

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7216388号

(P7216388)

(45)発行日 令和5年2月1日(2023.2.1)

(24)登録日 令和5年1月24日(2023.1.24)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全44頁)

(21)出願番号	特願2018-3838(P2018-3838)	(73)特許権者	599104196
(22)出願日	平成30年1月12日(2018.1.12)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65)公開番号	特開2019-122499(P2019-122499 A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(43)公開日	令和1年7月25日(2019.7.25)	(74)代理人	100111970
審査請求日	令和3年1月7日(2021.1.7)		弁理士 三林 大介
前置審査		(72)発明者	荒井 孝太
			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	相坂 昌範
			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	野原 修平
			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】

表示装置の表示領域で識別情報を変動表示させる識別情報表示手段を備え、前記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遊技機であって、

前記識別情報を変動表示させるに際しては、前記識別情報を表示する識別情報表示領域の切り換えを行うことが可能であり、

前記識別情報表示領域の切り換えに伴って、1個の前記識別情報表示領域に表示される前記識別情報の個数を増加させた後に当該増加された識別情報が示す数字を増加させることが可能であり、

前記識別情報表示領域の切り換えに伴って1個の前記識別情報表示領域に表示される前記識別情報の個数を増加させた後に当該増加された識別情報が示す数字を増加させた結果として、リーチ演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

請求項1に記載の遊技機において、

前記識別情報表示領域の切り換えは、前記識別情報表示領域を縮小して表示した後に開始される

ことを特徴とする遊技機。

【請求項3】

請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機において、

前記識別情報表示領域の切り換えの終了後は、前記識別情報表示領域を拡大して表示することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2008 - 178756 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

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

【0006】

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

【課題を解決するための手段】

【0007】

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

表示装置の表示領域で識別情報を変動表示させる識別情報表示手段を備え、前記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遊技機であって、

前記識別情報を変動表示させるに際しては、前記識別情報を表示する識別情報表示領域の切り換えを行うことが可能であり、

前記識別情報表示領域の切り換えに伴って、1 個の前記識別情報表示領域に表示される前記識別情報の個数を増加させた後に当該増加された識別情報が示す数字を増加させることが可能であり、

前記識別情報表示領域の切り換えに伴って1 個の前記識別情報表示領域に表示される前記識別情報の個数を増加させた後に当該増加された識別情報が示す数字を増加させた結果として、リーチ演出を実行可能である

ことを特徴とする。

また、本発明の遊技機は、

前記識別情報表示領域の切り換えは、前記識別情報表示領域を縮小して表示した後に開

10

20

30

40

50

始される

こととしてもよい。

また、本発明の遊技機は、

前記識別情報表示領域の切り換えの終了後は、前記識別情報表示領域を拡大して表示することとしてもよい。

【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。

【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。

【図１３】本実施例のサブ制御基板２２０のＣＰＵ２２１によって実行される「通常の変動表示処理」を示すフローチャートである。

【図１４】本実施例の「通常の変動表示」が行われる様子を概念的に示す説明図である。

【図１５】本実施例のサブ制御基板２２０のＣＰＵ２２１によって実行される「特別な変動表示処理」を示すフローチャートである。

【図１６】本実施例の「特別な変動表示」が行われる様子を概念的に示す説明図である。

【図１７】本実施例の「特別な変動表示」が行われる様子を概念的に示す説明図である。

【図１８】本実施例の「特別な変動表示」が行われる様子を概念的に示す説明図である。

【図１９】本実施例の「特別な変動表示」が行われる様子を概念的に示す説明図である。

【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：

A - １．装置前面側の構成：

A - ２．遊技盤の構成：

A - ３．制御回路の構成：

B．遊技の内容：

C．遊技制御処理：

D．演出制御処理：

E．装飾図柄４１a，４１b，４１cの変動表示：

10

20

30

40

50

E - 1 . 通常の変動表示 :

E - 2 . 特別な変動表示 :

【 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、表示領域 H R (表示画面) を前方に向けた演出表示装置 4 1 が設けられている。演出表示装置 4 1 の表示領域 H R (表示画面) 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 の表示領域 H R (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流下して遊技盤 2 0 の裏面側に導かれる。第 1 始動口 2 4 の内部の通路には第 1 始動口センサー 2 4 s (図 3 参照) が設けられており、第 1 始動口 2 4 に入球した遊技球を検知可能である。

【 0 0 2 1 】

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

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、略長形状に大きく開口された大入賞口 2 8 (可変入球口) が設けられている。大入賞口 2 8 は、パチンコ機 1 の前後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流下して遊技盤 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２００からの各種コマンドを受信すると、コマンドの内容を解析して、その内容に応じた遊技

10

20

30

40

50

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 CPU 221 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、CPU 231、ROM 232、RAM 233 に加えて、VDP 234、画像 ROM 236、音声 ROM 237 を備えている。また、画像音声制御基板 230 には、演出表示装置 41、音声を増幅させるアンプ基板 224 などが接続されている。

10

【0032】

画像音声制御基板 230 の CPU 231 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 VDP 234 に指示する。VDP 234 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 ROM 236 から読み出して画像を生成し、演出表示装置 41 の表示領域 HR（表示画面）に出力する。また、画像音声制御基板 230 の CPU 231 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 ROM 237 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 6a および下部スピーカ 6b（以下「各種スピーカ 6a、6b」ともいう）から出力する。

20

【0033】

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

30

【0034】

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

【0035】

B．遊技の内容：

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

40

【0036】

< 特別図柄の変動表示 >

50

図 2 を用いて前述したように、第 1 始動口 2 4 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 2 4 に入球し、その入球した遊技球が第 1 始動口センサー 2 4 s により検知されると、所定の判定乱数（後述する大当たり判定乱数など）を取得し、該判定乱数に基づいて大当たりであるか外れであるかを判定する大当たり判定を行う。そして、この大当たり判定の結果に基づいて、第 1 の特別図柄（以下「第 1 特図」ともいう）を変動表示させた後に停止表示させる。また、図 2 を用いて前述したように、第 2 始動口 2 5 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 2 5 に入球し、その入球した遊技球が第 2 始動口センサー 2 5 s により検知されると、所定の判定乱数（後述する大当たり判定乱数など）を取得し、該判定乱数に基づいて大当たりであるか外れであるかを判定する大当たり判定を行う。そして、この大当たり判定の結果に基づいて、第 2 の特別図柄（以下「第 2 特図」ともいう）を変動表示させた後に停止表示させる。ここで、第 1 特図、第 2 特図について説明する。

10

【 0 0 3 7 】

図 4 は、セグメント表示部 5 0 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 5 0 は遊技盤 2 0 における遊技領域 2 1 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 4 c（図 1 参照）を通してセグメント表示部 5 0 を視認可能である。図 4 に示すように、セグメント表示部 5 0 には、第 1 特図を表示する第 1 特図表示部 5 1 と、第 2 特図を表示する第 2 特図表示部 5 2 が設けられており、これらの表示部にはそれぞれ 8 個の LED が配置されている。第 1 特図および第 2 特図（以下、これらを特に区別をしない場合は、まとめて「特別図柄」という）は、それぞれの表示部において、8 個の LED のうち点灯する LED を切り替えることによって変動表示され、8 個の LED のうち所定の LED を点灯した状態とすることで停止表示される。本実施例のパチンコ機 1 では、第 1 特図として、大当たり図柄 1 ~ 1 0 0、外れ図柄 1 0 1 の 1 0 1 種類の図柄を停止表示可能であり、第 2 特図として、大当たり図柄 2 0 1 ~ 3 0 0、外れ図柄 3 0 1 の 1 0 1 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 2 4 に入球することに基づく大当たり判定（以下「第 1 特図についての大当たり判定」ともいう）の結果が大当たりである場合は、第 1 特図が大当たり図柄 1 ~ 1 0 0 の何れかで停止表示され、第 1 特図についての大当たり判定の結果が外れである場合は、第 1 特図が外れ図柄 1 0 1 で停止表示される。また、遊技球が第 2 始動口 2 5 に入球することに基づく大当たり判定（以下「第 2 特図についての大当たり判定」ともいう）の結果が大当たりである場合は、第 2 特図が大当たり図柄 2 0 1 ~ 3 0 0 の何れかで停止表示され、第 2 特図についての大当たり判定の結果が外れである場合は第 2 特図が外れ図柄 3 0 1 で停止表示される。こうして特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）を大当たり図柄または外れ図柄で停止表示したら、停止表示された図柄を確定させるべく、図柄が停止表示された状態を所定の時間が経過するまで維持する表示（以下「確定表示」ともいう）を行う。以下では、特別図柄が変動表示を開始してから、所定の變動時間の経過により当該變動表示が終了して、特別図柄が大当たり図柄または外れ図柄で確定表示されるまでの遊技、すなわち 1 回の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。

20

30

【 0 0 3 8 】

< 大当たり遊技 >

第 1 特図または第 2 特図が何れかの大当たり図柄で停止表示されると、大入賞口 2 8 が開放状態となるラウンド遊技が複数回行われる大当たり遊技を開始する。図 2 を用いて前述したように、大入賞口 2 8 には右打ちされた遊技球が入球可能であるので、大当たり遊技中は右打ちが行われることとなる。

40

【 0 0 3 9 】

本実施例のパチンコ機 1 では、停止表示された大当たり図柄の種類によって、1 回の大当たり遊技におけるラウンド遊技の回数が異なる。すなわち、図 5 (a) に示すように、第 1 特図が大当たり図柄 1 ~ 5 0 で停止表示された場合は（第 1 特図が大当たり図柄で停止表示される場合は 5 0 % の確率で）、4 回のラウンド遊技が行われる 4 ラウンド大当たり遊技が行

50

われ、第1特図が大当たり図柄51～90で停止表示された場合は(第1特図が大当たり図柄で停止表示される場合は40%の確率で)、6回のラウンド遊技が行われる6ラウンド大当たり遊技が行われ、第1特図が大当たり図柄91～94で停止表示された場合は(第1特図が大当たり図柄で停止表示される場合は4%の確率で)、7回のラウンド遊技が行われる7ラウンド大当たり遊技が行われ、第1特図が大当たり図柄95～100で停止表示された場合は(第1特図が大当たり図柄で停止表示される場合は6%の確率で)、16回のラウンド遊技が行われる16ラウンド大当たり遊技が行われる。また、図5(b)に示すように、第2特図が大当たり図柄201～250で停止表示された場合は(第2特図が大当たり図柄で停止表示される場合は50%の確率で)4ラウンド大当たり遊技が行われ、第2特図が大当たり図柄251～290で停止表示された場合は(第2特図が大当たり図柄で停止表示される場合は40%の確率で)6ラウンド大当たり遊技が行われ、第2特図が大当たり図柄291～294で停止表示された場合は(第2特図が大当たり図柄で停止表示される場合は4%の確率で)7ラウンド大当たり遊技が行われ、第2特図が大当たり図柄295～300で停止表示された場合は(第2特図が大当たり図柄で停止表示される場合は6%の確率で)16ラウンド大当たり遊技が行われる。

10

【0040】

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

20

【0041】

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

30

【0042】

<特別図柄の保留>

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

40

【0043】

また、遊技球が第2始動口25に入球すると、上述したように第2特図についての大当たり判定や変動表示が行われるものの、これら的大当た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

50

て一旦記憶する。そして、所定の条件が成立したら、記憶した第2特図保留に基づいて大当たり判定や第2特図の変動表示を行う。このような第2特図保留も4個を上限として記憶される。第2特図保留の記憶数(第2特図保留数)は、セグメント表示部50の第2特図保留表示部54に表示される。すなわち、図4に示すように、第2特図保留表示部54にも2個のLEDが配置されており、この第2特図保留表示部54では、2個のLEDのうち1個のLEDを点灯することで第2特図保留数が1個であることを示し、2個のLEDを点灯することで第2特図保留数が2個であることを示し、1個のLEDを点滅することで第2特図保留数が3個であることを示し、2個のLEDを点滅することで第2特図保留数が4個であることを示す。

【0044】

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

【0045】

<普通図柄の変動表示、普図当り遊技>

図2を用いて前述したように、普通図柄作動ゲート27は右打ちされた遊技球が通過可能である。右打ちされた遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過し、その遊技球がゲートセンサー27sにより検知されると、所定の判定乱数(後述する普図当り判定乱数)を取得し、該判定乱数に基づいて普図当りであるか外れであるかを判定する普図当り判定を行う。そして、この普図当り判定の結果に基づいて、普通図柄を変動表示させた後に停止表示させる。図4に示すように、セグメント表示部50には、普通図柄を表示する普図表示部56が設けられており、普図表示部56には2個のLEDが配置されている。普通図柄は、普図表示部56において、2個のLEDのうち点灯するLEDを切り替えることによって変動表示され、2個のLEDのうち所定のLEDを点灯した状態とすることで停止表示される。本実施例のパチンコ機1では、普通図柄として、2個のLEDのうち左のLEDを点灯させた普図当り図柄と、右のLEDを点灯させた普図外れ図柄の2種類の図柄を停止表示可能である。普図当り判定の結果が普図当りである場合は普通図柄が普図当り図柄で停止表示され、普図当り判定の結果が普図外れである場合は普通図柄が普図外れ図柄で停止表示される。こうして普通図柄を当り図柄または外れ図柄で停止表示したら、停止表示された図柄を確定させるべく、図柄が停止表示された状態を所定の時間が経過するまで維持する表示(確定表示)を行う。そして、普通図柄が普図当り図柄で停止表示された場合は、第2始動口25が開放状態となった後に閉鎖状態となる普図当り遊技が行われる。

【0046】

<普通図柄の保留>

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 4 7 】

< 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 2 5 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 (9 9 . 9 分の 1 の確率である) 低確率状態」または「大当り判定において大当りと判定される確率が高い (1 1 . 9 分の 1 の確率である) 高確率状態」に設定される。また、第 2 始動口 2 5 への遊技球の入球頻度に係る遊技状態は、「第 2 始動口 2 5 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 2 5 への遊技球の入球頻度が高い電サボ状態」に設定される。

【 0 0 4 8 】

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。

【 0 0 4 9 】

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 ~ 4 5 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 4 5 % の確率で) 2 5 回に設定され、第 1 特図が大当り図柄 4 6 ~ 5 0 、 5 1 ~ 9 0 、 9 1 ~ 9 4 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 % + 4 0 % + 4 % = 4 9 % の確率で) 5 0 回に設定され、第 1 特図が大当り図柄 9 5 ~ 1 0 0 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) 1 0 0 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 2 0 1 ~ 2 4 5 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 5 % の確率で) 2 5 回に設定され、第 2 特図が大当り図柄 2 4 6 ~ 2 5 0 、 2 5 1 ~ 2 9 0 、 2 9 1 ~ 2 9 4 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 % + 4 0 % + 4 % = 4 9 % の確率で) 5 0 回に設定され、第 2 特図が大当り図柄 2 9 5 ~ 3 0 0 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) 1 0 0 回に設定される。

【 0 0 5 0 】

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、2 5 回、5 0 回、1 0 0 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。

【 0 0 5 1 】

ここで、セグメント表示部 5 0 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 5 8 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 5 8 には、3 個の L E D が配置されており、電サボ状態の設定中は、この 3 個の L E D を点灯する

ことによって電サポ状態の設定中であることを示す。また、図4に示すように、セグメント表示部50には、右打ちを行うことを示す右打ち表示部59が設けられている。電サポ状態の設定中は第2始動口25への遊技球の入球頻度が高く、且つ、第2始動口25は右打ちされた遊技球が入球可能であるので、電サポ状態の設定中は右打ちを行うことが遊技者にとって有益である。また、大入賞口28も右打ちされた遊技球が入球可能であるので、大当たり遊技中も右打ちを行うことが遊技者にとって有益である。そこで、電サポ状態の設定中および大当たり遊技中は、右打ち表示部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。

【0052】

< 演出表示装置41の表示内容 >

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

【0053】

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

【0054】

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

【0055】

尚、図示は省略するが、表示領域HR（表示画面）全体には、背景画像が表示されており、装飾図柄41a, 41b, 41cは背景画像の前方（遊技者側）に重ねて表示される。すなわち、背景画像が表示された領域も、「装飾図柄表示領域SHR」であるので、背景画像も、「装飾図柄表示領域SHR」を示す画像であると捉えることもできる。

【0056】

図7(a)には、枠画像41wの内側の領域（装飾図柄表示領域SHR）で、3つの装飾図柄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、初めに左装飾図柄41aが停止表示され、次に右装飾図柄41cが停止表示され、最後に中装飾図柄41bが停止表示される。これら3つの装飾図柄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特図が大当たり図柄で停止表示される場合は、演出表示装置41の3つの装飾図柄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つの装飾図柄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、停止表示された装飾図柄41a, 41b, 41cは、特別図柄の確定表示時間が経過

10

20

30

40

50

するまで停止表示された状態となる（確定表示される）。

【 0 0 5 7 】

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

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 9 】

C . 遊技制御処理 :

図 8 は、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 が、遊技の進行に係る制御として行う遊技制御処理の大まかな流れを示したフローチャートである。遊技制御処理は、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 によって、所定周期毎（例えば 4 m 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 2 0 0 の C P U 2 0 1 が行う遊技進行制御処理について説明する。尚、以下の説明では、C P U 2 0 1 の初期化処理や、割り込み禁止処理、割り込み許可処理などの周知の処理については、その説明を省略している。

【 0 0 6 0 】

< 出力処理 >

図 8 に示すように、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は遊技制御処理を開始するとまず、出力処理（S 1 0 0）を行う。本実施例のパチンコ機 1 では、後述する各種処理において、サブ制御基板 2 2 0 を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 R A M 2 0 3 に確保された出力バッファに記憶する。出力処理（S 1 0 0）では、このように出力バッファに記憶された各種コマンドを各種制御基板に向けて送信する。こうすることにより、例えば、サブ制御基板 2 2 0 では、遊技の進行に合わせた演出の制御が行われることになり、払出制御基板 2 4 0 では、払出モーター 2 4 3 を駆動して遊技球の払い出しが行われることとなる。

【 0 0 6 1 】

< 入力処理 >

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

【0062】

< 乱数更新処理 >

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

【0063】

< 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。

【0064】

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 特図保留は、記憶した順序を識別できるように、RAM 203 に確保された第 1 特図保留記憶領域に記憶される。

【0065】

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

10

20

30

40

50

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 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は次の出力処理（S 1 0 0）でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信される。こうすることによって、サブ制御基板 2 2 0 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 2 4 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。

10

【 0 0 6 6 】

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、大当り判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数を取得すると共にこれらの乱数を第 2 特図保留として記憶する。第 2 特図保留は、記憶した順序を識別できるように、R A M 2 0 3 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。

20

30

【 0 0 6 7 】

< 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。

40

【 0 0 6 8 】

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

50

、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。

【 0 0 6 9 】

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。

【 0 0 7 0 】

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 を点灯した状態とした状態とする (外れ図柄を停止表示する) 。このように普通図柄が停止表示されたら、普通図柄の確定表示が開始されるので、普通図柄の確定表示時間を設定する。

【 0 0 7 1 】

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 5 6 の左の L E D 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 2 5 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。

【 0 0 7 2 】

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 2 5 が開放状態・閉鎖状態となるように、始動口ソレノイド 2 6 m を制御して開閉扉 2 6 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。

【 0 0 7 3 】

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

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

10

20

30

40

50

< 特別動作処理 >

主制御基板 200 の CPU 201 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 CPU 201 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。

10

【0076】

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

【0077】

20

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。

【0078】

30

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。

40

【0079】

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。

【0080】

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

50

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。

10

【 0 0 8 1 】

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 2 2 0 に向けて送信される。サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 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。

【 0 0 8 2 】

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 1 0 に示すように、特別図柄の種類（第 1 特図または第 2 特図）や、現在設定されている遊技状態、大当たり判定の結果、記憶されている第 1 特図保留および第 2 特図保留の数などの種々の遊技進行状況に対応する変動パターン選択テーブルを参照する。こうすることで、種々の遊技進行状況に対応する変動パターンを選択可能となり、ひいては、サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 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 2 2 0 の CPU 2 2 1 は、大当たり判定の結果が大当たりである場合は、リーチ演出の後に装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c をゾロ目で停止表示する図柄変動演出を実行し、大当たり判定の結果が外れである場合は、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c をバラケ目で停止表示する図柄変動演出を実行する。また、大当たり判定の結果が外れである場合において所定の変動パターンが選択された場合はリーチ演出を行う。尚、各変動パターン選択テーブルは、主制御基板 2 0 0 の ROM 2 0 2 に予め記憶されている。

20

30

【 0 0 8 3 】

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 2 0 3 の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された変動パターン指定コマンドは、次の出力処理（S 1 0 0）でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信される。また、今回の大当たり判定の対象となった第 1 特図保留または第 2 特図保留を、第 1 特図保留記憶領域または第 2 特図保留記憶領域から消去する。

【 0 0 8 4 】

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

40

【 0 0 8 5 】

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

50

結果、確定表示時間が経過した場合は、今回停止表示（確定表示）された特別図柄が大当たり図柄であるか否かを判断する。その結果、停止表示された特別図柄が外れ図柄であった場合は、高確率状態が設定されているか否かを判断し、高確率状態が設定されている場合は、高確回数を1回減算する。その結果、高確回数が0回になったら、高確率状態に代えて低確率状態を設定する。また、電サポ状態が設定されているか否かも判断し、電サポ状態が設定されている場合は電サポ回数を1回減算する。その結果、電サポ回数が0回になったら、電サポ状態に代えて非電サポ状態を設定する。このように遊技状態を設定した場合は、設定された遊技状態を示す遊技状態指定コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された遊技状態指定コマンドは、次の出力処理（S100）でサブ制御基板220に向けて送信される。

10

【0086】

これに対して、停止表示された特別図柄が大当たり図柄であった場合は、大当たり遊技における大入賞口28の開放パターン（開放回数、開放時間、閉鎖時間など）を設定する。図5を用いて前述したように、本実施例のパチンコ機1では、停止表示された大当たり図柄の種類によって大当たり遊技中のラウンド遊技の回数が異なる。従って、停止表示された大当たり図柄の種類に対応して大入賞口28の開放パターンを設定する。こうして大入賞口28の開放パターンを設定したら、大当たり遊技を開始する。そして、大当たり遊技の開始を示す大当たり遊技開始コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。この大当たり遊技開始コマンドには、今回開始する大当たり遊技におけるラウンド遊技回数を示す情報も含まれている。出力バッファに記憶された大当たり遊技開始コマンドは、次の出力処理（S100）でサブ制御基板220に向けて送信される。

20

【0087】

一方、大当たり遊技中である場合は、上述の開放パターンで大入賞口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。

【0088】

30

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

40

【0089】

尚、第1特図保留および第2特図保留は「取得情報」として捉えることもでき、第1特図保留および第2特図保留を記憶するRAM203は「取得情報記憶手段」として捉えることもできる。また、「電サポ状態」および「高確率状態」は「有利状態」として捉えることもでき、遊技状態として「電サポ状態」および「高確率状態」を設定可能な主制御基板200のCPU201は「有利状態設定手段」として捉えることもできる。

【0090】

< 保留数処理 >

50

主制御基板 200 の CPU 201 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 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。

【0091】

D. 演出制御処理 :

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

【0092】

演出制御処理を開始すると、サブ制御基板 220 の CPU 221 は先ず、コマンド解析処理を行う (S800)。ここで、サブ制御基板 220 の CPU 221 は、主制御基板 200 からコマンドを受信するたびに、外部割り込み処理として、このコマンドを RAM 223 の受信コマンド記憶領域に記憶している。コマンド解析処理 (S800) では、この受信コマンド記憶領域に記憶されたコマンド、すなわち、主制御基板 200 から受信したコマンドに対応する演出を決定し、この演出を行うために画像音声制御基板 230 やランプ制御基板 226 等に送信するコマンドを RAM 223 に確保された出力バッファに記憶する。

【0093】

サブ制御基板 220 の CPU 221 は、続いて、出力処理を行う (S900)。この処理では、RAM 223 の出力バッファに記憶されたコマンドを画像音声制御基板 230 やランプ制御基板 226 等に送信する。サブ制御基板 220 からコマンドを受信すると、画像音声制御基板 230 は、受信したコマンドに対応する画像を演出表示装置 41 に表示すると共に、受信したコマンドに対応する音声を各種スピーカー 6a, 6b 等から出力する。また、ランプ制御基板 226 は、受信したコマンドに対応する発光パターンで各種ランプ 5a ~ 5c 等を発光させる。

【0094】

以上のように、サブ制御基板 220 は、画像音声制御基板 230 やランプ制御基板 226 等と協働して各種演出を実行するが、本明細書では説明の便宜上、サブ制御基板 220 が画像音声制御基板 230 やランプ制御基板 226 等と協働して各種演出を実行することを、単に、「サブ制御基板 220 の CPU 221 が各種演出を実行する」とも表現する。

【0095】

図 12 には、主制御基板 200 から受信したコマンドに対応して、サブ制御基板 220 の CPU 221 が行う処理を示している。図 12 に示すように、サブ制御基板 220 の CPU 221 は、事前判定結果コマンドを受信した場合は、事前判定結果に基づく演出である事前演出を行う。例えば、事前判定結果に対応するキャラクター等の画像を演出表示装置 41 に表示させたり、演出表示装置 41 の第 1 保留表示領域 41d や第 2 保留表示領域 41f に表示する保留図柄の態様を事前判定結果に対応する態様としたりする。尚、事前判定演出は、事前判定結果コマンドを受信した場合において、常時行う必要はなく、所定の条件が成立したら (例えば所定の実行抽選に当選したら) 行うこととしてもよい。

【0096】

また、サブ制御基板 220 の CPU 221 は、保留数伝達コマンドを受信すると、この

10

20

30

40

50

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 7 】

また、サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 は、変動パターン指定コマンドを受信すると、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）の変動表示に合わせて、変動パターン指定コマンドが示す変動パターンに対応する図柄変動演出（装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示を含む）を開始する。図柄変動演出は、変動パターンに対応して行われるので、図柄変動演出の一環として行われるリーチ演出（図 7（b）参照）も、対応する変動パターンが選択された場合に行われる。詳しくは、大当たり判定の結果が大当たりである場合にリーチ演出に対応する変動パターンが選択されると、リーチ演出が行われた後、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c がゾロ目で停止表示する図柄変動演出が行われる。また、大当たり判定の結果が外れである場合にリーチ演出に対応する変動パターンが選択されると、リーチ演出が行われた後、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c がバラケ目で停止表示する図柄変動演出が行われる。そして、図柄変動演出の実行中に変動停止コマンドを受信すると、サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 は、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c をゾロ目またはバラケ目で停止表示する。

【 0 0 9 8 】

尚、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c は「識別情報」として捉えることもでき、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c を変動表示させるサブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 は「識別情報表示手段」として捉えることもできる。また、大入賞口 2 8 は「可変入球口」として捉えることもでき、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が「ゾロ目（特定態様）」で表示されると（所定の付与条件が成立すると）大当たり遊技を実行する主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 1 は、「特定遊技実行手段」として捉えることもできる。

【 0 0 9 9 】

また、図 1 2 に示すように、サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 は、大当たり遊技開始コマンドを受信すると、大当たり遊技中であることを示す大当たり遊技演出を開始する。例えば、大当たり遊技が開始されるタイミングで、大当たり遊技の開始を示すファンファーレ演出を実行すると共に、大当たり遊技中であることを示す動画（いわゆるムービー）の表示を開始する。また、開始された大当たり遊技のラウンド遊技回数（4 ラウンド大当たり遊技、6 ラウンド大当たり遊技、7 ラウンド大当たり遊技、1 6 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）、電サボ回数（2 5 回、5 0 回、1 0 0 回の何れか）を示唆する演出を実行する。

【 0 1 0 0 】

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

【 0 1 0 1 】

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

【 0 1 0 2 】

E . 装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示 :

ここで、図柄変動演出では、図 7 を用いて前述したような装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示 (以下「通常の変動表示」ともいう) が主に行われるが、「通常の変動表示」とは異なる「特別な変動表示」を行うこともある。以下では、この「特別な変動表示」について説明するが、その準備として先ず、「通常の変動表示」について更に詳しく説明する。

【 0 1 0 3 】

E - 1 . 通常の変動表示 :

サブ制御基板 2 2 0 には、各変動パターンに対応させて演出パターンが記憶されており、演出パターンには、図柄変動演出の態様を示す情報が含まれている。詳しくは、演出パターンには、「通常の変動表示」に対応する演出パターンと、「特別な変動表示」に対応する演出パターンがあり、「通常の変動表示」に対応する演出パターンには、「通常の変動表示」の態様を示す情報が含まれている。例えば、図柄変動演出中に表示するスプライト画像 (枠画像 4 1 w、背景画像、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の画像、キャラクター画像など) の種類や、該スプライト画像の表示開始タイミング、該スプライト画像の表示開始位置、該スプライト画像の表示位置の変化態様、該スプライト画像の表示終了タイミング、該スプライト画像の拡大縮小態様、該スプライト画像の色彩、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c をゾロ目またはバラケ目の何れで停止表示するかなどを示す情報が含まれている。これに対して、「特別な変動表示」に対応する演出パターンには、「特別な変動表示」の態様を示す情報が含まれているが、このことについては後述する。

【 0 1 0 4 】

サブ制御基板 2 2 0 は、図柄変動遊技が開始されるに際して、主制御基板 2 0 0 から該図柄変動遊技の変動パターン (変動パターン指定コマンド) を受信すると、該変動パターンに対応する演出パターンを検出し、該演出パターン (上述の演出パターンに含まれる情報) を今回の図柄変動演出の演出パターンとして記憶する。そして、この記憶した演出パターンに従って所定周期毎 (例えば 6 0 分の 1 秒毎) に画像 (1 フレーム分の画像) を生成して表示することで、図柄変動演出における画像表示を行う。

【 0 1 0 5 】

図 1 3 は、本実施例の通常の変動表示処理を示すフローチャートである。この通常の変動表示処理は、「通常の変動表示」を行う場合 (通常の変動表示に対応する変動パターンを検出した場合) に、1 フレーム分の画像を表示するための処理である。すなわち、通常の変動表示処理を 1 フレーム毎に繰り返すことによって「通常の変動表示」が行われる。

【 0 1 0 6 】

サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 は、通常の変動表示処理を開始すると先ず、記憶された演出パターン (「通常の変動表示」に対応する演出パターン) に基づいて、今回表示するスプライト画像を検出すると共に (S 1 0 0 0)、スプライト画像の表示態様 (表示位置、大きさ、色彩など) を決定 (必要であれば演算することによって決定) する (S 1 0 0 2)。そして、S 1 0 0 0 で検出したスプライト画像 (例えば、枠画像 4 1 w、背景画像、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c を示す画像など) を、S 1 0 0 2 の処理で決定した表示態様で「テクスチャ記憶領域」に記憶 (展開) することで、「テクスチャ画像 T P」を生成する (S 1 0 0 4)。これによって、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が変動表示する様子が「テクスチャ画像 T P」として生成される。

【 0 1 0 7 】

ここで、単に 2 次元画像を表示するパチンコ機であれば、S 1 0 0 4 で生成した画像は、「テクスチャ画像 T P」としてではなく、1 フレーム分の画像 (表示する画像) として「表示画像記憶領域 (いわゆるフレームバッファ)」に記憶すればよい (そのまま表示すればよい)。もっとも、本実施例のパチンコ機 1 では、後述する「特別な変動表示」で 3 次元モデルを利用するので、これに対応するために、「通常の変動表示」でも 3 次元モデルを利用することとしている。詳しくは、図 1 4 (a) に示すように、立体 (直方体) の 3 次元モデル (以下「立体モデル S M」ともいう)、および、立体モデル S M を撮影する

仮想カメラVCを仮想空間に配置し、仮想カメラVCで撮影される立体モデルSMの面（以下「被撮影面」ともいう）を演出表示装置41の表示領域HRに表示することとしている。

【0108】

そこで、「テクスチャ画像TP」を生成したら（S1004）、先ず、仮想空間に立体モデルSMを「基本姿勢」で配置する。つまり、図14（a）に示すように、仮想カメラVC（の撮影方向）と立体モデルSMの面（被撮影面）とが正対し、且つ、仮想カメラVCの撮影範囲と立体モデルSMの面（被撮影面）の大きさとが略一致するような姿勢（基本姿勢）で立体モデルSMを配置する（S1006）。

【0109】

続いて、「基本姿勢」で配置された立体モデルSMの頂点座標（少なくとも被撮影面の頂点座標）を、仮想カメラVCで撮影した際の座標であるカメラ座標に変換する（S1008）。そして、「表示画像記憶領域（フレームバッファ）」のうち、カメラ座標に変換された立体モデルSM（被撮影面）に対応する領域（頂点をつなぐ辺によって囲まれる領域）に、S1004で生成された「テクスチャ画像TP」を記憶（展開）することによって、被撮影面に「テクスチャ画像TP」を貼り付ける（S1010）。そして、「表示画像記憶領域（フレームバッファ）」に記憶（展開）されたテクスチャ画像TP（被撮影面にテクスチャ画像TPが貼り付けられた立体モデルSM）を演出表示装置41の表示領域HRに表示する（S1012）。

【0110】

以上のように、「通常の変動表示」では、装飾図柄41a、41b、41cが変動表示する様子を「テクスチャ画像TP」として生成し、仮想カメラVC（の撮影方向）に正対した面（被撮影面）に「テクスチャ画像TP」が貼り付けられた立体モデルSMを表示する。従って、通常の変動表示では、当然ながら、図14（b）に示すように装飾図柄41a、41b、41cが変動表示する様子が表示される。

【0111】

ここで、枠画像41wは、立体モデルSMの被撮影面の周縁に沿うように（「テクスチャ画像TP」の一部として）立体モデルSMに貼り付けられる。こうすると、仮想カメラVCの撮影範囲と被撮影面の大きさは略一致していることから、図14（b）に示すように、表示領域HR全体を囲む枠画像41w（表示領域HRの周縁に沿った枠画像41w）が表示されることとなる。図7を用いて前述したように、枠画像41wは、装飾図柄41a、41b、41cを表示可能な領域（装飾図柄表示領域SR）を示す画像である。換言すると、枠画像41wを表示することによって、その内側の領域を「装飾図柄表示領域SHR」として設定している。従って、表示領域HR全体を囲む枠画像41wが表示された場合は（通常の変動表示では）、表示領域HR全体が「装飾図柄表示領域SR」として設定される（表示領域HR全体が「装飾図柄表示領域SHR」であることが遊技者に示される）。

【0112】

尚、本実施例のパチンコ機1では上述したように、表示領域HRのうち枠画像41の内側の領域を「装飾図柄表示領域SHR」として設定する。この枠画像41wは、被撮影面の周縁に沿って貼り付けられる画像であることから、枠画像41wの内側の領域（装飾図柄表示領域SHR）は被撮影面が表示される領域でもある。従って、本実施例のパチンコ機1は、被撮影面が表示される領域を「装飾図柄表示領域SHR」として設定する構成であると捉えることもできる。

【0113】

E - 2 . 特別な変動表示 :

「特別な変動表示」では、「通常の変動表示」と比較して、主に次の2点が異なる。1点目として、「通常の変動表示」では、立体モデルSMは常に「基本姿勢」で配置されることに対して、「特別な変動表示」では、立体モデルSMの配置位置や姿勢が変化することがある。従って、「特別な変動表示」に対応する演出パターンには、「通常の変動表示

10

20

30

40

50

」に対応する演出パターンに含まれる情報に加えて、立体モデル S M の配置位置や姿勢（動作態様）を示す情報も含まれている。2 点目として、「通常の変動表示」では、枠画像 4 1 w の内側の「装飾図柄表示領域 S H R」には常に 3 つの装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が表示されることに対して、「特別な変動表示」では、「装飾図柄表示領域 S H R」には 3 つの装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c のうち左装飾図柄 4 1 a と右装飾図柄 4 1 c しか表示されないことがある。

【0 1 1 4】

図 1 5 は、本実施例の特別な変動表示処理を示すフローチャートである。この特別な変動表示処理は、「特別な変動表示」を行う場合（特別な変動表示に対応する変動パターンを検出した場合）に、1 フレーム分の画像を表示するための処理である。すなわち、特別な変動表示処理を 1 フレーム毎に繰り返すことによって「特別な変動表示」が行われる。

10

【0 1 1 5】

サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、特別な変動表示処理を開始するとまず、記憶された演出パターン（「特別な変動表示」に対応する演出パターン）に基づいて、今回表示するスプライト画像を検出すると共に（S 2 0 0 0）、スプライト画像の表示態様（表示位置、大きさ、色彩など）を決定（必要であれば演算することによって決定）する（S 2 0 0 2）。そして、S 2 0 0 0 で検出したスプライト画像（例えば、枠画像 4 1 w、背景画像、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c を示す画像など）を、S 2 0 0 2 の処理で決定した表示態様で「テクスチャ記憶領域」に記憶（展開）することで、「テクスチャ画像 T P」を生成する（S 2 0 0 4）。これによって、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が変動表示する様子が「テクスチャ画像 T P」として生成される。尚、「特別な変動表示」では、立体モデル S M の複数の面に「テクスチャ画像 T P」を貼り付けることがあり、この場合は、「テクスチャ画像 T P」を複数生成することとなる。このことについては後に詳しく説明する。

20

【0 1 1 6】

「テクスチャ画像 T P」を生成したら（S 2 0 0 4）、演出パターン（「特別な変動表示」に対応する演出パターン）に基づいて、立体モデル S M の配置位置と姿勢を検出する（S 2 0 0 6）。すなわち、上述したように、「特別な変動表示」では、立体モデル S M の配置位置や姿勢が変化することがあることから、「特別な変動表示」に対応する演出パターンには、この配置位置や姿勢を示す情報が含まれている。そこで、S 2 0 0 6 の処理では、演出パターン（「特別な変動表示」に対応する演出パターン）に基づいて、立体モデル S M の配置位置と姿勢を検出する（あるいは演算する）。こうして、立体モデル S M の配置位置や姿勢を検出したら、検出した配置位置に検出した姿勢で立体モデル S M を配置する（S 2 0 0 8）。尚、「特別な変動表示」における具体的な立体モデル S M の配置位置や姿勢については、後に詳しく説明する。

30

【0 1 1 7】

続いて、配置された立体モデル S M の頂点座標（少なくとも被撮影面の頂点座標）を、仮想カメラ V C で撮影した際の座標であるカメラ座標に変換する（S 2 0 1 0）。そして、「表示画像記憶領域（フレームバッファ）」のうち、カメラ座標に変換された立体モデル S M（被撮影面）に対応する領域（頂点をつなぐ辺によって囲まれる領域）に、S 2 0 0 4 で生成された「テクスチャ画像 T P」を記憶（展開）することによって、「被撮影面」に「テクスチャ画像 T P」を貼り付ける（S 2 0 1 2）。そして、「表示画像記憶領域（フレームバッファ）」に記憶（展開）されたテクスチャ画像 T P（被撮影面にテクスチャ画像 T P が貼り付けられた立体モデル S M）を演出表示装置 4 1 の表示画面に表示する（S 2 0 1 4）。尚、「特別な変動表示」では、立体モデル S M の姿勢によって被撮影面が複数となることがあるが、このことについても後に詳しく説明する。

40

【0 1 1 8】

図 1 6 ~ 図 1 9 は、「特別な変動表示」が行われる様子を概念的に示す説明図である。図 1 6 ~ 図 1 9 に示す「特別な変動表示」は、当然ながら、図 1 5 を用いて上述した特別な変動表示処理が 1 フレーム毎に繰り返されることによって実現される。

50

【 0 1 1 9 】

「特別な変動表示」を開始するとまず、「通常の変動表示」と同様に装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示を開始する。すなわち、図 1 6 (a) の左欄に示すように、仮想カメラ V C (の撮影方向) と立体モデル S M の面 (被撮影面) とが正対し、且つ、仮想カメラ V C の撮影範囲と立体モデル S M の面 (被撮影面) の大きさとが略一致するような姿勢 (基本姿勢) で立体モデル S M を配置して、枠画像 4 1 w を被撮影面の周縁に沿うように (「テクスチャ画像 T P」の一部として) 貼り付ける。また、枠画像 4 1 w の内側の被撮影面に装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が変動表示する様子 (「テクスチャ画像 T P」の一部として) を貼り付ける。こうすることによって、図 1 6 (a) の右欄に示すように、表示領域 H R 全体 (被撮影面が表示される領域) が「装飾図柄表示領域 S H R」として設定され、該「装飾図柄表示領域 S H R」で装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が変動表示される。

10

【 0 1 2 0 】

「特別な変動表示」を開始してから所定の時間 (例えば、0 . 2 秒) が経過したら、図 1 6 (b) の左欄に示すように、被撮影面を仮想カメラ V C (の撮影方向) に正対させた状態で、立体モデル S M を仮想カメラ V C から遠ざけていく。この際、立体モデル S M の被撮影面には、図 1 6 (a) を用いて上述した「テクスチャ画像 T P」、すなわち、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が変動表示される様子と枠画像 4 1 w が (「テクスチャ画像 T P」の一部として) 貼り付けられた状態とする。このように立体モデル S M を仮想カメラ V C から遠ざけていくと、図 1 6 (b) の右欄に示すように、立体モデルの被撮影面が縮小して表示され、これに伴って、被撮影面に貼り付けられた枠画像 4 1 w および装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c も縮小して表示される。すなわち、「装飾図柄表示領域 S H R」が縮小して、表示領域 H R の一部 (中央部) の領域が「装飾図柄表示領域 S H R」として設定され、該「装飾図柄表示領域 S H R」で装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が変動表示される。

20

【 0 1 2 1 】

その後、所定の時間 (例えば、0 . 2 秒) が経過したら、図 1 6 (c) の左欄に示すように、立体モデル S M を水平方向 (図中の矢印方向) に複数回だけ回転させる (例えば 5 回転させる) 。このように立体モデルを回転させる場合は、仮想カメラ V C で撮影される立体モデル S M の面 (被撮影面) が 1 つである場合 (正対している場合) と、図 1 6 (c) の右欄に示すように 2 つである場合とがある。これらのうち被撮影面が 1 つである場合は、当然ながら、該 1 つの被撮影面に対応する「テクスチャ画像 T P」を生成して貼り付ける。これに対して、被撮影面が 2 つである場合は、各被撮影面に対応する「テクスチャ画像 T P」を生成し、それぞれの被撮影面に貼り付ける。これらの場合も、枠画像 4 1 w をそれぞれの被撮影面の周縁に沿って貼り付けるようにするものの、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c は貼り付けないようにする。尚、立体モデル S M を回転させる場合は被撮影面が次々に切り換わる (変更する) こととなるが、当然ながら、被撮影面が切り換わった (変更した) 場合は、テクスチャ画像 T P が貼り付けられる面も (新たな被撮影面に) 切り換える (変更する) 。

30

【 0 1 2 2 】

このように立体モデル S M を回転させる場合は、被撮影面が次々に切り換わる (変更する) ので、図 1 6 (c) の右欄に示すように、表示領域 H R に表示される立体モデル S M の被撮影面も次々と切り換わる (変更される) 。そして、被撮影面には枠画像 4 1 w が貼り付けられているので、被撮影面が次々と切り換わる (変更される) ことに伴って、表示領域 H R に表示される枠画像 4 1 w も次々と切り換わり (変更され) 、ひいては、設定された「装飾図柄表示領域 S H R」も次々と切り換わる (変更される) 。例えば、立体モデル S M が 5 回転する場合は、1 回転毎に被撮影面が 4 回切り換わるので、合計で被撮影面は 2 0 回切り換わることとなり、「装飾図柄表示領域 S H R」も 2 0 回切り換わる (変更される) 。また、この場合は、装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c は立体モデル S M に貼り付けられていないので、設定された「装飾図柄表示領域 S H R」に装飾図柄 4 1 a , 4 1

40

50

b, 41cが表示されていない状態で、該「装飾図柄表示領域SHR」が切り換わる(変更される)。尚、被撮影面が2つである状態では、枠画像41wも2つ表示されるので、「装飾図柄表示領域SHR」も2つ設定されることとなる。

【0123】

こうして、立体モデルSMを複数回だけ回転させた後、すなわち、「装飾図柄表示領域SHR」を次々と切り換えた(変更した)後は、図17(a)の左欄に示すように、立体モデルSMの所定の面が仮想カメラVC(の撮影方向)に正対した状態で(被撮影面を1つにした状態で)立体モデルSMの回転を停止させる。この場合も、被撮影面の周縁に沿って枠画像41wを(「テクスチャ画像TP」の一部として)貼り付けることによって枠画像41wの内側の領域を「装飾図柄表示領域SHR」に設定する。そして、この場合は、枠画像41wの内側の被撮影面に、装飾図柄41a, 41b, 41cのうち左装飾図柄41aのみを(「テクスチャ画像TP」の一部として)貼り付ける。こうすると、図17(a)の右欄に示すように、「装飾図柄表示領域SHR」に左装飾図柄41aのみが表示された状態となる。尚、ここでは、左装飾図柄41aとして「7」を示す図柄が表示されている。

【0124】

このように「装飾図柄表示領域SHR」に左装飾図柄41a(「7」を示す図柄)のみを表示した状態としたら、被撮影面に隣接する面が仮想カメラVC(の撮影方向)と正対した状態となるまで、立体モデルSMを回転させていく。例えば、立体モデルSMが直方体や立方体である場合は90度回転させる。このように立体モデルSMを回転させていく場合は先ず、図17(b)の左欄に示すように、被撮影面が2つである状態となる。すなわち、直前まで仮想カメラVC(の撮影方向)と正対していた面と、その面に隣接する面との2つの面が被撮影面となる。この場合も、2つの被撮影面の周縁に沿って枠画像41wを(それぞれの「テクスチャ画像TP」の一部として)貼り付けることによって枠画像41wの内側の領域を「装飾図柄表示領域SHR」に設定する。

【0125】

そして、直前まで仮想カメラVC(の撮影方向)と正対していた面には、正対していたときと同様に、左装飾図柄41a(「7」を示す図柄)のみを(「テクスチャ画像TP」の一部として)貼り付ける。これに対して、隣接する被撮影面、すなわち、新たに「装飾図柄表示領域SHR」となった面には、左装飾図柄41a(「7」を示す図柄)に加えて右装飾図柄41c(「5」を示す図柄)を(「テクスチャ画像TP」の一部として)貼り付ける。こうすると、図17(b)の右欄に示すように、既に設定されていた(切り換え前の)「装飾図柄表示領域SHR」には左装飾図柄41a(「7」を示す図柄)のみが表示され、新たに設定された(切り換え後の)「装飾図柄表示領域SHR」には左装飾図柄41a(「7」を示す図柄)および右装飾図柄41c(「5」を示す図柄)が表示される。

【0126】

以上のように本実施例のパチンコ機1では、「装飾図柄表示領域SHR」の増加(1つから2つに増加すること)に伴って、表示される装飾図柄も(1つから2つに)増加させる。このため、斬新な態様で装飾図柄41a, 41b, 41cを変動表示させることができ(遊技者に意外性を与えることができ)、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0127】

更に立体モデルSMを回転させいった結果、図17(c)の左欄に示すように、隣接する被撮影面、すなわち、新たに「装飾図柄表示領域SHR」となった面が仮想カメラVC(の撮影方向)と正対した状態となった場合も、該被撮影面には、枠画像41w、左装飾図柄41a(「7」を示す図柄)、右装飾図柄41c(「5」を示す図柄)を(「テクスチャ画像TP」の一部として)貼り付ける。

【0128】

こうすると、図17(c)の右欄に示すように、直前まで設定されていた(切り換え前の)「装飾図柄表示領域SHR」は設定されていない状態となり、新たな(切り換え後の)「装飾図柄表示領域SHR」のみが設定されている状態となる。すなわち、直前の「装

10

20

30

40

50

飾図柄表示領域 S H R (被撮影面)」から新たな「装飾図柄表示領域 S H R (被撮影面)」に完全に切り換えられた状態となる。そして、新たな(切り換え後の)「装飾図柄表示領域 S H R (被撮影面)」には、図 17 (c) の右欄に示すように、左装飾図柄 4 1 a として「7」を示す図柄が表示され、右装飾図柄 4 1 c として「5」を示す図柄が表示されることとなる。

【0129】

以上のように本実施例のパチンコ機 1 では、「装飾図柄表示領域 S H R」の切り換えに伴って、表示される装飾図柄を(1つから2つに)増加させる。このような構成とすることによっても、斬新な態様で装飾図柄 4 1 a, 4 1 b, 4 1 c を変動表示させることができ(遊技者に意外性を与えることができ)、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0130】

また、上述したような「装飾図柄表示領域 S H R」の切り換えを行った後は(立体モデル S M を 90 度回転させた後は)、立体モデル S M を揺動させる。この動作(揺動)は、被撮影面に、枠画像 4 1 w、左装飾図柄 4 1 a、右装飾図柄 4 1 c を貼り付けた状態で行われる。このため、左装飾図柄 4 1 a および右装飾図柄 4 1 c も揺動した状態で表示されることとなる。こうすると、左装飾図柄 4 1 a および右装飾図柄 4 1 c が完全に停止した状態とならないので、「特別な変動表示」の途中であるにも拘わらず、「特別な変動表示」が完全に終了したように遊技者に感じさせてしまうことを抑制することが可能となる。

【0131】

また、この場合は、枠画像 4 1 (被撮影面)も揺動した状態で表示されるので、「装飾図柄表示領域 S H R」が揺動した状態で設定される(揺動した状態で表示される)こととなる。このような構成は、装飾図柄 4 1 a, 4 1 b, 4 1 c の変動表示の途中で、装飾図柄 4 1 a, 4 1 b, 4 1 c の一部を一旦停止させた場合に、該停止した装飾図柄 4 1 a, 4 1 b, 4 1 c の一部が表示された「装飾図柄表示領域 S H R」を揺動した状態で表示する構成として捉えることもできる。そして、このような構成とした場合は、装飾図柄 4 1 a, 4 1 b, 4 1 c の変動表示の途中であるにも拘わらず、装飾図柄 4 1 a, 4 1 b, 4 1 c の変動表示が完全に終了したように遊技者に感じさせてしまうことを抑制することが可能となる。

20

【0132】

このように立体モデル S M を揺動させたら、立体モデル S M を更に回転させていく。例えば、立体モデル S M が直方体や立方体である場合は更に 90 度回転させる。すなわち、現在の被撮影面に隣接する面が仮想カメラ V C (の撮影方向)と正対した状態となるまで、立体モデル S M を回転させていく。この場合は先ず、図 18 (a) の左欄に示すように、被撮影面が 2 つである状態となる。すなわち、直前まで仮想カメラ V C (の撮影方向)と正対していた面と、その面に隣接する面との 2 つの面が被撮影面となる。この場合も、2 つの被撮影面の周縁に沿って枠画像 4 1 w を(それぞれの「テクスチャ画像 T P」の一部として)貼り付けることによって枠画像 4 1 w の内側の領域を「装飾図柄表示領域 S H R」に設定する。

30

【0133】

そして、直前まで仮想カメラ V C (の撮影方向)と正対していた面には、正対していたときと同様に、左装飾図柄 4 1 a (「7」を示す図柄)および右装飾図柄 4 1 c (「5」を示す図柄)を(「テクスチャ画像 T P」の一部として)貼り付ける。これに対して、隣接する被撮影面、すなわち、新たに「装飾図柄表示領域 S H R」となった面には、左装飾図柄 4 1 a として、直前まで仮想カメラ V C (の撮影方向)と正対していた面と同一の図柄(「7」を示す図柄)を(「テクスチャ画像 T P」の一部として)貼り付ける。また、右装飾図柄 4 1 c としては、直前まで仮想カメラ V C (の撮影方向)と正対していた面に貼り付けた図柄(「5」を示す図柄)を 1 つ分だけ変動させた図柄(「6」を示す図柄、「5」を示す図柄とは別の図柄)を(「テクスチャ画像 T P」の一部として)貼り付ける。

40

【0134】

こうすると、図 18 (a) の右欄に示すように、既に設定されていた(切り換え前の)

50

「装飾図柄表示領域 S H R」には左装飾図柄 4 1 a として「7」を示す図柄が表示され、右装飾図柄 4 1 c として「5」を示す図柄が表示される。また、新たに設定された（切り換え後の）「装飾図柄表示領域 S H R」には左装飾図柄 4 1 a として「7」を示す図柄が表示され、右装飾図柄 4 1 c として「6」を示す図柄が表示される。すなわち、新たに設定された（切り換え後の）「装飾図柄表示領域 S H R」には、左装飾図柄 4 1 a として、既に設定されていた（切り換え前の）「装飾図柄表示領域 S H R」と同一の図柄（「7」を示す図柄）が表示され、右装飾図柄 4 1 c としては、既に設定されていた（切り換え前の）「装飾図柄表示領域 S H R」に表示された図柄（「5」を示す図柄）から1つ分だけ変動した図柄（「6」を示す画像、「5」を示す図柄とは別の図柄）が表示される。

【0135】

10

以上のように本実施例のパチンコ機 1 では、「装飾図柄表示領域 S H R」の増加（1つから2つに増加すること）に伴って、右装飾図柄 4 1 c の変動表示を進行させる。すなわち、「装飾図柄表示領域 S H R」の増加（1つから2つに増加すること）に伴って、右装飾図柄 4 1 c を1つ分（「5」を示す図柄から「6」を示す図柄に）変動させる。このような構成とすることによっても、斬新な態様で装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c を変動表示させることができ（遊技者に意外性を与えることができ）、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0136】

更に立体モデル S M を回転させていった結果、図 1 8 (b) の左欄に示すように、隣接する被撮影面、すなわち、新たに「装飾図柄表示領域 S H R」となった面が仮想カメラ V C (の撮影方向) と正対した状態となった場合も、該被撮影面には、枠画像 4 1 w 、左装飾図柄 4 1 a (「7」を示す図柄) 、右装飾図柄 4 1 c (「6」を示す図柄) を (「テクスチャ画像 T P」の一部として) 貼り付ける。こうすると、図 1 8 (b) の右欄に示すように、直前まで設定されていた（切り換え前の）「装飾図柄表示領域 S H R」は設定されていない状態となり、新たな（切り換え後の）「装飾図柄表示領域 S H R」のみが設定されている状態となる。すなわち、直前の「装飾図柄表示領域 S H R (被撮影面) 」から新たな「装飾図柄表示領域 S H R (被撮影面) 」に完全に切り換えられた状態となる。そして、新たな（切り換え後の）「装飾図柄表示領域 S H R (被撮影面) 」には、図 1 8 (b) の右欄に示すように、左装飾図柄 4 1 a として「7」を示す図柄が表示され、右装飾図柄 4 1 c として「6」を示す図柄が表示される。

20

30

【0137】

以上のように本実施例のパチンコ機 1 では、「装飾図柄表示領域 S H R」の切り換えに伴って、右装飾図柄 4 1 c の変動表示を進行させる。すなわち、「装飾図柄表示領域 S H R」の切り換えに伴って、右装飾図柄 4 1 c を1つ分（「5」を示す図柄から「6」を示す図柄に）変動させる。このような構成とすることによっても、斬新な態様で装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c を変動表示させることができ（遊技者に意外性を与えることができ）、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0138】

このように「装飾図柄表示領域 S H R」の切り換えを行った後も、立体モデル S M (左装飾図柄 4 1 a 、右装飾図柄 4 1 c 、枠画像 4 1 w が貼り付けられた立体モデル S M) を揺動させることによって、「特別な変動表示」が完全に終了したように遊技者に感じさせてしまうことを抑制する。

40

【0139】

そして、立体モデル S M を揺動させたら、立体モデル S M を更に回転させていく。例えば、立体モデル S M が直方体や立方体である場合は更に 90 度回転させる。すなわち、現在の被撮影面に隣接する面が仮想カメラ V C (の撮影方向) と正対した状態となるまで、立体モデル S M を回転させていく。この場合は先ず、図 1 8 (c) の左欄に示すように、被撮影面が2つである状態となる。すなわち、直前まで仮想カメラ V C (の撮影方向) と正対していた面と、その面に隣接する面との2つの面が被撮影面となる。この場合も、2つの被撮影面の周縁に沿って枠画像 4 1 w を (それぞれの「テクスチャ画像 T P」の一部

50

として) 貼り付けることによって枠画像 4 1 w の内側の領域を「装飾図柄表示領域 S H R」に設定する。

【 0 1 4 0 】

そして、直前まで仮想カメラ V C (の撮影方向) と正対していた面には、正対していたときと同様に、左装飾図柄 4 1 a (「 7 」 を示す図柄) および右装飾図柄 4 1 c (「 6 」 を示す図柄) を (「 テクスチャ画像 T P 」 の一部として) 貼り付ける。これに対して、隣接する被撮影面、すなわち、新たに「装飾図柄表示領域 S H R」となった面には、左装飾図柄 4 1 a として、直前まで仮想カメラ V C (の撮影方向) と正対していた面と同一の図柄 (「 7 」 を示す図柄) を (「 テクスチャ画像 T P 」 の一部として) 貼り付ける。また、右装飾図柄 4 1 c としては、直前まで仮想カメラ V C (の撮影方向) と正対していた面に貼り付けた図柄を 1 つ分だけ変動させた図柄 (「 7 」 を示す画像、 「 6 」 を示す図柄とは別の図柄) を (「 テクスチャ画像 T P 」 の一部として) 貼り付ける。

10

【 0 1 4 1 】

こうすると、図 1 8 (c) の右欄に示すように、既に設定されていた (切り換え前の) 「装飾図柄表示領域 S H R」には左装飾図柄 4 1 a (「 7 」 を示す図柄) および右装飾図柄 4 1 c (「 6 」 を示す図柄) が表示され、新たに設定された (切り換え後の) 「装飾図柄表示領域 S H R」には左装飾図柄 4 1 a (「 7 」 を示す図柄) と右装飾図柄 4 1 c (「 7 」 を示す図柄) が表示されることとなる。すなわち、新たに設定された (切り換え後の) 「装飾図柄表示領域 S H R」には、左装飾図柄 4 1 a として、既に設定されていた (切り換え前の) 「装飾図柄表示領域 S H R」と同一の図柄 (「 7 」 を示す図柄) が表示され、右装飾図柄 4 1 c としては、既に設定されていた (切り換え前の) 「装飾図柄表示領域 S H R」に表示された図柄 (「 6 」 を示す図柄) から 1 つ分だけ変動した図柄 (「 7 」 を示す画像、 「 6 」 を示す図柄とは別の図柄) が表示される。

20

【 0 1 4 2 】

以上のように本実施例のパチンコ機 1 では、「装飾図柄表示領域 S H R」の増加 (1 つから 2 つに増加すること) に伴って、右装飾図柄 4 1 c の変動表示を進行させる。すなわち、「装飾図柄表示領域 S H R」の増加 (1 つから 2 つに増加すること) に伴って、右装飾図柄 4 1 c を 1 つ分 (「 6 」 を示す図柄から 「 7 」 を示す図柄に) 変動させる。このような構成とすることによっても、斬新な態様で装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c を変動表示させることができ (遊技者に意外性を与えることができ) 、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【 0 1 4 3 】

更に立体モデル S M を回転させていった結果、図 1 9 (a) の左欄に示すように、隣接する被撮影面、すなわち、新たに「装飾図柄表示領域 S H R」となった面が仮想カメラ V C (の撮影方向) と正対した状態となった場合も、該被撮影面には、枠画像 4 1 w、左装飾図柄 4 1 a (「 7 」 を示す図柄)、右装飾図柄 4 1 c (「 7 」 を示す図柄) を (「 テクスチャ画像 T P 」 の一部として) 貼り付ける。こうすると、図 1 9 (b) の右欄に示すように、直前まで設定されていた (切り換え前の) 「装飾図柄表示領域 S H R」は設定されていない状態となり、新たな (切り換え後の) 「装飾図柄表示領域 S H R」のみが設定されている状態となる。すなわち、直前の「装飾図柄表示領域 S H R (被撮影面)」から新たな「装飾図柄表示領域 S H R (被撮影面)」に完全に切り換えられた状態となる。そして、新たな (切り換え後の) 「装飾図柄表示領域 S H R (被撮影面)」には、図 1 9 (b) の右欄に示すように、左装飾図柄 4 1 a として 「 7 」 を示す図柄が表示され、右装飾図柄 4 1 c としても 「 7 」 を示す図柄が表示される。

40

【 0 1 4 4 】

以上のように本実施例のパチンコ機 1 では、「装飾図柄表示領域 S H R」の切り換えに伴って、右装飾図柄 4 1 c の変動表示を進行させる。すなわち、「装飾図柄表示領域 S H R」の切り換えに伴って、右装飾図柄 4 1 c を 1 つ分 (「 6 」 を示す図柄から 「 7 」 を示す図柄に) 変動させる。このような構成とすることによっても、斬新な態様で装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c を変動表示させることができ (遊技者に意外性を与えることができ

50

）、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 1 4 5 】

このような「装飾図柄表示領域 S H R」の切り換えを行った後も、立体モデル S M（左装飾図柄 4 1 a、右装飾図柄 4 1 c、枠画像 4 1 w が貼り付けられた立体モデル S M）を揺動させることによって、特別な変動表示が完全に終了したように遊技者に感じさせてしまうことを抑制する。

【 0 1 4 6 】

ここで、本実施例のパチンコ機 1 では、装飾図柄 4 1 a、4 1 b、4 1 c が同じ図柄となる組み合わせ（ゾロ目）で停止表示された場合に大当たり遊技が行われるが、それに先立って、左装飾図柄 4 1 a および右装飾図柄 4 1 c を互いに同じ図柄で停止させて、中装飾図柄 4 1 b を変動表示させた状態とする「リーチ演出」を実行可能である。

10

【 0 1 4 7 】

この「リーチ演出」は「特別な変動表示」でも実行可能であり、例えば、図 1 9 を用いて上述したように左装飾図柄 4 1 a および右装飾図柄 4 1 c として同じ図柄（ここでは「7」を示す図柄）が表示された場合に「リーチ演出」を実行する。

【 0 1 4 8 】

すなわち、左装飾図柄 4 1 a および右装飾図柄 4 1 c として同じ図柄（ここでは「7」を示す図柄）が表示された状態で立体モデル S M を揺動させたら、図 1 9（b）に示すように、被撮影面を仮想カメラ V C（の撮影方向）に正対させた状態で、立体モデル S M を仮想カメラ V C に近づけていき「基本姿勢」となる位置で停止させる。このとき、立体モデル S M の被撮影面には、枠画像 4 1 w、左装飾図柄 4 1 a（「7」を示す図柄）、右装飾図柄 4 1 c（「7」を示す図柄）が貼り付けられたままの状態とする。こうすると、「装飾図柄表示領域 S H R（枠画像 4 1 w、被撮影面）」、および、該「装飾図柄表示領域 S H R」に表示された左装飾図柄 4 1 a（「7」を示す図柄）、右装飾図柄 4 1 c（「7」を示す図柄）が拡大していき、やがて、図 1 9（b）に示すように、表示領域 H R 全体に「装飾図柄表示領域 S H R」が設定され、該「装飾図柄表示領域 S H R」に左装飾図柄 4 1 a（「7」を示す図柄）および右装飾図柄 4 1 c（「7」を示す図柄）が表示されることとなる。

20

【 0 1 4 9 】

こうして、表示領域 H R 全体に「装飾図柄表示領域 S H R」を設定すると共に、該「装飾図柄表示領域 S H R」に左装飾図柄 4 1 a（「7」を示す図柄）および右装飾図柄 4 1 c（「7」を示す図柄）を表示したら、図 1 9（c）の左欄に示すように、立体モデル S M の被撮影面に、枠画像 4 1 w、左装飾図柄 4 1 a、右装飾図柄 4 1 c に加えて、中装飾図柄 4 1 b を（「テクスチャ画像 T P」の一部として）貼り付ける。すなわち、左装飾図柄 4 1 a および右装飾図柄 4 1 c としては、それまで表示されていた互いに同じ図柄（「7」を示す図柄）を貼り付け、中装飾図柄 4 1 b としては、中装飾図柄 4 1 b が変動表示している様子を貼り付ける。こうすると、図 1 9（c）の右欄に示すように、左装飾図柄 4 1 a として縮小された「7」を示す図柄が停止表示され、右装飾図柄 4 1 c として縮小された「7」を示す図柄が停止表示され、中装飾図柄 4 1 b が変動表示される「リーチ演出」が行われることとなる。

30

40

【 0 1 5 0 】

以上のように、本実施例のパチンコ機 1 では、『「装飾図柄表示領域 S H R」の切り換えに伴って進行する右装飾図柄 4 1 c の変動表示』が行われた結果として、「リーチ演出」が行われる場合がある。このため、『「装飾図柄表示領域 S H R」の切り換えに伴って進行する右装飾図柄 4 1 c の変動表示』が行われた場合は、「リーチ演出」の態様（左装飾図柄 4 1 a および右装飾図柄 4 1 c として互いに同じ図柄が表示された態様）で、『「装飾図柄表示領域 S H R」の切り換えに伴って進行する右装飾図柄 4 1 c の変動表示』が終了することを遊技者に期待させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 1 5 1 】

以下では、図 1 6 ~ 図 1 9 を用いて上述した「特別な変動表示」について、その表示内

50

容をまとめて説明する。

【0152】

「特別な変動表示」を開始すると先ず、表示領域H R全体を「装飾図柄表示領域S H R」として設定し、該「装飾図柄表示領域S H R」で装飾図柄4 1 a, 4 1 b, 4 1 cを変動表示させる。その後、所定の時間（例えば、0.2秒）が経過したら、「装飾図柄表示領域S H R」を縮小して、表示領域H Rの一部（中央部）の領域を「装飾図柄表示領域S H R」として設定し、該「装飾図柄表示領域S H R」で装飾図柄4 1 a, 4 1 b, 4 1 cを変動表示させる。換言すると、立体モデルS Mを表示領域H R奥側に移動させて表示することによって、立体モデルS Mの被撮影面に設定された「装飾図柄表示領域S H R」も縮小して表示し、該「装飾図柄表示領域S H R」で装飾図柄4 1 a, 4 1 b, 4 1 cを変動表示する。

10

【0153】

その後、所定の時間（例えば、0.2秒）が経過したら、表示された立体モデルS Mを回転させることによって、設定された「装飾図柄表示領域S H R」を複数回切り換える（変更する）。この場合、「装飾図柄表示領域S H R」には装飾図柄4 1 a, 4 1 b, 4 1 cの何れも表示しないこととする。また、この場合の「装飾図柄表示領域S H R」を切り換える速度（表示された立体モデルS Mを回転させる速度）は、後に行われる『「装飾図柄表示領域S H R」の切り換えに伴って進行する右装飾図柄4 1 cの変動表示』を行う場合の「装飾図柄表示領域S H R」を切り換える速度（表示された立体モデルS Mを回転させる速度）よりも高くする（高速にする）。これらのようにすると、遊技者に意外性を与えると共に「装飾図柄表示領域S H R」の切り換えに遊技者を注目させることができる。そして、このように注目させた状態で『「装飾図柄表示領域S H R」の切り換えに伴って進行する右装飾図柄4 1 cの変動表示』を行うこととなるので、『「装飾図柄表示領域S H R」の切り換えに伴って進行する右装飾図柄4 1 cの変動表示』を遊技者にとって認識し易くすることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【0154】

続いて、表示された立体モデルS Mの回転を停止することで「装飾図柄表示領域S H R」の切り換えを停止し、切り換え後の「装飾図柄表示領域S H R」に左装飾図柄4 1 aを表示する。そして、表示された立体モデルS Mを所定の角度（例えば90度）だけ回転させることによって、「装飾図柄表示領域S H R」を1回だけ切り換える。この切り換えに伴って、切り換え後の「装飾図柄表示領域S H R」には、切り換え前の「装飾図柄表示領域S H R」に表示されていた左装飾図柄4 1 aをそのまま表示し、新たに右装飾図柄4 1 cを表示する。

30

【0155】

その後も、表示された立体モデルS Mを所定の角度（例えば90度）ずつ回転させることによって、「装飾図柄表示領域S H R」を1回ずつ切り換えていく。そして、「装飾図柄表示領域S H R」を切り換える都度、左装飾図柄4 1 aはそのままにして（変動させず）、右装飾図柄4 1 cを1つ分ずつ変動させていく。換言すると、『「装飾図柄表示領域S H R」の切り換えに伴って進行する右装飾図柄4 1 cの変動表示』を行う。この結果、斬新な態様で装飾図柄を変動表示させることができ（遊技者に意外性を与えることができ）、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0156】

また、上述のような「装飾図柄表示領域S H R」の切り換えを1回行う都度（表示された立体モデルS Mを所定の角度だけ回転させる都度）、表示された立体モデルS Mを揺動させる。こうすると、左装飾図柄4 1 aおよび右装飾図柄4 1 cが完全に停止した状態とならないので、「特別な変動表示」の途中であるにも拘わらず、「特別な変動表示」が完全に終了したように遊技者に感じさせてしまうことを抑制することが可能となる。

【0157】

そして、上述のような「装飾図柄表示領域S H R」の切り換え、すなわち、『「装飾図柄表示領域S H R」の切り換えに伴って進行する右装飾図柄4 1 cの変動表示』を行って

50

いく過程で、左装飾図柄４１ａと右装飾図柄４１ｃとが同一の図柄になったら、「リーチ演出」を行う。こうすると、このため、『「装飾図柄表示領域ＳＨＲ」の切り換えに伴って進行する右装飾図柄４１ｃの変動表示』が行われた場合は、「リーチ演出」の態様（左装飾図柄４１ａおよび右装飾図柄４１ｃとして互いに同じ図柄が表示された態様）で、『「装飾図柄表示領域ＳＨＲ」の切り換えに伴って進行する右装飾図柄４１ｃの変動表示』が終了することを遊技者に期待させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０１５８】

尚、「装飾図柄表示領域ＳＨＲ」は「識別情報表示領域」として捉えることもでき、『「装飾図柄表示領域ＳＨＲ」の切り換えに伴って進行する右装飾図柄４１ｃの変動表示』は「切換変動」として捉えることもできる。また、表示領域ＨＲに表示される立体モデルＳＭは「立体を示す画像」として捉えることもできる。また、「表示された立体モデルＳＭ」を回転させることで「表示された被撮影面（装飾図柄表示領域ＳＨＲ）」を切り換える演出は、「装飾図柄表示領域ＳＨＲが切り換えられたことを示唆する演出（領域切換演出）」として捉えることもできる。

10

【０１５９】

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

【０１６０】

20

例えば、上述した実施例においては、表示された立体モデルＳＭが回転する方向に移動するエフェクト画像を表示することとしてもよい。例えば、表示された立体モデルＳＭが９０度回転する都度、上記エフェクト画像を表示することとしてもよい。こうすると、遊技者に対して、表示された立体モデルＳＭが回転していることを認識し易くすることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０１６１】

また、上述した実施例では、「リーチ演出」が行われる場合について説明したが、当然ながら、「リーチ演出」が行われないうちに「特別な変動表示」が終了することもある。例えば、上述した実施例において、右装飾図柄４１ｃが「６」を示す図柄までしか変動しなかったり、「８」を示す図柄まで変動したりする場合もある。

30

【０１６２】

また、上述した実施例においては、三次元モデル（立体モデルＳＭ）を利用して「装飾図柄表示領域ＳＨＲ」の設定、切り換え、拡縮を行うこととしたが、種々の方法でこれらを行うこととしてもよい。例えば、三次元モデルを利用せずに枠画像４１ｗを表示することとし、枠画像４１ｗを表示することで「装飾図柄表示領域ＳＨＲ」を設定することとし、枠画像４１ｗの表示位置を変更することで「装飾図柄表示領域ＳＨＲ」の切り換えを行うこととし、枠画像４１ｗを拡縮して表示することで「装飾図柄表示領域ＳＨＲ」の拡縮を行うこととしてもよい。

【０１６３】

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

40

50

(いわゆる封入式遊技機)を例示できる。

【0164】

< 上述した実施例から抽出できる遊技機 A 1 ~ A 1 1 >

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 1 1 として捉えることもできる。

【0165】

< 遊技機 A 1 >

表示装置の表示領域で識別情報を変動表示させる識別情報表示手段を備え、前記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遊技機であって、

前記識別情報を変動表示させるに際しては、前記表示領域の一部の領域を、前記識別情報の少なくとも一部を表示する識別情報表示領域として設定可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0166】

< 遊技機 A 2 >

遊技機 A 1 において、

前記識別情報表示領域に前記識別情報の少なくとも一部が表示された状態で前記識別情報表示領域の切り換えを行うことが可能であり、

該識別情報表示領域の切り換えに伴って前記識別情報の変動表示を進行させる切換変動を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0167】

このような遊技機では、識別情報表示領域に識別情報が表示された状態で該識別情報表示領域の切り換えを行うことが可能であり、該切り換えに伴って識別情報の変動表示を進行させる「切換変動」を実行可能である。ここで、従来の遊技機であれば、少なくとも識別情報の変動表示中は「識別情報表示領域」は固定されていることが当然であった。このため、本遊技機のように「識別情報表示領域」の切り換えに伴って識別情報の変動表示を進行させることとすると（切換変動を行うこととすると）、斬新な態様で識別情報を変動表示態様させることができ（遊技者に意外性を与えることができ）、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0168】

< 遊技機 A 3 >

遊技機 A 2 において、

前記切換変動では、前記識別情報表示領域の切り換えが行われる都度、前記識別情報表示領域に表示されている前記識別情報を変動させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0169】

このような遊技機では、「識別情報表示領域」の切り換えが行われる都度、識別情報表示領域に表示されている識別情報が変動する。このため、更に斬新な態様で識別情報を変動表示態様させることができ（遊技者に意外性を与えることができ）、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0170】

< 遊技機 A 4 >

遊技機 A 2 において、

前記識別情報として、複数の装飾図柄を変動表示可能であり、

前記特定態様は、前記複数の装飾図柄が特定の組み合わせで停止表示する態様であり、

前記切換変動では、

前記識別情報表示領域に前記複数の装飾図柄のうち 2 以上の装飾図柄を表示可能であり、

前記識別情報表示領域の切り換えが行われる都度、前記 2 以上の装飾図柄のうち一部

10

20

30

40

50

の装飾図柄の変動を停止した状態で前記一部の装飾図柄とは別の装飾図柄を変動させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0171】

このような遊技機では、識別情報表示領域の切り換えが行われる都度、識別情報表示領域に表示された2以上の装飾図柄（例えば2つの装飾図柄）のうち一部の装飾図柄（例えば一方の装飾図柄）の変動が停止した状態で該一部の装飾図柄とは別の装飾図柄（例えば他方の装飾図柄）が変動する。すなわち、識別情報表示領域の切り換えが行われた場合は、識別情報表示領域に表示されている2以上の装飾図柄全部が変動するのではなく、上記別の装飾図柄のみが変動する。このため、斬新な態様で装飾図柄を変動表示させることができ（遊技者に意外性を与えることができ）、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0172】

<遊技機A5>

遊技機A4において、

前記切換変動の結果として、

前記複数の装飾図柄のうち1つの装飾図柄を除いた装飾図柄を前記特定の組み合わせとなり得る態様で停止させて、該1つの装飾図柄を変動表示させるリーチ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、識別情報表示領域の切り換えが行われる都度、識別情報表示領域に表示された2以上の装飾図柄（例えば2つの装飾図柄）のうち一部の装飾図柄（例えば一方の装飾図柄）の変動が停止した状態で該一部の装飾図柄とは別の装飾図柄（例えば他方の装飾図柄）が変動する「切換変動」を行うことが可能であるところ、該「切換変動」の結果として、リーチ演出が行われる場合がある。このため、「切換変動」が行われた場合は、「リーチ演出」の態様で「切換変動」が終了することを遊技者に期待させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【0174】

<遊技機A6>

遊技機A2乃至遊技機A5の何れか1つの遊技機において、

前記切換変動を行う場合は、該切換変動を行う前に、前記識別情報表示領域の切り換えを複数回行う

ことを特徴とする遊技機。

30

【0175】

このような遊技機では、識別情報表示領域の切り換えを複数回行うことで識別情報表示領域の切り換えに遊技者を注目させた状態で、「切換変動」を行うことができる。このため、「切換変動」を遊技者にとって認識し易くすることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0176】

<遊技機A7>

遊技機A2乃至遊技機A6の何れか1つの遊技機において、

前記切換変動を行う場合は、該切換変動を行う前に、該切換変動中よりも高い速度で前記識別情報表示領域の切り換えを行う

ことを特徴とする遊技機。

40

【0177】

このような遊技機では、識別情報表示領域の切り換えを高速で行うことで識別情報表示領域の切り換えに遊技者を注目させた状態で、「切換変動」を行うことができる。このため、「切換変動」を遊技者にとって認識し易くすることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0178】

50

< 遊技機 A 8 >

遊技機 A 2 乃至遊技機 A 7 の何れか 1 つの遊技機において、
前記切換変動を行う場合は、該切換変動を行う前に、前記識別情報表示領域に前記識別情報が表示されていない状態で前記識別情報表示領域の切り換えを行う
ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 7 9 】

このような遊技機では、「切換変動」を行う前に、識別情報表示領域に識別情報が表示されていない状態で該識別情報表示領域の切り換えを行う。こうすると、遊技者に意外性を与えると共に識別情報表示領域の切り換えに遊技者を注目させることができる。そして、このように注目させた状態で「切換変動」を行うので、「切換変動」を遊技者にとって認識し易くすることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【 0 1 8 0 】

< 遊技機 A 9 >

遊技機 A 2 乃至遊技機 A 8 の何れか 1 つの遊技機において、
前記識別情報の変動表示を行うに際しては、
立体を示す画像を表示可能であり、
前記立体の面のうち、前記表示領域に表示される面の少なくとも一部が前記識別情報表示領域として設定されるものであり、
前記切換変動では、前記立体を回転させることで前記表示領域に表示される前記立体の面を切り換えることによって、前記識別情報表示領域の切り換えが行われる
ことを特徴とする遊技機。

20

【 0 1 8 1 】

このような遊技機では、立体を回転させることで識別情報表示領域の切り換えを行うので、遊技者に対して、識別情報表示領域の切り換えを認識し易くすることができ、ひいては、「切換変動」を認識し易くすることができる。

【 0 1 8 2 】

< 遊技機 A 1 0 >

遊技機 A 9 において、
前記切換変動では、前記立体を所定の角度だけ回転させる都度、前記識別情報表示領域の切り換えが 1 回行われるものであり、
前記立体を前記所定の角度だけ回転させてから次に前記所定の角度だけ回転させるまでの期間中に、前記所定の角度だけ回転する態様とは異なる態様で前記立体の姿勢を変化させる
ことを特徴とする遊技機。

30

【 0 1 8 3 】

このような遊技機では、立体が所定の角度だけ回転すると、識別情報表示領域の切り換えが 1 回行われるが、次に所定の角度だけ回転するまで立体が静止した状態となると、「切換変動」が完全に終了したように遊技者に感じさせてしまう虞がある。そこで、本遊技機では、次に所定の角度だけ回転するまでの期間中は、所定の角度だけ回転する態様とは異なる態様で立体の姿勢を変化させることとした。こうすると、立体が静止した状態となり難くなるので上述の虞を抑制することが可能となる。

40

【 0 1 8 4 】

< 遊技機 A 1 1 >

遊技機 A 9 または遊技機 A 1 0 において、
前記切換変動では、前記立体を回転させるに際して、該立体が回転する方向に移動する所定の画像が表示される
ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 8 5 】

このような遊技機では、立体が回転する方向に移動する所定の画像（例えばエフェクト画像）を表示するので、遊技者に対して、立体が回転していることを認識し易くすること

50

ができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0186】

< 上述した実施例から抽出できる遊技機 B 1 ~ B 8 >

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 8 として捉えることもできる。

【0187】

< 遊技機 B 1 >

表示装置の表示領域で識別情報を変動表示させる識別情報表示手段を備え、前記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遊技機であって、

前記識別情報を変動表示させるに際しては、前記表示領域の一部の領域を、前記識別情報の少なくとも一部を表示する識別情報表示領域として設定可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0188】

< 遊技機 B 2 >

遊技機 B 1 において、

前記識別情報表示領域に前記識別情報の少なくとも一部が表示された状態で、前記識別情報表示領域の切り換えが行われたことを示唆する領域切換演出を行うことが可能であり、

前記領域切換演出の実行に伴って前記識別情報の変動表示を進行させる切換変動を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0189】

このような遊技機では、識別情報表示領域に識別情報が表示された状態で、該識別情報表示領域の切り換えが行われたことを示唆する「領域切換演出」を行うことが可能であり、該「領域切換演出」の実行に伴って識別情報の変動表示を進行させる「切換変動」を実行可能である。ここで、従来の遊技機であれば、少なくとも識別情報の変動表示中は「識別情報表示領域」は固定されていることが当然であった。このため、本遊技機のように「領域切換演出」の実行に伴って識別情報の変動表示を進行させることとすると（切換変動を行うこととすると）、斬新な態様で識別情報を変動表示態様させることができ（遊技者に意外性を与えることができ）、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0190】

< 遊技機 B 3 >

遊技機 B 2 において、

前記切換変動では、前記領域切換演出が行われる都度、前記識別情報表示領域に表示されている前記識別情報を変動させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0191】

このような遊技機では、「領域切換演出」が行われる都度、識別情報表示領域に表示されている識別情報が変動する。このため、更に斬新な態様で識別情報を変動表示態様させることができ（遊技者に意外性を与えることができ）、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0192】

< 遊技機 B 4 >

遊技機 B 2 において、

前記識別情報として、複数の装飾図柄を変動表示可能であり、

前記特定態様は、前記複数の装飾図柄が特定の組み合わせで停止表示する態様であり、

前記切換変動では、

前記識別情報表示領域に前記複数の装飾図柄のうち 2 以上の装飾図柄を表示可能であり、

前記領域切換演出が行われる都度、前記 2 以上の装飾図柄のうち一部の装飾図柄の変

10

20

30

40

50

動を停止した状態で前記一部の装飾図柄とは別の装飾図柄を変動させることが可能であることを特徴とする遊技機。

【0193】

このような遊技機では、「領域切換演出」が行われる都度、識別情報表示領域に表示された2以上の装飾図柄（例えば2つの装飾図柄）のうち一部の装飾図柄（例えば一方の装飾図柄）の変動が停止した状態で該一部の装飾図柄とは別の装飾図柄（例えば他方の装飾図柄）が変動する。すなわち、「領域切換演出」が行われた場合は、識別情報表示領域に表示されている2以上の装飾図柄全部が変動するのではなく、上記別の装飾図柄のみが変動する。このため、斬新な態様で装飾図柄を変動表示させることができ（遊技者に意外性を与えることができ）、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0194】

<遊技機B5>

遊技機B4において、

前記切換変動の結果として、

前記複数の装飾図柄のうち1つの装飾図柄を除いた装飾図柄を前記特定の組み合わせとなり得る態様で停止させて、該1つの装飾図柄を変動表示させるリーチ演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0195】

このような遊技機では、「領域切換演出」が行われる都度、識別情報表示領域に表示された2以上の装飾図柄（例えば2つの装飾図柄）のうち一部の装飾図柄（例えば一方の装飾図柄）の変動が停止した状態で該一部の装飾図柄とは別の装飾図柄（例えば他方の装飾図柄）が変動する「切換変動」を行うことが可能であるところ、該「切換変動」の結果として、リーチ演出が行われる場合がある。このため、「切換変動」が行われた場合は、「リーチ演出」の態様で「切換変動」が終了することを遊技者に期待させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【0196】

<遊技機B6>

遊技機B2乃至遊技機B5の何れか1つの遊技機において、

前記識別情報の変動表示を行うに際しては、

立体を示す画像を表示可能であり、

前記立体の面のうち、前記表示領域に表示される面の少なくとも一部が前記識別情報表示領域として設定されるものであり、

前記切換変動では、前記立体を回転させることで前記表示領域に表示される前記立体の面を切り換えることによって、前記領域切換演出が行われる

ことを特徴とする遊技機。

30

【0197】

このような遊技機では、立体を回転させることで「領域切換演出」を行うので、遊技者に対して、「領域切換演出」を認識し易くすることができ、ひいては、「切換変動」を認識し易くすることができる。

40

【0198】

<遊技機B7>

遊技機B6において、

前記切換変動では、前記立体を所定の角度だけ回転させる都度、前記領域切換演出が1回行われるものであり、

前記立体を前記所定の角度だけ回転させてから次に前記所定の角度だけ回転させるまでの期間中に、前記所定の角度だけ回転する態様とは異なる態様で前記立体の姿勢を変化させる

ことを特徴とする遊技機。

【0199】

50

このような遊技機では、立体が所定の角度だけ回転すると、「領域切換演出」が1回行われるが、次に所定の角度だけ回転するまで立体が静止した状態となると、「切換変動」が完全に終了したように遊技者に感じさせてしまう虞がある。そこで、本遊技機では、次に所定の角度だけ回転するまでの期間中は、所定の角度だけ回転する態様とは異なる態様で立体の姿勢を変化させることとした。こうすると、立体が静止した状態となり難くなるので上述の虞を抑制することが可能となる。

【0200】

<遊技機B8>

遊技機B6または遊技機B7において、

前記切換変動では、前記立体を回転させるに際して、該立体が回転する方向に移動する所定の画像が表示される

10

ことを特徴とする遊技機。

【0201】

このような遊技機では、立体が回転する方向に移動する所定の画像（例えばエフェクト画像）を表示するので、遊技者に対して、立体が回転していることを認識し易くすることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【産業上の利用可能性】

【0202】

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】

20

【0203】

1...パチンコ機（遊技機）、20...遊技盤、28...大入賞口（可変入球口）、40...演出用開口部、41...演出表示装置、200...主制御基板、201...CPU（特定遊技実行手段）、220...サブ制御基板、221...CPU（識別情報表示手段）、HR...表示領域、SHR...装飾図柄表示領域（識別情報表示領域）。

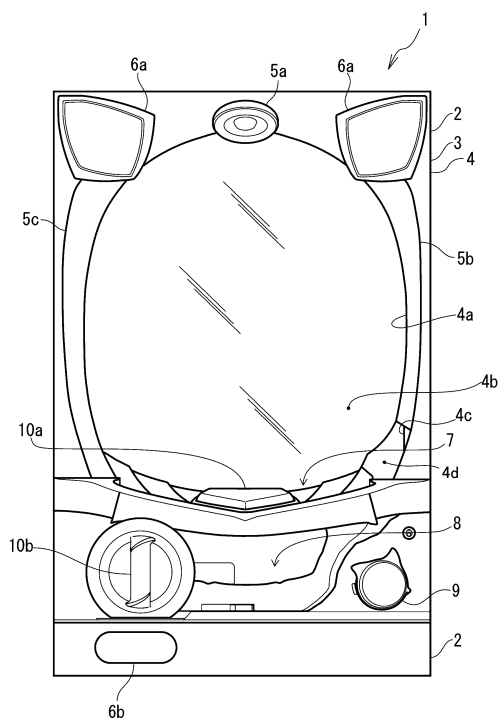
30

40

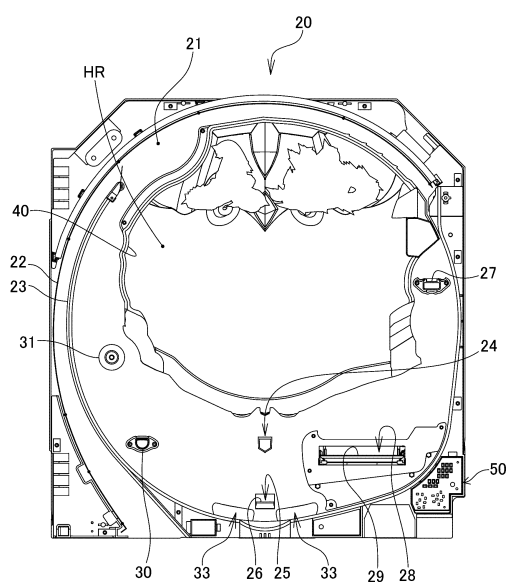
50

【図面】

【 図 1 】



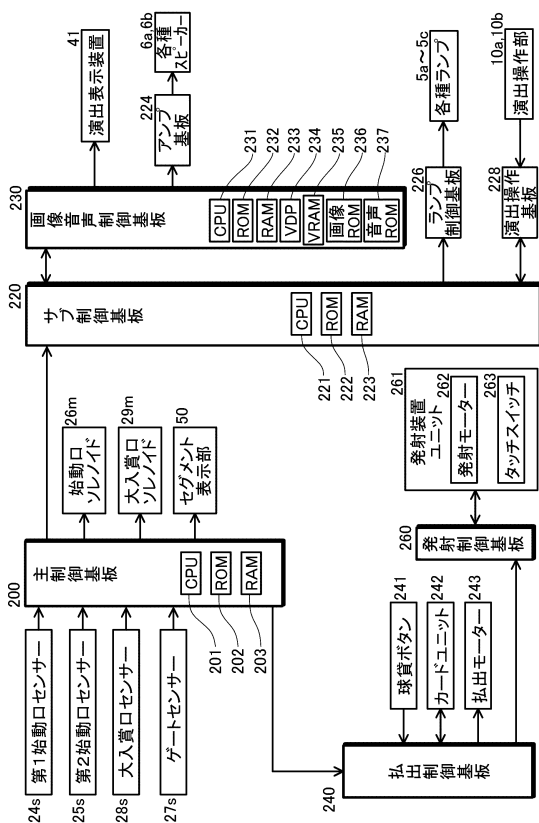
【圖 2】



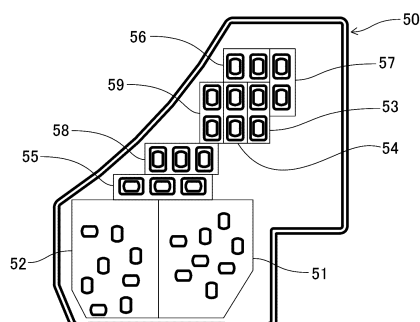
10

20

【 図 3 】



【圖 4】



30

40

50

【 図 5 】

(a)

第1特図

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

(b)

第2特図

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

【 図 6 】

(a)

第1特図

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

(b)

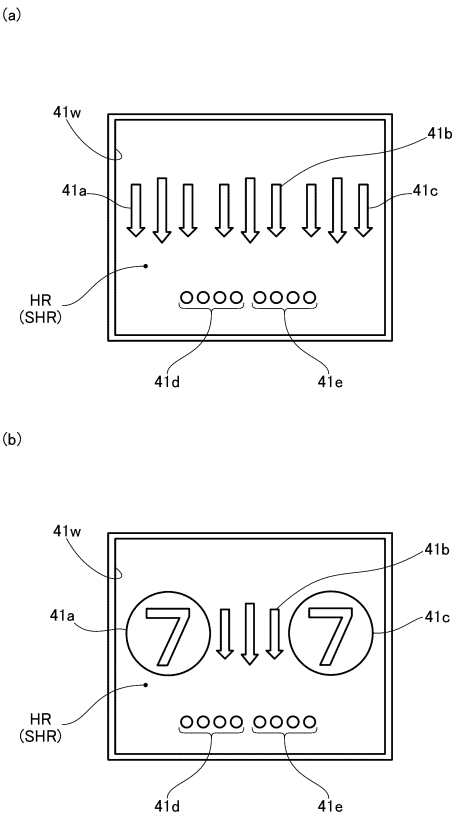
第2特図

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

10

20

【 図 7 】



【 図 8 】



30

40

50

【 図 9 】

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

【 図 1 0 】

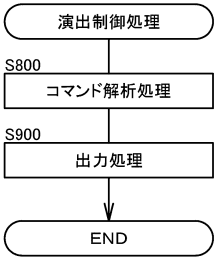
凡例

																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											</
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

10

20

【 図 1 1 】



【 図 1 2 】

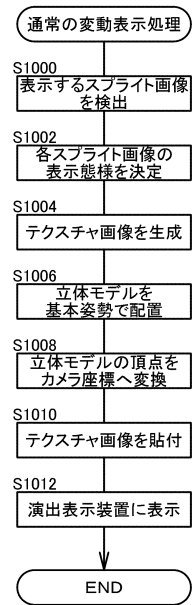
受信コマンド	対応処理
事前判定結果コマンド	事前演出を実行
保留数伝達コマンド	特図保留数を表示
変動パターン指定コマンド	図柄変動演出を開始
変動停止コマンド	図柄変動演出を終了
大当たり遊技開始コマンド	大当たり遊技演出を開始
ラウンド遊技開始コマンド	ラウンド遊技演出を開始
ラウンド遊技終了コマンド	ラウンド遊技演出を終了
大当たり遊技終了コマンド	大当たり遊技演出を終了
遊技状態指定コマンド	遊技状態に対応する演出を開始

30

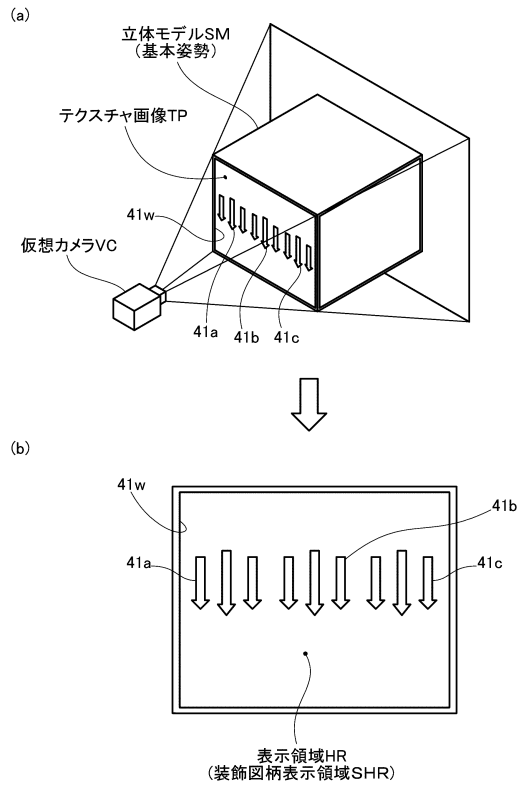
40

50

【図 1 3】



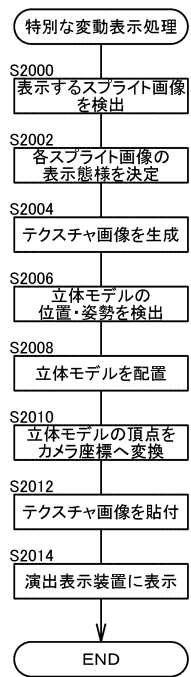
【図 1 4】



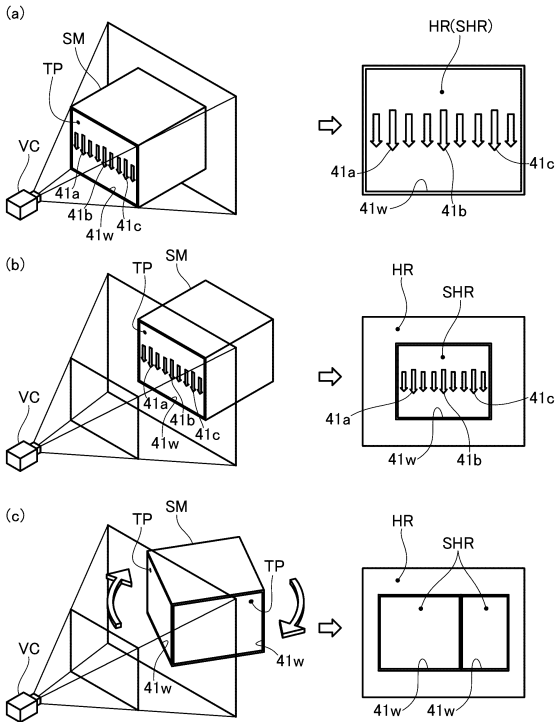
10

20

【図 1 5】



【図 1 6】

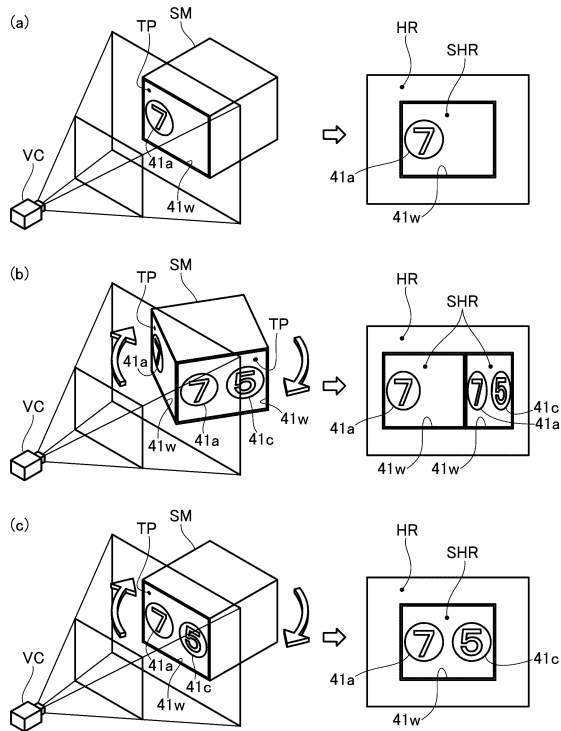


30

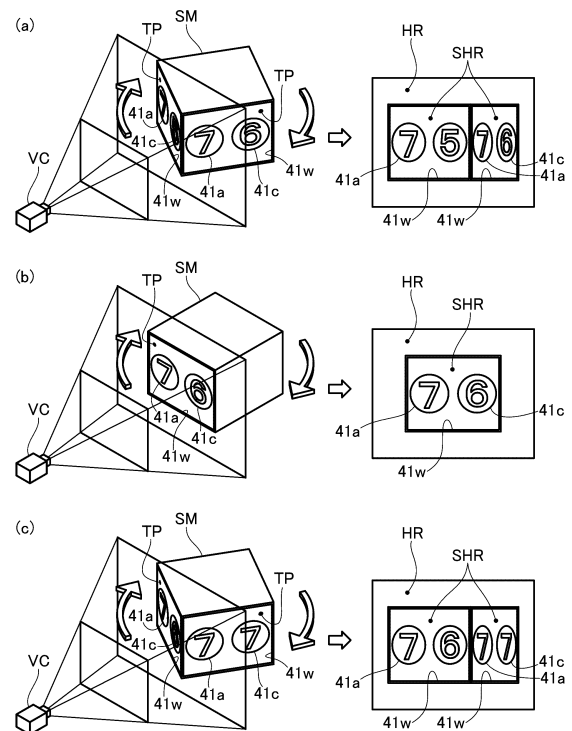
40

50

【図 17】



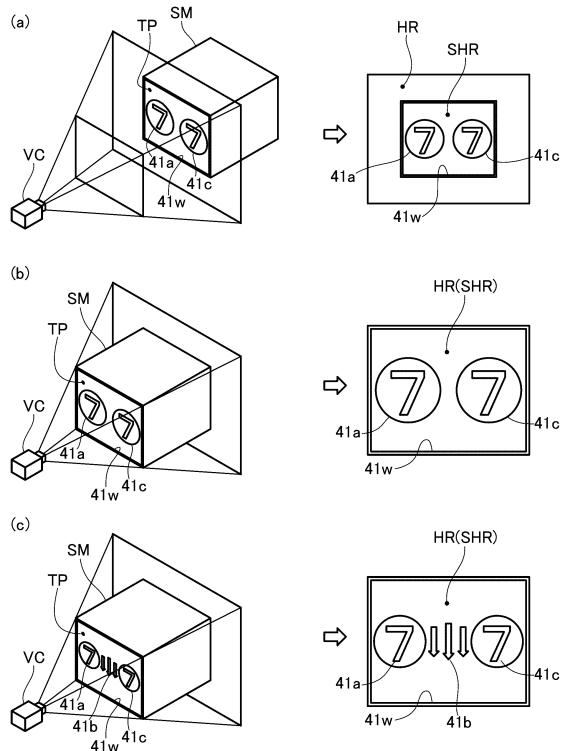
【図 18】



10

20

【図 19】



30

40

50

フロントページの続き

愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

審査官 遠藤 孝徳

- (56)参考文献 特開平7-155441(JP,A)
特開2003-205116(JP,A)
特開2004-49635(JP,A)
特開2007-252804(JP,A)
特開2005-278680(JP,A)
登録実用新案第3122585(JP,U)
特開2004-97356(JP,A)
特開2002-159678(JP,A)
特許第4505603(JP,B2)
特開2005-111076(JP,A)
特開2003-220237(JP,A)
特許第4364985(JP,B2)
特開平11-164947(JP,A)
特開2001-161948(JP,A)
特開2004-159910(JP,A)
特開2004-73294(JP,A)
特許第6205608(JP,B2)
特許第6730742(JP,B2)
特許第7123364(JP,B2)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02