

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-12685

(P2017-12685A)

(43) 公開日 平成29年1月19日(2017.1.19)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

2C333

審査請求 有 請求項の数 3 O L (全 63 頁)

(21) 出願番号 特願2015-135623 (P2015-135623)
 (22) 出願日 平成27年7月6日 (2015.7.6)
 (11) 特許番号 特許第6016994号 (P6016994)
 (45) 特許公報発行日 平成28年10月26日 (2016.10.26)

(71) 出願人 000161806
 京楽産業、株式会社
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 (74) 代理人 100104190
 弁理士 酒井 昭徳
 (72) 発明者 藤田 恭浩
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 京楽産業、株式会社内
 (72) 発明者 古谷 一馬
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 京楽産業、株式会社内
 (72) 発明者 長谷川 岳俊
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 京楽産業、株式会社内

最終頁に続く

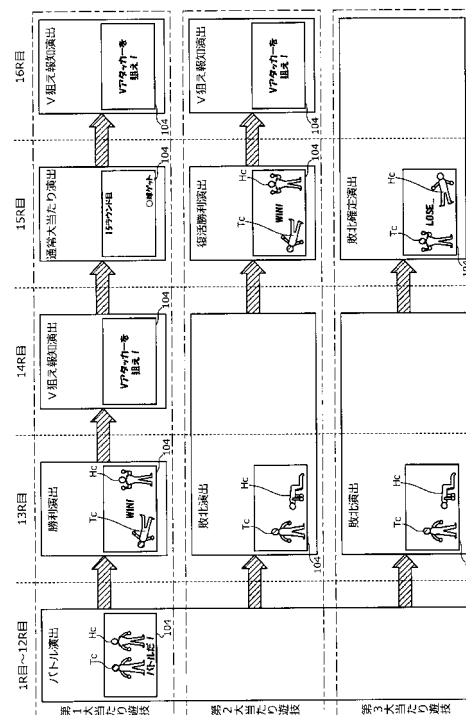
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 所定期間内に同じ演出を繰り返し行ってしまうことを防止すること。

【解決手段】 大当たり遊技の14ラウンド目でV領域（所定領域）を遊技球が通過し、16ラウンド目でもV領域を遊技球が通過した場合、14ラウンド目で確変移行示唆演出を行い、16ラウンド目で保留連示唆演出を行う。また、大当たり遊技の14ラウンド目でV領域を遊技球が通過せず、16ラウンド目でV領域を遊技球が通過した場合、14ラウンド目で確変移行示唆演出も保留連示唆演出も行わず、16ラウンド目で確変移行示唆演出を行う。また、14ラウンド目でV領域を遊技球が通過せず、16ラウンド目でもV領域を遊技球が通過しなかった場合、14ラウンド目で確変移行示唆演出も保留連示唆演出も行わず、16ラウンド目でも確変移行示唆演出も保留連示唆演出も行わない。

【選択図】 図5-1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定の始動条件が成立すると、遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かの判定に用いられる判定情報を取得する取得手段と、

前記取得手段によって取得された判定情報に基づいて、前記特別遊技を行うか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段によって前記特別遊技を行うと判定されると、所定領域を開放させる前記特別遊技を行う特別遊技実行制御手段と、

前記特別遊技実行制御手段によって前記特別遊技が行われているときに所定の演出を行う演出実行制御手段と、

を備え、

前記演出実行制御手段は、

前記所定領域を遊技球が通過すると第 1 演出を行うことが可能であり、当該通過後に前記所定領域を遊技球が再度通過すると前記第 1 演出とは異なる第 2 演出を行うことが可能であることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記特別遊技実行制御手段によって前記特別遊技が行われているときに前記所定領域を遊技球が通過すると、当該特別遊技後に遊技者にとって有利な特定遊技状態で遊技の進行を制御する特定遊技状態制御手段をさらに備え、

前記演出実行制御手段は、

前記第 1 演出または前記第 2 演出のいずれか一方において、前記特定遊技状態制御手段によって前記特定遊技状態とされることを示唆することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記取得手段によって判定情報が取得されると、当該判定情報に基づく前記判定手段の判定で前記特別遊技を行うと判定されるか否かを事前判定する事前判定手段をさらに備え、

前記演出実行制御手段は、

前記第 1 演出または前記第 2 演出のいずれか一方において、前記事前判定手段によって前記特別遊技を行うと判定されたことを示唆することを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記特別遊技実行制御手段は、

前記特別遊技において前記所定領域を複数回開放させ、

前記演出実行制御手段は、

前記複数回の開放のうち前の開放中に前記所定領域を遊技球が通過すると前記第 1 演出を行うことが可能であり、前記複数回の開放のうち後の開放中に前記所定領域を遊技球が通過すると前記第 2 演出を行うことが可能であることを特徴とする請求項 1 ～ 3 のいずれか一つに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、所定の始動条件が成立することにより、遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かを判定し、この判定結果に基づいて特別遊技を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、所定の始動口に遊技球が入賞すると、大当たりとするか否かの大当たり判定を行って、この大当たり判定結果に基づいて所定の図柄（例えば 3 列の図柄）の変動表示および停止表示を行う遊技機があった（例えば下記特許文献 1 参照）。このような遊技機は、大当たり判定結果が大当たりであった場合、所定の大当たり図柄（例えばいわゆる「ゾロ

10

20

30

40

50

目」)で停止表示した後、大当たり遊技を行っていた。大当たり遊技では、所定領域(例えば大入賞口やいわゆる「V領域」)が開放され、遊技球が所定領域を通過可能となる。また、このような遊技機は、所定の実行条件が成立すると、所定の演出を行っていた。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2014-166535号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

10

従来技術にあっては、所定期間内に同じ演出が繰り返行われることがあり、これが遊技の興趣の低下につながる場合もあった。

【0005】

本発明は、従来技術による問題点を解消するため、所定期間内に同じ演出が繰り返行われてしまうことを防止して、遊技の興趣を高めることができる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】

【0006】

前述の課題を解決し、目的を達成するため、本発明にかかる遊技機は、所定の始動条件が成立すると、遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かの判定に用いられる判定情報を取得する取得手段と、前記取得手段によって取得された判定情報に基づいて、前記特別遊技を行うか否かを判定する判定手段と、前記判定手段によって前記特別遊技を行うと判定されると、所定領域を開放させる前記特別遊技を行う特別遊技実行手段と、前記特別遊技実行手段によって前記特別遊技が行われているときに所定の演出を行う演出実行手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記所定領域を遊技球が通過すると第1演出を行うことが可能であり、当該通過後に前記所定領域を遊技球が再度通過すると前記第1演出とは異なる第2演出を行うことが可能であることを特徴とする。

20

【0007】

また、上記発明において、前記特別遊技実行手段によって前記特別遊技が行われているときに前記所定領域を遊技球が通過すると、当該特別遊技後に遊技者にとって有利な特定遊技状態で遊技の進行を制御する特定遊技状態制御手段をさらに備え、前記演出実行手段は、前記第1演出または前記第2演出のいずれか一方において、前記特定遊技状態制御手段によって前記特定遊技状態とされることを示唆することを特徴とする。

30

【0008】

また、上記発明において、前記取得手段によって判定情報が取得されると、当該判定情報に基づく前記判定手段の判定で前記特別遊技を行うと判定されるか否かを事前判定する事前判定手段をさらに備え、前記演出実行手段は、前記第1演出または前記第2演出のいずれか一方において、前記事前判定手段によって前記特別遊技を行うと判定されたことを示唆することを特徴とする。

【0009】

40

また、上記発明において、前記特別遊技実行手段は、前記特別遊技において前記所定領域を複数回開放させ、前記演出実行手段は、前記複数回の開放のうち前の開放中に前記所定領域を遊技球が通過すると前記第1演出を行うことが可能であり、前記複数回の開放のうち後の開放中に前記始動領域を遊技球が通過すると前記第2演出を行うことが可能であることを特徴とする。

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、所定期間内に同じ演出が繰り返行われてしまうことを防止して、遊技の興趣を高めることができるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

50

【 0 0 1 1 】

【図 1】本発明の実施の形態にかかる遊技機の一例を示す説明図である。

【図 2】本実施の形態の情報表示部の一例を示す説明図である。

【図 3】本実施の形態の遊技機が行う大当たり遊技を示す説明図である。

【図 4】本実施の遊技機による遊技状態制御を示す説明図である。

【図 5-1】本実施の形態の遊技機が大当たり遊技において行う演出の一例について示す説明図（その 1）である。

【図 5-2】本実施の形態の遊技機が大当たり遊技において行う演出の一例について示す説明図（その 2）である。

【図 5-3】本実施の形態の遊技機が大当たり遊技において行う演出の一例について示す説明図（その 3）である。 10

【図 6】本実施の形態の遊技機の機能的構成を示す説明図である。

【図 7】本実施の形態の遊技機のハードウェア構成の一例を示す説明図（その 1）である。

【図 8-1】本実施の形態の主制御部に記憶されたテーブルの一例を示す説明図である。

【図 8-2】変動パターン判定テーブルの一例を示す説明図（その 1）である。

【図 8-3】変動パターン判定テーブルの一例を示す説明図（その 2）である。

【図 8-4】変動パターン判定テーブルの一例を示す説明図（その 3）である。

【図 8-5】変動パターン判定テーブルの一例を示す説明図（その 4）である。

【図 9】本実施の形態の遊技機のハードウェア構成の一例を示す説明図（その 2）である 20

【図 10】演出パターン判定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 11-1】予告演出パターン判定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 11-2】保留連示唆演出パターン判定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 12】メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 13】タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【図 14】始動口スイッチ処理の一例を示すフローチャートである。

【図 15】事前判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 16】特別図柄処理の一例を示すフローチャートである。

【図 17】大当たり判定処理の一例を示すフローチャートである。 30

【図 18】変動パターン判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 19-1】停止中処理の一例を示すフローチャート（その 1）である。

【図 19-2】停止中処理の一例を示すフローチャート（その 2）である。

【図 20】モード変更処理の一例を示すフローチャートである。

【図 21】大当たり遊技処理の一例を示すフローチャートである。

【図 22】オープニング処理の一例を示すフローチャートである。

【図 23-1】ラウンド処理の一例を示すフローチャート（その 1）である。

【図 23-2】ラウンド処理の一例を示すフローチャート（その 2）である。

【図 24】インターバル処理の一例を示すフローチャートである。

【図 25】エンディング処理の一例を示すフローチャートである。 40

【図 26】モード設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 27】遊技状態設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 28】演出タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【図 29】コマンド受信処理の一例を示すフローチャートである。

【図 30】変動演出開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 31-1】大当たり演出処理の一例を示すフローチャート（その 1）である。

【図 31-2】大当たり演出処理の一例を示すフローチャート（その 2）である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 2 】

以下、添付図面を参照しながら、本発明にかかる遊技機の好適な実施の形態を詳細に説 50

明する。なお、以下の実施の形態では、本発明にかかる遊技機を、旧第1種に属するぱちんこ遊技機（いわゆる「デジパチ」）に適用した場合の例を説明するがこれに限らない。例えば、本発明にかかる遊技機を、旧第1種および旧第2種の両方に属するぱちんこ遊技機（いわゆる「混合機」）に適用してもよいし、いわゆる「スロットマシン」と称される回胴式遊技機に適用してもよい。

【0013】

また、以下の実施の形態では、本発明における始動条件を、所定の始動口への遊技球の入賞とした例を説明するがこれに限らない。例えば、本発明における始動条件には、特別遊技中（例えば大当たり遊技中）でないこと、図柄（例えば特別図柄）の変動表示中でないことなどを加えてもよい。また、本発明の遊技機を回胴式遊技機に適用した場合は、本発明における始動条件を、リールの回転を開始させる操作を受け付けるための操作レバーがONされることとしてもよい。

10

【0014】

また、以下の実施の形態では、本発明における特別遊技を、大入賞口を開放させる大当たり遊技とした例を説明するがこれに限らない。例えば、本発明における特別遊技を、複数種類の大当たり遊技のうちの特定の大当たり遊技としてもよいし、普通電動役物の開放としてもよい。また、本発明の遊技機を回胴式遊技機に適用した場合は、本発明における特別遊技を、シングルボーナス、レギュラーボーナス、チャレンジボーナス、ビッグボーナス、チャレンジタイム（いわゆる「CT」）、あるいはアシストリプレイタイム（いわゆる「ART」）としてもよい。

20

【0015】

また、以下の実施の形態では、本発明における図柄を、大当たり判定結果を示すための特別図柄とするがこれに限らない。例えば、本発明における図柄を、普通図柄判定結果を示すための普通図柄としてもよい。また、本発明の遊技機を回胴式遊技機に適用した場合は、本発明における図柄をリールに付された図柄としてもよい。また、以下の実施の形態で示す具体的な数値などは一例であり、本発明の内容を限定するものではない。

【0016】

＜本発明の実施の形態にかかる遊技機の概要＞

まず、本発明の実施の形態にかかる遊技機の概要について説明する。遊技機には、所定の始動領域を遊技球が通過すると、大当たり判定を行って、大当たりと判定した場合に大当たり遊技を行うものがある。また、大当たり遊技において、いわゆる「V領域」と称される所定領域を開放し、このV領域を遊技球が通過すると、大当たり遊技後に有利な所定遊技状態（例えば大当たりの発生し易い高確率遊技状態）とするものがある。このような遊技機は、V領域を遊技球が通過した際に所定演出を行って、これによって大当たり遊技後に所定遊技状態となることを遊技者に示唆したりする。

30

【0017】

ところで、1回の大当たり遊技でV領域を複数個の遊技球が通過する場合もある。従来の遊技機では、このような場合、所定演出が1回の大当たり遊技で複数回行われる。このような場合、遊技者は、所定演出が短期間に複数回繰り返されることが煩わしく感じて、遊技の興味が低下する場合がある。また、所定演出が今回の大当たり遊技後に所定遊技状態となることを遊技者に示唆するものであれば、遊技者は、1回目の所定演出によって今回の大当たり遊技後に所定遊技状態となることを知ることができる、換言すれば2回目以降の所定演出は何ら新しい情報をもたらすものではないため、これらによって新たな喜びや楽しみを得ることはできない。

40

【0018】

本実施の形態の遊技機は、このような従来の遊技機による問題点を鑑みて、大当たり遊技において、V領域を遊技球が最初に通過した場合と、その後に通過した場合とで、異なる演出を行う。これによって、本実施の形態の遊技機は、大当たり遊技においてV領域を複数個の遊技球が通過した場合も、それぞれの通過時に遊技者を楽しませることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。以下、本実施の形態の遊技機について詳細に説明す

50

る。

【0019】

<遊技機の基本構成>

本発明の実施の形態にかかる遊技機の基本構成について説明する。図1は、本発明の実施の形態にかかる遊技機の一例を示す説明図である。図1には、本実施の形態の遊技機の正面図を示した。図1に示すように、本実施の形態の遊技機100は遊技盤101を備えている。遊技盤101の下方には遊技球を発射する発射部（図7の符号728参照）が設けられている。

【0020】

発射部によって発射された遊技球は、レール102に沿って上昇し、遊技盤101の上部位置に達した後、遊技領域103内を落下する。図1では図示を省略するが、遊技領域103には多数の釘や風車などが設けられている。これらによって、遊技球の落下軌道は遊技者にとって予測困難なものとされる。

【0021】

遊技盤101の略中央には画像表示部104が設けられている。画像表示部104は、演出図柄や背景画像や各種演出にかかる画像などを表示する。例えば、画像表示部104には液晶表示器（LCD：Liquid Crystal Display）を用いることができる。

【0022】

遊技盤101において、画像表示部104の下方には第1始動口105が設けられ、第1始動口105の右方には第2始動口106が設けられている。第1始動口105および第2始動口106は、遊技球が入賞可能な（始動入賞可能な）、いわゆる「始動入賞口」である。

【0023】

また、第2始動口106の近傍には開閉自在な普通電動役物107（いわゆる「電動チューリップ」）が設けられている。普通電動役物107が開放されているとき、遊技球は第2始動口106に入賞し易くなる。普通電動役物107が閉鎖されているとき、遊技球は第2始動口106に入賞し難くなる。普通電動役物107は、通常時には閉鎖されており、普通図柄判定結果に基づいて所定期間だけ開放される。普通図柄判定は、遊技盤101において、画像表示部104の左方および右方に設けられたゲート108を遊技球が通過することにより行われる。

【0024】

遊技盤101において、第1始動口105の右方には開閉自在な大入賞口109（いわゆる「アタッカー」）が設けられている。大入賞口109が開放されているとき、遊技球は大入賞口109に入賞可能になる。大入賞口109が閉鎖されているとき、遊技球は大入賞口109に入賞不可能となる。大入賞口109は、通常時には閉鎖されており、大当たり判定結果に基づいて所定期間だけ開放される。大当たり判定は、第1始動口105や第2始動口106に遊技球が入賞することにより行われる。遊技機100は、大入賞口109に遊技球が入賞する毎に所定個数（例えば15球）の賞球を払い出す。

【0025】

大入賞口109内には、開閉自在なV領域140（図1において符号140を付した点線参照）が設けられている。本実施の形態では、V領域140が本発明における所定領域に相当する。V領域140が開放されているとき、遊技球はV領域140を通過可能となる。V領域140が閉鎖されているとき、遊技球はV領域140を通過不可能となる。

【0026】

例えば、大入賞口109に入賞（進入）した一部または全部の遊技球は、大入賞口109内に設けられた通路によってV領域140へ誘導され、V領域140到達時にV領域140が開放されていればそのままV領域140を通過する。一方、V領域140到達時にV領域140が閉鎖されていればV領域140を通過することはない（例えば、この場合、遊技球は他の通路を通過する）。このように、遊技機100では、V領域140が大入

10

20

30

40

50

賞口 109 内に設けられているため、V 領域 140 を通過させるためには、まず、遊技球を大入賞口 109 に入賞させる必要がある。

【0027】

また、遊技盤 101 において、第 1 始動口 105 の左方には普通入賞口 110 が設けられている。遊技機 100 は、普通入賞口 110 に遊技球が入賞する毎に所定個数（例えば 10 球）の賞球を払い出す。遊技領域 103 の最下部には、第 1 始動口 105、第 2 始動口 106、大入賞口 109、および普通入賞口 110 のいずれにも入賞しなかった遊技球を回収する回収口 111 が設けられている。

【0028】

遊技盤 101 の左下位置には情報表示部 112 が設けられている。情報表示部 112 の詳細については図 2 を用いて後述するが、情報表示部 112 は大当たり判定結果を示すための特別図柄や普通図柄判定結果を示すための普通図柄などを表示する。

【0029】

また、図 1 において、遊技領域 103 の外周を囲うように枠部材 113 が設けられている。枠部材 113 は、遊技盤 101 の上下左右の 4 辺において遊技領域 103 の周囲を囲み、遊技者側に突出した形状を有している。枠部材 113 には、スピーカ 114 や演出ライト部 115 などが組み込まれている。

【0030】

枠部材 113 の右下位置には操作ハンドル 116 が設けられている。操作ハンドル 116 は遊技者側に突出するように設けられており、遊技球の発射操作に用いられる。具体的には、操作ハンドル 116 は発射指示部材 117 を備えている。発射指示部材 117 は操作ハンドル 116 の外周部において遊技者から見て右回りに回転可能に設けられる。

【0031】

発射部は、発射指示部材 117 の操作ハンドル 116 に対する回転角度に応じた強度で遊技球を発射する。また、操作ハンドル 116 には、遊技者が発射指示部材 117 を直接操作していることを検出するセンサが設けられている。発射部は、このセンサにより発射指示部材 117 が遊技者によって直接操作されていることが検出された場合に遊技球を発射する。

【0032】

図 1 において、枠部材 113 の下側部分には演出ボタン 118 や十字キー 119 が設けられている。演出ボタン 118 および十字キー 119 は、遊技者が操作可能な操作手段として機能する。また、演出ボタン駆動部を設けて、この演出ボタン駆動部が駆動することによって、演出ボタン 118 を枠部材 113 に対して進退可能（枠部材 113 からの突出量に変化可能）に構成してもよい。さらに、演出ボタン発光部を設けて、この演出ボタン発光部が発光することによって、演出ボタン 118 を複数種類の発光態様（例えば発光色）で発光可能に構成してもよい。

【0033】

また、図 1 において、枠部材 113 の下側部分には打球供給皿（不図示）が設けられ、この打球供給皿には遊技球が収容される。また、打球供給皿は発射部に向けて傾斜する形状を有しており、収容した遊技球を順次発射部へ送り出す。

【0034】

さらに、遊技盤 101 の所定位置には可動役物 130 が設けられている。可動役物 130 は、所定の役物演出時に駆動される。例えば、可動役物 130 は、役物演出時以外ときには図 1 に示すように画像表示部 104 の前面から退避した状態とされ、役物演出時に画像表示部 104 の前面に進出するように駆動される。

【0035】

なお、第 1 始動口 105、第 2 始動口 106、大入賞口 109、および普通入賞口 110 などの配置位置は、図 1 に示した例に限らない。これらの配置位置は、遊技機 100 の製造者が遊技機 100 のゲーム性などを勘案して任意に定めることができる。また、図 1 の例では、画像表示部 104 を 1 つとしたが、画像表示部 104 を複数（例えばメインデ

10

20

30

40

50

ィスプレイと、メインディスプレイよりも小さなサブディスプレイとを) 設けてもよい。

【0036】

<情報表示部の詳細>

次に、情報表示部112について説明する。図2は、本実施の形態の情報表示部の一例を示す説明図である。図2に示すように、情報表示部112は、特別図柄表示部201と、普通図柄表示部202と、保留数表示部203と、ラウンド数表示部204と、右打ち報知ランプ205とを備えている。これらの表示部にはランプ表示器などが用いられる。

【0037】

特別図柄表示部201は、第1特別図柄表示部201aと、第2特別図柄表示部201bとを備えている。第1特別図柄表示部201aは、第1始動口105に遊技球が入賞することにより行われる大当たり判定の大当たり判定結果を示す第1特別図柄を表示する。例えば、第1特別図柄表示部201aは、図2に示すように8つのランプ(例えばLEDランプ)を備えている。第1特別図柄表示部201aは、第1始動口105に遊技球が入賞することにより大当たり判定が行われると、第1特別図柄を所定期間だけ変動表示してから大当たり判定結果を示すように停止表示する。

10

【0038】

例えば、第1特別図柄表示部201aによる第1特別図柄の変動表示は、図2において左から右へ流れるように第1特別図柄表示部201aの各ランプを順次点灯させることによって行われる。また、第1特別図柄表示部201aによる第1特別図柄の停止表示は、第1特別図柄表示部201aのランプのうち、特定のランプのみを点灯させることによっ

20

【0039】

例えば、遊技機100において、第1始動口105に遊技球が入賞することにより行われる大当たり判定では、第1大当たり、第2大当たり、第3大当たり、およびハズレのいずれとするかが判定される。

【0040】

例えば、第1特別図柄表示部201aは、大当たり判定結果が第1大当たりの場合、8つのランプのうち左から1つ目、3つ目、6つ目、および7つ目のランプを点灯させる。この点灯態様を以下「大当たり図柄α」という。また、第1特別図柄表示部201aは、大当たり判定結果が第2大当たりの場合、8つのランプのうち左から2つ目、3つ目、6つ目、および8つ目のランプを点灯させる。この点灯態様を以下「大当たり図柄β」という。また、第1特別図柄表示部201aは、大当たり判定結果が第3大当たりの場合、8つのランプのうち左から1つ目、4つ目、5つ目、および7つ目のランプを点灯させる。この点灯態様を以下「大当たり図柄γ」という。

30

【0041】

第2特別図柄表示部201bは、第2始動口106に遊技球が入賞することにより行われる大当たり判定の大当たり判定結果を示す第2特別図柄を表示する。例えば、第2特別図柄表示部201bは、第1特別図柄表示部201aと同様、図2に示すように8つのランプを備えている。第2特別図柄表示部201bは、第2始動口106に遊技球が入賞することにより大当たり判定が行われると、第2特別図柄を所定期間だけ変動表示してから大当たり判定結果を示すように停止表示する。

40

【0042】

例えば、遊技機100において、第2始動口106に遊技球が入賞することにより行われる大当たり判定では、第1始動口105に遊技球が入賞することにより行われる大当たり判定と同様、第1大当たり、第2大当たり、第3大当たり、およびハズレのいずれとするかが判定される。このため、第2特別図柄表示部201bは、第2特別図柄を、大当たり図柄α~γ、およびハズレ図柄のいずれかで停止表示する。

【0043】

普通図柄表示部202は、ゲート108を遊技球が通過することにより行われる普通図柄判定の判定結果を示す普通図柄を表示する。例えば、普通図柄表示部202は、図2に

50

示すように「○」、「△」、「×」のそれぞれを示す3つのランプを備えている。普通図柄表示部202は、ゲート108を遊技球が通過することにより普通図柄判定が行われると、普通図柄を所定期間だけ変動表示してから普通図柄判定結果を示すように停止表示する。

【0044】

例えば、普通図柄表示部202による普通図柄の変動表示は、「○」→「△」→「×」→「○」→…といったように普通図柄表示部202の各ランプを順次点灯させることによって行われる。また、普通図柄表示部202による普通図柄の停止表示は、普通図柄表示部202のランプのうち、特定のランプのみを点灯させることによって行われる。

【0045】

例えば、遊技機100の普通図柄判定では、普通電動役物長開放当たり、普通電動役物短開放当たり、ハズレのいずれとするかが判定される。例えば、普通図柄表示部202は、普通図柄判定結果が普通電動役物長開放当たりの場合、3つのランプのうちの「○」のランプを点灯させる。また、普通図柄表示部202は、普通図柄判定結果が普通電動役物短開放当たりの場合、3つのランプのうちの「△」のランプを点灯させる。そして、普通図柄表示部202は、普通図柄判定結果がハズレの場合、3つのランプのうちの「×」のランプを点灯させる。

【0046】

保留数表示部203は、第1保留数表示部203aと、第2保留数表示部203bとを備えている。詳細な説明は後述するが、遊技機100は、第1始動口105や第2始動口106に遊技球が入賞すると、大当たり判定などに用いる判定情報を取得する。遊技機100は、第1始動口105と第2始動口106とのそれぞれの始動口毎に4つまでの判定情報を記憶（保留）しておくことができる。

【0047】

第1保留数表示部203aは、第1始動口105に遊技球が入賞することによって記憶されている判定情報の数（以下「第1保留数」という）を表示する。また、第2保留数表示部203bは、第2始動口106に遊技球が入賞することによって記憶されている判定情報の数（以下「第2保留数」という）を表示する。なお、以下において、単に「保留数」といった場合、これは第1保留数と第2保留数とを合わせたものを指すものとする。

【0048】

また、保留数表示部203は、普通図柄保留数表示部203cを備えている。詳細な説明は省略するが、遊技機100は、ゲート108を遊技球が通過すると、普通図柄判定に用いる普通図柄判定情報を取得する。遊技機100は、普通図柄判定情報を4つまで記憶（保留）しておくことができる。普通図柄保留数表示部203cは、記憶されている普通図柄判定情報の数（以下「普通図柄保留数」という）を表示する。

【0049】

例えば、第1保留数表示部203aと、第2保留数表示部203bと、普通図柄保留数表示部203cとは、それぞれ4つのランプを備えており、それぞれが第1保留数、第2保留数、普通図柄保留数と同数のランプを点灯させる。

【0050】

ラウンド数表示部204は、大当たり判定で大当たりと判定されたことにより大当たり遊技が行われると、この大当たり遊技のラウンド数を表示する。例えば、第1大当たり、第2大当たり、第3大当たりは、いずれも16ラウンドの大当たりとされている。このため、ラウンド数表示部204は、図2に示すように「16」を示すランプを備えており、大当たり判定で大当たりと判定されたことにより大当たり遊技が行われると「16」のランプを点灯させる。

【0051】

なお、本実施の形態のように、いずれの大当たりによる大当たり遊技も同じラウンド数である場合には、ラウンド数表示部204を設けなくてもよい。ラウンド数表示部204を設けないようにすれば、その分、遊技機100の製造に要する部品や手間を削減できる

10

20

30

40

50

ので、遊技機 100 の製造コストの低減を図れる。

【0052】

右打ち報知ランプ 205 は、1 つのランプを備えており、このランプが右打ちすべき時期に点灯して、遊技者に右打ちを行うよう報知する。例えば、遊技機 100 では、第 2 始動口 106 や大入賞口 109 が遊技領域 103 の右側部分（いわゆる「右打ち領域」）に設けられている。このため、右打ち報知ランプ 205 は、第 2 始動口 106 に遊技球を入賞させ易い時期（後述の補助遊技状態であるとき）や、大入賞口 109 が開放される大当たり遊技中に点灯する。

【0053】

＜遊技機の基本動作＞

次に、遊技機 100 の基本動作について説明する。遊技機 100 は、遊技者によって発射指示部材 117 が操作されると、遊技領域 103 に向けて遊技球を発射する。発射された遊技球が第 1 始動口 105 や第 2 始動口 106 に入賞すると、大当たり判定などに用いる判定情報を取得する。詳細は後述するが、この判定情報には、当落判定乱数、図柄判定乱数、および変動パターン判定乱数などが含まれる。

【0054】

その後、遊技機 100 は取得した判定情報を用いて大当たり判定を行って、特別図柄を所定の変動時間（変動パターンによって定められた変動時間）で変動表示してから大当たり判定結果を示すように停止表示する。また、遊技機 100 は、特別図柄の変動表示に伴って画像表示部 104 では 3 列の演出図柄を変動表示し、特別図柄の停止表示に伴って画像表示部 104 では 3 列の演出図柄を停止表示する。例えば、本実施の形態では、3 列の演出図柄のそれぞれは停止表示された際に「1」から「9」までのいずれかの数字をあらわす。

【0055】

例えば、大当たり判定結果がいずれかの的大当たりであった場合、すなわち特別図柄を大当たり図柄で停止表示する場合、遊技機 100 は 3 列の演出図柄を大当たり目（例えば「1・1・1」などのゾロ目）で停止表示する。なお、大当たり目で停止表示する場合、遊技機 100 は、大当たり目の停止表示前に、3 列の演出図柄を所定のリーチ態様（例えば「1・↓・1」。「↓」は変動表示中であることをあらわす）としてリーチ演出を行ったりする。

【0056】

一方、大当たり判定結果がハズレであった場合、すなわち特別図柄をハズレ図柄で停止表示する場合、遊技機 100 は 3 列の演出図柄をハズレ目で停止表示する。このハズレ目には、いわゆる「バラケ目」と、いわゆる「リーチハズレ目」とがある。例えば、ここで、バラケ目は、3 列の演出図柄がそれぞれ異なる数字をあらわす出目（例えば「3・1・5」）である。また、リーチハズレ目は、3 列の演出図柄のうち、左演出図柄と右演出図柄とが同じ数字で、中演出図柄が他の数字をあらわす出目「1・2・1」である。なお、リーチハズレ目で停止表示する場合、遊技機 100 は、リーチハズレ目の停止表示前に、3 列の演出図柄をリーチ態様としてリーチ演出を行ったりする。すなわち、遊技機 100 は、大当たり判定結果がハズレでリーチ演出を行わなかった場合、バラケ目で停止表示する。一方、遊技機 100 は大当たり判定結果がハズレでリーチ演出を行った場合、リーチハズレ目で停止表示する。

【0057】

＜遊技機による大当たり遊技＞

次に、遊技機 100 が行う大当たり遊技について説明する。図 3 は、本実施の形態の遊技機が行う大当たり遊技を示す説明図である。前述のように、遊技機 100 は、大当たり判定結果として、第 1 大当たり、第 2 大当たり、および第 3 大当たりを導出可能である。そして、遊技機 100 は、大当たり判定結果が第 1 大当たりであった場合には第 1 大当たり遊技を行い、第 2 大当たりであった場合には第 2 大当たり遊技を行い、第 3 大当たりであった場合には第 3 大当たり遊技を行う。前述のように、これらはいずれも同一のラウン

ド数（本実施の形態では１６ラウンド）の大当たり遊技である。

【００５８】

まず、第１大当たり遊技について説明する。図３（第１大当たり遊技）には、第１大当たり遊技における大入賞口１０９およびＶ領域１４０の開放について示した。図３（第１大当たり遊技）に示すように、第１大当たり遊技の場合、遊技機１００は、１ラウンド目から１６ラウンド目の各ラウンドで大入賞口１０９を長時間（例えば３０秒間）の開放時間で開放する。このため、第１大当たり遊技の場合、１ラウンド目から１６ラウンド目までのいずれのラウンドでも大入賞口１０９への十分な入賞が見込める。

【００５９】

また、第１大当たり遊技の場合、遊技機１００は、１４ラウンド目および１６ラウンド目でＶ領域１４０を所定時間（例えば５秒間）の開放時間で開放する。第１大当たり遊技の場合、１４ラウンド目も１６ラウンド目も、大入賞口１０９への十分な入賞が見込めるため、大入賞口１０９へ入賞した遊技球がＶ領域１４０を通過することも見込める。したがって、第１大当たり遊技の場合、概ね、１４ラウンド目でも１６ラウンド目でも、遊技球のＶ領域１４０通過が発生する傾向となる。

【００６０】

次に、第２大当たり遊技について説明する。図３（第２大当たり遊技）には、第２大当たり遊技における大入賞口１０９およびＶ領域１４０の開放について示した。図３（第２大当たり遊技）に示すように、第２大当たり遊技の場合、遊技機１００は、１ラウンド目から１６ラウンド目の各ラウンドのうち、１４ラウンド目を除いた各ラウンドで大入賞口１０９を長時間（例えば３０秒間）の開放時間で開放する。一方、第２大当たり遊技の場合、遊技機１００は、１４ラウンド目では大入賞口１０９を短時間（例えば１秒間）の開放時間で開放する。このため、第２大当たり遊技の場合、１４ラウンド目を除いた各ラウンドでは大入賞口１０９への十分な入賞が見込めるものの、１４ラウンド目では大入賞口１０９への入賞を見込み難い。

【００６１】

また、第２大当たり遊技の場合、遊技機１００は、１４ラウンド目および１６ラウンド目でＶ領域１４０を所定時間（例えば第１大当たり遊技と同様、５秒間）の開放時間で開放する。第２大当たり遊技の場合、１６ラウンド目では、大入賞口１０９への十分な入賞が見込めるため、大入賞口１０９へ入賞した遊技球がＶ領域１４０を通過することも見込める。一方、第２大当たり遊技の場合、１４ラウンド目では、大入賞口１０９への入賞を見込み難いため、大入賞口１０９へ入賞した遊技球がＶ領域１４０を通過することも見込み難い。したがって、第２大当たり遊技の場合、概ね、１４ラウンド目では遊技球のＶ領域１４０通過が発生せず、１６ラウンド目では遊技球のＶ領域１４０通過が発生する傾向となる。

【００６２】

次に、第３大当たり遊技について説明する。図３（第３大当たり遊技）には、第３大当たり遊技における大入賞口１０９およびＶ領域１４０の開放について示した。図３（第３大当たり遊技）に示すように、第３大当たり遊技の場合、遊技機１００は、１ラウンド目から１６ラウンド目の各ラウンドのうち、１４ラウンド目および１６ラウンド目を除いた各ラウンドで大入賞口１０９を長時間（例えば３０秒間）の開放時間で開放する。一方、第３大当たり遊技の場合、遊技機１００は、１４ラウンド目および１６ラウンド目では大入賞口１０９を短時間（例えば１秒間）の開放時間で開放する。このため、第３大当たり遊技の場合、１４ラウンド目および１６ラウンド目を除いた各ラウンドでは大入賞口１０９への十分な入賞が見込めるものの、１４ラウンド目および１６ラウンド目では大入賞口１０９への入賞を見込み難い。

【００６３】

また、第３大当たり遊技の場合、遊技機１００は、１４ラウンド目および１６ラウンド目でＶ領域１４０を所定時間（例えば第１大当たり遊技および第２大当たり遊技と同様、５秒間）の開放時間で開放する。第３大当たり遊技の場合、１４ラウンド目も１６ラウン

ド目も、大入賞口109への入賞を見込み難いため、大入賞口109へ入賞した遊技球がV領域140を通過することも見込み難い。したがって、第3大当たり遊技の場合、概ね、14ラウンド目でも16ラウンド目でも、遊技球のV領域140通過が発生しない傾向となる。

【0064】

＜遊技機による遊技状態制御＞

次に、遊技機100による遊技状態制御について説明する。図4は、本実施の遊技機による遊技状態制御を示す説明図である。前述のように、遊技機100は、大当たり遊技においてV領域140を開放する。そして、遊技機100は、大当たり遊技においてV領域140を遊技球が通過した場合と通過しなかった場合とで、この大当たり遊技後の遊技状態を異ならせる。

10

【0065】

図4（V領域通過あり）には、V領域140を遊技球が通過した大当たり遊技後の遊技状態について示した。この場合、遊技機100は、大当たり遊技後の所定期間、高確率遊技状態とする。本実施の形態では、この場合、大当たり遊技後に特別図柄の図柄変動を74回行うまで高確率遊技状態とするものとする。高確率遊技状態であるとき、遊技機100は、大当たり判定において大当たりと判定する確率を低確率遊技状態よりも高める。本実施の形態では、低確率遊技状態であるときの大当たりの判定確率を1/250、高確率遊技状態であるときの大当たりの判定確率を7/250とする。

【0066】

20

また、この場合、遊技機100は、大当たり遊技後の所定期間、補助遊技状態とする。本実施の形態では、この場合、大当たり遊技後に特別図柄の図柄変動を70回行うまで補助遊技状態とするものとする。補助遊技状態であるとき、遊技機100は、第2始動口106に遊技球が入賞し易くなる所定の制御を行う。例えば、第2始動口106に遊技球が入賞し易くなる所定の制御は、普通図柄判定における普通図柄当たりの判定確率を高める、普通図柄当たりと判定した際の普通電動役物107の開放時間を延長する、あるいは普通図柄の変動時間を短縮するなどの制御で、いわゆる「電チューサポート」と称される制御である。

【0067】

なお、この場合、遊技機100は、高確率遊技状態としている期間、確変モードとして確変モード用の確変モード演出を行って、高確率遊技状態となっていることを遊技者に示唆する。例えば、遊技機100は、確変モード演出によって、確変モード演出用の背景画像を画像表示部104に表示させたり、確変モード演出用のBGMをスピーカ114から出力したりする。これによって、遊技機100は、高確率遊技状態となっていることを遊技者に示唆することができる。また、遊技機100は、高確率遊技状態の最後の4回の図柄変動では、いわゆる「泣きの4回演出」といった特殊演出を行ってもよい。

30

【0068】

図4（V領域通過なし）には、V領域140を遊技球が通過しなかった大当たり遊技後の遊技状態について示した。この場合、遊技機100は、大当たり遊技後、低確率遊技状態とする。また、この場合、遊技機100は、大当たり遊技後の所定期間、補助遊技状態とする。本実施の形態では、この場合、遊技機100は、V領域140を通過した大当たり遊技後と同様、大当たり遊技後に特別図柄の図柄変動を70回行うまで補助遊技状態とするものとする。このように、遊技機100は、V領域140を通過しなかった場合には、大当たり遊技後に補助遊技状態とはするものの高確率遊技状態とはしない。

40

【0069】

また、この場合、遊技機100は、補助遊技状態としている期間、時短モードとして、時短モード用の時短モード演出を行う。遊技機100は、時短モード演出によって、時短モード演出用の背景画像を画像表示部104に表示させたり、時短モード演出用のBGMをスピーカ114から出力したりする。これによって、遊技機100は、補助遊技状態となっている（高確率遊技状態とはなっていない）ことを遊技者に示唆することができる。

50

【0070】

ところで、前述のように、第1大当たり遊技の場合は、14ラウンド目でも16ラウンド目でも遊技球のV領域140通過を見込めるため、第1大当たり遊技後は高確率遊技状態となり易い。第2大当たり遊技の場合は、14ラウンド目では遊技球のV領域140通過を見込み難いものの、16ラウンド目では遊技球のV領域140通過を見込めるため、第2大当たり遊技後も高確率遊技状態となり易い。第3大当たり遊技の場合は、14ラウンド目でも16ラウンド目でも遊技球のV領域140通過を見込み難いため、第3大当たり遊技後は低確率遊技状態となり易い（高確率遊技状態となり難い）。

【0071】

＜遊技機が大当たり遊技において行う演出＞

10

次に、遊技機100が大当たり遊技において行う演出について説明する。図5-1は、本実施の形態の遊技機が大当たり遊技において行う演出の一例について示す説明図（その1）である。前述のように、遊技機100では、第1大当たり遊技と第2大当たり遊技と第3大当たり遊技とで、大入賞口109の開放態様が異なる。このため、遊技機100は、第1大当たり遊技と第2大当たり遊技と第3大当たり遊技とで、異なる大当たり演出を行う。

【0072】

具体的には、遊技機100は、V領域140を開放させるラウンドにおいて行う演出を、このラウンドで大入賞口109を長時間開放するか短時間開放するかによって、異ならせる。また、遊技機100は、V領域140を開放させる1つ前のラウンドにおいて行う演出を、その次のラウンドにおいて大入賞口109を長時間開放するか短時間開放するかによって、異ならせてもよい。さらに、遊技機100は、V領域140を開放させた次のラウンドにおいて行う演出を、その前のラウンドにおいて大入賞口109を長時間開放したか短時間開放したかによって、異ならせてもよい。

20

【0073】

＜第1大当たり遊技の大当たり演出の一例＞

ここで、第1大当たり遊技の大当たり演出の一例について説明する。図5-1に示すように、第1大当たり遊技の場合、1ラウンド目から12ラウンド目までバトル演出が行われる。例えば、バトル演出では、ヒーローキャラクタHcと敵キャラクタTcとが戦う様子が画像表示部104に表示される。また、第1大当たり遊技の場合、13ラウンド目では、その次の14ラウンド目で大入賞口109が長時間開放されるため、勝利演出が行われる。例えば、勝利演出では、ヒーローキャラクタHcが敵キャラクタを倒す様子が画像表示部104に表示される。

30

【0074】

そして、第1大当たり遊技の場合、14ラウンド目では、大入賞口109が長時間開放されるため、V狙え報知演出が行われる。例えば、V狙え報知演出では、図示のように、「Vアタッカーを狙え」といったメッセージが画像表示部104に表示され、遊技球のV領域140通過を発生させるように遊技者に対して報知される。また、第1大当たり遊技の場合、16ラウンド目でも、14ラウンド目と同様、大入賞口109が長時間開放されるため、V狙え報知演出が行われる。

40

【0075】

第1大当たり遊技の場合、15ラウンド目では、遊技機100の製造者によって予め定められた任意の演出が行われてよいが、図示の例では、通常大当たり演出が行われるようにしている。例えば、ここで、通常大当たり演出では、現在のラウンドが何ラウンド目のラウンドであるかを示すラウンド表示（図示の例では「15ラウンド目」の表示）や、今回の大当たり遊技において現在までに払い出した賞球数を示す払出賞球数表示（図示の例では「○球ゲット」の表示）が画像表示部104に表示される。なお、図示は省略するが、ラウンド表示や払出賞球数表示は第1大当たり遊技の他のラウンドや、第2大当たり遊技や第3大当たり遊技でも表示されるようにしてもよい。

【0076】

50

また、第1大当たり遊技の場合、15ラウンド目では、ロング開放確定演出が行われるようにしてもよい。ここで、ロング開放確定演出は、V領域140が開放される次のラウンドで、大入賞口109が長時間開放されることを遊技者に示唆する演出とすることができる。例えば、ロング開放確定演出では、「次のラウンド、Vアタッカーが長時間開放されるよ。がんばって狙ってね」といったメッセージなどを画像表示部104に表示させればよい。

【0077】

＜第2大当たり遊技の大当たり演出の一例＞

次に、第2大当たり遊技の大当たり演出の一例について説明する。図5-1に示すように、第2大当たり遊技の場合、1ラウンド目から12ラウンド目まで、第1大当たり遊技と同様にバトル演出が行われる。また、第2大当たり遊技の場合は、13ラウンド目では、その次の14ラウンド目で大入賞口109が長時間開放されない（短時間開放される）ため、勝利演出が行われず、例えば敗北演出が行われる。例えば、敗北演出では、ヒーローキャラクタHcが敵キャラクタに倒される様子が画像表示部104に表示される。そして、第2大当たり遊技の場合、14ラウンド目では、大入賞口109が長時間開放されない（短時間開放される）ため、V狙え報知演出が行われず、例えば敗北演出が継続して行われる。

【0078】

また、第2大当たり遊技の場合、15ラウンド目では、その次の16ラウンド目で大入賞口109が長時間開放されるため、復活勝利演出が行われる。例えば、復活勝利演出では、敗北演出によって倒されたヒーローキャラクタHcが立ち上がり、敵キャラクタを倒す様子が画像表示部104に表示される。そして、第2大当たり遊技の場合、16ラウンド目では、大入賞口109が長時間開放されるため、V狙え報知演出が行われる。

【0079】

＜第3大当たり遊技の大当たり演出の一例＞

次に、第3大当たり遊技の大当たり演出の一例について説明する。図5-1に示すように、第3大当たり遊技の場合、1ラウンド目から12ラウンド目まで、第1大当たり遊技および第2大当たり遊技と同様にバトル演出が行われる。また、第3大当たり遊技の場合は、13ラウンド目では、その次の14ラウンド目で大入賞口109が長時間開放されない（短時間開放される）ため、第2大当たり遊技と同様に、勝利演出が行われず、例えば敗北演出が行われる。そして、例えば、この敗北演出が14ラウンド目も継続して行われる。

【0080】

第3大当たり遊技の場合、15ラウンド目では、その次の16ラウンド目で大入賞口109が長時間開放されない（短時間開放される）ため、復活勝利演出が行われず、例えば敗北確定演出が行われる。例えば、敗北確定演出では、敗北演出によって倒されたヒーローキャラクタHcが立ち上がれず、そのまま倒れ込む様子が画像表示部104に表示される。そして、第3大当たり遊技の場合、16ラウンド目では、大入賞口109が長時間開放されないため、復活勝利演出が行われず、例えば敗北確定演出が継続して行われる。

【0081】

なお、15ラウンド目の途中まで遊技者の期待感を維持するため、遊技機100は、15ラウンド目において復活勝利演出を行う場合も敗北確定演出を行う場合も、15ラウンド目の途中までは共通の復活煽り演出を行って、復活勝利演出を行う可能性があることを遊技者に示唆するようにしてもよい。このようにした場合、遊技機100は、復活勝利演出を行う場合には15ラウンド目において復活煽り演出を行った後に復活勝利演出を行う。一方、敗北確定演出を行う場合には15ラウンド目において復活煽り演出を行った後に敗北確定演出を行う。

【0082】

さらに、ここで、復活煽り演出をいわゆる「ボタン演出」としてもよい。このようにした場合、遊技機100は、復活煽り演出において、演出ボタン119を操作するよう遊技

10

20

30

40

50

者に報知するとともに、演出ボタン 1 1 9 の操作を受け付ける。そして、遊技機 1 0 0 は、復活勝利演出を行う場合には復活煽り演出において演出ボタン 1 1 9 が所定回数（1 回でもよいし複数回でもよい）操作されたタイミングで復活勝利演出への切り替えを行う。一方、敗北確定演出を行う場合にはこの切り替えを行わず、その後の所定のタイミングで敗北確定演出への切り替えを行う。このようにすれば、遊技機 1 0 0 は、復活勝利演出を望む遊技者の、復活煽り演出中における演出ボタン 1 1 9 の操作を促すことができ、遊技者をより遊技に参加させて遊技を楽しませることができる。

【0083】

同様に、1 3 ラウンド目の途中まで遊技者の期待感を維持するため、遊技機 1 0 0 は、1 3 ラウンド目において勝利演出を行う場合も敗北演出を行う場合も、1 3 ラウンド目の途中までは共通の勝利煽り演出を行って、勝利演出を行う可能性があることを遊技者に示唆するようにしてもよい。このようにした場合、遊技機 1 0 0 は、勝利演出を行う場合には 1 3 ラウンド目において勝利煽り演出を行った後に勝利演出を行う。一方、敗北演出を行う場合には 1 3 ラウンド目において勝利煽り演出を行った後に敗北演出を行う。

【0084】

さらに、遊技機 1 0 0 は、1 4 ラウンド目において勝利演出を行うか否か、すなわち第 1 大当たり遊技であるか否かによって、1 ラウンド目から 1 2 ラウンド目に行うバトル演出の演出内容を異ならせてもよい。このようにした場合、例えば、遊技機 1 0 0 は、1 4 ラウンド目において勝利演出を行う場合、すなわち第 1 大当たり遊技の場合には、ヒーローキャラクタ H c が敵キャラクタ T c を攻撃する回数が多いバトル演出を行う。

【0085】

一方、1 4 ラウンド目において敗北演出を行う場合、すなわち第 2 大当たり遊技や第 3 大当たり遊技の場合には、敵キャラクタ T c がヒーローキャラクタ H c を攻撃する回数の多いバトル演出を行う。このようにすれば、バトル演出の演出内容から、1 4 ラウンド目において勝利演出を行うか否か、すなわち第 1 大当たり遊技であるか否かを遊技者に示唆することができる。

【0086】

また、第 1 大当たり遊技での 1 4 ラウンド目においては大入賞口 1 0 9 の開放時間が十分に確保されているため、通常、第 1 大当たり遊技での 1 4 ラウンド目においては V 領域 1 4 0 通過が発生するはずであるが、稀に、この V 領域 1 4 0 通過が発生しない場合もある。このように第 1 大当たり遊技での 1 4 ラウンド目において V 領域 1 4 0 通過が発生しなかった場合、遊技機 1 0 0 は、1 5 ラウンド目以降の演出内容を第 2 大当たり遊技と同様の演出内容に変更し、1 5 ラウンド目において復活煽り演出および復活勝利演出を行うようにしてもよい。

【0087】

さらに、第 2 大当たり遊技での 1 4 ラウンド目においては大入賞口 1 0 9 の開放時間が十分に確保されていないため、通常、第 2 大当たり遊技での 1 4 ラウンド目においては V 領域 1 4 0 通過が発生しないはずであるが、稀に、この V 領域 1 4 0 通過が発生する場合もある。このように第 2 大当たり遊技での 1 4 ラウンド目において V 領域 1 4 0 通過が発生した場合、遊技機 1 0 0 は、1 5 ラウンド目以降の演出内容を第 1 大当たり遊技と同様の演出内容に変更し、1 5 ラウンド目において通常大当たり演出を行ってもよい。

【0088】

また、前述の例では、V 狙え報知演出を、V 領域 1 4 0 を開放させるラウンドとなっから行うようにしたがこれに限らない。例えば、ラウンド間には、いわゆる「インターバル」が設けられている。このため、遊技機 1 0 0 は、V 領域 1 4 0 を開放させるラウンド前のインターバルから V 狙え報知演出を行ってもよい。このようにすれば、V 領域 1 4 0 開放前の V 狙え報知演出の演出時間を長くすることができ、遊技球の V 領域 1 4 0 通過を発生させるように一層と報知することができる。

【0089】

< 確変移行示唆演出と保留連示唆演出 >

10

20

30

40

50

遊技機１００は、大当たり遊技において、上記大当たり演出に加えて、確変移行示唆演出と保留連示唆演出とを行うこともできる。ここで、確変移行示唆演出は、大当たり遊技後に高確率遊技状態となることを示唆する演出とすることができる。また、確変移行示唆演出は、大当たり遊技後に高確率遊技状態且つ補助遊技状態（すなわち、いわゆる「確変遊技状態」）となることを示唆する演出としてもよい。

【００９０】

また、ここで、保留連示唆演出は、遊技機１００が記憶中の判定情報の中に大当たりとなる判定情報があること、すなわち事前判定結果が大当たりの判定情報があることを示唆する演出とすることができる。遊技機１００は、遊技球がＶ領域１４０を通過したことに基づいて、確変移行示唆演出や保留連示唆演出を行う。換言すれば、遊技機１００は、遊技球がＶ領域１４０を通過しなければ確変移行示唆演出や保留連示唆演出を行わない。

10

【００９１】

< 確変移行示唆演出の一例 >

図５－２は、本実施の形態の遊技機が大当たり遊技において行う演出の一例について示す説明図（その２）である。図５－２（ｔ１）に示すように、確変移行示唆演出を行う場合、遊技機１００は、例えばこの確変移行示唆演出を行う条件となるＶ領域１４０の通過が発生したタイミングで、例えば画像表示部１０４に「Ｖ」と表示させ、Ｖ領域１４０の通過があったことを遊技者に示唆する。そして、この直後、図５－２（ｔ２）に示すように、遊技機１００は「確変モード移行確定！」と画像表示部１０４に表示させ、大当たり遊技後に確変モードとなること、すなわち大当たり遊技後に高確率遊技状態となることを遊技者に示唆する。

20

【００９２】

なお、確変移行示唆演出による表示は、前述の大当たり演出による表示よりも優先して画像表示部１０４に表示される。より具体的には、例えば、確変移行示唆演出による「Ｖ」や「確変モード移行確定！」の表示は、前述の大当たり演出による表示よりも、画像表示部１０４において遊技者にとって手前に表示される。これによって、確変移行示唆演出と大当たり演出とを同時期に行っても、確変移行示唆演出によって大当たり遊技後に高確率遊技状態となることを示唆することができる。

【００９３】

また、本実施の形態では、確変移行示唆演出を行う条件となるＶ領域１４０の通過が発生したタイミングで確変移行示唆演出を行うようにした例を説明するがこれに限らない。確変移行示唆演出を行うタイミングは、確変移行示唆演出を行う条件となるＶ領域１４０の通過が発生した時期から確変遊技状態が終了する時期までの任意の時期に行ってもよい。さらに、確変移行示唆演出を行うタイミングは一定に限らず、確変移行示唆演出を行う条件となるＶ領域１４０の通過が発生した状況（例えば大入賞口１０９を長時間開放していたか否か）によって変化するようにしてもよい。

30

【００９４】

このようにした場合、例えば、遊技機１００は、第１大当たり遊技の１４ラウンド目や第２大当たり遊技の１６ラウンド目など、Ｖ領域１４０を開放させるラウンドにおいて大入賞口１０９を長時間開放していた場合には、確変移行示唆演出を行う条件となるＶ領域１４０の通過が発生したタイミングで確変移行示唆演出を行う。一方、第２大当たり遊技の１４ラウンド目など、Ｖ領域１４０を開放させるラウンドにおいて大入賞口１０９を短時間開放していた場合には、確変移行示唆演出を行う条件となるＶ領域１４０の通過が発生したタイミングで確変移行示唆演出を行わない。確変移行示唆演出を行う条件となるＶ領域１４０の通過が発生したタイミングで確変移行示唆演出を行わなかった場合は、例えば、その後の大当たり遊技終了時（例えば後述のエンディング中）や確変遊技状態における１回目の特別図柄の図柄変動時に、確変移行示唆演出を行う。

40

【００９５】

< 保留連示唆演出の一例 >

保留連示唆演出を行う場合、遊技機１００は、例えばこの保留連示唆演出を行う条件と

50

なるV領域140の通過が発生したタイミングで、図5-2(t3)に示すように「大当たりはすぐそこに！」と表示させるか、図5-2(t4)に示すように「大当たりはすぐそこに…？」と表示させるかする。

【0096】

具体的には、例えば、遊技機100が記憶中の判定情報の中に大当たりとなる判定情報があれば「大当たりはすぐそこに！」と表示させる保留連示唆演出を行い易く、記憶中の判定情報の中に大当たりとなる判定情報がなければ「大当たりはすぐそこに…？」と表示させる保留連示唆演出を行い易い。したがって、「大当たりはすぐそこに！」と表示させる保留連示唆演出は、「大当たりはすぐそこに…？」と表示させる保留連示唆演出よりも、記憶中の判定情報の中に大当たりとなる判定情報がある期待度（すなわち保留連が行われる可能性）が高いことを示唆するものとなっている。

10

【0097】

また、保留連示唆演出による表示は、確変移行示唆演出と同様に、前述の大当たり演出による表示よりも優先して画像表示部104に表示される。より具体的には、例えば、保留連示唆演出による「大当たりはすぐそこに！」や「大当たりはすぐそこに…？」の表示は、前述の大当たり演出による表示よりも、画像表示部104において遊技者にとって手前に表示される。これによって、保留連示唆演出と大当たり演出とを同時期に行っても、保留連示唆演出によって遊技機100が記憶中の判定情報の中に大当たりとなる判定情報があることを示唆することができる。

【0098】

20

また、本実施の形態では、記憶中の判定情報の中に大当たりとなる判定情報があってもなくても保留連示唆演出を行うようにした例を説明するがこれに限らない。例えば、保留連示唆演出を図5-2(t3)に示したもののだけにして、保留連示唆演出を行う条件となるV領域140の通過が発生したタイミングで、記憶中の判定情報の中に大当たりとなる判定情報がある場合のみ、この保留連示唆演出を行うようにしてもよい。

【0099】

さらに、記憶中の判定情報の中に特定の大当たり（例えば遊技者にとって最も有利な大当たり。本実施の形態の例では第1大当たり）となる判定情報がある場合のみ、保留連示唆演出を行うようにしてもよい。このようにすれば、保留連示唆演出を行う頻度は減少するものの、保留連示唆演出を行った際に遊技者に与えることができる喜びを一層と大きく

30

【0100】

＜それぞれの的大当たり遊技において確変移行示唆演出と保留連示唆演出とを行う傾向＞

次に、遊技機100がそれぞれの的大当たり遊技において確変移行示唆演出と保留連示唆演出とを行う傾向について説明する。図5-3は、本実施の形態の遊技機が大当たり遊技において行う演出の一例について示す説明図（その3）である。前述のように、遊技機100は、それぞれの的大当たり遊技の14ラウンド目および16ラウンド目でV領域140を開放する。

【0101】

図5-3に示すように、14ラウンド目でV領域140を遊技球が通過し、16ラウンド目でもV領域140を遊技球が通過した場合、遊技機100は、14ラウンド目で確変移行示唆演出を行い、16ラウンド目で保留連示唆演出を行う。第1大当たり遊技の場合には、14ラウンド目でも16ラウンド目でも遊技球のV領域140通過が発生し易いので、このパターンとなり易い。

40

【0102】

また、図5-3に示すように、14ラウンド目でV領域140を遊技球が通過せず、16ラウンド目でV領域140を遊技球が通過した場合、遊技機100は、14ラウンド目で確変移行示唆演出も保留連示唆演出も行わず、16ラウンド目で確変移行示唆演出を行う。第2大当たり遊技の場合には、14ラウンド目では遊技球のV領域140通過が発生し難く、16ラウンド目では遊技球のV領域140通過が発生し易いので、このパターン

50

となり易い。

【0103】

また、図5-3に示すように、14ラウンド目でV領域140を遊技球が通過せず、16ラウンド目でもV領域140を遊技球が通過しなかった場合、遊技機100は、14ラウンド目で確変移行示唆演出も保留連示唆演出も行わず、16ラウンド目でも確変移行示唆演出も保留連示唆演出も行わない。第3大当たり遊技の場合には、14ラウンド目でも16ラウンド目でも遊技球のV領域140通過が発生し難いので、このパターンとなり易い。

【0104】

また、図5-3に示すように、14ラウンド目でV領域140を遊技球が通過し、16ラウンド目でもV領域140を遊技球が通過しなかった場合、遊技機100は、14ラウンド目で確変移行示唆演出を行い、16ラウンド目では確変移行示唆演出も保留連示唆演出も行わない。例えば、第1大当たり遊技において遊技者が16ラウンド目で遊技球の打ち出しを行わなかった場合や、第3大当たり遊技において偶然14ラウンド目でV領域140を遊技球が通過した場合などに、このパターンとなる。

【0105】

このように、遊技機100は、14ラウンド目で遊技球がV領域140を通過して確変移行示唆演出を行っていれば、その後の16ラウンド目で遊技球がV領域140を通過した際には確変移行示唆演出を行わない。これによって、遊技機100は、1回の第3大当たり遊技において確変移行示唆演出を複数回行ってしまうことを防止することができ、確変移行示唆演出を複数回行うことによって遊技の興味が低下してしまうことを防止することができる。

【0106】

また、遊技機100は、14ラウンド目で遊技球がV領域140を通過して確変移行示唆演出を行っていれば、その後の16ラウンド目で遊技球がV領域140を通過した際には保留連示唆演出を行う。これによって、遊技機100は、14ラウンド目の確変移行示唆演出では第3大当たり遊技後に高確率遊技状態となることを示唆して遊技者に喜びを与えることができ、16ラウンド目の保留連示唆演出では記憶中の判定情報によって第3大当たりとなることを示唆して遊技者に喜びを与えることができる。したがって、遊技機100は、14ラウンド目と16ラウンド目とにそれぞれ異なる喜びを遊技者に与えることができ、遊技の興味が高めることができる。

【0107】

なお、ここでは、確変移行示唆演出を保留連示唆演出よりも優先して行うようにしたがこれに限らず、保留連示唆演出を優先して行うようにしてもよい。例えば、この場合、14ラウンド目で遊技球がV領域140を通過した場合には保留連示唆演出を行って、16ラウンド目で遊技球がさらにV領域140を通過すると確変移行示唆演出を行う。また、この場合、14ラウンド目で遊技球がV領域140を通過しなかった場合は14ラウンド目では保留連示唆演出も確変移行示唆演出も行わず、16ラウンド目で遊技球がV領域140を通過した場合には保留連示唆演出を行う。

【0108】

<遊技機の機能的構成>

次に、遊技機100の機能的構成について説明する。図6は、本実施の形態の遊技機の機能的構成を示す説明図である。図6に示すように、遊技機100は、取得部610と、判定部620と、特別遊技実行部630と、演出実行部640とを含む構成である。

【0109】

取得部610は、所定の始動条件が成立すると、遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かの判定に用いられる判定情報を取得する。例えば、取得部610は、第1始動口105や第2始動口106に遊技球が入賞すると、第3大当たり判定に用いる判定情報を取得する。前述のように、判定情報には、当落判定乱数や図柄判定乱数などを示す情報が含まれる。例えば、取得部610は、当落判定乱数カウンタや図柄判定乱数カウンタを有してお

10

20

30

40

50

り、これらのカウント値を所定のタイミングで更新する（例えば4ms毎に「+1」カウントアップする）。そして、取得部610は、第1始動口105や第2始動口106に遊技球が入賞したタイミングにおける、当落判定乱数カウンタのカウント値を当落判定乱数として取得するとともに、図柄判定乱数カウンタのカウント値を図柄判定乱数として取得する。

【0110】

判定部620は、取得部610によって取得された判定情報に基づいて、特別遊技を行うか否かを判定する。例えば、判定部620は、取得部610によって取得された判定情報に基づいて、大当たり判定を行って、第1大当たり、第2大当たり、第3大当たり、およびハズレのいずれとするかを判定する。具体的には、例えば、判定部620は、まず、判定情報の当落判定乱数が所定の当当たり判定値と一致するか否かを判定する（後述の当落判定を行う）ことによって、大当たりとするかハズレとするかを判定する。

10

【0111】

そして、判定部620は、大当たりとすると判定すると、次は判定情報の図柄判定乱数が大当たり図柄α~γのいずれに対応付けられた大当たり図柄判定値と一致するかを判定する（後述の大当たり図柄判定を行う）ことによって、第1大当たり、第2大当たり、および第3大当たりのいずれとするかを判定する。

【0112】

特別遊技実行部630は、判定部620によって特別遊技を行うと判定されると、所定領域を開放させる特別遊技を行う。例えば、特別遊技実行部630は、判定部620によって大当たりと判定されると、大当たり遊技を行う。前述のように、大当たり遊技では、大入賞口109やV領域140などが開放される。具体的には、例えば、特別遊技実行部630は、判定部620によって第1大当たりと判定されると第1大当たり遊技を行い、第1大当たり遊技用の開放態様で大入賞口109およびV領域140を開放させる（図3（第1大当たり遊技）など参照）。

20

【0113】

また、特別遊技実行部630は、判定部620によって第2大当たりと判定されると第2大当たり遊技を行い、第2大当たり遊技用の開放態様で大入賞口109およびV領域140を開放させる（図3（第2大当たり遊技）など参照）。そして、特別遊技実行部630は、判定部620によって第3大当たりと判定されると第3大当たり遊技を行い、第3大当たり遊技用の開放態様で大入賞口109およびV領域140を開放させる（図3（第3大当たり遊技）など参照）。

30

【0114】

演出実行部640は、特別遊技実行部630によって特別遊技が行われているときに所定の演出を行うことが可能であり、具体的には、所定領域を遊技球が通過すると第1演出を行うことが可能であり、当該通過後に所定領域を遊技球が再度通過すると第1演出とは異なる第2演出を行うことが可能である。

【0115】

例えば、演出実行部640は、特別遊技実行部630によって大当たり遊技が行われているときに、V領域140を遊技球が通過すると所定の演出を行う。具体的には、例えば、演出実行部640は、14ラウンド目においてV領域140を遊技球が通過した場合には、14ラウンド目において（例えば14ラウンド目においてV領域140を遊技球が最初に通過したタイミングで）確変移行示唆演出を行う。前述のように、確変移行示唆演出は、大当たり遊技後に高確率遊技状態（所定遊技状態）となることを示唆する演出である。なお、演出実行部640は、確変移行示唆演出を1回行くと、この確変移行示唆演出を行ったラウンドにおいてV領域140を遊技球が再度通過したとしても、確変移行示唆演出を再度行わない。これにより、このラウンドにおいて確変移行示唆演出を繰り返し行ってしまうことを防止することができる。

40

【0116】

また、演出実行部640は、14ラウンド目で確変移行示唆演出を行っていれば、さら

50

にその後の16ラウンド目においてもV領域140を遊技球が通過した場合には、16ラウンド目において（例えば16ラウンド目においてV領域140を遊技球が最初に通過したタイミングで）保留連示唆演出を行う。前述のように、保留連示唆演出は、遊技機100が記憶中の判定情報の中に大当たりとなる判定情報、すなわち事前判定結果が大当たりの判定情報があることを示唆する演出である。なお、演出実行部640は、保留連示唆演出を1回行うと、この保留連示唆演出を行ったラウンドにおいてV領域140を遊技球が再度通過したとしても、保留連示唆演出を再度行わない。これにより、このラウンドにおいて保留連示唆演出を繰り返し行ってしまうことを防止することができる。

【0117】

また、例えば、演出実行部640は、14ラウンド目で確変移行示唆演出を行っていないければ、その後の16ラウンド目においてV領域140を遊技球が通過した場合には、16ラウンド目において（例えば16ラウンド目においてV領域140を遊技球が最初に通過したタイミングで）確変移行示唆演出を行う。この場合、14ラウンド目では確変移行示唆演出も保留連示唆演出も行わない。

【0118】

<遊技機のハードウェア構成の一例>

次に、遊技機100のハードウェア構成の一例について説明する。図7は、本実施の形態の遊技機のハードウェア構成の一例を示す説明図（その1）である。遊技機100は、遊技の進行を制御する主制御部701と、賞球の払い出しなどを制御する賞球制御部702と、演出を制御する演出制御部703とを備えている。

【0119】

<主制御部>

まず、主制御部701について説明する。主制御部701は、CPU（Central Processing Unit）711と、ROM（Read Only Memory）712と、RAM（Random Access Memory）713と、不図示の入出力インターフェース（I/O）などを備えている。

【0120】

CPU711は、主制御部701全体の制御を司る。ROM712には、遊技の進行に関するプログラムやデータなどが記憶される。RAM713は、CPU711のワークエリアとして使用される。また、主制御部701には、各種スイッチ（以下「SW」と略す）から信号が入力される。

【0121】

例えば、主制御部701には、第1始動口SW714aと、第2始動口SW714bとから信号が入力される。第1始動口SW714aは、第1始動口105に入賞した遊技球を検出するSWであり、第1始動口105への入賞を検出すると検出信号を主制御部701に入力する。第2始動口SW714bは、第2始動口106に入賞した遊技球を検出するSWであり、第2始動口106への入賞を検出すると検出信号を主制御部701に入力する。

【0122】

さらに、主制御部701には、ゲートSW715と、大入賞口SW716aと、V領域SW716bと、普通入賞口SW717とから信号が入力される。ゲートSW715は、ゲート108を通過した遊技球を検出するSWであり、ゲート108の通過を検出すると検出信号を主制御部701に入力する。大入賞口SW716aは、大入賞口109に入賞した遊技球を検出するSWであり、大入賞口109への入賞を検出すると検出信号を主制御部701に入力する。

【0123】

V領域SW716bは、V領域140を通過した遊技球を検出するSWであり、V領域140通過を検出すると検出信号を主制御部701に入力する。普通入賞口SW717は、普通入賞口110に入賞した遊技球を検出するSWであり、普通入賞口110への入賞を検出すると検出信号を主制御部701に入力する。なお、これらのSWには、例えば近

10

20

30

40

50

接スイッチなどを用いることができる。

【0124】

また、主制御部701は、普通電動役物ソレノイド718、大入賞口ソレノイド719a、V領域ソレノイド719bなどの各種ソレノイドに制御信号を入力可能に構成されている。普通電動役物ソレノイド718は、主制御部701から制御信号に基づいて普通電動役物107を開閉動作させるソレノイドである。大入賞口ソレノイド719aは、主制御部701から制御信号に基づいて大入賞口109を開閉動作させるソレノイドである。V領域ソレノイド719bは、主制御部701から制御信号に基づいてV領域140を開閉動作させるソレノイドである。

【0125】

さらに、主制御部701は、情報表示部112に制御信号を入力可能に構成されている。前述のように、情報表示部112は、特別図柄表示部201（第1特別図柄表示部201aと第2特別図柄表示部201b）と、普通図柄表示部202と、保留数表示部203と、ラウンド数表示部204とを備えている。情報表示部112は、主制御部701から入力された制御信号に基づいて、特別図柄や普通図柄などの表示制御を行う。

【0126】

また、主制御部701は、賞球制御部702や演出制御部703に各種情報を入力可能に構成されている。さらに、主制御部701は、盤用外部情報端子基板791を介して外部に各種情報を出力することもできる。なお、主制御部701は、例えば主制御基板によってその機能を実現することができる。

【0127】

<賞球制御部>

次に、賞球制御部702について説明する。賞球制御部702は、CPU721と、ROM722と、RAM723と、不図示の入出力インターフェースなどを備えている。CPU721は、賞球制御部702全体の制御を司る。ROM722には、賞球の払い出しなどに関するプログラムやデータなどが記憶される。RAM723は、CPU721のワークエリアとして使用される。また、賞球制御部702には、各種SWから信号が入力される。

【0128】

例えば、賞球制御部702には、定位置検出SW724と、払出球検出SW725とから信号が入力される。定位置検出SW724は、所定位置に位置した遊技球を検出するSWであり、所定位置に位置した遊技球を検出すると検出信号を賞球制御部702に入力する。払出球検出SW725は、払い出された遊技球を検出するSWであり、払い出された遊技球を検出する毎に検出信号を賞球制御部702に入力する。

【0129】

さらに、例えば、賞球制御部702には、球有り検出SW726と、満タン検出SW727とから信号が入力される。球有り検出SW726は、枠体前面に設けられた打球供給皿内の遊技球の有無を検出するSWであり、打球供給皿内の遊技球を検出すると検出信号を賞球制御部702に入力する。満タン検出SW727は、打球供給皿が遊技球で満たされていることを検出するSWであり、打球供給皿が遊技球で満たされていることを検出すると検出信号を賞球制御部702に入力する。なお、これらのSWには、例えば近接スイッチなどを用いることができる。

【0130】

また、賞球制御部702には、主制御部701から各種情報（例えば払い出し指示）が入力される。賞球制御部702は、主制御部701から入力された情報および上記各種SW724～727から入力された検出信号に基づいて、賞球を払い出したり、賞球の払い出しをやめたりする。なお、賞球制御部702は、各種SW724～727から入力された検出信号を主制御部701へ出力してもよい。

【0131】

また、賞球制御部702は、発射部728や払出部729に制御信号を入力可能に構成

10

20

30

40

50

されている。例えば、賞球制御部 702 は、遊技球の発射の操作を検出すると発射部 728 を制御して、遊技領域 103 に向けて遊技球を発射させる。賞球制御部 702 は、主制御部 701 からの払い出し指示などに基づいて払出部 729 を制御して、賞球を払い出させる。

【0132】

賞球制御部 702 は、枠用外部情報端子基板 792 を介して外部に各種情報を出力することもできる。なお、賞球制御部 702 は、例えば賞球制御基板によってその機能を実現することができる。

【0133】

＜主制御部に記憶されたテーブルの一例＞

次に、主制御部 701 の ROM 712 に記憶されたテーブルの一例について説明する。図 8-1 は、本実施の形態の主制御部に記憶されたテーブルの一例を示す説明図である。図 8-1 には、当落判定テーブル（図 8-1（A））、および大当たり図柄判定テーブル（図 8-1（B））を示した。

【0134】

＜当落判定テーブル＞

当落判定テーブルは、大当たりかハズレかが判定される当落判定に用いられる。この当落判定は大当たり判定にかかる処理のうちの一処理として行われたりする。

【0135】

図 8-1 に示すように、当落判定テーブルは、低確率遊技状態と高確率遊技状態とのそれぞれに、大当たり判定値を対応付けて構成される。なお、図 8-1（A）には、説明のため、低確率遊技状態での当落判定で大当たりと判定される判定確率、高確率遊技状態での当落判定で大当たりと判定される判定確率もそれぞれ記している。

【0136】

当落判定に際し、主制御部 701 は、その際に低確率遊技状態であれば、判定対象の当落判定乱数が低確率遊技状態に対応付けられた大当たり判定値と一致するか否かを判定する。一方、主制御部 701 は、その際に高確率遊技状態であれば、判定対象の当落判定乱数が高確率遊技状態に対応付けられた大当たり判定値と一致するか否かを判定する。そして、主制御部 701 は、判定対象の当落判定乱数が大当たり判定値と一致すれば大当たりと判定し、一致しなければハズレと判定する。

【0137】

遊技機 100 では、当落判定乱数が「0」から「249」までのいずれかの整数となるようにした。また、遊技機 100 では、低確率遊技状態に対応付けられた大当たり判定値を「0」とした。このため、低確率遊技状態での当落判定で、大当たりと判定される判定確率は $1/250$ となる。また、遊技機 100 では、高確率遊技状態に対応付けられた大当たり判定値を「0」から「6」までの整数とした。このため、高確率遊技状態での当落判定で、大当たりと判定される判定確率は $7/250$ となる。これによって、前述のように、本実施の形態では、大当たり判定で大当たりと判定される判定確率は、低確率遊技状態の場合には $1/250$ 、高確率遊技状態の場合には $7/250$ となる。

【0138】

＜大当たり図柄判定テーブル＞

図 8-1（B）に示した大当たり図柄判定テーブルは、当落判定において大当たりと判定された場合に行われる大当たり図柄判定に用いられる。この大当たり図柄判定は、大当たり判定にかかる処理のうちの一処理として行われたりする。

【0139】

図 8-1（B）に示すように、大当たり図柄判定テーブルは、大当たり図柄 $\alpha \sim \gamma$ のそれぞれに、第 1 始動口 105 用の大当たり図柄判定値と、第 2 始動口 106 用の大当たり図柄判定値とを対応付けて構成される。なお、図 8-1（B）には、説明のため、大当たり図柄判定でのそれぞれの大当たり図柄の判定確率も記している。

【0140】

大当たり図柄判定に際し、主制御部 701 は、判定対象の図柄判定乱数が第 1 始動口 105 への入賞により取得されていれば、判定対象の図柄判定乱数と一致する第 1 始動口 105 用の大当たり図柄判定値が対応付けられた大当たり図柄を判定する。一方、主制御部 701 は、判定対象の図柄判定乱数が第 2 始動口 106 への入賞により取得されていれば、判定対象の図柄判定乱数と一致する第 2 始動口 106 用の大当たり図柄判定値が対応付けられた大当たり図柄を判定する。そして、主制御部 701 は、判定対象の図柄判定乱数と一致する大当たり図柄判定値が対応付けられた大当たり図柄を大当たり図柄判定の判定結果とする。

【0141】

遊技機 100 では、図柄判定乱数が「0」から「99」までのいずれかの整数となるようにした。また、遊技機 100 では、大当たり図柄 α の第 1 始動口 105 用の大当たり図柄判定値を「0」から「49」までの整数とし、大当たり図柄 β の第 1 始動口 105 用の大当たり図柄判定値を「50」から「74」までの整数とし、大当たり図柄 γ の第 1 始動口 105 用の大当たり図柄判定値を「75」から「99」までの整数とした。

【0142】

このため、判定対象の図柄判定乱数が第 1 始動口 105 への入賞により取得された場合の大当たり図柄判定で、大当たり図柄 α と判定される判定確率は $50/100$ となり、大当たり図柄 β と判定される判定確率は $25/100$ となり、大当たり図柄 γ と判定される判定確率は $25/100$ となる。

【0143】

また、遊技機 100 では、大当たり図柄 α の第 2 始動口 106 用の大当たり図柄判定値を「0」から「69」までの整数とし、大当たり図柄 β の第 2 始動口 106 用の大当たり図柄判定値を「70」から「89」までの整数とし、大当たり図柄 γ の第 2 始動口 106 用の大当たり図柄判定値を「90」から「99」までの整数とした。

【0144】

このため、判定対象の図柄判定乱数が第 2 始動口 106 への入賞により取得された場合の大当たり図柄判定で、大当たり図柄 α と判定される判定確率は $70/100$ となり、大当たり図柄 β と判定される判定確率は $20/100$ となり、大当たり図柄 γ と判定される判定確率は $10/100$ となる。

【0145】

これによって、本実施の形態では、第 2 始動口 106 への入賞による大当たり判定では、第 1 始動口 105 への入賞による大当たり判定よりも、大当たり判定結果として大当たり図柄 α が導出され易くなっている。前述のように、大当たり図柄 α は、第 1 大当たりに対応する大当たり図柄（すなわち最も有利な大当たりに対応する大当たり図柄）である。このため、第 2 始動口 106 への入賞による大当たり判定は、第 1 始動口 105 への入賞による大当たり判定よりも、その判定内容が遊技者にとって有利なものとなっている。

【0146】

<変動パターン判定テーブル>

図 8-2～図 8-5 は、変動パターン判定テーブルの一例を示す説明図（その 1）～（その 4）である。変動パターン判定テーブルは、変動パターンが判定される変動パターン判定に用いられる。ここで、変動パターンは、特別図柄の変動態様を定めたもので、例えば特別図柄の変動時間を定めたものである。すなわち、主制御部 701 は、変動パターン判定結果として導出された変動パターンによって定められた変動時間だけ特別図柄を変動表示した後、大当たり判定結果を示すように停止表示する。

【0147】

また、詳細は後述するが、遊技機 100 では、変動パターン判定結果として導出された変動パターンによって演出パターン判定結果として導出すべき演出パターンが指定され、この演出パターンによって定められた演出が行われる。図 8-2～図 8-5 には、それぞれの変動パターンにより指定される演出パターンと、この演出パターンにより定められたモード演出および変動演出の演出内容も記した。

【0148】

図8-2の通常モード・変動パターン判定テーブルは、通常時の変動パターン判定に用いられる。具体的には、通常モード・変動パターン判定テーブルは、図8-3の時短モード・変動パターン判定テーブル、図8-4の確変モード・変動パターン判定テーブル、および図8-5の特殊確変モード・変動パターン判定テーブルのいずれも用いられない時期に行われる変動パターン判定に用いられる。

【0149】

時短モード・変動パターン判定テーブルは、V領域140を通過しなかった大当たり遊技後の補助遊技状態とされている期間に行われる変動パターン判定に用いられる。この期間では時短モード演出を行うため、時短モード・変動パターン判定テーブルの変動パターンは10いずれも時短モード演出を定めた演出パターンを指定するものとなっている。

【0150】

また、確変モード・変動パターン判定テーブルは、V領域140を通過した大当たり遊技後の高確率遊技状態且つ補助遊技状態とされている期間に行われる変動パターン判定に用いられる。この期間では確変モード演出を行うため、確変モード・変動パターン判定テーブルの変動パターンは10いずれも確変モード演出を定めた演出パターンを指定するものとなっている。

【0151】

そして、特殊確変モード・変動パターン判定テーブルは、V領域140を通過した大当たり遊技後の高確率遊技状態且つ非補助遊技状態とされている期間に行われる変動パターン判定に用いられる。この期間では泣きの4回演出（特殊演出）を行うため、特殊確変モード・変動パターン判定テーブルの変動パターンは20いずれも泣きの4回演出を定めたものとなっている。

【0152】

図8-2～図8-5に示すように、それぞれの変動パターン判定テーブルは、大当たり判定結果、変動パターン判定乱数、および保留数Uなどによって規定される導出条件毎に、変動パターンが対応付けられて構成される。本実施の形態において、変動パターン判定乱数は「0」から「99」までのいずれかの整数となるものとする。保留数Uは、第1保留数U1と第2保留数U2との和である。なお、図中、保留数Uを「-」で記載した箇所は保留数Uによる導出条件の規定がないことをあらわすものとする。30

【0153】

例えば、通常時に行った大当たり判定の大当たり判定結果が「ハズレ」、判定対象の変動パターン判定乱数（この大当たり判定に用いられた判定情報の変動パターン判定乱数）が「10」、この大当たり判定の際の保留数Uが「U=1」であったとする。この場合、主制御部701は、変動パターン判定では、通常モード・変動パターン判定テーブルにおいて定められた導出条件にしたがって、変動パターンHp1を変動パターン判定結果として導出する。

【0154】

これらの変動パターン判定テーブルによって、本実施の形態では、プレミアリーチ演出を行わせる変動パターン（例えば変動パターンHp9）は、大当たり判定結果が大当たりの場合のみ、変動パターン判定結果として導出され得るようになっている。一方、ハズレ演出を行わせる変動パターン（例えば変動パターンHp1、Hp2）は、大当たり判定結果がハズレの場合のみ、変動パターン判定結果として導出され得るようになっている。40

【0155】

さらに、これらの変動パターン判定テーブルによって、大当たり判定結果が大当たりの場合には、SPSPリーチ演出を行わせる変動パターン（例えば変動パターンHp8）>SPリーチ演出を行わせる変動パターン（例えば変動パターンHp7）>ノーマルリーチ演出を行わせる変動パターン（例えば変動パターンHp6）の順で、変動パターン判定結果として導出される確率が高くなっている。

【0156】

一方、大当たり判定結果がハズレの場合には、ノーマルリーチ演出を行わせる変動パターン（例えば変動パターンH p 3）＞S Pリーチ演出を行わせる変動パターン（例えば変動パターンH p 4）＞S P S Pリーチ演出を行わせる変動パターン（例えば変動パターンH p 5）の順で、変動パターン判定結果として導出される確率が高くなっている。したがって、遊技機100では、S P S Pリーチ演出＞S Pリーチ演出＞ノーマルリーチ演出の順で大当たりとなる信頼度が高い演出となる。

【0157】

また、遊技機100は、S Pリーチ演出を行う場合には、ノーマルリーチ演出を行った後にS Pリーチ演出へと発展させ、S Pリーチ演出を行う。S P S Pリーチ演出を行う場合には、ノーマルリーチ演出を行った後にS Pリーチ演出へと発展させ、S Pリーチ演出を行った後にS P S Pリーチ演出へと発展させ、S P S Pリーチ演出を行う。このため、演出時間を確保する観点から、S Pリーチ演出を行わせる変動パターンの変動時間はノーマルリーチ演出を行わせる変動パターンの変動時間よりも長く、S P S Pリーチ演出を行わせる変動パターンの変動時間はS Pリーチ演出を行わせる変動パターンの変動時間よりもさらに長くなっている。

【0158】

＜演出制御部＞

次に、演出制御部703について説明する。図9は、本実施の形態の遊技機のハードウェア構成の一例を示す説明図（その2）である。演出制御部703は、演出制御部703全体を統括する演出統括部703aと、画像表示部104の表示制御やスピーカ114の音声出力制御を行う画像・音声制御部703bと、ランプの点灯制御や可動役物130の駆動制御を行うランプ制御部703cとを備えている。

【0159】

＜演出統括部＞

まず、演出統括部703aについて説明する。演出統括部703aは、CPU731と、ROM732と、RAM733と、RTC（Real-Time Clock）734と、不図示の入出力インターフェース（I/O）などを備えている。

【0160】

CPU731は、演出統括部703a全体の制御を司る。ROM732には、演出制御部703を統括するためのプログラムやデータなどが記憶される。RAM733は、CPU731のワークエリアとして使用される。

【0161】

RTC734は実時間を計時出力する。RTC734にはバックアップ電源（不図示）により、遊技機100の電源が遮断されても一定期間（例えば1日）電源が供給される。このため、RTC734は、遊技機100の電源が遮断されても計時動作を一定期間継続することができる。

【0162】

なお、図9にはRTC734を演出統括部703a内に設けた例を示しているが、RTC734は主制御部701内や画像・音声制御部703b内などに設けられてもよい。また、RTC734を単独で配置して、演出統括部703aなどに対して計時された実時間を示す情報を出力するように構成してもよい。

【0163】

また、演出統括部703aには、演出ボタン118や十字キー119から所定の制御信号が入力されるようになっている。演出ボタン118や十字キー119は、遊技者によって操作されたボタン（キー）に対応する制御信号を演出統括部703aに入力する。これによって、演出統括部703aは、演出ボタン118や十字キー119の操作を受け付けることができる。なお、演出ボタン118や十字キー119から、演出統括部703aのほか、ランプ制御部703cにも所定の制御信号（操作されたボタンに対応する制御信号）が入力されるように構成してもよい。

【0164】

10

20

30

40

50

また、演出統括部703aは、画像・音声制御部703bやランプ制御部703cと相互に各種情報を通信可能になっている。なお、演出統括部703aは、例えば演出制御基板によってその機能を実現することができる。

【0165】

<画像・音声制御部>

次に、画像・音声制御部703bについて説明する。画像・音声制御部703bは、CPU741と、ROM742と、RAM743と、VRAM744と、不図示の入出力インターフェース(I/O)などを備える。

【0166】

CPU741は、画像・音声制御部703b全体の制御を司る。ROM742は、演出統括部703aにより指示された演出に関する画像や音声(演出音)を出力するためのプログラムやデータなどを記憶する。例えば、ROM742には演出用データが記憶される。演出用データには、演出図柄の図柄画像をあらわす画像データ、背景画像をあらわす画像データ、リーチ演出に再生される動画をあらわす動画データ、効果音やBGMなどをあらわす演出音データなどが含まれる。RAM743は、CPU741のワークエリアとして使用される。

【0167】

例えば、CPU741は、演出統括部703aにより実行指示された演出に関する画像データをROM742の演出用データから読み込んで、この画像データから表示用データを生成させてVRAM744に記憶させる。

【0168】

表示用データの生成に際して、CPU741は、例えばZバッファ法などの陰面消去法などを用いて背景画像が演出図柄よりも背面側に配置されるようにする。Zバッファ法については公知の技術であるため、ここでの説明は省略する。VRAM744に記憶された表示用データは所定のタイミングで画像表示部104に対して出力される。これによって、この表示用データが示す画像が画像表示部104の表示画面に表示される。

【0169】

また、CPU741は、演出統括部703aにより実行指示された演出に関する演出音データをROM742の演出用データから読み込んで、音声出力用データを生成させてRAM743に記憶させる。RAM743に格納された音声出力用データは所定のタイミングでスピーカ114に対して出力される。これによって、この音声出力用データが示す音声はスピーカ114から出力される。

【0170】

<ランプ制御部>

次に、ランプ制御部703cについて説明する。ランプ制御部703cは、CPU751と、ROM752と、RAM753と、不図示の入出力インターフェース(I/O)などを備える。CPU751は、ランプ制御部703c全体の制御を司る。ROM752は、演出統括部703aにより指示された演出に関するランプの点灯を制御したり可動役物130の駆動を制御したりするためのプログラムやデータなどを記憶する。RAM753は、CPU751のワークエリアとして使用される。

【0171】

例えば、ROM752には制御用データが記憶されている。制御用データには、可動役物130を駆動させるための駆動制御データ、演出ライト部115や盤ランプ761の各ランプを点灯させるための点灯制御データなどが含まれる。CPU751は、演出統括部703aにより実行指示された演出に関する駆動制御データを制御用データから読み込んでRAM753に記憶させ、この駆動制御データに応じた制御信号を所定のタイミングで可動役物130のモータへ入力する。

【0172】

これにより、ランプ制御部703cは可動役物130を駆動させることができる。また、ランプ制御部703cは可動役物130の位置検出を行う可動役物センサ762とも接

10

20

30

40

50

続されており、可動役物センサ 762 から検出信号を受け付けて、この検出信号に基づいて可動役物 130 の駆動を制御することもできる。

【0173】

また、CPU 751 は、演出統括部 703a により実行指示された演出に関する点灯制御データを制御用データから読み込んで RAM 753 に記憶させ、この点灯制御データに応じた制御信号を所定のタイミングで演出ライト部 115 や盤ランプ 761 の点灯制御回路へ入力する。これにより、ランプ制御部 703c は演出ライト部 115 や盤ランプ 761 のランプを点灯させることができる。

【0174】

本実施の形態では、演出制御部 703 は、演出統括部 703a と、画像・音声制御部 703b と、ランプ制御部 703c とがそれぞれ異なる基板として設けられるが、これらは同じプリント基板上に組み込んで構成してもよい。ただし、同じプリント基板上に組み込まれた場合であってもそれぞれの機能は独立しているものとする。

【0175】

＜演出統括部に記憶されたテーブルの一例＞

＜演出パターン判定テーブル＞

次に、演出統括部 703a の ROM 732 に記憶されたテーブルの一例について説明する。まず、演出パターン判定テーブルについて説明する。図 10 は、演出パターン判定テーブルの一例を示す説明図である。演出パターン判定テーブルは、演出パターンが判定される演出パターン判定に用いられる。ここで、演出パターンは、大当たり判定結果を示すまでの特別図柄および演出図柄の変動表示中に行う変動演出の演出内容を定めたものである。例えば、演出パターンは、リーチ演出の有無（すなわちリーチ演出であるかハズレ演出であるか）、およびリーチ演出の演出内容を定めたものである。また、演出パターンは、モード演出の演出内容を定めたものであってもよい。

【0176】

図 10 に示すように、演出パターン判定テーブルは、遊技機 100 において設けられた変動パターン毎に、演出パターンが対応付けられて構成される。なお、図 10 には、説明のため、それぞれの演出パターンにより定められた演出内容も記している。例えば、演出パターン判定テーブルにおいて、変動パターン Hp1 が対応付けられた演出パターン Ep1 は、モード演出の演出内容「通常モード演出」、変動演出の演出内容「ロングハズレ演出」を定めたものとなっている。このため、変動パターン Hp1 によって特別図柄が行われる際には、演出パターン Ep1 によって定められた「通常モード演出」および「ロングハズレ演出」が行われることになる。

【0177】

＜予告演出パターン判定テーブル＞

また、演出統括部 703a には、さらに下記の予告演出パターン判定テーブルや保留連示唆演出パターン判定テーブルが記憶されていてもよい。ここで、予告演出パターン判定テーブルについて説明する。図 11-1 は、予告演出パターン判定テーブルの一例を示す説明図である。予告演出パターン判定テーブルは、予告演出パターンが判定される予告演出パターン判定に用いられる。

【0178】

図 11-1 に示すように、予告演出パターン判定テーブルでは、大当たり判定結果、演出パターン、および予告演出判定乱数などによって規定される導出条件毎に、予告演出パターンが対応付けられて構成される。例えば、予告演出パターンには、予告演出なしを定めた予告演出パターン Yp1、ミニキャラ単独予告演出を定めた予告演出パターン Yp2、ミニキャラ群予告演出を定めた予告演出パターン Yp3 などがある。

【0179】

また、ここで、演出パターン「ショートハズレ演出系」は、図 8-2～図 8-5 において演出内容にショートハズレ演出を含む演出パターン（例えば図 8-2 の場合、演出パターン Ep2）である。演出パターン「ロングハズレ演出系」は、図 8-2～図 8-5 にお

10

20

30

40

50

いて演出内容にロングハズレ演出またはミドルハズレ演出を含む演出パターン（例えば図 8-2 の場合、演出パターン E p 1）である。演出パターン「ノーマルリーチ演出系」は、図 8-2～図 8-5 において演出内容にノーマルリーチ演出を含む演出パターン（例えば図 8-2 の場合、演出パターン E p 3、E p 6）である。

【0180】

また、演出パターン「S P リーチ演出系」は、図 8-2～図 8-5 において演出内容に S P リーチ演出を含む演出パターン（例えば図 8-2 の場合、演出パターン E p 4、E p 7）である。演出パターン「S P S P リーチ演出系」は、図 8-2～図 8-5 において演出内容に S P S P リーチ演出を含む演出パターン（例えば図 8-2 の場合、演出パターン E p 5、E p 8）である。また、本実施の形態において、予告演出判定乱数は「0」から「99」までのいずれかの整数となるものとする。

10

【0181】

演出統括部 703 a は、予告演出パターン判定では、予告演出パターン判定テーブルにおいて定められた導出条件にしたがって、いずれかの予告演出パターンを予告パターン判定結果として導出する。例えば、図 11-1 に示すように、大当たり判定結果「ハズレ」、演出パターン「S P S P リーチ演出系」の場合には、予告演出判定乱数が「50」から「99」までのいずれかの整数であれば、ミニキャラ群予告演出を定めた予告演出パターン Y p 3 が予告演出パターン判定結果として導出される。したがって、この場合、50 / 100 の確率で、ミニキャラ群予告演出を定めた予告演出パターン Y p 3 が予告演出パターン判定結果として導出される。

20

【0182】

一方、図 11-1 に示すように、大当たり判定結果「ハズレ」、演出パターン「S P S P リーチ演出系」以外の場合には、演出パターン「S P S P リーチ演出系」の場合よりも、予告演出判定乱数の割り当てが少ない。したがって、この場合、大当たり判定結果「ハズレ」、演出パターン「S P S P リーチ演出系」の場合よりも、ミニキャラ群予告演出を定めた予告演出パターン Y p 3 が予告演出パターン判定結果として導出される確率が低くなる。

【0183】

また、図 11-1 に示すように、演出パターン「ショートハズレ演出系」の場合には、予告演出パターン Y p 1 が必ず予告演出パターン判定結果として導出されるようになっている。すなわち、演出パターン「ショートハズレ演出系」で演出されるときには、短時間で終了する図柄変動が行われるため、予告演出を行うために十分な演出時間を確保することができない。このため、これらの演出パターンで演出されるときには、必ず、「予告演出なし」を定めた予告演出パターン Y p 1 が導出されるように、予告演出パターン判定テーブルで定められている。

30

【0184】

なお、図 11-1 において、予告演出パターン Y p 4 はプレミア予告演出を定めたものである。プレミア予告演出は、大当たり判定結果が第 1 大当たりの場合のみ行われるようになっており、例えばプレミア予告演出用のキャラクタを画像表示部 104 に表示させることにより、第 1 大当たり確定を報知する演出である。

40

【0185】

＜保留連示唆演出パターン判定テーブル＞

次に、保留連示唆演出パターン判定テーブルについて説明する。図 11-2 は、保留連示唆演出パターン判定テーブルの一例を示す説明図である。保留連示唆演出パターン判定テーブルは、保留連示唆演出パターンが判定される保留連示唆演出パターン判定に用いられる。

【0186】

図 11-2 に示すように、保留連示唆演出パターン判定テーブルでは、事前判定結果（記憶中の判定情報の中に大当たりとなる判定情報があるか否か）、および保留連示唆演出判定乱数などによって規定される導出条件毎に、保留連示唆演出パターンが対応付けられ

50

て構成される。本実施の形態では、保留連示唆演出判定乱数は「0」から「99」までのいずれかの整数となるものとする。また、例えば、保留連示唆演出パターンには、図5-2(t4)に示した「大当たりはすぐそこに！」の保留連示唆演出を定めた保留連示唆演出パターンHE p 1と、図5-2(t5)に示した「大当たりはすぐそこに…？」の保留連示唆演出を定めた保留連示唆演出パターンHE p 2とがある。

【0187】

演出統括部703aは、保留連示唆演出パターン判定では、保留連示唆演出パターン判定テーブルにおいて定められた導出条件にしたがって、いずれかの保留連示唆演出パターンを保留連示唆演出パターン判定結果として導出する。

【0188】

例えば、図11-2に示すように、事前判定結果が「大当たりとなる判定情報がある」場合には、保留連示唆演出判定乱数が「0」から「79」までのいずれかの整数であれば「大当たりはすぐそこに！」の保留連示唆演出を定めた保留連示唆演出パターンHE p 1が保留連示唆演出パターン判定結果として導出される。また、この場合、保留連示唆演出判定乱数が「80」から「99」までのいずれかの整数であれば「大当たりはすぐそこに…？」の保留連示唆演出を定めた保留連示唆演出パターンHE p 2が保留連示唆演出パターン判定結果として導出される。したがって、この場合、保留連示唆演出パターンHE p 1が保留連示唆演出パターン判定の判定結果として導出される確率は80/100であり、保留連示唆演出パターンHE p 2が保留連示唆演出パターン判定の判定結果として導出される確率は20/100である。

【0189】

一方、図11-2に示すように、事前判定結果が「大当たりとなる判定情報がない」場合には、保留連示唆演出判定乱数が「0」から「9」までのいずれかの整数であれば保留連示唆演出パターンHE p 1が保留連示唆演出パターン判定結果として導出される。また、この場合、保留連示唆演出判定乱数が「10」から「99」までのいずれかの整数であれば保留連示唆演出パターンHE p 2が保留連示唆演出パターン判定結果として導出される。したがって、この場合、保留連示唆演出パターンHE p 1が保留連示唆演出パターン判定の判定結果として導出される確率は10/100であり、保留連示唆演出パターンHE p 2が保留連示唆演出パターン判定の判定結果として導出される確率は90/100である。

【0190】

このように、記憶中の判定情報の中に大当たりとなる判定情報がある場合には、大当たりとなる判定情報がない場合に比べて、保留連示唆演出パターン判定で保留連示唆演出パターンHE p 1が導出され易くなっていると同時に保留連示唆演出パターンHE p 2が導出され難くなっている。これによって、保留連示唆演出パターンHE p 1によって定められた保留連示唆演出を行った場合には、保留連示唆演出パターンHE p 2によって定められた保留連示唆演出を行った場合よりも、大きな期待感を遊技者に与えることができる。

【0191】

なお、例えば、前述の取得部610と判定部620と特別遊技実行部630とは、主制御部701のCPU711がROM712に記憶されたプログラムを実行することによって、その機能を実現することができる。また、演出実行部640は、演出統括部703aのCPU731がROM732に記憶されたプログラムを実行することによって、または、画像・音声制御部703bのCPU741がROM742に記憶されたプログラムを実行することによって、その機能を実現することができる。

【0192】

<主制御部が行う処理について>

次に、遊技機100が行う処理について説明する。まず、遊技機100の主制御部701が行う処理から説明する。以下に説明する主制御部701の各処理は、主制御部701のCPU711がROM712に記憶されたプログラムを実行することにより行う。

【0193】

<メイン処理>

図12は、メイン処理の一例を示すフローチャートである。主制御部701は、遊技機100に電源の供給が開始されると（例えば遊技機100の電源スイッチがONとされると）、メイン処理の実行を開始する。図12に示すように、メイン処理において、主制御部701は、1000ms待機して（ステップS1201）、RAM713へのアクセス許可を設定する（ステップS1202）。

【0194】

つづいて、主制御部701は、RAMクリアスイッチがONであるか否かを判定する（ステップS1203）。例えば、前述のように、従業員は、遊技機100にRAMクリアの実行を指示する場合、RAMクリアスイッチを押下しながら、遊技機100の電源SWをONとする。この場合、ステップS1203で肯定判定されることになり（ステップS1203：Yes）、ステップS1204へ移行する。

【0195】

つづいて、主制御部701はRAMクリアを行う（ステップS1204）。公知の技術のため詳細な説明を省略するが、RAMクリアにおいて、主制御部701は、高確率遊技状態であることを示す高確率遊技状態フラグおよび補助遊技状態であることを示す補助遊技状態フラグをOFFに設定する。これにより、遊技機100は、RAMクリア後、低確率遊技状態且つ非補助遊技状態となる。また、RAMクリアにおいて、主制御部701は各種モードフラグ（例えば後述の時短モードフラグ、確変モードフラグ、特殊確変モードフラグ）をOFFに設定する。これにより、遊技機100は、RAMクリア後、通常モードとなる。

【0196】

つづいて、主制御部701は、周辺部の初期設定を行って（ステップS1205）、ステップS1209へ移行する。例えば、主制御部701は、賞球制御部702や演出統括部703aに所定の初期設定コマンドを送信することにより、賞球制御部702や演出統括部703aに初期設定の実行を指示し、これらに初期設定を行わせる。

【0197】

主制御部701は、RAMクリアスイッチがOFFと判定すると（ステップS1203：No）、バックアップ情報が記憶されていることを示すバックアップフラグがONであるか否かを判定する（ステップS1206）。主制御部701は、バックアップフラグがOFFであると判定すると（ステップS1206：No）、ステップS1204へ移行して、RAMクリアを行う。

【0198】

また、主制御部701は、バックアップフラグがONであると判定すると（ステップS1206：Yes）、チェックサムが正常であるか否かを判定する（ステップS1207）。主制御部701は、チェックサムが正常でないと判定すると（ステップS1207：No）、ステップS1204へ移行する。主制御部701は、チェックサムが正常であると判定すると（ステップS1207：Yes）、復旧処理を行う（ステップS1208）。例えば、復旧処理において、主制御部701はRAM713に記憶されているバックアップ情報に基づいて、前回の電源遮断時の状態へ復旧させる。

【0199】

より具体的には、例えば、バックアップ情報には、補助遊技状態フラグのON/OFF、補助遊技状態カウンタのカウント値X、高確率遊技状態フラグのON/OFF、および高確率遊技状態カウンタのカウント値Yのそれぞれを示す情報が含まれている。このため、復旧処理において、主制御部701は補助遊技状態フラグのON/OFF、補助遊技状態カウンタのカウント値X、高確率遊技状態フラグのON/OFF、および高確率遊技状態カウンタのカウント値Yを、それぞれ前回の電源遮断時の状態へ復旧させる。

【0200】

また、例えば、バックアップ情報には、各種モードフラグのON/OFF、各種モードカウンタのカウント値のそれぞれを示す情報が含まれている。このため、復旧処理におい

10

20

30

40

50

て、主制御部 701 は各種モードフラグの ON/OFF、および各種モードカウンタのカウント値を、それぞれ前回の電源遮断時の状態へ復旧させる。これによって、主制御部 701 は、復旧処理後、前回の電源遮断時と同じ遊技状態およびモードとすることが可能である。

【0201】

つづいて、主制御部 701 は、CTC（タイマカウンタ）の周期を設定する（ステップ S1209）。例えば、ステップ S1209 で、主制御部 701 は、CTC の周期を 4 ms に設定する。なお、主制御部 701 は、ここで設定した周期で後述のタイマ割込処理を実行する。そして、主制御部 701 は電源遮断監視処理を行う（ステップ S1210）。例えば、ステップ S1210 で、主制御部 701 は、電源の遮断を監視し、電源の遮断を検出すると、その際の補助遊技状態フラグの ON/OFF、カウント値 X、高確率遊技状態フラグの ON/OFF、およびカウント値 Y からバックアップ情報を生成し、これを RAM 713 に記憶する。

10

【0202】

つづいて、主制御部 701 は変動パターン判定乱数カウンタのカウント値を「+1」カウントアップする変動パターン判定乱数更新処理を行う（ステップ S1211）。そして、主制御部 701 はタイマ割込処理の割込実行を禁止する割込禁止設定を行って（ステップ S1212）、乱数更新処理を行う（ステップ S1213）。例えば、ステップ S1213 で、主制御部 701 は、当落判定乱数カウンタ、図柄判定乱数カウンタ、変動パターン判定乱数カウンタなどの主制御部 701 が管理する各種乱数カウンタのカウント値を「+1」カウントアップする。

20

【0203】

なお、ステップ S1213 では、特定の乱数カウンタのカウント値のみを「+1」カウントアップするようにしてもよい。また、主制御部 701 は、各種乱数カウンタのカウント値が所定の最大値に達すると、このカウント値を所定の初期値やランダムな値に戻し、その値から再度、乱数更新処理を行う都度に「+1」カウントアップしていく。そして、主制御部 701 はタイマ割込処理の割込実行を許可する割込許可設定を行って（ステップ S1214）、ステップ S1210 の処理へ復帰する。

【0204】

<タイマ割込処理>

30

図 13 は、タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。例えば、主制御部 701 は、ステップ S1210 で設定した周期でタイマ割込処理をメイン処理に対して割込実行する。タイマ割込処理において、主制御部 701 は乱数更新処理を行う（ステップ S1301）。例えば、ステップ S1301 で、主制御部 701 は、ステップ S1213 と同様、主制御部 701 が管理する各種乱数カウンタのカウント値を「+1」カウントアップする。

【0205】

つづいて、主制御部 701 はスイッチ処理を行う（ステップ S1302）。スイッチ処理には、第 1 始動口 105 や第 2 始動口 106 に入賞した遊技球を検出する始動口スイッチ処理（後述）と、ゲート 108 を通過した遊技球を検出するゲートスイッチ処理と、大入賞口 109 に入賞した遊技球を検出する大入賞口スイッチ処理と、普通入賞口 110 に入賞した遊技球を検出する普通入賞口スイッチ処理とが含まれる。

40

【0206】

つづいて、主制御部 701 は図柄処理を実行する（ステップ S1303）。図柄処理には、特別図柄に関する特別図柄処理（後述）と、普通図柄に関する普通図柄処理とが含まれる。例えば、主制御部 701 は、特別図柄処理により大当たり判定を行って特別図柄の図柄変動を行う。また、例えば、主制御部 701 は、普通図柄処理により普通図柄判定を行って普通図柄の図柄変動を行う。

【0207】

つづいて、主制御部 701 は電動役物処理を行う（ステップ S1304）。電動役物処

50

理には、大入賞口109の開閉動作を制御する大入賞口処理（後述）と、普通電動役物107の開閉動作を制御する普通電動役物処理とが含まれる。例えば、主制御部701は、大入賞口処理により大当たり判定結果に基づく大入賞口109の開放制御を行う。また、例えば、主制御部701は、普通電動役物処理により普通図柄判定結果に基づく普通電動役物107の開放制御を行う。

【0208】

つづいて、主制御部701は賞球処理を実行する（ステップS1305）。例えば、主制御部701は、賞球処理により賞球の払い出しを指示する賞球コマンドをRAM713に設定する。より具体的には、例えば、主制御部701は、スイッチ処理によりいずれかの入賞口への遊技球の入賞を検出していた場合、賞球処理により遊技球が入賞した始動口に応じた賞球の払い出しを指示する賞球コマンドをRAM713に設定する。なお、この賞球コマンドは、次の出力処理により賞球制御部702や演出統括部703aへ送信される。

10

【0209】

つづいて、主制御部701は出力処理を行って（ステップS1306）、タイマ割込処理を終了する。例えば、主制御部701は、ステップS1301～S1305の各処理によりRAM713に設定したコマンドを、出力処理により賞球制御部702や演出統括部703aへ送信する。主制御部701はタイマ割込処理を終了すると、メイン処理へ復帰する。

【0210】

20

<始動口スイッチ処理>

図14は、始動口スイッチ処理の一例を示すフローチャートである。始動口スイッチ処理において、主制御部701は、第1始動口SW714aがONとなったか否かを判定する（ステップS1401）。主制御部701は、第1始動口SW714aがONとなっていないと判定すると（ステップS1401：No）、ステップS1406へ移行する。

【0211】

主制御部701は、第1始動口SW714aがONとなったと判定すると（ステップS1401：Yes）、第1保留数U1が「4」未満であるか否かを判定する（ステップS1402）。主制御部701は、第1保留数U1が「4」以上であると判定すると（ステップS1402：No）、ステップS1406へ移行する。

30

【0212】

主制御部701は、第1保留数U1が「4」未満であると判定すると（ステップS1402：Yes）、第1保留数U1を「+1」カウントアップ（ $U1 \leftarrow U1 + 1$ ）する（ステップS1403）。つづいて、主制御部701は、主制御部701が管理する各種乱数カウンタのカウント値を参照し、その際のカウント値を判定情報として取得する（ステップS1404）。例えば、ステップS1404で、主制御部701は、その際の、当落判定乱数カウンタのカウント値を当落判定乱数として取得し、図柄判定乱数カウンタのカウント値を図柄判定乱数として取得し、変動パターン判定乱数カウンタのカウント値を変動パターン判定乱数として取得し、これらに対応付けて判定情報とする。さらに、主制御部201は、ステップS1404の処理によって取得した判定情報には、当該判定情報が第1始動口105への入賞によって取得された判定情報であることを示す情報を設定する。そして、主制御部701は取得した判定情報を用いて事前判定処理（後述）を行って（ステップS1405）、ステップS1406へ移行する。

40

【0213】

次に、主制御部701は、第2始動口SW714bがONとなったか否かを判定する（ステップS1406）。主制御部701は、第2始動口SW714bがONとなっていないと判定すると（ステップS1406：No）、始動口スイッチ処理を終了する。主制御部701は、第2始動口SW714bがONとなったと判定すると（ステップS1406：Yes）、第2保留数U2が「4」未満であるか否かを判定する（ステップS1407）。主制御部701は、第2保留数U2が「4」以上であると判定すると（ステップS1

50

407:No)、始動口スイッチ処理を終了する。

【0214】

主制御部701は、第2保留数U2が「4」未満であると判定すると(ステップS1407:Yes)、第2保留数U2を「+1」カウントアップ($U2 \leftarrow U2 + 1$)する(ステップS1408)。つづいて、主制御部701は、ステップS1404と同様、主制御部701が管理する各種乱数カウンタのカウント値を参照し、その際のカウント値を判定情報として取得する(ステップS1409)。また、主制御部201は、ステップS1409の処理によって取得した判定情報には、当該判定情報が第2始動口106への入賞によって取得された判定情報であることを示す情報を設定する。そして、主制御部701は取得した判定情報を用いて事前判定処理(後述)を行って(ステップS1410)、始動口スイッチ処理を終了する。

10

【0215】

<事前判定処理>

図15は、事前判定処理の一例を示すフローチャートである。事前判定処理において、主制御部701は大当たり判定処理を行う(ステップS1501)。ステップS1501で、主制御部701は、直前のステップS1404またはステップS1409で取得した判定情報の当落判定乱数を判定対象の当落判定乱数として当落判定を行う。この当落判定で大当たりと判定した場合、主制御部701は、直前のステップS1404またはステップS1409で取得した判定情報の図柄判定乱数を判定対象の図柄判定乱数として大当たり図柄判定を行う。これによって、主制御部701は後述のステップS1605で大当たり判定処理を行う前に、この大当たり判定処理によって導出される大当たり判定結果を得ることができる。なお、大当たり判定処理の処理内容については図17を用いて再度後述する。

20

【0216】

つづいて、主制御部701は変動パターン判定処理を行う(ステップS1502)。ステップS1502で、主制御部701は、直前のステップS1404またはステップS1409で取得した判定情報の変動パターン判定乱数を判定対象の変動パターン判定乱数として変動パターン判定を行って、この変動パターン判定結果として1つの変動パターンを導出する。なお、変動パターン判定処理の処理内容については図18を用いて後述する。

【0217】

つづいて、主制御部701は、ステップS1501の判定結果と、ステップS1502の判定結果とを、判定対象の判定情報(直前のステップS1404またはステップS1409で取得した判定情報)の事前判定結果として記憶する(ステップS1503)。そして、主制御部701は、この事前判定結果を示す事前判定結果コマンドをRAM713に設定して(ステップS1504)、事前判定処理を終了する。なお、この事前判定結果コマンドは、次の出力処理により演出統括部703aへ送信される。これにより、主制御部701は、新たな判定情報を記憶した旨、およびこの判定情報の事前判定結果を演出統括部703aに通知することができる。

30

【0218】

<特別図柄処理>

図16は、特別図柄処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄処理において、主制御部701は、大当たり遊技中であるか否かを判定する(ステップS1601)。本実施の形態では、第1大当たり遊技中であることを示す第1大当たり遊技フラグ、第2大当たり遊技中であることを示す第2大当たり遊技フラグ、および第3大当たり遊技中であることを示す第3大当たり遊技フラグが設けられている。ステップS1601で、主制御部701は、これらのいずれかがONであると肯定判定して、全てがOFFであると否定判定する。

40

【0219】

主制御部701は、ステップS1601で肯定判定すると(ステップS1601:Yes)、特別図柄処理を終了する。これによって、遊技機100では、大当たり遊技中には

50

大当たり判定が行われず、これに基づく特別図柄の図柄変動も開始されない。

【0220】

主制御部701は、ステップS1601で否定判定すると（ステップS1601：No）、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する（ステップS1602）。主制御部701は、特別図柄の変動表示中であると判定すると（ステップS1602：Yes）、ステップS1611へ移行する。これによって、遊技機100では、特別図柄の変動表示中には大当たり判定が行われず、これに基づく特別図柄の図柄変動も開始されない。

【0221】

主制御部701は、特別図柄の変動表示中でないと判定すると（ステップS1602：No）、第2保留数U2が「1」以上か否かを判定する（ステップS1603）。主制御部701は、第2保留数U2が「1」以上と判定すると（ステップS1603：Yes）、第2保留数U2を「-1」カウントダウンして（ステップS1604）、大当たり判定処理を行う（ステップS1605）。大当たり判定処理については図17を用いて後述するが、この大当たり判定処理によって今回の大当たり判定結果が導出される。

【0222】

主制御部701は、第2保留数U2が「1」未満と判定すると（ステップS1603：No）、第1保留数U1が「1」以上か否かを判定する（ステップS1606）。主制御部701は、第1保留数U1が「1」以上と判定すると（ステップS1606：Yes）、第1保留数U1を「-1」カウントダウンして（ステップS1607）、ステップS1605へ移行して大当たり判定処理を行う。ステップS1603～ステップS1607の処理によって、遊技機100では、遊技球が第2始動口106に入賞することにより記憶される判定情報に基づく大当たり判定の方が、遊技球が第1始動口105に入賞することにより記憶される判定情報に基づく大当たり判定よりも優先して行われることになる。なお、このように、第2始動口106への入賞によって記憶された判定情報に基づく大当たり判定を、第1始動口105への入賞によって記憶された判定情報に基づく大当たり判定よりも優先して行う機能を以下「特2優先消化」という。

【0223】

また、主制御部701は、第1保留数U1が「1」未満と判定すると（ステップS1606：No）、特別図柄処理を終了する。これによって、遊技機100では、第1保留数U1と第2保留数U2との両方が「0」の場合には大当たり判定が行われず、これに基づく特別図柄の図柄変動も開始されない。

【0224】

つづいて、主制御部701は変動パターン判定処理を行う（ステップS1608）。ステップS1608において、主制御部701は、主制御部701が記憶中の判定情報のうちで優先順位の最も高い判定情報の変動パターン判定乱数を判定対象の変動パターン判定乱数として変動パターン判定を行う。

【0225】

つづいて、主制御部701は、ステップS1605の大当たり判定処理により導出した大当たり判定結果、ステップS1608の変動パターン判定処理により導出した変動パターンに基づく特別図柄の変動表示を開始する（ステップS1609）。なお、ステップS1609において、主制御部701は、遊技球が第1始動口105に入賞することにより記憶された判定情報に基づく大当たり判定を行った場合には、第1特別図柄表示部201aの特別図柄を変動表示する。一方、主制御部701は、遊技球が第2始動口106に入賞することにより記憶された判定情報に基づく大当たり判定を行った場合には、第2特別図柄表示部201bの特別図柄を変動表示する。

【0226】

つづいて、主制御部701は変動開始コマンドを生成してRAM713に設定する（ステップS1610）。例えば、変動開始コマンドには、変動開始コマンドであることを示す情報、および大当たり判定結果を示す情報、設定された変動パターンを示す情報などが含まれる。また、変動開始コマンドには、遊技状態を示す情報（例えば後述の高確率遊技

10

20

30

40

50

状態フラグのON/OFF、補助遊技状態フラグのON/OFFを示す情報）が含まれてもよい。

【0227】

なお、ステップS1610でRAM713に設定された変動開始コマンドは、次の出力処理の実行時に演出統括部703aなどへ送信される。主制御部701は、変動開始コマンドを演出統括部703aに送信することにより、大当たり判定結果、変動パターン、および遊技状態などを演出統括部703aに通知することができる。

【0228】

つづいて、主制御部701は、変動時間が経過したか否かを判定する（ステップS1611）。ステップS1611において、主制御部701は、特別図柄の変動表示開始時から当該変動表示開始直前に設定した変動パターンにより定められた変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間が経過していないと判定すると（ステップS1611：No）、主制御部701はそのまま特別図柄処理を終了する。これにより、遊技機100では変動パターンにより定められた変動時間で特別図柄が変動表示されることになる。

【0229】

変動時間が経過したと判定すると（ステップS1611：Yes）、主制御部701は変動表示中の特別図柄を、大当たり判定結果を示すように停止表示する（ステップS1612）。ステップS1612で停止表示される図柄は、大当たり判定処理によってRAM713に設定される。

【0230】

つづいて、主制御部701は変動停止コマンドを生成してRAM713に設定する（ステップS1613）。例えば、変動停止コマンドには、変動停止コマンドであることを示す情報、および大当たり判定結果を示す情報、設定された変動パターンを示す情報などが含まれる。つづいて、主制御部701は停止中処理（後述）を行って（ステップS1614）、特別図柄処理を終了する。

【0231】

<大当たり判定処理>

図17は、大当たり判定処理の一例を示すフローチャートである。大当たり判定処理において、まず、主制御部701は当落判定処理を行う（ステップS1701）。ステップS1701において、主制御部701は、主制御部701が記憶中の判定情報のうちで最も優先順位の高い判定情報の当落判定乱数を判定対象の当落判定乱数として当落判定を行う。

【0232】

つづいて、主制御部701は、ステップS1701の当落判定の判定結果が大当たりであるかを判定して（ステップS1702）、大当たりであれば（ステップS1702：Yes）、大当たり図柄判定処理を行う（ステップS1703）。ステップS1703において、主制御部701は、主制御部701が記憶中の判定情報のうちで最も優先順位の高い判定情報の図柄判定乱数を判定対象の図柄判定乱数として大当たり図柄判定を行う。そして、主制御部701は、ステップS1703の判定結果の大当たり図柄をRAM713に設定して（ステップS1704）、大当たり判定処理を終了する。

【0233】

一方、主制御部701は、ステップS1701の当落判定の判定結果が大当たりでなければ（ステップS1702：No）、ハズレ図柄をRAM713に設定して（ステップS1705）、大当たり判定処理を終了する。

【0234】

<変動パターン判定処理>

図18は、変動パターン判定処理の一例を示すフローチャートである。図18に示すように、変動パターン判定処理において、主制御部701は、確変モードであることを示す確変モードフラグがONであるか否かを判定する（ステップS1801）。確変モードフラグは、大当たり遊技においてV領域140を遊技球が通過した場合にONに設定される

10

20

30

40

50

。主制御部701は、確変モードフラグがONと判定すると（ステップS1801：Yes）、確変モード・変動パターン判定テーブルをRAM713に設定して（ステップS1802）、ステップS1808へ移行する。

【0235】

主制御部701は、確変モードフラグがOFFと判定すると（ステップS1801：No）、特殊確変モードフラグがONであるか否かを判定する（ステップS1803）。特殊・確変モードフラグは、確変モードフラグがONとされた後に特別図柄の図柄変動が所定回数（本実施の形態では70回）行われることによりONに設定される。主制御部701は、特殊確変モードフラグがONと判定すると（ステップS1803：Yes）、特殊確変モード・変動パターン判定テーブルをRAM713に設定して（ステップS1804）

10

【0236】

主制御部701は、特殊確変モードフラグがOFFと判定すると（ステップS1803：No）、時短モードフラグがONであるか否かを判定する（ステップS1805）。時短モードフラグは、大当たり遊技においてV領域140を遊技球が通過しなかった場合にONに設定される。主制御部701は、時短モードフラグがONと判定すると（ステップS1805：Yes）、時短モード・変動パターン判定テーブルをRAM713に設定して（ステップS1806）、ステップS1808へ移行する。

【0237】

主制御部701は、時短モードフラグがOFFと判定すると（ステップS1805：No）、通常モード・変動パターン判定テーブルをRAM713に設定して（ステップS1807）、ステップS1808へ移行する。

20

【0238】

つづいて、主制御部701は、ステップS1605により導出された大当たり判定結果、今回の大当たり判定に用いた判定情報の変動パターン判定乱数、および大当たり判定時の保留数Uに基づいて、上記でRAM713に設定した変動パターン判定テーブルから変動パターンを判定し（ステップS1808）、これをRAM713に設定して（ステップS1809）、変動パターン判定処理を終了する。

【0239】

例えば、ステップS1605により導出された大当たり判定結果が「ハズレ」、今回の大当たり判定に用いた判定情報の変動パターン判定乱数が「0」、および大当たり判定時の保留数Uが「1」であったとする。また、RAM713に設定した変動パターン判定テーブルが通常モード・変動パターン判定テーブルであったとする。この場合、主制御部701は、図8-2に示したように、大当たり判定結果「ハズレ」、変動パターン判定乱数「0」、保留数「 $U < 3$ 」の導出条件を有する変動パターンHp1とステップS1808で判定する。

30

【0240】

<停止中処理>

図19-1は、停止中処理の一例を示すフローチャート（その1）である。図19-2は、停止中処理の一例を示すフローチャート（その2）である。停止中処理において、主制御部701は、補助遊技状態であることを示す補助遊技状態フラグがONであるか否かを判定する（ステップS1901）。主制御部701は、補助遊技状態フラグがOFFと判定すると（ステップS1901：No）、ステップS1905へ移行する。

40

【0241】

主制御部701は、補助遊技状態フラグがONと判定すると（ステップS1901：Yes）、補助遊技状態カウンタのカウント値Xを「-1」カウントダウンする（ステップS1902）。そして、主制御部701は、カウント値Xが「0」であるか否かを判定する（ステップS1903）。主制御部701は、カウント値Xが「0」でないと判定すると（ステップS1903：No）、ステップS1905へ移行する。主制御部701は、カウント値Xが「0」と判定すると（ステップS1903：Yes）、補助遊技状態フラ

50

グをOFFに設定する（ステップS1904）。

【0242】

つづいて、主制御部701は、高確率遊技状態であることを示す高確率遊技状態フラグがONであるか否かを判定する（ステップS1905）。主制御部701は、高確率遊技状態フラグがOFFと判定すると（ステップS1905：No）、ステップS1909へ移行する。

【0243】

主制御部701は、高確率遊技状態フラグがONと判定すると（ステップS1905：Yes）、高確率遊技状態カウンタのカウント値Yを「-1」カウントダウンする（ステップS1906）。そして、主制御部701は、カウント値Yが「0」であるか否かを判定する（ステップS1907）。主制御部701は、カウント値Yが「0」でないと判定すると（ステップS1907：No）、ステップS1909へ移行する。主制御部701は、カウント値Yが「0」と判定すると（ステップS1907：Yes）、高確率遊技状態フラグをOFFに設定する（ステップS1908）。

【0244】

つづいて、主制御部701は、モード変更処理（後述）を行う（ステップS1909）。そして、主制御部701は、特別図柄を大当たり図柄（大当たり図柄α～γのいずれか）で停止表示したか否かを判定する（ステップS1910）。主制御部701は、大当たり図柄で停止表示していない、すなわちハズレ図柄で停止表示したと判定すると（ステップS1910：No）、停止中処理を終了する。主制御部701は、大当たり図柄で停止表示したと判定すると（ステップS1910：Yes）、この大当たり図柄に応じた大当たり遊技フラグをONに設定する（ステップS1911）。

【0245】

例えば、主制御部701は、大当たり図柄αであれば第1大当たり遊技フラグをONに設定し、大当たり図柄βであれば第2大当たり遊技フラグをONに設定し、大当たり図柄γであれば第3大当たり遊技フラグをONに設定する。

【0246】

つづいて、主制御部701は、カウント値Xおよびカウント値Yを「0」にして（ステップS1912）、補助遊技状態フラグおよび高確率遊技状態フラグをOFFにする（ステップS1913）。つづいて、主制御部701はONとした大当たり遊技フラグに基づいて、オープニング時間を設定する（ステップS1914）。例えば、主制御部701は、第1大当たり遊技フラグ、第2大当たり遊技フラグ、および第3大当たり遊技フラグのいずれかをONとしていれば、大当たり遊技の開始を遊技者に報知する所定の大当たりオープニング演出の演出時間を確保するため、オープニング時間を10秒間に設定する。

【0247】

つづいて、主制御部701はオープニングを開始する（ステップS1915）。例えば、主制御部701は、オープニングの開始により、オープニング開始時からの経過時間の計測を開始する。さらに、主制御部701は、第1大当たり遊技フラグ、第2大当たり遊技フラグおよび第3大当たり遊技フラグのいずれかをONとしていれば、オープニングの開始により、ラウンド数表示部204の「16」のランプの点灯を開始する。

【0248】

つづいて、主制御部701は、オープニングコマンドをRAM713に設定して（ステップS1916）、停止中処理を終了する。例えば、オープニングコマンドには、ステップS1911でONに設定された大当たり遊技フラグを示す情報、およびステップS1914で設定されたオープニング時間を示す情報が含まれる。主制御部701は、このオープニングコマンドを出力処理によって演出統括部703aへ送信することにより、開始した大当たり遊技の種類やオープニング時間を演出統括部703aに通知することができる。

【0249】

<モード変更処理>

図20は、モード変更処理の一例を示すフローチャートである。モード変更処理において、主制御部701は、確変モードフラグがONであるか否かを判定する（ステップS2001）。主制御部701は、確変モードフラグがONと判定すると（ステップS2001：Yes）、確変モードカウンタのカウント値Mkを「-1」カウントダウンして（ステップS2002）、カウント値Mkが「0」となったか否かを判定する（ステップS2003）。

【0250】

主制御部701は、カウント値Mkが「0」でないと判定すると（ステップS2003：No）、モード変更処理を終了する。主制御部701は、カウント値Mkが「0」とすると判定すると（ステップS2003：Yes）、確変モードフラグをOFFに設定する（ステップS2004）。つづいて、主制御部701は、特殊確変モードフラグをONに設定して（ステップS2005）、特殊確変モードカウンタのカウント値Mtに「4」を設定して（ステップS2006）、モード変更処理を終了する。

【0251】

主制御部701は、確変モードフラグがOFFと判定すると（ステップS2001：No）、特殊確変モードフラグがONであるか否かを判定する（ステップS2007）。主制御部701は、特殊確変モードフラグがONと判定すると（ステップS2007：Yes）、特殊確変モードカウンタのカウント値Mtを「-1」カウントダウンして（ステップS2008）、カウント値Mtが「0」となったか否かを判定する（ステップS2009）。

【0252】

主制御部701は、カウント値Mtが「0」でないと判定すると（ステップS2009：No）、モード変更処理を終了する。主制御部701は、カウント値Mtが「0」とすると判定すると（ステップS2009：Yes）、特殊確変モードフラグをOFFに設定して（ステップS2010）、モード変更処理を終了する。

【0253】

主制御部701は、特殊確変モードフラグがOFFと判定すると（ステップS2007：No）、時短モードフラグがONであるか否かを判定する（ステップS2011）。主制御部701は、時短モードフラグがONと判定すると（ステップS2011：Yes）、時短モードカウンタのカウント値Mjを「-1」カウントダウンして（ステップS2012）、カウント値Mjが「0」となったか否かを判定する（ステップS2013）。

【0254】

主制御部701は、カウント値Mjが「0」でないと判定すると（ステップS2013：No）、モード変更処理を終了する。主制御部701は、カウント値Mjが「0」とすると判定すると（ステップS2013：Yes）、時短モードフラグをOFFに設定して（ステップS2014）、モード変更処理を終了する。また、主制御部701は、時短モードフラグがOFFと判定すると（ステップS2011：No）、モード変更処理を終了する。

【0255】

<大当たり遊技処理>

図21は、大当たり遊技処理の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技処理において、主制御部701は、大当たり遊技中であることを示す大当たり遊技フラグ（第1大当たり遊技フラグ、第2大当たり遊技フラグ、または第3大当たり遊技フラグのいずれか）がONであるか否かを判定する（ステップS2101）。主制御部701は、大当たり遊技フラグがOFFであると判定すると（ステップS2101：No）、大当たり遊技中処理を終了する。

【0256】

主制御部701は、大当たり遊技フラグがONであると判定すると（ステップS2101：Yes）、オープニング中であることを示すオープニングフラグ（第1オープニングフラグ、第2オープニングフラグ、または第3オープニングフラグのいずれか）がONであるか否かを判定する（ステップS2102）。例えば、主制御部701は、オープニングを開始する処理（ステップS1915）の後にオープ

10

20

30

40

50

ニングを終了する処理（ステップS 2 2 0 2）を行っていないければ、オープニング中と判定する。

【0 2 5 7】

主制御部7 0 1は、オープニング中でないと判定すると（ステップS 2 1 0 2：N o）、ステップS 2 1 0 4へ移行する。主制御部7 0 1は、オープニング中と判定すると（ステップS 2 1 0 2：Y e s）、オープニング処理（後述）を行って（ステップS 2 1 0 3）、ステップS 2 1 0 4へ移行する。

【0 2 5 8】

つづいて、主制御部7 0 1は、ラウンド中であるか否かを判定する（ステップS 2 1 0 4）。例えば、主制御部7 0 1は、ラウンド開始コマンドを設定する処理（ステップS 2 2 0 4、ステップS 2 4 0 4）の後にラウンド終了コマンドを設定する処理（ステップS 2 3 2 0）を行っていないければ、ラウンド中と判定する。

10

【0 2 5 9】

主制御部7 0 1は、ラウンド中でないと判定すると（ステップS 2 1 0 4：N o）、ステップS 2 1 0 6へ移行する。主制御部7 0 1は、ラウンド中と判定すると（ステップS 2 1 0 4：Y e s）、ラウンド処理（後述）を行って（ステップS 2 1 0 5）、ステップS 2 1 0 6へ移行する。

【0 2 6 0】

つづいて、主制御部7 0 1は、インターバル中であるか否かを判定する（ステップS 2 1 0 6）。例えば、主制御部7 0 1は、インターバルを開始する処理（ステップS 2 3 2 1）の後にインターバルを終了する処理（ステップS 2 4 0 2）を行っていないければ、インターバル中と判定する。

20

【0 2 6 1】

主制御部7 0 1は、インターバル中でないと判定すると（ステップS 2 1 0 6：N o）、ステップS 2 1 0 8へ移行する。主制御部7 0 1は、インターバル中と判定すると（ステップS 2 1 0 6：Y e s）、インターバル処理（後述）を行って（ステップS 2 1 0 7）、ステップS 2 1 0 8へ移行する。

【0 2 6 2】

つづいて、主制御部7 0 1は、エンディング中であるか否かを判定する（ステップS 2 1 0 8）。例えば、主制御部7 0 1は、エンディングを開始する処理（ステップS 2 3 2 2）の後にエンディングを終了する処理（ステップS 2 5 0 2）を行っていないければ、エンディング中と判定する。

30

【0 2 6 3】

主制御部7 0 1は、エンディング中でないと判定すると（ステップS 2 1 0 8：N o）、大当たり遊技処理を終了する。主制御部7 0 1は、エンディング中と判定すると（ステップS 2 1 0 8：Y e s）、エンディング処理（後述）を行って（ステップS 2 1 0 9）、大当たり遊技処理を終了する。

【0 2 6 4】

<オープニング処理>

図2 2は、オープニング処理の一例を示すフローチャートである。オープニング処理において、主制御部7 0 1は、オープニング時間が経過したか否かを判定する（ステップS 2 2 0 1）。例えば、主制御部7 0 1は、ステップS 2 2 0 1で、オープニング開始時からの経過時間>オープニング開始直前に設定したオープニング時間となったか否かを判定する。そして、主制御部7 0 1は、経過時間>オープニング時間となっていればステップS 2 2 0 1で肯定判定して、経過時間>オープニング時間となっていなければステップS 2 2 0 1で否定判定する。

40

【0 2 6 5】

主制御部7 0 1は、ステップS 2 2 0 1で否定判定すると（ステップS 2 2 0 1：N o）、オープニング処理を終了する。主制御部7 0 1は、ステップS 2 2 0 1で肯定判定すると（ステップS 2 2 0 1：Y e s）、オープニングを終了する（ステップS 2 2 0 2）

50

。例えば、主制御部701は、オープニングの終了により、オープニング開始時からの経過時間の計測を終了する。

【0266】

つづいて、主制御部701は、ラウンド数カウンタのカウント値Rnを「1」に設定して（ステップS2203）、ラウンド開始コマンドをRAM713に設定して（ステップS2204）、オープニング処理を終了する。例えば、ラウンド開始コマンドには、カウント値Rnを示す情報（すなわち何ラウンド目であるかを示す情報）が含まれる。主制御部701は、次に出力処理を行った際に、このラウンド開始コマンドを演出統括部703aへ送信する。

【0267】

<ラウンド処理>

図23-1は、ラウンド処理の一例を示すフローチャート（その1）である。図23-2は、ラウンド処理の一例を示すフローチャート（その2）である。ラウンド処理において、まず、主制御部701は、大入賞口109の開放を開始するタイミングであるか否かを判定する（ステップS2301）。主制御部701は、大入賞口109の開放を開始するタイミングでないと判定すると（ステップS2301：No）、ステップS2303へ移行する。

【0268】

主制御部701は、大入賞口109の開放を開始するタイミングであると判定すると（ステップS2301：Yes）、大入賞口109の開放を開始して（ステップS2302）、ステップS2303へ移行する。本実施の形態では、ラウンド開始コマンドを設定した直後のラウンド処理で大入賞口109の開放を開始するように、遊技機100の製造者によって予め定められている。このため、主制御部701は、ラウンド開始コマンドの設定後、1回目のラウンド処理である場合にステップS2301で肯定判定し、2回目以降のラウンド処理である場合にステップS2301で否定判定する。これによって、遊技機100では、図3などに示したようにラウンド開始直後から大入賞口109の開放が開始される。

【0269】

つづいて、主制御部701は、大入賞口109の開放中であるか否かを判定する（ステップS2303）。主制御部701は、大入賞口109の開放中でないと判定すると（ステップS2303：No）、ステップS2307へ移行する。主制御部701は、大入賞口109の開放中であると判定すると（ステップS2303：Yes）、大入賞口109の開放開始時から所定の開放時間（本実施の形態では30秒間）が経過したか否かを判定する（ステップS2304）。

【0270】

主制御部701は、大入賞口109の開放開始時から所定の開放時間が経過したと判定すると（ステップS2304：Yes）、ステップS2306へ移行する。主制御部701は、大入賞口109の開放開始時から所定の開放時間が経過していないと判定すると（ステップS2304：No）、大入賞口109の開放開始時から所定個数（本実施の形態では10球）の遊技球が大入賞口109に入賞したか否かを判定する（ステップS2305）。

【0271】

主制御部701は、大入賞口109の開放開始時から所定個数の遊技球が大入賞口109に入賞したと判定すると（ステップS2305：Yes）、ステップS2306へ移行して、大入賞口109を閉鎖する（ステップS2306）。主制御部701は、大入賞口109の開放開始時から所定個数の遊技球が大入賞口109に入賞していないと判定すると（ステップS2305：No）、ステップS2307へ移行する。

【0272】

つづいて、主制御部701は、V領域140の開放を行うラウンドであるか否かを判定する（ステップS2307）。前述のように、本実施の形態では、14ラウンド目および

10

20

30

40

50

16ラウンド目がV領域140の開放を行うラウンドとして、遊技機100の製造者によって予め定められている。このため、主制御部701は、何ラウンド目であることを示すラウンド数カウンタのカウント値Rnを参照し、カウント値Rnが「14（すなわち14ラウンド目であることを示す）」、または「16（すなわち16ラウンド目であることを示す）」である場合にステップS2307で肯定判定する。主制御部701は、カウント値Rnが「14」または「16」でない場合にステップS2307で否定判定する。主制御部701は、V領域140の開放を行うラウンドでないと判定すると（ステップS2307：No）、ステップS2319へ移行する。

【0273】

主制御部701は、V領域140の開放を行うラウンドであると判定すると（ステップS2307：Yes）、V領域140の開放を開始するタイミングであるか否かを判定する（ステップS2308）。例えば、本実施の形態では、ラウンド開始コマンドの設定後に25秒間が経過したときがV領域140の開放を開始するタイミングとして、遊技機100の製造者によって予め定められている。このため、主制御部701は、ラウンド開始コマンドの設定時からの経過時間を計測しておき、ステップS2308ではこの経過時間が25秒間となったか否かを判定し、25秒間となったと判定した場合に肯定判定して、25秒間となっていないと判定した場合に否定判定する。

【0274】

主制御部701は、V領域140の開放を開始するタイミングであると判定すると（ステップS2308：Yes）、ステップS2309へ移行して、V領域140の開放を開始する（ステップS2309）。主制御部701は、V領域140の開放を開始するタイミングでないと判定すると（ステップS2308：No）、ステップS2310へ移行する。

【0275】

つづいて、主制御部701は、V領域140の開放中であるか否かを判定する（ステップS2310）。主制御部701は、V領域140の開放中でないと判定すると（ステップS2310：No）、ステップS2319へ移行する。主制御部701は、V領域140の開放中であると判定すると（ステップS2310：Yes）、V領域140を遊技球が通過したか否かを判定する（ステップS2311）。主制御部701は、V領域140を遊技球が通過していないと判定すると（ステップS2311：No）、ステップS2317へ移行する。

【0276】

主制御部701は、V領域140を遊技球が通過したと判定すると（ステップS2311：Yes）、V領域140を遊技球が通過したことを示すV領域通過フラグをすでにONに設定しているか否かを判定する（ステップS2312）。主制御部701は、V領域通過フラグをONに設定していると判定すると（ステップS2312：Yes）、ステップS2317へ移行する。主制御部701は、V領域通過フラグをONに設定していないと判定すると（ステップS2312：No）、V領域通過フラグをONに設定する（ステップS2313）。

【0277】

つづいて、主制御部701は、V領域140を遊技球が通過したことを通知するためのV領域通過コマンドをRAM713に設定する（ステップS2314）。例えば、主制御部701は、このV領域通過コマンドを次の出力処理の実行時に演出統括部703aへ送信する。これによって、主制御部701は、V領域140を遊技球が通過したことを演出統括部703aに通知することができる。

【0278】

つづいて、主制御部701は、記憶中の判定情報のうち、第2始動口106への入賞によって取得された全ての判定情報に対して事前判定を行う（ステップS2315）。この事前判定では、V領域140の通過があったため、高確率遊技状態用の大当たり判定値を用いる。すなわち、主制御部701は、判定情報を取得した際にも事前判定を行っている

10

20

30

40

50

が、V領域140に遊技球が通過した際にも事前判定を再度行う。これによって、主制御部701は、大当たり遊技前後で遊技状態が変化する場合（低確率遊技状態から高確率遊技状態となる場合）も、大当たり遊技後に行う大当たり判定の事前判定結果を正確に得ることができる。

【0279】

また、この事前判定では、第2始動口106への入賞によって取得された判定情報のみを対象としている。すなわち、遊技機100のように特2優先消化の機能を有する遊技機では、第2始動口106への入賞によって取得（記憶）された判定情報がある限り、第1始動口105への入賞によって取得された判定情報に基づく大当たり判定が行われない。このため、第2始動口106への入賞が頻発する時期（例えば大当たり遊技後の補助遊技状態中）には、第1始動口105への入賞によって取得された判定情報に基づく大当たり判定が行われるのが、しばらく先となる場合が多い。

10

【0280】

したがって、ここでの事前判定で第1始動口105への入賞によって取得された判定情報も対象にし、第1始動口105への入賞によって取得された判定情報の事前判定結果に基づいて保留連示唆演出を行うと、保留連示唆演出後、しばらく大当たりとならないといった不具合が生じる場合がある。このため、ここでの事前判定では、第2始動口106への入賞によって取得された判定情報のみを対象とし、この事前判定結果に基づいて保留連示唆演出を行うようにすることで、遊技機100はこのような不具合が生じることを防止している。

20

【0281】

なお、特2優先消化の機能を有さず、遊技機100をいわゆる「入賞順消化」の機能を有する遊技機とした場合、すなわち、単に時系列的に先に取得された判定情報から順に大当たり判定に用いるようにした場合には、ここでの事前判定で第1始動口105への入賞によって取得された判定情報も対象とすることとしてもよい。

【0282】

そして、主制御部701は、ステップS2315の事前判定結果を通知するための事前判定結果コマンドをRAM713に設定する（ステップS2316）。例えば、主制御部701は、この事前判定結果コマンドを次の出力処理の実行時に演出統括部703aへ送信する。これによって、主制御部701は、ステップS2315の事前判定結果を演出統括部703aに通知することができる。また、ステップS2313～ステップS2316の処理は、ステップS2312の処理によって、今回のラウンドにおける最初のV領域140通過時のみに行われるようになっている。

30

【0283】

つづいて、主制御部701は、V領域140の開放開始時から所定の開放時間（本実施の形態では5秒間）が経過したか否かを判定する（ステップS2317）。主制御部701は、V領域140の開放開始時から所定の開放時間が経過したと判定すると（ステップS2317：Yes）、ステップS2318へ移行して、V領域140を閉鎖する（ステップS2318）。主制御部701は、V領域140の開放開始時から所定の開放時間が経過していないと判定すると（ステップS2317：No）、ステップS2319へ移行する。

40

【0284】

つづいて、主制御部701は、今回のラウンドにおける大入賞口109およびV領域140の開放が完了したか否かを判定する（ステップS2319）。主制御部701は、今回のラウンドにおける大入賞口109の開放およびV領域140の開放が完了していないと判定すると（ステップS2319：No）、ラウンド処理を終了する。

【0285】

主制御部701は、今回のラウンドにおける大入賞口109の開放およびV領域140の開放が完了したと判定すると（ステップS2319：Yes）、今回のラウンドが終了したことを通知するためのラウンド終了コマンドをRAM713に設定する（ステップS

50

2 3 2 0)。例えば、主制御部 7 0 1 は、このラウンド終了コマンドを次回の出力処理の実行時に演出統括部 7 0 3 a へ送信する。これによって、主制御部 7 0 1 は、今回のラウンドが終了したことを演出統括部 7 0 3 a に通知することができる。

【0 2 8 6】

つづいて、主制御部 7 0 1 は、ラウンド数カウンタのカウント値 R n が「1 6」であるか否か、すなわち今回のラウンドが 1 6 ラウンド目（最終ラウンド）であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 2 1）。主制御部 7 0 1 は、カウント値 R n が「1 6」でない、すなわち 1 6 ラウンド目でないと判定すると（ステップ S 2 3 2 1：N o）、インターバルを開始して（ステップ S 2 3 2 2）、ラウンド処理を終了する。また、主制御部 7 0 1 は、カウント値 R n が「1 6」である、すなわち 1 6 ラウンド目であると判定すると（ステップ S 2 3 2 1：Y e s）、エンディングを開始して（ステップ S 2 3 2 3）、ラウンド処理を終了する。

10

【0 2 8 7】

<インターバル処理>

図 2 4 は、インターバル処理の一例を示すフローチャートである。インターバル処理において、まず、主制御部 7 0 1 は、インターバル開始時から所定のインターバル時間（例えば 3 秒間）が経過したかを判定する（ステップ S 2 4 0 1）。主制御部 7 0 1 は、インターバル時間が経過していないと判定すると（ステップ S 2 4 0 1：N o）、インターバル処理を終了する。

【0 2 8 8】

20

主制御部 7 0 1 は、インターバル時間が経過したと判定すると（ステップ S 2 4 0 1：Y e s）、インターバルを終了して（ステップ S 2 4 0 2）、ラウンド数カウンタのカウント値 R n を「+ 1」カウントアップする（ステップ S 2 4 0 3）。そして、ラウンド開始コマンドを R A M 7 1 3 に設定して（ステップ S 2 4 0 4）、インターバル処理を終了する。

【0 2 8 9】

<エンディング処理>

図 2 5 は、エンディング処理の一例を示すフローチャートである。エンディング処理において、主制御部 7 0 1 は、エンディング開始時から所定のエンディング時間（例えば 5 秒間）が経過したか否かを判定する（ステップ S 2 5 0 1）。主制御部 7 0 1 は、エンディング時間が経過していないと判定すると（ステップ S 2 5 0 1：N o）、エンディング処理を終了する。

30

【0 2 9 0】

主制御部 7 0 1 は、エンディング時間が経過したと判定すると（ステップ S 2 5 0 1：Y e s）、エンディングを終了する（ステップ S 2 5 0 2）。例えば、主制御部 7 0 1 は、エンディングの終了によってラウンド数表示部 2 0 4（「1 6」を示すランプ）を消灯する。

【0 2 9 1】

つづいて、主制御部 7 0 1 は、エンディングを終了したことを通知するためのエンディング終了コマンドを R A M 7 1 3 に設定する（ステップ S 2 5 0 3）。例えば、主制御部 7 0 1 は、このエンディング終了コマンドを次回の出力処理の実行時に演出統括部 7 0 3 a へ送信する。これによって、主制御部 7 0 1 は、エンディングを終了したことを演出統括部 7 0 3 a に通知することができる。つづいて、主制御部 7 0 1 は、ラウンド数カウンタのカウント値 R n を「0」にする（ステップ S 2 5 0 4）。そして、モード設定処理（後述）を行って（ステップ S 2 5 0 5）、遊技状態設定処理（後述）を行う（ステップ S 2 5 0 6）。

40

【0 2 9 2】

そして、主制御部 7 0 1 は、O N としている大当たり遊技フラグを O F F に設定して（ステップ S 2 5 0 7）、エンディング処理を終了する。なお、ステップ S 2 5 0 7 では、第 1 大当たり遊技フラグが O N であったならば第 1 大当たり遊技フラグを O F F にし、第

50

2大当たり遊技フラグがONであったならば第2大当たり遊技フラグをOFFにし、第3大当たり遊技フラグがONであったならば第3大当たり遊技フラグをOFFにする。

【0293】

<モード設定処理>

図26は、モード設定処理の一例を示すフローチャートである。モード設定処理において、主制御部701は、V領域通過フラグがONであるか否かを判定する（ステップS2601）。主制御部701は、V領域通過フラグがONであれば（ステップS2601：Yes）、確変モードであることを示す確変モードフラグをONに設定し（ステップS2602）、確変モードカウンタのカウント値Mkに「70」を設定して（ステップS2603）、モード設定処理を終了する。

10

【0294】

主制御部701は、V領域通過フラグがOFFであれば（ステップS2601：No）、時短モードであることを示す時短モードフラグをONに設定し（ステップS2604）、時短モードカウンタのカウント値Mjに「70」を設定して（ステップS2605）、モード設定処理を終了する。

【0295】

<遊技状態設定処理>

図27は、遊技状態設定処理の一例を示すフローチャートである。遊技状態設定処理において、主制御部701は、補助遊技状態であることを示す補助遊技状態フラグをONに設定し（ステップS2701）、補助遊技状態カウンタのカウント値Xを「70」に設定する（ステップS2702）。

20

【0296】

つづいて、主制御部701は、V領域通過フラグがONであるか否かを判定する（ステップS2703）。主制御部701は、V領域通過フラグがOFFであれば（ステップS2703：No）、遊技状態設定処理を終了する。主制御部701は、V領域通過フラグがONであれば（ステップS2703：Yes）、高確率遊技状態であることを示す高確率遊技状態フラグをONに設定し（ステップS2704）、高確率遊技状態カウンタのカウント値Yを「74」に設定する（ステップS2705）。そして、主制御部701は、V領域通過フラグをOFFに設定して（ステップS2706）、遊技状態設定処理を終了する。

30

【0297】

<演出統括部が行う処理について>

次に、遊技機100の演出統括部703aが行う処理について説明する。以下に説明する演出統括部703aの各処理は、演出統括部703aのCPU731がROM732に記憶されたプログラムを実行することにより行う。

【0298】

<演出タイマ割込処理>

図28は、演出タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。例えば、演出統括部703aは、遊技機100に電源が供給されることによって起動すると、演出メイン処理（不図示）の実行を開始する。この演出メイン処理はループ処理となっており、遊技機100の電源が遮断されるまで継続して実行される。演出統括部703aは、この演出メイン処理に対して所定周期で（例えば4ms毎に）図28に示す演出タイマ割込処理を割込実行する。

40

【0299】

演出タイマ割込処理において、まず、演出統括部703aはコマンド受信処理（後述）を行う（ステップS2801）。つづいて、演出統括部703aは操作受付処理を行う（ステップS2802）。例えば、操作受付処理において、まず、演出統括部703aは、演出ボタン118や十字キー119からの制御信号の入力の有無に基づいて、これらが操作されたか否かを判定し、操作されたと判定すると、この操作に対応するコマンド（例えば演出ボタン118が操作された場合には演出ボタンコマンド）をRAM733に設定す

50

る。

【0300】

つづいて、演出統括部703aはコマンド送信処理を行う（ステップS2803）。コマンド送信処理において、演出統括部703aは、コマンド受信処理や操作受付処理によってRAM733に設定した各種コマンドを画像・音声制御部703bやランプ制御部703cへ送信する。

【0301】

例えば、画像・音声制御部703bは、コマンド送信処理によって演出統括部703aから送信されたコマンドを受信し、このコマンドに基づいて、画像表示部104の表示を制御したり、スピーカ114から出力させるBGMや効果音などの演出音を制御したりする。また、ランプ制御部703cは、コマンド送信処理によって演出統括部703aから送信されたコマンドを受信し、このコマンドに基づいて、演出ライト部115や盤ランプ761の点灯を制御したり、可動役物130の駆動を制御したりする。

【0302】

つづいて、演出統括部703aは演出統括部乱数更新処理を行って（ステップS2804）、演出タイマ割込処理を終了する。演出統括部乱数更新処理において、演出統括部703aは、予告演出判定乱数カウンタなどの演出統括部703aが管理する各種乱数カウンタのカウント値を「+1」カウントアップする。また、これらのカウンタのカウント値が所定の最大値に達した場合には、最大値に達したカウント値を所定の初期値（ランダムな値であってもよい）に戻したりする。

【0303】

<コマンド受信処理>

図29は、コマンド受信処理の一例を示すフローチャートである。コマンド受信処理において、まず、演出統括部703aは、主制御部701から事前判定結果コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS2901）。演出統括部703aは、事前判定結果コマンドを受信していないと判定すると（ステップS2901：No）、ステップS2904へ移行する。演出統括部703aは、事前判定結果コマンドを受信したと判定すると（ステップS2901：Yes）、演出統括部703aのRAM733に設けられた事前判定結果記憶領域の記憶内容を更新する事前判定結果記憶領域更新処理を行う（ステップS2902）。

【0304】

例えば、ステップS2902において、演出統括部703aは、主制御部701から受信した事前判定結果コマンドに基づいて、RAM733に設けられた事前判定結果記憶領域の記憶内容を、主制御部701のRAM713に設けられた事前判定結果記憶領域の記憶内容と同期させる。

【0305】

つづいて、演出統括部703aは、ステップS2901で受信した事前判定結果コマンドをRAM733に設定する（ステップS2903）。例えば、演出統括部703aは、この事前判定結果コマンドを次のコマンド送信処理の実行時に画像・音声制御部703bやランプ制御部703cへ送信する。これによって、演出統括部703aは、主制御部701から通知された事前判定結果を画像・音声制御部703bやランプ制御部703cに通知することができる。

【0306】

つづいて、演出統括部703aは、主制御部701から変動開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS2904）。演出統括部703aは、変動開始コマンドを受信していないと判定すると（ステップS2904：No）、ステップS2906へ移行する。演出統括部703aは、変動開始コマンドを受信したと判定すると（ステップS2904：Yes）、変動演出開始処理（後述）を行う（ステップS2905）。

【0307】

つづいて、演出統括部703aは、主制御部701から変動停止コマンドを受信したか

否かを判定する（ステップS 2 9 0 6）。演出統括部7 0 3 aは、変動停止コマンドを受信していないと判定すると（ステップS 2 9 0 6：N o）、ステップS 2 9 0 8へ移行する。演出統括部7 0 3 aは、変動停止コマンドを受信したと判定すると（ステップS 2 9 0 6：Y e s）、直近の変動演出開始処理によって開始させた変動演出を終了させる処理などを行う変動演出終了処理を行う（ステップS 2 9 0 7）。

【0 3 0 8】

例えば、変動演出終了処理において、演出統括部7 0 3 aは、演出終了コマンドをR A M 7 3 3に設定する。この演出終了コマンドは、次のコマンド送信処理の実行時に画像・音声制御部7 0 3 bなどへ送信される。例えば、画像・音声制御部7 0 3 bは、演出統括部7 0 3 aから演出終了コマンドを受信すると、変動表示させていた（または仮停止表示させていた）演出図柄を、大当たり判定結果を示すように停止表示する。

10

【0 3 0 9】

つづいて、演出統括部7 0 3 aは大当たり演出処理（後述）を行って（ステップS 2 9 0 8）、コマンド受信処理を終了する。詳細は後述するが、演出統括部7 0 3 aは、この大当たり演出処理において、前述の確変移行示唆演出や保留連示唆演出の実行を画像・音声制御部7 0 3 bやランプ制御部7 0 3 cに対して指示したりする。

【0 3 1 0】

<変動演出開始処理>

図3 0は、変動演出開始処理の一例を示すフローチャートである。変動演出開始処理において、まず、演出統括部7 0 3 aは、ステップS 2 9 0 4で受信した変動開始コマンドを解析して、大当たり判定結果および変動パターンを示す情報を取得する（ステップS 3 0 0 1）。

20

【0 3 1 1】

つづいて、演出統括部7 0 3 aは、演出パターン判定テーブル（図1 0参照）から、ステップS 3 0 0 1で取得した変動パターンに対応付けられた演出パターンを判定する演出パターン判定を行って（ステップS 3 0 0 2）、この判定結果として導出された演出パターンをR A M 7 3 3に設定する（ステップS 3 0 0 3）。例えば、ステップS 3 0 0 1で取得した変動パターンが変動パターンH p 1であったとする。この場合、演出パターン判定テーブルにおいて、変動パターンH p 1に対応付けられた演出パターンは演出パターンE p 1であるため、演出統括部7 0 3 aはステップS 3 0 0 2で演出パターンE p 1と判定し、これをR A M 7 3 3に設定する。

30

【0 3 1 2】

つづいて、演出統括部7 0 3 aは、予告演出パターン判定テーブル（図1 1-1参照）を用いて予告演出パターン判定を行って（ステップS 3 0 0 4）、この判定結果として導出された予告演出パターンをR A M 7 3 3に設定する（ステップS 3 0 0 5）。予告演出パターン判定に際し、演出統括部7 0 3 aは、まず、その際の予告演出判定乱数カウンタのカウント値（「0」から「9 9」までのいずれかの整数）を予告演出判定乱数として取得する。例えば、ここでは予告演出判定乱数として「9 9」が取得されたとする。

【0 3 1 3】

また、例えば、ステップS 3 0 0 1で取得した大当たり判定結果が「ハズレ」であり、ステップS 3 0 0 2で設定した演出パターンが演出パターンE p 5（すなわちS P S Pリーチ演出系に属する演出パターン）であったとする。この場合、演出統括部7 0 3 aは、ステップS 3 0 0 4において、予告演出パターン判定テーブルにおいて大当たり判定結果「ハズレ」、演出パターン「S P S Pリーチ演出系」、予告演出判定乱数「9 9」の導出条件を有する予告演出パターンY p 3と判定する。

40

【0 3 1 4】

つづいて、演出統括部7 0 3 aは、停止表示させる演出図柄の内容（演出図柄の組み合わせ）を決定する停止演出図柄決定処理を行う（ステップS 3 0 0 6）。例えば、停止演出図柄決定処理において、演出統括部7 0 3 aは、ステップS 3 0 0 1で取得した大当たり判定結果や、ステップS 3 0 0 3でR A M 7 3 3に設定した演出パターンに基づいて、

50

停止表示させる演出図柄の内容を決定する。

【0315】

例えば、大当たり判定結果がハズレであり、且つ、設定した演出パターンがハズレ演出を定めたものであった場合、ステップS3006ではバラケ目に決定する。また、例えば、大当たり判定結果がハズレであり、且つ、設定した演出パターンがリーチ演出を定めたものであった場合、ステップS3006ではリーチハズレ目に決定する。また、大当たり判定結果が大当たりであった場合、ステップS3006では大当たり目に決定する。

【0316】

なお、例えば、停止演出図柄決定処理において、演出統括部703aは大当たりの種別に応じて決定し易い大当たり目を異ならせてもよい。例えば、この場合、大当たり遊技後に高確率遊技状態となり易い第1大当たりや第2大当たりの場合には、停止演出図柄決定処理において奇数のゾロ目に決定し易く、偶数のゾロ目に決定し難くする。また、例えば、この場合、大当たり遊技後に高確率遊技状態となり難い第3大当たりの場合には、停止演出図柄決定処理において偶数のゾロ目に決定し易く、奇数のゾロ目に決定し難くする。

【0317】

つづいて、演出統括部703aは、演出開始コマンドをRAM733に設定して（ステップS3007）、変動演出開始処理を終了する。演出開始コマンドには、ステップS3003で設定された演出パターン、ステップS3005で設定された予告演出パターン、およびステップS3006で決定された演出図柄の組み合わせを示す情報が含まれる。

【0318】

ステップS3007でRAM733に設定された演出開始コマンドは、次のコマンド送信処理により、画像・音声制御部703bやランプ制御部703cへ送信される。例えば、画像・音声制御部703bは、演出統括部703aから演出開始コマンドを受信すると、画像表示部104において演出図柄Ez1～Ez3の変動表示を開始する。そして、画像・音声制御部703bは、ステップS3003で設定された演出パターン、およびステップS3005で設定された予告演出パターンにより定められた演出にかかる画像を画像表示部104に表示させる。

【0319】

なお、本実施の形態では、演出パターンによって変動演出（例えばハズレ演出やリーチ演出などの演出図柄の変動表示に伴って行われる演出）およびモード演出が定められており、演出パターン判定結果として導出された演出パターンにより定められた変動演出およびモード演出が行われるようにしたが、これに限らない。

【0320】

例えば、演出パターンが変動演出のみを定めたものとしてもよい。このようにした場合、演出統括部703aは、主制御部701から受信した変動開始コマンドの変動パターンを示す情報に基づいて、いずれのモード演出を行わせるかを判定する。例えば、変動パターンHp1～Hp8（通常モード・変動パターン判定テーブルの変動パターン）であれば通常モード演出を行わせると判定し、変動パターンHp9～Hp17（時短モード・変動パターン判定テーブルの変動パターン）であれば時短モード演出を行わせると判定する。

【0321】

また、例えば、変動パターンHp19～Hp29（確変モード・変動パターン判定テーブルおよび特殊確変モード・変動パターン判定テーブルの変動パターン）であれば確変モード演出を行わせると判定する。このようにすれば、演出パターンをそれぞれの変動演出とそれぞれのモード演出との組み合わせ毎に設けた場合に比べて、演出パターンの種類の削減を図れ、演出パターンによって占有されるROM732の記憶領域を小さくすることができる。

【0322】

<大当たり演出処理>

図31-1は、大当たり演出処理の一例を示すフローチャート（その1）である。図31-2は、大当たり演出処理の一例を示すフローチャート（その2）である。大当たり演

10

20

30

40

50

出処理において、まず、演出統括部703aは、主制御部701からオープニングコマンドを受信したか否かを判定する（ステップS3101）。演出統括部703aは、オープニングコマンドを受信したと判定すると（ステップS3101：Yes）、ステップS3102へ移行して、所定のオープニング演出を開始させるオープニング演出開始コマンドをRAM733に設定する（ステップS3102）。

【0323】

例えば、演出統括部703aは、このオープニング演出開始コマンドを次のコマンド送信処理の実行時に画像・音声制御部703bやランプ制御部703cへ送信する。これによって、演出統括部703aは、オープニング演出の開始を画像・音声制御部703bやランプ制御部703cに指示することができる。

10

【0324】

演出統括部703aは、オープニングコマンドを受信していないと判定すると（ステップS3101：No）、ステップS3103へ移行する。つづいて、演出統括部703aは、主制御部701からラウンド開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS3103）。演出統括部703aは、ラウンド開始コマンドを受信したと判定すると（ステップS3103：Yes）、ステップS3104へ移行して、開始されたラウンドに応じた演出（図5-1などを参照）を開始させるラウンド演出開始コマンドをRAM733に設定する（ステップS3104）。

【0325】

例えば、演出統括部703aは、このラウンド演出開始コマンドを次のコマンド送信処理の実行時に画像・音声制御部703bやランプ制御部703cへ送信する。これによって、演出統括部703aは、開始されたラウンドに応じた演出の開始を画像・音声制御部703bやランプ制御部703cに指示することができる。

20

【0326】

また、演出統括部703aは、それぞれのラウンドで異なる演出を行わせる場合には、それぞれのラウンドで異なるラウンド演出開始コマンドを設定してもよい。例えば、前述のように、ラウンド開始コマンドには、ラウンド数カウンタRnの値、すなわち何ラウンド目であるかを示す情報が含まれている。演出統括部703aは、この情報に基づいて、例えば、1ラウンド目であれば1ラウンド目用の演出を開始させるラウンド演出開始コマンドを設定し、2ラウンド目であれば2ラウンド目用の演出を開始させるラウンド演出開始コマンドを設定するようにしてもよい。

30

【0327】

演出統括部703aは、ラウンド開始コマンドを受信していないと判定すると（ステップS3103：No）、ステップS3105へ移行する。つづいて、演出統括部703aは、主制御部701からラウンド終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS3105）。演出統括部703aは、ラウンド終了コマンドを受信したと判定すると（ステップS3105：Yes）、ステップS3106へ移行して、ラウンド演出を終了させるラウンド演出終了コマンドをRAM733に設定する（ステップS3106）。

【0328】

演出統括部703aは、ラウンド終了コマンドを受信していないと判定すると（ステップS3105：No）、ステップS3107へ移行する。つづいて、演出統括部703aは、主制御部701からV領域通過コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS3107）。演出統括部703aは、V領域通過コマンドを受信していないと判定すると（ステップS3107：No）、ステップS3113へ移行する。演出統括部703aは、V領域通過コマンドを受信したと判定すると（ステップS3107：Yes）、今回の大当たり遊技において確変移行示唆演出の実行を指示したことを示す確変移行示唆演出実行フラグがONであるか否かを判定する（ステップS3108）。

40

【0329】

演出統括部703aは、確変移行示唆演出実行フラグがOFFであると判定すると（ステップS3108：No）、確変移行示唆演出の実行を指示する確変移行示唆演出実行コ

50

マンドをRAM733に設定する（ステップS3109）。例えば、演出統括部703aは、この確変移行示唆演出実行コマンドを次のコマンド送信処理の実行時に画像・音声制御部703bやランプ制御部703cへ送信する。これによって、演出統括部703aは、確変移行示唆演出の実行を画像・音声制御部703bやランプ制御部703cに指示することができる。

【0330】

なお、例えば、画像・音声制御部703bやランプ制御部703cは、演出統括部703aから確変移行示唆演出実行コマンドを受信すると、所定のタイミング（例えば確変移行示唆演出実行コマンドを受信したタイミング）で、確変移行示唆演出を行う。より具体的には、例えば、画像・音声制御部703bは確変移行示唆演出用の画像を画像表示部104に表示させる。そして、演出統括部703aは、確変移行示唆演出実行フラグをONに設定する（ステップS3110）。

【0331】

一方、演出統括部703aは、確変移行示唆演出実行フラグがONであると判定すると（ステップS3108：Yes）、保留連示唆演出パターン判定を行う（ステップS3111）。そして、この保留連示唆演出パターン判定結果として導出された保留連示唆演出パターンの保留連示唆演出の実行を指示する保留連示唆演出実行コマンドをRAM733に設定する（ステップS3112）。例えば、演出統括部703aは、この保留連示唆演出実行コマンドを次のコマンド送信処理の実行時に画像・音声制御部703bやランプ制御部703cへ送信する。これによって、演出統括部703aは、保留連示唆演出の実行を画像・音声制御部703bやランプ制御部703cに指示することができる。

【0332】

なお、例えば、画像・音声制御部703bやランプ制御部703cは、演出統括部703aから保留連示唆演出実行コマンドを受信すると、所定のタイミング（例えば保留連示唆演出実行コマンドを受信したタイミング）で、この保留連示唆演出実行コマンドによって実行指示された保留連示唆演出を行う。

【0333】

つづいて、演出統括部703aは、主制御部701からエンディング開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS3113）。演出統括部703aは、エンディング開始コマンドを受信したと判定すると（ステップS3113：Yes）、ステップS3114へ移行して、所定のエンディング演出を開始させるエンディング演出開始コマンドをRAM733に設定する（ステップS3114）。

【0334】

例えば、演出統括部703aは、このエンディング演出開始コマンドを次のコマンド送信処理の実行時に画像・音声制御部703bやランプ制御部703cへ送信する。これによって、演出統括部703aは、エンディング演出の開始を画像・音声制御部703bやランプ制御部703cに指示することができる。

【0335】

また、演出統括部703aは、今回の大当たり遊技において遊技球がV領域140を通過した場合と通過しなかった場合とで異なるエンディング演出を行わせるため、これらの場合で異なるエンディング演出開始コマンドを設定してもよい。この場合、例えば、演出統括部703aは、確変移行示唆演出実行フラグがONであるか否かを判定して、これがONである場合には高確率遊技状態（且つ補助遊技状態）となることを報知するエンディング演出の実行を指示するエンディング演出開始コマンドを設定する。一方、これがOFFである場合には低確率遊技状態（且つ補助遊技状態）となることを報知するエンディング演出の実行を指示するエンディング演出開始コマンドを設定する。

【0336】

演出統括部703aは、エンディング開始コマンドを受信していないと判定すると（ステップS3113：No）、ステップS3115へ移行する。つづいて、演出統括部703aは、主制御部701からエンディング終了コマンドを受信したか否かを判定する（ス

10

20

30

40

50

テップ S 3 1 1 5)。演出統括部 7 0 3 a は、エンディング終了コマンドを受信していないと判定すると（ステップ S 3 1 1 5：N o）、大当たり演出処理を終了する。

【0 3 3 7】

演出統括部 7 0 3 a は、エンディング終了コマンドを受信したと判定すると（ステップ S 3 1 1 5：Y e s）、ステップ S 3 1 1 6 へ移行して、エンディング演出の終了を指示するエンディング演出終了コマンドを R A M 7 3 3 に設定する（ステップ S 3 1 1 6）。そして、演出統括部 7 0 3 a は、確変移行示唆演出実行フラグを O F F にして（ステップ S 3 1 1 7）、大当たり演出処理を終了する。

【0 3 3 8】

以上に説明したように、遊技機 1 0 0 は、1 4 ラウンド目で遊技球が V 領域 1 4 0 を通過して確変移行示唆演出を行ってれば、その後の 1 6 ラウンド目でも遊技球が V 領域 1 4 0 を通過した場合には確変移行示唆演出を行わない。これによって、遊技機 1 0 0 は、1 回の大当たり遊技において確変移行示唆演出を繰り返し行ってしまうことを防止することができ、遊技者に煩わしく感じさせてしまうことを防止して、遊技の興趣が低下してしまうことを抑止することができる。

【0 3 3 9】

また、遊技機 1 0 0 は、1 4 ラウンド目で遊技球が V 領域 1 4 0 を通過して確変移行示唆演出を行ってれば、その後の 1 6 ラウンド目でも遊技球が V 領域 1 4 0 を通過した場合には保留連示唆演出を行う。これによって、遊技機 1 0 0 は、1 4 ラウンド目で遊技球が V 領域 1 4 0 を通過した際と、その後の 1 6 ラウンド目でも遊技球が V 領域 1 4 0 を通過した際とのそれぞれで、異なる演出によって遊技者を楽しませることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【0 3 4 0】

なお、本実施の形態では、確変移行示唆演出と保留連示唆演出とを行うラウンドを分けているが、これに限らない。例えば、1 4 ラウンド目で最初に遊技球が V 領域 1 4 0 を通過したタイミングで確変移行示唆演出を行って、その後、この 1 4 ラウンド目で次に遊技球が V 領域 1 4 0 を通過したタイミングで保留連示唆演出を行ってもよい。ただし、本実施の形態のように、これらを行うラウンドを分けることにより、確変移行示唆演出と保留連示唆演出との演出時間を確保することができる。

【0 3 4 1】

より具体的には、1 4 ラウンド目で最初に遊技球が V 領域 1 4 0 を通過したタイミングで確変移行示唆演出を行って、その後、この 1 4 ラウンド目で次に遊技球が V 領域 1 4 0 を通過したタイミングで保留連示唆演出を行うようにすると、確変移行示唆演出を開始した直後に、遊技球が V 領域 1 4 0 を再度通過して、保留連示唆演出を開始することになってしまう場合が起こり得る。このような場合、確変移行示唆演出の演出時間を十分に確保できなくなり、遊技者を確変移行示唆演出によって楽しませることができなくなることもある。このようなことがないように、本実施の形態では、確変移行示唆演出と保留連示唆演出とを行うラウンドを分けて、これらの両方を行う場合であっても、それぞれの演出時間を確保できるようにしている。

【0 3 4 2】

また、本実施の形態では、遊技球が V 領域 1 4 0 を通過することに基づいて、確変移行示唆演出と保留連示唆演出とを行うようにしたがこれに限らない。例えば、この保留連示唆演出に代えて、大当たり演出における楽曲を変化させるようにしたり、払出賞球数表示やいわゆる「連チャン数」などを表示（またはこれらを強調表示）させたりするようにしてもよい。さらに、遊技球が V 領域 1 4 0 を通過したことに基づいて、大当たり遊技後の確変モード演出の演出内容（例えば背景画像や B G M）を変化させたりしてもよい。

【0 3 4 3】

また、本実施の形態では、大当たり遊技のラウンド数を 1 6 ラウンドとし、V 領域 1 4 0 を 1 4 ラウンド目と 1 6 ラウンド目とに開放するようにしたが、これに限らない。例えば、大当たり遊技のラウンドを 1 2 ラウンドとし、V 領域 1 4 0 を 8 ラウンド目と 1 2 ラ

10

20

30

40

50

ウンド目とに開放するようにしてもよい。大当たり遊技のラウンド数やV領域140を開放するラウンドは、遊技機100の製造者が遊技機100のゲーム性などを勘案して任意に定めることができる。

【0344】

以上に説明したように、本発明によれば、所定期間内に同じ演出が繰り返し行われてしまうことを防止して、遊技の興趣を高めることができる。

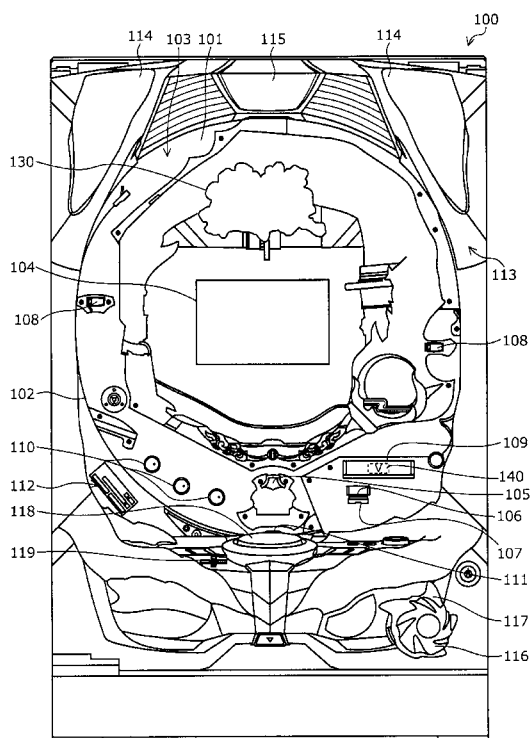
【符号の説明】

【0345】

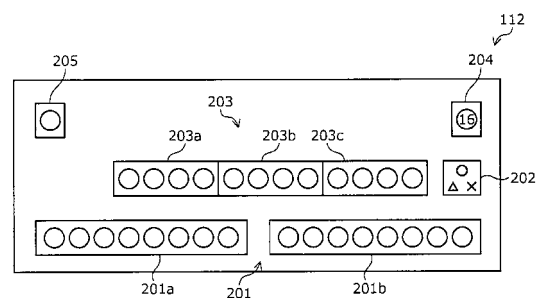
- 100 遊技機
- 104 画像表示部
- 105 第1始動口
- 106 第2始動口
- 109 大入賞口
- 701 主制御部
- 703a 演出統括部
- 703b 画像・音声制御部

10

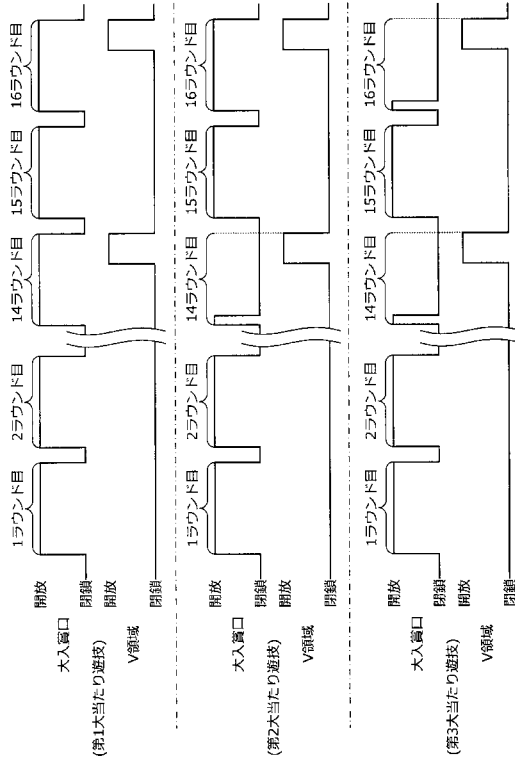
【図1】



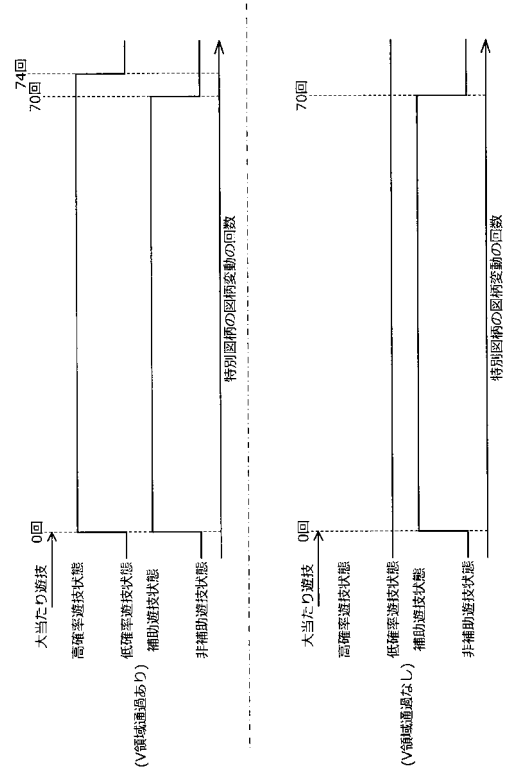
【図2】



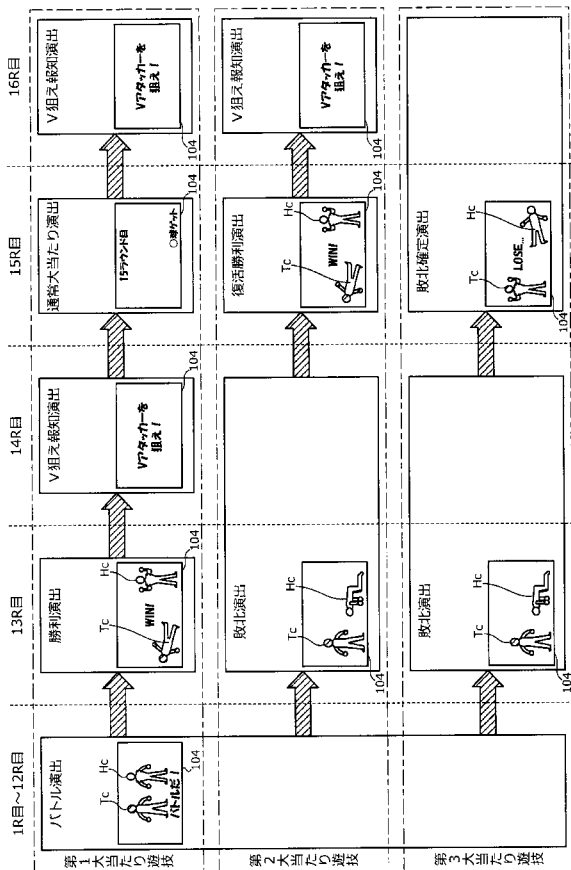
【図 3】



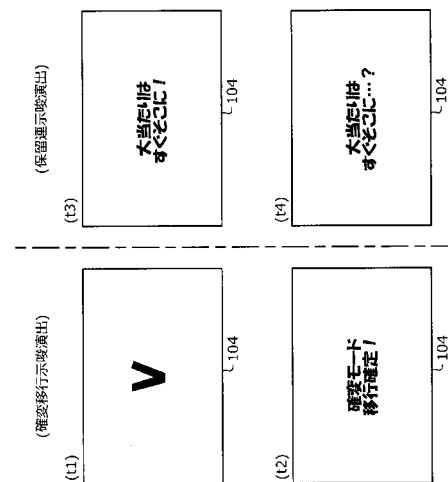
【図 4】



【図 5 - 1】



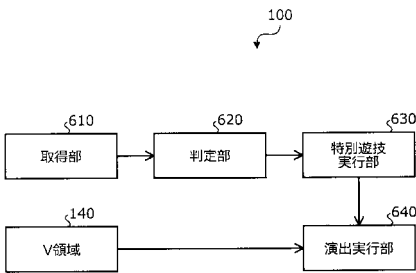
【図 5 - 2】



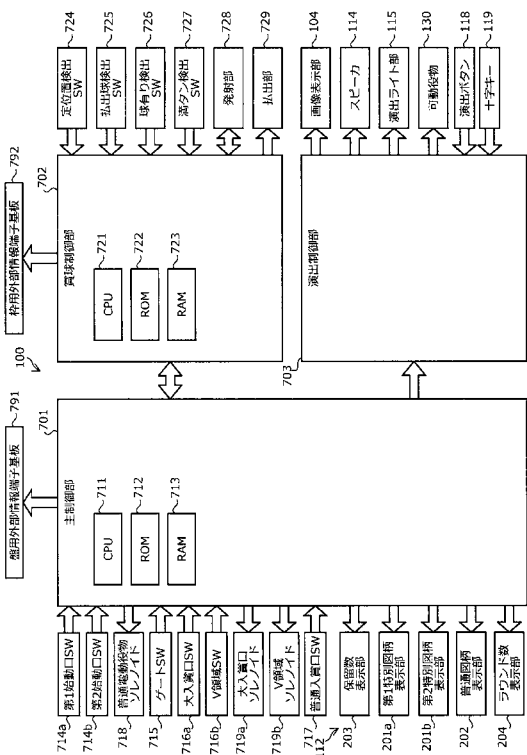
【図 5 - 3】

14ラウンド目および16ラウンド目での V領域通過の有無		14ラウンド目で行う演出	16ラウンド目で行う演出
14ラウンド目V領域通過あり	16ラウンド目V領域通過あり	確定移行示唆演出	保留連示唆演出
14ラウンド目V領域通過なし	16ラウンド目V領域通過あり	—	確定移行示唆演出
14ラウンド目V領域通過なし	16ラウンド目V領域通過なし	—	—
14ラウンド目V領域通過あり	16ラウンド目V領域通過なし	確定移行示唆演出	—

【図 6】



【図 7】



【図 8 - 1】

(A)当落判定テーブル〔当落判定乱数:0〜249〕

遊技状態	大当たり判定値	判定確率
低確率遊技状態	0	1/250
高確率遊技状態	0〜6	7/250

(B)大当たり図柄判定テーブル〔図柄判定乱数:0〜99〕

大当たり図柄	第1始動口用 大当たり図柄判定値	判定確率	第2始動口用 大当たり図柄判定値	判定確率
大当たり図柄a (第1大当たり)	0〜49	50/100	0〜69	70/100
大当たり図柄b (第2大当たり)	50〜74	25/100	70〜89	20/100
大当たり図柄c (第3大当たり)	75〜99	25/100	90〜99	10/100

【図 8 - 2】

通常モード・変動/ターン判定テーブル [変動/ターン判定乱数:0~99]						
入当たり判定結果	導出条件 変動/ターン判定乱数	変動回数 U<3 U≥3	変動/ターン	変動時間	指定する 演出/ターン	演出内容
ハズレ	0~64	U<3	Hp1	10秒間	Ep1	ミッドナイト演出
	65~79	U≥3	Hp2	5秒間	Ep2	ミッドナイト演出
	80~94	—	Hp3	30秒間	Ep3	ノーマル演出(ハズレ)
	95~99	—	Hp4	60秒間	Ep4	SPSPノーマル演出(ハズレ)
	0~4	—	Hp5	120秒間	Ep5	SPSPノーマル演出(ハズレ)
第1大当たり	5~29	—	Hp6	35秒間	Ep6	ノーマル演出(大当たり)
	30~89	—	Hp7	65秒間	Ep7	SPSPノーマル演出(大当たり)
	90~99	—	Hp8	125秒間	Ep8	SPSPノーマル演出(大当たり)
第2大当たり	0~9	—	Hp9	200秒間	Ep9	アルビノノーマル演出(大当たり)
	10~49	—	Hp6	35秒間	Ep6	ノーマル演出(大当たり)
	50~99	—	Hp7	65秒間	Ep7	SPSPノーマル演出(大当たり)
第3大当たり	0~19	—	Hp8	125秒間	Ep8	SPSPノーマル演出(大当たり)
	20~59	—	Hp6	35秒間	Ep6	ノーマル演出(大当たり)
	60~99	—	Hp7	65秒間	Ep7	SPSPノーマル演出(大当たり)

【図 8 - 3】

時短モード・変動/ターン判定テーブル [変動/ターン判定乱数:0~99]						
入当たり判定結果	導出条件 変動/ターン判定乱数	変動回数 U<3 U≥3	変動/ターン	変動時間	指定する 演出/ターン	演出内容
ハズレ	0~74	U<3	Hp10	4秒間	Ep10	ミッドナイト演出
	75~89	U≥3	Hp11	2秒間	Ep11	ミッドナイト演出
	90~96	—	Hp12	25秒間	Ep12	ノーマル演出(ハズレ)
	97	—	Hp13	55.5秒間	Ep13	SPSPノーマル演出(ハズレ)
	98	—	Hp14	115.5秒間	Ep14	SPSPノーマル演出(ハズレ)
第1大当たり	0~4	—	Hp15	28.5秒間	Ep15	ノーマル演出(大当たり)
	5~29	—	Hp16	58.5秒間	Ep16	SPSPノーマル演出(大当たり)
	30~89	—	Hp17	118.5秒間	Ep17	アルビノノーマル演出(大当たり)
第2大当たり	90~99	—	Hp18	130.5秒間	Ep18	SPSPノーマル演出(大当たり)
	0~9	—	Hp15	28.5秒間	Ep15	ノーマル演出(大当たり)
	10~49	—	Hp16	58.5秒間	Ep16	SPSPノーマル演出(大当たり)
第3大当たり	50~99	—	Hp17	118.5秒間	Ep17	アルビノノーマル演出(大当たり)
	0~19	—	Hp15	28.5秒間	Ep15	ノーマル演出(大当たり)
	20~59	—	Hp16	58.5秒間	Ep16	SPSPノーマル演出(大当たり)

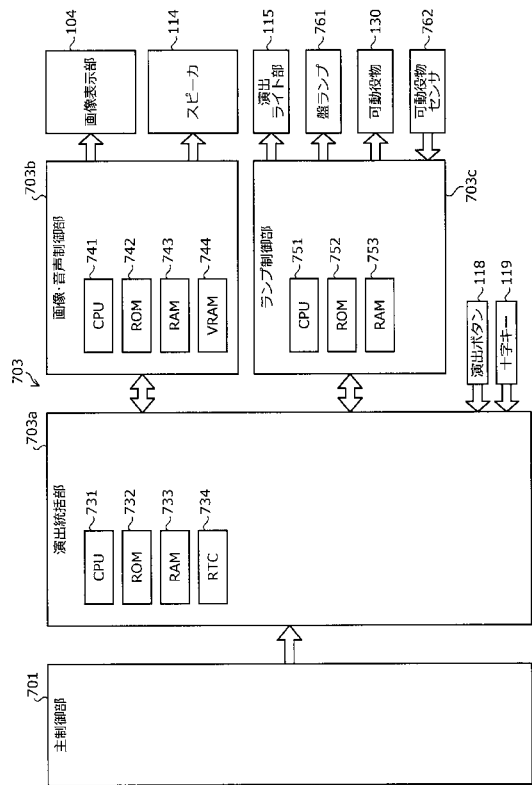
【図 8 - 4】

特殊時短モード・変動/ターン判定テーブル [変動/ターン判定乱数:0~99]						
入当たり判定結果	導出条件 変動/ターン判定乱数	変動回数 U<3 U≥3	変動/ターン	変動時間	指定する 演出/ターン	演出内容
ハズレ	0~74	U<3	Hp19	3秒間	Ep19	ミッドナイト演出
	75~89	U≥3	Hp20	1.5秒間	Ep20	ミッドナイト演出
	90~98	—	Hp21	25秒間	Ep21	ノーマル演出(ハズレ)
	99	—	Hp22	55秒間	Ep22	SPSPノーマル演出(ハズレ)
	0~4	—	Hp23	115秒間	Ep23	SPSPノーマル演出(ハズレ)
第1大当たり	5~29	—	Hp24	28秒間	Ep24	ノーマル演出(大当たり)
	30~89	—	Hp25	58秒間	Ep25	SPSPノーマル演出(大当たり)
	90~99	—	Hp26	118秒間	Ep26	アルビノノーマル演出(大当たり)
第2大当たり	0~9	—	Hp27	130秒間	Ep27	SPSPノーマル演出(大当たり)
	10~49	—	Hp24	28秒間	Ep24	ノーマル演出(大当たり)
	50~99	—	Hp25	58秒間	Ep25	SPSPノーマル演出(大当たり)
第3大当たり	0~19	—	Hp26	118秒間	Ep26	アルビノノーマル演出(大当たり)
	20~59	—	Hp24	28秒間	Ep24	ノーマル演出(大当たり)
	60~99	—	Hp25	58秒間	Ep25	SPSPノーマル演出(大当たり)

【図 8 - 5】

特殊時短モード・変動/ターン判定テーブル [変動/ターン判定乱数:0~99]						
入当たり判定結果	導出条件 変動/ターン判定乱数	変動回数 U<3 U≥3	変動/ターン	変動時間	指定する 演出/ターン	演出内容
ハズレ	0~99	—	Hp28	15秒間	Ep28	ミッドナイト演出
	0~99	—	Hp29	16秒間	Ep29	ミッドナイト演出
	0~99	—	Hp29	16秒間	Ep29	ミッドナイト演出
	0~99	—	Hp29	16秒間	Ep29	ミッドナイト演出
	0~99	—	Hp29	16秒間	Ep29	ミッドナイト演出

【図 9】



【図 10】

演出パターン判定テーブル

変動パターン	演出パターン	演出内容	
		モード演出	変動演出
Hp1	Ep1	通常モード演出	ロングハズレ演出
Hp2	Ep2		ミドルハズレ演出
Hp3	Ep3		ノーマルリーチ演出 (リーチハズレ)
Hp4	Ep4		SPリーチ演出 (リーチハズレ)
Hp5	Ep5		SPSPリーチ演出 (リーチハズレ)
Hp6	Ep6		ノーマルリーチ演出 (大当たり)
Hp7	Ep7		SPリーチ演出 (大当たり)
Hp8	Ep8		SPSPリーチ演出 (大当たり)
Hp9	Ep9		プレミアリーチ演出 (大当たり)
Hp10	Ep10	時短モード演出	ミドルハズレ演出
...	...	...	...
Hp29	Ep29	確定モード演出	泣きの4回演出(大当たり)

【図 11 - 1】

予告演出パターン判定テーブル [予告演出判定乱数:0~99]

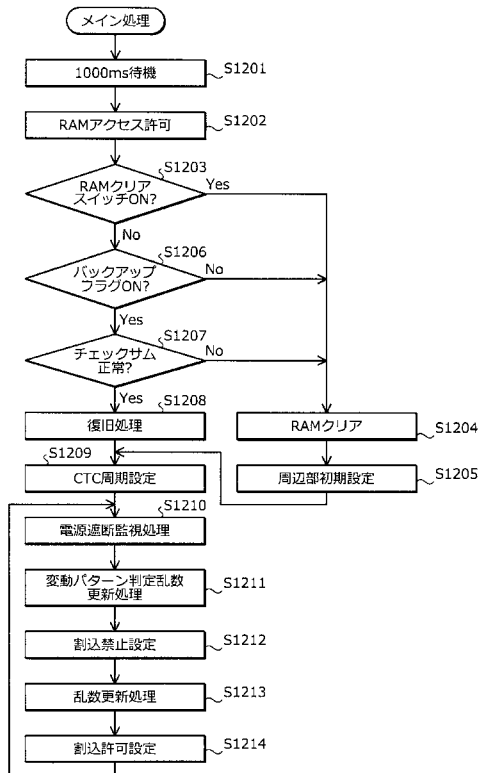
	演出条件		予告演出パターン	演出内容
	演出パターン	予告演出判定乱数		
大当たり判定結果	スタート演出系	0~99	Yp1	予告演出なし
	0~79	Yp1		予告演出なし
	80~99	Yp2		ミニキャラ単独予告演出
	0~69	Yp1		予告演出なし
	70~99	Yp2		ミニキャラ単独予告演出
	SPリーチ演出系	0~79	Yp2	ミニキャラ単独予告演出
第1大当たり	80~99	Yp3		ミニキャラ群予告演出
	0~49	Yp2		ミニキャラ単独予告演出
	50~99	Yp3		ミニキャラ群予告演出
	0~9	Yp1		予告演出なし
	10~99	Yp2		ミニキャラ単独予告演出
	0~9	Yp2		ミニキャラ単独予告演出
第2大当たり	10~99	Yp3		ミニキャラ群予告演出
	SPSPリーチ演出系	0~9	Yp2	ミニキャラ単独予告演出
	10~99	Yp3		ミニキャラ群予告演出
	プレミア演出系	0~99	Yp4	プレミア予告演出
	0~19	Yp1		予告演出なし
	20~99	Yp2		ミニキャラ単独予告演出
第3大当たり	0~19	Yp2		ミニキャラ単独予告演出
	20~99	Yp3		ミニキャラ群予告演出
	SPSPリーチ演出系	0~19	Yp2	ミニキャラ単独予告演出
	20~99	Yp3		ミニキャラ群予告演出
	0~29	Yp1		予告演出なし
	30~99	Yp2		ミニキャラ単独予告演出

【図 11 - 2】

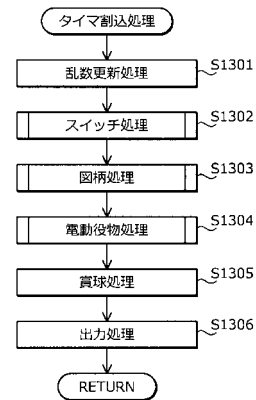
保留連示時演出パターン判定テーブル [保留連示時演出判定乱数:0~99]

演出条件		保留連示時演出パターン		保留連示時演出内容
事前判定結果	保留連示時演出判定乱数	保留連示時演出パターン	保留連示時演出内容	
大当たりとなる判定情報あり	0~79	HEP1	大当たりはすぐそこに！	大当たりはすぐそこに！ 大当たりはすぐそこに！ 大当たりはすぐそこに！ 大当たりはすぐそこに！
	80~99	HEP2	大当たりはすぐそこに！	
大当たりとなる判定情報なし	0~9	HEP1	大当たりはすぐそこに！	大当たりはすぐそこに！ 大当たりはすぐそこに！ 大当たりはすぐそこに！ 大当たりはすぐそこに！
	10~99	HEP2	大当たりはすぐそこに！	

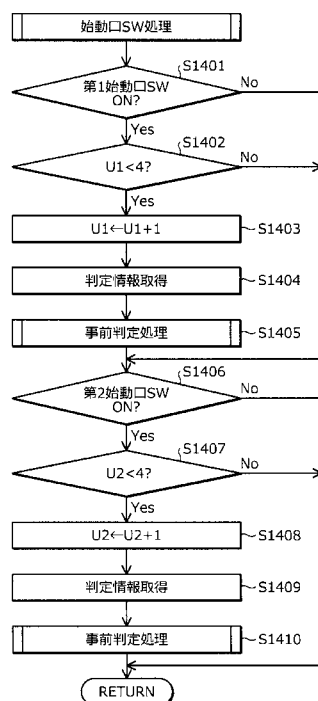
【図 1 2】



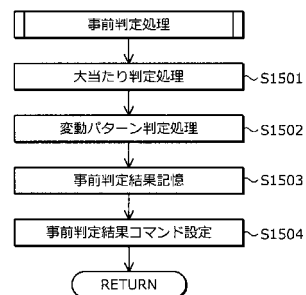
【図 1 3】



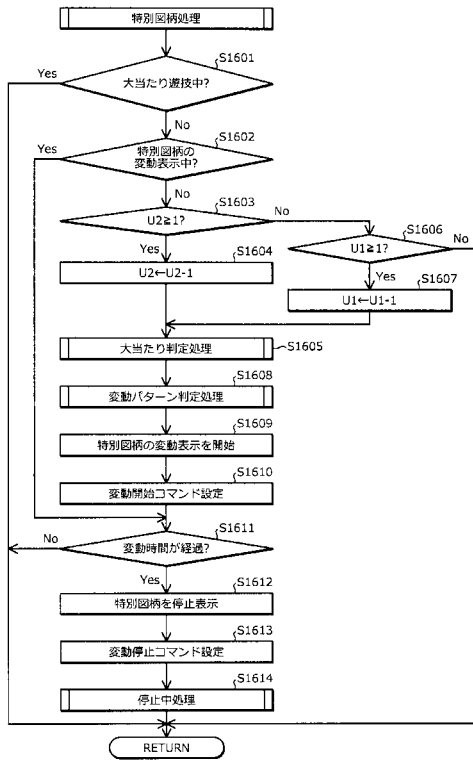
【図 1 4】



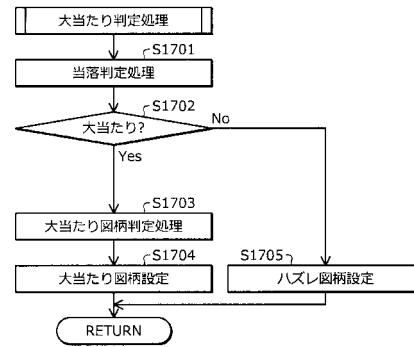
【図 1 5】



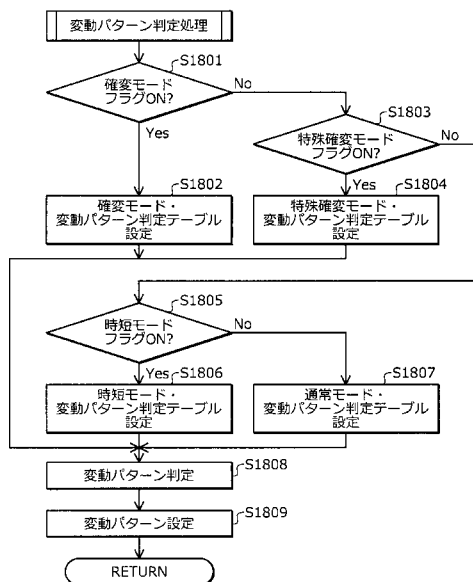
【図 16】



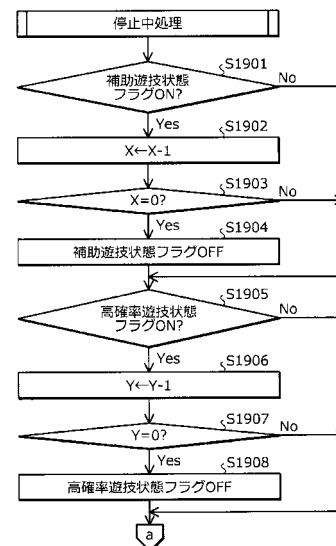
【図 17】



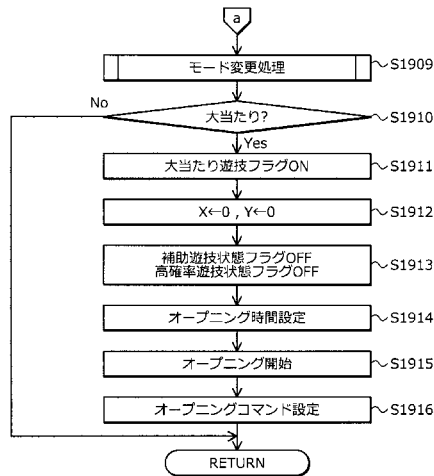
【図 18】



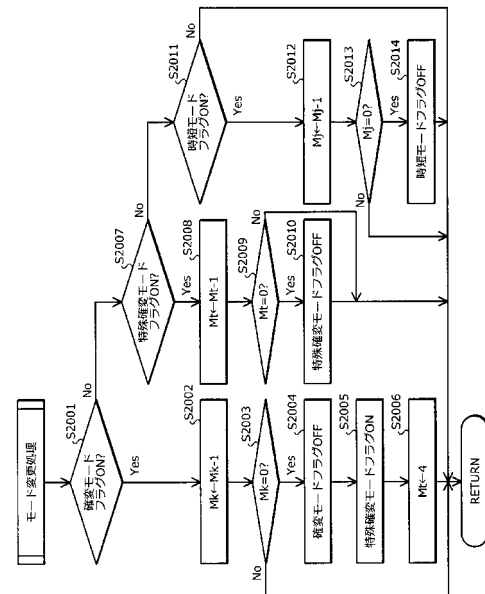
【図 19 - 1】



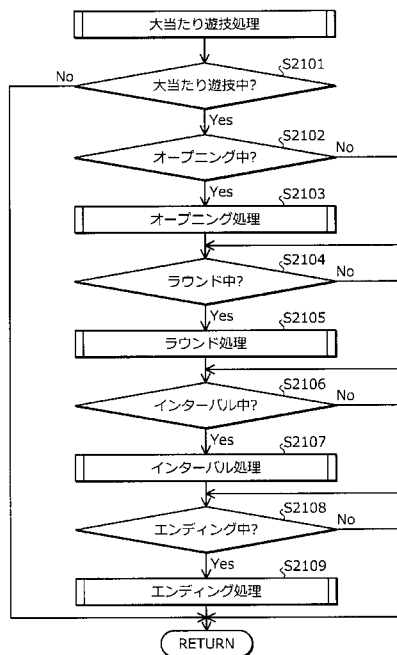
【図 19-2】



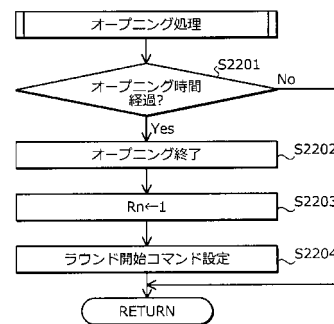
【図 20】



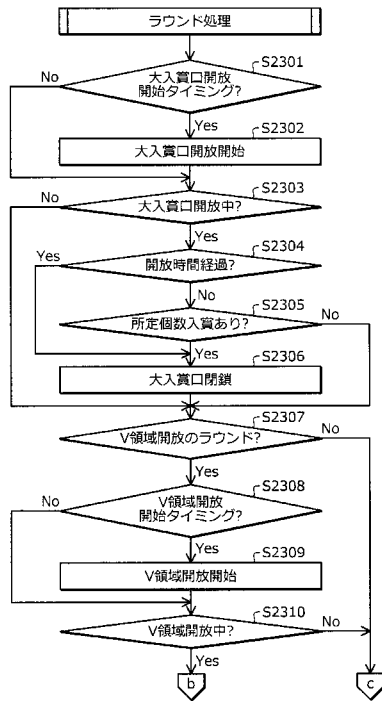
【図 21】



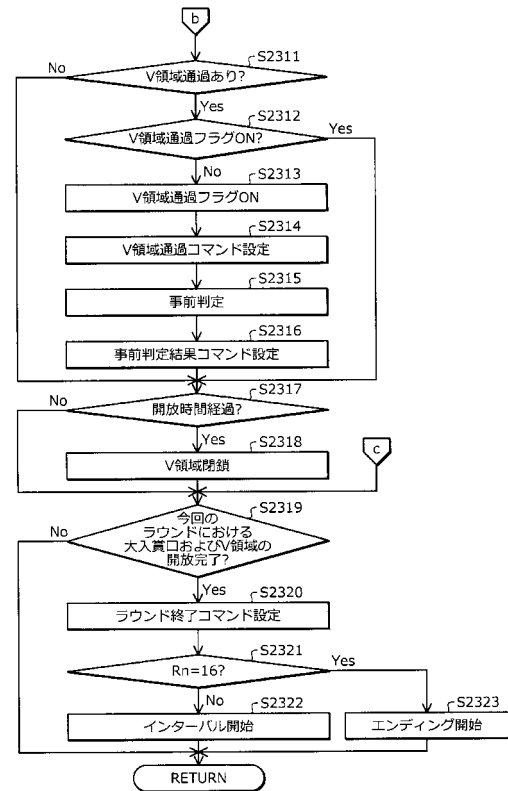
【図 22】



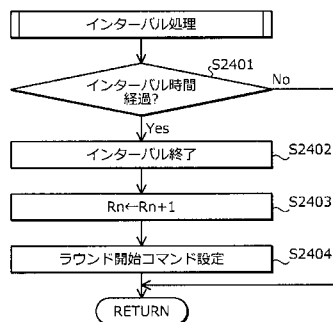
【図 23-1】



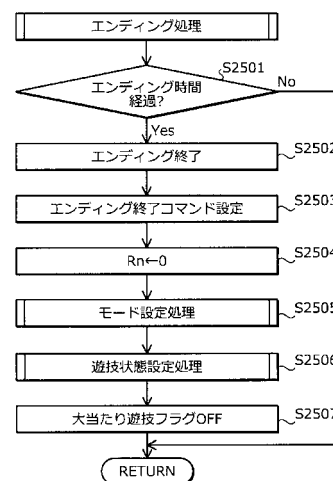
【図 23-2】



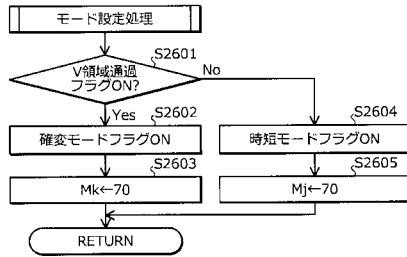
【図 24】



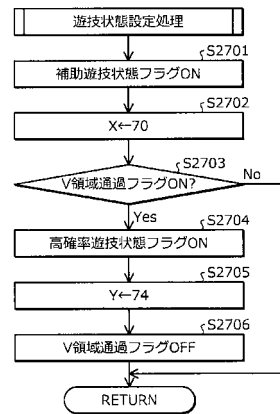
【図 25】



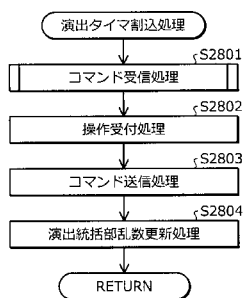
【図 26】



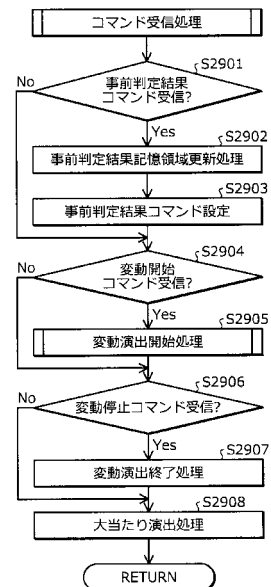
【図 27】



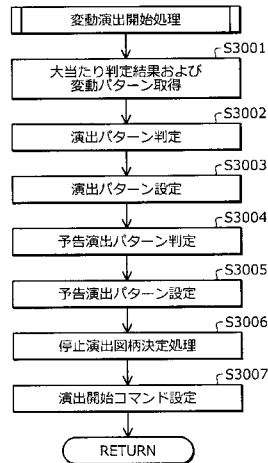
【図 28】



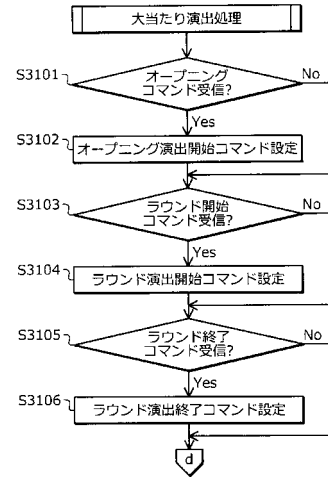
【図 29】



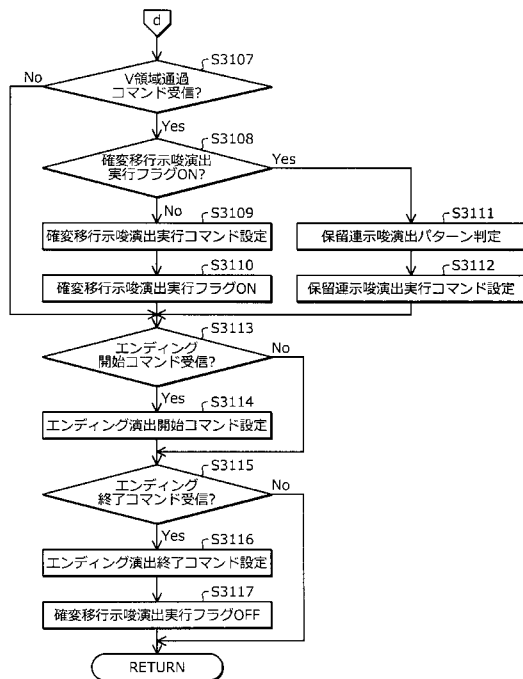
【図 30】



【図 31-1】



【図 31-2】



【手続補正書】

【提出日】平成28年6月24日(2016.6.24)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定の始動条件が成立すると、遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かの判定に用いられる判定情報を取得する取得手段と、

前記取得手段によって取得された判定情報に基づいて、前記特別遊技を行うか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段によって前記特別遊技を行うと判定されると、所定領域を開放させる前記特別遊技を行う特別遊技実行制御手段と、

前記特別遊技実行制御手段によって前記特別遊技が行われているときに所定の演出を行う演出実行制御手段と、

を備え、

前記演出実行制御手段は、

前記所定領域を遊技球が通過すると第 1 演出を行うことが可能であり、当該通過後に前記所定領域を遊技球が再度通過すると前記第 1 演出とは異なる第 2 演出を行うことが可能であることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記特別遊技実行制御手段によって前記特別遊技が行われているときに前記所定領域を遊技球が通過すると、当該特別遊技後に遊技者にとって有利な特定遊技状態で遊技の進行を制御する特定遊技状態制御手段をさらに備え、

前記演出実行制御手段は、

前記第 1 演出または前記第 2 演出のいずれか一方において、前記特定遊技状態制御手段によって前記特定遊技状態とされることを示唆することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記取得手段によって判定情報が取得されると、当該判定情報に基づく前記判定手段の判定で前記特別遊技を行うと判定されるか否かを事前判定する事前判定手段をさらに備え、

前記演出実行制御手段は、

前記第 1 演出または前記第 2 演出のいずれか一方において、前記事前判定手段によって前記特別遊技を行うと判定されたことを示唆することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

フロントページの続き

(72)発明者 若松 慎吾

愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号 京楽産業、株式会社内

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA05 CA31 CA49 CA50 CA74 CA76 CA78 EA10