

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-18707

(P2017-18707A)

(43) 公開日 平成29年1月26日 (2017.1.26)

(51) Int.Cl.  
A63F 7/02 (2006.01)F 1  
A63F 7/02 320テーマコード (参考)  
2C333

審査請求 有 請求項の数 3 O L (全 54 頁)

(21) 出願番号 特願2016-211539 (P2016-211539)  
 (22) 出願日 平成28年10月28日 (2016.10.28)  
 (62) 分割の表示 特願2015-96833 (P2015-96833)  
 の分割  
 原出願日 平成27年5月11日 (2015.5.11)

(71) 出願人 000161806  
 京楽産業. 株式会社  
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号  
 (74) 代理人 110001276  
 特許業務法人 小笠原特許事務所  
 (72) 発明者 渡辺 直幸  
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号  
 京楽産業. 株式会社内  
 Fターム (参考) 2C333 AA11 CA43 CA44 CA45 CA50  
 CA61 CA76 CA77

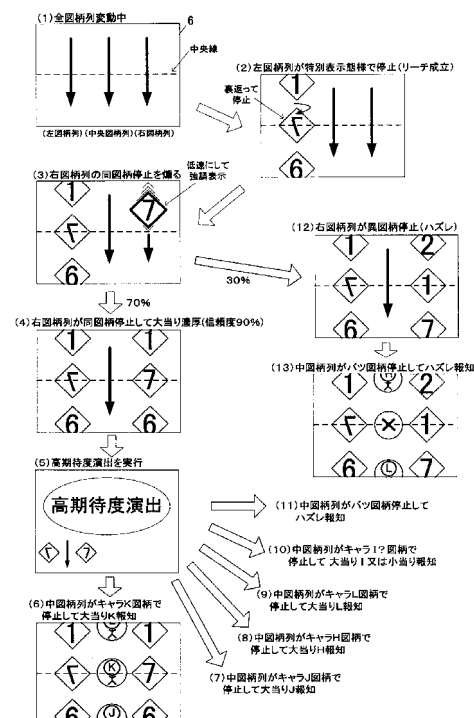
(54) 【発明の名称】 遊技機

## (57) 【要約】

【課題】遊技者を惹きつける大当たり抽選の結果報知を行う遊技機を提供すること。

【解決手段】左図柄が裏返って停止することでリーチ成立してから右図柄が同じ図柄で停止することを煽る演出を実行し、その後、左右の図柄が同じ図柄で停止した場合、大当たりJ (4 R 確変当り) よりも大当たりK (16 R 確変当り) の可能性が高い。

【選択図】図27



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

始動領域に対する遊技球の通過状態に応じたレベルの信号を出力するスイッチ手段と、  
前記スイッチ手段により出力される信号に基づいて、予め定められた間隔で繰り返し実行される反復処理により、前記始動領域を遊技球が通過したか否かを判定する判定手段と

、  
前記判定手段により前記始動領域を遊技球が通過したことが判定された場合、遊技者に利益を提供するか否かを判定することが可能な利益提供判定手段と、

複数の図柄で構成される第 1 図柄列および第 2 図柄列を表示手段に変動表示させてから、前記第 1 図柄列および前記第 2 図柄列を、前記利益提供判定手段による判定結果を示唆する図柄で前記表示手段の所定の表示領域にそれぞれ停止表示させる図柄演出を行わせる図柄演出制御手段とを備え、

前記判定手段は、

前記スイッチ手段により出力された信号のレベルが所定の閾値レベルよりも第 1 方向に位置すると判定する第 1 判定、又は、当該信号のレベルが当該所定の閾値レベルまたは当該所定の閾値レベルよりも前記第 1 方向と反対の第 2 方向に位置すると判定する第 2 判定を行う信号レベル判定手段と、

前記信号レベル判定手段により、第  $n$  ( $n$  は自然数) 回目の反復処理において前記第 1 判定が行われてから、第  $n + 1$  回目の反復処理において前記第 2 判定が複数回行われると、前記始動領域を遊技球が通過したと判定する通過判定手段とを有し、

前記信号レベル判定手段は、

1 回の反復処理において前記第 1 判定を行うと、当該反復処理で更なる判定は行わず

、  
第  $n$  回目の反復処理において前記第 1 判定を行ってから第  $n + 1$  回目の反復処理において前記第 2 判定を行うと、当該反復処理で更に 1 回の判定を行い、

前記図柄演出制御手段は、

前記第 1 図柄列の図柄を通常表示態様とは異なる特別表示態様で停止表示させた後に、前記第 2 図柄列の図柄が、前記第 1 図柄列の図柄と同一の図柄で停止表示される可能性があることを示唆する、通常変動表示とは異なる特定変動表示を行わせることが可能である、遊技機。

**【請求項 2】**

前記図柄演出制御手段は、

前記利益提供判定手段により遊技者に利益を提供すると判定された場合、前記特定変動表示が行われた後に、前記第 2 図柄列の図柄を前記第 1 図柄列の図柄と同一の図柄で停止表示させることが可能であり、

前記利益提供判定手段により遊技者に利益を提供しないと判定された場合、前記特定変動表示が行われた後に、前記第 2 図柄列の図柄を前記第 1 図柄列の図柄とは異なる図柄で停止表示させることが可能である、請求項 1 に記載の遊技機。

**【請求項 3】**

前記利益提供判定手段による判定結果に基づいて、少なくとも、遊技者に有利な第 1 の利益または前記第 1 の利益よりも利益度合いが高い第 2 の利益を提供することが可能な利益提供手段を更に備え、

前記利益提供手段は、前記特定変動表示が行われた後に前記第 1 図柄列の図柄および前記第 2 図柄列の図柄が同一の図柄で停止表示されたとき、前記第 1 の利益よりも前記第 2 の利益を高確率で遊技者に提供する、請求項 2 に記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技者によって遊技されるパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

**【背景技術】**

## 【 0 0 0 2 】

従来、表示部に装飾図柄を変動表示させてから停止表示させて、この停止表示の態様によって大当たり抽選の結果を報知するパチンコ遊技機があった（例えば、非特許文献 1 参照）。

## 【 先行技術文献 】

## 【 非特許文献 】

## 【 0 0 0 3 】

【 非特許文献 1 】 「パチンコ必勝ガイド」、株式会社白夜書房、2012 年 3 月 2 日発行、2012 年 3 月 2 日号、ページ 10、11、ぱちんこ CR 逃亡者おりん 2

## 【 発明の概要 】

## 【 発明が解決しようとする課題 】

## 【 0 0 0 4 】

現在、遊技機には、遊技媒体（遊技球等）を獲得する楽しみばかりではなく、遊技自体（演出やゲーム性等）の楽しみが強く求められている。

## 【 0 0 0 5 】

それ故に、本発明の主要な目的は、遊技者を惹きつける遊技機を提供することである。

## 【 課題を解決するための手段 】

## 【 0 0 0 6 】

上記の目的を達成するために、本発明の一局面は以下の構成を採用した。なお、括弧内の参照符号、説明文言、及びステップ番号等は、本発明の一局面の理解を助けるために後述する実施形態との対応関係を示したものであって、本発明の一局面の範囲を何ら限定するものではない。

## 【 0 0 0 7 】

遊技機（1）であって、

始動条件の成立により、遊技者に利益を提供するか否かを判定する利益提供判定手段（100、S57）と、

前記利益提供判定手段による判定結果に基づいて、少なくとも、遊技者に第 1 の利益（大当たり J）または前記第 1 の利益よりも利益度合いが高い第 2 の利益（大当たり K）を提供することが可能な利益提供手段（100；図 25 参照）と、

複数の図柄で構成される第 1 図柄列（左図柄列）および第 2 図柄列（右図柄列）を表示手段に変動表示させてから、前記第 1 図柄列および前記第 2 図柄列を、前記利益提供判定手段による判定結果を示唆する図柄で前記表示手段の所定の表示領域にそれぞれ停止表示させる図柄演出（報知演出；装飾図柄変動演出）を行わせる図柄演出制御手段（500）とを備え、

前記図柄演出制御手段は、

前記第 1 図柄列の図柄を通常表示態様とは異なる特別表示態様（裏返った態様）で停止表示させた後に、前記第 2 図柄列の図柄が、前記第 1 図柄列の図柄と同一の図柄で停止表示される可能性があることを示唆する特定変動表示（煽り変動）を行わせることを可能にし（図 27（2）及び（3）参照）、

前記利益提供判定手段により遊技者に利益を提供すると判定された場合、前記特定変動表示が行われた後に、前記第 2 図柄列の図柄を前記第 1 図柄列の図柄と同一の図柄で停止表示させることが可能であり（図 27（4）参照）、

前記利益提供判定手段により遊技者に利益を提供しないと判定された場合、前記特定変動表示が行われた後に、前記第 2 図柄列の図柄を前記第 1 図柄列の図柄とは異なる図柄で停止表示させることが可能であり（図 27（12）参照）、

前記利益提供手段は、前記特定変動表示が行われた後に前記第 1 図柄列の図柄および前記第 2 図柄列の図柄が同一の図柄で停止表示されたとき、前記第 1 の利益よりも前記第 2 の利益を高確率で遊技者に提供する（図 27 を用いた説明を参照）。

## 【 0 0 0 8 】

また、前記図柄演出制御手段は、

10

20

30

40

50

前記利益提供判定手段により遊技者に利益を提供すると判定された場合、前記第 1 図柄列の図柄を前記通常表示態様で停止表示させた後に、前記第 2 図柄列の図柄を前記第 1 図柄列の図柄と同一の図柄で停止表示させることが可能であり（図 28（2）及び（3）参照）、

前記利益提供判定手段により遊技者に利益を提供しないと判定された場合、前記第 1 図柄列の図柄を前記通常表示態様で停止表示させた後に、前記第 2 図柄列の図柄を前記第 1 図柄列の図柄とは異なる図柄で停止表示させることが可能であり（図 28（2）及び（11）参照）、

前記第 1 図柄列の図柄が前記特別表示態様で停止表示されたときと、前記第 1 図柄列の図柄が前記通常表示態様で停止表示されたときとで、前記第 2 図柄列の図柄が前記第 1 図柄列の図柄と同一の図柄で停止表示される確率が異なってもよい（図 27、図 28 参照）。

10

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、遊技者を惹きつける遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図 1】第 1 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 の一例を示す概略正面図

【図 2】図 1 のパチンコ遊技機 1 に設けられた表示器 4 の一例を示す拡大図

【図 3】図 1 のパチンコ遊技機 1 の部分平面図

20

【図 4】図 1 のパチンコ遊技機 1 に設けられた制御装置の構成の一例を示すブロック図

【図 5】第 1 の実施形態における遊技球通過判定処理の一例を説明するための図

【図 6】第 1 の実施形態に係る特別図柄抽選の大当たり内訳の一例を説明するための図

【図 7】第 1 の実施形態における通常状態及び電サボ状態の例について説明するための図

【図 8】第 1 の実施形態において使用される変動時間テーブルセットの例を説明するための図

【図 9】第 1 の実施形態に係る装飾図柄列の例について説明するための図

【図 10】第 1 の実施形態に係るリーチの例について説明するための図

【図 11】第 1 の実施形態に係るリーチの例について説明するための図

【図 12】第 1 の実施形態に係る大当たり遊技後の遊技状態の報知の例について説明するための図

30

【図 13】第 1 の実施形態に係るメイン制御部 100 によって行われるタイマ割込み処理を示すフローチャートの一例

【図 14】図 13 のステップ S2 における始動口スイッチ処理の詳細フローチャートの一例

【図 15】図 13 のステップ S4 における特別図柄処理の詳細フローチャートの一例

【図 16】図 13 のステップ S6 における大入賞口処理の詳細フローチャートの一例

【図 17】図 13 のステップ S6 における大入賞口処理の詳細フローチャートの一例

【図 18】第 1 の実施形態に係る演出制御部 400 によって行われるタイマ割込み処理を示すフローチャートの一例

40

【図 19】第 1 の実施形態の変形例 1 について説明するための図

【図 20】第 1 の実施形態の変形例 1 について説明するための図

【図 21】第 1 の実施形態の変形例 2 について説明するための図

【図 22】第 1 の実施形態の変形例 2 について説明するための図

【図 23】第 1 の実施形態の変形例 3 について説明するための図

【図 24】第 1 の実施形態の変形例 3 について説明するための図

【図 25】第 2 の実施形態に係る特別図柄抽選の大当たり内訳の一例を説明するための図

【図 26】第 2 の実施形態に係る装飾図柄列の例について説明するための図

【図 27】第 2 の実施形態に係る装飾図柄変動演出の一例を説明するための図

【図 28】第 2 の実施形態に係る装飾図柄変動演出の一例を説明するための図

50

【図 2 9】第 2 の実施形態に係る装飾図柄変動演出の一例を説明するための図

【図 3 0】第 3 の実施形態に係る装飾図柄変動演出の一例を説明するための図

【図 3 1】第 3 の実施形態に係る装飾図柄変動演出の一例を説明するための図

【発明を実施するための形態】

【0011】

(第 1 の実施形態)

以下、適宜図面を参照しつつ、第 1 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 ついて説明する。なお、以下では、パチンコ遊技機 1 を、単に、遊技機 1 という場合がある。

【0012】

[パチンコ遊技機 1 の概略構成]

10

以下、図 1 ~ 図 3 を参照して、本実施形態に係るパチンコ遊技機 1 の概略構成について説明する。なお、図 1 は、本実施形態に係る遊技機 1 の一例を示す概略正面図である。図 2 は、遊技機 1 に設けられた表示器 4 の一例を示す拡大図である。図 3 は、遊技機 1 の部分平面図である。

【0013】

図 1 において、遊技機 1 は、例えば遊技者の操作により打ち出された遊技球が入賞すると賞球を払い出すように構成されたパチンコ遊技機である。この遊技機 1 は、遊技球が打ち出される遊技盤 2 と、遊技盤 2 を囲む枠部材 5 とを備えている。枠部材 5 は、軸支側に設けられた蝶番を中心に、遊技機 1 の主部に対して開閉可能に構成され、遊技盤 2 に対して着脱自在に取り付けられている。そして、枠部材 5 の前面側となる所定位置（例えば、軸支側とは反対側となる端部）には錠部 4 3 が設けられており、錠部 4 3 を開錠することによって枠部材 5 を開くことが可能となる。

20

【0014】

遊技盤 2 は、その前面に、遊技球により遊技を行うための遊技領域 2 0 が形成されている。遊技領域 2 0 には、下方（発射装置 2 1 1 ; 図 4 参照）から発射された遊技球が遊技盤 2 の主面に沿って上昇して遊技領域 2 0 の上部位置へ向かう通路を形成するレール部材（図示せず）と、上昇した遊技球を遊技領域 2 0 の右側に案内する案内部材（図示せず）とが備えられている。

【0015】

また、遊技盤 2 には、遊技者により視認され易い位置に、各種演出のための画像を表示する画像表示部 6 が配設されている。画像表示部 6 は、遊技者による遊技の進行に応じて、例えば、装飾図柄を表示することによって特別図柄抽選（大当たり抽選）の結果を遊技者に報知したり、キャラクタの登場やアイテムの出現による予告演出を表示したり、特別図柄抽選が保留されている回数を示す保留画像を表示したりする。なお、画像表示部 6 は、液晶表示装置や EL (Electro Luminescence : 電界発光) 表示装置等によって構成されるが、他の任意の表示装置を利用してもよい。さらに、遊技盤 2 の前面には、各種の演出に用いられる可動役物 7 および盤ランプ 8 が設けられている。可動役物 7 は、遊技盤 2 に対して可動に構成され、遊技の進行に応じて又は遊技者の操作に応じて、所定の動作を行うことによって演出を行う。また、盤ランプ 8 は、遊技の進行に応じて発光することによって光による各種の演出を行う。

30

40

【0016】

遊技領域 2 0 には、遊技球の落下方向を変化させる遊技くぎ及び風車（共に図示せず）等が配設されている。また、遊技領域 2 0 には、入賞や抽選に関する種々の役物が所定の位置に配設されている。なお、図 1 においては、入賞や抽選に関する種々の役物の一例として、第 1 始動口 2 1、第 2 始動口 2 2、ゲート 2 5、大入賞口 2 3、および普通入賞口 2 4 が遊技盤 2 に配設されている。さらに、遊技領域 2 0 には、遊技領域 2 0 に打ち出された遊技球のうち何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球を、遊技領域 2 0 の外に排出する排出口 2 6 が配設されている。

【0017】

第 1 始動口 2 1 および第 2 始動口 2 2 は、それぞれ遊技球が入ると入賞して特別図柄抽

50

選（大当り抽選）が始動する。第1始動口21は、予め定められた特別電動役物（大入賞口23）および／または予め定められた特別図柄表示器（後述する第1特別図柄表示器4a）を作動させることとなる、遊技球の入賞に係る入賞口である。また、第2始動口22は、上記特別電動役物および／または予め定められた特別図柄表示器（後述する第2特別図柄表示器4b）を作動させることとなる、遊技球の入賞に係る入賞口である。ゲート25は、遊技球が通過すると普通図柄抽選（下記の電動チューリップ27の開閉抽選）が始動する。なお、普通入賞口24は、遊技球が入賞しても抽選は始動しない。

【0018】

第2始動口22は、第1始動口21の下部に設けられ、普通電動役物の一例として、遊技球の入口近傍に電動チューリップ27を備えている。電動チューリップ27は、チューリップの花を模した一对の羽根部を有しており、後述する電動チューリップ開閉部112（例えば、電動ソレノイド）の駆動によって当該一对の羽根部が左右に開閉し、開閉動作と共に点灯または点滅する。電動チューリップ27は、一对の羽根部が閉じていると、第2始動口22の入口へ案内される開口幅が極めて狭いため、遊技球が第2始動口22へ入らない閉状態となる。一方、電動チューリップ27は、一对の羽根部が左右に開くと、第2始動口22の入口へ案内される開口幅が拡大するため、遊技球が第2始動口22へ入り易い開状態となる。そして、電動チューリップ27は、ゲート25を遊技球が通過して普通図柄抽選に当選すると、一对の羽根部が規定時間（例えば、0.10秒間）開き、規定回数（例えば、1回）だけ開閉する。

【0019】

大入賞口23は、第2始動口22の下側中央に位置し、特別図柄抽選の結果に応じて開放する。大入賞口23は、通常は閉状態であり遊技球が入ることがない状態となっているが、特別図柄抽選の結果に応じて遊技盤2の主面から突出傾斜して開状態となって遊技球が入り易い状態となる。例えば、大入賞口23は、所定条件（例えば、29.5秒経過または遊技球10個の入賞）を満たすまで開状態となるラウンドを、所定回数（例えば、16回）だけ繰り返す。

【0020】

また、遊技盤2の所定位置（例えば、右下）に、上述した特別図柄抽選や普通図柄抽選の結果や保留数に関する表示を行う表示器4が配設されている。表示器4の詳細については後述する。

【0021】

ここで、賞球の払い出しについて説明する。第1始動口21、第2始動口22、大入賞口23、および普通入賞口24に遊技球が入る（入賞する）と、遊技球が入賞した場所に応じて、1つの遊技球当たり規定個数の賞球が払い出される。例えば、第1始動口21および第2始動口22に遊技球が1個入賞すると3個の賞球、大入賞口23に遊技球が1個入賞すると13個の賞球、普通入賞口24に遊技球が1個入賞すると10個の賞球がそれぞれ払い出される。なお、ゲート25を遊技球が通過したことを検出しても、それに連動した賞球の払い出しは無い。

【0022】

遊技機1の前面となる枠部材5には、ハンドル31、レバー32、停止ボタン33、取り出しボタン34、スピーカ35、枠ランプ36、演出ボタン37、演出キー38、皿39、および錠部43等が設けられている。

【0023】

遊技者がハンドル31に触れてレバー32を時計回りに回転させる操作を行うと、その操作角度に応じた打球力にて所定の時間間隔（例えば、1分間に100個）で、発射装置211（図4参照）が遊技球を電動発射する。皿39（図3参照）は、遊技機1の前方に突出して設けられ、発射装置211に供給される遊技球を一時的に溜めておく。また、皿39には、上述した賞球が払い出される。そして、皿39に溜められた遊技球は、遊技者のレバー32による操作と連動したタイミングで、供給装置（図示せず）によって1つつ発射装置211に供給される。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 2 4 】

停止ボタン 3 3 は、ハンドル 3 1 の下部側面に設けられ、ハンドル 3 1 に遊技者が触れてレバー 3 2 を時計回りに回転させている状態であっても、遊技者に押下されることによって遊技球の発射を一時的に停止させる。取り出しボタン 3 4 は、皿 3 9 が設けられた位置近傍の前面に設けられ、遊技者に押下されることによって皿 3 9 に溜まっている遊技球を箱（図示せず）に落下させる。

## 【 0 0 2 5 】

スピーカ 3 5 および枠ランプ 3 6 は、それぞれ遊技機 1 の遊技状態や状況を告知したり各種の演出を行ったりする。スピーカ 3 5 は、楽曲や音声、効果音による各種の演出を行う。また、枠ランプ 3 6 は、点灯 / 点滅によるパターンや発光色の違い等によって光による各種の演出を行う。

## 【 0 0 2 6 】

次に、図 2 を参照して、遊技機 1 に設けられる表示器 4 について説明する。図 2 において、表示器 4 は、第 1 特別図柄表示器 4 a、第 2 特別図柄表示器 4 b、第 1 特別図柄保留表示器 4 c、第 2 特別図柄保留表示器 4 d、普通図柄表示器 4 e、普通図柄保留表示器 4 f、および遊技状態表示器 4 g を備えている。

## 【 0 0 2 7 】

第 1 特別図柄表示器 4 a は、第 1 始動口 2 1 に遊技球が入賞することに対応して表示図柄が変動して表示される。例えば、第 1 特別図柄表示器 4 a は、7 セグ表示装置で構成され、第 1 始動口 2 1 に遊技球が入賞した場合、特別図柄を変動表示した後に停止表示してその抽選結果を表示する。また、第 2 特別図柄表示器 4 b は、第 2 始動口 2 2 に遊技球が入賞することに対応して表示図柄が変動して表示される。例えば、第 2 特別図柄表示器 4 b も同様に、7 セグ表示装置で構成され、第 2 始動口 2 2 に遊技球が入賞した場合、特別図柄を変動表示した後に停止表示してその抽選結果を表示する。普通図柄表示器 4 e は、ゲート 2 5 を遊技球が通過することに対応して表示図柄が変動して表示される。例えば、普通図柄表示器 4 e は、LED 表示装置で構成され、遊技球がゲート 2 5 を通過した場合、普通図柄を変動表示した後に停止表示してその抽選結果を表示する。

## 【 0 0 2 8 】

第 1 特別図柄保留表示器 4 c は、第 1 始動口 2 1 に遊技球が入賞した場合の特別図柄抽選を保留している回数を表示する。第 2 特別図柄保留表示器 4 d は、第 2 始動口 2 2 に遊技球が入賞した場合の特別図柄抽選を保留している回数を表示する。普通図柄保留表示器 4 f は、普通図柄抽選を保留している回数を表示する。例えば、第 1 特別図柄保留表示器 4 c、第 2 特別図柄保留表示器 4 d、および普通図柄保留表示器 4 f は、それぞれ列設された LED 表示装置で構成され、その点灯態様によって保留回数が表示される。

## 【 0 0 2 9 】

遊技状態表示器 4 g は、遊技機 1 の電源投入時点における遊技状態（通常状態、時短状態等）を表示する。

## 【 0 0 3 0 】

次に、図 3 を参照して、遊技機 1 に設けられる入力装置について説明する。図 3 において、遊技機 1 には、入力装置の一例として、演出ボタン 3 7 および演出キー 3 8 が設けられている。

## 【 0 0 3 1 】

演出ボタン 3 7 および演出キー 3 8 は、それぞれ遊技者が演出に対する入力を行うために設けられている。演出ボタン 3 7 は、遊技機 1 の前方に突出した皿 3 9 の上面脇部に設けられる。演出キー 3 8 は、中央キーと略十字に配列された 4 つの方向キーとを有し、演出ボタン 3 7 に隣接して皿 3 9 の上面脇部に設けられる。演出ボタン 3 7 および演出キー 3 8 は、それぞれ遊技者に押下されることによって所定の演出が行われる。例えば、遊技者は、所定のタイミングで演出ボタン 3 7 を押下することによって所定の演出を楽しむことができる。また、遊技者は、4 つの方向キーを操作することにより、画像表示部 6 に表示されている複数の画像のいずれかを選ぶこと等が可能である。また、遊技者は、中央キ

10

20

30

40

50

ーを操作することにより、選んだ画像を情報として入力することが可能である。

#### 【 0 0 3 2 】

また、遊技機 1 の背面側には、払出用の遊技球を溜めておく球タンクや遊技球を皿 3 9 に払い出す払出装置（払出駆動部 3 1 1）が設けられ、各種の基板等が取り付けられている。例えば、遊技盤 2 の後面には、メイン基板およびサブ基板等が配設されている。具体的には、メイン基板には、内部抽選および当選の判定等を行うメイン制御部 1 0 0（図 4 参照）が構成されたメイン制御基板が配設されている。サブ基板には、遊技球を遊技領域 2 0 の上部へ発射する発射装置 2 1 1 を制御する発射制御部 2 0 0（図 4 参照）が構成された発射制御基板、賞球の払出を制御する払出制御部 3 0 0 が構成された払出制御基板、演出を統括的に制御する演出制御部 4 0 0 が構成された演出制御基板、画像および音による演出を制御する画像音響制御部 5 0 0 が構成された画像制御基板、および各種のランプ（枠ランプ 3 6、盤ランプ 8）や可動役物 7 による演出を制御するランプ制御部 6 0 0 が構成されたランプ制御基板等が配設されている。また、遊技盤 2 の後面には、遊技機 1 の電源オン/オフを切り替えるとともに、遊技機 1 に供給された 2 4 V（ボルト）の交流電力を各種電圧の直流電力に変換して、それぞれの電圧の直流電力を上述した各種の基板等に出力するスイッチング電源が配設されている。

10

#### 【 0 0 3 3 】

##### [ パチンコ遊技機 1 の制御装置の構成 ]

次に、図 4 を参照して、遊技機 1 における動作制御や信号処理を行う制御装置について説明する。なお、図 4 は、遊技機 1 に設けられた制御装置の構成の一例を示すブロック図である。

20

#### 【 0 0 3 4 】

図 4 において、遊技機 1 の制御装置は、メイン制御部 1 0 0、発射制御部 2 0 0、払出制御部 3 0 0、演出制御部 4 0 0、画像音響制御部 5 0 0、およびランプ制御部 6 0 0 等を備えている。

#### 【 0 0 3 5 】

メイン制御部 1 0 0 は、CPU（Central Processing Unit；中央処理装置）1 0 1、ROM（Read Only Memory）1 0 2、および RAM（Random Access Memory）1 0 3 を備えている。CPU 1 0 1 は、内部抽選および当選の判定等の払い出し賞球数に関連する各種制御を行う際の演算処理を行う。ROM 1 0 2 には、CPU 1 0 1 にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶されている。RAM 1 0 3 は、CPU 1 0 1 の作業用メモリ等として用いられる。以下、メイン制御部 1 0 0 の主な機能について説明する。

30

#### 【 0 0 3 6 】

メイン制御部 1 0 0 は、第 1 始動口 2 1 または第 2 始動口 2 2 に遊技球が入賞すると特別図柄抽選（大当り抽選）を行い、特別図柄抽選で当選したか否かを示す判定結果データを演出制御部 4 0 0 に送る。

#### 【 0 0 3 7 】

メイン制御部 1 0 0 は、電動チューリップ 2 7 の羽根部が開状態となる開時間や羽根部が開閉する回数、さらには羽根部が開閉する開閉時間間隔を制御する。また、メイン制御部 1 0 0 は、遊技球が第 1 始動口 2 1 へ入賞したときの特別図柄抽選の実行保留回数、遊技球が第 2 始動口 2 2 へ入賞したときの特別図柄抽選の実行保留回数、および遊技球がゲート 2 5 を通過したときの普通図柄抽選の実行保留回数をそれぞれ管理し、これらの保留回数に関連するデータを演出制御部 4 0 0 に送る。

40

#### 【 0 0 3 8 】

メイン制御部 1 0 0 は、特別図柄抽選の結果に応じて、大入賞口 2 3 の開閉動作を制御する。例えば、メイン制御部 1 0 0 は、所定条件（例えば、2 9 . 5 秒経過または遊技球 1 0 個の入賞）を満たすまで、大入賞口 2 3 が突出傾斜して開状態となるラウンドを所定回数（例えば、1 6 回）だけ繰り返すように制御する。また、メイン制御部 1 0 0 は、大入賞口 2 3 が開閉する開閉時間間隔を制御する。

50



## 【 0 0 3 9 】

メイン制御部 1 0 0 は、遊技の進行に応じて遊技状態を変化させ、又、遊技の進行に応じて、特別図柄抽選の当選確率、特別図柄抽選の実行間隔（特別図柄が表示器 4 に変動表示されて停止表示される時間と言ってもよい）、電動チューリップ 2 7 の開閉動作等を変化させる。

## 【 0 0 4 0 】

メイン制御部 1 0 0 は、第 1 始動口 2 1、第 2 始動口 2 2、大入賞口 2 3、および普通入賞口 2 4 に遊技球が入賞すると、遊技球が入賞した場所に応じて 1 つの遊技球当たり所定数の賞球を払い出すように払出制御部 3 0 0 に対して指示する。なお、メイン制御部 1 0 0 は、ゲート 2 5 を遊技球が通過したことを検出しても、それに連動した賞球の払い出しを払出制御部 3 0 0 に指示しない。払出制御部 3 0 0 がメイン制御部 1 0 0 の指示に応じて賞球の払い出しを行った場合、払出制御部 3 0 0 から払い出した賞球の個数に関する情報がメイン制御部 1 0 0 へ送られる。そして、メイン制御部 1 0 0 は、払出制御部 3 0 0 から取得した情報に基づいて、払い出した賞球の個数を管理する。

## 【 0 0 4 1 】

上述した機能を実現するために、メイン制御部 1 0 0 には、第 1 始動口スイッチ 1 1 1 a、第 2 始動口スイッチ 1 1 1 b、電動チューリップ開閉部 1 1 2、ゲートスイッチ 1 1 3、大入賞口スイッチ 1 1 4、大入賞口開閉部 1 1 5、普通入賞口スイッチ 1 1 6、表示器 4（第 1 特別図柄表示器 4 a、第 2 特別図柄表示器 4 b、第 1 特別図柄保留表示器 4 c、第 2 特別図柄保留表示器 4 d、普通図柄表示器 4 e、普通図柄保留表示器 4 f、および遊技状態表示器 4 g）が接続されている。

## 【 0 0 4 2 】

第 1 始動口スイッチ 1 1 1 a は、第 1 始動口 2 1 へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部 1 0 0 へ送る。第 2 始動口スイッチ 1 1 1 b は、第 2 始動口 2 2 へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部 1 0 0 へ送る。電動チューリップ開閉部 1 1 2 は、メイン制御部 1 0 0 から送られる制御信号に応じて、電動チューリップ 2 7 の一対の羽根部を開閉する。ゲートスイッチ 1 1 3 は、ゲート 2 5 を遊技球が通過したことに応じた信号をメイン制御部 1 0 0 へ送る。大入賞口スイッチ 1 1 4 は、大入賞口 2 3 へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部 1 0 0 へ送る。大入賞口開閉部 1 1 5 は、メイン制御部 1 0 0 から送られる制御信号に応じて、大入賞口 2 3 を開閉する。普通入賞口スイッチ 1 1 6 は、普通入賞口 2 4 へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部 1 0 0 へ送る。

## 【 0 0 4 3 】

## [ スイッチ処理について ]

以下では、本実施形態のスイッチ処理（遊技球通過判定処理）について、具体的に説明する。なお、この遊技球通過判定処理は、上記した第 1 始動口 2 1、第 2 始動口 2 2、ゲート 2 5、大入賞口 2 3 等に遊技球が入球（又は通過）したことを判定する場合に限らず、例えば、払い出した賞球（賞球数）を払出制御部 3 0 0 が判定（カウント）する場合等にも実行される。

## 【 0 0 4 4 】

図 5 は、上記した第 1 始動口 2 1 等への遊技球入賞（通過）を検出するための第 1 始動口スイッチ 1 1 1 a 等として設置される近接スイッチの出力信号の例、および、この出力信号を通過判定閾値（5 V）を用いて ON レベルと OFF レベルとに 2 値化した 2 値化信号の例について説明するための図である。なお、近接スイッチは、一例として、長方形のプレートに遊技球が通過する円形の貫通孔を有しており、この貫通孔を遊技球が通過する際の磁束の変化に対応した電圧の出力信号を出力する直流 2 線式電子スイッチである。図 5 の点線で示すように、近接スイッチの出力信号の電圧レベルは、遊技球が貫通孔の中心に近づくにつれて降下していき、遊技球が貫通孔の中心に達する辺りで最小（極小）となり、遊技球が貫通孔の中心を通り過ぎて離れるにつれて上昇していく。また、図 5 に示すように、近接スイッチの出力信号は、コンパレータ（図示なし）によって、電圧レベルが

通過判定閾値（５Ｖ）よりも大きいときには２値化信号のＯＦＦレベルに変換され、電圧レベルが通過判定閾値（５Ｖ）以下のときには２値化信号のＯＮレベルに変換される。なお、図５の例では、判定に用いる通過判定閾値を１つの通過判定閾値（５Ｖ）として説明したが、例えば、ＯＦＦレベルからＯＮレベルに切り替わる際には第１の通過判定閾値（５Ｖ）を用いる一方で、ＯＮレベルからＯＦＦレベルに切り替わる際には第２の通過判定閾値（６Ｖ）を用いる構成としてもよい。これにより、ノイズの影響等で通過判定閾値を跨いで近接スイッチの出力信号が上下することによって２値化信号が不適切にＯＮ／ＯＦＦ間で行き来することを防止できる。

#### 【００４５】

そして、図１３を用いて後述するメイン制御部１００により４ミリ秒（４ｍｓ）間隔で実行されるタイマ割り込み処理における各処理の一部として、図５に示す２値化信号を４ミリ秒間隔でＯＮ／ＯＦＦ判定することによって、遊技球の通過判定を行う。以下、具体的に説明する。

#### 【００４６】

図５に示すように、２値化信号に対して、ＯＮレベルであるのかＯＦＦレベルであるのかが４ミリ秒間隔で判定（ＯＮ／ＯＦＦ判定）される。図５では、自然数 $n$ を用いて、ＯＮ／ＯＦＦ判定の順番を表している。また、図５では、 $n-2$ 回目から $n$ 回目のＯＮ／ＯＦＦ判定によってＯＦＦレベルと判定され、その後、 $n+1$ 回目のＯＮ／ＯＦＦ判定によってＯＮレベルと判定されている。ここで、本実施形態では、ＯＮレベルと判定された場合には、このＯＮレベルと判定したＯＮ／ＯＦＦ判定の処理において、４ミリ秒間隔よりも短い所定の微小時間（例えば４マイクロ秒）が経過したタイミングで２回目のＯＮ／ＯＦＦ判定を実行する。図５では、 $n+1$ 回目のタイマ割り込み処理におけるＯＮ／ＯＦＦ判定で２回ともＯＮレベルと判定されている。その後、 $n+2$ 回目から $n+4$ 回目のＯＮ／ＯＦＦ判定によってＯＦＦレベルと判定されている。なお、２値化信号のＯＮレベルの期間（ＯＮ期間という）が図５の場合よりも長く（つまり、遊技球が図５の場合よりも遅い速度で通過して）例えば $n+2$ 回目のＯＮ／ＯＦＦ判定もＯＮ期間に実行される場合には、 $n+2$ 回目のＯＮ／ＯＦＦ判定においても２回の判定を実行する。

#### 【００４７】

本実施形態では、図５に示すように、 $n$ 回目のＯＮ／ＯＦＦ判定によってＯＦＦレベルと判定されて、 $n+1$ 回目のＯＮ／ＯＦＦ判定によって２回ＯＮレベルと判定されると、近接スイッチの貫通孔を遊技球が１つ通過したと判定する。なお、これらのＯＮ／ＯＦＦ判定は、例えば第１始動口スイッチ１１１ａとして設置された近接スイッチに対しては、メイン制御部１００（より正確にはＣＰＵ１０１）が実行し、例えば払出制御部３００に接続された遊技球の払い出し数を検出するための近接スイッチに対しては、払い出し制御部３００（より正確にはＣＰＵ３０１）が実行する（図４参照）。

#### 【００４８】

ここで、図５に示す $n+1$ 回目のＯＮ／ＯＦＦ判定における上記した所定の微小時間（例えば４マイクロ秒）は、遊技球通過判定の演算処理を実行するためのソフトウェアのプログラミング内容によって予め設定される。つまり、上記した所定の微小時間は、このプログラミング内容によって任意な時間に設定できる可変時間である。遊技機１には微細周期のノイズ（例えば３～１５マイクロ秒周期のノイズ）が発生する場合があります。このノイズの周期は、遊技機の機種に或る程度依存している。例えば、或る機種の遊技機には５マイクロ秒周期のノイズが発生し易く、或る機種の遊技機には９マイクロ秒周期のノイズが発生し易い。そこで、本実施形態では、上記した所定の微小時間をプログラミング内容によって任意な時間に設定できる構成とすることによって、微細周期のノイズによる誤判定を有効に回避することができる。なお、上記した所定の微小時間を設けるための演算処理は、遊技進行には関係しない処理であって時間を稼ぐためだけの処理である。例えば、１マイクロ秒の時間を要する処理を４回繰り返すことによって、上記した所定の微小時間として４マイクロ秒をソフト的に設けることができる。

#### 【００４９】

ところで、近年の遊技機では、演算処理内容の増大により演算処理の負荷が増大したために、以前の遊技機では2ミリ秒であったタイマ割り込み処理の実行間隔は4ミリ秒に延長され、このため、図5を用いて説明したように、近接スイッチを用いたON/OFF判定も2ミリ秒間隔から延長されて4ミリ秒間隔で実行される。

#### 【0050】

ここで、以前の遊技機は、 $n$ 回目のON/OFF判定でOFFレベルと判定して $n+1$ 回目のON/OFF判定でONレベルと判定して $n+2$ 回目のON/OFF判定でONレベルと判定したことを持って1つの遊技球が通過したと判定していた（以下、「以前の判定方法」という）。つまり、3回のタイマ割り込み処理による3回のON/OFF判定によって遊技球通過を判定していた。なお、この様に $n+1$ 回目および $n+2$ 回目でONレベルと判定するのは、ノイズにより偶然ONレベルと1回判定されたことによって遊技球が通過したと誤判定することを回避するためである。しかしながら、ON/OFF判定の間隔が4ミリ秒間隔に延長された近年の遊技機においては、上記した以前の判定方法では、速い速度で通過する遊技球の通過を判定することはできない。例えば、図5に示すような2値化信号のONレベルの期間（ON期間）が非常に短くなる（例えば7ミリ秒前後）ほど速い速度で通過する遊技球の通過を判定することは困難となってしまう。そこで、本実施形態では、図5を用いて説明した判定方法により、1つの遊技球が通過したと判定する。このことから、本実施形態によれば、2回のタイマ割り込み処理によるON/OFF判定によって、ノイズによる誤判定を防止しつつ確実に遊技球通過を判定することができる。

#### 【0051】

ところで、遊技機1には、遊技機1への電源供給が遮断されたことを検知するための電源監視回路、近接スイッチの配線が断線したことを検知するための断線検知回路、および近接スイッチの配線が短絡（ショート）したことを検知するための短絡検知回路等の異常検知回路（何れも図示なし）が設けられている。これらの異常検知回路は、異常発生を判定するための閾値（異常判定レベル）を、図5に示した通過判定閾値（5V）よりも高い電圧レベルに設けることによって、断線、電源遮断、又は短絡により近接スイッチの出力信号の電圧が低下した場合に、この出力信号の電圧が通過判定閾値まで降下する前に異常を判定して、遊技球が通過したと誤判定することを防止している。この様に、通過判定閾値よりも高い電圧レベルに異常判定レベルを設けているため、通過判定閾値を高い値（例えば10V）にすることによってON期間を長く取るとは困難である（図5参照）。この結果として、遊技機1において、出力信号のON期間を長く取って、上記した以前の判定方法を用いて遊技球通過を判定することは、現実的ではない。

#### 【0052】

なお、以上に説明したスイッチ処理において、ON判定されたタイマ割り込み処理の後に実行されるON判定されるタイマ割り込み処理においては、2回目のON/OFF判定は行わない構成としてもよい。

また、以上に説明したスイッチ処理において、2値化信号がONからOFFに切り替わるところを検出して遊技球の通過を判定する構成としてもよい。つまり、図5において、 $n+1$ 回目のタイマ割り込み処理で2回ON判定して $n+2$ 回目のタイマ割り込み処理でOFF判定したことを持って1つの遊技球が通過したと判定してもよい。

また、以上に説明したスイッチ処理において、1回のタイマ割り込み処理（ON検出）において、3回以上ON/OFF判定を行ってもよいし、又、1回のタイマ割り込み処理（OFF検出）において、2回以上ON/OFF判定を行ってもよい。

また、以上に説明したスイッチ処理において、近接スイッチの出力信号（アナログ信号）を2値化信号（デジタル信号）に変換することなく遊技球通過判定を行う構成としてもよい。つまり、近接スイッチの出力信号（アナログ信号）に対して通過判定閾値（5V）以下か否かを判定することによって、遊技球通過判定を行ってもよい。

また、以上に説明したスイッチ処理において、近接スイッチの出力信号は、遊技球非検出時には低電圧レベルであり遊技球検出時に高電圧レベルになる出力信号であり、この出

力信号を反転させる信号反転手段によりこの出力信号を反転させて図5の点線で示すような信号に変換する構成としてもよい。

また、以上に説明したスイッチ処理において、近接スイッチ自身がアナログ信号を2値化信号に変換して出力する構成を備えて、近接スイッチから2値化信号が出力される構成としてもよい。

#### 【0053】

以上で、本実施形態のスイッチ処理（遊技球通過判定処理）についての説明を終わる。

#### 【0054】

図4を用いた説明に戻り、メイン制御部100は、第1始動口21への遊技球の入賞により始動した特別図柄抽選（以下、第1特別図柄抽選という場合がある）の結果を、第1特別図柄表示器4aに表示する。メイン制御部100は、第2始動口22への遊技球の入賞により始動した特別図柄抽選（以下、第2特別図柄抽選という場合がある）の結果を、第2特別図柄表示器4bに表示する。メイン制御部100は、第1特別図柄抽選を保留している保留回数を、第1特別図柄保留表示器4cに表示する。メイン制御部100は、第2特別図柄抽選を保留している保留回数を、第2特別図柄保留表示器4dに表示する。メイン制御部100は、ゲート25への遊技球の通過により始動した普通図柄抽選の結果を、普通図柄表示器4eに表示する。メイン制御部100は、普通図柄抽選を保留している保留回数を、普通図柄保留表示器4fに表示する。また、メイン制御部100は、遊技機1の電源投入時にその時点の遊技状態を遊技状態表示器4gに表示する。

10

#### 【0055】

発射制御部200は、CPU201、ROM202、およびRAM203を備えている。CPU201は、発射装置211に関連する各種制御を行う際の演算処理を行う。ROM202は、CPU201にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。RAM203は、CPU201の作業用メモリ等として用いられる。

20

#### 【0056】

レバー32は、その位置が中立位置にある場合、信号を出力せずに発射停止状態となる。そして、レバー32は、遊技者によって時計回りに回転操作されると、その回転角度に応じた信号を打球発射指令信号として発射制御部200に出力する。発射制御部200は、打球発射指令信号に基づいて、発射装置211の発射動作を制御する。例えば、発射制御部200は、レバー32の回転角度が増すほど、遊技球が発射される速度が速くなるように、発射装置211の動作を制御する。発射制御部200は、停止ボタン33が押下された信号が出力された場合、発射装置211が遊技球を発射する動作を停止させる。

30

#### 【0057】

払出制御部300は、CPU301、ROM302、およびRAM303を備えている。CPU301は、払出球の払い出しを制御する際の演算処理を行う。ROM302は、CPU301にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。RAM303は、CPU301の作業用メモリ等として用いられる。

#### 【0058】

払出制御部300は、メイン制御部100から送られたコマンドに基づいて、払出球の払い出しを制御する。具体的には、払出制御部300は、メイン制御部100から、遊技球が入賞した場所に応じた所定数の賞球を払い出すコマンドを取得する。そして、コマンドに指定された数だけの賞球を払い出すように払出駆動部311を制御する。ここで、払出駆動部311は、遊技球の貯留部（球タンク）から遊技球を送り出す駆動モータ等で構成される。

40

#### 【0059】

演出制御部400は、CPU401、ROM402、RAM403、およびRTC（リアルタイムクロック）404を備えている。また、演出制御部400は、演出ボタン37および演出キー38が接続され、遊技者が押下する操作に応じて演出ボタン37および演出キー38からそれぞれ出力される操作データを取得する。CPU401は、演出を制御する際の演算処理を行う。ROM402は、CPU401にて実行されるプログラムや各

50

種データ等を記憶している。RAM 403は、CPU 401の作業用メモリ等として用いられる。RTC 404は、現時点の日時を計測する。

【0060】

演出制御部400は、メイン制御部100から送られる特別図柄抽選結果等を示すデータに基づいて、演出内容を設定する。また、演出制御部400は、遊技者によって演出ボタン37または演出キー38が押下操作された場合、当該操作入力や検出結果に応じて演出内容を設定する場合もある。

【0061】

画像音響制御部500は、CPU 501、ROM 502、およびRAM 503を備えている。CPU 501は、演出内容を表現する画像および音響を制御する際の演算処理を行う。ROM 502は、CPU 501にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。RAM 503は、CPU 501の作業用メモリ等として用いられる。

10

【0062】

画像音響制御部500は、演出制御部400から送られたコマンドに基づいて、画像表示部6に表示する画像およびスピーカ35から出力する音響を制御する。具体的には、画像音響制御部500のROM 502には、遊技者に特別図柄抽選結果を報知等するための装飾図柄画像、遊技者に予告演出や先読み予告演出を表示するためのキャラクタやアイテム等の画像、遊技者に特別図柄抽選が保留されていることを示す保留画像、および各種背景画像等を、画像表示部6に表示するための画像データが記憶されている。また、画像音響制御部500のROM 502には、画像表示部6に表示される画像と同期させて、または表示される画像とは独立に、スピーカ35から出力させる楽曲や音声等の各種音響データが記憶されている。画像音響制御部500のCPU 501は、ROM 502に記憶された画像データや音響データの中から、演出制御部400から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、CPU 501は、読み出した画像データを用いて、背景画像表示、装飾図柄画像表示、およびキャラクタ/アイテム表示等のための画像処理を行って、演出制御部400から送られたコマンドに対応した各種演出表示を行う。そして、CPU 501は、画像処理された画像データが示す画像を画像表示部6に表示する。また、CPU 501は、読み出した音響データを用いて音声処理を行い、音声処理された音響データが示す音響をスピーカ35から出力する。

20

【0063】

ランプ制御部600は、CPU 601、ROM 602、およびRAM 603を備えている。CPU 601は、盤ランプ8や枠ランプ36の発光、および可動役物7の動作を制御する際の演算処理を行う。ROM 602は、CPU 601にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。RAM 603は、CPU 601の作業用メモリ等として用いられる。

30

【0064】

ランプ制御部600は、演出制御部400から送られたコマンドに基づいて、盤ランプ8や枠ランプ36の点灯/点滅や発光色等を制御する。また、ランプ制御部600は、演出制御部400から送られたコマンドに基づいて、可動役物7の動作を制御する。具体的には、ランプ制御部600のROM 602には、演出制御部400にて設定される演出内容に応じた盤ランプ8や枠ランプ36での点灯/点滅パターンデータおよび発光色パターンデータ(発光パターンデータ)が記憶されている。CPU 601は、ROM 602に記憶された発光パターンデータの中から、演出制御部400から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、CPU 601は、読み出した発光パターンデータに基づいて、盤ランプ8や枠ランプ36の発光を制御する。また、ROM 602には、演出制御部400にて設定される演出内容に応じた可動役物7の動作パターンデータが記憶されている。CPU 601は、ROM 602に記憶された動作パターンデータの中から、演出制御部400から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、CPU 601は、読み出した動作パターンデータに基づいて、可動役物7の動作を制御する。

40

【0065】

50

[ 第 1 の実施形態による特徴的動作 ]

次に、第 1 の実施形態による特徴的動作について、図 6 ~ 図 12 を用いて説明する。

【 0066 】

図 6 は、本実施形態に係る特別図柄抽選の大当たり内訳の一例を説明するための図である。図 6 の ( 1 ) は、第 1 始動口 21 への遊技球入賞による特別図柄抽選 ( つまり、第 1 特別図柄抽選 ) の大当たり内訳を示し、図 6 の ( 2 ) は、第 2 始動口 22 への遊技球入賞による特別図柄抽選 ( つまり、第 2 特別図柄抽選 ) の大当たり内訳を示す。図 6 の ( 1 ) に示すように、第 1 始動口 21 への遊技球入賞による特別図柄抽選の大当たり内訳は、大当たり A が 40 % であり、大当たり B が 30 % であり、大当たり C が 20 % であり、大当たり D が 10 % である。また、図 6 の ( 2 ) に示すように、第 2 始動口 22 への遊技球入賞による特別図柄抽選の大当たり内訳は、大当たり C が 50 % であり、大当たり D が 50 % である。

10

【 0067 】

大当たり A ~ D の何れかに当選した場合、大入賞口 23 を 29 . 5 秒経過又は遊技球 10 個入賞まで開状態に制御するラウンド ( 以下、単に「 R 」という場合がある ) を 16 回実行する大当たり遊技 ( 特別遊技 ) を行う。これにより、遊技者は多量の賞球を獲得可能となる。

【 0068 】

また、大当たり D に当選した場合、大当たり遊技が終了してから次に大当たり A ~ D の何れかに当選するまでの間、特別図柄抽選の当選確率が高確率 ( 1 / 30 : 低確率は 1 / 300 ) に上昇される ( いわゆる確率変動される ) 。一方、大当たり A ~ C に当選した場合、特別図柄抽選の当選確率は、高確率 ( 1 / 30 ) には上昇されず低確率 ( 1 / 300 ) のままである。

20

【 0069 】

ここで、本実施形態における遊技機 1 の遊技状態について説明する。遊技機 1 の遊技状態としては、通常状態と、電サボ状態と、大当たり遊技状態とが少なくとも存在する。通常状態とは、基本となる通常の遊技状態であり、特別図柄抽選の当選確率が通常の低確率 ( 1 / 300 ) に設定され、又、電動チューリップ 27 が開放状態になり難い設定にされた遊技状態である。電サボ状態とは、典型的には、通常状態に対して、普通図柄抽選 ( 電動チューリップ 27 の開放抽選 ) の実行時間が短縮され、普通図柄抽選の当選確率が上がり、普通図柄抽選に当選した場合に電動チューリップ 27 が長時間開放されるように制御されることによって、電動チューリップ 27 が頻繁に長時間開放されて第 2 始動口 22 に遊技球が頻繁に入賞する遊技状態である。つまり、電サボ状態は、通常状態よりも電動チューリップ 27 が開放状態になり易く設定された遊技状態である。

30

【 0070 】

図 7 は、通常状態及び電サボ状態の例について説明するための図である。図 7 に示すように、通常状態では、表示器 4 に普通図柄が変動表示される時間である普通図柄変動時間 ( つまり、普通図柄抽選の実行時間 ) は 10 . 0 秒であり、普通図柄抽選の当選確率は 1 / 10 であり、普通図柄抽選に当選した場合に電動チューリップ 27 が 0 . 10 秒間の開放を 1 回行う。電サボ状態では、普通図柄変動時間は 0 . 5 秒であり、普通図柄抽選の当選確率は 10 / 10 であり、普通図柄抽選に当選した場合に電動チューリップ 27 が 2 . 00 秒間の開放を 3 回行う。このように、電サボ状態では、通常状態よりも電動チューリップ 27 が開放状態になり易いので、通常状態よりも第 2 始動口 22 に遊技球が非常に入賞し易くなる。

40

【 0071 】

なお、大当たり遊技状態とは、特別図柄抽選に当選して ( 大当たりして ) 大入賞口 23 が開放される大当たり遊技が実行されているときの遊技状態である。

【 0072 】

図 8 は、図 7 を用いて説明した各遊技状態において使用される変動時間テーブルセットの例を説明するための図である。変動時間テーブルセットは、表示器 4 に特別図柄が変動表示されてから停止表示されるまでの時間である特別図柄変動時間を決定するために使用

50

されるテーブルセットである。遊技機 1 は、図 8 に示す変動時間テーブルセット T S 1 及び T S 2 の一方を用いて、特別図柄抽選毎に特別図柄変動時間を決定する。ここで、特別図柄変動時間は、数字等を模した装飾図柄を演出を交えて画像表示部 6 に変動表示させてから停止表示させることによって特別図柄抽選結果を報知する装飾図柄変動演出（図 10 等を用いて後述する）の実行時間と等しい。このことから、変動時間テーブルセットを用いて特別図柄変動時間を決定することは、装飾図柄変動演出の実行時間を決定することと言える。なお、以下の説明では、変動時間テーブルセット T S 1 及び T S 2 を、単に、T S 1 及び T S 2 という場合がある。

#### 【0073】

図 8（1）に示すように、T S 1 は、通常状態（図 7 参照）で使用されるテーブルセットであり、大当り用変動時間テーブルと、リーチありハズレ用変動時間テーブルと、リーチなしハズレ用変動時間テーブルとから成る。

#### 【0074】

大当り用変動時間テーブルは、「30 秒」、「60 秒」および「90 秒」の特別図柄変動時間から成り、特別図柄抽選に当選（大当り）して装飾図柄変動演出においてリーチ演出を実行した後に大当りしたことを報知する場合に使用されるテーブルである。ここで、リーチ演出とは、大当りしたことを遊技者に期待させる演出であり、一般的には、3 つの装飾図柄のうちの 2 つが同じ図柄で揃って残り 1 つの装飾図柄も同じ図柄で揃うことを期待させる演出である。大当り用変動時間テーブルが使用される確率は  $1/300$  であり、この  $1/300$  のうちの  $1/3$  の確率で「30 秒」が特別図柄変動時間として決定され、この  $1/300$  のうちの  $1/3$  の確率で「60 秒」が特別図柄変動時間として決定され、この  $1/300$  のうちの  $1/3$  の確率で「90 秒」が特別図柄変動時間として決定される。

#### 【0075】

リーチありハズレ用変動時間テーブルは、「30 秒」、「60 秒」および「90 秒」の特別図柄変動時間から成り、特別図柄抽選に落選して（ハズレて）装飾図柄変動演出においてリーチ演出を実行した後にハズレたことを報知する場合に使用されるテーブルである。リーチありハズレ用変動時間テーブルが使用される確率は  $14/300$  であり、この  $14/300$  のうちの  $1/3$  の確率で「30 秒」が特別図柄変動時間として決定され、この  $14/300$  のうちの  $1/3$  の確率で「60 秒」が特別図柄変動時間として決定され、この  $14/300$  のうちの  $1/3$  の確率で「90 秒」が特別図柄変動時間として決定される。

#### 【0076】

リーチなしハズレ用変動時間テーブルは、「12 秒」、「10 秒」、「8 秒」および「4 秒」の特別図柄変動時間から成り、特別図柄抽選に落選して（ハズレて）装飾図柄変動演出においてリーチ演出を実行しないでハズレたことを報知する場合に使用されるテーブルである。リーチなしハズレ用変動時間テーブルが使用される確率は  $285/300$  であり、図 14 を用いて後述する第 1 及び第 2 特別図柄抽選の保留数の合計が 0 又は 1 の場合は「12 秒」が特別図柄変動時間として決定され、この合計が 2 の場合は「10 秒」が特別図柄変動時間として決定され、この合計が 3 の場合は「8 秒」が特別図柄変動時間として決定され、この合計が 4 以上の場合は「4 秒」が特別図柄変動時間として決定される。

#### 【0077】

以上のように、大当り用変動時間テーブルおよびリーチありハズレ用変動時間テーブルは、装飾図柄変動演出においてリーチ演出が実行される場合に使用されるので、比較的長い特別図柄変動時間から成る。一方、リーチなしハズレ用変動時間テーブルは、装飾図柄変動演出においてリーチ演出が実行されない場合に使用されるので、比較的短い特別図柄変動時間から成り、上記した保留数の合計が多くなるほど、より短い時間となる。

#### 【0078】

次に、図 8（2）に示すように、T S 2 は、電サボ状態（図 7 参照）において使用されるテーブルセットであり、上記した T S 1 に対して、大当り用変動時間テーブルが使用さ

10

20

30

40

50

れる確率が  $1/30$  であり、リーチありハズレ用変動時間テーブルが使用される確率が  $4/30$  であり、リーチなしハズレ用変動時間テーブルが使用される確率が  $25/30$  である点で異なる。また、図 8 (2) に示すように、TS2 は、上記した TS1 とは異なり、リーチなしハズレ用変動時間テーブルが、「12 秒」、「5 秒」、「4 秒」および「3 秒」の特別図柄変動時間から成り、図 14 を用いて後述する第 1 及び第 2 特別図柄抽選の保留数の合計が 0 又は 1 の場合は「12 秒」が特別図柄変動時間として決定され、この合計が 2 の場合は「5 秒」が特別図柄変動時間として決定され、この合計が 3 の場合は「4 秒」が特別図柄変動時間として決定され、この合計が 4 以上の場合は「3 秒」が特別図柄変動時間として決定される。つまり、電サポ状態で使用される TS2 は、通常状態で使用される TS1 よりも、リーチ演出を頻繁に実行する一方でリーチ演出を実行しない場合には短い特別図柄変動時間を決定し易いテーブルセットである。このことから、電サポ状態は、通常状態よりも特別図柄変動時間が平均して短くなる（短縮される）遊技状態と言え、このため、電サポ状態を「時短状態」と呼んでもよい。

10

#### 【0079】

以上に説明したように、通常状態は、大当たり確率が低確率 ( $1/300$ ) に設定され、電動チューリップ 27 が殆ど開放されないため殆ど第 1 始動口 21 入賞による特別図柄抽選が実行され（図 7 及び図 6 (1) 参照）、TS1（図 8 (1) 参照）を用いて特別図柄変動時間が実行される遊技状態である。また、電サポ状態は、大当たり確率が低確率 ( $1/300$ ) 又は高確率 ( $1/30$ ) に設定され、電動チューリップ 27 が頻繁に開放されるため第 2 始動口 22 入賞による特別図柄抽選が頻繁に実行され（図 7 及び図 6 (2) 参照）、TS2（図 8 (2) 参照）を用いて特別図柄変動時間が実行される遊技状態である。

20

#### 【0080】

ここで、各大当りに当選した場合の遊技状態の設定について説明する。特別図柄抽選で大当たり A に当選した場合（図 6 参照）、大当たり遊技の終了後に通常状態に設定される。また、特別図柄抽選で大当たり B に当選した場合、大当たり遊技の終了後に、大当たり確率が低確率 ( $1/300$ ) である電サポ状態に設定され、この電サポ状態は、次に何れかの大当たりしなければ、特別図柄抽選が 50 回実行されてその抽選結果の報知が 50 回実行されるまで継続される（つまり、電サポが 50 回転付与される）。また、特別図柄抽選で大当たり C に当選した場合、大当たり遊技の終了後に、大当たり確率が低確率 ( $1/300$ ) である電サポ状態に設定され、この電サポ状態は、次に何れかの大当たりしなければ、特別図柄抽選が 100 回実行されてその抽選結果の報知が 100 回実行されるまで継続される（つまり、電サポが 100 回転付与される）。また、特別図柄抽選で大当たり D に当選した場合、大当たり遊技の終了後に、大当たり確率が高確率 ( $1/30$ ) である電サポ状態に設定され、この電サポ状態は、次に何れかの大当たりするまで継続される（つまり、確率変動及び電サポが次に何れかの大当たりするまで付与される）。

30

#### 【0081】

図 9 は、本実施形態に係る装飾図柄列の例について説明するための図である。本実施形態において、遊技機 1 は、図 9 を用いて説明する装飾図柄列を画像表示部 6（図 1 参照）に変動表示させてから停止表示させることによって、特別図柄抽選結果（大当たり抽選結果）等を装飾図柄変動演出によって報知する。

40

#### 【0082】

図 9 に示すように、本実施形態では、装飾図柄列として、左図柄列と中央図柄列と右図柄列とがあり、各図柄列は画像表示部 6 の表示画面（以下、単に、画像表示部 6 という）において図 9 の矢印で示す図柄変動方向に変動表示された後に停止表示される。左図柄列は、小さいダイヤ形状に小さい数字 1～7 がそれぞれ描かれた 7 個の小図柄と、大きいダイヤ形状に大きい数字 1～7 がそれぞれ描かれた 7 個の大図柄とを、図柄変動方向に交互に整列させたものである。なお、図 9 の左図柄列が変動表示して停止表示される際には、上端の大図柄「7」の次には下端の小図柄「1」が続くこととなる。右図柄列は、左図柄列と同様であるので、説明を省略する。中央図柄列は、円形状に人物のキャラクタ（以下、キャラという場合がある）A～D がそれぞれ描かれた 8 個の図柄を整列させたものであ

50



る。なお、図 9 の中央図柄列が変動表示して停止表示される際には、上端のキャラ A 図柄の次には下端のキャラ D 図柄が続くこととなる。

【 0 0 8 3 】

図 1 0 及び図 1 1 は、本実施形態に係るリーチの例について説明するための図である。以下では、図 1 0 を用いてリーチにはならず特別図柄抽選にハズレる場合の一例を説明し、図 1 1 を用いてリーチになってから特別図柄抽選にハズレる場合の一例を説明する。なお、図 1 0 及び図 1 1 等では、変動表示されている図柄列を、太矢印で表現している。

【 0 0 8 4 】

図 1 0 ( 1 ) に示すように、全ての図柄列が画像表示部 6 に変動表示された後に、図 1 0 ( 2 ) に示すように、左図柄列が停止表示される。本実施形態では、図 1 0 ( 2 ) に示すように、画像表示部 6 の中央線上に小図柄が停止表示されることによってリーチにならなかったこと（リーチ不成立）が報知される。その後、図 1 0 ( 3 ) に示すように、右図柄列において、中央線上で停止した左図柄列の小図柄の数字（図 1 0 ( 3 ) では「 2 」）とは異なる数字（図 1 0 ( 3 ) では「 4 」）の図柄（小図柄又は大図柄）が中央線上で停止することによって、特別図柄抽選でハズレたことが報知される。つまり、本実施形態では、左図柄列及び右図柄列によって、特別図柄抽選の結果を報知する。なお、中央図柄列の役割、及び特別図柄抽選に当選した場合の具体例については、図 1 2 を用いて後述する。

10

【 0 0 8 5 】

図 1 1 ( 1 ) に示すように、全ての図柄列が画像表示部 6 に変動表示された後に、図 1 1 ( 2 ) に示すように、左図柄列が停止表示される。本実施形態では、図 1 1 ( 2 ) に示すように、画像表示部 6 の中央線上に大図柄が停止表示されることによってリーチになったこと（リーチ成立）が報知される。その後、特別図柄抽選でハズレている場合には、図 1 1 ( 3 ) に示すように、右図柄列において、中央線上で停止した左図柄列の大図柄の数字（図 1 1 ( 3 ) では「 3 」）とは異なる数字（図 1 1 ( 3 ) では「 1 」）の図柄（小図柄又は大図柄）が中央線上で停止することによって、特別図柄抽選でハズレたことが報知される。

20

【 0 0 8 6 】

図 1 2 は、本実施形態に係る大当たり遊技後の遊技状態の報知の例について説明するための図である。以下では、図 1 2 を用いて特別図柄抽選に当選した場合における大当たり遊技後の遊技状態の報知について説明する。図 1 2 ( 1 ) に示すように、全ての図柄列が画像表示部 6 に変動表示された後に、図 1 2 ( 2 ) に示すように、画像表示部 6 の中央線上に左図柄列の大図柄（図 1 2 ( 2 ) では「 4 」）が停止表示されることによってリーチになったこと（リーチ成立）が報知される。その後、特別図柄抽選に当選している場合には、図 1 2 ( 3 ) ~ ( 6 ) に示すように、右図柄列において、中央線上で停止した左図柄列の大図柄の数字と同じ数字（図 1 2 ( 3 ) ~ ( 6 ) では「 4 」）の図柄（小図柄又は大図柄）が中央線上で停止することによって、特別図柄抽選で当選したことが報知される。

30

【 0 0 8 7 】

そして、特別図柄抽選で大当たり A（図 6 参照）に当選している場合には、上記の様に左図柄と右図柄とが揃った後に、図 1 2 ( 3 ) に示すように中央図柄列が中央線上にキャラ A 図柄が停止するように停止表示されることによって、大当たり A による大当たり遊技後に通常遊技状態に設定されることが報知される（つまり、確率変動も電サボも付与されないことが報知される）。また、特別図柄抽選で大当たり B（図 6 参照）に当選している場合には、上記の様に左図柄と右図柄とが揃った後に、図 1 2 ( 4 ) に示すように中央図柄列が中央線上にキャラ B 図柄が停止するように停止表示されることによって、大当たり B による大当たり遊技後から特別図柄抽選が 5 0 回実行されてその抽選結果の報知が 5 0 回実行されるまでの期間、（この期間中に大当たりしなければ）電サボ状態で制御されることが報知される（つまり、電サボが 5 0 回転が付与されることが報知される）。また、特別図柄抽選で大当たり C（図 6 参照）に当選している場合には、上記の様に左図柄と右図柄とが揃った後に、図 1 2 ( 5 ) に示すように中央図柄列が中央線上にキャラ C 図柄が停止するように停

40

50

止表示されることによって、大当りCによる大当り遊技後から特別図柄抽選が100回実行されてその抽選結果の報知が100回実行されるまでの期間、(この期間中に大当りしなければ)電サボ状態で制御されることが報知される(つまり、電サボが100回転が付与されることが報知される)。また、特別図柄抽選で大当りD(図6参照)に当選している場合には、上記の様に左図柄と右図柄とが揃った後に、図12(6)に示すように中央図柄列が中央線上にキャラD図柄が停止するように停止表示されることによって、大当りDによる大当り遊技後から次に何れかの大当りするまで大当り確率が高確率(1/30)である電サボ状態で制御されることが報知される(つまり、確率変動及び電サボが次に何れかの大当りするまで付与されることが報知される)。

【0088】

なお、図10及び図11を用いて説明したように特別図柄抽選でハズレて左図柄列及び右図柄列がハズレを報知する態様で停止表示された場合、中央図柄列は、例えばキャラ図柄がランダムに中央線上に停止したと遊技者が認識するような態様で、停止表示される。

【0089】

ここで、装飾図柄変動演出において、左図柄列、中央図柄列及び右図柄列の3つの図柄列の全てを用いて大当りしたか否かの報知を行う構成が一般的である。この様な一般的構成の場合、2つの図柄列(例えば左図柄列及び右図柄列)の図柄を揃えることによって、リーチを表現できる。

【0090】

一方、図10～図12を用いて説明したように、本実施形態では、装飾図柄変動演出において、左図柄列及び右図柄列の2つの図柄列を用いて大当りしたか否かの報知を行うという斬新な構成を採っている。このことから、本実施形態では、上記した一般的構成のように、2つの図柄列(左図柄列及び右図柄列)の図柄を揃えることによってリーチを表現できない。そこで、本実施形態では、図10(2)及び図11(2)を用いて説明したように、左図柄列の小図柄を中央線上に停止表示させることでリーチ不成立を報知し、左図柄列の大図柄を中央線上に停止表示させることでリーチ成立を報知している。つまり、本実施形態では、左図柄列の停止態様によって、リーチが成立したか否かを報知している。このように、本実施形態によれば、2つの図柄列を用いて大当りしたか否かの報知を行う斬新な構成において、遊技者が直感的に分かる態様でリーチ成立の報知をすることができる。

【0091】

ところで、一般に、遊技者は、大当りした場合、その大当りによる大当り遊技によって獲得可能な賞球数(例えば、1000個や2000個)ばかりではなく、その大当り遊技後に設定(制御)される遊技状態に強い関心を持つ。これは、大当り遊技後に特別図柄抽選の当選確率が上昇された遊技状態に設定される場合には大当りし易くなり、又、大当り遊技後に電サボ状態に設定される場合には遊技球の消費を抑えることができるからである。

【0092】

本実施形態では、図12を用いて説明したように、大当りした場合の中央図柄列の停止態様によって、大当り遊技後の遊技状態を報知する。言い換えると、本実施形態では、左図柄列の図柄と右図柄列の図柄とが中央線上で揃って大当りが報知された場合に、中央図柄列の何れのキャラ図柄が中央線上に停止表示されるかによって、大当り遊技後に電サボ状態に設定されるか否か及び付与される電サボの回数を報知する。このことにより、本実施形態によれば、遊技者が大当りしたか否かを演出を交えて楽しむ装飾図柄変動演出において、遊技者が注目する装飾図柄列を用いて、大当りの報知に加えて大当り後の遊技状態を報知することができる。

【0093】

以下では、上記した動作を行う制御を実現するためにパチンコ遊技機1が実行する処理について説明する。

【0094】

### [ メイン制御部の主要動作 ]

図 1 3 は、メイン制御部 1 0 0 によって行われるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。以下に、図 1 3 を参照して、メイン制御部 1 0 0 において行われるタイマ割込み処理について説明する。メイン制御部 1 0 0 は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図 1 3 に示す一連の処理を一定時間（例えば 4 ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図 1 3 以降のフローチャートに基づいて説明するメイン制御部 1 0 0 で行われる処理は、ROM 1 0 2 に記憶されているプログラムに基づいて実行される。

#### 【 0 0 9 5 】

まず、ステップ S 1 において、メイン制御部 1 0 0 の CPU 1 0 1 は、大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数等の各種の乱数の更新を行う乱数更新処理を実行する。ここで、大当り乱数は、特別図柄抽選の当選又は落選を判定する（つまり、特別図柄抽選を行う）ための乱数である。図柄乱数は、特別図柄抽選に当選した場合に大当りの種類（図 6 参照）を決定するための乱数である。大当り乱数及び図柄乱数は、後に説明する図 1 5 のステップ S 5 7 の処理で使用される。リーチ乱数は、特別図柄抽選に落選した場合にリーチ演出を行うか否かを決定するための乱数である。変動パターン乱数は、特別図柄の変動時間を決定するための乱数である。ここで、特別図柄の変動時間は、この特別図柄の変動中に行われる装飾図柄変動演出の実行時間と等しい。リーチ乱数及び変動パターン乱数は、後に説明する図 1 5 のステップ S 5 8 の処理で使用される。ステップ S 1 の乱数更新処理において、大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数等は、それぞれ、1 ずつ加算されて更新される。つまり、カウントアップされる。そして、ステップ S 2 の始動口スイッチ（SW）処理やステップ S 3 のゲートスイッチ（SW）処理において各乱数が取得されて、後述するステップ S 4 の特別図柄処理やステップ S 5 の普通図柄処理で使用される。なお、このステップ S 1 の処理を行うカウンタは、典型的にはループカウンタであり、設定されている乱数の最大値（例えば大当り乱数では 2 9 9）に達した後は再び 0 に戻る。

#### 【 0 0 9 6 】

次に、ステップ S 2 において、CPU 1 0 1 は、第 1 始動口スイッチ 1 1 1 a 及び第 2 始動口スイッチ 1 1 1 b の状態を監視し、いずれかのスイッチが ON となった時点（第 1 始動口スイッチ 1 1 1 a 又は第 2 始動口スイッチ 1 1 1 b から遊技球の検出信号が出力された時点）で、第 1 特別図柄抽の保留数 U 1 や第 2 特別図柄抽選の保留数 U 2 に関する処理や各種乱数を取得する処理を行う始動口スイッチ処理を実行する。この始動口スイッチ処理の詳細については、図 1 4 を用いて後に詳述する。

#### 【 0 0 9 7 】

次に、ステップ S 3 において、CPU 1 0 1 は、ゲートスイッチ 1 1 3 の状態を監視し、ゲートスイッチ 1 1 3 が ON となった時点（ゲートスイッチ 1 1 3 から遊技球の検出信号が出力された時点）で普通図柄抽選の保留数が上限値（例えば 4）未満か否かを判断し、保留数が上限値未満であると判断した場合、後述するステップ S 5 の普通図柄処理に使用される乱数を取得するゲートスイッチ処理を実行する。

#### 【 0 0 9 8 】

次に、ステップ S 4 において、CPU 1 0 1 は、第 1 特別図柄抽選又は第 2 特別図柄抽選を実行し、第 1 特別図柄表示器 4 a 又は第 2 特別図柄表示器 4 b に特別図柄を変動表示させた後にこれらの抽選結果を示す停止図柄を表示させたり、演出制御部 4 0 0 へ各種コマンドを送信等するための特別図柄処理を実行する。この特別図柄処理については、図 1 5 を用いて後に詳述する。

#### 【 0 0 9 9 】

次に、ステップ S 5 において、CPU 1 0 1 は、ステップ S 3 のゲートスイッチ処理で取得された乱数が所定の当たり乱数と一致するか否かを判定する普通図柄処理を実行する。そして、CPU 1 0 1 は、普通図柄表示器 4 e に普通図柄を変動表示させた後に判定結果を示す普通図柄を停止表示させる。その際、CPU 1 0 1 は、普通図柄を変動表示させ

10

20

30

40

50

た後に停止表示させる普通図柄変動時間を、通常状態では10秒に設定し、電サボ状態では0.5秒に短縮する。また、CPU101は、普通図柄表示器4eに表示された普通図柄が所定の当たり図柄となる確率（つまり、普通図柄抽選の当選確率）を、通常状態では低確率（1/10）に設定し、電サボ状態では高確率（10/10）に上昇させる（図6参照）。

#### 【0100】

次に、ステップS6において、CPU101は、ステップS4の特別図柄処理で特別図柄抽選に当選したと判定された場合（大当たりした場合）等に、大入賞口開閉部115を制御して大入賞口23に所定の開閉動作を行わせたり、いわゆる大当たり遊技演出等に関する各種コマンドを演出制御部400に対して送信等するための大入賞口処理を実行する。この処理によって、大当たり遊技（特別遊技）が進行され、遊技者は賞球を獲得可能となる。また、CPU101は、設定した遊技状態を示すコマンドを演出制御部400に送信する。このことによって、演出制御部400は、設定中の遊技状態を認識することができる。この大入賞口処理については、図16及び図17を用いて後に詳述する。

#### 【0101】

次に、ステップS7において、CPU101は、ステップS5の普通図柄処理によって普通図柄表示器4eに表示された普通図柄が所定の当たり図柄である場合（つまり、普通図柄抽選に当選した場合）に、電動チューリップ27を作動させる電動チューリップ処理を実行する。その際、CPU101は、図7を用いて説明したように、通常状態では電動チューリップ27を極短期間（0.10秒間を1回）開放制御し、電サボ状態では電動チューリップ27を長期間（2.00秒間を3回）開放制御する。なお、電動チューリップ27が開放状態に制御されることによって第2始動口22に遊技球が入賞可能な状態となり、第2始動口22に遊技球が入賞することで、第2特別図柄抽選が行われることとなる。

#### 【0102】

次に、ステップS8において、CPU101は、遊技球の入賞個数の管理及び入賞に応じた賞球の払出しを制御する賞球処理を実行する。

#### 【0103】

次に、ステップS9において、CPU101は、ステップS5の特別図柄処理、ステップS6の大入賞口処理、ステップS8の賞球処理等でRAM103にセットされた各種コマンドや演出に必要な情報を演出制御部400又は払出制御部300へ出力する出力処理を実行する。

#### 【0104】

##### [ 始動口スイッチ処理 ]

図14は、図13のステップS2における始動口スイッチ処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図13のステップS2における始動口スイッチ処理について、図14を用いて説明する。

#### 【0105】

まず、ステップS21において、メイン制御部100のCPU101は、第1始動口スイッチ111aからの検出信号に基づいて、第1始動口21に遊技球が入賞したか否かを判定する。ステップS21での判定がYESの場合、処理はステップS22に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS25に移る。

#### 【0106】

ステップS22において、CPU101は、ROM102から第1特別図柄抽選の保留数の上限値Umax1（本実施形態では「4」）を読み出し、RAM103に記憶されている第1特別図柄抽選の保留数U1が上限値Umax1未満であるか否かを判定する。ステップS22での判定がYESの場合、処理はステップS23に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS25に移る。

#### 【0107】

ステップS23において、CPU101は、RAM103に記憶されている保留数U1

10

20

30

40

50

の値を、1加算した値に更新する。その後、処理はステップS24に移る。

【0108】

ステップS24において、CPU101は、第1特別図柄抽選等を使用される乱数のセット(大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数)を取得して、取得した乱数の各セットを、時系列順でRAM103に格納する。なお、後に説明する図15のステップS56の処理によって第1特別図柄抽選の保留数U1の値が1減算される度に、RAM103に格納された上記乱数のセットは、格納時期が早いものから順に1セットずつ削除される。このことから、例えば第1特別図柄抽選の保留数U1の値が「3」の場合、直近3回のステップS24の処理によって取得された直近3回の上記乱数のセットが、時系列順でRAM103に格納されていることとなる。その後、処理はステップS25に移る。

10

【0109】

ステップS25において、CPU101は、第2始動口スイッチ111bからの検出信号に基づいて、第2始動口22に遊技球が入賞したか否かを判定する。ステップS25での判定がYESの場合、処理はステップS26に移り、この判定がNOの場合、処理は図13のステップS3(ゲートスイッチ処理)に移る。

【0110】

ステップS26において、CPU101は、ROM102から第2特別図柄抽選の保留数の上限値Umax2(本実施形態では「4」)を読み出し、RAM103に記憶されている第2特別図柄抽選の保留数U2が上限値Umax2未満であるか否かを判定する。ステップS26での判定がYESの場合、処理はステップS27に移り、この判定がNOの場合、処理は図13のステップS3(ゲートスイッチ処理)に移る。

20

【0111】

ステップS27において、CPU101は、RAM103に格納されている保留数U2の値を、1加算した値に更新する。その後、処理はステップS28に移る。

【0112】

ステップS28において、CPU101は、第2特別図柄抽選等を使用される乱数のセット(大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数)を取得して、取得した乱数の各セットを、時系列順でRAM103に格納する。なお、後に説明する図15のステップS54の処理によって第2特別図柄抽選の保留数U2の値が1減算される度に、RAM103に格納された上記乱数のセットは、格納時期が早いものから順に1セットずつ削除される。このことから、例えば第2特別図柄抽選の保留数U2の値が「3」の場合、直近3回のステップS28の処理によって取得された直近3回の上記乱数のセットが、時系列順でRAM103に格納されていることとなる。その後、処理は図13のステップS3(ゲートスイッチ処理)に移る。

30

【0113】

[特別図柄処理]

図15は、図13のステップS4における特別図柄処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図15を用いて、図13のステップS4における特別図柄処理について説明する。

40

【0114】

まず、ステップS51において、メイン制御部100のCPU101は、RAM103に記憶されている情報(典型的にはフラグによる情報)に基づいて、パチンコ遊技機1の現在の状態が大当り遊技中(大当り遊技状態)であるか否かを判定する。つまり、特別図柄抽選に当選した場合に実行される大当り遊技(特別遊技)の実行中であるか否かを判定する。ステップS51での判定がYESの場合、処理は図13のステップS5(普通図柄処理)に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS52に移る。

【0115】

ステップS52において、CPU101は、第1特別図柄表示器4a又は第2特別図柄表示器4bによる特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する。ステップS52での判

50

定が Y E S の場合、処理はステップ S 6 1 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 5 3 に移る。

【 0 1 1 6 】

ステップ S 5 3 において、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に記憶されている保留数 U 2 が 1 以上であるか否か（つまり第 2 特別図柄抽選が保留されているか否か）を判定する。ステップ S 5 3 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 5 4 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 5 5 に移る。

【 0 1 1 7 】

ステップ S 5 4 において、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に記憶されている保留数 U 2 を、1 減算した値に更新する。また、その際、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に格納されている図 1 4 のステップ S 2 8 によって取得された乱数のセットのうち格納時期が最も早いものを読み出して R A M 1 0 3 から削除する。その後、処理はステップ S 5 7 に移る。

10

【 0 1 1 8 】

一方、ステップ S 5 5 において、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に記憶されている保留数 U 1 が 1 以上であるか否か（つまり第 1 特別図柄抽選が保留されているか否か）を判定する。ステップ S 5 5 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 5 6 に移り、この判定が N O の場合、実行されるべき特別図柄抽選は無いこととなるので、処理は図 1 3 のステップ S 5（普通図柄処理）に移る。

【 0 1 1 9 】

ステップ S 5 6 において、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に記憶されている保留数 U 1 を、1 減算した値に更新する。また、その際、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に格納されている図 1 4 のステップ S 2 4 によって取得された乱数のセットのうち格納時期が最も早いものを読み出して R A M 1 0 3 から削除する。その後、処理はステップ S 5 7 に移る。

20

【 0 1 2 0 】

以上のステップ S 5 3 ~ S 5 6 の処理によって、第 2 特別図柄抽選が、第 1 特別図柄抽選よりも優先して実行されることとなる。

【 0 1 2 1 】

ステップ S 5 7 において、C P U 1 0 1 は、特別図柄抽選が大当たりであるかハズレであるかを判定する大当たり判定処理を実行する。具体的には、ステップ S 5 4 の処理に続いてステップ S 5 7 の処理を実行する場合、C P U 1 0 1 は、このステップ S 5 4 の処理で R A M 1 0 3 から読み出した大当たり乱数が、R O M 1 0 2 に記憶されている大当たりの当選値と一致するか否かに基づいて、第 2 特別図柄抽選の結果が大当たりであるかハズレであるかを判定する。一方、ステップ S 5 6 の処理に続いてステップ S 5 7 の処理を実行する場合、C P U 1 0 1 は、このステップ S 5 6 の処理で R A M 1 0 3 から読み出した大当たり乱数が、R O M 1 0 2 に記憶されている大当たりの当選値と一致するか否かに基づいて、第 1 特別図柄抽選の結果が大当たりであるかハズレであるかを判定する。そして、C P U 1 0 1 は、特別図柄抽選の結果がハズレと判定した場合、特別図柄抽選にハズレたことを表すハズレ図柄を、設定情報における特別図柄の停止図柄として R A M 1 0 3 にセットする。一方、C P U 1 0 1 は、特別図柄抽選の結果が大当たりであると判定した場合、この判定に使用した大当たり乱数と共に R A M 1 0 3 から読み出された図柄乱数が R O M 1 0 2 に記憶されている所定値の何れと一致するかに基づいて、今回の大当たりの種類（図 6 参照）を判定する。そして、C P U 1 0 1 は、大当たりしたこと及び大当たりの種類（図 6 参照）を表す大当たり図柄の情報を、設定情報における特別図柄の停止図柄の情報として R A M 1 0 3 にセットする。また、本実施形態では、C P U 1 0 1 は、上記した図柄乱数を示す情報も、設定情報として R A M 1 0 3 にセットする。その後、処理はステップ S 5 8 に移る。

30

40

【 0 1 2 2 】

ステップ S 5 8 において、C P U 1 0 1 は、変動パターン選択処理を実行する。具体的には、C P U 1 0 1 は、図 8 を用いて説明したように、通常状態で制御されているときには T S 1 を使用対象の変動時間テーブルセットとして設定し、電サポ状態で制御されているときには T S 2 を使用対象の変動時間テーブルセットとして設定する。

50

## 【 0 1 2 3 】

そして、CPU 101は、ステップS57の大当たり判定処理で大当たりと判定した場合、使用対象として設定されている変動時間テーブルセット(TS1及びTS2の何れか1つ)に含まれる大当たり用変動時間テーブルを用いて、この大当たり判定処理で使用した大当たり乱数と共にRAM103から読み出された変動パターン乱数がROM102に記憶されている所定値(大当たり発生時の変動パターン決定用の所定値)の何れと一致するかに基づいて、変動パターン(特別図柄変動時間)を決定する(図8参照)。

## 【 0 1 2 4 】

一方、CPU 101は、ステップS57の大当たり判定処理でハズレと判定した場合、この大当たり判定処理で使用した大当たり乱数と共にRAM103から読み出されたリーチ乱数がROM102に記憶されている所定値(ハズレ時のリーチ実行決定用の所定値)の何れかと一致するかに基づいて、リーチ演出を実行するか否かを決定する。そして、CPU 101は、リーチ演出を実行すると決定した場合、使用対象として設定されている変動時間テーブルセット(TS1及びTS2の何れか1つ)に含まれるリーチありハズレ用変動時間テーブルを用いて、今回の大当たり判定処理で使用した大当たり乱数と共にRAM103から読み出された変動パターン乱数がROM102に記憶されている所定値(ハズレ時にリーチ演出を実行する場合の変動パターン決定用の所定値)の何れと一致するかに基づいて、変動パターン(特別図柄変動時間)を決定する(図8参照)。一方、CPU 101は、リーチ演出を実行しないと判定した場合、使用対象として設定されている変動時間テーブルセット(TS1及びTS2の何れか1つ)に含まれるリーチなしハズレ用変動時間テーブルを用いて、今回の大当たり判定処理で使用した大当たり乱数と共にRAM103から読み出された変動パターン乱数がROM102に記憶されている所定値(ハズレ時にリーチ演出を実行しない場合の変動パターン決定用の所定値)の何れと一致するか、及び、RAM103に記憶されている保留数U1及びU2に基づいて、変動パターン(特別図柄変動時間)を決定する(図8参照)。

## 【 0 1 2 5 】

以上のようにして決定された変動パターンの情報及びリーチ演出を実行するか否かを示す情報は、設定情報としてRAM103にセットされる。その後、処理はステップS9に移る。

## 【 0 1 2 6 】

ステップS59において、CPU 101は、ステップS57の大当たり判定処理によってセットされた設定情報、及びステップS58の変動パターン選択処理によってセットされた設定情報を含む変動演出開始コマンドを生成して、RAM103にセットする。ここで、変動演出開始コマンドは、演出制御部400に対して、画像表示部6及びスピーカ35等による装飾図柄変動演出の開始を指示するコマンドである。また、変動演出開始コマンドに含まれる設定情報には、第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報も含まれる。この変動演出開始コマンドは、図13のステップS9における出力処理によって、演出制御部400へ送信される。その後、処理はステップS60に移る。

## 【 0 1 2 7 】

ステップS60において、CPU 101は、ステップS59の処理でセットされた変動演出開始コマンドに含まれている設定情報に基づいて、第1特別図柄表示器4a又は第2特別図柄表示器4bによる特別図柄の変動表示を開始する。その後、処理はステップS61に移る。

## 【 0 1 2 8 】

ステップS61において、CPU 101は、ステップS60における特別図柄の変動表示の開始時点から、ステップS58の変動パターン選択処理で設定された変動パターンが示す特別図柄変動時間が経過したか否かを判定する。ステップS61での判定がYESの場合、処理はステップS62に移り、この判定がNOの場合、処理は図13のステップS5(普通図柄処理)に移る。

## 【 0 1 2 9 】

ステップ S 6 2 において、CPU 1 0 1 は、画像表示部 6 等による装飾図柄変動演出の終了を指示する変動演出停止コマンドを RAM 1 0 3 にセットする。その後、処理はステップ S 6 3 に移る。なお、ステップ S 6 2 でセットされた変動演出停止コマンドは、図 1 3 のステップ S 9 の出力処理によって演出制御部 4 0 0 へ送信される。

## 【 0 1 3 0 】

ステップ S 6 3 において、CPU 1 0 1 は、ステップ S 6 0 の処理で開始した第 1 特別図柄表示器 4 a 又は第 2 特別図柄表示器 4 b による特別図柄の変動表示を終了してその停止図柄を表示する。その後、処理はステップ S 6 4 に移る。

## 【 0 1 3 1 】

ステップ S 6 4 において、CPU 1 0 1 は停止中処理を実行する。具体的には、CPU 1 0 1 は、ステップ S 5 7 の大当たり判定処理で大当たりしたと判定した場合、RAM 1 0 3 に記憶されている情報（典型的にはフラグによる情報）を大当たり遊技中（大当たり遊技状態）であることを示すものに變更し、大当たり遊技演出の開始を指示するオープニングコマンドを RAM 1 0 3 にセットする。このオープニングコマンドは図 1 3 のステップ S 9 の出力処理によって演出制御部 4 0 0 へ送信され、大当たり遊技演出が開始される。また、CPU 1 0 1 は、ステップ S 6 0 及び S 6 3 の処理によって特別図柄が変動して停止表示される回数（つまり、回転数）に応じて、図 1 2 等を用いて説明したように、遊技状態を切り替える（つまり、特別図柄抽選の当選確率設定および電動チューリップ 2 7 の開放設定を切り替える）。その後、処理は図 1 3 のステップ S 5（普通図柄処理）に移る。

## 【 0 1 3 2 】

## 〔大入賞口処理〕

図 1 6 及び図 1 7 は、図 1 3 のステップ S 6 における大入賞口処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図 1 3 のステップ S 6 における大入賞口処理について、図 1 6 及び図 1 7 を用いて説明する。

## 【 0 1 3 3 】

まず、ステップ S 6 0 1 において、メイン制御部 1 0 0 の CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 に格納されている情報（典型的には、フラグによる情報）に基づいて、遊技機 1 の状態が大当たり遊技中であるか否かを判定する。ステップ S 6 0 1 での判定が YES の場合、処理はステップ S 6 0 2 に移り、この判定が NO の場合、処理は図 1 3 のステップ S 7（電動チューリップ処理）に移る。

## 【 0 1 3 4 】

ステップ S 6 0 2 において、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 に格納されている情報に基づいて、遊技機 1 の状態が大当たり遊技のオープニング中であるか否かを判定する。ステップ S 6 0 2 での判定が YES の場合、処理はステップ S 6 0 3 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 6 0 8 に移る。

## 【 0 1 3 5 】

ステップ S 6 0 3 において、CPU 1 0 1 は、オープニングの実行時間を規定する所定の設定オープニング時間が経過したか否かを判定する。ステップ S 6 0 3 での判定が YES の場合、処理はステップ S 6 0 4 に移り、この判定が NO の場合、オープニングは終了していないので、処理は図 1 3 のステップ S 7（電動チューリップ処理）に移る。

## 【 0 1 3 6 】

ステップ S 6 0 4 において、CPU 1 0 1 は、大当たり遊技の全ラウンド数 R m a x と大当たり遊技の大入賞口 2 3 の動作パターンとを設定し、その設定情報を RAM 1 0 3 にセットする。具体的には、CPU 1 0 1 は、大当たり A ~ D による大当たり遊技に含まれるラウンドの数量（R m a x）「16」と大当たり遊技中の大入賞口 2 3 の動作パターンを設定し、その設定情報を RAM 1 0 3 にセットする。ステップ S 6 0 4 の処理によって、大当たり遊技の全ラウンド数 R m a x、大当たり遊技中のラウンドとラウンドとの間のインターバル時間、大当たり遊技の最後にエンディング演出を行う時間である設定エンディング時間等が設定される。その後、処理はステップ S 6 0 5 に移る。



## 【 0 1 3 7 】

ステップ S 6 0 5 において、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に格納されている大入賞口 2 3 への遊技球の入賞数 C を「 0 」にリセットする。その後、処理はステップ S 6 0 6 に移る。

## 【 0 1 3 8 】

ステップ S 6 0 6 において、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に格納されている大当り遊技のラウンド数 R を、1 加算した値に書き換える。その後、処理はステップ S 6 0 7 に移る。

## 【 0 1 3 9 】

ステップ S 6 0 7 において、C P U 1 0 1 は、大入賞口開閉部 1 1 5 を制御して大入賞口 2 3 の開放制御を開始する。この処理によって、大当り遊技のラウンドが開始されて大入賞口 2 3 の開放動作（1 回の開放動作）が開始される。その後、処理はステップ S 6 1 3 に移る。

## 【 0 1 4 0 】

ステップ S 6 0 8 において、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に格納された情報に基づいて、遊技機 1 の状態が大当り遊技のインターバル中であるか否かを判定する。ステップ S 6 0 8 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 6 0 9 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 6 1 0 に移る。

## 【 0 1 4 1 】

ステップ S 6 0 9 において、C P U 1 0 1 は、大当り遊技中の前回のラウンド終了時に大入賞口 2 3 が閉塞された時点から、ステップ S 6 0 4 の処理で設定された大当り遊技中の設定インターバル時間が経過したか否かを判定する。ステップ S 6 0 9 での判定が Y E S の場合、大当り遊技中の次のラウンドを開始するタイミングになっているので処理はステップ S 6 0 5 に移り、この判定が N O の場合、大当り遊技中の次のラウンドを開始するタイミングになっていないので、処理は図 1 3 のステップ S 7（電動チューリップ処理）に移る。

## 【 0 1 4 2 】

ステップ S 6 1 0 において、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に格納された情報に基づいて、遊技機 1 の状態が大当り遊技のエンディング演出の実行中であるか否かを判定する。ステップ S 6 1 0 での判定が Y E S の場合、処理は図 1 7 のステップ S 6 1 9 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 6 1 1 に移る。

## 【 0 1 4 3 】

ステップ S 6 1 1 において、C P U 1 0 1 は、遊技機 1 の状態が大当り遊技のラウンド中であると判断して、大入賞口スイッチ 1 1 4 からの検出信号の有無に基づいて、大入賞口スイッチ 1 1 4 が O N になったか否かを判定する。ステップ S 6 1 1 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 6 1 2 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 6 1 3 に移る。

## 【 0 1 4 4 】

ステップ S 6 1 2 において、C P U 1 0 1 は、大入賞口 2 3 への遊技球の入賞を検出したと判断して、R A M 1 0 3 に格納されている遊技球の入賞数 C を、1 加算した値に書き換える。ステップ S 6 1 2 の処理が大入賞口スイッチ 1 1 4 が O N になる毎に実行されることで、1 つのラウンド中に大入賞口 2 3 に入賞した遊技球の総数（入賞数 C）が R A M 1 0 3 に累積記憶されていく。その後、処理はステップ S 6 1 3 に移る。

## 【 0 1 4 5 】

ステップ S 6 1 3 において、C P U 1 0 1 は、ステップ S 6 0 7 の処理で大入賞口 2 3 の開放制御が開始された時点から規定の開放制御時間が経過したか否かを判定する。具体的には、C P U 1 0 1 は、大入賞口 2 3 に開放動作を 1 6 回実行させる開放制御時間が経過したか否か（つまり、1 R ~ 1 5 R の開放制御が終了したか否か）を判定する。ステップ S 6 1 3 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 6 1 5 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 6 1 4 に移る。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 4 6 】

ステップ S 6 1 4 において、C P U 1 0 1 は、今回のラウンドにおける遊技球の入賞数 C が、大入賞口 2 3 が閉塞されるタイミングを規定する上限遊技球数 C m a x ( 本実施形態では「 1 0 」) となったか否かを判定する。ステップ S 6 1 4 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 6 1 5 に移り、この判定が N O の場合、処理は図 1 3 のステップ S 7 ( 電動チューリップ処理 ) に移る。

## 【 0 1 4 7 】

ステップ S 6 1 5 において、C P U 1 0 1 は、大入賞口開閉部 1 1 5 を制御して、ステップ S 6 0 7 で開始した大入賞口 2 3 の開放制御を終了する。このように、C P U 1 0 1 は、大当り遊技中の各ラウンドにおいて、大入賞口 2 3 を開放してから 2 9 . 5 秒が経過するまでに大入賞口スイッチ 1 1 4 によって検出された遊技球の総数 ( 入賞数 C ) が 1 0 個 ( C m a x ) に達したこと、又は大入賞口 2 3 を開放してから 1 0 個の遊技球が入賞することなく 2 9 . 5 秒が経過したことを条件として大入賞口 2 3 を閉塞する。その後、処理はステップ S 6 1 6 に移る。

10

## 【 0 1 4 8 】

ステップ S 6 1 6 において、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に格納されている現在のラウンド数 R が、ステップ S 6 0 4 の処理で設定された大当り遊技の最大ラウンド数 R m a x に達したか否かを判定する。ステップ S 6 1 6 での判定が Y E S の場合、図 1 7 の処理はステップ S 6 1 7 に移り、この判定が N O の場合、処理は図 1 3 のステップ S 7 ( 電動チューリップ処理 ) に移る。

20

## 【 0 1 4 9 】

図 1 7 のステップ S 6 1 7 において、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に格納されているラウンド数 R を「 0 」にリセットする。その後、処理はステップ S 6 1 8 に移る。

## 【 0 1 5 0 】

ステップ S 6 1 8 において、C P U 1 0 1 は、演出制御部 4 0 0 に対して大当り遊技のエンディング演出の実行を指示するエンディングコマンドを、R A M 1 0 3 にセットする。この処理でセットされたエンディングコマンドは、図 1 3 のステップ S 9 ( 出力処理 ) によって演出制御部 4 0 0 へ送信される。その後、処理はステップ S 6 1 9 に移る。

## 【 0 1 5 1 】

ステップ S 6 1 9 において、C P U 1 0 1 は、ステップ S 6 1 8 でエンディングコマンドを R A M 1 0 3 にセットした時点から図 1 6 のステップ S 6 0 4 の処理で設定された設定エンディング時間が経過したか否かを判定する。ステップ S 6 1 9 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 6 2 0 に移り、この判定が N O の場合、処理は図 1 3 のステップ S 7 ( 電動チューリップ処理 ) に移る。

30

## 【 0 1 5 2 】

ステップ S 6 2 0 において、C P U 1 0 1 は、実行していた大当り遊技を終了する。具体的には、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に格納されている大当り遊技中であることを示す設定情報 ( 典型的には、フラグによる情報 ) を解除して、大当り遊技を終了する。その後、処理はステップ S 6 2 1 に移る。

## 【 0 1 5 3 】

ステップ S 6 2 1 において、C P U 1 0 1 は、遊技状態設定処理を実行する。具体的には、C P U 1 0 1 は、ステップ S 6 2 0 で大当り遊技を終了した場合に、図 1 2 等を用いて説明したように、大当りの種類 ( 図 6 参照 ) に応じて遊技状態を切り替える ( つまり、特別図柄抽選の当選確率設定および電動チューリップ 2 7 の開放設定を切り替える ) 。その後、処理は図 1 3 のステップ S 7 ( 電動チューリップ処理 ) に移る。

40

## 【 0 1 5 4 】

[ 演出制御部による演出制御処理 ]

図 1 8 は、演出制御部 4 0 0 によって行われる演出制御処理の一例を示すフローチャートである。以下に、図 1 8 を参照して、演出制御部 4 0 0 によって行われる演出制御処理について説明する。演出制御部 4 0 0 は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通

50

常の動作時において、図 18 に示す一連の処理を一定時間（例えば 4 ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図 18 のフローチャートに基づいて説明する演出制御部 400 で行われる処理は、ROM 402 に記憶されているプログラムに基づいて実行される。また、以下の説明では、大当り遊技演出等に関する内容については、その説明を省略している。

【0155】

まず、ステップ S101 において、CPU 401 は、図 15 のステップ S59 でセットされた変動演出開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S101 での判定が YES の場合、処理はステップ S102 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S105 に移る。

【0156】

ステップ S102 において、CPU 401 は、ステップ S101 で受信した変動演出開始コマンドを解析して変動演出開始コマンドに含まれる設定情報を取得する。その後、処理はステップ S103 に移る。

【0157】

ステップ S103 において、CPU 401 は、ステップ S102 で取得した設定情報に基づいて、特別図柄抽選で大当りしたか否かを判定する。ステップ S103 での判定が YES の場合、処理はステップ S104 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S105 に移る。

【0158】

ステップ S104 において、CPU 401 は、ステップ S102 で取得した設定情報に基づいて、図 12 を用いて例示したように、左図柄列によるリーチ成立の後に、右図柄列が大当り態様で停止し、その後、中央図柄列が大当り遊技後の遊技状態を報知する態様で停止する演出パターンを、実行する演出パターンとして選択する。例えば、CPU 401 は、変動パターンが 90 秒であり特別図柄抽選で大当り A に当選してリーチ演出を実行する内容の設定情報を取得した場合、この条件を満たす複数の演出パターンから、抽選によって 1 つの演出パターン（図 12（1）～（3）参照）を選択する。その後、処理はステップ S108 に移る。

【0159】

ステップ S105 において、CPU 401 は、ステップ S102 で取得した設定情報に基づいて、リーチ演出を実行するか否かを判定する。ステップ S105 での判定が YES の場合、処理はステップ S106 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S107 に移る。

【0160】

ステップ S106 において、CPU 401 は、ステップ S102 で取得した設定情報に基づいて、図 11 を用いて例示したように、左図柄列によるリーチ成立の後に、右図柄列がハズレ態様で停止し、その後、中央図柄列が設定情報に含まれる図柄乱数に応じたキャラ図柄で停止する演出パターンを、実行する演出パターンとして選択する。例えば、CPU 401 は、変動パターンが 90 秒であり特別図柄抽選でハズレてリーチ演出を実行する内容の設定情報を取得した場合、この条件を満たす複数の演出パターンから、抽選によって 1 つの演出パターン（図 11 参照）を選択する。この様に特別図柄抽選でハズレた場合には中央図柄列が図柄乱数に応じたキャラ図柄で停止するので、遊技者には、ハズレた場合において中央図柄列がランダムに停止しているように認識される。なお、ハズレた場合において、この様に中央図柄列が図柄乱数に応じたキャラ図柄で停止する構成とするのではなく、例えば、CPU 401 による抽選等によってランダムに中央図柄列のキャラ図柄が停止する構成としてもよい。その後、処理はステップ S108 に移る。

【0161】

ステップ S107 において、CPU 401 は、ステップ S102 で取得した設定情報に基づいて、図 10 を用いて例示したように、左図柄列によるリーチ不成立の後に、右図柄列がハズレ態様で停止し、その後、中央図柄列が設定情報に含まれる図柄乱数に応じたキャラ図柄で停止する演出パターンを、実行する演出パターンとして選択する。例えば、C

10

20

30

40

50

P U 4 0 1 は、変動パターンが 1 2 秒であり特別図柄抽選でハズレてリーチ演出を実行しない内容の設定情報を取得した場合、この条件を満たす複数の演出パターンから、抽選によって 1 つの演出パターン（図 1 0 参照）を選択する。この様に特別図柄抽選でハズレた場合には中央図柄列が図柄乱数に応じたキャラ図柄で停止するので、遊技者には、ハズレた場合において中央図柄列がランダムに停止しているように認識される。なお、ハズレた場合において、この様に中央図柄列が図柄乱数に応じたキャラ図柄で停止する構成とするのではなく、例えば、C P U 4 0 1 による抽選等によってランダムに中央図柄列のキャラ図柄が停止する構成としてもよい。その後、処理はステップ S 1 0 8 に移る。

【 0 1 6 2 】

以上のように、ステップ S 1 0 3 ~ S 1 0 7 の処理によって、ステップ S 1 0 2 で取得した設定情報の条件を満たす装飾図柄変動演出のパターンが選択（決定）される。

10

【 0 1 6 3 】

ステップ S 1 0 8 において、C P U 4 0 1 は、画像音響制御部 5 0 0 等に指示して、ステップ S 1 0 4、S 1 0 6、S 1 0 7 の何れかで選択した演出パターンの装飾図柄変動演出を開始させる。その後、処理はステップ S 1 0 1 に戻る。

【 0 1 6 4 】

一方、ステップ S 1 0 9 において、C P U 4 0 1 は、図 1 5 のステップ S 6 2 の処理でセットされた変動演出停止コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S 1 0 5 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 1 1 0 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 1 0 1 に戻る。

20

【 0 1 6 5 】

ステップ S 1 1 0 において、C P U 4 0 1 は、ステップ S 1 0 8 の処理で開始した装飾図柄変動演出を終了して、特別図柄抽選の結果および大当たりした場合には大当たり遊技後の遊技状態を演出的に報知する。その後、処理はステップ S 1 0 1 に戻る。

【 0 1 6 6 】

[ 変形例 1 ]

上記した本実施形態（第 1 の実施形態）では、図 9 に示した図柄列を用いて装飾図柄変動演出を実行する場合を一例に挙げて説明した。しかし、例えば、図 1 9 に示す図柄列を用いて装飾図柄変動演出を実行してもよい。図 1 9 に示す図柄列は、図 9 に示す図柄列に対して、左図柄列及び右図柄列の大図柄が無く小図柄のみから成るものである。そして、図 2 0（1）に示すように全ての図柄列が変動表示された後に、リーチ不成立とする場合には左図柄列の小図柄がそのままの態様で中央線上に停止され、リーチ成立とする場合には図 2 0（2）に示すように左図柄列の小図柄が拡大された態様（大図柄）となって中央線上に停止される。なお、図 2 0 の例では、図 2 0（3）に示すように、右図柄列の小図柄「3」も拡大されて中央線上に停止されて大当たりが報知され、又、中央図柄列のキャラ B 図柄が中央線上に停止して電サボが 5 0 回転付与されることが報知されている。

30

【 0 1 6 7 】

[ 変形例 2 ]

また、例えば、図 2 1 に示す図柄列を用いて装飾図柄変動演出を実行してもよい。図 2 1 に示す図柄列は、図 9 に示す図柄列に対して、左図柄列及び右図柄列の小図柄が無く大図柄のみから成るものである。そして、図 2 2（1）に示すように全ての図柄列が変動表示された後に、リーチ不成立とする場合には左図柄列の大図柄がそのままの態様で中央線上に停止され、リーチ成立とする場合には図 2 2（2）に示すように左図柄列の大図柄が裏返った態様となって中央線上に停止される。なお、図 2 2 の例では、図 2 2（3）に示すように、右図柄列の大図柄「7」が中央線上に停止されて大当たりが報知され、又、中央図柄列のキャラ B 図柄が中央線上に停止して電サボが 5 0 回転付与されることが報知されている。

40

【 0 1 6 8 】

[ 変形例 3 ]

また、例えば、図 2 3 に示す図柄列を用いて装飾図柄変動演出を実行してもよい。図 2

50

3に示す図柄列は、図9に示す図柄列に対して、中央図柄列の図柄がキャラXまたはキャラYであるものである。キャラXは、大当たりした場合に大当たり遊技後に特別図柄抽選の当選確率が高確率(1/30)に設定されることを示す(つまり、確率変動することを示す)。キャラYは、大当たりした場合に大当たり遊技後に特別図柄抽選の当選確率が低確率(1/300)に設定されることを示す(つまり、確率変動しないことを示す)。そして、図24(1)に示すように全ての図柄列が変動表示された後に、図24(2)に示すように左図柄列の大図柄が中央線上に停止してリーチ成立が報知され、大当たりDに当選した場合には図24(3)に示すように左図柄列及び右図柄列の数字が揃って大当たりが報知された際に中央図柄列のキャラX図柄が中央線上に停止されて大当たり遊技後に確率変動することが報知され、一方、大当たりA~Cに当選した場合には図24(4)に示すように左図柄列及び右図柄列の数字が揃って大当たりが報知された際に中央図柄列のキャラY図柄が中央線上に停止されて大当たり遊技後に確率変動しないことが報知される。このような構成とすることによって、装飾図柄変動演出において大当たりの報知をする際に、確率変動するか否かを装飾図柄を用いて報知することができる。

10

【0169】

[他の変形例]

なお、上記した本実施形態(第1の実施形態)において、リーチの状態(図11(2)等参照)において、所定の画像が表示される等してリーチの状態を強調する演出(いわゆるスーパーリーチ演出等)が行われてもよい。

20

【0170】

また、上記した本実施形態の図12等において、リーチ不成立となってから、左図柄列の図柄と右図柄列の図柄とが揃って大当たりを報知してもよい。

【0171】

また、上記した本実施形態では、中央図柄列の停止態様によって、大当たり遊技後の電サポ状態について報知した。しかし、例えば、中央図柄列の停止態様によって、当選した大当たりによる賞球数を報知してもよい。例えば、大当たり遊技で賞球1000個を獲得可能な大当たりEと、大当たり遊技で賞球2000個を獲得可能な大当たりFとを設け、図12において、大当たりEに当選した場合には中央図柄列のキャラA図柄又はキャラB図柄を中央線上に停止させることによって大当たり遊技で賞球1000個を獲得可能であることを報知し、大当たりFに当選した場合には中央図柄列のキャラC図柄又はキャラD図柄を中央線上に停止させることによって大当たり遊技で賞球2000個を獲得可能であることを報知してもよい。

30

【0172】

また、上記した本実施形態では、図12を用いて説明したように、大当たりA~Dの何れに当選した場合も、左図柄列及び右図柄列が同一の数字「4」で揃って大当たりが報知される場合を一例に挙げて説明した。しかし、当選した大当たりの種類に応じて、左図柄列及び右図柄列で揃う数字が割り振られていてもよい。

【0173】

また、図9等を用いて説明した中央図柄列の図柄は、キャラクタではなく、他のものでもよい。例えば、中央図柄列の図柄を、「電サポなし」「電サポ50回」「電サポ100回」「電サポ次回大当たりまで」という文字が記載された図柄にして、直接的に報知してもよい。

40

【0174】

以上で、第1の実施形態についての説明を終わる。

【0175】

(第2の実施形態)

以下では、図25~図29を参照して、第2の実施形態に係るパチンコ遊技機1について説明する。第2の実施形態に係るパチンコ遊技機1は、以上に説明した第1の実施形態に係るパチンコ遊技機1に対して、大当たりの種類(特別図柄抽選での当選の種類)が異なり、制御される遊技状態が異なり、特別図柄抽選での特定のハズレである小当たりが存在し、

50

特別図柄抽選の結果を演出的に報知するための装飾図柄の内容等が異なる。以下では、第1の実施形態と異なる内容について、具体的に説明する。なお、第2の実施形態では、フローチャートを用いた説明は省略する。

【0176】

[第2の実施形態の大当りの内容]

図25は、本実施形態に係る特別図柄抽選の大当り内訳の一例を説明するための図である。図25の(1)は、第1始動口21への遊技球入賞による特別図柄抽選(つまり、第1特別図柄抽選)の大当り内訳を示し、図25の(2)は、第2始動口22への遊技球入賞による特別図柄抽選(つまり、第2特別図柄抽選)の大当り内訳を示す。図25の(1)に示すように、第1始動口21への遊技球入賞による特別図柄抽選の大当り内訳は、大当りHが40%であり、大当りIが30%であり、大当りJが20%であり、大当りKが10%である。また、図25の(2)に示すように、第2始動口22への遊技球入賞による特別図柄抽選の大当り内訳は、大当りJが50%であり、大当りKが25%であり、大当りLが25%である。

10

【0177】

大当りHに当選した場合、大入賞口23を極短時間(0.1秒間)開状態に制御するラウンド(単に「R」という場合がある)を2回実行する大当り遊技(特別遊技)を行い、大当り遊技が終了してから次に何れかの大当りに当選するまでの間、特別図柄抽選の当選確率が高確率(1/30:低確率は1/300)に上昇される(確率変動される)と共に電サボ状態に制御される。つまり、大当りHは、大当り遊技での賞球を原則獲得できない一方で、確率変動および電サボが付与される大当りである。

20

【0178】

大当りIに当選した場合、大入賞口23を極短時間(0.1秒間)開状態に制御するラウンドを2回実行する大当り遊技を行い、大当り遊技が終了してから次に何れかの大当りに当選するまでの間、特別図柄抽選の当選確率が高確率(1/30)に上昇される(確率変動される)一方で電サボ状態には制御されない。つまり、大当りIは、大当り遊技での賞球を原則獲得できず又電サボが付与されない(つまり、非電サボ状態に制御される)一方で、確率変動が次に何れかの大当りするまで付与される大当りである。ここで、図25に示すように、第1始動口入賞による特別図柄抽選(第1特別図柄抽選)には、特別図柄抽選でハズレた場合に所定の確率(例えば1/200)で発生する「小当り」が設けられている。小当りが発生した場合、上記した大当りIに当選した場合と同様に大入賞口23を極短時間(0.1秒間)開状態に制御する動作を2回実行する小当り遊技が実行されると共に、上記した大当りIに当選した場合の大当り遊技中の演出と同様の演出が実行される一方で、遊技状態は小当りする前後で変更されない。このことから、例えば通常状態(確率変動されない非電サボ状態)において、小当りが発生して小当り遊技後にそのまま通常状態で制御された場合、遊技者は、大当りIに当選して大当り遊技後に確率変動された非電サボ状態に制御された場合と判別できない(又は非常に判別困難である)ので、遊技性が向上することとなる。

30

【0179】

大当りJに当選した場合、大入賞口23を29.5秒経過又は遊技球10個入賞まで開状態に制御するラウンドを4回実行する大当り遊技(特別遊技)を行い、大当り遊技が終了してから次に何れかの大当りに当選するまでの間、特別図柄抽選の当選確率が高確率(1/30)に上昇される(確率変動される)と共に電サボ状態に制御される。つまり、大当りJは、大当り遊技で賞球を約500球獲得できると共に、確率変動及び電サボが次に何れかの大当りするまで付与される大当りである。

40

【0180】

大当りKに当選した場合、大入賞口23を29.5秒経過又は遊技球10個入賞まで開状態に制御するラウンドを16回実行する大当り遊技(特別遊技)を行い、大当り遊技が終了してから次に何れかの大当りに当選するまでの間、特別図柄抽選の当選確率が高確率(1/30)に上昇される(確率変動される)と共に電サボ状態に制御される。つまり、

50

大当りKは、大当り遊技で賞球を約2100球獲得できると共に、確率変動及び電サボが次に何れかの大当りするまで付与される大当りである。

【0181】

大当りLに当選した場合、大入賞口23を極短時間(0.1秒間)開状態に制御するラウンドを2回実行する大当り遊技(特別遊技)を行い、大当り遊技の終了後に、大当り確率が低確率(1/300)である電サボ状態に設定され、この電サボ状態は、次に何れかの大当りしなければ、特別図柄抽選が50回実行されてその抽選結果の報知が50回実行されるまで継続される(つまり、電サボが50回転付与される)。つまり、大当りLは、大当り遊技での賞球を原則獲得できない一方で、大当り遊技後に確率変動されず電サボが50回転付与される大当りである。

10

【0182】

[第2の実施形態の遊技進行の概要]

以上に説明した大当りの種類によって実現される本実施形態の遊技進行の概要について、簡単に説明する。まず、遊技者が、確率変動および電サボが付与されていない通常状態で遊技を始めると、この遊技では、電動チューリップ27が殆ど開状態にならないので第2始動口22には殆ど遊技球が入賞せず殆どが第1始動口21への遊技球入賞となる。つまり、通常状態では原則として第1特別図柄抽選が実行される。

【0183】

そして、通常状態において確率変動および電サボが付与される大当り(大当りH、J、K)に当選すると、大当り遊技の実行後に、確率変動の付与によって大当りする確率が上昇すると共に、電サボの付与によって電動チューリップ27が頻繁に開状態になって第2始動口22に頻繁に遊技球が入賞する確率変動を伴う電サボ状態(「確変電サボ状態」と言う場合がある)となる。確変電サボ状態では、遊技球の消費が抑制されると共に、第1特別図柄抽選よりも優先して実行される第2特別図柄抽選が原則として実行され、又、大当り当選確率が上昇している。

20

【0184】

そして、確変電サボ状態において、確率変動および電サボが付与される大当り(大当りH、J、K)に当選すると、再び確変電サボ状態となる。ここで、上記のように確変電サボ状態で原則として実行される第2特別図柄抽選は大当りJおよびKの割合が多いため(図25(2)参照)、大当りJ又はKに繰り返し当選して確変電サボ状態に繰り返しなることによって、遊技者は大量の賞球を獲得できることとなる。

30

【0185】

そして、確変電サボ状態において確率変動が付与されない大当り(典型的には第2特別図柄抽選の大当りL)に当選すると、上記した遊技者に非常に有益な確変電サボ状態が終了する。ここで、上記のように確変電サボ状態では原則として第2始動口22への入賞による第2特別図柄抽選が実行されるので、確変電サボ状態は原則として大当りLの当選により終了することとなる(図25(2)参照)。このため、大当りLは、遊技者に非常に有益な確変電サボ状態を終了させるための大当りと考えてもよい。

【0186】

[第2の実施形態の装飾図柄の内容]

図26は、本実施形態に係る装飾図柄列の例について説明するための図である。図26に示すように、本実施形態に係る装飾図柄列には、上記した第1の実施形態の変形例2の装飾図柄列(図21参照)に対して、中央図柄列の装飾図柄が異なり、又、通常は表示されないで所定の場合に表示される特殊装飾図柄が左図柄列および右図柄列に設けられている。

40

【0187】

具体的には、図26に示すように、本実施形態の中央図柄列には、キャラL図柄、キャラK図柄、キャラJ図柄、キャラI?図柄、キャラH図柄、および、バツ印が描かれたバツ図柄が整列しており、中央図柄列が変動表示して停止表示される際には、上端のキャラL図柄の次には下端のバツ図柄が続くこととなる。また、図26に示すように、通常は表

50

示されないで所定の場合に表示される特殊装飾図柄として、星が描かれた星図柄が左図柄列に設けられ、太陽が描かれた太陽図柄が右図柄列に設けられている。

【0188】

図27～図29を用いて後に具体的に説明するが、キャラL図柄は、大当りL（図25参照）に当選して、賞球を原則獲得できない大当り遊技が実行されてから、確率変動されず電サボが50回転付与されることを報知するための図柄である。

また、キャラK図柄は、大当りKに当選して、賞球を約2100球獲得できる大当り遊技が実行されてから、確率変動および電サボが次に何れかの当選するまで付与されることを報知するための図柄である。

また、キャラJ図柄は、大当りJに当選して、賞球を約500球獲得できる大当り遊技が実行されてから、確率変動および電サボが次に何れかの当選するまで付与されることを報知するための図柄である。

また、キャラI?図柄は、大当りIに当選して、賞球を原則獲得できない大当り遊技が実行されてから、電サボが付与されない一方で確率変動が次に何れかの当選するまで付与されるのか、或いは、小当りに当選して、賞球を原則獲得できない小当り遊技が実行されてから、電サボおよび確率変動が付与されないのかの、何れかであることを、遊技者に判断できないように（又は判断困難に）報知するための図柄である。

また、キャラH図柄は、大当りHに当選して、賞球を原則獲得できない大当り遊技が実行されてから、確率変動および電サボが次に何れかの当選するまで付与されることを報知するための図柄である。

また、パツ図柄は、大当りH～Lおよび小当りの何れにも当選しなかったことを報知するための図柄である。

また、図29を用いて後に具体的に説明するが、特殊装飾図柄（星図柄および太陽図柄）は、大当りしたことを期待させる高期待度演出が実行されることを示唆するための図柄である。

【0189】

[第2の実施形態による特徴的動作]

以下では、上記した装飾図柄を用いて特別図柄抽選の結果を報知する特徴的な報知演出（装飾図柄変動演出）について、図27～図29を用いて具体的に説明する。

【0190】

図27は、通常状態、および、確率変動を伴う電サボ状態（確変電サボ状態）で実行される装飾図柄変動演出（報知演出）の例について説明するための図である。

【0191】

まず、図27（1）に示すように、左右中の図柄列が変動表示されて報知演出が開始される。

その後、図27（2）に示すように、第1の実施形態の変形例2と同様に（図22（2）参照）、左図柄列の図柄が裏返って中央線上に停止表示されることによって（つまり、特別表示態様で停止表示されることによって）、リーチ成立する。図27（2）の例では、7図柄でリーチ成立している。

その後、図27（3）に示すように、右図柄列において、停止された左図柄列の図柄と同じ図柄を強調表示すると共に変動速度を低速にすることにより、左右の図柄列で中央線上に同じ図柄が停止することを煽る（期待させる）演出が実行される。

【0192】

その後、図27（4）に示すように、右図柄列において、停止された左図柄列の図柄と同じ図柄が中央線上に停止表示されて大当り濃厚（本実施形態では、何れかの当選に当選した確率（大当り信頼度）が90%）であることが示唆される。

その後、図27（5）に示すように、左右中の装飾図柄列が画面左下に縮小表示されると共に、大当りの期待度が非常に高いことを示唆する高期待度演出が画面中央で実行される。この高期待度演出は、例えば主人公のキャラクタが任務（ミッション）を遂行する演出であり、例えば、大当りJ又はKに当選した場合には任務遂行に完全成功し、大当りH

10

20

30

40

50



に当選した場合には任務遂行に略成功し、大当り I 又は小当りに当選した場合には任務が中断し、大当り L に当選又はハズレた場合には任務遂行に失敗する演出である。ここで、既に説明したように、確変電サボ状態で大当り L に当選した場合、遊技者に非常に有益な確変電サボ状態が終了することになるので、大当り L に当選した場合の高期待度演出は、任務遂行に失敗する演出である。なお、通常状態で大当り L に当選した場合には、確変電サボ状態が終了するのではなく電サボ 50 回転が付与されるので、任務が中断する演出を実行してもよい。

#### 【0193】

その後、大当り K に当選した場合には、図 27 (6) に示すように、中央図柄列においてキャラ K 図柄が中央線上に停止することにより、大当り K に当選したこと及び大当り K の大当り遊技終了後に確変電サボ状態に制御されることが報知されて、報知演出が終了する。

10

また、大当り J に当選した場合には、図 27 (7) に示すように、中央図柄列においてキャラ J 図柄が中央線上に停止することにより、大当り J に当選したこと及び大当り J の大当り遊技終了後に確変電サボ状態に制御されることが報知されて、報知演出が終了する。

また、大当り H に当選した場合には、図 27 (8) に示すように、中央図柄列においてキャラ H 図柄が中央線上に停止することにより、大当り H に当選したこと及び大当り H の大当り遊技終了後に確率電サボ状態に制御されることが報知されて、報知演出が終了する。

20

また、大当り L に当選した場合には、図 27 (9) に示すように、中央図柄列においてキャラ L 図柄が中央線上に停止することにより、大当り L に当選したこと及び大当り L の大当り遊技終了後に確率変動されことなく 50 回転電サボ状態に制御されることが報知されて、報知演出が終了する。

また、大当り I に当選した場合および小当りした場合には、図 27 (10) に示すように、中央図柄列においてキャラ I ? 図柄が中央線上に停止することにより、大当り I に当選したことによって大当り遊技終了後に確率変動されて電サボ状態には制御されない可能性があることが報知されて（いわゆる潜伏の可能性があることが報知されて）、報知演出が終了する。

また、ハズレ（小当りを除くハズレ）の場合には、図 27 (11) に示すように、中央図柄列においてバツ図柄が中央線上に停止することにより、ハズレたことが報知されて、報知演出が終了する。

30

#### 【0194】

一方、図 27 (12) に示すように、図 27 (3) の演出の後に、ハズレ（小当りを除くハズレ）の場合には、右図柄列において、停止された左図柄列の図柄と異なる図柄が中央線上に停止表示されてハズレが示唆される。

その後、図 27 (13) に示すように、中央図柄列においてバツ図柄が中央線上に停止することにより、ハズレたことが報知されて、報知演出が終了する。

#### 【0195】

なお、図 27 には示していないが、ハズレ（小当りを除くハズレ）の場合には、図 27 (1) のように左右中の図柄列が変動表示されてから左図柄列が裏返ることなく停止して（つまりリーチ成立しないで）その後右図柄列が既に停止している左図柄列の図柄と異なる図柄で停止してハズレが示唆されてから、中図柄列がバツ図柄で停止してハズレが報知される場合もある。

40

#### 【0196】

ここで、図 27 (3) の演出が実行されてから図 27 (4) の演出が実行される確率は 70 % であり、図 27 (3) の演出が実行されてから図 27 (12) の演出が実行される確率は 30 % である。つまり、図 27 (2) 及び (3) の特徴的な演出（通常装飾図柄による特定変動表示の演出）が実行された場合には高確率 70 % で左右の図柄列が同図柄で停止されて、大当り濃厚（大当り信頼度 90 %）であることが示唆される。

50

## 【 0 1 9 7 】

また、図 2 7 ( 2 ) 及び ( 3 ) の特徴的な演出 ( 通常装飾図柄による特定変動表示の演出 ) が実行された場合において、最終的に図 2 7 ( 6 ) のように中図柄列にキャラ K 図柄が停止して大当り K の当選が報知される場合と、最終的に図 2 7 ( 7 ) のように中図柄列にキャラ J 図柄が停止して大当り J の当選が報知される場合との内訳は、 8 0 % 対 2 0 % である。つまり、図 2 7 ( 2 ) 及び ( 3 ) の特徴的な演出が実行される場合において、賞球約 2 1 0 0 球の大当り K に当選している確率は、賞球約 5 0 0 球の大当り J に当選している確率よりも非常に高い。

## 【 0 1 9 8 】

以上に図 2 7 を用いて説明したように、報知演出において図 2 7 ( 2 ) 及び ( 3 ) の特徴的な演出が実行された場合には、高い確率で左右の図柄列が同じ図柄で停止すると共に、高い確率で何れかの大当りに当選したことが報知され、又、大当り J の当選よりも大当り K の当選が高確率で報知される。言い換えると、図 2 7 ( 2 ) 及び ( 3 ) の特徴的な演出は、何れかの大当りに当選した可能性 ( 大当り信頼度 ) が高いことを示唆すると共に、最も遊技者に有益な大当り K に当選した可能性 ( 大当り K の大当り信頼度 ) が高いことを示唆する演出であり、いわゆる非常に熱い演出である。

## 【 0 1 9 9 】

図 2 8 は、通常状態、および、潜伏状態 ( つまり、電サボが付与されていない遊技状態 ) で実行される装飾図柄変動演出 ( 報知演出 ) の例について説明するための図である。

## 【 0 2 0 0 】

まず、図 2 8 ( 1 ) に示すように、左右中の図柄列が変動表示されて報知演出が開始される。

その後、図 2 8 ( 2 ) に示すように、左図柄列の図柄が裏返ることなく通常の状態様で中央線上に停止表示されることによって、リーチ不成立となる。図 2 8 ( 2 ) の例では、7 図柄が裏返ることなく停止している。ここで、第 1 の実施形態では、図 8 を用いて説明したように、何れかの大当りに当選した場合には必ずリーチ成立するものとして説明した。しかし、第 2 の実施形態では、何れかの大当りに当選した場合に、リーチ不成立とする場合があるものとする。

## 【 0 2 0 1 】

その後、図 2 8 ( 3 ) に示すように、右図柄列において、停止された左図柄列の図柄と同じ図柄が中央線上に停止表示されて大当り濃厚 ( 本実施形態では、何れかの大当りに当選した確率 ( 大当り信頼度 ) が 7 0 % ) であることが示唆される。ここで、図 2 8 ( 2 ) 及び ( 3 ) で説明したように、図 2 7 ( 2 ) 及び ( 3 ) の特徴的な演出は実行されない。

その後、図 2 8 ( 4 ) に示すように、左右中の装飾図柄列が画面左下に縮小表示されると共に、大当りの期待度が非常に高いことを示唆する高期待度演出が画面中央で実行される。この高期待度演出は、例えば主人公のキャラクタが任務 ( ミッション ) を遂行する演出であり、例えば、大当り J 又は K に当選した場合には任務遂行に完全成功し、大当り H に当選した場合には任務遂行に略成功し、大当り I 又は小当りに当選した場合には任務が中断し、大当り L に当選又はハズレた場合には任務遂行に失敗する演出である。なお、大当り L に当選した場合には、確変電サボ状態で大当り L に当選した場合のように確変電サボ状態が終了することなく、電サボ 5 0 回転が付与されるので、任務が中断する演出を実行してもよい。

## 【 0 2 0 2 】

その後、大当り K に当選した場合には、図 2 8 ( 5 ) に示すように、中央図柄列においてキャラ K 図柄が中央線上に停止することにより、大当り K に当選したこと及び大当り K の大当り遊技終了後に確変電サボ状態に制御されることが報知されて、報知演出が終了する。

また、大当り J に当選した場合には、図 2 8 ( 6 ) に示すように、中央図柄列においてキャラ J 図柄が中央線上に停止することにより、大当り J に当選したこと及び大当り J の大当り遊技終了後に確変電サボ状態に制御されることが報知されて、報知演出が終了する

10

20

30

40

50

。

また、大当りHに当選した場合には、図28(7)に示すように、中央図柄列においてキャラH図柄が中央線上に停止することにより、大当りHに当選したこと及び大当りHの大当り遊技終了後に確率電サボ状態に制御されることが報知されて、報知演出が終了する。

。

また、大当りLに当選した場合には、図28(8)に示すように、中央図柄列においてキャラL図柄が中央線上に停止することにより、大当りLに当選したこと及び大当りLの大当り遊技終了後に確率変動されることなく50回転電サボ状態に制御されることが報知されて、報知演出が終了する。

また、大当りIに当選した場合および小当りした場合には、図28(9)に示すように、中央図柄列においてキャラI図柄が中央線上に停止することにより、大当りIに当選したことによって大当り遊技終了後に確率変動されて電サボ状態には制御されない可能性があることが報知されて(いわゆる潜伏の可能性のあることが報知されて)、報知演出が終了する。

また、ハズレ(小当りを除くハズレ)の場合には、図28(10)に示すように、中央図柄列においてバツ図柄が中央線上に停止することにより、ハズレたことが報知されて、報知演出が終了する。

#### 【0203】

ここで、図28(3)から図28(10)への矢印で示すように、ハズレ(小当りを除くハズレ)の場合には、リーチ成立せずに左右の図柄列が同じ図柄で揃った後に、中央図柄列においてバツ図柄が中央線上に停止することにより、ハズレたことが報知されて、報知演出が終了する場合もある。

#### 【0204】

一方、図28(11)に示すように、図28(2)の演出の後に、ハズレ(小当りを除くハズレ)の場合には、右図柄列において、停止された左図柄列の図柄と異なる図柄が中央線上に停止表示されてハズレが示唆される。

その後、図28(12)に示すように、中央図柄列においてバツ図柄が中央線上に停止することにより、ハズレたことが報知されて、報知演出が終了する。

#### 【0205】

ここで、図28(2)の演出が実行されてから図28(3)の演出が実行される確率は1%未満であり、図28(2)の演出が実行されてから図28(3)の演出が実行される確率は99%以上である。つまり、図27(2)及び(3)の特徴的な演出が実行されずに左図柄列が通常の状態状態で停止した場合には、図28(3)の左右の図柄列が同じ図柄で停止されて大当り濃厚(大当り信頼度70%)であることが示唆される確率が極めて低い。

#### 【0206】

また、図28(2)及び(3)のようにリーチ不成立で左右の図柄列が同じ図柄で停止する演出が実行された場合において、最終的に図28(5)のように中図柄列にキャラK図柄が停止して大当りKの当選が報知される場合と、最終的に図28(6)のように中図柄列にキャラJ図柄が停止して大当りJの当選が報知される場合との内訳は、20%対80%である。つまり、図27(2)及び(3)の特徴的な演出が実行される図27の演出の場合とは逆に、図28の演出では、賞球約2100球の大当りKに当選している確率は、賞球約500球の大当りJに当選している確率よりも非常に低い。

#### 【0207】

以上に図28を用いて説明したように、報知演出において図27(2)及び(3)の特徴的な演出が実行されるのではなく図28(2)のように左図柄列が通常の状態状態で停止してリーチ不成立となった場合には、非常に高い確率で左右の図柄列が異なる図柄で停止してハズレが報知される。一方、図28(3)のように左右の図柄列が同じ図柄で停止された場合には、高い確率で何れかの大当りに当選したことが報知され、又、大当りKの当選よりも大当りJの当選が高確率で報知される。言い換えると、図28のようにリーチ不成

10

20

30

40

50

立の場合は、図 27 のようにリーチ成立の場合と比べて、左右の図柄列が同じ図柄で停止される確率が非常に低く、又、左右の図柄列が同じ図柄で停止された場合に、高期待度演出を実行することなくハズレが報知される場合がある（図 28（10）参照）と共に、大当り K の次に遊技者に有益な大当り J に当選した可能性（大当り J の大当り信頼度）が高い。

#### 【0208】

図 29 は、通常状態、および、確率変動を伴う電サボ状態（確変電サボ状態）で実行される装飾図柄変動演出（報知演出）の例について説明するための図である。図 29 の報知演出は、図 27 の報知演出と演出の流れが同じであるが、図 26 に示した特殊装飾図柄を使用するものである。

10

#### 【0209】

まず、図 29（1）に示すように、左右中の図柄列が変動表示されて報知演出が開始される。

その後、図 29（2）に示すように、左図柄列の図柄が、通常は表示されない星図柄で中央線上に停止表示されることによって（つまり、特殊装飾図柄で停止表示されることによって）、リーチ成立する。

その後、図 29（3）に示すように、右図柄列において、通常は表示されない太陽図柄を変動速度を低速にして表示することにより、左右の図柄列で中央線上に特殊装飾図柄で停止することを煽る（期待させる）演出が実行される。

#### 【0210】

20

その後、図 29（4）に示すように、右図柄列において、太陽図柄が中央線上に停止表示されることにより左右の図柄列が特殊装飾図柄で揃って、高期待度演出の実行が示唆されると共に、大当り濃厚（本実施形態では、何れかの大当りに当選した確率（大当り信頼度）が 80%）であることが示唆される。

その後、図 29（5）に示すように、左右中の装飾図柄列が画面左下に縮小表示されると共に特殊装飾図柄は非表示にされて通常装飾図柄が表示され、大当りの期待度が非常に高いことを示唆する高期待度演出が画面中央で実行される。なお、図 29（5）の例では、左右の図柄列において 3 図柄が停止表示されている。また、この高期待度演出は、図 27（5）の高期待度演出と同じ演出である。

#### 【0211】

30

その後、大当り K に当選した場合には、図 29（6）に示すように、中央図柄列においてキャラ K 図柄が中央線上に停止することにより、大当り K に当選したこと及び大当り K の大当り遊技終了後に確変電サボ状態に制御されることが報知されて、報知演出が終了する。

また、大当り J に当選した場合には、図 29（7）に示すように、中央図柄列においてキャラ J 図柄が中央線上に停止することにより、大当り J に当選したこと及び大当り J の大当り遊技終了後に確変電サボ状態に制御されることが報知されて、報知演出が終了する。

また、大当り H に当選した場合には、図 29（8）に示すように、中央図柄列においてキャラ H 図柄が中央線上に停止することにより、大当り H に当選したこと及び大当り H の大当り遊技終了後に確率電サボ状態に制御されることが報知されて、報知演出が終了する。

40

また、大当り L に当選した場合には、図 29（9）に示すように、中央図柄列においてキャラ L 図柄が中央線上に停止することにより、大当り L に当選したこと及び大当り L の大当り遊技終了後に確率変動されることなく 50 回電サボ状態に制御されることが報知されて、報知演出が終了する。

また、大当り I に当選した場合および小当りした場合には、図 29（10）に示すように、中央図柄列においてキャラ I 図柄が中央線上に停止することにより、大当り I に当選したことによって大当り遊技終了後に確率変動されて電サボ状態には制御されない可能性があることが報知されて（いわゆる潜伏の可能性があるので）、報知演出

50

が終了する。

また、ハズレ（小当りを除くハズレ）の場合には、図 2 9（1 1）に示すように、中央図柄列においてバツ図柄が中央線上に停止することにより、ハズレたことが報知されて、報知演出が終了する。

【0 2 1 2】

一方、図 2 9（1 2）に示すように、図 2 9（3）の演出の後に、ハズレ（小当りを除くハズレ）の場合には、右図柄列において通常装飾図柄が、左図柄列に停止表示される通常装飾図柄とは異なる図柄で中央線上に停止表示されると共に、左図柄列の特殊装飾図柄の表示が終了して通常装飾図柄が停止表示されて、ハズレが示唆される。

その後、図 2 9（1 3）に示すように、中央図柄列においてバツ図柄が中央線上に停止することにより、ハズレたことが報知されて、報知演出が終了する。

【0 2 1 3】

ここで、図 2 9（3）の演出が実行されてから図 2 9（4）の演出が実行される確率は 3 0 % であり、図 2 9（3）の演出が実行されてから図 2 9（1 2）の演出が実行される確率は 7 0 % である。つまり、図 2 9（2）及び（3）の特徴的な演出（特殊装飾図柄による特定変動表示の演出）が実行された場合には或る程度の高確率 3 0 % で左右の図柄列が同図柄で停止されて、高信頼度演出の実行が示唆されると共に大当り濃厚（大当り信頼度 8 0 %）であることが示唆される。また、図 2 9（2）及び（3）の特徴的な演出が実行された場合において、最終的に図 2 9（6）のように中図柄列にキャラ K 図柄が停止して大当り K の当選が報知される場合と、最終的に図 2 9（7）のように中図柄列にキャラ J 図柄が停止して大当り J の当選が報知される場合との内訳は、5 0 % 対 5 0 % である。

【0 2 1 4】

以上に図 2 9 を用いて説明したように、報知演出において図 2 9（2）及び（3）の特徴的な演出が実行された場合には、或る程度高い確率で左右の図柄列が特殊装飾図柄で停止すると共に、高い確率で何れかの当選に当選したことが報知され、又、大当り J の当選と大当り K の当選とが同等の確率で報知される。言い換えると、図 2 9 のように特殊装飾図柄によってリーチ成立した場合は、図 2 7 のように通常装飾図柄によってリーチ成立した場合と比べて、左右の図柄列が同じ図柄（特殊装飾図柄）で停止される確率が低く、又、左右の図柄列が特殊装飾図柄で停止された場合に、最も遊技者に有益な大当り K に当選した可能性が低い。

【0 2 1 5】

以上に説明した第 2 の実施形態によれば、図 2 7 を用いて説明したように、報知演出において図 2 7（2）及び（3）の特徴的な演出（通常装飾図柄による特定変動表示の演出）が実行された場合には、高い確率で左右の図柄列が同じ図柄で停止して、大当りを非常に期待させる（大当り信頼度の高い）高期待度演出が実行されてから何れかの当選に当選したことを期待させる中図柄列の図柄停止演出が実行される。

このことから、遊技者は、図 2 7（2）及び（3）の特徴的な演出が実行されると、大当りすることを非常に期待しながら、その後の左右の図柄列が同じ図柄で停止する演出および高期待度演出が実行されるか否かを一喜一憂しながら楽しみ、最終的に中図柄列が何れの図柄で停止するかの演出（つまり、何れの当選か、又はハズレかを報知する演出）を楽しむこととなる。また、この中図柄列が何れの図柄で停止するかの演出は、遊技者の利益に係る遊技状態の変化を示唆するものでもあるため、遊技者は、この演出に非常に注目して楽しむこととなり、遊技機 1 の魅力を効果的に高めることができる。

【0 2 1 6】

また、図 2 7 を用いて説明したように、報知演出において図 2 7（2）及び（3）の特徴的な演出（通常装飾図柄による特定変動表示の演出）が実行されてから（つまり、リーチ成立してから）左右の図柄列が同じ図柄で停止されて大当り信頼度が非常に高いことが示唆された場合には（図 2 7（4）参照）、大当り J の当選よりも大当り K（最も利益の大きい大当り）の当選が高確率で報知される。一方で、図 2 8 を用いて説明したように、報知演出において図 2 7（2）及び（3）の特徴的な演出が実行されることなく（つまり

、リーチ成立せずに)左右の図柄列が同じ図柄で停止されて大当り信頼度が非常に高いことが示唆された場合には(図28(3)参照)、大当りJの当選よりも大当りK(最も利益の大きい大当り)の当選が低確率で報知される。

また、図27および図28を用いて説明したように、リーチ成立した場合は(図27(2)~(4)参照)、リーチ不成立の場合(図28(2)および(3)参照)よりも、非常に高確率で左右の図柄列が同じ図柄で停止されて大当り信頼度が非常に高いことが報知される。

このことから、遊技者は、図27(2)及び(3)の特徴的な演出の実行を非常に期待して遊技を楽しむこととなり、遊技機1の魅力を効果的に高めることができる。

#### 【0217】

また、図27および図28を用いて説明したように、リーチ成立して左右の図柄列が同じ図柄で停止した場合には必ず高期待度演出が実行される(図27(2)~(5)参照)一方で、リーチ不成立で左右の図柄列が同じ図柄で停止した場合には高期待度演出が実行されずにハズレる場合がある(図28(2)、(3)、(10)参照)。このことから、遊技者は、図27(2)及び(3)の特徴的な演出の実行を非常に期待して遊技を楽しむこととなる。

また、図27および図28を用いて説明したように、リーチ成立してから高確率で左右の図柄列が同じ図柄で停止して大当り信頼度が非常に高いことを示唆する演出(図27参照)は通常状態および確変電サポ状態の両方で実行される一方で、リーチ成立せずに非常に低確率で左右の図柄列が同じ図柄で停止して大当り信頼度が非常に高いことを示唆する演出(図28参照)は通常状態で実行されて確変電サポ状態では実行されない。これにより、基本となる通常状態での遊技と、遊技者に非常に有益な確変電サポ状態での遊技とで、演出に変化を持たせることができる。

#### 【0218】

また、図29を用いて説明したように、報知演出において図29(2)及び(3)の特徴的な演出(特殊装飾図柄による特定変動表示の演出)が実行された場合には、或る程度高い確率で左右の図柄列が特殊装飾図柄で停止して、大当りを非常に期待させる(大当り信頼度の高い)高期待度演出が実行されてから何れかの大当りに当選したことを期待させる中図柄列の図柄停止演出が実行される。

このことから、遊技者は、図29(2)及び(3)の特徴的な演出が実行されると、大当りすることを非常に期待しながら、その後の左右の図柄列が特殊装飾図柄で停止する演出および高期待度演出が実行されるか否かを一喜一憂しながら楽しみ、最終的に中図柄列が何れの図柄で停止するかの演出(つまり、何れの当りか、又はハズレか等を報知する演出)を楽しむこととなる。また、この中図柄列が何れの図柄で停止するかの演出は、遊技者の利益に係る遊技状態の変化を示唆するものでもあるため、遊技者は、この演出に非常に注目して楽しむこととなり、遊技機1の魅力を効果的に高めることができる。

また、図28および図29を用いて説明したように、リーチ成立して左右の図柄列が同じ特殊装飾図柄で停止した場合には必ず高期待度演出が実行される(図29(2)~(5)参照)一方で、リーチ成立せずに左右の図柄列が同じ通常装飾図柄で停止した場合には高期待度演出が実行されずにハズレる場合がある(図28(2)、(3)、(10)参照)。このことから、遊技者は、図29(2)及び(3)の特徴的な演出の実行を非常に期待して遊技を楽しむこととなる。

#### 【0219】

また、図27および図29を用いて説明したように、図27の演出と図29の演出とは演出の流れが類似しているが、両者の演出において、左右の図柄列の停止図柄が揃う確率、左右の図柄列の停止図柄が揃った場合の大当り信頼度、および大当りの場合の大当りKと大当りJの割合を異ならせることによって、演出の流れが非常に類似した両者の演出を差別化できる。

#### 【0220】

[変形例]

10

20

30

40

50

なお、上記した本実施形態（第2の実施形態）では、図27を用いて説明した報知演出の方が、図28を用いて説明した報知演出よりも、左右の図柄列が同じ図柄で揃って大当り濃厚となる確率が高い構成例を挙げた。しかし、例えば、図28を用いて説明した報知演出の方が、図27を用いて説明した報知演出よりも、左右の図柄列が同じ図柄で揃って大当り濃厚となる確率が高い構成としてもよい。

#### 【0221】

また、上記した本実施形態では、図27を用いて説明したように、左図柄列において裏返って停止（特別表示態様で停止）する図柄は通常装飾図柄（図26参照）の何れでもよい構成例を挙げた。しかし、例えば、左図柄列において裏返って停止する図柄は通常装飾図柄のうちの特定の図柄（例えば7図柄）のみとしてもよい。更には、最も有益な大当りKで当選した場合には、必ずこの特定の図柄（例えば7図柄）が左右に揃って大当り報知される構成にしてもよい。このように構成することによって、左図柄列において裏返って停止する演出（リーチ演出）は、最も有益な大当りKに当選したことを直接的に期待させる演出となる。なお、この場合には、図27（7）～（10）の演出は無くなることとなる。

10

#### 【0222】

また、図27および図28を用いて説明した報知演出において、左図柄列が特定の図柄（例えば7図柄）で停止した場合に、左図柄列が他の図柄（例えば7以外の図柄）で停止した場合よりも、左右同図柄で停止する確率を高く設定してもよい。これにより、左図柄列が特定の図柄で停止することを遊技者に期待させることができる。更には、最も有益な大当りKで当選した場合には、必ずこの特定の図柄（例えば7図柄）が左右に揃って大当り報知される構成にしてもよい。これにより、左図柄列が特定の図柄で停止する演出の価値を高めることができる。

20

#### 【0223】

また、図27および図28を用いて説明した報知演出において、左右の図柄列が特定の図柄（例えば7図柄）で揃って停止した場合に、左右の図柄列が他の図柄（例えば7以外の図柄）で揃って停止した場合よりも、何れかの大当りに当選した確率（大当り信頼度）を高く設定してもよい。これにより、左右の図柄列が特定の図柄で揃って停止することを遊技者に期待させることができる。

#### 【0224】

30

また、図27～図29を用いて説明した報知演出において、大当り（又はハズレ）を報知する際の左右の図柄列の停止図柄（同じ停止図柄）を、報知する大当りの種類（又はハズレ）と対応付けてもよい。例えば、大当りKを報知する場合には左右の図柄列の停止図柄を7図柄にし、大当りJを報知する場合には左右の図柄列の停止図柄を3図柄にし、大当りHを報知する場合には左右の図柄列の停止図柄を5図柄又は6図柄にし、大当りLを報知する場合には左右の図柄列の停止図柄を1図柄又は2図柄にし、大当りI又は小当りの何れかに当選したことを報知する場合には左右の図柄列の停止図柄を4図柄にしてもよい。

#### 【0225】

40

また、図27～図29を用いて説明した報知演出において、中図柄列のキャラ図柄を、左右の図柄列と同様の数字図柄にしてもよい（図26参照）。この場合に、例えば、中図柄列の7図柄での停止は大当りKを示し、3図柄での停止は大当りJを示すというように、中図柄列の停止図柄に大当りの種類が割り当てられてもよい。更には、左右中の図柄列が中央線上で全て7図柄で揃って停止すると大当りKを示し、全て3図柄で揃って停止すると大当りJを示すというように、左右の図柄列の停止図柄も大当りの種類に割り当てられてもよい。この場合には、中図柄列においてハズレを報知するためのバツ図柄をなくして、中図柄列の停止図柄を、左右の図柄列の停止図柄と揃わない図柄で停止させることで、ハズレを報知する構成としてもよい。

#### 【0226】

また、図27を用いて説明した報知演出では、リーチ成立してから左右の図柄列で停止

50

図柄が揃わない場合において、右図柄列が次の図柄（１図柄）まで滑って停止する構成例を挙げた（図２７（１２）参照）。しかし、例えば、リーチ成立してから左右の図柄列で停止図柄が揃わない場合において、右図柄列が１つ前の図柄（６図柄）で停止する構成としてもよい。

【０２２７】

また、図２７を用いて説明した報知演出では、リーチ成立してから右図柄列の同図柄停止を煽る演出は、右図柄列の図柄を強調表示して下方向に低速で移動させる構成とした（図２７（３）参照）。しかし、例えば、リーチ成立してから右図柄列の同図柄停止を煽る演出は、右図柄列において停止線上で移動することなく図柄がゆっくり切替わる演出（典型的には、図柄が消えると共に次の図柄が表示されて切替わる演出）でもよい。

10

【０２２８】

また、図２９を用いて説明した報知演出では、左図柄列の特殊装飾図柄は星図柄であり、右図柄列の特殊装飾図柄は太陽図柄であり、左右の特殊装飾図柄は関連する図柄（天体を示す図柄）であった。しかし、例えば、左右の特殊装飾図柄を同じ図柄（例えば星図柄）にしてもよい。

【０２２９】

また、図２９を用いて説明した報知演出では、左右の図柄列が特殊装飾図柄で揃って停止すると、高期待度演出が実行される構成例を挙げた（図２９（３）～（５）参照）。しかし、例えば、中図柄列にも同様に特殊装飾図柄（例えば月を示す月図柄）を設けて、左右中の図柄列が特殊装飾図柄で揃って停止すると、高期待度演出が実行される構成としてもよい。

20

【０２３０】

また、図２９を用いて説明した報知演出において、図２９（１）～（４）を用いて説明した左右の図柄列が順番に特殊装飾図柄で停止する演出のパターンに加えて、左右の図柄列が同時に特殊装飾図柄で揃って停止する演出のパターンを設けてもよい。

【０２３１】

また、図２９を用いて説明した報知演出では、リーチ成立してから左右の図柄列で停止図柄が特殊装飾図柄で揃わない場合において、右図柄列が次の図柄（１図柄）まで滑って停止する構成例を挙げた（図２９（１２）参照）。しかし、例えば、リーチ成立してから左右の図柄列で停止図柄が特殊装飾図柄で揃わない場合において、右図柄列が１つ前の図柄（６図柄）で停止する構成としてもよい。

30

【０２３２】

また、図２７および図２９を用いて説明したように、図２７を用いて説明した報知演出の方が、図２９を用いて説明した報知演出よりも、大当たり信頼度等が高い構成例を挙げた。しかし、図２９を用いて説明した報知演出の方が、図２７を用いて説明した報知演出よりも、大当たり信頼度等が高い構成としてもよい。例えば、図２７（３）から図２７（４）に移行する確率よりも、図２９（３）から図２９（４）に移行する確率を高く設定し、図２７（４）の演出が実行された場合の大当たり信頼度よりも、図２９（４）の演出が実行された場合の大当たり信頼度を高く設定してもよい。また、例えば、図２７（４）の演出が実行された場合に大当たりＫが報知される割合よりも、図２９（４）の演出が実行された場合に大当たりＫが報知される割合を高く設定してもよい。

40

【０２３３】

また、図２９を用いて説明した報知演出では、図２９（５）の高期待度演出の開始以後は、特殊装飾図柄は表示されない構成例を挙げた。しかし、図２９（５）の高期待度演出の開始以後も特殊装飾図柄の表示が継続されて、例えば、高期待度演出の終了と共に特殊装飾図柄の表示が終了されてもよいし、報知演出の終了直前で特殊装飾図柄の表示が終了されてもよいし、報知演出が終了するまで特殊装飾図柄の表示が継続されてもよい。

【０２３４】

以上で、第２の実施形態についての説明を終わる。

【０２３５】

50



(第3の実施形態)

以下では、図30および図31を参照して、第3の実施形態について説明する。第3の実施形態は、以上に説明した第2の実施形態の報知演出において、救済演出およびバトル演出を実行するものである。以下、具体的に説明する。なお、第3の実施形態では、フローチャートを用いた説明は省略する。

【0236】

図30は、図27および図28を用いて説明した第2の実施形態の報知演出が通常状態において実行される場合において、追加される救済演出の演出ルート of 例について説明するための図である。

【0237】

まず、通常状態において第2の実施形態の図27(4)又は図28(3)の演出(左右の図柄列が同じ図柄で揃う演出)が実行された後に、図30(1)に示すように、中図柄列がバツ図柄で停止して一旦ハズレが示唆される。なお、図30(1)の例では、左図柄列が裏返ることなく通常表示態様の2図柄で停止し、右図柄列が2図柄で停止してから、中図柄列がバツ図柄で停止して一旦ハズレが示唆されている。

【0238】

その後、図30(2)に示すように、左右中の装飾図柄列が画面左下に縮小表示されると共に中図柄列が再変動されることによってハズレではない可能性があることが示唆され、大当たりかもしれないことを示唆する救済演出が画面中央で実行される。なお、救済演出は、例えば、主人公のキャラクタが非常に有益なアイテム(例えば、最強のサーベル)を

10

20

【0239】

その後、大当たりHに当選、大当たりIに当選、又は小当たりしている場合には、図30(3)に示すように、救済成功演出(例えば、主人公のキャラクタが非常に有益なアイテムをゲットする演出)を実行すると共に中図柄列を停止して、大当たりH、大当たりI、又は小当たりを報知する。より正確には、大当たりHに当選している場合には、中図柄列をキャラH図柄で停止して大当たりHの当選を報知し、大当たりI又は小当たりの何れかに当選している場合には、中図柄列をキャラI?図柄で停止して大当たりIに当選した可能性があることを報知する。図30(3)の例では、大当たりHに当選して、中図柄列をキャラH図柄で停止して大当たりHの当選が報知されている。

30

【0240】

一方、大当たりJに当選又はハズレ(小当たりではないハズレ)の場合には、図30(4)に示すように、救済失敗演出(例えば、主人公のキャラクタが非常に有益なアイテムをゲットできない演出)を実行すると共に中図柄列をバツ図柄で停止して、一旦ハズレが示唆される。

【0241】

その後、大当たりJに当選している場合には、図30(5)に示すように、中図柄列が再変動されると共に逆転救済成功演出が実行されてから、中図柄列がキャラJ図柄で停止して大当たりJの当選が報知される。なお、逆転救済成功演出は、例えば、主人公のキャラクタがゲットできなかった非常に有益なアイテムを仲間のキャラクタがゲットして主人公の

40

キャラクタに渡す演出である。

一方、ハズレ(小当たりではないハズレ)の場合には、図30(6)に示すように、図30(4)の演出で報知演出が終了して、ハズレ(小当たりではないハズレ)が報知される。

【0242】

また、図30(7)に示すように、ハズレ(小当たりではないハズレ)の場合には、図30(1)の演出で報知演出が終了して、ハズレ(小当たりではないハズレ)が報知される場合もある。

【0243】

以上に図30を用いて説明したように、報知演出において、一旦ハズレを示唆してから救済演出を実行して、救済演出において救済成功した場合には大当たりHを報知、又は、大

50

当り I 又は小当りを報知し、一方、救済演出において救済失敗した場合には、逆転救済演出を実行して大当り J を報知、又は、そのままハズレを報知する。

これにより、遊技者は、通常状態（又は潜伏状態）において左右の図柄列が同じ図柄で揃ってから中図柄列がバツ図柄で停止した場合において、そのまま報知演出が終了せず、大当り H、大当り I 又は大当り J に当選して救済演出が実行されるのではないかと期待感を持つことができる。また、救済演出が実行された場合には、その後の演出の展開に応じて報知（又は示唆）される大当りの種類が異なるため、遊技者は、演出の展開に一喜一憂して楽しむことができる。

#### 【 0 2 4 4 】

ここで、図 3 0 を用いて説明した救済演出は、報知演出において一旦ハズレを示唆してから実行される演出であって、ハズレからの救済をイメージさせる演出であるため、最も有益な大当り K に当選した場合には実行されない。

また、図 3 0 を用いて説明した救済演出は、通常状態において実行される演出であるため、第 2 始動口 2 2 に殆ど入賞しない通常状態では非常に当選し難い大当り L に当選した場合には実行されない（図 2 5 参照）。

また、図 3 0 を用いて説明した救済演出は、図 2 7（5）（又は図 2 8（4））の高期待度演出が実行された場合には、実行されない。このように、高期待度演出が実行される演出ルートと救済演出が実行される演出ルートとを個別に設けることによって、演出が複雑になりすぎて遊技者に分かり難くなり興趣性が低下することを回避している。

なお、図 3 0（2）から（6）までの演出を全体として救済演出と考えてもよい。

#### 【 0 2 4 5 】

図 3 1 は、図 2 7 および図 2 9 を用いて説明した第 2 の実施形態の報知演出が確変電サポ状態において実行される場合の高期待度演出（図 2 7（5）、図 2 9（5）参照）の一例であるバトル演出について説明するための図である。

#### 【 0 2 4 6 】

まず、確変電サポ状態において第 2 の実施形態の図 2 7（5）又は図 2 9（5）の高期待度演出としてバトル演出が実行されると、図 3 1（1）に示すように、左右中の装飾図柄列が画面左下に縮小表示されると共に、大当りを非常に期待させるバトル演出が画面中央で実行される。なお、バトル演出は、例えば、主人公のキャラクタが敵のキャラクタと戦う演出である。

#### 【 0 2 4 7 】

その後、図 3 1（2）に示すように、大当り J に当選している場合の一部には、バトル演出において勝利演出（例えば、主人公のキャラクタが勝利する演出）が実行されてから中図柄列がキャラ J 図柄で停止して大当り J の当選が報知される一方で、大当り K に当選している場合の一部には、バトル演出において勝利演出が実行されてから中図柄列がキャラ K 図柄で停止して大当り K の当選が報知される。この場合、大当り J 又は K の大当り遊技が終了してから再び確変電サポ状態に制御されることとなる。

#### 【 0 2 4 8 】

また、図 3 1（3）に示すように、ハズレている場合には、バトル演出において引分け演出（例えば、主人公のキャラクタが敵のキャラクタとバトルで引分ける演出）が実行されてから中図柄列がバツ図柄で停止してハズレが報知される。この場合、大当り遊技は実行されず、継続して確変電サポ状態に制御されることとなる。

#### 【 0 2 4 9 】

また、図 3 1（4）に示すように、大当り L に当選している場合、および、大当り J 又は K に当選している場合の一部には、バトル演出において敗北演出（例えば、主人公のキャラクタが敗北して倒れる演出）が実行される。

#### 【 0 2 5 0 】

そして、図 3 1（4）の敗北演出に続いて、図 3 1（5）に示すように、ボタン連打復活演出が実行される。ここで、ボタン連打復活演出は、例えば、遊技者に演出ボタン 3 7 の連打操作を促す画像（例えば、演出ボタン 3 7 を表す画像および「連打」の文字画像）

10

20

30

40

50

、および、エネルギーの充填程度を示すグラフ画像を画面に表示させて、遊技者の連打操作に応じてグラフ画像にエネルギーを充填させていく演出である。

【0251】

その後、大当りJ（又はK）に当選している場合、図31（6）に示すように、ボタン連打復活演出においてグラフ画像にエネルギーが満タンまで充填されると共に復活成功演出が実行されてから、中図柄列がキャラJ図柄（又はキャラK図柄）で停止して大当りJ（又は大当りK）の当選が報知される。復活成功演出は、例えば、一旦敗北して倒れていた主人公のキャラクタが復活して立ち上がった後に敵のキャラクタを打ち負かす演出である。この場合、大当りJ又はKの大当り遊技が終了してから再び確変電サボ状態に制御されることとなる。なお、図31（6）の例では、キャラJ図柄で停止して大当りJの当選が報知されている。

10

【0252】

また、大当りLに当選している場合、図31（7）に示すように、ボタン連打復活演出においてグラフ画像にエネルギーが満タンまで充填されることなく復活失敗演出が実行されてから、中図柄列がキャラL図柄で停止して大当りLの当選が報知される。復活失敗演出は、例えば、一旦敗北して倒れていた主人公のキャラクタが立ち上がりそうになった後に立ち上がることができず再び倒れて敗北が確定する演出である。この場合、大当りLの大当り遊技が終了してから確率変動が付与されない電サボ状態に50回転制御され、その後、通常状態に制御されることとなる（つまり、確変電サボ状態での遊技が終了することとなる）。

20

【0253】

また、ハズレの場合、図31（8）に示すように、ボタン連打復活演出においてグラフ画像にエネルギーが満タンまで充填されることなく引分け演出が実行されてから、中図柄列がバツ図柄で停止してハズレが報知される。この引分け演出は、例えば、一旦敗北して倒れていた主人公のキャラクタが立ち上がりそうになった後に立ち上がることができず再び倒れてから仲間のキャラクタが現れて主人公のキャラクタを救出する演出である。この場合、大当り遊技は実行されず、継続して確変電サボ状態に制御されることとなる。

【0254】

以上に図31を用いて説明したように、遊技者に最も有利な確変電サボ状態での報知演出で実行される高期待度演出であるバトル演出において、勝利した場合（図31（2）参照）には約500球又は約2100球の賞球を獲得できると共に再び確変電サボ状態に制御される大当りJ又はKを報知し、引分けた場合には（図31（3）参照）単にハズレで確変電サボ状態が継続されることを報知し、敗北した場合（図31（4）参照）にはボタン連打復活演出が実行される（図31（5）参照）。そして、ボタン連打復活演出において、復活成功した場合（図31（6）参照）には約500球又は約2100球の賞球を獲得できると共に再び確変電サボ状態に制御される大当りJ又はKを報知し、復活失敗した場合（図31（7）参照）には賞球を原則獲得できず確変電サボ状態が終了する大当りLを報知し、引分けた場合（図31（8）参照）には単にハズレで確変電サボ状態が継続されることを報知する。

30

【0255】

これにより、遊技者に最も有利な確変電サボ状態でバトル演出が実行されると、バトル演出の結果に応じて大当りしたか否かおよび大当りした場合には大当りの種類が異なるので、大当り遊技の賞球数および確変電サボ状態が継続するか否かが異なることとなり、遊技者は、バトル演出の展開に一喜一憂して楽しむことができる。更に、バトル演出で一旦敗北演出が実行された場合には、ボタン連打復活演出が実行されて、ボタン連打復活演出の結果に応じて確変電サボ状態が継続するか否か等が報知されるので、遊技者は、バトル演出で一旦敗北してからも連打操作を行って遊技への参加感を楽しむと共にボタン連打復活演出の展開に一喜一憂して楽しむことができる。

40

【0256】

ここで、図31（2）の勝利演出が実行された場合において大当りJが報知される割振

50

りは30%であり大当りKが報知される割振りは70%である一方で、図31(6)の復活成功演出が実行された場合において大当りJが報知される割振りは70%であり大当りKが報知される割振りは30%である。つまり、バトル演出で勝利した場合は、バトル演出で一旦敗北してから復活成功した場合よりも、遊技者に最も有益な大当りKの割合が多い。なお、逆に、バトル演出で勝利した場合は、バトル演出で一旦敗北してから復活成功した場合よりも、遊技者に最も有益な大当りKの割合が少ない構成としてもよい(つまり、逆の割合にしてもよい)。

#### 【0257】

なお、図31(1)から(4)までの演出を全体としてバトル演出と考えるてもよいし、又、図31(5)から(8)までの演出を全体としてボタン連打復活演出と考えるてもよい。更には、図31(1)から(8)までの演出を全体としてバトル演出と考えるてもよい。

#### 【0258】

以上に説明した第3の実施形態によれば、図30を用いて説明したように、通常状態および潜伏状態での報知演出において、図27(2)および(3)の特徴的な演出(通常装飾図柄による特定変動表示の演出)を実行してから左右の図柄列が同じ図柄で揃った後に(図27(4)参照)、又は、この特定変動表示の演出を実行することなく左右の図柄列が同じ図柄で揃った後に(図28(3)参照)、救済演出を実行することなく高期待度演出を実行して大当りKの報知又は大当りJの報知を実行する場合がある(図27(5)~(7)、図28(4)~(6)参照)一方で、一旦ハズレを示唆してから救済演出を実行して(図30(1)および(2)参照)、救済演出において救済成功した場合には大当りHを報知、又は、大当りI又は小当りを報知し(図30(3)参照)、一方、救済演出において救済失敗した場合には、逆転救済演出を実行して大当りJを報知、又は、そのままハズレを報知する(図30(4)~(6)参照)。

これにより、遊技者は、通常状態(又は潜伏状態)において左右の図柄列が同じ図柄で揃ってから中図柄列がバツ図柄で停止した場合において、そのまま報知演出が終了せずに、大当りH、大当りI又は大当りJに当選して救済演出が実行されるのではないかと期待感を持つことができる。また、救済演出が実行された場合には、その後の演出の展開に応じて報知(又は示唆)される大当りの種類が異なるため、遊技者は、演出の展開に一喜一憂して楽しむことができる。

また、図30を用いて説明した救済演出は、図27(5)(又は図28(4))の高期待度演出が実行された場合には、実行されない。このように、高期待度演出が実行される演出ルートと救済演出が実行される演出ルートとを個別に設けることによって、演出が複雑になりすぎて遊技者に分かり難くなり興趣性が低下することを回避している。

#### 【0259】

また、以上に説明した第3の実施形態によれば、図31を用いて説明したように、遊技者に最も有利な確変電サポ状態での報知演出で実行される高期待度演出(図27(5)、図29(5)参照)であるバトル演出において(図31(1)参照)、勝利した場合(図31(2)参照)には約500球又は約2100球の賞球を獲得できると共に再び確変電サポ状態に制御される大当りJ又はKを報知し、引分けた場合には(図31(3)参照)単にハズレで確変電サポ状態が継続されることを報知し、敗北した場合(図31(4)参照)にはボタン連打復活演出が実行される(図31(5)参照)。そして、ボタン連打復活演出において、復活成功した場合(図31(6)参照)には約500球又は約2100球の賞球を獲得できると共に再び確変電サポ状態に制御される大当りJ又はKを報知し、復活失敗した場合(図31(7)参照)には賞球を原則獲得できず確変電サポ状態が終了する大当りLを報知し、引分けた場合(図31(8)参照)には単にハズレで確変電サポ状態が継続されることを報知する。

これにより、遊技者に最も有利な確変電サポ状態でバトル演出が実行されると、バトル演出の結果に応じて大当りしたか否かおよび大当りした場合には大当りの種類が異なるので、大当り遊技の賞球数および確変電サポ状態が継続するか否かが異なることとなり、遊技者は、バトル演出の展開に一喜一憂して楽しむことができる。更に、バトル演出で一旦

敗北演出が実行された場合には、ボタン連打復活演出が実行されて、ボタン連打復活演出の結果に応じて確変電サポ状態が継続するか否か等が報知されるので、遊技者は、バトル演出で一旦敗北してからも連打操作を行って遊技への参加感を楽しむと共にボタン連打復活演出の展開に一喜一憂して楽しむことができる。

ここで、図 3 1 ( 2 ) の勝利演出が実行された場合において大当り J が報知される割振りは 3 0 % であり大当り K が報知される割振りは 7 0 % である一方で、図 3 1 ( 6 ) の復活成功演出が実行された場合において大当り J が報知される割振りは 7 0 % であり大当り K が報知される割振りは 3 0 % である。つまり、バトル演出で勝利した場合は、バトル演出で一旦敗北してから復活成功した場合よりも、遊技者に最も有益な大当り K の割合が多い。なお、逆に、バトル演出で勝利した場合は、バトル演出で一旦敗北してから復活成功した場合よりも、遊技者に最も有益な大当り K の割合が少ない構成としてもよい（つまり、逆の割合にしてもよい）。このように、バトル演出において、勝利した場合と、一旦敗北してから復活成功した場合とで、大当りによる利益を異ならせることによって、バトル演出を更に魅力あるものにできる。

【 0 2 6 0 】

[ 変形例 ]

なお、上記した本実施形態（第 3 の実施形態）において、図 3 0 ( 2 ) を用いて説明した救済演出を、図 3 1 ( 5 ) を用いて説明したボタン連打復活演出のように、演出ボタン 3 7 を遊技者に操作させる演出にしてもよい。また、その場合に、図 3 0 ( 2 ) を用いて説明した救済演出において、救済成功確率の高い一撃操作（遊技者が演出ボタン 3 7 を 1 回押下する操作）をさせる場合と、救済成功確率の低い連打操作（遊技者が演出ボタン 3 7 を連打する操作）をさせる場合とを設けてもよい。更には、救済成功確率の低い連打操作をさせる演出を一旦実行してから救済成功確率の高い一撃操作をさせる演出を実行してもよい。

【 0 2 6 1 】

また、図 3 0 ( 4 ) を用いて説明した救済失敗演出の終盤に、遊技者に演出ボタン 3 7 を操作させる演出を実行してもよい。また、この場合に、逆転救済成功確率の高い一撃操作をさせる場合と、救済成功確率の低い連打操作をさせる場合とを設けてもよい。更には、逆転救済成功確率の低い連打操作をさせる演出を一旦実行してから逆転救済成功確率の高い一撃操作をさせる演出を実行してもよい。

【 0 2 6 2 】

また、図 3 1 を用いて説明したバトル演出において、図 3 1 ( 3 ) 引分け演出、および、図 3 1 ( 8 ) の引分演出の一方又は両方を実行しない構成としてもよい。

【 0 2 6 3 】

また、図 3 1 を用いて説明したバトル演出において、図 3 1 ( 5 ) を用いて説明したボタン連打復活演出（遊技者が演出ボタン 3 7 を連打する操作に応じて復活成功演出等に移行する演出）を実行する場合に加えて、ボタン一撃復活演出（遊技者が演出ボタン 3 7 を 1 回押下する操作に応じて復活成功演出等に移行する演出）を実行する場合を設けて、両演出に、大当り K の報知および大当り J の報知の割合を割り当ててもよい。具体的には、ボタン連打復活演出が実行された場合には最終的に大当り K が報知される可能性を高く設定し、ボタン一撃復活演出が実行された場合には最終的に大当り J が報知される可能性を高く設定してもよい。更には、図 3 1 ( 5 ) において、大当り J の可能性が高いことを示唆するボタン一撃復活演出を一旦実行してから大当り K の可能性が高いことを示唆するボタン連打復活演出を実行する場合を設けてもよい。

【 0 2 6 4 】

以上で、第 3 の実施形態についての説明を終わる。

【 0 2 6 5 】

以上に第 1 ～ 第 3 の実施形態について説明したが、第 1 ～ 第 3 の実施形態において説明した様々な特徴を組み合わせてもよいことは言うまでもない。

【 0 2 6 6 】

また、上述したパチンコ遊技機 1 に設けられている各構成要素の形状、数、および設置位置等は、単なる一例に過ぎず他の形状、数、および設置位置であっても、本発明の範囲を逸脱しなければ本発明を実現できることは言うまでもない。また、上述した処理で用いられている数値等は、単なる一例に過ぎず他の数値であっても、本発明を実現できることは言うまでもない。

#### 【 0 2 6 7 】

以上、本発明を実施形態を用いて詳細に説明してきたが、前述の説明はあらゆる点において本発明の例示にすぎず、その範囲を限定しようとするものではない。本発明の範囲を逸脱することなく種々の改良や変形を行うことができることは言うまでもない。また、本明細書において使用される用語は、特に言及しない限り、当該分野で通常用いられる意味で用いられることが理解されるべきである。したがって、他に定義されない限り、本明細書中で使用される全ての専門用語および技術用語は、本発明の属する分野の当業者によって一般的に理解されるのと同じ意味を有する。矛盾する場合、本明細書（定義も含めて）が優先する。

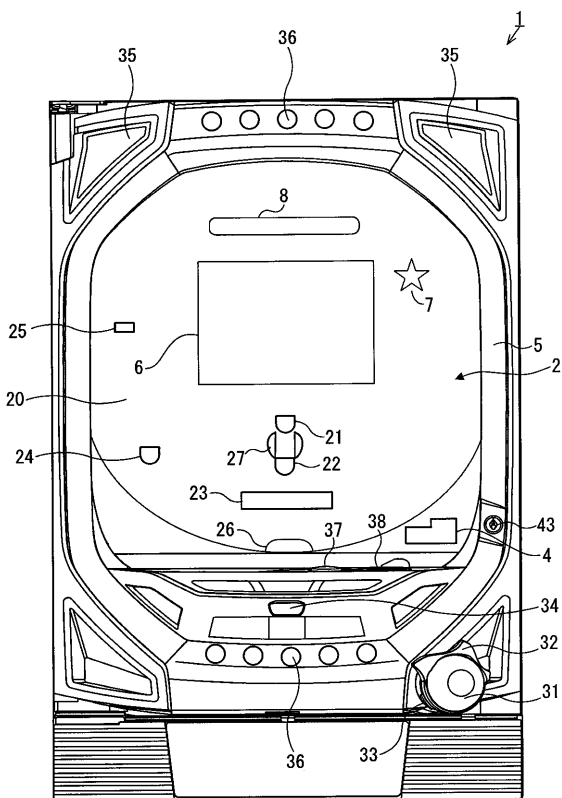
#### 【 符号の説明 】

#### 【 0 2 6 8 】

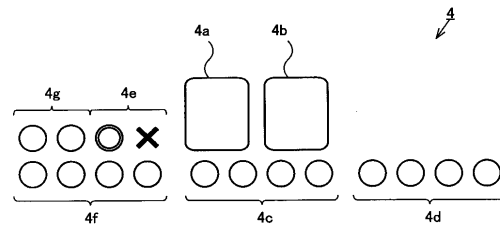
1 ... 遊技機	
2 ... 遊技盤	
4 ... 表示器	
5 ... 枠部材	20
6 ... 画像表示部	
7 ... 可動役物	
8 ... 盤ランプ	
2 0 ... 遊技領域	
2 1 ... 第 1 始動口	
2 2 ... 第 2 始動口	
2 3 ... 大入賞口	
2 4 ... 普通入賞口	
2 5 ... ゲート	
2 6 ... 排出口	30
2 7 ... 電動チューリップ	
3 1 ... ハンドル	
3 2 ... レバー	
3 3 ... 停止ボタン	
3 4 ... 取り出しボタン	
3 5 ... スピーカ	
3 6 ... 枠ランプ	
3 7 ... 演出ボタン	
3 8 ... 演出キー	
3 9 ... 皿	40
4 3 ... 錠部	
1 0 0 ... メイン制御部	
1 0 1、2 0 1、3 0 1、4 0 1、5 0 1、6 0 1 ... C P U	
1 0 2、2 0 2、3 0 2、4 0 2、5 0 2、6 0 2 ... R O M	
1 0 3、2 0 3、3 0 3、4 0 3、5 0 3、6 0 3 ... R A M	
1 1 1 a ... 第 1 始動口スイッチ	
1 1 1 b ... 第 2 始動口スイッチ	
1 1 2 ... 電動チューリップ開閉部	
1 1 3 ... ゲートスイッチ	
1 1 4 ... 大入賞口スイッチ	50

- 1 1 5 ... 大入賞口開閉部  
 1 1 6 ... 普通入賞口スイッチ  
 2 0 0 ... 発射制御部  
 2 1 1 ... 発射装置  
 3 0 0 ... 払出制御部  
 3 1 1 ... 払出駆動部  
 4 0 0 ... 演出制御部  
 4 0 4 ... R T C  
 5 0 0 ... 画像音響制御部  
 6 0 0 ... ランプ制御部  
 T S 1、T S 2 ... 変動時間テーブルセット

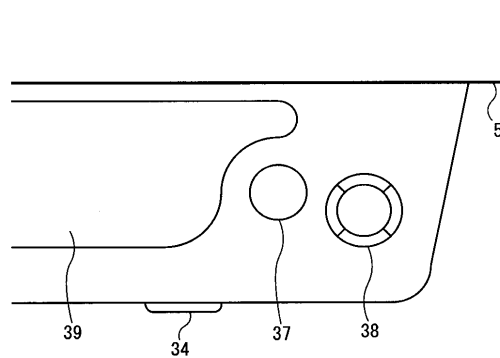
【図 1】



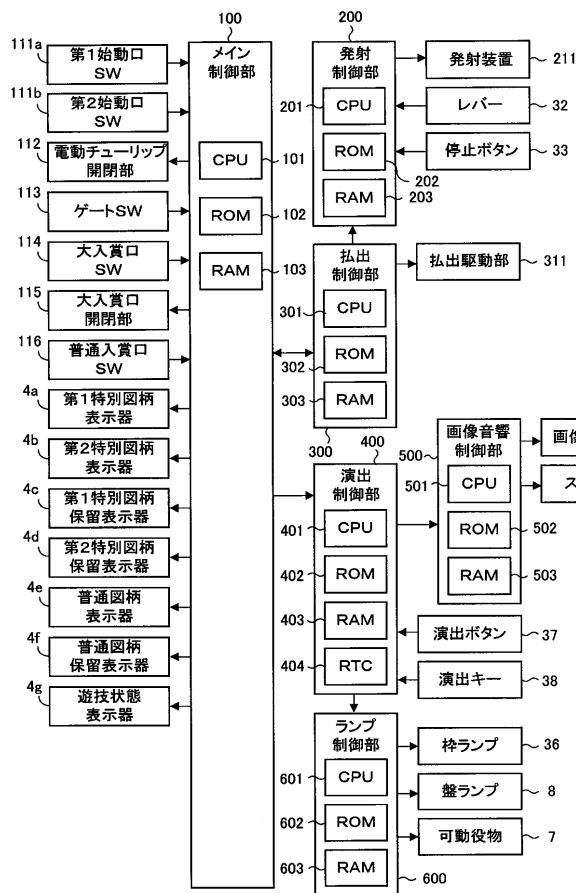
【図 2】



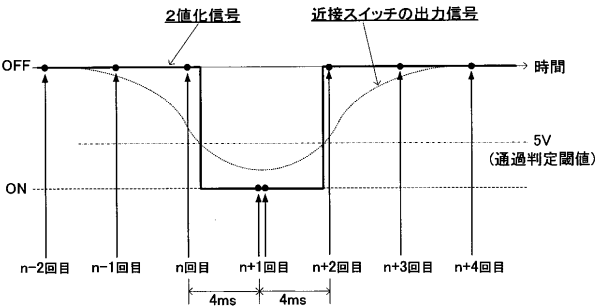
【図 3】



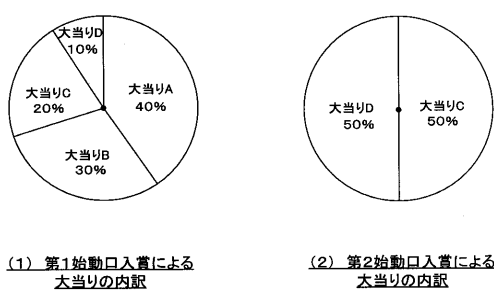
【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】



【 図 7 】

遊技状態	普通図柄変動時間	当選確率	電動チューリップ開放時間
通常状態	10.0秒	1/10	0.10秒×1回
電サポ状態	0.5秒	10/10	2.00秒×3回

【 図 8 】

(2) 変動時間テーブルセットTS2 (電サポ状態用)			
特別図柄変動時間 (演出時間)	割合	タイプ	変動時間テーブル
90秒	1/30	大当り (リーチあり)	大当り用変動時間テーブル
60秒			リーチありハズレ用変動時間テーブル
30秒			リーチなしハズレ用変動時間テーブル
90秒	4/30	リーチありハズレ	大当り用変動時間テーブル
60秒			リーチありハズレ用変動時間テーブル
30秒			リーチなしハズレ用変動時間テーブル
(合計変動0.1)	25/30	リーチなしハズレ	大当り用変動時間テーブル
12秒			リーチありハズレ用変動時間テーブル
5秒			リーチなしハズレ用変動時間テーブル
(合計変動0.2)	285/300	リーチなしハズレ	大当り用変動時間テーブル
10秒			リーチありハズレ用変動時間テーブル
8秒			リーチなしハズレ用変動時間テーブル
(合計変動0.4以上)	4秒	リーチなしハズレ	大当り用変動時間テーブル
4秒			リーチありハズレ用変動時間テーブル
4秒			リーチなしハズレ用変動時間テーブル

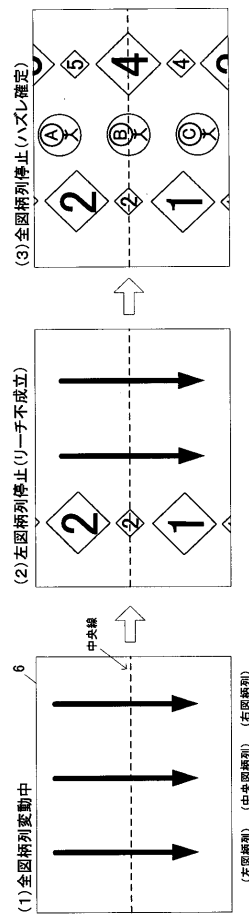
(1) 変動時間テーブルセットTS1 (通常状態用)			
特別図柄変動時間 (演出時間)	割合	タイプ	変動時間テーブル
90秒	1/300	大当り (リーチあり)	大当り用変動時間テーブル
60秒			リーチありハズレ用変動時間テーブル
30秒			リーチなしハズレ用変動時間テーブル
90秒	14/300	リーチありハズレ	大当り用変動時間テーブル
60秒			リーチありハズレ用変動時間テーブル
30秒			リーチなしハズレ用変動時間テーブル
(合計変動0.1)	285/300	リーチなしハズレ	大当り用変動時間テーブル
12秒			リーチありハズレ用変動時間テーブル
10秒			リーチなしハズレ用変動時間テーブル
(合計変動0.2)	4秒	リーチなしハズレ	大当り用変動時間テーブル
8秒			リーチありハズレ用変動時間テーブル
4秒			リーチなしハズレ用変動時間テーブル



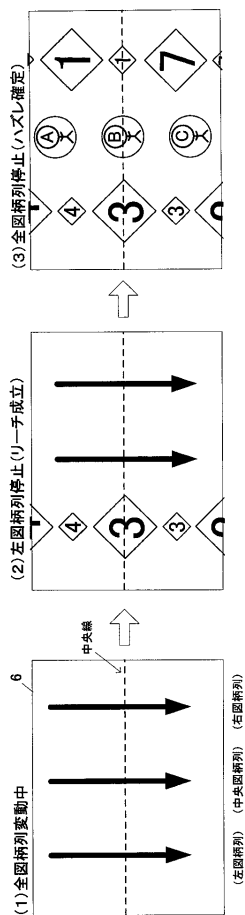
【図 9】



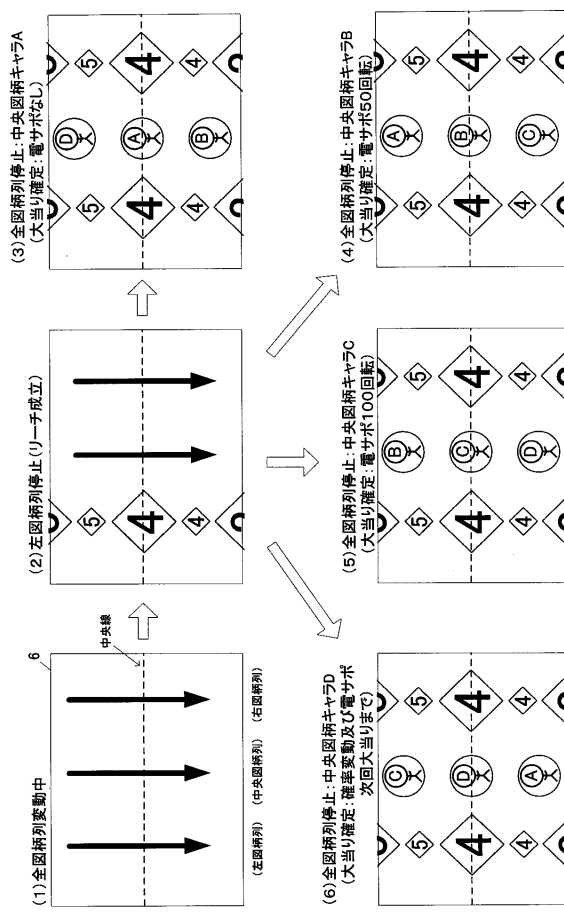
【図 10】



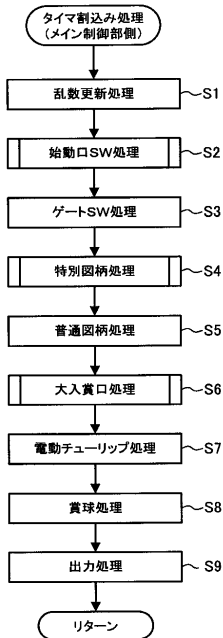
【図 11】



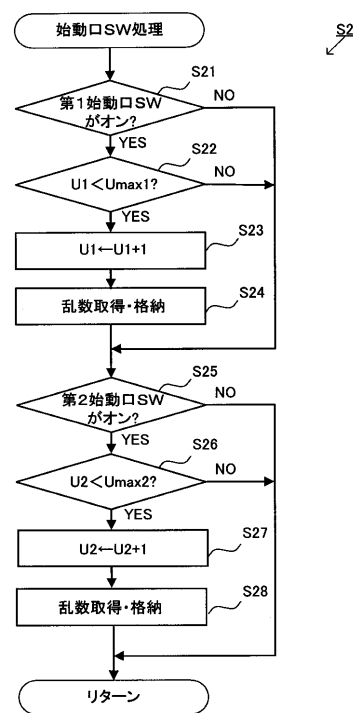
【図 12】



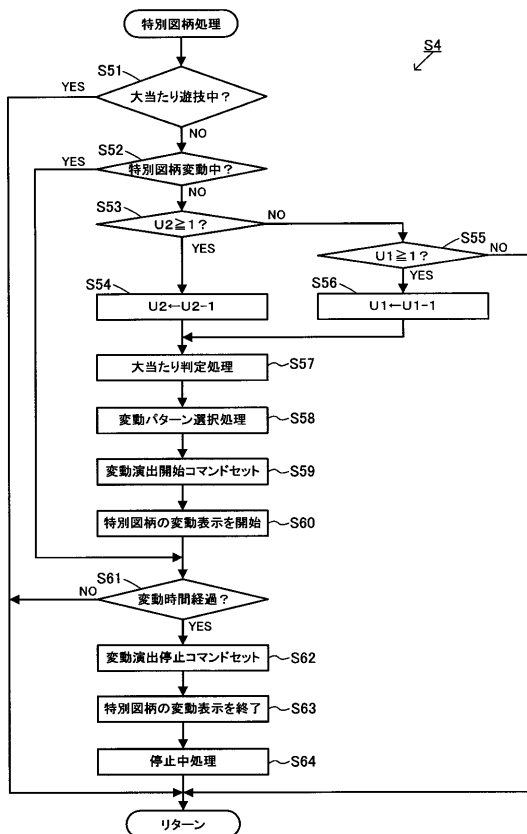
【図 13】



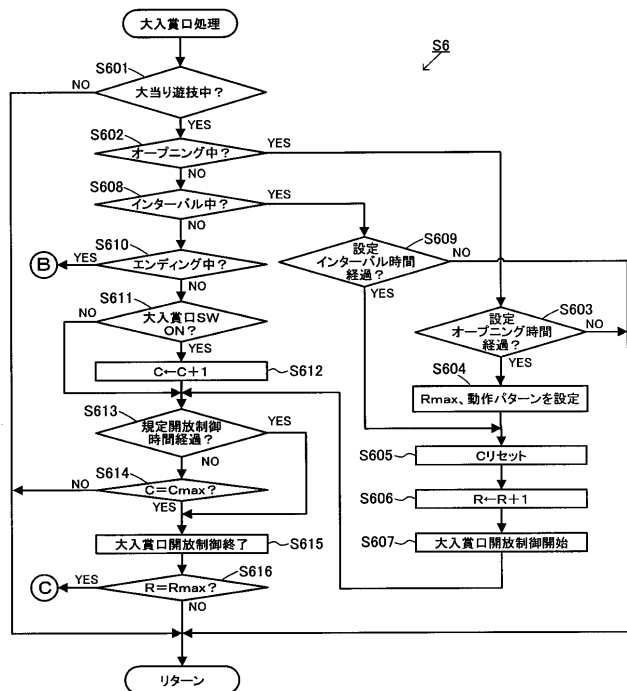
【図 14】



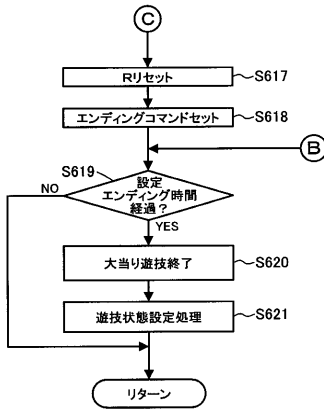
【図 15】



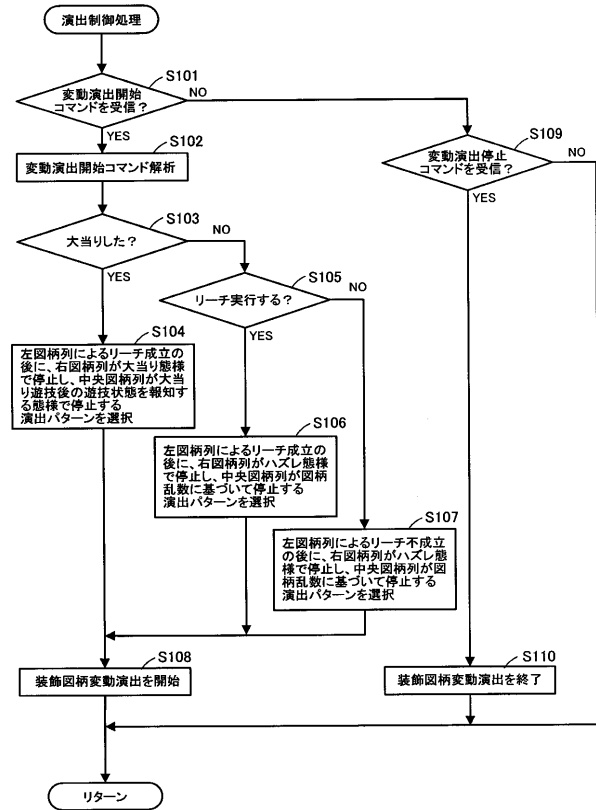
【図 16】



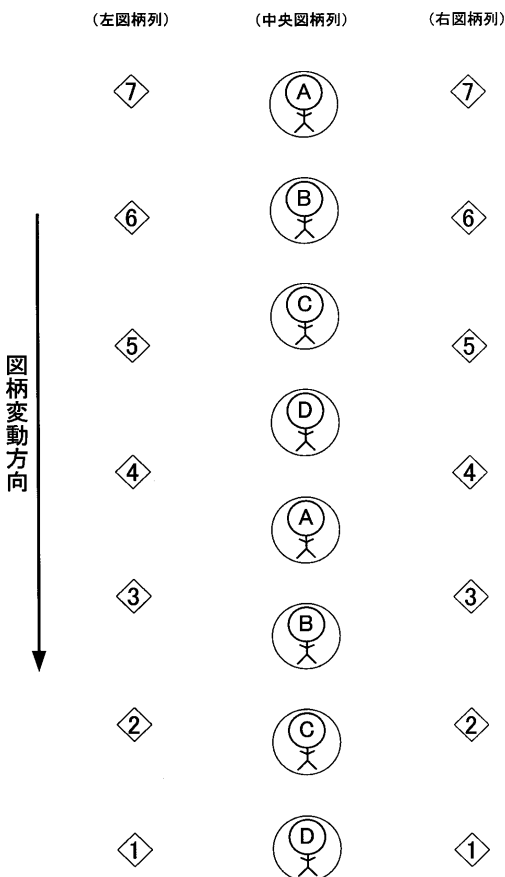
【図 17】



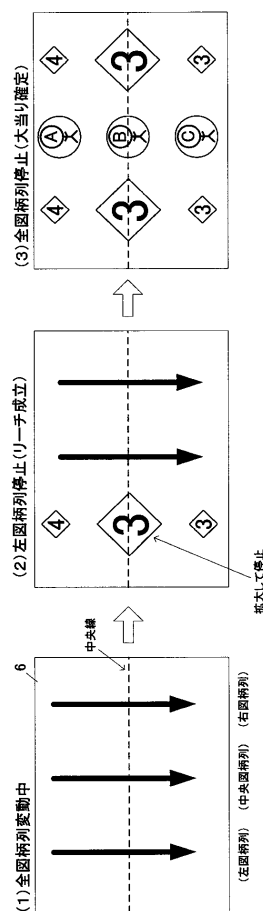
【図 18】



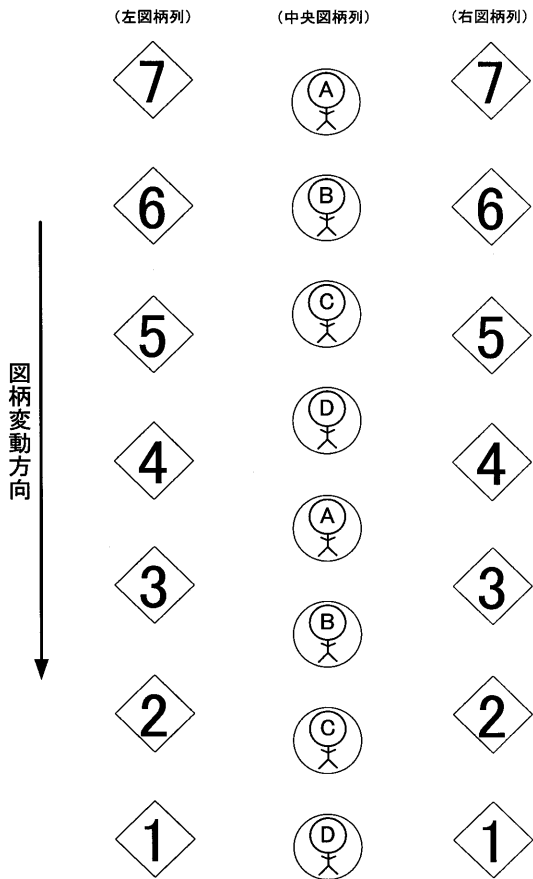
【図 19】



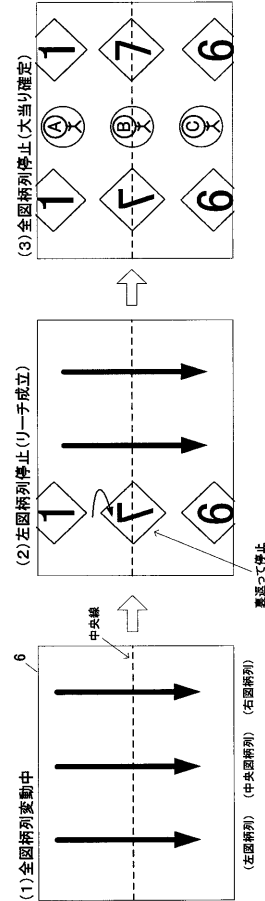
【図 20】



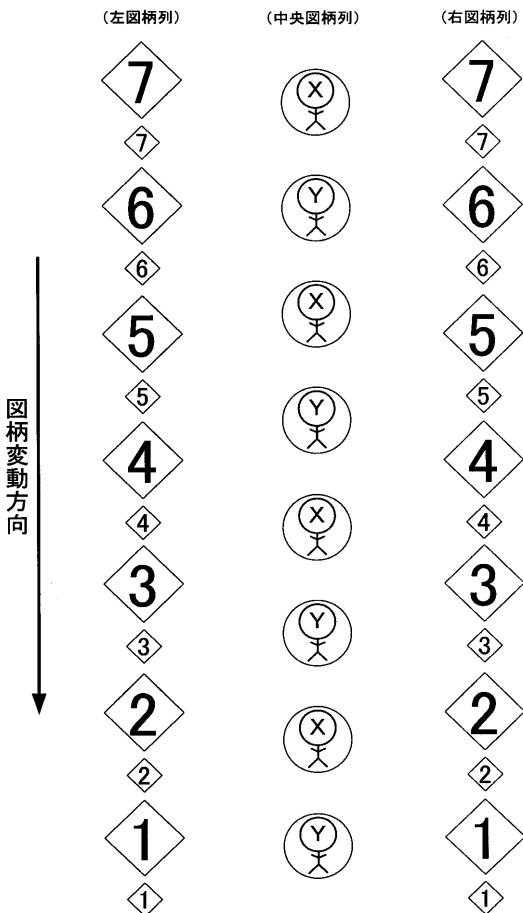
【図 2 1】



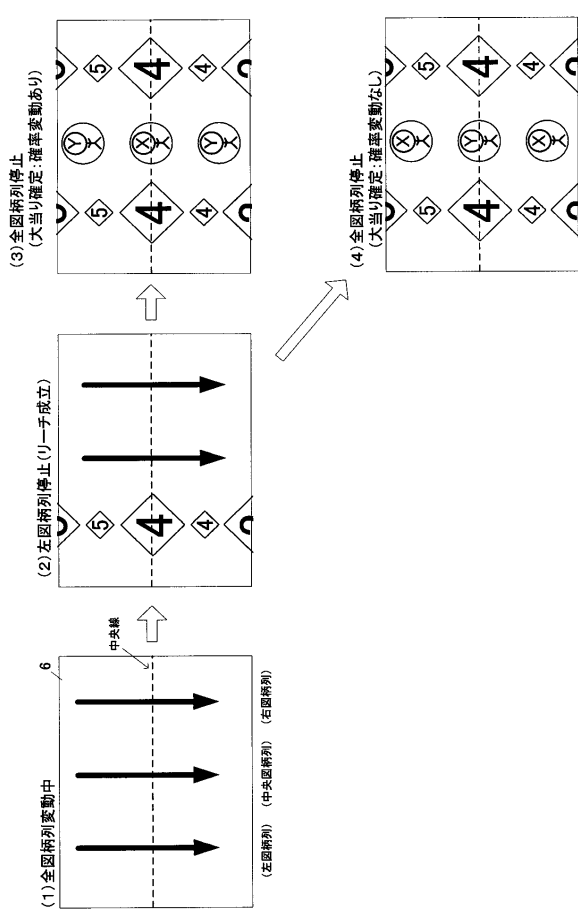
【図 2 2】



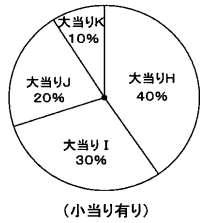
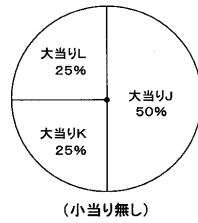
【図 2 3】



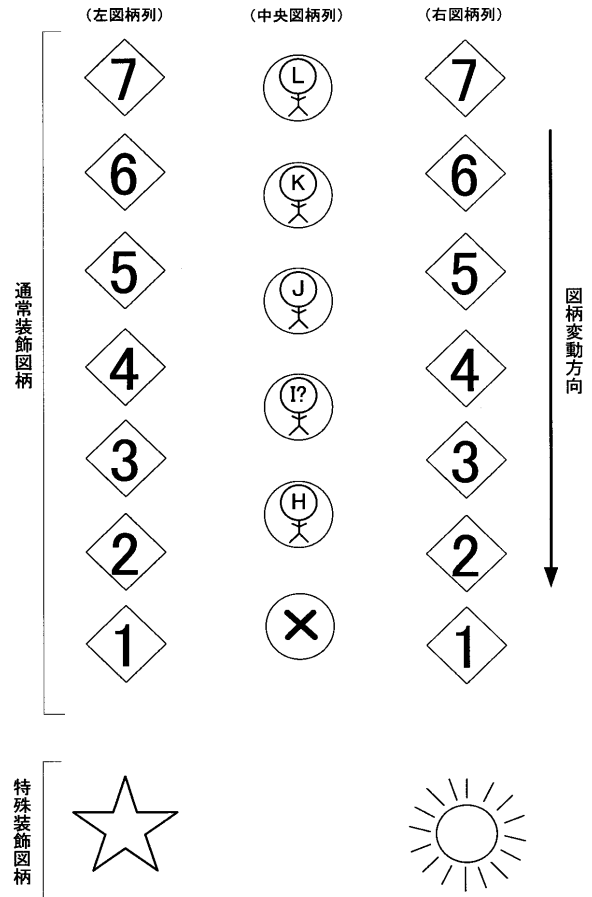
【図 2 4】



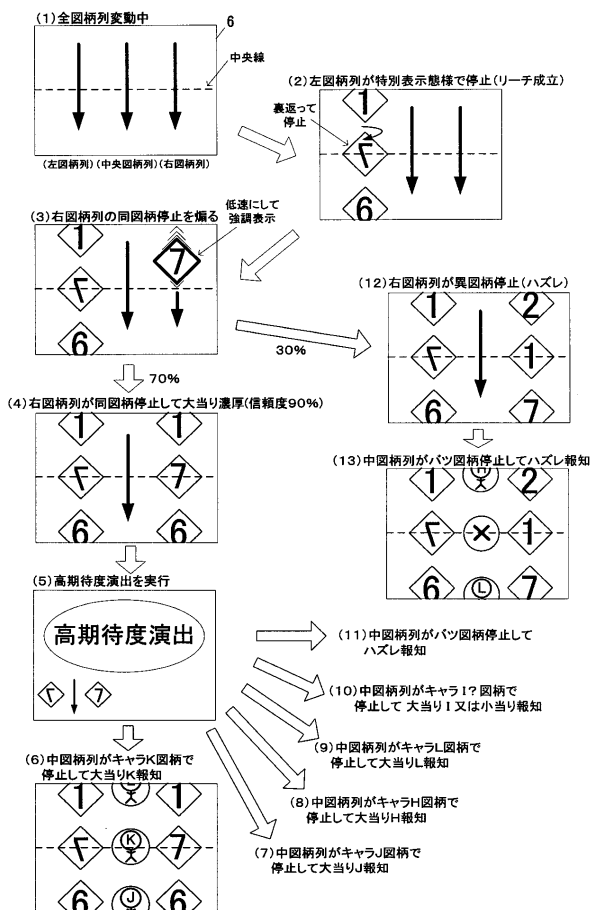
【図 25】

(1) 第1始動口入賞による  
大当りの内訳(2) 第2始動口入賞による  
大当りの内訳

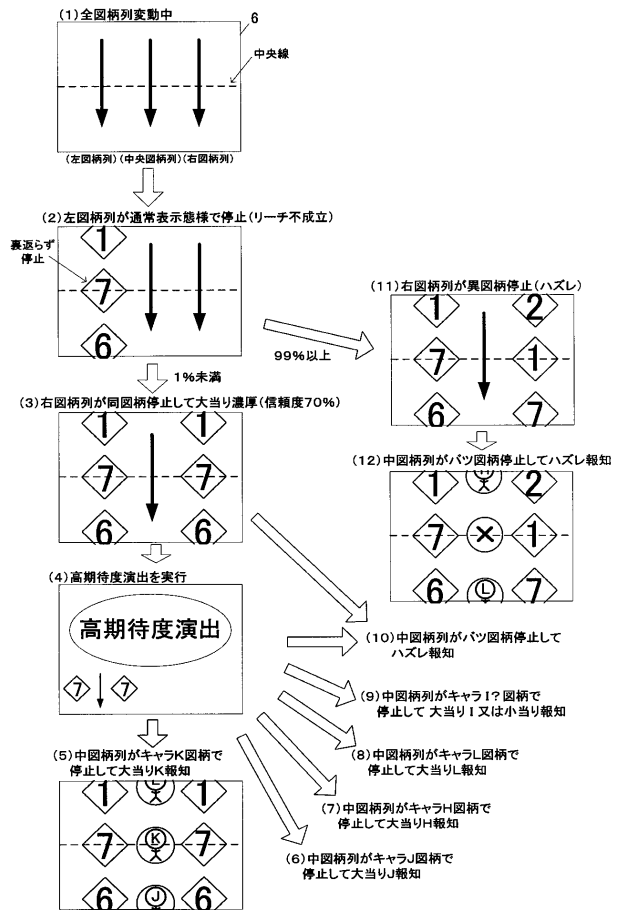
【図 26】



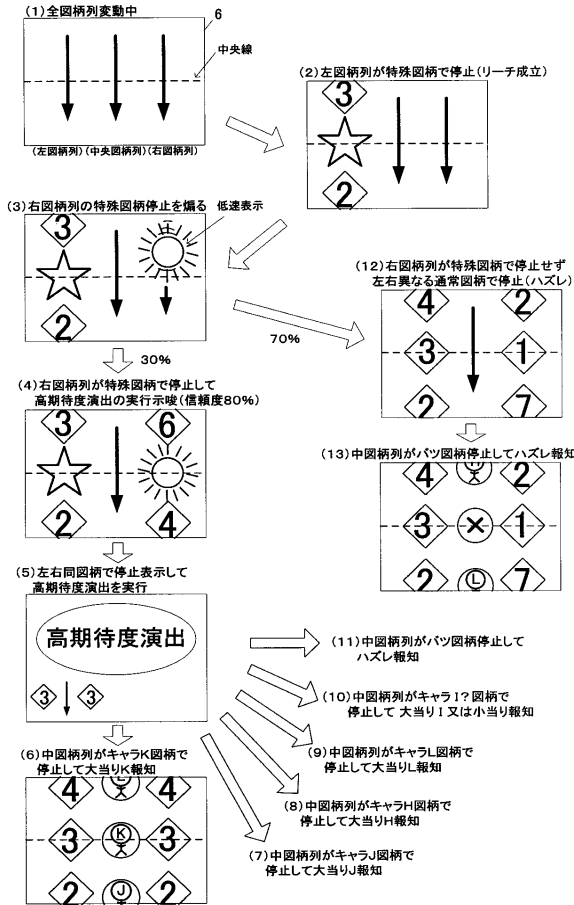
【図 27】



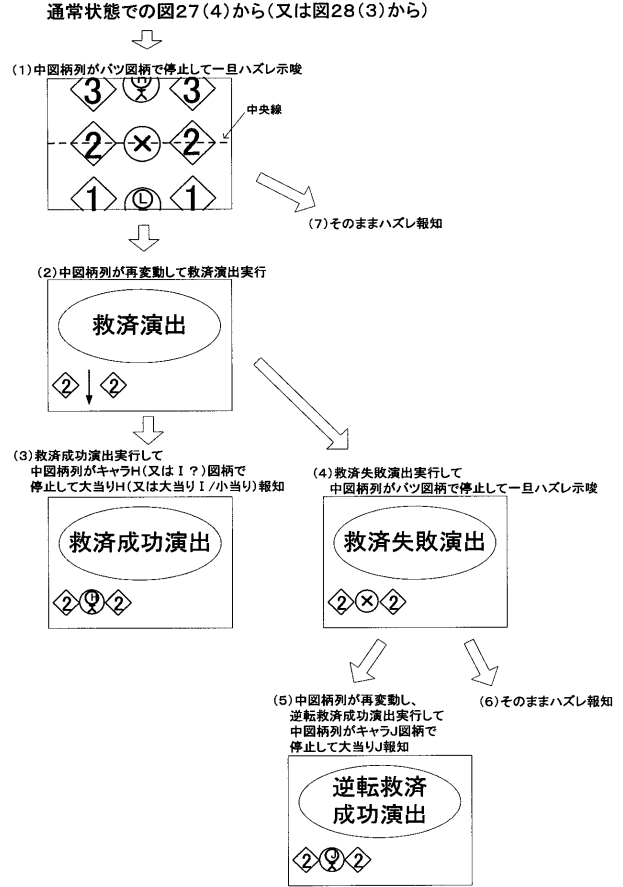
【図 28】



【図 29】



【図 30】



【図 31】

