

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7117751号
(P7117751)

(45)発行日 令和4年8月15日(2022.8.15)

(24)登録日 令和4年8月4日(2022.8.4)

(51)国際特許分類 F I
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全46頁)

(21)出願番号	特願2018-53448(P2018-53448)	(73)特許権者	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	平成30年3月20日(2018.3.20)	(74)代理人	100111970 弁理士 三林 大介
(65)公開番号	特開2019-162378(P2019-162378 A)	(74)代理人	100163315 弁理士 安藤 健二
(43)公開日	令和1年9月26日(2019.9.26)	(72)発明者	續木 清貴 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
審査請求日	令和3年3月18日(2021.3.18)	(72)発明者	大秋 善幸 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内 最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が始動口に入球することに基づいて取得される取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報が当り情報であるか否かの当り判定を行う当り判定手段と、

前記当り判定が行われることに基づいて識別情報を変動表示させ、前記当り判定で前記取得情報が前記当り情報であると判定された場合は、前記識別情報を特定態様で停止表示させる変動表示手段と、

前記識別情報が前記特定態様で停止表示される場合に、可変入球口が入球可能状態となる特定遊技を行う特定遊技実行手段と、

前記取得情報記憶手段に前記取得情報が記憶された際に、当該取得情報が所定の情報であるか否かの事前判定および該事前判定の結果に基づく事前演出を実行可能な事前演出実行手段と、

を備え、

前記事前演出実行手段は、前記取得情報が所定の期間に記憶された場合に当該取得情報についての前記事前演出を実行するに際しては、前記所定の期間の終了後に当該取得情報についての前記事前演出を開始する遊技機であって、

前記事前演出実行手段は、前記事前演出として、前記識別情報が表示されている表示領域を縮小する演出を実行可能であり、

前記変動表示手段は、前記識別情報を停止表示させた後、該識別情報を所定の確定表示

時間に亘って停止表示させた状態とする確定表示を行うものであり、

前記所定の期間は少なくとも、前記確定表示が開始される時期よりも前記事前演出の所要時間だけ遡った時期から前記確定表示が終了する時期までの期間を含む

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技盤に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機（パチンコ機）に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技盤に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機が知られている。このような遊技機では、所定の付与条件が成立すると、遊技者に特典を付与する。例えば、遊技領域に設けられた始動口に遊技球が入球すると、識別情報（例えば特別図柄など）を変動表示させ、該識別情報が特定態様（例えば大当り図柄など）で停止表示されると、可変入球口が入球可能状態となる特定遊技（例えば大当り遊技など）を行う遊技機が存在する。

【0003】

このような遊技機では、種々の演出を行うことが一般的である。例えば、上述した特定遊技を行う遊技機では、識別情報の変動表示中に、該識別情報が特定態様で表示される可能性を示唆すべく、キャラクターを表示する演出が行われる（特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2008-178756号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上述した従来の技術は、一般的な遊技者にとって周知の技術であり、遊技興趣を十分に高めることができないという問題があった。

【0006】

本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、遊技興趣をより高める演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上述した課題の少なくとも一部を解決するために、本発明の遊技機は次の構成を採用した。すなわち、

遊技球が始動口に入球することに基づいて取得される取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報が当り情報であるか否かの当り判定を行う当り判定手段と、

前記当り判定が行われることに基づいて識別情報を変動表示させ、前記当り判定で前記取得情報が前記当り情報であると判定された場合は、前記識別情報を特定態様で停止表示させる変動表示手段と、

前記識別情報が前記特定態様で停止表示される場合に、可変入球口が入球可能状態となる特定遊技を行う特定遊技実行手段と、

前記取得情報記憶手段に前記取得情報が記憶された際に、当該取得情報が所定の情報であるか否かの事前判定および該事前判定の結果に基づく事前演出を実行可能な事前演出実行手段と、

を備え、

前記事前演出実行手段は、前記取得情報が所定の期間に記憶された場合に当該取得情報

10

20

30

40

50

についての前記事前演出を実行するに際しては、前記所定の期間の終了後に当該取得情報についての前記事前演出を開始する遊技機であって、

前記事前演出実行手段は、前記事前演出として、前記識別情報が表示されている表示領域を縮小する演出を実行可能であり、

前記変動表示手段は、前記識別情報を停止表示させた後、該識別情報を所定の確定表示時間に亘って停止表示させた状態とする確定表示を行うものであり、

前記所定の期間は少なくとも、前記確定表示が開始される時期よりも前記事前演出の所要時間だけ遡った時期から前記確定表示が終了する時期までの期間を含む

ことを特徴とする。

【発明の効果】

10

【0008】

本発明によれば、遊技興趣をより高める演出を行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本実施例のパチンコ機の正面図である。

【図2】本実施例の遊技盤の盤面構成を示す説明図である。

【図3】本実施例のパチンコ機における制御回路の構成を示すブロック図である。

【図4】本実施例のセグメント表示部の構成を示す説明図である。

【図5】本実施例の大当り遊技におけるラウンド遊技回数を示す説明図である。

【図6】本実施例の大当り遊技終了後の遊技状態を示す説明図である。

20

【図7】本実施例の演出表示装置41の表示内容を例示する説明図である。

【図8】本実施例の主制御基板のCPUによって実行される遊技制御処理を示すフローチャートである。

【図9】本実施例の変動パターン選択テーブルを概念的に示す説明図である。

【図10】本実施例の変動パターン選択テーブルの種類を示す説明図である。

【図11】本実施例のサブ制御基板のCPUによって実行される演出制御処理を示すフローチャートである。

【図12】本実施例のサブ制御基板のCPUの受信コマンドに対応する処理を示す説明図である。

【図13】本実施例の「図柄縮小演出」が行われる様子を示す説明図である。

30

【図14】本実施例の「文字表示演出」が行われる様子を示す説明図である。

【図15】本実施例の「図柄縮小演出」および「文字表示演出」に係る大当り保留期待度を示す説明図である。

【図16】「図柄縮小演出」が行われる場合の問題点を示す説明図である。

【図17】本実施例の「図柄縮小演出」の実行タイミングを示す説明図である。

【図18】本実施例のサブ制御基板220のCPU221によって実行される図柄縮小演出処理を示すフローチャートである。

【図19】変形例1の「図柄縮小演出」の実行態様を示す説明図である。

【図20】変形例1の図柄縮小演出処理を示すフローチャートである。

【図21】変形例2の「図柄縮小演出」の実行態様を示す説明図である。

40

【図22】変形例2の図柄縮小演出処理を示すフローチャートである。

【図23】変形例3の「図柄縮小演出」の実行態様を示す説明図である。

【図24】変形例3の図柄縮小演出処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0010】

上述した本発明の内容を明確にするために、本発明を「セブン機」や「デジパチ」と呼ばれるタイプのパチンコ機（遊技機）に適用した実施例について説明する。尚、実施例においては、特に断りがない限りは、パチンコ機正面に向かって右側を「右」と表現し、左側を「左」と表現する。

【0011】

50

また、以下の実施例は次のような順序に従って説明する。

A．パチンコ機の装置構成：

A - 1．装置前面側の構成：

A - 2．遊技盤の構成：

A - 3．制御回路の構成：

B．遊技の内容：

C．遊技制御処理：

D．演出制御処理：

E．本実施例の主な事前演出：

E - 1．図柄縮小演出：

E - 2．文字表示演出：

E - 3．図柄縮小演出、文字表示演出に係る大当り保留期待度：

E - 4．図柄縮小演出の実行タイミング：

E - 5．図柄縮小演出処理：

F．変形例：

F - 1．変形例 1：

F - 2．変形例 2：

F - 3．変形例 3：

【0012】

A．パチンコ機の装置構成：

A - 1．装置前面側の構成：

図 1 は、本実施例のパチンコ機 1 の正面図である。図 1 に示すように、パチンコ機 1 の前面部には、前面枠 4 が設けられている。前面枠 4 は、一端（図 1 における左側）が中枠 3 に対して回動可能に軸支されている。中枠 3 の前面側には遊技盤 20（図 2 参照）が着脱可能に取り付けられており、前面枠 4 が中枠 3 に対してパチンコ機 1 前方側に回動（開放）されると、遊技盤 20 が露出された状態となる。中枠 3 は、一端（図 1 における左側）が本体枠 2 に対して回動可能に軸支されている。本体枠 2 は、木製の板状部材を組み立てて構成された略長方形の枠体であり、パチンコ機 1 の外枠を形成している。

【0013】

前面枠 4 の略中央部には窓部 4 a が形成されており、この窓部 4 a にはガラス板等の透明板 4 b が嵌め込まれている。遊技者は、窓部 4 a（透明板 4 b）を通して奥側に配置される遊技盤 20 の遊技領域を視認可能である。また、前面枠 4 における窓部 4 a の右下方には、小窓部 4 c が形成されており、この小窓部 4 c には合成樹脂板等の透明板 4 d が嵌め込まれている。遊技者は、小窓部 4 c（透明板 4 d）を通して奥側に配置された遊技盤 20 のセグメント表示部を視認可能である。詳しくは後述するが、セグメント表示部とは、複数の LED の組合せによって遊技に係る情報を表示する表示部である。

【0014】

前面枠 4 における窓部 4 a の上方には上部ランプ 5 a が設けられ、窓部 4 a の周縁部における右部には右サイドランプ 5 b が設けられ、窓部 4 a の周縁部における左部には左サイドランプ 5 c が設けられている。また、前面枠 4 における窓部 4 a の左右上方には上部スピーカー 6 a が設けられており、本体枠 2 の下部の前面には下部スピーカー 6 b が設けられている。これらの上部ランプ 5 a、右サイドランプ 5 b、左サイドランプ 5 c、上部スピーカー 6 a、下部スピーカー 6 b は、遊技上の演出効果を高めるために駆動される。

【0015】

前面枠 4 における窓部 4 a の下方には、上皿部 7 が設けられている。上皿部 7 には、カードユニット 242（図 3 参照）を介して貸し出される遊技球や、パチンコ機 1 から払い出される遊技球が貯留される。また、上皿部 7 の下方には下皿部 8 が設けられており、上皿部 7 の容量を超えて貸し出された遊技球や、上皿部 7 の容量を超えて払い出された遊技球が貯留される。

【0016】

10

20

30

40

50

前面枠 4 における下皿部 8 の右方には、発射ハンドル 9 が設けられている。発射ハンドル 9 の回転軸は、発射ハンドル 9 の奥側に搭載された発射装置ユニット 2 6 1 (図 3 参照) に接続されている。この発射装置ユニット 2 6 1 には、上皿部 7 に貯留された遊技球が供給される。遊技者が発射ハンドル 9 を回転させると、その回転が発射装置ユニット 2 6 1 に伝達され、発射装置ユニット 2 6 1 に内蔵された発射モーターが回転して、回転角度に応じた強さで遊技球が発射される。

【 0 0 1 7 】

また、上皿部 7 の縁部には遊技者による押下操作が可能な演出ボタン 1 0 a が設けられており、下皿部 8 の左方には遊技者による押込操作や回転操作 (回転させる操作) が可能なジョグシャトル 1 0 b が設けられている。これらの演出ボタン 1 0 a やジョグシャトル 1 0 b は、何れも遊技者によって操作される演出操作部 (操作部) であり、所定の条件成立時に遊技者によって操作されると、所定の遊技演出が行われる。

10

【 0 0 1 8 】

A - 2 . 遊技盤の構成 :

図 2 は、遊技盤 2 0 の盤面構成を示す説明図である。前述したように、遊技盤 2 0 は中枠 3 の前面側に着脱可能に取り付けられている。図 2 に示すように、遊技盤 2 0 の中央には略円形状の遊技領域 2 1 が形成されている。発射装置ユニット 2 6 1 (図 3 参照) から発射された遊技球は、外レール 2 2 と内レール 2 3 との間を流下して遊技領域 2 1 に放出され、遊技領域 2 1 の上方から下方に向かって流下する。遊技領域 2 1 は、前面枠 4 の窓部 4 a を通して遊技者に視認されるので、当然ながら、遊技領域 2 1 を流下する遊技球の様子も窓部 4 a を通して遊技者に視認されることとなる。

20

【 0 0 1 9 】

遊技領域 2 1 の略中央には周縁部に装飾が施された開口部である演出用開口部 4 0 が設けられており、この演出用開口部 4 0 の後方には液晶表示器によって構成された演出表示装置 4 1 が設けられている。演出表示装置 4 1 の表示画面上には、演出用の種々の画像を表示することが可能であり、遊技者は、演出用開口部 4 0 を通して演出表示装置 4 1 の表示画面を視認することができる。

【 0 0 2 0 】

遊技領域 2 1 における演出用開口部 4 0 (演出表示装置 4 1) の下方には、入球口の大きさが不変 (一定) であり遊技球が常時入球可能な始動口である第 1 始動口 2 4 が設けられている。第 1 始動口 2 4 に入球した遊技球は、内部に設けられた通路を流下して遊技盤 2 0 の裏面側に導かれる。第 1 始動口 2 4 の内部の通路には第 1 始動口センサー 2 4 s (図 3 参照) が設けられており、第 1 始動口 2 4 に入球した遊技球を検知可能である。

30

【 0 0 2 1 】

また、遊技領域 2 1 における第 1 始動口 2 4 の下方には、遊技球の入球可能性が変化する入球口 (始動口) である第 2 始動口 2 5 が設けられている。すなわち、第 2 始動口 2 5 は、パチンコ機 1 の前後方向に回動可能な開閉扉 2 6 を備えており、開閉扉 2 6 が略直立して遊技球が入球不能 (または入球困難) な閉鎖状態と、開閉扉 2 6 がパチンコ機 1 の前方側に回動して遊技球が入球可能 (または入球容易) な開放状態とに変化可能である。図 2 では、第 2 始動口 2 5 が開放状態となっている様子が示されている。第 2 始動口 2 5 に入球した遊技球は、内部に設けられた通路を流下して遊技盤 2 0 の裏面側に導かれる。第 2 始動口 2 5 の内部の通路には第 2 始動口センサー 2 5 s (図 3 参照) が設けられており、第 2 始動口 2 5 に入球した遊技球を検知可能である。

40

【 0 0 2 2 】

また、遊技領域 2 1 において演出用開口部 4 0 (演出表示装置 4 1) の右方には、普通図柄作動ゲート 2 7 が設けられており、普通図柄作動ゲート 2 7 の内部には、遊技球の通過を検知するゲートセンサー 2 7 s (図 3 参照) が設けられている。

【 0 0 2 3 】

また、遊技領域 2 1 における第 1 始動口 2 4 の右方には、略長形状に大きく開口された大入賞口 2 8 (可変入球口) が設けられている。大入賞口 2 8 は、パチンコ機 1 の前後

50

方向に回転可能な開閉扉 29 を備えており、開閉扉 29 が略直立して遊技球が入球不能な閉鎖状態と、開閉扉 29 がパチンコ機 1 の前方側に回転して遊技球が入球可能な開放状態（入球可能状態）とに変化可能である。図 2 では、大入賞口 28 が開放状態となっている様子が示されている。大入賞口 28 に入球した遊技球は、内部に設けられた通路を通して遊技盤 20 の裏面側に導かれる。大入賞口 28 の内部の通路には大入賞口センサー 28s（図 3 参照）が設けられており、大入賞口 28 に入球した遊技球を検知可能である。

【0024】

また、上述した各遊技装置の周辺には、遊技球が入球可能な一般入球口 30 や、遊技球の流下経路に影響を与える風車型ホイール 31 や多数の障害釘（図示省略）が設けられている。また、遊技領域 21 の最下部であって第 2 始動口 25 の左下方と右下方には、2 つのアウト口 33 が設けられており、上述した第 1 始動口 24、第 2 始動口 25、大入賞口 28、一般入球口 30 の何れにも入球しなかった遊技球は、アウト口 33 から遊技盤 20 の裏側に排出される。

【0025】

上述した第 1 始動口 24 には、演出用開口部 40（演出表示装置 41）の左方の領域を流下する遊技球が入球可能である。これに対して、第 2 始動口 25、普通図柄作動ゲート 27、大入賞口 28 には、演出用開口部 40（演出表示装置 41）の右方の領域を流下する遊技球が入球可能（または通過可能）である。以下では、演出用開口部 40（演出表示装置 41）の左方の領域を流下するように遊技球を発射させることを「左打ち」とも表現し、演出用開口部 40（演出表示装置 41）の右方の領域を流下するように遊技球を発射させることを「右打ち」とも表現する。尚、本実施例のパチンコ機 1 では、第 1 始動口 24、第 2 始動口 25、一般入球口 30 の何れかに遊技球が入球した場合は、3 個の遊技球が遊技者に払い出され、大入賞口 28 に遊技球が入球した場合は、13 個の遊技球が遊技者に払い出される。

【0026】

遊技盤 20 における遊技領域 21 の右下方には、LED の組合せによって遊技に係る情報を表示するセグメント表示部 50 が設けられている。セグメント表示部 50 は、前面枠 4 に設けられた小窓部 4c（図 1 参照）を通して遊技者に視認される。尚、セグメント表示部 50 の詳しい表示内容については、後述する「B. 遊技の内容」欄において説明する。

【0027】

A - 3 . 制御回路の構成 :

次に、本実施例のパチンコ機 1 における制御回路の構成について説明する。図 3 は、本実施例のパチンコ機 1 における制御回路の構成を示したブロック図である。図示されているようにパチンコ機 1 の制御回路は、多くの制御基板や、各種基板、中継端子板などから構成されている。詳しくは、遊技の基本的な進行に係る制御を司る主制御基板 200 と、遊技の演出に係る制御を司るサブ制御基板 220 と、サブ制御基板 220 の制御下で画像の表示や音声の出力に係る制御を司る画像音声制御基板 230 と、サブ制御基板 220 の制御下でランプの発光に係る制御を司るランプ制御基板 226 と、遊技球の貸し出しや払い出しに係る制御を司る払出制御基板 240 と、遊技球の発射に係る制御を司る発射制御基板 260 などから構成されている。これら制御基板は、各種論理演算および算出演算を実行する CPU（図 3 における CPU 201、221、231 等）や、CPU で実行される各種プログラムやデータが記憶されている ROM（図 3 における ROM 202、222、232 等）、プログラムの実行に際して CPU が一時的なデータを記憶する RAM（図 3 における 203、223、233 等）、入出力用回路など、種々の周辺 LSI がバスで相互に接続されて構成されている。

【0028】

主制御基板 200 には、第 1 始動口 24 へ入球した遊技球を検知する第 1 始動口センサー 24s や、第 2 始動口 25 へ入球した遊技球を検知する第 2 始動口センサー 25s、大入賞口 28 へ入球した遊技球を検知する大入賞口センサー 28s、普通図柄作動ゲートを通過する遊技球を検知するゲートセンサー 27s などが接続されている。主制御基板 20

10

20

30

40

50

0のCPU201は、第1始動口センサー24sや、第2始動口センサー25s、大入賞口センサー28s、ゲートセンサー27sなどから遊技球の検知信号の入力があると、その検知信号の入力のあったセンサーに対応するコマンドを、サブ制御基板220や、払出制御基板240、発射制御基板260などに向けて送信する。

【0029】

また、主制御基板200には、第2始動口25に設けられた開閉扉26に開閉動作を行わせるための（第2始動口25を開放状態、閉鎖状態にするための）始動口ソレノイド26mや、大入賞口28に設けられた開閉扉29に開閉動作を行わせるための（大入賞口28を開放状態、閉鎖状態にするための）大入賞口ソレノイド29m、セグメント表示部50などが接続されている。主制御基板200のCPU201は、始動口ソレノイド26m、大入賞口ソレノイド29m、セグメント表示部50に向けて駆動信号を送信することにより、これらの動作の制御を行う。

10

【0030】

サブ制御基板220には、画像音声制御基板230や、ランプ制御基板226、演出操作基板228が接続されている。サブ制御基板220のCPU221は、主制御基板200からの各種コマンドを受信すると、コマンドの内容を解析して、その内容に応じた遊技演出を行う。すなわち、画像音声制御基板230に対しては、出力画像や、出力音声を指定するコマンドを送信し、ランプ制御基板226に対しては、上部ランプ5a、右サイドランプ5b、左サイドランプ5c（以下「各種ランプ5a～5c」ともいう）の発光パターンを指定するコマンドを送信することによって、遊技の演出を行う。また、サブ制御基板220のCPU221は、演出操作基板228を介して、演出ボタン10aやジョグシヤトル10b（演出操作部10a、10b）に対する遊技者の操作を検知すると、該操作に対応する遊技演出を行う。

20

【0031】

画像音声制御基板230は、CPU231、ROM232、RAM233に加えて、VDP234、画像ROM236、音声ROM237を備えている。また、画像音声制御基板230には、演出表示装置41、音声を増幅させるアンプ基板224などが接続されている。

【0032】

画像音声制御基板230のCPU231は、サブ制御基板220からコマンドを受信すると、そのコマンドに対応する画像の表示をVDP234に指示する。VDP234は、指示された画像の表示に利用する画像データ（例えば、スプライトデータや動画データなど）を画像ROM236から読み出して画像を生成し、演出表示装置41の表示画面に出力する。また、画像音声制御基板230のCPU231は、サブ制御基板220からコマンドを受信すると、そのコマンドに対応する音声データを音声ROM237から読み出して、該音声データに基づく音声を、アンプ基板224を介して、上部スピーカー6aおよび下部スピーカー6b（以下「各種スピーカー6a、6b」ともいう）から出力する。

30

【0033】

払出制御基板240には、上皿部7に設けられた球貸ボタン241（図1では図示省略）や、パチンコ機1に並設されたカードユニット242、払出モーター243などが接続されている。球貸ボタン241が操作されると、この信号は、払出制御基板240を介してカードユニット242に伝達される。カードユニット242は、払出制御基板240とデータを通信しながら、払出モーター243を駆動して遊技球の貸し出しを行う。また、主制御基板200から遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを受信した場合も、払出モーター243を駆動して遊技球の払い出しを行う。

40

【0034】

また、払出制御基板240には発射制御基板260が接続されており、発射制御基板260には、遊技球を発射させるための発射モーター262や遊技者が発射ハンドル9に触れていることを検知するタッチスイッチ263等を有する発射装置ユニット261が接続されている。発射制御基板260は、タッチスイッチ263を介して遊技者が発射ハンド

50

ル 9 に触れていることを検知すると、発射モーター 262 を駆動することによって、発射ハンドル 9 の回転角度に応じた強さで遊技球を発射する。

【0035】

B. 遊技の内容 :

本実施例のパチンコ機 1 では、次のようにして遊技が進行する。上皿部 7 に遊技球が貯留された状態で発射ハンドル 9 が回転されると、上皿部 7 に貯留された遊技球が 1 球ずつ発射装置ユニット 261 に供給されて、図 2 を用いて前述した遊技領域 21 に発射される。遊技球を打ち出す強さは発射ハンドル 9 の回転角度に対応するので、遊技者は発射ハンドル 9 の回転角度を変化させることによって、遊技者は所望する領域に遊技球を流下させることができる。例えば、演出用開口部 40 (演出表示装置 41) の左方の領域を流下するように遊技球を発射させたり (左打ちを行ったり)、演出用開口部 40 (演出表示装置 41) の右方の領域を流下するように遊技球を発射させたり (右打ちを行ったり) することができる。

10

【0036】

< 特別図柄の変動表示 >

図 2 を用いて前述したように、第 1 始動口 24 には左打ちされた遊技球が入球可能である。左打ちされた遊技球が第 1 始動口 24 に入球し、その入球した遊技球が第 1 始動口センサー 24s により検知されると、所定の判定乱数 (後述する大当たり判定乱数など) を取得し、該判定乱数に基づいて大当たりであるか外れであるかを判定する大当たり判定を行う。そして、この大当たり判定の結果に基づいて、第 1 の特別図柄 (以下「第 1 特図」ともいう) を変動表示させた後に停止表示させる。また、図 2 を用いて前述したように、第 2 始動口 25 には右打ちされた遊技球が入球可能である。右打ちされた遊技球が第 2 始動口 25 に入球し、その入球した遊技球が第 2 始動口センサー 25s により検知されると、所定の判定乱数 (後述する大当たり判定乱数など) を取得し、該判定乱数に基づいて大当たりであるか外れであるかを判定する大当たり判定を行う。そして、この大当たり判定の結果に基づいて、第 2 の特別図柄 (以下「第 2 特図」ともいう) を変動表示させた後に停止表示させる。ここで、第 1 特図、第 2 特図について説明する。

20

【0037】

図 4 は、セグメント表示部 50 を拡大して示す説明図である。前述したように、セグメント表示部 50 は遊技盤 20 における遊技領域 21 の右下方に設けられており (図 2 参照)、遊技者は前面枠 4 の小窓部 4c (図 1 参照) を通してセグメント表示部 50 を視認可能である。図 4 に示すように、セグメント表示部 50 には、第 1 特図を表示する第 1 特図表示部 51 と、第 2 特図を表示する第 2 特図表示部 52 が設けられており、これらの表示部にはそれぞれ 8 個の LED が配置されている。第 1 特図および第 2 特図 (以下、これらを特に区別をしない場合は、まとめて「特別図柄」という) は、それぞれの表示部において、8 個の LED のうち点灯する LED を切り替えることによって変動表示され、8 個の LED のうち所定の LED を点灯した状態とすることで停止表示される。本実施例のパチンコ機 1 では、第 1 特図として、大当たり図柄 101 ~ 100、外れ図柄 101 の 101 種類の図柄を停止表示可能であり、第 2 特図として、大当たり図柄 201 ~ 300、外れ図柄 301 の 101 種類の図柄を停止表示可能である。また、これらの図柄の種類は、点灯する LED の組合せの相違によって識別可能である。遊技球が第 1 始動口 24 に入球することに基づく大当たり判定 (以下「第 1 特図についての大当たり判定」ともいう) の結果が大当たりである場合は、第 1 特図が大当たり図柄 101 ~ 100 の何れかで停止表示され、第 1 特図についての大当たり判定の結果が外れである場合は、第 1 特図が外れ図柄 101 で停止表示される。また、遊技球が第 2 始動口 25 に入球することに基づく大当たり判定 (以下「第 2 特図についての大当たり判定」ともいう) の結果が大当たりである場合は、第 2 特図が大当たり図柄 201 ~ 300 の何れかで停止表示され、第 2 特図についての大当たり判定の結果が外れである場合は第 2 特図が外れ図柄 301 で停止表示される。こうして特別図柄 (第 1 特図または第 2 特図) を大当たり図柄または外れ図柄で停止表示したら、停止表示された図柄を確定させるべく、図柄が停止表示された状態を所定の確定表示時間 (例えば 0.5 秒) が経過

30

40

50

するまで維持する表示（以下「確定表示」ともいう）を行う。以下では、特別図柄が変動表示を開始してから、所定の変動時間の経過により当該変動表示が終了して、特別図柄が大当たり図柄または外れ図柄で確定表示されるまでの遊技、すなわち1回の変動表示の結果が得られるまでの遊技を「図柄変動遊技」とも表現する。

【0038】

<大当たり遊技>

第1特図または第2特図が何れかの大当たり図柄で停止表示されると、大入賞口28が開放状態となるラウンド遊技が複数回行われる大当たり遊技を開始する。図2を用いて前述したように、大入賞口28には右打ちされた遊技球が入球可能であるので、大当たり遊技中は右打ちが行われることとなる。

【0039】

本実施例のパチンコ機1では、停止表示された大当たり図柄の種類によって、1回の大当たり遊技におけるラウンド遊技の回数が異なる。すなわち、図5(a)に示すように、第1特図が大当たり図柄1~50で停止表示された場合は（第1特図が大当たり図柄で停止表示される場合は50%の確率で）、4回のラウンド遊技が行われる4ラウンド大当たり遊技が行われ、第1特図が大当たり図柄51~90で停止表示された場合は（第1特図が大当たり図柄で停止表示される場合は40%の確率で）、6回のラウンド遊技が行われる6ラウンド大当たり遊技が行われ、第1特図が大当たり図柄91~94で停止表示された場合は（第1特図が大当たり図柄で停止表示される場合は4%の確率で）、7回のラウンド遊技が行われる7ラウンド大当たり遊技が行われ、第1特図が大当たり図柄95~100で停止表示された場合は（第1特図が大当たり図柄で停止表示される場合は6%の確率で）、16回のラウンド遊技が行われる16ラウンド大当たり遊技が行われる。また、図5(b)に示すように、第2特図が大当たり図柄201~250で停止表示された場合は（第2特図が大当たり図柄で停止表示される場合は50%の確率で）4ラウンド大当たり遊技が行われ、第2特図が大当たり図柄251~290で停止表示された場合は（第2特図が大当たり図柄で停止表示される場合は40%の確率で）6ラウンド大当たり遊技が行われ、第2特図が大当たり図柄291~294で停止表示された場合は（第2特図が大当たり図柄で停止表示される場合は4%の確率で）7ラウンド大当たり遊技が行われ、第2特図が大当たり図柄295~300で停止表示された場合は（第2特図が大当たり図柄で停止表示される場合は6%の確率で）16ラウンド大当たり遊技が行われる。

【0040】

本実施例のパチンコ機1において、1回のラウンド遊技は、9個の遊技球が入球した場合（9カウント）または30秒が経過した場合に終了するので、ほとんどの場合において1回のラウンド遊技では117個（9カウント×払出数13個）の遊技球が払い出される。従って、当然ながら、ラウンド遊技回数の多い大当たり遊技の方が、ラウンド遊技回数が少ない大当たり遊技よりも遊技者に多くの遊技球が払い出されることとなる。このため、ラウンド遊技回数のより多い大当たり遊技が行われることを遊技者に期待させることができる。尚、このことは、遊技者にとっての有利度合が互いに異なる複数の大当たり遊技（特定遊技）を実行可能であると捉えることができる。

【0041】

上述した大当たり遊技の実行中は、セグメント表示部50のラウンド表示部55に実行中の大当たり遊技の種類（ラウンド遊技回数）が表示される。すなわち、図4に示すように、ラウンド表示部55には3個のLEDが配置されており、このラウンド表示部55では、3個のLEDのうち左のLEDを点灯することで4ラウンド大当たり遊技の実行中であることを示し、中のLEDを点灯することで6ラウンド大当たり遊技の実行中であることを示し、右のLEDを点灯することで7ラウンド大当たり遊技の実行中であることを示し、3個全てのLEDを点灯することで16ラウンド大当たり遊技の実行中であることを示す。

【0042】

<特別図柄の保留>

遊技球が第1始動口24に入球すると、上述したように第1特図についての大当たり判定

10

20

30

40

50

や変動表示が行われるものの、これら的大当り判定や変動表示は、遊技球が第1始動口24に入球後に直ぐに行われるのではなく、取得された判定乱数を第1特図保留として一旦記憶する。そして、所定の条件が成立したら、記憶した第1特図保留に基づいて大当り判定や第1特図の変動表示を行う。このような第1特図保留は4個を上限として記憶される。第1特図保留の記憶数(第1特図保留数)は、セグメント表示部50の第1特図保留表示部53に表示される。すなわち、図4に示すように、第1特図保留表示部53には2個のLEDが配置されており、この第1特図保留表示部53では、2個のLEDのうち1個のLEDを点灯することで第1特図保留数が1個であることを示し、2個のLEDを点灯することで第1特図保留数が2個であることを示し、1個のLEDを点滅することで第1特図保留数が3個であることを示し、2個のLEDを点滅することで第1特図保留数が4個であることを示す。

10

【0043】

また、遊技球が第2始動口25に入球すると、上述したように第2特図についての大当り判定や変動表示が行われるものの、これら的大当り判定や変動表示も、遊技球が第2始動口25に入球後に直ぐに行われるのではなく、取得された判定乱数を第2特図保留として一旦記憶する。そして、所定の条件が成立したら、記憶した第2特図保留に基づいて大当り判定や第2特図の変動表示を行う。このような第2特図保留も4個を上限として記憶される。第2特図保留の記憶数(第2特図保留数)は、セグメント表示部50の第2特図保留表示部54に表示される。すなわち、図4に示すように、第2特図保留表示部54にも2個のLEDが配置されており、この第2特図保留表示部54では、2個のLEDのうち1個のLEDを点灯することで第2特図保留数が1個であることを示し、2個のLEDを点灯することで第2特図保留数が2個であることを示し、1個のLEDを点滅することで第2特図保留数が3個であることを示し、2個のLEDを点滅することで第2特図保留数が4個であることを示す。

20

【0044】

尚、本実施例のパチンコ機1では、何れかの特別図柄の変動表示中や、何れかの特別図柄の確定表示中、大当り遊技中は、第1特図保留や第2特図保留が記憶されていても、これら保留に係る大当り判定や変動表示は行わない。また、第1特図保留および第2特図保留のうち第1特図保留のみが記憶されている場合は、最先に記憶された第1特図保留に係る大当り判定および第1特図の変動表示を行うが、第2特図保留が記憶されている場合は第1特図保留が記憶されているか否かに拘わらず、最先に記憶された第2特図保留に係る大当り判定および第2特図の変動表示を行う。すなわち、第2特図を第1特図に優先して変動表示させる(いわゆる第2特図の優先変動機能を有する)。

30

【0045】

また、第1特図保留と第2特図保留とを特に区別しない場合、以下では、これらをまとめて単に「特図保留」と表現する。

【0046】

<普通図柄の変動表示、普図当り遊技>

図2を用いて前述したように、普通図柄作動ゲート27は右打ちされた遊技球が通過可能である。右打ちされた遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過し、その遊技球がゲートセンサー27sにより検知されると、所定の判定乱数(後述する普図当り判定乱数)を取得し、該判定乱数に基づいて普図当りであるか外れであるかを判定する普図当り判定を行う。そして、この普図当り判定の結果に基づいて、普通図柄を変動表示させた後に停止表示させる。図4に示すように、セグメント表示部50には、普通図柄を表示する普図表示部56が設けられており、普図表示部56には2個のLEDが配置されている。普通図柄は、普図表示部56において、2個のLEDのうち点灯するLEDを切り替えることによって変動表示され、2個のLEDのうち所定のLEDを点灯した状態とすることで停止表示される。本実施例のパチンコ機1では、普通図柄として、2個のLEDのうち左のLEDを点灯させた普図当り図柄と、右のLEDを点灯させた普図外れ図柄の2種類の図柄を停止表示可能である。普図当り判定の結果が普図当りである場合は普通図柄が普図当り図

40

50

柄で停止表示され、普図当り判定の結果が普図外れである場合は普通図柄が普図外れ図柄で停止表示される。こうして普通図柄を当り図柄または外れ図柄で停止表示したら、停止表示された図柄を確定させるべく、図柄が停止表示された状態を所定の時間が経過するまで維持する表示（確定表示）を行う。そして、普通図柄が普図当り図柄で停止表示された場合は、第2始動口25が開放状態となった後に閉鎖状態となる普図当り遊技が行われる。

【0047】

< 普通図柄の保留 >

遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過すると、普図当り判定や普通図柄の変動表示が行われるものの、これらの普図当り判定や変動表示は、遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過後に直ぐに行われるのではなく、取得された判定乱数を普図保留として一旦記憶する。そして、所定の条件が成立したら、記憶した普図保留に基づいて普図当り判定や普通図柄の変動表示を行う。このような普図保留も4個を上限として記憶される。普図保留の記憶数（普図保留数）は、セグメント表示部50の普図保留表示部57に表示される。すなわち、図4に示すように、普図保留表示部57には2個のLEDが配置されており、この普図保留表示部57では、2個のLEDのうち1個のLEDを点灯することで普図保留数が1個であることを示し、2個のLEDを点灯することで普図保留数が2個であることを示し、1個のLEDを点滅することで普図保留数が3個であることを示し、2個のLEDを点滅することで普図保留数が4個であることを示す。尚、本実施例のパチンコ機1では、普図保留が記憶されている場合において、普通図柄の変動表示中、普通図柄の確定表示中、普図当り遊技中の何れでもなければ、最先に記憶された普図保留に係る普図当り判定および普通図柄の変動表示を行う。

【0048】

< 遊技状態 >

ここで、本実施例のパチンコ機1では、大当り判定において大当りと判定される確率に係る遊技状態と、第2始動口25への遊技球の入球頻度に係る遊技状態とが適宜設定される。これらのうち大当り判定において大当りと判定される確率に係る遊技状態は、「大当り判定において大当りと判定される確率が低い（99.9分の1の確率である）低確率状態」または「大当り判定において大当りと判定される確率が高い（11.9分の1の確率である）高確率状態」に設定される。また、第2始動口25への遊技球の入球頻度に係る遊技状態は、「第2始動口25への遊技球の入球頻度が低い非電サボ状態」または「第2始動口25への遊技球の入球頻度が高い電サボ状態」に設定される。

【0049】

上述した遊技状態の設定態様について図6を用いて説明する。尚、これらの遊技状態は大当り遊技終了後に設定されるため、図6では、図5を用いて前述したラウンド遊技の回数も再掲している。また、図6において、「高確回数」とは、高確率状態が設定された状態で実行可能な図柄変動遊技（特別図柄の変動表示）の回数であり、「電サボ回数」とは、電サボ状態が設定された状態で実行可能な図柄変動遊技（特別図柄の変動表示）の回数である。

【0050】

本実施例のパチンコ機1では、何れの大当り遊技が行われた場合であっても、大当り遊技終了後は高確率状態と電サボ状態が併せて設定されるものの、電サボ回数が大当り遊技の開始契機となった大当り図柄の種類によって異なる。すなわち、図6(a)(b)に示すように、高確回数については、何れの大当り図柄が停止表示された場合であっても6回に設定される。これに対して、電サボ回数については、図6(a)に示すように、第1特図が大当り図柄1～45で停止表示された場合は（第1特図が大当り図柄で停止表示される場合は45%の確率で）25回に設定され、第1特図が大当り図柄46～50、51～90、91～94で停止表示された場合は（第1特図が大当り図柄で停止表示される場合は5% + 40% + 4% = 49%の確率で）50回に設定され、第1特図が大当り図柄95～100で停止表示された場合は（第1特図が大当り図柄で停止表示される場合は6%の確率で）100回に設定される。また、図6(b)に示すように、第2特図が大当り図柄

201 ~ 245 で停止表示された場合は（第2特図が大当り図柄で停止表示される場合は45%の確率で）25回に設定され、第2特図が大当り図柄246 ~ 250、251 ~ 290、291 ~ 294 で停止表示された場合は（第2特図が大当り図柄で停止表示される場合は5% + 40% + 4% = 49%の確率で）50回に設定され、第2特図が大当り図柄295 ~ 300 で停止表示された場合は（第2特図が大当り図柄で停止表示される場合は6%の確率で）100回に設定される。

【0051】

尚、高確回数が6回に設定された後に図柄変動遊技（特別図柄の変動表示）が6回行われた場合は、高確率状態は終了し、電サポ状態が設定されたまま低確率状態が設定される。また、25回、50回、100回の電サポ回数が設定された後に該電サポ回数と同数の図柄変動遊技（特別図柄の変動表示）が行われた場合は、電サポ状態は終了し、非電サポ状態が設定される。遊技者にとっては、電サポ状態の方が非電サポ状態よりも有利な状態であることから、より多くの電サポ回数が設定されることを遊技者に期待させることができる。

【0052】

ここで、セグメント表示部50には、上述した電サポ状態の設定中であることを示す電サポ表示部58が設けられている。すなわち、図4に示すように、電サポ表示部58には、3個のLEDが配置されており、電サポ状態の設定中は、この3個のLEDを点灯することによって電サポ状態の設定中であることを示す。また、図4に示すように、セグメント表示部50には、右打ちを行うことを示す右打ち表示部59が設けられている。電サポ状態の設定中は第2始動口25への遊技球の入球頻度が高く、且つ、第2始動口25は右打ちされた遊技球が入球可能であるので、電サポ状態の設定中は右打ちを行うことが遊技者にとって有益である。また、大入賞口28も右打ちされた遊技球が入球可能であるので、大当り遊技中も右打ちを行うことが遊技者にとって有益である。そこで、電サポ状態の設定中および大当り遊技中は、右打ち表示部59に配置された2個のLEDを点灯することによって右打ちを行うことを示す。

【0053】

< 演出表示装置41の表示内容 >

上述したような遊技の進行は、主に主制御基板200のCPU201によって行われる。本実施例のパチンコ機1では、上述したような遊技の進行に合わせて、演出表示装置41の表示領域HR（表示画面）に種々の画像を表示する演出を行う。このような演出は、主にサブ制御基板220のCPU221によって行われる。

【0054】

例えば、演出表示装置41の表示領域HR（表示画面）では、第1特図または第2特図の変動表示（図柄変動遊技）に合わせた演出（以下「図柄変動演出」ともいう）が行われる。すなわち、特別図柄（第1特図または第2特図）の変動表示（図柄変動遊技）の開始タイミングと同期して、3つの装飾図柄41a、41b、41cの変動表示を開始する。その後、特別図柄の変動時間が経過するまで種々の態様で演出が行われる。例えば、特別図柄が大当り図柄で停止表示される可能性を示唆する演出を実行する。そして、特別図柄の変動表示の終了タイミング（特別図柄の停止表示）と同期して装飾図柄41a、41b、41cの変動表示を終了する。本実施例のパチンコ機1では、装飾図柄41a、41b、41cのそれぞれとして「1」～「9」までの9つの数字を示す図柄を表示可能である。

【0055】

装飾図柄41a、41b、41cの変動表示について図7を用いて説明する。図7に示すように、演出表示装置41の表示画面には枠画像41wが表示されている。この枠画像41wは、演出表示装置41の表示領域HR（表示画面）の周縁に沿った形状を有しており、この枠画像41wの内側の領域で、装飾図柄41a、41b、41cの変動表示が行われる。すなわち、枠画像41wの内側の領域は、装飾図柄41a、41b、41cを表示する表示領域（以下「装飾図柄領域SR」ともいう）であるので、枠画像41wは、「装飾図柄領域SR」を示す画像であると捉えることもできる。

【 0 0 5 6 】

尚、図示は省略するが、表示領域 H R（表示画面）全体には、背景画像が表示されており、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c は背景画像の前方（遊技者側）に重ねて表示される。すなわち、背景画像が表示された領域も、「装飾図柄領域 S R」であるので、背景画像も、「装飾図柄領域 S R」を示す画像であると捉えることもできる。

【 0 0 5 7 】

図 7（a）には、枠画像 4 1 w の内側の領域（装飾図柄領域 S R）で、3つの装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が一斉に変動表示している様子が概念的に示されている。変動表示が開始されてから所定時間が経過すると、例えば、初めに左装飾図柄 4 1 a が停止表示され、次に右装飾図柄 4 1 c が停止表示され、最後に中装飾図柄 4 1 b が停止表示される。これら 3つの装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の組合せは、前述した第 1 特図表示部 5 1 または第 2 特図表示部 5 2 にて停止表示される特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）と対応するように構成されている。例えば、第 1 特図または第 2 特図が大当たり図柄で停止表示される場合は、演出表示装置 4 1 の 3つの装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が同じ図柄となる図柄組合せ（以下「ゾロ目」ともいう）で停止表示される。また、第 1 特図または第 2 特図が外れ図柄で停止表示される場合は、3つの装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c は同じ図柄で揃わない図柄組合せ（以下「バラケ目」ともいう）で停止表示される。尚、停止表示された装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c は、特別図柄の確定表示時間が経過するまで停止表示された状態となる（確定表示される）。

【 0 0 5 8 】

このように、第 1 特図表示部 5 1 または第 2 特図表示部 5 2 で表示される特別図柄と、演出表示装置 4 1 で表示される 3つの装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c とは、表示内容が互いに対応しており、変動表示中の特別図柄が停止表示する際には、3つの装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c も停止表示するようになっている。しかも、図 2 に示すように、演出表示装置 4 1 の表示領域 H R（表示画面）は、第 1 特図表示部 5 1 または第 2 特図表示部 5 2（セグメント表示部 5 0）よりも目に付き易い位置に設けられており、表示画面も大きく、表示内容も分かり易いので、遊技者は演出表示装置 4 1 の表示領域 H R（表示画面）を見ながら遊技を行うことが通常である。従って、図 7（b）に示すように、演出表示装置 4 1 の表示領域 H R（表示画面）で初めに停止表示される左装飾図柄 4 1 a と、続いて停止表示される右装飾図柄 4 1 c とが同じ図柄であった場合には、最後に停止表示される中装飾図柄 4 1 b も同じ図柄で停止して、「大当たり遊技が開始されるのではないか」と、遊技者は装飾図柄の変動表示（図柄変動演出）を注視することになる。このように、2つの装飾図柄（複数の装飾図柄のうち一の装飾図柄を除いた装飾図柄）を同じ図柄（ゾロ目となり得る態様）で停止させて最後の装飾図柄（一の装飾図柄）を変動表示させた状態とする演出は「リーチ演出」と呼ばれており、このリーチ演出を発生させることで遊技興趣を高めることが可能である。

【 0 0 5 9 】

また、演出表示装置 4 1 の表示領域 H R（表示画面）の下部には、第 1 特図保留数を示すための第 1 保留表示領域 4 1 d と、第 2 特図保留数を示すための第 2 保留表示領域 4 1 e とが設定されている。本実施例のパチンコ機 1 では、第 1 保留表示領域 4 1 d に第 1 特図保留数と同数の「保留図柄（図中、小さい円形の図柄）」を表示することで第 1 特図保留数（上限数は 4 個）を示し、第 2 保留表示領域 4 1 e に第 2 特図保留数（上限数は 4 個）と同数の「保留図柄」を表示することで第 2 特図保留数（上限数は 4 個）を示す。従って、図 7 に示す例では、第 1 特図保留数が 4 個であり、第 2 特図保留数が 4 個であることが示されている。尚、当然ながら、演出表示装置 4 1 の表示領域 H R（表示画面）に表示された保留図柄によって示される保留数と、セグメント表示部 5 0 の第 1 特図保留表示部 5 3 および第 2 特図保留表示部 5 4 にて示される保留数とは一致する。

【 0 0 6 0 】

C . 遊技制御処理 :

図 8 は、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 が、遊技の進行に係る制御として行う遊技制

10

20

30

40

50

御処理の大まかな流れを示したフローチャートである。遊技制御処理は、主制御基板 200 の CPU 201 によって、所定周期毎（例えば 4 m 秒毎）に発生するタイマ割り込みに基づき行われる。以下、フローチャートに従って、主制御基板 200 の CPU 201 が行う遊技進行制御処理について説明する。尚、以下の説明では、CPU 201 の初期化处理や、割り込み禁止処理、割り込み許可処理などの周知の処理については、その説明を省略している。

【0061】

< 出力処理 >

図 8 に示すように、主制御基板 200 の CPU 201 は遊技制御処理を開始するとまず、出力処理（S100）を行う。本実施例のパチンコ機 1 では、後述する各種処理において、サブ制御基板 220 を初めとする各種制御基板に向けて送信する各種コマンドを RAM 203 に確保された出力バッファに記憶する。出力処理（S100）では、このように出力バッファに記憶された各種コマンドを各種制御基板に向けて送信する。こうすることにより、例えば、サブ制御基板 220 では、遊技の進行に合わせた演出の制御が行われることになり、払出制御基板 240 では、払出モーター 243 を駆動して遊技球の払い出しが行われることとなる。

【0062】

< 入力処理 >

主制御基板 200 の CPU 201 は、続いて、入力処理（S200）を行う。本実施例のパチンコ機 1 では上述したように、第 1 始動口 24、第 2 始動口 25、一般入球口 30 の何れかに遊技球が入球した場合は 3 個の遊技球が払い出され、大入賞口 28 に遊技球が入球した場合は 13 個の遊技球が払い出される。そこで、入力処理（S200）の処理では、これらの入球を検知するセンサー類（第 1 始動口センサー 24s や、第 2 始動口センサー 25s、大入賞口センサー 28s 等）について、遊技球を検知したか否かを判断する。その結果、遊技球を検知している場合は、払い出す遊技球の数を示す払出コマンドを上述した出力バッファに記憶する。こうして出力バッファに記憶された払出コマンドは次の出力処理（S100）で払出制御基板 240 に向けて送信される。

【0063】

< 乱数更新処理 >

主制御基板 200 の CPU 201 は、続いて、乱数更新処理（S300）を行う。本実施例のパチンコ機 1 では上述したように、大当たり判定や普図当たり判定は所定の判定乱数に基づいて行われる。詳しくは、大当たり判定は「大当たり判定乱数」に基づいて行われ、普図当たり判定は「普図当たり判定乱数」に基づいて行われる。また、本実施例のパチンコ機 1 における特別図柄の変動表示は後述する変動パターンに基づいて行われるが、この変動パターンは「変動パターン選択乱数」に基づいて選択される。また、本実施例のパチンコ機 1 では、大当たり判定結果が大当たりである場合は、100 種類の大当たり図柄（大当たり図柄 1 ~ 100 あるいは大当たり図柄 201 ~ 300）のうち何れかの大当たり図柄が停止表示されるが、この大当たり図柄の種類は「図柄選択乱数」に基づいて選択される。乱数更新処理（S300）では、これらの乱数を更新する。尚、これらの乱数の更新は、乱数更新処理（S300）においてだけでなく、遊技制御処理を終了してから次の遊技制御処理を開始する（次のタイマ割り込み）までの期間にも行うこととしてもよい。また、乱数更新の専用回路を設けて、この専用回路で乱数を更新することとしてもよい。

【0064】

< 始動口等センサー検出処理 >

主制御基板 200 の CPU 201 は、続いて、始動口等センサー検出処理（S400）を行う。この始動口等センサー検出処理（S400）では、普図保留、第 1 特図保留、第 2 特図保留を記憶する処理が行われる。すなわち、主制御基板 200 の CPU 201 はまず、ゲートセンサー 27s の検知結果に基づいて、遊技球が普通図柄作動ゲート 27 を通過したか否かを判断する。その結果、遊技球が普通図柄作動ゲート 27 を通過した場合は、普図保留数が上限値である 4 個に達しているか否かを判断する。そして、普図保留数が

10

20

30

40

50

4個に達していなければ、普図当り判定乱数を取得すると共に該普図当り判定乱数を普図保留として記憶する。普図保留は、記憶した順序を識別できるように、RAM 203に確保された普図保留記憶領域に記憶される。尚、遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過していなかった場合や、普図保留数が既に4個に達していた場合は、新たな普図保留は記憶しない。

【0065】

こうして普図保留の記憶に係る処理を行ったら、続いて、第1始動口センサー24sの検知結果に基づいて、遊技球が第1始動口24に入球したか否かを判断する。その結果、遊技球が第1始動口24に入球した場合は、第1特図保留数が上限値である4個に達しているか否かを判断する。そして、第1特図保留数が4個に達していなければ、大当り判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数を取得すると共にこれらの乱数を第1特図保留として記憶する。第1特図保留は、記憶した順序を識別できるように、RAM 203に確保された第1特図保留記憶領域に記憶される。

10

【0066】

ここで、第1特図の変動表示（図柄変動遊技）は、第1特図保留として取得された大当り判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数に基づいて行われる。また、第1特図の変動表示に合わせて行われる演出（図柄変動演出）も、第1特図保留として取得された大当り判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数に基づいて行われる。従って、第1特図保留を記憶した場合は、未だ該第1特図保留に基づく変動表示が開始されていなくても（変動開始条件が成立していなくても）、該第1特図保留に基づく変動表示や演出（第1特図保留に基づく図柄変動遊技や図柄変動演出）の態様を判定することが可能である。例えば、第1特図保留に基づく変動表示（大当り判定）が行われる前であっても、該第1特図保留に基づく変動表示が行われた場合に大当り図柄が停止表示されるか否かや、大当り図柄が停止表示された場合に行われる大当り遊技の種類、リーチ演出が行われるか否か等を判定することが可能である。このような判定は事前判定と称されるものであって、本実施例のパチンコ機1では、第1特図保留を記憶すると、該第1特図保留について事前判定を行い、該事前判定結果を該第1特図保留と対応付けて記憶する。こうして、第1特図保留を記憶すると共に該第1特図保留についての事前判定結果を記憶したら、この事前判定結果を示す事前判定結果コマンドをRAM 203の出力バッファに記憶する。こうして出力バッファに記憶された事前判定結果コマンドは次の出力処理（S100）でサブ制御基板220に向けて送信される。こうすることによって、サブ制御基板220のCPU221は、第1特図保留の事前判定結果に基づいて種々の演出（事前演出）を実行することが可能となる。尚、遊技球が第1始動口24に入球していなかった場合や、第1特図保留数が既に4個に達していた場合は、新たな第1特図保留は記憶せず、事前判定も行わない。

20

30

【0067】

こうして第1特図保留の記憶に係る処理を行ったら、続いて、第2始動口センサー25sの検知結果に基づいて、遊技球が第2始動口25に入球したか否かを判断する。その結果、遊技球が第2始動口25に入球した場合は、第2特図保留数が上限値である4個に達しているか否かを判断する。そして、第2特図保留数が4個に達していなければ、大当り判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数を取得すると共にこれらの乱数を第2特図保留として記憶する。第2特図保留は、記憶した順序を識別できるように、RAM 203に確保された第2特図保留記憶領域に記憶される。こうして第2特図保留を記憶したら、該第2特図保留についても上述（第1特図保留）と同様の事前判定を行い、該事前判定結果を該第2特図保留と対応付けて記憶する。こうして、第2特図保留を記憶すると共に該第2特図保留についての事前判定結果を記憶したら、この事前判定結果を示す事前判定結果コマンドをRAM 203の出力バッファに記憶する。こうして出力バッファに記憶された事前判定結果コマンドも次の出力処理（S100）でサブ制御基板220に向けて送信される。こうすることによって、サブ制御基板220は、第2特図保留の事前判定結果に基づいて種々の演出を実行することが可能となる。尚、遊技球が第2始動口25に入

40

50

球していなかった場合や、第2特図保留数が既に4個に達していた場合は、新たな第2特図保留は記憶せず、事前判定も行わない。

【0068】

<普通動作処理>

主制御基板200のCPU201は、続いて、普通動作処理(S500)を行う。この普通動作処理(S500)では、普通図柄を変動表示させたり、普図当り遊技を実行したりする処理が行われる。すなわち、主制御基板200のCPU201は先ず、普図当り遊技中、普通図柄の変動表示中、普通図柄の確定表示中の何れかであるか否かを判断する。その結果、普図当り遊技中、普通図柄の変動表示中、普通図柄の確定表示中の何れでもない場合は、上述の普図保留記憶領域に普図保留が記憶されているか否かを判断する。その結果、普図保留記憶領域に普図保留が記憶されている場合は、記憶されている普図保留のうち最先に記憶された普図保留を読み出す。そして、読み出した普図保留、すなわち、普図当り判定乱数に基づいて普図当り判定を行う。

10

【0069】

普図当り判定を行ったら、該普図当り判定の結果が普図当りであるか否かを判断する。その結果、普図当り判定の結果が普図当りである場合は、今回の普通図柄の変動表示にて停止表示する図柄(停止図柄)として普図当り図柄を記憶する。すなわち、今回の普通図柄の変動表示の結果として普図表示部56の左のLED(図4参照)を点灯させることを記憶する。これに対して、普図当り判定の結果が普図外れである場合は、今回の普通図柄の変動表示にて停止表示する図柄(停止図柄)として普図外れ図柄を記憶する。すなわち、今回の普通図柄の変動表示の結果として普図表示部56の右のLED(図4参照)を点灯させることを記憶する。

20

【0070】

こうして、今回の普通図柄の変動表示の結果として普図表示部56の左のLEDを点灯させること、あるいは、普図表示部56の右のLEDを点灯させることを記憶したら、普通図柄の変動時間を設定して、普通図柄の変動表示を開始する。そして、今回の普図当り判定の対象となった普図保留を普図保留記憶領域から消去する。

【0071】

以上は、普図当り遊技中、普通図柄の変動表示中、普通図柄の確定表示中の何れでもない場合の処理について説明した。これに対して、普通図柄の変動表示中である場合は、変動表示中の普通図柄の変動時間が経過したか否かを判断する。その結果、変動時間が経過したと判断された場合は、変動表示中の普通図柄を予め記憶しておいた態様で停止表示する。すなわち、普図当り判定の結果が普図当りであった場合は普図表示部56の左のLEDを点灯した状態とし(普図当り図柄を停止表示し)、普図当り判定の結果が外れであった場合は普図表示部56の右のLEDを点灯した状態とした状態とする(外れ図柄を停止表示する)。このように普通図柄が停止表示されたら、普通図柄の確定表示が開始されるので、普通図柄の確定表示時間を設定する。

30

【0072】

以上は、普通図柄の変動表示中である場合の処理について説明した。これに対して、普通図柄の確定表示中である場合は、確定表示時間が経過したか否かを判断する。その結果、確定表示時間が経過した場合は、今回停止表示(確定表示)された普通図柄が普図当り図柄(普図表示部56の左のLEDの点灯)であるか否かを判断する。その結果、停止表示された普通図柄が普図当り図柄であった場合は、普図当り遊技における第2始動口25の開放パターン(開放回数、開放時間、閉鎖時間など)を設定した後、普図当り遊技を開始する。

40

【0073】

以上は、普通図柄の確定表示中である場合の処理について説明した。これに対して、普図当り遊技中である場合は、上述の開放パターンで第2始動口25が開放状態・閉鎖状態となるように、始動口ソレノイド26mを制御して開閉扉26を動作させる。そして、この開放パターンに従う制御が終了したら普図当り遊技を終了する。

50

【 0 0 7 4 】

ここで、図 6 を用いて前述したように、本実施例のパチンコ機 1 では、第 2 始動口 2 5 への遊技球の入球頻度に係る遊技状態が「第 2 始動口 2 5 への遊技球の入球頻度が低い非電サポ状態」または「第 2 始動口 2 5 への遊技球の入球頻度が高い電サポ状態」に設定される。このような非電サポ状態および電サポ状態の設定は次のように実現される。

【 0 0 7 5 】

すなわち、電サポ状態は非電サポ状態と比較して、普図当り判定の結果が普図当りとなる確率（普図当り確率）が高く、普通図柄の変動時間（普図変動時間）が短く、普図当り遊技における第 2 始動口 2 5 の開放時間が長く設定される。従って、電サポ状態は非電サポ状態と比較して、第 2 始動口 2 5 が高頻度で開放状態になるとともに該開放状態にある期間が長くなるので、第 2 始動口 2 5 への遊技球の入球頻度が高くなる（高頻度状態）。例えば、非電サポ状態が設定されている場合は、普図当り確率を 1 0 0 分の 1 の確率に設定し（普図保留として取得可能な普図当り判定乱数のうち 1 0 0 分の 1 の乱数を普図当りとし）、普図変動時間を 2 0 秒に設定し、普図当り遊技における第 2 始動口 2 5 の開放時間を 0 . 3 秒（0 . 1 秒 × 3 回開放）に設定する。これに対して、電サポ状態が設定されている場合は、普図当り確率を 1 0 0 分の 9 9 の確率に設定し（普図保留として取得可能な普図当り判定乱数のうち 1 0 0 分の 9 9 の乱数を普図当りとし）、普図変動時間を 1 秒に設定し、普図当り遊技における第 2 始動口 2 5 の開放時間を 4 . 5 秒（1 . 5 秒 × 3 回開放）に設定する。

【 0 0 7 6 】

< 特別動作処理 >

主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 1 は、続いて、特別動作処理（S 6 0 0）を行う。この特別動作処理（S 6 0 0）では、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）を変動表示させたり、大当り遊技を実行したりする処理が行われる。すなわち、主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 1 は先ず、大当り遊技中、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）の変動表示中、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）の確定表示中の何れかであるか否かを判断する。その結果、大当り遊技中、特別図柄の変動表示中、特別図柄の確定表示中の何れでもない場合は、第 2 特図保留記憶領域に第 2 特図保留が記憶されているか否かを判断する。その結果、第 2 特図保留記憶領域に第 2 特図保留が記憶されている場合は、記憶されている第 2 特図保留のうち最先に記憶された第 2 特図保留（大当り判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数）を読み出す。そして、読み出した第 2 特図保留に含まれる大当り判定乱数に基づいて大当り判定を行う。

【 0 0 7 7 】

これに対して、第 2 特図保留記憶領域に第 2 特図保留が記憶されていない場合は、今度は、第 1 特図保留記憶領域に第 1 特図保留が記憶されているか否かを判断する。その結果、第 1 特図保留記憶領域に第 1 特図保留が記憶されている場合は、記憶されている第 1 特図保留のうち最先に記憶された第 1 特図保留（大当り判定乱数、図柄選択乱数、変動パターン選択乱数）を読み出す。そして、読み出した第 1 特図保留に含まれる大当り判定乱数に基づいて大当り判定を行う。

【 0 0 7 8 】

ここで、図 6 を用いて前述したように、本実施例のパチンコ機 1 では、大当り判定において大当りと判定される確率に係る遊技状態は「大当り判定において大当りと判定される確率が低い（9 9 . 9 分の 1 の確率である）低確率状態」または「大当り判定において大当りと判定される確率が高い（1 1 . 9 分の 1 の確率である）高確率状態」に設定される。このような低確率状態あるいは高確率状態の設定は次のように実現される。すなわち、低確率状態が設定されている場合は、第 1 特図保留または第 2 特図保留として取得可能な大当り判定乱数のうち 9 9 . 9 分の 1 の乱数を大当りとし、高確率状態が設定されている場合は、第 1 特図保留または第 2 特図保留として取得可能な大当り判定乱数のうち 1 1 . 9 分の 1 の乱数を大当りとする。

【 0 0 7 9 】

こうして第1特図保留または第2特図保留について大当たり判定を行ったら、該大当たり判定の結果が大当たりであるか否かを判断する。その結果、大当たり判定の結果が大当たりである場合は、今回読み出した第1特図保留または第2特図保留に含まれる図柄選択乱数に基づいて、今回の特別図柄の変動表示（図柄変動遊技）にて停止表示する大当たり図柄の種類を選択する。すなわち、図5を用いて前述したように、本実施例のパチンコ機1では、第1特図としては大当たり図柄1～100が停止表示可能であり、第2特図としては大当たり図柄201～300が停止表示可能である。そこで、第1特図保留を読み出した場合は、大当たり図柄1～100に図柄選択乱数が割り振られた図柄選択テーブル（図示省略）を参照して、第1特図保留として読み出した図柄選択乱数に対応する大当たり図柄を、停止表示する図柄として選択する。また、第2特図保留を読み出した場合は、大当たり図柄201～300に図柄選択乱数が割り振られた図柄選択テーブルを参照して、第2特図保留として読み出した図柄選択乱数に対応する大当たり図柄を、停止表示する図柄として選択する。尚、図柄選択テーブルは、主制御基板200のROM202に予め記憶されている。

10

【0080】

一方、大当たり判定の結果が外れである場合においては、第1特図保留を読み出した場合は外れ図柄101を停止表示する図柄として選択し、第2特図保留を読み出した場合は外れ図柄301を停止表示する図柄として選択する。尚、停止表示する図柄として選択された大当たり図柄、外れ図柄は、RAM203に確保された停止図柄記憶領域に記憶される。

【0081】

こうして停止表示する図柄を選択したら、特別図柄の変動表示（図柄変動遊技）の変動パターンを選択する。変動パターンとは、特別図柄（第1特図または第2特図）が変動表示を開始してから停止表示するまでの時間（変動時間）であり、各変動パターンには他の変動パターンと識別するための情報（変動パターンID）が付されている。変動パターンを選択する処理では変動パターン選択テーブルを参照する。変動パターン選択テーブルとは、図9に示すように、複数の変動パターン（変動パターンID、変動時間）に変動パターン選択乱数が割り振られたテーブルである。変動パターンを選択する処理では、このような変動パターン選択テーブルにおいて、今回第1特図保留または第2特図保留として読み出した変動パターン選択乱数に対応する変動パターンを、今回の変動パターンとして決定する。従って、各変動パターンが選択される確率は、取得可能な変動パターン選択乱数のうち各変動パターンに割り振られた乱数の割合によって決定される。

20

30

【0082】

このように選択された変動パターンは後述の変動パターン指定コマンドとして、サブ制御基板220に向けて送信される。サブ制御基板220のCPU221は、変動パターン指定コマンドを受信すると、該変動パターン指定コマンドに基づいて今回の図柄変動遊技の変動パターンを認識し、該変動パターンに基づく演出パターンで図柄変動演出を実行する。

【0083】

上述した変動パターンを選択する処理では、常時同じ変動パターン選択テーブルを参照するのではなく、図10に示すように、特別図柄の種類（第1特図または第2特図）や、現在設定されている遊技状態、大当たり判定の結果、記憶されている第1特図保留および第2特図保留の数などの種々の遊技進行状況に対応する変動パターン選択テーブルを参照する。こうすることで、種々の遊技進行状況に対応する変動パターンを選択可能となり、ひいては、サブ制御基板220のCPU221は種々の遊技進行状況に対応する演出パターンで図柄変動演出を実行可能となる。例えば、サブ制御基板220のCPU221は、大当たり判定の結果が大当たりである場合は、リーチ演出の後に装飾図柄41a、41b、41cをゾロ目で停止表示する図柄変動演出を実行し、大当たり判定の結果が外れである場合は、装飾図柄41a、41b、41cをバラケ目で停止表示する図柄変動演出を実行する。また、大当たり判定の結果が外れである場合において所定の変動パターンが選択された場合はリーチ演出を行う。尚、各変動パターン選択テーブルは、主制御基板200のROM202に予め記憶されている。

40

50

【 0 0 8 4 】

こうして、今回の特別図柄の変動表示にて停止表示させる図柄を選択すると共に、今回の特別図柄の変動表示の変動パターンを選択したら、特別図柄の変動表示を開始する。そして、今回選択された変動パターンを示す変動パターン指定コマンドを R A M 2 0 3 の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された変動パターン指定コマンドは、次の出力処理 (S 1 0 0) でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信される。また、今回の大当たり判定の対象となった第 1 特図保留または第 2 特図保留を、第 1 特図保留記憶領域または第 2 特図保留記憶領域から消去する。

【 0 0 8 5 】

以上は、大当たり遊技中、特別図柄 (第 1 特図または第 2 特図) の変動表示中、特別図柄の確定表示中の何れでもない場合の処理について説明した。これに対して、特別図柄の変動表示中である場合は、変動表示中の特別図柄の変動時間が経過したか否かを判断する。その結果、変動時間が経過したと判断された場合は、変動表示中の特別図柄を予め停止図柄記憶領域に記憶しておいた図柄で停止表示する (確定表示を開始する)。このように特別図柄が停止表示されたら、特別図柄の確定表示が開始されるので、特別図柄の確定表示時間を設定する。そして、特別図柄を停止表示したことを示す変動停止コマンドを R A M 2 0 3 の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された変動停止コマンドは、次の出力処理 (S 1 0 0) でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信される。

【 0 0 8 6 】

特別図柄の確定表示中である場合は、確定表示時間が経過したか否かを判断する。その結果、確定表示時間が経過した場合は、今回停止表示 (確定表示) された特別図柄が大当たり図柄であるか否かを判断する。その結果、停止表示された特別図柄が外れ図柄であった場合は、高確率状態が設定されているか否かを判断し、高確率状態が設定されている場合は、高確回数を 1 回減算する。その結果、高確回数が 0 回になったら、高確率状態に代えて低確率状態を設定する。また、電サボ状態が設定されているか否かも判断し、電サボ状態が設定されている場合は電サボ回数を 1 回減算する。その結果、電サボ回数が 0 回になったら、電サボ状態に代えて非電サボ状態を設定する。このように遊技状態を設定した場合は、設定された遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを R A M 2 0 3 の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された遊技状態指定コマンドは、次の出力処理 (S 1 0 0) でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信される。

【 0 0 8 7 】

これに対して、停止表示された特別図柄が大当たり図柄であった場合は、大当たり遊技における大入賞口 2 8 の開放パターン (開放回数、開放時間、閉鎖時間など) を設定する。図 5 を用いて前述したように、本実施例のパチンコ機 1 では、停止表示された大当たり図柄の種類によって大当たり遊技中のラウンド遊技の回数が異なる。従って、停止表示された大当たり図柄の種類に対応して大入賞口 2 8 の開放パターンを設定する。こうして大入賞口 2 8 の開放パターンを設定したら、大当たり遊技を開始する。そして、大当たり遊技の開始を示す大当たり遊技開始コマンドを R A M 2 0 3 の出力バッファに記憶する。この大当たり遊技開始コマンドには、今回開始する大当たり遊技におけるラウンド遊技回数を示す情報も含まれている。出力バッファに記憶された大当たり遊技開始コマンドは、次の出力処理 (S 1 0 0) でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信される。

【 0 0 8 8 】

一方、大当たり遊技中である場合は、上述の開放パターンで大入賞口 2 8 が開放状態・閉鎖状態となるように、大入賞口ソレノイド 2 9 m を制御して開閉扉 2 9 を動作させる。そして、ラウンド遊技の開始時には、ラウンド遊技の開始を示すラウンド遊技開始コマンドを R A M 2 0 3 の出力バッファに記憶し、ラウンド遊技の終了時には、ラウンド遊技の終了を示すラウンド遊技終了コマンドを R A M 2 0 3 の出力バッファに記憶される。このように出力バッファに記憶されたラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンドは、次の出力処理 (S 1 0 0) でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信される。

【 0 0 8 9 】

また、上述の開放パターンに従う大入賞口ソレノイド 29 m の制御（開閉扉 29 の動作）が終了したら大当たり遊技を終了する。そして、大当たり遊技の終了を示す大当たり遊技終了コマンドを R A M 203 の出力バッファに記憶される。このように出力バッファに記憶された大当たり遊技終了コマンドは、次の出力処理（S 100）でサブ制御基板 220 に向けて送信される。大当たり遊技を終了したら、図 6 を用いて前述したように、遊技状態を高確率状態且つ電サポ状態に設定する。このとき、高確回数、何れの大当たり図柄が停止表示された場合も 6 回に設定されるが、電サポ回数は、停止表示された大当たり図柄の種類に応じて、25 回、50 回、100 回の何れかに設定される。このように遊技状態を設定した場合は、設定された遊技状態（高確回数や電サポ回数も含む）を示す遊技状態指定コマンドを R A M 203 の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された遊技状態指定コマンドは、次の出力処理（S 100）でサブ制御基板 220 に向けて送信される。

【0090】

尚、第 1 特図保留および第 2 特図保留は「取得情報」として捉えることもでき、第 1 特図保留および第 2 特図保留を記憶する R A M 203 は「取得情報記憶手段」として捉えることもできる。また、第 1 特図保留または第 2 特図保留が大当たりとなる大当たり判定乱数（当り情報）であるか否かの大当たり判定（当り判定）を行う主制御基板 200 の C P U 201 は「当り判定手段」として捉えることもできる。また、第 1 特図保留および第 2 特図保留について事前判定を行う主制御基板 200 の C P U 201 と、事前判定の結果に基づいて事前演出を行うサブ制御基板 220 の C P U 221 とは「事前演出実行手段」として捉えることもできる。また、大当たり判定（当り判定）が行われることに基づいて特別図柄（識別情報）を変動表示させ、大当たり判定（当り判定）で大当たりと判定された場合は、特別図柄（識別情報）を大当たり図柄（特定態様）で停止表示させる主制御基板 200 の C P U 201 は「変動表示手段」として捉えることができる。また、大入賞口 28 は「可変入球口」として捉えることもでき、大当たり遊技は「特定遊技」として捉えることもでき、特別図柄が大当たり図柄で停止表示すると（所定の付与条件が成立すると）、大入賞口 28（可変入球口）が開放状態（入球可能状態）となる大当たり遊技を実行する（遊技者に特典を付与する）主制御基板 200 の C P U 201 は、「特定遊技実行手段」、「特典付与手段」として捉えることもできる。また、「電サポ状態」および「高確率状態」は「有利状態」として捉えることもでき、遊技状態として「電サポ状態」および「高確率状態」を設定可能な主制御基板 200 の C P U 201 は「有利状態設定手段」として捉えることもできる。

【0091】

< 保留数処理 >

主制御基板 200 の C P U 201 は、続いて、保留数処理（S 700）を行う。この保留数処理（S 700）では、第 1 特図保留記憶領域に記憶されている第 1 特図保留の数、および、第 2 特図保留記憶領域に記憶されている第 2 特図保留の数を読み出して、これらの数を示す保留数伝達コマンドを R A M 203 の出力バッファに記憶する。こうして出力バッファに記憶された保留数伝達コマンドも次の出力処理（S 100）でサブ制御基板 220 に向けて送信される。こうすることによって、サブ制御基板 220 は、第 1 特図保留の数や第 2 特図保留の数に対応する保留図柄を演出表示装置 41 に表示する等、これらの数に基づいて種々の演出を実行することが可能となる。

【0092】

D . 演出制御処理 :

図 11 は、サブ制御基板 220 の C P U 221 が、演出に係る制御として行う演出制御処理の大まかな流れを示したフローチャートである。演出制御処理は、サブ制御基板 220 の C P U 221 によって、所定周期毎（例えば 10 m 秒毎）に発生するタイマ割り込みに基づき行われる。以下、フローチャートに従って、サブ制御基板 220 の C P U 221 が行う演出制御処理について説明する。尚、以下の説明では、C P U 221 の初期化処理や、割り込み禁止処理、割り込み許可処理などの周知の処理については、その説明を省略している。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 3 】

演出制御処理を開始すると、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 はまず、コマンド解析処理を行う (S 8 0 0)。ここで、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、主制御基板 2 0 0 からコマンドを受信するたびに、外部割り込み処理として、このコマンドを R A M 2 2 3 の受信コマンド記憶領域に記憶している。コマンド解析処理 (S 8 0 0) では、この受信コマンド記憶領域に記憶されたコマンド、すなわち、主制御基板 2 0 0 から受信したコマンドに対応する演出を決定し、この演出を行うために画像音声制御基板 2 3 0 やランプ制御基板 2 2 6 等に送信するコマンドを R A M 2 2 3 に確保された出力バッファに記憶する。

【 0 0 9 4 】

サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、続いて、出力処理を行う (S 9 0 0)。この処理では、R A M 2 2 3 の出力バッファに記憶されたコマンドを画像音声制御基板 2 3 0 やランプ制御基板 2 2 6 等に送信する。サブ制御基板 2 2 0 からコマンドを受信すると、画像音声制御基板 2 3 0 は、受信したコマンドに対応する画像を演出表示装置 4 1 に表示すると共に、受信したコマンドに対応する音声を各種スピーカー 6 a , 6 b 等から出力する。また、ランプ制御基板 2 2 6 は、受信したコマンドに対応する発光パターンで各種ランプ 5 a ~ 5 c 等を発光させる。

【 0 0 9 5 】

以上のように、サブ制御基板 2 2 0 は、画像音声制御基板 2 3 0 やランプ制御基板 2 2 6 等と協働して各種演出を実行するが、本明細書では説明の便宜上、サブ制御基板 2 2 0 が画像音声制御基板 2 3 0 やランプ制御基板 2 2 6 等と協働して各種演出を実行することを、単に、「サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 が各種演出を実行する」とも表現する。

【 0 0 9 6 】

図 1 2 には、主制御基板 2 0 0 から受信したコマンドに対応して、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 が行う処理を示している。図 1 2 に示すように、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、事前判定結果コマンドを受信した場合は、事前判定結果に基づく演出である事前演出を行うことがある。例えば、事前判定結果に対応するキャラクター等の画像を演出表示装置 4 1 に表示させたり、演出表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 4 1 d や第 2 保留表示領域 4 1 f に表示する保留図柄の態様を事前判定結果に対応する態様としたりする。尚、事前判定演出は、事前判定結果コマンドを受信した場合において、常時行う必要はなく、所定の条件が成立したら (例えば所定の実行抽選に当選したら) 行うこととしてもよい。

【 0 0 9 7 】

また、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、保留数伝達コマンドを受信すると、このコマンドによって示される第 1 特図保留数および第 2 特図保留数と同数の保留図柄を、演出表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 4 1 d や第 2 保留表示領域 4 1 f に表示する。尚、第 1 特図保留数および第 2 特図保留数の両方を常時表示する必要はなく、例えば、左打ちが行われる非電サボ状態、すなわち、第 1 特図主体の遊技が行われる状態においては、第 1 特図保留数を表示し、右打ちが行われる非電サボ状態、すなわち、第 2 特図主体の遊技が行われる状態においては、第 2 特図保留数を表示することとしてもよい。

【 0 0 9 8 】

また、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、変動パターン指定コマンドを受信すると、特別図柄 (第 1 特図または第 2 特図) の変動表示に合わせて、変動パターン指定コマンドが示す変動パターンに対応する図柄変動演出 (装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示を含む) を開始する。図柄変動演出は、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c がゾロ目で停止表示される可能性を示唆する演出である。このような図柄変動演出は、変動パターンに対応して行われるので、図柄変動演出の一環として行われるリーチ演出 (図 7 (b) 参照) も、対応する変動パターンが選択された場合に行われる。詳しくは、大当たり判定の結果が大当たりである場合にリーチ演出に対応する変動パターンが選択されると、リーチ演出が行われた後、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c がゾロ目で停止表示する図柄変動演出が

10

20

30

40

50

行われる。また、大当たり判定の結果が外れである場合にリーチ演出に対応する変動パターンが選択されると、リーチ演出が行われた後、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c がバラケ目で停止表示する図柄変動演出が行われる。そして、図柄変動演出の実行中に変動停止コマンドを受信すると、サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 は、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c をゾロ目またはバラケ目で停止表示する。

【 0 0 9 9 】

また、図 1 2 に示すように、サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 は、大当たり遊技開始コマンドを受信すると、大当たり遊技中であることを示す大当たり遊技演出を開始する。例えば、大当たり遊技が開始されるタイミングで、大当たり遊技の開始を示すファンファーレ演出を実行すると共に、大当たり遊技中であることを示す動画（いわゆるムービー）の表示を開始する。また、開始された大当たり遊技のラウンド遊技回数（４ラウンド大当たり遊技、６ラウンド大当たり遊技、７ラウンド大当たり遊技、１６ラウンド大当たり遊技の何れか）を示唆する演出や、開始された大当たり遊技終了後に設定される遊技状態や、高確回数（６回）、電サポ回数（２５回、５０回、１００回の何れか）を示唆する演出を実行する。

10

【 0 1 0 0 】

また、サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 は、大当たり遊技中にラウンド遊技開始コマンドを受信すると、ラウンド遊技中であることを示すラウンド遊技演出を（例えば、大当たり遊技演出に重ねて）開始する。例えば、実行中の大当たり遊技におけるラウンド遊技の回数（例えば、１Ｒ、２Ｒ、３Ｒ・・・を表示する演出など）を開始する。そして、ラウンド遊技終了コマンドを受信すると、ラウンド遊技演出を終了し、大当たり遊技終了コマンドを受信すると、大当たり遊技演出を終了する。

20

【 0 1 0 1 】

また、サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 は、遊技状態指定コマンドを受信すると、設定された遊技状態に対応する演出を開始する。例えば、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c やその背景画像を遊技状態に対応する態様（色彩や形状など）とする演出を実行したり、高確率状態が設定された場合は残りの高確回数を表示する演出を開始したり、電サポ状態が設定された場合は残りの電サポ回数を表示する演出を開始したりする。

【 0 1 0 2 】

E . 本実施例の主な事前演出 :

E - 1 . 図柄縮小演出 :

30

ここで、本実施例のパチンコ機 1 では、上述した事前演出の一環として、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c を表示する表示領域（装飾図柄領域 S R ）を縮小する演出（以下「図柄縮小演出」ともいう）を実行可能である。「図柄縮小演出」を行うと、「装飾図柄 4 1 a 」が縮小されるだけでなく装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c も縮小されることから、「図柄縮小演出」は、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c を縮小する演出として捉えることもできる。

【 0 1 0 3 】

図 1 3 は、本実施例の「図柄縮小演出」が行われる様子を示す説明図である。「図柄縮小演出」としては、図 1 3 に示すように、枠画像 4 1 w を縮小することで「装飾図柄領域 S R 」を縮小し、それに伴って、「装飾図柄領域 S R 」に表示されている装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c および背景画像も縮小する演出を行う。尚、「図柄縮小演出」を行う場合であっても、第 1 保留表示領域 4 1 d および第 2 保留表示領域 4 1 e に表示されている「保留図柄」は縮小することなく、そのままの大きさで表示することとしている。

40

【 0 1 0 4 】

本実施例では、「装飾図柄領域 S R （装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c ）」の縮小が開始されてから終了するまで（図 1 3 （ b ）の状態となるまで）の演出を「図柄縮小演出」と表現し、「装飾図柄領域 S R （装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c ）」が縮小された状態で行われる演出は「図柄縮小演出」とは表現しない。すなわち、「装飾図柄領域 S R （装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c ）」が縮小されていく過程を示す演出が「図柄縮小演出」である。このような「図柄縮小演出」の所要時間、すなわち、「装飾図柄領域 S R （装飾

50

図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c) 」の縮小が開始されてから終了するまで (大きさの変化が開始されてから終了するまで) の時間は 1 秒である。

【 0 1 0 5 】

E - 2 . 文字表示演出 :

「図柄縮小演出」が行われることで、「装飾図柄領域 S R (装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c) 」が縮小された状態となると、当然ながら、「装飾図柄領域 S R 」は、演出表示装置 4 1 の表示領域 H R (表示画面) よりも小さくなる (「装飾図柄領域 S R 」は、演出表示装置 4 1 の表示領域 H R と一致しなくなる) 。この結果、演出表示装置 4 1 の表示領域 H R には、「装飾図柄領域 S R 」とは異なる領域 (以下「非装飾図柄領域 n S R 」ともいう) が形成される (生じる) 。そして、本実施例のパチンコ機 1 では、このように形成された「非装飾図柄領域 n S R 」に「チャンス」の文字を表示する演出 (以下「文字表示演出」ともいう) を行うことがある。この文字表示演出も、事前演出の一環として行われる。

10

【 0 1 0 6 】

図 1 4 は、本実施例の「文字表示演出」が行われる様子を示す説明図である。「文字表示演出」としては、図 1 4 に示すように、「図柄縮小演出」が行われることで形成された「非装飾図柄領域 n S R 」に「チャンス」の文字を表示する演出が行われる。詳しくは、「非装飾図柄領域 n S R 」に帯状の画像を 2 つ表示し、それぞれの帯状の画像に沿わせて「チャンス」の文字画像がスクロールするように表示する。

【 0 1 0 7 】

20

E - 3 . 図柄縮小演出、文字表示演出に係る大当たり保留期待度 :

事前判定では、記憶された特図保留が「大当たり判定が行われた場合に大当たりと判定される特図保留 (以下「大当たり保留」) 」であるか否かも判定するが、「図柄縮小演出」および「文字表示演出」は、このような「大当たり保留」が記憶されている可能性を示唆する演出である。以下では、このような可能性を「大当たり保留期待度」とも表現する。また、「大当たり保留」とは異なる特図保留、すなわち、「大当たり判定が行われた場合に外れと判定される特図保留」を「外れ保留」とも表現する。

【 0 1 0 8 】

図 1 5 は、「図柄縮小演出」および「文字表示演出」に係る大当たり保留期待度を示す説明図である。図 1 5 (a) に示すように、本実施例のパチンコ機 1 では、「図柄縮小演出」が行われる場合の方が行われない場合よりも、大当たり保留期待度が高くなるように設定されている。このような設定は、事前判定 (事前演出) の対象である特図保留が「大当たり保留」である場合は、「図柄縮小演出」を行う確率の方が行わない確率よりも高くなるように設定し、事前判定 (事前演出) の対象である特図保留が「外れ保留」である場合は、「図柄縮小演出」を行わない確率の方が行う確率よりも高くなるように設定することによって実現可能である。

30

【 0 1 0 9 】

また、図 1 5 (b) に示すように、本実施例のパチンコ機 1 では、「文字表示演出」が行われる場合の方が行われない場合よりも、大当たり保留期待度が高くなるように設定されている。このような設定は、事前判定 (事前演出) の対象が「大当たり保留」である場合は、「図柄縮小演出」を行う確率の方が行わない確率よりも高くなるように設定し、事前判定 (事前演出) の対象が「外れ保留」である場合は、「図柄縮小演出」を行わない確率の方が行う確率よりも高くなるように設定することによって実現可能である。

40

【 0 1 1 0 】

さらに、「文字表示演出」では、「チャンス」の文字を青、緑、赤の色彩で表示することが可能であり、「チャンス」の文字が表示された場合の大当たり保留期待度は、その色彩が赤である場合が最も高く、緑である場合が次に高く、青である場合が最も低くなるように設定されている。このような設定は、事前判定 (事前演出) の対象である特図保留が「大当たり保留」である場合は、赤の「チャンス」の文字を表示する確率が最も高く、緑の「チャンス」の文字を表示する確率が次に高く、青の「チャンス」の文字を表示する確率が

50

最も低くなるように設定し、事前判定（事前演出）の対象である特図保留が「外れ保留」である場合は、青の「チャンス」の文字を表示する確率が最も高く、緑の「チャンス」の文字を表示する確率が次に高く、赤の「チャンス」の文字を表示する確率が最も低くなるように設定することによって実現可能である。

【 0 1 1 1 】

以上のように、本実施例のパチンコ機 1 では、「図柄縮小演出」および「文字表示演出」を行うので、特図保留について大当たり判定が行われる前に（特図保留に基づく特別図柄の変動表示が行われる前に）、遊技者に対して、該特図保留が「大当たり保留」である可能性（大当たり保留期待度）を示唆することができるので、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【 0 1 1 2 】

また、「図柄縮小演出」では、「装飾図柄領域 S R」の縮小に伴って装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c も縮小されるので、遊技者に意外性を与えると共に、遊技者の注目を装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c に引き付けることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。また、「文字表示演出」は、「図柄縮小演出」に続いて行われるので、「図柄縮小演出」が行われた場合は、「文字表示演出」が行われることを遊技者に期待させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 1 1 3 】

E - 4 . 図柄縮小演出の実行タイミング :

上述した「図柄縮小演出」は、事前判定の対象となる特図保留が記憶されたタイミング（第 1 始動口 2 4 あるいは第 2 始動口 2 5 に遊技球が入球したタイミング）で実行される。例えば、図 1 6 (a) に示すように、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示中であっても、事前判定の対象となる特図保留が記憶されると、「図柄縮小演出」が行われることがある（「装飾図柄領域 S R」および装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が縮小されることがある）。こうすると、たった今記憶された特図保留について「図柄縮小演出」が開始されたことを遊技者に印象付けることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【 0 1 1 4 】

もっとも、このようなタイミングで「図柄縮小演出」を行うこととすると、次のような問題が生じる虞がある。すなわち、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示は、大当たり判定の結果を示す表示であることから、遊技者に確実に認識させる必要がある。このため、確定表示中の装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c は動かさないことが好ましい。それにも拘わらず、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示中に、「図柄縮小演出」を行ってしまうと、確定表示中の装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c も縮小されてしまう（動いてしまう）。例えば、図 1 6 (b) に示すように、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示中に「図柄縮小演出」が開始されたとしても、該「図柄縮小演出」が終了する前に装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示が開始されると、該確定表示中の装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が縮小されてしまう（動いてしまう）。また、図 1 6 (c) に示すように、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示中に「図柄縮小演出」が開始された場合も、当然ながら、該確定表示中の装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が縮小されてしまう（動いてしまう）。このため、確定表示中の装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c を遊技者に認識させ難くなってしまう。

30

40

【 0 1 1 5 】

そこで、本実施例のパチンコ機 1 では、図 1 7 (a) に示すように、『装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示が開始される時期よりも「図柄縮小演出の所要時間（1 秒）」だけ遡った時期から確定表示が終了する時期までの期間』、すなわち、『図柄縮小演出を開始すると、該図柄縮小演出が装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示に重ねて実行されてしまう期間』を、特図保留が記憶されても「図柄縮小演出」を開始しない「禁止期間」として設定している。そして、「禁止期間」に記憶された特図保留について「図柄縮小演出」を行うに際しては、図 1 7 (b) に示すように、特図保留が記憶されたタイミングでは開始せず、「禁止期間」の終了後に開始することとした。こうすると、確定表示

50

中の装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c を遊技者が認識するに際して、「図柄縮小演出」が妨げになってしまうことを防止できる（確定表示中の装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が縮小されてしまうことを防止できる）。

【 0 1 1 6 】

また、上述したように「禁止期間」の終了後に「図柄縮小演出」を行う場合は、図 1 7 (b) に示すように、次に装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c (特別図柄) の変動表示が開始されるタイミングで「図柄縮小演出」を開始することとしている。ここで、「禁止期間」以外に特図保留が記憶された場合は、特図保留が記憶されたタイミングで「図柄縮小演出」が開始されるので、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示が開始されるタイミングで「図柄縮小演出」が開始されることは稀である。これに対して、「禁止期間」に特図保留が記憶された場合は、「禁止期間」の終了後に装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示が開始されるタイミングで、「図柄縮小演出」が開始される。すなわち、遊技者にとっては、通常であれば、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示の開始に伴っては開始されない「図柄縮小演出」が、「禁止期間」に特図保留が記憶された場合は、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示の開始に伴って開始されることとなる。このため、「図柄縮小演出」が装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示の認識の妨げになることを防止しつつ、遊技者に意外性を与えることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 1 1 7 】

ここで、「図柄縮小演出」が行われることで「装飾図柄領域 S R (装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c) 」が縮小された状態となった後は、所定のタイミングで、「装飾図柄領域 S R (装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c) 」が拡大される演出（以下「図柄拡大演出」ともいう）が行われ、「装飾図柄領域 S R (装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c) 」は元の大きさとなる（図 1 3 (a) 参照）。このような「図柄拡大演出」も、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示の認識の妨げになってしまうので、次の期間には開始しないこととしている。すなわち、『装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示が開始される時期よりも「図柄拡大演出の所要時間（ 1 秒 ）」だけ遡った時期から確定表示が終了する時期までの期間』、すなわち、『図柄拡大演出を開始すると、該図柄拡大演出が装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示に重ねて実行されてしまう期間』には、「図柄拡大演出」を開始しないこととしている。例えば、この期間の終了後であって装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示の開始タイミングで、「図柄拡大演出」を開始することとしている。こうすると、確定表示中の装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c を遊技者が認識するに際して、「図柄拡大演出」が妨げになってしまうことを防止できる（確定表示中の装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が拡大されてしまうことを防止できる）。

【 0 1 1 8 】

E - 5 . 図柄縮小演出処理 :

図 1 8 には、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 によって実行される「図柄縮小演出処理」のフローチャートが示されている。この処理は、図 1 1 を用いて前述した演出制御処理の一環として行われる処理であって、「図柄縮小演出」を開始するための処理である。

【 0 1 1 9 】

サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、図柄縮小演出処理を開始するとまず、事前判定結果コマンドを受信しているか否かを判断する（ S 1 0 0 0 ）。事前判定結果コマンドは、特図保留が新たに記憶された際に主制御基板 2 0 0 から送信されるコマンドであって、新たに記憶された特図保留についての事前判定の結果が含まれている。例えば、このコマンドには、新たに記憶された特図保留が「大当たり保留」であるか「外れ保留」であるかを示す情報も含まれている。

【 0 1 2 0 】

事前判定結果コマンドを受信している場合は（ S 1 0 0 0 : y e s ）、新たに記憶された特図保留について「図柄縮小演出」を実行するか否かを決定（判断）する（ S 1 0 0 2 ）。例えば、図 1 5 を用いて前述した実行確率になるように、新たに記憶された特図保留

について「図柄縮小演出」を実行するか否かを判断する。その結果、新たに記憶された特図保留について「図柄縮小演出」を実行することが決定された場合は（S1002：yes）、「禁止期間（図17参照）」中であるか否か、すなわち、新たに特図保留が記憶されたタイミングが「禁止期間」中であるか否かを判断する（S1004）。その結果、新たに特図保留が記憶されたタイミングが「禁止期間」中でなければ（S1004：no）、「図柄縮小演出」を開始する（S1006）。すなわち、「禁止期間」中でなければ、「図柄縮小演出」を開始しても、確定表示中の装飾図柄41a, 41b, 41cが縮小されることがないので、すぐに「図柄縮小演出」を開始する。

【0121】

これに対して、新たに特図保留が記憶されたタイミングが「禁止期間」中であれば（S1004：yes）、待機フラグをONに設定する（S1008）。すなわち、「禁止期間」中であれば、「図柄縮小演出」を開始すると、確定表示中の装飾図柄41a, 41b, 41cが縮小されてしまうので、すぐには「図柄縮小演出」を開始せず（「図柄縮小演出」の開始を待機すべく）、待機フラグをONに設定する。待機フラグは、新たに記憶された特図保留について「図柄縮小演出」を行うことが決定されたものの、「禁止期間」中であることから、該「図柄縮小演出」の開始を待機していることを示すフラグである。尚、待機フラグは、サブ制御基板220のRAM223にその記憶領域が確保されている。

【0122】

図柄縮小演出処理では、上述したような待機フラグがONに設定されているか否かの判断処理も行う（S1010）。そして、待機フラグがONに設定されている場合は（S1010：yes）、装飾図柄41a, 41b, 41cの変動表示の開始タイミングであるか否かを判断する（S1012）。その結果、装飾図柄41a, 41b, 41cの変動表示の開始タイミングであれば（S1012：yes）、待機フラグをOFFに設定して（S1014）、「図柄縮小演出」を開始する（S1016）。すなわち、新たに記憶された特図保留について「図柄縮小演出」を行うことが決定されたものの、「禁止期間」中であることから、該「図柄縮小演出」の開始を待機している場合は、次に装飾図柄41a, 41b, 41c（特別図柄）の変動表示が開始されるタイミングで該「図柄縮小演出」を開始する。こうすると、確定表示中の装飾図柄41a, 41b, 41cを遊技者が認識するに際して、「図柄縮小演出」が妨げになってしまうことを防止できる（確定表示中の装飾図柄41a, 41b, 41cが縮小されてしまうことを防止できる）。

【0123】

尚、「文字表示演出」の実行態様も、事前判定結果コマンドに含まれる事前判定結果に基づいて決定されるが、当然ながら、「文字表示演出」を行う場合、該「文字表示演出」は、「図柄縮小演出」の後に開始される。また、「図柄縮小演出」が実行中である場合、あるいは、「図柄縮小演出」が行われたことによって「装飾図柄領域SR（装飾図柄41a, 41b, 41c）」が縮小された状態にある場合は、新たに「図柄縮小演出」を行うことはない。例えば、S1002の判断処理で、「図柄縮小演出」は行わないと判断される。

【0124】

F．変形例：

次に変形例について説明する。

F-1．変形例1：

上述した実施例では、装飾図柄41a, 41b, 41cが確定表示される前であっても、「禁止期間」中は「図柄縮小演出」を開始しないこととした。これに限らず、装飾図柄41a, 41b, 41cが確定表示される前であれば、「図柄縮小演出」を開始可能であることとしてもよい。こうすると、「図柄縮小演出」中に、装飾図柄41a, 41b, 41cの確定表示が開始されることがあるが、この場合は、「図柄縮小演出」を一旦停止させることとする。

【0125】

すなわち、図19に示すように、「図柄縮小演出」中に、装飾図柄41a, 41b, 4

10

20

30

40

50

1 c の確定表示が開始された場合は、該「図柄縮小演出」を一旦停止する。詳しくは、「装飾図柄領域 S R (装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c)」の縮小が停止された状態 (縮小の途中の状態、図 1 3 (a) と図 1 3 (b) の間の状態) とする。そして、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示が終了した後、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示の開始タイミングで、「図柄縮小演出」の残りの演出、すなわち、「装飾図柄領域 S R (装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c)」を更に縮小させる。このような変形例 1 の構成とした場合も、確定表示中の装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c を遊技者が認識するに際して、「図柄縮小演出」が妨げになってしまうことを防止できる (確定表示中の装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が縮小されてしまうことを防止できる)。

【 0 1 2 6 】

また、「図柄縮小演出」は途中で停止されることはないのが当然であるが、変形例 1 のように、「図柄縮小演出」を一旦停止することとすると、遊技者に意外性を与えることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 1 2 7 】

また、変形例 1 では、「図柄縮小演出」が一旦停止した場合は、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示が終了しただけでは「図柄縮小演出」は再開されず、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示が開始される際に再開される。すなわち、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示が開始されるタイミングによっては、「図柄縮小演出」が一旦停止した状態が長時間継続することとなる。このため、遊技者に与える意外性を大きくすることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。また、単に、「図柄縮小演出」が一旦停止した状態を長時間継続させることとすると、「当該図柄縮小演出に係る特図保留に基づく装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示」が当該「図柄縮小演出」の再開よりも前に終了してしまい、当該「図柄縮小演出」の事前演出としての意義が無くなってしまいう (もはや事前演出ではなくなってしまう) 虞がある。この点、変形例 1 では、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示が開始される際に「図柄縮小演出」を再開するので、「図柄縮小演出」の事前演出としての意義が無くなってしまいうことを抑制できる。

【 0 1 2 8 】

ここで、「図柄縮小演出」が行われることで、「装飾図柄領域 S R (装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c)」が縮小された状態となった後は、所定のタイミングで、「装飾図柄領域 S R (装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c)」が拡大される演出 (図柄拡大演出) が行われ、「装飾図柄領域 S R (装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c)」は元の大きさとなる (図 1 3 (a) 参照)。このような「図柄拡大演出」も、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示の認識の妨げになってしまうので、「図柄拡大演出」の実行中に、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示が開始された場合は、該「図柄拡大演出」を一旦停止することとしている。こうすると、確定表示中の装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c を遊技者が認識するに際して、「図柄拡大演出」が妨げになってしまうことを防止できる (確定表示中の装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が拡大されてしまいうことを防止できる)。

【 0 1 2 9 】

図 2 0 には、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 によって実行される変形例 1 の「図柄縮小演出処理」のフローチャートが示されている。この処理は、図 1 1 を用いて前述した演出制御処理の一環として行われる処理であって、変形例 1 の「図柄縮小演出」を開始するための処理である。尚、実施例と同様の処理については、その説明を省略する。

【 0 1 3 0 】

サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、図柄縮小演出処理を開始すると先ず、事前判定結果コマンドを受信しているか否かを判断する (S 1 1 0 0)。その結果、事前判定結果コマンドを受信している場合は (S 1 1 0 0 : y e s)、新たに記憶された特図保留について「図柄縮小演出」を実行するか否かを決定 (判断) する (S 1 1 0 2)。その結果、新たに記憶された特図保留について「図柄縮小演出」を実行することが決定された場合は (S 1 1 0 2 : y e s)、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示中であるか否か、すなわち、新たに特図保留が記憶されたタイミングが装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の

10

20

30

40

50

確定表示中であるか否かを判断する（S 1 1 0 4）。その結果、新たに特図保留が記憶されたタイミングが装飾図柄 4 1 a, 4 1 b, 4 1 c の確定表示中でなければ（S 1 1 0 4 : n o）、「図柄縮小演出」を開始する（S 1 1 0 6）。これに対して、新たに特図保留が記憶されたタイミングが装飾図柄 4 1 a, 4 1 b, 4 1 c の確定表示中であれば（S 1 1 0 4 : y e s）、「図柄縮小演出」を開始しない。尚、この場合は、上述した実施例と同様に、次に装飾図柄 4 1 a, 4 1 b, 4 1 c（特別図柄）の変動表示が開始されるタイミングで、「図柄縮小演出」を開始することとしてもよい。

【 0 1 3 1 】

変形例 1 の図柄縮小演出処理では、装飾図柄 4 1 a, 4 1 b, 4 1 c の確定表示の開始タイミングであるか否かの判断処理も行う（S 1 1 0 8）。そして、装飾図柄 4 1 a, 4 1 b, 4 1 c の確定表示の開始タイミングである場合は（S 1 1 0 8 : y e s）、「図柄縮小演出」の実行中であるか否かを判断する（S 1 1 1 0）。その結果、「図柄縮小演出」の実行中である場合、すなわち、「図柄縮小演出」の実行中に、装飾図柄 4 1 a, 4 1 b, 4 1 c の確定表示が開始された場合は（S 1 1 1 0 : y e s）、「図柄縮小演出」を一旦停止して（S 1 1 1 2）、一旦停止フラグを O N に設定する（S 1 1 1 4）。一旦停止フラグは、「図柄縮小演出」を一旦停止したことを示すフラグであり、サブ制御基板 2 2 0 の R A M 2 2 3 にその記憶領域が確保されている。

【 0 1 3 2 】

変形例 1 の図柄縮小演出処理では、一旦停止フラグが O N に設定されているか否かの判断処理も行う（S 1 1 1 6）。そして、一旦停止フラグが O N に設定されている場合は（S 1 1 1 6 : y e s）、装飾図柄 4 1 a, 4 1 b, 4 1 c の変動表示の開始タイミングであるか否かを判断する（S 1 1 1 8）。その結果、装飾図柄 4 1 a, 4 1 b, 4 1 c の変動表示の開始タイミングであれば（S 1 1 1 8 : y e s）、一旦停止フラグを O F F に設定して（S 1 1 2 0）、「図柄縮小演出」を再開する（S 1 1 2 2）。すなわち、「図柄縮小演出」中に、装飾図柄 4 1 a, 4 1 b, 4 1 c の確定表示が開始された場合は、該「図柄縮小演出」を一旦停止する。そして、この場合は、次に装飾図柄 4 1 a, 4 1 b, 4 1 c（特別図柄）の変動表示が開始されるタイミングで該「図柄縮小演出」を再開する。こうした場合も、確定表示中の装飾図柄 4 1 a, 4 1 b, 4 1 c を遊技者が認識するに際して、「図柄縮小演出」が妨げになってしまうことを防止できる（確定表示中の装飾図柄 4 1 a, 4 1 b, 4 1 c が縮小されてしまうことを防止できる）。

【 0 1 3 3 】

尚、変形例 1 の「文字表示演出」の実行態様も、事前判定結果コマンドに含まれる事前判定結果に基づいて決定されるが、当然ながら、「文字表示演出」を行う場合、該「文字表示演出」は、「図柄縮小演出」の後に開始される。また、「図柄縮小演出」が実行中である場合、あるいは、「図柄縮小演出」が行われたことによって「装飾図柄領域 S R（装飾図柄 4 1 a, 4 1 b, 4 1 c）」が縮小された状態にある場合は、新たに「図柄縮小演出」を行うことはない。例えば、S 1 1 0 2 の判断処理で、「図柄縮小演出」は行わないと判断される。

【 0 1 3 4 】

F - 2 . 変形例 2 :

変形例 2 では、「図柄縮小演出」として、所要時間の異なる複数種類の「図柄縮小演出」を実行可能である構成である。例えば、図 2 1 に示すように、所要時間が 1 秒、1 . 5 秒、2 秒の 3 種類の「図柄縮小演出」を実行可能である。そして、新たに特図保留が記憶されたことで「図柄縮小演出」を行うに際しては、装飾図柄 4 1 a, 4 1 b, 4 1 c の確定表示が開始されるまでの時間（以下「確定前時間」ともいう、図 2 1 では 1 . 8 秒）を検出する。そして、3 種類の「図柄縮小演出」の中から、所要時間が「確定前時間」以下の「図柄縮小演出」、すなわち、装飾図柄 4 1 a, 4 1 b, 4 1 c の確定表示が開始されるよりも前に終了可能な「図柄縮小演出」を選択して開始する。こうすると、装飾図柄 4 1 a, 4 1 b, 4 1 c の確定表示が開始されるよりも前に「図柄縮小演出」が終了するので、確定表示中の装飾図柄 4 1 a, 4 1 b, 4 1 c を遊技者が認識するに際して、「図柄

10

20

30

40

50

縮小演出」が妨げになってしまうことを防止できる（確定表示中の装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が縮小されてしまうことを防止できる）。

【 0 1 3 5 】

ここで、図 2 1 に示す例では、所要時間が「確定前時間」以下の「図柄縮小演出」が 2 種類（1 秒、1.5 秒）あるが、このような場合は、より所要時間の長い「図柄縮小演出」を選択して実行する。こうすると、「図柄縮小演出」が装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示の認識の妨げになることを防止しつつも、より所要時間の長い「図柄縮小演出」を遊技者に認識させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 1 3 6 】

また、所要時間が「確定前時間」以下の「図柄縮小演出」がない場合は、「図柄縮小演出」を実行しないこととしている。こうした場合も、「図柄縮小演出」が装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示の認識の妨げになることを防止できる。

【 0 1 3 7 】

尚、「図柄縮小演出」が行われることで、「装飾図柄領域 S R（装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c）」が縮小された状態となった後は、所定のタイミングで、「装飾図柄領域 S R（装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c）」が拡大される演出（図柄拡大演出）が行われ、「装飾図柄領域 S R（装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c）」は元の大きさとなる（図 1 3（a）参照）。このような「図柄拡大演出」は、上述した実施例あるいは変形例 1 と同様の態様で行われる。

【 0 1 3 8 】

図 2 2 には、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 によって実行される変形例 2 の「図柄縮小演出処理」のフローチャートが示されている。この処理は、図 1 1 を用いて前述した演出制御処理の一環として行われる処理であって、変形例 2 の「図柄縮小演出」を開始するための処理である。尚、実施例と同様の処理については、その説明を省略する。

【 0 1 3 9 】

サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、図柄縮小演出処理を開始するとまず、事前判定結果コマンドを受信しているか否かを判断する（S 1 2 0 0）。その結果、事前判定結果コマンドを受信している場合は（S 1 2 0 0 : y e s）、新たに記憶された特図保留について「図柄縮小演出」を実行するか否かを決定（判断）する（S 1 2 0 2）。その結果、新たに記憶された特図保留について「図柄縮小演出」を実行することが決定された場合は（S 1 2 0 2 : y e s）、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示中であるか否か、すなわち、新たに特図保留が記憶されたタイミングが装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示中であるか否かを判断する（S 1 2 0 4）。その結果、新たに特図保留が記憶されたタイミングが装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示中であれば（S 1 2 0 4 : y e s）、「図柄縮小演出」を開始しない。尚、この場合は、上述した実施例と同様に、次に装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c（特別図柄）の変動表示が開始されるタイミングで、「図柄縮小演出」を開始することとしてもよい。

【 0 1 4 0 】

これに対して、新たに特図保留が記憶されたタイミングが装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示中でなければ（S 1 2 0 4 : n o）、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示が開始されるまでの時間（確定前時間）を検出する（S 1 2 0 6）。そして、複数種類の「図柄縮小演出」の中に、所要時間が「確定前時間」以下の「図柄縮小演出」、すなわち、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示が開始されるよりも前に終了可能な「図柄縮小演出」があるか否かを判断する（S 1 2 0 8）。その結果、所要時間が「確定前時間」以下の「図柄縮小演出」がない場合は（S 1 2 0 8 : n o）、「図柄縮小演出」を実行しない。尚、この場合も、上述した実施例と同様に、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が次に変動表示を開始するタイミングで、「図柄縮小演出」を開始することとしてもよい。

【 0 1 4 1 】

これに対して、所要時間が「確定前時間」以下の「図柄縮小演出」がある場合は（S 1

10

20

30

40

50

208 : no)、その中から、最も所要時間の長い「図柄縮小演出」を選択して開始する(S1210)。当然ながら、所要時間が「確定前時間」以下の「図柄縮小演出」が1つしかない場合は、該1つの「図柄縮小演出」を選択して開始する。こうした場合も、確定表示中の装飾図柄41a, 41b, 41cを遊技者が認識するに際して、「図柄縮小演出」が妨げになってしまうことを防止できる(確定表示中の装飾図柄41a, 41b, 41cが縮小されてしまうことを防止できる)。

【0142】

尚、変形例2の「文字表示演出」の実行態様も、事前判定結果コマンドに含まれる事前判定結果に基づいて決定されるが、当然ながら、「文字表示演出」を行う場合、該「文字表示演出」は、「図柄縮小演出」の後に開始される。また、「図柄縮小演出」が実行中である場合、あるいは、「図柄縮小演出」が行われたことによって「装飾図柄領域SR(装飾図柄41a, 41b, 41c)」が縮小された状態にある場合は、新たに「図柄縮小演出」を行うことはない。例えば、S1202の判断処理で、「図柄縮小演出」は行わないと判断される。

10

【0143】

F-3. 変形例3 :

上述した実施例では、装飾図柄41a, 41b, 41cが確定表示される前であっても、「禁止期間」中は「図柄縮小演出」を開始しないこととした。これに限らず、装飾図柄41a, 41b, 41cが確定表示される前であれば、「図柄縮小演出」を開始可能であることとしてもよい。こうすると、「図柄縮小演出」中に、装飾図柄41a, 41b, 41cの確定表示が開始されることがあるが、この場合は、「図柄縮小演出」を終了することとする。

20

【0144】

すなわち、図23に示すように、「図柄縮小演出」中に、装飾図柄41a, 41b, 41cの確定表示が開始された場合は、該「図柄縮小演出」を終了する。詳しくは、「装飾図柄領域SR(装飾図柄41a, 41b, 41c)」の縮小が停止された状態(縮小の途中の状態、図13(a)と図13(b)の間の状態)とする。あるいは、「装飾図柄41a, 41b, 41c(装飾図柄41a, 41b, 41c)」が縮小されていない状態(「図柄縮小演出」が行われる前の状態、図13(a)の状態)とする。このような変形例3の構成とした場合も、確定表示中の装飾図柄41a, 41b, 41cを遊技者が認識するに際して、「図柄縮小演出」が妨げになってしまうことを防止できる(確定表示中の装飾図柄41a, 41b, 41cが縮小されてしまうことを防止できる)。

30

【0145】

尚、「図柄縮小演出」が行われることで、「装飾図柄領域SR(装飾図柄41a, 41b, 41c)」が縮小された状態となった後は、所定のタイミングで、「装飾図柄領域SR(装飾図柄41a, 41b, 41c)」が拡大される演出(以下「図柄拡大演出」ともいう)が行われ、「装飾図柄領域SR(装飾図柄41a, 41b, 41c)」は元の大きさとなる(図13(a)参照)。このような「図柄拡大演出」は、上述した実施例あるいは変形例1と同様の態様で行われる。

【0146】

図24には、サブ制御基板220のCPU221によって実行される変形例3の「図柄縮小演出処理」のフローチャートが示されている。この処理は、図11を用いて前述した演出制御処理の一環として行われる処理であって、変形例3の「図柄縮小演出」を開始するための処理である。尚、実施例と同様の処理については、その説明を省略する。

40

【0147】

サブ制御基板220のCPU221は、図柄縮小演出処理を開始するとまず、事前判定結果コマンドを受信しているか否かを判断する(S1300)。その結果、事前判定結果コマンドを受信している場合は(S1300: yes)、新たに記憶された特図保留について「図柄縮小演出」を実行するか否かを決定(判断)する(S1302)。その結果、新たに記憶された特図保留について「図柄縮小演出」を実行することが決定された場合は

50

(S 1 3 0 2 : y e s)、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示中であるか否か、すなわち、新たに特図保留が記憶されたタイミングが装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示中であるか否かを判断する (S 1 3 0 4)。その結果、新たに特図保留が記憶されたタイミングが装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示中でなければ (S 1 3 0 4 : n o)、「図柄縮小演出」を開始する (S 1 3 0 6)。これに対して、新たに特図保留が記憶されたタイミングが装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示中であれば (S 1 3 0 4 : y e s)、「図柄縮小演出」を開始しない。尚、この場合は、上述した実施例と同様に、次に装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c (特別図柄) の変動表示が開始されるタイミングで、「図柄縮小演出」を開始することとしてもよい。

【 0 1 4 8 】

変形例 3 の図柄縮小演出処理では、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示の開始タイミングであるか否かの判断処理も行う (S 1 3 0 8)。そして、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示の開始タイミングである場合は (S 1 3 0 8 : y e s)、「図柄縮小演出」の実行中であるか否かを判断する (S 1 3 1 0)。その結果、「図柄縮小演出」の実行中である場合、すなわち、「図柄縮小演出」の実行中に、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の確定表示が開始された場合は (S 1 3 1 0 : y e s)、「図柄縮小演出」を終了する (S 1 3 1 2)。こうした場合も、確定表示中の装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c を遊技者が認識するに際して、「図柄縮小演出」が妨げになってしまうことを防止できる (確定表示中の装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が縮小されてしまうことを防止できる)。

【 0 1 4 9 】

尚、変形例 3 の「文字表示演出」の実行態様も、事前判定結果コマンドに含まれる事前判定結果に基づいて決定されるが、当然ながら、「文字表示演出」を行う場合、該「文字表示演出」は、「図柄縮小演出」の後に開始される。また、「図柄縮小演出」が実行中である場合、あるいは、「図柄縮小演出」が行われたことによって「装飾図柄領域 S R (装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c)」が縮小された状態にある場合は、新たに「図柄縮小演出」を行うことはない。例えば、S 1 3 0 2 の判断処理で、「図柄縮小演出」は行わないと判断される。

【 0 1 5 0 】

以上、本発明の実施例について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項の記載文言に限定されず、当業者がそれらから容易に置き換えられる範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することができる。

【 0 1 5 1 】

例えば、上述した実施例においては、事前演出として、「図柄縮小演出」および「文字表示演出」を行うこととしたが、これに限らず、種々の事前演出を行うこととしてもよい。

【 0 1 5 2 】

また、上述した実施例では、遊技ホールの島設備から供給される遊技球を払い出すことによって、遊技の結果としての利益 (遊技価値) を遊技者に付与するパチンコ機 1 に本発明を適用した例を説明した。これに限らず、「遊技球の払い出し」とは異なる形態で遊技上の利益を付与するタイプの遊技機にも、本発明を適用することができる。例えば、各種入球口への遊技球の入球が発生することで、その入球に対応する利益の量 (遊技価値の大きさ) を示すデータを記憶することによって、遊技上の利益 (遊技価値) を遊技者に付与するタイプのパチンコ機にも本発明を適用することができ、この場合にも、上述した実施例と同様の効果を得ることができる。なお、遊技上の利益 (遊技価値) をデータ化して遊技者に付与するタイプのパチンコ機としては、パチンコ機に内蔵された複数個の遊技球を循環させて使用する遊技機、具体的には、各種入球口あるいはアウト口を経て遊技盤の裏面に排出された遊技球を、再度、発射位置に戻して発射するように構成されたパチンコ機 (いわゆる封入式遊技機) を例示できる。

【 0 1 5 3 】

< 上述した実施例から抽出できる遊技機 A 1 ~ A 5 >

上述した実施例のパチンコ機は、次のような遊技機 A 1 ~ A 5 として捉えることができる。

【 0 1 5 4 】

< 遊技機 A 1 >

遊技球が始動口に入球することに基づいて取得される取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報が当り情報であるか否かの当り判定を行う当り判定手段と、

前記当り判定が行われることに基づいて識別情報を変動表示させ、前記当り判定で前記取得情報が前記当り情報であると判定された場合は、前記識別情報を特定態様で停止表示させる変動表示手段と、

前記識別情報が前記特定態様で停止表示される場合に、可変入球口が入球可能状態となる特定遊技を行う特定遊技実行手段と、

前記取得情報記憶手段に前記取得情報が記憶された際に、当該取得情報が所定の情報であるか否かの事前判定および該事前判定の結果に基づく事前演出を実行可能な事前演出実行手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 5 5 】

このような遊技機では、取得情報について当り判定が行われると識別情報の変動表示（取得情報に基づく識別情報の変動表示）が行われるが、その前に、取得情報についての事前演出が行われることがある。このような事前演出が行われる場合は、取得情報に基づく識別情報の変動表示が行われる前に、遊技者に対して、該取得情報が所定の情報であるか否かを示唆することができるので、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 1 5 6 】

< 遊技機 A 2 >

遊技機 A 1 において、

前記事前演出実行手段は、前記取得情報が所定の期間に記憶された場合に当該取得情報についての前記事前演出を実行するに際しては、前記所定の期間の終了後に当該取得情報についての前記事前演出を開始する

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 5 7 】

ここで、本遊技機も含めて一般的な遊技機では、上述した事前演出を、取得情報が記憶されたタイミングで開始することがある。この場合、たった今記憶された取得情報について事前演出が開始されたことを遊技者に印象付けることができ（認識させることができ）、遊技興趣を高めることが可能となる。もっとも、状況次第では、事前演出が妨げとなってしまうことがある。例えば、事前演出とは異なる特定演出を実行可能であり、事前演出よりも特定演出に遊技者を注目させたい場合は、特定演出に重ねて事前演出を行ってしまうと、特定演出を十分に目立たせることができない。そこで、本遊技機では、所定の期間、例えば、「特定演出が開始される時期よりも事前演出の所要時間だけ遡った時期から特定演出が終了する時期までの期間（を少なくとも含む期間）」は、取得情報が記憶されても、当該取得情報についての事前演出はすぐには開始せず、所定の期間の終了後に事前演出を開始することとした。こうすると、事前演出が妨げ（例えば、特定演出の妨げ）となってしまうことを防止できる。

【 0 1 5 8 】

< 遊技機 A 3 >

遊技機 A 2 において、

前記変動表示手段は、前記識別情報を停止表示させた後、該識別情報を所定の確定表示時間に亘って停止表示させた状態とする確定表示を行うものであり、

前記所定の期間は少なくとも、前記確定表示が開始される時期よりも前記事前演出の所

10

20

30

40

50

要時間だけ遡った時期から前記確定表示が終了する時期までの期間を含む
ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 5 9 】

このような遊技機では、識別情報を停止表示させた後に確定表示（識別情報の確定表示）を行う。このような確定表示（識別情報の確定表示）は、当り判定の結果を示す表示であることから、遊技者に確実に認識させる必要がある。それにも拘わらず、確定表示中に（識別情報の確定表示中に）に事前演出を行ってしまうと、該事前演出が妨げとなり、確定表示（識別情報の確定表示）を遊技者に認識させ難くなる。そこで、本遊技機では、「確定表示が開始される時期よりも事前演出の所要時間だけ遡った時期から確定表示が終了する時期までの期間」、すなわち、「事前演出を開始すると、該事前演出が確定表示に重ねて実行されてしまう期間」は、取得情報が記憶されても、当該取得情報についての事前演出はすぐには開始せず、この期間の終了後に開始することとした。こうすると、確定表示（識別情報の確定表示）を遊技者が認識するに際して、事前演出が妨げになってしまうことを防止できる。

10

【 0 1 6 0 】

< 遊技機 A 4 >

遊技機 A 2 において、

前記事前演出実行手段は、前記事前演出として、前記識別情報が表示されている表示領域を縮小する演出を実行可能であり、

前記変動表示手段は、前記識別情報を停止表示させた後、該識別情報を所定の確定表示時間に亘って停止表示させた状態とする確定表示を行うものであり、

20

前記所定の期間は少なくとも、前記確定表示が開始される時期よりも前記事前演出の所要時間だけ遡った時期から前記確定表示が終了する時期までの期間を含む

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 6 1 】

このような遊技機では、識別情報を停止表示させた後に確定表示（識別情報の確定表示）を行う。また、事前演出として、識別情報が表示されている表示領域を縮小する演出を実行可能であるので、遊技者の注目を識別情報に引き付けることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。もっとも、このような「識別情報が表示されている表示領域を縮小する事前演出」を行うこととすると、次のような問題が生じる虞がある。すなわち、確定表示（識別情報の確定表示）は、当り判定の結果を示す表示であることから、遊技者に確実に認識させる必要がある。それにも拘わらず、確定表示中に（識別情報の確定表示中に）、「識別情報が表示されている表示領域を縮小する事前演出」を行ってしまうと、確定表示中の識別情報も縮小されてしまい、確定表示（識別情報の確定表示）を遊技者に認識させ難くなる。そこで、本遊技機では、「確定表示が開始される時期よりも事前演出の所要時間だけ遡った時期から確定表示が終了する時期までの期間」、すなわち、「事前演出を開始すると、該事前演出が確定表示に重ねて実行されてしまう期間」は、取得情報が記憶されても、当該取得情報についての事前演出はすぐには開始せず、この期間の終了後に開始することとした。こうすると、確定表示（識別情報の確定表示）を遊技者が認識するに際して、事前演出が妨げになってしまうことを防止できる（確定表示中の識別情報が縮小されてしまうことを防止できる）。

30

40

【 0 1 6 2 】

< 遊技機 A 5 >

遊技機 A 3 または遊技機 A 4 において、

前記事前演出実行手段は、前記取得情報が所定の期間に記憶された場合に当該取得情報についての前記事前演出を実行するに際しては、前記所定の期間の終了後に前記識別情報の変動表示が開始される際に当該取得情報についての前記事前演出を開始する

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 6 3 】

このような遊技機では、所定の期間以外に取得情報が記憶された場合は、取得情報が記

50

憶されたタイミングで事前演出が開始されるので、識別情報の変動表示が開始される際に事前演出が開始されることは稀である。これに対して、所定の期間に取得情報が記憶された場合は、所定の期間の終了後に識別情報の変動表示が開始される際に事前演出が開始される。すなわち、遊技者にとっては、通常であれば、識別情報の変動表示の開始に伴っては開始されない事前演出が、所定の期間に取得情報が記憶された場合は、識別情報の変動表示の開始に伴って開始されることとなる。このため、事前演出が確定表示の認識の妨げになることを防止しつつ、遊技者に意外性を与えることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 1 6 4 】

< 上述した実施例から抽出できる遊技機 B 1 ~ B 4 >

10

上述した実施例のパチンコ機は、次のような遊技機 B 1 ~ B 4 として捉えることができる。

【 0 1 6 5 】

< 遊技機 B 1 >

遊技球が始動口に入球することに基づいて取得される取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報が当り情報であるか否かの当り判定を行う当り判定手段と、

前記当り判定が行われることに基づいて識別情報を変動表示させ、前記当り判定で前記取得情報が前記当り情報であると判定された場合は、前記識別情報を特定態様で停止表示させる変動表示手段と、

20

前記識別情報が前記特定態様で停止表示される場合に、可変入球口が入球可能状態となる特定遊技を行う特定遊技実行手段と、

前記取得情報記憶手段に前記取得情報が記憶された際に、当該取得情報が所定の情報であるか否かの事前判定および該事前判定の結果に基づく事前演出を実行可能な事前演出実行手段と、

を備え、

前記事前演出実行手段は、前記事前演出の実行中に所定の期間が開始されるに際しては、当該事前演出を一旦停止し、当該所定の期間の終了後に当該事前演出を再開する

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 6 6 】

30

このような遊技機では、取得情報について当り判定が行われると識別情報の変動表示（取得情報に基づく識別情報の変動表示）が行われるが、その前に、取得情報についての事前演出が行われることがある。このような事前演出が行われる場合は、取得情報に基づく識別情報の変動表示が行われる前に、遊技者に対して、該取得情報が所定の情報であるか否かを示唆することができるので、遊技興趣を高めることが可能となる。もっとも、状況次第では、事前演出が妨げとなってしまうことがある。例えば、事前演出とは異なる特定演出を実行可能であり、事前演出よりも特定演出に遊技者を注目させたい場合は、特定演出に重ねて事前演出を行ってしまうと、特定演出を十分に目立たせることができない。そこで、本遊技機では、所定の期間、例えば、「特定演出が実行されている期間（を少なくとも含む期間）」は、その前に事前演出が開始されていたとしても、当該事前演出を一旦停止し、所定の期間の終了後に当該事前演出を再開することとした。こうすると、事前演出が妨げ（例えば、特定演出の妨げ）となってしまうことを防止できる。また、事前演出は途中で停止されることはないのが当然であるが、本遊技機のように、事前演出を一旦停止することとすると、遊技者に意外性を与えることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【 0 1 6 7 】

< 遊技機 B 2 >

遊技機 B 1 において、

前記変動表示手段は、前記識別情報を停止表示させた後、該識別情報を所定の確定表示時間に亘って停止表示させた状態とする確定表示を行うものであり、

50

前記所定の期間は少なくとも、前記確定表示が行われている期間を含むことを特徴とする遊技機。

【0168】

このような遊技機では、識別情報を停止表示させた後に確定表示（識別情報の確定表示）を行う。このような確定表示（識別情報の確定表示）は、当り判定の結果を示す表示であることから、遊技者に確実に認識させる必要がある。それにも拘わらず、確定表示中に（識別情報の確定表示中に）事前演出を行ってしまうと、該事前演出が妨げとなり、確定表示（識別情報の確定表示）を遊技者に認識させ難くなる。そこで、本遊技機では、確定表示（識別情報の確定表示）が行われている期間（確定表示中）は、その前に事前演出が開始されていたとしても、当該事前演出を一旦停止し、確定表示（識別情報の確定表示）の終了後に当該事前演出を再開することとした。こうすると、確定表示（識別情報の確定表示）を遊技者が認識するに際して、事前演出が妨げになってしまうことを防止できる。

10

【0169】

<遊技機B3>

遊技機B1において、

前記事前演出実行手段は、前記事前演出として、前記識別情報が表示されている表示領域を縮小する演出を実行可能であり、

前記変動表示手段は、前記識別情報を停止表示させた後、該識別情報を所定の確定表示時間に亘って停止表示させた状態とする確定表示を行うものであり、

前記所定の期間は少なくとも、前記確定表示が行われている期間を含む

20

ことを特徴とする遊技機。

【0170】

このような遊技機では、識別情報を停止表示させた後に確定表示（識別情報の確定表示）を行う。また、事前演出として、識別情報が表示されている表示領域を縮小する演出を実行可能であるので、遊技者の注目を識別情報に引き付けることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。もっとも、このような「識別情報が表示されている表示領域を縮小する事前演出」を行うこととすると、次のような問題が生じる虞がある。すなわち、確定表示（識別情報の確定表示）は、当り判定の結果を示す表示であることから、遊技者に確実に認識させる必要がある。それにも拘わらず、確定表示中に（識別情報の確定表示中に）、「識別情報が表示されている表示領域を縮小する事前演出」を行ってしまうと、確定表示中の識別情報も縮小されてしまい、確定表示（識別情報の確定表示）を遊技者に認識させ難くなる。そこで、本遊技機では、確定表示（識別情報の確定表示）が行われている期間（確定表示中）は、その前に事前演出が開始されていたとしても、当該事前演出を一旦停止し、確定表示（識別情報の確定表示）の終了後に当該事前演出を再開することとした。こうすると、確定表示（識別情報の確定表示）を遊技者が認識するに際して、事前演出が妨げになってしまうことを防止できる（確定表示中の識別情報が縮小されてしまうことを防止できる）。

30

【0171】

<遊技機B4>

遊技機B2または遊技機B3において、

前記事前演出実行手段は、前記事前演出の実行中に所定の期間が開始されるに際して当該事前演出を一旦停止した場合は、当該所定の期間の終了後に前記識別情報の変動表示が開始される際に当該取得情報についての前記事前演出を再開する

ことを特徴とする遊技機。

40

【0172】

このような遊技機では、事前演出が一旦停止した場合は、所定の期間が終了しただけでは事前演出は再開されず、識別情報の変動表示が開始される際に再開される。すなわち、識別情報の変動表示が開始されるタイミングによっては、事前演出が一旦停止した状態が長時間継続することとなる。このため、遊技者に与える意外性を大きくすることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。また、単に、事前演出が一旦停止した状態を長時間

50

継続させることとすると、「当該事前演出に係る取得情報に基づく識別情報の変動表示」が当該事前演出の再開よりも前に終了してしまい、当該事前演出の意義が無くなってしまいう（もはや事前演出ではなくなってしまう）虞がある。この点、本遊技機では、識別情報の変動表示が開始される際に事前演出を再開するので、事前演出の意義が無くなってしまいうことを抑制できる。

【 0 1 7 3 】

< 上述した実施例から抽出できる遊技機 C 1 ~ C 4 >

上述した実施例のパチンコ機は、次のような遊技機 C 1 ~ C 4 として捉えることができる。

【 0 1 7 4 】

10

< 遊技機 C 1 >

遊技球が始動口に入球することに基づいて取得される取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報が当り情報であるか否かの当り判定を行う当り判定手段と、

前記当り判定が行われることに基づいて識別情報を変動表示させ、前記当り判定で前記取得情報が前記当り情報であると判定された場合は、前記識別情報を特定態様で停止表示させる変動表示手段と、

前記識別情報が前記特定態様で停止表示される場合に、可変入球口が入球可能状態となる特定遊技を行う特定遊技実行手段と、

前記取得情報記憶手段に前記取得情報が記憶された際に、当該取得情報が所定の情報であるか否かの事前判定および該事前判定の結果に基づく事前演出を実行可能な事前演出実行手段と、

20

を備え、

前記事前演出実行手段は、

所要時間の異なる複数種類の前記事前演出を実行可能であり、

前記事前演出を開始するに際しては、複数種類の前記事前演出の中から、所定の時期よりも前に終了可能な所要時間の前記事前演出を選択し、選択した前記事前演出を実行することを特徴とする遊技機。

【 0 1 7 5 】

このような遊技機では、取得情報について当り判定が行われると識別情報の変動表示（取得情報に基づく識別情報の変動表示）が行われるが、その前に、取得情報についての事前演出が行われることがある。このような事前演出が行われる場合は、取得情報に基づく識別情報の変動表示が行われる前に、遊技者に対して、該取得情報が所定の情報であるか否かを示唆することができるので、遊技興趣を高めることが可能となる。もっとも、状況次第では、事前演出が妨げとなってしまうことがある。例えば、事前演出とは異なる特定演出を実行可能であり、事前演出よりも特定演出に遊技者を注目させたい場合は、特定演出に重ねて事前演出を行ってしまうと、特定演出を十分に目立たせることができない。そこで、本遊技機では、事前演出を開始するに際しては、複数種類の事前演出の中から、「所定の時期（例えば、特定演出の開始時期）よりも前に終了可能な所要時間の事前演出」を選択し、選択した事前演出を実行することとした。こうすると、事前演出が妨げ（例えば、特定演出の妨げ）となってしまうことを防止できる。

30

40

【 0 1 7 6 】

< 遊技機 C 2 >

遊技機 C 1 において、

前記事前演出を開始するに際して、複数種類の前記事前演出の中に、前記所定の時期よりも前に終了可能な所要時間の前記事前演出がない場合は、前記事前演出を実行しないことを特徴とする遊技機。

【 0 1 7 7 】

このような遊技機では、「所定の時期よりも前に終了可能な所要時間の事前演出」がない場合は、そもそも事前演出を実行しない。こうした場合も、事前演出が妨げ（例えば、

50

特定演出の妨げ)となってしまうことを防止できる。

【0178】

<遊技機C3>

遊技機C1または遊技機C2において、

前記変動表示手段は、前記識別情報を停止表示させた後、該識別情報を所定の確定表示時間に亘って停止表示させた状態とする確定表示を行うものであり、

前記所定の時期は、前記確定表示が開始される時期である

ことを特徴とする遊技機。

【0179】

このような遊技機では、識別情報を停止表示させた後に確定表示(識別情報の確定表示)を行う。このような確定表示(識別情報の確定表示)は、当り判定の結果を示す表示であることから、遊技者に確実に認識させる必要がある。それにも拘わらず、確定表示中に(識別情報の確定表示中に)事前演出を行ってしまうと、該事前演出が妨げとなり、確定表示(識別情報の確定表示)を遊技者に認識させ難くなる。そこで、本遊技機では、事前演出を開始するに際しては、複数種類の事前演出の中から、「確定表示が開始される時期よりも前に終了可能な所要時間の事前演出」を選択し、選択した事前演出を実行することとした。こうすると、確定表示(識別情報の確定表示)を遊技者が認識するに際して、事前演出が妨げになってしまうことを防止できる。

10

【0180】

<遊技機C4>

遊技機C1または遊技機C2において、

前記事前演出実行手段は、前記事前演出として、前記識別情報が表示されている表示領域を縮小する演出を実行可能であり、

前記変動表示手段は、前記識別情報を停止表示させた後、該識別情報を所定の確定表示時間に亘って停止表示させた状態とする確定表示を行うものであり、

前記所定の時期は、前記確定表示が開始される時期である

ことを特徴とする遊技機。

20

【0181】

このような遊技機では、識別情報を停止表示させた後に確定表示(識別情報の確定表示)を行う。また、事前演出として、識別情報が表示されている表示領域を縮小する演出を実行可能であるので、遊技者の注目を識別情報に引き付けることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。もっとも、このような「識別情報が表示されている表示領域を縮小する事前演出」を行うこととすると、次のような問題が生じる虞がある。すなわち、確定表示(識別情報の確定表示)は、当り判定の結果を示す表示であることから、遊技者に確実に認識させる必要がある。それにも拘わらず、確定表示中に(識別情報の確定表示中に)、「識別情報が表示されている表示領域を縮小する事前演出」を行ってしまうと、確定表示中の識別情報も縮小されてしまい、確定表示(識別情報の確定表示)を遊技者に認識させ難くなる。そこで、本遊技機では、事前演出を開始するに際しては、複数種類の事前演出の中から、「確定表示が開始される時期よりも前に終了可能な所要時間の事前演出」を選択し、選択した事前演出を実行することとした。こうすると、確定表示(識別情報の確定表示)を遊技者が認識するに際して、事前演出が妨げになってしまうことを防止できる(確定表示中の識別情報が縮小されてしまうことを防止できる)。

30

【0182】

<上述した実施例から抽出できる遊技機D1~D3>

上述した実施例のパチンコ機は、次のような遊技機D1~D3として捉えることができる。

【0183】

<遊技機D1>

遊技球が始動口に入球することに基づいて取得される取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、

40

50

前記取得情報が当り情報であるか否かの当り判定を行う当り判定手段と、

前記当り判定が行われることに基づいて識別情報を変動表示させ、前記当り判定で前記取得情報が前記当り情報であると判定された場合は、前記識別情報を特定態様で停止表示させる変動表示手段と、

前記識別情報が前記特定態様で停止表示される場合に、可変入球口が入球可能状態となる特定遊技を行う特定遊技実行手段と、

前記取得情報記憶手段に前記取得情報が記憶された際に、当該取得情報が所定の情報であるか否かの事前判定および該事前判定の結果に基づく事前演出を実行可能な事前演出実行手段と、

を備え、

前記事前演出実行手段は、前記事前演出の実行中に所定の条件が成立したら、当該事前演出を終了する

ことを特徴とする遊技機。

【0184】

このような遊技機では、取得情報について当り判定が行われると識別情報の変動表示（取得情報に基づく識別情報の変動表示）が行われるが、その前に、取得情報についての事前演出が行われることがある。このような事前演出が行われる場合は、取得情報に基づく識別情報の変動表示が行われる前に、遊技者に対して、該取得情報が所定の情報であるか否かを示唆することができるので、遊技興趣を高めることが可能となる。もっとも、状況次第では、事前演出が妨げとなってしまうことがある。例えば、事前演出とは異なる特定演出を実行可能であり、事前演出よりも特定演出に遊技者を注目させたい場合は、特定演出に重ねて事前演出を行ってしまうと、特定演出を十分に目立たせることができない。そこで、本遊技機では、所定の条件が成立したら、例えば、特定演出が開始されたら、その前に事前演出が開始されていたとしても、当該事前演出を終了することとした。こうすると、事前演出が妨げ（例えば、特定演出の妨げ）となってしまうことを防止できる。

【0185】

<遊技機D2>

遊技機D1において、

前記変動表示手段は、前記識別情報を停止表示させた後、該識別情報を所定の確定表示時間に亘って停止表示させた状態とする確定表示を行うものであり、

前記所定の条件は、前記確定表示が開始されることである

ことを特徴とする遊技機。

【0186】

このような遊技機では、識別情報を停止表示させた後に確定表示（識別情報の確定表示）を行う。このような確定表示（識別情報の確定表示）は、当り判定の結果を示す表示であることから、遊技者に確実に認識させる必要がある。それにも拘わらず、確定表示中に（識別情報の確定表示中に）事前演出を行ってしまうと、該事前演出が妨げとなり、確定表示（識別情報の確定表示）を遊技者に認識させ難くなる。そこで、本遊技機では、確定表示（識別情報の確定表示）が開始されたら、その前に事前演出が開始されていたとしても、当該事前演出を終了することとした。こうすると、確定表示（識別情報の確定表示）を遊技者が認識するに際して、事前演出が妨げになってしまうことを防止できる。

【0187】

<遊技機D3>

遊技機D1において、

前記事前演出実行手段は、前記事前演出として、前記識別情報が表示されている表示領域を縮小する演出を実行可能であり、

前記変動表示手段は、前記識別情報を停止表示させた後、該識別情報を所定の確定表示時間に亘って停止表示させた状態とする確定表示を行うものであり、

前記所定の条件は、前記確定表示が開始されることである

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 8 】

このような遊技機では、識別情報を停止表示させた後に確定表示（識別情報の確定表示）を行う。また、事前演出として、識別情報が表示されている表示領域を縮小する演出を実行可能であるので、遊技者の注目を識別情報に引き付けることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。もっとも、このような「識別情報が表示されている表示領域を縮小する事前演出」を行うこととすると、次のような問題が生じる虞がある。すなわち、確定表示（識別情報の確定表示）は、当り判定の結果を示す表示であることから、遊技者に確実に認識させる必要がある。それにも拘わらず、確定表示中（識別情報の確定表示中）に「識別情報が表示されている表示領域を縮小する事前演出」を行ってしまうと、確定表示中の識別情報も縮小されてしまい、確定表示（識別情報の確定表示）を遊技者に認識させ難くなる。そこで、本遊技機では、確定表示（識別情報の確定表示）が開始されたら、その前に事前演出が開始されていたとしても、当該事前演出を終了することとした。こうすると、確定表示（識別情報の確定表示）を遊技者が認識するに際して、事前演出が妨げになってしまうことを防止できる（確定表示中の識別情報が縮小されてしまうことを防止できる）。

10

【産業上の利用可能性】

【 0 1 8 9 】

本発明は、遊技ホールで用いられる遊技機に利用することができる。

【符号の説明】

【 0 1 9 0 】

20

1 ... パチンコ機（遊技機）、2 0 ... 遊技盤、2 8 ... 大入賞口（可変入球口）、4 0 ... 演出用開口部、4 1 ... 演出表示装置、2 0 0 ... 主制御基板、2 0 1 ... C P U（当り判定手段、変動表示手段、特定遊技実行手段、事前演出実行手段）、2 0 3 ... R A M（取得情報記憶手段）、2 2 0 ... サブ制御基板、2 2 1 ... C P U（事前演出実行手段）。

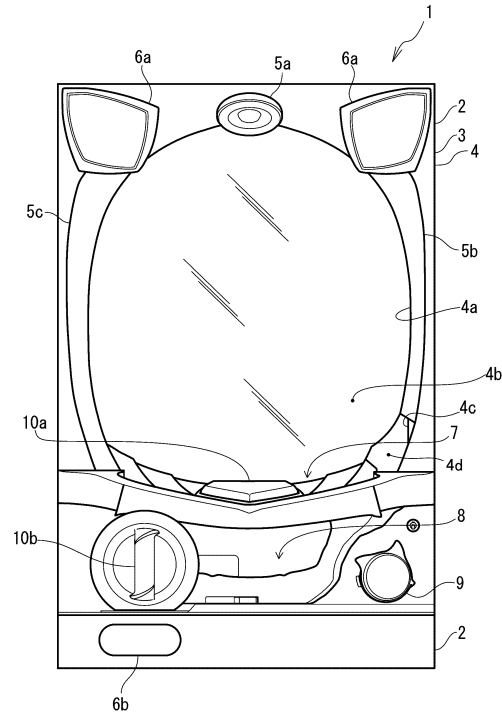
30

40

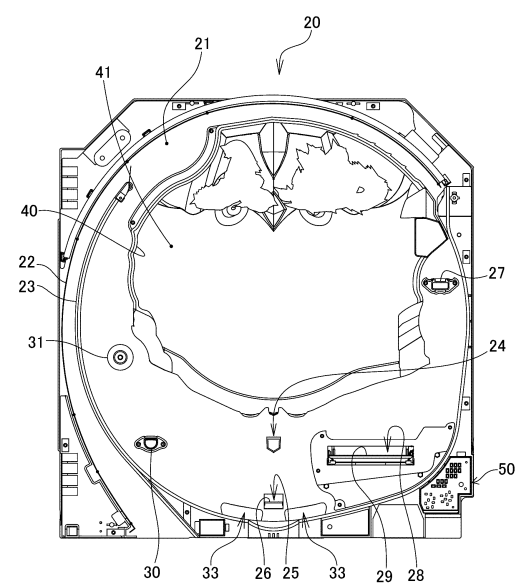
50

【図面】

【図 1】



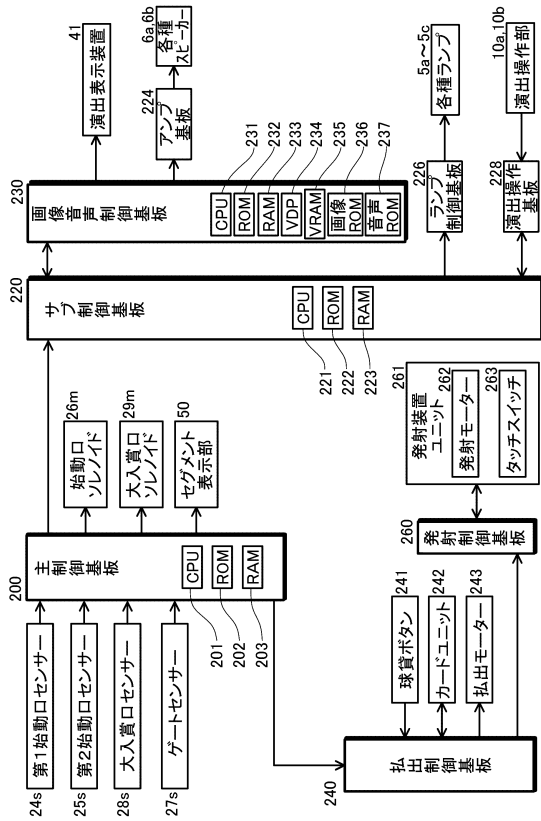
【図 2】



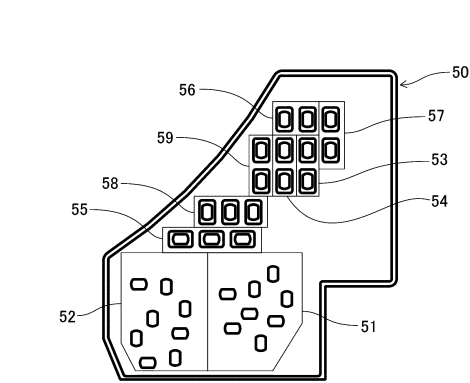
10

20

【図 3】



【図 4】



30

40

50

【 図 5 】

(a)

第1特図

大当り図柄	ラウンド遊技の回数
1～ 50 (50%)	4回 (4ラウンド大当り遊技)
51～ 90 (40%)	6回 (6ラウンド大当り遊技)
91～ 94 (4%)	7回 (7ラウンド大当り遊技)
95～100 (6%)	16回 (16ラウンド大当り遊技)

(b)

第2特図

大当り図柄	ラウンド遊技の回数
201～250 (50%)	4回 (4ラウンド大当り遊技)
251～290 (40%)	6回 (6ラウンド大当り遊技)
291～294 (4%)	7回 (7ラウンド大当り遊技)
295～300 (6%)	16回 (16ラウンド大当り遊技)

【 図 6 】

(a)

第1特図

大当り図柄	ラウンド遊技の回数	高確回数	電サボ回数
1～ 45 (45%)	4回 (4ラウンド大当り遊技)	6回	25回
46～ 50 (5%)	4回 (4ラウンド大当り遊技)	6回	50回
51～ 90 (40%)	6回 (6ラウンド大当り遊技)	6回	50回
91～ 94 (4%)	7回 (7ラウンド大当り遊技)	6回	50回
95～100 (6%)	16回 (16ラウンド大当り遊技)	6回	100回

(b)

第2特図

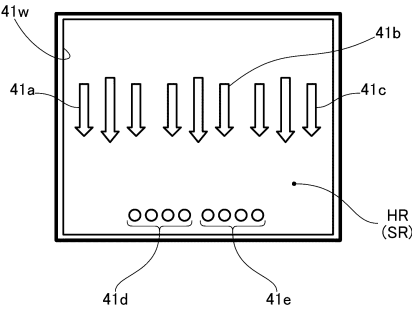
大当り図柄	ラウンド遊技の回数	高確回数	電サボ回数
201～245 (45%)	4回 (4ラウンド大当り遊技)	6回	25回
246～250 (5%)	4回 (4ラウンド大当り遊技)	6回	50回
251～290 (40%)	6回 (6ラウンド大当り遊技)	6回	50回
291～294 (4%)	7回 (7ラウンド大当り遊技)	6回	50回
295～300 (6%)	16回 (16ラウンド大当り遊技)	6回	100回

10

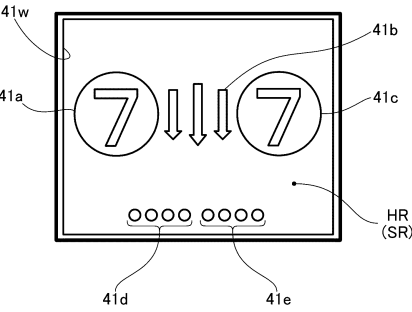
20

【 図 7 】

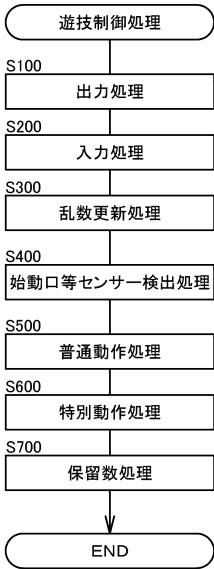
(a)



(b)



【 図 8 】



30

40

50

【 図 9 】

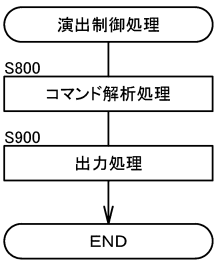
変動パターン選択テーブル		
変動パターン選択乱数	変動パターンID	変動時間
0～ 5	HP001	10. 5秒
5～10	HP002	11. 3秒
11～12	HP003	13. 7秒
12～20	HP004	14. 1秒
⋮	⋮	⋮

【 図 1 0 】

凡例

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

【 図 1 1 】



【 図 1 2 】

受信コマンド	対応処理
事前判定結果コマンド	事前演出を実行
保留数伝達コマンド	特図保留数を表示
変動パターン指定コマンド	図柄変動演出を開始
変動停止コマンド	図柄変動演出を終了
大当り遊技開始コマンド	大当り遊技演出を開始
ラウンド遊技開始コマンド	ラウンド遊技演出を開始
ラウンド遊技終了コマンド	ラウンド遊技演出を終了
大当り遊技終了コマンド	大当り遊技演出を終了
遊技状態指定コマンド	遊技状態に対応する演出を開始

10

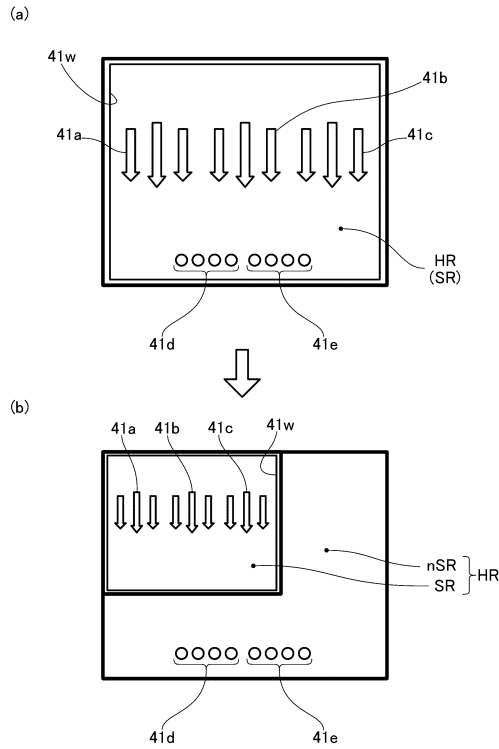
20

30

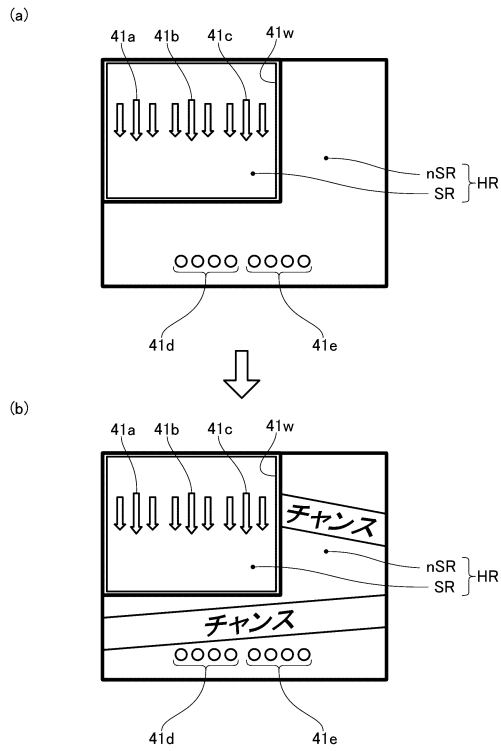
40

50

【図 1 3】



【図 1 4】



10

20

【図 1 5】

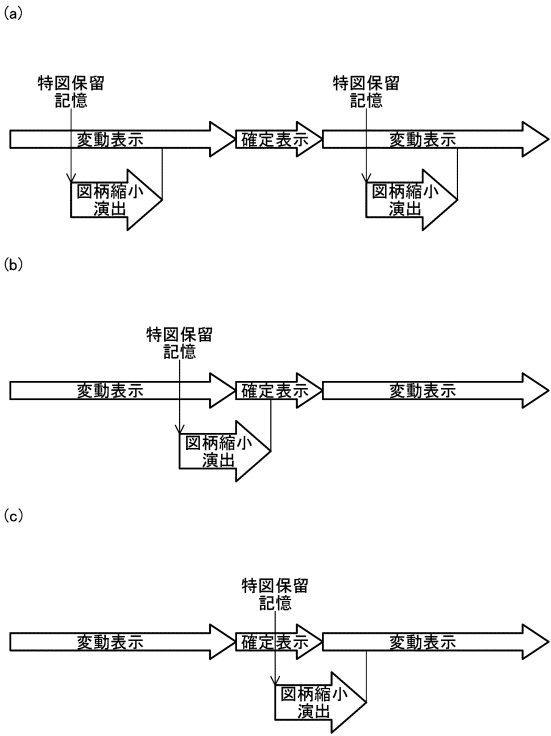
(a)

図柄縮小演出	大当り保留期待度	大当り保留	外れ保留
なし	低	低	高
あり	高	高	低

(b)

チャンス演出	大当り保留期待度	大当り保留	外れ保留
なし	低	低	高
青	高	高	低
緑	高	高	低
赤	高	高	低

【図 1 6】

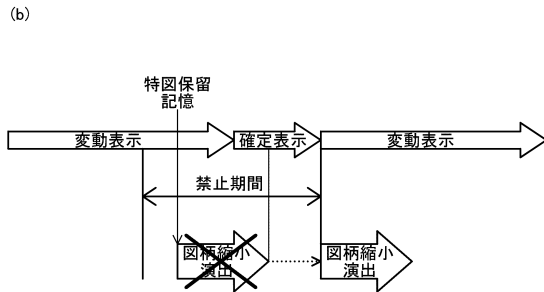
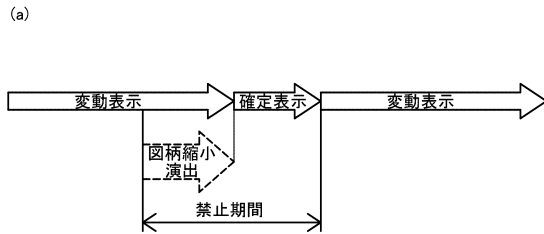


30

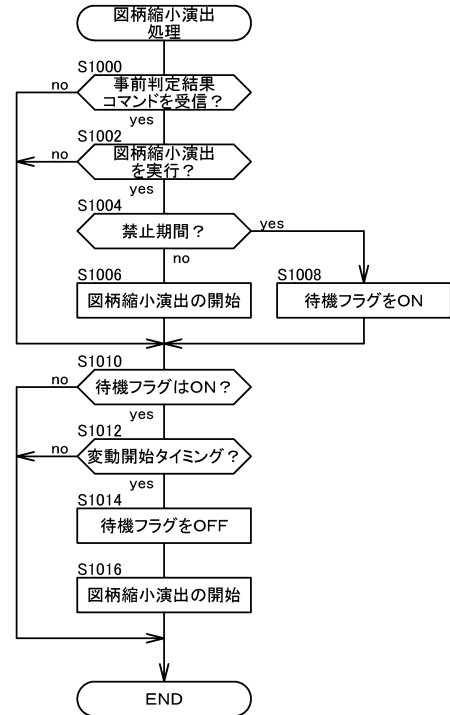
40

50

【図 17】



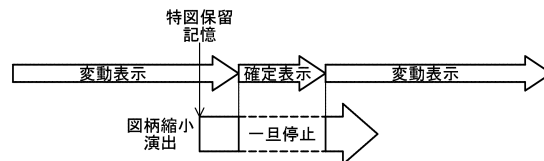
【図 18】



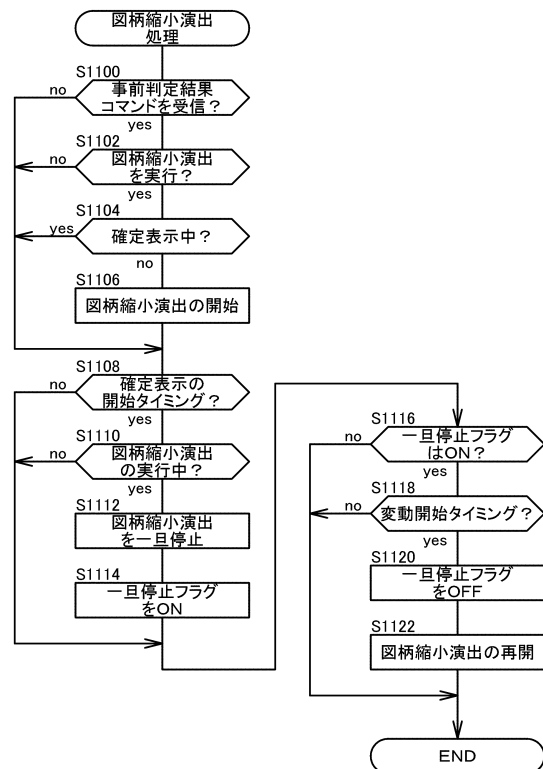
10

20

【図 19】



【図 20】

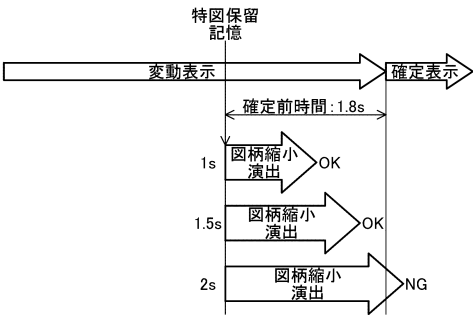


30

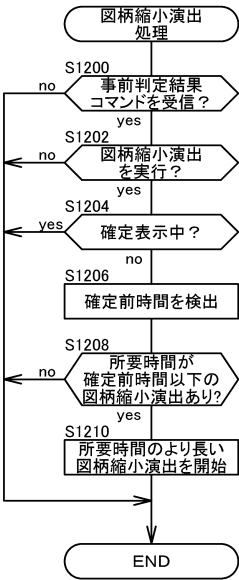
40

50

【図 2 1】



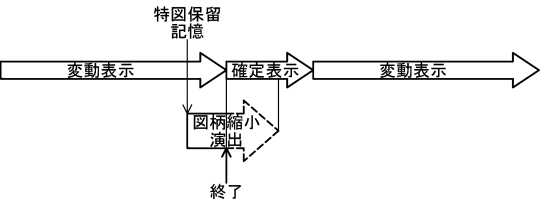
【図 2 2】



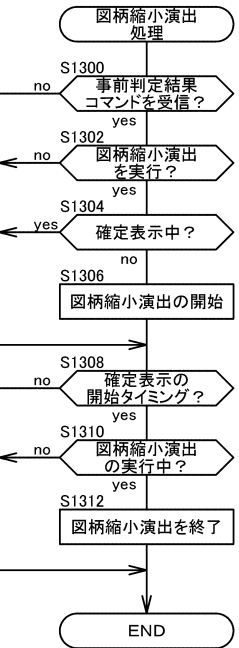
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】



30

40

50

フロントページの続き

ディ内

審査官 進藤 利哉

(56)参考文献 特開 2 0 1 1 - 2 5 4 8 9 4 (J P , A)

(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 7 / 0 2