

(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2019-10335

(P2019-10335A)

(43) 公開日 平成31年1月24日(2019.1.24)

(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 2	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 2 8	

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 51 頁)

(21) 出願番号	特願2017-128664 (P2017-128664)	(71) 出願人	000161806
(22) 出願日	平成29年6月30日 (2017. 6. 30)		京楽産業. 株式会社
		(74) 代理人	愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 100181250
			弁理士 田中 信介
		(72) 発明者	鈴木 康剛
			愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
			京楽産業. 株式会社内
		(72) 発明者	泉 邦秋
			愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
			京楽産業. 株式会社内
		(72) 発明者	間部 悟志
			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)	2C088 BA02 BA12 BA70 CA35

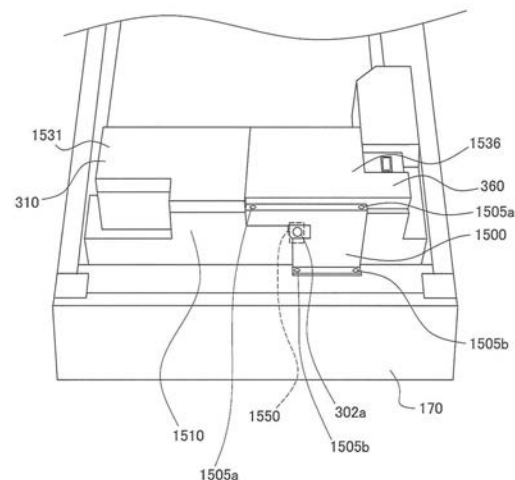
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 遊技の興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技機においては、内枠基板ベース1510等の枠部材で構成される内枠170と、遊技領域を形成し、内枠170に取付けられる遊技盤ユニット等の盤部材と、内枠170に取付けられ、遊技球の通過を検知するアウト球検出スイッチ302aが設けられたアウト球検出部材1500と、アウト球検出部材1500が取付けられる位置を決めるための突起部1655とを備えている。このような遊技機であれば、突起部1655を利用することによって、故障したアウト球検出部材1500の交換作業が容易であり、故障に伴う遊技の中断を短時間にすることが可能であるため遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【選択図】 図15



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

枠部材で構成される遊技枠と、
遊技領域を形成し、前記遊技枠に取付けられる盤部材で構成される遊技盤と、
前記遊技枠および前記遊技盤の所定部材のうち少なくともいずれか一方に接続され、遊技球の通過を検知する検知手段と、
前記検知手段において、前記遊技盤の所定部材に対して接続される位置を決めるための位置決め手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

前記検知手段によって検知された遊技球の通過に基づき、遊技球の通過数を計数する計数手段と、
前記計数手段により計数された前記遊技球の通過数に基づく所定の情報を表示する表示手段と、
を備えることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【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。

20

【背景技術】**【0002】**

従来、遊技機において、遊技盤上のアウト口に入球した遊技球を検知するための遊技球センサなどの検知手段が遊技盤に設けられていた（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2007 - 195624 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】**

30

【0004】

上述のような従来遊技機では、遊技中において遊技球センサなどの検知手段が故障した場合に検知手段を交換しなければならないが、検知手段の脱着が容易でないため、交換に要する時間、つまり、遊技の中断が長くなってしまうこととなっていた。したがって、従来に比べて交換に要する時間を短くすることが可能な、脱着が容易な遊技球センサなどの検知手段の開発が望まれており、遊技の興趣の低下を抑制させる余地があった。

【0005】

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、その目的は、遊技の興趣の低下を抑制することにある。

【課題を解決するための手段】

40

【0006】

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。

【0007】**[適用例 1]**

本発明の遊技機（100）では、枠部材で構成される遊技枠（170）と、遊技領域を形成し、前記遊技枠に取付けられる盤部材で構成される遊技盤（102）と、前記遊技枠および前記遊技盤の所定部材のうち少なくともいずれか一方に接続され、遊技球の通過を

50

検知する検知手段（３０２ a , １５００）と、前記検知手段において、前記遊技盤の所定部材に対して接続される位置を決めるための位置決め手段（１５０５ a , １５０５ b , １６５５）と、を備えることを要旨とする。

〔適用例２〕

適用例１に記載の遊技機（１００）であって、前記検知手段によって検知された遊技球の通過に基づき、遊技球の通過数を計数する計数手段（３００）と、前記計数手段により計数された前記遊技球の通過数に基づく所定の情報を表示する表示手段（３０２ b）と、を備えることを要旨とする。

【発明の効果】

【０００８】

10

本発明によれば、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】本実施形態の遊技機１００の正面図である。

【図２】外枠１６０に対してガラス枠１５０と内枠１７０が開いた状態を示す遊技機１００の斜視図である。

【図３】遊技機１００の機能ブロックを表す図である。

【図４－１】主制御基板３００のメインＲＯＭ３０１ b を説明するための図である。

【図４－２】主制御基板３００のメインＲＡＭ３０１ c を説明するための説明図である。

【図５】各種の判定テーブル等を示す説明図である。

20

【図６】大当たり図柄判定テーブルＴ２と大当たりの種別の振り分け割合を示す説明図である。

【図７－１】第１特１通常時変動パターンテーブルＴ４ A を例示する説明図である。

【図７－２】第１特１確変時変動パターンテーブルＴ４ B を例示する説明図である。

【図７－３】第１特２通常時変動パターンテーブルＴ４ C を例示する説明図である。

【図７－４】第１特２確変時変動パターンテーブルＴ４ D を例示する説明図である。

【図７－５】第２特１通常時変動パターンテーブルＴ５ A を例示する説明図である。

【図７－６】第２特１確変時変動パターンテーブルＴ５ B を例示する説明図である。

【図７－７】第２特２通常時変動パターンテーブルＴ５ C を例示する説明図である。

【図７－８】第２特２確変時変動パターンテーブルＴ５ D を例示する説明図である。

30

【図８】主制御基板３００で実行される処理の概略フローを示す説明図である。

【図９】主制御基板３００のメインＣＰＵ３０１ a で実行される事前判定処理を示すフローチャートである。

【図１０】演出制御基板３２０の詳細を示すブロック図である。

【図１１】サブＲＡＭ３２０ c に設けられる事前判定情報記憶領域３２０ c 3 を模式的に示す説明図である。

【図１２】演出制御基板３２０で実行される処理の一覧を示す説明図である。

【図１３】先読み処理のフローチャートである。

【図１４】演出パターン決定処理のフローチャートである。

【図１５】内枠１７０にアウト球検出部材１５００が取り付けられた状態を示す概略図であり、内枠１７０の底面に対する背面方向からの斜視図である。

40

【図１６－１】アウト球検出部材１５００の構成を説明する概略図であって、（ a ）は正面の概略図であり、（ b ）は左側面の概略図である。

【図１６－２】アウト球検出部材１５００の構成を説明する概略図であって、（ a ）はアウト球検出部材１５００の背面側の概略を示す斜視図であり、（ b ）は内枠基板ベース１５１０に取付けられたアウト球検出部材１５００のアウト球検出スイッチ３０２ a 近傍を示す概略図である。

【図１７－１】性能表示器３０２ b を説明する概略図であり、（ a ）は性能表示器３０２ b が設置された状態を説明する概略図であり、（ b ）は性能表示器３０２ b の表示の構成を説明する概略図である。

50

【図 17 - 2】性能表示器 302b に表示される内容および表示形態を説明する表である。

【図 18】遊技盤 102 にアウト球検出部材 1800 が取付けられた状態を示す概略図である。

【図 19】遊技機 100 における盤部材を説明する概略図である。

【図 20】当たり確率の設定を変更可能な遊技機において、各設定での特定の演出（第 1 演出）の出現率等を説明する表である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の遊技機の一実施形態としての遊技機 100 について説明する。なお、以下に説明する実施形態は、本発明を限定するものではなく、また、実施形態の中で説明されている諸要素およびその組み合わせの全てが本発明の解決手段に必須であるとは限らない。

10

【0011】

〔遊技機 100 の構成〕

図 1、2 を用いて、まず、遊技機 100 の構成について説明する。図 1 は、本実施形態の遊技機 100 の正面図である。図 2 は、外枠 160 に対して、ガラス枠 150 と内枠 170 が開いた状態を示す遊技機 100 の斜視図である。なお、遊技機 100 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。

20

【0012】

以下の説明では、必要に応じて、遊技機 100 の左右方向を「X 方向」とも呼び、特に、遊技機 100 の右方向を「+ X 方向」とも呼び、遊技機 100 の左方向を「- X 方向」とも呼ぶ。また、遊技機 100 の上下方向を「Y 方向」とも呼び、特に、遊技機 100 の上方向を「+ Y 方向」とも呼び、遊技機 100 の下方向を「- Y 方向」とも呼ぶ。さらに、遊技機 100 の奥行方向を「Z 方向」とも呼び、特に、遊技機 100 に対して奥側に向かう方向を「+ Z 方向」とも呼び、遊技機 100 に対して手前側に向かう方向を「- Z 方向」とも呼ぶ。

【0013】

図 1、2 に示すように、遊技機 100 は、遊技店の島設備に取り付けられる外枠 160 と、その外枠 160 の前方側で該外枠 160 と回動可能に支持された内枠 170、及びその内枠 170 の前方側で該内枠 170 と回動可能に支持されたガラス枠 150 を備えている。ガラス枠 150 には、ガラス部材 151 が裏側から着脱自在に設けられる。また、ガラス枠 150 の所定の位置には、ガラス枠 150 及び内枠 170 を外枠 160 に対して開閉状態とするとともに、後述する上部ユニット 180 を着脱するための錠ユニット 190 が設けられている。さらに、ガラス枠 150 の所定位置には、ガラス枠 150 が開放されたことを検出するための図示しないガラス枠開放スイッチが、内枠 170 の所定位置には、内枠 170 が開放されたことを検出するための図示しない内枠開放スイッチがそれぞれ設けられている。

30

【0014】

内枠 170 には、遊技機 100 を構成する主要な機構や種々の部品及び基板などが設けられると共に、遊技盤ユニット 102 が着脱自在に設けられている。ガラス部材 151 と遊技盤ユニット 102 との間には、遊技領域 106 が設けられている。この遊技領域 106 は、遊技球が流下する遊技球流下領域（図示せず）と、メイン表示装置 131 の表示画面領域とを含む。

40

【0015】

遊技盤ユニット 102 は、透明なアクリル部材からなる遊技盤 102A を備えている。遊技盤 102A には、複数の釘（図示せず）や風車（図示せず）が配置されている。これら釘や風車は、遊技球の動きを変更したり、所定の入賞口に誘導したりする機能を有する。遊技盤 102A において、遊技者側の面を表側面とも呼び、奥側の面（表側面とは反対

50

面)を裏側面とも呼ぶ。

【0016】

遊技盤ユニット102の遊技盤102Aは、開口部102AZを有している。メイン表示装置131は、この開口部102AZに配置される。これにより、遊技者からメイン表示装置131が視認し易くなる。

【0017】

なお、本実施形態では、遊技盤102Aは、透明に形成されているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、遊技盤102Aは、光透過性に形成されていればよく、半透明でもよい。また、遊技盤102Aは、アクリル部材以外の部材、例えば、透明なプラスチック部材から形成されてもよい。

10

【0018】

ガラス枠150の下部側には、演出操作ユニットBSUが設けられている。演出操作ユニットBSUは、刀柄ユニット135及び演出操作スティック136で構成されている。演出操作ユニットBSUの奥側には、上皿128が設けられている。また、演出操作ユニットBSUの左下方には、下皿129が設けられている。さらにまた、演出操作ユニットBSUの右下方には、発射ハンドル装置103が設けられている。

また、ガラス枠150の上部側には、上部ユニット180が設けられ、所定の遊技状態になると、上部ユニット180は、所定の関連動作を実行する(上部ユニット180は、ガラス枠150以外に外枠160に対しても取り付けられる)。

さらに、ガラス枠150の左右両側面には、遊技時及び非遊技時に演出表示を行うための第1サイド表示装置132、第2サイド表示装置133が設けられている。

20

【0019】

上皿128は、遊技領域106に発射するための遊技球を貯留するための皿である。下皿129は、上皿128に貯留しきれない遊技球を貯留するための皿である。上皿128に貯留された遊技球は、発射レール(図示せず)に導出され、発射ハンドル装置103により所定の発射強度で発射レールを介して誘導レール(図示せず)に誘導されて、遊技領域106(遊技球流下領域)に発射される。この場合、遊技者による発射ハンドル装置103の回転操作具合により、発射ハンドル装置103から発射された遊技球は、遊技領域106に含まれる遊技球流下領域の左側ルート106a、または、右側ルート106bを通過する。具体的には、遊技者が、発射ハンドル装置103を比較的弱めに回転操作した場合には、発射ハンドル装置103から発射された遊技球は、左側ルート106aを通過し得る。一方、遊技者が、発射ハンドル装置103を比較的強めに回転操作した場合には、発射ハンドル装置103から発射された遊技球は、右側ルート106bを通過し得る。

30

【0020】

演出操作ユニットBSUの中央部には、刀柄ユニット135が配置されている。刀柄ユニット135は、押圧操作により演出態様を変更させることが可能である。

また、演出操作ユニットBSUの左側には、演出操作スティック136が設けられている。

【0021】

図1に示すように、遊技領域106は、上部の奥側に刀ユニット154を、遊技球流下領域の上部の左側で刀ユニット154の前面側(手前側)に第1文字ユニット155aを、遊技球流下領域の下部の右側に第2文字ユニット155bを、遊技球流下領域の左側に第1月光ユニット156を、遊技球流下領域の右側に第2月光ユニット157を、遊技領域106の前面側(手前側)の遊技領域106を覆う第1導光パネル181aを、遊技領域106の奥側で各ユニット154, 155a, 155b, 156, 157の前面側(手前側)を覆う第2導光パネル181bを、それぞれ備えている。

40

【0022】

遊技領域106に備えられた各ユニット154, 155a, 155b, 156, 157は、可動役物(いわゆるギミック)であり、それらのユニット154, 155a, 155b, 156, 157を、遊技者によるゲームの進行に応じて所定の動作で移動させること

50

によって各種の演出を行うようになっている。

なお、本願では、「可動役物」は、動く役物を意味するように解釈される。また、「役物」は、可動役物、および動かない不動役物の両方を含むように広義に解釈される。

また、第1導光パネル181a、第2導光パネル181bは、透明なアクリルなどの樹脂製のパネルであり、メイン表示装置131で表示される演出表示を透過して視認可能とするとともに、発光部（図示せず）から入射される光によりパネルの一部を発光させることにより図柄などを表示させることが可能となっている。

【0023】

遊技領域106の略中央下側の領域には、遊技球が入球可能な始動領域を有する第1始動装置112が設けられている。この第1始動装置112は、一般入賞装置タイプの入賞装置であって、遊技球が入賞すると、大当たり乱数が取得されて大当たり判定が行われると共に、所定の賞球（例えば3個）が払い出される。また、第1始動装置112の上方には、遊技球が遊技球流下領域の主に左側ルート106aの途中で、釘の間を通過せず、いわゆるワープし、第1始動装置112に入球しやすくなるステージ140が備えられている。

【0024】

また、遊技領域106の右側下方の領域には、遊技球が入球可能な始動領域を有する第2始動装置115が設けられている。第2始動装置115は、いわゆるアタッカ型電動役物であって、その下部には、始動口が設けられ、始動口の上側に可動片115bを有しており、この可動片115bは、遊技盤Aから突出する突出状態と、遊技盤102Aに引き込み引き込み状態とに可動制御される。そして、可動片115bが引き込み状態になると、遊技球を始動口から第2始動装置115内に導き、遊技球が第2始動装置115に入球容易となる。逆に、可動片115bが突出状態になると、遊技球が始動口に入球せず、遊技球は第2始動装置115に入賞できなくなる。つまり、第2始動装置115は、可動片115bが突出状態にあるときには、遊技球の入賞機会がなく、可動片115bが引き込み状態にあるときには遊技球の入賞機会が増すこととなる。

【0025】

第2始動装置115は、遊技球が入賞すると、上記第1始動装置112と同様に、大当たり乱数が取得されて大当たり判定が行われると共に、例えば第1始動装置112と同じ賞球（3個）が払い出される。

【0026】

また、遊技領域106の右側の領域には、遊技球が通過可能な普通領域を有する普通図柄作動ゲート113bと、遊技球が入球可能な第1大入賞装置117と、遊技球が入球可能な第2大入賞装置127と、が設けられている。普通図柄作動ゲート113bは、遊技球が通過すると、当たり乱数取得されて当たり判定が行われる。なお、普通図柄作動ゲート113bを遊技球が通過しても、その通過に基づいた賞球が払い出されることはない。

【0027】

第1大入賞装置117は、いわゆるアタッカ型電動役物であって、その下部には、開口部が設けられ、開口部の上側に可動片117bを有しており、この可動片117bは、遊技盤102Aから突出する突出状態と、遊技盤102Aに引き込む引き込み状態とに可動制御される。そして、可動片117bが引き込み状態になると、遊技球を開口部から第1大入賞装置117内に導き、遊技球が第1大入賞装置117に入賞可能となる（この状態を「開放」又は「開放状態」とも呼ぶ）。また、第1大入賞装置117に遊技球が入賞すると、所定の賞球（例えば15個）が払い出される。逆に、可動片117bが突出状態になると、遊技球が開口部に入球せず、遊技球は第1大入賞装置117に入賞できなくなる（この状態を「閉塞」又は「閉塞状態」とも呼ぶ）。

【0028】

第2大入賞装置127は、いわゆるアタッカ型電動役物であって、その下部には、開口部が設けられ、開口部の上側に可動片127bを有しており、この可動片127bは、遊技盤102Aから突出する突出状態と、遊技盤102Aに引き込む引き込み状態とに可動

10

20

30

40

50

制御される。そして、可動片 1 2 7 b が引き込み状態になると、遊技球を開口部から第 2 大入賞装置 1 2 7 内に導き、遊技球が第 2 大入賞装置 1 2 7 に入賞可能となる（この状態を「開放」又は「開放状態」とも呼ぶ）。また、第 2 大入賞装置 1 2 7 に遊技球が入賞すると、所定の賞球（例えば 1 5 個）が払い出される。逆に、可動片 1 2 7 b が突出状態になると、遊技球が開口部に入球せず、遊技球は第 2 大入賞装置 1 2 7 に入賞できなくなる（この状態を「閉塞」又は「閉塞状態」とも呼ぶ）。

【0029】

また、第 2 大入賞装置 1 2 7 の上方には、入賞補助装置 2 0 0 を備えている。この入賞補助装置 2 0 0 は、遊技領域 1 0 6 の右側ルート 1 0 6 b を通過した複数の遊技球が閉塞状態の可動片 1 2 7 b を通過するときに、可動片 1 2 7 b の上に所定の時間滞留するよう
10

【0030】

なお、遊技領域 1 0 6 の左下部には、左側ルート 1 0 6 a を通過する遊技球であって、第 1 始動装置 1 1 2 に到達できなかった遊技球を排出するための左下アウト口 1 1 1 b が 2 カ所に設けられており、遊技領域 1 0 6 の右下部には、右側ルート 1 0 6 b を通過する遊技球であって、第 2 始動装置 1 1 5、第 1 大入賞装置 1 1 7、第 2 大入賞装置 1 2 7 のいずれにも入球しなかった遊技球を排出するための右下アウト口 1 1 1 c が 2 カ所に設けられている。また、遊技領域 1 0 6 の最下部には、第 1 始動装置 1 1 2、第 2 始動装置 1
20

1 5、第 1 大入賞装置 1 1 7、第 2 大入賞装置 1 2 7 のいずれにも入球しなかった遊技球を排出するための中央アウト口 1 1 1 a が設けられている。
さらに、遊技領域 1 0 6 の右側の領域には、ゲート 1 1 3 b、第 2 始動装置 1 1 5、第 1 大入賞装置 1 1 7、第 2 大入賞装置 1 2 7 を手前側から覆うカバー 1 1 6 が設けられている。このカバー 1 1 6 には、遊技球を第 2 始動装置 1 1 5、第 1 大入賞装置 1 1 7、第 2 大入賞装置 1 2 7 に誘導するために、遊技盤 1 0 2 A 側に突出した誘導部が形成されている。

【0031】

遊技領域 1 0 6 の略中央部分には、液晶表示器（LCD）等からなるメイン表示装置 1 3 1 が設けられており、このメイン表示装置 1 3 1 は、遊技が行われていない待機中に画像を表示したり、遊技の進行に応じた画像を表示したりする。なかでも、第 1 始動装置 1 1 2、第 2 始動装置 1 1 5 の遊技球の入賞に基づいて、大当たりの判定結果を報知するための複数の装飾図柄が変動表示され、特定の装飾図柄の組合せ（例えば、7 7 7 等）が停止して確定停止表示されることにより、大当たり判定結果として大当たりが報知される。
30

【0032】

つまり、装飾図柄は、第 1 始動装置 1 1 2、第 2 始動装置 1 1 5 に遊技球が入賞したときには、後述する第 1 特別図柄表示器 1 2 0、第 2 特別図柄表示器 1 2 2 に表示される特別図柄の変動表示に合わせて変動表示されると共に、所定の変動時間経過後に特別図柄の停止表示に合わせて停止表示される。すなわち、メイン表示装置 1 3 1 による装飾図柄の変動表示と第 1 特別図柄表示器 1 2 0、第 2 特別図柄表示器 1 2 2 による特別図柄の変動表示のタイミングは、同期している。また、この装飾図柄の変動表示中に、様々な画像やキャラクタ等を演出表示したり、あるいは、特別図柄に係る保留表示の先読み演出等を表示したりすることによって、大当たりに当選するかもしれないという期待感を遊技者に与えるようになっている。
40

【0033】

また、本実施形態においては、メイン表示装置 1 3 1 を液晶表示装置として用いているが、プラズマディスプレイ、有機 EL ディスプレイを用いてもよいし、プロジェクタや、いわゆる 7 セグメント LED、ドットマトリクス、回転ドラム等の表示装置を用いてもよい。

【0034】

10

20

30

40

50

図1に示すように、遊技領域 1 0 6 の左側下方には、表示器 1 2 5 が設けられている。表示器 1 2 5 は、普通図柄表示器 1 1 8 と、第 1 特別図柄表示器 1 2 0 と、第 2 特別図柄表示器 1 2 2 と、普通図柄保留表示器 1 1 9 と、第 1 特別図柄保留表示器 1 2 3 と、第 2 特別図柄保留表示器 1 2 4 とを有する。表示器 1 2 5 の詳細は後述する。

【 0 0 3 5 】

メイン表示装置 1 3 1 は、遊技盤ユニット 1 0 2 の略中央に配置され、3つの装飾図柄が変動表示され、種々の演出が表示される。このようなメイン表示装置 1 3 1 で表示される演出は、後述する演出パターンに基づいて実行される。以下では、メイン表示装置 1 3 1 で表示される演出を、単に「表示演出」とも呼ぶ。なお、本実施形態では、装飾図柄は、数字の 1 ~ 9 と、特殊図柄とを含む。

10

【 0 0 3 6 】

メイン表示装置 1 3 1 における表示演出では、後述する大当たり判定で、当選した場合、すなわち、大当たりの場合には、最後に、3つの装飾図柄を停止表示させて、大当たりを表す大当たり図柄配列（例えば、「7, 7, 7」などのゾロ目）を表示させる。また、表示演出において、後述する大当たり判定で、落選した場合、すなわち、ハズレの場合には、最後に、3つの装飾図柄を停止表示させて、ハズレを表すハズレ図柄配列（例えば、「2, 5, 1」などのばらけ目）を表示させる。これにより、遊技者は、大当たり判定の結果を認識することができる。

【 0 0 3 7 】

遊技者が発射ハンドル装置 1 0 3 を小さい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「左打ち」を行うと、遊技球が相対的に弱い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、遊技領域 1 0 6 における左側領域を流下する。一方、遊技者が発射ハンドル装置 1 0 3 を大きい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「右打ち」を行うと、遊技球が相対的に強い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、遊技領域 1 0 6 における右側領域を流下する。したがって、ゲート 1 1 3 b、第 2 始動装置 1 1 5、第 1 大入賞装置 1 1 7 あるいは第 2 大入賞装置 1 2 7 へ入球させる際は「右打ち」が必要となってくる。

20

【 0 0 3 8 】

第 1 始動装置 1 1 2 は、常時開放されている始動装置である。一方、第 2 始動装置 1 1 5 は、通常時は可動片 1 1 5 b によって閉塞されている。可動片 1 1 5 b は、ゲート 1 1 3 b への遊技球の入球を条件とする判定結果に基づいて、第 2 始動装置 1 1 5 を開放する。この場合、遊技球が入球し易い状態が作出される。遊技球が第 1 始動装置 1 1 2 又は第 2 始動装置 1 1 5 へ遊技球が入球した場合には、大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数、および、変動パターン乱数が取得され、以下の 4 つの判定が実行され得る。

30

(1) 遊技者にとって有利な大当たり遊技を実行するか否かの判定（以下では、大当たり判定とも呼ぶ）。

(2) 表示器 1 2 5 において、大当たり判定の結果を報知するための図柄（以下では、特別図柄とも呼ぶ）の判定（以下では、大当たり図柄判定とも呼ぶ）。

(3) この大当たり判定図柄判定では、大当たりの場合には、当該大当たりの種別を表す図柄（以下では、大当たり図柄とも呼ぶ）を判定する。

(4) メイン表示装置 1 3 1 での表示演出において、リーチを行うか否かの判定（以下では、リーチ判定とも呼ぶ）複数の変動パターンのうち、いずれの変動パターンとするかの判定（以下では、変動パターン判定とも呼ぶ）

40

【 0 0 3 9 】

「大当たり遊技」とは、第 1 大入賞装置 1 1 7 あるいは第 2 大入賞装置 1 2 7 を開放させる特別遊技である。

「リーチ」とは、メイン表示装置 1 3 1 において、変動表示する 3 つの装飾図柄のうち、2つの装飾図柄が停止表示し、当該 2 つの装飾図柄が、大当たり図柄配列を構成する 3 つの装飾図柄のうちの 2 つを構成する状態となった場合をいう。例えば、メイン表示装置 1 3 1 において、変動表示する 3 つの装飾図柄のうち、2つの装飾図柄が停止表示し、当該 2 つの装飾図柄が同じ状態となった場合をいう。この場合、大当たり図柄配列を構成す

50

る３つの装飾図柄のうちの２つを構成する装飾図柄を、リーチ図柄とも呼ぶ。

また、以下の説明では、第１始動装置１１２を通過した遊技球の入賞を条件として実行される上記４つの判定を「第１特別図柄判定」とも呼び、第２始動装置１１５への遊技球の入賞を条件として実行される上記４つの判定を「第２特別図柄判定」とも呼び、これらの判定を総称して「特別図柄判定」とも呼ぶ。

【００４０】

また、遊技球がゲート１１３ｂを通過した場合には、普通図柄乱数が取得され、第２始動装置１１５の可動片１１５ｂを開放するか否かの判定が実行される。以下では、ゲート１１３ｂへの遊技球の通過を条件として実行される判定を「普通図柄判定」とも呼ぶ。本実施形態の遊技機１００では、普通図柄判定で当たりとなる確率、すなわち、可動片１１５ｂを開放すると判定する確率は、遊技機１００の遊技状態で変化する仕様となっている。

10

【００４１】

第１大入賞装置１１７は、大当たり図柄判定の結果に応じて可動片１１７ｂが開放される。第１大入賞装置１１７は、通常はこの可動片１１７ｂによって閉塞されている。これに対して、大当たり判定の判定結果が大当たりである場合、上記可動片１１７ｂを作動させて第１大入賞装置１１７を開放する大当たり遊技が実行される。このため、遊技者は、大当たり遊技中に「右打ち」を行うことで、大当たり遊技が行われていないときに比べてより多くの賞球を得ることができる。

【００４２】

20

[表示器１２５の説明]

図１に示す表示器１２５は、主に大当たり図柄判定や普通図柄判定に関する情報を表示し、第１特別図柄表示器１２０、第２特別図柄表示器１２２、第１特別図柄保留表示器１２３、第２特別図柄保留表示器１２４、普通図柄表示器１１８、及び、普通図柄保留表示器１１９を有している。

【００４３】

第１特別図柄表示器１２０は、第１特別図柄判定が行われると、特別図柄を変動表示してから停止表示し、当該停止表示した特別図柄によって、第１特別図柄判定における大当たり図柄判定の判定結果を報知する。この第１特別図柄表示器１２０には、大当たり図柄判定の判定結果として、大当たりであることを示す大当たり図柄、または、第１特別図柄判定の結果がハズレであることを示すハズレ図柄が停止表示される。

30

【００４４】

第２特別図柄表示器１２２は、第２特別図柄判定が行われると、特別図柄を変動表示してから停止表示し、当該停止表示した特別図柄によって、第２特別図柄判定における大当たり図柄判定の判定結果を報知する。この第２特別図柄表示器１２２には、大当たり図柄判定の判定結果として、大当たりであることを示す大当たり図柄、又は第１特別図柄判定の結果がハズレであることを示すハズレ図柄が停止表示される。

【００４５】

ところで、本実施形態の遊技機１００は、特別図柄判定に係る特別図柄の変動表示中や大当たり遊技中など、第１始動装置１１２に新たに遊技球が入賞した場合、この入賞を契機とする第１特別図柄判定及び図柄の変動表示を即座に実行しない構成となっている。そこで、遊技機１００は、第１特別図柄判定を保留し、当該第１特別図柄判定のための４つの乱数情報を１組の保留情報として格納する保留機能を備えている。第１特別図柄保留表示器１２３は、このようにして格納された第１特別図柄判定のための保留情報の数を表示する。

40

【００４６】

同様に、遊技機１００は、特別図柄判定に係る特別図柄の変動表示中や大当たり遊技中など、第２始動装置１１５に新たに遊技球が入賞した場合、この入賞を契機とする第２特別図柄判定及び図柄の変動表示を即座に実行しない構成となっている。そこで、遊技機１００は、第２特別図柄判定を保留し、当該第２特別図柄判定のための４つの乱数情報を１

50

組の保留情報として格納する保留機能を備えている。第2特別図柄保留表示器124は、このようにして格納された第2特別図柄判定のための保留情報の数を表示する。

【0047】

普通図柄表示器118は、普通図柄判定が行われると、普通図柄を変動表示してから停止表示し、当該停止表示した普通図柄によって、普通図柄判定の判定結果を報知する。ところで、普通図柄表示器118における普通図柄の変動表示中など、遊技球がゲート113bを通過しても普通図柄判定及び普通図柄判定に係る普通図柄の変動表示を即座に実行しない構成となっている。そこで、遊技機100は、普通図柄判定を保留し、当該普通図柄判定のための普通図柄乱数の情報を保留情報として格納する保留機能を備えている。普通図柄保留表示器119は、このようにして格納された普通図柄判定のための保留情報の数を表示する。

10

【0048】

なお、本実施形態の遊技機100では、右打ちランプ（図示せず）とラウンドランプ（図示せず）とを備えている。右打ちランプは、後述の大当たり遊技状態時と後述の時短遊技状態時に点灯し、遊技者に右打ち（詳細は後述）をすることを推奨する。ラウンドランプは、1つ以上のランプから構成される。ラウンドランプは、大当たり時において、消灯状態から点灯状態に移行する。ラウンドランプは、点灯により大当たり時の大当たり種別に応じて、ラウンド遊技の回数を示唆する。例えば、ラウンドランプが2つある場合には、一方のラウンドランプが点灯することによって、ラウンド遊技を4回実行することを示唆し（すなわち、4R大当たりであることを示唆し）、他方のラウンドランプが点灯することによって、ラウンド遊技を16回実行することを示唆する（すなわち、16R大当たりであることを示唆する）。

20

【0049】

〔遊技機100の内部構成〕

図3は、遊技機100の機能ブロックを表す図である。遊技機100は、主制御基板300、払出制御基板310、演出制御基板320、画像制御基板330、ランプ制御基板340、発射制御基板350、および、電源基板360を備えている。

【0050】

主制御基板300は、遊技機の基本動作を制御する。主制御基板300は、ワンチップマイコン301を備えている。ワンチップマイコン301は、メインCPU301a、メインROM301bおよびメインRAM301cを含んでいる。また、主制御基板300は、主制御用の入力ポート及び出力ポート（いずれも図示せず）を備えている。

30

【0051】

この主制御用の入力ポートには、後述するアウト球検出部材1500における球通過孔1652を遊技球が通過したことを検知するアウト球検出スイッチ302a、ゲート113bに遊技球が入球したことを検知するゲート検出スイッチ303、第1始動装置112に遊技球が入球したことを検知する第1始動装置検出スイッチ304、第2始動装置115に遊技球が入球したことを検知する第2始動装置検出スイッチ305、第1大入賞装置117に遊技球が入球したことを検知する第1入賞装置検出スイッチ306a、第2大入賞装置127に遊技球が入球したことを検知する第2入賞装置検出スイッチ306b、及び、払出制御基板310が接続されている。この主制御用の入力ポートによって、各種信号が主制御基板300に入力される。

40

【0052】

また、主制御用の出力ポートには、後述する計数値を所定の態様で表示する性能表示器302b、可動片115bを開閉動作させる始動装置開閉ソレノイド307、第1大入賞装置117を開閉する可動片117bを動作させる第1大入賞装置開閉ソレノイド308、第2大入賞装置127を開閉する可動片127bを動作させる第2大入賞装置開閉ソレノイド370、特別図柄及び普通図柄を表示する図柄表示器118、120、122、特別図柄判定のための保留情報数及び普通図柄判定のための保留情報数を表示する図柄保留表示器119、123、124、外部情報信号を出力する遊技情報出力端子板309、払

50

出制御基板 310、及び、演出制御基板 320 が接続されている。この主制御用の出力ポートによって、各種信号が出力される。

【0053】

なお、遊技情報出力端子板 309 は、主制御基板 300 において生成された外部情報信号を遊技店のホールコンピュータ等に出力するための基板である。遊技情報出力端子板 309 は主制御基板 300 と配線接続され、遊技情報出力端子板 309 には、遊技店のホールコンピュータ等と接続をするためのコネクタが設けられている。

【0054】

主制御基板 300 のワンチップマイコン 301 において、メイン CPU 301a は、各検出スイッチやタイマからの入力信号に基づき、メイン ROM 301b に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、各装置を直接制御したり、あるいは演算処理の結果に応じて他の基板にコマンドを送信したりする。

【0055】

図 4—1 は、主制御基板 300 のメイン ROM 301b を説明するための図である。図 4—2 は、主制御基板 300 のメイン RAM 301c を説明するための説明図である。特に、図 4—1 は、メイン ROM 301b に格納される格納情報を説明するための図であり、図 4—2 は、メイン RAM 301c を説明するための図である。なお、メイン ROM 301b およびメイン RAM 301c における配置について、領域内プログラムおよび領域内データが格納されている部分と、領域外プログラムおよび領域外データが格納されている部分との境界には、空き領域（未使用領域）が、所定の容量（例えば、16 バイト以上）設けられている。また、領域外プログラムにおいては、機能（例えば、試験信号出力、性能表示処理等の機能がある。）毎にモジュール化されている。さらに、処理内容に応じて、ノンマスカブル割り込みを設定しているもの（例えば、電源監視処理がある。）もあれば、ノンマスカブル割り込みを設定していないもの（例えば、性能表示処理がある。）もある。

【0056】

メイン ROM 301b には、遊技制御用のプログラムや各種遊技に必要なテーブルが格納されている。例えば、メイン ROM 301b には、図 4—1 に示すように、大当たり判定テーブル T1 と、大当たり図柄判定テーブル T2 と、リーチ判定テーブル T3 と、第 1 変動パターンテーブル T4 と、第 2 変動パターンテーブル T5 と、普通図柄判定テーブル T6 が格納されている。

【0057】

大当たり判定テーブル T1 は、大当たり乱数に基づいて、大当たり判定を行うためのテーブルである。大当たり判定テーブル T1 は、2 つの大当たり判定テーブル、すなわち、非確変時大当たり判定テーブル T1A と、確変時大当たり判定テーブル T1B とを含む。

大当たり図柄判定テーブル T2 は、大当たり図柄乱数に基づいて、大当たり図柄判定を行うためのテーブルである。大当たり図柄判定テーブル T2 は、2 つの大当たり図柄判定テーブル、すなわち、特 1 大当たり図柄判定テーブル T2A と、特 2 大当たり図柄判定テーブル T2B とを含む。

【0058】

リーチ判定テーブル T3 は、リーチ判定乱数に基づいて、リーチ判定を行うためのテーブルである。リーチ判定テーブル T3 は、4 つのリーチ判定テーブル（図示せず）、すなわち、特 1 通常時リーチ判定テーブルと、特 1 確変時リーチ判定テーブルと、特 2 通常時リーチ判定テーブルと、特 2 確変時リーチ判定テーブルとを含む。これらの 4 つのリーチ判定テーブルは、遊技状態や特別図柄の種別によって、選択される。具体的には、特 1 通常時リーチ判定テーブルは、非確変遊技状態において、第 1 始動装置 112 への入球に基づく表示演出でリーチを実行するか否かを選択するためのテーブルである。特 1 確変時リーチ判定テーブルは、確変遊技状態において、第 1 始動装置 112 への入球に基づく表示演出でリーチを実行するか否かを選択するためのテーブルである。特 2 通常時リーチ判定テーブルは、非確変遊技状態において、第 2 始動装置 115 への入球に基づく表示演出で

リーチを実行するか否かを選択するためのテーブルである。特2確変時リーチ判定テーブルは、確変遊技状態において、第2始動装置115への入球に基づく表示演出で装飾図柄を用いてリーチを実行するか否かを選択するためのテーブルである。

なお、非確変遊技状態や確変遊技状態など、各種の遊技状態の詳細は、後述する。

【0059】

第1変動パターンテーブルT4は、変動パターン乱数に基づいて、変動パターン判定を行うためのテーブルである。第1変動パターンテーブルT4は、4つの変動パターンテーブル、すなわち、第1特1通常時変動パターンテーブルT4Aと、第1特1確変時変動パターンテーブルT4Bと、第1特2通常時変動パターンテーブルT4Cと、第1特2確変時変動パターンテーブルT4Dとを含む。これら4つの変動パターンテーブルは、遊技状態と特別図柄の種別によって、選択され得る。具体的には、第1特1通常時変動パターンテーブルT4Aは、非確変遊技状態で、第1始動装置112への入球に基づく第1特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。第1特1確変時変動パターンテーブルT4Bは、確変遊技状態で、第1始動装置112への入球に基づく第1特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。第1特2通常時変動パターンテーブルT4Cは、非確変遊技状態で、第2始動装置115への入球に基づく第2特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。第1特2確変時変動パターンテーブルT4Dは、確変遊技状態で、第2始動装置115への入球に基づく第2特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。

【0060】

第2変動パターンテーブルT5は、変動パターン乱数に基づいて、変動パターン判定を行うためのテーブルである。第2変動パターンテーブルT5は、4つの変動パターンテーブル、すなわち、第2特1通常時変動パターンテーブルT5Aと、第2特1確変時変動パターンテーブルT5Bと、第2特2通常時変動パターンテーブルT5Cと、第2特2確変時変動パターンテーブルT5Dとを含む。これら4つの変動パターンテーブルは、遊技状態と特別図柄の種別によって、選択され得る。具体的には、第2特1通常時変動パターンテーブルT5Aは、非確変遊技状態で、第1始動装置112への入球に基づく第1特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。第2特1確変時変動パターンテーブルT5Bは、確変遊技状態で、第1始動装置112への入球に基づく第1特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。第2特2通常時変動パターンテーブルT5Cは、非確変遊技状態で、第2始動装置115への入球に基づく第2特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。第2特2確変時変動パターンテーブルT5Dは、確変遊技状態で、第2始動装置115への入球に基づく第2特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。

【0061】

これら第1変動パターンテーブルT4と、第2変動パターンテーブルT5は、変動パターン判定時に、いずれか1つのテーブルが選択され、同時に選択されることはない。第1変動パターンテーブルT4は、平均変動秒数（平均演出時間）が第2変動パターンテーブルT5よりも短いテーブルであり、後述の取得時保留順情報が「3」、または、「4」の場合に選択される。第2変動パターンテーブルT5は、平均変動秒数が第1変動パターンテーブルT4よりも長いテーブルであり、後述の取得時保留順情報が「1」、または、「2」の場合に選択される。これらの詳細については、後述する。

【0062】

普通図柄判定テーブルT6は、普通図柄乱数に基づいて、普通図柄判定を行うためのテーブルである。

上述した大当たり判定テーブルT1、大当たり図柄判定テーブルT2、第1変動パターンテーブルT4、第2変動パターンテーブルT5、および、普通図柄判定テーブルT6についての詳細は、後述する。

【0063】

メインRAM301cは、図4-2(A)に示すように、メインCPU301aの演算

処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、複数の記憶領域を有している。例えば、メインRAM301cは、保留情報記憶領域301cxと、保留情報判定領域301cyと、獲得出玉相当情報記憶領域301czと、を有している。また、メインRAM301cは、各種フラグ（後述する確変遊技フラグ、時短遊技フラグ、および、大当たり遊技フラグなど）や、各種記録値（後述の変数Kや定数Km）などが格納される記憶領域（図示せず）を有している。

【0064】

保留情報記憶領域301cxは、図4-2(B)に示すように、第1始動装置112に係る保留情報、および、取得時保留順情報に対応付けて格納可能な4つの保留情報領域（第1保留情報領域、第2保留情報領域、第3保留情報領域、第4保留情報領域）と、第2始動装置115に係る保留情報を格納可能な4つの保留情報領域（第1保留情報領域、第2保留情報領域、第3保留情報領域、第4保留情報領域）と、が設けられている。

10

【0065】

保留情報記憶領域301cxの第1特別図柄に対応する保留情報領域において、保留情報の格納の優先順は、第1保留情報領域が最優先で格納対象とされ、第1保留情報領域に保留情報が格納されていれば、次に、第2保留情報領域が優先で格納対象とされ、次に、第3保留情報領域が優先で格納対象とされ、最後に、第4保留情報領域が格納対象として選択される。第2特別図柄に対応する保留情報領域においても同様である。なお、図4-2(B)では、保留情報が格納されている保留情報領域には、「○」が示されており、保留情報が格納されていない保留情報領域には、「-」が示されている。

20

【0066】

保留情報記憶領域301cxの保留情報領域に格納される取得時保留順情報は、保留情報が取得された際の保留順を表す情報である。詳しくは、取得時保留順情報は、保留情報が取得された場合において、その際に格納される保留情報領域の番号に対応する。例えば、保留情報が取得された場合において、第1保留情報領域のみに保留情報が格納されている場合には、保留情報は第2保留情報領域に格納されることになるので、取得時保留順情報は、「2」となる。保留情報が取得された場合において、第1保留情報領域、第2保留情報領域、および、第3保留情報領域に保留情報が格納されている場合には、保留情報は、第4保留情報領域に格納されることになるので、取得時保留順情報は、「4」となる。

30

保留情報判定領域301cyは、保留情報に基づいて、特別図柄判定が実行される判定領域である。

【0067】

獲得出玉相当情報記憶領域301czは、獲得出玉相当情報を記憶するための情報である。当該獲得出玉相当情報は、大当たり遊技状態時において、第1大入賞装置117及び第2大入賞装置127への入賞に基づいて遊技者に払い出された遊技球の数を表す。獲得出玉相当情報記憶領域301czに記憶される獲得出玉相当情報が表す数（獲得出玉相当数とも呼ぶ）は、第1大入賞装置117及び第2大入賞装置127に1つの遊技球が入ると、賞球数（例えば、第1大入賞装置117では15、第2大入賞装置127では10）ずつ加算される。すなわち、獲得出玉相当情報が表す数は、大当たり遊技状態時において、第1大入賞装置117及び第2大入賞装置127に入った遊技球の数に、賞球数を乗じた値となる。

40

なお、獲得出玉相当情報記憶領域301czに記憶される獲得出玉相当情報は、時短遊技状態が終了した場合に、メインCPU301aによってリセット（消去）される。従って、この獲得出玉相当情報が表す数は、初大当たり時における大当たり遊技状態に払い出された遊技球数と、初大当たり後の時短遊技状態が終了する前に再度大当たり遊技状態に移行した場合に払い出された遊技球数との和である。すなわち、時短遊技状態が継続している間の獲得出玉相当数は、大当たり遊技状態に移行する度に、当該大当たり遊技状態に払い出された遊技球数分加算されていく。

【0068】

払出制御基板310は、遊技球の発射制御と賞球の払い出し制御を行う。この払出制御

50

基板 310 は、図示しない払出 CPU、払出 ROM、払出 RAM から構成されるワンチップマイコンを備えており、主制御基板 300 に対して、双方向に通信可能に接続されている。払出 CPU は、遊技球が払い出されたか否かを検知する払出球計測スイッチ 311、扉開放スイッチ 312、及び、タイマからの入力信号に基づいて、払出 ROM に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応するデータを主制御基板 300 に送信する。また、払出制御基板 310 の出力側には、遊技球の貯留部から所定数の賞球を遊技者に払い出すための賞球払出装置の払出モータ 313 が接続されている。払出 CPU は、主制御基板 300 から送信された払出個数指定コマンドに基づいて、払出 ROM から所定のプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、賞球払出装置の払出モータ 313 を制御して所定の賞球を遊技者に払い出す。このとき、払出 RAM は、払出 CPU の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

10

【0069】

演出制御基板 320 は、主に遊技中や待機中等の各演出を制御する。この演出制御基板 320 は、サブ CPU 320a、サブ ROM 320b、サブ RAM 320c を備えており、主制御基板 300 に対して、当該主制御基板 300 から演出制御基板 320 への一方向に通信可能に接続されている。サブ CPU 320a は、主制御基板 300 から受信した各種コマンド、各種ユニット、演出操作スティック 136、及び、タイマからの入力信号に基づいて、サブ ROM 320b に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応するデータを画像制御基板 330 やランプ制御基板 340 へ送信する。

20

【0070】

例えば、演出制御基板 320 におけるサブ CPU 320a は、主制御基板 300 から変動開始コマンドを受信すると、メイン表示装置 131、音声出力装置 331、刀柄ユニット 135、刀ユニット 154、第 1 文字ユニット 155a、第 2 文字ユニット 155b、第 1 月光ユニット 156 及び第 2 月光ユニット 157 等に遊技演出を実行させるための演出パターンを決定し、当該演出パターンを実行するための演出パターン指定コマンドを画像制御基板 330 やランプ制御基板 340 へ送信する。この演出パターンの決定についての詳細は、後述する。

【0071】

サブ ROM 320b には、演出制御用のプログラムや各種の遊技の決定に必要なデータおよび複数のテーブルが格納されている。これらのテーブルについての詳細は、後述する。

30

【0072】

サブ RAM 320c は、サブ CPU 320a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能すると共に、遊技状態、演出パターン、装飾図柄、計数カウンタ、および、発射操作情報等が格納される。また、サブ RAM 320c には、複数の記憶領域が設けられている。これらの記憶領域についての詳細は、後述する。

【0073】

画像制御基板 330 は、メイン表示装置 131 の画像表示制御を行うための図示しない画像 CPU、制御 ROM、制御 RAM、CGROM、VRAM、VDP と、音声 CPU、音声 ROM、及び、音声 RAM を備えている。この画像制御基板 330 は、演出制御基板 320 に双方向通信可能に接続されており、その出力側にメイン表示装置 131、および、音声出力装置 331 が接続されている。

40

【0074】

画像 CPU は、演出制御基板 320 から受信したコマンドに基づいて、VDP に所定の画像を表示させる制御を行う。制御 RAM は、画像 CPU の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、制御 ROM から読み出されたデータを一時的に格納する。また、制御 ROM には、画像 CPU の制御処理のプログラムや、演出パターンに基づくアニメーションを表示するためのアニメパターン、アニメーション情報などが格納されている。

【0075】

50

C G R O Mには、メイン表示装置 1 3 1 に表示される装飾図柄や背景等の画像データが多数格納されており、画像 C P Uは、演出制御基板 3 2 0 から送信された演出パターン指定コマンドに基づいて所定のプログラムを読み出すとともに、C G R O Mに格納された所定の画像データを V R A Mに展開させ、V R A Mに展開された画像データをメイン表示装置 1 3 1 に表示させる制御を行い、表示演出を実現する。

【 0 0 7 6 】

また、音声 R O Mには、音声出力装置 3 3 1 から出力するための音声のデータが多数格納されており、音声 C P Uは、演出制御基板 3 2 0 から送信された演出パターン指定コマンドに基づいて所定のプログラムを読み出すとともに、音声出力装置 3 3 1 における音声出力制御を行い、音声演出を実現する。

10

【 0 0 7 7 】

ランプ制御基板 3 4 0 は、種々の可動役物の制御と、刀柄ユニット 1 3 5 に内蔵されるランプや発射ハンドル 1 0 3 に内蔵されるランプなどの演出用照明装置 3 4 2 の制御と、を実行する。具体的には、ランプ制御基板 3 4 0 は、刀柄ユニット 1 3 5、刀ユニット 1 5 4、第 1 文字ユニット 1 5 5 a、第 2 文字ユニット 1 5 5 b、第 1 月光ユニット 1 5 6 及び第 2 月光ユニット 1 5 7 を駆動制御することで、駆動したユニットに備わる可動役物（可動体）による役物可動演出を実現する。また、ランプ制御基板 3 4 0 は、演出用照明装置 3 4 2 を点灯制御、または、点滅制御することで、照明演出を実現する。

【 0 0 7 8 】

発射制御基板 3 5 0 は、タッチセンサ 3 5 1 からのタッチ信号を入力するとともに、発射ボリューム 3 5 2 から供給された電圧に基づいて、発射用ソレノイド 3 5 3 や玉送りソレノイド 3 5 4 に対する通電制御を行う。

20

【 0 0 7 9 】

タッチセンサ 3 5 1 は、遊技者が発射ハンドル装置 1 0 3 に触れたことによる静電容量の変化を利用した静電容量型の近接スイッチから構成され、遊技者が発射ハンドル装置 1 0 3 に触れたことを検知すると、発射制御基板 3 5 0 に発射用ソレノイド 3 5 3 の通電を許可するタッチ信号を出力する。

【 0 0 8 0 】

発射ボリューム 3 5 2 は、可変抵抗器から構成され、その発射ボリューム 3 5 2 に印加された定電圧（例えば 5 V）を可変抵抗器により分圧して、分圧した電圧を発射制御基板 3 5 0 へ供給する。

30

【 0 0 8 1 】

ここで、発射用ソレノイド 3 5 3 の回転速度は、発射制御基板 3 5 0 に設けられた水晶発振器の出力周期に基づく周波数から、約 9 9 . 9（回 / 分）に設定されている。これにより、1 分間に発射される遊技球の個数は、発射ソレノイドが 1 回転する毎に 1 個発射されるため、約 9 9 . 9（個 / 分）となる。すなわち、1 個の遊技球は約 0 . 6 秒毎に発射されることになる。

【 0 0 8 2 】

なお、タッチセンサ 3 5 1 からのタッチ信号及び発射ボリューム 3 5 2 からの電圧信号は、演出制御基板 3 2 0 へ入力されるようになっている。これにより、演出制御基板 3 2 0 において遊技球の発射を検出可能となる。

40

【 0 0 8 3 】

電源基板 3 6 0 は、コンデンサからなるバックアップ電源を備えており、遊技機 1 0 0 に電源電圧を供給する。具体的には、主制御基板 3 0 0、払出制御基板 3 1 0、演出制御基板 3 2 0、発射制御基板 3 5 0 へ電源電圧を供給する。また、遊技機 1 0 0 に供給する電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検知信号を主制御基板 3 0 0 に出力する。より具体的には、電断検知信号がハイレベルになるとメイン C P U 3 0 1 a は動作可能状態になり、電断検知信号がローレベルになるとメイン C P U 3 0 1 a は動作停止状態になる。バックアップ電源はコンデンサに限らず、例えば、電池でもよく、コンデンサと電池とを併用して用いてもよい。

50

【 0 0 8 4 】

〔 遊 技 状 態 の 説 明 〕

図 5 は、各種の判定テーブル等を示す説明図である。具体的には、図 5 (A) は、非確変時大当たり判定テーブル T 1 A を示し、図 5 (B) は、確変時大当たり判定テーブル T 1 B を示し、図 5 (C) は、普通図柄判定テーブル T 6 を示す。

【 0 0 8 5 】

本実施形態の遊技機 1 0 0 では、大当たり判定に関する遊技状態として、「非確変遊技状態」または「確変遊技状態」に設定され得る。また、遊技機 1 0 0 では、普通図柄判定に関する遊技状態として、「非時短遊技状態」または「時短遊技状態」に設定され得る。以下にこれらの遊技状態について説明する。

10

【 0 0 8 6 】

〔 非 確 変 遊 技 状 態 と 確 変 遊 技 状 態 の 説 明 〕

非確変遊技状態における大当たり判定では、図 5 (A) に示す非確変時大当たり判定テーブル T 1 A が用いられる。非確変時大当たり判定テーブル T 1 A は、大当たり判定で大当たりと判定される大当たり値が「 0 」～「 2 」の 3 つの数値に設定される。非確変時大当たり判定テーブル T 1 A を用いた大当たり判定では、第 1 始動装置 1 1 2 又は第 2 始動装置 1 1 5 への入球時に取得される大当たり乱数（「 0 」～「 1 1 9 9 」のいずれかの数値）が、上記 3 つの大当たり値のいずれかである場合には、「大当たり」と判定され、いずれでもない場合には「ハズレ」と判定される。すなわち、非確変遊技状態の場合に大当たり判定で大当たりと判定される確率（大当たり確率とも呼ぶ）は 1 / 4 0 0 である。

20

【 0 0 8 7 】

確変状態における大当たり判定では、図 5 (B) に示す確変時大当たり判定テーブル T 1 B が用いられる。確変時大当たり判定テーブル T 1 B は、大当たり判定で大当たりと判定される大当たり値が「 0 」～「 1 9 」の 2 0 個の数値に設定される。確変時大当たり判定テーブル T 1 B を用いた大当たり判定では、第 1 始動装置 1 1 2 又は第 2 始動装置 1 1 5 への入球時に取得される大当たり乱数（「 0 」～「 1 1 9 9 」のいずれかの数値）が、上記 2 0 個の大当たり値のいずれかである場合には、「大当たり」と判定され、いずれでもない場合には「ハズレ」と判定される。すなわち、確変遊技状態の場合の大当たり確率は 1 / 6 0 である。

30

【 0 0 8 8 】

従って、確変遊技状態は、非確変遊技状態よりも、大当たり判定での大当たり確率が高く設定され、非確変遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である。確変遊技状態の場合には、確変遊技フラグが「 O N 」にセットされ、非確変遊技状態の場合には、確変遊技フラグが「 O F F 」となっている。また、非確変遊技状態から確変遊技状態への移行、または、確変遊技状態から非確変遊技状態への移行は、大当たり遊技終了後に実行され得る。

【 0 0 8 9 】

〔 非 時 短 遊 技 状 態 と 時 短 遊 技 状 態 の 説 明 〕

図 5 (C) に示すように、普通図柄判定テーブル T 6 は、非時短遊技状態における普通図柄判定では、当たりと判定される当たり値が「 0 」のみに設定され、時短遊技状態における普通図柄判定では、当たりと判定される当たり値が「 0 」～「 6 5 5 3 4 」の 6 5 5 3 5 個に設定される。

40

【 0 0 9 0 】

非時短遊技状態における普通図柄判定では、ゲート 1 1 3 b への遊技球通過時に取得される普通図柄乱数（「 0 」～「 6 5 5 3 5 」のいずれかの数値）が、上記 1 つのみの当たり値「 0 」である場合には、「当たり」と判定され、「 0 」でない場合には、「ハズレ」と判定される。すなわち、非時短遊技状態の場合に普通図柄判定で当たりと判定される確率は、1 / 6 5 5 3 6 である。

【 0 0 9 1 】

一方、時短遊技状態における普通図柄判定では、ゲート 1 1 3 b への遊技球通過時に取

50

得される普通図柄乱数（「0」～「65535」のいずれかの数値）が、上記65535個の当たり値のいずれかである場合には、「当たり」と判定され、いずれでもない場合には、「ハズレ」と判定される。すなわち、非時短遊技状態の場合に普通図柄判定で当たりと判定される確率は、 $65535 / 65536 = 1 / 1.00002$ である。

【0092】

また、非時短遊技状態では、ゲート113bを遊技球が通過したことを条件として普通図柄判定の判定を実行した後、普通図柄の変動を開始してから停止表示するまでの変動時間が12秒と比較的長く設定され、かつ、当たりに当選した際に可動片115bを可動させて第2始動装置115を開放する開放制御時間が0.2秒と比較的短く設定される。すなわち、非時短遊技状態では、ゲート113bを遊技球が通過すると、普通図柄判定が行われて、普通図柄表示器118において普通図柄の変動表示が行われ、変動表示された普通図柄は、変動表示が開始されてから12秒後に停止表示する。判定結果が当たりであった場合には、普通図柄の停止表示後に、可動片115bの可動により第2始動装置115が0.2秒間開放される。

10

【0093】

これに対して、時短遊技状態では、ゲート113bを遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄判定を実行した後、普通図柄の変動を開始してから停止表示するまでの変動時間が3秒と比較的短く設定され、かつ、当たりに当選した際に可動片115bを可動させて第2始動装置115を開放する開放制御時間が2.5秒と比較的長く設定される。すなわち、時短遊技状態では、ゲート113bを遊技球が通過すると、普通図柄判定が行われて、普通図柄表示器118において普通図柄の変動表示が行われ、変動表示された普通図柄は、変動表示が開始されてから3秒後に停止表示する。判定結果が当たりであった場合には、普通図柄の停止表示後に、可動片115bの可動により第2始動装置115が2.5秒間開放される。

20

【0094】

以上のように、非時短遊技状態では、普通図柄判定の当たり確率は、 $1 / 65536$ と比較的低く設定され、かつ、普通図柄の変動時間が12秒と比較的長く設定され、かつ、可動片115bの開放制御時間が0.2秒と比較的短く設定されている。

一方で、時短遊技状態では、普通図柄判定の当たり確率は、 $65535 / 65536$ と比較的高く設定され、かつ、普通図柄の変動時間が3秒と比較的短く設定され、かつ、可動片115bの開放制御時間が2.5秒と比較的長く設定されている。

30

【0095】

従って、ゲート113bを同じ数の遊技球が通過した場合において、時短遊技状態は、非時短遊技状態よりも、第2始動装置115が開放状態に制御されやすくなる。これにより、時短遊技状態では、遊技の進行において遊技球の消費が抑えられ、非時短遊技状態よりも遊技者にとって有利に遊技を進行できる。時短遊技状態の場合には、時短遊技フラグが「ON」にセットされており、非時短遊技状態の場合には、時短遊技フラグが「OFF」となっている。また、非時短遊技状態から時短遊技状態への移行、または、時短遊技状態から非時短遊技状態への移行は、大当たり遊技終了後に実行され得る。

【0096】

上記実施形態の時短遊技状態では、非時短状態と比較して、普通図柄判定の当たり確率が高く、かつ、普通図柄の変動時間が短く、かつ、可動片115bの開放制御時間が長く設定され、遊技の進行において遊技球の消費を抑制するようにしているが、本発明はこれに限られるものではない。すなわち、時短遊技状態では、非時短遊技状態と比較して、普通図柄判定の当たり確率、普通図柄の変動時間、及び、可動片115bの開放制御時間のうち少なくとも一つが、遊技球の消費が抑制されるように設定されていてもよい。例えば、時短遊技状態では、遊技球の消費を抑制するために、非時短遊技状態と比較して、普通図柄の変動時間のみが短くなるように設定されていてもよい。

40

【0097】

以下では、非確変遊技状態、かつ、非時短遊技状態である遊技状態を通常遊技状態とも

50

呼ぶ。非確変遊技状態、かつ、時短遊技状態である遊技状態を低確時短遊技状態とも呼ぶ。確変遊技状態、かつ、非時短遊技状態である遊技状態を、高確非時短遊技状態とも呼ぶ。確変遊技状態、かつ、時短遊技状態である遊技状態を、高確時短遊技状態（潜伏遊技状態）とも呼ぶ。

また、時短遊技状態は、所定の変動回数の間継続して行われ得る。このように時短遊技状態が行われる変動回数を、時短変動回数とも呼ぶ。

【 0 0 9 8 】

[大当たり遊技の説明]

大当たり遊技は、大当たり遊技フラグが ON の場合に実行され、第 1 大入賞装置 1 1 7 が最初に開放されるまでのオープニング演出と、第 1 大入賞装置 1 1 7 が開放及び閉塞を繰り返す複数のラウンド遊技と、第 1 大入賞装置 1 1 7 が閉塞してから次に特別図柄の変動が開始されるまでのエンディング演出と、で構成される。ラウンド遊技は、第 1 大入賞装置 1 1 7 の一回の開放期間をいい、ロング開放のラウンド遊技と、ショート開放のラウンド遊技とがある。

【 0 0 9 9 】

ロング開放のラウンド遊技では、第 1 大入賞装置 1 1 7 に規定個数（本実施形態では 9 個）の遊技球が入球すると、1 回のラウンド遊技が終了となる。また、規定個数の遊技球が入球しない場合でも、規定秒数（本実施形態では 2 9 . 5 秒）が経過すると、1 回のラウンド遊技が終了となる。このようなロング開放のラウンド遊技では、第 1 大入賞装置 1 1 7 に遊技球が入球し易くなるとともに、当該入球に応じた賞球を遊技者が獲得できることから、多量の賞球を獲得可能である。

【 0 1 0 0 】

また、ロング開放のラウンド遊技が実行された場合には、ラウンド遊技の終了後に所定条件が成立するまでボーナス状態となり、第 2 大入賞装置 1 2 7 が規定秒数（本実施形態では 0 . 5 秒）の開放状態となることを繰り返して、第 2 大入賞装置 1 2 7 に遊技球が入球可能となる。なお、所定条件とは、例えば、ボーナス状態中の第 2 始動装置 1 1 5 に入球することによる大当たり判定において、大当たり遊技を実行すると判定された場合や、ラウンド遊技の終了後に始まる高確時短遊技状態が終了した場合などがある。

このように、ロング開放のラウンド遊技が実行された場合には、ラウンド遊技の終了後にボーナス状態となり、第 2 大入賞装置 1 2 7 が開放されることにより、更に多量の賞球を獲得可能となっており、遊技者の興趣を向上させることができるようになっている。

【 0 1 0 1 】

一方、ショート開放のラウンド遊技は、例えば 0 . 1 秒だけ第 1 大入賞装置 1 1 7 が開放されて、1 回のラウンド遊技が終了となる。これはいわゆる「パカ」と呼ばれる開放態様であり、遊技球が入球困難な開放態様である。したがって、ショート開放のときは、第 1 大入賞装置 1 1 7 への遊技球の入球は期待できず、ほとんど賞球は望めない。

このような「大当たり遊技」は、いわゆる「右打ち」で消化することとなる。ショート開放であっても遊技球が入球すれば賞球が行われるため、「右打ち」を指示するようにしてもよい。

【 0 1 0 2 】

[大当たり種別の説明]

図 6 は、大当たり図柄判定テーブル T 2 と、大当たりの種別の振り分け割合を示す説明図である。図 6 (A) は、特 1 大当たり図柄判定テーブル T 2 A を示す説明図であり、図 6 (B) は、特 2 大当たり図柄判定テーブル T 2 B を示す説明図であり、図 6 (C) は、大当たり種別の振り分け割合を示す説明図である。

【 0 1 0 3 】

図 6 (A) および (B) に示すように、本実施形態における特 1 大当たり図柄判定テーブル T 2 A および特 2 大当たり図柄判定テーブル T 2 B では、大当たり図柄として「特定図柄 A」、「特定図柄 B」及び「特定図柄 C」が設定されている。これらの大当たり図柄判定テーブル T 2 A, T 2 B は、特定図柄 A ~ C に 0 ~ 9 の乱数（数値）が割り当てられ

10

20

30

40

50

ており、割り当てられた乱数（数値）の数によって、大当たり図柄の選択割合が決められている。

以下では、各大当たり図柄（大当たり種別）とその選択割合について説明する。

【0104】

（1）特定図柄A：16R確変大当たり

特定図柄Aは、大当たり遊技において、16回のロング開放のラウンド遊技が実行される大当たりである。特定図柄Aで大当たりした場合には、メイン表示装置131における表示演出において、3つの装飾図柄がゾロ目で停止表示することで特定図柄Aでの大当たりが報知される。また、特定図柄Aで大当たりした場合には、大当たり遊技終了後に、遊技状態が高確時短遊技状態に制御される。このときの時短変動回数は100回となる。図6（A）および（B）に示すように、第1特別図柄で大当たりとなった場合は、当たり値が「1, 7」であるので2/10の割合で選択される。一方、第2特別図柄で大当たりとなった場合は、当たり値が「0, 1, 4, 6, 7, 9」であるので6/10の割合で選択される。

10

また、16回のロング開放のラウンド遊技が実行された後、第2大入賞装置127が開放されるボーナス状態とな。

（2）特定図柄B：4R確変大当たり

特定図柄Bは、大当たり遊技において、4回のロング開放のラウンド遊技が実行される大当たりである。特定図柄Bで大当たりした場合には、メイン表示装置131における表示演出において、3つの装飾図柄がゾロ目で停止表示することで特定図柄Bでの大当たりが報知される。また、特定図柄Bで大当たりした場合には、大当たり遊技終了後に、遊技状態が高確時短遊技状態に制御される。このときの時短変動回数は100回となる。図6（A）および（B）に示すように、第1特別図柄で大当たりとなった場合は、当たり値が「0, 2, 4, 5, 8, 9」であるので6/10の割合で選択される。一方、第2特別図柄で大当たりとなった場合は、当たり値が「2, 5, 8」であるので、3/10の割合で選択される。

20

（3）特定図柄C：2R確変大当たり

特定図柄Cは、大当たり遊技において、2回のショート開放のラウンド遊技が実行される大当たりである。特定図柄Cで大当たりした場合には、メイン表示装置131における表示演出において、装飾図柄の中図柄に特殊図柄が停止することで特定図柄Cでの大当たりが報知される。特殊図柄は、例えば、「確変」と表記された図柄である。また、特定図柄Cで大当たりした場合には、大当たり遊技終了後に、遊技状態が高確時短遊技状態に制御される。このときの時短変動回数は100回となる。図6（A）および（B）に示すように、第1特別図柄で大当たりとなった場合は、当たり値が「3, 6」であるので2/10の割合で選択される。一方、第2特別図柄で大当たりとなった場合は、当たり値が「3」であるので1/10の割合で選択される。

30

なお、以下では、特定図柄Aを「特A」、特定図柄Bを「特B」、特定図柄Cを「特C」とも呼ぶ。

【0105】

図6（C）に示すように、第1特別図柄と第2特別図柄とで大当たり種別の振り分け割合が異なっている。第1特別図柄では16R確変大当たりに割り振られる確率が「20%」、4R確変大当たりに振り分けられる確率が「60%」、2R確変大当たりに振り分けられる確率が「20%」となっているのに対して、第2特別図柄では16R確変大当たりに割り振られる確率が「60%」、4R確変大当たりに振り分けられる確率が「30%」、2R確変大当たりに振り分けられる確率が「10%」となっている。

40

【0106】

[変動パターンテーブルの説明]

図7-1は、第1特1通常時変動パターンテーブルT4Aを例示する説明図である。図7-2は、第1特1確変時変動パターンテーブルT4Bを例示する説明図である。図7-3は、第1特2通常時変動パターンテーブルT4Cを例示する説明図である。図7-4は

50

、第1特2確変時変動パターンテーブルT4Dを例示する説明図である。図7-5は、第2特1通常時変動パターンテーブルT5Aを例示する説明図である。図7-6は、第2特1確変時変動パターンテーブルT5Bを例示する説明図である。図7-7は、第2特2通常時変動パターンテーブルT5Cを例示する説明図である。図7-8は、第2特2確変時変動パターンテーブルT5Dを例示する説明図である。まず、第1特1通常時変動パターンテーブルT4Aについて説明し、その後、その他の変動パターンテーブルT4B、T4C、T4D、T5A、T5B、T5C、T5Dについて説明する。

【0107】

図7-1に示すように、第1特1通常時第1変動パターンテーブルT4Aは、変動パターン1～変動パターン10Bまでの19の変動パターンを有している。これらの変動パターン1～10Bについて説明する。

10

【0108】

なお、第1特1通常時変動パターンテーブルT4Aにおいて、「変動パターン」+「数字」+「アルファベット」で表される変動パターンがあるが、「変動パターン」+「数字」が同じである場合には、基本的に対応する基幹表示演出が同様の変動パターンとなる。例えば、変動パターン2Aと変動パターン2Bとは、基本的に対応する基幹演出がノーマルリーチ（ハズレ）演出で同様であり、後述する擬似連演出を実行するか否かが異なり得る。従って、「変動パターン」+「数字」が同じ変動パターンにはついては、同種の変動パターンと見なし、まとめて説明を行う。

【0109】

20

なお、基幹表示演出とは、ベースとなる表示演出であり、背景画像の切り替わりタイミングや、演出の切り替わりタイミング、または、キャラクタの出現タイミングなどがほぼ同じ演出である。

【0110】

[変動パターン1]

変動パターン1は、通常ハズレ演出を実行するための変動パターンである。この変動パターン1は、変動時間が5秒であり、ハズレの場合の21/30の割合で選択される。この通常ハズレ演出とは、メイン表示装置131において、リーチを形成するリーチ形成演出が行われずに、大当たり判定の結果がハズレであることを示すハズレ図柄配列（例えば、「2」「5」「1」）が形成される演出である。

30

【0111】

[変動パターン2]

変動パターン2は、基幹演出としてノーマルリーチ（ハズレ）演出を実行するための変動パターンである。このうち、変動パターン2Aは、ノーマルリーチ（ハズレ）演出（擬似連演出なし）を実行し、変動秒数が10秒であり、ハズレの場合の2/30で選択される。ノーマルリーチ（ハズレ）演出（擬似連演出なし）は、メイン表示装置131において、擬似連演出が実行されず、リーチを形成するリーチ形成演出が実行された後、発展演出が行われずに、変動中の装飾図柄がリーチ図柄とは異なる図柄で停止表示されて、ハズレ図柄配列（例えば、「7」「6」「7」）が形成される演出である。

【0112】

40

ここで、擬似連演出について説明する。擬似連演出（または擬似連続変動演出）とは、特別図柄の変動表示中において、装飾図柄を変動表示させ、当該装飾図柄を仮停止させた後、再び、変動表示させて、装飾図柄の変動表示を擬似的に繰り返す演出である。なお、この場合、擬似連演出では、装飾図柄を仮停止させているが、これに限られず、装飾図柄を仮停止させずに、スローダウンさせた後、その後、装飾図柄を変動表示させてもよい。

【0113】

変動パターン2Bは、ノーマルリーチ（ハズレ）演出（擬似連演出あり）を実行し、変動秒数が16秒であり、ハズレの場合の2/30で選択される。このノーマルリーチ（ハズレ）演出（擬似連演出）は、メイン表示装置131において、擬似連演出が実行され、リーチを形成するリーチ形成演出が実行された後、発展演出が行われずに、変動中の装飾

50

図柄がリーチ図柄とは異なる図柄で停止表示されて、ハズレ図柄配列が形成される演出である。

【 0 1 1 4 】

[変動パターン 3]

変動パターン 3 は、ノーマルリーチ（特 C 当たり）演出を実行する場合の変動パターンである。変動パターン 3 A は、ノーマルリーチ（特 C 当たり）演出（擬似連演出なし）を実行し、変動時間が 10 秒であり、特定図柄 C での大当たりの場合に選択される。ノーマルリーチ（特 C 当たり）演出（擬似連演出なし）は、擬似連演出が実行されずに、リーチ形成演出が実行された後、発展演出が行われずに、変動中の装飾図柄が特殊図柄で停止表示されて、特定図柄 C での大当たりを表す大当たり図柄配列が形成される演出である。

10

【 0 1 1 5 】

変動パターン 3 B は、ノーマルリーチ（特 C 当たり）演出（擬似連演出あり）を実行し、変動時間が 16 秒であり、特定図柄 C での大当たりの場合に選択される。ノーマルリーチ（特 C 当たり）演出（擬似連演出あり）は、擬似連演出が実行され、リーチ形成演出が実行された後、発展演出が行われずに、変動中の装飾図柄が特殊図柄で停止表示されて、特定図柄 C での大当たりを表す大当たり図柄配列が形成される演出である。

【 0 1 1 6 】

[変動パターン 4]

変動パターン 4 は、SPリーチ（ハズレ）演出を実行するための変動パターンである。変動パターン 4 A は、SPリーチ（ハズレ）演出（擬似連演出なし）を実行し、変動時間が 30 秒であり、ハズレの場合の 3 / 60 で選択される。SPリーチ（ハズレ）演出（擬似連演出あり）は、擬似連演出が実行され、リーチ形成演出が実行された後、発展演出としてスーパーリーチ演出の一つである SPリーチ演出が実行されて、ハズレ図柄配列が形成される演出である。

20

【 0 1 1 7 】

変動パターン 4 B は、SPリーチ（ハズレ）演出（擬似連演出あり）を実行し、変動時間が 36 秒であり、ハズレの場合の 3 / 60 で選択される。SPリーチ（ハズレ）演出（擬似連演出あり）は、擬似連演出が実行され、リーチ形成演出が実行された後、発展演出としてスーパーリーチ演出の一つである SPリーチ演出が実行されて、ハズレ図柄配列が形成される演出である。

30

【 0 1 1 8 】

[変動パターン 5]

変動パターン 5 は、SPリーチ（特 A , 特 B 当たり）演出を実行するための変動パターンである。変動パターン 5 A は、SPリーチ（特 A , 特 B 当たり）演出（擬似連演出なし）を実行し、変動時間が 30 秒であり、特定図柄 A または特定図柄 B での大当たりの場合の 1 / 30 で選択される。SPリーチ（特 A , 特 B 当たり）演出（擬似連演出なし）は、擬似連演出が実行されずに、リーチ形成演出が実行された後、SPリーチ演出が実行されて、特定図柄 A または特定図柄 B での大当たりを表す大当たり図柄配列（例えば、「7」「7」「7」）が形成される演出である。

【 0 1 1 9 】

40

変動パターン 5 B は、SPリーチ（特 A , 特 B 当たり）演出（擬似連演出あり）を実行し、変動時間が 36 秒であり、特定図柄 A または特定図柄 B での大当たりの場合の 4 / 30 で選択される。SPリーチ（特 A , 特 B 当たり）演出（擬似連演出あり）は、擬似連演出が実行され、リーチ形成演出が実行された後、SPリーチ演出が実行されて、特定図柄 A または特定図柄 B での大当たりを表す大当たり図柄配列が形成される演出である。

【 0 1 2 0 】

[変動パターン 6]

変動パターン 6 は、SPSPリーチ（ハズレ）演出 1 を実行するための変動パターンである。変動パターン 6 A は、SPSPリーチ（ハズレ）演出 1（擬似連演出なし）が実行され、変動時間が 60 秒であり、ハズレの場合の 1 / 60 で選択される。SPSPリーチ

50

(ハズレ)演出1(擬似連演出なし)は、擬似連演出が実行されずに、リーチ形成演出、SPリーチ演出が実行された後、さらに、発展演出としてスーパーリーチ演出の一つであるSPSPリーチ演出が実行されて、ハズレ図柄配列が形成される演出である。

【0121】

変動パターン6Bは、SPSPリーチ(ハズレ)演出1(擬似連演出あり)が実行され、変動時間が66秒であり、ハズレの場合の1/60で選択される。SPSPリーチ(ハズレ)演出1(擬似連演出あり)は、擬似連演出が実行され、リーチ形成演出、SPリーチ演出が実行された後、さらに、発展演出としてスーパーリーチ演出の一つであるSPSPリーチ演出が実行されて、ハズレ図柄配列が形成される演出である。

【0122】

10

[変動パターン7]

変動パターン7は、SPSPリーチ(特A,特B当たり)演出1を実行するための変動パターンである。変動パターン7Aは、SPSPリーチ(特A,特B当たり)演出1(擬似連なし)が実行され、変動時間が60秒であり、特定図柄Aまたは特定図柄Bでの大当たりの場合の3/30で選択される。SPSPリーチ(特A,特B当たり)演出1(擬似連なし)は、擬似連演出が実行されずに、リーチ形成演出、SP演出が実行された後、SPSPリーチ演出が実行されて、特定図柄Aまたは特定図柄Bでの大当たりを表す大当たり図柄配列が形成される演出である。

【0123】

変動パターン7Bは、SPSPリーチ(特A,特B当たり)演出1(擬似連あり)が実行され、変動時間が66秒であり、特定図柄Aまたは特定図柄Bでの大当たりの場合の7/30で選択される。SPSPリーチ(特A,特B当たり)演出1(擬似連あり)は、擬似連演出が実行され、リーチ形成演出、SP演出が実行された後、SPSPリーチ演出が実行されて、特定図柄Aまたは特定図柄Bでの大当たりを表す大当たり図柄配列が形成される演出である。

20

【0124】

[変動パターン8]

変動パターン8は、SPSPリーチ(ハズレ)演出2を実行するための変動パターンである。変動パターン8Aは、SPSPリーチ(ハズレ)演出2(擬似連演出なし)が実行され、変動時間が60秒であり、ハズレの場合の1/60で選択される。SPSPリーチ(ハズレ)演出2(擬似連演出なし)は、擬似連演出が実行されずに、リーチ形成演出、SPリーチ演出が実行された後、さらに、発展演出としてスーパーリーチ演出の一つであるSPSPリーチ演出が実行されて、ハズレ図柄配列が形成される演出である。

30

【0125】

変動パターン8Bは、SPSPリーチ(ハズレ)演出2(擬似連演出あり)が実行され、変動時間が66秒であり、ハズレの場合の1/60で選択される。SPSPリーチ(ハズレ)演出2(擬似連演出あり)は、擬似連演出が実行され、リーチ形成演出、SPリーチ演出が実行された後、さらに、発展演出としてスーパーリーチ演出の一つであるSPSPリーチ演出が実行されて、ハズレ図柄配列が形成される演出である。

【0126】

40

[変動パターン9]

変動パターン9は、SPSPリーチ(特A,特B当たり)演出2を実行するための変動パターンである。変動パターン9Aは、SPSPリーチ(特A,特B当たり)演出2(擬似連演出なし)が実行され、変動時間が60秒であり、特定図柄Aまたは特定図柄Bでの大当たりの場合の3/30で選択される。SPSPリーチ(特A,特B当たり)演出2(擬似連演出なし)は、擬似連演出が実行されずに、リーチ形成演出、SP演出が実行された後、SPSPリーチ演出が実行されて、特定図柄Aまたは特定図柄Bでの大当たりを表す大当たり図柄配列が形成される演出である。

【0127】

変動パターン9Bは、SPSPリーチ(特A,特B当たり)演出2(擬似連演出あり)

50

が実行され、変動時間が66秒であり、特定図柄Aまたは特定図柄Bでの大当たりの場合の7/30で選択される。SPSPリーチ(特A, 特B当たり)演出2(擬似連演出あり)は、擬似連演出が実行され、リーチ形成演出、SP演出が実行された後、SPSPリーチ演出が実行されて、特定図柄Aまたは特定図柄Bでの大当たりを表す大当たり図柄配列が形成される演出である。

【0128】

[変動パターン10]

変動パターン10は、SPSPリーチ復活(特A, 特B当たり)演出を実行するための変動パターンである。変動パターン10Aは、SPSPリーチ復活(特A, 特B当たり)演出(擬似連演出なし)が実行され、変動時間が80秒であり、特定図柄Aまたは特定図柄Bでの大当たりの場合の1/30で選択される。SPSPリーチ復活(特A, 特B当たり)演出(擬似連演出なし)は、擬似連演出が実行されずに、リーチ形成演出、SP演出、SPSPリーチ演出が実行されて、一旦、ハズレ図柄配列で仮停止表示させた後、装飾図柄を再変動させる復活演出が実行されて、特定図柄Aまたは特定図柄Bでの大当たりを表す大当たり図柄配列が形成される演出である。

10

【0129】

変動パターン10Bは、SPSPリーチ復活(特A, 特B当たり)演出(擬似連演出あり)が実行され、変動時間が86秒であり、特定図柄Aまたは特定図柄Bでの大当たりの場合の4/30で選択される。SPSPリーチ復活(特A, 特B当たり)演出(擬似連演出あり)は、擬似連演出が実行され、リーチ形成演出、SP演出、SPSPリーチ演出が実行されて、一旦、ハズレ図柄配列で仮停止表示させた後、装飾図柄を再変動させる復活演出が実行されて、特定図柄Aまたは特定図柄Bでの大当たりを表す大当たり図柄配列が形成される演出である。

20

【0130】

なお、本実施形態では、変動パターンに基づく表示演出として、ノーマルリーチ演出が行われた場合よりも、SPリーチ演出が行われた場合の方が大当たりとなる期待度(以下では、大当たり期待度とも呼ぶ)が高くなるように、変動パターンの選択率が設定されている。また、SPリーチ演出が行われた場合よりも、SPSPリーチ演出が行われた場合の方が大当たり期待度が高くなるように、変動パターンの選択率が設定されている。

【0131】

30

本実施形態では、図7-2に示すように、第1特1確変時第1変動パターンテーブルT4Bは、19の変動パターン(変動パターン11~20B)を有しており、これらの変動パターンのうちの変動パターン12A~20Bは、第1特1通常時第1変動パターンテーブルT4Aが有する18の変動パターン(変動パターン2A~10B)とそれぞれ同様となっている。第1特1確変時第1変動パターンテーブルT4Bが有する変動パターン11は、第1特1通常時第1変動パターンテーブルT4Aが有する変動パターン1と同様に通常ハズレ演出を実行するための変動パターンであるが、変動パターン1と比較して、変動時間が長く、変動時間が10秒に設定されている。

【0132】

また、図7-3に示すように、第1特2通常時第1変動パターンテーブルT4Cは、19の変動パターン(変動パターン21~30B)を有しており、これらの変動パターン21~30Bは、第1特1通常時第1変動パターンテーブルT4Aが有する19の変動パターン(変動パターン1~10B)とそれぞれ同様となっている。

40

【0133】

さらに、図7-4に示すように、第1特2確変時第1変動パターンテーブルT4Dは、19の変動パターン(変動パターン31~40B)を有している。これらの変動パターンのうちの変動パターン32A~40は、第1特1通常時第1変動パターンテーブルT4Aが有する18の変動パターン(変動パターン2A~10B)とそれぞれ同様となっている。第1特2確変時第1変動パターンテーブルT4Dが有する変動パターン31は、第1特1通常時第1変動パターンテーブルT4Aが有する変動パターン1と同様に通常ハズレ演

50

出を実行するための変動パターンであるが、変動パターン 1 と比較して、変動時間が短く、変動時間が 2 秒に設定されている。

【 0 1 3 4 】

また、図 7 - 5 に示すように、第 2 特 1 通常時変動パターンテーブル T 5 A は、1 9 の変動パターン (変動パターン 1 X ~ 1 0 B X) を有している。これら 1 9 の変動パターン (変動パターン 1 X ~ 1 0 B X) は、それぞれ、第 1 特 1 通常時第 1 変動パターンテーブル T 4 A が有する変動パターン 1 ~ 1 0 B と同様の基幹演出を実行するための変動パターンであるが、第 1 特 1 通常時第 1 変動パターンテーブル T 4 A が有する変動パターン 1 ~ 1 0 B と比較して、それぞれ、変動時間が 1 0 秒ほど長く設定されている。

【 0 1 3 5 】

図 7 - 6 に示すように、第 2 特 1 確変時変動パターンテーブル T 5 B は、1 9 の変動パターン (変動パターン 1 1 X ~ 2 0 B X) を有している。これら 1 9 の変動パターン (変動パターン 1 1 X ~ 2 0 B X) は、それぞれ、第 1 特 1 確変時変動パターンテーブル T 4 B が有する変動パターン 1 1 ~ 2 0 B と同様の基幹演出を実行するための変動パターンであるが、第 1 特 1 確変時変動パターンテーブル T 4 B が有する変動パターン 1 1 ~ 2 0 B と比較して、それぞれ、変動時間が 1 0 秒ほど長く設定されている。

【 0 1 3 6 】

また、図 7 - 7 に示すように、第 2 特 2 通常時変動パターンテーブル T 5 C は、1 9 の変動パターン (変動パターン 2 1 X ~ 3 0 B X) を有している。これら 1 9 の変動パターン (変動パターン 2 1 X ~ 3 0 B X) は、それぞれ、第 1 特 2 通常時変動パターンテーブル T 4 C が有する変動パターン 2 1 ~ 3 0 B と同様の基幹演出を実行するための変動パターンであるが、第 1 特 2 通常時変動パターンテーブル T 4 C が有する変動パターン 2 1 ~ 3 0 B と比較して、それぞれ、変動時間が 1 0 秒ほど長く設定されている。

【 0 1 3 7 】

図 7 - 8 に示すように、第 2 特 2 確変時変動パターンテーブル T 5 D は、1 9 の変動パターン (変動パターン 3 1 X ~ 4 0 B X) を有している。これら 1 9 の変動パターン (変動パターン 3 1 X ~ 4 0 B X) は、それぞれ、第 1 特 2 確変時変動パターンテーブル T 4 D が有する変動パターン 3 1 ~ 4 0 B と同様の基幹演出を実行するための変動パターンであるが、第 2 特 2 確変時変動パターンテーブル T 5 D が有する変動パターン 3 1 ~ 4 0 B と比較して、それぞれ、変動時間が 1 0 秒ほど長く設定されている。

【 0 1 3 8 】

すなわち、第 2 変動パターンテーブル T 5 における各変動パターンは、第 1 変動パターンテーブル T 4 における対応する各変動パターンよりも、それぞれ変動時間が 1 0 秒ほど長く設定されている。

【 0 1 3 9 】

[主制御基板 3 0 0 での処理一覧]

図 8 は、主制御基板 3 0 0 で実行される処理の概略フローを示す説明図である。

主制御基板 3 0 0 のメイン C P U 3 0 1 a は、電源が供給されると、メイン R O M 3 0 1 b に格納されているプログラムに基づいて、メイン処理を実行する。メイン C P U 3 0 1 a は、メイン処理として、電源遮断から、電源遮断前の遊技状態に復旧するための電源復旧処理、または、メイン R A M 3 0 1 c を初期化する R A M クリア処理を実行する。また、メイン C P U 3 0 1 a は、メイン処理として、各種の乱数 (例えば、大当たり乱数) の初期値の更新を実行する。

さらに、メイン C P U 3 0 1 a は、メイン処理の実行中に、一定周期 (例えば 4 ミリ秒周期) ごとに繰り返しタイマ割込処理を実行する。以下に、タイマ割り込み処理の各種処理を説明する。

【 0 1 4 0 】

[乱数更新処理]

まず、メイン C P U 3 0 1 a は、乱数更新処理を実行する。この乱数更新処理は、大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、および、普通図柄乱数な

10

20

30

40

50

どの各種乱数値を更新する。これらの乱数値は、この処理が行われる毎に「１」加算される。なお、各乱数値は、予め設定された最大値に達した後は「０」に戻される。

【０１４１】

[スイッチ処理]

続いて、メインＣＰＵ３０１ａは、スイッチ処理を行う。このスイッチ処理は、各スイッチからの検知信号が入力された場合に実行される。スイッチ処理には、始動装置スイッチ処理、ゲートスイッチ処理、第１大入賞装置スイッチ処理、および、第２大入賞装置スイッチ処理などが含まれる。始動装置スイッチ処理には、事前判定処理が含まれる。

【０１４２】

[始動装置スイッチ処理]

メインＣＰＵ３０１ａは、始動装置スイッチ処理として、第１始動装置１１２または第２始動装置１１５に入球があった場合に、大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数、および、変動パターン乱数を取得して、これらを保留情報として、メインＲＡＭ３０１ｃの保留情報記憶領域３０１ｃｘ（保留情報領域：図４－２（Ｂ）参照）に格納する。例えば、メインＣＰＵ３０１ａは、第１始動装置１１２に遊技球が入球し、第１特別図柄に対する保留情報を取得すると、保留情報記憶領域３０１ｃｘの第１特別図柄に対応する保留情報領域において、保留情報が格納されている保留情報領域を特定し、当該保留情報領域の次に優先的に格納すべき保留情報領域に保留情報を格納する。ただし、第４保留情報領域に保留情報が格納されている場合には、保留情報の格納は行わない。第２特別図柄に対する保留情報が取得された場合も同様の処理が行われる。

【０１４３】

また、メインＣＰＵ３０１ａは、始動装置スイッチ処理として、保留情報を保留情報記憶領域３０１ｃｘ（保留情報格納領域）に格納する場合において、当該保留情報領域に、当該保留情報と対応付けて取得時保留順情報を格納する。この場合、保留情報が取得された場合において、保留情報領域に保留情報が格納されていない場合には、保留情報は第１保留情報領域に格納されることになるので、取得時保留順情報は、「１」となる。

【０１４４】

[事前判定処理]

図９は、主制御基板３００のＣＰＵ３０１ａで実行される事前判定処理を示すフローチャートである。メインＣＰＵ３０１ａは、上述した始動装置スイッチ処理中に、事前判定処理を実行する。この事前判定処理では、第１始動装置１１２及び第２始動装置１１５への入球時において、取得された保留情報と取得時保留順情報とが保留情報記憶領域３０１ｃｘ（保留情報領域）に格納される前に、当該保留情報に基づいて、大当たり判定、大当たり図柄判定、リーチ判定、および、変動パターン判定が実行される。すなわち、この事前判定処理は、保留情報記憶領域３０１ｃｘ（保留情報領域）に格納された保留情報が保留情報判定領域３０１ｃｙにシフトして、特別図柄判定が実行されるよりも前に、大当たり判定の結果、大当たり図柄判定の結果、リーチ判定の結果、および、変動パターン判定の結果を予め特定するための処理である。

【０１４５】

図９に示すように、メインＣＰＵ３０１ａは、Ｓ１００１の処理で、取得した保留情報（大当たり乱数）に基づいて大当たり判定を実行し、大当たりか否かを判断する。メインＣＰＵ３０１ａは、大当たりであると判断した場合（Ｓ１００１：ＹＥＳ）には、Ｓ１００２の処理で、大当たり図柄判定を実行し、特別図柄としての大当たり図柄（特定図柄Ａ，Ｂ，Ｃ）を特定し、その後、Ｓ１００４の処理へ移行する。一方、メインＣＰＵ３０１ａは、大当たりでないと判断した場合（Ｓ１００１：ＮＯ）、すなわち、ハズレであると判断した場合には、Ｓ１００３の処理で、特別図柄としてのハズレ図柄を特定し、その後、Ｓ１００４へ移行する。次に、メインＣＰＵ３０１ａは、Ｓ１００４の処理で、変動パターン判定を実行し、変動パターンを特定する。続いて、メインＣＰＵ３０１ａは、Ｓ１００５の処理で、保留コマンドを生成する。この保留コマンドには、保留情報記憶領域３０１ｃｘに保留情報が追加されたことを表す保留追加情報と、特定された特別図柄（以下

では、事前判定用特別図柄とも呼ぶ)と、上記で特定された変動パターン(以下では、事前判定用変動パターンとも呼ぶ)と、保留情報に対応付けられる取得時保留順情報と、が含まれる。事前判定用特別図柄と事前判定用変動パターンと取得時保留順情報とを総じて事前判定情報とも呼ぶ。

【0146】

[ゲートスイッチ処理]

また、メインCPU301aは、ゲートスイッチ処理として、ゲート113bに遊技球が通過した場合に、普通図柄乱数を取得して、メインRAM301cの所定の記憶領域に格納する。

【0147】

[第1大入賞装置スイッチ処理]

メインCPU301aは、第1大入賞装置スイッチ処理として、大当たり遊技を実行中(大当たり遊技状態時)において、第1大入賞装置117に入賞した遊技球の検知を実行する。

この場合、メインCPU301aは、大当たり遊技状態時において、第1大入賞装置117への入賞に基づいて遊技者に払い出された遊技球の数を、メインRAM301cの獲得出玉相当情報記憶領域301czに記憶される(蓄積される)獲得出玉相当情報が表す数に加算する。

また、メインCPU301aは、時短遊技状態が終了した場合には、獲得出玉相当情報記憶領域301czに記憶された獲得出玉相当情報をリセット(消去)する。これにより、獲得出玉相当情報記憶領域301czに記憶される獲得出玉相当情報は、初大当たり時における大当たり遊技状態で払い出された遊技球数と、時短遊技状態が継続している間に移行した大当たり遊技状態で払い出された遊技球数との和を表す。すなわち、当該獲得出玉相当情報が表す数は、連チャン時の大当たり遊技状態で払い出された遊技球数である。

さらに、メインCPU301aは、第1大入賞装置スイッチ処理において、獲得出玉相当情報を更新した場合には、獲得出玉相当情報を表す獲得出玉相当情報コマンドをセットする。

【0148】

[第2大入賞装置スイッチ処理]

メインCPU301aは、第2大入賞装置スイッチ処理として、大当たり遊技を実行中(大当たり遊技状態時)において、第2大入賞装置127に入賞した遊技球の検知を実行する。

この場合、メインCPU301aは、大当たり遊技状態時において、第2大入賞装置127への入賞に基づいて遊技者に払い出された遊技球の数を、メインRAM301cの獲得出玉相当情報記憶領域301czに記憶される(蓄積される)獲得出玉相当情報が表す数に加算する。

また、メインCPU301aは、時短遊技状態が終了した場合には、獲得出玉相当情報記憶領域301czに記憶された獲得出玉相当情報をリセット(消去)する。これにより、獲得出玉相当情報記憶領域301czに記憶される獲得出玉相当情報は、初大当たり時における大当たり遊技状態で払い出された遊技球数と、時短遊技状態が継続している間に移行した大当たり遊技状態で払い出された遊技球数との和を表す。すなわち、当該獲得出玉相当情報が表す数は、連チャン時の大当たり遊技状態で払い出された遊技球数である。

さらに、メインCPU301aは、第2大入賞装置スイッチ処理において、獲得出玉相当情報を更新した場合には、獲得出玉相当情報を表す獲得出玉相当情報コマンドをセットする。

【0149】

[特別図柄処理]

スイッチ処理の後、メインCPU301aは、特別図柄に関する処理である特別図柄処理を行う。この特別図柄処理には、保留情報シフト処理と、大当たり判定処理と、大当たり図柄判定処理と、リーチ判定処理と、変動パターン設定処理と、特別図柄停止処理と、

が含まれる。特別図柄処理の各処理について以下に説明する。

【0150】

[保留情報シフト処理]

メインCPU301aは、保留情報シフト処理を実行する。具体的には、メインCPU301aは、特別図柄の変動表示が終了すると、メインRAM301cの保留情報記憶領域301cxにおいて、保留情報と、取得時保留順情報とをシフトさせる。例えば、メインCPU301aは、保留情報記憶領域301cxにおいて、第1特別図柄に対する保留情報が第1保留情報領域と第2保留情報領域に格納されており、かつ、第2特別図柄に対する保留情報が格納されていない状態で、特別図柄の変動表示が終了した場合には、第1特別図柄に対応する第2保留情報領域の保留情報と取得時保留順情報とを第1保留情報領域へシフトさせ、第1保留情報領域の保留情報と取得時保留順情報とをメインRAM301cの保留情報判定領域301cyにシフトさせる。

10

【0151】

[大当たり判定処理]

次に、メインCPU301aは、大当たり判定処理を実行する。具体的には、メインCPU301aは、保留情報シフト処理によって、保留情報判定領域301cyにシフトされた保留情報に含まれる大当たり乱数と大当たり判定テーブルT1とに基づいて、大当たり判定を実行する。この場合、遊技状態が非確変遊技状態の場合には、非確変時大当たり判定テーブルT1Aを用い、確変遊技状態の場合には、確変時大当たり判定テーブルT1Bを用いる。

20

【0152】

[大当たり図柄判定処理]

次に、メインCPU301aは、大当たり図柄判定処理を実行する。具体的には、メインCPU301aは、大当たり判定が終了すると、大当たり判定の結果が大当たりの場合には、保留情報シフト処理によってシフトされた保留情報に含まれる大当たり図柄乱数と大当たり図柄判定テーブルT2とに基づいて、大当たり図柄判定を実行して、大当たり図柄（特別図柄）を決定する。この場合、シフトされた保留情報の種別が第1特別図柄である場合には、特1大当たり図柄判定テーブルT2Aを用い、シフトされた保留情報の種別が第2特別図柄の場合には、特2大当たり図柄判定テーブルT2Bを用いる。一方、メインCPU301aは、大当たり判定でハズレの場合には、所定のハズレ図柄（特別図柄）を決定する。

30

【0153】

[リーチ判定処理]

次に、メインCPU301aは、リーチ判定処理を実行する。具体的には、メインCPU301aは、シフトされた保留情報に含まれるリーチ乱数とリーチ判定テーブルT3とに基づいて、リーチ判定を実行する。この場合、遊技状態が非確変遊技状態であり、保留情報の種別が第1特別図柄である場合には、特1通常時リーチ判定テーブルを用いる。遊技状態が確変遊技状態であり、保留情報の種別が第1特別図柄である場合には、特1確変時リーチ判定テーブルを用いる。遊技状態が非確変遊技状態であり、保留情報の種別が第2特別図柄である場合には、特2通常時リーチ判定テーブルを用いる。遊技状態が確変遊技状態であり、保留情報の種別が第2特別図柄である場合には、特2確変時リーチ判定テーブルを用いる。

40

【0154】

[変動パターン設定処理]

次に、メインCPU301aは、変動パターン設定処理を実行する。具体的には、メインCPU301aは、まず、取得時保留順情報に基づいて、第1変動パターンテーブルT4を選択するのか、第2変動パターンテーブルT5を選択するのかを決定する。例えば、取得時保留順情報が「3」、または、「4」の場合には、第1変動パターンテーブルT4を選択し、取得時保留順情報が「1」、または、「2」の場合には、第2変動パターンテーブルT5を選択する。

50

【 0 1 5 5 】

次に、メインCPU301aは、選択した変動パターンテーブルに含まれる4つの変動パターンテーブルのうち、遊技状態と特別図柄の種別に基づいて、いずれの変動パターンテーブルを用いるのかを選択する。例えば、上記で第1変動パターンテーブルT4を選択した場合には、第1変動パターンテーブルT4のうちの4つの変動パターンテーブルT4A～T4Dの中から1つの変動パターンテーブルを選択する。この場合、遊技状態が非確変遊技状態であり、保留情報の種別が第1特別図柄である場合には、第1特1通常時変動パターンテーブルT4Aを用いる。遊技状態が確変遊技状態であり、保留情報の種別が第1特別図柄である場合には、第1特1確変時変動パターンテーブルT4Bを用いる。遊技状態が非確変遊技状態であり、保留情報の種別が第2特別図柄である場合には、第1特2通常時変動パターンテーブルT4Cを用いる。遊技状態が確変遊技状態であり、保留情報の種別が第2特別図柄である場合には、第1特2確変時変動パターンテーブルT4Dを用いる。

10

【 0 1 5 6 】

また、例えば、上記で第2変動パターンテーブルT5を選択した場合には、第2変動パターンテーブルT5のうちの4つの変動パターンテーブルT5A～T5Dの中から1つの変動パターンテーブルを選択する。この場合、遊技状態が非確変遊技状態であり、保留情報の種別が第1特別図柄である場合には、第2特1通常時変動パターンテーブルT5Aを用いる。遊技状態が確変遊技状態であり、保留情報の種別が第1特別図柄である場合には、第2特1確変時変動パターンテーブルT5Bを用いる。遊技状態が非確変遊技状態であり、保留情報の種別が第2特別図柄である場合には、第2特2通常時変動パターンテーブルT5Cを用いる。遊技状態が確変遊技状態であり、保留情報の種別が第2特別図柄である場合には、第2特2確変時変動パターンテーブルT5Dを用いる。

20

【 0 1 5 7 】

次に、メインCPU301aは、大当たり図柄判定の結果、リーチ判定の結果、シフトされた保留情報に含まれる変動パターン乱数、および、選択した変動パターンテーブルに基づいて、変動パターン判定を実行し、変動パターンを決定する。この場合、例えば、大当たり図柄判定の結果、特定図柄が決定されている場合には、選択した変動パターンテーブルにおける変動パターンのうち、当該特定図柄の演出内容に対応する変動パターンの中から選択する。また、リーチ判定の結果、リーチを行うと判定されている場合には、選択した変動パターンテーブルにおける変動パターンのうち、リーチを実行する演出内容に対応する変動パターンの中から選択する。メインCPU301aは、変動パターンを決定すると、決定した変動パターンを含む変動開始コマンドをセットする。

30

【 0 1 5 8 】

〔 特別図柄停止処理 〕

また、メインCPU301aは、特別図柄停止処理を実行する。具体的には、メインCPU301aは、変動パターン設定処理後、第1特別図柄表示器120又は第2特別図柄表示器122に特別図柄を変動表示させて、変動パターン判定で判定された変動パターンに基づく時間が経過すると、変動中の特別図柄を停止表示させ、当該停止表示させた特別図柄によって、大当たり図柄判定の判定結果を報知させる。この場合、メインCPU301aは、図柄確定コマンドをセットする。

40

【 0 1 5 9 】

さらに、メインCPU301aは、特別図柄停止処理において、変動中の特別図柄を停止表示させた後、大当たり図柄判定の判定結果に基づいて、大当たり遊技フラグをONするか否かを判定し、ONすると判定した場合には、大当たり遊技フラグをONする処理を実行する。

【 0 1 6 0 】

この特別図柄処理において、メインCPU301aは、時短遊技フラグおよび確変遊技フラグがONの場合に、時短変動回数が所定回数（例えば、100回）となった場合には、これら時短遊技フラグおよび確変遊技フラグをOFFする処理も実行する。

50

【 0 1 6 1 】

[普通図柄処理]

メインCPU301aは、普通図柄処理を行う。この普通図柄処理は、普通図柄判定処理と、動作パターン設定処理と、開閉部材制御処理と、を含む。普通図柄処理の各処理について以下に説明する。

【 0 1 6 2 】

[普通図柄判定処理]

メインCPU301aは、普通図柄判定処理を実行する。具体的には、メインCPU301aは、普通図柄の保留情報がある場合には、当該保留情報に含まれる普通図柄乱数と普通図柄判定テーブルT6とに基づいて、普通図柄判定を実行する。

10

【 0 1 6 3 】

[動作パターン設定処理]

メインCPU301aは、普通図柄判定で当たりと判定した場合には、可動片115bの動作パターン設定処理を行う。具体的には、メインCPU301aは、非時短遊技状態であるときは0.1秒間の開放を2回行う動作パターンを設定（合計開放制御時間は0.2秒）し、時短遊技状態であるときは0.5秒間の開放を5回行う動作パターンを設定（合計開放制御時間は2.5秒）する。メインCPU301aは、普通図柄判定の結果が、ハズレの場合には、動作パターンの設定を行わない。

【 0 1 6 4 】

[開閉図柄制御処理]

メインCPU301aは、開閉部材制御処理を実行する。具体的には、メインCPU301aは、普通図柄判定を実行後、普通図柄表示器118に普通図柄を変動表示させ、普通図柄判定の判定結果を示す普通図柄を停止表示させる。この場合、普通図柄の変動秒数は、非時短遊技状態であるときは12秒と設定され、時短遊技状態であるときは3秒と設定される。メインCPU301aは、普通図柄を停止表示させた後、動作パターン設定処理において動作パターンが設定されていれば、当該動作パターンに基づいて、可動片115bを開閉制御する。

20

【 0 1 6 5 】

[大入賞装置開放制御処理]

続いて、メインCPU301aは、大入賞装置開放制御処理を行う。この大入賞装置開放制御処理は、第1大入賞装置117及び第2大入賞装置127の開放パターン設定処理と遊技状態設定処理とを含む。

30

【 0 1 6 6 】

[開放パターン設定処理]

メインCPU301aは、大当たり遊技フラグがONである場合には、オープニング演出中に、大当たり図柄判定の結果に基づいて、第1大入賞装置117及び第2大入賞装置127の開放パターンを設定する開放パターン設定処理を行う。メインCPU301aは、オープニング演出が終了すると、設定した開放パターンに基づいて、第1大入賞装置117の開閉制御を行い、ラウンド遊技を実現させる。

また、ラウンド遊技が16ラウンド継続の場合には、第1大入賞装置117のよる16ラウンドの遊技が終了（第1大入賞装置117を閉）すると、設定した開放パターンに基づいて、第2大入賞装置127の開閉制御を行い、ボーナス遊技を実現させる。

40

【 0 1 6 7 】

[遊技状態設定処理]

また、メインCPU301aは、エンディング演出が終了する場合に、大当たり遊技フラグをOFFする処理と、時短遊技フラグ、および、確変遊技フラグをONする処理とを実行すると共に、時短変動回数を所定回数（例えば、8000回）に設定する遊技状態設定処理を行う。

【 0 1 6 8 】

[払出処理]

50

続いて、メインCPU301aは、払出処理を実行する。この払出処理は、遊技球の入賞に応じた賞球の払い出しを制御する処理である。

〔コマンド送信処理〕

次に、メインCPU301aは、コマンド送信処理を実行する。このコマンド送信処理は、上記処理においてメインRAM301cにセット（格納）された各種コマンドや演出内容を決定するために必要な情報を演出制御基板320に送信する。

【0169】

〔演出制御基板320の電気的構成〕

図10は、演出制御基板320の詳細を示すブロック図である。演出制御基板320は、主制御基板300から送信されるコマンド（変動パターン等含む）に基づき、演出パターンを決定して、演出パターンに基づく演出パターン指定コマンドを画像制御基板330及びランプ制御基板340へ送信する。上述したように、画像制御基板330にはメイン表示装置131、および、音声出力装置331が電氣的に接続されており、ランプ制御基板340には、刀柄ユニット135、刀ユニット154、第1文字ユニット155a、第2文字ユニット155b、第1月光ユニット156、第2月光ユニット157、および、演出用照明装置342が電氣的に接続されている。かかる構成により、画像制御基板330およびランプ制御基板340は、演出制御基板320から送信される演出パターン指定コマンドに基づいて、表示演出、音声演出、照明演出、および、役物可動演出を実行することが可能となる。

10

【0170】

図10に示すように、サブROM320bには、基幹表示演出指定テーブルTS1と、装飾図柄決定テーブルTS2と、チャンスアップ決定テーブルTS3とが格納されている。

20

基幹表示演出指定テーブルTS1は、主制御基板300から送信される変動パターンに基づいて、上述した通常ハズレ演出、ノーマルリーチ（ハズレまたは当たり）演出、SPリーチ（ハズレまたは当たり）演出、SPSPリーチ（ハズレまたは当たり）演出1、SPSPリーチ（ハズレまたは当たり）演出2、および、SPSPリーチ復活（当たり）演出のうちのいずれかの演出を、表示演出における基幹となる演出（以下では、基幹表示演出とも呼ぶ）として指定するためのテーブルである。本実施形態では、主制御基板300から送信される変動パターンと基幹表示演出とが一对一に対応している。

30

【0171】

なお、変動パターンに対し複数の基幹表示演出を対応させておき、演出制御基板320のサブCPU320aが抽選で基幹表示演出を選択するようにしてもよい。このようにすれば、同じ変動パターンであっても、その演出内容を変えることができる。また、複数の変動パターンに対して一つの基幹表示演出を対応させるようにしてもよい。

【0172】

装飾図柄決定テーブルTS2は、演出パターンに基づく表示演出において、仮停止表示や確定停止表示する装飾図柄の組み合わせと、リーチを実行する場合におけるリーチ図柄と、を決定するためのテーブルである。

【0173】

チャンスアップ決定テーブルTS3は、表示演出において、所定のチャンスアップ演出を決定するためのテーブルである。ここで、チャンスアップ演出とは、通常の演出とは異なる態様の表示演出を実行して、通常の演出と比較して、大当たりの期待度を上昇させるための演出である。

40

【0174】

図10に示すように、サブRAM320cには、保留記憶領域320c1と、獲得出玉相当情報記憶領域320c2と、事前判定情報記憶領域320c3とが設けられている。

保留記憶領域320c1は、第1特別図柄に対応した第1保留領域、第2保留領域、第3保留領域、および、第4保留領域と、第2特別図柄に対応した第1保留領域、第2保留領域、第3保留領域、および、第4保留領域との8つの領域に区分され、それぞれに1つ

50

の保留フラグが格納可能となっている。保留記憶領域 3 2 0 c 1 の第 1 特別図柄に対応する保留領域において、保留フラグの格納の優先順は、第 1 保留領域が最優先で格納対象とされ、第 1 保留領域に保留フラグが格納されていれば、次に、第 2 保留領域が優先で格納対象とされ、次に、第 3 保留領域が優先で格納対象とされ、最後に、第 4 保留領域が格納対象として選択される。第 2 特別図柄に対応する保留領域においても同様である。演出制御基板 3 2 0 が主制御基板 3 0 0 からの保留コマンドを受信すると、保留記憶領域 3 2 0 c 1 において、保留フラグが格納されている保留領域を特定し、当該保留領域の次に優先的に格納すべき保留領域に保留フラグを格納する。ただし、第 4 保留領域に保留フラグが格納されている状態で、保留コマンドを受信した場合には、保留フラグの格納は行わない。

10

【 0 1 7 5 】

また、保留フラグの消去の優先順は、格納する場合の優先順の逆であり、すなわち、第 4 保留領域が最優先で消去対象とされ、第 4 保留領域に保留フラグが格納されていないと、次に、第 3 保留領域が優先で消去対象とされ、次に、第 2 保留領域が優先で消去対象とされ、最後に、第 1 保留領域が消去対象として選択される。演出制御基板 3 2 0 が主制御基板 3 0 0 から図柄確定コマンドを受信すると、保留記憶領域 3 2 0 c 1 において、保留フラグが格納されている保留領域を特定し、優先的に消去すべき保留領域の保留フラグを消去する。第 1 保留領域に保留フラグを格納されていない場合には、消去処理を行わない。

【 0 1 7 6 】

獲得出玉相当情報記憶領域 3 2 0 c 2 は、主制御基板 3 0 0 から送信される獲得出玉相当情報コマンドが表す獲得出玉相当情報を記憶するための領域である。この獲得出玉相当情報は、獲得出玉相当情報コマンドが送信されてくるたびに、上書き保存される。

20

【 0 1 7 7 】

図 1 1 は、サブ R A M 3 2 0 c に設けられる事前判定情報記憶領域 3 2 0 c 3 を模式的に示す説明図である。事前判定情報記憶領域 3 2 0 c 3 は、事前判定情報（事前判定用特別図柄と事前判定用変動パターンと取得時保留順情報）を格納するための記憶領域であり、特別図柄の種別に対応して、それぞれ、4 つの格納領域（第 1 格納領域、第 2 格納領域、第 3 格納領域、および、第 4 格納領域）が設けられている。また、それぞれの格納領域には、事前判定用特別図柄に基づく大当たり判定情報を格納する大当たり判定情報欄と、事前判定用図柄に基づく大当たり図柄情報を格納する大当たり図柄情報欄と、事前判定用変動パターンに基づく変動パターン情報を格納する変動パターン情報欄と、取得時保留順情報を格納する取得時保留順情報欄と、連続演出の発動の有無を示す連続演出有無情報を格納する連続演出有無情報欄と、が設けられている。詳細は後述するが連続演出有無情報は、連続演出発動情報と、連続演出不発動情報とを含む。

30

【 0 1 7 8 】

主制御基板 3 0 0 から送信されてくる保留コマンド（図 9 : S 1 0 0 5 ）には、事前判定情報（事前判定用特別図柄と事前判定用変動パターンと取得時保留順情報）が含まれる。事前判定情報記憶領域 3 2 0 c 3 には、これらの事前判定情報に対応付けられて格納される。第 1 特別図柄に対する格納領域において、事前判定情報を格納する優先順は、第 1 格納領域が最優先で格納対象とされ、第 1 格納領域に事前判定情報が格納されていれば、次に、第 2 格納領域が優先で格納対象とされ、次に、第 3 格納領域が優先で格納対象とされ、最後に、第 4 格納領域が格納対象として選択される。第 2 特別図柄に対する格納領域についても同様である。例えば、第 1 特別図柄の第 3 格納領域に既に事前判定情報が格納されている状態で、新たな第 1 特別図柄の事前判定情報（特定図柄 A、変動パターン 7 B、取得時保留順情報「4」）を格納する場合（図 1 1 参照）には、第 4 格納領域の取得時保留順情報欄に「4」を表す情報を格納し、第 4 格納領域の変動パターン情報欄に「変動パターン 7 B」を表す情報を格納し、第 4 格納領域の大当たり図柄情報欄に「特定図柄 A」を表す情報を格納し、第 4 格納領域の大当たり判定情報欄に「大当たり」を表す情報を格納する。

40

50

【 0 1 7 9 】

なお、図 1 1 では、第 1 特別図柄に係る第 1 格納領域の事前判定情報として、大当たり判定情報欄に「ハズレ」の情報が、大当たり図柄情報欄に「なし」の情報が、変動パターン情報欄に「変動パターン 1」の情報が、取得時保留順情報欄に「3」を表す情報がそれぞれ格納されている。第 2 格納領域の事前判定情報として、大当たり判定情報欄に「ハズレ」の情報が、大当たり図柄情報欄に「なし」の情報が、変動パターン情報欄に「変動パターン 2 A X」の情報が、取得時保留順情報欄に「1」を表す情報がそれぞれ格納されている。第 3 格納領域の事前判定情報として、大当たり判定情報欄に「ハズレ」の情報が、大当たり図柄情報欄に「なし」の情報が、変動パターン情報欄に「変動パターン 4 B X」の情報が、取得時保留順情報欄に「2」を表す情報がそれぞれ格納されている。

10

【 0 1 8 0 】

また、連続演出有無情報欄には、後述の先読み処理において、連続演出を実行するか否かを表す連続演出発動情報が格納される。なお、図 1 1 では、第 1 特別図柄に係る第 4 格納領域に対応する連続演出有無情報欄に、連続演出の発動を示す情報である連続演出発動情報として「○」が示され、その他の格納領域には、連続演出を発動しないことを示す情報である連続演出不発動情報として「-」が示されている。

【 0 1 8 1 】

なお、サブ R A M 3 2 0 c は、所定のフラグなどが記憶されるフラグ記憶領域（図示せず）も有している。例えば、このフラグ記憶領域には、後述する連続実行演出フラグや疑似連演出実行フラグなどが格納される。

20

【 0 1 8 2 】

[演出制御基板 3 2 0 での処理一覧]

図 1 2 は、演出制御基板 3 2 0 で実行される処理の一覧を示す説明図である。演出制御基板 3 2 0 のサブ C P U 3 2 0 a は、電源が供給されると、演出メイン処理を実行する。

【 0 1 8 3 】

[演出メイン処理]

サブ C P U 3 2 0 a は、演出メイン処理として、主制御基板 3 0 0 で実行される電源復旧処理に対応する電源復旧演出処理、または、主制御基板 3 0 0 で実行される R A M クリア処理に対応する R A M クリア演出処理を実行する。

また、サブ C P U 3 2 0 a は、演出メイン処理中の実行中に、一定周期（例えば、2 ミリ秒）ごとに繰り返し演出タイマ割込処理を実行する。なお、このような演出制御基板 3 2 0 で行われる処理は、サブ R O M 3 2 0 b に格納されているプログラムに基づいて実行される。

30

【 0 1 8 4 】

[演出タイマ割込処理]

サブ C P U 3 2 0 a は、演出タイマ割込処理において、乱数更新処理と、コマンド受信処理と、演出ボタン処理と、コマンド送信処理とを実行する。以下に、演出タイマ割込処理の各種処理を説明する。

【 0 1 8 5 】

[乱数更新処理]

サブ C P U 3 2 0 a は、乱数更新処理として、演出に用いる各種乱数（例えば、装飾図柄決定乱数、チャンスアップ乱数）を更新する。具体的には、サブ C P U 3 2 0 a は、各種乱数に「1」を加算して更新し、所定の値まで到達すると「0」にリセットする。

40

【 0 1 8 6 】

[コマンド受信処理]

サブ C P U 3 2 0 a は、コマンド受信処理として、先読み処理と、演出パターン決定処理と、保留処理と、事前判定情報シフト処理と、普図演出処理と、図柄確定処理と、獲得出玉相当情報記憶処理と、大当たり処理とを実行する。以下に、コマンド受信処理の各種処理を説明する。

【 0 1 8 7 】

50

〔先読み処理〕

先読み処理は、主制御基板 300 から送信される保留コマンドに基づいて連続演出を行うか否かを判定する処理、擬似連演出を行うか否かを判定する処理を実行する。この先読み処理については、図 13 を用いて詳細を後述する。

【0188】

なお、連続演出とは、メイン表示装置 131 において、実行され得る演出であり、特別図柄における複数の変動表示に亘って、後述する変動開始演出中に実行され得る演出である。この連続演出は、1 種類の演出だけで構成されていてもよいし、複数種類の演出を含んでいてもいい。連続演出が複数種類の演出を含む場合には、複数種類の演出のうち 1 つの演出を選択して実行するようにしてもよい。また、連続演出は、特別図柄における 1 回の変動表示に実行されてもよい。

10

【0189】

また、擬似連演出は、1 種類の演出だけで構成されていてもよいし、複数種類の演出を含んでいてもいい。擬似連演出が複数種類の演出を含む場合には、複数種類の演出のうち 1 つの演出を選択して実行するようにしてもよい。

【0190】

〔演出パターン決定処理〕

サブ CPU 320 a は、演出パターン決定処理として、基幹表示演出指定テーブル TS1、装飾図柄決定テーブル TS2、および、チャンスアップ決定テーブル TS3 に基づいて、演出パターンを決定する。この演出パターン決定処理についての詳細は、図 14 を用いて後述する。

20

【0191】

〔保留処理〕

サブ CPU 320 a は、保留処理として、主制御基板 300 からの保留コマンドを受信した場合であって、サブ RAM 320 c に設けられた保留記憶領域 320 c 1 における第 4 保留領域に保留フラグが格納されていない場合に、格納優先度が高い保留領域に保留フラグを格納する。例えば、サブ CPU 320 a は、第 1 ～ 第 2 保留領域に保留フラグが格納された状態で、保留コマンドを受信した場合には、第 3 保留領域に保留フラグを格納する。また、サブ CPU 320 a は、保留処理として、演出パターン決定処理で演出パターンが決定された場合（変動開始コマンドを受信した場合）に、保留フラグの消去優先度の高い保留領域から 1 つの保留フラグを消去する。サブ CPU 320 a は、第 1 ～ 第 4 保留領域に保留フラグが格納された状態で、演出パターンが決定された場合（変動開始コマンドを受信した場合）には、第 4 保留領域の保留フラグを消去する。

30

【0192】

また、サブ CPU 320 a は、保留処理として、保留表示に係る処理を実行する。具体的には、保留記憶領域 320 c 1 の 4 つの保留領域に対応させて、メイン表示装置 131 において保留表示を行うための保留表示コマンドをセットする。例えば、保留記憶領域 320 c 1 において、第 1 ～ 第 3 保留領域に保留フラグが格納されている状態では、メイン表示装置 131 において 3 つの保留があることを示す保留表示コマンドをセットする。この保留表示コマンドは、後述のコマンド送信処理において、画像制御基板 330 に送信される。画像制御基板 330 は、保留表示コマンドを受信した場合には、メイン表示装置 131 を制御して、当該保留表示コマンドに基づく保留表示を実行する。

40

【0193】

〔事前判定情報シフト処理〕

サブ CPU 320 a は、事前判定情報のシフト処理として、演出パターン決定処理で演出パターンが決定された場合（変動開始コマンドを受信した場合）に、サブ RAM 320 c の事前判定情報記憶領域 320 c 3 の格納領域に格納された事前判定情報のシフト処理を実行する。例えば、図 11 のごとく事前判定情報が格納されている場合において事前判定情報のシフト処理を実行する場合には、第 1 格納領域に格納された情報を消去し、第 2 格納領域に格納された情報を第 1 格納領域にシフトし、第 3 格納領域に格納された情報を

50

第2格納領域にシフトし、第4格納領域に格納された情報を第3格納領域にシフトする。従って、第1特別図柄に対応する第1格納領域～第4格納領域に格納されている事前判定情報（大当たり判定情報、大当たり図柄情報、変動パターン情報のセット）の数と、主制御基板300のメインRAM301c（保留情報記憶領域301cx：図4-2参照）に格納されている第1特別図柄に対する保留情報の数とは、1対1に対応する。同様に、第2特別図柄に対応する第1格納領域～第4格納領域に格納されている事前判定情報（大当たり判定情報、大当たり図柄情報、変動パターン情報を1セット）の数と、主制御基板300のメインRAM301c（保留情報記憶領域301cx）に格納されている第2特別図柄に対する保留情報の数とは、1対1に対応する。例えば、図11に示すように、第1特別図柄に対する第1格納領域～第4格納領域のすべてに事前判定情報が格納されていれば、主制御基板300のメインRAM301c（保留情報記憶領域301cx）に格納されている第1特別図柄に対する保留情報の数も4つである。

10

【0194】

なお、本実施形態の遊技機1では、第1特別図柄および第2特別図柄の双方に保留情報があり、特別図柄を停止して、次の図柄変動へと移行する場合、第2特別図柄の保留情報を優先的に用いて特別図柄判定を行う。従って、事前判定情報記憶領域320c3において、第1特別図柄および第2特別図柄に対応する格納領域のそれぞれに事前判定情報が格納されている場合には、装飾図柄の変動を停止表示して、次の変動演出へと移行する場合、第2特別図柄に対応する格納領域の事前判定情報のシフト処理が実行される。

20

【0195】

[普通図柄演出処理]

普通図柄演出処理は、普通図柄判定における判定結果に応じて、メイン表示装置131の所定の領域（例えば、メイン表示装置131の角）などで、普通図柄の変動に対応する演出を行う。例えば、普通図柄の変動中は「○」と「×」とを交互に表示し、判定結果に応じて当たりであれば「○」、ハズレであれば「×」を表示する。

【0196】

[図柄確定処理]

サブCPU320aは、図柄確定処理として、主制御基板300からの図柄確定コマンドに基づいて、メイン表示装置131で変動中の装飾図柄を確定停止表示させるための処理を実行する。

30

【0197】

[獲得出玉相当情報記憶処理]

サブCPU320aは、獲得出玉相当情報記憶処理として、主制御基板300から獲得出玉相当情報コマンドを受信した場合には、当該コマンドが表す獲得出玉相当情報をサブRAM320cの獲得出玉相当情報記憶領域320c2に記憶する。

[大当たり処理]

サブCPU320aは、大当たり処理として、主制御基板300からの所定のコマンドを受信することによって、大当たり遊技の初めのオープニング演出を実行するためのオープニング処理、大当たり遊技中のラウンド遊技に対応するラウンド演出を実行するためのラウンド処理、および、大当たり遊技の最後に、エンディング演出を実行するためのエンディング処理を実行する。

40

【0198】

[演出ボタン処理]

サブCPU320aは、演出ボタン処理として、刀柄ユニット135や演出操作スティック136を介した入力を検出し、それに応じた所定の演出を行う。

[コマンド送信処理]

サブCPU320aは、コマンド送信処理として、上記各種処理でセットされたコマンドを画像制御基板330及びランプ制御基板340へ送信する。

【0199】

[先読み処理の説明]

50

図 13 は、先読み処理のフローチャートである。ここで、上述した先読み処理を以下に説明する。

この先読み処理では、まず、サブ CPU 320a は、S1305 の処理で、保留コマンド受信処理を実行する。具体的には、主制御基板 300 から保留コマンドを受信したか否かを判断し、保留コマンドを受信した場合には、保留コマンドに含まれる事前判定情報を事前判定情報記憶領域 320c3 の対応する格納領域に格納する。保留コマンドを受信していない場合には、後述の連続演出フラグ設定処理と擬似連演出フラグ設定処理を実行せずに、この先読み処理を終了する。

【0200】

続いて、サブ CPU 320a は、保留コマンド受信処理後、S1310 の処理で、連続演出フラグ設定処理を実行する。具体的には、サブ CPU 320a は、サブ RAM 320c に記憶される連続演出フラグが OFF である場合には、S1305 の処理で受信した事前判定情報に基づいて、連続演出を実行するか否か、言い換えれば、連続演出フラグを ON にするか否かを判定する。詳しくは、サブ CPU 320a は、以下の条件 A、条件 B の 2 つの条件をすべて満たした場合に、連続演出フラグを ON すると判定し、2 つの条件のうち一つでも満たさない場合には、連続演出フラグを ON しないと判定する。

【0201】

条件 A：事前判定情報記憶領域 320c3 において、S1305 の処理で新たに格納した事前判定情報よりも前に格納された事前判定情報（大当たり判定情報欄）に、大当たりを表す情報がないこと。言い換えれば、S1305 の処理で事前判定情報を格納する前の保留情報記憶領域 301cx における保留情報に大当たりがないこと。

条件 B：先読み抽選に当選。

【0202】

上記条件 A の例として、第 2 特別図柄に対応する格納領域には事前判定情報が格納されておらず、一方で、第 1 特別図柄に対応する第 1 格納領域～第 3 格納領域にそれぞれ事前判定情報が格納されており、新たに、S1305 の処理で事前判定情報を第 1 特別図柄に対応する第 4 格納領域に格納した場合を想定する（図 11 参照）。この場合、第 1 特別図柄に対応する第 1 格納領域～第 3 格納領域に格納された事前判定情報（大当たり判定欄）に大当たりを示す情報がなければ、上記条件 A が満たされる。

【0203】

また、条件 C における先読み抽選は、S1305 の処理で新たに格納した事前判定情報に含まれる事前判定用特別図柄が、ハズレ図柄の場合には、第 1 の先読み抽選確率で抽選を行い、大当たり図柄の場合には、第 1 の先読み抽選確率よりも当選期待度が高い第 2 の先読み抽選確率で抽選を行うように設定されている。これにより、大当たりの場合には、先読み演出が実行される確率が高く設定され、言い換えれば、先読み演出が出現した場合には、先読み演出が出現しない場合と比較して、大当たり期待度が高い。

【0204】

また、本実施形態では、条件 A、条件 B のすべてを満たさなければ、連続演出フラグを ON しないこととしているが、本発明は、これに限られるものではなく、例えば、上記条件 B を満たせば、連続演出フラグを ON するようにしてもよい。

【0205】

連続演出フラグを ON とすると判定した場合には、事前判定情報記憶領域 320c3 において、S1305 の処理で格納した格納領域に対応する連続演出有無情報欄に、連続演出発動情報（図 11 では「○」）を格納する。連続演出フラグを ON しないと判定した場合には、事前判定情報記憶領域 320c3 において、S1305 の処理で格納した格納領域に対応する連続演出有無情報欄に、連続演出不発動情報（図 11 では「-」）を格納する。

【0206】

サブ CPU 320a は、連続演出有無情報欄に連続演出発動情報、または、連続演出不発動情報が格納された場合、または、サブ RAM 320c に記憶される連続演出フラグが

10

20

30

40

50

既にONである場合には、次のS 1 3 1 5の処理に移行する。

【0207】

なお、連続演出フラグがONされ、事前判定情報記憶領域320c3の連続演出有無情報欄に、連続演出発動情報「○」が格納された場合には、次の特別図柄の変動表示から、メイン表示装置131において、連続演出が実行される。この連続演出は、連続演出発動情報を含む事前判定情報に対応する保留情報に基づいて表示演出が実行されるまで、実行され得る。この場合、連続演出発動情報を含む事前判定情報に対応する保留情報に基づく表示演出中でも実行され得る。

【0208】

また、サブCPU320aは、この連続演出フラグ設定処理で連続演出フラグをONに設定した場合において、判定に用いた事前判定情報に対応する変動表示が終了した場合には、上述した図柄確定処理において、連続演出フラグをOFFに設定する。

【0209】

続いて、サブCPU320aは、連続演出フラグ設定処理後、S 1 3 1 5の処理で、擬似連演出フラグ設定処理を実行する。具体的には、サブCPU320aは、サブRAM320cに記憶される連続演出フラグがONである場合には、サブRAM320cに記憶される擬似連演出フラグをOFFに設定する。サブCPU320aは、サブRAM320cに記憶される連続演出フラグがOFFである場合には、サブRAM320cに記憶される擬似連演出フラグをONに設定する。その後、この先読み処理を終了し、コマンド受信処理に戻る。

【0210】

なお、サブCPU320aは、後述の演出パターン決定処理において、取得した変動パターンが擬似連演出ありの変動パターン（例えば、変動パターン7B）の場合であっても、上記擬似連演出フラグ設定処理により、擬似連演出フラグがOFFに設定されている場合（連続演出フラグがONの場合）には、擬似連演出を実行しない。

【0211】

〔演出パターン決定処理の説明〕

図14は、演出パターン決定処理のフローチャートである。この演出パターン決定処理において、まず、サブCPU320aは、主制御基板300からの変動開始コマンドを受信したか否かを判断する（S 1 4 0 5）。サブCPU320aは、変動開始コマンドを受信していない場合（S 1 4 0 5：NO）には、この演出パターン決定処理を終了し、コマンド受信処理に戻る。

サブCPU320aは、変動開始コマンドを受信した場合（S 1 4 0 5：YES）には、S 1 4 1 0の処理で、変動開始コマンドに含まれる変動パターンを取得する。

【0212】

次に、サブCPU320aは、S 1 4 1 5の処理で、演出パターンを決定する。具体的には、サブCPU320aは、基幹表示演出の決定、連続演出の決定、擬似連演出の決定、リーチ図柄の決定、チャンスアップの決定、および、停止図柄の決定を行うことで演出パターンを決定する。以下に、この詳細について説明する。

【0213】

まず、サブCPU320aは、基幹表示演出指定テーブルTS1に基づいて、S 1 4 1 0の処理で取得した変動パターンに対応する演出を基幹表示演出として決定する。例えば、サブCPU320aは、取得した変動パターンが変動パターン6Bの場合、基幹表示演出指定テーブルTS1に基づいて、変動パターン6Bに対応する演出であるSPSPリーチ（ハズレ）演出1を基幹表示演出として決定する。

【0214】

次に、サブCPU320aは、サブRAM320cに記憶される連続演出フラグがONである場合には、連続演出の実行を決定する。サブCPU320aは、サブRAM320cに記憶される連続演出フラグがOFFである場合には、連続演出の不実行を決定する。

【0215】

次に、サブCPU320aは、サブRAM320cに記憶される擬似連演出フラグがONである場合であって、S1410の処理で取得した変動パターンが擬似連演出に対応している場合には、擬似連演出の実行を決定する。例えば、サブCPU320aは、サブRAM320cに記憶される擬似連演出フラグがONである場合であって、S1410の処理で取得した変動パターンが「変動パターン4B」である場合には、擬似連演出の実行を決定する。

【0216】

一方、サブCPU320aは、サブRAM320cに記憶される擬似連演出フラグがOFFである場合には、S1410で取得した変動パターンが擬似連演出に対応しているか否かに拘わらずに、擬似連演出の不実行を決定する。例えば、サブCPU320aは、サブRAM320cに記憶される擬似連演出フラグがOFFである場合には、S1410の処理で取得した変動パターンが「変動パターン4B」であるにも拘わらずに、擬似連演出の不実行を決定する。

10

【0217】

すなわち、連続演出フラグがONの場合には、擬似連演出フラグはOFFであるので、連続演出が実行される場合には、擬似連演出が実行されない。一方、連続演出フラグがOFFの場合には、擬似連演出フラグはONであるので、S1410で取得した変動パターンが擬似連演出に対応していれば、擬似連演出が実行され得る。

【0218】

次に、サブCPU320aは、取得した変動パターンがリーチ（リーチ形成演出）を実行する演出に対応している場合には、装飾図柄決定乱数と装飾図柄決定テーブルTS2に基づいて、リーチ図柄を決定する。サブCPU320aは、取得した変動パターンがリーチ（リーチ形成演出）を実行する演出に対応していない場合には、この処理を飛ばす。

20

【0219】

次に、サブCPU320aは、取得した変動パターンと、チャンスアップ乱数とに基づいて、上述のようなチャンスアップ演出実行の有無を決定する。

次に、サブCPU320aは、取得した変動パターンと、装飾図柄決定乱数とに基づいて、最終停止する装飾図柄の図柄配列を決定する。

【0220】

以上より、サブCPU320aは、基幹表示演出、連続演出実行の有無、擬似連演出実行の有無、リーチ図柄、チャンスアップ実行の有無、および、最終停止する装飾図柄の図柄配列を決定し、この決定に沿った表示演出、役物可動演出、音声演出、および、発光演出を実現するための演出パターンを最終決定する。

30

【0221】

ここで、アウト球検出スイッチ302aと性能表示器302bとについて説明する。アウト球検出スイッチ302aは、アウト球検出部材1500に設けられており、遊技において普通入賞口、第1始動装置112、第2始動装置115、第1大入賞装置117、第2大入賞装置127等に入球しなかった遊技球（本実施形態では、「アウト球」と称する。）を検知し、検知結果のデータを主制御基板300へ送信可能に接続されている。性能表示器302bは、アウト球検出スイッチ302aでの検知結果に基づきメインCPU301aにて算出された数値（後述する計算式による算出値である。）によって、遊技機100の性能を表示するものである。なお、この性能表示器302bにおいて表示される数値が、所定の範囲内であるか否かによって、遊技機100の性能が維持されているか否かを判断可能となる。

40

【0222】

[アウト球検出部材1500の説明]

図15は、内枠170にアウト球検出部材1500が取り付けられた状態を示す概略図であり、内枠170の底面に対する背面方向からの斜視図である。なお、アウト球検出部材1500の構成については、後述するが、アウト球検出部材1500には、アウト球検出スイッチ302aが設けられている。

50

【0223】

図15に示すように、内枠170の下部には、払出制御基板310、および電源基板360が設置される内枠基板ベース1510が設けられている。内枠基板ベース1510には、内部に図示しない遊技球の通路が形成されており、第1始動装置112、第2始動装置115、第1大入賞装置117、第2大入賞装置127に入球した遊技球が通過して排出される入賞球排出口(図示しない)が底面に設けられている。また、中央アウト口111a、左下アウト口111b、右下アウト口111cに入球した遊技球が通過して排出されるアウト球排出口1550も内枠基板ベース1510の底面に設けられている。

【0224】

また、内枠基板ベース1510の背面には、払出制御基板310が設置されるとともに、払出制御基板310の前面および側面を覆う払出制御基板カバー1531が内枠基板ベース1510にネジにて固定取付けられている。さらに、内枠基板ベース1510の背面であって払出制御基板310に隣り合うように電源基板360が設置されるとともに、電源基板360の前面および側面を覆う電源基板カバー1536が内枠基板ベース1510にネジにて固定取付けられている。

10

【0225】

アウト球検出部材1500は、内枠基板ベース1510のアウト球排出口1550を覆うように、内枠基板ベース1510の底面に設けられている。また、アウト球検出部材1500においては、2つの第1貫通孔1505aが形成されており、内枠基板ベース1510に電源基板カバー1536を固定するネあまジが、2つの第1貫通孔1505aに嵌め込まれることによって、内枠基板ベース1510に対し電源基板カバー1536とアウト球検出部材1500とが共に固定される構成となっている。また、アウト球検出部材1500において、2つの第2貫通孔1505bが形成されており、内枠170に補強部材を固定するネジが、2つの第2貫通孔1505bに嵌め込まれることによって、内枠170に対し補強部材とアウト球検出部材1500とが共に固定される構成となっている。

20

【0226】

図16-1、および図16-2は、アウト球検出部材1500の構成を説明する図である。図16-1は、アウト球検出部材1500の構成を説明する概略図であって、(a)は正面の概略図であり、(b)は左側面の概略図である。図16-2は、アウト球検出部材1500の構成を説明する概略図であって、(a)はアウト球検出部材1500の背面側の概略を示す斜視図であり、(b)は内枠基板ベース1510に取付けられたアウト球検出部材1500のアウト球検出スイッチ302a近傍を示す概略図である。

30

【0227】

図16-1に示すように、アウト球検出部材1500は、本体部1610、第1固定部1620、第2固定部1630、アウト球検出スイッチ302a、接続ケーブル1670、ケーブルガイド部1640とから構成されている。第1固定部1620は、本体部1610の一端において、本体部1610の面に対して鉛直方向に延設されるように形成された部分であって、2つの第1貫通孔1505aが形成されている。第2固定部1630は、本体部1610における第1固定部1620が形成されている一端に対して反対方向の一端において、第1固定部1620の延設方向とは反対方向に延設されるように形成された部分であって、2つの第2貫通孔1505bが形成されている。

40

【0228】

アウト球検出スイッチ302aは、センサが設けられていると共に遊技球の1球が通過可能に形成された球通過孔1652と、検出結果を送信可能に接続ケーブル1670と接続される端子が形成されているスイッチ本体部1650とから構成されている。また、ケーブルガイド部1640は、スイッチ本体部1650から延設された凸部から構成されており、アウト球検出スイッチ302aと接続された接続ケーブル1670をアウト球検出スイッチ302aの外側に導くためのガイド部としての役割を持つものである。

【0229】

図16-2(a)に示すように、アウト球検出スイッチ302aの背面側には、突起部

50

1 6 5 5 が設けられており、アウト球排出口 1 5 5 0 から排出される遊技球を球通過孔 1 6 5 2 に導くために、アウト球排出口 1 5 5 0 に挿入される部分である。図 1 6 - 2 (b) に示すように、アウト球検出部材 1 5 0 0 が設置されると、アウト球排出口 1 5 5 0 はアウト球検出部材 1 5 0 0 によって覆われることとなる。このとき、2 球の遊技球が通過可能な大きさであるアウト球排出口 1 5 5 0 に対し、突起部 1 6 5 5 が挿入されることで、1 球の遊技球が球通過孔 1 6 5 2 をスムーズに通過可能な状態となる。なお、突起部 1 6 5 5 の形状は、アウト球排出口 1 5 5 0 近傍の通路の形状に沿った形状となっている。

【 0 2 3 0 】

[性能表示器 3 0 2 b の説明]

図 1 7 - 1 は、性能表示器 3 0 2 b を説明する概略図であり、(a) は性能表示器 3 0 2 b が設置された状態を説明する概略図であり、(b) は性能表示器 3 0 2 b の表示の構成を説明する概略図である。図 1 7 - 2 は、性能表示器 3 0 2 b に表示される内容および表示形態を説明する表である。

【 0 2 3 1 】

図 1 7 - 1 (a) に示すように、性能表示器 3 0 2 b は、遊技盤ユニット 1 0 2 の背面の遊技盤裏カバー 1 7 2 0 の下方に設けられた主制御基板 3 0 0 上に設けられており、主制御基板 3 0 0 を覆う透明な樹脂からなる主基板ケース 1 7 5 0 の内部に配置される。また、性能表示器 3 0 2 b は、主制御基板 3 0 0 に設けられているメイン CPU 3 0 1 a、メイン ROM 3 0 1 b、メイン RAM 3 0 1 c が設けられている位置とは異なる位置であって、主基板ケース 1 7 5 0 に設けられている RAM クリア操作部 1 7 7 0 やシール貼付部 1 7 6 0 などによって視認が阻害されない位置に設けられる。ここで、RAM クリア操作部 1 7 7 0 とは、主制御基板 3 0 0 に設けられた RAM クリアボタンを主基板ケース 1 7 5 0 の外側から操作可能に設けられた機構であり、シール貼付部 1 7 6 0 は、機種固有の情報等の種々の情報が記載されたシール等を貼付するために区切られた箇所である。なお、主制御基板 3 0 0 は、アウト球検出スイッチ 3 0 2 a における検知結果を受信可能に、接続ケーブル 1 6 7 0 と接続されている。

【 0 2 3 2 】

図 1 7 - 1 (b) に示すように、性能表示器 3 0 2 b は、図示しない制御部と、横一列になるように構成された 4 つの 7 セグ表示部 1 7 7 0 a ~ 1 7 7 0 d と、各 7 セグ表示部の右下に形成された 4 つのドット表示部 1 7 7 5 a ~ 1 7 7 5 d から構成されている。また、性能表示器 3 0 2 b は、アウト球検出スイッチ 3 0 2 a によって検知された結果を受信した主制御基板 3 0 0 にて、その検知結果に基づき計測されたデータが出力されるように主制御基板 3 0 0 からのデータ出力を可能に接続されている。さらに、性能表示器 3 0 2 b は、遊技機 1 0 0 の電源が ON 状態のときには、常時点灯している。そして、性能表示器 3 0 2 b においては、正面から視認した場合に左側に位置する 2 つの 7 セグ表示部 1 7 7 0 a、1 7 7 0 b および 2 つのドット表示部 1 7 7 5 a、1 7 7 5 b を識別表示部 1 7 8 0 a とし、右側に位置する 2 つの 7 セグ表示部 1 7 7 0 c、1 7 7 0 d および 2 つのドット表示部 1 7 7 5 c、1 7 7 5 d を比率表示部 1 7 8 0 b とする。

【 0 2 3 3 】

図 1 7 - 2 に示すように、性能表示器 3 0 2 b の比率表示部 1 7 8 0 b においては、主制御基板 3 0 0 において計算された数値が表示される。具体的には、初回電源投入時から所定区間（初回電源投入から総アウト球数が 3 0 0 個となってから総アウト球数が 6 0 0 0 個となる毎）における遊技状態が低確状態のときの遊技球の払出球数と低確状態のときの遊技球のアウト球数との比率が出力され、計算式としては、「(低確状態時の払出球数) ÷ (低確状態時のアウト球数) × 1 0 0」であって、小数点以下第一位を四捨五入した値が出力される。なお、出力する数値が 1 0 0 以上である場合は、比率表示部に「99 .」が表示される。また、RAM クリアおよび電源再投入をした場合であっても、RAM 異常時でない限り、今までの計測が引き継がれるように設定されている。

【 0 2 3 4 】

識別表示部 1 7 8 0 a においては、比率表示部 1 7 8 0 b において表示されている数値

10

20

30

40

50

の種類について識別可能な情報が表示される。具体的には、現時点での現区間の計測値を表示している場合には「b L .」と表示され、前区間における計算値を表示している場合には「b 6 .」と表示される。なお、図 17 - 2 における点滅周期は、点灯 0 . 3 秒、消灯 0 . 3 秒とし、「b L .」と「b 6 .」の表示切替のタイミングは、「b L .」5 . 0 秒表示、「b 6 .」5 . 0 秒表示を繰り返すものとする。

【0235】

ここで、本実施形態の遊技機 100 における計測の流れについて説明する。まず、遊技機 100 において初回電源投入されて遊技が開始されると、アウト球検出スイッチ 302 a によって、低確状態のときにアウト球排出口 1550 から排出される遊技球の検出が開始される。ここで、アウト球排出口 1550 から排出される遊技球は、遊技領域 106 における全てのアウト口（中央アウト口 111 a、左下アウト口 111 b、右下アウト口 111 c）からのものであるため、アウト球検出スイッチ 302 a での検出結果に基づく遊技球数が総アウト球数となる。そして、総アウト球数が 300 個となってからは、低確状態における所定区間毎の払出球計測スイッチ 311 およびアウト球検出スイッチ 302 a での検出結果に基づき、メイン CPU 301 a にて計算された計算値が性能表示器 302 b において出力される。

【0236】

[実施形態の作用効果]

上述のようなアウト球検出部材 1500 を備える遊技機 100 であれば、突起部 1655 をアウト球排出口 1550 に挿入してアウト球検出部材 1500 を取付けることができる。つまり、突起部 1655 が設けられていない従来のものに比べ、適切な取付位置にアウト球検出スイッチ 302 a を容易に取付けることができる。

【0237】

また、アウト球検出部材 1500 の第 1 貫通孔 1505 a および第 2 貫通孔 1505 b において、電源基板カバー 1536 および内枠 170 の補強部材を固定するためのネジを利用してアウト球検出部材 1500 が固定されるため、従来のものに比べて、アウト球検出部材 1500 の取付位置を確認することが容易である。

【0238】

さらに、アウト球排出口 1550 に挿入される突起部 1655 が形成されているため、遊技球が突起部 1655 に沿ってスムーズに球通過孔 1652 を通過することができる。したがって、このような突起部 1655 が設けられていない従来のものに比べて、アウト球検出スイッチ 302 a にて適切な遊技球の検知をすることができる。

【0239】

そして、アウト球検出スイッチ 302 a による検出結果に基づく計算値を出力する性能表示器 302 b においては、アウト球検出スイッチ 302 a を適切な位置に設置できるため、従来のものに比べ、適切なアウト球検出スイッチ 302 a の検出結果に基づいた出力となり、信頼の高い結果を出力することができる。

【0240】

また、性能表示器 302 b は、主制御基板 300 上であると共に主基板ケース 1750 の内部であって、主基板ケース 1750 の外側から視認可能な位置に配置されているため、遊技機 100 の内枠 170 を開放すると、遊技場のスタッフ等によって視認し易いものとなっている。また、例えば、性能表示器 302 b が、開閉容易でないと共に開閉した痕跡の残るような主基板ケース 1750 の内部に配置された場合には、性能表示器 302 b に対する不正操作がし難く防ぐことが可能であると共に、表示に対する信頼度も高いものとしてすることができる。

【0241】

なお、上述の実施形態においては、「アウト球」は、遊技において普通入賞口、始動装置、大入賞装置等に入球しなかった遊技球として、上述の計算式による計算値が性能表示器 302 b に表示されるものとしたが、表示される内容はこれに限定されるものではない。例えば、普通入賞口、第 1 始動装置 112、第 2 始動装置 115、第 1 大入賞装置 11

7、第2大入賞装置127等に入球（入賞）した遊技球を検知する検知手段を備え、当該検知手段による検知結果に基づき計測された入賞球数とアウト球検出スイッチ302aによるアウト球数とで、遊技中に打ち出された全遊技球数を計測可能にする。このような遊技機であれば、例えば、払出球計測スイッチ311の検知結果による払出球数と、全遊技球数とに基づき、「（低確状態時の払出球数）÷（低確状態時の全遊技球数）×100」の計算式に当てはめて、所謂、「ベース」を計算することができ、この「ベース」の数値を性能表示器302bに表示することができる。

【0242】

上述のように、所定の数値を性能表示器302bに表示して、視認可能にできれば、遊技機100の性能を確認して、遊技機100における何らかの異常の検知を容易にすることができ、例えば、所定の数値が異常値を示している場合、遊技盤102Aにおける釘の異常や始動装置、大入賞装置におけるアタッカの不具合等で、入賞が困難になっているために払出球数が少なくなっていたり、入賞が容易になりすぎているため払出球数が多くなっていたり、といった異常の可能性を検知して、実際の異常状態についての確認作業の実施に繋げることができる。特に、簡単な目視で容易に確認できない経時的・経年的な不具合や異常、又は制御プログラムや電氣的な接続等における電氣的な不具合や異常が発生しているときには、この性能表示器302bに表示される数値を確認することで、不具合や異常の可能性を検知できる。

【0243】

[その他の実施形態]

上述の実施形態では、アウト球検出部材1500は、総アウト球数を計測するためアウト球排出口1550から排出される遊技球を検知可能なように、内枠170に固定されていたが、所定のアウト口に設けられるアウト球検出部材であってもよい。

【0244】

図18に示すように、例えば、中央アウト口111aにおけるアウト球を検出できるように、遊技盤102Aの背面の中央アウト口111aに取付けられるアウト球検出部材1800であってもよい。このようなアウト球検出部材1800であれば、遊技領域106に設けられるアウト口から排出される遊技球をアウト口毎に適切に検知することができる。なお、このアウト球検出部材1800においては、遊技球の1球毎に球通過孔を通過するように誘導可能な形状の図示しない突起部が設けられている。

【0245】

上述の実施形態では、アウト球を検出するアウト球検出部材1500について説明したが、このアウト球検出部材の形態を、入賞球を検出する検出部材に適用してもよい。例えば、普通入賞口、第1始動装置112、第2始動装置115、第1大入賞装置117、第2大入賞装置127等に入球した遊技球が排出される入賞球排出口が、内枠基板ベースに設けられており、この入賞球排出口に取付けられる入賞球検出部材をアウト球検出部材1500と同様の形態のものとすることが考えられる。このような入賞球検出部材であれば、入賞球数を検出することが可能であると共に上述と同様の効果を奏することができる。

【0246】

上述の実施形態では、遊技領域106に設けられた全てのアウト口からの遊技球がアウト球排出口1550から排出されるものとしたが、内枠基板ベースに複数の排出口が設けられており、各アウト口からの遊技球が排出されるような構造のものであってもよい。例えば、中央アウト口111aからの遊技球が排出される第1排出口、左下アウト口111bからの遊技球が排出される第2排出口、右下アウト口111cからの遊技球が排出される第3排出口が、内枠基盤ベースに設けられているものが考えられる。このような遊技機であれば、各排出口に検出部材を設けることによって、左打ちのときのアウト球の計数や右打ちのときのアウト球の計数などを実行することができる。

【0247】

なお、上述の遊技機100においては、遊技機の機種を変更するときに、遊技盤ユニット102を交換することが必要となってくるが、このとき遊技盤ユニット102と共に交

10

20

30

40

50

換されるものがある。具体的には、図 19 に示すように、上部ユニット 180、刀柄ユニット 135、アウト球検出部材 1500 を遊技盤ユニット 102 と共に交換することによって、遊技機の機種を変更することができる。つまり、遊技盤 102 A および遊技盤ユニット 10 と共に交換が容易であるように、遊技枠 150、160、170 に対して着脱容易に構成されているものを盤部材、盤部材以外の部材（遊技枠 150、160、170 に対して着脱容易には構成されていない部材）を枠部材と総称することができる。

【0248】

また、上述の遊技機 100 において、大当たり確率は一定のものであるとして説明したが、大当たり確率の設定を変更できるようなものであってもよい。このような大当たり確率の設定を変更できるような遊技機に対して、上述のようなアウト球検出部材 1500 を設けても、同様の効果を奏することができる。

10

【0249】

図 20 に示すように、例えば、大当たり確率の設定を変更できるような遊技機としては、第 1 設定（低確率：300 分の 1）、第 2 設定（中確率：275 分の 1）、第 3 設定（高確率：250 分の 1）などの 3 段階に変更可能なものが考えられる。なお、このような遊技機においては、大当たり確率の設定の種類によらず、大当たりのときの特定の演出（図 20 では、「第 1 演出」とする。）の選択率、およびハズレのときの特定の演出の選択率は一定のものとする。

【0250】

ここで、図 20 の表中に使用している語句について説明する。「（大当たりのとき / ハズレのとき）第 1 演出選択率」とは、「大当たり」又は「ハズレ」と判定されたときに実行される演出において、「第 1 演出」が選択（実行）される確率のことである。この「第 1 演出選択率」が、上述の通り、第 1 設定～第 3 設定の各設定の大当たり確率に依らず一定である。「（大当たりのとき / ハズレのとき）第 1 演出出現率」とは、第 1 始動装置 112 又は第 2 始動装置 115 への入球に基づき実行される演出において、「第 1 演出」が実行される確率のことである。「大当たり」のときの「第 1 演出出現率」は、各設定における「大当たり確率」に「第 1 演出選択率」を乗じることで算出できる数値である。また、「ハズレ」のときの「第 1 演出出現率」は、各設定における「ハズレ確率」に「第 1 演出選択率」を乗じることで算出できる数値である。

20

【0251】

「ハズレ確率」とは、非確変遊技状態の場合に第 1 始動装置 112 又は第 2 始動装置 115 への入球に基づく判定において、「ハズレ」と判定される確率のことであり、「1」から「大当たり確率」を減じることで算出できる数値である。「総合第 1 演出出現率」とは、非確変遊技状態の場合の第 1 始動装置 112 又は第 2 始動装置 115 への入球に基づく判定と共に選択（実行）される演出において、「第 1 演出」が実行される確率のことである。この「総合第 1 演出出現率」は、各設定における「大当たりのときの第 1 演出出現率」と「ハズレのときの第 1 演出出現率」との和となる数値である。また、「第 1 演出信頼度」とは、非確変遊技状態の場合の第 1 始動装置 112 又は第 2 始動装置 115 への入球に基づく判定に伴い「第 1 演出」が実行されたときに、実行された「第 1 演出」が「大当たり」との判定と共に実行された「第 1 演出」であることの確率である。この「第 1 演出信頼度」は、「第 1 演出出現率」を「総合第 1 演出出現率」で割ることで算出できる数値である。

30

40

【0252】

上述のように大当たり確率の設定を変更可能な遊技機であれば、図 20 に示すように、大当たり確率が高確率であればあるほど、特定の演出における総合的な出現率および大当たりとなる信頼度が高いものとなる。また、大当たりのときおよびハズレのときの特定の演出の選択率を一定のものとする、一定のものとしめない場合に比べて、各当たりの設定における特定の演出の出現率が微差となるため、遊技者側にて特定の演出の出現の度合いで当たりの設定を判別することが容易とならない。なお、特定の演出は、種々の演出であってよく、SPリーチ演出、種々のSPSPリーチ演出、保留変化演出など全ての演出にお

50

いて設定することができる。

【0253】

[発明 A]

発明 A の遊技機 (100) では、枠部材で構成される遊技枠 (170) と、遊技領域を形成し、遊技枠に取付けられる盤部材で構成される遊技盤 (102 , 102 A) と、遊技枠および前記遊技盤の所定部材のうち少なくともいずれか一方に接続され、遊技球の通過を検知する検知手段 (302 a , 1500) と、前記検知手段において、前記遊技盤の所定部材に対して接続される位置を決めるための位置決め手段 (1505 a , 1505 b , 1655) と、を備えることを要旨とする。

【0254】

上述の実施形態の遊技機 100 においては、例えば、電源基板 360、払出制御基板 310、内枠基板ベース 1510 等の枠部材で構成される内枠 170 と、遊技領域 106 を形成し、内枠 170 に取付けられる遊技盤ユニット 102、主制御基板 300 等の盤部材と、内枠 170 に取付けられ、遊技球の通過を検知するアウト球検出スイッチ 302 a と、アウト球検出スイッチ 302 a を有するアウト球検出部材 1500 が取付けられる位置を決めるための突起部 1655 とを備えている。

【0255】

上述のようなアウト球検出スイッチ 302 a が設けられたアウト球検出部材 1500 を備える遊技機 100 であれば、突起部 1655 をアウト球排出口 1550 に挿入してアウト球検出部材 1500 を取付けることができる。つまり、突起部 1655 が設けられていない従来のものに比べ、適切な取付位置にアウト球検出スイッチ 302 a を容易に取付けることができる。したがって、例えば故障したアウト球検出スイッチ 302 a を交換するときに、短時間で交換が可能であるため、遊技の中断時間を短くして、遊技者における遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【0256】

発明 A の遊技機 (100) において、前記検知手段によって検知された遊技球の通過に基づき、遊技球の通過数を計数する計数手段 (300) と、前記計数手段により計数された前記遊技球の通過数に基づく所定の情報を表示する表示手段 (302 b) と、を備えることを要旨とする。

【0257】

上述の実施形態の遊技機 100 においては、アウト球検出スイッチ 302 a によって検知された遊技球の通過に基づき、遊技球のアウト球数を計数する主制御基板 300 のメイン CPU 302 a と、アウト球検出スイッチ 302 a により計数されたアウト球数に基づき、メイン CPU 302 a で計算された計算値を表示する性能表示器 302 b とを備えている。

【0258】

上述のようなアウト球検出スイッチ 302 a と性能表示器 302 b とを備える遊技機 100 であれば、アウト球検出スイッチ 302 a による検出結果に基づく計算値を出力する性能表示器 302 b においては、アウト球検出スイッチ 302 a を適切な位置に設置できるため、従来のものに比べ、適切なアウト球検出スイッチ 302 a の検出結果に基づいた出力となり、信頼の高い結果を出力することができる。

【0259】

以上、実施形態、変形例に基づき本発明について説明してきたが、上記した発明の実施の形態は、本発明の理解を容易にするためのものであり、本発明を限定するものではない。本発明は、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、本発明にはその等価物が含まれる。

【符号の説明】

【0260】

100 ... 遊技機 (遊技機)、102 ... 遊技盤ユニット (遊技盤)、102 A ... 遊技盤 (遊技盤)、170 ... 内枠 (遊技枠)、300 ... 主制御基板 (計数手段)、302 a ... アウ

10

20

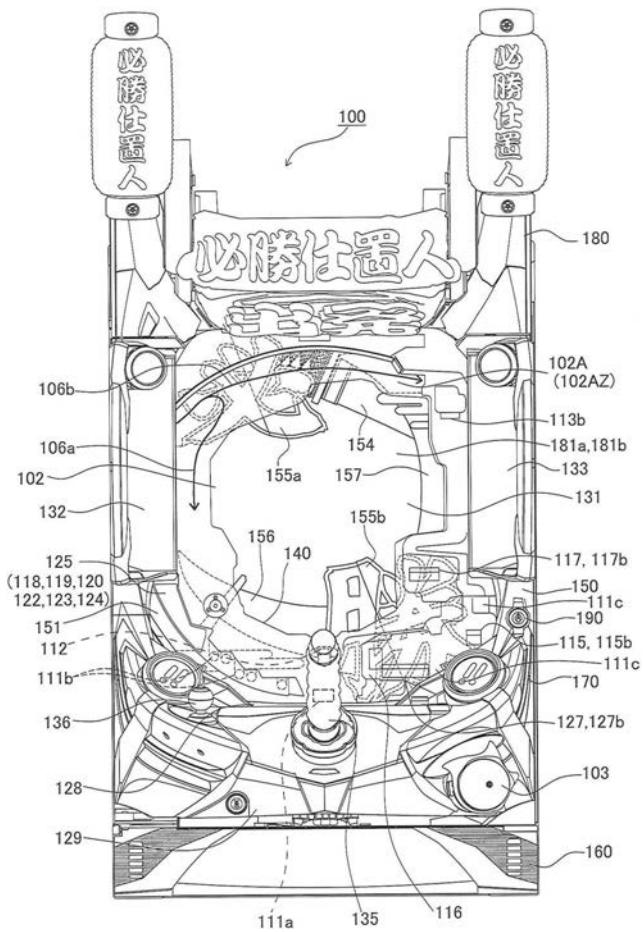
30

40

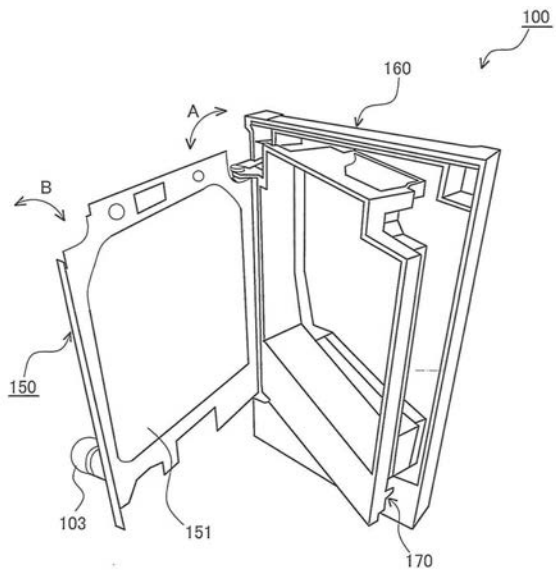
50

ト球検出スイッチ（検知手段）、302b...性能表示器（表示手段）、1500...アウト球検出部材（検知手段）、1505a...第1貫通孔（位置決め手段）、1505b...第2貫通孔（位置決め手段）、1655...突起部（位置決め手段）。

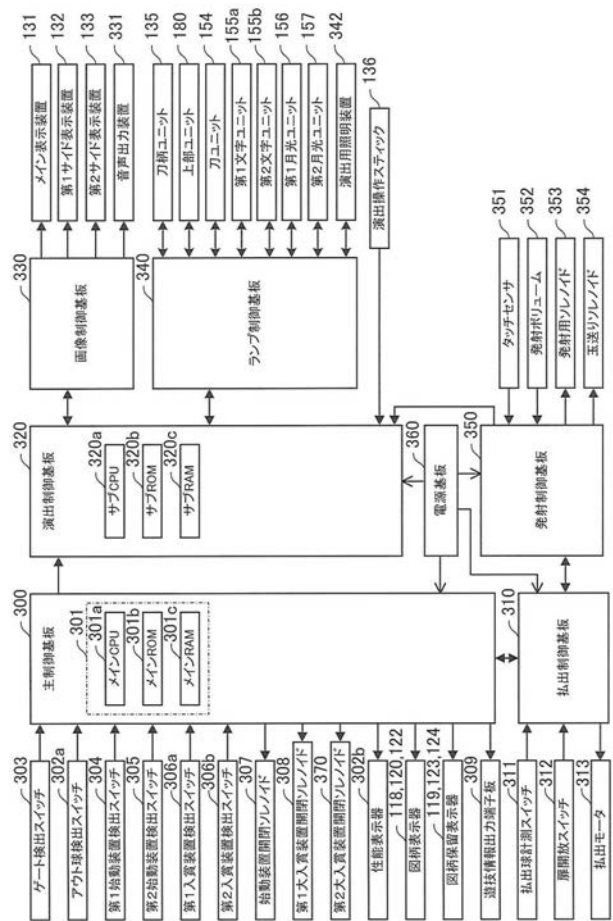
【図1】



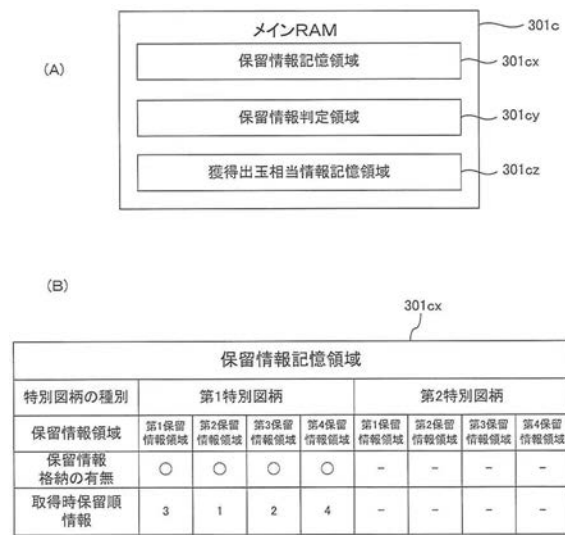
【図2】



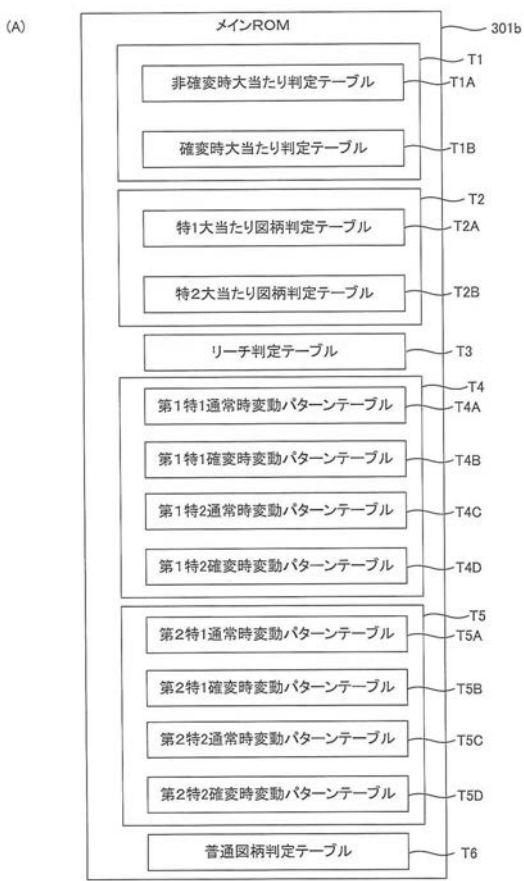
【図 3】



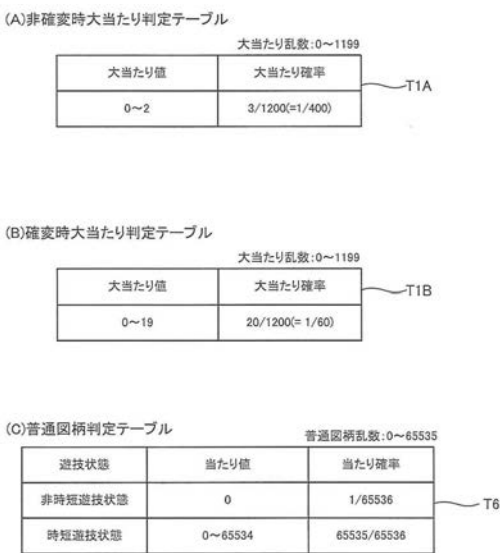
【図 4 - 2】



【図 4 - 1】



【図 5】



【図 6】

(A)特1大当たり図柄決定テーブル

大当たり図柄乱数:0~9

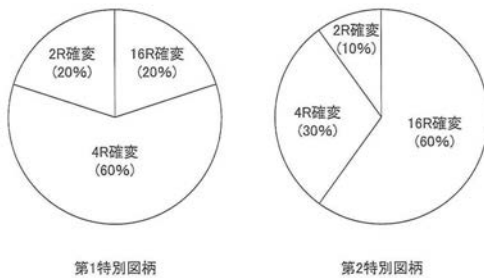
大当たり図柄	判定	選択割合	当たり値	時短変動回数	T2A
特定図柄A	16R確定	2/10	1,7	100	
特定図柄B	4R確定	6/10	0.2,4,5,8,9	100	
特定図柄C	2R確定	2/10	3,6	100	

(B)特2大当たり図柄決定テーブル

大当たり図柄乱数:0~9

大当たり図柄	判定	選択割合	当たり値	時短変動回数	T2B
特定図柄A	16R確定	6/10	0.1,4,6,7,9	100	
特定図柄B	4R確定	3/10	2,5,8	100	
特定図柄C	2R確定	1/10	3	100	

(C)大当たり種別の振り分け割合



【図 7 - 1】

第1特1通常時変動パターンテーブル

T4A

変動パターン	演出内容	変動時間	ハズレ選択割合	特A,特B選択割合
変動パターン1	通常ハズレ演出	5s	21/30	-
変動パターン2A	ノーマルリーチ(ハズレ)演出 (擬似連演出なし)	10s	2/30	-
変動パターン2B	ノーマルリーチ(ハズレ)演出 (擬似連演出あり)	16s	2/30	-
変動パターン3A	ノーマルリーチ(特C当たり)演出 (擬似連演出なし)	10s	-	-
変動パターン3B	ノーマルリーチ(特C当たり)演出 (擬似連演出あり)	16s	-	-
変動パターン4A	SPリーチ(ハズレ)演出 (擬似連演出なし)	30s	3/60	-
変動パターン4B	SPリーチ(ハズレ)演出 (擬似連演出あり)	36s	3/60	-
変動パターン5A	SPリーチ(特A,B当たり)演出 (擬似連演出なし)	30s	-	1/30
変動パターン5B	SPリーチ(特A,B当たり)演出 (擬似連演出あり)	36s	-	4/30
変動パターン6A	SPSPリーチ(ハズレ)演出1 (擬似連演出なし)	60s	1/60	-
変動パターン6B	SPSPリーチ(ハズレ)演出1 (擬似連演出あり)	66s	1/60	-
変動パターン7A	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出1 (擬似連演出なし)	60s	-	3/30
変動パターン7B	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出1 (擬似連演出あり)	66s	-	7/30
変動パターン8A	SPSPリーチ(ハズレ)演出2 (擬似連演出なし)	60s	1/60	-
変動パターン8B	SPSPリーチ(ハズレ)演出2 (擬似連演出あり)	66s	1/60	-
変動パターン9A	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出2 (擬似連演出なし)	60s	-	3/30
変動パターン9B	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出2 (擬似連演出あり)	66s	-	7/30
変動パターン10A	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出 (擬似連演出なし)	80s	-	1/30
変動パターン10B	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出 (擬似連演出あり)	86s	-	4/30

【図 7 - 2】

第1特1確定時変動パターンテーブル

T4B

変動パターン	演出内容	変動時間	ハズレ選択割合	特A,特B選択割合
変動パターン11	通常ハズレ演出	10s	21/30	-
変動パターン12A	ノーマルリーチ(ハズレ)演出 (擬似連演出なし)	10s	2/30	-
変動パターン12B	ノーマルリーチ(ハズレ)演出 (擬似連演出あり)	16s	2/30	-
変動パターン13A	ノーマルリーチ(特C当たり)演出 (擬似連演出なし)	10s	-	-
変動パターン13B	ノーマルリーチ(特C当たり)演出 (擬似連演出あり)	16s	-	-
変動パターン14A	SPリーチ(ハズレ)演出 (擬似連演出なし)	30s	3/60	-
変動パターン14B	SPリーチ(ハズレ)演出 (擬似連演出あり)	36s	3/60	-
変動パターン15A	SPリーチ(特A,B当たり)演出 (擬似連演出なし)	30s	-	1/30
変動パターン15B	SPリーチ(特A,B当たり)演出 (擬似連演出あり)	36s	-	4/30
変動パターン16A	SPSPリーチ(ハズレ)演出1 (擬似連演出なし)	60s	1/60	-
変動パターン16B	SPSPリーチ(ハズレ)演出1 (擬似連演出あり)	66s	1/60	-
変動パターン17A	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出1 (擬似連演出なし)	60s	-	3/30
変動パターン17B	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出1 (擬似連演出あり)	66s	-	7/30
変動パターン18A	SPSPリーチ(ハズレ)演出2 (擬似連演出なし)	60s	1/60	-
変動パターン18B	SPSPリーチ(ハズレ)演出2 (擬似連演出あり)	66s	1/60	-
変動パターン19A	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出2 (擬似連演出なし)	60s	-	3/30
変動パターン19B	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出2 (擬似連演出あり)	66s	-	7/30
変動パターン20A	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出 (擬似連演出なし)	80s	-	1/30
変動パターン20B	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出 (擬似連演出あり)	86s	-	4/30

【図 7 - 3】

第1特2通常時変動パターンテーブル

T4C

変動パターン	演出内容	変動時間	ハズレ選択割合	特A,特B選択割合
変動パターン21	通常ハズレ演出	5s	21/30	-
変動パターン22A	ノーマルリーチ(ハズレ)演出 (擬似連演出なし)	10s	2/30	-
変動パターン22B	ノーマルリーチ(ハズレ)演出 (擬似連演出あり)	16s	2/30	-
変動パターン23A	ノーマルリーチ(特C当たり)演出 (擬似連演出なし)	10s	-	-
変動パターン23B	ノーマルリーチ(特C当たり)演出 (擬似連演出あり)	16s	-	-
変動パターン24A	SPリーチ(ハズレ)演出 (擬似連演出なし)	30s	3/60	-
変動パターン24B	SPリーチ(ハズレ)演出 (擬似連演出あり)	36s	3/60	-
変動パターン25A	SPリーチ(特A,B当たり)演出 (擬似連演出なし)	30s	-	1/30
変動パターン25B	SPリーチ(特A,B当たり)演出 (擬似連演出あり)	36s	-	4/30
変動パターン26A	SPSPリーチ(ハズレ)演出1 (擬似連演出なし)	60s	1/60	-
変動パターン26B	SPSPリーチ(ハズレ)演出1 (擬似連演出あり)	66s	1/60	-
変動パターン27A	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出1 (擬似連演出なし)	60s	-	3/30
変動パターン27B	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出1 (擬似連演出あり)	66s	-	7/30
変動パターン28A	SPSPリーチ(ハズレ)演出2 (擬似連演出なし)	60s	1/60	-
変動パターン28B	SPSPリーチ(ハズレ)演出2 (擬似連演出あり)	66s	1/60	-
変動パターン29A	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出2 (擬似連演出なし)	60s	-	3/30
変動パターン29B	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出2 (擬似連演出あり)	66s	-	7/30
変動パターン30A	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出 (擬似連演出なし)	80s	-	1/30
変動パターン30B	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出 (擬似連演出あり)	86s	-	4/30

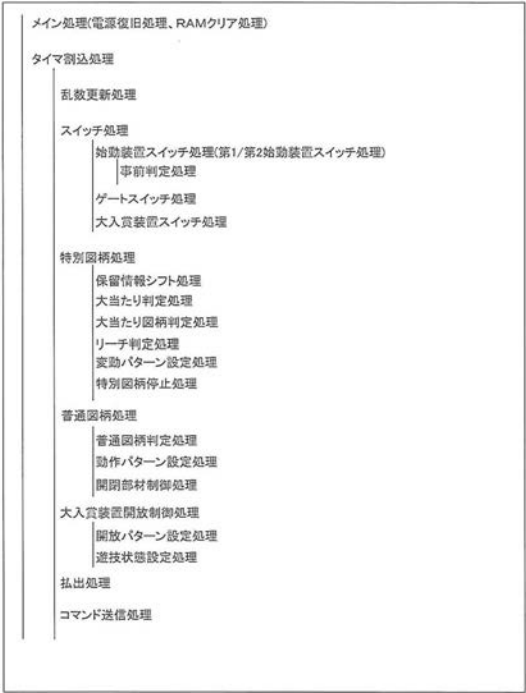
【 図 7 - 8 】

第2特2種変時変動パターンテーブル

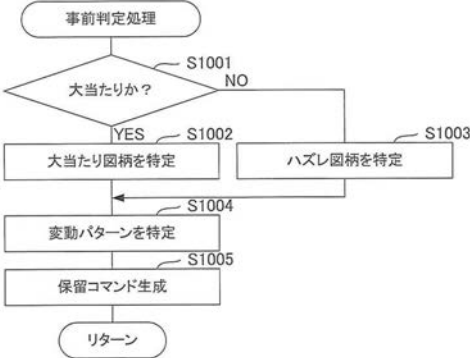
変動パターン	演出内容	変動時間	ハズレ選択割合	待A,待B選択割合
変動パターン31X	通常ハズレ演出	12s	21/30	-
変動パターン32AX	ノーマルリーチ(ハズレ)演出 (擬似連演出なし)	20s	2/30	-
変動パターン32BX	ノーマルリーチ(ハズレ)演出 (擬似連演出あり)	26s	2/30	-
変動パターン33AX	ノーマルリーチ(特C当たり)演出 (擬似連演出なし)	20s	-	-
変動パターン33BX	ノーマルリーチ(特C当たり)演出 (擬似連演出あり)	26s	-	-
変動パターン34AX	SPリーチ(ハズレ)演出 (擬似連演出なし)	40s	3/60	-
変動パターン34BX	SPリーチ(ハズレ)演出 (擬似連演出あり)	46s	3/60	-
変動パターン35AX	SPリーチ(特A,B当たり)演出 (擬似連演出なし)	40s	-	1/30
変動パターン35BX	SPリーチ(特A,B当たり)演出 (擬似連演出あり)	46s	-	4/30
変動パターン36AX	SPSPリーチ(ハズレ)演出1 (擬似連演出なし)	70s	1/60	-
変動パターン36BX	SPSPリーチ(ハズレ)演出1 (擬似連演出あり)	76s	1/60	-
変動パターン37AX	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出1 (擬似連演出なし)	70s	-	3/30
変動パターン37BX	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出1 (擬似連演出あり)	76s	-	7/30
変動パターン38AX	SPSPリーチ(ハズレ)演出2 (擬似連演出なし)	70s	1/60	-
変動パターン38BX	SPSPリーチ(ハズレ)演出2 (擬似連演出あり)	76s	1/60	-
変動パターン39AX	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出2 (擬似連演出なし)	70s	-	3/30
変動パターン39BX	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出2 (擬似連演出あり)	76s	-	7/30
変動パターン40AX	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出 (擬似連演出なし)	90s	-	1/30
変動パターン40BX	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出 (擬似連演出あり)	96s	-	4/30

【 図 8 】

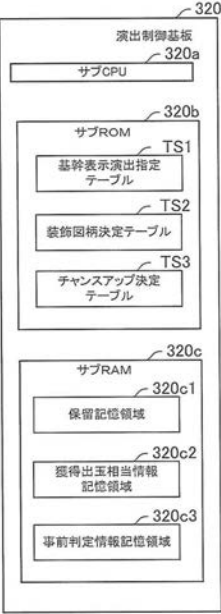
主制御基板300での処理一覧



【 図 9 】



【 図 1 0 】

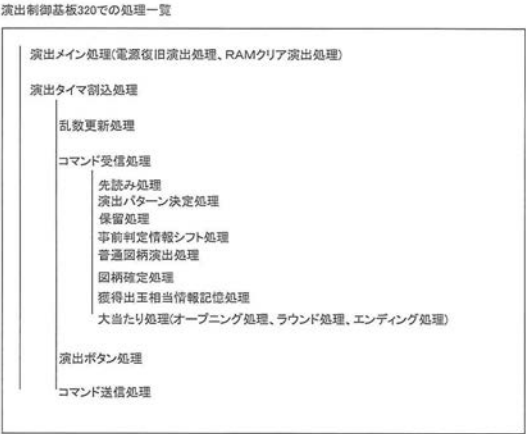


【 図 1 1 】

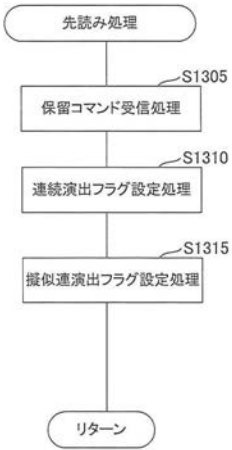
320c3

事前判定情報記憶領域									
特別図柄の種類別	第1特別図柄				第2特別図柄				
事前判定情報格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	
大当たり判定情報	ハズレ	ハズレ	ハズレ	大当たり	-	-	-	-	
大当たり図柄情報	-	-	-	特A	-	-	-	-	
変動パターン情報	1	2AX	4BX	7B	-	-	-	-	
取得時保留順情報	3	1	2	4	-	-	-	-	
連続演出有無情報	-	-	-	○	-	-	-	-	

【 図 1 2 】



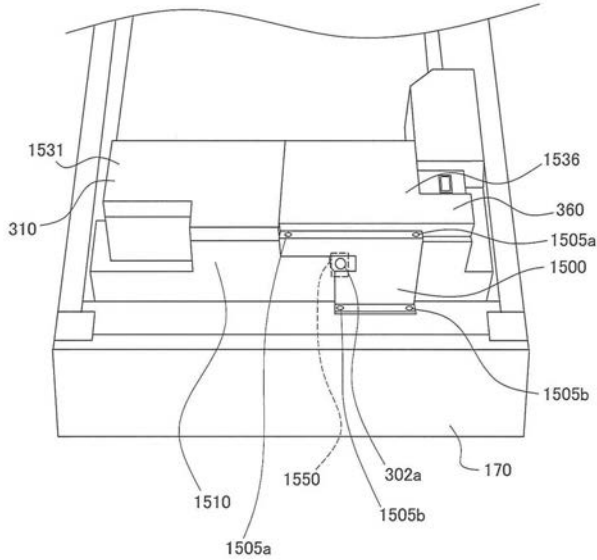
【 図 1 3 】



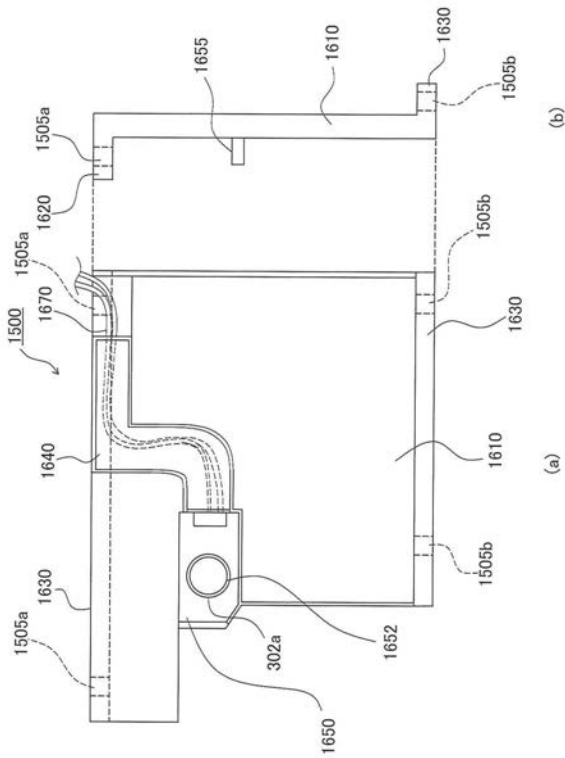
【 図 1 4 】



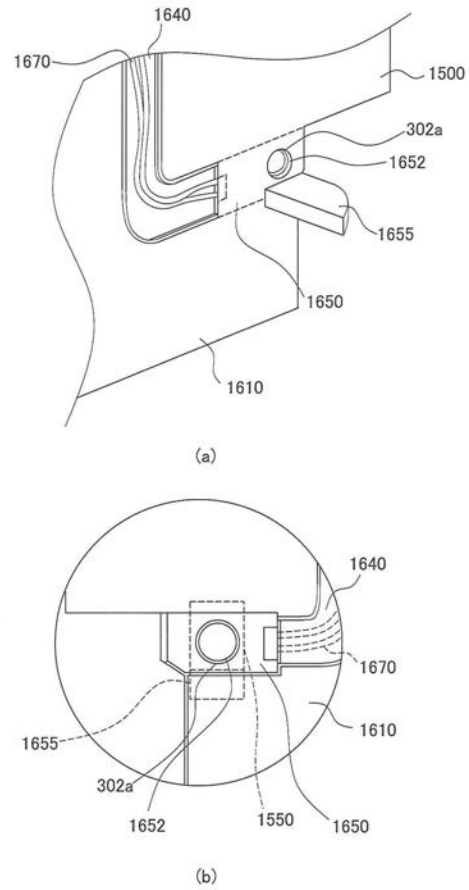
【 図 1 5 】



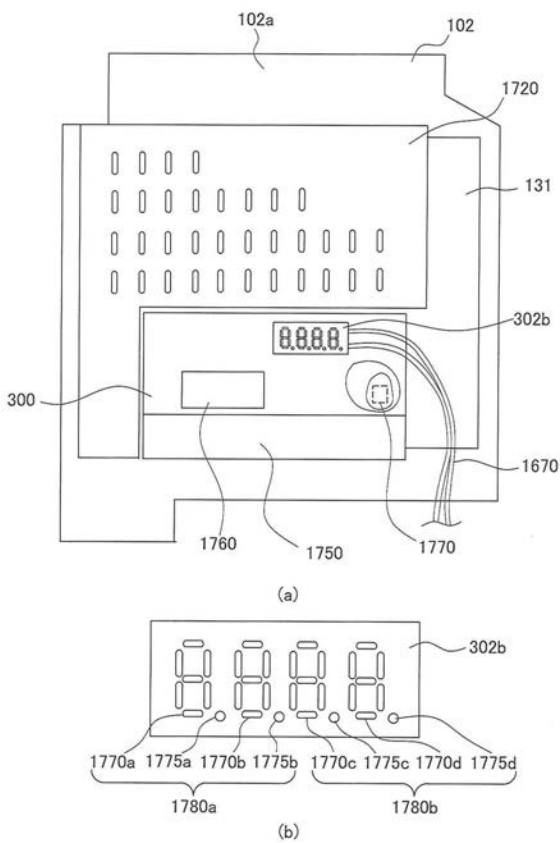
【 図 1 6 - 1 】



【 図 1 6 - 2 】



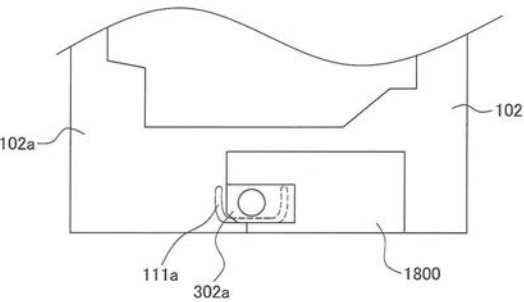
【 図 1 7 - 1 】



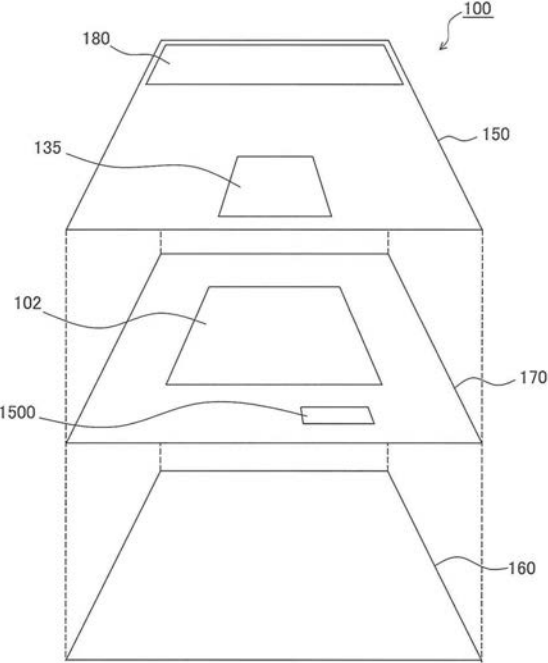
【 図 1 7 - 2 】

	区分A	区分B	区分C	区分…	区分…
現在比率	(切回時間ON) 総アウト球数 300個未満	第1計測 総アウト球数 6000個	第2計測 総アウト球数 6000個	第n計測 総アウト球数 6000個	第 (n + 1) 計測 総アウト球数 6000個
前回比率	観測表示部 「b _L 」点滅 「—」を表示	・低頻時アウト球数が 6000個未満のとき 「b _L 」点滅 ・低頻時アウト球数が 6000個以上のとき 「b _L 」点灯	・低頻時アウト球数が 6000個未満のとき 「b _L 」点滅 ・低頻時アウト球数が 6000個以上のとき 「b _L 」点灯	・低頻時アウト球数が 6000個未満のとき 「b _L 」点滅 ・低頻時アウト球数が 6000個以上のとき 「b _L 」点灯	・低頻時アウト球数が 6000個未満のとき 「b _L 」点滅 ・低頻時アウト球数が 6000個以上のとき 「b _L 」点灯
	比率表示部 「—」を表示	計算値を表示 「b ₆ 」点滅	計算値を表示 「b ₆ 」点灯	計算値を表示 「b ₆ 」点灯	計算値を表示 「b ₆ 」点灯
	観測表示部 「—」を表示	第1計測の最終の 計算値を表示	第1計測の最終の 計算値を表示	第 (n - 1) 計測の最終の 計算値を表示	第n計測の最終の 計算値を表示

【図 18】



【図 19】



【図 20】

設定	大当たり確率 (a)	大当たりするとき		ハズレるとき		総合第1演出出現率 (c+e)	第1演出信頼度 (c/(c+e))
		第1演出選択率 (b)	第1演出出現率 (c) = (a × b)	第1演出選択率 (d)	第1演出出現率 (e) = ((1-a) × d)		
第1設定 (低確率)	300分の1	50%	0.1667% (600分の1)	0.1667%	0.1661%	0.33273% (300分の1)	50.08%
第2設定 (中確率)	275分の1	50%	0.18182% (550分の1)	0.1667%	0.16606%	0.34789% (287分の1)	52.27%
第3設定 (高確率)	250分の1	50%	0.20000% (500分の1)	0.1667%	0.16600%	0.36600% (273分の1)	54.64%