

(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2016-123748
(P2016-123748A)

(43) 公開日 平成28年7月11日(2016.7.11)

(51) Int.Cl.
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)
2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 2 O L (全 31 頁)

(21) 出願番号 (22) 出願日	特願2015-818 (P2015-818) 平成27年1月6日 (2015.1.6)	(71) 出願人 000161806 京楽産業. 株式会社 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 (74) 代理人 100085660 弁理士 鈴木 均 (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 CA29 CA49 CA57 CA61 CA77
-----------------------	--	--

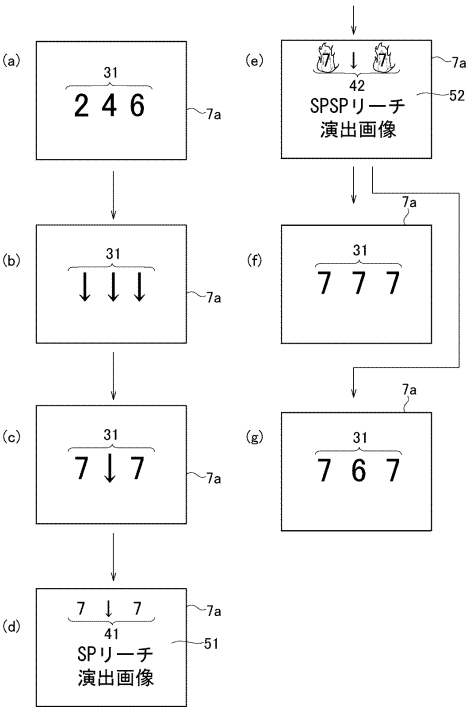
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】新たな遊技演出を実行可能な遊技機を提供する。

【解決手段】画像表示装置7の表示画面7aに演出図柄を変動表示させてから大当たりに当選したか否かの判定の結果を示すように停止表示させる変動演出が行われているときに、大当たり遊技に当選した可能性が高いことを示唆するSPリーチ演出やSPSPリーチ演出を行わせることが可能とされる。そして、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出が行われているときに、仮停止表示されたリーチ目の小図柄画像41を大当たりに遊技に当選した可能性が高いことを示唆する特殊表示態様の特殊小図柄画像42に変更できるように構成した。

【選択図】 図7



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者に有利な特別遊技に当選したか否かの判定に基づいて、少なくとも表示手段を含む演出手段に演出を行わせる演出制御手段を備えた遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記表示手段に演出図柄を変動表示させてから前記判定の結果を示すように停止表示させる変動演出を行わせる変動演出制御手段と、

前記変動演出が行われているときに、前記特別遊技に当選した可能性が高いことを示唆する特別演出を行わせることが可能な特別演出制御手段と、を有し、

前記変動演出制御手段は、

前記特別演出が行われる前に、特定の演出図柄を仮停止表示させる仮停止表示手段と、

前記特別演出が行われているときに、仮停止表示された前記特定の演出図柄を前記特別遊技に当選した可能性が高いことを示唆する特殊表示態様に変更可能な変更手段と、を有することを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

前記特別演出制御手段は、前記特別演出において第 1 演出を行わせた後に該第 1 演出を発展させた第 2 演出を行わせることが可能であり、

前記変更手段は、

前記第 2 演出が行われる際に前記特定の演出図柄を前記特殊表示態様に変更する第 1 変更手段を有することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

20

【請求項 3】

前記変更手段は、

前記第 2 演出が行われる際に前記特定の演出図柄を前記特殊態様に変更しないで、当該第 2 演出が行われた後の所定のタイミングで変更する第 2 変更手段を有することを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記第 1 変更手段により前記特定の演出図柄が前記特殊態様に変更されたときよりも、前記第 2 変更手段により前記特定の演出図柄が前記特殊態様に変更されたときの方が、前記変動演出において前記特別遊技に当選したことを示す当たり演出図柄が停止表示され易いことを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

30

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】**【0002】**

パチンコ機と呼ばれ一般に普及している遊技機は、例えば遊技盤に設けられている始動口に遊技球が入球するという始動条件の成立に伴って図柄が変動する。そして、特別遊技に当選している場合は、図柄が特定図柄（例えば「777」など三つ揃い図柄）で停止した後、特別遊技に移行する。特別遊技中は、遊技盤に設けられている大入賞口を閉状態から開状態に作動させることで、大入賞口内に遊技球を入賞可能な状態になる。特別遊技終了後は、例えば、遊技者に有利な特定遊技を付与するようにしている。

40

なお、遊技機の先行技術文献としては、特許文献 1 などがある。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2011 - 045497 公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

50

ところで、上記したような遊技機では、興趣を高めるために様々な遊技演出が行われている。

しかしながら、遊技者は遊技演出に慣れるにしたがって遊技演出に対する興趣が薄れるため、新たな遊技演出が常に求められていた。

本発明は、上記したような点を鑑みてなされたものであり、新たな遊技演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明は、上述の課題を解決するためになされたものであり、以下の形態により実現することが可能である。

10

第1の形態の遊技機は、遊技者に有利な特別遊技に当選したか否かの判定に基づいて、少なくとも表示手段を含む演出手段に演出を行わせる演出制御手段を備えた遊技機であって、前記演出制御手段は、前記表示手段に演出図柄を変動表示させてから前記判定の結果を示すように停止表示させる変動演出を行わせる変動演出制御手段と、前記変動演出が行われているときに、前記特別遊技に当選した可能性が高いことを示唆する特別演出を行わせることが可能な特別演出制御手段と、を有し、前記変動演出制御手段は、前記特別演出が行われる前に、特定の演出図柄を仮停止表示させる仮停止表示手段と、前記特別演出が行われているときに、仮停止表示された前記特定の演出図柄を前記特別遊技に当選した可能性が高いことを示唆する特殊表示態様に変更可能な変更手段と、を有することを特徴とする。

20

【0006】

第2の形態の遊技機は、前記特別演出制御手段は、前記特別演出において第1演出を行わせた後に該第1演出を発展させた第2演出を行わせることが可能であり、前記変更手段は、前記第2演出が行われる際に前記特定の演出図柄を前記特殊表示態様に変更する第1変更手段を有することを特徴とする。

【0007】

第3の形態の遊技機は、前記変更手段は、前記第2演出が行われる際に前記特定の演出図柄を前記特殊態様に変更しないで、当該第2演出が行われた後の所定のタイミングで変更する第2変更手段を有することを特徴とする。

【0008】

30

第4の形態の遊技機は、前記第1変更手段により前記特定の演出図柄が前記特殊態様に変更されたときよりも、前記第2変更手段により前記特定の演出図柄が前記特殊態様に変更されたときの方が、前記変動演出において前記特別遊技に当選したことを示す当たり演出図柄が停止表示され易いことを特徴とする。

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、新たな遊技演出を実現することが可能になる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明の実施形態に係る遊技機の正面図である。

40

【図2】本実施形態に係る遊技機の遊技盤の正面図である。

【図3】本実施形態に係る遊技機の遊技制御装置の構成を示したブロック図である。

【図4】本実施形態に係る遊技機の遊技制御基板において各種判定を行うために使用する判定テーブルの一例を示した図である。

【図5】本実施形態に係る遊技機に備えられている変動パターン決定テーブルの一例を示した図である。

【図6】本実施形態の遊技機が実行可能な遊技演出の第1実施例を示した図である。

【図7】本実施形態の遊技機が実行可能な遊技演出の第2実施例を示した図である。

【図8】本実施形態の遊技機が実行可能な遊技演出の第3実施例を示した図である。

【図9】本実施形態の遊技機が実行可能な遊技演出の第4実施例を示した図である。

50

【図１０】演出制御基板のＣＰＵが実行するタイマ割込処理の一例を示したフローチャートである。

【図１１】演出制御基板のＣＰＵが実行するコマンド受信処理の一例を示したフローチャートである。

【図１２】演出制御基板のＣＰＵが実行する演出選択処理の一例を示したフローチャートである。

【図１３】変動演出パターン決定テーブルの一例を示した図である。

【図１４】演出制御基板のＣＰＵが実行する演出実行中処理の一例を示したフローチャートである。

【図１５】演出制御基板のＣＰＵが実行する表示態様変更処理の一例を示したフローチャートである。

10

【図１６】画像制御基板のＣＰＵが実行する画像表示処理の一例を示したフローチャートである。

【図１７】本実施形態の遊技機における演出図柄のチャンス目の一例を示した図である。

【図１８】本実施形態の遊技機における演出図柄の特殊表示態様の他の例を示した図である。

【発明を実施するための形態】

【００１１】

以下、本発明を図面に示した実施の形態により詳細に説明する。

図１は、本発明の実施形態に係る遊技機の一例であるパチンコ機の構成例を示した正面図、図２は本発明の実施形態に係る遊技機の遊技盤の正面図である。

20

【００１２】

図１において、遊技機１は、遊技店の島設備に取り付けられる外枠３００と、その外枠３００により回動可能に支持されたガラス枠３１０と、が備えられている。外枠３００には、遊技球が流下する遊技領域３が形成された遊技盤２が設けられている。

ガラス枠３１０は、遊技盤２の前方（遊技者側）において遊技領域３を視認可能に覆うガラス板（図示しない）を支持している。

また、ガラス枠３１０には、回動操作されることにより遊技領域３に向けて遊技球を発射させる操作ハンドル３１１と、音声出力装置（スピーカ）８と、複数のランプを有する上下の演出用照明装置３１３ａ、３１３ｂと、押圧操作により演出態様を変更させるための演出ボタン３１４と、左右の演出用可動照明装置３２０Ｌ、３２０Ｒが設けられている。

30

演出用可動照明装置３２０Ｌ、３２０Ｒは、ガラス枠３１０の左上隅及び右上隅に設けられている。

演出用可動照明装置３２０Ｌ、３２０Ｒは、図示しない可動照明部を備えており、可動照明部を収納（閉塞）した状態から可動照明部を開放（突出）した状態に自動的に変動させることができるように構成されている。

【００１３】

音声出力装置８は、ＢＧＭ（バックグランドミュージック）、ＳＥ（サウンドエフェクト）等を出し、サウンドによる演出を行い、演出用照明装置３１３ａ、３１３ｂ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。

40

【００１４】

さらに、ガラス枠３１０の下側には、受皿ユニット３１５が設けられている。受皿ユニット３１５には、複数の遊技球を貯留する球皿部が設けられており、この球皿部は、操作ハンドル３１１の方向側に遊技球が流下するように下りの傾斜を有している。そして、遊技者が操作ハンドル３１１を回動させると、遊技球が遊技領域３に発射されることとなる。

上記のようにして発射された遊技球がレール５ａ、５ｂ間を上昇して球戻り防止片５ｃを超えると、遊技領域３に到達し、その後、遊技領域３内を落下する。このとき、遊技領域３に設けられた複数の釘や風車によって、遊技球は予測不能に落下することとなる。

50

【 0 0 1 5 】

次に、遊技盤 2 の遊技領域 3 の構成について説明する。

図 1、図 2 において、遊技領域 3 の中央には開口部 3 A が形成されており、開口部 3 A の周縁に沿って遊技球の流下に影響を与える飾り部材 6 が設けられている。この飾り部材 6 の略中央部分（開放部）であって遊技盤 2 の背面側には、液晶表示装置等からなる画像表示装置 7 が設けられている。

【 0 0 1 6 】

また、遊技領域 3 の中央下側の領域には、遊技球が入球可能な始動領域を構成する第 1 始動口 1 3 及び第 2 始動口 1 4 が設けられている。

第 2 始動口 1 4 は、第 2 始動口開閉扉 1 4 b を有しており、第 2 始動口開閉扉 1 4 b が閉状態に維持される第 1 の態様と、第 2 始動口開閉扉 1 4 b が開状態となる第 2 の態様とに可動制御される。従って、第 2 始動口 1 4 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。

【 0 0 1 7 】

第 1 始動口 1 3 には遊技球の入球を検知する第 1 始動口スイッチ（SW）1 3 a（図 3 参照）が設けられ、第 2 始動口 1 4 には遊技球の入球を検知する第 2 始動口スイッチ（SW）1 4 a（図 3 参照）が設けられている。

そして、第 1 始動口 SW 1 3 a または第 2 始動口 SW 1 4 a において遊技球の入球が検知された場合には、後述する大当たり判定用乱数値等の各種乱数値を取得し、大当たり遊技や小当たり遊技等の特別遊技を実行する権利を獲得したか否かの判定（以下、「特別遊技判定」という）等が行われる。

【 0 0 1 8 】

また、第 1 始動口 SW 1 3 a または第 2 始動口 SW 1 4 a において遊技球の入球が検知された場合には、所定の賞球（例えば 3 個の遊技球）が払い出される。

なお、本実施形態の遊技機 1 では、第 1 始動口 1 3 または第 2 始動口 1 4 に遊技球が入球した場合、例えば 3 個程度の払い出しを行うようにしているが、第 1 始動口 1 3 または第 2 始動口 1 4 への遊技球の入球に伴う賞球は必ずしも行う必要は無い。

【 0 0 1 9 】

飾り部材 6 の左右両側の遊技領域 3 には、それぞれゲート 1 5 が設けられている。ゲート 1 5 には、遊技球の通過を検知するゲートスイッチ（SW）1 5 a（図 3 参照）が設けられており、ゲート SW 1 5 a において遊技球の通過が検知されると、後述する普通図柄判定用乱数値が取得され、普通図柄の当たり抽選が行われる。

また、飾り部材 6 の右側の遊技領域 3 には、大入賞領域である第 1 大入賞口 1 6 及び第 2 大入賞口 1 7 が設けられている。このため、第 1 大入賞口 1 6 及び第 2 大入賞口 1 7 には、操作ハンドル 3 1 1 を大きく回動させ、強い力で打ち出された遊技球でないと、遊技球が入賞しないように構成されている。

【 0 0 2 0 】

第 1 大入賞口 1 6 は、遊技盤 2 に形成された開口部から構成されている。第 1 大入賞口 1 6 の下部には、遊技盤面側からガラス板側（前面側）に突出可能な第 1 大入賞口開閉扉 1 6 b が設けられており、この第 1 大入賞口開閉扉 1 6 b が遊技盤面側に突出する開放状態と、遊技盤面に埋没する閉鎖状態とに可動制御される。そして、第 1 大入賞口開閉扉 1 6 b が遊技盤面に突出しているときは、遊技球を第 1 大入賞口 1 6 内に導く受け皿として機能し、遊技球が第 1 大入賞口 1 6 に入球可能となる。

第 1 大入賞口 1 6 には、第 1 大入賞口 1 6 への遊技球の入球個数をカウントするための第 1 大入賞口スイッチ（SW）1 6 a が設けられており、第 1 大入賞口 SW 1 6 a において遊技球の入球が検知されると、予め設定された賞球（例えば 1 5 個の遊技球）が払い出される。

【 0 0 2 1 】

第 2 大入賞口 1 7 は、通常、第 2 大入賞口開閉扉（可動片）1 7 b によって閉状態に維持されており、遊技球の入球を不可能としている。これに対して、所定の特別遊技が開始

されると、第 2 大入賞口開閉扉 17b が開放されるとともに、第 2 大入賞口開閉扉 17b が遊技球を第 2 大入賞口 17 内に導く誘導路として機能し、遊技球が第 2 大入賞口 17 に入球可能となる。

第 2 大入賞口 17 には、第 2 大入賞口スイッチ (SW) 17a (図 3 参照) が設けられており、第 2 大入賞口 SW 17a において遊技球の入球が検知されると、予め設定された賞球 (例えば 15 個の遊技球) が払い出される。

【0022】

さらに、遊技領域 3 の最下部の領域には、一般入賞口 18、第 1 始動口 13、第 2 始動口 14、第 1 大入賞口 16 及び第 2 大入賞口 17 のいずれにも入球しなかった遊技球を排出するためのアウト口 19 が設けられている。

一般入賞口 18 に遊技球が入賞すると、所定の賞球 (例えば 10 個の遊技球) が払い出される。

【0023】

遊技盤 2 の左下方には、第 1 特別図柄表示装置 20、第 2 特別図柄表示装置 21、普通図柄表示装置 22、第 1 特別図柄保留表示器 23、第 2 特別図柄保留表示器 24、普通図柄保留表示器 25 等を備えた表示領域 9 が設けられている。

上記第 1 特別図柄表示装置 20 は、第 1 始動口 13 に遊技球が入球したことを契機として行われた特別遊技判定の判定結果を報知する。

第 2 特別図柄表示装置 21 は、第 2 始動口 14 に遊技球が入球したことを契機として行われた特別遊技判定の判定結果を報知する。

【0024】

ここで、「特別遊技判定」とは、第 1 始動口 13 または第 2 始動口 14 に遊技球が入球したときに、大当たり判定用乱数値を取得し、取得した大当たり判定用乱数値が「大当たり」に対応する乱数値であるか、あるいは「小当たり」に対応する乱数値であるかの判定する処理をいう。特別遊技判定の結果は即座に遊技者に報知されるわけではなく、第 1 特別図柄表示装置 20 または第 2 特別図柄表示装置 21 において特別図柄用の複数の LED 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、特別遊技判定の結果に対応する組み合わせで LED を停止表示させて、遊技者に判定結果を報知するようにしている。なお、大当たり判定用乱数値については後述する。

【0025】

また、本実施形態において「大当たり」というのは、第 1 始動口 13 または第 2 始動口 14 に遊技球が入球したことを契機に行われる特別遊技判定において、大当たり遊技を実行する権利を獲得したことをいう。

大当たり遊技においては、第 1 大入賞口 16 または第 2 大入賞口 17 が、例えば一定期間、もしくは遊技球が規定個数入賞するまで開放状態となるラウンド遊技を所定のラウンド回数 (例えば 16 回) 行う。

各ラウンド遊技における第 1 大入賞口 16 または第 2 大入賞口 17 の最大開放時間は予め定められており、この間に第 1 大入賞口 16 または第 2 大入賞口 17 に規定個数 (例えば 10 個) の遊技球が入球すると、1 回のラウンド遊技が終了となる。つまり、大当たり遊技では、第 1 大入賞口 16 または第 2 大入賞口 17 に入球した遊技球の入球個数に応じた賞球を遊技者が獲得できる遊技である。なお、大当たり遊技には、複数種類の大当たりが設けられている。

【0026】

また、普通図柄表示装置 22 は、遊技球のゲート 15 を通過したときに行われる普通図柄判定の結果を報知するためのものである。

普通図柄の判定によって当たりに当選すると普通図柄表示装置 22 が点灯し、その後、上記第 2 始動口 14 が所定時間、第 2 の態様に制御される。即ち、第 2 始動口 14 が遊技球の入賞し難い閉状態から遊技球が入賞し易い開状態に制御される。

ここで、普通図柄判定とは、遊技球がゲート 15 を通過したときに、普通図柄判定用乱数値を取得し、取得した普通図柄判定用乱数値が「当たり」に対応する乱数値であるかど

10

20

30

40

50

うかの判定する処理をいう。

この普通図柄判定の結果についても、遊技球がゲート 1 5 を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 2 2 において普通図柄用の L E D 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、普通図柄の判定結果に対応する普通図柄が停止表示して遊技者に判定結果が報知される。

【 0 0 2 7 】

さらに、特別図柄の変動表示中や特別遊技中等、第 1 始動口 1 3 または第 2 始動口 1 4 に遊技球が入球して、即座に特別遊技判定の結果報知演出が行えない場合には、一定の条件のもとで、特別遊技判定の判定結果が保留される。より詳細には、第 1 始動口 1 3 に遊技球が入球したときに取得された大当たり判定用乱数値を第 1 保留として記憶し、第 2 始動口 1 4 に遊技球が入球したときに取得された大当たり判定用乱数値を第 2 保留として記憶する。

10

これら両保留は、それぞれ上限保留個数を 4 個に設定し、その保留個数は、第 1 保留表示手段である表示領域 9 の第 1 特別図柄保留表示器 2 3 と第 2 特別図柄保留表示器 2 4 とに表示される。

【 0 0 2 8 】

なお、普通図柄の上限保留個数も例えば 4 個に設定されており、その保留個数が、上記第 1 特別図柄保留表示器 2 3 及び第 2 特別図柄保留表示器 2 4 と同様の態様によって普通図柄保留表示器 2 5 において表示される。

【 0 0 2 9 】

20

受皿ユニット 3 1 5 の上面には、一般的にチャンスボタンと呼ばれる演出ボタン 3 1 4 が配置されている。演出ボタン 3 1 4 は、遊技者が操作を行うことができる。

演出ボタン 3 1 4 の内部には、演出ボタンスイッチ (S W) 3 1 4 a (図 3 参照) が設けられており、例えば遊技中において特定の演出を実行するに際し、演出ボタン 3 1 4 の操作を遊技者に促す演出画像を画像表示装置 7 に表示するとともに、演出ボタン 3 1 4 が操作されたときは操作検知信号を出力する。この操作検知信号は、演出ボタン S W 3 1 4 a が有効期間中であれば、後述する演出制御基板 2 2 1 において有効な操作検知信号と見なすようにしている。

【 0 0 3 0 】

画像表示装置 7 は、例えば主要な画像表示が行われる表示画面 (第 1 表示領域) 7 a と補助的な画像表示が行われる表示画面 (第 2 表示領域) 7 b とを備えている。

30

本実施形態では、画像表示装置 7 の表示画面の下方を第 2 表示領域 7 b としているが、これはあくまでも一例であり、画像表示装置 7 の表示画面の側方等を第 2 表示領域 7 b としてもよい。

画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、第 1 特別図柄表示装置 2 0 において変動表示が行われる第 1 特別図柄、または第 2 特別図柄表示装置 2 1 において変動表示が行われる第 2 特別図柄に対応した演出図柄 3 1 が表示される。

演出図柄 3 1 は、特定の組合せ (例えば、 7 7 7 等) で停止表示されることにより、特別遊技である大当たり等を遊技者に報知する。

【 0 0 3 1 】

40

一方、画像表示装置 7 の表示画面には、例えば第 1 特別図柄表示装置 2 0 において変動表示が行われている第 1 特別図柄に対応したアイコン 4 0 と、第 1 特別図柄保留表示器 2 3 において表示されている第 1 特別図柄の保留個数 (最大 4 個) に対応した保留アイコン 4 1 a ~ 4 1 d が表示されている。

アイコン 4 0 は、特別図柄の変動開始時に特別図柄の保留が一つ消化されたことを遊技者に報知する画像であり、例えば第 1 特別図柄を変動表示する権利が記憶されている場合は、第 1 特別図柄の変動開始時に第 1 保留アイコン 4 1 a をアイコン 4 0 の表示位置に移動させるようにしている。

なお、図示していないが、画像表示装置 7 の表示画面 7 b には、第 2 特別図柄保留表示器 2 4 において表示されている第 2 特別図柄の保留個数 (最大 4 個) に対応した第 2 保留

50

球画像も表示可能とされる。

【0032】

図3は、本実施形態に係る遊技機の遊技制御を行う遊技制御装置の構成を示したブロック図である。

この図3に示す遊技制御装置には、遊技の進行を制御するメイン制御基板として遊技制御基板211が設けられている。

また、サブ制御基板として、演出制御基板221、画像制御基板231、ランプ制御基板241、払出制御基板251等が設けられている。

遊技制御基板211は、CPU212、ROM213、及びRAM214等を有し、当該遊技機の主たる制御を行う。

遊技制御基板211には、第1始動口13内に設けられた第1始動口SW13a、第2始動口14内に設けられた第2始動口SW14a、第2始動口14の第2始動口開閉扉14bを開閉動作させるための第2始動口ソレノイド(SOL)14c、ゲート15内に設けられたゲートSW15a、第1大入賞口16に入賞した遊技球を検知する第1大入賞口SW16a、第1大入賞口開閉扉16bを開閉動作させるための第1大入賞口ソレノイド(SOL)16c、第2大入賞口17に入賞した遊技球を検知する第2大入賞口SW17a、第2大入賞口開閉扉17bを開閉動作させるための第2大入賞口ソレノイド(SOL)17c、一般入賞口18内に設けられた一般入賞口SW18a等が接続されている。

【0033】

また、遊技制御基板211には、第1特別図柄の変動と表示を行う第1特別図柄表示装置20、第2特別図柄の変動と表示を行う第2特別図柄表示装置21、普通図柄の変動と表示を行う普通図柄表示装置22が接続されている。

第1特別図柄表示装置20及び第2特別図柄表示装置21は、特別図柄を変動表示させ、所定時間経過後に当該変動表示を停止させることにより特別図柄が大当たりまたは小当たり等に当選したか否かを表示する。

また、普通図柄表示装置22は、遊技球がゲート15内のゲートSW15aを通過したときに、普通図柄を変動表示させ、所定時間経過後に当該変動表示を停止させることにより普通図柄が当たり等に当選したか否かを表示する。

【0034】

さらに、遊技制御基板211には、第1特別図柄の変動表示を開始させる権利(保留球)の保留個数を表示する第1特別図柄保留表示器23、第2特別図柄の変動表示を開始させる権利の保留個数を表示する第2特別図柄保留表示器24、普通図柄が変動中に遊技球がゲート15内のゲートSW15aを通過することによって得られる普通図柄の変動表示を開始させる権利の保留個数を表示する普通図柄保留表示器25等が接続されている。

【0035】

なお、本実施形態の遊技機1では、第1特別図柄の保留球と第2特別図柄の保留球とが共に保留されている場合、遊技制御基板211のCPU212は、第2特別図柄の保留球を優先的に消化するように処理を行う。勿論、第1特別図柄と第2特別図柄の保留球を入賞順に消化するように処理を行っても良い。

【0036】

さらに、遊技制御基板211には、演出制御基板221、払出制御基板251、及び盤用外部情報端子基板260等が接続されている。

演出制御基板221は、CPU222、ROM223、RAM224、RTC(リアルタイムクロック)225等を有し、遊技演出全体の制御を行う。

演出制御基板221には、画像及び音声の制御を行う画像制御基板231、各種ランプ及び演出役物の制御を行うランプ制御基板241、及び演出ボタンSW314aが接続されている。

画像制御基板231は、CPU232、ROM233、RAM234等を有し、演出制御基板221の指示に基づいて、画像及び音声の制御を行う。このため、画像制御基板231には、画像表示装置7と音声出力装置(スピーカ)8とが接続されている。

10

20

30

40

50

ROM 233は、CGROM (Character Generator Read Only Memory)を含み、画像表示装置7に表示する演出用の図柄画像や各種演出画像等の画像データが記憶されている。

【0037】

ランプ制御基板241は、CPU242、ROM243、RAM244等を有し、演出制御基板221の指示に基づいて、照明装置等の制御を行う。このため、ランプ制御基板241には演出用照明装置313(313a、313b)や、遊技盤2に設けられている各種演出用遊技ランプ316(図1、図2には示していない)、演出用可動照明装置320(320L、320R)等が接続されている。

また、ランプ制御基板241は、演出制御基板221の指示に基づいて可動役物装置などの制御も行う。このため、ランプ制御基板241には、図1、図2には示していない演出用可動役物装置331も接続される。

【0038】

払出制御基板251は、CPU252、ROM253、RAM254等を有し、遊技球払出装置の払出モータ255、払出球検出SW256、球有り検出SW257、満タン検出SW258等の制御を行う。

また払出制御基板251には、枠用外部情報端子基板270が接続されている。

盤用外部情報端子基板260は、遊技盤の各種情報を外部に出力するための端子基板である。また枠用外部情報端子基板270は、枠の各種情報を外部に出力するための端子基板である。

【0039】

<メイン制御基板>

次に、本実施形態の遊技機1のメイン制御部である遊技制御基板211が実行する動作について説明する。

図4は、遊技機1の遊技制御基板211において各種判定を行うために使用する判定テーブルの一例を示した図であり、(a)は大当たり判定用テーブル、(b)は大当たり図柄判定用テーブル、(c)はリーチ判定用テーブル、(d)は普通図柄判定用テーブルの一例をそれぞれ示した図である。

【0040】

本実施形態の遊技機1においては、図4(a)に示す大当たり判定用テーブルと、図4(b)に示す大当たり図柄判定用テーブルと、により、特別図柄の停止図柄が決定される。また、図4(d)に示す普通図柄判定用テーブルにより普通図柄の停止図柄が決定される。

【0041】

図4(a)に示す大当たり判定用テーブルでは、遊技球が始動口に入賞したときに、例えば「0」～「299」までの300個の乱数値の中から一つの乱数値が取得される。

低確率遊技状態(通常遊技状態)では、大当たりの割合が1/300に設定され、取得した乱数値が「3」のときに大当たりと判定される。

一方、高確率遊技状態では、大当たりの割合が低確率遊技状態の10倍である10/300に設定され、取得した乱数値が「3」、「7」、「37」、「67」、「97」、「127」、「157」、「187」、「217」、「247」のときに大当たりと判定される。

また、図4(a)に示す大当たり判定用テーブルでは、ハズレの一種である小当たりの抽選も行っている。ここでは、小当たりの割合が3/300に設定され、取得した乱数値が「150」、「200」、「250」のときに小当たりと判定される。

【0042】

次に、図4(b)に示す大当たり図柄判定用テーブルでは、「0」～「249」までの250個の乱数の中から一つの乱数値が取得される。そして取得した乱数値に基づいて、複数種類の大当たりの中から何れか1つの大当たりを決定する。

本実施形態の遊技機1では、複数種類の大当たりとして、通常時短付き長当たり、通常

10

20

30

40

50

時短付き短当たり、高確率時短付き長当たり、高確率時短付き短当たり、高確率時短無し短当たりの5種類の大当たりが用意されている。

【0043】

通常時短付き長当たりは、例えば大当たり遊技時に第1大入賞口16が開放される。そして、大当たり遊技時における第1大入賞口16の開放時間が長く、よって大量の出球の払い出しが期待できると共に、大当たり遊技終了後、特別図柄が所定回数（例えば100回）変動するまでの期間、時短遊技を付与する大当たりである。

通常時短付き短当たりは、例えば大当たり遊技時に第2大入賞口17が開放される。そして、大当たり遊技時における第2大入賞口17の開放時間が短く出球の払い出しは期待できないものの、大当たり遊技終了後、特別図柄が所定回数（例えば100回）変動するまでの期間、時短遊技を付与する大当たりである。

10

【0044】

高確率時短付き長当たりは、例えば大当たり遊技時に第1大入賞口16が開放される。そして、大当たり遊技時における第1大入賞口16の開放時間が長く大量の出球の払い出しが期待できると共に、大当たり遊技終了後に高確率遊技と時短遊技の両方を付与する大当たりである。

高確率時短付き短当たりは、例えば大当たり遊技時に第2大入賞口17が開放される。そして、大当たり遊技時における第2大入賞口17の開放時間が短く出球の払い出しは期待できないものの、大当たり遊技終了後に高確率遊技と時短遊技の両方を付与する大当たりである。

20

高確率時短無し短当たりは、例えば大当たり遊技時に第2大入賞口17が開放される。そして、大当たり遊技時における第2大入賞口17の開放時間が短く出球の払い出しは期待できないものの、大当たり遊技終了後に高確率遊技を付与する大当たりである。

【0045】

また、本実施形態の遊技機1では、第1始動口13に遊技球が入球した場合と、遊技球が第2始動口14に入球した場合では、一部の種類の大当たりについては選択される割合が異なるように構成されている。

例えば、通常時短付き長当たりが選択される割合は、遊技球が第1始動口13に入球した場合と、遊技球が第2始動口14に入球した場合のいずれも35/250で同一とされる。

30

同様に通常時短付き短当たりが選択される割合は、遊技球が第1始動口13に入球した場合と、遊技球が第2始動口14に入球した場合のいずれも15/250で同一とされる。

具体的には、図4(b)に示すように、遊技球が第1始動口13又は第2始動口14に入球したときに取得された大当たり図柄判定用の乱数値が「0」～「34」であれば、通常時短付き長当たりが選択され、「35」～「49」であれば、通常時短付き短当たりが選択される。

【0046】

一方、高確率時短付き長当たり及び高確率時短付き短当たりが選択される割合は、遊技球が第1始動口13に入球した場合と、遊技球が第2始動口14に入球した場合で異なり、例えば高確率時短付き長当たりが選択される割合は、遊技球が第1始動口13に入球した場合は25/250、遊技球が第2始動口14に入球した場合は175/250とされる。

40

また、高確率時短付き短当たりが選択される割合は、遊技球が第1始動口13に入球した場合は75/250、遊技球が第2始動口14に入球した場合は25/250とされる。

また、高確率時短無し短当たりが選択される割合は、遊技球が第1始動口13に入球した場合のみ100/250とされる。

【0047】

具体的には、遊技球が第1始動口13に入球したときに取得された大当たり図柄判定用

50

の乱数値が「５０」～「７４」であれば、高確率時短付き長当たりが選択され、「７５」～「１４９」であれば、高確率時短付き短当たりが選択され、「１５０」～「２４９」であれば、高確率時短無し短当たりが選択される。

これに対して、遊技球が第２始動口１４に入球したときに取得された大当たり図柄判定用の乱数値が「５０」～「２２４」であれば、高確率時短付き長当たりが選択され、「２２５」～「２４９」であれば、高確率時短付き短当たりが選択される。

【００４８】

ここで、遊技球が第１始動口１３に入球したときと、遊技球が第２始動口１４に入球したときに選択される大当たりの種類を比較すると、遊技球が第１始動口１３に入球したときは、高確率時短付き長当たりの割合が $25/250$ であるのに対して、遊技球が第２始動口１４に入球したときは、高確率時短付き長当たりの割合が $175/250$ であり、遊技球が第２始動口１４に入球したときのほうが、高確率時短付き長当たりが選択される割合が高くなっている。このように構成すると、遊技球の第２始動口１４への入球率が高い遊技状態に移行したときは、高確率時短付き長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、出球にメリハリがある遊技を実現することができる。

【００４９】

また、遊技球が第１始動口１３に入球したときは、高確率時短無し短当たりの割合が $100/250$ であるのに対して、遊技球が第２始動口１４に入球したときは、高確率時短無し短当たりが選択されないようになっている。これは、遊技球が第２始動口１４に入球するのは、遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態である。この遊技状態のときに高確率時短無し短当たりが選択された場合は、時短遊技が終了してしまうことから遊技者にとって不利な遊技状態に移行してしまうことになる。つまり、大当たりに当選したにも関わらず、遊技者にとって不利益となる遊技状態に移行してしまうことになる。

このため、本実施形態の遊技機１では、遊技球が第２始動口１４に入球したときは、高確率時短無し短当たりを選択しないように構成することで、遊技者に不利な遊技状態に移行するのを防止している。

【００５０】

また、図４（ｃ）に示すリーチ判定用テーブルでは、例えば遊技球が第１始動口１３または第２始動口１４に入球したときに「０」～「２４９」までの２５０個の乱数値の中から一つの乱数値を取得し、取得した乱数値が「０」～「２１」のときにリーチ有り、取得した乱数値が「２２」～「２４９」のときに「リーチ無し」と判定する。

【００５１】

また、図４（ｄ）に示す普通図柄判定用テーブルでは、例えば遊技球がゲート１５を通過したときに「０」～「９」までの１０個の乱数値の中から一つの乱数値を取得する。

低確率非時短遊技状態または高確率非時短遊技状態のときは、例えば取得した普通図柄判定用の乱数値が「７」のときのみ当たりと判定する。

一方、低確率時短遊技状態または高確率時短遊技状態のときは、例えば取得した普通図柄判定用の乱数値が「０」～「９」のときに当たりと判定する。

【００５２】

図５は、本実施形態の遊技機に備えられている変動パターンテーブルの一例を示した図であり、（ａ）は通常遊技状態用変動パターンテーブル、（ｂ）は確変遊技状態用変動パターンテーブルの一例をそれぞれ示した図である。

なお、図５（ａ）に示す通常遊技状態用変動パターンテーブルおよび図５（ｂ）に示す確変遊技状態用変動パターンテーブルは、特別図柄ごとにそれぞれ設けられるものであり、図５（ａ）に示す通常遊技状態用変動パターンテーブルは、第１特別図柄用の変動パターンテーブル、図５（ｂ）に示す確変遊技状態用変動パターンテーブルは、第２特別図柄用の変動パターンテーブルとされる。

【００５３】

先ず、図５（ａ）に示す通常遊技状態用変動パターンテーブルについて説明する。

図5(a)に示す通常遊技状態用変動パターンテーブルでは、大当たり判定用乱数値が「3」の大当たりであって、大当たり判定用乱数値とは別に取得した変動パターン決定用の変動パターン乱数値が「0」～「99」のうち、「0」～「49」のときは変動時間が90秒と長い変動パターン1を選択する。そして、変動パターン1に対応する変動パターン指定コマンドとして、「E6H」「01H」を演出制御基板221に対して送信するためにRAM214の所定領域にセットする。

大当たり判定用乱数値が「3」の大当たりであって、変動パターン乱数値が「50」～「89」のときは変動時間が60秒とされる変動パターン2を選択し、変動パターン乱数値が「90」～「99」のときは変動時間が18秒とされる変動パターン3を選択する。そして、変動パターン2、3にそれぞれ対応する変動パターン指定コマンドとして、「E6H」「02H」、「E6H」「03H」をセットする。

10

【0054】

また、大当たり判定用乱数値が「150」、「200」、「250」の小当たりの場合は、変動パターン乱数値に関わらず、変動時間が60秒とされる変動パターン4を選択する。この場合は、変動パターン指定コマンドとして、「E6H」「04H」をセットする。

【0055】

次に、大当たり判定用乱数値が上記以外のハズレの場合について説明する。

大当たり判定用乱数値がハズレであって遊技状態が通常遊技状態の場合は、第1特別図柄の保留球数、リーチ判定用乱数値、変動パターン乱数値等に基づいて変動パターンが決定される。

20

具体的には、第1特別図柄の保留球数が「0」～「2」であって、リーチ判定用乱数値が「22」～「249」のリーチ無しの場合は、変動パターン乱数値の値「0」～「99」に関わらず、変動時間が10秒とされる変動パターン5を選択する。この場合は、変動パターン指定コマンドとして、「E6H」「05H」をセットする。

一方、第1特別図柄の保留球数が「0」～「2」であって、リーチ判定用乱数値が「0」～「21」のリーチ有り、変動パターン乱数値が「0」～「19」の場合は、変動時間が90秒とされる変動パターン6を選択する。この場合は、変動パターン指定コマンドとして、「E6H」「06H」をセットする。

【0056】

30

また、第1特別図柄の保留球数が「0」～「2」であって、リーチ判定用乱数値が「0」～「21」のリーチ有り、変動パターン乱数値が「20」～「49」の場合は、変動時間が60秒とされる変動パターン7を選択する。この場合は、変動パターン指定コマンドとして、「E6H」「07H」をセットする。

また、第1特別図柄の保留球数が「0」～「2」であって、リーチ判定用乱数値が「0」～「21」のリーチ有り、変動パターン乱数値が「50」～「99」の場合は、変動時間が18秒とされる変動パターン8を選択する。この場合は、変動パターン指定コマンドとして、「E6H」「08H」をセットする。

【0057】

一方、第1特別図柄の保留球数が「3」であって、リーチ判定用乱数値が「22」～「249」のリーチ無しの場合は、変動パターン乱数値に関わらず、変動時間が5秒とされる変動パターン9を選択する。この場合は、変動パターン指定コマンドとして、「E6H」「09H」をセットする。

40

また、第1特別図柄の保留球数が「3」であって、リーチ判定用乱数値が「0」～「21」のリーチ有り、変動パターン乱数値が「0」～「9」の場合は、上記変動パターン6が選択され、変動パターン乱数値が「10」～「49」の場合は、上記変動パターン7が選択され、変動パターン乱数値が「50」～「99」の場合は、上記変動パターン8が選択される。

【0058】

なお、図5(b)に示す確変遊技状態用変動パターンテーブルにおける変動パターンの

50

決定方法は、大当たり判定用乱数値と、ハズレ時の保留球数が２個のときとが異なる以外は、図５（ａ）に示す通常遊技状態用変動パターンテーブルと同一とされるので説明は省略する。

【００５９】

また、本実施形態では、大当たり当選時の変動パターンを大当たり判定用乱数値と変動パターン乱数値に基づいて決定するようにしているが、これはあくまでも一例であり、大当たり当選時の変動パターンを大当たり判定用乱数値と大当たり図柄判定用乱数値とに基づいて決定してもよい。また、大当たり当選時の変動パターンは、大当たり判定用乱数値、大当たり図柄判定用乱数値及び変動パターン乱数値に基づいて決定してもよい。

【００６０】

このように構成された本実施形態の遊技機１では、例えば遊技球が第１始動口１３に入球して第１始動口ＳＷ１３ａを通過すると、第１特別図柄の始動条件が成立する。特別図柄の始動条件が成立した場合、遊技制御基板２１１のＣＰＵ２１２は、遊技用の各種乱数値、例えば大当たり判定用の乱数値、大当たり図柄判定用の乱数値、リーチ判定用の乱数値等を取得する処理を実行する。

なお、遊技球が第２始動口１４に入球して第２始動口ＳＷ１４ａを通過した場合に第２特別図柄の始動条件が成立する。そして、この場合もＣＰＵ２１２は、上記と同様の処理を実行する。

【００６１】

また、ＣＰＵ２１２は、遊技球が第１始動口１３または第２始動口１４に入球して第１特別図柄または第２特別図柄の保留数が増加した場合、演出制御基板２２１に対して、第１特別図柄または第２特別図柄の保留数が増加したことを示す保留数増加コマンドを送信するための処理を実行する。

【００６２】

さらに、ＣＰＵ２１２は、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定処理を実行する。

具体的には、図４（ａ）に示した大当たり判定用テーブルを利用して、取得した大当たり判定用乱数値が大当たりに当選しているか否かの判定を行い、大当たりに当選していると判定した場合は、図４（ｂ）に示した大当たり図柄判定用テーブルと、取得した大当たり図柄判定用乱数値とに基づいて、大当たり図柄を決定する。

一方、特別遊技判定処理において、大当たりに当選していないと判定した場合はハズレ図柄に決定する。

この後、ＣＰＵ２１２は、第１特別図柄表示装置２０または第２特別図柄表示装置２１において第１特別図柄または第２特別図柄の変動を開始させるための処理を実行する。

【００６３】

また、ＣＰＵ２１２は、第１特別図柄または第２特別図柄の変動を開始させる処理を実行したときに、演出制御基板２２１に対して、第１特別図柄または第２特別図柄の変動開始を知らせる変動開始コマンドを送信するための処理を実行する。

なお、遊技制御基板２１１が演出制御基板２２１に対して送信する変動開始コマンドには、上記した第１特別図柄または第２特別図柄の変動時間を示す変動パターン指定コマンド、大当たり（小当たりを含む）の判定結果を示す大当たりコマンド、大当たり図柄の判定結果を示す大当たり図柄コマンド、リーチの判定結果を示すリーチ判定コマンド、現在の遊技状態を示す遊技状態コマンド等が含まれる。

【００６４】

また、ＣＰＵ２１２は、第１特別図柄または第２特別図柄が変動を開始してから所定時間経過後、特別図柄の変動を停止させると共に、演出制御基板２２１に対して、第１特別図柄または第２特別図柄の変動停止を知らせる変動停止コマンドを送信するための処理を実行する。

なお、演出制御基板２２１は、変動開始コマンドに含まれる変動パターン指定コマンドから第１特別図柄または第２特別図柄の変動が停止するタイミングを認識できるため、遊

10

20

30

40

50

技制御基板 2 1 1 の CPU 2 1 2 は、必ずしも演出制御基板 2 2 1 に対して、変動停止コマンドを送信する処理を実行する必要はない。

【 0 0 6 5 】

また、CPU 2 1 2 は、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の停止図柄が大当たり図柄のときは、演出制御基板 2 2 1 に対して、大当たりまたは小当たりのオープニングを告げるオープニングコマンドを送信するための処理を実行した後、大当たり遊技（長当たり遊技または短当たり遊技）または小当たり遊技を実行する。

【 0 0 6 6 】

長当たり遊技中は、例えば第 1 大入賞口 1 6 の第 1 大入賞口開閉扉 1 6 b を所定期間経過するまで、または遊技球が規定個数入賞するまで開状態となるよう制御するラウンド遊技を所定ラウンド実行する。

従って、長当たり遊技中は、遊技者は開状態になっている第 1 大入賞口 1 6 を狙って遊技球を発射することで出球を獲得することができる。

【 0 0 6 7 】

また、CPU 2 1 2 は、長当たり遊技中は、各ラウンドのラウンド遊技開始時に、演出制御基板 2 2 1 に対して、ラウンド遊技の開始を知らせるラウンド遊技開始コマンドを送信するための処理を実行する。また、各ラウンドのラウンド遊技終了時に、演出制御基板 2 2 1 に対して、ラウンド遊技終了コマンドを送信するための処理を実行する。

【 0 0 6 8 】

一方、短当たり遊技中または小当たり遊技中は、例えば第 2 大入賞口 1 7 の第 2 大入賞口開閉扉 1 7 b を所定期間経過するまで、または遊技球が規定個数入賞するまで開状態となるよう制御するラウンド遊技を所定ラウンド実行するが、短当たり遊技中または小当たり遊技中における第 2 大入賞口 1 7 の開放時間は極めて短いため、遊技者が開状態になっている第 2 大入賞口 1 7 を狙って遊技球を発射しても殆ど出球を獲得することができないようになっている。

なお、短当たりまたは小当たり遊技中は、ラウンド遊技が極めて短時間であるため、ラウンド遊技開始コマンド及びラウンド遊技終了コマンドを送信する処理は実行しないものとする。

【 0 0 6 9 】

また、CPU 2 1 2 は、第 1 大入賞口 SW 1 6 a または第 2 大入賞口 SW 1 7 a において遊技球の入球が検知された場合、演出制御基板 2 2 1 に対して、第 1 大入賞口 1 6 または第 2 大入賞口 1 7 において遊技球の入球が検知されたことを示す入球コマンドを送信するための処理を実行する。

なお、遊技球の第 1 大入賞口 1 6 への入球は、第 1 大入賞口 1 6 内の第 1 大入賞口 SW 1 6 a において検知される。また、遊技球の第 2 大入賞口 1 7 への入球は、第 2 大入賞口 1 7 内の第 2 大入賞口 SW 1 7 a において検知される。

【 0 0 7 0 】

また、CPU 2 1 2 は、大当たり遊技または小当たり遊技終了時、演出制御基板 2 2 1 に対して、大当たりまたは小当たりのエンディングを告げるエンディングコマンドを送信するための処理を実行する。

【 0 0 7 1 】

大当たり遊技終了後は、大当たり図柄判定用テーブルと大当たり図柄乱数値とに基づいて、低確率時短遊技状態、高確率時短遊技状態（確変遊技状態）、または高確率非時短遊技状態（潜確遊技状態）の何れかの遊技状態に移行する。

時短遊技状態（低確率時短遊技状態または高確率時短遊技状態）に移行した場合、CPU 2 1 2 は、遊技球がゲート 1 5 を通過するのを契機に行われる普通図柄の当選確率が、非時短遊技状態より高確率になると共に、第 2 始動口 1 4 の第 2 始動口開閉扉 1 4 b の開放時間が通常遊技中より長く設定される。

【 0 0 7 2 】

このように構成すると、時短遊技中は第 2 始動口 1 4 への遊技球の入球率が非時短遊技

10

20

30

40

50

状態より高くなるため、遊技者は第 2 始動口 1 4 を狙って遊技を行うことで、非時短遊技状態に比べて遊技効率を大幅に高めることができる。

このような時短遊技は、上記したように特別図柄の変動回数が予め設定した設定回数（例えば、低確率時短遊技状態であれば 1 0 0 回、高確率時短遊技状態であれば 1 0 0 0 回）に達するか、或いは再度大当たりに出るまで継続して行われる。

【 0 0 7 3 】

さらに、本実施形態の遊技機 1 は、第 2 始動口 1 4 に遊技球が入球したときのほうが、第 1 始動口 1 3 に遊技球が入球したときより遊技者に有利な大当たりに出る割合が高くなっている。よって、非時短遊技中より時短遊技中のほうが、遊技者の大当たりに対する期待度を高めることができる。

10

【 0 0 7 4 】

なお、本実施形態の遊技機 1 では、遊技球が第 1 始動口 1 3 または第 2 始動口 1 4 に遊技球が入球した場合、通常は例えば 3 個程度の払い出し（賞球）を行うようにしているが、これはあくまでも一例であり、始動口への遊技球の入球に伴う払い出しは 1 個、或いは 0 個でも良い。

【 0 0 7 5 】

ところで、近年の遊技機では、興趣を高めるために様々な遊技演出が行われているが、遊技者は遊技演出に慣れるにしたがって遊技演出に対する興趣が薄れるため、新たな遊技演出が常に求められていた。

そこで、本実施形態の遊技機 1 では、以下のような遊技演出を実行可能とされる。

20

【 0 0 7 6 】

< 第 1 実施例 >

図 6 は、本実施形態の遊技機 1 が実行可能な遊技演出の第 1 実施例を示した図である。なお、第 1 実施例の遊技演出は、後述する変動演出パターン決定テーブルにおいて、例えば変動演出パターン 1 または変動演出パターン 8 が選択されたときに実行される「リーチ A 1 演出」に相当する。

図 6 (a) に示す画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、3 つの演出図柄 3 1 がハズレ並び（例えば「2 4 6」）で停止表示されている。

ここで、遊技球が第 1 始動口 1 3 に入球して、第 1 特別図柄の始動条件が成立すると、図 6 (b) に示すように、3 つの演出図柄 3 1 が変動表示状態に移行する。そして、所定のタイミングで、図 6 (c) に示すように、3 つの演出図柄 3 1 のうち、2 つの演出図柄 3 1 を同一の図柄揃いで仮停止表示させた所謂リーチ目（例えば「7 ↓ 7」）となる。

30

この後、図 6 (d) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大当たりに出る可能性が高いことを示唆する特別演出として、第 1 のスペシャルリーチ演出画像（以下、「S P リーチ演出画像」という）5 1 を表示させる。

また同時に、リーチ目の演出図柄 3 1 は、小図柄画像 4 1 に縮小されて表示画面 7 a の上方に表示するようにしている。このように小図柄画像 4 1 に縮小して表示画面 7 a の上方に表示すると、演出図柄が S P リーチ演出画像 5 1 の妨げになるといったことがない。

【 0 0 7 7 】

次に、図 6 (e) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に第 2 のスペシャル演出画像として、S P リーチ演出画像 5 1 を発展させた S P S P リーチ演出画像 5 2 を表示させる。

40

このときも、リーチ目の演出図柄 3 1 を小図柄画像 4 1 に縮小して表示画面 7 a の上方に表示することで、演出図柄が S P S P リーチ演出画像の妨げにならないようにしている。

【 0 0 7 8 】

そして、所定時間経過後、図 6 (f) (g) に示すように、小図柄画像 4 1 を、元のサイズの演出図柄 3 1 に戻した後、大当たりの図柄揃い（例えば「7 7 7」）で停止表示（確定表示）させる、或いはハズレの図柄揃い（例えば「7 6 7」）で確定表示させるようにしている。

50

【0079】

なお、演出図柄31を図6(g)に示すハズレの図柄揃いで確定表示する際には、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている演出画像を、SPSPリーチ演出画像等の特別演出画像から通常演出画像に戻すようにする。

但し、このとき、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている演出画像を、特別演出画像から通常演出画像とは異なる背景画像に変化させるとともに、ハズレ図柄揃いの演出図柄31を大当たりの図柄揃いに変更して、所謂復活当たり演出を行うようにしても良い。

【0080】

このように本実施形態に係る遊技機1の第1実施例では、画像表示装置7の表示画面7aに表示される演出図柄31がリーチ目に移行した後、大当たり遊技に当選した可能性が高いことを示唆する特別演出を実行する。

そして、第1実施例では、特別演出として、SPリーチ演出画像51を表示させるSPリーチ演出(第1演出)と、SPリーチ演出の後にSPリーチ演出を発展させたSPSPリーチ演出画像52を表示させるSPSPリーチ演出(第2演出)を実行するようにしている。

これにより、特別演出の発生の有無、および、特別演出が発生した場合は発生した特別演出がSPリーチ演出で終了するか、或いはSPSPリーチ演出まで発展するか否かの発展度合いにより、遊技者に大当たりの当選期待度を示唆することが可能になる。

【0081】

< 第2実施例 >

図7は、本実施形態の遊技機1が実行可能な遊技演出の第2実施例を示した図である。なお、第2実施例では、第1実施例と異なる部分についてのみ説明する。また、第2実施例の遊技演出は、後述する変動演出パターン決定テーブルにおいて、例えば変動演出パターン2または変動演出パターン9が選択されたときに実行される「リーチA2演出」に相当する。

【0082】

第2実施例では、図7(d)(e)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aに、SPリーチ演出画像51が表示されているときは表示画面7aの上方に表示されていた小図柄画像41を、SPSPリーチ演出画像52が表示されているときは特殊小図柄画像42に変更して表示するようにしている点が、上記第1実施例とは異なる。

特殊小図柄画像42は、大当たり遊技に当選した可能性が高いことを示唆する特殊表示態様の図柄画像であり、図7(e)には、リーチ目で仮停止表示されている両側の図柄画像を炎画像(エフェクト画像)で誇張した画像が示されている。

【0083】

このように本実施形態に係る遊技機1の第2実施例では、画像表示装置7の表示画面7aに表示される演出図柄31がリーチ目に移行した後、大当たり遊技に当選した可能性が高いことを示唆する特別演出を実行する。

第2実施例では、特別演出として、SPリーチ演出画像51を表示させるSPリーチ演出(第1演出)を行った後にSPリーチ演出を発展させたSPSPリーチ演出画像52を表示させるSPSPリーチ演出(第2演出)を実行するようにしている。

そして、SPSPリーチ演出が行われる際に、リーチ目の小図柄画像41を特殊表示態様の特殊小図柄画像42に変更するようにしている。

このように構成すると、画像表示装置7の表示画面7aに表示される特別演出(SPリーチ演出、SPSPリーチ演出)の演出内容だけでなく、小図柄画像の表示態様によっても、遊技者に大当たり遊技の当選期待度を示唆することが可能になる。

【0084】

なお、第2実施例では、特別演出がSPリーチ演出からSPSPリーチ演出に発展するタイミングで、リーチ目で仮停止表示された小図柄画像41を特殊表示態様である炎画像(エフェクト画像)で誇張した特殊小図柄画像42に変更するようにしているが、これは

あくまでも一例であり、ＳＰリーチ演出に発展するタイミングで、小図柄画像４１を特殊表示態様の特殊小図柄画像４２に変更しても良い。

【００８５】

< 第３実施例 >

図８は、本実施形態の遊技機１が実行可能な遊技演出の第３実施例を示した図である。なお、第３実施例では、第１実施例、第２実施例と異なる部分についてのみ説明する。また、第３実施例の遊技演出は、後述する変動演出パターン決定テーブルにおいて、例えば変動演出パターン３または変動演出パターン１０が選択されたときに実行される「リーチＡ３演出」に相当する。

【００８６】

10

第３実施例では、図８（ｄ）（ｅ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａに、ＳＰリーチ演出画像５１やＳＰＳＰリーチ演出画像５２が表示されているときは、表示画面７ａの上方にリーチ目の小図柄画像４１を表示する。そして、画像表示装置７の表示画面７ａにＳＰＳＰリーチ演出画像５２の表示が行われた後の所定のタイミング、例えばＳＰＳＰリーチ演出画像５２の表示後に「くじら」のキャラクタ画像５３が表示される場合は、図８（ｆ）に示すように表示画面７ａにキャラクタ画像５３が表示されるタイミングで、小図柄画像４１を、特殊表示態様である炎画像で誇張した特殊小図柄画像４２に変更するようにしている。

【００８７】

20

このように本実施形態に係る遊技機１の第３実施例では、画像表示装置７の表示画面７ａに表示される演出図柄３１がリーチ目に移行した後、大当たり遊技に当選した可能性が高いことを示唆する特別演出を実行する。

第３実施例では、特別演出として、ＳＰリーチ演出（第１演出）を行った後にＳＰリーチ演出を発展させたＳＰＳＰリーチ演出（第２演出）を実行するようにしている。

そして、第３実施例では、ＳＰＳＰリーチ演出が行われる際に、リーチ目の小図柄画像４１を特殊表示態様の特殊小図柄画像４２に変更しないで、ＳＰＳＰリーチ演出が行われた後のキャラクタ画像５３が表示されるタイミングで、リーチ目の小図柄画像４１を特殊表示態様の特殊小図柄画像４２に変更するようにしている。

【００８８】

30

このように構成すると、画像表示装置７の表示画面７ａに特別演出（ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）を出現させるタイミング以外でも、小図柄画像４１を特殊表示態様の特殊小図柄画像４２に変更できるので、遊技演出をより多彩なものとすることができる。

【００８９】

また、本実施形態の遊技機１では、後述する変動演出パターン決定テーブルにより、ＳＰＳＰリーチ演出が行われる際にリーチ目の小図柄画像４１を特殊表示態様の特殊小図柄画像４２に変更したときよりも、ＳＰＳＰリーチ演出が行われた後のキャラクタ画像５３が表示されるタイミングで、リーチ目の小図柄画像４１を特殊表示態様の特殊小図柄画像４２に変更したときの方が、当該変動演出において大当たり遊技の当選期待度が高くなるように構成されている。

40

このように構成すると、変動演出の後半まで、リーチ目の小図柄画像を利用した示唆演出を行うことが可能になるので、遊技者の遊技演出に対する興趣をより高めることができる。

【００９０】

勿論、ＳＰＳＰリーチ演出が行われた後のキャラクタ画像５３が表示されるタイミングでリーチ目の小図柄画像４１を特殊表示態様の特殊小図柄画像４２に変更したときよりも、ＳＰＳＰリーチ演出が行われる際にリーチ目の小図柄画像４１を特殊表示態様の特殊小図柄画像４２に変更したときの方が、変動演出において大当たり遊技の当選期待度が高くなるように構成しても良い。

【００９１】

50

なお、第3実施例では、画像表示装置7の表示画面7aにSPSPリーチ演出画像52の表示が行われた後の所定のタイミングとして、例えば「くじら」のキャラクタ画像53を表示させるタイミングを例に挙げて説明したが、他のタイミングでも良いことは言うまでもない。

例えば、画像表示装置7の表示画面7aにSPSPリーチ演出画像52の表示後に、リーチ目の演出図柄画像を「6」から「7」に昇格させる昇格演出が行われる場合は、演出図柄画像を昇格させるタイミングで、小図柄画像41を特殊表示態様の特殊小図柄画像42に変更するようにしても良い。

【0092】

<第4実施例>

図9は、本実施形態の遊技機1が実行可能な遊技演出の第4実施例を示した図である。なお、第4実施例では、第1実施例～第3実施例と異なる部分についてのみ説明する。また、第4実施例の遊技演出は、後述する変動演出パターン決定テーブルにおいて、例えば変動演出パターン4または変動演出パターン11が選択されたときに実行される「リーチB演出」に相当する。

【0093】

第4実施例では、画像表示装置7の表示画面7aに表示される特別演出が、SPリーチ演出画像51からSPSPリーチ演出画像52に発展することなく、所定時間経過後、特殊小図柄画像42を元のサイズの演出図柄31に戻して、大当たりの図柄揃い（例えば「777」）で確定表示させる、或いはハズレの図柄揃い（例えば「767」）で確定表示させるようにしている。

【0094】

この場合は、画像表示装置7の表示画面7aにSPリーチ演出画像51が表示されるタイミングで、リーチ目の演出図柄31を、図9(d)に示すように、炎画像で誇張した特殊表示態様の特殊小図柄画像42に変更するようにしている。

【0095】

このように本実施形態に係る遊技機1の第4実施例では、画像表示装置7の表示画面7aに表示される演出図柄31がリーチ目に移行した後、大当たり遊技に当選した可能性が高いことを示唆する特別演出として、SPリーチ演出画像51を表示させるSPリーチ演出（第1演出）を実行するようにしている。

そして、SPリーチ演出が行われる際に、リーチ目の小図柄画像41を特殊表示態様の特殊小図柄画像42に変更するようにしている。

このように構成した場合も、画像表示装置7の表示画面7aに表示される特別演出（SPリーチ演出）の演出内容だけでなく、特殊小図柄画像42の表示態様によっても大当たり遊技の当選期待度を示唆することが可能になる。

【0096】

<サブ制御基板>

次に、上記したような遊技演出を実現するために、本実施形態の遊技機1のサブ制御基板が実行する各種処理について説明する。

【0097】

[タイマ割込処理]

図10は、演出制御基板のCPUが実行するタイマ割込処理の一例を示したフローチャートである。

なお、図10に示すタイマ割込処理は、演出制御基板221のCPU222がROM223に格納されているプログラムを実行することにより実現できる。また、タイマ割込処理は、所定の周期（4ms）毎に実行される。

【0098】

この場合、演出制御基板221のCPU222は、タイマ割込処理として、遊技制御基板211から送信されてくる各種コマンドを受信するコマンド受信処理（S610）、演出ボタン314の操作検出を行う演出ボタン処理（S620）、遊技演出実行中に各種処

10

20

30

40

50

理を行う演出実行中処理（Ｓ６３０）、画像制御基板２３１に対して各種コマンドを送信するコマンド送信処理（Ｓ６４０）等を実行する。なお、コマンド受信処理、演出実行中処理の詳細については後述する。

【００９９】

次に、演出制御基板２２１のＣＰＵ２２２がタイマ割込処理として実行する主要な処理について説明する。なお、以下に説明する処理も演出制御基板２２１のＣＰＵ２２２が、ＲＯＭ２２３に格納されているプログラムを実行することにより実現できる。

【０１００】

[コマンド受信処理]

図１１は、演出制御基板のＣＰＵが実行するコマンド受信処理の一例を示したフローチャートである。

10

この場合、ＣＰＵ２２２は、ステップＳ７０１において、遊技制御基板２１１から送信されてくる保留数増加コマンドを受信したか否かの判定を行い、保留数増加コマンドを受信したと判定した場合は、ステップＳ７０２において、保留数増加コマンドを設定する保留数増加コマンド設定処理を実行する。

保留数増加コマンド設定処理では、受信した保留数増加コマンドに基づいて、演出制御基板２２１のＲＡＭ２２４に保留個数を記憶すると共に、画像表示装置７の表示画面７ｂに保留アイコン４１を表示させるための処理を実行する。

【０１０１】

一方、ステップＳ７０１において、保留数増加コマンドを受信していないと判定した場合は、ステップＳ７０２において保留数増加コマンド設定処理を実行することなくステップＳ７０３に移行する。

20

【０１０２】

次に、ＣＰＵ２２２は、ステップＳ７０３において、遊技制御基板２１１から送信されてくる変動開始コマンドを受信したか否かの判定を行い、変動開始コマンドを受信したと判定した場合は、ステップＳ７０４において、演出図柄を選択し、選択した演出図柄に対応する演出図柄表示コマンドをＲＡＭ２２４の所定領域にセットする演出図柄選択処理を実行する。

なお、演出図柄選択処理において、ＲＡＭ２２４の所定領域にセットされた演出図柄表示コマンドは、図１０に示したコマンド送信処理において、画像制御基板２３１に対して送信される。

30

【０１０３】

次に、ＣＰＵ２２２は、ステップＳ７０５において、遊技演出を選択する演出選択処理を実行する。なお、演出選択処理の詳細については後述する。

一方、ステップＳ７０３において、変動開始コマンドを受信していないと判定した場合は、ステップＳ７０４の演出図柄選択処理、ステップＳ７０５の演出選択処理を実行することなくステップＳ７０６に移行する。

【０１０４】

次に、ＣＰＵ２２２は、ステップＳ７０６において、遊技制御基板２１１から送信されてくる変動停止コマンドを受信したか否かの判定を行い、変動停止コマンドを受信したと判定した場合は、続くステップＳ７０７において、変動演出終了中処理を実行する。

40

変動演出終了中処理としては、変動停止コマンドの解析結果に基づいて、変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドを画像制御基板２３１やランプ制御基板２４１に対して送信するために、ＲＡＭ２２４の所定領域にセットする処理などがある。

なお、ステップＳ７０６において、変動停止コマンドを受信していないと判定した場合は、変動演出終了中処理を実行することなくステップＳ７０８に移行する。

【０１０５】

次に、ＣＰＵ２２２は、ステップＳ７０８において、遊技制御基板２１１から送信されてくるオープニングコマンドを受信したか否かの判定を行い、オープニングコマンドを受信したと判定した場合は、続くステップＳ７０９において、オープニング演出選択処理を

50

実行する。

なお、ステップ S 7 0 8 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した場合は、オープニング演出選択処理を実行することなくステップ S 7 1 0 に移行する。

【 0 1 0 6 】

次に、CPU 2 2 2 は、ステップ S 7 1 0 において、遊技制御基板 2 1 1 から送信されてくるエンディングコマンドを受信したか否かの判定を行い、エンディングコマンドを受信したと判定した場合は、続くステップ S 7 1 1 において、エンディング演出選択処理を実行する。

なお、ステップ S 7 1 0 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した場合は、エンディング演出選択処理を実行することなくステップ S 7 1 2 に移行する。

10

【 0 1 0 7 】

次に、CPU 2 2 2 は、ステップ S 7 1 2 において、客待ちコマンド受信処理を実行して、コマンド受信処理を終了する。

客待ちコマンド受信処理では、特別図柄の変動が停止したときに遊技制御基板 2 1 1 から送信されてくる客待ちコマンドを受信したか否かの判定を行い、客待ちコマンドを受信したと判定した場合は、客待ち演出処理を実行する。

客待ち演出処理では、画像表示装置 7 に客待ち画面を表示する客待ち演出開始コマンドを画像制御基板 2 3 1 に送信するための処理が行われる。

【 0 1 0 8 】

[演出選択処理]

20

図 1 2 は、演出制御基板の CPU が実行する演出選択処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、CPU 2 2 2 は、ステップ S 7 2 1 において、遊技制御基板 2 1 1 から送信されてきた変動開始コマンドの解析を行い、続くステップ S 7 2 2 において、RAM 2 2 4 に記憶されている保留数を減算する保留数減算処理を実行する。

【 0 1 0 9 】

次に、CPU 2 2 2 は、ステップ S 7 2 3 において、演出用乱数値 1 を取得し、続くステップ S 7 2 4 において、変動開始コマンドの解析結果と、取得した演出用乱数値 1 と、図 1 3 に示す変動演出パターン決定テーブルと、に基づいて、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。

30

次に、CPU 2 2 2 は、ステップ S 7 2 5 において、選択した変動演出パターンに対応した変動演出開始コマンドを画像制御基板 2 3 1 やランプ制御基板 2 4 1 に対して送信するために RAM 2 2 4 の所定領域にセットする。

【 0 1 1 0 】

図 1 3 は、変動演出パターン決定テーブルの一例を示した図である。

この図 1 3 に示す変動演出パターン決定テーブルは、遊技制御基板 2 1 1 から受信した変動開始コマンドに含まれている変動パターン指定コマンドと、演出用乱数値 1 と、変動演出パターンと、が対応付けて構成されている。

この場合、CPU 2 2 2 は、図 1 3 に示した変動演出パターン決定テーブルを参照し、変動パターン指定コマンドと、取得した演出用乱数値 1 とに基づいて、変動演出パターンを決定する。

40

【 0 1 1 1 】

図 1 3 に示す変動演出パターン決定テーブルでは、リーチ A 2 演出が選択されたときよりも、リーチ A 3 演出が選択されたときの方が、大当たり遊技の当選期待度が高くなるように構成されている。

このため、遊技制御基板 2 1 1 から受信した変動パターン指定コマンド（図 5 参照）が、「E 6 H」「0 1 H」のときは、取得した演出用乱数値 1 が「0」～「2 9」であれば、変動演出パターン 1 を選択決定し、演出用乱数値 1 が「3 0」～「5 9」であれば、変動演出パターン 2 を選択決定し、演出用乱数値 1 が「6 0」～「9 9」であれば、変動演出パターン 3 を選択決定する。この場合、変動演出パターン決定テーブルでは、変動演出

50

パターン 1 ~ 3 に対応する変動演出開始コマンド「A 1 H」「0 1 H」~「A 1 H」「0 3 H」が生成される。

【0 1 1 2】

画像制御基板 2 3 1 に対して変動演出開始コマンド「A 1 H」「0 1 H」が送信された場合、画像表示装置 7 では遊技演出として、図 6 に示したリーチ A 1 (当たり) 演出が行われる。

また、画像制御基板 2 3 1 に対して変動演出開始コマンド「A 1 H」「0 2 H」が送信された場合、画像表示装置 7 では遊技演出として、図 7 に示したリーチ A 2 (当たり) 演出が行われ、変動演出開始コマンド「A 1 H」「0 3 H」が送信された場合、画像表示装置 7 では遊技演出として、図 8 に示したリーチ A 3 (当たり) 演出が行われる。

10

【0 1 1 3】

また、遊技制御基板 2 1 1 から受信した変動パターン指定コマンドが「E 6 H」「0 2 H」~「E 6 H」「0 5 H」のときは、取得した演出用乱数値 1 の値に関係なく、それぞれ変動演出パターン 4 ~ 変動演出パターン 7 を選択決定する。この場合、変動演出パターン決定テーブルでは、変動演出パターン 4 ~ 7 に対応する変動演出開始コマンド「A 1 H」「0 4 H」~「A 1 H」「0 7 H」が生成される。

【0 1 1 4】

画像制御基板 2 3 1 に対して変動演出開始コマンド「A 1 H」「0 4 H」が送信された場合、画像表示装置 7 では遊技演出として、図 9 に示したリーチ B (当たり) が行われ、変動演出開始コマンド「A 1 H」「0 5 H」が送信された場合、画像表示装置 7 では遊技演出として、図示しないリーチ C (当たり) 演出が行われる。

20

また、画像制御基板 2 3 1 に対して変動演出開始コマンド「A 1 H」「0 6 H」が送信された場合、画像表示装置 7 では遊技演出としてチャンス演出が行われ、変動演出開始コマンド「A 1 H」「0 7 H」が送信された場合、画像表示装置 7 では遊技演出として通常変動演出が行われる。

【0 1 1 5】

一方、遊技制御基板 2 1 1 から受信した変動パターン指定コマンドが、「E 6 H」「0 6 H」のときは、取得した演出用乱数値 1 が「0」~「5 9」であれば、変動演出パターン 8 を選択決定し、演出用乱数値 1 が「6 0」~「8 9」であれば、変動演出パターン 9 を選択決定し、演出用乱数値 1 が「9 0」~「9 9」であれば、変動演出パターン 1 0 を選択決定する。この場合、変動演出パターン決定テーブルでは、変動演出パターン 8 ~ 1 0 に対応する変動演出開始コマンド「A 1 H」「0 8 H」~「A 1 H」「0 A H」が生成される。

30

【0 1 1 6】

画像制御基板 2 3 1 に対して変動演出開始コマンド「A 1 H」「0 8 H」が送信された場合、画像表示装置 7 では遊技演出として、図 6 に示したリーチ A 1 (ハズレ) 演出が行われる。

また、画像制御基板 2 3 1 に対して変動演出開始コマンド「A 1 H」「0 9 H」が送信された場合、画像表示装置 7 では、図 7 に示したリーチ A 2 (ハズレ) 演出が行われ、変動演出開始コマンド「A 1 H」「0 A H」が送信された場合、画像表示装置 7 では、図 8 に示したリーチ A 3 (ハズレ) 演出が行われる。

40

【0 1 1 7】

また、遊技制御基板 2 1 1 から受信した変動パターン指定コマンドが「E 6 H」「0 7 H」~「E 6 H」「0 9 H」のときは、取得した演出用乱数値 1 の値に関係なく、それぞれ変動演出パターン 1 1 ~ 変動演出パターン 1 3 を選択決定する。この場合、変動演出パターン決定テーブルでは、変動演出パターン 1 1 ~ 1 3 に対応する変動演出開始コマンド「A 1 H」「0 B H」~「A 1 H」「0 D H」が生成される。

【0 1 1 8】

画像制御基板 2 3 1 に対して変動演出開始コマンド「A 1 H」「0 B H」が送信された場合、画像表示装置 7 では遊技演出として、図 9 に示したリーチ B (ハズレ) 演出が行わ

50

れ、変動演出開始コマンド「A 1 H」「O C H」が送信された場合、画像表示装置 7 では遊技演出として、図示しないリーチ C（ハズレ）演出が行われる。

また、画像制御基板 2 3 1 に対して変動演出開始コマンド「A 1 H」「O D H」が送信された場合、画像表示装置 7 では遊技演出として短縮変動演出が行われる。

【0 1 1 9】

ここで、上記した遊技演出のうちリーチ演出の内容について、再度簡単に説明しておく。

先ず、図 6～図 8 に示したリーチ A 1～A 3 演出は、特別図柄の変動時間が 9 0 秒と最も長いとき、すなわち大当たり遊技に当選している可能性が最も高いときに選択される演出である。このため、このようなリーチ A 1～A 3 演出では、演出図柄 3 1 がリーチ目に移行した後、大当たり遊技に当選した可能性が高いことを示唆する特別演出として S P リーチ演出を行わせる。そして、S P リーチ演出後に、S P リーチ演出を発展させた S P S P リーチ演出へ移行するリーチ演出である。

【0 1 2 0】

図 9 に示したリーチ B 演出は、特別図柄の変動時間が 6 0 秒のときに選択される演出であり、上記リーチ A 1～A 3 演出よりは変動時間が短いものの大当たり遊技に当選している可能性が比較的高いときに選択される演出である。

このようなリーチ B 演出では、演出図柄 3 1 がリーチ目に移行した後、S P リーチ演出へ移行するリーチ演出である。

【0 1 2 1】

リーチ C 演出は、特別図柄の変動時間が 1 8 秒とリーチ演出の中で最も短く、大当たり遊技に当選している可能性が低いときに選択される演出である。

このようなリーチ C 演出では、演出図柄 3 1 がリーチ目に移行した後、特別演出である S P リーチ演出等へ移行しないリーチ演出である。

【0 1 2 2】

[演出実行中処理]

次に、本実施形態の遊技機 1 の演出制御基板が実行する演出実行中処理について説明する。

図 1 4 は、演出制御基板の C P U が実行する演出実行中処理の一例を示したフローチャートである。なお、図 1 4 に示す演出実行中処理は、演出制御基板 2 2 1 の C P U 2 2 2 が、図 1 0 に示したステップ S 6 3 0 において実行する処理である。

この場合、C P U 2 2 2 は、ステップ S 7 6 1 において、上記した S P リーチ演出や S P S P リーチ演出といった特別演出が実行中であるか否かの判定を行い、特別演出が実行中であると判定した場合は、ステップ S 7 6 2 に移行し、特別演出が実行中でないと判定した場合は、演出実行中処理を終了する。

【0 1 2 3】

次に、C P U 2 2 2 は、ステップ S 7 6 2 において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている演出図柄画像（小図柄画像 4 1）の表示態様を変更するか否かの判定、すなわち、図 1 3 に示した変動演出パターン決定テーブルにおいて決定された変動演出パターンが、小図柄画像 4 1 の表示態様を特殊小図柄画像 4 2 に変更する変動演出パターン 2、3、9、1 0 の何れかであるか否かの判定を行い、変動演出パターン 2、3、9、1 0 の何れかであると判定した場合は、ステップ S 7 6 3 に移行し、後述する表示態様変更処理を実行する。

一方、ステップ S 7 6 2 において、変動演出パターン 2、3、9、1 0 の何れでもないとして判定した場合は、ステップ S 7 6 3 に移行することなく演出実行中処理を終了する。

【0 1 2 4】

[表示態様変更処理]

図 1 5 は、演出制御基板の C P U が実行する表示態様変更処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、C P U 2 2 2 は、ステップ S 7 7 1 において、図 1 3 に示した変動演出パタ

10

20

30

40

50

ーン決定テーブルにおいて決定された変動演出パターンが、変動演出パターン 2 または変動演出パターン 9 であるか否かの判定を行い、変動演出パターンが、変動演出パターン 2 または変動演出パターン 9 であると判定した場合はステップ S 7 7 2 に移行し、変動演出パターン 2 または変動演出パターン 9 でないと判定した場合は、すなわち変動演出パターン 3 または変動演出パターン 1 0 の場合はステップ S 7 7 3 に移行する。

【 0 1 2 5 】

次に、CPU 2 2 2 は、ステップ S 7 7 2 において、第 1 の変更タイミングであるか否かの判定、すなわち S P S P リーチ演出（第 2 演出）が行われるタイミングであるか否かの判定を行い、第 1 の変更タイミングであると判定した場合は、ステップ S 7 7 4 に移行し、第 1 の変更タイミングでないと判定した場合は、表示態様変更処理を終了する。

10

【 0 1 2 6 】

また、CPU 2 2 2 は、ステップ S 7 7 3 に移行した場合は、ステップ S 7 7 3 において、第 2 の変更タイミングであるか否かの判定、すなわち S P S P リーチ演出（第 2 演出）が行われた後のキャラクタ画像 5 3 が表示されるタイミングであるか否かの判定を行い、第 2 の変更タイミングであると判定した場合は、ステップ S 7 7 4 に移行し、第 2 の変更タイミングでないと判定した場合は、表示態様変更処理を終了する。

次に、CPU 2 2 2 は、ステップ S 7 7 4 において、演出図柄画像の表示態様を通常表示態様である小図柄画像 4 1 から特殊表示態様である特殊小図柄画像 4 2 に変更するための表示態様変更コマンドをセットして、表示態様変更処理を終了する。

【 0 1 2 7 】

20

[画像表示処理]

次に、画像制御基板 2 3 1 が実行する処理について説明する。

図 1 6 は、画像制御基板の CPU が実行する画像表示処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、画像制御基板 2 3 1 の CPU 2 3 2 は、ステップ S 8 1 1 において、演出制御基板 2 2 1 から演出図柄表示コマンドを受信したか否かの判定を行う。ステップ S 8 1 1 において、演出図柄表示コマンドを受信したと判定したときは、ステップ S 8 1 2 において、受信した演出図柄表示コマンドに基づいて、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に演出図柄画像を表示する表示制御を実行する。

例えば、CPU 2 3 2 は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に演出図柄画像 3 1 をリーチ目で仮停止表示させる表示制御を行う。また、表示画面 7 a に表示した演出図柄画像 3 1 を、所定タイミングで縮小した小図柄画像 4 1 に変更したり、或いは縮小した小図柄画像 4 1、4 2 を元のサイズの演出図柄画像 3 1 に戻したりする表示制御を行う。そして、最終的には、表示画面 7 a に表示した演出図柄画像 3 1 を確定表示させる。

30

【 0 1 2 8 】

なお、ステップ S 8 1 1 において、演出図柄表示コマンドを受信していないと判定したときは、ステップ S 8 1 2 の処理を行うことなく、ステップ S 8 1 3 に移行する。

【 0 1 2 9 】

次に、CPU 2 3 2 は、ステップ S 8 1 3 において、演出制御基板 2 2 1 から変動演出開始コマンドを受信したか否かの判定を行う。ステップ S 8 1 3 において、変動演出開始コマンドを受信したと判定したときは、ステップ S 8 1 4 において、受信した変動演出開始コマンドに基づいて、画像表示装置 7 に所定の演出画像を表示する表示制御を実行する。これにより、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に演出画像を表示する制御が実行される。

40

一方、ステップ S 8 1 3 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したときは、ステップ S 8 1 4 の処理を行うことなく、ステップ S 8 1 5 に移行する。

【 0 1 3 0 】

次に、CPU 2 3 2 は、ステップ S 8 1 5 において、演出制御基板 2 2 1 から表示態様変更コマンドを受信したか否かの判定を行う。ステップ S 8 1 5 において、表示態様変更コマンドを受信したと判定したときは、ステップ S 8 1 1 6 において、受信した表示態様変更コマンドに基づいて、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている演出図柄画像

50

(小図柄画像 4 1) の表示態様を通常表示態様から特殊表示態様の演出図柄画像 (特殊小図柄画像 4 2) に変更する表示制御を実行する。

一方、ステップ S 8 1 5 において、表示態様変更コマンドを受信していないと判定したときは、演出図柄画像 (小図柄画像 4 1) の表示態様を通常表示態様から特殊表示態様の演出図柄画像 (特殊小図柄画像 4 2) に変更することなく、画像表示処理を終了する。

【0 1 3 1】

上記したように本実施形態に係る遊技機 1 では、遊技制御基板 2 1 1 から送信されてくる遊技者に有利な大当たり遊技に当選したか否かの判定に基づいて、演出手段である画像表示装置 7 の表示画面 7 a に所定の画像を表示させる演出を行わせる演出制御基板 2 2 1 を備えている。

10

演出制御基板 2 2 1 は、画像制御基板 2 3 1 に対して演出図柄表示コマンドを送信することにより、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に演出図柄 3 1 を変動表示させてから上記大当たり遊技に当選したか否かの判定結果を示すように停止表示させる変動演出を行わせるようにしている。

さらに、演出制御基板 2 2 1 は、変動演出パターン決定テーブルに基づいて、上記変動演出が行われているときに、大当たり遊技に当選した可能性が高いことを示唆する特別演出 (S P リーチ演出、S P S P リーチ演出) を行わせることが可能とされる。

【0 1 3 2】

そして、演出制御基板 2 2 1 は、画像制御基板 2 3 1 に対して演出図柄表示コマンドを送信することにより、上記特別演出が行われる前に、演出図柄 3 1 をリーチ目で仮停止表示させることが可能であり、さらに上記特別演出が行われているときに、仮停止表示されたリーチ目の演出図柄 (小図柄画像 4 1) を大当たり遊技に当選した可能性が高いことを示唆する特殊表示態様の演出図柄 (特殊小図柄画像 4 2) に変更可能とされる。

20

【0 1 3 3】

このように構成すれば、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される特別演出の演出内容だけでなく、小図柄画像により表示されている演出図柄の表示態様によっても大当たり遊技の当選期待度を示唆することが可能になる。

【0 1 3 4】

また、本実施形態に係る遊技機 1 では、演出制御基板 2 2 1 は、変動演出パターン決定テーブルに基づいて、特別演出において第 1 演出 (S P リーチ演出) を行かせた後に、第 1 演出を発展させた第 2 演出 (S P S P リーチ演出) を行わせることが可能とされる。

30

さらに、演出制御基板 2 2 1 は、表示態様変更処理において、S P S P リーチ演出が行われる際にリーチ目の演出図柄 (小図柄画像 4 1) を特殊表示態様の演出図柄 (特殊小図柄画像 4 2) に変更することが可能とされる。

このように構成すると、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される特別演出の演出内容だけでなく、演出図柄の表示態様によっても、遊技者に大当たり遊技の当選期待度を示唆することが可能になる。

【0 1 3 5】

さらに演出制御基板 2 2 1 は、表示態様変更処理において、S P S P リーチ演出が行われる際にリーチ目の小図柄画像 4 1 を、特殊表示態様の特殊小図柄画像 4 2 に変更しないで、S P S P リーチ演出が行われた後の所定のタイミングで小図柄画像 4 1 を特殊表示態様の特殊小図柄画像 4 2 に変更することが可能とされる。

40

このように構成すると、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に特別演出を出現させるタイミング以外でも、演出図柄を特殊表示態様の演出図柄に変更できるので、遊技演出をより多彩なものとすることができる。

【0 1 3 6】

また、演出制御基板 2 2 1 は、変動演出パターン決定テーブルにより、第 2 演出である S P S P リーチ演出が行われる際にリーチ目の小図柄画像 4 1 を特殊表示態様の特殊小図柄画像 4 2 に変更したときよりも、S P S P リーチ演出が行われた後の所定のタイミングで、リーチ目の演出図柄を特殊表示態様の演出図柄に変更したときの方が、当該変動演出

50

において大当たり遊技に当選したことを示す当たり演出図柄が停止表示され易いように構成されている。

このように構成すると、変動演出の後半まで、リーチ目の小図柄画像 4 1 を利用した示唆演出を行うことが可能になるので、遊技者の遊技演出に対する興趣をより高めることができる。

【0137】

なお、これまで説明した本実施形態の遊技機 1 では、特別演出が行われる前に、演出図柄を、特定の演出図柄の並びであるリーチ目で仮停止表示させる場合を例に挙げて説明したが、特定の演出図柄の並びはリーチ目に限らず、チャンス目と呼ばれる特定の演出図柄の並びであっても良い。

10

【0138】

図 1 7 は、チャンス目の一例を示した図である。

ここで、チャンス目とは、演出図柄の並びが、同一図柄の並び以外のハズレ図柄の組み合わせであって、予め定められた特定の組み合わせの図柄並びを言う。

例えば、図 1 7 (a) (b) には、特定数字「3」「7」の組み合わせをチャンス目とした例が示されている。

また、図 1 7 (c) には、停止図柄の語呂合わせ(「7」「5」「8」=「なごや」)をチャンス目とした例が示されている。

また、図 1 7 (d) には、例えば機種のテーマに関連した停止図柄(「仕」「事」「人」)をチャンス目とした例が示されている。

20

【0139】

また、本実施形態では、大当たり遊技に当選した可能性が高いことを示唆する特殊表示態様の演出図柄の一例として、炎画像(エフェクト画像)で誇張した特殊小図柄画像 4 2 を例に挙げて説明したが、これはあくまでも一例であり、例えば図 1 8 に示すように、図柄が走るが如く動く小図柄画像を特殊表示態様の特殊小図柄画像 4 5 としても良い。

また、図示しないが、小図柄画像に「チャンス」といった文字を付加した画像を特殊表示態様の特殊小図柄画像としても良い。

【0140】

なお、本発明の遊技機に使用する画像表示装置としては、液晶表示装置、リアプロジェクタ、その他、任意の表示装置を採用することができる。

30

また、本発明の画像表示装置の表示態様は、パチンコ機のみならず、スロットマシン、その他、表示装置を有した遊技機、ゲーム機一般に適用することができる。

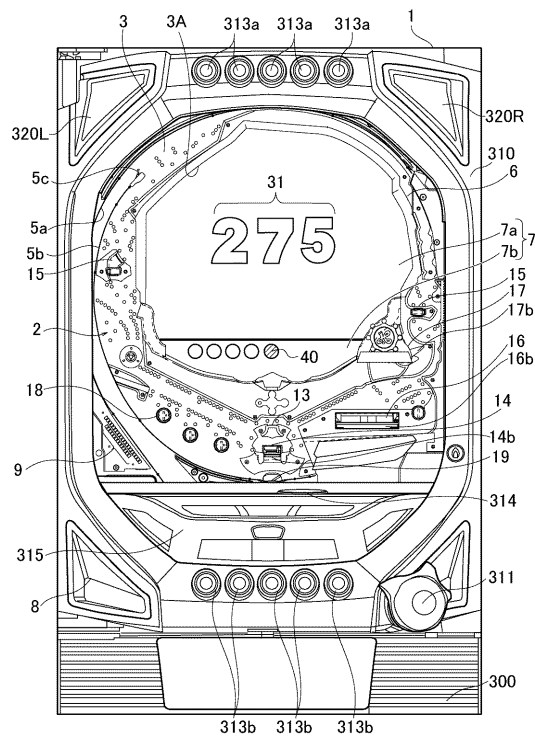
【符号の説明】

【0141】

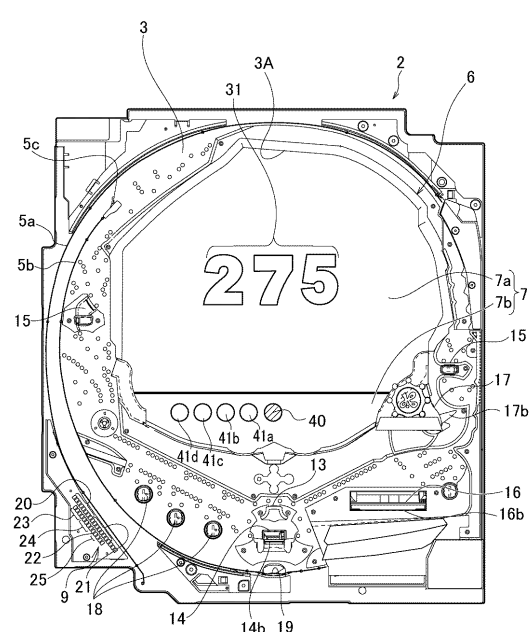
1 ... 遊技機、2 ... 遊技盤、7 ... 画像表示装置、7 a ... 表示画面、8 ... 音声出力装置、1 3 ... 第 1 始動口、1 4 ... 第 2 始動口、1 6 ... 第 1 大入賞口、1 6 a ... 第 1 大入賞口 S W、1 7 ... 第 2 大入賞口、1 7 a ... 第 2 大入賞口 S W、3 1 ... 演出図柄画像、4 1、4 2 ... 小図柄画像、5 1 ... S P リーチ演出画像、5 2 ... S P S P リーチ演出画像、5 3 ... キャラクタ画像、2 1 1 ... 遊技制御基板、2 1 2、2 2 2、2 3 2、2 4 2 ... C P U、2 1 3、2 2 3、2 3 3、2 4 3 ... R O M、2 1 4、2 2 4、2 3 4、2 4 4 ... R A M、2 2 1 ... 演出制御基板、2 3 1 ... 画像制御基板、2 4 1 ... ランプ制御基板

40

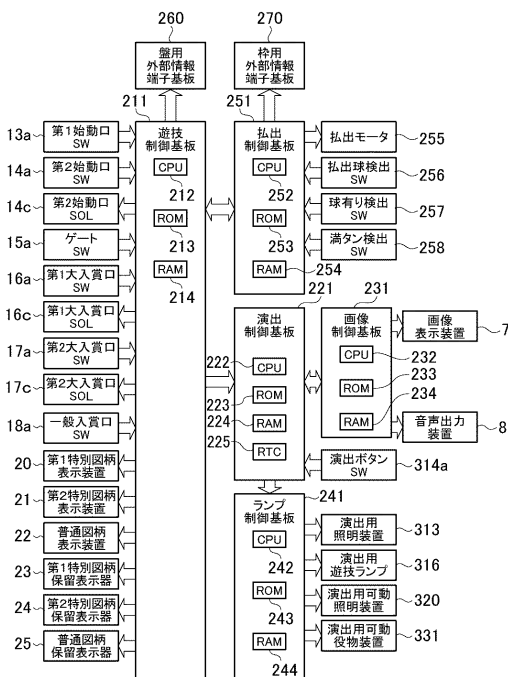
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

(a) 大当たり判定用テーブル

		範囲	割合	乱数値
大当たり	低確率(通常)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
	小当たり		3/300	150, 200, 250

(b) 大当たり図柄判定用テーブル

			範囲	割合	乱数値
A	通常時短付き 長当たり	第1始動口 第2始動口	0~249	35/250	0~34
B	通常時短付き 短当たり	第1始動口 第2始動口		15/250	35~49
C	高確率時短付き 長当たり	第1始動口 第2始動口		25/250	50~74
D	高確率時短付き 短当たり	第1始動口 第2始動口		175/250	50~224
E	高確率時短無し 短当たり	第1始動口 第2始動口		75/250	75~149
				25/250	225~249
				100/250	150~249
				-	-



(c) リーチ判定用テーブル

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

(d) 普通図柄判定用テーブル

		範囲	割合	乱数値
当たり	低確率非時短遊技状態	0~9	1/10	7
	高確率非時短遊技状態			
	低確率時短遊技状態		10/10	0~9
	高確率時短遊技状態			

【図 5】

(a)

通常遊技状態用変動パターンテーブル

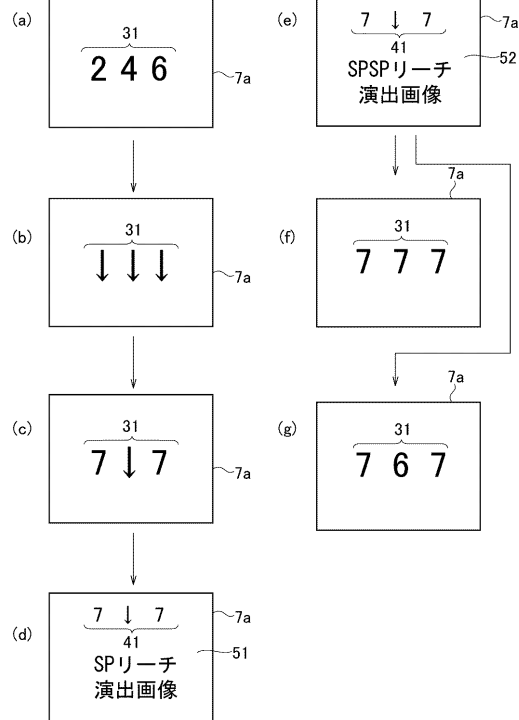
特別図柄	大当たり判定 用乱数値	保留球数	リーチ判定用 乱数値	変動パターン 乱数値	変動パターン	変動時間	変動パターン 指定コマンド MODE DATA
大当たり	3	—	—	0~49	変動パターン1	90秒	EGH 01H
				50~89	変動パターン2	60秒	EGH 02H
				90~99	変動パターン3	18秒	EGH 03H
小当たり	150, 200, 250	—	—	0~99	変動パターン4	60秒	EGH 04H
				0~99	変動パターン5	10秒	EGH 05H
				0~19	変動パターン6	90秒	EGH 06H
				20~49	変動パターン7	60秒	EGH 07H
				50~99	変動パターン8	18秒	EGH 08H
ハズレ	上記以外の 乱数値 (ハズレ)	0~2	0~21	0~99	変動パターン9	5秒	EGH 09H
				0~9	変動パターン6	90秒	EGH 06H
				10~49	変動パターン7	60秒	EGH 07H
				50~99	変動パターン8	18秒	EGH 08H

(b)

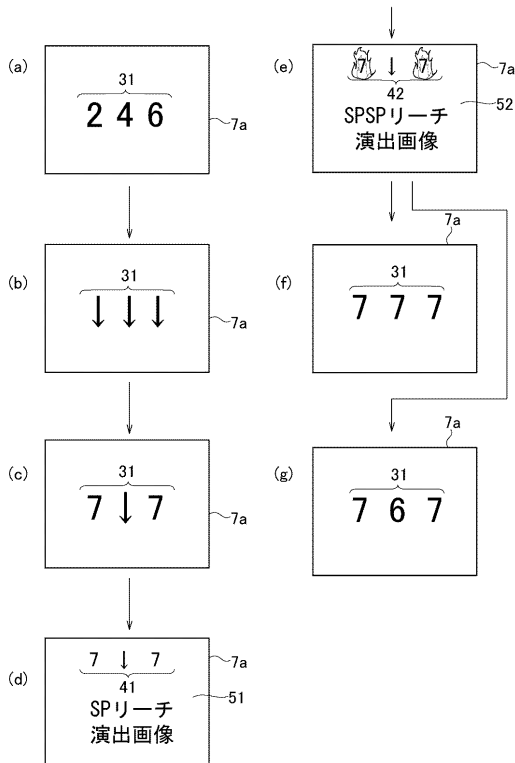
確変遊技状態用変動パターンテーブル

特別図柄	大当たり判定 用乱数値	保留球数	リーチ判定用 乱数値	変動パターン 乱数値	変動パターン	変動時間	変動パターン 指定コマンド MODE DATA
大当たり	3, 7, 37, 67, 97, 127, 157, 187, 217, 247	—	—	0~49	変動パターン1	90秒	EGH 01H
				50~89	変動パターン2	60秒	EGH 02H
				90~99	変動パターン3	18秒	EGH 03H
小当たり	150, 200, 250	—	—	0~99	変動パターン4	60秒	EGH 04H
				22~249	変動パターン5	10秒	EGH 05H
				0~19	変動パターン6	90秒	EGH 06H
				20~49	変動パターン7	60秒	EGH 07H
				50~99	変動パターン8	18秒	EGH 08H
ハズレ	上記以外の 乱数値 (ハズレ)	0, 1	0~21	0~99	変動パターン9	5秒	EGH 09H
				0~9	変動パターン6	90秒	EGH 06H
				10~49	変動パターン7	60秒	EGH 07H
				50~99	変動パターン8	18秒	EGH 08H

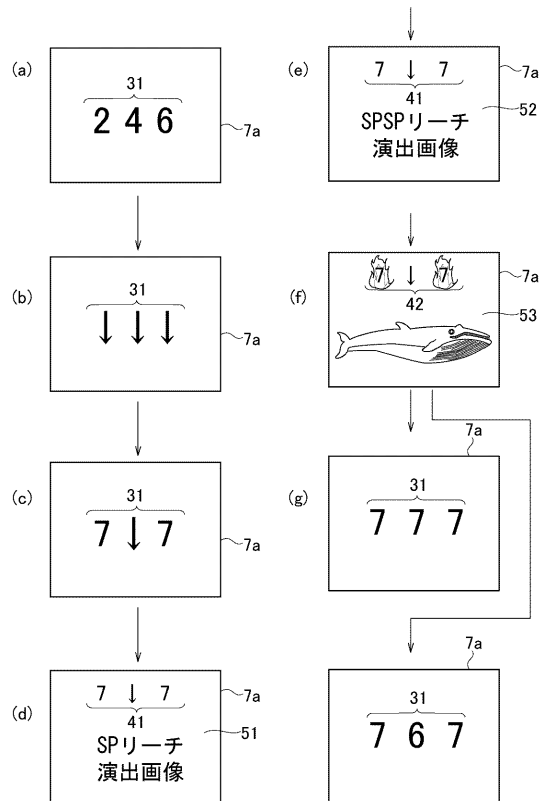
【図 6】



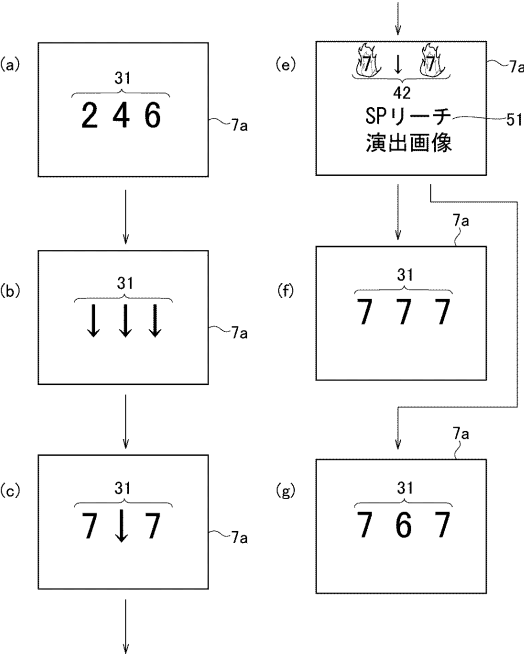
【図 7】



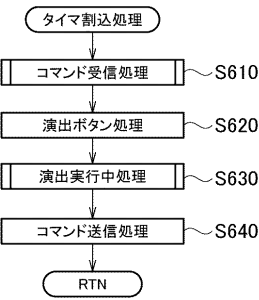
【図 8】



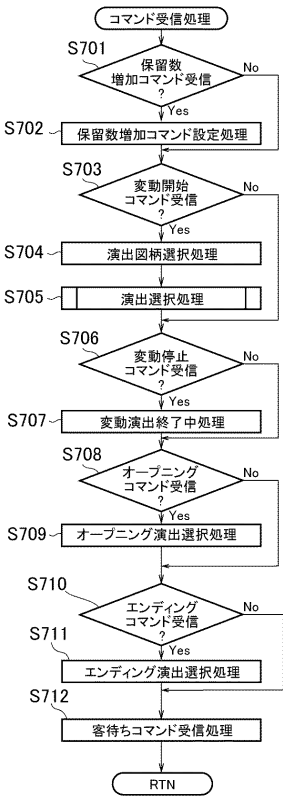
【図 9】



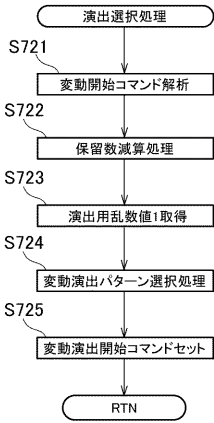
【図 10】



【図 11】



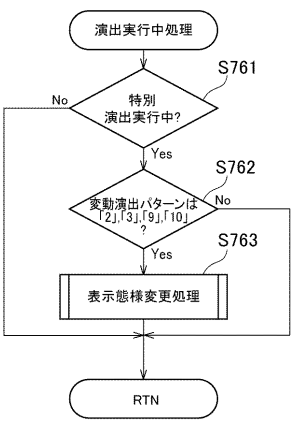
【図 12】



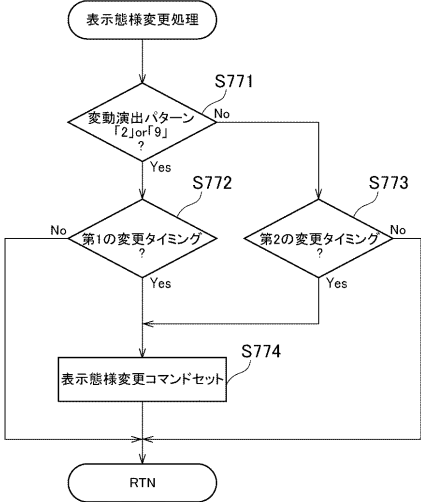
【 図 1 3 】

変動演出パターン決定テーブル						
変動パターン指定コマンド		演出用乱数値I	変動演出パターン	演出内容	変動演出開始コマンド	
MODE	DATA				MODE	DATA
E6H	01H	0~29	変動演出パターン1	リーチA1(当たり)	A1H	01H
		30~59	変動演出パターン2	リーチA2(当たり)	A1H	02H
		60~99	変動演出パターン3	リーチA3(当たり)	A1H	03H
	02H	0~99	変動演出パターン4	リーチB(当たり)	A1H	04H
	03H	0~99	変動演出パターン5	リーチC(当たり)	A1H	05H
	04H	0~99	変動演出パターン6	チャンス演出	A1H	06H
	05H	0~99	変動演出パターン7	通常変動演出	A1H	07H
	06H	0~59	変動演出パターン8	リーチA1(ハズレ)	A1H	08H
		60~89	変動演出パターン9	リーチA2(ハズレ)	A1H	09H
		90~99	変動演出パターン10	リーチA3(ハズレ)	A1H	0AH
	07H	0~99	変動演出パターン11	リーチB(ハズレ)	A1H	0BH
	08H	0~99	変動演出パターン12	リーチC(ハズレ)	A1H	0CH
	09H	0~99	変動演出パターン13	短縮変動演出	A1H	0DH

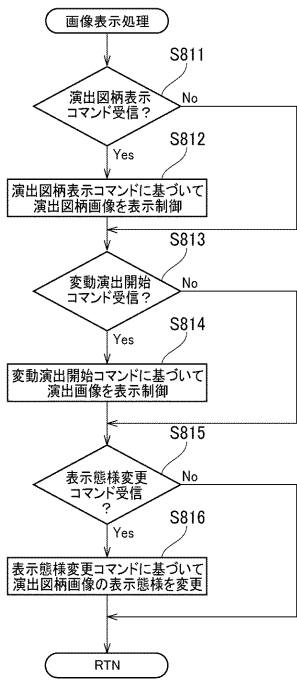
【 図 1 4 】



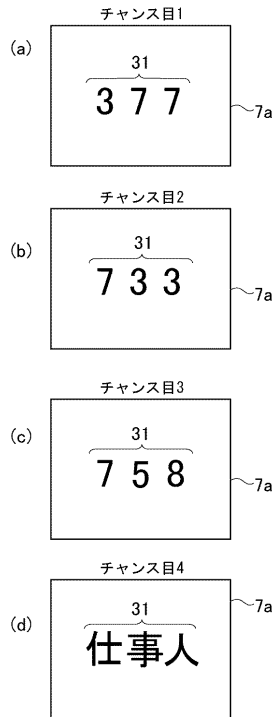
【 図 1 5 】



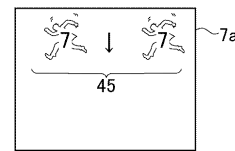
【 図 1 6 】



【図 17】



【図 18】



【手続補正書】

【提出日】平成28年3月4日(2016.3.4)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者に有利な特別遊技に当選したか否かの判定に基づいて、少なくとも表示手段を含む演出手段に演出を行わせる演出制御手段を備えた遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記表示手段に演出図柄を変動表示させてから前記判定の結果を示すように停止表示させる変動演出を行わせる変動演出制御手段と、

前記変動演出が行われているときに、前記特別遊技に当選した可能性が高いことを示唆する特別演出を行わせることが可能な特別演出制御手段と、を有し、

前記変動演出制御手段は、

前記特別演出が行われる前に、特定の演出図柄を仮停止表示させる仮停止表示手段と、

前記特別演出が行われているときに、仮停止表示された前記特定の演出図柄を前記特別遊技に当選した可能性が高いことを示唆する特殊表示態様に変更可能な変更手段と、を有し、

前記特別演出制御手段は、前記特別演出において第 1 演出を行わせた後に該第 1 演出を発展させた第 2 演出を行わせることが可能であり、

前記変更手段は、

前記第 2 演出が行われる際に前記特定の演出図柄を前記特殊表示態様に変更する第 1 変

更手段と、

前記第2演出が行われた後の所定のタイミングで前記特定の演出図柄を前記特殊態様に変更する第2変更手段と、を有することを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記第1変更手段により前記特定の演出図柄が前記特殊態様に変更されたときと、前記第2変更手段により前記特定の演出図柄が前記特殊態様に変更されたときとで、前記変動演出において前記特別遊技に当選したことを示す当たり演出図柄が停止表示される確率が異なることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本発明は、上述の課題を解決するためになされたものであり、以下の形態により実現することが可能である。

第1の形態の遊技機は、遊技者に有利な特別遊技に当選したか否かの判定に基づいて、少なくとも表示手段を含む演出手段に演出を行わせる演出制御手段を備えた遊技機であって、前記演出制御手段は、前記表示手段に演出図柄を変動表示させてから前記判定の結果を示すように停止表示させる変動演出を行わせる変動演出制御手段と、前記変動演出が行われているときに、前記特別遊技に当選した可能性が高いことを示唆する特別演出を行わせることが可能な特別演出制御手段と、を有し、前記変動演出制御手段は、前記特別演出が行われる前に、特定の演出図柄を仮停止表示させる仮停止表示手段と、前記特別演出が行われているときに、仮停止表示された前記特定の演出図柄を前記特別遊技に当選した可能性が高いことを示唆する特殊表示態様に変更可能な変更手段と、を有し、前記特別演出制御手段は、前記特別演出において第1演出を行わせた後に該第1演出を発展させた第2演出を行わせることが可能であり、前記変更手段は、前記第2演出が行われる際に前記特定の演出図柄を前記特殊表示態様に変更する第1変更手段と、前記第2演出が行われた後の所定のタイミングで前記特定の演出図柄を前記特殊態様に変更する第2変更手段と、を有することを特徴とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

第2の形態の遊技機は、前記第1変更手段により前記特定の演出図柄が前記特殊態様に変更されたときと、前記第2変更手段により前記特定の演出図柄が前記特殊態様に変更されたときとで、前記変動演出において前記特別遊技に当選したことを示す当たり演出図柄が停止表示される確率が異なることを特徴とする。