

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6081748号  
(P6081748)

(45) 発行日 平成29年2月15日(2017.2.15)

(24) 登録日 平成29年1月27日(2017.1.27)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 2 (全 40 頁)

(21) 出願番号 特願2012-194442 (P2012-194442)  
 (22) 出願日 平成24年9月4日 (2012.9.4)  
 (65) 公開番号 特開2014-46169 (P2014-46169A)  
 (43) 公開日 平成26年3月17日 (2014.3.17)  
 審査請求日 平成27年8月3日 (2015.8.3)

(73) 特許権者 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 伊藤 合  
 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  
 (72) 発明者 江尻 誠久  
 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  
 (72) 発明者 加古 孝幸  
 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

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】

取得した遊技情報に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を行う特別遊技判定手段と、

前記特別遊技判定が行われる前に、前記遊技情報に基づいて、前記特別遊技を行うか否かの事前判定を行う事前判定手段と、

所定の表示手段を含む演出手段に、所定の演出を行わせる演出制御手段とを備え、

前記演出制御手段は、

前記特別遊技判定の判定結果に基づいて、判定演出を行わせることが可能であり、

前記事前判定の判定結果に基づいて、前記判定演出において特別演出を行わせることを可能にし、

前記判定演出において、前記表示手段に装飾図柄を変動表示させることができるとともに、当該装飾図柄を、第1の停止態様で停止表示させること、または第2の停止態様で仮停止表示もしくは停止表示させることができあり、

前記特別演出は、前記特別遊技が行われる可能性が互いに異なる第1の特別演出と第2の特別演出とを含み、

前記装飾図柄が前記第1の停止態様で停止表示されると前記第1の特別演出が行われる第1パターンと、前記装飾図柄が前記第2の停止態様で停止表示されると前記第2の特別演出が行われる第2パターンと、前記第1の特別演出が行われているときに前記装飾図柄が前記第2の停止態様で仮停止表示されると前記第2の特別演出が行われる第3パターン

10

20

と、がある、遊技機。

【請求項 2】

前記第2の特別演出は、前記第1の特別演出よりも前記特別遊技が行われる可能性が高い、請求項1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】

【0002】

従来の遊技機、例えばパチンコ遊技機においては、始動口に遊技球が入球することにより取得された遊技情報（乱数）が特別遊技の実行（大当たり）を示すか否かの特別遊技判定が行われて、当該判定結果を示す判定図柄の変動が実行され、上記判定図柄の変動中に始動口へ遊技球が入球すると、当該遊技球の入球によって取得された遊技情報に対する特別遊技判定の権利が保留され、当該保留された権利に対する変動は、現在の変動が終了されてから実行されることが知られている。

【0003】

ところで、上記のようなパチンコ遊技機の中には、保留された権利に対する変動を実行する前に、当該保留（特別遊技判定を保留された遊技情報）が大当たりを示すか否かを事前判定し、当該保留の大当たりに対する信頼度を表示するものがある（例えば、特許文献1）

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2000-135332号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記したように事前判定を行うパチンコ遊技機にあっては、事前に大当たりの信頼度を示唆することが可能であるため、遊技者に飽きを覚えさせない、より斬新な演出が常に求められる。

【0006】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであって、その主たる目的は、事前判定に基づいて、遊技者に飽きを覚えさせない、より斬新な演出を行うことができ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】

【0007】

上記の目的を達成するために、本発明は以下の構成を採用した。なお、括弧内の参照符号、説明文言等は、本発明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、本発明の範囲を何ら限定するものではない。

【0008】

本実施形態に係る遊技機（1）は、遊技球が流下可能な遊技領域（20）に設けられる始動口（25a、25b）に遊技球が入球することを条件に、遊技情報を取得する遊技情報取得手段（100）と、遊技情報に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かを判定する特別遊技判定手段（100）と、特別遊技判定手段による判定結果に基づいて、図柄表示手段（31a、31b）において図柄を変動させてから当該判定結果を示す判定図柄を停止させる変動表示を制御する図柄表示制御手段（100）と、遊技情報取得手段により取得された遊技情報を保留して記憶する保留記憶手段（100）と、保留記憶手段に記憶されている遊技情報に基づいて、特別遊技を行うか否かを判定する事前判定手段（100）と、事前判定手段による判定結果に基づく特別演出を実行するか否かを判定する特別演出実行判定手段（400）と、演出実行手段（21、22、23等）に実行

10

20

30

40

50

させる演出を制御する演出制御手段(400、500、600)とを備え、演出制御手段は、特別演出実行判定手段による判定結果が肯定の場合、演出実行手段に少なくとも第1の特別演出(例えば、図10の(1)に示すゾーンA)または第2の特別演出(例えば、図10の(2)に示すゾーンB)を実行させることができ可能な特別演出制御手段(400)と、上記変動表示中に演出実行手段に装飾図柄(DI)を変動させてから、判定図柄の停止に伴って装飾図柄を停止させる装飾図柄制御手段(400)とを有し、保留記憶手段に記憶された遊技情報(例えば、図10の(1)に示す第3保留)に基づく事前判定手段による判定結果に基づいて、第1の特別演出が実行されると判定された場合、装飾図柄制御手段は、第1の特別演出が実行されると判定された遊技情報(第3保留)よりも以前に取得された1つの遊技情報(例えば、図10の(1)に示す第1保留)に基づく変動表示において、装飾図柄を変動させてから第1の停止態様(例えば、図10の(1)に示すピンク同色図柄)で装飾図柄を停止表示させ、特別演出実行手段は、装飾図柄が停止表示されてから、第1の特別演出を実行させ、保留記憶手段に記憶された遊技情報(例えば、図10の(2)に示す第3保留)に基づく事前判定手段による判定結果に基づいて、第2の特別演出が実行されると判定された場合、装飾図柄制御手段は、第2の特別演出が実行されると判定された遊技情報(第3保留)よりも以前に取得された1つの遊技情報(例えば、図10の(2)に示す第1保留)に基づく変動表示において、装飾図柄を変動させてから第2の停止態様(例えば、図10の(2)に示す青同色図柄)で装飾図柄を停止表示させ、特別演出実行手段は、装飾図柄が停止表示されてから、第2の特別演出を実行させる。

## 【0009】

また、装飾図柄制御手段と特別演出実行手段による制御は以下のようであってもよい。すなわち、保留記憶手段に記憶された遊技情報(例えば、図10の(1)に示す第3保留)に基づく事前判定手段による判定結果に基づいて、第1の特別演出(ゾーンA)が実行されると判定された場合、装飾図柄制御手段は、第1の特別演出が実行されると判定された遊技情報(第3保留)よりも以前に取得された1つの遊技情報(例えば、図10の(1)に示す第1保留)に基づく変動表示において、装飾図柄を変動させてから第1の停止態様(例えば、図10の(1)に示すピンク同色図柄)で装飾図柄を停止表示させ、特別演出実行手段は、装飾図柄が停止表示されてから、第1の特別演出が実行されると判定された遊技情報(第3保留)に基づく変動表示まで第1の特別演出を実行させ、保留記憶手段に記憶された遊技情報に基づく事前判定手段(例えば、図10の(2)に示す第3保留)による判定結果に基づいて、第2の特別演出(ゾーンB)が実行されると判定された場合、装飾図柄制御手段は、第2の特別演出が実行されると判定された遊技情報(第3保留)よりも以前に取得された1つの遊技情報(例えば、図10の(1)に示す第1保留)に基づく変動表示において、装飾図柄を変動させてから第2の停止態様(例えば、図10の(2)に示す青同色図柄)で装飾図柄を停止表示させ、特別演出実行手段は、装飾図柄が停止表示されてから、第2の特別演出が実行されると判定された遊技情報(第3保留)に基づく変動表示まで第2の特別演出を実行させる。

## 【発明の効果】

## 【0010】

本発明によれば、事前判定に基づいて、遊技者に飽きを覚えさせない、より斬新な演出を行うことができる遊技機を提供することができる。

## 【図面の簡単な説明】

## 【0011】

【図1】本発明の一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

【図4】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】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

【図6】本実施形態に係る装飾図柄DIの種類の一例について説明するための図

【図7】本実施形態に係る装飾図柄DIの変動表示と、保留画像RIの表示の一例について

10

20

30

40

50

て説明するための図

【図 8】本実施形態に係る擬似連演出の一例について説明するための図

【図 9】本実施形態に係るゾーン演出の概要について説明するための図

【図 10】特定のハズレ目の色図柄パターンとゾーン演出との対応の一例について説明するための図

【図 11】ゾーン演出の一例について説明するための図

【図 12】第 1 のゾーン発展演出の一例について説明するための図

【図 13】第 2 のゾーン発展演出の一例について説明するための図

【図 14】メイン制御部 100 によって行われるタイマ割り込み処理を示すフローチャートの一例

10

【図 15】図 14 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 16】図 14 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 17】演出制御部 400 によって行われる演出制御処理を示すフローチャートの一例

【図 18】変形例に係るゾーン演出の概要について説明するための図

【図 19】演出制御部 400 によって行われる演出制御処理を示すフローチャートの変形例

【発明を実施するための形態】

【0012】

以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機 1 について説明する。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。

20

【0013】

【パチンコ遊技機 1 の概略構成】

以下、図 1～図 3 を参照して、本発明の一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、本発明の一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 3 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。

【0014】

図 1において、遊技機 1 は、例えば遊技者の指示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は、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 43 が設けられており、錠部 43 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。

30

【0015】

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 20 が形成されている。遊技領域 20 には、下方（発射装置 211；図 4 参照）から発射された遊技球が遊技盤 2 の正面に沿って上昇して遊技領域 20 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 20 の右側に案内する案内部材（図示せず）とを備えている。

40

【0016】

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 21 が配設されている。画像表示部 21 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、特別図柄抽選の実行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 21 は、液晶表示装置や E L（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 22 および盤ランプ 23 が設けら

50

れている。可動役物 22 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 23 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。

#### 【0017】

遊技領域 20 には、遊技球が下方へ落下する方向を変化させる遊技くぎおよび風車（共に、図示せず）等が配設されている。また、遊技領域 20 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 25a、第 2 始動口 25b、ゲート 27、大入賞口 28、および普通入賞口 29 が遊技盤 2 に配設されている。さらに、遊技領域 20 には、遊技領域 20 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 20 の外に排出する排出口 24 が配設されている。10

#### 【0018】

第 1 始動口 25a および第 2 始動口 25b は、それぞれ遊技球が入ると入賞して特別図柄抽選（大当たり抽選）が始動する。第 1 始動口 25a は、予め定められた特別電動役物（大入賞口 28）および／または予め定められた特別図柄表示器（例えば、後述する第 1 特別図柄表示器 31a）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 25b は、上記特別電動役物（大入賞口 28）および／または予め定められた特別図柄表示器（例えば、後述する第 2 特別図柄表示器 31b）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 27 は、遊技球が通過すると普通図柄抽選（下記電動チューリップ 26 の開閉抽選）が始動する。20

#### 【0019】

第 2 始動口 25b は、第 1 始動口 25a 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 26 を備えている。電動チューリップ 26 は、チューリップの花を模した一対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対の羽根部が左右に開閉する。電動チューリップ 26 は、一対の羽根部が閉じていると、第 2 始動口 25b 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 25b へ入らない状態となる。一方、電動チューリップ 26 は、一対の羽根部が左右に開くと、第 2 始動口 25b 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 25b へ入り易くなるように構成されている。そして、電動チューリップ 26 は、ゲート 27 を遊技球が通過して普通図柄抽選に当選すると、一対の羽根部が規定時間（例えば、0.15 秒間または 1.80 秒間）開き、規定回数（例えば、1 回または 3 回）だけ開閉する。30

#### 【0020】

大入賞口 28 は、第 2 始動口 25b の下方に位置し、特別図柄抽選の結果に応じて開放する。大入賞口 28 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 の正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 28 は、所定条件（例えば、29.5 秒経過または遊技球 9 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）繰り返す。なお、普通入賞口 29 は、遊技球が入賞しても抽選は始動しない。

#### 【0021】

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その保留数に関する表示を行う表示器 3 が配設されている。表示器 3 の詳細については、後述する。40

#### 【0022】

ここで、賞球の払い出しについて説明する。第 1 始動口 25a、第 2 始動口 25b、大入賞口 28、および普通入賞口 29 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 25a および第 2 始動口 25b に遊技球が 1 個入賞すると 4 個の賞球、大入賞口 28 に遊技球が 1 個入賞すると 13 個の賞球、普通入賞口 29 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 27 を遊技球が通過したことを検出しても、そ50

れに連動した賞球の払い出しは無い。

**【0023】**

遊技機1の前面となる枠部材5には、ハンドル51、レバー52、停止ボタン53、取り出しボタン54、スピーカ55、枠ランプ56、演出ボタン57、演出キー58、皿59、および錠部43等が設けられている。

**【0024】**

遊技者がハンドル51に触れてレバー52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59（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に供給する遊技球を一時的に溜めておく。また、皿59には、上述した賞球が払い出される。そして、皿59に溜められた遊技球は、遊技者のレバー52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つずつ発射装置211に供給される。

**【0025】**

停止ボタン53は、ハンドル51の下部側面に設けられ、ハンドル51に遊技者が触れてレバー52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54は、皿59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59に溜まっている遊技球を箱（図示せず）に落下させる。

**【0026】**

スピーカ55および枠ランプ56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55は、楽曲や音声、効果音等によって各種の音による演出を行う。また、枠ランプ56は、点灯／点滅によるパターンや発光色の違い等によって各種の光による演出を行う。

**【0027】**

次に、図2を参照して、遊技機1に設けられる表示器3について説明する。図2において、表示器3は、第1特別図柄表示器31a、第2特別図柄表示器31b、第1特別図柄保留表示器32a、第2特別図柄保留表示器32b、普通図柄表示器33、普通図柄保留表示器34、および遊技状態表示器35を備えている。

**【0028】**

第1特別図柄表示器31aには、第1始動口25a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31aは、7セグ表示装置で構成され、第1始動口25aに遊技球が入賞した場合、特別図柄を変動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31bには、第2始動口25b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31bも同様に、7セグ表示装置で構成され、第2始動口25bに遊技球が入賞した場合、特別図柄を変動表示してその抽選結果を表示する。普通図柄表示器33は、ゲート27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33は、LED表示装置で構成され、遊技球がゲート27を通過した場合、普通図柄を変動表示してその抽選結果を表示する。

**【0029】**

第1特別図柄保留表示器32aは、第1始動口25a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32bは、第2始動口25bに遊技球が入賞した場合の特別図柄抽選結果を保留している回数を表示する。普通図柄保留表示器34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特別図柄表示器31a、第2特別図柄表示器31b、または普通図柄表示器33によって表示図柄が変動表示されている期間（入賞1回分の変動表示が行われている間）等、表示図柄の変動表示を同時に開始できない期間に、さらに遊技球が入賞した場合、その入賞した遊技球に対する表示図柄の変動表示は、先に入賞した遊技球に対する変動表示が終了する等、表示図柄の変動表示が可能となるまで、規定回数（例えば、4回）を限度に保留される。こ

10

20

30

40

50

のような保留がなされていること及びその保留の数が、第1特別図柄保留表示器32a、第2特別図柄表示器31b、および普通図柄保留表示器34にそれぞれ表示される。例えば、第1特別図柄保留表示器32a、第2特別図柄表示器31b、および普通図柄保留表示器34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。

#### 【0030】

遊技状態表示器35は、遊技機1の電源投入時点における遊技状態（例えば、通常遊技状態、確変時短遊技状態）を表示する。

#### 【0031】

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57および演出キー58が設けられている。

#### 【0032】

演出ボタン57および演出キー58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57は、遊技機1の前方に突出した皿59の上面脇部に設けられる。演出キー58は、中央キー58Eと十字に配列された複数の方向キー58U、58D、58L、および58Rとを有し、演出ボタン57に隣接して皿59の上面脇部に設けられる。演出ボタン57および演出キー58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57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58U、58D、58L、および58Rを操作することにより、画像表示部21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、中央キー58E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。

#### 【0033】

また、遊技機1の背面側には、払出手用の遊技球を溜めておく球タンクや遊技球を皿59に払い出す払出手装置（払出手駆動部311）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100（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20の上部へ発射する発射装置211を制御する発射制御部200（図4参照）が構成された発射制御基板、賞球の払出手を制御する払出手制御部300が構成された払出手制御基板、演出を統括的に制御する演出制御部400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500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56、盤ランプ23）や可動役物22による演出を制御するランプ制御部600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24V（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。

#### 【0034】

##### 【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。

#### 【0035】

図4において、遊技機1の制御装置は、メイン制御部100、発射制御部200、払出手制御部300、演出制御部400、画像音響制御部500、およびランプ制御部600等を備えている。

#### 【0036】

メイン制御部100は、CPU(Central Processing Unit；中央処理装置)101、ROM(Read Only Memory)102、およびR

10

20

30

40

50

AM (Random Access Memory) 103を備えている。CPU101は、内部抽選および当選の判定等の払い出し賞球数に関する各種制御を行う際の演算処理を行う。ROM102には、CPU101にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶される。RAM103は、CPU101の作業用メモリ等として用いられる。以下、メイン制御部100の主な機能について説明する。

#### 【0037】

メイン制御部100は、第1始動口25aまたは第2始動口25bに遊技球が入賞すると特別図柄抽選（当たり抽選）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400に送る。

#### 【0038】

メイン制御部100は、電動チューリップ26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100は、遊技球が第1始動口25aへ入賞したときの特別図柄抽選の保留回数、遊技球が第2始動口25bへ入賞したときの特別図柄抽選の保留回数、および遊技球がゲート27を通過したときの普通図柄抽選の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400に送る。

#### 【0039】

メイン制御部100は、特別図柄抽選の結果に応じて、大入賞口28の開閉動作を制御する。例えば、メイン制御部100は、所定条件（例えば、29.5秒経過または遊技球9個の入賞）を満たすまで、大入賞口28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16回）繰り返すように制御する。また、メイン制御部100は、大入賞口28が開閉する開閉時間間隔（インターバル時間）を制御する。

#### 【0040】

メイン制御部100は、第1始動口25a、第2始動口25b、大入賞口28、および普通入賞口29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、払出数を払出制御部300に対して指示する。なお、メイン制御部100は、ゲート27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300に指示しない。払出制御部300がメイン制御部100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300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100へ送られる。そして、メイン制御部100は、払出制御部300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。

#### 【0041】

メイン制御部100は、発射制御部200を介して、遊技球を発射する発射装置211を制御する。例えば、メイン制御部100は、所定の条件に基づいて、発射装置211が遊技球を発射する動作を許可する信号を、払出制御部300を介して発射制御部200へ送信する。

#### 【0042】

上述した機能を実現するために、メイン制御部100には、第1始動口スイッチ111a、第2始動口スイッチ111b、電動チューリップ開閉部112、ゲートスイッチ113、大入賞口スイッチ114、大入賞口開閉部115、普通入賞口スイッチ116、第1特別図柄表示器31a、第2特別図柄表示器31b、第1特別図柄保留表示器32a、第2特別図柄保留表示器32b、普通図柄表示器33、普通図柄保留表示器34、および遊技状態表示器35が接続されている。

#### 【0043】

第1始動口スイッチ111aは、第1始動口25aへ遊技球が入賞したことを検出して、その検出信号をメイン制御部100へ送る。第2始動口スイッチ111bは、第2始動口25bへ遊技球が入賞したことを検出して、その検出信号をメイン制御部100へ送る。電動チューリップ開閉部112は、メイン制御部100から送られる制御信号に応じて、電動チューリップ26の一対の羽根部を開閉する。ゲートスイッチ113は、ゲート27を遊技球が通過したことを検出して、その検出信号をメイン制御部100へ送る。大入

10

20

30

40

50

賞口スイッチ 114 は、大入賞口 28 へ遊技球が入賞したことを検出して、その検出信号をメイン制御部 100 へ送る。大入賞口開閉部 115 は、メイン制御部 100 から送られる制御信号に応じて、大入賞口 28 を開閉する。普通入賞口スイッチ 116 は、普通入賞口 29 へ遊技球が入賞したことを検出して、その検出信号をメイン制御部 100 へ送る。

#### 【0044】

また、メイン制御部 100 は、第 1 始動口 25a 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 31a に表示する。メイン制御部 100 は、第 2 始動口 25b 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 31b に表示する。メイン制御部 100 は、第 1 特別図柄抽選の保留回数を、第 1 特別図柄保留表示器 32a に表示する。メイン制御部 100 は、第 2 特別図柄抽選の保留回数を、第 2 特別図柄保留表示器 32b に表示する。メイン制御部 100 は、ゲート 27 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 33 に表示する。メイン制御部 100 は、普通図柄抽選の保留回数を、普通図柄保留表示器 34 に表示する。メイン制御部 100 は、遊技機 1 の電源投入時点における遊技状態を遊技状態表示器 35 に表示する。

#### 【0045】

発射制御部 200 は、CPU 201、ROM 202、および RAM 203 を備えている。CPU 201 は、発射装置 211 に関する各種制御を行う際の演算処理を行う。ROM 202 は、CPU 201 にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶しており、RAM 203 は、CPU 201 の作業用メモリ等として用いられる。

#### 【0046】

レバー 52 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 52 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 52 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。また、発射制御部 200 は、メイン制御部 100 から発射を許可する信号を受信することによって、発射装置 211 の発射動作が可能となる。一方、発射制御部 200 は、停止ボタン 53 が押下された信号が出力されたり、メイン制御部 100 から発射を停止する制御信号が出力されたりした場合、発射装置 211 が遊技球を発射する動作を停止させる。

#### 【0047】

払出し制御部 300 は、CPU 301、ROM 302、および RAM 303 を備えている。CPU 301 は、払い出しを制御する際の演算処理を行う。ROM 302 は、CPU 301 にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶しており、RAM 303 は、CPU 301 の作業用メモリ等として用いられる。

#### 【0048】

払出し制御部 300 は、メイン制御部 100 から送られたコマンドに基づいて、払出しを制御する。具体的には、払出し制御部 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し駆動部 311 を制御する。ここで、払出し駆動部 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。

#### 【0049】

演出制御部 400 は、CPU 401、ROM 402、RAM 403、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 57 および演出キー 58 が接続され、遊技者が押下する操作に応じて演出ボタン 57 および演出キー 58 からそれぞれ出力される操作データを取得する。CPU 401 は、演出を制御する際の演算処理を行う。ROM 402 は、CPU 401 にて実行されるプログラムや各

10

20

30

40

50

種データ等を記憶しており、RAM403は、CPU401の作業用メモリ等として用いられる。RTC404は、現時点の日時を計測する。

#### 【0050】

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57または演出キー58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。

#### 【0051】

画像音響制御部500は、CPU501、ROM502、およびRAM503を備えている。CPU501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。ROM502は、CPU501にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶しており、RAM503は、CPU501の作業用メモリ等として用いられる。

10

#### 【0052】

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21に表示する画像およびスピーカ55から出力する音響を制御する。具体的には、ROM502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の画像、遊技者に予告演出を表示するためのキャラクタやアイテムの画像、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21に表示するための画像データが記憶されている。また、ROM502には、画像表示部21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55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。CPU501は、ROM502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、CPU501は、読み出した画像データを用いて、背景画像表示、装飾図柄表示、装飾図柄変動停止表示、キャラクタ／アイテム表示、および保留画像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、CPU501は、画像処理された画像データが示す画像を画像表示部21に表示する。また、CPU501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55から出力する。

20

#### 【0053】

30

ランプ制御部600は、CPU601、ROM602、およびRAM603を備えている。CPU601は、盤ランプ23や枠ランプ56の発光、および可動役物22の動作を制御する際の演算処理を行う。ROM602は、CPU601にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶しており、RAM603は、CPU601の作業用メモリ等として用いられる。

#### 【0054】

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23や枠ランプ56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22の動作を制御する。具体的には、ROM602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23や枠ランプ56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。CPU601は、ROM602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して、盤ランプ23や枠ランプ56の発光を制御する。また、ROM602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22の動作パターンデータが記憶されている。CPU601は、ROM602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して、可動役物22の動作を制御する。

40

#### 【0055】

[本実施形態における遊技状態の概要]

50

次に、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、高確状態と、電サポ状態と、時短状態と、大当たり遊技状態と、通常状態とが少なくとも存在する。高確状態とは、特別図柄抽選の当選確率が高確率（1 / 30 : 低確率は1 / 300）に設定されている遊技状態である。電サポ状態とは、例えば普通図柄抽選の当選確率が上がり且つ普通図柄抽選に当選した場合に電動チューリップ 26 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 26 が頻繁に長時間開放されて第 2 始動口 25b に遊技球が頻繁に入賞する遊技状態である。時短状態とは、特別図柄抽選の実行間隔が短縮される遊技状態である。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 28 が開放される大当たり遊技が実行されている遊技状態である。通常状態は、以上の遊技状態のいずれでもない通常の遊技状態である。通常状態及び大当たり遊技状態は、それぞれ、他の遊技状態と併存することは無いが、高確状態と電サポ状態と時短状態とは、互いに併存する場合がある。本実施形態では、電サポ状態と時短状態とは常に同時に制御されるので、電サポ状態且つ時短状態のことを、以下では、まとめて、時短状態という。この時短状態において、遊技者は、遊技球が殆ど減ることなく短時間で多数の特別図柄抽選を実行できることとなる。また、以下では、高確状態且つ時短状態のことを高確 / 時短状態といい、高確状態ではなく時短状態であることを低確 / 時短状態という。なお、本実施形態では、高確状態であり時短状態ではない遊技状態は設けていない。

#### 【0056】

##### [本実施形態における大当たり遊技の概要]

次に、本実施形態における特別図柄抽選の大当たり遊技の概要について、図 5 を用いて説明する。図 5 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 5 の（1）は、第 1 始動口 25a への遊技球入賞による特別図柄抽選の大当たり内訳を示し、図 5 の（2）は、第 2 始動口 25b への遊技球入賞による特別図柄抽選の大当たり内訳を示す。図 5 の（1）に示すように、第 1 始動口 25a への遊技球入賞による特別図柄抽選の大当たり内訳は、出玉有り確変大当たりの当選確率が 60 % であり、出玉無し確変大当たりの当選確率が 10 % であり、出玉有り通常大当たりの当選確率が 30 % である。また、図 5 の（2）に示すように、第 2 始動口 25b への遊技球入賞による特別図柄抽選の大当たり内訳は、出玉有り確変大当たりの当選確率が 70 % であり、出玉無し通常大当たりの当選確率が 30 % である。以下に、これらの各大当たりに当選した場合の大当たり遊技について説明する。

#### 【0057】

出玉有り確変大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技（以下、出玉有り確変大当たり遊技という）が開始すると、所定のオープニング時間の経過後、大入賞口 28 が閉状態から開状態にされて 1 ラウンド（以下、単に「R」と記載する場合がある）が開始される。1 Rにおいて、大入賞口 28 に遊技球が 9 個入賞するか開放時間が 29.5 秒経過すると、大入賞口 28 が開状態から閉状態にされて 1 R が終了される。その後、ラウンドとラウンドとの間のインターバル期間（例えば 2 秒間）が設けられた後に、1 R と同様に大入賞口 28 が開放されてから閉鎖されて 2 R が終了する。以後同様に、インターバル期間を挟んで大入賞口 28 の開閉によって所定回数のラウンドが実行される。なお、この所定回数には、出玉有り確変大当たりの種類に応じて複数の回数（ラウンド数；例えば 16 回、10 回、4 回）が設定される。そして、所定のエンディング時間が経過すると、出玉有り確変大当たり遊技が終了する。その後、遊技状態は、高確 / 時短状態に制御される。なお、この高確 / 時短状態は、次に特別図柄抽選に当選するまで継続される。

#### 【0058】

出玉無し確変大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技（以下、出玉無し確変大当たり遊技という）が開始すると、所定のオープニング時間の経過後、大入賞口 28 が閉状態から開状態にされて極めて短時間（例えば 0.1 秒）経過すると大入賞口 28 が開状態から閉状態にされるラウンドが、所定回数（例えば 2 回）実行される。つまり、出玉無し確変大当たり遊技では、大入賞口 28 は瞬間にしか開放されないため、遊技球が大入賞口 2

10

20

30

40

50

8に入ることは殆どなく、遊技者は、実質的に賞球を得ることはできない。そして、所定のエンディング時間が経過すると、出玉無し確変大当たり遊技が終了する。その後、遊技状態は、高確／時短状態に制御される。なお、この高確／時短状態は、次に特別図柄抽選に当選するまで継続される。

#### 【0059】

出玉有り通常大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技（以下、出玉有り通常大当たり遊技という）が開始すると、所定のオープニング時間の経過後、大入賞口28が閉状態から開状態にされて1Rが開始される。1Rにおいて、大入賞口28に遊技球が9個入賞するか開放時間が29.5秒経過すると、大入賞口28が開状態から閉状態にされて1Rが終了される。その後、ラウンドとラウンドとの間のインターバル期間（例えば2秒間）が設けられた後に、1Rと同様に大入賞口28が開放されてから閉鎖されて2Rが終了する。以後同様に、インターバル期間を挟んで大入賞口28の開閉によって所定回数（例えば、7回）のラウンドが実行される。そして、所定のエンディング時間が経過すると、出玉有り通常大当たり遊技が終了する。その後、遊技状態は、低確／時短状態に制御される。なお、この場合の時短状態は、特別図柄抽選が所定回数（例えば100回）実行されると終了する。

10

#### 【0060】

出玉無し通常大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技（以下、出玉無し通常大当たり遊技という）が開始すると、所定のオープニング時間の経過後、大入賞口28が閉状態から開状態にされて極めて短時間（例えば0.1秒）経過すると大入賞口28が開状態から閉状態にされるラウンドが、所定回数（例えば7回）実行される。つまり、出玉無し通常大当たり遊技では、大入賞口28は瞬間にしか開放されないため、遊技球が大入賞口28に入ることは殆どなく、遊技者は、実質的に賞球を得ることはできない。そして、所定のエンディング時間が経過すると、出玉無し通常大当たり遊技が終了する。その後、遊技状態は、低確／時短状態に制御される。なお、この場合の時短状態は、特別図柄抽選が所定回数（例えば100回）実行されると終了する。

20

#### 【0061】

次に、本実施形態によるゲーム進行の概要及び特徴的動作の概要について、図6～図13を用いて説明する。

#### 【0062】

30

##### [本実施形態における装飾図柄の種類]

まず、本実施形態における装飾図柄の種類について、図6を用いて説明する。図6は、装飾図柄DIの種類の一例を説明するための図である。後述するが、装飾図柄DIは、特別図柄抽選が行われた判定結果を演出的に報知するための図柄であり、本実施形態では3つの装飾図柄DI1～DI3を用いて上記判定結果を報知する。

#### 【0063】

装飾図柄DIの画像には、いわゆる出目と呼ばれる、3つ揃う（或いは、特定のパターンに一致する）ことで当たりを報知可能な数字図柄が描かれるとともに、数字図柄に対応して画像全体もしくは画像の一部（例えば、数字そのもの）に識別可能な態様で色図柄が付されている。具体的には、図6の(1)に示すように、数字図柄として「2」、「4」、「6」、「8」が描かれた装飾図柄DIは、色図柄としては青色が付された青図柄であり、図6の(2)に示すように、数字図柄として「1」、「9」が描かれた装飾図柄DIは、色図柄としてはピンク色が付されたピンク図柄であり、図6の(3)に示すように、数字図柄として「3」、「5」が描かれた装飾図柄DIは、色図柄としては赤色が付された赤図柄であり、図6の(4)に示すように、数字図柄として「7」が描かれた装飾図柄DIは、色図柄としては金色が付された金図柄である。なお、本実施形態では、上記した金図柄は、種々の役割を担う図柄（オールマイティー図柄）として機能する。例えば、3つの装飾図柄DI全てが金図柄（数字図柄7）で揃うことで、当たりが出玉有り確変大当たりであることを示唆したり、中央の装飾図柄（後述する装飾図柄DI3）が金図柄で仮停止することで、後述する擬似連演出を発生させる契機として用いられたり、後述するゾー

40

50

ン発展演の発展の契機に用いられたりする。また、本実施形態では、出目として数字図柄を用いることとしたが、数字図柄以外に、文字図柄やキャラクタ図柄など他の図柄を用いてもよいし、このような他の図柄を交えて用いてもよい。

#### 【0064】

##### [本実施形態における装飾図柄の変動表示と保留表示の概要]

次に、図7を用いて、パチンコ遊技機1において行われる装飾図柄の変動表示、および保留表示の概要について説明する。図7は、特別図柄抽選が行われた判定結果を報知するために、装飾図柄DIが変動表示される様子、および特別図柄抽選が保留されていることを示す保留画像RIが消化される様子を示す図である。なお、以下では、特別図柄抽選として第1特別図柄抽選が行われて、保留画像として第1特別図柄抽選が保留されていることを示す画像が表示される場合を例に説明するが、特別図柄抽選として第2特別図柄抽選が行われる場合も同様である。

10

#### 【0065】

図7の(1)に示すように、画像表示部21には、装飾図柄DI(DI1～DI3)、保留画像RI(RI0～RI4)、ステージST(ST0～ST4)、背景画像BIが表示される。装飾図柄DIは、3つの装飾図柄DI1～DI3から構成されて画像表示部21の表示画面中央領域に表示される。より具体的には、中央領域のうち左側に第1装飾図柄DI1が表示され、中央領域のうち右側に第2装飾図柄DI2が表示され、中央領域のうち中央に第3装飾図柄DI3が表示される。この第1～第3装飾図柄DI1～DI3は、特別図柄の変動表示に応じて変動表示される。なお、第1～第3装飾図柄DI1～DI3の画面上での表示位置は変更されてもよい。また、第1～第3装飾図柄DI1～DI3は上下方向に並んで配置されてもよいし、斜め方向に並んで配置されてもよい。

20

#### 【0066】

特別図柄の変動表示が開始すると、第1～第3装飾図柄DI1～DI3が変動表示される。例えば、特別図柄の変動表示が開始されてから所定時間が経過すると、図7の(1)に示すように、第1装飾図柄DI1として、例えば数字「1」が描かれたピンク図柄が仮停止する。さらに所定時間経過すると、図7の(2)に示すように、第2装飾図柄DI2として、例えば数字「6」が描かれた青図柄が仮停止する。さらに所定時間が経過すると、第3装飾図柄DI3として、例えば数字「2」が描かれた青図柄が仮停止した後、図7の(3)に示すように、3つの装飾図柄DI1～DI3が完全に停止する。これにより、現在の特別図柄の変動表示が終了して、第1特別図柄抽選の結果が遊技者に報知される。すなわち、装飾図柄DIが、当り目となる同じ数字図柄で揃わない(いわゆるハズレ目である)場合、第1特別図柄抽選の結果がハズレであることが報知される。そして、図7の(4)に示すように、以降同様に次の特別図柄の変動表示に応じて装飾図柄DIの変動表示が開始される。なお、仮停止とは、装飾図柄DIの変動が停止したと遊技者が認識できる態様で停止されることをいい、完全に停止しているわけではなく、例えば、上下に僅かに変動した状態で表示される。これにより、特別図柄が未だ変動中であることが示される。また、図7(および以降の図面)では、変動中または仮停止中の装飾図柄DIを点線で表示し、完全に停止(本停止)した装飾図柄DIを実線で表示している。

30

#### 【0067】

保留画像RIは、遊技者に第1特別図柄抽選が保留されている数を示すための画像である。また、画像表示部21には、保留画像RIがそれぞれ表示される位置となる複数のステージSTが設けられる。図7に示した一例では、画像表示部21の表示画面下部領域に左右方向にそれぞれ列設された複数のステージST(ST0～ST4)の上方となる位置に、第1特別図柄抽選が保留されている回数それぞれに対応する保留画像RI(RI0～RI4)が表示される。なお、本実施形態においては、保留画像RIは、第1特別図柄抽選における特別図柄の変動が終了するまで表示される。すなわち、第1特別図柄抽選が保留されている回数に応じた数の保留画像RI1～RI4に加えて、現在特別図柄の変動表示中の保留画像RI0(以下、第0保留画像RI0ともいう)が画像表示部21に表示されることになる。

40

50

## 【0068】

一例として、図7の(1)に示すように、列設された複数のステージS Tの一方の端(右端)に配置されているステージS T 0には、現時点において第1特別図柄抽選における特別図柄の変動中となっている第0保留画像R I 0が表示される。また、ステージS T 0の隣(左隣)に配置されているステージS T 1には、第1特別図柄抽選が保留されており、次に第1特別図柄抽選が行われる予定となっている保留(以下、第1保留という)に対応する保留画像R I 1(以下、第1保留画像R I 1ともいう)が表示される。また、ステージS T 1の隣(左隣)に配置されているステージS T 2には、現時点では第1特別図柄抽選が保留されており、上記第1保留の次に第1特別図柄抽選が行われる予定となっている保留(以下、第2保留という)に対応する保留画像R I 2(以下、第2保留画像R I 2ともいう)が表示される。また、ステージS T 2の隣(左隣)に配置されているステージS T 3には、現時点では第1特別図柄抽選が保留されており、上記第2保留の次に第1特別図柄抽選が行われる予定となっている保留(以下、第3保留という)に対応する保留画像R I 3(以下、第3保留画像R I 3ともいう)が表示される。また、ステージS T 3の隣(左隣)に配置されているステージS T 4には、現時点では第1特別図柄抽選が保留されており、上記第3保留の次に第1特別図柄抽選が行われる予定となっている保留(以下、第4保留という)に対応する保留画像R I 4(以下、第4保留画像R I 4ともいう)が表示される。なお、第1特別図柄抽選を保留可能な最大回数が4回である場合、第4保留画像R I 4が表示されるステージS T 4が、列設された複数のステージの他方の端(左端)に配置されることになる。10

## 【0069】

複数のステージS Tにそれぞれ表示された保留画像R Iは、第1特別図柄抽選が終了するごとに、順次表示位置(すなわち、ステージS T)を変更する。具体的には、図7の(3)に示すように、現在の特別図柄の変動表示が終了すると(装飾図柄D Iの変動表示が完全に停止すると)、図7の(4)に示すように、ステージS T 0に表示されていた、現在の特別図柄の変動表示に対応する保留画像R I 0は、表示画面外へ移動したり、ステージS T 0から消滅したりすることによって、当該表示画面上から消える。そして、ステージS T 1に表示されていた保留画像R I 1は、ステージS T 1からステージS T 0へ移動する。同様に、ステージS T 2～S T 4に表示されていた保留画像R I 2～R I 4は、それぞれステージS T 2～S T 4からステージS T 1～S T 3へ移動する。このように、保留画像R Iは、第1特別図柄抽選の保留が消化されるごとに、順次ステージS Tを移動していく。30

## 【0070】

ところで、後述により明らかとなるが、本実施形態では、第1特別図柄抽選の保留に対する抽選結果が、第1特別図柄抽選における図柄変動が開始されるよりも前にメイン制御部100から演出制御部400に通知される。つまり、例えば第3保留画像R I 3がステージS T 0へ移動して第1特別図柄抽選における特別図柄の変動が開始されるよりも前に、例えば、第3保留が発生した時点で、第3保留に対する第1特別図柄抽選の抽選結果が判明する。したがって、例えば、第1特別図柄抽選において当選する期待度が相対的に高い保留が存在することを、前もって遊技者に期待させることができる。なお、上記期待度は、保留されている第1特別図柄抽選が当選する確率が高いことを示すものであり、第1特別図柄抽選に必ず当選することを示すものでなくてもよい。40

## 【0071】

## [本実施形態における背景画像とゾーン演出の概要]

次に、本実施形態における背景画像B Iについて説明する。背景画像B Iは、上記した装飾図柄D Iや保留画像R Iの背景に表示される画像であり、本実施形態においては、種々のゾーン演出を行うために表示する画像としても機能する。ここで、ゾーン演出とは、当該ゾーンを示す背景画像B Iが表示されている期間において、特別図柄抽選に当選する期待度が相対的に高い保留が存在すること、または、現在特別図柄の変動表示中の保留が特別図柄抽選に当選する期待度が相対的に高いことを示唆する演出であり、期待度の高さ50

に応じて複数のゾーン演出が設けられている。なお、図7の例においては、ゾーン演出は実行されていないので、背景画像B Iとして、ゾーン演出を示す画像は表示されておらず、通常演出を示す背景画像が表示されている。背景画像B Iとしてゾーン演出を示す画像が表示される例については後述する。

#### 【0072】

##### [本実施形態における擬似連演出の概要]

次に、図8を用いて、本実施形態における、装飾図柄D Iの変動表示を用いた擬似連演出について説明する。図8は、擬似連演出の一例を説明するための図である。図8の(1)に示すように、第0保留画像R I 0に対応する変動表示において擬似連演出が実行される場合には、特別図柄の変動表示が開始されてから所定時間が経過すると、第1装飾図柄D I 1として、例えば数字「1」が描かれたピンク図柄が仮停止する。さらに所定時間経過すると、図8の(2)に示すように、第2装飾図柄D I 2として、例えば数字「6」が描かれた青図柄が仮停止する。さらに所定時間が経過すると、図8の(3)に示すように、第3装飾図柄D I 3として、例えば数字「7」が描かれた金図柄が仮停止する。ここで、本実施形態では、第3装飾図柄D I 3として金図柄が仮停止すると、図8の(4)に示すように、同一の変動表示(第0保留画像R I 0に対応する変動表示)において、再度、第1～第3装飾図柄D I 3の変動表示が開始される。このように、本実施形態における擬似連演出とは、同一の変動表示において、第3装飾図柄D I 3として特定の図柄(本実施形態では金図柄)が仮停止することを条件に、装飾図柄D Iが繰り返し変動表示される演出であり、装飾図柄D Iが変動表示される回数が多いほど、当該変動表示において特別図柄抽選に当選する期待度が高いことを示唆する演出である。10

#### 【0073】

##### [本実施形態におけるゾーン演出の概要]

次に、図9を用いて本実施形態におけるゾーン演出の概要について説明する。図9は、ゾーン演出の概要を説明するための図である。本実施形態において、例えば、第3保留が発生した時点で、第3保留の第1特別図柄抽選の抽選結果が判明し、その結果がメイン制御部100から演出制御部400に通知されたものとする。この場合、演出制御部400は、この事前に判定される抽選結果に基づいてこれから実行する演出を制御する。なお、以下では、上記した事前の判定を先読みといい、この先読みによる抽選結果を先読み結果といい、先読み結果に基づく演出を先読み演出ということがある。また、図9では、先読み演出を実行すると判定された保留(第3保留)を示す第3保留画像R I 3を、他の保留を示す保留画像と区別するため、黒塗りで表示している。20

#### 【0074】

図9の(1)に示すように、第0保留画像R I 0に対する特別図柄の変動表示(以下、単に変動表示ということがある)が実行されているときに、第1始動口25aに遊技球が入球して第3保留が発生し、第3保留画像R I 3がステージS T 3の上に表示されたものとする。このとき、演出制御部400は、メイン制御部100から事前に第3保留に対する第1特別図柄抽選の結果を通知され、先読み結果に基づいて先読み演出を制御する。具体的には、演出制御部400は、先読み結果に基づいて、第3保留の第1特別図柄抽選に当選する期待度が相対的に高いことを示唆する演出を制御する。30

#### 【0075】

このとき、先読み演出を実行すると判定された第3保留が発生したときに既に実行されている第0保留画像R I 0に対する変動表示においては、演出は変更されることなく、次の変動表示(第1保留に対する変動表示)から先読み結果に基づく演出が実行される。すなわち、図9の(2)に示すように、先読み演出を実行すると判定された時点での変動表示(第0保留画像R I 0に対する変動表示)における演出は、そのまま続行され、例えば、装飾図柄D Iが「1」「4」「6」のハズレ図柄で停止表示される。

#### 【0076】

次の変動表示である第1保留に対する変動表示においては、先読み結果に基づく演出が実行される。具体的には、図9の(3)に示すように、装飾図柄D Iが変動表示された後4050

に、図9の(4)に示すように、第1装飾図柄D I 1として、例えば数字「1」が描かれたピンク図柄が仮停止し、第2装飾図柄D I 2として、例えば数字「9」が描かれたピンク図柄が仮停止し、第3装飾図柄D I 3として、例えば数字「1」が描かれたピンク図柄が仮停止した後、3つの装飾図柄D I 1～D I 3が完全に停止する。すなわち、第3保留に対する先読み結果に基づく演出として、まず、先読み後の(第1保留に対する)変動表示において、装飾図柄D Iを、その数字図柄は揃わないが(すなわちハズレ目であるが)、色図柄がピンク図柄で揃う様で停止表示させる。この装飾図柄D Iの変動演出により、第1保留に対する第1特別図柄抽選の結果がハズレであることが報知されるとともに、後述により明らかとなるが、次変動からゾーン演出が行われることが示唆される。

## 【0077】

10

上記した色図柄が揃うハズレ演出が行われた後に、図9の(5)に示すように、次変動(第2保留に対する変動表示)において、背景画像B Iが、ゾーンAを示す背景画像に切り替えられる演出(ゾーン演出)が実行される。このことにより、当該変動(第2保留に対する変動表示)以降に第1特別図柄抽選に当選する期待度が相対的に高い保留(具体的には第3保留)が存在することが示唆される。

## 【0078】

20

以上のように、装飾図柄D Iが、ハズレ目ではあるが、その色図柄がピンク図柄で揃つて停止表示された直後の変動表示において、ゾーン演出が実行される。このことから、図9の(4)に示すように、装飾図柄D Iの停止図柄がピンク図柄で揃うことが、次変動からゾーン演出に移行(ゾーンに突入)する契機となるということがわかる。すなわち、先読み後の第1保留に対する演出は、装飾図柄D Iを特定のハズレ目パターン(図9の例ではピンク同色図柄)で停止表示させることで、次変動からゾーン演出が行われることを示唆するゾーン突入示唆演出として機能する。なお、後述により明らかとなるが、本実施形態では複数のゾーン演出が設けられており、それぞれのゾーン演出への突入契機が、特定のハズレ目パターンに対応付けられており、装飾図柄D Iが特定のハズレ目パターンで停止表示されることで、次変動から当該ハズレ目パターンに対応付けられたゾーン演出が行われることが示唆される。

## 【0079】

30

以上のことから、遊技者は、ある変動表示(図9の例では、第1保留に対する変動表示)において、装飾図柄D Iがハズレ目で停止表示されることにより当該変動表示における第1特別図柄抽選の結果がハズレとなっても、当該装飾図柄D Iの色図柄が特定のパターン(図9の例では、ピンク同色図柄)で揃うと、次の変動表示から、第1特別図柄抽選に当選する期待度の高いゾーン演出が実行されることで、第1特別図柄抽選に当選することを期待することができる。このため、遊技者は、装飾図柄D Iが2つ仮停止した時点で出目が揃わないことにより、当該変動表示における第1特別図柄抽選はハズレであることが判明しても、3つの装飾図柄D Iの色図柄が特定のパターンで揃うことを期待して、装飾図柄D Iの変動表示を最後まで興味をもって楽しむことができる。

## 【0080】

## [ゾーン演出の種類とゾーン突入契機となるハズレ目パターンとの対応]

40

次に、ゾーン演出の種類と、ゾーン演出への突入契機となる特定のハズレ目パターンとの対応について、図10を用いて説明する。図10は、特定のハズレ目パターンと、当該ハズレ目パターンで装飾図柄D Iが停止表示された直後の変動表示において実行されるゾーン演出との対応を示す図である。図10の(1)に示すように、ある変動表示(図10の例では、第1保留に対する変動表示)において3つの装飾図柄D Iの色図柄がピンク図柄で揃うと、次の変動表示(図10の例では、第2保留に対する変動表示)からゾーンAを示すゾーン演出が実行される。また、図10(2)に示すように、ある変動表示において3つの装飾図柄D Iの色図柄が青図柄で揃うと、次の変動表示からゾーンBを示すゾーン演出が実行される。また、図10(3)に示すように、ある変動表示において3つの装飾図柄D Iの色図柄が、左右に赤図柄、中央に金図柄となると、次の変動表示からゾーンCを示すゾーン演出が実行される。すなわち、ある変動表示において、装飾図柄D Iのハ

50

ズレ目パターンが特定の色図柄パターンとなって当該装飾図柄D Iが停止表示されると、次の変動表示から、その色図柄パターンに応じたゾーン演出が実行される。また、これらの複数のゾーン演出は、第1特別図柄抽選に当選する期待度として、それぞれ異なる期待度を示唆する。例えば、ゾーンCの期待度が最も高く、次いでゾーンB、ゾーンAの順に期待度が低くなる。

#### 【0081】

以上のことから、異なる期待度を示唆する複数のゾーン演出への突入契機は、それぞれ特定のハズレ目パターンに対応付けられているため、どのハズレ目パターンで装飾図柄D Iが停止表示されるかによって、その後に行われるゾーン演出の期待度が異なることになる。このため、遊技者は、特定のハズレ目パターンがどのパターンになるかという、第1特別図柄抽選の結果が大当たりであるか否かとは別の興味をもって遊技を楽しむことができる。10

#### 【0082】

##### [ゾーン演出の一例]

次に、上記したゾーン演出の一例としてゾーンAを示すゾーン演出が行われる場合について、図11を用いて説明する。図11の(1)～(3)は、図9を用いて説明したように、第3保留に対する先読み結果に基づいて、ゾーン演出が行われる場合の一例を示す。また、図11の(4)は、図11の(1)～(3)の演出が行われる期間を各保留の変動期間毎に表わした図である。

#### 【0083】

図11の(1)、(4)に示すように、第3保留に対する先読み結果に基づいて、第1保留に対する変動表示において、3つの装飾図柄D Iのハズレ目パターンが特定の色図柄パターン(ピンク同色図柄)となり、当該装飾図柄D Iが停止表示される。次に、図11の(2)、(4)に示すように、第2保留に対する変動表示の開始において、ピンク同色図柄の色図柄パターンを契機に突入するゾーンA(図10の(1)参照)のゾーン演出が実行される。すなわち、背景画像B Iが、ゾーンAを示す背景画像に切り替え表示される。そして、第2保留に対する変動表示では、装飾図柄D Iが所定のハズレ目で停止表示され、次の第3保留に対する変動表示に移る。図11の(3)、(4)に示すように、第3保留に対する変動表示では、第2保留に対する変動表示から実行されたゾーン演出が継続される。すなわち、背景画像B IとしてゾーンAを示す背景画像が表示され続ける。そして、ゾーンAを示す背景画像が表示されている中、装飾図柄D Iが変動表示され、例えば、装飾図柄D Iの変動表示中に第1特別図柄抽選に当選したことを期待させるリーチ演出が実行された後、装飾図柄D Iが停止表示され、第3保留に対する第1特別図柄抽選の結果が報知される。そして、第3保留に対する変動表示が終了すると、ゾーン演出も終了する。2030

#### 【0084】

以上のように、ある変動表示(図11の例では、第2保留の変動表示)からゾーン演出が実行されると、ゾーン演出が実行されている期間は第1特別図柄抽選に当選する期待度が高いことが示唆されることから、遊技者は、高い期待をもって遊技を行うことができる。また、ゾーン演出は、実行されている期間において、特別図柄抽選に当選する期待度が高いことを示唆することから、ゾーン演出中のある変動表示(図11の例では、第2保留の変動表示)においてハズレ目が確定しても、次の変動表示でゾーン演出が継続されると、遊技者は、当該変動表示において第1特別図柄抽選に当選する期待度が高いことをなお期待することができる。このように、ゾーン演出は、複数の変動表示にまたがって(図11の例では、第2保留～第3保留の変動表示)実行され、どの変動表示に対する期待度を示唆しているのか明確に示されないため、ゾーン演出が実行されている変動表示の間、遊技者は高い期待をもって遊技を行うことができる。40

#### 【0085】

なお、図11の例では、説明を簡易にするために、第3保留以降の保留は発生しないものとしているが、第3保留以降に新たに保留が発生するものとしてもよい。この場合、第50

3 保留の変動表示以降もゾーン演出が継続されるものとしてもよい。

#### 【0086】

上記したように、ゾーン演出は、特別図柄抽選に当選する期待度が相対的に高いことを示唆する演出ではあるが、例えばゾーンAを示すゾーン演出は、ゾーン演出の中では、相対的に期待度が低い演出であるため、遊技経験の豊富な遊技者にとっては、ゾーンAを示すゾーン演出が実行されても、さほど期待感をもって遊技を楽しむことができなくなってしまうおそれがある。そこで、本実施形態では、ゾーン演出中に、ゾーンを異なるゾーンに発展させるゾーン発展演出が実行される。以下に、第1のゾーン発展演出と第2のゾーン発展演出について説明する。

#### 【0087】

10

##### [第1のゾーン発展演出]

まず、本実施形態における第1のゾーン発展演出の一例として、ゾーンAからゾーンCを示すゾーン演出に発展する場合について、図12を用いて説明する。図12の(1)～(3)は、図9を用いて説明したように、第3保留に対する先読み結果に基づいて、第1のゾーン発展演出が行われる場合の一例を示す。また、図12の(4)は、図12の(1)～(3)の演出が行われる期間を各保留の変動期間毎に表わした図である。

#### 【0088】

20

図12の(1)、(4)に示すように、第3保留に対する先読み結果に基づいて、第1保留に対する変動表示において、3つの装飾図柄D Iのハズレ目パターンが特定の色図柄パターン(ピンク同色図柄)となり、当該装飾図柄D Iが停止表示される。次に、図12の(2)、(4)に示すように、第2保留に対する変動表示の開始において、ピンク同色図柄の色図柄パターンを契機に突入するゾーンA(図10の(1)参照)のゾーン演出が実行される。すなわち、背景画像B Iが、ゾーンAを示す背景画像に切り替え表示される。そして、第2保留に対する変動表示では、ゾーンAを示すゾーン演出が実行されている中、装飾図柄D Iがハズレ目で停止表示されるが、そのハズレ目が図10の(3)で示した特定の色図柄パターン(左右に赤図柄、中央に金図柄)となり停止表示される。すると、図12の(3)、(4)に示すように、次の第3保留に対する変動表示では、背景画像B Iが、第2保留に対する変動表示から実行されていたゾーンAを示す背景画像から、図10の(3)で示したゾーンCを示す背景画像に切り替え表示される。すなわち、ゾーンAを示すゾーン演出が実行されている変動表示において、装飾図柄D IがゾーンCへの突入契機となる特定の色図柄パターンで停止表示されることにより、次の変動表示から、ゾーン演出がゾーンAよりも相対的に第1特別図柄抽選に当選する期待度の高いゾーンCに発展する。そして、ゾーンCを示す背景画像が表示されている中、装飾図柄D Iが変動表示され、例えば、装飾図柄D Iの変動表示中に第1特別図柄抽選に当選したことを期待させるリーチ演出が実行された後、装飾図柄D Iが停止表示され、第3保留に対する第1特別図柄抽選の結果が報知される。そして、第3保留に対する変動表示が終了すると、ゾーン演出も終了する。

30

#### 【0089】

以上のように、ある変動表示(図12の例では、第2保留の変動表示)において、ゾーンAを示すゾーン演出が実行されていても、当該変動表示における装飾図柄D Iの停止様が、ゾーンCへの突入契機となる特定の色図柄パターンになることによって、次の変動表示からゾーンが発展する。このことから、相対的に期待度が低いゾーン演出(ゾーンA)が実行されている場合であっても、遊技者は、より期待度の高いゾーン演出(ゾーンC)に発展することを期待することができ、ゾーン演出が終了するまでゾーンの発展を期待して遊技を楽しむことができる。

40

#### 【0090】

##### [第2のゾーン発展演出]

次に、本実施形態における第2のゾーン発展演出について説明する。第2のゾーン発展演出と第1のゾーン発展演出とでは、ゾーン発展のタイミングが異なる。第2のゾーン発展演出の一例として、ゾーンAからゾーンCを示すゾーン演出に発展する場合について、

50

図13を用いて説明する。図13の(1)～(3)は、図9を用いて説明したように、第3保留に対する先読み結果に基づいて、第2のゾーン発展演出が行われる場合の一例を示す。また、図13の(4)は、図13の(1)～(3)の演出が行われる期間を各保留の変動期間毎に表わした図である。

#### 【0091】

図13の(1)、(4)に示すように、第3保留に対する先読み結果に基づいて、第1保留に対する変動表示において、3つの装飾図柄DIのハズレ目パターンが特定の色図柄パターン(ピンク同色図柄)となり、当該装飾図柄DIが停止表示される。次に、図13の(2)、(4)に示すように、第2保留に対する変動表示の開始において、ピンク同色図柄の色図柄パターンを契機に突入するゾーンA(図10の(1)参照)のゾーン演出が実行される。すなわち、背景画像BIが、ゾーンAを示す背景画像に切り替え表示される。そして、第2保留に対する変動表示において、ゾーンAを示すゾーン演出が実行されている中、擬似連演出が実行される。前述したように、本実施形態においては、第3装飾図柄DI3として金図柄が仮停止することを条件に、擬似連演出が発生する。具体的には、第1装飾図柄DI1として、例えば数字「3」が描かれた赤図柄が仮停止し、第2装飾図柄DI2として、例えば数字「5」が描かれた赤図柄が仮停止し、第3装飾図柄DI3として、例えば数字「7」が描かれた金図柄が仮停止する。一方、左右に赤図柄、中央に金図柄が並ぶ色図柄パターンは、図10の(3)で示したゾーンCへの突入契機となる特定の色図柄パターンである。このため、図13の(3)、(4)に示すように、擬似連演出が実行された直後に(すなわち、第2保留に対する変動表示中に)、背景画像BIが、第2保留に対する変動開始時に実行されていたゾーンAを示す背景画像から、ゾーンCを示す背景画像に切り替え表示される。すなわち、ゾーンAを示すゾーン演出が実行されている変動表示において、装飾図柄DIがゾーンCへの突入契機となる特定の色図柄パターンで仮停止表示されることにより、当該変動表示の途中から、ゾーン演出がゾーンAよりも相対的に第1特別図柄抽選に当選する期待度の高いゾーンCに発展する。そして、第3保留に対する変動表示が終了するまで、ゾーンCを示すゾーン演出が継続される。

10

20

#### 【0092】

以上のように、ある変動表示(図13の例では、第2保留の変動表示)において、ゾーンAを示すゾーン演出が実行されていても、当該変動表示における装飾図柄DIの停止様が、ゾーンCへの突入契機となる特定の色図柄パターンで仮停止することによって、当該変動表示における擬似連演出の中でゾーンが発展する。このことから、相対的に期待度が低いゾーン演出(ゾーンA)が実行されている場合であっても、遊技者は、当該変動表示中に、より期待度の高いゾーン演出(ゾーンC)に発展することを期待することができ、ゾーン演出が終了するまでゾーンの発展を期待して遊技を楽しむことができる。

30

#### 【0093】

なお、上記説明では、図13の(4)に示すように、第2保留に対する変動表示中に擬似連演出が発生し、第2保留に対する変動表示の途中から第3保留に対する変動表示が終了するまでの間ゾーンCを示すゾーン演出が実行されるものとした。しかし、先読み演出を実行すると判定された第3保留に対する変動表示中に擬似連が発生し、第3保留に対する変動表示の途中からゾーンCを示すゾーン演出に発展するものとしてもよい。このように、第2のゾーン発展演出によれば、擬似連演出を用いてゾーン発展演出を行うので、1つの変動表示中に複数のゾーン演出を混在させることができる。したがって、先読み演出を実行すると判定された保留に対する1つの変動表示中にゾーン発展演出を行うことにより、遊技者に対して、突如、第1特別遊技抽選に当選する期待度が向上したような感覚を持たせることも可能となる。

40

#### 【0094】

以上、図6～図13を用いて説明したように、本実施形態によれば、先読み演出として、装飾図柄DIを、そのハズレ目パターンが特定の色図柄パターンになるように停止表示させることで、次の変動表示から、特定の色図柄パターンに応じて突入するゾーン演出の種類(すなわち、特別図柄抽選に当選する期待度)を示唆することができる。また、先読

50

み演出としてゾーン演出が実行されているときに、当該変動表示中に、あるいは次の変動表示から、期待度の異なる（期待度が向上する）ゾーン演出に発展させることができる。このことにより、本実施形態によれば、先読みに基づいて、遊技者に飽きを覚えさせない、より斬新な演出を行うことができる。

#### 【0095】

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。

#### 【0096】

##### [メイン制御部の主要動作]

図14は、メイン制御部100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14を参照して、メイン制御部100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100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14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14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100で行われる処理は、ROM102に記憶されているプログラムに基づいて実行される。

10

#### 【0097】

まず、ステップS1において、メイン制御部100のCPU101は、大当たり乱数、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、大当たり乱数は、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たりの種類（出玉有り確変大当たり、出玉無し確変大当たり、出玉有り通常大当たり、出玉無し通常大当たり）を決定するための乱数である。大当たり乱数及び図柄乱数は、後に説明する図16のステップS57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の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16のステップS58の処理で使用される。ステップS1の乱数更新処理において、大当たり乱数、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S2の始動口スイッチ(SW)処理やステップS3のゲートスイッチ(SW)処理において各抽選が行われて各乱数が取得されて、後述するステップS4の特別図柄処理やステップS5の普通図柄処理で使用される。なお、このステップS1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（例えば大当たり乱数では299）に達した後は再び0に戻る。

20

#### 【0098】

次に、ステップS2において、CPU101は、第1始動口スイッチ111a及び第2始動口スイッチ111b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111a又は第2始動口スイッチ111b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U1や第2特別図柄抽選の保留数U2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。また、ステップS2において、CPU101は、取得した大当たり乱数を用いて事前判定を行う。この始動口スイッチ処理の詳細については、図15を用いて後に詳述する。

30

#### 【0099】

次に、ステップS3において、CPU101は、ゲートスイッチ113の状態を監視し、ゲートスイッチ113がONとなった時点（ゲートスイッチ113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S5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。

40

#### 【0100】

50

次に、ステップS4において、CPU101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31a又は第2特別図柄表示器31b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400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16を用いて後に詳述する。

#### 【0101】

次に、ステップS5において、CPU101は、ステップS3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、CPU101は、普通図柄表示器33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。また、CPU101は、普通図柄表示器33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（例えば1/10）に設定し、時短状態では高確率（例えば10/10）に上昇させる。10

#### 【0102】

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）、大入賞口開閉部115を制御して大入賞口28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、いわゆる大当たり遊技（特別遊技）が進行され、遊技者は、（出玉有り大当たり遊技の場合には）多量の賞球を獲得することとなる。また、CPU101は、ステップS6の大入賞口処理において、大入賞口28の開閉制御等の大当たり遊技制御の終了時に、遊技状態を設定する遊技状態設定処理を実行する。具体的には、CPU101は、出玉有り通常大当たり遊技、および出玉無し通常大当たり遊技の終了時には、所定の期間限定で（例えば、特別図柄抽選が100回実行されるまでの期間限定で）低確／時短状態に設定した後に通常状態に設定し、出玉有り確変大当たり遊技、および出玉無し確変大当たり遊技の終了時には、高確／時短状態に設定する。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。20

#### 【0103】

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33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26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、通常状態では電動チューリップ26を極短期間（例えば、0.15秒間を1回）開放状態に制御し、時短状態では電動チューリップ26を長期間（例えば、1.8秒間を3回）開放状態に制御する。なお、電動チューリップ26が開放状態に制御されることによって第2始動口25bに遊技球が入賞可能な状態となり、第2始動口25b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。30

#### 【0104】

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。40

#### 【0105】

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又は払出し制御部300へ出力する出力処理を実行する。

#### 【0106】

##### [始動口スイッチ処理]

図15は、図14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14のステップS2における始動口スイッチ処理について、図150

5を用いて説明する。

**【0107】**

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からの検出信号の有無に基づいて、第1始動口25aに遊技球が入賞して第1始動口スイッチ111aがONになっ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S27に移る。

**【0108】**

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 $U_{max} \times 1$ （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 $U_{max} \times 1$ 未満であるか否かを判定する。10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S27に移る。

**【0109】**

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

**【0110】**

ステップS24において、CPU101は、第1特別図柄抽選等に使用される乱数のセット（大当たり乱数、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（遊技情報の一例）を、時系列順でRAM103に格納する。20なお、後に説明する図16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、格納時期が古いものから順に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。

**【0111】**

ステップS25において、CPU101は、事前判定処理を行う。具体的には、CPU101は、直近のステップS24の処理で取得されてRAM103に格納された大当たり乱数（つまり、直近に格納された第1特別図柄抽選による大当たり乱数）を読み出し、この大当たり乱数がROM102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、この大当たり乱数を用いる第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事前判定する。30その後、処理はステップS26に移る。

**【0112】**

ステップS26において、CPU101は、第1特別図柄抽選の保留数が1増加したことを探知する第1保留数増加コマンドをRAM103にセットする。ここで、この第1保留数増加コマンドには、ステップS25の処理で行われた事前判定の結果を示す情報（以下、「事前判定情報」という）が含められている。その後、処理はステップS27に移る。40

**【0113】**

ステップS27において、CPU101は、第2始動口スイッチ111bからの検出信号の有無に基づいて、第2始動口25bに遊技球が入賞して第2始動口スイッチ111bがONになったか否かを判定する。ステップS27での判定がYESの場合、処理はステップS28に移り、この判定がNOの場合、処理は図14のステップS3（ゲートスイッチ処理）に移る。

**【0114】**

ステップS28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 $U_{max} \times 2$ （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 $U_{max} \times 2$ 未満であるか否かを判定する。50ステップS28での判定がYESの場合、処理はステップS29に移り、この判定がNOの

場合、処理は図14のステップS3(ゲートスイッチ処理)に移る。

**【0115】**

ステップS29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S30に移る。

**【0116】**

ステップS30において、CPU101は、第2特別図柄抽選等に使用される乱数のセット(大当たり乱数、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16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、格納時期が古いものから順に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S30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S31に移る。10

**【0117】**

ステップS31において、CPU101は、事前判定処理を行う。具体的には、CPU101は、直近のステップS30の処理で取得されてRAM103に格納された大当たり乱数(つまり、直近に格納された第2特別図柄抽選による大当たり乱数)を読み出し、この大当たり乱数がROM102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、この大当たり乱数を用いる第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事前判定する。その後、処理はステップS32に移る。20

**【0118】**

ステップS32において、CPU101は、第2特別図柄抽選の保留数が1増加したことを見せる第2保留数増加コマンドをRAM103にセットする。ここで、この第2保留数増加コマンドには、ステップS31の処理で行われた事前判定の結果を示す情報(事前判定情報)が含まれている。その後、処理は図14のステップS3(ゲートスイッチ処理)に移る。なお、ステップS26でセットされた第1保留数増加コマンド及びステップS32でセットされた第2保留数増加コマンドは、図14のステップS9の出力処理によって、演出制御部400に送信される。30

**【0119】**

**[特別図柄処理]**

図16は、図14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16を用いて、図14のステップS4における特別図柄処理について説明する。

**【0120】**

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たり遊技中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たり遊技(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14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。40

**【0121】**

ステップS52において、CPU101は、第1特別図柄表示器31a又は第2特別図柄表示器31b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での判定がYESの場合、処理はステップS61に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS53に移る。

**【0122】**

ステップS53において、CPU101は、RAM103に記憶されている保留数U2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S53での判定がYESの場合、処理はステップS54に移り、この判定がNO50

の場合、処理はステップS55に移る。

**【0123】**

ステップS54において、CPU101は、RAM103に記憶されている保留数U2を、1減算した値に更新する。また、その際、CPU101は、RAM103に格納されている図15のステップS30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古いものを読み出してRAM103から削除する。その後、処理はステップS57に移る。

**【0124】**

一方、ステップS55において、CPU101は、RAM103に記憶されている保留数U1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S55での判定がYESの場合、処理はステップS56に移り、この判定がNO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14のステップS5(普通図柄処理)に移る。

**【0125】**

ステップS56において、CPU101は、RAM103に記憶されている保留数U1を、1減算した値に更新する。また、その際、CPU101は、RAM103に格納されている図15のステップS24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古いものを読み出してRAM103から削除する。その後、処理はステップS57に移る。

**【0126】**

以上のステップS53~S56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。

**【0127】**

ステップS57において、CPU101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S54の処理に続いてステップS57の処理を実行する場合、CPU101は、このステップS54の処理でRAM103から読み出した大当たり乱数が、ROM102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S56の処理に続いてステップS57の処理を実行する場合、CPU101は、このステップS56の処理でRAM103から読み出した大当たり乱数が、ROM102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、CPU101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RAM103にセットする。一方、CPU101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RAM103から読み出された図柄乱数がROM102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(出玉有り確変大当たり、出玉無し確変大当たり、出玉有り通常大当たり、出玉無し通常大当たり)を判定する。そして、CPU101は、大当たりしたこと及び大当たりの種類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RAM103にセットする。その後、処理はステップS58に移る。

**【0128】**

ステップS58において、CPU101は、変動パターン選択処理を実行する。具体的には、CPU101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、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(特別図柄の変動時間:装飾図柄変動演出の実行時間とも言える)を決定する。なお、本実施形態では、一例として、大当たりと判定した場合、必ずリーチ演出を行う。

**【0129】**

一方、CPU101は、ステップS57の大当たり判定処理でハズレたと判定した場合、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

10

20

30

40

50

数が R O M 1 0 2 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、C P U 1 0 1 は、リーチ演出を実行すると決定した場合、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 R A M 1 0 3 から読み出された変動パターン乱数が R O M 1 0 2 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（変動時間）を決定する。一方、C P U 1 0 1 は、リーチ演出を実行しないと判定した場合、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 R A M 1 0 3 から読み出された変動パターン乱数が R O M 1 0 2 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、R A M 1 0 3 に記憶されている保留数 U 1 及び U 2 に基づいて、変動パターン（変動時間）を決定する。10

#### 【 0 1 3 0 】

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 R A M 1 0 3 にセットされる。その後、処理はステップ S 5 9 に移る。

#### 【 0 1 3 1 】

ステップ S 5 9 において、C P U 1 0 1 は、ステップ S 5 7 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 S 5 8 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、R A M 1 0 3 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 4 0 0 に対して、画像表示部 2 1 及びスピーカ 5 5 等による装飾図柄変動演出の開始や、画像表示部 2 1 に表示する背景画像 B I 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 1 4 のステップ S 9 における出力処理によって、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 0 に移る。20

#### 【 0 1 3 2 】

ステップ S 6 0 において、C P U 1 0 1 は、ステップ S 5 9 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 3 1 a 又は第 2 特別図柄表示器 3 1 b 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 S 6 1 に移る。30

#### 【 0 1 3 3 】

ステップ S 6 1 において、C P U 1 0 1 は、ステップ S 6 0 における特別図柄の変動表示の開始時点から、ステップ S 5 8 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の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップ S 6 1 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 6 2 に移り、この判定が N O の場合、処理は図 1 4 のステップ S 5 （普通図柄処理）に移る。

#### 【 0 1 3 4 】

ステップ S 6 2 において、C P U 1 0 1 は、画像表示部 2 1 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 R A M 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 4 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。40

#### 【 0 1 3 5 】

ステップ S 6 3 において、C P U 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 3 1 a 又は第 2 特別図柄表示器 3 1 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 6 】

ステップ S 6 4 において、C P U 1 0 1 は停止中処理を実行する。具体的には、C P U 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、R A M 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）を大当たり遊技中であることを示すものに変更し、大当たり遊技演出の開始を指示するコマンドを R A M 1 0 3 にセットする。50

このコマンドは図14のステップS9の出力処理によって演出制御部400へ送信され、大当たり遊技演出が開始される。その後、処理は図14のステップS5（普通図柄処理）に移る。なお、図14のステップS6の大入賞口処理によって大当たり遊技が終了する時点でも、RAM403に記憶されている大当たり遊技中であることを示す情報はCPU101によって大当たり遊技中ではないものに戻され、また、大当たり遊技演出の終了を指示するコマンドがCPU101によって演出制御部400へ送信され、大当たり遊技演出が終了される。

#### 【0137】

##### [演出制御部による演出制御処理]

図17は、演出制御部400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17を参照して、演出制御部400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400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17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17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、ROM402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、本実施形態の特徴と直接的には関連しない大当た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。

#### 【0138】

まず、図17のステップS101において、演出制御部400のCPU401は、メイン制御部100から保留増加コマンド（第1保留数増加コマンド又は第2保留数増加コマンド）を受信したか否かを判定する（図15のステップS26及びS32参照）。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S107に移る。

#### 【0139】

ステップS102において、CPU401は、保留数加算処理を実行する。具体的には、CPU401は、第1保留数増加コマンドを受信した場合、RAM403に格納されている第1特別図柄抽選の保留数を1加算し、第2保留数増加コマンドを受信した場合、RAM403に格納されている第2特別図柄抽選の保留数を1加算する。また、CPU401は、保留増加コマンドに含まれる事前判定情報を抽出し、保留増加コマンドの種別（第1保留増加コマンド又は第2保留増加コマンド）毎にRAM403に記憶する。なお、以下では、特別図柄抽選の第n保留（nは1～4）に対する事前判定情報を第n事前判定情報ということにする。その後、処理はステップS103に移る。

#### 【0140】

ステップS103において、CPU401は、保留表示処理を実行する。具体的には、CPU401は、第1保留数増加コマンドを受信した場合、画像音響制御部500に指示して画像表示部21に第1特別図柄抽選の保留数を示す保留画像を1つ増加させる。同様に、CPU401は、第2保留数増加コマンドを受信した場合、画像音響制御部500に指示して画像表示部21に第2特別図柄抽選の保留数を示す保留画像を1つ増加させる。なお、前述したように、この保留増加コマンドには、事前判定情報が含まれている。また、事前判定情報には、大当たり抽選の結果を示す情報（大当たり、又はハズレのいずれかを示す情報）、大当たりである場合には大当たりの種類を示す情報、ハズレの場合にはリーチ有りの演出を行うのか或いはリーチ無しの演出を行うのかを示す情報、特別図柄の変動パターンを示す情報等が含まれている。したがって、ステップS103において、CPU401は、この事前判定情報に基づいて、例えば、特別図柄抽選に対する当選の期待度を示唆するように保留表示の態様を変化させるものとしてもよい。その後、処理はステップS104に移る。

#### 【0141】

ステップS104において、CPU401は、先読み演出を実行するか否かを判定する。具体的には、CPU401は、RAM403に記憶されている特別図柄抽選の保留数、RAM403に記憶されている事前判定情報に含まれる特別図柄の変動パターン、RAM403に記憶されている事前判定情報の中に大当たりを示す情報があるか否か、後述する先

10

20

30

40

50

読み演出パターンがRAM403に記憶されているか（すなわち、すでに先読み演出が実行されている、または予定されているか）等の情報に基づいて、先読み演出を実行するか否かを判定する。ステップS104での判定がYESの場合、処理はステップS105に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS107に移る。

#### 【0142】

ステップS105において、CPU401は、先読み演出の演出内容を決定する。具体的には、CPU401は、RAM403に記憶されている事前判定情報に基づき、先読み演出の演出パターンを決定する。すなわち、本実施形態では、先読み演出が実行される場合には、先読み演出の演出パターンが事前に決定される。その後、処理はステップS106に移る。

10

#### 【0143】

ここで、上記した先読み演出の演出パターンの決定について、以下、具体的に説明する。具体例として、RAM403には、第1特別図柄抽選の第1保留に対する第1事前判定情報および第1特別図柄抽選の第2保留に対する第2事前判定情報が記憶されており（すなわち、第1特別図柄抽選の保留数が2であり）、第1特別図柄抽選の保留（第3保留）が新たに発生し、第3事前判定情報が新たにRAM403に記憶されたものとする。なお、一例として、第1事前判定情報には、「変動パターン6秒」、「リーチありハズレ」という情報が含まれており、第2事前判定情報には、「変動パターン10秒」、「リーチありハズレ」という情報が含まれており、第3事前判定情報には、「変動パターン20秒」、「リーチありハズレ」という情報が含まれているものとする。そして、CPU401は、第1～第3事前判定情報に含まれる変動パターンや大当たり抽選の結果を示す情報等に基づいて、先読み演出を実行すると決定したものとする。

20

#### 【0144】

上記の場合、CPU401は、まず第3事前判定情報に基づいて、第3保留に対する演出パターンを決定する（以下、第n保留（nは1～4）に対する演出パターンを第n先読み演出パターンという）。具体的には、CPU401は、第3先読み演出パターンとして、例えば、変動時間が20秒で、装飾図柄D1の停止図柄としてハズレ図柄を表示させ、背景画像B1としてゾーンAを示す背景画像を表示させる演出パターンに決定する。

#### 【0145】

次に、CPU401は、第3先読み演出パターンに基づいて、第1保留および第2保留に対する演出パターン（第1先読み演出パターンおよび第2先読み演出パターン）を決定する。すなわち、CPU401は、第1先読み演出パターンに基づいて実行される演出から第3先読み演出パターンに基づいて実行される演出までが一連の関連付けられた演出になるように各演出パターンを決定する。具体的には、CPU401は、第1先読み演出パターンとして、変動時間が6秒で、装飾図柄D1の色図柄が全てピンク図柄となるよう装飾図柄D1を停止させ、背景画像B1を通常演出を示す背景画像とする演出パターンに決定し、第2先読み演出パターンとして、変動時間が10秒で、装飾図柄D1をハズレ図柄で停止させ、背景画像B1をゾーンAを示す背景画像とする演出パターンに決定する。このことにより、後述するステップS111、S112の処理によって第1～第3先読み演出パターンに基づく演出が実行されることにより、図11に示すゾーン演出が実行される。

30

#### 【0146】

また、上記の前提において、CPU401は、第3事前判定情報に基づいて、第3先読み演出パターンとして、変動時間が20秒で、装飾図柄D1の停止図柄としてハズレ図柄を表示させ、背景画像B1としてゾーンCを示す背景画像を表示させる演出パターンに決定してもよい。この場合、CPU401は、第3先読み演出パターンに基づいて、第1先読み演出パターンおよび第2先読み演出パターンを例えば抽選により、以下の3つのパターンに決定することができる。

#### 【0147】

第1のパターンとしては、CPU401は、第1先読み演出パターンとして、変動時間

40

50

が 6 秒で、装飾図柄 D I の色図柄が、左右に赤図柄、中央に金図柄となるよう装飾図柄 D I を停止させ、背景画像 B I を通常演出を示す背景画像とする演出パターンに決定し、第 2 先読み演出パターンとして、変動時間が 10 秒で、装飾図柄 D I をハズレ図柄で停止させ、背景画像 B I をゾーン C を示す背景画像とする演出パターンに決定する。このことにより、後述するステップ S 111、S 112 の処理によって第 1 ~ 第 3 先読み演出パターンに基づく演出が実行されることにより、図 10 の (3) に示すゾーン演出が実行される。

#### 【 0148 】

第 2 のパターンとしては、CPU401 は、第 1 先読み演出パターンとして、変動時間が 6 秒で、装飾図柄 D I の色図柄が全てピンク図柄となるよう装飾図柄 D I を停止させ、背景画像 B I を通常演出を示す背景画像とする演出パターンに決定し、第 2 先読み演出パターンとして、変動時間が 10 秒で、装飾図柄 D I の色図柄が、左右に赤図柄、中央に金図柄となるよう装飾図柄 D I を停止させ、背景画像 B I をゾーン A を示す背景画像とする演出パターンに決定する。このことにより、後述するステップ S 111、S 112 の処理により、第 1 ~ 第 3 先読み演出パターンに基づく演出が実行されることにより、図 12 に示すゾーン演出が実行される。

#### 【 0149 】

第 3 のパターンとしては、CPU401 は、第 1 先読み演出パターンとして、変動時間が 6 秒で、装飾図柄 D I の色図柄が全てピンク図柄となるよう装飾図柄 D I を停止させ、背景画像 B I を通常演出を示す背景画像とする演出パターンに決定し、第 2 先読み演出パターンとして、変動時間が 10 秒で、装飾図柄 D I の色図柄が、左右に赤図柄、中央に金図柄となるよう装飾図柄 D I を仮停止させる擬似連を実行した後、装飾図柄 D I をハズレ図柄で停止させ、背景画像 B I を擬似連の実行までゾーン A を示す背景画像とし、擬似連の実行後にゾーン C を示す背景画像に切り替える演出パターンに決定する。このことにより、後述するステップ S 111、S 112 の処理により、第 1 ~ 第 3 先読み演出パターンに基づく演出が実行されることにより、図 13 に示すゾーン演出が実行される。

#### 【 0150 】

以上のように、CPU401 は、RAM403 に記憶されている事前判定情報に基づき、先読み演出を実行するか否かを決定し、事前判定情報に基づいて、複数の連続する先読み演出パターンに基づく演出が、一連の演出となるように各先読み演出パターンを決定する。

#### 【 0151 】

説明は、図 17 に戻り、ステップ S 106 において、CPU401 は、ステップ S 105 で決定された先読み演出パターンを、保留に対応付けて RAM403 に記憶する。その後、処理はステップ S 107 に移る。

#### 【 0152 】

ステップ S 107 において、CPU401 は、図 16 のステップ S 59 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 S 107 での判定が YES の場合、処理はステップ S 108 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 114 に移る。

#### 【 0153 】

ステップ S 108 において、CPU401 は、先読み演出が行われるか否かを判定する。具体的には、CPU401 は、RAM403 に先読み演出パターンが記憶されているか否かを判定する。ステップ S 108 での判定が YES の場合処理はステップ S 111 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 109 に移る。

#### 【 0154 】

ステップ S 109 において、CPU401 は、ステップ S 107 で受信した変動演出開始コマンドを解析する。その後、処理はステップ S 110 に移る。

#### 【 0155 】

ステップ S 110 において、CPU401 は、装飾図柄 D I の変動表示と背景画像 B I

10

20

30

40

50

の表示を開始する。具体的には、まず、CPU401は、ステップS109で解析し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、演出パターンを決定する。以下、具体的に説明する。変動演出開始コマンドに含まれている設定情報には、大当たり抽選の結果を示す情報（大当たり、又はハズレのいずれかを示す情報）、大当たりである場合には大当たりの種類を示す情報、ハズレの場合にはリーチ有りの演出を行うのか或いはリーチ無しの演出を行うのかを示す情報、特別図柄の変動パターンを示す情報等が含まれている。ステップS110において、CPU401は、変動演出開始コマンドに含まれている上記設定情報が示す条件を満たす複数の演出パターンのうちから、抽選によって1つの演出パターンを、実行する演出パターンとして決定する。そして、CPU401は、決定した演出パターンに基づいて、装飾図柄DIの変動演出および背景画像BIの表示演出を、画像音響制御部500及びランプ制御部600に指示して開始させ、処理を終了する。

#### 【0156】

ステップS111において、CPU401は、最初に消化すべき保留に対応する先読み演出を示す先読み演出パターンをRAM403から読み出す。具体的には、CPU401は、RAM403に記憶された時期が最も古い事前判定情報に対応する保留（例えば、第1保留）に対する先読み演出パターン（第1演出パターン）を、最初に消化すべき保留に対する演出パターンとして読み出す。その後、処理はステップS112に移る。

#### 【0157】

ステップS112において、CPU401は、装飾図柄DIの変動表示と背景画像BIの表示を開始する。具体的には、CPU401は、ステップS111の処理で読み出した先読み演出パターンに基づいて、装飾図柄DIの変動演出および背景画像BIの表示演出を、画像音響制御部500及びランプ制御部600に指示して開始させる。その後、処理はステップS113に移る。

#### 【0158】

ステップS113において、CPU401は、ステップS111において読み出された先読み演出パターンおよび当該先読み演出パターンに対応する保留の事前判定情報をRAM403から消去して処理を終了する。このことにより、RAM403に記憶されている事前判定情報において、記憶された時期が最も古い事前判定情報に対応する保留が更新される（例えば、第1保留から第2保留に更新される）。

#### 【0159】

ステップS114において、CPU401は、図16のステップS62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S114での判定がYESの場合、処理はステップS115に移り、この判定がNOの場合、処理は終了する。

#### 【0160】

ステップS115において、CPU401は、ステップS110またはステップS112の処理で開始した装飾図柄DIの変動表示を終了して、特別図柄抽選の結果を報知する。その後、処理はステップS116に移る。

#### 【0161】

ステップS116において、CPU401は、保留数減算処理を実行する。具体的には、CPU401は、変動演出開始コマンドの設定情報に含まれている第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が、第1特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、RAM403に格納されている第1特別図柄抽選の保留数を1減算し、第2特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、RAM403に格納されている第2特別図柄抽選の保留数を1減算する。その後、処理はステップS117に移る。

#### 【0162】

ステップS117において、CPU401は、保留表示処理を実行する。具体的には、CPU401は、変動演出開始コマンドの設定情報に含まれている第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が、第1特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、画像音響制御部500に指示して画像表示部21に最も早く表示されてい

10

20

30

40

50

る第1特別図柄抽選の保留数を示す保留画像（すなわち、現在特別図柄の変動表示中であることを示す保留画像）を1つ消化（削除）させる。そして、その他の保留画像が表示されている場合には、それらの保留画像を順次移動させて（すなわち、ステージST上を順次移動させて）処理を終了する。同様に、CPU401は、変動演出開始コマンドの設定情報に含まれている第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が第2特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、画像音響制御部500に指示して画像表示部21に最も早く表示されている第2特別図柄抽選の保留数を示す保留画像を1つ消化（削除）させる。そして、その他の保留画像が表示されている場合には、それらの保留画像を順次移動させて処理を終了する。

## 【0163】

10

なお、上記した演出制御処理のフローは一例に過ぎず、種々の変更が可能である。例えば、上記では、メイン制御部100から通知される事前判定情報に基づいて、演出制御部400が先読み演出を行うか否かを判定するものとしたが、メイン制御部100が先読み演出を行うか否かを判定し、演出制御部400が、当該判定結果に基づいて先読み演出の演出パターンを決定し、当該演出パターンに基づいて、画像音響制御部500やランプ制御部600が先読み演出を実行するものとしてもよい。また、上記では、先読み演出の演出パターンは、先読み演出を行うと判定された時点で記憶されている保留の全てに対して決定されるものとしたが、全てではなくそのうちのいずれかに対して決定されるものとしてもよい。また、上記では、先読み演出の演出パターンは、先読み演出を行うと判定された時点で決定されてRAM403に記憶されるものとしたが、先読み演出を行うと判定された時点では先読み演出を行う対象の保留に対して先読みフラグ情報だけを設定しておき、変動演出解析コマンドを受信したタイミングで、変動演出解析コマンドに含まれる設定情報と、上記先読みフラグ情報とに基づき先読み演出の演出パターンを決定するものとしてもよい。

## 【0164】

20

## [変形例]

上記実施形態においては、図9を用いて説明したように、先読み演出を行うと判定された保留（図9の例では第3保留）が発生したときに既に実行されている変動表示（図9の例では第0保留画像RI0に対する変動表示）に対する演出は変更されることなく、次の変動表示（図9の例では第1保留に対する変動表示）から先読みに基づく演出が実行されるものとした。しかし、変形例においては、先読み演出を行うと判定された保留が発生したときに既に実行されている変動表示から先読みに基づく演出が実行されるものとしてもよい。以下、図18を用いてこの変形例について説明する。

30

## 【0165】

40

図18は、変形例に係るゾーン演出の概要について説明するための図である。図18では、先読み演出を実行すると判定された保留（第3保留）を示す第3保留画像RI3を、他の保留を示す保留画像と区別するため、黒塗りで表示している。図18の（1）に示すように、第0保留画像RI0に対する変動表示が実行されているときに、第1始動口25aに遊技球が入球して第3保留が発生し、第3保留画像RI3がステージST3の上に表示されたものとする。このとき、演出制御部400は、メイン制御部100から事前に第3保留に対する第1特別図柄抽選の結果を通知され、先読み結果に基づいて先読み演出を制御する。具体的には、演出制御部400は、先読み結果に基づいて、第3保留の第1特別図柄抽選に当選する期待度が相対的に高いことを示唆する演出を制御する。

## 【0166】

このとき、先読み演出を実行すると判定された第3保留が発生したときに既に実行されている第0保留画像RI0に対する変動表示において、先読み結果に基づいて、装飾図柄DIの停止表示態様を変更する演出が実行される。具体的には、図18の（1）に示すように、第3保留が発生したときに既に実行されている変動表示において、装飾図柄DIが変動表示された後に、図18の（2）に示すように、第1装飾図柄DI1として、例えば数字「1」が描かれたピンク図柄が仮停止し、第2装飾図柄DI2として、例えば数字「

50

9」が描かれたピンク図柄が仮停止し、第3装飾図柄D I 3として、例えば数字「1」が描かれたピンク図柄が仮停止した後、3つの装飾図柄D I 1～D I 3が完全に停止する。すなわち、第3保留に対する先読み結果に基づく演出として、第3保留が発生したときに既に実行されている変動表示において、装飾図柄D Iを、その数字図柄は揃わないが（すなわちハズレ目であるが）、色図柄がピンク図柄で揃う様で停止表示させる。より端的にいえば、既に変動表示中の装飾図柄D Iの停止態様が、先読み結果に基づいて、次変動からゾーン演出が行われることを示唆することに変更される。

#### 【0167】

上記した色図柄が揃うハズレ演出が行われた後に、図18の(3)に示すように、次変動(第1保留に対する変動表示)において、背景画像B Iが、ゾーンAを示す背景画像に切り替えられる演出(ゾーン演出)が実行される。このことにより、当該変動(第1保留)以降に特別図柄抽選に当選する期待度が相対的に高い保留(具体的には第3保留)が存在することが示唆される。10

#### 【0168】

以上のように、この変形例によれば、先読み演出を行うと判定された保留が発生したときに既に実行されている変動表示から先読みに基づく演出を実行することができるので、保留数が1以上あれば、ゾーン演出を実行することができる。

#### 【0169】

##### [変形例の演出制御処理]

次に、図19を用いて、上記した変形例における演出制御処理について説明する。図19は、変形例における演出制御部400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。なお、図19のフローチャートにおいて、図17を用いて説明した演出制御処理と同一の処理には同一の参照番号を付して、その説明は省略する。20

#### 【0170】

ステップS201において、CPU401は、RAM403に記憶されている事前判定情報に基づき、先読み演出の演出パターンを決定するとともに変更コマンドを決定する。以下、図18を例に具体的に説明する。CPU401は、まず、先読み演出を実行すると判定された保留(図18の例では第3保留)に対する事前判定情報に基づいて、当該保留に対する演出パターン(第3先読み演出パターン)を決定する。次に、CPU401は、第3先読み演出パターンに基づいて、第1保留および第2保留に対する演出パターン(第1先読み演出パターンおよび第2先読み演出パターン)と、現在変動中の装飾図柄D Iの停止態様を変更する変更コマンドを決定する。すなわち、CPU401は、現在変動中の装飾図柄D Iの変動表示に基づく演出から、第3先読み演出パターンに基づいて実行される演出までが一連の関連付けられた演出になるように、各演出パターンと変更コマンドを決定する。なお、この変更コマンドは、現在変動中の装飾図柄D Iがいずれも仮停止していない状態に決定されるものであれば、それぞれの装飾図柄D Iを仮停止させる段階でその図柄を変更させるコマンドであってもよいし、現在変動中の装飾図柄D Iを、仮停止される予定だった図柄で仮停止させた後に、別の装飾図柄(例えばピンク同色図柄)を仮停止された図柄の上に重ねて表示させて(上書き表示させて)本停止させるコマンドであってもよい。その後、処理はステップS202に移る。30

#### 【0171】

ステップS202において、CPU401は、ステップS201で決定された先読み演出パターンと変更コマンドをRAM403に記憶する。その後、処理はステップS203に移る。

#### 【0172】

ステップS203において、CPU401は、特別図柄の変動表示を伴う演出を実行中であるか否かを、画像音響制御部500及びランプ制御部600から取得した情報に基づいて判定する。ステップS203での判定がYESの場合、処理はステップS204に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS107に移る。

#### 【0173】

50

ステップS204において、CPU401は、RAM403に変更コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップS204での判定がYESの場合、処理はステップS205に移り、この判定がNOの場合、処理は終了する。

#### 【0174】

ステップS205において、CPU401は、現在演出中の装飾図柄DIの変動表示において、RAM403に記憶された変更コマンドに基づいて、装飾図柄DIの停止態様を変更するように、画像音響制御部500に指示する。このことにより、画像音響制御部500は、行う予定であった装飾図柄DIの停止態様（例えば単なるハズレ図柄）を変更し、例えはピンク同色図柄の停止態様に変更する。その後、処理はステップS206に移る。

10

#### 【0175】

ステップS206において、CPU401は、RAM403に記憶されている変更コマンドを削除して、処理を終了する。

#### 【0176】

なお、図12、図13を用いて説明したゾーン発展演出于においても、上記変形例のように、先読み演出を行うと判定された保留が発生したときに既に実行されている変動表示から先読みに基づく演出が実行されるものとしてもよい。

#### 【0177】

#### [その他の変形例]

#### 【0178】

また、上記実施形態では、保留画像RIとして、現在特別図柄の変動表示中の保留画像RI0も画像表示部21に表示されるものとしたが、現在特別図柄の変動表示中の保留画像RI0は、表示されないものとしてもよい。さらに、上記実施形態では、ステージSTの上に保留画像RIが表示されるものとしたが、ステージSTが表示されずに、保留されている回数に応じて保留画像RIが所定の位置に表示されるものとしてもよい。

20

#### 【0179】

また、上記実施形態では、背景画像BIを用いてゾーン演出を行うものとしたが、これに限られるものではなく、ゾーンを示すキャラクタ画像が表示されるものとしてもよいし、ゾーンを示す音響による演出が実行されやすく、ゾーン演出としては種々の変形が可能である。

30

#### 【0180】

また、上記実施形態では、ゾーン発展演出は、特別図柄抽選に当選する期待度が相対的に低いゾーン演出（ゾーンA）から、期待度が相対的に高いゾーン演出（ゾーンB）に発展するものとしたが、異なるゾーン演出であればよく、これに限られるものではない。例えば、反対に、特別図柄抽選に当選する期待度が相対的に高いゾーン演出（ゾーンC）から、期待度が相対的に低いゾーン演出（ゾーンA）に転落するゾーン転落演出が実行されるものとしてもよい。

#### 【0181】

また、上記実施形態では、先読み演出を実行すると判定された保留が第3保留であるときに先読み演出が行われる例について説明したが、いうまでもなく、その他の保留であってもよい。また、先読み演出を実行すると判定された時点で記憶されている保留数に応じて、先読み演出の実行を開始させる保留（変動表示）を適宜設定するものとしてもよい。すなわち、例えば、先読み演出を実行すると判定された保留が第4保留であり、第1保留～第3保留が記憶されている場合において、先読み演出は第1保留～第4保留に亘って実行するものとしてもよいし、第3保留～第4保留に亘って実行するものとしてもよい。

40

#### 【0182】

また、上記実施形態では、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選の方が優先して実行される構成を一例に挙げて説明した（図16のステップS53～S56参照）。しかし、これには限定されず、例えば、第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選が、保留された順番で（つまり、第1始動口25a及び第2始動口25bに遊技球が入賞した順番で）実

50

行されてもよい。

**【 0 1 8 3 】**

また、上記実施形態では、確変大当たりした場合に、次に大当たりするまで高確／時短状態に設定されるゲーム構成（いわゆるループ機）を一例に挙げて説明した。しかし、これには限られず、例えば、大当たりした場合、その後に特別図柄抽選が所定回数（例えば100回）実行されるまでは高確／時短状態に設定され、その後に通常遊技状態に設定されるいわゆるS T機のゲーム構成であってもよい。

**【 0 1 8 4 】**

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。

10

**【 0 1 8 5 】**

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。

20

**【 符号の説明 】**

**【 0 1 8 6 】**

1 ... 遊技機

2 ... 遊技盤

2 0 ... 遊技領域

2 1 ... 画像表示部

2 2 ... 可動役物

2 3 ... 盤ランプ

30

2 4 ... 排出口

2 5 a ... 第1始動口

2 5 b ... 第2始動口

2 6 ... 電動チューリップ

2 7 ... ゲート

2 8 ... 大入賞口

2 9 ... 普通入賞口

3 ... 表示器

3 1 a ... 第1特別図柄表示器

3 1 b ... 第2特別図柄表示器

40

3 2 a ... 第1特別図柄保留表示器

3 2 b ... 第2特別図柄保留表示器

3 3 ... 普通図柄表示器

3 4 ... 普通図柄保留表示器

3 5 ... 遊技状態表示器

4 3 ... 錠部

5 ... 枠部材

5 1 ... ハンドル

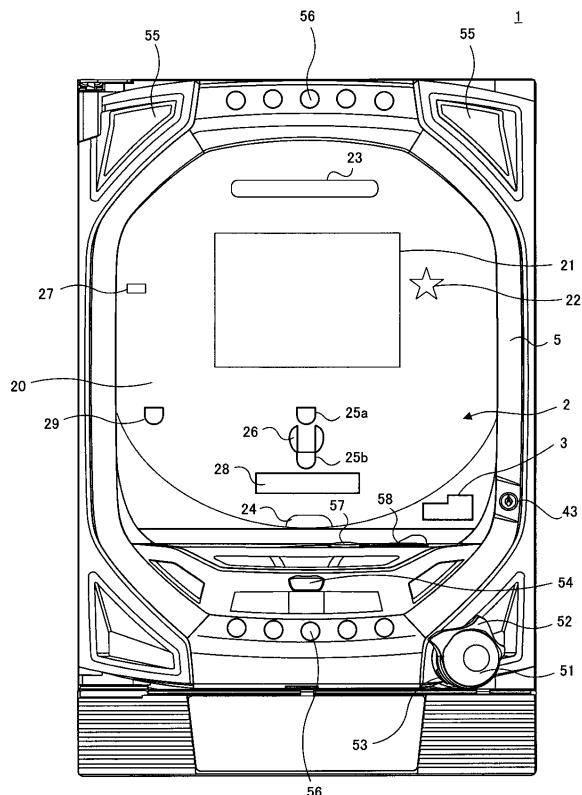
5 2 ... レバー

5 3 ... 停止ボタン

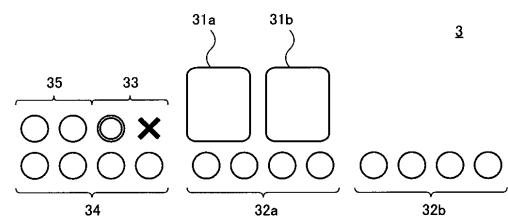
50

5 4 ... 取り出しふボタン  
5 5 ... スピーカ  
5 6 ... 枠ランプ  
5 7 ... 演出ボタン  
5 8 ... 演出キー  
5 9 ... □  
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 10  
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  
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 20  
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  
D I ... 装飾図柄  
R I ... 保留画像  
S T ... ステージ  
B I ... 背景画像

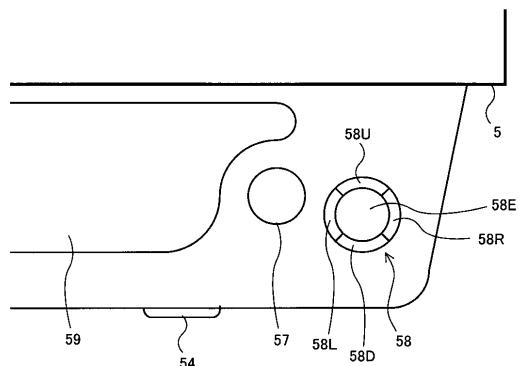
【図1】



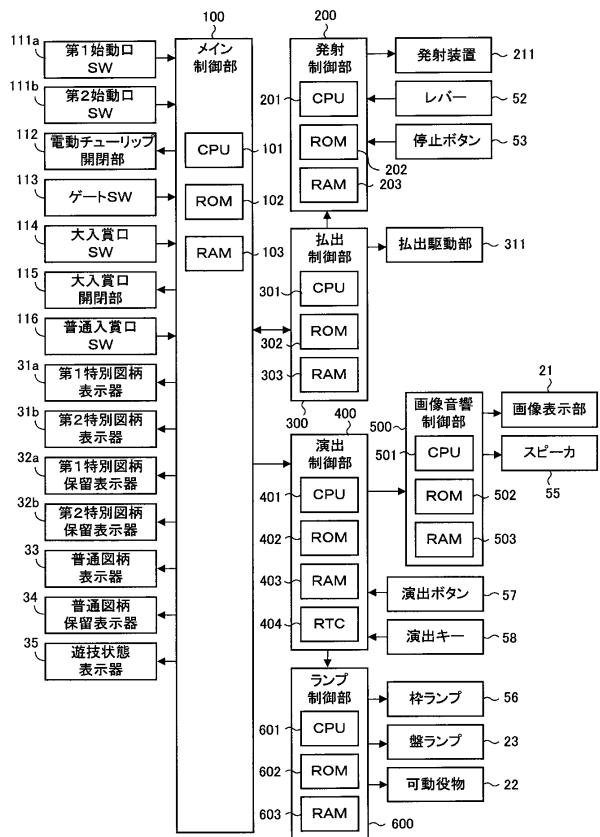
【 図 2 】



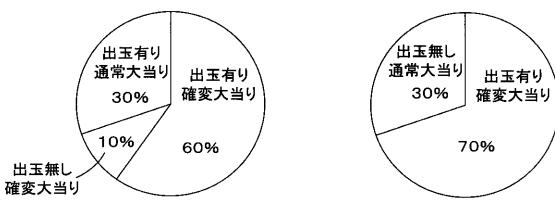
【図3】



【 図 4 】



【 义 5 】



## (1) 第1始動口入賞による 大当たりの内訳

#### (2) 第2始動口入賞による 大当たりの内訳

( 义 6 )

- (1) 青図柄

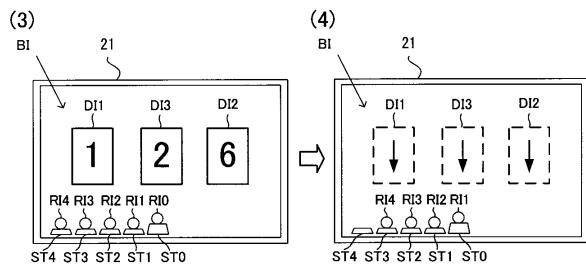
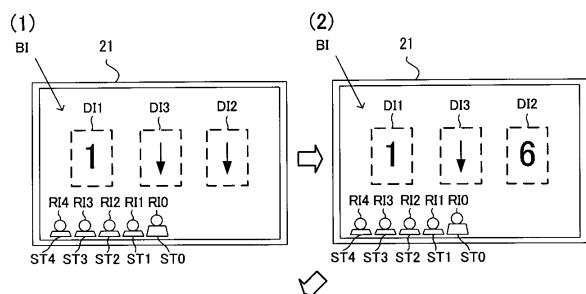
(2) ピンク図柄

(3) 赤図柄

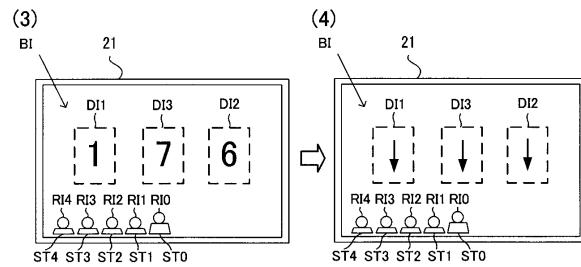
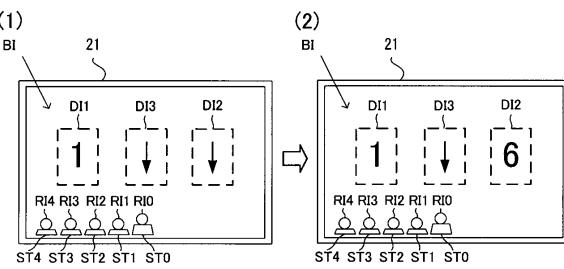
(4) 金図柄

DI

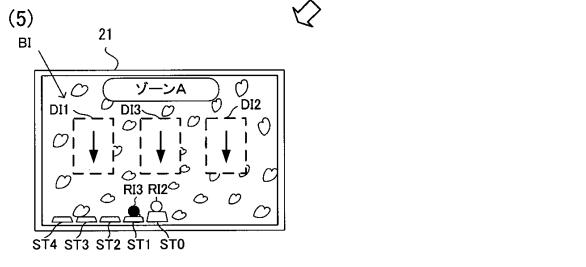
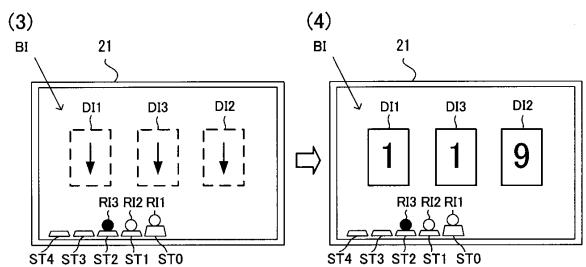
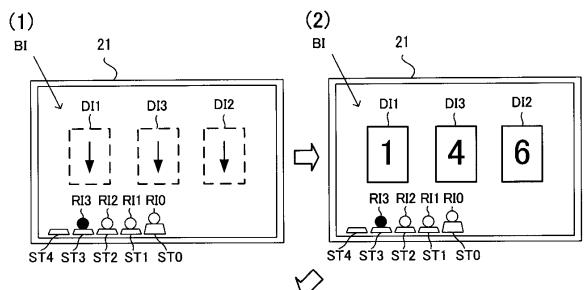
【図7】



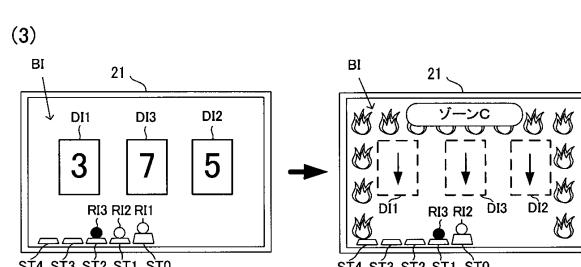
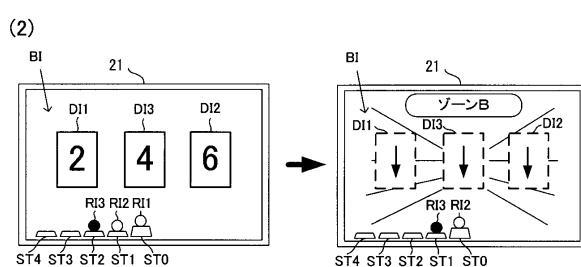
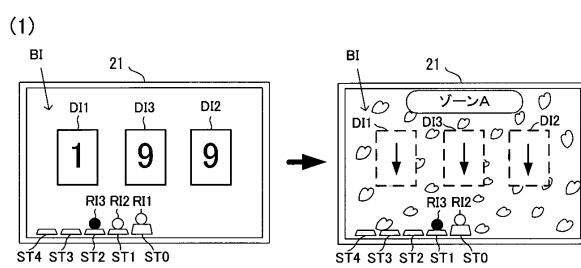
【図8】



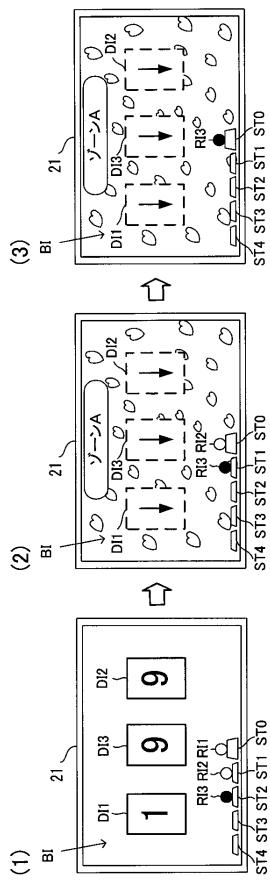
【図9】



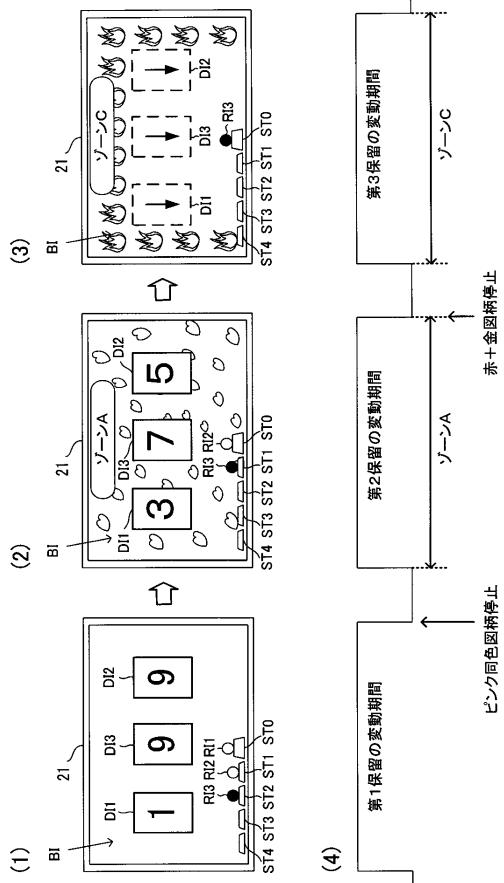
【図10】



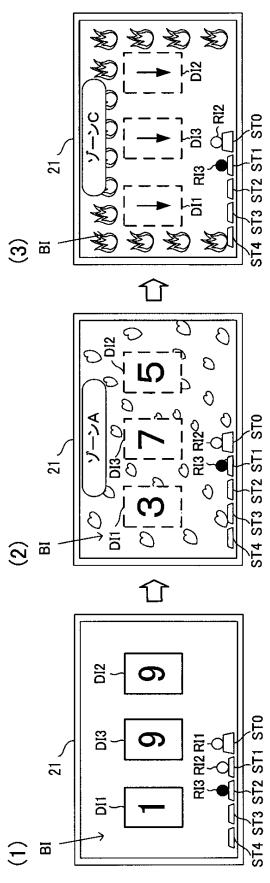
【図11】



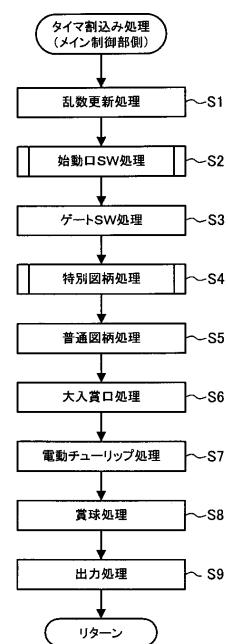
【図12】



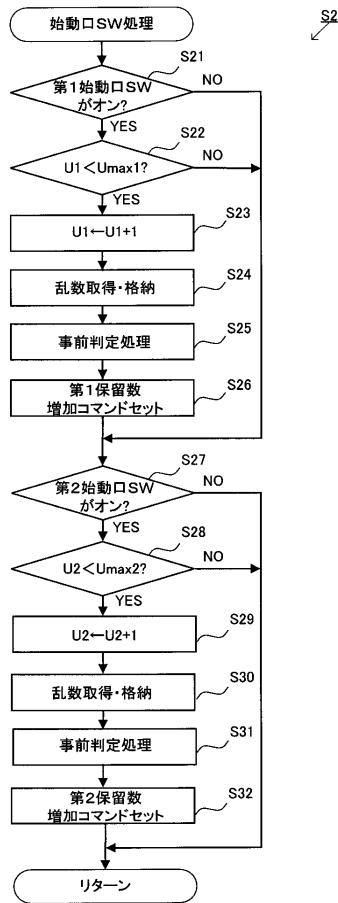
【図13】



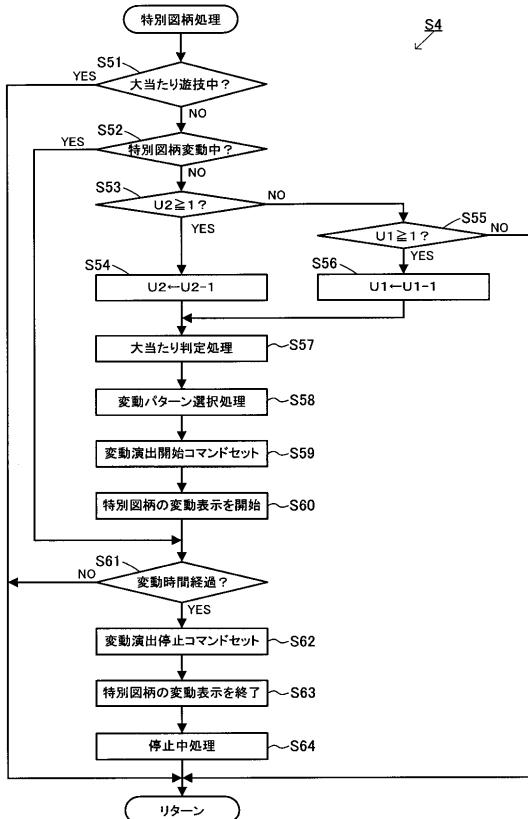
【図14】



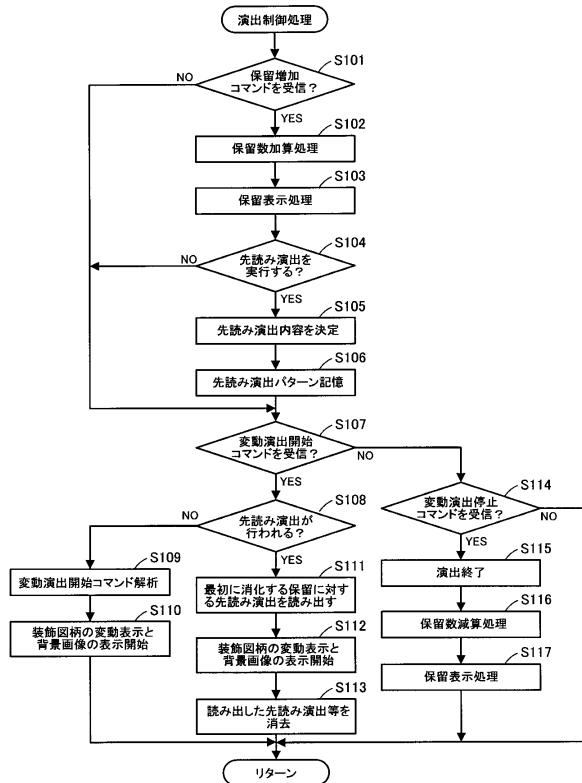
【図15】



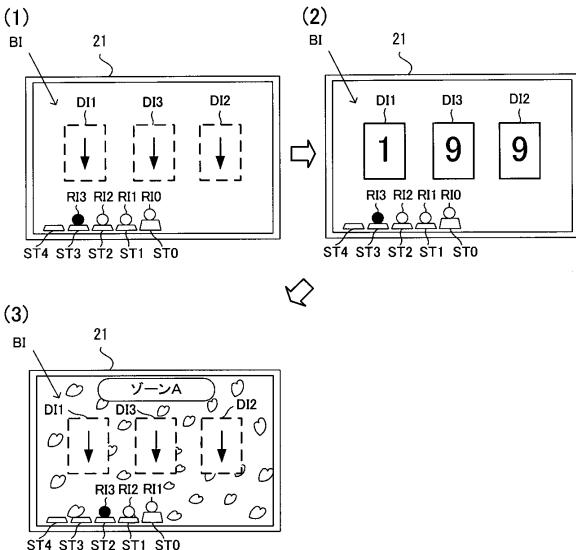
【図16】



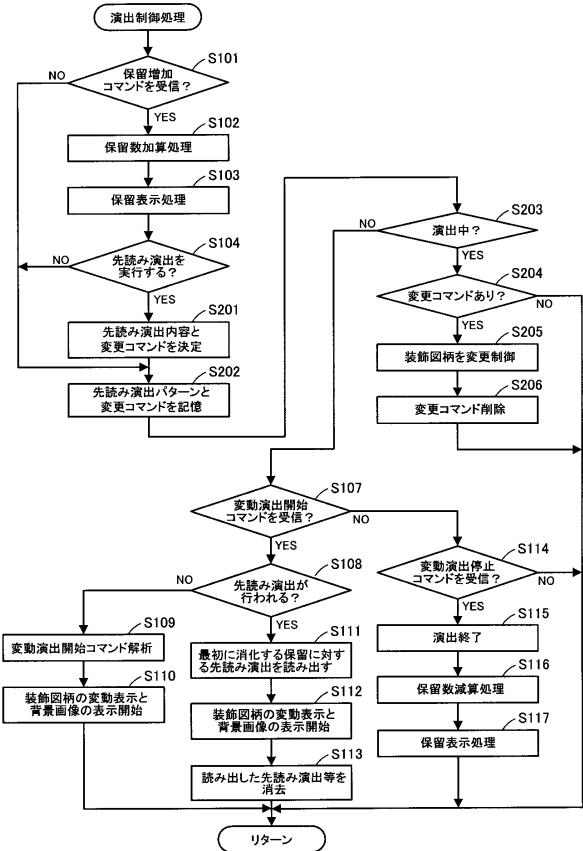
【図17】



【図18】



【図19】



---

フロントページの続き

(72)発明者 上原 亜貴子  
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

(72)発明者 永繩 卓郎  
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

(72)発明者 蟹江 小五郎  
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

審査官 酒井 保

(56)参考文献 特開2012-120752(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02