この「曲EFG」は、以前に出現済みの曲であるため、「NEW!!」の文字は付加されていない。

【0316】

続いて、図23(e)に示すように、回転抽選器GRGRの上方には「あと3回」の文字が表示されており、残り3回のくじ引きを行うことが報知されている。また、回転抽選器GRGRでは、反時計回りに回転しており、3回目のくじ引きが行われている。

【0317】

その後、図23(f)に示すように、回転抽選器GRGRから抽選球PONが出現し、受皿に落下する態様の表示が行われる。図23(f)に示す演出例では、回転抽選器GRGRから緑色の抽選球PONが出現するとともに、回転抽選器GRGRの上方では、「やったね！2等賞」の文字が表示され、2等賞に当選したことが報知される。すると、装飾図柄表示装置208の中央上部に、2等賞の楽曲カードが表示される。図23(f)に示す演出例では、2等賞に当選したことにより「曲ABC」という楽曲が記載された楽曲カードを獲得したことが報知されている。この「曲ABC」は、1回目のくじ引きの際に出現済みの曲であるため、「NEW!!」の文字は付加されていない。その後は、同様にして、4回目のくじ引きが行われる。

【0318】

そして、5回目のくじ引きが開始されると、図23(g)に示すように、回転抽選器GRGRの上方には「ラスト！」の文字が表示されており、最後のくじ引きが行われていることが報知されている。また、回転抽選器GRGRでは、反時計回りに回転しており、5回目のくじ引きが行われている。なお、図23(g)に示すように、4回目のくじ引きにおいて、「曲YYY」の2等賞の楽曲カードが獲得され、新曲である旨の「NEW!!」の文字が付加されている。

【0319】

図23(h)に示す装飾図柄表示装置208では、回転抽選器GRGRから抽選球PONが出現し、受皿に落下する態様の表示が行われる。図23(h)に示す演出例では、回転抽選器GRGRから緑色の抽選球PONが出現するとともに、回転抽選器GRGRの上方では、「やったね！2等賞」の文字が表示され、2等賞に当選したことが報知される。すると、装飾図柄表示装置208の中央上部に、2等賞の楽曲カードが表示される。図23(h)に示す演出例では、2等賞に当選したことにより「曲OPP」という楽曲が記載された楽曲カードを獲得したことが報知されている。この「曲OPP」は、新曲であるため、「NEW!!」の文字が付加されている。

【0320】

上述したようにしてくじが全て終了すると、図23(i)に示すように、大当たり終了演出の最後の演出として、コパンダのキャラクタが中央に移動し、「次回待機中 電チューを狙ってね」の文字が表示され、時短状態に移行することを報知している。

【0321】

本実施形態では、上述した要領で「BGM福引チャンス」の演出を実行しており、演出の実行時間は120秒となっており、一般入賞口226bへの入賞に応じて実行される場合があるフラッシュのエフェクトEF1の実行時間よりも長く、すなわち、この演出例では、大当たり終了演出として120秒実行しているということが出来る。なお、「BGM福引チャンス」の演出時間や、大当たり終了演出の実行時間は適宜に設定することができる。

【0322】

大当たり終了演出が終了して時短状態（普図高確率状態）に移行すると、図23(i)に続く図24(a)に示す装飾図柄表示装置208では、表示画面の左上隅部分に左装飾図柄208a、中装飾図柄208b、右装飾図柄208cが小さく表示されるとともに、装飾図柄の右側に特図1保留数表示と特図2保留数表示が上下に並んで表示されている。ま

10

20

30

40

50

た、表示画面の右上隅部の第4図柄表示領域284の左側では右打ち表示が引き続き行われている。そして、表示画面の中央では、「次回待機中 電チューを狙え！」の文字が表示されており、右打ちにより、第2特図始動口232に遊技球を入賞させて特図2による図柄変動表示を行わせることを促進している。

【0323】

図24では、装飾図柄表示装置208、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214、普通図柄表示装置210、特図1保留ランプ218、特図2保留ランプ220、および普図保留ランプ216が示されている。

【0324】

図24(a)に示す装飾図柄表示装置208には、「装飾3ー装飾4ー装飾1」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。また、図24(a)に示す状態では、特図1及び特図2は停止表示されている状態であり、装飾図柄表示装置208の右上隅における第4図柄表示領域284では、その旨を示すように、特図1及び特図2の図柄も点灯表示されている。一方、普図は変動表示中であり、第4図柄表示領域284では、その旨を示すように、普図の図柄が点滅表示されている。また、普図保留ランプ216では保留ランプが3つ点灯しており、普図保留数が3つであることが示されている。

【0325】

なお、図24に示す制御状態(遊技状態)は、電サポ状態(時短状態)であり、変動アイコン表示領域280及び保留アイコン表示領域281が表示されていないが、表示されていてもよい。また、特図1での大当りに係る大当り遊技の終了後は、99回の図柄変動表示が終了するまで電サポ状態であり、特図2の小当り確率は約1/5であるので、次回の大当りがほぼ確約されている。そのため、装飾図柄表示装置208では、次回の大当りが待機されていることを示唆する「次回待機中 電チューを狙え！」の文字が表示され、遊技者に期待感を持たせている。

【0326】

その後、図24(b)に示すように、普通図柄表示装置210が当りを示す「普図A」で停止表示し、第2特図始動口232の羽根部材232aが開放し、第2特図始動口232に3つの遊技球が入賞し、その後、最初の第2特図始動口232への入賞に基づく特図2の図柄変動表示が行われている様子が示されている。具体的には、第2特図始動口232には3つの遊技球が入賞したが、そのうちの1つが消化されて図柄変動表示が開始されているので、特図2保留ランプ220は、保留ランプが2つ点灯し、装飾図柄表示装置208では、特図2の図柄変動表示にあわせて装飾図柄の変動表示が行われ、また、変動表示中の装飾図柄の右側に表示されている特図2の保留数の表示も「2」が表示されている。

【0327】

その後、図24(c)に示すように、装飾図柄表示装置208では、「装飾7ー装飾7ー装飾7」の装飾図柄の組合せで停止表示し、16R大当りとなるチャンスが到来したことが報知される。また、第2特図表示装置214では、16R大当りとなる可能性のある小当りを示す「特図A」で停止表示している。なお、図24(c)に示すタイミングでは、特図2保留ランプ220の保留ランプが4つ点灯しており、特図2の保留数が4つであることが示されている。

【0328】

すると、図24(d)に示す装飾図柄表示装置208では、遊技盤200を模した画像が表示され、矢印でV領域RVを示すとともに、「右打ちでV狙え！」という文字表示が表示され、V領域RVへの遊技球の通過を促進する演出が開始される。その後、開閉機構SH1及びSH2がそれぞれ開放し、遊技球がV領域RVを通過可能となる。なお、開閉機構SH1は、所定時間(例えば、10秒)が経過するか所定個数(例えば、10個)の遊技球が入球するまで開放し、開閉機構SH2は、所定時間(例えば、5秒)が経過するまで開放するが、開放時間や入球個数については適宜設定することができる。

【0329】

10

20

30

40

50

その後、図 2 4 (e) に示すタイミングで、V 領域 R V に遊技球が通過すると、大当たりとなり、図 2 4 (f) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、大当たり開始演出が行われる。大当たり開始演出が開始されると、ウェディングドレス姿のマチ子先生（ウェディングマチ子先生）のキャラクタ M C K が 4 匹のコパンダとともに大当たりを祝福する演出が行われる。また、この演出例では、大当たりの開始の報知として「超大当たり！」の文字が表示されており、特図 2 の保留内に小当たり（すなわち、1 6 R 大当たり又は 8 R 大当たりのトリガーとなる小当たり）が含まれていることを示唆している。すなわち、保留連チャンの先読み予告（保留予告）が行われている。

【0330】

図 2 4 (g) では、大当たり遊技が開始され、2 ラウンド目に移行した様子が示されている。本実施形態では、小当たりが発生して開閉機構 S H 1 , S H 2 が開放し、V 領域 R V を遊技球が通過して大当たりが発生すると、当該開閉機構 S H 1 が開閉する遊技が 1 ラウンド目となり、大当たりとなって移行するラウンドが 2 ラウンド目となる。図 2 4 (g) に示すように、2 ラウンド目に移行すると、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、表示画面の左上隅部に獲得賞球数が表示され、初回大当たり（この演出例では、前回の大当たり）からの獲得賞球数を示す「1 3 5 0 p t」が表示されている。また、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示画面の中央上部には、現在のラウンド数である「2 R」が表示されている。

【0331】

また、装飾図柄表示装置 2 0 8 の右下部分に「引換券 1 0 枚で福引券 1 枚 G E T !」の文字表示とともに、その下方に引換券の獲得数が表示されている。図 2 4 (g) に示すタイミングでは、大当たり遊技が開始してから一般入賞口 2 2 6 b への入賞は未だないので、引換券のアイコンの下方に示す獲得数の表示は「0 / 1 0」となっている。

【0332】

その後、遊技が進行し、引換券を 9 枚獲得した状態で一般入賞口 2 2 6 b に遊技球が入賞すると、図 2 4 (h) に示すように、引換券の獲得数の表示が「1 0 / 1 0」となるとともに、福引券 F B K が 1 枚表示され、福引券 F B K を 1 枚獲得したことが示されている。なお、図 2 4 (h) に示すタイミングでは、可変入賞口 2 4 6 に遊技球が 6 球入賞したため、獲得賞球数の表示は「1 4 4 0 p t」となっている。また、この演出例では、一般入賞口 2 2 6 b への遊技球の入賞に応じて赤色のフラッシュのエフェクト E F 1 が表示されている。すなわち、赤色のフラッシュのエフェクト E F 1 の表示により、保留予告が行われている。なお、本実施形態では、赤色のフラッシュのエフェクト E F 1 の表示による保留予告は、特図 2 の保留内に小当たりが含まれていない場合にも実行される場合があり、特図 2 の保留内に小当たりが含まれていない場合よりも特図 2 の保留内に小当たりが含まれている場合の方が保留予告が発生しやすくなっている。したがって、赤色のフラッシュのエフェクト E F 1 の表示による保留予告が発生するほど保留連チャンの期待度が高まる。

【0333】

その後、8 ラウンド目の遊技が行われている状態で遊技球が一般入賞口 2 2 6 b に入賞すると、図 2 4 (i) に示すように、遊技球の入賞に応じて赤色のフラッシュのエフェクト E F 1 が表示され、保留予告が行われている。また、図 2 4 (i) に示すタイミングでは、福引券 F B K が 5 枚表示されており、5 枚表示されている福引券 F B K のうちの 4 枚がランクアップしている。また、引換券は、8 枚獲得しており、引換券の獲得数の表示が「8 / 1 0」となっている。また、図 2 4 (i) に示すタイミングでは、大当たり遊技が開始してから可変入賞口 2 4 6 に遊技球が 6 4 球入賞したため、獲得賞球数の表示は「2 3 1 0 p t」となっている。

【0334】

その後、上述した要領で大当たりラウンドが消化され、1 6 ラウンド目が終了して大当たり遊技が終了すると、図 2 4 (j) に示すように、大当たり終了演出が開始される。その後は、図 2 3 (a) ~ 同図 (h) に示す要領で、大当たり終了演出としての「B G M 福引チャンス」の演出が行われる。

【0335】

「BGM福引チャンス」の演出が終了すると、この演出例では、図24(k)に示すように、大当たり終了演出の最後の演出として、コパンダのキャラクタが中央に移動し、「時短1回チャンス 電チューをよく狙ってね」の文字が表示され、時短状態に移行することを報知している。これは、特図2で小当たりが発生した後にV領域RVを遊技球が通過して発生した大当たりに係る大当たり遊技の終了後は時短状態に移行するが、1回の図柄変動表示が終了すると時短状態が終了するため、この点で特図1で大当たりとなった大当たり遊技の終了後に移行する時短状態とは異なっている。したがって、特図2で小当たりが発生した後にV領域RVを遊技球が通過して発生した大当たりに係る大当たり遊技の終了後は、1回目の図柄変動表示中においてのみ第2特図始動口232の羽根部材232aが開放しやすくなり、消化されて1つだけ空いている保留が満タンとなりやすくなるため、実質的に特図2による図柄変動表示を5回だけ実行することができ、すなわち、約1/5で小当たりする恩恵を5回だけ受けることができる。

10

【0336】

大当たりが終了した後、図24(k)に続く図25(a)では、特図2の図柄変動表示が開始し、装飾図柄表示装置208の左上隅部に表示されている装飾図柄の変動表示も開始している。また、図25(a)に示す状態では、特図1は停止表示されている状態であり、装飾図柄表示装置208の右上隅における第4図柄表示領域284では、その旨を示すように、特図1の図柄も点灯表示されている。一方、特図2及び普図は変動表示中であり、第4図柄表示領域284では、その旨を示すように、特図2及び普図の図柄がそれぞれ点滅表示されている。また、特図2保留ランプ220では特図2が1つ消化されて保留ランプが3つ点灯しており、特図2の保留数が3つであることが示され、普図保留ランプ216では保留ランプが3つ点灯しており、普図保留数が3つであることが示されている。

20

【0337】

なお、特図2での小当たりに起因する大当たりに係る大当たり遊技の終了後は、1回の図柄変動表示が終了するまで電サポ状態であり、特図2の小当たり確率は約1/5であるので、次回の大当たり（すなわち、保留連チャン）は保証されていない。そのため、装飾図柄表示装置208では、次回の大当たり獲得を激励するために「時短1回チャンス 電チューを狙え！」の文字が表示され、遊技者に保留連チャンに対する期待を持たせることができる場合がある。

【0338】

その後、普図の変動表示が終了し、図25(b)に示すように、普通図柄表示装置210が当たりを示す「普図A」で停止表示すると、第2特図始動口232の羽根部材232aが開放中であることを示す「電チュー開放中 電チューを狙え！」の文字を表示した後に、第2特図始動口232の羽根部材232aが開放し、第2特図始動口232に遊技球が入賞しやすくなる。なお、図25(b)に示すタイミングでは、第2特図始動口232の羽根部材が232aが開放した後、第2特図始動口233に遊技球が1つ入賞し、特図2の保留が満タンになった様子が示されている。

30

【0339】

その後、図25(c)に示すように、特図2による1回目の図柄変動表示が終了すると、電サポ状態が終了した旨を示す「電チューチャージ完了！」の文字が表示され、電サポ状態から通常遊技状態（普図低確率状態）に移行する。このとき、表示画面の右上隅部に表示されていた右打ち表示も消去される。

40

【0340】

その後、例えば、特図2の保留に小当たり（この演出例では、特図2の2つ目の保留に16R大当たりとなる可能性のある小当たり）が含まれていた場合には、図25(d)に示すように、装飾図柄表示装置208では、「装飾7ー装飾7ー装飾7」の装飾図柄の組合せで停止表示し、16R大当たりとなったことが報知される。また、第2特図表示装置214では、16R大当たりとなる可能性のある小当たりを示す「特図A」で停止表示している。このとき、表示画面の右上隅部に右打ち表示が再び表示される。なお、図25(d)に示すタイミングでは、特図2保留ランプ220の保留ランプが2つ点灯しており、特図2の保留

50

数が2つであることが示されている。その後は、例えば、図24(d)以降に示す要領で遊技が進められることとなる。

【0341】

このように、本実施形態では、一般入賞口226bに入賞したことにより実行される保留予告及び「BGM福引チャンス」の演出における福引を大当り遊技中において実行するようにしたが、大当り遊技中に限らず、図柄変動表示の実行中に実行するようにしてもよく、例えば、図柄変動表示の実行中に一般入賞口226bに入賞することで実行中の図柄変動表示に関する大当り予告や先読み予告を実行するとともに、その後のタイミングで設定示唆をする演出を実行するようにしてもよく、より具体的には、当該図柄変動表示の実行中における後のタイミングや、当該図柄変動表示の停止表示時や、次の図柄変動表示中や、その後の大当り遊技中等のタイミングで設定示唆をする演出を実行するようにしてもよい。また、図柄変動表示中以外にも、例えば、図柄変動表示が行われていない待機状態において実行するようにしてもよい。

10

【0342】

また、本実施形態では、大当り遊技中において、一般入賞口226bへの遊技球の入賞を契機とした先読み予告（予告演出）及び「BGM福引チャンス」演出における福引（設定示唆演出）を実行するようにしたが、他の条件が成立することにより予告演出及び設定示唆演出が実行されやすくなるようにしてもよく、例えば、前回の大当り終了から大当りが発生することなく所定回転数（例えば、500回転）の図柄変動表示が実行された場合に予告演出及び設定示唆演出が実行されやすくなるようにしてもよい。また、複数の条件が成立することによりこれらの演出が実行されるようにしてもよく、例えば、一般入賞口226bと他の入賞口（例えば、一般入賞口226a）の両方へ入賞することでこれらの演出が実行されるようにしてもよい。また、本実施形態では、一般入賞口226bへの遊技球の入賞を契機としてこれらの演出を実行するようにしたが、例えば、遊技者の操作に応じてこれらの演出が実行されるようにしてもよく、例えば、演出ボタン136の操作を促す演出の実行中に演出ボタン136が操作された場合にこれらの演出が実行されるようにしてもよい。

20

【0343】

図26は、本実施形態のパチンコ機100の装飾図柄表示装置208を中心とした別の演出例を段階的に示す図である。なお、図26では、装飾図柄表示装置208、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214、普通図柄表示装置210、特図1保留ランプ218、特図2保留ランプ220、および普図保留ランプ216の図示を省略している。

30

【0344】

図26は、図22～図23に示す大当り遊技における演出の別の演出例を示すものであって、例えば、遊技者が変則打ち等したことにより、大当り遊技中に一般入賞口226bへ1球も入賞しなかった場合の演出例を示している。

【0345】

図26(a)に示す装飾図柄表示装置208では、特図1の図柄変動表示において8ラウンド大当たりとなった後、大当り開始演出が行われている様子が示されている。大当り開始演出が開始されると、ウェディングドレス姿のマチ子先生（ウェディングマチ子先生）のキャラクタMCKが4匹のコパンダとともに大当りを祝福する演出が行われる。また、大当り開始演出が開始すると、表示画面の右上隅部には、遊技者に右打ちを促進する右打ち表示が表示される。

40

【0346】

図26(b)では、大当り遊技が開始され、1ラウンド目に移行した様子が示されている。1ラウンド目に移行すると、装飾図柄表示装置208では、表示画面の左上隅部に表示されている大当り図柄の下方に初回大当りからの獲得賞球数が表示されている。図26(b)に示すタイミングでは、可変入賞口234へ1球の遊技球が入賞したことにより、15球の賞球を獲得した旨を示す「0015pt」が表示されている。また、装飾図柄表示装置208の表示画面の中央上部には、現在のラウンド数である「1R」が表示されて

50

いる。

【0347】

また、この演出例では、大当たり遊技中において、例えば、遊技者が変則打ち等を行ったり、球詰まり等によって、一般入賞口226bに1球も遊技球が入賞しておらず、そのため、引換券の獲得数は「0/10」を示しており、引換券が1枚も獲得していない様子が示されている。その後は、図26(b)～同図(g)に示すように、一般入賞口226bに1球も遊技球が入賞しないまま8ラウンド目まで大当たり遊技が消化されていく。

【0348】

その後、最終ラウンドである8ラウンド目が終了すると、図26(h)に示す装飾図柄表示装置208では、白色の福引券FBKが5枚表示され、すなわち、5回の福引を行うことができることが報知される。この演出例では、最大5回の福引を「BGM福引チャンス」の演出において実行するが、福引券FBKの枚数が最大回数(5回)に対応する枚数に満たない場合には、最大回数の福引ができるように、不足分が補充される。なお、図26(h)に示すタイミングで福引券FBKの補充が行われることなく、後述する図26(i)に示す大当たり終了演出が開始されるようにしてもよい。

【0349】

その後、8ラウンド目が終了して大当たり遊技が終了すると、図26(i)に示すように、大当たり終了演出が開始される。図26(i)に示す装飾図柄表示装置208では、コパンダのキャラクタが出現し、「このあとはBGM福引チャンスだよ!」の文字が表示され、大当たり終了演出として「BGM福引チャンス」の演出が行われることを報知している。

【0350】

図26(j)では、「BGM福引チャンス」の演出が開始している様子が示されている。「BGM福引チャンス」の演出が開始すると、図26(j)に示すように、装飾図柄表示装置208の表示画面の左側にコパンダのキャラクタが表示されるとともに、表示画面の右側には、回転抽選器GRGRが表示される。また、回転抽選器GRGRの上方には「あと5回」の文字が表示されており、獲得した福引券FBKの枚数だけくじ引きを行うことができることが報知されている。今回は、引換券による福引券FBKの獲得はないが、最終ラウンドの終了時点で、福引券FBKが5枚補充されたので、5回の福引を行うことができる。

【0351】

その後、回転抽選器GRGRが反時計方向に回転すると、図26(k)に示すように、回転抽選器GRGRから抽選球PONが出現し、受皿に落下する態様の表示が行われる。図26(k)に示す演出例では、回転抽選器GRGRから白色の抽選球PONが出現するとともに、回転抽選器GRGRの上方では、「残念!ハズレ」の文字が表示され、抽選にはずれたことが報知される。すると、装飾図柄表示装置208の中央上部には、楽曲名ではなく「ハズレ」と書かれたカード(ハズレカード)が表示される。ハズレカードが表示された場合は、何らの特典はなく、したがって演奏可能な楽曲のリストアップは行われない。この演出例では、福引券FBKが白色の表示態様である場合は、赤色の表示態様である場合よりもはずれが出やすくなっている。その後は、例えば、図23(c)～同図(g)に示す要領で「BGM福引チャンス」の演出が行われる。

【0352】

その後、図26(l)に示す装飾図柄表示装置208では、5回目の福引が行われている様子が示されている。すなわち、装飾図柄表示装置208では、回転抽選器GRGRから抽選球PONが出現し、受皿に落下する態様の表示が行われる。図26(l)に示す演出例では、回転抽選器GRGRから青色の抽選球PONが出現するとともに、回転抽選器GRGRの上方では、「おいしい!3等賞」の文字が表示され、3等賞に当選したことが報知される。すると、縦列に並べられた楽曲カードの最下位置に3等賞の楽曲カードが表示される。図26(l)に示す演出例では、3等賞に当選したことにより「曲EFG」という楽曲が記載された楽曲カードを獲得したことが報知されている。この「曲EFG」は、以前に出現済みの曲であるため、「NEW!!」の文字は付加されていない。

10

20

30

40

50

【0353】

上述したようにしてくじが全て終了すると、図26(m)に示すように、大当たり終了演出の最後の演出として、コパンダのキャラクターが中央に移動し、「次回待機中 電チューを狙ってね」の文字が表示され、時短状態に移行することを報知している。その後、大当たり終了演出が終了すると、時短状態に移行する。

【0354】

このように、この演出例では、福引券が獲得できなかった場合でも、不足分が補充されるので、福引演出を十分に楽しむ機会を逸することにより、遊技者が落胆するのを抑制することができる場合がある。

【0355】

また、大当たり終了演出の実行時間は、予め決まった時間だけ実行されるので、この演出例によれば、福引券が獲得できなかった場合でも不足分を補充して福引を実行することで効果的な演出を行うことができる場合がある。

【0356】

また、本実施形態では、全ての大当たりに係る大当たり遊技の終了後に「BGM福引チャンス」の演出を行うようにしたが、一部の大当たりにおいてのみ実行するようにしてもよい。

【0357】

また、この演出例では、福引券FBKを獲得することにより選択可能な曲目を増加させるための福引や、設定示唆の演出を行うようにしたが、例えば、福引により、大当たり予告（先読み予告）を行ってもよい。また、福引により、大当たり予告、設定示唆、選択可能な曲目の増加のうちの少なくとも一つの機能を含んでいればよい。

【0358】

また、大当たり遊技において一般入賞口226bに入賞することにより福引券FBKが獲得され、当該獲得した福引券FBKにより実行された福引の結果と、大当たり遊技中において福引券FBKを最大数獲得されず、あるいは、1枚も福引券FBKが獲得されずに、福引券FBKが補充された場合において、当該補充された福引券FBKにより実行された福引の結果とが異なるようにしてもよく、例えば、獲得した福引券FBKによる福引が行われた場合の方が、補充された福引券FBKによる福引が行われた場合よりも、新曲が付与されやすいようにし、その結果、設定示唆が行われる機会が得られやすいようにしてもよい。

【0359】

図27は、本実施形態のパチンコ機100の装飾図柄表示装置208を中心とした別の演出例を段階的に示す図である。なお、図27では、装飾図柄表示装置208、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214、普通図柄表示装置210、特図1保留ランプ218、特図2保留ランプ220、および普図保留ランプ216の図示を省略している。

【0360】

図27(a)に示す装飾図柄表示装置208には、「装飾4ー装飾1ー装飾7」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。また、図27(a)に示す状態では、特図1、特図2及び普図のいずれも停止表示されている状態であり、装飾図柄表示装置208の右上隅における第4図柄表示領域284では、その旨を示すように、いずれの図柄も点灯表示されている。

【0361】

さらに、図27に示す制御状態（遊技状態）は、非電サボ状態（非時短状態）であるので、変動アイコン表示領域280の左横に特図1の保留アイコン表示領域281が設けられている。

【0362】

図27(a)には、特図1の保留アイコン表示領域281に3つの特図1の保留アイコンh11、h12、h13が表示されており、これら3つの特図1の保留アイコンh11～h13はいずれも、デフォルトの表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）で表示されている。すなわち、特図1のデフォルトの保留アイコンは、丸形の保留アイコンであ

10

20

30

40

50

る。

【0363】

図27(b)では、特図1の保留アイコンh11, h12, h13がそれぞれ移動アニメーションにより移動表示され、第1の保留アイコンh11の表示位置にあった保留アイコンが変動アイコン表示領域280に移動して変動アイコンh0となり、第2の保留アイコンh12の表示位置にあった保留アイコンが特図1の第1の保留アイコンh11となり、第3の保留アイコンh13の表示位置にあった保留アイコンが特図1の第2の保留アイコンh12となる。その後、装飾図柄の変動表示が開始される。

【0364】

図27(c)に示す装飾図柄表示装置208では、変動表示中の装飾図柄が表示画面の左上隅部に移動するとともに、縮小して表示され、杖を持った神様のキャラクターKGGが登場するとともに、「緊急ミッション」「始動口に余分に入賞させると福引券ゲットのチャンス!」の文字が表示され、ミッション演出が開始されることを報知している。このミッション演出は、図柄変動表示中において発生する場合があるミッションであり、所定期間(例えば、20秒間)において、特図1の保留を満タンにした状態で特図1始動口230に遊技球を入賞させると、福引券が獲得できるミッションである。すなわち、保留満タンの状態で始動入賞させる毎に福引券が1枚ずつ獲得することができるようになっている。獲得した福引券は、例えば、その後に大当たりが発生した場合に実行される「BGM福引チャンス」において獲得した福引券の枚数の福引を行うことができるようになっている。なお、この演出例では、ミッション実行中の残り時間を表示していないが、例えば、残り時間をゲージ等により表示して遊技者に報知するようにしてもよい。

【0365】

図27(d)では、ミッションが開始した後で特図1始動口230に遊技球が2つ入賞し、保留満タンとなった様子が示されている。そして、図27(e)に示すタイミングで特図1始動口230に遊技球が入賞すると、図27(f)に示すように、福引券FBKが1枚獲得され、表示画面の右下隅部に表示される。図27(g)は、ミッション演出の期間中に2つの遊技球が特図1始動口230に引き続き入賞したため、福引券FBKがさらに2枚獲得した様子が示されている。その後、ミッション演出の期間が終了すると、左上隅部に小さく表示されていた変動中の装飾図柄が、表示画面の中央に移動して拡大表示される。このとき、表示画面の左上隅部に、「F=3」と表示され、獲得した福引券FBKの枚数を簡略表示している。

【0366】

その後、この演出例では、図27(i)に示すように、例えば、リーチ演出を経て、最終的に「装飾7ー装飾7ー装飾7」の16ラウンドの大当たりの装飾図柄の組み合わせで停止表示している。この演出例では、ミッション演出が実行中の図柄変動表示に関する大当たり予告として機能しているが、先読み予告として実行されてもよいし、大当たり予告とは何らの関係もない演出であってもよい。なお、ミッション演出が行われて福引券FBKを獲得した図柄変動表示ではずれの結果となった場合には、獲得した福引券FBKが消滅するようにしてもよいし、大当たりとなるまで引き続き獲得した福引券FBKが保持された状態となるようにしてもよい。

【0367】

図27(j)に示す装飾図柄表示装置208では、特図1の図柄変動表示において16ラウンド大当たりとなった後、大当たり開始演出が行われている様子が示されている。大当たり開始演出が開始されると、ウェディングドレス姿のマチ子先生(ウェディングマチ子先生)のキャラクターMCKが4匹のコバンダとともに大当たりを祝福する演出が行われる。また、大当たり開始演出が開始すると、表示画面の右上隅部には、遊技者に右打ちを促進する右打ち表示が表示される。

【0368】

図27(k)では、大当たり遊技が開始され、1ラウンド目に移行した様子が示されている。1ラウンド目に移行すると、装飾図柄表示装置208では、表示画面の左上隅部に表

示されている大当たり図柄の下方に初回大当たりからの獲得賞球数が表示されている。図 2 7 (k) に示すタイミングでは、可変入賞口 2 3 4 へ 1 球の遊技球が入賞したことにより、1 5 球の賞球を獲得した旨を示す「0 0 1 5 p t」が表示されている。また、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示画面の中央上部には、現在のラウンド数である「1 R」が表示されている。

【0 3 6 9】

また、この演出例では、保持されていた福引券 F B K が表示画面の右下隅部に再度表示されるとともに、コパンダのキャラクタが出現し、「福引やるよ」の文字が表示され、「B G M 福引チャンス」の演出が開始されることが報知されている。この演出例では、大当たり遊技の終了後ではなく、大当たり遊技中に「B G M 福引チャンス」の演出を実行する例を示している。

10

【0 3 7 0】

図 2 7 (l) は、1 ラウンド目の実行中の様子が示されている。「B G M 福引チャンス」の演出が開始すると、図 2 7 (l) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示画面の左側にコパンダのキャラクタが表示されるとともに、表示画面の右側には、回転抽選器 G R G R が表示される。また、回転抽選器 G R G R の上方には「あと 3 回」の文字が表示されており、獲得した福引券 F B K の枚数だけくじ引きを行うことができることが報知されている。なお、図 2 7 (l) に示すタイミングでは、可変入賞口 2 3 4 へ 3 球の遊技球が入賞したことにより、獲得賞球数の表示として、4 5 球の賞球を獲得した旨を示す「0 0 4 5 p t」が表示されている。

20

【0 3 7 1】

その後、回転抽選器 G R G R が反時計方向に回転すると、図 2 7 (m) に示すように、回転抽選器 G R G R から抽選球 P O N が出現し、受皿に落下する態様の表示が行われる。図 2 7 (m) に示す演出例では、回転抽選器 G R G R から赤色の抽選球 P O N が出現するとともに、回転抽選器 G R G R の上方では、「すごいで！ 1 等賞」の文字が表示され、1 等賞に当選したことが報知される。すると、装飾図柄表示装置 2 0 8 の中央上部に、楽曲名が記載された 1 等賞の表示態様の楽曲カードが表示される。図 2 7 (m) に示す演出例では、1 等賞に当選したことにより「曲 A O B」という楽曲が記載された楽曲カードを獲得したことが報知されている。また、図 2 7 (m) に示すように、獲得した楽曲カードの右上に「N E W !!」の文字が付加されており、新たに選曲可能な楽曲（新曲）が増加したことを報知している。このように、本実施形態では、大当たり遊技において楽曲を追加する演出を行うとともに、設定示唆を行うことができるので、大当たり遊技をより一層盛り上げるとともに、遊技に期待感を持たせることができる場合がある。なお、図 2 7 (m) に示すタイミングでは、1 ラウンド目の実行中であり、可変入賞口 2 3 4 へ 5 球の遊技球が入賞したことにより、獲得賞球数の表示として、7 5 球の賞球を獲得した旨を示す「0 0 7 5 p t」が表示されている。

30

【0 3 7 2】

続いて、図 2 7 (n) に示すように、回転抽選器 G R G R の上方には「あと 2 回」の文字が表示されており、残り 2 回のくじ引きを行うことが報知されている。また、回転抽選器 G R G R では、反時計回りに回転しており、2 回目のくじ引きが行われている。なお、図 2 7 (n) に示すタイミングでは、2 ラウンド目の実行中であり、可変入賞口 2 3 4 へ 1 2 球の遊技球が入賞したことにより、獲得賞球数の表示として、1 8 0 球の賞球を獲得した旨を示す「0 1 8 0 p t」が表示されている。

40

【0 3 7 3】

その後、図 2 7 (o) に示すように、回転抽選器 G R G R から抽選球 P O N が出現し、受皿に落下する態様の表示が行われる。図 2 7 (o) に示す演出例では、回転抽選器 G R G R から緑色の抽選球 P O N が出現するとともに、回転抽選器 G R G R の上方では、「やったね！ 2 等賞」の文字が表示され、2 等賞に当選したことが報知される。すると、装飾図柄表示装置 2 0 8 の中央上部に、2 等賞の楽曲カードが表示される。図 2 7 (o) に示す演出例では、2 等賞に当選したことにより「曲 A B C」という楽曲が記載された楽曲カ

50

ードを獲得したことが報知されている。この「曲 A B C」は、以前に出現済みの曲であるため、「N E W ! !」の文字は付加されていない。なお、図 2 7 に示すタイミングでは、2 ラウンド目の実行中であり、可変入賞口 2 3 4 へ 1 8 球の遊技球が入賞したことにより、獲得賞球数の表示として、2 7 0 球の賞球を獲得したことを示す「0 2 7 0 p t」が表示されている。

【0 3 7 4】

その後、上述した要領で「B G M 福引チャンスの演出」が繰り返し実行された後、福引券 F B K を全て消化して福引が全て終了すると、図 2 7 (p) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、表示画面の下方に「福引おわり」の文字が表示され、「B G M 福引チャンス演出」が終了したことが報知されるとともに、その上方に獲得した楽曲カードが表示される。なお、図 2 7 (p) に示すタイミングでは、5 ラウンド目の実行中であり、可変入賞口 2 3 4 へ 4 3 球の遊技球が入賞したことにより、獲得賞球数の表示として、6 4 5 球の賞球を獲得したことを示す「0 6 4 5 p t」が表示されている。その後は、1 6 ラウンド目が消化されるまで所定の大当たり演出が実行される。

【0 3 7 5】

上述したようにして大当たり遊技が終了すると、この演出例では、図 2 7 (q) に示すように、大当たり終了演出が開始される。この演出例における大当たり終了演出では、コパンダのキャラクタが中央に出現し、「次回待機中 電チューを狙ってね」の文字が表示され、時短状態に移行することを報知している。

【0 3 7 6】

本実施形態では、いわゆる 1 種 2 種混合機に適用したが、確変図柄で大当たりした場合に当該大当たりに係る大当たり遊技の終了後に確変状態に移行する遊技機にも適用可能であることは言うまでもない。この場合、設定毎に特図低確率状態及び特図高確率状態における大当たり確率がそれぞれ異なるようにしてもよい。

【0 3 7 7】

また、本実施形態では、設定示唆として、高設定である可能性を示唆するようにしたが、設定が変更され、かつ、高設定である可能性を示唆するようにしてもよいし、設定が変更され、かつ、前日から設定が高設定に変更されたことを示唆するようにしてもよい。

【0 3 7 8】

また、本実施形態では、特定の変動パターン（変動時間）が選択された場合に、チャンス目により設定示唆を行うようにしたが、変動パターンの種類により設定示唆を行う確率が異なるように設定してもよい。また、例えば、役物比率に応じて設定示唆の出現率が変化するようにしてもよく、例えば、役物比率が低いほど設定示唆が行われやすくなるようにしてもよいし、役物比率が高いほど設定示唆が行われやすくなるようにしてもよい。

【0 3 7 9】

また、例えば、エラーの発生頻度に関連して設定示唆の実行確率が変化するようにしてもよく、具体的には、役物比率や連続役物比率が規定の比率をオーバーすることによる入賞率エラーや、遊技盤 2 0 0 の遊技領域 1 2 4 上で大量の遊技球が球詰まりする異常が発生した場合に設定示唆の実行確率が変化するようにしてもよい。

【0 3 8 0】

また、イレギュラーな遊技が行われたことにより設定示唆の実行確率が変化するようにしてもよく、例えば、小当たりが発生して開閉機構 S H 1 , S H 2 が開放したにもかかわらず V 領域 R V に遊技球が通過しなかった場合や、可変入賞口 2 3 4 が開放した後、閉鎖条件である所定個数（例えば、1 0 個）の遊技球が入賞することなく、別の閉鎖条件である開放時間（例えば、3 0 秒）が経過した場合に、設定示唆の実行確率が低下する（あるいは、高くなる）ようにしてもよい。

【0 3 8 1】

また、本実施形態では、設定示唆として図柄停止表示時にチャンス目を表示するようにしたが、他のタイミングで設定示唆を行うようにしてもよく、例えば、大当たり終了時や、連チャン終了時や、図柄変動表示の開始時や、履歴表示において実行するようにしてもよ

10

20

30

40

50

い。

【0382】

また、本実施形態において示した設定示唆の演出は、遊技者に高設定であることに対する期待感を持たせるものとしているが、例えば、高設定確定（あるいは、最高設定確定）であることを示唆する演出を行ってもよいし、或る設定以上が確定（例えば、6段階設定では、設定4以上確定）であることを示唆する演出を行ってもよい。本実施形態では、高設定であることや設定変更が行われたことを示唆する演出を行うものであるが、低設定であることを直接的に示唆するものではない。

【0383】

また、本実施形態では、図柄変動表示における装飾図柄によるチャンス目の組み合わせによる設定示唆演出や、大当り遊技中における「BGM福引チャンス」の演出における福引の結果により設定示唆を行っているが、他の演出により設定示唆を行ってもよく、例えば、保留アイコンの表示態様を白点滅の表示態様（先読み予告あるいはガセの表示態様）で表示する場合があります、白点滅の表示態様で保留アイコンが表示される頻度が高いほど、設定が示唆されるようにしてもよい。この場合において、ガセの表示態様としての白点滅の表示態様を設定示唆の表示態様とすることができる場合がある。

【0384】

以上の記載では、

『複数の演出を実行可能な演出手段〔例えば、装飾図柄表示装置208等〕を備えた遊技台であって、

前記遊技台は、ぱちんこ機〔例えば、パチンコ機100等〕であり、

設定変更操作が受け付けられた場合に、複数の設定からいずれか一つの設定が選択され〔例えば、図6に示す主制御部メイン処理の設定変更処理（ステップS117）において、設定変更ボタン194の押下操作により複数の設定からいずれか一つに設定可能である等〕、

前記複数の演出のうちの一の演出は、第一の演出〔例えば、図27（h）に示す赤色のフラッシュのエフェクトEF1による保留予告等〕であり、

前記複数の演出のうちの一の演出は、第二の演出〔例えば、図23（a）～同図（h）に示す「BGM福引チャンス」の演出等〕であり、

前記第一の演出は、或る事象〔例えば、大当り遊技中における一般入賞口226bへの遊技球の入賞等〕が発生すると実行が開始される場合がある演出であり、

前記第二の演出は、前記或る事象が発生すると実行が開始される場合がある演出であり、

前記第一の演出と前記第二の演出では実行が開始する時期が異なっており、

前記第一の演出と前記第二の演出のうち少なくとも一方の演出は、選択された前記設定を示唆する演出を含む演出である〔例えば、「BGM福引チャンス」の演出において、新曲の出現のしやすさやランクの高い楽曲カードの出現のしやすさにより設定示唆を行っている等〕、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【0385】

従来遊技台によれば、演出手段に改良の余地があったが、この遊技台によれば、演出手段に特徴を持った遊技台を提供することができる。

【0386】

また、この遊技台によれば、楽しませる曲面を増やすことができる場合がある。

【0387】

ここで、演出手段は、複数の演出のみを実行可能であってもよいし、複数の演出以外にも実行可能なものがある場合もある。また、演出手段は、複数の演出を必ず実行するものでもよいし、複数の演出を実行しない場合がある場合もある場合もある。

【0388】

また、設定変更操作が受け付けられた場合に、複数の設定からいずれか一つの設定のみが選択されてもよいし、設定変更操作が受け付けられた場合に、複数の設定からいずれか一つの設定以外の設定も選択されてもよい。また、設定変更操作が受け付けられた場合に、複数の設定からいずれか一つの設定が必ず選択されてもよいし、設定変更操作が受け付けられた場合に、複数の設定からいずれか一つの設定が選択されない場合があってもよい。

【0389】

また、設定変更操作が受け付けられた場合にのみ、複数の設定からいずれか一つの設定が選択されてもよいし、設定変更操作が受け付けられた場合以外の場合にも、複数の設定からいずれか一つの設定が選択されてもよい。

10

【0390】

また、第一の演出は、或る事象のみが発生すると実行が開始される場合があるものであってもよいし、或る事象以外の事象が発生すると実行が開始される場合があるものであってもよい。また、第一の演出は、或る事象が発生すると必ず実行が開始されるものであってもよいし、或る事象が発生すると実行が開始されない場合があるものであってもよい。

【0391】

また、第二の演出は、或る事象のみが発生すると実行が開始される場合があるものであってもよいし、或る事象以外の事象が発生すると実行が開始される場合があるものであってもよい。また、第二の演出は、或る事象が発生すると必ず実行が開始されるものであってもよいし、或る事象が発生すると実行が開始されない場合があるものであってもよい。

20

【0392】

また、第一の演出と第二の演出では実行が開始する時期のみが異なってもよいし、第一の演出と第二の演出では実行が開始する時期以外も異なってもよい。また、第一の演出と第二の演出では実行が開始する時期が必ず異なってもよいし、第一の演出と第二の演出では実行が開始する時期が異なる場合があってもよい。

【0393】

また、第一の演出と第二の演出のうちの少なくとも一方の演出は、選択された設定を示唆する演出のみを含むものであってもよいし、第一の演出と第二の演出のうちの少なくとも一方の演出は、選択された設定を示唆する演出以外の演出も含むものであってもよい。また、第一の演出と第二の演出のうちの少なくとも一方の演出は、選択された設定を示唆する演出を必ず含むものであってもよいし、第一の演出と第二の演出のうちの少なくとも一方の演出は、選択された設定を示唆する演出を含まない場合があるものであってもよい。

30

【0394】

また、第一の演出と第二の演出のうちの少なくとも一方の演出は、選択された設定のみを示唆する演出を含むものであってもよいし、第一の演出と第二の演出のうちの少なくとも一方の演出は、選択された設定以外のものも示唆する演出を含むものであってもよい。また、第一の演出と第二の演出のうちの少なくとも一方の演出は、選択された設定を必ず示唆する演出を含むものであってもよいし、第一の演出と第二の演出のうちの少なくとも一方の演出は、選択された設定を示唆しない演出を含むものであってもよい。

40

【0395】

また、第一の演出と第二の演出のうちの一方の演出のみが、選択された設定を示唆する演出を含むものであってもよいし、第一の演出と第二の演出のうちの両方の演出が、選択された設定を示唆する演出を含むものであってもよい。

【0396】

また、『前記第一の演出と前記第二の演出のうちの少なくとも一方の演出は、先読み予告を含む演出である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0397】

50

この遊技台によれば、大当りに対する期待感を持たせることができる場合がある。

【0398】

ここで、第一の演出と第二の演出のうちの少なくとも一方の演出は、先読み予告のみを含むものであってもよいし、第一の演出と第二の演出のうちの少なくとも一方の演出は、先読み予告以外の演出も含むものであってもよい。また、第一の演出と第二の演出のうちの少なくとも一方の演出は、先読み予告を必ず含むものであってもよいし、第一の演出と第二の演出のうちの少なくとも一方の演出は、先読み予告を含まない場合があるものであってもよい。

【0399】

また、第一の演出と第二の演出のうちの一方の演出のみが、先読み予告を含むものであってもよいし、第一の演出と第二の演出のうちの両方の演出が、先読み予告を含むものであってもよい。

10

【0400】

また、『前記第一の演出と前記第二の演出のうちの少なくとも一方の演出は、実行中の図柄変動表示に関する予告を含む演出である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0401】

この遊技台によれば、大当りに対する期待感を持たせることができる場合がある。

【0402】

ここで、第一の演出と第二の演出のうちの少なくとも一方の演出は、実行中の図柄変動表示に関する予告のみを含むものであってもよいし、第一の演出と第二の演出のうちの少なくとも一方の演出は、実行中の図柄変動表示に関する予告以外の演出も含むものであってもよい。また、第一の演出と第二の演出のうちの少なくとも一方の演出は、実行中の図柄変動表示に関する予告を必ず含むものであってもよいし、第一の演出と第二の演出のうちの少なくとも一方の演出は、実行中の図柄変動表示に関する予告を含まない場合があるものであってもよい。

20

【0403】

また、第一の演出と第二の演出のうちの一方の演出のみが、実行中の図柄変動表示に関する予告を含むものであってもよいし、第一の演出と第二の演出のうちの両方の演出が、実行中の図柄変動表示に関する予告を含むものであってもよい。

30

【0404】

また、『前記或る事象とは、或る入賞口〔例えば、一般入賞口226b等〕への遊技球の入賞を少なくとも含む事象のことであり、

前記或る入賞口へ遊技球が入賞すると、前記第一の演出の実行が開始される場合があり〔例えば、図24(h)に示すように、大当り遊技中において一般入賞口226bに遊技球が入賞すると、赤色のフラッシュのエフェクトEF1が表示される等〕、

前記複数の演出のうちの一の演出は、第三の演出〔例えば、福引券FBKを獲得する演出等〕であり、

前記或る入賞口へ遊技球が入賞すると、前記第三の演出の実行が開始される場合があり〔例えば、図22(c)に示すように、大当り遊技中において一般入賞口226bに遊技球が入賞すると、福引券FBKが1枚獲得される等〕、

40

前記第三の演出は、前記第二の演出が実行される可能性があることを少なくとも示唆する演出である〔例えば、図23(a)～同図(h)に示すように、福引券FBKの枚数だけ福引を行うことができる等〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0405】

この遊技台によれば、入賞に対する演出効果を向上させることができる場合がある。

【0406】

50

ここで、或る入賞口へ遊技球が入賞すると、第一の演出の実行のみが開始される場合があってもよいし、或る入賞口へ遊技球が入賞すると、第一の演出の実行以外の演出の実行が開始される場合があってもよい。また、或る入賞口へ遊技球が入賞すると、第一の演出の実行が必ず開始されてもよいし、或る入賞口へ遊技球が入賞すると、第一の演出の実行が開始されない場合があってもよい。

【0407】

また、或る入賞口へ遊技球が入賞すると、第三の演出の実行のみが開始される場合があってもよいし、或る入賞口へ遊技球が入賞すると、第三の演出の実行以外の演出の実行が開始される場合があってもよい。また、或る入賞口へ遊技球が入賞すると、第三の演出の実行が必ず開始されてもよいし、或る入賞口へ遊技球が入賞すると、第三の演出の実行が開始されない場合があってもよい。

10

【0408】

また、第三の演出は、第二の演出が実行される可能性があることのみを示唆するものであってもよいし、第二の演出が実行される可能性があること以外のことも示唆するものであってもよい。また、第三の演出は、第二の演出が実行される可能性があることを少なくとも必ず示唆するものであってもよいし、第二の演出が実行される可能性があることを少なくとも示唆しない場合があるものであってもよい。

【0409】

また、『前記或る入賞口へ遊技球が入賞すると、前記第一の演出と前記第三の演出の両方の演出の実行が開始される場合がある〔例えば、図24(h)に示すように、大当たり遊技中に一般入賞口226bに入賞すると、赤色のフラッシュのエフェクトEF1の表示と福引券FBKの獲得の両方が行われている等〕、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

20

【0410】

この遊技台によれば、入賞に対する演出のバリエーションが増え、演出効果がさらに向上する場合がある。

【0411】

ここで、或る入賞口へ遊技球が入賞すると、第一の演出と第三の演出の両方の演出のみ実行が開始される場合があってもよいし、或る入賞口へ遊技球が入賞すると、第一の演出と第三の演出の両方の演出以外の演出の実行が開始される場合があってもよい。また、或る入賞口へ遊技球が入賞すると、第一の演出と第三の演出の両方の演出の実行が必ず開始されてもよいし、或る入賞口へ遊技球が入賞すると、第一の演出と第三の演出の両方の演出の実行が開始されない場合があってもよい。

30

【0412】

また、『前記第三の演出は、或る数の遊技球が前記或る入賞口へ入賞すると開始する演出である〔例えば、図22(b)～同図(c)に示すように、大当たり遊技中に一般入賞口226bへ遊技球が10球入賞すると福引券FBKが1枚獲得される等〕、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

40

【0413】

この遊技台によれば、入賞に対する意欲を促進させることができる場合がある。

【0414】

ここで、第三の演出は、或る数の遊技球が或る入賞口へ入賞した場合にのみ開始するものであってもよいし、或る数の遊技球が或る入賞口へ入賞した場合以外の場合にも開始するものであってもよい。また、第三の演出は、或る数の遊技球が或る入賞口へ入賞すると必ず開始するものであってもよいし、或る数の遊技球が或る入賞口へ入賞すると開始しない場合があるものであってもよい。

【0415】

また、『前記或る事象は、大当たり遊技の実行中において発生する場合がある事象であ

50

る、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【0416】

この遊技台によれば、大当り遊技の実行中における遊技性が向上する場合がある。

【0417】

ここで、或る事象は、大当り遊技の実行中においてのみ発生する場合があるものであってもよいし、大当り遊技の実行中以外においても発生する場合があるものであってもよい。また、或る事象は、大当り遊技の実行中において必ず発生するものであってもよいし、大当り遊技の実行中において発生しない場合があるものであってもよい。

10

【0418】

また、『前記複数の演出のうちの一の演出は、エンディング演出〔例えば、図22(h)～図23(i)に示す大当り終了演出等〕であり、

前記エンディング演出は、前記大当り遊技が終了した後で開始される演出であり、

前記第一の演出は、前記大当り遊技の実行中において実行が開始される場合がある演出であり〔例えば、図24(h)に示すように、大当り遊技中において一般入賞口226bに遊技球が入賞すると、赤色のフラッシュのエフェクトEF1が表示される等〕、

前記第二の演出は、前記エンディング演出の実行中において実行が開始される演出である〔例えば、図23(a)～同図(h)に示すように、大当り終了演出の実行中に「BGM福引チャンス」の演出が行われている等〕、

20

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【0419】

この遊技台によれば、落ち着いて注目できる期間に第二の演出を見ることができる場合がある。

【0420】

ここで、エンディング演出は、大当り遊技が終了した後でのみ開始されるものであってもよいし、大当り遊技が終了した後以外でも開始されるものであってもよい。また、エンディング演出は、大当り遊技が終了した後で必ず開始されるものであってもよいし、大当り遊技が終了した後で開始されない場合があるものであってもよい。

30

【0421】

また、第一の演出は、大当り遊技の実行中においてのみ実行が開始される場合があるものであってもよいし、大当り遊技の実行中以外において実行が開始される場合があるものであってもよい。また、第一の演出は、大当り遊技の実行中において必ず実行が開始されるものであってもよいし、大当り遊技の実行中において実行が開始されない場合があるものであってもよい。

【0422】

また、第二の演出は、エンディング演出の実行中においてのみ実行が開始されるものであってもよいし、エンディング演出の実行中以外においても実行が開始されるものであってもよい。また、第二の演出は、エンディング演出の実行中において必ず実行が開始されるものであってもよいし、エンディング演出の実行中において実行が開始されない場合があるものであってもよい。

40

【0423】

また、『前記或る事象は、図柄変動表示の実行中において発生する場合がある事象である、

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【0424】

この遊技台によれば、図柄変動表示中における遊技のバリエーションが増加して遊技性が向上する場合がある。

50

【0425】

ここで、或る事象は、図柄変動表示の実行中にのみ発生する場合があるものであってもよいし、図柄変動表示の実行中以外にも発生する場合があるものであってもよい。また、或る事象は、図柄変動表示の実行中に必ず発生するものであってもよいし、図柄変動表示の実行中に発生しない場合があるものであってもよい。

【0426】

また、『前記或る事象が発生して前記第一の演出と前記第二の演出の両方が実行される場合には、該第一の演出と該第二の演出の両方が同じ図柄変動表示の実行中に実行が開始される、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

10

【0427】

この遊技台によれば、演出が同じ図柄変動表示において複数行われるので、演出効果が向上する場合がある。

【0428】

ここで、或る事象が発生して第一の演出と第二の演出の両方が実行される場合には、第一の演出と第二の演出の両方が同じ図柄変動表示の実行中にのみ実行が開始されてもよいし、或る事象が発生して第一の演出と第二の演出の両方が実行される場合には、第一の演出と第二の演出の両方が同じ図柄変動表示の実行中以外にも実行が開始されてもよい。また、或る事象が発生して第一の演出と第二の演出の両方が実行される場合には、第一の演出と第二の演出の両方が同じ図柄変動表示の実行中に必ず実行が開始されてもよいし、或る事象が発生して第一の演出と第二の演出の両方が実行される場合には、第一の演出と第二の演出の両方が同じ図柄変動表示の実行中に実行が開始されない場合があってもよい。

20

【0429】

また、或る事象が発生して第一の演出と第二の演出の両方が実行される場合にのみ、第一の演出と第二の演出の両方が同じ図柄変動表示の実行中に実行が開始されてもよいし、或る事象が発生して第一の演出と第二の演出の両方が実行される場合以外にも、第一の演出と第二の演出の両方が同じ図柄変動表示の実行中に実行が開始されてもよい。

【0430】

また、『前記或る事象が発生して前記第一の演出と前記第二の演出の両方が実行される場合には、該第一の演出の実行が開始される図柄変動表示と該第二の演出の実行が開始される図柄変動表示が異なる、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

30

【0431】

この遊技台によれば、或る事象が発生した場合に、複数の図柄変動表示において演出が発生するので、演出効果が向上する場合がある。

【0432】

ここで、或る事象が発生して第一の演出と第二の演出の両方が実行される場合には、第一の演出の実行が開始される図柄変動表示と第二の演出の実行が開始される図柄変動表示のみが異なってもよいし、或る事象が発生して第一の演出と第二の演出の両方が実行される場合には、第一の演出の実行が開始される図柄変動表示と第二の演出の実行が開始される図柄変動表示以外にも異なってもよい。また、或る事象が発生して第一の演出と第二の演出の両方が実行される場合には、第一の演出の実行が開始される図柄変動表示と第二の演出の実行が開始される図柄変動表示が必ず異なってもよいし、或る事象が発生して第一の演出と第二の演出の両方が実行される場合には、第一の演出の実行が開始される図柄変動表示と第二の演出の実行が開始される図柄変動表示が異なる場合があってもよい。

40

【0433】

また、或る事象が発生して第一の演出と第二の演出の両方が実行される場合にのみ、第一の演出の実行が開始される図柄変動表示と第二の演出の実行が開始される図柄変動表示

50

が異なってもよいし、或る事象が発生して第一の演出と第二の演出の両方が実行される場合以外の場合にも、第一の演出の実行が開始される図柄変動表示と第二の演出の実行が開始される図柄変動表示が異なってもよい。

【0434】

また、『前記第一の演出が実行される期間よりも前記第二の演出が実行される期間の方が長く〔例えば、図23(a)～同図(h)に示す大当り終了演出は約120秒間実行しており、赤色のフラッシュのエフェクトEF1が表示される時間よりも長い等〕、

前記第二の演出は、選択された前記設定を示唆する演出を含む演出である〔例えば、設定3の場合は、1等賞の表示態様の楽曲カードが出現しやすく、設定2の場合は、2等賞の表示態様の楽曲カードが出現しやすい等〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0435】

この遊技台によれば、設定の示唆を長い時間見ることができ、設定を推測するのに十分な検討を行わせることができる場合がある。

【0436】

ここで、第一の演出が実行される期間よりも第二の演出が実行される期間の方のみが長くてもよいし、第一の演出が実行される期間よりも第二の演出が実行される期間の方以外も長くてもよい。また、第一の演出が実行される期間よりも第二の演出が実行される期間の方が必ず長くてもよいし、第一の演出が実行される期間よりも第二の演出が実行される期間の方が長くない場合があってもよい。

【0437】

また、第二の演出は、選択された設定を示唆する演出のみを含むものであってもよいし、選択された設定を示唆する演出以外の演出も含むものであってもよい。また、第二の演出は、選択された設定を示唆する演出を必ず含むものであってもよいし、選択された設定を示唆する演出を含まない場合があるものであってもよい。

【0438】

また、『「設定変更操作が受け付けられた場合に、複数の設定からいずれか一つの設定が選択され」とは、「設定変更操作が受け付けられた場合に、少なくとも大当り確率の異なる複数の設定からいずれか一つの設定が選択され」のことである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0439】

また、以上の記載では、

『複数の演出を実行可能な演出手段〔例えば、装飾図柄表示装置208等〕を備えた遊技台であって、

前記遊技台は、ぱちんこ機〔例えば、パチンコ機100等〕であり、

設定変更操作が受け付けられた場合に、複数の設定からいずれか一つの設定が選択され〔例えば、図6に示す主制御部メイン処理の設定変更処理(ステップS117)において、設定変更ボタン194の押下操作により複数の設定からいずれか一つに設定可能である等〕、

前記複数の演出のうちの一の演出は、第一の演出〔例えば、図17(c)及び同図(e)に示すチャンス目による連続予告等〕であり、

前記複数の演出のうちの一の演出は、第二の演出〔例えば、図18(c)に示すチャンス目による設定示唆等〕であり、

前記第一の演出は、大当り予告に関する演出であり、

前記第二の演出は、前記設定に関する情報を示唆する演出を含む演出であり、

前記第一の演出と前記第二の演出は、少なくとも一部が同じ態様の演出であり〔例えば、図17(c)や図18(c)に示す「装飾3－装飾5－装飾7」のチャンス目の装飾図柄の組み合わせによる表示等〕、

10

20

30

40

50

或るタイミングで、前記第一の演出と前記第二の演出のうちのいずれか一方の演出が開始される場合がある〔例えば、図17(c)や図18(c)に示すように、装飾図柄が停止するタイミングでチャンス目による連続予告又は設定示唆が行われる等〕、ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。

【0440】

従来の遊技台によれば、演出手段に改良の余地があったが、この遊技台によれば、演出手段に特徴を持った遊技台を提供することができる。

【0441】

また、この遊技台によれば、第一の演出が実行されたか第二の演出が実行されたかを遊技者に推測させて楽しませることができる場合がある。

10

【0442】

ここで、演出手段は、複数の演出のみを実行可能であってもよいし、複数の演出以外にも実行可能なものがある。また、演出手段は、複数の演出を必ず実行するものであってもよいし、複数の演出を実行しない場合があるものであってもよい。

【0443】

また、設定変更操作が受け付けられた場合に、複数の設定からいずれか一つの設定のみが選択されてもよいし、設定変更操作が受け付けられた場合に、複数の設定からいずれか一つの設定以外の設定も選択されてもよい。また、設定変更操作が受け付けられた場合に、複数の設定からいずれか一つの設定が必ず選択されてもよいし、設定変更操作が受け付けられた場合に、複数の設定からいずれか一つの設定が選択されない場合があってもよい。

20

【0444】

また、設定変更操作が受け付けられた場合にのみ、複数の設定からいずれか一つの設定が選択されてもよいし、設定変更操作が受け付けられた場合以外の場合にも、複数の設定からいずれか一つの設定が選択されてもよい。

【0445】

また、第一の演出は、大当たり予告のみに関するものであってもよいし、大当たり予告以外に関するものであってもよい。また、第一の演出は、必ず大当たり予告に関するものであってもよいし、大当たり予告に関しない場合があるものであってもよい。

30

【0446】

また、第二の演出は、設定に関する情報を示唆する演出のみを含むものであってもよいし、設定に関する情報を示唆する演出以外の演出も含むものであってもよい。また、第二の演出は、設定に関する情報を示唆する演出を必ず含むものであってもよいし、設定に関する情報を示唆する演出を含まない場合があるものであってもよい。

【0447】

また、第一の演出と第二の演出は、少なくとも一部のみが同じ態様のものであってもよいし、少なくとも一部以外の部分も同じ態様のものであってもよい。また、第一の演出と第二の演出は、少なくとも一部が必ず同じ態様のものであってもよいし、少なくとも一部が同じ態様でない場合があるものであってもよい。

40

【0448】

また、第一の演出と第二の演出は、一部が同じ態様のものであってもよいし、全部が同じ態様のものであってもよい。

【0449】

また、或るタイミングで、第一の演出と第二の演出のうちのいずれか一方の演出のみが開始される場合があってもよいし、或るタイミングで、第一の演出と第二の演出のうちのいずれか一方の演出以外の演出も開始される場合があってもよい。また、或るタイミングで、第一の演出と第二の演出のうちのいずれか一方の演出が必ず開始されてもよいし、或るタイミングで、第一の演出と第二の演出のうちのいずれか一方の演出が開始されない場合があってもよい。

50

【0450】

また、或るタイミングで、第一の演出と第二の演出のうちの一方のみの演出が開始される場合があってもよいし、或るタイミングで、第一の演出と第二の演出のうちの両方の演出が開始される場合があってもよい。

【0451】

また、『前記第二の演出は、選択された前記設定に応じて実行する確率が異なる〔例えば、図13(c)～同図(e)に示すように、設定示唆によるチャンス目の出現率が設定により異なっている等〕、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

10

【0452】

この遊技台によれば、第二の演出の発生頻度により設定を推測させて楽しませることができる場合がある。

【0453】

ここで、第二の演出は、選択された設定に応じて実行する確率のみが異なるものであってもよいし、選択された設定に応じて実行する確率以外のものも異なるものであってもよい。また、第二の演出は、選択された設定に応じて実行する確率が必ず異なるものであってもよいし、選択された設定に応じて実行する確率が異なる場合があるものであってもよい。

【0454】

20

また、第二の演出は、選択された設定に応じてのみ実行する確率が異なるものであってもよいし、選択された設定以外のことに応じて実行する確率が異なるものであってもよい。

【0455】

また、『前記複数の設定のうちの一の設定は、第一の設定〔例えば、設定1等〕であり、

前記複数の設定のうちの一の設定は、第二の設定であり〔例えば、設定3等〕、

前記第一の設定が選択された場合よりも前記第二の設定が選択された場合の方が、前記第二の演出が実行されやすい〔例えば、図13(c)及び同図(e)に示すように、設定1では、SPリーチが先読みされた場合の20%の確率で設定示唆を行い、設定3では、SPリーチが先読みされた場合の50%の確率で設定示唆を行う等〕、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

30

【0456】

この遊技台によれば、例えば、大当たり予告が大当たりにならなかった場合でも高設定であることに期待させることができる場合がある。

【0457】

また、この遊技台によれば、例えば、低設定の場合では、大当たり予告として見た目上出現し易くなるので、大当たりに対する期待を持たせることができる場合がある。

【0458】

40

また、第一の設定が選択された場合よりも第二の設定が選択された場合の方が、第二の演出のみが実行されやすくてもよいし、第一の設定が選択された場合よりも第二の設定が選択された場合の方が、第二の演出以外の演出も実行されやすくてもよい。また、第一の設定が選択された場合よりも第二の設定が選択された場合の方が、第二の演出が必ず実行されやすくてもよいし、第一の設定が選択された場合よりも第二の設定が選択された場合の方が、第二の演出が実行され難い場合があってもよい。

【0459】

また、第一の設定が選択された場合よりも第二の設定が選択された場合のみが、第二の演出が実行されやすくてもよいし、第一の設定が選択された場合よりも第二の設定が選択された場合以外の場合にも、第二の演出が実行されやすくてもよい。

50

【0460】

また、『 第一の期間 [例えば、電源が投入されてから50回の図柄変動表示が行われるまでの期間等] において前記第二の演出が実行される場合がある、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【0461】

この遊技台によれば、第一の期間において第二の演出が実行される期待感を持たせることができる場合がある。

【0462】

ここで、第一の期間において第二の演出のみが実行される場合があってもよいし、第一の期間において第二の演出以外の演出も実行される場合があってもよい。また、第一の期間において第二の演出が必ず実行されてもよいし、第一の期間において第二の演出が実行されない場合があってもよい。

10

【0463】

また、第一の期間においてのみ第二の演出が実行される場合があってもよいし、第一の期間以外の期間においても第二の演出が実行される場合があってもよい。

【0464】

また、『 前記第一の期間とは、電源が投入されてから或る回数 [例えば、50回等] の図柄変動表示が実行されるまでの期間のことである、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

20

【0465】

この遊技台によれば、電源が投入されてから或る回数の図柄変動表示において第二の演出が実行されることについての期待感を持たせることができる場合がある。

【0466】

また、『 或るミッション [例えば、図21(c)～同図(g)あるいは同図(g')に示すボタン連打演出等] を実行可能であり、

前記第一の期間とは、前記或るミッションに係るミッションが達成されてから、該或るミッションが実行される期間が経過するまでの期間 [例えば、演出ボタン136の操作有効期間等] のことである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

30

【0467】

この遊技台によれば、早くミッションを達成させようとする意欲を向上させることができる場合がある。

【0468】

ここで、或るミッションのみを実行可能であってもよいし、或るミッション以外についても実行可能であってもよい。また、或るミッションを必ず実行してもよいし、或るミッションを実行しない場合があってもよい。

【0469】

また、『 「前記設定に関する情報」とは、「前記設定の変更が行われたことの情報」を少なくとも含む情報」のことであり、

40

前記設定が変更されなかった場合よりも、前記設定が変更された場合の方が前記第二の演出が実行されやすい、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【0470】

この遊技台によれば、大当たりにならなかった場合でも設定変更に期待させることができる場合がある。

【0471】

50

ここで、設定が変更されなかった場合よりも、設定が変更された場合の方が第二の演出のみが実行されやすくてよいし、設定が変更されなかった場合よりも、設定が変更された場合の方が第二の演出以外の演出も実行されやすくてよい。また、設定が変更されなかった場合よりも、設定が変更された場合の方が第二の演出が必ず実行されやすくてよいし、設定が変更されなかった場合よりも、設定が変更された場合の方が第二の演出が実行され難い場合があってもよい。

【0472】

また、設定が変更されなかった場合は第二の演出が実行されなくてもよいし、設定が変更された場合は第二の演出が必ず実行されてもよい。

【0473】

また、『「設定変更操作が受け付けられた場合に、複数の設定からいずれか一つの設定が選択され」とは、「設定変更操作が受け付けられた場合に、少なくとも大当たり確率の異なる複数の設定からいずれか一つの設定が選択され」のことであり、

当否判定の結果に応じて複数の変動時間からいずれか一つの変動時間で図柄変動表示を実行可能であり、

図柄変動表示の変動時間を先読み可能であり〔例えば、図7に示す主制御部タイマ割込処理におけるステップS224で実行される特図先読み処理において図柄変動表示の変動時間の先読みを行う等〕、

前記先読みを行った結果、前記複数の変動時間のうちの或る変動時間〔例えば、大当たりSPリーチやはずれSPリーチを実行する変動パターンに対応する変動時間等〕で図柄変動表示が実行されることとなる場合に、前記第一の演出が実行される場合があり〔例えば、大当たりSPリーチやはずれSPリーチを実行する変動パターンに対応する変動時間が先読みされた場合に連続予告が実行される場合がある等〕、

前記当否判定の結果が大当たりである場合に前記或る変動時間で図柄変動表示が実行される確率は、前記複数の設定のうちのいずれの設定であっても同じ確率である〔例えば、図13(a)に示すように、大当たりSPリーチを実行する変動パターンに対応する変動時間が先読みされた場合は、いずれの設定であっても50%の確率で連続予告が実行される等〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0474】

この遊技台によれば、およそ一定の確率で第一の演出が実行されるので、大当たりに対する期待感を一定にさせることができる場合がある。

【0475】

ここで、図柄変動表示の変動時間のみを先読み可能であってもよいし、図柄変動表示の変動時間以外についても先読み可能であってもよい。また、図柄変動表示の変動時間を必ず先読みしてもよいし、図柄変動表示の変動時間を先読みしない場合があってもよい。

【0476】

また、先読みを行った結果、複数の変動時間のうちの或る変動時間で図柄変動表示が実行されることとなる場合に、第一の演出のみが実行される場合があってもよいし、先読みを行った結果、複数の変動時間のうちの或る変動時間で図柄変動表示が実行されることとなる場合に、第一の演出以外の演出についても実行される場合があってもよい。また、先読みを行った結果、複数の変動時間のうちの或る変動時間で図柄変動表示が実行されることとなる場合に、第一の演出が必ず実行されてもよいし、先読みを行った結果、複数の変動時間のうちの或る変動時間で図柄変動表示が実行されることとなる場合に、第一の演出が実行されない場合があってもよい。

【0477】

また、先読みを行った結果、複数の変動時間のうちの或る変動時間で図柄変動表示が実行されることとなる場合にのみ、第一の演出が実行される場合があってもよいし、先読みを行った結果、複数の変動時間のうちの或る変動時間で図柄変動表示が実行されることと

10

20

30

40

50

なる場合以外の場合にも、第一の演出が実行される場合があってもよい。

【0478】

また、当否判定の結果が大当たりである場合に或る変動時間で図柄変動表示が実行される確率のみが、複数の設定のうちのいずれの設定であっても同じ確率であってもよいし、当否判定の結果が大当たりである場合に或る変動時間で図柄変動表示が実行される確率以外の確率についても、複数の設定のうちのいずれの設定であっても同じ確率であってもよい。また、当否判定の結果が大当たりである場合に或る変動時間で図柄変動表示が実行される確率は、必ず複数の設定のうちのいずれの設定であっても同じ確率であってもよいし、当否判定の結果が大当たりである場合に或る変動時間で図柄変動表示が実行される確率は、複数の設定のうちのいずれの設定であっても同じ確率でない場合があってもよい。

10

【0479】

また、当否判定の結果が大当たりである場合にのみ或る変動時間で図柄変動表示が実行される確率は、複数の設定のうちのいずれの設定であっても同じ確率であってもよいし、当否判定の結果が大当たりである場合以外の場合にも或る変動時間で図柄変動表示が実行される確率は、複数の設定のうちのいずれの設定であっても同じ確率であってもよい。

【0480】

また、『前記第一の演出は、連続予告演出〔例えば、図17(c)及び同図(e)に示すチャンス目による連続予告等〕であり、

前記連続予告演出は、連続する複数回の図柄変動表示のそれぞれにおいて前記第一の演出が実行される演出であり、

20

前記或るタイミングで実行された演出が前記第二の演出である場合には、次に開始される図柄変動表示において該第二の演出の実行が制限される〔例えば、図12に示す予告演出決定処理におけるステップS515の処理により、連続して示唆演出が実行されることが制限されている等〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0481】

この遊技台によれば、演出が連続したか否かによりどちらの演出なのかを推測させることができる場合がある。

【0482】

30

ここで、第一の演出は、連続予告演出のみであってもよいし、連続予告演出以外の演出も含まれてもよい。また、第一の演出は、必ず連続予告演出であってもよいし、連続予告演出でない場合があってもよい。

【0483】

また、連続予告演出は、連続する複数回の図柄変動表示のそれぞれにおいて第一の演出のみが実行されるものであってもよいし、連続する複数回の図柄変動表示のそれぞれにおいて第一の演出以外の演出も実行されるものであってもよい。また、連続予告演出は、連続する複数回の図柄変動表示のそれぞれにおいて第一の演出が必ず実行されるものであってもよいし、連続する複数回の図柄変動表示のそれぞれにおいて第一の演出が実行されない場合があるものであってもよい。

40

【0484】

また、連続予告演出は、連続する複数回の図柄変動表示のそれぞれにおいてのみ第一の演出が実行されるものであってもよいし、連続する複数回の図柄変動表示のそれぞれ以外においても第一の演出が実行される演出であってもよい。

【0485】

また、或るタイミングで実行された演出が第二の演出である場合には、次に開始される図柄変動表示において第二の演出の実行のみが制限されてもよいし、或るタイミングで実行された演出が第二の演出である場合には、次に開始される図柄変動表示において第二の演出以外のものも実行が制限されてもよい。また、或るタイミングで実行された演出が第二の演出である場合には、次に開始される図柄変動表示において第二の演出の実行が必ず

50

制限されてもよいし、或るタイミングで実行された演出が第二の演出である場合には、次に開始される図柄変動表示において第二の演出の実行が制限されない場合があってもよい。

【0486】

また、或るタイミングで実行された演出が第二の演出である場合には、次に開始される図柄変動表示においてのみ第二の演出の実行が制限されてもよいし、或るタイミングで実行された演出が第二の演出である場合には、次に開始される図柄変動表示以外においても第二の演出の実行が制限されてもよい。

【0487】

また、或るタイミングで実行された演出が第二の演出である場合にのみ、次に開始される図柄変動表示において第二の演出の実行が制限されてもよいし、或るタイミングで実行された演出が第二の演出である場合以外の場合にも、次に開始される図柄変動表示において第二の演出の実行が制限されてもよい。

10

【0488】

また、『前記或るタイミングで前記第一の演出を実行するか否かの抽選が行われた結果、該抽選に当選しなかった場合に、該或るタイミングで前記第二の演出を実行するか否かの抽選が行われる〔例えば、図12に示す予告演出決定処理におけるステップS507の処理により、連続予告の実行抽選に当選しなかった場合に示唆演出を実行するか否かの抽選が行われる等〕、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

20

【0489】

この遊技台によれば、第一の演出の実行抽選に漏れた場合でも第二の演出が実行される場合があるので、演出が実行される機会を増加させて演出を楽しませることができる場合がある。

【0490】

ここで、或るタイミングで第一の演出を実行するか否かの抽選が行われた結果、該抽選に当選しなかった場合に、或るタイミングで第二の演出を実行するか否かの抽選のみが行われてもよいし、或るタイミングで第一の演出を実行するか否かの抽選が行われた結果、該抽選に当選しなかった場合に、或るタイミングで第二の演出を実行するか否かの抽選以外の抽選が行われてもよい。また、或るタイミングで第一の演出を実行するか否かの抽選が行われた結果、該抽選に当選しなかった場合に、或るタイミングで第二の演出を実行するか否かの抽選が必ず行われてもよいし、或るタイミングで第一の演出を実行するか否かの抽選が行われた結果、該抽選に当選しなかった場合に、或るタイミングで第二の演出を実行するか否かの抽選が行われない場合があってもよい。

30

【0491】

また、或るタイミングで第一の演出を実行するか否かの抽選が行われた結果、該抽選に当選しなかった場合にのみ、或るタイミングで第二の演出を実行するか否かの抽選が行われてもよいし、或るタイミングで第一の演出を実行するか否かの抽選が行われた結果、該抽選に当選しなかった場合以外の場合にも、或るタイミングで第二の演出を実行するか否かの抽選が行われてもよい。

40

【0492】

また、『第二の期間〔例えば、電源が投入されてから50回の図柄変動表示が行われた後の期間等〕において前記第一の演出が実行された場合は、最終的に大当たり図柄が確定表示され、

前記第二の期間以外の期間〔例えば、電源が投入されてから50回の図柄変動表示が行われるまでの期間等〕において前記第一の演出が実行された場合は、最終的にはずれ図柄が確定表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

50

【0493】

この遊技台によれば、第二の期間において第一の演出が実行されることで大当たりとなる期待感を向上させることができる一方、第二の期間以外の期間では、第一の演出が実行されることで、大当たりとなるかはずれとなるかについて楽しませることができる場合がある。

【0494】

ここで、第二の期間において第一の演出が実行された場合は、最終的に大当たり図柄のみが確定表示されてもよいし、第二の期間において第一の演出が実行された場合は、最終的に大当たり図柄以外の図柄が確定表示されてもよい。また、第二の期間において第一の演出が実行された場合は、最終的に大当たり図柄が必ず確定表示されてもよいし、第二の期間において第一の演出が実行された場合は、最終的に大当たり図柄が確定表示されない場合があってもよい。

10

【0495】

また、第二の期間において第一の演出が実行された場合にのみ、最終的に大当たり図柄が確定表示されてもよいし、第二の期間において第一の演出が実行された場合以外の場合にも、最終的に大当たり図柄が確定表示されてもよい。

【0496】

また、第二の期間においてのみ第一の演出が実行された場合は、最終的に大当たり図柄が確定表示されてもよいし、第二の期間以外の期間においても第一の演出が実行された場合は、最終的に大当たり図柄が確定表示されてもよい。

20

【0497】

また、第二の期間以外の期間において第一の演出が実行された場合は、最終的にはずれ図柄のみが確定表示される場合があってもよいし、第二の期間以外の期間において第一の演出が実行された場合は、最終的にはずれ図柄以外の図柄が確定表示される場合があってもよい。また、第二の期間以外の期間において第一の演出が実行された場合は、最終的にはずれ図柄が必ず確定表示されてもよいし、第二の期間以外の期間において第一の演出が実行された場合は、最終的にはずれ図柄が確定表示されない場合があってもよい。

【0498】

また、第二の期間以外の期間において第一の演出が実行された場合にのみ、最終的にはずれ図柄が確定表示される場合があってもよいし、第二の期間以外の期間において第一の演出が実行された場合以外の場合にも、最終的にはずれ図柄が確定表示される場合があってもよい。

30

【0499】

また、第二の期間以外の期間においてのみ第一の演出が実行された場合は、最終的にはずれ図柄が確定表示される場合があってもよい。

【0500】

また、以上の記載では、

『複数の演出を実行可能な演出手段〔例えば、装飾図柄表示装置208等〕を備えた遊技台であって、

前記遊技台は、ぱちんこ機〔例えば、パチンコ機100等〕であり、

40

前記複数の演出のうちの一の演出は、第一の演出〔例えば、図23(a)～同図(h)に示す「BGM福引チャンス」の演出等〕であり、

第一の条件〔例えば、大当たり遊技中において一般入賞口226bへ遊技球を10球入賞させて引換券を10枚獲得すること等〕が成立すると演出実行アイテム〔例えば、図22(c)に示す福引券FBK等〕が表示され、

前記演出実行アイテムが表示されたことに関連して前記第一の演出が実行され〔例えば、図23(a)～同図(h)に示すように、「BGM福引チャンス」では、福引券FBKの枚数だけ福引が行われる等〕、

前記演出実行アイテムが表示されなかった場合でも前記第一の演出が実行され〔例えば、図26(g)～同図(l)に示すように、大当たり遊技中に福引券FBKが獲得されない

50

場合でも、大当り遊技終了時に福引券 F B K が補充され、補充後の福引券 F B K の枚数だけ福引が行われる等」、

前記第一の条件は、或る入賞口〔例えば、一般入賞口 2 2 6 b 等〕へ遊技球が入賞した場合に成立する場合がある条件である、
ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【0501】

従来の遊技台によれば、演出手段に改良の余地があったが、この遊技台によれば、演出手段に特徴を持った遊技台を提供することができる。

【0502】

また、この遊技台によれば、演出実行アイテムが付与されなかった場合にも本来第一の演出が行われるべき時間を有効活用することができる場合がある。

【0503】

ここで、演出手段は、複数の演出のみを実行可能であってもよいし、複数の演出以外にも実行可能なものがある。また、演出手段は、複数の演出を必ず実行するものであってもよいし、複数の演出を実行しない場合があるものであってもよい。

【0504】

また、第一の条件が成立すると演出実行アイテムのみが表示されてもよいし、第一の条件が成立すると演出実行アイテム以外のものも表示されてもよい。また、第一の条件が成立すると演出実行アイテムが必ず表示されてもよいし、第一の条件が成立すると演出実行アイテムが表示されない場合があってもよい。

【0505】

また、第一の条件のみが成立すると演出実行アイテムが表示されてもよいし、第一の条件以外の条件が成立すると演出実行アイテムが表示されてもよい。

【0506】

また、演出実行アイテムが表示されたことに関連して第一の演出のみが実行されてもよいし、演出実行アイテムが表示されたことに関連して第一の演出以外の演出も実行されてもよい。また、演出実行アイテムが表示されたことに関連して第一の演出が必ず実行されてもよいし、演出実行アイテムが表示されたことに関連して第一の演出が実行されない場合があってもよい。

【0507】

また、演出実行アイテムが表示されたことに関連してのみ第一の演出が実行されてもよいし、演出実行アイテムが表示されたこと以外のことに関連して第一の演出が実行されてもよい。また、演出実行アイテムのみが表示されたことに関連して第一の演出が実行されてもよいし、演出実行アイテム以外のものも表示されたことに関連して第一の演出が実行されてもよい。

【0508】

また、演出実行アイテムが表示されなかった場合でも第一の演出のみが実行されてもよいし、演出実行アイテムが表示されなかった場合でも第一の演出以外の演出も実行されてもよい。また、演出実行アイテムが表示されなかった場合でも第一の演出が必ず実行されてもよいし、演出実行アイテムが表示されなかった場合でも第一の演出が実行されない場合があってもよい。

【0509】

また、演出実行アイテムが表示されなかった場合にのみ第一の演出が実行されてもよいし、演出実行アイテムが表示されなかった場合以外の場合にも第一の演出が実行されてもよい。

【0510】

また、第一の条件は、或る入賞口へ遊技球が入賞した場合にのみ成立する場合があるものであってもよいし、或る入賞口へ遊技球が入賞した場合以外の場合にも成立する場合があるものであってもよい。また、第一の条件は、或る入賞口へ遊技球が入賞した場合に必

10

20

30

40

50

ず成立するものであってもよいし、或る入賞口へ遊技球が入賞した場合に成立しない場合があるものであってもよい。

【0511】

また、第一の条件は、或る入賞口へのみ遊技球が入賞した場合に成立する場合がある条件であってもよいし、或る入賞口以外の入賞口へ遊技球が入賞した場合にも成立する場合がある条件であってもよい。

【0512】

また、『前記第一の演出は、図柄変動表示が行われていない期間〔例えば、大当り遊技の実行中の期間等〕に実行される演出である、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

10

【0513】

この遊技台によれば、第一の演出を集中して見ることができる場合がある。

【0514】

ここで、第一の演出は、図柄変動表示が行われていない期間にのみ実行されるものであってもよいし、図柄変動表示が行われていない期間以外の期間にも実行されるものであってもよい。また、第一の演出は、図柄変動表示が行われていない期間に必ず実行されるものであってもよいし、図柄変動表示が行われていない期間に実行されない場合があるものであってもよい。

【0515】

20

また、『前記第一の条件は、大当り遊技の実行中において成立する条件であり、前記複数の演出のうちの一の演出は、エンディング演出〔例えば、図22(h)～図23(i)に示す大当り終了演出等〕であり、

前記エンディング演出は、前記大当り遊技が終了した後で開始される演出であり、

前記第一の演出は、前記エンディング演出の実行中において実行が開始される演出である〔例えば、図22(h)～図23(i)に示すように、「BGM福引チャンス」の演出は、大当り終了演出において実行される等〕、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0516】

30

この遊技台によれば、大当り遊技が終了した後でも遊技者を楽しませることができ、遊技を向上させることができる場合がある。

【0517】

ここで、第一の条件は、大当り遊技の実行中においてのみ成立するものであってもよいし、大当り遊技の実行中以外においても成立するものであってもよい。また、第一の条件は、大当り遊技の実行中において必ず成立するものであってもよいし、大当り遊技の実行中において成立しない場合があるものであってもよい。

【0518】

また、エンディング演出は、大当り遊技が終了した後でのみ開始されるものであってもよいし、大当り遊技が終了した後以外にも開始されるものであってもよい。また、エンディング演出は、大当り遊技が終了した後で必ず開始されるものであってもよいし、大当り遊技が終了した後で開始されない場合があるものであってもよい。

40

【0519】

また、エンディング演出は、大当り遊技のみが終了した後で開始されるものであってもよいし、大当り遊技以外の遊技が終了した後でも開始されるものであってもよい。

【0520】

また、第一の演出は、エンディング演出の実行中においてのみ実行が開始されるものであってもよいし、エンディング演出の実行中以外においても実行が開始されるものであってもよい。また、第一の演出は、エンディング演出の実行中において必ず実行が開始されるものであってもよいし、エンディング演出の実行中において実行が開始されない場合が

50

あるものであってもよい。

【0521】

また、『前記第一の演出が開始される前の第一の期間〔例えば、図26(b)～同図(g)に示す大当り遊技の実行中の期間等〕において前記第一の条件が成立しなかった場合(以下、「第一の場合」という。)に、該第一の期間が終了した後で前記演出実行アイテムが表示され〔例えば、図26(h)に示すように、8ラウンド目が終了すると福引券FBKの不足分が補充される等〕、その後に該第一の演出の実行が開始される〔例えば、図26(g)～同図(l)に示すように、補充後の福引券FBKの枚数だけ福引が行われる等〕、

ことを特徴とする遊技台。』

10

についても説明した。

【0522】

この遊技台によれば、遊技者にお得感を与えることができ、演出効果を高めることができる場合がある。

【0523】

ここで、第一の場合に、第一の期間が終了した後で演出実行アイテムが表示され、その後に第一の演出のみ実行が開始されてもよいし、第一の場合に、第一の期間が終了した後で演出実行アイテムが表示され、その後に第一の演出以外の演出の実行が開始されてもよい。また、第一の場合に、第一の期間が終了した後で演出実行アイテムが表示され、その後に第一の演出の実行が必ず開始されてもよいし、第一の場合に、第一の期間が終了した後で演出実行アイテムが表示され、その後に第一の演出の実行が開始されない場合があってもよい。

20

【0524】

また、第一の場合に、第一の期間が終了した後で演出実行アイテムのみが表示され、その後に第一の演出の実行が開始されてもよいし、第一の場合に、第一の期間が終了した後で演出実行アイテム以外のものが表示され、その後に第一の演出の実行が開始されてもよい。また、第一の場合に、第一の期間のみが終了した後で演出実行アイテムが表示され、その後に第一の演出の実行が開始されてもよいし、第一の場合に、第一の期間以外の期間が終了した後で演出実行アイテムが表示され、その後に第一の演出の実行が開始されてもよい。また、第一の場合にのみ、第一の期間が終了した後で演出実行アイテムが表示され、その後に第一の演出の実行が開始されてもよいし、第一の場合以外の場合にも、第一の期間が終了した後で演出実行アイテムが表示され、その後に第一の演出の実行が開始されてもよい。

30

【0525】

また、『前記第一の条件が成立した場合に表示される前記演出実行アイテムの表示態様〔例えば、図22(e)～同図(f)に示すように、福引券FBKが5枚獲得されている状態で一般入賞口226bへ遊技球が入賞して引換券が10枚獲得した場合に表示される赤色の表示態様等〕と、前記第一の場合に表示される該演出実行アイテムの表示態様〔例えば、図26(h)に示す白色の表示態様等〕が異なる、

ことを特徴とする遊技台。』

40

についても説明した。

【0526】

この遊技台によれば、第一の条件を満たそうとする意欲を持たせることができ、遊技性を向上させることができる場合がある。

【0527】

ここで、第一の条件が成立した場合に表示される演出実行アイテムの表示態様と、第一の場合に表示される演出実行アイテムの表示態様のみが異なってもよいし、第一の条件が成立した場合に表示される演出実行アイテムの表示態様と、第一の場合に表示される演出実行アイテムの表示態様以外も異なってもよい。また、第一の条件が成立した場合に表示される演出実行アイテムの表示態様と、第一の場合に表示される演出実行アイテムの表示

50

態様が必ず異なってもよいし、第一の条件が成立した場合に表示される演出実行アイテムの表示態様と、第一の場合に表示される演出実行アイテムの表示態様が異なる場合があってもよい。

【0528】

また、第一の条件が成立した場合に表示される演出実行アイテムの表示態様と、第一の場合にのみ表示される演出実行アイテムの表示態様が異なってもよいし、第一の条件が成立した場合に表示される演出実行アイテムの表示態様と、第一の場合以外の場合に表示される演出実行アイテムの表示態様が異なってもよい。また、第一の条件が成立した場合にのみ表示される演出実行アイテムの表示態様と、第一の場合に表示される演出実行アイテムの表示態様が異なってもよいし、第一の条件が成立した場合以外の場合に表示される演出実行アイテムの表示態様と、第一の場合に表示される演出実行アイテムの表示態様が異なってもよい。

10

【0529】

また、第一の条件のみが成立した場合に表示される演出実行アイテムの表示態様と、第一の場合に表示される演出実行アイテムの表示態様が異なってもよいし、第一の条件以外の条件が成立した場合に表示される演出実行アイテムの表示態様と、第一の場合に表示される演出実行アイテムの表示態様が異なってもよい。

【0530】

また、『前記第一の条件を満たして前記演出実行アイテムが表示された後で第二の条件〔例えば、図22(e)～同図(f)に示すように、福引券FBKが5枚獲得されている状態で一般入賞口226bへ遊技球が入賞して引換券を10枚獲得すること等〕を満たすと、該演出実行アイテムの表示態様に変化する〔例えば、図22(e)～同図(f)に示すように、福引券FBKの表示態様が白色の表示態様から赤色の表示態様に変化している等〕、

20

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0531】

この遊技台によれば、第一の条件を満たした後に第二の条件を満たそうとする意欲を持たせて遊技性を向上させることができる場合がある。

【0532】

30

ここで、第一の条件を満たして演出実行アイテムが表示された後で第二の条件を満たすと、演出実行アイテムの表示態様のみが変化してもよいし、第一の条件を満たして演出実行アイテムが表示された後で第二の条件を満たすと、演出実行アイテムの表示態様以外も変化してもよい。また、第一の条件を満たして演出実行アイテムが表示された後で第二の条件を満たすと、演出実行アイテムの表示態様が必ず変化してもよいし、第一の条件を満たして演出実行アイテムが表示された後で第二の条件を満たすと、演出実行アイテムの表示態様に変化しない場合があってもよい。

【0533】

また、第一の条件を満たして演出実行アイテムが表示された後で第二の条件を満たすと、演出実行アイテムのみ表示態様に変化してもよいし、第一の条件を満たして演出実行アイテムが表示された後で第二の条件を満たすと、演出実行アイテム以外の表示態様に変化してもよい。また、第一の条件を満たして演出実行アイテムが表示された後で第二の条件のみを満たすと、演出実行アイテムの表示態様に変化してもよいし、第一の条件を満たして演出実行アイテムが表示された後で第二の条件以外の条件を満たすと、演出実行アイテムの表示態様に変化してもよい。

40

【0534】

また、第一の条件を満たして演出実行アイテムが表示された後でのみ第二の条件を満たすと、演出実行アイテムの表示態様に変化してもよいし、第一の条件を満たして演出実行アイテムが表示された後以外でも第二の条件を満たすと、演出実行アイテムの表示態様に変化してもよい。また、第一の条件を満たして演出実行アイテムのみが表示された後で第

50

二の条件を満たすと、演出実行アイテムの表示態様に変化してもよいし、第一の条件を満たして演出実行アイテム以外のものが表示された後で第二の条件を満たすと、演出実行アイテムの表示態様に変化してもよい。

【0535】

また、第一の条件のみを満たして演出実行アイテムが表示された後で第二の条件を満たすと、演出実行アイテムの表示態様に変化してもよいし、第一の条件以外の条件を満たして演出実行アイテムが表示された後で第二の条件を満たすと、演出実行アイテムの表示態様に変化してもよい。

【0536】

また、『前記第一の条件を満たした後で実行される前記第一の演出の態様と、該第一の条件を満たさないで実行される該第一の演出の態様が異なる〔例えば、図26(i)～同図(1)に示すように、福引券FBKが補充された後に実行される「BGM福引チャンス」の演出では、「ハズレカード」が出現する場合がある等〕、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0537】

この遊技台によれば、演出の態様を見れば第一の条件を満たしたか否かがわかるので、遊技がわかりやすくなる場合がある。

【0538】

ここで、第一の条件を満たした後で実行される第一の演出の態様と、第一の条件を満たさないで実行される第一の演出の態様のみが異なってもよいし、第一の条件を満たした後で実行される第一の演出の態様と、第一の条件を満たさないで実行される第一の演出の態様以外の態様が異なってもよい。また、第一の条件を満たした後で実行される第一の演出の態様と、第一の条件を満たさないで実行される第一の演出の態様が必ず異なってもよいし、第一の条件を満たした後で実行される第一の演出の態様と、第一の条件を満たさないで実行される第一の演出の態様が異なる場合があってもよい。

【0539】

また、第一の条件を満たした後で実行される第一の演出の態様と、第一の条件を満たさないで実行される第一の演出のみの態様が異なってもよいし、第一の条件を満たした後で実行される第一の演出の態様と、第一の条件を満たさないで実行される第一の演出以外の演出の態様が異なってもよい。

【0540】

また、第一の条件を満たした後で実行される第一の演出の態様と、第一の条件のみを満たさないで実行される第一の演出の態様が異なってもよいし、第一の条件を満たした後で実行される第一の演出の態様と、第一の条件以外の条件を満たさないで実行される第一の演出の態様が異なってもよい。

【0541】

また、第一の条件を満たした後で実行される第一の演出のみの態様と、第一の条件を満たさないで実行される第一の演出の態様が異なってもよいし、第一の条件を満たした後で実行される第一の演出以外の演出の態様と、第一の条件を満たさないで実行される第一の演出の態様が異なってもよい。

【0542】

また、第一の条件を満たした後でのみ実行される第一の演出の態様と、第一の条件を満たさないで実行される第一の演出の態様が異なってもよいし、第一の条件を満たした後以外で実行される第一の演出の態様と、第一の条件を満たさないで実行される第一の演出の態様が異なってもよい。

【0543】

また、第一の条件のみを満たした後で実行される第一の演出の態様と、第一の条件を満たさないで実行される第一の演出の態様が異なってもよいし、第一の条件以外の条件を満たした後で実行される第一の演出の態様と、第一の条件を満たさないで実行される第一の

10

20

30

40

50

演出の態様が異なってもよい。

【0544】

また、『前記第一の演出は、大当たり予告を示唆する演出を含む場合がある演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【0545】

この遊技台によれば、第一の演出が実行されることにより大当たりに対する期待感を持たせることができる場合がある。

【0546】

ここで、第一の演出は、大当たり予告を示唆する演出のみを含む場合があるものであってもよいし、大当たり予告を示唆する演出以外の演出も含む場合があるものであってもよい。また、第一の演出は、大当たり予告を示唆する演出を必ず含むものであってもよいし、大当たり予告を示唆する演出を含まない場合があるものであってもよい。

【0547】

また、第一の演出は、大当たり予告のみを示唆する演出を含む場合があるものであってもよいし、大当たり予告以外のことを示唆する演出を含む場合があるものであってもよい。

【0548】

また、『設定変更操作が受け付けられた場合に、複数の設定からいずれか一つの設定が選択され〔例えば、図6に示す主制御部メイン処理の設定変更処理（ステップS117）において、設定変更ボタン194の押下操作により複数の設定からいずれか一つに設定可能である等〕、

前記第一の演出は、選択された前記設定を示唆する演出を含む場合がある演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【0549】

この遊技台によれば、第一の演出が実行されることにより高設定であることに期待感を持たせることができる場合がある。

【0550】

ここで、設定変更操作が受け付けられた場合に、複数の設定からいずれか一つの設定のみが選択されてもよいし、設定変更操作が受け付けられた場合に、複数の設定からいずれか一つの設定以外の設定も選択されてもよい。また、設定変更操作が受け付けられた場合に、複数の設定からいずれか一つの設定が必ず選択されてもよいし、設定変更操作が受け付けられた場合に、複数の設定からいずれか一つの設定が選択されない場合があってもよい。

【0551】

また、設定変更操作が受け付けられた場合にのみ、複数の設定からいずれか一つの設定が選択されてもよいし、設定変更操作が受け付けられた場合以外の場合にも、複数の設定からいずれか一つの設定が選択されてもよい。

【0552】

また、第一の演出は、選択された設定を示唆する演出のみを含む場合があるものであってもよいし、選択された設定を示唆する演出以外の演出も含む場合があるものであってもよい。また、第一の演出は、選択された設定を示唆する演出を必ず含むものであってもよいし、選択された設定を示唆する演出を含まない場合があるものであってもよい。

【0553】

また、第一の演出は、選択された設定のみを示唆する演出を含む場合があるものであってもよいし、選択された設定以外のものも示唆する演出を含む場合があるものであってもよい。

【0554】

また、『第二の期間〔例えば、大当たり遊技中の期間等〕において実行される演出とし

10

20

30

40

50

て遊技者の選択操作〔例えば、操作キーユニット190による選曲操作等〕により複数種類の演出からいずれか一つを選択可能であり、

前記第一の演出は、遊技者の選択操作により選択可能な演出の種類を増加させる演出〔例えば、図23(b)に示すように、楽曲カードに「NEW!!」の文字が付加されることで選択可能な楽曲が増加したことを報知している等〕を含む場合がある演出である、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0555】

この遊技台によれば、演出の種類を増加することについての期待感を持たせることができる場合がある。

【0556】

ここで、第二の期間において実行される演出として遊技者の選択操作により複数種類の演出からいずれか一つのみを選択可能であってもよいし、第二の期間において実行される演出として遊技者の選択操作により複数種類の演出からいずれか一つ以外にも選択可能であってもよい。また、第二の期間において実行される演出として遊技者の選択操作により複数種類の演出からいずれか一つを必ず選択されてもよいし、第二の期間において実行される演出として遊技者の選択操作により複数種類の演出からいずれか一つを選択できない場合があってもよい。

【0557】

また、第二の期間において実行される演出として遊技者の選択操作のみにより複数種類の演出からいずれか一つを選択可能であってもよいし、第二の期間において実行される演出として遊技者の選択操作以外により複数種類の演出からいずれか一つを選択可能であってもよい。また、第二の期間のみにおいて実行される演出として遊技者の選択操作により複数種類の演出からいずれか一つを選択可能であってもよいし、第二の期間以外の期間においても実行される演出として遊技者の選択操作により複数種類の演出からいずれか一つを選択可能であってもよい。

【0558】

また、第一の演出は、遊技者の選択操作により選択可能な演出の種類を増加させる演出のみを含む場合があるものであってもよいし、遊技者の選択操作により選択可能な演出の種類を増加させる演出以外の演出も含む場合があるものであってもよい。また、第一の演出は、遊技者の選択操作により選択可能な演出の種類を増加させる演出を必ず含むものであってもよいし、遊技者の選択操作により選択可能な演出の種類を増加させる演出を含まない場合があるものであってもよい。

【0559】

また、第一の演出は、遊技者の選択操作により選択可能な演出の種類のみを増加させる演出を含む場合があるものであってもよいし、遊技者の選択操作により選択可能な演出の種類以外を増加させる演出を含む場合があるものであってもよい。また、第一の演出は、遊技者の選択操作のみにより選択可能な演出の種類を増加させる演出を含む場合があるものであってもよいし、遊技者の選択操作以外により選択可能な演出の種類を増加させる演出を含む場合があるものであってもよい。

【0560】

また、『前記第一の演出は、遊技者の選択操作により既に選択可能な演出であることを示唆する演出〔例えば、図23(d)に示すように、楽曲カードに「NEW!!」の文字が付加されていないことで既に選択可能な楽曲であることを報知している等〕を含む場合がある演出である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0561】

この遊技台によれば、新しい演出が出現することについての期待感をより増すことができる場合がある。

10

20

30

40

50

【0562】

ここで、第一の演出は、遊技者の選択操作により既に選択可能な演出であることを示唆する演出のみを含む場合があるものであってもよいし、遊技者の選択操作により既に選択可能な演出であることを示唆する演出以外の演出も含む場合があるものであってもよい。また、第一の演出は、遊技者の選択操作により既に選択可能な演出であることを示唆する演出を必ず含むものであってもよいし、遊技者の選択操作により既に選択可能な演出であることを示唆する演出を含まない場合があるものであってもよい。

【0563】

また、『前記第一の条件が複数回成立する場合があります〔例えば、図22(b)～同図(d)に示すように、大当り遊技中において一般入賞口226bへ遊技球が10球入賞する毎に福引券FBKが1枚ずつ増加する等〕、

前記第一の条件が成立した回数に応じた回数の前記第一の演出が実行される、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【0564】

この遊技台によれば、第一の演出が実行されるチャンスが増え、演出を楽しませることができる場合がある。

【0565】

ここで、第一の条件のみが複数回成立する場合があります。また、第一の条件以外の条件も複数回成立する場合があります。また、第一の条件が必ず複数回成立してもよいし、第一の条件が複数回成立しない場合があります。

【0566】

また、第一の条件が成立した回数に応じた回数の第一の演出のみが実行されてもよいし、第一の条件が成立した回数に応じた回数の第一の演出以外の演出も実行されてもよい。また、第一の条件が成立した回数に応じた回数の第一の演出が必ず実行されてもよいし、第一の条件が成立した回数に応じた回数の第一の演出が実行されない場合があります。

【0567】

また、第一の条件が成立した回数に応じた回数のみの第一の演出が実行されてもよいし、第一の条件が成立した回数に応じた回数以外の回数の第一の演出が実行されてもよい。また、第一の条件が成立した回数のみに応じた回数の第一の演出が実行されてもよいし、第一の条件が成立した回数以外の回数に応じた回数の第一の演出が実行されてもよい。

【0568】

また、第一の条件のみが成立した回数に応じた回数の第一の演出が実行されてもよいし、第一の条件以外の条件が成立した回数に応じた回数の第一の演出が実行されてもよい。

【0569】

また、『前記第一の演出が複数回実行された場合において、該第一の演出が実行された結果の組み合わせにより大当り予告が示唆される、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【0570】

この遊技台によれば、第一の演出の結果により大当りに対する期待感を持たせることができる場合がある。

【0571】

ここで、第一の演出が複数回実行された場合において、第一の演出が実行された結果の組み合わせにより大当り予告のみが示唆されてもよいし、第一の演出が複数回実行された場合において、第一の演出が実行された結果の組み合わせにより大当り予告以外のものが示唆されてもよい。また、第一の演出が複数回実行された場合において、第一の演出が実行された結果の組み合わせにより大当り予告が必ず示唆されてもよいし、第一の演出が複数回実行された場合において、第一の演出が実行された結果の組み合わせにより大当り予

告が示唆されない場合があってもよい。

【0572】

また、第一の演出が複数回実行された場合において、第一の演出が実行された結果の組み合わせのみにより大当り予告が示唆されてもよいし、第一の演出が複数回実行された場合において、第一の演出が実行された結果の組み合わせ以外によっても大当り予告が示唆されてもよい。

【0573】

また、第一の演出が複数回実行された場合において、第一の演出が実行された結果のみの組み合わせにより大当り予告が示唆されてもよいし、第一の演出が複数回実行された場合において、第一の演出が実行された結果以外の組み合わせによっても大当り予告が示唆されてもよい。

10

【0574】

また、第一の演出が複数回実行された場合において、第一の演出のみが実行された結果の組み合わせにより大当り予告が示唆されてもよいし、第一の演出が複数回実行された場合において、第一の演出以外の演出が実行された結果の組み合わせによっても大当り予告が示唆されてもよい。

【0575】

また、第一の演出が複数回実行された場合においてのみ、第一の演出が実行された結果の組み合わせにより大当り予告が示唆されてもよいし、第一の演出が複数回実行された場合以外の場合においても、第一の演出が実行された結果の組み合わせにより大当り予告が示唆されてもよい。

20

【0576】

また、第一の演出のみが複数回実行された場合において、第一の演出が実行された結果の組み合わせにより大当り予告が示唆されてもよいし、第一の演出以外の演出が複数回実行された場合においても、第一の演出が実行された結果の組み合わせにより大当り予告が示唆されてもよい。

【0577】

また、以上の記載では、

『複数の演出を実行可能な演出手段〔例えば、装飾図柄表示装置208等〕を備えた遊技台であって、

30

前記遊技台は、ぱちんこ機〔例えば、パチンコ機100等〕であり、

確率設定変更操作が受け付けられた場合に、複数の確率設定からいずれか一つの確率設定が選択され〔例えば、図6に示す主制御部メイン処理の設定変更処理（ステップS117）において、設定変更ボタン194の押下操作により複数の設定からいずれか一つに設定可能である等〕、

前記複数の確率設定は、それぞれ大当り確率が異なっており〔例えば、図8（c）～同図（e）に示すように、設定1～3ではそれぞれ大当り確率が異なっている等〕、

前記複数の演出のうちの一の演出は、第一の演出〔例えば、図21（g'）に示す操作促進報知画像136Pにおいて、「激アツ！！」と表示される大当り予告の演出等〕であり、

40

前記複数の演出のうちの一の演出は、第二の演出〔例えば、図21（g）に示す操作促進報知画像136Pにおいて、「チャンスか」の文字表示とともにクエスチョンマークが表示される高設定示唆を含む大当り予告の演出等〕であり、

前記第一の演出は、大当りとなる可能性を示唆する演出であり、

前記第二の演出は、前記大当りとなる可能性と、前記確率設定に関する情報の両方を示唆する演出であり、

前記第一の演出と前記第二の演出は、少なくとも一部が同じ態様の演出であり〔例えば、図21（g）や（g'）に示すように、操作促進報知画像136Pにおける枠の表示と主人公のキャラクタの表示が同じである等〕、

或るタイミングで、前記第一の演出と前記第二の演出のうちのいずれか一方の演出が開

50

始される場合があり〔例えば、図 2 1 (g) や (g') に示すように、操作有効期間が終了するタイミングで「激アツ!!」と表示される大当たり予告の演出又は「チャンスか」の文字表示とともにクエスチョンマークが表示される高設定示唆を含む大当たり予告の演出が行われる場合がある等〕、

選択された前記確率設定により前記第二の演出が実行される確率が異なる、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【0578】

また、『前記第一の演出が実行された場合と前記第二の演出が実行された場合で大当たりの信頼度が異なっている、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

10

【0579】

また、『第一の期間において前記第二の演出が実行される場合があり、前記第一の期間以外の期間では、前記第二の演出が実行されることがなく、前記第一の期間とは、電源が投入されてから或る回数〔例えば、50回等〕の図柄変動表示が実行されるまでの期間のことである、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【0580】

また、『第一の期間において前記第二の演出が実行される場合があり、前記第一の期間以外の期間では、前記第二の演出が実行されることがなく、或るミッション演出〔例えば、図 2 1 (c) ~ 同図 (g) あるいは同図 (g') に示すボタン連打演出等〕が実行される場合があり、前記第一の期間とは、前記或るミッション演出のミッション達成条件の成立があつてから、該或るミッション演出の開始から終了までの最長の期間が経過するまでの期間〔例えば、演出ボタン 136 の操作有効期間の残りの期間等〕のことである、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

20

【0581】

また、『「前記確率設定に関する情報」とは、「前記確率設定の変更が行われたことの情報」を少なくとも含む情報」のことであり、前記確率設定が変更されなかった場合よりも、前記確率設定が変更された場合の方が前記第二の演出が実行されやすい、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

30

【0582】

また、『前記第一の演出と前記第二の演出は、表示の一部が同じ態様であつて表示の一部が異なる態様の演出である〔例えば、図 2 1 (g) や (g') に示すように、操作促進報知画像 136 P における枠の表示と主人公のキャラクタの表示が同じであるが、文字表示が異なっている等〕、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

40

【0583】

また、『前記複数の確率設定のうちの一の設定は、第一の確率設定〔例えば、設定 1 等〕であり、

前記複数の確率設定のうちの一の設定は、第二の確率設定〔例えば、設定 3 等〕であり、

前記第一の確率設定が選択された場合よりも前記第二の確率設定が選択された場合の方が、前記第二の演出が実行されやすい〔例えば、図 1 3 (c) 及び同図 (e) に示すよう

50

に、設定 1 では、S P リーチが先読みされた場合の 20 % の確率で設定示唆を行い、設定 3 では、S P リーチが先読みされた場合の 50 % の確率で設定示唆を行う等」、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【0584】

(付記 R 1 - 1)

複数の演出を実行可能な演出手段を備えた遊技台であって、
前記遊技台は、ぱちんこ機であり、
前記複数の演出のうちの一の演出は、第一の演出であり、
第一の条件が成立すると演出実行アイテムが表示され、
前記演出実行アイテムが表示されたことに関連して前記第一の演出が実行され、
前記演出実行アイテムが表示されなかった場合でも前記第一の演出が実行され、
前記第一の条件は、或る入賞口へ遊技球が入賞した場合に成立する場合がある条件であり、
前記第一の条件が複数回成立する場合があり、
前記第一の条件が成立した回数に応じた回数の前記第一の演出が実行され、
前記第一の演出が複数回実行された場合において、該第一の演出が実行された結果の組み合わせにより大当たり予告が示唆される、
ことを特徴とする遊技台。

【0585】

(付記 R 1 - 2)

付記 R 1 - 1 に記載の遊技台であって、
前記第一の演出は、図柄変動表示が行われていない期間に実行される演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【0586】

(付記 R 1 - 3)

付記 R 1 - 1 又は R 1 - 2 に記載の遊技台であって、
前記第一の条件は、大当たり遊技の実行中において成立する条件であり、
前記複数の演出のうちの一の演出は、エンディング演出であり、
前記エンディング演出は、前記大当たり遊技が終了した後で開始される演出であり、
前記第一の演出は、前記エンディング演出の実行中において実行が開始される演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【0587】

(付記 R 1 - 4)

付記 R 1 - 1 乃至 R 1 - 3 のうちいずれかに記載の遊技台であって、
前記第一の演出が開始される前の第一の期間において前記第一の条件が成立しなかった場合（以下、「第一の場合」という。）に、該第一の期間が終了した後で前記演出実行アイテムが表示され、その後に該第一の演出の実行が開始される、
ことを特徴とする遊技台。

【0588】

(付記 R 1 - 5)

付記 R 1 - 4 に記載の遊技台であって、
前記第一の条件が成立した場合に表示される前記演出実行アイテムの表示態様と、前記第一の場合に表示される該演出実行アイテムの表示態様が異なる、
ことを特徴とする遊技台。

【0589】

(付記 R 1 - 6)

付記 R 1 - 1 乃至 R 1 - 5 のうちいずれかに記載の遊技台であって、
前記第一の条件を満たして前記演出実行アイテムが表示された後で第二の条件を満たす

と、該演出実行アイテムの表示態様が変化する、
ことを特徴とする遊技台。

【0590】

(付記 R 1-7)

付記 R 1-1 乃至 R 1-6 のうちいずれかに記載の遊技台であって、
前記第一の条件を満たした後で実行される前記第一の演出の態様と、該第一の条件を満たさないで実行される該第一の演出の態様が異なる、
ことを特徴とする遊技台。

【0591】

(付記 R 1-8)

付記 R 1-1 乃至 R 1-7 のうちいずれかに記載の遊技台であって、
前記第一の演出は、大当り予告を示唆する演出を含む場合がある演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【0592】

(付記 R 1-9)

付記 R 1-1 乃至 R 1-8 のうちいずれかに記載の遊技台であって、
設定変更操作が受け付けられた場合に、複数の設定からいずれか一つの設定が選択され、
前記第一の演出は、選択された前記設定を示唆する演出を含む場合がある演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【0593】

(付記 R 1-10)

付記 R 1-1 乃至 R 1-9 のうちいずれかに記載の遊技台であって、
第二の期間において実行される演出として遊技者の選択操作により複数種類の演出から
いずれか一つを選択可能であり、
前記第一の演出は、遊技者の選択操作により選択可能な演出の種類を増加させる演出を
含む場合がある演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【0594】

(付記 R 1-11)

付記 R 1-10 に記載の遊技台であって、
前記第一の演出は、遊技者の選択操作により既に選択可能な演出であることを示唆する
演出を含む場合がある演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【0595】

図 28 は、本発明を適用可能な封入式のパチンコ機の正面図である。

【0596】

図 28 に示す封入式のパチンコ機 900 では、所定数の遊技媒体（例えば、遊技球）を
遊技台内部で循環させる。すなわち、発射手段 901 から遊技領域 902 に発射された遊
技媒体が、遊技領域 902 から排出されて再び発射手段 901 へ供給可能としている。また
遊技媒体の数（賞球、貸球、総持玉数等）の情報や、その他の情報を表示する表示手
段 903 が遊技台前面の遊技領域 902 の下方に配設されており、図 1 に示す上皿 126
や下皿 128 は設けられていない。

【0597】

なお、図 1 に示して上述したパチンコ機 100 の上皿 126 に上述した表示手段 903
がさらに設けられた態様を採用してもよく、さらに、この表示手段 903 にタッチパネル
が設けられた態様であってもよい。すなわち、表示手段 903 に設けられたタッチパネル
が操作手段として機能することができる。そして、タッチパネルによる 1 回のタッチ操作
、連打操作あるいは長押し操作により、演出ボタン 136 の操作に係る演出が実行されて
もよいし、長押しオート連打機能が有効な状態である場合には、タッチパネルが継続して

タッチされ続けている状態で、タッチパネルに対する疑似的な連打操作が行われるように構成されてもよい。また、長押しオート連打機能を有効な状態にしないように構成されてもよい。また、一部の演出において、長押しオート連打機能を有効な状態にしてもよい。換言すれば、タッチパネルにおいて長押しオート連打機能を作動させてもよいし、作動しないようにしてもよいし、作動させる演出が多いように構成されてもよいし、少ないように構成されてもよい。また、タッチパネルに対する連打操作による演出が複数あり、タッチパネルで行う場合には、長押しオート連打機能が有効な状態とならないことが多いように構成されてもよいし、少ないように構成されてもよい。

【0598】

以上説明したように、図28に示すパチンコ機900は、球を封入し、封入した球をパチンコ機内で循環させて使用するものであって、封入した球を発射球として使用し、球の払出はクレジットによって実行されるものであってもよい。

【0599】

次に、図29を用いて本発明に適用可能な遊技台としてのスロットマシン（回胴遊技機）について説明する。ここで、図29は、本発明に適用可能なスロットマシン1000を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【0600】

図29に示すスロットマシン1000は、本体1001と、本体1001の正面に取付けられ、本体1001に対して開閉可能な前面扉1002と、を備える。本体1001の中央内部には、（図29において図示省略）外周面に複数種類の図柄が配置されたリールが3個（左リール1010、中リール1011、右リール1012）収納され、スロットマシン1000の内部で回転できるように構成されている。これらのリール1010～1012はステッピングモータ等の駆動手段により回転駆動される。

【0601】

本実施例において、各図柄は帯状部材に等間隔で適当数印刷され、この帯状部材が所定の円形筒状の枠材に貼り付けられて各リール1010～1012が構成されている。リール1010～1012上の図柄は、遊技者から見ると、図柄表示窓1013から縦方向に概ね3つ表示され、合計9つの図柄が見えるようになっている。そして、各リール1010～1012を回転させることにより、遊技者から見える図柄の組み合わせが変動することとなる。つまり、各リール1010～1012は複数種類の図柄の組合せを変動可能に表示する表示手段として機能する。なお、このような表示手段としてはリール以外にも液晶表示装置等の電子画像表示装置も採用できる。また、本実施形態では、3個のリールをスロットマシン1000の中央内部に備えているが、リールの数やリールの設置位置はこれに限定されるものではない。

【0602】

各々のリール1010～1012の背面には、図柄表示窓1013に表示される個々の図柄を照明するためのリールバックライト（図示省略）が配置されている。リールバックライトは、各々の図柄ごとに遮蔽されて個々の図柄を均等に照射できるようにすることが望ましい。なお、スロットマシン1000内部において各々のリール1010～1012の近傍には、投光部と受光部から成る光学式センサ（図示省略）が設けられており、この光学式センサの投光部と受光部の間をリールに設けられた一定の長さの遮光片が通過するように構成されている。このセンサの検出結果に基づいてリール上の図柄の回転方向の位置を判断し、目的とする図柄が入賞ライン上に表示されるようにリール1010～1012を停止させる。

【0603】

入賞ライン表示ランプ1020は、有効となる入賞ライン1014を示すランプである。有効となる入賞ラインは、遊技媒体としてベットされたメダルの数によって予め定められている。入賞ライン1014は5ラインあり、例えば、メダルが1枚ベットされた場合、中段の水平入賞ラインが有効となり、メダルが2枚ベットされた場合、上段水平入賞ラインと下段水平入賞ラインが追加された3本が有効となり、メダルが3枚ベットされた場合

、右下り入賞ラインと右上り入賞ラインが追加された5ラインが入賞ラインとして有効になる。なお、入賞ライン1014の数については5ラインに限定されるものではなく、また、例えば、メダルが1枚ベットされた場合に、中段の水平入賞ライン、上段水平入賞ライン、下段水平入賞ライン、右下り入賞ラインおよび右上り入賞ラインの5ラインを入賞ラインとして有効としてもよい。以下、有効となる入賞ラインを有効ラインと呼ぶ場合がある。

【0604】

告知ランプ1023は、例えば、後述する内部抽選において特定の入賞役（具体的には、ボーナス）に内部当選していること、または、ボーナス遊技中であることを遊技者に知らせるランプである。遊技メダル投入可能ランプ1024は、遊技者が遊技メダルを投入可能であることを知らせるためのランプである。再遊技ランプ1022は、前回の遊技において入賞役の一つである再遊技に入賞した場合に、今回の遊技が再遊技可能であること（メダルの投入が不要であること）を遊技者に知らせるランプである。リールパネルランプ1028は演出用のランプである。

【0605】

メダル投入ボタン1030～1032は、スロットマシン1000に電子的に貯留されているメダル（クレジットと言う）を所定の枚数分投入するためのボタンである。本実施例においては、メダル投入ボタン1030が押下される毎に1枚ずつ最大3枚まで投入され、メダル投入ボタン1031が押下されると2枚投入され、メダル投入ボタン1032が押下されると3枚投入されるようになっている。以下、メダル投入ボタン1032はMAXメダル投入ボタンとも言う。なお、遊技メダル投入ランプ1029は、投入されたメダル数に応じた数のランプを点灯させ、規定枚数のメダルの投入があった場合、遊技の開始操作が可能な状態であることを知らせる遊技開始ランプ1021が点灯する。

【0606】

メダル投入口1041は、遊技を開始するに当たって遊技者がメダルを投入するための投入口である。すなわち、メダルの投入は、メダル投入ボタン1030～1032により電子的に投入することもできるし、メダル投入口1041から実際のメダルを投入（投入操作）することもでき、投入とは両者を含む意味である。貯留枚数表示器1025は、スロットマシン1000に電子的に貯留されているメダルの枚数を表示するための表示器である。遊技情報表示器126は、各種の内部情報（例えば、ボーナス遊技中のメダル払出枚数）を数値で表示するための表示器である。払出枚数表示器1027は、何らかの入賞役に入賞した結果、遊技者に払出されるメダルの枚数を表示するための表示器である。本実施形態においては、貯留枚数表示器1025、遊技情報表示器1026、および払出枚数表示器1027は7セグメント（SEG）表示器で構成されている。

【0607】

スタートレバー1035は、リール1010～1012の回転を開始させるためのレバー型のスイッチである。即ち、メダル投入口1041に所望するメダル枚数を投入するか、メダル投入ボタン1030～1032を操作して、スタートレバー1035を操作すると、リール1010～1012が回転を開始することとなる。スタートレバー1035に対する操作を遊技の開始操作と言う。

【0608】

ストップボタンユニット1036には、操作手段の一例としてのストップボタン1037～1039が設けられている。ストップボタン1037～1039は、スタートレバー1035の操作によって回転を開始したリール1010～1012を個別に停止させるためのボタン型のスイッチであり、各リール1010～1012に対応づけられている。以下、ストップボタン1037～1039に対する操作を停止操作と言い、最初の停止操作を第1停止操作、次の停止操作を第2停止操作、最後の停止操作を第3停止操作という。また、第1停止操作の対象となるリールを第1停止リール、第2停止操作の対象となるリールを第2停止リール、第3停止操作の対象となるリールを第3停止リールという。なお、各ストップボタン1037～1039の内部に発光体を設けてもよく、ストップボタン

1037～1039の操作が可能である場合、該発光体を点灯させて遊技者に知らせることもできる。

【0609】

メダル返却ボタン1033は、投入されたメダルが詰まった場合に押下してメダルを取り除くためのボタンである。精算ボタン1034は、スロットマシン1000に電子的に貯留されたメダル、ベットされたメダルを精算し、メダル払出口1055から排出するためのボタンである。ドアキー孔1040は、スロットマシン1000の前面扉1002のロックを解除するためのキーを挿入する孔である。メダル払出口1055は、メダルを払出すための払出口である。

【0610】

メダル投入ボタン1032の右側には、操作手段の一例としてのチャンスボタン1100が設けられている。チャンスボタン1100は、リール1010～1012の動作に関連する操作が可能であったり、液晶表示装置1057の表示に関連する操作が可能であったりする。また、チャンスボタン1100は、上記実施例によるパチンコ機100と同様に複数の状態を取ることが可能であり、チャンスボタン1100の操作有効期間中に状態変化可能であってもよい。

【0611】

情報表示ボタンユニット1050には、情報表示ボタン1046が設けられている。情報表示ボタン1046は、例えば、ユーザメニュー（例えば、遊技者個人の遊技履歴情報を設定するためのメニュー）を呼び出すための操作ボタンであり、複数のボタンから構成されている。本実施形態では、情報表示ボタン1046は、操作手段に相当する。

【0612】

ストップボタンユニット1036の下部には、機種名の表示と各種証紙の貼付とを行うタイトルパネル1062が設けられており、タイトルパネルランプ1064は、タイトルパネル1062を点灯するランプである。タイトルパネル1062の下部には、メダル払出口1055、メダルの受皿1061が設けられている。

【0613】

音孔1081はスロットマシン1000内部に設けられているスピーカの音を外部に出力するための孔である。前面扉1002の左右各部に設けられたサイドランプ1044は遊技を盛り上げるための装飾用のランプである。前面扉1002の上部には演出装置1060が配設されており、演出装置1060の上部には音孔1043が設けられている。この演出装置1060は、水平方向に開閉自在な2枚の右シャッタ1063a、左シャッタ1063bからなるシャッタ（遮蔽装置）1063と、このシャッタ1063の奥側に配設された液晶表示装置1057（図示省略、演出画像表示装置）を備えており、右シャッタ1063a、左シャッタ1063bが液晶表示装置1057の手前で水平方向外側に開くと液晶表示装置1057（図示省略）の表示画面がスロットマシン1000正面（遊技者側）に出現する構造となっている。

【0614】

なお、液晶表示装置でなくとも、種々の演出画像や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、複数セグメントディスプレイ（7セグディスプレイ）、ドットマトリクスディスプレイ、有機ELディスプレイ、プラズマディスプレイ、リール（ドラム）、或いは、プロジェクタとスクリーンとからなる表示装置等でもよい。また、表示画面は、方形をなし、その全体を遊技者が視認可能に構成されている。本実施形態の場合、表示画面は長方形であるが、正方形でもよい。また、表示画面の周縁に不図示の装飾物を設けて、表示画面の周縁の一部が該装飾物に隠れる結果、表示画面が異形に見えるようにすることもできる。表示画面は本実施形態の場合、平坦面であるが、曲面をなしていてもよい。

【0615】

本発明に係る遊技台は図30（a）に示す、「紙幣投入口2002に紙幣を投入し、ベット2004およびスタート2006操作に基づいて抽選を実行し、抽選結果を抽選結果

表示装置 2008 で表示し、当選時には特典コイン数を残クレジット数に加算し、キャッシュアウト 2009 が選択された場合には、レシート発行機 2010 から残クレジット数に対応するコードが記載されたレシートを発行するカジノマシン 2000」であってもよい。

【0616】

さらには、同図 (b) に示すように、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている携帯電話機 3000、同図 (c) に示すように、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えているポータブルゲーム機 4000、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている家庭用テレビゲーム機 5000、に適用してもよい。

【0617】

より具体的には、同図 (b) における携帯電話機 3000 は、遊技者によって操作される操作部と、ゲームに関するデータを携帯電話回線を通じて取得するデータ取得部と、取得したゲームに関するデータ (本発明を実現する電子データ) を記憶する記憶部と、記憶部に記憶したデータと操作部の操作とに基づいてゲームの制御を行う制御部を備えている。

【0618】

同図 (c) におけるポータブルゲーム機 4000 は、遊技者によって操作される操作部と、ゲームに関するデータを所定の記憶媒体 (DVD 等) から取得するデータ取得部と、取得したゲームに関するデータ (本発明を実現する電子データ) を記憶する記憶部と、記憶部に記憶したデータと操作部の操作とに基づいてゲームの制御を行う制御部を備えている。同図 (d) における家庭用テレビゲーム機 5000 は、遊技者によって操作される操作部と、ゲームに関するデータを所定の記憶媒体 (DVD 等) から取得するデータ取得部と、取得したゲームに関するデータ (本発明を実現する電子データ) を記憶する記憶部と、記憶部に記憶したデータと操作部の操作とに基づいてゲームの制御を行う制御部を備えている。

【0619】

さらには、同図 (e) に示すように、本発明を実現する電子データを記憶したデータサーバ 6000 に適用してもよい。このデータサーバ 6000 からインターネット回線を介して同図 (d) に示す家庭用テレビゲーム機 5000 に本発明を実現する電子データをダウンロードするような場合がある。

【0620】

また、パチンコ機等の実機の動作を家庭用ゲーム機用として擬似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。その場合、ゲームプログラムを記録する記録媒体は、DVD-ROM、CD-ROM、FD (フレキシブルディスク)、その他任意の記録媒体を利用できる。

【0621】

さらに、本発明は、遊技台としてパチンコ機およびスロットマシンを例にあげたが、これに限るものではなく、アレンジボール遊技機や、じゃん球遊技機、スマートボール等に適用してもよい。

【0622】

また、本発明の実施の形態に記載された作用および効果は、本発明から生じる最も好適な作用および効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用および効果は、本発明の実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。なお、以上説明した、実施形態や実施例や変形例や各種の例や付記等の記載それぞれにのみ含まれている構成要件であっても、その構成要件を他の、実施形態や実施例や変形例や各種の例や付記等に適用してもよい。すなわち、適用させることを妨げる要因がない限りは、実施形態や実施例や変形例や各種の例や付記等の記載それぞれにのみ含まれている構成要件を他の、実施形態や実施例や変形例や各種の例や付記等に適用しても、一つのまとまりのある技術的思想として成り立つ。

【符号の説明】

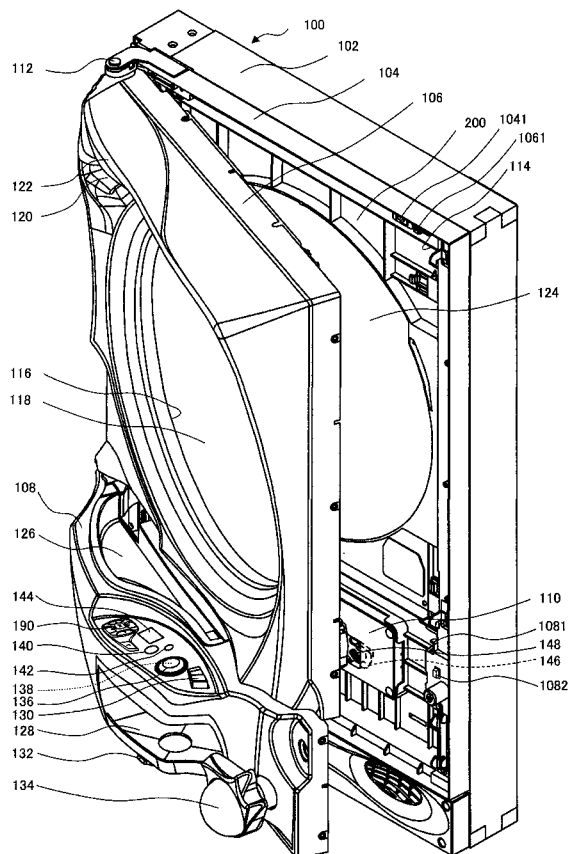
【 0 6 2 3 】

- 1 0 0 パチンコ機
- 1 2 0 スピーカ
- 1 3 6 演出ボタン
- 2 0 8 装飾図柄表示装置
- 2 1 0 普通図柄表示装置
- 2 1 2 第 1 特図表示装置
- 2 1 4 第 2 特図表示装置
- 2 2 6 a, 2 2 6 b 一般入賞口
- 2 3 4 可変入賞口
- 3 0 0 主制御部
- 3 0 4 C P U
- 3 0 6 R O M
- 3 0 8 R A M
- 4 0 0 第 1 副制御部
- 4 0 4 C P U
- 4 0 6 R O M
- 4 0 8 R A M
- 5 0 0 第 2 副制御部
- 5 0 4 C P U
- 5 0 6 R O M
- 5 0 8 メモリ

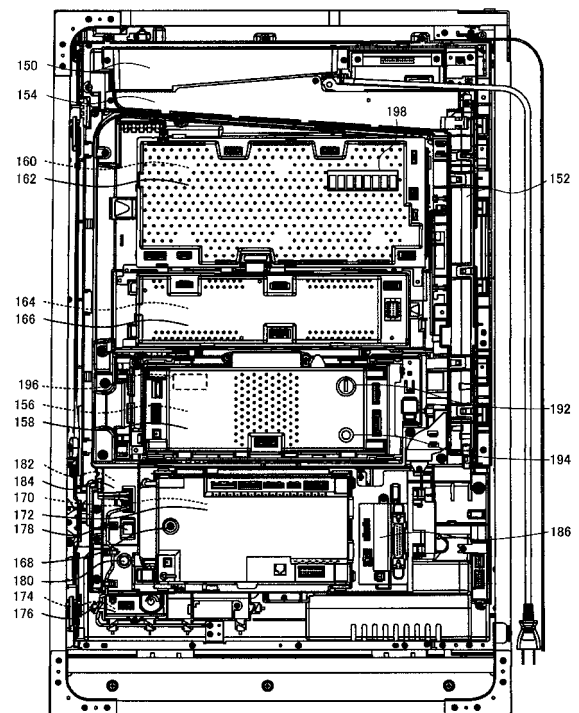
10

20

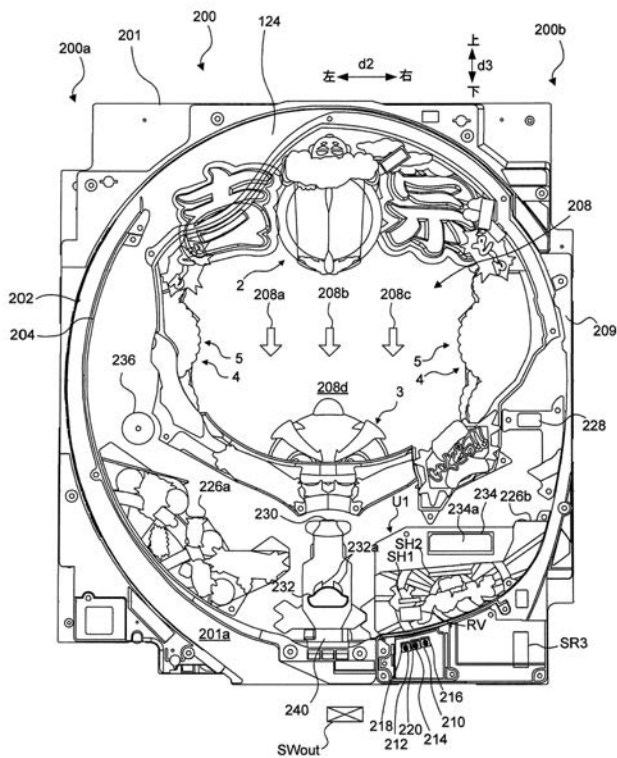
【 図 1 】



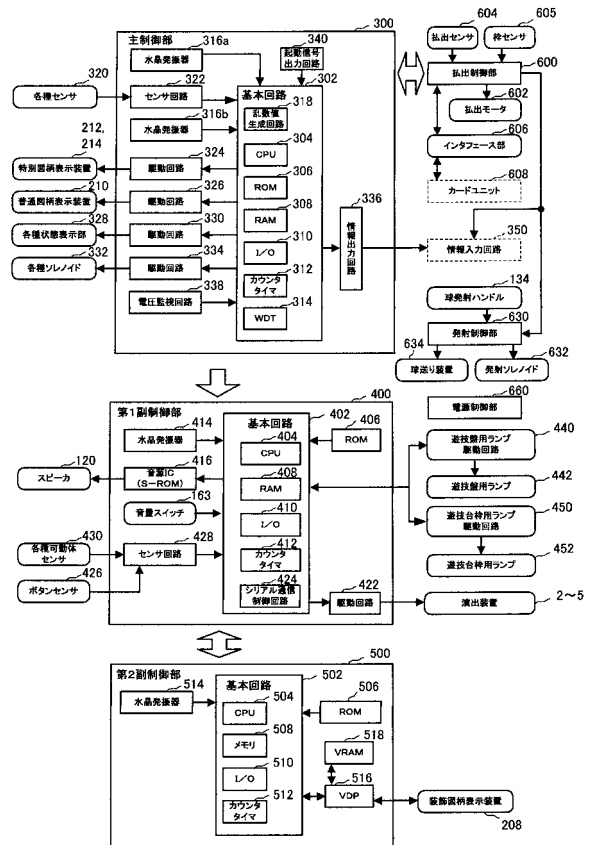
【 図 2 】



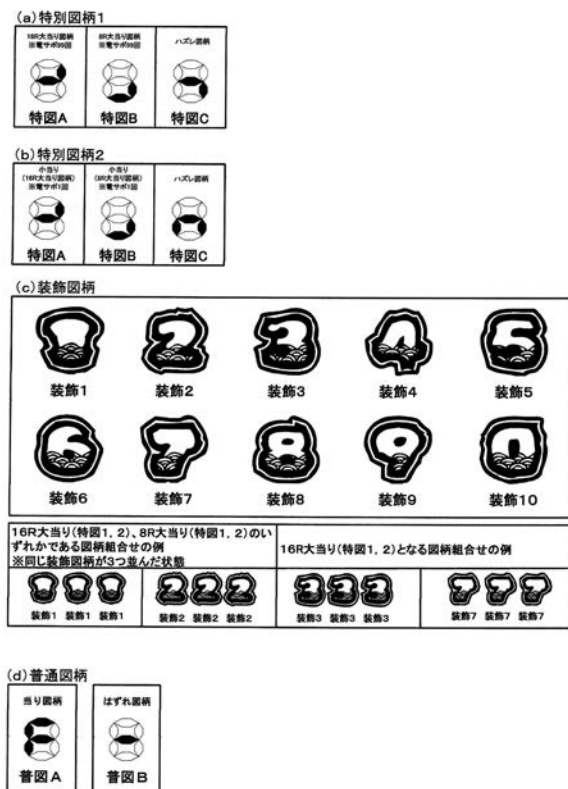
【図 3】



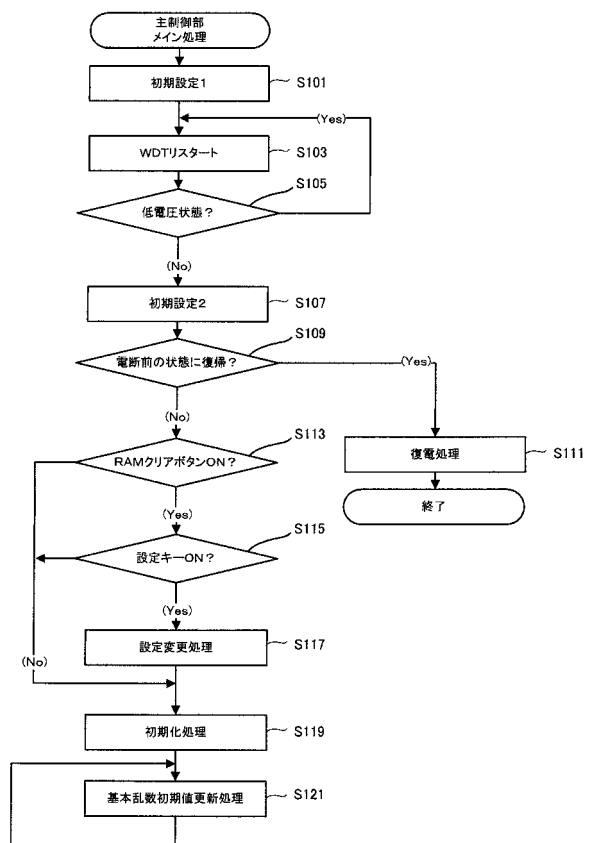
【図 4】



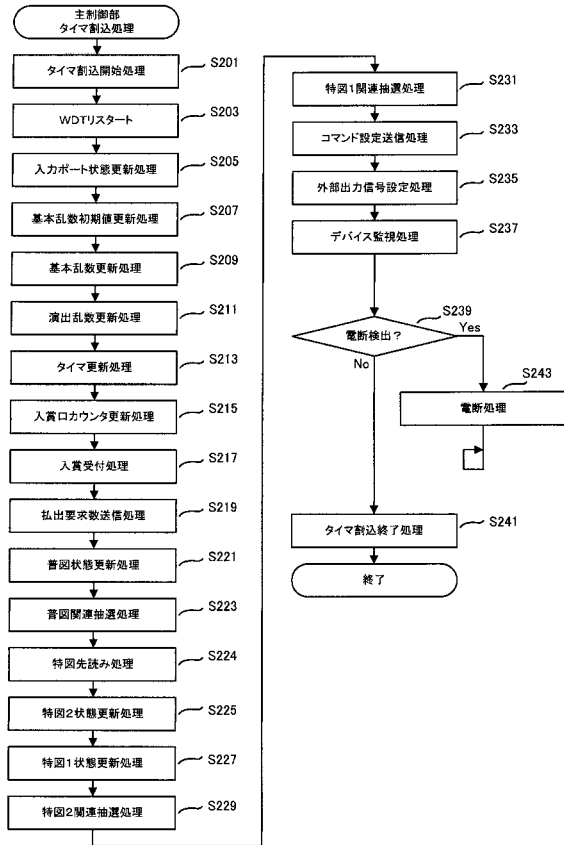
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

(a) 番図決定用高確率テーブル (乱数範囲: 0~99)

番図確率	乱数範囲	当否結果
高確率	0-98	当り
	99	はずれ

(b) 番図決定用低確率テーブル (乱数範囲: 0~99)

番図確率	乱数範囲	当否結果
低確率	0-98	はずれ
	99	当り

(c) 特図1設定1当否判定用テーブル (乱数範囲: 0~65535)

設定	乱数範囲	当否結果
設定1	0-297	大当り
	298-65535	はずれ

(d) 特図1設定2当否判定用テーブル (乱数範囲: 0~65535)

設定	乱数範囲	当否結果
設定2	0-327	大当り
	328-65535	はずれ

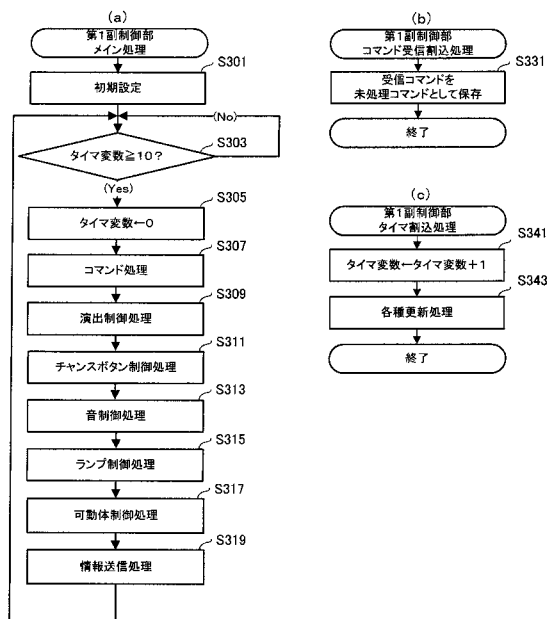
(e) 特図1設定3当否判定用テーブル (乱数範囲: 0~65535)

設定	乱数範囲	当否結果
設定3	0-363	大当り
	364-65535	はずれ

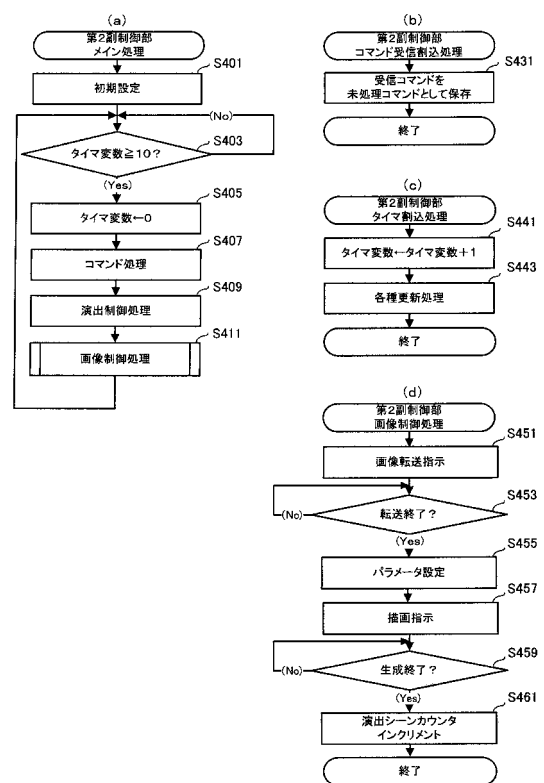
(f) 特図2当否判定用テーブル (乱数範囲: 0~65535)

特図確率	乱数範囲	当否結果
全設定共通	0-13106	小当り
	13107-65535	はずれ

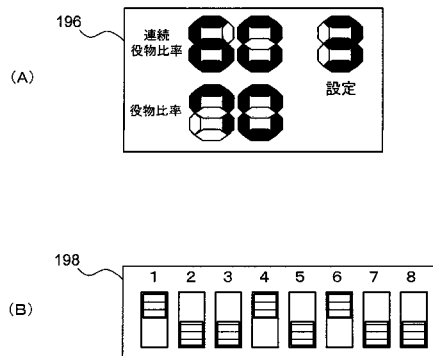
【図 9】



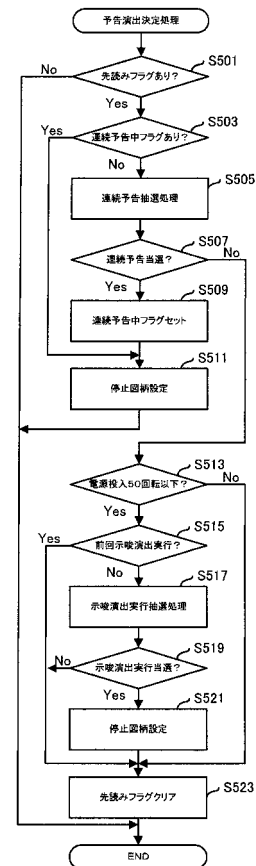
【図 10】



【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】

(a) 大当りSPリーチ選択時連続予告選択テーブル
(乱数範囲: 0~99)

設定	乱数範囲	連続予告 実行可否
全設定共通	0-49	可
	50-99	否

(b) はずれSPリーチ選択時連続予告選択テーブル
(乱数範囲: 0~99)

設定	乱数範囲	連続予告 実行可否
全設定共通	0-19	可
	20-99	否

(c) 設定1用SPリーチ選択時設定示唆演出選択テーブル
(乱数範囲: 0~99)

設定	乱数範囲	示唆演出 実行可否
設定1	0-19	可
	20-99	否

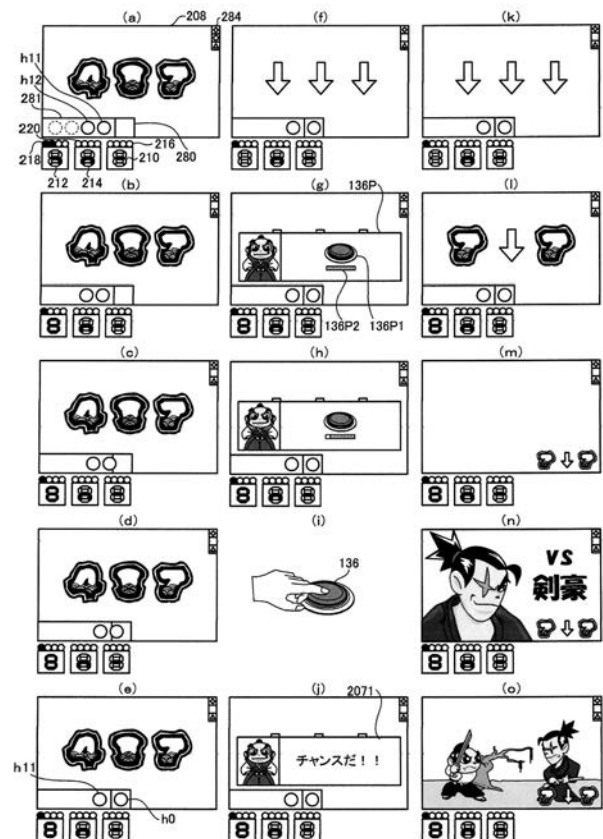
(d) 設定2用SPリーチ選択時設定示唆演出選択テーブル
(乱数範囲: 0~99)

設定	乱数範囲	示唆演出 実行可否
設定2	0-29	可
	30-99	否

(e) 設定3用SPリーチ選択時設定示唆演出選択テーブル
(乱数範囲: 0~99)

設定	乱数範囲	示唆演出 実行可否
設定3	0-49	可
	50-99	否

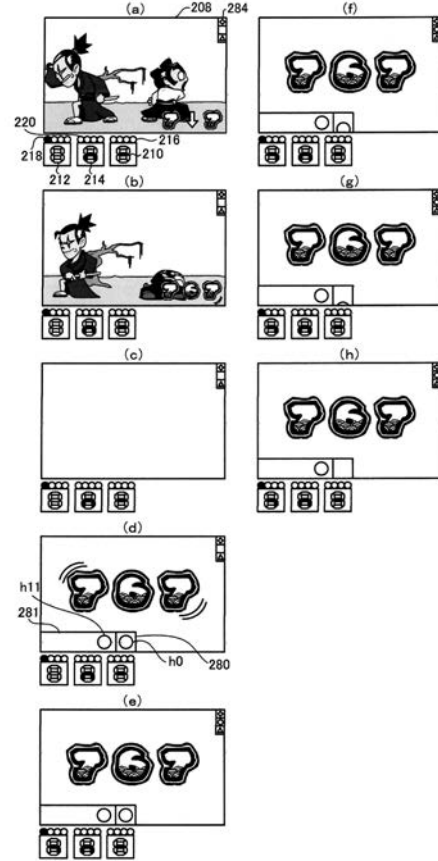
【図 1 4】



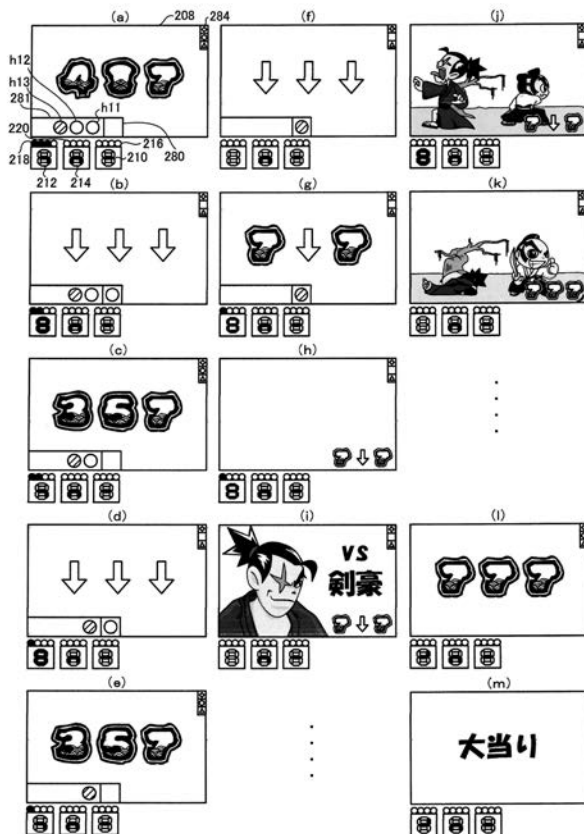
【図 15】



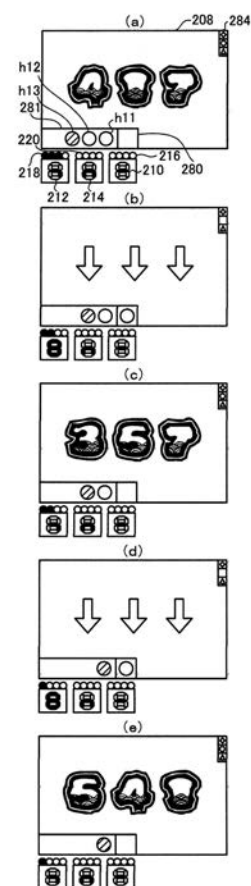
【図 16】



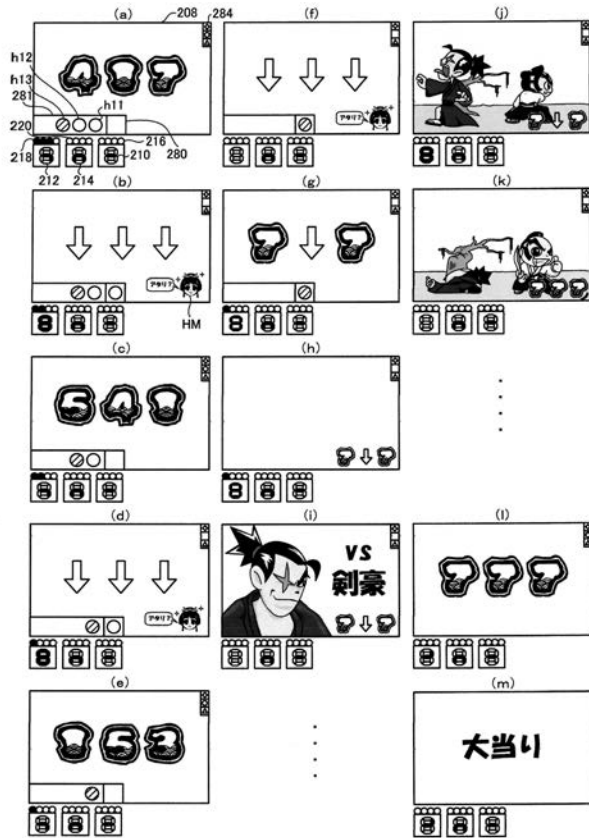
【図 17】



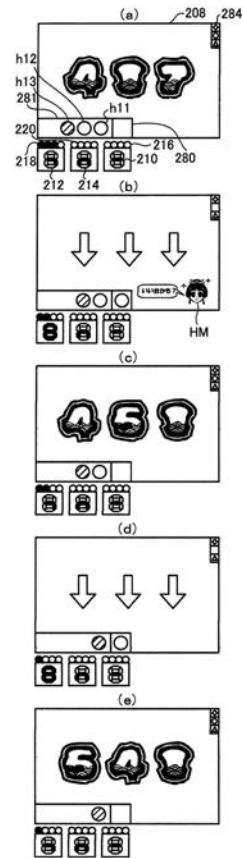
【図 18】



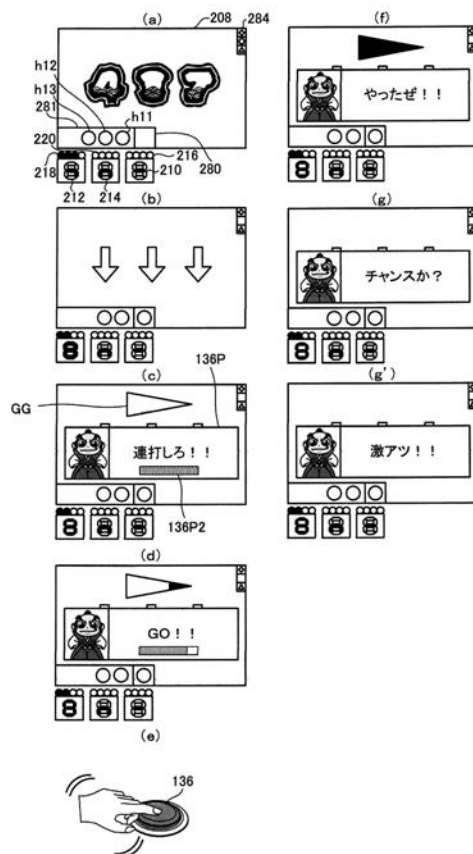
【図 19】



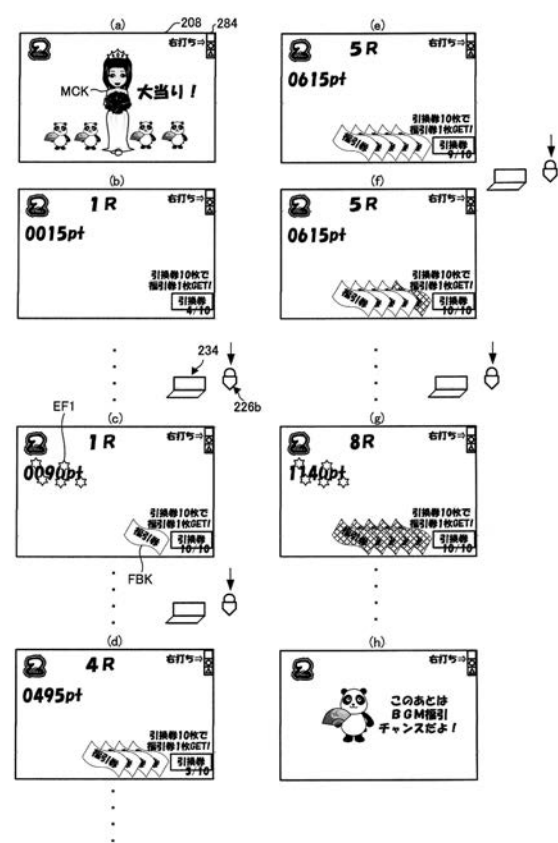
【図 20】



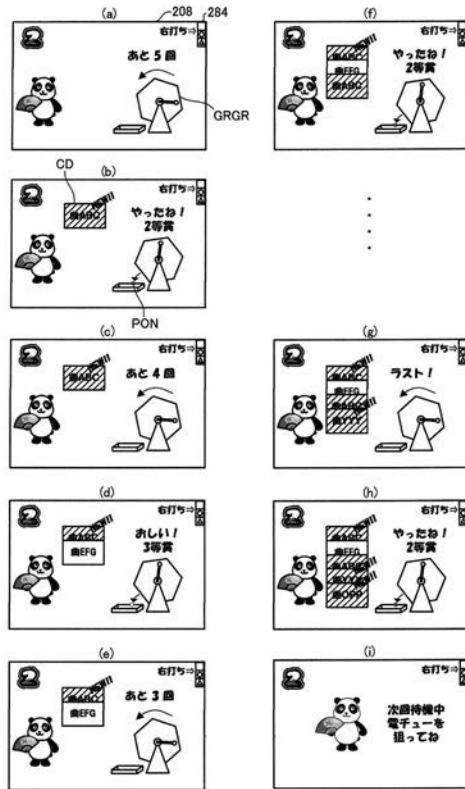
【図 21】



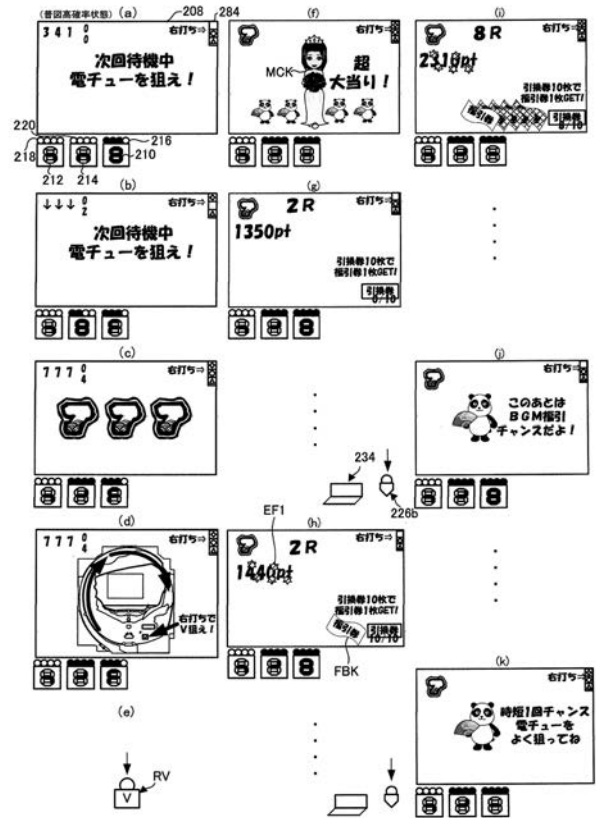
【図 22】



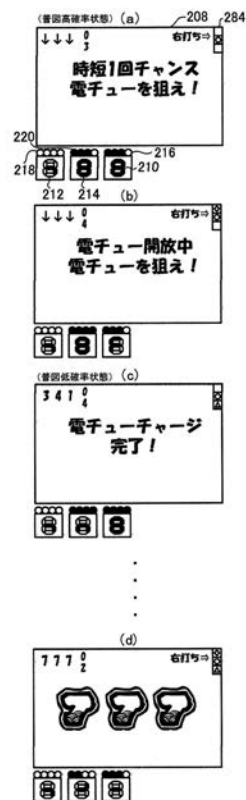
【図 23】



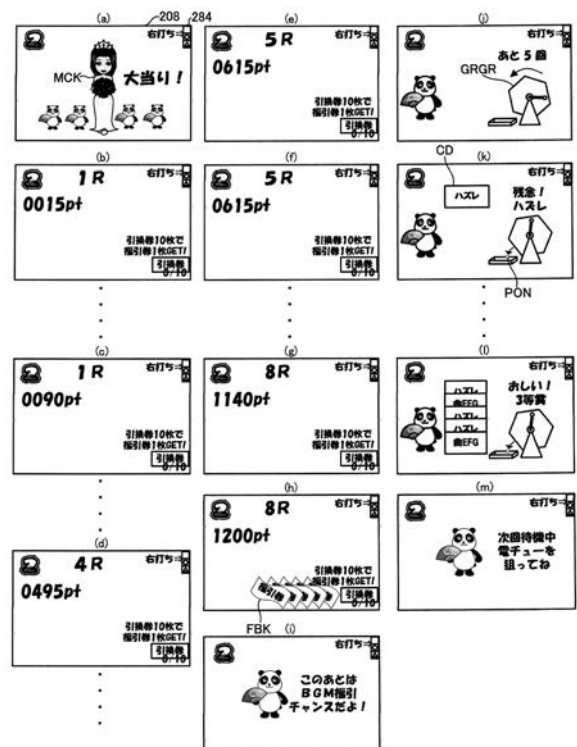
【図 24】



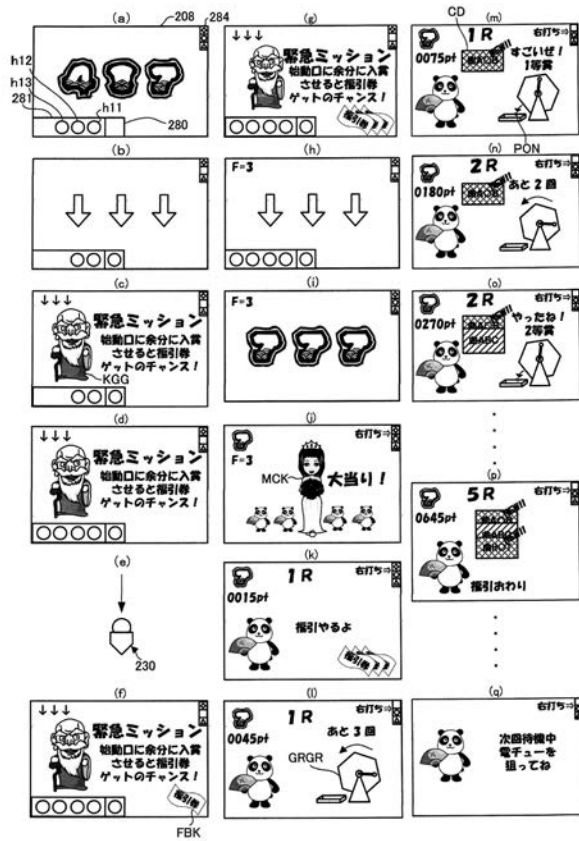
【図 25】



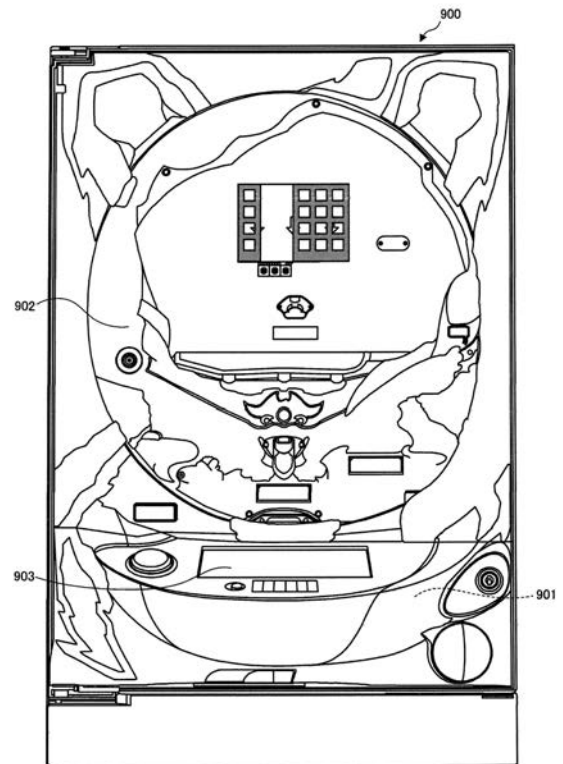
【図 26】



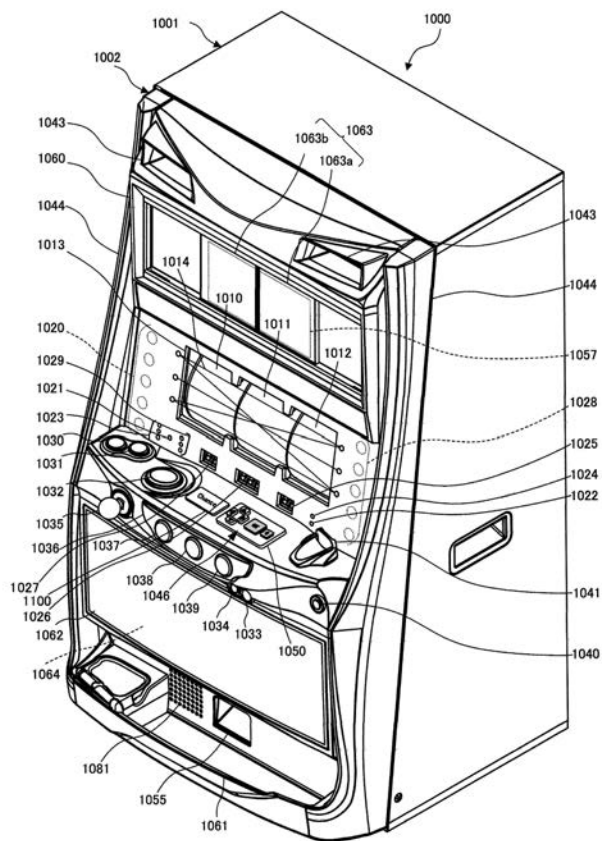
【図 27】



【図 28】



【図 29】



【図 30】

