

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6227053号  
(P6227053)

(45) 発行日 平成29年11月8日(2017.11.8)

(24) 登録日 平成29年10月20日(2017.10.20)

(51) Int.Cl. F 1  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)** A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 41 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2016-95965 (P2016-95965)                  (22) 出願日 平成28年5月12日(2016.5.12)                  (62) 分割の表示 特願2013-252361 (P2013-252361)                                    の分割                                    原出願日 平成25年12月5日(2013.12.5)                  (65) 公開番号 特開2016-165507 (P2016-165507A)                  (43) 公開日 平成28年9月15日(2016.9.15)                                    審査請求日 平成28年11月10日(2016.11.10)</p>	<p>(73) 特許権者 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                  (74) 代理人 100185672                                    弁理士 池田 雅人                  (72) 発明者 大角 圭介                                    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                                    審査官 尾崎 俊彦</p>
---	---

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動条件の成立により判定情報を取得する取得手段と、  
 前記取得手段により取得された判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技をおこなうか否かの特別遊技判定をおこなう特別遊技判定手段と、  
 前記特別遊技判定によって前記特別遊技をおこなうと判定されると、当該特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、  
 前記取得手段により取得された判定情報を所定数まで記憶可能な記憶手段と、  
 前記記憶手段に記憶された判定情報に対して前記特別遊技判定がおこなわれる前に、前記特別遊技をおこなうか否かの事前判定をおこなう事前判定手段と、  
所定の演出図柄表示手段を含む演出手段において所定の演出を行わせる演出制御手段と  
 、を備え、  
前記演出制御手段は、  
前記特別遊技判定による判定の結果に基づいて、前記演出図柄表示手段において演出図柄を変動表示させてから停止表示させることが可能であり、  
前記特別遊技判定によって前記特別遊技をおこなうと判定された場合、前記演出図柄を前記特別遊技がおこなわれることを示唆する表示態様で停止表示させ、  
前記特別遊技判定によって前記特別遊技をおこなわないと判定された場合、前記演出図柄を前記特別遊技がおこなわれないことを示唆する表示態様で停止表示させ、  
前記特別遊技判定によって前記特別遊技をおこなうと判定され且つ前記事前判定によ

10

20

て前記特別遊技をおこなうと判定された場合、前記演出図柄を前記特別遊技がおこなわれることを示唆する表示態様で停止表示させる際に、前記記憶手段に前記特別遊技をおこなうと判定される判定情報が記憶されていることを示唆する特定表示態様で停止表示させる  
ときがあり、

前記演出図柄を前記特定表示態様で停止表示させる前に、前記演出図柄が前記特定表示態様で停止表示される可能性があることを示唆する示唆演出を行わせることを可能にし、

前記特別遊技判定によって前記特別遊技をおこなわないと判定された場合であっても、前記示唆演出を行わせるときがあることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、遊技媒体を用いた遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

一般に普及している遊技機では、画像表示装置を利用して様々な画像表示が行われている。例えば特別図柄の抽選結果を遊技者に報知するための演出図柄の表示や特別図柄の保留数を表す保留アイコンの表示等が行われている。

また、特許文献1には、遊技球が始動口に入球したときに取得された判定情報に基づいて特別遊技を行うか否かの事前判定を行い、その事前判定結果を画像表示装置に表示する保留アイコンを利用して特別図柄の変動表示を行う際の遊技演出内容を示唆する遊技機が

20

開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2010-194186公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、始動条件が成立したときに取得される判定情報を事前に判定する事前判定手段を備えた遊技機においては、遊技者の興味を高めるため、事前判定結果を利用した新たな遊技演出が求められていた。

30

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、事前判定手段の事前判定結果を利用した新たな遊技演出を実現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。

第1の形態の遊技機は、始動条件の成立により判定情報を取得する取得手段と、前記取得手段により取得された判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技をおこなうか否かの特別遊技判定をおこなう特別遊技判定手段と、前記特別遊技判定によって前記特別遊技をおこなうと判定されると、当該特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、前記取得手段により取得された判定情報を所定数まで記憶可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶された判定情報に対して前記特別遊技判定がおこなわれる前に、前記特別遊技をおこなうか否かの事前判定をおこなう事前判定手段と、所定の演出図柄表示手段を含む演出手段において所定の演出を行わせる演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別遊技判定による判定の結果に基づいて、前記演出図柄表示手段において演出図柄を変動表示させてから停止表示させることが可能であり、前記特別遊技判定によって前記特別遊技をおこなうと判定された場合、前記演出図柄を前記特別遊技がおこなわれることを示唆する表示態様で停止表示させ、前記特別遊技判定によって前記特別遊技をおこなわないと判定された場合、前記演出図柄を前記特別遊技がおこなわれないことを示唆する表示態様で停止表

40

50

示させ、前記特別遊技判定によって前記特別遊技をおこなうと判定され且つ前記事前判定によって前記特別遊技をおこなうと判定された場合、前記演出図柄を前記特別遊技がおこなわれることを示唆する表示態様で停止表示させる際に、前記記憶手段に前記特別遊技をおこなうと判定される判定情報が記憶されていることを示唆する特定表示態様で停止表示させるときがあり、前記演出図柄を前記特定表示態様で停止表示させる前に、前記演出図柄が前記特定表示態様で停止表示される可能性があることを示唆する示唆演出を行わせることを可能にし、前記特別遊技判定によって前記特別遊技をおこなわないと判定された場合であっても、前記示唆演出を行わせるときがあることを特徴とする。

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、演出図柄を利用した新たな示唆演出を実現することが可能になる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】本発明の実施形態に係る遊技機の正面図である。

【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取得される各種乱数の説明図であり、(a)は特別図柄判定用乱数、(b)は大当たり図柄判定用乱数、(c)はリーチ判定用乱数、(d)は普通図柄判定用乱数の一例をそれぞれ示した図である。

【図5】遊技制御基板の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6】遊技制御基板のCPUが実行する始動口SW処理の一例を示したフローチャートである。

【図7】遊技制御基板のRAMに設けられている乱数値記憶部の一例を示した図である。

【図8】遊技制御基板のCPUが実行する第1事前判定処理の一例を示したフローチャートである。

【図9】遊技制御基板のCPUが実行する第2事前判定処理の一例を示したフローチャートである。

【図10】遊技制御基板のCPUが実行するゲートSW処理の一例を示したフローチャートである。

【図11】遊技制御基板のCPUが実行する特別図柄処理の一例を示したフローチャートである。

【図12】遊技制御基板のCPUが実行する特別遊技判定処理の一例を示したフローチャートである。

【図13】遊技制御基板のCPUが実行する変動パターン選択処理の一例を示したフローチャートである。

【図14】変動パターン決定テーブルの一例を示した図である。

【図15】遊技制御基板のCPUが実行する停止中処理の一例を示したフローチャートである。

【図16】遊技制御基板のCPUが実行する客待ち設定処理の一例を示したフローチャートである。

【図17】遊技制御基板のCPUが実行する普通図柄処理の一例を示したフローチャートである。

【図18】遊技制御基板のCPUが実行する大入賞口処理の一例を示したフローチャートである。

【図19】大入賞装置のラウンド数/開放パターンの設定例を示した図である。

【図20】遊技制御基板のCPUが実行する遊技状態設定処理の一例を示したフローチャートである。

【図21】遊技制御基板のCPUが実行する第2始動口開放処理の一例を示したフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 2 2】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 2 3】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 2 4】演出制御基板の CPU が実行する保留数増加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 2 5】演出制御基板 2 2 1 の RAM 2 2 4 に設けられている保留状況記憶部の一例を示した図である。

【図 2 6】演出制御基板の CPU が実行する演出図柄選択処理の一例を示したフローチャートである。

10

【図 2 7】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 2 8】演出制御基板の CPU が実行する演出変更処理の一例を示したフローチャートである。

【図 2 9】画像制御基板の CPU が実行する保留画像表示処理の一例を示したフローチャートである。

【図 3 0】本実施形態の遊技機 1 が確変遊技状態のときに実行される保留画像の第 1 表示例を示した図である。

【図 3 1】本実施形態の遊技機 1 が確変遊技状態のときに実行される保留画像の第 2 表示例を示した図である。

20

【図 3 2】本実施形態の遊技機 1 が確変遊技状態のときに実行される示唆演出画像の表示例を示した図である。

【図 3 3】本実施形態の遊技機 1 が確変遊技状態のときに実行可能な演出図柄の第 1 表示例を示した図である。

【図 3 4】本実施形態の遊技機 1 が確変遊技状態のときに実行可能な演出図柄の第 2 表示例を示した図である。

【図 3 5】本実施形態の遊技機 1 が確変遊技状態のときに実行可能な演出図柄の第 3 表示例を示した図である。

【図 3 6】本実施形態の遊技機 1 が確変遊技状態のときに実行可能な演出図柄の第 4 表示例を示した図である。

30

【発明を実施するための形態】

【0008】

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としての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。

【0009】

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 3 0 0 と、その外枠 3 0 0 により回動可能に支持されたガラス枠 3 1 0 と、が備えられている。外枠 3 0 0 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 3 1 0 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。

40

また、ガラス枠 3 1 0 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 3 1 1 と、音声出力装置（スピーカ） 3 1 2 と、複数のランプを有する上下の演出用照明装置 3 1 3 a、3 1 3 b 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 3 1 4 と、左右の演出用可動照明装置 3 2 0 L、3 2 0 R が設けられている。

演出用可動照明装置 3 2 0 L、3 2 0 R は、ガラス枠 3 1 0 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 3 2 0 L、3 2 0 R 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

50

せることができるように構成されている。

【0010】

音声出力装置312は、BGM（バックグラウンドミュージック）、SE（サウンドエフェクト）等を出力し、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。

【0011】

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。

10

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。

【0012】

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3Aが形成されており、開口部3A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。

20

【0013】

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13及び第2始動口14が設けられている。

第2始動口14は、第2始動口開閉扉14bを有しており、第2始動口開閉扉14bが閉状態に維持される第1の態様と、第2始動口開閉扉14b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14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。

【0014】

ここで、第1始動口13には遊技球の入球を検出する第1始動口スイッチ13a（図3参照）が設けられ、第2始動口14には遊技球の入球を検出する第2始動口スイッチ14a（図3参照）が設けられている。そして、第1始動口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aが遊技球の入球を検出すると、後述する特別図柄判定用乱数値等を取得し、大当たり遊技や小当たり遊技といった特別遊技を実行する権利獲得の抽選（以下、「特別遊技抽選」という）が行われる。また、第1始動口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aが遊技球の入球を検出した場合には、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13または第2始動口14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、始動口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。

30

【0015】

さらに飾り部材6の右側の領域には、ゲート15、大入賞領域である第1大入賞口16及び第2大入賞口17が設けられている。

40

このため、ゲート15、第1大入賞口16及び第2大入賞口17には、操作ハンドル311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、遊技球が通過または入賞しないように構成されている。

【0016】

ゲート15には、遊技球の通過を検出するゲートスイッチ15a（図3参照）が設けられており、ゲートスイッチ15aが遊技球の通過を検出すると、普通図柄判定用乱数値を取得し、後述する「普通図柄の当たり抽選」が行われる。

第1大入賞口16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16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

50

16bが設けられており、この第1大入賞口開閉扉16b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16bが遊技盤面に突出していると、遊技球を第1大入賞口16内に導く受け皿として機能し、遊技球が第1大入賞口16に入球可能となる。第1大入賞口16には第1大入賞口検出スイッチ16aが設けられており、第1大入賞口検出スイッチ16aが遊技球の入球を検出すると、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。

【0017】

第2大入賞口17は、通常、第2大入賞口開閉扉（可動片）17b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17a（図3参照）が設けられており、第2大入賞口スイッチ17aが遊技球の入球を検出すると、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。

10

【0018】

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。

20

【0019】

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等の表示領域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抽選の結果と、特別遊技抽選の結果が大当たりの場合は大当たりのラウンド回数を報知するものである。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抽選の結果と、特別遊技抽選の結果が大当たりの場合は大当たりのラウンド回数を報知するためのものである。

【0020】

ここで、「特別遊技抽選」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、特別図柄判定用乱数値を取得し、取得した特別図柄判定用乱数値が「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。特別遊技抽選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、特別遊技抽選の結果に対応する組み合わせでLEDを停止表示させて、遊技者に抽選結果と大当たりの場合は大当たりラウンド回数を報知するようにしている。なお、特別図柄判定用乱数値については後述する。

30

【0021】

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条件として行われる特別遊技抽選において、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が開放されるラウンド遊技を所定のラウンド回数行う。例えば2回、8回、12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の最大開放時間については予め定められた時間が設定されており、この間に第1大入賞口16または第2大入賞口17に所定個数の遊技球（例えば9個）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」は、第1大入賞口16または第2大入賞口17に遊技球が入球するとともに、当該入球に応じた賞球を遊技者が獲得できる遊技である。なお、この大当たり遊技には、複数種類の大当たりが設けられているが、詳

40

50

しくは後述する。

【 0 0 2 2 】

また、普通図柄表示装置 2 2 は、遊技球のゲート 1 5 を通過したときに行われる普通図柄の抽選結果を報知するためのものである。詳しくは後述するが、この普通図柄の抽選によって当たりに当選すると普通図柄表示装置 2 2 が点灯し、その後、上記第 2 始動口 1 4 が所定時間、第 2 の態様に制御される。即ち、第 2 始動口 1 4 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、「普通図柄抽選」とは、遊技球がゲート 1 5 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うかの判定する処理をいう。

10

この普通図柄抽選の結果についても、ゲート 1 5 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 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、普通図柄の抽選結果に対応する普通図柄が停止表示して、遊技者に抽選結果が報知される。

【 0 0 2 3 】

さらに、特別図柄の変動表示中や後述する特別遊技中等、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、即座に特別遊技抽選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、特別遊技抽選の抽選結果が保留される。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特別図柄判定用乱数値を第 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特別図柄判定用乱数値を第 2 保留として記憶する。

20

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 4 】

そして普通図柄の上限保留個数も 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 5 】

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。

30

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操作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 が操作されたときに演出ボタン S W 3 1 から出力される操作検出信号を所定期間有効となるようにしている。

【 0 0 2 6 】

画像表示装置 7 は、例えば主要な画像表示が行われる第 1 表示領域 7 a と補助的な画像表示が行われる第 2 表示領域 7 b とを備えている。本実施形態では画像表示装置 7 の第 2 表示領域 7 b を表示画面の下方に設けるようにしているが、これはあくまでも一例であり、第 2 表示領域 7 b を表示画面の側方等の他の位置に設けるようにしてもよい。

40

画像表示装置 7 の第 1 表示領域 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報知するようにしている。

【 0 0 2 7 】

一方、画像表示装置 7 の第 2 表示領域 7 b 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球画像 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 ) に対応した第 1 保

50

留球画像41a~41dが表示されている。

球画像40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保留球画像41aを球画像40の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、第2表示領域7bには、第2特別図柄保留表示器24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保留球画像も表示可能とされる。

#### 【0028】

図3は、本実施形態の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主制御基板として遊技制御基板211が設けられている。また副制御基板として、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出する第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出する第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。

#### 【0029】

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時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時に当選したか否かを表示する。

#### 【0030】

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を通過したときに通過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。

なお、本実施形態の遊技制御基板211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は、第2特別図柄の保留球を優先的に消化するように構成されている。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構成してもよい。

#### 【0031】

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

10

20

30

40

50



及び演出役物の制御を行うランプ制御基板 2 4 1、及び演出ボタンスイッチ 3 1 4 a が接続されている。

画像制御基板 2 3 1 は、CPU 2 3 2、ROM 2 3 3、RAM 2 3 4 等を有し、演出制御基板 2 2 1 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 2 3 1 には画像表示装置 7 と、音声出力装置（スピーカ）3 1 2 とが接続されている。

ROM 2 3 3 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。

#### 【0032】

ランプ制御基板 2 4 1 は、CPU 2 4 2、ROM 2 4 3、RAM 2 4 4 等を有し、演出制御基板 2 2 1 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 2 4 1 には演出用照明装置 3 1 3 (3 1 3 a、3 1 3 b) や、遊技盤 2 に設けられている図 1、図 2 には示していない各種演出用遊技ランプ 3 1 6、演出用可動照明装置 3 2 0 (3 2 0 L、3 2 0 R) 等が接続されている。

10

またランプ制御基板 2 4 1 は、演出制御基板 2 2 1 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、図 1、図 2 には示していないが遊技盤 2 に演出用可動役物装置 3 3 1 が設けられている場合、ランプ制御基板 2 4 1 には演出用可動役物装置 3 3 1 も接続される。

#### 【0033】

払出制御基板 2 5 1 は、CPU 2 5 2、ROM 2 5 3、RAM 2 5 4 等を有し、遊技球払出装置の払出モータ 2 5 5、払出球検出 SW 2 5 6、球有り検出 SW 2 5 7、満タン検出 SW 2 5 8 等の制御を行う。

20

また払出制御基板 2 5 1 には、枠用外部情報端子基板 2 7 0 が接続されている。

盤用外部情報端子基板 2 6 0 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 2 7 0 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。

#### 【0034】

<主制御基板>

次に、本実施形態の遊技機 1 の主制御基板である遊技制御基板 2 1 1 が実行する各種動作について説明する。

図 4 は、遊技機 1 の遊技制御基板 2 1 1 において取得される各種乱数の説明図であり、(a) は特別図柄判定用乱数、(b) は大当たり図柄判定用乱数、(c) はリーチ判定用乱数、(d) は普通図柄判定用乱数の一例をそれぞれ示した図である。

30

遊技制御基板 2 1 1 では、図 4 (a) に示す特別図柄判定用乱数と図 4 (b) に示す大当たり図柄判定用乱数とにより特別図柄が決定される。また、図 4 (d) に示す普通図柄判定用乱数により普通図柄が決定される。

#### 【0035】

図 4 (a) に示す特別図柄判定用乱数は、始動口入賞時、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。

図 4 (a) に示す特別図柄判定用乱数の場合、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、取得した特別図柄判定用乱数値が「3」のときに大当たりと判定される。

40

一方、高確率遊技状態では、大当たりの割合が、例えば低確率遊技状態の 10 倍である 10 / 300 に設定され、取得した特別図柄判定用乱数値が「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) に示す特別図柄判定用乱数では、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、取得した特別図柄判定用乱数値が「150」、「200」、「250」のときに小当たりと判定される。

#### 【0036】

次に、図 4 (b) に示す大当たり図柄判定用乱数は、「0」～「249」までの 250

50

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たり図柄判定用乱数値に基づいて、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。

本実施形態では、複数種類の大当たりとして、第1高確率時短付き長当たり、第2高確率時短付き長当たり、高確率時短付き短当たりが用意されている。

【0037】

高確率遊技状態とは、大当たりの当選確率を通常遊技状態（低確率遊技状態より高めた（本実施形態では10倍）遊技状態をいう。

また時短遊技状態とは、通常遊技状態より特別図柄の変動時間が短い遊技状態をいう。また、時短遊技状態では、後述する所定条件が成立したときに第2始動口14の第2始動口開閉扉14bを遊技球が入賞し難い閉状態から遊技球が入賞し易い開状態に変化させるようにしている。これにより、第2始動口14への遊技球の入球確率を高めた第2始動口開閉扉14bの開放サポートを行うようにしている。なお、本明細書では高確率時短付き遊技のことを確変遊技という。

10

【0038】

第1高確率時短付き長当たり（第1確変長当たり）は、大当たり遊技時における第1大入賞口16または第2大入賞口17の開放期間が長く、最も多く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確変遊技が付与される大当たりである。

【0039】

第2高確率付き長当たり（第2確変長当たり）は、大当たり遊技時における第1大入賞口16または第2大入賞口17の開放期間が上記第1高確率時短付き長当たりより短いものの、出球の払い出しが期待でき、大当たり遊技終了後に確変遊技が付与される大当たりである。

20

【0040】

高確率時短付き短当たり（確変短当たり）は、大当たり遊技時における第1大入賞口16または第2大入賞口17の開放期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確変遊技が付与される大当たりである。

【0041】

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第2始動口14に遊技球が入球した場合とでは、選択される大当たりの割合が異なるように構成されている。

30

第1高確率時短付き長当たり（第1確変長当たり）が選択される割合は、第1始動口13に遊技球が入球した場合と、第2始動口14に遊技球が入球した場合で異なり、例えば第1始動口13に遊技球が入球した場合は25/250、第2始動口14に遊技球が入球した場合は150/250とされる。

【0042】

具体的には、図4(b)に示すように、第1始動口13に遊技球が入球した場合は、取得された大当たり図柄判定用乱数値が「0」～「24」のときに第1高確率時短付き長当たりが選択される。これに対して、第2始動口14に遊技球が入球した場合は、取得された大当たり図柄判定用乱数値が「0」～「149」のときに第1高確率時短付き長当たりが選択される。

40

【0043】

また、第2高確率時短付き長当たり（第2確変長当たり）が選択される割合は、例えば第1始動口13に遊技球が入球した場合は150/250、第2始動口14に遊技球が入球した場合は100/250とされる。

具体的には、図4(b)に示すように、第1始動口13に遊技球が入球した場合は、取得された大当たり図柄判定用乱数値が「25」～「174」のときに第2高確率時短付き長当たりが選択され、第2始動口14に遊技球が入球した場合は、取得された大当たり図柄判定用乱数値が「150」～「249」のときに第2高確率時短付き長当たりが選択される。

【0044】

50

また、高確率時短付き短当たり（確変短当たり）が選択される割合は、第1始動口13に遊技球が入球した場合のみ75/250とされる。

具体的には、第1始動口13に遊技球が入球した時に取得された大当たり図柄判定用乱数値が「175」～「249」であれば、高確率時短付き短当たりが選択される。

【0045】

また、図4(c)に示すリーチ判定用乱数は、始動入球時、「0」～「249」までの250個の乱数の中から一つの乱数値を取得し、取得したリーチ判定用乱数値が「0」～「21」のときに「リーチ有り」、取得したリーチ判定用乱数値が「22」～「249」のときに「リーチ無し」と判定する。

【0046】

また、図4(d)に示す普通図柄判定用乱数は、ゲート通過時、「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。

そして、確変フラグがOFFとなる低確率遊技状態のときは取得した普通図柄判定用乱数値が「7」のときのみ当たりと判定する。

一方、確変フラグがONとなる確変技状態のときは、取得した普通図柄判定用乱数値が「0」～「9」のときに当たりと判定する。

【0047】

次に、本実施形態に係る遊技機1の遊技制御基板211が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は、遊技制御基板211のCPU212がROM213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することができる。なお、乱数更新処理については説明を省略する。

【0048】

[タイマ割込処理]

図5は、遊技制御基板の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。

CPU212は、タイマ割込処理として、乱数更新処理(S10)、始動口SW処理(S20)、ゲートSW処理(S30)、特別図柄処理(S40)、客待ち設定処理(S50)、普通図柄処理(S60)、大入賞口処理(S70)、第2始動口開放処理(S80)等を実行する。

【0049】

次に、上記タイマ割込処理として実行される各種処理について説明する。

[始動口SW処理]

図6は、遊技制御基板のCPUが実行する始動口SW処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、CPU212は、ステップS101において、第1始動口13の第1始動口SW13aがオンであるか否かの判定を行い、第1始動口SW13aがオンであると判定した場合は、ステップS102において、第1始動口SW13aの保留個数U1が「4」より少ないか否かの判定を行う。

ここで、保留個数U1が「4」より少ないと判定した場合は、ステップS103において、保留個数U1に「1」を加算する。この後、ステップS104において、第1特別図柄の特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値及び変動パターン乱数値等を取得して、後述するRAM214に設けられている第1特別図柄乱数値記憶部400に格納する。

なお、本実施形態では、変動パターン乱数値が100個(0～99)用意されているものとする。

【0050】

次いで、CPU212は、ステップS105において、第1事前判定処理を行い、続くステップS106において、第1特別図柄保留表示器23に表示する保留数を増加させると共に、演出制御基板221に送信する第1保留数増加コマンドをセットする。第1保留数増加コマンドは、画像表示装置7の第2表示領域7bにおいて第1特別図柄の保留個数

10

20

30

40

50

を表示させるためのコマンドであり、CPU 212は、第1保留数増加コマンドがセットされたら、演出制御基板221に対して第1保留数増加コマンドを送信する。なお、ステップS102において、否定結果が得られた場合、つまり保留個数U1が最大保留可能個数である「4」と判定した場合は、ステップS103～S106の処理をスキップしてステップS107に進む。

#### 【0051】

次に、CPU 212は、ステップS107において、第2始動口14の第2始動口SW14aがオンであるか否かの判定を行い、第2始動口SW14aがオンであると判定した場合は、ステップS108において、第2始動口SW14aの保留個数U2が「4」より少ないか否かの判定を行う。

10

ここで、保留個数U2が「4」より少ないと判定した場合は、ステップS109において、保留個数U2に「1」を加算する。この後、ステップS110において、第2特別図柄の特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、及び変動パターン乱数値等を取得して、後述するRAM214に設けられている第2特別図柄乱数値記憶部410に格納する。

#### 【0052】

次いで、CPU 212は、ステップS111において、第2事前判定処理を行い、続くステップS112において、第2特別図柄保留表示器24の保留数を増加させると共に、演出制御基板221に送信する第2保留数増加コマンドをセットする。第2保留数増加コマンドは、画像表示装置7の第2表示領域7bにおいて第2特別図柄の保留個数を表示させるためのコマンドであり、CPU 212は、第2保留数増加コマンドがセットされたら、演出制御基板221に対して第2保留数増加コマンドを送信して、始動口SW処理を終了する。

20

なお、ステップS108において、否定結果が得られた場合、つまり保留個数U2が最大保留可能個数である「4」と判定した場合は、始動口SW処理を終了する。

#### 【0053】

図7は、遊技制御基板のRAMに設けられている乱数値記憶部の構成を概念的に示した図である。

第1特別図柄乱数値記憶部400は、図7(a)に示すように、第1記憶部401a、第2記憶部401b、第3記憶部401c、第4記憶部401dという4つの記憶部を有している。

30

また第2特別図柄乱数値記憶部410は、図7(b)に示すように、第1記憶部411a、第2記憶部411b、第3記憶部411c、第4記憶部411dという4つの記憶部を有している。

第1～第4記憶部401a～401d及び411a～411dは、図7(c)に示すように、特別図柄判定用乱数値を記憶する特別図柄判定用乱数値記憶領域421、大当たり図柄判定用乱数値を記憶する大当たり図柄判定用乱数値記憶領域422、リーチ判定用乱数値を記憶するリーチ判定用乱数値記憶領域423、変動パターン乱数値を記憶する変動パターン乱数値記憶領域424を有している。

#### 【0054】

40

#### [第1事前判定処理]

図8は、遊技制御基板のCPUが実行する第1事前判定処理の一例を示したフローチャートである。

CPU 212は、ステップS201において、RAM214に設けられている第1特別図柄乱数値記憶部400に新たに格納された乱数値の事前判定を行う。ここで、事前判定は、第1特別図柄の特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、変動パターン乱数値等に基づいて行われる。

#### 【0055】

次に、CPU 212は、ステップS202において、現在の遊技状態が確変状態であるか、或いは大当たりまたは小当たり遊技中であるか否かの判定を行い、現在の遊技状態が

50

確変遊技状態、或いは大当たりまたは小当たり遊技中でないと判定した場合は、続くステップS 2 0 3において、事前判定結果を示す事前判定情報を、演出制御基板2 2 1に送信する第1保留数増加コマンドに付加して、第1事前判定処理を終了する。

なお、ステップS 2 0 2において、現在の遊技状態が確変遊技状態、或いは大当たりまたは小当たり遊技中であると判定した場合は、事前判定情報を第1保留数増加コマンドに付加することなく、第1事前判定処理を終了する。

【0 0 5 6】

[第2事前判定処理]

図9は、遊技制御基板のCPUが実行する第2事前判定処理の一例を示したフローチャートである。

CPU 2 1 2は、ステップS 2 1 1において、RAM 2 1 4に設けられている第2特別図柄乱数値記憶部4 1 0に新たに格納された乱数値の事前判定を行う。ここで、事前判定は、第2特別図柄の特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、変動パターン乱数値等に基づいて行われる。

【0 0 5 7】

次に、CPU 2 1 2は、ステップS 2 1 2において、現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かの判定を行い、現在の遊技状態が通常遊技状態でないと判定した場合は、続くステップS 2 1 3において、事前判定結果を示す事前判定情報を、演出制御基板2 2 1に送信する第2保留数増加コマンドに付加して、第2事前判定処理を終了する。

なお、ステップS 2 1 2において、現在の遊技状態が通常遊技状態であると判定した場合は、事前判定情報を第2保留数増加コマンドに付加することなく、第2事前判定処理を終了する。

【0 0 5 8】

なお、本実施形態の遊技機1は、通常遊技中においては第2始動口1 4に遊技球が入球し難い構成であるため、通常遊技中は第2特別図柄の事前判定情報を第2保留数増加コマンドに付加しないようにしているが、これはあくまでも一例であり、通常遊技中においても、第2特別図柄の事前判定情報を第2保留数増加コマンドに付加することも勿論可能である。

【0 0 5 9】

[ゲートSW処理]

図10は、遊技制御基板のCPUが実行するゲートSW処理の一例を示したフローチャートである。

CPU 2 1 2は、ステップS 2 2 1において、ゲート1 5のゲートSW 1 5 aがオンであるか否かの判定を行い、ゲートSW 1 5 aがオンであると判定した場合は、ステップS 2 2 2において、ゲートSW 1 5 aのゲート通過回数Gが「4」より少ないか否かの判定を行う。

ステップS 2 2 2において、ゲート通過回数Gが「4」より少ないと判定した場合は、ステップS 2 2 3において、ゲート通過回数Gに「1」を加算し、続くステップS 2 2 4において、普通図柄判定用の乱数値を取得してRAM 2 1 4に格納し、ゲートSW処理を終了する。

なお、ステップS 2 2 1において、ゲートSW 1 5 aがオンでないと判定した場合、或いはステップS 2 2 2において、ゲート通過回数Gが最大保留可能個数である「4」と判定した場合は、ゲートSW処理を終了する。

【0 0 6 0】

[特別図柄処理]

図11は、遊技制御基板のCPUが実行する特別図柄処理の一例を示したフローチャートである。

CPU 2 1 2は、ステップS 2 3 1において、大当たり遊技または小当たり遊技フラグがONであるか否かの判定を行い、大当たり遊技または小当たり遊技がONでないと判定した場合は、続くステップS 2 3 2において、第1特別図柄表示装置2 0または第2特別

10

20

30

40

50

図柄表示装置 21 の特別図柄が変動中であるか否かの判定を行う。

ステップ S 2 3 2 において、特別図柄が変動中でないと判定した場合は、次にステップ S 2 3 3 において、優先的に消化する第 2 始動口 S W 1 4 a の保留個数 U 2 が「1」より多いか否かの判定を行い、ステップ S 2 3 3 において、保留個数 U 2 が「1」より多いと判定した場合は、ステップ S 2 3 4 において、保留個数 U 2 を「1」減算する。

【 0 0 6 1 】

一方、ステップ S 2 3 3 において、保留個数 U 2 が 1 でないと判定した場合、つまり保留個数 U 2 が「0」である場合は、次にステップ S 2 3 5 において、第 1 始動口 S W 1 3 a の保留個数 U 1 が「1」より多いか否かの判定を行い、ステップ S 2 3 5 において、保留個数 U 1 が「1」より多いと判定した場合は、続くステップ S 2 3 6 において、保留  
10  
個数 U 1 を「1」減算する。

【 0 0 6 2 】

次に、C P U 2 1 2 は、ステップ S 2 3 7 において、客待ちフラグが O N であれば O F F にした後、ステップ S 2 3 8 において、後述する特別遊技判定処理を実行する。ステップ S 2 3 8 における特別遊技判定処理実行後は、ステップ S 2 3 9 において、後述する変動パターン選択処理を実行する。ステップ S 2 3 9 における変動パターン選択処理実行後は、ステップ S 2 4 0 において、対応する第 1 特別図柄表示装置 2 0、または第 2 特別  
20  
図柄表示装置 2 1 の図柄変動を開始させると共に、続くステップ S 2 4 1 において、演出制御基板 2 2 1 に送信する変動開始コマンドをセットする。

変動開始コマンドには、特別図柄の変動時間を示した変動パターンコマンド、大当たり  
20  
抽選の抽選結果を示す大当たりまたは小当たりコマンド、大当たり図柄の抽選結果を示す大当たり図柄コマンド、リーチ抽選の抽選結果を示すリーチコマンド、現在の遊技状態に関する遊技状態コマンド等が含まれる。

【 0 0 6 3 】

次に、C P U 2 1 2 は、ステップ S 2 4 2 において、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動時間が所定の変動時間を経過したか否かの判定を行う。

ステップ S 2 4 2 において、所定の変動時間を経過したと判定した場合は、続くステップ S 2 4 3 において、第 1 特別図柄表示装置 2 0 または第 2 特別図柄表示装置 2 1 の変動を停止して所定特別図柄を表示させる。

この後、ステップ S 2 4 4 において、変動停止コマンドをセットし、続くステップ S 2  
30  
4 5 において、後述する停止中処理を実行して特別図柄処理を終了する。

【 0 0 6 4 】

なお、ステップ S 2 3 1 において、大当たり遊技または小当たり遊技フラグが O N であると判定した場合、或いはステップ S 2 4 2 において、特別図柄の変動時間が所定の変動時間に達していないと判定した場合は、特別図柄処理を終了する。

また、ステップ S 2 3 2 において、特別図柄が変動中であると判定した場合は、ステップ S 2 4 2 に進み、特別図柄の変動時間が所定の変動時間を経過したか否かの判定を行う。

また、ステップ S 2 3 5 において、保留個数 U 1 が 1 でないと判定した場合、つまり保留個数 U 1、U 2 の保留が無いと判定した場合は、ステップ S 2 4 6 において、後述す  
40  
る客待ち設定処理に実行して特別図柄処理を終了する。

【 0 0 6 5 】

[ 特別遊技判定処理 ]

図 1 2 は、遊技制御基板の C P U が実行する特別遊技判定処理の一例を示したフローチャートである。

C P U 2 1 2 は、ステップ S 2 5 1 において、R A M 2 1 4 の第 1 特別図柄乱数値記憶部 4 0 0 または第 2 特別図柄乱数値記憶部 4 1 0 に記憶された特別図柄判定用乱数値の判定を行い、続くステップ S 2 5 2 において、大当たり  
50  
に当選したか否かの判定を行う。

ステップ S 2 5 2 において、大当たり  
50  
に当選したと判定した場合は、続くステップ S 2 5 3 において、R A M 2 1 4 に記憶された大当たり図柄判定用乱数値の判定を行い、ステ

ップS 2 5 4において、その判定結果に基づいて、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に表示する大当たり図柄を設定して、特別遊技判定処理を終了する。

【0066】

一方、ステップS 2 5 2において、大当たり当選していないと判定した場合は、次にステップS 2 5 5において、特別図柄判定用乱数値に基づいて小当たり当選したか否かの判定を行う。

ステップS 2 5 5において、小当たり当選したと判定した場合は、続くステップS 2 5 6において、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に表示する小当たり図柄を設定して、特別遊技判定処理を終了する。

また、ステップS 2 5 5において、小当たり当選していないと判定した場合は、ステップS 2 5 7において、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に表示するハズレ図柄を設定して特別遊技判定処理を終了する。

【0067】

[変動パターン選択処理]

図13は、遊技制御基板のCPUが実行する変動パターン選択処理の一例を示したフローチャートである。

CPU 212は、まず、ステップS 3 0 1において、確変状態であることを示す確変フラグがONであるか否かの判定を行う。ステップS 3 0 1において、確変フラグがONであると判定した場合は、続くステップS 3 0 2において、変動パターンテーブルとして、

確変遊技状態用テーブルをセットしてステップS 3 0 4に進む。

一方、ステップS 3 0 1において、確変フラグがONでないと判定した場合は、ステップS 3 0 3において、変動パターンテーブルとして、通常遊技状態用テーブルをセットしてステップS 3 0 4に進む。

次に、CPU 212は、ステップS 3 0 4において、先に取得した変動パターン乱数値の判定を行い、続くステップS 3 0 5において、セットされた変動パターンテーブルと変動パターン乱数値とに基づいて、変動パターンの設定を行って、変動パターン選択処理を終了する。

【0068】

図14は、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。

まず、図14(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14(a)に示す通常遊技状態用変動パターンテーブルでは、特別図柄判定用乱数値が「3」の大当たりであって、変動パターン乱数値が「0~29」のときは大当たり1が選択される。この場合は変動時間が90秒と長い変動パターン1を選択する。変動パターン1が選択された場合はリーチAを伴う当たり演出が行われる。

また特別図柄判定用乱数値が「3」の大当たりであって、変動パターン乱数値が「30~99」のときは大当たり2が選択される。この場合は変動時間が60秒とされる変動パターン2を選択する。変動パターン2が選択された場合はリーチBを伴う当たり演出が行われる。

また特別図柄判定用乱数値が「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3を選択する。変動パターン3が選択された場合はチャンス演出が行われる。

【0069】

次に、特別図柄判定用乱数値が上記以外のハズレであって遊技状態が通常遊技状態の場合について説明する。

特別図柄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。

10

20

30

40

50

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に関わらず、変動時間が12秒とされる変動パターン4を選択する。変動パターン4が選択された場合は通常変動演出が行われる。

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」のリーチ有りで、変動パターン乱数値が「0～29」の場合は変動時間が90秒とされる変動パターン5を選択する。変動パターン5が選択された場合はリーチAを伴うハズレ演出が行われる。

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」のリーチ有りで、変動パターン乱数値が「30～99」の場合は、変動時間が30秒とされる変動パターン6を選択する。変動パターン6が選択された場合はリーチBを伴うハズレ演出が行われる。

#### 【0070】

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4秒とされる変動パターン7を選択する。変動パターン7が選択された場合は短縮変動演出が行われる。

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」のリーチ有りで、変動パターン乱数値が「0～29」の場合は、上記変動パターン5が選択される。

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」のリーチ有りで、変動パターン乱数値が「30～99」の場合は、上記変動パターン6が選択される。

#### 【0071】

次に、図14(b)に示す確変遊技状態用変動パターンテーブルについて説明する。なお、図14(b)に示す確変遊技状態用変動パターンテーブルは、大当たりまたは小当たり時における変動パターンの決定方法が、図14(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し、ここでは特別図柄判定用乱数値がハズレであって遊技状態が確変遊技状態の場合についてのみ説明する。

#### 【0072】

特別図柄判定用乱数値がハズレであって遊技状態が確変遊技状態の場合は、第2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。

具体的には、第1特別図柄の保留球数が「0、1」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12秒とされる変動パターン4を選択する。変動パターン4が選択された場合は通常変動演出が行われる。

一方、第2特別図柄の保留球数が「0、1」であって、リーチ判定用乱数値が「0～21」のリーチ有りで、変動パターン乱数値が「0～29」の場合は変動時間が90秒とされる変動パターン5を選択する。変動パターン5が選択された場合はリーチAを伴うハズレ演出が行われる。

また、第2特別図柄の保留球数が「0、1」であって、リーチ判定用乱数値が「0～21」のリーチ有りで、変動パターン乱数値が「30～99」の場合は、変動時間が30秒とされる変動パターン6を選択する。変動パターン6が選択された場合はリーチBを伴うハズレ演出が行われる。

#### 【0073】

一方、第2特別図柄の保留球数が「2、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4秒とされる変動パターン7を選択する。変動パターン7が選択された場合は短縮変動演出が行われる。

また第2特別図柄の保留球数が「2、3」であって、リーチ判定用乱数値が「0～21

10

20

30

40

50



」のリーチ有り、変動パターン乱数値が「0～29」の場合は、上記変動パターン5が選択される。

また第2特別図柄の保留球数が「2、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「30～99」の場合は、上記変動パターン6が選択される。

【0074】

なお、本実施形態では、大当たり当選時は、特別図柄判定用乱数値と変動パターン乱数値とに基づいて変動パターンを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、特別図柄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変動パターンを決定したり、特別図柄判定用乱数値、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変動パターンを決定したりするようにしてもよい。

10

【0075】

[停止中処理]

図15は、遊技制御基板のCPUが実行する停止中処理の一例を示したフローチャートである。

CPU212は、ステップS351において、確変フラグがONであるか否かの判定を行い、確変フラグがONであると判定した場合は、続くステップS352において、RAM214に記憶されている確変ゲームの残ゲーム回数Xから「1」減算する。

次に、CPU212は、ステップS353において、残ゲーム回数Xが「0」であるか否かの判定を行い、残ゲーム回数Xが「0」であれば、確変ゲームにおいて特別図柄の変動表示が所定回数（例えば50回）行われたことを意味するので、続くステップS354において、確変フラグをOFFにする。

20

なお、ステップS351において、確変フラグがONでないと判定した場合、或いはステップS353において、残ゲーム回数Xが「0」でないと判定した場合は、ステップS355に移行する。

【0076】

次に、CPU212は、ステップS355において、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にセットされた特別図柄が大当たりであるか否かの判定を行い、大当たりでないと判定した場合は、次にステップS356において、セットされている特別図柄が「小当たり」であるか否かの判定を行う。ここで、小当たりであると判定した場合は、ステップS357において、小当たり遊技フラグをONにする。その後、ステップS358において、小当たりのオープニングを開始すると共に、ステップS359において、小当たりオープニングコマンドをセットして、停止中処理を終了する。

30

【0077】

一方、ステップS356において、小当たりでないと判定した場合は、小当たり遊技フラグをONにすることなく変動停止中処理を終了する。

また、ステップS355において、大当たりであると判定した場合は、次にステップS360において、大当たり遊技フラグをONにする。その後、ステップS361において、確変ゲームの残回数Xをそれぞれ「0」にセットして、残ゲーム回数Xをリセットした後、ステップS362において、確変フラグをOFFにして、ステップS358に進む。

40

この場合、CPU212は、ステップS358において、大当たりのオープニングを開始すると共に、ステップS359において、大当たりオープニングコマンドをセットして、停止中処理を終了する。

【0078】

[客待ち設定処理]

図16は、遊技制御基板のCPUが実行する客待ち設定処理の一例を示したフローチャートである。

CPU212は、ステップS371において、客待ちフラグがONであるか否かの判定を行い、客待ちフラグがONであると判定した場合は、客待ち設定処理を終了する。

一方、ステップS371において、客待ちフラグがONでないと判定した場合は、ステ

50

ップS 3 7 2において、客待ちコマンドをセットし、続くステップS 3 7 3において、客待ちフラグをONにしてから客待ち設定処理を終了する。

なお、客待ちフラグは、第1特別図柄と第2特別図柄の変動が共に停止状態のとき、或いは第1特別図柄と第2特別図柄の変動が共に停止した状態が所定期間継続したときにOFFからONになる。

#### 【0079】

##### [普通図柄処理]

図17は、遊技制御基板のCPUが実行する普通図柄処理の一例を示したフローチャートである。

CPU 212は、ステップS 3 8 1において、普通遊技フラグがONであるか否かの判定を行い、普通遊技フラグがONであると判定した場合は、普通図柄処理を終了する。

一方、ステップS 3 8 1において、普通遊技フラグがONでないと判定した場合は、ステップS 3 8 2において、普通図柄が変動中であるか否かの判定を行う。ステップS 3 8 2において、普通図柄が変動中でないと判定した場合は、ステップS 3 8 3において、遊技球がゲートSW 15aを通過した回数を記憶したゲート通過回数Gが「1」より多いか否かの判定を行い、ゲート通過回数Gが「1」より多い場合は、続くステップS 3 8 4において、ゲート通過回数Gを「1」減算し、ゲート通過回数Gが「1」より多くないと判定した場合、つまり「0」の場合は普通図柄処理を終了する。

次に、CPU 212は、ステップS 3 8 5において、普通図柄判定用乱数値の判定を行い、続くステップS 3 8 6において、普通図柄表示装置22に停止表示する停止図柄を設定し、ステップS 3 8 7において、変動時間を設定する。ここで、普通図柄の変動時間は、確変フラグがOFFであれば、例えば10秒、確変フラグがONであれば、例えば1.5秒に設定することが考えられる。

#### 【0080】

次に、CPU 212は、ステップS 3 8 9において、普通図柄の変動時間が所定時間経過したか否かの判定を行い、所定の変動時間を経過したと判定した場合は、ステップS 3 9 0において、変動を停止する。一方、ステップS 3 8 9において、普通図柄の変動時間が所定時間経過していないと判定した場合は、普通図柄処理を終了する。

次に、CPU 212は、ステップS 3 9 1において、普通図柄が当たり図柄であるか否かの判定を行い、普通図柄が当たり図柄である場合は、ステップS 3 9 2において、普通遊技フラグをONにして、普通図柄処理を終了する。

なお、ステップS 3 9 1において、停止図柄が当たり図柄でないと判定した場合は、普通遊技フラグをONにすることなく、普通図柄処理を終了する。

また、ステップS 3 8 2において、普通図柄が変動中であると判定した場合は、ステップS 3 8 9に進み、普通図柄の変動時間が所定の変動時間を経過したか否かの判定を行う。

#### 【0081】

##### [大入賞口処理]

図18は、遊技制御基板のCPUが実行する大入賞口処理の一例を示したフローチャートである。

CPU 212は、ステップS 4 1 1において、大当たりまたは小当たり遊技フラグがONであるか否かの判定を行い、大当たりまたは小当たり遊技フラグがONであると判定した場合は、ステップS 4 1 2において、オープニング中であるか否かの判定を行う。ステップS 4 1 2において、大当たりのオープニング中であると判定した場合は、次にステップS 4 1 3において、オープニング時間を経過したか否かの判定を行う。ステップS 4 1 3において、オープニング時間を経過したと判定した場合は、続くステップS 4 1 4において、ラウンド回数Rの値に「0」をセットする共に、ラウンド回数(R数)/作動パターンの設定を行う。

#### 【0082】

図19は、ラウンド回数/作動パターンの設定例を示した図であり、例えば特別遊技が

10

20

30

40

50

第1確変長当たりであった場合は、ラウンド数(R数)を16R、1R中の作動パターンを29.5秒開放×1回に設定する。また大当たりが第2確変長当たりであった場合は、ラウンド数(R数)を4R、1R中の作動パターンを29.5秒開放×1回に設定する。

更に大当たりが確変短当たりであった場合は、ラウンド数(R数)を2R、1R中の作動パターンを0.1秒開放×1回に設定する。

また特別遊技が小当たりであった場合は、例えば作動パターンを0.1秒開放×2回に設定する。

#### 【0083】

次に、CPU212は、ステップS415において、第1大入賞口16または第2大入賞口17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」をセットすると共に、続くステップS416において、ラウンド回数Rの値に「1」を加算する。そして、続くステップS417において、第1大入賞口16または第2大入賞口17の作動を開始する。つまり、第1大入賞口16または第2大入賞口17の何れかを閉状態から開状態にする。

10

次に、CPU212は、ステップS418において、第1大入賞口16または第2大入賞口17の作動時間が所定時間を経過したか否かの判定を行い、作動時間が所定時間を経過していないと判定した場合は、続くステップS419において、個数カウンタCの値が規定個数に達したか否かの判定を行う。

#### 【0084】

ステップS419において、個数カウンタCの値が規定個数Cであると判定した場合は、ステップS420において、第1大入賞口16または第2大入賞口17の作動を終了する。つまり、開状態にある第1大入賞口16または第2大入賞口17を閉状態にする。

20

一方、個数カウンタCの値が規定個数に達していないと判定した場合は、大入賞口処理を終了する。

また、ステップS418において、第1大入賞口16または第2大入賞口17の作動時間が所定の作動時間を経過していた場合は、ステップS419の処理をスキップして、個数カウンタCの個数をチェックすることなく、ステップS420において、第1大入賞口16または第2大入賞口17の作動を終了する。

#### 【0085】

次に、CPU212は、ステップS421において、大当たりラウンド回数が最大ラウンド回数Rであるか否かの判定を行う。つまり、大当たりラウンドが最終ラウンドであるか否かの判定を行う。

30

ステップS421において、大当たりラウンドが最終ラウンドであると判定した場合は、ステップS422において、エンディングを開始すると共に、ステップS423において、エンディングコマンドをセットする。

次いで、CPU212は、ステップS424において、ラウンド回数Rの値を「0」にセットする。この後、ステップS425において、エンディング時間が経過したか否かの判定を行い、エンディング時間を経過したと判定した場合は、続くステップS426において、後述する遊技状態設定処理を実行する。この後、ステップS427において、大当たりまたは小当たり遊技フラグをOFFにして、大入賞口処理を終了する。

40

#### 【0086】

また、ステップS412において、大当たりのオープニング中でないと判定した場合は、ステップS428において、エンディング中であるか否かの判定を行い、エンディング中であると判定した場合は、ステップS425に進み、エンディング中でないと判定した場合は、ステップS429において、大入賞口が作動中であるか否かの判定を行う。

ステップS429において、第1大入賞口16または第2大入賞口17が作動中であると判定した場合は、ステップS418に移行し、第1大入賞口16または第2大入賞口17が作動中でないと判定した場合はステップS415に移行する。

#### 【0087】

なお、ステップS411において、オープニング時間を経過していないと判定した場合

50

は、大入賞口処理を終了する。また、同様にステップS 4 1 9において、個数カウンタCの値が規定個数に達していないと判定した場合や、ステップS 4 2 1において大当たりラウンドが最終ラウンドでないと判定した場合、或いはステップS 4 2 5においてエンディング時間を経過していないと判定した場合も、大入賞口処理を終了する。

【 0 0 8 8 】

[ 遊技状態設定処理 ]

図 2 0 は、遊技制御基板のCPUが実行する遊技状態設定処理の一例を示したフローチャートである。

CPU 2 1 2 は、まず、ステップS 4 3 1において、大当たりであるか否かの判定を行い、大当たりでないと判定した場合は、遊技状態設定処理を終了する。

10

一方、ステップS 4 3 1において、大当たりと判定した場合は、次にステップS 4 3 2において、確変フラグをONにすると共に、ステップS 4 3 3において、確変ゲームの残ゲーム回数Xに例えば「50」をセットして、遊技状態設定処理を終了する。

【 0 0 8 9 】

[ 第2始動口開放処理 ]

図 2 1 は、遊技制御基板のCPUが実行する第2始動口開放処理の一例を示したフローチャートである。

CPU 2 1 2 は、ステップS 5 1 1において、普通遊技フラグがONであるか否かの判定を行い、普通遊技フラグがONであると判定した場合は、次にステップS 5 1 2において、第2始動口開閉扉1 4 bが作動中であるか否かの判定を行う。ステップS 5 1 2において、第2始動口開閉扉1 4 bが作動中（開放中）でなければ、ステップS 5 1 3において、遊技状態に応じて第2始動口開閉扉1 4 bの作動パターンを設定し、ステップS 5 1 4において、第2始動口開閉扉1 4 bの作動を開始する。

20

ここで、設定する第2始動口開閉扉1 4 bの作動パターン（時間）は、例えば確変フラグがOFFであれば、0.15秒開放×1回、確変フラグがONであれば、1.80秒開放×3回に設定することが考えられる。

【 0 0 9 0 】

次に、CPU 2 1 2 は、ステップS 5 1 5において、第2始動口開閉扉1 4 bの作動時間が所定の時間を経過したか否かの判定を行い、所定の作動時間が経過したと判定した場合は、ステップS 5 1 6において、普通遊技フラグをOFFにして、第2始動口開放処理を終了する。

30

なお、ステップS 5 1 2において、第2始動口開閉扉1 4 bが作動中であると判定した場合は、ステップS 5 1 5に移行する。

また、ステップS 5 1 1において、普通遊技フラグがONでないと判定した場合、またはステップS 5 1 5において、第2始動口1 4の作動時間が経過していないと判定した場合は、第2始動口開放処理を終了する。

【 0 0 9 1 】

本実施形態の遊技機1では、例えば第1始動口1 3に遊技球が入球するという始動条件の成立により、判定情報である特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値を所定の乱数の中から取得する。そして、取得した特別図柄判定用乱数値が特別遊技に当選したか否かの判定を行い、大当たり（上記した長当たりまたは短当たり）または小当たりに当選した場合は、長当たり遊技、短当たり遊技、または小当たり遊技の何れかを実行する。

40

長当たり遊技中は、開放状態になる第1大入賞口1 6または第2大入賞口1 7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。

一方、短当たり遊技中は、大入賞口の開放時間が極めて短いため、第1大入賞口1 6または第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。

【 0 0 9 2 】

同様に、例えば第2始動口1 4に遊技球が入球するという始動条件の成立により、判定

50

情報である特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値等を所定の乱数の中から取得する。そして、取得した特別図柄判定用乱数値が特別遊技に当選したか否かの判定を行い、大当たり（長当たりまたは短当たり）、または小当たりの何れかに当選した場合は、長当たり遊技または小当たり遊技の何れかを実行する。

長当たり遊技中は、所定期間、開放状態になる第1大入賞口16または第2大入賞口17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。

#### 【0093】

大当たり遊技終了後は、確変遊技状態に移行する。確変遊技状態は、特別図柄の変動回数が予め設定した設定回数（例えば50回）に達するか、或いは再度大当たりに当選するまで継続して行われる。

また確変遊技中は、特別図柄の変動開始から変動停止までの変動時間が通常遊技中より短時間に設定されると共に、普通図柄の当選確率が通常遊技中より高確率に設定される。さらに普通図柄の当選時における第2始動口開閉扉14bの開放時間が通常遊技中より長く設定される。

従って、確変遊技中は、第2始動口14を狙って遊技球を発射することで通常遊技中に比べて遊技効率を大幅に高めることができる。

#### 【0094】

さらに本実施形態の遊技機1は、第2始動口14に遊技球が入球したときのほうが、第1始動口13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当選する割合が高くなっていることから確変遊技中は通常遊技中より遊技者に有利な大当たりに当選し易い構成になっている。

#### 【0095】

##### <副制御基板>

次に、本実施形態の遊技機1の副制御基板が実行する各種処理について説明する。先ず、演出制御基板221が実行する処理について説明する。

#### 【0096】

##### [タイマ割込処理]

図22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22に示すタイマ割込み処理は、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。

この場合、演出制御基板221のCPU122は、タイマ割込処理として、コマンド受信処理(S610)、演出ボタン処理(S620)、コマンド送信処理(S630)等を実行する。

#### 【0097】

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の一例について説明する。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。

#### 【0098】

##### [コマンド受信処理]

図23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。

この場合、CPU222は、ステップS700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S701において、保留数増加コマンド受信処理を実行し、続くステップS702において、演出変更処理を実行する。なお、保留数増加コマンド受信処理、および演出変更処理の詳細については後述する。

ステップS700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S701の保留数増加コマンド受信処理、ステップS702の演出変更処理を実行することなくステップS703に進む。

#### 【0099】

10

20

30

40

50

次に、CPU 222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、演出図柄選択処理を実行し、続くステップS705において、演出選択処理を実行する。なお、演出図柄処理、および演出選択処理の詳細については後述する。

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に進む。

【0100】

次に、CPU 222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。

変動演出終了中処理としては、変動停止コマンドの解析、解析結果に基づいてモードフラグの変更等の各種処理、及び変動演出終了コマンドをセットする処理等が挙げられる。

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に進む。

【0101】

次に、CPU 222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、特別遊技演出選択処理を実行する。

特別遊技演出選択処理としては、オープニングコマンドの解析、大当たり遊技または小当たり遊技の演出パターン選択処理、及びオープニング演出開始コマンドをセットする処理等である。

なお、ステップS708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、大当たり遊技または小当たり遊技の演出選択処理を実行することなくステップS710に進む。

【0102】

次に、CPU 222は、ステップS710において、遊技制御基板211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S711において、エンディング演出選択処理を実行する。

エンディング演出選択処理としては、エンディングコマンドの解析、エンディング演出パターン選択、及びエンディング演出開始コマンドをセットする処理等が挙げられる。

【0103】

そして、ステップS712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、遊技制御基板211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231に送信するための処理が行われる。

【0104】

[ 保留数増加コマンド受信処理 ]

図24は、演出制御基板のCPUが実行する保留数増加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。

この場合、CPU 222は、ステップS721において、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RAM 224に設けられている後述する第1保留状況記憶部500または第2保留状況記憶部510の保留フラグ記憶領域521に保留フラグを記憶すると共に、事前判定情報記憶領域522に事前判定情報を記憶する。なお、第1

10

20

30

40

50

保留状況記憶部 5 0 0、第 2 保留状況記憶部 5 1 0 の詳細については後述する。

【 0 1 0 5 】

次に、CPU 2 2 2 は、ステップ S 7 2 2 において、記憶した保留フラグが第 1 保留フラグであるか否かの判定を行い、第 1 保留フラグであると判定した場合は、ステップ S 7 2 3 において、記憶した第 1 保留フラグの事前判定情報が所定条件を満足するか否かの判定を行う。

【 0 1 0 6 】

ここで、第 1 保留フラグの事前判定の所定条件としては、例えば図 1 4 ( a ) に示した通常遊技状態用変動パターンテーブルにおいて、大当たりとなる変動パターン 1 が選択される場合、或いは大当たりには当選していないものの変動時間が長く大当たり期待度が高いハズレ演出が行われる変動パターン 5 が選択される場合等が考えられる。

10

【 0 1 0 7 】

ステップ S 7 2 3 において、第 1 保留フラグの事前判定情報が所定条件を満足すると判定した場合は、ステップ S 7 2 4 において、画像表示装置 7 の第 2 表示領域 7 b に大当たりを期待させる第 1 保留予兆画像 (先読み保留画像) を表示するための第 1 保留予兆画像表示コマンドをセットして画像制御基板 2 3 1 に送信する。

【 0 1 0 8 】

一方、ステップ S 7 2 3 において、事前判定情報が所定条件を満足しないと判定した場合、ステップ S 7 2 5 において、画像表示装置 7 の第 2 表示領域 7 b に通常の第 1 保留通常画像 (保留通常画像) を表示するための第 1 保留通常画像表示コマンドをセットして画像制御基板 2 3 1 に送信する。

20

なお、ステップ S 7 2 2 において、記憶したフラグが第 1 保留フラグでないと判定した場合は、ステップ S 7 2 3 ~ S 7 2 5 の処理をスキップしてステップ S 7 2 6 に進む。

【 0 1 0 9 】

次に、CPU 2 2 2 は、ステップ S 7 2 6 において、記憶したフラグが第 2 保留フラグであるか否かの判定を行い、第 2 保留フラグであると判定した場合は、ステップ S 7 2 7 において、記憶した第 2 保留フラグの事前判定情報が所定条件を満足するか否かの判定を行う。

【 0 1 1 0 】

ここで、第 2 保留フラグの事前判定の所定条件としては、例えば図 1 4 ( b ) に示した確変遊技状態用変動パターンテーブルにおいて、大当たりとなる変動パターン 1 が選択された場合、或いは大当たりとなる変動パターン 5 が選択された場合である。

30

【 0 1 1 1 】

ステップ S 7 2 7 において、第 2 保留フラグの事前判定情報が所定条件を満足すると判定した場合は、次にステップ S 7 2 8 において、第 2 保留情報記憶部 5 1 0 の他の記憶部に記憶されている事前判定情報に大当たりが含まれているか否かの判定を行う。例えば、第 2 保留状況記憶部 5 1 0 の第 2 記憶部 5 1 1 b に記憶されている事前判定情報がステップ S 7 2 7 の所定条件を満足する場合は、第 2 記憶部 5 1 1 b より後の第 3 記憶部 5 1 1 c や第 4 記憶部 5 1 1 d に記憶されている事前判定情報に大当たりに関する情報が含まれているか否かの判定を行う。

40

ステップ S 7 2 8 において、第 2 保留情報記憶部 5 1 0 の他の記憶部に記憶されている事前判定情報に大当たりが含まれていると判定した場合は、ステップ S 7 2 9 において、画像表示装置 7 の第 2 表示領域 7 b に保留内において再度大当たり当選を期待させる第 2 保留連予兆画像を表示するための第 2 保留連予兆画像表示コマンドをセットして保留数増加コマンド受信処理を終了する。

【 0 1 1 2 】

一方、ステップ S 7 2 8 において、第 2 保留情報記憶部 5 1 0 の他の記憶部に記憶されている事前判定情報に大当たりが含まれていないと判定した場合は、ステップ S 7 3 0 において、画像表示装置 7 の第 2 表示領域 7 b に大当たりを期待させる第 2 保留予兆画像を表示するための第 2 保留予兆画像表示コマンドをセットして保留数増加コマンド受信処理

50

を終了する。

【 0 1 1 3 】

また、ステップ S 7 2 7 において、第 2 保留フラグの事前判定情報が所定条件を満足しないと判定した場合、ステップ S 7 3 1 において、画像表示装置 7 の第 2 表示領域 7 b に通常の第 2 保留画像を表示するための第 2 保留通常画像表示コマンドをセットして保留数増加コマンド受信処理を終了する。

なお、ステップ S 7 2 6 において、記憶したフラグが第 2 保留フラグでないと判定した場合は、ステップ S 7 2 7 ~ S 7 3 1 の処理をスキップして保留数増加コマンド受信処理を終了する。

【 0 1 1 4 】

図 2 5 は、演出制御基板の R A M に設けられている保留状況記憶部の一例を示した図である。

第 1 保留状況記憶部 5 0 0 は、図 2 5 ( a ) に示すように、第 1 記憶部 5 0 1 a、第 2 記憶部 5 0 1 b、第 3 記憶部 5 0 1 c、第 4 記憶部 5 0 1 d という 4 つの記憶部を有している。

第 2 保留状況記憶部 5 1 0 は、図 2 5 ( b ) に示すように、第 1 記憶部 5 1 1 a、第 2 記憶部 5 1 1 b、第 3 記憶部 5 1 1 c、第 4 記憶部 5 1 1 d という 4 つの記憶部を有している。

第 1 ~ 第 4 記憶部 5 0 1 a ~ 5 0 1 d 及び 5 1 1 a ~ 5 1 1 d は、図 2 5 ( c ) に示すように、保留フラグ記憶領域 5 2 1 と事前判定情報記憶領域 5 2 2 とを有しており、演出制御基板 2 2 1 が保留増加コマンドを受信すると、対応する第 1 記憶部 5 0 1 a ~ 5 0 1 d または 5 1 1 a ~ 5 1 1 d の何れかの保留フラグ記憶領域 5 2 1 に保留フラグが付される。

また、受信した保留数増加コマンドに事前判定情報が付加されている場合には、当該事前判定情報が事前判定情報記憶領域 5 2 2 に記憶される。

【 0 1 1 5 】

[ 演出図柄選択処理 ]

図 2 6 は、演出制御基板の C P U が実行する演出図柄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、C P U 2 2 2 は、まず、ステップ S 7 4 1 において、変動開始コマンドの解析を行う。

具体的には、変動開始コマンドとして送信されてきた大当たりまたは小当たりコマンド、大当たり図柄コマンド、リーチコマンド、遊技状態コマンド等の解析を行う。

【 0 1 1 6 】

次に、C P U 2 2 2 は、ステップ S 7 4 2 において、変動開始コマンドが第 1 特別図柄の変動開始コマンドであるか否かの判定を行い、第 1 特別図柄であると判定した場合は、ステップ S 7 4 3 において、変動開始コマンドの解析結果に基づいて演出図柄を選択する。そして続くステップ S 7 4 4 において、演出図柄表示コマンドを画像制御基板 2 3 1 に送信するためにセットする。

なお、ステップ S 7 4 2 において、変動開始コマンドが第 1 特別図柄でないと判定した場合は、ステップ S 7 4 3、S 7 4 4 の処理を行うことなくステップ S 7 4 5 に移行する。

【 0 1 1 7 】

次に C P U 2 2 2 は、ステップ S 7 4 5 において、変動開始コマンドが第 2 特別図柄の変動開始コマンドであるか否かの判定を行い、第 2 特別図柄であると判定した場合は、ステップ S 7 4 6 において、変動開始コマンドの解析結果と事前判定結果とに基づいて演出図柄を選択する。そして続くステップ S 7 4 7 において、演出図柄表示コマンドをセットする。

なお、ステップ S 7 4 5 において、変動開始コマンドが第 2 特別図柄でないと判定した場合は、ステップ S 7 4 6、S 7 4 7 の処理を行うことなくステップ S 7 4 8 に移行する

10

20

30

40

50



## 【 0 1 1 8 】

次にCPU 222は、ステップS 7 4 8において、RAM 224に設けられている第1保留状況記憶部500または第2保留状況記憶部510のシフト処理を行う。例えば、第1保留状況記憶部500の第4記憶部501dに記憶されているフラグを第3記憶部501cにシフトして記憶し、第3記憶部501cに記憶されているフラグを第2記憶部501bにシフトして記憶し、第2記憶部501bに記憶されているフラグを第1記憶部501aにシフトして記憶する。なお、第1記憶部501aに記憶されているフラグは消去することとなる。

## 【 0 1 1 9 】

次に、ステップS 7 4 9において、画像表示装置7の第2表示領域7bに表示される保留画像の表示位置をシフトさせて再表示するために保留画像表示コマンドを画像制御基板231に送信するためにセットして演出図柄選択処理を終了する。

## 【 0 1 2 0 】

## 〔 演出選択処理 〕

図27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 222は、まず、ステップS 7 5 1において、変動開始コマンドの解析を行い、続くステップS 7 5 2において、変動開始コマンドの解析結果に基づいて、大当たりに当選しているか否かの判定を行い、ステップS 7 5 2において、大当たりに当選していると判定した場合は、ステップS 7 5 3において、画像表示装置7に第1演出画像を表示させるための第1変動演出表示コマンドをセットして処理を終了する。

一方、ステップS 7 5 2において、大当たりに当選していないと判定した場合は、ステップS 7 5 4において、変動開始コマンドの解析結果に基づいて画像表示装置7に演出画像を表示させるための変動演出表示コマンドをセットして処理を終了する。

## 【 0 1 2 1 】

## 〔 演出変更処理 〕

図28は、演出制御基板のCPUが実行する演出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、CPU 222は、まず、ステップS 7 6 1において、第1演出を実行中であるか否かの判定を行い、ステップS 7 6 1において、第1演出を実行中でないと判定した場合は演出変更処理を終了する。

## 【 0 1 2 2 】

一方、ステップS 7 6 1において、第1演出を実行中と判定した場合は、ステップS 7 6 2において、事前判定情報の解析を行い、続くステップS 7 6 3において、事前判定情報に大当たりが含まれているか否かの判定を行う。

ステップS 7 6 3において、大当たり有りだと判定された場合は、ステップS 7 6 4に移行し、現在変動中の演出図柄が保留されていたときの保留図柄は保留連予兆画像であったか否かの判定を行い、保留図柄が保留連予兆画像であった場合はステップS 7 6 5に移行し、保留図柄が保留連予兆画像でなかった場合はステップS 7 6 6に移行する。

## 【 0 1 2 3 】

ステップS 7 6 5においては、画像表示装置7に表示されている第1演出を第2演出に変更する割合が高い第1の変動演出変更テーブルをセットしてステップS 7 6 7に移行し、ステップS 7 6 6においては、上記第1の変動演出変更テーブルより第2演出に変更される割合が低い第2の変動演出変更テーブルをセットしてステップS 7 6 7に移行する。

## 【 0 1 2 4 】

次に、CPU 222は、ステップS 7 6 7において、セットされた第1の変動演出変更テーブルまたは第2の変動演出変更テーブルから演出画像を選択し、ステップS 7 6 8において、第2演出に変更されたか否かの判定を行う。

ステップS 7 6 8において、演出が変更されたと判定した場合、すなわち第2演出が選

10

20

30

40

50

扱われた場合は、ステップ S 7 6 9 において、画像表示装置 7 の表示を第 1 演出画像から第 2 演出画像に変更するための第 2 変動演出表示コマンドをセットし、続くステップ S 7 7 0 において、画像表示装置 7 の第 2 表示領域 7 b に表示されている変動アイコン 4 0 を第 2 の演出が行われることを示唆する第 2 の特定表示態様の保留連予兆画像に変更するために、保留連予兆画像表示コマンドをセットして演出変更処理を終了する。

【 0 1 2 5 】

なお、ステップ S 7 6 3 において、大当たり有り判定されなかった場合、ステップ S 7 6 8 において、演出が変更されたと判定されなかった場合は、演出変更処理を終了する。

【 0 1 2 6 】

[ 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 2 9 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 から保留画像表示コマンド（第 1 保留予兆画像表示コマンド、第 1 保留通常画像表示コマンド、第 2 保留連予兆画像表示コマンド、第 2 保留予兆画像表示コマンド、第 2 保留通常画像表示コマンド）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、保留画像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、受信した保留画像表示コマンドに基づいて、画像表示装置 7 の第 2 表示領域 7 b に第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の保留画像を表示する表示制御を実行してステップ S 8 1 3 に移行する。なお、画像表示装置 7 に表示される保留画像については後述する。

【 0 1 2 7 】

なお、ステップ S 8 1 1 において、保留画像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 に進む。

【 0 1 2 8 】

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 からの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 3 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 4 において、受信した演出図柄画像表示コマンドに基づいて、画像表示装置 7 の第 1 表示領域 7 a に表示する演出図柄画像の表示制御を実行してステップ S 8 1 5 に移行する。なお、画像表示装置 7 に表示される演出図柄画像については後述する。

【 0 1 2 9 】

なお、ステップ S 8 1 3 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 4 の処理を行うことなく、ステップ S 8 1 5 に進む。

【 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 からの変動演出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 5 において、変動演出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 6 において、受信した変動演出表示コマンドに基づいて、画像表示装置 7 の第 1 表示領域 7 a に表示する演出画像の表示制御を実行する。なお、画像表示装置 7 に表示される演出画像については後述する。

なお、ステップ S 8 1 5 において、変動演出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 6 の処理を行うことなく、画像表示処理を終了する。

【 0 1 3 1 】

次に、本実施形態の遊技機 1 が実行可能な保留画像の表示態様について説明する。なお、本実施形態では、確変遊技状態のときに優先的に消化される第 2 特別図柄の保留画像を例に挙げて説明する。

【 0 1 3 2 】

10

20

30

40

50

[ 保留画像の第 1 表示例 ]

図 3 0 は、本実施形態の遊技機 1 が確変遊技状態のときに実行される保留画像の第 1 表示例を示した図である。

この場合、図 3 0 ( a ) に示すように画像表示装置 7 の第 1 表示領域 7 a では演出図柄 3 1 が変動表示されている。一方、画像表示装置 7 の第 2 表示領域 7 b には、変動中の演出図柄 3 1 に対応した球画像 ( 以下、「変動アイコン」という ) 4 0 と、第 2 特別図柄の保留個数 ( 1 個 ) に対応した保留画像 ( 以下、「保留アイコン」という ) として保留通常アイコン ( 本例では白丸 ) 4 2 a が表示されている。

【 0 1 3 3 】

ここで、遊技制御基板 2 1 1 から受信した保留数増加コマンドに含まれる事前判定情報により新たに受信した第 2 保留が大当たり当選していると判定した場合、演出制御基板 2 2 1 は、画像制御基板 2 3 1 に対して第 2 保留予兆画像表示コマンドを送信する。これにより、図 3 0 ( b ) に示すように、画像表示装置 7 の第 2 表示領域 7 b に表示される保留アイコンとして、大当たり当選を示唆する第 1 の特定表示態様の保留予兆アイコン ( 本例では黒丸 ) 4 2 b が表示される。

【 0 1 3 4 】

この後、画像表示装置 7 の第 1 表示領域 7 a に表示されている演出図柄 3 1 の変動が停止した後、図 3 0 ( c ) に示すように、保留通常アイコン 4 2 a が変動アイコン 4 0 の位置に移動すると共に、保留予兆アイコン 4 2 b、保留アイコン 4 2 c、保留アイコン 4 2 d の表示位置がそれぞれ一つシフト ( 移動 ) することになる。なお、本実施形態では、保留通常アイコン 4 2 a を変動アイコン 4 0 の位置にシフトさせるときは、当該変動における特別図柄の保留アイコンが保留通常アイコンであることを R A M 2 2 4 の記憶領域に記憶させておくようにする。

そして、保留予兆アイコン 4 2 a が変動アイコン 4 0 の位置に移動したときに行われる演出図柄 3 1 の図柄変動において、図 3 0 ( d ) に示すように演出図柄 3 1 が大当たりの並びで ( 例えば「 3 3 3 」 ) 停止表示される。

【 0 1 3 5 】

[ 保留画像の第 2 表示例 ]

図 3 1 は、本実施形態の遊技機 1 が確変遊技状態のときに実行される保留画像の第 2 表示例を示した図である。

この場合、図 3 1 ( a ) に示すように画像表示装置 7 の第 2 表示領域 7 b には、変動中の演出図柄 3 1 に対応した変動アイコン 4 0 と、保留アイコンとして保留通常アイコン 4 2 a と、保留予兆アイコン 4 2 b が表示されている。

【 0 1 3 6 】

ここで、遊技制御基板 2 1 1 から受信した保留数増加コマンドに含まれる事前判定情報により新たに受信した第 2 保留が大当たり当選していると事前判定情報により事前判定した場合、つまり、大当たり当選を示唆する保留予兆アイコン 4 2 b の表示よりも後に、受信した保留数増加コマンドが大当たり当選していると事前判定した場合、演出制御基板 2 2 1 は、画像制御基板 2 3 1 に対して保留予兆アイコン 4 2 b の表示態様を、第 1 の特定表示態様 ( 黒丸 ) から第 2 の特定表示態様 ( 黒星 ) の保留連予兆アイコン 4 2 b に変更するための第 2 保留連予兆画像表示コマンドを送信する。これにより、図 3 1 ( a ) に示す画像表示装置 7 の第 2 表示領域 7 b に表示されている第 1 の特定表示態様の保留予兆アイコン 4 2 b が、図 3 1 ( b ) に示す記憶されている保留において大当たり当選していることを示唆する第 2 の特定表示態様の保留連予兆アイコン 4 2 b に変更されて表示される。

【 0 1 3 7 】

この後、画像表示装置 7 の第 1 表示領域 7 a に表示されている演出図柄 3 1 の変動が停止した後、図 3 1 ( c ) に示すように、保留連予兆アイコン 4 2 a が変動アイコン 4 0 の位置に移動すると共に、保留通常アイコン 4 2 b、保留通常アイコン 4 2 c、保留通常アイコン 4 2 d の表示位置がそれぞれ一つシフト ( 移動 ) することになる。

10

20

30

40

50

なお、本実施形態では、保留連予兆アイコン42aを変動アイコン40の位置にシフトさせるときは、当該変動における特別図柄の保留アイコンが保留連予兆アイコンであることをRAM224の記憶領域に記憶させておくようにする。

そして、第2の特定表示態様の保留連予兆アイコン42aが変動アイコン40の位置に移動したときに行われる演出図柄31の図柄変動において、図31(d)に示すように演出図柄31が大当たりの並びで(例えば「333」)停止表示されることになる。

この後、画像表示装置7の第2表示領域7bに表示されている保留通常アイコン42a~42cの何れかにおいて行われる演出図柄31の図柄変動において、図31(e)に示すように演出図柄31が大当たりの並びで(例えば「555」)停止表示されることになる。

10

【0138】

このように本実施形態の遊技機1では、演出制御基板221のCPU222が、RAM224に設けられている第2保留情報記憶部510の事前判定情報記憶領域522に記憶された事前判定情報に基づいて、大当たり遊技を行うと判定すると、保留アイコンを通常表示態様とは異なる表示態様であって大当たり当選を示唆する第1の特定表示態様(保留予兆アイコン)により表示させるようにしている。

そのうえで、演出制御基板221のCPU222は、第1の特定表示態様の保留アイコンに係る事前判定情報よりも後に第2保留情報記憶部510の事前判定情報記憶領域522に記憶された事前判定情報が、所定の条件を満足していると判定した場合は、例えば大当たりに当選していると判定した場合は、保留アイコンを通常表示態様(保留通常アイコン)および第1の特定表示態様(保留予兆アイコン)とは異なる第2の特定表示態様(保留連予兆アイコン)に変更して表示させるようにしている。このように構成すると、保留アイコンを利用して、保留内において大当たりに再度当選していることを示唆する示唆演出を実現することができる。

20

【0139】

なお、本実施形態では、事前判定の結果、最初の大当たりの保留アイコンが第1の特定表示態様の予兆アイコンにより表示されている場合を例に挙げて説明したが、最初の大当たりの保留アイコンが通常表示態様の保留通常アイコンにより表示されている場合でも、当該通常表示態様で表示させている保留アイコンに係る事前判定情報よりも後に第2保留情報記憶部510の事前判定情報記憶領域522に記憶された事前判定情報に基づいて、大当たりに当選していると判定された場合は、保留アイコンを通常表示態様および第1の特定表示態様とは異なる第2の特定表示態様に変更して表示させるように構成することも可能である。

30

【0140】

次に、本実施形態の遊技機1が実行可能な示唆演出画像の表示態様について説明する。なお、この場合も確変遊技状態のときに優先的に消化される第2特別図柄の保留画像を例に挙げて説明する。

【0141】

[示唆演出画像の表示例]

図32は、本実施形態の遊技機1が確変遊技状態のときに実行される示唆演出画像の表示例を示した図である。

40

この場合、図32(a)に示す画像表示装置7の第2表示領域7bには、変動中の演出図柄31に対応した変動アイコン40と、2つの保留通常アイコン42a、42bが表示されている。

そして、図32(a)に示す演出図柄31の変動が大当たりである場合は、図32(b)に示すように画像表示装置7の第1表示領域7aに当該演出図柄31の変動が大当たりに当選する期待度が高いことを示唆するチャンス演出(第1の演出)61を表示するようにしている。

【0142】

ここで、図32(b)に示すチャンス演出の表示を行っているときに、新たに受信した

50

保留数増加コマンドに含まれる事前判定情報において大当たりに当選していると事前判定した場合、演出制御基板221は、図32(c)に示すように通常表示態様の変動アイコン40を第2の特定表示態様の変動アイコン40に変更して表示させると共に、図32(b)のチャンス演出画像を、図32(c)に示すような保留内において大当たりに再度当選していることを示唆するダブルチャンス演出画像(第2の演出)62に変更表示するようにしている。そしてこの後、図32(d)に示すように演出図柄31が大当たりの並びで(例えば「333」)停止表示されることになる。

さらに、図32(d)に示す保留通常アイコン42a~42dのうち、図32(b)に示すチャンス演出画像の表示を行っているときに新たに受信した大当たりを伴う保留通常アイコン42c、42dの何れかにおいて行われる演出図柄31の図柄変動において、図32(e)に示すように演出図柄31が大当たりの並びで(例えば「555」)停止表示されることになる。

#### 【0143】

このように本実施形態の遊技機1では、遊技制御基板211の大当たり判定に応じて、演出制御基板221のCPU222が、画像表示装置7において判定の結果を示唆するチャンス演出を実行可能に構成されている。

その上でCPU222は、遊技制御基板211の特別遊技判定によって特別遊技を行うと判定されると、特別遊技が行われることを示唆する第1の演出を行わせる演出制御と、第1の演出が行われているときに、事前判定による判定の結果に基づいて、RAM224に設けられている第2保留情報記憶部510の事前判定情報記憶領域522に特別遊技を行うと判定される判定情報が記憶されていることを示唆する第2の演出を行わせる演出制御を実行する。

さらにCPU222は、変動アイコン40を第2の演出が行われることを示唆する第2の特定表示態様に変更して表示させるようにしている。

#### 【0144】

このように構成すると、画像表示装置7の第2表示領域7bに表示する変動アイコン40と画像表示装置7の第1表示領域7aに表示する第1の演出画像61と第2の演出画像62とを組み合わせ、保留内において大当たりに再度当選していることを示唆する示唆演出を実現することができる。

#### 【0145】

また本実施形態の遊技機1では、第1演出を第2演出に変更する割合が高い第1の変動演出変更テーブルと、第1の変動演出変更テーブルより第2演出に変更される割合が低い第2の変動演出変更テーブルを有し、第1の演出が行われることとなった判定情報に対する保留図柄が、第2の特定表示態様で表示されていたときは第1の変動演出変更テーブルをセットし、第2の特定表示態様で表示されていなかったときは第2の変動演出変更テーブルをセットするようにしている。これにより、第1の演出が行われることとなった判定情報に対する保留図柄が、第2の特定表示態様で表示されていたときは、第2の特定表示態様で表示されていなかったときより高確率で第2の演出を行わせることが可能になる。このように構成すると、画像表示装置7の第1表示領域7aに表示する示唆演出の多様化を図ることができ、面白みのある示唆演出を実現することができる。

#### 【0146】

なお、本実施形態では、図32(b)に示すチャンス演出の表示を行っているときに、新たに受信した保留数増加コマンドに含まれる事前判定情報において大当たりに当選していると事前判定した場合は、通常表示態様の変動アイコン40を第2の特定表示態様の変動アイコン40に変更して表示させるようしているが、変動アイコン40は通常表示態様のままでも良い。

#### 【0147】

次に、本実施形態の遊技機1が実行可能な演出図柄画像の表示態様について説明する。なお、この場合も確変遊技状態のときに優先的に消化される第2特別図柄を例に挙げて説明する。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 4 8 】

## [ 演出図柄の第 1 表示例 ]

図 3 3 は、本実施形態の遊技機 1 が確変遊技状態のときに実行可能な演出図柄の第 1 表示例を示した図である。

図 3 3 ( a ) に示す画像表示装置 7 の第 1 表示領域 7 a には、変動表示中の 3 つの演出図柄 3 1 a、3 1 b、3 1 c が表示されている。

一方、画像表示装置 7 の第 2 表示領域 7 b には、変動表示中の第 2 特別図柄に対応した球画像 4 0 と、第 2 特別図柄の保留個数 ( 4 個 ) に対応した保留アイコン 4 2 a ~ 4 2 d が表示されている。

## 【 0 1 4 9 】

先ず、図 3 3 ( a ) に示すように画像表示装置 7 において変動中であつた演出図柄 3 1 がハズレ図柄の並びで ( 例えば「 2 5 7 」 ) 停止表示されたとする。

次に、画像制御基板 2 3 1 は、演出制御基板 2 2 1 からの演出図柄表示コマンドに基づいて、図 3 3 ( b ) に示すように画像表示装置 7 の第 1 表示領域 7 a に表示される演出図柄 3 1 の表示制御を開始する。また、画像制御基板 2 3 1 は、演出制御基板 2 2 1 からの保留画像表示コマンドに基づいて、図 3 3 ( b ) に示すように画像表示装置 7 の第 2 表示領域 7 b に表示される変動アイコン 4 0 及び保留アイコン 4 2 の表示制御を行う。具体的には、保留通常アイコン 4 2 a が変動アイコン 4 0 の位置に、保留通常アイコン 4 2 b ~ 4 2 d を保留通常アイコン 4 2 a ~ 4 2 c の位置にそれぞれシフト ( 移動 ) させる表示制御を行う。なお、本実施形態では、保留通常アイコン 4 2 a を変動アイコン 4 0 の位置にシフトさせるときは、当該変動における特別図柄の保留アイコンが保留通常アイコンであつたことを RAM 2 2 4 の記憶領域に記憶させておくようにする。

## 【 0 1 5 0 】

ここで、当該第 2 特別図柄の変動開始コマンドの解析結果と、RAM 2 2 4 の第 2 保留状況記憶部 5 1 0 に記憶されている事前判定情報とに基づいて、当該変動中の演出図柄 3 1 が大当たり当選しており、且つ、保留アイコン 4 2 a ~ 4 2 c に対応する第 2 保留状況記憶部 5 1 0 に記憶されている事前判定情報に大当たり当選に関する情報が含まれていない場合は、演出図柄 3 1 を図 3 3 ( c ) に示すようにリーチ並びで表示させた後、図 3 3 ( d ) に示すように演出図柄 3 1 を大当たりの並びで ( 例えば「 3 3 3 」 ) 停止表示させる表示制御を行う。

## 【 0 1 5 1 】

この後、画像表示装置 7 の第 2 表示領域 7 b に表示されている保留通常アイコン 4 2 a ~ 4 2 c の何れかにおいて行われる演出図柄 3 1 の図柄変動において、図 3 3 ( e ) に示すように演出図柄 3 1 が大当たりの並びで ( 例えば「 5 5 5 」 ) 停止表示されることになる。

## 【 0 1 5 2 】

## [ 演出図柄の第 2 表示例 ]

図 3 4 は、本実施形態の遊技機 1 が確変遊技状態のときに実行可能な演出図柄の第 2 表示例を示した図である。

この場合も、図 3 4 ( a ) に示すように画像表示装置 7 において変動中であつた演出図柄 3 1 がハズレ図柄の並びで ( 例えば「 2 5 7 」 ) 停止表示されると、画像制御基板 2 3 1 は、演出制御基板 2 2 1 からの演出図柄表示コマンドに基づいて、図 3 4 ( b ) に示すように画像表示装置 7 の第 1 表示領域 7 a に表示される演出図柄 3 1 の表示制御を開始する。また、画像制御基板 2 3 1 は、演出制御基板 2 2 1 からの保留画像表示コマンドに基づいて、図 3 4 ( b ) に示すように画像表示装置 7 の第 2 表示領域 7 b に表示される変動アイコン 4 0 及び保留アイコン 4 2 の表示制御を行う。

## 【 0 1 5 3 】

ここで、当該第 2 特別図柄の変動開始コマンドの解析結果と、RAM 2 2 4 の第 2 保留状況記憶部 5 1 0 に記憶されている事前判定情報とに基づいて、当該変動中の演出図柄 3 1 が大当たり当選しており、且つ、保留アイコン 4 2 a ~ 4 2 c に対応する第 2 保留状

10

20

30

40

50

況記憶部 5 1 0 に記憶されている事前判定情報に大当たり当選に関する情報が含まれている場合は、演出図柄 3 1 を図 3 4 ( c ) に示すようにリーチ並びで表示させた後、図 3 4 ( d ) に示すように大当たりの並びで ( 例えば「 3 3 3 」 ) 停止表示させる際に、最後に停止させる演出図柄 3 1 c の表示態様を、例えば炎画像 ( エフェクト画像 ) で誇張した表示態様にする。すなわち、上記図 3 3 ( d ) に示した通常の表示態様とは異なる表示態様にした点に特徴がある。

【 0 1 5 4 】

このように本実施形態の遊技機 1 では、第 2 特別図柄が大当たりに当選したときに、RAM 2 2 4 の第 2 保留状況記憶部 5 1 0 に記憶されている事前判定情報に大当たりが含まれていないと判定した場合には、図 3 3 ( d ) に示すように、3 つの演出図柄 3 1 a ~ 3 1 c のうち、最後に停止する演出図柄 3 1 b を通常の表示態様で表示するようにしている。

10

これに対して、第 2 特別図柄が大当たりに当選したときに、第 2 保留状況記憶部 5 1 0 に記憶されている事前判定情報に大当たりが含まれていると判定した場合には、図 3 4 ( d ) に示すように、3 つの演出図柄 3 1 a ~ 3 1 c のうち、最後に停止させる演出図柄 3 1 c を他の演出図柄 3 1 a、3 1 b とは異なる特定の表示態様で表示するようにした。

このように構成すると、画像表示装置 7 に表示される演出図柄 3 1 を利用して、保留内において大当たりに再度当選していることを示唆する示唆演出を実現することができる。

【 0 1 5 5 】

[ 演出図柄の第 3 表示例 ]

図 3 5 は、本実施形態の遊技機 1 が確変遊技状態のときに実行可能な演出図柄の第 3 表示例を示した図である。なお、ここでは、図 3 4 に示した第 2 表示例と異なる点についてのみ説明する。

20

この場合は、第 2 特別図柄の変動開始コマンドの解析結果と、RAM 2 2 4 の第 2 保留状況記憶部 5 1 0 に記憶されている事前判定情報とに基づいて、当該変動の第 2 特別図柄が大当たりに当選しており、且つ、保留アイコン 4 2 a ~ 4 2 c に対応する第 2 保留状況記憶部 5 1 0 に記憶されている事前判定情報に大当たり当選に関する情報が含まれている場合は、図 3 5 ( d ) に示すように演出図柄 3 1 a ~ 3 1 c を大当たりの並びで ( 例えば「 3 3 3 」 ) 停止表示させる前に、図 3 5 ( c ) に示すように演出図柄 3 1 b が炎画像 ( エフェクト画像 ) で停止表示されることを示唆する示唆演出を行うようにしている。

30

このように構成した場合も、画像表示装置 7 に表示される演出図柄 3 1 を利用して、保留内において大当たりに再度当選していることを示唆する示唆演出を実現することができる。

【 0 1 5 6 】

[ 演出図柄の第 4 表示例 ]

図 3 6 は、本実施形態の遊技機 1 が確変遊技状態のときに実行可能な演出図柄の第 4 表示例を示した図である。なお、ここでは、図 3 5 に示した第 3 表示例と異なる点についてのみ説明する。

この場合は、当該第 2 特別図柄の変動開始コマンドの解析結果と第 2 保留状況記憶部 5 1 0 に記憶されている事前判定情報とに基づいて、当該変動がリーチハズレであるにもかかわらず、保留アイコン 4 2 a ~ 4 2 c の事前判定結果に大当たり当選が含まれている場合は、図 3 6 ( c ) に示すように演出図柄 3 1 a ~ 3 1 c をリーチ状態に移行させた際に演出図柄 3 1 c が炎画像 ( エフェクト画像 ) で停止表示されることを示唆する示唆演出を行うようにしている。そして、図 3 6 ( d ) に示すように演出図柄 3 1 a ~ 3 1 c をハズレ並びで ( 例えば「 3 4 3 」 ) 停止表示させるようにしている。

40

【 0 1 5 7 】

このように構成した場合も、画像表示装置 7 に表示される演出図柄 3 1 を利用して、保留内において大当たりに再度当選していることを示唆する示唆演出を実現することができる。

【 0 1 5 8 】

50

なお、本実施形態では、演出図柄をエフェクトにより誇張して保留内において大当たりに再度当選していることを示唆する示唆演出を行う場合を例に挙げて説明したが、これはあくまでも一例であり、例えば演出図柄 3 1 の色やエフェクトの色を変えたり、演出図柄に「チャンス」といった文字を重ねたり、あるいは演出図柄が停止したときの図柄並び（停止出目）によって保留内において大当たりに再度当選していることを示唆することも可能である。

また、演出図柄 3 1 の色やエフェクトの色によって保留内において大当たりに再度当選していることを示唆する場合は、演出図柄やエフェクトの色によって期待度を変えるようにしてもよい。例えば、演出図柄やエフェクトの色が赤なら保留内において大当たりに再度当選していることが確定し、青なら保留内において大当たりに再度当選していない場合（いわゆるガセ）が含まれるようにしてもよい。

10

## 【 0 1 5 9 】

なお、本実施形態では、確変遊技状態のときに優先的に消化される第 2 特別図柄の事前判定結果を利用する場合を例に挙げて説明したが、これはあくまでも一例であり、本発明は、通常遊技状態のときの第 1 特別図柄の事前判定結果を利用して本発明の示唆を実行可能であることは言うまでもない。

## 【 0 1 6 0 】

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。

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。

20

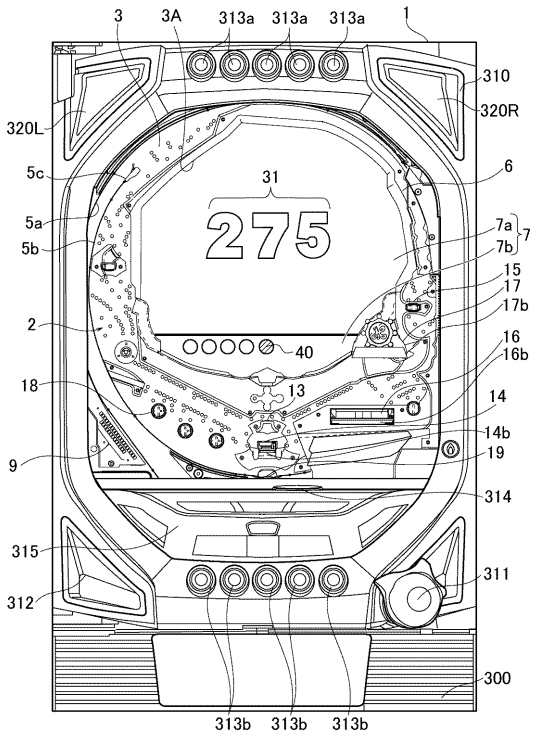
## 【符号の説明】

## 【 0 1 6 1 】

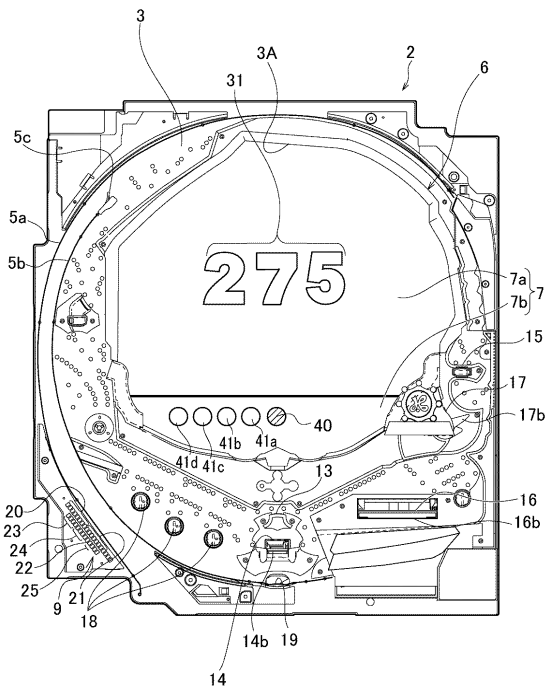
1 ... 遊技機、 2 ... 遊技盤、 7 ... 画像表示装置、 3 1 ... 演出図柄、 1 3 ... 第 1 始動口、 1 4 ... 第 2 始動口、 2 1 1 ... 遊技制御基板、 2 1 2、 2 2 2、 2 3 2、 2 4 2 ... CPU、 2 1 3、 2 2 3、 2 3 3、 2 4 3 ... ROM、 2 1 4、 2 2 4、 2 3 4、 2 4 4 ... RAM、 2 2 1 ... 演出制御基板、 2 3 1 ... 画像制御基板、 2 4 1 ... ランプ制御基板、 3 1 2 ... 音声出力装置



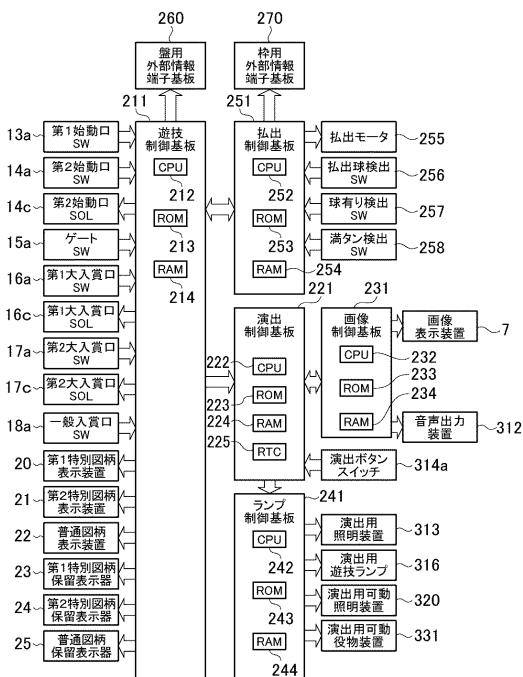
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

(a) 特別図柄判定用乱数

		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乱数

			範囲	割合	乱数値
A	第1高確率時短付き長当たり	第1始動口	0~249	25/250	0~24
		第2始動口		150/250	0~149
B	第2高確率時短付き長当たり	第1始動口	0~249	150/250	25~174
		第2始動口		100/250	150~249
C	第1高確率時短付き短当たり	第1始動口	0~249	75/250	175~249
		第2始動口		—	—

(c) リーチ判定用乱数

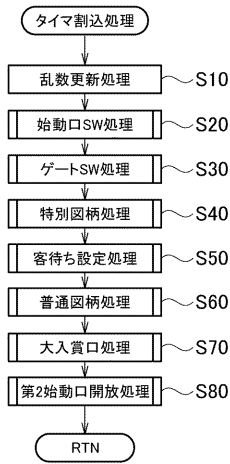
		範囲	割合	乱数値
当たり	確変フラグOFF	0~9	1/10	7
	確変フラグON		10/10	0~9

(d) 普通図柄判定用乱数

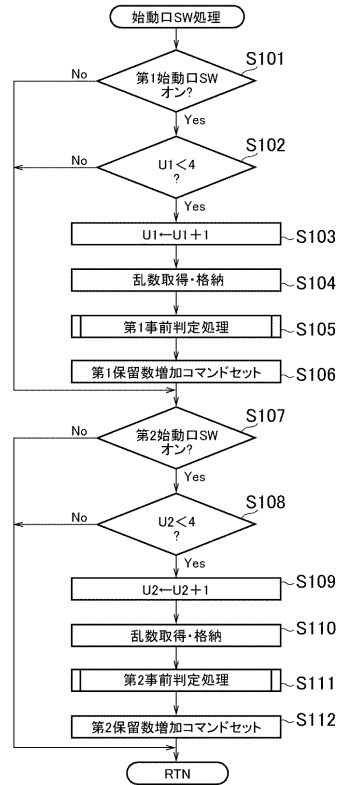
		範囲	割合	乱数値
当たり	確変フラグOFF	0~9	1/10	7
	確変フラグON		10/10	0~9

第1始動口 (A/B/C) and 第2始動口 (B/A) diagrams are also shown.

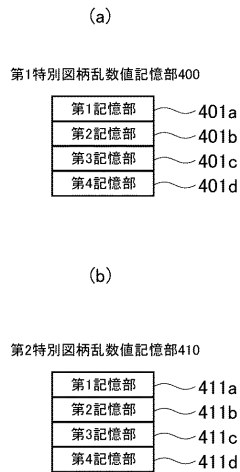
【図5】



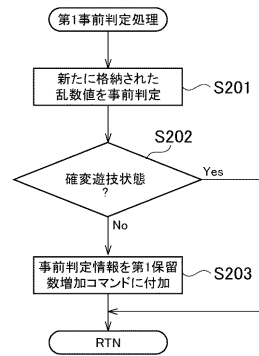
【図6】



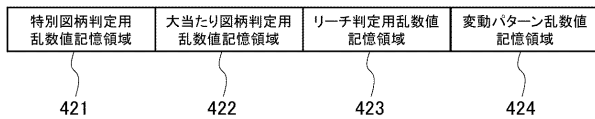
【図7】



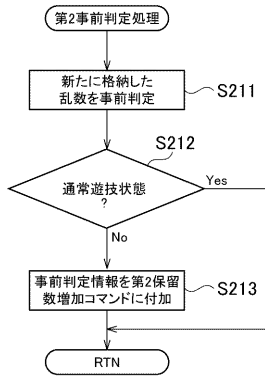
【図8】



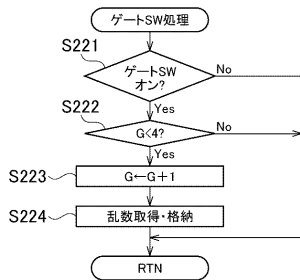
(c)



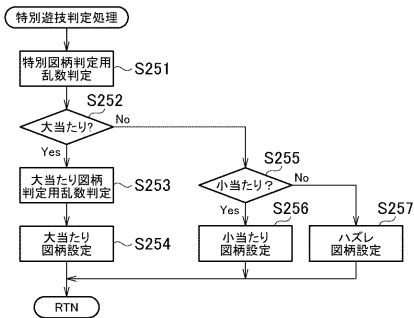
【図9】



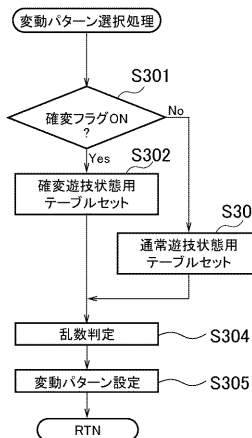
【図10】



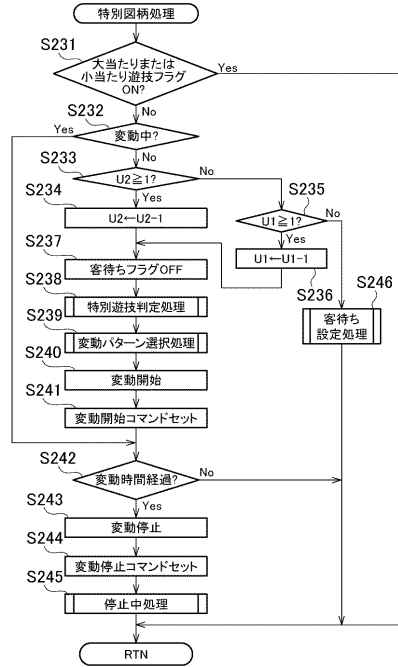
【図12】



【図13】



【図11】



【図14】

(a)

通常遊技状態用変動パターンテーブル

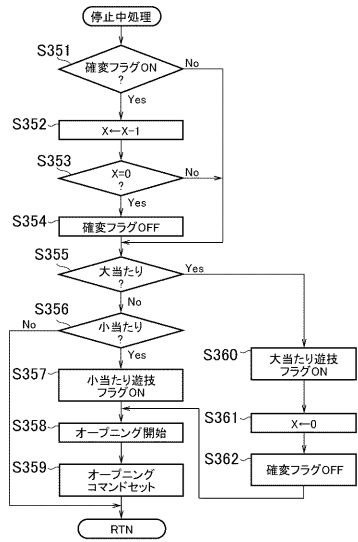
	特別図柄判定用乱数値	遊技状態	保留球数	リール判定用乱数値	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間	演出内容
大当たり1	3	—	—	—	0~29	変動パターン1	90秒	リーフA(当たり)
大当たり2	3	—	—	—	30~99	変動パターン2	60秒	リーフB(当たり)
小当たり	150, 200, 250	—	—	—	0~99	変動パターン3	60秒	チャンス演出
ハズレ	ハズレ	通常遊技状態	0~2	22~249	0~99	変動パターン4	12秒	通常変動
				0~21	0~29	変動パターン5	90秒	リーフA(ハズレ)
			3	22~249	0~99	変動パターン6	30秒	リーフB(ハズレ)
				0~21	0~29	変動パターン7	4秒	短縮変動
				0~29	変動パターン5	90秒	リーフA(ハズレ)	
				30~99	変動パターン6	30秒	リーフB(ハズレ)	

(b)

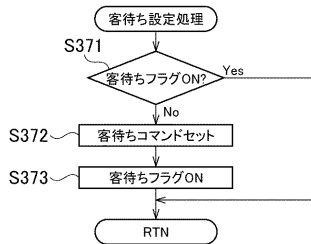
確変遊技状態用変動パターンテーブル

	特別図柄判定用乱数値	遊技状態	保留球数	リール判定用乱数値	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間	演出内容
大当たり1	3	—	—	—	0~29	変動パターン1	90秒	リーフA(当たり)
大当たり2	3	—	—	—	30~99	変動パターン2	60秒	リーフB(当たり)
小当たり	150, 200, 250	—	—	—	0~99	変動パターン3	60秒	チャンス演出
ハズレ	ハズレ	確変遊技状態	0~1	22~249	0~99	変動パターン4	12秒	通常変動
				0~21	0~29	変動パターン5	90秒	リーフA(ハズレ)
			3	22~249	0~99	変動パターン6	30秒	リーフB(ハズレ)
				0~21	0~29	変動パターン7	4秒	短縮変動
				0~29	変動パターン5	90秒	リーフA(ハズレ)	
				30~99	変動パターン6	30秒	リーフB(ハズレ)	

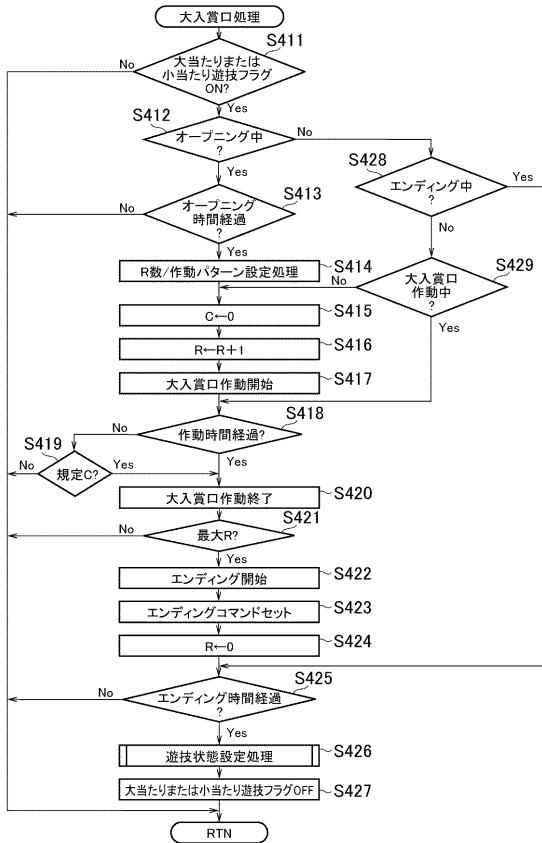
【図15】



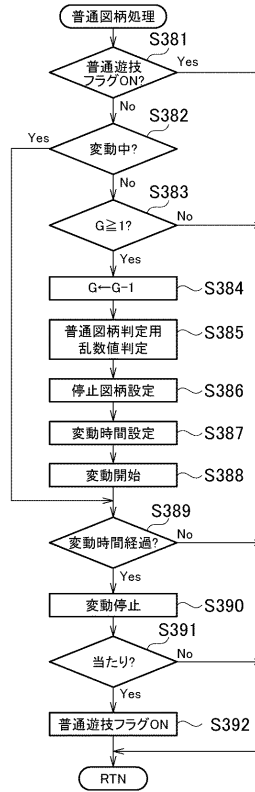
【図16】



【図18】



【図17】

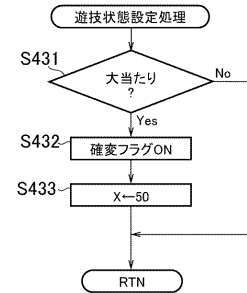


【図19】

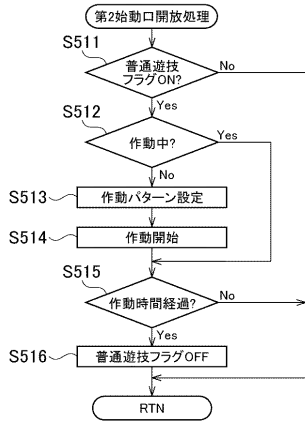
<R数/開放パターン設定例>

	1R中の作動パターン	
第1確変長当たり	16R	29.5秒開放 × 1回
第2確変長当たり	4R	29.5秒開放 × 1回
確変短当たり	2R	0.1秒開放 × 1回
小当たり	—	0.1秒開放 × 1回

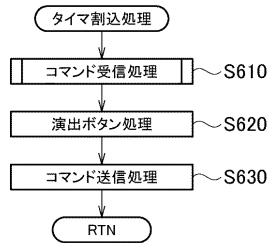
【図20】



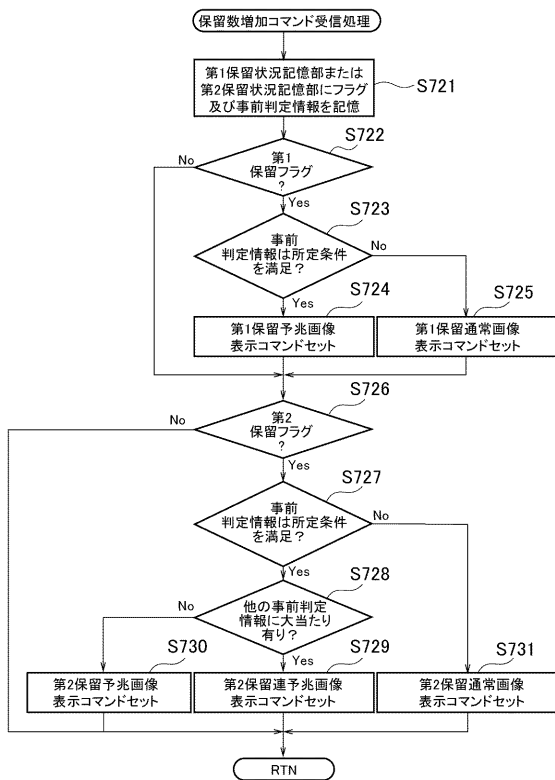
【図 2 1】



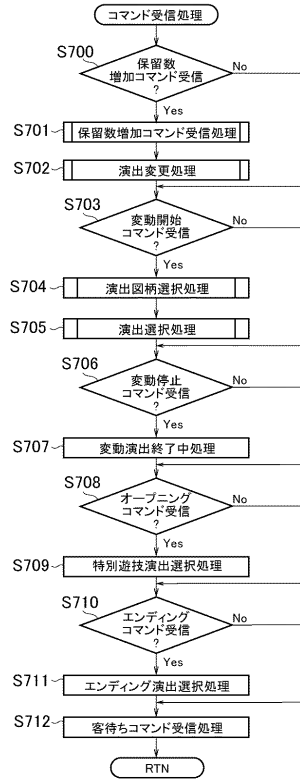
【図 2 2】



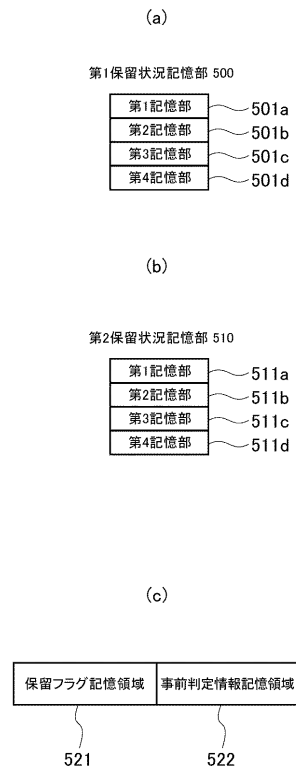
【図 2 4】



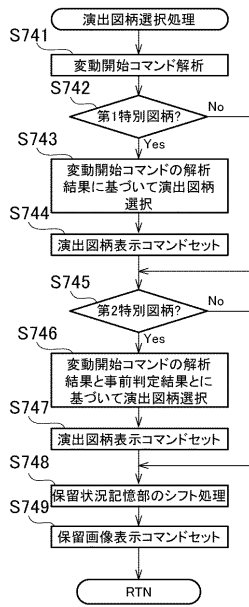
【図 2 3】



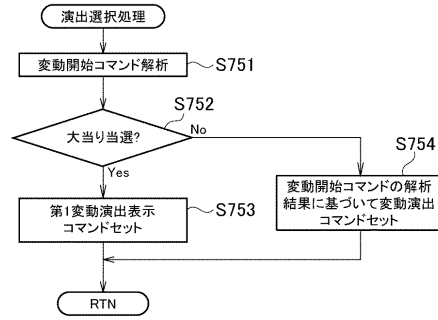
【図 2 5】



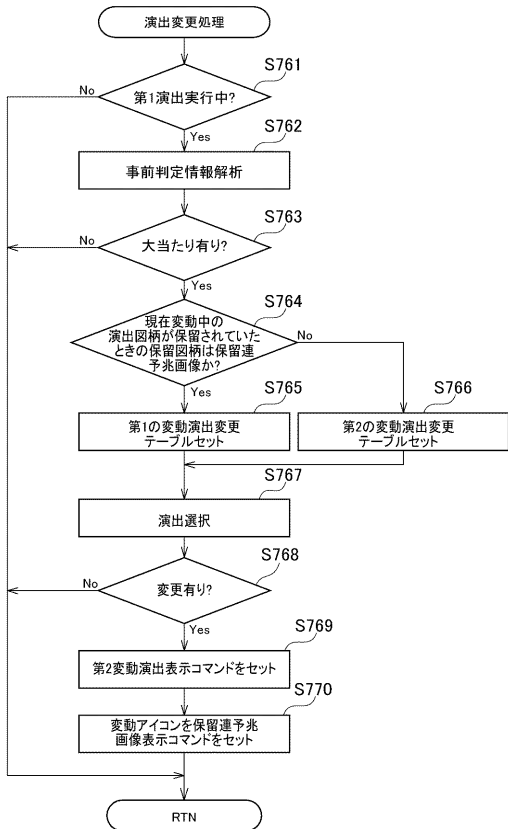
【図26】



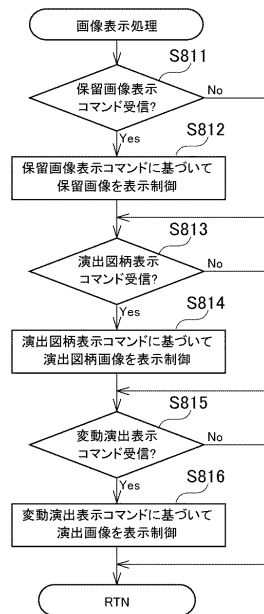
【図27】



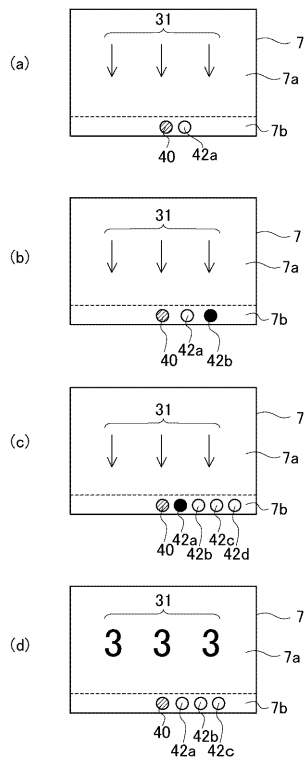
【図28】



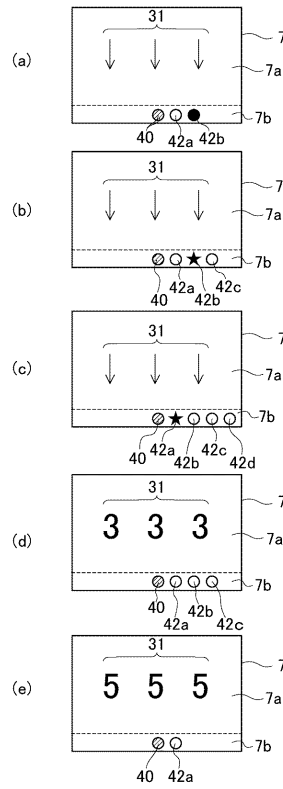
【図29】



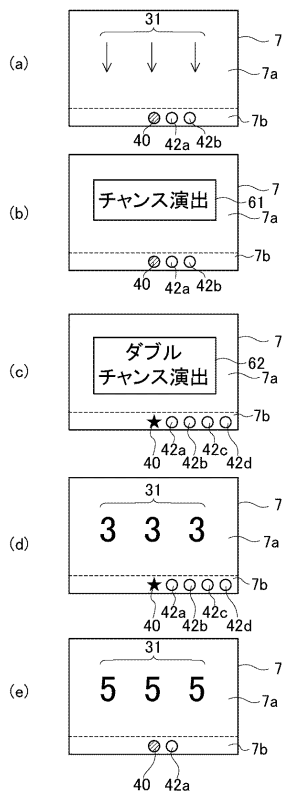
【図30】



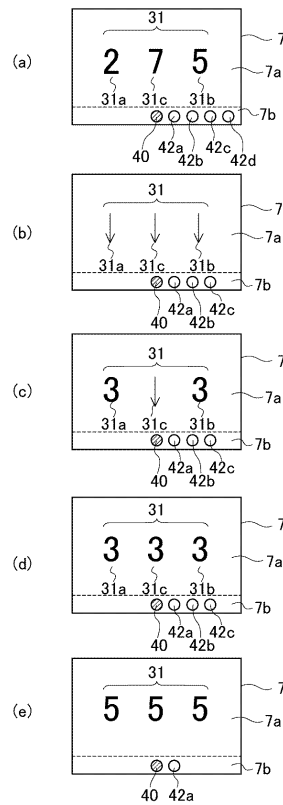
【図31】



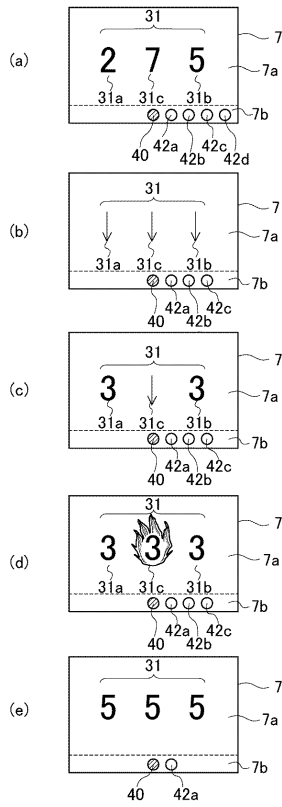
【図32】



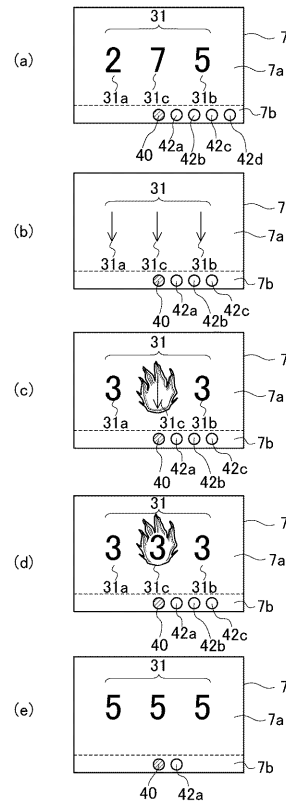
【図33】



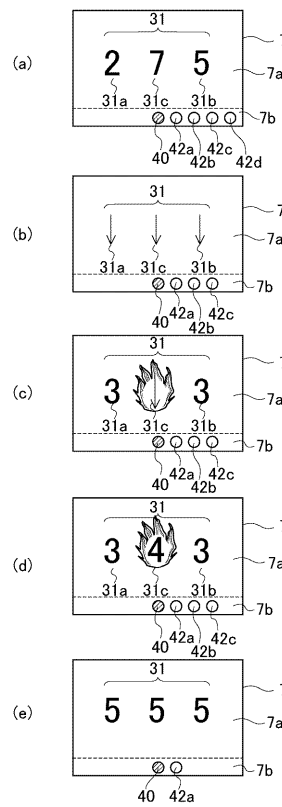
【 図 3 4 】



【 図 3 5 】



【 図 3 6 】





フロントページの続き

(56)参考文献 特開2013-153785(JP,A)  
特開2013-240383(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02