

(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2016-155037

(P2016-155037A)

(43) 公開日 平成28年9月1日(2016.9.1)

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

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 47 頁)

(21) 出願番号	特願2016-115947 (P2016-115947)	(71) 出願人	000161806
(22) 出願日	平成28年6月10日 (2016.6.10)		京楽産業. 株式会社
(62) 分割の表示	特願2015-18605 (P2015-18605)	(74) 代理人	110001933
	の分割		特許業務法人 佐野特許事務所
原出願日	平成27年2月2日 (2015.2.2)	(72) 発明者	若松 慎吾
			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
		Fターム(参考)	2C333 AA11 CA05 CA42 CA76 EA10

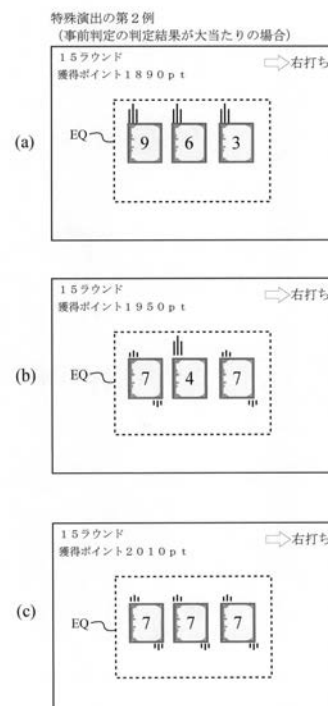
(54) 【発明の名称】 遊技機

## (57) 【要約】

【課題】大当たり遊技中において、遊技の興趣を向上させることが可能な当たり演出を実行することが可能な遊技機を提供すること

【解決手段】特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を行う特別遊技判定手段と、前記特別遊技判定が行われる前に前記特別遊技を行うか否かの事前判定を行う事前判定手段と、演出を行わせる演出制御手段と、を備え、前記特別遊技判定手段は、前記特別遊技中において前記特別遊技判定を行わず、前記演出制御手段は、前記特別遊技中において複数の演出図柄を変動表示及び停止表示させて、前記事前判定の結果を示唆する演出を行う演出図柄表示制御手段を有することとする

【選択図】図24



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

始動条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を行う特別遊技判定手段と、

前記特別遊技判定が行われる前に前記特別遊技を行うか否かの事前判定を行う事前判定手段と、

演出を行わせる演出制御手段と、

を備え、

前記特別遊技判定手段は、前記特別遊技中において前記特別遊技判定を行わず、

前記演出制御手段は、

前記特別遊技中において複数の演出図柄を変動表示及び停止表示させて、前記事前判定の結果を示唆する演出を行う演出図柄表示制御手段を有することを特徴とする遊技機。

10

**【請求項 2】**

始動条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を行う特別遊技判定手段と、

前記特別遊技判定が行われる前に前記特別遊技を行うか否かの事前判定を行う事前判定手段と、

前記特別遊技判定の判定結果に基づいて、特別図柄を特別図柄表示手段にて変動表示させてから停止表示させることにより、特別遊技判定の結果を表示する特別図柄表示制御手段と、

20

前記特別遊技判定手段により前記特別遊技を行うと判断された場合に、前記特別図柄表示制御手段により前記特別図柄が変動表示されてから停止表示されるまでの間で、複数の演出図柄を変動表示及び停止表示させて、前記特別遊技が行われることを示唆する演出を実行する第 1 演出図柄表示制御手段と、

特別図柄表示制御手段により前記特別図柄が停止表示された後に、前記特別遊技を実行することができる特別遊技実行手段と、

前記特別遊技実行手段により前記特別遊技が実行されているときに、前記複数の演出図柄と同一又は異なる複数の演出図柄を変動表示及び停止表示させて、前記事前判定の結果を示唆する演出を実行する第 2 演出図柄表示制御手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

30

**【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。

**【背景技術】****【0002】**

従来より、始動口に遊技球が入賞したことを条件として当たり抽選を受けるための権利（当たり抽選の権利）が取得され、当たり抽選により大当たりに当選した場合に大入賞口が開放され、当該大入賞口に遊技球が入賞することで多量の賞球を獲得可能な大当たり遊技が実行可能となる遊技機が知られている。

40

**【0003】**

大当たり遊技が実行されていることは、遊技機が備える画像表示部（液晶ディスプレイ等）、スピーカ等を用いて実行される当たり演出によって遊技者に認識させる。当たり演出は、大当たり遊技が実行されている間、実行される演出である。

**【0004】**

ところで遊技機的一种として、当たり抽選の権利を、所定数（例えば 4）まで保留可能であり、当たり抽選の権利を保留する際に、当たり抽選の結果について事前判定（当たり抽選が実行される前に判定）し、事前判定の結果を記憶する遊技機が知られている。そして、そのような遊技機では、当たり演出において、事前判定の結果が大当たりである保留が存在することを示唆する演出（いわゆる保留連演出）が実行されることがある（特許文

50

献 1 参照)。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2011-143187号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

保留連演出は遊技者にとって実行されることが望ましい演出(遊技の興趣が向上しうる演出)であるが、保留連演出は事前判定の結果が大当たりである保留が存在する場合に所定の確率で実行される演出であり、多くの場合、当たり演出において保留連演出は実行されない。保留連演出が実行されない場合、当たり演出として、格別に遊技の興趣を向上させるような演出を実行することは困難であった。

10

【0007】

そこで本発明は、大当たり遊技中において、遊技の興趣を向上させることが可能な当たり演出を実行することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記目的を達成するために本発明の遊技機は、始動条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を行う特別遊技判定手段と、前記特別遊技判定が行われる前に前記特別遊技を行うか否かの事前判定を行う事前判定手段と、演出を行わせる演出制御手段と、を備え、前記特別遊技判定手段は、前記特別遊技中において前記特別遊技判定を行わず、前記演出制御手段は、前記特別遊技中において複数の演出図柄を変動表示及び停止表示させて、前記事前判定の結果を示唆する演出を行う演出図柄表示制御手段を有することを特徴としている。

20

【0009】

上記目的を達成するために本発明の遊技機は、始動条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を行う特別遊技判定手段と、前記特別遊技判定が行われる前に前記特別遊技を行うか否かの事前判定を行う事前判定手段と、前記特別遊技判定の判定結果に基づいて、特別図柄を特別図柄表示手段にて変動表示させてから停止表示させることにより、特別遊技判定の結果を表示する特別図柄表示制御手段と、前記特別遊技判定手段により前記特別遊技を行うと判断された場合に、前記特別図柄表示制御手段により前記特別図柄が変動表示されてから停止表示されるまでの間で、複数の演出図柄を変動表示及び停止表示させて、前記特別遊技が行われることを示唆する演出を実行する第1演出図柄表示制御手段と、特別図柄表示制御手段により前記特別図柄が停止表示された後に、前記特別遊技を実行することができる特別遊技実行手段と、前記特別遊技実行手段により前記特別遊技が実行されているときに、前記複数の演出図柄と同一又は異なる複数の演出図柄を変動表示及び停止表示させて、前記事前判定の結果を示唆する演出を実行する第2演出図柄表示制御手段と、を備えることを特徴としている。

30

【発明の効果】

40

【0010】

本発明によれば、大当たり遊技中において、遊技の興趣を向上させることが可能な当たり演出を実行することが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】本実施形態に係る遊技機の正面図

【図2】第1大入賞口の内部構造を示す模式図

【図3】図1の遊技機における情報表示部の概略拡大図

【図4】本実施形態に係る遊技機の第2の正面図

【図5】本実施形態に係る遊技機の背面斜視図

50

- 【図 6】本実施形態に係る遊技機の、制御に関わる部分のブロック図
- 【図 7】遊技機の主制御部にて実行される処理の一部を列記した図
- 【図 8】遊技機の主制御部における特図当たり判定テーブルの説明図
- 【図 9】本実施形態に係る大当たりの種類を示す図
- 【図 10】本実施形態に係る遊技状態の遷移図
- 【図 11】複数の大入賞口開放パターンの説明図
- 【図 12】振分部材開放パターンの説明図
- 【図 13】遊技機の演出制御部にて実行される処理の一部を列記した図
- 【図 14】遊技機の演出制御部における特図当たり演出モードテーブルの説明図
- 【図 15】確変モード、チャンスモードにおける画像表示部の表示例を示す図
- 【図 16】通常モードにおける画像表示部の表示例を示す図
- 【図 17】本実施形態に係る演出モードの遷移図
- 【図 18】大当たり遊技中に実行される当たり演出の概要を示す説明図
- 【図 19】確変未確定演出の例を示す説明図
- 【図 20】確変確定演出の例を示す説明図
- 【図 21】昇格成功演出の例を示す説明図
- 【図 22】昇格失敗演出の例を示す説明図
- 【図 23】1 回目の特殊演出例を示す説明図
- 【図 24】3 回目の特殊演出例を示す説明図
- 【図 25】特殊演出の他の例を示す説明図
- 【図 26】遊技ポイント獲得演出例を示す説明図
- 【図 27】楽曲選択演出の例を示す説明図
- 【発明を実施するための形態】

10

20

#### 【 0 0 1 2 】

##### < < 第 1 実施形態 > >

以下、本発明の実施形態の例を、図面を参照して具体的に説明する。参照される各図において、同一の部分には同一の符号を付し、同一の部分に関する重複する説明を原則として省略する。尚、本明細書では、記述の簡略化上、情報、信号、物理量又は部材等を参照する記号又は符号を記すことによって、該記号又は符号に対応する情報、信号、物理量又は部材等の名称を省略又は略記することがある。

30

#### 【 0 0 1 3 】

本発明に係る遊技機に好適な実施形態を詳細に説明する。本実施形態では、本発明に係る遊技機を、旧第一種に属する遊技機（所謂デジパチ）に適用している。

#### 【 0 0 1 4 】

##### < < 遊技機の基本構成 > >

図 1 は、島構造体 H S に取り付けられた本実施形態に係る遊技機 1 0 0 の正面図である。図 1 を参照して遊技機 1 0 0 の基本構成を説明する。島構造体 H S は遊技ホールに設けられ、遊技機 1 0 0 を含む複数の遊技機を設置可能な設備であり、各遊技機に対する遊技球の補給手段及び回収手段、遊技球の研磨手段等の遊技に関するシステムを備える設備である。島構造体 H S には、島構造体 H S に設置される各遊技機に対して 1 対 1 に対応したデータランプ H T が設けられている。データランプ H T は液晶画面を備えており、例えば遊技機 1 0 0 から提供された情報の一部を液晶画面に表示することで、遊技者に所定の情報を提供する。遊技者に提供される所定の情報としては、現在の遊技状態、大当たり回数、継続回数、スタート回数（例えば前回の当り後の当たり抽選の回数）が含まれる。また、データランプ H T は、遊技ホールの店員を呼び出し可能な呼び出しボタン（図 1 中の C A L L ボタン H U）を備えており、当該 C A L L ボタン H U を押下することで島構造体 H S の両端部に設けられた呼び出しランプ（不図示）が点灯し、遊技ホールの店員に対して、C A L L ボタン H U が押下されたことを報知する。データランプ H T は一般的に図 1 に示すように、島構造体 H S において、遊技機 1 0 0 の上部に位置するように設置され、遊技者は遊技機 1 0 0 にて遊技中に視線を上方に向けることでデータランプ H T に表示

40

50

された情報を視認することができ、また、手を上方に伸ばすことでCALLボタンHUIを押下することができる。尚、上下左右とは、特に記述無き限り、遊技機100に正対する遊技者から見た上下左右を指し、上下方向も左右方向も遊技機100の盤面に平行である。上下方向は鉛直方向に平行であり、左右方向は水平方向に平行である。

#### 【0015】

遊技機100は、島構造体HSに取り付けられる外枠10と、外枠10に対して開閉自在に取り付けられる内枠11と、内枠11に対して開閉自在に取り付けられる扉枠12と、を備える。内枠11は外枠10に対して、また、扉枠12は内枠11に対して、共に、左側を回動基端側（開閉基端側）とし右側を回動先端側（開閉先端側）として前方へ回動可能（開閉可能）に構成される。扉枠12は内枠11の前面側全体を覆うように内枠11 10  
に対して取り付けられるが、扉枠12には後述する遊技領域のほぼ全域を前方（遊技者側）から視認することができるように、透明性を有するガラス板が嵌め込まれてなる窓部12aが形成されている。

#### 【0016】

遊技機100は、遊技盤101を含む。遊技盤101は内枠11に対して着脱可能に取り付けられ、図1に示された各構成部材を備える。遊技盤101の下部位置には、遊技球を発射するための発射部が配置されている（発射部の詳細構造は図示せず）。

#### 【0017】

遊技機100において、発射部の駆動により上方に発射された遊技球は、レール102a及び102b間を上昇して遊技盤101の上部位置に達した後、遊技盤101に形成された遊技領域103内を落下（流下）するようになっている。遊技領域103には、複数の釘（不図示）が設けられており、この釘によって遊技球は不特定な方向に移動方向を変化させながら落下する。また、遊技盤101において、遊技領域103における遊技球の落下経路には、遊技球の落下方向を変化させる風車（不図示）や、第1始動口105、第2始動口106、電動チューリップ107、ゲート108、第1大入賞口110、第2大入賞口111及び普通入賞口112が設置される。 20

#### 【0018】

遊技盤101の略中央部分には、液晶ディスプレイパネル等から成る画像表示部104が配置される。画像表示部104は各種の演出画像を表示する。例えば、画像表示部104は、当たり抽選（特別図柄抽選）の抽選結果を表すための特別図柄に対応して設けられた装飾図柄を表示すると共に、遊技機100が当たり抽選の抽選結果を示すまでに行う演出に関する画像を表示する。画像表示部104は、普通図柄抽選の抽選結果を表すための図柄（普通装飾図柄）などをも表示して良い。 30

#### 【0019】

画像表示部104の下方には、第1始動口105及び第2始動口106が設置される。始動口105及び106は、遊技球が通過可能（入賞可能）な始動領域を形成する。所定の第1始動条件又は第2始動条件が成立することによって、当たり抽選を受けるための権利が取得される。第1、第2始動条件は、夫々、遊技球が始動口105、106を通過することによって、即ち始動口105、106に遊技球が入賞することによって成立する。また、遊技機100は、始動口105又は106に入賞した遊技球を検出すると、所定個数（例えば3個）の遊技球を払い出す。払い出される遊技球を賞球とも呼ぶ。なお、第1始動口105は、常時開放されている始動口であるのに対して、第2始動口106は電動チューリップ107が作動しているときのみ開放される始動口である。以下の説明では、第1始動口105への遊技球の入賞により成立した第1始動条件に基づく当たり抽選を「第1特別図柄抽選」と称し、第2始動口106への遊技球の入賞により成立した第2始動条件に基づく当たり抽選を「第2特別図柄抽選」と称することがあり、また、両者を区別する必要がない場合には単に「当たり抽選」と称する。尚、入賞を入球と読み替えてもよい。 40

#### 【0020】

電動チューリップ107は第2始動口106の近傍に設けられる。電動チューリップ1 50

07は、遊技球を第2始動口106へ入賞し難くさせる閉状態（閉口した状態）と、閉状態よりも遊技球を第2始動口106へ入賞しやすくさせる開状態（開放した状態）の内の、どちらかの状態をとる。これらの状態の切り替えは、電動チューリップ107が備えるソレノイド420（図6参照）によって行われる。実質的には、電動チューリップ107が閉状態であるとき、遊技球の第2始動口106への入賞は不可能であり、電動チューリップ107が開状態であるときにのみ、遊技球の第2始動口106への入賞が可能となる。電動チューリップ107が開状態となることを、電動チューリップ107の開放とも言う。電動チューリップ107は、画像表示部104の右側に配置されたゲート108を遊技球が通過したことにより行われる普通図柄抽選の抽選結果に基づいて開放される。ゲート108も、始動口105及び106と同様、遊技球が通過可能な始動領域を形成する。

10

#### 【0021】

第1始動口105及び第2始動口106の右側上部には第1大入賞口110が設けられ、第1大入賞口110の下部には第2大入賞口111が設けられる。第1大入賞口110及び第2大入賞口111も、電動チューリップ107のように開閉動作が可能となっている。第1大入賞口110は、遊技球を第1大入賞口110へ入賞し難くさせる閉状態（閉口した状態）と、閉状態よりも遊技球を第1大入賞口110へ入賞しやすくさせる開状態（開放した状態）の内の、どちらかの状態をとる。また、第2大入賞口111は、遊技球を第2大入賞口111へ入賞し難くさせる閉状態（閉口した状態）と、閉状態よりも遊技球を第2大入賞口111へ入賞しやすくさせる開状態（開放した状態）の内の、どちらかの状態をとる。各大入賞口の状態の切り替えは、各大入賞口が夫々備えるソレノイド421a、421b（図6参照）によって行われる。実質的には、各大入賞口が閉状態であるとき、遊技球の各大入賞口への入賞は不可能であり、各大入賞口が開状態であるときにのみ、遊技球の各大入賞口への入賞が可能となる。第1大入賞口110、第2大入賞口111が開状態となることを、夫々、第1大入賞口110の開放、第2大入賞口111の開放とも言う。第1大入賞口110及び第2大入賞口111は、通常、閉鎖されており、当たり抽選にて大当たりに当選した場合に、所定条件（例えば、30秒経過又は遊技球10個の入賞）を満たすまで開状態となるラウンドを所定回数（例えば16回）だけ繰り返す。遊技機100は、第1大入賞口110又は第2大入賞口111に入賞した遊技球を検出すると、所定個数（例えば15個）の賞球を払い出す。第1大入賞口110と、第2大入賞口111とはその内部構造が異なっており、第1大入賞口110の内部には第2大入賞口111が備えていない構成が設けられる。

20

30

#### 【0022】

<<第1大入賞口の内部構造>>

図2は、第1大入賞口110の内部構造を示す模式図である。図2における上下方向及び左右方向は、図1における上下方向及び左右方向に対応している。第1大入賞口110の内部領域は、第1大入賞口110が開状態である場合に遊技球が進入可能な領域である。なお、図1において第1大入賞口110は閉状態であり、図2において第1大入賞口110は開状態である。第1大入賞口110の内部領域には、特定領域141、非特定領域142、第1大入賞口110の内部領域に進入した遊技球を特定領域141に導く第1案内部材143、振分部材144、及び、第1大入賞口110の内部領域に進入し、特定領域141に入球しなかった遊技球を非特定領域142に導く第2案内部材145が設けられている。

40

#### 【0023】

振分部材144は特定領域141の近傍に設けられ、特定領域141は振分部材144が作動しているときのみ開放される領域である。振分部材144は、遊技球を特定領域141へ入球し難くさせる閉状態（図2（a）に示す状態）と、閉状態よりも遊技球を特定領域141へ入球しやすくさせる開状態（図2（b）に示す状態）の内の、どちらかの状態をとる。これらの状態の切り替えは、振分部材144が備えるソレノイド422（図6参照）によって行われる。実質的には、振分部材144が閉状態であるとき、遊技球の特定領域141への入球は不可能であり、振分部材144が開状態であるときにのみ、遊技

50

球の特定領域 1 4 1 への入球が可能になる。振分部材 1 4 4 が開状態となることを、振分部材 1 4 4 の開放とも言う。

【 0 0 2 4 】

振分部材 1 4 4 が閉状態であるとき、遊技球は特定領域 1 4 1 に入球することなく第 2 案内部材 1 4 5 により非特定領域 1 4 2 に導かれる。非特定領域 1 4 2 は常時開放されている領域であり、非特定領域 1 4 2 に導かれた遊技球は非特定領域 1 4 2 に入球する。詳細は後述するが特定領域 1 4 1 は確率変動機能作動スイッチであり、特定領域 1 4 1 に遊技球が入球した場合、その後の遊技機 1 0 0 の遊技状態が高確率遊技状態に制御される。

【 0 0 2 5 】

画像表示部 1 0 4 の側方や下方などには、1 以上の普通入賞口 1 1 2 が設置される。遊技機 1 0 0 は、普通入賞口 1 1 2 への入賞を検出した場合に所定個数（例えば 1 0 個）の賞球を払い出す。尚、第 1 始動口 1 0 5、第 2 始動口 1 0 6、ゲート 1 0 8、第 1 大入賞口 1 1 0、第 2 大入賞口 1 1 1、普通入賞口 1 1 2 は、図 1 に示した位置に限らず遊技領域 1 0 3 内の任意の位置に配置されて良い。遊技領域 1 0 3 の最下部には、第 1 始動口 1 0 5、第 2 始動口 1 0 6、第 1 大入賞口 1 1 0、第 2 大入賞口 1 1 1 及び普通入賞口 1 1 2 の何れにも入賞しなかった遊技球を回収する回収口 1 1 3 が設けられている。遊技盤 1 0 1 の右下部分には情報表示部 1 1 4 が設けられている（詳細は後述）。尚、回収口 1 1 3、情報表示部 1 1 4 の設置位置は任意に変更することができる。

【 0 0 2 6 】

上述したように扉枠 1 2 には、窓部 1 2 a が形成されており、窓部 1 2 a の周囲（扉枠 1 2 の外周部分）には、遊技機 1 0 0 が当たり抽選の抽選結果を示すまでに行う演出に用いられる各種演出部材等が組み込まれている。演出部材としては、第 1 のスピーカ 1 1 5 a、第 2 のスピーカ 1 1 5 b、第 3 のスピーカ 1 1 5 c（以下、いずれのスピーカであるかを区別する必要がない場合は、単に「スピーカ 1 1 5」と称することもある。）、演出ライト部 1 1 6、第 1 枠可動役物 1 1 7、及び、第 2 枠可動役物 1 1 8 a（図 1 及び図 4 参照）が組み込まれている。スピーカ 1 1 5 からは演出に用いられる音声が出力される。演出ライト部 1 1 6 は複数のランプ及び複数のモータを有しており、各モータの駆動により各ランプによる光の照射方向を上下又は左右方向に変更することができる。各枠可動役物は、基本的に基準位置で待機しており、演出に用いられるときに作動位置に移動して演出の一部を構成する部材である。各枠可動役物の基準位置及び作動位置の詳細については後述する。

【 0 0 2 7 】

ところで、演出に用いられる可動役物は、遊技盤 1 0 1 上にも設けられており、本実施形態において遊技盤 1 0 1 上には盤可動役物 1 3 0（図 1 及び図 4 参照）が設けられる。可動役物 1 3 0 は、基本的に基準位置（図 1 に示した位置）で待機しており、演出に用いられるときに作動位置（図 4 に示す基準位置から下方へスライドして画像表示部 1 0 4 の前面へ進出した位置）に移動して演出の一部を構成する。演出に用いられないときには、図 1 に示すように画像表示部 1 0 4 の上部に設けられた収納スペースに退避することで、遊技者による画像表示部 1 0 4 の視認を妨げることが防がれる。

【 0 0 2 8 】

扉枠 1 2 の右下位置には、操作ハンドル 1 1 9 が配置されている。操作ハンドル 1 1 9 は遊技者側に突出するような形状を有しており、その外周部には発射指示部材 1 2 0 が設けられている。発射指示部材 1 2 0 は、操作ハンドル 1 1 9 により回転可能に支持されている。遊技者は遊技球を発射させる場合、発射指示部材 1 2 0 を時計回りに回転させる。このとき、発射指示部材 1 2 0 を回転させる角度により、遊技者は遊技球の発射強度を調整できるようになっている。遊技者は後述する右打ち遊技を行う場合、左打ち遊技を行う場合に比べて、発射指示部材 1 2 0 を回転させる角度を大きくすればよい。また、操作ハンドル 1 1 9 には、遊技者が発射指示部材 1 2 0 を直接操作していることを検出するセンサなどが設けられている。発射指示部材 1 2 0 が遊技者によって直接操作されていることを当該センサが検出した場合にのみ、遊技機 1 0 0 は遊技球を発射する。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 2 9 】

扉枠 1 2 において遊技領域 1 0 3 の下方には、演出ボタン 1 2 1、十字キー 1 2 2、上皿（打球供給皿） 1 2 3、上皿レバー 1 2 4、下皿（余剰球受皿） 1 2 5 及び下皿レバー 1 2 6 などが設けられている。演出ボタン 1 2 1 及び十字キー 1 2 2 は、遊技者からの操作を受け付けるための操作受付部を構成している。上皿 1 2 3 は遊技球を収容可能な形状を有しており、収容している遊技球を発射部へ送り出す。上皿レバー 1 2 4 は上皿 1 2 3 に収納された遊技球を下皿 1 2 5 に送り出す手段である。下皿 1 2 5 は上皿 1 2 3 に収容しきれない遊技球を収容可能な形状を有しており、遊技球を貯留する。下皿レバー 1 2 6 は下皿 1 2 5 の下面の一部を開口する開口手段であり、遊技者が下皿レバー 1 2 6 を操作することで下皿 1 2 5 に貯留された遊技球が下皿 1 2 5 の下方に配された箱体（不図示の所謂ドル箱）に落下する。

10

## 【 0 0 3 0 】

&lt; &lt; 情報表示部 &gt; &gt;

図 3 に示す如く、情報表示部 1 1 4 は、当たり抽選の抽選結果を示す特別図柄を表示する特別図柄表示部 2 0 1、普通図柄抽選の抽選結果を示す普通図柄を表示する普通図柄表示部 2 0 2、保留表示部 2 0 3、ラウンド数表示部 2 0 4 及び右打ち表示部 2 0 5 を備えている。各表示部 2 0 1 ~ 2 0 5 を L E D（Light Emitting Diode）表示器にて形成することができる。

## 【 0 0 3 1 】

特別図柄として第 1 及び第 2 特別図柄が存在する。特別図柄表示部 2 0 1 は、第 1 特別図柄を表示する第 1 特別図柄表示部 2 0 1 a 及び第 2 特別図柄を表示する第 2 特別図柄表示部 2 0 1 b を有する。保留表示部 2 0 3 は、表示部 2 0 3 a、2 0 3 b 及び 2 0 3 c を有する。第 1 特別図柄抽選の権利（後述の特図判定用情報）は、所定数（例えば 4）を上限として保留され、その保留された権利の個数が保留情報数 U 1 として表示部 2 0 3 a に表示される。第 2 特別図柄抽選の権利（後述の特図判定用情報）は、所定数（例えば 4）を上限として保留され、その保留された権利の個数が保留情報数 U 2 として表示部 2 0 3 b に表示される。遊技球がゲート 1 0 8 を通過したことによる普通図柄抽選の権利は、所定数（例えば 4）を上限として保留され、その保留された権利の個数が保留情報数 U 3 として表示部 2 0 3 c に表示される。なお、以降の説明において、「保留された当たり抽選の権利の個数」を単に「保留数」と称することがある。但し、遊技機 1 0 0 の遊技状態が後述する低確率電サボ遊技状態又は高確率電サボ遊技状態又は大当たり遊技状態である場合における「保留数」には、「保留された第 1 特別図柄抽選の権利の個数」が含まれないこととし、「保留された第 2 特別図柄抽選の権利の個数」を示すものとする。

20

30

&lt; &lt; 可動役物の構成例 &gt; &gt;

図 4 は枠可動役物 1 1 7、1 1 8 a、演出ボタン 1 2 1、盤可動役物 1 3 0 が作動した（作動位置にある）本実施形態に係る遊技機 1 0 0 の正面図である。

## 【 0 0 3 2 】

第 1 枠可動役物 1 1 7 は折畳式可動役物であり、扉枠 1 2 の左上部及び右上部に一つずつ設けられている。左上部及び右上部に設けられた第 1 枠可動役物 1 1 7 は、基準位置において、夫々、第 1 枠可動役物 1 1 7 の左側及び右側が共に扉枠 1 2 に接触するように配される一方、作動位置において、前者は、左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動され、後者は、右側を回動基端側とし左側を回動先端側として前方へ回動されて、第 1 枠可動役物 1 1 7 の回動先端側は基準位置に比べて遊技者に向かって突出した位置となる。図 1 は第 1 枠可動役物 1 1 7 が基準位置にある状態を示し、図 4 は第 1 枠可動役物 1 1 7 が作動位置にある状態を示している。

40

## 【 0 0 3 3 】

上述したように役物収納部 1 1 8 には、突出型可動役物である第 2 枠可動役物 1 1 8 a が収納可能であり、第 2 枠可動役物 1 1 8 a は基準位置において役物収納部 1 1 8 に収納されている。役物収納部 1 1 8 の上面は開閉可能に構成されており、この上面が開くことによって第 2 枠可動役物 1 1 8 a が作動位置に移動可能である。第 2 枠可動役物 1 1 8 a

50



は作動位置において、役物収納部 1 1 8 から上方に突出した位置となる。図 1 は第 2 枠可動役物 1 1 8 a が基準位置にある状態を示し、図 4 は第 2 枠可動役物 1 1 8 a が作動位置にある状態を示している。なお、図 1 及び図 4 に示すように、役物収納部 1 1 8 が扉枠 1 2 の上方略中央部に位置すると共に、データランプ H T が島構造体 H S において役物収納部 1 1 8 の上方に設けられている場合に、第 2 枠可動役物 1 1 8 a が作動位置に移動すると、遊技者からみて第 2 枠可動役物 1 1 8 a がデータランプ H T の少なくとも一部を覆い隠す状態となり、データランプ H T に表示された情報を視認することが困難となり、また、CALL ボタン H U を押下することが困難となる。そこで役物収納部 1 1 8 には作動位置にある第 2 枠可動役物 1 1 8 a を収納位置に戻すための解除ボタン 1 1 8 b が設けられており、解除ボタン 1 1 8 b を押下することで第 2 枠可動役物 1 1 8 a を作動位置から基準位置に戻すことが可能となる。なお、所定の条件（例えば、大当たり遊技中、或いは、電サボ遊技中であること）を満たす場合には、解除ボタン 1 1 8 b を押下して第 2 枠可動役物 1 1 8 a を作動位置から基準位置に戻した後に、再度解除ボタン 1 1 8 b を押下することで第 2 枠可動役物 1 1 8 a を基準位置から作動位置に移動させることが可能であることとしてもよい。

10

#### 【0034】

第 1 枠可動役物 1 1 7 及び第 2 枠可動役物 1 1 8 a は共に、大当たり遊技中及び電サボ遊技中に、作動位置にあって、遊技者及び遊技ホールの店員に対して、大当たり遊技中又は電サボ遊技中であることを報知する役割を果たしている。

20

#### 【0035】

##### << 演出ボタンの構成例 >>

演出ボタン 1 2 1 は上述したように遊技者からの操作を受け付けるための操作受付部を構成すると共に、可動役物としての性質を備えている。図 1 は演出ボタン 1 2 1 が基準位置にある状態を示し、図 4 は演出ボタン 1 2 1 が作動位置にある状態を示している。演出ボタン 1 2 1 は作動位置において上方に突出し、遊技者に対して演出ボタン 1 2 1 を操作するように促すことが可能である。本明細書において、演出ボタン 1 2 1 を可動役物の一種として扱うことがある。

#### 【0036】

##### << 遊技機の背面構成 >>

図 5 を参照して、遊技機 1 0 0 の背面構成を説明する。図 5 は、遊技機 1 0 0 の背面構成を示す、遊技機 1 0 0 の背面斜視図である。遊技機 1 0 0 の裏面には、主制御基板 3 0 1、賞球制御基板 3 0 2、演出制御基板 3 0 3、遊技機 1 0 0 内の各基板に電源を供給する電源基板 3 0 4、及び、出力端子基板 3 0 5 等が設けられている。それらの基板（特に演出制御基板 3 0 3）は複数のプリント基板から形成されていても良い。また、遊技機 1 0 0 の裏面には、電源基板 3 0 4 に電力を供給するための電源プラグ 3 1 5 や、電源スイッチ（不図示）も設けられている。また、主制御基板 3 0 1 には R A M クリアスイッチ（不図示）が設けられている。遊技機 1 0 0 の電源がオフ状態であるときに、R A M クリアスイッチを押しながら電源スイッチを押して電源をオンにすることで、遊技機 1 0 0 に電力が供給されると共に R A M クリア準備状態となり、再度 R A M クリアスイッチを押すことで遊技機 1 0 0 の遊技情報を初期化（R A M クリア）することができる。なお、R A M クリアスイッチが押さずに電源スイッチを押して電源をオンにすると、電源オフ前の遊技機 1 0 0 の遊技情報に基づいて遊技機 1 0 0 が制御される。

30

40

#### 【0037】

##### << 遊技機の基本動作 >>

次に、遊技機 1 0 0 の基本動作について説明する。遊技機 1 0 0 は、第 1 又は第 2 始動条件が成立すると、その成立タイミングに応じた特図判定用情報を取得し、特図判定用情報に基づく当たり抽選を行う。特図判定用情報の取得は、当たり抽選の権利の取得に相当する。当たり抽選では、当たりに当選したか否か（大当たりに当選したか或いはハズレであるか）が判定される。尚、大当たりの当選を大当たりの発生と表現することがある。第 1 特別図柄抽選をおこなった場合、遊技機 1 0 0 は、第 1 特別図柄表示部 2 0 1 a の第 1

50

特別図柄を変動表示させる。そして、この変動表示の開始から所定時間経過後に、第1特別図柄抽選の抽選結果を示す図柄で（即ち当たり抽選の抽選結果を示す態様で）第1特別図柄を停止表示させる。一方、第2特別図柄抽選をおこなった場合、遊技機100は、第2特別図柄表示部201bの第2特別図柄を変動表示させる。そして、この変動表示の開始から所定時間経過後に、第2特別図柄抽選の抽選結果を示す図柄で（即ち当たり抽選の抽選結果を示す態様で）第2特別図柄を停止表示させる。

#### 【0038】

遊技機100は、特別図柄（第1又は第2特別図柄）を変動表示させると、それに合わせて画像表示部104上で装飾図柄を変動表示させ、特別図柄の停止表示に合わせて装飾図柄を停止表示させる。画像表示部104に表示される装飾図柄は、第1～第3装飾図柄を含み、各装飾図柄には数値又は記号等が対応付けられている。

10

#### 【0039】

当たり抽選の結果が大当たりの場合、大当たりを示す組み合わせ（例えば「7・7・7」といった所謂ゾロ目）で第1～第3装飾図柄を停止表示させる。当選した大当たりの種類に応じて、停止表示される第1～第3装飾図柄の組み合わせは異なる。例えば、後述の13Rの確変長当たり又は16R確変長当たり（図9参照）に当選した場合には、各装飾図柄を13R確変長当たり又は16R確変長当たりを示す赤色の装飾図柄（例えば、「3, 3, 3」又は「7, 7, 7」の数字図柄のゾロ目）で停止表示させる。後述の13Rの通常長当たりに当選した場合には、各装飾図柄を13R通常長当たりを示す青色の装飾図柄（例えば、「3, 3, 3」又は「7, 7, 7」以外の数字図柄のゾロ目）で停止表示させる。尚、13R確変長当たり又は16R確変長当たりに当選した場合であっても、画像表示部104上に上記青色の装飾図柄を停止表示させ、その後において、13R確変長当たり又は16R確変長当たりであることを明示する昇格成功演出を行うこともある。昇格成功演出の実行タイミングは特に限られるものではないが、本実施形態では、第1特別図柄抽選により13R確変長当たりに当選した場合における昇格成功演出は、大当たり遊技移行後に実行され（図18参照）、第2特別図柄抽選により16R確変長当たりに当選した場合における昇格成功演出は、大当たり遊技移行前に実行されることとする。第2特別図柄抽選による大当たりの種類は、16R確変長当たりの1種類に設定されており、後述するような昇格失敗演出が実行されることがないためである。

20

#### 【0040】

当たり抽選の結果がハズレの場合（即ち、当たり抽選に落選した場合、換言すれば、大当たりに当選していない場合）、第1～第3装飾図柄は、例えば、ハズレを示す所謂バラケ目で停止表示させる。バラケ目とは、第1装飾図柄と第2装飾図柄とを関連性のない図柄で停止させることに相当し、リーチ演出に発展することのない装飾図柄の停止態様である。

30

#### 【0041】

大当たりを示す組み合わせで特別図柄を停止表示させると、遊技機100は、大当たり遊技状態となる。大当たり遊技状態では、第1大入賞口110又は第2大入賞口111を開放させるラウンド遊技を、当選した大当たりに応じたラウンド分（例えば16ラウンド分）実行する遊技を含む大当たり遊技が行われる。いずれかの入賞口の開放中に遊技球が開放中の入賞口へ入賞すると、遊技機100は所定個数の賞球を払い出す。大当たり遊技状態は、大当たり遊技が終了することによって終了する。

40

#### 【0042】

大当たり遊技は、当たり抽選の結果が大当たりであることを示す特別図柄が特別図柄表示部201に停止表示された後に開始される。大当たり遊技が開始されると、所定のオープニング期間（例えば15秒）経過後に、第1大入賞口110又は第2大入賞口111を開放させるラウンド遊技が、所定のラウンド間インターバル期間（後述する大入賞口開放パターンにて設定される時間）を隔てて複数回（後述する大当たりの種類に応じて設定されるラウンド数（図9参照）に応じた回数）実行される。そして、最後のラウンド遊技が終了し、所定のエンディング期間（例えば15秒）が経過した後に、大当たり遊技が終了

50

される。つまり本実施形態において大当たり遊技は、オープニング期間、N回分のラウンド遊技、(N-1)回分のラウンド間インターバル期間、エンディング期間から構成されるといえる(Nは、大当たりの種類に応じて設定されるラウンド数に応じた回数である)。なお、大当たり遊技が開始されてから終了されるまでの期間(つまり遊技機100が大当たり遊技状態である期間)のことを、大当たり遊技期間或いは大当たり遊技中とも称する。

#### 【0043】

大当たり遊技状態において、遊技機100は、当たり抽選を行わない。つまり、遊技機100は、大当たり遊技の終了後、遊技機100の遊技状態が大当たり遊技状態から、他の遊技状態(例えば高確率電サボ遊技状態)に変更されることで、当たり抽選を行う状態に復帰する。大当たり遊技中は、右打ちによって遊技が行われる。右打ちとは、遊技領域103の内、遊技領域103を左右に分断する中心線の右側の遊技領域に遊技球が打ち出されることを指す。これに対し、左打ちとは、遊技領域103の内、上記中心線の左側の遊技領域に遊技球が打ち出されることを指し、左打ちでは第2始動口106、第1大入賞口110及び第2大入賞口111に対して遊技球を入賞させることができない。大当たり遊技状態は、通常遊技状態よりも、遊技者にとって有利な遊技状態である(換言すれば、大当たり遊技は、通常遊技状態における遊技よりも遊技者にとって有利である)。大当たり遊技における有利とは、通常遊技状態での遊技と比べて、第1大入賞口110及び第2大入賞口111の開放に伴い、遊技者がより多くの賞球を得やすい(得られる賞球の期待値が大きい)ことを意味する。

10

20

#### 【0044】

<<遊技機の遊技状態>>

遊技機100は、第1大入賞口110及び/又は第2大入賞口111の開放を伴う遊技状態(上述した大当たり遊技状態を含む)を除いて、低確率非電サボ遊技状態である通常遊技状態、低確率電サボ遊技状態、及び、確変遊技状態とも言うべき高確率電サボ遊技状態の内、何れか1つの遊技状態をとる。電サボとは、電チューサポート機能の略であり、詳細については後述する。

#### 【0045】

通常遊技状態及び低確率電サボ遊技状態は、低確率遊技状態に属する。低確率遊技状態において、遊技機100は、低確率特図当たり判定テーブル(後述の図8のテーブルT A t 1参照)を用いた当たり抽選を行う。本実施形態では例として、11/4399の確率で大当たりに当選する当たり抽選を行うものとする。

30

#### 【0046】

高確率電サボ遊技状態は、高確率遊技状態に属する。高確率遊技状態において、遊技機100は、高確率特図当たり判定テーブル(後述の図8のテーブルT A t 2参照)を用いた当たり抽選を行う。本実施形態では例として、40/4399の確率で大当たりに当選する当たり抽選を行うものとする。つまり、高確率遊技状態では、低確率遊技状態に比べて、4倍近く高い確率で大当たりに当選するようになっている。従って、大当たりの当選に関して高確率遊技状態は低確率遊技状態よりも遊技者に有利である。

#### 【0047】

40

低確率電サボ遊技状態及び高確率電サボ遊技状態は、電サボ遊技状態に属する。電サボ遊技状態において、遊技機100は、電動チューリップ107の開閉を伴う遊技サポート機能(以下「電サボ」という)を付与する(即ち電サボを発動させる)。遊技機100が電サボ遊技状態である期間を電サボ遊技期間或いは電サボ遊技中と称することがある。電サボの具体的な内容としては、公知の技術のため詳細な説明は省略するが、例えば、電サボが付与されたとき、そうでない時と比べて、普通図柄の変動時間の短縮、普通図柄抽選の当選確率の増加(従って、電動チューリップ107の開放頻度の増加)、及び、電動チューリップ107の開放時間の増加が図られ、結果、電サボ遊技状態では、電サボが付与されない非電サボ遊技状態に比べて、第2始動口106へ遊技球が入賞しやすくなる。電サボ遊技状態では、上述した右打ちによって遊技が行われ、当たり抽選の契機は第2始動

50

口 1 0 6 への入賞となる。なお、遊技領域 1 0 3 には、右打ち遊技中に打ち出された遊技球が第 1 始動口 1 0 5 に入賞されないように釘や障害物が設けられており、右打ち遊技中において第 1 始動条件は成立しない。

#### 【 0 0 4 8 】

通常遊技状態（低確率非電サボ遊技状態）は、電サボが付与されない非電サボ遊技状態に属する。非電サボ遊技状態では、上述した左打ちによって遊技が行われ、当たり抽選の契機は主として第 1 始動口 1 0 5 への入賞となる。上述の説明からも理解されるように、電サボ遊技状態は非電サボ遊技状態よりも相対的に始動条件（第 2 始動条件）が成立しやすい遊技状態である。従って、始動条件の成立しやすさに関して電サボ遊技状態は非電サボ遊技状態よりも遊技者に有利である。

10

#### 【 0 0 4 9 】

##### < < 遊技機の内部構成 > >

図 6 を参照して、遊技機 1 0 0 の内部構成を説明する。図 6 は、遊技機 1 0 0 内の、制御に関わる部分のブロック図である。図 6 に示す如く、遊技機 1 0 0 に設けられた制御部 4 0 0 は、遊技の進行を制御する主制御部 4 0 1 と、賞球の払い出しを制御する賞球制御部 4 0 2 と、演出内容を制御する演出制御部 4 0 3 とを備えている。制御部 4 0 0 の他、図 6 に示される各構成要素が遊技機 1 0 0 に設けられる。例えば、図 5 の主制御基板 3 0 1、賞球制御基板 3 0 2 及び演出制御基板 3 0 3 により、夫々、図 6 の主制御部 4 0 1、賞球制御部 4 0 2 及び演出制御部 4 0 3 が形成され、図 5 の出力端子基板 3 0 5 は図 6 の盤用外部情報端子基板 4 9 1 を含む。

20

#### 【 0 0 5 0 】

##### [ 1 . 主制御部 ]

主制御部 4 0 1 は、C P U (Central Processing Unit) 4 1 1 と、R O M (Read Only Memory) 4 1 2 と、R A M (Random Access Memory) 4 1 3 と、不図示の入出力インターフェース (I / O) 等を備えて構成される。主制御部 4 0 1 における C P U、R O M、R A M を、夫々、特に、メイン C P U、メイン R O M、メイン R A M とも呼ぶ。メイン C P U 4 1 1 は、遊技の進行に関する各種プログラム等をメイン R O M 4 1 2 から読み出し、メイン R A M 4 1 3 をワークエリアとして使用して、読み出したプログラムを実行する。図 6 に示す如く、メイン R O M 4 1 2 には、テーブル T A t、T Z t、T H t、F A t、F Z t、F H t、D K t 及び F B t が格納され、メイン R A M 4 1 3 には、記憶領域 4 1 3 a ~ 4 1 3 j が設けられている。この他にも、様々なテーブルをメイン R O M 4 1 2 に格納しておくことができると共に、様々な記憶領域をメイン R A M 4 1 3 に設けておくことができる。

30

#### 【 0 0 5 1 】

また、主制御部 4 0 1 には、遊技球を検出する各種スイッチ（以下「S W」と略することがある）が接続されている。例えば、図示のように、主制御部 4 0 1 には、第 1 始動口 1 0 5 へ入賞した遊技球を検出する第 1 始動口 S W 4 1 4 a と、第 2 始動口 1 0 6 へ入賞した遊技球を検出する第 2 始動口 S W 4 1 4 b と、ゲート 1 0 8 を通過した遊技球を検出するゲート S W 4 1 5 と、第 1 大入賞口 1 1 0 へ入賞した遊技球を検出する第 1 大入賞口 S W 4 1 6 a と、第 2 大入賞口 1 1 1 へ入賞した遊技球を検出する第 2 大入賞口 S W 4 1 6 b と、普通入賞口 1 1 2 へ入賞した遊技球を検出する普通入賞口 S W 4 1 7 と、特定領域 1 4 1 へ入球した遊技球を検出する特定領域 S W 4 1 8 a と、非特定領域 1 4 2 へ入球した遊技球を検出する非特定領域 S W 4 1 8 b と、各入賞口（入賞口 1 0 5、1 0 6、1 1 0、1 1 1 及び 1 1 2）へ入賞した遊技球の合計数を検出する枠カウント S W 4 1 9 が接続されている。なお、各入賞口へ入賞した遊技球は遊技機 1 0 0 内部において特定の遊技球流通路を通過するように構成されており、枠カウント S W 4 1 9 は当該特定の遊技球流通路に設けられることで、各入賞口へ入賞した遊技球の合計数を検出することができる。

40

#### 【 0 0 5 2 】

S W 4 1 4 a、4 1 4 b、4 1 5、4 1 6 a、4 1 6 b、4 1 7、4 1 8 a、4 1 8 b、及び、4 1 9 の夫々は、遊技球を検出したか否かを示す検出信号を主制御部 4 0 1 へ出

50

力し、主制御部 401 は、入力された検出信号に基づき、当たり抽選を受けるための権利に相当する特図判定用情報を記憶したり、特図判定用情報を用いて当たり抽選をおこなったり、賞球制御部 402 に対して賞球の払い出し指示をおこなったりする。SW 414a、414b、415、416a、416b、417、418a、418b、及び、419 として、近接スイッチなどを採用することができる。また、第 1 始動口 105 が遊技盤 101 上に複数設けられている場合、複数の第 1 始動口 105 の夫々に対して第 1 始動口 SW 414a が設けられる。第 2 始動口 106、ゲート 108、第 1 大入賞口 110、第 2 大入賞口 111、普通入賞口 112 が複数設けられる場合も同様である。

#### 【0053】

また、主制御部 401 には、遊技盤 101 上の電動役物を駆動させる各種ソレノイドが接続されている。例えば、図示のように、主制御部 401 には、電動チューリップ 107 を開閉動作させる電動チューリップソレノイド 420 と、第 1 大入賞口 110 を開閉動作させる大入賞口ソレノイド 421a と、第 2 大入賞口 111 を開閉動作させる大入賞口ソレノイド 421b と、振分部材 144 を開閉動作させる振分ソレノイド 422 と、が接続されている。主制御部 401 は、普通図柄抽選の抽選結果に基づき電動チューリップソレノイド 420 に対し電気信号を入力又は非入力とし、当たり抽選の抽選結果に基づき大入賞口ソレノイド 421a 及び 421b に対し電気信号を入力又は非入力とする。ソレノイド 420、421a、421b 及び 422 は、夫々、主制御部 401 から供給される電気信号を機械的な運動に変換することで、電動チューリップ 107 の開閉動作、第 1 大入賞口 110 の開閉動作、第 2 大入賞口 111 の開閉動作及び振分部材 144 の開閉動作を行う。

#### 【0054】

また、主制御部 401 には、磁気を検出する磁気検出 SW 423a が接続されている。磁気検出 SW 423a は、例えば、遊技盤 101 の背面側であって、遊技領域 103 における第 1 始動口 105 及び第 2 始動口 106 の近傍に設けられ、磁気変化を検出するものである。また、主制御部 401 には、振分部材 144 が実際に動作したタイミングを検出するソレノイドフォトセンサ 423b が接続されている。主制御部 401 は、振分ソレノイド 422 に対して電気信号を入力したタイミングと、ソレノイドフォトセンサ 423b により検出された振分部材 144 の実際の動作したタイミングと、に基づいて、振分部材 144 が適切に（すなわち指定したタイミングで）動作しているか否かを判定することができる。

#### 【0055】

また、主制御部 401 には、図 3 の情報表示部 114 内の各種表示部が接続される（但し、図 6 において表示部 204 及び 205 の図示は省略）。主制御部 401 は、当たり抽選の抽選結果に基づき第 1 特別図柄表示部 201a 又は第 2 特別図柄表示部 201b の表示制御を行い、普通図柄抽選の抽選結果に基づき普通図柄表示部 202 の表示制御を行う。更に、主制御部 401 は、保留情報数 U1、U2 及び U3 に基づき保留表示部 203 の表示内容を制御する。

#### 【0056】

##### [ 1 - 1 . メイン処理 ]

図 7 に、主制御部 401 が行う主だった処理を列記する。遊技機 100 へ電力が供給されると、メイン CPU 411 によりメイン処理が実行される。メイン処理において、メイン CPU 411 は、主制御部 401 の CTC（タイマカウンタ）などの内蔵デバイスの初期設定を行って、設定内容を示す設定情報を設定記憶領域 413a に記憶させる。例えば、後述のタイマ割込処理を実行する周期などを示す情報が、設定情報に含まれる。また、メイン処理では、遊技機 100 への電源の遮断の有無が監視され、電源が遮断された場合にはバックアップ情報を生成して、該バックアップ情報をバックアップ記憶領域 413b に記憶させる。メイン RAM 413 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）電源が供給されるようになっている。このため、メイン RAM 413 は、遊技機 100 の電源が遮断されても一定期間、バックア

10

20

30

40

50

ップ記憶領域 4 1 3 b に記憶されたバックアップ情報を保持できる。

【 0 0 5 7 】

[ 1 - 2 . タイマ割込み処理 ]

メイン CPU 4 1 1 は、メイン処理により設定記憶領域 4 1 3 a に記憶された周期（例えば数ミリ秒又はそれ以下の周期）で、メイン処理に対しタイマ割込み処理を割り込み実行する（図 7 参照）。タイマ割込み処理において、メイン CPU 4 1 1 は、乱数更新処理、スイッチ処理、特別図柄処理、普通図柄処理、電動役物制御処理、賞球処理及び出力処理を順次実行する。

【 0 0 5 8 】

[ 1 - 2 - 1 . 乱数更新処理 ]

乱数更新処理を説明する（図 7 参照）。乱数更新処理において、メイン CPU 4 1 1 は、カウンタ記憶領域 4 1 3 c に記憶された各乱数カウンタのカウント値に「 1 」を加算することで各乱数カウンタのカウント値を更新する。カウンタ記憶領域 4 1 3 c には、特図当たり乱数カウンタ C 1、特図図柄乱数カウンタ C 2、特図変動パターン乱数カウンタ C 3、普図当たり乱数カウンタ C 4 及び普図図柄乱数カウンタ C 5 を含む、主制御部 4 0 1 が管理する各種乱数カウンタのカウント値が記憶されている。カウンタ C 1 ~ C 5 は、夫々、特図当たり乱数、特図図柄乱数、特図変動パターン乱数、普図当たり乱数、普図図柄乱数をカウントする。乱数更新処理において、メイン CPU 4 1 1 は、乱数カウンタ C 1 ~ C 5 の内、何れか任意のカウンタのカウント値が所定の上限値を超えたときには、当該カウンタのカウント値を「 0 」に戻し、その後、同様のカウンタアップを行う。ここでは例えば、特図当たり乱数、特図図柄乱数、特図変動パターン乱数を、夫々、「 0 ~ 4 3 9 8 」、「 0 ~ 9 9 」、「 0 ~ 4 9 9 」の範囲内でカウントさせるものとする。普図当たり乱数及び普図図柄乱数は、例えば「 0 ~ 9 」の範囲内でカウントされる。尚、本実施形態における任意の乱数は、特に記述無き限り、整数値のみをとる。

【 0 0 5 9 】

[ 1 - 2 - 2 . スイッチ処理 ]

スイッチ処理を説明する（図 7 参照）。スイッチ処理において、メイン CPU 4 1 1 は、始動口スイッチ処理、ゲートスイッチ処理、第 1 大入賞口スイッチ処理、第 2 大入賞口スイッチ処理、普通入賞口スイッチ処理、特定領域スイッチ処理、非特定領域スイッチ処理を順次実行する。

【 0 0 6 0 】

始動口スイッチ処理は、第 1 及び第 2 始動口スイッチ処理から成る（図 7 参照）。第 1 始動口スイッチ処理において、メイン CPU 4 1 1 は、第 1 始動口 SW 4 1 4 a により第 1 始動口 1 0 5 に入賞した遊技球が検出されたタイミング（即ち、始動口 1 0 5 への入賞に基づく第 1 始動条件の成立タイミング）で、カウンタ記憶領域 4 1 3 c の特図当たり乱数カウンタ C 1、特図図柄乱数カウンタ C 2 及び特図変動パターン乱数カウンタ C 3 のカウント値を取得し、取得したカウンタ C 1 ~ C 3 のカウント値を、特図当たり乱数、特図図柄乱数及び特図変動パターン乱数として含んだ特図判定用情報（特図保留情報）をメイン RAM 4 1 3 の特図判定用情報記憶領域 4 1 3 d に記憶させる。第 2 始動口スイッチ処理において、メイン CPU 4 1 1 は、第 2 始動口 SW 4 1 4 b により第 2 始動口 1 0 6 に入賞した遊技球が検出されたタイミング（即ち、始動口 1 0 6 への入賞に基づく第 2 始動条件の成立タイミング）で、カウンタ記憶領域 4 1 3 c の特図当たり乱数カウンタ C 1、特図図柄乱数カウンタ C 2、特図変動パターン乱数カウンタ C 3 のカウント値を取得し、取得したカウンタ C 1 ~ C 3 のカウント値を特図当たり乱数、特図図柄乱数及び特図変動パターン乱数として含んだ特図判定用情報（特図保留情報）を、メイン RAM 4 1 3 の特図判定用情報記憶領域 4 1 3 d に記憶させる。

【 0 0 6 1 】

特図判定用情報記憶領域 4 1 3 d は、第 1 始動条件の成立に基づく特図判定用情報及び第 2 始動条件の成立に基づく特図判定用情報の夫々を、所定数を上限として記憶することができる（「特図判定用情報を特図判定用情報記憶領域 4 1 3 d に記憶すること」と「当

10

20

30

40

50

たり抽選の権利を保留すること」とは同義であるともいえる)。ここでは、その所定数が4であるとする。従って、記憶領域413dには、最大8つまでの特図判定用情報を記憶することができる。記憶領域413d内における、第1、第2始動条件の成立を契機とした特図判定用情報の個数が、夫々、上記の保留情報数U1、U2に相当する。また、記憶領域413dに記憶された各特図判定用情報に対し、当たり抽選を受けるための優先順位が設定されている。基本的に、時間的に先に取得された特図判定用情報に対しより高い優先順位が設定される。但し、第1始動条件の成立によって取得された特図判定用情報と比べ、第2始動条件の成立によって取得された特図判定用情報に対し、より高い優先順位が設定されるものとする(つまり、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選のほうが優先される)。始動口スイッチ処理の中で実行される事前判定処理については後述する。以下の説明において、「当たり抽選を受けるための優先順位がN番目に高い特図判定用情報」を「N個目の特図判定用情報」或いは「N個目の保留」と称することがある(本実施形態においてNは1~8のいずれかの整数)。

10

20

30

40

50

#### 【0062】

ゲートスイッチ処理(図7参照)において、メインCPU411は、ゲートSW415によりゲート108を通過した遊技球が検出されたタイミングで、カウンタ記憶領域413cの普図当たり乱数カウンタC4及び普図図柄乱数カウンタC5のカウント値を取得し、取得したカウンタC4及びC5のカウント値を普図当たり乱数及び普図図柄乱数として含んだ普図判定用情報(普図保留情報)を、メインRAM413の普図判定用情報記憶領域413iに記憶させる。普図判定用情報記憶領域413iは、普図判定用情報を所定数を上限として記憶することができる。ここでは、その所定数が4であるとする。記憶領域413i内における普図判定用情報の個数が上記の保留情報数U3に相当する。記憶領域記憶領域413iに記憶された各普図判定用情報に対し普通図柄抽選を受けるための優先順位が設定されている。時間的に先に取得された普図判定用情報に対しより高い優先順位が設定される。

#### 【0063】

第1大入賞口スイッチ処理(図7参照)において、メインCPU411は、第1大入賞口110に入賞した遊技球を第1大入賞口SW416aにより検出する。第2大入賞口スイッチ処理(図7参照)において、メインCPU411は、第2大入賞口111に入賞した遊技球を第2大入賞口SW416bにより検出する。普通入賞口スイッチ処理(図7参照)において、メインCPU411は、普通入賞口112に入賞した遊技球を普通入賞口SW417により検出する。特定領域スイッチ処理(図7参照)において、メインCPU411は、特定領域141に入球した遊技球を特定領域SW418aにより検出する。非特定領域スイッチ処理(図7参照)において、メインCPU411は、非特定領域142に入球した遊技球を非特定領域SW418bにより検出する。

#### 【0064】

##### [1-2-3. 特別図柄処理]

特別図柄処理を説明する(図7参照)。特別図柄処理において、メインCPU411は特図判定を実行する。特図判定は、特図当たり判定、特図図柄判定及び特図変動パターン判定から成る。上述の当たり抽選は、特図当たり判定及び特図図柄判定を含み、特図変動パターン判定を更に含むと考えるても良い。故に、特図判定は当たり抽選を包含すると考えるても良いし、特図判定と当たり抽選は互いに等価であると考えても良い。特別図柄処理において、メインCPU411は、特図判定用情報記憶領域413dに記憶されている特図判定用情報を用いて、特図当たり判定、特図図柄判定及び特図変動パターン判定を順次実行し、これらの判定結果を特図判定結果記憶領域413eに記憶させる。そして、特図変動パターン判定によって選択された特図変動パターンが示す変動時間だけ特別図柄の変動表示を行った後、特図当たり判定及び特図図柄判定の判定結果を示す図柄で特別図柄を停止させる。

#### 【0065】

メインCPU411は、特別図柄の変動表示を開始する際、特図当たり判定、特図図柄

判定及び特図変動パターン判定の判定結果を含む変動開始コマンドをメインRAM 413に設定することで演出制御部403に対し変動演出の実行開始を指示し、特別図柄の変動を停止する際、変動停止コマンドをメインRAM 413に設定することで演出制御部403に対し変動演出の実行終了を指示する。また、特図当たり判定の結果が大当たりの当選を示しているとき、メインCPU 411は、変動停止コマンドに続きオープニングコマンドをメインRAM 413に設定することで演出制御部403に対し大当たりに対応付けられた当たり演出の実行開始を指示し、エンディングコマンドをメインRAM 413に設定することで演出制御部403に対し、大当たりに対応付けられた当たり演出の実行終了を指示する。オープニングコマンドには、大当たり遊技中における当たり演出の実行開始を指示する役割の他、ラウンド遊技が開始されるまでの時間を示す情報（言い換えれば上記オープニング期間を示す情報）、大当たりの種類を示す情報、大当たり係る抽選が第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選のいずれの抽選であるかを示す情報、大当たり時における遊技機100の遊技状態（高確率遊技状態であるか低確率遊技状態であるか、及び、電サボ遊技状態であるか非電サボ遊技状態であるか）を特定可能な情報が含まれる。エンディングコマンドについて補足すれば、エンディングコマンドには、大当たり遊技の終了タイミングを示す情報、言い換えれば上記エンディング期間を示す情報が含まれる。演出制御部403は上記オープニングコマンド及びエンディングコマンドに含まれる情報に基づいて大当たり遊技中における当たり演出の内容を決定することが可能である。

10

#### 【0066】

また、メインCPU 411は後述の大入賞口処理において大入賞口を開放する際に、大入賞口開放コマンドをメインRAM 413に設定し、大入賞口を閉鎖する際に、大入賞口閉鎖コマンドをメインRAM 413に設定する。大入賞口開放コマンドには、大入賞口の開放タイミングを示す情報の他、現在のラウンド数を示す情報や現在のラウンドにおける所定の演出の開始指示情報が含まれていてもよい。大入賞口閉鎖コマンドには、大入賞口の閉鎖タイミングを示す情報の他、現在のラウンド数を示す情報や現在のラウンドにおける所定の演出の終了指示情報が含まれていてもよい。演出制御部403は上記オープニングコマンド及びエンディングコマンドに含まれる情報に加えて、大入賞口開放コマンド及び大入賞口閉鎖コマンドに含まれる情報にも基づいて大当たり遊技中における当たり演出の内容を決定することが可能である。これらのコマンドは、後述の出力処理（図5参照）において演出制御部403に出力される。演出制御部403により決定される当たり演出の詳細については、後述する当たり演出処理（図13参照）にて説明する。

20

30

#### 【0067】

特別図柄処理において、メインCPU 411は、特図判定用情報記憶領域413d内で最も優先順位を高く設定された特図判定用情報を判定対象（当該判定対象）TTとして取得し、判定対象TTの特図判定用情報を用いて特図当たり判定、特図図柄判定及び特図変動パターン判定を順次実行する。判定対象TTとなった特図判定用情報は記憶領域413dから消去されて（故に保留情報U1又はU2が1だけ減少し）他の記憶領域（不図示）に移される。尚、特別図柄処理において、記憶領域413dに特図判定用情報が記憶されていない場合には、特図判定が行われることなく特別図柄処理を終える。

#### 【0068】

特別図柄処理において、メインCPU 411は、まず、メインROM 412に記憶された特図当たり判定テーブルTA tと判定対象TTの特図当たり乱数との比較を伴う特図当たり判定を行う。

40

#### 【0069】

図8に示すように、特図当たり判定テーブルTA tは、低確率特図当たり判定テーブルTA t1と、高確率特図当たり判定テーブルTA t2とから構成される。テーブルTA t1及びTA t2の夫々は、大当たりに対応付けられた所定の判定値を有して構成される。

#### 【0070】

メインCPU 411は、特図当たり判定時（即ち当たり抽選時）に、高確率遊技フラグがOFFに設定されていた場合にはテーブルTA t1を用いて特図当たり判定を行い、高

50



確率遊技フラグがONに設定されていた場合にはテーブルT A t 2を用いて特図当たり判定を行う。そして、メインCPU 411は、判定対象TTの特図当たり乱数が大当たりに対応づけられた判定値と一致した場合には大当たり当選したと判定し、そうでない場合にはハズレである（即ち大当たり当選していない）と判定する。遊技機100の遊技状態は、高確率遊技フラグがONであるときに高確率遊技状態であり、高確率遊技フラグがOFFであるときに低確率遊技状態である。ここでは、大当たりの当選確率（当たり抽選の当選確率）が、低確率遊技状態、高確率遊技状態において、夫々、 $11/4399$ 、 $40/4399$ となるように、特図当たり判定テーブルT A tが形成されているものとする。

#### 【0071】

図9は、大当たりの種類を示す図である。大当たりの種類として、特A～特Cがある。特A及び特Cは確変長当たりに属し、特Bは通常長当たりに属する。特A～特Cには夫々ラウンド数が設定されており、特A及び特Bのラウンド数、特Cのラウンド数は、夫々、13、16である。尚、大当たりにおける“R”はラウンドを示す。各ラウンドにおいて、第1大入賞口110又は第2大入賞口111の開放時間が所定時間に達するまで、第1大入賞口110又は第2大入賞口111が開放される。但し、各ラウンドにおいて、第1大入賞口110又は第2大入賞口111の開放時間が所定時間に達さなくても、第1大入賞口110又は第2大入賞口111への遊技球の入賞数が所定数（以下、所定カウント数と称することがある）に達した時点で第1大入賞口110又は第2大入賞口111は閉鎖される。以下の第1大入賞口110又は第2大入賞口111の開放時間に関する説明では、各ラウンドにおいて第1大入賞口110又は第2大入賞口111への遊技球の入賞数が所定数に達していない状況を想定している。

#### 【0072】

確変長当たり及び通常長当たりにおける各ラウンドの第1大入賞口110又は第2大入賞口111の開放時間は、所定の開放時間（例えば30秒）である。各ラウンドの大入賞口110又は111の開放時間は、確変長当たり及び通常長当たり間で同じであるが、確変長当たり及び通常長当たり間で多少異なっても良い。

#### 【0073】

第1特別図柄抽選において、大当たり当選したとき、その大当たりが、特A、特Bとなる割合は、夫々、51%、49%である。第2特別図柄抽選において、大当たり当選したとき、その大当たりが、特Cとなる割合は、100%である。つまり、第1特別図柄抽選において、特Cの大当たり当選することは無く、また、第2特別図柄抽選において、特A及び特Bの大当たり当選することは無い。

#### 【0074】

図10に、大当たりの発生を契機とした遊技状態及び演出モードの変化の様子を示す。尚、演出モードに関する詳細は、後の説明から明らかとなる。

#### 【0075】

特Aの大当たり当選した場合、メインCPU 411は、遊技機100の遊技状態を高確率電サボ遊技状態に設定し、大当たり遊技の終了後、電サボ付与回数経過するまで、その設定内容（高確率電サボ遊技状態）を維持する。電サボ付与回数とは、電サボ遊技状態が維持される特別図柄の変動回数を指す。つまり、或る大当たりに関し、大当たり遊技の終了後において、特別図柄が*i*回分だけ変動する間、遊技状態が電サボ遊技状態とされ且つ特別図柄が*i*回分だけ変動した後は非電サボ遊技状態とされるとき、当該大当たりに対応する電サボ付与回数は*i*回である（*i*は整数）。特Aに対する電サボ付与回数は、175回である（図9参照）。

#### 【0076】

特Bの大当たり当選した場合、メインCPU 411は、遊技機100の遊技状態を低確率電サボ遊技状態に設定し、大当たり遊技の終了後、電サボ付与回数経過するまで、その設定内容（低確率電サボ遊技状態）を維持する。特Bに対する電サボ付与回数は、100回である（図9参照）。

## 【 0 0 7 7 】

特Cの大当たりに当選した場合、メインCPU411は、遊技機100の遊技状態を高確率電サボ遊技状態に設定し、大当たり遊技の終了後、電サボ付与回数経過するまで、その設定内容（高確率電サボ遊技状態）を維持する。特Cに対する電サボ付与回数は、175回である（図9参照）。

## 【 0 0 7 8 】

特図当たり判定において大当たりに当選したと判定した場合、メインCPU411は、メインROM412に記憶されている特図図柄判定テーブルTZtと判定対象TTの特図図柄乱数とを比較し、比較結果に基づいて大当たりの種類を判定する特図図柄判定を行う。

10

## 【 0 0 7 9 】

特図図柄判定テーブルTZtは、第1特図図柄判定テーブルと、第2特図図柄判定テーブルとから構成される。判定対象TTが第1始動条件の成立を契機として取得された特図判定用情報である場合には第1特図図柄判定テーブルを用いて、判定対象TTが第2始動条件の成立を契機として取得された特図判定用情報である場合には第2特図図柄判定テーブルを用いて、特図図柄判定が行われる。第1、第2特別図柄についての大当たりの種類が上述した割合（図9参照）で定まるように、夫々、第1、第2特図図柄判定テーブルが形成されている。

## 【 0 0 8 0 】

図9から分かるように、第2始動条件の成立による特図図柄判定は、第1始動条件の成立による特図図柄判定よりも遊技者にとって相対的に有利なものとなっている（即ち、より多くの賞球を得やすい）。ここにおける相対的に有利とは、第2始動条件の成立に基づき実行される大当たり遊技において第1大入賞口110又は第2大入賞口111への入賞により得られる賞球数の期待値が、第1始動条件の成立に基づき実行される大当たり遊技において第1大入賞口110又は第2大入賞口111への入賞により得られる賞球数の期待値よりも大きいことを意味する。“大当たり遊技において第1大入賞口110又は第2大入賞口111への入賞により得られる賞球数の期待値”を、大当たり遊技におけるラウンド数の期待値、又は、大当たり遊技における第1大入賞口110又は第2大入賞口111の総開放時間の最大値の期待値に読み替えても良い。

20

## 【 0 0 8 1 】

具体的には、第1特別図柄抽選では、13Rの大当たりに当選するのに対して、第2特別図柄抽選では、16Rの大当たりに当選する点が、第1始動条件の成立による特図図柄判定に比べて、第2始動条件の成立による特図図柄判定の方が遊技者にとって有利となる一因である。

30

## 【 0 0 8 2 】

メインCPU411は、特別図柄処理において、特図変動パターンテーブルTHtと判定対象TTの特図変動パターン乱数とに基づき、判定対象TTに対する特図変動パターンを判定する特図変動パターン判定を行う。特図変動パターンの判定は特図変動パターンの選択又は設定と同義である。特図変動パターンテーブルTHtには複数の特図変動パターンが含まれており、特図変動パターン判定において判定対象TTに対する1つの特図変動パターンが選択される。各特図変動パターンは、特別図柄の変動態様を定義したものであり、例えば、特別図柄の変動時間（特別図柄の変動表示が行われる時間の長さ）を定義している。

40

## 【 0 0 8 3 】

特図判定結果記憶領域413e（図6参照）には、判定対象TTについての特図当たり判定、特図図柄判定及び特図変動パターン判定の各判定結果が、互いに対応付けられた状態で記憶される。

## 【 0 0 8 4 】

[ 始動口スイッチ処理の中の事前判定処理 ]

また、始動口スイッチ処理の中でメインCPU411は事前判定処理を実行する（図7

50

参照)。事前判定処理において、メインCPU 411は、特図判定用情報記憶領域413dに記憶されて保留されることとなる特図判定用情報を事前判定対象として設定し、事前判定対象に対して特図当たり判定、特図図柄判定及び特図変動パターン判定を順次実行する。事前判定対象に対する特図当たり判定、特図図柄判定及び特図変動パターン判定の方法は、判定対象TTに対するそれらの方法と同じである。事前判定処理の判定結果(即ち、事前判定対象に対する特図当たり判定、特図図柄判定及び特図変動パターン判定の判定結果)は事前判定情報記憶領域413hに記憶され、事前判定処理の判定結果を含む事前判定コマンドがメインRAM 413に設定されて、後述の出力処理にて演出制御部403に送信される。或る特図判定用情報に対する事前判定処理は、その特図判定用情報が取得された時に、それが記憶領域413dに記憶される前に始動口スイッチ処理の中で実行される。

10

#### 【0085】

##### [1-2-4. 普通図柄処理]

普通図柄処理(図7参照)を説明する。普通図柄処理において、メインCPU 411は、普図判定用情報記憶領域413i内で最も優先順位を高く設定された普図判定用情報を普図判定対象FFとして取得して、普図当たり判定テーブルFA t、普図図柄判定テーブルFZ t及び普図変動パターンテーブルFH t並びに普図判定対象FFなどに基づき、普図当たり判定、普図図柄判定及び普図変動パターン判定から成る普図判定を実行し、普図判定の判定結果を普図判定結果記憶領域413jに記憶させると共に、普図判定の判定結果に基づいて普通図柄の変動表示及び停止表示を行わせる。普図判定対象FFとなった普図判定用情報は記憶領域413iから消去されて(故に、保留情報数U3が1だけ減少し)他の記憶領域(不図示)に移される。尚、普通図柄処理において、記憶領域413iに普図判定用情報が記憶されていない場合には、普図判定が行われることなく普通図柄処理を終える。

20

#### 【0086】

普図当たり判定では、普図当たりに当選したか否かが判定される。普図当たりに当選した場合、普図図柄判定テーブルFZ tを用いた普図図柄判定により普図当たりの種類が判定される。普図当たりには、長開放当たりと短開放当たりとがある。電動チューリップ107が開状態とされる時間は、長開放当たりの方が短開放当たりよりも長い。普図変動パターン判定において、メインCPU 411は、電サポの付与有無などに基づき、普図変動パターンテーブルFH tに含まれる複数の普図変動パターンの中から普図判定対象FFに対する普図変動パターンを選択する。普図変動パターンは、普通図柄の変動時間等を規定している。メインCPU 411は、普図判定の判定結果が記憶された普図判定結果記憶領域413jの記憶内容に基づいて、普通図柄の表示制御を行わせる。例えば、普図変動パターン判定によって選択された普図変動パターンが示す変動時間だけ普通図柄の変動表示を行った後、普図当たり判定及び普図図柄判定の判定結果を示す図柄で普通図柄を停止させる。

30

#### 【0087】

##### [1-2-5. 電動役物制御処理]

電動役物制御処理を説明する(図7参照)。電動役物制御処理では、大入賞口処理及び電チュー処理が順次実行される。

40

#### 【0088】

大入賞口処理では、特図判定の結果が大当たりの当選を示しているときに、大当たりの種類に応じた大入賞口開放パターンを用いて第1大入賞口110又は第2大入賞口111が開閉動作される。大入賞開放パターンテーブルDK tには、第1大入賞口110及び第2大入賞口111の開放態様を定義した大入賞口開放パターンが大当たりの種類ごとに格納されている。メインCPU 411は、テーブルDK tを参照して大入賞口処理を実現する。

#### 【0089】

確変長当たり及び通常長当たりに対応する大入賞口開放パターンにおいて、各ラウンド

50

での第1大入賞口110又は第2大入賞口111の開放時間は開放時間 $t_1$ （例えば30秒）であって、各ラウンドにおいて第1大入賞口110又は第2大入賞口111が継続して開放時間 $t_1$ だけ開放される。但し、上述したように、各ラウンドにおいて、第1大入賞口110又は第2大入賞口111の開放時間が開放時間 $t_1$ に達していなくても、第1大入賞口110又は第2大入賞口111への遊技球の入賞数が所定値（例えば10個）に達した時点で第1大入賞口110又は第2大入賞口111は閉鎖され、当該ラウンドは終了する。

#### 【0090】

図11に、特Aの大当たり遊技、特Bの大当たり遊技、特Cの大当たり遊技における大入賞口開放パターンを示す。特Aの大当たり遊技では、1R～11Rまでは第2大入賞口111を開放し、12Rは第1大入賞口110を開放し、13Rは第2大入賞口111を開放する。特Bの大当たり遊技では、1R～13Rまで第2大入賞口111を開放し、第1大入賞口110は開放されない。特Cの大当たり遊技では、1R～13Rまでは特Aの大当たり遊技と同様の開閉処理を行い、14R～16Rは第2大入賞口111を開放する。なお、図11には示されていないが、各ラウンド間（ラウンド遊技とラウンド遊技との間）には所定のラウンド間インターバル期間（例えば1秒）が設けられ、当該ラウンド間インターバル期間において第1大入賞口110及び第2大入賞口111は閉状態である。

#### 【0091】

また、大入賞口処理の中で、振分部材処理、及び、遊技状態設定処理（図7参照）が実行される。振分部材処理において、メインCPU411は、特図判定の結果が大当たりの当選を示しているときに、特定ラウンドにおいて、振分部材開放パターンを用いて振分部材144の開閉動作を行う。振分部材開放パターンテーブルFBtには、振分部材144の開放態様を定義した振分部材開放パターンが格納されている。メインCPU411は、テーブルFBtを参照して振分部材処理を実現する。なお、特定ラウンドとは、特A及び特Cの大当たり遊技において第1大入賞口110が開放されるラウンドであり、本例では12Rである。

#### 【0092】

図12に、特定ラウンドにおける振分部材開放パターンを示す。メインCPU411は、特定ラウンドにおける第1大入賞口110又は第2大入賞口111の開放中において振分部材144の開閉処理を行う。より詳説すると、振分部材144は、例えば、特定ラウンドにおいて第1大入賞口110又は第2大入賞口111が開状態となってから所定時間経過後（例えば2秒後）に閉状態とされ、特定ラウンドにおける第1大入賞口110又は第2大入賞口111が閉状態となる際に、閉状態とされる。すなわち、本例において振分部材144の開放時間 $t_2$ は28秒である。但し、振分部材144の開放時間が開放時間 $t_2$ に達していなくても、特定領域141に対する遊技球の入球が特定領域SW418aにより検出された時点で振分部材144は閉鎖される。

#### 【0093】

振分部材144は第1大入賞口110の内部に設けられており、振分部材144が開状態となったときに第1大入賞口110が開放されていれば、特定領域141に遊技球を入球させることが可能であるが、第1大入賞口110が開放されていないと、特定領域141に遊技球を入球させることはできない。つまり、特A及び特Cの大当たり遊技では、特定領域141に遊技球を入球させることができるのに対して、特Bの大当たり遊技では特定領域141に遊技球を入球させることができない。なお、特A及び特Cの大当たり遊技における振分部材144の開放態様は、右打ち遊技を通常通り行っている限り、必ず特定領域141に遊技球が入球可能な開放態様に設定される。

#### 【0094】

遊技状態設定処理において、メインCPU411は、遊技状態を定める高確率遊技フラグ及び電サボ遊技フラグなどの各種遊技フラグを遊技フラグ記憶領域413fに設定する。上述したように、遊技機100の遊技状態は、高確率遊技フラグがONであるときに高確率遊技状態であり、高確率遊技フラグがOFFであるときに低確率遊技状態である。遊

10

20

30

40

50

技機 1 0 0 の遊技状態は、電サボ遊技フラグが ON であるときに電サボ遊技状態であり、電サボ遊技フラグが OFF であるときに非電サボ遊技状態である。大当たりの発生にに応じて実行される大入賞口処理中の遊技状態設定処理では、振分部材処理中において特定領域 1 4 1 に対する遊技球の入球が特定領域 SW 4 1 8 a により検出されたか否かによって高確率遊技フラグの ON / OFF が設定されると共に、高確率遊技状態が維持される特別図柄の残りの変動回数を示す高確率遊技残回数 X がメイン RAM 4 1 3 に設定される。つまり特定領域 1 4 1 は、遊技機 1 0 0 の遊技状態を高確率遊技状態とするため（高確率遊技フラグを ON とするため）の確率変動機能作動スイッチであり、確率変動機能スイッチが ON された場合（特定領域 1 4 1 に遊技球が入球した場合）に、高確率遊技フラグが ON とされ、遊技機 1 0 0 の遊技状態が高確率遊技状態になる。

10

#### 【 0 0 9 5 】

また、大当たりの発生に基づいて電サボ遊技フラグの ON が設定されると共に、発生した大当たりの種類に応じて、電サボ遊技状態が維持される特別図柄の残りの変動回数を示す電サボ遊技残回数 J がメイン RAM 4 1 3 に設定される。

#### 【 0 0 9 6 】

具体的には、特 A 及び特 C の大当たりに伴う遊技状態設定処理では（図 7 参照）、特定領域 1 4 1 に遊技球が入球していれば、高確率遊技フラグ及び電サボ遊技フラグが共に ON とされ且つ高確率遊技残回数 X 及び電サボ遊技残回数 J に共に「 1 7 5 」が設定され、特定領域 1 4 1 に遊技球が入球していなければ、高確率遊技フラグが OFF とされる一方で電サボ遊技フラグが ON とされ且つ高確率遊技残回数 X 及び電サボ遊技残回数 J に夫々「 0 」及び「 1 7 5 」が設定される。特 B の大当たりに伴う遊技状態設定処理では、高確率遊技フラグが OFF とされる一方で電サボ遊技フラグが ON とされ且つ高確率遊技残回数 X 及び電サボ遊技残回数 J に夫々「 0 」及び「 1 0 0 」が設定される。

20

#### 【 0 0 9 7 】

遊技状態設定処理にて設定された高確率遊技残回数 X は、“ X = 1 ”であるとき特図判定が 1 回実行されるごとに“ 1 ”だけ減算され、“ X = 0 ”となると高確率遊技フラグに OFF が設定されて遊技機 1 0 0 の遊技状態は低確率遊技状態となる。遊技状態設定処理にて設定された電サボ遊技残回数 J は、“ J = 1 ”であるとき特図判定が 1 回実行されるごとに“ 1 ”だけ減算され、“ J = 0 ”となると電サボ遊技フラグに OFF が設定されて遊技機 1 0 0 の遊技状態は非電サボ遊技状態となる。遊技機 1 0 0 の初期状態において、高確率遊技フラグ及び電サボ遊技フラグは OFF であり且つ回数 X 及び J には“ 0 ”が設定されている。上述したように、遊技盤 1 0 1 の背面に設けられた RAM クリアスイッチを用いて遊技機 1 0 0 の遊技情報を初期化することで、初期状態となる。

30

#### 【 0 0 9 8 】

電チュー処理において、メイン CPU 4 1 1 は、普通図柄処理の処理結果に基づき電動チューリップ 1 0 7 を開閉動作させる。普通図柄抽選で当たり（普図当たり）に当選した場合に、所定時間、電動チューリップ 1 0 7 が開状態とされる。

#### 【 0 0 9 9 】

##### [ 1 - 2 - 6 . 賞球処理 ]

賞球処理において、メイン CPU 4 1 1 は、第 1 始動口 1 0 5、第 2 始動口 1 0 6、第 2 大入賞口 1 1 1 及び普通入賞口 1 1 2 の各入賞口への入賞に対して所定個数の賞球を払い出させるための払い出し指示を、賞球コマンドとして賞球情報記憶領域 4 1 3 g に設定する。

40

#### 【 0 1 0 0 】

##### [ 1 - 2 - 7 . 出力処理 ]

出力処理において、メイン CPU 4 1 1 は、メイン RAM 4 1 3 内の各記憶領域の記憶内容を示す情報（任意のコマンドを含む）などを、主制御部 4 0 1 に接続された各制御部（賞球制御部 4 0 2 及び演出制御部 4 0 3 を含む）に対して出力する。賞球に関するコマンドは賞球制御部 4 0 2 に出力され、演出に関するコマンドは演出制御部 4 0 3 に出力される。尚、出力処理において、メイン CPU 4 1 1 は自身が認識又は保持している任意の

50

情報（例えば、電サボ遊技フラグ及び高確率遊技フラグの状態を示す情報）を演出制御部 403 に伝達できる。出力処理の終了によってタイマ割込処理も終了し、タイマ割込処理の終了によってメイン CPU 411 が実行する処理はメイン処理に戻る（図 7 参照）。

#### 【0101】

また、図 6 に示すように、主制御部 401 には盤用外部情報端子基板 491 が接続されており、主制御部 401 は、メイン RAM 413 内の記憶内容を示す情報を、基板 491 を通じて外部（例えば遊技施設のホールコンピュータ）に出力することができる。

#### 【0102】

<< 演出に関するコマンドに関する補足 >>

本実施形態では特に、演出制御部 403 が実行する演出の一種である、当たり演出に関するコマンドとして、上述した、オープニングコマンド、エンディングコマンド、大入賞口開放コマンド、及び、大入賞口閉鎖コマンドに加え、大入賞口入賞コマンド、ゲート入球コマンド、及び、特定領域入球コマンドが主制御部 401 から演出制御部 403 に出力される。大入賞口入賞コマンドには、遊技球が第 1 大入賞口 110 又は第 2 大入賞口 111 に入賞したこと及び入賞タイミングを示す情報が含まれ、ゲート入球コマンドには、遊技球がゲート 108 を通過したこと及び通過したタイミングを示す情報が含まれ、特定領域入球コマンドには、遊技球が特定領域 141 に入球したこと及び入球したタイミングを示す情報が含まれる。

#### 【0103】

#### [ 2 . 賞球制御部 ]

賞球制御部 402 は、CPU と、ROM と、RAM と、不図示の入出力インターフェース（I/O）などを備えて構成される。賞球制御部 402 は、主制御部 401 からの払い出し指示（賞球コマンド）に基づき、賞球の払い出しを行う。

#### 【0104】

賞球制御部 402 には、遊技球を検出する各種 SW が接続されている。例えば、図示のように、賞球制御部 402 には、所定位置の遊技球を検出する定位置検出 SW 424 と、払い出した遊技球を検出する払出球検出 SW 425 a と、上皿 123 内に遊技球があるかを検出する球有り検出 SW 425 b と、上皿 123 が遊技球で満たされていることを検出する満タン検出 SW 427 a と、下皿 125 が遊技球で満たされていることを検出する満タン検出 SW 427 b と、が接続されている。SW 424、425 a、425 b、427 a 及び 427 b の夫々は、遊技球を検出したか否かを示す検出信号を賞球制御部 402 へ出力する（具体的には、遊技球を検出した場合には ON となり検出信号を出力し、遊技球を検出しない場合には OFF となり検出信号を出力しない）。賞球制御部 402 は、主制御部 401 から出力された払い出し指示や、SW 424、425 a、425 b、427 a 及び 427 b から入力される検出信号に基づき、賞球を払い出したり、賞球の払い出しをやめたりする。また、賞球制御部 402 には、扉枠 12 の開放されている（扉枠 12 が内枠 11 に対して、左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動された状態である）ことを検出する扉開放 SW 426 が接続されている。扉開放 SW 426 は扉枠 12 の開放を検出したか否かを示す検出信号を賞球制御部 402 へ出力する（具体的には、扉枠 12 が開放された場合には ON となり検出信号を出力し、扉枠が開放されていない場合には OFF となり検出信号を出力しない）。

#### 【0105】

賞球制御部 402 は、SW 424、425 a、425 b、426、427 a 及び 427 b から入力される検出信号を主制御部 401 へ出力する。また、賞球制御部 402 には、発射部 428 が接続される。賞球制御部 402 は、発射部 428 に対する遊技球の発射の操作（遊技者による操作）を検出して遊技球の発射を制御する。発射部 428 は、遊技のための遊技球を発射するものであり、遊技者による遊技操作を検出するセンサと、遊技球を発射させるソレノイドなどを備える。賞球制御部 402 は、発射部 428 のセンサにより遊技操作を検出すると、検出された遊技操作に対応してソレノイド等を駆動させて遊技球を間欠的に発射させ、遊技盤 101 の遊技領域 103 に遊技球を打ち出す。

## 【 0 1 0 6 】

また、賞球制御部 4 0 2 には、賞球を払い出すための払出部 4 2 9 が接続される。払出部 4 2 9 は、遊技球を貯留する不図示の貯留部から所定数の遊技球を払い出すための払出駆動モータを備える。賞球制御部 4 0 2 は、払出部 4 2 9 を制御して払出駆動モータを駆動させることで、各入賞口（第 1 始動口 1 0 5、第 2 始動口 1 0 6、第 1 大入賞口 1 1 0、第 2 大入賞口 1 1 1、普通入賞口 1 1 2）への入賞に対応した賞球の払い出しを実現する。また、賞球制御部 4 0 2 には枠用外部情報端子基板 4 9 2 が接続されており、賞球制御部 4 0 2 が取り扱う各種情報を、基板 4 9 2 を通じて外部に出力することができる。

## 【 0 1 0 7 】

## [ 3 . 演出制御部 ]

演出制御部 4 0 3 は、CPU 4 3 1 と、ROM 4 3 2 と、RAM 4 3 3 と、不図示の入出力インターフェース（I / O）などを備えて構成される（図 6 参照）。演出制御部 4 0 3 における CPU、ROM、RAM を、夫々、特に、サブ CPU、サブ ROM、サブ RAM とも呼ぶ。サブ CPU 4 3 1 は、遊技機 1 0 0 が行う演出の制御に関する各種プログラムをサブ ROM 4 3 2 から読み出し、サブ RAM 4 3 3 をワークエリアとして使用して、読み出したプログラムを実行する。

## 【 0 1 0 8 】

演出制御部 4 0 3 は、画像表示部 1 0 4 の表示制御やスピーカ 1 1 5 の音声出力制御を行う画像 / 音声制御部（不図示）と、演出ライト部 1 1 6 及び遊技盤 1 0 1 上の盤ランプ 1 3 5 の点灯制御並びに可動役物 1 1 7、1 1 8 a 及び 1 3 0 の駆動制御を行うランプ制御部（不図示）などを備える。また、演出制御部 4 0 3 には、遊技者からの操作を受け付ける演出ボタン 1 2 1 及び十字キー 1 2 2 が接続されている。演出制御部 4 0 3 は、演出ボタン 1 2 1 及び十字キー 1 2 2 に対する遊技者からの入力操作内容に応じた演出を行うことができる。

## 【 0 1 0 9 】

演出制御部 4 0 3 は、変動演出を含む任意の演出を、演出実現要素（演出手段と言い換えることもでき、上述した演出部材と同義であると考えてよい）を用いて実現する。即ち、演出制御部 4 0 3 は、演出実現要素を制御することで演出実現要素に所望の演出を行わせる（この表現における演出の主体は演出実現要素であるが、本実施形態の説明では、主として、演出制御部 4 0 3 が演出の主体であると捉える）。演出実現要素は、画像表示部 1 0 4、スピーカ 1 1 5、演出ライト部 1 1 6、枠可動役物 1 1 7、1 1 8 a、盤ランプ 1 3 5 及び盤可動役物 1 3 0 の内、少なくとも 1 つを含む。変動演出は、特別図柄の変動表示から停止表示までの間において演出制御部 4 0 3 により実行される演出を指し、特図判定の判定結果を示唆する演出を含む。尚、演出による示唆、報知、告知又は通知は、特に記述無き限り、遊技者に対するものと考えて良い。

## 【 0 1 1 0 】

## [ 3 - 1 . 演出メイン処理 ]

図 1 3 に、演出制御部 4 0 3 が行う主だった処理を列記する。演出制御部 4 0 3 へ電力が供給されると、サブ CPU 4 3 1 により演出メイン処理が実行される。演出メイン処理において、サブ CPU 4 3 1 は、演出制御部 4 0 3 内の CTC などの内蔵デバイスの初期設定を行って、設定内容をサブ RAM 4 3 3 に記憶させる。

## 【 0 1 1 1 】

## [ 3 - 2 . 演出タイマ割込処理 ]

サブ CPU 4 3 1 は、演出メイン処理によりサブ RAM 4 3 3 に記憶された設定内容に従う周期で、演出メイン処理に対し演出タイマ割込処理を割り込み実行する（図 1 3 参照）。演出タイマ割込処理において、サブ CPU 4 3 1 は、コマンド受信処理及び操作受付処理を順次実行する。

## 【 0 1 1 2 】

## [ 3 - 2 - 1 . コマンド受信処理 ]

コマンド受信処理において、サブ CPU 4 3 1 は、特図演出処理、普図演出処理、及び

10

20

30

40

50

、当たり演出処理を実行する。

【 0 1 1 3 】

[ 3 - 2 - 1 - 1 . 特図演出処理 ]

特図演出処理は、演出開始処理及び演出終了処理を含む。サブCPU 431は、主制御部401からの変動開始コマンドの受信に応答して演出開始処理を実行することで変動演出を開始した後、主制御部401からの変動停止コマンドの受信に応答して演出終了処理を実行することで変動演出を終了する。演出開始処理には、変動演出パターン選択処理が内包される。変動演出パターン選択処理において、サブCPU 431は、主制御部401より受信したコマンド等に基づき、サブROM 432に記憶された特図変動演出パターンテーブルから特図変動演出パターンを選択及び判定する。選択及び判定された特図変動演出パターンによる変動演出が特図演出処理において実行される。

10

【 0 1 1 4 】

また、サブCPU 431は、主制御部401から事前判定コマンドを受信したとき、コマンド受信処理において、主制御部401により実行された事前判定処理(図7参照)の判定結果をサブRAM 433に記憶すると共に、保留増加処理を行う。保留増加処理では、事前判定対象に対応する保留画像を画像表示部104に追加表示する。事前判定対象に対応する保留画像は、後に、その事前判定対象が判定対象TTとなって変動開始コマンドが受信された際に、画像表示部104から消去される又は特定の表示位置にシフトされる。サブCPU 431は、事前判定コマンドに基づき、事前判定対象についての先読み予告演出を行うこともできる。

20

【 0 1 1 5 】

[ 3 - 2 - 1 - 2 . 普図演出処理 ]

普図演出処理(図13参照)は、主制御部401から普通図柄に関するコマンドが受信された場合に、サブCPU 431により実行される。普通図柄の変動開始時及び終了時において主制御部401から普通図柄に関するコマンドが演出制御部403に送信される。普図演出処理では、普通図柄の変動時における普図演出が実行される。

【 0 1 1 6 】

[ 3 - 2 - 1 - 3 . 当たり演出処理 ]

当たり演出処理(図13参照)は、主制御部401から当たり演出に関するコマンドが受信された場合にサブCPU 431により実行される。大当たり遊技の開始時、大当たり遊技の終了時には、当たり演出に関するコマンドとして、夫々、オープニングコマンド、エンディングコマンドが主制御部401から演出制御部403に送信される。当たり演出処理において、演出制御部403は、オープニングコマンドの受信に応答して当たり演出を開始し、エンディングコマンドの受信に応答して当たり演出を終了させる。

30

【 0 1 1 7 】

[ 3 - 2 - 2 . 操作受付処理 ]

操作受付処理(図13参照)において、サブCPU 431は、演出ボタン121又は十字キー122からの信号に基づき、遊技者による演出ボタン121又は十字キー122への操作状態(操作の入力有無及び操作の内容)を認識する。演出制御部403は、認識された操作状態に応じた演出を行うことができる。

40

【 0 1 1 8 】

< < 演出モードについて > >

図14(a)に、演出制御部403のサブROM 432に格納された演出モードテーブルMtを示す。サブCPU 431は、主制御部401から受信したコマンド等に基づき、演出モードテーブルMtに定義される複数の演出モードの中から1つの演出モードを選択及び設定する。ここで選択される演出モードを、以下、対象演出モードと呼ぶことがある。演出制御部403は対象演出モードにて変動演出を含む各種の演出を行う。上記複数の演出モードには、第1～第5の演出モードとしての確変モード、チャンスモード、通常モードA、通常モードB及び通常モードCが含まれる(以下、「通常モードA、通常モードB及び通常モードC」を区別する必要がない場合には単に「通常モード」と称する)

50



。演出制御部403は、確変モード、チャンスモード、通常モードA、通常モードB及び通常モードC間において、互いに異なる演出を実行する。図14(a)に示すように、演出モードテーブルMtにおける各演出モードに対しモードフラグが対応付けられている。演出モードとして確変モード、チャンスモード、通常モードA、通常モードB及び通常モードCが選択及び使用される状態は、夫々、モードフラグに“1”、“2”、“3”、“4”、“5”が設定される状態に相当する。モードフラグはサブRAM433に記憶され、サブCPU431によって、その値が可変設定される。図14(b)には、各演出モードと大当たり当選確率及び電サポ付与の有無との関係が示されている。図14(b)及び図10に示す如く、演出制御部403は、高確率電サポ遊技状態、低確率電サポ遊技状態において、夫々、確変モード、チャンスモードを対象演出モードとして設定する一方、低確率非電サポ遊技状態(通常遊技状態)において、通常モードA、通常モードB又は通常モードCを対象演出モードとして設定する。なお、図10では単に「通常モード」と記載されているが、本段落にて説明したように、「通常モードA、通常モードB及び通常モードCのいずれかの通常モード」との意味である。

10

20

30

40

50

#### 【0119】

図15(a)~(b)に、夫々、確変モード、チャンスモードにおける画像表示部104の表示例を示し、図16(a)~(c)に、夫々、通常モードA、通常モードB及び通常モードCにおける画像表示部104の表示例を示す。各演出モードにおいて、演出制御部403は、画像表示部104に背景画像を表示し、背景画像上に装飾図柄等を重畳表示することができる。確変モード、チャンスモード、通常モードA、通常モードB及び通常モードC間で背景画像は互いに異なる。装飾図柄等の表示態様は、通常モード間(通常モードA、通常モードB及び通常モードC)で互いに共通であってもよいが、確変モード、チャンスモード及び通常モード間で互いに異なりうる。当たり抽選の権利が保留されていることを示す保留表示態様(保留画像)は、確変モード、チャンスモード、通常モードA、通常モードB及び通常モードC間で互いに異なりうる。

#### 【0120】

確変モードは、高確率電サポ遊技状態において使用され且つ現在の遊技状態が高確率電サポ遊技状態であることを遊技者に示唆する演出モード(大当たりの当選確率が高確率に制御されていることを遊技者に示唆する特定の演出モード)である。従って、確変モードによる演出を見た遊技者は、現在の遊技状態が高確率電サポ遊技状態であることを比較的容易に理解できる。尚、確変モードによる演出は、遊技者に右打ちを促す演出(例えば、“右打ちして下さい”等の文字の表示)を含む。

#### 【0121】

チャンスモードは、低確率電サポ遊技状態において使用され且つ現在の遊技状態が低確率電サポ遊技状態であることを遊技者に示唆する演出モードである。従って、チャンスモードによる演出を見た遊技者は、現在の遊技状態が低確率電サポ遊技状態であることを比較的容易に理解できる。尚、チャンスモードによる演出は、遊技者に右打ちを促す演出(例えば、“右打ちして下さい”等の文字の表示)を含む。

#### 【0122】

通常モードは、低確率非電サポ遊技状態において使用され且つ現在の遊技状態が低確率非電サポ遊技状態であることを遊技者に示唆する演出モードである。従って、通常モードによる演出を見た遊技者は、現在の遊技状態が低確率非電サポ遊技状態であることを比較的容易に理解できる。低確率非電サポ遊技状態において、通常モードA、通常モードB及び通常モードCのいずれを使用するかは演出制御部403が適宜設定すればよい。例えば、各通常モードにおける特別図柄の変動回数が一定回数(例えば30回)に達した場合に、他の通常モードに変更することとすればよく、変更は、通常モードA、通常モードB、通常モードCの順にループしながら順次実行されることとすればよい。なお、他の通常モードへの変更判断方法は上記方法に限られるものではなく、他の通常モードへの変更判断方法として、演出制御部403が生成する演出用乱数を用いて判定し、判定の結果、他の通常モードへ変更すると判定された場合に、他の通常モードへ変更することとしてもよい。

。

## 【 0 1 2 3 】

また、或いは、低確率非電サボ遊技状態において、通常モード A、通常モード B 及び通常モード C のいずれを使用するかに関して、遊技者が選択可能であることとしてもよい。遊技者が選択可能である場合、遊技機 1 0 0 の初期状態では通常モード A が使用され、遊技者が任意のタイミングで演出ボタン 1 2 1 を押すことで、通常モード A、通常モード B、通常モード C の順にループさせて、使用する通常モードを変更可能であることとしてもよい。

## 【 0 1 2 4 】

図 1 7 に、特 A ~ 特 C の大当たりの発生に注目した、対象演出モードの変化の様子を示す。遊技機 1 0 0 の初期状態における演出モード（対象演出モード）は通常モードである。なお、上述したように遊技機 1 0 0 の初期状態において通常モード A、通常モード B 及び通常モード C のいずれを使用するかは演出制御部 4 0 3 或いは遊技者が適宜設定する事項であるため、図 1 7 及びこれに関連する説明では通常モード A、通常モード B 及び通常モード C を区別せず、通常モードとして記載する。

## 【 0 1 2 5 】

演出制御部 4 0 3 は、対象演出モードが通常モードである状態を起点として、特 A 又は特 C の大当たりが発生すると、対応する大当たり遊技の後に対象演出モードを確変モードに変更し、特 B の大当たりが発生すると、特 B の大当たり遊技の後に対象演出モードをチャンスモードに変更する。

## 【 0 1 2 6 】

演出制御部 4 0 3 は、対象演出モードがチャンスモードである状態を起点として、特 A 又は特 C の大当たりが発生すると、対応する大当たり遊技の後に対象演出モードを確変モードに変更し、特 B の大当たりが発生した場合には、特 B の大当たり遊技後も対象演出モードをチャンスモードのままとする。また、演出制御部 4 0 3 は、対象演出モードが確変モードである状態を起点として、特 A 又は特 C の大当たりが発生すると、対応する大当たり遊技の後も対象演出モードを確変モードのままとし、特 B の大当たりが発生すると、特 B の大当たり遊技の後に対象演出モードをチャンスモードに変更する。

## 【 0 1 2 7 】

< < 演出制御部 4 0 3 により実行される特徴的な当たり演出について > >

次に、遊技機 1 0 0 で実行可能な当たり演出を説明する。本実施形態において演出制御部 4 0 3 は当たり演出として、以下に説明する第 1 の当たり演出 ~ 第 4 の当たり演出を含む当たり演出のうち、いずれかの当たり演出を実行する。第 1 の当たり演出は、低確率非電サボ遊技状態において 1 3 R 確変長当たりに当選した場合に、大当たりに当選したことを示す装飾図柄として、1 3 R 確変長当たりを示す赤色の装飾図柄を画像表示部 1 0 4 を停止表示させた場合に、大当たり遊技中に実行される当たり演出である。第 2 の当たり演出は、低確率非電サボ遊技状態において 1 3 R 確変長当たりに当選した場合に、大当たりに当選したことを示す装飾図柄として、1 3 R 通常長当たりを示す青色の装飾図柄を画像表示部 1 0 4 を停止表示させた場合に、大当たり遊技中に実行される当たり演出である。第 3 の当たり演出は、低確率非電サボ遊技状態において 1 3 R 通常長当たりに当選した場合に、大当たりに当選したことを示す装飾図柄として、1 3 R 通常長当たりを示す青色の装飾図柄を画像表示部 1 0 4 を停止表示させた場合に、大当たり遊技中に実行される当たり演出である。第 4 の当たり演出は、低確率電サボ遊技状態又は高確率電サボ遊技状態において 1 6 R 確変長当たりに当選した場合に、大当たりに当選したことを示す装飾図柄として、1 6 R 確変長当たりを示す赤色の装飾図柄を画像表示部 1 0 4 を停止表示させた場合に、大当たり遊技中に実行される当たり演出である。

## 【 0 1 2 8 】

図 1 8 は第 1 の当たり演出 ~ 第 4 の当たり演出の夫々について、大当たり遊技中に実行される当たり演出の概要を示す説明図である。各当たり演出の詳細について以下説明する。なお、図中、1 R ~ 1 1 R には、1 R ~ 1 1 R の各ラウンド遊技及び 1 R ~ 1 1 R の各

ラウンド遊技の後に設けられるラウンド間インターバル期間が含まれることとする。また、図中、12Rには、12Rのラウンド遊技及び12Rのラウンド遊技の後に設けられるラウンド間インターバル期間が含まれることとする。また、13R～16Rには、13R～16Rの各ラウンド遊技及び13R～15Rの各ラウンド遊技の後に設けられるラウンド間インターバル期間が含まれることとする。

#### 【0129】

<<第1の当たり演出について>>

演出制御部403は、主制御部401からオープニングコマンドを受信すると、第1の当たり演出として、オープニング期間において、第1オープニング演出を実行する。本実施形態において、オープニング演出は、オープニングコマンドに含まれる情報（具体的には上述した大当たり係る抽選が第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選のいずれの抽選であるかを示す情報）と、画像表示部104を停止表示させた装飾図柄と、に基づいて特定される大当たりの種類を示唆する演出である。第1のオープニング演出は、第1特別図柄抽選の結果、大当たりに当選し、赤色の装飾図柄が画像表示部104を停止表示された場合に実行される演出であり、つまり、13R確変長当たりに当選したことを示唆する演出（例えば画像表示部104に「BIG BONUS」と表示し、スピーカ115から「ビッグボーナス」との音声出力する演出を含む演出）を含む演出である。

10

#### 【0130】

演出制御部403は、主制御部401から1Rの大入賞口開放コマンドを受信すると、第1の当たり演出として、題材演出を実行する。本実施形態において題材演出は、遊技機100の題材（例えば映画）に関する題材映像（例えば題材となった映画の映像の一部、及び、映画の主題歌の歌詞の映像）を画像表示部104に表示し、遊技機100の題材に関する題材音声（例えば題材となった映画の主題歌の音声）をスピーカ115から出力する演出を含む。1Rの大入賞口開放コマンドを受信したことに応答して実行される題材演出は、11Rの大入賞口閉鎖コマンドを受信に応答して終了する。なお、題材演出に加えて、各ラウンドの大入賞口開放コマンドに応答して、現在のラウンド数を画像表示部104の例えば左上部に表示するラウンド数表示演出を含む演出が実行される（後述する図19及び図20に示すラウンド数表示演出と同様の演出）。また、各ラウンドの大入賞口閉鎖コマンドに応答して、現在のラウンド数を非表示にするラウンド数非表示演出を含む演出が実行される。さらに、ラウンド遊技中（各ラウンドの大入賞口開放コマンドを受信してから同一ラウンドの大入賞口閉鎖コマンドを受信するまでの期間）には、大入賞口入賞コマンドに応じて、大当たり遊技中に獲得した賞球の合計値に対応する所定の数値（例えば合計ポイント数）を画像表示部104に表示する獲得出玉表示演出を含む演出が実行される（後述する図19及び図20に示すラウンド数表示演出と同様の演出）。

20

30

#### 【0131】

演出制御部403は、主制御部401から12Rの大入賞口開放コマンドを受信すると、第1の当たり演出として、確変演出を実行する。本実施形態において確変演出は、12Rの大入賞口開放コマンドを受信してから特定領域入球コマンドを受信するまでの間実行される、確変未確定演出と、特定領域入球コマンドを受信してから12Rの大入賞口閉鎖コマンドを受信するまでの間実行される確変確定演出とから構成される。つまり、確変演出は、12Rの大入賞口閉鎖コマンドの受信に応答して終了される。上述したように12Rが特定ラウンドに設定されている場合、主制御部401は、12Rにて振分部材144の開閉動作を行う。そして振分部材144が開状態であるときに特定領域141に遊技球が入球することで、遊技機100の遊技状態が高確率遊技状態となる。従って、確変未確定演出として、例えば、図19に示すように、特定領域141に対して遊技球を入球させるよう促す画像を画像表示部104に表示する演出を含む演出が実行される。また、確変確定演出として、例えば図20に示すように、大当たり遊技後の遊技状態が高確率遊技状態であることを示唆する画像を画像表示部104に表示する演出を含む演出が実行される。また、図19及び図20に示すように、12Rのラウンド遊技中においても、1R～11Rと同様に、ラウンド数表示演出を含む演出、及び、獲得出玉表示演出を含む演出が実

40

50

行される。また、１２Ｒのラウンド遊技後のラウンド間インターバル期間においてはラウンド数非表示演出を含む演出が実行される。

【０１３２】

演出制御部４０３は、主制御部４０１から１３Ｒの大入賞口開放コマンドを受信すると、第１の当たり演出として、題材演出を実行する。１３Ｒにおいて実行される題材演出は、１Ｒ～１１Ｒにおいて実行される題材演出と同様の演出であってよい。ラウンド数表示を含む演出、ラウンド数非表示演出を含む演出、獲得出玉表示演出を含む演出についても同様である。１３Ｒの大入賞口開放コマンドを受信したことに応答して実行される題材演出は、１３Ｒの大入賞口閉鎖コマンドを受信に応答して終了する。

【０１３３】

演出制御部４０３は、主制御部４０１からエンディングコマンドを受信すると、第１の当たり演出として、エンディング期間において、第１エンディング演出を実行する。演出制御部４０３は、第１エンディング演出として、遊技機１００の遊技状態が高確率電サポ遊技状態に設定されることを示唆する演出（例えば画像表示部１０４に「竜巻モード突入」と表示し、スピーカ１１５から「竜巻モード突入」との音声出力する演出を含む演出）及び遊技機１００を製作した会社の会社名やロゴを画像表示部１０４に表示する演出を含む演出を実行する。

【０１３４】

<< 第２の当たり演出について >>

演出制御部４０３は、主制御部４０１からオープニングコマンドを受信すると、第２の当たり演出として、オープニング期間において、第２オープニング演出を実行する。第２のオープニング演出は、第１特別図柄抽選の結果、大当たりに当選し、青色の装飾図柄が画像表示部１０４を停止表示された場合に実行される演出であり、つまり、１３Ｒ通常長当たりに当選したことを示唆する演出（例えば画像表示部１０４に「ＢＯＮＵＳ」と表示し、スピーカ１１５から「ボーナス」との音声出力する演出を含む演出）を含む演出である。なお、第２の当たり演出のオープニング演出において示唆される大当たりの種類は、第１特別図柄抽選の結果により特定される大当たりの種類（内部的な大当たりの種類）と異なる。上述したように内部的な大当たりの種類は、１３Ｒ確変長当たりであるが、後述する昇格成功演出により、１３Ｒ確変長当たりに当選していたことを事後的に遊技者に認識させるため、オープニング演出においては、内部的な大当たりの種類とは異なり、１

【０１３５】

演出制御部４０３は、主制御部４０１から１Ｒの大入賞口開放コマンドを受信すると、第２の当たり演出として、昇格成功演出を実行する。本実施形態において昇格成功演出は、第１特別図柄抽選の結果、当選した大当たりの種類として、昇格成功演出が実行される前に遊技者に対して認識させていた大当たりの種類よりも、より遊技者にとって有利な大当たりの種類に当選していたことを遊技者に認識させる演出である。ここでいう有利とは、特Ａの大当たりは大当たり遊技後に、遊技機１００の遊技状態が高確率遊技状態に制御されうののに対して、特Ｂの大当たりは大当たり遊技後に、遊技機１００の遊技状態が高確率遊技状態に制御されない（低確率遊技状態に制御される）ことを示す。昇格成功演出としては、例えば、題材となった映画の主人公と、主人公のライバルと、が対戦し、主人公がライバルに勝利する演出が実行される。その際、図２１に示すように遊技者に対して演出ボタン１２１を連打するように促すことで遊技の興趣を向上させることができる。

【０１３６】

図２１は昇格成功演出の例を示す説明図である。昇格成功演出では、まず、画像表示部１０４に、演出ボタン１２１を連打するように促す画像Ｐ１、及び、複数段階に設定されたゲージ画像Ｐ２が表示され、ゲージ画像Ｐ２には、現在の位置（矢印）と目標位置（ＭＡＸ）とが示される（図２１（ａ）参照）。次に、演出ボタン１２１の連打有効時間を示す時間バー画像Ｐ３が表示され、時間バー画像Ｐ３が表示されている間に、演出ボタン１２１を連打することで、ゲージ画像Ｐ２において現在位置が次第に、目標位置に近づく画

10

20

30

40

50

像が画像表示部 104 に表示されると共に演出ボタン 121 の連打に応答して連打音声スピーカー 115 から出力される（図 21（b）参照）。そして、時間バー画像 P3 の表示が終了する前に、ゲージ画像 P2 において現在位置が目標位置に到達し、昇格演出に成功したことを示す画像 P4 が画像表示部 104 に表示されると共に昇格演出に成功したことを示す音声（例えば「勝利」との音声）がスピーカー 115 から出力される（図 21（c）参照）。

#### 【0137】

1R の大入賞口開放コマンドを受信したことに応答して実行される昇格成功演出は、11R の大入賞口閉鎖コマンドを受信に応答して終了する。なお、本実施形態では、1R～11R に亘って昇格成功演出が実行されることとしたが、1R～11R の一部のラウンドにて昇格成功演出が実行されることとしてもよく、その場合、昇格成功演出が実行されるラウンド以外の演出では、上述した題材演出が実行されることとすればよい。ラウンド数表示演出を含む演出、獲得出玉表示演出を含む演出、及び、ラウンド数非表示演出を含む演出は上述したように適宜実行されることとすればよい（なお、図 21 を参照して（a）は 10R 目のラウンド遊技中であることを示し、（b）は 10R と 11R の間のラウンド間インターバル期間であることを示し、（c）は 11R 目のラウンド遊技中であることを示している）。

10

#### 【0138】

演出制御部 403 は、主制御部 401 から 12R の大入賞口開放コマンドを受信すると、第 2 の当たり演出として、第 1 の当たり演出にて実行される確変演出と同様の確変演出を実行し、12R の大入賞口閉鎖コマンドの受信に応答して確変演出を終了する。ラウンド数表示演出を含む演出、獲得出玉表示演出を含む演出、及び、ラウンド数非表示演出を含む演出は上述したように適宜実行されることとすればよい。

20

#### 【0139】

演出制御部 403 は、主制御部 401 から 13R の大入賞口開放コマンドを受信すると、第 2 の当たり演出として、題材演出を実行する。13R において実行される題材演出は、第 1 の当たり演出における 13R において実行される題材演出と同様の演出であってよい。ラウンド数表示演出を含む演出、獲得出玉表示演出を含む演出、及び、ラウンド数非表示演出を含む演出は上述したように適宜実行されることとすればよい。13R の大入賞口開放コマンドを受信したことに応答して実行される題材演出は、13R の大入賞口閉鎖コマンドを受信に応答して終了する。

30

#### 【0140】

演出制御部 403 は、主制御部 401 からエンディングコマンドを受信すると、第 2 の当たり演出として、エンディング期間において、第 1 エンディング演出を実行する。

#### 【0141】

<< 第 3 の当たり演出について >>

演出制御部 403 は、主制御部 401 からオープニングコマンドを受信すると、第 3 の当たり演出として、オープニング期間において、第 2 オープニング演出を実行する。

#### 【0142】

演出制御部 403 は、主制御部 401 から 1R の大入賞口開放コマンドを受信すると、第 3 の当たり演出として、昇格失敗演出を実行する。本実施形態において昇格失敗演出は、第 1 特別図柄抽選の結果、昇格失敗演出が実行される前に遊技者に対して認識させていた大当たりの種類と同一の大当たりの種類に当選していたことを遊技者に認識させる演出である。昇格失敗演出としては、例えば、題材となった映画の主人公と、主人公のライバルと、が対戦し、主人公がライバルに敗北する演出が実行される。その際、図 22 に示すように遊技者に対して演出ボタン 121 を連打するように促すことで遊技の興趣を向上させることができる。

40

#### 【0143】

図 22 は昇格失敗演出の例を示す説明図である。昇格失敗演出では、まず、画像表示部 104 に、演出ボタン 121 を連打するように促す画像 P1、及び、複数段階に設定され

50

たゲージ画像 P 2 が表示され、ゲージ画像 P 2 には、現在の位置（矢印）と目標位置（M A X）とが表示される（図 2 2（a）参照）。次に、演出ボタン 1 2 1 の連打有効時間を示す時間バー画像 P 3 が表示され、時間バー画像 P 3 が表示されている間に、演出ボタン 1 2 1 を連打することで、ゲージ画像 P 2 において現在位置が次第に、目標位置に近づく画像が画像表示部 1 0 4 に表示されると共に演出ボタン 1 2 1 の連打に応答して連打音声が発生し、スピーカ 1 1 5 から出力される（図 2 2（b）参照）。そして、時間バー画像 P 3 の表示が終了しても、ゲージ画像 P 2 において現在位置が目標位置に到達せず、昇格演出に失敗したことを示す画像 P 5 が画像表示部 1 0 4 に表示されると共に昇格演出に失敗したことを示す音声（例えば「敗北」との音声）がスピーカ 1 1 5 から出力される（図 2 2（c）参照）。

10

#### 【0144】

1 R の大入賞口開放コマンドを受信したことに応答して実行される昇格失敗演出は、1 1 R の大入賞口閉鎖コマンドを受信に応答して終了する。なお、本実施形態では、1 R ~ 1 1 R に亘って昇格失敗演出が実行されることとしたが、1 R ~ 1 1 R の一部のラウンドにて昇格失敗演出が実行されることとしてもよく、その場合、昇格失敗演出が実行されるラウンド以外の演出では、上述した題材演出が実行されることとすればよい。ラウンド数表示演出を含む演出、獲得出玉表示演出を含む演出、及び、ラウンド数非表示演出を含む演出は上述したように適宜実行されることとすればよい（なお、図 2 2 を参照して（a）は 1 0 R 目のラウンド遊技中であることを示し、（b）は 1 0 R と 1 1 R の間のラウンド間インターバル期間であることを示し、（c）は 1 1 R 目のラウンド遊技中であることを示している）。

20

#### 【0145】

演出制御部 4 0 3 は、主制御部 4 0 1 から 1 2 R の大入賞口開放コマンドを受信すると、第 3 の当たり演出として、題材演出を実行し、1 3 R の大入賞口閉鎖コマンドの受信に応答してその題材演出を終了する。1 2 R ~ 1 3 R において実行される題材演出は、第 1 の当たり演出における 1 3 R において実行される題材演出と同様の演出であってよい。ラウンド数表示演出を含む演出、獲得出玉表示演出を含む演出、及び、ラウンド数非表示演出を含む演出は上述したように適宜実行されることとすればよい。

#### 【0146】

演出制御部 4 0 3 は、主制御部 4 0 1 からエンディングコマンドを受信すると、第 3 の当たり演出として、エンディング期間において、第 2 エンディング演出を実行する。演出制御部 4 0 3 は、第 2 エンディング演出として、遊技機 1 0 0 の遊技状態が低確率電サポ遊技状態に設定されることを示唆する演出（例えば画像表示部 1 0 4 に「リベンジモード突入」と表示し、スピーカ 1 1 5 から「リベンジモード突入」との音声を出力する演出を含む演出）及び遊技機 1 0 0 を製作した会社の会社名やロゴを画像表示部 1 0 4 に表示する演出を含む演出を実行する。

30

#### 【0147】

< 第 4 の当たり演出について >

演出制御部 4 0 3 は、主制御部 4 0 1 からオープニングコマンドを受信すると、第 4 の当たり演出として、オープニング期間において、第 3 オープニング演出を実行する。第 3 のオープニング演出は、第 2 特別図柄抽選の結果、大当たりに当選した場合に実行される演出であり、つまり、1 6 R 確変長当たりに当選したことを示唆する演出（例えば画像表示部 1 0 4 に「SUPER BONUS」と表示し、スピーカ 1 1 5 から「スーパーボーナス」との音声を出力する演出を含む演出）を含む演出である。

40

#### 【0148】

演出制御部 4 0 3 は、主制御部 4 0 1 から 1 R の大入賞口開放コマンドを受信すると、第 4 の当たり演出として、第 1 の当たり演出の 1 R ~ 1 1 R と同様の題材演出を実行するし、1 1 R の大入賞口閉鎖コマンドに応答して題材演出を終了する。ラウンド数表示演出を含む演出、獲得出玉表示演出を含む演出、及び、ラウンド数非表示演出を含む演出は上述したように適宜実行されることとすればよい。

50

## 【 0 1 4 9 】

演出制御部 4 0 3 は、主制御部 4 0 1 から 1 2 R の大入賞口開放コマンドを受信すると、第 4 の当たり演出として、第 1 の当たり演出にて実行される確変演出と同様の確変演出を実行し、1 2 R の大入賞口閉鎖コマンドの受信に応答して確変演出を終了する。ラウンド数表示演出を含む演出、獲得出玉表示演出を含む演出、及び、ラウンド数非表示演出を含む演出は上述したように適宜実行されることとすればよい。

## 【 0 1 5 0 】

演出制御部 4 0 3 は、主制御部 4 0 1 から 1 3 R の大入賞口開放コマンドを受信すると、第 4 の当たり演出として、特殊演出を実行し、1 6 R の大入賞口閉鎖コマンドに응答して特殊演出を終了する。本実施形態において特殊演出は、大当たり遊技中に実行される演出であって、事前判定処理の判定結果（図 7 参照）を示唆する演出である。

10

## 【 0 1 5 1 】

上述したように事前判定処理は CPU 4 1 1 により実行され、事前判定処理の判定結果を含む事前判定コマンドが演出制御部 4 0 3 に送信される。演出制御部 4 0 3 はコマンド受信処理（図 1 3 参照）において、事前判定コマンドを受信し、事前判定コマンドに含まれる事前判定処理の判定結果をサブ RAM 4 3 3 に記憶する。演出制御部 4 0 3 はサブ RAM 4 3 3 に記憶された事前判定処理の判定結果を参照することで、事前判定対象が大当たりであるか否かを特定することができる。

## 【 0 1 5 2 】

本実施形態において演出制御部 4 0 3 は、特殊演出を複数回実行可能であり、特殊演出の最大実行回数は、保留数と同一の値に設定される。つまり、N 回目に実行される特殊演出は N 個目の保留に対する事前判定処理の判定結果を示唆する演出である（N は 1 ～ 4 の整数）。以下、保留数が 4 個であり、1 個目、2 個目、4 個目の保留に対する事前判定処理の判定結果にハズレが含まれ、3 個目の保留に対する事前判定処理の判定結果に大当たりが含まれる場合に実行される特殊演出について説明する。なお、ここで保留数とは、上述したように、遊技機 1 0 0 の遊技状態が大当たり遊技状態である場合における保留数であって、保留された第 2 特別図柄抽選の権利の個数を示す。

20

## 【 0 1 5 3 】

図 2 3 は 1 回目の特殊演出例を示す説明図である。図 2 4 は 3 回目の特殊演出例を示す説明図である。本実施形態では、特殊演出として、特殊図柄を用いた演出を行う。本実施形態において、特殊図柄と上述した装飾図柄とは、色彩・模様等が異なるという点で異なり、数値又は記号等が対応付けられているという点で共通する。なお、特殊図柄は装飾図柄と同一の色彩・模様等であってもよい。

30

## 【 0 1 5 4 】

演出制御部 4 0 3 は、1 回目の特殊演出として、特殊図柄を用いて、1 個目の保留に対する事前判定処理の判定結果に含まれるハズレを示す演出を行う。具体的には、画像表示部 1 0 4 上の特殊図柄表示領域 E Q の左列、中央列、右列の夫々で特殊図柄を変動表示させ、（図 2 3（a）参照）、その後、左列及び右列の夫々において、同一の特殊図柄を仮停止表示させ（図 2 3（b）参照）、その後、中央列において、仮停止表示された特殊図柄とは異なる特殊図柄を仮停止表示させ（図 2 3（c）参照）た後、左列、中央列、右列の夫々に仮停止表示された特殊図柄を停止表示させる。

40

## 【 0 1 5 5 】

なお、図 2 3 及び図 2 4 において、囲み破線は、特殊図柄表示領域 E Q の範囲の理解を容易とするために示したものであり、当該破線が画像表示部 1 0 4 に表示されることを意図するものではない。また、仮停止表示とは、完全に停止表示されていないが、遊技者からは停止表示されたと認識されうる程度に微動（例えば上下に微振動）した状態で変動表示されている状態をいう。

## 【 0 1 5 6 】

演出制御部 4 0 3 は、1 回目の特殊演出終了後、2 回目の特殊演出を開始する。演出制御部 4 0 3 は、2 回目の特殊演出として、1 回目の特殊演出と同様の演出（3 つの特殊図

50

柄の内、2つの特殊図柄を同一の特殊図柄にて仮停止表示させた後に、最後の特殊図柄を仮停止表示された特殊図柄とは異なる特殊図柄にて仮停止表示させ、3つの特殊図柄を停止表示させる演出)を実行する。演出制御部403は、2回目の特殊演出終了後、3回目の特殊演出を開始する。

【0157】

演出制御部403は、3回目の特殊演出として、特殊図柄を用いて、3個目の保留に対する事前判定処理の判定結果に含まれる大当たりを示す演出を行う。具体的には、画像表示部104上の特殊図柄表示領域EQの左列、中央列、右列の夫々で特殊図柄を変動表示させ(図24(a)参照)、その後、左列及び右列の夫々において、同一の特殊図柄を仮停止表示させ(図24(b)参照)、その後、中央列において、仮停止表示された特殊図柄と同一の特殊図柄を仮停止表示させ(図24(c)参照)した後、左列、中央列、右列の夫々に仮停止表示された特殊図柄を停止表示させる。演出制御部403は、3回目の特殊演出終了後、4回目の特殊演出を実行しない。

10

【0158】

<<特殊演出に関する補足>>

演出制御部403により、特殊演出が開始されるタイミング、特殊演出の実行時間については特に限られるものではない。特殊演出が開始されるタイミングは、例えば主制御部401から13Rの大入賞口開放コマンドを受信したときとし、複数回の特殊演出を順次実行することとしてもよい。また、特殊演出の実行時間は、事前判定対象に対する事前判定処理の判定結果にハズレが含まれる場合、と、事前判定対象に対する事前判定処理の判定結果に大当たりが含まれる場合とで共通の固定時間(例えば10秒)であることが望ましい。両者に共通の固定時間とすることで、事前判定対象に対する事前判定処理の判定結果を、特殊演出の実行時間の長短に基づいて判断することが困難となる。

20

【0159】

本実施形態では、実行した特殊演出の回数が、保留数未満であっても、事前判定対象に対する事前判定処理の判定結果に大当たりが含まれることを示す特殊演出が実行された後にあっては、新たな特殊演出を実行しないこととし、従って、4回目の特殊演出が実行されないこととしたが、4回目の特殊演出を実行することとしてもよい。

【0160】

本実施形態では、3個目の保留に対する事前判定処理の判定結果に大当たりが含まれることから、3回目の特殊演出として、事前判定処理の判定結果に大当たりが含まれることを示す特殊演出(図24に示す特殊演出)を実行することとしたが、このような場合であっても、事前判定処理の判定結果にハズレが含まれることを示す特殊演出(図23に示す特殊演出)が実行されることがあってもよい。事前判定対象(本実施形態では3個目の保留)に対する事前判定処理の判定結果に大当たりが含まれる場合に、特殊演出として、事前判定対象に対する事前判定処理の判定結果に大当たりが含まれることを示す特殊演出を実行するか、事前判定対象に対する事前判定処理の判定結果にハズレが含まれることを示す特殊演出を実行するかは、例えば、演出制御部403が生成する演出用乱数を用いて判定される。

30

【0161】

また、事前判定対象に対する事前判定処理の判定結果にハズレが含まれることを示す特殊演出として、3つの特殊図柄の内、2つの特殊図柄を同一の特殊図柄にて仮停止表示させる演出(装飾図柄の変動演出における、いわゆるリーチ演出に類似する演出)を実行することとしたが、3つの特殊図柄の内、2つの特殊図柄を異なる特殊図柄にて仮停止表示させる演出が実行可能であってもよい。

40

【0162】

また、変動表示させる特殊図柄の数は3つに限られるものではなく、例えば図25に示すように9つの特殊図柄を変動表示させ、事前判定対象に対する事前判定処理の判定結果に大当たりが含まれることを示す特殊演出として、全ての特殊図柄が停止表示された際に、縦、横、斜めのいずれかにおいて同一の特殊図柄が停止表示される演出(いわゆるピン

50



ゴ演出)を実行することとしてもよい。

【0163】

また、特殊演出終了後、主制御部401からエンディングコマンドを受信するまでの期間については、上述した題材演出が実行されることとすればよい。ラウンド数表示演出を含む演出、獲得出玉表示演出を含む演出、及び、ラウンド数非表示演出を含む演出は上述したように適宜実行されることとすればよい。

【0164】

演出制御部403は、主制御部401からエンディングコマンドを受信すると、第4の当たり演出として、エンディング期間において、第3エンディング演出を実行する。演出制御部403は、第3エンディング演出として、遊技機100の遊技状態が引き続き高確率電サポ遊技状態に設定されることを示唆する演出(例えば画像表示部104に「竜巻モード継続」と表示し、スピーカ115から「竜巻モード継続」との音声を出力する演出を含む演出)及び遊技機100を製作した会社の会社名やロゴを画像表示部104に表示する演出を含む演出を実行する。

【0165】

本実施形態によれば、大当たり遊技中に実行される確定演出において、特定領域入球コマンドの受信に応答して、確変確定演出が実行され、当該確変確定演出を視認した遊技者は、大当たり遊技後の遊技機100の遊技状態が、高確率遊技状態となることを認識することができ、大当たり遊技中における遊技の興趣が向上する。

【0166】

また、大当たり遊技中において、事前判定対象に対する事前判定処理の判定結果がハズレ又は大当たりであることを示唆する特殊演出が実行され、遊技者に対して、事前判定対象に対する事前判定処理の判定結果がハズレであるか大当たりであるか(いわゆる保留連の有無)を示唆することができ、大当たり遊技中における遊技の興趣が向上する。

【0167】

確変演出は上述したように特定ラウンド(12R)のラウンド遊技中に実行されるが、特殊演出は、確変演出が実行された後であれば、大当たり遊技中のいずれのタイミングで実行してもよく、例えば、エンディング演出の一部を構成することとしてもよい。

【0168】

<<第2実施形態>>

第1実施形態では、特殊演出が開始されるタイミングに関し、特に限られないこととしたが、本実施形態では、ゲート入球コマンドの受信に応答して特殊演出が開始されることとする。演出制御部403は、13Rの大入賞口開放コマンドの受信後に、ゲート入球コマンドを受信した場合、特殊演出実行中フラグがOFFに設定されている場合には、特殊演出実行中フラグをONに設定すると共に特殊演出を実行し、特殊演出が終了したときに特殊演出実行中フラグをONからOFFに設定する。特殊演出実行中フラグがONに設定されているときに、ゲート入球コマンドを受信した場合には、特別な処理は行わず、現在実行中の特殊演出を継続して実行する。なお、特殊演出実行フラグは、特殊演出が実行されていないときにOFFとされるフラグである。

【0169】

なお、本実施形態では、13Rの大入賞口開放コマンドの受信後のゲート入球コマンドの受信、すなわち、13R~16Rにおけるゲート入球コマンドの受信に応答して特殊演出が実行されることとしているが、ゲート入球コマンドの受信タイミングが所定のタイミングである場合に限り、特殊演出が開始されることとしてもよい。所定のタイミングとしては、大当たり遊技を構成するオープニング期間、各ラウンド遊技中、各ラウンド間インターバル期間、エンディング期間のいずれか又はこれらの組み合わせであってよい。また、所定のタイミングをいずれの期間とするかについて、演出制御部403が選択可能であることとしてもよい。

【0170】

また、本実施形態では、特殊演出実行中フラグがOFFに設定されている場合に、ゲー

10

20

30

40

50

ト入球コマンドを1回受信することで、特殊演出が1回実行され、特殊演出実行中フラグがONに設定されているときに、ゲート入球コマンドを受信した場合には、特別な処理は行わないこととしたが、特殊演出実行中フラグがONに設定されているときに、ゲート入球コマンドを受信した場合に、特殊演出の実行の権利を保留数を限度に、ストックすることが可能であることとしてもよい。

#### 【0171】

また、本実施形態では、遊技機100の遊技状態が大当たり遊技状態以外の場合に、他の用途で（普通図柄抽選の契機として）用いられるゲート108を用い、遊技機100の遊技状態が大当たり遊技状態であれば、ゲート入球コマンドの受信に応答して特殊演出が開始されることとしたが、遊技盤101に、特殊演出の実行の契機に用いられ、遊技球が通過可能な専用の始動領域を設けることとしてもよい。

10

#### 【0172】

本実施形態によれば、特定領域（例えばゲート108）に対する遊技球の通過に응答して主制御部401から演出制御部403に対して出力される入球コマンド（例えばゲート入球コマンド）の受信に응答して、演出制御部403により特殊演出が行われるので、大当たり遊技中における遊技者による、いわゆる止め打ちを防ぐことができる。また、入球コマンドの受信に関して、所定のタイミング（例えばラウンド間インターバル期間）における入球コマンドの受信に응答して特殊演出が実行されることとすることで、より一層、遊技者による止め打ちを防ぐことができる。

#### 【0173】

20

#### <<第3実施形態>>

本実施形態では、大当たり遊技中において、第1の当たり演出～第4の当たり演出として、図18に記載する各演出（オープニング演出、題材演出、確変演出、特殊演出及びエンディング演出）に加えて、遊技ポイント獲得演出を実行することとする。遊技ポイント獲得演出は大当たり遊技中の全期間に亘って実行される演出であり、遊技ポイント獲得演出と他の演出とは重複して実行される。例えば、第1の当たり演出としてオープニング期間には、第1オープニング演出と遊技ポイント獲得演出が実行される。

#### 【0174】

遊技ポイント獲得演出は、多量の遊技ポイントを獲得可能なゲームが実行される演出であり、当該遊技ポイント獲得演出により獲得した遊技ポイントの結果は、遊技者が遊技終了時において画像表示部104に表示させることが可能な2次元バーコードにて、遊技者が所持する携帯端末等に伝達することが可能である。具体的には携帯端末にて所定のアプリケーションを起動し、当該アプリケーションが機能として有する2次元バーコード読み取り機能により、画像表示部104に表示された2次元バーコードから遊技ポイントの結果を取得する。遊技ポイントの結果を取得した携帯端末はインターネットを介して当該携帯端末に対応付けられた遊技履歴を格納するサーバに接続し、取得した遊技ポイントの結果を遊技履歴に反映（すなわち過去に獲得した遊技ポイントに加算）する。遊技者は遊技ポイントを所定ポイント以上貯めることで、題材に関する特別なコンテンツ（写真、音楽や映像等）を携帯端末にて視聴可能になる等の特典が得られる。

30

#### 【0175】

40

本実施形態において演出制御部403は、主制御部401からオープニングコマンドを受信すると、遊技ポイント獲得演出を実行し、エンディングコマンドの受信に응答してエンディング期間経過後、遊技ポイント獲得演出を終了する。以下、第1実施形態にて説明した第1の当たり演出の変形例として説明する。

#### 【0176】

#### <<第1の当たり演出の変形例について>>

図26は遊技ポイント獲得演出例を示す説明図である。演出制御部403は、主制御部401からオープニングコマンドを受信すると、第1の当たり演出として、オープニング期間において、第1オープニング演出及び遊技ポイント獲得演出を実行する。第1オープニング演出は上述したように画像表示部104に「BIG BONUS」と表示する演出

50

を含む演出である（図 2 6（a）参照）。演出制御部 4 0 3 は、遊技ポイント獲得演出として、獲得したポイントの合計数を示す遊技ポイント画像 E R 1 と、カード画像 E R 2 の裏面を画像表示部 1 0 4 上（例えば図 2 6（a）に示すように画像表示部 1 0 4 の右下領域）に表示する。

【 0 1 7 7 】

そして大当たり遊技中において、主制御部 4 0 1 からゲート入球コマンドが出力された場合、演出制御部 4 0 3 はゲート入球コマンドの受信に応答して、カード画像 E R 2 をひっくり返す演出（裏面の表示を終了して表面を表示する演出）を実行する。カード画像 E R 2 の表面には遊技ポイント数が記載されており（図 2 6（b）参照）、カード画像 E R 2 の表面が表示されてから所定時間（例えば 1 秒）経過後に、カード画像 E R 2 を再度ひっくり返す演出（表面の表示を終了して裏面を表示する演出）を実行すると共に、遊技ポイント画像 E R 1 の獲得した遊技ポイントの合計数に、カード画像 E R 2 の表面に記載されていた遊技ポイント数を加算する演出が実行される（図 2 6（c））。上述した演出は、大当たり遊技中において、演出制御部 4 0 3 がゲート入球コマンドを受信する度に実行される。

10

【 0 1 7 8 】

カード画像 E R 2 の表面に記載されるポイント数は特に限られるものではなく、固定値であってもよいし、不定値であってもよい。不定値である場合には、演出制御部 4 0 3 が生成する演出用乱数に基づいてポイント数を決定されることとすればよい。つまり、遊技者は大当たり遊技中において、右打ち遊技を行い、遊技球をゲート 1 0 8 に通過させることで遊技ポイントを獲得することが可能である。なお、遊技ポイントの獲得方法はゲート 1 0 8 に対する遊技球の通過に限られないこととしてもよく、例えば、当たり抽選の回数（特に、遊技機 1 0 0 の遊技状態が低確率非電サボ遊技状態であるときの大当たりから起算して、次に、遊技機 1 0 0 の遊技状態が低確率非電サボ遊技状態に制御されるまでの間における当たり抽選の回数）、大当たりの継続回数（遊技機 1 0 0 の遊技状態が低確率非電サボ遊技状態であるときの大当たりから起算して、次に、遊技機 1 0 0 の遊技状態が低確率非電サボ遊技状態に制御されるまでの間における大当たりの回数）等に基づいて遊技ポイントが獲得可能であってもよい。なお、楽曲選択演出実行フラグは、楽曲選択演出が実行されていないときに OFF とされるフラグである。

20

【 0 1 7 9 】

また、本実施形態では、遊技機 1 0 0 の遊技状態が大当たり遊技状態以外の場合に、他の用途で（普通図柄抽選の契機として）用いられるゲート 1 0 8 を用い、遊技機 1 0 0 の遊技状態が大当たり遊技状態であれば、ゲート入球コマンドの受信に応答して遊技ポイントを獲得可能であることとしたが、遊技盤 1 0 1 に、遊技ポイント獲得の契機に用いられ、遊技球が通過可能な専用の始動領域を設けることとしてもよい。

30

【 0 1 8 0 】

< < 遊技ポイント獲得演出と特殊演出との関係について > >

第 2 実施形態と本実施形態とを組み合わせした場合、遊技ポイント獲得演出と特殊演出とは、ゲート入球コマンドの受信に応答して何らかの演出を行うという点で共通している。そして、本実施形態によれば、第 4 の当たり演出（図 1 8 参照）では、1 3 R ~ 1 6 R の期間において、遊技ポイント獲得演出と特殊演出とが同時に実行されうる。

40

【 0 1 8 1 】

本実施形態によれば、大当たり遊技中の全期間に亘って、遊技ポイント獲得演出が実行され、遊技者は遊技ポイントを獲得するために大当たり遊技中、常に右打ち遊技を行うことになり、大当たり遊技中における遊技者による止め打ちを防ぐことができる。

【 0 1 8 2 】

なお、本実施形態では遊技ポイント獲得演出を大当たり遊技中の全期間に亘って実行することとしたが、特定の期間のみ実行することとしてもよい。例えば 1 3 ~ 1 6 R において遊技ポイント獲得演出は実行されず、特殊演出のみ実行されることとしてもよい。

【 0 1 8 3 】

50

## &lt; 第 4 実施形態 &gt;

本実施形態では、大当たり遊技中において、第 1 の当たり演出～第 4 の当たり演出として、図 18 に記載する各演出（オープニング演出、題材演出、確変演出、特殊演出及びエンディング演出）に加えて、楽曲選択演出を実行することとする。楽曲選択演出はラウンド遊技中及びラウンド間インターバル期間に実行される演出であり、楽曲選択演出と他の演出とは重複して実行される。例えば、第 1 の当たり演出として 1 R ～ 1 1 R の期間には、題材演出及び楽曲選択演出が実行されうる。

## 【 0 1 8 4 】

楽曲選択演出は、複数の楽曲（上述した例では、題材となった映画の主題歌、劇中歌等を含む複数の楽曲）から 1 の楽曲を選択することが可能な演出であり、選択された楽曲の歌詞及び選択された楽曲に対応付けられた題材に関する映像が画像表示部 104 に表示され、選択された楽曲の音声が入力部 115 から出力されて題材演出の一部を構成する。つまり遊技者にとって楽曲選択演出は、ラウンド遊技中やラウンド間インターバル期間に出力される楽曲を変更することができる演出であるということが出来る。

10

## 【 0 1 8 5 】

本実施形態において演出制御部 403 は、1 R の大入賞口開放コマンドの受信後に、ゲート入球コマンドを受信した場合、楽曲選択演出実行フラグが OFF に設定されている場合には、楽曲選択演出実行フラグを ON に設定すると共に楽曲選択演出を実行する。楽曲選択演出は、遊技者により演出ボタン 121 が押下されたことを検出したとき（すなわち遊技者が楽曲を決定したとき）に終了し、楽曲選択演出が終了したときに楽曲選択演出実行フラグを ON から OFF に設定する。楽曲選択演出実行フラグが ON に設定されているときに、ゲート入球コマンドを受信した場合には、特別な処理は行わず、現在実行中の楽曲選択演出を継続して実行する。

20

## 【 0 1 8 6 】

本実施形態では、遊技機 100 の遊技状態が大当たり遊技状態以外の場合に、他の用途で（普通図柄抽選の契機として）用いられるゲート 108 を用い、遊技機 100 の遊技状態が大当たり遊技状態であれば、ゲート入球コマンドの受信に応答して楽曲選択演出が開始されることとしたが、遊技盤 101 に、楽曲選択演出の実行の契機に用いられ、遊技球が通過可能な専用の始動領域を設けることとしてもよい。

## 【 0 1 8 7 】

図 27 は楽曲選択演出の例を示す説明図である。演出制御部 403 は楽曲選択演出として、複数の楽曲のサムネイル画像及び十字キー 122 及び演出ボタン 121 を模した画像を含み、十字キー 122 を用いていずれかの楽曲を選択することが出来ること、及び、演出ボタン 121 を用いて選択した楽曲にて確定することが出来ることを示す楽曲選択画面 ES を画像表示部 104 に表示する（図 27（a）参照）。なお、ゲート入球コマンドの受信に応答して最初に画像表示部 104 に表示される楽曲選択画面 ES では、題材演出として歌詞が画像表示部 104 に表示され及び音声が入力部 115 から出力されている楽曲が選択された状態で表示され、つまり、図 27（a）にて選択されている楽曲 A は、現在、題材演出として、歌詞が画像表示部 104 に表示され及び音声が入力部 115 から出力されている楽曲であることを示している。

30

40

## 【 0 1 8 8 】

図 27（a）に示す状態で、遊技者が例えば十字キー 122 の右キー及び下キーを順次押下すると、楽曲 E が選択された状態となり（図 27（b）参照）、この状態で遊技者が演出ボタン 121 を押下することで、楽曲選択演出が終了し（楽曲選択画面 ES が消え）、題材演出として、楽曲 E の歌詞が画像表示部 104 に表示され（図 27（c）参照）、楽曲 E の音声が入力部 115 から出力される。

## 【 0 1 8 9 】

楽曲選択演出が実行される回数は特に限られるものではないが、遊技者にとって、楽曲を選択・決定した後において頻繁に楽曲選択演出が実行されるのは題材演出等を視聴するにあたって邪魔となる可能性があるため、所定回数（例えば 3 回）のみとする、或いは、

50

前回の楽曲選択演出が終了してから所定時間（例えば１分）経過するまでは楽曲選択演出を実行しない等、楽曲選択演出の実行に関して制限を加えることとしてもよい。

【０１９０】

<< 楽曲選択演出と特殊演出との関係について >>

第２実施形態と本実施形態とを組み合わせた場合、楽曲選択演出と特殊演出とは、ゲート入球コマンドの受信に応答して何らかの演出を行うという点で共通している。そして、本実施形態によれば、第４の当たり演出（図１８参照）では、１３Ｒ～１６Ｒの期間において、楽曲選択演出と特殊演出とが同時に実行されうる。つまり、ゲート入球コマンドの受信に応答して両方の演出が実行されうることとなるが、特殊演出のみ実行されることとしてもよい。

10

【０１９１】

<< 補足 >>

上記第３実施形態と第４実施形態とは組み合わせることが可能である。例えば、第２実施形態～第４実施形態を組み合わせた場合、第４の当たり演出では、オープニング期間においては、遊技ポイント獲得演出が実行され、１Ｒ～２Ｒの期間においては、ゲート入球コマンドの受信に応答して楽曲選択演出が実行され、３Ｒ～１６Ｒの期間及びエンディング期間においては遊技ポイント獲得演出が実行されると共に、１３Ｒ～１６Ｒにおいてはゲート入球コマンドの受信に応答して特殊演出が実行されることとすればよい。

【０１９２】

<< 本実施形態に関する発明の考察 >>

20

本実施形態に関する発明について考察する。

【０１９３】

本実施形態に一側面に係る遊技機Ｗ１は、遊始動条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を行う特別遊技判定手段と、前記特別遊技判定が行われる前に前記特別遊技を行うか否かの事前判定を行う事前判定手段と、演出を行わせる演出制御手段と、を備え、前記特別遊技判定手段は、前記特別遊技中において前記特別遊技判定を行わず、前記演出制御手段は、前記特別遊技中において複数の演出図柄を変動表示及び停止表示させて、前記事前判定の結果を示唆する演出を行う演出図柄表示制御手段を有することを特徴としている。

【０１９４】

30

上記構成の遊技機Ｗ１によれば、特別遊技（例えば、大当たり遊技）中において、事前判定の結果（例えば、大当たりであるかハズレであるか）を示唆する演出として、複数の演出図柄を変動表示及び停止表示させる演出が実行される。このような演出が、事前判定の結果の如何を問わず（大当たりであるかハズレであるかを問わず）、特別遊技中に実行されるので、遊技の興趣が向上する。

【０１９５】

上記構成の遊技機Ｗ１において、特別遊技判定手段、事前判定手段は、遊技機１００において例えば主制御部４０１により実現される。特別遊技判定手段における特別遊技判定は、特図当たり判定を含み、更に特図図柄判定及び特図変動パターン判定を含みうる。また、演出制御手段は、遊技機１００において例えば演出制御部４０３により実現される。

40

【０１９６】

上述の実施形態の遊技機１００においては、始動条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を行う特別遊技判定手段が主制御部４０１に設けられている。ここで、遊技者にとって有利な特別遊技とは、遊技者にとって多くの賞球を得やすい特別遊技であって、上述したように、大入賞口の開放遊技（ラウンド遊技）を含む遊技（大当たり遊技）である。

【０１９７】

また、特別遊技判定が行われる前に前記特別遊技を行うか否かの事前判定を行う事前判定手段が主制御部４０１に設けられている。ここで、事前判定手段による事前判定は、特別遊技判定と同様の判定が行われてよい。

50

## 【 0 1 9 8 】

また、特別遊技中において、複数の演出図柄を変動表示及び停止表示させて、事前判定の結果を示唆する演出を行う演出図柄表示制御手段を有する演出制御手段が演出制御部 403 に設けられている。ここで、演出図柄表示制御手段による複数の装飾図柄を用いた演出は、事前判定の結果がハズレである場合、例えば、3つの特殊図柄の内、2つの特殊図柄を同一の特殊図柄にて仮停止表示させた後に、最後の特殊図柄を仮停止表示された特殊図柄とは異なる特殊図柄にて仮停止表示させ、3つの特殊図柄を停止表示させる演出であり、事前判定の結果が大当たりである場合、例えば、3つの特殊図柄の内、2つの特殊図柄を同一の特殊図柄にて仮停止表示させた後に、最後の特殊図柄を仮停止表示された特殊図柄と同一の特殊図柄にて仮停止表示させ、3つの特殊図柄を停止表示させる演出である。

10

## 【 0 1 9 9 】

本実施形態に一側面に係る遊技機 W2 は、始動条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を行う特別遊技判定手段と、前記特別遊技判定が行われる前に前記特別遊技を行うか否かの事前判定を行う事前判定手段と、前記特別遊技判定の判定結果に基づいて、特別図柄を特別図柄表示手段にて変動表示させてから停止表示させることにより、特別遊技判定の結果を表示する特別図柄表示制御手段と、前記特別遊技判定手段により前記特別遊技を行うと判断された場合に、前記特別図柄表示制御手段により前記特別図柄が変動表示されてから停止表示されるまでの間で、複数の演出図柄を変動表示及び停止表示させて、前記特別遊技が行われることを示唆する演出を実行する第1演出図柄表示制御手段と、特別図柄表示制御手段により前記特別図柄が停止表示された後に、前記特別遊技を実行することができる特別遊技実行手段と、前記特別遊技実行手段により前記特別遊技が実行されているときに、前記複数の演出図柄と同一又は異なる複数の演出図柄を変動表示及び停止表示させて、前記事前判定の結果を示唆する演出を実行する第2演出図柄表示制御手段と、を備えることを特徴としている。

20

## 【 0 2 0 0 】

上記構成の遊技機 W2 によれば、特別遊技判定手段により特別遊技を行うと判定された場合、特別図柄の変動中（特別図柄を特別図柄表示手段にて変動表示させてから停止表示させるまでの間）において、特別遊技が行われることを示唆する演出として、複数の演出図柄を変動表示及び停止表示させてる演出が実行される。また、特別遊技実行手段により特別遊技が行われている間、すなわち、特別遊技（例えば、大当たり遊技）中において、事前判定の結果（例えば、大当たりであるかハズレであるか）を示唆する演出として、上記複数の演出図柄と同一又は異なる複数の演出図柄を変動表示及び停止表示させる演出が実行される。つまり、複数の演出図柄を用いた演出が、特別図柄の変動中、及び、特別遊技中の双方で実行され、特別遊技が行われる前及び特別遊技中の双方において遊技の興趣が向上する。

30

## 【 0 2 0 1 】

上記構成の遊技機 W2 において、特別遊技判定手段、事前判定手段、特別図柄表示制御手段、及び、特別遊技実行手段は、遊技機 100 において例えば主制御部 401 により実現される。特別遊技判定手段における特別遊技判定は、特図当たり判定を含み、更に特図図柄判定及び特図変動パターン判定を含みうる。また、第1演出図柄表示制御手段及び第2演出図柄表示制御手段は、遊技機 100 において例えば演出制御部 403 により実現される。

40

## 【 0 2 0 2 】

上述の実施形態の遊技機 100 においては、始動条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を行う特別遊技判定手段が主制御部 401 に設けられている。ここで、遊技者にとって有利な特別遊技とは、遊技者にとって多くの賞球を得やすい特別遊技であって、上述したように、大入賞口の開放遊技（ラウンド遊技）を含む遊技（大当たり遊技）である。

## 【 0 2 0 3 】

50

また、特別遊技判定が行われる前に前記特別遊技を行うか否かの事前判定を行う事前判定手段が主制御部401に設けられている。ここで、事前判定手段による事前判定は、特別遊技判定と同様の判定が行われてよい。

#### 【0204】

また、特別遊技判定の判定結果に基づいて、特別図柄を特別図柄表示手段にて変動表示させてから停止表示させることにより、特別遊技判定の結果を表示する特別図柄表示制御手段が主制御部401に設けられている。ここで、特別図柄表示制御手段による特別遊技判定の結果の表示は、例えば、上述した情報表示部114において行われる。

#### 【0205】

また、特別遊技判定手段により特別遊技を行うと判定された場合、特別図柄の変動中において、複数の演出図柄を変動表示及び停止表示させて、特別遊技が行われることを示唆する演出を行う第1演出図柄表示制御手段と、特別遊技中において、複数の演出図柄を変動表示及び停止表示させて、事前判定の結果を示唆する演出を行う第2演出図柄表示制御手段を有する演出制御手段が演出制御部403に設けられている。ここで、第1演出図柄表示制御手段による複数の装飾図柄を用いた演出は、特別遊技判定の結果がハズレである場合は、例えば、3つの装飾図柄の内、2つの装飾図柄を同一の装飾図柄にて仮停止表示させた後に、最後の装飾図柄を仮停止表示された装飾図柄とは異なる装飾図柄にて仮停止表示させ、3つの装飾図柄を停止表示させる演出であり、特別遊技判定の結果が大当たりである場合、例えば、3つの装飾図柄の内、2つの装飾図柄を同一の装飾図柄にて仮停止表示させた後に、最後の装飾図柄を仮停止表示された装飾図柄と同一の装飾図柄にて仮停止表示させ、3つの装飾図柄を停止表示させる演出である。また、第2演出図柄表示制御手段による複数の装飾図柄を用いた演出は、事前判定の結果がハズレである場合、例えば、3つの特殊図柄の内、2つの特殊図柄を同一の特殊図柄にて仮停止表示させた後に、最後の特殊図柄を仮停止表示された特殊図柄とは異なる特殊図柄にて仮停止表示させ、3つの特殊図柄を停止表示させる演出であり、事前判定の結果が大当たりである場合、例えば、3つの特殊図柄の内、2つの特殊図柄を同一の特殊図柄にて仮停止表示させた後に、最後の特殊図柄を仮停止表示された特殊図柄と同一の特殊図柄にて仮停止表示させ、3つの特殊図柄を停止表示させる演出である。

#### 【0206】

本実施形態に一側面に係る遊技機W3は、始動条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を行う特別遊技判定手段と、遊技球が打ち出される遊技領域に設けられる所定領域への遊技球の入球を検出する入球検出手段と、所定条件の成立を判定する所定条件判定手段と、演出を行わせる演出制御手段と、を備え、前記所定条件判定手段は、前記入球検出手段により前記所定領域への遊技球の入球が検出されたときに前記所定条件が成立したと判定し、前記演出制御手段は、前記特別遊技中に、前記所定条件判定手段により前記所定条件が成立した判定されたときに、所定の演出を行う所定演出実行制御手段を有することを特徴としている。

#### 【0207】

上記構成の遊技機W3によれば、特別遊技（例えば、大当たり遊技）中において、所定条件（例えば、遊技領域に設けられる所定領域（例えばゲート）への入球）が成立した場合、所定の演出（例えば遊技ポイント獲得演出や楽曲選択演出）が実行される。従って、遊技者は当該所定の演出を実行させるために、所定領域に遊技球を入球させるように遊技を行い、特別遊技中における、いわゆる止め打ちを防ぐことができると共に、特別遊技中における遊技の興趣が向上する。

#### 【0208】

上記構成の遊技機W3において、特別遊技判定手段、所定条件判定手段は、遊技機100において例えば主制御部401により実現される。特別遊技判定手段における特別遊技判定は、特図当たり判定を含み、更に特図図柄判定及び特図変動パターン判定を含みうる。また、演出制御手段は、遊技機100において例えば演出制御部403により実現される。また、入球検出手段は、遊技機100において例えば主制御部401に接続されてお

り、遊技球を検出可能なスイッチ（より詳説すればゲートSW415）により実現される。

【0209】

上述の実施形態の遊技機100においては、始動条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を行う特別遊技判定手段が主制御部401に設けられている。ここで、遊技者にとって有利な特別遊技とは、遊技者にとって多くの賞球を得やすい特別遊技であって、上述したように、大入賞口の開放遊技（ラウンド遊技）を含む遊技（大当たり遊技）である。

【0210】

また、所定条件の成立を判定する所定条件判定手段が主制御部401に設けられている。ここで、所定条件判定手段による判定は、例えばゲートSW415から遊技球を検出したことを示す信号が入力されることにより、所定条件が成立したと判定する。

10

【0211】

また、特別遊技中において、所定の演出を行う所定演出実行制御手段が演出制御部403に設けられている。ここで、所定演出実行制御手段により実行される所定の演出は、例えば、特別遊技中において遊技ポイントを獲得可能な遊技ポイント獲得演出、や、特別遊技中において出力される楽曲を選択（変更）可能な楽曲選択演出である。

【0212】

また上記構成の遊技機W3において、前記特別遊技として、前記遊技領域に設けられる特別入賞口を遊技球が入球可能に開放する特別入賞口開放処理と、前記特別入賞口を遊技球が入球困難に閉鎖する特別入賞口閉鎖処理と、を含む特別入賞口処理を実行する特別入賞口処理実行手段を備え、前記所定条件成立判定手段は、前記特別入賞口処理実行手段により前記特別入賞口閉鎖処理が実行されているときに、前記入球検出手段により前記所定領域への遊技球の入球が検出された場合であっても、前記所定条件が成立したと判定することを特徴としている。

20

【0213】

上記構成の遊技機W3によれば、所定領域に対する遊技球の入球タイミングが、特別入賞口閉鎖処理が実行されているとき（例えば大入賞口110及び111が閉状態であるとき）であっても、所定条件が成立したと判定されるため、遊技者は、特別入賞口閉鎖処理が実行されているときであっても、遊技球の打ち出しを継続することになり、より一層、特別遊技中における止め打ちを防ぐことができる。

30

【0214】

上記構成の遊技機W3において、特別入賞口処理実行手段は、遊技機100において例えば主制御部401により実現される。つまり、遊技領域に設けられる特別入賞口を遊技球が入球可能に開放する特別入賞口開放処理と、特別入賞口を遊技球が入球困難に閉鎖する特別入賞口閉鎖処理と、を含む特別入賞口処理を実行する特別入賞口処理実行手段が主制御部401に設けられている。ここで、特別入賞口処理実行手段による特別入賞口開放処理は、上述したラウンド遊技に相当すると考えてよく、特別入賞口開放処理は、上述したオープニング期間、ラウンド間インターバル期間、エンディング期間に相当すると考えてよい。

40

【0215】

／／／変形等／／／

本発明の実施形態は、特許請求の範囲に示された技術的思想の範囲内において、適宜、種々の変更が可能である。以上の実施形態は、あくまでも、本発明の実施形態の例であって、本発明ないし各構成要件の用語の意義は、以上の実施形態に記載されたものに制限されるものではない。上述の説明文中に示した具体的な数値は、単なる例示であって、当然の如く、それらを様々な数値に変更することができる。

【0216】

また、上述の実施形態では、本発明を旧第一種タイプのパチンコ遊技機に適用した例を説明したが、本発明を、それ以外のタイプ（例えば旧一種二種混合タイプ）のパチンコ遊

50



技機に適用しても良いし、パチンコ遊技機に分類されない、スロットマシンなどの他の遊技機に適用しても良い。パチンコ遊技機では、遊技媒体として遊技球が用いられるが、スロットマシンではコインが遊技媒体として用いられる。

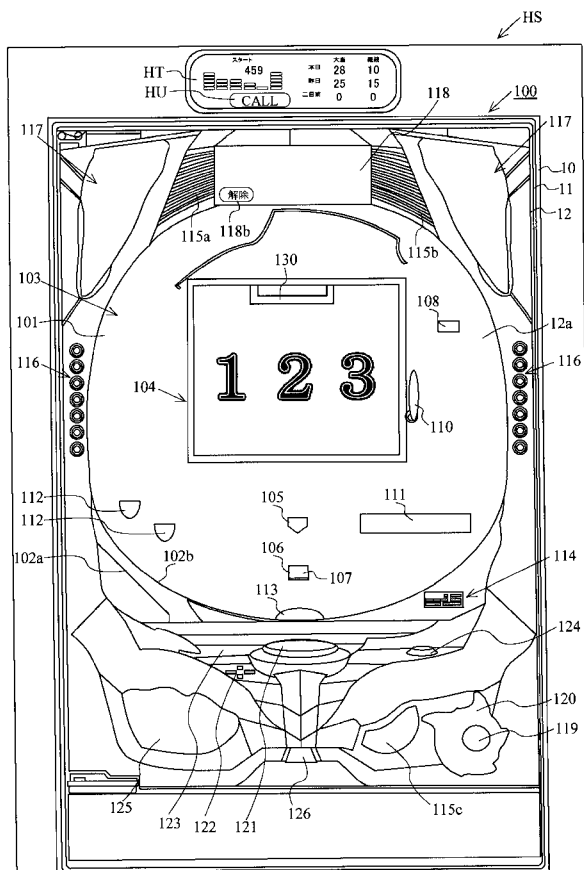
【符号の説明】

【0217】

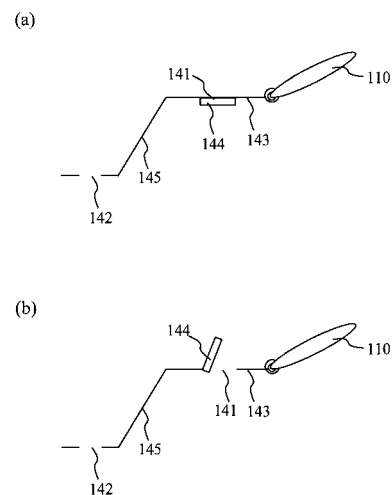
- 100 遊技機
- 105、106 始動口
- 108 ゲート
- 110 第1大入賞口
- 111 第2大入賞口
- 401 主制御部（特別遊技判定手段、事前判定手段、特別図柄表示制御手段、特別遊技実行手段、特別入賞口処理実行手段）
- 402 賞球制御部
- 403 演出制御部（演出制御手段）
- 415 ゲートSW（入球検出手段）

10

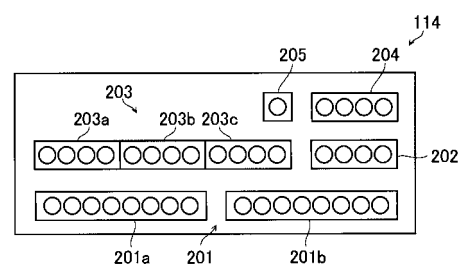
【図1】



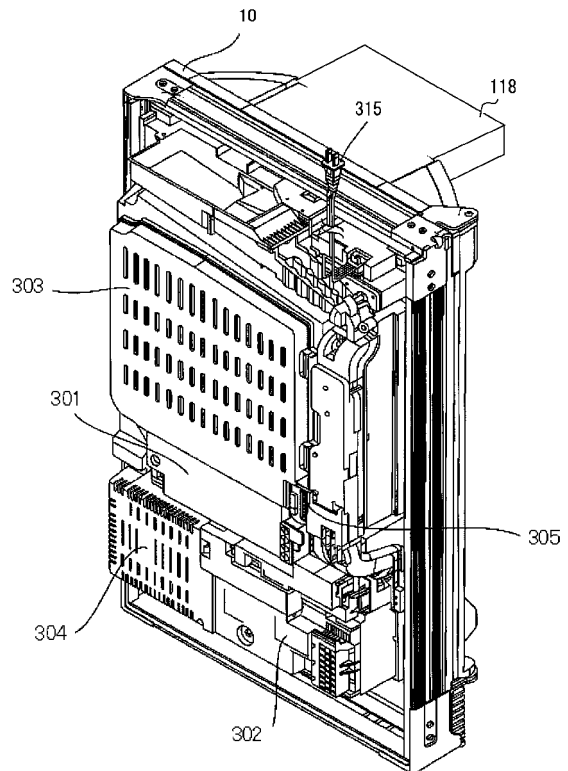
【図2】



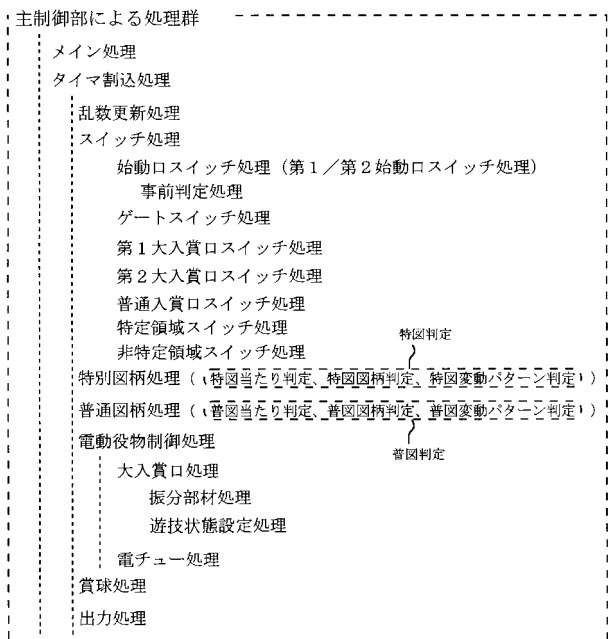
【図3】



【 図 5 】



【 図 7 】



【図 8】

特図当たり判定テーブル

遊技状態	判定値	判定結果	確率	乱数範囲
低確率遊技状態 (高確率遊技フラグOFF)	0~10	大当たり	11/4399	0~4398

高確率特図当たり判定テーブル

遊技状態	判定値	判定結果	確率	乱数範囲
高確率遊技状態 (高確率遊技フラグON)	0~39	大当たり	40/4399	0~4398

【図 9】

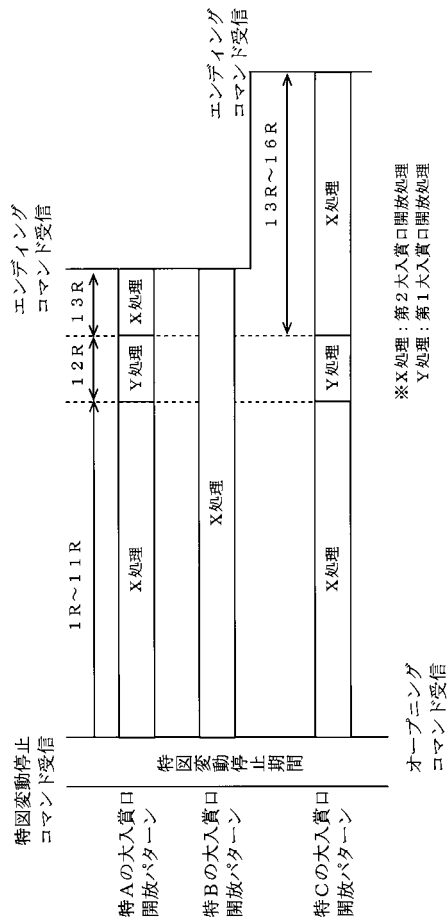
第1特別図柄

大当たりの種類	ラウンド	割合	確率 (電サポ)
確変長当たり → 特A	13R	51%	高(175回)
通常長当たり → 特B	13R	49%	低(100回)

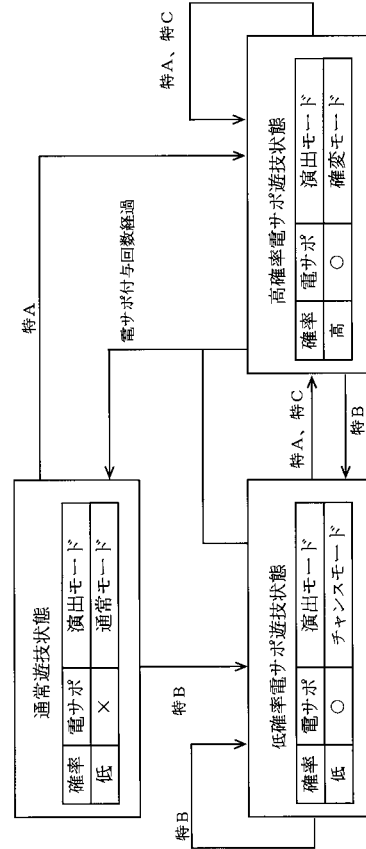
第2特別図柄

大当たりの種類	ラウンド	割合	確率 (電サポ)
確変長当たり → 特C	16R	100%	高(175回)

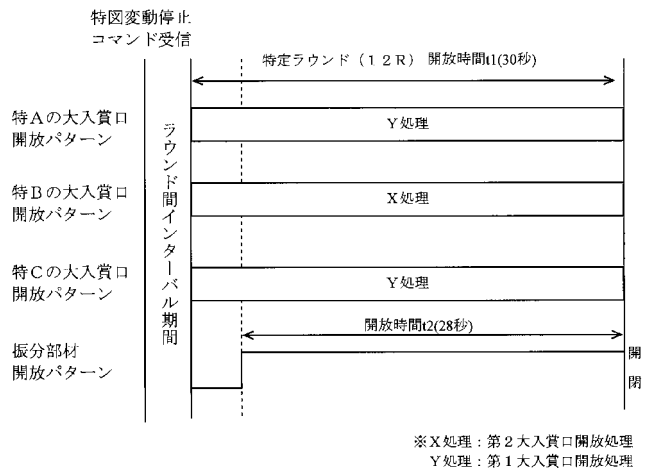
【図 11】



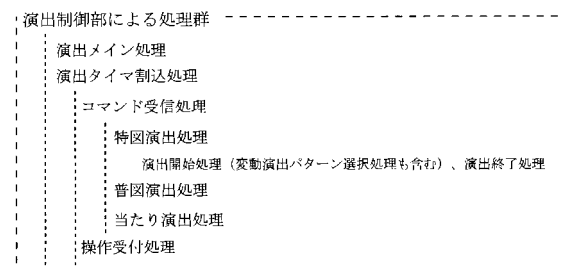
【図 10】



【図 12】



【図 13】



【 図 1 4 】

(a)

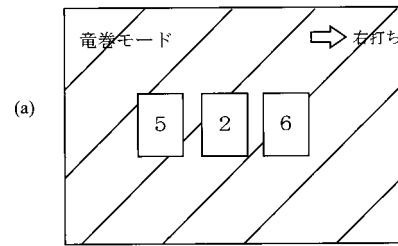
演出モードテーブル		Mt
演出モード	モードフラグ	
確変モード	1	
チャンスモード	2	
通常モードA	3	
通常モードB	4	
通常モードC	5	

(b)	演出モード 対象演出モード	モードフラグ	大当たり 当選確率	電サポ
	確変モード	1	高確率	○
	チャンスモード	2	低確率	○
	通常モードA	3	低確率	×
	通常モードB	4	低確率	×
	通常モードC	5	低確率	×

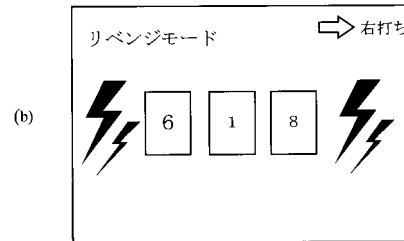
※対象演出モード: 選択、使用される演出モード

【 図 1 5 】

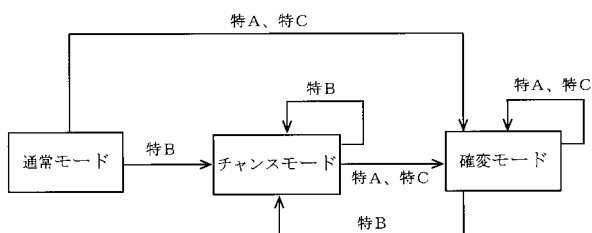
確定モード



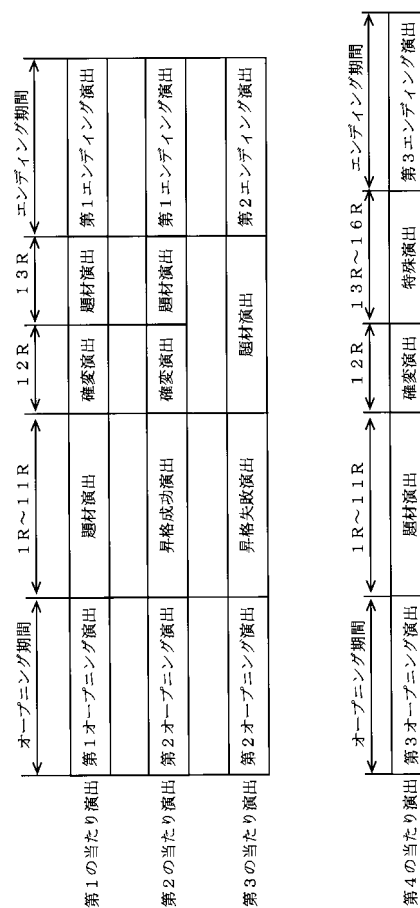
チャンスモード



【 図 1 7 】

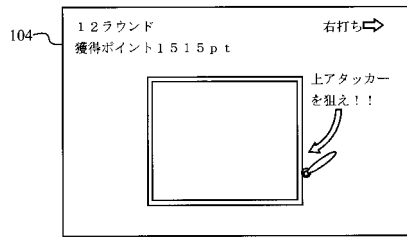


【 図 1 8 】



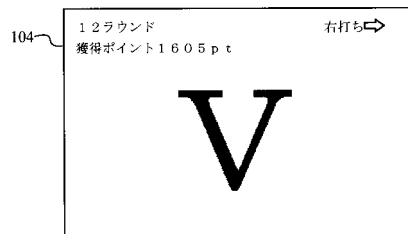
【図 19】

確変未確定演出の例  
(12R開始後、特定領域への入球まで)



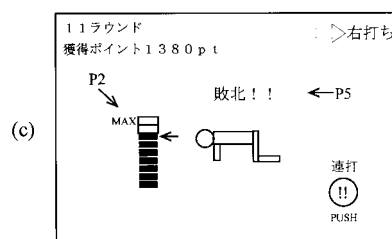
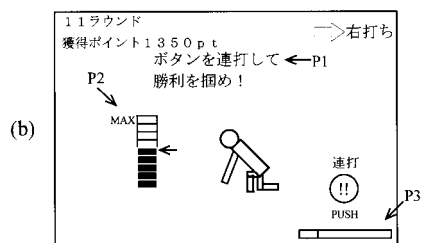
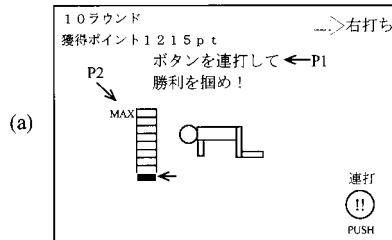
【図 20】

確変確定演出の例  
(特定領域への入球後、12R終了まで)



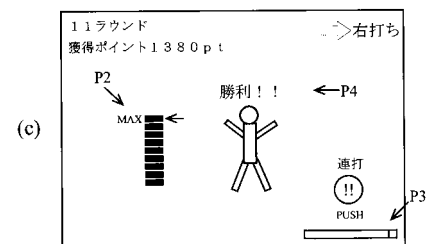
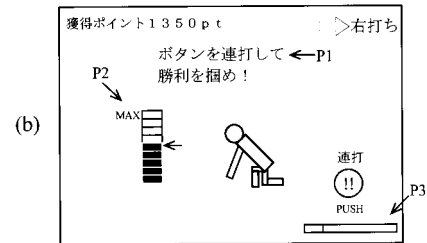
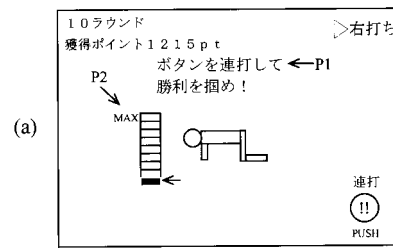
【図 22】

昇格失敗演出の例  
(通常⇒確変への昇格失敗)



【図 21】

昇格成功演出の例  
(通常⇒確変への昇格成功)

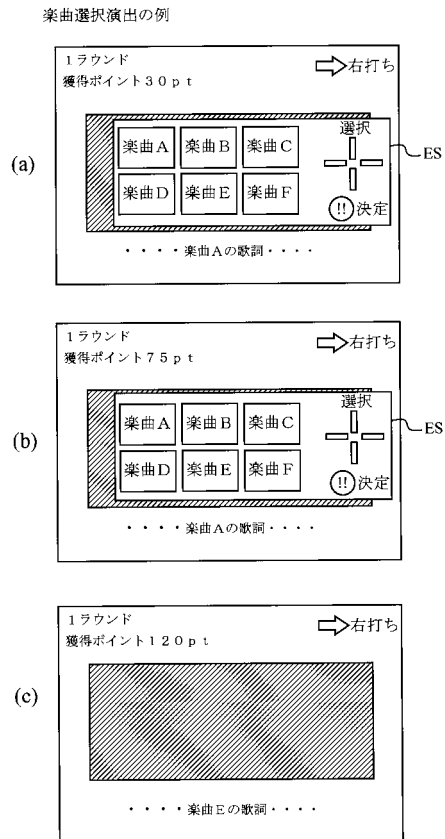


【図 26】

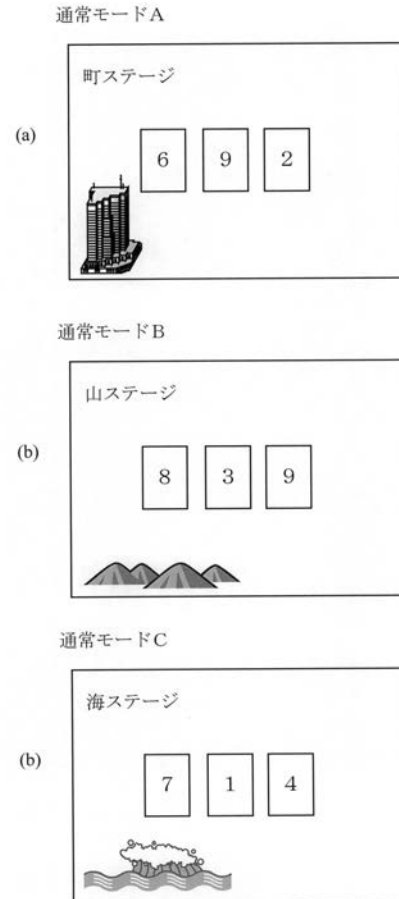
遊技ポイント獲得演出の例



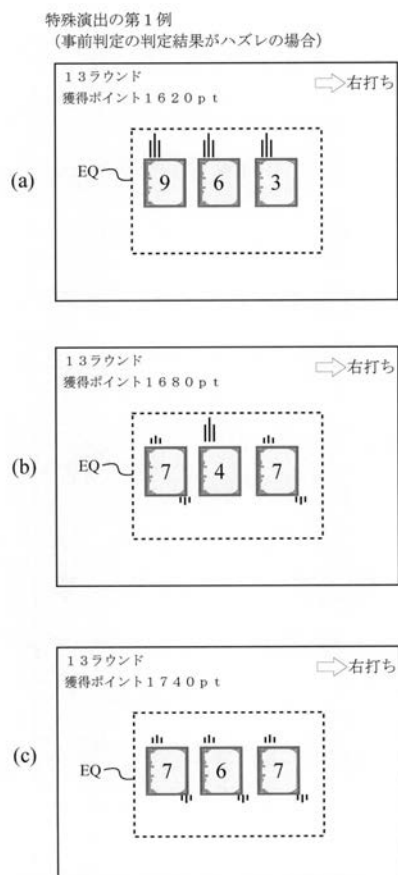
【図 27】



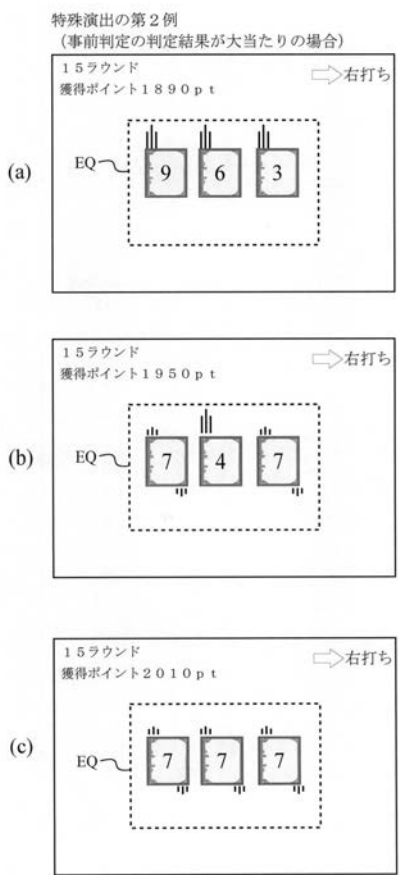
【図 16】



【図 23】



【図 24】



## 【図 25】

特殊演出の他の例  
(ビンゴ演出)

