

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6941341号  
(P6941341)

(45) 発行日 令和3年9月29日(2021.9.29)

(24) 登録日 令和3年9月8日(2021.9.8)

(51) Int.Cl.

A 63 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 63 F 7/02 320

請求項の数 1 (全 47 頁)

(21) 出願番号 特願2016-189724 (P2016-189724)  
 (22) 出願日 平成28年9月28日 (2016.9.28)  
 (65) 公開番号 特開2018-50919 (P2018-50919A)  
 (43) 公開日 平成30年4月5日 (2018.4.5)  
 審査請求日 令和1年9月27日 (2019.9.27)

前置審査

(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1  
 3号  
 (74) 代理人 100111970  
 弁理士 三林 大介  
 (72) 発明者 橋本 貴晶  
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1  
 3号 株式会社サンセイアールアンドディ  
 内

審査官 篠崎 正

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であって、

遊技者に特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典が遊技者に付与される可能性を示唆する演出として、数字を示す数字画像を表示し、時間の経過に伴って前記数字画像が示す数字が加算されていくカウントアップ演出を実行可能であり、

前記カウントアップ演出としては、最小値を初期値として前記数字画像が示す数字が最大値まで加算されていく演出を実行可能であり、

所定の条件が成立した場合は、前記最小値と前記最大値との間の値を初期値として前記数字画像が示す数字の加算を開始する前記カウントアップ演出を実行するものであり、

前記カウントアップ演出において前記数字画像が示す数字の加算が停止された場合は、該数字の加算が停止される前よりも前記数字画像を大きく表示するものであり、

前記カウントアップ演出においては、前記数字画像が示す数字が加算されていく過程で必ず到達する値であって、且つ、前記最大値以下の値である到達値を表示可能である

ことを特徴とする遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

【0001】

本発明は、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（例えば大当たり図柄など）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（例えば大当たり遊技など）を行う遊技機が存在する。

10

【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】

【特許文献1】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】

20

【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、遊技興味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、遊技興味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、

30

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であって、

遊技者に特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典が遊技者に付与される可能性を示唆する演出として、数字を示す数字画像を表示し、時間の経過に伴って前記数字画像が示す数字が加算されていくカウントアップ演出を実行可能であり、

前記カウントアップ演出としては、最小値を初期値として前記数字画像が示す数字が最大値まで加算されていく演出を実行可能であり、

所定の条件が成立した場合は、前記最小値と前記最大値との間の値を初期値として前記数字画像が示す数字の加算を開始する前記カウントアップ演出を実行するものであり、

40

前記カウントアップ演出において前記数字画像が示す数字の加算が停止された場合は、該数字の加算が停止される前よりも前記数字画像を大きく表示するものであり、

前記カウントアップ演出においては、前記数字画像が示す数字が加算されていく過程で必ず到達する値であって、且つ、前記最大値以下の値である到達値を表示可能である

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、遊技興味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】

50

【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】本実施例の大当た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】本実施例の大当たり遊技終了後の遊技状態を示す説明図である。

【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。 10

【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「宝箱選択演出」が行われる様子を示す説明図である。

【図14】本実施例の各「示唆画像」に対するリーチ期待度および大当たり期待度を示す説明図である。

【図15】本実施例の「カウントアップ演出」が行われる様子を示す説明図である。

【図16】本実施例の「カウントアップ演出」において示される「カウント数」に対応するリーチ期待度および大当たり期待度を示す説明図である。 20

【図17】本実施例の「カウントアップ演出」において示される「数字画像」の色彩に対応するリーチ期待度および大当たり期待度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宝箱選択演出用処理を示すフローチャートである。

【図19】本実施例のサブ制御基板220のCPU221によって実行される宝箱選択演出用処理を示すフローチャートである。

【図20】本実施例のサブ制御基板220のCPU221によって実行される宝箱選択演出用処理を示すフローチャートである。

【図21】変形例1を示す説明図である。 30

【図22】変形例2を示す説明図である。

【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】

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： 40

  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. 遊技の進行態様：

C. 遊技制御処理：

D. 演出制御処理：

E. 宝箱選択演出：

  E-1. 宝箱選択演出の概要：

  E-2. 「カウントアップ演出」の概要：

  E-3. 宝箱選択演出（カウントアップ演出）を行うための処理： 50

E - 4 . 本実施例のパチンコ機 1 が奏する主な効果 :

F . 変形例 :

F - 1 . 変形例 1 :

F - 2 . 変形例 2 :

【 0 0 1 2 】

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 2 0 (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 2 0 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。

10

【 0 0 1 3 】

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 2 0 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 2 0 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。

20

【 0 0 1 4 】

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。

30

【 0 0 1 5 】

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 2 4 2 (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。

【 0 0 1 6 】

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。

40

【 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が可能なジョグシャトル 1 0 b が設けられている。また、図示は省略するが、上皿部 7 の縁部であって演出ボタン 1 0 a の左側には方向ボタン 1 0 c が設けられている。方向ボタン 1 0 c は上下左右方向のそれぞれに対応する 4 個のボタン(上ボタン、下ボタン、左ボタン、右ボタン)から構成されている。これらの演出ボタン 1 0 a やジョグシャトル 1 0 b、方向ボタン 1 0 c は、何れも遊技者によって操作される演出操作部であり、所定の条件成立時に遊技者によって

50

操作されると、所定の遊技演出が行われる。

【0018】

A - 2 . 遊技盤の構成 :

図2は、遊技盤20の盤面構成を示す説明図である。前述したように、遊技盤20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20の中央には略円形状の遊技領域21が形成されている。発射装置ユニット261(図3参照)から発射された遊技球は、外レール22と内レール23との間を通って遊技領域21に放出され、遊技領域21の上方から下方に向かって流下する。遊技領域21は、前面枠4の窓部4aを通して遊技者に視認されるので、当然ながら、遊技領域21を流下する遊技球の様子も窓部4aを通して遊技者に視認されることとなる。

10

【0019】

遊技領域21の略中央には中央装置40が設けられており、中央装置40のほぼ中央には、演出表示装置41が設けられている。演出表示装置41は液晶表示器によって構成されており、その表示画面上には、演出用の種々の画像を表示することが可能である。尚、演出表示装置41の詳しい表示内容については、後述する遊技の進行態様において説明する。

【0020】

遊技領域21における中央装置40(演出表示装置41)の下方には、開口部の大きさが不变(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24が設けられている。第1始動口24に入球した遊技球は、内部に設けられた通路を通って遊技盤20の裏面側に導かれる。第1始動口24の内部の通路には第1始動口センサー24s(図3参照)が設けられており、第1始動口24に入球した遊技球を検知可能である。

20

【0021】

また、遊技領域21における第1始動口24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25が設けられている。すなわち、第2始動口25は、パチンコ機1の前後方向に回動可能な開閉扉26を備えており、開閉扉26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26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25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25に入球した遊技球は、内部に設けられた通路を通って遊技盤20の裏面側に導かれる。第2始動口25の内部の通路には第2始動口センサー25s(図3参照)が設けられており、第2始動口25に入球した遊技球を検知可能である。

30

【0022】

また、遊技領域21において中央装置40(演出表示装置41)の右方には、普通図柄作動ゲート27が設けられており、普通図柄作動ゲート27の内部には、遊技球の通過を検知するゲートセンサー27s(図3参照)が設けられている。

【0023】

また、遊技領域21における第1始動口24の右方には、略長方形状に大きく開口された大入賞口28(可変入球口)が設けられている。大入賞口28は、パチンコ機1の前後方向に回動可能な開閉扉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の前方側に回動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って遊技盤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。

40

【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その他入球口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32が設けられている。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つのアウトロ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、その他

50

入球口 3 0 の何れにも入球しなかった遊技球は、アウト口 3 3 から遊技盤 2 0 の裏側に排出される。

【 0 0 2 5 】

上述した第 1 始動口 2 4 には、中央装置 4 0 (演出表示装置 4 1 ) 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 2 5 、普通図柄作動ゲート 2 7 、大入賞口 2 8 には、中央装置 4 0 (演出表示装置 4 1 ) 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、中央装置 4 0 (演出表示装置 4 1 ) 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、中央装置 4 0 (演出表示装置 4 1 ) 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 2 4 、第 2 始動口 2 5 、その他入球口 3 0 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 2 8 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。

【 0 0 2 6 】

遊技盤 2 0 における遊技領域 2 1 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 5 0 が設けられている。セグメント表示部 5 0 は、前面枠 4 に設けられた小窓部 4 c (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 5 0 の詳しい表示内容については、後述する遊技の進行態様において説明する。

【 0 0 2 7 】

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 2 0 0 と、遊技の演出に係る制御を司るサブ制御基板 2 2 0 と、サブ制御基板 2 2 0 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 2 3 0 と、サブ制御基板 2 2 0 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 2 2 6 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 2 4 0 と、遊技球の発射に係る制御を司る発射制御基板 2 6 0 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 2 0 1 、 2 2 1 、 2 3 1 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 2 0 2 、 2 2 2 、 2 3 2 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 2 0 3 、 2 2 3 、 2 3 3 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。

【 0 0 2 8 】

主制御基板 2 0 0 には、第 1 始動口 2 4 へ入球した遊技球を検知する第 1 始動口センサー 2 4 s や、第 2 始動口 2 5 へ入球した遊技球を検知する第 2 始動口センサー 2 5 s 、大入賞口 2 8 へ入球した遊技球を検知する大入賞口センサー 2 8 s 、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 2 7 s などが接続されている。主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 1 は、第 1 始動口センサー 2 4 s や、第 2 始動口センサー 2 5 s 、大入賞口センサー 2 8 s 、ゲートセンサー 2 7 s 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 2 2 0 や、払出制御基板 2 4 0 、発射制御基板 2 6 0 などに向けて送信する。

【 0 0 2 9 】

また、主制御基板 2 0 0 には、第 2 始動口 2 5 に設けられた開閉扉 2 6 に開閉動作を行わせるための (第 2 始動口 2 5 を開放状態、閉鎖状態にするための) 始動口ソレノイド 2 6 m や、大入賞口 2 8 に設けられた開閉扉 2 9 に開閉動作を行わせるための (大入賞口 2 8 を開放状態、閉鎖状態にするための) 大入賞口ソレノイド 2 9 m 、セグメント表示部 5 0 などが接続されている。主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 1 は、始動口ソレノイド 2 6 m 、大入賞口ソレノイド 2 9 m 、セグメント表示部 5 0 に向けて駆動信号を送信することに

10

20

30

40

50

より、これらの動作の制御を行う。

【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したりすることによって、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やジョグシャトル10b、方向ボタン10c（演出操作部10a, 10b, 10c）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。10

【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。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。20

【0032】

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。30

【0033】

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。

【0034】

B. 遊技の進行態様：40

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、中央装置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）、中央装置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。

【0035】

## &lt;特別図柄の変動表示&gt;

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。

## 【0036】

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を切り換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1～100、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1～100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時間が経過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。

## 【0037】

## &lt;大当たり遊技&gt;

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。

## 【0038】

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

10

20

30

40

50

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。  
10

#### 【 0039 】

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。  
20

#### 【 0040 】

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。  
30

#### 【 0041 】

##### < 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や変動表示が行われるもの、これらの大当た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たり判定や第 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。  
40

#### 【 0042 】

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たり判定や変動表示が行われるもの、これらの大当たり判定や変動表示も、遊技球が第 2 始  
50

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たり判定や第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。

10

#### 【0043】

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、大当たり遊技中は、第1特図保留や第2特図保留が記憶されていても、これらの保留に係る大当た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たり判定および第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たり判定および第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）。

20

#### 【0044】

##### <普通図柄の変動表示、普図当たり遊技>

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（後述する普図当たり判定乱数）を取得し、該判定乱数に基づいて普図当たりであるか外れであるかを判定する普図当たり判定を行う。そして、この普図当た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を切り換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たり図柄と、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。普図当たり判定の結果が普図当たりである場合は普通図柄が普図当たり図柄で停止表示され、普図当た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、普通図柄が普図当た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たり遊技が行われる。

30

#### 【0045】

##### <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、普図当たり判定や普通図柄の変動表示が行われるもの、これらの普図当た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た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

40

50

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。

【0046】

<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ポ状態」または「第2始動口25への遊技球の入球頻度が高い電サポ状態」に設定される。

【0047】

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、「電サポ回数」とは、電サポ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。

【0048】

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ポ状態が併せて設定されるものの、電サポ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、電サポ回数については、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。

【0049】

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。

【0050】

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

10

20

30

40

50

サポ表示部 5 8 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 5 8 には、3 個の L E D が配置されており、電サポ状態の設定中は、この 3 個の L E D 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 5 0 には、右打ちを行うことを示す右打ち表示部 5 9 が設けられている。電サポ状態の設定中は第 2 始動口 2 5 への遊技球の入球頻度が高く、且つ、第 2 始動口 2 5 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 2 8 も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たり遊技中は、右打ち表示部 5 9 に配置された 2 個の L E D を点灯することによって右打ちを行うことを示す。

10

#### 【 0 0 5 1 】

##### <演出表示装置 4 1 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 2 0 0 の C P U 2 0 1 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 4 1 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 2 2 0 の C P U 2 2 1 によって行われる。

#### 【 0 0 5 2 】

例えば、演出表示装置 4 1 では、第 1 特図または第 2 特図の変動表示（図柄変動遊技）に合わせた各種の演出（以下「図柄変動演出」ともいう）が行われる。すなわち、第 1 特図表示部 5 1 または第 2 特図表示部 5 2 にて特別図柄（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、演出表示装置 4 1 においても 3 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示を一斉に開始し、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変動表示を行う。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 3 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示を終了する。本実施例のパチンコ機 1 では、識別図柄として「1」～「9」までの 9 つの数字を意匠化した図柄を表示可能である。

20

#### 【 0 0 5 3 】

図 7 ( a ) には、3 つの識別図柄 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た後、所定時間が経過すると、初めに左識別図柄 4 1 a が「1」～「9」のいずれかの図柄で停止表示され、次に、右識別図柄 4 1 c が停止表示され、最後に中識別図柄 4 1 b が停止表示される。これら演出表示装置 4 1 で停止表示される 3 つの識別図柄 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 で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 つの識別図柄 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 つの識別図柄 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、停止表示された識別図柄 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）。

30

#### 【 0 0 5 4 】

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 つの識別図柄 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 つの識別図柄 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 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 の表示画面上で初めに停止表示される左識別図柄 4 1 a と、続いて停止表示される右識別図柄 4 1 c とが同じ図柄であった場合には

40

50

、最後に停止表示される中識別図柄 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、遊技者は識別図柄の変動表示（図柄変動演出）を注視することになる。このように、2つの識別図柄を同じ図柄（ゾロ目となり得る態様）で停止させて最後の識別図柄を変動表示させた状態で行われる演出は「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奮を高めることが可能である。

#### 【 0 0 5 5 】

尚、本実施例のパチンコ機 1 では「リーチ演出」を経て大当たり遊技が開始される。すなわち、「リーチ演出」が行われると、3つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c で停止表示される可能性（特別図柄が大当たり図柄で停止表示される可能性、識別情報が特定態様で表示される可能性）、ひいては、大当たり遊技が開始される可能性（特典が付与される可能性）が高まる。従って、「リーチ演出」は特典が遊技者に付与される可能性を示唆する「特殊演出」として捉えることもできる。

#### 【 0 0 5 6 】

また、演出表示装置 4 1 の表示画面上の下部には、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 特図保留数を示し、第 2 保留表示領域 4 1 e に第 2 特図保留数と同数の「保留図柄」を表示することで第 2 特図保留数を示す。従って、図 7 に示す例では、第 1 特図保留数および第 2 特図保留数が共に 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 の表示画面上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 5 7 】

#### 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 2 0 0 の C P U 2 0 1 によって、所定周期毎（例えば 4 m s e c 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 2 0 0 の C P U 2 0 1 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、C P U 2 0 1 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。

#### 【 0 0 5 8 】

##### < 出力処理 >

図 8 に示すように、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は遊技制御処理を開始すると先ず、出力処理（S 1 0 0）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 2 2 0 を始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 R A M 2 0 3 に確保された出力バッファに記憶する。出力処理（S 1 0 0）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 2 2 0 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 2 4 0 では、払出モーター 2 4 3 を駆動して遊技球の払い出しが行われることとなる。

#### 【 0 0 5 9 】

##### < 入力処理 >

主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、続いて、入力処理（S 2 0 0）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 2 4 、第 2 始動口 2 5 、その他入球口 3 0 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 2 8 に遊技球が入球した場合は 1 3 個の遊技球が払い出される。そこで、入力処理（S 2 0 0）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 2 4 s や、第 2 始動口センサー 2 5 s 、大入賞口センサー 2 8 s 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

10

20

30

40

50

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回の出力処理 (S 1 0 0) で払出制御基板 2 4 0 に向けて送信される。

#### 【 0 0 6 0 】

##### <乱数更新処理>

主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、続いて、乱数更新処理 (S 3 0 0) 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、1 0 0 種類の大当たり図柄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 (S 3 0 0) 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 (S 3 0 0) 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。

10

#### 【 0 0 6 1 】

##### <始動口等センサー検出処理>

主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、続いて、始動口等センサー検出処理 (S 4 0 0) を行う。この始動口等センサー検出処理 (S 4 0 0) 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 2 0 0 の C P U 2 0 1 は先ず、ゲートセンサー 2 7 s の検知結果に基づいて、遊技球が普通図柄作動ゲート 2 7 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 2 7 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 4 個に達していなければ、普図当たり判定乱数を取得すると共に該普図当た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、R A M 2 0 3 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 2 7 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。

20

#### 【 0 0 6 2 】

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 2 4 s の検知結果に基づいて、遊技球が第 1 始動口 2 4 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 2 4 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、大当たり判定乱数、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、R A M 2 0 3 に確保された第 1 特図保留記憶領域に記憶される。

30

#### 【 0 0 6 3 】

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たり判定乱数、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たり判定乱数、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い（変動開始条件が成立していない）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たり図柄が停止表示されるか否かや、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

40

50

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RAM203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は、第1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。

#### 【0064】

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、大当たり判定乱数、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、RAM203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RAM203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。

#### 【0065】

##### <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。

#### 【0066】

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。

#### 【0067】

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。

10

20

30

40

50

## 【0068】

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。

10

## 【0069】

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。

## 【0070】

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。

20

## 【0071】

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25への遊技球の入球頻度に係る遊技状態が「第2始動口25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25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。

## 【0072】

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25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25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25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100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100分の1の乱数を普図当りとし)、普図変動時間を20秒に設定し、普図当り遊技における第2始動口25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100分の99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100分の99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25の開放時間を4.5秒(1.5秒×3回開放)に設定する。

30

## 【0073】

<特別動作処理>

主制御基板200のCPU201は、続いて、特別動作処理(S600)を行う。この特別動作処理(S600)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200のCPU201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

40

50

、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（大当たり判定乱数、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たり判定乱数に基づいて大当たり判定を行う。

【0074】

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（大当たり判定乱数、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たり判定乱数に基づいて大当たり判定を行う。

10

【0075】

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、大当たり判定において大当たりと判定される確率に係る遊技状態は「大当たり判定において大当た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「大当たり判定において大当た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。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たり判定乱数のうち99.9分の1の乱数を大当たりとし、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たり判定乱数のうち11.9分の1の乱数を大当たりとする。

20

【0076】

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。

30

【0077】

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。

40

【0078】

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

50

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。

#### 【0079】

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。

#### 【0080】

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、リーチ演出の後に識別図柄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、識別図柄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。

10

#### 【0081】

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RAM203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、次回の出力処理（S100）でサブ制御基板220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。

20

#### 【0082】

尚、特別図柄は「識別情報」として捉えることもでき、特別図柄を変動表示させる主制御基板200のCPU201は「識別情報表示手段」として捉えることもできる。

#### 【0083】

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RAM203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、次回の出力処理（S100）でサブ制御基板220に向けて送信される。

30

#### 【0084】

以上は、特別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、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、

40

50

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、電サポ状態が設定されているか否かも判断し、電サポ状態が設定されている場合は電サポ回数を1回減算する。その結果、電サポ回数が0回になったら、電サポ状態に代えて非電サポ状態を設定する。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RAM203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、次回の出力処理(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。

#### 【0085】

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28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28の開放パターンを設定する。こうして大入賞口28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RAM203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、次回の出力処理(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。

#### 【0086】

以上は、特別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、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28が開放状態・閉鎖状態となるように、大入賞口ソレノイド29mを制御して開閉扉29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RAM203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RAM203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、次回の出力処理(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。

#### 【0087】

また、上述の開放パターンに従う大入賞口ソレノイド29m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RAM203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、次回の出力処理(S100)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、高確回数は、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RAM203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、次回の出力処理(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。

#### 【0088】

尚、本実施例における大当たり図柄は「特定態様」として捉えることもでき、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、大当たり遊技を実行する主制御基板200のCPU201は「特定遊技実行手段」として捉えることもできる。また、特別図柄が大当たり図柄で停止表示することは「所定の付与条件」として捉えることもでき、このような「所定の付与条件」が成立した場合に実行される大当たり遊技は「特典」として捉えることもできる。また、このような大当たり遊技を実行する主制御基板200のCPU201は「特典付与手段」として捉えることもできる。

#### 【0089】

10

20

30

40

50

## &lt;保留数処理&gt;

主制御基板200のCPU201は、続いて、保留数処理(S700)を行う。この保留数処理(S700)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RAM203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(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。

【0090】

10

## D. 演出制御処理 :

図11は、サブ制御基板220のCPU221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CPU221によって、所定周期毎(例えば10 msec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CPU221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、CPU221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。

【0091】

20

演出制御処理を開始すると、サブ制御基板220のCPU221は先ず、コマンド解析処理を行う(S800)。ここで、サブ制御基板220のCPU221は、主制御基板200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RAM223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(S800)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200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230やランプ制御基板226等に送信するコマンドをRAM223に確保された出力バッファに記憶する。

【0092】

30

サブ制御基板220のCPU221は、続いて、出力処理を行う(S900)。この処理では、RAM223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230やランプ制御基板226等に送信する。サブ制御基板220からコマンドを受信すると、画像音声制御基板230は、受信したコマンドに対応する画像を演出表示装置41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6a, 6b等から出力する。また、ランプ制御基板226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5a~5c等を発光させる。

【0093】

40

以上のように、サブ制御基板220は、画像音声制御基板230やランプ制御基板226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220が画像音声制御基板230やランプ制御基板226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220のCPU221が各種演出を実行する」とも表現する。

【0094】

図12には、主制御基板200から受信したコマンドに対応して、サブ制御基板220のCPU221が行う処理を示している。図12に示すように、サブ制御基板220のCPU221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。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41に表示させたり、演出表示装置41の第1保留表示領域41dや第2保留表示領域41f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。

【0095】

50

また、図12に示すように、サブ制御基板220のCPU221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41の第1保留表示領域41dや第2保留表示領域41f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ポ状態、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ポ状態、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。

#### 【0096】

また、図12に示すように、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、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（識別図柄41a, 41b, 41cの変動表示を含む）を開始する。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、識別図柄41a, 41b, 41cがゾロ目で停止表示する図柄変動演出が行われる。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、識別図柄41a, 41b, 41c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220のCPU221は、識別図柄41a, 41b, 41cをゾロ目またはバラケ目で停止表示する。

#### 【0097】

また、図12に示すように、サブ制御基板220のCPU221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。

#### 【0098】

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、サブ制御基板220のCPU221は、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を示す演出（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。

#### 【0099】

また、図12に示すように、サブ制御基板220のCPU221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、識別図柄41a, 41b, 41c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。

#### 【0100】

##### E. 宝箱選択演出 :

###### E - 1. 宝箱選択演出の概要 :

ここで、本実施例のパチンコ機1では、上述した図柄変動演出の一環として、「宝箱選択演出」が行われる。「宝箱選択演出」とは、3個の「宝箱画像」を演出表示装置41の

10

20

30

40

50

表示画面に表示し、何れかの「宝箱画像」を遊技者に選択させる演出である。

【0101】

詳しくは、図柄変動演出（識別図柄41a, 41b, 41cの変動表示、図柄変動遊技）が開始されてから所定の時間（第1時間、例えば2秒）が経過すると、図13（a）に示すように、3個の「宝箱画像」を演出表示装置431の表示画面に表示する。それぞれの「宝箱画像」は、宝箱を模した画像であり、遊技者に選択させるための（選択される可能性のある）画像である。また、3個の「宝箱画像」を表示するに際しては、演出表示装置41の表示画面に、選択された状態（選択状態）となっている「宝箱画像」を示す「矢印画像」を表示すると共に（1個の「宝箱画像」に対応して「矢印画像」を表示すると共に）、方向ボタン10cを操作して何れかの「宝箱画像」を選択する（選択状態とする）ことを遊技者に促す「選択催促画像」を表示する。「矢印画像」としては、例えば、「宝箱画像」を指示する矢印を模した画像を表示し、「選択催促画像」としては、例えば、「方向ボタンを操作して宝箱を選択しろ」という文字の画像を表示する。

【0102】

このような「選択催促画像」を認識した遊技者によって、方向ボタン10cが操作されると、選択状態となっている「宝箱画像」を、一の「宝箱画像」（例えば、右の「宝箱画像」）から他の「宝箱画像」（例えば、中の「宝箱画像」）に変更する。すなわち、一の「宝箱画像」に対応させて表示していた「矢印画像」を消去し、他の「宝箱画像」に対応させて「矢印画像」を表示する。

【0103】

そして、何れかの「宝箱画像」が選択状態となっている状況で、「宝箱選択演出」が開始されてから所定の時間（第2時間、例えば4秒）が経過すると、選択状態となっている「宝箱画像」の選択を確定させる。すなわち、図13（b）に示すように、選択状態となっている「宝箱画像」を変化させることによって、例えば、宝箱の蓋が開いた状態とすることによって（選択状態となっている「宝箱画像」に代えて、蓋が開いた状態の「宝箱画像」を表示することによって）、選択状態となっている「宝箱画像」の選択が確定されることを遊技者に示す演出を行う。

【0104】

また、この場合は（「宝箱画像」の選択が確定された際は）、リーチ演出が行われる可能性（以下「リーチ期待度」ともいう）や、大当たり判定で「大当たり」と判定された可能性（大当たり遊技が行われる可能性、以下、「大当たり期待度」ともいう）を示唆する「示唆画像」を表示する。ここで、この「示唆画像」は「宝箱画像」の選択が確定されるタイミングで（「宝箱画像」を蓋が開いた状態とするタイミングで）表示されるので、この「示唆画像」が「宝箱画像」から飛び出したように遊技者に感じさせることができ、このことは、選択が確定された「宝箱画像」に対応させて「示唆画像」を表示させる構成であると捉えることもできる。

【0105】

「示唆画像」としては、図13（b）に示すように、剣の形状を模した「剣画像」を表示することが可能であり、この「剣画像」としては、互いに色彩の異なる画像を表示することが可能である。詳しくは、青色の「剣画像」と、黄色の「剣画像」と、緑色の「剣画像」と、赤色の「剣画像」とを表示することが可能である。また、「示唆画像」としては、「剣画像」以外にも、図13（c）に示すように、「数字画像」を3個並べて表示する場合があり、この場合は、3個の「数字画像」の組み合わせによって示される3桁の数字（整数部分1桁、小数部分2桁の数字）が加算されていく「カウントアップ演出」を行う。

【0106】

そして、「宝箱選択演出」において、上述したような「示唆画像（剣画像、数字画像）」が表示される場合の「リーチ期待度」および「大当たり期待度」は、図14に示すように、青色の「剣画像」が表示される場合が最も低く、続いて、黄色の「剣画像」が表示される場合、緑色の「剣画像」が表示される場合、赤色の「剣画像」が表示される場合の順に

10

20

30

40

50

高くなり、3個の「数字画像」が表示される場合（すなわち「カウントアップ演出」が行われる場合）が最も高くなるように設定されている。このため、「宝箱選択演出」が行われる場合は、遊技者に対して、「リーチ期待度」および「大当たり期待度」のより高い「示唆画像」が表示されることを期待させることができとなり、ひいては、3個の「数字画像」が表示されること、すなわち、「カウントアップ演出」が行われることを期待させることができとなる。

#### 【0107】

そして、「カウントアップ演出」を行う図柄変動演出（「示唆画像」として3個の「数字画像」を表示する図柄変動演出）において「リーチ演出」を行う場合は、「カウントアップ演出」を開始した後に（「示唆画像」として3個の「数字画像」を表示した後に）、3個の「数字画像」によって示される数字が加算されていく過程でリーチ演出を開始する。すなわち、「カウントアップ演出」によって「大当たり期待度」がある程度は遊技者に示された後に「リーチ演出」を開始する。このため、「カウントアップ演出」で示唆された「大当たり期待度」の高低によって、「リーチ演出」に対する遊技者の注目度を異ならさせることができ、遊技興奮を高めることができる。

10

#### 【0108】

上述したような「リーチ期待度」および「大当たり期待度」は、それぞれの「示唆画像」を表示する確率、すなわち、それぞれの「示唆画像」を表示する図柄変動演出に対応する変動パターンが選択される確率を適宜設定することによって実現される。すなわち、それぞれの「示唆画像」は、それぞれに対応する変動パターンが選択された場合に表示されることから、このような変動パターンが選択される確率を適宜設定することによって、上述した「リーチ期待度」および「大当たり期待度」を実現することができる。

20

#### 【0109】

例えば、図14に示すように、大当たり判定の結果が大当たりである場合（あるいはリーチ演出を行う場合）は、「青色の剣画像を表示する図柄変動演出に対応する変動パターンが選択される確率（青色の剣画像の表示確率）」が最も低く、「黄色の剣画像を表示する図柄変動演出に対応する変動パターンが選択される確率（黄色の剣画像の表示確率）」、「緑色の剣画像を表示する図柄変動演出に対応する変動パターンが選択される確率（緑色の剣画像の表示確率）」、「赤色の剣画像を表示する図柄変動演出に対応する変動パターンが選択される確率（赤色の剣画像の表示確率）」の順に高くなり、「3個の数字画像を表示する（「カウントアップ演出」を行う）図柄変動演出に対応する変動パターンが選択される確率（3個の数字画像の表示確率）」が最も高くなるように設定する。そして、大当たり判定の結果が外れである場合（あるいはリーチ演出を行わない場合）は、「青色の剣画像を表示する図柄変動演出に対応する変動パターンが選択される確率（青色の剣画像の表示確率）」が最も高く、「黄色の剣画像を表示する図柄変動演出に対応する変動パターンが選択される確率（黄色の剣画像の表示確率）」、「緑色の剣画像を表示する図柄変動演出に対応する変動パターンが選択される確率（緑色の剣画像の表示確率）」、「赤色の剣画像を表示する図柄変動演出に対応する変動パターンが選択される確率（赤色の剣画像の表示確率）」の順に低くなり、「3個の数字画像を表示する（「カウントアップ演出」を行う）図柄変動演出に対応する変動パターンが選択される確率（3個の数字画像の表示確率）」が最も低くなるように設定する。

30

#### 【0110】

尚、「宝箱選択演出」は「選択演出」として捉えることもでき、「宝箱画像」は「選択用画像」として捉えることもできる。

#### 【0111】

E-2.「カウントアップ演出」の概要：

上述したように、本実施例のパチンコ機1では、「宝箱選択演出」において「宝箱画像」の選択が確定された結果、「示唆画像」として3個の「数字画像」が表示されると、これら3個の「数字画像」の組み合わせによって示される数字（以下「カウント数」ともいう）を加算していく「カウントアップ演出」を実行する。

40

50

## 【0112】

本実施例では、この「カウントアップ演出」で加算されていく「カウント数（3個の数字画像の組み合わせによって示される数字）」は、「カウントアップ演出」を開始してからの経過時間（以下「カウントアップ演出時間」ともいう）を小数第1位まで示している。すなわち、図15に示すように、3個の「数字画像」のうち左の「数字画像」（以下「左数字画像」ともいう）は「カウントアップ演出時間」の10の位を示し、中の「数字画像」（以下「中数字画像」ともいう）は「カウントアップ演出時間」の1の位を示し、右の「数字画像」（以下「右数字画像」ともいう）は「カウントアップ演出時間」の10分の1の位を示している。そして、図15（a）に示すように、「左数字画像」は0～9までの数字を示すことが可能であり、「中数字画像」も0～9までの数字を示すことが可能であり、「右数字画像」も0～9までの数字を示すことが可能である。従って、これら3個の「数字画像」の組み合わせによって示される数字（カウント数）、すなわち、「カウントアップ演出時間」としては、図15（b）に示すように、「00.0」から「99.9」までを示すことが可能である。そして、「カウントアップ演出」が開始されると、「カウントアップ演出時間」の経過と共に3個の「数字画像」を更新していくことによって、「カウント数」を「00.0」から加算していく。

## 【0113】

もっとも、「カウント数」は全ての「カウントアップ演出」で「99.9」まで加算されるわけではなく、「00.0」と「99.9」の間で加算が停止されることもある。以下では、加算が停止された場合の「カウント数」を「停止カウント数」とも表現する。本実施例のパチンコ機1では、図16に示すように、「カウントアップ演出」において示される「停止カウント数」が大きいほど、「リーチ期待度」および「大当たり期待度」が高くなるように設定されている。このため、「カウントアップ演出」が行われる場合は、遊技者に対して、「停止カウント数」がより大きくなること、ひいては、「停止カウント数」最大値である「99.9」となることを期待させることができる。

## 【0114】

上述したような「カウントアップ演出」を行う場合の「停止カウント数」に対応する「リーチ期待度」および「大当たり期待度」は、「カウントアップ演出」が行われる際の「停止カウント数」を決定（選択）する確率、すなわち、各「停止カウント数」に対応する変動パターンが選択される確率を適宜設定することによって実現される。すなわち、「カウントアップ演出」では、所定の「停止カウント数」に対応する変動パターンが選択された場合に、該所定の「停止カウント数」となる。例えば、「停止カウント数」が「10.0」である変動パターンが選択された場合は、「カウント数」の加算が「10.0」で停止され（「停止カウント数」が10.0となり）、「停止カウント数」が「99.9」である変動パターンが選択された場合は、「カウント数」の加算が「10.0」で停止される（「停止カウント数」が99.9となる）。従って、これらの変動パターンが選択される確率を適宜設定することによって、「停止カウント数」に対応する「リーチ期待度」および「大当たり期待度」を実現することができる。

## 【0115】

例えば、図16に示すように、大当たり判定の結果が大当たりである場合（あるいはリーチ演出を行う場合）は、より大きな「停止カウント数」となる変動パターンほど高い確率で選択され、大当たり判定の結果が外れである場合（あるいはリーチ演出を行わない場合）は、より小さな「停止カウント数」となる変動パターンほど高い確率で選択されるように設定する。

## 【0116】

また、本実施例の「カウントアップ演出」においては、図15（b）に示すように、「カウント数」を示す「数字画像」は「カウントアップ演出」開始当初は「白色」で表示されているものの、その色彩を「青色」「黄色」「緑色」「赤色」「虹色」の順に変化させることができる。そして、「リーチ期待度」および「大当たり期待度」は、上述した「停止カウント数」だけでなく、「数字画像」が何れの色彩となるかによっても異

10

20

30

40

50

なる。詳しくは、図17に示すように、「リーチ期待度」および「大当たり期待度」は、「数字画像」の色彩が変化するほど高くなり、「数字画像」が青色の場合が最も低く、続いて、「数字画像」が黄色の場合 「数字画像」が緑色の場合 「数字画像」が赤色の場合の順に高くなり、「数字画像」が「虹色」の場合が最も高くなるように設定されている。このため、「カウントアップ演出」が行われる場合は、遊技者に対して、「数字画像」の色彩はより「リーチ期待度」および「大当たり期待度」の高い色彩に変化すること、ひいては、「数字画像」が「虹色」に変化することを期待させることができる。尚、以下では、1回の「カウントアップ演出」において「数字画像」の色彩が最後に変化した後の色彩(1回の「カウントアップ演出」における最終的な「数字画像」の色彩)を「最終変化先の色彩」とも表現する。

10

#### 【0117】

上述したような「数字画像」の「最終変化先の色彩」が示す「リーチ期待度」および「大当たり期待度」は、「最終変化先の色彩」を決定(選択)する確率、すなわち、「最終変化先の色彩」に対応する変動パターンが選択される確率を適宜設定することによって実現される。すなわち、「カウントアップ演出」では、所定の「最終変化先の色彩」に対応する変動パターンが選択された場合に、「数字画像」は該所定の「最終変化先の色彩」まで変化する。例えば、「最終変化先の色彩」が「黄色」である変動パターンが選択された場合は、「カウントアップ演出」の実行中に「数字画像」の色彩が「青色」 「黄色」と変化する。また、「最終変化先の色彩」が「虹色」である変動パターンが選択された場合は、「カウントアップ演出」の実行中に「数字画像」の色彩が「青色」 「黄色」 「緑色」 「赤色」 「虹色」と変化する。従って、これらの変動パターンが選択される確率を適宜設定することによって、「最終変化先の色彩」示す上述した「リーチ期待度」および「大当たり期待度」を実現することができる。

20

#### 【0118】

E-3. 宝箱選択演出(カウントアップ演出)を行うための処理：

上述したような「宝箱選択演出(ひいてはカウントアップ演出)」を行うために、本実施例のパチンコ機1では、次のような処理を行う。図18～図20は、サブ制御基板220のCPU221によって実行される宝箱選択演出用処理のフローチャートが示されている。尚、本実施例のパチンコ機1では、演出表示装置41の表示画面における画像の表示や、各種スピーカー6a, 6bからの音声の出力、各種ランプ5a～5cの発光は、図3を用いて前述したように、直接的には、サブ制御基板220からコマンドを受けた各種制御基板(画像音声制御基板230、ランプ制御基板226等)が担っているが、以下では、これらの処理を「サブ制御基板220のCPU221が行う処理」として説明する。

30

#### 【0119】

図18に示すように、宝箱選択演出用処理を開始すると、サブ制御基板220のCPU221は先ず、変動パターン指定コマンドを受信しているか否かを判断する(S1000)。変動パターン指定コマンドは、図柄変動遊技が開始されるに際して主制御基板200から送信されるコマンドであり、該コマンドには、今回開始される図柄変動遊技の変動パターンを識別するための情報(変動パターンID)が含まれている。

#### 【0120】

40

S1000の判断処理の結果、変動パターン指定コマンドを受信していると判断された場合は(S1000: yes)、受信している変動パターン指定コマンドに基づいて、今回開始される図柄変動遊技の変動パターンを検出し、該変動パターンが「宝箱選択演出」に対応する変動パターンであるか否かを判断する(S1002)。その結果、今回開始される図柄変動遊技の変動パターンが「宝箱選択演出」に対応する変動パターンである場合は(S1002: yes)、「宝箱選択演出」の開始を準備すべく、次のS1004～S1012の処理を行う。先ず、宝箱選択演出待機フラグをONに設定する(S1004)。宝箱選択演出待機フラグは、「宝箱選択演出」が行われることを待機している状態であることを示すフラグであり、サブ制御基板220のRAM203にその記憶領域が確保されている。本実施例のパチンコ機1では、今回開始する図柄変動遊技の変動パターンが「

50

「宝箱選択演出」に対応する変動パターンであっても、図柄変動演出（識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示）を開始してから所定の時間（第 1 時間、例えば 2 秒間）は、「宝箱選択演出」を開始しない。そこで、S 1 0 0 4 の処理では、今回開始される図柄変動演出（図柄変動遊技）において「宝箱選択演出」の開始を待機している状態とすべく、宝箱選択演出待機フラグを ON に設定する。

#### 【 0 1 2 1 】

次に、今回開始する「宝箱選択演出」（開始を待機している「宝箱選択演出」）で表示する「示唆画像」の種類を RAM 2 2 3 の「示唆画像記憶領域」に記憶する（S 1 0 0 6）。すなわち、「宝箱選択演出」で表示する「示唆画像」の種類は、変動パターンに対応させて予め設定されていることから、今回受信した変動パターンに対応する「示唆画像」の種類を検出し、検出した「示唆画像」の種類を、今回の「宝箱選択演出」で表示する「示唆画像」として記憶する。詳しくは、図 1 4 を用いて前述した、青色の「剣画像」と、黄色の「剣画像」と、緑色の「剣画像」と、赤色の「剣画像」と、3 個の「数字画像」のうち、今回受信した変動パターンに対応する「示唆画像」の種類を記憶する。

10

#### 【 0 1 2 2 】

続いて、S 1 0 0 6 の処理で記憶した「示唆画像」の種類が 3 個の「数字画像」であるか否か、すなわち、今回開始する「宝箱選択演出」で「カウントアップ演出」を行うか否かを判断する（S 1 0 0 8）。その結果、今回開始する「宝箱選択演出」で「カウントアップ演出」を行う場合は（S 1 0 0 8 : yes）、該「カウントアップ演出」における「停止カウント数」を RAM 2 2 3 の「停止カウント数記憶領域」に記憶する（S 1 0 1 0）。つまり、「カウントアップ演出」では所定の「停止カウント数」で「カウント数」の加算を停止するところ、該「停止カウント数」は変動パターンに対応させて設定されている。そこで、S 1 0 1 0 の処理では、今回受信した変動パターンに対応する「停止カウント数」を検出し、検出した「停止カウント数」を今回の「カウントアップ演出」における「停止カウント数」として記憶する。

20

#### 【 0 1 2 3 】

今回の「宝箱選択演出」で「カウントアップ演出」を行う場合は、更に、該「カウントアップ演出」における「最終変化先の色彩」、すなわち、「数字画像」を何れの色彩まで変化させるかを RAM 2 2 3 の「色彩記憶領域」に記憶する（S 1 0 1 2）。つまり、「カウントアップ演出」では「数字画像」を「最終変化先の色彩」まで変化させるところ、該「最終変化先の色彩」は変動パターンに対応させて設定されている。そこで、S 1 0 1 2 の処理では、今回受信した変動パターンに対応する「最終変化先の色彩」を検出し、検出した「最終変化先の色彩」を、今回の「カウントアップ演出」における「最終変化先の色彩」として記憶する。

30

#### 【 0 1 2 4 】

尚、S 1 0 0 2 の判断処理で、今回受信した変動パターンが「宝箱選択演出」に対応する変動パターンでないと判断された場合は（S 1 0 0 2 : no）、宝箱選択演出の開始を準備するための処理（S 1 0 0 4 ~ S 1 0 1 0 2 処理）は省略する。また、今回受信した変動パターンが「宝箱選択演出」に対応する変動パターンであるものの、該「宝箱選択演出」では「カウントアップ演出」を行わない場合は（S 1 0 0 8 : no）、「カウントアップ演出」を行うための処理（S 1 0 1 0 の処理）は省略する。

40

#### 【 0 1 2 5 】

以上のように本実施例のパチンコ機 1 では、今回開始する図柄変動遊技の変動パターンが「宝箱選択演出」に対応している場合は、宝箱選択演出待機フラグを ON に設定することで、今回開始される図柄変動演出（図柄変動遊技）において「宝箱選択演出」の開始を待機している状態とする。また、この場合は、今回開始する「宝箱選択演出」（開始を待機している「宝箱選択演出」）で表示する「示唆画像」の種類を RAM 2 2 3 の「示唆画像記憶領域」に記憶する。そして、今回開始する「宝箱選択演出」で「カウントアップ演出」を行う場合は、該「カウントアップ演出」における「停止カウント数」を RAM 2 2 3 の「停止カウント数記憶領域」に記憶する。

50

## 【0126】

以上は、S1000の判断処理で、変動パターン指定コマンドを受信していると判断された場合の処理(S1000:yes)について説明した。これに対して、変動パターン指定コマンドを受信していないと判断された場合は(S1000:no)、宝箱選択演出待機フラグがONに設定されているか否か、すなわち、図柄変動演出の実行中であって「宝箱選択演出」の開始を待機している状態であるか否を判断する(S1014)。その結果、「宝箱選択演出」の開始を待機している状態である場合は(S1014:yes)、続いて、「宝箱選択演出」を開始するタイミングであるか否か、すなわち、図柄変動演出(識別図柄41a, 41b, 41cの変動表示)を開始してから所定の時間(第1時間、例えば2秒間)が経過したか否かを判断する(S1016)。

10

## 【0127】

その結果、「宝箱選択演出」を開始するタイミングである場合は(S1016:yes)、「宝箱選択演出」を開始すべく、次のS1018～S1022の処理を行う。先ず、図13(a)を用いて前述したように、3個の「宝箱画像」、「矢印画像」、「選択催促画像」を表示することで、「宝箱選択演出」を開始する(S1018)。そして、「宝箱選択演出」を開始したことを受け、「宝箱選択演出」の開始を待機している状態を解消すべく、宝箱選択演出待機フラグをOFFに設定する(S1020)。また、選択期間フラグをONに設定する(S1022)。本実施例のパチンコ機1では、「宝箱選択演出」が開始されてから所定の時間(第2時間、例えば4秒)が経過するまでの期間を、遊技者に「宝箱画像」を選択させるための選択期間として設定している。選択期間フラグは、この選択期間中であることを示すフラグであり、サブ制御基板220のRAM203にその記憶領域が確保されている。S1022の処理では、「宝箱選択演出」が開始されたことを受けて、選択期間を開始すべく、選択期間フラグをONに設定する(S1022)。尚、「宝箱選択演出」の開始を待機している状態であるものの、「宝箱選択演出」を開始するタイミングでないと判断された場合は(S1016:no)、「宝箱選択演出」を開始するための処理(S1018～S1022の処理)は省略する。

20

## 【0128】

以上のように本実施例のパチンコ機1では、「宝箱選択演出」の開始を待機している状態である場合に、「宝箱選択演出」を開始するタイミングが到来したら、3個の「宝箱画像」、「矢印画像」、「選択催促画像」を表示すると共に、選択期間を開始することで、「宝箱選択演出」を開始する。

30

## 【0129】

以上は、S1014の判断処理で、「宝箱選択演出」の開始を待機している状態であると判断された場合の処理(S1014:yes)について説明した。これに対して、「宝箱選択演出」の開始を待機している状態でない場合は(S1014:no)、図19に移り、選択期間フラグがONに設定されているか否か、すなわち、「宝箱選択演出」における選択期間中であるか否かを判断する(S1030)。その結果、選択期間中である場合は(S1030:yes)、遊技者によって方向ボタン10cが操作されたか否かを判断する(S1032)。

40

## 【0130】

そして、選択期間中に方向ボタン10cが操作された場合は(S1032:yes)、「矢印画像」の位置を、一の「宝箱画像」(例えば、図13(a)の右の「宝箱画像」)に対応する位置から他の「宝箱画像」(例えば、図13(a)の中の「宝箱画像」)に対応する位置に変更することによって、選択状態となっている「宝箱画像」を変更する。尚、選択期間中であっても方向ボタン10cが操作されていない場合は(S1032:no)、選択状態の「宝箱画像」は変更しない(「矢印画像」の位置は変更しない)。

## 【0131】

続いて、選択期間の終了タイミングであるか否か、すなわち、「宝箱選択演出」が開始されてから所定の時間(第2時間、例えば4秒)が経過したか否かを判断する(S1036)。その結果、選択期間の終了タイミングである場合は(S1036:yes)、選択

50

期間を終了すべく、選択期間フラグをOFFに設定する(S1038)。そして、選択期間の終了時点で選択状態となっていた「宝箱画像」の選択を確定させる(S1040)。すなわち、図13(b)を用いて前述したように、選択状態となっている「宝箱画像」を変化させることによって、例えば、宝箱の蓋が開いた状態とすることによって(選択状態となっている「宝箱画像」に代えて、蓋が開いた状態の「宝箱画像」を表示することによって)、選択状態となっている「宝箱画像」の選択が確定されたことを遊技者に示す演出を行う。

#### 【0132】

また、このように「宝箱画像」の選択を確定させるに際しては、図18のS1006の処理で「示唆画像記憶領域」に記憶した「示唆画像」、すなわち、今回の図柄変動遊技の変動パターンに対応する「示唆画像」を表示する。詳しくは、今回の図柄変動遊技の変動パターンに対応する「示唆画像」が何れかの色彩の「剣画像」であれば(S1042:n0)、図13(b)を用いて前述したように該「剣画像」を表示する(S1044)。このようにして表示された「剣画像」は所定の時間(第3時間、例えば3秒)が経過すると消去される。

#### 【0133】

これに対して、今回の図柄変動遊技の変動パターンに対応する「示唆画像」が3個の「数字画像」であれば、すなわち、「カウントアップ演出」を開始する場合は(S1042:y es)、図13(c)を用いて前述したように、3個の「数字画像」を表示する(S1046)。この際、「カウント数」が「00.0」となるように、すなわち、カウントアップ演出におけるカウント数の初期値が「00.0」となるように、3個全ての「数字画像」(左数字画像、中数字画像、右数字画像)として「0」を示す「数字画像」を表示する。そして、カウントアップ演出中フラグをONに設定する(S1048)。カウントアップ演出中フラグは、「カウントアップ演出」の実行中であることを示すフラグであり、サブ制御基板220のRAM203にその記憶領域が確保されている。S1048の処理では、3個の「数字画像」が表示され「カウントアップ演出」が開始されたことを受けて、「カウントアップ演出」の実行中とすべく、カウントアップ演出中フラグをONに設定する。

#### 【0134】

以上のように本実施例のパチンコ機1では、「宝箱選択演出」において選択期間が終了すると、選択期間の終了時点で選択状態となっている「宝箱画像」の選択を確定させると共に「示唆画像」として「剣画像」を表示する。あるいは、「示唆画像」として「カウント数」が「00.0」である3個の「数字画像」を表示することで「カウントアップ演出」を開始する。

#### 【0135】

以上は、S1030の判断処理で、「宝箱選択演出」における選択期間中であると判断された場合の処理(S1030:y es)について説明した。これに対して、選択期間中でない場合は(S1030:n0)、図20に移り、カウントアップ演出中フラグがONに設定されているか否か、すなわち、「カウントアップ演出」の実行中であるか否かを判断する(S1050)。その結果、カウントアップ演出の実行中である場合は(S1050:y es)、3個の「数字画像」のうち少なくとも1つを更新するタイミングであるか否かを判断する(S1052)。

#### 【0136】

ここで、本実施例のパチンコ機1では、3個の「数字画像」の組み合わせによって示される「カウント数」は、「カウントアップ演出」を開始してからの経過時間(カウントアップ演出時間)を小数第1位まで示している。すなわち、図15を用いて前述したように、「左数字画像」は「カウントアップ演出時間」の10の位を示し、「中数字画像」は「カウントアップ演出時間」の1の位を示し、「右数字画像」は「カウントアップ演出時間」の10分の1の位を示している。従って、「カウントアップ演出時間」の10の位が更新される10秒が経過する毎に「左数字画像」を更新し、「カウントアップ演出時間」の

10

20

30

40

50

1の位が更新される1秒が経過する毎に「中数字画像」を更新し、「カウントアップ演出時間」の10分の1の位が更新される0.1秒が経過する毎に「右数字画像」を更新する。そこで、S1052の処理では、「カウントアップ演出」を開始してから10秒が経過する毎、1秒が経過する毎、0.1秒が経過する毎に、3個の「数字画像」の全てまたは一部の更新タイミングであると判断して(S1052)、該更新タイミングである場合は(S1052: yes)、上述のように対応する「数字画像」を更新する(S1054)。

#### 【0137】

続いて、「数字画像」の色彩の変化態様を決定する(S1056)。ここで、本実施例のパチンコ機1では、図15(b)を用いて前述したように、「数字画像」の色彩を「青色」「黄色」「緑色」「赤色」「虹色」と変化させることが可能である。そして、「数字画像」を何れの色彩まで変化させるか、すなわち、「最終変化先の色彩」は変動パターンに対応させて設定されており、今回の「カウントアップ演出」における「最終変化先の色彩」は、図18を用いて前述したS1012の処理で「色彩記憶領域」に記憶されている。そこで、S1056の判断処理では、先ず、「色彩記憶領域」から今回の「カウントアップ演出」における「最終変化先の色彩」を読み出す。そして、この「最終変化先の色彩」や、「カウントアップ演出」の残り時間、現在の「数字画像」の色彩に応じて、「数字画像」の色彩を今回変化させるか否かを決定し、「数字画像」の色彩を今回変化するのであれば何れの色彩に変化させるかも決定する。例えば、「最終変化先の色彩」が「黄色」であり、「カウントアップ演出」の残り時間が5秒であり、現在の「数字画像」の色彩が「青色」である場合は、「数字画像」の色彩を「黄色」に変化させる。尚、このような「数字画像」の色彩を変化させるタイミングは、各変動パターンに対応させて予め決定しておき、該タイミングが到来したら「数字画像」の色彩を変化させることとしてもよい。

#### 【0138】

「数字画像」の色彩の変化態様を決定したら(S1056)、該決定された結果に基づいて「数字画像」の色彩を今回変化させるか否かを判断し(S1058)、「数字画像」の色彩を今回変化するのであれば(S1058: yes)、該決定された結果に基づいて「数字画像」の色彩を変化させる(S1060)。

#### 【0139】

続いて、現在表示されている「数字画像」が示す「カウント数」が「停止カウント数」となったか否かを判断する(S1062)。ここで、「カウントアップ演出」では所定の「停止カウント数」で「カウント数」の加算を停止するところ、該「停止カウント数」は変動パターンに対応させて設定されている。そして、今回の「カウントアップ演出」における「停止カウント数」は、図18を用いて前述したS1010の処理で「停止カウント数記憶領域」に記憶されている。そこで、S1062の判断処理では、今回の「カウントアップ演出」における「停止カウント数」を「停止カウント数記憶領域」から読み出し、現在表示されている「数字画像」が示す「カウント数」が「停止カウント数記憶領域」から読み出した「停止カウント数」となったか否かを判断する。その結果、「数字画像」が示す「カウント数」が「停止カウント数」となった場合は、該「停止カウント数」を示している「数字画像」を「停止カウント数」となる前よりも大きく表示する(S1064)。そして、「カウントアップ演出」を終了すべく、カウントアップ演出中フラグをOFFに設定する(S1066)。これによって、「数字画像」の更新が停止し、ひいては、「カウント数」の加算が停止する。こうして、大きく表示されると共に更新が停止された「数字画像」は所定の時間(第4時間、例えば5秒)が経過すると消去される。

#### 【0140】

以上のように本実施例のパチンコ機1では、3個の「数字画像」(カウント数)で「カウント演出時間」を示すべく、「カウントアップ演出時間」の10の位が更新される10秒が経過する毎に「左数字画像」を更新し、「カウントアップ演出時間」の1の位が更新される1秒が経過する毎に「中数字画像」を更新し、「カウントアップ演出時間」の10

10

20

30

40

50

分の 1 の位が更新される 0 . 1 秒が経過する毎に「右数字画像」を更新する。また、「数字画像」の色彩を「最終変化先の色彩」まで変化させる。そして、「数字画像」が示す「カウント数」が「停止カウント数」となった場合は、該「停止カウント数」を示している「数字画像」を「停止カウント数」となる前よりも大きく表示して、「カウントアップ演出」を終了する。

#### 【 0 1 4 1 】

E - 4 . 本実施例のパチンコ機 1 が奏する主な効果 :

以上のように本実施例のパチンコ機 1 は、時間の経過に伴って「カウント数」が加算されていく「カウントアップ演出」を実行可能であり、「カウントアップ演出」では、この加算されていく「カウント数」によって「特典が付与される可能性」が示唆される。ここで、数字画像が示す数字が減算されていく、いわゆるカウントダウンを行う演出であれば、遊技者に対して、数字画像が示す数字が最終的には「0」になることを容易に（直感的に）予測させてしまうこととなる。これに対して、本実施例のパチンコ機 1 のように、「カウント数」が加算されていく「カウントアップ演出」を行う場合は、「カウント数」が何れの値まで加算されていくか（「カウント数」の最終的な値）を遊技者は容易には（直感的には）予測することができない。そして、このように容易には（直感的には）最終的な値が予測できない「カウント数」によって、「リーチ期待度」や「大当たり期待度」を示唆するので、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できるとなる。

#### 【 0 1 4 2 】

尚、本実施例のパチンコ機 1 では、「カウント数」の最大値（99 . 9）を「カウントアップ演出」の実行過程では表示しない構成としており、この構成によっても、「カウント数」の最終的な値を予測し難くすることができ、上述した効果を高めることができる。

#### 【 0 1 4 3 】

また、「カウントアップ演出」においては「カウント数」が大きいほど、「リーチ期待度」および「大当たり期待度」が高くなる。すなわち、最終的な値が予測できない「カウント数」が大きくなるほど、「リーチ期待度」および「大当たり期待度」が高くなる。このため、「カウント数」が加算される過程では、遊技者に対して、「リーチ期待度」および「大当たり期待度」が際限なく高まっていくような感覚を覚えさせることができ、遊技興趣を高めることができるとなる。

#### 【 0 1 4 4 】

また、本実施例のパチンコ機 1 では、「カウントアップ演出」の実行過程で、すなわち、「カウント数」が加算されていくことに伴って、「数字画像」の色彩を変更する。この結果、「カウント数」が加算されていく様子を際立たせることができるので、上述した意外性や感覚を強めることができ、ひいては、遊技興趣を更に高めることができるとなる。

#### 【 0 1 4 5 】

また、本実施例のパチンコ機 1 では、「カウント数」によって「リーチ期待度」および「大当たり期待度」が示唆されるので、「カウント数」の加算を停止した場合、すなわち、「カウント数」が「停止カウント数」となった場合は、「リーチ期待度」および「大当たり期待度」が確定することとなる。この点、本実施例のパチンコ機 1 では、「カウント数」の加算を停止した場合、すなわち、「カウント数」が「停止カウント数」となった場合は、「カウント数」が「停止カウント数」となる前よりも、該「カウント数」を示す「数字画像」を大きく表示するので、確定した「リーチ期待度」および「大当たり期待度」を際立たせて示すことができる。この結果、確定した「リーチ期待度」および「大当たり期待度」を遊技者に認識し易くことができ、遊技興趣を高めることができるとなる。

#### 【 0 1 4 6 】

また、本実施例のパチンコ機 1 では、「カウント数」は「カウント演出時間」を示しており、この「カウント演出時間」は、識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示中の一部の期間である。つまり、「カウント数」は、識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示中の一部の期間の時間経過を示している。そして、一般的なパチンコ機では、識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示時間が長くなるほど「大当たり期待度」が高くなる。こ

10

20

30

40

50

のため、本実施例のパチンコ機 1 のように、「カウント数」が識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示中の一部の期間の時間経過を示している場合は、遊技者に対して、「カウント数」によって示唆される「大当たり期待度」には、「カウント数」自体によって示唆される「大当たり期待度」だけでなく、識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示時間の長さに応じた「大当たり期待度」も含まれているように感じさせることができ、遊技興趣を高めることができとなる。

#### 【 0 1 4 7 】

また、本実施例のパチンコ機 1 では、3 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が同じ図柄となる図柄組合せ（ゾロ目）で停止表示されると、大当たり遊技が開始されるところ、この識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の数（3 個）と、「カウント数」を示す「数字画像」の数（3 個）とは、互いに同じである。このため、遊技者に対して、「カウント数（3 個の数字画像）」が識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示に連動しているように感じさせることができ、ひいては、「カウント数（3 個の数字画像）」が「大当たり期待度」を示唆していることを際立たせることができる。この結果、「カウント数（3 個の数字画像）」に対する遊技者の注目度を高めることができ、ひいては、遊技興趣を高めることができとなる。

#### 【 0 1 4 8 】

ここで、本実施例のパチンコ機 1 では、3 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が同じ図柄となる図柄組合せ（ゾロ目）で停止表示されると、大当たり遊技が開始される。従って、遊技者に対して、複数の画像が互いに同じ画像で表示されることに対して関心を持たせることができる。そこで、本実施例のパチンコ機 1 は、「カウントアップ演出」において、3 個の「数字画像」の各々が示す数字が互いに同じである状態で「カウント数」の加算を停止可能な構成としている。例えば、「1 1 . 1」や、「2 2 . 2」、「9 9 . 9」等を「停止カウント数」とすることができる。すなわち、上述のような関心を持たせた遊技者に対して、3 個の「数字画像」の各々が示す数字が互いに同じである状態で「カウント数」の加算を停止すると、この「停止カウント数」を示す3 個の「数字画像」に対する遊技者の注目度を高めることができ、遊技興趣を高めることができとなる。

#### 【 0 1 4 9 】

また、本実施例のパチンコ機 1 では、「カウント数」が最大（9 9 . 9）となる場合は、3 個の「数字画像」の各々が示す数字が互いに同じ（9）である。上述したように遊技者は、複数の画像が互いに同じ画像で表示されることに対して関心を持たせることができ。このため、本実施例のパチンコ機 1 のように、「カウント数」が最大（9 9 . 9）となる場合に3 個の「数字画像」を互いに同じ数字（9）を示す画像で表示すると、「カウント数」が最大となった際の3 個の「数字画像」に対する遊技者の注目度を高めることができ、ひいては、「カウント数」が最大となったことを際立たせることができ、遊技興趣を高めることができとなる。

#### 【 0 1 5 0 】

##### F . 変形例 :

次に本発明の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、「カウントアップ演出」において「カウント数」は「0 0 . 0」から加算していくこととしたが（「カウント数」の初期値を「0 0 . 0」としたが）、「カウント数」は種々の値から加算していくこととしてもよい（「カウント数」の初期値を種々の値としてもよい）。例えば、「カウント数」を最小値と最大値の間の値から加算していくこととしてもよい。こうすると、遊技者に更に意外性を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

#### 【 0 1 5 1 】

更に進んで、第 1 条件が成立しない場合は、図 2 1 ( a ) に示すように「カウント数」の初期値を最小値とし、第 1 条件が成立した場合は、図 2 1 ( b ) に示すように「カウント数」の初期値を最小値と最大値との間の値とする構成としてもよい。こうすると、「カ

10

20

30

40

50

「カウント数」が最小値と最大値との間の値（中途値）から加算していく場合は、「カウント数」は初期値から加算されていくと認識している遊技者に対して、意外性を与えることができ、遊技興奮を高めることができる。この場合の第1条件としては、所定の抽選に当選することや、所定の変動パターンが選択されること等を例示することができる。

【0152】

F-2. 変形例2：

また、上述した実施例では、「カウントアップ演出」において「カウント数」が加算されていく過程において、「カウント数」が到達する値（「停止カウント数」以下の値、以下「到達値」ともいう）を表示する構成としてもよい。こうすると、遊技者に対して、「カウント数」が必ず到達する値を認識させることができるので、遊技者に安心感を与えることができ、遊技興奮を高めることができ可能となる。更に進んで、「到達値」を表示するための「到達値表示領域」を設け、第2条件が成立しない場合は、図22（a）に示すように「到達値表示領域」に「到達値」を表示せず、第2条件が成立した場合は、図22（b）に示すように「到達値表示領域」に「到達値（ここでは70.0）」を表示する構成としてもよい。この場合の第1条件としては、所定の抽選に当選することや、所定の変動パターンが選択されること等を例示することができる。

【0153】

<上述した実施例または変形例から抽出できる遊技機A1～A8>

上述した実施例または変形例のパチンコ機1は、次のような遊技機A1～A8として捉えることができる。

【0154】

<遊技機A1>

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であって、

所定の付与条件が成立すると、遊技者に特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典が遊技者に付与される可能性を示唆する演出として、数字を示す数字画像を表示する演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0155】

このような遊技機では、数字画像を表示することによって「特典が付与される可能性」を示唆するので、該数字画像に遊技者を注目させることができ、遊技興奮を高めることができる。

【0156】

<遊技機A2>

遊技機A1において、

前記数字画像を表示する演出として、時間の経過に伴って前記数字画像が示す数字が加算されていくカウントアップ演出を実行可能であり、

前記カウントアップ演出は、前記数字画像が示す数字によって前記特典が遊技者に付与される可能性を示唆する演出である

ことを特徴とする遊技機。

【0157】

このような遊技機では、時間の経過に伴って「数字画像が示す数字」が加算されていくカウントアップ演出を実行可能であり、該カウントアップ演出では、この加算されていく数字によって「特典が付与される可能性」が示唆される。ここで、数字画像が示す数字が減算されていく、いわゆるカウントダウンを行う演出であれば、遊技者に対して、数字画像が示す数字が最終的には「0」になることを容易に（直感的に）予測させてしまうこととなる。これに対して、本発明のように、「数字画像が示す数字」が加算されていくカウントアップ演出を行う場合は、該数字が何れの値まで加算されていくか（数字画像が示す最終的な数字）を遊技者は容易には（直感的には）予測することができない。そして、このように容易には（直感的には）最終的な値が予測できない数字によって、「特典が付与

10

20

30

40

50

される可能性」を示唆するので、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。

【0158】

<遊技機A3>

遊技機A2において、

前記カウントアップ演出の実行中に前記数字画像が示す数字が大きいほど、前記特典が遊技者に付与される可能性が高い

ことを特徴とする遊技機。

【0159】

このような遊技機では、カウントアップ演出においては「数字画像が示す数字」が大きいほど、「特典が付与される可能性」が高くなる。すなわち、最終的な値が予測できない数字が大きくなるほど、「特典が付与される可能性」が高くなる。このため、「数字画像が示す数字」が加算される過程では、遊技者に対して、「特典が付与される可能性」が際限なく高まっていくような感覚を覚えさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0160】

<遊技機A4>

遊技機A2または遊技機A3において、

前記カウントアップ演出の実行中は、前記数字画像が示す数字が加算されていくことに伴って前記数字画像の色彩を変化させる

20

ことを特徴とする遊技機。

【0161】

このような遊技機では、「数字画像が示す数字」が加算されていく様子を際立たせることができるので、この結果、上述した意外性や感覚を強めることができ、遊技興趣を更に高めることが可能となる。

【0162】

<遊技機A5>

遊技機A2乃至遊技機A4の何れか1つの遊技機において、

前記カウントアップ演出において前記数字画像が示す数字の加算を停止した場合は、該数字の加算を停止する前よりも前記数字画像を大きく表示する

30

ことを特徴とする遊技機。

【0163】

このような遊技機では、「数字画像が示す数字」によって「特典が付与される可能性」が示唆されるので、該数字の加算を停止した場合は、「特典が付与される可能性」が確定することとなる。このため、本発明のように、数字の加算を停止した場合に、該加算が停止する前よりも数字画像を大きく表示することとすると、確定した「特典が付与される可能性」を際立たせて示すことができる。この結果、確定した「特典が付与される可能性」を遊技者に認識し易くすることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0164】

<遊技機A6>

40

遊技機A2乃至遊技機A5の何れか1つの遊技機において、

前記特典が遊技者に付与される可能性を示唆する演出として、前記カウントアップ演出とは異なる特殊演出を実行可能であり、

前記特殊演出は、前記カウントアップ演出が開始された後に行われる  
ことを特徴とする遊技機。

【0165】

このような遊技機では、カウントアップ演出によって、「特典が付与される可能性」をある程度は遊技者に示唆した上で、すなわち、「特典が付与される可能性」をある程度は遊技者に認識させた上で、特殊演出を実行する。このため、カウントアップ演出で示唆された「特典が付与される可能性」の高低によって、特殊演出に対する遊技者の注目度を異

50

ならせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0166】

<遊技機A7>

遊技機A2乃至遊技機A6の何れか1つの遊技機において、識別情報を変動表示させる識別情報表示手段を備え、前記特典付与手段は、前記識別情報が特定態様で表示されると、遊技者に前記特典を付与する手段であり、

前記カウントアップ演出は前記識別情報の変動表示中に実行されるものであって、前記カウントアップ演出の実行中に前記数字画像が示す数字は、前記識別情報の変動表示中の少なくとも一部の期間の時間経過を示している

10

ことを特徴とする遊技機。

【0167】

一般的な遊技機では、識別情報の変動表示時間が長くなるほど「特典が付与される可能性」が高くなる。このため、本発明のように、「数字画像が示す数字」が識別情報の変動表示中の少なくとも一部の期間の時間経過を示すこととすると、遊技者に対して、「数字画像が示す数字」によって示唆される「特典が付与される可能性」には、該数字自体によって示唆される「特典が付与される可能性」だけでなく、識別情報の変動表示時間の長さに応じた「特典が付与される可能性」も含まれているように感じさせることができ、遊技興趣を高めることができとなる。

【0168】

20

<遊技機A8>

遊技機A2乃至遊技機A6の何れか1つの遊技機において、識別情報を変動表示させる識別情報表示手段を備え、前記特典付与手段は、前記識別情報が特定態様で表示されると、遊技者に前記特典を付与する手段であり、前記識別情報表示手段によって変動表示される前記識別情報の数と、前記カウントアップ演出の実行中に表示される前記数字画像の数とは、互いに同じであることを特徴とする遊技機。

【0169】

30

このような遊技機では、カウントアップ演出の実行中に表示される数字画像の数は、変動表示する識別情報の数と同じであるので、遊技者に対して、「数字画像が示す数字」が識別情報の変動表示に連動しているように感じさせることができ、ひいては、「数字画像が示す数字」が「識別情報が特定態様で表示される可能性」を示唆していることを際立たせることができる。この結果、複数の数字画像に対する遊技者の注目度を高めることができ、遊技興趣を高めることができとなる。

【0170】

<上述した実施例または変形例から抽出できる遊技機B1～B6>

上述した実施例または変形例のパチンコ機1は、次のような遊技機B1～B6として捉えることができる。

【0171】

40

<遊技機B1>

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であって、

所定の付与条件が成立すると、遊技者に特典を付与する特典付与手段を備え、数字画像を複数表示し、時間の経過に伴って、該複数の数字画像の組み合わせによって示される数字が加算されていくカウントアップ演出を実行可能であり、

前記カウントアップ演出は、前記複数の数字画像の組み合わせによって示される数字によって前記特典が遊技者に付与される可能性を示唆する演出であることを特徴とする遊技機。

【0172】

50

このような遊技機では、時間の経過に伴って「複数の数字画像の組み合わせによって示される数字」が加算されていくカウントアップ演出を実行可能であり、該カウントアップ演出では、この加算されていく数字によって「特典が付与される可能性」が示唆される。ここで、数字画像が示す数字が減算されていく、いわゆるカウントダウンを行う演出であれば、遊技者に対して、数字画像が示す数字が最終的には「0」になることを容易に（直感的に）予測させてしまうこととなる。これに対して、このように、「複数の数字画像の組み合わせによって示される数字」が加算されていくカウントアップ演出を行う場合は、該数字が何れの値まで加算されていくか（複数の数字画像の組み合わせによって示される最終的な数字）を遊技者は容易には（直感的には）予測することができない。そして、このように容易には（直感的には）最終的な値が予測できない数字によって、「特典が付与される可能性」を示唆するので、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。

【0173】

<遊技機B2>

遊技機B1において、

前記カウントアップ演出の実行中に前記複数の数字画像の組み合わせによって示される数字が大きいほど、前記特典が遊技者に付与される可能性が高い

ことを特徴とする遊技機。

【0174】

このような遊技機では、カウントアップ演出においては「複数の数字画像の組み合わせによって示される数字」が大きいほど、「特典が付与される可能性」が高くなる。すなわち、最終的な値が予測できない数字が大きくなるほど、「特典が付与される可能性」が高くなる。このため、「複数の数字画像の組み合わせによって示される数字」が加算される過程では、遊技者に対して、「特典が付与される可能性」が際限なく高まっていくような感覚を覚えさせることができ、遊技興趣を高めることができ可能となる。

【0175】

<遊技機B3>

遊技機B1または遊技機B2において、

前記カウントアップ演出の実行中は、前記複数の数字画像の組み合わせによって示される数字が加算されていくことに伴って前記数字画像の色彩を変化させる

ことを特徴とする遊技機。

【0176】

このような遊技機では、「複数の数字画像の組み合わせによって示される数字」が加算されていく様子を際立たせることができるので、この結果、上述した意外性や感覚を強めることができ、遊技興趣を更に高めることができ可能となる。

【0177】

<遊技機B4>

遊技機B1乃至遊技機B3の何れか1つの遊技機において、

前記カウントアップ演出において前記複数の数字画像の組み合わせによって示される数字の加算を停止した場合は、該数字の加算を停止する前よりも前記複数の数字画像のうち少なくとも1つを大きく表示する

ことを特徴とする遊技機。

【0178】

このような遊技機では、「複数の数字画像の組み合わせによって示される数字」によって「特典が付与される可能性」が示唆されるので、該数字の加算を停止した場合は、「特典が付与される可能性」が確定することとなる。このため、このように、数字の加算を停止した場合に、該加算が停止する前よりも、数字画像のうち少なくとも1つを大きく表示することとすると、確定した「特典が付与される可能性」を際立たせて示すことができる。この結果、確定した「特典が付与される可能性」を遊技者に認識し易くすることができ、遊技興趣を高めることができ可能となる。

10

20

30

40

50

## 【0179】

&lt;遊技機B5&gt;

遊技機B1乃至遊技機B4の何れか1つの遊技機において、

前記特典が遊技者に付与される可能性を示唆する演出として、前記カウントアップ演出とは異なる特殊演出を実行可能であり、

前記特殊演出は、前記カウントアップ演出が開始された後に行われる  
ことを特徴とする遊技機。

## 【0180】

このような遊技機では、カウントアップ演出によって、「特典が付与される可能性」をある程度は遊技者に示唆した上で、すなわち、「特典が付与される可能性」をある程度は遊技者に認識させた上で、特殊演出を実行する。このため、カウントアップ演出で示唆された「特典が付与される可能性」の高低によって、特殊演出に対する遊技者の注目度を異ならせることができ、遊技興趣を高めることができるとなる。10

## 【0181】

&lt;遊技機B6&gt;

遊技機B1乃至遊技機B5の何れか1つの遊技機において、

識別情報を変動表示させる識別情報表示手段を備え、

前記特典付与手段は、前記識別情報が特定態様で表示されると、遊技者に前記特典を付与する手段であり、20前記カウントアップ演出は前記識別情報の変動表示中に実行されるものであって、前記カウントアップ演出の実行中に前記複数の数字画像の組み合わせによって示される数字は、前記識別情報の変動表示中の少なくとも一部の期間の時間経過を示している  
ことを特徴とする遊技機。

## 【0182】

一般的な遊技機では、識別情報の変動表示時間が長くなるほど「特典が付与される可能性」が高くなる。このため、このように、「複数の数字画像の組み合わせによって示される数字」が識別情報の変動表示中の少なくとも一部の期間の時間経過を示すこととすると、遊技者に対して、「複数の数字画像の組み合わせによって示される数字」によって示唆される「特典が付与される可能性」には、該数字自体によって示唆される「特典が付与される可能性」だけでなく、識別情報の変動表示時間の長さに応じた「特典が付与される可能性」も含まれているように感じさせることができ、遊技興趣を高めることができるとなる。30

## 【0183】

&lt;上述した実施例または変形例から抽出できる遊技機C1～C7&gt;

また、上述した実施例または変形例のパチンコ機1は、次のような遊技機C1～C7として捉えることができる。

## 【0184】

&lt;遊技機C1&gt;

複数の識別情報を変動表示させる識別情報表示手段と、

前記複数の識別情報が特定態様で表示されることに基づいて、可変入球口が入球可能状態となる特定遊技を実行する特定遊技実行手段と、40

を備え、

数字画像を複数表示し、時間の経過に伴って、該複数の数字画像の組み合わせによって示される数字が加算されていくカウントアップ演出を実行可能であり、

前記カウントアップ演出は、前記複数の数字画像の組み合わせによって示される数字によって前記識別情報が特定態様で表示される可能性を示唆する演出である  
ことを特徴とする遊技機。

## 【0185】

このような遊技機では、時間の経過に伴って「複数の数字画像の組み合わせによって示される数字」が加算されていくカウントアップ演出を実行可能であり、該カウントアップ50

演出では、この加算されていく数字によって「識別情報が特定態様で表示される可能性」が示唆される。ここで、数字画像が示す数字が減算されていく、いわゆるカウントダウンを行う演出であれば、遊技者に対して、数字画像が示す数字が最終的には「0」になることを容易に（直感的に）予測させてしまうこととなる。これに対して、このように、「複数の数字画像の組み合わせによって示される数字」が加算されていくカウントアップ演出を行う場合は、該数字が何れの値まで加算されていくか（複数の数字画像の組み合わせによって示される最終的な数字）を遊技者は容易には（直感的には）予測することができない。そして、このように容易には（直感的には）最終的な値が予測できない数字によって、「識別情報が特定態様で表示される可能性」を示唆するので、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できとなる。

10

## 【0186】

&lt;遊技機C2&gt;

遊技機C1において、

前記カウントアップ演出の実行中に前記複数の数字画像の組み合わせによって示される数字が大きいほど、前記識別情報が特定態様で表示される可能性が高いことを特徴とする遊技機。

## 【0187】

このような遊技機では、カウントアップ演出においては「複数の数字画像の組み合わせによって示される数字」が大きいほど、「識別情報が特定態様で表示される可能性」が高くなる。すなわち、最終的な値が予測できない数字が大きくなるほど、「識別情報が特定態様で表示される可能性」が高くなる。このため、「複数の数字画像の組み合わせによって示される数字」が加算される過程では、遊技者に対して、「識別情報が特定態様で表示される可能性」が際限なく高まっていくような感覚を覚えさせることができ、遊技興趣を高めることができとなる。

20

## 【0188】

&lt;遊技機C3&gt;

遊技機C1または遊技機2において、

前記識別情報表示手段によって変動表示される前記識別情報の数と、前記カウントアップ演出の実行中に表示される前記数字画像の数とは、互いに同じであることを特徴とする遊技機。

30

## 【0189】

このような遊技機では、カウントアップ演出の実行中に表示される数字画像の数は、変動表示する識別情報の数と同じであるので、遊技者に対して、「複数の数字画像の組み合わせによって示される数字」が識別情報の変動表示に連動しているように感じさせることができ、ひいては、「複数の数字画像の組み合わせによって示される数字」が「識別情報が特定態様で表示される可能性」を示唆していることを際立たせることができる。この結果、複数の数字画像に対する遊技者の注目度を高めることができ、遊技興趣を高めることができとなる。

## 【0190】

&lt;遊技機C4&gt;

遊技機C1乃至遊技機C2の何れか1つの遊技機において、

前記カウントアップ演出では、前記複数の数字画像の各々が示す数字が互いに同じである状態で、前記複数の数字画像の組み合わせによって示される数字の加算を停止可能である

40

ことを特徴とする遊技機。

## 【0191】

一般的な遊技機では、複数の識別情報として複数の画像を表示しており、複数の識別情報が特定態様で表示されるに際しては、これらの複数の画像が互いに同じ画像で表示される。従って、一般的な遊技者であれば、複数の画像が互いに同じ画像で表示されることに對して強い関心を示す。このため、このように、「複数の数字画像の組み合わせによって

50

示される数字」の加算を停止するに際して、複数の数字画像を互いに同じ数字を示す画像で表示すると、「複数の数字画像の組み合わせによって示される数字」が停止した際の複数の数字画像に対する遊技者の注目度を高めることができ、遊技興趣を高めることができとなる。

【0192】

<遊技機C5>

遊技機C1乃至遊技機C4の何れか1つの遊技機において、

前記複数の数字画像の組み合わせによって示される数字が最大となる場合は、前記複数の数字画像の各々が示す数字が互いに同じである

ことを特徴とする遊技機。

10

【0193】

上述したように、一般的な遊技者であれば、複数の画像が互いに同じ画像で表示されることに対して強い関心を示す。このため、このように、「複数の数字画像の組み合わせによって示される数字」が最大となる場合に複数の数字画像を互いに同じ数字を示す画像で表示すると、「複数の数字画像の組み合わせによって示される数字」が最大となった際の複数の数字画像に対する遊技者の注目度を高めることができ、ひいては、「複数の数字画像の組み合わせによって示される数字」が最大となったことを際立たせることができ、遊技興趣を高めることができとなる。

【0194】

<遊技機C6>

20

遊技機C1乃至遊技機C5の何れか1つの遊技機において、

前記所定の実行条件は、遊技者が所定の態様の操作を行うことである

前記複数の識別情報を特定態様で表示させるまでに、前記複数の識別情報のうち1つの識別情報を除く残りの識別情報を特定態様となり得る態様で停止表示させた状態で当該1つの識別情報を変動表示させるリーチ演出を実行可能であり、

前記リーチ演出は、前記カウントアップ演出が開始された後に行われる  
ことを特徴とする遊技機。

【0195】

このような遊技機では、カウントアップ演出によって、「識別情報が特定態様で表示される可能性」をある程度は遊技者に示唆した上で、すなわち、「識別情報が特定態様で表示される可能性」をある程度は遊技者に認識させた上で、リーチ演出を行う。このため、カウントアップ演出で示唆された「識別情報が特定態様で表示される可能性」の高低によって、リーチ演出に対する遊技者の注目度を異ならせることができ、遊技興趣を高めることができとなる。

30

【0196】

<遊技機C7>

遊技機C1乃至遊技機C6の何れか1つの遊技機において、

前記所定の実行条件は、遊技者が所定の態様の操作を行うことである

前記カウントアップ演出は前記識別情報の変動表示中に実行されるものであって、前記カウントアップ演出の実行中に前記複数の数字画像の組み合わせによって示される数字は、前記識別情報の変動表示中の少なくとも一部の期間の時間経過を示している

40

ことを特徴とする遊技機。

【0197】

一般的な遊技機では、識別情報の変動表示時間が長くなるほど「識別情報が特定態様で表示される可能性」が高くなる。このため、このように、「複数の数字画像の組み合わせによって示される数字」が識別情報の変動表示中の少なくとも一部の期間の時間経過を示すこととすると、遊技者に対して、「複数の数字画像の組み合わせによって示される数字」によって示唆される「特典が付与される可能性」には、該数字自体によって示唆される「識別情報が特定態様で表示される可能性」だけでなく、識別情報の変動表示時間の長さに応じた「識別情報が特定態様で表示される可能性」も含まれているように感じさせるこ

50

とができ、遊技興趣を高めることができが可能となる。

【0198】

<上述した実施例または変形例から抽出できる遊技機D1>

また、上述した実施例または変形例のパチンコ機1は、次のような遊技機D1として捉えることができる。

【0199】

<遊技機D1>

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であって、

所定の付与条件が成立すると、遊技者に特典を付与する特典付与手段を備え、

10

遊技者に選択させるための選択用画像を複数表示し、該複数の選択用画像を表示した後に、該複数の選択用画像のうちの1つの選択用画像に対応させて、前記特典が遊技者に付与される可能性を示唆する示唆画像を表示する選択演出を実行可能であり、

前記選択演出では、前記示唆画像の1つとして、数字を示す数字画像を表示可能であり、前記数字画像を表示した場合は、時間の経過に伴って前記数字画像が示す数字が加算されていくカウントアップ演出を実行可能であり、

前記カウントアップ演出は、前記数字画像が示す数字によって前記特典が遊技者に付与される可能性を示唆する演出である

ことを特徴とする遊技機。

【0200】

20

このような遊技機では、遊技者に選択させるための選択用画像を複数表示し、該複数の選択用画像を表示した後に、該複数の選択用画像のうちの1つの選択用画像に対応させて、「特典が付与される可能性」を示唆する示唆画像を表示する選択演出を実行可能である。このため、選択演出において表示される示唆画像の種類に遊技者を注目させることができる。そして、示唆画像として数字画像が表示された場合は、カウントアップ演出を実行可能である。このカウントアップ演出は、時間の経過に伴って「数字画像が示す数字」が加算されていく演出であり、この加算されていく数字によって「特典が付与される可能性」が示唆される。ここで、数字画像が示す数字が減算されていく、いわゆるカウントダウンを行う演出であれば、遊技者に対して、数字画像が示す数字が最終的には「0」になることを容易に（直感的に）予測させてしまうこととなる。これに対して、このように、「数字画像が示す数字」が加算されていくカウントアップ演出を行う場合は、該数字が何れの値まで加算されていくか（数字画像が示す最終的な数字）を遊技者は容易には（直感的には）予測することができない。そして、このように容易には（直感的には）最終的な値が予測できない数字によって、「特典が付与される可能性」を示唆するので、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できが可能となる。

30

【0201】

以上、本発明の実施例および変形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。

40

【0202】

例えれば、上述した実施例では、「カウント数」は「カウント演出時間（すなわち実際の経過時間）」を示す構成としたが、「カウント数」は時間の経過と共に加算される値であればよく、実際の時間経過より速く進む値であっても、遅く進む当りであってもよい。

【0203】

また、上述した実施例の「宝箱画像」、「矢印画像」、「選択催促画像」、「剣画像」としては、種々の画像を採用することが可能である。また、上述した実施例の「宝箱選択演出」においては、何れかの「宝箱画像」が遊技者による操作に拘わらず、自動的に選択されることとしてもよい。

【0204】

50

また、上述した実施例の「カウントアップ演出」においては、「カウント数」の加算が停止した際に3個の「数字画像」の各々が示す数字が互いに同じである場合の方が、そうでない場合よりも、「リーチ期待度」または「大当たり期待度」が高いこととしてもよい。こうすると、遊技者に対して、「カウント数」の加算が停止した際に3個の「数字画像」の各々が示す数字が互いに同じとなることを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。

#### 【0205】

また、上述した実施例の「カウントアップ演出」においては、「カウント数」に対応させて「数字画像」の色彩を変化させることとしてもよい。例えば、「カウント数」が「100.0」になると「数字画像」の色彩を「青色」に変化させ、「25.0」になると「黄色」に変化させ、「50.0」になると「緑色」に変化させ、「75.0」になると「赤色」に変化させ、「99.9」になると「虹色」に変化させることとしてもよい。

10

#### 【0206】

上述した実施例では、高確率状態や電サボ状態は、所定回数の図柄変動遊技が行われると終了することとしたが、これらの遊技状態（一方または両方）は次に大当たり遊技が行われるまで継続することとしてもよい。

#### 【0207】

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ロ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。

20

#### 【産業上の利用可能性】

30

#### 【0208】

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。

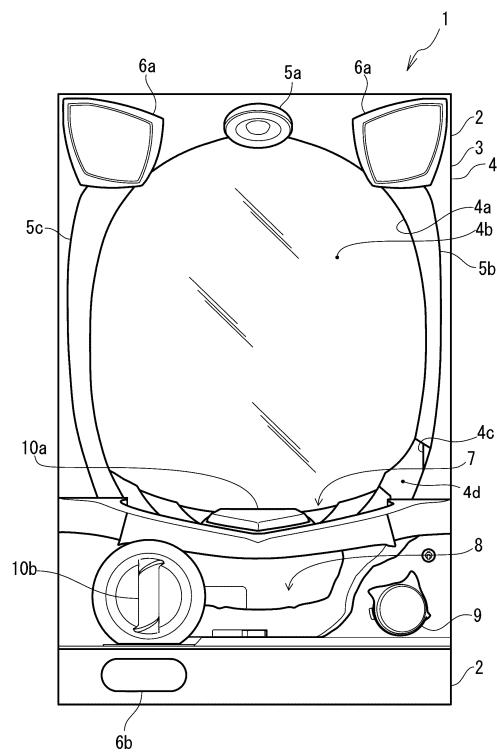
#### 【符号の説明】

#### 【0209】

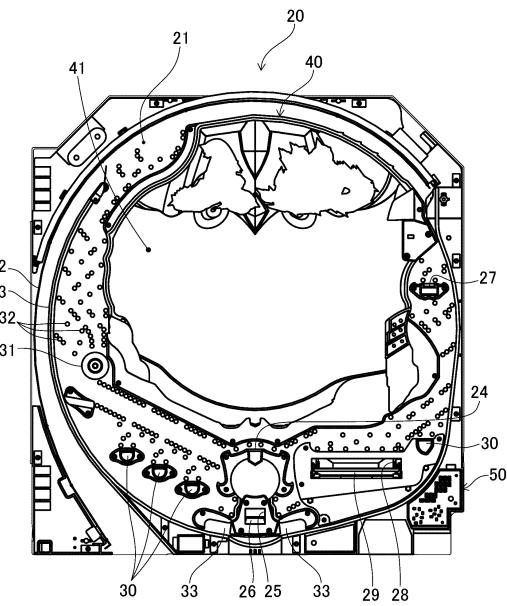
1...パチンコ機（遊技機）、24...第1始動口、25...第2始動口、28...大入賞口（可変入球口）、27...普通図柄作動ゲート、41...演出表示装置、41f...アイコン表示領域、50...セグメント表示部、200...主制御基板、201...CPU（識別情報表示手段、特定遊技実行手段、特典付与手段）、220...サブ制御基板、221...CPU、230...画像音声制御基板、231...CPU、233...RAM、234...VDP、235...VRAM、236...画像ROM。

40

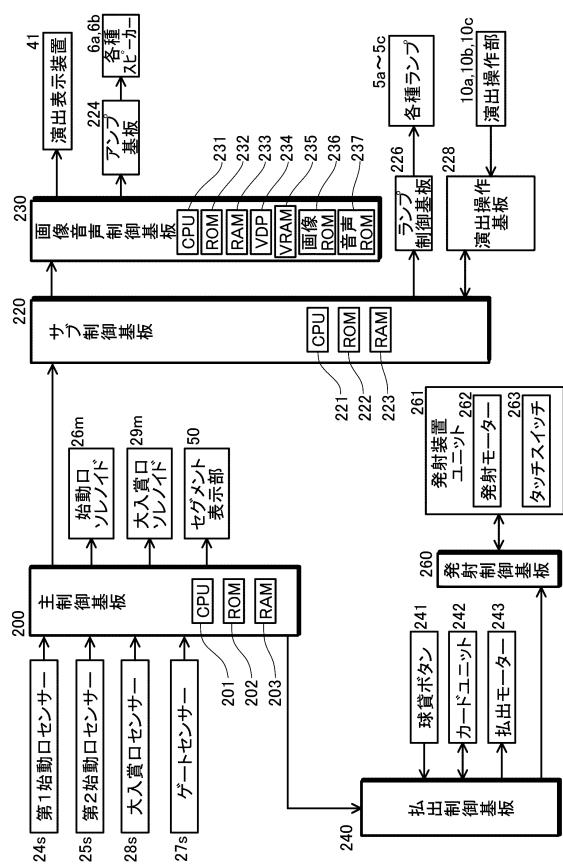
【図1】



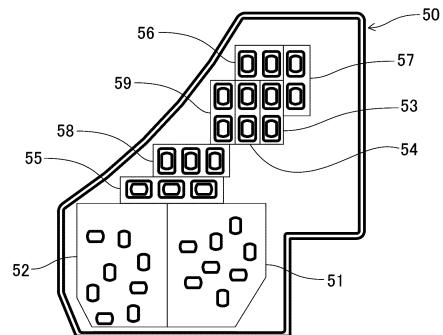
【図2】



【図3】



【図4】



【図5】

(a)

第1特図

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

(b)

第2特図

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

【図6】

(a)

第1特図

大当たり柄	ラウンド遊技の回数	高確回数	電サポ回数
1～45(45%)	4回(4ラウンド大当たり遊技)	6回	25回
46～50(5%)	4回(4ラウンド大当たり遊技)	6回	50回
51～90(40%)	6回(6ラウンド大当たり遊技)	6回	50回
91～94(4%)	7回(7ラウンド大当たり遊技)	6回	50回
95～100(6%)	16回(16ラウンド大当たり遊技)	6回	100回

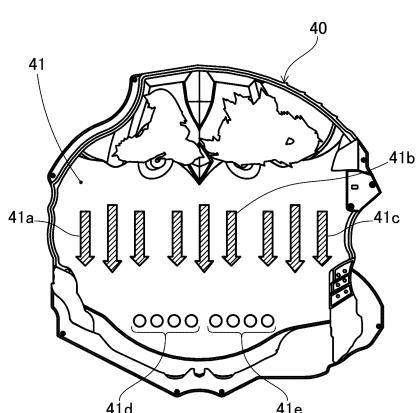
(b)

第2特図

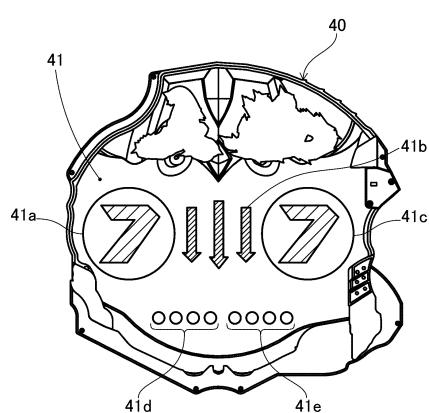
大当たり柄	ラウンド遊技の回数	高確回数	電サポ回数
201～245(45%)	4回(4ラウンド大当たり遊技)	6回	25回
246～250(5%)	4回(4ラウンド大当たり遊技)	6回	50回
251～290(40%)	6回(6ラウンド大当たり遊技)	6回	50回
291～294(4%)	7回(7ラウンド大当たり遊技)	6回	50回
295～300(6%)	16回(16ラウンド大当たり遊技)	6回	100回

【図7】

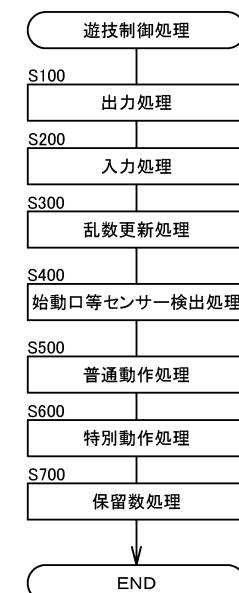
(a)



(b)



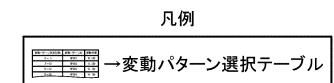
【図8】



【図9】

変動パターン選択テーブル		
変動パターン選択数	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10】



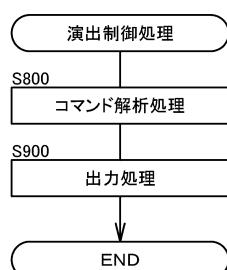
		低確率状態 且つ 非電サボ状態		高確率状態 且つ 電サボ状態		低確率状態 且つ 電サボ状態	
		大当り	外れ	大当り	外れ	大当り	外れ
保留数	1						
保留数	2						
保留数	3						
保留数	4						

&lt;第1特図&gt;

		低確率状態 且つ 非電サボ状態		高確率状態 且つ 電サボ状態		低確率状態 且つ 電サボ状態	
		大当り	外れ	大当り	外れ	大当り	外れ
保留数	1						
保留数	2						
保留数	3						
保留数	4						

&lt;第2特図&gt;

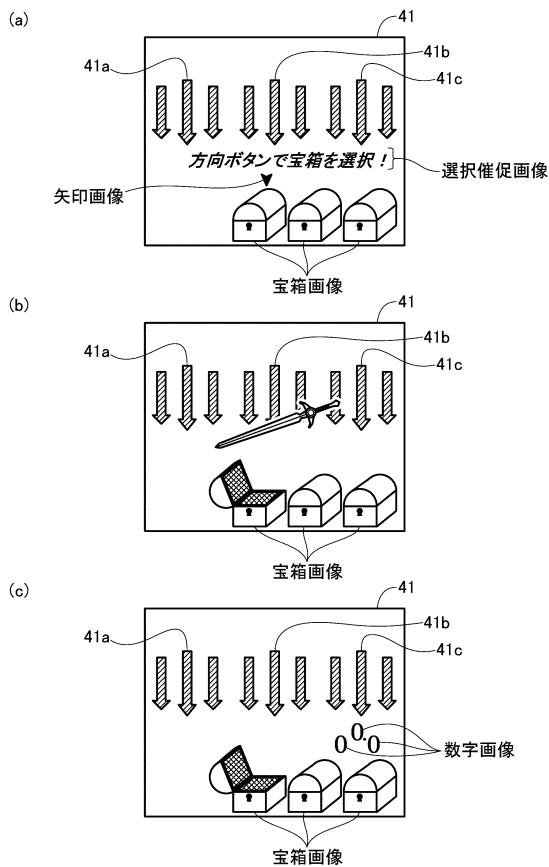
【図11】



【図12】

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

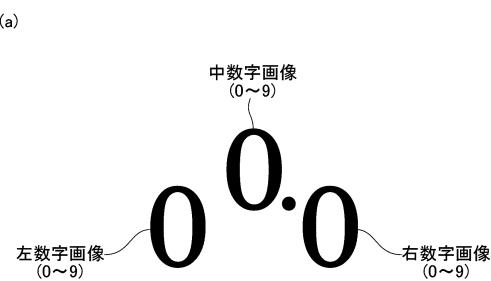
【図13】



【図14】

示唆画像	リーチ期待度 大当たり期待度	大当たり時 選択確率	外れ時 選択確率
青色の剣画像	低	低	高
黄色の剣画像			
緑色の剣画像			
赤色の剣画像			
3個の数値画像 (カウントアップ演出)	高	高	低

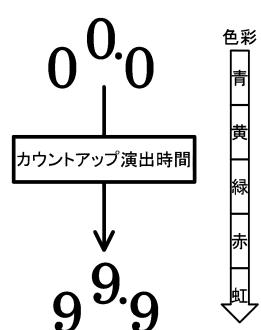
【図15】



【図16】

カウント数 (カウントアップ演出)	リーチ期待度 大当たり期待度	大当たり時 選択確率	外れ時 選択確率
小	低	低	高

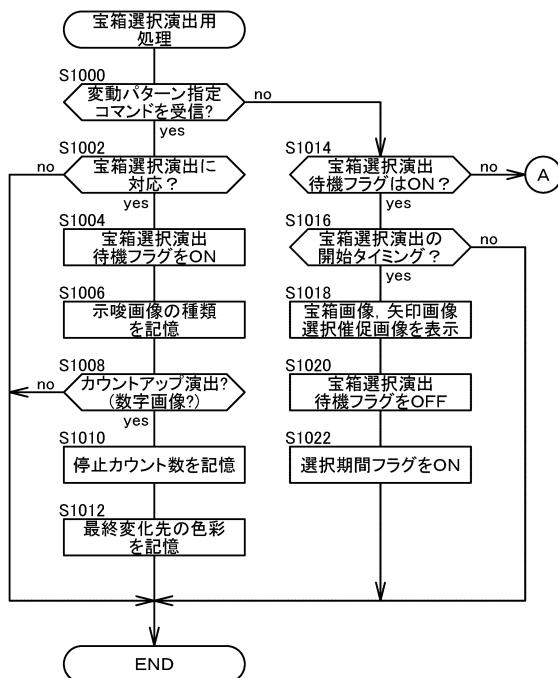
(b)



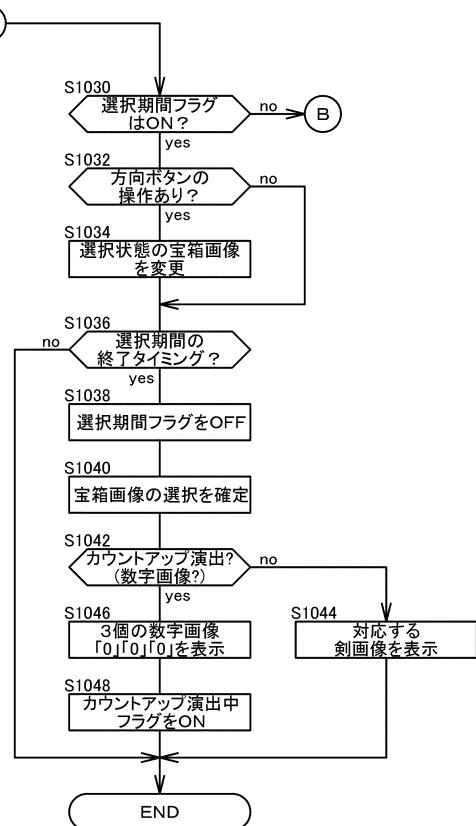
【図17】

数字画像の色彩 (カウントアップ演出)	リーチ期待度 大当たり期待度	大当たり時 選択確率	外れ時 選択確率
青色	低	低	高
黄色			
緑色			
赤色			
虹色	高	高	低

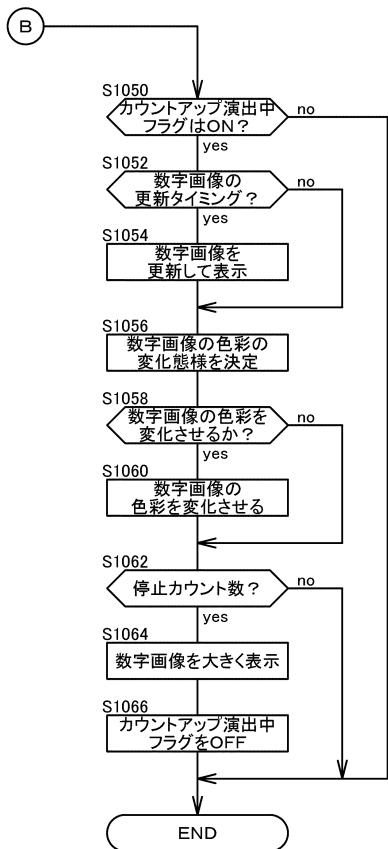
【図18】



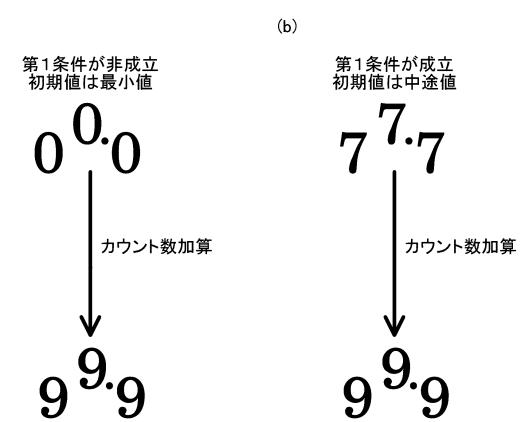
【図19】



【図20】



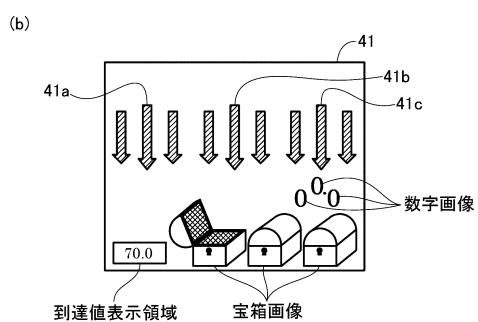
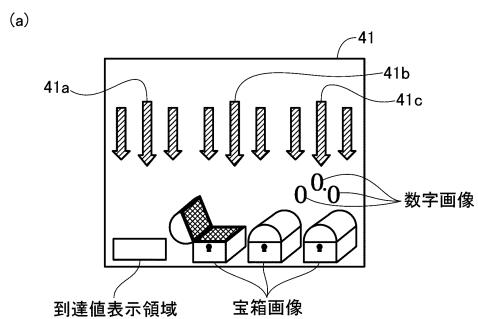
【 図 21 】



第1条件が非成立  
初期値は最小値

第1条件が成立  
初期値は中途値

【図 2 2】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2016-158877(JP,A)  
特開2013-094630(JP,A)  
特開2016-165553(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2