

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-131332
(P2024-131332A)

(43)公開日 令和6年9月30日(2024.9.30)

(51)国際特許分類
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 未請求 請求項の数 1 O L (全72頁)			
(21)出願番号	特願2023-41535(P2023-41535)	(71)出願人	599104196
(22)出願日	令和5年3月16日(2023.3.16)		株式会社サンセイアールアンドディ
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目1番13号
		(74)代理人	100150430
			弁理士 河野 元
		(72)発明者	木村 裕一
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目1番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72)発明者	佐々木 嘉一
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目1番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72)発明者	西村 仁
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技の趣向性を高めること。

【解決手段】演出図柄遊技で3列の演出図柄を特定のリーチ状態とすることに応じて極高確率で大当りの組合せになると遊技者に示唆したので、遊技者にとって3列の演出図柄が特定のリーチ状態になることを期待する楽しみができる。しかも、特定のリーチ状態として信頼度モード1では多数種「6↓6」「7↓7」を設定し、信頼度モード2では少数種「7↓7」を設定した。このため、信頼度モード1では信頼度モード2に比べて大当り確率が高まった見掛け上の印象を遊技者に与えることができるので、総じて遊技の趣向性が向上する。

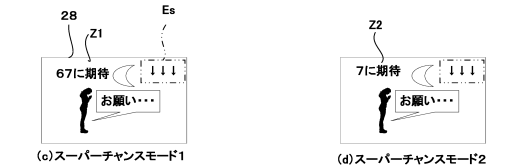
【選択図】図42

演出図柄	信頼度
1	中
2	中
3	中
4	中
5	中
6	極高
7	極高
8	中
9	中

(a) 図柄信頼度(信頼度モード1/スーパーチャンスモード1)

演出図柄	信頼度
1	極低
2	中
3	極低
4	中
5	極低
6	中
7	極高
8	中
9	極低

(b) 図柄信頼度(信頼度モード2/スーパーチャンスモード2)



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動条件が成立した場合に当否を判定する判定手段と、

識別図柄を変動状態とした後に当りの態様または外れの態様で変動停止状態とすること
に応じて遊技者に当否の判定結果を報知する図柄遊技の画像を表示する図柄遊技手段と、

図柄遊技で識別図柄が変動状態とされた後から変動停止状態とされる前までの期間内に
識別図柄をテンパイ態様とするテンパイ演出を行うテンパイ演出手段を備え、

前記テンパイ演出手段は、

テンパイ演出で識別図柄を複数種のテンパイ態様のいずれとするかに応じて識別図柄が
当りの態様とされる信頼度の高さを遊技者に示唆するものであって、当該複数種のテン
パイ態様のそれぞれの信頼度を通常とする第 1 の信頼度モードおよび当該複数種のテン
パイ態様のうちの 1 以上の信頼度を当該第 1 の信頼度モードでの信頼度に対して相違させる第
2 の信頼度モードでテンパイ演出を行うことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明はパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

上記遊技機には遊技球が始動領域に入球した場合に当否を判定し、当否を判定した場合
に図柄遊技の画像を表示することで当否の判定結果を遊技者に報知する構成のものがある
。この図柄遊技の画像は識別図柄を変動状態で表示した後に変動停止状態で表示するもの
であり、遊技者には当否の判定結果が識別図柄の変動停止状態での態様によって報知され
る。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】 特開 2005-348857 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

30

【0004】

上記遊技機には識別図柄を変動状態から相互に異なる複数種のテンパイ態様のいずれか
を経て変動停止状態とすることが行われている。この遊技機の場合には識別図柄が当りの
態様になる可能性があるとして遊技者に示唆する目的で識別図柄をテンパイ態様としており、
趣向性の点で改善の余地が残されている。

【0005】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は趣向性の向上を図り得る遊
技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

40

本発明の遊技機（実施例 9～11）は、始動条件が成立した場合（遊技球が第 1 始動口
18 / 第 2 始動口 23 に入球した場合）に当否を判定する判定手段（主制御回路 40）と
、識別図柄（3 列の演出図柄）を変動状態（スクロール状態）とした後に当りの態様（大
当りの組合せ）または外れの態様（外れリーチの組合せ / 完全外れの組合せ）で変動停止
状態（スクロール停止状態）とすることに応じて遊技者に当否の判定結果を報知する図柄
遊技（演出図柄遊技）の画像を表示する図柄遊技手段（サブ制御回路 60）と、図柄遊技
で識別図柄が変動状態とされた後から変動停止状態とされる前までの期間内に識別図柄を
テンパイ態様（リーチ状態）とするテンパイ演出（リーチ演出）を行うテンパイ演出手段
（サブ制御回路 60）を備え、前記テンパイ演出手段はテンパイ演出で識別図柄を複数種
（1～9 の 9 種類）のテンパイ態様のいずれとするかに応じて識別図柄が当りの態様とさ

50

れる信頼度の高さ（図柄信頼度）を遊技者に示唆するものであって当該複数種のテンパイ態様のそれぞれの信頼度を通常とする第１の信頼度モード（信頼度モード１）および当該複数種のテンパイ態様のうちの１以上の信頼度を当該第１の信頼度モードでの信頼度に対して相違させる第２の信頼度モード（信頼度モード２）でテンパイ演出を行うところに特徴を有する。

上記手段によれば、第１の信頼度モードおよび第２の信頼度モード間で１以上のテンパイ態様の信頼度が相違している。このため、第１の信頼度モードで識別図柄がテンパイ態様となった場合および第２の信頼度モードで識別図柄がテンパイ態様となった場合間で互いに異なる期待感を遊技者が持つことができるので、遊技の趣向性が向上する。

【図面の簡単な説明】

【０００７】

【図１】本発明の実施例１を示す図（パチンコ遊技機の外観を示す斜視図）

【図２】遊技盤を示す図

【図３】前枠を示す図

【図４】電氣的構成を示すブロック図

【図５】（ａ）は乱数カウンタの一覧を示す図、（ｂ）は普図当り判定テーブルを示す図、（ｃ）は普図変動表示時間テーブルを示す図、（ｄ）は普図遊技パターンテーブルを示す図、（ｅ）は大当り判定テーブルを示す図、（ｆ）は転落判定テーブルを示す図、（ｇ）は特図１大当り種別テーブルを示す図、（ｈ）は特図２大当り種別テーブルを示す図、（ｉ）は特図１領域を示す図、（ｊ）は特図２領域を示す図

【図６】（ａ）は特図１変動パターンテーブルを示す図、（ｂ）は特図２変動パターンテーブル１を示す図、（ｃ）は特図２変動パターンテーブル２を示す図

【図７】（ａ）は遊技パターンテーブルを示す図、（ｂ）は主制御回路のメイン処理を示すフローチャート

【図８】主制御回路のタイマ割込み処理を示すフローチャート

【図９】（ａ）は主制御回路の特図２処理を示すフローチャート、（ｂ）は特図１処理を示すフローチャート

【図１０】主制御回路の変動パターンテーブル処理を示すフローチャート

【図１１】主制御回路の時短回数更新処理を示すフローチャート

【図１２】主制御回路の転落判定処理を示すフローチャート

【図１３】（ａ）は遊技モードの移行を説明するための図、（ｂ）（ｃ）は演出モードの移行を説明するための図

【図１４】（ａ）～（ｄ）は演出図柄遊技の背景画像を示す図、（ｅ）は演出図柄遊技の演出内容の一覧を示す図

【図１５】ノーマル演出および全図同時停止演出を説明するための図

【図１６】ノーマルリーチ演出を説明するための図

【図１７】スペシャルリーチ演出を説明するための図

【図１８】（ａ）（ｂ）は超時短演出を説明するための図、（ｃ）は大当り遊技演出を説明するための図

【図１９】演出モードの挙動を説明するための図

【図２０】背景予告演出を説明するための図

【図２１】（ａ）～（ｄ）大当りタイミング演出を説明するための図、（ｅ）大当り予告演出を説明するための図

【図２２】（ａ）はサブ制御回路の予告演出処理を示すフローチャート、（ｂ）は特図２先読み受信領域を示す図

【図２３】（ａ）はサブ制御回路のメイン処理を示すフローチャート、（ｂ）はタイマ割込み処理を示すフローチャート

【図２４】（ａ）はサブ制御回路の受信コマンド解析処理を示すフローチャート、（ｂ）は図柄遊技演出開始処理を示すフローチャート

【図２５】実施例２を示す図（ミニ図柄予告演出を説明するための図）

10

20

30

40

50

- 【図 26】ミニ図柄予告演出を説明するための図
- 【図 27】情報画像の一覧を示す図
- 【図 28】(a) はサブ制御回路の予告演出処理を示すフローチャート、(b) はミニ図柄予告演出テーブル 1 を示す図、(c) はミニ図柄予告演出テーブル 2 を示す図
- 【図 29】実施例 3 を示す図 (ミニ図柄先読み演出を説明するための図)
- 【図 30】(a) はサブ制御回路のミニ図柄先読み演出処理を示すフローチャート、(b) はミニ図柄先読み演出テーブル 1 を示す図、(c) はミニ図柄先読み演出テーブル 2 を示す図
- 【図 31】実施例 4 を示す図 (a はスーパーチャンス背景画像を示す図、b は特図 1 先読み受信領域を示す図、c は演出モードの挙動を説明するための図)
- 【図 32】サブ制御回路のスーパーチャンスモード設定処理を示すフローチャート
- 【図 33】サブ制御回路のスーパーチャンスモード解除処理を示すフローチャート
- 【図 34】実施例 5 を示す図 32 相当図
- 【図 35】演出モードの挙動を説明するための図
- 【図 36】実施例 6 を示す図 (a はサブ制御回路の RTC モード設定処理を示すフローチャート、b はスーパーチャンス背景画像を示す図、c は大当り予告画像を示す図)
- 【図 37】サブ制御回路の大当り予告演出処理を示すフローチャート
- 【図 38】実施例 7 を示す図 (a は大当り判定テーブル 1 を示す図、b は大当り判定テーブル 2 を示す図、c は遊技パターンテーブルを示す図)
- 【図 39】実施例 8 を示す図 32 相当図
- 【図 40】図 33 相当図
- 【図 41】演出モードの挙動を説明するための図
- 【図 42】実施例 9 を示す図 (a はスーパーチャンスモード 1 での図柄信頼度を示す図、b はスーパーチャンスモード 2 での図柄信頼度を示す図、c はスーパーチャンスモード 1 の背景画像を示す図、d はスーパーチャンスモード 2 の背景画像を示す図)
- 【図 43】サブ制御回路の図柄設定処理を示すフローチャート
- 【図 44】(a) はサブ制御回路のリーチ図柄設定処理 1 を示すフローチャート、(b) はサブ制御回路のリーチ図柄設定処理 2 を示すフローチャート
- 【図 45】実施例 10 を示す図 42 相当図
- 【図 46】図 44 相当図
- 【図 47】特殊な特図変動パターンが設定された場合の演出図柄遊技の画像を示す図
- 【図 48】実施例 11 を示す図
- 【発明を実施するための形態】
- 【0008】

[実施例 1]

1. 遊技機の機械的構成

図 1 の外枠 1 はパチンコホールの台島に設置されるものである。この外枠 1 は前面および後面が開く縦長の矩形枠状をなすものであり、外枠 1 の左端部にはヒンジ金具 2 を介して内枠 3 が装着されている。この内枠 3 は前面に開口部を有する矩形容器状をなすものであり、外枠 1 内に収納された収納位置および外枠 1 内から前へ引出された引出し位置間でヒンジ金具 2 の垂直な軸を中心に外枠 1 に対して回動操作可能にされている。この内枠 3 には、図 2 に示すように、垂直な平板状の遊技盤 4 が取付けられている。この遊技盤 4 は無色透明な合成樹脂を材料とするものであり、内枠 3 の前面の開口部を前から塞いでいる。

【0009】

ヒンジ金具 2 には、図 1 に示すように、前枠 5 が装着されている。この前枠 5 は開口部 6 を有する矩形枠状をなすものであり、前枠 5 には開口部 6 を塞ぐ無色透明な窓板 7 が固定されている。この前枠 5 はヒンジ金具 2 の垂直な軸を中心に遊技盤 4 を前から覆う閉鎖状態および遊技盤 4 を開放する開放状態間で回動操作可能にされたものであり、窓板 7 は前枠 5 の閉鎖状態で遊技盤 4 に前から隙間を介して対向する。この前枠 5 には、図 3 に示

10

20

30

40

50

すように、上皿 8 および下皿 9 が上下 2 段に固定されている。上皿 8 は遊技球を貯留するものであり、下皿 9 は上皿 8 が貯留不能な遊技球を貯留するものであり、上皿 8 には遊技者が操作可能な操作ボタン 10 が装着されている。

【0010】

前枠 5 には発射装置（図示せず）が装着されている。この発射装置は遊技球を叩く打球槌および打球槌を操作する発射モータを有するものであり、打球槌には上皿 8 内から遊技球が 1 個毎に供給される。この発射装置は打球槌が 1 個の遊技球を叩く毎に打球槌に新たな 1 個の遊技球を供給するものであり、発射装置には、図 3 に示すように、発射ハンドル 11 が連結されている。この発射ハンドル 11 は前枠 5 の右下隅部に前後方向へ指向する軸を中心に回動操作可能に装着されたものであり、打球槌が遊技球を叩く打力は発射ハンドル 11 の時計回り方向への操作量（回転角度）に応じて調整される。

10

【0011】

遊技盤 4 の前面には、図 2 に示すように、外レール 12 および内レール 13 が固定されている。これら外レール 12 および内レール 13 間には円弧状の発射通路 14 が形成されており、打球槌が叩いた遊技球は発射通路 14 内を下から上へ上昇する。これら外レール 12 および内レール 13 は遊技盤 4 の前面に遊技領域 15 を区画形成するものである。この遊技領域 15 は発射通路 14 の上端の出口に接続された円形状の領域であり、発射通路 14 内を上昇する遊技球は発射通路 14 の出口から遊技領域 15 内に放出される。この遊技領域 15 内には複数の遊技釘（図示せず）が打込まれており、遊技領域 15 内に放出された遊技球は複数の遊技釘に衝突しながら遊技領域 15 内を落下する。

20

【0012】

遊技領域 15 内には、図 2 に示すように、左打ち領域 16 および右打ち領域 17 が設定されている。左打ち領域 16 は遊技領域 15 のうち左右方向の中心線に比べて左側の領域であり、発射ハンドル 11 の時計回り方向への操作量が少ない状態では遊技球が発射通路 14 の出口から左打ち領域 16 内に放出される。この遊技球が左打ち領域 16 内に放出される打ち方を左打ちと称する。右打ち領域 17 は遊技領域 15 のうち左右方向の中心線に比べて右側の領域であり、発射ハンドル 11 の時計回り方向への操作量が多い状態では遊技球が発射通路 14 の出口から左打ち領域 16 を通過して右打ち領域 17 内に放出される。この遊技球が右打ち領域 17 内に放出される打ち方を右打ちと称する。

【0013】

遊技領域 15 内には、図 2 に示すように、始動領域に相当する第 1 始動口 18 が固定されている。この第 1 始動口 18 は上面が開くポケット状をなすものであり、遊技球が上面から入球可能にされている。この第 1 始動口 18 は左打ち領域 16 および右打ち領域 17 間に跨って配置されたものであり、遊技球は左打ち状態で第 1 始動口 18 内に上面の入口から容易に入球可能となり、右打ち状態では入球困難になる。

30

【0014】

右打ち領域 17 内には、図 2 に示すように、入球領域に相当する大入賞口 19 が固定されている。この大入賞口 19 は前面が開く横長の箱状をなすものであり、扉板 20 を備えている。この扉板 20 は鉛直な閉鎖状態および水平な開放状態間で下端部の水平な軸（図示せず）を中心に回動可能にされたものであり、大入賞口 19 の前面の入口を閉鎖状態で遊技球が入球不能に閉鎖する。この扉板 20 の開放状態で遊技球が右打ちされている場合には遊技球が扉板 20 上に落下し、扉板 20 に沿って前から後へ転動することに応じて大入賞口 19 の入口に進入する。即ち、大入賞口 19 は遊技球の右打ち状態で遊技球が入球可能にされたものである。この大入賞口 19 内には V 入賞口（図示せず）が設けられている。この V 入賞口は大入賞口 19 内に入球した遊技球が落下可能な開口部からなるものであり、V 扉板（図示せず）を有している。この V 扉板は V 入賞口を遊技球が落下不能に閉鎖する閉鎖位置および遊技球が落下可能に開放する開放位置間で移動可能にされたものであり、大入賞口 19 内に入球した遊技球は V 扉板の開放位置で V 入賞口内に落下可能となり、V 扉板の閉鎖位置で V 入賞口内に落下不能になる。

40

【0015】

50

右打ち領域 17 内には、図 2 に示すように、大入賞口 19 の下方に位置して誘導プレート 21 が固定されている。この誘導プレート 21 は右から左に向けて下降傾斜するものであり、遊技球の右打ち状態では遊技球が誘導プレート 21 上に落下した後に誘導プレート 21 に沿って右から左へ転動する。右打ち領域 17 内には大入賞口 19 の上に位置して普図始動口 22 が固定されている。この普図始動口 22 は上面および下面が開口するコ字枠状をなすものであり、遊技球の右打ち状態で遊技球が上面から下面を通して通過可能にされている。

【0016】

遊技領域 15 内には、図 2 に示すように、第 1 始動口 18 の下方に位置して始動領域に相当する第 2 始動口 23 が固定されている。この第 2 始動口 23 は上面が開口するものであり、開閉部材 24 を備えている。この開閉部材 24 は遊技盤 4 の前面から前へ出没した出没状態および後へ没入した没入状態間で移動可能にされたものであり、第 2 始動口 23 の上面の入口は開閉部材 24 の出没状態で遊技球が入球不能に閉鎖される。この第 2 始動口 23 の入口は開閉部材 24 の没入状態で開放されるものであり、遊技球は第 2 始動口 23 の開放状態で右打ちされている場合に誘導プレート 21 に沿って右から左へ転動することに応じて第 2 始動口 23 の入口に進入する。

【0017】

遊技盤 4 には、図 2 に示すように、LED 表示器 25 が固定されている。この LED 表示器 25 は遊技領域 15 の外部に配置されたものであり、LED 表示器 25 には当否の判定結果が表示される。遊技盤 4 には装飾枠 26 が固定されている。この装飾枠 26 は有色不透明なものであり、開口部 27 を有している。この装飾枠 26 は前から見て演出図柄表示器 28 の表示領域 E を取り囲む枠状をなすものである。この演出図柄表示器 28 は、図 1 に示すように、内枠 3 内に固定されたカラー液晶表示器からなるものであり、表示領域 E は横長の長方形に設定されている。この演出図柄表示器 28 は表示器に相当するものであり、演出図柄表示器 28 の表示領域 E は遊技者から窓板 7 と装飾枠 26 の開口部 27 と遊技盤 4 を通して視認可能にされている。

【0018】

前枠 5 には、図 3 に示すように、電飾器 29 が固定されている。この電飾器 29 は前枠 5 の上端部に配置されたものであり、半球状をなす複数の LED カバー 30 を有している。これら各 LED カバー 30 は透光性を有する白色の色彩に設定されたものであり、各 LED カバー 30 内には LED 31 が収納されている。これら各 LED 31 は色彩および輝度が制御可能なフルカラー LED からなるものであり、各 LED カバー 30 は内部の LED 31 が発光することに応じて LED 31 の発光色および輝度に応じた態様で電飾される。前枠 5 には 2 つのスピーカ 32 が固定されている。これら両スピーカ 32 は電飾器 29 を挟んで左右方向に対向するものであり、各スピーカ 32 からは前に向けて音が出力される。

【0019】

内枠 3 内には、図 2 に示すように、予告演出器 33 が収納されている。この予告演出器 33 は有色透明な半球状の装飾部材 34 を有するものであり、上限位置（二点鎖線参照）および下限位置（実線参照）間で上下方向へ移動可能にされている。この予告演出器 33 の上限位置は演出図柄表示器 28 の表示領域 E に比べて上に設定されており、予告演出器 33 は上限位置で遊技者から視認不能になる。この予告演出器 33 の下限位置は演出図柄表示器 28 の表示領域 E に前から重なる位置に設定されており、予告演出器 33 は下限位置で遊技者から視認可能になる。この予告演出器 33 の装飾部材 34 内には色彩および輝度が制御可能なフルカラー LED 35（図 4 参照）が収納されている。この LED 35 は光源に相当するものであり、装飾部材 34 は LED 35 が点灯状態となることに応じて LED 35 の点灯色に応じた色彩で発光する。この装飾部材 34 は昇降機構（図示せず）を介してパルスモータ 36（図 4 参照）に連結されたものであり、パルスモータ 36 が正逆方向へ駆動制御されることに応じて上限位置および下限位置間で移動操作される。

【0020】

2. 遊技機の電氣的構成

図4の主制御回路40はマイクロコンピュータを主体とするものであり、ROMとRAMとCPUとI/Oを有している。この主制御回路40は特図1抽選と特図2抽選と特図可変表示と大当り遊技と小当り遊技と遊技状態の設定と普図抽選と普図可変表示と普図遊技等の遊技内容に関する制御を行うものであり、遊技制御手段に相当する。この主制御回路40のROMにはメイン処理用のプログラムとタイマ割り込み処理用のプログラムと普図当り判定テーブルと普図変動表示時間テーブルと普図遊技パターンテーブルと大当り判定テーブルと転落判定テーブルと特図1大当り種別テーブルと特図2大当り種別テーブルと特図1変動パターンテーブルと特図2変動パターンテーブル1と特図2変動パターンテーブル2と遊技パターンテーブルが格納されており、主制御回路40のRAMには特図1領域および特図2領域が設定されている。

10

【0021】

主制御回路40には、図4に示すように、第1始動口センサ41と第2始動口センサ42と普図センサ43と大入賞口センサ44とV入賞口センサ48が接続されている。第1始動口センサ41は第1始動口18に入球した遊技球を検知し、第2始動口センサ42は第2始動口23に入球した遊技球を検知し、普図センサ43は普図始動口22を通過した遊技球を検知し、大入賞口センサ44は大入賞口19に入球した遊技球を検知し、V入賞口センサ48はV入賞口内に落下した遊技球を検知する。主制御回路40には始動口ソレノイド45と大入賞口ソレノイド46とV入賞口ソレノイド47が接続されている。始動口ソレノイド45は第2始動口23の開閉部材24を開閉操作するものであり、大入賞口ソレノイド46は大入賞口19の扉板20を開閉操作するものであり、V入賞口ソレノイド47はV入賞口のV扉板を開閉操作するものである。この主制御回路40にはLED表示器25が接続されており、主制御回路40はLED表示器25の表示内容を制御することに応じて特図可変表示を行う。

20

【0022】

図4の払出制御回路50はマイクロコンピュータを主体とするものである。この払出制御回路50はROMとRAMとCPUを有するものであり、主制御回路40は第1始動口センサ41と第2始動口センサ42と大入賞口センサ44からの信号を検出した場合に払出制御回路50に払出コマンドを送信する。この払出制御回路50には賞球払出装置51が接続されており、払出制御回路40は主制御回路40からの払出コマンドを検出した場合に賞球払出装置51を駆動制御することに応じて上皿8内に単位個数の遊技球を賞球として払出す。

30

【0023】

図4のサブ制御回路60はマイクロコンピュータを主体とするものであり、主制御回路40はサブ制御回路60に遊技の進行状況に応じたコマンドを送信し、サブ制御回路60は主制御回路40からのコマンドに応じて演出図柄表示器28の表示内容と電飾器29の電飾内容とスピーカ32の鳴動内容と予告演出器33の動作内容を設定する。このサブ制御回路60はROMとRAMとCPUとI/OとRTCとドライブ回路とPWM回路とスピーカ回路とモータ回路を有するものであり、ROMにはメイン処理用と受信割り込み処理用とタイマ割り込み処理用のプログラムが格納されている。RAMはワークメモリとして機能するものであり、CPUはROMのメイン処理用～タイマ割り込み処理用のプログラムを主制御回路40からのコマンドに応じて実行する。このサブ制御回路60には操作ボタン10が接続されており、サブ制御回路60は操作ボタン10からの電気信号に応じて操作ボタン10の操作内容を検出する。

40

【0024】

図4のドライブ回路はマイクロコンピュータを主体とするものである。このドライブ回路は演出図柄表示器28をサブ制御回路60の表示内容の設定結果に応じて制御するものであり、ROMとRAMとCPUとCGROMとCGRAMとVDPを有している。ROMは画像データを指定するための画像制御用プログラムが格納されたものであり、RAMはワークメモリとして機能するものであり、CPUはROMのプログラムを実行するもの

50

である。C G R O Mは演出図柄表示器 2 8 に画像を表示するための画像データが格納されたものであり、V D PはC P Uからの指令に応じてC G R O Mから画像データを読み出す。このV D Pは画像データの読み出し結果をC G R A Mに展開し、画像データの展開結果を合成してC G R A Mのフレームバッファに描画し、画像の描画結果をR G B信号として演出図柄表示器 2 8 に出力するものであり、演出図柄表示器 2 8 にはV D PからのR G B信号に応じて画像がカラーで表示される。

【 0 0 2 5 】

図 4 の P W M回路はマイクロコンピュータを主体とするものであり、電飾器 2 9 の複数の L E D 3 1 の色彩および輝度を P W M制御することに応じて電飾器 2 9 の複数の L E D カバー 3 0 を電飾内容の設定結果で発光させ、予告演出器 3 3 の L E D 3 5 の色彩および輝度を P W M制御することに応じて予告演出器 3 3 の装飾部材 3 4 を電飾内容の設定結果で発光させる。図 4 のスピーカ回路はマイクロコンピュータを主体とするものであり、両スピーカ 3 2 を制御することに応じて両スピーカ 3 2 から鳴動内容の設定結果に応じた音階と音量と音色で音を出力する。図 4 のモータ回路はマイクロコンピュータを主体とするものであり、パルスモータ 3 6 を正逆方向へ駆動制御することに応じて予告演出器 3 3 を上限位置および下限位置間で移動操作する。

10

【 0 0 2 6 】

3. 遊技機能

3-1. 普図遊技

3-1-1. 普図抽選

20

遊技球が普図始動口 2 2 を通過した場合には図 5 (a) の普図乱数の値が取得され、図 5 (b) の普図当り判定テーブルから普図乱数の値の取得結果に応じた普図当否の判定結果が取得される。この普図当り判定テーブルには非電サポ状態および電サポ状態が設定されており、電サポ状態では非電サポ状態に比べて普図当りの判定結果が高確率で取得される。

【 0 0 2 7 】

3-1-2. 普図変動表示

普図当否の判定結果が取得された場合には普図変動表示が開始される。この普図変動表示は L E D表示器 2 5 の所定の複数の L E Dを所定のパターンで点滅開始した後に「普図当り」「普図外れ」のいずれかの態様で点滅停止させるものであり、所定の複数の L E Dは「普図当り」と判定されている場合に「普図当りの態様」で点滅停止され、「普図外れ」と判定されている場合に「普図外れの態様」で点滅停止される。この普図変動表示の所要時間は図 5 (c) の普図変動表示時間テーブルから取得される。この普図変動表示時間テーブルは「電サポ状態」および「非電サポ状態」のそれぞれに普図変動時間を割付けたものであり、「電サポ状態」では「非電サポ状態」に比べて短い普図変動表示時間が取得される。

30

【 0 0 2 8 】

3-1-3. 普図遊技

普図変動表示が「普図当り」の態様で停止された場合には図 5 (d) の普図遊技パターンテーブルから現在の遊技状態に応じた普図遊技パターンが選択され、普図遊技パターンの選択結果で普図遊技が開始される。この普図遊技は第 2 始動口 2 3 を開放状態とするものであり、「電サポ状態」では第 2 始動口 2 3 の 1 回の長時間 (6 秒) の開放が普図遊技として実行され、「非電サポ状態」では第 2 始動口 2 3 の 1 回の短時間 (1 秒) の開放が普図遊技として実行される。

40

【 0 0 2 9 】

3-2. 特図 1 遊技

3-2-1. 特図 1 遊技データの取得

遊技球が第 1 始動口 1 8 に有効に入球した場合には図 5 (a) の特図乱数の値と大当たり種別乱数の値と転落乱数の値と変動パターン乱数の値が取得され、特図乱数の値の取得結果～変動パターン乱数の値の取得結果が 1 組の特図 1 遊技データとして R A Mに格納され

50

る。このRAMには、図5 (i) に示すように、特図1 保留領域1～4 が設定されており、特図1 遊技データは取得された順に「特図1 保留領域4」「特図1 保留領域3」「特図1 保留領域2」「特図1 保留領域1」の順序で格納される。即ち、特図1 保留領域1～4 の全てに特図1 遊技データが格納されている場合には「特図1 保留領域4」の特図1 遊技データが最も古く、「特図1 保留領域1」の特図1 遊技データが最も新しい。これら特図1 保留領域1～4 の全てに特図1 遊技データが格納されている状態を特図1 保留数が「4」であると称し、特図1 保留領域2～4 の3つに特図1 遊技データが格納されている状態を特図1 保留数が「3」であると称し、特図1 保留領域3～4 の2つに特図1 遊技データが格納されている状態を特図1 保留数が「2」であると称し、特図1 保留領域4 の1つに特図1 遊技データが格納されている状態を特図1 保留数が「1」であると称し、特図1 保留領域1～4 のいずれにも特図1 遊技データが格納されていない状態を特図1 保留数が「0」であると称す。

10

【0030】

3-2-2. 特図1 抽選

「特図1 保留領域4」に特図1 遊技データが格納されている場合には現在が遊技停止状態にあることを条件に特図1 抽選が行われる。この遊技停止状態は特図1 遊技と特図2 遊技と大当り遊技と小当り遊技が全て停止している状態を称するものであり、特図1 抽選は普図遊技中には許容される。この遊技停止状態は遊技可能状態に相当するものであり、特図1 遊技と特図2 遊技と大当り遊技と小当り遊技のいずれか一つが行われている状態は遊技不能状態に相当する。

20

【0031】

遊技停止状態で「特図1 保留領域4」に特図1 遊技データが格納されている場合には「特図1 保留領域4」から特図乱数の値の格納結果が検出され、「高確率状態」では図5 (e) の高確率状態用の大当り判定テーブルから特図乱数の値の検出結果に応じて「大当り」「小当り」「外れ」のいずれかの判定結果が取得され、「通常確率状態」では通常確率状態用の大当り判定テーブルから特図乱数の値の検出結果に応じて「大当り」「小当り」「外れ」のいずれかの判定結果が取得される。この「通常確率状態」での大当りの判定確率は「高確率状態」での大当りの判定確率に比べて低く設定され、小当りの判定確率は通常確率状態および高確率状態間で同一に設定されている。この高確率状態での大当り確率は「40/1201」であり、通常確率状態での大当り確率は「3/1201」である。

30

【0032】

大当り判定テーブルから「大当り」の判定結果が取得された場合には「特図1 保留領域4」から大当り種別乱数の値の格納結果が検出され、図5 (g) の特図1 大当り種別テーブルから大当り種別乱数の値の検出結果に応じた大当り種別が取得される。この特図1 大当り種別テーブルには「大当り図柄1」「大当り図柄2」「大当り図柄3」の3種類の大当り種別が設定されており、「大当り図柄1」が取得された場合および「大当り図柄3」が選択された場合のそれぞれには「電サポ状態1」「高確率状態」が設定され、「大当り図柄2」が取得された場合には「電サポ状態2」「通常確率状態」が設定される。

【0033】

「大当り」の判定結果が取得されることに伴って大当り種別が判定された場合には「特図1 保留領域4」から変動パターン乱数の値の格納結果が検出され、図6 (a) の特図1 変動パターンテーブルから変動パターン乱数の値の検出結果に応じた特図変動パターンおよび特図変動表示時間が選択される。「外れ」の判定結果が取得された場合には「特図1 保留領域4」から変動パターン乱数の値の格納結果が検出され、図6 (a) の特図1 変動パターンテーブルから変動パターン乱数の値の検出結果に応じた特図変動パターンおよび特図変動表示時間が選択される。

40

【0034】

3-2-3. 転落抽選

特図変動パターンおよび特図変動表示時間が選択された場合には「特図1 保留領域4」から転落乱数の値の格納結果が検出され、図5 (f) の転落判定テーブルから転落乱数の

50

値の検出結果に応じて「転落有」「転落無」のいずれかの判定結果が選択される。この判定結果として「転落有」が選択された場合には現在の遊技状態が「高確率状態」である場合に「高確率状態」が解除され、「高確率状態」に換えて「通常確率状態」が設定される。

【0035】

3-2-4. 特図1変動表示

特図変動パターンおよび特図変動表示時間が選択された場合には特図1変動表示が開始される。この特図1変動表示はLED表示器25の所定の複数のLEDを所定のパターンで点滅開始した後に点滅停止させるものであり、所定の複数のLEDは外れと判定されている場合に「特図1外れ」の態様で点滅停止され、大当たりと判定されている場合に大当たり種別の判定結果に応じた「大当たり」の態様で点滅停止され、小当たりと判定されている場合には「小当たり」の態様で点滅停止される。この点滅開始から点滅停止までは特図変動表示時間の選択結果に応じた所要時間で行われる。

10

【0036】

3-2-5. 小当たり遊技

LED表示器25の所定の複数のLEDが小当たりの態様で点滅停止された場合には図7(a)の遊技パターンテーブルから小当たり遊技パターンが選択され、小当たり遊技が小当たり遊技パターンの選択結果で開始される。この小当たり遊技パターンはオープニング期間と1回のラウンドとエンディング期間から構成されたものである。ラウンドは大入賞口19を開放状態とするものであり、ラウンドの開放限度時間は遊技球が大入賞口19に入球することが困難な短値「0.8秒」に設定されている。このラウンドはV入賞口の閉鎖状態で行われるものであり、小当たり遊技では遊技球がV入賞口内に落下することが禁止される。オープニング期間は入賞口19を閉鎖状態とする期間であり、ラウンドが開始されることを待つ待機期間である。エンディング期間は入賞口19を閉鎖状態とする期間であり、オープニング期間の開始からエンディング期間の終了までを小当たり遊技と称する。

20

【0037】

3-2-6. 大当たり遊技

LED表示器25の所定の複数のLEDが大当たり種別の判定結果「大当たり図柄1」または「大当たり図柄2」に応じた態様で点滅停止された場合には図7(a)の遊技パターンテーブルから大当たり遊技パターン1が選択され、大当たり遊技が大当たり遊技パターン1で開始される。この大当たり遊技は大入賞口19を開閉することに応じて遊技球が大入賞口19に入球することを許容するものであり、大当たり遊技パターン1には初回のラウンドの開始前にオープニング期間が設定され、最終回のラウンドの終了後にエンディング期間が設定されている。オープニング期間は入賞口19を閉鎖状態とする期間であり、大入賞口19を遊技球が入球不能な状態から入球可能な状態とすることを待つ待機期間である。エンディング期間は入賞口19を閉鎖状態とする期間であり、大当たり遊技の終了を遊技者に認識させる期間である。このオープニング期間の開始からエンディング期間の終了までを大当たり遊技と称する。

30

【0038】

大当たり遊技パターン1には16回のラウンドが設定されている。これら各ラウンドは大入賞口19を限度時間が経過するまで継続的に開放した後に一定時間だけ閉鎖状態とするものであり、限度時間の経過前に限度個数の遊技球が入球した場合には限度時間の経過を待つことなく一定時間だけ閉鎖状態とされた後に終了する。即ち、大当たり遊技パターン1は16回の単位遊技から構成されたものであり、1回目のラウンドはオープニング期間が終了することに応じて開始され、エンディング期間は最終回のラウンドの終了後に閉鎖時間が経過した後に開始される。この大当たり遊技パターン1は多数個の賞球を遊技者に払出すことが可能なものであり、大当たり種別として大当たり図柄1が選択された場合の大当たり遊技パターン1では特定の複数回のラウンド（例えば13回目～15回目）でV入賞口が開放状態とされることに応じて遊技球がV入賞口内に落下することが許容され、大当たり種別として大当たり図柄2が選択された場合の大当たり遊技パターン1ではV入賞口が常に閉鎖状

40

50

態とされることに応じて遊技球がV入賞口内に落下することが禁止される。

【0039】

LED表示器25の所定の複数のLEDが大当たり種別の判定結果「大当たり図柄3」に応じた態様で点滅停止された場合には図7(a)の遊技パターンテーブルから大当たり遊技パターン2が選択され、大当たり遊技が大当たり遊技パターン2で開始される。この大当たり遊技パターン2は4回のラウンドが設定されている点を除いて大当たり遊技パターン1と同一であり、特定の複数回のラウンド(例えば2回目~4回目)でV入賞口が開放状態とされることに応じて遊技球がV入賞口内に落下することが許容される。この大当たり遊技パターン2は大当たり遊技パターン1に比べて少数個の賞球を遊技者に払出すものである。

【0040】

10

3-2-7. 遊技状態の更新

3-2-7-1. 高確率状態および通常確率状態

「大当たり図柄2」が選択された場合には、図5(g)に示すように、大当たり遊技が終了するときに「通常確率状態」が設定され、「大当たり図柄1」「大当たり図柄3」が選択された場合には大当たり遊技が終了するときに「高確率状態」が設定される。この「高確率状態」は大当たり遊技中に遊技球がV入賞口内に落下したことを条件に設定されるものであり、大当たり遊技中に遊技球がV入賞口内に落下していない場合には「通常確率状態」が設定される。この「高確率状態」は「転落有」と抽選されるまで継続される。

【0041】

3-2-7-2. 電サポ状態および非電サポ状態

「大当たり図柄1」「大当たり図柄3」が選択された場合には大当たり遊技が終了するときに「電サポ状態1」が設定される。この「電サポ状態1」には最低回数「100回」が設定されており、「電サポ状態1」は特図1遊技および特図2遊技の合計が最低回数に到達する前に「転落有」と抽選されることに応じて「高確率状態」が「通常確率状態」に転落した場合には特図1遊技および特図2遊技の合計が最低回数「100回」に到達するまで継続し、特図1遊技および特図2遊技の合計が最低回数「100回」に到達している場合には「転落有」と抽選されることに応じて「高確率状態」が「通常確率状態」に転落することによって「非電サポ状態」に切り換えられる。「大当たり図柄2」が選択された場合には大当たり遊技が終了するときに「電サポ状態2」が設定される。この「電サポ状態2」には限度回数「100回」が設定されており、「電サポ状態2」は特図1遊技および特図2遊技の合計が限度回数に到達することによって「非電サポ状態」に切り換えられる。

20

30

【0042】

3-2-7-3. 特図1先読み

遊技球が第1始動口18に入球したことに応じて特図1遊技データの取得結果が特図1保留領域1~4のいずれかに格納された場合には特図1遊技データの取得結果に応じて当否の事前判定と変動パターンの事前判定と変動表示時間の事前判定と転落の有無の事前判定が行われ、当否の事前判定結果が大当たりである場合には大当たり種別の事前判定および遊技状態の事前判定が行われる。これら当否の事前判定~大当たり種別の事前判定は上述の手順で行われるものであり、遊技状態の事前判定は当否の事前判定結果が大当たりであった場合に大当たり種別の事前判定結果に応じて行われる。即ち、大当たり種別の事前判定結果が「大当たり図柄1」「大当たり図柄3」である場合には「電サポ状態1」「高確率状態」が事前判定され、「大当たり図柄2」である場合には「電サポ状態2」「通常確率状態」が事前判定される。

40

【0043】

当否の事前判定~遊技状態の事前判定が行われた場合には当否の事前判定結果~遊技状態の事前判定結果が1組の特図1先読みデータとしてRAMに格納される。このRAMには、図5(i)に示すように、特図1先読み領域1~4が設定されており、「特図1保留領域4」の特図1遊技データに応じた特図1先読みデータは「特図1先読み領域4」に格納され、「特図1保留領域3」の特図1遊技データに応じた特図1先読みデータは「特図1先読み領域3」に格納され、「特図1保留領域2」の特図1遊技データに応じた特図1先

50

読みデータは「特図 1 先読み領域 2」に格納され、「特図 1 保留領域 1」の特図 1 遊技データに応じた特図 1 先読みデータは「特図 1 先読み領域 1」に格納される。

【 0 0 4 4 】

3-3. 特図 2 遊技

3-3-1. 特図 2 遊技データの取得

遊技球が第 2 始動口 2 3 に有効に入球した場合には図 5 (a) の特図乱数の値と大当たり種別乱数の値と転落乱数の値と変動パターン乱数の値が取得され、特図乱数の値の取得結果～変動パターン乱数の値の取得結果が 1 組の特図 2 遊技データとして RAM に格納される。この RAM には、図 5 (j) に示すように、特図 2 保留領域 1～4 が設定されており、特図 2 遊技データは取得された順に「特図 2 保留領域 4」「特図 2 保留領域 3」「特図 2 保留領域 2」「特図 2 保留領域 1」の順序で格納される。これら特図 2 保留領域 1～4 の全てに特図 2 遊技データが格納されている状態を特図 2 保留数が「4」とであると称し、特図 2 保留領域 2～4 の 3 つに特図 2 遊技データが格納されている状態を特図 2 保留数が「3」とであると称し、特図 2 保留領域 3～4 の 2 つに特図 2 遊技データが格納されている状態を特図 2 保留数が「2」とであると称し、特図 2 保留領域 4 の 1 つに特図 2 遊技データが格納されている状態を特図 2 保留数が「1」とであると称し、特図 2 保留領域 1～4 のいずれにも特図 2 遊技データが格納されていない状態を特図 2 保留数が「0」とであると称す。

【 0 0 4 5 】

3-3-2. 特図 2 抽選

遊技停止状態で「特図 2 保留領域 4」に特図 2 遊技データが格納されている場合には「特図 2 保留領域 4」から特図乱数の値の格納結果が検出され、「高確率状態」では図 5 (e) の高確率状態用の大当たり判定テーブルから特図乱数の値の検出結果に応じて「大当たり」「小当たり」「外れ」のいずれかの判定結果が取得され、「通常確率状態」では通常確率状態用の大当たり判定テーブルから特図乱数の値の検出結果に応じて「大当たり」「小当たり」「外れ」のいずれかの判定結果が取得される。この特図 2 抽選は特図 1 抽選に対して優先的に行われるものであり、「特図 2 保留領域 4」に特図 2 遊技データが格納されている場合には現在が遊技停止状態にあることを条件に特図 2 抽選が行われる。即ち、特図 1 遊技データおよび特図 2 遊技データの双方が存在する場合には特図 2 遊技データに応じて特図 2 抽選が開始され、特図 1 抽選は特図 2 遊技データの全てが抽選済となった後に開始される。

【 0 0 4 6 】

特図 2 の大当たり種別の判定には図 5 (h) の特図 2 大当たり種別テーブルが使用される。この特図 2 大当たり種別テーブルには「大当たり図柄 1」「大当たり図柄 2」「大当たり図柄 3」が設定されており、特図 2 大当たり種別テーブルから「大当たり図柄 1」が取得された場合および「大当たり図柄 3」が取得された場合のそれぞれには「電サポ状態 1」「高確率状態」が設定され、特図 2 大当たり種別テーブルから「大当たり図柄 2」が取得された場合には「電サポ状態 2」「通常確率状態」が設定される。この特図 2 大当たり種別テーブルでの「大当たり図柄 1」の振分け確率は特図 1 大当たり種別テーブルでの「大当たり図柄 1」の振分け確率に比べて高く設定されており、遊技球が第 2 始動口 2 3 に入球したことに応じて大当たりと判定された場合には第 1 始動口 1 8 に入球したことに応じて大当たりと判定された場合に比べて「電サポ状態 1」「高確率状態」が高確率で設定される。

【 0 0 4 7 】

特図 2 用の特図変動パターンおよび特図変動表示時間の判定には図 6 (b) の特図 2 変動パターンテーブル 1 または図 6 (c) の特図 2 変動パターンテーブル 2 が使用される。特図 2 変動パターンテーブル 1 は現在の遊技状態が「電サポ状態 2」または継続回数 2 0 0 回以下の「電サポ状態 1」である場合に使用されるものであり、外れが判定された場合に対して時短用の特図変動パターン「PH07」および時短用の特図変動表示時間「1000 msec」が付与されている点で特図 1 変動パターンテーブルに対して相違する。特図 2 変動パターンテーブル 2 は現在の遊技状態が継続回数 2 0 1 回以上の「電サポ状態 1」であ

る場合に使用されるものであり、外れが判定された場合に対して超時短用の特図変動パターン「PH08」および超時短用の特図変動表示時間「500 msec」が付与されている点で特図1変動パターンテーブルおよび特図2変動パターンテーブル1のそれぞれに対して相違する。この特図2変動パターンテーブル2から特図変動パターンが取得される状態を「超電サポ状態」と称する。

【0048】

3-3-3. 転落抽選

特図変動パターンおよび特図変動表示時間が選択された場合には「特図2保留領域4」から転落乱数の値の格納結果が検出され、図5(f)の転落判定テーブルから転落乱数の値の検出結果に応じて「転落有」「転落無」のいずれかの判定結果が選択される。この判定結果として「転落有」が選択された場合には現在の遊技状態が「高確率状態」である場合に「高確率状態」が解除され、「高確率状態」に換えて「通常確率状態」が設定される。

10

【0049】

3-3-4. 特図2変動表示

特図2用の特図変動パターンおよび特図変動表示時間が選択された場合には特図変動表示時間の選択結果に応じた所要時間で特図2変動表示が行われる。この特図2変動表示はLED表示器25の特図2用の複数のLEDを所定のパターンで点滅開始させた後に点滅停止させるものであり、特図2用のLEDは外れと判定されている場合に「特図2外れ」の態様で点滅停止され、「小当り」と判定されている場合に「小当り」の態様で点滅停止され、大当りと判定されている場合に大当り種別の判定結果に応じた態様で点滅停止される。

20

3-3-5. 小当り遊技

LED表示器25の所定の複数のLEDが小当りの態様で点滅停止された場合には図7(a)の遊技パターンテーブルから小当り遊技パターンが選択され、小当り遊技が小当り遊技パターンの選択結果で開始される。

【0050】

3-3-6. 大当り遊技

LED表示器25の特図2用のLEDが大当り種別の判定結果に応じた態様で点滅停止された場合には図7(a)の遊技パターンテーブルから大当り種別の判定結果に応じた大当り遊技パターンが選択され、大当り遊技が大当り遊技パターンの選択結果で開始される。

30

3-3-7. 遊技状態の更新

「大当り図柄2」が選択された場合には大当り遊技が終了するときに「電サポ状態2」および「通常確率状態」が設定され、「大当り図柄1」「大当り図柄3」が選択された場合には大当り遊技が終了するときに「電サポ状態1」および「高確率状態」が設定される。この「高確率状態」は大当り遊技で遊技球がV入賞口内に落下したことを条件に設定されるものであり、大当り遊技で遊技球がV入賞口内に落下しなかった場合には「通常確率状態」が設定される。

【0051】

40

3-3-8. 特図2先読み

遊技球が第2始動口23に入球したことに応じて特図2遊技データの取得結果が特図2保留領域1~4のいずれかに格納された場合には特図2遊技データの取得結果に応じて当否の事前判定と変動パターンの事前判定と変動表示時間の事前判定と転落の有無の事前判定が行われ、当否の事前判定結果が大当りである場合には大当り種別の事前判定および遊技状態の事前判定が行われる。これら当否の事前判定~遊技状態の事前判定は上述の手順で行われるものであり、当否の事前判定結果~遊技状態の事前判定結果は1組の特図2先読みデータとしてRAMに格納される。このRAMには、図5(j)に示すように、特図2先読み領域1~4が設定されており、「特図2保留領域4」の特図2遊技データに応じた特図2先読みデータは「特図2先読み領域4」に格納され、「特図2保留領域3」の特図

50

2 遊技データに応じた特図 2 先読みデータは「特図 2 先読み領域 3」に格納され、「特図 2 保留領域 2」の特図 2 遊技データに応じた特図 2 先読みデータは「特図 2 先読み領域 2」に格納され、「特図 2 保留領域 1」の特図 2 遊技データに応じた特図 2 先読みデータは「特図 2 先読み領域 1」に格納される。

【0052】

4. 主制御回路 40 の処理機能

4-1. メイン処理

主制御回路 40 は電源が投入されることに応じて ROM から図 7 (b) のメイン処理用のプログラムを検出し、S1 で割込み禁止を設定する。そして、S2 で図 5 (a) の各乱数の値を更新し、S3 で割込み許可を設定する。これら各乱数の値は現在値に「1」が加算

10

【0053】

4-2. タイマ割込み処理

主制御回路 40 は S3 で割込み許可を設定すると、S4 のタイマ割込み処理の起動を許可する。このタイマ割込み処理は一定周期で実行されるものであり、今回のタイマ割込み処理が終了してから次のタイマ割込み処理が開始されるまでの待機時間には S3 の乱数更新処理が繰返される。

【0054】

図 8 は主制御回路 40 のタイマ割込み処理であり、主制御回路 40 は前回のタイマ割込み処理で RAM の出力バッファにセットしたコマンド等を今回のタイマ割込み処理の S11 の出力処理でサブ制御回路 60 に送信する。そして、S12 の乱数更新処理で図 5 (a) の各乱数の値を更新し、S13 のセンサ検出処理で第 1 始動口センサ 41 と第 2 始動口センサ 42 と普図センサ 43 と大入賞口センサ 44 と V 入賞口センサ 48 のそれぞれからの信号の有無を検出する。

20

【0055】

主制御回路 40 は S13 のセンサ検出処理を終えると、S14 で普図センサ 44 からの信号を検出したか否かを判断する。ここで普図センサ 44 からの信号を検出していないと判断した場合には S16 へ移行し、普図センサ 44 からの信号を検出したと判断した場合には S15 の普図遊技データ取得処理で普図乱数の値を取得し、S16 へ移行する。

【0056】

30

主制御回路 40 は S16 へ移行すると、第 2 始動口センサ 42 からの信号を検出したか否かを判断する。ここで第 2 始動口センサ 42 からの信号を検出していないと判断した場合には S19 へ移行し、第 2 始動口センサ 42 からの信号を検出したと判断した場合には特図 2 保留数を「4」と比較する。ここで特図 2 保留数が「4」とであると判断した場合には S19 へ移行し、特図 2 保留数が「4」未満であると判断した場合には S17 で特図 2 遊技データを取得する。ここで特図 2 遊技データの取得結果を格納順序に従って特図 2 保留領域 1～4 のいずれかに格納し、出力バッファに特図 2 保留コマンドをセットし、S18 へ移行する。この特図 2 保留コマンドは特図 2 保留数をサブ制御回路 60 に通知するものであり、次のタイマ割込み処理でサブ制御回路 60 に送信される。

【0057】

40

主制御回路 40 は S18 へ移行すると、当否の事前判定と変動パターンの事前判定と変動表示時間の事前判定と大当たり種別の事前判定と転落の有無の事前判定と遊技状態の事前判定を特図 2 遊技データの取得結果に対して行い、当否～遊技状態の事前判定結果を特図 2 先読み領域 1～4 のうち格納順序に応じた 1 つに特図 2 先読みデータとして格納する。次に特図 2 先読みデータの格納結果を次のタイマ割込み処理でサブ制御回路 81 に送信すべく RAM の出力バッファにセットし、S19 へ移行する。

【0058】

主制御回路 40 は S19 へ移行すると、第 1 始動口センサ 41 からの信号を検出したか否かを判断する。ここで第 1 始動口センサ 41 からの信号を検出していないと判断した場合には S22 の普図処理と S23 の特図 2 処理と S24 の特図 1 処理へ順に移行し、第 1 始

50

動口センサ 4 1 からの信号を検出したと判断した場合には特図 1 保留数を「4」と比較する。ここで特図 1 保留数が「4」であると判断した場合には S 2 2 ~ S 2 4 へ順に移行し、特図 1 保留数が「4」未満であると判断した場合には S 2 0 で特図 1 遊技データを取得する。ここで特図 1 遊技データの取得結果を格納順序に従って特図 1 保留領域 1 ~ 4 のいずれかに格納し、出力バッファに特図 1 保留コマンドをセットする。この特図 1 保留コマンドは特図 1 保留数をサブ制御回路 6 0 に通知するものであり、次のタイマ割込み処理でサブ制御回路 6 0 に送信される。

【 0 0 5 9 】

主制御回路 4 0 は S 2 0 で特図 1 遊技データの取得結果を格納すると、S 2 1 で当否の事前判定と変動パターンの事前判定と変動表示時間の事前判定と大当たり種別の事前判定と転落の有無の事前判定と遊技状態の事前判定を特図 1 遊技データの取得結果に対して行い、当否 ~ 遊技状態の事前判定結果を特図 1 先読み領域 1 ~ 4 のうち格納順序に応じた 1 つに特図 1 先読みデータとして格納する。次に特図 1 先読みデータの格納結果を次のタイマ割込み処理でサブ制御回路 6 0 に送信すべく RAM の出力バッファにセットし、S 2 2 ~ S 2 4 へ順に移行する。

10

4 - 3 . 普図処理

【 0 0 6 0 】

主制御回路 4 0 は S 2 2 の普図処理で普図乱数の値の取得結果に応じて当否の判定を行い、図 5 (c) の普図変動表示時間テーブルから現在の遊技状態に応じた普図変動表示時間を選択する。そして、普図変動表示時間の選択結果で普図変動表示を実行することに応じて普図当否の判定結果を報知する。ここで「普図当り」の判定結果を報知した場合には現在の遊技状態に応じた普図遊技パターンを図 5 (d) の普図遊技パターンテーブルから選択し、普図遊技パターンの選択結果で普図遊技を行うことに応じて遊技球が第 2 始動口 2 3 に入球することを許容する。

20

【 0 0 6 1 】

4 - 4 . 特図 2 処理

図 9 (a) は S 2 3 の特図 2 処理であり、主制御回路 4 0 は特図 2 処理で S 3 1 の特図 2 抽選処理と S 3 2 の時短回数更新処理と S 3 3 の転落判定処理と S 3 4 の特図 2 変動停止処理と S 3 5 の小当たり遊技処理と S 3 6 の大当たり遊技処理を RAM の第 2 ポインタ P 2 の値の設定結果に応じて択一的に実行する。この第 2 ポインタ P 2 の値は電源投入時に「1」に初期設定される。

30

【 0 0 6 2 】

4 - 4 - 1 . 特図 2 抽選処理

主制御回路 4 0 は第 2 ポインタ P 2 の値が「1」に設定されている場合に S 3 1 の特図 2 抽選処理へ移行する。この第 2 ポインタ P 2 の値は遊技停止状態で「1」に設定されるものであり、主制御回路 4 0 は S 3 1 の特図 2 抽選処理で「特図 2 保留領域 4」に特図 2 遊技データが格納されているか否かを判断する。ここで「特図 2 保留領域 4」に特図 2 遊技データが格納されていないと判断した場合には特図 2 抽選処理を終え、「特図 2 保留領域 4」に特図 2 遊技データが格納されていると判断した場合には「特図 2 保留領域 4」の特図 2 遊技データに基づいて当否の判定と変動パターンの判定と変動表示時間の判定を行い、当否の判定結果が大当たりである場合には大当たり種別の判定を行う。そして、当否の判定結果と変動パターンの判定結果と大当たり種別の判定結果をサブ制御回路 6 0 に特図 2 遊技データとして送信すべく RAM の出力バッファにセットし、変動開始コマンド 2 をサブ制御回路 6 0 に送信すべく RAM の出力バッファにセットする。

40

【 0 0 6 3 】

図 1 0 は主制御回路 4 0 が S 3 1 で実行する変動パターンテーブル処理であり、主制御回路 4 0 は変動パターンテーブル処理で特図 2 変動パターンテーブル 1 または特図 2 変動パターンテーブル 2 を選択し、特図変動パターンテーブルの選択結果から特図 2 保留領域 4 の変動パターン乱数の値に応じた特図変動パターンおよび特図変動表示時間を選択し、特図変動パターンの選択結果および特図変動表示時間の選択判定結果を RAM の出力バ

50

ッファにセットする。この主制御回路40はS91で現在の遊技状態が「超電サポ状態」であるか否かを判断する。ここで現在の遊技状態が「超電サポ状態」とであると判断した場合にはS92で図6(c)の特図2変動パターンテーブル2を選択し、特図2変動パターンテーブル2から特図変動パターンおよび特図変動表示時間を選択する。この主制御回路40はS91で現在の遊技状態が「超電サポ状態」でないと判断すると、S93で現在の遊技状態が「電サポ状態」であるか否かを判断する。ここで現在の遊技状態が「電サポ状態1」とであると判断した場合および「電サポ状態2」とであると判断した場合のそれぞれにはS98で図6(b)の特図2変動パターンテーブル1を選択し、特図2変動パターンテーブル1から特図変動パターンおよび特図変動表示時間を選択する。

【0064】

主制御回路40は図9(a)のS31で出力バッファに特図2遊技データをセットした場合には特図変動表示を開始し、「特図2保留領域1」～「特図2保留領域4」を整理する。この処理は「特図2保留領域4」から特図2遊技データを消去するものであり、「特図2保留領域3」に特図2遊技データが格納されている場合には当該特図2遊技データが「特図2保留領域4」にシフトされ、「特図2保留領域2」に特図2遊技データが格納されている場合には当該特図2遊技データが「特図2保留領域3」にシフトされ、「特図2保留領域1」に特図2遊技データが格納されている場合には当該特図2遊技データが「特図2保留領域2」にシフトされる。この主制御回路40は「特図2保留領域1～4」を整理した場合には同様の手順で「特図2先読み領域1」～「特図2先読み領域4」を整理し、第2ポインタP2の値に「2」を設定する。

【0065】

4-4-2. 時短回数更新処理

主制御回路40は第2ポインタP2の値が「2」に設定されている場合にはS32の時短回数更新処理へ移行する。図11は時短回数更新処理であり、主制御回路40は図11のS41で現在の遊技状態が「電サポ状態1」「電サポ状態2」「超電サポ状態」「非電サポ状態」のいずれであるかを判断する。ここで現在の遊技状態が「非電サポ状態」とであると判断した場合にはS48で第2ポインタP2の値に「3」を設定し、「電サポ状態1」または「電サポ状態2」または「超電サポ状態」とであると判断した場合にはS42で時短回数カウンタの値に「1」を加算する。この時短回数カウンタの値は電サポ状態の継続回数を計測するものであり、主制御回路40は時短回数カウンタを加算した場合には時短回数コマンドを設定する。この時短回数コマンドは時短回数カウンタの値の加算結果をサブ制御回路60に電サポ状態の継続回数として通知するものであり、主制御回路40は時短回数コマンドを設定した場合にはS43でサブ制御回路60に時短回数コマンドの設定結果を送信すべくRAMの出力バッファにセットし、S44へ移行する。

【0066】

主制御回路40は図11のS44へ移行すると、現在の遊技状態が「電サポ状態1」であるか否かを判断する。ここで現在の遊技状態が「電サポ状態1」とであると判断した場合にはS45へ移行し、時短回数カウンタの値の加算結果を「201」と比較する。ここで時短回数カウンタの値が「201」とであると判断した場合にはS46で現在の遊技状態を「電サポ状態1」から「超電サポ状態」に変更し、S47でRAMの出力バッファに超電サポコマンドをセットする。この超電サポコマンドはサブ制御回路60に「超電サポ状態」の設定を通知するものであり、主制御回路40はS47で超電サポコマンドをセットした場合にはS48で第2ポインタP2の値に「3」を設定する。

【0067】

主制御回路40は図11のS44で現在の遊技状態が「電サポ状態1」でないと判断すると、S49で現在の遊技状態が「電サポ状態2」であるか否かを判断する。ここで現在の遊技状態が「電サポ状態2」でないと判断した場合にはS48で第2ポインタP2の値に「3」を設定し、現在の遊技状態が「電サポ状態2」とであると判断した場合にはS50で時短回数カウンタの値を上限値「100」と比較する。ここで時短回数カウンタの値が上限値「100」でないと判断した場合にはS48で第2ポインタP2の値に「3」を設定する。

【 0 0 6 8 】

主制御回路 4 0 は図 1 1 の S 5 0 で時短回数カウンタの値が上限値「1 0 0」であると判断した場合には S 5 1 で現在の遊技状態を「電サポ状態 2」から「非電サポ状態」に変更し、S 5 2 で RAM の出力バッファに電サポ解除コマンドをセットする。この電サポ解除コマンドは「電サポ状態 2」から「非電サポ状態」に切換わったことをサブ制御回路 6 0 に通知するものであり、主制御回路 4 0 は S 5 2 で電サポ解除コマンドをセットした場合には S 4 8 で第 2 ポインタ P 2 の値に「3」を設定する。

【 0 0 6 9 】

4-4-3. 転落判定処理

主制御回路 4 0 は第 2 ポインタ P 2 の値が「3」に設定されている場合には図 9 (a) の S 3 3 の転落判定処理へ移行する。図 1 2 は S 3 3 の転落判定処理であり、主制御回路 4 0 は S 6 1 で現在の遊技状態が「高確率状態」であるか否かを判断する。ここで現在の遊技状態が「通常確率状態」であると判断した場合には S 7 2 で第 2 ポインタ P 2 の値に「4」を設定し、現在の遊技状態が「高確率状態」であると判断した場合には S 6 2 へ移行する。ここで「特図 2 保留領域 4」から転落乱数の値を検出し、図 5 (f) の転落判定テーブルから転落乱数の値の検出結果に応じた判定結果を検出する。

【 0 0 7 0 】

主制御回路 4 0 は S 6 2 で転落の有無の判定結果を検出すると、S 6 3 で検出結果が「転落有」であるか否かを判断する。ここで検出結果が「転落無」であると判断した場合には S 7 2 で第 2 ポインタ P 2 の値に「4」を設定し、検出結果が「転落有」であると判断した場合には S 6 4 で「高確率状態」に換えて「通常確率状態」を設定し、S 6 5 でサブ制御回路 6 0 に転落コマンドを送信すべく RAM の出力バッファにセットする。この転落コマンドは「高確率状態」が「通常確率状態」に転落したとサブ制御回路 6 0 に通知するものであり、次のタイマ割込み処理でサブ制御回路 6 0 に送信される。

【 0 0 7 1 】

主制御回路 4 0 は S 6 5 で出力バッファに転落コマンドをセットすると、S 6 6 で現在の遊技状態が「電サポ状態 1」であるか否かを判断する。ここで現在の遊技状態が「電サポ状態 1」であると判断した場合には S 6 7 で時短回数カウンタの値を「1 0 0」と比較する。ここで時短回数カウンタの値が「1 0 0」以下であると判断した場合には S 6 8 で「電サポ状態 1」を「電サポ状態 2」に変更し、S 6 9 でサブ制御回路 6 0 に電サポ変更コマンドを送信すべく RAM の出力バッファにセットし、S 7 2 で第 2 ポインタ P 2 の値に「4」を設定する。この電サポ変更コマンドは「電サポ状態 1」が「電サポ状態 2」に切換わったことをサブ制御回路 6 0 に通知するものであり、次のタイマ割込み処理でサブ制御回路 6 0 に送信される。

【 0 0 7 2 】

主制御回路 4 0 は S 6 7 で時短回数カウンタの値が「1 0 1」以上であると判断すると、S 7 0 で現在の遊技状態を「電サポ状態 1」から「非電サポ状態」に変更する。そして、S 7 1 でサブ制御回路 6 0 に電サポ変更コマンドを送信すべく RAM の出力バッファにセットし、S 7 2 で第 2 ポインタ P 2 の値に「4」を設定する。この電サポ解除コマンドは「電サポ状態 1」が「非電サポ状態」に切換わったことをサブ制御回路 6 0 に通知するものであり、次のタイマ割込み処理でサブ制御回路 6 0 に送信される。

【 0 0 7 3 】

主制御回路 4 0 は現在の遊技状態が「超電サポ状態」である場合には S 6 6 で現在の遊技状態が「電サポ状態 1」でないと判断し、S 7 0 で現在の遊技状態を「電サポ状態 1」から「非電サポ状態」に変更する。そして、S 7 1 で電サポ変更コマンドを RAM の出力バッファにセットし、S 7 2 で第 2 ポインタ P 2 の値に「4」を設定する。即ち、時短回数カウンタの値が「1 0 0」以下の「高確率状態」「電サポ状態 1」で転落有と判定された場合には低確率状態が設定されるものの電サポ状態が継続され、時短回数カウンタの値が「1 0 1」以上の「高確率状態」「電サポ状態 1」で転落有と判定された場合には「低確率状態」「非電サポ状態」が設定される。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 4 】

4-4-4. 特図 2 変動停止処理

主制御回路 40 は第 2 ポインタ P2 の値が「4」に設定されている場合には図 9 (a) の S34 の特図 2 変動停止処理へ移行する。ここでタイマの値を加算し、タイマの値の加算結果を特図変動表示時間の判定結果と比較する。ここでタイマの値の加算結果が特図変動表示時間の判定結果に到達していない場合には特図 2 変動停止処理を終え、タイマの値の加算結果が特図変動表示時間の判定結果に到達している場合には特図変動表示を当否の判定結果に応じた態様で停止し、サブ制御回路 60 に変動停止コマンド 2 を送信すべく出力バッファにセットする。そして、当否の判定結果が「外れ」である場合には第 2 ポインタ P2 の値を「1」に初期設定し、当否の判定結果が「小当り」である場合には第 2 ポインタ P2 の値を「5」に設定し、当否の判定結果が「大当り」である場合には第 2 ポインタ P2 の値を「6」に設定する。

10

【 0 0 7 5 】

4-4-5. 小当り遊技処理

主制御回路 40 は第 2 ポインタ P2 の値が「5」に設定されている場合には図 9 (a) の S35 の小当り遊技処理へ移行し、小当り遊技パターンで小当り遊技を開始した後にサブ制御回路 60 に小当り遊技開始コマンドを送信すべく出力バッファにセットする。この主制御回路 40 は小当り遊技を小当り遊技パターンの最後まで進行させた場合には小当り遊技を終え、サブ制御回路 60 に小当り遊技終了コマンドを送信すべく出力バッファにセットし、第 2 ポインタ P2 の値に「1」を設定する。この小当り遊技は V 入賞口の閉鎖状態で大入賞口 19 を開放状態とするものであり、小当り遊技では遊技球が V 入賞口内に落下することが禁止される。即ち、高確率状態で小当りと判定された場合には高確率状態が維持される。

20

【 0 0 7 6 】

4-4-6. 大当り遊技処理

主制御回路 40 は第 2 ポインタ P2 の値が「6」に設定されている場合には図 9 (a) の S36 の大当り遊技処理へ移行する。ここで大当り遊技を開始し、サブ制御回路 60 に大当り遊技開始コマンドを送信すべく出力バッファにセットする。この主制御回路 40 は大当り遊技でラウンドを開始する毎にラウンド開始コマンドを出力バッファにセットし、サブ制御回路 60 に送信する。このラウンド開始コマンドは今回のラウンドが何回目であるかを通知するものであり、主制御回路 40 は大当り遊技でラウンドを停止する毎にラウンド停止コマンドを出力バッファにセットし、サブ制御回路 60 に送信する。この主制御回路 40 は大当り遊技を大当り遊技パターンの最後まで進行させた場合には大当り遊技を終え、サブ制御回路 60 に大当り遊技終了コマンドを送信すべく出力バッファにセットする。

30

【 0 0 7 7 】

主制御回路 40 は大当り種別の判定結果が「大当り図柄 2」である場合には 1 回目～16 回目のラウンドのそれぞれで V 入賞口を閉鎖状態とすることに応じて遊技球が V 入賞口内に落下することを禁止し、大当り種別の判定結果が「大当り図柄 1」である場合には 13 回目～15 回目のそれぞれのラウンドで V 入賞口を開放状態とすることに応じて遊技球が V 入賞口内に落下することを許容し、大当り種別の判定結果が「大当り図柄 3」である場合には 2 回目～4 回目のそれぞれのラウンドで V 入賞口を開放状態とすることに応じて遊技球が V 入賞口内に落下することを許容する。この主制御回路 40 は大当り遊技中に V 入賞口センサ 48 からの出力信号に応じて遊技球が V 入賞口内に落下したか否かを監視しており、遊技球が V 入賞口内落下したと判断した場合に V 入賞があったことを記録する。

40

【 0 0 7 8 】

主制御回路 40 は大当り遊技を大当り遊技パターンの最後まで進行させた場合には大当り遊技を終えるときに大当り種別の判定結果を検出する。ここで大当り種別の判定結果が「大当り図柄 1」または「大当り図柄 3」である場合には V 入賞があったか否かを判断する。ここで V 入賞があったと判断した場合には遊技状態を「高確率状態」「電サポ状態 1

50

」に設定し、時短回数カウンタの値を「0」にリセットし、第2ポインタP2の値を「1」に初期設定する。そして、サブ制御回路60に「高確率コマンド」と「電サポコマンド1」と時短回数コマンド0を送信すべくRAMの出力バッファにセットする。この時短回数コマンド0は電サポ状態の継続回数が「0回」であるとサブ制御回路60に通知するものであり、「高確率コマンド」は「高確率状態」の設定をサブ制御回路60に通知するものであり、「電サポコマンド1」は「100回」を超えて継続する可能性が有る電サポ状態1の設定を通知するものである。

【0079】

主制御回路40は大当たり種別の判定結果が「大当たり図柄2」である場合には遊技状態を「通常確率状態」「電サポ状態2」に設定し、時短回数カウンタの値を「0」にリセットし、第2ポインタP2の値を「1」に初期設定する。そして、サブ制御回路60に「通常確率コマンド」と「電サポコマンド2」と時短回数コマンド0を送信すべくRAMの出力バッファにセットする。この「通常確率コマンド」は「通常確率状態」の設定をサブ制御回路60に通知するものであり、「電サポコマンド2」は「100回」を限度値とする電サポ状態2の設定を通知するものである。

【0080】

4-5. 特図1処理

図9(b)はS24の特図1処理であり、主制御回路40は特図1処理でS81の特図1抽選処理とS82の時短回数更新処理とS83の転落判定処理とS84の特図1変動停止処理とS85の小当たり遊技処理とS86の大当たり遊技処理をRAMの第1ポインタP1の値の設定結果に応じて択一的に実行する。この第1ポインタP1の値は電源投入時に「1」に初期設定されるものである。

【0081】

4-5-1. 特図1抽選処理

主制御回路40は第1ポインタP1の値が「1」に設定されている場合にS81の特図1抽選処理へ移行する。この第1ポインタP1の値は遊技停止状態で「1」に設定されるものであり、主制御回路40はS81の特図1抽選処理で「特図1保留領域4」に特図1遊技データが格納されているか否かを判断する。ここで「特図1保留領域4」に特図1遊技データが格納されていないと判断した場合には特図1抽選処理を終え、「特図1保留領域4」に特図1遊技データが格納されていると判断した場合には「特図2保留領域4」に特図2遊技データが格納されているか否かを判断する。

【0082】

主制御回路40は「特図2保留領域4」に特図2遊技データが格納されていると判断した場合には特図1抽選処理を終え、「特図2保留領域4」に特図2遊技データが格納されていないと判断した場合にはS81で「特図1保留領域4」の特図1遊技データに基づいて当否の判定と変動パターンの判定と変動表示時間の判定を行い、当否の判定結果が大当たりである場合には大当たり種別の判定を行う。これら変動パターンの判定および変動表示時間の判定は図6(a)の特図1変動パターンテーブルに応じて行われるものであり、主制御回路40は当否の判定結果と変動パターンの判定結果と大当たり種別の判定結果をサブ制御回路60に特図1遊技データとして送信すべくRAMの出力バッファにセットし、変動開始コマンド1をサブ制御回路60に送信すべくRAMの出力バッファにセットし、特図1保留コマンドをサブ制御回路60に送信すべくRAMの出力バッファにセットする。この特図1保留コマンドは特図1保留数をサブ制御回路60に通知するものである。

【0083】

主制御回路40は変動開始コマンド1等をセットすると、特図変動表示を開始した後に「特図1保留領域1」～「特図1保留領域4」を整理する。この処理は「特図2保留領域1～4」と同様の手順で行われるものであり、主制御回路40は「特図1先読み領域1～4」も同様の手順で整理した後に第1ポインタP1の値に「2」を設定する。即ち、特図1抽選処理は特図抽選2処理に比べて優先順位が後に設定されたものであり、特図2保留数が「0」でない場合には特図2抽選処理が特図1抽選処理に対して優先的に行われ、特

図 2 保留数が「0」になった時点で特図 1 抽選処理が開始される。

【0084】

4-5-2. 時短回数更新処理

主制御回路 40 は第 1 ポインタ P1 の値が「2」に設定されている場合には S 8 2 で図 1 の時短回数更新処理を実行し、第 1 ポインタ P1 の値を「3」に設定する。

4-5-3. 転落判定処理

主制御回路 40 は第 1 ポインタ P1 の値が「3」に設定されている場合には S 8 3 で図 1 の転落判定処理を実行し、第 1 ポインタ P1 の値を「4」に設定する。

4-5-4. 特図 1 変動停止処理

主制御回路 40 は第 1 ポインタ P1 の値が「4」に設定されている場合には図 9 (b) の S 8 4 の特図 1 変動停止処理へ移行し、タイマの値の加算結果が特図変動表示時間の判定結果に到達することに応じて特図 1 変動表示を当否の判定結果に応じた態様で停止し、サブ制御回路 60 に変動停止コマンド 1 を送信すべく出力バッファにセットする。そして、当否の判定結果が「外れ」である場合には第 1 ポインタ P1 の値を「1」に初期設定し、当否の判定結果が「小当り」である場合には第 1 ポインタ P1 の値を「5」に設定し、当否の判定結果が「大当り」である場合には第 1 ポインタ P1 の値を「6」に設定する。

10

【0085】

4-5-5. 小当り遊技処理

主制御回路 40 は第 1 ポインタ P1 の値が「5」に設定されている場合には図 9 (b) の S 8 5 の小当り遊技処理へ移行し、小当り遊技パターンで小当り遊技を開始した後にサブ制御回路 60 に小当り遊技開始コマンドを送信すべく出力バッファにセットする。この主制御回路 40 は小当り遊技を小当り遊技パターンの最後まで進行させた場合には小当り遊技を終え、サブ制御回路 60 に小当り遊技終了コマンドを送信すべく出力バッファにセットし、第 1 ポインタ P1 の値に「1」を設定する。この小当り遊技は V 入賞口の閉鎖状態で大入賞口 19 を開放状態とするものであり、小当り遊技では遊技球が V 入賞口内に落下することが禁止される。

20

【0086】

4-5-6. 大当り遊技処理

主制御回路 40 は第 1 ポインタ P1 の値が「6」に設定されている場合には図 9 (b) の S 8 6 の大当り遊技処理へ移行し、大当り遊技を開始した後にサブ制御回路 60 に大当り遊技開始コマンドを送信すべく出力バッファにセットする。この主制御回路 40 は大当り種別の判定結果が「大当り図柄 1」「大当り図柄 2」である場合に大当り遊技を大当り遊技パターン 1 で実行し、大当り種別の判定結果が「大当り図柄 3」である場合に大当り遊技を大当り遊技パターン 2 で実行するものであり、ラウンドを開始する毎にラウンド開始コマンドを出力バッファにセットし、サブ制御回路 60 に送信する。この主制御回路 40 は大当り遊技でラウンドを停止する毎にラウンド停止コマンドを出力バッファにセットし、サブ制御回路 60 に送信する。この主制御回路 40 は大当り遊技を大当り遊技パターンの最後まで進行させた場合には大当り遊技を終え、サブ制御回路 60 に大当り遊技終了コマンドを送信すべく出力バッファにセットする。

30

【0087】

主制御回路 40 は大当り種別の判定結果が「大当り図柄 2」である場合には 1 回目～16 回目のラウンドのそれぞれで V 入賞口を閉鎖状態とし、大当り種別の判定結果が「大当り図柄 1」「大当り図柄 3」である場合には特定の複数回のラウンドのそれぞれで V 入賞口を開放状態とする。この主制御回路 40 は大当り遊技中に V 入賞口センサ 48 からの出力信号に応じて遊技球が V 入賞口内に落下したか否かを監視しており、大当り遊技を大当り遊技パターンの最後まで進行させた場合には大当り遊技を終えるときに大当り種別の判定結果を検出する。ここで大当り種別の判定結果が「大当り図柄 1」「大当り図柄 3」である場合には V 入賞があったか否かを判断する。ここで V 入賞があったと判断した場合には遊技状態を「高確率状態」「電サポ状態 1」に設定し、時短回数カウンタの値を「0」にリセットし、第 2 ポインタ P2 の値を「1」に初期設定する。そして、サブ制御回路 6

40

50

0に「高確率コマンド」と「電サポコマンド1」と時短回数コマンド0を送信すべくRAMの出力バッファにセットする。この主制御回路40は大当り種別の判定結果が「大当り図柄2」である場合には遊技状態を「通常確率状態」「電サポ状態2」に設定し、時短回数カウンタの値を「0」にリセットし、第2ポイントP2の値を「1」に初期設定する。そして、サブ制御回路60に「通常確率コマンド」と「電サポコマンド2」と時短回数コマンド0を送信すべくRAMの出力バッファにセットする。

【0088】

5. 遊技モードの説明

図13(a)の遊技フローは遊技状態が移行する様子を示すものであり、図13(b)(c)は遊技モードおよび演出モード間の関係を示すものである。ここで電源が投入された場合には通常遊技モードが設定される。この通常遊技モードは「通常確率状態」「非電サポ状態」であり、通常遊技モードでは遊技球を左打ちすることを遊技者に促す左打ち画像が演出図柄表示器28に表示される。この左打ち画像に従って遊技者が遊技球を左打ちした場合には遊技球が第1始動口18に入球し、遊技球が第1始動口18に入球したことに応じて大当りと判定された場合には低確時短モードまたは高確時短モードが設定される。

【0089】

低確時短モードは「通常確率状態」「電サポ状態2」が設定された状態であり、通常遊技モードで大当りと判定されたことに応じて「大当り図柄2」が選択された場合に設定される。高確時短モードは「高確率状態」「電サポ状態1」が設定された状態であり、通常遊技モードで大当りと判定されたことに応じて「大当り図柄1」または「大当り図柄3」が選択された場合に設定される。これら低確時短モードおよび高確時短モードのそれぞれでは遊技球を右打ちすることを遊技者に促す右打ち画像が演出図柄表示器28に表示される。この右打ち画像に従って遊技者が遊技球を右打ちした場合には遊技球が普図始動口22内を通過し、当りと高確率で判定されることに応じて第2始動口23の長時間の開放が頻繁に行われるので、図6(b)の特図2変動パターンテーブル1から時短用の特図変動表示時間「1000msec」が頻繁に取得される。従って、低確時短モードおよび高確時短モードのそれぞれでは通常遊技モードに比べて大当りおよび外れの判定処理が短い時間間隔で繰返されるので、遊技球の少ない消費個数で次回の大当りを獲得する確率が高まる。即ち、低確時短モードおよび高確時短モードのそれぞれは通常遊技モードに比べて遊技者に有利な状態である。

【0090】

低確時短モードでは遊技球が右打ちされており、低確時短モードで大当りと判定されることなく特図1抽選回数および特図2抽選回数(現実的には特図2抽選のみ)の合計が限度回数「100回」に到達した場合には「電サポ状態2」に換えて「非電サポ状態」が設定されることに応じて通常遊技モードに移行する。この低確時短モードで特図1抽選回数および特図2抽選回数の合計が限度回数「100回」に到達する前に大当りと判定されたことに応じて「大当り図柄2」が選択された場合には低確時短モードが繰返され、「大当り図柄1」または「大当り図柄3」が選択された場合には高確時短モードに移行する。この高確時短モードでは遊技球が右打ちされており、大当りと判定されたことに応じて「大当り図柄2」が選択された場合には低確時短モードが設定され、「大当り図柄1」または「大当り図柄3」が選択された場合には高確時短モードが再び設定される。この高確時短モードは低確時短モードに比べて大当りと高確率で判定される状態であり、低確時短モードに比べて遊技者に有利な状態であり、遊技者有利な度合いは「高確率状態」が「電サポ状態」に比べて高い。

【0091】

高確時短モードでは特図1抽選および特図2抽選が行われる毎に転落の有無が判定されており、特図1抽選および特図2抽選の合計が限度回数「100回」を超えていない状態で「転落有」と判定された場合には「通常確率状態」および「電サポ状態2」が設定され、高確時短モードから低確時短モードに移行する。この高確時短モードで特図1抽選回数

および特図 2 抽選回数の合計が限度回数「100回」を超えた状態で「転落有」と判定された場合には「通常確率状態」および「非電サポ状態」が設定され、高確時短モードから通常遊技モードに一挙に転落する。

【0092】

高確時短モードで「転落有」と判定されることなく特図 1 抽選回数および特図 2 抽選回数の合計が限度回数「201回」に到達した場合には「高確率状態」および「超電サポ状態」が設定される。この高確超時短モードでは図 6 (c) の特図 2 変動パターンテーブル 2 から最短の超時短用の特図変動表示時間「500msec」が頻繁に取得される。従って、高確超時短モードでは高確時短モードに比べて大当りおよび外れの判定処理が更に短い時間間隔で繰返されるので、遊技球の更に少ない消費個数で次回の大当りを獲得する確率が高まる。即ち、高確超時短モードは高確時短モードに比べて遊技者に更に有利な状態であり、高確超時短モードで「転落有」と判定された場合には高確超時短モードから通常遊技モードに一挙に転落する。

【0093】

6. 演出モードの説明

演出モードは演出図柄遊技の画像を表示する場合の演出内容として特に背景画像を指定するものであり、演出モードにはノーマルモードとチャンスモードとスピードモードと超スピードモードが設定されている。ノーマルモードは通常遊技モードが設定されている場合の演出モードであり、ノーマルモードでは、図 14 (a) に示すように、演出図柄表示器 28 の表示領域 E に街並みを模したノーマル背景画像が表示される。チャンスモードは低確時短モードおよび高確時短モードが設定されている場合の共通の演出モードであり、チャンスモードでは、図 14 (b) に示すように、4 人の女性を模したチャンス背景画像が演出図柄表示器 28 の表示領域 E に表示される。スピードモードは高確時短モードの設定状態で特図 1 抽選回数および特図 2 抽選回数の合計が限度回数「100回」を超えた場合にチャンスモードから移行するものであり、スピードモードでは、図 14 (c) に示すように、太古の陸地を模したスピード背景画像が演出図柄表示器 28 の表示領域 E に表示される。超スピードモードは高確時短モードの設定状態で特図 1 抽選回数および特図 2 抽選回数の合計が限度回数「200回」を超えた場合にスピードモードから移行するものであり、超スピードモードでは、図 14 (d) に示すように、スピード背景画像に「ラッシュ」のテロップ画像が重ねられた画像が超スピード背景画像として演出図柄表示器 28 の表示領域 E に表示される。

【0094】

6-1. 演出モードの挙動

図 13 (b) は大当りと判定されたことに応じて大当り図柄 2 が選択された場合の演出モードの挙動である。この場合には大当り遊技の終了時に低確時短モードが設定されることに応じてチャンスモードが設定され、1 回目の演出図柄遊技からチャンス背景画像が表示される。この状態で大当りと判定されることなく合計 100 回の特図 1 抽選および特図 2 抽選が行われた場合には通常遊技モードが設定され、通常遊技モードの設定に応じてノーマルモードが設定されることに応じて 101 回目の演出図柄遊技からノーマル背景画像が表示される。

【0095】

図 13 (c) は大当りと判定されることに応じて大当り図柄 1 または大当り図柄 3 が選択された場合の演出モードの挙動である。この場合には大当り遊技の終了時に高確時短モードが設定されることに応じてチャンスモードが設定され、1 回目の演出図柄遊技からチャンス背景画像が表示される。この状態で合計 100 回の特図 1 抽選および特図 2 抽選が行われる前に転落有と判定された場合には遊技モードとして低確時短モードが設定されるものの、図 13 (c) の上段に示すように、演出モードとしてはチャンスモードが継続されることに応じてチャンス背景画像が継続して表示される。そして、101 回目の演出図柄遊技からノーマルモードが設定されることに応じてノーマル背景画像が表示される。

【0096】

図 1 3 (c) の下段は高確時短モードに応じてチャンスモードが設定された状態で転落有と判定されることなく合計 1 0 0 回以上の特図 1 抽選および特図 2 抽選が行われた場合の演出モードの挙動である。この場合には 1 0 1 回目の演出図柄遊技からスピードモードが設定されることに応じてスピード背景画像が表示されるので、遊技者の目線では高確時短モードに昇格した印象となる。この転落無の判定が 2 0 0 回を超えて継続した場合には高確超時短モードの設定に応じて超スピードモードが設定され、次の 2 0 1 回目から超スピード背景画像が表示される。これら超スピードモードおよびスピードモードの設定状態で転落有と判定された場合には通常遊技モードの設定に応じてノーマルモードが設定され、次回からノーマル背景画像が表示される。

【 0 0 9 7 】

10

6-2. 演出図柄遊技

演出図柄遊技の画像はサブ制御回路 6 0 が特図 1 変動表示または特図 2 変動表示の開始に時間的に同期して開始するものであり、特図 1 変動表示または特図 2 変動表示の終了に時間的に同期して終えるものである。この演出図柄遊技の画像は演出モードに応じた背景画像の前に重ねて表示されるものであり、ノーマルモードではノーマル背景画像の前に重ねて表示される。この演出図柄遊技の画像はチャンスモードではチャンス背景画像の前に重ねて表示され、スピードモードではスピード背景画像の前に重ねて表示され、超スピードモードでは超スピード背景画像の前に重ねて表示される。

【 0 0 9 8 】

演出図柄遊技の画像は「1」～「9」の数字からなる演出図柄を左列と中列と右列の横 3 列にスクロール状態およびスクロール停止状態で順に表示するものであり、各列のスクロール表示は「1」→「2」・・・「9」の昇順で行われた後に「9」から「1」に戻して繰返される。これら各列のスクロール表示は「1」～「9」のうちのいずれか 1 つで停止されるものであり、各列の奇数「1, 3, 5, 7, 9」は赤色の色彩に設定され、各列の偶数「2, 4, 6, 8」は青色の色彩に設定されている。これら左列の演出図柄と中列の演出図柄と右列の演出図柄のそれぞれは図柄要素に相当し、3 列の演出図柄は識別図柄に相当し、スクロール状態は変動状態に相当し、スクロール停止状態は変動停止状態に相当し、演出図柄遊技は図柄遊技に相当する。

20

【 0 0 9 9 】

3 列のスクロール表示の停止状態での組合せには「大当りの組合せ」「外れリーチの組合せ」「完全外れの組合せ」の 3 種類が設定されている。大当りの組合せは 3 列が相互に同一な組合せであり、主制御回路 4 0 が大当り用の特図変動パターン (P000 ~ P005) を送信した場合にサブ制御回路 6 0 が設定する。外れリーチの組合せは左列および右列が相互に同一で中列が相違する組合せであり、主制御回路 4 0 が外れ用の特図変動パターン (PH01 ~ PH05) を送信した場合にサブ制御回路 6 0 が設定する。完全外れの組合せは左列および右列が相違する組合せであり、主制御回路 4 0 が外れ用の特図変動パターン (PH06 ~ PH08) を送信した場合にサブ制御回路 6 0 が設定する。この大当りの組合せは当りの態様に相当し、外れリーチの組合せおよび完全外れの組合せのそれぞれは外れの態様に相当する。

30

【 0 1 0 0 】

図 1 4 (e) は演出図柄遊技の演出の一覧であり、演出図柄遊技の演出には「ノーマル演出」「全図同時停止演出」「ノーマルリーチ演出」「スペシャルリーチ演出」「超時短演出」の 5 種類が設定されている。ノーマル演出は「3 列のスクロール表示の開始」で始められるものであり、「スクロール表示の停止」が「左列」「右列」「中列」の順序に設定されている。このノーマル演出は主制御回路 4 0 が外れ用の特図変動パターン PH06 を送信した場合にサブ制御回路 6 0 が設定するものであり、図 1 5 (a) (b) (c) (d) に示すように、ノーマル演出では 3 列のスクロール表示が「左列」「右列」「中列」の順序で停止することに応じて「完全外れの組合せ」が完成する。

40

【 0 1 0 1 】

全図同時停止演出は、図 1 4 (e) に示すように、「3 列のスクロール表示の開始」で

50

始められるものであり、「スクロール表示の停止」が3列同時に設定されている。この「全図同時停止演出」は主制御回路40が外れ用の特図変動パターンPH07を送信した場合にサブ制御回路60が設定するものであり、「全図同時停止演出」では、図15(a)(d)に示すように、3列のスクロール表示が互いに同時に停止することに応じて「完全外れの組合せ」が完成する。この全図同時停止演出は低確時短モードおよび高確時短モード用の特図変動表示時間のうち最短の時間(1000msec)で終了するものであり、低確時短モードおよび高確時短モードでは「特図変動パターンPH07」が高確率で選択されることに応じて変動表示時間が短縮される。

【0102】

ノーマルリーチ演出は、図14(e)に示すように、「3列のスクロール表示の開始」で始められるものであり、「中列」に対して「スクロール表示の停止」の前に「スクロール速度の低下」が設定されたものである。このノーマルリーチ演出は主制御回路40が外れ用の特図変動パターンPH05および大当り用の特図変動パターンP005を送信した場合にサブ制御回路60が設定するものであり、図16(a)(b)(c)に示すように、「ノーマルリーチ演出」では「スクロール表示の停止」が「左列」「右列」の順序で行われた時点で「左列」および「右列」が相互に同一なリーチ状態が発生し、「中列」のスクロール表示がリーチ状態で通常速度から低速度に切換えられる。

【0103】

「中列」のスクロール表示は外れ用の「ノーマルリーチ演出」では「左列」「右列」と異なる演出図柄で停止されるものであり、外れ用の「ノーマルリーチ演出」では、図16(e)に示すように、最終の「中列」のスクロール表示が停止されることに応じて外れリーチの組合せが完成する。この「中列」のスクロール表示は大当り用の「ノーマルリーチ演出」では「左列」「右列」と同一の演出図柄で停止されるものであり、大当り用の「ノーマルリーチ演出」では、図16(d)に示すように、最終の「中列」のスクロール表示が停止することに応じて大当りの組合せが完成する。

【0104】

スペシャルリーチ演出は、図14(e)に示すように、「3列のスクロール表示の開始」で始められるものであり、「中列」に対して「スクロール表示の停止」の前に「スクロール速度の低下」が設定されたものである。このスペシャルリーチ演出は主制御回路40が外れ用の特図変動パターンPH01~PH04および大当り用の特図変動パターンP001~P004を送信した場合にサブ制御回路60が設定するものであり、「スペシャルリーチ演出」では「スクロール表示の停止」が「左列」「右列」の順序で行われた時点でリーチ状態が発生し、「中列」のスクロール表示がリーチ状態で通常速度から低速度に切換えられる。

【0105】

スペシャルリーチ演出は、図14(e)に示すように、「中列」に対して「スクロール速度の低下」の後に「3列の消去」が設定されたものであり、スペシャルリーチ演出では3列の演出図柄がリーチ状態で消去される。このスペシャルリーチ演出はノーマルリーチ演出の後に「3列の消去」および「バトル演出」が設定されたものである。図17はバトル演出として表示されるバトル画像BL1~BL4である。これらバトル画像BL1~BL4のそれぞれは3列の演出図柄が消去された状態で表示開始されるものであり、空手着を身にまとった女性のシルエットが素手で敵の恐竜と格闘する内容に設定されたものである。

【0106】

バトル画像BL1は、図17(a)に示すように、敵が「恐竜D1」に設定されたものである。このバトル画像BL1は恐竜D1が女性のシルエットWと格闘する内容に設定されたものであり、主制御回路40が大当り用の「特図変動パターンP001」を送信した場合および外れ用の「特図変動パターンPH01」を送信した場合のそれぞれに表示される。バトル画像BL2は、図17(b)に示すように、敵が「恐竜D2」に設定されたものであり、主制御回路40が大当り用の「特図変動パターンP002」を送信した場合および外れ用の「特図変動パターンPH02」を送信した場合のそれぞれに表示される。バトル画像BL3は

、図 17 (c) に示すように、敵が「恐竜 D3」に設定されたものであり、主制御回路 40 が大当り用の「特図変動パターン P003」を送信した場合および外れ用の「特図変動パターン PH03」を送信した場合のそれぞれに表示される。バトル画像 BL4 は、図 17 (d) に示すように、敵が「恐竜 D4」に設定されたものであり、主制御回路 40 が大当り用の「特図変動パターン P004」を送信した場合および外れ用の「特図変動パターン PH04」を送信した場合のそれぞれに表示される。これらバトル画像 BL1 ~ BL4 の大当りの信頼度は「バトル画像 BL4」「バトル画像 BL3」「バトル画像 BL2」「バトル画像 BL1」の順に高く設定されている (図 6 参照)。

【0107】

バトル画像 BL1 ~ BL4 のそれぞれには勝利の結末および敗北の結末の 2 種類が設定されている。勝利の結末は、図 17 (e) に示すように、主人公の女性のシルエット W が勝利したことを示唆するものであり、大当り用の「特図変動パターン P001 ~ P004」の送信時に表示される。敗北の結末は、図 17 (f) に示すように、主人公の女性のシルエット W が敗北したことを示唆するものであり、外れリーチ用の「特図変動パターン PH01 ~ PH04」の送信時に表示される。この敗北の結末は外れの結末に相当し、勝利の結末は当りの結末に相当する。

【0108】

スペシャルリーチ演出は、図 14 (e) に示すように、「バトル演出」の後に「3 列の静止表示」が設定されたものであり、図 17 (e) に示すように、大当り用のスペシャルリーチ演出ではバトル画像 BL1 ~ BL4 のそれぞれで主人公が格闘に勝利した後に勝利の結末画像を経て 3 列の演出図柄が大当りの組合せで表示され、外れ用のスペシャルリーチ演出では、図 17 (f) に示すように、バトル画像 BL1 ~ BL4 のそれぞれで主人公が格闘に敗北した後に敗北の結末画像を経て 3 列の演出図柄が外れリーチの組合せで表示される。

【0109】

超時短演出は高確超時短モードでのみ表示される特殊な演出であり、主制御回路 40 が高確超時短モードで外れ用の特図変動パターン PH08 を送信した場合にサブ制御回路 60 が設定する。この超時短演出は全図同時停止演出に比べて更に短い最短の時間 (500 msec) で終了するものであり、高確超時短モードでは「特図変動パターン PH08」が高確率で選択されることに応じて変動表示時間が更に短縮される。この超時短演出は、図 14 (e) に示すように、「3 列のスクロール表示の開始」で始められるものであり、スクロール表示の停止順序が他の全ての演出とは異なる「左列」「中列」「右列」に設定されている。

【0110】

図 18 (a) (b) は超時短演出の画像であり、超時短演出は、図 18 (a) に示すように、左列の演出図柄と中列の演出図柄と右列の演出図柄が互いに同時に同一の速度で演出図柄表示器 28 の液晶画面の上端部の初期位置から真下に向けて移動する画像で開始される。これら 3 列の演出図柄は左列→中列→右列の順序で停止表示されるものであり、移動停止状態で右から左に向けて上昇傾斜した配列の完全外れの組合せとなる。この超時短演出は残りの全ての演出とは異なる斜めの配列で 3 列の演出図柄をスクロール停止状態で表示するものである。この超時短演出の画像は超スピード背景画像の前に重ねて表示されるものであり、「右打ち」のアナウンス画像 A1 および時短情報のアナウンス画像 A2 を有している。アナウンス画像 A1 は遊技者に右打ちを促すものであり、アナウンス画像 A2 は電サポ状態 1 の継続回数を遊技者に数値で報知するものである。

【0111】

6-3. 保留演出

保留演出は特図 1 保留数または特図 2 保留数を表示する演出である。特図 1 保留数はノーマルモードで表示されるものであり、特図 2 保留数はチャンスモードとスピードモードと超スピードモードのそれぞれで表示されるものであり、特図 1 保留数および特図 2 保留数のそれぞれは、図 15 に示すように、雲画像 C の数として遊技者に報知される。

【0112】

6-4. 大当り遊技演出

大当り遊技演出は演出図柄表示器28の表示領域E内に大当り遊技演出用の背景画像を表示するものであり、大当り遊技が開始されることに応じて始まり、大当り遊技が終了することに応じて終わる。図18(c)は大当り遊技演出用の背景画像である。この背景画像は2人の女性のシルエットが踊る画像からなるものであり、大当り遊技演出用の背景画像の前には遊技者に右打ちを促す「右打ち」のアナウンス画像A1が重ねて表示される。

【0113】

6-5. 賞球獲得演出

大当り遊技演出中には賞球獲得演出が行われる。この賞球獲得演出は大当り遊技演出用の背景画像の前に重ねて賞球獲得情報を表示するものであり、賞球獲得情報は現在進行中の大当り遊技で遊技者が獲得可能な賞球数を初期値から終了値に向けてカウントアップ表示するものである。この賞球獲得情報の初期値は「0」に設定され、賞球獲得情報の終了値は「1280」に設定されている。この賞球獲得情報のカウントアップ表示はラウンドが進行することに応じて行われるものである。この賞球獲得情報の更新単位は「80/1ラウンド」に設定されており、賞球獲得情報は初期値「0」から終了値「1280」に向けて1ラウンド毎に「80」だけカウントアップ表示される。この大当り遊技中には演出図柄表示器28に表示領域E1が設定され、図18(c)に示すように、賞球獲得情報が表示領域E1内にカウントアップ表示される。

【0114】

7. ミニ図柄遊技

演出図柄遊技中には、図15に示すように、演出図柄表示器28の表示領域E内の右上隅部にミニ表示領域Esが設定される。このミニ表示領域Esは表示領域Eに比べてサイズが小さなものであり、ミニ表示領域Es内にはミニ図柄が左列と中列と右列の横3列に表示される。これら各列のミニ図柄は演出図柄に比べてサイズが小さなものであり、左列のミニ図柄は演出図柄遊技で左列の演出図柄のスクロール表示が開始されることに時間的に同期して可変表示され、中列のミニ図柄は演出図柄遊技で中列の演出図柄のスクロール表示が開始されることに時間的に同期して可変表示され、右列のミニ図柄は演出図柄遊技で右列の演出図柄のスクロール表示が開始されることに時間的に同期して可変表示される。これら各列のミニ図柄の可変表示はミニ図柄を演出図柄と同一の順序「1」→「2」→「3」・・・→「8」→「9」→「1」でスクロールさせることなくその場で変化させるものであり、左列のミニ図柄の可変表示は左列の演出図柄のスクロール表示が停止されることに時間的に同期して左列の演出図柄と同種の数字図柄で停止され、右列のミニ図柄の可変表示は右列の演出図柄のスクロール表示が停止されることに時間的に同期して右列の演出図柄と同一の数字図柄で停止され、中列のミニ図柄の可変表示は中列の演出図柄のスクロール表示が停止されることに時間的に同期して中列の演出図柄と同一の数字図柄で停止される。即ち、ミニ表示領域Es内には現在進行中の演出図柄遊技と同一内容の映像が演出図柄遊技に比べて小さなサイズの画像として表示される。

【0115】

8. 背景予告演出

背景予告演出は次回以後の演出図柄遊技の背景画像を今回の演出図柄遊技中に遊技者に画像で示唆する先読み予告演出である。この背景予告演出は次回以後の演出図柄遊技での大当りを予告する大当り先読み予告演出でもあり、現在の演出モードがチャンスモードである場合に行われる。このチャンスモードは遊技モードが高確電サポモードに設定されたことを基準または遊技モードが低確電サポモードに設定されたことを基準に演出図柄遊技の実行回数が「100回」に到達するまで設定されるものであり、背景予告演出は低確電サポモードでの「90回目」の演出図柄遊技および高確電サポモードでの「90回目」の演出図柄遊技のそれぞれで特図2保留回数が「1回」～「4回」のいずれかである場合に行われ、特図2保留回数が「0回」である場合には行われない。この背景予告演出は「90回目」の演出図柄遊技を基準の「0回」とする1回目の「91回目」～4回目の「94回目」のいずれかの演出図柄遊技で高確電サポモードが設定されることとなる大当り図柄

1 または大当たり図柄 3 での大当たりが発生することを遊技者に 100% 未満の確率で示唆するものである。

【0116】

図 19 は「90 回目」の演出図柄遊技中に背景予告演出で大当たり図柄 1 または大当たり図柄 3 での大当たりが示唆された後に「91 回目」～「94 回目」のいずれかの演出図柄遊技で 3 列の演出図柄が示唆通りの奇数の大当たりの組合せとなった場合の演出モードの挙動である。背景予告演出の直後の「91 回目」の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄が奇数の大当たりの組合せとなった場合には「91 回目」の演出図柄遊技の終了後に大当たり遊技が開始され、大当たり遊技の終了時に高確電サポモードが設定される。この場合には「92 回目」の演出図柄遊技からスピードモードが設定されることに応じてチャンス背景画像に換えてスピード背景画像が表示される。背景予告演出の後の「92 回目」の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄が奇数の大当たりの組合せとなった場合には大当たり遊技の終了時に高確電サポモードが設定され、「93 回目」の演出図柄遊技からスピードモードが設定されることに応じてスピード背景画像が表示される。背景予告演出の後の「93 回目」の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄が奇数の大当たりの組合せとなった場合には大当たり遊技の終了時に高確電サポモードが設定され、「94 回目」の演出図柄遊技からスピードモードが設定されることに応じてスピード背景画像が表示される。背景予告演出の後の「94 回目」の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄が奇数の大当たりの組合せとなった場合には大当たり遊技の終了時に高確電サポモードが設定され、「95 回目」の演出図柄遊技からスピードモードが設定されることに応じてスピード背景画像が表示される。

10

20

【0117】

図 20 は背景予告演出の画像を説明するものである。この背景予告演出は 3 列の演出図柄のスクロール状態でチャンス背景画像を消去し、中列の演出図柄の前にスピード背景画像と同一でスピード背景画像に比べてサイズが小さな背景予告画像 BY を重ねるものである（b 参照）。このスピード背景画像は現在の遊技モードが高確電サポモードであると遊技者に確定的に示唆するものであり、背景予告画像 BY は左列の演出図柄のスクロール表示が停止される前に消去され（c 参照）、3 列の演出図柄のスクロール表示は背景予告画像 BY が消去された後に左列→右列→中列の順序で停止される（d～f 参照）。

【0118】

図 21（a）～（d）は大当たりタイミング演出を説明するものである。この大当たりタイミング演出は背景予告演出が対象とする演出図柄遊技を遊技者に報知するものであり、大当たりタイミング画像 T2～T5 のいずれかを背景予告画像 BY の上に表示することで行われる。「2 回目に期待！」の大当たりタイミング画像 T2（a 参照）は今回の「90 回目」の演出図柄遊技を基準の「0 回」とする 2 回目の「92 回目」の演出図柄遊技から背景画像が変更されると遊技者に示唆するものであり、「3 回目に期待！」の大当たりタイミング画像 T3（b 参照）は「93 回目」の演出図柄遊技から背景画像が変更されると遊技者に示唆するものであり、「4 回目に期待！」の大当たりタイミング画像 T4（c 参照）は「94 回目」の演出図柄遊技からの背景画像が変更されると遊技者に示唆するものであり、「5 回目に期待！」の大当たりタイミング画像 T5（d 参照）は「95 回目」の演出図柄遊技から背景画像が変更されると遊技者に示唆するものである。

30

40

【0119】

図 21（e）は大当たり予告演出を説明するものである。この大当たり予告演出は 3 列の演出図柄のスクロール状態で「大当たり接近中？」の大当たり予告画像 OY を表示するものである。この大当たり予告画像 OY は左列の演出図柄のスクロール表示が停止される前に消去されるものであり、3 列の演出図柄のスクロール表示は大当たり予告画像 OY が消去された後に左列→右列→中列の順序で停止される。この大当たり予告演出は大当たり先読み予告演出であり、背景予告演出と同様に高確電サポモードでの「90 回目」の演出図柄遊技および低確電サポモードでの「90 回目」の演出図柄遊技のそれぞれで特図 2 保留回数が「1 回」～「4 回」のいずれかである場合に行われ、特図 2 保留回数が「0 回」の場合に行われない。この大当たり予告演出は「91 回目」から「94 回目」のいずれかの演出図柄遊技で低

50

確電サポモードが設定されることとなる「大当り図柄 2」での偶数の大当りが発生することを遊技者に 100% の高確率で示唆するものである。この大当り予告演出が発生した場合には「91 回目」から「94 回目」のいずれかの演出図柄遊技の終了後に大当り遊技が実行され、大当り遊技が終了するときに通常遊技モードが設定される。従って、「92 回目」～「95 回目」のいずれかの演出図柄遊技からチャンス背景画像に換えて通常遊技モードを示唆するノーマル背景画像が表示されるものの、遊技者にはノーマル背景画像の表示が示唆されない。

【0120】

サブ制御回路 60 の RAM には、図 22 (b) に示すように、特図 2 先読み受信領域 1 ～ 4 が設定されており、サブ制御回路 60 は主制御回路 40 からの特図 2 先読みデータを受信する毎に特図 2 先読みデータの受信結果を特図 2 先読み受信領域 1 ～ 4 のいずれかに格納する。これら特図 2 先読み受信領域 1 ～ 4 には「特図 2 先読み受信領域 1」「特図 2 先読み受信領域 2」「特図 2 先読み受信領域 3」「特図 2 先読み受信領域 4」の順に高い格納の優先度が設定されており、特図 2 先読みデータの格納処理は空欄の特図 2 先読み受信領域 1 ～ 4 のうち番号が最大の 1 つに対して行われる。即ち、特図 2 先読み受信領域 1 ～ 4 には主制御回路 40 の特図 2 先読み領域 1 ～ 4 と同一の特図 2 先読みデータが同一の順序で格納される。

【0121】

サブ制御回路 60 は演出図柄遊技の画像を表示開始した場合に「特図 2 先読み受信領域 1 ～ 4」を整理する。この処理は「特図 2 先読み受信領域 4」から特図 2 先読みデータを消去するものであり、「特図 2 先読み受信領域 3」に特図 2 先読みデータが格納されている場合には当該特図 2 先読みデータが「特図 2 先読み受信領域 4」にシフトされ、「特図 2 先読み受信領域 2」に特図 2 先読みデータが格納されている場合には当該特図 2 先読みデータが「特図 2 先読み受信領域 3」にシフトされ、「特図 2 先読み受信領域 1」に特図 2 先読みデータが格納されている場合には当該特図 2 先読みデータが「特図 2 先読み受信領域 2」にシフトされる。即ち、サブ制御回路 60 の特図 2 先読み受信領域 1 ～ 4 には主制御回路 40 の特図 2 先読み領域 1 ～ 4 と同一の特図 2 先読みデータが常に格納される。

【0122】

図 22 (a) の予告演出処理はサブ制御回路 60 が今回の演出図柄遊技の画像を表示開始する毎に起動するものであり、サブ制御回路 60 は「90 回目」の演出図柄遊技での背景予告演出と大当り予告演出と大当りタイミング演出のそれぞれの実行の有無および演出内容を予告演出処理で判定し、「90 回目」の演出図柄遊技中に背景予告演出と大当り予告演出と大当りタイミング演出のそれぞれを予告演出処理での判定結果に応じた内容で実行する。

【0123】

サブ制御回路 60 は今回の演出図柄遊技を開始するときに図 22 (a) の S201 で現在の演出モードがチャンスモードであるか否かを判断する。ここでチャンスモードを判断した場合には S202 へ移行し、今回の演出図柄遊技がチャンスモードでの「90 回目」の遊技であるか否かを判断する。ここで今回の演出図柄遊技がチャンスモードでの「90 回目」の遊技であると判断すると、今回の「90 回目」の演出図柄遊技に対して背景予告演出の実行可能条件が成立しているか否かを判断する。ここで今回の演出図柄遊技で大当りまたは小当りが報知される場合には背景予告演出が実行不能であると判断し、今回の演出図柄遊技で全図同時停止演出が行われる場合にも背景予告演出が実行不能であると判断し、いずれの場合にも予告演出処理を終える。

【0124】

サブ制御回路 60 は今回の演出図柄遊技で全図同時停止演出とは異なる演出内容で外れが報知される場合には背景予告演出が実行可能であると S203 で判断し、S204 で特図 2 先読み受信領域 1 ～ 4 のいずれかに特図 2 先読みデータが格納されているか否かを判断する。ここで特図 2 先読み受信領域 1 ～ 4 の少なくとも 1 つに特図 2 先読みデータが格納されていると判断した場合には S205 へ移行し、特図 2 先読み受信領域 1 ～ 4 のいずれかに

「転落有」の先読み結果が格納されているか否かを判断する。ここで「転落有」の先読み結果が格納されていると判断した場合には予告演出処理を終え、「転落有」の先読み結果が格納されていないと判断した場合にはS206へ移行する。

【0125】

サブ制御回路60はS206へ移行すると、特図2先読み受信領域1～4のいずれかに「大当り図柄1」または「大当り図柄3」の先読み結果が格納されているか否かを判断する。ここで「大当り図柄1」または「大当り図柄3」の先読み結果が格納されていると判断した場合には今回の「90回目」の演出図柄遊技中に背景予告演出を実行するとS207で100%の確率で判定し、「大当り図柄1」および「大当り図柄3」の先読み結果がいずれも格納されていないと判断した場合にはS208で特図2先読み受信領域1～4のいずれかに「大当り図柄2」の先読み結果が格納されているか否かを判断する。ここで「大当り図柄2」の先読み結果が格納されていると判断した場合には今回の「90回目」の演出図柄遊技中に大当り予告演出を実行するとS209で100%の確率で判定し、「大当り図柄2」の先読み結果が格納されていないと判断した場合にはS212で今回の「90回目」の演出図柄遊技中に背景予告演出を実行すると「1%」の確率で判定する。即ち、大当り予告演出は「大当り図柄2」での偶数の大当りを確定的に予告するものであり、背景予告演出は「大当り図柄1」または「大当り図柄3」での奇数の大当りを非確定的に予告するものである。

10

【0126】

サブ制御回路60はS207またはS209またはS212を終えると、今回の「90回目」の演出図柄遊技に対して背景予告演出が設定されているか否かをS210で判断する。ここで背景予告演出が設定されていると判断した場合にはS211へ移行し、今回の背景予告演出に対する大当りタイミング演出の演出内容を設定する。この処理は「大当り図柄1」または「大当り図柄3」の先読み結果が特図2先読み受信領域1～4のいずれかに格納されている場合に下記[1]の手順で行われるものであり、「大当り図柄1」および「大当り図柄3」の先読み結果がいずれも特図2先読み受信領域1～4に格納されていない場合には下記[2]の手順で行われる。

20

【0127】

[1]「大当り図柄1」または「大当り図柄3」の先読み結果が特図2先読み受信領域4に格納されている場合には大当りタイミング画像T2の表示が設定され、特図2先読み受信領域3に格納されている場合には大当りタイミング画像T3の表示が設定され、特図2先読み受信領域2に格納されている場合には大当りタイミング画像T4の表示が設定され、特図2先読み受信領域1に格納されている場合には大当りタイミング画像T5の表示が設定される。

30

[2]特図2先読みデータが特図2先読み受信領域1～4の全てに格納されている場合には大当りタイミング画像T5の表示が設定され、特図2先読み受信領域2～4の3つに格納されている場合には大当りタイミング画像T4の表示が設定され、特図2先読み受信領域3～4の2つに格納されている場合には大当りタイミング画像T3の表示が設定され、特図2先読み受信領域4の1つに格納されている場合には大当りタイミング画像T2の表示が設定される。

40

【0128】

8-1. メイン処理

サブ制御回路60は電源が投入されることに応じてROMから図23(a)のメイン処理用のプログラムを検出し、S101でRAMへのアクセス許可を設定し、S102で割込み禁止を設定する。そして、S103の乱数更新処理でRAMの複数の乱数の値を更新し、S104で割込みを許可した後にS102～S104を繰返す。この割込み許可中にはS105の受信割り込み処理およびS106のタイマ割込み処理の起動を許容する。

8-2. 受信割込み処理

サブ制御回路60は主制御回路40からのSTB信号がINT端子に入力される毎にS105の受信割込み処理を起動する。この受信割込み処理はS106のタイマ割込み処理に優先し

50

て実行されるものであり、サブ制御回路 60 は主制御回路 40 が図 8 の S11 の出力処理で送信したコマンド等を受信割込み処理で RAM の受信バッファに格納する。

【0129】

8-3. タイマ割込み処理

サブ制御回路 60 は一定周期でタイマ割込み信号が入力される毎に S106 のタイマ割込み処理を起動する。図 23 (b) は S106 のタイマ割込み処理であり、サブ制御回路 60 はタイマ割込み処理で S111 の受信コマンド解析処理および S112 の賞球獲得演出処理を行う。このサブ制御回路 60 は S112 の賞球獲得演出処理を行うことに応じて演出図柄表示器 28 に賞球獲得演出の画像を表示する。

【0130】

8-3-1. 受信コマンド解析処理

図 24 (a) は S111 の受信コマンド解析処理であり、サブ制御回路 60 は S121 で主制御回路 40 からの特図 1 先読みデータまたは特図 2 先読みデータが受信バッファに格納されているか否かを判断する。ここで特図 1 先読みデータまたは特図 2 先読みデータが格納されていると判断した場合には S122 へ移行し、受信バッファの特図 1 先読みデータまたは特図 2 先読みデータを RAM の特図先読み領域にシフトする。この特図先読み領域には特図 2 先読み受信領域 1~4 が設定されており、サブ制御回路 60 は特図 1 先読みデータを主制御回路 40 と同一の手順で特図先読み領域にシフトし、特図 2 先読みデータを上述の主制御回路 40 と同一の手順で特図 2 先読み受信領域 1~4 のいずれかにシフトする。即ち、サブ制御回路 60 の RAM には主制御回路 40 と同一の特図 1 先読みデータおよび特図 2 先読みデータが格納される。

【0131】

サブ制御回路 60 は図 24 (a) の S123 で主制御回路 40 からの特図 1 遊技データまたは特図 2 遊技データが受信バッファに格納されているか否かを判断する。ここで特図 1 遊技データまたは特図 2 遊技データが格納されていると判断した場合には S124 の図柄遊技演出開始処理を実行する。図 24 (b) は S124 の図柄遊技演出開始処理であり、サブ制御回路 60 は S141 で特図 1 遊技データ（当否の判定結果と大当たり種別の判定結果と特図変動パターンの判定結果と転落の有無の判定結果）の受信結果または特図 2 遊技データ（当否の判定結果と大当たり種別の判定結果と特図変動パターンの判定結果と転落の有無の判定結果）の受信結果を受信バッファから検出する。

【0132】

サブ制御回路 60 は図 24 (b) の S141 を終わると、S142 で 3 列の演出図柄の組合せを設定する。この 3 列の演出図柄は当否の検出結果が「大当たり」で大当たり種別の検出結果が「大当たり図柄 1」「大当たり図柄 3」ある場合に奇数の「大当たりの組合せ」に設定されるものであり、当否の検出結果が「大当たり」で大当たり種別の検出結果が「大当たり図柄 2」ある場合には偶数の「大当たりの組合せ」に設定される。この演出図柄は当否の検出結果が「外れ」である場合には変動パターンの検出結果が外れ用「PH01~PH05」である場合に「外れリーチの組合せ」に設定されるものであり、変動パターンの検出結果が完全外れ用の「PH06~PH08」である場合に「完全外れの組合せ」に設定される。このサブ制御回路 60 は S142 を終えた場合には S143 で変動パターンの検出結果に応じたビデオデータを CGROM から検出し、ビデオデータの検出結果を再生開始することに応じて演出図柄表示器 28 に演出図柄遊技の画像を表示開始する。尚、図 22 (a) の予告演出処理はサブ制御回路 60 がチャンスモードでの「90 回目」の演出図柄遊技を開始するときに S124 で実行するものである。

【0133】

サブ制御回路 60 は図 24 (a) の S125 で主制御回路 40 からの変動停止コマンド 1 または変動停止コマンド 2 が受信バッファに格納されているか否かを判断し、変動停止コマンド 1 または変動停止コマンド 2 が格納されていると判断した場合には S125 の図柄遊技演出停止処理で 3 列の演出図柄を S124 の組合せの設定結果で確定表示する。

【0134】

10

20

30

40

50

サブ制御回路 60 は図 24 (a) の S127 で主制御回路 40 からの大当り遊技開始コマンドが受信バッファに格納されているか否かを判断し、大当り遊技開始コマンドが格納されていると判断した場合には S128 の大当り遊技演出開始処理で大当り遊技演出用のビデオデータを再生開始することに応じて演出図柄表示器 28 に大当り遊技演出用の背景画像を表示開始する。このサブ制御回路 60 は S129 で主制御回路 40 からの大当り遊技停止コマンドが受信バッファに格納されているか否かを判断し、大当り遊技停止コマンドが格納されていると判断した場合には S130 の大当り遊技演出停止処理で大当り遊技演出用のビデオデータを再生停止することに応じて大当り遊技演出用の背景画像を消去する。

【0135】

上記実施例 1 によれば次の効果を奏する。

10

今回の「90 回目」の演出図柄遊技で背景予告画像 BY を表示することに応じて次回以後の「92 回目」～「95 回目」の演出図柄遊技からスピード背景画像が表示されると遊技者に示唆した。即ち、予告演出として演出図柄遊技の背景画像の態様を遊技者に事前に示唆する斬新な演出を行ったので、予告演出の趣向性が向上する。

現在の低確電サポモードに比べて遊技者に有利な高確電サポモードを示唆するスピード背景画像が次回以後の「92 回目」～「95 回目」の演出図柄遊技から表示される場合に「90 回目」の演出図柄遊技で背景予告画像 BY を表示することに応じて「91 回目」～「94 回目」の演出図柄遊技での奇数の大当りを遊技者に示唆し、しかも、「92 回目」～「95 回目」の演出図柄遊技での高確電サポモードの設定を遊技者に示唆したので、予告演出の趣向性が一層向上する。

20

【0136】

現在の遊技モードに比べて遊技者に不利な通常遊技モードを示唆するノーマル背景画像が次回以後の「92 回目」～「95 回目」の演出図柄遊技から表示される場合には「90 回目」の演出図柄遊技で背景予告画像 BY を表示せずに大当り予告画像 OY を表示したので、遊技者に失望感を早々に与えることを防止できる。

次回以後の演出図柄遊技からスピード背景画像が表示される場合には現在の遊技状態が「通常確率状態（低確電サポモード）」および「高確率状態（高確電サポモード）」のいずれであるかに拘わらず「90 回目」の演出図柄遊技で背景予告演出を行ったので、遊技者にとって次回以後の演出図柄遊技の開始を待つ楽しみができる。

大当りタイミング画像 T2～T5 のいずれかを背景予告画像 BY と共に表示することに応じて今回の演出図柄遊技を基準に何回目の演出図柄遊技からスピード背景画像が表示されるかを遊技者に示唆したので、予告演出の趣向性が一層向上する。

30

【0137】

背景予告画像 BY としてチャンス背景画像に比べて小さな画像を表示した。このため、背景予告画像 BY がチャンス背景画像に比べて目立たなくなるので、遊技者が背景予告画像 BY を演出図柄遊技の背景画像であると誤認することを防止することが可能となる。しかも、背景予告画像 BY をチャンス背景画像の一時的な消去状態で表示したので、この点からも遊技者が背景予告画像 BY を演出図柄遊技の背景画像であると誤認することを防止することが可能となる。

上記実施例 1 においては、背景予告画像 BY に換えて「スピード背景画像が接近中！？」等の画像を表示することに応じてチャンス背景画像がスピード背景画像に切換えられると遊技者に示唆しても良い。

40

【0138】

[実施例 2]

9. ミニ図柄予告演出

図 25 はミニ図柄予告演出を説明するものである。このミニ図柄予告演出は次回以後の演出図柄遊技でスピード背景画像が表示されることを遊技者に非確定的に示唆するものであり、今回の演出図柄遊技中に行われる。このミニ図柄予告演出は 3 列の演出図柄のスクロール表示が開始されることに同期して 3 列のミニ図柄の可変表示を開始することで始められるものであり（a 参照）、3 列のミニ図柄の可変表示は今回の演出図柄遊技で左列の

50

演出図柄のスクロール表示が停止する前に互いに同時に停止される。このミニ図柄予告演出での3列のミニ図柄の可変停止状態での組合せには「777 (c参照)」「747 (d参照)」「744 (e参照)」の3種類が設定されている。

【0139】

3列のミニ図柄は、図26に示すように、ミニ図柄予告演出で全図が同時に可変停止状態となった後に再び可変状態とされるものであり (b参照)、今回の演出図柄遊技用のミニ図柄遊技はミニ図柄予告演出の終了後に開始される。この今回のミニ図柄遊技では各列のミニ図柄の可変表示が同列の演出図柄のスクロール表示の停止に時間的に同期して同列の演出図柄と同種の数字図柄で停止され (c～e参照)、3列のミニ図柄が3列の演出図柄と同一の数字での同一の組合せとなる。

【0140】

ミニ図柄予告演出は低確電サポモードおよび高確電サポモードのそれぞれでの「90回目」の演出図柄遊技中に背景予告演出に換えて行われるものであり、「91回目」～「94回目」の演出図柄遊技で3列の演出図柄が奇数の大当りの組合せとなることに応じて「92回目」～「95回目」の演出図柄遊技からチャンス背景画像に換えてスピード背景画像が表示されることを遊技者に示唆する。このミニ図柄予告演出での3列のミニ図柄の奇数の組合せ「777」は「92回目」～「95回目」の演出図柄遊技からスピード背景画像が表示されることを100%未満の高確率で示唆するものであり、外れリーチの組合せ「747」はスピード背景画像の表示を高確率に比べて低い中確率で示唆し、完全外れの組合せ「744」はスピード背景画像の表示を中確率に比べて低い0%超の低確率で示唆する。

【0141】

ミニ図柄予告演出が開始された場合にはミニ表示領域Esの左側に図27の図柄予報画像Ta～Tdのいずれかが表示される。これら図柄予報画像Ta～Tdは現在進行中のミニ図柄予告演出が「92回目」～「95回目」のいずれの演出図柄遊技からの背景画像の変更を示唆するものであるかを遊技者に報知するものであり、「直後の図柄予報」の図柄予報画像Ta (a参照) は現在進行中のミニ図柄予告演出が「92回目」の演出図柄遊技を対象とするものであると遊技者に報知し、「後の図柄予報」の図柄予報画像Tb (b参照) は現在進行中のミニ図柄予告演出が「93回目」の演出図柄遊技を対象とするものであると遊技者に報知し、「先の図柄予報」の図柄予報画像Tc (c参照) は現在進行中のミニ図柄予告演出が「94回目」の演出図柄遊技を対象とするものであると遊技者に報知し、「未来の図柄予報」の図柄予報画像Td (d参照) は現在進行中のミニ図柄予告演出が「95回目」の演出図柄遊技を対象とするものであると遊技者に報知する。これら図柄予報画像Ta～Tdは、図26 (a) (b) に示すように、ミニ図柄予告演出で3列のミニ図柄が全図同時に可変停止状態とされた場合に消去されるものであり、図26 (b) ～ (e) に示すように、ミニ図柄遊技は図柄予報画像Ta～Tdの消去状態で行われる。

【0142】

図28 (a) の予告演出処理はサブ制御回路60が図22 (a) の予告演出処理に換えて実行するものであり、サブ制御回路60は「90回目」の演出図柄遊技でのミニ図柄予告演出の有無および演出内容を図28 (a) 予告演出処理で判定し、「90回目」の演出図柄遊技中にミニ図柄予告演出を予告演出処理での判定結果に応じた内容で実行する。

【0143】

サブ制御回路60は図28 (a) のS221で現在の演出モードがチャンスモードであるか否かを判断する。ここでチャンスモードを判断した場合にはS222へ移行し、今回の演出図柄遊技がチャンスモードでの「90回目」の遊技であるか否かを判断する。ここで今回の演出図柄遊技がチャンスモードでの「90回目」の遊技であると判断すると、S223で今回の演出図柄遊技の演出内容が全図同時停止以外の外れ用であるか否かを判断する。ここで今回の演出図柄遊技の演出内容が全図同時停止以外の外れ用であると判断した場合にはS224へ移行し、特図2先読み受信領域1～4のいずれかに特図2先読みデータが格納されているか否かを判断する。ここで特図2先読み受信領域1～4の少なくとも1つに

10

20

30

40

50

特図 2 先読みデータが格納されていると判断した場合には S225 へ移行し、特図 2 先読み受信領域 1～4 に「転落有」の先読み結果が格納されているか否かを判断する。

【0144】

サブ制御回路 60 は S225 で「転落有」の先読み結果が格納されていないと判断すると、S226 で特図 2 先読み受信領域 1～4 に「大当たり図柄 1」または「大当たり図柄 3」の先読み結果が格納されているか否かを判断する。ここで「大当たり図柄 1」または「大当たり図柄 3」の先読み結果が格納されていると判断した場合には S227 で ROM から図 28 (b) のミニ図柄予告演出テーブル 1 を検出し、ミニ図柄予告演出テーブル 1 からミニ図柄予告演出での 3 列のミニ図柄の組合せを設定する。この 3 列のミニ図柄の組合せは「744」→「747」→「777」の順に高確率で選択されるものであり、高確電サポモードの設定およびスピード背景画像の表示が先読みされている場合にはミニ図柄予告演出で 3 列のミニ図柄が高確率で「777」の組合せとなり、中確率で「747」の組合せとなり、低確率で「744」の組合せとなる。

10

【0145】

サブ制御回路 60 は S226 で特図 2 先読み受信領域 1～4 に「大当たり図柄 1」および「大当たり図柄 3」の先読み結果がいずれも格納されていないと判断すると、S230 で ROM から図 28 (c) のミニ図柄予告演出テーブル 2 を検出し、ミニ図柄予告演出テーブル 2 からミニ図柄予告演出での 3 列のミニ図柄の組合せを設定する。この 3 列のミニ図柄の組合せは「777」→「747」→「744」の順に高確率で選択されるものであり、高確電サポモードの設定およびスピード背景画像の表示が先読みされていない場合にはミニ図柄予告演出で 3 列のミニ図柄が低確率で「777」の組合せとなり、中確率で「747」の組合せとなり、高確率で「744」の組合せとなる。

20

【0146】

サブ制御回路 60 は S227 または S230 を終わると、S228 で今回の「90 回目」の演出図柄遊技に対してミニ図柄予告演出が設定されているか否かを判断する。このサブ制御回路 60 は S227 または S230 で 3 列のミニ図柄の組合せを設定した場合にはミニ図柄予告演出が設定されていると判断し、今回のミニ図柄予告演出で図柄予報画像 Ta～Td のいずれを表示するかを S229 で判定する。この処理は「大当たり図柄 1」または「大当たり図柄 3」の先読み結果が特図 2 先読み受信領域 1～4 のいずれかに格納されている場合に下記 [1] の手順で行われるものであり、「大当たり図柄 1」および「大当たり図柄 3」の先読み結果がいずれも特図 2 先読み受信領域 1～4 に格納されていない場合には下記 [2] の手順で行われる。

30

【0147】

[1] 「大当たり図柄 1」または「大当たり図柄 3」の先読み結果が特図 2 先読み受信領域 4 に格納されている場合には図柄予報画像 Ta の表示が設定され、特図 2 先読み受信領域 3 に格納されている場合には図柄予報画像 Tb の表示が設定され、特図 2 先読み受信領域 2 に格納されている場合には図柄予報画像 Tc の表示が設定され、特図 2 先読み受信領域 1 に格納されている場合には図柄予報画像 Td の表示が設定される。

[2] 特図 2 先読みデータが特図 2 先読み受信領域 1～4 の全てに格納されている場合には図柄予報画像 Td の表示が設定され、特図 2 先読み受信領域 2～4 の 3 つに格納されている場合には図柄予報画像 Tc の表示が設定され、特図 2 先読み受信領域 3～4 の 2 つに格納されている場合には図柄予報画像 Tb の表示が設定され、特図 2 先読み受信領域 4 の 1 つに格納されている場合には図柄予報画像 Ta の表示が設定される。

40

【0148】

上記実施例 2 によれば次の効果を奏する。

今回の「90 回目」の演出図柄遊技で「777」「747」「744」の態様のミニ図柄を表示することに応じて次回以後の「92 回目」～「95 回目」の演出図柄からスピード背景画像が表示されると遊技者に示唆した。即ち、予告演出として演出図柄遊技の背景画像を遊技者に事前に示唆する斬新な演出を行ったので、予告演出の趣向性が向上する。

今回の「90 回目」の演出図柄遊技でミニ図柄を互いに異なる複数種の態様「777」

50

「747」「744」のいずれかで表示することに応じて次回以後の「92回目」～「95回目」の演出図柄からスピード背景画像が表示される確率の高さを遊技者に示唆したので、予告演出の趣向性が一層向上する。

【0149】

[実施例3]

図29はミニ図柄先読み演出を説明するものである。このミニ図柄先読み演出はチャンスモードでの「90回目」の演出図柄遊技中に「90回目」のミニ図柄遊技に換えて行われるものであり、以後の「92回目」～「95回目」のいずれかの演出図柄遊技からスピード背景画像が表示されると遊技者に示唆する先読み予告である。このミニ図柄先読み演出は3列のミニ図柄をミニ表示領域Es内に可変状態で表示することで開始される(a参照)。これら3列のミニ図柄の可変表示は3列の演出図柄のスクロール表示が開始されることに同期して開始されるものであり、各列のミニ図柄の可変表示は同列の演出図柄のスクロール表示が停止されることに時間的に同期して停止される(b～d参照)。

10

【0150】

ミニ図柄先読み演出では3列のミニ図柄の組合せが「777」「747」「744」のいずれかに設定され、3列のミニ図柄の可変停止状態で3列のミニ図柄が組合せの設定結果となるように各列のミニ図柄が可変停止状態とされる。例えば3列のミニ図柄の組合せの設定結果が「777」である場合にはミニ図柄先読み演出で左列のミニ図柄の可変表示が左列の演出図柄のスクロール表示の停止に同期して「7」で停止され、右列のミニ図柄の可変表示が右列の演出図柄のスクロール表示の停止に同期して「7」で停止され、中列のミニ図柄の可変表示が中列の演出図柄のスクロール表示の停止に同期して「7」で停止される。3列のミニ図柄の組合せ「777」は以後の「92回目」～「95回目」のいずれかの演出図柄遊技からスピード背景画像が表示されると遊技者に100%未満の高確率で示唆するものであり、「747」は中確率で示唆するものであり、「744」は0%超の低確率で示唆するものである。

20

【0151】

ミニ図柄先読み演出ではミニ表示領域Esの左側に図柄予報画像Ta～Tdのいずれかが表示される。これら図柄予報画像Ta～Tdのそれぞれはミニ図柄先読み演出で3列のミニ図柄が可変状態で表示開始されることに同期して表示開始され(a参照)、3列のミニ図柄が可変停止状態で表示されることに同期して消去されるものであり(d参照)、ミニ図柄先読み演出の開始から終了まで継続的に表示される。これら図柄予報画像Ta～Tdはミニ図柄先読み演出が背景画像の変更の対象とする演出図柄遊技を遊技者に示唆するものであり、ミニ図柄先読み演出での3列のミニ図柄の可変停止状態での組合せが今回の当否の判定結果を報知するものでない遊技者に示唆するものである。

30

【0152】

図30(a)のミニ図柄先読み演出処理はサブ制御回路60が図28(a)のミニ図柄予告演出処理に換えて実行するものであり、サブ制御回路60はチャンスモードでの「90回目」の演出図柄遊技を開始するときに図30(a)のS221で現在の演出モードがチャンスモードであると判断し、S222で今回の演出図柄遊技が「90回目」であると判断し、S223で今回の演出図柄遊技の演出内容が全図同時停止演出とは異なる外れ用であると判断し、S224で特図2先読み受信領域1～4の少なくとも1つに特図2先読みデータが格納されていると判断し、S225で特図2先読み受信領域1～4のいずれにも「転落有」の先読み結果が格納されていないと判断すると、S226で特図2先読み受信領域1～4に「大当たり図柄1」または「大当たり図柄3」の先読み結果が格納されているか否かを判断する。

40

【0153】

サブ制御回路60はS226で「大当たり図柄1」または「大当たり図柄3」の先読み結果が特図2先読み受信領域1～4のいずれかに格納されていると判断すると、S231へ移行する。ここでROMから図30(b)のミニ図柄先読み演出テーブル1を検出し、ミニ図柄先読み演出テーブル1からミニ図柄先読み演出での3列のミニ図柄の組合せを「744」

50

→「747」→「777」の順に高確率で選択する。このサブ制御回路60はS226で特図2先読み受信領域1～4に「大当り図柄1」および「大当り図柄3」の先読み結果がいずれも格納されていないと判断すると、S232へ移行する。ここでROMから図30(c)のミニ図柄先読み演出テーブル2を検出し、ミニ図柄先読み演出テーブル2からミニ図柄先読み演出での3列のミニ図柄の組合せを「777」→「747」→「744」の順に高確率で選択する。

【0154】

サブ制御回路60はS231またはS232を終えると、S233で今回の「90回目」の演出図柄遊技に対してミニ図柄先読み演出が設定されているか否かを判断する。ここでミニ図柄先読み演出が設定されていると判断した場合にはS234で今回のミニ図柄予告演出で図柄予報画像Ta～Tdのいずれを表示するかを判定する。この処理は「大当り図柄1」または「大当り図柄3」の先読み結果が特図2先読み受信領域1～4のいずれかに格納されている場合に実施例2の手順[1]で行われるものであり、「大当り図柄1」および「大当り図柄3」の先読み結果がいずれも特図2先読み受信領域1～4に格納されていない場合には実施例2の手順[2]で行われる。

【0155】

上記実施例3によれば次の効果を奏する。

上記手段によれば、今回の「90回目」の演出図柄遊技中にミニ図柄先読み演出の画像を表示し、ミニ図柄先読み演出での3列のミニ図柄の可変停止状態での組合せに応じて次回以後の演出図柄遊技中にスピード背景画像が表示されると遊技者に事前に示唆した。即ち、予告演出として演出図柄遊技の背景画像を遊技者に事前に示唆する斬新な演出がミニ図柄遊技の画像を用いて行われるので、予告演出の趣向性が向上する。

3列の演出図柄に比べて小さな3列のミニ図柄の組合せに応じて次回以後の演出図柄遊技中にスピード背景画像が表示されると遊技者に事前に示唆したので、ミニ図柄先読み演出での3列のミニ図柄が当否の判定結果であるとの誤解を遊技者に与えることを防止できる。

【0156】

上記実施例1～3においては、背景予告演出とミニ図柄予告演出とミニ図柄先読み演出をノーマルモードおよびチャンスモードのそれぞれで行っても良い。

上記実施例1～3においては、背景予告演出とミニ図柄予告演出とミニ図柄先読み演出をチャンスモードでの単位回数（例えば10回）毎の演出図柄遊技で行っても良い。

上記実施例1～3においては、高確電サポモードの設定を確定的に示唆する予告演出として背景予告演出とミニ図柄予告演出とミニ図柄先読み演出を行っても良い。

【0157】

上記実施例1～3には特許請求の範囲に記載された発明に加えて次の[参考発明1-1]～[参考発明1-8]が記載されている。遊技機には遊技球が始動領域に入球した場合に当否を判定し、当否を判定した場合に図柄遊技の画像を表示することで当否の判定結果を遊技者に報知する構成のものがある。この図柄遊技の画像は識別図柄を変動状態で表示した後に変動停止状態で表示するものであり、遊技者には当否の判定結果が識別図柄の変動停止状態での態様によって報知される（特開2010-17425号公報参照）。この遊技機には今回の図柄遊技中に背景画像等の現状画像を表示することに応じて通常確率状態等の現在の遊技状態を遊技者に示唆する構成のものがある。この構成の場合には予告演出が行われる。この予告演出は今回の図柄遊技で識別図柄の態様が確定する前に識別図柄が当りの態様になると遊技者に示唆するだけのものであり、趣向性の向上の点で改善の余地が残されている。

【0158】

[参考発明1-1]

始動条件が成立した場合に当否を判定するものであって、当りと判定した場合に特別領域を開放状態とする特別遊技を行う特別遊技手段と、

遊技者にとって有利さの度合いが相違する複数の遊技状態のいずれかを当りと判定され

10

20

30

40

50

た場合に設定する状態設定手段と、

当否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像を表示する図柄遊技手段と、

今回の図柄遊技中に現状画像を現在の遊技状態に応じた態様で表示することに応じて遊技者に現在の遊技状態を示唆する現状示唆手段と、

今回の図柄遊技中に先行き画像を次回以後の図柄遊技中に表示される現状画像を示唆する態様で表示することに応じて遊技者に当該現状画像の態様を事前に示唆する先行き示唆手段を備えたことを特徴とする遊技機。

実施例の遊技球が第1始動口18または第2始動口23に入球した場合は始動条件が成立した場合に相当し、大入賞口19は特別領域に相当し、主制御回路40は特別遊技手段および状態設定手段に相当し、通常遊技モードと低確電サポモードと高確電サポモードのそれぞれは遊技状態に相当し、演出図柄遊技の画像は図柄遊技の画像に相当し、サブ制御回路60は図柄遊技手段と現状示唆手段と先行き示唆手段に相当し、ノーマル背景画像とチャンス背景画像とスピード背景画像と超スピード背景画像のそれぞれは現状画像に相当し、背景予告画像BYはスピード背景画像を示唆する態様の先行き画像に相当し、ミニ図柄予告演出での「777」「747」「744」の組合せの3列のミニ図柄はスピード背景画像を示唆する態様の先行き画像に相当する。

上記手段によれば、今回の図柄遊技で先行き画像が表示されることに応じて次回以後の図柄遊技中に表示される現状画像の態様が遊技者に示唆される。即ち、予告演出として現状画像の態様を遊技者に事前に示唆する斬新な演出が行われるので、予告演出の趣向性が向上する。

【0159】

[参考発明1-2]

前記先行き示唆手段は、先行き画像として現状画像に比べて小さな画像を表示することを特徴とする[参考発明1-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、先行き画像が現状画像に比べて目立たなくなるので、遊技者が先行き画像を現像画像であると誤認することを防止することが可能となる。

【0160】

[参考発明1-3]

前記先行き示唆手段は、次回以後の図柄遊技で当りが報知されることに応じて現在の遊技状態に比べて遊技者に有利な遊技状態が次回以後の図柄遊技から設定される場合であって当該有利な遊技状態を示唆する態様の現状画像が次回以後の図柄遊技から表示される場合に当該有利な現状画像を示唆する態様の先行き画像を今回の図柄遊技中に表示することを特徴とする[参考発明1-1]に記載の遊技機。

実施例の低確電サポモードは現在の遊技状態に相当し、高確電サポモードは低確電サポモードに比べて遊技者に有利な遊技状態に相当する。

上記手段によれば、今回の図柄遊技で先行き画像が表示されることに応じて次回以後の図柄遊技での当りが発生し、しかも、現在の遊技状態に比べて遊技者に有利な遊技状態が設定されると遊技者に示唆されるので、予告演出の趣向性が一層向上する。

【0161】

[参考発明1-4]

前記先行き示唆手段は、現在の遊技状態が当りと高確率で判定される高確率状態および通常確率で判定される通常確率状態のいずれであるかに関わらず、前記有利な現状画像を示唆する態様の先行き画像の表示を行うことを特徴とする[参考発明1-3]に記載の遊技機。

上記手段によれば、次回以後の図柄遊技で現状画像が高確率状態を示唆する態様で表示される場合には今回の図柄遊技で先行き画像が表示されることに応じて当該現状画像の態様が遊技者に事前に示唆されるので、遊技者にとって次回以後の図柄遊技の開始を待つ楽しみができる。

【0162】

[参考発明1-5]

前記先行き示唆手段は、先行き画像が示唆する図柄遊技が次回以後のいずれであるかを遊技者に示唆する画像を先行き画像と共に表示することを特徴とする[参考発明1-1]に記載の遊技機。

実施例の大当たりタイミング画像T2～T5は先行き画像が示唆する図柄遊技が次回以後のいずれであるかを遊技者に示唆する画像に相当する。

上記手段によれば、次回以後のいずれの図柄遊技から現状画像の態様が変化するかが遊技者に示唆されるので、予告演出の趣向性が一層向上する。

【0163】

[参考発明1-6]

前記先行き示唆手段は、当りと判定されることに応じて現在の遊技状態に比べて遊技者に不利な遊技状態が設定される場合であって当該不利な遊技状態を遊技者に示唆する態様の現状画像が次回以後の図柄遊技中に表示される場合には当該現状画像を示唆する態様の先行き画像を今回の図柄遊技で表示しないことを特徴とする[参考発明1-1]に記載の遊技機。

実施例の通常遊技モードは現在の遊技状態に比べて遊技者に不利な遊技状態に相当する。

上記手段によれば、現在の遊技状態に比べて遊技者に不利な遊技状態が設定されることに応じて次回以後の図柄遊技中に現状画像が当該不利な遊技状態を示唆する態様で表示される場合には当該不利な態様の現状画像の表示が先行き画像によって遊技者に事前に示唆されないので、遊技者に失望感を早々に与えることがなくなる。

【0164】

[参考発明1-7]

始動条件が成立した場合に当否を判定するものであって、当りと判定した場合に特別領域を開放状態とする特別遊技を行う特別遊技手段と、

遊技者にとって有利さの度合いが相違する複数の遊技状態のいずれかを当りと判定された場合に設定する状態設定手段と、

識別図柄を変動状態とした後に変動停止状態とする図柄遊技の画像を表示するものであって、識別図柄の変動停止状態での態様に応じて当否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技手段と、

図柄遊技の背景画像を表示するものであって、今回の図柄遊技中に背景画像を現在の遊技状態に応じた態様で表示することによって遊技者に現在の遊技状態を示唆する背景表示手段と、

識別図柄とは別の別図柄を変動状態とした後に変動停止状態とする別図柄遊技の画像を図柄遊技の画像の表示中に表示する別図柄遊技手段を備え、

前記別図柄遊技手段は、今回の図柄遊技中の別図柄遊技で別図柄を次回以後の図柄遊技中に表示される背景画像を示唆する態様で変動停止状態とすることによって遊技者に当該背景画像の態様を事前に示唆することを特徴とする遊技機。

実施例の遊技球が第1始動口18または第2始動口23に入球した場合は始動条件が成立した場合に相当し、大入賞口19は特別領域に相当し、主制御回路40は特別遊技手段および状態設定手段に相当し、通常遊技モードと低確電サポモードと高確電サポモードのそれぞれは遊技状態に相当し、演出図柄遊技の画像は図柄遊技の画像に相当し、サブ制御回路60は図柄遊技手段と背景表示手段と別図柄遊技手段に相当し、3列の演出図柄は識別図柄に相当し、スクロール表示は変動状態に相当し、スクロール停止表示は変動停止状態に相当し、ノーマル背景画像とチャンス背景画像とスピード背景画像と超スピード背景画像のそれぞれは背景画像に相当し、ミニ図柄先読み演出は別図柄遊技に相当し、ミニ図柄先読み演出での3列のミニ図柄は別図柄に相当し、3列のミニ図柄の可変状態は変動状態に相当し、3列のミニ図柄の可変停止状態は変動停止状態に相当し、ミニ図柄先読み演出での3列のミニ図柄の組合せ「777」「747」「744」はスピード背景画像の表示を示唆する態様の別図柄に相当する。

上記手段によれば、今回の図柄遊技中に別図柄遊技の画像が表示され、当該今回の別図

柄遊技での別図柄の変動停止状態での態様に依じて次回以後の図柄遊技中に表示される背景画像の態様が遊技者に事前に示唆される。即ち、予告演出として図柄遊技の背景画像の態様を遊技者に事前に示唆する斬新な演出が別図柄遊技の画像を用いて行われるので、予告演出の趣向性が向上する。

【0165】

[参考発明1-8]

前記別図柄遊技手段は、別図柄として識別図柄に比べて小さな図柄を識別図柄に比べて小さな表示領域内に表示することを特徴とする[参考発明1-7]に記載の遊技機。

実施例のミニ表示領域Esは小さな表示領域に相当する。

上記手段によれば、識別図柄に比べて小さな別図柄の態様に依じて次回以後の図柄遊技中の背景画像の態様が遊技者に事前に示唆されるので、別図柄が当否の判定結果であるとの誤解を遊技者に与えることを防止できる。

【0166】

[実施例4]

演出モードにはノーマルモードとチャンスモードとスピードモードと超スピードモードに加えてスーパーチャンスモードが設定されている。図31(a)のスーパーチャンス背景画像はスーパーチャンスモードが設定された状態でのみ演出図柄遊技の背景画像として表示されるものである。このスーパーチャンス背景画像は女性が月に向かって手を合わせる画像に設定されたものであり、女性の画像には「お願い・・・」の吹出し画像が添付される。このスーパーチャンス背景画像は現在の演出モードがスーパーチャンスモードであると遊技者に報知するものであり、スーパーチャンスモードでは演出図柄遊技の画像およびミニ図柄遊技の画像のそれぞれがスーパーチャンス背景画像の前に重ねて表示される。

【0167】

サブ制御回路60のRAMには、図31(b)に示すように、特図1先読み受信領域1～4が設定されており、サブ制御回路60は主制御回路40からの特図1先読みデータを受信する毎に特図1先読みデータの受信結果を特図1先読み受信領域1～4のいずれかに格納する。これら特図1先読み受信領域1～4には「特図1先読み受信領域1」「特図1先読み受信領域2」「特図1先読み受信領域3」「特図1先読み受信領域4」の順に高い格納の優先度が設定されており、特図1先読みデータの格納処理は空欄の特図1先読み受信領域1～4のうち優先度が最大の1つに対して行われる。即ち、特図1先読み受信領域1～4には主制御回路40の特図1先読み領域1～4と同一の特図1先読みデータが同一の順序で格納される。

【0168】

図32のスーパーチャンスモード設定処理はサブ制御回路60が図24のS123で主制御回路40からの特図1遊技データおよび特図2遊技データのそれぞれを受信する毎に起動するものであり、サブ制御回路60はスーパーチャンスモード設定処理で現在の演出モードをスーパーチャンスモードに設定し、現在の演出モードがスーパーチャンスモードに設定されている状態では演出図柄表示器28に演出図柄遊技およびミニ図柄遊技の背景画像としてスーパーチャンス背景画像を表示する。

【0169】

サブ制御回路60は特図1遊技データまたは特図2遊技データを受信すると、S241でデータの受信結果が特図1遊技データであるか否かを判断する。ここでデータの受信結果が特図1遊技データであると判断した場合にはS242で現在の演出モードがノーマルモードであるか否かを判断する。例えば現在の遊技モードが通常遊技モードである場合にはS242でノーマルモードであると判断し、S243で特図1先読み受信領域1～4のいずれかに特図1先読みデータがあるか否かを判断する。ここで特図1先読みデータがあると判断した場合にはS244へ移行し、特図1先読みデータとして大当たりの先読み結果があるか否かを判断する。

【0170】

サブ制御回路60はS244で大当たりの先読み結果があると判断すると、S245でスーパ

ーチャンスモードを設定すると一定の低確率（１０％）で判定し、Ｓ２４６でカウンタＮ１の値を設定する。このカウンタＮ１の値はサブ制御回路６０が主電源の投入時に「０」にリセットするものであり、サブ制御回路６０は大当りの先読み結果が特図１先読み受信領域１にある場合にカウンタＮ１の値に「４」を設定し、特図１先読み受信領域２にある場合にカウンタＮ１の値に「３」を設定し、特図１先読み受信領域３にある場合にカウンタＮ１の値に「２」を設定し、特図１先読み受信領域４にある場合にカウンタＮ１の値に「１」を設定する。

【０１７１】

サブ制御回路６０はデータの受信結果が特図２遊技データである場合にはＳ２４１からＳ２４７へ移行し、現在の演出モードがチャンスモードであるか否かを判断する。ここで現在の遊技モードが低確電サポモードである場合にはチャンスモードであると判断し、Ｓ２４８へ移行する。この低確電サポモードは大当り図柄２で大当りと判定されたことに応じて設定された低確電サポモードに加え、大当り図柄１または大当り図柄３で大当りと判定されたことに応じて設定された高確電サポモードから転落した場合の低確電サポモードを含むものであり、サブ制御回路６０はＳ２４８へ移行した場合には今回の演出図柄遊技がチャンスモードでの「１００回目」の遊技であるか否かを判断する。この「１００回目」の演出図柄遊技は主制御回路４０からの時短回数コマンドの受信結果に応じて判断されるものであり、サブ制御回路６０は今回の演出図柄遊技がチャンスモードでの最終回の「１００回目」であると判断した場合にはＳ２４９へ移行する。

【０１７２】

サブ制御回路６０はＳ２４９へ移行すると、特図２保留回数が「４回」であるか否かを判断する。ここで特図２先読み受信領域１～４の４つに特図２先読みデータがある場合には特図２保留回数が「４回」であると判断し、Ｓ２５０で特図２先読み受信領域１～４の全てに外れの先読み結果があるか否かを判断する。ここで特図２先読み受信領域１～４の全てに外れの先読み結果があると判断した場合にはＳ２５１でスーパーチャンスモードの設定を「１００％」の高確率で判定し、Ｓ２５２でカウンタＮ２の値に「４」を設定する。このカウンタＮ２の値はサブ制御回路６０が主電源の投入時に「０」に設定するものである。

【０１７３】

図３３のスーパーチャンスモード解除処理はサブ制御回路６０が図２４のＳ１２５で主制御回路４０からの変動停止コマンド１および変動停止コマンド２のそれぞれを受信する毎に起動するものであり、サブ制御回路６０はスーパーチャンスモード解除処理でスーパーチャンスモードを解除するか否かを判定し、スーパーチャンスモードを解除すると判定した場合には新たな演出モードを設定する。

【０１７４】

サブ制御回路６０は変動停止コマンド１または変動停止コマンド２を受信すると、Ｓ２６１でコマンドの受信結果が変動停止コマンド１であるか否かを判断する。ここでコマンドの受信結果が変動停止コマンド１であると判断した場合にはＳ２６２でカウンタＮ１の値を「０」と比較する。例えばスーパーチャンスモードの設定状態ではＳ２６２で「 $N1 > 0$ 」であると判断し、Ｓ２６３でカウンタＮ１の値から「１」を減算し、Ｓ２６４でカウンタＮ１の値の減算結果を「０」と比較する。ここで「 $N1 = 0$ 」を判断した場合にはＳ２６５でスーパーチャンスモードを解除し、Ｓ２６６で新たな演出モードとして低確電サポモードおよび高確電サポモード間で共用のチャンスモードを設定する。

【０１７５】

サブ制御回路６０はコマンドの受信結果が変動停止コマンド２である場合にはＳ２６１からＳ２６７へ移行し、カウンタＮ２の値を「０」と比較する。例えばスーパーチャンスモードの設定状態ではＳ２６７で「 $N2 > 0$ 」であると判断し、Ｓ２６８でカウンタＮ２の値から「１」を減算し、Ｓ２６９でカウンタＮ２の値の減算結果を「０」と比較する。ここで「 $N2 = 0$ 」を判断した場合にはＳ２６５でスーパーチャンスモードを解除し、Ｓ２６６で新たな演出モードとしてノーマルモードを設定する。

【０１７６】

10

20

30

40

50

図 3 1 (c) は演出モードの挙動を説明するものである。通常遊技モードでは遊技球が左打ちされており、遊技球が第 1 始動口 1 8 に入球する毎にサブ制御回路 4 0 からサブ制御回路 6 0 に特図 1 先読みデータが送信される。この通常遊技モードでは演出モードがノーマルモードに設定されており、演出図柄遊技の画像およびミニ図柄遊技の画像がノーマル背景画像の前に重ねて表示される。このノーマルモードではサブ制御回路 6 0 が演出図柄遊技を開始する毎に特図 1 先読み受信領域 1 ~ 4 の特図 1 先読みデータを検出しており、特図 1 先読み受信領域 1 ~ 4 のいずれかに大当りの先読み結果がある場合にスーパーチャンスモードを低確率で設定する。このサブ制御回路 6 0 はスーパーチャンスモードを設定した場合には次回の演出図柄遊技からノーマル背景画像に換えてスーパーチャンス背景画像を表示し、演出図柄遊技の画像およびミニ図柄遊技の画像をスーパーチャンス背景画像の前に重ねて表示する。この場合のスーパーチャンス背景画像は遊技者に大当りを確定的に示唆する大当り予告演出の画像として表示されるものであり、遊技者の大当りに対する期待感はスーパーチャンス背景画像が表示されることに応じて高められる。

10

【 0 1 7 7 】

ノーマルモードから移行したスーパーチャンスモードは、下記[1] ~ [4] に示すように、3 列の演出図柄が大当りの組合せとなる大当りの演出図柄遊技が終了するときに解除されるものであり、大当りの演出図柄遊技の次の演出図柄遊技からは低確電サポモードおよび高確電サポモード間で共用のチャンス背景画像が表示される。

[1] 特図 1 先読み受信領域 4 に大当りの先読み結果があった場合には次回の「1 回目」の演出図柄遊技で大当りが報知され、スーパーチャンスモードが解除されることに応じてチャンスモードが設定される。この場合には「2 回目」の演出図柄遊技からスーパーチャンス背景画像に換えてチャンス背景画像が表示される。

20

[2] 特図 1 先読み受信領域 3 に大当りの先読み結果があった場合には「2 回目」の演出図柄遊技で大当りが報知され、スーパーチャンスモードが解除されることに応じてチャンスモードが設定される。この場合には「3 回目」の演出図柄遊技からスーパーチャンス背景画像に換えてチャンス背景画像が表示される。

[3] 特図 1 先読み受信領域 2 に大当りの先読み結果があった場合には「3 回目」の演出図柄遊技で大当りが報知され、スーパーチャンスモードが解除されることに応じてチャンスモードが設定される。この場合には「4 回目」の演出図柄遊技からスーパーチャンス背景画像に換えてチャンス背景画像が表示される。

30

[4] 特図 1 先読み受信領域 1 に大当りの先読み結果があった場合には「4 回目」の演出図柄遊技で大当りが報知され、スーパーチャンスモードが解除されることに応じてチャンスモードが設定される。この場合には「5 回目」の演出図柄遊技からスーパーチャンス背景画像に換えてチャンス背景画像が表示される。

【 0 1 7 8 】

チャンスモードでは遊技球が右打ちされており、遊技球が第 2 始動口 2 3 に入球する毎に主制御回路 4 0 からサブ制御回路 6 0 に特図 2 先読みデータが送信される。このサブ制御回路 6 0 はチャンスモードでは演出図柄遊技の画像およびミニ図柄遊技の画像をチャンス背景画像の前に重ねて表示しており、チャンスモードでの最終回の「1 0 0 回目」の演出図柄遊技を開始するときに特図 2 先読み受信領域 1 ~ 4 の特図 2 先読みデータを検出し、特図 2 先読み受信領域 1 ~ 4 の全てに外れの先読み結果がある場合にスーパーチャンスモードを 1 0 0 % の確率で設定する。このサブ制御回路 6 0 はスーパーチャンスモードを設定した場合には次回の演出図柄遊技からチャンス背景画像に換えてスーパーチャンス背景画像を表示し、演出図柄遊技の画像およびミニ図柄遊技の画像をスーパーチャンス背景画像の前に重ねて表示する。この場合のスーパーチャンス背景画像は遊技モードが低確電サポモードから通常遊技モードに転落したとの遊技者の認識を遅らせ、ノーマル背景画像がスーパーチャンス背景画像に切替わることに応じて 3 列の演出図柄が大当りの組合せとなったことを経験した遊技者の大当りに対する期待感を高めるものであり、スーパーチャンスモードが設定された演出図柄遊技を基準の「0 回」とした場合に「4 回目」の演出図柄遊技で終了し、次回の演出図柄遊技からはノーマルモードに応じたノーマル背景画像が

40

50

表示される。

【0179】

上記実施例4によれば次の効果を奏する。

低確電サポモードが通常遊技モードに降格する場合にスーパーチャンスモードを設定し、演出図柄遊技の画像をスーパーチャンスモードに応じたスーパーチャンス背景画像によって演出したので、遊技モードが降格することに対する遊技者の失望感をスーパーチャンス背景画像によって緩和することが可能となる。しかも、演出図柄遊技の画像を別の機会にもスーパーチャンス背景画像によって演出したので、スーパーチャンス背景画像を楽しむ別の機会を遊技者に与えることが可能となる。

演出モードがスーパーチャンスモードに設定されている期間内にはノーマルモードとチャンスモードとスピードモードと超スピードモードのいずれとも異なるスーパーチャンス背景画像を表示することに応じて演出図柄遊技の画像を通常遊技モードを示唆しない態様で演出したので、低確電サポモードが通常遊技モードに降格した場合に演出図柄遊技の画像をノーマル背景画像で演出する場合とは異なり、遊技モードが降格したことに対する失望感を遊技者に与えることを防止することが可能となる。

低確電サポモードが通常遊技モードに降格する場合および通常遊技モードが低確電サポモードまたは高確電サポモードに昇格する場合間で共通のスーパーチャンスモードを設定することに応じて演出図柄遊技の画像を共通のスーパーチャンス背景画像で演出したので、低確電サポモードが降格する場合であっても演出図柄遊技の画像がスーパーチャンス背景画像で演出されることに応じて通常遊技モードが低確電サポモードまたは高確電サポモード昇格したことを経験した遊技者には大きな期待感を与えることが可能となる。

【0180】

低確電サポモードが通常遊技モードに降格することに応じてスーパーチャンスモードを設定した場合にはスーパーチャンスモードを解除することに応じてノーマルモードを設定した。このため、低確電サポモードが通常遊技モードに降格する場合には演出図柄遊技の画像がスーパーチャンス背景画像によって演出された後にノーマル背景画像によって演出されるので、演出図柄遊技の背景画像から遊技者が通常遊技モードの設定を認識するタイミングを遅らせることが可能となる。

高確電サポモードが設定された場合には「100回」の演出図柄遊技が終了するまで低確電サポモードの設定時と共通のチャンス背景画像を表示し、高確電サポモードが「100回」を超えて継続する場合にはチャンス背景画像をスーパーチャンス背景画像に変更することなくスピード背景画像に変更したので、高確電サポモードの設定を遊技者に疑義なく明確に認識させることが可能となる。

通常遊技モードが低確電サポモードまたは高確電サポモードに昇格することに応じてスーパーチャンスモードが設定された場合には低確電サポモードまたは高確電サポモードが実際に設定されることに応じてスーパーチャンスモードを解除したので、スーパーチャンス背景画像が低確電サポモードまたは高確電サポモードの設定を示唆するものであったと遊技者に明確に認識させることが可能となる。しかも、低確電サポモードが通常遊技モードに降格することに応じてスーパーチャンスモードを設定した場合には通常遊技モードでの演出図柄遊技の画像の実際の表示回数がスーパーチャンスモードの設定時の特図2保留回数に到達することに応じてスーパーチャンスモードを解除したので、スーパーチャンス背景画像に対する遊技者の期待感を過剰に煽ることを防止することが可能となる。

【0181】

通常遊技モードで大当たりが先読みされることに応じてカウンタN1の値を現在の特図1保留数に設定し、カウンタN1の値が「0」になるまでの許容期間内には演出図柄遊技でスーパーチャンス背景画像を表示することに応じて遊技者に大当たりを示唆したので、遊技者の大当たりに対する期待感を高めることが可能になる。しかも、現在の遊技モードが低確電サポモードから通常遊技モードに降格する場合にもカウンタN2の値を現在の特図2保留数に設定し、カウンタN2の値が「0」になるまでの許容期間内には演出図柄遊技でスーパーチャンス背景画像を表示することに応じて遊技者に大当たりを示唆したので、遊技モ

ードが降格することに対する遊技者の失望感をスーパーチャンス背景画像によって緩和することが可能となる。

ノーマルモードで特図 1 先読み受信領域 1～4 のいずれかに大当りの先読み結果がある場合およびチャンスモードで最終回の演出図柄遊技が開始されるときに特図 2 保留がある場合間で共通のスーパーチャンスモードを設定した。このため、遊技者の目線でスーパーチャンスモードの開始タイミングに多様性が生成されるので、遊技の趣向性が向上する。しかも、ノーマルモードでスーパーチャンスモードを開始した場合には演出図柄遊技で大当りが報知されることに応じてスーパーチャンスモードを解除し、チャンスモードでスーパーチャンスモードを設定した場合には特図 2 保留数に応じた回数の演出図柄遊技が実行されることに応じてスーパーチャンスモードを解除した。このため、遊技者の目線でスーパーチャンスモードの終了タイミングに多様性が生成されるので、遊技の趣向性が一層向上する。

【0182】

[実施例 5]

図 3 4 のスーパーチャンスモード設定処理はサブ制御回路 6 0 が図 3 2 のスーパーチャンスモード設定処理に換えて実行するものであり、サブ制御回路 6 0 は遊技球が左打ちされているノーマルモードでは主制御回路 4 0 からの特図 1 先読みデータを受信する。この状態で大当りの先読み結果がないと S244 で判断した場合には S271 でスーパーチャンスモードを設定すると一定の極低確率 (0.5%) で判定し、S272 でカウンタ N1 の値を設定する。このカウンタ N1 の値は特図 1 保留回数に応じた値に設定されるものであり、サブ制御回路 6 0 は特図 1 先読みデータが特図 1 先読み受信領域 1～4 の 4 つにある場合にカウンタ N1 の値に「4」を設定し、特図 1 先読み受信領域 2～4 の 3 つにある場合にカウンタ N1 の値に「3」を設定し、特図 1 先読み受信領域 3～4 の 2 つにある場合にカウンタ N1 の値に「2」を設定し、特図 1 先読み受信領域 4 の 1 つにある場合にカウンタ N1 の値に「1」を設定する。

【0183】

サブ制御回路 6 0 は遊技球が右打ちされたチャンスモードでは主制御回路 4 0 からの特図 2 先読みデータを受信する。この状態でスーパーチャンスモードを S251 で設定すると、S273 で特図 2 先読み受信領域 1～4 のいずれかに大当りの先読み結果があるか否かを判断する。ここで大当りの先読み結果があると判断した場合には S274 へ移行し、カウンタ N2 の値を設定する。このカウンタ N2 の値は大当りの先読み結果が特図 2 先読み受信領域 4 にある場合に「1」に設定されるものであり、特図 2 先読み受信領域 3 にある場合には「2」に設定され、特図 2 先読み受信領域 2 にある場合には「3」に設定され、特図 2 先読み受信領域 1 にある場合には「4」に設定される。

【0184】

サブ制御回路 6 0 は S273 で特図 2 先読み受信領域 1～4 のいずれにも大当りの先読み結果がないと判断すると、S275 でカウンタ N2 の値を設定する。このカウンタ N2 の値は特図 2 先読み受信領域 1～4 の 4 つに特図 2 先読みデータがある場合に「4」に設定されるものであり、特図 2 先読み受信領域 2～4 の 3 つにある場合には「3」に設定され、特図 2 先読み受信領域 3～4 の 2 つにある場合には「2」に設定され、特図 2 先読み受信領域 4 の 1 つにある場合には「1」に設定される。

【0185】

サブ制御回路 6 0 は図 3 3 のスーパーチャンスモード解除処理の S265 でスーパーチャンスモードを解除すると、S266 で新たな演出モードを設定する。この演出モードは今回の演出図柄遊技で大当りと報知される場合に低確電サポモードおよび高確電サポモード間で共用のチャンスモードに設定されるものであり、今回の演出図柄遊技で外れまたは小当りと報知される場合には通常遊技用のノーマルモードに設定される。

【0186】

図 3 5 (a) はノーマルモードを起点とする演出モードの挙動を説明するものである。通常遊技モードでは遊技球が左打ちされており、遊技球が第 1 始動口 1 8 に入球する毎に

10

20

30

40

50

主制御回路 40 からサブ制御回路 60 に特図 1 先読みデータが送信される。この通常遊技モードでは演出モードがノーマルモードに設定されており、演出図柄遊技の画像およびミニ図柄遊技の画像がノーマル背景画像の前に重ねて表示される。このノーマルモードではサブ制御回路 60 が演出図柄遊技を開始する毎に特図 1 先読み受信領域 1～4 の特図 1 先読みデータを検出しており、特図 1 先読み受信領域 1～4 のいずれかに大当りの先読み結果がある場合にスーパーチャンスモードを低確率で設定し、特図 1 先読み受信領域 1～4 のいずれにも大当りの先読み結果がない場合にスーパーチャンスモードを極低確率で設定する。このサブ制御回路 60 は今回の演出図柄遊技でスーパーチャンスモードを設定した場合には次回の演出図柄遊技からノーマル背景画像に換えてスーパーチャンス背景画像を表示し、演出図柄遊技の画像およびミニ図柄遊技の画像をスーパーチャンス背景画像の前に重ねて表示する。この場合のスーパーチャンス背景画像は遊技者に大当りを非確定的に示唆する大当り予告演出の画像として表示されるものであり、遊技者の大当りに対する期待感は一層スーパーチャンス背景画像が表示されることに依りて高められる。

10

【0187】

ノーマルモードから移行したスーパーチャンスモードは特図 1 先読み受信領域 1～4 のいずれかに大当りの先読み結果があった場合には、下記[1]～[4]に示すように、3 列の演出図柄が大当りの組合せとなる大当りの演出図柄遊技が終了するときに解除されるものであり、大当りの演出図柄遊技の次の演出図柄遊技からは低確電サポモードおよび高確電サポモード間で共用のチャンス背景画像が表示される。

[1] 特図 1 先読み受信領域 4 に大当りの先読み結果があった場合には今回の演出図柄遊技でスーパーチャンスモードが設定され、次回の「1 回目」の演出図柄遊技がスーパーチャンス背景画像の前に重ねて表示される。この「1 回目」の演出図柄遊技で大当りが報知され、スーパーチャンスモードが解除されることに依りてチャンスモードが設定される。この場合には「2 回目」の演出図柄遊技からチャンス背景画像が表示される。

20

[2] 特図 1 先読み受信領域 3 に大当りの先読み結果があった場合には今回の演出図柄遊技でスーパーチャンスモードが設定され、「1 回目」～「2 回目」の演出図柄遊技がスーパーチャンス背景画像の前に重ねて表示される。この「2 回目」の演出図柄遊技の画像で大当りが報知され、スーパーチャンスモードが解除されることに依りてチャンスモードが設定される。この場合には「3 回目」の演出図柄遊技からチャンス背景画像が表示される。

30

[3] 特図 1 先読み受信領域 2 に大当りの先読み結果があった場合には今回の演出図柄遊技でスーパーチャンスモードが設定され、「1 回目」～「3 回目」の演出図柄遊技がスーパーチャンス背景画像の前に重ねて表示される。この「3 回目」の演出図柄遊技の画像で大当りが報知され、スーパーチャンスモードが解除されることに依りてチャンスモードが設定される。この場合には「4 回目」の演出図柄遊技からチャンス背景画像が表示される。

[4] 特図 1 先読み受信領域 1 に大当りの先読み結果があった場合には今回の演出図柄遊技でスーパーチャンスモードが設定され、「1 回目」～「4 回目」の演出図柄遊技がスーパーチャンス背景画像の前に重ねて表示される。この「4 回目」の演出図柄遊技の画像で大当りが報知され、スーパーチャンスモードが解除されることに依りてチャンスモードが設定される。この場合には「5 回目」の演出図柄遊技からチャンス背景画像が表示される。

40

【0188】

ノーマルモードから移行したスーパーチャンスモードは、下記[1]～[4]に示すように、特図 1 先読み受信領域 1～4 のいずれにも大当りの先読み結果がなかった場合に特図 1 先読み受信領域 1～4 のうち最新の特図 1 先読みデータに相当する最終保留の演出図柄遊技で 3 列の演出図柄が外れリーチの組合せまたは完全外れの組合せまたは小当りの組合せとなった場合に解除されるものであり、最終保留の演出図柄遊技の次の演出図柄遊技の画像およびミニ図柄遊技の画像は通常遊技モード用のノーマル背景画像の前に重ねて表示される。

50

[1] 特図1先読み受信領域4の1つに特図1先読みデータがあった場合には今回の演出図柄遊技でスーパーチャンスモードが設定され、次回の「1回目」の演出図柄遊技がスーパーチャンス背景画像の前に重ねて表示される。この場合には「1回目」の演出図柄遊技でスーパーチャンスモードが解除されることに応じてノーマルモードが設定され、次回の演出図柄遊技からノーマル背景画像が表示される。

[2] 特図1先読み受信領域3～4の2つに特図1先読みデータがあった場合には今回の演出図柄遊技でスーパーチャンスモードが設定され、「1回目」～「2回目」の演出図柄遊技がスーパーチャンス背景画像の前に重ねて表示される。この場合には「2回目」の演出図柄遊技でスーパーチャンスモードが解除されることに応じてノーマルモードが設定され、次回の演出図柄遊技からノーマル背景画像が表示される。

10

[3] 特図1先読み受信領域2～4の3つに特図1先読みデータがあった場合には今回の演出図柄遊技でスーパーチャンスモードが設定され、「1回目」～「3回目」の演出図柄遊技がスーパーチャンス背景画像の前に重ねて表示される。この場合には「3回目」の演出図柄遊技でスーパーチャンスモードが解除されることに応じてノーマルモードが設定され、次回の演出図柄遊技からノーマル背景画像が表示される。

[4] 特図1先読み受信領域1～4の4つに特図1先読みデータがあった場合には今回の演出図柄遊技でスーパーチャンスモードが設定され、「1回目」～「4回目」の演出図柄遊技がスーパーチャンス背景画像の前に重ねて表示される。この場合には「4回目」の演出図柄遊技でスーパーチャンスモードが解除されることに応じてノーマルモードが設定され、次回の演出図柄遊技からノーマル背景画像が表示される。

20

【0189】

図35(b)はチャンスモードを起点とする演出モードの挙動を説明するものである。チャンスモードでは遊技球が右打ちされており、遊技球が第2始動口23に入球する毎に主制御回路40からサブ制御回路60に特図2先読みデータが送信される。このサブ制御回路60はチャンスモードでは演出図柄遊技の画像およびミニ図柄遊技の画像をチャンス背景画像の前に重ねて表示しており、チャンスモードでの最終回の「100回目」の演出図柄遊技を開始するときに特図2先読み受信領域1～4の特図2先読みデータを検出し、特図2先読み受信領域1～4の少なくとも1つに特図2先読みデータがある場合にスーパーチャンスモードを100%の確率で設定する。このサブ制御回路60はスーパーチャンスモードを設定した場合には次回の演出図柄遊技からチャンス背景画像に換えてスーパーチャンス背景画像を表示し、演出図柄遊技の画像およびミニ図柄遊技の画像をスーパーチャンス背景画像の前に重ねて表示する。この場合のスーパーチャンス背景画像は遊技モードが低確電サポモードから通常遊技モードに転落したとの遊技者の認識を遅らせるものであり、ノーマル背景画像がスーパーチャンス背景画像に切り替わることに応じて3列の演出図柄が大当りの組合せとなったことを経験した遊技者の大当りに対する期待感を高めるものである。

30

【0190】

チャンスモードから移行したスーパーチャンスモードは、下記[1]～[4]に示すように、特図2先読み受信領域1～4のいずれかに大当りの先読み結果があった場合に3列の演出図柄が大当りの組合せとなった大当りの演出図柄遊技が終了するときに解除されるものであり、大当りの演出図柄遊技の次の演出図柄遊技の画像は低確電サポモードおよび高確電サポモード間で共用のチャンス背景画像の前に重ねて表示される。

40

[1] 特図2先読み受信領域4に大当りの先読み結果があった場合には今回の演出図柄遊技でスーパーチャンスモードが設定され、次回の「1回目」の演出図柄遊技がスーパーチャンス背景画像の前に重ねて表示される。この「1回目」の演出図柄遊技で大当りが報知され、スーパーチャンスモードが解除されることに応じてチャンスモードが設定される。この場合には次回の演出図柄遊技からチャンス背景画像が表示される。

[2] 特図2先読み受信領域3に大当りの先読み結果があった場合には今回の演出図柄遊技でスーパーチャンスモードが設定され、「1回目」～「2回目」の演出図柄遊技がスーパーチャンス背景画像の前に重ねて表示される。この「2回目」の演出図柄遊技の画像で

50

大当たりが報知され、スーパーチャンスモードが解除されることに応じてチャンスモードが設定される。この場合には次回の演出図柄遊技からチャンス背景画像が表示される。

〔3〕特図2先読み受信領域2に大当たりの先読み結果があった場合には今回の演出図柄遊技でスーパーチャンスモードが設定され、「1回目」～「3回目」の演出図柄遊技がスーパーチャンス背景画像の前に重ねて表示される。この「3回目」の演出図柄遊技の画像で大当たりが報知され、スーパーチャンスモードが解除されることに応じてチャンスモードが設定される。この場合には次回の演出図柄遊技からチャンス背景画像が表示される。

〔4〕特図2先読み受信領域1に大当たりの先読み結果があった場合には今回の演出図柄遊技でスーパーチャンスモードが設定され、「1回目」～「4回目」の演出図柄遊技がスーパーチャンス背景画像の前に重ねて表示される。この「4回目」の演出図柄遊技の画像で大当たりが報知され、スーパーチャンスモードが解除されることに応じてチャンスモードが設定される。この場合には次回の演出図柄遊技からチャンス背景画像が表示される。

〔0191〕

チャンスモードから移行したスーパーチャンスモードは、下記〔1〕～〔4〕に示すように、特図2先読み受信領域1～4のいずれにも大当たりの先読み結果がなかった場合に特図2先読み受信領域1～4のうち最新の特図2先読みデータに相当する最終保留の演出図柄遊技で3列の演出図柄が外れリーチの組合せまたは完全外れの組合せまたは小当たりの組合せとなった場合に解除されるものであり、最終保留の演出図柄遊技の次の演出図柄遊技の画像およびミニ図柄遊技の画像は通常遊技モード用のノーマル背景画像の前に重ねて表示される。

〔1〕特図2先読み受信領域4の1つに特図2先読みデータがあった場合には今回の演出図柄遊技でスーパーチャンスモードが設定され、次回の「1回目」の演出図柄遊技がスーパーチャンス背景画像の前に重ねて表示される。この場合には「1回目」の演出図柄遊技でスーパーチャンスモードが解除されることに応じてノーマルモードが設定され、次回の演出図柄遊技からノーマル背景画像が表示される。

〔2〕特図2先読み受信領域3～4の2つに特図2先読みデータがあった場合には今回の演出図柄遊技でスーパーチャンスモードが設定され、「1回目」～「2回目」の演出図柄遊技がスーパーチャンス背景画像の前に重ねて表示される。この場合には「2回目」の演出図柄遊技でスーパーチャンスモードが解除されることに応じてノーマルモードが設定され、次回の演出図柄遊技からノーマル背景画像が表示される。

〔3〕特図2先読み受信領域2～4の3つに特図2先読みデータがあった場合には今回の演出図柄遊技でスーパーチャンスモードが設定され、「1回目」～「3回目」の演出図柄遊技がスーパーチャンス背景画像の前に重ねて表示される。この場合には「3回目」の演出図柄遊技でスーパーチャンスモードが解除されることに応じてノーマルモードが設定され、次回の演出図柄遊技からノーマル背景画像が表示される。

〔4〕特図2先読み受信領域1～4の4つに特図2先読みデータがあった場合には今回の演出図柄遊技でスーパーチャンスモードが設定され、「1回目」～「4回目」の演出図柄遊技がスーパーチャンス背景画像の前に重ねて表示される。この場合には「4回目」の演出図柄遊技でスーパーチャンスモードが解除されることに応じてノーマルモードが設定され、次回の演出図柄遊技からノーマル背景画像が表示される。

〔0192〕

〔実施例6〕

演出モードにはノーマルモードとチャンスモードとスーパーチャンスモードとスピードモードと超スピードモードに加えてRTCモードが設定されている。このRTCモードはサブ制御回路60が図36(a)のRTCモード設定処理で設定するものであり、サブ制御回路60はタイマ割込み処理を起動する毎にRTCモード設定処理を起動する。このサブ制御回路60はRTCモード設定処理を起動した場合にはS281で現在の演出モードがノーマルモードであるか否かを判断する。ここでノーマルモードであると判断した場合にはS282で現在時刻を検出し、S283で現在時刻の検出結果を2時間毎の複数の設定時刻（11時、13時・・・）と比較する。ここで現在時刻の検出結果が複数の設定時刻のいずれ

10

20

30

40

50

かであると判断した場合にはS284で演出モードをノーマルモードからRTCモードに切換え、S285でタイマTの値に初期値(120000msec)を設定する。このタイマTの値はサブ制御回路60がタイマ割込み処理を起動する毎にタイマ割込み処理で減算するものであり、サブ制御回路60は「タイマT>0」の状態で大当たりと判定された場合にはRTCモードに換えてチャンスモードを設定し、「タイマT=0」を判断した場合にはRTCモードに換えてノーマルモードを設定する。

【0193】

RTCモードは通常遊技モード(低確非電サポ状態)で2時間毎に開始され、RTCモードの開始から一定時間「2分」が経過する毎に終了するものであり、図36(b)に示すように、サブ制御回路60はRTCモードでは演出図柄遊技の画像をスーパーチャンス背景画像の前に重ねて表示する。図36(c)の「大当たり?！」の大当たり予告画像Y0は今回の演出図柄遊技で3列の演出図柄が大当たりの組合せとなることを予告するものであり、3列の演出図柄のスクロール状態でカットイン表示される。この大当たり予告画像Y0はRTCモードの設定状態でスーパーチャンス背景画像の前に重ねて表示されるものであり、スーパーチャンス背景画像は大当たり予告画像Y0が表示されると遊技者に示唆する事前示唆演出の画像として機能する。

10

【0194】

図37の大当たり予告演出処理はサブ制御回路60が図24(a)のS123で主制御回路40からの特図1遊技データまたは特図2遊技データを受信する毎に起動するものであり、サブ制御回路60は大当たり予告演出処理で大当たり予告画像Y0を表示するか否かを判定し、大当たり予告画像Y0を表示すると判定した場合には今回の演出図柄遊技で大当たり予告画像Y0を表示する。このサブ制御回路60は大当たり予告演出処理を起動した場合にはS291でデータの受信結果が特図1遊技データであるか否かを判断する。ここでデータの受信結果が特図1遊技データであると判断した場合にはS292で現在の演出モードがRTCモードであるか否かを判断する。

20

【0195】

サブ制御回路60はS292でRTCモードであると判断した場合にはS293で特図1遊技データの受信結果から当否の判定結果を検出し、当否の検出結果が大当たりであるか否かを判断する。ここで当否の検出結果が大当たりであると判断した場合にはS294で今回の演出図柄遊技で大当たり予告画像Y0を表示すると高確率(50%)で判定し、当否の検出結果が外れであると判断した場合にはS295で今回の演出図柄遊技で大当たり予告画像Y0を表示すると低確率(1%)で判定する。即ち、RTCモードではスーパーチャンス背景画像が表示されることに応じて大当たり予告画像Y0の表示が遊技者に示唆され、大当たり予告画像Y0がスーパーチャンス背景画像に重ねて実際に表示されることに応じて大当たりが遊技者に示唆される。

30

【0196】

[実施例7]

図38(a)の大当たり判定テーブル1および図38(b)の大当たり判定テーブル2は主制御回路40のROMに図5(e)の大当たり判定テーブルに換えて格納されたものであり、主制御回路40は図9(b)の特図1処理では図38(a)の大当たり判定テーブル1から大当たりと外れと小当たりのいずれであるかを判定し、図9(a)の特図2処理では図38(b)の大当たり判定テーブル2から大当たりと外れと小当たりのいずれであるかを判定する。この大当たり判定テーブル2は小当たりの判定確率が小当たり判定テーブル1に比べて高く設定されたものであり、低確電サポモード高確電サポモードと高確超電サポモードのそれぞれでは遊技球が低確非電サポモードに比べて高頻度で第2始動口23に入球することに応じて小当たりと高頻度で判定される。

40

【0197】

図38(c)の遊技パターンテーブルは図7(a)の遊技パターンテーブルに換えて主制御回路40のROMに格納されたものである。この図38(c)の遊技パターンテーブルには小当たり遊技パターンとして遊技者に遊技球を払出すことが可能な大入賞口19の開閉パ

50

ターンが設定されており、主制御回路40は小当りと判定した場合には図38(c)の遊技パターンテーブルから小当り遊技パターンを検出し、小当り遊技を小当り遊技パターンの検出結果で実行することに応じて遊技者に遊技球を払出す。即ち、低確電サポモードと高確電サポモードと高確超電サポモードのそれぞれは小当り遊技の繰返しで多数個の遊技球を獲得することが可能な小当り集中モードであり、低確電サポモードの最終回の演出図柄遊技で設定される実施例4のスーパーチャンスモードおよび実施例5のスーパーチャンスモードのそれぞれは小当り集中モードが通常遊技モードに転落する場合に設定される。この場合には小当り集中モードが転落することに対する遊技者の失望感を緩和することが可能となる。

【0198】

[実施例8]

図39のスーパーチャンスモード設定処理はサブ制御回路60が図32のスーパーチャンスモード設定処理に換えて実行するものであり、サブ制御回路60は主制御回路40からの特図2遊技データを受信した場合にはS301で今回の演出図柄遊技が高確電サポモードでの「90回目」以前の遊技であるか否かを判断する。この高確電サポモードでの「90回目」以前の演出図柄遊技はチャンスモードで行われるものであり、サブ制御回路60はS301で今回の演出図柄遊技が高確電サポモードでの「90回目」以前の遊技であると判断すると、S302で特図2先読み受信領域1~4のいずれかに「転落有」の先読み結果があるか否かを判断する。ここで「転落有」の先読み結果があると判断した場合にはS303で演出モードをチャンスモードからスーパーチャンスモードに変更し、S304でカウンタN2の値に残り電サポ回数を設定する。この残り電サポ回数は高確電サポモードから低確電サポモードを経て通常遊技モードに降格するまでの残りの遊技回数であり、「100-現在の遊技回数」である。例えば今回の演出図柄遊技が高確電サポモードでの「50回目」の遊技である場合にはカウンタN2の値に「50(=100-50)」が設定される。即ち、チャンス背景画像が表示された高確電サポモードで「転落有」が先読みされた場合には、図41に示すように、チャンスモードがスーパーチャンスモードに切換えられ、次回の演出図柄遊技からスーパーチャンス背景画像が表示される。このスーパーチャンス背景画像は高確電サポモードおよび高確電サポモードから転落した低確電サポモードのそれぞれで表示される。

【0199】

図40のスーパーチャンスモード解除処理はサブ制御回路60が図33のスーパーチャンスモード解除処理に換えて実行するものであり、サブ制御回路60はスーパーチャンスモードの設定状態で主制御回路40からの変動停止コマンド2を受信した場合にはS267で「N2>0」を判断し、S268でカウンタN2の値を減算し、S269で「N2=0」であるか否かを判断する。ここで「N2=0」を判断した場合にはS265でスーパーチャンスモードを解除し、S266でノーマルモードを設定する。即ち、チャンス背景画像が表示された「90回目」以前の高確電サポモードで「転落有」が先読みされた場合には、図41に示すように、スーパーチャンス背景画像が表示され、遊技モードが高確電サポモードから低確電サポモードを経て通常遊技モードに降格した場合には「101回目」の演出図柄遊技からスーパーチャンス背景画像に換えてノーマル背景画像が表示される。

【0200】

サブ制御回路60は図40のS269で「N2>0」を判断すると、S311で今回の演出図柄遊技で3列の演出図柄を奇数の大当りの組合せとしたか否かを判断する。例えば次回から高確電サポモードが設定される場合には今回の演出図柄遊技で3列の演出図柄が奇数の大当りの組合せとされている。この場合にはサブ制御回路60はS311で3列の演出図柄を奇数の大当りの組合せとしたと判断し、S312でスーパーチャンスモードを解除し、S313でスピードモードを設定する。即ち、3列の演出図柄が今回の演出図柄遊技でスーパーチャンス背景画像の前に重ねて奇数の大当りの組合せとされた場合には高確電サポモードが設定される。この場合には、図41に示すように、次回の演出図柄遊技からスーパーチャンス背景画像に換えてスピード背景画像が表示されるので、遊技者は高確電サポモ

10

20

30

40

50

ードの設定を高確電サポモードでの「1回目」の演出図柄遊技から知ることができる。要するに遊技者がスーパーチャンスモードで「大当たり図柄1」または「大当たり図柄3」での大当たりを獲得した場合には低確電サポモードおよび高確電サポモード間で共通のチャンス背景画像が表示されず、高確電サポモードでの「1回目」の演出図柄遊技から高確電サポモードの設定を確信して遊技を行うことができる。

【0201】

サブ制御回路60は図40のS311で今回の演出図柄遊技で3列の演出図柄を奇数の大当たりの組合せとしていないと判断すると、S314で今回の演出図柄遊技で3列の演出図柄を偶数の大当たりの組合せとしたか否かを判断する。例えば次回から低確電サポモードが設定される場合には今回の演出図柄遊技で3列の演出図柄が偶数の大当たりの組合せとされている。この場合にはサブ制御回路60はS314で3列の演出図柄を偶数の大当たりの組合せとしたと判断し、S315でスーパーチャンスモードを解除し、S316でチャンスモードを設定する。即ち、3列の演出図柄が今回の演出図柄遊技でスーパーチャンス背景画像の前に重ねて偶数の大当たりの組合せとされた場合には低確電サポモードが設定される。この場合には、図41に示すように、次回の演出図柄遊技からスーパーチャンス背景画像に換えてチャンス背景画像が表示されるので、遊技者は高確電サポモードの設定に対する期待感を持つことができる。

【0202】

上記実施例4～8には特許請求の範囲に記載された発明に加えて次の[参考発明2-1]～[参考発明2-7]が記載されている。遊技機には遊技球が始動領域に入球した場合に当否を判定し、当否を判定した場合に図柄遊技の画像を表示することで当否の判定結果を遊技者に報知する構成のものがある。この図柄遊技の画像は識別図柄を変動状態で表示した後に変動停止状態で表示するものであり、遊技者には当否の判定結果が識別図柄の変動停止状態での態様によって報知される。この遊技機には図柄遊技の画像を現在の演出モードの設定結果に応じた態様で演出する構成のものがある。この構成の場合には遊技者に有利な遊技モードの設定状態および不利な遊技モードの設定状態間で互いに共通の演出モードを設定し、図柄遊技の画像の演出態様から両遊技モードのいずれが設定されているかを遊技者の目線で判別困難とすることが行われている（特開2010-234005号公報参照）。この従来の遊技機は遊技者の混乱を意図的に招くことを趣旨とするものであり、趣向性の点で改善の余地が残されている。

【0203】

[参考発明2-1]

始動条件が成立した場合に当否を判定するものであって、当りと判定した場合に特別領域を開放状態とする特別遊技を行う特別遊技手段と、

当否の判定結果を遊技者に報知するための図柄遊技の画像を表示する図柄遊技手段と、

図柄遊技の画像を演出するための演出モードを設定する演出モード設定手段と、

演出モードの設定結果を解除する演出モード解除手段を備え、

前記演出モード設定手段は、現在の遊技モードが当該遊技モードに比べて遊技者に不利な遊技モードに降格する第1のモード設定条件が成立する場合に演出モードを特定のものに設定するものであって、当該第1のモード設定条件とは異なる第2のモード設定条件が成立する場合にも演出モードを当該特定のものに設定することが可能なものであり、

前記演出モード解除手段は、前記第1のモード設定条件の成立に応じて前記特定の演出モードが設定された場合には第1のモード解除条件が成立することに応じて前記特定の演出モードを解除することが可能なものであって、前記第2のモード設定条件の成立に応じて前記特定の演出モードが設定された場合には当該第1のモード解除条件とは異なる第2のモード解除条件が成立することに応じて前記特定の演出モードを解除することが可能なものであることを特徴とする遊技機。

実施例の遊技球が第1始動口18または第2始動口23に入球した場合は始動条件が成立した場合に相当し、大入賞口19は特別領域に相当し、大当たり遊技は特別遊技に相当し、主制御回路40は特別遊技手段に相当し、演出図柄遊技は図柄遊技に相当し、サブ制御

回路 60 は図柄遊技手段と演出モード設定手段と演出モード解除手段に相当し、ノーマルモードとチャンスモードとスピードモードと超スピードモードとスーパーチャンスモードのそれぞれは演出モードに相当し、低確電サポモードは現在の遊技モードに相当し、通常遊技モードは遊技者に不利な遊技モードに相当し、低確電サポモードから通常遊技モードへの降格は第 1 のモード設定条件の成立に相当し、スーパーチャンスモードは特定の演出モードに相当し、通常遊技モードでの大当りの先読みは第 2 のモード設定条件の成立に相当し、特図 2 保留回数に応じた回数の演出図柄遊技の実行は第 1 のモード解除条件の成立に相当し、大当りの演出図柄遊技の実行は第 2 のモード解除条件の成立に相当する。

上記手段によれば、現在の遊技モードが現在の遊技モードに比べて遊技者に不利な遊技モードに降格する場合には特定の演出モードが設定され、図柄遊技の画像が特定の演出モードに応じた特定態様で演出されるので、遊技モードが降格することに対する遊技者の失望感を特定態様の演出によって緩和することが可能となる。しかも、図柄遊技の画像が別の機会にも特定態様で演出されるので、特定態様の演出を楽しむ別の機会を遊技者に与えることが可能となる。

10

【0204】

[参考発明 2-2]

前記図柄遊技手段は、演出モードが前記特定のものに設定されている期間内には遊技者に不利な遊技モードの設定を示唆しない態様で図柄遊技の画像を演出することを特徴とする[参考発明 2-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、現在の遊技モードが遊技者に不利な遊技モードに降格した場合には当該遊技モードを遊技者に示唆しない特定態様で図柄遊技の画像が演出されるので、遊技者に図柄遊技の画像の演出態様から遊技モードが降格したことに対する失望感を与えることを防止することが可能となる。

20

【0205】

[参考発明 2-3]

前記演出モード設定手段は、前記第 1 のモード解除条件の成立に応じて前記特定の演出モードが解除された場合には前記不利な遊技モードを遊技者に示唆する態様で図柄遊技の画像を演出するための演出モードを設定することを特徴とする[参考発明 2-1]に記載の遊技機。

実施例のノーマルモードは不利な遊技モードを遊技者に示唆する態様で図柄遊技の画像を演出するための演出モードに相当する。

30

上記手段によれば、現在の遊技モードが遊技者に不利な遊技モードに降格する場合には図柄遊技の画像が特定の演出モードに応じた特定態様で演出された後で遊技者に不利な遊技モードを示唆する態様で演出されるので、図柄遊技の画像の演出態様から遊技者が不利な遊技モードの設定を認識するタイミングを遅らせることが可能となる。

【0206】

[参考発明 2-4]

前記演出モード設定手段は、現在の遊技モードが現在の遊技モードに比べて遊技者に有利な遊技モードに昇格する場合に前記第 2 のモード設定条件が成立したと判定することを特徴とする[参考発明 2-1]に記載の遊技機。

40

実施例の通常遊技モードは現在の遊技モードに相当し、低確電サポモードおよび高確電サポモードのそれぞれは遊技者に有利な遊技モードに相当する。

上記手段によれば、現在の遊技モードが降格する場合および昇格する場合間で共通の演出モードが設定されることに応じて図柄遊技の画像が共通の特定態様で演出されるので、図柄遊技の画像が特定態様で演出されることに応じて遊技モードが昇格したことを経験した遊技者にとっては現在の遊技モードが降格する場合でも大きな期待を感じることができ

【0207】

[参考発明 2-5]

前記演出モード解除手段は、前記第 1 のモード設定条件の成立に応じて前記特定の演出

50

モードが設定された場合には前記第1のモード解除条件として前記不利な遊技モードでの図柄遊技の画像の実際の表示回数が上限値に到達する条件が成立することに応じて前記特定の演出モードを解除するものであって、前記第2のモード設定条件の成立に応じて前記特定の演出モードが設定された場合には前記第2のモード解除条件として前記有利な遊技モードが実際に設定される条件が成立することに応じて前記特定の演出モードを解除することを特徴とする[参考発明2-4]に記載の遊技機。

上記手段によれば、現在の遊技モードが遊技者に有利な遊技モードに昇格することに応じて特定の演出モードが設定された場合には遊技者に有利な遊技モードが実際に設定されることに応じて特定態様の演出が終了するので、特定態様の演出が有利な遊技モードの設定を示唆するものであると遊技者に明確に認識させることが可能となる。しかも、現在の遊技モードが遊技者に不利な遊技モードに降格することに応じて特定の演出モードが設定された場合には不利な遊技モードでの図柄遊技の画像の実際の表示回数が上限値に到達することに応じて特定態様の演出が終了するので、特定態様の演出に対する遊技者の期待感を過剰に煽ることを防止することが可能となる。

10

【0208】

[参考発明2-6]

当否を判定することが可能な状態で遊技球が始動領域に入球した場合に当否の判定処理を行うものであって、当否を判定することが不能な状態で遊技球が当該始動領域に入球した場合には当否を先読みすると共に当否を判定することが可能な状態となるまで当否の判定処理を保留する当否判定手段と、

20

前記当否判定手段が当りと判定した場合に特別領域を開放状態とする特別遊技を行う特別遊技手段と、

前記当否判定手段の当否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像を表示する図柄遊技手段と、

図柄遊技の画像で当りが報知されることを遊技者に示唆する予告演出を行う予告演出手段と、

前記予告演出手段が予告演出を行うことを許容する許容期間を設定するものであって、前記当否判定手段が当りを先読みすることに応じて当該許容期間を開始すると共に図柄遊技の画像で当りが実際に報知されることに応じて当該許容期間を終える期間設定手段を備え、

30

前記期間設定手段は、

現在の遊技モードが現在の遊技モードに比べて遊技者に不利な遊技モードに降格する場合にも前記許容期間を開始するものであって、遊技モードの降格に応じて前記許容期間を開始した場合には当該不利な遊技モードでの図柄遊技の画像の実際の表示回数が上限値に到達することに応じて前記許容期間を終えることを特徴とする遊技機。

実施例の特図1遊技と特図2遊技と大当り遊技と小当り遊技の全てが停止した状態は当否を判定することが可能な状態に相当し、特図1遊技～小当り遊技の1つが実行されている状態は当否を判定することが不能な状態に相当し、主制御回路40は当否判定手段に相当し、サブ制御回路60は予告演出手段と期間設定手段に相当し、スーパーチャンス背景画像の表示は予告演出に相当し、カウンタN1の値およびカウンタN2の値のそれぞれの初期設定は許容期間の設定に相当する。

40

上記手段によれば、当りが先読みされることに応じて許容期間が開始される。この許容期間内には予告演出が実行されることに応じて遊技者に当りが示唆されるので、遊技者の当りに対する期待感を高めることが可能になる。しかも、現在の遊技モードが現在の遊技モードに比べて遊技者に不利な遊技モードに降格する場合にも許容期間が開始される。この許容期間内にも予告演出が実行されることに応じて遊技者に当りが示唆されるので、遊技モードが降格することに対する遊技者の失望感を予告演出によって緩和することが可能となる。

【0209】

[参考発明2-7]

50

始動条件が成立した場合に当否を判定するものであって、当りと判定した場合に特別領域を開放状態とする特別遊技を行う特別遊技手段と、

当否の判定結果を遊技者に報知するための図柄遊技の画像を表示する図柄遊技手段と、

図柄遊技の画像を表示するための演出モードを複数のいずれかに設定するものであって、第1のモード設定条件または当該第1のモード設定条件とは異なる第2のモード設定条件が成立する場合に演出モードを当該複数のうちの特定のものに設定する演出モード設定手段と、

演出モードの設定結果を解除する演出モード解除手段を備え、

前記演出モード解除手段は、前記第1のモード設定条件の成立に応じて前記特定の演出モードが設定された場合には第1のモード解除条件が成立することに応じて前記特定の演出モードを解除するものであって、前記第2のモード設定条件の成立に応じて前記特定の演出モードが設定された場合には当該第1のモード解除条件とは異なる第2のモード解除条件が成立することに応じて前記特定の演出モードを解除することとを特徴とする遊技機。

上記手段によれば、第1のモード設定条件が成立した場合および第2のモード設定条件が成立した場合間で共通の特定の演出モードが設定される。このため、遊技者の目線で特定の演出モードの開始タイミングに多様性が生成されるので、遊技の趣向性が向上する。しかも、第1のモード設定条件の成立に応じて特定の演出モードが開始された場合には第1のモード解除条件が成立することに応じて特定の演出モードが解除され、第2のモード設定条件の成立に応じて特定の演出モードが開始された場合には第2のモード解除条件が成立することに応じて特定の演出モードが解除される。このため、遊技者の目線で特定の演出モードの終了タイミングに多様性が生成されるので、遊技の趣向性が一層向上する。

【0210】

[実施例9]

図42(a)は信頼度モード1での図柄信頼度の一覧である。この信頼度モード1はスーパーチャンスモード1が始まる時に設定されるものであり、スーパーチャンスモード1が終了する時に解除される。このスーパーチャンスモード1はノーマルモードで大当たりが先読みされたことに応じて設定された実施例4のチャンスモードを称するものであり、図柄信頼度は信頼度モード1での今回の演出図柄遊技で3列の演出図柄がリーチ状態となった場合に大当たりの組合せとなる確率を称する。この信頼度モード1では3列の演出図柄が「6↓6」のリーチ状態になった場合および「7↓7」のリーチ状態になった場合のそれぞれの図柄信頼度が残りの7種類の演出図柄「1、2、3、4、5、8、9」のそれぞれでリーチ状態になった場合の図柄信頼度に比べて高く設定されており、信頼度モード1では、図42(c)に示すように、スーパーチャンス背景画像の前に「6 7に期待」の情報画像Z1が重ねられたスーパーチャンス背景画像1が演出図柄遊技の背景画像として表示される。

【0211】

図42(b)は信頼度モード2での図柄信頼度の一覧である。この信頼度モード2はスーパーチャンスモード2が始まる時に設定されるものであり、スーパーチャンスモード2が終了する時に解除される。このスーパーチャンスモード2は低確電サポモードの最終回で設定された実施例4のスーパーチャンスモードを称するものであり、信頼度モード2では、図42(d)に示すように、スーパーチャンス背景画像の前に「7に期待」の情報画像Z2が重ねられたスーパーチャンス背景画像2が演出図柄遊技の背景画像として表示される。このスーパーチャンスモード2では3列の演出図柄が「7↓7」のリーチ状態になった場合の図柄信頼度が残りの8種類の演出図柄「1、2、3、4、5、6、8、9」のそれぞれでリーチ状態になった場合の図柄信頼度に比べて高く設定されている。これら信頼度モード1および信頼度モード2間では「1↓1」「3↓3」「5↓5」「6↓6」「9↓9」のそれぞれの図柄信頼度が互いに異なる値に設定される。

【0212】

図43の図柄設定処理はサブ制御回路60が今回の演出図柄遊技を開始するときに図24(c)のS142で実行するものであり、サブ制御回路60は図43の図柄設定処理を実

行することに応じて信頼度モード1および信頼度モード2のそれぞれでの3列の演出図柄の外れリーチの組合せおよび大当りの組合せを設定する。このサブ制御回路60は図43のS321でリーチ演出が今回の演出図柄遊技で実行されるか否かを判断する。このリーチ演出はノーマルリーチ演出およびスペシャルリーチ演出を称するものであり、サブ制御回路60は特図変動パターンの受信結果が大当り用の「P001~P005」のいずれかである場合または外れリーチ用の「PH01~PH05」のいずれかである場合には今回の演出図柄遊技でリーチ演出が実行されると判断し、S321からS322へ移行する。

【0213】

サブ制御回路60はS322へ移行すると、現在の演出モードがスーパーチャンスモード1であるか否かを判断する。ここでスーパーチャンスモード1であると判断した場合にはS323のリーチ図柄設定処理1へ移行し、スーパーチャンスモード1でないと判断した場合にはS324へ移行する。ここで現在の演出モードがスーパーチャンスモード2であるか否かを判断し、スーパーチャンスモード2であると判断した場合にはS325のリーチ図柄設定処理2へ移行する。

【0214】

図44(a)はS323のリーチ図柄設定処理1であり、サブ制御回路60はS331で特図1遊技データの受信結果に「大当り図柄1」の判定結果または「大当り図柄3」の判定結果があるか否かを判断する。ここで「大当り図柄1」の判定結果または「大当り図柄3」の判定結果があると判断した場合にはS332で3列の演出図柄を奇数の大当りの組合せ「111」「333」「555」「777」「999」の5種類のいずれかに設定する。これら5種類の大当りの組合せのそれぞれは等確率20%で設定されるものであり、サブ制御回路60はS331で「大当り図柄1」の判定結果および「大当り図柄3」の判定結果がいずれもないと判断した場合にはS333へ移行する。

【0215】

サブ制御回路60はS333へ移行すると、「大当り図柄2」の判定結果があるか否かを判断する。ここで「大当り図柄2」の判定結果があると判断した場合にはS334で3列の演出図柄を大当りの組合せ「222」「444」「666」「888」の4種類のいずれかに設定する。これら4種類の大当りの組合せのそれぞれは等確率「25%」で設定されるものであり、サブ制御回路60はS333で「大当り図柄2」の判定結果がないと判断した場合にはS335へ移行する。

【0216】

サブ制御回路60はS335へ移行すると、3列の演出図柄を外れリーチの組合せに設定する。この外れリーチの組合せは左列の演出図柄および右列の演出図柄として「6、7」を除く「1~5、8~9」の7種類のうちから1つを選択し、中列の演出図柄として「1~9」のうち左列および右列を除く8種類のうちから1つを選択することで設定されるものであり、図42(a)に示すように、信頼度モード1では「7」でリーチ状態が発生した場合には100%の極高確率で3列の演出図柄が同奇数の大当りの組合せとなることに応じて高確電サポモードが設定され、「6」でリーチ状態が発生した場合には100%の極高確率で3列の演出図柄が同偶数の大当りの組合せとなることに応じて低確電サポモードが設定される。この信頼度モード1では「1、3、5、9」のいずれかの奇数でリーチ状態が発生した場合には「6、7」に比べて低い中確率で3列の演出図柄が同奇数の大当りの組合せとなることに応じて高確電サポモードが設定され、「2、4、8」のいずれかの偶数でリーチ状態が発生した場合には「6、7」に比べて低い中確率で3列の演出図柄が同偶数の大当りの組合せとなることに応じて低確電サポモードが設定される。

【0217】

図44(b)はS325のリーチ図柄設定処理2であり、サブ制御回路60はS341で特図2遊技データの受信結果に「大当り図柄1」の判定結果または「大当り図柄3」の判定結果があるか否かを判断する。ここで「大当り図柄1」の判定結果または「大当り図柄3」の判定結果があると判断した場合にはS342で3列の演出図柄を大当りの組合せ「777」に設定し、「大当り図柄1」の判定結果および「大当り図柄3」の判定結果がいずれ

もないと判断した場合にはS343で「大当り図柄2」の判定結果があるか否かを判断する。ここで「大当り図柄2」の判定結果があると判断した場合にはS344で3列の演出図柄を大当りの組合せ「222」「444」「666」「888」のいずれかに設定する。これら4種類の大当りの組合せのそれぞれは等確率「25%」で設定されるものであり、サブ制御回路60はS343で「大当り図柄2」の判定結果がないと判断した場合にはS345へ移行する。

【0218】

サブ制御回路60はS345へ移行すると、3列の演出図柄を外れリーチの組合せに設定する。この外れリーチの組合せは左列の演出図柄および右列の演出図柄として「7」を除く「1～6、8～9」の8種類のうちから1つを選択し、中列の演出図柄として「1～9」のうち左列および右列を除く8種類のうちから1つを選択することで設定されるものであり、図42(b)に示すように、信頼度モード2では「7」でリーチ状態が発生した場合には100%の極高確率で3列の演出図柄が同奇数の大当りの組合せとなることに応じて高確電サポモードが設定され、「2、4、6、8」のいずれかの偶数でリーチ状態が発生した場合には「7」に比べて低い中確率で3列の演出図柄が同偶数の大当りの組合せとなることに応じて低確電サポモードが設定され、「7」を除いた「1、3、5、9」のいずれかの奇数でリーチ状態が発生した場合には3列の演出図柄が必ず大当りの組合せにならない。

【0219】

上記実施例9によれば次の効果を奏する。

演出図柄遊技で3列の演出図柄が特定のリーチ状態となることに応じて極高確率で大当りの組合せになると遊技者に示唆したので、遊技者にとって3列の演出図柄が特定のリーチ状態になることを期待する楽しみができる。しかも、特定のリーチ状態として信頼度モード1では多数種「6↓6」「7↓7」を設定し、信頼度モード2では少数種「7↓7」を設定した。このため、信頼度モード1では信頼度モード2に比べて大当り確率が高まった見掛け上の印象を遊技者に与えることができるので、総じて遊技の趣向性が向上する。

信頼度モード1でのリーチ演出および信頼度モード2でのリーチ演出を大当りの判定確率が通常値に設定された共通の通常遊技モードで行った。このため、特に信頼度モード1が設定された場合に高確率モードであるとの印象を遊技者に与えることができるので、遊技の趣向性が一層向上する。

【0220】

信頼度モード1の設定状態ではリーチ演出の画像をスーパーチャンス背景画像1によって演出し、信頼度モード2の設定状態ではリーチ演出の画像をスーパーチャンス背景画像2によって演出した。このため、遊技者が信頼度モード1および信頼度モード2のいずれが設定されているかをリーチ演出の背景画像の相違から認識することが可能になる。

信頼度モード1では情報画像Z1を表示し、信頼度モード2では情報画像Z1とは表示内容が異なる情報画像Z2を表示した。このため、信頼度モード1では情報画像Z1から高信頼度のリーチ状態が何であるかの情報を遊技者が得ることができ、信頼度モード2では情報画像Z2から高信頼度のリーチ状態が何であるかの情報を遊技者が得ることができるので、遊技の趣向性が一層向上する。

【0221】

信頼度モード1および信頼度モード2間でリーチ状態「7↓7」を高信頼度のリーチ状態として共用したので、遊技者にとっては信頼度モード1および信頼度モード2のいずれが設定されているかを気にすることなく3列の演出図柄がリーチ状態「7↓7」になることを期待することができる。

信頼度モード1および信頼度モード2間で高確電サポモードの設定を遊技者に示唆する「7↓7」を高信頼度のリーチ状態として共用したので、遊技者にとっては信頼度モード1および信頼度モード2のいずれが設定されているかを気にすることなく3列の演出図柄がリーチ状態「7↓7」になることを期待することができる。

信頼度モード1および信頼度モード2間で「1↓1」「3↓3」「5↓5」「6↓6」

10

20

30

40

50

「9 ↓ 9」の5種類の信頼度を相違させた。このため、信頼度モード1で3列の演出図柄がリーチ状態となった場合および信頼度モード2で3列の演出図柄がリーチ状態となった場合間で互いに異なる期待感を遊技者が持つことができるので、遊技の趣向性が向上する。

【0222】

上記実施例9においては、信頼度モード1でのリーチ状態「6 ↓ 6」「7 ↓ 7」の大当りに対する確率を「80%」程度に設定しても良く、要は残りの7種類の演出図柄に比べて高く設定すれば良い。同様に信頼度モード2でのリーチ状態「7 ↓ 7」の大当りに対する確率を「80%」程度に設定しても良く、要は残りの8種類の演出図柄に比べて高く設定すれば良い。

【0223】

[実施例10]

図45(a)は信頼度モード1での図柄信頼度の一覧である。この信頼度モード1では「1～9」の9種類の全ての演出図柄のそれぞれの図柄信頼度が互いに同一の極高確率に設定されており、信頼度モード1では今回の演出図柄遊技でリーチ状態が発生した場合には演出図柄の種類に拘わらず3列の演出図柄が必ず大当りの組合せとなる。この信頼度モード1では、図45(c)に示すように、「リーチに期待」の情報画像Z3がスーパーチャンス背景画像の前に重ねられたスーパーチャンス背景画像11が表示される。図45(b)は信頼度モード2での図柄信頼度の一覧である。この信頼度モード2では「1～9」の9種類の全ての演出図柄のそれぞれの図柄信頼度が互いに同程度の中確率に設定されており、信頼度モード2では今回の演出図柄遊技でリーチ状態が発生した場合には演出図柄の種類に拘わらず3列の演出図柄が互いに同程度の中確率で大当りの組合せとなる。この信頼度モード2では、図45(d)に示すように、スーパーチャンス背景画像が表示される。

【0224】

図46(a)のリーチ図柄設定処理1はサブ制御回路60が図43のS323で図44(a)のリーチ図柄設定処理1に換えて実行するものであり、サブ制御回路60は信頼度モード1では図46(a)のリーチ図柄設定処理1を実行することに応じて図45(a)の図柄信頼度を付与する。このサブ制御回路60はスーパーチャンスモード1で主制御回路40からの特図1遊技データを受信した場合にはS361で特図1遊技データの受信結果から特図変動パターンの判定結果を検出し、特図変動パターンの判定結果が外れ用の「PH01～PH05」のいずれかであるか否かを判断する。これら外れ用の特図変動パターンのそれぞれは演出図柄遊技の画像をノーマルリーチ演出またはスペシャルリーチ演出で演出するものであり、サブ制御回路60はS361で特図変動パターンの判定結果が外れのノーマルリーチ演出用または外れのスペシャルリーチ演出用であると判断した場合にはS362で特図変動パターンの受信結果を特殊な特図変動パターンPsに変更し、S363で3列の演出図柄を完全外れの組合せに設定する。

【0225】

図47はサブ制御回路60が外れのノーマルリーチ演出用または外れのスペシャルリーチ演出用の特図変動パターンを特殊な特図変動パターンPsに変更した場合に演出図柄表示器28に表示する今回の演出図柄遊技の画像を説明するものである。この場合には今回の演出図柄遊技の画像として2回以上の疑似図柄遊技の画像が表示される。これら各回の疑似図柄遊技の画像は全図同時停止演出と同一の演出内容で3列の演出図柄を完全外れの組合せの設定結果とするものであり、信頼度モード1では3列の演出図柄が外れリーチの組合せとならない。

【0226】

サブ制御回路60は図46のS361で特図変動パターンの判定結果が外れのノーマルリーチ演出用および外れのスペシャルリーチ演出用のいずれでもない判断すると、S364で特図変動パターンの判定結果が大当り用であるか否かを判断する。ここで特図変動パターンの判定結果が大当り用であると判断した場合にはS365へ移行し、大当り種別の判定

結果が「大当り図柄 1」または「大当り図柄 3」であるか否かを判断する。ここで「大当り図柄 1」または「大当り図柄 3」を判断した場合には S366 で 3 列の演出図柄を「1 1 1」～「9 9 9」の 5 種類の奇数の組合せのいずれかに等確率で設定し、「大当り図柄 2」を判断した場合には S367 で 3 列の演出図柄を「2 2 2」～「8 8 8」の 4 種類の偶数の組合せのいずれかに等確率で設定する。即ち、信頼度モード 1 では、図 45 (a) に示すように、奇数でリーチ状態が発生した場合には 100% の極高確率で 3 列の演出図柄が同奇数の大当りの組合せとなることに応じて高確電サポモードが設定され、偶数でリーチ状態が発生した場合には 100% の極高確率で 3 列の演出図柄が同偶数の大当りの組合せとなることに応じて低確電サポモードが設定される。

【0227】

図 46 (b) のリーチ図柄設定処理 2 はサブ制御回路 60 が図 43 の S325 で図 44 (b) のリーチ図柄設定処理 2 に換えて実行するものであり、サブ制御回路 60 は信頼度モード 2 では図 46 (b) のリーチ図柄設定処理 2 を実行することに応じて図 45 (b) の図柄信頼度を付与する。このサブ制御回路 60 はスーパーチャンスモード 2 で主制御回路 40 からの特図 2 遊技データを受信した場合には S371 で特図 2 遊技データの受信結果に「大当り図柄 1」の判定結果または「大当り図柄 3」の判定結果があるか否かを判断する。ここで「大当り図柄 1」の判定結果または「大当り図柄 3」の判定結果があると判断した場合には S372 で 3 列の演出図柄を奇数の 5 種類の大当りの組合せのいずれかに等確率 20% で設定し、「大当り図柄 1」の判定結果および「大当り図柄 3」の判定結果がいずれもないと判断した場合には S373 へ移行する。

【0228】

サブ制御回路 60 は S373 へ移行すると、「大当り図柄 2」の判定結果があるか否かを判断する。ここで「大当り図柄 2」の判定結果があると判断した場合には S374 で 3 列の演出図柄を偶数の 4 種類の大当りの組合せのいずれかに等確率「25%」で設定し、「大当り図柄 2」の判定結果がないと判断した場合には S375 で 3 列の演出図柄を外れリーチの組合せに設定する。この外れリーチの組合せは左列の演出図柄および右列の演出図柄として「1～9」の 9 種類のうちから 1 つを選択し、中列の演出図柄として「1～9」のうち左列および右列を除く 8 種類のうちから 1 つを選択することで設定されるものであり、図 45 (b) に示すように、信頼度モード 2 では「1～9」のいずれでリーチ状態が発生した場合であっても互いに同程度の中確率で 3 列の演出図柄が同数字の大当りの組合せとなる。

【0229】

上記実施例 10 によれば次の効果を奏する。

信頼度モード 1 では演出図柄遊技で 3 列の演出図柄が 9 種類のいずれかのリーチ状態となることに応じて極高確率で大当りの組合せになると遊技者に示唆したので、遊技者にとって 3 列の演出図柄がリーチ状態になることを期待する楽しみができる。しかも、信頼度モード 2 では 3 列の演出図柄が 9 種類のいずれかのリーチ状態となることに応じて中確率で大当りの組合せになると遊技者に示唆し、極高確率で大当りの組合せになると遊技者に示唆するリーチ状態を零とした。このため、信頼度モード 1 では信頼度モード 2 に比べて大当り確率が高まった見掛け上の印象を遊技者に与えることができるので、総じて遊技の趣向性が向上する。

信頼度モード 1 および信頼度モード 2 間で 9 種類の全てのリーチ状態の信頼度を相違させた。このため、信頼度モード 1 で 3 列の演出図柄がリーチ状態となった場合および信頼度モード 2 で 3 列の演出図柄がリーチ状態となった場合間で互いに異なる期待感を遊技者が持つことができるので、遊技の趣向性が向上する。

【0230】

[実施例 11]

図 48 (a) は信頼度モード 1 での図柄信頼度の一覧であり、信頼度モード 1 では「1～9」の 9 種類の全ての演出図柄のそれぞれの図柄信頼度が互いに同一の 100% に設定されている。図 48 (b) は信頼度モード 2 での図柄信頼度の一覧である。この信頼度モ

10

20

30

40

50

ード2では「7」の1種類の図柄信頼度が100%に設定され、残りの8種類の図柄信頼度のそれぞれが互いに同程度の中確率に設定されている。

上記実施例11によれば次の効果を奏する。

信頼度モード1および信頼度モード2間で高確電サポモードの設定を示唆する「7↓7」を高信頼度のリーチ状態として共用したので、遊技者にとっては信頼度モード1および信頼度モード2のいずれが設定されているかを気にすることなく3列の演出図柄が「7↓7」のリーチ状態になることを期待することができる。

【0231】

上記実施例9～11においては、通常遊技モードで大当たりが先読みされた場合のチャンスモードを信頼度モード2とし、低確時短モードの最終回で設定されたチャンスモードを信頼度モード1としても良い。

上記実施例9～11においては、信頼度モード1および信頼度モード2のそれぞれを高確電サポモード（スピードモード）で設定しても良い。

【0232】

上記実施例9～11には特許請求の範囲に記載された発明に加えて次の[参考発明3-1]～[参考発明3-8]が記載されている。遊技機には遊技球が始動領域に入球した場合に当否を判定し、当否を判定した場合に図柄遊技の画像を表示することで当否の判定結果を遊技者に報知する構成のものがある。この図柄遊技の画像は識別図柄を変動状態に表示した後に変動停止状態に表示するものであり、遊技者には当否の判定結果が識別図柄の変動停止状態での態様によって報知される（特開2005-348857号公報参照）。この遊技機には識別図柄を変動状態から相互に異なる複数種のテンパイ態様のいずれかを経て変動停止状態とすることが行われている。この遊技機の場合には識別図柄が当りの態様になる可能性があるとして遊技者に示唆する目的で識別図柄をテンパイ態様としており、趣向性の点で改善の余地が残されている。

【0233】

[参考発明3-1]

始動条件が成立した場合に当否を判定する判定手段と、

識別図柄を変動状態とした後に当りの態様または外れの態様で変動停止状態とすることに応じて遊技者に当否の判定結果を報知する図柄遊技の画像を表示する図柄遊技手段と、

図柄遊技で識別図柄が変動状態とされた後から変動停止状態とされる前までの期間内に識別図柄をテンパイ態様とするテンパイ演出を行うものであって、当該テンパイ演出で識別図柄を高信頼度のテンパイ態様とすることに応じて識別図柄が高確率で当りの態様にされると遊技者に示唆するテンパイ演出手段を備え、

前記テンパイ演出手段は、識別図柄を多数種の高信頼度のテンパイ態様とすることが可能な第1の信頼度モードおよび零を含む少数種の高信頼度のテンパイ態様とすることが可能な第2の信頼度モードでテンパイ演出を行うことを特徴とする遊技機。

実施例の遊技球が第1始動口18または第2始動口23に入球した場合は始動条件が成立した場合に相当し、主制御回路40は判定手段に相当し、3列の演出図柄は識別図柄に相当し、3列の演出図柄のスクロール状態は変動状態に相当し、3列の演出図柄のスクロール停止状態は変動停止状態に相当し、大当たりの組合せは当りの態様に相当し、外れリーチの組合せおよび完全外れの組合せは外れの態様に相当し、演出図柄遊技は図柄遊技に相当し、サブ制御回路60は図柄遊技手段とテンパイ演出手段に相当し、3列の演出図柄のリーチ状態は識別図柄のテンパイ態様に相当し、リーチ演出はテンパイ演出に相当し、図柄信頼度は信頼度に相当し、信頼度モード1は第1の信頼度モードに相当し、信頼度モード2は第2の信頼度モードに相当する。

上記手段によれば、図柄遊技で識別図柄が高信頼度のテンパイ態様となることに応じて高確率で当りの態様になると遊技者に示唆されるので、遊技者にとって識別図柄が高信頼度のテンパイ態様になることを期待する楽しみができる。しかも、高信頼度のテンパイ態様として第1の信頼度モードでは多数種が設定され、第2の信頼度モードでは零を含む少数種が設定される。このため、第1の信頼度モードでは第2の信頼度モードに比べて当り

の確率が高まった見掛け上の印象を遊技者に与えることができるので、総じて遊技の趣向性が向上する。

【0234】

[参考発明3-2]

前記判定手段の当りの判定確率を通常値または高値に設定する確率設定手段を備え、

前記テンパイ演出手段は、前記第1の信頼度モードでのテンパイ演出および前記第2の信頼度モードでのテンパイ演出を当りの判定確率が前記通常値に設定された共通の条件下で行うことを特徴とする[参考発明3-1]に記載の遊技機。

実施例の主制御回路40は確率設定手段に相当する。

上記手段によれば、特に第1の信頼度モードが設定された場合に当りの判定確率が高値に設定された高確率状態であるとの印象を遊技者に与えることができるので、遊技の趣向性が一層向上する。

【0235】

[参考発明3-3]

前記テンパイ演出手段は、前記第2の信頼度モードでは前記第1の信頼度モードでの高信頼度の1つのテンパイ態様と同種の1つを高信頼度のテンパイ態様とすることを特徴とする[参考発明3-1]に記載の遊技機。

実施例の「7↓7」は第2の信頼度モードでの高信頼度のテンパイ態様であり、第1の信頼度モードでの複数種の高信頼度のテンパイ態様「7↓7」「6↓6」のうちの1つと同種のものである。

上記手段によれば、第1の信頼度モードおよび第2の信頼度モード間で少なくとも1つのテンパイ態様が高信頼度のテンパイ態様として共用されるので、遊技者にとっては第1の信頼度モードおよび第2の信頼度モードのいずれが設定されているかを気にすることなく識別図柄が当該テンパイ態様になることを期待することができる。

【0236】

[参考発明3-4]

前記テンパイ演出手段は、遊技者に高確率状態の設定を示唆するテンパイ態様を前記1つのテンパイ態様とすることを特徴とする[参考発明3-3]に記載の遊技機。

上記手段によれば、第1の信頼度モードおよび第2の信頼度モード間で高確率状態の設定を示唆するテンパイ態様が高信頼度のテンパイ態様として共用されるので、遊技者にとっては第1の信頼度モードおよび第2の信頼度モードのいずれが設定されているかを気にすることなく識別図柄が当該テンパイ態様になることを強く期待することができる。

【0237】

[参考発明3-5]

テンパイ演出の画像を演出するための演出モードを設定する演出モード設定手段を備え、

前記演出モード設定手段は、前記第1の信頼度モードで第1の演出モードを設定するのであって、前記第2の信頼度モードでは当該第1の演出モードとは異なる態様でテンパイ演出の画像を演出するための第2の演出モードを設定することを特徴とする[参考発明3-1]に記載の遊技機。

実施例のスーパーチャンスモード1は第1の演出モードに相当し、スーパーチャンスモード2は第2の演出モードに相当し、サブ制御回路60は演出モード設定手段に相当する。

上記手段によれば、第1の信頼度モードではテンパイ演出の画像が第1の演出モードに応じた態様で演出され、第2の信頼度モードではテンパイ演出の画像が第2の演出モードに応じた態様で演出される。このため、遊技者が第1の信頼度モードおよび第2の信頼度モードのいずれが設定されているかをテンパイ演出の態様の相違から認識することが可能になる。

【0238】

[参考発明3-6]

前記テンパイ演出手段は、前記第1の信頼度モードでは高信頼度のテンパイ態様に係る情報を遊技者に報知するための第1の情報画像を表示し、前記第2の信頼度モードでは高信頼度のテンパイ態様に係る情報を遊技者に報知するためのものであって当該第1の情報画像とは表示内容が異なる第2の情報画像を表示することを特徴とする[参考発明3-1]に記載の遊技機。

実施例の情報画像Z1は第1の情報画像に相当し、情報画像Z2は第2の情報画像に相当する。

上記手段によれば、第1の信頼度モードでは第1の情報画像から高信頼度のテンパイ態様に係る情報を遊技者が得ることができ、第2の信頼度モードでは第2の情報画像から高信頼度のテンパイ態様に係る情報を遊技者が得ることができるので、遊技の趣向性が一層向上する。

10

【0239】

[参考発明3-7]

始動条件が成立した場合に当否を判定する判定手段と、

識別図柄を変動状態とした後に当りの態様または外れの態様で変動停止状態とすることに応じて遊技者に当否の判定結果を報知する図柄遊技の画像を表示する図柄遊技手段と、

図柄遊技で識別図柄が変動状態とされた後から変動停止状態とされる前までの期間内に識別図柄をテンパイ態様とするテンパイ演出を行うテンパイ演出手段を備え、

前記テンパイ演出手段は、テンパイ演出で識別図柄を複数種のテンパイ態様のいずれとするかに応じて識別図柄が当りの態様とされる信頼度の高さを遊技者に示唆するものであって、当該複数種のテンパイ態様のそれぞれの信頼度を通常とする第1の信頼度モードおよび当該複数種のテンパイ態様のうちの1以上の信頼度を当該第1の信頼度モードでの信頼度に対して相違させる第2の信頼度モードでテンパイ演出を行うことを特徴とする遊技機。

20

実施例の遊技球が第1始動口18または第2始動口23に入球した場合は始動条件が成立した場合に相当し、主制御回路40は判定手段に相当し、3列の演出図柄は識別図柄に相当し、スクロール状態は変動状態に相当し、大当りの組合せは当りの態様に相当し、外れリーチの組合せおよび完全外れの組合せは外れの態様に相当し、スクロール停止状態は変動停止状態に相当し、演出図柄遊技は図柄遊技に相当し、サブ制御回路60は図柄遊技手段とテンパイ演出手段に相当し、リーチ状態はテンパイ態様に相当し、リーチ演出はテンパイ演出に相当し、図柄信頼度は信頼度に相当し、信頼度モード1は第1の信頼度モードに相当し、信頼度モード2は第2の信頼度モードに相当する。

30

上記手段によれば、第1の信頼度モードおよび第2の信頼度モード間で1以上のテンパイ態様の信頼度が相違している。このため、第1の信頼度モードで識別図柄がテンパイ態様となった場合および第2の信頼度モードで識別図柄がテンパイ態様となった場合間で互いに異なる期待感を遊技者が持つことができるので、遊技の趣向性が向上する。

【0240】

[参考発明3-8]

前記テンパイ演出手段は、遊技者に高確率状態の設定を示唆する1つのテンパイ態様を第1の信頼度モードでのテンパイ演出および第2の信頼度モードでのテンパイ演出間で信頼度が互いに同じものとして共用することを特徴とする[参考発明3-7]に記載の遊技機。

40

実施例の「7↓7」は遊技者に高確率状態の設定を示唆するテンパイ態様であり、第1の信頼度モードおよび第2の信頼度モード間で信頼度が互い同じに設定されたものである。

上記手段によれば、第1の信頼度モードおよび第2の信頼度モード間で高確率状態の設定を示唆するテンパイ態様が高信頼度のテンパイ態様として共用されるので、遊技者にとっては第1の信頼度モードおよび第2の信頼度モードのいずれが設定されているかを気にすることなく識別図柄が当該テンパイ態様になることを期待することができる。

【符号の説明】

【0241】

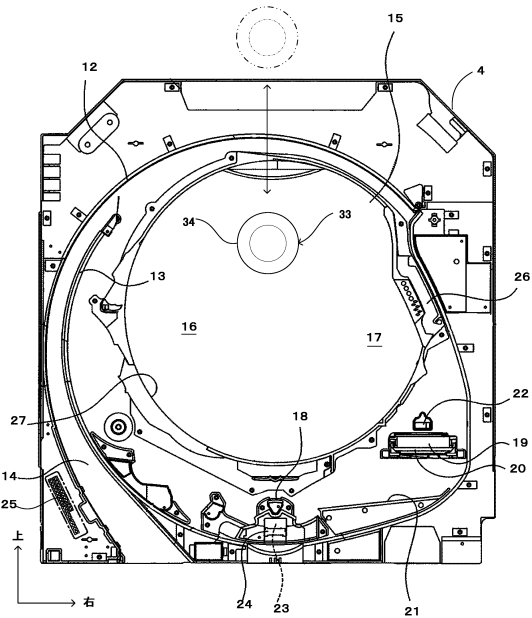
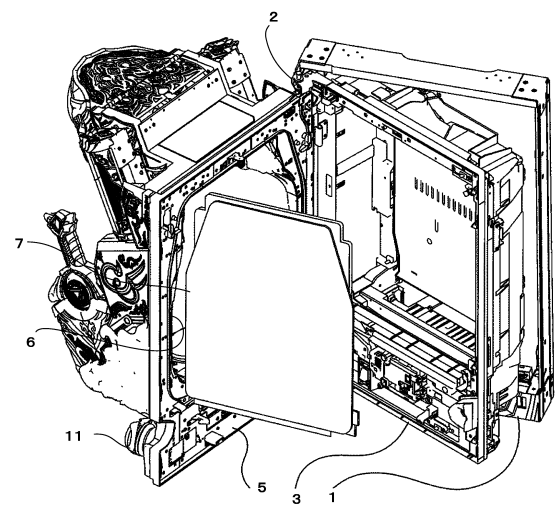
50

18は第1始動口（始動領域）、23は第2始動口（始動領域）、19は大入賞口（特別領域）、40は主制御回路（特別遊技手段、状態設定手段、遊技モード設定手段、当否判定手段、判定手段、確率設定手段）、60はサブ制御回路（図柄遊技手段、現状示唆手段、先行き示唆手段、背景表示手段、別図柄遊技手段、演出モード設定手段、演出モード解除手段、予行演出手段、期間設定手段、テンパイ演出手段）、BYは背景予告画像（先行き画像）、Eは表示領域、Esはミニ表示領域である。

【図面】

【図1】

【図2】



10

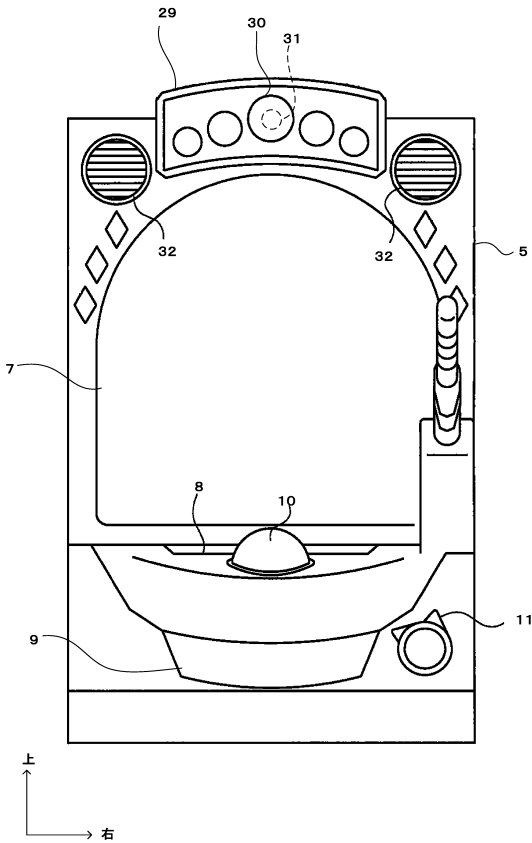
20

30

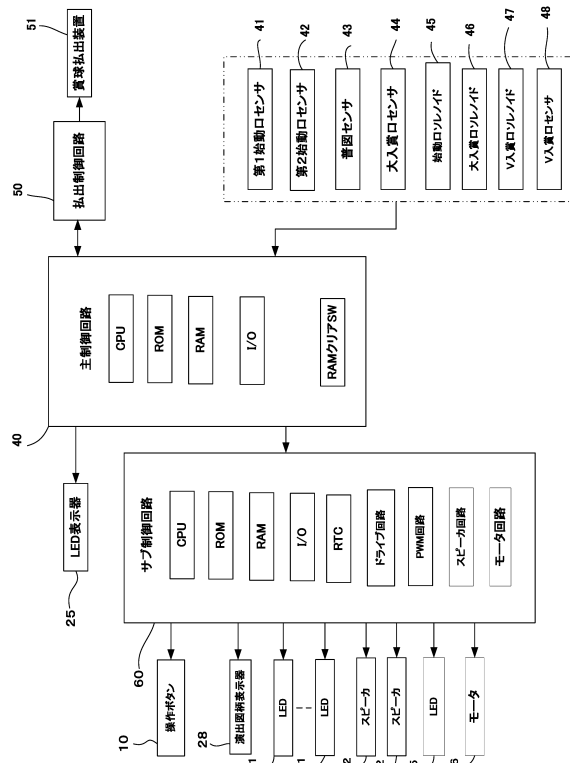
40

50

【図 3】



【図 4】



【図 5】

(a) 乱数カウンタの一覧

乱数カウンタ	数値範囲	用途
特図乱数	0~1200	特別図柄の当否判定
大当り種別乱数	0~199	大当り種別決定
変動パターン乱数	0~198	変動パターン決定
普通図乱数	0~240	普通図柄の当否判定
転落乱数	0~500	転落の有無の判定

(b) 普通図柄判定テーブル

遊技状態	普通図柄当否判定用乱数	判定結果
非電サポ状態	0,1	普通図柄
	2~240	普通図柄外れ
電サポ状態	0~239	普通図柄
	240	普通図柄外れ

(c) 普通図柄変動表示時間テーブル

遊技状態	普通図柄変動表示時間
非電サポ状態	30秒
電サポ状態	1秒

(d) 普通図柄変動パターンテーブル

遊技状態	開放回数	開放時間
非電サポ状態	1回	1秒
電サポ状態	1回	6秒

(e) 特図1判定テーブル

遊技状態	特別図柄当否判定用乱数値	判定結果
通常確率状態	0~2	大当り
	3, 4	小当り
高確率状態	5~1200	外れ
	0~39	大当り
	40, 41	小当り
	42~1200	外れ

(f) 転落判定テーブル

転落判定用乱数値	判定結果
0	転落有
1~500	転落無

(g) 特図1大当り判定テーブル

大当り種別	大当り種別決定用乱数値	振分け確率	電サポ状態	高確率状態	ラウンド数
大当り図柄1	0~59	30%	○(100回+α)	○(転落抽選)	16
大当り図柄2	60~179	60%	○(100回)	×	16
大当り図柄3	180~199	10%	○(100回+α)	○(転落抽選)	4

(h) 特図2大当り判定テーブル

大当り種別	大当り種別決定用乱数値	振分け確率	電サポ状態	高確率状態	ラウンド数
大当り図柄1	0~159	60%	○(100回+α)	○(転落抽選)	16
大当り図柄2	160~189	30%	○(100回)	×	16
大当り図柄3	190~199	10%	○(100回+α)	○(転落抽選)	4

(i) 特図1領域

特図1保留領域4	特図1先読み領域4
特図1保留領域3	特図1先読み領域3
特図1保留領域2	特図1先読み領域2
特図1保留領域1	特図1先読み領域1

(j) 特図2領域

特図2保留領域4	特図2先読み領域4
特図2保留領域3	特図2先読み領域3
特図2保留領域2	特図2先読み領域2
特図2保留領域1	特図2先読み領域1

【図 6】

(a) 特図1変動パターンテーブル

特図判定結果	変動パターン乱数値	特図変動パターン	特図変動表示時間
大当り	0～38	PO01	11000msec
	39～67	PO02	91000
	68～86	PO03	81000
	87～96	PO04	71000
	97～99	PO05	20000
外れ (小当り)	0～1	PH01	100000
	2～3	PH02	90000
	4～5	PH03	80000
	6～7	PH04	70000
	8～29	PH05	20000
	30～99	PH06	6000

(b) 特図2変動パターンテーブル1

特図判定結果	変動パターン乱数値	特図変動パターン	特図変動表示時間
大当り	0～38	PO01	11000msec
	39～67	PO02	91000
	68～86	PO03	81000
	87～96	PO04	71000
	97～99	PO05	20000
外れ	0	PH01	100000
	1～2	PH02	90000
	3～5	PH03	80000
	6～9	PH04	70000
	10～29	PH05	20000
	30～39	PH06	6000
	40～99	PH07	1000

(c) 特図2変動パターンテーブル2

特図判定結果	変動パターン乱数値	特図変動パターン	特図変動表示時間
大当り	0～38	PO01	11000msec
	39～67	PO02	91000
	68～86	PO03	81000
	87～96	PO04	71000
	97～99	PO05	20000
外れ (小当り)	0～1	PH01	100000
	2～3	PH02	90000
	4～5	PH03	80000
	6～7	PH04	70000
	8～9	PH05	20000
	10～99	PH08	500

10

20

30

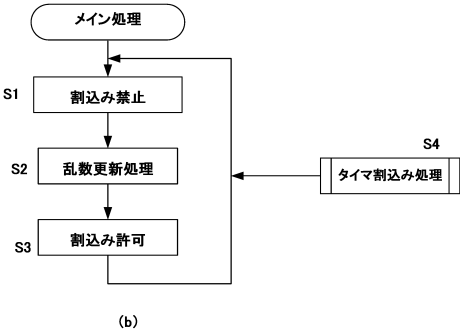
40

50

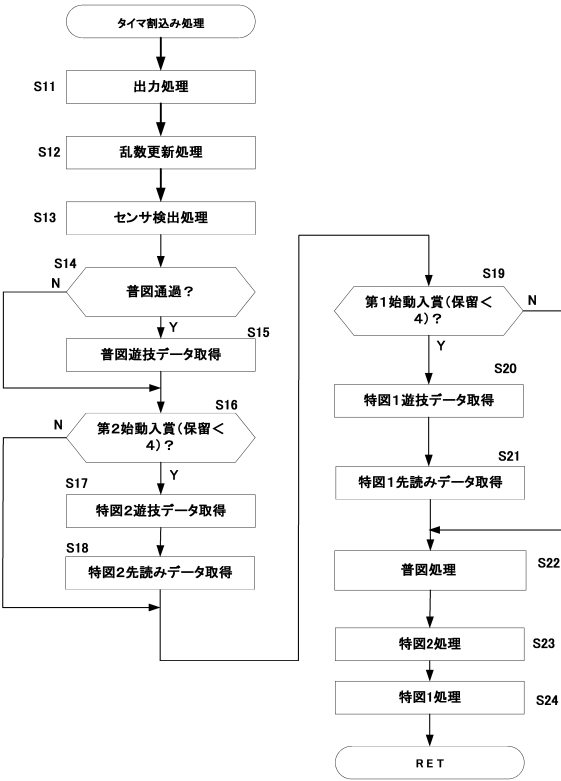
【図 7】

(a)遊技パターンテーブル

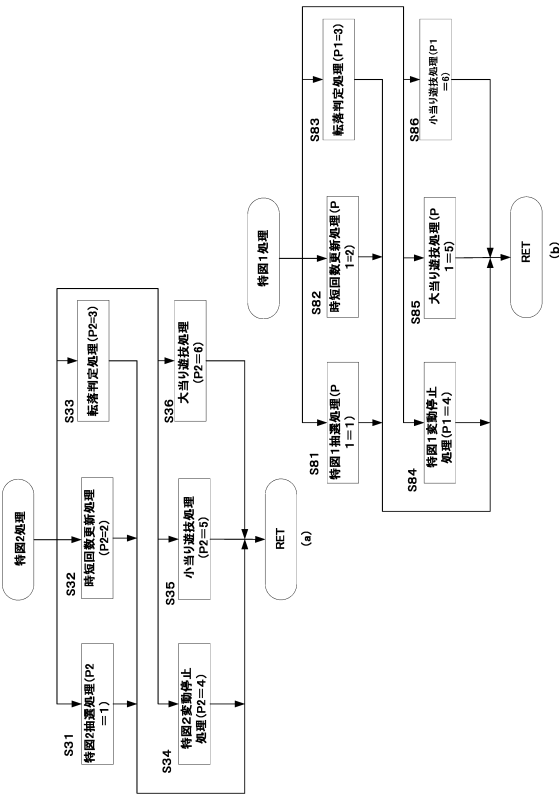
	ラウンド数	オープニング期間	開放限度時間	閉鎖時間	エンディング期間
大当り遊技パターン1	16	10秒	30秒	2秒	10秒
小当り遊技パターン	1	0.8秒	1秒		0.8秒
大当り遊技パターン2	4	10秒	30秒	2秒	10秒



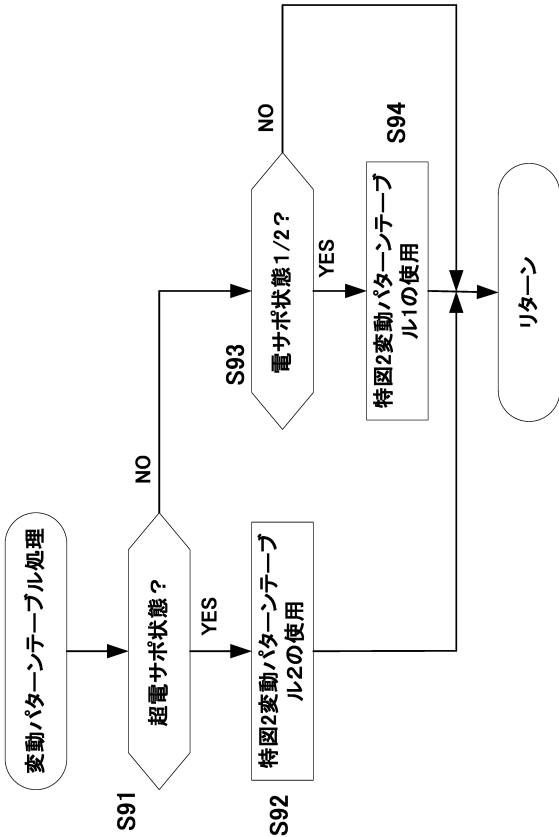
【図 8】



【図 9】



【図 10】



10

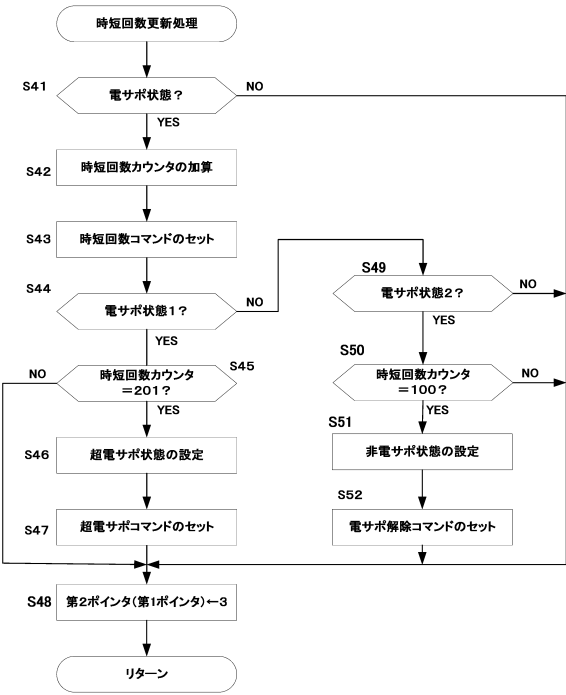
20

30

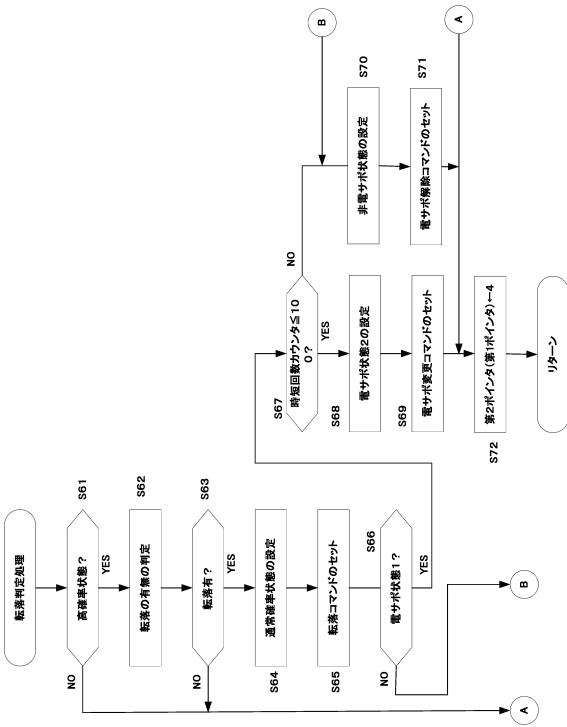
40

50

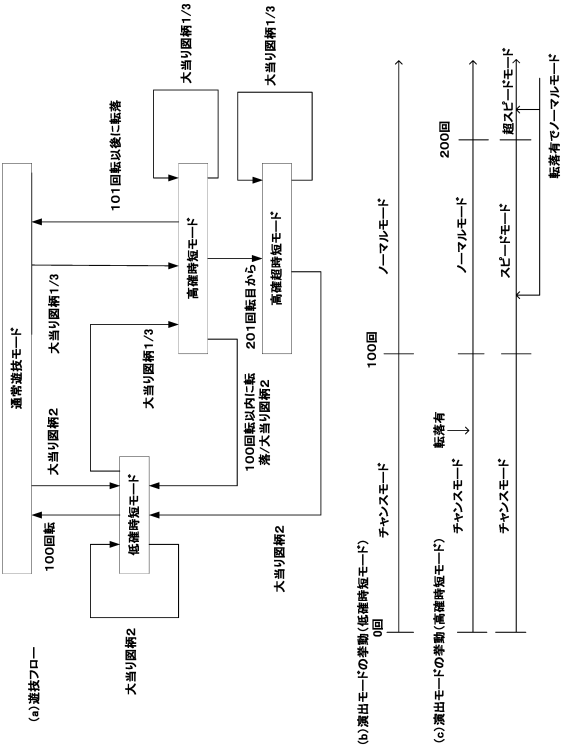
【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】

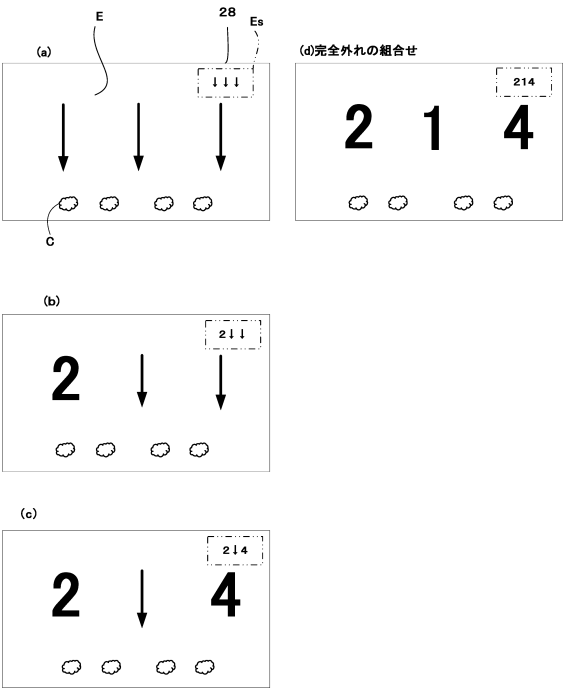


【図 1 4】

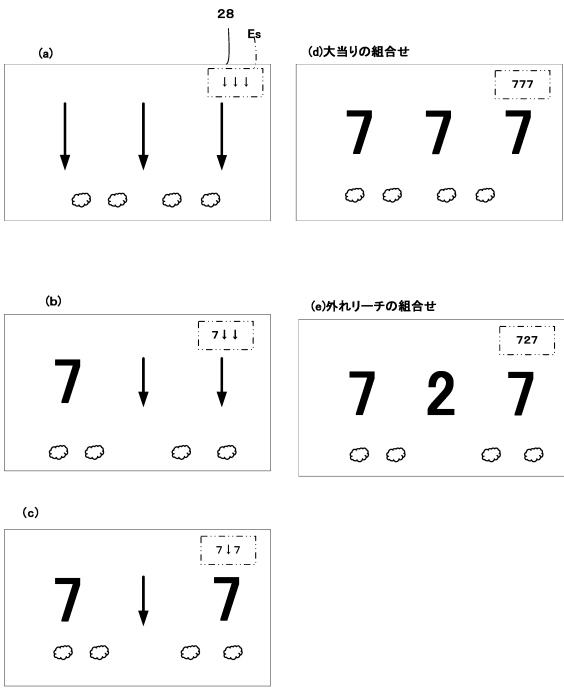


特図変動パターン		演出内容	名称
PH06	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列)→(右列)→(中列)]	ノーマル演出	ノーマル演出
PH07P000	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列・中列・右列)]	全図同時停止演出	全図同時停止演出
PH05/P005	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列)→(右列)]→[スクロール速度の低下(中列)]→[スクロール表示の停止(中列)]	ノーマルリリーチ演出	ノーマルリリーチ演出
PH01/PH02/PH03/PH04/P001/P002/P003/P004	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列)→(右列)]→[スクロール速度の低下(中列)]→[3列の消去]→[バトル画像の表示]→[3列の静止表示]	スペシャルリリーチ演出	スペシャルリリーチ演出
PH08	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列)→(中列)→(右列)]	超時短演出	超時短演出

【図 1 5】



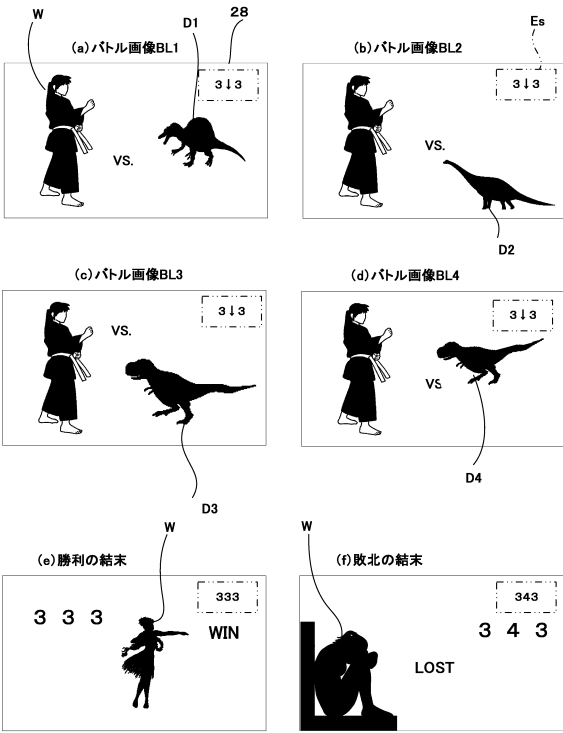
【図 1 6】



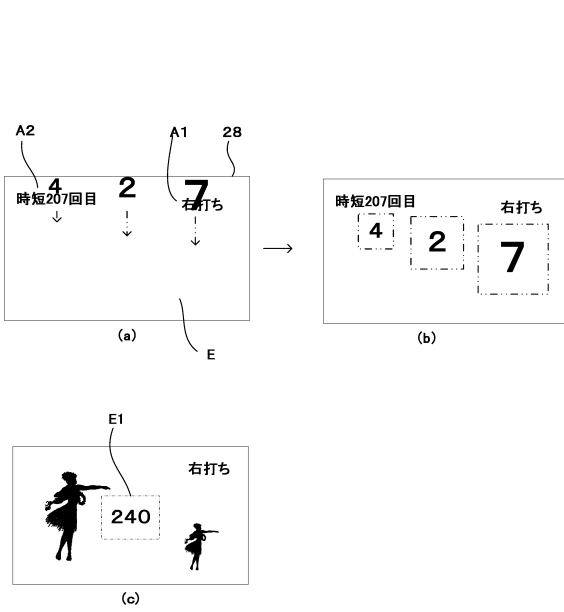
10

20

【図 1 7】



【図 1 8】

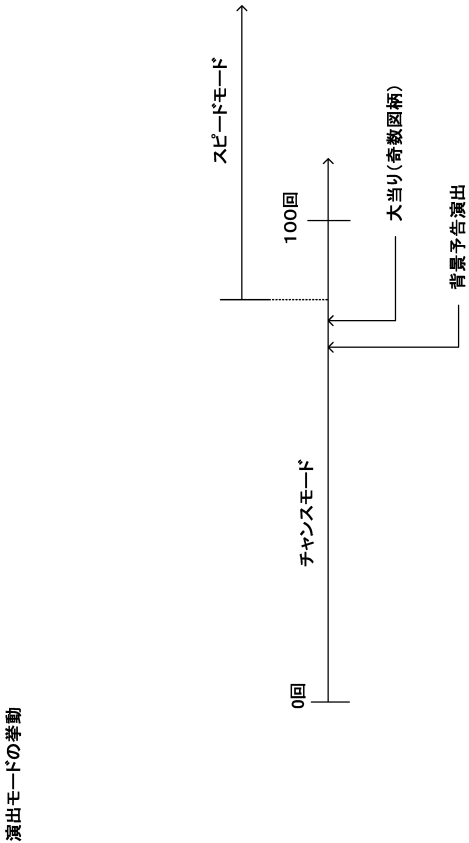


30

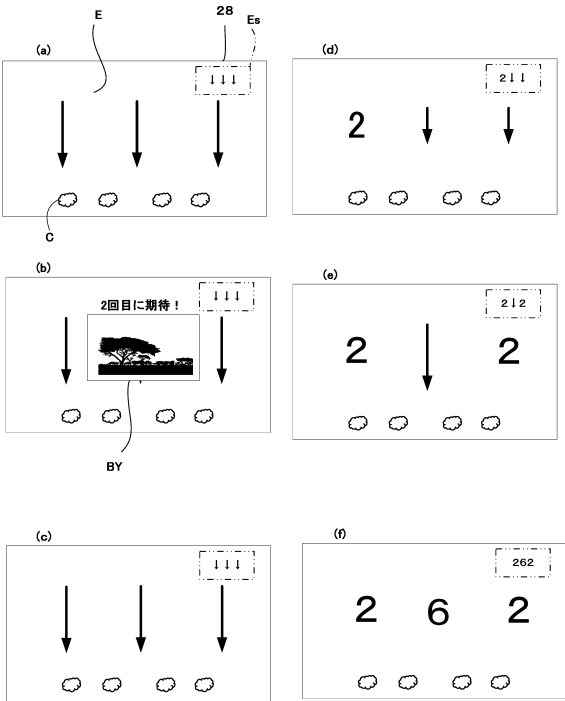
40

50

【図 19】



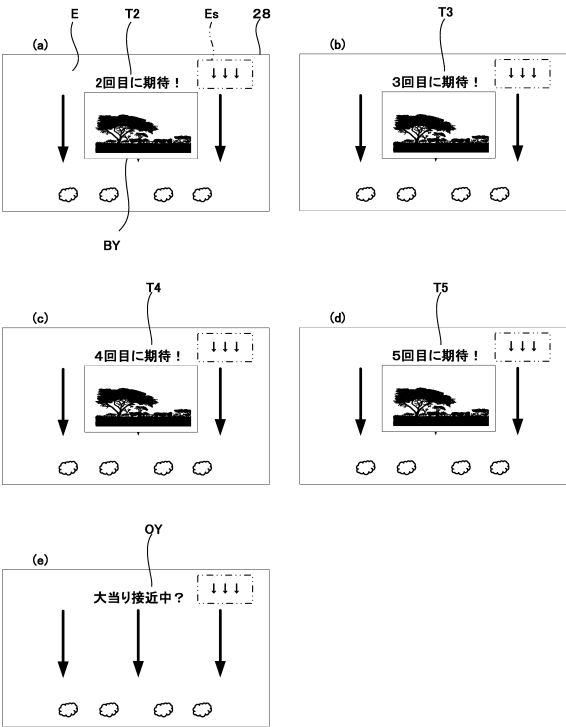
【図 20】



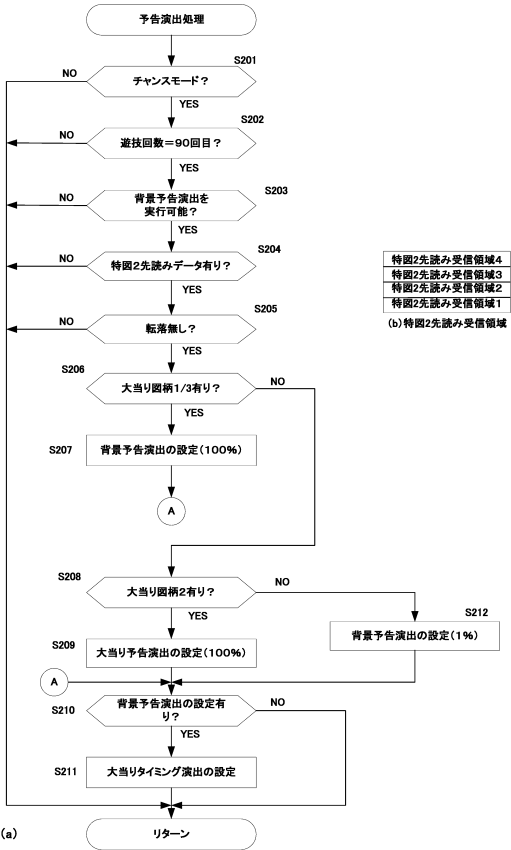
10

20

【図 21】



【図 22】

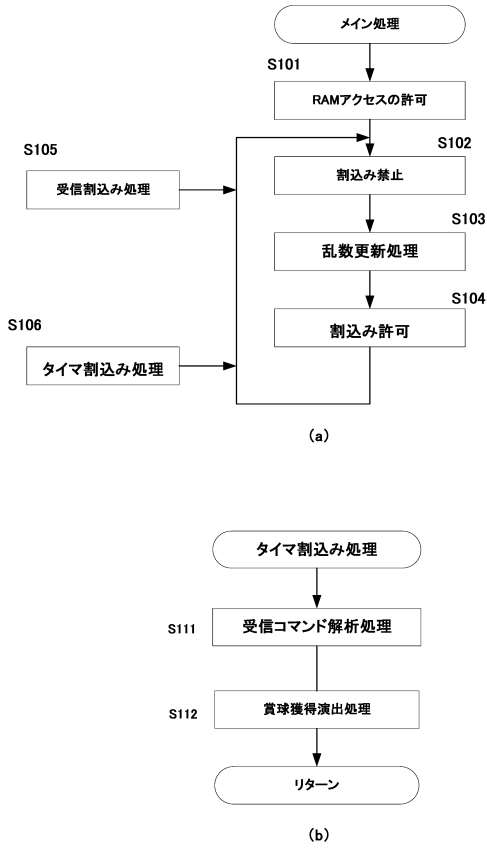


30

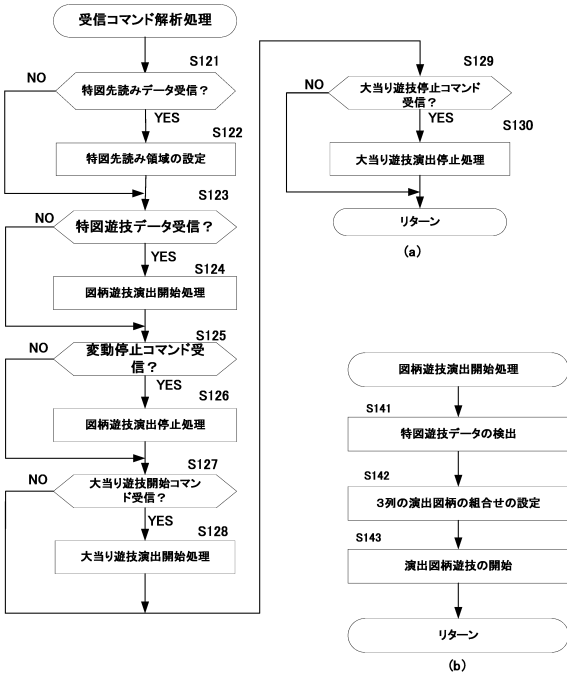
40

50

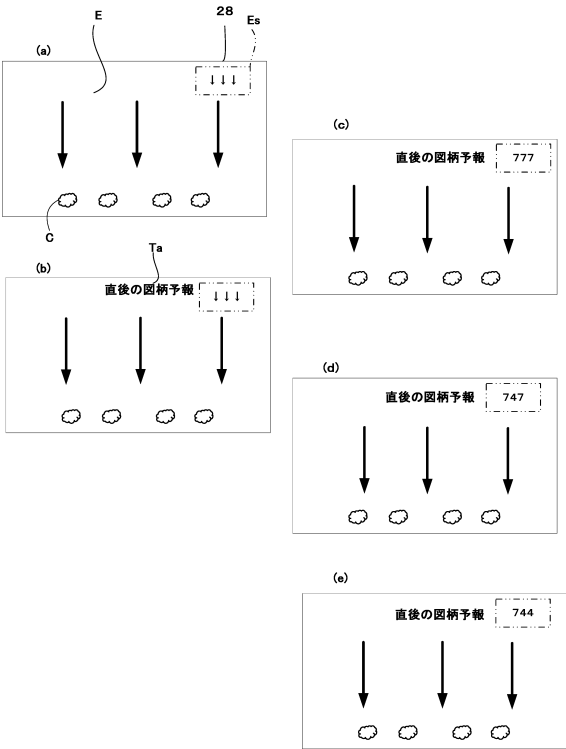
【図 2 3】



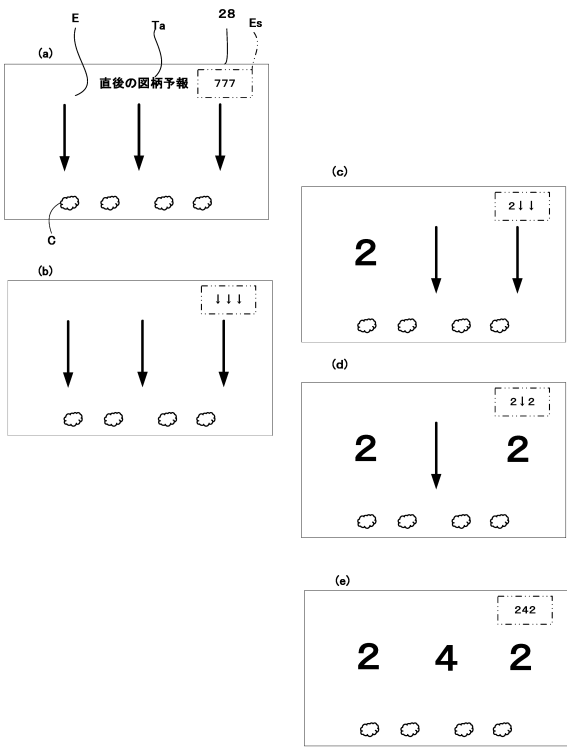
【図 2 4】



【図 2 5】



【図 2 6】



10

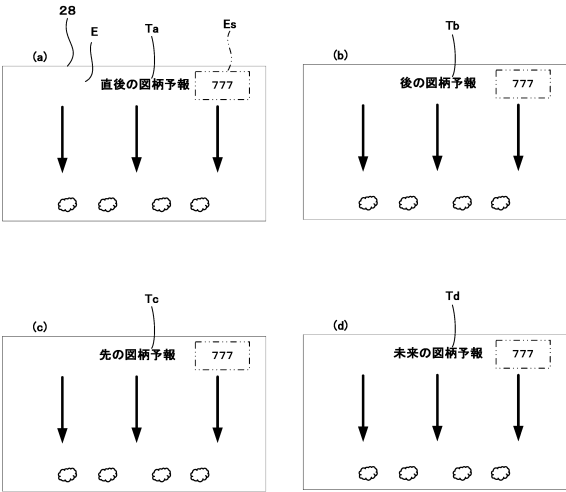
20

30

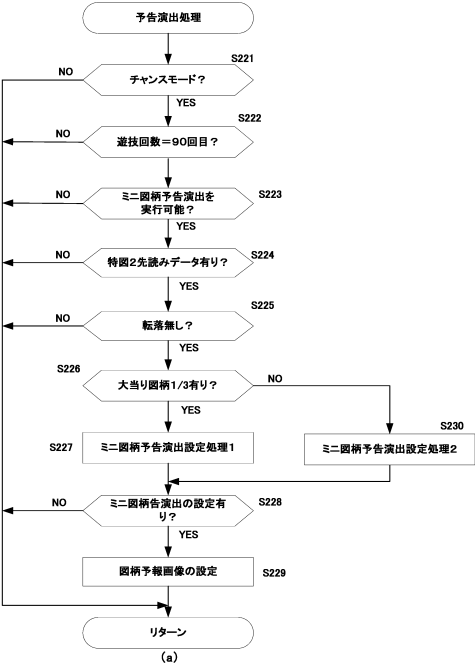
40

50

【図 27】



【図 28】



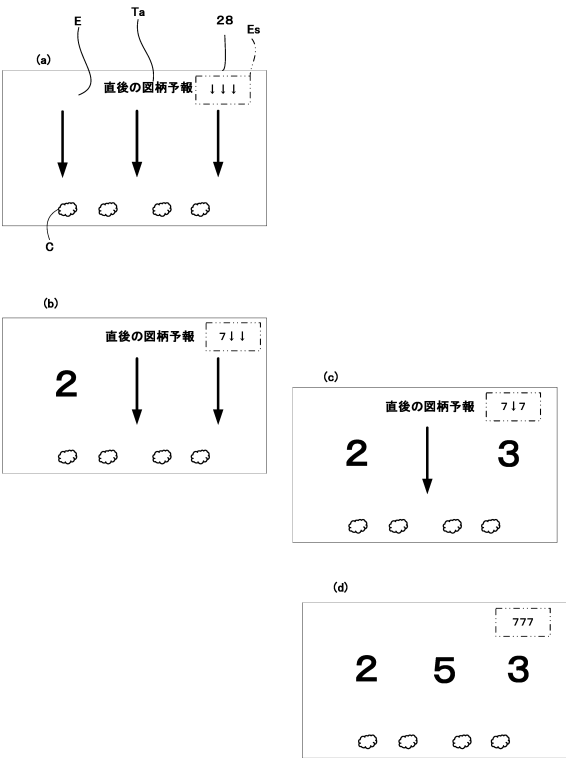
ミニ図柄	選択確率
777	50%
747	10%
744	5%

(b)ミニ図柄予告演出テーブル1

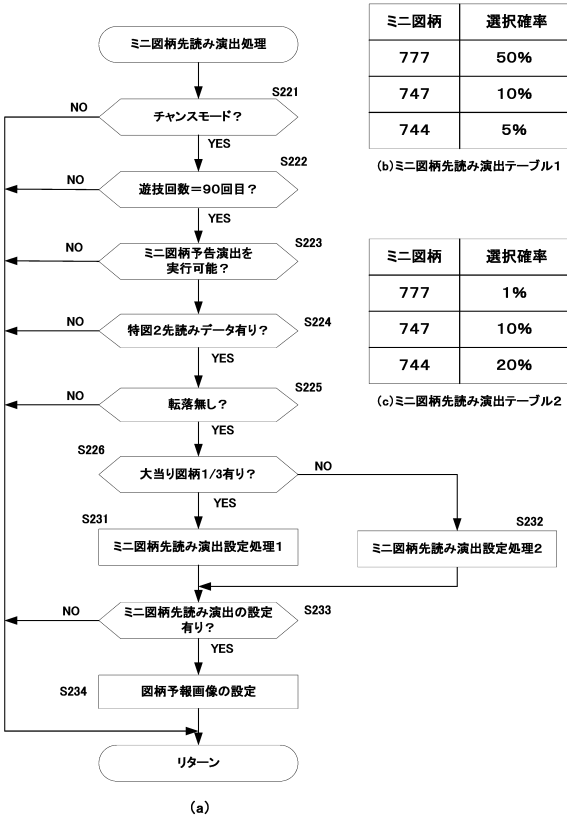
ミニ図柄	選択確率
777	1%
747	10%
744	20%

(c)ミニ図柄予告演出テーブル2

【図 29】



【図 30】



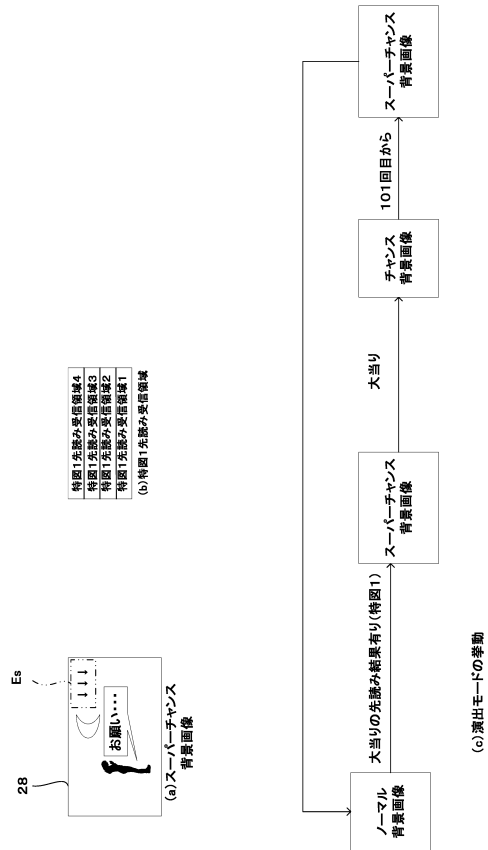
ミニ図柄	選択確率
777	50%
747	10%
744	5%

(b)ミニ図柄先読み演出テーブル1

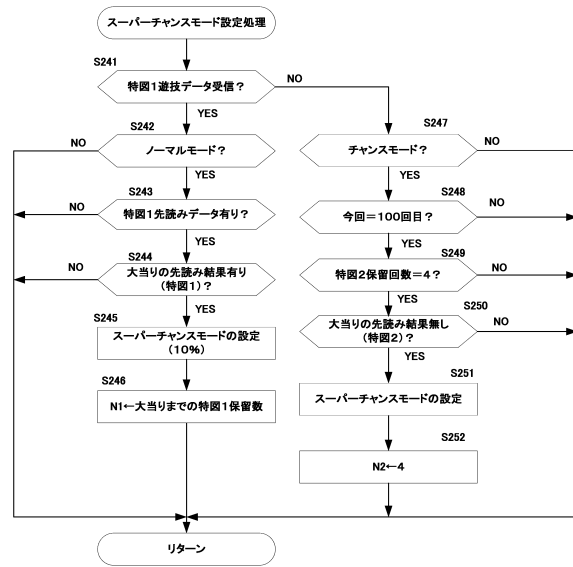
ミニ図柄	選択確率
777	1%
747	10%
744	20%

(c)ミニ図柄先読み演出テーブル2

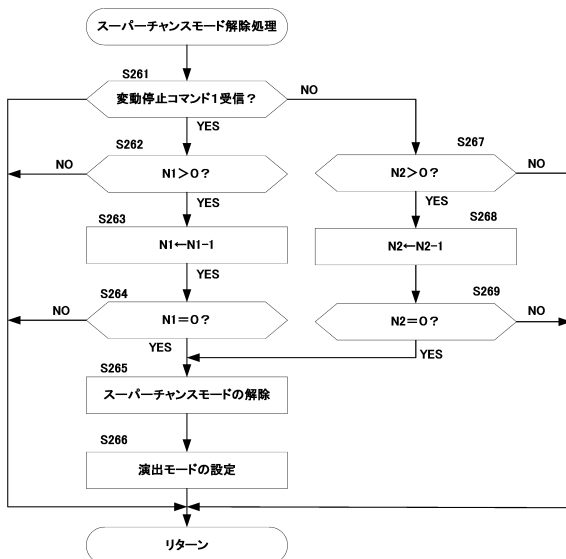
【図 3 1】



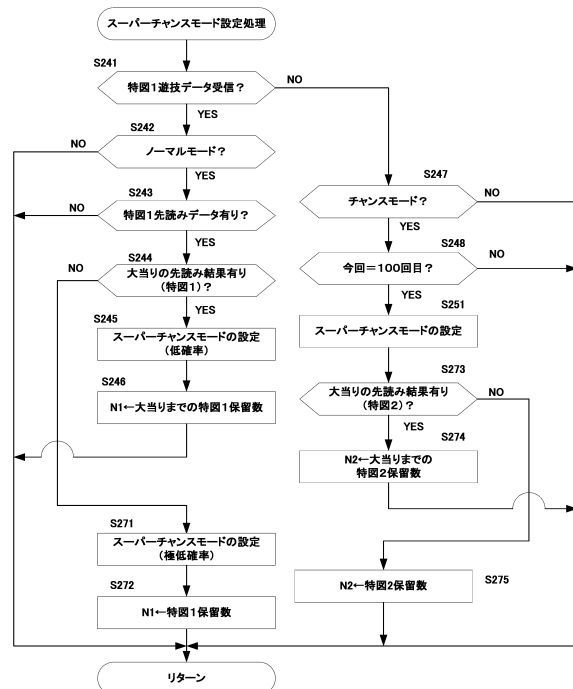
【図 3 2】



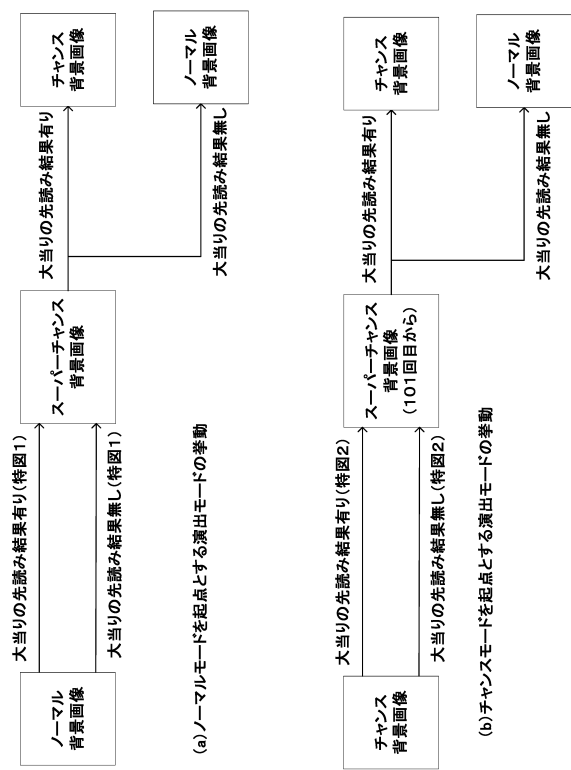
【圖 3 3】



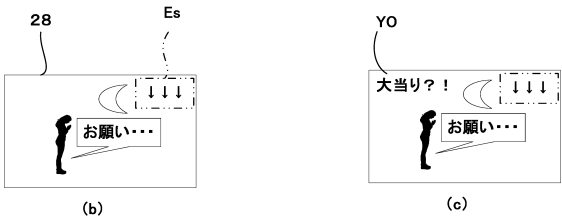
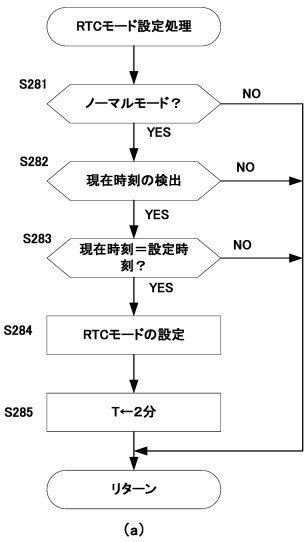
【図 3 4】



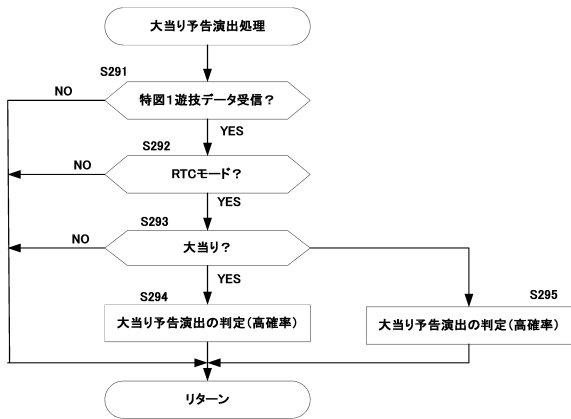
【図 3 5】



【図 3 6】



【図 3 7】



【図 3 8】

(a) 大当り判定テーブル1

遊技状態	特別図柄当否判定用乱数値	判定結果
通常確率状態	0~2	大当り
	3, 4	小当り
	5~1200	外れ
高確率状態	0~39	大当り
	40, 41	小当り
	42~1200	外れ

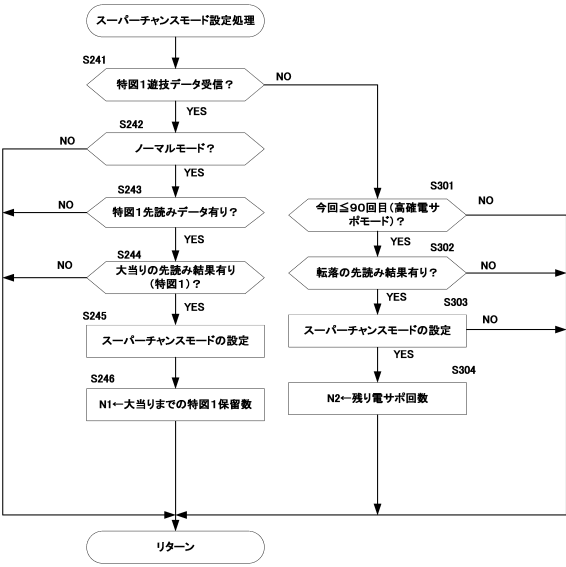
(b) 大当り判定テーブル2

遊技状態	特別図柄当否判定用乱数値	判定結果
通常確率状態	0~2	大当り
	3, 4	小当り
	5~1200	外れ
高確率状態	0~39	大当り
	40~400	小当り
	401~1200	外れ

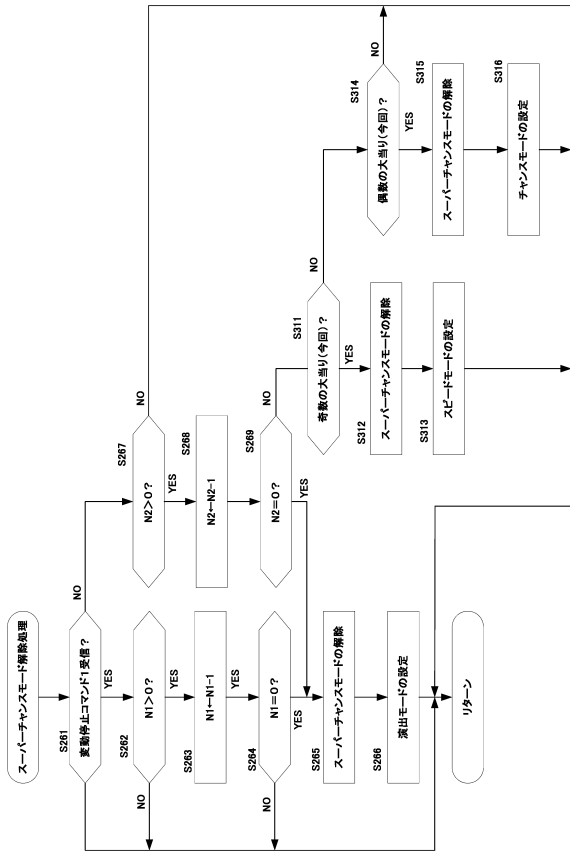
(c) 遊技パターンテーブル

	ラウンド数	オープニング期間	開放限度時間	閉鎖時間	エンディング期間
大当り遊技パターン1	16	10秒	30秒	2秒	10秒
小当り遊技パターン	7	10秒	30秒	2秒	10秒
大当り遊技パターン2	4	10秒	30秒	2秒	10秒

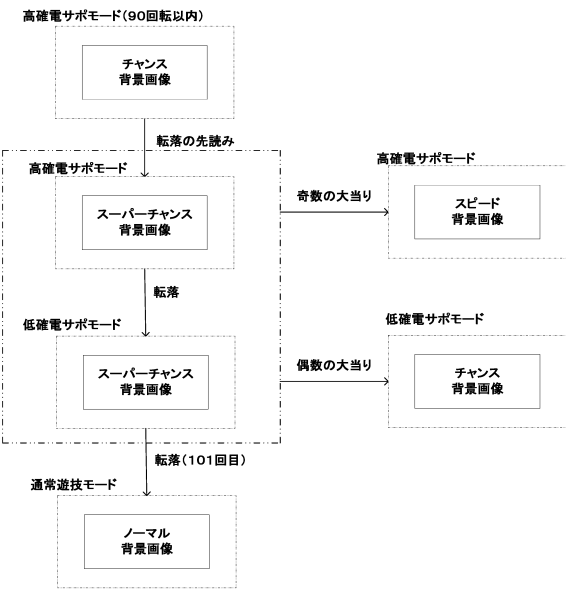
【図 3 9】



【図 4 0】



【図 4 1】



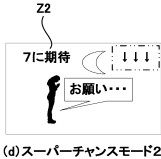
【図 4 2】

演出図柄	信頼度
1	中
2	中
3	中
4	中
5	中
6	極高
7	極高
8	中
9	中

(a) 図柄信頼度 (信頼度モード1/スーパーチャンスモード1)

演出図柄	信頼度
1	極低
2	中
3	極低
4	中
5	極低
6	中
7	極高
8	中
9	極低

(b) 図柄信頼度 (信頼度モード2/スーパーチャンスモード2)



10

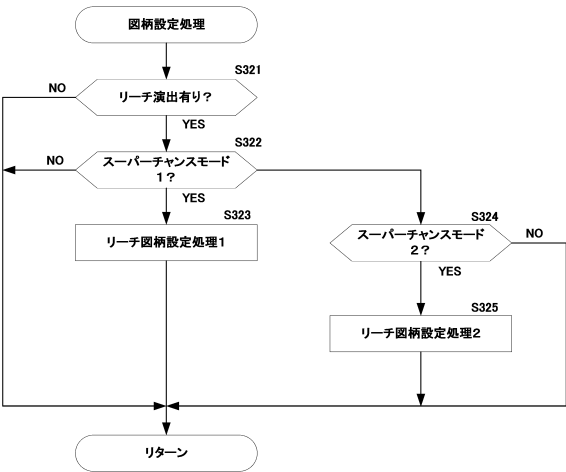
20

30

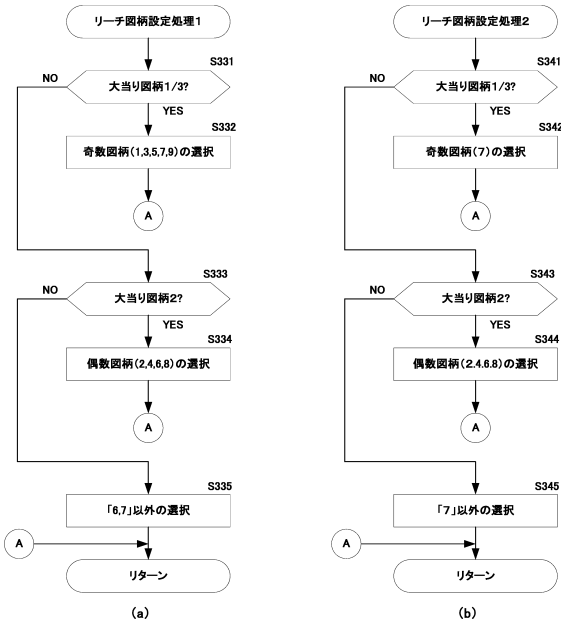
40

50

【図 4 3】



【図 4 4】



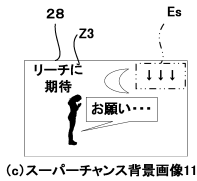
【図 4 5】

演出図柄	信頼度
1	極高
2	極高
3	極高
4	極高
5	極高
6	極高
7	極高
8	極高
9	極高

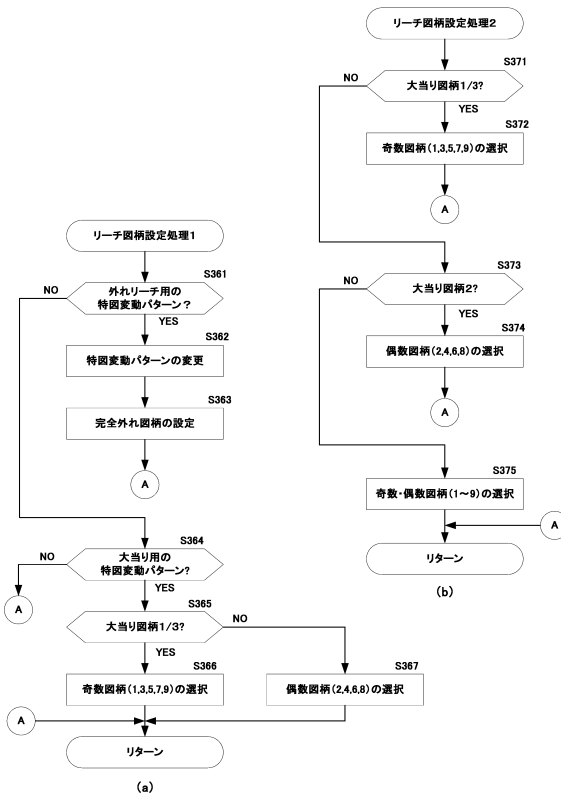
(a) 図柄信頼度 (信頼度モード1)

演出図柄	信頼度
1	中
2	中
3	中
4	中
5	中
6	中
7	中
8	中
9	中

(b) 図柄信頼度 (信頼度モードモード2)



【図 4 6】



10

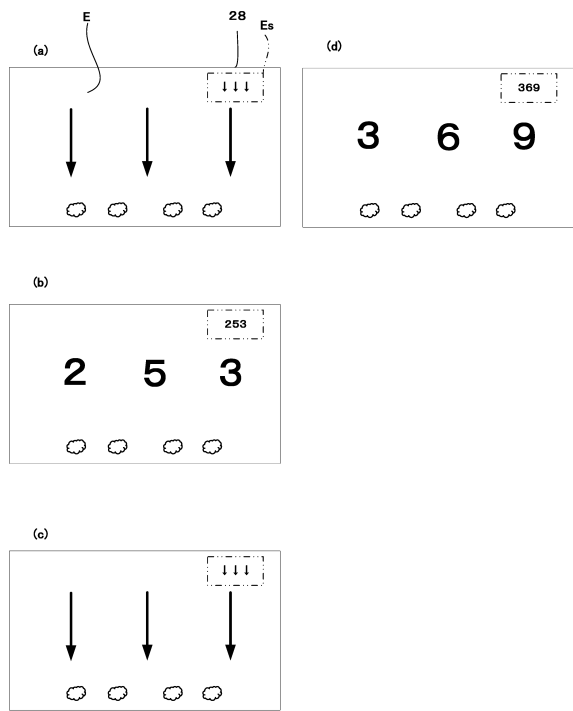
20

30

40

50

【図 4 7】



【図 4 8】

演出図柄	信頼度
1	極高
2	極高
3	極高
4	極高
5	極高
6	極高
7	極高
8	極高
9	極高

(a) 図柄信頼度 (信頼度モード1)

演出図柄	信頼度
1	中
2	中
3	中
4	中
5	中
6	中
7	極高
8	中
9	中

(b) 図柄信頼度 (信頼度モードモード2)

10

20

30

40

50

フロントページの続き

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 井上 雄貴
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 平 勇輝
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
Fターム (参考) 2C333 AA11 CA28 CA51 CA77