

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-140776
(P2024-140776A)

(43)公開日 令和6年10月10日(2024.10.10)

(51)国際特許分類	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全45頁)

(21)出願番号 (22)出願日	特願2023-52102(P2023-52102) 令和5年3月28日(2023.3.28)	(71)出願人 599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号 (74)代理人 100160691 弁理士 田邊 淳也 (74)代理人 100227606 弁理士 成瀬 貴博 (72)発明者 平 勇輝 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内 (72)発明者 加藤 哲平 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
---------------------	---	--

最終頁に続く

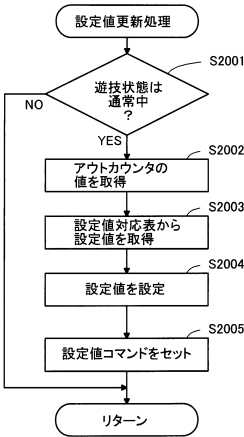
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【解決手段】第1の遊技状態と、第1の遊技状態よりも有利な第2の遊技状態とを含む複数種類の遊技状態のうちの一つの遊技状態に切り替え可能な遊技状態切替手段と、複数種類の当選確率のうちの一つの当選確率を設定する設定手段と、を備える遊技機は、設定手段が、遊技状態が第1の遊技状態の場合には、特定条件を満たすと、当選確率を変更し、遊技状態が第2の遊技状態の場合には、当選確率を変更しない。

【選択図】図19



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第 1 の遊技状態と、前記第 1 の遊技状態よりも有利な第 2 の遊技状態とを含む複数種類の遊技状態のうちの一つの遊技状態に切り替え可能な遊技状態切替手段と、
複数種類の当選確率のうちの一つの当選確率を設定する設定手段と、を備える遊技機であって、

前記設定手段は、

遊技状態が前記第 1 の遊技状態の場合には、特定条件を満たすと、前記当選確率を変更し、

遊技状態が前記第 2 の遊技状態の場合には、前記当選確率を変更しない、

ことを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機は、さらに、

複数種類の演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、前記設定手段が特定の当選確率を設定している場合、遊技状態が前記第 2 の遊技状態のときに特定の演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 に記載の遊技機は、さらに、

複数種類の演出を実行可能な演出実行手段を備え、

20

前記演出実行手段は、遊技状態が前記第 1 の遊技状態の場合、

前記設定手段が相対的に当選しやすい当選確率を設定している場合に、特定の演出モードを実行しやすく、

前記設定手段が相対的に当選しにくい当選確率を設定している場合に、前記特定の演出モードを実行しにくい、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

請求項 3 に記載の遊技機であって、

前記特定の演出モード中には、前記相対的に当選しやすい当選確率が設定されていることを示唆する画像を表示する、

30

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

請求項 1 から請求項 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記当選確率が前記第 2 の遊技状態中には変更されることがないことを報知する演出をおこなう場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。

40

【背景技術】

【0002】

従来、始動口への遊技球の入賞を契機に表示装置を用いた表示演出を実行可能な遊技機が知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【0003】

このような遊技機では、キャラクタ画像や図柄などを用いた表示演出をおこなうことができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

50

【特許文献１】特開２０１６－２０２９３０号公報

【特許文献２】特開２０１６－１９８３３９号公報

【特許文献３】特開２０１６－１８２３７６号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

しかしながら、上記の遊技機によっても、遊技の興趣を向上させるための技術については、なお改善の余地があった。

【０００６】

本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、遊技の興趣の向上を図ることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の適用例として実現することが可能である。なお、本欄における括弧内の参照符号や補足説明等は、本発明の理解を助けるために、後述する実施形態との対応関係を示したものであって、本発明を何ら限定するものではない。

【０００８】

〔適用例１〕

第１の遊技状態と、前記第１の遊技状態よりも有利な第２の遊技状態とを含む複数種類の遊技状態のうちの一つの遊技状態に切り替え可能な遊技状態切替手段と、

複数種類の当選確率のうちの一つの当選確率を設定する設定手段と、を備える遊技機であって、

前記設定手段は、

遊技状態が前記第１の遊技状態の場合には、特定条件を満たすと、前記当選確率を変更し、

遊技状態が前記第２の遊技状態の場合には、前記当選確率を変更しない、

ことを特徴とする遊技機。

〔適用例２〕

適用例１に記載の遊技機は、さらに、

複数種類の演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、前記設定手段が特定の当選確率を設定している場合、遊技状態が前記第２の遊技状態のときに特定の演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

〔適用例３〕

適用例１に記載の遊技機は、さらに、

複数種類の演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、遊技状態が前記第１の遊技状態の場合、

前記設定手段が相対的に当選しやすい当選確率を設定している場合に、特定の演出モードを実行しやすく、

前記設定手段が相対的に当選しにくい当選確率を設定している場合に、前記特定の演出モードを実行しにくい、

ことを特徴とする遊技機。

〔適用例４〕

適用例３に記載の遊技機であって、

前記特定の演出モード中には、前記相対的に当選しやすい当選確率が設定されていることを示唆する画像を表示する、

ことを特徴とする遊技機。

〔適用例５〕

適用例１から適用例４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記当選確率が前記第２の遊技状態中には変更されることがないことを報知する演出をおこなう場合がある、
ことを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【０００９】

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【００１０】

【図１】遊技機の正面図である。

【図２】表示器類の拡大図である。

10

【図３】遊技機の主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図４】遊技機のサブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図５】メインＲＯＭ、メインＲＡＭ、サブＲＯＭおよびサブＲＡＭを説明するための図である。

【図６】大当たり判定テーブルを説明するための図である。

【図７】大当たり種別判定テーブルを説明するための図である。

【図８】非時短状態時の変動パターン判定テーブルを説明するための図である。

【図９】時短状態時の変動パターン判定テーブルを説明するための図である。

【図１０】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図１１】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

20

【図１２】特別動作処理のフローチャートである。

【図１３】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図１４】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図１５】遊技状態管理処理のフローチャートである。

【図１６】特別電動役物処理のフローチャートである。

【図１７】遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図１８】アウトカウンタ更新処理のフローチャートである。

【図１９】設定値更新処理のフローチャートである。

【図２０】アウトカウンタの値と設定値の対応表である。

【図２１】サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。

30

【図２２】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図２３】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図２４】変動演出開始処理のフローチャートである。

【図２５】チャンスモードへの移行確率表及びチャンスモード中の演出を説明するための図である。

【図２６】高設定示唆演出１を説明するための図である。

【図２７】高設定示唆演出２を説明するための図である。

【図２８】設定値に関する報知演出を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【００１１】

40

<第１実施形態>

１．遊技機の構造

図１は、本発明の一実施形態としての遊技機１の正面図である。以下では、遊技機１の左右方向を、遊技機１に対面する遊技者から見た左右方向に一致させて説明する。また、遊技機１の前方向は、遊技機１から遊技者に向かう方向として説明し、遊技機１の後方向は、遊技者から遊技機１に向かう方向として説明する。

【００１２】

遊技機１は、遊技者の発射操作に基づいて遊技球を発射させ、特定の入賞装置に遊技球が入賞すると、その入賞に基づいて所定数の遊技球を遊技者に払い出すパチンコ遊技機である。遊技機１は、遊技機枠５０と、遊技盤２とを備え、遊技機枠５０の内側に遊技盤２

50

が取り付けられている。遊技機枠 50 は、前枠（前枠部）53 のほか、遊技機の外郭部を形成する外枠（基枠部）と、外枠の内側において遊技盤 2 が取り付けられる内枠と、を備えている。前枠（前枠部）53 は、外枠および内枠の前方側に配置される縦長形状のユニットであり、ハンドル 60 と、打球供給皿（上皿）61 と、余剰球受皿（下皿）62 と、演出ボタン 63 と、剣部材 64 と、剣ボタン 65 と、枠ランプ 66 と、スピーカ 67 と、セレクトボタン 68 と、枠可動体 600 とを備えている。前枠 53 の中央には開口部が形成されており、開口部を介して、遊技盤 2 の遊技領域 3 を視認することができる。

【0013】

ハンドル 60 は、前枠 53 の右側の下端に配置され、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させる。打球供給皿（上皿）61 は、前枠 53 の下方に設けられ、遊技球を貯留する。余剰球受皿（下皿）62 は、打球供給皿（上皿）61 の下方に配置され、打球供給皿（上皿）61 に収容しきれない遊技球を貯留する。演出ボタン 63 は、打球供給皿（上皿）61 の近傍に配置された操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。剣部材 64 は、剣の形を模した操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者が下方向に押し込むことができる。剣ボタン 65 は、剣部材 64 の上端部分、すなわち、剣の柄の端部に設けられた操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。剣部材 64 は、剣部材 64 全体を下方に押し込む第 1 の操作と、先端の剣ボタン 65 を押圧する第 2 の操作の異なる 2 つの操作を実行可能に構成されている。枠ランプ 66 は、前枠 53 の下部に設けられており、打球供給皿（上皿）61 よりも下方に配置されている。枠ランプ 66 は、正面に発光部 66a を備えており、遊技中などに発光演出をおこなう。スピーカ 67 は、前枠 53 の左上方と右上方に配置され、遊技中などに音演出をおこなう。セレクトボタン 68 は、いわゆる十字キーとなっており、左ボタン、右ボタン、上ボタン、および、下ボタンから構成され、各種入力を可能にする。枠可動体 600 は、前枠 53 の上部に設けられた可動式のいわゆるギミックである。枠可動体 600 は、前枠 53 の内部に格納されている格納状態から、前枠 53 の上方に突出する露出状態に変位可能に構成されている。

【0014】

遊技盤 2 は、遊技領域 3 と、レール部材 4 と、盤ランプ 5 と、画像表示装置 7 と、センター装飾体 10 と、固定入賞装置（ヘソ）19 と、普通可変入賞装置（電チュー）22 と、ゲート（スルーチャッカー）28 と、大入賞装置（アタッカー）31 と、一般入賞口 27（普通入賞口 27）と、アウト口 16 と、表示器類 40 と、を備えている。

【0015】

遊技領域 3 は、ハンドル 60 の操作によって発射された遊技球が流下する領域であり、遊技球を誘導する複数の遊技釘が突設されている。レール部材 4 は、遊技領域 3 の左側端部に配置され、ハンドル 60 の操作によって発射された遊技球を遊技領域 3 の上方に向けて誘導する。盤ランプ 5 は、遊技領域 3 の背面側に配置され、遊技領域 3 の背面側から光を照射する。

【0016】

画像表示装置 7 は、遊技領域 3 の中央付近に設けられ、表示画面 7a を備えている。画像表示装置 7 は、液晶表示装置であってもよいし、有機 EL 表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクター、ドットマトリクスなどの他の画像表示装置であってもよい。画像表示装置 7 の表示画面 7a は、演出図柄（装飾図柄）8L、8C、8R が可変表示（変動表示ともいう）される演出図柄表示領域と、保留画像 9A、9B が表示される保留画像表示領域と、保留消化画像 9C が表示される保留消化画像表示領域と、を有している。保留画像 9A、9B は、保留を表す画像であり、保留アイコン 9A、9B とも呼ぶ。保留消化画像 9C は、当該保留を表す画像であり、当該保留画像 9C、または、当該保留アイコン 9C とも呼ぶ。さらに、保留消化画像 9C は、厳密に言えば保留を示すものではないため、当該変動画像 9C、または、当該変動アイコン 9C とも呼ぶ。

【0017】

演出図柄表示領域は、「左」「中」「右」の３つの図柄表示エリアを含んでいる。左の図柄表示エリアには左演出図柄（左装飾図柄）８Ｌが表示される。中の図柄表示エリアには中演出図柄（中装飾図柄）８Ｃが表示される。右の図柄表示エリアには右演出図柄（右装飾図柄）８Ｒが表示される。演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、例えば「１」～「９」までの数字を表した複数の図柄によって構成されている。演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示は、後述する第１特別図柄および第２特別図柄の変動表示と同期している。画像表示装置７は、左、中、右の図柄表示エリアに表示する演出図柄の組み合わせによって、後述の第１特別図柄表示器４１ａおよび第２特別図柄表示器４１ｂによって表示される第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示の結果（大当たり抽選結果）を、遊技者にわかりやすく表示することができる。

10

【００１８】

例えば、大当たりに当選した場合には「７７７」などのゾロ目で演出図柄を停止表示する。はずれであった場合には「６３７」などのバラケ目で演出図柄を停止表示する。これにより、遊技者による遊技の進行状況の把握が容易となる。遊技者は、大当たり抽選結果を第１特別図柄表示器４１ａや第２特別図柄表示器４１ｂのほか、画像表示装置７によって把握することができる。なお、図柄表示エリアの位置は固定的でなくてもよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、上下方向にスクロールする態様であってもよいしそれ以外の態様であってもよい。各抽選結果に応じてどのような演出図柄の組み合わせを停止表示するかは上記に限定されず任意に設定することができる。以後、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを表示する演出を「演出図柄の変動演出」、「装飾図柄の変動演出」または、単に「変動演出」とも呼ぶ。なお、この装飾図柄の変動演出は、特別図柄が変動開始してから停止するまでの期間（特別図柄変動期間とも呼ぶ）における演出を１回の変動演出としてカウントする。従って、特別図柄が変動開始してから停止するまでの期間に、装飾図柄を仮停止させる場合があったとしても、当該仮停止の演出は、装飾図柄の変動演出に含まれる。

20

【００１９】

画像表示装置７は、演出図柄変動演出のほか、大当たり遊技（特別遊技の一例）に並行しておこなわれる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出などを表示画面７ａに表示することができる。演出図柄変動演出では、演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出画像も表示されてもよい。また、画像表示装置７は、演出図柄に加え、特別図柄が変動中であることを示唆したり、特別図柄の抽選結果を示唆したりすることが可能な識別表示（第四図柄、図示省略）を、表示画面７ａに表示してもよい。なお、識別表示（第四図柄）は、遊技領域３に設けられたＬＥＤなどの発光器によって表示させてもよい。

30

【００２０】

保留画像表示領域は、後述の第１特図保留の記憶数に応じて保留画像９Ａを表示する第１保留表示エリアと、後述の第２特図保留の記憶数に応じて保留画像９Ｂを表示する第２保留表示エリアとを含んでいる。保留画像９Ａ、９Ｂの表示によって、後述の第１特図保留表示器４３ａに表示される第１特図保留の記憶数と、第２特図保留表示器４３ｂに表示される第２特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく表示することができる。保留消化画像表示領域は、保留消化画像９Ｃを表示する保留消化表示エリアを含んでいる。保留消化画像９Ｃは、表示画面７ａで現在変動中の演出図柄（演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）に対応しており、保留消化画像９Ｃの表示によって、第１特図保留または第２特図保留が消化（後述の「特図保留の消化」）されることを、遊技者にわかりやすく表示することができる。

40

【００２１】

センター装飾体１０は、遊技領域３の中央付近であって、画像表示装置７の前方に配置されている。センター装飾体１０の下部には、ステージ部１１が形成されている。ステージ部１１は、ステージ部１１の上面を転動する遊技球を後述の第１始動口２０へと誘導可能な形状を有している。センター装飾体１０の左下方には、ワープ部１２が設けられている。ワープ部１２は、遊技球が流入する入口部と遊技球が流出する出口部とを備え、入口

50

部から流入した遊技球を出口部からステージ部 1 1 に流出させる。

【0022】

固定入賞装置（ヘソ）19は、遊技領域3における画像表示装置7の下方に配置され、遊技球の入球し易さが常に変わらない第1始動口（第1始動入賞口、第1入球口、固定始動口）20を備えている。第1始動口20への遊技球の入賞は、第1特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となっている。言い換えれば、第1始動口20への遊技球の入賞は、大当たり乱数等の取得および大当たり判定等の契機となっている。

【0023】

普通可変入賞装置（電チュー）22は、遊技領域3における第1始動口20の下方に配置され、第2始動口（第2始動入賞口、第2入球口、可変始動口）21を備えている。第2始動口21への遊技球の入賞は、第2特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となっている。電チュー22は、第2始動口21の前方に可動部材23を備えており、可動部材23の作動によって第2始動口21を開閉する。可動部材23は、電チューソレノイド24（図3）によって駆動される。第2始動口21は、可動部材23が開状態のとき遊技球が入球可能である。なお、電チュー22は、可動部材23が開状態のときの方が閉状態のときよりも第2始動口21への入球が容易であればよく、閉状態のときに第2始動口21への入球が可能であってもよい。

【0024】

ゲート（スルーチャッカー）28は、遊技領域3における大入賞装置（アタッカー）31の上方に配置されており、遊技球が通過可能に構成されている。ゲート28への遊技球の通過は、電チュー22を開放するか否かを決定する普通図柄抽選の契機となっている。言い換えれば、ゲート28への遊技球の通過は、普通図柄乱数（当たり乱数）の取得および当たり判定等の契機となっている。

【0025】

ここで、「特別図柄の抽選」とは、第1始動口20または第2始動口21に遊技球が入賞したときに、特別図柄判定用の乱数を取得し、この取得した乱数を予め定められた「大当たり」に対応する値と比較することにより、大当たりか否かを判定する処理をいう。この「大当たり」の抽選結果は即座に遊技者に報知されるわけではなく、後述の第1特別図柄表示器41aまたは第2特別図柄表示器41bにおいて特別図柄の変動表示がおこなわれ、所定の変動時間を経過したところで、抽選結果に対応する特別図柄が停止表示（確定表示）され、遊技者に抽選結果が報知される。画像表示装置7では、特別図柄の変動表示と同期して演出図柄を変動表示する図柄合わせゲームが行われ、この図柄合わせゲームによって、より効果的に大当りの抽選結果が遊技者に報知される。繰り返される特別図柄の変動表示を数える場合、「回転」や「変動」で表現することもある。例えば、「大当たり後の3回転」、「大当たり後の3変動」と表現するという具合である。特別図柄の変動回数は特に「ゲーム数」として管理される。

【0026】

また、「普通図柄の抽選」とは、ゲート28を遊技球が通過したときに、普通図柄判定用の乱数を取得し、この取得した乱数を予め定められた「当り」に対応する値と比較することにより、当りか否かを判定する処理をいう。この普通図柄の抽選結果についても、ゲート28を遊技球が通過して即座に抽選結果が報知されるわけではなく、後述の普通図柄表示器42において普通図柄の変動表示がおこなわれ、所定の変動時間を経過したところで、抽選結果に対応する普通図柄が確定表示（点灯または消灯）され、遊技者に抽選結果が報知される。

【0027】

大入賞装置（アタッカー、特別可変入賞装置）31は、遊技領域3における第1始動口20の右上方に配置され、大入賞口（特別入賞口）30と、を備えている。大入賞口30は、スイング式の開閉動作により遊技球の受け入れを許容または阻害する開閉部材（第1特別入賞口開閉部材）32を備えている。開閉部材32は、大入賞口ソレノイド33（図3）によって駆動される。大入賞口30は、開閉部材32が開状態のとき遊技球が入球可

能となる。

【0028】

大入賞口センサ30a（図3）は、大入賞口30への遊技球の入賞を検知する。本実施形態の大入賞装置31は、さらに、大入賞装置31から排出される遊技球数を計数する大入賞装置排出センサ（図示しない）を備えている。

【0029】

一般入賞口27は、遊技領域3の下部に設けられている。アウト口16は、遊技領域3の下部に設けられており、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域3の外へ排出する。表示器類40は、遊技盤2の右側中央付近に配置されている。表示器類40の詳細については後述する。

【0030】

遊技領域3には、左右方向の中央より左側の左遊技領域3Aと、右側の右遊技領域3Bとがある。左遊技領域3Aを遊技球が流下するように遊技球を発射する打ち方を「左打ち」と呼ぶ。一方、右遊技領域3Bを遊技球が流下するように遊技球を発射する打ち方を「右打ち」と呼ぶ。遊技機1では、左打ちにて第1始動口20への入賞を狙うことができる。一方、右打ちにてゲート28の通過、第2始動口21、大入賞口30への入賞を狙うことができるように構成されている。

【0031】

図2は、表示器類40の拡大図である。表示器類40は、第1特別図柄表示器41aと、第2特別図柄表示器41bと、普通図柄表示器42と、第1特図保留表示器43aと、第2特図保留表示器43bと、普図保留表示器44と、を含んでいる。第1特別図柄表示器41aは、第1特別図柄を可変表示する。第2特別図柄表示器41bは、第2特別図柄を可変表示する。普通図柄表示器42は、普通図柄を可変表示する。第1特図保留表示器43aは、第1特別図柄表示器41aの作動保留（第1特図保留）の記憶数を表示する。第2特図保留表示器43bは、第2特別図柄表示器41bの作動保留（第2特図保留）の記憶数を表示する。普図保留表示器44は、普通図柄表示器42の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する。第1特別図柄の可変表示は、第1始動口20への遊技球の入賞を契機としておこなわれる。第2特別図柄の可変表示は、第2始動口21への遊技球の入賞を契機としておこなわれる。以下では、第1特別図柄および第2特別図柄を総称して「特別図柄」とも呼ぶ。また、第1特別図柄表示器41aおよび第2特別図柄表示器41bを総称して「特別図柄表示器41」とも呼ぶ。また、第1特図保留表示器43aおよび第2特図保留表示器43bを総称して「特図保留表示器43」とも呼ぶ。

【0032】

特別図柄表示器41は、特別図柄（識別情報）を可変表示（変動表示）した後、停止表示することによって第1始動口20または第2始動口21への入賞に基づく抽選（特別図柄当たり抽選、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄（停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特別図柄抽選によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた大当たり停止態様の特別図柄（大当たり図柄）である場合には、停止表示された大当たり図柄の種類（当選した大当たりの種類）に応じた開放パターンにて大入賞口30を開放させる特別遊技（大当たり遊技）がおこなわれる。なお、特別遊技における大入賞口30の開放パターンについては後述する。

【0033】

特別図柄表示器41は、横並びに配された8個のLEDから構成されており、その点灯態様によって特別図柄当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示する。例えば、大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）に当選した場合には、「○○●●○○●●」（○：点灯、●：消灯）というように左から1，2，5，6番目にあるLEDが点灯した大当たり図柄を表示する。ハズレである場合には、「●●●●●●●○」というように一番右にあるLEDのみが点灯したハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全てのLEDを消灯させる態様を採用してもよい。特別図柄が停止表示される前には、所定の変動時間

10

20

30

40

50

にわたって特別図柄の変動表示（可変表示）がなされる。変動表示の態様は、例えば、左から右へ光が繰り返し流れるように各ＬＥＤが点灯してもよい。変動表示の態様は、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様とすることができる。例えば、変動表示の態様は、全ＬＥＤが一斉に点滅してもよい。

【００３４】

遊技機１では、第１始動口２０または第２始動口２１への遊技球の入賞（入球）があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値（数値情報）は、特図保留記憶領域８４ｅ（図５）に一旦記憶される。具体的には、第１始動口２０への入賞であれば、第１特図保留として第１特図保留記憶領域に記憶され、第２始動口２１への入賞であれば、第２特図保留として第２特図保留記憶領域に記憶される。各々の特図保留記憶領域８４ｅに記憶可能な特図保留の数には上限があり、本実施形態における上限値は、第１特図保留記憶領域、第２特図保留記憶領域ともにそれぞれ４個となっている。特図保留記憶領域８４ｅに記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。「特図保留の消化」とは、その特図保留に対応する大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することをいう。従って、遊技機１では、第１始動口２０または第２始動口２１への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐにおこなえない場合、すなわち、特別図柄の可変表示の実行中や特別遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その入賞に対する大当たり抽選の権利を留保することができる。特図保留の数は、特図保留表示器４３に表示される。第１特図保留表示器４３ａと第２特図保留表示器４３ｂは、例えばそれぞれ４個のＬＥＤで構成されている。各特図保留表示器４３は、特図保留の数だけＬＥＤを点灯させることによって特図保留の数を表示する。

10

20

【００３５】

普通図柄の可変表示は、ゲート２８への遊技球の通過を契機としておこなわれる。普通図柄表示器４２は、普通図柄を可変表示（変動表示）した後、停止表示することによってゲート２８への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄（普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄）は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。普図停止図柄が予め定めた特定普通図柄（所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンで第２始動口２１を開放させる補助遊技が行われる。なお、第２始動口２１の開放パターンについては後述する。

30

【００３６】

普通図柄表示器４２は、２個のＬＥＤから構成されており、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば、抽選結果が当たりである場合には、「○○」（○：点灯、●：消灯）というように両ＬＥＤが点灯した普通当たり図柄を表示する。抽選結果がハズレである場合には、「●○」というように右のＬＥＤのみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。普通図柄が停止表示される前には、所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示がなされる。変動表示の態様は、例えば、両ＬＥＤが交互に点灯してもよい。変動表示の態様は、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様とすることができる。例えば、変動表示の態様は、全ＬＥＤが一斉に点滅してもよい。

40

【００３７】

遊技機１では、ゲート２８への遊技球の通過があると、その通過に対して取得した普通図柄乱数（当たり乱数）の値は、普図保留記憶領域８４ｆ（図５）に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶領域８４ｆに記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限値は４個となっている。普図保留記憶領域８４ｆに記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数（当たり乱数）を判定して、その判定結

50

果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。従って、遊技機 1 では、ゲート 28 への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐにおこなえない場合、すなわち、普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄抽選の権利を留保することができる。普図保留の数は、普図保留表示器 44 に表示される。普図保留表示器 44 は、例えば、4 個の LED で構成されており、普図保留の数だけ LED を点灯させることによって普図保留の数を表示する。

【0038】

2. 遊技機の電氣的構成

図 3、図 4 に基づいて、遊技機 1 の電氣的構成について説明する。図 3 は、遊技機 1 の主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。図 4 は、遊技機 1 のサブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。遊技機 1 は、主制御基板 80 (図 3) と、サブ制御基板 90 (図 4) と、画像制御基板 100 (図 4) と、ランプ制御基板 107 (図 4) と、音声制御基板 106 (図 4) と、払出制御基板 110 (図 3) と、を備えている。主制御基板 80 は、大当たり抽選や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御をおこなう遊技制御基板であり、メイン制御部を構成する。サブ制御基板 90 は、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御をおこなう演出制御基板であり、画像制御基板 100、ランプ制御基板 107、音声制御基板 106 とともにサブ制御部を構成する。なお、サブ制御部は、少なくともサブ制御基板 90 を備えていれば構成可能である。

【0039】

主制御基板 80 は、遊技制御用マイコン 81 と、入出力回路 87 と、を備えている。遊技制御用マイコン 81 は、主制御基板 80 に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って遊技機 1 の遊技の進行を制御する。遊技制御用マイコン 81 は、遊技の進行を制御するためのプログラムなどを記憶するメイン ROM 83 と、ワークメモリとして使用されるメイン RAM 84 と、メイン ROM 83 に記憶されているプログラムを実行するメイン CPU 82 と、を含んでいる。メイン ROM 83 に記憶されているデータの詳細、および、メイン RAM 84 に設けられている記憶領域の詳細については後述する。メイン ROM 83 は外付け ROM として構成されていてもよい。遊技制御用マイコン 81 は、入出力回路 (I/O ポート部) 87 を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう。入出力回路 87 は、遊技制御用マイコン 81 に内蔵されていてもよい。

【0040】

主制御基板 80 には、入出力回路 87 および中継基板 88 を介して各種センサやソレノイドが接続されている。主制御基板 80 は、各センサから出力された信号を入力するとともに、各ソレノイドに対して信号を出力する。中継基板 88 を介して接続されるセンサ類としては、第 1 始動口センサ 20a、第 2 始動口センサ 21a、ゲートセンサ 28a、大入賞口センサ 30a、一般入賞口センサ 27a、および、アウトセンサ 25 が例示される。中継基板 88 を介して接続されるソレノイド類としては、電チューソレノイド 24、および、大入賞口ソレノイド 33 が例示される。第 1 始動口センサ 20a は、第 1 始動口 20 の内部に設けられ、第 1 始動口 20 に入賞した遊技球を検出する。第 2 始動口センサ 21a は、第 2 始動口 21 の内部に設けられ、第 2 始動口 21 に入賞した遊技球を検出する。ゲートセンサ 28a は、ゲート 28 の内部に設けられ、ゲート 28 を通過した遊技球を検出する。大入賞口センサ 30a は、大入賞口 30 の内部に設けられ、大入賞口 30 に入賞した遊技球を検出する。一般入賞口センサ 27a は、一般入賞口 27 の内部に設けられ、一般入賞口 27 に入賞した遊技球を検出する。アウトセンサ 25 は、遊技盤 2 の最下流に設けられ、遊技領域 3 へ打ち出された遊技球のすべてを検出する。電チューソレノイド 24 は、電チュー 22 の可動部材 23 を駆動する。大入賞口ソレノイド 33 は、大入賞装置 31 の開閉部材 32 を駆動する。

【0041】

主制御基板 80 には、入出力回路 87 を介して表示器類 40 が接続されている。遊技制御用マイコン 81 は、第 1 特別図柄表示器 41a、第 2 特別図柄表示器 41b、普通図柄

表示器 4 2、第 1 特図保留表示器 4 3 a、第 2 特図保留表示器 4 3 b、普図保留表示器 4 4 についての表示制御をおこなう。

【0042】

主制御基板 8 0 には、入出力回路 8 7 を介して外部端子板 7 0 が接続されている。主制御基板 8 0 は、外部端子板 7 0 に対し、賞球情報、扉または枠の開放情報、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動回数、第 1 始動口 2 0、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞、大当たり中であるか否か、および、セキュリティー信号などを出力する。

【0043】

主制御基板 8 0 には、入出力回路 8 7 を介して払出制御基板 1 1 0 が接続されている。主制御基板 8 0 は、払出制御基板 1 1 0 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 1 1 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 1 0 には、賞球払出装置 1 2 0 と、貸球払出装置 1 3 0 と、カードユニット 1 3 5 と、が接続され、発射制御回路 1 1 1 を介して発射装置 1 1 2 が接続されている。賞球払出装置 1 2 0 は、賞球の払い出しをおこなう。払出制御基板 1 1 0 は、遊技制御用マイコン 8 1 からの信号に基づいて、賞球払出装置 1 2 0 の賞球モータ 1 2 1 を駆動して賞球の払い出しをおこなう。払い出される賞球は、計数のために賞球センサ 1 2 2 によって検知される。貸球払出装置 1 3 0 は、貸球の払い出しをおこなう。払出制御基板 1 1 0 は、遊技機 1 に接続されたカードユニット 1 3 5 からの信号に基づいて、貸球払出装置 1 3 0 の貸球モータ 1 3 1 を駆動して貸球の払い出しをおこなう。払い出される貸球は、計数のために貸球センサ 1 3 2 によって検知される。カードユニット 1 3 5 は、遊技機 1 に隣接して配置され、挿入されたプリペイドカードなどの情報に基づいて球貸に関する情報を出力する。発射装置 1 1 2 は、ハンドル 6 0 (図 1) と、発射モータ 1 1 3 と、タッチスイッチ 1 1 4 と、発射ボリューム 1 1 5 と、を備えている。発射装置 1 1 2 は、遊技者によるハンドル 6 0 の操作があった場合に、タッチスイッチ 1 1 4 によってハンドル 6 0 の接触を検知し、発射ボリューム 1 1 5 によってハンドル 6 0 の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 1 1 5 の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるように発射モータ 1 1 3 を駆動する。

【0044】

主制御基板 8 0 には、入出力回路 8 7 を介してサブ制御基板 9 0 (図 4) が接続されている。主制御基板 8 0 は、サブ制御基板 9 0 に対して各種コマンドを送信する。主制御基板 8 0 とサブ制御基板 9 0 との接続は、主制御基板 8 0 からサブ制御基板 9 0 への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板 8 0 とサブ制御基板 9 0 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路 (例えばダイオードを用いた回路) が介在している。

【0045】

サブ制御基板 9 0 は、演出制御用マイコン 9 1 と、入出力回路 9 6 と、を備えている。演出制御用マイコン 9 1 は、サブ制御基板 9 0 に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って遊技機 1 の遊技の演出を制御する。演出制御用マイコン 9 1 は、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶するサブ ROM 9 3 と、ワークメモリとして使用されるサブ RAM 9 4 と、サブ ROM 9 3 に記憶されているプログラムを実行するサブ CPU 9 2 と、を含んでいる。サブ ROM 9 3 に記憶されているデータの詳細、サブ RAM 9 4 に設けられている記憶領域の詳細については後述する。サブ ROM 9 3 は外付け ROM として構成されていてもよい。演出制御用マイコン 9 1 は、入出力回路 (I/O ポート部) 9 6 を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう。入出力回路 9 6 は、演出制御用マイコン 9 1 に内蔵されていてもよい。サブ制御基板 9 0 には、入出力回路 9 6 を介して、画像制御基板 1 0 0 と、音声制御基板 1 0 6 と、ランプ制御基板 1 0 7 と、中継基板 1 0 8 と、が接続されている。

【0046】

画像制御基板 1 0 0 は、画像制御用マイコン 1 0 1 と、入力回路 1 0 5 a と、出力回路 1 0 5 b とを備えている。画像制御用マイコン 1 0 1 は、画像制御基板 1 0 0 に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って画像表示装置 7 の表示制御をおこ

10

20

30

40

50

なう。画像制御用マイコン101は、CPU102と、ROM103と、RAM104とを含んでいる。ROM103には、表示制御をおこなうためのプログラムのほか、画像表示装置7に表示される静止画データや動画データ、具体的には、キャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。RAM104は、画像データを展開するためのメモリとして使用される。CPU102は、ROM103に記憶されているプログラムを実行する。演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、画像制御用マイコン101に画像表示装置7の表示制御をおこなわせる。画像制御用マイコン101は、演出制御用マイコン91からの指令に基づいてROM103から画像データを読み出し、読み出した画像データに基づいて表示制御をおこなう。

10

【0047】

音声制御基板106には、スピーカ67が接続されており、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板106を介してスピーカ67から音声、楽曲、効果音等を出力させる。スピーカ67から出力される音声等の音響データは、サブ制御基板90のサブROM93に格納されている。なお、音声制御基板106は、CPUを実装していてもよく、そのCPUにコマンドに基づく音声制御を実行させてもよい。さらに、音声制御基板106は、ROMを実装していてもよく、そのROMに音響データを格納してもよい。また、スピーカ67を画像制御基板100に接続し、画像制御基板100のCPU102に音声制御を実行させてもよい。さらに、画像制御基板100のROM103に音響データを格納してもよい。

20

【0048】

ランプ制御基板107には、枠ランプ66と、盤ランプ5と、が接続されており、これらを制御する。演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板107を介して枠ランプ66や盤ランプ5等のランプの点灯制御をおこなう。つまり、演出制御用マイコン91は、枠ランプ66や盤ランプ5等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ66や盤ランプ5などのランプの発光を制御する。発光パターンデータの作成にはサブ制御基板90のサブROM93に格納されているデータが用いられる。なお、ランプ制御基板107は、CPUを実装していてもよく、そのCPUにコマンドに基づいてランプの点灯制御を実行させてもよい。この場合、ランプ制御基板107はROMを実装していてもよく、そのROMに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

30

【0049】

中継基板108には、演出ボタン63と、セレクトボタン68と、枠可動体600と、が接続されている。演出ボタン63は、遊技者によって押圧（押下）操作されると、中継基板108を介してサブ制御基板90にスイッチ信号を出力する。また、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づき、演出ボタン63を動作させる。演出ボタン63は、押圧操作可能であるだけでなく、ボタン本体部の上面部分がわずかに突出する通常位置（埋没位置）と、ボタン本体部の大部分が突出する突出位置とに位置変化可能となっている。つまり、演出の一つとして演出ボタン63がせり上がるようになっている。演出制御用マイコン91は、演出ボタン63の位置を変化させる位置変化データ（駆動データ）を作成し、位置変化データに従って演出ボタン63の動作を制御する。位置変化データの作成にはサブROM93に格納されているデータを用いる。セレクトボタン68は、遊技者によって押圧（押下）されると、中継基板108を介してサブ制御基板90にスイッチ信号を出力する。

40

【0050】

演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、枠可動体600を動作させる。枠可動体600は、前枠53（図1）の上部に設けられた可動式のいわゆるギミックである。演出制御用マイコン91は、枠可動体600の動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データ）を作成し、動作パターンデータに従って枠可動体

50

600の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブROM93に格納されているデータを用いる。なお、中継基板108には、前枠53に設けられ、人体が接触すると検出信号を出力するタッチセンサなどが接続されていてもよい。

【0051】

3. 遊技機のデータ構成

図5に基づいて、遊技機1のデータ構成について説明する。図5(A)は、メインROM83を説明するための図である。図5(B)は、メインRAM84に設けられている記憶領域を説明するための図である。図5(C)は、サブROM93を説明するための図である。図5(D)は、サブRAM94に設けられている記憶領域を説明するための図である。

【0052】

メインROM83(図5(A))には、プログラム記憶領域83a、テーブル記憶領域83bが設けられている。テーブル記憶領域83bには、大当たり判定テーブル、リーチ判定テーブル、普通図柄当たり判定テーブル、普通図柄変動パターン判定テーブル、大当たり種別判定テーブル、変動パターン判定テーブル、電チュー開放パターン判定テーブル、大入賞口開放パターン判定テーブル、などが格納されている。これらの判定テーブルは、遊技制御用マイコン81が実行する主制御メイン処理(後述)において、遊技制御用マイコン81によって参照される。

【0053】

メインRAM84(図5(B))には、コマンドセット領域84aと、フラグセット領域84bと、カウンタセット領域84cと、特別動作ステータスセット領域84dと、特図保留記憶領域84eと、普図保留記憶領域84fと、情報記憶領域84gと、が設けられている。

【0054】

コマンドセット領域84aは、主制御メイン処理(後述)において、メイン制御部側からサブ制御部側に出力されるコマンドがセットされる領域(出力バッファ)であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、客待ちコマンド、設定値コマンド、などがセットされる。

【0055】

フラグセット領域84bは、主制御メイン処理(後述)において、遊技機の状態や遊技状態を示すフラグがセットされる領域であり、大当たりフラグ、大当たり終了フラグ、確変フラグ、時短フラグ、などがセットされる。

【0056】

カウンタセット領域84cは、主制御メイン処理(後述)において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、ラウンドカウンタ、確変カウンタ、時短カウンタ、ゲームカウンタなどがセットされる。

【0057】

特別動作ステータスセット領域84dは、後述する特別動作処理におけるステータスがセットされる領域である。特図保留記憶領域84eは、第1特図保留が記憶される第1特図保留記憶領域と、第2特図保留が記憶される第2特図保留記憶領域とを含んでいる。第1特図保留記憶領域には、第1特図保留の1個目、2個目、3個目、4個目にそれぞれ対応する特別図柄当たり乱数等の乱数値群(保留情報)を記憶するための第1記憶領域、第2記憶領域、第3記憶領域、第4記憶領域が設けられている。第2特図保留記憶領域には、第2特図保留の1個目、2個目、3個目、4個目にそれぞれ対応する乱数値群(保留情報)を記憶するための第1記憶領域、第2記憶領域、第3記憶領域、第4記憶領域が設けられている。

【0058】

普図保留記憶領域84fは、普図保留の1個目、2個目、3個目、4個目にそれぞれ対応する普通図柄乱数(あたり乱数)等の乱数値群(保留情報)を記憶するための第1記憶

10

20

30

40

50

領域、第2記憶領域、第3記憶領域、第4記憶領域が設けられている。

【0059】

情報記憶領域84gは、アウトカウンタの値などを記憶するための記憶領域が設けられている。なお、アウトカウンタの値については、後述する。

【0060】

サブROM93（図5（C））には、テーブル記憶領域93aが設けられている。テーブル記憶領域93aには、先読み演出パターン決定テーブル、基幹演出パターン決定テーブル、チャンスアップ演出パターン決定テーブル、停止図柄パターン決定テーブル、などが格納されている。これらの決定テーブルは、演出制御用マイコン91が実行するサブ制御メイン処理（後述）において、演出制御用マイコン91によって参照される。

10

【0061】

サブRAM94（図5（D））には、コマンド記憶領域94aと、演出コマンドセット領域94bと、カウンタセット領域94cと、情報記憶領域94dと、が設けられている。

【0062】

コマンド記憶領域94aは、サブ制御メイン処理（後述）において、メイン制御部側から入力されたコマンドが記憶される領域（入力バッファ）であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、客待ちコマンド、設定値コマンド、などが格納される。

20

【0063】

演出コマンドセット領域94bは、サブ制御メイン処理（後述）において、サブ制御基板90から画像制御基板100、音声制御基板106、ランプ制御基板107、中継基板108に出力されるコマンドがセットされる領域（出力バッファ）であり、変動演出開始コマンド、変動終了前コマンド、変動演出終了コマンド、オープニング演出開始コマンド、ラウンド演出開始コマンド、エンディング演出開始コマンドなどがセットされる。

【0064】

カウンタセット領域94cは、サブ制御メイン処理（後述）において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、第1特図保留演出カウンタ、第2特図保留演出カウンタ、普図保留演出カウンタ、確変演出カウンタ、時短演出カウンタ、ゲームカウンタなどがセットされる。

30

情報記憶領域94dは、各種の演出処理における記憶領域として利用される。

【0065】

ここで遊技機1において遊技制御用マイコン81が取得する各種乱数について説明する。

遊技制御用マイコン81は、「大当たり乱数」と、「大当たり種別乱数」と、「リーチ乱数」と、「変動パターン乱数」と、「普通図柄乱数（当たり乱数）」と、を後述するタイミングにおいて取得するように構成されている。いずれも、メインRAM84のカウンタセット領域84cの乱数カウンタの値として取得する。乱数カウンタはそれぞれに対応させて複数個用意されている。

40

「大当たり乱数」は、大当たりか否かの抽選（大当たり判定）に用いられる乱数であり、0～65535までの範囲の値をとる。

「大当たり種別乱数」は、当選した大当たりの種別の抽選（大当たり種別判定）に用いられる乱数であり、0～127までの範囲の値をとる。

「リーチ乱数」は、大当たり判定がハズレである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを決定するために用いられる乱数であり、0～127までの範囲の値をとる。リーチとは、複数の演出図柄（装飾図柄）のうち変動表示されている演出図柄が残り1つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態（例えば、「7↓7」の状態）のことである。なお、リーチ状態において停止表示されて

50

いる演出図柄は、表示画面 7 a 内で揺れているように表示されてもよい。

【0066】

「変動パターン乱数」は、変動時間を含む変動パターンを決定するために用いられる乱数であり、0～127の範囲の値をとる。

「普通図柄乱数（当たり乱数）」は、電チュー22を開放させる補助遊技をおこなうか否かの抽選（普通図柄抽選）に用いられる。普通図柄乱数は、0～255までの範囲の値をとる。

「大当たり乱数」、「大当たり種別乱数」、「リーチ乱数」、「変動パターン乱数」は、始動口（第1始動口20または第2始動口21）への入球に基づいて取得される。第1始動口20への入球に基づいて取得された乱数値群は第1特図保留記憶領域に記憶され、第2始動口21への入球に基づいて取得された乱数値群は第2特図保留記憶領域に記憶される。「普通図柄乱数（当たり乱数）」は、ゲート28の通過に基づいて取得される。取得された普通図柄乱数値は、普図保留記憶領域84fに記憶される。

10

【0067】

次に遊技機1において演出制御用マイコン91が取得する各種乱数について説明する。

演出制御用マイコン91は、「先読み演出乱数」と、「チャンスアップ乱数」と、を取得するように構成されている。いずれも、サブRAM94のカウンタセット領域94cの乱数カウンタの値として取得する。乱数カウンタはそれぞれに対応させて複数個用意されている。

【0068】

「先読み演出乱数」は、変動演出時の先読み演出を決定するために用いられる乱数であり、0～127の範囲の値をとる。「先読み演出乱数」は、メイン制御部側からサブ制御部側に事前判定コマンドが出力されたことに基づいて取得される。取得された乱数値群はサブRAM94に記憶される。

20

【0069】

「チャンスアップ乱数」は、変動演出時のチャンスアップ演出を決定するために用いられる乱数であり、0～127の範囲の値をとる。「チャンスアップ乱数」は、メイン制御部側からサブ制御部側に変動開始コマンドが出力されたことに基づいて取得される。取得された乱数値はサブRAM94に記憶される。

【0070】

30

4. 各種テーブルの説明

図6は、大当たり判定テーブルを説明するための図である。

大当たり判定テーブルは、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、取得した大当たり乱数値（0～65535のいずれか）が「大当たり」に該当するか「ハズレ」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。参照するテーブルは、設定値により異なる。設定値に関しては、後述する。大当たり判定テーブルにおける大当たり判定は、遊技機1の設置値及び遊技状態に基づいておこなわれる。例えば、「設定値」が「1」である場合、「低確率状態」において大当たり乱数値が「0～204」の場合には「大当たり」と判定され、その他の場合には「ハズレ」と判定されることが示されている。また例えば、「高確率状態」において大当たり乱数値が「0～1366」の場合には「大当たり」と判定され、その他の場合には「ハズレ」と判定されることが示されている。

40

【0071】

また、例えば「設定値」が「2」である場合、「低確率状態」において大当たり乱数値が「0～214」の場合には「大当たり」と判定され、その他の場合には「ハズレ」と判定されることが示されている。また例えば、「高確率状態」において大当たり乱数値が「0～1376」の場合には「大当たり」と判定され、その他の場合には「ハズレ」と判定されることが示されている。本実施形態では設定値は「1」～「5」としてしている。

【0072】

リーチ判定テーブルは、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において

50

、取得したリーチ乱数値（０～１２７のいずれか）が「リーチ有り」に該当するか「リーチ無し」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。リーチ判定テーブルにおけるリーチ判定は、遊技機１の遊技状態に基づいておこなわれる。本実施形態では、「非時短状態」において、リーチ乱数値が「０～１３」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「０～１３以外の数値（１４～１２７）」の場合には、「リーチ無し」と判定される。また、「時短状態」において、リーチ乱数値が「０～５」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「０～５以外の数値（６～１２７）」の場合には、「リーチ無し」と判定される。

【００７３】

普通図柄当たり判定テーブルは、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、取得した普通図柄乱数値（０～２５５のいずれか）が「当たり」に該当するか「ハズレ」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。普通図柄当たり判定テーブルにおける判定は、遊技機１の遊技状態に基づいておこなわれる。本実施形態では、「非時短状態」において、普通図柄乱数値が「０～２」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値が「０～２以外の数値（３～２５５）」の場合には、「ハズレ」と判定される。また、「時短状態」において、普通図柄乱数値が「０～２５４」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値が「０～２５４以外の数値（２５５）」の場合には、「ハズレ」と判定される。

【００７４】

普通図柄変動パターン判定テーブルは、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、遊技状態（非時短状態か時短状態か）に応じて、普通図柄の変動時間が何秒かを判定するために参照されるテーブルである。本実施形態では「非時短状態」のとき、普通図柄の変動時間は「３０秒」と判定され、「時短状態」のとき、普通図柄の変動時間が「１秒」と判定される。

【００７５】

図７は、大当たり種別判定テーブルを説明するための図である。大当たり種別判定テーブルは、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、取得した大当たり種別乱数値（０～１２７のいずれか）に応じて、「大当たりの種別」を判定するために参照されるテーブルである。

【００７６】

図７では、第１特別図柄（特図１）の抽選において当選したとき、大当たり種別乱数値が「０～６３」の場合には、大当たり種別が「１０Ｒ確変大当たり（確変１００回）」と判定され、大当たり種別乱数値が「６４～９５」の場合には、大当たり種別が「７Ｒ通常大当たり（時短１００回）」と判定され、大当たり種別乱数値が「９６～１２７」の場合には、大当たり種別が「４Ｒ通常大当たり（時短１００回）」と判定される。なお、「確変１００回」では、大当たり遊技後に、高確時短状態（高確高ベース状態）となり、この高確時短状態（高確高ベース状態）で変動回数が１００回継続し、その後、通常確率状態（低確低ベース状態）となる。第２特別図柄（特図２）の抽選において当選した場合、大当たり種別乱数値が「０～６３」の場合には、大当たり種別が「１０Ｒ確変大当たり（確変１００回）」と判定され、大当たり種別乱数値が「６４～９５」の場合には、大当たり種別が「７Ｒ通常大当たり（時短１００回）」と判定され、大当たり種別乱数値が「９６～１２７」の場合には、大当たり種別が「４Ｒ通常大当たり（時短１００回）」と判定される。なお、大当たり種別判定テーブルにおいて、特別遊技の「オープニング（ＯＰ）コマンド」、「ラウンド指定コマンド」、「エンディング（ＥＤ）コマンド」も特定するようにしてもよい。

【００７７】

図８は、非時短状態時の変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図９は、時短状態時の変動パターン判定テーブルを説明するための図である。

図８では、例えば、非時短状態において第１始動口２０に入賞し、大当たり判定テーブルにおいて「ハズレ」と判定され、リーチ判定テーブルにおいて「リーチ有り」と判定さ

10

20

30

40

50

れ、変動パターン乱数値が「0～20」の場合には、変動パターンが「P4」と判定されることが示されている。

【0078】

図9では、例えば、時短状態において第2始動口21に入賞し、大当たり判定テーブルにおいて「大当たり」と判定され、変動パターン乱数値が「0～63」の場合には、変動パターンが「P31」と判定されることが示されている。

【0079】

図8、9に示されるように、変動パターンが決定されれば、変動時間も決定される。また、リーチになる場合に、そのリーチがノーマルリーチとなるのかスーパーリーチ（SPリーチ）となるのかも決定される。スーパーリーチとは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチ演出であり、ノーマルリーチを経て発展的に実行されるリーチ演出である。ここでは、変動時間の異なる3種類のスーパーリーチ（SP1、SP2、SP3）が設定されている。

10

【0080】

電チュー開放パターン判定テーブルは、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、遊技状態（非時短状態か時短状態か）に応じて、電チュー22の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。本実施形態では、「非時短状態」のとき、電チュー22の開放パターンは「開放パターン11」と判定され、「時短状態」のとき、開放パターンは「開放パターン12」と判定される。開放パターン11では、開放回数1回、開放時間0.2秒の電チュー22の開放をおこなう。開放パターン12では、開放回数が3回、1回あたりの開放時間2.0秒、インターバル（開放間隔）1.0秒の電チュー22の開放をおこなう。電チュー22は、予め定められた数の遊技球の入賞（規定入賞数10個）があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。

20

【0081】

大入賞口開放パターン判定テーブルは、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、大入賞口30の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。本実施形態では、「4R大当たり」の場合、「開放パターン21」と判定される。「開放パターン21」では、1～4R目において、開放回数1回、開放時間29.5秒の大入賞口30の開放（ロング開放）をおこなう。また、「7R大当たり」の場合、「開放パターン22」と判定される。「開放パターン22」では、1～7R目において開放回数1回、開放時間29.5秒の大入賞口30の開放（ロング開放）をおこなう。「10R大当たり」の場合、「開放パターン23」と判定される。「開放パターン23」では、1～10R目において開放回数1回、開放時間29.5秒の大入賞口30の開放（ロング開放）をおこなう。大入賞口30は、予め定められた数の遊技球の入賞（規定入賞数10個）があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。

30

【0082】

〔設定値〕

本実施形態では、設定値が「1」～「5」の5種類あり、この設定値により、大当たりとなる大当たり乱数値が変化する。つまり、この設定値により、大当たり確率が決まる。図6で示したように、設定値の数値が大きくなるにつれ、大当たりとなる大当たり乱数値が多くなる。つまり、設定値の数値が大きくなるにつれ、大当たりしやすくなる。なお、本実施形態では、設定値の数値が大きくなるにつれ大当たりしやすくなるとしたが、逆でもよく、設定値の数値が大きくなるにつれ大当たりしにくくなるとしてもよい。さらに、設定値の数値が大きくなるにつれ、大当たりしやすくなったり、大当たりしにくくなったりしてもよい。この設定値は電源投入時、または時短状態終了からのアウトカウンタの値によって、決定される。なお、アウトカウンタの値とは、アウトセンサ25を通過した遊技球をカウントした値である。設定値とアウトカウンタの値の対応に関しては、後述する。本実施形態では、設定値はアウトカウンタの値によって決定されるとしたが、発射カウンタの値によって決定されるとしてもよい。なお、発射カウンタの値とは、遊技者が発射した遊技球の数である。

40

50

【0083】

また、この設定値は、遊技状態が通常確率状態（低確低ベース状態）のときにのみ、遊技制御用マイコン81により、変更され、遊技状態が低確時短状態（低確高ベース状態）及び高確時短状態（高確高ベース状態）のときは、変更されない。

【0084】

5. 大当たり等の説明

遊技機1では、大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果としての「大当たり」と「ハズレ」がある。「大当たり」の場合には、特別図柄表示器41に「大当たり図柄」が停止表示される。「ハズレ」のときには、特別図柄表示器41に「ハズレ図柄」が停止表示される。大当たりに当選すると、大当たりの種類に応じた開放パターンにて、大入賞口（大入賞口30）を開放させる「大当たり遊技」が実行される。大当たり遊技は、特別遊技の一例である。大当たり遊技は、複数回のラウンド遊技（単位開放遊技）と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（OP）と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング（ED）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、オープニングの終了、または、前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始によって終了する。ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前のラウンド遊技に含まれる。

【0085】

大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別には、「10R確変大当たり（確変100回）」、「7R通常大当たり（時短100回）」、「4R通常大当たり（時短100回）」の3つがある。「確変大当たり」は、大当たり遊技後に、高確時短状態（高確高ベース状態）となる。一方「通常大当たり」は、大当たり遊技後に、低確時短状態（低確高ベース状態）となる。この低確時短状態の継続する回数が100回となる。

【0086】

6. 遊技状態の説明

遊技機1の遊技状態について説明する。遊技制御用マイコン81は、特別図柄表示器41に表示する特別図柄および普通図柄表示器42に表示する普通図柄に対して、それぞれ、「確率変動制御」と「変動時間短縮制御」とを実行可能である。ここでは、遊技制御用マイコン81が特別図柄表示器41の特別図柄に対して確率変動制御している状態を「高確率状態」と呼び、確率変動制御していない状態を単に「通常確率状態（非高確率状態、低確率状態）」と呼ぶ。遊技制御用マイコン81は、特別図柄の確率変動制御として、大当たりと判定される大当たり乱数値の数が通常確率状態よりも高確率状態の方が多い大当たり判定テーブル（図7）を用いた大当たり判定をおこなうことにより、高確率状態を実現する。従って、高確率状態は、通常確率状態よりも大当たりの確率が高くなる。つまり、遊技制御用マイコン81が特別図柄表示器41の特別図柄に対して確率変動制御を実行している場合には、確率変動制御を実行していない場合と比べて、特別図柄表示器41による特別図柄の可変表示の表示結果（停止図柄）が大当たり図柄となる確率が高くなる。

【0087】

また、遊技制御用マイコン81が特別図柄表示器41の特別図柄に対して変動時間短縮制御している状態を「時短状態」といい、変動時間短縮制御していない状態を単に「非時短状態」という。時短状態は、特別図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）が、非時短状態よりも短くなっている。遊技制御用マイコン81は、時短状態のときに、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターン判定テーブル（図8、図9）を用いた変動パターンの判定をおこなう。つまり、遊技制御用マイコン81が特別図柄表示器41の特別図柄に対して変動時間短縮制御を実行している場合には、変動時間短縮制御を実行していない場合と比べて、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。これにより、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。なお、遊技制御用マイコン81は、特別図柄

10

20

30

40

50

表示器 4 1 の特別図柄に対して、確率変動制御と変動時間短縮制御とを同時に実行することもあるし、片方のみ実行することもある。

【 0 0 8 8 】

遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する確率変動制御および変動時間短縮制御を、特別図柄表示器 4 1 の特別図柄に対する変動時間短縮制御に並行して実行する。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄に対する確率変動制御および変動時間短縮制御を、時短状態の場合は実行し、非時短状態の場合には実行しない。遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄の確率変動制御として、当たりと判定される普通図柄乱数値（当たり乱数値）の数が非時短状態よりも時短状態の方が多き普通図柄当たり判定テーブルを用いて、当たり判定（普通図柄の判定）をおこなう。従って、時短状態では、普通図柄通常確率状態よりも当たり確率が高くなる。つまり、遊技制御用マイコン 8 1 が普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対して確率変動制御を実行している場合には、確率変動制御を実行していない場合と比べて、普通図柄表示器 4 2 による普通図柄の可変表示の表示結果（停止図柄）が当たり図柄となる確率が高くなる。時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。ここでは、普通図柄の変動時間は非時短状態では 3 0 秒であるが、時短状態では 1 秒である。さらに時短状態では、補助遊技における電チュー 2 2 の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 に対して開放時間延長制御を実行している。加えて、時短状態では、補助遊技における電チュー 2 2 の開放回数が非時短状態よりも多くなっている。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 に対して開放回数増加制御を実行している。遊技制御用マイコン 8 1 が、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する確率変動制御と変動時間短縮制御、および、電チュー 2 2 に対する開放時間延長制御と開放回数増加制御とを実行している状況下では、これらの制御を実行していない場合と比べて、電チュー 2 2 が頻繁に開放され、第 2 始動口 2 1 へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの制御が実行されている状態を「高ベース状態」といい、実行されていない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお、高ベース状態とは、いわゆる電サポ制御（電チュー 2 2 により第 2 始動口 2 1 への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。高ベース状態（電サポ制御状態）は、上記の全ての制御を実行するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する確率変動制御、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する変動時間短縮制御、電チュー 2 2 に対する開放時間延長制御、および、電チュー 2 2 に対する開放回数増加制御のうち一つ以上の制御を実行することによって、その制御が実行されていないときよりも電チュー 2 2 が開放され易くなっていればよい。また、高ベース状態（電サポ制御状態）は、時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。

【 0 0 8 9 】

遊技機 1 では、1 0 R 確変大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、高確率状態かつ時短状態である。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」、「高確時短状態」または「確変遊技状態」という。本実施形態では、高確高ベース状態は、1 0 0 回継続し、その間に大当たりしなかった場合には、その後、通常確率状態（低確低ベース状態）になる。

【 0 0 9 0 】

また、7 R 通常大当たり、4 R 通常大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、低確率状態（通常確率状態）かつ時短状態である。この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」、「低確時短状態」または「時短遊技状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（ここでは 1 0 0 回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、または、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

【 0 0 9 1 】

遊技機 1 を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、低確率状態かつ低ベース状態（非電サポ制御状態）である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」とい

う。低確低ベース状態を「通常遊技状態」または「低確非時短状態（単に、非時短状態とも呼ぶ）」、と称することもある。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称することとする。

【0092】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちによって右遊技領域3B（図1）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行させることができる。電サポ制御によって、低ベース状態と比べて電チュー22が開放されやすくなっており、第1始動口20への入賞よりも第2始動口21への入賞の方が容易となっているためである。このことから、高ベース状態では、普通図柄抽選の契機となるゲート28へ遊技球を通過させつつ、第2始動口21へ遊技球を入賞させるべく右打ちをおこなう。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入賞（始動口への入賞）を得ることができる。なお、遊技機1では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技をおこなう。一方、低ベース状態では、左打ちによって左遊技領域3A（図1）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行させることができる。電サポ制御が実行されていないため、高ベース状態と比べて電チュー22が開放されにくくなっており、第2始動口21への入賞よりも第1始動口20への入賞の方が容易となっているためである。このことから、低ベース状態では、第1始動口20へ遊技球を入賞させるべく左打ちをおこなう。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞を得ることができる。

10

【0093】

7. 遊技制御用マイコン81の動作

20

次に、主制御基板80（図3）に設けられた遊技制御用マイコン81の動作について説明する。遊技制御用マイコン81の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等はメインRAM84（図5）に設けられている。

【0094】

〔主制御メイン処理〕

図10は、主制御メイン処理のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、遊技機1の電源がオンされると、メインROM83から主制御メイン処理を実行するためのプログラムを読み出す。主制御メイン処理では、遊技制御用マイコン81は、まず、初期化処理をおこなう（ステップS001）。初期化処理では、例えば、メインCPU82の設定、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタなどのリセット等をおこなう。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。なお、初期化処理は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

30

【0095】

初期化処理の後、遊技制御用マイコン81は、割り込み処理の割り込みを禁止し（ステップS002）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（ステップS003）をおこなう。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理では、遊技制御用マイコン81は、種々の乱数カウンタ値（大当たり乱数値、大当たり種別乱数値、リーチ乱数値、変動パターン乱数値、普通図柄乱数値）を1加算して更新する。各乱数カウンタ値は設定された上限値に達すると「0」に戻って再び加算される。なお、各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また、各乱数は、カウンタIC等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成されるいわゆるハードウェア乱数であってもよい。

40

【0096】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理の後、遊技制御用マイコン81は、割り込み処理の割り込みを許可する（ステップS004）。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理（ステップS005）の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理は、所定の周期（例えば、4msec周期）でメインCPU82に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、メイン側タイマ割り込み処理は、所定周期（例えば4msec周期）ごとに実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理が終了してから

50

、次にメイン側タイマ割り込み処理が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに、メインCPU 82に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理はすぐには開始されず、割り込み許可がされてから開始される。

【0097】

〔メイン側タイマ割り込み処理〕

図11は、メイン側タイマ割り込み処理（図10のステップS005）のフローチャートである。メイン側タイマ割り込み処理では、遊技制御用マイコン81は、まず、乱数更新処理をおこなう（ステップS101）。具体的には、遊技制御用マイコン81は、種々の乱数カウンタ値を更新する。この乱数更新処理は、上述した主制御メイン処理（図11）でおこなう普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理と同じである。すなわち、各種乱数カウンタ値の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理の実行期間と、それ以外の期間（メイン側タイマ割り込み処理の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理が開始されるまでの期間）との両方でおこなわれる。

10

【0098】

乱数更新処理の後、遊技制御用マイコン81は、入力処理をおこなう（ステップS102）。入力処理では、遊技制御用マイコン81は、遊技機1に取り付けられている各種センサが検出した検出信号を読み込む。また、遊技制御用マイコン81は、入賞口、すなわち、第1始動口20、第2始動口21、大入賞口30、一般入賞口27に応じた賞球を払い出すための払い出しデータをメインRAM 84の出力バッファにセットする。

20

【0099】

入力処理の後、遊技制御用マイコン81は、始動口センサ検出処理（ステップS103）をおこなう。始動口センサ検出処理では、遊技制御用マイコン81は、ゲート28の遊技球の通過を判定し、普通図柄乱数カウンタの値を取得し、取得した乱数値をメインRAM 84の普図保留記憶領域84fの第1～第4記憶領域うち、現在の普通図柄保留球数に応じた記憶領域に格納する。また、遊技制御用マイコン81は、第1始動口20への遊技球の入賞を判定し、大当たり乱数カウンタの値、大当たり種別乱数カウンタの値、リーチ乱数カウンタの値、変動パターン乱数カウンタの値を取得する。遊技制御用マイコン81は、取得した乱数値群を第1特図保留記憶領域の第1～第4記憶領域うち、現在の特図1保留球数に応じた記憶領域に格納する。さらにまた、遊技制御用マイコン81は、第2始動口21への遊技球の入賞を判定し、大当たり乱数カウンタの値、大当たり種別乱数カウンタの値、リーチ乱数カウンタの値、変動パターン乱数カウンタの値を取得する。遊技制御用マイコン81は、取得した乱数値群を第2特図保留記憶領域の第1～第4記憶領域うち、現在の特図2保留球数に応じた記憶領域に格納する。

30

【0100】

遊技制御用マイコン81は、始動口センサ検出処理において、大当たりの事前判定をおこなう。上述の乱数値群に基づき、大当たりであるか否か、大当たりである場合には大当たり種別、また、変動パターンを事前に判定する。そして、事前判定結果から事前判定コマンドを作成してメインRAM 84のコマンドセット領域84aにセットする。

【0101】

次に、遊技制御用マイコン81は、普通動作処理（ステップS104）をおこなう。普通動作処理では、遊技制御用マイコン81は、電チュー22の作動を制御する。具体的に、遊技制御用マイコン81は、普通図柄の保留球数が「0」であるか否かの判定をおこない、保留球数が1以上である場合、普通図柄当たり判定テーブルを参照して当たり判定をおこなう。次に、遊技制御用マイコン81は、普通図柄変動パターン判定テーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう。遊技制御用マイコン81は、選択した普通図柄変動パターンをセットすることで、普通図柄の変動表示を開始させる。その後、変動表示を停止させ、「当たり」の場合には電チュー開放パターン判定テーブルを参照して電チュー開放パターンのセットをおこない、電チュー22を作動させる。

40

【0102】

50

次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別動作処理をおこなう（ステップ S 1 0 5）。この特別動作処理については後述する。

次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、保留球数処理（ステップ S 1 0 6）をおこなう。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、メイン R A M 8 4 に記憶されている特図 1 保留球数、特図 2 保留球数、および、普通図柄保留球数の読み出しをおこなう。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、保留球数コマンドをメイン R A M 8 4 のコマンドセット領域（出力バッファ）8 4 a にセットする。保留球数コマンドは、保留球数をサブ制御基板 9 0 に通知するためのコマンドであり、特図 1 保留球数、特図 2 保留球数、および、普通図柄保留球数に関する情報を含んでいる。

【0 1 0 3】

保留球数処理の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、アウトカウンタ更新処理をおこなう（ステップ S 1 0 7）。このアウトカウンタ更新処理については後述する。

【0 1 0 4】

アウトカウンタ更新処理の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、設定値更新処理をおこなう（ステップ S 1 0 8）。この設定値更新処理については後述する。

【0 1 0 5】

設定値更新処理の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、出力処理をおこなう（ステップ S 1 0 9）。出力処理では、遊技制御用マイコン 8 1 は、上述の各処理においてメイン R A M 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットしたコマンド等をサブ制御基板 9 0 に出力する。出力処理の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、その他の処理をおこなう（ステップ S 1 1 0）。その他の処理では、例えば、後述の特図 2 保留球数に基づいて第 2 特図保留表示器 4 3 b をその数を示す表示態様に制御し、特図 1 保留球数に基づいて第 1 特図保留表示器 4 3 a をその数を示す表示態様に制御する。

【0 1 0 6】

〔特別動作処理〕

図 1 2 は、特別動作処理（図 1 1：ステップ S 1 0 5）のフローチャートである。ここでは、特別図柄表示器 4 1 および大入賞装置（大入賞装置 3 1）に関する処理を 4 つの段階に分け、各段階をそれぞれ「特別動作ステータス」の「1」、「2」、「3」、「4」と呼ぶ。遊技制御用マイコン 8 1 は、「特別動作ステータス」が「1」のとき（ステップ S 1 3 0 1：Y E S）、特別図柄待機処理をおこなう（ステップ S 1 3 0 2）。特別図柄待機処理では、大当たり判定や変動パターン選択等が実行される。「特別動作ステータス」が「2」のときには（ステップ S 1 3 0 1：N O、ステップ S 1 3 0 3：Y E S）、特別図柄変動中処理をおこなう（ステップ S 1 3 0 4）。特別図柄変動中処理では、変動時間経過後に変動停止コマンドの出力等が実行される。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、特別図柄の変動時間が経過して終了したか否かの判定をおこない、変動時間が経過している場合は変動停止コマンドをセットし特別動作ステータスを「3」にセットする。「特別動作ステータス」が「3」のときには（ステップ S 1 3 0 1、S 1 3 0 3：N O、ステップ S 1 3 0 5：Y E S）、特別図柄確定処理をおこなう（ステップ S 1 3 0 6）。特別図柄確定処理では、大当たり時にオープニングコマンドの出力等が実行される。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、遊技状態管理処理を実行する。遊技状態管理処理とは、S T 回数（確変遊技状態に制御される変動回数）や時短回数（時短遊技状態に制御される変動回数）を管理するための処理である。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たりフラグが O F F である場合、特別動作ステータスを「1」にセットする。一方、大当たりフラグが O N である場合、当選した大当たりの種別に応じた大入賞口の開放パターンのセットをおこなう。開放パターンのセット後、遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技状態リセット処理をおこなう。遊技状態リセット処理とは、確変フラグや時短フラグをリセットするための処理である。遊技状態リセット処理の後、大当たり遊技を開始するために、大当たりのオープニングコマンドをセットする。その後、特別動作ステータスを「4」にセットする。「特別動作ステータス」が「4」のときには（ステップ S 1 3 0 1、S 1 3 0 3、S 1 3 0 5：N O）、特別電動役物処理をおこなう（ステップ S 1 3 0 8

10

20

30

40

50

）。特別電動役物処理では、大当たり遊技が実行される。具体的には、大入賞口30の開放を、ラウンドカウンタに基づき開放パターンに従って制御し、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンドのセットを行う。また、大当たりの終了時には、時短カウンタ、確変カウンタのセットを行う。

【0107】

〔特別図柄待機処理〕

図13は、特別図柄待機処理（図12：ステップS1302）のフローチャートである。特別図柄待機処理では、遊技制御用マイコン81は、まず、特図2保留球数が「0」であるか否かの判定をおこなう（ステップS1401）。特図2保留球数が「0」である場合（ステップS1401：YES）、すなわち、第2特図保留記憶領域に、第2始動口21への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップS1407に移行する。特図2保留球数が「1」以上である場合（ステップS1401：NO）、遊技制御用マイコン81は、大当たり判定処理（ステップS1402）を実行する。大当たり判定処理では、大当たり判定を行う。大当たり判定は、大当たり判定テーブルを用いて行われる。そして、遊技制御用マイコン81は、大当たりか否かを判定し、大当たりであると判定された場合、大当たりフラグをONにし、大当たり種別を判定して、その後、大当たり判定処理を終了する。

【0108】

次に遊技制御用マイコン81は、変動パターン選択処理（ステップS1403）を実行する。変動パターン選択処理では、変動パターン判定テーブル（図8、図9）を参照し、遊技機1の遊技状態（時短状態か非時短状態か）、大当たり判定処理（ステップS1402）の判定結果、保留球数および変動パターン乱数に基づいて、変動パターンを選択する。変動パターン選択処理の後、特図2保留球数をデクリメントする（ステップS1404）。次に、遊技制御用マイコン81は、第2特図保留記憶領域の第1～第4記憶領域に格納されている保留情報（各種乱数値）の格納場所を現在の位置から読み出される側に1つシフトするとともに、第2特図保留記憶領域において読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする（ステップS1405）。例えば、第1～第3記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第3記憶領域に格納されている保留情報をクリアし、第1～第4記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第4記憶領域に格納されている保留情報をクリアする。上記ステップによって、第2特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置7の表示画面7aでは、第2特図保留記憶領域の第1記憶領域に対応する保留画像9B（4つの保留画像9Bのうち、一番左端の保留画像9B）が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像9Cとして表示される。また、第2特図保留記憶領域の第2～第4記憶領域に対応する保留画像9B（4つの保留画像9Bのうち、左から2、3、4番目の保留画像9B）がそれぞれ左側に1つシフトする（図1）。これにより、遊技者は、第2特図保留が1つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン81は、特図2変動開始処理をおこなう（ステップS1406）。特図2変動開始処理では、変動開始コマンドをメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットし、第2特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン81は、特別動作ステータスを「2」にセットする。なお、特図2変動開始処理でセットされる変動開始コマンド（特図2変動開始コマンド）には、大当たり判定処理（ステップS1402）でセットされた特図停止図柄データに関する情報や変動パターン選択処理（ステップS1403）でセットされた変動パターンに関する情報（変動時間に関する情報を含む）が含まれている。

【0109】

ステップS1401において、特図2保留球数が「0」の場合（ステップS1401：YES）、遊技制御用マイコン81は、特図1保留球数が「0」であるか否かの判定をおこなう（ステップS1407）。特図1保留球数が「0」である場合（ステップS140

10

20

30

40

50

7: YES)、すなわち、第1特図保留記憶領域に、第1始動口20への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、特別図柄待機処理を終了する。特図1保留球数が「1」以上である場合(ステップS1407:NO)、遊技制御用マイコン81は、大当たり判定処理(ステップS1408)を実行する。大当たり判定処理では、大当たり判定を行う。大当たり判定は、大当たり判定テーブルを用いて行われる。そして、遊技制御用マイコン81は、大当たりか否かを判定し、大当たりであると判定された場合、大当たりフラグをONにし、大当たり種別を判定して、その後、大当たり判定処理を終了する。

【0110】

次に遊技制御用マイコン81は、変動パターン選択処理(ステップS1409)を実行する。変動パターン選択処理では、変動パターン判定テーブル(図8、図9)を参照し、遊技機1の遊技状態(時短状態か非時短状態か)、大当たり判定処理(ステップS1408)の判定結果、保留球数および変動パターン乱数に基づいて、変動パターンを選択する。変動パターン選択処理の後、特図1保留球数をデクリメントする(ステップS1410)。次に、遊技制御用マイコン81は、第1特図保留記憶領域の第1~第4記憶領域に格納されている各種乱数値の格納場所を現在の位置から読み出される側に1つシフトするとともに、第1特図保留記憶領域において読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする(ステップS1411)。上記ステップによって、第1特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置7の表示画面7aでは、第1特図保留記憶領域の第1記憶領域に対応する保留画像9A(4つの保留画像9Aのうち、一番右端の保留画像9A)が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像9Cとして表示される。また、第1特図保留記憶領域の第2~第4記憶領域に対応する保留画像9A(4つの保留画像9Aのうち、右から2、3、4番目の保留画像9A)がそれぞれ右側に1つシフトする(図1)。これにより、遊技者は、第1特図保留が1つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン81は、特図1変動開始処理をおこなう(ステップS1412)。特図1変動開始処理では、変動開始コマンドをメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットし、第1特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン81は、特別動作ステータスを「2」にセットする。なお、特図1変動開始処理でセットされる変動開始コマンド(特図1変動開始コマンド)には、大当たり判定処理(ステップS1408)でセットされた特図停止図柄データに関する情報や変動パターン選択処理(ステップS1409)でセットされた変動パターンに関する情報(変動時間に関する情報を含む)が含まれている。

【0111】

上記のように、本実施形態の特別図柄待機処理によれば、第1特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、第2特図保留が「0」の場合に限って実行される。すなわち、第2特図保留の消化は、第1特図保留の消化に優先して実行される。また、本実施形態の大当たり種別判定テーブル(図7)によれば、第2特図保留に基づく抽選の方が、第1特図保留に基づく抽選よりも遊技者にとって利益の大きい大当たりに当選するようになっている。

【0112】

〔特別図柄確定処理〕

図14は特別図柄確定処理(図12のステップS1306)のフローチャートである。

特別図柄確定処理では、まず、遊技制御用マイコン81は、遊技状態管理処理を実行する(ステップS1501)。遊技状態管理処理については後述する。

次に、遊技制御用マイコン81は、大当たりフラグがONであるか否かを判定する(ステップS1502)。大当たりフラグは、メインRAM84のフラグセット領域84bに格納されている。ここで大当たりフラグがONであると判定された場合(ステップS1502:YES)、ステップS1503へ移行する。一方、大当たりフラグがONでないと判定された場合(ステップS1502:NO)、すなわち、大当たりフラグがOFFである場合には、特別動作ステータスを「1」にセットして(ステップS1507)、特別図

柄確定処理を終了する。

【0113】

ステップS1503において、遊技制御用マイコン81は、開放パターンをセットする。開放パターンは、上述した通りであり、4R大当たりであれば開放パターン21、7R大当たりであれば開放パターン22、10R大当たりであれば開放パターン23をセットする。

次に、遊技制御用マイコン81は、遊技状態リセット処理を実行する（ステップS1504）。この処理は、確変フラグ、時短フラグをリセットする処理である。

次に遊技制御用マイコン81は、オープニングコマンドをセットし（ステップS1505）、特別動作ステータスを「4」にセットして（ステップS1506）、特別図柄確定処理を終了する。

10

【0114】

〔遊技状態管理処理〕

図15は遊技状態管理処理（図14：ステップS1501）のフローチャートである。

遊技状態管理処理では、まず、遊技制御用マイコン81は、確変フラグがONであるか否かを判定する（ステップS1601）。ここで確変フラグがONであると判定された場合（ステップS1601：YES）、確変カウンタをデクリメントし（ステップS1602）、ステップS1603へ移行する。一方、確変フラグがONでないと判定された場合（ステップS1601：NO）、すなわち確変フラグがOFFである場合には、ステップS1605へ移行する。

20

【0115】

ステップS1603において、遊技制御用マイコン81は、確変カウンタが「0」であるか否かを判定する。ここで確変カウンタが「0」であると判定された場合（ステップS1603：YES）、確変フラグをOFFにして（ステップS1604）、ステップS1605へ移行する。一方、確変カウンタが「0」でないと判定された場合（ステップS1603：NO）、ステップS1604の処理を実行せず、ステップS1605へ移行する。

【0116】

ステップS1605において、遊技制御用マイコン81は、時短フラグがONであるか否かを判定する。ここで時短フラグがONであると判定された場合（ステップS1605：YES）、時短カウンタをデクリメントして（ステップS1606）、ステップS1607へ移行する。一方、時短カウンタがONでないと判定された場合（ステップS1605：NO）、すなわち時短カウンタがOFFである場合には、ステップS1610へ移行する。

30

【0117】

ステップS1607において、遊技制御用マイコン81は、時短カウンタが「0」であるか否かを判定する。ここで時短カウンタが「0」であると判定された場合（ステップS1607：YES）、時短フラグをOFFにして（ステップS1608）、アウトカウンタをリセットして（ステップS1609）、ステップS1610へ移行する。一方、時短カウンタが「0」でないと判定された場合（ステップS1607：NO）、ステップS1608及びステップS1609の処理を実行せず、ステップS1610へ移行する。

40

【0118】

ステップS1610において、遊技制御用マイコン81は、遊技制御用マイコン81は、遊技状態指定コマンドをセットし、遊技状態管理処理を終了する。

【0119】

〔特別電動役物処理〕

図16は、特別電動役物処理（図12のステップS1308）のフローチャートである。

特別電動役物処理では、まず、遊技制御用マイコン81は、大当たりのオープニング処理を実行する（ステップS1701）。オープニング処理において、遊技制御用マイコン

50

81は、オープニング期間か否かを判定し、オープニング期間であると最初に判定されたタイミングでオープニングコマンドをセットする。

【0120】

次に、遊技制御用マイコン81は、大入賞口開放処理を実行する（ステップS1702）。大入賞口開放処理では、大入賞口30の開放期間であるか否かを判定し、大入賞口30の開放期間であると判定された場合で、かつ、大入賞口30が閉鎖中である場合、大入賞口30を開放し、大当たりのラウンド指定コマンドをセットする。大入賞口30の開放期間であると判定された場合で、かつ、大入賞口30が開放中である場合、大入賞口30の開放状態を維持する。

【0121】

次に、遊技制御用マイコン81は、大入賞口30への入賞があったか否かを判定する（ステップS1703）。この処理は、大入賞口センサ30aからの信号に基づき、大入賞口30への入賞があったか否かを判定する処理である。ここで入賞があったと判定された場合（ステップS1703：YES）、入賞コマンドをセットし（ステップS1704）、ステップS1705へ移行する。一方、入賞がないと判定された場合（ステップS1703：NO）、ステップS1704の処理を実行せず、ステップS1705へ移行する。

【0122】

ステップS1705において、遊技制御用マイコン81は、大入賞口閉鎖処理を実行する。大入賞口閉鎖処理は、大入賞口30の閉鎖条件が成立したか否かを判定し、成立している場合には、大入賞口30を閉鎖する処理である。また、大入賞口30を閉鎖した場合、ラウンド処理を実行する。ラウンド処理では、ラウンドカウンタをデクリメントする。

【0123】

次に、遊技制御用マイコン81は、大当たり終了であるか否かを判定する（ステップS1706）。この処理は、ラウンドカウンタが「0」であるか否かを判定する処理である。ここで大当たり終了であると判定された場合（ステップS1706：YES）、ステップS1707へ移行する。一方、大当たり終了でないと判定された場合（ステップS1706：NO）、以降の処理を実行せず、特別電動役物処理を終了する。

【0124】

ステップS1707において、遊技制御用マイコン81は、大当たりのエンディング処理を実行する。大当たりのエンディング処理では、エンディング時間が経過したか否かを判定し、経過している場合、大当たりフラグをOFFにし、遊技状態設定処理を実行する（ステップS1708）。

【0125】

〔遊技状態設定処理〕

図17は、遊技状態設定処理（図16のステップS1708）のフローチャートである。

遊技状態設定処理では、まず、遊技制御用マイコン81は、確変大当たりか否かを判定する（ステップS1801）。ここで確変大当たりであると判定された場合（ステップS1801：YES）、確変フラグおよび時短フラグをONにし（ステップS1802）、確変カウンタおよび時短カウンタを100にセットして（ステップS1803）、ステップS1804へ移行する。一方、確変大当たりでないと判定された場合（ステップS1801：NO）、ステップS1802、ステップS1803の処理を実行せず、ステップS1804へ移行する。

【0126】

ステップS1804において、遊技制御用マイコン81は、通常大当たりか否かを判定する。ここで通常大当たりであると判定された場合（ステップS1804：YES）、時短フラグをONにし（ステップS1805）、時短カウンタに100をセットし（ステップS1806）、ステップS1807へ移行する。一方、通常大当たりでないと判定された場合（ステップS1804：NO）、ステップS1805、ステップS1806の処理を実行せず、ステップS1807へ移行する。

ステップ S 1 8 0 7 において、遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技状態指定コマンドをセットし（ステップ S 1 8 0 6）、その後、遊技状態設定処理を終了する。

【 0 1 2 7 】

〔アウトカウンタ更新処理〕

図 1 8 は、アウトカウンタ更新処理（図 1 1 のステップ S 1 0 7）のフローチャートである。ここでは、アウトセンサが ON になった場合、つまり、アウトセンサを遊技球が通過した場合、アウトカウンタに 1 を加算する。

【 0 1 2 8 】

アウトカウンタ更新処理では、遊技制御用マイコン 8 1 は、アウトセンサ 2 5 が ON になったか否かを確認する（ステップ S 1 9 0 1）。このアウトセンサ 2 5 が ON になったか否かは、入力処理（図 1 1 のステップ S 1 0 2）により作成されている情報により判断する。遊技球がアウト口 1 6 に入球した場合は、アウトセンサ 2 5 が ON になっている。アウトセンサ 2 5 が ON である場合（ステップ S 1 9 0 1：YES）、アウトカウンタに 1 を加算して（ステップ S 1 9 0 2）、アウトカウンタ更新処理を終了する。一方、アウトセンサ 2 5 が ON でない場合（ステップ S 1 9 0 1：NO）、ステップ S 1 9 0 2 の処理を実行せず、アウトカウンタ更新処理を終了する。

【 0 1 2 9 】

〔設定値更新処理〕

図 1 9 は、設定値更新処理（図 1 1 のステップ S 1 0 8）のフローチャートである。ここでは、遊技状態が通常確率状態である場合に、アウトカウンタの値に対応した設定値を設定する。この設定値は、大当たりとなる大当たり乱数を決定する。つまり、この設定値により、大当たり確率が決定される。

【 0 1 3 0 】

設定値更新処理では、まず、遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技状態が通常確率状態か否か判断する（ステップ S 2 0 0 1）。遊技状態が通常確率状態でない場合（ステップ S 2 0 0 1：NO）、設定値更新処理を終了する。遊技状態が通常確率状態である場合（ステップ S 2 0 0 1：YES）、アウトカウンタの値を取得する（ステップ S 2 0 0 2）。アウトカウンタの値は、メイン RAM 8 4（図 5（B））の情報記憶領域 8 4 g に格納されている。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、取得したアウトカウンタの値と設定値対応表から設定値を取得する（ステップ S 2 0 0 3）。設定値対応表に関しては後述する。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、取得した設定値を設定する（ステップ S 2 0 0 4）。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、取得した設定値により設定値コマンドを作成し、設定値コマンドをセットする（ステップ S 2 0 0 5）。その後、設定値更新処理を終了する。

【 0 1 3 1 】

〔設定値対応表〕

図 2 0 は、アウトカウンタの値と設定値の対応表である。アウトカウンタの値により設定値が決定される。アウトカウンタの値は、電源投入時、または時短状態終了からのアウトセンサ 2 5 を通過した遊技球の数である。つまり、電源投入時、または時短状態終了からの打ち出した遊技球の数により設定値が決まる。本実施形態では、図 2 0（A）の設定値対応表（標準）を使用しており、カウンタの値が「0～999」の場合は、設定値が「1」であり、カウンタの値が「1000～4999」の場合は、設定値が「2」であり、カウンタの値が「5000～9999」の場合は、設定値が「3」であり、カウンタの値が「10000～19999」の場合は、設定値が「4」であり、カウンタの値が「20000～」の場合は、設定値が「5」である。本実施形態では、カウンタの値が大きくなるにつれ、設定値が高くなる。つまり、遊技者にとって負けが大きくなるにつれ、大当たり確率が高くなる。図 2 0（A）の設定値対応表（標準）は例示であり、カウンタの値は図 2 0（A）の値と異なってもよい。また、設定種類は 5 種類としたが、少なくとも多くてもよい。例えば設定種類が 3 種類や 4 種類、また、6 種類などであってもよい。さらに、本実施形態では、アウトカウンタの値により設定値が決まるとしたが、遊技者が発射した遊技球をカウントし、その値により設定値が決まるとしてもよい。

【0132】

本実施形態では、図20(A)に示すように、カウンタの値が大きくなるにつれ、設定値が高くなる。つまり、遊技者にとって負けが大きくなるにつれ、大当たり確率が高くなるとしたが、逆に、図20(B)に示すように、カウンタの値が大きくなるにつれ、設定値が低くなる。つまり、遊技者にとって負けが大きくなるにつれ、大当たり確率が低くなるとしてもよい。例えば、図20(B)の設定値対応表(別1)では、カウンタの値が「0～999」の場合は、設定値が「5」であり、カウンタの値が「1000～4999」の場合は、設定値が「4」であり、カウンタの値が「5000～9999」の場合は、設定値が「3」であり、カウンタの値が「10000～19999」の場合は、設定値が「2」であり、カウンタの値が「20000～」の場合は、設定値が「1」である。

10

【0133】

さらに、カウンタの値が大きくなるにつれ、設定値が高くなる、または、設定値が低くなるのではなく、図20(C)に示すように、カウンタの値が大きくなるにつれ、設定値が高くなったり、低くなったりしてもよい。例えば、図20(C)の設定値対応表(別2)では、カウンタの値が「0～999」の場合は、設定値が「1」であり、カウンタの値が「1000～4999」の場合は、設定値が「5」であり、カウンタの値が「5000～9999」の場合は、設定値が「2」であり、カウンタの値が「10000～19999」の場合は、設定値が「4」であり、カウンタの値が「20000～」の場合は、設定値が「3」である。

20

【0134】

8. 演出制御用マイコン91の動作

次に、サブ制御基板90(図4)に設けられた演出制御用マイコン91の動作について説明する。演出制御用マイコン91の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等はサブRAM94に設けられている。

【0135】

[サブ制御メイン処理]

図21は、サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御用マイコン91は、遊技機1の電源がオンされると、サブROM93からサブ制御メイン処理を実行するためのプログラムを読み出す。サブ制御メイン処理では、演出制御用マイコン91は、まず、初期化処理をおこなう(ステップS4000)。初期化処理では、例えば、サブCPU92の設定、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタなどのリセット等をおこなう。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。なお、初期化処理は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

30

【0136】

初期化処理の後、演出制御用マイコン91は、割り込み処理の割り込みを禁止し(ステップS4001)、乱数更新処理(ステップS4002)をおこなう。この乱数更新処理では、演出制御用マイコン91は、乱数カウンタ値を1加算して更新する。各乱数カウンタ値は設定された上限値に達すると「0」に戻って再び加算される。なお、各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また、乱数値は、1ずつ加算する以外に、2以上を加算するようにしてもよい。各乱数はいわゆるハードウェア乱数であってもよい。

40

【0137】

乱数更新処理の後、演出制御用マイコン91は、割り込み処理の割り込みを許可する(ステップS4003)。割り込み許可中は、サブ側タイマ割り込み処理(ステップS4004)の実行が可能となる。サブ側タイマ割り込み処理は、所定の周期でサブCPU92に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、サブ側タイマ割り込み処理は、所定周期ごとに実行される。そして、サブ側タイマ割り込み処理が終了してから、次にサブ側タイマ割り込み処理が開始されるまでの間に、乱数更新処理が繰り返し実行される。

50

【0138】

〔サブ側タイマ割り込み処理〕

図22は、サブ側タイマ割り込み処理（図21のステップS4004）のフローチャートである。演出制御用マイコン91は、まず、受信コマンド解析処理をおこなう（ステップS4101）。受信コマンド解析処理の詳細については後述する。受信コマンド解析処理の後、演出制御用マイコン91は、変動演出中処理をおこなう（ステップS4102）。変動演出中処理の後、演出制御用マイコン91は、スイッチ処理をおこなう（ステップS4103）。スイッチ処理では、演出制御用マイコン91は、演出ボタン63から出力されたスイッチデータ（エッジデータおよびレベルデータ）に基づいて、表示画面7aの表示内容の設定等をおこなう。

10

【0139】

スイッチ処理の後、演出制御用マイコン91は、コマンド送信処理をおこなう（ステップS4104）。コマンド送信処理では、演出制御用マイコン91は、受信コマンド解析処理等でサブRAM94の演出コマンドセット領域94b（出力バッファ）にセットした各種コマンドを画像制御基板100、音声制御基板106、ランプ制御基板107、中継基板108に送信する。各種コマンドを受信した画像制御基板100は、画像表示装置7を用いて、受信したコマンドに応じた表示演出を実行する。また、各種コマンドを受信した音声制御基板106は、受信したコマンドに応じて、スピーカ67から音声を出力する音声演出を実行する。各種コマンドを受信したランプ制御基板107は、受信したコマンドに応じて盤ランプ5や枠ランプ66の発光制御を行う発光演出を実行する。コマンド送信処理の後、演出制御用マイコン91は、その他の処理をおこない（ステップS4105）、本処理を終える。その他の処理では、乱数更新処理等がおこなわれる。

20

【0140】

〔受信コマンド解析処理〕

図23は、受信コマンド解析処理（図22のステップS4101）のフローチャートである。演出制御用マイコン91は、まず、主制御基板80から事前判定コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS4201）。受信している場合（ステップS4201：YES）、先読み演出決定処理をおこなう（ステップS4202）。「先読み演出決定処理」は、先読み演出を実行するか否か、および実行する場合の先読み演出パターンを決定する処理である。具体的には、演出制御用マイコン91は、先読み演出乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブROM93に記憶されている先読み演出パターン決定テーブルを参照して先読み演出をおこなうか否か、および、先読み演出をおこなう場合の先読み演出パターンを決定する。一方、受信していない場合（ステップS4201：NO）、上述の先読み演出決定処理をスキップする。先読み演出とは、特図保留記憶領域84eに新たに記憶された保留情報に大当たりが含まれている可能性が高いことを示唆する演出であり、変動演出中に実行される。

30

【0141】

次に、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から保留球数コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS4203）。受信している場合（ステップS4203：YES）、保留表示処理をおこなう（ステップS4204）。保留表示処理では、保留球数コマンドに含まれている特図1保留球数、特図2保留球数、および、普通図柄保留球数に関する情報に基づいて、サブRAM94のカウンタセット領域94cに設けられた、第1特図保留演出カウンタ、第2特図保留演出カウンタ、および、普通図保留演出カウンタの値を更新する。これにより、主制御基板80側だけでなく、サブ制御基板90側でも各保留球数の情報を保持することができる。また、演出制御用マイコン91は、第1特図保留演出カウンタ、第2特図保留演出カウンタ、および、普通図保留演出カウンタの値に基づいて、表示画面7aに表示されている保留画像9A、9Bの更新をおこなう。一方、保留球数コマンドを受信していない場合（ステップS4203：NO）、上述の保留表示処理をスキップする。

40

【0142】

50

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から変動開始コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 4 2 0 5）。受信している場合（ステップ S 4 2 0 5：YES）、変動演出開始処理をおこなう（ステップ S 4 2 0 6）。「変動演出開始処理」は、特別図柄変動中に実行する変動演出パターン（内容）を選択する処理である。一方、受信していない場合（ステップ S 4 2 0 5：NO）、上述の変動演出開始処理をスキップする。

【0143】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から変動停止コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 4 2 0 7）。受信している場合（ステップ S 4 2 0 7：YES）、変動演出終了処理をおこなう（ステップ S 4 2 0 8）。「変動演出終了処理」は、特別図柄変動中に実行される変動演出を停止させるための処理である。変動演出終了処理では、演出制御用マイコン 9 1 は、変動停止コマンドの解析結果に基づいてカウンタのセット等をおこなうとともに、変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをセットする。これにより変動中の特図 1 または特図 2 に対応する演出図柄が停止表示される。なお、変動停止コマンドを受信していない場合（ステップ S 4 2 0 7：NO）、上述の変動演出終了処理をスキップする。

【0144】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から当たり関連コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 4 2 0 9）。当たり関連コマンドには、大当たりのオープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、小当たりのオープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンドなどが含まれる。ここで、受信している場合（ステップ S 4 2 0 9：YES）、各コマンドに対応する当たり関連演出パターン決定処理をおこなう（ステップ S 4 2 1 0）。例えば、大当たりのオープニングコマンドを受信している場合、大当たり種別に対応して予め設定されているオープニング演出の演出パターンを選択し、選択したオープニング演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドをサブ RAM 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b にセットする。演出コマンドセット領域 9 4 b にセットされたオープニング演出開始コマンドがコマンド送信処理（ステップ S 4 1 0 5）において画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御基板 1 0 0 は、所定のオープニング演出画像を読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示させる。他のコマンドでも同様である。一方、受信していない場合（ステップ S 4 2 0 9：NO）、上述の当たり関連演出パターン決定処理をスキップする。

【0145】

ステップ S 4 2 1 1 において、演出制御用マイコン 9 1 は、客待ち待機処理を実行する。次に、演出制御用マイコン 9 1 は、その他の処理を実行し（ステップ S 4 2 1 2）、受信コマンド解析処理を終了する。

【0146】

〔変動演出開始処理〕

図 2 4 は、変動演出開始処理（図 2 3 のステップ S 4 2 0 6）のフローチャートである。

演出制御用マイコン 9 1 は、まず、変動開始コマンドを解析する（ステップ S 4 3 0 1）。ここでは、演出制御用マイコン 9 1 は、変動開始コマンドに含まれる特図停止図柄データに関する情報、および、変動パターンに関する情報をサブ RAM 9 4 にセットする。セットされた情報には、現在の遊技状態を示す遊技状態情報や、特図 1 または特図 2 の当たり判定処理の判定結果としての図柄を示す図柄情報等が含まれている。ここで取得された情報は、演出制御用マイコン 9 1 により適宜参照され得る。

【0147】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、演出モード移行処理をおこなう（ステップ S 4 3 0 2）。演出モード移行処理は、各モードの移行確率テーブルを用いて抽選をおこない、演出モードを移行させるか否かを判断し、移行する判断をした場合には演出モードを移行させる処理である。チャンスモードに移行するか否かの判断についてもこの演出モード移

行処理でおこなう。チャンスモードについては後述する。

【0148】

続いて、演出制御用マイコン91は、基幹演出パターン決定処理をおこなう（ステップS4303）。基幹演出パターン決定処理は、基幹演出パターン決定テーブルを用いて変動演出の基本的な構成を決定する処理である。変動演出の基本的な構成は、例えば、画像表示装置7における背景画像の表示およびその切り換え、所定のキャラクタの表示およびその動作、スピーカ67を用いたメロディや効果音の出力、ランプ類の点灯制御などを含む。変動演出は、この基幹演出にチャンスアップ演出などの付加的な演出が重畳されて完成する。

【0149】

続いて、演出制御用マイコン91は、チャンスアップ演出パターン決定処理をおこなう（ステップS4304）。チャンスアップ演出パターン決定処理は、変動演出に重畳させる付加的な演出を決定するための処理である。演出制御用マイコン91は、チャンスアップ乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブROM93に記憶されているチャンスアップ演出パターン決定テーブルを参照して、チャンスアップ演出パターンを決定する。チャンスアップ演出パターンを決定した後、演出制御用マイコン91は、さらに、乱数値と停止図柄パターン決定テーブルを参照して、停止表示する演出図柄8L、8C、8Rの組み合わせなどを決定してもよい。なお、チャンスモード中、チャンスモード中に当たった大当たり遊技状態中、チャンスモード中に当たりその大当たり遊技をおこなったのちの確変状態中及び時短状態中には、チャンスモード中に当たるとその後に移行する確変状態中当たりやすくなることを遊技者に知らせる演出（高設定示唆演出）をおこなうか否かの判断をこのチャンスアップ演出パターン決定処理でおこなう。高設定示唆演出については後述する。さらに、変動中に設定値に関する報知演出がおこなわれる場合がある。変動中に設定値に関する報知演出をおこなうか否かの判断もこのチャンスアップ演出パターン決定処理でおこなう。設定値に関する報知演出については後述する。

【0150】

演出制御用マイコン91は、上記ステップS4301～S4304にて決定された変動演出パターンに基づく変動演出が実現されるよう変動演出開始コマンドをサブRAM94の演出コマンドセット領域94b（出力バッファ）にセットする（ステップS4305）。サブRAM94の演出コマンドセット領域94bにセットされた変動演出開始コマンドがコマンド送信処理において画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100は、変動演出画像を読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。

【0151】

続いて、演出制御用マイコン91は、変動演出タイマをセットして（ステップS4306）、本処理を終了する。変動演出タイマには、変動開始コマンドに含まれる変動パターンに応じた変動時間がセットされる。

【0152】

〔チャンスモード〕

図25は、チャンスモードへの移行確率表及びチャンスモード中の演出を説明するための図である。通常確率状態では、チャンスモードへ移行する場合がある。このチャンスモードへの移行は、演出制御用マイコン91により、演出モード移行処理（図24のステップS4302）で決定される。

【0153】

チャンスモードへ移行した場合は、設定値が変更されるまで移行しない。なお、チャンスモードへ移行した場合は、特定変動間（例えば10変動）移行しないとしてもよい。さらに、チャンスモードへ移行した場合は、設定値が変更されるまで、または特定変動間移行しない、いずれか早い方までとしてもよい。チャンスモードへの移行は、チャンスモード以外の演出モードのときに、演出制御用マイコン91が設定値別に移行抽選する。

【0154】

図25（A1）は、設定値別のチャンスモード移行確率である。この場合は、設定値が

10

20

30

40

50

「5」である場合のみ、チャンスモードへ移行する確率があり、10%の確率で移行する。設定値が「5」以外の場合は、チャンスモードへ移行しない。なお、設定値については、遊技制御用マイコン81が演出制御用マイコン91へコマンド送信し、コマンド受信した演出制御用マイコン91がその設定値を情報記憶領域94dで記憶している。

【0155】

演出制御用マイコン91が、演出モード移行処理（図24のステップS4302）において、遊技状態が通常確率状態であり、演出モードがチャンスモード以外の場合は、情報記憶領域94dに格納されている設定値を参照し、図25（A1）のチャンスモード移行確率に従って抽選をおこなう。抽選により当選した場合は、演出モードをチャンスモードへ移行させる。一方、抽選により当選しなかった場合は、演出モードをチャンスモードへ移行させない。つまり、一番特図抽選が当選しやすい設定値に「5」を設定している場合に、チャンスモードに移行する可能性がある。また、設定値に「5」以外が設定している場合には、チャンスモードに移行しない。なお、本実施形態では、設定値に一番特図抽選が当選しやすい「5」を設定している場合に、チャンスモードに移行する可能性があり、設定値に「5」以外が設定している場合には、チャンスモードに移行しないとしたが、チャンスモードに移行する可能性がある設定値を「5」だけでなく、他の設定値でも移行確率によりチャンスモードに移行するとしてもよい。

【0156】

図25（A2）は、設定値別のチャンスモード移行確率の別例である。この場合は、すべての設定値で、チャンスモードへ移行する確率があり、設定値が高くなるにつれ、チャンスモードへの移行確率が高くなる。つまり、遊技状態が通常確率状態の場合に当選確率が当選しやすい当選確率の場合（高設定値）の場合に、チャンスモードに移行しやすく、当選確率が当選しにくい当選確率の場合（低設定値）の場合に、チャンスモードに移行しにくい。

【0157】

図25（B1）は、チャンスモード以外の演出モードの場合であり、演出モードがAモード場合である。この場合は、現在の演出モードが遊技者に分かるように、表示画面7aの右下の演出モード表示領域MHで「Aモード」と表示している。図25（B2）は、チャンスモードの場合である。この場合は、現在の演出モードが遊技者に分かるように、表示画面7aの右下の演出モード表示領域MHで「チャンスモード」と表示している。

【0158】

遊技者は表示画面7aの右下の演出モード表示領域MHで「チャンスモード」と表示されているのを見て、今は高設定（当選確率が当選しやすい当選確率）であるので、当たりやすいことが分かり、さらに、当たった場合は、当たり遊技後に移行する確変状態でも確変状態が終わるのでは当選確率が当選しやすい当選確率であることが分かる。また、時短状態に移行した場合であっても、時短状態が終わるのでは当選確率が当選しやすい当選確率であることが分かる。これにより、遊技者の期待が高まる。

【0159】

〔高設定示唆演出〕

図26は、高設定示唆演出1を説明するための図である。ここでは、チャンスモード中、チャンスモード中に当たった大当たり遊技状態中、チャンスモード中に当たりその大当たり遊技をおこなったのちの確変状態中及び時短状態中、におこなわれる設定値に高設定が設定されていることを示唆する高設定示唆演出を説明する。この高設定示唆演出は、演出制御用マイコン91により、チャンスアップ演出パターン決定処理（図24のステップS4304）で出現するか否かが決定される。この高設定示唆演出は、チャンスモード中、チャンスモード中に当たった大当たり遊技状態中、チャンスモード中に当たりその大当たり遊技をおこなったのちの確変状態中及び時短状態中、に出現する。この高設定示唆演出は、高設定値（当選確率が当選しやすい当選確率）であることを文字で「高設定中？」と表示する演出である。

【0160】

図 2 6 (A) は、チャンスモード中に高設定示唆表示 K S S がおこなわれている。ここでは、表示画面 7 a に、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が高速変動しており、4 つの特図保留アイコン 9 A、及び当該変動アイコン 9 C が表示されている。表示画面 7 a の上部で高設定示唆表示 K S S がおこなわれ、「高設定？」の文字が表示されている。演出制御用マイコン 9 1 は、チャンスモード中である場合には、高設定示唆表示 K S S をおこなう判断をする。

【 0 1 6 1 】

図 2 6 (B) は、チャンスモード中のリーチ中に高設定示唆表示 K S S がおこなわれている。ここでは、表示画面 7 a に、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R に「7」が仮停止し、中装飾図柄 8 C が低速変動しており、4 つの特図保留アイコン 9 A、及び当該変動アイコン 9 C が表示されている。表示画面 7 a の上部で高設定示唆表示 K S S がおこなわれ、「高設定？」の文字が表示されている。演出制御用マイコン 9 1 は、チャンスモード中のリーチ中である場合には、高設定示唆表示 K S S をおこなう判断をする。

【 0 1 6 2 】

図 2 6 (C) は、チャンスモード中に当たった大当たり遊技状態中に高設定示唆表示 K S S がおこなわれている。ここでは、表示画面 7 a に、ラウンド数を表示するラウンド数表示 R H と、大当たり遊技中の演出をおこなっているキャラクタ C R A が表示されている。表示画面 7 a の上部で高設定示唆表示 K S S がおこなわれ、「高設定？」の文字が表示されている。演出制御用マイコン 9 1 は、チャンスモード中に当たった大当たり遊技状態中である場合には、高設定示唆表示 K S S をおこなう判断をする。

【 0 1 6 3 】

図 2 6 (D) は、チャンスモード中に当たりその大当たり遊技をおこなったのちの確変状態中に高設定示唆表示 K S S がおこなわれている。ここでは、遊技状態が確変状態であることを表す S T チャンス中表示 K H として「S T チャンス中」の文字が、表示画面 7 a の上部左側に表示されている。また、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が高速変動しており、4 つの特図保留アイコン 9 B、及び当該変動アイコン 9 C が表示されている。S T チャンス中の演出をおこなっているキャラクタ C R A とキャラクタ C R B が対峙した状態で表示されている。表示画面 7 a の上部で高設定示唆表示 K S S がおこなわれ、「高設定？」の文字が表示されている。演出制御用マイコン 9 1 は、チャンスモード中に当たりその大当たり遊技をおこなったのちの確変状態中及び時短状態中である場合には、高設定示唆表示 K S S をおこなう判断をする。なお、図 2 6 (D) では確変状態中の例示をしたが、チャンスモード中に当たりその大当たり遊技をおこなったのちの時短状態中である場合も同様に、表示画面 7 a の上部で高設定示唆表示 K S S がおこなわれ、「高設定？」の文字が表示される。

【 0 1 6 4 】

チャンスモードへの移行について、図 2 5 (A 1) に示すチャンスモード移行確率表の場合は、当選確率が当選しやすい当選確率（高設定値）の場合にのみチャンスモードへ移行するため、上記図 2 6 (D) で示したように、チャンスモード中に当たりその大当たり遊技をおこなったのちの確変状態中に高設定示唆表示 K S S がおこなわれた場合は、高設定中に当たりその大当たり遊技をおこなったのちの確変状態中に高設定示唆表示 K S S がおこなわれていることになる。つまり、演出制御用マイコン 9 1 は、当選確率が当選しやすい当選確率（高設定値）の場合、遊技状態が確変状態のときに高設定示唆表示 K S S を実行する。

【 0 1 6 5 】

また、チャンスモードは、図 2 5 (A 1)、(A 2) に示すチャンスモード移行確率表のように、当選確率が当選しやすい当選確率（高設定値）の場合に移行しやすく、チャンスモード中に高設定示唆表示 K S S が表示されるため、チャンスモード中には、当選確率が当選しやすい当選確率（高設定値）であることを示唆する高設定示唆表示 K S S を表示する。

【 0 1 6 6 】

図 27 は、高設定示唆演出 2 を説明するための図である。図 26 では、高設定値（当選確率が当選しやすい当選確率）であることを文字で「高設定中？」と表示する演出を例示したが、図 27 では、チャンスモードで当たると、ST チャンス（確変状態）で当たる可能性が高いことを文字で、チャンスモード中には「今大当たりすると、ST チャンスで大当たりする期待大」と、チャンスモード中に当たった大当たり遊技状態中には「ST チャンスで大当たりする期待大」と、チャンスモード中に当たりその大当たり遊技をおこなったのちの確変状態中には「ST チャンスで大当たりする期待大」と、表示する。

【0167】

図 27（A）は、チャンスモード中に高設定示唆表示 KSS として「今大当たりすると、ST チャンスで大当たりする期待大」が表示されている。図 27（B）は、チャンスモード中のリーチ中に高設定示唆表示 KSS として「今大当たりすると、ST チャンスで大当たりする期待大」が表示されている。図 27（C）は、チャンスモード中に当たった大当たり遊技状態中に高設定示唆表示 KSS として「ST チャンスで大当たりする期待大」が表示されている。図 27（D）は、チャンスモード中に当たりその大当たり遊技をおこなったのちの確変状態中に高設定示唆表示 KSS として「ST チャンスで大当たりする期待大」が表示されている。なお、図 27（D）では確変状態中の例示をしたが、チャンスモード中に当たりその大当たり遊技をおこなったのちの時短状態中である場合も同様に、高設定示唆表示 KSS として「時短状態で大当たりする期待大」が表示される。

【0168】

〔設定値に関する報知演出〕

図 28 は、設定値に関する報知演出を説明するための図である。ここでは、変動中におこなう設定値に関する報知演出 YI を説明する。この設定値に関する報知演出 YI は、演出制御用マイコン 91 により、チャンスアップ演出パターン決定処理（図 24 のステップ S4304）で出現するか否かが決定される。この設定値に関する報知演出 YI は、全ての遊技状態（本実施形態では通常確率状態、確変状態、時短状態）に出現する。この設定値に関する報知演出 YI は、文字により設定値に関する情報を遊技者に伝えるためにおこなわれる。

【0169】

図 28（A1）は、A モード中に設定値に関する報知演出 YI がおこなわれている。ここでは、表示画面 7a に、左装飾図柄 8L、中装飾図柄 8C、右装飾図柄 8R が高速変動しており、4 つの特図保留アイコン 9A、及び当該変動アイコン 9C が表示されている。演出モード表示領域 MH で「A モード」が表示されている。設定値に関する報知演出 YI として、設定値は確変状態には変更されることがないことを表す文字「ST チャンス中には設定移行は無いよ。」を表示している。なお、本実施形態では A モード中におこなうとしたが、A モード以外の演出モードでおこなってもよい。例えば、チャンスモードでおこなってもよい。

【0170】

図 28（A2）は、チャンスモード中に設定値に関する報知演出 YI がおこなわれている。ここでは、表示画面 7a に、左装飾図柄 8L、中装飾図柄 8C、右装飾図柄 8R が高速変動しており、4 つの特図保留アイコン 9A、及び当該変動アイコン 9C が表示されている。演出モード表示領域 MH で「チャンスモード」が表示されている。設定値に関する報知演出 YI として、チャンスモード中に大当たりするとその後の確変状態である ST チャンスで大当たりする可能性が高いことを表す文字「チャンスモード中に大当たりすると、ST チャンスで大当たりする可能性は高いよ。」を表示している。なお、本実施形態ではチャンスモード中におこなうとしたが、チャンスモード以外の演出モードでおこなってもよい。例えば、A モードでおこなってもよい。

【0171】

図 28（A3）は、ST チャンス中（確変状態中）に設定値に関する報知演出 YI がおこなわれている。ここでは、表示画面 7a に、左装飾図柄 8L、中装飾図柄 8C、右装飾図柄 8R が高速変動しており、4 つの特図保留アイコン 9B、及び当該変動アイコン 9C

が表示されている。ＳＴチャンス中の演出をおこなっているキャラクタＣＲＡとキャラクタＣＲＢが対峙した状態で表示されている。設定値に関する報知演出ＹＩとして、チャンスモード中に大当たりしたことを表す文字「チャンスモード中に大当たりしたよ。」を表示している。なお、本実施形態ではＳＴチャンス中（確変状態中）におこなうとしたが、時短状態でおこなってもよい。

【０１７２】

〔効果例〕

以下に、チャンスモード及び高設定示唆表示の効果例を示す。

【０１７３】

〔効果１〕

上記実施形態の遊技機１では、「大当たり判定テーブル」（図６）、「設定値更新処理」（図１９）、「設定値対応表」（図２０）に示すように、通常確率状態と、確変状態とを含む複数種類の遊技状態のうちの一つの遊技状態に切り替え可能な遊技制御用マイコン８１と、複数種類の当選確率のうちの一つの当選確率を設定する遊技制御用マイコン８１と、を備え、遊技制御用マイコン８１は、遊技状態が通常確率状態の場合には、特定条件（アウトカウンタの値（図２０））を満たすと、設定値（図６）を変更し、遊技状態が確変状態の場合には、設定値（図６）を変更しない。この構成によれば、遊技者は新規の遊技性で遊技することができ、興趣の向上を図ることができる。

【０１７４】

〔効果２〕

上記実施形態の遊技機１では、「大当たり判定テーブル」（図６）、「チャンスモード」（図２５（Ａ１）、（Ｂ２））、「高設定示唆演出」図２６（Ｄ）に示すように、複数種類の演出を実行可能な演出制御用マイコン９１を備え、演出制御用マイコン９１は、遊技制御用マイコン８１が高設定（「５」）を設定している場合、遊技状態が確変状態（ＳＴチャンス中）のときに高設定示唆演出を実行する。この構成によれば、遊技者は高設定であり、当たりやすい状態であることを分かって遊技することができ、興趣の向上を図ることができる。

【０１７５】

〔効果３〕

上記実施形態の遊技機１では、「大当たり判定テーブル」（図６）、「チャンスモード」（図２５（Ａ２）、（Ｂ２））に示すように、複数種類の演出を実行可能な演出制御用マイコン９１を備え、演出制御用マイコン９１は、遊技状態が通常確率状態の場合、遊技制御用マイコン８１が高設定を設定している場合に、チャンスモードに移行しやすく、遊技制御用マイコン８１が低設定を設定している場合に、チャンスモードに移行しにくい。この構成によれば、遊技者は高設定であり、当たりやすい状態であることを分かって遊技することができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果４〕

上記実施形態の遊技機１では、「高設定示唆演出」図２６（Ａ）、（Ｂ）に示すように、チャンスモード中には、高設定が設定されていることを示唆する高設定示唆表示ＫＳＳを表示する。この構成によれば、遊技者は高設定であり、当たりやすい状態であることを分かって遊技することができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果５〕

上記実施形態の遊技機１では、「高設定示唆演出」図２８（Ａ１）に示すように、演出制御用マイコン９１は、設定値が確変状態中（ＳＴチャンス中）には変更されることがないことを報知する設定値に関する報知演出ＹＩ（「ＳＴチャンス中には設定移行は無いよ。」）をおこなう場合がある。この構成によれば、高設定状態で大当たりした場合の確変中（ＳＴチャンス中）では、高設定状態のまま確変状態（ＳＴチャンス）を遊技することができ、興趣の向上を図ることができる。

【０１７６】

〔変形例〕

10

20

30

40

50

以下に、チャンスモード及び高設定示唆表示の変形例を示す。

【0177】

〔変形例1〕

上記実施形態では、通常確率状態のとき、カウンタの値により設定値が変更されることが、通常確率状態のとき、抽選をおこない当選した場合に設定値が変更されるとしてもよい。また、通常確率状態のとき、特定の時間が経過した場合、特定の時刻になった場合、特定の変動回数が実行された場合としてもよい。

【0178】

〔変形例2〕

上記実施形態では、遊技機の性能に関する設定値を大当たり確率としたが、チャンスモードへ移行した場合は、設定値が変更されるまで移行しない。または、特定変動間（例えば10変動）移行しない。または、特定変動間移行しない、いずれか早い方まで移行しないとしたが、チャンスモードへ移行した場合は、特定時間が経過するまで移行しない。抽選をおこない当選するまで移行しないとしてもよい。

【0179】

〔変形例3〕

上記実施形態では、高設定示唆演出は、チャンスモード中、チャンスモード中に当たった大当たり遊技状態中、チャンスモード中に当たりその大当たり遊技をおこなったのちの確変状態中及び時短状態中、におこなわれるとしたが、高設定示唆演出は、チャンスモード中、チャンスモード中に当たった大当たり遊技状態中、チャンスモード中に当たりその大当たり遊技をおこなったのちの確変状態中及び時短状態中、抽選をおこない当選した場合におこなわれるとしてもよい。

【0180】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様1〕

第1の遊技状態と、前記第1の遊技状態よりも有利な第2の遊技状態とを含む複数種類の遊技状態のうちの一つの遊技状態に切り替え可能な遊技状態切替手段と、

複数種類の当選確率のうちの一つの当選確率を設定する設定手段と、を備える遊技機であって、

前記設定手段は、

遊技状態が前記第1の遊技状態の場合には、特定条件を満たすと、前記当選確率を変更し、

遊技状態が前記第2の遊技状態の場合には、前記当選確率を変更しない、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様2〕

態様1に記載の遊技機は、さらに、

複数種類の演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、前記設定手段が特定の当選確率を設定している場合、遊技状態が前記第2の遊技状態のときに特定の演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様3〕

態様1に記載の遊技機は、さらに、

複数種類の演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、遊技状態が前記第1の遊技状態の場合、

前記設定手段が相対的に当選しやすい当選確率を設定している場合に、特定の演出モードを実行しやすく、

前記設定手段が相対的に当選しにくい当選確率を設定している場合に、前記特定の演出モードを実行しにくい、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様４〕

態様３に記載の遊技機であって、
前記特定の演出モード中には、前記相対的に当選しやすい当選確率が設定されていることを示唆する画像を表示する、
ことを特徴とする遊技機。

〔態様５〕

態様１から態様４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記当選確率が前記第２の遊技状態中には変更されることがないことを報知する演出をおこなう場合がある、
ことを特徴とする遊技機。

10

【０１８１】

〔その他の変形例〕

上述の種々の表示演出において、その一部の演出を含んでいない構成や、上述した以外の演出が含まれていてもよい。

【０１８２】

上記実施形態の遊技機１は、パチンコ遊技機を例に挙げて説明したが、これに限られるものではない。例えば、パチンコ遊技機に代えて、スロットマシン等の回胴式遊技機、アレンジボール遊技機、または、雀球遊技機に本発明を適用するようにしてもよい。遊技機１をスロットマシンとする場合には、遊技媒体を遊技球から遊技メダルに変更すればよい。

20

【０１８３】

上記実施形態の遊技機１は、玉を払出するための払出装置を搭載した遊技機であったが、これに限られるものではない。例えば、上記遊技機１に代えて、所謂封入式遊技機のように、払い出し装置を搭載しない遊技機に本発明を適用するようにしてもよい。

【０１８４】

また、上述した複数の演出例および／または変形例のうち、２つ以上の演出例および／または変形例を組み合わせてもよい。さらに、遊技機１は、画像表示装置７の他にサブ表示装置を備えてもよい。この場合、上述した表示演出を当該サブ表示装置で実行するようにしてもよい。

【０１８５】

30

以上、実施形態、変形例に基づき本態様について説明してきたが、上記した態様の実施の形態は、本態様の理解を容易にするためのものであり、本態様を限定するものではない。本態様は、その趣旨並びに特許請求の範囲を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本態様にはその等価物が含まれる。

【符号の説明】

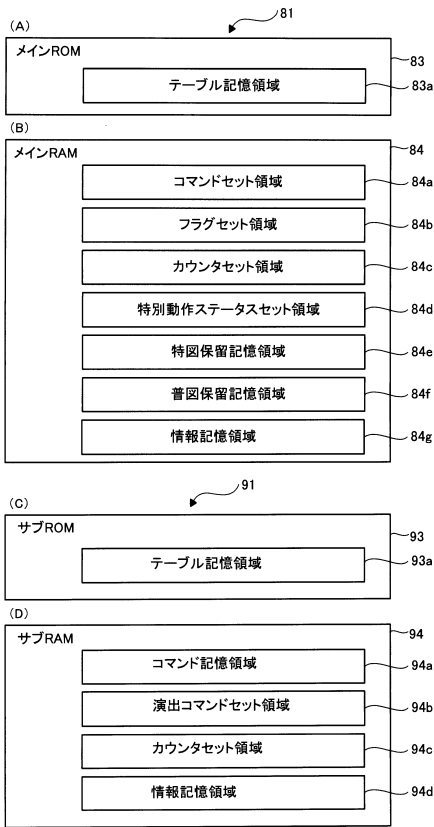
【０１８６】

- １…遊技機
- ７…画像表示装置
- ７a…表示画面
- ６３…演出ボタン
- ６６…枠ランプ
- ６８…セレクトボタン
- ８１…遊技制御用マイコン
- ９１…演出制御用マイコン
- １０１…画像制御用マイコン

40

50

【図 5】



【図 6】

大当たり判定テーブル				
設定値	状態	大当たり乱数値	判定結果	確率
1	低確率状態	0～204	大当たり	1／319.6
		0～65535のうち上記以外	ハズレ	
	高確率状態	0～1366	大当たり	1／47.9
		0～65535のうち上記以外	ハズレ	
2	低確率状態	0～214	大当たり	1／304.8
		0～65535のうち上記以外	ハズレ	
	高確率状態	0～1376	大当たり	1／47.5
		0～65535のうち上記以外	ハズレ	
3	低確率状態	0～224	大当たり	1／291.2
		0～65535のうち上記以外	ハズレ	
	高確率状態	0～1386	大当たり	1／47.2
		0～65535のうち上記以外	ハズレ	
4	低確率状態	0～234	大当たり	1／278.8
		0～65535のうち上記以外	ハズレ	
	高確率状態	0～1396	大当たり	1／46.9
		0～65535のうち上記以外	ハズレ	
5	低確率状態	0～244	大当たり	1／267.4
		0～65535のうち上記以外	ハズレ	
	高確率状態	0～1406	大当たり	1／46.5
		0～65535のうち上記以外	ハズレ	

【図 7】

大当たり種別判定テーブル			
特別図柄	大当たり種別 乱数値	大当たりの種別	振分率(%)
特図1	0～63	10R確変大当たり(確変100回)	50
	64～95	7R通常大当たり(時短100回)	25
	96～127	4R通常大当たり(時短100回)	25
特図2	0～63	10R確変大当たり(確変100回)	50
	64～95	7R通常大当たり(時短100回)	25
	96～127	4R通常大当たり(時短100回)	25

【図 8】

大当たり判定テーブル(非時短状態)	状態	判定結果	変動パターン乱数値		変動パターン	変動時間(s)	基幹演出パターン
			変動パターン	乱数値			
第1始動口	非時短状態	大当たり	P1	0～63	SP1	40	基幹演出パターン
			P2	64～100	SP2	45	
			P3	101～127	SP3	50	
		ハズレ	P4	0～20	ノーマルリーチ	15	
			P5	21～93	SP1	40	
			P6	94～114	SP2	45	
	時短状態	大当たり	P7	115～127	SP3	50	
			P8	0～127	リーチ無しハズレ	6	
			P9	0～63	SP1	40	
		ハズレ	P10	64～100	SP2	45	
			P11	101～127	SP3	50	
			P12	0～20	ノーマルリーチ	15	
第2始動口	非時短状態	大当たり	P13	21～93	SP1	40	
			P14	94～114	SP2	45	
			P15	115～127	SP3	50	
		ハズレ	P16	0～127	リーチ無しハズレ	6	
			P17	0～63	SP1	40	
			P18	64～100	SP2	45	

10

20

30

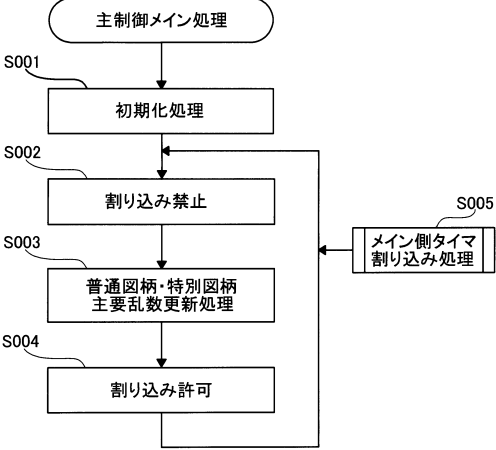
40

50

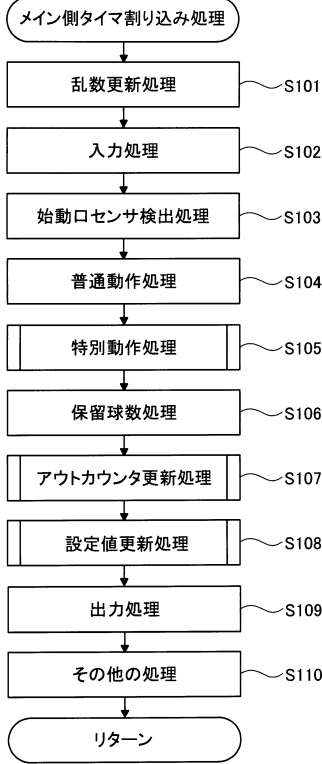
【図 9】

変動パターン判定テーブル(時短状態)				変動パターン判定テーブル(通常状態)			
変動口	状態	判定結果	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(s)	基幹演出パターン	
第1変動口	時短状態	ハズレ	0~63	P21	40	SP1	
			64~100	P22	45	SP2	
			101~127	P23	50	SP3	
	通常状態	リーチ有り	0~20	P24	10	ノーマルリーチ	
			21~83	P25	40	SP1	
			84~114	P26	45	SP2	
第2変動口	時短状態	ハズレ	115~127	P27	50	SP3	
			0~63	P28	2	リーチ無しハズレ	
			64~100	P31	40	SP1	
	通常状態	リーチ有り	101~127	P32	45	SP2	
			21~83	P33	50	SP3	
			84~114	P34	10	ノーマルリーチ	
	時短状態	ハズレ	115~127	P35	40	SP1	
			0~63	P36	45	SP2	
	通常状態	リーチ無し	101~127	P37	50	SP3	
			0~63	P38	2	リーチ無しハズレ	

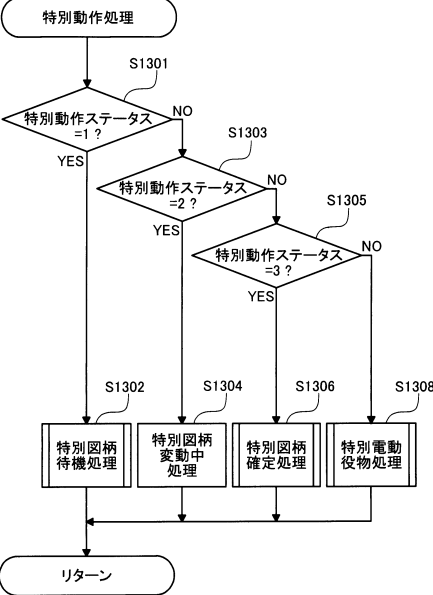
【図 10】



【図 11】



【図 12】



10

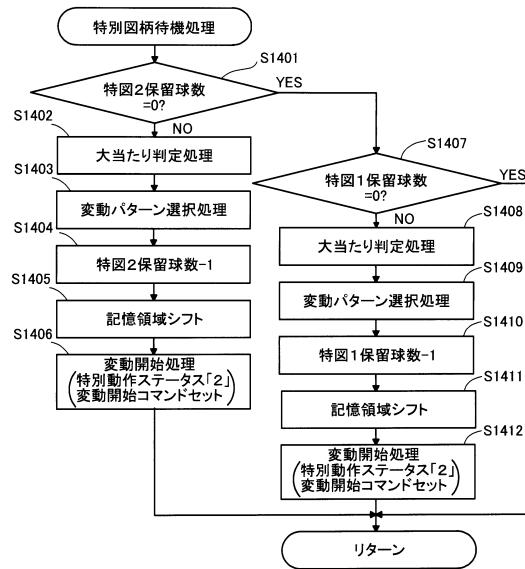
20

30

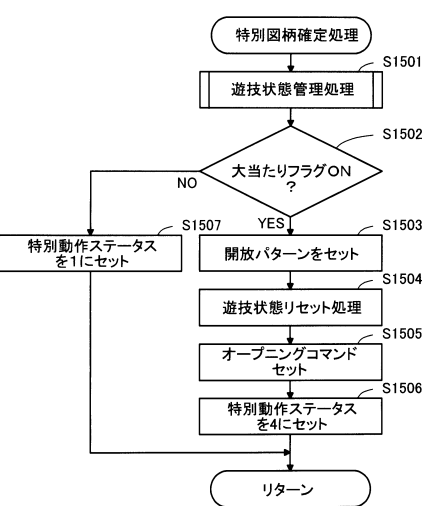
40

50

【図 1 3】

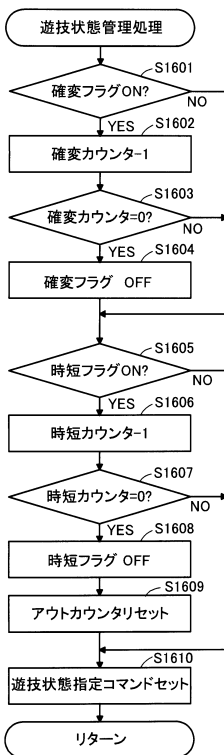


【図 1 4】

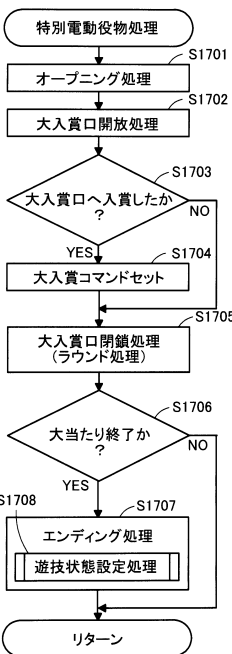


10

【図 1 5】



【図 1 6】



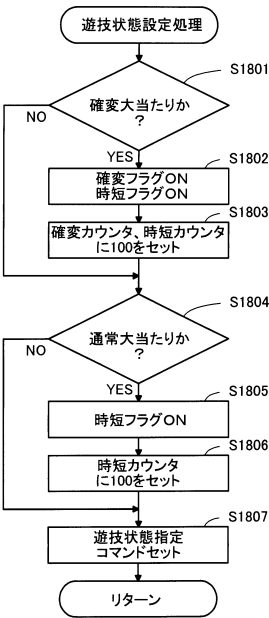
20

30

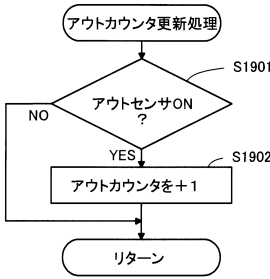
40

50

【図 17】

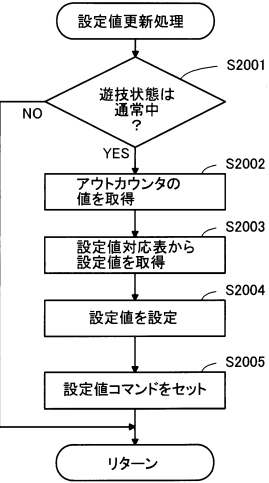


【図 18】



10

【図 19】



【図 20】

(A) 設定値対応表(標準)

カウンタの値	設定値
0～999	1
1000～4999	2
5000～9999	3
10000～19999	4
20000～	5

(B) 設定値対応表(別1)

カウンタの値	設定値
0～999	5
1000～4999	4
5000～9999	3
10000～19999	2
20000～	1

(C) 設定値対応表(別2)

カウンタの値	設定値
0～999	1
1000～4999	5
5000～9999	2
10000～19999	4
20000～	3

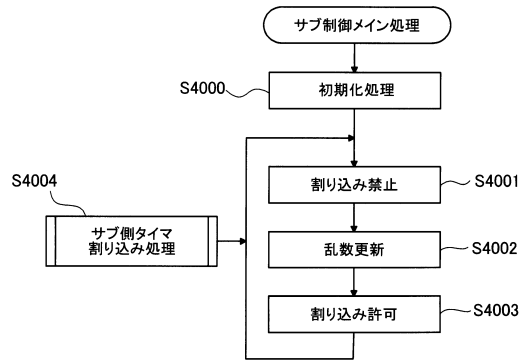
20

30

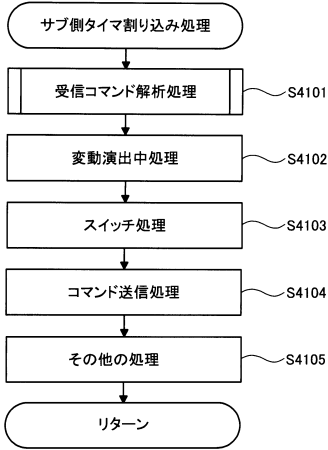
40

50

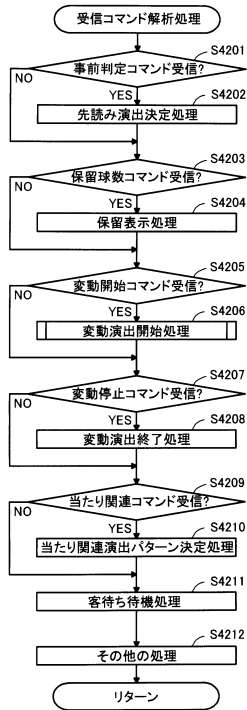
【図 2 1】



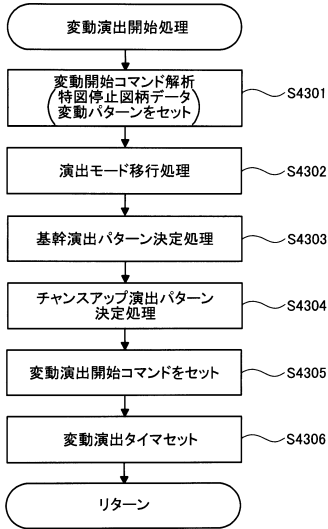
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

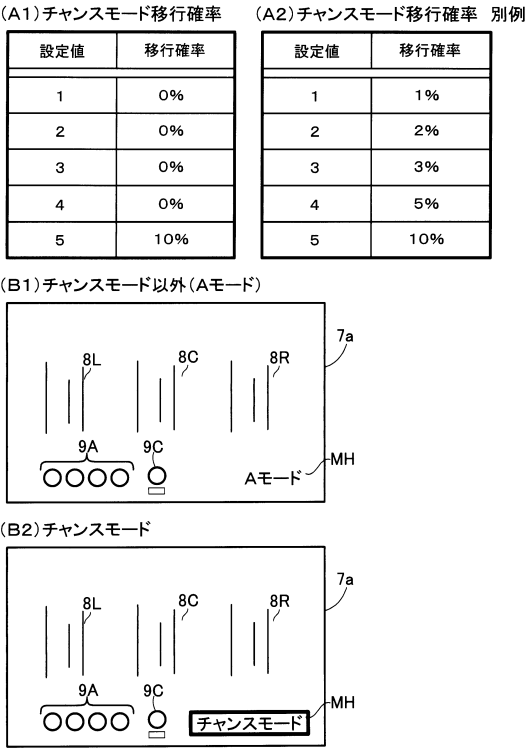
20

30

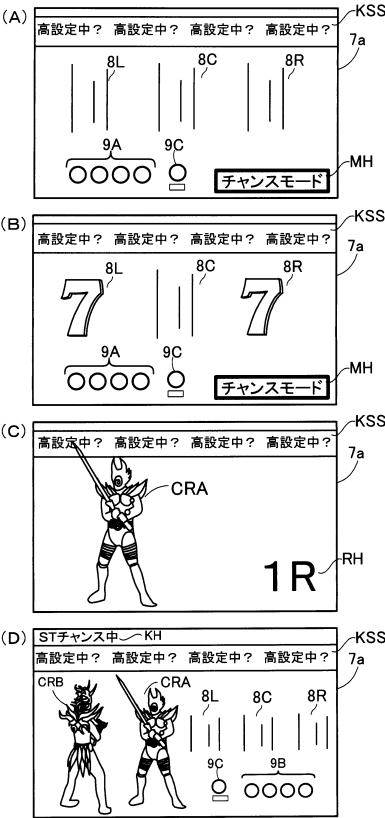
40

50

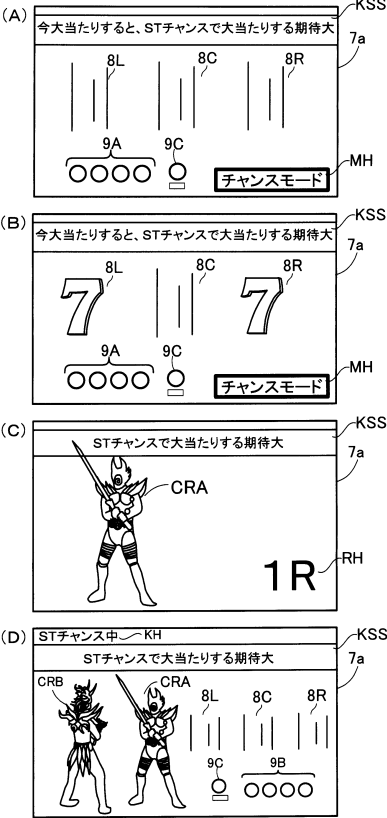
【図 25】



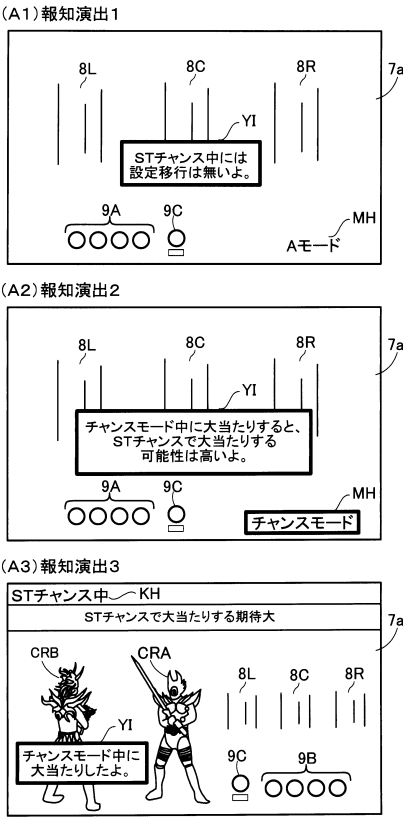
【図 26】



【図 27】



【図 28】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- ディ内
- (72)発明者 大秋 善幸
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 山本 健弘
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 山田 輝彦
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 吉川 真史
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 大内 章史
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 竹市 秀之助
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 盛 准一
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 林 敬祐
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- F ターム (参考) 2C088 AA79 CA19 CA27
2C333 AA11 CA06 CA77 CA79