

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B1)

(11) 特許番号

特許第5560476号  
(P5560476)

(45) 発行日 平成26年7月30日(2014.7.30)

(24) 登録日 平成26年6月20日(2014.6.20)

(51) Int.Cl. F 1  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)** A 6 3 F 7/02 3 2 0  
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 3 (全 104 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2013-18720 (P2013-18720)</p> <p>(22) 出願日 平成25年2月1日(2013.2.1)</p> <p>審査請求日 平成25年4月25日(2013.4.25)</p> <p>早期審査対象出願</p> <p>前置審査</p>	<p>(73) 特許権者 597044139 株式会社大都技研 東京都台東区東上野一丁目1番14号</p> <p>(74) 代理人 100101214 弁理士 森岡 正樹</p> <p>(72) 発明者 杉野 弘幸 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</p> <p>審査官 尾崎 俊彦</p>
--	--

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者が操作可能な位置に少なくとも設けられた操作手段と、  
 複数種類の画像を少なくとも表示可能な画像表示手段と、  
 複数種類の演出を少なくとも実行可能な演出手段と、  
 を備えた遊技台であって、  
 前記遊技台は、パチンコ機であり、  
 前記複数種類の画像のうちの少なくとも一つは、第一の画像であり、  
 前記複数種類の画像のうちの少なくとも一つは、第二の画像であり、  
 前記第一の画像は、前記操作手段を示唆する画像を少なくとも含む画像であり、  
 前記第二の画像は、前記操作手段の操作の受付が有効である期間（以下、「第三の期間」という。）を示唆する画像を少なくとも含む画像であり、  
 前記第一の画像は、第一の期間に少なくとも表示開始可能な画像であり、  
 前記第二の画像は、第二の期間に少なくとも表示開始可能な画像であり、  
 前記第一の期間は、前記第三の期間の少なくとも一部を含む期間であり、  
 前記第二の期間は、前記第三の期間の少なくとも一部を含む期間であり、  
 前記画像表示手段は、第一の数となる前記第一の画像を少なくとも表示可能な手段であり、  
 前記複数種類の演出のうちの少なくとも一つは、第一の演出であり、  
 前記複数種類の演出のうちの少なくとも一つは、第二の演出であり、

10

20

前記第一の演出は、前記第三の期間における前記操作手段の操作の受付回数が前記第一の数となった場合に少なくとも実行可能な演出であり、

前記第二の演出は、前記操作手段の操作の受付毎に実行される演出であり、

前記第一の数は、三である、

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、

前記画像表示手段は、第二の数となる前記第二の画像を少なくとも表示可能な手段であり、

前記第二の数は、三である、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 3】

請求項 1 または 2 に記載の遊技台であって、

前記画像表示手段は、一回の前記操作手段の操作の受付に応じて一の前記第一の画像を消去可能な手段である、

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）あるいは封入式遊技機に代表される遊技台に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技台では一つの遊技情報に対して二つの報知を行うものが知られている。そのうちの一つの報知を用いて演出を行うことで、興趣の向上を図ることを目的としているものである。

また、従来の遊技台では、遊技者が可能な操作手段を備えている遊技台がある。

また、従来の遊技台では、遊技の興趣を向上すべくさまざまな演出手段を備えているものが提案されている。そして画像表示手段においては演出手段を示唆する画像表示が行われるようになってきている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【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】

【0004】

しかしながら、一つの遊技情報に対して二つの報知を行う遊技台では、一方の報知は、単に遊技情報を報知しているだけであるため、他方の報知のみでは必ずしも報知を行うことで興趣の向上に寄与しているとは言い難い。

また、遊技者が可能な操作手段を備えている遊技台は、遊技者に操作手段を操作させることで遊技の興趣を向上させることを目的としているが、実際の操作回数が遊技者に分かり難い場合があり、効果的に遊技の興趣を向上しているとは言い難い。

また、画像表示手段においては演出手段を示唆する画像表示が行われる遊技台では、画像表示自体は単に演出手段を想定できる程度の表示しか行っていないため、次第に見飽きてしまい、興趣にかけるという問題が起きている。

【0005】

本発明の目的は、遊技の興趣を向上し得る遊技台を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

10

20

30

40

50

上記目的は、  
遊技者が操作可能な位置に少なくとも設けられた操作手段と、  
複数種類の画像を少なくとも表示可能な画像表示手段と、  
複数種類の演出を少なくとも実行可能な演出手段と、  
を備えた遊技台であって、  
前記遊技台は、パチンコ機であり、  
前記複数種類の画像のうちの少なくとも一つは、第一の画像であり、  
前記複数種類の画像のうちの少なくとも一つは、第二の画像であり、  
前記第一の画像は、前記操作手段を示唆する画像を少なくとも含む画像であり、  
前記第二の画像は、前記操作手段の操作の受付が有効である期間（以下、「第三の期間」  
という。）を示唆する画像を少なくとも含む画像であり、  
前記第一の画像は、第一の期間に少なくとも表示開始可能な画像であり、  
前記第二の画像は、第二の期間に少なくとも表示開始可能な画像であり、  
前記第一の期間は、前記第三の期間の少なくとも一部を含む期間であり、  
前記第二の期間は、前記第三の期間の少なくとも一部を含む期間であり、  
前記画像表示手段は、第一の数となる前記第一の画像を少なくとも表示可能な手段であ  
り、  
前記複数種類の演出のうちの少なくとも一つは、第一の演出であり、  
前記複数種類の演出のうちの少なくとも一つは、第二の演出であり、  
前記第一の演出は、前記第三の期間における前記操作手段の操作の受付回数が前記第一  
の数の数となった場合に少なくとも実行可能な演出であり、  
前記第二の演出は、前記操作手段の操作の受付毎に実行される演出であり、  
前記第一の数は、三である、  
ことを特徴とする遊技台  
によって達成される。  
【発明の効果】  
【0007】  
本発明によれば、遊技の興趣を向上することができる。  
【図面の簡単な説明】  
【0008】  
【図1】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100を正面側（遊技者側）から見た外  
観斜視図である。  
【図2】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100を背面側から見た外観図である。  
【図3】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の遊技盤200を正面から見た略  
示正面図である。  
【図4】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の制御部の回路ブロック図である  
。  
【図5】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100での表示図柄の一例であって、（  
a）は特図の停止表示図柄の一例を示し、（b）は装飾図柄の一例を示し、（c）は普図  
の停止表示図柄の一例を示す図である。  
【図6】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の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】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の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】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の第1副制御部での処理の流れを  
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流れを示し、（b）は第  
1副制御部コマンド受信割込処理の流れを示し、（c）は第1副制御部タイマ割込処理の  
流れを示し、（d）は第1副制御部画像処理の流れを示している。  
【図9】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の第2副制御部での処理の流れを  
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流れを示し、（b）は第

10

20

30

40

50

2副制御部コマンド受信割込処理の流れを示し、(c)は、第2副制御部タイマ割込処理の流れを示している。

【図10】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の主制御部300のROM306に記憶された当否判定用テーブルを示す図であり、(a)は高確率時に用いられる当否判定用テーブルの一例を示し、(b)は低確率時に用いられる当否判定用テーブルの一例を示している。

【図11】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の主制御部300のROM306に記憶された特図決定用テーブルを示す図であり、(a)は特図1決定用テーブルの一例を示し、(b)は特図2決定用テーブルの一例を示している。

【図12】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の主制御部300のROM306に記憶された特図1変動表示時間決定テーブルの一例を示す図である。

【図13】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の主制御部300のROM306に記憶された特図2変動表示時間決定テーブルの一例を示す図である。

【図14】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の第1副制御部400のROM406に記憶された保留変化抽選テーブルの一例を示す図である。

【図15】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の特図変動遊技の保留表示の表示態様を示す図であり、(a)は変化なしの保留表示態様を示し、(b)は保留Aの保留表示態様を示し、(c)は保留Bの保留表示態様を示している。

【図16】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の第1副制御部400のROM406に記憶された盤面ランプ先読み抽選テーブルの一例を示す図である。

【図17】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の第1副制御部400のROM406に記憶された予告抽選テーブル1の一例を示す図である。

【図18】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の第1副制御部400のROM406に記憶された予告抽選テーブル2の一例を示す図である。

【図19】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の第1副制御部400のROM406に記憶された予告抽選テーブル3の一例を示す図である。

【図20】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100において実行中の特図変動遊技のリーチ前の当否判定結果の予告報知のキャラクタ画像の一例を示す図であり、(a)は「キャラA」としての「パンダ」のキャラクタ画像を示しており、(b)は「キャラB」としての「サボハニ」のキャラクタ画像を示しており、(c)は「キャラC」としての「姫」のキャラクタ画像を示している。

【図21】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の第1副制御部400のROM406に記憶された予告抽選テーブル4の一例を示す図である。

【図22】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100において実行中の特図変動遊技での装飾図柄表示装置208に表示される予告報知のチャンスボタンの画像の一例を示す図である。

【図23】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100において実行中の特図変動遊技でのチャンスボタン136のボタン態様の一例を示す図である。

【図24】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の第1副制御部400のROM406に記憶された予告抽選テーブル5の一例を示す図である。

【図25】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100において実行中の特図変動遊技のリーチ後の当否判定結果の予告報知のキャラクタ画像の一例を示す図であり、(a)は「キャラD」としての「爺」のキャラクタ画像を示しており、(b)は「キャラE」としての「ボクサー」のキャラクタ画像を示しており、(c)は「キャラF」としての「番長」のキャラクタ画像を示している。

【図26】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の主制御部メイン処理における特図先読み処理の流れを示すフローチャート(その1)の一例である。

【図27】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の主制御部メイン処理における特図先読み処理の流れを示すフローチャート(その2)の一例である。

【図28】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の第1副制御部における始動情

10

20

30

40

50

報取得時の第1副制御部先読み予告実行処理の流れを示すフローチャートの一例である。

【図29】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の第1副制御部における特図変動遊技開始時の第1副制御部先読み予告実行処理の流れを示すフローチャートの一例である。

【図30】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の第1副制御部における特図変動遊技時の第1副制御部での通常予告抽選処理の流れを示すフローチャートの一例である。

【図31】本発明の一実施の形態の実施例1によるパチンコ機100での遊技演出を説明する図である。

【図32】本発明の一実施の形態の実施例1によるパチンコ機100での遊技演出を説明する図である。

10

【図33】本発明の一実施の形態の実施例1によるパチンコ機100での遊技演出を説明する図である。

【図34】本発明の一実施の形態の実施例2によるパチンコ機100での遊技演出を説明する図である。

【図35】本発明の一実施の形態の実施例2によるパチンコ機100での遊技演出を説明する図である。

【図36】本発明の一実施の形態の実施例3によるパチンコ機100での遊技演出を説明する図である。

【図37】本発明の一実施の形態の実施例4によるパチンコ機100での遊技演出を説明する図である。

20

【図38】本発明の一実施の形態の変形例によるパチンコ機100での遊技演出を説明する図(その1)である。

【図39】本発明の一実施の形態の変形例によるパチンコ機100での遊技演出を説明する図(その2)である。

【図40】本発明の一実施の形態の変形例によるパチンコ機100での遊技演出を説明する図(その3)である。

【図41】本発明の一実施の形態の変形例によるパチンコ機100での遊技演出を説明する図(その4)である。

【図42】本発明の一実施の形態の変形例によるパチンコ機100での遊技演出を説明する図(その5)である。

30

【図43】本発明の一実施の形態の変形例によるパチンコ機100での遊技演出を説明する図(その6)である。

【図44】本発明の一実施の形態の変形例による遊技台としてのスロットマシンを正面から見た略示正面図である。

【図45】本発明の一実施の形態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2000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ている携帯電話機3000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4000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5000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6000を示している。

40

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、図面を用いて、本発明の一実施の形態に係る遊技台(例えば、パチンコ機100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。まず、図1を用いて、本発明の実施形態に係るパチンコ機100の全体構成について説明する。なお、同図はパチンコ機100を正面側(遊技者側)から見た外観斜視図である。パチンコ機100は、外部的構造として、外枠102と、本体104と、前面枠扉106と、球貯留皿付扉108と、発射装置110と、遊技盤200と、をその前面に備える。

【0010】

50

外枠 102 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なる木製の枠部材である。本体 104 は、内枠と呼ばれ、外枠 102 の内部に備えられ、ヒンジ部 112 を介して外枠 102 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部材である。また、本体 104 は、枠状に形成され、内側に空間部 114 を有している。また、本体 104 が開放された場合、本体 104 の開放を検出する不図示の内枠開放センサを備える。

#### 【0011】

前面枠扉 106 は、ロック機能付きで且つ開閉自在となるようにパチンコ機 100 の前面側となる本体 104 の前面に対しヒンジ部 112 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 116 とした扉部材である。なお、前面枠扉 106 には、開口部 116 にガラス製又は樹脂製の透明板部材 118 が設けられ、前面側には、スピーカ 120 や枠ランプ 122 が取り付けられている。前面枠扉 106 の後面と遊技盤 200 の前面とで遊技領域 124 を区画形成する。また、前面枠扉 106 が開放された場合、前面枠扉 106 の開放を検出する不図示の前面枠扉開放センサを備える。

10

#### 【0012】

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、ロック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。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 200 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 の演出態様に変化を与えるチャンスボタン 136 と、チャンスボタン 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、下皿 128 が満タンであることを検出する不図示の下皿満タンセンサを備える。

20

30

#### 【0013】

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。

#### 【0014】

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。

#### 【0015】

図 2 は、図 1 のパチンコ機 100 を背面側から見た外観図である。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、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

#### 【0016】

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。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

50

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。

【0017】

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 へ出力する。なお、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 の表側に配設した上皿 126 に到達するように構成しており、パチンコ機 100 は、この構成により遊技者に対して球の払い出しを行う。

【0018】

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 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 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 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 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 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 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 RWM クリア信号を主制御部 300 に出力する RWM 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 C R インタフェース部 186 を配設している。

【0019】

図 3 は、遊技盤 200 を正面から見た略示正面図である。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。遊技領域 124 の略中央には、演出装置 206 を配設している。外レール 202 は演出装置 206 の上方から右方にまで延びており、演出装置 206 上部と外レール 202 との空間を通過して遊技盤 200 の右側の遊技領域 124 まで遊技球が飛翔できるようになっている。つまり、遊技領域 124 は、発射された遊技球が流下する経路として装飾部材としての演出装置 206 を挟んで左側となる第一流下経路と、発射された遊技球が流下する経路として装飾部材を挟んで右側となる第二流下経路とを有している。以下、第一流下経路に遊技球を打ち出すことを「左打ち」と称し、第二流下経路に遊技球を打ち出すことを「右打ち」と称する場合がある。

【0020】

演出装置 206 には、略中央に装飾図柄表示装置 208 を配設し、その周囲に、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。また、演出装置 206 は、盤面ランプ 224 を動作して演出を行うものであり、詳細については後述する。なお、以下、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」、第 1 特別図柄を「特図 1」、第 2 特別図柄を「特図 2」と称する場合がある。

【0021】

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、本実施の形態では液晶表示装置 (Liquid Crystal Display) によって構成する。装飾図柄表示装置 208 は、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 および演出表示領域 208 d の 4 つの表示領域に分割し、左図柄表示領域 208 a、中図柄表示領域 208 b および右図柄表示領域 208 c はそれぞれ異なる装飾図柄を表示し、演出表示領域 208 d は演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域 208 a、208 b、208 c、208 d の位置や

10

20

30

40

50

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。

【0022】

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。特図1表示装置 212 および特図2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。

10

【0023】

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、2つ)まで保留することを可能としている。特図1保留ランプ 218 および特図2保留ランプ 220 は、保留している特図変動遊技(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、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。

【0024】

また、演出装置 206 の周囲には、所定の球進入口、例えば、一般入賞口 226 と、普図始動口 228 と、特図1始動口 230 と、特図2始動口 232 と、可変入賞口 234 を配設している。

20

【0025】

一般入賞口 226 は、本実施形態では遊技盤 200 に複数配設しており、一般入賞口 226 への入球を所定の球検出センサ(図示省略)が検出した場合(一般入賞口 226 に入賞した場合)、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。なお、一般入賞口 226 に入球した球は、パチンコ機 100 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。本実施形態では、遊技球には、入賞の対価として遊技者に払い出す球(以下、「賞球」と呼ぶ場合がある)と、遊技者に貸し出す球(以下、「貸球」と呼ぶ場合がある)とが含まれる。

30

【0026】

普図始動口 228 は、ゲートやスルーチャッカーと呼ばれる、遊技領域 124 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 200 の右側に1つ配設している。普図始動口 228 を通過した球は一般入賞口 226 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 228 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 100 は、普図表示装置 210 による普図変動遊技を開始する。

【0027】

特図1始動口 230 は、本実施形態では遊技盤 200 の中央下部に1つだけ配設している。特図1始動口 230 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 152 を駆動し、所定の個数(例えば、3個)の球を賞球として上皿 126 に排出するとともに、特図1表示装置 212 による特図変動遊技を開始する。なお、特図1始動口 230 に入球した球は、パチンコ機 100 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

40

【0028】

特図2始動口 232 は、電動チューリップ(電チュー)と呼ばれ、本実施形態では普図始動口 228 の下方に1つだけ配設している。なお、特図2始動口 232 は電チュー内に配設されているということもできる。特図2始動口 232 は、左右に開閉自在な羽根部材 232a を備え、羽根部材 232a 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 210 が当り図柄を停止表示した場合に羽根部材 232a が所定の

50



時間間隔、所定の回数で開閉する。特図 2 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、4 個）の球を賞球として上皿 1 2 6 に排出するとともに、特図 2 表示装置 2 1 4 による特図変動遊技を開始する。なお、特図 2 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。普図始動口 2 2 8 およびその下方の特図 2 始動口 2 3 2 は、演出装置 2 0 6 を挟んで右側となる第二流下経路内にあるので、演出装置 2 0 6 を挟んで左側となる第一流下経路に進んだ遊技球が普図始動口 2 2 8 を通過したり、特図 2 始動口 2 3 2 に入球したりすることはない。また、特図 1 始動口 2 3 0 は、演出装置 2 0 6 を挟んで左側となる第一流下経路内にあるので、演出装置 2 0 6 を挟んで右側となる第二流下経路に進んだ遊技球が特図 1 始動口 2 3 0 に入球することはない。

10

#### 【 0 0 2 9 】

可変入賞口 2 3 4 は、大入賞口またはアタッカと呼ばれ、本実施形態では遊技盤 2 0 0 の下方で特図 1 始動口 2 3 0 と特図 2 始動口 2 3 2 との間に 1 つだけ配設している。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 2 1 2、2 1 4 が大当り図柄を停止表示した場合に扉部材 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 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。

20

#### 【 0 0 3 0 】

さらに、これらの入賞口や始動口の近傍には、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 2 3 8 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。

#### 【 0 0 3 1 】

特図 1 始動口 2 3 0 から可変入賞口 2 3 4 の左端までの領域に複数の遊技釘 2 3 8 が遊技球の径より狭い間隔でほぼ一直線状に並んで配置されている。このため、大当り時には右打ち（演出装置 2 0 6 上部と外レール 2 0 2 との空間を通過して遊技盤 2 0 0 の右側の遊技領域 1 2 4 まで遊技球を飛翔させる打ち方）をして、第二流下経路に遊技球を飛翔させないと、可変入賞口 2 3 4 に遊技球が入賞しない構成となっている。

30

#### 【 0 0 3 2 】

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 1 4 6 および発射槌 1 4 8 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 2 3 8 等によって進行方向を変えながら下方に落下し、入賞口（一般入賞口 2 2 6、可変入賞口 2 3 4）や始動口（特図 1 始動口 2 3 0、特図 2 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。

40

#### 【 0 0 3 3 】

次に、パチンコ機 1 0 0 の演出装置 2 0 6 について説明する。演出装置 2 0 6 の前面側には、遊技球の転動可能な領域にワープ装置 2 4 2 およびステージ 2 4 4 を配設し、盤面ランプ 2 2 4 のうち遊技球の転動不可能な領域に 4 つの花柄が上下に並ぶ盤面ランプ 2 2 4 b を配設し、盤面右側で遊技球の転動可能な外レール 2 0 2 に沿って並ぶ複数（本例では 1 0 個）の円形ランプからなる盤面ランプ 2 2 4 a を配設している。

#### 【 0 0 3 4 】

盤面ランプ 2 2 4 a は右打ちを促す報知を行う場合には所定の右打ち報知用点灯パターンで点灯や点滅を行うようになっている。右打ち報知用点灯パターンを用いると、例えば、1 0 個の円形ランプの発光輝度を上方から下方に向かって順次変化させて右打ち報知を

50

行ったり、隣接する2～3個をひとまとまりとした円形ランプ群の発光輝度を残余の円形ランプ群の輝度と異ならせ、当該ひとまとまりの円形ランプ群が順次上方から下方に移動するように階調制御を行って、光が右打ちの方向に沿って流れ落ちるように視認させる右打ち報知を行ったりすることができる。

【0035】

また、盤面ランプ224aは先読み予告報知を行う場合には所定の先読み予告報知用点灯パターンで点灯や点滅を行うことができる。例えば、通常演出では10個の円形ランプの奇数番目と偶数番目が交互に点灯する点灯態様であった場合に、先読み予告報知では10個の円形ランプの全てを点灯する点灯態様にするなどして通常演出や右打ち報知と異なる点灯パターンを用いることができる。

10

【0036】

盤面ランプ224bは右打ちを促す報知を行う場合には所定の右打ち報知用点灯パターンで点灯や点滅を行うようになっている。右打ち報知用点灯パターンを用いると、例えば、4個の花びら状ランプの発光輝度を上方から下方に向かって順次変化させて右打ち報知を行って、花びらが右打ちの方向に沿って流れ落ちるように視認させる右打ち報知を行うことができる。

【0037】

また、盤面ランプ224bは先読み予告報知を行う場合には所定の先読み予告報知用点灯パターンで点灯や点滅を行うことができる。例えば、通常演出では4個の花びら状ランプの奇数番目と偶数番目が交互に点灯する点灯態様であった場合に、先読み予告報知では保留個数分の花びら状ランプを下方から順に点灯して保留数報知をしつつ、先読み報知に係る保留に該当する花びら状ランプには特異的な発光色で点灯させる点灯パターンを用いることができる。

20

なお、盤面ランプ224は、右打ち報知や先読み予告報知等をしない場合は所定の通常の点灯演出を実行可能に構成されている。

【0038】

また、演出装置206の背面側には、装飾図柄表示装置208および遮蔽装置246（以下、扉あるいはシャッタと称する場合がある）を配設している。すなわち、演出装置206において、装飾図柄表示装置208および遮蔽手段は、ワープ装置242、ステージ244、および盤面ランプ224の後方に位置することとなる。ワープ装置242は、演出装置206の左上方に設けたワープ入口242aに入った遊技球を演出装置206の前面下方のステージ244にワープ出口242bから排出する。ステージ244は、ワープ出口242bから排出された球や遊技盤200の釘などによって乗り上げた球などが転動可能であり、ステージ244の中央部には、通過した球が特図1始動口230へ入球し易くなるスペシャルルート244aを設けている。

30

【0039】

遮蔽装置246は、格子状の左扉246aおよび右扉246bからなり、装飾図柄表示装置208および前面ステージ244の間に配設する。左扉246aおよび右扉246bの上部には、不図示の2つのプーリに巻き回したベルトをそれぞれ固定している。すなわち、左扉246aおよび右扉246bは、モータによりプーリを介して駆動するベルトの動作に伴って左右にそれぞれ移動する。遮蔽手段は、左扉246aおよび右扉246bを閉じた状態ではそれぞれの内側端部が重なり、遊技者が装飾図柄表示装置208を視認し難いように遮蔽する。左扉246aおよび右扉246bを開いた状態ではそれぞれの内側端部が装飾図柄表示装置208の表示画面の外側端部と若干重なるが、遊技者は装飾図柄表示装置208の表示の全てを視認可能である。また、左扉246aおよび右扉246bは、それぞれ任意の位置で停止可能であり、例えば、表示した装飾図柄がどの装飾図柄であるかを遊技者が識別可能な程度に、装飾図柄の一部だけを遮蔽するようなことができる。なお、左扉246aおよび右扉246bは、格子の孔から後方の装飾図柄表示装置208の一部を視認可能にしてもよいし、格子の孔の障子部分を半透明のレンズ体で塞ぎ、後方の装飾図柄表示装置208による表示を漠然と遊技者に視認させるようにしてもよいし

40

50

、格子の孔の障子部分を完全に塞ぎ（遮蔽し）、後方の装飾図柄表示装置 208 を全く視認不可にしてもよい。

#### 【0040】

遊技盤 200 の右下方には、状態報知ランプ 222 が設けられている。状態報知ランプ 222 は水平方向に一直線に並ぶ 4 個のランプ（例えば、LED）で構成されている。状態報知ランプ 222 の各ランプは、左から順に、右打ちランプ、大当たりランプ、非電サポランプ、電サポランプとして機能する。右打ちランプは遊技者が右打ちをすべきときに点灯しそれ以外では消灯する。大当たりランプは大当たり遊技中に点灯しそれ以外では消灯する。非電サポランプは非電サポ状態中に点灯しそれ以外では消灯する。電サポランプは電サポ状態中に点灯しそれ以外では消灯する。

10

#### 【0041】

次に、図 4 を用いて、パチンコ機 100 の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。パチンコ機 100 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 300 と、主制御部 300 が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて主に演出の制御を行う第 1 副制御部 400 と、第 1 副制御部 400 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 500 と、主制御部 300 が送信するコマンドに応じて主に遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御部 600 と、遊技球の発射制御を行う発射制御部 630 と、パチンコ機 100 に供給される電源を制御する電源制御部 660 と、によって構成している。

20

#### 【0042】

まず、パチンコ機 100 の主制御部 300 について説明する。主制御部 300 は、主制御部 300 の全体を制御する基本回路 302 を備えており、基本回路 302 には、CPU 304 と、制御プログラムや各種データを記憶するための ROM 306 と、一時的にデータを記憶するための RAM 308 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 310 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 312 と、プログラム処理の異常を監視する WDT 314 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 および第 2 副制御部 500 についても同様である。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。

30

#### 【0043】

また、基本回路 302 には、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乱数値生成回路 318（この回路には 2 つのカウンタを内蔵しているものとする）と、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、前面枠開放センサや内枠開放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乱数値生成回路 318 および基本回路 302 に出力するためのセンサ回路 322 と、所定の図柄表示装置、例えば特図 1 表示装置 212 や特図 2 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、状態報知ランプ 222 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、例えば特図 2 始動口 232 の羽根部材 232a や可変入賞口 234 の扉部材 234a 等を開閉駆動する各種ソレノイド 332 を制御するための駆動回路 334 を接続している。

40

#### 【0044】

なお、特図 1 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、特図 1 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、特図 1 始動口 230 に対応す

50

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 3 1 8 は、特図 2 始動口 2 3 2 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、特図 2 始動口 2 3 2 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、特図 2 始動口 2 3 2 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。

【 0 0 4 5 】

さらに、基本回路 3 0 2 には、情報出力回路 3 3 6 を接続しており、主制御部 3 0 0 は、情報出力回路 3 3 6 を介して、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 3 5 0 にパチンコ機 1 0 0 の遊技情報（例えば、遊技状態）を出力する。

【 0 0 4 6 】

また、主制御部 3 0 0 には、電源制御部 6 6 0 から主制御部 3 0 0 に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路 3 3 8 を設けており、電圧監視回路 3 3 8 は、電源の電圧値が所定の値（本実施例では 9 V）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 3 0 2 に出力する。

【 0 0 4 7 】

また、主制御部 3 0 0 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）3 4 0 を設けており、CPU 3 0 4 は、起動信号出力回路 3 4 0 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）。

【 0 0 4 8 】

また、主制御部 3 0 0 は、第 1 副制御部 4 0 0 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 6 0 0 にコマンドを送信するための出力インタフェースをそれぞれ備えており、この構成により、第 1 副制御部 4 0 0 および払出制御部 6 0 0 との通信を可能としている。なお、主制御部 3 0 0 と第 1 副制御部 4 0 0 および払出制御部 6 0 0 との情報通信は一方方向の通信であり、主制御部 3 0 0 は第 1 副制御部 4 0 0 および払出制御部 6 0 0 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 4 0 0 および払出制御部 6 0 0 からは主制御部 3 0 0 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。なお、パチンコ機 1 0 0 は、主制御部 3 0 0 から第 1 副制御部 4 0 0 および払出制御部 6 0 0 への一方方向通信に限られず、主制御部 3 0 0 と第 1 副制御部 4 0 0 および払出制御部 6 0 0 との間で双方向にコマンド等の信号を送信できるように構成されてい

【 0 0 4 9 】

次に、パチンコ機 1 0 0 の第 1 副制御部 4 0 0 について説明する。第 1 副制御部 4 0 0 は、主に主制御部 3 0 0 が送信したコマンド等に基づいて第 1 副制御部 4 0 0 の全体を制御する基本回路 4 0 2 を備えており、基本回路 4 0 2 には、CPU 4 0 4 と、一時的にデータを記憶するための RAM 4 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 4 1 0 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 4 1 2 を搭載している。基本回路 4 0 2 の CPU 4 0 4 は、水晶発振器 4 1 4 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。

【 0 0 5 0 】

また、基本回路 4 0 2 には、スピーカ 1 2 0（およびアンプ）の制御を行うための音源 IC 4 1 6 と、各種ランプ 4 1 8（例えば、チャンスボタンランプ 1 3 8 や盤面ランプ 2 2 4）の制御を行うための駆動回路 4 2 0 と、遮蔽装置 2 4 6 の駆動制御を行うための駆動回路 4 3 2 と、遮蔽装置 2 4 6 の現在位置を検出する遮蔽装置センサ 4 3 0 と、チャンスボタン 1 3 6 の押下を検出するチャンスボタン検出センサ 4 2 6 と、遮蔽装置センサ 4 3 0 やチャンスボタン検出センサ 4 2 6 からの検出信号を基本回路 4 0 2 に出力するセンサ回路 4 2 8 と、制御プログラムや各種演出データを記憶するための ROM 4 0 6 と、CPU 4 0 4 からの信号に基づいて ROM 4 0 6 に記憶された画像データ等を読み出して VRAM 4 3 6 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 2 0 8 に画像を表示する VDP 4 3 4（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）と、を接続している。なお、ROM 4 0 6 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

10

20

30

40

50

てもよい。

#### 【 0 0 5 1 】

次に、パチンコ機 1 0 0 の第 2 副制御部 5 0 0 について説明する。第 2 副制御部 5 0 0 は、第 1 副制御部 4 0 0 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 5 0 0 の全体を制御する基本回路 5 0 2 を備えており、基本回路 5 0 2 は、CPU 5 0 4 と、一時的にデータを記憶するための RAM 5 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I / O 5 1 0 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 5 1 2 を搭載している。基本回路 5 0 2 の CPU 5 0 4 は、水晶発振器 5 1 4 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。

10

#### 【 0 0 5 2 】

また、基本回路 5 0 2 には、第 2 副制御部 5 0 0 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 5 0 6 と、遊技盤用ランプ 5 3 2 の制御を行うための遊技盤用ランプ駆動回路 5 3 0 と、遊技台枠用ランプ 5 4 2 の制御を行うための遊技台枠用ランプ駆動回路 5 4 0 と、遊技盤用ランプ駆動回路 5 3 0 と遊技台枠用ランプ駆動回路 5 4 0 との間でシリアル通信による点灯制御を行うシリアル通信制御回路 5 2 0 と、を接続している。

#### 【 0 0 5 3 】

次に、パチンコ機 1 0 0 の払出制御部 6 0 0、発射制御部 6 3 0、電源制御部 6 6 0 について説明する。払出制御部 6 0 0 は、主に主制御部 3 0 0 が送信したコマンド等の信号に基づいて払出装 1 5 2 の払出モータ 6 0 2 を制御すると共に、払出センサ 6 0 4 が出力する制御信号に基づいて賞球または貸球の払い出しが完了したか否かを検出すると共に、インタフェース部 6 0 6 を介して、パチンコ機 1 0 0 とは別体で設けられたカードユニット 6 0 8 との通信を行う。

20

#### 【 0 0 5 4 】

発射制御部 6 3 0 は、払出制御部 6 0 0 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 1 3 4 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 1 3 4 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 1 4 6 および発射槌 1 4 8 を駆動する発射モータ 6 3 2 の制御や、上皿 1 2 6 から発射装置 1 1 0 に球を供給する球送り装置 6 3 4 の制御を行う。

30

#### 【 0 0 5 5 】

電源制御部 6 6 0 は、パチンコ機 1 0 0 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 3 0 0、第 1 副制御部 4 0 0 等の各制御部や払出装 1 5 2 等の各装置に供給する。さらに、電源制御部 6 6 0 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 3 0 0 の RAM 3 0 8 等）に所定の期間（例えば 1 0 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 6 6 0 から払出制御部 6 0 0 と第 2 副制御部 5 0 0 に所定電圧を供給し、払出制御部 6 0 0 から主制御部 3 0 0 と第 2 副制御部 5 0 0 と発射制御部 6 3 0 に所定電圧を供給しているが、各制御部や各装置に他の電源経路で所定電圧を供給してもよい。

40

#### 【 0 0 5 6 】

次に、図 5 ( a ) ~ ( c ) を用いて、パチンコ機 1 0 0 の特図 1 表示装置 2 1 2、特図 2 表示装置 2 1 4、装飾図柄表示装置 2 0 8、普図表示装置 2 1 0 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。図 5 ( a ) は特図の停止図柄態様の一例を示したものである。特図 1 始動口 2 3 0 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を条件として特図 1 変動遊技が開始され、特図 2 始動口 2 3 2 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、特図 1 表示装置 2 1 2 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」を行う。また、特図 2 変動遊技が開始されると、特図 2 表示装置 2 1 4 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」を行う。これらの「特図 1 の変動表示」および「

50

特図 2 の変動表示」が本実施形態にいう図柄の変動表示の一例に相当する。そして、特図 1 の変動開始前に決定した変動時間（本実施形態にいう変動時間が相当）が経過すると、特図 1 表示装置 2 1 2 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（これも本実施形態にいう変動時間が相当）が経過すると、特図 2 表示装置 2 1 4 は特図 2 の停止図柄態様を停止表示する。したがって、「特図 1 の変動表示」を開始してから特図 1 の停止図柄態様を停止表示するまで、あるいは「特図 2 の変動表示」を開始してから特図 2 の停止図柄態様を停止表示するまでが本実施形態にいう図柄変動表示の一例に相当し、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一連の表示を図柄変動表示と称する。後述するように、図柄変動表示は複数回、連続して行われることがある。

10

## 【 0 0 5 7 】

図 5 ( a ) には、図柄変動表示における停止図柄態様として「特図 A 」から「特図 J 」までの 1 0 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。「特図 A 」は 1 5 ラウンド ( 1 5 R ) 特別大当り図柄であり、「特図 B 」は 1 5 R 大当り図柄である。本実施形態のパチンコ機 1 0 0 では、後述するように、特図変動遊技における大当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、特別大当りか否かの決定はソフトウェア乱数の抽選によって行う。大当りと特別大当りの違いは、大当り遊技終了後に開始される特図変動遊技で、大当りに当選する確率が高い ( 特別大当り ) か低い ( 大当り ) かの違いである。以下、この大当りに当選する確率が高い状態のことを特図高確率状態と称し、その確率が低い状態のことを特図低確率状態と称する。また、1 5 R 特別大当り遊技終了後および 1 5 R 大当り遊技終了後はいずれも電サポ状態 ( 時短状態という場合もある ) に移行する。電サポ状態については詳しくは後述するが、電サポ状態に移行する状態のことを普図高確率状態と称し、電サポ状態に移行しない状態のことを普図低確率状態と称する。1 5 R 特別大当り図柄である「特図 A 」は、特図高確率普図高確率状態であり、1 5 R 大当り図柄である「特図 B 」は、特図低確率普図高確率状態である。これらの「特図 A 」および「特図 B 」は、遊技者に対する有利度が相対的に大きくなる図柄である。

20

## 【 0 0 5 8 】

「特図 C 」は突然確変と称される 2 R 大当り図柄であり、特図高確率普図高確率状態である。すなわち、1 5 R である「特図 A 」と比べて、「特図 C 」は 2 R である点が異なる。「特図 D 」は突然時短と称される 2 R 大当り図柄であり、特図低確率普図高確率状態である。すなわち、1 5 R である「特図 B 」と比べて、「特図 D 」は 2 R である点が異なる。「特図 E 」は隠れ確変と称される 2 R 大当り図柄であり、特図高確率普図低確率状態である。「特図 F 」は突然通常と称される 2 R 大当り図柄であり、特図低確率普図低確率状態である。これら「特図 E 」および「特図 F 」はいずれも、2 R であるとともに、電サポ状態に移行しない状態である。これら「特図 E 」および「特図 F 」はいずれも、2 R であるとともに、電サポ状態に移行しない状態である。なお、遊技状態が特図高確率普図高確率状態での特図変動遊技で特図 E または特図 F が停止表示された場合には、電サポ状態は維持される。また、遊技状態が特図低確率普図高確率状態での特図変動遊技で特図 E または特図 F が停止表示された場合には、改めて電サポ 1 0 0 回が付与される。

30

40

## 【 0 0 5 9 】

「特図 G 」は第 1 小当り図柄であり、「特図 H 」は第 2 小当り図柄であり、何れも特図低確率普図低確率状態である。ここにいう小当りは、2 R 電サポ無し大当りと同じものに相当する。すなわち、この「特図 G 」、 「特図 H 」は「特図 F 」と同じ状態であるが、両者では装飾図柄表示装置 2 0 8 に表示される演出が異なり、あえて、同じ状態でも「特図 G 」、 「特図 H 」と「特図 F 」を設けておくことで、遊技の興趣を高めている。

## 【 0 0 6 0 】

また、「特図 I 」は第 1 はずれ図柄であり、「特図 J 」は第 2 はずれ図柄であり、遊技者に対する有利度が相対的に小さくなる図柄である。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0

50

0には、15R特別大当り図柄として「特図A」以外の図柄も用意されており、15R大当り図柄等の他の図柄についても同様である。

【0061】

詳細は後述するが、本実施の形態によるパチンコ機100は、当否判定において大当たりとするか、小当たりとするか、はずれとするかの決定を行い、その後、当該当否判定の結果に基づいて、図柄変動表示後に「特図A」～「特図J」のいずれを特図1または特図2表示装置212、214に停止表示するのかを決定するように構成されている。このため、本実施の形態によるパチンコ機100は、図柄変動表示後に停止表示する図柄（停止図柄）を決定することにより、大当たり遊技のラウンド数や大当たり遊技後の利益状態（例えば、特図確変状態の有無や電サボ状態の有無）が自動的に決定されるようになっている。しかしながら、パチンコ機100は、これに限られず、例えば、停止図柄の決定とは別に、大当たり遊技のラウンド数や大当たり遊技後の利益状態を抽選により決定するように構成されていてもよい。また、パチンコ機100は、例えば停止図柄を決定すると大当たり遊技のラウンド数が自動的に決定するのに対し、大当たり遊技後の利益状態を抽選により決定するといったように、停止図柄、当該ラウンド数および当該利益状態を適宜関連付けて構成されていてもよい。

10

【0062】

図5(b)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。

20

【0063】

そして、「特図A」の15R特別大当りまたは「特図B」の15R大当りを報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに同じ装飾図柄が3つ並んだ図柄組合せ（例えば「装飾1-装飾1-装飾1」や「装飾2-装飾2-装飾2」等）を停止表示する。「特図A」の15R特別大当りを明示的に報知する場合には、同じ奇数の装飾図柄が3つ並んだ図柄組合せ（例えば「装飾3-装飾3-装飾3」や「装飾7-装飾7-装飾7」等）を停止表示する。

30

【0064】

また、「特図E」の隠れ確変と称される2R大当り、「特図F」の突然通常と称される2R大当り、あるいは「特図G」の第1小当り、「特図H」の第2小当りを報知する場合には、「装飾1-装飾2-装飾3」を停止表示する。さらに、「特図C」の突然確変と称される2R大当り、あるいは「特図D」の突然時短と称される2R大当りを報知する場合には、「装飾1-装飾3-装飾5」を停止表示する。

【0065】

一方、「特図I」の第1はずれ、「特図J」の第2はずれを報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに図5(b)に示す図柄組合せ以外の図柄組合せを停止表示する。

40

【0066】

図5(c)は普図の停止表示図柄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上述の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」を行う。そして、普図変動遊技の当選を報知する場合には「普図A」を停止表示し、普図変動遊技のはずれを報知する場合には「普図B」を停止表示する。図5(c)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

50

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。

【 0 0 6 7 】

次に、図 6 を用いて、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 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。上述したように、主制御部 3 0 0 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）3 4 0 を設けている。この起動信号を入力した基本回路 3 0 2 の C P U 3 0 4 は、リセット割込によりリセットスタートして R O M 3 0 6 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。

【 0 0 6 8 】

ステップ S 1 0 1 では、初期設定 1 を行う。初期設定 1 では、C P U 3 0 4 のスタックポインタ（S P）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 3 1 0 の初期設定、R A M 3 0 8 に記憶する各種変数の初期設定、W D T 3 1 4 への動作許可および初期値の設定等を行う。なお、本実施形態では、W D T 3 1 4 に、初期値として 3 2 . 8 m s に相当する数値を設定する。

【 0 0 6 9 】

ステップ S 1 0 1 の次のステップ S 1 0 3 では、W D T 3 1 4 のカウンタの値をクリアし、W D T 3 1 4 による時間計測を再始動する。ステップ S 1 0 3 の次のステップ S 1 0 5 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 3 3 8 が、電源制御部 6 6 0 から主制御部 3 0 0 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 9 V）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（C P U 3 0 4 が電源の遮断を検知した場合）にはステップ S 1 0 3 に戻り、低電圧信号がオフの場合（C P U 3 0 4 が電源の遮断を検知していない場合）にはステップ S 1 0 7 に進む。なお、電源が投入された直後で未だ上記所定の値（9 V）に達しない場合にもステップ S 1 0 3 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 S 1 0 5 は繰り返し実行される。

【 0 0 7 0 】

ステップ S 1 0 7 では、初期設定 2 を行う。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カウンタタイマ 3 1 2 に設定する処理、I / O 3 1 0 の所定のポート（例えば試験用出力ポート、第 1 副制御部 4 0 0 への出力ポート）からクリア信号を出力する処理、R A M 3 0 8 への書き込みを許可する設定等を行う。

【 0 0 7 1 】

ステップ S 1 0 7 の次のステップ S 1 0 9 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 3 0 0 の基本回路 3 0 2 を初期状態にする場合）には初期化处理（ステップ S 1 1 3）に進む。具体的には、最初に、電源基板に設けた R W M クリアスイッチ 1 8 0 を遊技店員などが操作した場合に送信される R A M 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、すなわち R A M クリアが必要であるか否かを判定し、R A M クリア信号がオンの場合（R A M クリアが必要な場合）には、基本回路 3 0 2 を初期状態にすべくステップ S 1 1 3 に進む。一方、R A M クリア信号がオフの場合（R A M クリアが必要でない場合）には、R A M 3 0 8 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あるか否かを判定する。そして、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には、基本回路 3 0 2 を初期状態にすべくステップ S 1 1 3 に進み、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報である場合には、R A M 3 0 8 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）を判定する。そして、チェックサムの結果が特定の値（例えば 0）の場合（チェックサムの結果が正常である場合）には電断前の状態に復帰すべくステッ

10

20

30

40

50



プ S 1 1 1 に進み、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 1 0 0 を初期状態にすべくステップ S 1 1 3 に進む。同様に電源ステータスの情報が「サスペンド」以外の情報を示している場合にもステップ S 1 1 3 に進む。

#### 【 0 0 7 2 】

ステップ S 1 1 1 では、復電時処理を行う。この復電時処理では、電断時に R A M 3 0 8 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 R A M 3 0 8 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、C P U 3 0 4 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 1 0 0 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 1 1 5 内の所定の）命令の次の命令から処理を再開する。また、図 4 に示す主制御部 3 0 0 における基本回路 3 0 2 に搭載されている R A M 3 0 8 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 1 1 1 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 3 0 0 のタイマ割込処理におけるステップ S 2 3 3 において、第 1 副制御部 4 0 0 へ送信される。

#### 【 0 0 7 3 】

ステップ S 1 1 3 では、初期化処理を行う。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）、R A M 3 0 8 の全ての記憶領域の初期化などを行う。さらにここで、主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 に設けられた送信情報記憶領域に正常復帰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 3 0 0 の初期化処理（ステップ S 1 1 3）が行われたことを表すコマンドであり、復電コマンドと同じく、主制御部 3 0 0 のタイマ割込処理におけるステップ S 2 3 3 において、第 1 副制御部 4 0 0 へ送信される。

#### 【 0 0 7 4 】

ステップ S 1 1 3 の次のステップ S 1 1 5 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、大当たりか否かの当否判定で大当たりと判定された場合に、特図変動遊技での停止図柄を決定する抽選に用いる当り時特図決定用乱数値を生成する当り時特図決定用乱数カウンタの初期値を生成するための初期値生成用乱数カウンタ（以下、「当り時特図決定用乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタ」と称する。）を更新する。また、普図変動遊技の当否判定に用いる普図当選乱数値を生成する普図当選乱数カウンタの初期値を生成するための初期値生成用乱数カウンタ（以下、「普図当選乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタ」という。）を更新する。例えば、当り時特図決定用乱数値として取り得る数値範囲が 0 ~ 9 9 とすると、R A M 3 0 8 に設けた当り時特図決定用乱数カウンタに対応する初期値生成用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 1 0 0 であれば 0 を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。普図当選乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタも同様に更新する。なお、当り時特図決定用乱数カウンタおよび普図当選乱数カウンタに対応するそれぞれの初期値生成用乱数カウンタは、後述するステップ S 2 0 7 でも更新する。主制御部 3 0 0 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、ステップ S 1 1 5 の処理を繰り返し実行する。

#### 【 0 0 7 5 】

次に、図 7 を用いて、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 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。主制御部 3 0 0 は、所定の周期（本実施形態では約 2 m s に 1 回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ 3 1 2 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。

## 【 0 0 7 6 】

ステップ S 2 0 1 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 3 0 4 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。ステップ S 2 0 1 の次のステップ S 2 0 3 では、W D T 3 1 4 のカウント値が初期設定値（本実施形態では 3 2 . 8 m s ）を超えて W D T 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）、W D T 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 m s に 1 回）リスタートを行う。

## 【 0 0 7 7 】

ステップ S 2 0 3 の次のステップ S 2 0 5 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 3 1 0 の入力ポートを介して、上述の前面枠扉開放センサや内枠開放センサや下皿満タンセンサ、各種の球検出センサを含む各種センサ 3 2 0 の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、R A M 3 0 8 に各種センサ 3 2 0 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 m s 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、R A M 3 0 8 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 R A M 3 0 8 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 m s 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、R A M 3 0 8 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。

## 【 0 0 7 8 】

また、ステップ S 2 0 5 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 m s 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、ステップ S 2 0 5 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 3 0 0 の R O M 3 0 6 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。ステップ S 2 0 5 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 2 2 6、可変入賞口 2 3 4、特図 1 始動口 2 3 0、および特図 2 始動口 2 3 2 への入球、または普図始動口 2 2 8 の通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口 2 2 6、2 3 4 やこれらの始動口 2 3 0、2 3 2、2 2 8 への入賞があったと判定する。例えば、一般入賞口 2 2 6 への入球を検出する一般入賞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、一般入賞口 2 2 6 へ入賞があったと判定し、以降の一般入賞口 2 2 6 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、以降の一般入賞口 2 2 6 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 3 0 0 の R O M 3 0 6 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

10

20

30

40

50

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。

【0079】

ステップS205の次のステップS207およびその次のステップ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。ステップS207の基本乱数初期値更新処理では、上記ステップS115で行った、当り時用特図決定用乱数カウンタおよび普図当選乱数カウンタにそれぞれ対応する初期値生成用乱数カウンタの更新を行い、次のステップS209の基本乱数更新処理では、主制御部300で使用する、当り時用特図決定用乱数カウンタおよび普図当選乱数カウンタが更新される。例えば、当り時用特図決定用乱数値として取り得る数値範囲が0～99とすると、当り時用特図決定用乱数値を生成するためにRAM308に設けた当り時用特図決定用乱数カウンタから値を取得し、取得した値に1を加算してから元の当り時用特図決定用乱数カウンタに記憶する。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を元の当り時用特図決定用乱数カウンタに記憶する。また、取得した値に1を加算した結果、当り時用特図決定用乱数カウンタが一周していると判定した場合には当り時用特図決定用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、当り時用特図決定用乱数カウンタにセットする。例えば、0～99の数値範囲で変動する当り時用特図決定用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、当り時用特図決定用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、当り時用特図決定用乱数カウンタにセットすると共に、当り時用特図決定用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、当り時用特図決定用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、普図当選乱数カウンタが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。当り時用特図決定用乱数カウンタは、特図1用の乱数値を取得するためのカウンタと特図2用の乱数値を取得するためのカウンタとを別に設けてもよいし、あるいは、同一のカウンタを用いてもよい。

【0080】

ステップS209の次のステップ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。具体的には、特図変動遊技での図柄変動時間を決めるための特図変動時間決定用乱数値を生成する特図変動時間決定用乱数カウンタを更新する。また、普図変動遊技での図柄変動時間を決めるための普図変動時間決定用乱数値を生成する普図変動時間決定用乱数カウンタを更新する。

【0081】

ステップS211の次のステップS213では、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理では、普図表示装置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、特図1表示装置212に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図1表示図柄更新タイマ、特図2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2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。

【0082】

ステップS213の次のステップS215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226、234や始動口230、232、228に入賞があった場合に、RAM308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。

【0083】

また、ステップS215の次のステップS217では、入賞受付処理を行う。この入賞

10

20

30

40

50

受付処理では、特図1始動口230、特図2始動口232、普図始動口228および可変入賞口234への入賞があったか否かを判定する。ここでは、ステップS205における入賞判定パターン情報と一致するか否かの判定結果を用いて判定する。

【0084】

特図1始動口230へ入賞があった場合且つRAM308に設けた対応する特図1保留数記憶領域が満タン（本例では、保留数4で満タンとなる）でない場合、乱数値生成回路（ハード乱数回路）318の特図1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された値に所定の加工を施して生成した当り判定用乱数値を取得するとともに、RAM308に設けた当り時特図決定用乱数カウンタから当り時特図決定用乱数値を取得して特図1乱数値記憶領域に取得順に格納する。特図1乱数値記憶領域内の当り判定用乱数値および当り時特図決定用乱数値の組（以下、「特図1乱数値の組」または「特図1始動情報」と称する場合はある）は、特図1保留数記憶領域に記憶された特図1保留数と同数分だけ格納される。特図1乱数値記憶領域内では、特図1保留数が1つ減るごとに保留順位が最上位（最先であり最も過去に記憶されている）の特図1乱数値の組のデータが消去されるとともに、残余の特図1乱数値の組のデータの保留順位が1ずつ繰り上がるように処理される。また、特図1保留数が1つ増えるごとに、保留順位が最下位（最後）の特図1乱数値の組のデータの次の保留順位に新たな特図1乱数値の組のデータが書き込まれる。

10

【0085】

特図2始動口232へ入賞があった場合且つRAM308に設けた対応する特図2保留数記憶領域が満タン（本例では、保留数4で満タンとなる）でない場合、乱数値生成回路318の特図2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された値に所定の加工を施して生成した当り判定用乱数値を取得するとともに、RAM308に設けた当り時特図決定用乱数カウンタから当り時特図決定用乱数値を取得して特図2乱数値記憶領域に取得順に格納する。特図2乱数値記憶領域内の当り判定用乱数値および当り時特図決定用乱数値の組（以下、「特図2乱数値の組」または「特図2始動情報」と称する場合はある）は、特図2保留数記憶領域に記憶された特図2保留数と同数分だけ格納される。特図2乱数値記憶領域内では、特図2保留数が1つ減るごとに保留順位が最上位の特図2乱数値の組のデータが消去されるとともに、残余の特図2乱数値の組のデータの保留順位が1ずつ繰り上がるように処理される。また、特図2保留数が1つ増えるごとに、保留順位が最下位の特図2乱数値の組のデータの次の保留順位に新たな特図2乱数値の組のデータが書き込まれる。

20

30

【0086】

普図始動口228へ入賞があった場合且つRAM308に設けた対応する保留数記憶領域が満タンでない場合、普図当選乱数値生成用乱数カウンタから値を普図当選乱数値として取得して対応する普図乱数値記憶領域に格納する。可変入賞口234へ入賞があった場合には、可変入賞口用の入賞記憶領域に、可変入賞口234に球が入球したことを示す情報を格納する。

【0087】

ステップS217の次のステップS219では、払出要求数送信処理を行う。なお、払出制御部600に出力する出力予定情報および払出要求情報は、例えば1バイトで構成しており、ビット7にストロブ情報（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。

40

【0088】

ステップS219の次のステップS221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、普図表示装置210を構成する7セグメントLEDの点灯と消灯を繰り返す

50

点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、普図表示装置 210 は普図の変動表示（普図変動遊技）を行う。

【0089】

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、普図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図表示装置 210 を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行い、普図当りフラグがオフの場合には、はずれ図柄の表示態様となるように普図表示装置 210 を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行う。また、主制御部 300 のRAM 308 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、普図表示装置 210 は、当り図柄（図5(c)に示す普図A）およびはずれ図柄（図5(c)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500ミリ秒（ms）間）、その表示を維持するためにRAM 308 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。

10

【0090】

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にされる。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、RAM 308 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）、特図2始動口232の羽根部材232aの開閉駆動用のソレノイド（各種ソレノイド332の一部）に、羽根部材232a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。

20

【0091】

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500ms間）、羽根部材の開閉駆動用のソレノイド332に、羽根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。

30

【0092】

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はずれであれば、後述するように、普図当りフラグがオフにされる。この普図当りフラグがオフの場合には、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。

40

【0093】

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特図2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行い、当選とする場合にはRAM 308 に設けた普図当りフラグにオンを設定する。不当選の場合には、普図当りフラグにオフを設定する。また、当り判定の結果に関わらず、次に上述の普図タイマ乱数値生成用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

50

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。

#### 【0094】

ステップ S 223 の次のステップ S 224 では、特図先読み処理を行う。特図先読み処理は、特図 1 始動口 230 または特図 2 始動口 232 に入賞があると、入賞により増加した保留に係る始動情報を先読みして、当該保留に係る特図変動遊技の当否結果に基づく停止図柄と変動時間等を特図関連抽選処理での当否判定より前に事前判定する。特図先読み処理の流れについては後程図 26 および図 27 を用いて詳述する。

10

#### 【0095】

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 S 225）。この特図 2 状態更新処理は、特図 2 の状態に応じて、次の複数（本例では 9 つ）の処理のうちの 1 つの処理を行う。

#### 【0096】

例えば、特図 2 変動開始のタイミングにおける特図 2 状態更新処理では、RAM 308 に設けた特図 2 保留数記憶領域に記憶された特図 2 保留数の値を 1 だけ減算した値を特図 2 保留数記憶領域に記憶し直す。それとともに、特図 2 保留ランプ 220 の点消灯を制御する。例えば、図 3 の特図 2 保留ランプ 220 の 4 つの LED を図左から右に向かって順に LED 番号 1 - 4 とすると、LED 番号の若い方から順に特図 2 保留数分の LED を例えば赤色に点灯させ、他を消灯させる。

20

#### 【0097】

また例えば、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 S 233）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。

30

#### 【0098】

また、主制御部 300 の RAM 308 には、15R 大当りフラグ、2R 大当りフラグ、第 1 小当りフラグ、第 2 小当りフラグ、第 1 はずれフラグ、第 2 はずれフラグ、特図確率変動フラグ、および普図確率変動フラグそれぞれのフラグが用意されている。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、15R 大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、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、15R 大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグはオンの場合には特図 B、2R 大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグもオンの場合には特図 C、2R 大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグはオンの場合には特図 D、2R 大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグはオフの場合には特図 E、2R 大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグもオフの場合には特図 F、第 1 小当りフラグがオンの場合には特図 G、第 2 小当りフラグがオンの場合には特図 H、第 1 はずれフラグがオンの場合には特図 I、第 2 はずれフラグがオンの場合には特図 J それぞれの態様となるように、特図 2 表示装置 214 を構成する 7 セグメント LED の点灯・消灯駆動制御を行い、RAM 308 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 214 は、15R 特別大当り図柄（特図 A）、15R 大当り図柄（特図 B）、突然確変図柄（特図 C）、突然時短図柄（特図 D）、隠れ確変図柄（特図 E）

40

50

、突然通常図柄（特図 F）、第 1 小当り図柄（特図 G）、第 2 小当り図柄（特図 H）、第 1 はずれ図柄（特図 I）、および第 2 はずれ図柄（特図 J）のいずれか一つ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 500ms 間）その表示を維持するために RAM 308 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、RAM 308 に設けられた電サポ（詳細は後述）回数記憶部に記憶された電サポ回数が 1 以上であれば、その電サポ回数から 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（詳細は後述）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。また、コマンド設定送信処理（ステップ S 233）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 RAM 308 に追加記憶してから処理を終了する。

#### 【0099】

また、特図 2 変動遊技の結果が大当りであれば、後述するように、大当りフラグがオンにされる。この大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、RAM 308 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 208 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 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。

#### 【0100】

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 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 234a 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 234a 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。

#### 【0101】

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 234a 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 234a 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。

#### 【0102】

また、この扉部材の開放・閉鎖制御を所定回数（本実施形態では 15 ラウンドか 2 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 3 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 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、この大当り遊技の終了と同時に、RAM 308 に設けられた電サポ回数記憶部に電サポ回数（例えば、100 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、電サポ回数記憶部に電サポ回数をセットすることもなく

10

20

30

40

50

、また時短フラグをオンにすることもない。ここでの電サポ状態とは、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。この時短フラグがオンに設定されていると、普図高確率（普図確変）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、普図変動遊技で当た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、電チュー開延による遊技状態をまとめて、電サポ（電動チューリップによる始動口入賞サポート）状態と呼ぶ。

10

## 【0103】

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増えてしまい射幸性が高まってしまうという問題があり、これを解決するためのものである。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。

20

## 【0104】

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。さらに、特図2変動遊技の結果がはずれであれば、後述するように、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。

## 【0105】

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、上述の特図2状態更新処理で説明した各処理を行う。この特図1状態更新処理で行う各処理は、上述の特図2状態更新処理で説明した内容の「特図2」を「特図1」と読み替えた処理と同一であるため、その説明は省略する。なお、特図2状態更新処理と特図1状態更新処理の順番は逆でもよい。

30

## 【0106】

ステップS225およびステップS227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S229）、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S231）。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0より多い場合には、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ず、装飾図柄表示装置208による、特図変動遊技の大当り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。

40

## 【0107】

50



特図2 関連抽選処理（ステップS 2 2 9）の場合には、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 乱数値の組を取得し、取得した特図2 乱数値の組のうちの当り判定用乱数値に対して図1 0（a）または図1 0（b）に示す当否判定用テーブルを参照して、大当たりとするか、小当たりとするか、はずれとするかの決定を行う。次いで主制御部3 0 0は、当否判定結果が大当たりまたは小当たりの場合は、取得した特図2 乱数値記憶領域内の当り時特図2 決定用乱数値に対して図1 1（b）に示す特図2 決定用テーブルを参照して特図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。詳細は後述するが、当否判定結果がはずれの場合は、はずれ図柄決定用乱数値を別途取得し、当該乱数値に対して図1 1（b）に示す特図2 決定用テーブルを参照して停止図柄を決定する。

10

**【0 1 0 8】**

特図2 乱数値記憶領域から最先の特図2 乱数値の組を取り出した後、特図2 乱数値記憶領域における当該特図2 乱数値の組の記憶はクリアされるとともに、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 乱数値の組をRAM 3 0 8 に設けた一時領域（第2 の始動情報記憶手段の一例）に当該特図2 乱数値の組を記憶し、この一時領域に記憶している当該特図2 乱数値の組に基づいて上述の決定を行うようにしてもよい。

**【0 1 0 9】**

特図1 関連抽選処理（ステップS 2 3 1）の場合も、図1 1（a）に示す特図1 決定用テーブルを参照する以外は特図2 関連抽選処理（ステップS 2 2 9）と同様であるのでその説明は省略する。

20

**【0 1 1 0】**

ステップS 2 3 1 の次のステップS 2 3 3 では、コマンド設定送信処理を行い、各種のコマンドが第1 副制御部4 0 0 に送信される。なお、第1 副制御部4 0 0 に送信する出力予定情報は例えば1 6 ビットで構成しており、ビット1 5 はストロープ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット1 1 ~ 1 4 はコマンド種別（本実施形態では、基本コマンド、図柄変動開始コマンド、先読み結果情報コマンド、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 クリアコマンドなどコマンドの種類を特定可能な情報）、ビット0 ~ 1 0 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

**【0 1 1 1】**

具体的には、ストロープ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コマンドの場合であればコマンドデータに、主制御部3 0 0 のRAM 3 0 8 に格納されている1 5 R 大当たりフラグや2 R 大当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値、特図関連抽選処理で選択した特図変動時間を含み、図柄変動停止コマンドの場合であれば、1 5 R 大当たりフラグや2 R 大当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値などを含み、入賞演出コマンドおよび終了演出開始コマンドの場合であれば、特図確率変動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特図確率変動フラグの値、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2 3 0 への入賞の有無、特図2 始動口2 3 2 への入賞の有無、可変入賞口2 3 4 への入賞の有無などを含む。

40

**【0 1 1 2】**

また、先読み結果情報コマンドには、コマンドデータに先読み結果記憶部に記憶された先読み結果の情報（事前判定した停止図柄と変動時間の情報）と、当該先読みされた停止図柄が何個目の保留に対応しているのかを示す保留個数情報とが含まれる。先読み結果情報コマンド内の先読み結果の情報および保留個数情報は増加分のみでもよいし、全保留に対する先読み結果の情報および保留個数情報を含んでいるようにしてもよい。

**【0 1 1 3】**

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RAM 3 0 8 に記憶してい

50

る、15R大当りフラグや2R大当りフラグの値、特図確率変動フラグの値、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特図変動時間、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、コマンドデータにRAM308に記憶している、15R大当りフラグや2R大当りフラグの値、特図確率変動フラグの値などを示す情報を設定する。上述の入賞演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM308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、特図確率変動フラグの値、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、RAM308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、特図確率変動フラグの値、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RAM308に記憶している大当りラウンド数、特図確率変動フラグの値、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RAM308に記憶している大当りラウンド数、特図確率変動フラグの値、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。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RAM308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)を設定する。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。

#### 【0114】

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、RAM308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。

#### 【0115】

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し、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、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出力ポート(I/O310)を介して第1副制御部400に出力する。

#### 【0116】

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トを復帰データとしてRAM308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、図6に示す主制御部メイン処理に復帰する。

#### 【0117】

10

20

30

40

50

次に、図 8 を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 の処理について説明する。なお、同図 ( a ) は、第 1 副制御部 4 0 0 の CPU 4 0 4 が実行するメイン処理のフローチャートである。同図 ( b ) は、第 1 副制御部 4 0 0 のコマンド受信割込処理 ( ストローブ割込み処理 ) のフローチャートである。同図 ( c ) は、第 1 副制御部 4 0 0 のタイマ変数更新割込処理のフローチャートである。同図 ( d ) は、第 1 副制御部 4 0 0 の画像制御処理のフローチャートである。

【 0 1 1 8 】

まず、同図 ( a ) のステップ S 3 0 1 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 S 3 0 1 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 4 0 8 内の記憶領域の初期化処理等を行う。この初期化処理は、例えば約 3 0 秒の時間を要する。

10

【 0 1 1 9 】

ステップ S 3 0 1 の次のステップ S 3 0 3 では、タイマ変数が 1 0 以上か否かを判定し、タイマ変数が 1 0 となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が 1 0 以上となったときには、ステップ S 3 0 5 の処理に移行する。ステップ S 3 0 5 では、タイマ変数に 0 を代入する。

【 0 1 2 0 】

ステップ S 3 0 5 の次のステップ S 3 0 7 では、コマンド処理を行う。第 1 副制御部 4 0 0 の CPU 4 0 4 は、主制御部 3 0 0 からコマンドを受信したか否かを判別する。

【 0 1 2 1 】

ステップ S 3 0 7 の次のステップ S 3 0 9 では、演出制御処理を行う。例えば、ステップ S 3 0 7 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 ROM 4 0 6 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。

20

【 0 1 2 2 】

ステップ S 3 0 9 の次のステップ S 3 1 1 では、チャンスボタンの押下を検出していた場合、ステップ S 3 0 9 で更新した演出データをチャンスボタンの押下に応じた演出データに変更する処理を行う。

【 0 1 2 3 】

ステップ S 3 1 1 の次のステップ S 3 1 3 では、ステップ S 3 0 9 で読み出した演出データの中に VDP 4 3 4 への命令がある場合には、この命令を VDP 4 3 4 に出力する ( 詳細は後述 ) 。

30

【 0 1 2 4 】

ステップ S 3 1 3 の次のステップ S 3 1 5 では、ステップ S 3 0 9 で読み出した演出データの中に音源 IC 4 1 6 への命令がある場合には、この命令を音源 IC 4 1 6 に出力する。

【 0 1 2 5 】

ステップ S 3 1 5 の次のステップ S 3 1 7 では、ステップ S 3 0 9 で読み出した演出データの中に各種ランプ 4 1 8 への命令がある場合には、この命令を駆動回路 4 2 0 に出力する。

40

【 0 1 2 6 】

ステップ S 3 1 7 の次のステップ S 3 1 9 では、ステップ S 3 0 9 で読み出した演出データの中に遮蔽装置 2 4 6 への命令がある場合には、この命令を駆動回路 4 3 2 に出力する。

【 0 1 2 7 】

ステップ S 3 1 9 の次のステップ S 3 2 1 では、ステップ S 3 0 9 で読み出した演出データの中に第 2 副制御部 5 0 0 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い、ステップ S 3 0 3 へ戻る。

【 0 1 2 8 】

次に、同図 ( b ) を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 のコマンド受信割込処理について説明

50

する。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が出力するストロ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S401では、主制御部300が出力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。

【0129】

次に、同図(c)を用いて、第1副制御部400のCPU404によって実行する第1副制御部タイマ割込処理について説明する。第1副制御部400は、所定の周期(本実施例では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S501では、図8(a)に示す第1副制御部メイン処理におけるステップ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。従って、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。

10

【0130】

ステップS501の次のステップS503では、第1副制御部400のメイン処理におけるステップS321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。

【0131】

次に、同図(d)を用いて、第1副制御部400のメイン処理におけるステップS313の画像制御処理について説明する。同図は、画像制御処理の流れを示すフローチャートを示した図である。

20

【0132】

ステップS601では、画像データの転送指示を行う。ここでは、CPU404は、まず、VRAM436の表示領域Aと表示領域B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表示領域に記憶された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、CPU404は、VDP434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(ROM406の転送元アドレス)、VRAM座標(VRAM436の転送先アドレス)などを設定した後、ROM406からVRAM436への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。VDP434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ROM406からVRAM436に転送する。その後、VDP434は、転送終了割込信号をCPU404に対して出力する。

30

【0133】

ステップS601の次のステップS603では、VDP434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S605に進み、そうでない場合は転送終了割込信号が入力されるのを待つ。ステップS605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、CPU404は、ステップS601でVRAM436に転送した画像データに基づいてVRAM436の表示領域AまたはB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(VRAM436の座標軸、画像サイズ、VRAM座標(配置座標)など)をVDP434に指示する。VDP434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。

40

【0134】

ステップS605の次のステップS607では、描画指示を行う。この描画指示では、CPU404は、VDP434に画像の描画開始を指示する。VDP434は、CPU404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。

【0135】

ステップS607の次のステップS609では、画像の描画終了に基づくVDP434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S611に進み、そうでない場合は生成終了割込み信号が入力されるの

50

を待つ。ステップS 6 1 1では、RAM 4 0 8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。

【 0 1 3 6 】

図9を用いて、第2副制御部500の処理について説明する。なお、同図(a)は、第2副制御部500のCPU504が実行するメイン処理のフローチャートである。同図(b)は、第2副制御部500のコマンド受信割込処理のフローチャートである。同図(c)は、第2副制御部500のタイマ割込処理のフローチャートである。

【 0 1 3 7 】

まず、同図(a)のステップS 7 0 1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S 7 0 1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 5 0 8内の記憶領域の初期化処理等を行う。

10

【 0 1 3 8 】

ステップS 7 0 1の次のステップS 7 0 3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S 7 0 5の処理に移行する。ステップS 7 0 5では、タイマ変数に0を代入する。

【 0 1 3 9 】

ステップS 7 0 5の次のステップS 7 0 7では、コマンド処理を行う。第2副制御部500のCPU504は、第1副制御部400のCPU404からコマンドを受信したか否かを判別する。

20

【 0 1 4 0 】

ステップS 7 0 7の次のステップS 7 0 9では、演出制御処理を行う。例えば、ステップS 7 0 7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ROM 5 0 6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。

【 0 1 4 1 】

ステップS 7 0 9の次のステップS 7 1 1では、第1副制御部400からの遊技盤用ランプ532や遊技台枠用ランプ542への命令がある場合には、この命令をシリアル通信制御回路520に出力する。

30

【 0 1 4 2 】

ステップS 7 1 1の次のステップS 7 1 3では、第1副制御部400からの演出可動体224への命令がある場合には、この命令を駆動回路516に出力し、ステップS 7 0 3に戻る。

【 0 1 4 3 】

次に、同図(b)を用いて、第2副制御部500のコマンド受信割込処理について説明する。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が出力するストロ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S 8 0 1では、第1副制御部400が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM 5 0 8に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

40

【 0 1 4 4 】

次に、同図(c)を用いて、第2副制御部500のCPU504によって実行する第2副制御部タイマ割込処理について説明する。第2副制御部500は、所定の周期(本実施例では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2副制御部タイマ割込処理のステップS 9 0 1では、図9(a)に示す第2副制御部メイン処理におけるステップS 7 0 3において説明したRAM 5 0 8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。従って、ステップS 7 0 3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。第2副制御部タイマ割込処理のステップS 9 0 3では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

50

## 【 0 1 4 5 】

次に、本実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 の特図変動遊技等について図 1 0 乃至図 4 3 を用いて説明する。まず、本実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 において用いられる当否判定用テーブルについて図 1 0 を用いて説明する。図 1 0 に示すデータテーブルは、例えば主制御部 3 0 0 の ROM 3 0 6 に記憶されている。図 1 0 ( a ) および図 1 0 ( b ) は、主制御部タイマ割込処理の特図 2 または特図 1 関連抽選処理 ( ステップ S 2 2 9 、 S 2 3 1 ) における特図 2 または特図 1 の当否判定処理で用いられる当否判定用テーブルの一例を示している。図 1 0 ( a ) は、特図高確率中に用いられるテーブルを示し、図 1 0 ( b ) は、特図低確率中に用いられるテーブルを示している。

## 【 0 1 4 6 】

図 1 0 ( a ) および図 1 0 ( b ) に示す当否判定用テーブルは、左から 1 列目に「特図確率」、2 列目に「乱数範囲」、3 列目に「当否結果」の項目で構成されている。図 1 0 ( a ) に示す 1 列目の「特図確率」での「高確率」は当否判定時の遊技状態が特図高確率状態であることを表している。2 列目の「乱数範囲」は、取得した当り判定用乱数値と比較する乱数の数値範囲 ( 0 ~ 6 5 5 3 5 ) を示している。「乱数範囲」は、数値 0 ~ 1 0 0 0 0 、数値 1 0 0 0 1 ~ 1 1 6 3 8 および数値 1 1 6 3 9 ~ 1 1 9 4 0 、数値 1 1 9 4 1 ~ 6 5 5 3 5 の 4 つに区分されている。3 列目の「当否結果」は、「高確率」かつ数値 0 ~ 1 0 0 0 0 、数値 1 1 9 4 1 ~ 6 5 5 3 5 に対応して「はずれ」が割り当てられ、数値 1 0 0 0 1 ~ 1 1 6 3 8 に対応して「大当り」が割り当てられ、数値 1 1 6 3 9 ~ 1 1 9 4 0 に対応して「小当り」が割り当てられている。

## 【 0 1 4 7 】

図 1 0 ( b ) に示す 1 列目の「特図確率」での「低確率」は当否判定時の遊技状態が特図低確率状態であることを表している。2 列目の「乱数範囲」は、取得した当り判定用乱数値と比較する乱数の数値範囲 ( 0 ~ 6 5 5 3 5 ) を示している。「乱数範囲」は、数値 0 ~ 1 0 0 0 0 、数値 1 0 0 0 1 ~ 1 0 1 6 2 、数値 1 0 1 6 3 ~ 1 0 4 6 4 および数値 1 0 4 6 5 ~ 6 5 5 3 5 の 4 つに区分されている。3 列目の「当否結果」は、「低確率」かつ数値 0 ~ 1 0 0 0 0 、数値 1 0 4 6 5 ~ 6 5 5 3 5 に対応して「はずれ」が割り当てられ、数値 1 0 0 0 1 ~ 1 0 1 6 2 に対応して「大当り」が割り当てられ、数値 1 0 1 6 3 ~ 1 0 4 6 4 に対応して「小当り」が割り当てられている。

## 【 0 1 4 8 】

主制御部 3 0 0 の基本回路 3 0 2 は、特図 1 または特図 2 の変動遊技の結果を当選 ( 当り ) とするか、不当選 ( はずれ ) とするかを決定するために、取得した当り判定用乱数値に対して当否判定用テーブルを参照して当否判定を行う。例えば、基本回路 3 0 2 は、当否判定時の遊技状態が特図高確率状態である場合には図 1 0 ( a ) に示す当否判定用高確率テーブルを ROM 3 0 6 から読み出し、当否判定時の遊技状態が特図低確率状態である場合には図 1 0 ( b ) に示す当否判定用低確率テーブルを ROM 3 0 6 から読み出して、それぞれ参照するようになっている。

## 【 0 1 4 9 】

図 1 1 は、図柄変動終了後に停止表示される図柄を決定するために用いられる特図決定用テーブルを示している。図 1 1 ( a ) は特図 1 決定用テーブルを示し、図 1 1 ( b ) は特図 2 決定用テーブルを示している。図 1 1 ( a ) に示す特図 1 決定用テーブルおよび図 1 1 ( b ) に示す特図 2 決定用テーブルは、左列から「当否判定結果」、「図柄乱数の範囲」、「停止図柄」の項目で構成されている。左列の「当否判定結果」は「大当り」、「小当り」および「はずれ」に区分されている。「大当り」は図 1 0 ( a ) または図 1 0 ( b ) に示す特図当否判定用テーブルを用いた当否判定の結果、「大当り」と判定された場合を示し、「小当り」は特図当否判定用テーブルを用いた当否判定の結果、「小当り」と判定された場合を示し、「はずれ」は特図当否判定用テーブルを用いた当否判定の結果、「はずれ」と判定された場合を示している。

## 【 0 1 5 0 】

図 1 1 ( a ) に示すテーブルの中列の項目「図柄乱数の範囲」は、取得した当り時特

10

20

30

40

50

図1 決定用乱数値またははずれ図柄決定用乱数値と比較する乱数の数値範囲を示している。「図柄乱数の範囲」は、左列「当否判定結果」の項目「大当り」に対応して、数値0～49、数値50～69、数値70～77、数値78～83、数値84～91および数値92～99の6つに区分され、「小当り」に対応して、数値0～49および数値50～99の2つに区分され、「はずれ」に対応して、数値0～49および数値50～99の2つに区分されている。

【0151】

図11(a)に示すテーブルの右列の項目「停止図柄」は、特図1変動遊技における停止図柄を表している。「停止図柄」は、「大当り」かつ図柄乱数の範囲が数値0～49に対応して「特図A」、数値50～69に対応して「特図B」、数値70～77に対応して「特図C」、数値78～83に対応して「特図D」、数値84～91に対応して「特図E」、数値92～99に対応して「特図F」の停止図柄態様がそれぞれ割り当てられている。また、「停止図柄」は、「小当り」かつ図柄乱数の範囲が数値0～49に対応して「特図G」、数値50～99に対応して「特図H」の停止図柄態様がそれぞれ割り当てられている。さらに、「停止図柄」は、「はずれ」かつ図柄乱数の範囲が数値0～49に対応して「特図I」、数値50～99に対応して「特図J」の停止図柄態様がそれぞれ割り当てられている。

10

【0152】

このように、主制御部300の基本回路302は、特図1始動口230への入球に基づく当否判定結果が大当りの場合、特図1表示装置212に「特図A」～「特図F」のいずれの停止図柄態様を停止表示させるかを、取得した当り時特図決定用乱数値に対して特図1決定用テーブルを参照して決定する。

20

【0153】

また、主制御部300の基本回路302は、特図1始動口230への入球に基づく当否判定結果が小当りの場合、特図1表示装置212に「特図G」および「特図H」のいずれの停止図柄態様を停止表示させるかを、取得した当り時特図決定用乱数値に対して特図1決定用テーブルを参照して決定する。

【0154】

また、主制御部300の基本回路302は、特図1始動口230への入賞に基づく当否判定結果がはずれの場合、特図1表示装置212に特図Iおよび特図Jのいずれの停止図柄態様を停止表示させるかを、取得したはずれ図柄決定用乱数値に対して特図1決定用テーブルを参照して決定する。なお、はずれ図柄決定用乱数値は、はずれの停止図柄を決定する際に、RAM308に設けられたはずれ図柄決定用乱数カウンタから取得される。

30

【0155】

図11(b)に示すテーブルの中列の項目「図柄乱数の範囲」は、取得した当り時特図2決定用乱数値またははずれ図柄決定用乱数値と比較する乱数の数値範囲を示している。「図柄乱数の範囲」は、左列「当否判定結果」の項目「大当り」に対応して、数値0～65および数値66～99の2つに区分され、「小当り」に対応して、数値0～49および数値50～99の2つに区分され、「はずれ」に対応して、数値0～49および数値50～99の2つに区分されている。

40

【0156】

図11(b)に示すテーブルの右列の項目「停止図柄」は、特図2変動遊技における停止図柄を表している。「停止図柄」は、「大当り」かつ図柄乱数の範囲が数値0～65に対応して「特図A」、数値66～99に対応して「特図B」の停止図柄態様がそれぞれ割り当てられている。また、「停止図柄」は、「小当り」かつ図柄乱数の範囲が数値0～49に対応して「特図G」、数値50～99に対応して「特図H」の停止図柄態様がそれぞれ割り当てられている。さらに、「停止図柄」は、「はずれ」かつ図柄乱数の範囲が数値0～49に対応して「特図I」、数値50～99に対応して「特図J」の停止図柄態様がそれぞれ割り当てられている。

【0157】

50

このように、主制御部 300 の基本回路 302 は、特図 2 始動口 232 への入球に基づく当否判定結果が大当りの場合、特図 2 表示装置 214 に「特図 A」および「特図 B」のいずれの停止図柄態様を停止表示させるかを、取得した当り時特図決定用乱数値に対して特図 2 決定用テーブルを参照して決定する。また、図 11 (b) に示すように、「当否判定結果」が「大当り」である場合の「図柄乱数の範囲」における乱数値は、「停止図柄」が「特図 A」または「特図 B」のみに振り分けられている。このため、特図 2 変動遊技において、当否判定結果が大当りである場合の停止図柄は「特図 A」または「特図 B」のいずれか一方に決定され、「特図 C」～「特図 F」は選択されないようになっている。したがって、特図 2 変動遊技の大当り遊技は、特図 1 変動遊技の大当り遊技と比較して遊技者に対して有利に設定されている。

10

## 【0158】

また、主制御部 300 の基本回路 302 は、特図 2 始動口 232 への入球に基づく当否判定結果が小当りの場合、特図 2 表示装置 214 に「特図 G」および「特図 H」のいずれの停止図柄態様を停止表示させるかを、取得した当り時特図決定用乱数値に対して特図 2 決定用テーブルを参照して決定する。

## 【0159】

また、主制御部 300 の基本回路 302 は、特図 2 始動口 232 への入賞に基づく当否判定結果がはずれの場合、特図 2 表示装置 214 に特図 I および特図 J のいずれの停止図柄態様を停止表示させるかを、取得したはずれ図柄決定用乱数値に対して特図 2 特図決定用テーブルを参照して決定する。なお、はずれ図柄決定用乱数値は、はずれの停止図柄を決定する際に、RAM 308 に設けられたはずれ図柄決定用乱数カウンタから取得される。

20

## 【0160】

図 12 は、特図 1 変動遊技における図柄変動表示の変動時間を決定する特図 1 変動表示時間決定テーブルの一例を示している。特図 1 変動表示時間決定テーブルは、主制御部タイマ割込処理の特図 1 関連抽選処理 (ステップ S231) において用いられる。図 12 に示すデータテーブルは、例えば主制御部 300 の ROM 306 に記憶されている。図 12 に示すように、特図 1 変動表示時間決定テーブルは、左列から「停止図柄」、「テーブル」、「乱数選択範囲」、「変動時間」および「装飾図柄表示装置での演出態様」の 5 項目で構成されている。

30

## 【0161】

左列の「停止図柄」は、図 11 (a) の特図 1 決定用テーブルを用いて決定された停止図柄であって、「特図 A・特図 B (電サポ有無で共通)」、「特図 C～特図 H (電サポ有無で共通)」、「特図 I・特図 J (電サポ無：保留 3)」、および「特図 I・特図 J (電サポ無：保留 0～2、または電サポ有：保留 0～3)」の 4 つに区分されている。「停止図柄」が「特図 A・特図 B」の場合は、変動時間決定時の遊技状態が電サポ状態であるか否か (電サポ有無) および特図 1 変動遊技の保留数にかかわらず、テーブル「1」が選択される。また、「停止図柄」が「特図 C～特図 H」の場合は、変動時間決定時の電サポ有無および特図 1 変動遊技の保留数にかかわらず、テーブル「2」が選択される。

## 【0162】

「停止図柄」が「特図 I・特図 J」の場合は、変動時間決定時の電サポ有無および特図 1 変動遊技の保留数に応じて、テーブル「3」またはテーブル「4」が選択されるようになっている。停止図柄として特図 I または特図 J のいずれかに決定され、電サポ無しかつ特図 1 変動遊技の保留数が 3 個の場合にはテーブル「3」が選択され、電サポ無しかつ当該保留数が 0～2 個の場合または電サポ有しかつ当該保留数が 0～3 の場合にはテーブル「4」が選択されるようになっている。

40

## 【0163】

「テーブル」の図中右隣の「乱数選択範囲」は、取得した特図変動時間決定用乱数値と比較する乱数の数値範囲 (0～65535) を示している。特図変動時間決定用乱数値は、例えば特図 1 の始動情報取得と同時に取得されて RAM 308 の所定の記憶領域に記憶

50



され、特図1変動表示時間決定時に当該所定の記憶領域から読み出されるようになっている。テーブル「1」では、「乱数選択範囲」は数値0～1000、数値1001～2000および数値20001～65535の3つに区分されている。テーブル「2」では、「乱数選択範囲」は全数値0～65535の1つに区分されている。テーブル「3」では、「乱数選択範囲」は数値0～65000、数値65001～65400、数値65401～65500および数値65501～65535の4つに区分されている。テーブル「4」では、「乱数選択範囲」は数値0～50000、数値50001～60000、数値60001～65000および数値65001～65535の4つに区分されている。

#### 【0164】

「乱数選択範囲」の図中右隣の「変動時間」は、特図1変動遊技の変動時間を示している。10  
 「変動時間」は、テーブル「1」かつ、乱数選択範囲が数値0～1000に対応して「15000ms」、数値1001～20000に対応して「45000ms」、数値20001～65535に対応して「65000ms」がそれぞれ割り当てられている。また、「変動時間」は、テーブル「2」かつ、乱数選択範囲が全数値0～65535に対応して「12000ms」が割り当てられている。また、「変動時間」は、テーブル「3」かつ、乱数選択範囲が数値0～65000に対応して「3000ms」、数値65001～65400に対応して「10000ms」、数値65401～65500に対応して「40000ms」、数値65501～65535に対応して「60000ms」がそれぞれ割り当てられている。さらに、「変動時間」は、テーブル「4」かつ、乱数選択範囲が数値0～50000に対応して「8000ms」、数値50001～60000に対応して「10000ms」、数値60001～65000に対応して「40000ms」、数値65001～65535に対応して「60000ms」がそれぞれ割り当てられている。

#### 【0165】

「変動時間」の図中右隣の「装飾図柄表示装置での演出態様」は、「停止図柄」および選択された「変動時間」の組合せに対応する特図1変動遊技において装飾図柄表示装置208で実行される演出態様を示している。「装飾図柄表示装置での演出態様」は、「停止図柄」が「特図A・特図B」かつ、変動時間「1500ms」に対応して「ノーマルリーチ当り」、変動時間「45000ms」に対応して「リーチA当り」、変動時間「65000ms」に対応して「リーチB当り」がそれぞれ割り当てられている。また、「装飾図柄表示装置での演出態様」は、「停止図柄」が「特図C～特図H」かつ変動時間「12000ms」に対応して「チャンス目全停止」が割り当てられている。また、「装飾図柄表示装置での演出態様」は、「停止図柄」が「特図I・特図J」かつ、変動時間「3000ms」に対応して「短縮はずれ」、変動時間「8000ms」に対応して「はずれ」、変動時間「10000ms」に対応して「ノーマルリーチはずれ」、変動時間「40000ms」に対応して「リーチAはずれ」、変動時間「60000ms」に対応して「リーチBはずれ」がそれぞれ割り当てられている。

#### 【0166】

図13は、特図2変動遊技における図柄変動表示の変動時間を決定する特図2変動表示時間決定テーブルの一例を示している。特図2変動表示時間決定テーブルは、主制御部タイマ割込処理の特図2関連抽選処理（ステップS229）において用いられる。図13に示すデータテーブルは、例えば主制御部300のROM306に記憶されている。図13に示すように、特図2変動表示時間決定テーブルは、左列から「停止図柄」、「テーブル」、「乱数選択範囲」、「変動時間」および「装飾図柄表示装置での演出態様」の5項目で構成されている。

#### 【0167】

左列の「停止図柄」は、図11(b)の特図2決定用テーブルを用いて決定された停止図柄であって、「特図A・特図B（電サポ有無で共通）」、「特図G・特図H（電サポ有無で共通）」、「特図I・特図J（電サポ有：保留1～3）」、「特図I・特図J（電サポ有：保留0）」、および「特図I・特図J（電サポ無：保留0～3）」の5つに区分さ

10

20

30

40

50

れている。テーブル「5」は、「停止図柄」の「特図A・特図B」に対応し、テーブル「6」は、「特図G・特図H」に対応している。「停止図柄」が「特図A・特図B」の場合は、変動時間決定時の電サボ有無および特図2変動遊技の保留数にかかわらず、テーブル「5」が選択される。また、「停止図柄」が「特図G・特図H」である場合は、変動時間決定時の電サボ有無および特図2変動遊技の保留数にかかわらず、テーブル「6」が選択される。

#### 【0168】

「停止図柄」が「特図I・特図J」の場合は、変動時間決定時の電サボ有無および特図2変動遊技の保留数に応じて、テーブル「7」～「9」のいずれかが選択されるようになっている。停止図柄として特図Iまたは特図Jのいずれかに決定され、電サボ有りがかつ特図2変動遊技の保留数が1～3個の場合には、テーブル「7」が選択され、電サボ有りがかつ当該保留数が0個の場合には、テーブル「8」が選択され、電サボ無しかつ当該保留数が0～3の場合にはテーブル「9」が選択されるようになっている。

10

#### 【0169】

「テーブル」の図中右隣の「乱数選択範囲」は、取得した特図変動時間決定用乱数値と比較する乱数の数値範囲(0～65535)を示している。特図変動時間決定用乱数値は、例えば特図2の始動情報取得と同時に取得されてRAM308の所定の記憶領域に記憶され、特図2変動表示時間決定時に当該所定の記憶領域から読み出されるようになっている。テーブル「5」では、「乱数選択範囲」は数値0～1000、数値1001～2000および数値2001～65535の3つに区分されている。テーブル「6」～「8」のそれぞれは、「乱数選択範囲」は全数値0～65535の1つに区分されている。テーブル「9」では、「乱数選択範囲」は数値0～5000、数値5001～6000、数値6001～6500および数値6501～65535の4つに区分されている。

20

#### 【0170】

「乱数選択範囲」の図中右隣の「変動時間」は、特図2変動遊技の変動時間を示している。「変動時間」は、テーブル「5」かつ、乱数選択範囲が数値0～1000に対応して「15000ms」、数値1001～2000に対応して「45000ms」、数値2001～65535に対応して「65000ms」がそれぞれ割り当てられている。また、「変動時間」は、テーブル「6」かつ乱数選択範囲が全数値0～65535に対応して「12000ms」が割り当てられている。また、「変動時間」は、テーブル「7」かつ乱数選択範囲が全数値0～65535に対応して「1500ms」が割り当てられている。また、「変動時間」は、テーブル「8」かつ乱数選択範囲が全数値0～65535に対応して「8000ms」が割り当てられている。さらに、「変動時間」は、テーブル「9」かつ、乱数選択範囲が数値0～5000に対応して「8000ms」、数値5001～6000に対応して「10000ms」、数値6001～6500に対応して「40000ms」、数値6501～65535に対応して「60000ms」がそれぞれ割り当てられている。

30

#### 【0171】

「変動時間」の図中右隣の「装飾図柄表示装置での演出態様」は、「停止図柄」および選択された「変動時間」の組合せに対応する特図2変動遊技において装飾図柄表示装置208で実行される演出態様を示している。「装飾図柄表示装置での演出態様」は、「停止図柄」が「特図A・特図B」かつ、変動時間15000msに対応して「ノーマルリーチ当り」、変動時間45000msに対応して「リーチA当り」、変動時間65000msに対応して「リーチB当り」がそれぞれ割り当てられている。また、「装飾図柄表示装置での演出態様」は、「停止図柄」が「特図G・特図H」かつ変動時間12000msに対応して「チャンス目全停止」が割り当てられている。本実施の形態によるパチンコ機100の特図2変動遊技では、「特図C」～「特図F」の停止図柄が選択されないの、停止図柄が小当りを報知する「特図G」または「特図H」のいずれかである場合にのみ「装飾図柄表示装置での演出態様」として「チャンス目全停止」が選択されるようになっている

40

50

。このため、「チャンス目全停止」の演出態様で演出が実行されると小当たりが確定する。また、「装飾図柄表示装置での演出態様」は、「停止図柄」が「特図Ⅰ・特図Ⅱ」かつ、変動時間1500msに対応して「超短縮はずれ」、変動時間8000msに対応して「はずれ」、変動時間10000msに対応して「ノーマルリーチはずれ」、変動時間40000msに対応して「リーチAはずれ」、変動時間60000msに対応して「リーチBはずれ」がそれぞれ割り当てられている。

#### 【0172】

次に、装飾図柄表示装置208の特図1および特図2保留表示領域208d1、208d2に表示される保留表示画像（詳細は後述）の表示態様を変更するか否かを抽選する際に参照する保留変化抽選テーブルについて図14を用いて説明する。図14は、保留表示画像の表示態様を変更するか否かを抽選する保留変化抽選の際に参照する保留変化抽選テーブル（先読み予告：始動口入賞時）を示している。保留変化抽選テーブルは、後述の始動情報取得時の第1副制御部先読み予告実行処理におけるステップS1205で用いられる。保留変化抽選テーブルは、例えば第1副制御部400のROM406に記憶されている。

10

#### 【0173】

図14に示す保留変化抽選テーブルは、左列から「変動時間」、「装飾図柄表示装置での演出態様」、「変化なし」、「保留A」および「保留B」の5つに区分されている。「変動時間」は、図12または図13に示す特図1または特図2変動表示時間決定テーブルを用いて決定された「変動時間」であって、図7に示す主制御部タイマ割込処理でのコマンド送信設定処理（ステップS233）において、主制御部300から第1副制御部400に送信された変動時間を示している。「変動時間」は、「10000ms」、「40000ms」、「60000ms」、「15000ms」、「45000ms」および「65000ms」の6つに区分されている。

20

#### 【0174】

「変動時間」の図中右隣の「装飾図柄表示装置での演出態様」は、特図変動遊技における装飾図柄表示装置208での演出態様を示している。「装飾図柄表示装置での演出態様」は、図12または図13に示す特図1または特図2変動表示時間決定テーブルでの「変動時間」と「装飾図柄表示装置での演出態様」との対応付けと同じになるように、「変動時間」に対応付けられている。「10000ms」では「ノーマルリーチはずれ」となり、「40000ms」では「リーチAはずれ」となり、「60000ms」では「リーチBはずれ」となり、「15000ms」では「ノーマルリーチ当り」となり、「45000ms」では「リーチA当り」となり、「65000ms」では「リーチB当り」となる。

30

#### 【0175】

「装飾図柄表示装置での演出態様」の図中右隣の「変化なし」は、後述する図15(a)に「通常保留」として示す保留表示画像の表示態様が変化せずに、デフォルト表示（例えば、所定の色に塗り潰された円形の保留表示）のまま特図変動遊技の保留が表示されることを示し、その右隣の「保留A」は、後述する図15(b)に「保留A」として示す「悪徳商人越後屋」のキャラクタ画像の表示態様で特図変動遊技の先読み予告が実行されることを示し、その右隣の「保留B」は、後述する図15(c)に「保留B」として示す「吉宗」のキャラクタ画像の表示態様で特図変動遊技の先読み予告が実行されることを示している。「変化なし」、「保留A」および「保留B」は、「変動時間」に対応して、保留変化抽選用乱数値と比較する乱数の数値範囲（0～99）でそれぞれ区分されている。第1副制御部400は、例えばRAM408に設けられた保留変化抽選用乱数カウンタから保留変化抽選用乱数値を取得するようになっている。

40

#### 【0176】

「変動時間」が「10000ms」の場合には、「変化なし」に数値0～89が割り当てられ、「保留A」に数値90～99が割り当てられ、「保留B」に数値が割り当てられていない。「変動時間」が「40000ms」の場合には、「変化なし」に数値0～39

50

が割り当てられ、「保留A」に数値40～79が割り当てられ、「保留B」に数値80～99が割り当てられている。「変動時間」が「60000ms」の場合には、「変化なし」に数値0～29が割り当てられ、「保留A」に数値30～79が割り当てられ、「保留B」に数値80～99が割り当てられている。「変動時間」が「15000ms」の場合には、「変化なし」に数値0～69が割り当てられ、「保留A」に数値70～95が割り当てられ、「保留B」に数値96～99が割り当てられている。「変動時間」が「45000ms」の場合には、「変化なし」に数値0～29が割り当てられ、「保留A」に数値30～69が割り当てられ、「保留B」に数値70～99が割り当てられている。「変動時間」が「65000ms」の場合には、「変化なし」に数値0～19が割り当てられ、「保留A」に数値20～49が割り当てられ、「保留B」に数値50～99が割り当てられている。なお、図14およびこれ以降に示すテーブルでは、数値が割り当てられていない場所には「-」が表示されている。

10

## 【0177】

本実施の形態によるパチンコ機100は、保留変化による先読み予告演出において、特定の当否判定結果（例えば、当り）を導出する可能性の高低である信頼度を示唆することができるようになっている。詳細な説明は省略するが、保留変化による先読み予告演出に基づく信頼度は、当りとなる確率やはずれとなる確率、所定のリーチ演出が選択される確率、所定の保留態様が選択される確率などに基づいて決定される。本実施の形態では、「保留A」、および「保留B」が「変化なし」よりも信頼度が高くなるように、「保留A」、および「保留B」は、「変化なし」と比較して、図14に示す乱数の振り分けが当りのリーチ演出（「ノーマルリーチ当り」、「リーチA当り」および「リーチB当り」）の場合に多くはずれのリーチ演出（「ノーマルリーチはずれ」、「リーチAはずれ」および「リーチBはずれ」）の場合に少なくなるように設定されている。さらに、「保留B」の方が「保留A」よりも信頼度が高くなるように、「保留B」は、「保留A」と比較して、乱数の振り分けが当りのリーチ演出（「ノーマルリーチ当り」、「リーチA当り」および「リーチB当り」）の場合に多くはずれのリーチ演出（「ノーマルリーチはずれ」、「リーチAはずれ」および「リーチBはずれ」）の場合に少なくなるように設定されている。

20

## 【0178】

「保留A」の信頼度よりも「保留B」の信頼度の方が高く設定されているので、パチンコ機100は、「保留A」を実行するよりも「保留B」を実行する方が大当りに当選することを遊技者に期待させることができる。「保留A」や「保留B」は大当りに当選することの期待の高低、すなわち期待度も示唆することができるようになっている。

30

## 【0179】

図15は、特図変動遊技の保留表示の表示態様の一例を示している。パチンコ機100は、特図変動遊技の保留表示として例えば3つの表示態様を有している。図15(a)は、保留変化予告抽選において「変化なし」が選択された場合（保留変化抽選において不当選となった場合）の保留表示画像の表示態様を示している。図15(a)に示すように、「変化なし」での保留表示画像の表示態様は、例えば所定の色に塗り潰された円形の絵柄を表した表示態様となる。図15(a)に示す保留表示画像の表示態様は特図変動遊技の保留表示の表示態様に変更されない場合のデフォルト表示での表示態様である。このため、保留変化抽選が実行されない場合の保留表示画像も図15(a)に示す表示態様となる。「変化なし」の保留表示態様は、通常表示態様に相当している。図15(b)は、保留変化予告抽選において「保留A」に当選した場合の保留表示画像の表示態様を示している。図15(b)に示すように、「保留A」に当選した場合の保留表示画像は、「悪徳商人越後屋」のキャラクタを表した表示態様となる。図15(c)は、保留変化予告抽選において「保留B」に当選した場合の保留表示画像の表示態様を示している。図15(c)に示すように、「保留B」に当選した場合の保留表示画像は、「吉宗」のキャラクタを表した表示態様となる。「保留A」または「保留B」の表示態様は、通常表示態様とは異なる特別表示態様に相当している。

40

## 【0180】

50

次に、盤面ランプ 2 2 4 a、2 2 4 b の点灯態様を変更して先読み報知演出を実行するか否かを抽選する際に参照する盤面ランプ先読み抽選テーブルについて図 1 6 を用いて説明する。図 1 6 は、盤面ランプ 2 2 4 a の点灯態様を変更するか否かを抽選する盤面ランプ先読み抽選の際に参照する盤面ランプ先読み抽選テーブル（先読み予告：始動口入賞時）を示している。盤面ランプ先読み抽選テーブルは、後述の始動情報取得時の第 1 副制御部先読み予告実行処理におけるステップ S 1 2 0 7 で用いられる。盤面ランプ先読み抽選テーブルは、例えば第 1 副制御部 4 0 0 の ROM 4 0 6 に記憶されている。

#### 【 0 1 8 1 】

図 1 6 に示す盤面ランプ先読み抽選テーブルは、左列から「変動時間」、「装飾図柄表示装置での演出態様」、「変化なし」、「点灯（青）」、「点滅（青）」および「高速点滅（赤）」の 6 つに区分されている。「変動時間」は、図 1 2 または図 1 3 に示す特図 1 または特図 2 変動表示時間決定テーブルを用いて決定された「変動時間」であって、図 7 に示す主制御部タイマ割込処理でのコマンド送信設定処理（ステップ S 2 3 3）において、主制御部 3 0 0 から第 1 副制御部 4 0 0 に送信された変動時間を示している。「変動時間」は、「1 0 0 0 0 m s」、「4 0 0 0 0 m s」、「6 0 0 0 0 m s」、「1 5 0 0 0 m s」、「4 5 0 0 0 m s」および「6 5 0 0 0 m s」の 6 つに区分されている。

#### 【 0 1 8 2 】

「変動時間」の図中右隣の「装飾図柄表示装置での演出態様」は、特図変動遊技における装飾図柄表示装置 2 0 8 での演出態様を示している。「装飾図柄表示装置での演出態様」は、図 1 2 または図 1 3 に示す特図 1 または特図 2 変動表示時間決定テーブルでの「変動時間」と「装飾図柄表示装置での演出態様」との対応付けと同じになるように、「変動時間」に対応付けられている。「1 0 0 0 0 m s」では「ノーマルリーチはずれ」となり、「4 0 0 0 0 m s」では「リーチ A はずれ」となり、「6 0 0 0 0 m s」では「リーチ B はずれ」となり、「1 5 0 0 0 m s」では「ノーマルリーチ当り」となり、「4 5 0 0 0 m s」では「リーチ A 当り」となり、「6 5 0 0 0 m s」では「リーチ B 当り」となる。

#### 【 0 1 8 3 】

「装飾図柄表示装置での演出態様」の図中右隣の「変化なし」は、盤面ランプ 2 2 4 a が通常演出でのデフォルト点灯（予め決められた所定の点灯や点滅態様）であることを示し、その右隣の「点灯（青）」は、盤面ランプ 2 2 4 a の 1 0 個の円形ランプの全てを青色に点灯させて先読み予告演出が実行されることを示し、その右隣の「点滅（青）」は、盤面ランプ 2 2 4 a の少なくとも一部を青色で点滅させて先読み予告演出を実行することを示し、その右隣の「高速点滅（赤）」は、盤面ランプ 2 2 4 a の少なくとも一部を赤色で高速に点滅させて先読み予告演出を実行することを示している。「変化なし」、「点灯（青）」、「点滅（青）」および「高速点滅（赤）」は、「変動時間」に対応して、盤面ランプ先読み抽選用乱数値と比較する乱数の数値範囲（0 ~ 9 9）でそれぞれ区分されている。第 1 副制御部 4 0 0 は、例えば RAM 4 0 8 に設けられた盤面ランプ先読み抽選用乱数カウンタから盤面ランプ先読み抽選用乱数値を取得するようになっている。

#### 【 0 1 8 4 】

盤面ランプ 2 2 4 a の点灯態様が「点灯（青）」、「点滅（青）」、または「高速点滅（赤）」のいずれかで先読み予告演出を実行する場合には、盤面ランプ 2 2 4 b もそれに同期して先読み予告演出を実行する。盤面ランプ 2 2 4 b には 4 個の花びら模様のランプが配置されており、先読み予告演出に際しては、先読み予告に係る特図 1 または特図 2 についての保留の数と同数の数の花びら模様のランプが例えば下方から順に点灯し、さらに、先読み予告に係る保留に対応した花びら模様のランプは他のランプと異なる色に点灯するようになっている。

#### 【 0 1 8 5 】

「変動時間」が「1 0 0 0 0 m s」の場合には、「変化なし」に数値 0 ~ 9 9 が割り当てられ、「点灯（青）」、「点滅（青）」および「高速点滅（赤）」に数値が割り当てられていない。「変動時間」が「4 0 0 0 0 m s」の場合には、「変化なし」に数値 0 ~ 3

10

20

30

40

50

9 が割り当てられ、「点灯（青）」に数値 40～89 が割り当てられ、「点滅（青）」に数値 90～98 が割り当てられ、「高速点滅（赤）」に数値 99 が割り当てられている。「変動時間」が「60000ms」の場合には、「変化なし」に数値 0～29 が割り当てられ、「点灯（青）」に数値 30～95 が割り当てられ、「点滅（青）」に数値 96～98 が割り当てられ、「高速点滅（赤）」に数値 99 が割り当てられている。「変動時間」が「15000ms」の場合には、「変化なし」に数値 0～96 が割り当てられ、「点灯（青）」に数値 97 が割り当てられ、「点滅（青）」に数値 98 が割り当てられ、「高速点滅（赤）」に数値 99 が割り当てられている。「変動時間」が「45000ms」の場合には、「変化なし」に数値 0～29 が割り当てられ、「点灯（青）」に数値 30～69 が割り当てられ、「点滅（青）」に数値 70～84 が割り当てられ、「高速点滅（赤）」に数値 85～99 が割り当てられている。「変動時間」が「65000ms」の場合には、「変化なし」に数値 0～19 が割り当てられ、「点灯（青）」に数値 20～49 が割り当てられ、「点滅（青）」に数値 50～69 が割り当てられ、「高速点滅（赤）」に数値 70～99 が割り当てられている。

#### 【0186】

本実施の形態によるパチンコ機 100 は、盤面ランプ 224 a、224 b による先読み予告演出において、特定の当否判定結果（例えば、当り）を導出する可能性の高低である信頼度を示唆することができるようになっている。詳細な説明は省略するが、盤面ランプ 224 a、224 b による先読み予告演出に基づく信頼度は、当りとなる確率やはずれとなる確率、所定のリーチ演出が選択される確率、所定の保留態様が選択される確率などに基づいて決定される。本実施の形態では、「点灯（青）」、「点滅（青）」および「高速点滅（赤）」が「変化なし」よりも信頼度が高くなるように、「点灯（青）」、「点滅（青）」および「高速点滅（赤）」は、「変化なし」と比較して、図 16 に示す乱数の振り分けが当りのリーチ演出（「ノーマルリーチ当り」、「リーチ A 当り」および「リーチ B 当り」）の場合に多くはずれのリーチ演出（「ノーマルリーチはずれ」、「リーチ A はずれ」および「リーチ B はずれ」）の場合に少なくなるように設定されている。さらに、「高速点滅（赤）」の方が「点滅（青）」よりも信頼度が高くなるように、「高速点滅（赤）」は、「点滅（青）」と比較して、乱数の振り分けが当りのリーチ演出の場合に多くはずれのリーチ演出の場合に少なくなるように設定されている。また、「点滅（青）」の方が「点灯（青）」よりも信頼度が高くなるように、「点滅（青）」は、「点灯（青）」と比較して、乱数の振り分けが当りのリーチ演出の場合に多くはずれのリーチ演出の場合に少なくなるように設定されている。

#### 【0187】

「点灯（青）」の信頼度よりも「点滅（青）」の信頼度の方が高く、さらに「点滅（青）」の信頼度よりも「高速点滅（赤）」の信頼度の方が高く設定されているので、パチンコ機 100 は、「点灯（青）」を実行するよりも「点滅（青）」を実行する方が、さらに「点滅（青）」を実行するよりも「高速点滅（赤）」を実行する方が大当りに当選することを遊技者に期待させることができる。「点灯（青）」や「点滅（青）」、「高速点滅（赤）」は大当りに当選することの期待の高低、すなわち期待度も示唆することができるようになっている。

#### 【0188】

図 17～図 25 は、後述の特図変動遊技の開始時の第 1 副制御部先読み予告実行処理におけるステップ S1311 で用いられる通常予告抽選テーブル等の一例を示している。通常予告抽選の「通常予告」は、これから開始する特図変動遊技の当否判定結果の予告を意味している。通常予告抽選テーブルは、例えば第 1 副制御部 400 の ROM 406 に記憶されている。通常予告抽選テーブルは、これから開始する特図変動遊技の当否判定結果を予告する通常予告演出を実行するか否かを決定するために用いられる。また、通常予告抽選テーブルに基づく通常予告演出は、リーチ形成前やリーチ形成後に実行されるようになっている。通常予告抽選テーブルは、特図 1 および特図 2 で共通して用いられるようになっている。

## 【0189】

図17に示す通常予告抽選テーブル1は、リーチ前予告演出に用いられ、左列から「変動時間」、「装飾図柄表示装置での演出態様」、「ボタンなし系」、および「ボタン有り系」の4つに区分されている。「変動時間」は、図12または図13に示す特図1または特図2変動表示時間決定テーブルを用いて決定された「変動時間」であって、図7に示す主制御部タイマ割込処理でのコマンド送信設定処理(ステップS233)において、主制御部300から第1副制御部400に送信された変動時間を示している。「変動時間」は、「10000ms」、「40000ms」、「60000ms」、「15000ms」、「45000ms」および「65000ms」の6つに区分されている。

## 【0190】

「変動時間」の図中右隣の「装飾図柄表示装置での演出態様」は、装飾図柄表示装置208での特図変動遊技の演出態様を示している。「装飾図柄表示装置での演出態様」は、図12または図13に示す特図1または特図2変動表示時間決定テーブルでの「変動時間」と「装飾図柄表示装置での演出態様」との対応付けと同じになるように、「変動時間」に対応付けられている。「10000ms」では「ノーマルリーチはずれ」となり、「40000ms」では「リーチAはずれ」となり、「60000ms」では「リーチBはずれ」となり、「15000ms」では「ノーマルリーチ当り」となり、「45000ms」では「リーチA当り」となり、「65000ms」では「リーチB当り」となる。

## 【0191】

「装飾図柄表示装置での演出態様」の図中右隣の「ボタンなし系」は、操作手段としてのチャンスボタン136等を用いた演出を伴わない予告報知を示し、その右隣の「ボタン有り系」は、チャンスボタン136等の押下を促す操作要求画像を含む予告報知が実行されることを示している。「ボタンなし系」および「ボタン有り系」は、取得した通常予告実行判定用第1乱数値と比較する乱数の数値範囲(0~99)でそれぞれ区分され、「変動時間」に対応して6つに区分されている。第1副制御部400は、例えばRAM408に設けられた通常予告実行判定用第1乱数値カウンタから通常予告実行判定用第1乱数値を取得するようになっている。

## 【0192】

「変動時間」が「10000ms」の場合には通常予告実行判定乱数値と比較する乱数の数値範囲として、「ボタンなし系」に数値0~99が割り当てられ、「ボタン有り系」に数値が割り当てられていない。「変動時間」が「40000ms」の場合には当該数値範囲として、「ボタンなし系」に数値0~89が割り当てられ、「ボタン有り系」に数値90~99が割り当てられている。「変動時間」が「60000ms」の場合には当該数値範囲として、「ボタンなし系」に数値0~94が割り当てられ、「ボタン有り系」に数値95~99が割り当てられている。「変動時間」が「15000ms」の場合には当該数値範囲として、「ボタンなし系」に数値0~98が割り当てられ、「ボタン有り系」に数値99が割り当てられている。「変動時間」が「45000ms」の場合には当該数値範囲として、「ボタンなし系」に数値0~49が割り当てられ、「ボタン有り系」に数値50~99が割り当てられている。「変動時間」が「65000ms」の場合には当該数値範囲として、「ボタンなし系」に数値0~29が割り当てられ、「ボタン有り系」に数値30~99が割り当てられている。

## 【0193】

本実施の形態によるパチンコ機100は、「ボタンなし系」および「ボタン有り系」によるリーチ前予告演出において、特定の当否判定結果(例えば、当り)を導出する可能性の高低である信頼度を示唆することができるようになっている。詳細な説明は省略するが、「ボタンなし系」および「ボタン有り系」によるリーチ前予告演出に基づく信頼度は、当りとなる確率やはずれとなる確率、所定のリーチ演出が選択される確率、所定のボタン演出が選択される確率などに基づいて決定される。本実施の形態では、「ボタン有り系」が「ボタンなし系」よりも信頼度が高くなるように、「ボタン有り系」は、「ボタンなし系」と比較して、図17に示す乱数の振り分けが当りのリーチ演出(「ノーマルリーチ当

10

20

30

40

50

り」、「リーチA当り」および「リーチB当り」)の場合に多くはずれのリーチ演出(「ノーマルリーチはずれ」、「リーチAはずれ」および「リーチBはずれ」)の場合に少なくなるように設定されている。

【0194】

「ボタンなし系」の信頼度よりも「ボタン有り系」の信頼度の方が高く設定されているので、パチンコ機100は、「ボタンなし系」を実行するよりも「ボタン有り系」を実行する方が大当りに当選することを遊技者に期待させることができる。「ボタンなし系」や「ボタン有り系」は大当りに当選することの期待の高低、すなわち期待度も示唆することができるようになっている。

【0195】

図18に示す通常予告抽選テーブル2は、図17に示す通常予告抽選テーブル1に基づき、演出ボタンなし系が選択された場合に使用される。図18に示す通常予告抽選テーブル2は、左列から「変動時間」、「装飾図柄表示装置での演出態様」、「なし」、「キャラA」、「キャラB」、および「キャラC(当確)」の6つに区分されている。「変動時間」は、図12または図13に示す特図1または特図2変動表示時間決定テーブルを用いて決定された「変動時間」であって、図7に示す主制御部タイマ割込処理でのコマンド送信設定処理(ステップS233)において、主制御部300から第1副制御部400に送信された変動時間を示している。「変動時間」は、「10000ms」、「40000ms」、「60000ms」、「15000ms」、「45000ms」および「65000ms」の6つに区分されている。

【0196】

「変動時間」の図中右隣の「装飾図柄表示装置での演出態様」は、装飾図柄表示装置208での特図変動遊技の演出態様を示している。「装飾図柄表示装置での演出態様」は、図12または図13に示す特図1または特図2変動表示時間決定テーブルでの「変動時間」と「装飾図柄表示装置での演出態様」との対応付けと同じになるように、「変動時間」に対応付けられている。「10000ms」では「ノーマルリーチはずれ」となり、「40000ms」では「リーチAはずれ」となり、「60000ms」では「リーチBはずれ」となり、「15000ms」では「ノーマルリーチ当り」となり、「45000ms」では「リーチA当り」となり、「65000ms」では「リーチB当り」となる。

【0197】

「装飾図柄表示装置での演出態様」の図中右隣の「なし」は、通常予告演出が実行されないことを示し、その右隣の「キャラA」は、後述する図20(a)に「キャラA」として示す「パンダ」のキャラクタ画像の表示態様で特図変動遊技の通常予告演出が実行されることを示し、その右隣の「キャラB」は、後述する図20(b)に「キャラB」として示す「サボハニ」のキャラクタ画像の表示態様で特図変動遊技の通常予告演出が実行されることを示し、その右隣の「キャラC(当確)」は、後述する図20(c)に「キャラC」として示す「姫」のキャラクタ画像の表示態様で特図変動遊技の通常予告演出が実行されることを示している。「なし」、「キャラA」、「キャラB」、および「キャラC(当確)」は、「変動時間」に対応して、取得した通常予告実行判定用第2乱数値と比較する乱数の数値範囲(0~99)でそれぞれ区分され、「変動時間」に対応して6つに区分されている。第1副制御部400は、例えばRAM408に設けられた通常予告実行判定用第2乱数値カウンタから通常予告実行判定用第2乱数値を取得するようになっている。

【0198】

「変動時間」が「10000ms」の場合には通常予告実行判定用第2乱数値と比較する乱数の数値範囲として、「なし」に数値0~84が割り当てられ、「キャラA」に数値85~96が割り当てられ、「キャラB」に数値97~99が割り当てられ、「キャラC(当確)」には数値が割り当てられていない。「変動時間」が「40000ms」の場合には当該数値範囲として、「なし」に数値が割り当てられず、「キャラA」に数値0~89が割り当てられ、「キャラB」に数値90~99が割り当てられ、「キャラC(当確)」には数値が割り当てられていない。「変動時間」が「60000ms」の場合には当該

10

20

30

40

50



数値範囲として、「なし」に数値が割り当てられず、「キャラ A」に数値 0 ~ 94 が割り当てられ、「キャラ B」に数値 95 ~ 99 が割り当てられ、「キャラ C (当確)」には数値が割り当てられていない。「変動時間」が「15000ms」の場合には当該数値範囲として、「なし」に数値 0 ~ 96 が割り当てられ、「キャラ A」に数値 97 が割り当てられ、「キャラ B」に数値 98 が割り当てられ、「キャラ C (当確)」に数値 99 が割り当てられている。「変動時間」が「45000ms」の場合には当該数値範囲として、「なし」に数値 0 が割り当てられ、「キャラ A」に数値 1 ~ 49 が割り当てられ、「キャラ B」に数値 50 ~ 97 が割り当てられ、「キャラ C (当確)」に数値 98 ~ 99 が割り当てられている。「変動時間」が「65000ms」の場合には当該数値範囲として、「なし」に数値 0 ~ 4 が割り当てられ、「キャラ A」に数値 5 ~ 39 が割り当てられ、「キャラ B」に数値 40 ~ 94 が割り当てられ、「キャラ C (当確)」に数値 95 ~ 99 が割り当てられている。

#### 【0199】

図 18 に示すように、「装飾図柄表示装置での演出態様」が「ノーマルリーチはずれ」、「リーチ A はずれ」、または「リーチ B はずれ」の場合には、「キャラ C (当確)」の表示態様を選択されないようになっている。このため、本実施の形態によるパチンコ機 100 では、リーチ前予告演出で「キャラ C (当確)」の表示態様が表示されると、当該特図変動遊技の当否判定結果は当り確定となる。

#### 【0200】

本実施の形態によるパチンコ機 100 は、「ボタンなし系」のリーチ前予告演出において、特定の当否判定結果（例えば、当り）を導出する可能性の高低である信頼度を示唆することができるようになっている。詳細な説明は省略するが、リーチ前予告演出に基づく信頼度は、当りとなる確率やはずれとなる確率、所定のリーチ演出が選択される確率、所定のキャラクタ画像が選択される確率などに基づいて決定される。本実施の形態では、「キャラ A」、「キャラ B」、および「キャラ C (当確)」が「なし」よりも信頼度が高くなるように、「キャラ A」、「キャラ B」、および「キャラ C (当確)」は、「なし」と比較して、図 18 に示す乱数の振り分けが当りのリーチ演出（「ノーマルリーチ当り」、「リーチ A 当り」および「リーチ B 当り」）の場合に多くはずれのリーチ演出（「ノーマルリーチはずれ」、「リーチ A はずれ」および「リーチ B はずれ」）の場合に少なくなるように設定されている。さらに、「キャラ B」の方が「キャラ A」よりも信頼度が高くなるように、「キャラ B」は、「キャラ A」と比較して、乱数の振り分けが当りのリーチ演出の場合に多くはずれのリーチ演出の場合に少なくなるように設定されている。また、「キャラ C (当確)」の方が「キャラ B」よりも信頼度が高くなるように、「キャラ C (当確)」は、「キャラ B」と比較して、乱数の振り分けが当りのリーチ演出の場合に多くはずれのリーチ演出の場合に少なくなるように設定されている。

#### 【0201】

「キャラ A」の信頼度よりも「キャラ B」の信頼度の方が高く設定されているので、パチンコ機 100 は、「キャラ A」を実行するよりも「キャラ B」を実行する方が大当りに当選することを遊技者に期待させることができる。また、「キャラ B」の信頼度よりも「キャラ C (当確)」の信頼度の方が高く設定されているので、パチンコ機 100 は、「キャラ B」を実行するよりも「キャラ C (当確)」を実行する方が大当りに当選することを遊技者に期待させることができる。「キャラ A」、「キャラ B」、あるいは「キャラ C (当確)」は大当りに当選することの期待の高低、すなわち期待度も示唆することができるようになっている。

#### 【0202】

図 19 に示す通常予告抽選テーブル 3 は、図 17 に示す通常予告抽選テーブル 1 に基づき、演出ボタンあり系が選択された場合に使用される。図 19 に示す通常予告抽選テーブル 3 は、左列から「変動時間」、「装飾図柄表示装置での演出態様」、「なし」、「キャラ A」、「キャラ B」、および「キャラ C (当確)」の 6 つに区分されている。「変動時間」は、図 12 または図 13 に示す特図 1 または特図 2 変動表示時間決定テーブルを用い

10

20

30

40

50

て決定された「変動時間」であって、図7に示す主制御部タイマ割込処理でのコマンド送信設定処理（ステップS233）において、主制御部300から第1副制御部400に送信された変動時間を示している。「変動時間」は、「10000ms」、「40000ms」、「60000ms」、「15000ms」、「45000ms」および「65000ms」の6つに区分されている。

#### 【0203】

「変動時間」の図中右隣の「装飾図柄表示装置での演出態様」は、装飾図柄表示装置208での特図変動遊技の演出態様を示している。「装飾図柄表示装置での演出態様」は、図12または図13に示す特図1または特図2変動表示時間決定テーブルでの「変動時間」と「装飾図柄表示装置での演出態様」との対応付けと同じになるように、「変動時間」に対応付けられている。「10000ms」では「ノーマルリーチはずれ」となり、「40000ms」では「リーチAはずれ」となり、「60000ms」では「リーチBはずれ」となり、「15000ms」では「ノーマルリーチ当り」となり、「45000ms」では「リーチA当り」となり、「65000ms」では「リーチB当り」となる。

10

#### 【0204】

「装飾図柄表示装置での演出態様」の図中右隣の「なし」は、通常予告演出が実行されないことを示し、その右隣の「キャラA」は、後述する図20(a)に「キャラA」として示す「パンダ」のキャラクタ画像の表示態様で特図変動遊技の通常予告演出が実行されることを示し、その右隣の「キャラB」は、後述する図20(b)に「キャラB」として示す「サボハニ」のキャラクタ画像の表示態様で特図変動遊技の通常予告演出が実行されることを示し、その右隣の「キャラC(当確)」は、後述する図20(c)に「キャラC」として示す「姫」のキャラクタ画像の表示態様で特図変動遊技の通常予告演出が実行されることを示している。「なし」、「キャラA」、「キャラB」、および「キャラC(当確)」は、「変動時間」に対応して、取得した通常予告実行判定用第2乱数値と比較する乱数の数値範囲(0~99)でそれぞれ区分され、「変動時間」に対応して6つに区分されている。第1副制御部400は、例えばRAM408に設けられた通常予告実行判定用第3乱数値カウンタから通常予告実行判定用第3乱数値を取得するようになっている。

20

#### 【0205】

「変動時間」が「10000ms」の場合には通常予告実行判定用第3乱数値と比較する乱数の数値範囲として、「なし」に数値0~89が割り当てられ、「キャラA」に数値90~94が割り当てられ、「キャラB」に数値95~99が割り当てられ、「キャラC(当確)」には数値が割り当てられていない。「変動時間」が「40000ms」の場合には当該数値範囲として、「なし」に数値が割り当てられず、「キャラA」に数値0~69が割り当てられ、「キャラB」に数値70~99が割り当てられ、「キャラC(当確)」には数値が割り当てられていない。「変動時間」が「60000ms」の場合には当該数値範囲として、「なし」に数値が割り当てられず、「キャラA」に数値0~69が割り当てられ、「キャラB」に数値70~99が割り当てられ、「キャラC(当確)」には数値が割り当てられていない。「変動時間」が「15000ms」の場合には当該数値範囲として、「なし」に数値が割り当てられず、「キャラA」に数値0~49が割り当てられ、「キャラB」に数値50~89が割り当てられ、「キャラC(当確)」に数値90~99が割り当てられている。「変動時間」が「45000ms」の場合には当該数値範囲として、「なし」に数値0が割り当てられ、「キャラA」に数値1~39が割り当てられ、「キャラB」に数値40~89が割り当てられ、「キャラC(当確)」に数値90~99が割り当てられている。「変動時間」が「65000ms」の場合には当該数値範囲として、「なし」に数値0~4が割り当てられ、「キャラA」に数値5~39が割り当てられ、「キャラB」に数値40~89が割り当てられ、「キャラC(当確)」に数値90~99が割り当てられている。

30

40

#### 【0206】

図19に示すように、「装飾図柄表示装置での演出態様」が「ノーマルリーチはずれ」、「リーチAはずれ」、または「リーチBはずれ」の場合には、「キャラC(当確)」の

50

表示態様が選択されないようになっている。このため、本実施の形態によるパチンコ機 1000では、リーチ前予告演出で「キャラC(当確)」の表示態様が表示されると、当該特図変動遊技の当否判定結果は当り確定となる。

#### 【0207】

本実施の形態によるパチンコ機 1000は、「ボタン有り系」のリーチ前予告演出において、特定の当否判定結果(例えば、当り)を導出する可能性の高低である信頼度を示唆することができるようになっている。詳細な説明は省略するが、リーチ前予告演出に基づく信頼度は、当りとなる確率やはずれとなる確率、所定のリーチ演出が選択される確率、所定のキャラクタ画像が選択される確率などに基づいて決定される。本実施の形態では、「キャラA」、「キャラB」、および「キャラC(当確)」が「なし」よりも信頼度が高くなるように、「キャラA」、「キャラB」、および「キャラC(当確)」は、「なし」と比較して、図19に示す乱数の振り分けが当りのリーチ演出(「ノーマルリーチ当り」、「リーチA当り」および「リーチB当り」)の場合に多くはずれのリーチ演出(「ノーマルリーチはずれ」、「リーチAはずれ」および「リーチBはずれ」)の場合に少なくなるように設定されている。さらに、「キャラB」の方が「キャラA」よりも信頼度が高くなるように、「キャラB」は、「キャラA」と比較して、乱数の振り分けが当りのリーチ演出の場合に多くはずれのリーチ演出の場合に少なくなるように設定されている。また、「キャラC(当確)」の方が「キャラB」よりも信頼度が高くなるように、「キャラC(当確)」は、「キャラB」と比較して、乱数の振り分けが当りのリーチ演出の場合に多くはずれのリーチ演出の場合に少なくなるように設定されている。

#### 【0208】

「キャラA」の信頼度よりも「キャラB」の信頼度の方が高く設定されているので、パチンコ機 1000は、「キャラA」を実行するよりも「キャラB」を実行する方が大当りに当選することを遊技者に期待させることができる。また、「キャラB」の信頼度よりも「キャラC(当確)」の信頼度の方が高く設定されているので、パチンコ機 1000は、「キャラB」を実行するよりも「キャラC(当確)」を実行する方が大当りに当選することを遊技者に期待させることができる。「キャラA」、「キャラB」、あるいは「キャラC(当確)」は大当りに当選することの期待の高低、すなわち期待度も示唆することができるようになっている。

#### 【0209】

図20は、リーチ前の通常予告演出で用いられるキャラクタ画像の一例を示している。図20(a)には「キャラA」の通常予告演出時に表示される「パンダ」を表したキャラクタ画像が示され、図20(b)には「キャラB」の通常予告演出時に表示される「サボハニ」(サボテンと埴輪をモチーフとしたキャラクタ)を表したキャラクタ画像が示され、図20(c)には「キャラC」の通常予告演出時に表示される「姫」を表したキャラクタ画像が示されている。これらのキャラクタ画像は、通常予告演出実行時に例えば装飾図柄表示装置 208の装飾図柄表示領域 208a~208cのいずれかと重なる領域の演出表示領域 208dに表示される。

#### 【0210】

図21に示す通常予告抽選テーブル4は、図17に示す通常予告抽選テーブル1に基づき、演出ボタンあり系が選択され、さらに、図19に示す通常予告抽選テーブル3に基づき「キャラA」、「キャラB」、「キャラC(当確)」のいずれかが選択された場合に使用される。図21に示す通常予告抽選テーブル4は、左列から「表示態様/ボタン態様」、「キャラA」、「キャラB」、および「キャラC」の4つに区分されている。「表示態様/ボタン態様」は、図22および図23に示す表示態様およびボタン態様の組合せを示している。ここで、図22および図23を用いて表示態様およびボタン態様について説明する。

#### 【0211】

図22は、装飾図柄表示装置 208の演出表示領域 208dに表示可能な、チャンスボタン 136を模した画像の表示態様を示している。図22(a)は、表示態様が「通常」

10

20

30

40

50

であり、振動や回転等をしていない通常状態のチャンスボタン136を模したチャンスボタン画像を中央に配し、その上部に「PUSH」という文字列を配し、その下部にチャンスボタン136の押下（操作）を受け付ける操作有効期間を示す有効期間画像を配している。本例での有効期間画像は横に長い棒形状を有しており、当初は当該棒形状内で有効期間の全期間を所定色の棒状で示し、期間の経過とともに所定色の棒状の部分が徐々に短くなるように表示されるようになっていく。図22(b)は、表示態様が「振動」であり、中央のチャンスボタン画像が振動しているように視認される表示態様である。その他の表示態様は「通常」と同一である。図22(c)は、表示態様が「振動+回転」であり、中央のチャンスボタン画像が振動しつつ回転しているように視認される表示態様である。その他の表示態様は「通常」と同一である。図22(d)は、表示態様が「振動+回転」であり、且つ、チャンスボタン画像と有効期間画像が図22(c)の画像に比して大きく表示される。また、「PUSH」の文字列や有効期間画像は表示されなくてもよい。図22(d)に示す表示態様はこれ以降「デカボタン表示」とも称する。

10

#### 【0212】

図23は、チャンスボタン136の動作態様(ボタン態様)を示している。図23(a)は、ボタン態様が「通常」であり、振動や回転等をしていない通常状態のチャンスボタン136を示している。図23(b)は、ボタン態様が「振動」であり、チャンスボタン136が振動している状態を示している。図23(c)は、ボタン態様が「振動+回転」であり、チャンスボタン136が振動しつつ、チャンスボタン136内で発光するチャンスボタンランプ138が回転してチャンスボタン136が回転しているように視認させる。態様である。

20

#### 【0213】

さて、図21に戻り、「表示態様/ボタン態様」は、装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dに表示されるチャンスボタン136の押下を促す操作要求画像の表示態様と、当該画像が表示されているときの実際のチャンスボタン136のボタン態様との組合せを示している。「通常/通常」では、チャンスボタン136の押下を促す操作要求画像が「通常」の表示態様で演出表示領域208dに表示され、そのときのチャンスボタン136のボタン態様が「通常」となっている。「通常/振動」では、チャンスボタン136の押下を促す操作要求画像が「通常」の表示態様で演出表示領域208dに表示され、そのときのチャンスボタン136のボタン態様が「振動」となっている。「通常/振動+回転」では、チャンスボタン136の押下を促す操作要求画像が「通常」の表示態様で演出表示領域208dに表示され、そのときのチャンスボタン136のボタン態様が「振動+回転」となっている。「振動/通常」では、チャンスボタン136の押下を促す操作要求画像が「振動」の表示態様で演出表示領域208dに表示され、そのときのチャンスボタン136のボタン態様が「通常」となっている。「振動/振動」では、チャンスボタン136の押下を促す操作要求画像が「振動」の表示態様で演出表示領域208dに表示され、そのときのチャンスボタン136のボタン態様が「振動」となっている。「振動+回転/振動」では、チャンスボタン136の押下を促す操作要求画像が「振動+回転」の表示態様で演出表示領域208dに表示され、そのときのチャンスボタン136のボタン態様が「振動」となっている。「デカボタン表示/振動+回転」では、チャンスボタン136の押下を促す操作要求画像が「デカボタン表示」の表示態様で演出表示領域208dに表示され、そのときのチャンスボタン136のボタン態様が「振動+回転」となっている。

30

40

#### 【0214】

「表示態様/ボタン態様」の図中右隣の「キャラA」は、図19に示す予告抽選テーブル3を用いて行われた抽選結果で「キャラA」が選択された場合に、取得した表示態様/ボタン態様決定用乱数値と比較する乱数の数値範囲(0~99)を示している。第1副制御部400は、例えばRAM408に設けられた表示態様/ボタン態様決定用乱数値カウンタから表示態様/ボタン態様決定用乱数値を取得するようになっていく。

#### 【0215】

「キャラA」の場合には表示態様/ボタン態様決定用乱数値と比較する乱数の数値範囲

50

として、「通常／通常」に数値 0～89 が割り当てられ、「通常／振動」、「通常／振動＋回転」、および「振動／通常」には数値が割り当てられておらず、「振動／振動」に数値 90～99 が割り当てられ、「振動＋回転／振動」と「デカボタン表示／振動＋回転」には数値が割り当てられていない。

【0216】

「キャラ A」の図中右隣の「キャラ B」は、図 19 に示す予告抽選テーブル 3 を用いて行われた抽選結果で「キャラ B」が選択された場合に、取得した表示態様／ボタン態様決定用乱数値と比較する乱数の数値範囲（0～99）を示している。

【0217】

「キャラ B」の場合には表示態様／ボタン態様決定用乱数値と比較する乱数の数値範囲として、「通常／通常」に数値 0～49 が割り当てられ、「通常／振動」に数値 50～54 が割り当てられ、「通常／振動＋回転」に数値 55～59 が割り当てられ、「振動／通常」には数値 60～64 が割り当てられ、「振動／振動」に数値 65～89 が割り当てられ、「振動＋回転／振動」に数値 90～94 が割り当てられ、「デカボタン表示／振動＋回転」に数値 95～99 が割り当てられている。

【0218】

「キャラ B」の図中右隣の「キャラ C」は、図 19 に示す予告抽選テーブル 3 を用いて行われた抽選結果で「キャラ C」が選択された場合に、取得した表示態様／ボタン態様決定用乱数値と比較する乱数の数値範囲（0～99）を示している。

【0219】

「キャラ C」の場合には表示態様／ボタン態様決定用乱数値と比較する乱数の数値範囲として、「通常／通常」に数値が割り当てられておらず、「通常／振動」に数値 0～19 が割り当てられ、「通常／振動＋回転」に数値 20～39 が割り当てられ、「振動／通常」には数値 40～59 が割り当てられ、「振動／振動」に数値が割り当てられておらず、「振動＋回転／振動」に数値 60～79 が割り当てられ、「デカボタン表示／振動＋回転」に数値 80～99 が割り当てられている。

【0220】

図 21 に示すように、「キャラ A」の場合には、「通常／通常」と「振動／振動」以外の「表示態様／ボタン態様」は選択されないようになっている。一方、「キャラ C」の場合には、「通常／通常」と「振動／振動」以外の「表示態様／ボタン態様」だけが選択されるようになっている。このため、本実施の形態によるパチンコ機 100 では、リーチ前予告演出で「通常／通常」と「振動／振動」以外の「表示態様／ボタン態様」の演出が実行されると、当該特図変動遊技の当否判定結果が当たりとなる可能性が高くなる。

【0221】

本実施の形態によるパチンコ機 100 は、「ボタン有り系」のリーチ前予告演出において、特定の当否判定結果（例えば、当たり）を導出する可能性の高低である信頼度を示唆することができるようになっている。詳細な説明は省略するが、リーチ前予告演出に基づく信頼度は、当たりとなる確率やはずれとなる確率、所定のリーチ演出が選択される確率、所定のキャラクタ画像が選択される確率などに基づいて決定される。本実施の形態では、「通常／通常」と「振動／振動」以外の「表示態様／ボタン態様」が、「通常／通常」または「振動／振動」の「表示態様／ボタン態様」よりも信頼度が高くなるように、「通常／通常」と「振動／振動」以外の「表示態様／ボタン態様」は、「通常／通常」と「振動／振動」と比較して、図 21 に示す乱数の振り分けが「キャラ C」の場合に多く「キャラ A」の場合に少なくなるように設定されている。

【0222】

「通常／通常」と「振動／振動」の「表示態様／ボタン態様」の信頼度よりも「通常／通常」と「振動／振動」以外の「表示態様／ボタン態様」の信頼度の方が高く設定されているので、パチンコ機 100 は、「通常／通常」または「振動／振動」のを実行するよりも「通常／通常」と「振動／振動」以外の「表示態様／ボタン態様」を実行する方が大当りに当選することを遊技者に期待させることができる。

10

20

30

40

50

## 【0223】

このように本実施形態では、装飾図柄表示装置208にチャンスボタン136のボタン態様と同じ態様の表示態様で操作要求画像を表示可能である。さらに、装飾図柄表示装置208は、チャンスボタン136が操作されたことに関連する表示演出として、複数種類の表示演出を表示可能であり、複数種類の表示演出のうちの一つは、第一の表示演出としての例えば、演出ボタンあり系の「キャラA」表示であり、複数種類の表示演出のうちの一つは、第二の表示演出としての例えば、演出ボタンあり系の「キャラC」表示であり、「キャラA」の表示演出よりも「キャラC」の表示演出が実行される場合の方が大当りの信頼度が高く、チャンスボタン136のボタン態様と同じ表示態様となる第一の操作要求画像（例えば、「通常/通常」、「振動/振動」）よりも、チャンスボタン136のボタン態様と異なる表示態様となる第二の操作要求画像（例えば、「通常/振動」、「振動/通常」、「通常/振動+回転」など）の方が、「キャラC」の表示演出が行われ易いようになっている。

10

## 【0224】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、大当りの信頼度が高い第二の表示演出が実行されるか否かの予告として機能させることができる場合がある。結果として、操作要求画像自体も予告として機能することができる場合がある。

## 【0225】

図24に示す通常予告抽選テーブル5は、特図変動遊技でのリーチ演出が開始された後に行われるリーチ後予告演出（カットイン予告）のためのリーチ後予告抽選に使用される。図24に示す通常予告抽選テーブル5は、左列から「変動時間」、「装飾図柄表示装置での演出態様」、「なし」、「キャラD」、「キャラE」、および「キャラF（当確）」の6つに区分されている。「変動時間」は、図12または図13に示す特図1または特図2変動表示時間決定テーブルを用いて決定された「変動時間」であって、図7に示す主制御部タイマ割込処理でのコマンド送信設定処理（ステップS233）において、主制御部300から第1副制御部400に送信された変動時間を示している。「変動時間」は、「10000ms」、「40000ms」、「60000ms」、「15000ms」、「45000ms」および「65000ms」の6つに区分されている。

20

## 【0226】

「変動時間」の図中右隣の「装飾図柄表示装置での演出態様」は、装飾図柄表示装置208での特図変動遊技の演出態様を示している。「装飾図柄表示装置での演出態様」は、図12または図13に示す特図1または特図2変動表示時間決定テーブルでの「変動時間」と「装飾図柄表示装置での演出態様」との対応付けと同じになるように、「変動時間」に対応付けられている。「10000ms」では「ノーマルリーチはずれ」となり、「40000ms」では「リーチAはずれ」となり、「60000ms」では「リーチBはずれ」となり、「15000ms」では「ノーマルリーチ当り」となり、「45000ms」では「リーチA当り」となり、「65000ms」では「リーチB当り」となる。

30

## 【0227】

「装飾図柄表示装置での演出態様」の図中右隣の「なし」は、リーチ後予告演出（通常予告演出の一部とみることでもできる）が実行されないことを示し、その右隣の「キャラD」は、後述する図25(a)に「キャラD」として示す「爺」のキャラクタ画像の表示態様で特図変動遊技のリーチ後予告演出が実行されることを示し、その右隣の「キャラE」は、後述する図25(b)に「キャラE」として示す「ボクサー」のキャラクタ画像の表示態様で特図変動遊技のリーチ後予告演出が実行されることを示し、その右隣の「キャラF（当確）」は、後述する図25(c)に「キャラF」として示す「番長」のキャラクタ画像の表示態様で特図変動遊技のリーチ後予告演出が実行されることを示している。「なし」、「キャラD」、「キャラE」、および「キャラF（当確）」は、「変動時間」に対応して、取得したリーチ後予告実行判定用乱数値と比較する乱数の数値範囲（0～99）でそれぞれ区分され、「変動時間」に対応して6つに区分されている。第1副制御部400は、例えばRAM408に設けられたリーチ後予告実行判定用乱数値カウンタからリー

40

50

チ後予告実行判定用乱数値を取得するようになっている。

【0228】

「変動時間」が「10000ms」の場合にはリーチ後予告実行判定用乱数値と比較する乱数の数値範囲として、「なし」、「キャラD」、「キャラE」、「キャラF(当確)」のいずれにも数値が割り当てられていない。つまり、「変動時間」が「10000ms」の場合には、カットイン予告を挿入できる時間尺がないため、リーチ後予告演出は実行されない。「変動時間」が「40000ms」の場合には当該数値範囲として、「なし」に数値が割り当てられず、「キャラD」に数値0～89が割り当てられ、「キャラE」に数値90～99が割り当てられ、「キャラF(当確)」には数値が割り当てられていない。「変動時間」が「60000ms」の場合には当該数値範囲として、「なし」に数値が割り当てられず、「キャラD」に数値0～94が割り当てられ、「キャラE」に数値95～99が割り当てられ、「キャラF(当確)」には数値が割り当てられていない。「変動時間」が「15000ms」の場合にはリーチ後予告実行判定用乱数値と比較する乱数の数値範囲として、「なし」、「キャラD」、「キャラE」、「キャラF(当確)」のいずれにも数値が割り当てられていない。つまり、「変動時間」が「15000ms」の場合には、カットイン予告を挿入できる時間尺がないため、リーチ後予告演出は実行されない。「変動時間」が「45000ms」の場合には当該数値範囲として、「なし」に数値が割り当てられず、「キャラD」に数値0～39が割り当てられ、「キャラE」に数値40～94が割り当てられ、「キャラF(当確)」には数値95～99が割り当てられている。「変動時間」が「60000ms」の場合には当該数値範囲として、「なし」に数値が割り当てられず、「キャラD」に数値0～29が割り当てられ、「キャラE」に数値30～94が割り当てられ、「キャラF(当確)」には数値95～99が割り当てられている。

10

20

【0229】

図24に示すように、「装飾図柄表示装置での演出態様」が「ノーマルリーチはずれ」、「リーチAはずれ」、または「リーチBはずれ」の場合には、「キャラF(当確)」の表示態様が選択されないようになっている。このため、本実施の形態によるパチンコ機100では、リーチ後予告演出で「キャラF(当確)」の表示態様が表示されると、当該特図変動遊技の当否判定結果はリーチA当りかリーチB当りの確定となる。

【0230】

本実施の形態によるパチンコ機100は、リーチ後予告演出において、特定の当否判定結果(例えば、当り)を導出する可能性の高低である信頼度を示唆することができるようになっている。詳細な説明は省略するが、リーチ後予告演出に基づく信頼度は、当りとなる確率やはずれとなる確率、所定のリーチ演出が選択される確率、所定のキャラクタ画像が選択される確率などに基づいて決定される。本実施の形態では、「キャラD」、「キャラE」、および「キャラF(当確)」が「なし」よりも信頼度が高くなるように、「キャラD」、「キャラE」、および「キャラF(当確)」は、「なし」と比較して、図24に示す乱数の振り分けが当りのリーチ演出(「リーチA当り」および「リーチB当り」)の場合に多くはずれのリーチ演出(「リーチAはずれ」および「リーチBはずれ」)の場合に少なくなるように設定されている。さらに、「キャラE」の方が「キャラD」よりも信頼度が高くなるように、「キャラE」は、「キャラD」と比較して、乱数の振り分けが当りのリーチ演出(「リーチA当り」および「リーチB当り」)の場合に多くはずれのリーチ演出(「リーチAはずれ」および「リーチBはずれ」)の場合に少なくなるように設定されている。また、「キャラF(当確)」の方が「キャラE」よりも信頼度が高くなるように、「キャラF(当確)」は、「キャラE」と比較して、乱数の振り分けが当りのリーチ演出(「リーチA当り」および「リーチB当り」)の場合に多くはずれのリーチ演出(「リーチAはずれ」および「リーチBはずれ」)の場合に少なくなるように設定されている。

30

40

【0231】

「キャラD」の信頼度よりも「キャラE」の信頼度の方が高く設定されているので、パ

50

チンコ機100は、「キャラD」を実行するよりも「キャラE」を実行する方が大当りに当選することを遊技者に期待させることができる。また、「キャラE」の信頼度よりも「キャラF（当確）」の信頼度の方が高く設定されているので、パチンコ機100は、「キャラE」を実行するよりも「キャラF（当確）」を実行する方が大当りに当選することを遊技者に期待させることができる。「キャラD」、「キャラE」、あるいは「キャラF（当確）」は大当りに当選することの期待の高低、すなわち期待度も示唆することができるようになっている。

#### 【0232】

図25は、リーチ後の通常予告演出で用いられるキャラクタ画像の一例を示している。図25(a)には「キャラD」のリーチ演出時の通常予告演出時に表示される「爺」を表したキャラクタ画像が示され、図25(b)には「キャラE」のリーチ演出時の通常予告演出時に表示される「ボクサー」を表したキャラクタ画像が示され、図25(c)には「キャラF」のリーチ演出時の通常予告演出時に表示される「番長」を表したキャラクタ画像が示されている。これらのキャラクタ画像は、通常予告演出でのリーチ後予告演出実行時に例えば装飾図柄表示装置208の装飾図柄表示領域208a~208cのいずれかとも重なる領域の演出表示領域208dに表示される。

10

#### 【0233】

次に、図26および図27を用いて特図先読み処理について説明する。図26および図27は、図7に示す主制御部タイマ割込み処理での特図先読み処理（ステップS224）の流れを示すフローチャートである。

20

#### 【0234】

図26に示すように、特図先読み処理ではまず、現在の遊技状態が電サポ中か否かを判断する（ステップS1000）。ステップS1000では、例えば主制御部300は、時短フラグがオン状態か否かを判断し、オン状態であって電サポ中であると判断するとステップS1001に移行し、時短フラグがオフ状態であって非電サポ中であると判断するとステップS1101に移行する。

本実施形態のパチンコ機100は図3に示すように、電サポ時は特図2始動口232に入球するように右打ちをさせ、非電サポ時は特図1始動口230に入球するように左打ちをさせる構成になっている。このため、電サポ時の特図1始動口230への入賞や非電サポ時の特図2始動口232への入賞はイレギュラーであるので、このようなイレギュラーの入賞については特図先読み処理の対象から除外している。

30

#### 【0235】

ステップS1000の次のステップS1001では、特図2始動口232への入賞があったか否かを判断する。当該入賞があったか否かの判断は、例えば、特図2保留数記憶領域に記憶されている特図2保留数と、後述の特図2先読み数記憶領域に記憶された特図2先読み数とを比較して行う。例えば主制御部300は、特図2保留数と特図2先読み数とを比較して、特図2保留数が特図2先読み数より大きい場合には特図2始動口232に入賞があったと判断して、ステップS1003へ移行する。一方、特図2保留数が特図2先読み数に等しい場合には、主制御部300は、特図2始動口232に入賞がなかったと判断して、後述のステップS1003~S1013の処理をせずに特図先読み処理を終了する。

40

#### 【0236】

ステップS1001の次のステップS1003では、入賞により増加した保留に係る始動情報を先読みして当該保留に係る特図2変動遊技の当否を事前判定し、当否結果が大当りであるか否かを判断する。例えば主制御部300は、事前判定による当否結果が大当りであると判断するとステップS1005に移行し、当該当否結果が大当りでないと判断するとステップS1007に移行する。

#### 【0237】

ステップS1003の次のステップS1005では、大当り図柄を決定する。例えば主制御部300は、先読みした当り時特図決定用乱数値に対して図11(b)に示す特図

50



2 決定用テーブルを参照して、特図 2 変動遊技後に停止表示する図柄（停止図柄）を事前判定し、ステップ S 1 0 1 3 へ移行する。

【 0 2 3 8 】

一方、事前判定による当否結果が大当りでない場合はステップ S 1 0 0 7 に移行し、当該当否結果が小当りであるか否かを判断する。例えば主制御部 3 0 0 は、当該当否結果が小当りである判断するとステップ S 1 0 0 9 に移行し、当該当否結果が小当りでないと判断するとステップ S 1 0 1 1 に移行する。

【 0 2 3 9 】

事前判定による当否結果が小当りの場合はステップ S 1 0 0 9 において、小当り図柄を決定する。例えば主制御部 3 0 0 は、先読みした当り時特図決定用乱数値に対して図 1 1 ( b ) に示す特図 2 決定用テーブルを参照して、特図 2 変動遊技後の停止図柄を事前判定し、ステップ S 1 0 1 3 へ移行する。

10

【 0 2 4 0 】

一方、ステップ S 1 0 0 7 で事前判定した当否結果が小当りでなく、はずれであると判断した場合はステップ S 1 0 1 1 に移行し、はずれ図柄を決定する。例えば主制御部 3 0 0 は、RAM 3 0 8 に記憶されたはずれ図柄決定用乱数値を先読みし、当該乱数値に対して図 1 1 ( b ) に示す特図 2 決定用テーブルを参照して、特図 2 変動遊技後の停止図柄を事前判定し、ステップ S 1 0 1 3 へ移行する。

【 0 2 4 1 】

ステップ S 1 0 0 5 、 S 1 0 0 9 、または S 1 0 1 1 の次のステップ S 1 0 1 3 では、これらのステップにおいて事前判定された停止図柄に基づいて、特図 2 変動遊技の変動時間の抽選を行う。例えば主制御部 3 0 0 は、当該停止図柄と、特図変動時間決定用乱数値と、図 1 3 に示す特図 2 変動表示時間決定テーブルとを用いて特図 2 変動遊技の変動時間を決定し、特図先読み処理を終了する。

20

【 0 2 4 2 】

また、ステップ S 1 0 1 3 では例えば、特図 2 先読み処理を実行した保留に係る特図 2 変動遊技の当否結果と、ステップ S 1 0 1 3 で事前判定した特図変動時間とを特図 2 先読み結果として主制御部 3 0 0 の RAM 3 0 8 内に設けられた特図 2 先読み結果記憶部（不図示）に記憶する。主制御部 3 0 0 は、事前判定した特図 2 変動遊技の停止図柄および特図変動時間を特図 2 先読み結果として、特図 2 先読み結果記憶部の最先の空き領域に記憶するようになっている。本実施の形態では、特図 2 先読み結果記憶部は、例えば 4 個まで特図 2 先読み結果を格納できるようになっている。

30

【 0 2 4 3 】

また、RAM 3 0 8 内には、特図 2 先読み結果記憶部に記憶されている特図 2 先読み結果の数を特図 2 先読み数として記憶する特図 2 先読み数記憶領域が設けられている。主制御部 3 0 0 は、特図 2 先読み数が 1 つ増えるごとに、順位が最下位（最後）の特図 2 先読み結果の情報の次の順位に新たな特図 2 先読み結果の情報を書き込む。なお、本実施の形態では保留の増加分だけ先読み処理をするようにしているが、毎回全保留に対して特図先読み処理を実施するようにしてもよい。

【 0 2 4 4 】

ステップ S 1 0 0 0 において、例えば主制御部 3 0 0 は、時短フラグがオフ状態であって電サポ状態でないと判断すると、図 2 7 に示すステップ S 1 1 0 1 へ移行する。図 2 7 に示すステップ S 1 1 0 1 ~ S 1 1 1 3 で行う各処理は、図 2 6 を用いて説明したステップ S 1 0 0 1 ~ S 1 0 1 3 の内容の「特図 2 」を「特図 1 」と読み替えた処理と同一であるため、その説明は省略する。また、図 2 6 および図 2 7 に示す特図先読み処理は、当該処理を実行する対象の特図変動遊技の保留記憶数が上限範囲内である場合に実行する。

40

【 0 2 4 5 】

図 2 6 および図 2 7 における特図先読み処理は、当否判定時に用いる当否判定用テーブルおよび特図決定用テーブルを参照することにより実行されるが、先読み処理用に特別の判定テーブルを用いてもよい。

50

【 0 2 4 6 】

次に、特図 1 または 2 始動口 2 3 0、2 3 2 に遊技球が入球して始動情報が取得された場合の第 1 副制御部先読み予告実行処理について図 2 8 を用いて説明する。図 2 8 は、例えば図 8 に示す演出制御処理（ステップ S 3 0 9）において実行される始動情報取得時の第 1 副制御部先読み予告実行処理の流れの一例を示すフローチャートである。本実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 では、第 1 副制御部 4 0 0 は、CPU 4 0 4 により RAM 4 0 8 等を制御して始動情報取得時の第 1 副制御部先読み予告実行処理および後述の特図変動遊技の開始時の第 1 副制御部先読み予告実行処理を実行するようになっている。

【 0 2 4 7 】

図 2 8 に示すように、始動入賞時（始動情報取得時）の第 1 副制御部先読み予告実行処理ではまず、現時点で先読み予告報知演出が実行中であるか否かを判断する（ステップ S 1 2 0 1）。第 1 副制御部 4 0 0 は、RAM 4 0 8 の所定の記憶領域に記憶された先読み実行中フラグの値を読み出して、当該値がオン状態を示していれば、先読み予告報知演出の実行中であると判断してステップ S 1 2 1 5 に移行し、当該値がオフ状態を示していれば先読み予告報知演出の実行中でないと判断してステップ S 1 2 0 3 に移行する。

10

【 0 2 4 8 】

ステップ S 1 2 0 3 では、主制御部 3 0 0 のコマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3）により第 1 副制御部 4 0 0 に送出された先読み結果情報コマンドに含まれている変動時間が所定の変動時間であるか否かを判断する。本実施形態の所定の変動時間は、1 0 0 0 0 m s、1 5 0 0 0 m s、4 0 0 0 0 m s、4 5 0 0 0 m s、6 0 0 0 0 m s、および 6 5 0 0 0 m s の 6 つである。第 1 副制御部 4 0 0 は、先読み結果情報コマンドに含まれている変動時間が所定の変動時間であると判断するとステップ S 1 2 0 5 に移行し、所定の変動時間でないと判断すると後述のステップ S 1 2 0 5 ~ S 1 2 1 3 を実行せずにステップ S 1 2 1 5 に移行する。

20

【 0 2 4 9 】

ステップ S 1 2 0 5 では、保留変化の抽選処理 1 を実行する。第 1 副制御部 4 0 0 は、例えば RAM 4 0 8 に設けられた保留変化抽選用乱数カウンタから保留変化抽選用乱数値を取得して、図 1 4 に示す保留変化抽選テーブルを用いて「変化なし」、「保留 A」、「保留 B」のいずれかの抽選結果を得る。

より具体的には、第 1 副制御部 4 0 0 は、主制御部 3 0 0 から送信された先読み結果情報コマンドに含まれる変動時間と、ROM 4 0 6 から読み出した図 1 4 に示す保留変化抽選テーブルと、RAM 4 0 8 に設けられた保留変化抽選用乱数カウンタから取得した保留変化抽選用乱数値とを用いて、保留変化の抽選処理 1 を実行する。また、第 1 副制御部 4 0 0 は、保留変化の抽選処理 1 の抽選結果を RAM 4 0 8 の所定の記憶領域に記憶する。

30

【 0 2 5 0 】

ステップ S 1 2 0 5 の次のステップ S 1 2 0 7 では、保留変化の抽選処理 2 を実行する。第 1 副制御部 4 0 0 は、例えば RAM 4 0 8 に設けられた盤面ランプ先読み抽選用乱数カウンタから盤面ランプ先読み抽選用乱数値を取得して、図 1 6 に示す盤面ランプ先読み抽選テーブルを用いて「変化なし」、「点灯（青）」、「点滅（青）」、「高速点滅（赤）」のいずれかの抽選結果を得る。

40

より具体的には、第 1 副制御部 4 0 0 は、主制御部 3 0 0 から送信された先読み結果情報コマンドに含まれる変動時間と、ROM 4 0 6 から読み出した図 1 6 に示す盤面ランプ先読み抽選テーブルと、RAM 4 0 8 に設けられた盤面ランプ先読み抽選用乱数カウンタから取得した盤面ランプ先読み抽選用乱数値とを用いて、保留変化の抽選処理 2 を実行する。また、第 1 副制御部 4 0 0 は、保留変化の抽選処理 2 の抽選結果を RAM 4 0 8 の所定の記憶領域に記憶する。

【 0 2 5 1 】

ステップ S 1 2 0 7 の次のステップ S 1 2 0 9 では、上記の保留変化の抽選処理 1 または保留変化の抽選処理 2 の少なくとも一方で抽選結果が「変化なし」以外、つまり当選しているか否かが判断される。第 1 副制御部 4 0 0 は、RAM 4 0 8 の所定の記憶領域に記

50

憶されている保留変化の抽選処理 1 の抽選結果を読み出して、当該抽選結果が「保留 A」または「保留 B」のいずれかであると抽選に当選したと判定する。また、第 1 副制御部 400 は、RAM 408 の所定の記憶領域に記憶されている保留変化の抽選処理 2 の抽選結果を読み出して、当該抽選結果が「点灯（青）」、「点滅（青）」、または「高速点滅（赤）」のいずれかであると抽選に当選したと判定する。保留変化の抽選処理 1 または保留変化の抽選処理 2 の少なくとも一方で抽選結果が当選の場合はステップ S 1 2 1 1 に移行し、保留変化の抽選処理 1 および保留変化の抽選処理 2 の双方の抽選結果がいずれも「変化なし」、つまり非当選の場合は後述のステップ S 1 2 1 1 と S 1 2 1 3 を実行せずにステップ S 1 2 1 5 に移行する。

#### 【0252】

ステップ S 1 2 0 9 の次のステップ S 1 2 1 1 では、先読み予告報知の実行回数の設定を行う。先読み予告報知の実行回数は特図保留数に基づいて設定する。第 1 副制御部 400 は、保留変化の抽選処理 1 または 2 で当選すると、主制御部 300 から送出された先読み結果情報コマンドに含まれる保留個数情報を取得して RAM 408 の所定の記憶領域に設けた先読み予告実行回数記憶部に記憶する。先読み結果情報コマンドに含まれる特図種別が特図 2 の場合は、当該コマンド内に含まれる特図 2 の保留個数と同じ数を先読み予告実行回数記憶部に記憶し、先読み結果情報コマンドに含まれる特図種別が特図 1 の場合は、当該コマンド内に含まれる特図 1 の保留個数と同じ数を先読み予告実行回数記憶部に記憶する。例えば、保留変化の抽選処理 1 および 2（ステップ S 1 2 0 5、S 1 2 0 7）を特図 1 の 2 個目の保留（先読み結果情報コマンドの特図種別は「1」で保留個数情報は「2」）について実行した場合には、第 1 副制御部 400 は、先読み予告実行回数として「2」を RAM 408 の先読み予告実行回数記憶部に設定する。また、保留変化の抽選処理 1 および 2（ステップ S 1 2 0 5、S 1 2 0 7）を特図 2 の 3 個目の保留（先読み結果情報コマンドの特図種別は「2」で保留個数情報は「3」）について実行した場合には、第 1 副制御部 400 は、先読み予告実行回数として「3」を RAM 408 の先読み予告実行回数記憶部に設定する。本実施の形態によるパチンコ機 100 は、先読み予告実行回数と同数番目の保留表示画像の表示態様を保留変化抽選の当選内容に基づいて変更するようになっている。

#### 【0253】

ステップ S 1 2 1 1 の次のステップ S 1 2 1 3 では、第 1 副制御部 400 は、先読み予告報知演出が実行中であることを示すため、RAM 408 に記憶された先読み実行中フラグをオン状態に設定する。第 1 副制御部 400 は、先読み予告報知が実行中であるか否かを示す先読み予告実行中フラグをオン状態に設定するために、例えば当該フラグの値として「1」を RAM 408 の所定の記憶領域に記憶する。これにより、先読み予告報知は実行中に設定される。なお、第 1 副制御部 400 は、先読み予告報知を非実行中とする場合には、当該フラグの値として「0」を RAM 408 の所定の記憶領域に記憶して、先読み予告実行中フラグをオフ状態に設定する。第 1 副制御部 400 は、先読み予告実行中フラグをオン状態に設定したらステップ S 1 2 1 5 に移行する。

#### 【0254】

ステップ S 1 2 1 3 の次のステップ S 1 2 1 5 では、保留変化の抽選処理 1 の抽選結果に基づく保留コマンドの出力処理を実行する。第 1 副制御部 400 は、保留変化の抽選処理 1 の抽選結果が非当選の場合は、入賞した始動情報に係る保留表示画像を「変化なし」のデフォルト表示とする情報を含む保留コマンドを装飾図柄表示装置 208 に出力し、始動情報取得時の第 1 副制御部先読み予告実行処理を終了する。これにより、所定の色に塗りつぶされた円形の保留表示の表示態様による保留表示画像が装飾図柄表示装置 208 の演出表示領域 208 d の特図 1 および特図 2 保留表示領域 208 d 1、d 2 の所定箇所に表示される。

#### 【0255】

また、第 1 副制御部 400 は、保留変化の抽選処理 1 の抽選結果が当選の場合は、入賞した始動情報に係る保留表示画像を保留変化抽選結果に基づいて、「保留 A」または「保

10

20

30

40

50

留B」のいずれかに対応する保留表示態様の情報と、保留個数情報とを含む保留コマンドを装飾図柄表示装置208に出力し、始動情報取得時の第1副制御部先読み予告実行処理を終了する。これにより、「悪徳商人越後屋」の「保留A」または「吉宗」の「保留B」のいずれかの表示態様による保留表示画像が装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dの特図1および特図2保留表示領域208d1、d2の所定箇所に表示される。

【0256】

また、第1副制御部400は、保留変化の抽選処理2の抽選結果に基づく保留コマンドの出力処理を実行する。保留変化の抽選処理2の抽選結果が非当選の場合は、盤面ランプ224a、224bの点灯状態を「変化なし」のデフォルト状態とする情報を含む保留コマンドを盤面ランプ224a、224bに出力し、始動情報取得時の第1副制御部先読み予告実行処理を終了する。これにより、デフォルト表示の点灯態様で盤面ランプ224a、224bが発光する。

10

【0257】

また、第1副制御部400は、保留変化の抽選処理2の抽選結果が当選の場合は、盤面ランプ224aの点灯状態を「点灯(青)」、「点滅(青)」、または「高速点滅(赤)」とする情報を含む保留コマンドを盤面ランプ224aに出力するとともに、盤面ランプ224aの保留コマンドに対応させた所定の点灯態様を指定して盤面ランプ224bに出力して始動情報取得時の第1副制御部先読み予告実行処理を終了する。これにより、「点灯(青)」、「点滅(青)」、または「高速点滅(赤)」の点灯態様で盤面ランプ224aが発光しそれに同期して所定の点灯態様で盤面ランプ224bが発光する。

20

【0258】

本実施形態によれば、第1副制御部400において保留変化の抽選処理1(ステップS1205)および保留変化の抽選処理2(ステップS1207)の双方の抽選に当選すると、主制御部300における特図1保留ランプ218または特図2保留ランプ220のいずれかを含めた三箇所まで保留数の情報の報知が可能となる。こうすることにより、遊技に関する情報の一つに対して三箇所以上の報知を可能とするので、遊技の興趣を向上できる場合がある。また、一の遊技情報に対して複数の報知を行うことで遊技者に期待や優越感を付与できる場合がある。

【0259】

本実施形態では、ステップS1205の保留変化の抽選処理1とステップS1207の保留変化の抽選処理2とが互いに独立して行うようにしているが、例えば、保留変化の抽選処理1で抽選に当選した場合だけ保留変化の抽選処理2を実行するようにしてもよい。また、保留変化の抽選処理2を先に実行して、抽選処理2で抽選に当選した場合だけ保留変化の抽選処理1を実行するようにしてもよい。

30

【0260】

次に、特図変動遊技の開始時の第1副制御部先読み予告実行処理について図29を用いて説明する。図29は、例えば図8に示す演出制御処理(ステップS309)において実行される特図変動遊技開始時の第1副制御部先読み予告実行処理の流れの一例を示すフローチャートである。本処理は1回の特図変動遊技に対して1回実行される。

【0261】

図29に示すように、特図変動遊技開始時の第1副制御部先読み予告実行処理ではまず、先読み予告実行中フラグがオン状態であるか否かを判断する(ステップS1301)。例えば第1副制御部400は、RAM408の所定の記憶領域に記憶された先読み予告実行中フラグの値を読み出して、当該値が「1」であれば、先読み予告実行中フラグはオン状態であると判断してステップS1303に移行し、当該値が「0」であれば、先読み予告実行中フラグがオフ状態であると判断して後述するステップS1303~ステップS1309の処理を実行せずにステップS1311に移行する。

40

【0262】

本実施形態によるパチンコ機100では、ステップS1205の保留変化抽選処理1において「保留A」または「保留B」に当選するか、またはステップS1207の保留変化

50

抽選処理2において「点灯(青)」、「点滅(青)」、または「高速点滅(赤)」に当選すると(ステップS1209のYes)、先読み予告実行回数が設定されるとともに(ステップS1211)、先読み実行中フラグがオン状態に設定される(ステップS1213)。

ステップS1303では、第1副制御部400は、先読み予告実行回数を「1」だけ減らす。例えば第1副制御部400は、RAM408の所定の記憶領域に記憶された先読み予告実行回数の値を読み出し、読み出された当該値から「1」を減算して、ステップS1305に移行する。

【0263】

ステップS1303の次のステップS1305では、ステップS1303において「1」減算された先読み予告実行回数が「0」であるか否かを判断する。例えば第1副制御部400は、先読み予告実行回数の減算後の値をRAM408の所定の記憶領域に記憶するとともに、減算後の先読み予告実行回数が「0」であると判定するとステップS1307に移行し、減算後の先読み予告実行回数が「0」でないと判定するとステップS1311に移行する。

10

【0264】

ステップS1305の次のステップS1307では、予告の種別に応じた変化コマンドの出力処理を実行する。第1副制御部400は、保留表示態様を通常保留とする変化コマンドを装飾図柄表示装置208に出力する。また、第1副制御部400は、盤面ランプ224a、224bでの点灯態様を通常状態とする変化コマンドを盤面ランプ224a、224bの駆動回路420に出力する。これにより、盤面ランプ224a、224bは、「点灯(青)」、「点滅(青)」、または「高速点滅(赤)」のいずれでもない通常の表示態様による点灯表示を行う。

20

【0265】

ステップS1307の次のステップS1309では、先読み予告実行中フラグをオフ状態に設定する。例えば第1副制御部400は、先読み予告実行中フラグをオフ状態に設定して先読み予告報知が終了したことを示すために、RAM408の所定の記憶領域に記憶された当該フラグの値として「0」を記憶し、ステップS1311に移行する。ステップS1311では、通常予告の抽選処理を実行して特図変動遊技の開始時の第1副制御部先読み予告実行処理を終了する。

30

【0266】

次に、図29に示す特図変動遊技の開始時の第1副制御部先読み予告実行処理のステップS1311の通常予告抽選処理について図30を用いて詳細に説明する。第1副制御部400は、ステップS1401において、主制御部300のコマンド設定送信処理(ステップS233)により第1副制御部400に送出された先読み結果情報コマンドに含まれている変動時間が所定の変動時間であるか否かを判断する。本実施形態の所定の変動時間は、10000ms、15000ms、40000ms、45000ms、60000ms、および65000msの6つである。第1副制御部400は、先読み結果情報コマンドに含まれている変動時間が所定の変動時間であると判断するとステップS1403に移行し、所定の変動時間でないと判断すると通常予告抽選処理を終了する。

40

【0267】

ステップS1403では、予告抽選1を実行する。第1副制御部400は、例えばRAM408に設けられた保留変化抽選用乱数カウンタから保留変化抽選用乱数値を取得して、図17に示す予告抽選テーブル1を用いて「ボタンなし系」か「ボタン有り系」のいずれかの抽選結果を得る。

より具体的には、第1副制御部400は、主制御部300から送信された先読み結果情報コマンドに含まれる変動時間と、ROM406から読み出した図17に示す予告抽選テーブル1と、RAM408に設けられた通常予告実行判定用第1乱数値カウンタから取得した通常予告実行判定用第1乱数値とを用いて、予告抽選1処理を実行する。また、第1副制御部400は、予告抽選1処理の抽選結果をRAM408の所定の記憶領域に記憶す

50

る。

【0268】

ステップS1403の次のステップS1405では、第1副制御部400は予告抽選1処理の抽選結果が「ボタン有り系」か否かを判断し、「ボタン有り系」でないと判断した場合はステップS1407に移行し、「ボタン有り系」であると判断した場合はステップS1409に移行する。

【0269】

「ボタン有り系」でないと判断してステップS1407に移行した場合は、予告抽選2を実行する。第1副制御部400は、例えばRAM408に設けられた通常予告実行判定用第2乱数値カウンタから通常予告実行判定用第2乱数値を取得して、図18に示す予告抽選テーブル2を用いて「なし」、「キャラA」、「キャラB」、または「キャラC（当確）」のいずれかの抽選結果を得る。

より具体的には、第1副制御部400は、主制御部300から送信された先読み結果情報コマンドに含まれる変動時間と、ROM406から読み出した図18に示す予告抽選テーブル2と、RAM408に設けられた通常予告実行判定用第2乱数値カウンタから取得した通常予告実行判定用第2乱数値とを用いて、予告抽選2処理を実行する。また、第1副制御部400は、予告抽選2処理の抽選結果をRAM408の所定の記憶領域に記憶する。

【0270】

「ボタン有り系」であると判断してステップS1409に移行した場合は、予告抽選3を実行する。第1副制御部400は、例えばRAM408に設けられた通常予告実行判定用第3乱数値カウンタから通常予告実行判定用第3乱数値を取得して、図19に示す予告抽選テーブル3を用いて「なし」、「キャラA」、「キャラB」、または「キャラC（当確）」のいずれかの抽選結果を得る。

より具体的には、第1副制御部400は、主制御部300から送信された先読み結果情報コマンドに含まれる変動時間と、ROM406から読み出した図19に示す予告抽選テーブル3と、RAM408に設けられた通常予告実行判定用第3乱数値カウンタから取得した通常予告実行判定用第3乱数値とを用いて、予告抽選3処理を実行する。また、第1副制御部400は、予告抽選3処理の抽選結果をRAM408の所定の記憶領域に記憶する。

【0271】

ステップS1409の次のステップS1411では、予告抽選4を実行する。第1副制御部400は、例えばRAM408に設けられた通常予告実行判定用第4乱数値カウンタから通常予告実行判定用第4乱数値を取得して、図21に示す予告抽選テーブル4を用いて「通常/通常」、「通常/振動」、「通常/振動+回転」、「振動/通常」、「振動/振動」、「振動+回転/振動」、または「デカボタン表示/振動+回転」のいずれかの抽選結果を得る。

より具体的には、第1副制御部400は、予告抽選3の結果と、ROM406から読み出した図21に示す予告抽選テーブル4と、RAM408に設けられた通常予告実行判定用第4乱数値カウンタから取得した通常予告実行判定用第4乱数値とを用いて、予告抽選4処理を実行する。また、第1副制御部400は、予告抽選4処理の抽選結果をRAM408の所定の記憶領域に記憶する。

【0272】

ステップS1407での予告抽選2処理またはステップS1411での予告抽選4処理が実行されると、次にステップS1413に移行する。ステップS1413では、特図変動遊技の変動時間がノーマルリーチ演出を含む変動時間（本例では、「10000ms」および「15000ms」）に等しいか否かを判断する。この判断は、ノーマルリーチ演出は他のリーチ演出より演出実行時間が短いためリーチ演出開始後にカットイン予告を実行可能なタイミングが得られないため、ノーマルリーチ演出が実行される場合はリーチ後予告を行わないように処理する。このため、特図変動遊技の変動時間がノーマルリーチ演

10

20

30

40

50

出を含む変動時間であると判断すると通常予告抽選処理を終了し、特図変動遊技の変動時間がノーマルリーチ演出を含む変動時間でないと判断すると予告抽選5処理を行うステップS1415に移行する。

#### 【0273】

ステップS1415では、予告抽選5を実行する。第1副制御部400は、例えばRAM408に設けられた表示態様/ボタン態様決定用乱数値カウンタから表示態様/ボタン態様決定用乱数値を取得して、図24に示す予告抽選テーブル5を用いて、「キャラD」、「キャラE」、または「キャラF(当確)」のいずれかの抽選結果を得る。

より具体的には、第1副制御部400は、主制御部300から送信された先読み結果情報コマンドに含まれる変動時間と、ROM406から読み出した図24に示す予告抽選テーブル5と、RAM408に設けられたリーチ後予告実行判定用乱数値カウンタから取得したリーチ後予告実行判定用乱数値とを用いて、予告抽選5処理を実行する。また、第1副制御部400は、予告抽選5処理の抽選結果をRAM408の所定の記憶領域に記憶する。ステップS1415での処理を実行したら通常予告抽選処理を終了する。

#### 【0274】

次に、本実施の形態によるパチンコ機100の遊技演出について図31乃至図43を用いてより具体的に説明する。図31乃至図43の各図には、パチンコ機100の遊技盤200の一部を構成する装飾図柄表示装置208と、盤面ランプ224(224a、224b)とを示し、その下方に模式的に特図1表示装置212、特図2表示装置214、特図1保留ランプ218、特図2保留ランプ220を示している。まず、図31~図33を用いて本実施の形態の実施例1によるパチンコ機100における特図変動遊技について説明する。図31(a)乃至図33(c)はこの順に、本実施例によるパチンコ機100での特図変動遊技を時系列で示している。なお、特図変動遊技を時系列で示す図において、ある図と次の図との間の時間経過は各図間において必ずしも一致していない。

#### 【0275】

図31(a)では、特図1表示装置212と特図2表示装置214にはともに第1はずれ図柄の「特図I」が停止表示されている。また、特図1保留ランプ218には3個のLEDが点灯して特図1の保留が3個あることを示している。特図2保留ランプ220は全て消灯しており特図2の保留がないことを示している。装飾図柄表示装置208の左中右図柄表示領域208a、208b、208cには「装飾4-装飾3-装飾1」が停止表示され、当該特図変動遊技がはずれであることが報知されている。なお、現時点でのパチンコ機100の遊技状態は、電サポ状態ではない非電サポ状態であり、特図低確率状態である。

#### 【0276】

装飾図柄表示装置208の演出表示領域208d内の下方左寄りに特図1保留表示領域208d1が設けられている。特図1保留表示領域208d1は、特図1乱数値記憶領域に記憶されている特図1乱数値の組の数を特図1保留数(特図1始動情報保留数)として遊技者に報知可能になっている。図31(a)に示す時点では特図1変動遊技が3個保留されているので、特図1保留表示領域208d1に、1個目に保留された特図1変動遊技に対応する保留表示画像a1が表示され、2個目に保留された特図1変動遊技に対応する保留表示画像a2が表示され、3個目に保留された特図1変動遊技に対応する保留表示画像a3が表示され、3個の特図1変動遊技が保留されていることが報知されている。保留表示画像a1~a3はいずれも図15(a)に示す通常保留の表示態様である。

#### 【0277】

また、演出表示領域208d内の下方右寄りには、特図2変動遊技に係る保留を表示する特図2保留表示領域208d2が設けられている。特図2保留表示領域208d2は、特図2変動遊技の保留を表示することを除いて、特図1保留表示領域208d1と同様の作用機能を奏するため、詳細な説明は省略する。本例では、特図2変動遊技は保留されていないので、特図2保留表示領域208d2には、保留表示画像は表示されていない。

#### 【0278】

10

20

30

40

50

盤面ランプ 2 2 4 a、2 2 4 b は、図 3 1 ( a ) に示すような特図変動遊技の終了後から次の特図変動遊技が開始されるまでの間は所定の演出手順に従った通常の点灯制御で点灯や点滅等が実行される。本例では、盤面ランプ 2 2 4 a での通常演出は 1 0 個の円形ランプの奇数番目と偶数番目が交互に点滅する点灯態様で実行される。また、盤面ランプ 2 2 4 b での通常演出は 4 個の花びら状ランプの上側 2 つと下側 2 つのグループが交互に点滅する点灯態様で実行される。

【 0 2 7 9 】

図 3 1 ( a ) に示すように、左中右図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 b、2 0 8 c に「装飾 4 - 装飾 3 - 装飾 1」が停止表示されてから所定時間の経過後に図 3 1 ( b ) に示すように、次の特図 1 変動遊技が開始される。図 3 1 ( b ) に示す特図 1 変動遊技の開始に先立って、例えば以下の処理が実行される。まず、主制御部 3 0 0 は、特図 1 乱数値記憶領域の最先に記憶された特図 1 乱数値の組を取得してこれから開始される特図変動遊技に係る当否判定を実行するとともに、取得した特図 1 乱数値の組の記憶を消去して残余の特図 1 乱数値の組のデータの保留順位が 1 ずつ繰り上がるように処理し、さらに特図 1 保留数を 1 減算する。また、主制御部 3 0 0 は、特図 1 乱数値記憶領域の最先の特図 1 乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図 1 先読み結果記憶部の最先の特図 1 先読み結果の情報を消去するとともに、特図 1 先読み数記憶領域に記憶された特図 1 先読み数を 1 減算する。また、主制御部 3 0 0 は同処理において、特図変動時間決定用乱数値を取得して当該特図 1 変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果ははずれ（例えば、停止図柄は「特図 I」）となり、特図 1 変動遊技の変動時間は 8 0 0 0 m s となる。主制御部 3 0 0 は、特図 1 表示装置 2 1 2 において特図 1 変動遊技を開始するとともに、特図 1 保留ランプ 2 1 8 の L E D 点灯を 2 個にし、さらに当否判定結果および特図変動時間の情報を含むコマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信する。図 3 1 ( b ) およびそれ以降の図において特図変動遊技中の特図 1 または特図 2 表示装置 2 1 2、2 1 4 では図 3 1 ( b ) の特図 1 表示装置 2 1 2 に示す 7 セグメントの中央の横棒が黒く他が白い表示で特図の図柄変動が行われていることを示す。

10

20

【 0 2 8 0 】

また、主制御部 3 0 0 から当該コマンドを受信した第 1 副制御部 4 0 0 は、特図変動遊技の開始時の第 1 副制御部側予告実行処理を実行する。第 1 副制御部 4 0 0 は、先読み実行中フラグはオフ状態であると判定し（ステップ S 1 3 0 1 の N o）、通常予告抽選処理に移行し（ステップ S 1 3 1 1）、当該特図 1 変動遊技の変動時間は 8 0 0 0 m s であるため通常予告演出を実行しないと判定し（ステップ S 1 4 0 1）、特図変動遊技の開始時の第 1 副制御部先読み予告実行処理を終了する。

30

【 0 2 8 1 】

以上の処理が終了すると、図 3 1 ( b ) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 の左中右図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 b、2 0 8 c のそれぞれに図中下向きの太矢印で示すように装飾図柄が上から下に移動（回転）する演出の特図 1 変動遊技が開始される。

【 0 2 8 2 】

また、第 1 副制御部 4 0 0 は、特図 1 保留数が 1 減少した情報を含むコマンドを受信しているため、図 3 1 ( b ) に示すように、保留表示画像 a 3 が消去されて 2 個の通常保留の保留表示態様の保留表示画像 a 1、a 2 となる。

40

【 0 2 8 3 】

この特図変動遊技が開始されてから所定時間経過後（図柄変動表示が開始されてから例えば 8 0 0 0 m s 時間の経過後）に、図 3 1 ( c ) に示すように、特図 1 表示装置 2 1 2 に例えば「特図 I」が停止表示されるとともに、左中右図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 b、2 0 8 c に「装飾 8 - 装飾 5 - 装飾 0」が停止表示されて、当該特図 1 変動遊技がはずれであることが報知される。

【 0 2 8 4 】

図 3 1 ( b ) ~ ( c ) に示す特図 1 変動遊技の最中において、盤面ランプ 2 2 4 a、2 2 4 b は、所定の演出手順に従った通常の点灯制御で点灯や点滅等が実行される。

50



## 【 0 2 8 5 】

図 3 1 ( c ) に示すように、左中右図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 b、2 0 8 c に「装飾 8 - 装飾 5 - 装飾 0」が停止表示されてから所定時間の経過後に図 3 1 ( d ) に示すように、次の特図 1 変動遊技が開始される。図 3 1 ( d ) に示す特図 1 変動遊技の開始に先立って、上述の図 3 1 ( b ) に示す特図 1 変動遊技の開始に先立って実行された処理と同様の処理が実行される。

## 【 0 2 8 6 】

主制御部 3 0 0 は、最先の特図 1 乱数値の組を取得して特図 1 変動遊技に係る当否判定を実行して、例えば、当否判定結果ははずれ（例えば、停止図柄は「特図 I」）となり、特図 1 変動遊技の変動時間は 8 0 0 0 m s となる。主制御部 3 0 0 は、特図 1 表示装置 2 1 2 において特図 1 変動遊技を開始するとともに、特図 1 保留ランプ 2 1 8 の L E D 点灯を 1 個にし、さらに当否判定結果および特図変動時間の情報を含むコマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信する。

主制御部 3 0 0 から当該コマンドを受信した第 1 副制御部 4 0 0 は、特図変動遊技の開始時の第 1 副制御部側予告実行処理を実行する。第 1 副制御部 4 0 0 は、先読み実行中フラグはオフ状態であると判定し（ステップ S 1 3 0 1 の N o）、通常予告抽選処理に移行し（ステップ S 1 3 1 1）、当該特図 1 変動遊技の変動時間は 8 0 0 0 m s であるため通常予告演出を実行しないと判定し（ステップ S 1 4 0 1）、特図変動遊技の開始時の第 1 副制御部先読み予告実行処理を終了する。

## 【 0 2 8 7 】

以上の処理が終了すると、図 3 1 ( d ) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 の左中右図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 b、2 0 8 c のそれぞれに図中下向きの太矢印で示すように装飾図柄が上から下に移動（回転）する演出の特図 1 変動遊技が開始される。

## 【 0 2 8 8 】

また、第 1 副制御部 4 0 0 は、特図 1 保留数が 1 減少した情報を含むコマンドを受信しているため、図 3 1 ( d ) に示すように、保留表示画像 a 2 が消去されて 1 個の通常保留の保留表示態様の保留表示画像 a 1 だけとなる。

## 【 0 2 8 9 】

この特図 1 変動遊技中に特図 1 始動口 2 3 0 に 1 個の遊技球が入賞すると、当該特図変動遊技の実行中に以下の処理が実行される。主制御部 3 0 0 は、図 7 に示すタイマ割込処理のステップ S 2 2 7 の特図 1 状態更新処理において、特図 1 保留ランプ 2 1 8 の 4 個の L E D のうちの 2 個を点灯させて特図 1 の保留が 2 個になったことを示す。また、主制御部 3 0 0 は、導出された特図 1 始動情報について図 2 6 および図 2 7 に示す特図先読み処理を実行する。主制御部 3 0 0 はまず、現在の遊技状態が電サポ中でないと判断し（ステップ S 1 0 0 0 の N o）、次いで特図 1 始動口 2 3 0 への入賞であると判断し（ステップ S 1 1 0 1 の Y e s）、導出された特図 1 始動情報に基づいて図 1 0 ( b ) に示す当否判定用低確率テーブルを参照して事前判定結果がはずれであると判定し（ステップ S 1 1 0 3 の N o、ステップ S 1 1 0 7 の N o）、図 1 1 ( a ) に示す特図 1 決定用テーブルを参照して停止図柄を例えば「特図 I」と決定し（ステップ S 1 1 1 1）、図 1 2 に示す特図 1 変動表示時間決定テーブルを参照して変動時間を例えば 4 0 0 0 0 m s と決定し（ステップ S 1 1 1 3）、特図先読み処理を終了する。これらの事前判定結果の情報を含むコマンド（先読みコマンド）はコマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3）により主制御部 3 0 0 から第 1 副制御部 4 0 0 に送信される。

## 【 0 2 9 0 】

これらの事前判定結果の情報を含むコマンドを受信した第 1 副制御部 4 0 0 は、図 2 8 に示す始動情報取得時の第 1 副制御部先読み予告実行処理を実行する。例えば、第 1 副制御部 4 0 0 は、先読み実行中フラグはオフ状態であると判定し（ステップ S 1 2 0 1 の N o）、当該特図 1 変動遊技の変動時間は 4 0 0 0 0 m s であるため所定の変動時間に該当すると判断し（ステップ S 1 2 0 3）、図 1 4 に示す保留変化抽選テーブルを参照して保留変化の抽選処理 1 を実行して「保留 A」に当選したと判定し（ステップ S 1 2 0 5）、

図 16 に示す盤面ランプ先読み抽選テーブルを参照して保留変化の抽選処理 2 を実行して「変化なし」が選択されたと判定し(ステップ S 1 2 0 7)、さらに、「保留 A」に当選しているため、いずれかの抽選に当選したと判断して(ステップ S 1 2 0 9)、先読み予告実行回数として「2」を設定し(ステップ S 1 2 1 1)、先読み実行中フラグをオン状態に設定し(ステップ S 1 2 1 3)、保留表示画像 a 2 の表示態様を含む先読み予告コマンドを装飾図柄表示装置 2 0 8 に出力する(ステップ S 1 2 1 5)。この結果、図 3 1 (e) に示すように、図 1 5 (b) に示す「保留 A」に対応する表示態様の「悪徳商人越後屋」を表したキャラクタ画像で保留表示画像 a 2 が保留表示領域 2 0 8 d 1 に表示される。また、保留変化の抽選処理 2 で「変化なし」が選択されたため、図 3 1 (e) から図 3 3 (c) に示す間は、盤面ランプ 2 2 4 a、2 2 4 b は、図 3 1 (b) ~ (c) に示す特図 1 変動遊技の最中と同様に、所定の演出手順に従った通常の点灯制御で点灯や点滅等が実行される。

10

#### 【 0 2 9 1 】

この特図 1 変動遊技が開始してから所定時間経過後に図 3 1 (f) に示すように、特図 1 表示装置 2 1 2 に「特図 I」が停止表示されるとともに左中右図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 b、2 0 8 c に「装飾 0 - 装飾 7 - 装飾 6」が停止表示され、当該特図 1 変動遊技がはずれであることが報知される。

#### 【 0 2 9 2 】

図 3 1 (f) に示すように、左中右図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 b、2 0 8 c に「装飾 0 - 装飾 7 - 装飾 6」が停止表示されてから所定時間の経過後に図 3 2 (a) に示すように、次の特図 1 変動遊技が開始される。図 3 2 (a) に示す特図 1 変動遊技の開始に先立って、例えば以下の処理が実行される。まず、主制御部 3 0 0 は、特図 1 乱数値記憶領域の最先に記憶された特図 1 乱数値の組を取得してこれから開始される特図 1 変動遊技に係る当否判定を実行するとともに、取得した特図 1 乱数値の組の記憶を消去して残余の特図 1 乱数値の組のデータの保留順位が 1 ずつ繰り上がるように処理し、さらに特図 1 保留数を 1 減算する。また、主制御部 3 0 0 は、特図 1 乱数値記憶領域の最先の特図 1 乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図 1 先読み結果記憶部の最先の特図 1 先読み結果の情報を消去するとともに、特図 1 先読み数記憶領域に記憶された特図 1 先読み数を 1 減算する。また、主制御部 3 0 0 は同処理において、特図 1 変動時間決定用乱数値を取得して当該特図 1 変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果ははずれ(例えば、停止図柄は「特図 I」)となり、特図 1 変動遊技の変動時間は 1 0 0 0 0 m s となる。主制御部 3 0 0 は、特図 1 表示装置 2 1 2 において特図 1 変動遊技を開始するとともに当否判定結果および特図 1 変動時間の情報を含むコマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信する。また、主制御部 3 0 0 は、図 7 に示すタイマ割込処理のステップ S 2 2 7 の特図 1 状態更新処理において、特図 1 保留ランプ 2 1 8 の 4 個の LED のうちの 1 個を点灯させて特図 1 の保留が 1 個になったことを示す。

20

30

#### 【 0 2 9 3 】

また、主制御部 3 0 0 から当該コマンドを受信した第 1 副制御部 4 0 0 は、特図 1 変動遊技の開始時の第 1 副制御部側予告実行処理を実行する。第 1 副制御部 4 0 0 は、先読み実行中フラグがオン状態であると判定し(ステップ S 1 3 0 1 の Yes)、先読み予告実行回数 (= 2) を 1 だけ減算して RAM 4 0 8 の先読み予告実行回数記憶領域に 1 を格納する(ステップ S 1 3 0 3)。次いで現時点の先読み予告実行回数 (= 1) が 0 か否かを判断し、先読み予告実行回数が 0 でないと判断して(ステップ S 1 3 0 5 の No)、通常予告抽選処理(ステップ S 1 3 1 1)に移行する。通常予告抽選処理のステップ S 1 4 0 1 において、第 1 副制御部 4 0 0 は当該特図 1 変動遊技の変動時間が 1 0 0 0 0 m s であるため所定の変動時間に該当すると判断して、予告抽選 1 処理を実行する(ステップ S 1 4 0 3)。ステップ S 1 4 0 3 において第 1 副制御部 4 0 0 は、図 1 7 に示す予告抽選テーブル 1 を参照して演出ボタン(例えば、チャンスボタン 1 3 6)の使用有無を選択する予告抽選 1 処理を実行する。本例では「ボタンなし系」が選択される。第 1 副制御部 4 0 0 は、ボタンなし系の場合は(ステップ S 1 4 0 5 の No)、予告抽選 2 処理を実行する(

40

50

ステップS1407)。ステップS1407において第1副制御部400は、図18に示す予告抽選テーブル2を参照してリーチ前予告についての抽選を実行する。本例では「なし」が選択されている。次いで、第1副制御部400はステップS1413において、当該特図1変動遊技の変動時間が10000msであるので、ノーマルリーチの変動時間であると判断して(ステップS1413のNo)、ステップS1415の予告抽選5処理を実行せずに通常予告抽選処理を終了する。

以上の処理により、当該特図1変動遊技では、ノーマルリーチのリーチ演出が実行され、当該ノーマルリーチ演出に先立つリーチ前予告演出もリーチ後予告演出も行われない。

【0294】

以上の処理が終了すると、図32(a)に示すように、装飾図柄表示装置208の左中右図柄表示領域208a、208b、208cのそれぞれに図中下向きの太矢印で示すように装飾図柄が上から下に移動(回転)する演出の特図1変動遊技が開始される。

10

【0295】

また、第1副制御部400は、特図1保留数が1減少した情報を含むコマンドを受信しているので、図32(a)に示すように、保留表示画像a2が消去されて保留Aの保留表示態様の保留表示画像a1となる。

【0296】

図32(b)は、特図1変動遊技の途中からリーチ演出が実行されている状態を示している。本例でのリーチ種別はノーマルリーチであり、左右図柄表示領域208a、208cのそれぞれに「装飾8」が停止表示され、中図柄表示領域208bでは装飾図柄が回転する演出が行われている。

20

【0297】

この特図1変動遊技が開始されてから所定時間経過後(図柄変動表示が開始されてから10000msの経過後)に、図32(c)に示すように、特図1表示装置212に例えば「特図I」が停止表示されるとともに、左中右図柄表示領域208a、208b、208cに「装飾8-装飾4-装飾8」が停止表示されて、当該特図1変動遊技がはずれであることが報知される。

【0298】

図32(a)~(c)に示す特図1変動遊技の最中において、盤面ランプ224a、224bは、所定の演出手順に従った通常の点灯制御で点灯や点滅等が実行される。

30

【0299】

図32(c)に示すように、左中右図柄表示領域208a、208b、208cに「装飾8-装飾4-装飾8」が停止表示されてから所定時間の経過後に図32(d)に示すように、次の特図1変動遊技が開始される。図32(d)に示す特図1変動遊技の開始に先立って、例えば以下の処理が実行される。まず、主制御部300は、特図1乱数値記憶領域の最先に記憶された特図1乱数値の組を取得してこれから開始される特図1変動遊技に係る当否判定を実行するとともに、取得した特図1乱数値の組の記憶を消去して残余の特図1乱数値の組のデータの保留順位が1ずつ繰り上がるように処理し、さらに特図1保留数を1減算する。また、主制御部300は、特図1乱数値記憶領域の最先の特図1乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図1先読み結果記憶部の最先の特図1先読み結果の情報を消去するとともに、特図1先読み数記憶領域に記憶された特図1先読み数を1減算する。また、主制御部300は同処理において、特図1変動時間決定用乱数値を取得して当該特図1変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果ははずれ(例えば、停止図柄は「特図I」となり、特図1変動遊技の変動時間は40000msとなる。主制御部300は、特図1表示装置212において特図1変動遊技を開始するとともに、特図1保留ランプ218の全LEDを消灯し、さらに当否判定結果および特図1変動時間の情報を含むコマンドを第1副制御部400に送信する。

40

【0300】

また、主制御部300から当該コマンドを受信した第1副制御部400は、特図1変動遊技の開始時の第1副制御部側予告実行処理を実行する。第1副制御部400は、先読み実

50

行中フラグがオン状態であると判定し（ステップS1301のYes）、先読み予告実行回数（=1）を1だけ減算してRAM408の先読み予告実行回数記憶領域に0を格納する（ステップS1303）。次いで現時点の先読み予告実行回数（=0）が0か否かを判断し、先読み予告実行回数が0であると判断して（ステップS1305のYes）、予告の種別に応じた変化コマンドの出力処理を実行する。第1副制御部400は、保留表示態様を通常保留とする変化コマンドを装飾図柄表示装置208に出力する。また、第1副制御部400は、盤面ランプ224a、224bでの点灯態様を通常状態とする変化コマンドを盤面ランプ224a、224bの駆動回路420に出力する。さらに、第1副制御部400は、先読み予告実行中フラグをオフ状態に設定し（ステップS1309）、通常予告抽選処理（ステップS1311）に移行する。通常予告抽選処理のステップS1401において、第1副制御部400は当該特図1変動遊技の変動時間が40000msであるので所定の変動時間に該当すると判断して、予告抽選1処理を実行する（ステップS1403）。ステップS1403において第1副制御部400は、図17に示す予告抽選テーブル1を参照して演出ボタン（例えば、チャンスボタン136）の使用有無を選択する予告抽選1処理を実行する。本例では「ボタン有り系」が選択される。第1副制御部400は、ボタン有り系の場合は（ステップS1405のYes）、予告抽選3処理を実行する（ステップS1409）。ステップS1409において第1副制御部400は、図19に示す予告抽選テーブル3を参照してリーチ前予告についての抽選を実行する。本例では「キャラA」が選択されている。次いで、第1副制御部400は図21に示す予告抽選テーブル4を参照してリーチ前予告でのチャンスボタン136のボタン態様と表示態様に関する抽選を実行する。本例では「表示態様/ボタン態様」として「通常/通常」が選択されている。次いで、第1副制御部400はステップS1413において、当該特図1変動遊技の変動時間が40000msであるので、ノーマルリーチではなくリーチAの変動時間であると判断して（ステップS1413のYes）、ステップS1415の予告抽選5処理を実行する。ステップS1415において第1副制御部400は、図24に示す予告抽選テーブル5を参照してリーチ後予告についての抽選を実行する。本例では「キャラD」が選択されている。

10

20

以上の処理により、当該特図1変動遊技では、リーチAのリーチ演出が実行され、当該リーチA演出に先立って「ボタン有り系」のリーチ前予告演出が行われる。ここでの「ボタン有り系」の演出はチャンスボタン136について「表示態様/ボタン態様」が「通常/通常」の演出が行われ、引き続き「キャラA」による演出が行われる。また、当該リーチA演出に引き続いて「キャラD」によるリーチ後予告演出が行われる。

30

#### 【0301】

以上の処理が終了すると、図32(d)に示すように、装飾図柄表示装置208の左右図柄表示領域208a、208b、208cのそれぞれに図中下向きの太矢印で示すように装飾図柄が上から下に移動（回転）する演出の特図1変動遊技が開始される。

#### 【0302】

また、第1副制御部400は、特図1保留数が1減少した情報を含むコマンドを受信しているので、図32(d)に示すように、保留表示画像a1が消去されて特図1保留表示領域208d1には保留表示画像は表示されない。

40

#### 【0303】

図32(e)は、図32(d)に示す構成に加えて図右下方にチャンスボタン136を模式的に示している。図32(e)では、リーチ前予告演出としてチャンスボタン136の押下を促す操作要求画像が装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dに表示されている状態を示している。チャンスボタン136の押下を促す操作要求画像が表示されているときのチャンスボタン136のボタン態様は図23(a)に示す「通常」であり、チャンスボタン136の押下を促す操作要求画像の表示態様も図22(a)に示す「通常」である。

#### 【0304】

図32(f)は、遊技者がチャンスボタン136を押下してリーチ前予告演出の「キャラ

50

ラ A」が演出表示領域 208 d に表示された状態を示している。遊技者によるチャンスボタン 136 の押下は図中のチャンスボタン 136 に遊技者の指が乗せられた状態を模式的に示している。

【0305】

図 33 (a) は、特図 1 変動遊技の途中からリーチ演出が実行されている状態を示している。本例でのリーチ種別はリーチ A であり、左右図柄表示領域 208 a、208 c のそれぞれに「装飾 8」が停止表示され、中図柄表示領域 208 b では装飾図柄が回転する演出が行われている。

【0306】

図 33 (b) は、リーチ後予告演出として「キャラ D」が表示された状態を示している。次いで図 33 (c) に示すように、特図 1 変動遊技が開始されてから所定時間経過後 (図柄変動表示が開始されてから 4000ms の経過後) に、特図 1 表示装置 212 に例えば「特図 I」が停止表示されるとともに、左中右図柄表示領域 208 a、208 b、208 c に「装飾 8 - 装飾 7 - 装飾 8」が停止表示されて、当該特図 1 変動遊技がはずれであることが報知される。

10

【0307】

図 33 (a) ~ (c) に示す特図 1 変動遊技の最中において、盤面ランプ 224 a、224 b は、所定の演出手順に従った通常の点灯制御で点灯や点滅等が実行される。

【0308】

次に、図 34 ~ 図 35 を用いて本実施の形態の実施例 2 によるパチンコ機 100 における特図変動遊技について説明する。図 34 (a) ~ 図 35 (f) はこの順に、本実施例によるパチンコ機 100 の特図変動遊技を時系列で示している。図 34 (a) は特図 1 変動遊技が行われている状態を示している。なお、現時点でのパチンコ機 100 の遊技状態は、電サポ状態ではない非電サポ状態であり、特図低確率状態である。

20

【0309】

図 31 (a) では、特図 1 表示装置 212 は変動表示が開始されており、特図 2 表示装置 214 には第 1 はずれ図柄の「特図 I」が停止表示されている。また、特図 1 保留ランプ 218 には 1 個の LED が点灯して特図 1 の保留が 1 個あることを示している。特図 2 保留ランプ 220 は全て消灯しており特図 2 の保留がないことを示している。この特図 1 変動遊技の開始に先立って、上述の実施例 1 で説明した特図 1 変動遊技の開始に先立って

30

【0310】

主制御部 300 は、最先の特図 1 乱数値の組を取得して特図 1 変動遊技に係る当否判定を実行する。例えば、この当否判定結果ははずれ (例えば、停止図柄は「特図 I」) となり、特図 1 変動遊技の変動時間は 8000ms である。主制御部 300 は、特図 1 表示装置 212 において特図 1 変動遊技を開始するとともに当否判定結果および特図変動時間の情報を含むコマンドを第 1 副制御部 400 に送信する。

主制御部 300 から当該コマンドを受信した第 1 副制御部 400 は、特図変動遊技の開始時の第 1 副制御部側予告実行処理を実行する。第 1 副制御部 400 は、先読み実行中フラグはオフ状態であると判定し (ステップ S1301 の No)、通常予告抽選処理に移行し (ステップ S1311)、当該特図 1 変動遊技の変動時間は 8000ms であるため通常予告演出を実行しないと判定し (ステップ S1401)、特図変動遊技の開始時の第 1 副制御部先読み予告実行処理を終了する。

40

【0311】

以上の処理が終了すると、図 34 (a) に示すように、装飾図柄表示装置 208 の左中右図柄表示領域 208 a、208 b、208 c のそれぞれに図中下向きの太矢印で示すように装飾図柄が上から下に移動 (回転) する演出の特図 1 変動遊技が開始される。

【0312】

また、第 1 副制御部 400 は、特図 1 保留数の情報を含むコマンドを受信しているので、図 34 (a) に示すように、1 個の通常保留の保留表示態様の保留表示画像 a1 を表示

50

する。

【0313】

この特図1変動遊技中に特図1始動口230に1個の遊技球が入賞すると、当該特図変動遊技の実行中に以下の処理が実行される。主制御部300は、図7に示すタイマ割込処理のステップS227の特図1状態更新処理において、特図1保留ランプ218の4個のLEDのうち2個を点灯させて特図1の保留が2個になったことを示す。また、主制御部300は、導出された特図1始動情報について図26および図27に示す特図先読み処理を実行する。主制御部300はまず、現在の遊技状態が電サポ中でないと判断し(ステップS1000のNo)、次いで特図1始動口230への入賞であると判断し(ステップS1101のYes)、導出された特図1始動情報に基づいて図10(b)に示す当否判定用低確率テーブルを参照して事前判定結果が当りであると判定し(ステップS1103のNo、ステップS1107のNo)、図11(a)に示す特図1決定用テーブルを参照して停止図柄を例えば「特図A」と決定し(ステップS1111)、図12に示す特図1変動表示時間決定テーブルを参照して変動時間を例えば45000msと決定し(ステップS1113)、特図先読み処理を終了する。これらの事前判定結果の情報を含むコマンド(先読みコマンド)はコマンド設定送信処理(ステップS233)により主制御部300から第1副制御部400に送信される。

10

【0314】

これらの事前判定結果の情報を含むコマンドを受信した第1副制御部400は、図28に示す始動情報取得時の第1副制御部先読み予告実行処理を実行する。例えば、第1副制御部400は、先読み実行中フラグはオフ状態であると判定し(ステップS1201のNo)、当該特図1変動遊技の変動時間は45000msであるため所定の変動時間に該当すると判断し(ステップS1203)、図14に示す保留変化抽選テーブルを参照して保留変化の抽選処理1を実行して「保留B」に当選したと判定し(ステップS1205)、図16に示す盤面ランプ先読み抽選テーブルを参照して保留変化の抽選処理2を実行して「点灯(青)」が選択されたと判定し(ステップS1207)、さらに、「保留B」および「点灯(青)」に当選しているため、いずれかの抽選に当選したと判断して(ステップS1209)、先読み予告実行回数として「2」を設定し(ステップS1211)、先読み実行中フラグをオン状態に設定し(ステップS1213)、保留表示画像a2の表示態様と盤面ランプ224の表示態様を含む先読み予告コマンドを装飾図柄表示装置208に出力する(ステップS1215)。この結果、図34(b)に示すように、図15(b)に示す「保留B」に対応する表示態様の「吉宗」を表したキャラクタ画像で保留表示画像a2が保留表示領域208d1に表示される。また、保留変化の抽選処理2で「点灯(青)」が選択されたため、図34(b)~図34(e)に示す連続した2回の特図変動遊技の間は、盤面ランプ224aは、「点灯(青)」に対応した10個の円形ランプの全てを青色に点灯させて先読み予告演出が実行される。また、盤面ランプ224aの先読み予告演出に同期して盤面ランプ224bでは保留個数分の2個の花びら状ランプを下方から順に点灯して保留数報知をしつつ、先読み報知に係る保留に該当する下から2個目の花びら状ランプには遊技者に期待感を持たせるべく特異的な発光色で点灯させる。

20

30

【0315】

この特図1変動遊技が開始してから所定時間経過後に図34(c)に示すように、特図1表示装置212に「特図I」が停止表示されるとともに左中右図柄表示領域208a、208b、208cに「装飾8-装飾5-装飾0」が停止表示され、当該特図1変動遊技がはずれであることが報知される。

40

【0316】

図34(c)に示すように、左中右図柄表示領域208a、208b、208cに「装飾8-装飾5-装飾0」が停止表示されてから所定時間の経過後に図34(d)に示すように、次の特図1変動遊技が開始される。図34(d)に示す特図1変動遊技の開始に先立って、例えば以下の処理が実行される。まず、主制御部300は、特図1乱数値記憶領域の最先に記憶された特図1乱数値の組を取得してこれから開始される特図変動遊技に係

50

る当否判定を実行するとともに、取得した特図1乱数値の組の記憶を消去して残余の特図1乱数値の組のデータの保留順位が1ずつ繰り上がるように処理し、さらに特図1保留数を1減算する。また、主制御部300は、特図1乱数値記憶領域の最先の特図1乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図1先読み結果記憶部の最先の特図1先読み結果の情報を消去するとともに、特図1先読み数記憶領域に記憶された特図1先読み数を1減算する。また、主制御部300は同処理において、特図変動時間決定用乱数値を取得して当該特図1変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果ははずれ（例えば、停止図柄は「特図I」）となり、特図1変動遊技の変動時間は8000msとなる。主制御部300は、特図1表示装置212において特図1変動遊技を開始するとともに、特図1保留ランプ218のLEDの点灯を1つにし、さらに当否判定結果および特図変動時間の情報を含むコマンドを第1副制御部400に送信する。

10

## 【0317】

また、主制御部300から当該コマンドを受信した第1副制御部400は、特図変動遊技の開始時の第1副制御部側予告実行処理を実行する。第1副制御部400は、先読み実行中フラグがオン状態であると判定し（ステップS1301のYes）、先読み予告実行回数（=2）を1だけ減算してRAM408の先読み予告実行回数記憶領域に1を格納する（ステップS1303）。次いで現時点の先読み予告実行回数（=1）が0か否かを判断し、先読み予告実行回数が0でないと判断して（ステップS1305のNo）、通常予告抽選処理（ステップS1311）に移行する。通常予告抽選処理のステップS1401において、第1副制御部400は当該特図1変動遊技の変動時間が8000msであるの

20

## 【0318】

以上の処理が終了すると、図34(d)に示すように、装飾図柄表示装置208の左中右図柄表示領域208a、208b、208cのそれぞれに図中下向きの太矢印で示すように装飾図柄が上から下に移動（回転）する演出の特図1変動遊技が開始される。

## 【0319】

また、第1副制御部400は、特図1保留数が1減少した情報を含むコマンドを受信しているため、図34(d)に示すように、保留表示画像a2が消去されて保留Bの保留表示態様の保留表示画像a1となる。

## 【0320】

この特図1変動遊技が開始されてから所定時間経過後（図柄変動表示が開始されてから8000msの経過後）に、図34(e)に示すように、特図1表示装置212に例えば「特図I」が停止表示されるとともに、左中右図柄表示領域208a、208b、208cに「装飾0 - 装飾7 - 装飾6」が停止表示されて、当該特図1変動遊技がはずれであることが報知される。

30

## 【0321】

図34(b)～(e)に示す特図1変動遊技の最中において、盤面ランプ224aは、「点灯（青）」の演出手順に従った点灯制御で先読み予告表示が実行される。盤面ランプ224aの点灯制御に同期して盤面ランプ224bでは、特図1の保留数に等しい数の花びら模様のランプが点灯し、且つ先読み予告に係る保留を示す花びら模様のランプは所定の色で点灯する。

40

## 【0322】

このように本実施例では、遊技に関する遊技情報として保留数の情報の報知が可能な報知手段としての主制御部300と第1副制御部400を備え、主制御部300と第1副制御部400の制御により、保留数の情報に対して、特図1保留ランプ218の点灯態様、装飾図柄表示装置208の特図1保留表示領域208d1での表示態様、および盤面ランプ224bの点灯態様による計三箇所での保留数の報知を実行可能である。本実施例によれば、遊技に関する情報の一つに対して三箇所以上の報知を可能とするので、遊技の興趣を向上できる場合がある。また、一の遊技情報に対して複数の報知を行うことで遊技者に期待や優越感を付与できる場合がある。なお、報知手段は1つの演出手段であってもよく、

50

複数の演出手段であってもよい。

【0323】

また、本実施例によれば、遊技に関する演出を少なくとも実行可能な複数の演出手段として、例えば、特図1保留ランプ218、盤面ランプ224a、224b、装飾図柄表示装置208を備えており、複数の演出手段として、例えば、装飾図柄表示装置208、盤面ランプ224、特図1保留ランプ218の組合せを用いて三箇所以上で保留数の情報に関する報知を実行可能である。このように、複数の演出手段を用いて報知することで報知を目立たせることができる場合がある。

【0324】

また、本実施例では、遊技に関する制御処理である主制御部タイマ割込処理を少なくとも実行可能なメイン制御手段としての主制御部300と、主制御部300から送出された例えば、特図変動開始コマンドや先読み結果情報コマンドを受け取って遊技に関する制御処理である第1副制御部メイン処理を少なくとも実行可能なサブ制御手段としての第1副制御部400とを備えている。そして、複数の演出手段のうちの少なくとも一の演出手段としての特図1保留ランプ218は、主制御部300により制御されるようにしている。このように本実施例によれば、主制御部300により制御されて保留数の情報の信頼性が高い特図1保留ランプ218を複数の演出手段のうちのみに用いている。

10

【0325】

また、本実施例では、特図1保留ランプ218、盤面ランプ224a、224b、および装飾図柄表示装置208の三箇所で行われる保留数の報知のうちの装飾図柄表示装置208の特図1保留表示領域208d1と盤面ランプ224bの点灯による少なくとも二つによる保留数の報知は、例えば、保留数増加後保留数減少までの期間や先読み報知期間等の同一の期間を少なくとも含んで行われる。本実施例によれば、少なくとも二つの報知による演出を同一期間中に実行することで、遊技の興味が向上する場合がある。

20

【0326】

また本実施例では、複数の演出手段の一つは画像表示手段としての装飾図柄表示装置208であり、装飾図柄表示装置208で少なくとも一つの報知として、例えば保留数の報知を実行可能である。本実施例によれば、遊技者の視線が一番行きやすい部分で報知を実行可能になる場合がある。

【0327】

また本実施例では、遊技情報は、図柄変動表示の保留回数を示す始動保留表示である。複数の演出手段は、保留回数を示す保留表示手段としての特図1保留ランプ218と、ランプ報知手段としての盤面ランプ224a、224bとを備え、始動保留表示による報知は、保留表示手段と、画像表示手段と、ランプ報知手段の三箇所ですべて少なくとも実行可能である。

30

【0328】

本実施例によれば、図柄変動表示は遊技者に有利な大当たりが付与されるか否かを報知する重要な演出であり、該重要な演出の保留数を複数個所で遊技者に分かりやすく報知できる場合がある。

【0329】

また本実施例では、始動保留表示による報知のうちの少なくとも一つの報知は先読み予告として機能することが可能であることを特徴とする。本実施例によれば、大当たりへの期待を高めながら、確実な報知を実行できる場合がある。

40

【0330】

図34(e)に示すように、左中右図柄表示領域208a、208b、208cに「装飾0 - 装飾7 - 装飾6」が停止表示されてから所定時間の経過後に図34(f)に示すように、次の特図1変動遊技が開始される。図34(f)に示す特図1変動遊技の開始に先立って、例えば以下の処理が実行される。まず、主制御部300は、特図1乱数値記憶領域の最先に記憶された特図1乱数値の組を取得してこれから開始される特図変動遊技に係る当否判定を実行するとともに、取得した特図1乱数値の組の記憶を消去して残余の特図

50



1 乱数値の組のデータの保留順位が1ずつ繰り上がるように処理し、さらに特図1保留数を1減算する。また、主制御部300は、特図1乱数値記憶領域の最先の特図1乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図1先読み結果記憶部の最先の特図1先読み結果の情報を消去するとともに、特図1先読み数記憶領域に記憶された特図1先読み数を1減算する。また、主制御部300は同処理において、特図変動時間決定用乱数値を取得して当該特図1変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果は当り(例えば、停止図柄は「特図A」となり、特図1変動遊技の変動時間は45000msとなる。主制御部300は、特図1表示装置212において特図1変動遊技を開始するとともに、特図1保留ランプ218の全LEDを消灯し、さらに当否判定結果および特図変動時間の情報を含むコマンドを第1副制御部400に送信する。

10

#### 【0331】

また、主制御部300から当該コマンドを受信した第1副制御部400は、特図変動遊技の開始時の第1副制御部側予告実行処理を実行する。第1副制御部400は、先読み実行中フラグがオン状態であると判定し(ステップS1301のYes)、先読み予告実行回数(=1)を1だけ減算してRAM408の先読み予告実行回数記憶領域に0を格納する(ステップS1303)。次いで現時点の先読み予告実行回数(=0)が0か否かを判断し、先読み予告実行回数が0であると判断して(ステップS1305のYes)、予告の種別に応じた変化コマンドの出力処理を実行する。第1副制御部400は、保留表示態様を通常保留とする変化コマンドを装飾図柄表示装置208に出力する。また、第1副制御部400は、盤面ランプ224a、224bでの点灯態様を通常状態とする変化コマンドを盤面ランプ224a、224bの駆動回路420に出力する。さらに、第1副制御部400は、先読み予告実行中フラグをオフ状態に設定し(ステップS1309)、通常予告抽選処理(ステップS1311)に移行する。通常予告抽選処理のステップS1401において、第1副制御部400は当該特図1変動遊技の変動時間が45000msであるので所定の変動時間に該当すると判断して、予告抽選1処理を実行する(ステップS1403)。ステップS1403において第1副制御部400は、図17に示す予告抽選テーブル1を参照して演出ボタン(例えば、チャンスボタン136)の使用有無を選択する予告抽選1処理を実行する。本例では「ボタン有り系」が選択される。第1副制御部400は、ボタン有り系の場合は(ステップS1405のYes)、予告抽選3処理を実行する(ステップS1409)。ステップS1409において第1副制御部400は、図19に示す予告抽選テーブル3を参照してリーチ前予告についての抽選を実行する。本例では「キャラB」が選択されている。次いで、第1副制御部400は図21に示す予告抽選テーブル4を参照してリーチ前予告でのチャンスボタン136のボタン態様と表示態様に関する抽選を実行する。本例では「表示態様/ボタン態様」として「振動+回転/振動」が選択されている。次いで、第1副制御部400はステップS1413において、当該特図1変動遊技の変動時間が45000msであるので、ノーマルリーチではなくリーチAの変動時間であると判断して(ステップS1413のYes)、ステップS1415の予告抽選5処理を実行する。ステップS1415において第1副制御部400は、図24に示す予告抽選テーブル5を参照してリーチ後予告についての抽選を実行する。本例では「キャラF」が選択されている。

20

30

40

以上の処理により、当該特図1変動遊技では、リーチAのリーチ演出が実行され、当該リーチA演出に先立って「ボタン有り系」のリーチ前予告演出が行われる。ここでの「ボタン有り系」の演出はチャンスボタン136について「表示態様/ボタン態様」が「振動+回転/振動」の演出が行われ、引き続き「キャラB」による演出が行われる。また、当該リーチA演出に引き続いて「キャラF」によるリーチ後予告演出が行われる。

#### 【0332】

以上の処理が終了すると、図34(f)に示すように、装飾図柄表示装置208の左中右図柄表示領域208a、208b、208cのそれぞれに図中下向きの太矢印で示すように装飾図柄が上から下に移動(回転)する演出の特図1変動遊技が開始される。

#### 【0333】

50

また、第1副制御部400は、特図1保留数が1減少した情報を含むコマンドを受信しているため、図34(f)に示すように、保留表示画像a1が消去されて特図1保留表示領域208dには保留表示画像は表示されない。

【0334】

図35(a)は、図34(f)に示す構成に加えて図右下方にチャンスボタン136を模式的に示している。図35(a)では、リーチ前予告演出としてチャンスボタン136の押下を促す操作要求画像が装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dに表示されている状態を示している。チャンスボタン136の押下を促す操作要求画像が表示されているときのチャンスボタン136のボタン態様は図23(b)に示す「振動」であり、チャンスボタン136の押下を促す操作要求画像の表示態様は図22(c)に示す「振動+回転」である。

10

【0335】

このように本実施例では、遊技に関する演出を少なくとも実行可能な演出手段として、例えば、操作手段としてのチャンスボタン136を含む第1副制御部400と、画像表示手段として、例えば、装飾図柄表示装置208とを備えており、演出手段は遊技者が操作可能な操作手段として演出ボタン(チャンスボタン136)を含んでおり、装飾図柄表示装置208は、チャンスボタン136の押下操作を要求する操作要求画像としてのチャンスボタン136の画像を表示可能であり、操作要求画像は、チャンスボタン136を識別可能なようにチャンスボタン136の形状の画像を含んでおり、操作要求画像は、該操作要求画像の表示中におけるチャンスボタン136のボタン態様(本例では「振動」とは異なる表示態様(本例では「振動+回転」)で表示可能である。

20

【0336】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、演出手段に対して見た目と異なる操作要求画像表示を行うので、遊技の興趣を向上できる場合がある。また、演出手段に注目させることができる場合がある。また、操作要求画像が予告や報知として機能できる場合がある。また、画像表示を簡略化した場合でも、遊技者に必要な情報を伝えることができる場合がある。

【0337】

図35(b)は、遊技者がチャンスボタン136を押下したことに関連して、リーチ前予告演出の「キャラB」による表示演出が演出表示領域208dで実行された状態を示している。

30

【0338】

図35(c)は、特図1変動遊技の途中からリーチ演出が実行されている状態を示している。本例でのリーチ種別はリーチAであり、左右図柄表示領域208a、208cのそれぞれに「装飾7」が停止表示され、中図柄表示領域208bでは装飾図柄が回転する演出が行われている。

【0339】

図35(d)は、リーチ後予告演出として「キャラF」が表示された状態を示している。次いで図35(e)に示すように、特図1変動遊技が開始されてから所定時間経過後(図柄変動表示が開始されてから45000msの経過後)に、特図1表示装置212に例えば「特図A」が停止表示されるとともに、左中右図柄表示領域208a、208b、208cに「装飾7-装飾7-装飾7」が停止表示されて、当該特図1変動遊技が大当たりであることが報知される。

40

【0340】

図34(f)~図35(e)に示す特図1変動遊技の最中において、盤面ランプ224a、224bは、所定の演出手順に従った通常の点灯制御で点灯や点滅等が実行される。

【0341】

図35(f)は、大当たりで当選したことを報知する演出が行われている状態を示している。装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dでは大当たり演出が開始され、盤面ランプ224aおよび盤面ランプ224bではランプ全部が最高輝度で点灯する大当たり演出

50

が行われる。

【0342】

次に、図36を用いて本実施の形態の実施例3によるパチンコ機100における大当り遊技について説明する。図36(a)~図36(e)はこの順に、本実施例によるパチンコ機100での大当り開始演出を時系列で示している。図36(a)~図36(e)には図31等に示した構成に加えて状態報知ランプ222を模式的に示している。図36(a)~図36(d)は特図変動遊技の結果として大当りに当選して、大当り遊技の1R(第1ラウンド)が開始するまでに行われる大当り開始演出の一例を示している。図示は省略したが、この大当り開始演出の開始に先立って、右打ち指示のための処理が実行される。

【0343】

主制御部300は、特図変動遊技の結果が大当りであると判断すると、当該特図変動遊技の終了後に、駆動回路330を制御して状態報知ランプ222のうち、右打ちランプと大当り中ランプを点灯させ、非電サポランプおよび電サポランプを消灯させる。次いで、大当り開始コマンドに状態報知ランプ222の情報を含ませて第1副制御部400に送出する。

【0344】

主制御部300から当該コマンドを受信した第1副制御部400は第1副制御部メイン処理において、装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dに対し、パチンコ機100の遊技盤200を模した画像と、遊技者の手が球発射ハンドル134を大きく右に回している状態を示す画像と、遊技球が右方向に飛ぶべきことを示す矢印と、「右打ち」の文字列とを表示するための制御処理を行う。

【0345】

また、第1副制御部400は第1副制御部メイン処理において、盤面ランプ224aの10個の円形ランプの発光輝度を上方から下方に向かって順次変化させる制御を行う。例えば、最上方から1番目と2番目の円形ランプの発光輝度を残余の円形ランプの輝度より高くなるようにし、次いで、3番目~5番目の円形ランプの発光輝度を残余の円形ランプの輝度より高くなるようにし、次いで、6番目~8番目の円形ランプの発光輝度を残余の円形ランプの輝度より高くなるようにし、次いで、9番目と10番目の円形ランプの発光輝度を残余の円形ランプの輝度より高くなるようにする制御を行う。また、第1副制御部400は第1副制御部メイン処理において、盤面ランプ224bの4個の花びら状ランプの発光輝度を上方から下方に向かって順次変化させる制御を行う。

【0346】

以上の処理が終了すると、図36(a)~(d)に示す大当り開始演出の最中において、盤面ランプ224aにより、ひとまとまりの円形ランプ群が順次上方から下方に移動するように階調制御を行って、光が右打ちの方向に沿って流れ落ちるように視認させる右打ち報知を行う。また、盤面ランプ224bにより、花びらが右打ちの方向に沿って流れ落ちるように視認させる右打ち報知を行う。また、装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dでも右打ち指示の報知が行われる。一方主制御部300による制御で状態表示ランプ222でも右打ちランプが点灯して右打ち報知が実行される。

【0347】

このように本実施例では、遊技に関する遊技情報として右打ちの情報の報知が可能な報知手段としての主制御部300と第1副制御部400を備え、主制御部300と第1副制御部400の制御により、右打ちの情報に対して、状態表示ランプ222の点灯態様、装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dでの表示態様、および盤面ランプ224a、224bの点灯態様による計四箇所での右打ちの報知を実行可能である。本実施例によれば、遊技に関する情報の一つに対して三箇所以上の報知を可能とするので、遊技の興趣を向上できる場合がある。また、一の遊技情報に対して複数の報知を行うことで遊技者に期待や優越感を付与できる場合がある。なお、報知手段は1つの演出手段であってもよく、複数の演出手段であってもよい。

【0348】

10

20

30

40

50

また、本実施例によれば、遊技に関する演出を少なくとも実行可能な複数の演出手段として、例えば、状態表示ランプ 2 2 2、盤面ランプ 2 2 4 a、2 2 4 b、装飾図柄表示装置 2 0 8 を備えており、複数の演出手段として、例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8、盤面ランプ 2 2 4、状態表示ランプ 2 2 2 の組合せを用いて三箇所以上で右打ちの情報に関する報知を実行可能である。このように、複数の演出手段を用いて報知することで報知を目立たせることができる場合がある。

【 0 3 4 9 】

また、本実施例では、遊技に関する制御処理である主制御部タイマ割込処理を少なくとも実行可能なメイン制御手段としての主制御部 3 0 0 と、主制御部 3 0 0 から送出された例えば、大当たり開始コマンド等を受け取って遊技に関する制御処理である第 1 副制御部メイン処理を少なくとも実行可能なサブ制御手段としての第 1 副制御部 4 0 0 とを備えている。そして、複数の演出手段のうちの少なくとも一の演出手段としての状態表示ランプ 2 2 2 は、主制御部 3 0 0 により制御されるようにしている。このように本実施例によれば、主制御部 3 0 0 により制御されて右打ちの情報の信頼性が高い状態表示ランプ 2 2 2 を複数の演出手段のうちの一に用いている。

10

【 0 3 5 0 】

また、本実施例では、状態表示ランプ 2 2 2、盤面ランプ 2 2 4 a、2 2 4 b、および装飾図柄表示装置 2 0 8 の三箇所以上で実行される右打ちの報知のうちの盤面ランプ 2 2 4 a、2 2 4 b の点灯による少なくとも二つによる右打ちの報知は同一期間行われる。本実施例によれば、少なくとも二つの報知による演出を同一期間中に実行することで、遊技の興趣が向上する場合がある。

20

【 0 3 5 1 】

また本実施例では、複数の演出手段の一つは画像表示手段としての装飾図柄表示装置 2 0 8 であり、装飾図柄表示装置 2 0 8 で少なくとも一つの報知として、例えば右打ちの報知を実行可能である。本実施例によれば、遊技者の視線が一番行きやすい部分で報知を実行可能になる場合がある。

【 0 3 5 2 】

図 3 6 ( e ) は大当たり遊技の第 1 ラウンドが開始された状態を示している。大当たり遊技が開始されると、複数の演出手段による三箇所以上の右打ち報知は終了して、第 1 ラウンドの大当たり演出が開始される。装飾図柄表示装置 2 0 8 の演出表示領域 2 0 8 d には例えば学帽を被った青年の顔が表示される演出とともに、当該ラウンドが 1 R であることを報知する表示が行われる。また、右打ち指示の「右打ち」の表示も行われる。また、盤面ランプ 2 2 4 は大当たり演出に基づく点灯動作を行う。また、右打ちにより特図 2 始動口 2 3 2 に入賞して特図 2 保留ランプ 2 2 0 で保留が 1 つある状態が示される。

30

【 0 3 5 3 】

次に、図 3 7 を用いて本実施の形態の実施例 4 によるパチンコ機 1 0 0 における大当たり遊技について説明する。図 3 7 ( a ) は、大当たり遊技中に球つまりエラーが発生した場合の装飾図柄表示装置 2 0 8 の演出表示領域 2 0 8 d での演出例を示している。大当たり遊技中に球つまりエラーが生じると、演出表示領域 2 0 8 d には球つまりエラーを報知する「球つまりエラー 店員を呼んで」という表示がなされる。この場合においても演出表示領域 2 0 8 d には右打ち指示の「右打ち」表示が継続している。

40

このように本実施例では、複数の演出手段のうちの少なくとも一部の演出手段として例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8 の演出表示領域 2 0 8 d では、球つまりエラーが生じた場合にエラー報知を実行可能であり、且つエラー報知が行われた場合にも、少なくとも一つの遊技情報の報知として例えば、右打ち指示を継続可能である。本実施例によれば、エラー報知が行われたとしても右打ち指示の報知の情報が残るため、遊技者に安心感を付与できる場合がある。なお、盤面ランプ 2 2 4 a、2 2 4 b はエラーに対応したエラー報知発光態様で点灯する。

【 0 3 5 4 】

図 3 7 ( b ) ~ 図 3 7 ( f ) はこの順に、本実施例によるパチンコ機 1 0 0 での大当たり

50

遊技でのチャンスボタン136を用いた演出を時系列で示している。本実施例では、遊技者が操作可能な操作手段としてのチャンスボタン136と、画像を表示可能な画像表示手段としての装飾図柄表示装置208とを備え、装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dは、チャンスボタン136の押下を促す操作要求画像を表示可能である。演出表示領域208dは、チャンスボタン136に対する操作要求画像を複数表示可能であり、遊技者のチャンスボタン136に対する複数回の操作に応じた演出を実行可能である。

【0355】

図37(b)はチャンスボタン136を用いた演出の開始時点の装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dでの画像を例示している。演出表示領域208dには、ラウンド数(=8)と右打ち指示の画像と学帽を被った青年の顔とが表示され、さらに、「 が揃えば確変だ」の文字列画像が表示されている。

10

【0356】

次いで図37(c)では、大当たり中の演出としてチャンスボタン136の押下を促す操作要求画像が装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dに表示されている状態を示している。なお、図右下方にチャンスボタン136を模式的に示している。

操作要求画像は横方向に3つ並んでいる。左側と中側の操作要求画像の表示態様は図22(a)に示す「通常」であり、右側の操作要求画像の表示態様は図22(c)に示す「振動+回転」である。それぞれの操作要求画像の下部にはチャンスボタン136の押下(操作)を受け付ける操作有効期間を示す有効期間画像が表示されている。また、各操作要求画像の下方には、遊技者によるチャンスボタン136の押下の結果を表示するための領域が設けられ、結果表示前は下向きの矢印が表示されている。

20

【0357】

図37(c)に示す状態では、チャンスボタン136の押下を促す操作要求画像が表示されているときのチャンスボタン136のボタン態様は図23(a)に示す「通常」である。

【0358】

図37(d)は、遊技者がチャンスボタン136を一回押下して、左側の操作要求画像が消滅すると共にその下方に「 」の画像が表示された状態を示している。このように本実施例では、遊技者がチャンスボタン136を押下する毎に左から順に操作要求画像が消えていく演出構成となっている。中側と右側の操作要求画像の有効期間画像は共にある程度時間が経過したことを示している。

30

【0359】

図37(e)に示す状態では、チャンスボタン136の押下を促す操作要求画像が表示されているときのチャンスボタン136のボタン態様は「通常」である。また、遊技者がさらにチャンスボタン136を押下して、中側の操作要求画像が消滅すると共にその下方に「 」の画像が表示された状態を示している。右側の操作要求画像の有効期間画像はさらに操作有効期間が経過したことを示している。

【0360】

図37(f)に示す状態では、チャンスボタン136の押下を促す操作要求画像が表示されているときのチャンスボタン136のボタン態様は「振動+回転」である。つまり、操作要求画像の表示態様に合わせてボタン態様が変化している。このようにチャンスボタン136は、操作要求画像が表示する態様の動作をすることが可能である。チャンスボタン136が操作要求画像が示す態様と同様の態様の動作が可能であるので、チャンスボタン136の動作を遊技者に報知することができる場合がある。また、遊技者がさらにチャンスボタン136を押下して、右側の操作要求画像が消滅すると共にその下方に「 」が表示された状態を示している。さらに、演出表示領域208d中央に「確変!」の文字列が表示される。

40

【0361】

本実施例によれば、一つの操作手段に対して、操作を促す複数の画像表示を同時に実行可能なので、遊技の興趣を向上できる場合がある。また、少なくとも複数回の操作を行う

50

必要があることを遊技者に理解させることができる場合がある。また、遊技者に複数回の操作を行わせることで遊技の興味が向上する場合がある。また、押下すべき回数が分かりやすい場合がある。

【 0 3 6 2 】

上記実施例では、遊技者の前記操作手段に対する操作について、一または複数の操作有効期間を示す有効期間表示画像は棒状部分が徐々に短くなる表示で時間経過を表すようにしているが、これに代えて例えば、数字のカウントダウンなどを表示させるようにしてもよい。

【 0 3 6 3 】

また、上記実施例では、複数の操作要求画像のそれぞれに有効期間表示画像を設けるようにしている。こうすることにより、個々の操作に対する有効期間を遊技者に分かりやすく報知することができる場合がある。一方、煩雑な表示を避けるために複数の操作要求画像に対してそれより少ない数（例えば一つ）の有効期間表示としてももちろんよい。

【 0 3 6 4 】

また、上記実施例では、操作有効期間は、複数回のチャンスボタン 1 3 6 の操作に対して共通であり、複数の操作要求画像に対して一の有効期間表示画像を表示可能としている。こうすることにより、チャンスボタン 1 3 6 の複数回の操作に対して、有効期間が共通であることを分かりやすく報知できる場合がある。

【 0 3 6 5 】

また上記実施例では、複数の操作要求画像のうち 3 つ目の右側の操作要求画像の表示態様が「振動 + 回転」であり他の左側や中側の操作要求画像の表示態様である「通常」と異なるようにしている。こうすることにより、操作要求画像の表示態様が所定の予告として機能することができる場合がある。本例では、3 つ目の右側の操作要求画像の表示態様が確変の予告として機能している。

【 0 3 6 6 】

また、上記実施例では、一回のチャンスボタン 1 3 6 の操作に対して、一つの操作要求画像が消えるようにしている。こうすることにより、遊技者が操作すべき操作回数の残り回数を分かりやすく報知できる場合がある。また、操作手段の操作が有効だったか否かを分かりやすくすることができる場合がある。

【 0 3 6 7 】

また上記実施例において、他と異なる表示態様である操作要求画像は、チャンスボタン 1 3 6 の複数回の操作のうち最後の操作に対応するようにしている。こうすることにより、他と異なる表示態様は、予告として機能することができる場合がある。そして、異なる表示態様に対応する操作を複数回のうちの最後とすることで、遊技者に必要な回数の操作を積極的に行わせることに貢献できる場合がある。

なお、操作要求画像の有効期間が切れたらチャンスボタン 1 3 6 の押下がなくても自動的に所定の演出が実行されるようにしてもよい。

【 0 3 6 8 】

次に、図 3 8 を用いて本実施の形態の変形例によるパチンコ機 1 0 0 における大当り遊技について説明する。図 3 8 ( a ) は、大当り遊技が 7 連荘以上である場合に当該 7 連荘以上であることを遊技情報として三箇所報知する例を示している。

【 0 3 6 9 】

図 3 8 ( a ) では、スピーカ 1 2 0 から 7 連荘以上であることを報知する特別な楽曲が出力され、装飾図柄表示装置 2 0 8 の演出表示領域 2 0 8 d では「 8 連荘中 ! 」の文字列による報知が表示され、盤面ランプ 2 2 4 b では 7 連荘以上であることを報知する特別な点灯態様で点灯が行われて、計三箇所現の大当り遊技が 7 連荘以上であることが報知されている。本実施例によれば、遊技に関する情報の一つである 7 連荘以上であることに對して三箇所以上の報知を可能とするので、遊技の興味が向上できる場合がある。また、一の遊技情報に対して複数の報知を行うことで遊技者に期待や優越感を付与できる場合がある。演出表示領域 2 0 8 d では現在の連荘数を数で表示しているが、スピーカ 1 2 0 や

10

20

30

40

50

盤面ランプ 2 2 4 等では 7 連荘以上では連荘数にかかわらず同一の演出を実行している。

【 0 3 7 0 】

図 3 8 ( b ) ~ ( d ) は、図 3 7 ( c ) ~ ( f ) に示すチャンスボタン 1 3 6 の押下を促す操作要求画像を用いた演出の変形例を示している。図 3 7 ( c ) ~ ( f ) に示す例では、遊技者がチャンスボタン 1 3 6 を押下する度に左側、中側、右側の順に操作要求画像が消滅していたが、本変形例では、遊技者がチャンスボタン 1 3 6 の押下を 3 回行った後に 3 つの操作要求画像が同時に消滅する構成にしている。

【 0 3 7 1 】

図 3 8 ( b ) は図 3 7 ( c ) と同じ状態を示している。図 3 8 ( c ) は、遊技者がチャンスボタン 1 3 6 を 3 回押下して、左中右側の操作要求画像の下方にそれぞれ「 」の画像が表示された状態を示している。図 3 8 ( d ) は遊技者がチャンスボタン 1 3 6 の押下を 3 回行った後に 3 つの操作要求画像が同時に消滅した状態を示している。

10

【 0 3 7 2 】

本変形例によっても、一つの操作手段に対して、操作を促す複数の画像表示を同時に実行可能なので、遊技の興趣を向上できる場合がある。また、少なくとも複数回の操作を行う必要があることを遊技者に理解させることができる場合がある。また、遊技者に複数回の操作を行わせることで遊技の興趣が向上する場合がある。また、押下すべき回数分かりやすい場合がある。

【 0 3 7 3 】

次に、図 3 9 を用いて本実施の形態の変形例によるパチンコ機 1 0 0 における大当り遊技について説明する。図 3 9 ( a ) は、チャンスボタン 1 3 6 の押下を促す操作要求画像を用いた演出の変形例を示している。演出表示領域 2 0 8 d には「 5 回以上押せ! 」という文字列が表示されているが、操作要求画像は 2 つしか表示されていない。また、有効期間表示もされていない。このようにチャンスボタン 1 3 6 の押下要求回数と操作要求画像の数が一致していなくてもよい。この例のように遊技者が複数回の操作が必要であることが認識できる程度であってもよい。

20

【 0 3 7 4 】

図 3 9 ( b ) は、操作要求画像の表示態様が「振動 + 回転」であり、チャンスボタン 1 3 6 のボタン態様が「振動」である場合を示している。このように、操作要求画像の表示態様がチャンスボタン 1 3 6 のボタン態様より派手であってもよい。また、図 3 9 ( c ) は、操作要求画像の表示態様が「通常」であり、チャンスボタン 1 3 6 のボタン態様が「振動」である場合を示している。このように、操作要求画像の表示態様がチャンスボタン 1 3 6 のボタン態様より地味であってもよい。

30

【 0 3 7 5 】

図 3 9 ( d ) は、操作要求画像の表示態様が「デカボタン表示 ( 振動 + 回転 ) 」であり、チャンスボタン 1 3 6 のボタン態様が「振動 + 回転」である場合を示している。この「表示態様 / ボタン態様」も、操作要求画像は、該操作要求画像の表示中におけるチャンスボタン 1 3 6 のボタン態様とは異なる表示態様に含まれる。

【 0 3 7 6 】

次に、図 4 0 を用いて本実施の形態の変形例によるパチンコ機 1 0 0 における大当り遊技について説明する。図 4 0 ( a ) は、複数の操作要求画像に対して共通の一つの有効期間表示画像を用いている状態を示している。こうすることによりチャンスボタン 1 3 6 の複数回の操作に対して、有効期間が共通であることを分かりやすく報知できる場合がある。このように有効期間表示が操作要求回数と同じ数である必要はなく、例えば 3 回の操作要求に対して 2 つの有効期間表示画像を表示するようにしてもよい。こうすることにより、画像表示手段の表示領域に合わせて有効期間表示の個数を設定できる場合があり、演出に対する興趣の向上に寄与する。

40

【 0 3 7 7 】

図 4 0 ( b ) は、複数の操作要求画像が同じ表示態様の場合を示している。このような演出であってももちろんよい。図 4 0 ( c ) は、パチンコ機 1 0 0 が装飾図柄表示装置 2

50

08の他にサブ液晶表示装置209を有している場合を示している。サブ液晶表示装置209には保留数を示す「2」が表示されている。このように、メイン制御による特図1保留ランプとサブ制御による装飾図柄表示装置208とサブ液晶表示装置209との三箇所  
で保留数を報知するようにしてもよい。

【0378】

次に、図41を用いて本実施の形態の変形例によるパチンコ機100における演出について説明する。上記実施例では、複数の操作要求画像において、最後の操作要求画像の表示態様がそれより前に消滅する操作要求画像に対して表示態様を異ならせていたが、これに限らず、図41(a)に示すように、最後の操作要求画像以外の操作要求画像の表示態様が他の操作要求画像の表示態様と異なるようにしてももちろんよい。図41(a)では、2回目の操作要求画像が他の操作要求画像と異なる表示態様で表示されている。

10

【0379】

図41(b)~(d)は、本実施の形態の変形例によるパチンコ機100における特図変動遊技を示している。上記実施例の図32(d)~(f)では、図柄変動遊技において、1つの操作要求画像を表示してチャンスボタン136の押下を要求する例を示しているが、図41(c)に示すように、特図変動遊技中に複数の操作要求画像を表示してチャンスボタン136の複数回の押下を要求する演出を行ってもよい。

【0380】

また、チャンスボタン136の操作有効期間として例えば、10秒が設定されており、装飾図柄表示装置208は、操作要求画像を操作有効期間の少なくとも一部の期間として、例えば、初めの5秒間に表示可能であり、操作要求画像は操作有効期間に関する情報を示す有効期間画像として、例えば、時間経過とともに棒状部が短くなる表示を含んでおり、左側と中側の操作要求画像の有効期間画像は、図41(c)に示すように、第一の有効期間画像として例えば、棒状部が青色表示であり、左側の操作要求画像の有効期間画像は、第二の有効期間画像として例えば、棒状部が赤色表示であり、第一および第二の有効期間画像は、同一の操作有効期間となる場合に表示可能であり、第一の操作要求画像には第一の有効期間画像が含まれ、第二の操作要求画像には第二の有効期間画像が含まれるようにしてもよい。こうすることにより、有効期間画像も予告として機能させることができる場合がある。

20

【0381】

次に、図42を用いて本実施の形態の変形例によるパチンコ機100における特図変動遊技について説明する。本変形例に係るパチンコ機100は操作手段としてチャンスボタン136の他に方向キー137を備えている。方向キー137は演出表示領域208dに表示された選択演出等で所望の選択肢を選択する際に用いられる。変形例に係る図42(a)~図42(c)は、上記実施例の図32(d)~(f)に対応している。本変形例では図42(b)に示すように、チャンスボタン136だけでなく方向キー137も操作手段として用いることができる。本例では複数の演出ボタンを備え、操作要求画像が示すチャンスボタン136とは異なる方向キー137を操作した場合であっても該操作は有効となり、図42(c)に示すように表示演出が実行される。この場合に、チャンスボタン136を押下した場合は「キャラA」の表示演出が実行され、方向キー137を操作した場合は「キャラC」が演出表示されるように、操作した演出ボタンの種類によって表示演出が変化したり抽選割合が変化したり、表示演出自体が異なったりするようにしてもよい。

30

40

【0382】

また、図42(d)に示すように、操作手段としてチャンスボタン136の他に方向キー137を備えている場合に、操作要求画像にもチャンスボタン136と方向キー137を並列させた演出を用いてもよい。

【0383】

次に、図43を用いて本実施の形態の変形例によるパチンコ機100における演出について説明する。図43(a)は、装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dに表示された右打ち指示の画像を示している。図43(b)は、図42(a)に示した右打ち指

50



示の画像の簡略画像を示している。簡略画像で可変入賞口を示す横長長方形の枠部は、図43(a)の右打ち指示の画像に示される可変入賞口234の表示態様とは異なる態様で表示されている。

【0384】

次に、以上説明した一実施の形態によるパチンコ機100の特徴的構成について再度図1乃至図43を参照しつつ説明する。

(1) 本実施の形態によるパチンコ機100は、

遊技に関連する遊技情報(例えば、保留数の情報、右打ちの情報)の報知を少なくとも実行可能な報知手段(例えば、1または複数の演出手段を用いて報知する報知制御機構)を備えた遊技台であって、

前記報知手段は、同一種類の前記遊技情報に対して三箇所以上で該遊技情報の報知(例えば、遊技情報が保留数である場合に、特図1保留ランプ218による保留数の報知とともに、装飾図柄表示装置208と盤面ランプ224a、224bの計三箇所以上で保留数の報知をする。また、サブ液晶表示装置209による保留数の報知や、装飾図柄表示装置208の演出表示領域208d内での三箇所以上の保留数の報知や、それらの組合せ等)を少なくとも実行可能なものであることを特徴とする。

【0385】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、遊技に関する情報の一つに対して三箇所以上の報知を可能とするので、遊技の興趣を向上できる場合がある。また、一の遊技情報に対して複数の報知を行うことで遊技者に期待や優越感を付与できる場合がある。

なお、報知手段は1つの演出手段であってもよく、複数の演出手段であってもよい。

【0386】

(2) 上記パチンコ機100であって、

遊技に関連する演出を少なくとも実行可能な複数の演出手段(例えば、特図1保留ランプ218、盤面ランプ224a、224b、装飾図柄表示装置208、サブ液晶表示装置209)を備え、

前記報知手段は、前記複数の演出手段(例えば、装飾図柄表示装置208、盤面ランプ、特図1保留ランプの組合せ)を用いて前記三箇所以上で前記同一種類の遊技情報の報知を実行可能なものであることを特徴とする。

【0387】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、複数の演出手段を用いて報知することで報知を目立たせることができる場合がある。

【0388】

(3) 上記パチンコ機100であって、

遊技の進行に関する制御(例えば、主制御部タイマ割込処理)を少なくとも実行可能なメイン制御手段(例えば、主制御部300)と、

遊技の演出に関する制御(例えば、第1副制御部メイン処理)を少なくとも実行可能なサブ制御手段(例えば、第1副制御部400)と、を備え、

前記複数の演出手段のうちの少なくとも一の演出手段(例えば、特図1保留ランプ218)は、前記メイン制御手段により制御されることを特徴とする。

【0389】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、メイン制御手段により制御される演出手段(報知手段)の情報の信頼性が高い場合がある。

【0390】

(4) 上記パチンコ機100であって、

前記報知手段は、前記三箇所以上で実行される前記同一種類の遊技情報の報知(例えば、特図1保留ランプ218、盤面ランプ224a、および装飾図柄表示装置208による保留数の報知、あるいは、特図1保留ランプ218、装飾図柄表示装置208、およびサブ液晶表示装置209による保留数の報知等)のうちの少なくとも二つの報知(例えば、特図1保留ランプ218と装飾図柄表示装置208による保留数の報知、特図1保留ラン

10

20

30

40

50

プ 2 1 8 と盤面ランプ 2 2 4 a による保留数の報知、あるいは装飾図柄表示装置 2 0 8 内の二箇所での保留数の報知等)を、同一の期間(例えば、保留数増加後保留数減少までの期間、先読み報知期間)を少なくとも含んで実行可能なものであることを特徴とする。

【 0 3 9 1 】

当該構成を備えたパチンコ機 1 0 0 によれば、少なくとも二つの報知による演出を同一期間中に実行することで、遊技の興趣が向上する場合がある。

【 0 3 9 2 】

( 5 ) 上記パチンコ機 1 0 0 であって、

前記複数の演出手段のうちの少なくとも一の演出手段は、画像表示手段(例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8 )であることを特徴とする。

10

【 0 3 9 3 】

当該構成を備えたパチンコ機 1 0 0 によれば、遊技者の視線が一番行きやすい部分で報知を実行可能になる場合がある。

【 0 3 9 4 】

( 6 ) 上記パチンコ機 1 0 0 であって、

図柄変動表示を少なくとも実行可能な図柄表示手段を備え、前記同一種類の遊技情報は、前記図柄変動表示の実行に関する保留回数の情報であることを特徴とする。

【 0 3 9 5 】

当該構成を備えたパチンコ機 1 0 0 によれば、図柄変動表示は遊技者に有利な大当たりが付与されるか否かを報知する重要な演出であり、該重要な演出の保留数を複数個所で遊技者に分かりやすく報知できる場合がある。

20

【 0 3 9 6 】

( 7 ) 上記パチンコ機 1 0 0 であって、

前記保留回数の報知のうちの少なくとも一の報知は、先読み予告としても報知可能であることを特徴とする。当該構成を備えたパチンコ機 1 0 0 によれば、大当たりへの期待を高めながら、確実な報知を実行できる場合がある。

【 0 3 9 7 】

( 8 ) 上記パチンコ機 1 0 0 であって、

前記複数の演出手段のうちの少なくとも一の演出手段は、第一の演出手段(例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8 )であり、

30

前記複数の演出手段のうちの少なくとも一の演出手段は、第二の演出手段(例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8 )であり、

前記報知手段は、エラー(例えば、球つまりエラー)が生じた場合に、前記第一の演出手段を用いて前記エラー報知を少なくとも実行可能なものであり、

前記報知手段は、前記エラーが生じた場合であっても、前記第二の演出手段を用いて前記同一種類の遊技情報の報知(例えば、右打ち指示)を継続可能なものであることを特徴とする。

【 0 3 9 8 】

当該構成を備えたパチンコ機 1 0 0 によれば、エラー報知が行われたとしても報知の情報が残るため、遊技者に安心感を付与できる場合がある。

40

【 0 3 9 9 】

( 9 ) 本実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 は、

遊技情報の報知を少なくとも実行可能な複数の報知手段を備えた遊技台であって、

前記複数の報知手段のうちの少なくとも一の報知手段は、第一の報知手段(例えば、特図 1 保留ランプ 2 1 8 )であり、

前記複数の報知手段のうちの少なくとも一の報知手段は、第二の報知手段(例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8 )であり、

前記複数の報知手段のうちの少なくとも一の報知手段は、第三の報知手段(例えば、盤面ランプ 2 2 4 a )であり、

前記遊技情報は、遊技に関連する情報(例えば、保留数の情報)を少なくとも含む情報

50

であり、

前記第一の報知手段は、第一の遊技情報（例えば、保留数の情報）に関する報知を第一の期間（例えば、複数の操作有効期間のうちの一の操作有効期間）で少なくとも実行可能なものであり、

前記第二の報知手段は、前記第一の遊技情報に関する報知を第二の期間（例えば、複数の操作有効期間のうちの一の操作有効期間）で少なくとも実行可能なものであり、

前記第三の報知手段は、前記第一の遊技情報に関する報知を第三の期間（例えば、複数の操作有効期間のうちの一の操作有効期間）で少なくとも実行可能なものであり、

前記第一の期間と前記第二の期間は、少なくとも一部が重なる期間であり、

前記第一の期間と前記第三の期間は、少なくとも一部が重なる期間であり、

前記第二の期間と前記第三の期間は、少なくとも一部が重なる期間である、  
ことを特徴とする。

【0400】

(10) 本実施の形態によるパチンコ機100は、

遊技者が操作可能な位置に少なくとも設けられた操作手段（例えば、チャンスボタン136）と、画像を少なくとも表示可能な画像表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、

演出を少なくとも実行可能な演出手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、  
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、

前記画像表示手段は、第一の画像（例えば、操作要求画像）を少なくとも表示可能なものであり、

前記第一の画像は、前記操作手段の操作有効期間の少なくとも一部の期間中に表示可能な画像であり、

前記演出手段は、前記操作手段が操作された回数に応じて前記演出（例えば、操作の度に所定の画像（やキャラクタ等）を表示する演出）を少なくとも実行可能なものである、

、

ことを特徴とする。

【0401】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、一つの操作手段に対して、操作を促す複数の画像表示を同時に実行可能なので、遊技の興趣を向上できる場合がある。また、少なくとも複数回の操作を行う必要があることを遊技者に理解させることができる場合がある。また、遊技者に複数回の操作を行わせることで遊技の興趣が向上する場合がある。また、押下すべき回数が分かりやすい場合がある。

【0402】

(11) 上記パチンコ機100であって、

前記画像表示手段は、第二の画像（例えば、有効期間表示画像）を少なくとも表示可能なものであり、

前記第二の画像は、前記操作手段の操作有効期間を示す画像（例えば、バーが短くなる表示、数字のカウントダウンなど）を少なくとも含む画像であり、

前記画像表示手段は、複数の前記第一の画像が表示されている場合に、一または複数の前記第二の画像を少なくとも表示可能なものである、

ことを特徴とする。

【0403】

(12) 上記パチンコ機100であって、

前記画像表示手段は、一の前記第一の画像に対して一の前記第二の画像を表示可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

【0404】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、個々の操作に対する有効期間を遊技者に

10

20

30

40

50

分かりやすく報知可能な場合がある。

【 0 4 0 5 】

( 1 3 ) 上記パチンコ機 1 0 0 であって、

前記操作有効期間は、複数回の前記操作手段の操作に対して共通の有効期間として少なくとも設定可能とされる期間であり、

前記画像表示手段は、複数の第一の画像（例えば、複数回のチャンスボタンの押下を促す表示）が表示されている場合に、一の前記第二の画像を表示可能なものであることを特徴とする。

【 0 4 0 6 】

当該構成を備えたパチンコ機 1 0 0 によれば、操作手段の複数回の操作に対して、有効期間が共通であることを分かりやすく報知できる場合がある。

10

【 0 4 0 7 】

( 1 4 ) 上記パチンコ機 1 0 0 であって、

前記画像表示手段は、一回の前記操作手段の操作要求に対して一の前記第一の画像を表示可能なものであることを特徴とする。

【 0 4 0 8 】

( 1 5 ) 上記パチンコ機 1 0 0 であって、

前記画像表示手段は、一回の前記操作手段の操作に対して、第一の画像を消去可能なものであることを特徴とする。

【 0 4 0 9 】

当該構成を備えたパチンコ機 1 0 0 によれば、遊技者が操作すべき操作回数の残り回数を分かりやすく報知できる場合がある。また、操作手段の操作が有効だったか否かを分かりやすくすることができる場合がある。

20

【 0 4 1 0 】

( 1 6 ) 上記パチンコ機 1 0 0 であって、

前記画像表示手段は、複数の前記第一の画像（例えば、複数回のチャンスボタンの押下を促す表示）のうち少なくとも一の表示態様（例えば、チャンスボタンに振動あり）を、他の第一の画像の表示態様（例えば、チャンスボタンに振動なし）と異なる表示態様で少なくとも表示可能なものであることを特徴とする。

【 0 4 1 1 】

当該構成を備えたパチンコ機 1 0 0 によれば、操作要求画像の表示態様が予告として機能することができる場合がある。

30

【 0 4 1 2 】

( 1 7 ) 上記パチンコ機 1 0 0 であって、

前記異なる表示態様で表示される前記第一の画像は、前記操作手段の操作のうち、最後の操作に対応する画像であることを特徴とする。

【 0 4 1 3 】

当該構成を備えたパチンコ機 1 0 0 によれば、他と異なる表示態様は、予告として機能することができる場合がある。そして、異なる表示態様に対応する操作を複数回のうちの最後とすることで、遊技者に必要な回数の操作を積極的に行わせることに貢献できる場合がある。

40

【 0 4 1 4 】

( 1 8 ) 本実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 は、

遊技者が操作可能な位置に少なくとも設けられた操作手段（例えば、チャンスボタン 1 3 6 ）と、

画像を少なくとも表示可能な画像表示手段（例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8 ）と、

前記操作手段が操作されたことに応じて演出を少なくとも実行可能な演出手段（例えば、第 1 副制御部 4 0 0 ）と、

を備えた遊技台であって、

前記操作手段は、第一の状態（例えば、チャンスボタン 1 3 6 が振動も回転もしていな

50

いボタン態様)を取ることが少なくとも可能なものであり、

前記操作手段は、第二の状態(例えば、チャンスボタン136が振動も回転もしている表示態様)を取ることが少なくとも可能なものであり、

前記第一の状態と前記第二の状態は、前記操作手段の少なくとも一部の状態が異なる状態であり、

前記画像表示手段は、第一の画像(例えば、前記操作手段の操作を要求する操作要求画像)を少なくとも表示可能なものであり、

前記第一の画像は、前記操作手段が操作可能な期間(例えば、操作要求期間)の少なくとも一部の期間中に表示可能な画像であり、

前記第一の画像は、前記操作手段が前記第一の状態であることを示唆可能な画像(例えば、第一の状態のボタン態様と同じ表示態様)を少なくとも含む画像であり、

前記画像表示手段は、第二の画像(例えば、前記操作手段の操作を要求する操作要求画像)を少なくとも表示可能なものであり、

前記第二の画像は、前記操作手段が操作可能な期間の少なくとも一部の期間中に表示可能な画像であり、

前記第二の画像は、前記操作手段が前記第二の状態であることを示唆可能な画像(例えば、第二の状態のボタン態様と同じ表示態様)を少なくとも含む画像であり、

前記画像表示手段は、前記操作手段が前記第一の状態で第一の条件(例えば、図30に示す通常予告抽選処理のステップS1141の予告抽選4での一の抽選結果)が成立した場合には、前記第一の画像を少なくとも表示可能なものであり、

前記画像表示手段は、前記操作手段が前記第一の状態で第二の条件(例えば、図30に示す通常予告抽選処理のステップS1141の予告抽選4での他の抽選結果)が成立した場合には、前記第二の画像を少なくとも表示可能なものである、  
ことを特徴とする。

#### 【0415】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、演出手段に対して見た目と異なる操作要求画像表示を行うので、遊技の興趣を向上できる場合がある。また、演出手段に注目させることができる場合がある。また、操作要求画像が予告や報知として機能できる場合がある。また、画像表示を簡略化した場合でも、遊技者に必要な情報を伝えることができる場合がある。

#### 【0416】

(19)上記パチンコ機100であって、

前記画像表示手段は、前記操作手段の態様(例えば、チャンスボタン136が振動も回転もしていないボタン態様)と同じ態様での前記操作要求画像(例えば、チャンスボタン136の画像)を少なくとも表示可能なものであることを特徴とする。

さらに、

前記演出手段は、複数種類の演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記複数種類の表示演出のうちの少なくとも一の演出は、第一の演出(例えば、演出ボタンあり系の「キャラA」表示)であり、

前記複数種類の演出のうちの少なくとも一の演出は、第二の演出(例えば、演出ボタンあり系の「キャラC」表示)であり、

前記第一の演出よりも前記第二の演出が実行される場合の方が、大当りに結びつき易く(例えば、大当りの信頼度が高い)、

前記演出手段が前記第二の演出を実行する場合には、前記第一の条件よりも前記第二の条件の方が成立し易いことを特徴とする。

#### 【0417】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、大当りの信頼度が高い第二の演出が実行されるか否かの予告として機能させることができる場合がある。結果として、操作要求画像自体も予告として機能することができる場合がある。

なお、前記第一の状態は、操作手段のボタン態様が表示態様に比較して相対的に地味(

10

20

30

40

50

例えば、表示態様が振動や回転ありで、ボタン態様が振動や回転なし)であってもよく、この場合はボタン態様が地味な方がいわゆる法則崩れが熱くなる状態となってもよい。つまり、ボタン態様が地味で表示態様が地味である場合よりも、ボタン態様が地味で表示態様が派手の方が法則崩れが熱い状態となる。

また、前記第一の状態は、操作手段のボタン態様が表示態様に比較して相対的に派手(例えば、ボタン態様が振動や回転ありで、表示態様が振動や回転なし)であってもよく、この場合はボタン態様が派手な方がいわゆる法則崩れが熱くなる状態となってもよい。つまり、ボタン態様が派手で表示態様が派手である場合よりも、ボタン態様が派手で表示態様が地味の方が法則崩れが熱い状態となる。あるいは、ボタン態様が派手で表示態様が派手である場合の方が、ボタン態様が派手で表示態様が地味の方が法則崩れが熱い状態とな

10

【0418】

(20) 上記パチンコ機100であって、

前記操作手段(例えば、チャンスボタン136)とは別の操作手段(例えば、方向キー137)をさらに備え、

前記別の操作手段は、遊技者が少なくとも操作可能なものであり、

前記演出手段は、前記別の操作手段が操作された場合であっても前記演出を実行可能なものであることを特徴とする。

【0419】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、遊技者の好みで演出ボタンを使い分けることができる場合がある。

20

【0420】

(21) 上記パチンコ機100であって、

前記画像表示手段は、前記操作手段の操作可能な期間を示す第三の画像(例えば、操作有効期間を示す有効期間画像が青のバー表示)を少なくとも表示可能なものであり、

前記画像表示手段は、前記操作手段の操作可能な期間を示す第四の画像(例えば、操作有効期間を示す有効期間画像が赤のバー表示)を少なくとも表示可能なものであり、

前記第三の画像は、前記第一の画像に対応して少なくとも表示可能とされる画像であり、

前記第四の画像は、前記第二の画像に対応して少なくとも表示可能とされる画像であり

30

、前記第三の画像と前記第四の画像は、異なる画像であることを特徴とする。

【0421】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、有効期間画像も予告として機能させることができる場合がある。

【0422】

(22) 上記パチンコ機100であって、

前記画像表示手段は、前記第一の画像を前記操作手段の操作可能な期間が第一の期間となる場合に、少なくとも表示可能なものであり、

前記画像表示手段は、前記第二の画像を前記操作手段の操作可能な期間が前記第一の期間となる場合に、少なくとも表示可能なものであることを特徴とする。

40

【0423】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、操作手段が、操作要求画像が示す態様と同様の態様の動作が可能であるので、演出手段の動作を遊技者に報知することができる場合がある。

なお、前記第一の条件および前記第二の条件は、前記操作手段の操作有効期間が同じ場合に、いずれか一方の条件が成立可能である。

【0424】

本発明は、上記実施の形態に限られず、種々の変形が可能である。

上記実施の形態によるパチンコ機100は、島設備に設置される遊技台であるが、本発

50

明はこれに限られない。例えば、パチンコ機 100 は、封入式遊技台であっても、上記実施の形態によるパチンコ機 100 と同様の効果が得られる。

【0425】

また、上記実施の形態の実施例では、三箇所以上で実行される報知が全てほぼ同じタイミングで開始されているが、三箇所以上で実行される報知が全て異なるタイミングで開始されてもよい。また、いずれか二つの報知はほぼ同じタイミングで開始され、それらに対し残りの報知は異なるタイミングで開始されてもよい。

【0426】

また、上記実施の形態の実施例では、三箇所以上で実行される報知が全てほぼ同じタイミングで終了されているが、三箇所以上で実行される報知が全て異なるタイミングで終了してもよい。また、いずれか二つの報知はほぼ同じタイミングで終了し、それらに対し残りの報知は異なるタイミングで終了してもよい。

10

【0427】

また、上記実施の形態の実施例では、複数の演出手段を用いた報知について説明しているが、一の演出手段内の三箇所以上で報知するようにしてもよい。また、通常時は、所定の遊技情報に対して二箇所報知を行うようにして、所定条件が成立した場合のみ三箇所以上で報知を行うようにしてもよい。

【0428】

また、図柄変動表示の所定の契機に報知数が減少するようにしてもよい。所定の契機の成立で、少なくともメイン制御手段に制御される演出手段は報知を継続するようにしてもよい。また、少なくとも一の演出手段（例えば、特図 1 保留ランプ 218 や特図 2 保留ランプ 220）は、常時報知を行うようにしてもよい。また、サブ制御で制御される複数の保留報知はいずれも先読み予告を実行可能としてもよい。

20

【0429】

また、所定の遊技情報が保留の場合の変形例について以下に説明する。遊技情報が保留の場合に三箇所以上で実行される報知の組合せとしては、例えば、メイン制御による特図 1 保留ランプ 218 や特図 2 保留ランプ 220 と、装飾図柄表示装置 208 と、盤面ランプ 224 の組合せでもよい。また、特図 1 保留ランプ 218 や特図 2 保留ランプ 220 と、装飾図柄表示装置 208 内の二箇所の組合せ、あるいは、特図 1 保留ランプ 218 や特図 2 保留ランプ 220 と、装飾図柄表示装置 208 と、サブ液晶表示装置 209 の組合せ等が可能である。

30

【0430】

また、盤面ランプ 224 をはじめ種々のランプや装飾図柄表示装置 208、あるいはサブ液晶表示装置 209 の保留表示で先読み予告を行うようにしてもよい。例えばランプは、所定期間（例えばスペシャルリーチ確定の図柄変動表示）などでは先読み予告とは別の機能として演出を行うようにしてもよい。通常時は装飾機能としての演出を行いつつ、所定条件成立で保留表示機能を有するようにしてもよい。

【0431】

また、一の保留数を報知するのに一の報知手段が対応していなくてもよい。装飾図柄表示装置 208 の演出表示領域 208d 内で三箇所以上の表示をしてもよい。また、三箇所以上での報知中から所定の契機（例えば、スペシャルリーチ開始時）に報知数が減る（メイン制御による報知だけを残しサブ制御による報知は消す）構成でもよい。

40

【0432】

また、少なくとも一つの報知手段（例えばメイン制御による特図 1 保留ランプ 218）が正確な保留数情報を示し、その他の演出手段は他の演出（例えば先読み予告や擬似保留など）に使用してもよい。

【0433】

なお、間接的な報知も本実施形態の報知に含まれる。例えば、保留 3 以上でしか出現しない予告演出や装飾図柄変動表示が行われている場合は、「保留 3 以上」の一報知として含まれる。

50

## 【0434】

また、所定の遊技情報が連続大当り（いわゆる連荘）の場合の変形例について以下に説明する。遊技情報が連荘情報の場合に三箇所以上で実行される報知の組合せとしては、例えば、大当り中や電サポ中における装飾図柄表示装置208での7連荘表示や特別な背景表示、あるいは7連荘以上で盤面ランプ224がレインボー発光したり、スピーカ120から特別な楽曲等が流れるなどの組合せが可能である。

## 【0435】

必ずしも連荘情報の報知が全ての演出手段で完全に一致する必要性はない。7連荘での報知と7連荘以上の報知が同じであってもよい。報知が遊技者に対してくどくなり過ぎるのを防止することができる場合がある。また、間接的な報知の例として、例えば一回の大当りで約2000個の遊技球が獲得可能な仕様で10000個前後の表示が行われている場合には5連荘の報知として含んでいてもよい。

10

## 【0436】

また、所定の遊技情報が右打ち指示の場合の変形例について以下に説明する。遊技情報が右打ち指示の場合に三箇所以上で実行される報知の組合せとしては、例えば、メイン制御による状態報知ランプ222の右打ちランプ、装飾図柄表示装置208、盤面ランプ224の発光階調制御、スピーカ120による右打ち指示の音声出力などの組合せが可能である。

## 【0437】

一旦終了させた報知が、所定条件の成立で再度実行されるものであってもよい。例えば、メイン制御による状態報知ランプ222の右打ちランプの報知点灯とサブ制御による装飾図柄表示装置208での報知表示中に遊技者が左打ちを行った場合に、注意喚起の右打ちを促すためにスピーカ120による報知音声や盤面ランプ224による報知点灯などを行うものも含まれる。

20

## 【0438】

また、上記実施例では主に三箇所での報知を示したが、四箇所以上の報知であってもよい。

## 【0439】

報知の内容としては、必ずしも所定の遊技情報のみに対しての報知だけではなく所定の遊技情報に関する報知を少なくとも含んで、他の遊技情報に関する報知を行う構成であってもよい。例えば、右打ち報知の盤面ランプ224の発光色によって確率変動等の遊技情報を報知する構成であってもよい。また、図柄変動表示中であれば、所定の遊技情報に関する報知が先読み予告や大当り予告などに機能する構成であってもよい。こうすることにより、単なる報知としての機能だけでなく多様性を持たせることができる場合がある。

30

## 【0440】

複数の演出手段は、全てメイン制御手段に制御されてもよいし、全てサブ制御手段に制御されてもよい。また、複数のサブ制御手段により制御される構成であってもよい。メイン制御手段に制御されれば報知の確実性が保持されるし、サブ制御手段に制御されるようであればメイン制御手段の負担軽減効果がある。

## 【0441】

少なくとも一つの報知が他と異なる期間に実行される構成であってもよい。少なくとも一つの報知が他の報知の実行条件とは異なる条件に基づいて実行される構成であってもよい。また、報知の実行条件を複数備える構成であってもよい。こうすることにより、例えば右打ちの注意喚起など、異なる条件の成立自体を効果的に報知できる場合がある。

40

## 【0442】

複数の報知の開始時期や終了時期は全て同じであってもよい。また、開始時期のみが全て同じで終了時期が異なってもよいし、開始時期が異なり終了時期が同じであってもよい。こうすることにより、報知の開始時期、終了時期の組合せにより、報知に多様性を持たせることができる場合がある。

## 【0443】

50



始動保留表示による始動保留数の報知について、種々の組合せによる報知が可能である。例えば、装飾図柄表示装置 208 で 2 つの報知を行い、さらにメイン制御手段による報知を組合せることが可能である。装飾図柄表示装置 208 で複数の保留表示を行う場合は保留先読み等の先読み予告に多様性を持たせることができる場合がある。また、メイン制御手段側で二以上の報知を行うようにしてもよい。

**【0444】**

始動保留表示による始動保留数の報知について、すべてが一の始動保留に対して一の始動保留表示を行う必要性はない。例えば、ランプ装置では一の始動保留に対して一の表示で行い、装飾図柄表示装置 208 の演出表示領域 208 d 内では数字により直接的に始動保留数を報知するような構成であってもよい。異なるパターンで報知を行うことで多様性が増す場合がある。また、遊技に関する演出によって遊技者に分かりやすい報知の組合せを実行することができる場合がある。

10

**【0445】**

所定の遊技情報の報知として、普図の保留に関する報知でもよい。例えば、電チューが比較的長時間開放可能なものや普図の演出の当選による特典があるものに関しては三箇所以上の保留表示を行うことで遊技の興趣が向上する場合がある。

**【0446】**

上記実施例において、複数の操作手段の操作における操作有効期間は共通である。遊技者に対して、連続した操作手段の操作が必要であることを分かりやすく報知できる場合がある。複数回の操作手段の操作が無効になる危険性を少なくすることができる場合がある。

20

**【0447】**

また、操作手段の操作は少なくとも一回の図柄変動表示中に設定可能なものであってもよい。複数回の図柄変動表示で行われる構成であれば、例えば先読み予告と関連付けて操作手段に関する操作を行うことで、複数変動にまたがって遊技者を期待させることができる場合がある。

**【0448】**

操作手段の態様を複数備えており、操作態様と操作要求画像が対応付けられており、他と異なる表示態様(のみ)は、対応付けとは異なる操作要求画像が表示されるようにしてもよい。予告としての機能を強調させることができる場合がある。

30

**【0449】**

操作手段の態様を複数備えており、操作態様と操作要求画像が対応付けられていてもよい。そして、一回または複数回の操作手段の操作を行うことで一の操作要求画像が消去されるようにしてもよい。また、次の操作に対応する操作要求画像の表示態様に合わせて操作手段の操作態様に変化可能で、前回の操作態様と異なる場合に変化するようにしてもよい。こうすることにより、操作要求画像が操作態様の変化予告として機能することができる場合がある。

**【0450】**

複数の操作手段における操作有効期間は共通でなくてもよく、個々に操作有効期間が設定される構成であってもよい。こうすることにより、遊技者に複数回の操作手段の操作を促しつつも有効期間が個々に設定されていることにより、遊技者をあせらせないようにすることができる場合がある。また、図柄変動表示の演出時間(主には、操作有効期間)に対して、複数回の操作手段の操作を均等に割り当てることができる場合がある。そのため、操作有効期間が過剰に余ってしまったりすることでの遊技者の不満を軽減できる場合がある。

40

**【0451】**

また上記実施例は複数の操作手段を有する遊技台にも適用可能である。複数の操作手段のうちの少なくとも一つが上記実施例の内容を具備していればよい。また、複数の操作手段に応じた操作要求画像や有効期間表示画像が同時期に表示される構成であってもよい。

**【0452】**

50

また、操作有効期間は複数回の図柄変動表示にまたがって行われる構成であってもよい。こうすることにより、先読み予告として機能できる場合がある。

【0453】

また上記実施例では、一回の操作手段の操作で一つの有効期間表示画像が消去される構成となっているが、二回以上の所定回数の操作を行って一つの有効期間表示画像が消去される構成であってもよい。また操作手段を操作すべき必要回数の操作が行われるまで全ての有効期間表示画像の表示が継続する構成であってもよい。こうすることにより、例えば、有効期間の残りが少なくなっている状態でも全ての有効期間表示を残すことで、該複数の有効期間表示が操作を促すことを強調することができる場合がある。

【0454】

また、操作手段の操作態様と、操作要求画像の関係の対応関係は一部異なる関係であってもよい。こうすることにより、所謂「法則崩れ(対応関係(法則))」が崩れることが大当たり確定の予告や大当たりの期待を高める予告として機能させることができる場合がある。

【0455】

また、操作手段の操作が有効か否かの条件は任意に設定可能である。一回または複数回の操作回数で有効となる、一回または複数回の操作回数ごとに抽選を行い当選することで有効(操作に対する演出が実行される)となる構成であってもよい。こうすることにより、演出時間等に合わせて操作回数を調整できる場合がある。

【0456】

また、複数の操作手段を有する場合に、操作要求画像は共通であっても(いずれかの操作手段の操作を促す画像表示であっても)、他の操作手段の操作を有効にする構成であってもよい。こうすることにより、操作要求画像の共通化によりデータが少なくても済む場合がある。

【0457】

また、上記他の操作手段の操作が有効であっても、無効であってもよい。上記の「法則崩れ」と同等の効果を奏する場合がある。

【0458】

上記実施例において、操作手段は、パチンコ機100の枠側に取り付けられるものであってもよい。例えば、遊技台の開発過程において、枠のデザイン変更等で、演出手段自体のデザインが変更になる場合も想定される。そして、画像表示と演出手段の態様が異なる場合であっても、遊技者に重要な報知(演出ボタンを押すことや、右打ちをすることなど)の目的は維持できる場合がある。

【0459】

また上記実施例において、演出ボタンは操作有効期間が設定されるものであり、画像表示手段は、操作有効期間中に操作手段が操作されなかった場合には、有効期間終了後に少なくとも表示演出を実行可能なものであってもよい。こうすることにより、ボタン操作しない場合でも表示演出が行われる場合がある。

【0460】

また上記実施例において、演出ボタンは操作有効期間が設定されるものであり、画像表示手段は、操作有効期間中に操作手段が操作されなかった場合には、表示演出を実行しないものであってもよい。

【0461】

また、上記実施例においては基準を第二の表示演出に置いているので、第二の表示演出が行われる場合は、第二の操作要求画像が出易くなっている。また、演出ボタンに関する操作要求画像は、該演出ボタンの操作有効期間の少なくとも一部の期間に表示可能とされるようにしてもよい。

【0462】

上記実施例において、操作要求画像が操作要求画像の表示中における操作手段の態様とは異なる態様で表示される場合の例として、演出ボタンやロゴ役物の色違い、操作要求画

10

20

30

40

50

像が第一の位置を示唆する表示を行い、演出ボタンやロゴ役物が第二の位置にいる、などがある。

【0463】

また、演出手段は、第一の態様と、該第一の態様に新たな態様が付加された第二の態様とで少なくとも動作可能なものであり、画像表示手段は、操作要求画像を第一の態様に対応する表示を行う場合に、演出手段は第二の態様で少なくとも動作可能なものであるようにしてもよい。こうすることにより、演出手段（操作手段）の方が派手な場合は、遊技者が操作手段を操作した場合に気付かせることができる場合がある。

【0464】

またあるいは、演出手段は、第一の態様と、該第一の態様に新たな態様が付加された第二の態様とで少なくとも動作可能なものであり、画像表示手段は、操作要求画像を第二の態様に対応する表示を行う場合に、演出手段は第一の態様で少なくとも動作可能なものであるようにしてもよい。こうすることにより、操作要求画像の方が派手な場合は、遊技者が操作要求画像をまず見ることで期待を高めつつ、操作手段を操作することで違和感を付与できるので、2段階で興味を高めることができる場合がある。

10

【0465】

操作要求画像について、演出手段の態様と異なる態様のみならず、同じ態様のパターンを有していてもよい。こうすることにより、同じ態様と異なる態様を使い分けることによって報知や予告として機能することができる場合がある。例えば、図柄変動表示が大当りになることの予告や先読み予告、保留数や連荘の報知等に使用できる場合がある。

20

【0466】

操作要求画像について、一つの契機において（例えば図柄変動表示中に行われるボタン演出）、演出手段の態様と異なる態様のみで行うようにしてもよいし、同じ態様のみで行うようにしてもよい。こうすることにより、契機ごとに操作要求画像が対応付けられることにより当該契機を遊技者が認識し易い場合がある。

【0467】

操作要求画像について、一つの演出手段に対応する複数の契機のいずれかにおいて（例えば、図柄変動表示中のリーチ前に行われるボタン演出とリーチ後に行われるボタン演出）、少なくとも異なる態様での操作要求画像を表示可能な構成であればよい。

【0468】

遊技者が操作可能な操作手段は、演出ボタンや、遊技台とモバイルサイトを連動させたサービスで用いる操作ボタンのみではなく、球発射ハンドル134も含まれる。その一例として、大当り開始時や、電サポ開始時に右打ちの報知をする画像表示を行う場合がある。このときに球発射ハンドル134を右にひねった表示を画像表示手段上で表示するような内容も本実施例に含まれる。このとき、演出手段の態様とは異なる態様の例としては、球発射ハンドル134自体の表示をデフォルメした画像表示がある。この場合、球発射ハンドル134のデザイン変更があっても右打ちの報知というゲーム性上の一番大事な報知を確実に行うことができる場合がある。

30

【0469】

演出手段の例として、アタッカ等の、遊技盤上に配設される入賞手段であってもよい。こうすることにより、デザイン変更に対応可能な効果を有する場合がある。

40

【0470】

上記実施例において、演出ボタンを二つ用いる場合、演出ボタンのすべての動作に二つの演出ボタンが有効である必要はなく、所定の演出時のみ両方の演出ボタンが有効になる構成であってもよい。また、操作要求画像として、第一の演出ボタンが表示されている場合に第二の演出ボタンの操作が有効となるか否かは遊技者に報知してもよいし、報知しなくてもよい。こうすることにより、有効となる演出ボタンの数が予告として機能することができる場合がある。そして、第二の演出ボタンが有効か否かを遊技者に報知しない場合の効果として、遊技者が第二の演出ボタンを操作することで表示演出が行われた場合に期待を持つことができ、第二の演出ボタンを操作するか否かを遊技者に選択させることがで

50

きる。

【0471】

操作要求画像と有効期間画像の対応関係は、第一の操作要求画像に対して第一の有効期間画像が対応し、第二の操作要求画像に対して第二の有効期間画像が対応する関係でなくてもよい。例えば、一部の組合せを変更することで遊技者に対して違和感を与えることができ、予告として機能する場合がある。

【0472】

また、遊技状態等の条件により、操作要求画像や有効期間画像（とその組み合わせ）を変更する構成であってもよい。こうすることにより、演出のバリエーションを増加させることができる場合がある。

10

【0473】

また、上記実施の形態の各実施例におけるチャンスボタン136のボタン操作については、遊技者がボタン操作の有効期間中にボタンを操作しない場合であっても、ボタン操作が行われた場合と同等の演出を実行可能に構成してもよい。以下、これをオートボタンと称し、以下に詳細に説明する。

【0474】

まず、オートボタンの設定方法であるが、遊技者が任意に設定可能な構成であってもよいし、遊技状態等に応じて設定される構成であってもよい。遊技者が、任意に設定可能な例としては、デモ演出中などにチャンスボタン136もしくは方向キー137、あるいはその他の十字キー等の他の操作手段の操作によりすべての遊技者が設定することが可能な構成、遊技者がパスワード等の固有の情報を入力すること等を条件として、遊技台のカスタマイズや遊技履歴を遊技者ごとに蓄積可能なオリジナルモードのように、所定条件下で遊技者が設定可能な構成が挙げられる。遊技状態に応じて設定される構成とは、例えば、電サポ状態の有無や同一の遊技状態および演出モードが所定期間や所定回数継続する場合にオートボタンにすることで、同一種類のボタン演出が連続することに対する操作の煩わしさを低減できる場合がある。

20

【0475】

オートボタンであることに報知については、装飾図柄表示装置208やサブ液晶表示装置209等で常時報知してもよいし、オートボタンの設定時にのみ報知するようにしてもよい。また、オートボタンの設定が解除される場合に報知する構成であっても、全く報知しない構成であってもよい。

30

【0476】

また、オートボタン中の表示については、非オートボタン中と同等にボタンの画像、有効期間表示を行うようにしてもよいし、一部の画像を表示しないように構成してもよい。一部の画像を表示しないこと自体が上述のオートボタン中であることの報知になり得る場合がある。また、一部の画像を表示しない構成の例として、ボタン表示のみ表示して有効期間表示を行わない構成とすれば、本来はボタン演出があることは報知しつつ、極度に煩わしい表示演出とならない場合がある。また、まったく表示を行わない構成であってもよい。

40

【0477】

オートボタンの操作タイミングについては、有効期間中のいずれのタイミングであってもよい。例えば、有効期間の最初であれば遊技者に対して、オートボタンの演出が行われなくてもよいという不安を与えることなくボタン操作に伴う演出を行うことができる。有効期間の途中であれば、ボタン操作に伴う演出の前後の間延びがなくバランスを取ることができる場合がある。有効期間の最後については、遊技者をじらすことでの興趣の向上につながる場合がある。しかしながら、有効期間の最後にボタン操作に伴う演出を出現させる場合は、非オートボタン時の有効期間切れで演出を強制的に出す場合と見た目が一緒になってしまう危険性がある。この場合例えば、オートボタン時は信頼度に応じた演出を出願させ、非オートボタン時の有効期間切れの場合には当否に関係なく一番信頼度の低い演出を強制的に出現させて差を出すことも可能である。

50

## 【 0 4 7 8 】

オートボタンの遊技例としては、上述のようにオートボタンが設定されている場合には、すべてのボタン演出でオートとしてもよいし、一部のボタン演出をオートにしてもよい。一部オートの例としては、例えば、リーチ前予告はオート、リーチ後は非オートにしてもよいし、激熱演出時のみ非オート（遊技者に操作させたい）にしてもよい。また、オートと非オートを組み合わせることにより演出に多様性を持たせることができる場合がある。例えば、先読み保留予告でボタン演出を行いボタン操作に伴い、保留アイコンが変化する演出は複数の図柄変動表示に亘って有効期間が設定される場合がある。この間、図柄変動表示でボタン演出を出すと、ボタン演出が重複する場合があり、遊技者が混乱をきたす可能性がある。そのため、一方のボタン演出をオートにすることで問題を解消しつつ、演出に多様性を持たせることができる場合がある。また、サブ液晶のボタン演出のみオートにするなど、デバイスごとに個別設定も可能である。

10

## 【 0 4 7 9 】

複数回のボタン操作を要するボタン演出のオートについては、演出ごとに決定される所定回数、非オートボタン時の遊技者の操作回数に応じて設置される回数等が想定される。一般的に複数回のボタン操作を要する演出の有効期間は、少し長めに確保されている。そのため、ボタン演出に伴うパラメータ表示などは、当否判定に応じた場合に限界（これ以上パラメータが進まない）がある。そのような場合にオートの回数を多くしてしまうと有効期間が残っているのにパラメータ表示が進まなく、遊技者を落胆させてしまう危険性がある。よって、有効期間を考慮した所定回数のオート操作を行うようにするのが好ましい場合がある。また、複数回の操作のうちの1回のみなど、一部のみオートにしてもよい。ボタン操作を促す構成としてオートボタン機能を使用することができる場合がある。

20

## 【 0 4 8 0 】

また、オートボタンを設定した時に、第一副制御部 4 0 0 から装飾図柄表示装置 2 0 8 の制御系等にコマンドを送り、後は装飾図柄表示装置 2 0 8 側での表示制御で対処してもよいし、非オートボタン時と同じタイミングでコマンドを送るようにしてもよい。

## 【 0 4 8 1 】

また、偶発的な条件が成立した場合に、オートボタンにしてもよい。例えば、大当り中の下皿満タンエラーなどのエラー時には遊技球の排出動作と遊技球の発射により両手を使用している場合がある。このような場合に自動的にオートボタンとする構成であってもよい。また、オートボタン中であっても、（オートの）ボタン操作前に遊技者がボタン操作した場合は演出を行うようにしてもよい。また、オートボタン中に遊技者がボタン操作することでオートボタンが解除（非オート）される構成であってもよい。

30

## 【 0 4 8 2 】

上記実施の形態では、遊技台の例としてパチンコ機を用いたが本発明はこれに限られない。本発明は、図 4 4 に示すようなスロットマシン 1 0 0 0 にも適用可能である。

本発明に係る遊技台は、図 4 4 に示す「複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール 1 0 0 2 と、リールの回転を指示するためのスタートレバー 1 0 0 4 と、各々のリールに対応して設けられ、リールの回転を個別に停止させるための停止ボタン 1 0 0 6 と、複数種類の役の内部当選の当否を抽選により判定する抽選手段（入賞役内部抽選）と、抽選手段の抽選結果に基づいてリールの回転の停止に関する停止制御を行うリール停止制御手段（リール停止制御処理）と、抽選手段の抽選結果に基づいて停止されたリールによって表示される図柄組合せが、内部当選した役に対応して予め定めた図柄組合せであるか否かの判定をする判定手段（入賞判定処理）と、図柄の停止態様が所定の入賞態様である場合、所定の入賞態様に対応する遊技媒体を払出す遊技媒体払出処理を行う払出制御手段（メダル払出処理 1 0 0 8 ）と、に加え、抽選手段の抽選結果に基づいて演出を実行する演出手段 1 0 1 0 を備え、この演出手段が、所定の遊技領域 1 0 1 2 に球を発射する発射装置 1 0 1 4 と、発射装置から発射された球を入球可能に構成された入賞口 1 0 1 6 と、入賞口 1 0 1 6 に入球した球を検知する検知手段 1 0 1 8 と、検知手段 1 0 1 8 が球を検知した場合に球を払出す払出手段 1 0 2 0 と、所定の図柄（識別情報）を変動表示する可

40

50

変表示装置 1022 と、可変表示装置 1022 を遮蔽する位置に移動可能なシャッタ 1024 と、所定動作態様で動作する可動体 1026 と、を備え、入賞口に遊技球が入って入賞することを契機として、可変表示装置 1022 が図柄を変動させた後に停止表示させて、遊技を演出するような演出装置 1010、であるスロットマシン 1000」にも好適である。

【0483】

本発明に係る遊技台は図 45 (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

10

【0484】

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。

【0485】

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。

20

【0486】

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

30

【0487】

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。

【0488】

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。

40

【0489】

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。

【0490】

上記実施の形態は相互に組合せることができる。

【0491】

50

上記実施の形態の遊技台は、例えば以下のように表現される。

(付記 1)

遊技に関連する遊技情報の報知を少なくとも実行可能な報知手段を備えた遊技台であって、

前記報知手段は、同一種類の前記遊技情報に対して三箇所以上で該遊技情報の報知を少なくとも実行可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 2)

付記 1 に記載の遊技台であって、

遊技に関連する演出を少なくとも実行可能な複数の演出手段を備え、

前記報知手段は、前記複数の演出手段を用いて前記三箇所以上で前記同一種類の遊技情報の報知を実行可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

10

(付記 3)

付記 2 に記載の遊技台であって、

遊技の進行に関する制御を少なくとも実行可能なメイン制御手段と、

遊技の演出に関する制御を少なくとも実行可能なサブ制御手段と、を備え、

前記複数の演出手段のうちの少なくとも一の演出手段は、前記メイン制御手段により制御される、

ことを特徴とする遊技台。

20

(付記 4)

付記 2 または 3 に記載の遊技台であって、

前記報知手段は、前記三箇所以上で実行される前記同一種類の遊技情報の報知のうちの少なくとも二つの報知を、同一の期間を少なくとも含んで実行可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 5)

付記 2 乃至 4 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記複数の演出手段のうちの少なくとも一の演出手段は、画像表示手段である、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 6)

付記 1 乃至 5 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

図柄変動表示を少なくとも実行可能な図柄表示手段を備え、

前記同一種類の遊技情報は、前記図柄変動表示の実行に関する保留回数の情報である、

ことを特徴とする遊技台。

30

(付記 7)

付記 6 に記載の遊技台であって、

前記保留回数の報知のうちの少なくとも一の報知は、先読み予告としても報知可能である、

ことを特徴とする遊技台。

40

(付記 8)

付記 2 乃至 7 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記複数の演出手段のうちの少なくとも一の演出手段は、第一の演出手段であり、

前記複数の演出手段のうちの少なくとも一の演出手段は、第二の演出手段であり、

前記報知手段は、エラーが生じた場合に、前記第一の演出手段を用いて前記エラー報知を少なくとも実行可能なものであり、

前記報知手段は、前記エラーが生じた場合であっても、前記第二の演出手段を用いて前記同一種類の遊技情報の報知を継続可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 9)

遊技情報の報知を少なくとも実行可能な複数の報知手段を備えた遊技台であって、

50

前記複数の報知手段のうちの少なくとも一の報知手段は、第一の報知手段であり、  
 前記複数の報知手段のうちの少なくとも一の報知手段は、第二の報知手段であり、  
 前記複数の報知手段のうちの少なくとも一の報知手段は、第三の報知手段であり、  
 前記遊技情報は、遊技に関する情報を少なくとも含む情報であり、  
 前記第一の報知手段は、第一の遊技情報に関する報知を第一の期間で少なくとも実行可能なものであり、

前記第二の報知手段は、前記第一の遊技情報に関する報知を第二の期間で少なくとも実行可能なものであり、

前記第三の報知手段は、前記第一の遊技情報に関する報知を第三の期間で少なくとも実行可能なものであり、

10

前記第一の期間と前記第二の期間は、少なくとも一部が重なる期間であり、  
 前記第一の期間と前記第三の期間は、少なくとも一部が重なる期間であり、  
 前記第二の期間と前記第三の期間は、少なくとも一部が重なる期間である、  
 ことを特徴とする遊技台。

(付記 10)

遊技者が操作可能な位置に少なくとも設けられた操作手段と、  
 画像を少なくとも表示可能な画像表示手段と、  
 演出を少なくとも実行可能な演出手段と、  
 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、

20

前記画像表示手段は、第一の画像を少なくとも表示可能なものであり、

前記画像表示手段は、複数の前記第一の画像を表示可能なものであり、

前記第一の画像は、前記操作手段の操作有効期間の少なくとも一部の期間中に表示可能な画像であり、

前記演出手段は、前記操作手段が操作された回数に応じて前記演出を少なくとも実行可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 11)

付記 10 に記載の遊技台であって、

前記画像表示手段は、第二の画像を少なくとも表示可能なものであり、

30

前記第二の画像は、前記操作手段の操作有効期間を示す画像を少なくとも含む画像であり、

前記画像表示手段は、複数の前記第一の画像が表示されている場合に、一または複数の前記第二の画像を少なくとも表示可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 12)

付記 11 に記載の遊技台であって、

前記画像表示手段は、一の前記第一の画像に対して一の前記第二の画像を表示可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

40

(付記 13)

付記 11 に記載の遊技台であって、

前記操作有効期間は、複数回の前記操作手段の操作に対して共通の有効期間として少なくとも設定可能とされる期間であり、

前記画像表示手段は、複数の前記第一の画像が表示されている場合に、一の前記第二の画像を表示可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 14)

付記 10 乃至 13 に記載の遊技台であって、

前記画像表示手段は、一回の前記操作手段の操作要求に対して一の前記第一の画像を表

50



示可能なものである、  
ことを特徴とする遊技台。

(付記 15)

付記 10 乃至 14 のいずれか一項に記載の遊技台であって、  
前記画像表示手段は、一回の前記操作手段の操作に対して、第一の画像を消去可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 16)

付記 10 乃至 15 のいずれか一項に記載の遊技台であって、  
前記画像表示手段は、複数の前記第一の画像のうち少なくとも一の表示態様を、他の第一の画像の表示態様と異なる表示態様で少なくとも表示可能なものである、

10

ことを特徴とする遊技台。

(付記 17)

付記 16 に記載の遊技台であって、  
前記異なる表示態様で表示される前記第一の画像は、前記操作手段の操作のうち、最後の操作に対応する画像である、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 18)

遊技者が操作可能な位置に少なくとも設けられた操作手段と、  
画像を少なくとも表示可能な画像表示手段と、  
前記操作手段が操作されたことに応じて演出を少なくとも実行可能な演出手段と、  
を備えた遊技台であって、  
前記操作手段は、第一の状態を取ることが少なくとも可能なものであり、  
前記操作手段は、第二の状態を取ることが少なくとも可能なものであり、  
前記第一の状態と前記第二の状態は、前記操作手段の少なくとも一部の状態が異なる状態であり、

20

前記画像表示手段は、第一の画像を少なくとも表示可能なものであり、  
前記第一の画像は、前記操作手段が操作可能な期間の少なくとも一部の期間中に表示可能な画像であり、

前記第一の画像は、前記操作手段が前記第一の状態であることを示唆可能な画像を少なくとも含む画像であり、

30

前記画像表示手段は、第二の画像を少なくとも表示可能なものであり、  
前記第二の画像は、前記操作手段が操作可能な期間の少なくとも一部の期間中に表示可能な画像であり、

前記第二の画像は、前記操作手段が前記第二の状態であることを示唆可能な画像を少なくとも含む画像であり、

前記画像表示手段は、前記操作手段が前記第一の状態で第一の条件が成立した場合には、前記第一の画像を少なくとも表示可能なものであり、

前記画像表示手段は、前記操作手段が前記第一の状態で第二の条件が成立した場合には、前記第二の画像を少なくとも表示可能なものである、

40

ことを特徴とする遊技台。

(付記 19)

付記 18 に記載の遊技台であって、  
前記演出手段は、複数種類の演出を少なくとも実行可能なものであり、  
前記複数種類の演出のうちの少なくとも一の演出は、第一の演出であり、  
前記複数種類の演出のうちの少なくとも一の演出は、第二の演出であり、  
前記第一の演出よりも前記第二の演出が実行される場合の方が、大当りに結びつき易く、

前記演出手段が前記第二の演出を実行する場合には、前記第一の条件よりも前記第二の条件の方が成立し易い、

50

ことを特徴とする遊技台。

(付記 20)

付記 18 または 19 に記載の遊技台であって、  
前記操作手段とは別の操作手段をさらに備え、  
前記別の操作手段は、遊技者が少なくとも操作可能なものであり、  
前記演出手段は、前記別の操作手段が操作された場合であっても前記演出を実行可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 21)

付記 18 乃至 20 のいずれか一項に記載の遊技台であって、  
前記画像表示手段は、前記操作手段の操作可能な期間を示す第三の画像を少なくとも表示可能なものであり、  
前記画像表示手段は、前記操作手段の操作可能な期間を示す第四の画像を少なくとも表示可能なものであり、  
前記第三の画像は、前記第一の画像に対応して少なくとも表示可能とされる画像であり、  
前記第四の画像は、前記第二の画像に対応して少なくとも表示可能とされる画像であり、  
前記第三の画像と前記第四の画像は、異なる画像である、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 22)

付記 18 乃至 21 のいずれか一項に記載の遊技台であって、  
前記画像表示手段は、前記第一の画像を前記操作手段の操作可能な期間が第一の期間となる場合に、少なくとも表示可能なものであり、  
前記画像表示手段は、前記第二の画像を前記操作手段の操作可能な期間が前記第一の期間となる場合に、少なくとも表示可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 23)

遊技者が操作可能な位置に少なくとも設けられた操作手段と、  
画像を少なくとも表示可能な画像表示手段と、  
演出を少なくとも実行可能な演出手段と、  
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、  
前記画像表示手段は、第一の画像を少なくとも表示可能なものであり、  
前記画像表示手段は、複数の前記第一の画像を表示可能なものであり、  
前記第一の画像は、前記操作手段の操作有効期間の少なくとも一部の期間中に表示可能な画像であり、  
前記演出手段は、前記操作手段が操作された回数に応じて前記演出を少なくとも実行可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 24)

付記 23 に記載の遊技台であって、  
前記画像表示手段は、第二の画像を少なくとも表示可能なものであり、  
前記第二の画像は、前記操作手段の操作有効期間を示す画像を少なくとも含む画像であり、  
前記画像表示手段は、複数の前記第一の画像が表示されている場合に、一または複数の前記第二の画像を少なくとも表示可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 25)

付記 24 に記載の遊技台であって、

前記画像表示手段は、一の前記第一の画像に対して一の前記第二の画像を表示可能なものである、  
ことを特徴とする遊技台。

(付記 26)

付記 24 に記載の遊技台であって、

前記操作有効期間は、複数回の前記操作手段の操作に対して共通の有効期間として少なくとも設定可能とされる期間であり、

前記画像表示手段は、複数の前記第一の画像が表示されている場合に、一の前記第二の画像を表示可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

10

(付記 27)

付記 23 乃至 26 に記載の遊技台であって、

前記画像表示手段は、一回の前記操作手段の操作要求に対して一の前記第一の画像を表示可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 28)

付記 23 乃至 27 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記画像表示手段は、一回の前記操作手段の操作に対して、第一の画像を消去可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

20

(付記 29)

付記 23 乃至 28 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記画像表示手段は、複数の前記第一の画像のうち少なくとも一の表示態様を、他の第一の画像の表示態様と異なる表示態様で少なくとも表示可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 30)

付記 29 に記載の遊技台であって、

前記異なる表示態様で表示される前記第一の画像は、前記操作手段の操作のうち、最後の操作に対応する画像である、

ことを特徴とする遊技台。

30

(付記 31)

遊技者が操作可能な位置に少なくとも設けられた操作手段と、

複数種類の画像を少なくとも表示可能な画像表示手段と、

第一の演出を少なくとも実行可能な演出手段と、

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、

前記複数種類の画像のうちの少なくとも一つは、第一の画像であり、

前記複数種類の画像のうちの少なくとも一つは、第二の画像であり、

前記第一の画像は、前記操作手段を示唆する画像を少なくとも含むものであり、

前記第二の画像は、前記操作手段の操作が有効である期間(以下、「第三の期間」という。)を示唆する画像を少なくとも含むものであり、

40

前記第一の画像は、第一の期間に少なくとも表示開始可能なものであり、

前記第二の画像は、第二の期間に少なくとも表示開始可能なものであり、

前記第一の期間は、前記第三の期間の少なくとも一部を含む期間であり、

前記第二の期間は、前記第三の期間の少なくとも一部を含む期間であり、

前記画像表示手段は、第一の数となる前記第一の画像を少なくとも表示可能なものであり、

前記第一の数は、二以上であり、

前記第一の演出は、前記第三の期間における前記操作手段の操作回数が前記第一の数となった場合に少なくとも実行可能な演出である、

50

ことを特徴とする遊技台。

(付記 3 2)

付記 3 1 に記載の遊技台であって、

前記画像表示手段は、第二の数となる前記第二の画像を少なくとも表示可能なものであり、

前記第二の数は、前記第一の数と同じ数である、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 3 3)

付記 3 1 または 3 2 に記載の遊技台であって、

前記画像表示手段は、一回の前記操作手段の操作に応じて一の前記第一の画像を消去可能なものである、

10

ことを特徴とする遊技台。

(付記 3 4)

付記 3 1 乃至 3 3 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記演出手段は、第二の演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記第二の演出は、前記操作手段の操作ごとに実行可能な演出であり、

前記第一の数は、三である、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 3 5)

付記 3 1 乃至 3 4 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

予告を実行可能な予告手段を備え、

前記第一の画像は、複数の態様で少なくとも表示可能なものであり、

前記複数の態様のうちの少なくとも一つは、第一の態様であり、

前記複数の態様のうちの少なくとも一つは、第二の態様であり、

前記第二の態様は、前記第一の態様と異なる態様であり、

前記予告手段は、前記画像表示手段に前記第二の態様による前記第一の画像を表示させることで前記予告を実行可能なものである、

20

ことを特徴とする遊技台。

(付記 3 6)

付記 3 5 に記載の遊技台であって、

前記第二の態様による前記第一の画像は、前記第一の数となる前記操作手段の操作のうちの最後の操作に対応する画像である、

30

ことを特徴とする遊技台。

(付記 3 7)

付記 3 5 または 3 6 に記載の遊技台であって、

前記操作手段は、複数の状態となることが少なくとも可能なものであり、

前記複数の状態のうちの少なくとも一つは、第一の状態であり、

前記複数の状態のうちの少なくとも一つは、第二の状態であり、

前記第一の態様は、前記操作手段が前記第一の状態となることを少なくとも示唆可能な態様であり、

40

前記第二の態様は、前記操作手段が前記第二の状態となることを少なくとも示唆可能な態様である、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 3 8)

遊技者が操作可能な位置に少なくとも設けられた操作手段と、

複数種類の画像を少なくとも表示可能な画像表示手段と、

演出を少なくとも実行可能な演出手段と、

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、

前記複数種類の画像のうちの少なくとも一つは、第一の画像であり、

50

前記複数種類の画像のうちの少なくとも一つは、第二の画像であり、  
前記第一の画像は、前記操作手段を示唆する画像を少なくとも含むものであり、  
前記第二の画像は、前記操作手段による操作が有効である期間（以下、「第三の期間」という。）を示唆する画像を少なくとも含むものであり、  
前記第一の画像は、第一の期間に少なくとも表示開始可能なものであり、  
前記第二の画像は、第二の期間に少なくとも表示開始可能なものであり、  
前記第一の期間は、前記第三の期間の少なくとも一部を含む期間であり、  
前記第二の期間は、前記第三の期間の少なくとも一部を含む期間であり、  
前記画像表示手段は、第一の数となる前記第一の画像を少なくとも表示可能なものであり、  
前記第一の数は、二以上であり、  
前記画像表示手段は、第二の数となる前記第二の画像を少なくとも表示可能なものであり、  
前記第二の数は、一であり、  
前記演出は、前記第三の期間における前記操作手段の操作回数が前記第一の数となった場合に少なくとも実行可能な演出である、  
ことを特徴とする遊技台。

10

#### 【符号の説明】

#### 【0492】

- 100 パチンコ機
- 136 チャンスポタン
- 137 方向キー
- 208 装飾図柄表示装置
- 208 a 左図柄表示領域
- 208 b 中図柄表示領域
- 208 c 右図柄表示領域
- 208 d 演出表示領域
- 208 d 1 特図1保留表示領域
- 208 d 2 特図2保留表示領域
- 209 サブ液晶表示装置
- 222 状態表示ランプ
- 226 一般入賞口
- 228 普図始動口
- 230 特図1始動口
- 232 特図2始動口
- 234 可変入賞口
- 300 主制御部
- 400 第1副制御部
- 500 第2副制御部

20

30

#### 【要約】（修正有）

【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）に代表される遊技台に関し、遊技の興趣を向上可能な遊技台を提供する。

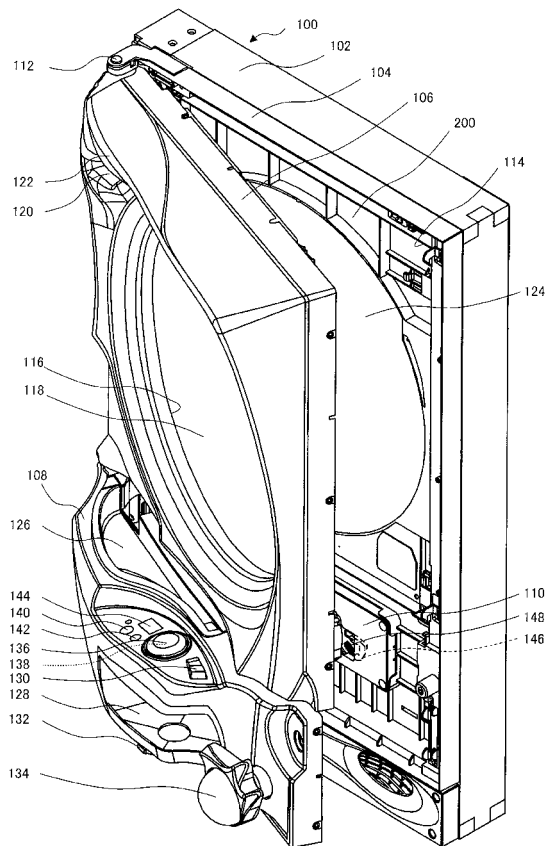
【解決手段】遊技者が操作可能な位置に少なくとも設けられた操作手段（例えば、チャンスポタン136）と、画像を少なくとも表示可能な画像表示手段（例えば、装飾図柄表示装置）と、演出を少なくとも実行可能な演出手段（例えば、装飾図柄表示装置）とを備え、画像表示手段は、第一の画像（例えば、操作要求画像）を少なくとも表示可能なものであり、第一の画像は、操作手段の操作有効期間の少なくとも一部の期間中に表示可能な画像であり、演出手段は、操作手段が操作された回数に応じて演出（例えば、操作の度に所定の画像（ やキャラクタ等）を表示する演出）を少なくとも実行可能なものである。

40

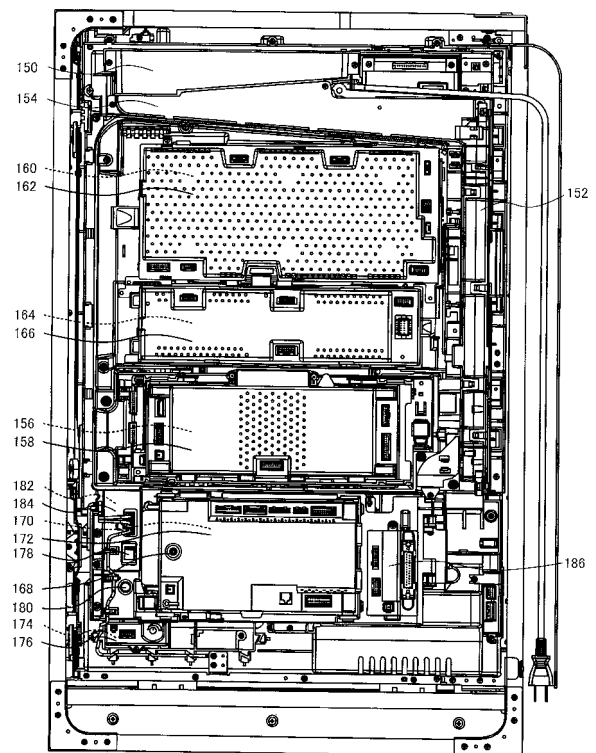
50

【選択図】図1

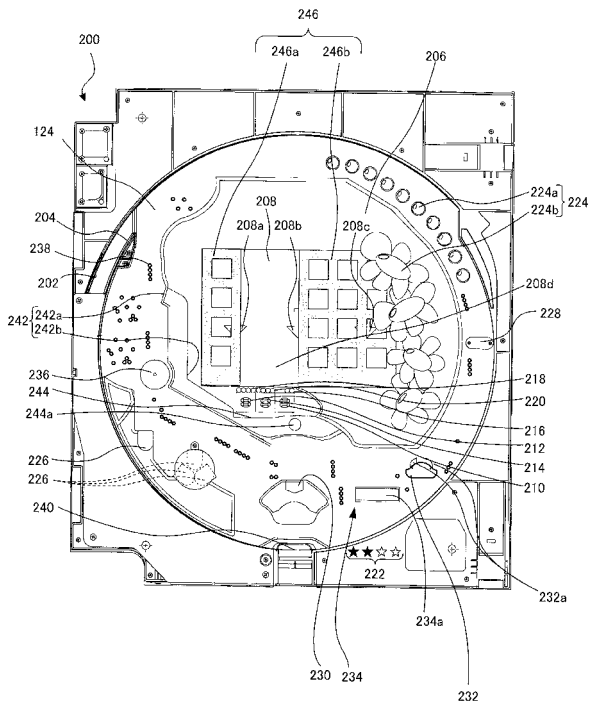
【図1】



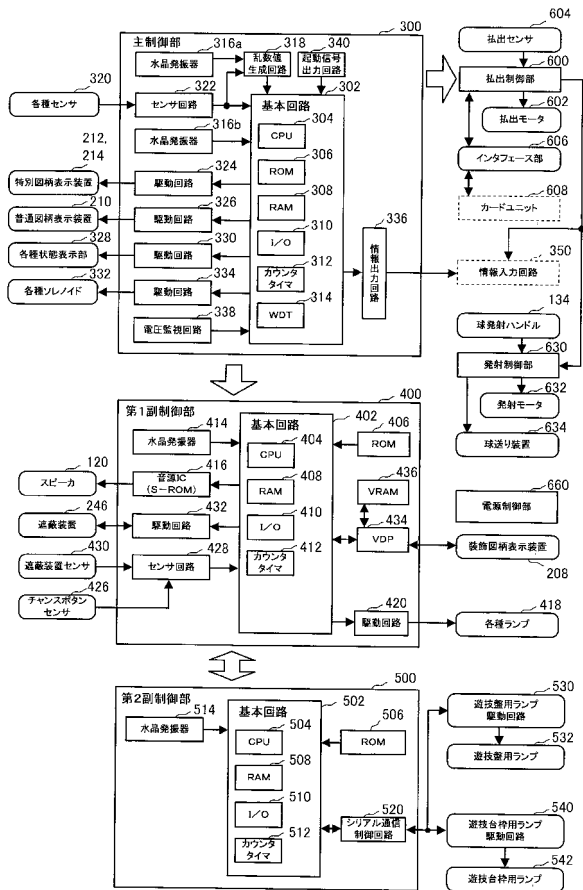
【図2】



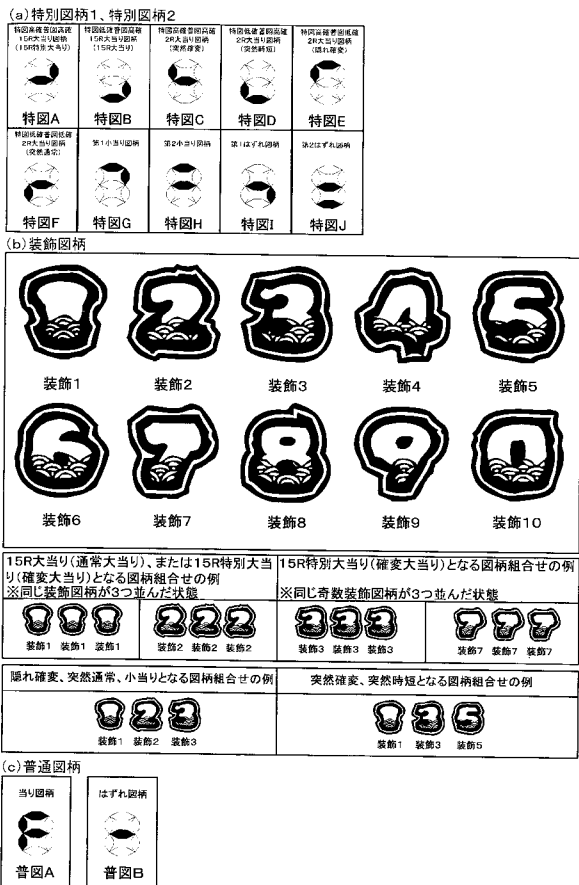
【図3】



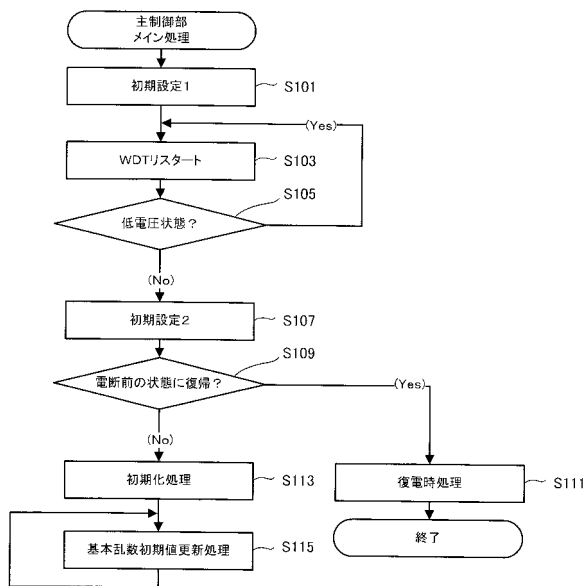
【図4】



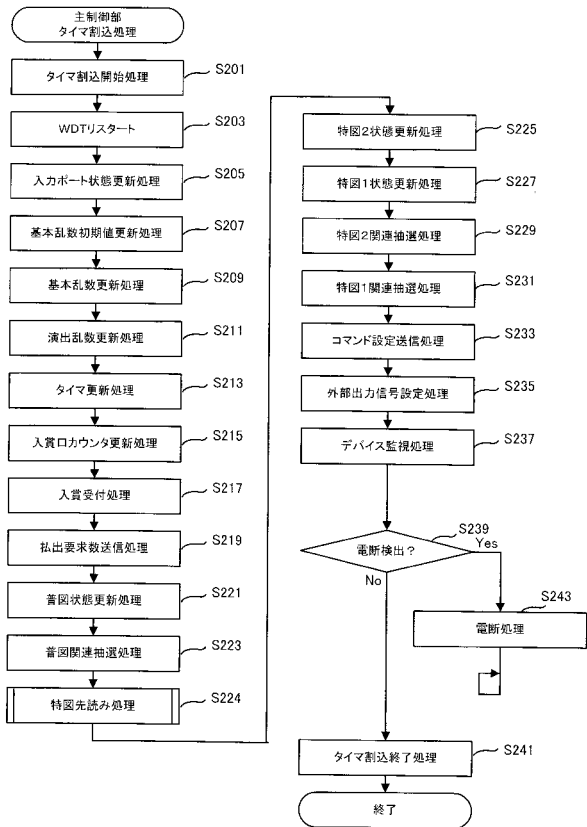
【図5】



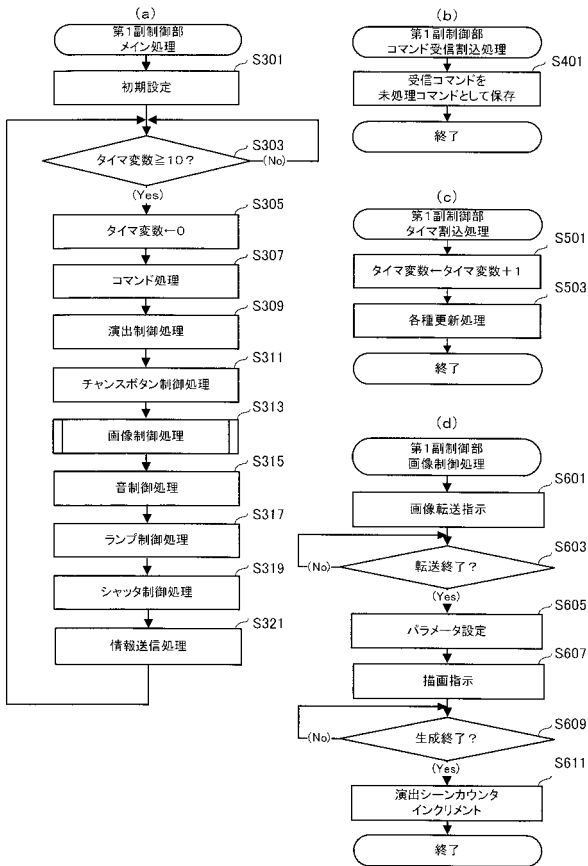
【図6】



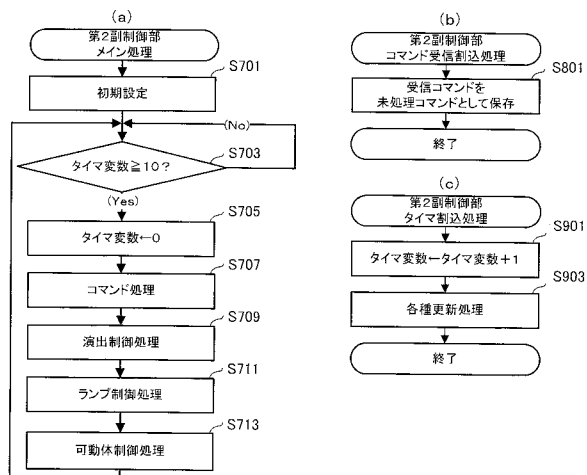
【図7】



【図8】



【図9】



【図10】

(a) 当否判定用高確率テーブル(乱数範囲:0~65535)

特図確率	乱数範囲	当否結果
高確率	0~10000	はずれ
	10001~11638	大当たり
	11639~11940	小当たり
	11941~65535	はずれ

(b) 当否判定用低確率テーブル(乱数範囲:0~65535)

特図確率	乱数範囲	当否結果
低確率	0~10000	はずれ
	10001~10162	大当たり
	10163~10464	小当たり
	10465~65535	はずれ



【図 1 1】

(a) 特図1決定用テーブル(乱数範囲:0~99)

当否判定結果	図柄乱数の範囲	停止図柄
大当り	0 ~ 49	特図A
	50 ~ 69	特図B
	70 ~ 77	特図C
	78 ~ 83	特図D
	84 ~ 91	特図E
	92 ~ 99	特図F
小当り	0 ~ 49	特図G
	50 ~ 99	特図H
はずれ	0 ~ 49	特図I
	50 ~ 99	特図J

(b) 特図2決定用テーブル(乱数範囲:0~99)

当否判定結果	図柄乱数の範囲	停止図柄
大当り	0 ~ 65	特図A
	66 ~ 99	特図B
小当り	0 ~ 49	特図G
	50 ~ 99	特図H
はずれ	0 ~ 49	特図I
	50 ~ 99	特図J

【図 1 3】

特図2変動表示時間決定テーブル(乱数範囲:0~65535)

停止図柄	テーブル	乱数選択範囲	変動時間	装飾図柄表示装置での演出態様
特図A・特図B (電サボ有無で共通)	5	0~1000	15000ms	ノーマルリーチ当り
		1001~20000	45000ms	リーチA当り
		20001~65535	65000ms	リーチB当り
		0~65535	12000ms	チャンス目全停止
		0~65535	1500ms	超短縮はずれ
特図C・特図H (電サボ有無で共通)	6	0~65535	8000ms	はずれ
		0~65535	8000ms	はずれ
特図I・特図J (電サボ有・保留0)	7	0~65535	8000ms	はずれ
		0~65535	8000ms	はずれ
		0~65535	8000ms	はずれ
特図I・特図J (電サボ無・保留0~3)	8	0~65535	8000ms	はずれ
		0~65535	8000ms	はずれ
		0~65535	8000ms	はずれ
特図I・特図J (電サボ無・保留0~3)	9	50001~60000	10000ms	ノーマルリーチはずれ
		60001~65000	40000ms	リーチAはずれ
		65001~65535	60000ms	リーチBはずれ

【図 1 2】

特図1変動表示時間決定テーブル(乱数範囲:0~65535)

停止図柄	テーブル	乱数選択範囲	変動時間	装飾図柄表示装置での演出態様
特図A・特図B (電サボ有無で共通)	1	0~1000	15000ms	ノーマルリーチ当り
		1001~20000	45000ms	リーチA当り
		20001~65535	65000ms	リーチB当り
特図C・特図H (電サボ有無で共通)	2	0~65535	12000ms	チャンス目全停止
		0~65535	3000ms	短縮はずれ
特図I・特図J (電サボ有・保留3)	3	65001~65400	10000ms	ノーマルリーチはずれ
		65401~65500	40000ms	リーチAはずれ
		65501~65535	60000ms	リーチBはずれ
特図I・特図J (電サボ無・保留0~2) (電サボ有・保留0~3)	4	0~50000	8000ms	はずれ
		50001~60000	10000ms	ノーマルリーチはずれ
		60001~65000	40000ms	リーチAはずれ
		65001~65535	60000ms	リーチBはずれ

【図 1 4】

保留変化抽選テーブル(先読み予告:始動口入賞時)

変動時間	装飾図柄表示装置での演出態様	変化なし	保留A	保留B
10000ms	ノーマルリーチはずれ	0~89	90~99	-
40000ms	リーチAはずれ	0~39	40~79	80~99
60000ms	リーチBはずれ	0~29	30~79	80~99
15000ms	ノーマルリーチ当り	0~69	70~95	96~99
45000ms	リーチA当り	0~29	30~69	70~99
65000ms	リーチB当り	0~19	20~49	50~99

【図 1 5】

通常保留



(a)

保留A



(b)

保留B



(c)

【図16】

盤面ランプ先読み抽選テーブル(先読み予告：始動口入賞時)

変動時間	装飾図柄表示装置での演出態様	変化なし	点灯(青)	点滅(青)	高速点滅(赤)
10000ms	ノーマルリーチはずれ	0~99	—	—	—
40000ms	リーチAはずれ	0~39	40~89	90~98	99
60000ms	リーチBはずれ	0~29	30~95	96~98	99
15000ms	ノーマルリーチ当り	0~96	97	98	99
45000ms	リーチA当り	0~29	30~69	70~84	85~99
65000ms	リーチB当り	0~19	20~49	50~69	70~99

【図17】

予告抽選テーブル1(リーチ前予告抽選：演出ボタンの使用有無)

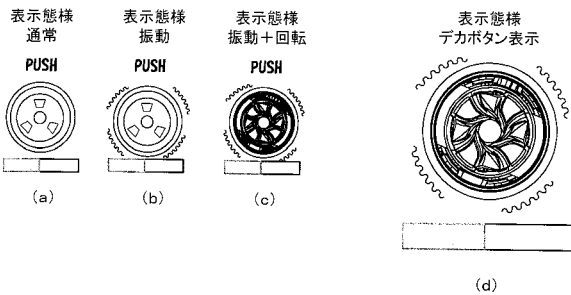
変動時間	装飾図柄表示装置での演出態様	ボタンなし系	ボタン有り系
10000ms	ノーマルリーチはずれ	0~99	—
40000ms	リーチAはずれ	0~89	90~99
60000ms	リーチBはずれ	0~94	95~99
15000ms	ノーマルリーチ当り	0~98	99
45000ms	リーチA当り	0~49	50~99
65000ms	リーチB当り	0~29	30~99

【図21】

予告抽選テーブル4(リーチ前予告抽選)

表示態様/ボタン態様	キャラA	キャラB	キャラC
通常/通常	0~89	0~49	—
通常/振動	—	50~54	0~19
通常/振動+回転	—	55~59	20~39
振動/通常	—	60~64	40~59
振動/振動	90~99	65~89	—
振動+回転/振動	—	90~94	60~79
デカボタン表示/振動+回転	—	95~99	80~99

【図22】



【図18】

予告抽選テーブル2(リーチ前予告抽選：演出ボタンなし系)

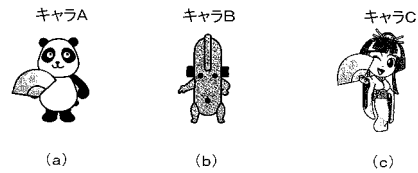
変動時間	装飾図柄表示装置での演出態様	なし	キャラA	キャラB	キャラC(当確)
10000ms	ノーマルリーチはずれ	0~84	85~96	97~99	—
40000ms	リーチAはずれ	—	0~89	90~99	—
60000ms	リーチBはずれ	—	0~94	95~99	—
15000ms	ノーマルリーチ当り	0~96	97	98	99
45000ms	リーチA当り	0	1~49	50~97	98~99
65000ms	リーチB当り	0~4	5~39	40~94	95~99

【図19】

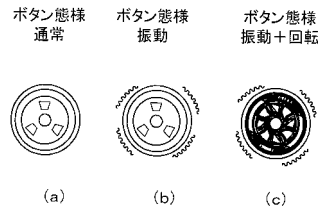
予告抽選テーブル3(リーチ前予告抽選：演出ボタンあり系)

変動時間	装飾図柄表示装置での演出態様	なし	キャラA	キャラB	キャラC(当確)
10000ms	ノーマルリーチはずれ	0~89	90~94	95~99	—
40000ms	リーチAはずれ	—	0~69	70~99	—
60000ms	リーチBはずれ	—	0~69	70~99	—
15000ms	ノーマルリーチ当り	—	0~49	50~89	90~99
45000ms	リーチA当り	0	1~39	40~89	90~99
65000ms	リーチB当り	0~4	5~39	40~89	90~99

【図20】



【図23】

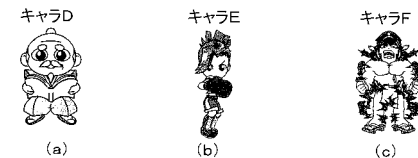


【図24】

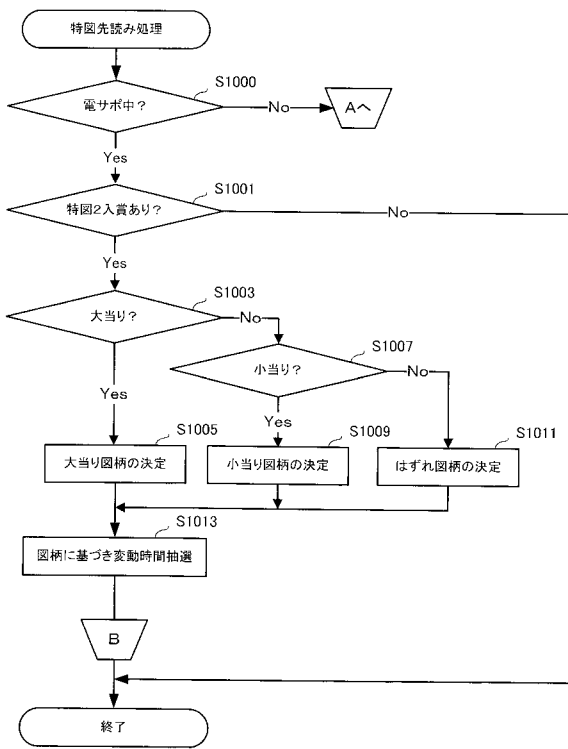
予告抽選テーブル5(リーチ後予告抽選：カットイン予告)

変動時間	装飾図柄表示装置での演出態様	なし	キャラD	キャラE	キャラF(当確)
10000ms	ノーマルリーチはずれ	—	—	—	—
40000ms	リーチAはずれ	—	0~89	90~99	—
60000ms	リーチBはずれ	—	0~94	95~99	—
15000ms	ノーマルリーチ当り	—	—	—	—
45000ms	リーチA当り	—	0~39	40~94	95~99
65000ms	リーチB当り	—	0~29	30~94	95~99

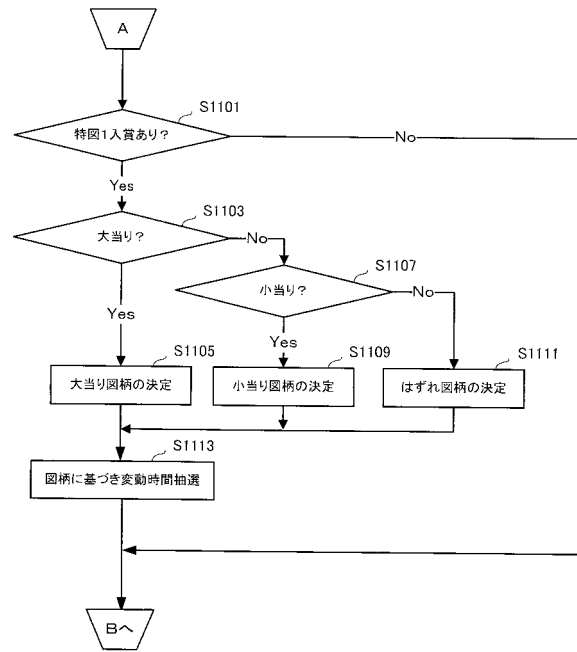
【図25】



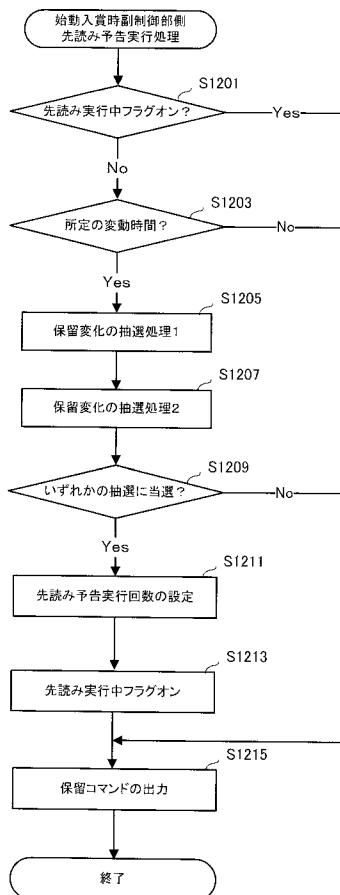
【図26】



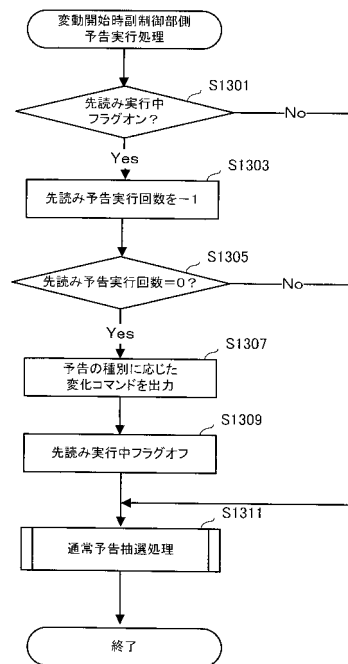
【図27】



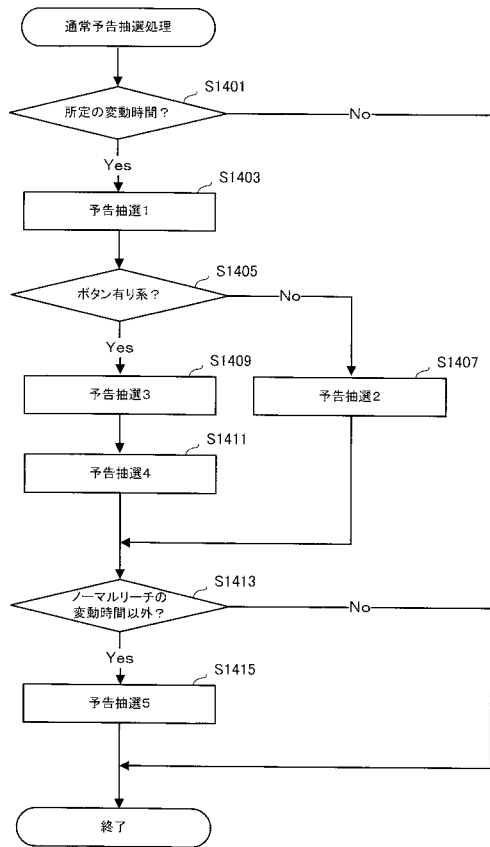
【図28】



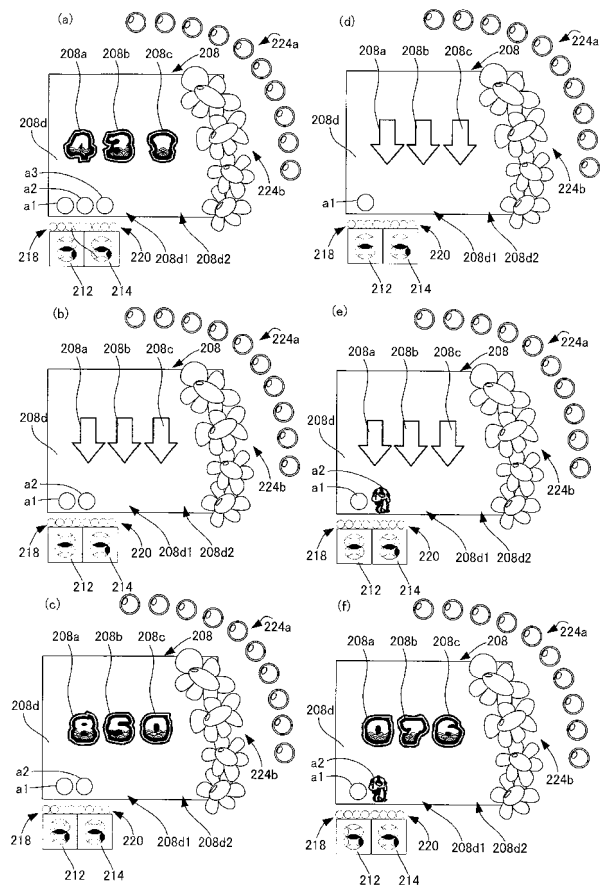
【図29】



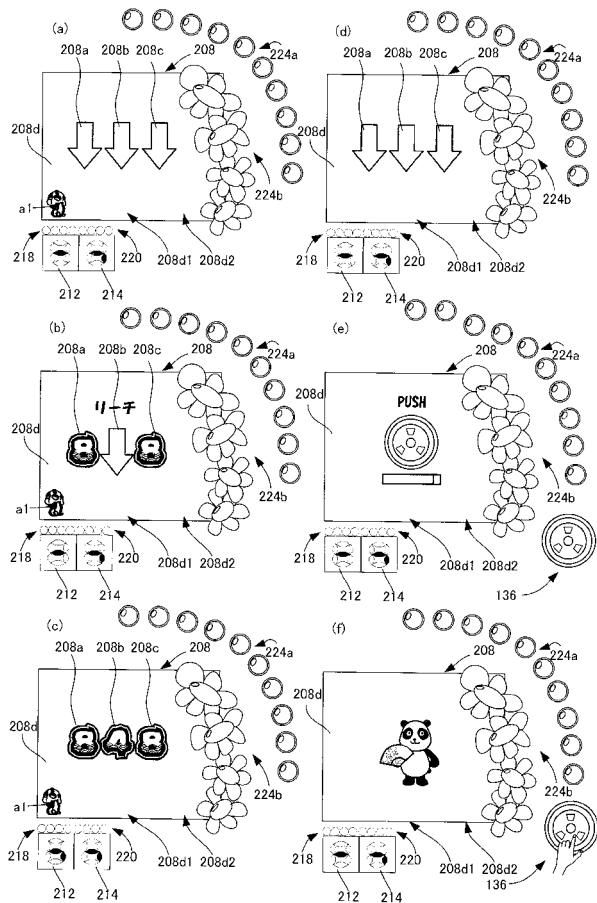
【図30】



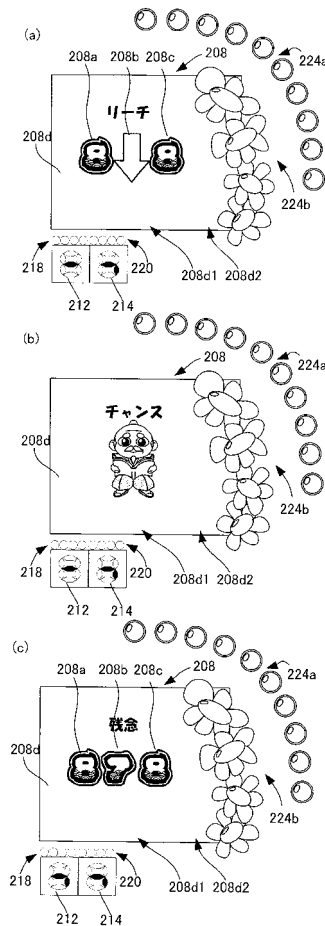
【図31】



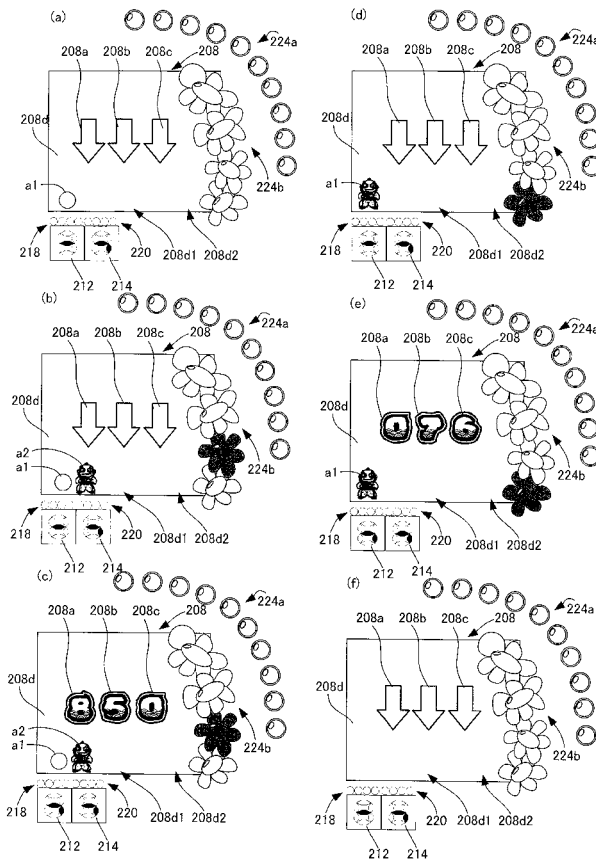
【図32】



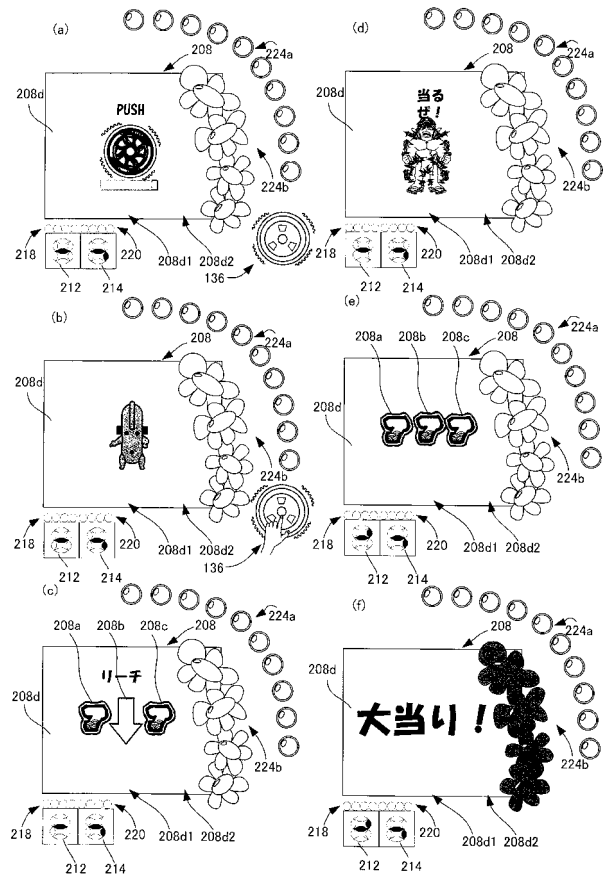
【図33】



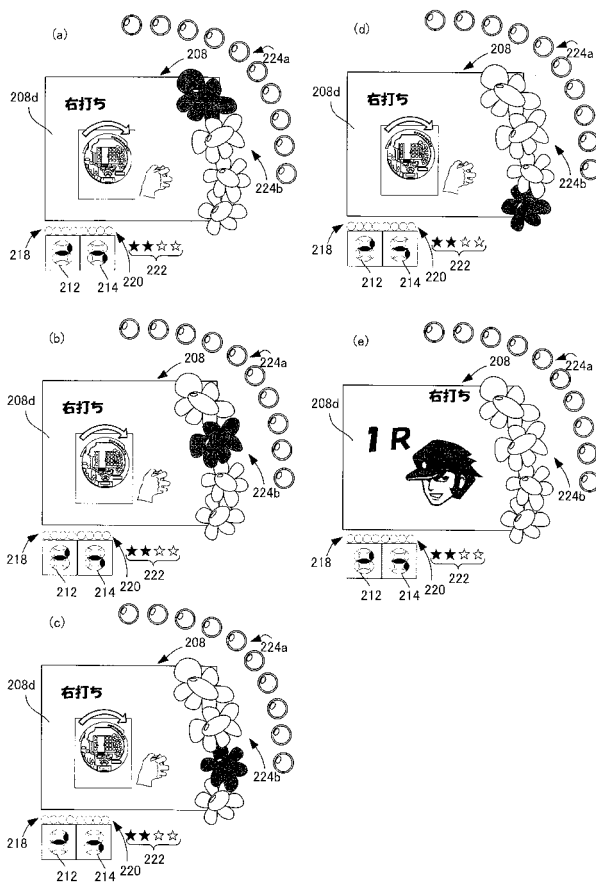
【図34】



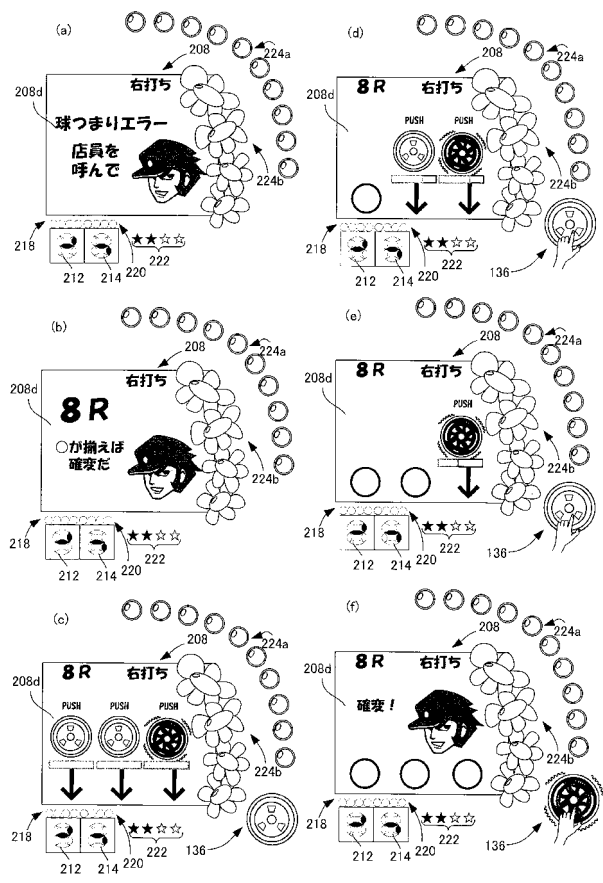
【図35】



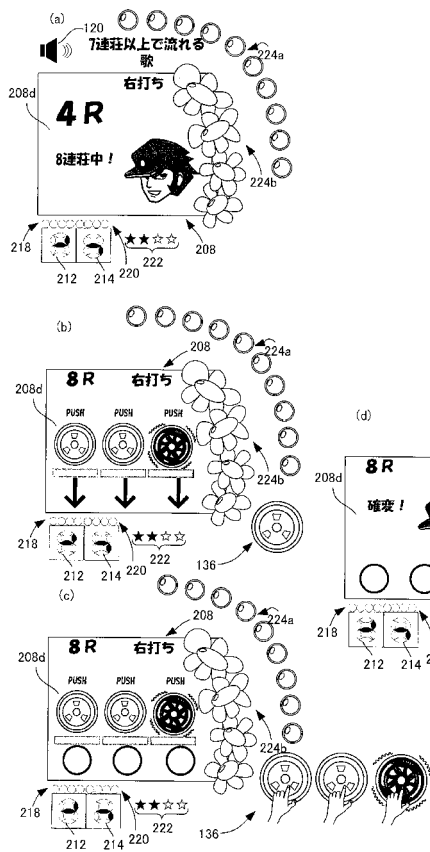
【図36】



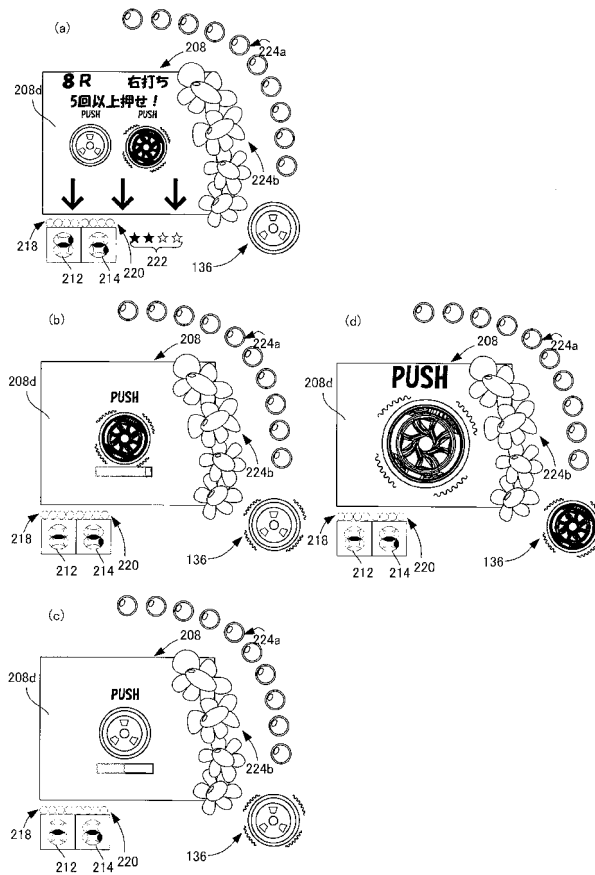
【図37】



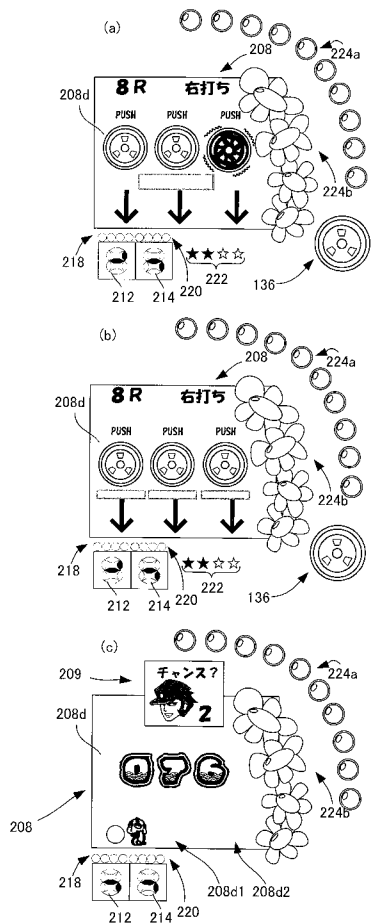
【図38】



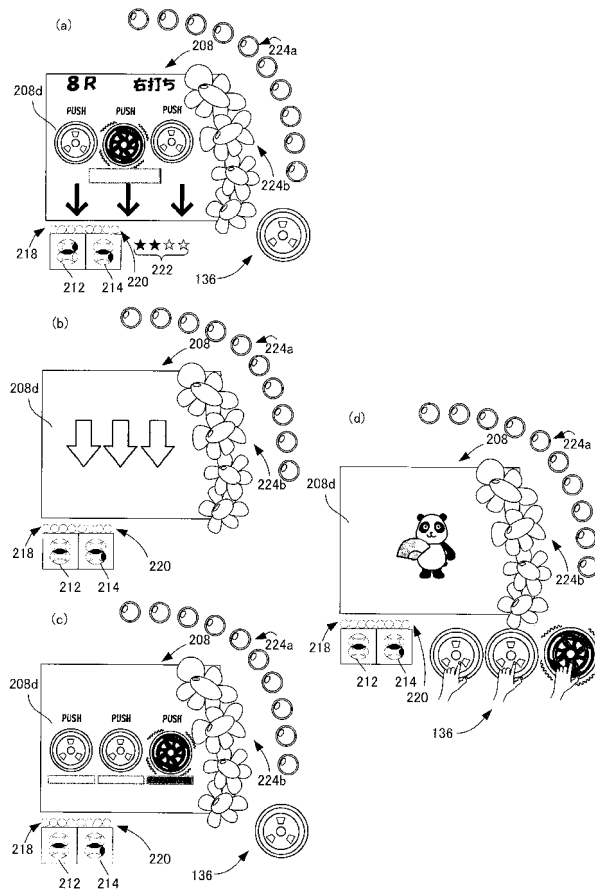
【図39】



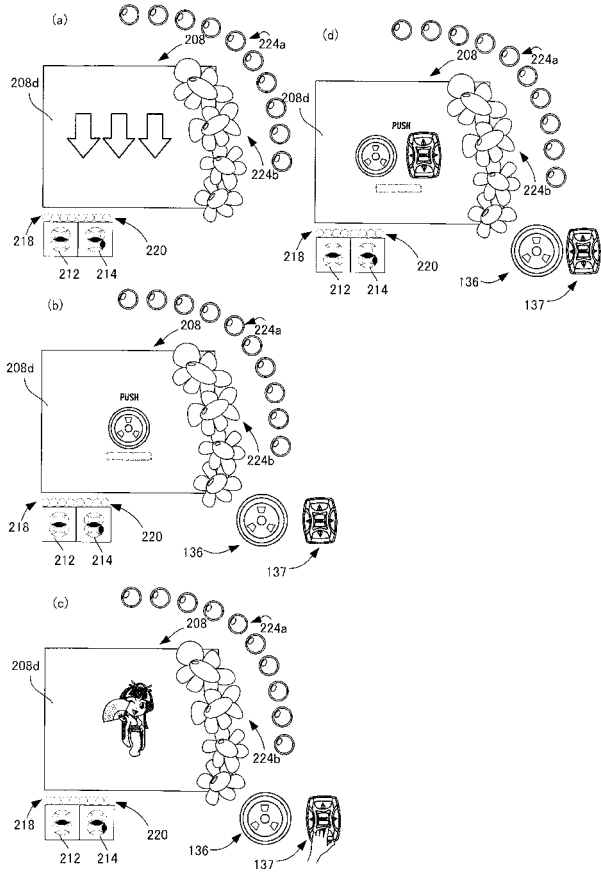
【図40】



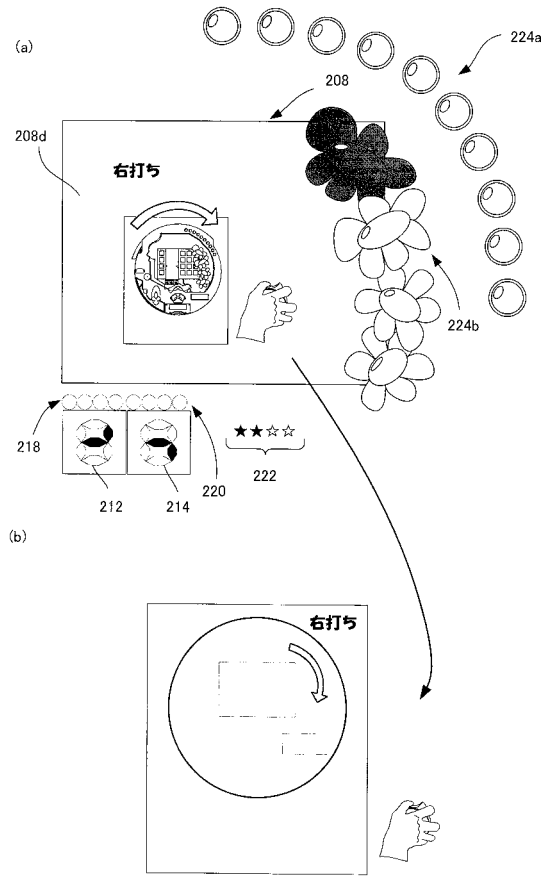
【図41】



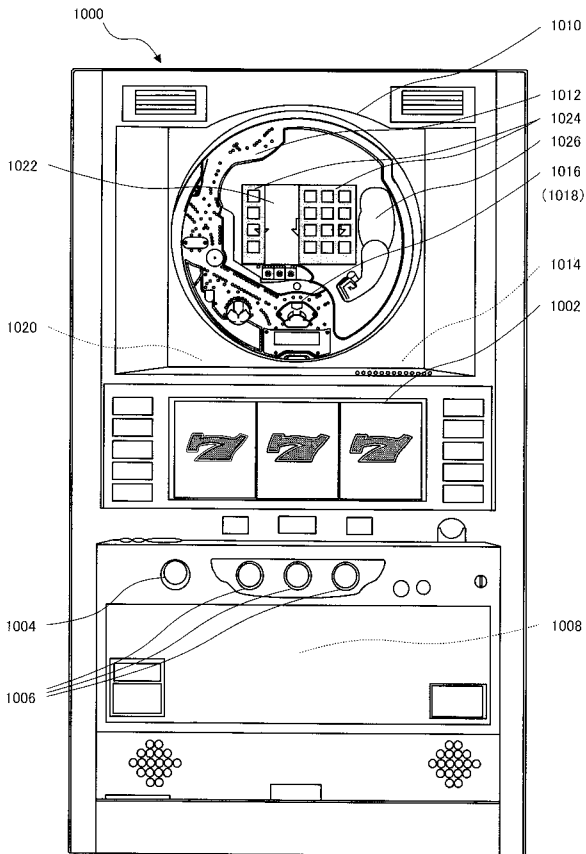
【図42】



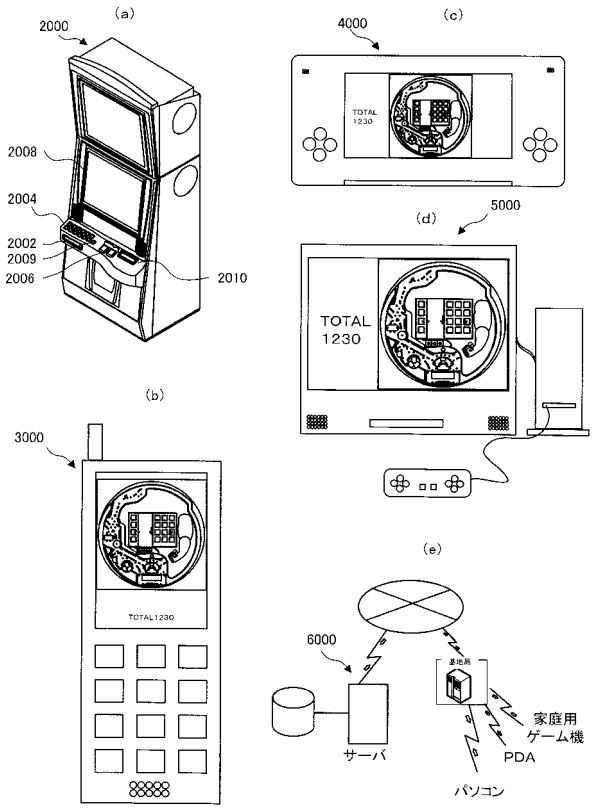
【図43】



【図44】



【図45】



---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2011-234759(JP,A)  
特開2012-239839(JP,A)  
特開2012-200466(JP,A)  
特開2011-217957(JP,A)

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