

(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2019-84015

(P2019-84015A)

(43) 公開日 令和1年6月6日(2019.6.6)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 41 頁)

(21) 出願番号	特願2017-214198 (P2017-214198)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	平成29年11月6日 (2017. 11. 6)		株式会社サンセイアールアンドディ
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
		(74) 代理人	100111970
			弁理士 三林 大介
		(74) 代理人	100163315
			弁理士 安藤 健二
		(72) 発明者	佐々木 嘉一
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ 内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

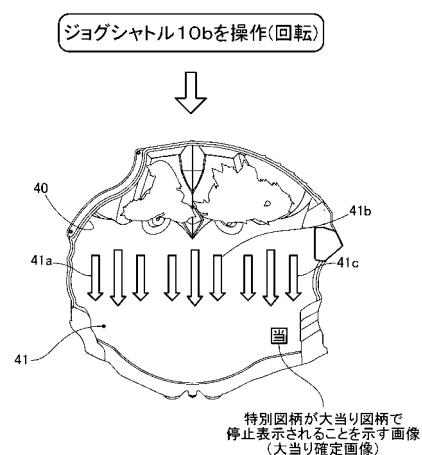
(57) 【要約】

【課題】遊技興趣をより高める演出を実行可能な遊技機を提供する。

【解決手段】本発明の遊技機では、識別情報を変動表示させる識別情報表示手段と、

識別情報が特定態様で表示されることに基づいて、可変入球口が入球可能状態となる特定遊技を実行する特定遊技実行手段とを備え、遊技者によって第1の特定操作が行われることに基づいて、識別情報が特定態様で表示される可能性を示唆する示唆演出を実行可能である。そして、識別情報が特定態様で表示される場合は、遊技者によって第2の特定操作が行われることに基づいて、識別情報が特定態様で表示されることを報知する報知演出を実行可能である。

【選択図】 図16



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

識別情報を変動表示させる識別情報表示手段と、
前記識別情報が特定態様で表示されることに基づいて、可変入球口が入球可能状態となる特定遊技を実行する特定遊技実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記識別情報が前記特定態様で表示される場合は、遊技者によって特定操作が行われることに基づいて、前記識別情報が前記特定態様で表示されることを報知する報知演出を実行可能である
ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

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

【背景技術】**【0002】**

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

20

【0003】

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

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

30

【特許文献1】特開2008-178756号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

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

【0006】

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

【課題を解決するための手段】

40

【0007】

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

識別情報を変動表示させる識別情報表示手段と、
前記識別情報が特定態様で表示されることに基づいて、可変入球口が入球可能状態となる特定遊技を実行する特定遊技実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記識別情報が前記特定態様で表示される場合は、遊技者によって特定操作が行われることに基づいて、前記識別情報が前記特定態様で表示されることを報知する報知演出を実行可能である

50

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、遊技興趣をより高める演出を行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本実施例のパチンコ機の正面図である。

【図2】本実施例の遊技盤の盤面構成を示す説明図である。

【図3】本実施例のパチンコ機における制御回路の構成を示すブロック図である。

【図4】本実施例のセグメント表示部の構成を示す説明図である。

10

【図5】本実施例の大当り遊技におけるラウンド遊技回数を示す説明図である。

【図6】本実施例の大当り遊技終了後の遊技状態を示す説明図である。

【図7】本実施例の演出表示装置41の表示内容を例示する説明図である。

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

【図9】本実施例の変動パターン選択テーブルを概念的に示す説明図である。

【図10】本実施例の変動パターン選択テーブルの種類を示す説明図である。

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

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

20

【図13】本実施例の「催促演出」を例示する説明図である。

【図14】本実施例の「操作対応演出」を例示する説明図である。

【図15】本実施例の各「操作対応演出」の実行確率を示す説明図である。

【図16】本実施例の「大当り確定演出」を例示する説明図である。

【図17】本実施例の「催促演出」と「大当り確定演出」の実行タイミングを示す説明図である。

【図18】変形例1を示す説明図である。

【図19】変形例2を示す説明図である。

【図20】変形例3を示す説明図である。

30

【図21】変形例2および変形例3の別形態を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

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

【0011】

また、以下の実施例は次のような順序に従って説明する。

A．パチンコ機の装置構成：

40

A - 1．装置前面側の構成：

A - 2．遊技盤の構成：

A - 3．制御回路の構成：

B．遊技の内容：

C．遊技制御処理：

D．演出制御処理：

D - 1．「催促演出」および「操作対応演出」：

D - 2．「大当り確定演出」：

E．変形例：

E - 1．変形例1：

50

E - 2 . 変形例 2 :

E - 3 . 変形例 3 :

【 0 0 1 2 】

A . パチンコ機の装置構成 :

A - 1 . 装置前面側の構成 :

図 1 は、本実施例のパチンコ機 1 の正面図である。図 1 に示すように、パチンコ機 1 の前面部には、前面枠 4 が設けられている。前面枠 4 は、一端（図 1 における左側）が中枠 3 に対して回動可能に軸支されている。中枠 3 の前面側には遊技盤 2 0（図 2 参照）が着脱可能に取り付けられており、前面枠 4 が中枠 3 に対してパチンコ機 1 前方側に回動（開放）されると、遊技盤 2 0 が露出された状態となる。中枠 3 は、一端（図 1 における左側）が本体枠 2 に対して回動可能に軸支されている。本体枠 2 は、木製の板状部材を組み立てて構成された略長方形の枠体であり、パチンコ機 1 の外枠を形成している。

10

【 0 0 1 3 】

前面枠 4 の略中央部には窓部 4 a が形成されており、この窓部 4 a にはガラス板等の透明板 4 b が嵌め込まれている。遊技者は、窓部 4 a（透明板 4 b）を通して奥側に配置される遊技盤 2 0 の遊技領域を視認可能である。また、前面枠 4 における窓部 4 a の右下方には、小窓部 4 c が形成されており、この小窓部 4 c には合成樹脂板等の透明板 4 d が嵌め込まれている。遊技者は、小窓部 4 c（透明板 4 d）を通して奥側に配置された遊技盤 2 0 のセグメント表示部を視認可能である。詳しくは後述するが、セグメント表示部とは、複数の LED の組合せによって遊技に係る情報を表示する表示部である。

20

【 0 0 1 4 】

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

【 0 0 1 5 】

前面枠 4 における窓部 4 a の下方には、上皿部 7 が設けられている。上皿部 7 には、カードユニット 2 4 2（図 3 参照）を介して貸し出される遊技球や、パチンコ機 1 から払い出される遊技球が貯留される。また、上皿部 7 の下方には下皿部 8 が設けられており、上皿部 7 の容量を超えて貸し出された遊技球や、上皿部 7 の容量を超えて払い出された遊技球が貯留される。

30

【 0 0 1 6 】

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

40

【 0 0 1 7 】

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

【 0 0 1 8 】

A - 2 . 遊技盤の構成 :

図 2 は、遊技盤 2 0 の盤面構成を示す説明図である。前述したように、遊技盤 2 0 は中枠 3 の前面側に着脱可能に取り付けられている。図 2 に示すように、遊技盤 2 0 の中央に

50

は略円形状の遊技領域 2 1 が形成されている。発射装置ユニット 2 6 1 (図 3 参照) から発射された遊技球は、外レール 2 2 と内レール 2 3 との間を通過して遊技領域 2 1 に放出され、遊技領域 2 1 の上方から下方に向かって流下する。遊技領域 2 1 は、前面枠 4 の窓部 4 a を通して遊技者に視認されるので、当然ながら、遊技領域 2 1 を流下する遊技球の様子も窓部 4 a を通して遊技者に視認されることとなる。

【 0 0 1 9 】

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

10

【 0 0 2 0 】

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

【 0 0 2 1 】

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

20

【 0 0 2 2 】

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

30

【 0 0 2 3 】

また、遊技領域 2 1 における第 1 始動口 2 4 の右方には、略長方形に大きく開口された大入賞口 2 8 (可変入球口) が設けられている。大入賞口 2 8 は、パチンコ機 1 の前後方向に回動可能な開閉扉 2 9 を備えており、開閉扉 2 9 が略直立して遊技球が入球不能な閉鎖状態と、開閉扉 2 9 がパチンコ機 1 の前方側に回動して遊技球が入球可能な開放状態 (入球可能状態) とに変化可能である。図 2 では、大入賞口 2 8 が開放状態となっている様子が示されている。大入賞口 2 8 に入球した遊技球は、内部に設けられた通路を通過して遊技盤 2 0 の裏面側に導かれる。大入賞口 2 8 の内部の通路には大入賞口センサー 2 8 s (図 3 参照) が設けられており、大入賞口 2 8 に入球した遊技球を検知可能である。

40

【 0 0 2 4 】

また、上述した各遊技装置の周辺には、遊技球が入球可能な一般入球口 3 0 や、遊技球の流下経路に影響を与える風車型ホイール 3 1 や多数の障害釘 (図示省略) が設けられている。また、遊技領域 2 1 の最下部であって第 2 始動口 2 5 の左下方と右下方には、2 つのアウト口 3 3 が設けられており、上述した第 1 始動口 2 4 、第 2 始動口 2 5 、大入賞口 2 8 、一般入球口 3 0 の何れにも入球しなかった遊技球は、アウト口 3 3 から遊技盤 2 0 の裏側に排出される。

【 0 0 2 5 】

上述した第 1 始動口 2 4 には、演出用開口部 4 0 (演出表示装置 4 1) の左方の領域を流下する遊技球が入球可能である。これに対して、第 2 始動口 2 5 、普通図柄作動ゲート

50

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

【0026】

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

【0027】

A-3．制御回路の構成：

次に、本実施例のパチンコ機1における制御回路の構成について説明する。図3は、本実施例のパチンコ機1における制御回路の構成を示したブロック図である。図示されているようにパチンコ機1の制御回路は、多くの制御基板や、各種基板、中継端子板などから構成されている。詳しくは、遊技の基本的な進行に係る制御を司る主制御基板200と、遊技の演出に係る制御を司るサブ制御基板220と、サブ制御基板220の制御下で画像の表示や音声の出力に係る制御を司る画像音声制御基板230と、サブ制御基板220の制御下でランプの発光に係る制御を司るランプ制御基板226と、遊技球の貸し出しや払い出しに係る制御を司る払出制御基板240と、遊技球の発射に係る制御を司る発射制御基板260などから構成されている。これら制御基板は、各種論理演算および算出演算を実行するCPU（図3におけるCPU201、221、231等）や、CPUで実行される各種プログラムやデータが記憶されているROM（図3におけるROM202、222、232等）、プログラムの実行に際してCPUが一時的なデータを記憶するRAM（図3における203、223、233等）、入出力用回路など、種々の周辺LSIがバスで相互に接続されて構成されている。

【0028】

主制御基板200には、第1始動口24へ入球した遊技球を検知する第1始動口センサー24sや、第2始動口25へ入球した遊技球を検知する第2始動口センサー25s、大入賞口28へ入球した遊技球を検知する大入賞口センサー28s、普通図柄作動ゲートを通過する遊技球を検知するゲートセンサー27sなどが接続されている。主制御基板200のCPU201は、第1始動口センサー24sや、第2始動口センサー25s、大入賞口センサー28s、ゲートセンサー27sなどから遊技球の検知信号の入力があると、その検知信号の入力のあったセンサーに対応するコマンドを、サブ制御基板220や、払出制御基板240、発射制御基板260などに向けて送信する。

【0029】

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

【0030】

サブ制御基板220には、画像音声制御基板230や、ランプ制御基板226、演出操作基板228が接続されている。サブ制御基板220のCPU221は、主制御基板20

10

20

30

40

50

0からの各種コマンドを受信すると、コマンドの内容を解析して、その内容に応じた遊技演出を行う。すなわち、画像音声制御基板230に対しては、出力画像や、出力音声を指定するコマンドを送信し、ランプ制御基板226に対しては、上部ランプ5a、右サイドランプ5b、左サイドランプ5c(以下「各種ランプ5a~5c」ともいう)の発光パターンを指定するコマンドを送信することによって、遊技の演出を行う。また、サブ制御基板220のCPU221は、演出操作基板228を介して、演出ボタン10aやジョグシヤトル10b(演出操作部10a,10b)に対する遊技者の操作を検知すると、該操作に対応する遊技演出を行う。

【0031】

画像音声制御基板230は、CPU231、ROM232、RAM233に加えて、VDP234、画像ROM236、音声ROM237を備えている。画像音声制御基板230のCPU231は、サブ制御基板220からコマンドを受信すると、そのコマンドに対応する画像の表示をVDP234に指示する。VDP234は、指示された画像の表示に利用する画像データ(例えば、スプライトデータや動画データなど)を画像ROM236から読み出して画像を生成し、演出表示装置41の表示画面に出力する。また、画像音声制御基板230のCPU231は、サブ制御基板220からコマンドを受信すると、そのコマンドに対応する音声データを音声ROM237から読み出して、該音声データに基づく音声を、アンプ基板224を介して、上部スピーカー6aおよび下部スピーカー6b(以下「各種スピーカー6a,6b」ともいう)から出力する。

【0032】

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

【0033】

また、払出制御基板240には発射制御基板260が接続されており、発射制御基板260には、遊技球を発射させるための発射モーター262や遊技者が発射ハンドル9に触れていることを検知するタッチスイッチ263等を有する発射装置ユニット261が接続されている。発射制御基板260は、タッチスイッチ263を介して遊技者が発射ハンドル9に触れていることを検知すると、発射モーター262を駆動することによって、発射ハンドル9の回転角度に応じた強さで遊技球を発射する。

【0034】

B. 遊技の内容 :

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

【0035】

< 特別図柄の変動表示 >

図2を用いて前述したように、第1始動口24には左打ちされた遊技球が入球可能である。左打ちされた遊技球が第1始動口24に入球し、その入球した遊技球が第1始動口センサー24sにより検知されると、所定の判定乱数(後述する大当たり判定乱数など)を取

10

20

30

40

50

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

【0036】

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

【0037】

<大当り遊技>

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

【0038】

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

10

20

30

40

50

が大当り図柄で停止表示される場合は４％の確率で）、７回のラウンド遊技が行われるラウンド大当り遊技が行われ、第１特図が大当り図柄９５～１００で停止表示された場合は（第１特図が大当り図柄で停止表示される場合は６％の確率で）、１６回のラウンド遊技が行われる１６ラウンド大当り遊技が行われる。また、図５（ｂ）に示すように、第２特図が大当り図柄２０１～２５０で停止表示された場合は（第２特図が大当り図柄で停止表示される場合は５０％の確率で）４ラウンド大当り遊技が行われ、第２特図が大当り図柄２５１～２９０で停止表示された場合は（第２特図が大当り図柄で停止表示される場合は４０％の確率で）６ラウンド大当り遊技が行われ、第２特図が大当り図柄２９１～２９４で停止表示された場合は（第２特図が大当り図柄で停止表示される場合は４％の確率で）７ラウンド大当り遊技が行われ、第２特図が大当り図柄２９５～３００で停止表示された場合は（第２特図が大当り図柄で停止表示される場合は６％の確率で）１６ラウンド大当り遊技が行われる。

10

【００３９】

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

20

【００４０】

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

30

【００４１】

< 特別図柄の保留 >

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

40

【００４２】

また、遊技球が第２始動口２５に入球すると、上述したように第２特図についての大当り判定や変動表示が行われるものの、これらの大当り判定や変動表示も、遊技球が第２始動口２５に入球後に直ぐに行われるのではなく、取得された判定乱数を第２特図保留として一旦記憶する。そして、所定の条件が成立したら、記憶した第２特図保留に基づいて大当り判定や第２特図の変動表示を行う。このような第２特図保留も４個を上限として記憶される。第２特図保留の記憶数（第２特図保留数）は、セグメント表示部５０の第２特図

50

保留表示部 5 4 に表示される。すなわち、図 4 に示すように、第 2 特図保留表示部 5 4 にも 2 個の L E D が配置されており、この第 2 特図保留表示部 5 4 では、2 個の L E D のうち 1 個の L E D を点灯することで第 2 特図保留数が 1 個であることを示し、2 個の L E D を点灯することで第 2 特図保留数が 2 個であることを示し、1 個の L E D を点滅することで第 2 特図保留数が 3 個であることを示し、2 個の L E D を点滅することで第 2 特図保留数が 4 個であることを示す。

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

< 普通図柄の変動表示、普図当り遊技 >

図 2 を用いて前述したように、普通図柄作動ゲート 2 7 は右打ちされた遊技球が通過可能である。右打ちされた遊技球が普通図柄作動ゲート 2 7 を通過し、その遊技球がゲートセンサー 2 7 s により検知されると、所定の判定乱数（後述する普図当り判定乱数）を取得し、該判定乱数に基づいて普図当りであるか外れであるかを判定する普図当り判定を行う。そして、この普図当り判定の結果に基づいて、普通図柄を変動表示させた後に停止表示させる。図 4 に示すように、セグメント表示部 5 0 には、普通図柄を表示する普図表示部 5 6 が設けられており、普図表示部 5 6 には 2 個の L E D が配置されている。普通図柄は、普図表示部 5 6 において、2 個の L E D のうち点灯する L E D を切り換えることによって変動表示され、2 個の L E D のうち所定の L E D を点灯した状態とすることで停止表示される。本実施例のパチンコ機 1 では、普通図柄として、2 個の L E D のうち左の L E D を点灯させた普図当り図柄と、右の L E D を点灯させた普図外れ図柄の 2 種類の図柄を停止表示可能である。普図当り判定の結果が普図当りである場合は普通図柄が普図当り図柄で停止表示され、普図当り判定の結果が普図外れである場合は普通図柄が普図外れ図柄で停止表示される。こうして普通図柄を当り図柄または外れ図柄で停止表示したら、停止表示された図柄を確定させるべく、図柄が停止表示された状態を所定の時間が経過するまで維持する表示（確定表示）を行う。そして、普通図柄が普図当り図柄で停止表示された場合は、第 2 始動口 2 5 が開放状態となった後に閉鎖状態となる普図当り遊技が行われる。

【 0 0 4 5 】

< 普通図柄の保留 >

遊技球が普通図柄作動ゲート 2 7 を通過すると、普図当り判定や普通図柄の変動表示が行われるものの、これらの普図当り判定や変動表示は、遊技球が普通図柄作動ゲート 2 7 を通過後に直ぐに行われるのではなく、取得された判定乱数を普図保留として一旦記憶する。そして、所定の条件が成立したら、記憶した普図保留に基づいて普図当り判定や普通図柄の変動表示を行う。このような普図保留も 4 個を上限として記憶される。普図保留の記憶数（普図保留数）は、セグメント表示部 5 0 の普図保留表示部 5 7 に表示される。すなわち、図 4 に示すように、普図保留表示部 5 7 には 2 個の L E D が配置されており、この普図保留表示部 5 7 では、2 個の L E D のうち 1 個の L E D を点灯することで普図保留数が 1 個であることを示し、2 個の L E D を点灯することで普図保留数が 2 個であることを示し、1 個の L E D を点滅することで普図保留数が 3 個であることを示し、2 個の L E D を点滅することで普図保留数が 4 個であることを示す。尚、本実施例のパチンコ機 1 では、普図保留が記憶されている場合において、普通図柄の変動表示中、普通図柄の確定表示中、普図当り遊技中の何れでもなければ、最先に記憶された普図保留に係る普図当り判

定および普通図柄の変動表示を行う。

【0046】

<遊技状態>

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

10

【0047】

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

【0048】

本実施例のパチンコ機1では、何れの大当り遊技が行われた場合であっても、大当り遊技終了後は高確率状態と電サボ状態が併せて設定されるものの、電サボ回数が大当り遊技の開始契機となった大当り図柄の種類によって異なる。すなわち、図6(a)(b)に示すように、高確回数については、何れの大当り図柄が停止表示された場合であっても6回に設定される。これに対して、電サボ回数については、図6(a)に示すように、第1特図が大当り図柄1~45で停止表示された場合は(第1特図が大当り図柄で停止表示される場合は45%の確率で)25回に設定され、第1特図が大当り図柄46~50、51~90、91~94で停止表示された場合は(第1特図が大当り図柄で停止表示される場合は5%+40%+4%=49%の確率で)50回に設定され、第1特図が大当り図柄95~100で停止表示された場合は(第1特図が大当り図柄で停止表示される場合は6%の確率で)100回に設定される。また、図6(b)に示すように、第2特図が大当り図柄201~245で停止表示された場合は(第2特図が大当り図柄で停止表示される場合は45%の確率で)25回に設定され、第2特図が大当り図柄246~250、251~290、291~294で停止表示された場合は(第2特図が大当り図柄で停止表示される場合は5%+40%+4%=49%の確率で)50回に設定され、第2特図が大当り図柄295~300で停止表示された場合は(第2特図が大当り図柄で停止表示される場合は6%の確率で)100回に設定される。

20

30

【0049】

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

40

【0050】

ここで、セグメント表示部50には、上述した電サボ状態の設定中であることを示す電サボ表示部58が設けられている。すなわち、図4に示すように、電サボ表示部58には、3個のLEDが配置されており、電サボ状態の設定中は、この3個のLEDを点灯することによって電サボ状態の設定中であることを示す。また、図4に示すように、セグメント表示部50には、右打ちを行うことを示す右打ち表示部59が設けられている。電サボ

50

状態の設定中は第2始動口25への遊技球の入球頻度が高く、且つ、第2始動口25は右打ちされた遊技球が入球可能であるので、電サポ状態の設定中は右打ちを行うことが遊技者にとって有益である。また、大入賞口28も右打ちされた遊技球が入球可能であるので、大当り遊技中も右打ちを行うことが遊技者にとって有益である。そこで、電サポ状態の設定中および大当り遊技中は、右打ち表示部59に配置された2個のLEDを点灯することによって右打ちを行うことを示す。

【0051】

< 演出表示装置41の表示内容 >

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

10

【0052】

例えば、演出表示装置41では、第1特図または第2特図の変動表示（図柄変動遊技）に合わせた演出（以下「図柄変動演出」ともいう）が行われる。すなわち、特別図柄（第1特図または第2特図）の変動表示（図柄変動遊技）の開始タイミングと同期して、演出表示装置41において3つの演出図柄41a, 41b, 41cの変動表示を開始する。その後、特別図柄の変動時間が経過するまで種々の態様で演出図柄41a, 41b, 41cの変動表示を行う。そして、特別図柄の変動表示の終了タイミング（特別図柄の停止表示）と同期して演出図柄41a, 41b, 41cの変動表示を終了する。本実施例のパチンコ機1では、演出図柄として「1」～「9」までの9つの数字を示す図柄を表示可能である。

20

【0053】

図7(a)には、3つの演出図柄41a, 41b, 41cが一斉に変動表示している様子が概念的に示されている。変動表示が開始されてから所定時間が経過すると、例えば、初めに左演出図柄41aが停止表示され、次に右演出図柄41cが停止表示され、最後に中演出図柄41bが停止表示される。これら演出表示装置41で停止表示される3つの演出図柄41a, 41b, 41cの組合せは、前述した第1特図表示部51または第2特図表示部52にて停止表示される特別図柄（第1特図または第2特図）と対応するように構成されている。例えば、第1特図または第2特図が大当り図柄で停止表示される場合は、演出表示装置41の3つの演出図柄41a, 41b, 41cが同じ図柄となる図柄組合せ（以下「ゾロ目」ともいう）で停止表示される。また、第1特図または第2特図が外れ図柄で停止表示される場合は、3つの演出図柄41a, 41b, 41cは同じ図柄で揃わない図柄組合せ（以下「バラケ目」ともいう）で停止表示される。尚、停止表示された演出図柄41a, 41b, 41cは、特別図柄の確定表示時間が経過するまで停止表示された状態となる（確定表示される）。

30

【0054】

このように、第1特図表示部51または第2特図表示部52で表示される特別図柄と、演出表示装置41で表示される3つの演出図柄41a, 41b, 41cとは、表示内容が互いに対応しており、変動表示中の特別図柄が停止表示する際には、3つの演出図柄41a, 41b, 41cも停止表示するようになっている。しかも、図2に示すように、演出表示装置41は、第1特図表示部51または第2特図表示部52（セグメント表示部50）よりも目に付き易い位置に設けられており、表示画面も大きく、表示内容も分かり易いので、遊技者は演出表示装置41の画面を見ながら遊技を行うことが通常である。従って、図7(b)に示すように、演出表示装置41の表示画面上で初めに停止表示される左演出図柄41aと、続いて停止表示される右演出図柄41cとが同じ図柄であった場合には、最後に停止表示される中演出図柄41bも同じ図柄で停止して、「大当り遊技が開始されるのではないか」と、遊技者は演出図柄の変動表示（図柄変動演出）を注視することになる。このように、2つの演出図柄（複数の演出図柄のうち一の演出図柄を除いた演出図柄）を同じ図柄（ゾロ目となり得る態様）で停止させて最後の演出図柄（一の演出図柄）

40

50

を変動表示させた状態で行われる演出は「リーチ演出」と呼ばれており、このリーチ演出を発生させることで遊技興趣を高めることが可能である。

【0055】

また、演出表示装置41の表示画面上の下部には、第1特図保留数を示すための第1保留表示領域41dと、第2特図保留数を示すための第2保留表示領域41eとが設定されている。本実施例のパチンコ機1では、第1保留表示領域41dに第1特図保留数と同数の「保留図柄（図中、小さい円形の図柄）」を表示することで第1特図保留数（上限数は4個）を示し、第2保留表示領域41eに第2特図保留数（上限数は4個）と同数の「保留図柄」を表示することで第2特図保留数を示す。従って、図7に示す例では、第1特図保留数が4個であり、第2特図保留数が4個であることが示されている。尚、当然ながら、演出表示装置41の表示画面上に表示された保留図柄によって示される保留数と、セグメント表示部50の第1特図保留表示部53および第2特図保留表示部54にて示される保留数とは一致する。

10

【0056】

C. 遊技制御処理

図8は、主制御基板200のCPU201が、遊技の進行に係る制御として行う遊技制御処理の大まかな流れを示したフローチャートである。遊技制御処理は、主制御基板200のCPU201によって、所定周期毎（例えば4m秒毎）に発生するタイマ割り込みに基づき行われる。以下、フローチャートに従って、主制御基板200のCPU201が行う遊技進行制御処理について説明する。尚、以下の説明では、CPU201の初期化処理や、割り込み禁止処理、割り込み許可処理などの周知の処理については、その説明を省略している。

20

【0057】

<出力処理>

図8に示すように、主制御基板200のCPU201は遊技制御処理を開始するとまず、出力処理（S100）を行う。本実施例のパチンコ機1では、後述する各種処理において、サブ制御基板220を初めとする各種制御基板に向けて送信する各種コマンドをRAM203に確保された出力バッファに記憶する。出力処理（S100）では、このように出力バッファに記憶された各種コマンドを各種制御基板に向けて送信する。こうすることにより、例えば、サブ制御基板220では、遊技の進行に合わせた演出の制御が行われることになり、払出制御基板240では、払出モーター243を駆動して遊技球の払い出しが行われることとなる。

30

【0058】

<入力処理>

主制御基板200のCPU201は、続いて、入力処理（S200）を行う。本実施例のパチンコ機1では上述したように、第1始動口24、第2始動口25、一般入球口30の何れかに遊技球が入球した場合は3個の遊技球が払い出され、大入賞口28に遊技球が入球した場合は13個の遊技球が払い出される。そこで、入力処理（S200）の処理では、これらの入球を検知するセンサー類（第1始動口センサー24sや、第2始動口センサー25s、大入賞口センサー28s等）について、遊技球を検知したか否かを判断する。その結果、遊技球を検知している場合は、払い出す遊技球の数を示す払出コマンドを上記した出力バッファに記憶する。こうして出力バッファに記憶された払出コマンドは次回出力処理（S100）で払出制御基板240に向けて送信される。

40

【0059】

<乱数更新処理>

主制御基板200のCPU201は、続いて、乱数更新処理（S300）を行う。本実施例のパチンコ機1では上述したように、大当たり判定や普図当たり判定は所定の判定乱数に基づいて行われる。詳しくは、大当たり判定は「大当たり判定乱数」に基づいて行われ、普図当たり判定は「普図当たり判定乱数」に基づいて行われる。また、本実施例のパチンコ機1における特別図柄の変動表示は後述する変動パターンに基づいて行われるが、この変動パタ

50

ーンは「変動パターン選択乱数」に基づいて選択される。また、本実施例のパチンコ機 1 では、大当たり判定結果が大当たりである場合は、100種類の大当たり図柄（大当たり図柄 1 ~ 100あるいは大当たり図柄 201 ~ 300）のうち何れかの大当たり図柄が停止表示されるが、この大当たり図柄の種類は「図柄選択乱数」に基づいて選択される。乱数更新処理（S300）では、これらの乱数を更新する。尚、これらの乱数の更新は、乱数更新処理（S300）においてだけでなく、遊技制御処理を終了してから次の遊技制御処理を開始する（次のタイマ割り込み）までの期間にも行うこととしてもよい。また、乱数更新の専用回路を設けて、この専用回路で乱数を更新することとしてもよい。

【0060】

< 始動口等センサー検出処理 >

主制御基板 200 の CPU 201 は、続いて、始動口等センサー検出処理（S400）を行う。この始動口等センサー検出処理（S400）では、普図保留、第 1 特図保留、第 2 特図保留を記憶する処理が行われる。すなわち、主制御基板 200 の CPU 201 は先ず、ゲートセンサー 27s の検知結果に基づいて、遊技球が普通図柄作動ゲート 27 を通過したか否かを判断する。その結果、遊技球が普通図柄作動ゲート 27 を通過した場合は、普図保留数が上限値である 4 個に達しているか否かを判断する。そして、普図保留数が 4 個に達していなければ、普図当り判定乱数を取得すると共に該普図当り判定乱数を普図保留として記憶する。普図保留は、記憶した順序を識別できるように、RAM 203 に確保された普図保留記憶領域に記憶される。尚、遊技球が普通図柄作動ゲート 27 を通過していなかった場合や、普図保留数が既に 4 個に達していた場合は、新たな普図保留は記憶しない。

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

こうして第 1 特図保留の記憶に係る処理を行ったら、続いて、第 2 始動口センサー 2 5 s の検知結果に基づいて、遊技球が第 2 始動口 2 5 に入球したか否かを判断する。その結果、遊技球が第 2 始動口 2 5 に入球した場合は、第 2 特図保留数が上限値である 4 個に達しているか否かを判断する。そして、第 2 特図保留数が 4 個に達していなければ、大当たり判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数を取得すると共にこれらの乱数を第 2 特図保留（取得情報）として記憶する。第 2 特図保留は、記憶した順序を識別できるように、R A M 2 0 3（取得情報記憶手段）に確保された第 2 特図保留記憶領域に記憶される。こうして第 2 特図保留を記憶したら、該第 2 特図保留についても上述と同様の事前判定を行い、該事前判定結果を該第 2 特図保留と対応付けて記憶する。こうして、第 2 特図保留を記憶すると共に該第 2 特図保留についての事前判定結果を記憶したら、この事前判定結果を示す事前判定結果コマンドを R A M 2 0 3 の出力バッファに記憶する。こうして出力バッファに記憶された事前判定結果コマンドも次回の出力処理（S 1 0 0）でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信される。こうすることによって、サブ制御基板 2 2 0 は、第 2 特図保留の事前判定結果に基づいて種々の演出を実行することが可能となる。尚、遊技球が第 2 始動口 2 5 に入球していなかった場合や、第 2 特図保留数が既に 4 個に達していた場合は、新たな第 2 特図保留は記憶せず、事前判定も行わない。

10

【0064】

< 普通動作処理 >

主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、続いて、普通動作処理（S 5 0 0）を行う。この普通動作処理（S 5 0 0）では、普通図柄を変動表示させたり、普図当り遊技を実行したりする処理が行われる。すなわち、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は先ず、普図当り遊技中、普通図柄の変動表示中、普通図柄の確定表示中の何れかであるか否かを判断する。その結果、普図当り遊技中、普通図柄の変動表示中、普通図柄の確定表示中の何れでもない場合は、上述の普図保留記憶領域に普図保留が記憶されているか否かを判断する。その結果、普図保留記憶領域に普図保留が記憶されている場合は、記憶されている普図保留のうち最先に記憶された普図保留を読み出す。そして、読み出した普図保留、すなわち、普図当り判定乱数に基づいて普図当り判定を行う。

20

【0065】

普図当り判定を行ったら、該普図当り判定の結果が普図当りであるか否かを判断する。その結果、普図当り判定の結果が普図当りである場合は、今回の普通図柄の変動表示にて停止表示する図柄（停止図柄）として普図当り図柄を記憶する。すなわち、今回の普通図柄の変動表示の結果として普図表示部 5 6 の左の L E D（図 4 参照）を点灯させることを記憶する。これに対して、普図当り判定の結果が普図外れである場合は、今回の普通図柄の変動表示にて停止表示する図柄（停止図柄）として普図外れ図柄を記憶する。すなわち、今回の普通図柄の変動表示の結果として普図表示部 5 6 の右の L E D（図 4 参照）を点灯させることを記憶する。

30

【0066】

こうして、今回の普通図柄の変動表示の結果として普図表示部 5 6 の左の L E D を点灯させること、あるいは、普図表示部 5 6 の右の L E D を点灯させることを記憶したら、普通図柄の変動時間を設定して、普通図柄の変動表示を開始する。そして、今回の普図当り判定の対象となった普図保留を普図保留記憶領域から消去する。

40

【0067】

以上は、普図当り遊技中、普通図柄の変動表示中、普通図柄の確定表示中の何れでもない場合の処理について説明した。これに対して、普通図柄の変動表示中である場合は、変動表示中の普通図柄の変動時間が経過したか否かを判断する。その結果、変動時間が経過したと判断された場合は、変動表示中の普通図柄を予め記憶しておいた態様で停止表示する。すなわち、普図当り判定の結果が普図当りであった場合は普図表示部 5 6 の左の L E D を点灯した状態とし（普図当り図柄を停止表示し）、普図当り判定の結果が外れであった場合は普図表示部 5 6 の右の L E D を点灯した状態とする（外れ図柄を停止表示する）。このように普通図柄が停止表示されたら、普通図柄の確定表示が開始されるの

50

で、普通図柄の確定表示時間を設定する。

【0068】

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

【0069】

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

【0070】

ここで、図6を用いて前述したように、本実施例のパチンコ機1では、第2始動口25への遊技球の入球頻度に係る遊技状態が「第2始動口25への遊技球の入球頻度が低い非電サボ状態」または「第2始動口25への遊技球の入球頻度が高い電サボ状態」に設定される。このような非電サボ状態および電サボ状態の設定は次のように実現される。

【0071】

すなわち、電サボ状態は非電サボ状態と比較して、普図当り判定の結果が普図当りとなる確率（普図当り確率）が高く、普通図柄の変動時間（普図変動時間）が短く、普図当り遊技における第2始動口25の開放時間が長く設定される。従って、電サボ状態は非電サボ状態と比較して、第2始動口25が高頻度で開放状態になるとともに該開放状態にある期間が長くなるので、第2始動口25への遊技球の入球頻度が高くなる（高頻度状態）。例えば、非電サボ状態が設定されている場合は、普図当り確率を100分の1の確率に設定し（普図保留として取得可能な普図当り判定乱数のうち100分の1の乱数を普図当りとし）、普図変動時間を20秒に設定し、普図当り遊技における第2始動口25の開放時間を0.3秒（0.1秒×3回開放）に設定する。これに対して、電サボ状態が設定されている場合は、普図当り確率を100分の99の確率に設定し（普図保留として取得可能な普図当り判定乱数のうち100分の99の乱数を普図当りとし）、普図変動時間を1秒に設定し、普図当り遊技における第2始動口25の開放時間を4.5秒（1.5秒×3回開放）に設定する。

【0072】

< 特別動作処理 >

主制御基板200のCPU201は、続いて、特別動作処理（S600）を行う。この特別動作処理（S600）では、特別図柄（第1特図または第2特図）を変動表示させたり、大当り遊技を実行したりする処理が行われる。すなわち、主制御基板200のCPU201は先ず、大当り遊技中、特別図柄（第1特図または第2特図）の変動表示中、特別図柄（第1特図または第2特図）の確定表示中の何れかであるか否かを判断する。その結果、大当り遊技中、特別図柄の変動表示中、特別図柄の確定表示中の何れでもない場合は、第2特図保留記憶領域に第2特図保留が記憶されているか否かを判断する。その結果、第2特図保留記憶領域に第2特図保留が記憶されている場合は、記憶されている第2特図保留のうち最先に記憶された第2特図保留（大当り判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数）を読み出す。そして、読み出した第2特図保留に含まれる大当り判定乱数に基づいて大当り判定を行う。

【0073】

これに対して、第2特図保留記憶領域に第2特図保留が記憶されていない場合は、今度は、第1特図保留記憶領域に第1特図保留が記憶されているか否かを判断する。その結果、第1特図保留記憶領域に第1特図保留が記憶されている場合は、記憶されている第1特

10

20

30

40

50

図保留のうち最先に記憶された第 1 特図保留（大当り判定乱数、図柄選択乱数、変動パターン選択乱数）を読み出す。そして、読み出した第 1 特図保留に含まれる大当り判定乱数に基づいて大当り判定を行う。

【 0 0 7 4 】

ここで、図 6 を用いて前述したように、本実施例のパチンコ機 1 では、大当り判定において大当りと判定される確率に係る遊技状態は「大当り判定において大当りと判定される確率が低い（99.9 分の 1 の確率である）低確率状態」または「大当り判定において大当りと判定される確率が高い（11.9 分の 1 の確率である）高確率状態」に設定される。このような低確率状態あるいは高確率状態の設定は次のように実現される。すなわち、低確率状態が設定されている場合は、第 1 特図保留または第 2 特図保留として取得可能な大当り判定乱数のうち 99.9 分の 1 の乱数を大当りとし、高確率状態が設定されている場合は、第 1 特図保留または第 2 特図保留として取得可能な大当り判定乱数のうち 11.9 分の 1 の乱数を大当りとする。

【 0 0 7 5 】

こうして第 1 特図保留または第 2 特図保留について大当り判定を行ったら、該大当り判定の結果が大当りであるか否かを判断する。その結果、大当り判定の結果が大当りである場合は、今回読み出した第 1 特図保留または第 2 特図保留に含まれる図柄選択乱数に基づいて、今回の特別図柄の変動表示（図柄変動遊技）にて停止表示する大当り図柄の種類を選択する。すなわち、図 5 を用いて前述したように、本実施例のパチンコ機 1 では、第 1 特図としては大当り図柄 1 ~ 100 が停止表示可能であり、第 2 特図としては大当り図柄 201 ~ 300 が停止表示可能である。そこで、第 1 特図保留を読み出した場合は、大当り図柄 1 ~ 100 に図柄選択乱数が割り振られた図柄選択テーブル（図示省略）を参照して、第 1 特図保留として読み出した図柄選択乱数に対応する大当り図柄を、停止表示する図柄として選択する。また、第 2 特図保留を読み出した場合は、大当り図柄 201 ~ 300 に図柄選択乱数が割り振られた図柄選択テーブルを参照して、第 2 特図保留として読み出した図柄選択乱数に対応する大当り図柄を、停止表示する図柄として選択する。尚、図柄選択テーブルは、主制御基板 200 の ROM 202 に予め記憶されている。

【 0 0 7 6 】

一方、大当り判定の結果が外れである場合においては、第 1 特図保留を読み出した場合は外れ図柄 101 を停止表示する図柄として選択し、第 2 特図保留を読み出した場合は外れ図柄 301 を停止表示する図柄として選択する。尚、停止表示する図柄として選択された大当り図柄、外れ図柄は、RAM 203 に確保された停止図柄記憶領域に記憶される。

【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

このように選択された変動パターンは後述の変動パターン指定コマンドとして、サブ制御基板 220 に向けて送信される。サブ制御基板 220 の CPU 221 は、変動パターン指定コマンドを受信すると、該変動パターン指定コマンドに基づいて今回の図柄変動遊技の変動パターンを認識し、該変動パターンに基づく演出パターンで図柄変動演出を実行する。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 9 】

上述した変動パターンを選択する処理では、常時同じ変動パターン選択テーブルを参照するのではなく、図 10 に示すように、特別図柄の種類（第 1 特図または第 2 特図）や、現在設定されている遊技状態、大当り判定の結果、記憶されている第 1 特図保留および第 2 特図保留の数などの種々の遊技進行状況に対応する変動パターン選択テーブルを参照する。こうすることで、種々の遊技進行状況に対応する変動パターンを選択可能となり、ひいては、サブ制御基板 220 の CPU 221 は種々の遊技進行状況に対応する演出パターンで図柄変動演出を実行可能となる。例えば、サブ制御基板 220 の CPU 221 は、大当り判定の結果が大当りである場合は、リーチ演出の後に演出図柄 41a, 41b, 41c をゾロ目で停止表示する図柄変動演出を実行し、大当り判定の結果が外れである場合は、演出図柄 41a, 41b, 41c をバラケ目で停止表示する図柄変動演出を実行する。また、大当り判定の結果が外れである場合において所定の変動パターンが選択された場合はリーチ演出を行う。尚、各変動パターン選択テーブルは、主制御基板 200 の ROM 202 に予め記憶されている。

10

【 0 0 8 0 】

こうして、今回の特別図柄の変動表示にて停止表示させる図柄を選択すると共に、今回の特別図柄の変動表示の変動パターンを選択したら、特別図柄の変動表示を開始する。そして、今回選択された変動パターンを示す変動パターン指定コマンドを RAM 203 の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された変動パターン指定コマンドは、次の出力処理（S100）でサブ制御基板 220 に向けて送信される。また、今回の大当り判定の対象となった第 1 特図保留または第 2 特図保留を、第 1 特図保留記憶領域または第 2 特図保留記憶領域から消去する。

20

【 0 0 8 1 】

以上は、大当り遊技中、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）の変動表示中、特別図柄の確定表示中の何れでもない場合の処理について説明した。これに対して、特別図柄の変動表示中である場合は、変動表示中の特別図柄の変動時間が経過したか否かを判断する。その結果、変動時間が経過したと判断された場合は、変動表示中の特別図柄を予め停止図柄記憶領域に記憶しておいた図柄で停止表示する（確定表示を開始する）。このように特別図柄が停止表示されたら、特別図柄の確定表示が開始されるので、特別図柄の確定表示時間を設定する。そして、特別図柄を停止表示したことを示す変動停止コマンドを RAM 203 の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された変動停止コマンドは、次の出力処理（S100）でサブ制御基板 220 に向けて送信される。

30

【 0 0 8 2 】

特別図柄の確定表示中である場合は、確定表示時間が経過したか否かを判断する。その結果、確定表示時間が経過した場合は、今回停止表示（確定表示）された特別図柄が大当り図柄であるか否かを判断する。その結果、停止表示された特別図柄が外れ図柄であった場合は、高確率状態が設定されているか否かを判断し、高確率状態が設定されている場合は、高確回数を 1 回減算する。その結果、高確回数が 0 回になったら、高確率状態に代えて低確率状態を設定する。また、電サボ状態が設定されているか否かも判断し、電サボ状態が設定されている場合は電サボ回数を 1 回減算する。その結果、電サボ回数が 0 回になったら、電サボ状態に代えて非電サボ状態を設定する。このように遊技状態を設定した場合は、設定された遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを RAM 203 の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された遊技状態指定コマンドは、次の出力処理（S100）でサブ制御基板 220 に向けて送信される。

40

【 0 0 8 3 】

これに対して、停止表示された特別図柄が大当り図柄であった場合は、大当り遊技における大入賞口 28 の開放パターン（開放回数、開放時間、閉鎖時間など）を設定する。図 5 を用いて前述したように、本実施例のパチンコ機 1 では、停止表示された大当り図柄の種類によって大当り遊技中のラウンド遊技の回数が異なる。従って、停止表示された大当り図柄の種類に対応して大入賞口 28 の開放パターンを設定する。こうして大入賞口 28

50

の開放パターンを設定したら、大当り遊技を開始する。そして、大当り遊技の開始を示す大当り遊技開始コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。この大当り遊技開始コマンドには、今回開始する大当り遊技におけるラウンド遊技回数を示す情報も含まれている。出力バッファに記憶された大当り遊技開始コマンドは、次の出力処理(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。

【0084】

一方、大当り遊技中である場合は、上述の開放パターンで大入賞口28が開放状態・閉鎖状態となるように、大入賞口ソレノイド29mを制御して開閉扉29を動作させる。そして、ラウンド遊技の開始時には、ラウンド遊技の開始を示すラウンド遊技開始コマンドをRAM203の出力バッファに記憶し、ラウンド遊技の終了時には、ラウンド遊技の終了を示すラウンド遊技終了コマンドをRAM203の出力バッファに記憶される。このように出力バッファに記憶されたラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンドは、次の出力処理(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。

【0085】

また、上述の開放パターンに従う大入賞口ソレノイド29mの制御(開閉扉29の動作)が終了したら大当り遊技を終了する。そして、大当り遊技の終了を示す大当り遊技終了コマンドをRAM203の出力バッファに記憶される。このように出力バッファに記憶された大当り遊技終了コマンドは、次の出力処理(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。大当り遊技を終了したら、図6を用いて前述したように、遊技状態を高確率状態且つ電サボ状態に設定する。このとき、高確回数、何れの大当り図柄が停止表示された場合も6回に設定されるが、電サボ回数は、停止表示された大当り図柄の種類に応じて、25回、50回、100回の何れかに設定される。このように遊技状態を設定した場合は、設定された遊技状態(高確回数や電サボ回数も含む)を示す遊技状態指定コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された遊技状態指定コマンドは、次の出力処理(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。

【0086】

尚、第1特図保留または第2特図保留として取得した大当り判定乱数(取得情報)が大当り(当り情報)であるか否かの大当り判定(当り判定)を行う主制御基板200のCPU201は「当り判定手段」として捉えることができ、大当り判定が行われる前に、第1特図保留または第2特図保留として取得した大当り判定乱数(取得情報)が所定の情報であるか否かの事前判定を行う主制御基板200のCPU201は「事前判定手段」として捉えることもできる。また、特別図柄は「識別情報」として捉えることもでき、特別図柄を変動表示させる主制御基板200のCPU201は「識別情報表示手段」として捉えることもでき、大当り図柄は「特定態様」として捉えることもできる。また、大入賞口28は「可変入球口」として捉えることもでき、大当り遊技は「特定遊技」として捉えることもでき、特別図柄が大当り図柄で停止表示すると(所定の付与条件が成立すると)大当り遊技を実行する(遊技者に特典を付与する)主制御基板200のCPU201は、「特定遊技実行手段」、「特典付与手段」として捉えることもできる。

【0087】

< 保留数処理 >

主制御基板200のCPU201は、続いて、保留数処理(S700)を行う。この保留数処理(S700)では、第1特図保留記憶領域に記憶されている第1特図保留の数、および、第2特図保留記憶領域に記憶されている第2特図保留の数を読み出して、これらの数を示す保留数伝達コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。こうして出力バッファに記憶された保留数伝達コマンドも次の出力処理(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。こうすることによって、サブ制御基板220は、第1特図保留の数や第2特図保留の数に対応する保留図柄を演出表示装置41に表示する等、これらの数に基づいて種々の演出を実行することが可能となる。

【0088】

D．演出制御処理：

図 1 1 は、サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 が、演出に係る制御として行う演出制御処理の大まかな流れを示したフローチャートである。演出制御処理は、サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 によって、所定周期毎（例えば 1 0 m 秒毎）に発生するタイマ割り込みに基づき行われる。以下、フローチャートに従って、サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 が行う演出制御処理について説明する。尚、以下の説明では、CPU 2 2 1 の初期化処理や、割り込み禁止処理、割り込み許可処理などの周知の処理については、その説明を省略している。

【 0 0 8 9 】

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

【 0 0 9 0 】

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

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

また、図 1 2 に示すように、サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 は、変動パターン指定

10

20

30

40

50

コマンドを受信すると、特別図柄（第1特図または第2特図）の変動表示に合わせて、変動パターン指定コマンドが示す変動パターンに対応する図柄変動演出（演出図柄41a, 41b, 41cの変動表示を含む）を開始する。図柄変動演出は、変動パターンに対応して行われるので、図柄変動演出の一環として行われるリーチ演出（図7（b）参照）も、対応する変動パターンが選択された場合に行われる。詳しくは、大当たり判定の結果が大当たりである場合にリーチ演出に対応する変動パターンが選択されると、リーチ演出が行われた後、演出図柄41a, 41b, 41cがゾロ目で停止表示する図柄変動演出が行われる。また、大当たり判定の結果が外れである場合にリーチ演出に対応する変動パターンが選択されると、リーチ演出が行われた後、演出図柄41a, 41b, 41cがバラケ目で停止表示する図柄変動演出が行われる。そして、図柄変動演出の実行中に変動停止コマンドを受信すると、サブ制御基板220のCPU221は、演出図柄41a, 41b, 41cをゾロ目またはバラケ目で停止表示する。

10

【0095】

また、図12に示すように、サブ制御基板220のCPU221は、大当たり遊技開始コマンドを受信すると、大当たり遊技中であることを示す大当たり遊技演出を開始する。例えば、大当たり遊技が開始されるタイミングで、大当たり遊技の開始を示すファンファーレ演出を実行すると共に、大当たり遊技中であることを示す動画（いわゆるムービー）の表示を開始する。また、開始された大当たり遊技のラウンド遊技回数（4ラウンド大当たり遊技、6ラウンド大当たり遊技、7ラウンド大当たり遊技、16ラウンド大当たり遊技の何れか）を示唆する演出や、開始された大当たり遊技終了後に設定される遊技状態や、高確回数（6回）、電サポ回数（25回、50回、100回の何れか）を示唆する演出を実行する。

20

【0096】

また、図12に示すように、サブ制御基板220のCPU221は、大当たり遊技中にラウンド遊技開始コマンドを受信すると、ラウンド遊技中であることを示すラウンド遊技演出を（例えば、大当たり遊技演出に重ねて）開始する。例えば、実行中の大当たり遊技におけるラウンド遊技の回数を示す演出（例えば、1R, 2R, 3R...を表示する演出など）を開始する。そして、ラウンド遊技終了コマンドを受信すると、ラウンド遊技演出を終了し、大当たり遊技終了コマンドを受信すると、大当たり遊技演出を終了する。

【0097】

また、図12に示すように、サブ制御基板220のCPU221は、遊技状態指定コマンドを受信すると、設定された遊技状態に対応する演出を開始する。例えば、演出図柄41a, 41b, 41cやその背景画像を遊技状態に対応する態様（色彩や形状など）とする演出を実行したり、高確率状態が設定された場合は残りの高確回数を表示する演出を開始したり、電サポ状態が設定された場合は残りの電サポ回数を表示する演出を開始したりする。

30

【0098】

D-1. 「催促演出」および「操作対応演出」：

ここで、本実施例のパチンコ機1では、上述した図柄変動演出の一環として（図柄変動演出中に）、遊技者に対して演出ボタン10aの操作を促す「催促演出」と、演出ボタン10aが操作されることに基づく「操作対応演出」とを実行可能である。

40

【0099】

これらのうち「催促演出」としては、図13に示すように、演出表示装置41の表示画面の中央部に「演出ボタン10aを示す画像」を表示する演出を行う。そして、「催促演出」の実行中、すなわち、「演出ボタン10aを示す画像」の表示中に、演出ボタン10aが操作されると（押されると）、「操作対応演出」が行われる。「操作対応演出」としては、図14に示すように、演出表示装置41の表示画面の中央部に「丸太を示す画像」を表示する演出を行う。

【0100】

このような「操作対応演出」、すなわち、「丸太を示す画像」を表示する演出は、「丸太を示す画像」の色彩によって、リーチ演出が行われる可能性である「リーチ期待度」や

50

、大当たり判定で大当たりと判定された可能性である「大当たり期待度」を示唆する演出である。詳しくは、「操作対応演出」としては、白色の「丸太を示す画像」を表示する「操作対応演出 A」と、青色の「丸太を示す画像」を表示する「操作対応演出 B」と、緑色の「丸太を示す画像」を表示する「操作対応演出 C」と、赤色の「丸太を示す画像」を表示する「操作対応演出 D」とを実行可能である。そして、これらの演出の「リーチ期待度」や「大当たり期待度」は、A（白） B（青） C（緑） D（赤）の順に高くなるように設定されている。当然ながら、遊技者は、「大当たり期待度」や「リーチ期待度」のより高い「操作対応演出」が行われることに期待することとなる。尚、「大当たり期待度」は、大当たり判定で大当たりと判定された可能性であることから、変動表示中の特別図柄が大当たり図柄で停止表示される可能性や、変動表示中の演出図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c がゾロ目で停止表示される可能性、大当たり遊技が行われる可能性としても、捉えることもできる。

10

【0101】

上述したような各「操作対応演出」に係る「リーチ期待度」および「大当たり期待度」は、それぞれの「操作対応演出」の実行確率、すなわち、それぞれの「操作対応演出」に対応する変動パターンが選択される確率を適宜設定することによって実現される。つまり、各「操作対応演出」は、それぞれに対応する変動パターンが選択された場合に実行されることから、このような変動パターンが選択される確率を適宜設定することによって、上述した「リーチ期待度」および「大当たり期待度」を実現することができる。

【0102】

例えば、図 1 5 に示すように、大当たり判定の結果が大当たりである場合（あるいはリーチ演出を行う場合）のそれぞれの「操作対応演出」を行う変動パターンが選択される確率（操作対応演出の実行確率）は、「操作対応演出 A」が最も低く、B C の順に高くなり、「操作対応演出 D」が最も高くなるように設定する。一方、大当たり判定の結果が外れである場合（あるいはリーチ演出を行わない場合）のそれぞれの「操作対応演出」を行う変動パターンが選択される確率（操作対応演出の実行確率）は、「操作対応演出 D」が最も低く、C B の順に高くなり、「操作対応演出 A」が最も高くなるように設定する。

20

【0103】

尚、「催促演出」は、図柄変動演出中の所定の期間（例えば、図柄変動演出が開始されてから 2 秒経過後から 4 秒経過後までの期間）に亘って実行されるが、この「催促演出」が実行されている期間は、変動パターンに対応して予め設定されている。

30

【0104】

D - 2 . 「大当たり確定演出」 :

本実施例のパチンコ機 1 では、上述のような演出の他に、「変動表示中の特別図柄が大当たり図柄で停止表示されること」が確定していることを報知する「大当たり確定演出」を実行可能である。詳しくは、図 1 6 に示すように、図柄変動演出中にジョグシャトル 1 0 b が操作（回転）されると、「変動表示中の特別図柄が大当たり図柄で停止表示されること」を示す画像（当という文字を示す画像、以下「大当たり確定画像」ともいう）を、演出表示装置 4 1 の表示画面の右下部に表示する。こうすると、遊技者に対して、「操作対応演出」のための操作（演出ボタン 1 0 a を押す操作）とは異なる操作（ジョグシャトル 1 0 b を回転させる操作）を行わせることによって、「変動表示中の特別図柄が大当たり図柄で停止表示されること」を認識させることができるので、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0105】

ここで、上述した「操作対応演出」を行うに際しては、「操作対応演出」を行うための操作（演出ボタン 1 0 a の操作）を遊技者に促す「催促演出」を行うこととしたが、「大当たり確定演出」を行うに際しては、「大当たり確定演出」を行うための操作（ジョグシャトル 1 0 b の操作）を促す演出は行わないこととしている。これは、次の理由による。すなわち、上述したように「大当たり確定演出」は、「変動表示中の特別図柄が大当たり図柄で停止表示されること」が確定していることを報知する演出であることから、図柄変動演出の途中で（実行中に）「大当たり確定演出」を行うと、遊技者はその後の図柄変動演出には興

50

味を無くしてしまう虞があり、ひいては、遊技興趣を低下させてしまう可能性がある。また、図柄変動演出の実行中は、図柄変動演出の内容を楽しみながら鑑賞しようとする遊技者も存在し、このような遊技者の中には、「変動表示中の特別図柄が大当り図柄で停止表示されること」が確定していることを知りたくない遊技者も存在する。そして、このような遊技者であっても、「大当り確定演出」を行うための操作を促す演出が行われると、反射的に該操作を行ってしまい、「大当り確定演出」が行われてしまう可能性がある、このような場合は遊技興趣を低下させてしまう。そこで、本実施例のパチンコ機 1 では、「大当り確定演出」を行う際には、「大当り確定演出」を行うための操作を促す演出は行わないこととし、該演出がなくても該操作を認識している遊技者のみに対して「大当り確定演出」を行うこととしている。こうすると、「大当り確定演出」を意図的に実行させようとする遊技者のみに対して「大当り確定演出」を行うことができ、上述のような遊技興趣の低下を防止することが可能となる。

10

【0106】

また、図 1 4 と図 1 6 とを比較すると明らかなように、本実施例のパチンコ機 1 では、「操作対応演出」で表示される「丸太を示す画像」よりも、「大当り確定演出」で表示される「大当り確定画像」の方が小さい（表示領域が小さい）。また、「大当り確定演出」で表示される「大当り確定画像」よりも、「操作対応演出」で表示される「丸太を示す画像」の方が表示画面の中央部寄りに表示される。こうすると、「操作対応演出」よりも「大当り確定演出」を目立たなくすることができるので、「大当り確定演出」を意図的に実行させようとする遊技者以外の者（「変動表示中の特別図柄が大当り図柄で停止表示されること」が確定していることを知りたくない遊技者）が誤って「大当り確定演出」を行うための操作を行ってしまった場合であっても、該「大当り確定演出」に気付くことを抑制することができ、ひいては、上述のような遊技興趣の低下を抑制することが可能となる。

20

【0107】

また、「操作対応演出」のための操作は演出ボタン 1 0 a を押す操作であるが、「大当り確定演出」のための操作は、演出ボタン 1 0 a を押す操作よりも遊技者にとって難易度の高いジョグシャトル 1 0 b を回す操作である。このため、「大当り確定演出」を意図的に実行させようとする遊技者以外の者（「変動表示中の特別図柄が大当り図柄で停止表示されること」が確定していることを知りたくない遊技者）が誤って「大当り確定演出」を行うための操作を行ってしまうことを抑制することができる。尚、このような効果を高めるために、「大当り確定演出」のための操作を更に難易度の高いものとしてもよい。例えば、ジョグシャトル 1 0 b を回転させる操作とジョグシャトル 1 0 b を押す操作とを組み合わせた操作（押しながら回転させる操作や、回転させてから押す操作など）としてもよい。

30

【0108】

尚、「操作対応演出」は「示唆演出」として捉えることもでき、「大当り確定演出」は「報知演出」として捉えることもできる。また、演出ボタン 1 0 a、ジョグシャトル 1 0 b は「所定の操作部」として捉えることもでき、演出ボタン 1 0 a を押す操作は「第 1 の特定操作」として捉えることもでき、ジョグシャトル 1 0 b を回転させる操作、あるいは、ジョグシャトル 1 0 b を回転させる操作とジョグシャトル 1 0 b を押す操作とを組み合わせた操作は「第 2 の特定操作」として捉えることもできる。

40

【0109】

また、本実施例のパチンコ機 1 では、図 1 7 (a) に示すように、「催促演出」が行われている期間（催促演出の実行中）は、演出ボタン 1 0 a の操作が行われると「操作対応演出」が行われる期間であり、このような期間に「大当り確定演出」が行われると、遊技者が「操作対応演出」と「大当り確定演出」とを見分けることが困難になり、ひいては、遊技者に混乱を招きかねない。そこで、「催促演出」の実行中は、ジョグシャトル 1 0 b が操作されても（回転されても）「大当り確定演出」を行わないこととしている。こうすると、遊技者に混乱を招くことを防止することが可能となる。

【0110】

50

そして、図 17 (b) に示すように、「催促演出」よりも前に「大当り確定演出」が実行可能である構成とした場合は、図柄変動演出 (図柄変動遊技) が開始されてから早期に、遊技者に対して「変動表示中の特別図柄が大当り図柄で停止表示されること」を認識させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0111】

また、図 17 (c) に示すように、「催促演出」よりも後に「大当り確定演出」が実行可能である構成とした場合は、遊技者に対して、「操作対応演出」の内容 (大当り期待度) を認識させた上で、「大当り確定演出」のためのジョグシャトル 10b の操作を行わせることができる。この結果、「大当り確定演出」のためのジョグシャトル 10b の操作を行う際の遊技者の「大当り確定演出」が行われることへの期待度を (その前に行われた操作対応演出の内容に応じて) 多様にすることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0112】

E. 変形例 :

次に、変形例について説明する。

E-1. 変形例 1 :

変形例 1 でも、上述した実施例と同様の「大当り確定演出」を実行可能であるが、変形例 1 では「昇格演出」を実行する場合があり、この「昇格演出」と「大当り確定演出」の関係に特徴を有している。以下では、このような変形例 1 の特徴について説明するが、その準備として先ず、「昇格演出」について説明する。

20

【0113】

図 7 を用いて前述したように、特別図柄が大当り図柄で停止表示される場合は、演出図柄 41a, 41b, 41c をゾロ目で停止表示させる。この場合、ゾロ目で停止表示させる図柄は、特別図柄として停止表示される大当り図柄に対応しており、ひいては、実行される大当り遊技の種類に対応している。詳しくは、図 5 を参照しながら説明すると、第 1 特図が大当り図柄 95 ~ 100 で停止表示されて 16 ラウンド大当り遊技が行われる場合、および、第 2 特図が大当り図柄 295 ~ 300 で停止表示されて 16 ラウンド大当り遊技が行われる場合は、演出図柄 41a, 41b, 41c を奇数の数字 (1、3、5、7、9 の何れか) を示す図柄が揃った組合せ (以下「奇数ゾロ目」ともいう) で停止表示させる。これに対して、第 1 特図が大当り図柄 1 ~ 94 で停止表示されて 16 ラウンド大当り遊技以外の大当り遊技が行われる場合、および、第 2 特図が大当り図柄 201 ~ 294 で停止表示されて 16 ラウンド大当り遊技以外の大当り遊技が行われる場合は、演出図柄 41a, 41b, 41c を偶数の数字 (2、4、6、8 の何れか) を示す図柄が揃った組合せ (偶数ゾロ目) で停止表示させる。

30

【0114】

すなわち、遊技者にとって有利な大当り遊技が行われる場合は、演出図柄 41a, 41b, 41c を「奇数ゾロ目」で停止表示させ、該大当り遊技よりも遊技者にとって不利な大当り遊技が行われる場合は、演出図柄 41a, 41b, 41c 「偶数ゾロ目」で停止表示させることとしている。このため、遊技者に対して、演出図柄 41a, 41b, 41c が「偶数ゾロ目」で停止表示されることよりも「奇数ゾロ目」で停止表示されることに期待させることができる。

40

【0115】

もっとも、遊技者にとって有利な大当り遊技が行われる場合であっても、直接的に「奇数ゾロ目」を停止表示させるのではなく、「偶数ゾロ目」を一旦表示した後に、「奇数ゾロ目」を停止表示させる場合がある。詳しくは、遊技者にとって有利な大当り遊技が行われる場合のうち一部では、図 18 (a) に示すように、先ず、「偶数ゾロ目」を表示する。また、これに際して、「演出ボタン 10a を示す画像」を表示することで、遊技者に演出ボタン 10a の操作を促す「催促演出」を行う。そして、このように「偶数ゾロ目」が表示されると共に「催促演出」が行われている状態 (以下「昇格前状態」ともいう) において、演出ボタン 10a が操作されると (押されると)、「奇数ゾロ目」を表示 (停止表

50

示)する。

【0116】

以上のように、遊技者にとって有利な大当り遊技が行われる場合に、「偶数ゾロ目」を一旦表示した後に「奇数ゾロ目」を表示する演出が「昇格演出」である。このような「昇格演出」を行うと、「偶数ゾロ目」が表示されたことで不利な大当り遊技が行われると推測している遊技者に対して、有利な大当り遊技が行われることを報知することができるので、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0117】

尚、遊技者にとって不利な大当り遊技(16ラウンド大当り遊技以外の大当り)が行われる場合は、「偶数ゾロ目」が表示されると共に「催促演出」が行われている状態(昇格前状態)において演出ボタン10aが操作されても(押されても)、「偶数ゾロ目」が停止表示されたままとなる。また、大当り遊技が行われない場合、すなわち、特別図柄が外れ図柄で停止表示される場合は、「偶数ゾロ目」の表示や「催促演出」さえも行われることはない。従って、図18(a)に示すように「偶数ゾロ目」を一旦表示する演出(昇格前状態)は、不利な大当り遊技および有利な大当り遊技の何れが行われるかを遊技者が認識することはできないものの、何れかの当り遊技が行われることは認識することができる演出、すなわち、大当り遊技が行われること(変動表示中の特別図柄が大当り図柄で停止表示されること)を報知する演出として捉えることができる。

【0118】

ここで、変形例1でも「大当り確定演出」を実行可能であるが、図18(a)に示す「昇格前状態」において「大当り確定演出」が行われると、遊技興趣を低下させてしまう虞がある。詳しく説明すると、「昇格前状態」において演出ボタン10aが操作されて「奇数ゾロ目」が表示されると、有利な大当り遊技が行われることから、遊技者の中には、「昇格前状態において何らかの操作に対応する演出が行われると、有利な大当り遊技が行われる」と誤認している者も存在する可能性がある。そして、このような遊技者は、「昇格前状態」において所定の操作を行った場合に「大当り確定演出」が行われると、有利な大当り遊技が行われることが報知されたと勘違いしてしまう虞がある。そして、このように遊技者が勘違いした状態で、不利な大当り遊技が行われた場合は、遊技興趣を低下させてしまう。

【0119】

そこで、変形例1では、「昇格演出」のための操作は演出ボタン10aを押す操作であるが、「大当り確定演出」のための操作は、演出ボタン10aを押す操作よりも遊技者にとって難易度の高いジョグシャトル10bを回す操作であることとしている。こうすると、「昇格演出」を行わせようとする遊技者が誤って「大当り確定演出」を行うための操作を行ってしまうことを抑制することができ、上述のように遊技興趣を低下させてしまうこと(有利な大当り遊技が行われることが報知されたと勘違いさせてしまうこと)を抑制することができる。尚、このような効果を高めるために、「大当り確定演出」のための操作を更に難易度の高いものとしてもよい。例えば、ジョグシャトル10bを回転させる操作とジョグシャトル10bを押す操作とを組み合わせた操作(押しながら回転させる操作や、回転させてから押す操作など)としてもよい。

【0120】

また、「昇格前状態」となった後は、ジョグシャトル10bが操作されたとしても「大当り確定演出」を行わないこととしてもよい。すなわち、「昇格前状態」は、既に「変動表示中の特別図柄が大当り図柄で停止表示されること」が報知された状態であり、このような状態となった後は、同様のことを報知する「大当り確定演出」は行わないこととしてもよい。こうした場合も、上述のように遊技興趣を低下させてしまうこと、すなわち、「有利な大当り遊技が行われることが報知された」と勘違いさせてしまうことを抑制することができる。

【0121】

尚、当然ながら、変形例1の「大当り確定演出」や「昇格演出」は、該演出に対応する

変動パターンが選択された場合に実行される。

【0122】

また、大当り図柄1～94、大当り図柄201～294は「第1の特定態様」として捉えることもでき、大当り図柄95～100、大当り図柄295～300は「第2の特定態様」として捉えることもできる。また、「昇格演出」を行う際に「偶数ゾロ目」を表示する演出は「第1演出」として捉えることもでき、「昇格演出」を行う際に「奇数ゾロ目」を表示する演出は「第2演出」として捉えることもでき、「大当り確定演出」は「報知演出」として捉えることもできる。また、演出ボタン10a、ジョグシャトル10bは「所定の操作部」として捉えることもでき、演出ボタン10aを押す操作は「第1の特定操作」として捉えることもでき、ジョグシャトル10bを回転させる操作、あるいは、ジョグシャトル10bを回転させる操作とジョグシャトル10bを押す操作とを組み合わせた操作は「第2の特定操作」として捉えることもできる。

10

【0123】

E-2. 変形例2 :

変形例2でも、上述した実施例と同様の「大当り確定演出」を実行可能であるが、変形例2では、演出ボタン10aが操作されると演出図柄41a, 41b, 41cの変動表示を開始することがあり、それに際して「大当り確定演出」を行うこととしている。

【0124】

すなわち、変形例2では、特別図柄の変動表示を開始しても、所定の時間が経過するまでは、演出図柄41a, 41b, 41cの変動表示を開始せずに、該変動表示の開始を待機した状態とする。そして、該状態において演出ボタン10aが操作されると、演出図柄41a, 41b, 41cの変動表示を開始すると共に（特別図柄が大当り図柄で停止表示される場合は）「変動表示中の特別図柄が大当り図柄で停止表示されること」を報知する「大当り確定演出」を行う。

20

【0125】

例えば、図19(a)に示すように、演出図柄41a, 41b, 41cが「4-2-6」の文字を示す図柄の組み合わせで停止表示された状態から、図柄変動演出（図柄変動遊技）を開始する場合は、図柄変動演出（図柄変動遊技）が開始されてから所定の時間（例えば2秒）が経過するまでは、演出図柄41a, 41b, 41cの変動表示を開始せずに、該変動表示の開始を待機した状態とする。この状態においては、演出ボタン10aの操作を遊技者に促す「催促演出」、例えば、演出ボタン10aを示す画像を表示する演出を行う。そして、所定の時間が経過する前に（催促演出中に）、演出ボタン10aが操作されると、図19(b)に示すように、演出図柄41a, 41b, 41cの変動表示を開始する。この際、大当り遊技が行われる場合、すなわち、変動表示中の特別図柄が大当り図柄で停止表示される場合は、「変動表示中の特別図柄が大当り図柄で停止表示されること」を報知する「大当り確定演出」、例えば、「変動表示中の特別図柄が大当り図柄で停止表示されること」を示す「大当り確定画像」を表示する演出を行う。

30

【0126】

変形例2のような構成とすると、遊技者に対して、自己が演出ボタン10aを操作するタイミングに基づいて、特別図柄の変動表示を開始させると共に「変動表示中の特別図柄が大当り図柄で停止表示されること」が確定したように感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0127】

尚、演出図柄41a, 41b, 41cの変動表示の開始を待機した状態としてから所定の時間が経過するまでに（催促演出中に）演出ボタン10aが操作されない場合は、演出ボタン10aの操作を待たずして、演出図柄41a, 41b, 41cの変動表示を開始する。この場合は、「大当り確定演出」は行わない。また、当然ながら、変形例2の「催促演出」や「大当り確定演出」は、該演出に対応する変動パターンが選択された場合に実行される。

【0128】

50

また、特別図柄を変動表示させる主制御基板 200 の CPU 201 は「特別図柄表示手段」として捉えることもでき、演出図柄 41a, 41b, 41c を変動表示させるサブ制御基板 220 の CPU 221 は「演出図柄表示手段」としても捉えることができ、演出ボタン 10a を押す操作は「特定操作」として捉えることもでき、「大当り確定演出」は「報知演出」として捉えることもできる。

【0129】

E-3. 変形例 3 :

変形例 3 でも、上述した実施例と同様の「大当り確定演出」を実行可能であるが、変形例 3 では、演出ボタン 10a が操作されると演出図柄 41a, 41b, 41c の変動表示を終了することがあり、それに際して、「次回以後の図柄変動遊技で特別図柄が大当り図柄で停止表示されること」を報知する「大当り確定演出」を行うこととしている。

10

【0130】

すなわち、変形例 3 では、演出図柄 41a, 41b, 41c の変動表示中の所定の期間中に、演出ボタン 10a が操作されると、演出図柄 41a, 41b, 41c の変動表示を終了する。そして、その際に、事前判定結果に基づいて、次回以後（あるいは次回）の図柄変動遊技で特別図柄が大当り図柄で停止表示されるか否かを判断し、該判断の結果、次回以後（あるいは次回）の図柄変動遊技で特別図柄が大当り図柄で停止表示される場合は、「次回以後の図柄変動遊技で特別図柄が大当り図柄で停止表示されること」を報知する「大当り確定演出」を行う。

【0131】

20

例えば、図 20 (a) に示すように、演出図柄 41a, 41b, 41c の変動表示中の所定の期間中、例えば、演出図柄 41a, 41b, 41c の変動表示を開始してから 1 秒後から 3 秒後までの期間中に、演出ボタン 10a の操作を遊技者に促す催促演出、例えば、演出ボタン 10a を示す画像を表示する演出を行う。そして、所定の期間中（催促演出中）に演出ボタン 10a が操作されると、演出図柄 41a, 41b, 41c の変動表示を終了すると共に、事前判定結果（予め受信している事前判定結果コマンド）に基づいて、次回以後（あるいは次回）の図柄変動遊技で特別図柄が大当り図柄で停止表示されるか否かを判断する。この判断の結果、次回以後（あるいは次回）の図柄変動遊技で特別図柄が大当り図柄で停止表示されると判断された場合は、図 20 (b) に示すように、演出図柄 41a, 41b, 41c の変動表示の終了に伴って、「次回以後の図柄変動遊技で特別図柄が大当り図柄で停止表示されること」を報知する「大当り確定演出」、例えば、「変動表示中の特別図柄が大当り図柄で停止表示されること」を示す「大当り確定画像」を表示する演出を行う。このような変形例 3 の「大当り確定演出」は、事前判定結果に基づく演出であることから、事前演出の一種として捉えることもできる。

30

【0132】

変形例 3 のような構成とすると、遊技者に対して、自己が演出ボタン 10a を操作するタイミングに基づいて、特別図柄の変動表示を終了させると共に「次回以降の図柄変動遊技で特別図柄が大当り図柄で停止表示されること」が確定したように感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0133】

40

尚、演出図柄 41a, 41b, 41c の変動表示中の所定の期間中（催促演出中）に演出ボタン 10a が操作されない場合は、演出ボタン 10a の操作を待たずして、演出図柄 41a, 41b, 41c の変動表示を終了する。この場合は、「大当り確定演出」は行わない。また、当然ながら、変形例 3 の「催促演出」や「大当り確定演出」も、該演出に対応する変動パターンが選択された場合に実行される。

【0134】

また、特別図柄を変動表示させる主制御基板 200 の CPU 201 は「特別図柄表示手段」として捉えることもでき、演出図柄 41a, 41b, 41c を変動表示させるサブ制御基板 220 の CPU 221 は「演出図柄表示手段」としても捉えることができ、演出ボタン 10a を押す操作は「特定操作」として捉えることもでき、「大当り確定演出」は「

50

報知演出」として捉えることもできる。

【0135】

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

【0136】

例えば、上述した実施例や変形例では、サブ制御基板220のCPU221が演出ボタン10aやジョグシャトル10bの操作が開始したタイミング（演出ボタン10aが押されていない状態から押された状態となったタイミング、ジョグシャトル10bが回転されていない状態から回転された状態となったタイミング）と演出ボタン10aやジョグシャトル10bの操作が終了したタイミング（演出ボタン10aから押された状態から押されていない状態となったタイミング、ジョグシャトル10bが回転された状態から回転された状態となったタイミング）とを検出可能であることとしてもよい。そして、上述した実施例や変形例では、演出ボタン10aやジョグシャトル10bの操作が開始したタイミングでは「大当り確定演出」を行わず、演出ボタン10aやジョグシャトル10bの操作が終了したタイミングで「大当り確定演出」を実行可能であることとしてもよい。こうすると、遊技者に対して、演出ボタン10aやジョグシャトル10bを操作してから該操作を終了するまでに「大当り確定演出」が行われることを期待させる（念じさせる）ことができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0137】

特に、変形例2では、図21(a)に示すように、演出ボタン10aが押されていない状態から押されている状態となったタイミング（演出ボタン10aを押したタイミング）で演出図柄41a, 41b, 41cの変動表示を開始し、演出ボタン10aが押されている状態から押されていない状態となったタイミング（演出ボタン10aが離されたタイミング）で「大当り確定演出」を行うこととしてもよい。こうすると、遊技者に対して、演出ボタン10aを押す操作を行うことで演出図柄41a, 41b, 41cの変動表示を開始させてから該操作を終了するまでに、「大当り確定演出」が行われることを期待させる（念じさせる）ことができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0138】

また、変形例3では、図21(b)に示すように、演出ボタン10aが押されていない状態から押されている状態となったタイミング（演出ボタン10aを押したタイミング）で演出図柄41a, 41b, 41cの変動表示を終了し、演出ボタン10aが押されている状態から押されていない状態となったタイミング（演出ボタン10aが離されたタイミング）で「大当り確定演出」を行うこととしてもよい。こうすると、遊技者に対して、演出ボタン10aを押す操作を行うことで演出図柄41a, 41b, 41cの変動表示を終了させてから該操作を終了するまでに、「大当り確定演出」が行われることを期待させる（念じさせる）ことができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0139】

また、上述した実施例および変形例では、「大当り確定演出」として「大当り確定画像」を表示する演出を行うこととしたが、種々の演出を実行可能である。例えば、演出図柄41a, 41b, 41cの背景の画像を変化させる演出や、遊技盤20にLEDを設けて該LEDを点灯させる演出などを行うこととしてもよい。

【0140】

また、上述した実施例では、遊技ホールの島設備から供給される遊技球を払い出すことによって、遊技の結果としての利益（遊技価値）を遊技者に付与するパチンコ機1に本発明を適用した例を説明した。これに限らず、「遊技球の払い出し」とは異なる形態で遊技上の利益を付与するタイプの遊技機にも、本発明を適用することができる。例えば、各種入球口への遊技球の入球が発生することで、その入球に対応する利益の量（遊技価値の大きさ）を示すデータを記憶することによって、遊技上の利益（遊技価値）を遊技者に付与

するタイプのパチンコ機にも本発明を適用することができ、この場合にも、上述した実施例と同様の効果を得ることができる。なお、遊技上の利益（遊技価値）をデータ化して遊技者に付与するタイプのパチンコ機としては、パチンコ機に内蔵された複数の遊技球を循環させて使用する遊技機、具体的には、各種入球口あるいはアウト口を経て遊技盤の裏面に排出された遊技球を、再度、発射位置に戻して発射するように構成されたパチンコ機（いわゆる封入式遊技機）を例示できる。

【0141】

< 上述した実施例から抽出できる遊技機 A 1 ~ A 7 >

上述した実施例のパチンコ機は、次のような遊技機 A 1 ~ A 7 として捉えることができる。

10

【0142】

< 遊技機 A 1 >

識別情報を変動表示させる識別情報表示手段と、

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

を備える遊技機であって、

遊技者によって第 1 の特定操作が行われることに基づいて、前記識別情報が前記特定態様で表示される可能性を示唆する示唆演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

20

【0143】

< 遊技機 A 2 >

遊技機 A 1 において、

前記識別情報が前記特定態様で表示される場合は、遊技者によって第 2 の特定操作が行われることに基づいて、前記識別情報が前記特定態様で表示されることを報知する報知演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

30

【0144】

このような遊技機では、遊技者に対して、「示唆演出」のための第 1 の特定操作とは異なる第 2 の特定操作を行わせることによって、「識別情報が特定態様で表示されること」を認識させることができるので、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0145】

< 遊技機 A 3 >

遊技機 A 2 において、

前記示唆演出は、前記識別情報の変動表示中の所定期間中に前記第 1 の特定操作が行われた場合に実行可能であり、

前記報知演出は、前記識別情報の変動表示中の前記所定期間とは異なる期間に前記第 2 の特定操作が行われた場合に実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

40

【0146】

このような遊技機では、第 1 の特定操作が行われると「示唆演出」が行われる期間に「報知演出」が行われると、遊技者が「示唆演出」と「報知演出」とを見分けることが困難になり、ひいては、遊技者に混乱を招きかねない。そこで、第 1 の特定操作が行われると「示唆演出」が行われる期間は、第 2 の特定操作が行われても「報知演出」を行わないこととしている。こうすると、遊技者に混乱を招くことを防止することが可能となる。

【0147】

< 遊技機 A 4 >

遊技機 A 2 において、

前記第 1 の特定操作を行うことを遊技者に促す催促演出を実行可能であり、

前記示唆演出は、前記催促演出の実行中に前記第 1 の特定操作が行われた場合に実行可能であり、

50

前記催促演出の実行中は、前記第２の特定操作が行われても前記報知演出は実行しないことを特徴とする遊技機。

【０１４８】

このような遊技機では、「催促演出」が行われている期間（催促演出の実行中）は、第１の特定操作が行われると「示唆演出」が行われる期間であり、このような期間に「報知演出」が行われると、遊技者が「示唆演出」と「報知演出」とを見分けることが困難になり、ひいては、遊技者に混乱を招きかねない。そこで、第１の特定操作が行われると「示唆演出」が行われる期間は、第２の特定操作が行われても「報知演出」を行わないこととしている。こうすると、遊技者に混乱を招くことを防止することが可能となる。

【０１４９】

< 遊技機 A 5 >

遊技機 A 2 乃至遊技機 A 4 の何れか１つの遊技機において、

前記第２の特定操作は、前記第１の特定操作よりも遊技者にとっての難易度の高い操作である

ことを特徴とする遊技機。

【０１５０】

このような遊技機では、「示唆演出」のための操作は第１の特定操作であるが、「報知演出」のための操作は、第１の特定操作よりも遊技者にとって難易度の高い第２の特定操作である。このため、「報知演出」を意図的に実行させようとする遊技者以外の者（「識別情報が特定態様で表示されること」が確定していることを知りたくない遊技者）が誤って「報知演出」を行うための操作を行ってしまうことを抑制することができる。

【０１５１】

< 遊技機 A 6 >

遊技機 A 2 乃至遊技機 A 4 の何れか１つの遊技機において、

前記第１の特定操作は、所定の操作部を押す操作であり、前記第２の特定操作は、所定の操作部を回転させる操作である

ことを特徴とする遊技機。

【０１５２】

このような遊技機では、「示唆演出」のための操作は所定の操作部を押す操作であるが、「報知演出」のための操作は、該操作よりも遊技者にとって難易度の高い所定の操作部を回転させる操作である。このため、「報知演出」を意図的に実行させようとする遊技者以外の者（「識別情報が特定態様で表示されること」が確定していることを知りたくない遊技者）が誤って「報知演出」を行うための操作を行ってしまうことを抑制することができる。

【０１５３】

< 遊技機 A 7 >

遊技機 A 5 または遊技機 A 6 において、

前記第１の特定操作は、所定の操作部を押す操作であり、前記第２の特定操作は、所定の操作部を押す操作と回転させる操作とを組み合わせた操作である

ことを特徴とする遊技機。

【０１５４】

このような遊技機では、「示唆演出」のための操作は所定の操作部を押す操作であるが、「報知演出」のための操作は、該操作よりも遊技者にとって難易度の高い所定の操作部を押す操作と回転させる操作とを組み合わせた操作である。このため、「報知演出」を意図的に実行させようとする遊技者以外の者（「識別情報が特定態様で表示されること」が確定していることを知りたくない遊技者）が誤って「報知演出」を行うための操作を行ってしまうことを抑制することができる。

【０１５５】

< 上述した実施例から抽出できる遊技機 B 1 ~ B 5 >

また、上述した実施例のパチンコ機は、次のような遊技機 B 1 ~ B 5 として捉えること

10

20

30

40

50

ができる。

【 0 1 5 6 】

< 遊技機 B 1 >

識別情報を変動表示させる識別情報表示手段と、

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

を備え、

前記特定態様として、少なくとも第 1 の特定態様と第 2 の特定態様とを有しており、

前記特定遊技実行手段は、前記識別情報が前記第 1 の特定態様で表示される場合よりも前記識別情報が前記第 2 の特定態様で表示される場合の方が遊技者にとって有利な前記特定遊技を実行する

10

遊技機であって、

前記識別情報が前記第 2 の特定態様で表示される場合は、

前記識別情報が前記特定態様で表示されることを報知する第 1 演出を実行した後に、遊技者によって第 1 の特定操作が行われることに基づいて、前記識別情報が前記第 2 の特定態様で表示されることを報知する第 2 演出を実行可能であり、

前記識別情報が前記特定態様で表示される場合は、

遊技者によって第 2 の特定操作が行われることに基づいて、前記識別情報が前記特定態様で表示されることを報知する報知演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

20

【 0 1 5 7 】

このような遊技機では、遊技者に対して、「第 2 演出」のための第 1 の特定操作とは異なる第 2 の特定操作を行わせることによって、「識別情報が特定態様で表示されること」を認識させることができるので、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 1 5 8 】

< 遊技機 B 2 >

遊技機 B 1 において、

前記第 1 演出が実行された後は、前記第 2 の特定操作が行われても前記報知演出は実行しない

ことを特徴とする遊技機。

30

【 0 1 5 9 】

このような遊技機では、「第 1 演出」が実行された後は、第 1 の特定操作が行われて「第 2 演出」が行われると、遊技者にとって有利な特定遊技が行われる。このため、遊技者の中には、「第 1 演出が実行された後に何らかの操作に対応する演出が行われると、有利な特定遊技が行われる」と誤認している者も存在する可能性がある。そして、このような遊技者は、「第 1 演出」が実行された後に所定の操作を行った場合に「報知演出」が行われると、「有利な特定遊技が行われることが報知された」と勘違いしてしまう虞がある。そして、このような勘違いをしている状態で、不利な特定遊技が行われた場合は、遊技興趣を低下させてしまう。そこで、遊技機 B 2 では、「第 1 演出」が実行された後は、第 2 の特定操作が行われても「報知演出」を行わないこととしている。すなわち、「第 1 演出」が実行された後は、既に「識別情報が特定態様で表示されること」が報知された状態であり、このような状態となった後は、同様のことを報知する「報知演出」は行わないこととしている。こうすると、上述のように遊技興趣を低下させてしまうこと、すなわち、「有利な特定遊技が行われることが報知された」と勘違いさせてしまうことを抑制することができる。

40

【 0 1 6 0 】

< 遊技機 B 3 >

遊技機 B 1 または遊技機 B 2 において、

前記第 2 の特定操作は、前記第 1 の特定操作よりも遊技者にとっての難易度の高い操作である

50

ことを特徴とする遊技機。

【0161】

このような遊技機では、「第1演出」が実行された後は、第1の特定操作が行われて「第2演出」が行われると、遊技者にとって有利な特定遊技が行われる。このため、遊技者の中には、「第1演出が実行された後に何らかの操作に対応する演出が行われると、有利な特定遊技が行われる」と誤認している者も存在する可能性がある。そして、このような遊技者は、「第1演出」が実行された後に所定の操作を行った場合に「報知演出」が行われると、「有利な特定遊技が行われることが報知された」と勘違いしてしまう虞がある。そして、このような勘違いをしている状態で、不利な特定遊技が行われた場合は、遊技興趣を低下させてしまう。そこで、遊技機B3では、「第2演出」のための操作は第1の特定操作であるが、「報知演出」のための操作は、第1の特定操作よりも遊技者にとって難易度の高い第2の特定操作であることとしている。こうすると、「第2演出」を行わせようとする遊技者が誤って「報知演出」を行うための操作を行ってしまうことを抑制することができ、上述のように遊技興趣を低下させてしまうこと、すなわち、「有利な特定遊技が行われることが報知された」と勘違いさせてしまうことを抑制することができる。

10

【0162】

<遊技機B4>

遊技機B1または遊技機B2において、

前記第1の特定操作は、所定の操作部を押す操作であり、前記第2の特定操作は、所定の操作部を回転させる操作である

20

ことを特徴とする遊技機。

【0163】

このような遊技機では、「第1演出」が実行された後は、第1の特定操作が行われて「第2演出」が行われると、遊技者にとって有利な特定遊技が行われる。このため、遊技者の中には、「第1演出が実行された後に何らかの操作に対応する演出が行われると、有利な特定遊技が行われる」と誤認している者も存在する可能性がある。そして、このような遊技者は、「第1演出」が実行された後に所定の操作を行った場合に「報知演出」が行われると、「有利な特定遊技が行われることが報知された」と勘違いしてしまう虞がある。そして、このような勘違いをしている状態で、不利な特定遊技が行われた場合は、遊技興趣を低下させてしまう。そこで、遊技機B4では、「第1演出」のための操作は所定の操作部を押す操作であるが、「報知演出」のための操作は、該操作よりも遊技者にとって難易度の高い所定の操作部を回転させる操作であることとしている。こうすると、「第2演出」を行わせようとする遊技者が誤って「報知演出」を行うための操作を行ってしまうことを抑制することができ、上述のように遊技興趣を低下させてしまうこと、すなわち、「有利な特定遊技が行われることが報知された」と勘違いさせてしまうことを抑制することができる。

30

【0164】

<遊技機B5>

遊技機B1または遊技機B2において、

前記第1の特定操作は、所定の操作部を押す操作であり、前記第2の特定操作は、所定の操作部を押す操作と回転させる操作とを組み合わせた操作である

40

ことを特徴とする遊技機。

【0165】

このような遊技機では、「第1演出」が実行された後は、第1の特定操作が行われて「第2演出」が行われると、遊技者にとって有利な特定遊技が行われる。このため、遊技者の中には、「第1演出が実行された後に何らかの操作に対応する演出が行われると、有利な特定遊技が行われる」と誤認している者も存在する可能性がある。そして、このような遊技者は、「第1演出」が実行された後に所定の操作を行った場合に「報知演出」が行われると、「有利な特定遊技が行われることが報知された」と勘違いしてしまう虞がある。そして、このような勘違いをしている状態で、不利な特定遊技が行われた場合は、遊技興

50

趣を低下させてしまう。そこで、遊技機 B 5 では、「第 1 演出」のための操作は所定の操作部を押す操作であるが、「報知演出」のための操作は、該操作よりも遊技者にとって難易度の高い所定の操作部を押す操作と回転させる操作とを組み合わせた操作であることとしている。こうすると、「第 2 演出」を行わせようとする遊技者が誤って「報知演出」を行うための操作を行ってしまうことを抑制することができ、上述のように遊技興趣を低下させてしまうこと、すなわち、「有利な特定遊技が行われることが報知された」と勘違いさせてしまうことを抑制することができる。

【 0 1 6 6 】

< 上述した実施例から抽出できる遊技機 C 1 ~ C 2 >

また、上述した実施例のパチンコ機は、次のような遊技機 C 1 ~ C 2 として捉えることができる。 10

【 0 1 6 7 】

< 遊技機 C 1 >

特別図柄を変動表示させる特別図柄表示手段と、

前記特別図柄が特定態様で表示されることに基づいて、可変入球口が入球可能状態となる特定遊技を実行する特定遊技実行手段と、

前記特別図柄の変動表示中に演出図柄を変動表示させる演出図柄表示手段と、

を備える

遊技機であって、

前記特別図柄の変動表示中に遊技者によって特定操作が行われることに基づいて、 20

前記演出図柄の変動表示を開始し、

前記特別図柄が前記特定態様で表示される場合は、前記特別図柄が前記特定態様で表示されることを報知する報知演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 6 8 】

このような遊技機では、遊技者に対して、自己が特定操作を行うタイミングに基づいて、特別図柄の変動表示を開始させると共に「特別図柄が特定態様で表示されること」が確定したように感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 1 6 9 】

< 遊技機 C 2 >

遊技機 C 1 において、 30

前記特定操作が行われていない状態から前記特定操作が行われている状態となると、前記演出図柄の変動表示を開始し、

前記特定操作が行われている状態から前記特定操作が行われていない状態となると、前記報知演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 7 0 】

このような遊技機では、遊技者に対して、特定操作を行うことで演出図柄の変動表示を開始させてから該特定操作を終了するまでに、「報知演出」が行われることを期待させる（念じさせる）ことができ、遊技興趣を高めることが可能となる。 40

【 0 1 7 1 】

< 上述した実施例から抽出できる遊技機 D 1 ~ D 2 >

また、上述した実施例のパチンコ機は、次のような遊技機 D 1 ~ D 2 として捉えることができる。

【 0 1 7 2 】

< 遊技機 D 1 >

特別図柄を変動表示させる特別図柄表示手段と、

前記特別図柄が特定態様で表示されることに基づいて、可変入球口が入球可能状態となる特定遊技を実行する特定遊技実行手段と、

前記特別図柄の変動表示中に演出図柄を変動表示させる演出図柄表示手段と、 50

を備える

遊技機であって、

前記演出図柄の変動表示中に遊技者によって特定操作が行われることに基づいて、

前記演出図柄の変動表示を終了し、

次回以後に前記特別図柄を変動表示させた結果として前記特別図柄が前記特定態様で表示される場合は、前記特別図柄が前記特定態様で表示されることを報知する報知演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0173】

このような遊技機では、遊技者に対して、自己が特定操作を行うタイミングに基づいて、特別図柄の変動表示を終了させると共に「次回以後に特別図柄を変動表示させた結果として特別図柄が特定態様で表示されること」が確定したように感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0174】

< 遊技機 D 2 >

遊技機 D 1 において、

前記特定操作が行われていない状態から前記特定操作が行われている状態となると、前記演出図柄の変動表示を終了し、

前記特定操作が行われている状態から前記特定操作が行われていない状態となると、前記報知演出を実行可能である

20

ことを特徴とする遊技機。

【0175】

このような遊技機では、遊技者に対して、特定操作を行うことで演出図柄の変動表示を終了させてから該特定操作を終了するまでに「報知演出」が行われることを期待させる（念じさせる）ことができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【産業上の利用可能性】

【0176】

本発明は、遊技ホールで用いられる遊技機に利用することができる。

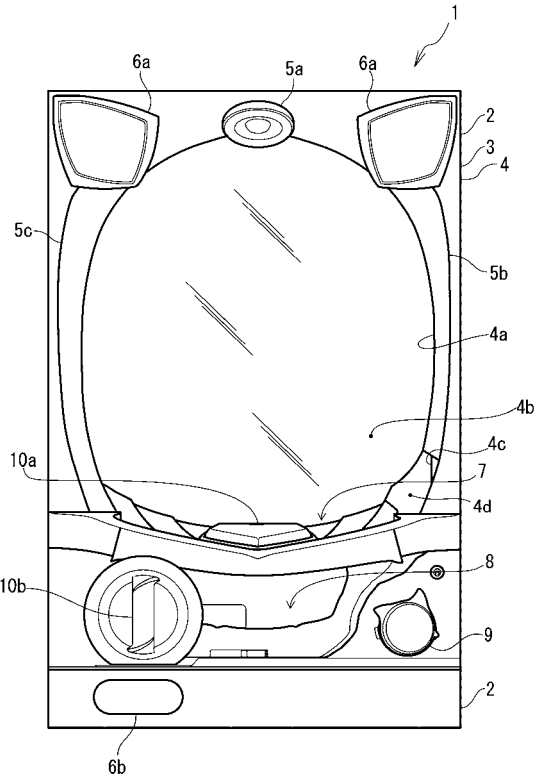
【符号の説明】

【0177】

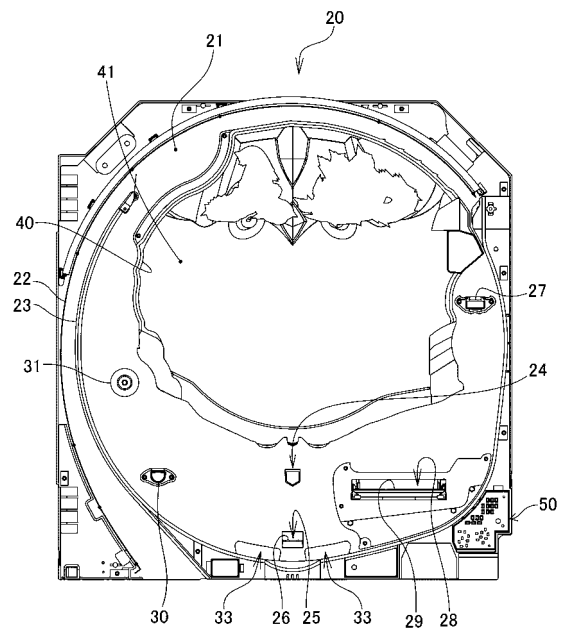
1 ... パチンコ機（遊技機）、10a ... 演出ボタン（所定の操作部）、10b ... ジョグシヤトル（所定の操作部）、20 ... 遊技盤、40 ... 演出用開口部、41 ... 演出表示装置、200 ... 主制御基板、201 ... CPU（識別情報表示手段、特定遊技実行手段、特別図柄表示手段）、220 ... サブ制御基板、221 ... CPU（演出図柄表示手段）。

30

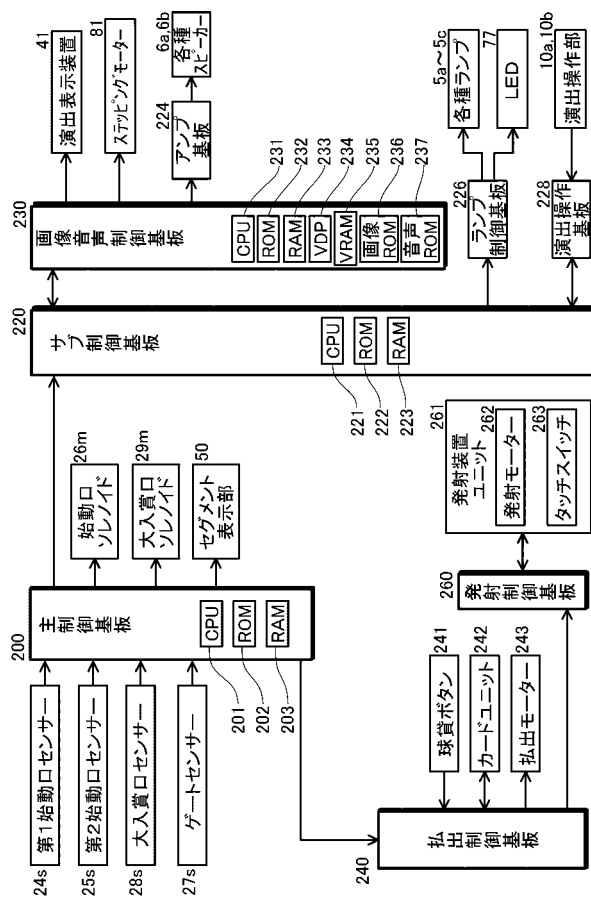
【図 1】



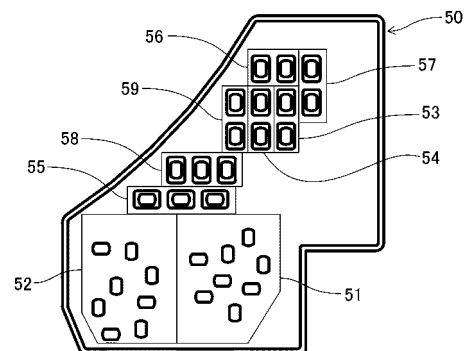
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【 図 5 】

(a)

第1特図

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

(b)

第2特図

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

【 図 6 】

(a)

第1特図

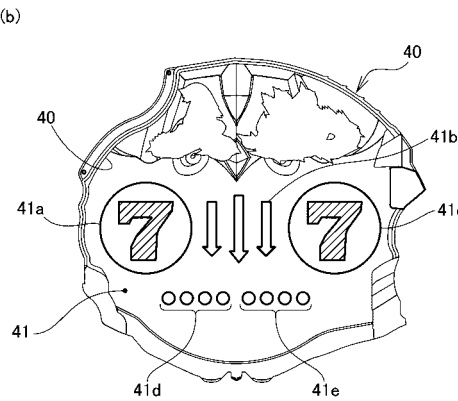
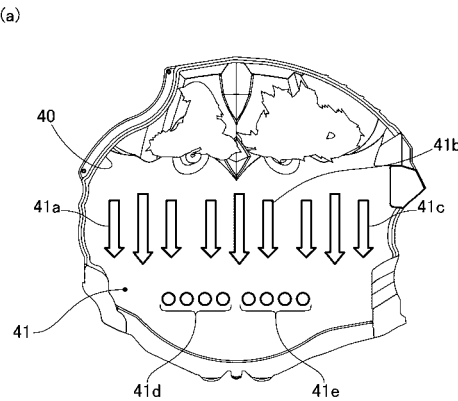
大当り図柄	ラウンド遊技の回数	高確回数	電サボ回数
1～ 45 (45%)	4回(4ラウンド大当り遊技)	6回	25回
46～ 50 (5%)	4回(4ラウンド大当り遊技)	6回	50回
51～ 90 (40%)	6回(6ラウンド大当り遊技)	6回	50回
91～ 94 (4%)	7回(7ラウンド大当り遊技)	6回	50回
95～100 (6%)	16回(16ラウンド大当り遊技)	6回	100回

(b)

第2特図

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

【 図 7 】



【 図 8 】



【図 9】

変動パターン選択テーブル

変動パターン選択乱数	変動パターンID	変動時間
0～5	HP001	10.5秒
5～10	HP002	11.3秒
11～12	HP003	13.7秒
12～20	HP004	14.1秒
⋮	⋮	⋮

【図 10】

凡例

→ 変動パターン選択テーブル

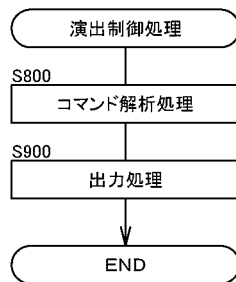
＜第1特図＞

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

＜第2特図＞

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

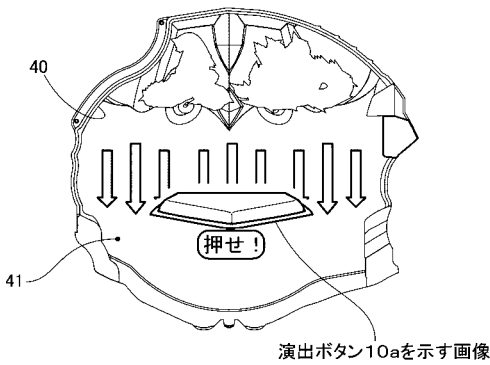
【図 11】



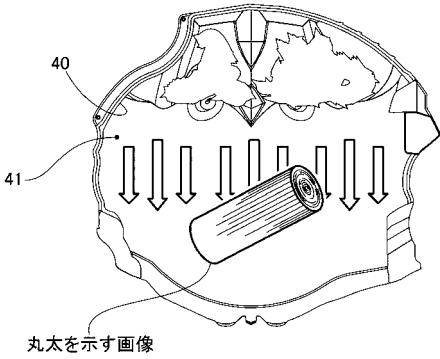
【図 12】

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

【図 1 3】



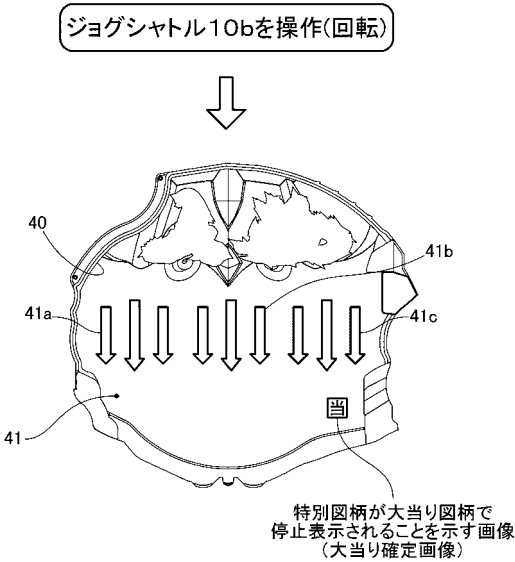
【図 1 4】



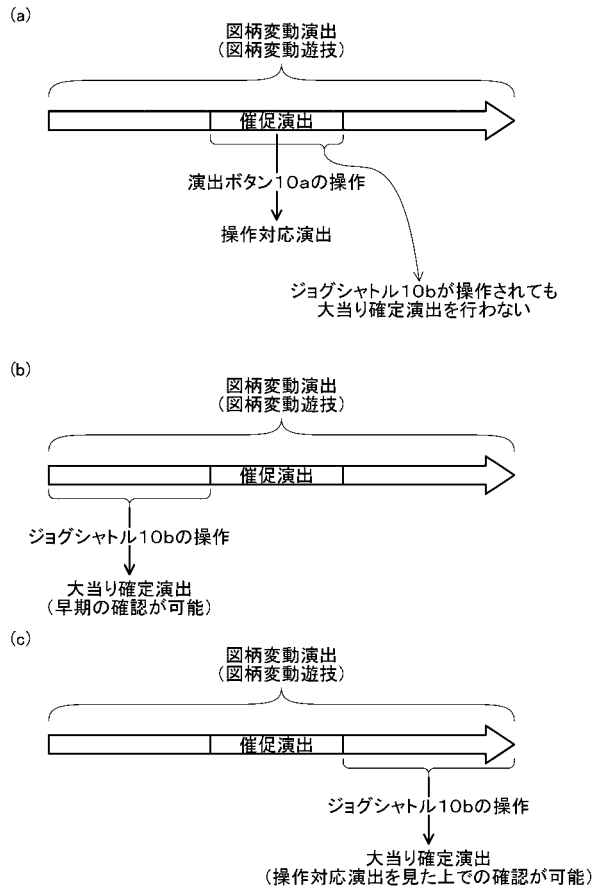
【図 1 5】

操作対応演出	大当り時実行確率	外れ時実行確率	大当り期待度
A (白)	低	高	低
B (青)	↑	↑	↑
C (緑)			
D (赤)			
	高	低	高

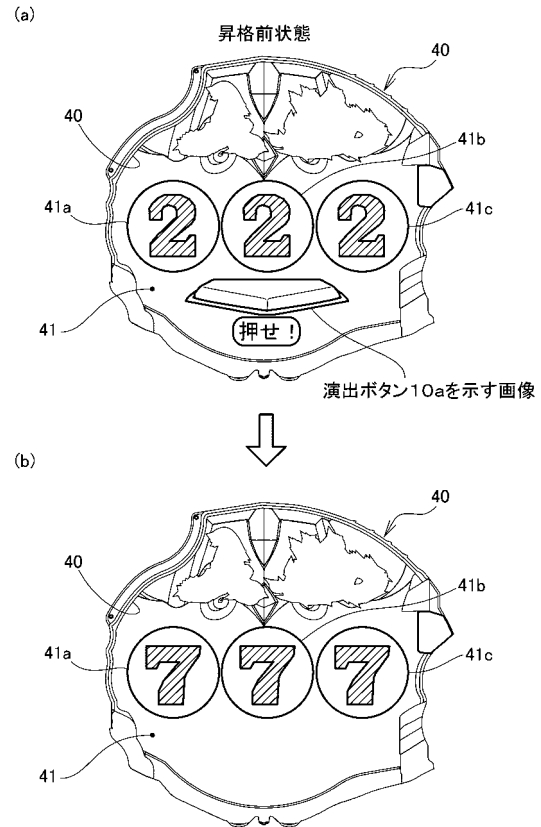
【図 1 6】



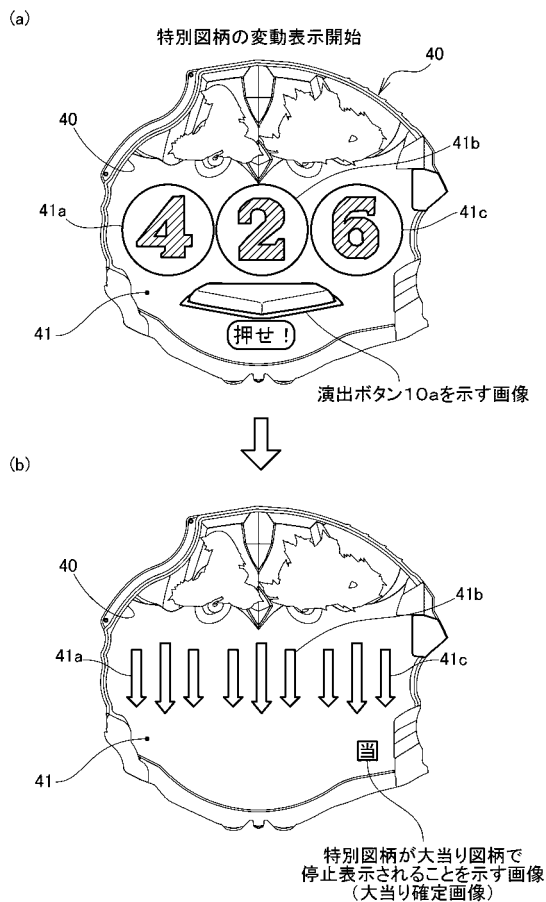
【図 17】



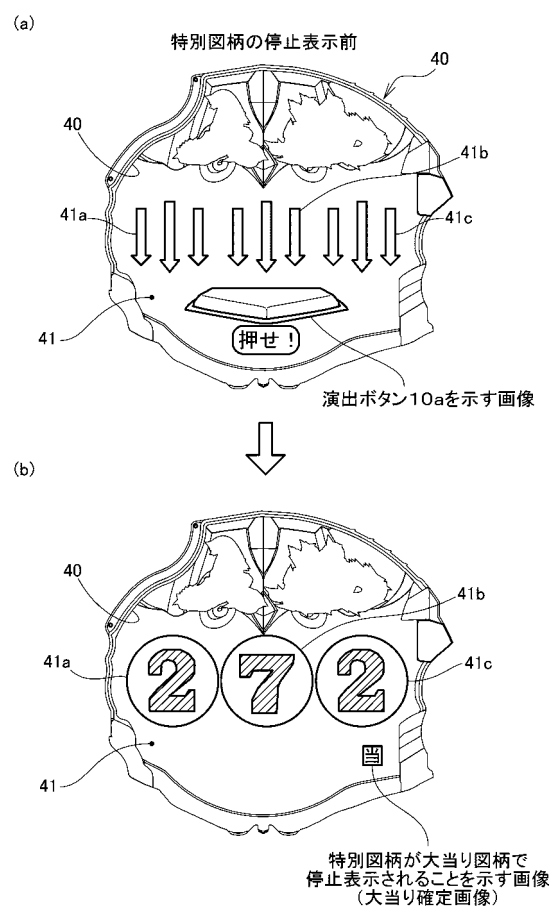
【図 18】



【図 19】

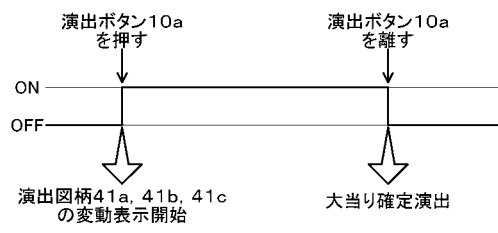


【図 20】

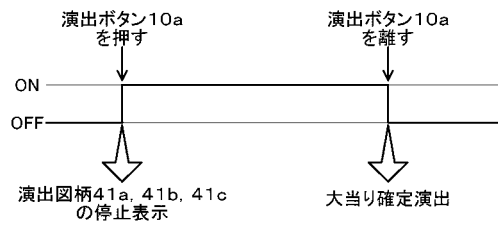


【図 2 1】

(a)



(b)



フロントページの続き

- (72)発明者 安藤 康晃
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 上野 雅博
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 西村 仁
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 平 勇輝
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 齋藤 嵩登
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- Fターム(参考) 2C333 AA11 CA76 CA78 FA05 FA09 FA17