

(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2016-193381

(P2016-193381A)

(43) 公開日 平成28年11月17日(2016.11.17)

(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 4 O L (全 77 頁)

(21) 出願番号	特願2016-166334 (P2016-166334)	(71) 出願人	000161806
(22) 出願日	平成28年8月26日 (2016. 8. 26)		京楽産業. 株式会社
(62) 分割の表示	特願2014-189066 (P2014-189066)		愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
	の分割	(74) 代理人	100181250
原出願日	平成26年9月17日 (2014. 9. 17)		弁理士 田中 信介
		(72) 発明者	渡辺 直幸
			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 CA02 CA07 CA26 GA04

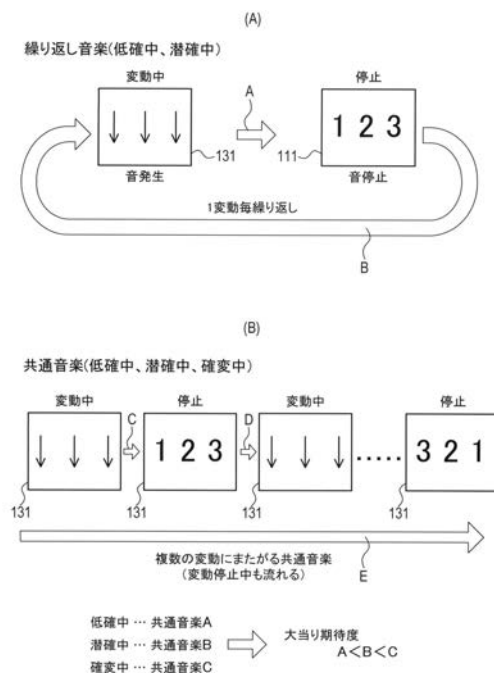
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 遊技状態に応じて図柄変動音の発生態様に変化を持たせることが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】 演出図柄の1変動毎に繰り返し実行される繰り返し音楽は、(A)に示すように、遊技状態が確変状態よりも大当り期待度の低い低確状態や潜確状態になっている場合に発生し、演出図柄の複数回の変動に跨がって発生する共通音楽は、(B)に示すように、遊技状態が大当り期待度の高い確変状態に発生すると共に、確変状態よりも大当り期待度の低い低確状態や潜確状態になっている場合であっても発生し得る。更に、共通音楽は、遊技状態の大当り期待度に応じて該遊技状態毎に変更される。

【選択図】 図25



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

始動条件の成立に基づいて所定の図柄を変動表示する表示手段と、
前記表示手段による図柄の変動表示に係わって発生させる図柄変動音を制御する音制御手段と

を備えた遊技機であって、

前記音制御手段は、

遊技状態が第 1 遊技状態になっている場合には、前記図柄変動音を、前記表示手段により変動表示される図柄が変動する毎に繰り返し使用される繰り返し音楽として発生させる繰り返し音楽発生手段と、

遊技状態が前記第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態になっている場合には、前記図柄変動音を、前記表示手段により変動表示される図柄の複数回の変動に跨がって共通する共通音楽として発生させる共通音楽発生手段と、

所定条件が成立した場合には、遊技状態が前記第 1 遊技状態になっている場合であっても、前記図柄変動音を、前記繰り返し音楽発生手段による繰り返し音楽に替えて前記共通音楽発生手段による共通音楽として所定期間発生させる音楽切り替え手段と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記表示手段に所定の当り図柄が確定表示されると遊技者にとって有利な特別遊技を発生させる特別遊技発生手段を備え、

前記第 2 遊技状態は、前記第 1 遊技状態よりも前記特別遊技が発生する期待度が高い遊技状態とし、

前記共通音楽は複数種類設けられ、

遊技状態が前記第 1 遊技状態になっている場合に発生される当該共通音楽と、遊技状態が前記第 2 遊技状態になっている場合に発生される当該共通音楽とで相違するようにしたこと

を特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記表示手段に所定の当り図柄が確定表示されると遊技者にとって有利な特別遊技を発生させる特別遊技発生手段と、

動作することにより所定の演出を行う演出役物と、

所定条件が成立すると、前記表示手段により変動表示される図柄の変動に係わって前記演出役物を所定の動作パターンにて動作させる演出役物制御手段と

を備え、

前記動作パターンは、

第 1 動作パターンと、該第 1 動作パターンよりも前記特別遊技が発生する期待度が高い第 2 動作パターンと

を少なくとも含み、

前記演出役物制御手段は、

遊技状態が前記第 2 遊技状態になっている場合には、前記第 1 動作パターンにて前記演出役物を動作させる頻度を、遊技状態が前記第 1 遊技状態になっている場合に比して低下させること

を特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記表示手段に所定の当り図柄が確定表示されると遊技者にとって有利な特別遊技を発生させる特別遊技発生手段と、

相関関係にある複数の単位演出が段階的に行われることでストーリー性を有する一連の演出が進行し、該一連の演出の進行度合に応じて前記特別遊技が発生する期待度が高まることを示唆するステップアップ演出と、

所定条件が成立すると、前記表示手段により変動表示される図柄の変動に係わって前記

10

20

30

40

50

ステップアップ演出を実行させる演出実行手段と
を備え、

前記ステップアップ演出は、

第 1 ステップアップ演出と、該第 1 ステップアップ演出よりも前記特別遊技が発生する期待度が高い第 2 ステップアップ演出と

を少なくとも含み、

前記演出実行手段は、

遊技状態が前記第 2 遊技状態になっている場合には、前記第 1 ステップアップ演出による演出の実行頻度を、遊技状態が前記第 1 遊技状態になっている場合に比して低下させること

10

を特徴とする請求項 1 乃至請求項 3 の何れか 1 項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、画像表示装置に図柄を変動表示させて大当たり抽選を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、パチンコ遊技機などの遊技機においては、遊技球が始動装置に入球すると、液晶等の画像表示装置にて所定の図柄を変動表示後停止させて確定表示する大当たり抽選としての図柄合わせゲームが行われる。

20

【0003】

そして、図柄合わせゲームの結果が大当たりになると、開閉可能に設けられた特別電動役物（大入賞装置）が、閉状態から開状態に所定の開放パターンで変換制御される大当たり遊技が行われ、遊技者は多大な利益を得ることができるようになっている。

【0004】

ところで、画像表示装置にて大当たり抽選に係る図柄を変動表示する場合には、特許文献 1 に開示されているように、図柄の変動に合わせて図柄変動音を発生させ、遊技の趣向性を高めるようになっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

30

【0005】

【特許文献 1】特開 2005 - 296550 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、特許文献 1 に開示されているような従来の図柄変動音は、遊技状態に係わらず画一的であり面白味に欠けていた。

本発明は、上記したような問題点を解決するためになされたもので、その目的とするところは、図柄変動音の発生態様に変化を持たせることが可能な遊技機を提供することにある。

40

【課題を解決するための手段】

【0007】

このような問題を解決するために、本発明の遊技機は、請求項 1 に記載したように、始動条件の成立に基づいて所定の図柄を変動表示する表示手段（第 1 特別図柄表示装置 120、第 2 特別図柄表示装置 122、メイン表示装置 131）と、前記表示手段による図柄の変動表示に係わって発生させる図柄変動音を制御する音制御手段（演出制御基板 340、画像制御基板 350、音声出力装置 132）とを備えた遊技機（遊技機 100）であって、前記音制御手段は、遊技状態が第 1 遊技状態になっている場合には、前記図柄変動音を、前記表示手段により変動表示される図柄が変動する毎に繰り返し使用される繰り返し音楽として発生させる繰り返し音楽発生手段（音声出力装置 132、S1930 の図柄変

50

動音設定処理)と、遊技状態が前記第1遊技状態とは異なる第2遊技状態になっている場合には、前記図柄変動音を、前記表示手段により変動表示される図柄の複数回の変動に跨がって共通する共通音楽として発生させる共通音楽発生手段(音声出力装置132、S1930の図柄変動音設定処理)と、所定条件が成立した場合には、遊技状態が前記第1遊技状態になっている場合であっても、前記図柄変動音を、前記繰り返し音楽発生手段による繰り返し音楽に替えて前記共通音楽発生手段による共通音楽として所定期間発生させる音楽切り替え手段(図柄変動音設定処理のS2314、S2336)とを備えていることを要旨とする。

【0008】

また、請求項2に記載の遊技機は、請求項1に記載の遊技機において、前記表示手段に所定の当り図柄が確定表示されると遊技者にとって有利な特別遊技を発生させる特別遊技発生手段(ステップS450の大入賞装置処理)を備え、前記第2遊技状態は、前記第1遊技状態よりも前記特別遊技が発生する期待度が高い遊技状態とし、前記共通音楽は複数種類設けられ、遊技状態が前記第1遊技状態になっている場合に発生される当該共通音楽と、遊技状態が前記第2遊技状態になっている場合に発生される当該共通音楽とで相違するようにしたことを要旨とする。

【0009】

また、請求項3に記載の遊技機は、請求項1又は請求項2に記載の遊技機において、前記表示手段に所定の当り図柄が確定表示されると遊技者にとって有利な特別遊技を発生させる特別遊技発生手段(ステップS450の大入賞装置処理)と、動作することにより所定の演出を行う演出役物(ギミック109)と、所定条件が成立すると、前記表示手段により変動表示される図柄の変動に係わって前記演出役物を所定の動作パターンにて動作させる演出役物制御手段(演出制御基板340、ランプ制御基板360、演出用駆動装置361)とを備え、前記動作パターンは、第1動作パターンと、該第1動作パターンよりも前記特別遊技が発生する期待度が高い第2動作パターンとを少なくとも含み、前記演出役物制御手段は、遊技状態が前記第2遊技状態になっている場合には、前記第1動作パターンにて前記演出役物を動作させる頻度を、遊技状態が前記第1遊技状態になっている場合に比して低下させることを要旨とする。

【0010】

また、請求項4に記載の遊技機は、請求項1乃至請求項3の何れか1項に記載の遊技機において、前記表示手段に所定の当り図柄が確定表示されると遊技者にとって有利な特別遊技を発生させる特別遊技発生手段(ステップS450の大入賞装置処理)と、相関関係にある複数の単位演出が段階的に行われることでストーリー性を有する一連の演出が進行し、該一連の演出の進行度合に応じて前記特別遊技が発生する期待度が高まることを示唆するステップアップ演出と、所定条件が成立すると、前記表示手段により変動表示される図柄の変動に係わって前記ステップアップ演出を実行させる演出実行手段(演出制御基板340、画像制御基板350、メイン表示装置131)とを備え、前記ステップアップ演出は、第1ステップアップ演出と、該第1ステップアップ演出よりも前記特別遊技が発生する期待度が高い第2ステップアップ演出とを少なくとも含み、前記演出実行手段は、遊技状態が前記第2遊技状態になっている場合には、前記第1ステップアップ演出による演出の実行頻度を、遊技状態が前記第1遊技状態になっている場合に比して低下させることを要旨とする。

【0011】

因みに、上記括弧内の名称及び符号は、発明の理解を助けるために後述する実施形態に記載の具体的手段等との対応関係を示す一例であり、本発明は、上記括弧内の名称及び符号に示された具体的手段等に限定されるものではない。

【発明の効果】

【0012】

本発明によれば、図柄変動音の発生態様に変化を持たせることが可能となり、その結果、遊技の趣向性が向上する。

10

20

30

40

50

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 3 】

【図 1】本実施形態に係る遊技機 1 0 0 の正面図である。

【図 2】本実施形態の遊技機 1 0 0 における各種乱数のうち、大当り乱数、大当り図柄乱数、リーチ乱数、当り乱数及び当り図柄乱数が取得される乱数テーブルの説明図である。

【図 3】本実施形態に係る遊技機 1 0 0 全体のブロック図である。

【図 4】本実施形態に係る主制御基板 3 1 0 のメイン CPU 3 1 0 a によって行われるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 5】本実施形態に係る主制御基板 3 1 0 のメイン CPU 3 1 0 a によって行われる始動入賞装置検出スイッチ処理を示すフローチャートである。

【図 6】本実施形態に係る主制御基板 3 1 0 のメイン CPU 3 1 0 a によって行われるゲート検出スイッチ処理を示すフローチャートである。

【図 7】本実施形態に係る主制御基板 3 1 0 のメイン CPU 3 1 0 a によって行われる普通図柄処理を示すフローチャートである。

【図 8】本実施形態に係る主制御基板 3 1 0 のメイン CPU 3 1 0 a によって行われる特別図柄処理を示すフローチャートである。

【図 9】本実施形態に係る主制御基板 3 1 0 のメイン CPU 3 1 0 a によって行われる大当り判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0】本実施形態に係る主制御基板 3 1 0 のメイン CPU 3 1 0 a によって行われる変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 1 1】本実施形態に係る主制御基板 3 1 0 のメイン CPU 3 1 0 a によって行われる停止中処理を示すフローチャートである。

【図 1 2】本実施形態に係る主制御基板 3 1 0 のメイン CPU 3 1 0 a によって行われる大入賞装置処理を示すフローチャートである。

【図 1 3】本実施形態に係る主制御基板 3 1 0 のメイン CPU 3 1 0 a によって行われる遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4】本実施形態に係る主制御基板 3 1 0 のメイン CPU 3 1 0 a によって行われる電動チューリップ処理を示すフローチャートである。

【図 1 5】本実施形態に係る演出制御基板 3 4 0 のサブ CPU 3 4 0 a によって行われるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 1 6】本実施形態に係る演出制御基板 3 4 0 のサブ CPU 3 4 0 a によって行われるコマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図 1 7】本実施形態に係る演出制御基板 3 4 0 のサブ CPU 3 4 0 a によって行われるデモ指定コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図 1 8】本実施形態に係る演出制御基板 3 4 0 のサブ CPU 3 4 0 a によって行われる保留先読み処理を示すフローチャートである。

【図 1 9】本実施形態に係る演出制御基板 3 4 0 のサブ CPU 3 4 0 a によって行われる変動演出選択処理を示すフローチャートである。

【図 2 0】本実施形態に係る演出制御基板 3 4 0 のサブ CPU 3 4 0 a によって行われる演出モード変更処理を示すフローチャートである。

【図 2 1】本実施形態に係る演出モードの種別やその内容の一例を示した説明図である。

【図 2 2】本実施形態に係るメイン表示装置 1 3 1 の画面に設定される各種演出モードの具体的な表示の一例を示した説明図である。

【図 2 3】本実施形態に係る演出制御基板 3 4 0 のサブ CPU 3 4 0 a によって行われる図柄変動音設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 4】本実施形態に係る演出制御基板 3 4 0 のサブ ROM 3 4 0 b に記憶されている共通音楽実行乱数テーブルの一例を示した説明図である。

【図 2 5】本実施形態に係る演出図柄（特別図柄）の変動表示に係わって実行される繰り返し音楽及び共通音楽を説明するための説明図である。

【図 2 6】本実施形態に係る演出制御基板 3 4 0 のサブ CPU 3 4 0 a によって行われる

10

20

30

40

50

変動演出パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 27 - 1】本実施形態に係る演出制御基板 340 のサブ ROM 340 b に記憶されている大当り用変動演出パターン決定テーブルの一例を示した説明図である。

【図 27 - 2】本実施形態に係る演出制御基板 340 のサブ ROM 340 b に記憶されているはずれ用変動演出パターン決定テーブルの一例を示した説明図である。

【図 28】本実施形態に係る演出制御基板 340 のサブ CPU 340 a によって行われる変動演出終了処理を示すフローチャートである。

【図 29】本実施形態に係る演出制御基板 340 のサブ CPU 340 a によって行われる図柄変動音設定解除処理を示すフローチャートである。

【図 30】本実施形態に係る演出制御基板 340 のサブ CPU 340 a によって行われる演出ボタン処理を示すフローチャートである。

【図 31】他の実施形態に係る演出制御基板 340 のサブ CPU 340 a によって行われる図柄変動音設定処理を示すフローチャートである。

【図 32】他の実施形態に係る「擬似連」を説明するための説明図である。

【図 33】他の実施形態に係る「擬似連」の変動表示に係わって実行される繰り返し音楽及び共通音楽を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0014】

< 遊技機の構成 >

図 1 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。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。

【0015】

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。内枠 170 には、遊技機 100 を構成する主要な機構や部品及び後述する様々な基板等が設けられると共に、遊技球が流下する遊技領域 106 が形成された遊技盤 102 が着脱自在に設けられている。ガラス枠 150 には、回動操作されることにより遊技領域 106 に向けて遊技球を発射させる発射ハンドル装置 103 と、後述の図柄変動音などの音響を発生させるスピーカからなる音声出力装置 132 と、複数のランプを所定の態様で発光させる演出用照明装置 134 等が設けられている。

【0016】

更に、ガラス枠 150 には、複数の遊技球を貯留する上皿 140 が設けられており、この上皿 140 には、押圧操作により演出態様を変更させるための第 1 演出ボタン 135 及び第 2 演出ボタン 136 と、押圧操作により上皿 140 に貯留する遊技球を下皿 141 に流下させる玉抜ボタン 140 a が設けられている。なお、下皿 141 は、上皿 140 の下方に配置され、上皿 140 に貯留しきれない遊技球を貯留するための皿である。この下皿 141 には、横へのスライド操作により下皿 141 に貯留する遊技球を機外に排出する玉抜レバー 141 a が設けられている。この玉抜レバー 141 a を操作することにより、遊技者は、大当りなどで下皿 141 が満タンになって貯留しきれなくなった遊技球を、下皿 141 から落下させて図示しない玉箱等に排出することが可能となる。なお、この玉抜レバー 141 a は、スライド式でなく、玉抜ボタン 140 a と同様な押圧式であってもよい。

【0017】

また、上皿 140 は、発射ハンドル装置 103 の方向に遊技球が流下するように下りの傾斜を有しており、この下りの傾斜の端部には、遊技球を受け入れる図示しない受入口が設けられている。従って、この受入口に受け入れられた遊技球は、破線で示す発射レール 104 に送り出されてその発射レール 104 の下り傾斜の端部で停留する。そして、遊技

10

20

30

40

50

者が発射ハンドル装置 103 の操作ハンドル 107 を回動させると、その回動量に伴って所定の発射強度で遊技球が遊技領域 106 に発射される。なお、発射ハンドル装置 103 には、大当り確定予告演出等を実行するための演出用ハンドル装置 362 (パイプレーター用モータ 363、エア送用ファン 364、フラッシュ用 LED 365、図 3 参照) が設けられている。

【0018】

上記のようにして発射された遊技球は、発射レール 104 から外レール 105a、内レール 105b 間を上昇して玉戻り防止片 105c を超えると遊技領域 106 に到達し、その後遊技領域 106 内を落下する。このとき、遊技領域 106 に設けられた図示しない複数の釘や風車によって、遊技球は予測不能に落下する。

10

【0019】

遊技領域 106 の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 始動入賞装置 112 が設けられている。この第 1 始動入賞装置 112 は、一般入賞装置タイプの入賞装置であって、遊技球の入球を検出する第 1 始動入賞装置検出スイッチ 312 (図 3 参照) が設けられている。そして、第 1 始動入賞装置検出スイッチ 312 が遊技球の入球を検出すると、後述する「特別図柄の抽選」(以下、「大当りの抽選」ともいう)が行われると共に、所定の賞球(例えば 3 個の遊技球)が払い出される。

【0020】

また、第 1 始動入賞装置 112 の下方には、遊技球が入球可能な始動領域を有する第 2 始動入賞装置 115 が設けられている。第 2 始動入賞装置 115 は、一对の可動片 115b を有したいわゆるチューリップ式電動役物であって、これら一对の可動片 115b が閉状態に維持される第 1 の態様と、一对の可動片 115b が開状態となる第 2 の態様とに変換制御される。なお、第 2 始動入賞装置 115 が第 1 の態様に制御されているときには、遊技球の受入れを不可能としている(図 1 では、第 2 始動入賞装置 115 が第 1 の態様に制御されているときを示している)。一方で、第 2 始動入賞装置 115 が第 2 の態様に制御されているときには、一对の可動片 115b が受け皿として機能し、第 2 始動入賞装置 115 への遊技球の入賞が容易となる。つまり、第 2 始動入賞装置 115 は、第 1 の態様にあるときには、遊技球の入賞機会がなく、第 2 の態様にあるときには遊技球の入賞機会が増すこととなる。

20

【0021】

また、第 2 始動入賞装置 115 には、遊技球の入球を検出する第 2 始動入賞装置検出スイッチ 315 (図 3 参照) が設けられている。そして、第 2 始動入賞装置検出スイッチ 315 が遊技球の入球を検出すると、上記第 1 始動入賞装置 112 と同様に、後述する「特別図柄の抽選」(以下、「大当りの抽選」ともいう)が行われると共に、第 1 始動入賞装置 112 と同じ賞球(例えば 3 個の遊技球)が払い出される。

30

【0022】

遊技領域 106 の左側の領域には、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 113a が設けられている。普通図柄作動ゲート 113a には、遊技球の通過を検出するゲート検出スイッチ 330a (図 3 参照) が設けられており、このゲート検出スイッチ 330a が遊技球の通過を検出すると、後述する「普通図柄の抽選」(以下、「当りの抽選」ともいう)が行われる。なお、普通図柄作動ゲート 113a 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。

40

【0023】

遊技領域 106 の右側の領域には、上から順に、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大入賞装置 117 と、遊技球を第 2 始動入賞装置 115 へ誘導する誘導板 116 とが設けられている。普通図柄作動ゲート 113b は、遊技球の通過を検出するゲート検出スイッチ 330b (図 3 参照) が設けられており、上記普通図柄作動ゲート 113a と同一機能を有している。

【0024】

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、遊技盤面

50

側からガラス板側に立設可能な開閉扉 117b を有しており、この開閉扉 117b が遊技盤面側に立設する開放状態と、遊技盤面に埋没する閉鎖状態とに可動制御される（図 1 では、開閉扉 117b が開放状態に制御されているときを示している）。そして、開閉扉 117b が遊技盤面に立設していると、遊技球を大入賞装置 117 内に導く受け皿として機能し、遊技球が大入賞装置 117 に入球可能となる。また、大入賞装置 117 には大入賞装置検出スイッチ 317（図 3 参照）が設けられており、この大入賞装置検出スイッチ 317 が遊技球の入球を検出すると、所定の賞球（例えば 15 個の遊技球）が払い出される。

【0025】

誘導板 116 は、遊技盤面側に突設する板状部材であって、遊技領域 106 の右側の領域を落下して誘導板 116 に到達した遊技球を、第 2 始動入賞装置 115 の方向に遊技球を転動させて誘導するよう下り傾斜を有している。つまり、誘導板 116 は、第 2 始動入賞装置 115 が第 2 の態様にあるときに、当該第 2 始動入賞装置 115 への遊技球の入賞を容易にする部材である。なお、遊技領域 106 の最下部には、第 1 始動入賞装置 112、第 2 始動入賞装置 115、大入賞装置 117 のいずれにも入球しなかった遊技球を遊技盤 102 から排出するためのアウト口 111 が設けられている。

【0026】

遊技領域 106 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 131 が設けられており、このメイン表示装置 131 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 始動入賞装置 112、第 2 始動入賞装置 115 の遊技球の入賞に基づいて、図柄合わせゲームとして特別図柄の抽選結果を報知するための複数の演出図柄が変動表示され、特定の演出図柄の組合せ（例えば、777 等）が停止して確定表示されることにより、特別図柄の抽選結果として大当たりが報知される。

【0027】

つまり、演出図柄は、第 1 始動入賞装置 112、第 2 始動入賞装置 115 に遊技球が入賞したときには、後述する第 1 特別図柄表示装置 120、第 2 特別図柄表示装置 122 に表示される特別図柄の変動表示に合わせて変動表示すると共に、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する。すなわち、メイン表示装置 131 による演出図柄の変動表示と第 1 特別図柄表示装置 120、第 2 特別図柄表示装置 122 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。

【0028】

また、この演出図柄が変動表示される場合には、演出図柄の変動表示に合わせて音声出力装置 132 から当該図柄変動時の演出効果を高めるための効果音（以後、図柄変動音ともいう）が発生されると共に、この演出図柄の変動表示中（図柄合わせゲーム中）に、様々な画像やキャラクタ等を表示することによって、大当たり当選するかもしれないという高い期待感を遊技者に与えるようになっている。

【0029】

また、メイン表示装置 131 の略中央上部には、図 1 に示すように、サブ表示装置 139 が設けられており、このサブ表示装置 139 は、メイン表示装置 131 にて表示される画像に関連して、該メイン表示装置 131 の表示画像の補助的な画像を演出表示したりする。なお、サブ表示装置 139 は、図示した位置に限らず、メイン表示装置 131 の近傍であれば、どこに配置してもよいし、例えばメイン表示装置 131 の画面の前面に移動可能に構成してもよい。また、本実施形態においては、メイン表示装置 131 及びサブ表示装置 139 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、プロジェクターや、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。

【0030】

更に、遊技盤 102 の背面には、各種の演出に用いられる可動役物としてのギミック 109 が設けられている。ギミック 109 は、遊技盤 102 に対して可動可能に構成され、

10

20

30

40

50

演出図柄の変動表示中（図柄合わせゲーム中）など、ゲームの進行に応じて所定の動作で移動させることによって各種の演出を行う。ギミック 109 は、初期的には遊技盤 102 の背面に配置され、メイン表示装置 131 の画面の前面に移動可能に構成されている。

【0031】

遊技盤 102 の内レール 105 b の右下方には、普通図柄表示装置 118、第 1 特別図柄表示装置 120、第 2 特別図柄表示装置 122、普通図柄保留表示器 119、第 1 特別図柄保留表示器 123、第 2 特別図柄保留表示器 124 が設けられている。第 1、第 2 特別図柄表示装置 120、122 は、第 1、第 2 始動入賞装置 112、115 に遊技球が入球したこと（後述する第 1、第 2 始動入賞装置検出スイッチ 312、315 が遊技球の入球を検出したこと）を契機として行われた大当りの抽選結果を報知するものであり、7 セグメントの LED で構成されている。つまり、大当りの抽選結果に対応する特別図柄が複数設けられており、この第 1、第 2 特別図柄表示装置 120、122 に大当りの抽選結果に対応する特別図柄を表示することによって、抽選結果を遊技者に報知するようにしている。例えば、大当りに当選した場合には「7」が表示され、はずれであった場合には「-」が表示される。



10

【0032】

ここで、「特別図柄の抽選」とは、第 1、第 2 始動入賞装置 112、115 に遊技球が入球したときに、特別図柄判定用の乱数を取得し、この取得した乱数を予め定められた「大当り」に対応する値と比較することにより、大当りか否かを判定する処理をいう。この大当りの抽選結果は即座に遊技者に報知されるわけではなく、第 1、第 2 特別図柄表示装置 120、122 において特別図柄の変動表示を行い、所定の変動時間を経過したところで、大当りの抽選結果に対応する特別図柄が停止後確定表示して、遊技者に抽選結果が報知されるようになっている。また、メイン表示装置 131 では、上記したように第 1、第 2 特別図柄表示装置 120、122 の特別図柄の変動表示と同期して演出図柄を変動表示する図柄合わせゲームが行われ、この図柄合わせゲームにより、より効果的に大当りの抽選結果が遊技者に報知される。

20

【0033】

普通図柄表示装置 118 は、普通図柄作動ゲート 113 a、113 b を遊技球が通過したこと（後述するゲート検出スイッチ 330 a、330 b が遊技球の入球を検出したこと）を契機として行われる普通図柄の抽選結果を報知するものであり、1 つの LED（図示では「」）で構成されている。つまり、普通図柄表示装置 118 は、普通図柄の抽選によって当りに当選すると普通図柄表示装置 22 が点灯することによって、抽選結果を遊技者に報知するようにしている。なお、普通図柄表示装置 118 は、1 つの LED に限らず、例えば、所定の記号表示を点灯表示可能な表示器（例えば、「」や「x」を交互に点灯表示可能なランプ）で構成されていてもよい。この普通図柄の抽選によって当りに当選すると、第 2 始動入賞装置 115 が所定時間、第 2 の態様（可動片 115 b が開状態）に制御される。

30

【0034】

ここで、「普通図柄の抽選」とは、普通図柄作動ゲート 113 a、113 b に遊技球が通過したときに、普通図柄判定用の乱数を取得し、この取得した乱数を予め定められた「当り」に対応する値と比較することにより、当りか否かを判定する処理をいう。この普通図柄の抽選結果についても、普通図柄作動ゲート 113 a、113 b を遊技球が通過して即座に抽選結果が報知されるわけではなく、普通図柄表示装置 122 において普通図柄が点滅等の変動表示を行い、所定の変動時間を経過したところで、普通図柄の抽選結果に対応する普通図柄が停止後確定表示（点灯又は消灯）して、遊技者に抽選結果が報知されるようになっている。

40

【0035】

また、第 1 特別図柄表示装置 120 又は第 2 特別図柄表示装置 122 において特別図柄の変動表示中、第 1、第 2 始動入賞装置 112、115 に遊技球が入球して、即座に大当りの抽選が行えない場合には、一定の条件下で、大当りの抽選の権利が保留される。より

50

詳細には、第 1、第 2 始動入賞装置 1 1 2、1 1 5 に遊技球が入球したときに取得された特別図柄判定用の乱数を保留して記憶する。

【0036】

この保留は、上限保留個数を 4 個に設定し、その保留個数は、それぞれ第 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 とに表示される。ここで、第 1、第 2 特別図柄保留表示器 1 2 3、1 2 4 において、保留が 1 つの場合には左側の L E D が、保留が 2 つの場合には左右 2 つの L E D が点灯し、保留が 3 つの場合には左側の L E D が点滅すると共に右側の L E D が点灯し、保留が 4 つの場合には、左右 2 つの L E D が点滅する。この第 1、第 2 特別図柄保留表示器 1 2 3、1 2 4 の表示態様は、これに限らず、例えば 4 つの L E D を横一列に並べて、保留の発生に対して左側の L E D から順に点灯するようにしてもよい。

10

【0037】

また、特別図柄と同様に、普通図柄の変動表示中、普通図柄作動ゲート 1 1 3 a、1 1 3 b を遊技球が通過して、即座に当りの抽選が行えない場合には、一定の条件下で、当りの抽選の権利が保留される。より詳細には、普通図柄作動ゲート 1 1 3 a、1 1 3 b に遊技球が入球したときに取得された普通図柄判定用の乱数を保留して記憶する。この保留は、上限保留個数を 4 個に設定し、その保留個数は、普通図柄保留表示器 1 1 9 に表示される。なお、普通図柄保留表示器 1 1 9 の表示態様は、上記した第 1、第 2 特別図柄保留表示器 1 2 3、1 2 4 の表示態様に準じ、ここでの説明は省略する。

【0038】

20

第 1 演出ボタン 1 3 5 は、主として「決定ボタン」の機能を果たし、第 2 演出ボタン 1 3 6 は、主として「選択ボタン」の機能を果たすものである。この第 1 演出ボタン 1 3 5 には、1 つの押圧操作を検出する第 1 演出ボタン検出スイッチ 3 3 5 (図 3 参照) が設けられ、第 2 演出ボタン 1 3 6 には、複数の押圧操作を検出する第 2 演出ボタン検出スイッチ 3 3 6 a ~ 3 3 6 e (図 3 参照) が設けられている。そして、これらの第 1 演出ボタン検出スイッチ 3 3 5 又は第 2 演出ボタン検出スイッチ 3 3 6 a ~ 3 3 6 e から遊技者の押圧操作が検出されると、メイン表示装置 1 3 1 に表示される画像が変更されることになる。なお、本実施形態では、第 1 演出ボタン 1 3 5、第 1 演出ボタン検出スイッチ 3 3 5、第 2 演出ボタン 1 3 6、第 2 演出ボタン検出スイッチ 3 3 6 a ~ 3 3 6 e を総称して「入力装置 1 3 7」ともいう。

30

【0039】

< 遊技内容の説明 >

図 1 を参照して、次に、上記したように構成される本実施形態の遊技機 1 0 0 における遊技の主な流れについて説明する。まず、遊技者は、大当たり確率が低確率になっている通常の遊技状態 (後述する潜確モード及び時短状態 (高確率状態) 以外の大当たり期待度の低い遊技状態) で、普通図柄の当り及び特別図柄の大当たりを獲得すべく、図 1 の矢印 A に示すように、操作ハンドル 1 0 7 の回動量を小さくして「左打ち」を行い、遊技領域 1 0 6 の左上に位置する普通図柄作動ゲート 1 1 3 a 及び遊技領域 1 0 6 の略中心のいわゆる「ヘソ」に位置する第 1 始動入賞装置 1 1 2 を狙って遊技球を発射する。

【0040】

40

この通常遊技状態で、操作ハンドル 1 0 7 の回動量を大きくする「右打ち」を行わないのは、遊技領域 1 0 6 の右上に位置する普通図柄作動ゲート 1 1 3 b は通過しても、釘の配列上、「ヘソ」に位置する第 1 始動入賞装置 1 1 2 には入賞し難くなっているからである。なお、この状態では、第 2 始動入賞装置 1 1 5 (以下、「電チュー 1 1 5」ともいう) は遊技球の入賞できない第 1 の態様になっている。

【0041】

そして、普通図柄作動ゲート 1 1 3 a を遊技球が通過すると、その通過に基づいて普通図柄表示装置 1 1 8 に普通図柄の変動表示が開始されて普通図柄の当りの抽選に係る図柄合わせゲームが行われ、一方、第 1 始動入賞装置 1 1 2 に遊技球が入賞すると、その入賞に基づいて第 1 特別図柄表示装置 1 2 0 に特別図柄の変動表示が開始され、更にこの特別

50

図柄の変動表示と同期して、メイン表示装置 1 3 1 に演出図柄の変動表示が開始され、特別図柄の大当りの抽選に係る図柄合わせゲームが行われる。

【 0 0 4 2 】

図 2 を参照して、ここで、本実施形態の遊技機 1 0 0 において用いられる主な乱数について説明する。図 2 は、本実施形態の遊技機 1 0 0 における各種乱数のうち、大当り乱数、大当り図柄乱数、リーチ乱数、当り乱数及び当り図柄乱数が取得される乱数テーブルの説明図であり、(a) は大当り乱数テーブル、(b) は大当り図柄乱数テーブル、(c) はリーチ乱数テーブル、(d) は当り乱数テーブル、(e) は当り図柄乱数テーブルの一例をそれぞれ示した図である。特別図柄（演出図柄）は、図 2 (a) に示す大当り乱数テーブルにより取得される大当り乱数と、図 2 (b) に示す大当り図柄乱数テーブルにより取得される大当り図柄乱数とに基づいて生成され、また、普通図柄は、図 2 (d) に示す当り乱数テーブルにより取得される当り乱数と、図 2 (e) に示す当り図柄乱数テーブルにより取得される当り図柄乱数とに基づいて生成される。

10

【 0 0 4 3 】

図 2 (a) に示す大当り乱数テーブルでは、第 1 始動入賞装置 1 1 2、電チュー 1 1 5 の入賞時、例えば「 0 」～「 2 9 9 」までの 3 0 0 個の乱数の中から一つの乱数値が取得される。大当り乱数テーブルの場合、低確率遊技状態（大当り確率が低確率になっている遊技状態）では、大当りの割合が、例えば 1 / 3 0 0 に設定され、取得した大当り乱数値が「 3 」のときに大当りと判定される。

【 0 0 4 4 】

一方、高確率遊技状態（大当り確率が高確率になっている遊技状態）では、大当りの割合が低確率遊技状態の 1 0 倍の 1 0 / 3 0 0 に設定され、取得した大当り乱数値が「 3 」、「 7 」、「 3 7 」、「 6 7 」、「 9 7 」、「 1 2 7 」、「 1 5 7 」、「 1 8 7 」、「 2 1 7 」、「 2 4 7 」のときに大当りと判定される。

20

【 0 0 4 5 】

更に、大当り乱数テーブルでは、小当りの抽選も行っている。図 2 (a) に示す例では、小当りの割合が 6 / 3 0 0 に設定され、取得した大当り乱数値が「 0 」、「 5 0 」、「 1 0 0 」、「 1 5 0 」、「 2 0 0 」、「 2 5 0 」のときに小当りと判定される。

【 0 0 4 6 】

図 2 (b) に示す大当り図柄乱数テーブルでは、「 0 」～「 2 4 9 」までの 2 5 0 個の乱数の中から一つの乱数値が取得される。そして、取得した大当り図柄乱数に基づいて、複数種類の大当りの中から何れか 1 つの大当りを決定する。本実施形態の遊技機 1 0 0 では、複数種類の大当りとして、通常 4 R 大当り（時短無し）、確変 1 6 R 大当り（時短付）及び確変 4 R 大当り（時短無し）の 3 種類の大当りが用意されている。なお、この大当りの種類は、例えばラウンド数の異なるものや、大入賞装置 1 1 7 の開閉扉 1 1 7 b の開閉態様が相違する（例えば、開閉時間や規定入賞数が相違する）ものなど、4 種類以上あってもよい。

30

【 0 0 4 7 】

通常 4 R 大当りは、大当り遊技時におけるラウンド数が 4 ラウンドであって、ラウンドにおける大入賞装置 1 1 7 の開閉扉 1 1 7 b は、所定時間経過（例えば 2 9 . 5 秒）又は規定入賞数（ m a x 9 個）の遊技球が入賞するまで開放される大当りであり、賞球としての出球の払い出しはあまり期待できない（例えば 5 0 0 個）大当りである。

40

【 0 0 4 8 】

確変 1 6 R 大当りは、大当り遊技時におけるラウンド数が 1 6 ラウンドであって、ラウンドにおける大入賞装置 1 1 7 の開閉扉 1 1 7 b は、所定時間経過（例えば 2 9 . 5 秒）又は規定入賞数（ m a x 9 個）の遊技球が入賞するまで開放される大当りであり、賞球としての出球の払い出しが期待できる（例えば 2 0 0 0 個）と共に、大当り遊技終了後、次の大当りになるまで高確率遊技と時短遊技の両方を付与する大当りである。

【 0 0 4 9 】

確変 4 R 大当りは、大当り遊技時におけるラウンド数が 4 ラウンドであって、ラウンド

50

における大入賞装置 117 の開閉扉 117b は、所定時間経過（例えば 29.5 秒）又は規定入賞数（max 9 個）の遊技球が入賞するまで開放される大当たりであり、賞球としての出球の払い出しはあまり期待できない（例えば 500 個）ものの、大当たり遊技終了後、次の大当たりになるまで高確率遊技を付与する大当たりである。

【0050】

この確変 4R 大当たりにおける大入賞装置 117 の開放態様は、通常 4R 大当たりと同一の動作であり、しかも大当たり遊技終了後に時短遊技が付与されないの、見た目上、遊技者は、確変 4R 大当たりと通常 4R 大当たりとの区別を付けることができない。従って、この確変 4R 大当たりの大当たり遊技終了後、遊技状態が内部的に高確率になっているか否かを遊技者は判定し難く、つまり、この確変 4R 大当たりは、いわゆる「潜伏確変大当たり」に相当する。なお、後述するが、通常 4R 大当たり又は確変 4R 大当たりになると、その後、メイン表示装置 131 等で行われる演出モードは、潜確モードに移行する。

10

【0051】

また、本実施形態の遊技機 100 では、第 1 始動入賞装置 112 に遊技球が入球した場合と、電チュー 115 に遊技球が入球した場合では、大当たりが選択される割合が異なるように構成されている。具体的には、図 2（b）に示すように、遊技球が第 1 始動入賞装置 112 入賞時に取得された大当たり図柄乱数が「0」～「99」であれば、通常 4R 大当たりが選択され、この場合の割合は 100 / 250 となり、「100」～「174」であれば、確変 16R 大当たりが選択され、この場合の割合は 75 / 250 となり、「175」～「249」であれば、確変 4R 大当たりが選択され、この場合の割合は 75 / 250 となる。

20

【0052】

一方、遊技球が電チュー 115 入賞時に取得された大当たり図柄乱数が「0」～「99」であれば、通常 4R 大当たりが選択され、この場合の割合は 100 / 250 となり、「100」～「249」であれば、確変 16R 大当たりが選択され、この場合の割合は 150 / 250 となる。なお、確変 4R 大当たりは、電チュー 115 入賞時に選択されることはない。

【0053】

第 1 始動入賞装置 112 入賞時と電チュー 115 入賞時において選択される大当たり種類を比較すると、第 1 始動入賞装置 112 入賞時は、確変 16R 大当たりの割合が 75 / 250 であるのに対して、電チュー 115 入賞時は、確変 16R 大当たりの割合が 150 / 250 であり、電チュー 115 入賞時のほうが、確変 16R 大当たりが選択される割合が高くなっている。更に、第 1 始動入賞装置 112 入賞時は、確変 4R 大当たりの割合が 75 / 250 であるのに対して、電チュー 115 入賞時は、確変 4R 大当たりの割合が 0 / 250 である（なお、第 1 始動入賞装置 112 及び電チュー 115 入賞時において選択される確変大当たり（又は通常大当たり）の振り分けは、図 5（b）の円グラフに示すように、同一となっている（確変大当たりの割合は 150 / 250、通常大当たりの割合は 100 / 250））。

30

【0054】

すなわち、電チュー 115 の方が第 1 始動入賞装置 112 よりも、遊技者にとって有利となるように構成されている。このよう構成すると、電チュー 115 への遊技球の入賞率が高くなるいわゆる電チューサポートの遊技状態（時短遊技状態）に移行したときは、確変 16R 大当たりに連続して当選する確率が高くなるため、多量の出球の獲得が期待でき、趣向性の高い遊技を提供することができる。

40

【0055】

図 2（c）に示すリーチ乱数テーブルでは、遊技球が始動入賞装置（第 1 始動入賞装置 112 又は電チュー 115）の入賞時に、「0」～「249」までの 250 個の乱数の中から一つの乱数値を取得される。リーチ乱数テーブルの場合、リーチ有りの割合が、例えば 22 / 250 に設定され、取得したリーチ乱数値が「0」～「21」のときにリーチ有りと判定される。一方、リーチ無しの割合は 228 / 250 に設定され、取得したリーチ乱数値が「22」～「249」のときにリーチ無しと判定される。なお、リーチ乱数は、特別図柄抽選に落選した場合にリーチ演出を行うか否かを決定するための乱数である。

【0056】

50

図 2 (d) に示す普通図柄の当り乱数を抽選する当り乱数テーブルでは、遊技球が普通図柄作動ゲート 1 1 3 a、1 1 3 b の通過時、「0」～「9」までの 10 個の乱数の中から一つの乱数値が取得される。当り乱数テーブルの場合、時短以外の遊技状態（以下、「時短外遊技状態」ともいう）では、当りの割合が、例えば 1 / 10 に設定され、取得した当り乱数値が「7」のときに当りと判定される。一方、時短遊技状態では、当りの割合が時短外遊技状態の 9 倍の 9 / 10 に設定され、取得した当り乱数値が「0」～「8」のときに当りと判定される。

【 0 0 5 7 】

図 2 (e) に示す当り図柄乱数テーブルでは、「0」～「2」までの 3 個の乱数の中から一つの乱数値が取得される。そして、取得した当り図柄乱数に基づいて、複数種類の当りの中から何れか 1 つの当りを決定する。本実施形態の遊技機 1 0 0 では、複数種類の当りとして、ショート当りとロング当りの 2 種類の当りが用意されている。

10

【 0 0 5 8 】

ショート当りは、普通図柄の抽選によって当りに当選したとき電チュー 1 1 5 が開状態になる第 2 の態様に制御される時間が短い（後述の 0 . 5 秒 × 1 回の単開放、規定入賞数 $m a \times 9$ 個）当りであり、一方、ロング当りは、電チュー 1 1 5 が第 2 の態様に制御される時間が長い（後述の 0 . 1 秒 × 1 回 + 5 . 5 秒 × 1 回の複開放、規定入賞数 $m a \times 9$ 個）当りである。当り図柄乱数テーブルの場合、ショート当りは、その割合が例えば 2 / 3 に設定され、取得した当り図柄乱数値が「0」「1」のときにショート当りと判定され、一方、ロング当りは、その割合が例えば 1 / 3 に設定され、取得した当り図柄乱数値が「2」のときにロング当りと判定される。

20

【 0 0 5 9 】

ショート当りは、電チュー 1 1 5 が第 2 の態様に制御される時間が短い単開放なので、遊技球の電チュー 1 1 5 への入賞は困難で、従って、賞球としての出球の払い出しは殆ど期待できず、その入賞に基づく特別図柄の大当り抽選の実行も殆ど期待できない当りである。

【 0 0 6 0 】

一方、ロング当りは、電チュー 1 1 5 が第 2 の態様に制御される時間が長い複開放なので、複数の遊技球（上限は 9 個）の電チュー 1 1 5 への入賞が期待でき、従って、賞球としての出球の払い出しが期待できると共に、その入賞に基づく特別図柄の大当り抽選の実行も期待できる当りである。しかも、上記したように、電チュー 1 1 5 入賞時の方が第 1 始動入賞装置 1 1 2 入賞時よりも、確変 1 6 R 大当りが選択される割合が高くなっているため、遊技者にとってロング当り時に遊技球を電チュー 1 1 5 に入賞させることは、遊技上、極めて重要な事項となり、これにより、遊技の趣向性が向上する。つまり、遊技者は、電チュー 1 1 5 入賞時に基づく特別図柄に係る図柄合わせゲームには大いなる期待を持って臨むことができる。

30

【 0 0 6 1 】

また、この当り図柄乱数テーブルは、時短外遊技状態のみに用いられるテーブルであって、遊技状態が時短になっているときに普通図柄の抽選で当りになった場合には、電チュー 1 1 5 が第 2 の態様に制御される時間や開放態様は、全て上記したロング当りのように遊技球が入賞し易い態様で行われるようになっている（後述の 0 . 2 秒 × 3 回 + 4 秒 × 1 回の複開放、規定入賞数 $m a \times 9$ 個）。

40

【 0 0 6 2 】

図 1 に戻って、通常遊技状態で遊技者が「左打ち」を行っているときに、普通図柄の当りの抽選に係る図柄合わせゲームが開始され、普通図柄表示装置 1 1 8 にて普通図柄の変動表示としての点滅動作開始から所定の変動時間経過後に普通図柄が停止して点灯又は消灯することにより確定表示され、この確定表示した普通図柄が点灯していれば当りとなり（図 2 (d) の当り乱数テーブルで取得した当り乱数値が「7」のとき、当り確率 1 / 10）、電チュー 1 1 5 が、遊技球の入賞機会が増大する第 2 の態様（可動片 1 1 5 b が開状態）に制御される。

50

【 0 0 6 3 】

このとき、普通図柄の当りがショート当りのときは（図 2（e）の当り図柄乱数テーブルで取得した当り図柄乱数値が「0」「1」のとき、割合 2 / 3）、電チュー 1 1 5 の開放時間が短く（0 . 5 秒 × 1 回の単開放）、この電チュー 1 1 5 に入賞させることは容易ではないので、遊技者は、図 1 の矢印 A に示すように、そのまま「左打ち」にした状態を維持することになる。これにより、運がよければ稀に遊技球が電チュー 1 1 5 に入賞する。

【 0 0 6 4 】

一方、この普通図柄の当りがロング当りのときは（図 2（e）の当り図柄乱数テーブルで取得した当り図柄乱数値が「2」のとき、割合 1 / 3）、電チュー 1 1 5 の開放時間が長い（0 . 1 秒 × 1 回 + 5 . 5 秒 × 1 回の複開放）ので、電チュー 1 1 5 が開状態になると、遊技者は、操作ハンドル 1 0 7 の回動量を大きくして、「右打ち」を行う。

【 0 0 6 5 】

そして、「右打ち」が行われると、遊技球は、図 1 の矢印 B に示すように、遊技領域 1 0 6 においてメイン表示装置 1 3 1 の右側を落下し、最終的に誘導板 1 1 6 に到達する。そして、誘導板 1 1 6 に到達した遊技球は、誘導板 1 1 6 上を転動して、開状態の電チュー 1 1 5 へ入賞するように誘導される。これにより、多数の遊技球が電チュー 1 1 5 へ容易に入賞する。

【 0 0 6 6 】

そして、電チュー 1 1 5 に遊技球が入賞すると、その入賞に基づいて第 2 特別図柄表示装置 1 2 2 に特別図柄の変動表示及びメイン表示装置 1 3 1 に演出図柄の変動表示が開始され、特別図柄の大当りの抽選に係る図柄合わせゲームが行われる。なお、電チュー 1 1 5 がロング当りで開状態になったとき、遊技者が「右打ち」をせずに、そのまま「左打ち」を行った場合であっても、遊技球は電チュー 1 1 5 に入賞可能であるが、「右打ち」を行って誘導板 1 1 6 を利用しなかった場合に比して入賞効率が悪く、遊技者にとっては不利益となる蓋然性が高い。

【 0 0 6 7 】

第 1 始動入賞装置 1 1 2 又は電チュー 1 1 5 に遊技球が入賞して特別図柄の大当りの抽選に係る図柄合わせゲームが行われると、メイン表示装置 1 3 1 では、第 1 演出ボタン 1 3 5 や第 2 演出ボタン 1 3 6 を遊技者に操作させると共に、ギミック 1 0 9 を該メイン表示装置 1 3 1 の画面の前面に所定の態様で動作させる趣向を凝らしたリーチ演出（図 2（a）の大当り乱数テーブルで取得した大当り乱数値が「3」のとき、割合 1 / 3 0 0、又は、図 2（c）のリーチ乱数テーブルで取得したリーチ乱数値が「0」～「2 1」のとき、割合 2 2 / 2 5 0）など、様々な演出が実行されるようになっている。

【 0 0 6 8 】

また、第 1 始動入賞装置 1 1 2 又は電チュー 1 1 5 に遊技球が入賞して特別図柄の大当りの抽選に係る図柄合わせゲームが行われる場合、メイン表示装置 1 3 1 の画面には演出モードが設定されるようになっており、この演出モードは、後述するが、例えば背景、特別図柄のスクロールや抽選ライン、ステージ、ゾーン等が相違する複数種類が設けられている。そして、大当りの抽選に係る図柄合わせゲームの実行に伴ってメイン表示装置 1 3 1 に設定される演出モードは、これら複数種類の演出モードの中から 1 つが所定のタイミング（特別図柄の変動回数や遊技状態など）で選択されて、所定期間の間、継続して滞在するように構成されている。従って、遊技者は、第 1、第 2 特別図柄表示装置 1 2 0、1 2 2 よりもメイン表示装置 1 3 1 を注視するようになる。

【 0 0 6 9 】

なお、第 1 特別図柄表示装置 1 2 0 又は第 2 特別図柄表示装置 1 2 2 において特別図柄（メイン表示装置 1 3 1 において演出図柄）の変動表示中、又は大当り若しくは小当り中に第 1 始動入賞装置 1 1 2、電チュー 1 1 5 に遊技球が入賞したときは大当りの抽選の権利が保留記憶（最大 4 個）され、第 1、第 2 特別図柄保留表示器 1 2 3、1 2 4 がその保留記憶数に応じて所定の態様で点灯する。加えて、メイン表示装置 1 3 1 には、その特別

10

20

30

40

50

図柄の保留記憶数と1対1で対応する保留画像（保留アイコン）が所定の態様で表示される。また、同様に、普通図柄の変動表示中、又は電チュー115の開放中に普通図柄作動ゲート113a、113bを遊技球が通過したときは当りの抽選の権利が保留記憶（最大4個）され、普通図柄保留表示器119がその保留記憶数に応じて所定の態様で点灯する。

【0070】

これにより、遊技者は、現状、いくつの大当り及び当りの抽選の権利が保留されているかを容易に確認することができる。なお、本実施形態の遊技機100では、後述するように、特別図柄に係る保留記憶は、第1始動入賞装置112よりも電チュー（第2始動入賞装置）115の方が優先して消化されるようになっている。

10

【0071】

そして、通常遊技状態で第1、第2特別図柄表示装置120、122にて特別図柄の変動表示の開始から所定の変動時間経過後に特別図柄が停止して確定表示され、この確定表示した特別図柄が予め定められた大当り図柄（例えば「7」）と一致したら大当りとなり（図2（a）の大当り乱数テーブルで取得した大当り乱数値が「3」のとき、大当り確率1/300）、この場合、メイン表示装置131にも特定の演出図柄の組合せ（例えば「777」等）が停止表示され、特別図柄の抽選結果として大当りが遊技者に報知される。

【0072】

そして、上記したように特別図柄の抽選結果が大当りになると、メイン表示装置131において、第1演出ボタン135や第2演出ボタン136を遊技者に操作させる演出や、ギミック109を該メイン表示装置131の画面の前面に所定の態様で動作させる趣向を凝らした演出など、様々な大当り演出が実行されると共に、大入賞装置（アタッカ）117の開閉扉117bが所定の態様で開閉制御され、遊技球の入賞機会が極めて増大し、遊技者は、多量の遊技球を獲得して持ち玉を増やすことのできる大当り遊技を行うことができる。大当り遊技が開始されると、遊技者は、操作ハンドル107を大きく回動させて「右打ち」を行うべく、遊技領域106の右下に位置する開閉扉117bが開放された大入賞装置117を狙って遊技球を発射する。

20

【0073】

そして、大当りが通常4R大当り（図2（b）の大当り図柄乱数テーブルで取得した大当り図柄乱数値が、第1始動入賞装置112及び電チュー115共に「0」～「99」、割合100/250）のとき、4ラウンド大当り遊技が行われ、一方、大当りが確変4R大当り（第1始動入賞装置112の入賞に基づいて図2（b）の大当り図柄乱数テーブルで取得した大当り図柄乱数値が、「175」～「249」、割合75/250）のとき、通常4R大当りと同様に4ラウンド大当り遊技が行われる。そして、これらの4ラウンド大当り遊技終了後には、遊技状態は大当り期待度の高い潜確モードに移行する。すなわち、この潜確モードに移行すると、大当り確率が高確率になっているか低確率になっているかが判別できない遊技状態となり、従って、潜確モードは、遊技者にとっては、大当り確率が必ず低確率になっている通常の遊技状態よりも大当り期待度の高い遊技状態となる。

30

【0074】

また、大当りが確変16R大当り（図2（b）の大当り図柄乱数テーブルで取得した大当り図柄乱数値が、第1始動入賞装置112の場合「100」～「174」、割合75/250、電チュー115の場合「100」～「249」、割合150/250）のとき、16ラウンド大当り遊技が行われ、この16ラウンド大当り遊技終了後、遊技状態は次の大当りになるまで高確率（図2（a）の大当り乱数テーブルで取得した大当り乱数値が「3」、「7」、「37」、「67」、「97」、「127」、「157」、「187」、「217」、「247」のとき、大当り確率10/300）及び時短となる。すなわち、大当りがループする。なお、この大当りのループ回数は、無制限にしてもよいし、所定回数大当りが連続したら（例えば5回）、次回の大当りを強制的に通常大当りになるように構成してもよい（いわゆるリミッター機能）。

40

【0075】

50

なお、大当り抽選の結果、小当り（図2（a）の大当り乱数テーブルで取得した大当り乱数値が「0」、「50」、「100」、「150」、「200」、「250」のとき、小当り確率6/300）のとき、メイン表示装置131には特定の演出図柄の組合せが停止表示され、大入賞装置117が所定回数開放する。

【0076】

遊技状態が時短（高確率状態）になっているときは、特別図柄及び普通図柄の変動時間が短縮されると共に、主に普通図柄作動ゲート113bの通過に基づいて行われる普通図柄に係る図柄合わせゲームでは、高い確率で当りになり（図2（d）の当り乱数テーブルで取得した当り乱数値が「0」～「8」のとき、当り確率9/10）、しかも電チュー115が第2の態様に制御される時間や開放態様は、上記したようにロング当りに準じて行われるので、遊技球の入賞機会が増え、遊技者は、ほぼ現状の持ち玉を減らさずに維持することができる。

10

【0077】

従って、時短遊技が開始されると、上記した大当り遊技と同様に、遊技者は、操作ハンドル107を大きく回動させて「右打ち」を行うべく、遊技領域106の右上に位置する普通図柄作動ゲート113bを狙って遊技球を発射する。そして、普通図柄作動ゲート113bの通過如何に拘らず、「右打ち」した遊技球は最終的に誘導板116に到達し、誘導板116に到達した遊技球は、誘導板116上を転動して、頻繁に開放される電チュー115へ入賞するように誘導される。つまり、時短遊技では、第1始動入賞装置112よりも遊技者にとって有利な電チュー115へ頻繁に入賞することになる。更に、時短遊技では、本実施形態の遊技機100では大当り確率が必ず高確率になっているので、遊技者にとっては、極めて大当り期待度の高い遊技状態となる。

20

【0078】

特に、電チュー115入賞に基づく保留記憶は、第1始動入賞装置112よりも優先消化されるようになっているので、大当り中にロング開放した電チュー115に遊技球を入賞させることで、大当り遊技終了後の時短状態に突入したとき、第1始動入賞装置112の保留に基づく図柄合わせゲームが行われることなく、時短突入後の1回目の図柄合わせゲーム（特別図柄の変動表示）から、遊技者にとって有利な電チュー115に基づく図柄合わせゲームが実行されることになる。つまり、これは、時短遊技中に遊技者にとって不利な第1始動入賞装置112の保留記憶に基づく図柄合わせゲームが行われる可能性が、ほとんど無いことを意味している（電チュー115の保留記憶が無くならない限り、第1始動入賞装置112の図柄合わせゲームは行われないが、時短中では頻繁に遊技球が電チュー115に入賞するため）。これにより遊技の趣向性が向上し、その結果、遊技者は、大いなる期待感を持って大当り後の時短遊技に臨むことができる。

30

【0079】

すなわち、本実施形態の遊技機100では、大当り確率が低確率になっている通常の遊技状態、大当り確率が低確率又は高確率になっている潜確モードの遊技状態、大当り確率が高確率になっている時短の遊技状態の順に、大当り期待度が高くなるように構成されている。

【0080】

40

なお、時短遊技において、遊技者が「左打ち」を行った場合であっても、遊技球は、普通図柄作動ゲート113aを通過可能で且つ電チュー115に入賞可能であるが、「右打ち」を行って誘導板116を利用しなかった場合に比して電チュー115への入賞効率が悪く、しかも電チュー115よりも遊技者にとって不利な第1始動入賞装置112に入賞し易くなるので、遊技者にとっては不利益となる。

【0081】

そして、時短遊技において大当りとなり、この大当りが通常4R大当り又は確変4R大当りであった場合には、当該大当り遊技終了後、遊技状態は潜確モードとなり、遊技者は、操作ハンドル107を回動させて「右打ち」から「左打ち」に戻して遊技を行う。なお、この潜確モード及び上記の通常の遊技状態、つまり大当り、時短以外の遊技状態で遊技

50

領域 106 の右上に位置する普通図柄作動ゲート 113b に遊技球が通過すると、音声出力装置 132 から「ハンドルを左に戻して下さい」というような音声出力されるようになっている。

【0082】

以上が、本実施形態の遊技機 100 における遊技の主な流れであるが、しかして、本発明においては、遊技状態が通常状態（大当たり確率が低確率）、潜確モード（大当たり確率が低確率又は高確率）又は時短状態（大当たり確率が高確率）の何れになっているかによって、すなわち遊技状態の大当たり期待度に応じて、メイン表示装置 131 で行われる演出図柄の変動表示（第 1 特別図柄表示装置 120、第 2 特別図柄表示装置 122 で行われる特別図柄の変動表示）に係わって音声出力装置 132 から発生される図柄変動音は、適宜選択されてその発生態様が変化するようにになっている。この点については、後に詳述する。

【0083】

< 制御手段の構成 >

図 3 を用いて、次に、遊技の進行を制御する制御手段について説明する。図 3 は、遊技機 100 全体のブロック図である。主制御基板 310 は遊技の基本動作を制御する主制御手段であり、メイン CPU 310a、メイン ROM 310b 及びメイン RAM 310c から構成されるワンチップマイコン 310m と、主制御基板用の入力ポートと出力ポート（図示せず）とを少なくとも備え、演出制御基板 340、払出制御基板 380 及び電源基板 370 と接続されている。

【0084】

主制御基板 310 の入力側には、第 1 始動入賞装置 112 に遊技球が入球したことを検知する第 1 始動入賞装置検出スイッチ 312、普通図柄作動ゲート 113a、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 330a、330b、第 2 始動入賞装置 115 に遊技球が入球したことを検知する第 2 始動入賞装置検出スイッチ 315、大入賞装置 117 に遊技球が入球したことを検知する大入賞装置検出スイッチ 317、下皿 141 が遊技球で満タンになったことを検知する皿満タン検出スイッチ 313 が接続され、各種信号が主制御基板 310 に入力される。

【0085】

主制御基板 310 の出力側には、第 2 始動入賞装置 115 の一対の可動片 115b を開閉動作させる第 2 始動入賞装置開閉ソレノイド 316、大入賞装置 117 の開閉扉 117b を動作させる大入賞装置開閉ソレノイド 318、特別図柄を表示する第 1、第 2 特別図柄表示装置 120、122、普通図柄を表示する普通図柄表示装置 118、特別図柄の保留球数を表示する第 1、第 2 特別図柄保留表示器 123、124、普通図柄の保留球数を表示する普通図柄保留表示器 119、所定の遊技情報を外部に出力する遊技情報出力端子板 319 が接続され、各種信号が出力される。

【0086】

主制御基板 310 のメイン CPU 310a は、各検出スイッチやタイマからの入力信号に基づいて、メイン ROM 310b 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共に、各装置や表示器を直接制御したり、あるいは演算処理の結果に応じて他の基板にデータやコマンドを送信したりする。

【0087】

主制御基板 310 のメイン ROM 310b には、遊技制御用のプログラムや各種の遊技に決定に必要なデータ、テーブルが記憶されている。例えば、大当たり抽選に参照される大当たり判定テーブル（図 2 参照）、特別図柄の停止図柄を決定する図柄決定テーブル、特別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定テーブル等がメイン ROM 310b に記憶されている。

【0088】

主制御基板 310 のメイン RAM 310c は、メイン CPU 310a 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 RAM 310c には、普通・特別図柄保留記憶領域、普通・特別図柄データ記憶領域、普

10

20

30

40

50

通・特別図柄乱数値記憶領域、ラウンド回数記憶領域、ゲート・各種入賞装置データ記憶領域、遊技状態記憶領域、遊技状態バッファ、普通・特別停止図柄データ記憶領域、演出用伝送データ格納領域、管理装置用伝送データ格納領域、ホール設備用伝送データ格納領域、各種のタイマやカウンタ等が設けられている。

【0089】

また、メインRAM310cは、その全部または一部が後述のバックアップ電源によってバックアップされる不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMを構成している。すなわち、遊技機100に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、メインRAM310cが記憶する全部または一部のデータの内容は保持される。

10

【0090】

更に、主制御基板310には、メインRAM310cの記憶するデータの内容を消去することを指示するためのRAMクリアスイッチ310dが、メイン制御部400が構成されたメイン基板上に直接搭載されている。このRAMクリアスイッチ310dは、遊技機100の電源投入時に所定の態様でオン操作（例えば、遊技機100の電源投入と同時にオン操作した後、再度オン操作）すると、RAMクリア信号を主制御基板310に出力することにより、メインRAM310cの記憶が消去されるようになっている。なお、主制御基板310には、遊技履歴が第三者によって消去されることを防止するためのRAMクリア規制ボタンを関係者のみが操作可能な態様で設けるようにしてもよい。

【0091】

20

電源基板370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100に電源電圧を供給すると共に、遊技機100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310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CPU310a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CPU310a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。なお、電源基板370は、主制御基板310の他、演出制御基板340、払出制御基板380及び発射制御基板390と接続されている。

【0092】

演出制御基板340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340は、サブCPU340a、サブROM340b、サブRAM340cを備えており、主制御基板310に対して、当該主制御基板310から演出制御基板340への一方方向に通信可能に接続されている。また、演出制御基板340には、第1演出ボタン検出スイッチ335、第2演出ボタン検出スイッチ336a～336eが接続されている。

30

【0093】

また、演出制御基板340には、現在時刻を出力するRTC（リアルタイムクロック）340dが搭載されている。サブCPU340aは、RTC340dから現在の日付を示す日付信号や現在の時刻を示す時刻信号を入力し、現在の日時に基づいて各種処理を実行する。RTC340dは、通常、遊技機100に電源が供給されているときには遊技機100からの電源によって動作し、遊技機100の電源が切られているときには、電源基板370に搭載されたバックアップ電源から供給される電源によって動作する。よって、RTC340dは、遊技機100の電源が切られている場合であっても現在の日時を計時することができる。なお、RTC340dは、演出制御基板340上に電池を設けて、かかる電池によって動作するようにしてもよい。

40

【0094】

演出制御基板340のサブCPU340aは、主制御基板310から送信されたデータやコマンド、第1演出ボタン検出スイッチ335又は第2演出ボタン検出スイッチ336a～336e、タイマからの入力信号等に基づいて、サブROM340b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共に、当該処理に基づいて、対応するデータをランプ制御基板360又は画像制御基板350に送信する。

50

【 0 0 9 5 】

サブCPU 340 a は、主制御基板 310 のメインCPU 310 a から一方向のストロープ信号や画像制御用コマンド信号、ランプ制御用コマンド信号等の制御信号を入力回路を介して受け、ストロープ信号が入力されると、サブCPU 340 a はこの制御用コマンドを認識するように構成されている。例えば、サブCPU 340 a は、演出図柄の変動に係る演出態様を示す変動演出開始コマンドを受信すると、受信した変動演出開始コマンドの内容を解析して、メイン表示装置 131、サブ表示装置 139、音声出力装置 132、演出用駆動装置 361、演出用ハンドル装置 362、演出用照明装置 134 等に所定の演出を実行させるためのコマンドを画像制御基板 350 やランプ制御基板 360 へ送信する。なお、演出用駆動装置 361 は、ギミック 109 を所定の態様に駆動することによって遊技者に様々な期待感を与えるものである。

10

【 0 0 9 6 】

演出制御基板 340 のサブROM 340 b 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、テーブルが記憶されている。例えば、主制御基板 310 から受信した変動演出開始コマンドに基づいて変動演出パターンを決定するための変動演出パターン決定テーブル（後述の図 27 - 1、27 - 2 に示す第 1 変動演出パターン決定テーブル、第 2 変動演出パターン決定テーブル、第 3 変動演出パターン決定テーブル）、演出図柄（特別図柄）の変動表示に係わって所定の図柄変動音を発生させるか否かを決定するための図柄変動音決定乱数テーブル（後述の図 24 に示す共通音楽 A 実行乱数テーブル、共通音楽 B 実行乱数テーブル）、停止表示する演出図柄の組み合わせを決定するための演出図柄決定テーブル等がサブROM 340 b に記憶されている。

20

【 0 0 9 7 】

演出制御基板 340 のサブRAM 340 c は、サブCPU 340 a 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。サブRAM 340 c には、遊技状態記憶領域、演出モード記憶領域、演出パターン記憶領域、演出図柄記憶領域、ゲート・各種入賞装置データ記憶領域、日時情報記憶領域、ログイン状態記憶領域、演算データ記憶領域、各種フラグ記憶領域、発射操作情報記憶領域、遊技者情報記憶領域、遊技履歴情報記憶領域、コード情報記憶領域、各種のタイマやカウンタ等が設けられている。

【 0 0 9 8 】

払出制御基板 380 は、遊技球の払い出し制御を行う。この払出制御基板 380 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、有線（ハーネス）を介して主制御基板 310 と接続されると共に、玉貸接続基板 384 を介してカードユニット 300 とも接続されている。また、払出制御基板 380 は、主制御基板 310 とカードユニット 300（玉貸接続基板 384）とに対して、双方向に通信可能に接続されている。

30

【 0 0 9 9 】

また、払出制御基板 380 の入力側には、遊技球が払い出されたか否かを検知する払出球計数スイッチ 382、扉開放スイッチ 383 も接続されている。更に、玉貸接続基板 384 には、玉貸スイッチ 385、返却スイッチ 386 が接続されており、玉貸接続基板 384 を介して、玉貸スイッチ 385、返却スイッチ 386 の各種の入力信号が払出制御基板 380 に入力される。また、払出制御基板 380 の出力側には、遊技球の貯留部から所定数の遊技球を払い出すための払出装置の払出モータ 381 が接続されている。

40

【 0 1 0 0 】

払出CPU は、払出球計数スイッチ 382、扉開放スイッチ 383、玉貸スイッチ 385、返却スイッチ 386 等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。具体的には、払出CPU は、主制御基板 310 から所定の入賞装置に遊技球が入賞したことを契機として生成された払出個数指定コマンドを受信すると、払出個数指定コマンドの内容に従った所定個数の遊技球を払い出す制御（賞球制御）を行い、払出モータ 381 を駆動させて所定の遊技球を払い出す。

50

【 0 1 0 1 】

また、払出CPUは、玉貸接続基板384を介してカードユニット300と接続確認を行った後、玉貸接続基板384を介して玉貸スイッチ385から玉貸信号を入力すると、カードユニット300との情報のやりとりを行いながら、規定個数の遊技球を払い出す制御（玉貸制御）を行い、払出モータ381を駆動させて所定の遊技球を払い出す。

【 0 1 0 2 】

ランプ制御基板360は、遊技盤102に設けられた演出用照明装置134を点灯制御したり、光の照射方向を変更するためのモータに対する駆動制御をしたりする。例えば演出用照明装置134は、各ランプの光の照射方向や発光色を変更して、照明による演出を行うようにしている。また、ランプ制御基板360は、ギミック109を所定の態様に動作させるソレノイドやモータ等、演出用駆動装置361の駆動源を通電制御して、ギミック109による演出を行うようにしている。

10

【 0 1 0 3 】

更に、ランプ制御基板360は、発射ハンドル装置103に設けられた演出用ハンドル装置362を構成するパイプレーター用モータ363、エアー送出用ファン364及びフラッシュ用LED365に対する駆動制御を行う。これは、第1始動入賞装置112や電チュー115の入賞に係る大当り抽選の抽選結果が大当りと判定されたときに実行される大当り確定予告演出を実行する駆動制御であって、遊技者に当該図柄合わせゲームの結果が大当りになることを事前に告知（一発告知）するため、所定のタイミングでパイプレーター用モータ363を駆動制御して発射ハンドル装置103の把持部を振動したり、エアー送出用ファン364を駆動制御して発射ハンドル装置103の把持部からエアーを送出したり、フラッシュ用LED365を駆動制御して発射ハンドル装置103の把持部を所定の態様で発光（高速回転フラッシュや、高速点滅フラッシュ）したりする演出を行うようにしている。なお、このランプ制御基板360は、演出制御基板340に接続されており、演出制御基板340から送信された各種のコマンドに基づいて、上記の各制御を行うこととなる。

20

【 0 1 0 4 】

画像制御基板350は、メイン表示装置131、サブ表示装置139及び音声出力装置132と接続されており、演出制御基板340から送信された各種のコマンドに基づいて、メイン表示装置131及びサブ表示装置139における画像の表示制御、音声出力装置132における音声の出力制御を行う。この画像制御基板350は、メイン表示装置131及びサブ表示装置139の画像表示制御を行うためホストCPU、ホストCPUのワークエリアとして機能する一時的な記憶領域を有するホストRAM、ホストCPUの制御処理のプログラム等が記憶されたホストROM、画像データが記憶されたCGROM、画像データを描画するフレームバッファを有するVRAM、画像プロセッサとなるVDPと、音の制御を行う音響制御手段としての音制御回路とを備えている。

30

【 0 1 0 5 】

ホストCPUは、演出制御基板340から受信した演出パターン指定コマンドに基づいて、VDPにCGROMに記憶されている画像データをメイン表示装置131及びサブ表示装置139に表示させる指示を行う。VDPは、ホストCPUからの指示に基づいて、CGROMに記憶された画像データをVRAMのフレームバッファに描画する。次に、VRAMにある表示用のフレームバッファに記憶された画像データに基づいて映像信号（RGB信号等）を生成し、生成した映像信号を液晶表示装置に出力する。

40

【 0 1 0 6 】

音制御回路（図示省略）には、音声データが多数格納されている音声ROMが備えられており、音制御回路が、演出制御基板340から送信された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132における音声出力制御をする。より具体的には、音声出力装置132は、演出制御基板340から送信された後述する所定のコマンド（図19のS1940における演出図柄変動演出開始コマンド）に基づき、演出図柄（特別図柄）の変動表示に係わって発生させる図柄変動音を、遊技状態に応じて所定の

50

発生態様にて発生させる音響演出を行う。その他、音声出力装置 132 は、例えば、大当り遊技時などに、BGM（バックグランドミュージック）、SE（サウンドエフェクト）等を出力する演出や、上記したパイプレーター用モータ 363、エアー送出用ファン 364 又はフラッシュ用 LED 365 が駆動制御されるときに合わせて、すなわち大当り確定予告演出において所定の効果音（例えば、「キューーン、キューーン」というような大当りの確定を示す告知音）を発生させる演出なども行う。

【0107】

発射制御基板 390 は、遊技球の発射制御を行う。この発射制御基板 390 は、入力側にタッチセンサ 391 及び発射ボリウム 392 が接続されており、出力側に発射用ソレノイド 393 及び玉送りソレノイド 394 を接続している。発射制御基板 390 は、タッチセンサ 391 からのタッチ信号を入力すると共に、発射ボリウム 392 から供給された電圧に基づいて、発射用ソレノイド 393 や玉送りソレノイド 394 を通電させる制御を行う。

【0108】

タッチセンサ 391 は、発射ハンドル装置 103 の内部に設けられ、遊技者が操作ハンドル 107 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ている。タッチセンサ 391 は、遊技者が操作ハンドル 107 に触れたことを検知すると、発射制御基板 390 に発射用ソレノイド 393 の通電を許可するタッチ信号を出力する。発射制御基板 390 は、大前提としてタッチセンサ 391 からタッチ信号の入力がなければ、遊技球を遊技領域 106 に発射させないように構成されている。

【0109】

発射ボリウム 392 は、操作ハンドル 107 が回転する回転部に直結して設けられ、可変抵抗器から構成される。発射ボリウム 392 は、その発射ボリウム 392 に印加された定電圧（例えば 5V）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 390 に供給する（発射制御基板 390 に供給する電圧を可変させる）。発射制御基板 390 は、発射ボリウム 392 により分圧された電圧に基づいて、発射用ソレノイド 393 を通電して、発射用ソレノイド 393 の打出部材を回転させることで、遊技球を遊技領域 106 に発射させる。

【0110】

発射用ソレノイド 393 は、ロータリーソレノイドから構成され、発射用ソレノイド 393 には打出部材が直結されており、発射用ソレノイド 393 が回転することで、打出部材を回転させる。ここで、発射用ソレノイド 393 の回転速度は、発射制御基板 390 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 100（回/分）に設定されている。これにより、1 分間における発射遊技球数は、発射用ソレノイド 393 が 1 回転する毎に 1 個発射されるため、約 100（個/分、アウト玉）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。また、玉送りソレノイド 394 は、直進ソレノイドから構成され、上皿 140 にある遊技球を、発射用ソレノイド 393 の打出部材に向けて 1 個ずつ送り出す。

【0111】

< 主制御基板のタイマ割込み処理 >

図 4 ~ 14 を用いて、次に、遊技機 100 における遊技の進行に係り、本発明の特徴的な処理についてフローチャートを用いて説明する。図 4 は、主制御基板 310 のメイン CPU 310a によって行われるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、本処理は、主制御基板 310 に設けられた図示しないリセット用クロックパルス発生回路によって、主制御基板 310 の電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、所定の周期（例えば 4ms）毎に繰り返し実行される。また、図 4 ~ 14 のフローチャートに基づいて説明する主制御基板 310 で行われる処理は、メイン ROM 310b に記憶されているプログラムに基づいて実行される。なお、図 4 ~ 14 においては、本発明に主に関係しない処理については省略されている。

【0112】

図4を参照して、電源投入を契機にして、メインCPU310aは起動プログラムを実行し、これによって、メモリ（例えば、メインRAM310c）等の各ユニットの初期化等がなされる。初期化が行われた後、メインROM310bに記憶されたプログラムがメインRAM310cに読み込まれ、メインCPU310aによって当該プログラムが実行される。

【0113】

このタイマ割込み処理が実行されると、まず、ステップS400（以下、ステップSは、単に「S」ともいう）において、メインCPU310aは、図2に示したような大当り乱数、大当り図柄乱数、リーチ乱数、当り乱数、当り図柄乱数、あるいは変動パターン乱数等の各種の乱数の更新を行う乱数更新処理を実行する。なお、変動パターン乱数は、後述するが、特別図柄変動時間（つまり、演出図柄変動の実行時間）を決定するための乱数である。

10

【0114】

S400の乱数更新処理において、各乱数は、それぞれ、1ずつ加算（インクリメント）されて更新され、つまり、タイマ割込み処理が行われる毎にカウントアップされる。そして、後述するS410の始動入賞装置検出スイッチ（SW）処理やS420のゲート検出スイッチ（SW）処理において各抽選が行われて各乱数が取得され、この取得された乱数はS430の普通図柄処理やS440の特別図柄処理で使用される。なお、S400の処理を行うカウンタは、典型的にはループカウンタであり、設定されている乱数の最大値（例えば大当り乱数では「299」）に達した後は、再び最小値「0」に戻る。

20

【0115】

次に、S410において、メインCPU310aは、第1始動入賞装置112又は第2始動入賞装置（電チュー）115に遊技球が入賞したか否かを検知する第1始動入賞装置検出スイッチ312又は第2始動入賞装置検出スイッチ315に基づく始動入賞装置検出スイッチ（SW）処理を実行する。図5を用いて、以下、S410で行われる始動入賞装置検出スイッチ処理の内容について説明する。図5は、主制御基板310のメインCPU310aによって行われる始動入賞装置検出スイッチ処理（S410）を示すフローチャートである。

【0116】

図5を参照して、S500において、メインCPU310aは、第1始動入賞装置検出スイッチ312からの検出信号の有無に基づいて、第1始動入賞装置112に遊技球が入賞して第1始動入賞装置検出スイッチ312がオンとなったか否かを判定する。そして、メインCPU310aは、第1始動入賞装置検出スイッチ312がオンとなった場合（S500でYES）、S502に移行する。一方、メインCPU310aは、第1始動入賞装置検出スイッチ312がオフの場合（S500でNO）、S520に移行する。

30

【0117】

S502において、メインCPU310aは、メインRAM310cを参照して、第1特別図柄抽選における保留回数U1が上限値Umax1（初回を含め5回）未満か否かを判定する。そして、メインCPU310aは、保留回数U1が上限値Umax1未満の場合（S502でYES）、S504に移行する。一方、メインCPU310aは、保留回数U1が上限値Umax1以上の場合（S502でNO）、S520に移行する。

40

【0118】

S504において、メインCPU310aは、第1特別図柄抽選における保留回数U1に1を加算して更新し、S506に移行する。例えば、メインCPU310aは、メインRAM310cに格納されている第1特別図柄抽選における保留回数U1に1を加算し、加算後の保留回数U1をメインRAM310cに格納する。

【0119】

S506において、メインCPU310aは、今回の第1始動入賞装置112への遊技球の入賞に基づいて第1特別図柄抽選のための乱数を取得する。ここで、メインCPU310aは、メインRAM310cを参照して、上記S400で更新された乱数のうち、第

50

1 特別図柄抽選のための乱数（図2に示した大当り乱数、大当り図柄乱数及びリーチ乱数や、変動パターン乱数等）を取得する。このS506で取得された乱数によって、第1特別図柄抽選の結果が判定される。そして、メインCPU310aは、S508に移行する。

【0120】

S508において、メインCPU310aは、ここで事前判定処理を行う。具体的には、メインCPU310aは、直近のS506の処理で取得された大当り乱数、大当り図柄乱数及びリーチ乱数とメインROM310bに記憶されている大当り乱数、大当り図柄乱数及びリーチ乱数の乱数値とを比較判定することに基づいて、当該第1特別図柄抽選の結果が通常4R大当り、確変16R大当り、確変4R大当り、小当り、リーチ有りはずれ、リーチ無しはずれの何れであるかを事前判定する。すなわち、この事前判定処理は、第1特別図柄抽選の保留先読み処理である。そして、メインCPU310aは、事前判定処理を終了すると、S509に移行する。

10

【0121】

S509において、メインCPU310aは、S506において今回の第1始動入賞装置112への遊技球の入賞に基づいて取得した第1特別図柄抽選のための大当り乱数、大当り図柄乱数及びリーチ乱数をメインRAM310cに格納する。そして、メインCPU310aは、S510に移行する。

【0122】

S510において、メインCPU310aは、第1特別図柄抽選の保留数が1増加したことを通知する第1保留数増加コマンドをメインRAM310cにセットする。ここで、この第1保留数増加コマンドには、S508の処理で行われた事前判定の結果を示す情報（以下、「事前判定情報」ともいう）が含まれている。第1保留数増加コマンドは後述する出力処理（S480）において、演出制御基板340に送信され、演出制御基板340は、第1特別図柄抽選の保留が増加したことを認識し、それに基づく演出をメイン表示装置131及びサブ表示装置139にて実行することができる。そして、メインCPU310aは、S512に移行する。

20

【0123】

S512において、メインCPU310aは、第1特別図柄抽選における保留回数U1の値（U1=2）に応じて、保留が増加した旨を示すように第1特別図柄保留表示器123の特定のLEDを点灯/点滅制御する。そして、メインCPU310aは、S520に移行する。

30

【0124】

S520において、メインCPU310aは、第2始動入賞装置検出スイッチ315からの検出信号の有無に基づいて、電チュー115に遊技球が入賞して第2始動入賞装置検出スイッチ315がオンとなったか否かを判定する。そして、メインCPU310aは、第2始動入賞装置検出スイッチ315がオンとなった場合（S520でYES）、S522に移行する。一方、メインCPU310aは、第2始動入賞装置検出スイッチ315がオフの場合（S520でNO）、この始動入賞装置検出スイッチ処理を終了する。

【0125】

S522において、メインCPU310aは、メインRAM310cを参照して、第2特別図柄抽選における保留回数U2が上限値Umax2（初回を含め5回）未満か否かを判定する。そして、メインCPU310aは、保留回数U2が上限値Umax2未満の場合（S522でYES）、S524に移行する。一方、メインCPU310aは、保留回数U2が上限値Umax2以上の場合（S522でNO）、この始動入賞装置検出スイッチ処理を終了する。

40

【0126】

S524において、メインCPU310aは、第2特別図柄抽選における保留回数U2に1を加算して更新し、S526に移行する。例えば、メインCPU310aは、メインRAM310cに格納されている第2特別図柄抽選における保留回数U2に1を加算し、

50

加算後の保留回数 U 2 をメイン R A M 3 1 0 c に格納する。

【 0 1 2 7 】

S 5 2 6 において、メイン C P U 3 1 0 a は、今回の電チュー 1 1 5 への遊技球の入賞に基づいて第 2 特別図柄抽選のための乱数を取得する。ここで、メイン C P U 3 1 0 a は、メイン R A M 3 1 0 c を参照して、上記 S 4 0 0 で更新された乱数のうち、第 2 特別図柄抽選のための乱数（図 2 に示した大当り乱数、大当り図柄乱数及びリーチ乱数、変動パターン乱数等）を取得する。この S 5 2 6 で取得された乱数によって、第 2 特別図柄抽選の結果が判定される。そして、メイン C P U 3 1 0 a は、S 5 2 8 に移行する。

【 0 1 2 8 】

S 5 2 8 において、メイン C P U 3 1 0 a は、ここで事前判定処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 1 0 a は、直近の S 5 2 6 の処理で取得された大当り乱数、大当り図柄乱数及びリーチ乱数とメイン R O M 3 1 0 b に記憶されている大当り乱数、大当り図柄乱数及びリーチ乱数の乱数値とを比較判定することに基づいて、当該第 2 特別図柄抽選の結果が通常 4 R 大当り、確変 1 6 R 大当り、小当り、リーチ有りはずれ、リーチ無しはずれの何れであるかを事前判定する。すなわち、この事前判定処理は、第 2 特別図柄抽選の保留先読み処理である。そして、メイン C P U 3 1 0 a は、事前判定処理を終了すると、S 5 2 9 に移行する。

【 0 1 2 9 】

S 5 2 9 において、メイン C P U 3 1 0 a は、S 5 2 6 において今回の電チュー 1 1 5 への遊技球の入賞に基づいて取得した第 2 特別図柄抽選のための大当り乱数、大当り図柄乱数及びリーチ乱数をメイン R A M 3 1 0 c に格納する。そして、メイン C P U 3 1 0 a は、S 5 3 0 に移行する。

【 0 1 3 0 】

S 5 3 0 において、メイン C P U 3 1 0 a は、第 2 特別図柄抽選の保留数が 1 増加したことを通知する第 2 保留数増加コマンドをメイン R A M 3 1 0 c にセットする。ここで、この第 2 保留数増加コマンドには、S 5 2 8 の処理で行われた事前判定の結果を示す情報（事前判定情報）が含まれている。第 2 保留数増加コマンドは後述する出力処理（S 4 8 0）において、演出制御基板 3 4 0 に送信され、演出制御基板 3 4 0 は、第 2 特別図柄抽選の保留が増加したことを認識し、それに基づく演出をメイン表示装置 1 3 1 及びサブ表示装置 1 3 9 にて実行することができる。そして、メイン C P U 3 1 0 a は、S 5 3 2 に移行する。

【 0 1 3 1 】

S 5 3 2 において、メイン C P U 3 1 0 a は、第 2 特別図柄抽選における保留回数 U 2 の値（U 2 = 2）に応じて、保留が増加した旨を示すように第 2 特別図柄保留表示器 1 2 4 の特定の L E D を点灯 / 点滅制御する。そして、メイン C P U 3 1 0 a は、この始動入賞装置検出スイッチ処理を終了する。

【 0 1 3 2 】

図 4 に戻って、次に、S 4 2 0 において、メイン C P U 3 1 0 a は、普通図柄作動ゲート 1 1 3 a、1 1 3 b を遊技球が通過したか否かを検知するゲート検出スイッチ 3 3 0 a、3 3 0 b に基づくゲート検出スイッチ（S W）処理を実行する。図 6 を用いて、以下、S 4 2 0 で行われるゲート検出スイッチ処理の内容について説明する。図 6 は、主制御基板 3 1 0 のメイン C P U 3 1 0 a によって行われるゲート検出スイッチ処理（S 4 2 0）を示すフローチャートである。

【 0 1 3 3 】

図 6 を参照して、S 6 0 0 において、メイン C P U 3 1 0 a は、普通図柄作動ゲート 1 1 3 a、1 1 3 b を遊技球が通過してゲート検出スイッチ 3 3 0 a、3 3 0 b がオンとなったか否かを判定する。そして、メイン C P U 3 1 0 a は、ゲート検出スイッチ 3 3 0 a、3 3 0 b がオンとなった場合（S 6 0 0 で Y E S）、S 6 4 0 に移行する。一方、メイン C P U 3 1 0 a は、ゲート検出スイッチ 3 3 0 a、3 3 0 b がオフの場合（S 6 0 0 で N O）、このゲート検出スイッチ処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0134】

S640において、メインCPU310aは、メインRAM310cを参照して、普通図柄抽選における保留回数Gが上限値Gmax（初回を含め5回）未満か否かを判定する。そして、メインCPU310aは、保留回数Gが上限値Gmax未満の場合（S640でYES）、S650に移行する。一方、メインCPU310aは、保留回数Gが上限値Gmax以上の場合（S640でNO）、このゲート検出スイッチ処理を終了する。

【0135】

S650において、メインCPU310aは、普通図柄抽選における保留回数Gに1を加算して更新し、S660に移行する。例えば、メインCPU310aは、メインRAM310cに格納されている普通図柄抽選における保留回数Gに1を加算し、加算後の保留回数GをメインRAM310cに格納する。

10

【0136】

S660において、メインCPU310aは、今回の普通図柄作動ゲート113a、113bの遊技球の通過に基づいて抽選のための乱数を取得し、メインRAM310cに格納する。ここで、メインCPU310aは、メインRAM310cを参照して、上記S400で更新された乱数のうち、普通図柄抽選のための乱数（当り乱数、当り図柄乱数、図2参照）を取得してメインRAM310cに格納する。このS660で取得された乱数によって、普通図柄抽選の結果が判定される。そして、メインCPU310aは、S670に移行する。

【0137】

S670において、メインCPU310aは、保留回数Gの値（G-2）に応じて、保留が増加した旨を示すように普通図柄保留表示器119の特定のLEDを点灯/点滅制御する。メインCPU310aは、S670の処理を終えると、このゲート検出スイッチ処理を終了する。

20

【0138】

図4に戻って、次に、S430において、メインCPU310aは、普通図柄処理を実行する。以下、図7を用いて、S430で行われる普通図柄処理の内容について説明する。図7は、主制御基板310のメインCPU310aによって行われる普通図柄処理（S430）を示すフローチャートである。

【0139】

図7を参照して、S700において、メインCPU310aは、「補助遊技フラグ」がオンであるか否かを判定する。ここで、「補助遊技フラグ」は、普通電動役物である電チュー（第2始動入賞装置）115が作動状態であることを示すものであり、具体的には、変動を停止した際の普通図柄が当り図柄である場合に、オンに設定されるフラグである（S748参照）。

30

【0140】

補助遊技フラグがオンである場合（S700でYES）、メインCPU310aは、この普通図柄処理を終了する。一方、補助遊技フラグがオフである場合（S700でNO）、メインCPU310aは、S702に移行して、普通図柄が普通図柄表示装置118にて変動中（普通図柄の抽選が実行中）であるか否かを判定する。

40

【0141】

S702において、普通図柄が変動中である場合（S702でYES）、S740に移行する。一方、普通図柄が変動中ではない場合（S702でNO）、メインCPU310aは、S704に移行し、ここでメインRAM310cを参照して、普通図柄抽選における保留回数Gが、1以上であるか否かを判定する。この普通図柄抽選における保留回数Gは、上述したゲート検出スイッチ処理において設定されるパラメータである。

【0142】

保留回数Gが1以上ではない場合（S704でNO）、メインCPU310aは、この普通図柄処理を終了する。一方、保留回数Gが1以上である場合（S704でYES）、メインCPU310aは、保留回数Gから1を減算し、保留回数Gを更新する（S706

50

）。その際、メインCPU 310aは、メインRAM 310cに格納されている図6のS660によって取得された乱数のうち格納時期が最も古いものを読み出してメインRAM 310cから削除する。そして、メインCPU 310aは、S707に移行して、保留回数Gの値（G-1）に応じて、保留が消化された旨を示すように普通図柄保留表示器119の特定のLEDを点灯/点滅制御する。

【0143】

その後、S708において、メインCPU 310aは、当り乱数判定の処理を実行する。当り乱数判定とは、メインRAM 310cを参照して、遊技球が普通図柄作動ゲート113a、113bを通過した際に取得した当り乱数（S660で取得した当り乱数）が、予め定められた「当り」を示す値と比較して等しいか否かを判定することにより、普通図柄抽選の結果が当りか否かを判定する処理である。また、この場合、当り乱数が「当り」を示す値であると判定されたときには、当り図柄乱数（S660で取得した当り図柄乱数）が「ショート当り」か「ロング当り」かを判定する処理も、当り乱数判定に準じた処理で併せて実行される。

【0144】

次いで、S710において、メインCPU 310aは、停止図柄を設定する。停止図柄の設定とは、当り乱数判定における判定結果に応じて停止させる図柄を設定することである。具体的には、メインCPU 310aは、上記当り乱数が「当り」を示す値である場合、当りを示す図柄を停止図柄として設定する（本実施形態の場合、普通図柄表示装置118を点灯）。一方、メインCPU 310aは、上記当り乱数が「はずれ」を示す値である場合、はずれを示す図柄を停止図柄として設定する（本実施形態の場合、普通図柄表示装置118を消灯）。

【0145】

次に、S712において、メインCPU 310aは、変動時間設定の処理を実行する。「変動時間設定」とは、遊技状態と停止図柄とに応じて普通図柄の変動時間を設定する処理であり、例えば、時短遊技状態などの電チューサポート機能を有する補助遊技状態では「3秒」が設定され、通常遊技状態などの電チューサポート機能のない遊技状態では、「29秒」が設定される。

【0146】

この後、S714において、メインCPU 310aは、普通図柄表示装置118にて普通図柄の変動を開始し、S740に移行して、上記S712において設定された変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間が経過していない場合（S740でNO）、メインCPU 310aは、この普通図柄処理を終了する。一方、変動時間が経過した場合（S740でYES）、メインCPU 310aは、普通図柄の変動を停止させる（S742）。

【0147】

そして、メインCPU 310aは、停止した普通図柄が「当り」であるか否かを判定し（S746）、停止した普通図柄が「当り」ではない場合（S746でNO）、すなわち、はずれである場合、この普通図柄処理を終了する。一方、停止した普通図柄が「当り」である場合（S746でYES）、メインCPU 310aは、補助遊技フラグをオンにした後（S748）、この普通図柄処理を終了する。

【0148】

図4に戻って、次に、S440において、メインCPU 310aは、特別図柄処理を実行する。以下、図8を用いて、S440で行われる特別図柄処理の内容について説明する。図8は、主制御基板310のメインCPU 310aによって行われる特別図柄処理（S440）を示すフローチャートである。

【0149】

図8を参照して、S800において、メインCPU 310aは、後述の停止中処理でオンに設定される大当り遊技フラグがオンであるか否か、つまり大当り遊技中であるか否かの判定を行い、大当り遊技フラグがオンである場合（S800でYES）、メインCPU

310aは、この特別図柄処理を終了する。

【0150】

一方、大当り遊技フラグがオフである場合（S800でNO）、メインCPU310aは、S801に移行して、後述の停止中処理でオンに設定される小当り遊技フラグがオンであるか否か、つまり小当り遊技中であるか否かの判定を行い、小当り遊技フラグがオンである場合（S801でYES）、メインCPU310aは、この特別図柄処理を終了する。

【0151】

一方、小当り遊技フラグがオフである場合（S801でNO）、メインCPU310aは、S802に移行して、特別図柄が第1特別図柄表示装置120又は第2特別図柄表示装置122にて変動中（特別図柄の抽選が実行中）であるか否かを判定する。

10

【0152】

S802において、特別図柄が変動中である場合（S802でYES）、S844に移行する。一方、特別図柄が変動中ではない場合（S802でNO）、メインCPU310aは、S804に移行し、ここでメインRAM310cを参照して、優先的に消化する第2始動入賞装置検出スイッチ315の保留回数U2が、1以上であるか否かを判定する。

【0153】

保留回数U2が1以上である場合（S804でYES）、メインCPU310aは、保留回数U2から1を減算し、保留回数U2を更新する（S806）。その際、メインCPU310aは、メインRAM310cに格納されている図5のS526によって取得された乱数のうち格納時期が最も古いものを読み出してメインRAM310cから削除する。そして、メインCPU310aは、S808に移行して、保留回数U2の値（U2-1）に応じて、保留が消化された旨を示すように第2特別図柄保留表示器124の特定のLEDを点灯/点滅制御する。そして、メインCPU310aは、S820へ移行する。

20

【0154】

一方、保留回数U2が1でないと判定した場合（S804でNO）、つまり保留個数U2が「0」である場合、メインCPU310aは、S810に移行して、第1始動入賞装置検出スイッチ312の保留回数U1が、1以上であるか否かを判定する。

【0155】

保留回数U1が1以上でない場合（S810でNO）、メインCPU310aは、S816に移行して、デモ指定コマンドをメインRAM310cにセットする。そして、メインCPU310aは、この特別図柄処理を終了する。ここで、デモ指定コマンドは、第1及び第2特別図柄抽選における保留回数U1及びU2が「0」になったことに基づいて、演出制御基板340に対してメイン表示装置131に客待ち用のデモ画面の表示を指示するコマンドである。なお、デモ指定コマンドは、後述する出力処理（S480）において、演出制御基板340に送信される。

30

【0156】

一方、保留回数U1が1以上である場合（S810でYES）、メインCPU310aは、保留回数U1から1を減算し、保留回数U1を更新する（S812）。その際、メインCPU310aは、メインRAM310cに格納されている図5のS506によって取得された乱数のうち格納時期が最も古いものを読み出してメインRAM310cから削除する。

40

【0157】

そして、メインCPU310aは、S814に移行して、保留回数U1の値（U2-1）に応じて、保留が消化された旨を示すように第1特別図柄保留表示器123の特定のLEDを点灯/点滅制御する。そして、メインCPU310aは、S820へ移行する。このS802～S814の処理により、電チュー115入賞に基づく保留記憶が、第1始動入賞装置112入賞に基づく保留記憶よりも優先して消化される。なお、この特別図柄抽選における保留回数U1、U2は、上述した始動入賞装置検出スイッチ処理において設定されるパラメータである。

50

【0158】

S 8 2 0において、メインCPU 3 1 0 aは、特別図柄抽選（第1特別図柄抽選又は第2特別図柄抽選）の結果が大当たりであるかはずれであるか等の判定をする大当たり判定処理を実行する。以下、図9を用いて、S 8 2 0で行われる大当たり判定処理の内容について説明する。図9は、主制御基板3 1 0のメインCPU 3 1 0 aによって行われる大当たり判定処理（S 8 2 0）を示すフローチャートである。

【0159】

図9を参照して、S 9 0 0において、メインCPU 3 1 0 aは、後述の遊技状態が高確率になっていることを示す高確フラグを参照することにより、現在の遊技状態が大当たり確率の高い高確率遊技状態（高確フラグオン）になっているか否かを判定する。現在の遊技状態が高確率遊技状態である場合（S 9 0 0でYES）、メインCPU 3 1 0 aは、S 9 0 2に移行し、高確率時の大当たり乱数判定テーブルを選択し、一方、現在の遊技状態が高確率遊技状態でない場合（S 9 0 0でNO）、メインCPU 3 1 0 aは、S 9 0 4に移行し、低確率時の大当たり乱数判定テーブルを選択する（図2参照）。

【0160】

S 9 0 2又はS 9 0 4の処理を終えると、メインCPU 3 1 0 aは、S 9 0 6に移行して、大当たり乱数判定の処理を実行する。大当たり乱数判定とは、メインRAM 3 1 0 cを参照して、遊技球が第1始動入賞装置1 1 2又は電チュー1 1 5に入賞した際に取得した大当たり乱数（S 5 0 6又はS 5 2 6で取得した大当たり乱数）が、予め定められた「大当たり」を示す値と比較して等しいか否かを判定する処理である。

【0161】

そして、メインCPU 3 1 0 aは、S 9 0 8に移行して、S 9 0 6の大当たり乱数判定に基づき、特別図柄抽選（第1特別図柄抽選又は第2特別図柄抽選）の結果が大当たりか否かを判定する。ここで、大当たりと判定された場合（S 9 0 8でYES）、メインCPU 3 1 0 aは、S 9 1 0に移行して、メインRAM 3 1 0 cに記憶された大当たり図柄乱数の判定を行い、その判定結果に基づいて、第1特別図柄表示装置1 2 0又は第2特別図柄表示装置1 2 2にセットする大当たり図柄（通常4 R大当たり（時短無し）、確変1 6 R大当たり（時短付）及び確変4 R大当たり（時短無し）の何れかに対応する大当たり図柄）を設定し（S 9 1 2）、この大当たり判定処理を終了する。

【0162】

一方、S 9 0 8において、大当たりでないと判定された場合（S 9 0 8でNO）、メインCPU 3 1 0 aは、S 9 1 4に移行して、取得した大当たり乱数に基づいて小当たりであるか否かの判定を行う。ここで、小当たりと判定された場合（S 9 1 4でYES）、第1特別図柄表示装置1 2 0又は第2特別図柄表示装置1 2 2にセットする小当たり図柄を設定し（S 9 1 6）、この大当たり判定処理を終了する。また、S 9 1 4において、小当たりでないと判定した場合（S 9 1 4でNO）、第1特別図柄表示装置1 2 0又は第2特別図柄表示装置1 2 2にセットするはずれ図柄を設定し（S 9 1 8）、この大当たり判定処理を終了する。

【0163】

図8に戻って、次に、S 8 3 0において、メインCPU 3 1 0 aは、変動パターン選択処理を実行する。以下、図10を用いて、S 8 3 0で行われる変動パターン選択処理の内容について説明する。図10は、主制御基板3 1 0のメインCPU 3 1 0 aによって行われる変動パターン選択処理（S 8 3 0）を示すフローチャートである。

【0164】

図10を参照して、S 1 0 0 0において、メインCPU 3 1 0 aは、大当たり判定処理で設定された特別図柄に基づいて、大当たり判定処理の結果が大当たりであるか否かの判定を行い、大当たりであると判定した場合（S 1 0 0 0でYES）、S 1 0 1 4に移行して、大当たり用テーブルをメインRAM 3 1 0 cにセットする。一方、大当たりでないと判定した場合（S 1 0 0 0でNO）、メインCPU 3 1 0 aは、S 1 0 0 2に移行して、大当たり判定処理の結果が小当たりであるか否かを判定する。

【0165】

S 1 0 0 2において、小当りであると判定した場合（S 1 0 0 2でYES）、メインCPU 3 1 0 aは、S 1 0 0 4に移行して、小当り用テーブルをメインRAM 3 1 0 cにセットする。一方、小当りでないと判定した場合（S 1 0 0 2でNO）、メインCPU 3 1 0 aは、S 1 0 0 6に移行して、リーチ乱数判定の処理を実行する。リーチ乱数判定とは、はずれの場合にリーチ演出を行うか否かを決定するためのリーチの有無を判定する処理であって、具体的には、メインRAM 3 1 0 cを参照して、遊技球が第1始動入賞装置 1 1 2又は電チュー 1 1 5に入賞した際に取得したリーチ乱数（S 5 0 6又はS 5 2 6で取得したリーチ乱数）が、予め定められた「リーチ有」又は「リーチ無」を示す値と比較して等しいか否かを判定する処理である。

【0 1 6 6】

そして、メインCPU 3 1 0 aは、S 1 0 0 8に移行して、ここでS 1 0 0 6のリーチ乱数判定に基づきリーチの有無を判定し、リーチ有りと判定した場合（S 1 0 0 8でYES）、S 1 0 1 0に移行して、リーチ用テーブルをメインRAM 3 1 0 cにセットする。一方、リーチ無しと判定した場合（S 1 0 0 8でNO）、メインCPU 3 1 0 aは、S 1 0 1 2に移行して、はずれ用テーブルをメインRAM 3 1 0 cにセットする。

【0 1 6 7】

次に、メインCPU 3 1 0 aは、S 1 0 1 6に移行して、先に取得した変動パターン乱数判定の処理を実行し、S 1 0 1 8に移行して、その変動パターン乱数に応じた変動パターンを設定して、この変動パターン選択処理を終了する。なお、変動パターン乱数判定とは、特別図柄変動時間（演出図柄変動の実行時間、通常時8～180秒、時短時3～180秒等）を決定するための処理であって、具体的には、メインRAM 3 1 0 cを参照して、遊技球が第1始動入賞装置 1 1 2又は電チュー 1 1 5に入賞した際に取得した変動パターン乱数（S 5 0 6又はS 5 2 6で取得した変動パターン乱数）が、予め定められた変動時間を示す値と比較して等しいか否かを判定する処理である。

【0 1 6 8】

図8に戻って、次に、S 8 4 0において、メインCPU 3 1 0 aは、S 8 2 0の大当り判定処理及びS 8 3 0の変動パターン選択処理によってセットされた設定情報を含む変動演出開始コマンドを生成して、メインRAM 3 1 0 cにセットする。ここで、変動演出開始コマンドは、演出制御基板 3 4 0に対して演出図柄の変動演出開始を指示するコマンドである。なお、S 8 4 0でセットされた変動演出開始コマンドは、後述する出力処理（S 4 8 0）において、演出制御基板 3 4 0に送信される。そして、メインCPU 3 1 0 aは、S 8 4 2に移行する。

【0 1 6 9】

S 8 4 2において、メインCPU 3 1 0 aは、S 8 2 0の大当り判定処理及びS 8 3 0の変動パターン選択処理によってセットされた設定情報に基づいて、第1特別図柄表示装置 1 2 0又は第2特別図柄表示装置 1 2 2による特別図柄の変動表示を開始する。そして、メインCPU 3 1 0 aは、S 8 4 4に移行し、ここでS 8 4 2における特別図柄の変動表示の開始時点から、S 8 3 0の変動パターン選択処理で選択された特別図柄変動時間が経過したか否かを判定する。

【0 1 7 0】

変動時間が経過していないと判定された場合（S 8 4 4でNO）、メインCPU 3 1 0 aは、この特別図柄処理を終了する。一方、変動時間が経過したと判定された場合（S 8 4 4でYES）、メインCPU 3 1 0 aは、S 8 4 6に移行して、メイン表示装置 1 3 1等による演出図柄の変動演出終了を指示する変動演出停止コマンドをメインRAM 3 1 0 cにセットする。なお、S 8 4 6でセットされた変動演出停止コマンドは、後述する出力処理（S 4 8 0）において、演出制御基板 3 4 0に送信される。そして、メインCPU 3 1 0 aは、S 8 4 8に移行する。

【0 1 7 1】

S 8 4 8において、メインCPU 3 1 0 aは、S 8 4 2の処理で開始した第1特別図柄表示装置 1 2 0又は第2特別図柄表示装置 1 2 2による特別図柄の変動表示を停止してそ

10

20

30

40

50

の停止図柄を表示する。そして、メインCPU310aは、S850に移行して、ここで停止中処理を実行する。以下、図11を用いて、S850で行われる停止中処理の内容について説明する。図11は、主制御基板310のメインCPU310aによって行われる停止中処理(S850)を示すフローチャートである。

【0172】

図11を参照して、S1100において、メインCPU310aは、後述の遊技状態設定処理でオンに設定される時短フラグがオンであるか否か、つまり時短遊技中であるか否かの判定を行い、時短フラグがオンであると判定した場合(S1100でYES)、S1102に移行して、メインRAM310cに記憶されている時短ゲームの残ゲーム回数Jから「1」を減算する。

10

【0173】

そして、メインCPU310aは、S1104に移行して、残ゲーム回数Jが「0」であるか否かを判定し、残ゲーム回数Jが「0」の場合(S1104でYES)、S1106に移行する。そして、S1106において、メインCPU310aは、残ゲーム回数Jが「0」を示すのは、時短ゲームにおいて特別図柄の変動表示が所定回数(例えば10000回)行われたことを意味するので、ここで時短フラグをオフにし、S1108に移行する。なお、S1100において時短フラグがオンでないと判定した場合(S1100でNO)、あるいはS1104において、残ゲーム回数Jが「0」でないと判定した場合(S1104でNO)、メインCPU310aは、S1108に移行する。

【0174】

20

S1108において、メインCPU310aは、後述の遊技状態設定処理でオンに設定される高確フラグがオンであるか否か、つまり高確率遊技中であるか否かの判定を行い、高確フラグがオンであると判定した場合(S1108でYES)、S1110に移行して、メインRAM310cに記憶されている高確率ゲームの残ゲーム回数Xから「1」を減算する。

【0175】

そして、メインCPU310aは、S1112に移行して、残ゲーム回数Xが「0」であるか否かを判定し、残ゲーム回数Xが「0」の場合(S1112でYES)、S1114に移行する。そして、S1114において、メインCPU310aは、残ゲーム回数Jが「0」を示すのは、高確率ゲームにおいて特別図柄の変動表示が所定回数(例えば10000回)行われたことを意味するので、ここで高確フラグをオフにし、S1116に移行する。なお、S1108において高確フラグがオンでないと判定した場合(S1108でNO)、あるいはS1112において、残ゲーム回数Xが「0」でないと判定した場合(S1112でNO)、メインCPU310aは、S1116に移行する。

30

【0176】

S1116において、メインCPU310aは、第1特別図柄表示装置120又は第2特別図柄表示装置122にセットされた特別図柄により大当りであるか否かの判定を行い、大当りでないと判定した場合(S1116でNO)、S1118に移行して、第1特別図柄表示装置120又は第2特別図柄表示装置122にセットされている特別図柄が小当りであるか否かを判定する。

40

【0177】

S1118において、メインCPU310aは、小当りであると判定した場合(S1118でYES)、S1120に移行して、小当り遊技フラグをオンにする。そして、メインCPU310aは、S1122に移行して、ラウンド回数(R数)/作動パターンの設定を行う。なお、このS1122におけるラウンド回数/作動パターンの設定は、ラウンド数(R数)を2R、1R中の作動パターンが0.2秒開放×1回に設定する。

【0178】

そして、S1122の処理を終えると、メインCPU310aは、この停止中処理を終了する。一方、S1118において、メインCPU310aは、小当りでないと判定した場合(S1118でNO)、小当り遊技フラグをオンにすることなく、この停止中処理を

50

終了する。

【0179】

一方、S1116において、メインCPU310aは、大当たりであると判定した場合（S1116でYES）、S1130に移行して、今回の大当たりが確変16R大当たりであるか否かを判定する。そして、確変16R大当たりであると判定した場合（S1130でYES）、S1134に移行して、16R大当たり遊技フラグをオンにする。

【0180】

一方、S1130において、メインCPU310aは、確変16R大当たりでないと判定した場合（S1130でNO）、S1136に移行して、今回の大当たりは通常4R大当たり又は確変4R大当たりであると判定して、4R大当たり遊技フラグをオンにする。そして、S1134又はS1136の処理を終えると、メインCPU310aは、S1140に移行する。

10

【0181】

S1140において、メインCPU310aは、時短ゲームの残ゲーム回数J、及び高確率ゲームの残回数Xにそれぞれ「0」をセットして、残ゲーム回数J/Xをリセットし、S1142に移行して、時短フラグと高確フラグをオフにする。そして、S1150に移行して、大当たりのオープニングを開始する。

【0182】

そして、S1152に移行して、メインCPU310aは、大当たりオープニングコマンドをメインRAM310cにセットする。なお、S1152でセットされた大当たりオープニングコマンドは、後述する出力処理（S480）において、演出制御基板340に送信される。そして、メインCPU310aは、この停止中処理を終了し、図8に示す特別図柄処理を終了する。

20

【0183】

図4に戻って、次に、S450において、メインCPU310aは、大入賞装置処理を実行する。以下、図12を用いて、S450で行われる大入賞装置処理の内容について説明する。図12は、主制御基板310のメインCPU310aによって行われる大入賞装置処理（S450）を示すフローチャートである。

【0184】

図12を参照して、S1200において、メインCPU310aは、4R大当たり遊技フラグ又は16R大当たり遊技フラグがオンであるか否かを判定し、4R大当たり遊技フラグ又は16R大当たり遊技フラグがオンであると判定した場合（S1200でYES）、つまり大当たり遊技中であると判定した場合に、S1210に移行して、大当たりの開始演出を行うオープニング中であるか否かを判定する。

30

【0185】

S1210において、メインCPU310aは、大当たりのオープニング中であると判定した場合（S1210でYES）、S1212に移行して、オープニング時間が経過したか否かを判定する。そして、S1212において、メインCPU310aは、オープニング時間が経過していないと判定した場合（S1212でNO）、この大入賞装置処理を終了し、一方、オープニング時間が経過したと判定した場合（S1212でYES）、S1214に移行して、ラウンド回数（R数）/作動パターンの設定を行う。

40

【0186】

このS1214におけるラウンド回数/作動パターンの設定は、大当たりが通常4R大当たり又は確変4R大当たりであった場合は、ラウンド数（R数）を4R、1R中の作動パターンが29.5秒開放×1回に設定する。また、大当たりが確変16R大当たりであった場合は、ラウンド数（R数）を16R、1R中の作動パターンが29.5秒開放×1回に設定する。

【0187】

そして、S1215に移行して、メインCPU310aは、大当たり遊技中に実行される大当たり演出パターンを決定するための大当たり演出コマンドをメインRAM310cにセッ

50

トする。ここで、この大当り演出コマンドには、S 8 5 0 の停止中処理によってセットされた設定情報（大当りの種別などの情報）を含んでおり、この S 1 2 1 5 でセットされた大当り演出コマンドは、後述する出力処理（S 4 8 0）において、演出制御基板 3 4 0 に送信される。

【0 1 8 8】

そして、S 1 2 1 6 に移行して、メインCPU 3 1 0 a は、大入賞装置 1 1 7 への 1 ラウンドあたりの入賞個数を示す個数カウンタ C に「0」をセットし、S 1 2 1 8 に移行して、ラウンド回数 R の値に「1」を加算する。そして、S 1 2 2 0 に移行して、メインCPU 3 1 0 a は、大入賞装置 1 1 7 の作動を開始する。つまり、大入賞装置 1 1 7 の開閉扉 1 1 7 b を作動させて、大入賞装置 1 1 7 を閉状態から開状態にする。

10

【0 1 8 9】

次に、メインCPU 3 1 0 a は、S 1 2 4 0 に移行して、大入賞装置 1 1 7 の作動時間が所定の作動時間を経過したか否かを判定し、この作動時間が所定時間を経過していないと判定した場合（S 1 2 4 0 でNO）、S 1 2 4 2 に移行して、個数カウンタ C の値が規定入賞数（例えば 9 個）に達したか否かを判定する。

【0 1 9 0】

S 1 2 4 2 において、メインCPU 3 1 0 a は、個数カウンタ C の値が規定入賞数であると判定した場合（S 1 2 4 2 でYES）、S 1 2 4 4 に移行して、大入賞装置 1 1 7 の作動を終了する。つまり、大入賞装置 1 1 7 の開閉扉 1 1 7 b を作動させて、大入賞装置 1 1 7 を開状態から閉状態にする。一方、個数カウンタ C の値が規定入賞数に達していないと判定した場合（S 1 2 4 2 でNO）、この大入賞装置処理を終了する。

20

【0 1 9 1】

また、S 1 2 4 0 において、メインCPU 3 1 0 a は、大入賞装置 1 1 7 の作動時間が所定の作動時間を経過していた場合（S 1 2 4 0 でYES）、S 1 2 4 2 の処理をスキップして、個数カウンタ C の入賞数をチェックすることなく大入賞装置 1 1 7 の作動を終了する。

【0 1 9 2】

次に、メインCPU 3 1 0 a は、S 1 2 4 6 に移行して、大当りラウンド回数 R が最大ラウンド回数であるか否かを判定する。つまり、S 1 2 4 6 では、大当りラウンドが最終ラウンドであるか否かを判定する処理であって、大当りが確変 1 6 R 大当りである場合は 1 6 ラウンド、通常 4 R 大当り又は確変 4 R 大当りである場合は 4 ラウンドであるか否かを判定する。

30

【0 1 9 3】

S 1 2 4 6 において、メインCPU 3 1 0 a は、大当りラウンドが最終ラウンドでないと判定した場合（S 1 2 4 6 でNO）、この大入賞装置処理を終了する。一方、大当りラウンドが最終ラウンドであると判定した場合（S 1 2 4 6 でYES）、S 1 2 4 8 に移行して、メインCPU 3 1 0 a は、今回の大入賞装置 1 1 7 の作動が 4 R 大当り又は 1 6 R 大当りに基づくものであるか否か、つまり、今回の大入賞装置 1 1 7 の作動が大当りに基づくものか又は小当りに基づくものを判定する。

【0 1 9 4】

S 1 2 4 8 において、メインCPU 3 1 0 a は、大当りである（小当りでない）と判定した場合（S 1 2 4 8 でYES）、S 1 2 5 0 に移行して、大当りの終了演出を行うエンディングを開始する。そして、S 1 2 5 2 に移行して、メインCPU 3 1 0 a は、大当りエンディングコマンドをメインRAM 3 1 0 c にセットする。なお、S 1 2 5 2 でセットされた大当りエンディングコマンドは、後述する出力処理（S 4 8 0）において、演出制御基板 3 4 0 に送信される。

40

【0 1 9 5】

次に、メインCPU 3 1 0 a は、S 1 2 5 4 に移行して、ラウンド回数 R の値を「0」にセットし、S 1 2 5 6 に移行して、エンディング時間が経過したか否かを判定する。そして、S 1 2 5 6 において、エンディング時間が経過したと判定した場合（S 1 2 5 6 で

50

YES)、S1270に移行して、後述する遊技状態設定処理を実行し、一方、エンディング時間が経過していないと判定した場合(S1256でNO)、この大入賞装置処理を終了する。

【0196】

また、S1248において、メインCPU310aは、大当たりでない(小当たりである)と判定した場合(S1248でNO)、S1260に移行して、上記したS1254と同様に、ラウンド回数Rの値を「0」にセットし、その後S1270に移行して、後述する遊技状態設定処理を実行する。

【0197】

また、ステップS1210において、メインCPU310aは、大当たりのオープニング中でないと判定した場合(S1210でNO)、S1230に移行して、大当たりのエンディング中であるか否かを判定する。そして、S1230において、メインCPU310aは、大当たりのエンディング中であると判定した場合(S1230でYES)、S1256に移行する。

10

【0198】

一方、S1230において、メインCPU310aは、大当たりのエンディング中でないと判定した場合(S1230でNO)、S1232に移行して、大入賞装置117が作動中であるか否かを判定する。つまり、大入賞装置117の開閉扉117bが作動中で、大入賞装置117が開状態であるか否かを判定する。このS1232において、メインCPU310aは、大入賞装置117が作動中であると判定した場合(S1232でYES)、上記S1240に移行し、大入賞装置117が作動中でないと判定した場合(S1232でNO)、上記S1216に移行する。

20

【0199】

また、S1200において、メインCPU310aは、4R大当たり遊技フラグ及び16R大当たり遊技フラグがオンでないと判定した場合(S1200でNO)、S1204に移行して、小当たり遊技フラグがオンであるか否かを判定する。そして、S1204において、メインCPU310aは、小当たり遊技フラグがオンでない場合(S1204でNO)、この大入賞装置処理を終了する。一方、メインCPU310aは、S1204において小当たり遊技フラグがオンである場合(S1204でYES)、S1232に移行する。

【0200】

図13を用いて、次にS1270で行われる遊技状態設定処理の内容について説明する。図13は、主制御基板310のメインCPU310aによって行われる遊技状態設定処理(S1270)を示すフローチャートである。まずS1300において、メインCPU310aは、小当たりであるか否かを判定し、小当たりであると判定した場合(S1300でYES)、この遊技状態設定処理を終了する。

30

【0201】

一方、小当たりでないと判定した場合(S1300でNO)、メインCPU310aは、S1302に移行して、今回の大当たりは通常4R大当たり(時短無し)であるか否かを判定する。そして、S1302において、メインCPU310aは、通常4R大当たりであると判定した場合(S1302でYES)、この遊技状態設定処理を終了する。

40

【0202】

一方、S1302において、通常4R大当たり(時短無し)でないと判定した場合(S1302でNO)、つまり、今回の大当たりは確変4R大当たり(時短無し)又は確変16R大当たり(時短付き)であると判定した場合、これらの大当たりは高確率遊技を付与する大当たりであるので、メインCPU310aは、S1320に移行して、高確フラグをオンにし、S1322に移行して、高確ゲームの残ゲーム回数Xに例えば「10000」をセットする。

【0203】

次に、メインCPU310aは、S1324に移行して、大当たりが時短付きの確変16R大当たりであるか否かを判定し、時短付きの確変16R大当たりであると判定した場合(S

50

1 3 2 4でYES)、S 1 3 2 6に移行して、時短フラグをオンにする。そして、メインCPU 3 1 0 aは、S 1 3 2 8に移行して、時短ゲームの残ゲーム回数Jに例えば「1 0 0 0 0」をセットして、この遊技状態設定処理を終了する。これにより、確変1 6 R大当り遊技の終了後、最大で1 0 0 0 0回(実質的には次の大当りになるまで)の高確ゲーム及び時短ゲームが付与される。

【0 2 0 4】

一方、S 1 3 2 4において、時短付きの確変1 6 R大当りでないと判定した場合(S 1 3 2 4でNO)、つまり今回の大当りは時短付きでない確変4 R大当りであると判定した場合は、この遊技状態設定処理を終了する。これにより、確変4 R大当り遊技の終了後、最大で1 0 0 0 0回(実質的には次の大当りになるまで)の高確ゲームが付与される。

10

【0 2 0 5】

ここで、遊技者は、共に大当り遊技終了後に時短が付与されない通常4 R大当りと確変4 R大当りとの区別が付き難く、その結果、両者の大当り遊技終了後に後述する潜確モードにモード移行がなされたとき、この潜確モードは大当り確率が上昇している高確率遊技状態になっているか否かが見分け難くなる。これにより、確変4 R大当り遊技終了後は、内部的に高確率になっていることが潜伏し、遊技の趣向性が向上する。

【0 2 0 6】

図1 2に戻って、S 1 2 7 0の遊技状態設定処理を終了すると、メインCPU 3 1 0 aは、S 1 2 8 0に移行して、ここで小当り遊技フラグ又は大当り遊技フラグ(1 6 R大当り遊技フラグ又は4 R大当り遊技フラグ)をオフにして、この大入賞装置処理を終了する。

20

【0 2 0 7】

図4に戻って、次に、S 4 6 0において、メインCPU 3 1 0 aは、普通電動役物の一例である電チュー(第2始動入賞装置)1 1 5の作動処理(電動チューリップ処理)を実行する。以下、図1 4を用いて、S 4 6 0で行われる電動チューリップ処理の内容について説明する。図1 4は、主制御基板3 1 0のメインCPU 3 1 0 aによって行われる電動チューリップ処理(S 4 6 0)を示すフローチャートである。

【0 2 0 8】

図1 4を参照して、S 1 4 0 0において、メインCPU 3 1 0 aは、上記した普通図柄処理のS 7 0 0と同様に、「補助遊技フラグ」がオンであるか否かを判定する。補助遊技フラグがオフである場合(S 1 4 0 0でNO)、メインCPU 3 1 0 aは、この電動チューリップ処理を終了する。

30

【0 2 0 9】

一方、補助遊技フラグがオンである場合(S 1 4 0 0でYES)、メインCPU 3 1 0 aは、電チュー(第2始動入賞装置)1 1 5が作動中であるか否かを判定する(S 1 4 0 2)。そして、電チュー1 1 5が作動中であると判定した場合(S 1 4 0 2でYES)、メインCPU 3 1 0 aは、S 1 4 2 2に処理を進める。一方、電チュー1 1 5が作動中ではないと判定した場合(S 1 4 0 2でNO)、メインCPU 3 1 0 aは、S 1 4 0 4に移行し、上記した時短フラグを参照することにより、現在の遊技状態が当り確率の高い時短遊技状態になっているか否か(上記した遊技状態設定処理のS 1 3 2 6で時短フラグがオンに設定されているか否か)を判定する。

40

【0 2 1 0】

ここで、現在の遊技状態が時短遊技状態であると判定した場合(S 1 4 0 4でYES)、メインCPU 3 1 0 aは、S 1 4 1 2に移行し、電チュー1 1 5の時短遊技状態における当りの開放パターンとして、可動片1 1 5 bを0.2秒×3回+4秒×1回開放する動作を行う開放パターンをメインRAM 3 1 0 cにセットする。

【0 2 1 1】

一方、現在の遊技状態が時短遊技状態でないと判定した場合(S 1 4 0 4でNO)、メインCPU 3 1 0 aは、S 1 4 0 6に移行して、上記した図7の普通図柄処理のS 7 4 6で「当り」と判定された当りがロング当りか否かを判定する。そして、ロング当りである

50

場合 (S 1 4 0 6 で Y E S)、メイン C P U 3 1 0 a は、S 1 4 0 8 に移行し、電チュー 1 1 5 のロング当りの開放パターンとして、可動片 1 1 5 b を 0 . 1 秒 × 1 回 + 5 . 5 秒 × 1 回開放する動作を行う開放パターンをメイン R A M 3 1 0 c にセットする。

【 0 2 1 2 】

一方、ロング当りでない場合 (S 1 4 0 6 で N O)、つまりショート当りである場合、メイン C P U 3 1 0 a は、S 1 4 1 0 に移行し、電チュー 1 1 5 のショート当りの開放パターンとして、可動片 1 1 5 b を 0 . 5 秒 × 1 回開放する動作を行う開放パターンをメイン R A M 3 1 0 c にセットする。メイン C P U 3 1 0 a は、S 1 4 0 8、S 1 4 1 0 及び S 1 4 1 2 で開放パターンをセットした後、S 1 4 1 4 に移行し、セットした開放パターンで電チュー 1 1 5 の可動片 1 1 5 b の作動を開始させる。

10

【 0 2 1 3 】

そして、メイン C P U 3 1 0 a は、S 1 4 2 2 に移行して、上記 S 1 4 1 4 の処理で開始された電チュー 1 1 5 の作動が完了したか否かを判定する。つまり、可動片 1 1 5 b を所定期間開放する開放パターンの動作が終了したか、又は、この開放パターンが終了する前に規定入賞数 (m a x 9 個) の遊技球が電チュー 1 1 5 に入賞したか否かを判定する。

【 0 2 1 4 】

ここで、電チュー 1 1 5 の作動が完了したと判定した場合 (S 1 4 2 2 で Y E S)、S 1 4 2 4 に移行し、メイン C P U 3 1 0 a は、補助遊技フラグをオフに設定して補助遊技を終了させ、この電動チューリップ処理を終了する。一方、電チュー 1 1 5 の作動が完了していないと判定した場合 (S 1 4 2 2 で N O)、メイン C P U 3 1 0 a は、S 1 4 2 4

20

【 0 2 1 5 】

図 4 に戻って、次に、S 4 7 0 において、メイン C P U 3 1 0 a は、賞球処理を行う。例えば、賞球処理においては、メイン C P U 3 1 0 a は、第 1 始動入賞装置 1 1 2、電チュー 1 1 5 及び大入賞装置 1 1 7 にそれぞれ入賞した遊技球数に応じた賞球の払出数を設定する。

【 0 2 1 6 】

次に、S 4 8 0 において、メイン C P U 3 1 0 a は、出力処理を行う。具体的には、メイン C P U 3 1 0 a は、演出制御基板 3 4 0、払出制御基板 3 8 0 及び発射制御基板 3 9 0 に対して、それぞれ制御用コマンドを出力する。例えば、メイン C P U 3 1 0 a は、払出数を示す制御用コマンドを払出制御基板 3 8 0 に出力することによって、当該払出数を払出制御基板 3 8 0 に対して指示する。

30

【 0 2 1 7 】

また、メイン C P U 3 1 0 a は、上記した第 1 保留数増加コマンド (S 5 1 0)、第 2 保留数増加コマンド (S 5 3 0)、デモ指定コマンド (S 8 1 6)、変動演出開始コマンド (S 8 4 0)、変動演出停止コマンド (S 8 4 6)、オープニングコマンド (S 1 1 5 2)、大当り演出コマンド (S 1 2 1 5)、エンディングコマンド (S 1 2 5 2) 等を演出制御基板 3 4 0 に出力することによって、遊技機 1 0 0 における演出内容等を決定させる。以上で、主制御基板 3 1 0 のメイン C P U 3 1 0 a によって行われるタイマ割込み処理の説明を終了する。

40

【 0 2 1 8 】

< 演出制御基板のタイマ割込み処理 >

図 1 5 ~ 3 0 を用いて、次に、演出制御基板 3 4 0 のタイマ割込み処理の内容について説明する。まず、図 1 5 は、演出制御基板 3 4 0 のサブ C P U 3 4 0 a によって行われるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、本処理は、演出制御基板 3 4 0 に設けられた図示しないリセット用クロックパルス発生回路によって、演出制御基板 3 4 0 の電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、所定の周期 (例えば 2 m s) 毎に繰り返し実行される。また、図 1 5 ~ 3 0 のフローチャートに基づいて説明する演出制御基板 3 4 0 で行われる処理は、サブ R O M 3 4 0 b に記憶されているプログラムに基づいて実行される。なお、図 1 5 ~ 3 0 においては、本発明に主に関係しない

50

処理については省略されている。

【0219】

電源投入を契機にして、サブCPU340aは起動プログラムを実行し、これによって、メモリ（例えば、サブRAM340c）等の各ユニットの初期化等がなされる。初期化が行われた後、サブROM340bに記憶されたプログラムがサブRAM340cに読み込まれ、サブCPU340aによって当該プログラムが実行される。

【0220】

このタイマ割込み処理が実行されると、まず、S1500において、サブCPU340aは、主制御基板310から送信されたコマンドを受信し、受信したコマンドに基づいた演出等の実行を決定して、それを指示するコマンドをサブRAM340cにセットするコマンド受信処理を行う。

10

【0221】

図16を用いて、ここで、コマンド受信処理の内容について説明する。図16は、演出制御基板340のサブCPU340aによって行われるコマンド受信処理（S1500）を示すフローチャートである。まず、S1600において、サブCPU340aは、主制御基板310からデモ指定コマンドを受信したか否かを判定する（図8のS816参照）。

【0222】

デモ指定コマンドを受信し受信していると判定された場合（S1600でYES）、サブCPU340aは、S1602に移行して、デモ指定コマンド受信処理を実行する。以下、図17を用いて、S1602で行われるデモ指定コマンド受信処理の内容について説明する。図17は、演出制御基板340のサブCPU340aによって行われるデモ指定コマンド受信処理（S1602）を示すフローチャートである。

20

【0223】

図17を参照して、サブCPU340aは、まずS1700において、デモ待機時間Tdに所定の時間（例えば30～60秒）を設定し、次に、S1710に移行して、この設定したデモ待機時間Tdの計測を開始する。デモ指定コマンドは、上記したように第1始動入賞装置112及び第2始動入賞装置（電チュー）115の始動記憶が無くなってメイン表示装置131に大当たり抽選に係る演出図柄の変動表示が実行されなくなったときに受信するコマンドであり、従って、デモ待機時間Tdの計測時間は、メイン表示装置131に演出図柄の変動表示が実行されなくなったからの経過時間を表している。

30

【0224】

次に、サブCPU340aは、S1720に移行し、ここで設定したデモ待機時間Tdが経過するまでに変動演出開始コマンドを受信したか否かを判定する（図8のS840参照）。変動演出開始コマンドは、上記したように第1始動入賞装置112又は第2始動入賞装置（電チュー）115への遊技球の入賞に基づいてメイン表示装置131に大当たり抽選に係る演出図柄の変動表示を開始するときに受信するコマンドであり、従って、デモ待機時間Tdが経過するまでに変動演出開始コマンドを受信したと判定された場合（S1720でYES）、サブCPU340aは、遊技機100は待機状態でないと判断してこのデモ指定コマンド受信処理を終了する。これにより、メイン表示装置131では、停止していた大当たり抽選に係る演出図柄の変動表示が再開される。

40

【0225】

一方、S1720において、変動演出開始コマンドを受信していないと判定された場合（S1720でNO）、サブCPU340aは、遊技機100は待機状態であると判断し、S1730に移行して、客待ち用のデモ演出を実行するため、デモフラグをオンに設定する。そして、サブCPU340aは、S1740に移行して、画像制御基板350やランプ制御基板360に指示するためのデモ演出開始コマンドをサブRAM340cにセットして、メイン表示装置131や音声出力装置132等にデモ演出の実行を開始させる。これにより、メイン表示装置131では、停止していた大当たり抽選に係る演出図柄の画面がデモ演出画面に切り替わる。そして、S1740の処理を終えると、サブCPU340

50

a は、このデモ指定コマンド受信処理を終了する。

【0226】

図16に戻って、S1602の処理を終えると、又は、S1600においてデモ指定コマンドを受信していない場合（S1600でNO）、サブCPU340aは、S1604に移行して、主制御基板310から保留数増加コマンド（第1保留数増加コマンド又は第2保留数増加コマンド）を受信したか否かを判定する（図5のS510及びS530参照）。

【0227】

保留数増加コマンドを受信していると判定された場合（S1604でYES）、サブCPU340aは、S1606に移行して、保留数加算処理を実行する。具体的にS1606の処理では、サブCPU340aは、第1保留数増加コマンドを受信した場合、メイン表示装置131に第1特別図柄抽選の保留数を示す保留画像（保留アイコン）を1つ追加させるために、サブRAM340cに格納されている第1特別図柄抽選の保留数を1加算する。同様に、サブCPU340aは、第2保留数増加コマンドを受信した場合、メイン表示装置131に第2特別図柄抽選の保留数を示す保留画像（保留アイコン）を1つ追加させるために、サブRAM340cに格納されている第2特別図柄抽選の保留数を1加算する。

【0228】

そして、サブCPU340aは、S1608に移行して、保留先読み処理を実行する。以下、図18を用いて、S1608で行われる保留先読み処理の内容について説明する。図18は、演出制御基板340のサブCPU340aによって行われる保留先読み処理（S1608）を示すフローチャートである。

【0229】

図18を参照して、サブCPU340aは、まずS1800において、上記S1604で受信した第1保留数増加コマンド又は第2保留数増加コマンドを解析し、今回の第1始動入賞装置112又は第2始動入賞装置（電チュー）115への入賞に基づいて発生した保留球、すなわち、上記した図16のS1606でサブRAM340cに1加算した保留記憶に対する大当たり抽選の事前判定（第1事前判定又は第2事前判定、図5のS508又はS528）結果が、大当たり、小当たり又はリーチ有りはずれであるか否かを判定する。

【0230】

S1800において、事前判定（第1事前判定又は第2事前判定）結果が大当たり、小当たり又はリーチ有りはずれでないと判定された場合（S1800でNO）、つまり、事前判定結果がリーチ無しはずれの場合には、サブCPU340aは、S1804に移行して、上記S1606でサブRAM340cに1加算した保留記憶を契機に、メイン表示装置131やサブ表示装置139で保留先読み演出を実行するか否かの決定を、乱数等を用いた所定の抽選方法により行う保留先読み演出抽選処理を実行する。

【0231】

そして、サブCPU340aは、S1806に移行して、このS1806において保留先読み演出の実行が決定されたか否かを判定する。そして、S1806において、保留先読み演出の実行が決定されたと判定された場合（S1806でYES）、あるいは、上記S1606でサブRAM340cに1加算した保留記憶に対する大当たり抽選の事前判定（第1事前判定又は第2事前判定）結果が、大当たり、小当たり又はリーチ有りはずれであると判定された場合（S1800でYES）、サブCPU340aは、S1810に移行し、今回の第1始動入賞装置112又は第2始動入賞装置（電チュー）115への入賞に基づいて発生した保留球に対する保留表示の追加を含む保留先読み演出を実行するため、画像制御基板350に指示するための保留先読み演出コマンドをサブRAM340cにセットする。

【0232】

これにより、メイン表示装置131及びサブ表示装置139には、特別図柄に係る保留記憶と1対1で対応する保留画像をベースとした大当たり抽選に係る保留先読み演出が、所

10

20

30

40

50

定の先読み予告態様にて実行される。なお、保留数増加コマンドに含まれている事前判定情報がリーチ無しハズレを示しているときに抽選で当選して保留先読み演出を実行する場合、この保留先読み演出は、ガセ（フェイク）表示となる。

【0233】

一方、S1806において、保留先読み演出の実行が決定されなかったと判定された場合（S1806でNO）、サブCPU340aは、S1808に移行し、保留先読み演出が実行されない通常の特別図柄の保留画像に表示すべく（上記図16のS1606でサブRAM340cに1加算した保留記憶に対する保留表示を追加すべく）、画像制御基板350に指示するための保留表示コマンドをサブRAM340cにセットして、メイン表示装置131に通常の特別図柄の保留画像を表示させる。そして、サブCPU340aは、S1808又はS1810の処理を終えると、この保留先読み処理を終了する。

10

【0234】

図16に戻って、S1608の処理を終えると、又は、S1604において保留数増加コマンドを受信していない場合（S1604でNO）、サブCPU340aは、S1624に移行して、図8の特別図柄処理のS840でセットされた変動演出開始コマンドを受信したか否かを判定する。そして、変動演出開始コマンドを受信していると判定された場合（S1624でYES）、サブCPU340aは、S1630に移行して、変動演出選択処理を実行する。以下、図19を用いて、S1640で行われる変動演出選択処理の内容について説明する。図19は、演出制御基板340のサブCPU340aによって行われる変動演出選択処理（S1640）を示すフローチャートである。

20

【0235】

図19を参照して、サブCPU340aは、まずS1900において、デモフラグがオンに設定されているか否かを判定する（図17のS1730参照）。そして、デモフラグがオンに設定されていると判定された場合（S1900でYES）、つまり遊技機100は待機状態であって客待ち用のデモ演出を実行している場合、サブCPU340aは、S1902に移行して、デモフラグをオフに設定し、次にS1904に移行して、画像制御基板350やランプ制御基板360に指示するためのデモ演出終了コマンドをサブRAM340cにセットして、メイン表示装置131、サブ表示装置139、音声出力装置132、演出用照明装置134等にデモ演出の実行を終了させる。

【0236】

30

つまり変動演出選択処理では、変動演出開始コマンドを受信すると、これから大当り抽選に係る演出図柄の変動演出を実行するため、遊技機100が待機状態であって客待ち用のデモ演出を実行している場合、この実行していたデモ演出を終了させる。そして、S1904の処理を終えると、又は、S1900においてデモフラグがオンに設定されていないと判定された場合（S1900でNO）、サブCPU340aは、S1910に移行して変動演出開始コマンドを解析し、次に、S1920に移行して演出モード変更処理を実行する。以下、図20を用いて、S1920で行われる演出モード変更処理の内容について説明する。図20は、演出制御基板340のサブCPU340aによって行われる演出モード変更処理（S1920）を示すフローチャートである。

【0237】

40

図20を参照して、サブCPU340aは、まずS2000において、S1910における変動演出開始コマンドの解析結果に基づいて、遊技状態が時短であるか否かを判定する。なお、変動演出開始コマンドには、遊技状態に関する情報（遊技状態が時短／高確率になっているか否かに関する情報）が含まれている。そして、S2000において、遊技状態が時短であると判定された場合（S2000でYES）、サブCPU340aは、S2002に移行し、ここで演出モードの種別を示すモードフラグに「1」をセットし、次にS2004に移行し、モード継続回数値Mに「0」を代入する。

【0238】

図21、22を用いて、ここで、第1始動入賞装置112又は電チュー115に遊技球が入賞して大当りの抽選に係る特別図柄の変動表示が行われる場合に係わって設定される

50

演出モードについて説明する。図 2 1 は、演出モードの種別やその内容の一例を示した説明図であり、図 2 2 は、メイン表示装置 1 3 1 の画面における各種演出モードの具体的な表示の一例を示した説明図である。

【 0 2 3 9 】

図 2 1 を参照して、本実施形態における遊技機 1 0 0 の演出モードは、図の「演出モード名」に示すように 1 5 種類が設けられており、この 1 5 種類の演出モードは、「通常 A」「通常 B」「横スクロール A」「横スクロール B」「5 ライン A」「5 ライン B」「潜確」「たぬ吉ステージ」「玉ちゃんステージ」「ミッションステージ」「テニスゾーン」「野球ゾーン」「サッカーゾーン」「水泳ゾーン」「陸上ゾーン」で構成されている。

【 0 2 4 0 】

「通常 A」は、モードフラグに「1」がセットされているときに設定される演出モードであって、特別図柄と同期して変動表示する演出図柄の背景（特徴）として「山」の風景がメイン表示装置 1 3 1 の画面に設定されるようになっている（図 2 2（a）参照）。「通常 A」は、図 2 1 の「演出モード継続」に示すように、設定されてからモード継続回数値 M が「5 0」になるまで、又は、大当りになるまで、あるいは、遊技状態が時短中は滞在するようになっている。ここで、モード継続回数値 M は、特別図柄（演出図柄）の変動回数値を示す数値であって、つまり、演出モードとしての「通常 A」は、メイン表示装置 1 3 1 の画面に設定されてから、特別図柄（演出図柄）の変動回数が最大で 5 0（モード継続回数値 M）になるまでの期間、又は、大当りになるまでの期間、あるいは、遊技状態が時短の期間は継続して滞在するように構成されている。なお、「通常 A」が設定されるとき
20
の契機は、図 2 1 に示すように、モード抽選で当選（抽選確率 2 0 %）したとき（後述する演出モード変更処理の S 2 0 4 2）、強制設定（デフォルト）として遊技機 1 0 0 の電源投入後（初期化後）若しくは大当り（確変 1 6 R 大当り）図柄停止後（後述する変動演出終了処理の S 2 8 5 2）、時短中（後述する演出モード変更処理の S 2 0 0 2）、又は、演出モードが「通常 B」のときのデモ演出画面中に演出ボタン 1 3 5、1 3 6 にて選択されたとき（後述する演出ボタン処理の S 3 0 1 0）である。

【 0 2 4 1 】

「通常 B」は、モードフラグに「2」がセットされているときに設定される演出モードであって、演出図柄の背景（特徴）として「海」の風景が設定されるようになっている（図 2 2（b）参照）。演出モードとしての「通常 B」は、メイン表示装置 1 3 1 の画面に
30
設定されてから、モード継続回数値 M が「5 0」になるまで、又は、大当りになるまでの期間は継続して滞在するように構成されている。なお、「通常 B」が設定されるとき
の契機は、モード抽選で当選（抽選確率 1 5 %）したとき（S 2 0 4 2）、強制設定（デフォルト）として通常 4 R 大当りに基づく後述の潜確モードの終了後（後述する演出モード変更処理の S 2 0 1 6）、又は、演出モードが「通常 A」のときのデモ演出画面中に演出ボタン 1 3 5、1 3 6 にて選択されたとき（後述する演出ボタン処理の S 3 0 2 0）である。

【 0 2 4 2 】

「横スクロール A」は、モードフラグに「3」がセットされているときに設定される演出モードであって、演出図柄の背景（特徴）として「山」の風景が設定されると共に、演出図柄が通常の縦スクロールに代わって横スクロールで変動表示されるようになっている（図 2 2（c）参照）。「横スクロール A」における演出モードの継続態様は、上記「通常 B」と同様である。なお、「横スクロール A」が設定されるとき
40
の契機は、モード抽選で当選（抽選確率 8 %）したとき（S 2 0 4 2）である。

【 0 2 4 3 】

「横スクロール B」は、モードフラグに「4」がセットされているときに設定される演出モードであって、演出図柄の背景（特徴）として「海」の風景が設定されると共に、演出図柄が通常の縦スクロールに代わって横スクロールで変動表示されるようになっている（図 2 2（d）参照）。「横スクロール B」における演出モードの継続態様は、上記「通常 B」と同様である。なお、「横スクロール B」が設定されるとき
50
の契機は、モード抽選

で当選（抽選確率 7 %）したとき（S 2 0 4 2）である。

【 0 2 4 4 】

「 5 ライン A 」は、モードフラグに「 5 」がセットされているときに設定される演出モードであって、演出図柄の背景（特徴）として「山」の風景が設定されると共に、演出図柄の大当りラインが通常の 1 ラインに代わって 5 ライン（横 3 ラインと斜 2 ライン）に増加して表示されるようになっている（図 2 2（e）参照）。「 5 ライン A 」における演出モードの継続態様は、上記「通常 B」と同様である。なお、「 5 ライン A 」が設定されるときの契機は、モード抽選で当選（抽選確率 5 %）したとき（S 2 0 4 2）である。

【 0 2 4 5 】

「 5 ライン B 」は、モードフラグに「 6 」がセットされているときに設定される演出モードであって、演出図柄の背景（特徴）として「海」の風景が設定されると共に、演出図柄の大当りラインが通常の 1 ラインに代わって 5 ライン（縦 3 ラインと斜 2 ライン）に増加して表示されるようになっている（図 2 2（f）参照）。「 5 ライン B 」における演出モードの継続態様は、上記「通常 B」と同様である。なお、「 5 ライン B 」が設定されるときの契機は、モード抽選で当選（抽選確率 5 %）したとき（S 2 0 4 2）である。

【 0 2 4 6 】

「潜確」は、モードフラグに「 7 」がセットされているときに設定される演出モードであって、演出図柄の背景（特徴）として「専用背景（図示省略）」が設定されるようになっている（図 2 2（g）参照）。そして、「潜確」が設定されているときは、遊技状態が時短になっていないにも拘わらず大当り確率が高確率になっている、いわゆる「潜伏確変」を示唆するようになっている。「潜確」が設定されるときの契機は、通常 4 R 大当り又は確変 4 R 大当り図柄停止後（後述する変動演出終了処理の S 2 8 4 2）であり、通常 4 R 大当りに基づいて設定されたときは、当該設定からモード継続回数値 M が「 3 0 」になるまで、すなわち特別図柄（演出図柄）の変動回数が最大で 3 0 になるまでの期間、継続して滞在するようになっている。一方確変 4 R 大当りに基づいて設定されたときは、当該設定から次の大当りまで、すなわち特別図柄（演出図柄）の変動回数に関係なく滞在するようになっている。つまり、演出モードとしての「潜確」は、設定されるときの契機が通常 4 R 大当りと確変 4 R 大当りとで、滞在期間が相違するようになっている。

【 0 2 4 7 】

「たぬ吉モード」は、モードフラグに「 8 」がセットされているときに設定される演出モードであって、演出図柄の背景（特徴）として「専用背景（図示省略）」が設定されると共に、演出中にキャラクタとしての「たぬ吉」が頻繁に出現して当該演出を盛り上げるようになっている（図 2 2（h）参照）。「たぬ吉モード」における演出モードの継続態様は、上記「通常 B」と同様である。なお、「たぬ吉モード」が設定されるときの契機は、モード抽選で当選（抽選確率 5 %）したとき（S 2 0 4 2）である。

【 0 2 4 8 】

「玉ちゃんモード」は、モードフラグに「 9 」がセットされているときに設定される演出モードであって、演出図柄の背景（特徴）として「専用背景（図示省略）」が設定されると共に、演出中にキャラクタとして玉を持った人間の女の子をデフォルメした「玉ちゃん」が頻繁に出現して当該演出を盛り上げるようになっている（図 2 2（i）参照）。「玉ちゃんモード」における演出モードの継続態様は、上記「通常 B」と同様である。なお、「玉ちゃんモード」が設定されるときの契機は、モード抽選で当選（抽選確率 5 %）したとき（S 2 0 4 2）である。

【 0 2 4 9 】

「ミッションステージ」は、モードフラグに「 1 0 」がセットされているときに設定される演出モードであって、演出図柄の背景（特徴）として「専用背景（図示省略）」が設定されると共に、遊技者に所定の指令（ミッション）が発せられるようになっている（図 2 2（j）参照、図示では、一例として「緊急指令！今から 5 分以内に「 7 」でリーチをかけよ！」というミッションが、残余時間（ 3 : 2 5 ）と共にメイン表示装置 1 3 1 の画面に表示された状態を示しており、このミッションをクリアすると遊技者に有利な遊技状態

10

20

30

40

50

(例えば大当り)となる)。そして、演出モードとしての「ミッションステージ」は、設定されてから最大で5分が経過するまでの期間は継続して滞在するように構成されている。なお、「ミッションステージ」が設定されるとき契機は、モード抽選で当選(抽選確率5%)したとき(S2042)である。

【0250】

「テニスゾーン」は、モードフラグに「11」がセットされているときに設定される演出モードであって、演出図柄の背景(特徴)として「テニス」をモチーフにした場面、演出が設定されるようになっている(図22(k)参照)。「テニスゾーン」における演出モードの継続態様は、上記「通常B」と同様である。なお、「テニスゾーン」が設定されるとき契機は、モード抽選で当選(抽選確率5%)したとき(S2042)である。

10

【0251】

「野球ゾーン」は、モードフラグに「12」がセットされているときに設定される演出モードであって、演出図柄の背景(特徴)として「野球」をモチーフにした場面、演出が設定されるようになっている(図22(l)参照)。「野球ゾーン」における演出モードの継続態様は、上記「通常B」と同様である。なお、「野球ゾーン」が設定されるとき契機は、モード抽選で当選(抽選確率5%)したとき(S2042)である。

【0252】

「サッカーゾーン」は、モードフラグに「13」がセットされているときに設定される演出モードであって、演出図柄の背景(特徴)として「サッカー」をモチーフにした場面、演出が設定されるようになっている(図22(m)参照)。「サッカーゾーン」における演出モードの継続態様は、上記「通常B」と同様である。なお、「サッカーゾーン」が設定されるとき契機は、モード抽選で当選(抽選確率5%)したとき(S2042)である。

20

【0253】

「水泳ゾーン」は、モードフラグに「14」がセットされているときに設定される演出モードであって、演出図柄の背景(特徴)として「水泳」をモチーフにした場面、演出が設定されるようになっている(図22(n)参照)。「水泳ゾーン」における演出モードの継続態様は、上記「通常B」と同様である。なお、「水泳ゾーン」が設定されるとき契機は、モード抽選で当選(抽選確率5%)したとき(S2042)である。

【0254】

「陸上ゾーン」は、モードフラグに「15」がセットされているときに設定される演出モードであって、演出図柄の背景(特徴)として「陸上」をモチーフにした場面、演出が設定されるようになっている(図22(o)参照)。「陸上ゾーン」における演出モードの継続態様は、上記「通常B」と同様である。なお、「陸上ゾーン」が設定されるとき契機は、モード抽選で当選(抽選確率5%)したとき(S2042)である。

30

【0255】

なお、図22(a)~(i)、(k)~(o)において、メイン表示装置131の画面に記載されている3本の平行状の矢印(縦又は横矢印)は、演出図柄の変動表示(スクロール)を表している。また、演出モードの種類(演出モード名)、背景(特徴)、演出モード継続(モード継続回数値M)、契機(抽選確率)等は、上記に限定されるものではなく、適宜変更や追加が可能である。

40

【0256】

図20に戻って、つまり変動演出開始コマンドを解析した結果、S2000において、遊技状態が時短であると判定された場合(S2000でYES)、サブCPU340aは、演出モードとして「通常A」を設定するためにモードフラグに「1」にセットし(S2002)、それに伴ってモード継続回数値Mを「0」にリセットする(S2004)。このS2000~S2004の処理により、遊技状態が時短中の場合、特別図柄(演出図柄)の変動回数に拘わらず、強制的に「通常A」が演出モードとして設定されることになる。

【0257】

50

そして、サブCPU340aは、S2060に移行して、時短中の演出モードとして「通常A」を設定し、この演出モード変更処理を終了する。なお、S2002、S2004の処理、及び、S2002、S2004に係わって行われるS2060の処理（「通常A」の設定）は、遊技状態が時短に変更された最初のときに実行され、その後、引き続いて時短が継続するときは、これらの処理はスキップされて、サブCPU340aは、即座にこの演出モード変更処理を終了する。

【0258】

一方、S2000において、遊技状態が時短でないと判定された場合（S2000でNO）、サブCPU340aは、S2010に移行して、モードフラグに「7」がセットされているか否か、すなわち現在設定されている演出モードが「潜確」か否かを判定する。そして、モードフラグに「7」がセットされていると判定された場合（S2010でYES）、サブCPU340aは、S2012に移行して、モード継続回数値Mが「30」になっているか否か、つまり演出モードが「潜確」に設定されてから特別図柄（演出図柄）の変動回数が30回あったか否かを判定する。

10

【0259】

S2012において、モード継続回数値Mが「30」になっていると判定された場合（S2012でYES）、サブCPU340aは、S2014に移行し、遊技状態が確変（大当たり確率が高確率）になっているか否かを判定する。そして、遊技状態が確変になっていないと判定された場合（S2014でNO）、サブCPU340aは、S2016に移行して、モードフラグに「2」をセットする。これにより、演出モードの設定が「潜確」から「通常B」に切り替わることになる。そして、サブCPU340aは、S2018に移行して、モードフラグに「2」をセットしたことによってモード継続回数値Mに「0」を代入し、モード継続回数値Mをリセットする。そして、サブCPU340aは、S2060に移行して、画像制御基板350に、演出モードとして「通常B」を設定し、その後、この演出モード変更処理を終了する。

20

【0260】

一方、S2012において、モード継続回数値Mが「30」になっていないと判定された場合（S2012でNO）、つまり演出モードが「潜確」に設定されてから特別図柄（演出図柄）の変動回数が30回未満の場合、及び、S2014において、遊技状態が確変になっていると判定された場合（S2014でYES）、サブCPU340aは、この演出モード変更処理を終了する。

30

【0261】

従って遊技者は、これらS2010～S2018の処理により、メイン表示装置131の画面に演出モードとして「潜確」が表示されてから特別図柄（演出図柄）の変動回数が30になった時点で、演出モードが「潜確」のままであれば遊技状態は確変、演出モードが「潜確」から「通常B」に切り替われば遊技状態は通常（確変ではない）ということが判断可能となり、これにより遊技の趣向が向上する。

【0262】

一方、S2010において、モードフラグに「7」がセットされていないと判定された場合（S2010でNO）、すなわち現在設定されている演出モードが「潜確」でないと判定された場合、サブCPU340aは、S2030に移行して、モードフラグに「10」がセットされているか否か、すなわち現在設定されている演出モードが「ミッションステージ」か否かを判定する。

40

【0263】

そして、モードフラグに「10」がセットされていると判定された場合（S2030でYES）、サブCPU340aは、S2032に移行して、後述するS2046、S2048で、モードフラグに「10」がセットされた時点で5分に設定されて計測が開始されたミッションステージの残余時間Tmが「0」より大きいのか否か、つまり、演出モードとしての「ミッションステージ」の実行時間である5分が経過したか否かを判定する。

【0264】

50

そして、ミッションステージの残余時間 T m が「 0 」より小さい場合 (S 2 0 3 2 で N O)、つまり「ミッションステージ」の実行時間である 5 分が経過した場合、サブ C P U 3 4 0 a は、S 2 0 3 4 に移行して、ミッションステージの残余時間 T m の計測を停止し、次に S 2 0 4 2 に移行する。一方、S 2 0 3 2 において、ミッションステージの残余時間 T m が「 0 」より大きい場合 (S 2 0 3 2 で Y E S)、サブ C P U 3 4 0 a は、この演出モード変更処理を終了する。

【 0 2 6 5 】

一方、S 2 0 3 0 において、モードフラグに「 1 0 」がセットされていないと判定された場合 (S 2 0 3 0 で N O)、すなわち現在設定されている演出モードが「ミッションステージ」でないと判定された場合、サブ C P U 3 4 0 a は、S 2 0 4 0 に移行する。そして、この処理で、モード継続回数値 M が「 5 0 」になっているか否か、つまり演出モードが、「潜確」及び「ミッションステージ」を除く「通常 A」「通常 B」「横スクロール A」「横スクロール B」「5 ライン A」「5 ライン B」「たぬ吉ステージ」「玉ちゃんステージ」「テニスゾーン」「野球ゾーン」「サッカーゾーン」「水泳ゾーン」又は「陸上ゾーン」の何れかに設定されてから特別図柄 (演出図柄) の変動回数が 5 0 回あったか否かを判定する (図 2 1 参照)。

10

【 0 2 6 6 】

S 2 0 4 0 において、モード継続回数値 M が「 5 0 」になっていないと判定された場合 (S 2 0 4 0 で N O)、サブ C P U 3 4 0 a は、この演出モード変更処理を終了する。一方、S 2 0 4 0 において、モード継続回数値 M が「 5 0 」になっていると判定された場合 (S 2 0 4 0 で Y E S)、サブ C P U 3 4 0 a は、S 2 0 4 2 に移行する。

20

【 0 2 6 7 】

S 2 0 4 2 において、サブ C P U 3 4 0 a は、ここで乱数等を用いた所定の抽選方法により抽選にて選択した演出モードフラグ (「潜確」を除く「通常 A」「通常 B」「横スクロール A」「横スクロール B」「5 ライン A」「5 ライン B」「たぬ吉モード」「玉ちゃんモード」「ミッションステージ」「テニスゾーン」「野球ゾーン」「サッカーゾーン」「水泳ゾーン」又は「陸上ゾーン」の何れか) のモードフラグ (「 1 」～「 6 」、「 8 」～「 1 5 」の何れか) をセットする。

【 0 2 6 8 】

そして、サブ C P U 3 4 0 a は、S 2 0 4 4 に移行して、上記 S 2 0 4 2 にてモードフラグに「 1 0 」がセットされたか否かを判定する。そして、モードフラグに「 1 0 」がセットされていると判定された場合 (S 2 0 4 4 で Y E S)、サブ C P U 3 4 0 a は、S 2 0 4 6 に移行して、残余時間 T m にミッションステージの実行時間である 5 分をセットし、次に S 2 0 4 8 に移行して、5 分にセットされたミッションステージの残余時間 T m の計測を開始する。

30

【 0 2 6 9 】

そして、サブ C P U 3 4 0 a は、S 2 0 5 0 に移行して、上記 S 2 0 4 2 にて選択された演出モードのモードフラグに伴って、モード継続回数値 M に「 0 」を代入してモード継続回数値 M をリセットする。一方、S 2 0 4 4 において、上記 S 2 0 4 2 にてモードフラグに「 1 0 」がセットされていないと判定された場合 (S 2 0 4 4 で N O)、サブ C P U 3 4 0 a は、S 2 0 4 6 及び S 2 0 4 8 の処理をスキップして S 2 0 5 0 に移行する。

40

【 0 2 7 0 】

次に、サブ C P U 3 4 0 a は、S 2 0 6 0 に移行して、演出モードとして上記 S 2 0 4 2 にて選択された演出モード (「潜確」を除く「通常 A」「通常 B」「横スクロール A」「横スクロール B」「5 ライン A」「5 ライン B」「たぬ吉モード」「玉ちゃんモード」「ミッションステージ」「テニスゾーン」「野球ゾーン」「サッカーゾーン」「水泳ゾーン」又は「陸上ゾーン」の何れか) を設定し、その後、この演出モード変更処理を終了する。なお、S 2 0 4 4 で N O の場合、S 2 0 5 0 の処理をスキップして直接 S 2 0 6 0 の処理に移行してもよい。

【 0 2 7 1 】

50

上記の説明から明らかなように、この演出モード変更処理においては、モード継続回数値Mが所定数になると、現在の演出モードが、モードフラグに「7」がセットされている潜確モード、又は、モードフラグに「10」がセットされているミッションステージ（ただし、ミッションステージの残余時間Tmが「0」より大きいとき）の場合を除き、抽選により変更されるようになっている（S2042）。

【0272】

図19に戻って、S1920の演出モード変更処理を終えると、サブCPU340aは、S1930に移行して、図柄変動音設定処理を実行する。以下、図23を用いて、S1930で行われる図柄変動音設定処理の内容について説明する。図23は、演出制御基板340のサブCPU340aによって行われる図柄変動音設定処理（S1930）を示すフローチャートである。

10

【0273】

図23を参照して、図柄変動音設定処理は、音声出力装置132により演出図柄（特別図柄）の変動表示に係わって発生させる図柄変動音を、遊技状態に応じて所定の発生態様にて発生させる音響演出の設定を行う処理であって、サブCPU340aは、まずS2300において、S1910における変動演出開始コマンドの解析結果に基づいて、遊技状態が時短（確変中、つまり大当たり確率が高確率）であるか否かを判定する。

【0274】

そして、S2300において、遊技状態が時短であると判定された場合（S2300でYES）、サブCPU340aは、S2340に移行し、音楽Cフラグがオフになっているか否かを判定する。ここで、音楽Cフラグは、遊技状態が時短である場合に設定される後述の共通音楽Cの設定状態を示すフラグであって、音楽Cフラグがオンの場合には共通音楽Cが設定されている状態を示し、音楽Cフラグがオフの場合には共通音楽Cが設定されていない状態を示している。

20

【0275】

S2340において、音楽Cフラグがオフになっていると判定された場合、つまり共通音楽Cが設定されていないと判定された場合（S2340でYES）、サブCPU340aは、S2342に移行し、時短状態の演出図柄（特別図柄）の変動表示に係わって発生させる図柄変動音を、後述する演出図柄（特別図柄）の複数回の変動に跨がって共通する1つの共通音楽として実行される共通音楽Cに設定する。なお、本実施形態では、共通音楽Cは、遊技状態が時短中の期間継続して流れるようになっている。

30

【0276】

そして、サブCPU340aは、S2344に移行し、音楽Cフラグをオンに設定し、この図柄変動音設定処理を終了する。一方、S2340において、音楽Cフラグがオフになっていないと判定された場合、つまり共通音楽Cが既に設定されていると判定された場合（S2340でNO）、サブCPU340aは、この図柄変動音設定処理を終了する。

【0277】

一方、S2300において、遊技状態が時短でないと判定された場合（S2300でNO）、サブCPU340aは、S2304に移行し、遊技状態が潜確（大当たり確率が高確率又は低確率）であるか否か、つまり、上述したモードフラグに「7」がセットされているか否かを判定する。そして、S2304において、遊技状態が潜確であると判定された場合（S2304でYES）、サブCPU340aは、S2330に移行し、音楽Bフラグがオフになっているか否かを判定する。ここで、音楽Bフラグは、遊技状態が潜確である場合に設定される後述の共通音楽Bの設定状態を示すフラグであって、音楽Bフラグがオンの場合には共通音楽Bが設定されている状態を示し、音楽Bフラグがオフの場合には共通音楽Bが設定されていない状態を示している。

40

【0278】

S2330において、音楽Bフラグがオフになっていないと判定された場合、つまり共通音楽Bが既に設定されていると判定された場合（S2330でNO）、サブCPU340aは、この図柄変動音設定処理を終了する。一方、S2330において、音楽Bフラグ

50

がオフになっていると判定された場合、つまり共通音楽Bが設定されていないと判定された場合（S 2 3 3 0でYES）、サブCPU 3 4 0 aは、S 2 3 3 2に移行し、遊技状態が潜確中に共通音楽Bを実行するか否かを決定する共通音楽B抽選処理を、乱数等を用いた所定の抽選方法により行う。この共通音楽B抽選処理における共通音楽Bを実行するか否かの決定は、例えば、上記コマンド受信処理のS 1 6 2 4で、サブCPU 3 4 0 aが変動演出開始コマンドを受信したタイミングで図 2 4（B）に示す共通音楽B実行用の乱数を取得し、この取得した乱数により判定するようにすればよい。この詳細については、後述する。

【0 2 7 9】

S 2 3 3 2の共通音楽B抽選処理を終えると、サブCPU 3 4 0 aは、S 2 3 3 4に移行し、このS 2 3 3 4において共通音楽B抽選処理（S 2 3 3 2）により共通音楽Bの実行が決定されたか否かを判定する。そして、S 2 3 3 4において、共通音楽Bの実行が決定されたと判定された場合（S 2 3 3 4でYES）、サブCPU 3 4 0 aは、S 2 3 3 6に移行し、潜確状態の演出図柄（特別図柄）の変動表示に係わって発生させる図柄変動音を、当該演出図柄（特別図柄）の複数回（6～10回、図 2 4 参照）の変動に跨がって共通する1つの共通音楽としての共通音楽Bに設定する。そして、サブCPU 3 4 0 aは、S 2 3 3 8に移行し、音楽Bフラグをオンに設定し、この図柄変動音設定処理を終了する。

10

【0 2 8 0】

一方、S 2 3 3 4において、共通音楽Bの実行が決定されなかったと判定された場合（S 2 3 3 4でNO）、サブCPU 3 4 0 aは、この図柄変動音設定処理を終了する。このS 2 3 3 4でNOの処理は、潜確の遊技状態の演出図柄（特別図柄）の変動表示に係わって発生させる図柄変動音を、上記した1変動毎の繰り返し音楽で実行することを意味している。なお、後述する図 2 4で示すように、S 2 3 3 4においてYESと判定される確率、すなわち潜確の遊技状態において共通音楽Bが設定される確率は70パーセント、NOと判定される確率、すなわち潜確の遊技状態において繰り返し音楽が設定される確率は30パーセントである。

20

【0 2 8 1】

一方、S 2 3 0 4において、遊技状態が潜確でないと判定された場合（S 2 3 0 4でNO）、サブCPU 3 4 0 aは、S 2 3 0 8に移行し、音楽Aフラグがオフになっているか否かを判定する。つまり、S 2 3 0 8においては、遊技状態が時短及び潜確になっていない場合において（S 2 3 0 0及びS 2 3 0 4でNO）、すなわち遊技状態として大当たり確率が低確率となる通常の遊技状態になっている場合において、音楽Aフラグがオフになっているか否かを判定する。ここで、音楽Aフラグは、遊技状態が通常の遊技状態（低確率）である場合に抽選により所定の割合で設定される、後述の共通音楽Aの設定状態を示すフラグであって、音楽Aフラグがオンの場合には共通音楽Aが設定されている状態を示し、音楽Aフラグがオフの場合には共通音楽Aが設定されていない状態を示している。

30

【0 2 8 2】

そして、S 2 3 0 8において、音楽Aフラグがオフになっていないと判定された場合、つまり共通音楽Aが既に設定されていると判定された場合（S 2 3 0 8でNO）、サブCPU 3 4 0 aは、この図柄変動音設定処理を終了する。一方、音楽Aフラグがオフになっていると判定された場合、つまり共通音楽Aが設定されていないと判定された場合（S 2 3 0 8でYES）、サブCPU 3 4 0 aは、S 2 3 1 0に移行し、遊技状態が低確中に共通音楽Aを実行するか否かを決定する共通音楽A抽選処理を、乱数等を用いた所定の抽選方法により行う。この共通音楽A抽選処理における共通音楽Aを実行するか否かの決定は、上記したように、コマンド受信処理のS 1 6 2 4で、サブCPU 3 4 0 aが変動演出開始コマンドを受信したタイミングで図 2 4（A）に示す共通音楽A実行用の乱数を取得し、この取得した乱数により判定するようにすればよい。

40

【0 2 8 3】

図 2 4を用いて、ここで、S 2 3 1 0、S 2 3 3 2で実行される共通音楽の抽選処理に

50

ついて説明する。図24は、演出制御基板340のサブROM340bに記憶されている共通音楽実行乱数テーブルの一例を示した説明図であり、(A)は共通音楽A実行乱数テーブル、(B)は共通音楽B実行乱数テーブルを示している。図24を参照して、共通音楽A又は共通音楽B実行用の乱数は、通常又は潜確の遊技状態において、演出図柄(特別図柄)の変動表示に係わって音声出力装置132により発生させる図柄変動音を、繰り返し音楽にするか共通音楽(共通音楽A又は共通音楽B)にするかを決定するための乱数である。

【0284】

図25を用いて、ここで、繰り返し音楽及び共通音楽について説明する。図25は、演出図柄(特別図柄)の変動表示に係わって実行される繰り返し音楽及び共通音楽を説明するための説明図であって、(A)は繰り返し音楽、(B)は共通音楽を示している。まず、図25(A)を参照しながら繰り返し音楽について説明する。

【0285】

繰り返し音楽は、遊技状態が通常の遊技状態、すなわち大当たり確率が低確率(図25(A)においては「低確中」と記載)になっている場合に、潜確状態よりも高い確率(70/100、図24参照)で、一方遊技状態が潜確状態、すなわち大当たり確率が低確率になっているか高確率になっているかが判別し難い状態(図25(A)においては「潜確中」と記載)になっている場合に、通常状態よりも低い確率(30/100、図24参照)で設定される、演出図柄(特別図柄)の1変動毎に繰り返し実行される音楽である。

【0286】

より具体的には、第1始動入賞装置112又は第2始動入賞装置115への遊技球の入賞に基づき、メイン表示装置131の画面において図柄合わせゲームとして演出図柄の変動表示が開始され(図25(A)左欄)、その後、矢印Aに示すように、所定時間が経過すると当該演出図柄の変動表示が停止して所定の演出図柄が確定表示される(図25(A)右欄)。これにより、大当たり抽選の抽選結果が遊技者に報知される。繰り返し音楽は、このメイン表示装置131の画面にて演出図柄が変動表示している期間、換言すれば図柄合わせゲームが実行されている期間発生されるようになっており、つまり、演出図柄の変動表示が開始されると、その変動表示の開始と同期して繰り返し音楽が発生され、当該変動表示している演出図柄が停止すると、その停止と同期して発生されていた繰り返し音楽は停止する。そして、演出図柄の停止中(演出図柄停止から次回変動までのインターバル期間)は、繰り返し音楽も停止状態を維持する。

【0287】

すなわち、演出図柄が停止している期間は繰り返し音楽は発生されず、次の演出図柄の変動表示が開始されると、その変動表示の開始に伴って繰り返し音楽が発生されるようになっている。よって、繰り返し音楽は、矢印Bに示すように、演出図柄(特別図柄)が1変動する毎に、当該変動と同期して繰り返し実行されることとなる。なお、図25(A)においては、一例として、演出図柄の変動中の状態を3本の矢印(3図柄の上下方向のスクロール表示)で、また、演出図柄の停止の状態を、「123」で示している。

【0288】

図25(B)を参照して、次に、共通音楽について説明する。共通音楽は、遊技状態が通常、潜確又は時短(図25(B)においては「底確中」「潜確中」又は「確変中」と記載)になっている場合に、つまり遊技状態が何れの遊技状態になっている場合においても設定可能な、演出図柄(特別図柄)の複数回の変動に跨がって共通する1つの共通音楽として実行される音楽である。

【0289】

より具体的には、第1始動入賞装置112又は第2始動入賞装置115への遊技球の入賞に基づき、メイン表示装置131の画面において図柄合わせゲームとして演出図柄の変動表示が開始され(図25(B)左欄)、その後、矢印Cに示すように、所定時間が経過すると当該演出図柄の変動表示が停止して所定の演出図柄が確定表示され、大当たり抽選の抽選結果が遊技者に報知される(図25(B)中左欄)。その後、矢印Dに示すように、

10

20

30

40

50

次の第1始動入賞装置112又は第2始動入賞装置115への遊技球の入賞に基づき、インターバル期間を置いて再び演出図柄の変動表示が開始され、以後、同様に、このような演出図柄の変動表示が複数回行われる(図25(B)右中欄~右欄)。

【0290】

しかして、共通音楽は、上記した繰り返し音楽とは異なり、メイン表示装置131の画面にて複数回の演出図柄の変動表示を実行している期間、継続して発生されるようになっており、つまり、演出図柄の変動表示が開始されると、その変動表示の開始と同期して共通音楽が発生され、当該変動表示している演出図柄が停止したとき(インターバル期間のとき)であっても共通音楽は引き続き発生し、その後、所定の複数回の演出図柄の変動表示が終了すると、当該複数回目の演出図柄の変動表示が停止したとき、その停止と同期して発生されていた共通音楽は停止する。

10

【0291】

すなわち、所定の複数回の演出図柄の変動表示が実行される期間において、共通音楽は、演出図柄が変動表示している期間のみならず、演出図柄が停止している期間であっても発生されるようになっている。よって、共通音楽は、矢印Eに示すように、演出図柄(特別図柄)の複数回の変動に跨がって共通する1つの共通音楽として実行されることとなる。なお、図25(B)においては、一例として、演出図柄の変動中の状態を3本の矢印(3図柄の上下方向のスクロール表示)で、また、演出図柄の停止の状態を、「123」「321」で示している。

【0292】

20

ここで、共通音楽には、メロディ(旋律)、音色、ジャンル又はリズム等、趣の異なる3種類の共通音楽A、共通音楽B及び共通音楽Cが設けられており、図25(B)下段に示すように、共通音楽Aは遊技状態が通常状態(底確中)の場合、共通音楽Bは遊技状態が潜確状態(潜確中)の場合、共通音楽Cは遊技状態が時短状態(確変中)の場合にそれぞれ選択されるようになっている。上述したように、遊技状態が通常状態の場合には大当たり確率が低確率であり、遊技状態が潜確状態の場合には大当たり確率が低確率又は高確率であり、遊技状態が時短状態の場合には大当たり確率が高確率であり、従って各遊技状態における大当たり期待度は、通常状態、潜確状態、時短状態の順に高くなっている。つまり、これは、共通音楽が発生した場合にその大当たり期待度は、共通音楽A、共通音楽B、共通音楽Cの順に高くなっていることを意味している。

30

【0293】

すなわち、本実施形態の遊技機100では、演出図柄(特別図柄)の複数回の変動に跨がって発生する共通音楽は、遊技状態が時短状態のみならず、時短状態よりも大当たり期待度の低い通常状態や潜確状態になっている場合であっても発生すると共に、図25下段に示すように、遊技状態の大当たり期待度に応じて該遊技状態毎に変更され得るように構成されている。このような構成により、遊技者は、大当たり期待度の低い遊技状態であっても、共通音楽の発生により期待を持って遊技に臨むことができると共に、図柄変動音(共通音楽の種別)を聞いただけで大当たり期待度(遊技状態)を容易に察知することが可能となり、その結果、遊技の趣向が向上する。

【0294】

40

図24に戻って、通常遊技状態において図柄変動音を繰り返し音楽か共通音楽Aのどちらかに決定する場合、共通音楽Aの実行を抽選する(A)に示す共通音楽A実行乱数テーブルでは、サブCPU340aが変動演出開始コマンドを受信したタイミングで、「0」~「99」までの100個の乱数の中から一つの乱数値が取得される。

【0295】

ここで、共通音楽A実行乱数テーブルでは、共通音楽Aが実行される期間は、演出図柄(特別図柄)の変動回数が2~6回に跨がる5種類の期間の何れかが抽選されるようになっている。つまり、共通音楽A実行乱数テーブルでは、変動回数が2回の期間に対応する共通音楽Aは、取得した共通音楽A実行乱数値が「0」~「9」のときに実行され、その実行割合(抽選確率)は10/100に設定されている。また、変動回数が3回の期間に

50

対応する共通音楽 A は、取得した共通音楽 A 実行乱数値が「10」～「17」のときに実行され、その実行割合（抽選確率）は 8 / 100 に設定されている。また、変動回数が 4 回の期間に対応する共通音楽 A は、取得した共通音楽 A 実行乱数値が「18」～「23」のときに実行され、その実行割合（抽選確率）は 6 / 100 に設定されている。また、変動回数が 5 回の期間に対応する共通音楽 A は、取得した共通音楽 A 実行乱数値が「24」～「27」のときに実行され、その実行割合（抽選確率）は 4 / 100 に設定されている。また、変動回数が 6 回の期間に対応する共通音楽 A は、取得した共通音楽 A 実行乱数値が「28」「29」のときに実行され、その実行割合（抽選確率）は 2 / 100 に設定されている。

【0296】

一方、取得した共通音楽 A 実行乱数値が「30」～「99」のときは、共通音楽 A は実行されることはなく、この場合には上記した 1 変動毎の繰り返し音楽が実行され、その実行割合（抽選確率）は 70 / 100 に設定されている。すなわち、通常の遊技状態においては、演出図柄（特別図柄）の変動回数を問わず共通音楽 A が実行される割合（抽選確率）は 30 / 100、繰り返し音楽が実行される割合（抽選確率）は 70 / 100 となり、共通音楽 A よりも繰り返し音楽が発生する確率の方が高くなっている。従って通常の遊技状態では、繰り返し音楽がベースとなる。更に、共通音楽 A が発生する場合には、共通音楽 A が実行される期間が長ければ長いほど、つまり変動回数が 2 回の期間に対応する共通音楽 A から変動回数が 3、4、5、6 回の期間に対応する共通音楽 A の順に発生する確率が低くなっていく。

【0297】

次に、遊技状態が潜確になっている場合において、図柄変動音を繰り返し音楽か共通音楽 B のどちらかに決定する場合、共通音楽 B の実行を抽選する図 24（B）に示す共通音楽 B 実行乱数テーブルでは、上記と同様に、サブ CPU 340a が変動演出開始コマンドを受信したタイミングで、「0」～「99」までの 100 個の乱数の中から一つの乱数値が取得される。

【0298】

ここで、共通音楽 B 実行乱数テーブルでは、共通音楽 B が実行される期間は、共通音楽 A よりも長く、演出図柄（特別図柄）の変動回数が 6～10 回に跨がる 5 種類の期間の何れかが抽選されるようになっている。つまり、共通音楽 B 実行乱数テーブルでは、変動回数が 6 回の期間に対応する共通音楽 B は、取得した共通音楽 B 実行乱数値が「0」～「4」のときに実行され、その実行割合（抽選確率）は 5 / 100 に設定されている。また、変動回数が 7 回の期間に対応する共通音楽 B は、取得した共通音楽 B 実行乱数値が「5」～「14」のときに実行され、その実行割合（抽選確率）は 10 / 100 に設定されている。また、変動回数が 8 回の期間に対応する共通音楽 B は、取得した共通音楽 B 実行乱数値が「15」～「28」のときに実行され、その実行割合（抽選確率）は 14 / 100 に設定されている。また、変動回数が 9 回の期間に対応する共通音楽 B は、取得した共通音楽 B 実行乱数値が「29」～「46」のときに実行され、その実行割合（抽選確率）は 18 / 100 に設定されている。また、変動回数が 10 回の期間に対応する共通音楽 B は、取得した共通音楽 B 実行乱数値が「47」～「69」のときに実行され、その実行割合（抽選確率）は 23 / 100 に設定されている。

【0299】

一方、取得した共通音楽 B 実行乱数値が「70」～「99」のときは、共通音楽 B は実行されることはなく、この場合には上記した 1 変動毎の繰り返し音楽が実行され、その実行割合（抽選確率）は 30 / 100 に設定されている。すなわち、潜確状態においては、演出図柄（特別図柄）の変動回数を問わず共通音楽 B が実行される割合（抽選確率）は 70 / 100、繰り返し音楽が実行される割合（抽選確率）は 30 / 100 となり、上記の通常の遊技状態とは反対に、繰り返し音楽よりも共通音楽 B が発生する確率の方が高くなっている。従って潜確の遊技状態では、共通音楽がベースとなる。更に、共通音楽 B が発生する場合には、上記の共通音楽 A とは逆に、共通音楽 B が実行される期間が長ければ長

10

20

30

40

50

いほど、つまり変動回数が6回の期間に対応する共通音楽Bから変動回数が7、8、9、10回の期間に対応する共通音楽Bの順に発生する確率が高くなっていく。

【0300】

なお、遊技状態が時短の場合に実行される共通音楽Cは、抽選で共通音楽Cを実行するための共通音楽C実行乱数テーブルは設けられておらず、従って遊技状態が時短の場合には、時短開始から時短終了まで継続して共通音楽Cが実行されるようになっている。

【0301】

すなわち本実施形態の遊技機100では、大当たり期待度の高い時短の遊技状態では、時短期間中、共通音楽Cが継続して発生し、時短よりも大当たり期待度の低い潜確の遊技状態では、抽選により所定期間の間共通音楽Bが発生し、潜確よりも大当たり期待度の低い通常
10
の遊技状態では、抽選により所定期間の間共通音楽Aが発生するようになっている。更に、潜確と通常の遊技状態を比較すると、潜確の遊技状態で発生する共通音楽Bの方が、通常の遊技状態で発生する共通音楽Aよりも出現率が高いと共に、長い期間実行されるようになっている。また更に、共通音楽A及び共通音楽Bは、1回の実行される期間（演出図柄の変動回数に跨がる期間）がそれぞれ相違し得るように構成されている。

【0302】

従って、このように構成される本実施形態の遊技機100においては、大当たり期待度の高い遊技状態で発生する共通音楽が、相対的に大当たり期待度の低い遊技状態においても発生し得るので、遊技者は、当該大当たり期待度の低い遊技状態になった場合であっても、図柄変動音が繰り返し音楽から共通音楽に切り替わったときには、大いなる期待を持って遊
20
技に臨むことができる。しかも、大当たり期待度の異なる遊技状態に応じて共通音楽がそれぞれ相違するように設けられているので、共通音楽の種別を聞き分けることにより現在の遊技状態は大当たり期待度が高いか否かを把握することができ、且つ、大当たり期待度の高い遊技状態ほど共通音楽が長く継続するようになっているので、発生した共通音楽が長い期間実行されればされるほど、より一層大当たり期待度が向上する。その結果、遊技の趣向が向上する。

【0303】

図23に戻って、S2310の共通音楽A抽選処理を終えると、サブCPU340aは、S2312に移行し、このS2312において共通音楽A抽選処理（S2310）により共通音楽Aの実行が決定されたか否かを判定する。そして、S2312において、共通
30
音楽Aの実行が決定されたと判定された場合（S2312でYES）、サブCPU340aは、S2314に移行し、通常の遊技状態の演出図柄（特別図柄）の変動表示に係わって発生させる図柄変動音を、当該演出図柄（特別図柄）の複数回（2～6回、図24参照）の変動に跨がって共通する1つの共通音楽としての共通音楽Aに設定する。そして、サブCPU340aは、S2316に移行し、音楽Aフラグをオンに設定し、この図柄変動音設定処理を終了する。

【0304】

一方、S2312において、共通音楽Aの実行が決定されなかったと判定された場合（S2312でNO）、サブCPU340aは、この図柄変動音設定処理を終了する。このS2312でNOの処理は、通常の遊技状態の演出図柄（特別図柄）の変動表示に係わ
40
って発生させる図柄変動音を、上記した1変動毎の繰り返し音楽で実行することを意味している。なお、図24で示したように、S2312においてYESと判定される確率、すなわち通常の遊技状態において共通音楽Aが設定される確率は30パーセント、NOと判定される確率、すなわち通常の遊技状態において繰り返し音楽が設定される確率は70パーセントである。

【0305】

なお、上記した図柄変動音設定処理においては、共通音楽Cは、遊技状態が時短状態の場合には、当該時短状態期間の最初から最後まで継続して共通音楽を発生する態様で説明したが、これは、所定の複数回の演出図柄（特別図柄）の変動表示に区切って、つまり当該複数回目の演出図柄の変動表示が停止したとき一旦共通音楽Cを停止し、その後、次の
50

演出図柄の変動表示の開始に合わせて再び共通音楽Cを当該複数回の演出図柄の変動表示に跨がる期間だけ発生する態様を繰り返し行うようにしてもよい。更に、この複数回の演出図柄の変動表示は、適宜その回数を変更するように構成してもよい。

【0306】

また、遊技状態が潜確状態の場合には、大当たり確率が上昇している場合と上昇していない場合とで、共通音楽Bが跨がる演出図柄の変動表示の回数を変更するように構成してもよい（例えば、大当たり確率が上昇している場合、上昇していない場合に比して、共通音楽Bが跨がる演出図柄の変動表示の回数を相対的に長くする。加えて、大当たり確率が上昇している場合と上昇していない場合とで、共通音楽を相違するようにしてもよい）。また更に、共通音楽A、B、Cは、第1、第2始動入賞装置112、115への遊技球の入賞に係る大当たり抽選の権利が保留されている期間、つまり当該保留により演出図柄の変動表示が連続的に行われている期間は、当該連続的に行われている演出図柄の変動表示が途切れるまで（保留が無くなるまで）継続して発生するようにしてもよい。

10

【0307】

なお、共通音楽を実行している場合に遊技状態が変化したら、例えば、遊技状態が通常であって、共通音楽Aが所定の複数回の演出図柄（特別図柄）の変動表示を実行している途中で潜確又は大当たり（時短）になった場合、あるいは、遊技状態が潜確であって、共通音楽Bが所定の複数回の演出図柄（特別図柄）の変動表示を実行している途中で通常又は大当たり（時短）になった場合には、共通音楽A又は共通音楽Bの実行を途中で打ち切り、次の遊技状態に応じて図柄変動音を発生させるようにすればよい。

20

【0308】

図19に戻って、S1930の図柄変動音設定処理を終えると、サブCPU340aは、S1936に移行して、変動演出開始コマンドに含まれている特別図柄変動時間（変動パターン）を示す情報に基づいて、演出図柄の変動演出パターンを選択する変動演出パターン選択処理を実行する。以下、図26を用いて、S1936で行われる変動演出パターン選択処理の内容について説明する。図26は、演出制御基板340のサブCPU340aによって行われる変動演出パターン選択処理（S1936）を示すフローチャートである。

【0309】

図26を参照して、サブCPU340aは、まずS2600において、遊技状態が時短であるか否かを判定する。S2600において、遊技状態が時短であると判定された場合（S2600でYES）、サブCPU340aは、S2602に移行し、演出図柄の変動演出パターンを決定するためのサブROM340bに記憶されている変動演出パターン決定テーブルの中から第1変動演出パターン決定テーブルを選択する。この第1変動演出パターン決定テーブルについては、図27-1、27-2を用いて後述する。

30

【0310】

一方、S2600において、遊技状態が時短でないと判定された場合（S2600でNO）、サブCPU340aは、S2610に移行し、遊技状態が潜確であるか否かを判定する。S2610において、遊技状態が潜確であると判定された場合（S2610でYES）、サブCPU340aは、S2612に移行し、演出図柄の変動演出パターンを決定するためのサブROM340bに記憶されている変動演出パターン決定テーブルの中から第2変動演出パターン決定テーブルを選択する。この第2変動演出パターン決定テーブルについては、図27-1、27-2を用いて後述する。

40

【0311】

一方、S2610において、遊技状態が時短でないと判定された場合（S2610でNO）、サブCPU340aは、S2620に移行し、演出図柄の変動演出パターンを決定するためのサブROM340bに記憶されている変動演出パターン決定テーブルの中から第3変動演出パターン決定テーブルを選択する。この第3変動演出パターン決定テーブルについては、図27-1、27-2を用いて後述する。つまり、S2620においては、遊技状態が時短及び潜確になっていない場合（S2600及びS2610でNO）、すな

50

わち遊技状態として大当たり確率が低確率となる通常の遊技状態になっている場合であるので、この場合には第3変動演出パターン決定テーブルが選択される。

【0312】

そして、変動演出パターン決定テーブルとして、S2602にて第1変動演出パターン決定テーブルを選択、S2612にて第2変動演出パターン決定テーブルを選択又はS2620にて第3変動演出パターン決定テーブルを選択すると、サブCPU340aは、S2630に移行し、ここで選択された変動演出パターン決定テーブルを用いて演出図柄の変動演出パターンを決定する変動演出パターン抽選処理を、乱数等を用いた所定の抽選方法により行う。この変動演出パターン抽選処理における変動演出パターンの決定は、例えば、上記コマンド受信処理のS1624で、サブCPU340aが変動演出開始コマンドを受信したタイミングで図27-1、27-2に示す変動演出パターン決定用の乱数を取得し、この取得した乱数により演出図柄の変動演出パターンを決定するようにすればよい。

10

【0313】

図27-1、27-2を用いて、ここで、S2630で実行される変動演出パターンの抽選処理について説明する。図27-1は、演出制御基板340のサブROM340bに記憶されている大当たり用変動演出パターン決定テーブル（第1変動演出パターン決定テーブル、第2変動演出パターン決定テーブル、第3変動演出パターン決定テーブル）の一例を示した説明図であり、図27-2は、演出制御基板340のサブROM340bに記憶されているはずれ用変動演出パターン決定テーブル（第1変動演出パターン決定テーブル、第2変動演出パターン決定テーブル、第3変動演出パターン決定テーブル）の一例を示した説明図である。

20

【0314】

図27-1、27-2を参照して、上記したように、第1変動演出パターン決定テーブルは、遊技状態が時短となって大当たり確率が上昇して確変中になっている場合に選択される乱数テーブルであり、第2変動演出パターン決定テーブルは、遊技状態が潜確となって大当たり確率が上昇して確変中になっているか、大当たり確率が上昇していない低確中になっているかが判別し難い場合に選択される乱数テーブルであり、第3変動演出パターン決定テーブルは、遊技状態が通常となって大当たり確率が上昇していない低確中になっている場合に選択される乱数テーブルであり、これらの乱数テーブルには、4種類の大当たり期待度の異なる変動演出パターンA、変動演出パターンB、変動演出パターンC、変動演出パターンDが設けられている。

30

【0315】

変動演出パターンAは、演出図柄の変動表示に応じて、所定の動作パターンで動作する演出役物（可動役物）としての上述したギミック109が動作せず、且つステップアップ演出も行われない変動演出パターンである。

【0316】

なお、ステップアップ演出とは、演出図柄の変動表示に係わり、相関関係にある複数の単位演出が段階的に行われることでストーリー性を有する一連の演出が進行し、この一連の演出の進行度合（ここではステップ1～4）に応じて、つまり一連の演出が進行すればするほど大当たりが発生する期待度が高まることを示唆する演出である。

40

【0317】

変動演出パターンBは、ギミック109の動作が相対的に小さく（変動演出パターンC、Dより小さい）、且つステップアップ演出がステップ2まで進行する変動演出パターンである。

【0318】

変動演出パターンCは、ギミック109の動作が相対的に中程度で（変動演出パターンBより大きく、変動演出パターンDより小さい）、且つステップアップ演出がステップ3まで進行する変動演出パターンである。

【0319】

50

変動演出パターンDは、ギミック109の動作が相対的に大きく（変動演出パターンC、Dより大きい）、且つステップアップ演出がステップ4まで進行する変動演出パターンである。

【0320】

図27-1を参照して、変動演出開始コマンド解析の結果、今回の大当たり抽選に係る演出図柄（特別図柄）の変動表示結果が大当たりになる場合について説明する。上記したように、サブCPU340aは、変動演出開始コマンドを受信したタイミングで、遊技状態に応じて第1、2、3変動演出パターン決定テーブルに設定される「0」～「99」までの100個の乱数の中から一つの乱数値を取得する。そして、今回の大当たりになる演出図柄の変動表示に係わって表示される変動演出パターンを決定する際、遊技状態が確変中の場合には第1変動演出パターン決定テーブルが選択され、取得した乱数値によって次のように変動演出パターンが決定される。

10

【0321】

すなわち、第1変動演出パターン決定テーブルから取得した乱数値が「99」のときに変動演出パターンAが選択され、その設定割合（抽選確率）は1/100となる。また、取得した乱数値が「96」～「98」のときに変動演出パターンBが選択され、その設定割合（抽選確率）は3/100となる。また、取得した乱数値が「90」～「95」のときに変動演出パターンCが選択され、その設定割合（抽選確率）は6/100となる。また、取得した乱数値が「0」～「89」のときに変動演出パターンDが選択され、その設定割合（抽選確率）は90/100となる。

20

【0322】

また、大当たりに係る変動演出パターンを決定する際、遊技状態が潜確中の場合には第2変動演出パターン決定テーブルが選択され、取得した乱数値によって次のように変動演出パターンが決定される。すなわち、第2変動演出パターン決定テーブルから取得した乱数値が「95」～「99」のときに変動演出パターンAが選択され、その設定割合（抽選確率）は5/100となる。また、取得した乱数値が「85」～「94」のときに変動演出パターンBが選択され、その設定割合（抽選確率）は10/100となる。また、取得した乱数値が「70」～「84」のときに変動演出パターンCが選択され、その設定割合（抽選確率）は15/100となる。また、取得した乱数値が「0」～「69」のときに変動演出パターンDが選択され、その設定割合（抽選確率）は70/100となる。

30

【0323】

また、大当たりに係る変動演出パターンを決定する際、遊技状態が低確中の場合には第3変動演出パターン決定テーブルが選択され、取得した乱数値によって次のように変動演出パターンが決定される。すなわち、第3変動演出パターン決定テーブルから取得した乱数値が「90」～「99」のときに変動演出パターンAが選択され、その設定割合（抽選確率）は10/100となる。また、取得した乱数値が「75」～「89」のときに変動演出パターンBが選択され、その設定割合（抽選確率）は15/100となる。また、取得した乱数値が「50」～「74」のときに変動演出パターンCが選択され、その設定割合（抽選確率）は25/100となる。また、取得した乱数値が「0」～「49」のときに変動演出パターンDが選択され、その設定割合（抽選確率）は50/100となる。

40

【0324】

図27-2を参照して、次に、変動演出開始コマンド解析の結果、今回の大当たり抽選に係る演出図柄（特別図柄）の変動表示結果がはずれ（小当たりを含む）になる場合について説明する。同様に、サブCPU340aは、変動演出開始コマンドを受信したタイミングで、遊技状態に応じて第1、2、3変動演出パターン決定テーブルに設定される「0」～「99」までの100個の乱数の中から一つの乱数値を取得する。そして、今回のはずれになる演出図柄の変動表示に係わって表示される変動演出パターンを決定する際、遊技状態が確変中の場合には第1変動演出パターン決定テーブルが選択され、取得した乱数値によって次のように変動演出パターンが決定される。

【0325】

50

すなわち、第1変動演出パターン決定テーブルから取得した乱数値が「0」～「89」のときに変動演出パターンAが選択され、その設定割合（抽選確率）は90/100となる。また、取得した乱数値が「90」～「95」のときに変動演出パターンBが選択され、その設定割合（抽選確率）は6/100となる。また、取得した乱数値が「96」～「98」のときに変動演出パターンCが選択され、その設定割合（抽選確率）は3/100となる。また、取得した乱数値が「99」のときに変動演出パターンDが選択され、その設定割合（抽選確率）は1/100となる。

【0326】

また、はずれに係る変動演出パターンを決定する際、遊技状態が潜確中の場合には第2変動演出パターン決定テーブルが選択され、取得した乱数値によって次のように変動演出パターンが決定される。すなわち、第2変動演出パターン決定テーブルから取得した乱数値が「0」～「69」のときに変動演出パターンAが選択され、その設定割合（抽選確率）は70/100となる。また、取得した乱数値が「70」～「84」のときに変動演出パターンBが選択され、その設定割合（抽選確率）は15/100となる。また、取得した乱数値が「85」～「94」のときに変動演出パターンCが選択され、その設定割合（抽選確率）は10/100となる。また、取得した乱数値が「95」～「99」のときに変動演出パターンDが選択され、その設定割合（抽選確率）は5/100となる。

【0327】

また、はずれに係る変動演出パターンを決定する際、遊技状態が低確中の場合には第3変動演出パターン決定テーブルが選択され、取得した乱数値によって次のように変動演出パターンが決定される。すなわち、第3変動演出パターン決定テーブルから取得した乱数値が「0」～「49」のときに変動演出パターンAが選択され、その設定割合（抽選確率）は50/100となる。また、取得した乱数値が「50」～「74」のときに変動演出パターンBが選択され、その設定割合（抽選確率）は25/100となる。また、取得した乱数値が「75」～「89」のときに変動演出パターンCが選択され、その設定割合（抽選確率）は15/100となる。また、取得した乱数値が「90」～「99」のときに変動演出パターンDが選択され、その設定割合（抽選確率）は10/100となる。

【0328】

上記の説明から明らかなように、大当りに係る変動演出パターンを決定する際（図27-1参照）、変動演出パターンAは、いずれの変動演出パターン決定テーブル（第1、2、3変動演出パターン決定テーブル）においても、最も設定割合（抽選確率）が低くなっており、これは、変動演出パターンB、変動演出パターンC、変動演出パターンDの順に高くなっていく。一方、はずれ（小当りを含む）に係る変動演出パターンを決定する際（図27-2参照）、変動演出パターンAは、いずれの変動演出パターン決定テーブル（第1、2、3変動演出パターン決定テーブル）においても、最も設定割合（抽選確率）が高くなっており、これは、変動演出パターンB、変動演出パターンC、変動演出パターンDの順に低くなっていく。よって、各変動演出パターンの大当り期待度は、図27-1、27-2の下段に示すように、変動演出パターンA、変動演出パターンB、変動演出パターンC、変動演出パターンDの順に高くなっていく。

【0329】

更に、各変動演出パターンA、B、C、D毎の設定割合（抽選確率）を遊技状態毎に比較すると、大当り用変動演出パターン決定テーブルにおいては、大当り期待度の最も高い変動演出パターンDは、第1変動演出パターン決定テーブル（確変）、第2変動演出パターン決定テーブル（潜確）、第3変動演出パターン決定テーブル（低確）の順に設定割合（抽選確率）が低くなっていき、この変動演出パターンDよりも大当り期待度が順次低くなっていく変動演出パターンC、B、Aについては、第3変動演出パターン決定テーブル（低確）、第2変動演出パターン決定テーブル（潜確）、第1変動演出パターン決定テーブル（確変）の順に設定割合（抽選確率）が低くなっていく。また、はずれ用変動演出パターン決定テーブルにおいては、大当り期待度の最も低い変動演出パターンAは、第1変動演出パターン決定テーブル（確変）、第2変動演出パターン決定テーブル（潜確）、第

3 変動演出パターン決定テーブル（低確）の順に設定割合（抽選確率）が高くなっていき、この変動演出パターン A よりも大当たり期待度が順次高くなっていく変動演出パターン B、C、D については、第 3 変動演出パターン決定テーブル（低確）、第 2 変動演出パターン決定テーブル（潜確）、第 1 変動演出パターン決定テーブル（確変）の順に設定割合（抽選確率）が低くなっていく。

【0330】

つまり、遊技状態が、第 1 の遊技状態と、この第 1 の遊技状態よりも大当たり期待度が高い第 2 の遊技状態とがあり、また、変動演出パターンが、第 1 の変動演出パターンと、この第 1 の変動演出パターンよりも大当たり期待度が高い第 2 の変動演出パターンとがあり、遊技状態が第 2 の遊技状態になっている場合には、第 1 の変動演出パターンを実行する頻度を、遊技状態が第 1 の遊技状態になっている場合に比して低下させるようになっている。

10

【0331】

図 27 - 1、27 - 2 を参照して、より具体的には、遊技状態が確変の場合、変動演出パターン B、C を実行する頻度は、遊技状態が潜確又は低確の場合に比して低下している（図 27 - 1 において変動演出パターン B、C の出現割合は、確変中 3 / 100、6 / 100、潜確中 10 / 100、15 / 100、低確中 15 / 100、25 / 100、図 27 - 2 において変動演出パターン B、C の出現割合は、確変中 6 / 100、3 / 100、潜確中 15 / 100、10 / 100、低確中 25 / 100、15 / 100）。あるいは、遊技状態が潜確の場合、変動演出パターン B、C を実行する頻度は、遊技状態が低確の場合に比して低下している（図 27 - 1 において変動演出パターン B、C の出現割合は、潜確中 10 / 100、15 / 100、低確中 15 / 100、25 / 100、図 27 - 2 において変動演出パターン B、C の出現割合は、潜確中 15 / 100、10 / 100、低確中 25 / 100、15 / 100）。

20

【0332】

このことは、ギミック 109 の動作についても同様なことがいえる。すなわち、遊技状態が、第 1 の遊技状態と、この第 1 の遊技状態よりも大当たり期待度が高い第 2 の遊技状態とがあり、また、ギミック 109 の動作パターンが、第 1 の動作パターンと、この第 1 の動作パターンよりも大当たり期待度が高い第 2 の動作パターンとがあり、遊技状態が第 2 の遊技状態になっている場合には、第 1 の動作パターンを実行する頻度を、遊技状態が第 1 の遊技状態になっている場合に比して低下させるようになっている。

30

【0333】

図 27 - 1、27 - 2 を参照して、より具体的には、遊技状態が確変の場合、ギミック動作が「小」「中」となる頻度は、遊技状態が潜確又は低確の場合に比して低下している（図 27 - 1 においてギミック動作が「小」「中」の出現割合は、確変中 3 / 100、6 / 100、潜確中 10 / 100、15 / 100、低確中 15 / 100、25 / 100、図 27 - 2 においてギミック動作が「小」「中」の出現割合は、確変中 6 / 100、3 / 100、潜確中 15 / 100、10 / 100、低確中 25 / 100、15 / 100）。あるいは、遊技状態が潜確の場合、ギミック動作が「小」「中」となる頻度は、遊技状態が低確の場合に比して低下している（図 27 - 1 においてギミック動作が「小」「中」の出現割合は、潜確中 10 / 100、15 / 100、低確中 15 / 100、25 / 100、図 27 - 2 においてギミック動作が「小」「中」の出現割合は、潜確中 15 / 100、10 / 100、低確中 25 / 100、15 / 100）。

40

【0334】

また更に、このことは、ステップアップ演出についても同様なことがいえる。すなわち、遊技状態が、第 1 の遊技状態と、この第 1 の遊技状態よりも大当たり期待度が高い第 2 の遊技状態とがあり、また、ステップアップ演出が、第 1 のステップアップ演出と、この第 1 のステップアップ演出よりも大当たり期待度が高い第 2 のステップアップ演出とがあり、遊技状態が第 2 の遊技状態になっている場合には、第 1 のステップアップ演出を実行する頻度を、遊技状態が第 1 の遊技状態になっている場合に比して低下させるようになっている。

50

る。

【0335】

図27-1、27-2を参照して、より具体的には、遊技状態が確変の場合、ステップアップ演出が「ステップ2」「ステップ3」となる頻度は、遊技状態が潜確又は低確の場合に比して低下している（図27-1においてステップアップ演出が「ステップ2」「ステップ3」の出現割合は、確変中3/100、6/100、潜確中10/100、15/100、低確中15/100、25/100、図27-2においてステップアップ演出が「ステップ2」「ステップ3」の出現割合は、確変中6/100、3/100、潜確中15/100、10/100、低確中25/100、15/100）。あるいは、遊技状態が潜確の場合、ステップアップ演出が「ステップ2」「ステップ3」となる頻度は、遊技状態が低確の場合に比して低下している（図27-1においてステップアップ演出が「ステップ2」「ステップ3」の出現割合は、潜確中10/100、15/100、低確中15/100、25/100、図27-2においてステップアップ演出が「ステップ2」「ステップ3」の出現割合は、潜確中15/100、10/100、低確中25/100、15/100）。

【0336】

従って、このように構成される本実施形態の遊技機100においては、大当たり期待度の高い遊技状態のときには、相対的に大当たり期待度の低い遊技状態のときに比して、大当たり期待度の最も高い変動演出パターン（変動演出パターンD）、ギミック109の動作パターン（ギミック動作大）、ステップアップ演出（ステップ4）が選択される確率は、大当たりになる場合に高くなり、はずれになる場合に低くなる。一方で、大当たり期待度の高い遊技状態のときには、相対的に大当たり期待度の低い遊技状態のときに比して、変動演出パターンB、C、ギミック動作の小、中、ステップアップ演出のステップ2、3が選択される確率は、大当たり及びはずれになる場合共に低くなる。

【0337】

これにより、大当たり期待度の高い遊技状態（時短や潜確状態）のときには、大当たり期待度の最も高い変動演出パターン（変動演出パターンD）、ギミック109の動作パターン（ギミック動作大）、ステップアップ演出（ステップ4）の信頼度が更に向上し、遊技者は、大当たり期待度の高い遊技状態で、これらの演出が発生した場合に大なる期待を持って遊技に臨むことができる。また、大当たり期待度の高い遊技状態において、変動演出パターンB、C、D、ギミック動作の小、中、大、ステップアップ演出のステップ2、3、4が選択されたにも拘わらず大当たりしないケースが減少するので、大当たり期待度の高い遊技状態における無駄なリーチはずれによる時間（通常より長いリーチ変動による時間）の浪費などを抑制することが可能となる。また更に、大当たり期待度の高い遊技状態で共通音楽（共通音楽B、C）が発生している場合には、無駄なリーチはずれによるギミック動作やステップアップ演出に気を取られて、当該共通音楽を聞き逃してしまことを抑制することも可能となる。その結果、遊技の趣向が向上する。

【0338】

図26に戻って、S2630の変動演出パターン抽選処理を終えると、サブCPU340aは、S2640に移行して、S2630の変動演出パターン抽選処理で決定した変動演出パターン（変動演出パターン、ギミック動作、ステップアップ演出）を設定する。そして、サブCPU340aは、この変動演出パターン選択処理を終了する。

【0339】

図19に戻って、S1936の変動演出パターン選択処理を終えると、サブCPU340aは、S1940に移行して、上記S1920の演出モード変更処理で設定された演出モード、S1930の図柄変動音設定処理で設定された図柄変動音、S1936の変動演出パターン選択処理で設定された変動演出パターンに基づいて演出図柄変動演出開始コマンドをセットする。この演出図柄変動演出開始コマンドにより、メイン表示装置131に選択した変動演出パターン（変動演出パターンA、B、C又はD）による演出図柄の変動表示を表示させると共に、その演出図柄の変動表示に合わせてステップアップ演出（ステ

ップ1～4)や、音声出力装置132のスピーカや演出用照明装置134のランプやLED、演出用駆動装置361のギミック109による音響出力(繰り返し音楽又は共通音楽)や発光表示及びギミック演出(ギミック動作小、中又は大)等を実行させる。また、大当り確定予告演出を実行する場合には、「ハンドルフラッシュ」「ハンドルパイプ」又は「ハンドルエアー」の何れかを実行させる。

【0340】

なお、本実施形態では、上述したように、変動演出パターン、ギミック演出、ステップアップ演出は、演出図柄(特別図柄)の1変動に係わって発生する態様で説明したが、これは、演出図柄(特別図柄)の複数回の変動に係わって(跨がって)発生する態様としてもよい。

10

【0341】

S1940の処理を終えると、サブCPU340aは、S1942に移行して、保留数減算処理を実行する。具体的には、サブCPU340aは、変動演出開始コマンドの設定情報に含まれている情報が第1特別図柄抽選結果の判定が実行されたことを示す場合、サブRAM340cに格納されている第1特別図柄抽選の保留数を1減算する。同様に、サブCPU340aは、変動演出開始コマンドの設定情報に含まれている情報が第2特別図柄抽選結果の判定が実行されたことを示す場合、サブRAM340cに格納されている第2特別図柄抽選の保留数を1減算する。

【0342】

そして、S1944に移行し、サブCPU340aは、上記S1942でサブRAM340cに1減算した保留に対する第1特別図柄又は第2特別図柄の保留表示を消去すべく、画像制御基板350に指示するための保留消去表示コマンドをサブRAM340cにセットして、メイン表示装置131から最も早く表示されていた第1特別図柄又は第2特別図柄の保留表示(保留アイコン)を消去させる。そして、S1944の処理を終えると、サブCPU340aは、この変動演出選択処理を終了する。

20

【0343】

図16に戻って、S1640の変動演出選択処理を終えると、又は、S1624において変動演出開始コマンドを受信していないと判定された場合(S1624でNO)、サブCPU340aは、S1660に移行して、図8の特別図柄処理のS846でセットされた変動演出停止コマンドを受信したか否かを判定する。そして、変動演出停止コマンドを受信していると判定された場合(S1650でYES)、サブCPU340aは、S1660に移行して、変動演出終了処理を実行する。以下、図28を用いて、S1660で行われる変動演出終了処理の内容について説明する。図28は、演出制御基板340のサブCPU340aによって行われる変動演出終了処理(S1660)を示すフローチャートである。

30

【0344】

図28を参照して、サブCPU340aは、まずS2800において、図柄変動音設定解除処理を実行する。以下、図29を用いて、S2800で行われる図柄変動音設定解除処理の内容について説明する。図29は、演出制御基板340のサブCPU340aによって行われる図柄変動音設定解除処理(S2800)を示すフローチャートである。

40

【0345】

図29を参照して、図柄変動音設定解除処理は、上述した図柄変動音設定処理(図23)で演出図柄(特別図柄)の変動表示に係わって設定された図柄変動音としての共通音楽(共通音楽A、B、C)を、所定条件成立により設定解除するための処理であって、サブCPU340aは、まずS2900において、時短であった遊技状態が終了したか否かを判定する。時短であった遊技状態が終了したと判定された場合(S2900でYES)、サブCPU340aは、S2910に移行し、時短状態の演出図柄(特別図柄)の変動表示に係わって発生させていた共通音楽Cの設定(S2342参照)を解除して当該共通音楽Cを終了させるため、音楽Cフラグをオフに設定する。そして、S2910の処理を終えると、又は、S2900において、時短状態が終了していないと判定された場合(S2

50

900でNO)、サブCPU340aは、S2920に移行する。

【0346】

S2920において、サブCPU340aは、潜確状態の演出図柄(特別図柄)の変動表示に係わって共通音楽Bを設定するための音楽Bフラグがオンになっているか否か、つまり共通音楽Bが設定されているか否かを判定する。音楽Bフラグがオンになって共通音楽Bが設定されていると判定された場合(S2920でYES)、サブCPU340aは、S2930に移行し、共通音楽Bの実行期間としての複数回(6~10回、図24参照)の演出図柄(特別図柄)の変動回数が消化されたか、又は、潜確であった遊技状態が終了したか否かを判定する。

【0347】

S2930において、変動回数が消化された、又は、潜確であった遊技状態が終了したと判定された場合(S2930でYES)、サブCPU340aは、S2940に移行し、潜確状態の演出図柄(特別図柄)の変動表示に係わって発生させていた共通音楽Bの設定(S2336参照)を解除して当該共通音楽Bを終了させるため、音楽Bフラグをオフに設定する。そして、S2940の処理を終えると、S2920において、音楽Bフラグがオフになって共通音楽Bが設定されていないと判定された場合(S2920でNO)、又は、S2930において、変動回数が消化されていない、若しくは、時短状態が終了していないと判定された場合(S2930でNO)、サブCPU340aは、S2950に移行する。

【0348】

S2950において、サブCPU340aは、通常状態の演出図柄(特別図柄)の変動表示に係わって共通音楽Aを設定するための音楽Aフラグがオンになっているか否か、つまり共通音楽Aが設定されているか否かを判定する。音楽Aフラグがオンになって共通音楽Aが設定されていると判定された場合(S2950でYES)、サブCPU340aは、S2960に移行し、共通音楽Aの実行期間としての複数回(2~6回、図24参照)の演出図柄(特別図柄)の変動回数が消化されたか、又は、通常であった遊技状態が終了したか否かを判定する。

【0349】

S2960において、変動回数が消化された、又は、通常であった遊技状態が終了したと判定された場合(S2960でYES)、サブCPU340aは、S2970に移行し、通常状態の演出図柄(特別図柄)の変動表示に係わって発生させていた共通音楽Aの設定(S2314参照)を解除して当該共通音楽Aを終了させるため、音楽Aフラグをオフに設定する。そして、S2970の処理を終えると、S2950において、音楽Aフラグがオフになって共通音楽Aが設定されていないと判定された場合(S2950でNO)、又は、S2960において、変動回数が消化されていない、若しくは、通常状態が終了していないと判定された場合(S2960でNO)、サブCPU340aは、この図柄変動音設定解除処理を終了する。

【0350】

つまり、この図柄変動音設定解除処理では、サブCPU340aは、S1650で変動演出停止コマンドを受信した際、共通音楽Cが設定されている場合には、時短が終了したとき(他の遊技状態に移行したとき)に共通音楽Cを終了させ、共通音楽Bが設定されている場合には、共通音楽Bの実行期間としての複数回の演出図柄(特別図柄)の変動回数が消化、又は、潜確であった遊技状態が終了したとき(他の遊技状態に移行したとき)に共通音楽Bを終了させ、共通音楽Aが設定されている場合には、共通音楽Aの実行期間としての複数回の演出図柄(特別図柄)の変動回数が消化、又は、通常であった遊技状態が終了したとき(他の遊技状態に移行したとき)に共通音楽Aを終了させる処理となっている。

【0351】

図28に戻って、S2800の図柄変動音設定解除処理を終えると、サブCPU340aは、S2810に移行し、画像制御基板350やランプ制御基板360に指示するため

10

20

30

40

50

の演出図柄変動演出停止コマンドをサブRAM340cにセットして、メイン表示装置131における変動演出パターン及び設定された演出モードによる演出図柄の変動表示などを終了させると共に、その演出図柄の変動表示に合わせてステップアップ演出（ステップ1～4）や、音声出力装置132のスピーカやサブ表示装置139、演出用照明装置134のランプやLED、演出用駆動装置361のギミック109による音響出力（繰り返し音楽又は共通音楽）や発光表示及びギミック演出（ギミック動作小、中又は大）等を終了させる。

【0352】

そして、S2820に移行して、サブCPU340aは、上記S2810で演出図柄変動演出停止コマンドをセットして演出図柄の変動表示を終了させることに基づいて、モード継続回数値M（図21参照）の値を1加算（インクリメント）する。そして、サブCPU340aは、S2840に移行して、S1624で受信した変動演出開始コマンドの解析結果（S1910）に基づいて今回の演出図柄の変動表示停止に係る特別図柄抽選の判定結果が、通常4R大当り又は確変4R大当りであるか否かを判定する。

【0353】

S2840において、今回の特別図柄抽選の判定結果が通常4R大当り又は確変4R大当りである場合（S2840でYES）、サブCPU340aは、S2842に移行し、この通常4R大当り又は確変4R大当りの大当り遊技終了後、モードフラグに「7」をセットし演出モードとして「潜確」を設定する。そして、サブCPU340aは、S2846に移行して、「潜確」の設定に伴ってモード継続回数値Mに「0」を代入してモード継続回数値Mをリセットする。そして、S2846の処理を終えると、サブCPU340aは、この変動演出終了処理を終了する。

【0354】

一方、S2840において、今回の特別図柄抽選の判定結果が通常4R大当り及び確変4R大当りでない場合（S2840でNO）、サブCPU340aは、S2850に移行して、S1624で受信した変動演出開始コマンドの解析結果（S1910）に基づいて今回の演出図柄の変動表示停止に係る特別図柄抽選の判定結果が、確変16R大当りであるか否かを判定する。

【0355】

S2850において、今回の特別図柄抽選の判定結果が確変16R大当りである場合（S2850でYES）、サブCPU340aは、S2852に移行し、この確変16R大当りの大当り遊技終了後、モードフラグに「1」をセットし演出モードとして「通常A」を設定する。そして、サブCPU340aは、S2854に移行して、「通常A」の設定に伴ってモード継続回数値Mに「0」を代入してモード継続回数値Mをリセットする。そして、S2854の処理を終えると、サブCPU340aは、この変動演出終了処理を終了する。

【0356】

図16に戻って、S1660の変動演出終了処理を終了すると、又は、変動演出停止コマンドを受信していないと判定された場合（S1650でNO）、サブCPU340aは、S1670に移行して、図11の停止中処理のS1152でセットされたオープニングコマンドを受信したか否かを判定する。そして、オープニングコマンドを受信していると判定された場合（S1670でYES）、サブCPU340aは、S1672に移行して、画像制御基板350やランプ制御基板360に指示するためのオープニング演出コマンドをサブRAM340cにセットして、メイン表示装置131、サブ表示装置139、音声出力装置132、演出用照明装置134及び演出用駆動装置361を介して大当り遊技のオープニング演出を実行させる。具体的に、この大当り遊技のオープニング演出は、メイン表示装置131に大当り遊技のオープニング画像が演出表示されると共に、その演出表示に合わせてサブ表示装置139の演出や、スピーカやランプ、LED及びギミック109による音響出力や発光表示及びギミック演出等が実行される。

【0357】

S 1 6 7 2 の処理を終えると、又は、S 1 6 7 0 においてオープニングコマンドを受信していないと判定された場合 (S 1 6 7 0 で N O)、サブ C P U 3 4 0 a は、S 1 6 7 4 に移行して、図 1 2 大入賞装置処理の S 1 2 1 5 でセットされた大当り演出コマンドを受信したか否かを判定する。そして、大当り演出コマンドを受信していると判定された場合 (S 1 6 7 4 で Y E S)、サブ C P U 3 4 0 a は、S 1 6 7 6 に移行して、画像制御基板 3 5 0 やランプ制御基板 3 6 0 に指示するための大当り演出パターンコマンドをサブ R A M 3 4 0 c にセットして、大当り演出コマンドに含まれている情報に基づいて判別した大当り遊技中の演出 (オープニング演出後からエンディング演出開始までの間に行われる通常 4 R 大当り遊技、確変 4 R 大当り遊技又は確変 1 6 R 大当り遊技における各ラウンド毎の演出) を、メイン表示装置 1 3 1、サブ表示装置 1 3 9、音声出力装置 1 3 2、演出用照明装置 1 3 4 及び演出用駆動装置 3 6 1 を介して実行させる。具体的に、この大当り遊技中の演出は、メイン表示装置 1 3 1 に大当りの種類 (通常 4 R 大当り、確変 4 R 大当り又は確変 1 6 R 大当り) に応じた大当り演出パターンの演出画像が表示されると共に、その演出表示に合わせてサブ表示装置 1 3 9 の演出、スピーカやランプ、L E D 及びギミック 1 0 9 による音響出力や発光表示及びギミック演出等が実行される。

10

【 0 3 5 8 】

S 1 6 7 6 の処理を終えると、又は、S 1 6 7 4 において大当り演出コマンドを受信していないと判定された場合 (S 1 6 7 4 で N O)、サブ C P U 3 4 0 a は、S 1 6 7 8 に移行して、図 1 2 の大入賞装置処理の S 1 2 5 2 でセットされたエンディングコマンドを受信したか否かを判定する。そして、エンディングコマンドを受信していると判定された場合 (S 1 6 7 8 で Y E S)、サブ C P U 3 4 0 a は、S 1 6 8 0 に移行して、画像制御基板 3 5 0 やランプ制御基板 3 6 0 に指示するためのエンディング演出コマンドをサブ R A M 3 4 0 c にセットして、メイン表示装置 1 3 1、サブ表示装置 1 3 9、音声出力装置 1 3 2、演出用照明装置 1 3 4 及び演出用駆動装置 3 6 1 を介して大当り遊技のエンディング演出を実行させる。具体的に、この大当り遊技のエンディング演出は、メイン表示装置 1 3 1 に大当り遊技のエンディング画像が演出表示されると共に、その演出表示に合わせてサブ表示装置 1 3 9 の演出、スピーカやランプ、L E D 及びギミック 1 0 9 による音響出力や発光表示及びギミック演出等が実行される。そして、S 1 6 8 0 の処理を終えると、又は、S 1 6 7 8 においてエンディングコマンドを受信していないと判定された場合 (S 1 6 7 8 で N O)、サブ C P U 3 4 0 a は、このコマンド受信処理を終了する。

20

30

【 0 3 5 9 】

図 1 5 に戻って、S 1 5 0 0 のコマンド受信処理を終えると、次に演出制御基板 3 4 0 のタイマ割込み処理では、S 1 5 1 0 において、サブ C P U 3 4 0 a は、遊技者による第 1 演出ボタン 1 3 5 又は第 2 演出ボタン 1 3 6 の操作による第 1 演出ボタン検出スイッチ 3 3 5 又は第 2 演出ボタン検出スイッチ 3 3 6 a ~ 3 3 6 e からの入力に基づき、演出上の効果や遊技者の遊技履歴情報取得等を実現するための演出ボタン処理を行う。

【 0 3 6 0 】

図 3 0 を用いて、ここで、演出ボタン処理の内容について説明する。図 3 0 は、演出制御基板 3 4 0 のサブ C P U 3 4 0 a によって行われる演出ボタン処理 (S 1 5 1 0) を示すフローチャートである。図 3 0 を参照して、サブ C P U 3 4 0 a は、まず S 3 0 0 0 において、デモフラグがオンに設定されているか否かを判定する (図 1 7 の S 1 7 3 0 参照)。そして、デモフラグがオンに設定されていると判定された場合 (S 3 0 0 0 で Y E S)、つまり遊技機 1 0 0 は待機状態であって客待ち用のデモ演出を実行している場合、サブ C P U 3 4 0 a は、S 3 0 0 5 に移行して、遊技状態が時短か否かを判定する。

40

【 0 3 6 1 】

S 3 0 0 5 において、遊技状態が時短でないと判定された場合 (S 3 0 0 5 で N O)、サブ C P U 3 4 0 a は、S 3 0 1 0 に移行し、ここで演出ボタン 1 3 5、1 3 6 の操作に基づいてデモ演出画面中に演出モードとして「通常 A」選択の信号が入力されたか否かを判定する。そして、演出モードとして「通常 A」選択の信号が入力された場合 (S 3 0 1 0 で Y E S)、サブ C P U 3 4 0 a は、S 3 0 2 5 に移行し、モードフラグに「2」がセ

50

ットされているか否か、すなわち現在設定されている演出モードが「通常B」か否かを判定する。

【0362】

S3025において、現在設定されている演出モードが「通常B」であると判定された場合(S3025でYES)、サブCPU340aは、S3035に移行して、モードフラグに「1」をセットし演出モードとして「通常A」を設定する。これにより、演出モードの設定が「通常B」から「通常A」に切り替わる。そして、サブCPU340aは、S3045に移行する。

【0363】

一方、S3010において、演出モードとして「通常A」選択の信号が入力されなかった場合(S3010でNO)、サブCPU340aは、S3020に移行し、ここで演出ボタン135、136の操作に基づいてデモ演出画面中に演出モードとして「通常B」選択の信号が入力されたか否かを判定する。そして、演出モードとして「通常B」選択の信号が入力された場合(S3020でYES)、サブCPU340aは、S3030に移行し、モードフラグに「1」がセットされているか否か、すなわち現在設定されている演出モードが「通常A」か否かを判定する。

【0364】

S3030において、現在設定されている演出モードが「通常A」であると判定された場合(S3030でYES)、サブCPU340aは、S3040に移行して、モードフラグに「2」をセットし演出モードとして「通常B」を設定する。これにより、演出モードの設定が「通常A」から「通常B」に切り替わる。そして、サブCPU340aは、S3045に移行する。

【0365】

S3045に移行すると、サブCPU340aは、「通常A」又は「通常B」の設定に伴ってモード継続回数値Mに「0」を代入してモード継続回数値Mをリセットする。そして、サブCPU340aは、S3050に移行して、画像制御基板350に、演出モードとして「通常A」又は「通常B」を実行するための演出モードコマンドをサブRAM340cにセットし、この演出ボタン処理を終了する。

【0366】

一方、S3005において、遊技状態が時短であると判定された場合(S3005でYES)、S3020において、演出モードとして「通常B」選択の信号が入力されなかった場合(S3020でNO)、S3025において、現在設定されている演出モードが「通常B」であると判定されなかった場合(S3025でNO)、又は、S3030において、現在設定されている演出モードが「通常A」であると判定されなかった場合(S3030でNO)にも、サブCPU340aは、この演出ボタン処理を終了する。

【0367】

つまり、この演出ボタン処理のS3000～S3050の処理により、遊技状態が時短でないときのデモ演出画面であって、現在設定されている演出モードが「通常A」又は「通常B」のときは、遊技者の演出ボタン135、136の操作により該演出モードを「通常B」又は「通常A」に切り替えることが可能になる。なお、現在設定されている演出モードが「通常A」又は「通常B」以外のとき、あるいは、遊技状態が時短のときは(遊技状態が時短のときは演出モードとして「通常A」が強制設定)、遊技者の演出モード選択に係る演出ボタン135、136の操作は無効となる(図21参照)。

【0368】

一方、S3000において、デモフラグがオンに設定されていないと判定された場合(S3000でNO)、つまり遊技機100は待機状態でなく客待ち用のデモ演出を実行していない場合、サブCPU340aは、S3060に移行して、メイン表示装置131等で演出図柄の変動表示中、例えばリーチ演出などにおいて遊技者に演出ボタン135、136を操作させる演出ボタン操作指示演出の実行中か否かを判定する。

【0369】

そして、遊技者に演出ボタン 1 3 5、1 3 6 を操作させる演出ボタン操作指示演出の実行中と判定された場合 (S 3 0 6 0 で Y E S)、サブ C P U 3 4 0 a は、S 3 0 6 5 に移行して、演出ボタン操作指示演出の実行中に遊技者が演出ボタン 1 3 5、1 3 6 を操作し、つまり遊技者が演出ボタン操作指示演出に应答して演出ボタン 1 3 5、1 3 6 を操作し、第 1 演出ボタン検出スイッチ 3 3 5 又は第 2 演出ボタン検出スイッチ 3 3 6 a ~ 3 3 6 e からいずれかの信号を入力したか否かを判定する。

【0 3 7 0】

そして、第 1 演出ボタン検出スイッチ 3 3 5 又は第 2 演出ボタン検出スイッチ 3 3 6 a ~ 3 3 6 e からいずれかの信号が入力されていると判定した場合 (S 3 0 6 5 で Y E S)、サブ C P U 3 4 0 a は、S 3 0 7 0 に移行して、画像制御基板 3 5 0 やランプ制御基板 3 6 0 に、遊技者が演出ボタン操作指示演出に应答して演出ボタン 1 3 5、1 3 6 を操作したことに基づくボタン操作演出を実行させるためのボタン操作演出用コマンドをサブ R A M 3 4 0 c にセットする。

10

【0 3 7 1】

一方、第 1 演出ボタン検出スイッチ 3 3 5 又は第 2 演出ボタン検出スイッチ 3 3 6 a ~ 3 3 6 e からいずれの信号も入力されていないと判定された場合 (S 3 0 6 5 で N O)、サブ C P U 3 4 0 a は、S 3 0 7 5 に移行して、画像制御基板 3 5 0 やランプ制御基板 3 6 0 に、遊技者が演出ボタン操作指示演出に应答せずに演出ボタン 1 3 5、1 3 6 を操作しなかったことに基づくボタン未操作演出を実行させるためのボタン未操作演出用コマンドをサブ R A M 3 4 0 c にセットする。

20

【0 3 7 2】

ここで、ボタン未操作演出は、ボタン操作演出に比して、遊技者にとって演出効果や信頼度の低い演出が行われるようになっている。これにより、遊技者のアクションによって演出が変化することを体感させたりすることができ、その結果、遊技性を高めることができる。なお、演出効果とは、遊技者にとって有利な遊技結果 (例えば当りや大当り) となる確率を示唆する演出の有効性の程度であり、また、信頼度とは、遊技者にとって有利な遊技結果となる確率のパロメータである。

【0 3 7 3】

一方、遊技者に演出ボタン 1 3 5、1 3 6 を操作させる演出ボタン操作指示演出の実行中ではないと判定された場合 (S 3 0 6 0 で N O)、又は、S 3 0 7 0 若しくは S 3 0 7 5 の処理を終了すると、サブ C P U 3 4 0 a は、この演出ボタン処理を終了する。

30

【0 3 7 4】

図 1 5 に戻って、S 1 5 1 0 の演出ボタン処理を終えると、S 1 5 2 0 に移行して、サブ C P U 3 4 0 a は、S 1 5 0 0 のコマンド受信処理でサブ R A M 3 4 0 c にセットされたコマンド、すなわち、オープニング演出コマンド (S 1 6 7 2)、エンディング演出コマンド (S 1 6 8 0)、デモ演出開始コマンド (S 1 7 4 0)、保留表示コマンド (S 1 8 0 8)、保留先読み演出コマンド (S 1 8 1 0)、デモ演出終了コマンド (S 1 9 0 4)、演出図柄変動演出開始コマンド (S 1 9 4 0)、保留消去表示コマンド (S 1 9 4 4)、演出図柄変動演出停止コマンド (S 2 8 1 0)、演出モードコマンド (S 3 0 5 0)、ボタン操作演出用コマンド (S 3 0 7 0)、ボタン未操作演出用コマンド (S 3 0 7 5) 等のコマンドを画像制御基板 3 5 0 及びランプ制御基板 3 6 0 へ送信するコマンド送信処理を行う。

40

【0 3 7 5】

このコマンド送信処理が行われることによって、メイン表示装置 1 3 1 やサブ表示装置 1 3 9 における画像表示や音声出力装置 1 3 2 からの音声出力等による演出 (変動演出パターン A、B、C 又は D、ステップアップ演出 (ステップ 1 ~ 4)、繰り返し音楽又は共通音楽等) の実行が画像制御基板 3 5 0 に指示され、また、演出用照明装置 1 3 4 によるランプや L E D の点灯制御や、演出用駆動装置 3 6 1 によるギミック 1 0 9 の作動等による演出 (ギミック動作小、中又は大) の実行がランプ制御基板 3 6 0 に指示され、これにより様々な趣向を凝らした演出が遊技機 1 0 0 にて行われる。そして、S 1 5 2 0 のコマ

50

ンド送信処理を終えると、サブCPU340aは、この演出制御基板340のタイマ割込み処理を終了する。

【0376】

<他の実施形態>

以上、本発明の実施形態に係る遊技機100を図面に基づいて説明してきたが、具体的な構成は実施形態に示したものに限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加などがあっても本発明に含まれる。

【0377】

例えば、上述した実施形態においては、演出図柄（特別図柄）の変動表示に係わって、図柄変動音を、遊技状態（低確、潜確、確変）に応じて所定の発生態様（1変動毎の繰り返し音楽又は複数回の変動に跨がって共通する1つの共通音楽A、B、C）にて発生させるようにしたが、これは、普通図柄の変動表示に係わって発生させるようにしてもよい。

【0378】

また、図柄変動音は、演出モード（図21参照）に応じて所定の発生態様にて発生させるようにしてもよい。例えば、演出モードが「通常A」の場合には繰り返し音楽A、「通常B」の場合には繰り返し音楽B、「横スクロールA」の場合には共通音楽A、「横スクロールB」の場合には共通音楽B、「5ラインA」の場合には共通音楽C、「5ラインB」の場合には共通音楽D...という具合である。

【0379】

更に、図柄変動音と同様に、演出用照明装置134によるランプやLEDの点灯制御を、遊技状態（低確、潜確、確変）に応じて所定の発光態様にて発光させるようにしてもよい。例えばランプやLEDを、演出図柄（特別図柄）の変動表示に係わって、1変動毎に繰り返し点滅/点灯又は複数回の変動に跨がって点滅/点灯（点滅速度や点灯色などを適宜遊技状態に応じて変更）するようにすればよい。そして、この点灯制御は、上述した図柄変動音（1変動毎の繰り返し音楽又は複数回の変動に跨がって共通する1つの共通音楽）と同時に発生させるようにしてもよい。このように構成すれば、更に遊技の趣向が向上する。

【0380】

また、上述した実施形態においては、遊技状態が時短になっているときは、全て大当たり確率が上昇している確変状態になるように構成したが、これは、遊技状態が時短になっている場合であっても、大当たり確率が上昇しない低確状態を含むように構成してもよい。そして、この場合には、上述した図柄変動音としての共通音楽A、B、Cに加え、時短（低確）用の共通音楽Dを設けるようにしてもよい。

【0381】

また、遊技機100においては、所定の異常が発生した場合に当該異常に対するエラー音を音声出力装置132から発生するように構成されており、このエラー音は、図柄変動音と重複する場合には、図柄変動音に優先して出力する（例えば、図柄変動音の出力を小さくしたり消音（ミュート）する）ようになっているが、図柄変動音としての上述した共通音楽とエラー音とが重複する場合には、このような音声制御から除外するようにしてもよい。例えば、共通音楽とエラー音とが重複する場合、共通音楽の出力は当該異常発生前の設定と変わらない（共通音楽の出力を維持する）ようにしてもよい。ただし、この場合、当該異常の種別によっては、例えば重大な異常が発生した場合等には、共通音楽の出力を小さくしたり消音（ミュート）するようにしてもよい。

【0382】

また、上述した実施形態においては、図柄変動音は、図23の図柄変動音設定処理に示したように、演出図柄（特別図柄）の変動表示に係わり、遊技状態（低確、潜確、確変）に応じて1変動毎の繰り返し音楽又は複数回の変動に跨がって共通する1つの共通音楽（共通音楽A、B、C）に設定するようにしたが、これは、他の実施形態に係る図31の図柄変動音設定処理に示すように、演出図柄の「擬似連」に係わって所定の発生態様で発生するように設定してもよい。

10

20

30

40

50

【0383】

図31は、他の実施形態に係る演出制御基板340のサブCPU340aによって行われる図柄変動音設定処理(S1930)を示すフローチャートである。なお、以下に説明する他の実施形態の説明においては、上述した実施形態と同様な構成については同じ符号を付し、それら構成の詳細な説明については省略するものとする。

【0384】

図31を参照して、この他の実施形態に係る図柄変動音設定処理は、音声出力装置132により演出図柄の変動表示に係わって発生させる図柄変動音を、演出図柄が「擬似連」の変動を行う場合に依じて所定の発生態様にて発生させる音響演出の設定を行う処理であって、サブCPU340aは、まずS3100において、今回の演出図柄の変動表示が「擬似連」であるか否かを判定する。なお、今回の演出図柄の変動表示を「擬似連」にするか否かの決定は、例えば上記コマンド受信処理のS1624で、サブCPU340aが変動演出開始コマンドを受信したタイミングで「擬似連」実行用の乱数を取得し、この取得した乱数により決定するようにすればよい。

【0385】

図32を用いて、ここで、「擬似連」について説明する。図32は、「擬似連」を説明するための説明図である。「擬似連」は、演出図柄の変動演出の一形態であって、端的に言えば、演出図柄の1回の変動(1回の大当り抽選)を、恰も複数回の変動(複数回の大当り抽選)に見せかける演出形態のことである。図32を参照して、(A)に示すように、メイン表示装置131の画面には、第1始動入賞装置112又は第2始動入賞装置115への1個の遊技球の入賞に基づいて、1回の演出図柄の変動表示(図柄合わせゲーム)が開始される。なお、図32(A)においては、一例として、演出図柄の変動中の状態を3本の矢印(3図柄の上下方向のスクロール表示)で示している。

【0386】

そして、演出図柄の変動表示が開始されてから所定時間が経過すると、矢印Fに示すように、変動表示していた演出図柄は、所定の演出図柄が確定表示されたように、つまり大当り抽選の抽選結果が確定したように擬似停止(仮停止)する。ここで、演出図柄は、(B)に示すように、遊技者が視認し難い形態であって上下に僅かに(2、3コマ程度)揺動しており、完全に停止した状態になっていない態様となっている。すなわち、この(B)に示す状態では、遊技者は大当り抽選の抽選結果(この場合、はずれ)が確定したように見えるものの、実質的には、大当り抽選の抽選結果は未だ確定していないこととなる。なお、図32(B)においては、一例として、演出図柄の仮停止図柄を「123」で示しており、また、演出図柄の仮停止(揺れ)の状態を、演出図柄の上下に記載した小さな矢印にて示している。

【0387】

そして、演出図柄が仮停止してから所定時間(2~3秒)が経過すると、矢印Gに示すように、演出図柄は再び変動表示を開始して、恰も2回目の図柄合わせゲームが開始されたように見せかける。この際、(C)に示すように、メイン表示装置131の画面の右上方には、「x2」という表示が出現する。この表示は、今回の変動演出における演出図柄の変動表示の回数(擬似連回数)を示すものであって、すなわち、この表示により、遊技者に「擬似連」が2回目であることを報知する。

【0388】

そして、2回目の「擬似連」が開始された後、図示は省略するが、上記(B)(C)に準じて、演出図柄は仮停止と変動表示を繰り返して3回目、4回目の「擬似連」を順次実行する。そして、4回目の「擬似連」が終了すると、つまり一連の「擬似連」による演出図柄の変動表示が終了すると、その後リーチとなって当該リーチに係る演出が実行される。そして、このリーチ演出が終了すると、変動表示していた演出図柄は、(D)に示すように、所定の図柄に確定表示され、つまり大当り抽選の抽選結果が確定する。なお、図32(D)においては、一例として、演出図柄の確定図柄を「777」(大当り)で示している。

10

20

30

40

50

【0389】

ここで、「擬似連」に係る大当たり期待度は、擬似連回数が多ければ多いほど大きくなるように構成されている。なお、擬似連回数は特に限定されるものではなく、上記した例では、擬似連回数が最大で4回まで発生する態様で説明したが、この場合には、図32下段に示すように、「擬似連」が発生した場合、擬似連回数2回が最も大当たり期待度が低くなり、擬似連回数4回が最も大当たり期待度が高くなる。また、上記した例では、擬似連回数4回目の後に大当たりになる典型的な例を示したが、これは、擬似連回数2回目、3回目に大当たりになる場合や、逆に、擬似連回数4回目にはずれになる場合を排除するものではない。

【0390】

10

図31に戻って、S3100において、今回の演出図柄の変動表示が「擬似連」でないと判定された場合(S3100でNO)、サブCPU340aは、この図柄変動音設定処理を終了する。一方、今回の演出図柄の変動表示が「擬似連」であると判定された場合(S3100でYES)、サブCPU340aは、S3102に移行し、今回の「擬似連」の変動表示に係わって共通音楽を実行するか否かを決定する共通音楽抽選処理を、乱数等を用いた所定の抽選方法により行う。この共通音楽抽選処理における共通音楽を実行するか否かの決定は、例えば、上記コマンド受信処理のS1624で、サブCPU340aが変動演出開始コマンドを受信したタイミングで共通音楽実行用の乱数を取得し、この取得した乱数により判定するようにすればよい。

【0391】

20

S3102の共通音楽抽選処理を終えると、サブCPU340aは、S3104に移行し、このS3104において共通音楽抽選処理(S3102)により共通音楽の実行が決定されたか否かを判定する。そして、S3104において、共通音楽の実行が決定されなかったと判定された場合(S3104でNO)、サブCPU340aは、S3106に移行し、今回の「擬似連」の変動表示に係わって発生させる図柄変動音を、1変動毎の繰り返し音楽で実行するための繰り返し音楽に設定する。

【0392】

図33を用いて、ここで、演出図柄が「擬似連」の変動を行う場合に係わって発生する、繰り返し音楽及び共通音楽について説明する。図33は、他の実施形態に係わり、「擬似連」の変動表示に係わって実行される繰り返し音楽及び共通音楽を説明するための説明図であって、(A)は繰り返し音楽、(B)は共通音楽を示している。まず、図33(A)を参照しながら繰り返し音楽について説明する。

30

【0393】

他の実施形態に係る繰り返し音楽は、演出図柄が「擬似連」の変動を行う場合に係わって、演出図柄の1回の擬似的な変動毎に繰り返し実行される音楽である。より具体的には、第1始動入賞装置112又は第2始動入賞装置115への遊技球の入賞に基づき、メイン表示装置131の画面において図柄合わせゲームとして「擬似連」の変動表示(以下、擬似変動ともいう)が開始され(図33(A)左欄)、その後、矢印Hに示すように、所定時間が経過すると当該演出図柄の1回の擬似変動が終了して所定の演出図柄(はずれ)が一旦仮停止する(図33(A)右欄)。繰り返し音楽は、このメイン表示装置131の画面にて演出図柄が1回の擬似変動を表示している期間発生されるようになっており、つまり、「擬似連」の変動表示が開始されると、その変動表示の開始と同期して繰り返し音楽が発生され、当該変動表示している演出図柄が仮停止すると、その仮停止と同期して発生されていた繰り返し音楽は停止する。そして、演出図柄の仮停止中(演出図柄仮停止から次の擬似変動までのインターバル期間)、繰り返し音楽は停止した状態を維持する。

40

【0394】

すなわち、演出図柄が「擬似連」の変動を行う場合に係わって発生する繰り返し音楽は、演出図柄が仮停止している期間は発生されず、次の演出図柄の擬似変動が開始されると、その変動表示の開始に伴って繰り返し音楽も発生されるようになっている。よって、繰り返し音楽は、矢印Iに示すように、演出図柄の1回の擬似変動毎に(演出図柄が擬似的

50

に1変動する毎に)、当該変動と同期して繰り返し実行されることとなる。

【0395】

図33(B)を参照して、次に、他の実施形態に係る共通音楽について説明する。この共通音楽は、演出図柄が「擬似連」の変動を行う場合に係わって、演出図柄の複数回の擬似的な変動に跨がって共通する1つの共通音楽として実行される音楽である。より具体的には、図33(B)に示すようにメイン表示装置131の画面において図柄合わせゲームとして「擬似連」の変動表示(擬似連回数4回)が行われる(図33(B)左欄~右欄)。なお、この「擬似連」の変動表示については、上記図32と同様であるので、ここでの説明は省略する。

【0396】

しかして、この他の実施形態に係る共通音楽は、上記した繰り返し音楽とは異なり、メイン表示装置131の画面にて複数回の演出図柄の擬似変動を実行している期間、継続して発生されるようになっており、つまり、「擬似連」の変動表示が開始されると、その変動表示の開始と同期して共通音楽が発生され、当該変動表示している演出図柄が仮停止したとき(インターバル期間のとき)であっても共通音楽は引き続き発生し、その後、所定の複数回目の演出図柄の擬似変動が終了して大当り抽選結果として所定の演出図柄が確定表示されたとき、つまり当該複数回目の演出図柄の擬似変動が完全に停止したとき、その停止と同期して発生されていた共通音楽は停止する。

【0397】

すなわち、所定の複数回の演出図柄の擬似変動が実行される期間において、共通音楽は、演出図柄が擬似変動している期間のみならず、演出図柄が仮停止している期間であっても発生されるようになっている。よって、この他の実施形態に係る共通音楽は、矢印Jに示すように、演出図柄の複数回の擬似変動に跨がって共通する1つの共通音楽として実行されることとなる。

【0398】

ここで、共通音楽には、メロディ(旋律)、音色、ジャンル又はリズム等、趣の異なる3種類の共通音楽D、共通音楽E及び共通音楽Fが設けられており、図33(B)下段に示すように、共通音楽Dは擬似連回数が2回の場合、共通音楽Eは擬似連回数が3回の場合、共通音楽Fは擬似連回数が4回の場合にそれぞれ選択されるようになっている。上述したように、「擬似連」に係る大当り期待度は、擬似連回数が多ければ多いほど大きくなるので、従って当該「擬似連」に係る大当り期待度は、擬似連回数2回、擬似連回数3回、擬似連回数が4回の順に高くなっている。つまり、これは、「擬似連」に係って共通音楽が発生した場合にその大当り期待度は、共通音楽D、共通音楽E、共通音楽Fの順に高くなっていることを意味している。

【0399】

図31に戻って、S3106の処理を終えると、サブCPU340aは、この図柄変動音設定処理を終了する。一方、S3104において、共通音楽の実行が決定されたと判定された場合(S3104でYES)、サブCPU340aは、S3108に移行し、今回の「擬似連」で実行する演出図柄の変動表示は、擬似連回数が2回か否かを判定する。そして、S3108において、擬似連回数が2回であると判定された場合(S3108でYES)、サブCPU340aは、S3110に移行し、今回の「擬似連」で実行する演出図柄の変動表示に係わって発生させる図柄変動音を、当該演出図柄の2回の擬似変動に跨がって共通する1つの共通音楽としての共通音楽Dに設定する。そして、サブCPU340aは、この図柄変動音設定処理を終了する。

【0400】

一方、S3108において、擬似連回数が2回でないと判定された場合(S3108でNO)、サブCPU340aは、S3112に移行し、今回の「擬似連」で実行する演出図柄の変動表示は、擬似連回数が3回か否かを判定する。そして、S3112において、擬似連回数が3回であると判定された場合(S3112でYES)、サブCPU340aは、S3114に移行し、今回の「擬似連」で実行する演出図柄の変動表示に係わって発

10

20

30

40

50

生させる図柄変動音を、当該演出図柄の3回の擬似変動に跨がって共通する1つの共通音楽としての共通音楽Eに設定する。そして、サブCPU340aは、この図柄変動音設定処理を終了する。

【0401】

一方、S3112において、擬似連回数が3回でないと判定された場合(S3112でNO)、つまり今回の「擬似連」で実行する演出図柄の変動表示は、擬似連回数が4回であると判定された場合、サブCPU340aは、S3116に移行し、今回の「擬似連」で実行する演出図柄の変動表示に係わって発生させる図柄変動音を、当該演出図柄の4回の擬似変動に跨がって共通する1つの共通音楽としての共通音楽Fに設定する。そして、サブCPU340aは、この図柄変動音設定処理を終了する。

10

【0402】

従って、このように構成される他の実施形態に係る図柄変動音の設定によれば、「擬似連」に係わって演出図柄の複数回の擬似変動に跨がって発生する共通音楽は、擬似連回数に拘わらず発生すると共に、図33下段に示すように、「擬似連」における大当たり期待度に応じて擬似連回数毎に変更され得るように構成されている。このような構成により、遊技者は、大当たり期待度の低い「擬似連」であっても、共通音楽の発生により期待を持って遊技に臨むことができると共に、図柄変動音(共通音楽の種別)を聞いただけで大当たり期待度(擬似連回数)を容易に察知することが可能となり、その結果、遊技の趣向が向上するなど、上述した実施形態の遊技機100と、略同様な効果を奏し得る。

【0403】

20

なお、上述した他の実施形態に係る図柄変動音設定処理においては、擬似連回数が4回の場合であっても、S3102の共通音楽抽選処理を実行するようにしたが、この擬似連回数が4回の場合には、サブCPU340aは、S3102の共通音楽抽選処理を経由することなく、直ちにS3116に移行して、今回の「擬似連」で実行する演出図柄の変動表示に係わって発生させる図柄変動音を、当該演出図柄の4回の擬似変動に跨がって共通する1つの共通音楽としての共通音楽Fに強制的に設定するようにはてもよい。このような構成にすれば、大当たり期待度の最も高い擬似連回数が4回になる場合には、必ず共通音楽が発生することとなり、その結果、遊技の趣向が向上する。

【0404】

また、上述した実施形態においては、メイン表示装置131におけるデモ画面の表示は、図8(S816)、図17(S1720)で示したように、第1始動入賞装置112及び第2始動入賞装置(電チュー)115の始動記憶が無くなって、メイン表示装置131に大当たり抽選に係る演出図柄(第1、第2特別図柄表示装置120、122に大当たり抽選に係る特別図柄)の変動表示が実行されなくなってから所定時間経過したときに表示されるようにしたが、更に、これに加えて、普通図柄作動ゲート113a、113bの始動記憶が無くなって、普通図柄表示装置118に当り抽選に係る普通図柄の変動表示が実行されなくなってから所定時間経過したときに表示されるようにしてもよい。つまり、デモ画面の表示は、演出図柄(特別図柄)及び普通図柄の両者の変動停止を条件とするようにしてもよい。

30

【0405】

また、演出モードが「潜確」に設定されてから特別図柄(演出図柄)の変動回数が30回(モード継続回数値Mが「30」)になった時点で遊技状態が確変になっているか否かを判定するようにしたが(図20のS2012、S2014)、このモード継続回数値Mは限定することなく、例えば50回や20回に設定するようにしてもよい。また、ミッションステージに移行した場合の当該ミッションステージの設定時間を5分(残余時間Tm、図20のS2046)にしたが、この設定時間は限定することなく、例えば7分や3分に設定するようにしてもよい。

40

【0406】

なお、本発明においては、遊技機をパチンコ遊技機に限定されることなく、回胴式遊技機(いわゆるスロットマシン)、雀球遊技機、アレンジボール遊技機等、本発明の要旨を

50

逸脱しない範囲においてその他の遊技機に適用することもできる。

【0407】

<効果>

以上の説明から明らかなように、本実施形態に係る遊技機100は、相対的に大当り期待度の高い遊技状態で発生する共通音楽と、相対的に大当り期待度の低い遊技状態で発生する繰り返し音楽と有し、共通音楽は相対的に大当り期待度の低い遊技状態にであっても繰り返し音楽に切り替わって発生し得るように構成されている。すなわち、本実施形態に係る遊技機100は、発明Aとして、次のような構成を有している。

【0408】

発明A

(1) 始動条件の成立に基づいて所定の図柄を変動表示する表示手段(第1特別図柄表示装置120、第2特別図柄表示装置122、メイン表示装置131)と、前記表示手段による図柄の変動表示に係わって発生させる図柄変動音を制御する音制御手段(演出制御基板340、画像制御基板350、音声出力装置132)とを備えた遊技機(遊技機100)であって、前記音制御手段は、遊技状態が第1遊技状態になっている場合には、前記図柄変動音を、前記表示手段により変動表示される図柄が変動する毎に繰り返し使用される繰り返し音楽として発生させる繰り返し音楽発生手段(音声出力装置132、S1930の図柄変動音設定処理)と、遊技状態が前記第1遊技状態とは異なる第2遊技状態になっている場合には、前記図柄変動音を、前記表示手段により変動表示される図柄の複数回の変動に跨がって共通する共通音楽として発生させる共通音楽発生手段(音声出力装置132、S1930の図柄変動音設定処理)と、所定条件が成立した場合には、遊技状態が前記第1遊技状態になっている場合であっても、前記図柄変動音を、前記繰り返し音楽発生手段による繰り返し音楽に替えて前記共通音楽発生手段による共通音楽として所定期間発生させる音楽切り替え手段(図柄変動音設定処理のS2314、S2336)とを備えていることを特徴とする遊技機。

【0409】

なお、前記表示手段に所定の当り図柄が確定表示されると遊技者にとって有利な特別遊技を発生させる特別遊技発生手段を備え、前記第2遊技状態は、前記第1遊技状態よりも前記特別遊技が発生する期待度が高い遊技状態としてもよい。また、繰り返し音楽は、図柄の1変動に限らず、複数変動や1変動に満たない変動について発生することを妨げない。更に、共通音楽は、1つに限らず、複数あってもよい。

【0410】

(2) 前記表示手段に所定の当り図柄が確定表示されると遊技者にとって有利な特別遊技を発生させる特別遊技発生手段(ステップS450の大入賞装置処理)を備え、前記第2遊技状態は、前記第1遊技状態よりも前記特別遊技が発生する期待度が高い遊技状態とし、前記共通音楽は複数種類設けられ、遊技状態が前記第1遊技状態になっている場合に発生される当該共通音楽と、遊技状態が前記第2遊技状態になっている場合に発生される当該共通音楽とで相違するようにしたことを特徴とする(1)に記載の遊技機。

【0411】

(3) 前記表示手段に所定の当り図柄が確定表示されると遊技者にとって有利な特別遊技を発生させる特別遊技発生手段(ステップS450の大入賞装置処理)と、動作することにより所定の演出を行う演出役物(ギミック109)と、所定条件が成立すると、前記表示手段により変動表示される図柄の変動に係わって前記演出役物を所定の動作パターンにて動作させる演出役物制御手段(演出制御基板340、ランプ制御基板360、演出用駆動装置361)とを備え、前記動作パターンは、第1動作パターンと、該第1動作パターンよりも前記特別遊技が発生する期待度が高い第2動作パターンとを少なくとも含み、前記演出役物制御手段は、遊技状態が前記第2遊技状態になっている場合には、前記第1動作パターンにて前記演出役物を動作させる頻度を、遊技状態が前記第1遊技状態になっている場合に比して低下させることを特徴とする(1)又は(2)に記載の遊技機。

【0412】

(4) 前記表示手段に所定の当り図柄が確定表示されると遊技者にとって有利な特別遊技を発生させる特別遊技発生手段(ステップS450の大入賞装置処理)と、相関関係にある複数の単位演出が段階的に行われることでストーリー性を有する一連の演出が進行し、該一連の演出の進行度合に応じて前記特別遊技が発生する期待度が高まることを示唆するステップアップ演出と、所定条件が成立すると、前記表示手段により変動表示される図柄の変動に係わって前記ステップアップ演出を実行させる演出実行手段(演出制御基板340、画像制御基板350、メイン表示装置131)とを備え、前記ステップアップ演出は、第1ステップアップ演出と、該第1ステップアップ演出よりも前記特別遊技が発生する期待度が高い第2ステップアップ演出とを少なくとも含み、前記演出実行手段は、遊技状態が前記第2遊技状態になっている場合には、前記第1ステップアップ演出による演出の実行頻度を、遊技状態が前記第1遊技状態になっている場合に比して低下させることを特徴とする(1)乃至(3)の何れかに記載の遊技機。

10

【0413】

従って、このような発明A記載の遊技機によれば、相対的に特別遊技の期待度の高い遊技状態で発生する共通音楽が、相対的に特別遊技の期待度の低い遊技状態においても発生し得るので、遊技者は、当該特別遊技の期待度の低い遊技状態になった場合であっても、図柄変動音が繰り返し音楽から共通音楽に切り替わったときには、大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。しかも、特別遊技が発生する期待度の異なる遊技状態に応じて共通音楽がそれぞれ相違するように設けられているので、共通音楽の種別を聞き分けることにより現在の遊技状態は特別遊技が発生する期待度が高いか否かを把握することができる。すなわち、本発明に係る遊技機100は、遊技状態に応じて図柄変動音の発生態様に変化を持たせることが可能となり、その結果、遊技の趣向性が向上する。

20

【0414】

また、相対的に特別遊技の期待度の高い遊技状態になっている場合には、特別遊技の期待度の低い演出役物の動作及びステップアップ演出の実行頻度が相対的に特別遊技の期待度の低い遊技状態に比して低下するので、通常の図柄変動より長くかかる当該特別遊技の期待度の低い演出役物の動作及びステップアップ演出に係わる図柄変動の発生を減少できる。その結果、特別遊技の期待度の高い遊技状態において、特別遊技の期待度の低い無駄な演出による時間の浪費などを抑制することが可能となる。

【0415】

30

なお、本明細書において使用される用語は、特に言及しない限り、当該分野で通常用いられる意味で用いられることが理解されるべきである。従って、他に定義されない限り、本明細書中で使用される全ての専門用語及び技術用語は、本発明の属する分野の当業者によって一般的に理解されるのと同じ意味を有する。矛盾する場合、本明細書(定義も含めて)が優先する。

【符号の説明】

【0416】

- 100 ... 遊技機
- 120 ... 第1特別図柄表示装置(表示手段)
- 122 ... 第2特別図柄表示装置(表示手段)
- 131 ... メイン表示装置(表示手段、演出実行手段)
- 132 ... 音声出力装置(音制御手段、繰り返し音楽発生手段、共通音楽発生手段)
- 340 ... 演出制御基板(音制御手段、演出役物制御手段、演出実行手段)
- 350 ... 画像制御基板(音制御手段、演出実行手段)
- 360 ... ランプ制御基板(演出役物制御手段)
- 361 ... 演出用駆動装置(演出役物制御手段)

40

(a) 大当り乱数

		範囲	割合	乱数値
大当り	低確率遊技状態	0 ~ 299	1 / 300	3
	高確率遊技状態		10 / 300	3、7、37、67、 97、127、157、 187、217、247
小当り			6 / 300	0、50、100、 150、200、250

(b) 大当り図柄乱数

			範囲	割合	乱数値
A	通常4R大当り (時短無し)	第1始動入賞装置	0 ~ 249	100 / 250	0 ~ 99
		第2始動入賞装置(電チュー)		100 / 250	0 ~ 99
B	確変16R大当り (時短付)	第1始動入賞装置		75 / 250	100 ~ 174
		第2始動入賞装置(電チュー)		150 / 250	100 ~ 249
C	確変4R大当り (時短無し)	第1始動入賞装置		75 / 250	175 ~ 249
		第2始動入賞装置(電チュー)		—	—

第1始動入賞装置

第2始動入賞装置



(c) リーチ乱数

	範囲	割合	乱数値
リーチ有	0 ~ 249	22/250	0 ~ 21
リーチ無		228/250	22 ~ 249

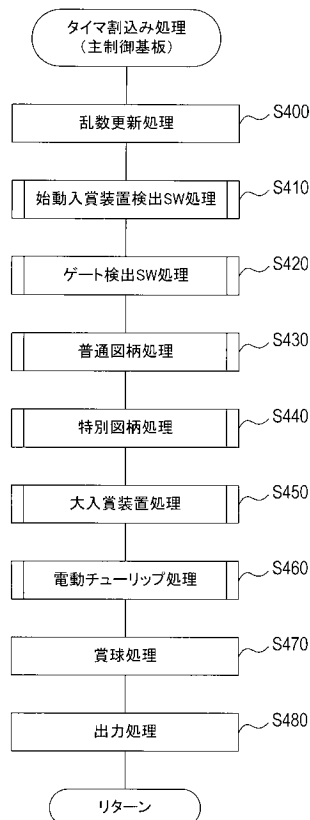
(d) 当り乱数

		範囲	割合	乱数値
当り	時短外遊技状態	0 ~ 9	1 / 10	7
	時短遊技状態		9 / 10	0 ~ 8

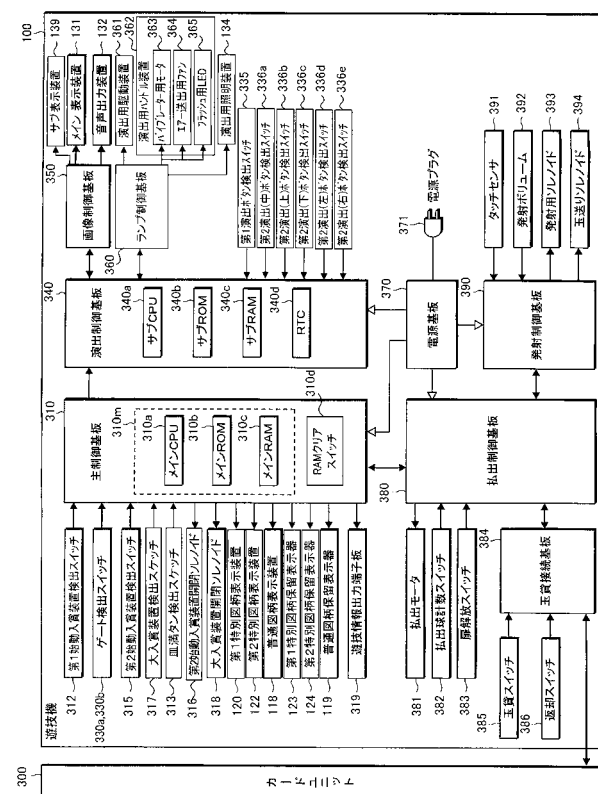
(e) 当り図柄乱数(時短外遊技状態)

	範囲	割合	乱数値
ショート当り	0 ~ 2	2/3	0、1
ロング当り		1/3	2

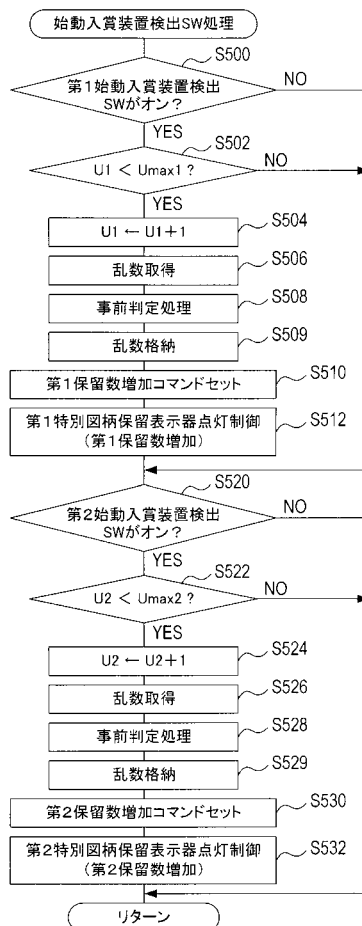
【 図 4 】



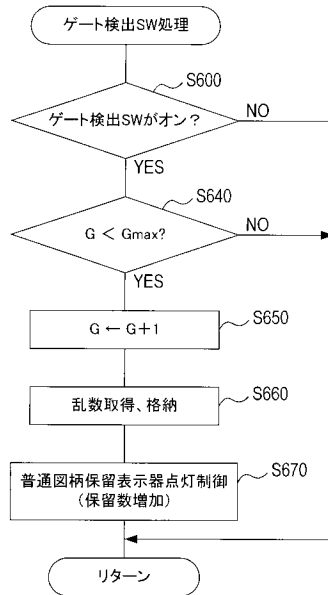
9 1 2



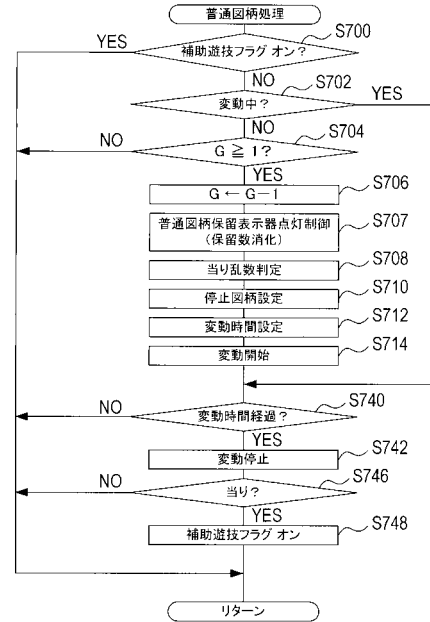
【 図 5 】



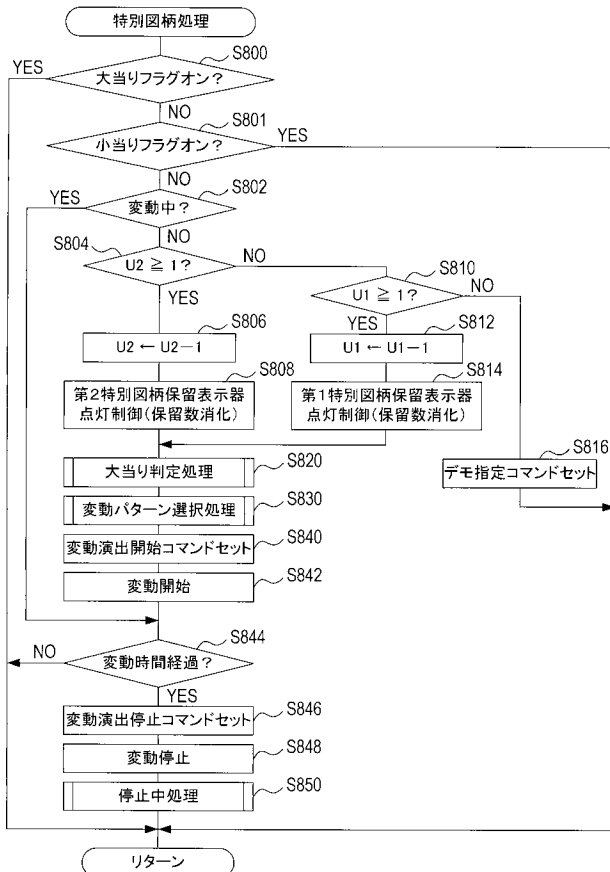
【図 6】



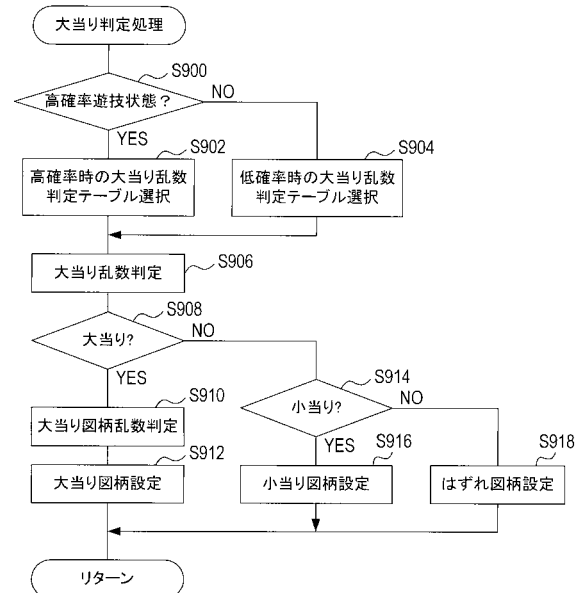
【図 7】



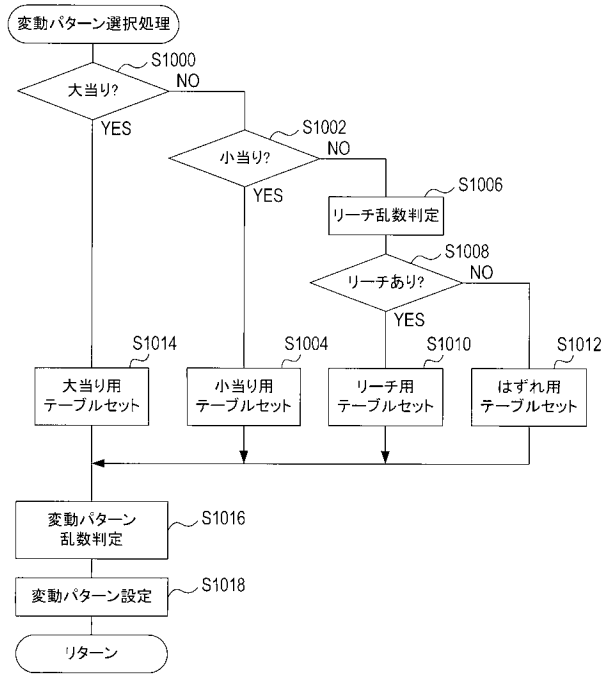
【図 8】



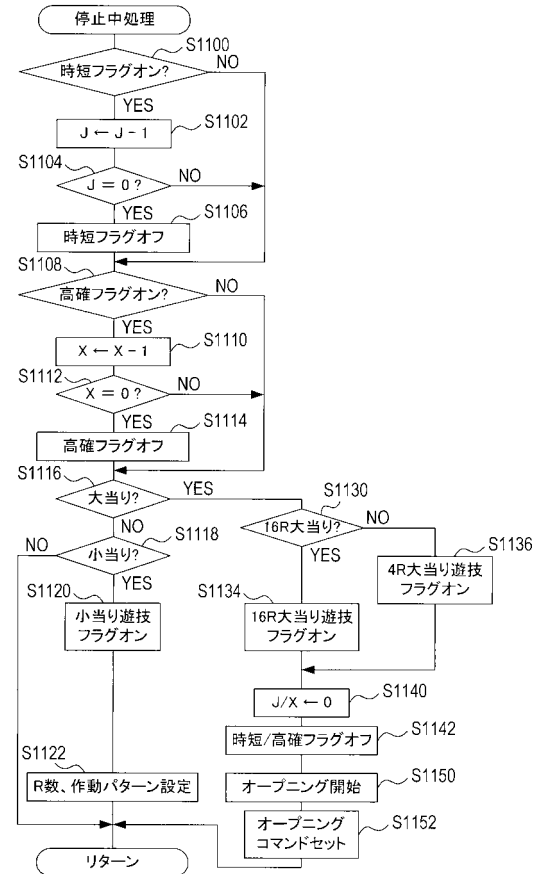
【図 9】



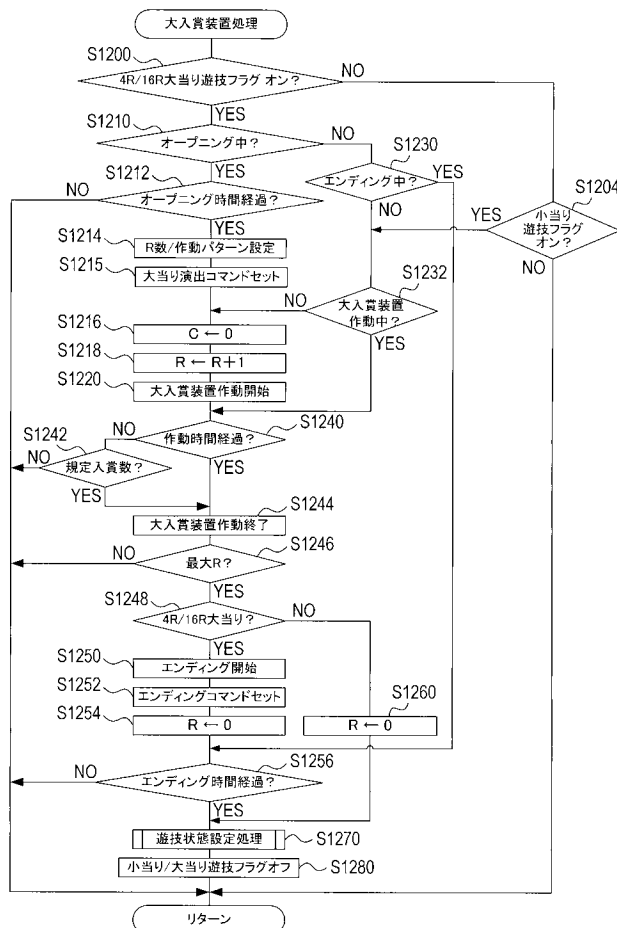
【図 10】



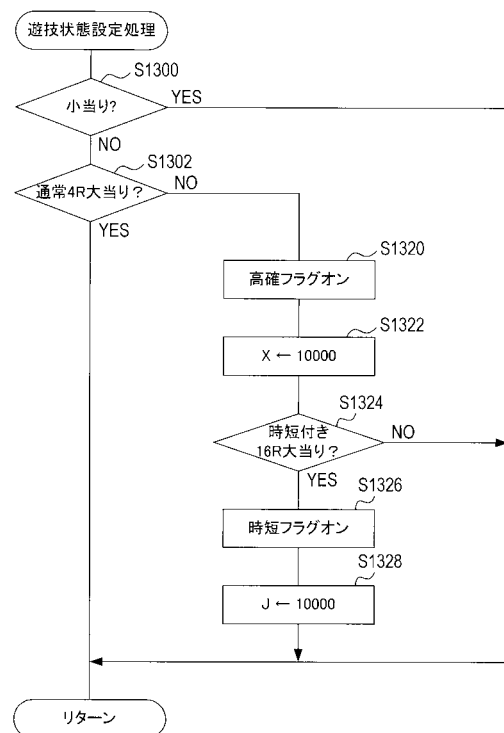
【図 11】



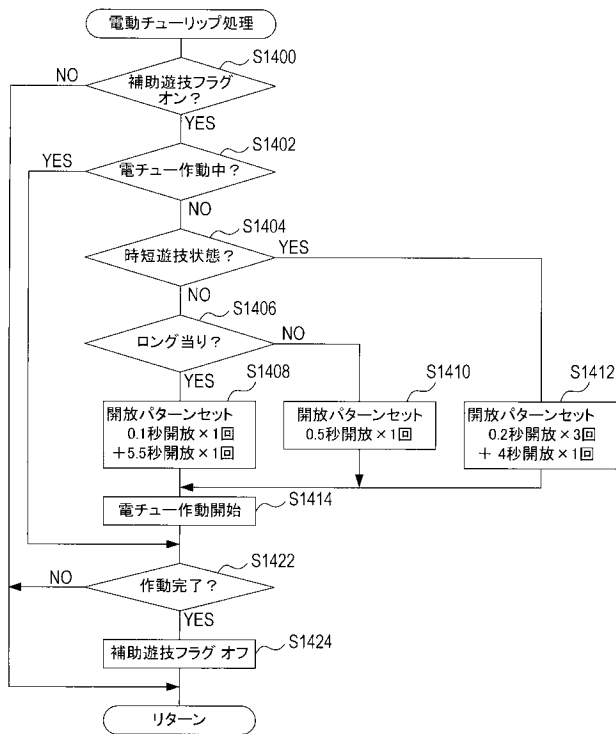
【図 12】



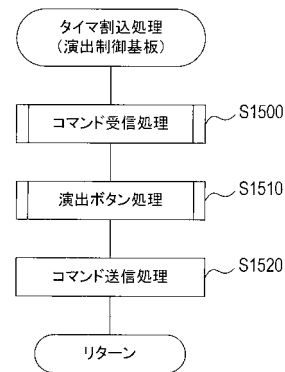
【図 13】



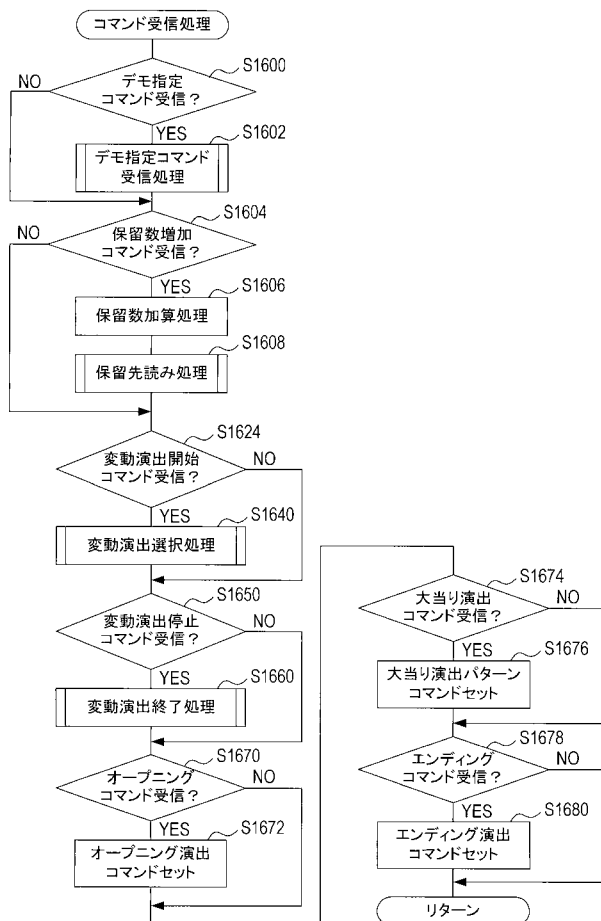
【図 14】



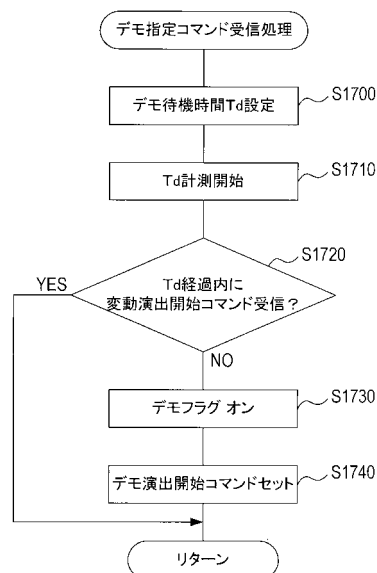
【図 15】



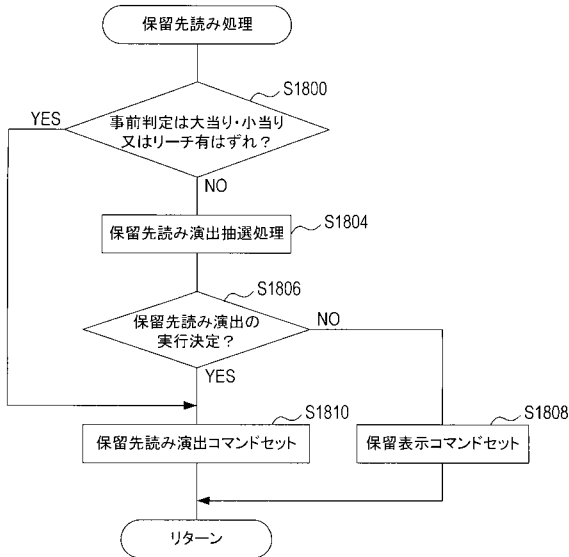
【図 16】



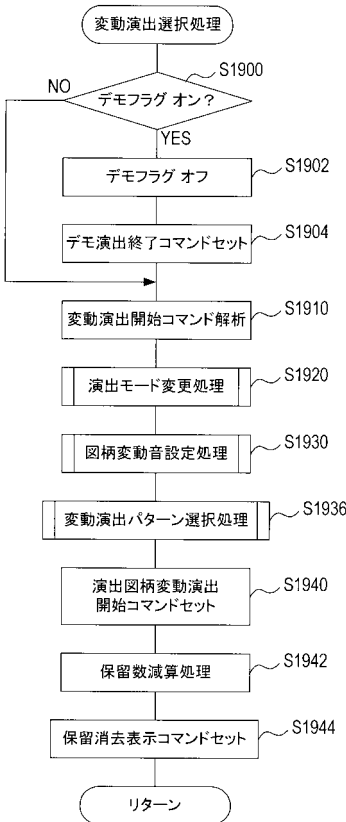
【図 17】



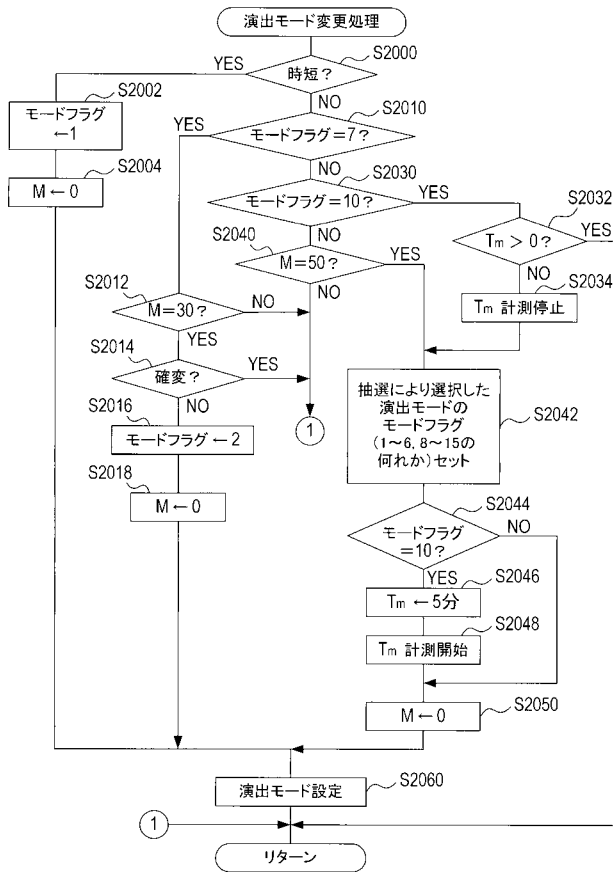
【 図 1 8 】



【 図 1 9 】



【 図 2 0 】

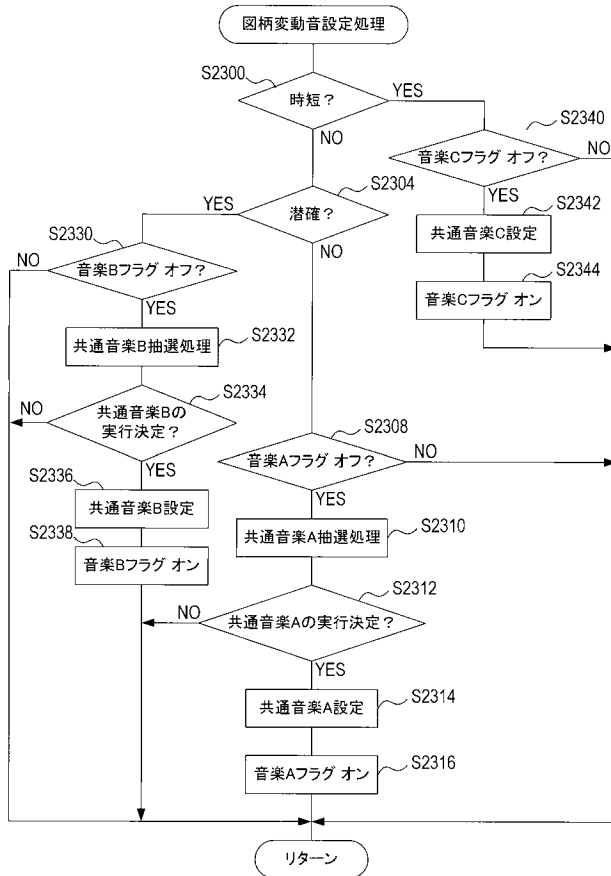


【 図 2 1 】

演出モードの種別及び内容			契機	演出モード継続
演出モード名	モードフラグ	背景(特徴)	契機	演出モード継続
通常A	1	山	抽選 確率20% 電源投入後、大当り後、時短中は強制設定 デモ中の演出ボタン選択	M=50 時短中又は大当りまで
通常B	2	海	抽選 確率15% 通常4大当りに基づく確率モード後は強制設定 デモ中の演出ボタン選択	M=50 又は大当りまで
横スクロールA	3	山	抽選 確率8%	M=30又は大当りまで
横スクロールB	4	海	抽選 確率7%	
5ラインA	5	山	抽選 確率5%	
5ラインB	6	海	抽選 確率5%	
潜窟	7	専用背景	通常4大当り、確率4大当り	M=50又は大当りまで
たぬきステージ	8	専用背景(キャラクター「たぬき」による演出)	抽選 確率5%	M=50 又は大当りまで
玉ちゃんステージ	9	専用背景(キャラクター「玉ちゃん」による演出)	抽選 確率5%	
ミッションステージ	10	専用背景	抽選 確率5%	5分
テニスゾーン	11	テニス(テニスをモチーフにした演出)	抽選 確率5%	M=50 又は大当りまで
野球ゾーン	12	野球(野球をモチーフにした演出)	抽選 確率5%	
サッカーゾーン	13	サッカー(サッカーをモチーフにした演出)	抽選 確率5%	
水泳ゾーン	14	水泳(水泳をモチーフにした演出)	抽選 確率5%	
陸上ゾーン	15	陸上(陸上をモチーフにした演出)	抽選 確率5%	

※Mはモード継続回数値(モード継続中における特別図柄の変動回数)

【図 2 3】



【図 2 4】

(A) 共通音楽A実行乱数テーブル

	変動回数	範囲	割合	乱数値
共通音楽A	2	0~99	10/100	0~9
	3		8/100	10~17
	4		6/100	18~23
	5		4/100	24~27
	6		2/100	28,29
繰り返し音楽			70/100	30~99

(B) 共通音楽B実行乱数テーブル

	変動回数	範囲	割合	乱数値
共通音楽B	6	0~99	5/100	0~4
	7		10/100	5~14
	8		14/100	15~28
	9		18/100	29~46
	10		23/100	47~69
繰り返し音楽			30/100	70~99

【図 2 7 - 1】

大当たり用変動演出パターン決定テーブル

	変動演出パターン	ギミック動作	ステップアップ演出	範囲	割合	乱数値
第1変動演出パターン決定 テーブル(確変中)	変動演出パターンA	無	無	0~99	1/100	99
	変動演出パターンB	小	ステップ2		3/100	96~98
	変動演出パターンC	中	ステップ3		6/100	90~95
	変動演出パターンD	大	ステップ4		90/100	0~89
第2変動演出パターン決定 テーブル(潜確中)	変動演出パターンA	無	無		5/100	95~99
	変動演出パターンB	小	ステップ2		10/100	85~94
	変動演出パターンC	中	ステップ3		15/100	70~84
	変動演出パターンD	大	ステップ4		70/100	0~69
第3変動演出パターン決定 テーブル(低確中)	変動演出パターンA	無	無		10/100	90~99
	変動演出パターンB	小	ステップ2		15/100	75~89
	変動演出パターンC	中	ステップ3		25/100	50~74
	変動演出パターンD	大	ステップ4		50/100	0~49

大当たり期待度 $A < B < C < D$

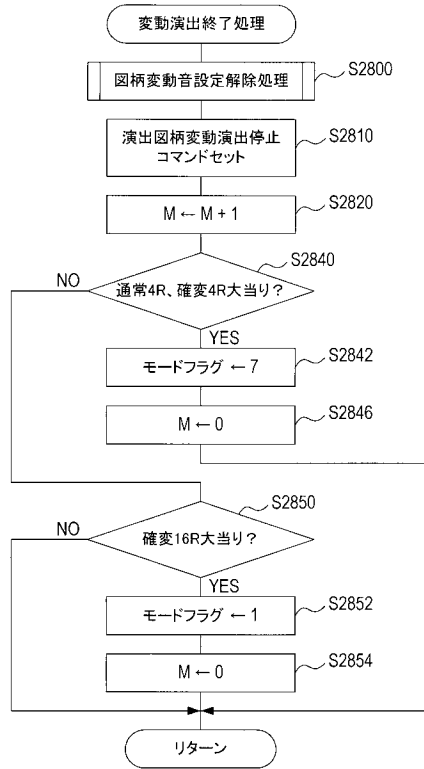
【図 2 7 - 2】

はずれ用変動演出パターン決定テーブル

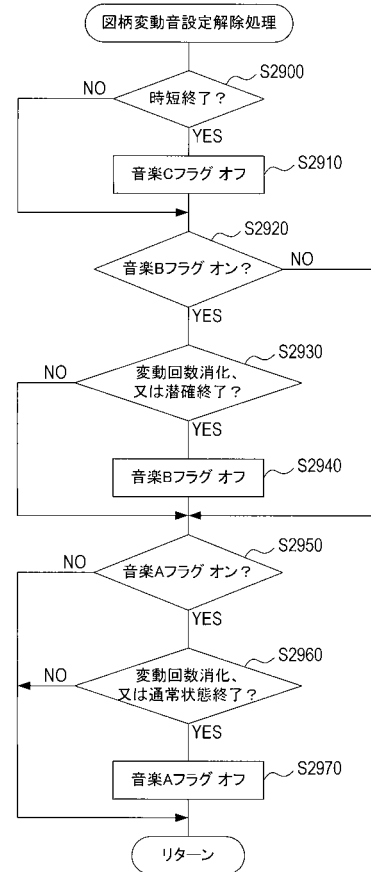
	変動演出パターン	ギミック動作	ステップアップ演出	範囲	割合	乱数値
第1変動演出パターン決定 テーブル(確変中)	変動演出パターンA	無	無	0~99	90/100	0~89
	変動演出パターンB	小	ステップ2		6/100	90~95
	変動演出パターンC	中	ステップ3		3/100	96~98
	変動演出パターンD	大	ステップ4		1/100	99
第2変動演出パターン決定 テーブル(潜確中)	変動演出パターンA	無	無		70/100	0~69
	変動演出パターンB	小	ステップ2		15/100	70~84
	変動演出パターンC	中	ステップ3		10/100	85~94
	変動演出パターンD	大	ステップ4		5/100	95~99
第3変動演出パターン決定 テーブル(低確中)	変動演出パターンA	無	無		50/100	0~49
	変動演出パターンB	小	ステップ2		25/100	50~74
	変動演出パターンC	中	ステップ3		15/100	75~89
	変動演出パターンD	大	ステップ4		10/100	90~99

大当たり期待度 $A < B < C < D$

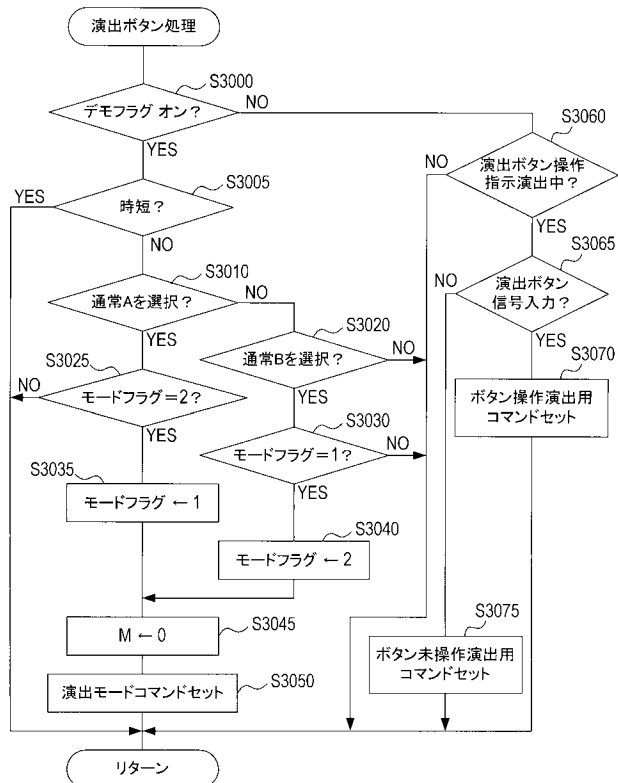
【図28】



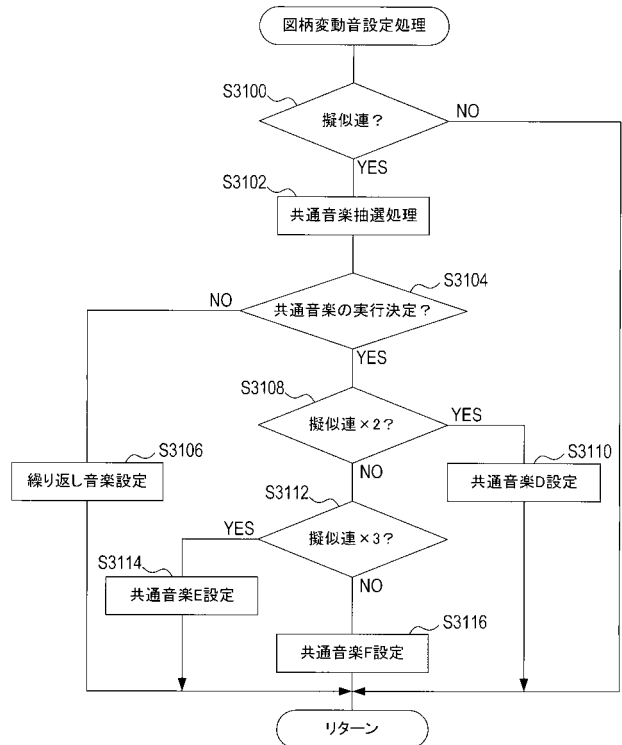
【図29】



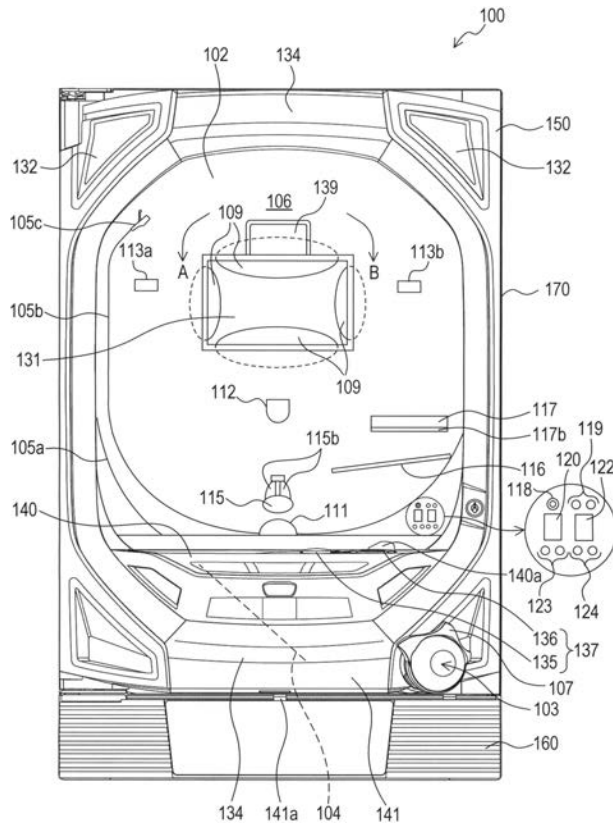
【図30】



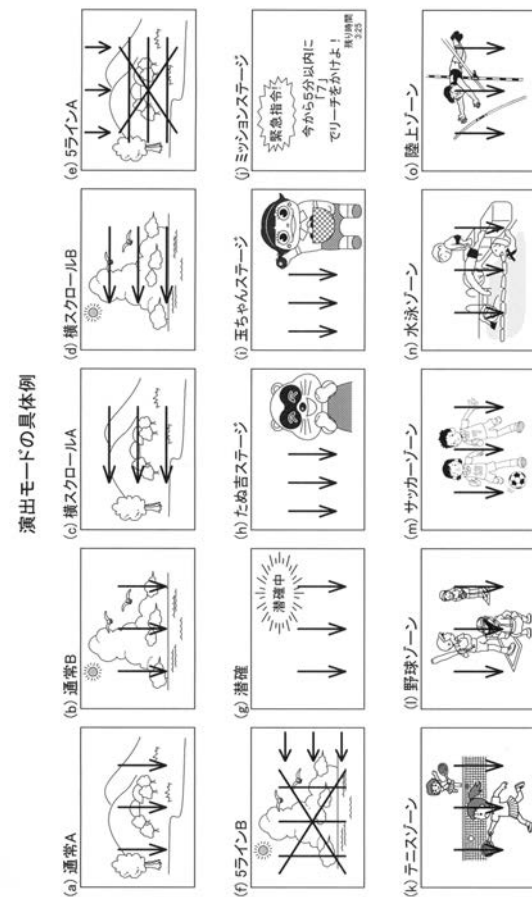
【図31】



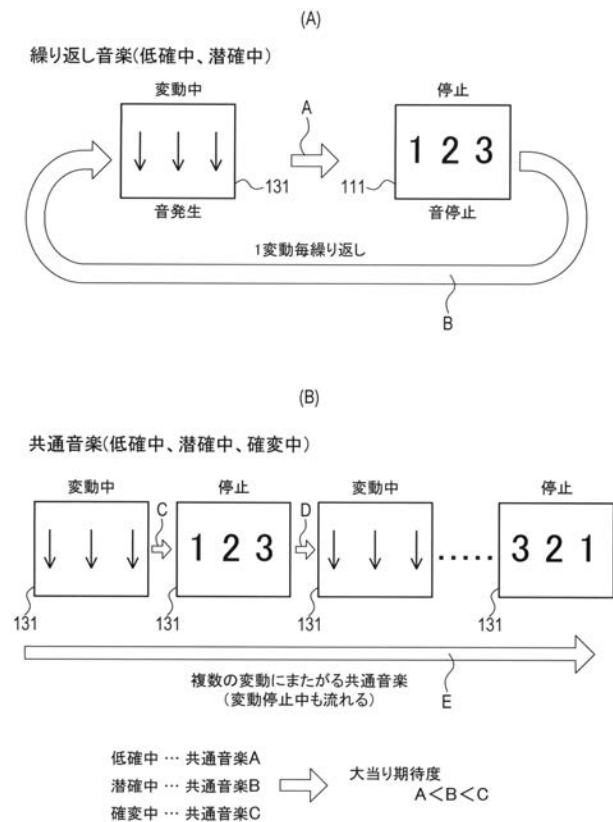
【図 1】



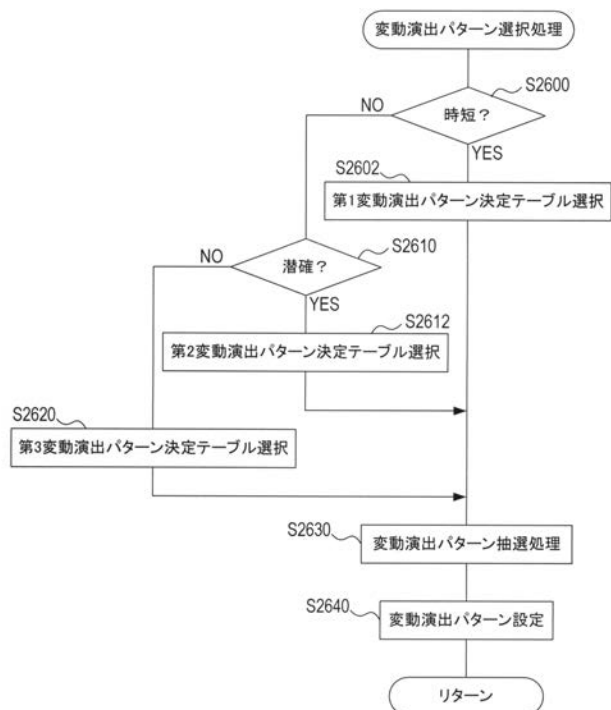
【図 2 2】



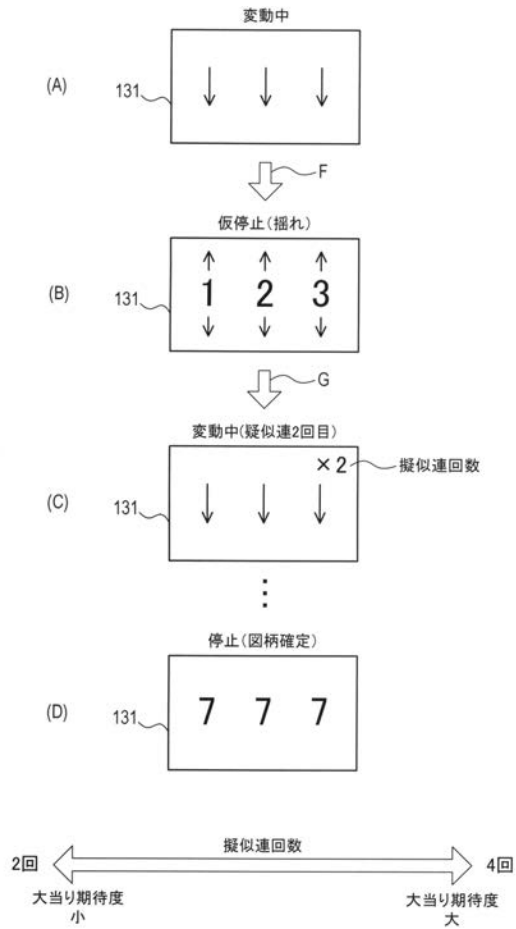
【図 2 5】



【図 2 6】



【図 3 2】



【図 3 3】

