

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6041321号
(P6041321)

(45) 発行日 平成28年12月7日(2016.12.7)

(24) 登録日 平成28年11月18日(2016.11.18)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全 20 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2014-239188 (P2014-239188) (22) 出願日 平成26年11月26日(2014.11.26) (65) 公開番号 特開2016-97265 (P2016-97265A) (43) 公開日 平成28年5月30日(2016.5.30) 審査請求日 平成27年3月9日(2015.3.9)</p>	<p>(73) 特許権者 599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 (74) 代理人 100112472 弁理士 松浦 弘 (74) 代理人 100188226 弁理士 池田 俊達 (72) 発明者 井上 雄貴 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</p>
---	--

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】

判定条件の成立に起因して、遊技者に有利な特典を付与可能な特典遊技の当り外れを判定する判定手段と、

前記判定手段による判定結果を報知する報知手段と、

前記判定結果の報知前に前記判定結果を示唆する報知前演出を実行可能な報知前演出実行手段と、を備えた遊技機において、

前記報知前演出には、前記判定結果が当りであることに対する信頼度が異なる複数種類が備えられると共に、それら複数種類の報知前演出のなかで前記信頼度が相対的に高い複数の高信頼度演出と、前記信頼度が相対的に低い複数の低信頼度演出とが設けられ、

前記複数の高信頼度演出には、互いに異なるタイミングで単独で発生可能な少なくとも3以上複数の特定演出が含まれると共に、

前記複数の特定演出のうち何れかの特定演出が実行されるときに、その特定演出の実行に伴って付随演出を実行する付随演出実行手段を備え、

前記報知前演出実行手段は、前記報知前演出として、1つの前記特定演出のみが実行される単独演出と、複数の前記特定演出が前記互いに異なるタイミングで実行される複合演出と、の何れか一方の演出を実行可能に構成されると共に、

前記複合演出の前記信頼度は、前記単独演出の前記信頼度よりも高く、実行される前記特定演出の数に応じて高くなるように設定されると共に、実行される前記特定演出の数が同じ場合には、実行される前記特定演出の組み合わせに関係なく同じとなるように設定さ

れ、

前記付随演出は、複数の前記特定演出の間で共通にされ、

前記付随演出実行手段は、前記複合演出が実行されるときには、各前記特定演出の実行に伴って前記付随演出を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

複数の前記特定演出の間で、前記単独演出の前記信頼度が同じに設定されたことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

表示部を備えると共に、音再生部又は電飾部のうち少なくとも一方を備え

前記報知前演出実行手段は、前記表示部に表示される画像を用いて前記報知前演出を実行し、

前記付随演出実行手段は、前記音再生部で再生される音又は前記電飾部の光を用いて前記付随演出を実行することを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者に有利な特典を付与可能な特典遊技の当り外れを判定し、その判定結果を報知する前に判定結果を示唆する報知前演出を実行可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、この種の遊技機として、報知前演出として、判定結果が当りとなることに対する信頼度が異なる複数種類の演出を備え、それら複数種類の報知前演出の中から選択確率データテーブルに基づいて選択された一の報知前演出を実行するものが知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2011-240035 号公報（[0344]、図 32）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、報知前演出のなかで信頼度が相対的に高い報知前演出が実行されても、その報知前演出の信頼度が相対的に高いことが遊技者に認識され難いという問題があった。

【0005】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたもので、信頼度が相対的に高い演出が実行されたことを遊技者に認識させ易くすることが可能な遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記目的を達成するためになされた請求項 1 の発明に係る遊技機は、判定条件の成立に起因して、遊技者に有利な特典を付与可能な特典遊技の当り外れを判定する判定手段と、判定手段による判定結果を報知する報知手段と、判定結果の報知前に判定結果を示唆する報知前演出を実行可能な報知前演出実行手段と、を備えた遊技機において、報知前演出には、判定結果が当りであることに対する信頼度が異なる複数種類が備えられると共に、それら複数種類の報知前演出のなかで信頼度が相対的に高い複数の高信頼度演出と、信頼度が相対的に低い複数の低信頼度演出とが少なくとも設けられ、複数の高信頼度演出には、互いに異なるタイミングで単独で発生可能な少なくとも 3 以上複数の特定演出が含まれると共に、複数の特定演出のうち何れかの特定演出が実行されるときに、その特定演出に伴って付随演出を実行する付随演出実行手段を備え、報知前演出実行手段は、報知前演出として、1 つの特定演出のみが実行される単独演出と、複数の特定演出が異なるタイミング

10

20

30

40

50

で実行される複合演出と、の何れか一方の演出を実行可能に構成されると共に、複合演出の信頼度は、単独演出の信頼度よりも高く、実行される特定演出の数に応じて高くなるように設定されると共に、実行される特定演出の数と同じ場合には、実行される特定演出の組み合わせに関係なく同じとなるように設定され、付随演出は、複数の特定演出の間で共通にされ、付随演出実行手段は、複合演出が実行されるときには、各特定演出の実行に伴って付随演出を行うところに特徴を有する。

【0007】

請求項2の発明は、請求項1に記載の遊技機において、複数の特定演出の間で、単独演出の信頼度が同じ設定されたところに特徴を有する。

【0009】

請求項3の発明は、請求項1又は2に記載の遊技機において、表示部を備えると共に、音再生部又は電飾部のうち少なくとも一方を備え、報知前演出実行手段は、表示部に表示される画像を用いて報知前演出を実行し、付随演出実行手段は、音再生部で再生される音又は電飾部の光を用いて付随演出を実行するところに特徴を有する。

【発明の効果】

【0010】

[請求項1の発明]

請求項1の発明では、報知前演出として、判定結果が当りであることに対する信頼度が高い高信頼度演出と、信頼度が低い低信頼度演出とが備えられていて、高信頼度演出のうち予め設定された複数の特定演出の何れかが実行されると、その高信頼度演出に付随して付随演出が実行される。そして、この付随演出が、複数の特定演出の間で共通になっているので、付随演出の実行を以て、特定演出の実行を遊技者に認識させることが可能となる。これにより、信頼度の高い演出が実行されたことを遊技者に認識させ易くすることが可能となる。また、本発明によれば、複合演出が実行される場合に、付随演出が実行される回数によって特定演出の数を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に高揚感を与えることが可能となる。

【0011】

[請求項2の発明]

請求項2の発明によれば、付随演出と共に行われる特定演出が等価な印象を遊技者に与えることが可能となる。

【0013】

[請求項3の発明]

請求項3の発明によれば、報知前演出と付随演出とが別々の部位で行われるので、付随演出が報知前演出の一部ではなく、別個の演出である印象を与えることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】本発明の一実施形態に係る遊技機の正面図

【図2】特定演出が1回だけ行われるときのタイムテーブル

【図3】複合演出のタイムテーブル

【図4】(A)当り用第1抽選データテーブルの概念図、(B)当り用第2抽選データテーブルの概念図

【図5】(A)外れ用第1抽選データテーブルの概念図、(B)外れ用第2抽選データテーブルの概念図

【図6】パチンコ遊技機の電氣的な構成を示したブロック図

【図7】主制御基板メインプログラムのフローチャート

【図8】サブ制御基板メインプログラムのフローチャート

【図9】サブ制御基板メインプログラムのフローチャート

【図10】受信割込み処理のフローチャート

【図11】2ms割込み処理のフローチャート

【図12】10ms割込み処理のフローチャート

10

20

30

40

50

【図13】受信コマンド解析処理のフローチャート

【図14】予告選択処理のフローチャート

【図15】変形例に係る複合演出のタイムテーブル

【図16】変形例に係る複合演出のタイムテーブル

【発明を実施するための形態】

【0015】

以下、本発明をパチンコ遊技機に適用した一実施形態を図1～図14に基づいて説明する。図1に示すように、本実施形態に係るパチンコ遊技機10（以下、単に、遊技機10という。）は、遊技板11の前面にガイドレール12で囲まれた略円形の遊技領域R1を備えている。

10

【0016】

遊技板11の前面は、遊技機10の前面に開閉可能に取り付けられた前面枠10Zにて覆われ、その前面枠10Zに形成されたガラス窓10Wを通して遊技領域R1の全体が視認可能となっている。ガラス窓10Wの周囲には、装飾ランプ22（本発明の「電飾部」に相当する。）が設けられ、ガラス窓10Wの上方の両側には、スピーカ25S、25S（本発明の「音再生部」に相当する。）が備えられている。また、ガラス窓10Wより下方には、上皿27A及び下皿27Bが上下2段にして設けられ、下皿27Bの右端部には操作ノブ28が設けられている。そして、操作ノブ28を回動操作すると、上皿27Aに収容された遊技球が遊技領域R1に向けて弾き出される。

【0017】

20

上皿27Aの上部には、遊技者が押し下げ可能な操作ボタン29が備えられている。また、図示はしないが、操作ボタン29の側方には、上下左右に操作可能な十字キーが設けられている。

【0018】

遊技板11のうち遊技領域R1の中央には、異形の遊技板表示窓11Hが貫通形成されており、その遊技板表示窓11Hに遊技板11の裏面側から液晶表示装置13が対向している。液晶表示装置13は、液晶モジュール（例えば、TFT-LCDモジュール）で構成され、その表示画面13G（本発明の「表示部」に相当する。）が、遊技板11の奥側に配置されている。

【0019】

30

遊技板11の前面中央には、表示画面13Gを囲むように表示装飾枠23が取り付けられている。表示装飾枠23は、遊技板11の前面側から遊技板表示窓11Hに嵌め込まれ、遊技板表示窓11Hの内側に張り出すと共に、遊技板11の前面から突出している。そして、遊技領域R1を流下する遊技球が、表示装飾枠23の外側を通過して表示装飾枠23の内側に進入しないように構成されている。

【0020】

遊技領域R1のうち表示装飾枠23の下方における左右方向の中央部には、第1と第2の始動入賞口14A、14B、大入賞口15が、上から順に間隔を開けて並べて設けられている。第1の始動入賞口14Aの左側には、ガイドレール12に沿って一般入賞口20が複数設けられている。各入賞口14A、14B、15、20の何れにも入賞しなかった遊技球は、遊技領域R1の下端に配置されたアウト口16に全て取り込まれる。また、表示装飾枠23の左側には、始動ゲート18と風車19が設けられている。なお、図示はしないが、遊技領域R1には多数の障害釘が植設されている。

40

【0021】

次に所要の各部位についてさらに詳説する。一般入賞口20は、所謂、ポケット構造をなして、遊技板11の前面から突出した部材上面に開放しており、遊技球が丁度1つ入球可能な大きさで上方に開口している。そして、一般入賞口20に遊技球が入ると、例えば、4個の遊技球が賞球として上皿27Aに払い出される。

【0022】

始動ゲート18は、遊技球が潜って通過可能な門形構造をなし、始動ゲート18を遊技

50

球が通過すると、普通図柄当否判定が行われ、普通図柄表示装置 18 X (図 6 参照) にて普通図柄が変動表示後に停止表示される。

【 0 0 2 3 】

第 1 と第 2 の始動入賞口 14 A, 14 B は、共に遊技板 11 から突出した部材の上面に開口を備えた、所謂、ポケット構造をなしている。そして、各始動入賞口 14 A, 14 B に入った遊技球は、遊技板 11 に設けた図示しない貫通孔を通過して、遊技板 11 の裏側に回収される。

【 0 0 2 4 】

上側に配置された第 1 の始動入賞口 14 A は、遊技球が 1 つだけ入る開口幅を有している。一方、下側に配置された第 2 の始動入賞口 14 B は、第 1 の始動入賞口 14 A の真下に配置され、その開口の左右両側には可動翼片 14 C, 14 C が備えられている。これら両可動翼片 14 C, 14 C は、常には起立状態になっており、両可動翼片 14 C, 14 C に挟まれた第 2 の始動入賞口 14 B の開口幅は、遊技球が 1 つだけ入る大きさとなっている。また、第 2 の始動入賞口 14 B の上方空間は、常には、第 1 の始動入賞口 14 A を構成する部材と可動翼片 14 C, 14 C とで囲まれて、遊技球が入らないようになっている。そして、普通図柄当否判定が当り (以下、適宜「小当り」という。) であった場合に、可動翼片 14 C, 14 C が所定期間に亘って横に倒される。すると、第 2 の始動入賞口 14 B の上方空間が側方に開放し、第 1 の始動入賞口 14 A の両脇を通過した遊技球が可動翼片 14 C に受け止められて第 2 の始動入賞口 14 B に案内されるようになる (図 1 には、横倒しにされた可動翼片 14 C が示されている。)

【 0 0 2 5 】

各始動入賞口 14 A, 14 B に遊技球が入賞すると、例えば、4 個の遊技球が賞球として上皿 27 A に払い出されると共に、特別図柄当否判定が行われる。その判定結果は、特別図柄表示装置 14 X (図 6 参照) にて表示されると共に、液晶表示装置 13 の表示画面 13 G において特別図柄 13 A, 13 B, 13 C の組み合わせで表示される。なお、以下では、特に断りがない限り、単に「当否判定」といえば、特別図柄当否判定を指すものとする。

【 0 0 2 6 】

具体的には、液晶表示装置 13 には、図 1 に示すように、通常、3 つの左、中、右の特別図柄 13 A, 13 B, 13 C が横並びに停止表示されている。これら各特別図柄 13 A, 13 B, 13 C は、例えば、「0」～「9」の数字を表記した複数種類のもので構成されており、通常は、各特別図柄 13 A, 13 B, 13 C ごと、所定の種類のもので停止表示されている。そして、始動入賞口 14 A, 14 B に遊技球が入賞したときに、これら 3 つの特別図柄 13 A, 13 B, 13 C が、上下方向にスクロール表示 (変動表示) され、所定時間後に停止表示される。そして、当否判定結果が当り (以下、「大当り」という) の場合には、各特別図柄 13 A, 13 B, 13 C が全て同じ図柄 (ゾロ目) で停止表示され、遊技が「大当り遊技状態」に移行する。これに対し、当否判定結果が外れの場合には、ゾロ目以外の組み合わせで停止表示され、「大当り遊技状態」ではない通常遊技状態が続く。

【 0 0 2 7 】

図 1 に示すように、大入賞口 15 は、横長矩形に形成されて、常には、可動扉 15 T にて閉塞されている。そして、「大当り遊技」が行われると、可動扉 15 T が所定期間に亘って前側に倒されて大入賞口 15 が開放し、可動扉 15 T を案内にして、大入賞口 15 に多くの遊技球が入賞可能となる。ここで、可動扉 15 T が、開放してから閉じるまでの動作を「ラウンド」と称すると、1 回の大当り遊技は、所定回数のラウンドが実行されるまで継続する。また、1 つのラウンドは、可動扉 15 T の開放時間が所定時間 (例えば、2.9 秒) に達したか、又は、大入賞口 15 に遊技球が所定個数 (例えば 10 個) 入賞したか、の何れかの条件が先に満たされた場合に終了する。大入賞口 15 の内部には、入賞センサ (図示せず) が設けられており、入賞球数をカウントする。なお、大入賞口 15 に遊技球が入賞すると、例えば、1 個の入賞につき 15 個の遊技球が賞球として上皿 27 A に払

10

20

30

40

50

い出される。

【 0 0 2 8 】

液晶表示装置 1 3 は、上述した特別図柄 1 3 A ~ 1 3 C の表示だけでなく、特別図柄 1 3 A ~ 1 3 C が変動表示されてから停止表示されて当否判定結果が報知されるまでの間に、当否判定結果を示唆する報知前演出を表示可能となっている。この報知前演出には、大当りへの信頼度が異なる複数種類が備えられていて、複数種類の報知前演出のなかで相対的に高い高信頼度の高信頼度演出と、複数種類の報知前演出のなかで大当りへの信頼度が相対的に低い低信頼度の低信頼度演出とが設けられている。そして、本実施形態の遊技機 1 0 では、高信頼度演出のうち複数の特定演出 A が複合した複合演出を実行可能となっている。

10

【 0 0 2 9 】

具体的には、図 2 に示すように、複数の特定演出 A には、異なるタイミングで実行される複数の特定演出 A 1 ~ A 3 が備えられている。詳細には、特定演出 A 1 は、特別図柄 1 3 A ~ 1 3 C の変動が開始したタイミング T 0 で実行され、特定演出 A 2 は、タイミング T 0 より後のタイミング T 1 で実行され、特定演出 A 3 は、タイミング T 1 より後のタイミング T 2 で実行される。なお、特定演出 A 1 の実行期間は、タイミング T 0 からタイミング T 1 までの時間よりも短く、特定演出 A 2 の実行期間は、タイミング T 1 からタイミング T 2 までの時間よりも短く、特定演出 A 3 の実行期間は、タイミング T 2 から特別図柄 1 3 A ~ 1 3 C が停止するタイミング T 3 までの時間よりも短くなっている。

【 0 0 3 0 】

20

図 3 には、複合演出のタイムチャートが示されている。同図に示されるように、複合演出には、特定演出 A 1 ~ A 3 の組合せのパターンが複数存在し、複合パターン 1 では、特定演出 A 1 及び特定演出 A 2 が、複合パターン 2 では、特定演出 A 2 及び特定演出 A 3 が、複合パターン 3 では、特定演出 A 1 ~ A 3 全てが複合している。なお、同図には示されていないが、特定演出 A 1 及び特定演出 A 3 が複合するパターンが存在してもよい。

【 0 0 3 1 】

ここで、複合演出の大当りに対する信頼度は、特定演出 A 1 ~ A 3 単体での大当りに対する信頼度よりも高く設定されている。従って、報知前演出において、図 2 のパターン 1 に示すように、特定演出 A 1 が実行されると、図 3 に示す複合パターン 1 や複合パターン 3 のように、特定演出 A 1 に他の特定演出 A 2 , A 3 が複合して複合演出となる期待を遊技者に抱かせることが可能となる。

30

【 0 0 3 2 】

ところで、本実施形態の遊技機 1 0 では、期間によって特定演出 A が選択される確率が異なっている。具体的には、遊技機 1 0 は、リアルタイムクロック (R e a l T i m e C l o c k) によって現実の時間を把握するようになっていて、平日の午前中の方が平日の午後又は休日よりも、特定演出 A が選択され易くなっている。

【 0 0 3 3 】

以下、特定演出 A 1 ~ A 3 の抽選について詳説する。図 4 には、当否判定の結果が当りの場合に、報知前演出の抽選に用いられる当り用抽選テーブルが示されていて、図 5 には、当否判定の結果が外れの場合に、報知前演出の抽選に用いられる外れ用抽選テーブルが示されている。なお、本実施形態では、当否判定で当りとなる確率が 1 / 1 0 0 に設定されている。従って、当否判定が 3 8 0 0 回実行されると、平均で 3 8 回が当りとなり、残りの 3 7 6 2 回が外れとなる。そして、図 4 には、当りとなる 3 8 回において実行される報知前演出の内訳が示されていて、図 5 には、はずれとなる 3 7 6 2 回において実行される報知前演出の内訳が示されている。

40

【 0 0 3 4 】

当否判定結果が当りのときには、図 4 (A) に示す第 1 抽選テーブルが第 1 期間で用いられ、図 4 (B) に示す第 2 抽選テーブルが第 2 期間で用いられる。図 4 (A) と図 4 (B) との比較から明らかのように、第 1 期間 (平日の午前中) では、特定演出 A の選択確率が 1 6 / 3 8 となっているのに対し、第 2 期間 (平日の午後又は休日) では、特定演出

50

A 1 ~ A 3の選択確率が $13/38$ となっていて、第1期間の方が第2期間よりも特定演出Aが選択され易くなっていることが分かる。

【0035】

当否判定の結果が外れの際には、図5(A)に示す第1抽選テーブルが第1期間で用いられ、図5(B)に示す第2抽選テーブルが第2期間で用いられる。図5(A)と図5(B)との比較から明らかなように、第1期間(平日の午前中)では、特定演出Aの選択確率が $60/3762$ となっていて、第2期間(平日の午後又は休日)では、特定演出A 1 ~ A 3の選択確率が $25/3762$ となっていて、当否判定の結果が外れの場合も、第1期間の方が第2期間よりも特定演出Aが選択され易くなっていることが分かる。

10

【0036】

このように、本実施形態では、当否判定の結果が当りの場合にも外れの場合にも、第1期間(平日の午前中)の方が第2期間(平日の午後又は休日)よりも特定演出A 1 ~ A 3が選択されやすくなっている。これにより、第1期間では特定演出A 1 ~ A 3を遊技者に見せ易くすることが可能となっている。

【0037】

ここで、第1期間と第2期間の間では、特定演出A 1 ~ A 3が実行されたときに、当否判定の結果が当りとなる確率、即ち、特定演出A 1 ~ A 3の大当りに対する信頼度は変化する。具体的には、第1期間では、図4(A)及び図5(A)の第1抽選テーブルから明らかなように、当否判定が3800回行われると、特定演出A 1 ~ A 3は平均76回実行される。そして、その76回のうち16回は当りで、残りの60回は外れであるから、第1期間での特定演出A 1 ~ A 3の信頼度は、 $16/76$ となり、約21%である。一方、第2期間では、図4(B)及び図5(B)の第2抽選テーブルから明らかなように、当否判定が3800回行われると、特定演出A 1 ~ A 3が平均38回実行され、そのうち13回が当り、残りの25回が外れとなる。従って、第2期間での特定演出A 1 ~ A 3の信頼度は、 $13/38$ となり、約34%である。

20

【0038】

このように、本実施形態の遊技機10では、特定演出A 1 ~ A 3の第1期間での信頼度は、第2期間での信頼度よりも低くなっている。ここで、第1抽選テーブルにおいて、当否判定の結果が外れの際に用いられる第1抽選テーブル(図5(A)参照)での特定演出A 1 ~ A 3の選択確率のみを第2抽選テーブル(図5(B)参照)より高くして、当否判定の結果が当りのときに用いられる第1抽選テーブル(図4(A)参照)での特定演出A 1 ~ A 3の選択確率を第2抽選テーブル(図4(B)参照)と同じにすると、特定演出A 1 ~ A 3の第1期間での信頼度が著しく低下することとなる。しかしながら、本実施形態では、当りのときに用いられる第1抽選テーブルでの特定演出A 1 ~ A 3の選択確率も高くなっているため、特定演出A 1 ~ A 3の第1期間での信頼度の低下を抑制可能となっている。

30

【0039】

ところで、図4(A)~図5(B)には、特定演出A 1 ~ A 3が1回のみ実行される場合と、特定演出A 1 ~ A 3のうち2つが複合する場合と、特定演出A 1 ~ A 3の全てが複合する場合のそれぞれの選択確率が示されている。図4(A)及び図4(B)に示すように、当りの場合、第1期間と第2期間の何れであっても、特定演出A 1 ~ A 3のうち2つが複合する確率が $4/38$ 、特定演出A 1 ~ A 3の全てが複合する確率は、 $2/38$ となっている。また、図5(A)及び図5(B)に示すように、外れの場合も同様に、第1期間と第2期間の何れであっても、特定演出A 1 ~ A 3のうち2つが複合する確率が $2/3762$ 、特定演出A 1 ~ A 3の全てが複合する確率は、 $0/3762$ となっている。このように、本実施形態では、特定演出A 1 ~ A 3が複合する場合には、第1期間と第2期間との間で、特定演出A 1 ~ A 3の選択確率が同じになっている。これにより、特定演出A 1 ~ A 3が複合する複合演出に関しては、第1期間と第2期間との間で信頼度が変化することが抑えられている。

40

50

【 0 0 4 0 】

ここで、複合演出の信頼度について見ると、当否判定が3800回行われると、特定演出A1～A3が2つ複合する複合演出は平均で6回行われ、その6回のうち4回が当たりとなる。従って、特定演出A1～A3が2つ複合したときの信頼度は約67%である。また、特定演出A1～A3が全て複合する複合演出は、平均で2回行われ、その2回とも当たりとなる。即ち、特定演出A1～A3が全て複合したときの信頼度は100%である。なお、特定演出A1～A3が1回だけ実行される場合、特定演出A1～A3の何れが実行されても、信頼度は同じになっている。

【 0 0 4 1 】

さて、本実施形態では、図2に示すように、表示画面13Gで特定演出A1～A3が行われるときに、スピーカ25から効果音等が出力されると共に装飾ランプ22が通常時とは異なる態様で発光する付随演出P1が実行される。そして、付随演出P1においてスピーカ25Sから発せられる音及び装飾ランプ22の発光態様は、複数の特定演出A1～A3の間で共通になっている。

10

【 0 0 4 2 】

このように、本実施形態の遊技機10では、付随演出P1が、複数の特定演出A1～A3の間で共通になっているので、付随演出P1の実行を以て、特定演出A1～A3の実行を遊技者に認識させることが可能となる。これにより、信頼度の高い演出が実行されたことを遊技者に認識させ易くすることが可能となる。また、特定演出A1～A3と付随演出P1とが別々の遊技機10に別々の部位で行われるので、付随演出P1が特定演出A1～A3の一部ではなく、別個の演出である印象を与えることが可能となる。

20

【 0 0 4 3 】

さらに、本実施形態の遊技機10では、図3に示すように、複合演出が実行される場合に、各特定演出A1～A3が実行されるタイミングで付随演出P1が実行される。これにより、複合演出が実行される場合には、付随演出P1が実行される回数によって複合された特定演出A1～A3の数を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に高揚感を与えることが可能となる。

【 0 0 4 4 】

次に、図6を参照しつつ、本実施形態の遊技機10の電氣的な構成について説明する。同図に示すように、符号50は、主制御基板50であって、CPU51AとRAM51B及びROM51C、複数のカウンタを備えたマイクロコンピュータと、該マイクロコンピュータとサブ制御基板52を結ぶ入出力回路と、大入賞口15等が接続された中継回路80及び払出制御基板58等を結ぶ入出力回路とを備え、遊技に関わる主制御を行う。CPU51Aは、当否判定部、制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタ、各種フラグ等を備え、演算制御を行う他、特別図柄当りや普通図柄当りに関する乱数等も生成し、制御信号をサブ制御基板52等へ出力(送信)可能に構成されている。RAM51Bは、特別図柄用保留球数及び普通図柄用保留球数の記憶領域、CPU51Aで生成される各種乱数値用の記憶領域、各種データを一時的に記憶する記憶領域やフラグ、CPU51Aの作業領域を備える。ROM51Cには、後述する主制御基板メインプログラムPG1(図7参照)や制御データ、変動表示に関する図柄変動データ等が書き込まれている他、特別図柄当り及び普通図柄当りの判定値等が書き込まれている。なお、主制御基板50が本発明の「判定手段」に相当する。

30

40

【 0 0 4 5 】

サブ制御基板52は、主制御基板50と同様に、CPU52AとRAM52B、ROM52C、複数のカウンタを備えたマイクロコンピュータと、前記マイクロコンピュータと主制御基板50を結ぶ入出力回路と、演出制御基板70及びランプ制御基板71等を結ぶ入出力回路を備えている。CPU52Aは、制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタ、各種フラグ等を備え、演算制御を行う他、制御信号を演出制御基板70及びランプ制御基板71、音声制御基板55等へ出力(送信)可能に構成されている。RAM52Bは、各種データの記憶領域とCPU52Aによる作業領域を有している。ROM52Cには

50

、後述するサブ制御基板メインプログラム P G 2 (図 9 参照) 、特別図柄 1 3 A ~ 1 3 C (図 1 参照) の変動パターンテーブル、報知前演出の第 1 抽選テーブル及び第 2 抽選テーブル (図 4 及び図 5 を参照) 等が記憶されている。

【 0 0 4 6 】

演出制御基板 7 0 は、サブ制御基板 5 2 からの制御信号に基づき C P U 5 2 A が R O M 5 2 C から所定の表示制御データを読み出し、R A M 5 2 B の記憶領域で制御用データを生成して V D P (図示せず) に出力する。V D P は、C P U 5 2 A からの指令に基づいて R O M 5 2 C から必要なデータを読み出し、表示画面 1 3 G で表示する表示画像 (特別図柄 1 3 A , 1 3 B , 1 3 C 、演出図柄、背景画像、キャラクター画像、文字画像等) のマップデータを作成し、V R A M に格納する。V R A M に格納記憶された画像データは、入出力回路に備える D / A 変換回路にて R G B 信号に変換されて表示画面 1 3 G に出力される。なお、サブ制御基板 5 2 と演出制御基板 7 0 と液晶表示装置 1 3 とが、本発明の「演出実行手段」に相当する。

10

【 0 0 4 7 】

ランプ制御基板 7 1 は、サブ制御基板 5 2 と接続され、サブ制御基板 5 2 から出力されたサイドランプ 2 2 , 2 2 等の電飾制御を行うための制御信号を中継するための基板である。

【 0 0 4 8 】

音声制御基板 5 5 は、サブ制御基板 5 2 から出力される制御信号に基づき、スピーカ 2 5 S , 2 5 S から発生される B G M や演出時の音声の選択を行い、音声を制御する。

20

【 0 0 4 9 】

なお、各制御基板 5 0 , 5 2 , 5 5 , 5 8 , 7 0 , 7 1 は、電源基板 6 0 からの電源供給を受けて作動する。

【 0 0 5 0 】

上記した本実施形態の遊技機 1 0 の動作を実現するため、主制御基板 5 0 、サブ制御基板 5 2 等は、前記した主制御基板メインプログラム P G 1 、サブ制御基板メインプログラム P G 2 等を実行して、情報を処理している。以下、主制御基板 5 0 及びサブ制御基板 5 2 における情報処理について説明する。

【 0 0 5 1 】

主制御基板 5 0 に備えたワンチップマイコンは、遊技機 1 0 の電源をオンすると、R O M 5 1 C から図 7 に示した主制御基板メインプログラム P G 1 を取り出してランする。同図に示すように、主制御基板メインプログラム P G 1 がランされると、まずスタックの設定、定数設定、C P U 5 1 A の設定、S I O 、P I O 、C T C (割り込み時間用コントローラ) の設定等を行う初期設定が行われる (S 1) 。なお、初期設定 (S 1) は、主制御基板メインプログラム P G 1 が、電源オン後の 1 回目ランされたときだけ実行され、それ以降は実行されない。

30

【 0 0 5 2 】

図 7 に示すように、初期設定 (S 1) に次いで、後述する主制御基板割り込み処理 (S 5) が実行されるまでの残余時間には、以下のステップ S 2 ~ S 4 の各処理がループして行われる。具体的には、まず、割り込みが禁止され (S 2) 、タイマ割り込みが入っても割り込み許可となるまで割り込み処理を行わないようにさせる。続いて、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 3) が実行される。この処理 (S 3) では、大当たり判定等に用いられる乱数カウンタが更新され、更新されたカウンタ値は主制御基板 5 0 の R A M 5 1 B の記憶領域に逐一記憶される。普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 3) が終了すると、割り込みが許可され (S 4) 、主制御基板割り込み処理 (S 5) が実行可能となる。

40

【 0 0 5 3 】

次に、主制御基板割り込み処理 (S 5) は、C P U 5 1 A に割り込みパルスが入力すると、例えば、4 m s e c 周期で繰り返して実行される。そして、主制御基板割り込み処理 (S 5) が終了してから、次に主制御基板割り込み処理 (S 5) が開始されるまでの残余

50

処理期間中に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S3）による各種カウンタ値の更新処理が複数回に亘って繰り返し実行される。また、割り込み禁止状態のときにCPU51Aに割り込みパルスが入力した場合は、主制御基板割り込み処理（S5）はすぐには開始されず、割り込み許可（S4）がされてから開始される。

【0054】

主制御基板割り込み処理（S5）について説明する。図8に示すように、主制御基板割り込み処理（S5）では、まず、出力処理（S10）が行われる。出力処理（S10）では、以下説明する各処理により主制御基板50の出力バッファに記憶された各コマンド（制御信号）等が、サブ制御基板52へ出力される。ここで出力されるコマンド（制御信号）には、変動パターンコマンド等が挙げられる。

10

【0055】

出力処理（S10）に次いで、入力処理（S11）が行われる。入力処理（S11）では、主に遊技機10に取り付けられている各種センサ（例えば、普通図柄始動スイッチ、始動口センサ、その他センサ、スイッチ類等）が検知した場合の信号入力が行なわれる。続いて行われる動作タイマ減算処理（S12）では、動作タイマを減算する。

【0056】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S13）は、上記した主制御基板メインプログラムPG1のループ処理内で行われている普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S3）と同じである。即ち、上記した各種カウンタ値の更新処理は、主制御基板割り込み処理（S5）の実行期間と、その残余処理期間（主制御基板割り込み処理（S5）の終了後、次の主制御基板割り込み処理（S5）が開始されるまでの期間）の両方で行われている。

20

【0057】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S13）に次いで、入賞検出処理（S15）が実行される。入賞検出処理（S15）では、始動入賞口14A、14Bに遊技球に入賞したかどうかを判断して、入賞した場合には、特別図柄保留球数を適宜更新する。

【0058】

入賞検出処理（S15）が終了すると、普通動作処理（S16）が行われる。主制御基板50は、この処理（S16）によって、普通図柄当りの判定や普通図柄表示装置18Hでの普通図柄の変動及び停止表示、普通図柄当りに基づく始動入賞口14Bにおける可動翼片14C、14Cの開閉を、サブ制御基板52を介さずに直接制御して、普通図柄当りに関する処理を行う。

30

【0059】

普通動作処理（S16）に次いで行われる特別動作処理（S17）は、特別図柄表示装置14Hの表示状態を直接制御する一方、サブ制御基板52を介して表示画面13G、ランプ装置、スピーカ25S、25Sを間接的に制御する。

【0060】

図8に示すように、主制御基板割り込み処理（S5）では、保留球数処理（S18）に次いで、本発明に深く関連しないその他の処理（S19）を実行して、主制御基板割り込み処理（S5）から抜ける。そして、図7に示すように、次にメインCPU51Aに割り込みパルスが入力するまで、ステップS2～ステップS4の処理が繰り返し実行され、割り込みパルスの入力を起因（約4ms後）に、再度、主制御基板割り込み処理（S5）が実行される。すると、上述の如く、前回、主制御基板割り込み処理（S5）が実行されたときにRAM51Bの出力バッファにセットされた制御データが、次に実行された主制御基板割り込み処理（S5）の出力処理（S10）において出力される。以上が、主制御基板50が実行する主制御基板メインプログラムPG1についての説明である。

40

【0061】

次に、サブ制御回路52で実行される情報処理について説明する。サブ制御回路52に備えられたCPU52Aは、図9に示したサブ制御基板メインプログラムPG2を、ROM52Cから読み出し実行する。このサブ制御回路メインプログラムPG2では、まずCP

50

U52Aの初期化処理(S21)が行われる。ここでは、CPU52Aの設定や、SIO、PIO及びCTC(割込み時間用コントローラ)等の設定、並びに各種フラグ及びカウンタ値のリセット等が行われる。次に、ステップS22にて、電源断により、RAM52Bにバックアップされたデータが正常か否かを判断する。正常であれば(S22でYes)、ステップS24へ進み、RAM52Bの内容が正常でなければ(S22でNo)、RAM52Bを初期化し、各種フラグ及びカウンタ値がリセットされ(S23)、ステップS24へ進む。ステップS23では、ウォッチドックタイマカウンタ1,2の初期化も行われる。なお、これらステップS21~S23は、サブ制御基板メインプログラムPG2が、電源投入後の1回目にランされたときだけ実行され、それ以降は実行されない。

【0062】

ステップS21~S23によって初期設定が終了すると、割込みが禁止され(S24)、乱数シード更新処理(S25)が実行される。この処理(S25)では、表示画面13Gで行われる演出を、複数の演出候補の中から選択する際に必要な乱数値が更新される。ステップS25が終了すると、割込み許可(S26)を行う。そして、これら処理(S24~S26)を無限ループで繰り返す。

【0063】

サブ制御基板メインプログラムPG2では、上述したステップS24~S26の無限ループに対して、受信割込み処理(S27)、2msタイマ割込み処理(S28)、10msタイマ割込み処理(S29)が割り込んで実行される。サブ制御基板52が主制御基板50からストローク信号を受けると、他の割込み処理(S28,S29)に優先して受信割込み処理(S27)が実行される。また、2msタイマ割込み処理(S28)は、10msタイマ割込み処理(S29)より優先して実行され、10msタイマ割込み処理(S29)は、2msタイマ割込み処理(S28)間の残余時間に割り込んで実行される。

【0064】

受信割込み処理(S27)は、図10に示すように、まず、ストローク信号をチェックし(S271)、ストローク信号がオンであれば(S271でYes)、主制御回路50からサブ制御回路52に送られた制御信号(変動態様や当否判定に関するデータ、コマンド等)を取り込んでRAM52Bに格納し(S272)、この処理(S27)を抜ける。ストローク信号がオンでなければ(S271でNo)、この処理(S27)を抜ける。

【0065】

2msタイマ割込み処理(S28)は、サブ制御回路52に2msec周期の割込みパルスが入力される度に実行される。図11に示すように、この処理(S28)では、ランプデータ出力処理(S281)、入力処理(S282)、駆動出力処理(S283)、ウォッチドックタイマ処理(S284)が実行される。

【0066】

ランプデータ出力処理(S281)では、後で詳説する10msタイマ割込み処理(S29)で作成したランプデータの出力を行う。入力処理(S282)では、10msタイマ割込み処理(S29)でスイッチ状態に基づく処理を実行するためのスイッチデータを作成する。駆動出力処理(S283)では、駆動役物(図示せず)を駆動するための駆動用データを作成し、その出力を行う。ウォッチドックタイマ処理(S284)では、ウォッチドックタイマをリセットする。

【0067】

10msタイマ割込み処理(S29)は、サブ制御回路52に10msec周期の割り込みパルスが入力する度に実行する。図12に示すように、10msタイマ割込み処理(S29)では、まず、スイッチ状態取得処理(S41)、コマンド受信許可確認処理(S42)、下皿状態確認処理(S43)、ループシナリオ再設定処理(S44)を順に行う。スイッチ状態取得処理(S41)では、2msタイマ割込み処理(S28)で作成したスイッチデータを10msタイマ割込み処理用のスイッチデータとして格納する。コマンド受信許可確認処理(S42)では、RAMクリア時等の演出禁止期間の判定を行う。下皿状態確認処理(S43)では、下皿27Bの満杯を報知するタイマの設定を行う。ルー

10

20

30

40

50

プシナリオ再設定処理（S44）では、例えば、客待ち画面でのテロップ表示のように一定間隔で行う演出の設定を行う。

【0068】

ループシナリオ再設定処理（S44）が終了すると、受信コマンド解析処理（S45）が実行される。この処理（S45）では、上述の受信割込み処理（S27）（図10参照）で受信したコマンドの解析処理及び動作設定を行う。具体的には、図13に示すように、受信コマンド解析処理（S45）では、まず、主制御基板50から受信したコマンドが特別図柄13A～13C（図1参照）の変動に関するコマンドであるか否かを判断する（S51）。変動に関するコマンドである場合（S51でYes）、予告選択処理（S52）を行ってから、本発明に深く関係しないその他の処理（S53）を行い、この処理（S45）を抜ける。変動に関するコマンドでない場合（S51でNo）、その他の処理（S53）を行って、この処理（S45）を抜ける。

10

【0069】

図14に示すように、予告選択処理（S52）では、まず、予告選択値の取得（S521）を行う。次いで、リアルタイムクロックが平日の朝（午前中）であるか否かが判断され（S522）、平日の朝である場合（S522でYes）は、第1抽選テーブル（図4（A）及び図5（A）参照）から報知前演出の抽選を行い（S523）、ステップS525に進む。一方、リアルタイムクロックが平日の昼（午後）以降又は休日だった場合（S522でNo）は、第2抽選テーブル（図4（B）及び図5（B）参照）から報知前演出の抽選を行い（S524）、ステップS525に進む。

20

【0070】

なお、詳細には、ステップS523で用いられる第1抽選テーブルは、当否判定結果が当りの場合には、図4（A）に示したテーブルであり、外れの場合には、図5（A）で示したテーブルである。同様に、ステップS524で用いられる第2抽選テーブルは、当否判定結果が当りの場合には、図4（B）に示したテーブルであり、外れの場合には、図5（B）に示したテーブルである。

【0071】

ステップS525では、報知前演出の抽選によって特定演出A1～A3の何れかが選択されているか否かを判断する。特定演出A1～A3が選択されていない場合（S525でNo）、選択された他の報知前演出（図14では「予告」と記載されている。）の設定（S527）を行った後、この処理（S52）を抜ける。一方、特定演出A1～A3の何れかが選択されている場合（S525でYes）、特定演出A1～A3の発生時に行われる付随演出P1（即ち、スピーカ25Sによる音の発生態様又は装飾ランプの発光態様。図2参照）を設定し（S526）、当選した予告の設定（S527）を行った後、この予告選択処理（S52）を抜ける。

30

【0072】

図12に示すように、メインコマンド解析処理（S45）が終了すると、ランプ処理（S46）、Sw処理（S47）、コマンド送信処理（S48）を実行して、10msタイマ割込み処理（S29）を抜ける。ランプ処理（S46）では、ランプデータの作成及び演出時間の管理を行う。Sw処理（S47）では、スイッチ有効期間の管理及び動作設定を行う。コマンド送信処理（S48）では、上述のサブ制御基板メインプログラムPG2で説明したコマンド送信処理（S25）と同様に、演出制御基板70、ランプ制御基板71、音声制御基板55（図6参照）に各種コマンドを送信する。

40

【0073】

以上が、サブ制御基板52が実行するサブ制御回路メインプログラムPG2についての説明である。

【0074】

なお、本実施形態の遊技機10では、主制御基板50が本発明の「判定手段」に相当し、特別図柄表示装置14X（図6参照）及び液晶表示装置13が本発明の「報知手段」に相当する。また、サブ制御基板52と演出制御基板70（図6参照）と液晶表示装置13

50

とが、本発明の「報知前演出実行手段」に相当し、予告選択処理（S52）におけるステップS526（図14参照）を実行しているときのサブ制御基板52と音声制御基板55とランプ制御基板71とが本発明の「付随演出実行手段」に相当する。

【0075】

遊技機10の構成に関する説明は以上である。次に、本実施形態の遊技機10の作用効果について説明する。

【0076】

本実施形態の遊技機10では、始動入賞口14A、14Bに遊技球が入球すると、大当り遊技を実行するか否かの当否判定が行われ、その判定結果が特別図柄表示装置14X及び液晶表示装置13にて報知される。また、遊技機10では、液晶表示装置13の表示画面13Gにおいて、当否判定結果が報知されるまでに、その当否判定結果を示唆する報知前演出が実行可能となっている。この報知前演出には、大当りに対する信頼度が相対的に高い高信頼度演出と、信頼度が相対的に低い低信頼度演出とが設けられている。そして、本実施形態の遊技機10では、高信頼度演出のうち予め設定された特定演出A1～A3のうち何れかの特定演出が実行されると、その特定演出の実行に伴ってスピーカ25S及び装飾ランプ22により付随演出P1が実行される。

10

【0077】

ここで、本実施形態の遊技機10では、付随演出P1が、複数の特定演出A1～A3の間で共通になっているので、付随演出P1の実行を以て、特定演出A1～A3の実行を遊技者に認識させることが可能となる。これにより、信頼度の高い演出が実行されたことを遊技者に認識させ易くすることが可能となる。また、特定演出A1～A3と付随演出P1とが別々の遊技機10に別々の部位で行われるので、付随演出P1が特定演出A1～A3の一部ではなく、別個の演出である印象を与えることが可能となる。

20

【0078】

さらに、本実施形態の遊技機10では、図3に示すように、複合演出が実行される場合に、各特定演出A1～A3が実行されるタイミングで付随演出P1が実行される。これにより、複合演出が実行される場合には、付随演出P1が実行される回数によって複合された特定演出A1～A3の数を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に高揚感を与えることが可能となる。

【0079】

30

[他の実施形態]

本発明は、上記実施形態に限定されるものではなく、例えば、以下に説明するような実施形態も本発明の技術的範囲に含まれ、さらに、下記以外にも要旨を逸脱しない範囲内で種々変更して実施することができる。

【0080】

(1)上記実施形態では、本発明をパチンコ遊技機に適用した例を示したが、スロットマシンやアレンジボールに適用してもよい。

【0081】

(2)上記実施形態では、本発明に係る「特典」が、大当り遊技であったが、確変遊技であってもよいし、回数限定の確変状態となるスペシャルタイム(ST)であってもよいし、スロットマシンにおけるアシストタイム(AT)であってもよい。

40

【0082】

(3)上記実施形態では、付随演出P1は、スピーカ25Sから発せられる音と装飾ランプ22の発光との両方で行われていたが、スピーカ25Sから発せられる音のみで行われてもよいし、装飾ランプ22の発光のみでおこなわれてもよい。

【0083】

(4)上記実施形態では、特別図柄13A～13Cの変動開始から停止までの間に設定された各タイミングT0～T2毎に、実行される特定演出A1～A3の種類が固定されていたが、各タイミングで、複数種類の特定演出のうち複数種類を実行可能な構成であってもよい。具体的には、図15の例に示すように、複合パターン1では、タイミングT1で

50

特定演出 A 2 が、タイミング T 3 で特定演出 A 4 が実行される一方、複合パターン 2 では、タイミング T 1 で特定演出 A 1 が、タイミング T 3 で特定演出 A 2 が実行されてもよい。本構成によれば、特定演出が複合するタイミング増えるので、複合演出への期待感を遊技者に長く持たせることが可能となる。

【 0 0 8 4 】

(5) 上記実施形態では、特別図柄 1 3 A ~ 1 3 C の変動開始から停止までの間に設定された各タイミング T 0 ~ T 2 で、1 種類の特定演出のみを実行可能な構成であったが、各タイミング T 0 ~ T 2 で、2 種類以上の特定演出を実行可能な構成としてもよい。具体的には、図 1 6 に示すように、例えば、6 種類の特定演出 A 1 ~ A 6 が設定されている場合、タイミング T 0 では、特定演出 A 1 と特定演出 A 3 の何れか一方が実行可能であって、タイミング T 1 では、特定演出 A 2 と特定演出 A 4 の何れか一方が実行可能であって、タイミング T 2 では、特定演出 A 3 と特定演出 A 6 の何れか一方が実行可能であってもよい。

【 0 0 8 5 】

(6) 上記実施形態では、各特定演出は、実行されるタイミングが固定されていたが、複数のタイミングの中からランダムに選択されたタイミングで実行可能であってもよいし、実行されるタイミングが固定されたものと、ランダムに選択されるものとが混在していてもよい。

なお、上記実施形態と、上記 (1) ~ (6) で示した他の実施形態とは、以下 [1] ~ [4] の特徴的な構成が含まれていると言える。

[1] 判定条件の成立に起因して、遊技者に有利な特典を付与可能な特典遊技の当り外れを判定する判定手段と、前記判定手段による判定結果を報知する報知手段と、前記判定結果の報知前に前記判定結果を示唆する報知前演出を実行可能な報知前演出実行手段と、を備えた遊技機において、前記報知前演出には、前記判定結果が当りであることに対する信頼度が異なる複数種類が備えられると共に、それら複数種類の報知前演出のなかで前記信頼度が相対的に高い複数の高信頼度演出と、前記信頼度が相対的に低い複数の低信頼度演出とが設けられ、前記複数の高信頼度演出には、予め設定された複数の特定演出が含まれると共に、前記複数の特定演出のうち何れかの特定演出が実行されるときに、その特定演出の実行に伴って付随演出を実行する付随演出実行手段を備え、前記付随演出を、複数の前記特定演出の間で共通にしたことを特徴とする遊技機。

[1] の構成では、報知前演出として、判定結果が当りであることに対する信頼度が高い高信頼度演出と、信頼度が低い低信頼度演出とが備えられていて、高信頼度演出のうち予め設定された複数の特定演出の何れかが実行されると、その高信頼度演出に付随して付随演出が実行される。そして、この付随演出が、複数の特定演出の間で共通になっているので、付随演出の実行を以て、特定演出の実行を遊技者に認識させることが可能となる。これにより、信頼度の高い演出が実行されたことを遊技者に認識させ易くすることが可能となる。

[2] 複数の前記特定演出の前記信頼度が同じに設定されたことを特徴とする [1] に記載の遊技機。

[2] の構成によれば、付随演出と共に行われる特定演出が等価な印象を遊技者に与えることが可能となる。

[3] 前記報知前演出実行手段は、前記報知前演出として、複数の前記特定演出が異なるタイミングで実行される複合演出を実行可能に構成されると共に、前記複合演出の前記信頼度は、実行される前記特定演出の数に応じて高くなるように設定され、前記付随演出実行手段は、前記複合演出が実行されるときには、各前記特定演出の実行に伴って前記付随演出を行うことを特徴とする [1] 又は [2] に記載の遊技機。

[3] の構成によれば、複合演出が実行される場合に、付随演出が実行される回数によって特定演出の数を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に高揚感を与えることが可能となる。

[4] 表示部を備えると共に、音再生部又は電飾部のうち少なくとも一方を備え、前記

10

20

30

40

50

報知前演出実行手段は、前記表示部に表示される画像を用いて前記報知前演出を実行し、
 前記付随演出実行手段は、前記音再生部で再生される音又は前記電飾部の光を用いて前記
 付随演出を実行することを特徴とする [1] ~ [3] のうち何れか 1 に記載の遊技機。

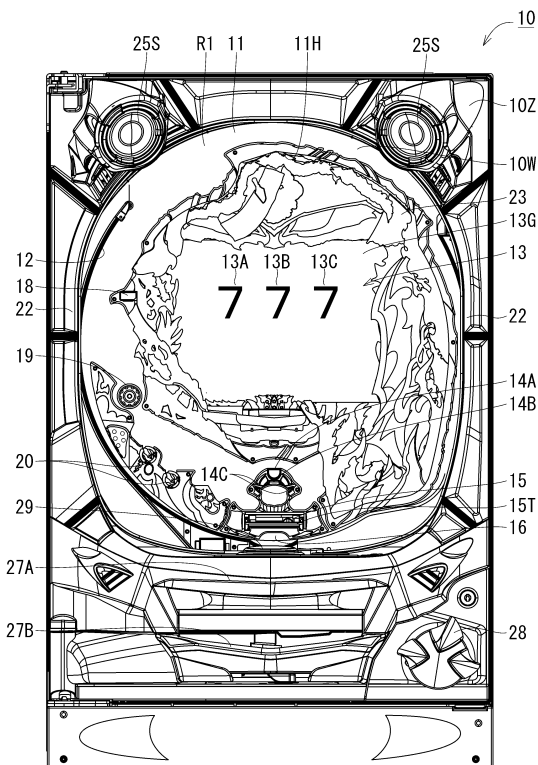
[4] の構成によれば、報知前演出と付随演出とが別々の部位で行われるので、付随演
 出が報知前演出の一部ではなく、別個の演出である印象を与えることが可能となる。

【符号の説明】

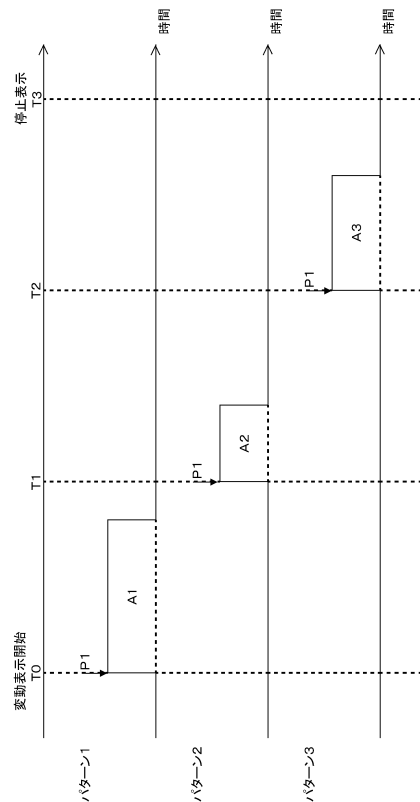
【 0 0 8 6 】

- 1 0 パチンコ遊技機（遊技機）
- 1 3 液晶表示装置
- 5 0 主制御基板
- 5 2 サブ制御基板

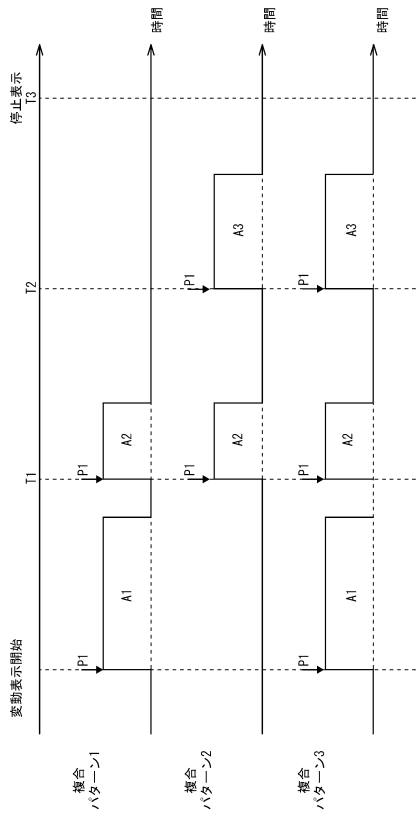
【 図 1 】



【 図 2 】



【図3】



【図4】

特定演出A		その他の演出	
16/38	22/38	22/38	演出*
1回(単発)2回(複合)3回(複合)	演出B	演出C	演出*
10/38	4/38	2/38	*/38
			*/38

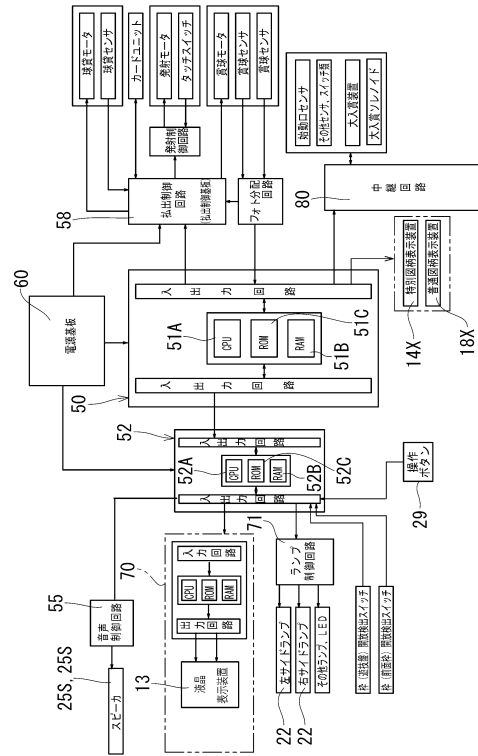
特定演出A		その他の演出	
13/38	25/38	25/38	演出*
1回(単発)2回(複合)3回(複合)	演出B	演出C	演出*
7/38	4/38	2/38	*/38
			*/38

【図5】

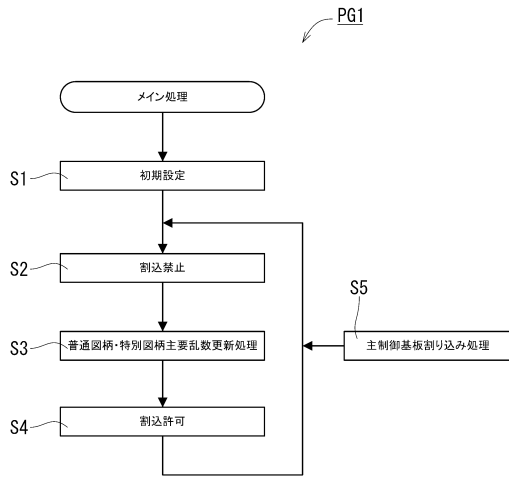
特定演出A		その他の演出	
60/3762	3702/3762	3702/3762	演出*
1回(単発)2回(複合)3回(複合)	演出B	演出C	演出*
58/3762	2/3762	0/3762	108/3762
			280/3762
			***/3762
			***/3762

特定演出A		その他の演出	
25/3762	3737/3762	3737/3762	演出*
1回(単発)2回(複合)3回(複合)	演出B	演出C	演出*
23/3762	2/3762	0/3762	108/3762
			280/3762
			***/3762
			***/3762

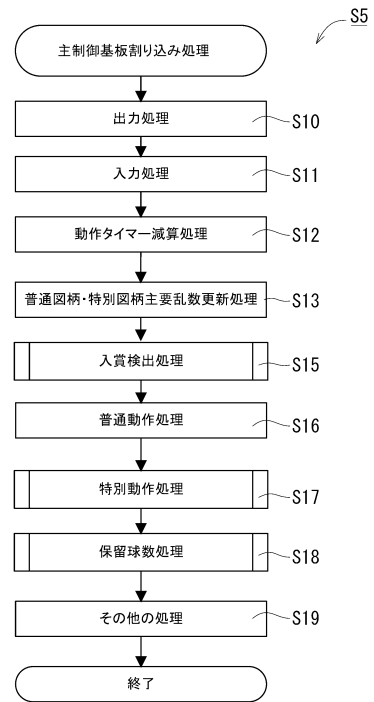
【図6】



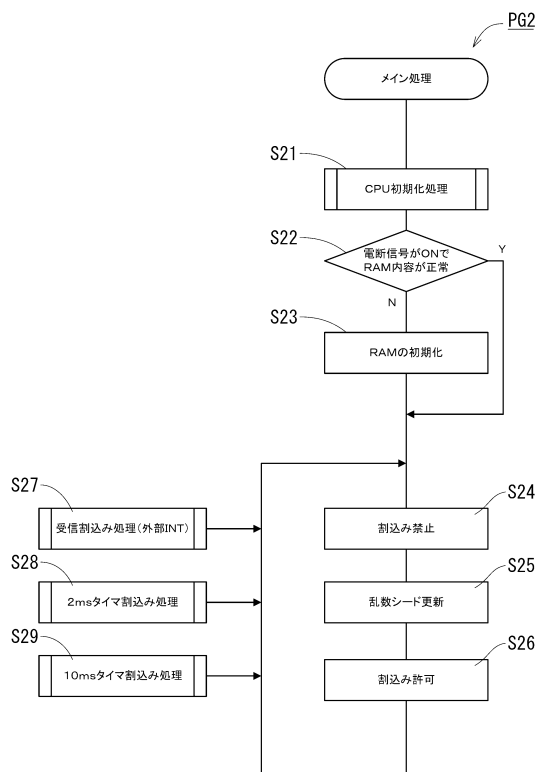
【図7】



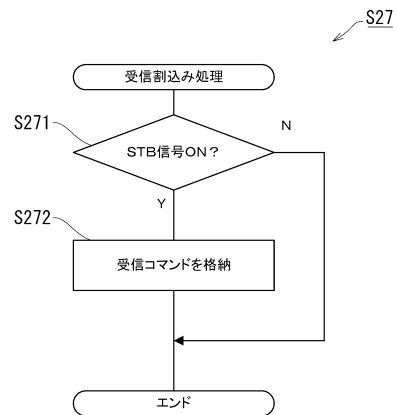
【図8】



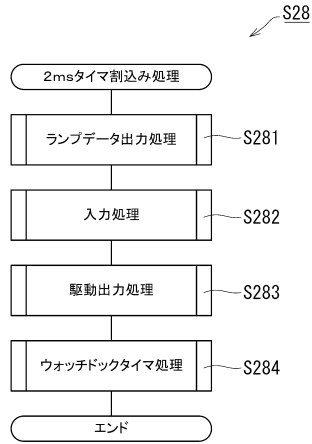
【図9】



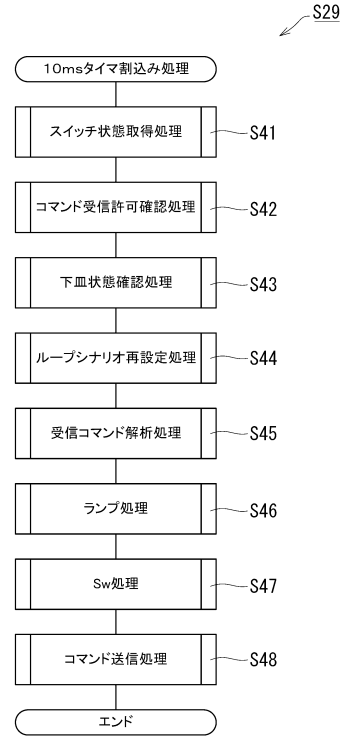
【図10】



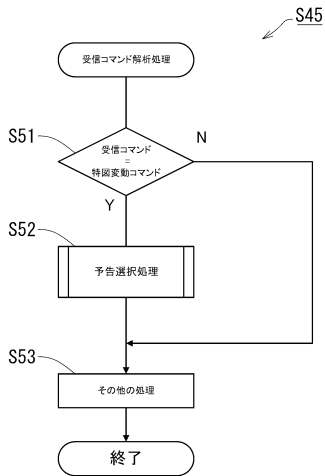
【図 1 1】



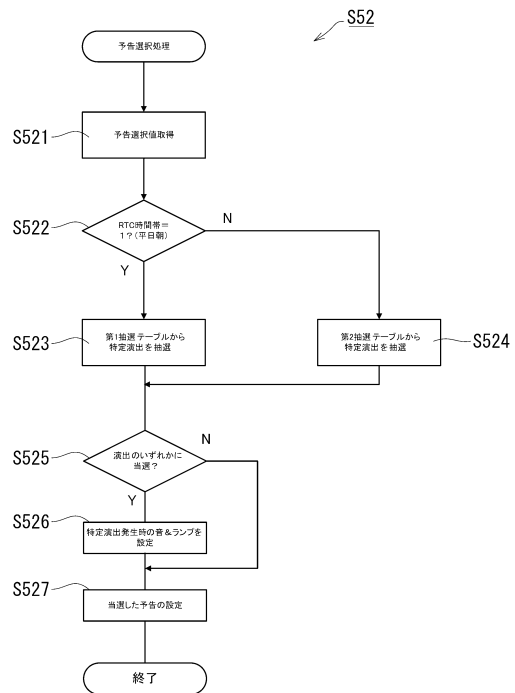
【図 1 2】



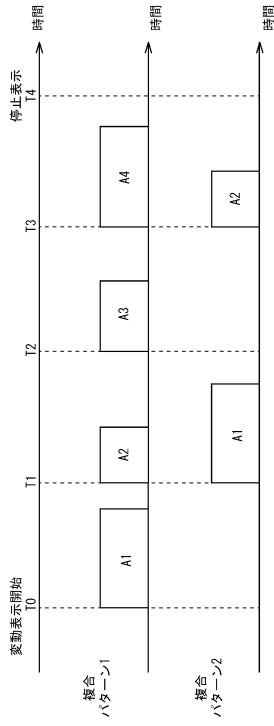
【図 1 3】



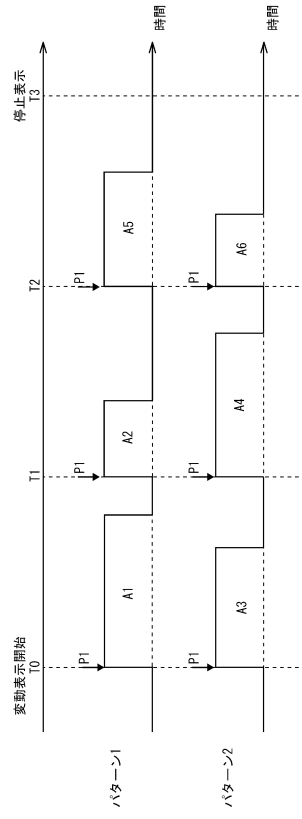
【図 1 4】



【図 15】



【図 16】



フロントページの続き

- (72)発明者 伊東 秀城
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目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 荒井 孝太
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

審査官 足立 俊彦

- (56)参考文献 特開2013-146632(JP,A)
特開2010-284191(JP,A)
特開2014-138841(JP,A)
特開2014-014572(JP,A)
特開2013-116317(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02