

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2015-123192

(P2015-123192A)

(43) 公開日 平成27年7月6日(2015.7.6)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 0 4 D 2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 46 頁)

(21) 出願番号	特願2013-269082 (P2013-269082)	(71) 出願人	000204262
(22) 出願日	平成25年12月26日 (2013.12.26)		タイヨーエレック株式会社
			愛知県名古屋市西村区名駅南一丁目11番12号
		(72) 発明者	平松 裕規
			愛知県名古屋市西区見寄町125番地
			タイヨーエレック株式会社内
		(72) 発明者	板垣 信岳
			愛知県名古屋市西区見寄町125番地
			タイヨーエレック株式会社内
		(72) 発明者	野本 善介
			愛知県名古屋市西区見寄町125番地
			タイヨーエレック株式会社内
		Fターム(参考)	2C088 BC25 CA27 EB68

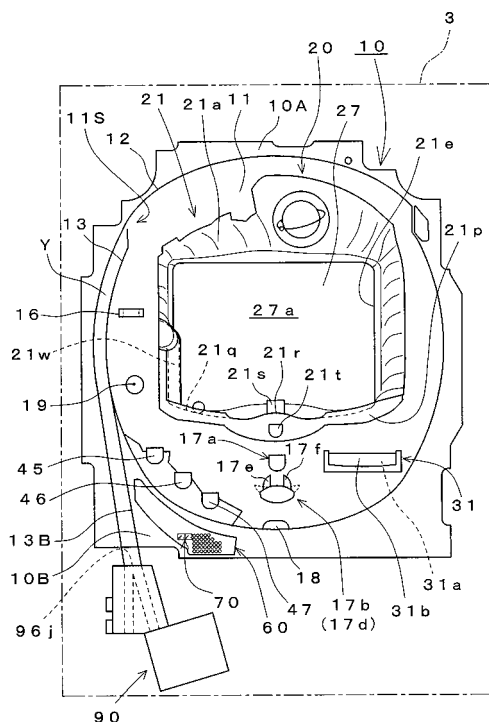
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 判定の結果が特定結果となる確率を遊技者にとって判り易く、しかも演出制御とは無関係に表示可能な遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技の進行に係る制御を行う遊技制御手段と、演出に係る制御を行う演出制御手段と、遊技制御手段による制御に基づいて遊技に係る情報の表示を行う情報表示手段と、演出制御手段による制御に基づいて演出表示を行う演出表示手段を備える。遊技の進行に係る制御として、判定制御と、特定遊技実行制御と、判定の結果が特定結果になる確率を複数の確率のうちの何れかに設定する確率設定制御を含む。遊技制御手段が、判定の結果が特定結果になる確率として複数の確率のうちの何れかを設定し、その設定された確率に基づいて判定を行う。情報表示手段として、遊技制御手段によって設定されている確率を遊技者が認識可能となるように示す確率表示部を設ける。

【選択図】 図2



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技の進行に係る制御を行う遊技制御手段と、
演出に係る制御を行う演出制御手段と、
前記遊技制御手段による制御に基づいて遊技に係る情報の表示を行う情報表示手段と、
前記演出制御手段による制御に基づいて演出表示を行う演出表示手段と、
を備え、

前記遊技の進行に係る制御として、所定条件が成立すると判定を行う判定制御と、前記判定の結果が特定結果になると遊技者にとって有利な特定遊技を実行する特定遊技実行制御と、前記判定の結果が前記特定結果になる確率を複数の確率のうちの何れかに設定する確率設定制御と、を少なくとも有し、

前記演出に係る制御として、前記判定の結果に基づく演出表示を前記演出表示手段にて行うための演出表示制御を少なくとも有する遊技機であって、

前記情報表示手段として、前記確率設定制御によって設定されている確率を遊技者が認識可能となるように示す確率表示手段を設け、

前記遊技の進行に係る制御として、前記確率表示手段の表示制御を行う確率表示制御をさらに有し、

前記遊技制御手段は、前記確率設定制御によって設定した現在の確率を、所定の確率表示実行条件が成立したことに基づいて、前記確率表示制御によって前記確率表示手段に示す

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記遊技制御手段は、前記現在の確率を、遊技機の電源が投入されたことに基づいて前記確率表示手段に示すことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記情報表示手段として、前記判定の結果を示す識別情報を表示する識別情報表示手段を有し、

前記確率表示手段と前記識別情報表示手段とが一体化されていることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関し、いわゆるセブン機、羽根物、権利物又はアレンジボール等の弾球式の遊技機や、スロットマシン（若しくはパチスロ）と称される回胴式の遊技機に対して適用することができる。

【背景技術】

【0002】

通常、遊技機では、所定条件が成立すると判定が行われ、この判定の結果が特定結果になると、遊技者にとって有利な特定遊技（大当り遊技やボーナス遊技）が実行される。また、この種の遊技機の中には、判定の結果が特定結果になる確率が所定の確率（例えば、低確率）または所定の確率よりも高い確率（例えば、高確率）に設定可能とされ、その設定された確率に基づいて判定を行うもの（以下、「確変機」という。）がある。

【0003】

また、近年の遊技機は演出表示装置を備え、演出表示装置を用いて判定の結果を報知する際に、演出図柄を変動させる演出表示を行うのが一般的である。そして、この演出表示装置を備える確変機において、判定の結果が特定結果となる確率（以下、「特定導出確率」という。）を示唆するキャラクタを演出表示中に登場させる技術が開示されている（特許文献 1 を参照、以下「従来例」という。）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2005-66178号

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、この従来例に係る遊技機では、「特定導出確率」を間接的に表示するための演出画像や演出パターンを別途用意することが必要となる。例えば、特定のリーチ演出を実行するための演出パターンとして、「特定導出確率」の表示を伴わないもの（例えばキャラクタ等の出現を伴わないもの）とは別に「特定導出確率」の表示を伴うもの（例えばキャラクタ等の出現を伴うもの）を用意することが必要となる。しかも、確率設定制御を行う制御手段（遊技制御手段）から演出表示装置の表示制御を行う制御手段（演出制御手段）に対して、「特定導出確率」に関する情報を送信する制御（処理）が行われるため、遊技機全体の制御（処理）が複雑化する虞もある。このため、この従来例によると、遊技機開発に係る手間やコストが高むことになる。

【0006】

また、この従来例に係る遊技機では「特定導出確率」をキャラクタ等によって間接的に表示するものに過ぎず、現在設定されている「特定導出確率」を明確に表示するものではない。そして、遊技者には、遊技経験や遊技機に関する知識量に富んだ者も存在すれば、そうでない者も存在することから、従来例のような「特定導出確率」を間接的に表示する遊技機は、遊技経験や知識量に乏しい遊技者の存在を鑑みると、遊技者にとって判り易い遊技機（親切的な遊技機）とは言えない。更に、「特定導出確率」の表示の実行態様や実行時期等が本来の演出（演出表示）の態様や進行によって制限される虞もある。

【0007】

本発明は、このような問題を解決するためになされたものであり、その目的とするところは、判定の結果が特定結果となる確率を遊技者にとって判り易く、しかも演出制御とは無関係に示すことが可能な遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明の遊技機は、

遊技の進行に係る制御を行う遊技制御手段と、

演出に係る制御を行う演出制御手段と、

前記遊技制御手段による制御に基づいて遊技に係る情報の表示を行う情報表示手段と、

前記演出制御手段による制御に基づいて演出表示を行う演出表示手段と、

を備え、

前記遊技の進行に係る制御として、所定条件が成立すると判定を行う判定制御と、前記判定の結果が特定結果になると遊技者にとって有利な特定遊技を実行する特定遊技実行制御と、前記判定の結果が前記特定結果になる確率を複数の確率のうちの何れかに設定する確率設定制御と、を少なくとも有し、

前記演出に係る制御として、前記判定の結果に基づく演出表示を前記演出表示手段にて行うための演出表示制御を少なくとも有する遊技機であって、

前記情報表示手段として、前記確率設定制御によって設定されている確率を遊技者が認識可能となるように示す確率表示手段を設け、

前記遊技の進行に係る制御として、前記確率表示手段の表示制御を行う確率表示制御をさらに有し、

前記遊技制御手段は、前記確率設定制御によって設定した現在の確率を、所定の確率表示実行条件が成立したに基づいて、前記確率表示制御によって前記確率表示手段に示す

ことを特徴とする。

【0009】

本発明の遊技機は、判定の結果が特定結果になる確率（特定導出確率）を、複数の確率

のうちの何れかに設定可能であり、所定の確率表示実行条件が成立すると、現在（実際に）設定されている特定導出確率が、遊技者に認識可能な状態で確率表示手段によって示される。

【0010】

そして、本発明の遊技機では、遊技制御手段によって制御される情報表示手段として確率表示手段を設け、演出制御とは無関係に特定導出確率を示す（報知する）ものとなっている。これにより、所定の確率表示実行条件が成立した場合に、演出制御や演出表示手段で行う演出表示とは無関係に特定導出確率を確率表示手段に示すことができるため、遊技者の遊技経験や遊技機に関する知識量に関係なく現在設定されている特定導出確率を容易に認識させることができる、遊技者にとって親切的な遊技機を提供することが可能となる。また、確率表示手段で行う特定導出確率の表示（報知）が演出表示手段で行う演出表示に影響を与えることはないため、特定導出確率の表示の実行態様や実行時期などが、演出表示の実行態様や実行時期によって制約されることはない。さらに、演出表示において、「特定導出確率」を表示するための演出画像や「特定導出確率」の表示を伴う演出パターンを別途用意する必要がない。しかも、「特定導出確率」に関する情報を遊技制御手段から演出制御手段に送信する制御（処理）を行うことなく、特定導出確率を示すことが可能である。

10

【0011】

以上のことから、本発明によると、特定導出確率を遊技者にとって判り易く、しかも制御上の負担を大きくすることなく効果的に示すことが可能な遊技機を得ることができる。

20

【0012】

また、本発明では、

前記遊技制御手段は、前記現在の確率を、遊技機の電源が投入されたことに基づいて前記確率表示手段に示す

こととしてもよい。

【0013】

この場合、遊技機の電源が投入された時点での特定導出確率を確率表示手段に示すことができるので、これから遊技を始めようとする遊技者に対して、現在設定されている特定導出確率を容易に認識させることができ、これにより、遊技者にとって更に判り易い遊技機となる。

30

【0014】

また、本発明では、

前記情報表示手段として、前記判定の結果を示す識別情報を表示する識別情報表示手段を有し、

前記確率表示手段と前記識別情報表示手段とが一体化されている

こととしてもよい。

【0015】

この場合、確率表示手段および識別情報表示手段を一体化（ユニット化）するため、遊技機の製造やメンテナンスの手間を少なくしつつも、特定導出確率を遊技者にとって判り易い状態で示すことが可能である。

40

【0016】

更に、本発明では、

前記確率表示手段は、前記確率設定制御によって設定され得る複数の確率のすべてと、前記確率設定制御によって設定されている確率とを、区別して認識可能となるように示すこととしてもよい。

この場合、「特定導出確率」として設定され得る複数の確率のすべてと、現在設定されている「特定導出確率」とが区別して認識可能となるように示されるため、遊技者にとって更に判り易い遊技機となる。つまり、現在有利な状態（例えば特定導出確率が高い状態）で遊技を行っているか否かや、現在有利な状態で遊技を行っている場合には不利な状態（例えば特定導出確率が低い状態）で遊技を行っている場合に比べてどの程度有利である

50

か等が、確率表示手段に示される確率によって判明するため、遊技者にとって更に判り易い遊技機となる。

【0017】

また、本発明では、

前記確率表示手段は、当該遊技機の性能を表示する性能表示手段としても機能することとしてもよい。

この場合、確率表示手段が遊技機の性能（スペック）を表示する性能表示手段としても機能するため、遊技者は性能表示部に視線を向けることで、そのとき設定されている特定導出確率を遊技機の性能（スペック）とともに認識可能となる。

【0018】

なお、本明細書において、「前」および「表」は、「遊技機を基準とする前方（つまり、遊技者に近接する方向）」を示し、「後」および「裏」は、「遊技機を基準とする後方（つまり、遊技者から離間する方向）」を示す。また、「左」とは、遊技者から見て「左」であることを示し、「右」とは「遊技者から見て右」であることを示す。更に、本体枠、前面枠、上皿部材、下皿部材等のように、「扉の如く、開閉可能な部材（以下、「扉型部材」という。）」において、「左」、「右」、「前」、「後」等は、これらの扉型部材が使用状態にある場合、つまり、閉鎖された状態にある場合を基準としたものである。

【0019】

また、本明細書において、遊技盤面に設けられた各種入賞口に遊技球が入る（受け入れられる）ことを、「入賞」若しくは「入球」と表記することがある。このうち、「入賞」とは、特典（例えば、賞球）の付与の前提となる入球口（入賞口）に遊技球が入球することを示すもので、入球口に遊技球が入る（受け入れられる）ことを示す点では、「入球」と実質的に同義である。

【発明の効果】

【0020】

以上記述したように本発明によると、判定の結果が特定結果となる確率を遊技者にとって判り易く、しかも演出制御とは無関係に示すことが可能な遊技機を得ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0021】

【図1】本発明の各実施例に係る遊技機を示す斜視図である。

【図2】本発明の各実施例に係る遊技機の遊技盤を示す正面図である。

【図3】（a）は演出表示装置の表示画面を概略的に示す正面図であり、（b）は特別図柄表示部で実行される変動表示の態様を示す説明図である。

【図4】（a）は情報表示装置の一部を破断して示す斜視図であり、（b）は装飾カバーの一部背面図である。

【図5】（a）は情報表示装置の縦断面図であり、（b）は情報表示装置の正面図である。

【図6】情報表示装置の正面図である。

【図7】情報表示装置を構成するLEDの配置態様等を示す説明図である。

【図8】（a）は情報表示装置の縦断面図であり、（b）は情報表示装置の正面図である。

【図9】（a）は変形例1に係る情報表示装置の縦断面図であり、（b）および（c）は変形例1に係る情報表示装置の正面図である。

【図10】本発明の各実施例に係る電子制御装置を示すブロック図である。

【図11】主制御部からコマンドが出力される様子を概念的に示した説明図である。

【図12】（a）および（b）は特別図柄の停止図柄等を説明するための説明図である。

【図13】特図1大当り抽選（第1の大当り抽選）で使用するデータテーブルおよび特図2大当り抽選（第2の大当り抽選）で使用するデータテーブル等を説明するための説明図である。

【図14】（a）～（c）は演出表示装置で実行される図柄変動演出等を示す説明図であ

10

20

30

40

50

る。

【図 1 5】遊技制御処理を示すフロー図である。

【図 1 6】特別図柄遊技処理を示すフロー図である。

【図 1 7】特別図柄遊技処理を示すフロー図である。

【図 1 8】特別図柄遊技処理を示すフロー図である。

【図 1 9】大当り遊技処理を示すフロー図である。

【図 2 0】大当り遊技終了時処理を示すフロー図である。

【図 2 1】確率表示処理を示すフロー図である。

【図 2 2】演出制御処理を説明するためのフロー図である。

【図 2 3】図柄変動演出処理を示すフロー図である。

10

【図 2 4】実施例 2 の情報表示装置の正面図である。

【図 2 5】(a) は実施例 2 の情報表示装置の縦断面図であり、(b) は実施例 2 の情報表示装置の正面図である。

【図 2 6】実施例 2 において特図 1 大当り抽選 (第 1 の大当り抽選) で使用するデータテーブルおよび実施例 2 において特図 2 大当り抽選 (第 2 の大当り抽選) で使用するデータテーブルを説明するための説明図である。

【図 2 7】実施例 2 の大当り遊技終了時処理を示すフロー図である。

【図 2 8】実施例 2 の確率表示処理を示すフロー図である。

【図 2 9】(a) は変形例 2 を示す説明図であり、(b) は変形例 3 を示す説明図であり、(c) および (d) は変形例 4 を示す説明図である。

20

【図 3 0】(a) は変形例 5 を示す説明図であり、(b) は変形例 6 を示す説明図である。

【図 3 1】(a) は変形例 7 を示す説明図であり、(b) は変形例 8 を示す説明図である。

【図 3 2】(a) は変形例 9 を示す説明図であり、(b) は変形例 10 および変形例 11 を示す説明図である。

【図 3 3】変形例 12 の特別図柄遊技処理を示すフロー図である。

【図 3 4】(a) は変形例 13 を示す説明図であり、(b) および (c) は変形例 14 を示す説明図である。

【図 3 5】(a) は変形例 15 を示す説明図であり、(b) は変形例 16 を示す説明図である。

30

【発明を実施するための形態】

【0022】

以下、発明を実施するための形態を示す実施例について図面に基づいて説明する。以下に示す各実施例では、本発明を「セブン機」と称する遊技機 (パチンコ機) 1 に適用した各具体例について説明する。

【実施例 1】

【0023】

(1) 機械的な構造

a. 遊技機の全体構造

40

先ず、この遊技機 1 の全体構造について、図 1 を参照して説明する。この遊技機 1 は、外枠 2 と、この外枠 2 に装着された遊技機本体 H とを備えている。この外枠 2 は、略矩形状の枠状体によって構成される外枠本体 2 A と、外枠本体 2 A の前面下部を覆う前板部 2 B とを備えている。

【0024】

遊技機本体 H は、外枠 2 の左端側上下のヒンジ H 1、H 2 を用いて、外枠 2 の左端側に回動自在に組み付けてられている。この遊技機本体 H は、遊技機 1 のうち外枠 2 を除く部分であって、本体枠 3 と、前面枠 4 と、前面枠 4 に一体化された皿部材 (上皿部材 5 および下皿部材 6) 5 A と、遊技盤 10 (図 2 を参照) と、裏機構盤 102 等を主要部としている。

50

【0025】

本体枠3は遊技盤10を保持可能な枠状体によって構成され、外枠2に嵌めこまれ、外枠2に対して開閉可能に軸支されている。そして、この本体枠3が遊技盤10（図2を参照）を保持したとき、「遊技盤10の盤面（表面）に構成される遊技領域11」が、本体枠3の前方から視認可能とされる。

【0026】

前面枠4は、本体枠3の前面側に配置され、本体枠3の左端に開閉可能に支持されている。この前面枠4は、前後に貫通する視認窓41aを具備する枠本体41と、視認窓41aに詰め込まれたガラス板43とを備えている。そして、遊技盤10に形成された遊技領域11（正面視で略楕、略円形若しくは略釣り鐘形状の遊技領域11）が前面枠4を閉じたときにその背後に位置する状態とされるため、この遊技領域11は視認窓41a（ガラス板43）を介して前面枠4の前方から視認可能とされる。

10

【0027】

また、本遊技機1では、「上皿部材5および下皿部材6を一体化した皿部材5A」が前面枠4に一体化され、本体枠3に対して前面枠4と一体で開閉可能とされている。但し、皿部材5Aを、本体枠3における前面枠4の装着部位よりも下方に装着し、前面枠4とは別に開閉可能としてもよい。また、上皿部材5および下皿部材6を別体に設け、本体枠3における前面枠4の装着部位よりも下方に配置し、上方に配置される上皿部材5を前面枠4とは別に開閉可能とし、下方に配置される下皿部材6を開閉不可能としてもよい。

20

【0028】

前面枠4の前面部の上方側の左右には、スピーカSP1、SP2が装着され、前板部2Bの左右両端にも、スピーカSP3、SP4が内蔵されている。そして、本遊技機1においては、これらのスピーカSP1～SP4を用いて、遊技状態に応じた効果音や、その他の音（音声）を発生させる。また、前面枠4の前面部において、上皿部材5の配置位置を構成する箇所には、遊技機1から排出される遊技球を受け入れるための受入口5bを備えている。更に、上皿部材5の裏側には、球貸表示基板410（図10を参照）および演出ボタン基板228（図10を参照）が設けられ、上皿部材5の上面部には「演出ボタンSW」が配置されている。

【0029】

上皿部材5の下方の部位には下皿部材6が設けられ、この下皿部材6の略中央には、その略容器形状とされる内部に上皿部材5から排出される遊技球を受け入れるための受入口6aを備えている。また、下皿部材6の右端側には発射ハンドル9が設けられている。そして、本体枠3の前面部裏側（本体枠3の内部）であって、遊技盤10よりも下方の左端側に位置する部位には、発射装置ユニット90（図2を参照）が配設されており、この発射装置ユニット90に発射ハンドル9が接続されている。ここで、発射装置ユニット90は球送り装置（図示を省略）から送り出される遊技球を略鉛直上方に発射して、遊技領域11に到達させるためのものである。なお、発射ハンドル9には、遊技者が触れていることを検知するタッチスイッチ（タッチセンサ）9aが装着されており、その近傍には、遊技球の発射を一時的に停止するための発射停止スイッチ9bが装着されている。

30

【0030】

b. 遊技盤10の構成

次に、遊技盤10の構成について図2を用いて説明する。この遊技盤10は正面視で略矩形状の合板を用いて構成される遊技盤本体10Aと、この遊技盤本体10Aに装着される各種の盤部品（外側レール12、内側レール13、中央装置20、情報表示装置60等）が装着されている。

40

【0031】

遊技盤本体10Aの前面部（遊技盤面）には、ともに帯状の金属板を用いて構成される外側レール12と内側レール13とが配設されている。そして、遊技盤本体10Aの前面部において、外側レール12および内側レール13が形成する略楕円形の周壁で略包囲される部位によって遊技領域11を構成している。この遊技盤本体10Aの前面部であって

50

、略楕円形の周壁で略包囲される部位（遊技領域 11 内に位置する部位）には、中央装置 20（所謂センター役物）と、普通図柄作動ゲート（普通図柄作動口）16と、第1始動入賞装置 17aと、第2始動入賞装置 17bと、大入賞装置 31と、3個の一般入賞装置 45、46、47と、多数の障害釘（図示を省略）と、風車 19等が配置されている。なお、図2に示す一点鎖線は本体枠 3を示している。

【0032】

内側レール 13は略U字形状に配置されつつ、左端部が遊技盤本体 10Aは左上部に配設されるとともに、その左側方に位置する「外側レール 12の左上部」との間に「遊技球が通過可能な隙間」を設け、球進入口 11Sを形成している。また、外側レール 12の左端部は、発射装置ユニット 90の球出口 96jの斜め左上に近接配置されている。また、内側レール 13の外側面部には、補助レール 13Bの上端部が一体化されている。そして、「補助レール 13Bと、これに略平行な外側レール 12の部分の間に形成される通路」と、その上方の「外側レール 12と内側レール 13とに挟まれつつ球進入口 11Sに至る通路」とが連続して誘導経路 Yを構成している。この誘導経路 Yは、その下端部が「発射装置ユニット 90の球出口 96j」と連通するとともに、下端部から左上がり傾斜状に「内側レール 13の外側（左側方）」を上昇した後、内側レール 13の外側を時計回転方向に通過して球進入口 11Sに到達している。

【0033】

中央装置 20は、枠部材 21と演出表示装置 27とを備えている。このうち、枠部材 21は、演出表示装置 27の外縁を囲む盤面装飾用の部材を構成している。この枠部材 21には、正面視で略矩形状の開口部が前後に貫通する状態に設けられ、この開口部によって演出表示装置 27の表示画面 27a（後述する。）を遊技盤 10の前方から視認可能とするための表示窓 21eを構成している。

【0034】

枠部材 21の下縁部には、ステージ部 21pがその前面部を遊技盤 10の前面部と略面一する状態に設けられ、枠部材 21の周縁部のその他の部位のうち左側縁部の下方側を除く部位には、装飾部 21aが前方に突出する状態に設けられている。そして、枠部材 21の左側縁において装飾部 21aの下方に位置する部位には、終端部をステージ部 21pの左端部に接続した通路（所謂「ワープ通路」）21wが設けられている。この通路 21wの進入口が、装飾部 21aの左端下方側で左斜め上方に向かって開口するため、遊技領域 11を流下する遊技球をこの進入口で受け入れ、ステージ部 21p上（中央装置 20の内部）に進入させることができる。また、ステージ部 21pはその上面部によって遊技球の転動面 21qを構成する。この転動面 21qは、左右の端部から中央部に向かって下る傾斜面として構成されているが、転動面の中央部では上方に向かって僅かに隆起する隆起部 21rとされている。

【0035】

本遊技機 1においては、遊技領域 11を流下し、通路 21wを通じて転動面 21qの左端部に到達した遊技球は、転動面 21q上を右方向に転動し、更に、左方向に転動する。そして、遊技球の勢いが衰えたところで、この遊技球は中央装置 20外（遊技領域 11）に排出されるが、隆起部 21rから排出される遊技球のうちの幾つかは隆起部 21rの後方の入口 21sに進入し、第1始動入賞装置 17aの鉛直上方で開口する出口 21tから遊技領域 11に排出され、第1始動入賞装置 17aの真上に排出される。なお、入口 21sに進入しない遊技球の多くは、隆起部 21rの側方から遊技領域 11に排出され、第1始動入賞装置 17aに入球する確率は、出口 21tから排出される遊技球が第1始動入賞装置 17aに入球する確率よりも低くなっている。また、遊技領域 11を流下する遊技球の中には中央装置 20に進入せずに第1始動入賞装置 17aに入球するものも存在する。

【0036】

演出表示装置 27は液晶表示装置を用いて構成され、情報表示装置 60における特別図柄の変動表示および停止表示に合わせて図柄変動演出を実行する。本実施例では、情報表示装置 60（第1特別図柄表示部 62a、第2特別図柄表示部 62b）が特別図柄（本図

柄)を用いて図柄変動遊技を行い、演出表示装置27が、演出図柄(疑似図柄)を用いて図柄変動演出を行う。なお、演出図柄(疑似図柄)を用いた図柄変動演出は「演出表示」の一具体例を構成する。また、情報表示装置60は情報表示手段の具体例を構成し、演出表示装置27は演出表示手段の具体例を構成する。

【0037】

演出表示装置27の表示画面27aは、図3(a)に示すように、その全体、若しくは、一部を用いて種々の図柄を遊技者が視認可能となるように表示可能である。つまり、表示画面27aの略全体が表示領域となり、この表示領域に背景を示す図柄(以下、背景図柄という。)や背景色(青、赤等の画面の地色)等を表示した状態とされる。そして、この背景図柄や背景色の前面に重ね合わせた状態で3つ(3桁)の演出図柄を表示する演出図柄表示領域27bが、表示画面27a上に設けられる。この演出図柄表示領域27bでは演出図柄が横方向若しくは縦方向等に複数(本実施例では3つ)並んで表示され、それら「演出図柄」を用いた演出表示と停止表示等がなされる。また、背景図柄としてキャラクタを示す図柄(以下、キャラクタ図柄という。)を表示したり、実写映像(図示を省略)を表示したりすることがある。そして、これら「演出図柄」や「背景図柄」や「キャラクタ図柄」により「演出表示」が実現される。なお、図柄変動演出を実現する「演出要素」としては、表示演出(演出表示)を実現する「表示演出要素」の他に、音演出を実現する「音演出要素」や発光演出を実現する「発光演出要素」、可動演出を実現する「可動演出要素」等を挙げることができる。

【0038】

図3に示すように、表示画面27aの縁部側には第1保留表示領域27Dと、第2保留表示領域27Eが設けられる。このうち、第1保留表示領域27Dでは、第1始動入賞装置17aへの入球に基づいて生ずる「第1特別図柄」に関する保留数(以下、「第1保留数」という。)が、「4個」を上限個数として表示され、第2保留表示領域27Eでは、第2始動入賞装置17bへの入球に基づいて生ずる「第2特別図柄」に関する保留数(以下、「第2保留数」という。)が「4個」を上限個数として表示される。そして、何れの保留表示領域27D、27Eも、始動入賞装置17a、17bへの入球に基づき取得されたが、未消化(処理条件が未成立)の入球情報(判定用乱数値)の数が「保留図柄の表示数」によって示され、未消化の入球情報が消化される毎に「保留図柄の表示数」が順次、デクリメントして表示さる。なお、「入球情報の処理条件」は、入球情報を用いて当否判定(判定)や変動表示等の処理を開始する条件を指し、入球情報記憶手段(後述する第1判定用乱数値メモリや第2判定用乱数値メモリ)に記憶されたが、処理条件が未成立の入球情報の数が「保留数」である。なお、以下の説明において、第1始動入賞装置17aに遊技球が入球することを「第1始動入賞」と称し、第2始動入賞装置17bに遊技球が入球することを「第2始動入賞」と称することがある。

【0039】

図2に示すように、第1始動入賞装置17aは非可変式の始動入賞装置であり、大きさが不変の開口部(遊技球受入口)を上方に開口させたポケット形状を備えている。また、第1始動入賞装置17aの開口部(遊技球受入口)の大きさは、1球の遊技球の通過を許容する大きさとされ、その大きさが拡大されたり縮小されたりすることはない。なお、第1始動入賞装置17aの内部には遊技球の通過を検知する第1始動口入球検知スイッチ17s(図10参照)が配置されている。

【0040】

図2に示すように、第2始動入賞装置17bは可変式(開閉式)の始動入賞装置であり、ステージ部21p(転動面)の中央部の略鉛直下方に位置され、入口側部分に普通電動役物17dを備えている。この普通電動役物17dは、いわゆるチューリップ式で左右に一对の可動翼片17e、17fが開閉するべく形成されている。つまり、第2始動入賞装置17bは、この一对の可動翼片17e、17fを作動させるための普通電動役物ソレノイド17c(図10参照)を備えている。また、第2始動入賞装置17bの内部には、第2始動入賞装置17bに入賞した遊技球を検知するための第2始動口入球検知スイッチ1

7 t が配置されている（図 10 参照）。

【0041】

そして、普通電動役物ソレノイド 17 c に通電を行わないと、一对の可動翼片 17 e、17 f が立設状態（図 2 の実線を参照）とされる。これにより、一对の可動翼片 17 e、17 f 間に 1 球の遊技球の通過を許容する大きさの遊技球受入口が設けられ、第 2 始動入賞装置 17 b への遊技球の入球可能性が低い閉鎖状態（第 1 の態様）となる。一方、普通電動役物ソレノイド 17 c に通電を行うと、一对の可動翼片 17 e、17 f が、下端部側を支点として互いの上端部間の間隔を拡大するように傾動し（図 2 の破線を参照）、遊技球の入球可能性が高くなる開放状態（第 2 の態様）となる。ここで、本遊技機 1 では、第 2 始動入賞装置 17 b が第 2 の態様となる頻度が通常よりも高くなる高頻度状態を発生させる高頻度状態発生手段を備えており、この高頻度状態を第 2 始動入賞装置 17 b の開放時間を延長すること（遊技状態を開放延長状態とすること）で達成している。そして、遊技状態が開放延長状態である場合には、第 2 始動入賞装置 17 b が開放状態（第 2 の態様）となる時間が長くなる（例えば、「5 秒」）。一方、非開放延長状態（通常開放状態）である場合には、第 2 始動入賞装置 17 b が開放状態（第 2 の態様）となる時間が短くなる（例えば、「0.2 秒」）。

10

【0042】

なお、第 2 始動入賞装置 17 b が閉鎖状態（第 1 の態様）になると、一对の可動翼片 17 e、17 f の上端部間には、1 球の遊技球の通過を許容する空間部が形成されるが、この空間部の鉛直上方に第 1 始動入賞装置 17 a が配置され、空間部に向かって遊技球が進入することを妨げる。このため、本実施例では、第 2 始動入賞装置 17 b が閉鎖状態（第 1 の態様）にあるとき、第 2 始動入賞装置 17 b に遊技球が入球することが不可能され、第 2 始動入賞装置 17 b が開放状態（第 2 の態様）になることで、第 2 始動入賞装置 17 b に遊技球が入球することが可能とされる。但し、第 2 始動入賞装置 17 b および第 1 始動入賞装置 17 a を離間した状態に配置し、閉鎖状態（第 1 の態様）にある第 2 始動入賞装置 17 b に遊技球が入球することが可能とされてもよい。

20

【0043】

図 2 に示すように、第 2 始動入賞装置 17 b の右斜め上方には大入賞装置 31 が配置されている。この大入賞装置 31 は、遊技盤 10 の前面部で開口する大入賞口（可変入球口）31 a と、この大入賞口 31 a を開放・閉鎖するための開閉板 31 b と、この開閉板 31 b を駆動するための大入賞口ソレノイド 31 c（図 10 参照）と、大入賞装置 31 に入球した遊技球を検知するための大入賞口入球検知スイッチ 31 s（図 10 参照）とを備えている。

30

【0044】

この大入賞装置 31 は、開閉板 31 b が起立姿勢となると、この開閉板 31 b が大入賞口 31 a を閉鎖するため、大入賞口 31 a への遊技球の入球が不可能な状態（入球不能状態）となる。一方、開閉板 31 b が、その下端部を支点に前方に傾動して前傾姿勢となると、大入賞口 31 a が開放されるため、大入賞口 31 a への遊技球の入球が可能な状態（入球可能状態）となる。このとき、開閉板 31 b の後面部（背面部）が遊技領域 11 を流下し、大入賞装置 31 へ到達した遊技球を大入賞口 31 a に誘導する誘導部を構成する。

40

【0045】

図 2 に示すように、情報表示装置 60 は、遊技盤本体 10 A の前面部であって、遊技領域 11 の外側（遊技盤本体 10 A の前面外縁）に該当する外縁部 10 B のうち左下部位（左下外縁部）に配置されている。この外縁部 10 B の左下部位は視認窓 41 a の左下方側を介して前方から視認可能な部位であるため、情報表示装置 60 は前面枠 4 の前方から視認可能とされている（図 1 を参照）。この情報表示装置 60 は、図 4 および図 5（a）に示すように基板 60 A と装飾カバー 60 B とを備える。また、情報表示装置 60 には、図 6 および図 7 に示すように、第 1 特別図柄表示部 62 a と、第 2 特別図柄表示部 62 b と、普通図柄表示部 63 と、第 1 特別図柄保留表示部 64 a と、第 2 特別図柄保留表示部 64 b と、普通図柄保留表示部 65 と、ラウンド表示部 66 と、右打ち表示部 68 と、確率

50

表示部 70 とが設けられている。ここで、確率表示部 70 は確率表示手段の具体例を構成し、第 1 特別図柄表示部 62 a および第 2 特別図柄表示部 62 b は識別情報表示手段の具体例を構成する。なお、本実施例と異なり、情報表示装置 60 を遊技領域 11 内に配置することもできる。

【0046】

図 4 および図 5 (a) に示すように、装飾カバー 60 B は後面を開口させた略容器形状に構成され、遊技盤 10 の前面 (盤面) と略平行となる前板部 61 c と、前板部 61 c の周縁から後方に突出する周壁部 61 p (図 4 (b) の背面図参照) とを備える。そして、装飾カバー 60 B の後面開口を塞ぐようにして基板 60 A が装飾カバー 60 B に組み付けられている。また、前板部 61 c には開口形状が略円形の貫通孔 61 d が多数設けられている。更に、図 4 (b) に示すように装飾カバー 60 B を背面視した場合において、前板部 61 c における貫通孔 61 d の右側方 (正面視では貫通孔 61 d の左側方) に位置する部位には略矩形の開口 61 e が設けられている。また、前板部 61 c の裏面部において開口 61 e の周縁に位置する部位からは略筒状の仕切壁 61 f が後方に突出している。この仕切壁 61 f の内部空間は中間壁 61 g によって第 1 空間 S1 と第 2 空間 S2 に区画されている。なお、装飾カバー 60 B および仕切壁 61 f は透光性を備えない構成とされている。

【0047】

図 5 (a) に示すように、開口 61 e には透過性を備える蓋体 61 h が装着されている。この蓋体 61 h は無色透明若しくは有色透明な板状体 (例えば、樹脂製若しくはガラス製) で構成され、その前面部において第 1 空間 S1 の前方に位置する部位には低確率時の大当たり確率を示す「1/315」の文字が印刷されている。また、蓋体 61 h の前面部において第 2 空間 S2 の前方に位置する部位には、高確率時の大当たり確率を示す「1/31.5」の文字が印刷されている。なお、図 5 (a)、図 8 (a)、図 9 (a)、図 25 (a) および図 36 で符号 t で示す部分 (ハッチングが施された部分) は、大当たり確率を示す文字を構成する印刷層を誇張して示したものである。また、低確率時および高確率時の大当たり確率については後述する。

【0048】

図 6 および図 7 に示すように、第 1 特別図柄表示部 62 a は 10 個の LED (a1 ~ a10) を備えた構成とされ、これらの LED (a1 ~ a10) を点滅させることで「第 1 特別図柄」の変動表示を実現する。具体的には、これらの LED のうち点灯させるものを「a1」、「a2」、「a3」…「a10」の順に 1 つずつ点灯させ、先に点灯した LED を後の LED が点灯する際に消灯させることで、LED (a1 ~ a10) による循環表示が行われる。そして、この循環表示を所定時間繰り返すことで「第 1 特別図柄」の変動表示が実現される {図 3 (b) を参照}。また、第 2 特別図柄表示部 62 b も 10 個の LED (b1 ~ b10) を備えた構成とされ、これらの LED (b1 ~ b10) を第 1 特別図柄表示部 62 a の LED (a1 ~ a10) と同様に点滅させることで「第 2 特別図柄」の変動表示を実現する。この「第 2 特別図柄」の変動表示の実行態様は「第 1 特別図柄」と同様である {図 3 (b) を参照}。

【0049】

これらの LED (a1 ~ a10、b1 ~ b10) は、図 4 (a) や図 5 (a) に示すように、その先端部を前方に向けた状態で基板 60 A に実装されている。また、図 4 や図 5 (a) に示すように、各 LED (a1 ~ a10、b1 ~ b10) の先端部の前方には各 LED に対応して貫通孔 61 d が一個ずつ配置されているため、遊技機の前方にいる遊技者は、点灯している LED (a1 ~ a10、b1 ~ b10) を確認することができる。なお、図 7 に示すように、普通図柄表示部 63、第 1 特別図柄保留表示部 64 a、第 2 特別図柄保留表示部 64 b、普通図柄保留表示部 65 およびラウンド表示部 66 も、その先端部を前方に向けた状態で基板 60 A に実装された複数の LED (P) を備えた構成とされている。また、右打ち表示部 68 は、その先端部を前方に向けた状態で基板 60 A に実装された 1 個の LED (P) を備えた構成とされている。そして、何れの LED (P) の先

端部の前方にも貫通孔 6 1 d が一個ずつ配置されているため、遊技機の前方にいる遊技者は、点灯している L E D (P) を確認することができる。

【 0 0 5 0 】

第 1 特別図柄表示部 6 2 a では「第 1 始動入賞」に基づいて第 1 特別図柄の変動表示（10 個の L E D を用いた循環表示）を行い、変動表示の実行時間が経過すると当否判定の結果を表示する。また、第 2 特別図柄表示部 6 2 b では「第 2 始動入賞」に基づいて第 2 特別図柄の変動表示（10 個の L E D を用いた循環表示）を行い、変動表示の実行時間が経過すると当否判定の結果が一定時間（例えば 0. 6 秒）表示される。そして、本実施例では、当否判定の結果が「外れ」である場合には、図 1 2 (a) に示すように、変動表示の終了によって 10 個の L E D (a 1 ~ a 1 0 若しくは b 1 ~ b 1 0) のうち何れか 1 個を点灯（停止表示）することによって、外れ表示が行われる。一方、当否判定の結果が「大当たり」である場合には、図 1 2 (b) に示すように、変動表示の終了によって 10 個の L E D (a 1 ~ a 1 0 若しくは b 1 ~ b 1 0) のうち 2 個若しくは 3 個を点灯（停止表示）することによって、当り表示が行われる。なお、「大当たり」は「特定結果」の具体例を構成するが、本遊技機 1 において発生可能な大当たりの種類に関しては後述する。

10

【 0 0 5 1 】

図 7 に示すように、普通図柄表示部 6 3 は 2 個の L E D (c 1 、 c 2) を備えた構成とされ、普通図柄作動ゲート 1 6 を遊技球が通過することに基づいて図柄変動開始条件が成立すると普通図柄の変動表示を開始する。この普通図柄の変動表示は、上述した特別図柄と L E D の数は異なるものの、特別図柄の変動表示と同様に、普通図柄表示部 6 3 を構成する 2 個の L E D (c 1 、 c 2) を交互に点灯（点滅）させることで実現される。そして、普通図柄の変動表示の実行時間が経過すると 2 個の L E D (c 1 、 c 2) の交互の点灯（普通図柄の変動表示）が終了し、普通図柄の変動表示の結果（普通図柄の当否判定の結果）が一定時間（例えば、0. 5 秒）表示される。このとき、2 個の L E D (c 1 、 c 2) のうち一方（c 1）が点灯すると普通図柄の変動表示の結果が当りであり、他方（c 2）が点灯すると普通図柄の変動表示の結果が外れである。

20

【 0 0 5 2 】

第 1 特別図柄保留表示部 6 4 a、第 2 特別図柄保留表示部 6 4 b および普通図柄保留表示部 6 5 は何れも 2 個の L E D を備え、対応する図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄、普通図柄）に関する保留数を L E D の点灯数、駆動態様によって表示する。例えば、消灯状態の L E D は「ゼロ」を表示し、点灯状態の L E D は「1」を表示し、点滅状態の L E D は「2」を表示することとすれば、2 個の L E D を用いて「ゼロ」～「4」の整数を表示できる。また、ラウンド表示部 6 6 は 4 個の L E D を備え、大当たり発生時において発生する大当たりの種類に対応する L E D を点灯させる。また、右打ち表示部 6 8 は 1 個の L E D を備え、中央装置 2 0 よりも右側に遊技球を発射すべき状態であるとき、当該 L E D が点灯状態とされる。なお、本遊技機 1 では中央装置 2 0 よりも右側を流下する遊技球が入球し易い位置に大入賞口 3 1 a が設けられているため、大当たり遊技が開始されると、右打ち表示部 6 8 を構成する L E D が点灯する。

30

【 0 0 5 3 】

図 5 に示すように、基板 6 0 A において第 1 空間 S 1 内に位置する部位と、第 2 空間 S 2 内に位置する部位にそれぞれ L E D (R 1 、 R 2) が実装されている。これらの L E D (R 1 、 R 2) も先端部を前方に向けた状態で基板 6 0 A に実装されている。そして、確率表示部 7 0 は、これらの L E D (R 1 、 R 2) と、大当たり確率を示す文字が印刷された蓋体 6 1 h とを備えている。なお、装飾カバー 6 0 B の前面部には本遊技機 1 の性能（スペック）を示す表示（スペック表示）がなされている。具体的には、図 6 に示すように、第 1 始動入賞装置 1 7 a、第 2 始動入賞装置 1 7 b、一般入賞装置 4 5、4 6、4 7 および大入賞装置 3 1 のそれぞれについて遊技球 1 個の入球に対して払い出される賞球数を示す表示 V 1、機種名を示す表示 V 2、確率変動遊技（高確率状態での遊技）が実行される割合（所謂「確変割合」あるいは「確変突入率」）を示す表示 V 3 等がなされている。なお、本実施例では、第 1 始動入賞装置 1 7 a および第 2 始動入賞装置 1 7 b の遊技球 1 個

40

50

の入球に対する賞球数が「3」、一般入賞装置45、46、47の遊技球1個の入球に対する賞球数が「10」、大入賞装置31の遊技球1個の入球に対する賞球数が「15」となっている。また、本実施例では、確変割合が60%となっている(図13参照)。

【0054】

本遊技機1では、大当たり確率が低確率(1/315)に設定されている場合には、図5(a)および(b)に示すように、第1空間S1内のLED(R1)が点灯状態とされ、第2空間S2内のLED(R2)が消灯状態とされる。このため、蓋体61hに表示された確率を示す文字のうち、「1/315」の文字が明るくなり、「1/31.5」の文字が暗くなる。これにより、遊技者は本遊技機1において大当たり確率として設定され得る2種類の確率(1/315、1/31.5)のすべてと、その時点で設定されている現在の10
大当たり確率(1/315)を認識できる。また、大当たり確率が高確率(1/31.5)に設定されている場合には、図8(a)および(b)に示すように、第2空間S2内のLED(R2)が点灯状態とされ、第1空間S1内のLED(R1)が消灯状態とされる。このため、蓋体61hに表示された確率を示す文字のうち、「1/31.5」の文字が明るくなり、「1/315」の文字が暗くなる。これにより、遊技者は確率表示部70を一見するだけで、本遊技機1の性能(確率変動機能を有すること、高確率状態か否か、低確率時の大当たりの発生確率、高確率時の大当たりの発生確率等)を理解することができる。すなわち、確率表示部70が本遊技機1の性能を表示する性能表示手段としても機能している。

【0055】

本遊技機1では、確率表示部70における確率設定状況の表示、すなわち「第1空間S1内のLED(R1)」と「第2空間S2内のLED(R2)」の点灯・消灯は、所定の確率表示実行条件の成立に基づいて行うものとしている。確率表示実行条件としては、(1)遊技機1の電源投入(電源ON)、(2)大当たり確率の設定変更、(3)演出ボタンSWや遊技機1の裏面側(裏機構盤等)に設けられる図示しない操作スイッチ等の操作に基づく確率設定状況の表示指示入力、等が例示でき、これら条件のうちの一または複数の条件を採用することができる。なお、「(2)大当たり確率の設定変更」および「(3)確率設定状況の表示指示入力」は、遊技機1の電源がON状態にあること(電源投入済であること)を前提とするものである。そして、確率表示実行条件が「(1)遊技機1の電源投入(電源ON)」の場合には、遊技機1の電源が投入されたことに基づいて、そのとき30
(電源投入時)の大当たり確率の設定状況(低確率または高確率)に応じたLED(R1)およびLED(R2)の点灯・消灯を行う。また、確率表示実行条件が「(2)大当たり確率の設定変更」の場合には、後述する確変大当たりの発生を契機に大当たり確率が高確率に設定されて遊技機1の確率状態が高確率状態となったことに基づき(確変フラグがONになったことに基づき)、LED(R2)を点灯状態とするとともにLED(R1)を消灯状態とし、確変大当たりが発生することなく確率状態が低確率状態のままであったり、高確率状態での後述する通常大当たりの発生を契機に確率状態が低確率状態となったり、大当たり遊技(特定遊技)の実行の際に確率状態が低確率状態となったことに基づき(確変フラグがOFFになったことに基づき)、LED(R1)を点灯状態とするとともにLED(R2)を消灯状態とする。また、確率表示実行条件が「(3)確率設定状況の表示指示入力」40
の場合には、演出ボタンSWやその他操作スイッチの操作により確率設定状況の表示指示入力が行われたことに基づいて、そのとき(表示指示入力時)の大当たり確率の設定状況(低確率または高確率)に応じたLED(R1)およびLED(R2)の点灯・消灯を行う。なお、本実施例における確率表示実行条件は「(1)遊技機1の電源投入(電源ON)」および「(2)大当たり確率の設定変更」となっている。

【0056】

また、上述の確率表示実行条件の成立に基づいて行われる「確率表示部70における確率設定状況の表示」の実行時期としては、(1)遊技機1の電源投入から電源断までの間、すなわち、遊技機1の電源がONとなっている間、(2)遊技機1の電源投入から所定時間が経過するまでの間、(3)遊技機1の電源投入から最初の大当たり(初当たり)が発生50

するまでの間、等を例示できる。このうち「(1)遊技機1の電源投入から電源断までの間」に確率設定状況の表示を行う場合、その表示は、遊技機1の電源がONとなっている限り、実際の大当たり確率の設定状況に応じて行われることとなり、LED(R1)およびLED(R2)は常に点灯状態または消灯状態となる。また、「(2)遊技機1の電源投入から所定時間が経過するまでの間」や「(3)遊技機1の電源投入から最初の大当たり(初当たり)が発生するまでの間」に確率設定状況の表示を行う場合、その表示の実行時期(実行期間内)に限り、LED(R1)およびLED(R2)が実際の大当たり確率の設定状況に応じて点灯状態または消灯状態となり、それ以外の時期(未実行時期)ではLED(R1)およびLED(R2)がともに消灯状態となる。さらに、上述の確率設定状況の表示指示入力に基づいて確率設定状況の表示を行う場合、その表示の実行時期は「表示指示入力の発生から所定時間が経過するまでの間」としたり、「表示指示入力が発生している間」としたりすることができる。すなわち、表示指示入力のための演出ボタンSWやその他操作スイッチの操作が行われてから所定時間が経過するまでの間としたり、演出ボタンSWやその他操作スイッチの操作が行われている間としたりすることができる。なお、本実施例における確率設定状況表示の実行時期は「(1)遊技機1の電源投入から電源断までの間」となっている。

【0057】

また、本実施例では、情報表示装置60に用いられるLEDはすべて単色のLEDとなっている。すなわち、第1特別図柄表示部62a、第2特別図柄表示部62b、普通図柄表示部63、第1特別図柄保留表示部64a、第2特別図柄保留表示部64b、普通図柄保留表示部65、ラウンド表示部66、右打ち表示部68および確率表示部70に設けられるLEDは、すべて単色のLEDとなっている。このうち、確率設定状況の表示を行うための確率表示部70のLEDとしては、本実施例のような単色のLEDではなく、例えば、図9に示す変形例1のように、赤色、緑色及び青色の3種類のLEDチップを備えるLED(所謂フルカラーLED)を用いてもよい。この場合、現在設定されている大当たり確率を示す文字と、現在設定されていない大当たり確率を示す文字とを異なる色(例えば、前者を「赤」、後者を「白」など)で照らすことによって、現在設定されている大当たり確率と設定されていない大当たり確率とを区別して遊技者に認識させることもできる。

【0058】

図2に戻り、3個の一般入賞装置45、46、47は、中央装置20の左側に配置されている。そして、各一般入賞装置45、46、47の内部には、遊技球の入球を検知するための一般入球検知スイッチ45s、46s、47s(図10を参照)が配設されている。また、多数の障害釘(図示を省略)は、以上説明した各盤部品との位置バランスを考慮して、遊技領域11にパチンコ遊技に適するべく配設され、遊技盤10の下方にはアウト口18が設けられている。

【0059】

(2)制御回路の構成

次に、図10を用いて本実施例の遊技機1の制御回路の構成について説明する。本遊技機1の制御回路は、主制御部200Aと、複数の副制御部(220A、222A、240A、260A)とを含んで構成されている。つまり、主制御基板200を用いて構成されるとともに遊技の基本的な進行や賞球に関わる当否についての制御を司る主制御部200Aを備える。また、副制御部としては、サブ制御基板220を用いて構成され、遊技上の演出の制御を司るサブ制御部220Aや、演出表示制御基板222を用いて構成され、演出表示装置27の制御を司る演出表示制御部222A等を備える。なお、主制御部200Aが「遊技制御手段」、「判定手段」、「特定遊技実行手段」および「確率設定手段」の具体例を構成し、このサブ制御部220Aが「演出制御手段」の具体例を構成する。

【0060】

これらの制御部(200A、220A、222A、240A、260A)を構成する制御基板(200、220、222、240、260)は、各種論理演算および算出演算を実行するCPUや、CPUで実行される各種プログラムやデータが記憶されているROM

、プログラムの実行に際してCPUが一時的なデータを記憶するRAM、周辺機器とのデータのやり取りを行うための周辺機器インターフェース（PIO）、CPUが演算を行うためのクロックを出力する発振器、CPUの暴走を監視するウォッチドッグタイマなど、種々の周辺LSIがバスで相互に接続されて構成されている。尚、図10中の矢印の向きは、データあるいは信号を入出力する方向を表している。

【0061】

主制御部200Aは、普通図柄作動ゲート通過検知スイッチ16s、第1始動口入球検知スイッチ17s、第2始動口入球検知スイッチ17t、一般入球検知スイッチ45s、46s、47c、大入賞口入球検知スイッチ31s等から遊技球の検知信号を受け取って、遊技の基本的な進行や賞球に関わる当否を決定した後、サブ制御部220Aや、払出制御部240A、発射制御部260A等に向かって後述する各種の信号（コマンド）を出力する。また、主制御部200Aは、普通電動役物ソレノイド17c、大入賞口ソレノイド31c、情報表示装置60に信号を出力することにより、これらの駆動を制御している。また、主制御部200A（主制御基板200）を構成するCPU201により決定された所定の信号（コマンド）は、サブ制御基板220や払出制御基板240に対してそれぞれ送信される。

【0062】

サブ制御部220Aは主制御部200Aからの各種信号（コマンド）を受け取ると、信号（コマンド）の内容を解析して、その結果に応じた遊技の演出を行う。つまり、サブ制御部220Aは主制御部200Aからの制御信号に基づいて遊技の演出の制御を司るものである。このサブ制御部220Aは、主制御基板200からの制御信号を受けて演出表示制御基板222、アンプ基板224、装飾駆動基板226および演出ボタン基板228などの各基板を制御する。また、ROM220cには、各基板の制御に必要なデータ（特に遊技の装飾に関する情報）が記憶されている。また、CPU220aは、主制御部200Aから送出された表示制御コマンド（表示制御信号）を受信し、ROM220cに記憶されたプログラムに基づいて受信した表示制御コマンドを解析する。そして、CPU220aは、主制御部200Aから送信された表示制御コマンドに基づき新たに生成したコマンドや、主制御部200Aから送信されたままの表示制御コマンドを図柄制御コマンドとして演出表示制御部222Aに対して送信する。

【0063】

アンプ基板224には、所定の効果音を出力するスピーカSP1～SP4が電氣的に接続されている（図1を参照）。また、装飾駆動基板226には、前面枠4や遊技盤10等に設けられる装飾用の各種LED（ランプ）を搭載した各種LED基板が接続されている。また、払出制御部240Aには主制御部200Aが双方向通信可能な状態に接続され、所謂、貸球や賞球の払い出しに関する各種の制御を司っている。

【0064】

次に、図11の模式図を用いて主制御部200A（主制御基板200）からサブ制御部220A（サブ制御基板220）に向かって、種々のコマンドが送信される様子を説明する。つまり、主制御部200Aとサブ制御部220Aとは、9ビット幅の平行信号ケーブルで接続されている。このうちの1ビット分はストロブ信号の出力用に割り当てられており、残りの8ビット分がコマンド出力用に割り当てられている。そして、主制御部200Aからサブ制御部220Aにコマンドを出力する際には、先ず初めに、コマンド出力用に割り当てられた8ビット幅の信号ケーブルに8ビット分のコマンドデータが出力され、続いて1ビットのストロブ信号が出力される。また、サブ制御部220Aは、ストロブ信号の立ち上がりのタイミングでコマンドデータを読み取ることにより、主制御部200Aから送信されたコマンドを確実に読み取ることができる。

【0065】

ここで、主制御部200Aからサブ制御部220Aに出力されるコマンドとしては、変動パターン指定コマンド（CHP）、特別図柄停止情報指定コマンド（CJS）、図柄停止指定コマンド（CZE）、デモ演出開始コマンド（CWC）、デモ演出停止コマンド（

CWE)等を例示できる。なお、「デモ演出開始コマンド」は、CPU201が遊技機1において特別図柄の変動表示が一定時間行われておらず当該遊技機1がいわゆる客待ち状態であると判断すると出力される。また、デモ演出停止コマンドは、CPU201が「デモ演出開始コマンド」を送信した後において特別図柄の図柄変動が開始条件が成立したと判断すると出力される。

【0066】

(3) 遊技機1による遊技の流れ

前述のように、本遊技機1では、始動入賞(第1始動入賞若しくは第2始動入賞)に基づいて行われる当否判定の結果を示す図柄の停止表示と、この停止表示の前段階に行われる変動表示とを情報表示装置60および演出表示装置27の2種類の図柄表示装置で実行する。ここで、情報表示装置60の第1特別図柄表示部62aで表示される第1特別図柄と、情報表示装置60の第2特別図柄表示部62bで表示される第2特別図柄は「本図柄」であり、主制御部200Aによって「停止表示させる図柄(停止図柄)」と「変動時間(変動パターン)」が決定される。一方、演出表示装置27の表示画面27aにおいては「演出図柄」が表示され、主制御部200Aの制御の下で遊技上の演出を制御するサブ制御部220Aによって、その変動態様と停止図柄とが決定される。そして、通常、これらの「演出図柄」の図柄変動は「本図柄」と同一の時間だけ実行され、これらの「演出図柄」の停止図柄の表示内容(大当たり、外れ)は、第1特別図柄表示部62a若しくは第2特別図柄表示部62bにおける「本図柄」の表示内容(大当たり、外れ等)と矛盾を生じないものとされる。ここで、本遊技機1では第1始動入賞に基づいて第1特別図柄表示部62aにおいて「第1特別図柄に係る図柄変動遊技」が実行され、第2始動入賞に基づいて第2特別図柄表示部62bにおいて「第2特別図柄に係る図柄変動遊技」が実行される。また、「第1特別図柄に係る図柄変動遊技」若しくは「第2特別図柄に係る図柄変動遊技」の実行に伴って演出表示装置27において図柄変動演出が実行される。以下、「図柄変動遊技」と「図柄変動演出」の概要について説明する。なお、本図柄および演出図柄は何れも「識別情報」の具体例を構成するが、本遊技機1において使用する「識別情報」を本図柄および演出図柄のうち何れか一方に一本化してもよい。

【0067】

a. 図柄変動遊技

第1特別図柄に係る図柄変動遊技(変動表示)と、第2特別図柄に係る図柄変動遊技(変動表示)は、図3(b)に示すように、対応する特別図柄表示部(62a若しくは62b)を構成するLED(a1~a10、b1~b10)の「循環表示」と、停止表示によって構成される。そして、第1特別図柄に係る図柄変動遊技における停止表示によって「第1始動入賞」に基づいて実行される当否判定(以下、「第1当否判定」という。)の結果が表示され、第2特別図柄に係る図柄変動遊技における停止表示によって「第2始動入賞」に基づいて実行される当否判定(以下、「第2当否判定」という。)の結果が表示される。ここで、「第1当否判定」および「第2当否判定」は「判定」の具体例を構成する。

【0068】

図13に示すように、遊技機1の確率状態が低確率状態(通常確率状態)である場合には、第1当否判定および第2当否判定の何れにおいても大当たりを示す判定結果が導出される確率は約「1/315」とされ、遊技機1の確率状態が高確率状態である場合には、第1当否判定および第2当否判定の何れにおいても、大当たりを示す判定結果が導出される確率は約「1/31.5」とされる。そして、何れかの特別図柄表示部62a、62bに大当たりを示す判定結果が停止表示されると「大当たり」が発生し、大当たり遊技実行手段(つまり、特定遊技実行手段)が作動して大当たり遊技が実行される。ここで、「大当たり」は「特定結果」の具体例を構成し、「大当たり遊技」は「特定遊技」の具体例を構成する。

【0069】

本実施例では、当否判定の結果が大当たりの場合、特別図柄表示部62a(62a若しくは62b)に停止表示される大当たり図柄が乱数抽選を用いて決定される。具体的には、第

2 当否判定の結果が大当りの場合、乱数抽選（振分抽選）によって、大当り図柄が「1 6 R 確変大当りの発生を示す大当り図柄（以下、確変図柄 A という。）」若しくは「1 6 R 通常大当りの発生を示す大当り図柄（以下、通常図柄 A という。）」に決定される。また、第 1 当否判定の結果が大当りの場合、乱数抽選によって、大当り図柄が「通常図柄 A」、「4 R 確変大当りの発生を示す大当り図柄（以下、確変図柄 B という。）」および「4 R 通常大当りの発生を示す大当り図柄（以下、通常図柄 B という。）」のうち何れかに決定される。なお、図 1 2（b）に示すように、特別図柄表示部（6 2 a 若しくは 6 2 b）を構成する L E D（a 1 ～ a 1 0、b 1 ～ b 1 0）のうち、循環方向に隣り合う 2 個 L E D を点灯させることによって「通常図柄 A」が構成され、循環方向に隣り合わない 2 個 L E D を点灯させることによって「通常図柄 B」が構成される。更に、循環方向に隣り合う 3 個 L E D を点灯させることによって「確変図柄 A」が構成され、循環方向に隣り合わない 3 個 L E D を点灯させることによって「確変図柄 B」が構成される。

10

【0070】

大当り遊技を開始すると、主制御部 2 0 0 A が大入賞口ソレノイド 3 1 c の駆動及び駆動停止を行うことで「大入賞口 3 1 a を開閉する開閉動作」が実行される。そして、大当り遊技中の各ラウンド遊技においては、大入賞装置 3 1 に対して、大入賞口 3 1 a を 1 回だけ開放状態（入球可能状態）に変化させる開閉動作が施される。なお、大入賞口 3 1 a に規定入賞数（1 0 個）の遊技球が入球するか、或いは、大入賞口 3 1 a の開放時間が開放限度時間（3 0 秒）に到達すると、ラウンド終了条件が成立して、実行中のラウンド遊技（大当りラウンド）を終了する。そして、大入賞装置 3 1 の開閉動作が、所定のインターバルを挟みつつ複数回繰り返されると大当り遊技を終了する。

20

【0071】

「1 6 R 確変大当り」若しくは「1 6 R 通常大当り」を生ずると「ラウンド遊技」の実行回数が「1 6 回」の大当り遊技 A が実行され、「4 R 確変大当り」若しくは「4 R 通常大当り」を生ずると「ラウンド遊技」の実行回数が「4 回」の大当り遊技 B が実行される。また、「1 6 R 確変大当り」若しくは「4 R 確変大当り」を生ずると、対応する大当り遊技の終了後には確率変動手段（後述する。）が作動し、当否判定の結果が大当りとなる確率（大当り確率）が高確率とされる状態（高確率状態）となる。また、「1 6 R 確変大当り」若しくは「4 R 確変大当り」を生ずると大当り遊技の終了後には開放延長手段（後述する。）が作動し、第 2 始動入賞装置 1 7 b の開放時間が延長される状態（開放延長状態）となる。この高確率状態および開放延長状態は、大当り遊技の終了後に大当りを生ずることなく実行される特別図柄変動遊技の累積回数が「1 0、0 0 0 回」になるまで（実質的に、次回の大当りを生ずるまで）継続される。

30

【0072】

「1 6 R 通常大当り」若しくは「4 R 通常大当り」を生ずると、対応する大当り遊技の終了後には、確率変動手段が作動を開始しないため、遊技機 1 の確率状態が低確率状態（通常確率状態）とされる。また、当該大当り遊技の終了後に開放延長手段（後述する。）が作動し、第 2 始動入賞装置 1 7 b の開放時間が延長される状態（開放延長状態）となる。この開放延長状態は、大当り遊技の終了後に大当りを生ずることなく実行される特別図柄変動遊技の累積回数が「1 0 0 回」になるまで継続される。以上、図 1 3 を用いて説明したように、第 2 当否判定の結果が「大当り」である場合の「振分抽選」においては、第 1 当否判定の結果が「大当り」である場合の「振分抽選」に比べて遊技者にとってより有利な振り分けがなされる。

40

【0073】

b. 図柄変動演出

図柄変動演出も第 1 始動入賞若しくは第 2 始動入賞に基づいて開始される。そして、図柄変動演出の実行時間（変動時間）も図柄変動遊技の開始時に決定される変動パターン（後述する。）によって特定される。この図柄変動演出では、図 1 4（a）～（c）に示すように、演出表示装置 2 7 の表示画面 2 7 a の所定の部位において演出図柄表示領域 2 7 b が出現し、演出図柄の変動表示（演出図柄を用いた図柄変動演出）を開始する。そして

50

、演出図柄の変動表示の実行時間（変動時間）が経過すると、演出図柄の停止表示が一定時間（約0.6秒間）実行される。この演出図柄の停止表示は特別図柄表示部（62a若しくは62b）による停止表示と同様に当否判定の結果を表示するものである。

【0074】

図14（a）～（c）に示すように、演出表示装置27の表示画面27aでは、演出図柄表示領域27bに3つ（3桁）の演出図柄を表示しつつ演出図柄の変動表示と停止表示がなされる。この演出図柄の変動表示は、「1」～「9」までの算用数字をこの順で表示した後、再び、「1」～「9」までの算用数字をこの順で表示することを繰り返す「循環表示（スクロール変動表示）」によって構成される。また、演出図柄の停止図柄には「大当りを示す図柄（大当り図柄）」と「外れを示す図柄（外れ図柄）」とがある。そのうち、
10
「16R確変大当り」若しくは「4R確変大当り」の発生を示す図柄は3つの演出図柄がすべて同一の奇数数字とされる組み合わせによって構成され、「16R通常大当り」若しくは「4R通常大当り」の発生を示す図柄は3つの演出図柄がすべて同一の偶数数字とされる組み合わせによって構成される（図13を参照）。なお、図14（c）に示すように、演出表示装置27において「大当り図柄」を表示する場合、その前提となる変動表示の途中にリーチ表示を行うが、「外れ図柄」を表示する場合、図14（b）に示すように、その前提となる変動表示の途中にリーチ表示を行う場合と、図14（a）に示すように、その前提となる変動表示の途中にリーチ表示を行わない場合がある。

【0075】

図15は、主制御基板200に搭載されたCPU201が実行する遊技制御処理の大きな流れを示すフローチャートである。この遊技制御処理では、賞球払出処理（S80）、普通図柄遊技処理（S100）、普通電動役物遊技処理（S200）、特別図柄遊技処理（S300）、大当り遊技処理（S600）等の各処理が繰り返し実行されている。尚、本実施例の主制御基板200に搭載されたCPU201は、電源投入後、4msec周期のタイマ割込みが発生する毎に、図15のS80～S600の処理を実行するように構成されている。つまり、図17のS80～S600の処理は、4msec毎に繰り返し実行される。

【0076】

以下では、図15に示す遊技制御処理を構成する各処理のうち、特別図柄遊技処理（S300）と、大当り遊技処理（S600）について詳しく説明する。なお、賞球払出処理（S80）は入賞装置（17a、17b、31、45～47）に遊技球が入球したときの賞球払出に関する処理であり、普通図柄遊技処理（S100）は、普通図柄表示部63において普通図柄の変動表示と、普通図柄の停止表示（当り図柄若しくは外れ図柄の停止表示）とを行うための処理である。また、普通電動役物遊技処理（S200）は第2始動入賞装置17bの開閉に関する処理である。

【0077】

A. 特別図柄遊技処理（S300）

特別図柄遊技処理（S300）が起動すると、図16に示すように、先ず、第1始動入賞若しくは第2始動入賞が発生したか否かが判断される（S301a、S301b）。そして、S301aの処理及びS301bの処理において否定的な判断がなされる場合（S301a；NO、S301b；NO）、そのまま図17に示すS308以降の処理に移行する。

【0078】

CPU201によって第1始動入賞が発生したと判断されると（S301a；YES）、第1始動入賞に対応する第1特別図柄の保留数（第1保留数）が所定数未満（本実施例は4未満）であるか否かが判断される（S302a）。このS302aの処理において所定数未満と判断されると（S302a；YES）、これに応じて判定用乱数値を取得する（S303a）。この第1始動入賞に基づき取得される判定用乱数値は、主制御基板200に搭載されたRAM202の所定アドレス（以下、「第1判定用乱数値メモリ」という。）に記憶されるとともに、「第1始動入賞に対応する特別図柄の保留数（第1保留数）」

10

20

30

40

50

」が累積的に記憶（加算記憶）される（S 3 0 3 a）。ここで、S 3 0 3 aの処理で取得される判定用乱数値としては、（a）第1始動入賞に基づいて実行される第1当否判定に際して用いる当否判定乱数値、（b）第1特別図柄表示部6 2 aに停止表示される当り図柄を決定するための図柄決定乱数値、（c）演出表示装置2 7の表示画面2 7 aで実行される演出図柄の変動表示（図柄変動演出）においてリーチ表示（リーチ演出）を行うか否かを決定するためのリーチ乱数値などがある。

【0 0 7 9】

ここで、本遊技機1は始動入賞装置として、第1始動入賞装置1 7 aと第2始動入賞装置1 7 bとを備える。また、第1始動入賞に基づいて変動表示を行う第1特別図柄（以下「特図1」ともいう。）と、第2始動入賞を生ずることに基づいて変動表示を行う第1特別図柄（以下「特図1」ともいう。）とを備える。そして、第1始動入賞装置1 7 aへの始動入賞に基づく判定用乱数値と、第2始動入賞装置1 7 bへの始動入賞に基づく判定用乱数値とが記憶された状況の下では後者が優先的に処理される（後述する。）。また、図1 6～図1 8においては、CPU 2 0 1によって行われる処理のうち、第1始動入賞に基づいて実行される各処理（以下、特図1に関する処理という。）と、第2始動入賞に基づいて実行される各処理（以下、特図2に関する処理という。）のうち同様な処理に関しては、同一のステップ数（算用数字）を付している。そして、この同一のステップ数を付した処理は基本的には同一の処理であるため、以下の説明においては「特図1に関する処理」及び「特図2に関する処理」のうちの一方を説明し、他方の説明を省略することがある。なお、「特図1に関する処理」については「ステップ数」にアルファベットの「a」を付し、「特図2に関する処理」について「ステップ数」にアルファベットの「b」を付して区別することがある。

【0 0 8 0】

また、第2始動入賞が発生したと判断されると（S 3 0 1 b；YES）、第2始動入賞に対応する第2特別図柄の保留数（第2保留数）が所定数未満（本実施例は4未満）であるか否かが判断される（S 3 0 2 b）。このS 3 0 2 bの処理において所定数未満と判断されると（S 3 0 2 b；YES）、これに応じて判定用乱数値を取得する（S 3 0 3 b）。この第2始動入賞に基づき取得される判定用乱数値は、主制御基板2 0 0に搭載されたRAM 2 0 2の所定アドレス（以下、「第2判定用乱数値メモリ」という。）に記憶されるとともに、「第2始動入賞に対応する特別図柄の保留数（第2保留数）」が累積的に記憶（加算記憶）される（S 3 0 3 b）。ここで、S 3 0 3 bの処理で取得される判定用乱数値としては、（a）第2始動入賞に基づいて実行される第2当否判定に際して用いる当否判定乱数値、（b）第2特別図柄表示部6 2 bに停止表示される大当り図柄を決定するための図柄決定乱数値、（c）演出表示装置2 7の表示画面2 7 aで実行される疑似図柄の変動表示（図柄変動演出）においてリーチ表示（リーチ演出）を行うか否かを決定するためのリーチ乱数値などがある。

【0 0 8 1】

S 3 0 8の処理では、図1 7に示すように、大当り遊技を実行しているか否かが判断される（S 3 0 8）。具体的には、大当り遊技フラグ（図1 8のS 3 7 8の処理を参照）がセット（ONに設定）されていると、S 3 0 8の処理において肯定的な判断がなされる。

【0 0 8 2】

CPU 2 0 1は、大当り遊技を実行中であると判断すると（S 3 0 8；YES）、特別図柄遊技処理を終了して図1 5の遊技制御処理に復帰する。一方、S 3 0 8の処理で、大当り遊技を実行中でないと判断すると（S 3 0 8；NO）、特別図柄が変動中か否か、つまり、第1特別図柄および第2特別図柄のうちの何れかが変動中であるか否かを判断する（S 3 1 0）。そして、特別図柄が変動中でない場合は（S 3 1 0；NO）、特別図柄が未だ変動していないか、若しくは変動表示後に停止図柄で停止表示されているかの、いずれかであると考えられる。そこで、特別図柄の停止図柄を表示させる停止表示時間中であるか否かを判断する（S 3 1 2）。そして、特別図柄が変動表示されておらず（S 3 1 0

；NO）、且つ、特別図柄の停止図柄を表示している停止表示時間中でもない場合は（S312；NO）、変動表示を開始できるか否かを判断する（S314a、S314b）。なお、本実施例では、特別図柄の停止図柄を表示させる停止表示時間を0.6秒とする。

【0083】

この「特別図柄の変動表示を開始できる条件」は「第1保留数」と「第2保留数」とのうちの何れかが「ゼロ」でないことである。そして、本実施例のCPU201は、「第2保留数」が「ゼロ」であるか否かを優先して判断する（S314b）。つまり、「第2保留数」が「ゼロ」でない場合、前述の第2判定用乱数値メモリから、最も古い判定用乱数値を読み出し（S316b）、第2特別図柄に関する当否判定処理（第2当否判定処理）を行う（S320b）。なお、S316bで読み出す判定用乱数値はS303bで取得したものであって、当否判定乱数値、図柄決定乱数値、リーチ乱数値等が含まれる。

10

【0084】

この第2当否判定処理（S320b）では、第2当否判定に関する処理が行われる。この第2当否判定処理（S320b）では遊技機1の確率状態が高確率状態であるか否か（確変フラグがセットされているか否か）が判断され、高確率状態であるときには、「高確率用のデータテーブル」と「S316bの処理で読み出した判定用乱数値（大当り用判定乱数値）」とを用いて「大当り判定」が行われ、低確率状態（通常確率状態）であるときには、「低確率用のデータテーブル」と「S316bの処理で読み出した判定用乱数値（大当り用判定乱数値）」とを用いて「大当り判定」が行われる。なお、第2当否判定処理（S320b）と後述する第1当否判定処理（S320a）は主制御基板200に搭載されたCPU201が「判定手段」として行う処理の具体例を構成する。

20

【0085】

CPU201は第2当否判定処理（S320b）に続いて特図2図柄変動開始処理（S500b）を実行する。この特図2図柄変動開始処理（S500b）においてCPU201は、第2当否判定処理（S320b）の結果に基づいて第2特別図柄の停止図柄（大当りの場合は大当り図柄、外れの場合は外れ図柄）を決定する処理と、変動パターンを乱数抽選によって決定する処理を行う。そして、第2特別図柄の変動表示を開始させた後、サブ制御基板220に向かって所定のコマンドを送信することで、特図2図柄変動開始処理（S500b）が終了するため、CPU201は一旦特別図柄遊技処理（S300）を終了して図15の遊技制御処理に復帰する。ここで、第2特別図柄の停止図柄（大当り図柄、外れ図柄）は第2特別図柄表示部62bに停止表示される図柄であり、前述のS316の処理で読み出した判定用乱数値に含まれる図柄決定乱数値を用いて決定される。また、第2特別図柄の変動表示を開始させた後にサブ制御基板220に向かって送信されるコマンドは「変動パターン指定コマンド」や「特別図柄停止情報指定コマンド」である。なお、特図2図柄変動開始処理（S500b）で決定する変動パターンによって第2特別図柄の変動時間が特定され、後述する特図1図柄変動開始処理（S500a）で決定する変動パターンによって第1特別図柄の変動時間が特定される。

30

【0086】

変動パターン指定コマンドおよび特別図柄停止情報指定コマンドは、図11に示したように、ストロブ信号とともにサブ制御基板220に向かって出力される。このストロブ信号は、サブ制御基板220に搭載されたCPU220aの割り込み端子に接続されており、サブ制御基板220側のCPU220aは、ストロブ信号が入力されると直ちに各指定信号を受け取って、指定信号の内容を解析する。詳細な説明は省略するが、変動パターンは、リーチ演出を行うか否か、特別図柄を停止表示させる図柄が大当り図柄であるか否か等の種々の条件を考慮して決定されており、変動パターンが分かれば、特別図柄が変動表示する時間を決定することができる。また、特別図柄停止情報指定コマンドを解析すれば、特別図柄が大当り図柄で停止するのか外れ図柄で停止するのか、更には大当り図柄で停止する場合、その大当り図柄が「通常大当り図柄」、「確変大当り図柄」の何れであるかを知ることができる。そして、サブ制御基板220に搭載されたCPU220aは、これらの情報に基づいて、演出表示装置27での演出態様を決定した後、演出表示制御

40

50

基板 2 2 2 に対して演出図柄の表示制御信号を出力し、演出図柄の変動・停止表示等を行う。また、特別図柄の変動時間（変動パターン指定コマンド）に基づいて、演出表示装置 2 7 でいわゆるリーチ演出を行うか否か、更にはどのような種類のリーチ演出とするかも決定する。そして、サブ制御基板 2 2 0 は、こうして決定した演出内容に基づいて、演出表示制御基板 2 2 2 やアンプ基板 2 2 4、装飾駆動基板 2 2 6 などを制御することにより、決定した内容の演出を行うことになる。

【0087】

図 1 7 に戻り、「第 2 保留数」が「ゼロ」であるとともに（S 3 1 4 b ; Y E S ）、 「第 1 保留数」が「ゼロ」でない場合（S 3 1 4 a ; N O ）には、第 1 判定用乱数値メモリから最も古い判定用乱数値を読み出し（S 3 1 6 a ）、第 1 当否判定処理を行う（S 3 2 0 a ）。そして、特図 1 図柄変動開始処理（S 5 0 0 a ）を行った後、特別図柄遊技処理（S 3 0 0 ）を終了して、図 1 7 の遊技制御処理に復帰する。ここで、S 3 2 0 a の処理として行われる第 1 当否判定処理も S 3 2 0 b と同様に行われ、S 5 0 0 a の処理として行われる特図 1 図柄変動開始処理（S 5 0 0 a ）も S 5 0 0 b の処理として行われる特図 2 図柄変動開始処理（S 5 0 0 b ）と同様に行われる。つまり、この特図 1 図柄変動開始処理（S 5 0 0 a ）において C P U 2 0 1 は、第 1 当否判定処理（S 3 2 0 a ）の結果に基づいて第 1 特別図柄の停止図柄（大当りの大当り図柄、外れの場合は外れ図柄）を決定する処理と、変動パターンを乱数抽選によって決定する処理を行う。そして、第 1 特別図柄の変動表示を開始させた後、サブ制御基板 2 2 0 に向かって所定のコマンドを送信することで、特図 1 図柄変動開始処理（S 5 0 0 a ）が終了するため、C P U 2 0 1 は一旦特別図柄遊技処理（S 3 0 0 ）を終了して図 1 5 の遊技制御処理に復帰する。

【0088】

次に、特別図柄遊技処理（S 3 0 0 ）の S 3 1 0 の処理（図 1 7 参照）で、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動中であると判断された場合は（S 3 1 0 ; Y E S ）、既に、特別図柄の変動パターンと停止図柄とが決定されて、特別図柄の変動が開始されていることとなる。そこで、特別図柄変動時間が経過したか否かを判断する（S 3 4 1 ）。即ち、特別図柄の変動時間は変動パターンに応じて予め定められているので、特別図柄の変動を開始すると同時にタイマをセットすることにより、所定の変動時間が経過したかを判断するのである。そして、未だ変動時間が経過していない場合は（S 3 4 1 ; N O ）、そのまま特別図柄遊技処理（S 3 0 0 ）を終了して図 1 5 の遊技制御処理に復帰する。

【0089】

これに対して、変動時間が経過したと判断された場合は（S 3 4 1 ; Y E S ）、変動している第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄を停止させ（S 3 4 4 ）、停止図柄を表示するとともに、図柄停止コマンドをサブ制御基板 2 2 0 に向かって出力する（S 3 4 6 ）。なお、図柄停止コマンドは、サブ制御基板 2 2 0 を介して演出表示制御基板 2 2 2 に転送される。そして、特別図柄を停止表示させる停止表示時間を設定した後（S 3 4 8 ）、設定した停止表示時間が経過したか否かを判断する（S 3 5 0 ）。

【0090】

S 3 5 0 の処理で、特別図柄の停止表示時間が経過していないと判断されれば（S 3 5 0 ; N O ）、そのまま特別図柄遊技処理（S 3 0 0 ）を終了して、図 1 5 の遊技制御処理に復帰する。一方、特別図柄の停止表示時間が経過した場合は（S 3 5 0 ; Y E S ）、停止表示の態様が大当りを示す態様（大当り図柄）か否かを判断する（図 1 8 の S 3 5 2 ）。つまり、特別図柄表示部（6 2 a 若しくは 6 2 b ）に大当り図柄が停止表示されたか否かを判断する（図 1 8 の S 3 5 2 ）。

【0091】

図 1 8 の S 3 5 2 の処理で肯定的な判断がなされると、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、後述する「大当り遊技」の終了時に参照するためのバッファに、現在の遊技進行状況を示す情報をセット（記憶）する（S 3 5 4 ）。具体的には、「大当りの種類（確変大当り、通常大当り）」、「遊技状態フラグの状態」をセット（記憶）する（S 3 5 4 ）。また、主制御基板 2 0 0 に搭載された R A M 2 0 2 の特定領域が S 3 5 4 の処理で用いる

バッファとして機能する。ここで、「遊技状態フラグ」とは「遊技機 1 の遊技状態」を示すフラグ、つまり、「確変フラグ」、「変動短縮フラグ」、「開放延長フラグ」などであり、S 3 5 4 の処理においては、これらのフラグが「ON」「OFF」の何れに設定されているかを示すデータ、つまり、現在の遊技状態を示すデータがセットされる。なお、「確変フラグ」は特別図柄の当否判定の結果が大当たりとなる確率が高確率に設定される状態（高確率状態）にあること、すなわち確率変動機能（確変機能）が作動していることを示すフラグであり、「変動短縮フラグ」は特別図柄および普通図柄の変動時間が短縮される状態（短縮変動状態）にあること、すなわち変動時間短縮機能（時短機能）が作動していることを示すフラグである。また、「開放延長フラグ」は始動入賞装置 1 7（普通電動役物 1 7 d）が開放状態となる時間（開放時間）が長時間に設定される状態（開放延長状態）にあること、すなわち開放時間延長機能（開放延長機能）が作動していることを示すフラグである。なお、本実施例では、「変動短縮フラグ」および「開放延長フラグ」の ON/OFF 切り換わりタイミングが同一となっており、両フラグは一体的に扱われるものである。つまり、短縮変動状態であるときは開放延長状態でもあり、短縮変動状態が終了すると、それとともに開放延長状態も終了する。

10

【0092】

主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 1 は S 3 5 4 の処理に続いて、発生させる大当たりの種類に応じて大入賞装置 3 1 の開閉パターンをセットする処理を行う（S 3 7 0）。つまり、「1 6 R 確変大当たり」若しくは「1 6 R 通常大当たり」を発生させる場合には、大入賞口 3 1 a の開放限度時間を「3 0 秒」とするラウンド遊技を「1 6 ラウンド」行う開閉パターンがセットされ、「4 R 確変大当たり」若しくは「4 R 通常大当たり」を発生させる場合には、大入賞口 3 1 a の開放限度時間を「3 0 秒」とするラウンド遊技を「4 ラウンド」行う開閉パターンがセットされる。そして、S 3 7 0 の処理に続いて、大当たり遊技フラグをセット（ON に設定）する処理を行う（S 3 7 8）。この「大当たり遊技フラグ」のセットにより、大当たり遊技実行手段が作動を開始して遊技機 1 の遊技状態は「大当たり遊技状態」に移行する。

20

【0093】

S 3 7 8 の処理に続いて S 3 8 0 以降の処理に移行する。ここで、S 3 7 8 の処理で「大当たり遊技フラグ」がセットされると、大当たり遊技実行手段が作動を開始して遊技機 1 の遊技状態は「大当たり遊技状態」に移行するが、本遊技機 1 では、「大当たり遊技フラグ」の設定中（大当たり遊技実行手段の作動中）は、確変機能、時短機能、開放延長機能は働かないこととしている。このため、S 3 8 0 以降の一連の処理を以下のように行った後、特別図柄遊技処理（S 3 0 0）を終了する。つまり、S 3 8 0 の処理において、確変フラグがセット（ON に設定）されているか否かを判断し（S 3 8 0）、セットされていない場合は（S 3 8 0 ; NO）、そのまま S 3 8 4 の処理に移行し、セットされている場合は（S 3 8 0 ; YES）、確変フラグを解除（OFF に設定）する処理（S 3 8 2）を行った後、S 3 8 4 の処理に移行する。なお、S 3 8 2 の処理によって大当たり確率が低確率に設定される。つまり、S 3 8 2 の処理は主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 1 が「確率設定手段」として実行する処理の具体例を構成する。

30

【0094】

S 3 8 4 の処理においては、変動短縮フラグがセット（ON に設定）されているか否かを判断し、セットされていない場合は（S 3 8 4 ; NO）、そのまま特別図柄遊技処理（S 3 0 0）を抜けて、図 1 5 の遊技制御処理に復帰する。一方、S 3 8 4 の処理において、変動短縮フラグがセット（ON に設定）されていると判断される場合は（S 3 8 4 ; YES）、変動短縮フラグと開放延長フラグとを解除（OFF に設定）した後（S 3 8 6、S 3 8 7）、特別図柄遊技処理（S 3 0 0）を抜けて、図 1 5 の遊技制御処理に復帰する。そして、何れの場合においても、図 1 5 の遊技制御処理に復帰すると後述する大当たり遊技処理（図 1 9 の S 6 0 0）が開始され、大当たり遊技が実行される。

40

【0095】

次に、図 1 8 の S 3 5 2 の処理で否定的な判断がなされる場合の処理について説明する

50

。つまり、第1特別図柄表示部62a若しくは第2特別図柄表示部62bにおいて停止表示された特別図柄が「外れ図柄」の場合には(S352; NO)、変動短縮フラグがセット(ONに設定)されているか否かが判断される(S398)。そして、変動短縮フラグがセットされていない(OFFに設定されている)場合には(S398; YES)、そのまま特別図柄遊技処理(S300)を抜けて、図15の遊技制御処理に復帰する。一方、変動短縮フラグがセット(ONに設定)されている場合(S398; YES)、つまり、外れ発生時の遊技状態が「低確率の短縮変動状態」若しくは「高確率の短縮変動状態」である場合には、変動短縮カウンタの値を「-1」した後(S400)、変動短縮カウンタの値が「ゼロ」になったか否かを判断する(S404)。そして、「ゼロ」になっていない場合には(S404; NO)、そのまま特別図柄遊技処理(S300)を抜けて、図15の遊技制御処理に復帰する。 10

【0096】

これに対して、S404の処理で変動短縮カウンタの値が「ゼロ」になったと判断される場合には(S404; YES)、遊技機1の遊技状態が低確率の短縮変動状態から低確率の通常変動状態に切り換わることになる。このため、変動短縮フラグを解除(OFFに設定)する処理(S410)と、開放延長フラグを解除(OFFに設定)する処理(S416)とを行った後、特別図柄遊技処理(S300)を抜けて図15の遊技制御処理に復帰する。ここで、「変動短縮カウンタ」は変動短縮しつつ実行する特別図柄の変動回数の上限回数を示すものであり、その値が「ゼロ」になると、今回の特別図柄の変動で短縮変動状態が終了して、次回の変動から通常変動状態に切り換わり、次回以降の特別図柄の変動は通常変動で行われる。なお、変動短縮フラグや開放延長フラグがともにOFFに切り換わった場合(S410, 416)には、高確率状態や開放延長状態(短縮変動状態)が終了して状態の切り換わりが生ずることとなる。本実施例では、そのような状態の切り換わりが発生した場合には、その切り換わり後の状態を示す制御コマンド(状態指定コマンド)を主制御部200Aからサブ制御部220Aに向けて送信するように構成している。 20

【0097】

B. 大当たり遊技処理(S600)

主制御基板200に搭載されたCPU201が、図15の遊技制御処理を繰り返し行ううちに、図19に示す大当たり遊技処理(S600)において「大当たり遊技フラグ」がセットされていると判断すると(S602; YES)、大当たり遊技の実行に係る処理が行われる。この処理により、本遊技機1では「大当たり遊技A」若しくは「大当たり遊技B」が実現される。 30

【0098】

図19は、大当たり遊技処理(S600)の流れを示すフローチャートである。大入賞口31aが開放されると、前述のように、所定の開放時間が経過するか、或いは、所定数の遊技球が大入賞口31aに入球すると一旦閉鎖されるが、所定の閉鎖時間が経過すると再び開放状態となる。ここで、閉鎖状態(入球不能状態)の大入賞装置31が開放状態(入球可能状態)となり、再び開放状態となることを内容とする遊技は「単位動作(大当たり遊技においてはラウンド)」と称することとする。そして、この単位動作を所定回数(4回若しくは16回)繰り返すと、大当たり遊技を終了する。以下、この図19および図20を参照しながら、詳細な処理内容について説明する。 40

【0099】

大当たり遊技(大当たり遊技A、大当たり遊技B)を開始すると、まず、大入賞口31aが開放中か否かを判断する(S604)。ここで、大入賞口31aは「大当たり遊技状態ではない通常の遊技状態」では閉鎖されており、従って、大当たり遊技の開始直後には大入賞口31aは閉鎖状態となっている。このため、大当たり遊技の開始直後は、大入賞口31aは開放中ではないと判断され(S604; NO)、続いて、大当たり遊技の終了条件が成立したか否かが判断される(S612)。つまり、「大当たり遊技開始後に実行された単位動作の回数」が対応する大当たり遊技の設定回数に達したか否かを判断する(S612)。 50

【0100】

但し、大当り遊技が開始された直後は大当り遊技の終了条件が成立しないため、S612の処理では必然的に否定的な判断がなされる(S612; NO)。このため、S614の処理に移行してインターバル時間(例えば、2秒)が経過したか否かを判断する(S614)。つまり、大入賞口31aの閉鎖時間が経過したか否かを判断する(S614)。ここで、大入賞口31aの閉鎖時間(インターバル時間)とは、単位動作と単位動作との間で大入賞口31aが閉鎖状態となっている時間である。そして、大当り遊技が開始された直後には大入賞口31aは閉鎖状態となっているから、必然的に大入賞口の閉鎖時間が経過していると判断され(S614; YES)、大入賞口31aを開放させた後(S616)、図19に示した大当り遊技処理を一旦終了して図15の遊技制御処理に復帰する。

10

【0101】

主制御基板200のCPU201は遊技制御処理に復帰すると、図15に示す一連の各種処理を行った後、再び大当り遊技処理(S600)を開始する。この際、前述のように、図15に示した遊技制御処理を主制御基板200のCPU201が一回実行するために要する時間は約4mscとなっている。従って、図19に示す大当り遊技処理(S600)も約4msc毎に繰り返して実行される。そして、S604の処理で肯定的な判断がなされると、大入賞口31aの開放時間(30秒)が経過したか否かを判断する(S606)。

【0102】

大入賞口31aの開放時間が経過していれば(S606; YES)、大入賞口31aを閉鎖した後(S610)、図19に示した大当り遊技処理(S600)を抜けて図15の遊技制御処理に復帰する。一方、大入賞口31aの開放時間が経過していない場合は(S606; NO)、大入賞口31aに入球した遊技球が規定数に達しているか否かを判断する(S608)。そして、遊技球の入球数が規定数に達した場合も(S608; YES)、大入賞口31aを閉鎖する(S610)。つまり、遊技球の入球数が規定数に達すると開放時間の経過を待たずに大入賞口31aを閉鎖する。

20

【0103】

大入賞口31aの開放時間が経過せず(S606; NO)、入球数が規定数に達していない場合は(S608; NO)、大入賞口31aを開放させたまま、図19の大当り遊技処理を抜けて図15の遊技制御処理に復帰する。

30

【0104】

遊技機1の遊技状態が「大当り遊技状態」である場合、図15の遊技制御処理を何回も繰り返し実行しているうちに、大入賞口31aの開放時間が経過するか(S606; YES)、若しくは、大入賞口31aに所定数の遊技球が入球して(S608; YES)、大入賞口31aが閉鎖される(S610)。こうして、1回の単位動作を終了する。

【0105】

遊技機1の遊技状態が「当り遊技状態」にあるときに、再度、大当り遊技処理(S600)が実行され、S604において大入賞口31aが閉鎖中と判断されると(S604; NO)、当該「大当り遊技」の終了条件が成立したか否かが判断される(S612)。つまり、「大当り遊技」が「大当り遊技A」の場合は、その当り遊技中に実行した単位動作の回数(ラウンド数)が「16」に達したか否かが判断され、「大当り遊技B」の場合は、その当り遊技中に実行した単位動作の回数(ラウンド数)が「4」に達したか否かが判断される。そして、単位動作の回数(ラウンド数)が設定回数に到達していなければ(S612; NO)、インターバル時間(例えば、2秒)が経過したことを確認した後(S614; YES)、再び大入賞口31aを開放状態とする新たな単位動作を実行する(S616)。一方、S612の処理において、当該「大当り遊技」の終了条件が成立したと判断される場合(S612; YES)、以下に示す「大当り遊技終了時処理(S800)」を行った後、大当り遊技処理(S600)を終了し、図15の遊技制御処理に復帰する。

40

【0106】

次に、図20を用いて大当り遊技終了時処理(S800)」について説明する。大当り

50

遊技終了時処理（S800）が起動すると、CPU201は、図20に示すように、大当り遊技フラグを解除（OFFに設定）した後（S805）、前述の「大当り終了時参照用バッファ（図18のS354を参照）」を参照することによって、今回の大当り遊技の前提となった大当り図柄（以下、「今回の当り図柄」という。）の種類に関する情報を取得し（S810）、この情報に基づいて、大当り遊技終了後の遊技状態を設定する処理等を行う。つまり、今回の大当り図柄（図17のS344の処理で停止した図柄）が確変大当り図柄であったか否かを判断する（S820）。

【0107】

そして、今回の当り図柄が「通常大当り図柄」であった場合には（S820；NO）、変動短縮カウンタに「100」をセットする処理（S840）と、変動短縮フラグをセットする処理（S850）と、開放延長フラグをセットする処理（S855）とを行った後、大当り遊技終了時処理（S800）を終了する。また、今回の当り図柄が「確変大当り図柄」である場合は（S820；YES）、確変フラグをセット（ONに設定）する処理（S822）と、変動短縮カウンタに「10,000」をセットする処理（S835）と、変動短縮フラグをセットする処理（S850）と、開放延長フラグをセットする処理（S855）とを行った後、大当り遊技終了時処理（S800）を終了する。ここで、S822の処理によって大当り確率が高確率に設定される。つまり、S822の処理は前述のS382の処理（図18を参照）と同様に、主制御基板200のCPU201が「確率設定手段」として実行する処理の具体例を構成する。なお、本実施例では、大当り遊技終了時処理にて各種フラグやカウンタを設定した際に、その設定に基づく大当り遊技終了後の状態を示す制御コマンド（状態指定コマンド）を主制御部200Aからサブ制御部220Aに向けて送信する。これにより、サブ制御部220Aでは、受信した状態指定コマンドに基づき特定される状態に応じた遊技演出を行うことができる。

【0108】

C. 確率表示処理（S900）

次に、図21を用いて確率表示処理（S900）の概要を説明する。この確率表示処理（S900）は確率表示部70の表示態様を制御する処理であり、特別図柄遊技処理（S300）および大当り遊技処理（S600）のサブルーチンとして、主制御基板200に搭載されたCPU201が行う。

【0109】

CPU201は確率表示処理（S900）が起動すると、確率表示部70によって大当り確率が低確率である旨を表示しているか否かを判断する（S910）。具体的には、第1空間S1内のLED（R1）を点灯状態とし、第2空間S2内のLED（R2）を消灯状態としている場合には、S910の処理において肯定的な判断がなされる。そして、低確率である旨を表示している場合には、確変フラグがセットされるタイミングが到来したか否かを判断する（S915）。ここで、図20のS822の処理が実行されるタイミングであれば、S915の処理で肯定的な判断がされる。

【0110】

S915の処理で確変フラグがセットされるタイミングでないと判断されると（S915；NO）、そのまま確率表示処理（S900）を終了する。この場合、大当り確率が通常確率である旨が引き続き表示される。これに対して、S915の処理で確変フラグがセットされるタイミングであると判断されると（S915；YES）、大当り確率が通常確率である旨の表示を終了し、大当り確率が高確率である旨の表示を開始する（S920）。具体的には、第1空間S1内のLED（R1）を点灯状態から消灯状態とし、第2空間S2内のLED（R2）を消灯状態から点灯状態とすることが行われる（S920）。

【0111】

S910の処理で、確率表示部70によって大当り確率が高確率である旨を表示していると判断する場合には（S910；NO）、確変フラグが解除されるタイミングが到来したか否かを判断する（S925）。ここで、図18のS382の処理が実行されるタイミングであれば、S925の処理で肯定的な判断がされる。そして、S925の処理で確変

フラグが解除されるタイミングでないと判断されると（S 9 2 5 ; N O）、そのまま確率表示処理（S 9 0 0）を終了する。この場合、大当たり確率が高確率である旨が引き続き表示される。これに対して、S 9 2 5 の処理で確変フラグが解除されるタイミングであると判断されると（S 9 2 5 ; Y E S）、大当たり確率が高確率である旨の表示を終了し、大当たり確率が低確率である旨の表示を開始する（S 9 3 0）。具体的には、第 1 空間 S 1 内の L E D（R 1）を消灯状態から点灯状態とし、第 2 空間 S 2 内の L E D（R 2）を点灯状態から消灯状態とすることが行われる（S 9 3 0）。

【0 1 1 2】

また、本実施例では、遊技機 1 の電源が投入されたこと（電源 O N になったこと）に基づいて、その時点での大当たり確率を示すべく確率表示部 7 0 の表示制御を行うものとなっている。この電源投入時における確率表示に係る処理は、図 2 1 のフローチャートのうち、S 9 1 0、S 9 1 5、S 9 2 5 の処理を無くし、その代わりに確変フラグを参照する処理を行う。そして、確変フラグがセットされている場合（確変フラグ O N の場合）には、図 2 1 の S 9 2 0 の処理を行い、確変フラグがセットされていない場合（確変フラグ O F F）の場合）には、図 2 1 の S 9 3 0 の処理を行う。このように遊技機 1 の電源投入時における確率設定状況を確率表示部 7 0 に表示することで、前回の電源断時に設定されていた大当たり確率を遊技者に示すことができ、遊技者は、その情報を基に遊技する機種を選択することができる。

【0 1 1 3】

（4）演出制御処理（S 9 8 0）

次に、図 2 2 を用いて、サブ制御部 2 2 0 A（サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 0 a）が、演出表示制御部 2 2 2 A と協働して行う「演出制御処理（S 9 8 0）」の概要について説明する。なお、図 2 2 には、演出制御処理を構成する各処理のうちで主要な処理のみを図示している。この演出制御処理（S 9 8 0）では、図柄変動演出処理（S 1 1 0 0）、大当たり遊技演出処理（S 1 8 0 0）などの主要な処理が繰り返し実行される。また、図 2 2 の一周の処理に要する時間は、ほぼ 2 m s e c となっているため、これらの処理は約 2 m s e c 毎に繰り返し実行される。以下、図 2 2 のフロー図に示す処理のうち、上述した特別図柄の当否判定（第 1 当否判定、第 2 当否判定）の結果に基づく演出を実行するための図柄変動演出処理（S 1 1 0 0）のみについて説明する。

【0 1 1 4】

図柄変動演出処理（S 1 1 0 0）においては、図 2 3 に示すように、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 0 a が、図柄変動開始時のコマンドを受信すると（S 1 1 0 5 ; Y E S）、S 1 1 1 0 以降の処理が実行される。ここで、S 1 1 0 5 の処理で受信するコマンドは、変動パターン指定コマンド（C H P）および特別図柄停止情報指定コマンド（C J S）である。

【0 1 1 5】

C P U 2 2 0 a は、受信した「特別図柄停止情報指定コマンド」に基づき、主制御部 2 0 0 A において実行された当否判定（S 3 2 0 a、S 3 2 0 b）の結果を判断することができる。そして、当否判定の結果が大当たりである場合には（S 1 1 1 0 ; Y E S）、受信した変動パターン指定コマンドに基づき、大当たり時の演出パターンテーブルを振り分ける処理を行う（S 1 1 1 5）。また、当否判定の結果が外れである場合には（S 1 1 1 0 ; N O）、受信した変動パターン指定コマンドに基づき、外れ時の演出パターンテーブルを振り分ける処理を行う（S 1 1 2 0）。

【0 1 1 6】

サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 0 a は、S 1 1 1 5 若しくは S 1 1 2 0 の処理を終了すると、S 1 1 4 0 の処理を行う。この S 1 1 4 0 の処理では、S 1 1 1 5 若しくは S 1 1 2 0 の処理でセットされた演出パターンテーブル（大当たり時用若しくは外れ時用）を用いて乱数抽選を行い、図柄変動演出の演出パターンを決定する（S 1 1 4 0）。ここで、S 1 1 1 5 の処理を経た S 1 1 4 0 の処理では、S 1 1 1 5 の処理でセットした演出パターンテーブルを用いて、表示画面 2 7 a で実行される表示演出の具体的な実行態様やリー

チ表示の具体的な態様等、演出図柄の変動表示の開始から終了（確定表示）までの表示パターンが決定される（S 1 1 4 0）。また、S 1 1 2 0の処理を経て実行されるS 1 1 4 0の処理では、演出表示装置 2 7の表示画面 2 7 aで実行される表示演出の具体的な実行態様、リーチ表示の実行有無、リーチ表示を実行する場合のリーチ表示態様等、演出図柄の変動表示の開始から終了（確定表示）までの表示パターンを決定する処理を行う。このS 1 1 4 0の処理で決定される図柄変動演出の演出パターンは、当該図柄変動演出が行われるとき（演出パターン決定時）の演出状態（演出モード）に対応するものとなる。

【0 1 1 7】

これにより、後述のS 1 1 5 0の処理で開始する図柄変動演出は、そのときの演出状態（演出モード）に応じた内容となる。なお、本実施例では、大当たり確率の表示を図柄変動演出と切り離した状態で行うため、「大当たり確率」を表示するための演出画像（キャラクタ画像）や演出パターンを別途用意する必要がない。つまり、特定のリーチ演出を実行するための演出パターンに関し、「大当たり確率」の表示を伴わないものを用意すればよく、「大当たり確率」の表示を伴うものを別途用意する必要がない。しかも、この「大当たり確率」の表示の実行態様や実行時期等が、本来の演出（演出図柄を変動させる演出表示）の態様や進行によって制限されないため、本実施例のように終始「大当たり確率」を表示することができる等、「大当たり確率」の表示に関する自由度が高くなっている。なお、本実施例と異なり、遊技中の所望の時期に「大当たり確率」を表示すること等もできる。かかる場合においても主制御部 2 0 0 Aの駆動制御に基づいて遊技中の所望の時期に「大当たり確率」を表示すればよく、図柄変動演出（演出表示）の進行を考慮する必要はない。

【0 1 1 8】

C P U 2 2 0 aはS 1 1 4 0の処理を行うと、演出図柄の停止図柄（確定表示する図柄）をセットする処理を行った後（S 1 1 4 5）、S 1 1 5 0の処理に移行する。ここで、S 1 1 1 5の処理およびS 1 1 4 0の処理を経て実行されるS 1 1 4 5の処理では、「大当たり停止図柄」として「大当たりを確定表示する演出図柄」の具体的な態様等が選択・セットされ、S 1 1 2 0の処理およびS 1 1 4 0の処理を経て実行されるS 1 1 4 5の処理では、「外れ停止図柄」として「外れを確定表示する演出図柄」の具体的な態様等が選択・セットされる。

【0 1 1 9】

S 1 1 5 0の処理では、S 1 1 4 0の処理で決定した「演出パターン」およびS 1 1 4 5の処理で決定した「演出図柄の停止図柄」を指定するコマンド（演出表示詳細コマンド）を演出表示制御部 2 2 2 A（演出表示制御基板 2 2 2）に送信し、演出表示装置 2 7において、演出図柄の変動表示を開始させる（S 1 1 5 0）。つまり、演出表示装置 2 7の表示画面 2 7 aにおける図柄変動演出を開始させる。

【0 1 2 0】

次に、S 1 1 6 0の処理において、C P U 2 2 0 aは、主制御部 2 0 0 A（主制御基板 2 0 0）から送信される図柄停止コマンドを受信したか否かを判断する。その結果、図柄停止コマンドを受信した判断すると（S 1 1 6 0；Y E S）、演出表示装置 2 7における演出図柄と背景図柄の演出表示を停止させるためのコマンドを演出表示制御部 2 2 2 Aに送信し、図柄変動演出を終了させる（S 1 1 6 5）。

【0 1 2 1】

（5）実施例の効果

本遊技機 1は、現在設定されている大当たり確率が確率表示部 7 0に認識可能（大当たり確率を示す数値を認識可能）な状態で示されるため、遊技経験や遊技機に関する知識量に関係なく遊技者にとって判り易い遊技機（親切的な遊技機）である。このため、遊技経験の浅い遊技者等がその時点の大当たり確率を理解しないまま遊技を行ったり、対象となる遊技機のスペック（大当たり確率）を誤認識したまま遊技を行うこと等が防止される。よって、本遊技機 1の以下のケース等において特に有効である。

【0 1 2 2】

例えば、大当たり確率が異なる同一機種がシリーズ化されて販売されるケースがある。つ

まり、低確率状態での大当たり確率が低い（例えば、 $1/400$ ）遊技機（以下、「マックスタイプ」という。）と、低確率状態での大当たり確率が比較的が高い（例えば、 $1/100$ ）遊技機（以下、「甘デジタイプ」という。）と、低確率状態での大当たり確率が「マックスタイプ」および「甘デジタイプ」の間とされる遊技機（以下、「ミドルタイプ」という。）等がシリーズ機として販売されるケースがある。つまり、大当たり確率として低確率または高確率を設定可能な遊技機において、スペック違いのシリーズ機がラインナップとして設けられることが多々ある。

【0123】

かかる場合、遊技盤10の盤面隅（前面部の隅）等にシール等を貼着し、このシールに大当たり確率を表示することもできるが、遊技経験が浅い遊技者等は、この表示を見落とし
たり、理解できなかつたり、シールの存在自体を知らない場合等がある。このため、例
えば「甘デジタイプ」のつもり遊技を行ったが、遊技を行ったのが実は「マックスタイプ」
であったため、なかなか大当たりが発生しないといった事態を生ずる可能性がある。また、
近年、「マックスタイプ」において、高確率状態での大当たり確率がそれ程高くないもの（
例えば、高確率状態での大当たり確率を低確率状態での大当たり確率の4倍程度に設定するも
の）も存在する。この場合、大当たり確率が高確率に設定されたが、なかなか大当たりが発生
しないことに不信感を感じず遊技者も存在することになる。更に、前述の従来例（特開2
005-66178号）のようにキャラクタを用いて確率状態を間接的に表示する遊技機
では、登場するキャラクタと大当たり確率とを対応づけを理解・記憶していないと、キャラ
クタが表示されたときの確率状態が分からないことになるため、遊技経験が浅い遊技者等
にとってはキャラクタによってその時点での大当たり確率を理解することは困難である。こ
れに対して、本遊技機1は、現在設定されている大当たり確率を示す数値が確率表示部70
に表示されるため、遊技経験や遊技機に関する知識量に係わらず、その時点の確率状態を
容易に理解できる。つまり、本遊技機1によると、大当たり確率の表示に関する情報やスペ
ック（大当たり確率）に関する情報を知っている人だけが得をして、知らない人は損をする
といった不公平感を解消することができる。

【0124】

また、本遊技機1では構成部品のうち、演出表示装置27とは別部品（情報表示装置6
0）に確率表示部70を設け、演出表示装置27で行う演出表示とは無関係に大当たり確率
を表示する。つまり、確率表示部70で行う大当たり確率の表示が、演出表示装置27で行
う演出表示への影響を与えないため、図柄変動演出（演出表示）において、大当たり確率の
表示のための演出画像や演出パターンを用意する必要がないばかりか、大当たり確率の表示
の実行態様や実行時期などが、演出表示の実行態様や実行時期によって制約されない。

【0125】

仮に、演出表示装置27において大当たり確率を表示する構成を採用する場合には、演出
表示装置27で特定のリーチ演出（例えば、激熱のリーチ演出）を実行するための演出パ
ターンに関し、「大当たり確率」の表示を伴わないものとは別に「大当たり確率」の表示を伴
うものを用意することが必要となり、遊技機開発の手間やコストが嵩んだり、ハードウェ
ア資源（サブ制御基板220に搭載されたRAM220bの記憶領域）の無駄使いを招く
虞がある。また、大当たり確率表示の実行態様や実行時期等が演出表示（図柄変動演出）の
内容によって制約されたり、演出表示（図柄変動演出）に変更を生じさせることが必要と
なる場合がある。例えば、演出表示（図柄変動演出）の内容が発展するなど演出の重要部
分では大当たり確率を表示することを避けたり、演出表示（図柄変動演出）の内容の一部を
削除（背景図柄の一部を削除）して大当たり確率を表示すること等が必要となる。このため
、大当たり確率の表示時期が適切でなく、本来の演出表示（図柄変動演出）の内容を損つた
り、大当たり確率の表示時間を十分に確保できず、大当たり確率の表示がなされたことを遊技
者が見落とす等の問題を生ずる虞がある。

【0126】

これに対して、本遊技機1では主制御部200Aによって表示制御される情報表示装置
60によって、演出表示とは無関係に大当たり確率を表示するため、大当たり確率の表示を効

果的に行うことができる。例えば、演出表示装置 27 で実行されている演出表示の内容を問わず、情報表示装置 60 において大当たり確率の表示を終始継続することができる。しかも、本遊技機 1 では大当たり確率を表示するために、主制御部（遊技制御手段）200 からサブ制御部（演出制御手段）220 に「大当たり確率」に関する情報を送信する制御（処理）を行う必要がない。また、サブ制御部（演出制御手段）220 においても、当該「大当たり確率」を必ずしも記憶する必要がないため、サブ制御部（演出制御手段）220 にバックアップ機能を設けることが必ずしも必要とならない。よって、主制御部（遊技制御手段）200 A やサブ制御部（演出制御手段）220 が実行する制御上の負担を大きくすることなく、大当たり確率の表示を効果的に行うことができる。

【0127】

また、本遊技機 1 において確率表示部 70 では、大当たり確率として設定され得る複数の確率のすべてと、実際に設定されている現在の大当たり確率とが認識可能な状態で示されるため、この点からも遊技者にとって判り易い。つまり、現在有利な状態（大当たり確率が高い状態）で遊技を行っているか否かや、現在有利な状態で遊技を行っている場合には不利な状態（大当たり確率が低い状態）で遊技を行っている場合に比べてどの程度有利であるか等が、確率表示部 70 に表示される確率によって判明するため、この点からも遊技者にとって判り易い遊技機となる。

【0128】

更に、本遊技機 1 では、当否判定の結果を示す特別図柄表示部（62a, 62b）を有し、この特別図柄表示部（62a, 62b）と確率表示部 70 とが情報表示装置 60 に設けられている。このように、特別図柄表示部（62a, 62b）および確率表示部 70 を一体化（ユニット化）するため、遊技機 1 の製造やメンテナンスの手間を少なくしつつも、大当たり確率を遊技者にとって判り易い状態で表示可能である。更に、確率表示部 70 を備える情報表示装置 60 が本遊技機 1 の性能を表示する性能表示部としても機能するため、遊技者は性能表示部（情報表示装置 60）に視線を向けることで、その時点で設定されている大当たり確率を遊技機の性能（スペック）とともに一見しただけで認識可能となる。

【実施例 2】

【0129】

次に、実施例 2 の遊技機について説明する。この実施例 2 の遊技機は、3 種類の大当たり確率を表示可能な確率表示部 70 を情報表示装置 60 に設ける点と、2 種類の高確率状態を設定可能な点が実施例 1 の遊技機と異なる。なお、実施例 2 における「確率表示実行条件」や「確率設定状況の表示の実行時期」については実施例 1 と同様である。

【0130】

図 24 および図 25 に示すように、実施例 2 の情報表示装置 60 を構成する装飾カバー 60B においても前板部 61c の裏面部において開口 61e の周縁に位置する部位からは略筒状の仕切壁 61f が突出している。但し、実施例 2 においては、仕切壁 61f の 2 個の中間壁 61g、61k が設けられ、仕切壁 61f の内部空間が第 1 空間 S1 と第 2 空間 S2 と第 3 空間 S3 に区画されている。なお、実施例 2 においても装飾カバー 60B および仕切壁 61f は透光性を備えない構成とされている。

【0131】

実施例 2 の情報表示装置 60 においても開口 61e に透過性を備える蓋体 61h が装着されている。この蓋体 61h は無色透明若しくは有色透明な板状体（例えば、樹脂製若しくはガラス製）で構成され、その前面部において第 1 空間 S1 の前方に位置する部位には低確率時の大当たり確率を示す「1/400」の文字が印刷されている。また、蓋体 61h の前面部において第 2 空間 S2 の前方に位置する部位には、第 1 高確率時の大当たり確率を示す「1/200」の文字が印刷されている。更に、蓋体 61h の前面部において第 3 空間 S3 の前方に位置する部位には、第 2 高確率時の大当たり確率を示す「1/40」の文字が印刷されている。

【0132】

実施例 2 の情報表示装置 60（情報表示手段）では、基板 60A において第 1 空間 S1

10

20

30

40

50

内に位置する部位と、第2空間S2内に位置する部位と、第3空間S3内に位置する部位にそれぞれLED(R1、R2、R3)が実装されている。なお、これらのLED(R、R2、R3)も先端部を前方に向けた状態で基板60Aに実装されている。そして、確率表示部70は、これらのLED(R、R2、R3)と、大当たり確率を示す文字が印刷された蓋体61hとを備えている。なお、実施例2の情報表示装置60のその他の構成に関しては実施例1の情報表示装置60と同様である。なお、LED(R1、R2、R3)を所謂フルカラーLEDとすることもできる。

【0133】

本遊技機1では大当たり確率が低確率(1/400)のときには、図25(a)に示すように、第1空間S1内のLED(R1)が点灯状態とされ、第2空間S2内のLED(R2)および第3空間S3内のLED(R3)が消灯状態とされる。このため、図25(b)に示すように、蓋体61hに表示された確率を示す文字のうち、「1/400」の文字が明るくなり、「1/200」の文字および「1/40」の文字が暗くなる。このとき、遊技者は本遊技機1において大当たり確率として設定され得る3種類の確率(1/400、1/200、1/40)のすべてと、その時点で設定されている現在の大当たり確率(1/400)を認識できる。

【0134】

また、大当たり確率が第1高確率(1/200)のときには、第2空間S2内のLED(R2)が点灯状態とされ、第1空間S1内のLED(R1)および第3空間S3内のLED(R3)が消灯状態とされる。このため、蓋体61hに表示された確率を示す文字のうち、「1/200」の文字が明るくなり、「1/400」の文字および「1/40」の文字が暗くなる。更に、大当たり確率が第2高確率(1/40)のときには、第3空間S3内のLED(R3)が点灯状態とされ、第1空間S1内のLED(R1)および第2空間S2内のLED(R2)が消灯状態とされる。このため、蓋体61hに表示された確率を示す文字のうち、「1/40」の文字が明るくなり、「1/400」の文字および「1/200」の文字が暗くなる。この場合においても、遊技者は本遊技機1において大当たり確率として設定され得る3種類の確率(1/400、1/200、1/40)のすべてと、その時点で設定されている現在の大当たり確率を認識できる。

【0135】

図26に示すように、実施例2の遊技機において確率状態が低確率状態(通常確率状態)である場合には、第1当否判定および第2当否判定の何れにおいても大当たりを示す判定結果が導出される確率は「1/400」とされ、遊技機の確率状態が第1高確率状態である場合には、第1当否判定および第2当否判定の何れにおいても、大当たりを示す判定結果が導出される確率は「1/200」とされる。また、遊技機の確率状態が第2高確率状態である場合には、第1当否判定および第2当否判定の何れにおいても、大当たりを示す判定結果が導出される確率は「1/40」とされる。

【0136】

実施例2においても、当否判定の結果が大当たりの場合、特別図柄表示部62a(62a若しくは62b)に停止表示される大当たり図柄が乱数抽選を用いて決定される。そして、第2当否判定の結果が大当たりの場合、乱数抽選(振分抽選)によって、大当たり図柄が「15R確変大当たりの発生を示す大当たり図柄(以下、確変図柄Cという。)」若しくは「8R確変大当たりの発生を示す大当たり図柄(以下、確変図柄Dという。)」若しくは「15R通常大当たりの発生を示す大当たり図柄(以下、通常図柄Cという。)」に決定される。また、第1当否判定の結果が大当たりの場合、乱数抽選によって、大当たり図柄が「通常図柄C」、「確変図柄C」、「確変図柄D」および「8R通常大当たりの発生を示す大当たり図柄(以下、通常図柄Dという。)」のうち何れかに決定される。

【0137】

実施例2では「15R確変大当たり」若しくは「15R通常大当たり」を生ずると「ラウンド遊技」の実行回数が「15回」の大当たり遊技Cが実行され、「8R確変大当たり」若しくは「8R通常大当たり」を生ずると「ラウンド遊技」の実行回数が「8回」の大当たり遊技D

10

20

30

40

50

が実行される。また、「8 R 確変大当り」を生ずると、大当り遊技 D の終了後には確率変動手段が作動し、当否判定の結果が大当りとなる確率（大当り確率）が第 1 高確率とされる状態（第 1 高確率状態）となる。つまり、第 1 当否判定および第 2 当否判定の何れにおいても、大当りを示す判定結果が導出される確率が「 $1/200$ 」となる。

【0138】

また、「15 R 確変大当り」を生ずると、大当り遊技 C の終了後には確率変動手段が作動し、当否判定の結果が大当りとなる確率（大当り確率）が第 2 高確率とされる状態（第 1 高確率状態）となる。つまり、第 1 当否判定および第 2 当否判定の何れにおいても、大当りを示す判定結果が導出される確率が「 $1/40$ 」となる。更に、「8 R 確変大当り」若しくは「15 R 確変大当り」を生ずると、対応する大当り遊技の終了後には開放延長手段が作動し、第 2 始動入賞装置 17 b の開放時間が延長される状態（開放延長状態）となる。そして、高確率状態（第 1 高確率状態、第 2 高確率状態）および開放延長状態は、大当り遊技の終了後に大当りを生ずることなく実行される特別図柄変動遊技の累積回数が「10,000 回」になるまで（実質的に、次回の大当りを生ずるまで）継続される。

【0139】

「8 R 通常大当り」若しくは「15 R 通常大当り」を生ずると、対応する大当り遊技の終了後には、確率変動手段が作動を開始しないため、遊技機 1 の確率状態が低確率状態（通常確率状態）とされる。また、当該大当り遊技の終了後に開放延長手段（後述する。）が作動し、第 2 始動入賞装置 17 b の開放時間が延長される状態（開放延長状態）となる。この開放延長状態は、大当り遊技の終了後に大当りを生ずることなく実行される特別図柄変動遊技の累積回数が「100 回」になるまで継続される。

【0140】

実施例 2 の遊技機においても、主制御基板 200 に搭載された CPU 201 が図 15 に示す遊技制御処理を実行する。但し、実施例 2 の遊技機では大当り遊技終了時処理（S800）を図 27 に基づいて実行する。

【0141】

実施例 2 の大当り遊技終了時処理（S800）においても、S805、S810 の処理の後、今回の大当り図柄（図 17 の S344 の処理で停止した図柄）が確変大当り図柄であったか否かを判断する（S820）。そして、今回の当り図柄が「通常大当り図柄」であった場合には（S820；NO）、S840 の処理と、S850 の処理と、S855 の処理を行った後、大当り遊技終了時処理（S800）を終了する。

【0142】

S820 の処理で、今回の当り図柄が「確変大当り図柄」とであると判断されると（S820；YES）、当該「確変大当り図柄」が第 1 確変図柄（確変図柄 D）であるか否かを判断する（S821）。そして、第 1 確変図柄（確変図柄 D）である場合には（S821；YES）、第 1 確変フラグをセット（ON に設定）する処理（S823）と、変動短縮カウンタに「10,000」をセットする処理（S835）と、変動短縮フラグをセットする処理（S850）と、開放延長フラグをセットする処理（S855）とを行った後、大当り遊技終了時処理（S800）を終了する。ここで、第 1 確変フラグがセット（ON に設定）されると（S823）、第 1 当否判定および第 2 当否判定の何れにおいても大当りを示す判定結果が導出される確率が約「 $1/200$ 」となる。

【0143】

S821 の処理で第 2 確変図柄（確変図柄 C）であると判断されると（S821；NO）、第 2 確変フラグをセット（ON に設定）する処理（S824）と、変動短縮カウンタに「10,000」をセットする処理（S835）と、変動短縮フラグをセットする処理（S850）と、開放延長フラグをセットする処理（S855）とを行った後、大当り遊技終了時処理（S800）を終了する。ここで、第 2 確変フラグがセット（ON に設定）されると（S823）、第 1 当否判定および第 2 当否判定の何れにおいても大当りを示す判定結果が導出される確率が約「 $1/40$ 」となる。

【0144】

10

20

30

40

50

また、実施例 2 の特別図柄遊技処理（S 3 0 0）も、実施例 1 の特別図柄遊技処理（S 3 0 0）と同様に、図 1 6～図 1 8 に基づいて実行される。但し、実施例 2 の特別図柄遊技処理（S 3 0 0）では、S 3 8 0 の処理で第 1 確変フラグ若しくは第 2 確変フラグがセット（ON に設定）されていると判断すると（S 3 8 0；YES）、そのセットされている確変フラグを S 3 8 2 の処理で解除（OFF に設定）する。具体的には、S 3 8 0 の処理で第 1 確変フラグがセットされていると判断すると、S 3 8 2 の処理で第 1 確変フラグを解除し、S 3 8 0 の処理で第 2 確変フラグがセットされていると判断すると、S 3 8 2 の処理で第 2 確変フラグを解除する。そして、実施例 2 の特別図柄遊技処理（S 3 0 0）のその他の点に関しては実施例 1 の特別図柄遊技処理（S 3 0 0）と同様である。

【0145】

次に、図 2 8 によって実施例 2 の確率表示処理（S 9 0 0）の概要を説明する。実施例 2 の確率表示処理（S 9 0 0）が起動すると、確率表示部 7 0（確率表示手段）によって、大当たり確率が低確率である旨を表示しているか否かを判断する（S 9 1 0）。具体的には、第 1 空間 S 1 内の LED（R 1）を点灯状態とし、第 2 空間 S 2 内の LED（R 2）および第 3 空間 S 3 内の LED（R 3）を消灯状態としている場合には、S 9 1 0 の処理において肯定的な判断がなされる。そして、低確率である旨を表示している場合には、第 1 確変フラグがセットされるタイミングが到来したか否かを判断する（S 9 1 6）。ここで、図 2 7 の S 8 2 3 の処理が実行されるタイミングであれば、S 9 1 6 の処理で肯定的な判断がされる。

【0146】

S 9 1 6 の処理で第 1 確変フラグがセットされるタイミングでないと判断されると（S 9 1 6；NO）、第 2 確変フラグがセットされるタイミングが到来したか否かを判断する（S 9 1 8）。そして、第 2 確変フラグがセットされるタイミングでないと判断されると（S 9 1 8；NO）、そのまま確率表示処理（S 9 0 0）を終了する。この場合、大当たり確率が低確率である旨が引き続き表示される。ここで、図 2 7 の S 8 2 4 の処理が実行されるタイミングであれば、S 9 1 8 の処理で肯定的な判断がされる。

【0147】

また、S 9 1 6 の処理で第 1 確変フラグがセットされるタイミングであると判断されると（S 9 1 6；YES）、大当たり確率が低確率である旨の表示を終了し、大当たり確率が第 1 高確率（大当たり確率；1／200）である旨の表示を開始する（S 9 2 1）。具体的には、第 1 空間 S 1 内の LED（R 1）を点灯状態から消灯状態とし、第 2 空間 S 2 内の LED（R 2）を消灯状態から点灯状態とし、第 3 空間 S 3 内の LED（R 3）を消灯状態に維持することが行われる（S 9 2 1）。

【0148】

更に、S 9 1 8 の処理で第 2 確変フラグがセットされるタイミングであると判断されると（S 9 1 8；YES）、大当たり確率が低確率である旨の表示を終了し、大当たり確率が第 2 高確率（大当たり確率；1／40）である旨の表示を開始する（S 9 2 2）。具体的には、第 1 空間 S 1 内の LED（R 1）を点灯状態から消灯状態とし、第 2 空間 S 2 内の LED（R 2）を消灯状態に維持し、第 3 空間 S 3 内の LED（R 3）を消灯状態から点灯状態とすることが行われる（S 9 2 2）。

【0149】

S 9 1 0 の処理で、確率表示部 7 0 によって大当たり確率が高確率である旨を表示していると判断する場合には（S 9 1 0；NO）、セットされている確変フラグ（第 1 確変フラグ若しくは第 2 確変フラグ）が解除されるタイミングが到来したか否かを判断する（S 9 2 5）。ここで、図 1 8 の S 3 8 2 の処理が実行されるタイミングであれば、S 9 2 5 の処理で肯定的な判断がされる。そして、S 9 2 5 の処理で、セットされている確変フラグが解除されるタイミングでないと判断されると（S 9 2 5；NO）、そのまま確率表示処理（S 9 0 0）を終了する。この場合、第 1 高確率（大当たり確率；1／200）である旨を表示していれば当該表示が継続され、第 2 高確率（大当たり確率；1／40）である旨の表示が行われていれば当該表示が継続される。

【0150】

これに対して、S925の処理で、セットされている確変フラグが解除されるタイミングであると判断されると（S925；YES）、大当たり確率が高確率である旨の表示を終了し、大当たり確率が低確率である旨の表示を開始する（S930）。具体的には、第1高確率（大当たり確率； $1/200$ ）である旨を表示していた場合には、第1空間S1内のLED（R1）を消灯状態から点灯状態とし、第2空間S2内のLED（R2）を点灯状態から消灯状態とすることが行われる（S930）。また、第2高確率（大当たり確率； $1/40$ ）である旨を表示していた場合には、第1空間S1内のLED（R1）を消灯状態から点灯状態とし、第3空間S3内のLED（R3）を点灯状態から消灯状態とすることが行われる（S930）。

10

【0151】

実施例2によると、実施例1の効果に加えて以下の効果を得ることができる。つまり、大当たり確率として3種類以上の確率が設定可能な遊技機では、遊技経験が浅い遊技者や遊技機に関する知識量が少ない遊技者にとって、現在設定されている大当たり確率を理解することがより一層困難となる。このため、遊技経験が浅い遊技者等が、実際に設定されている現在の大当たり確率を理解しないまま遊技を行ったり、対象となる遊技機のスペック（大当たり確率）を誤認識したまま遊技を行う可能性が更に高くなる。ところが、実施例2の遊技機によると、実際に設定されている現在の大当たり確率が確率表示部70に認識可能（大当たり確率を示す数値を認識可能）な状態で示されるため、遊技経験が浅い遊技者や遊技機に関する知識量が少ない遊技者にとっても判り易い遊技機（親切的な遊技機）となり、実際に設定されている現在の大当たり確率を理解しないまま遊技を行ったり、対象となる遊技機のスペック（大当たり確率）を誤認識したまま遊技を行うことが防止される。なお、スペックの多様化が進んでいる現状を鑑みると、スペックの多様化に伴って大当たり確率を多段階（3段階以上）に設定可能な遊技機においては、大当たり確率を認識可能（大当たり確率を示す数値を認識可能）な状態で示し、遊技者にとってわかり易くすることは特に重要である。なお、実施例では大当たり確率が3段階に設定可能な遊技機を述べたが、大当たり確率が4段階以上に設定可能な遊技機に対しても実施例2を適用することができる。

20

【0152】

以上、本発明の実施の形態を説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明の範囲を逸脱しない限り、特許請求の範囲において本発明を特定するための記載文言に限定されず、当業者がそれらから容易に置き換えられる範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することができる。

30

【0153】

例えば、各実施例では、確率表示部70を用いた確率設定状況表示の実行条件（確率表示実行条件）を「（1）遊技機1の電源投入（電源ON）」および「（2）大当たり確率の設定変更」としていたが、「（1）遊技機1の電源投入（電源ON）」だけとしてもよい。この場合、「確率設定状況表示の実行時期」としては「遊技機1の電源投入から所定時間が経過するまでの間」としたり、「遊技機1の電源投入から最初の大当たり（初当たり）が発生するまでの間」とすることができる。つまり、遊技機1の電源投入が行われた場合の所定時期（所定期間）に限り、確率表示部70による確率設定状況の表示が行われることとしてもよい。こうすることで、遊技ホールの営業が開始されたときのホール内にある遊技機1の確率設定状況を遊技者に判り易く示すことができ、遊技する遊技機の選定に役立つ機能とすることができる。また、少なくとも遊技ホールの営業開始時にはホール内にある遊技機1の確率設定状況が表示されるので、その表示を目的に遊技者が営業開始時から集まることも予想される。このため、遊技ホールにとっては、営業開始からの集客効果に期待できるという利点がある。

40

【0154】

また、各実施例で例示した確率表示部70は、大当たり確率を示すが文字が印刷された透明板（蓋体61h）と、この透明板（蓋体61h）を背後から照らす発光部材（LED等のバックライト）とを備える構成であったが、確率表示部70の具体的な構成は、各実施

50

例で例示した構成に限定されない。例えば、大当り確率を示す数値を表示可能な表示体（表示装置）で構成してもよい。より具体的には、図29（a）の変形例2の「7セグメントLED表示体」を備えた構成の確率表示部70や、図29（b）の変形例3に示す「ドットマトリックス表示体」を備えた構成の確率表示部70を例示できる。また、図29（c）および（d）に示す変形例4のように液晶表示体（液晶表示パネル）を備えた構成の確率表示部70を例示できる。なお、変形例4においては表示画面のうち、現在設定されている大当り確率を表示する領域（ハッチングが付されていない部位）の照度を高くし、現在設定されていない大当り確率を表示する領域（ハッチングが付された部位）の照度を暗くする態様を例示している。この変形例2～変形例4では、対象となる表示体（表示装置）が基板60Aに装着（実装）され、この表示体の表示部（表示面）が開口61eを通じて前方から視認可能とされる。そして、遊技者が表示部（表示面）に表示された数値を読み取ることで、その時点の大当り確率を理解することができる。また、変形例2～変形例4においては、変形例4のように当該遊技機で設定され得る複数の大当り確率のすべてと、現在設定されている大当り確率とが表示体の表示部（表示面）に表示されてもよいし、変形例2および変形例3のように現在設定されている大当り確率のみが表示体の表示部（表示面）に表示されてもよい。

10

【0155】

各実施例では確率表示部70には、大当り確率を示す数値をそのまま表示する態様を例示したが、図30（a）の変形例5のように大当り確率を特定可能な数値を確率表示部70に表示する態様を例示することもできる。例えば、低確率時のときの大当り確率が「1/M」で示され、高確率時のときの大当り確率が「1/N」で示される場合（ $M > N$ で、MおよびNは正数）に、現在設定されている大当り確率の逆数（分母を示す正数M若しくは分母を示す正数N）を確率表示部70に表示することとしてもよい。

20

【0156】

また、各実施例では大当り確率を示すが文字が印刷された透明板をバックライト（LED）で照らすことで、大当り確率を表示する確率表示部70を例示し、変形例2～4では表示体（表示装置）の表示部（表示面）に大当り確率を表示する数値を表示する態様を例示したが、大当り確率の表示態様はこれらに限定されない。例えば、図30（b）に示す変形例6の確率表示部70を例示することもできる。

【0157】

変形例6の確率表示部70は、低確率時の大当り確率（ $1/315$ ）を示す文字77aと、高確率時の大当り確率（ $1/31.5$ ）を示す文字77bが表示された表示体（例えば、板状体）77を備える。また、表示体77の表面には文字77aを指し示す矢印77cと文字77bを指し示す矢印77dが設けられ、各矢印77c、77dに沿って複数のLED（V、W）が配置されている。この変形例6では矢印77cに沿ったLED（V）を点灯状態とし、矢印77dに沿ったLED（W）を消灯状態とすることで、現在の大当り確率が低確率であることが表示され、矢印77dに沿ったLED（W）を点灯状態とし、矢印77cに沿ったLED（V）を消灯状態とすることで、現在の大当り確率が高確率であることが表示される。つまり、大当り確率を示す文字77a、77bを指し示す部分の状態を選択することで、現在設定されている大当り確率を示すこととしてもよい。

30

40

【0158】

各実施例では遊技盤本体10Aの前面部であって遊技領域11の外側（遊技盤本体10Aの前面外縁）に該当する外縁部10Bのうち左下部位（左下外縁部）に情報表示装置60を配置し、この情報表示装置60に確率表示部70を設ける態様を例示した。但し、情報表示装置60を外縁部10B（左下外縁部）以外の部位（例えば、遊技領域11内）に配置し、その情報表示装置60に確率表示部70を設ける態様や、情報表示装置60以外の部品（遊技機の構成部品）に確率表示部70を設ける態様を例示することもできる。例えば、図31（a）の中央装置20（所謂「センター役物」）の装飾部21aに設ける態様（以下、「変形例7」という。）や、図示を省略するが中央装置20を構成するステージ部21pに設ける態様（以下、応用例という。）等を例示できる。また、図31（b）

50

の遊技領域 11 内に配置される盤部品であって中央装置 20 以外のものに設ける態様（以下、「変形例 8」という。）等も例示できる。そして、変形例 7、応用例および変形例 8 においては、遊技者の視線が集中する遊技領域 11 内に確率表示部 70 を設けるため、遊技者にとっては、現在設定されている大当たり確率を認識することが更に容易となる。特に、応用例では遊技球が転動する機会が多く、遊技者が注目し易いステージ部 21p に設ける態様ため、より効果的である。また、変形例 7 が対象とする盤部品としては、入賞装置（第 1 始動入賞装置 17a、第 2 始動入賞装置 17b、大入賞装置 31、一般入賞装置 45、46、47）、風車 19 等の他に遊技盤本体 10A を例示できる。

【0159】

また、遊技盤本体 10A に装着される構成部品や遊技盤本体 10A ではなく、他の構成部品に確率表示部 70 を設けることもできる。例えば、図 32（a）に示す皿部材 5A（上皿部材 5、下皿部材 6）に設ける態様（以下、「変形例 9」という。）、図 32（b）に実線で示す発射ハンドル 9 に設ける態様（以下、「変形例 10」という。）、図 32（b）に破線で示す前面枠 4 に設ける態様（以下、「変形例 11」という。）、図示しない外枠本体 2A を構成する前板部 2B に設ける態様等を例示できる。

【0160】

各実施例では確変大当たりが発生し、当該確変大当たりに基づく大当たり遊技の終了後に高確率状態が開始された後、大当たりを生ずることなく実行される特別図柄変動遊技の累積回数が「10, 000 回」になるまで（実質的に、次回の大当たりを生ずるまで）高確率状態が継続される態様を例示した。但し、高確率状態が開始された後、大当たりを生ずることなく実行される特別図柄変動遊技の累積回数が、「10, 000 回」よりも遙かに少ない所定回数（例えば、100 回、50 回、10 回等）になると、確率状態が通常率状態に戻る遊技機（所謂 ST 機。以下、「変形例 12」という。）に対しても本発明を適用できる。そして、この変形例 12 では、図 20 の大当たり遊技終了時処理（S800）に対して例えば以下のような処理が追加される。

【0161】

先ず、図 20 の大当たり遊技終了時処理（S800）では、確変フラグをセットする処理（S822）が行われると「確変カウンタ」に所定数（100）がセットされ、S835 以降の処理に移行する。なお、図 27 の大当たり遊技終了時処理（S800）においては、第 1 確変フラグをセットする処理（S823）若しくは第 2 確変フラグをセットする処理（S824）に続いて「確変カウンタ」に所定数がセットされ、S835 以降の処理に移行することとすればよい。

【0162】

また、図 16～図 18 を用いて説明した特別図柄遊技処理（S300）では、図 18 の代わりに図 33 が用いられる。ここで、図 33 では、S393 の処理、S394 の処理、S395 の処理および S394 の処理が追加されている点が図 18 と異なる。つまり、変形例 12 で、第 1 特別図柄表示部 62a 若しくは第 2 特別図柄表示部 62b において停止表示された特別図柄が「外れ図柄」の場合には（S352；NO）、確変フラグがセット（ON に設定）されているか否かが判断される（S393）。そして、確変フラグがセットされていない（OFF に設定されている）場合には（S393；YES）、そのまま S398 の処理に移行する。一方、確変フラグがセット（ON に設定）されている場合には（S393；YES）、確変カウンタの値を「-1」した後（S394）、確変カウンタの値が「ゼロ」になったか否かを判断する（S395）。そして、「ゼロ」になっていない場合には（S395；NO）、そのまま S398 の処理に移行し、「ゼロ」になっている場合には（S395；YES）、確変フラグを解除（OFF に設定）する処理（S396）を行った後、S398 の処理に移行する。

【0163】

変形例 12 においても確変フラグがセットされるタイミングで（図 20 の S822）、大当たり確率が低確率である旨の表示を終了し、大当たり確率が高確率である旨の表示を開始する（図 21 の S920 を参照）。また、確変フラグが解除されるタイミングで（図 33

10

20

30

40

50

の S 3 8 2、S 3 9 6 を参照)、大当たり確率が高確率である旨の表示を終了し、大当たり確率が低確率である旨の表示を開始する(図 2 1 の S 9 3 0 を参照)。この種の遊技機(確変回数切りを行う遊技機)では、確率状態が高確率状態となってから大当たりを生ずることなく確率状態が低確率状態に戻る場合がある。このような場合、遊技経験が浅い遊技者や遊技機に関する知識量が少ない遊技者にとっては、知らない間に確率状態が通常確率状態に戻ったと感じ、当該遊技機に対して不信感を抱く可能性がある。ところが、変形例 1 2 では大当たり確率を示す数値が明確に表示されるので、大当たり確率が低確率に戻されたことを遊技者が確実に認識できるようになるため、遊技機が不信感を抱く事態を生じ難くできる。

【0164】

また、各実施例および各変形例では現在設定されている大当たり確率が数値を用いて示される態様を例示したが、図 3 4 (a) の変形例 1 3 に示す態様を例示することもできる。この変形例 1 3 の確率表示部 7 0 は確率情報表示体 9 5 と確率情報表示体 9 5 に装着された L E D (R 5 ~ R 7) とを備える。また、確率情報表示体 9 5 の表面には、L E D (R 5 ~ R 7) の発光パターンと確率状態との関係が表示されている。例えば、2 個の L E D (R 5, R 6) が交互に点灯することが繰り返される場合には大当たり確率が低確率であることが表示され、3 個の L E D (R 5 ~ R 7) を順次点灯することが繰り返される場合には大当たり確率が高確率であることが表示される。

【0165】

図 3 4 (b) および (c) の変形例 1 4 に示す態様を例示することもできる。この変形例 1 4 は実施例 1 の変形例を示すものであり、デモ演出が行われた後に図柄変動演出(図柄変動遊技)が開始され場合に、その図柄変動演出(図柄変動遊技)の実行を契機として、そのとき設定されている大当たり確率を表示するものである。ところで、前述のように、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、遊技機 1 において特別図柄の変動表示が一定時間行われておらず、当該遊技機 1 がいわゆる客待ち状態であると判断すると、サブ制御基板 2 2 0 に向かって「デモ演出開始コマンド」を送信する。そして、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 0 a は、「デモ演出開始コマンド」を受信すると、図 3 4 (b) に示すように、演出表示装置 2 7 の表示画面 2 7 a 等においてデモ演出を開始する。このとき、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、第 1 空間 S 1 内の L E D (R 1) および第 2 空間 S 2 内の L E D (R 2) が消灯状態となるように確率表示部 7 0 の駆動を制御する。

【0166】

デモ演出の実行中に特別図柄の変動表示を開始すると、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 はサブ制御部 2 2 0 A へ「デモ演出停止コマンド」を出力する。そして、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 0 a は「デモ演出停止コマンド」を受信すると、図 3 4 (c) に示すようにデモ演出を終了し、演出表示装置 2 7 の表示画面 2 7 a において図柄変動演出(演出表示)を開始する。このとき、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、第 1 空間 S 1 内の L E D (R 1) 若しくは第 2 空間 S 2 内の L E D (R 2) を点灯させ、確率表示部 7 0 においてその時点の大当たり確率を表示する。この場合、遊技を開始する遊技者に対して対象となる遊技機の確率状態が明確に示されることになる。よって、遊技を開始する遊技者に対して親切的な遊技機となる。

【0167】

更に、図 3 5 (a) に示す変形例 1 5 や図 3 5 (b) に示す変形例 1 6 を例示できる。これらの変形例では確率表示部 7 0 の表示を拡大するためレンズ 9 8 を配置した点が前述の各実施例や各変形例と異なる。つまり、変形例 1 5 は、確率表示部 7 0 において大当たり確率を示す文字の前方に位置する部位にレンズ 9 8 が配置される態様を示し、変形例 1 6 は、前面枠 4 のガラス板 4 3 (特に、ガラス板 4 3 の裏面部)において、確率表示部 7 0 の前方に位置する部位にレンズ 9 8 を配置する態様を示している。これらの場合、大当たり確率を示す文字がレンズ 9 8 で拡大された状態となるため、遊技者にとってより親切的な遊技機となる。特に、各実施例のように情報表示装置 6 0 を遊技盤 1 0 の外縁部 1 0 B に配置する態様では、情報表示装置 6 0 については確率表示部 7 0 のサイズをそれほど大きくす

10

20

30

40

50

ることができないため、大当り確率を示す文字をレンズ 98 によって拡大すると、大当り確率の認識が特に容易となる。

【0168】

以上のように、変形例 1～変形例 16 を実施例 1 の変形例として説明したが、変形例 1～変形例 16 を実施例 2 に対しても適用できる。なお、各実施例および各変形例では、確率表示部 70 で表示する確率を「大当り確率」とする態様を例示したが、小当り確率とすることもできる。例えば、第 1 始動入賞に基づく当否判定と、第 2 始動入賞に基づく当否判定とで小当りの発生確率が異なる機種（例えば、羽根物の特徴を備えたセブン機）において、開放延長機能が作動している場合と、開放延長機能が作動していない場合とで「小当りの発生確率」が異なることを明確に示すことができるため、遊技者にとってより親切な遊技機となる。また、各実施例および各変形例では、主制御部 200A が確率表示部 70 の駆動を制御する態様を例示したが、サブ制御部 220A が確率表示部 70 の駆動を制御する態様を例示することもできる。

10

【0169】

更に、上述した各実施例および変形例では、遊技ホールの島設備から供給される遊技球を「貸球」や「賞球」として利用し、遊技盤に設けられた各種入賞口（第 1 始動口、第 2 始動口、大入賞口等）への遊技球の入球に応じて所定数の賞球を払い出すことによって、遊技の結果としての利益（遊技価値）を遊技者に付与する遊技機 1 に本発明を適用した例を説明したが、「賞球の払い出し」とは異なる形態で遊技上の利益（遊技価値）を付与するタイプの遊技機にも、本発明を適用することができる。そのようなタイプの遊技機として、各種入賞口への遊技球の入球が発生することで、その入球に対応する利益の量（遊技価値の大きさ）を示すデータを主制御部あるいは払出制御部の RAM に記憶することによって、遊技上の利益（遊技価値）を遊技者に付与する遊技機を例示でき、この場合にも、上記実施例と同様の効果を得ることができる。

20

【0170】

なお、遊技上の利益（遊技価値）をデータ化して遊技者に付与するタイプの遊技機としては、遊技機に内蔵された複数の遊技球を循環させて使用する遊技機、具体的には、各種入賞口あるいはアウト口を経て遊技盤の裏面に排出された遊技球を、再度、発射位置に戻して発射するように構成された遊技機（いわゆる封入式遊技機）を例示できる。この種の遊技機（いわゆる封入式遊技機）においては、例えば、入賞口に遊技球が入球する毎に、例えば、入球した入賞口毎に定められた賞球量を示すデータを記憶することによって、遊技の結果としての遊技価値を遊技者に付与することができる。

30

【産業上の利用可能性】

【0171】

本発明は、遊技機を製造、販売等する分野において利用できる。

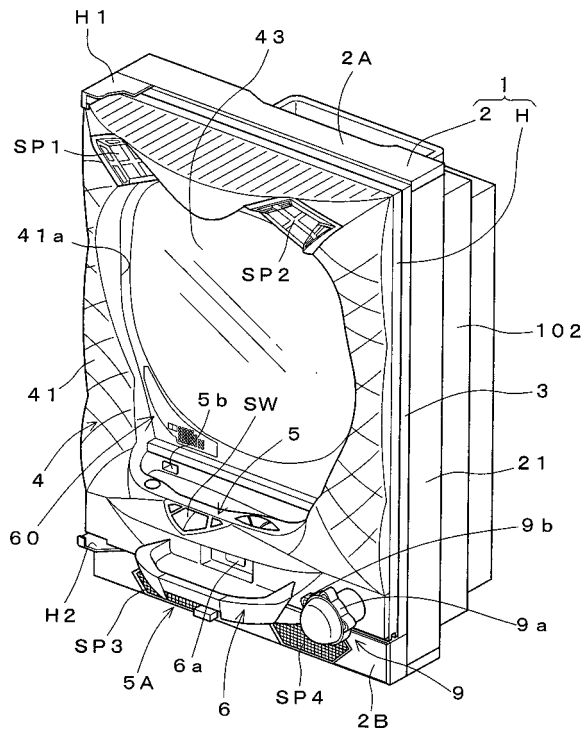
【符号の説明】

【0172】

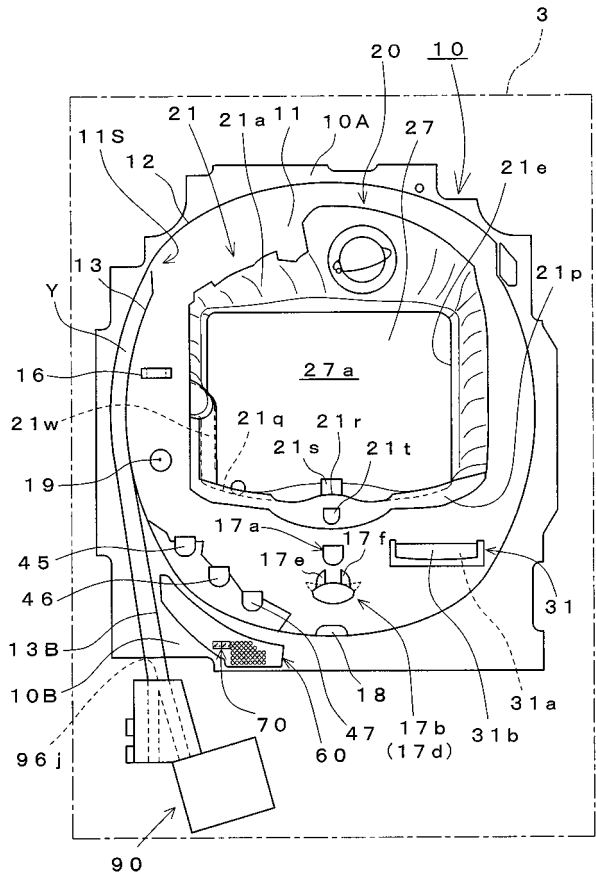
- 1；遊技機（弾球遊技機）、
- 27；演出表示装置（演出表示手段）、
- 60；情報表示装置（情報表示手段）、
- 62a；第 1 特別図柄表示部（識別情報表示手段）、
- 62b；第 2 特別図柄表示部（識別情報表示手段）、
- 70；確率表示部（確率表示手段）、
- 200；主制御部（遊技制御手段、判定手段、特定遊技実行手段、確率設定手段）、
- 220；サブ制御部（演出制御手段）。

40

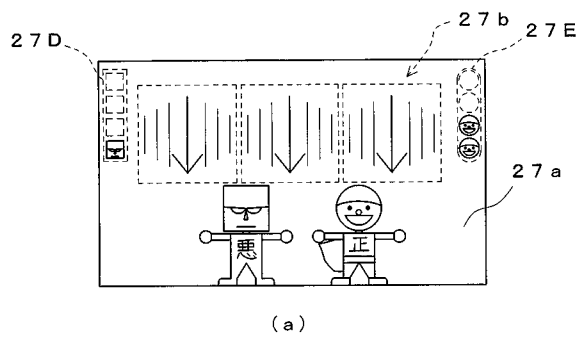
【図 1】



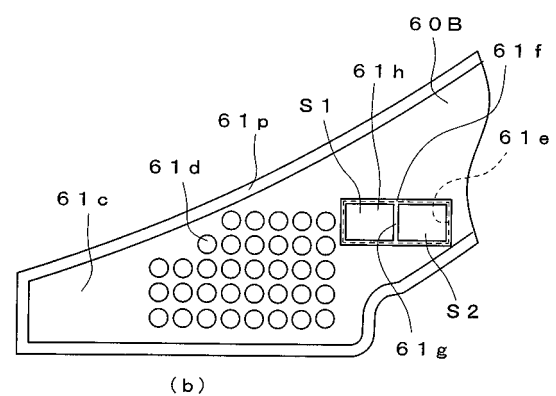
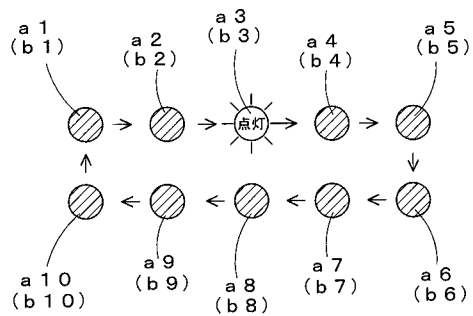
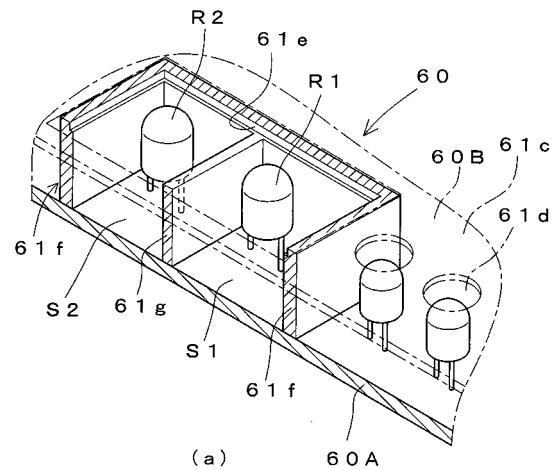
【图 2】



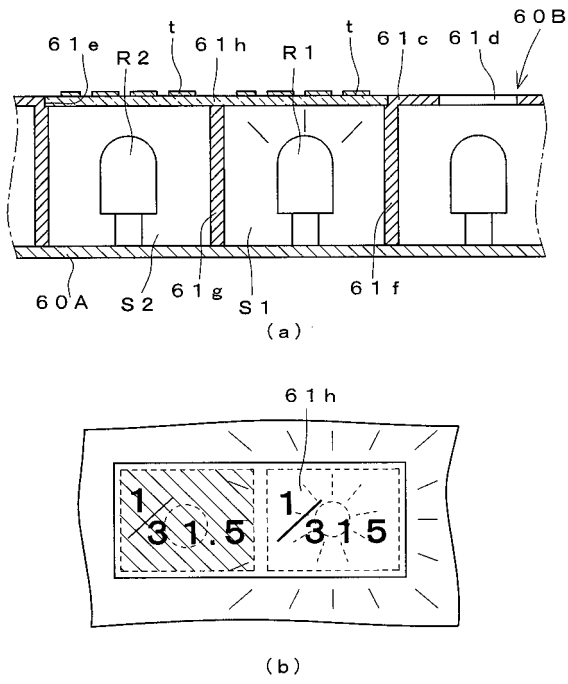
【图 3】



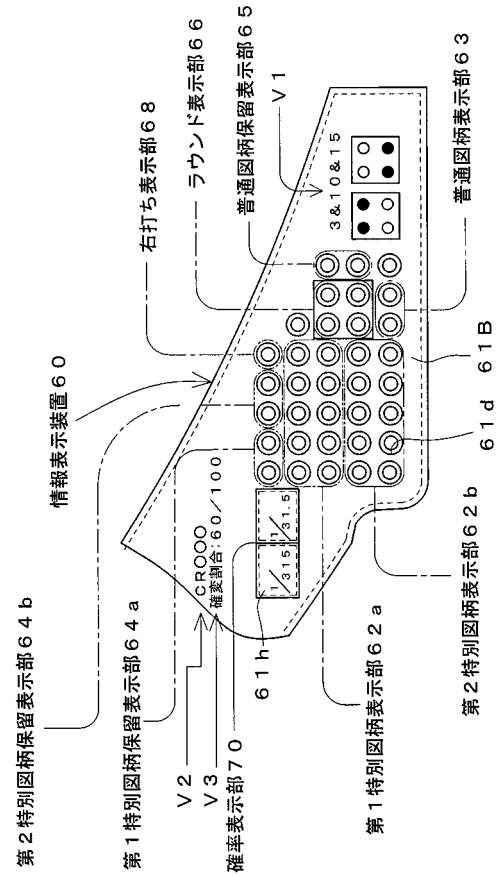
【図 4】



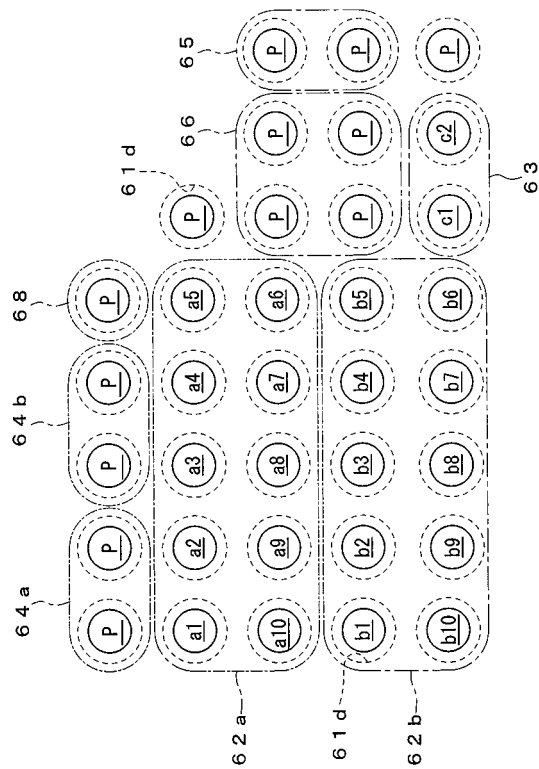
【図 5】



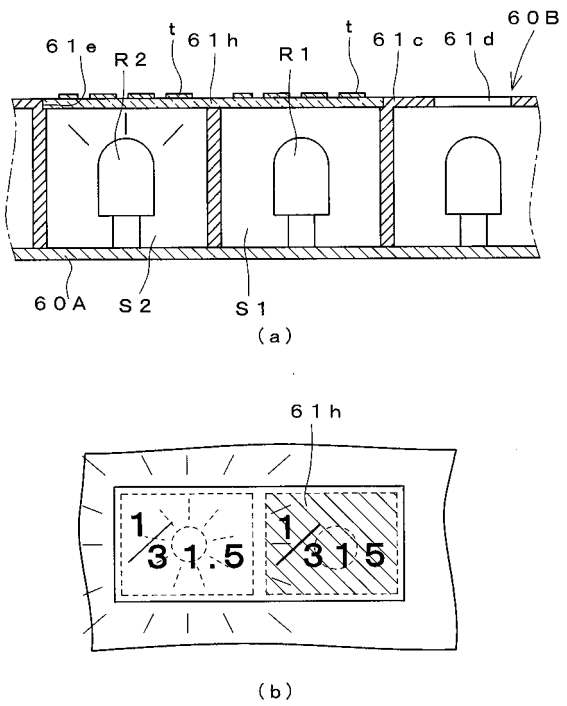
【図 6】



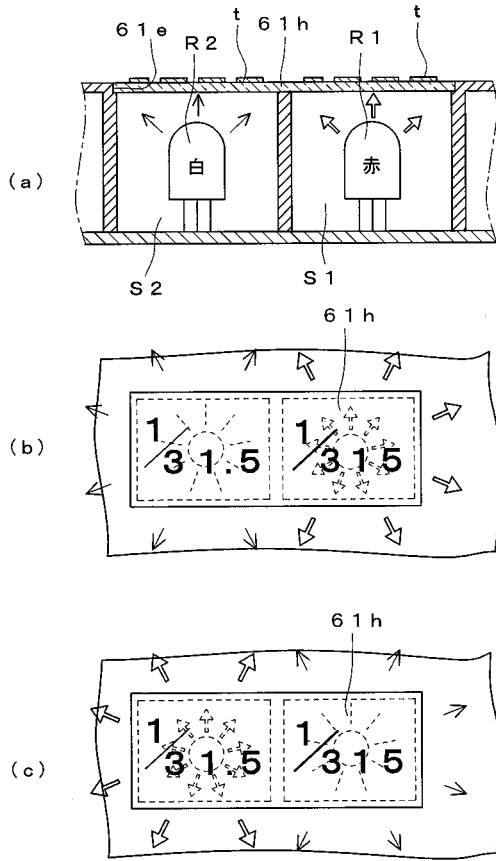
【図 7】



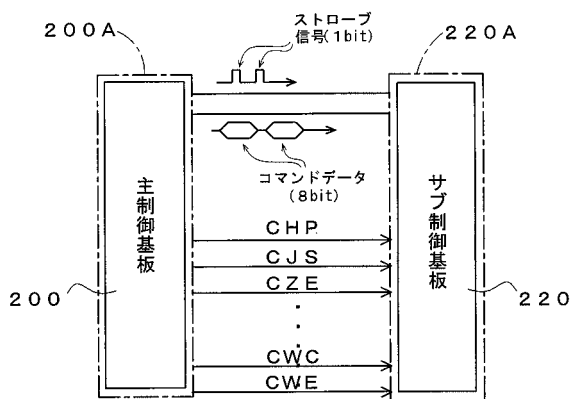
【図 8】



【図 9】

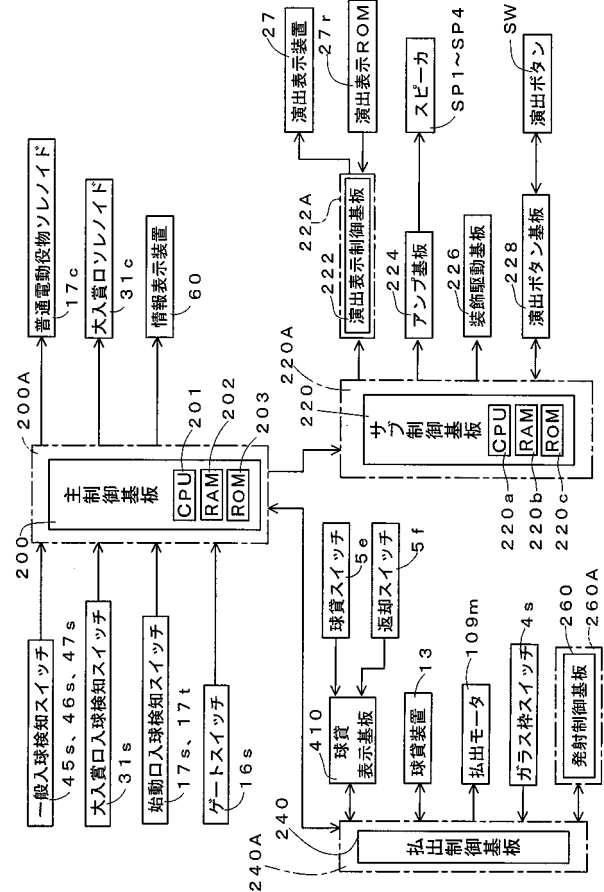


【図 11】



CHP : 変動パターン指定コマンド
CJS : 特別図柄停止情報指定コマンド
CZE : 図柄停止指定コマンド
CWC : デモ演出開始コマンド
CWE : デモ演出停止コマンド

【図 10】



【図 12】

	停止図柄
外れ	

(a)

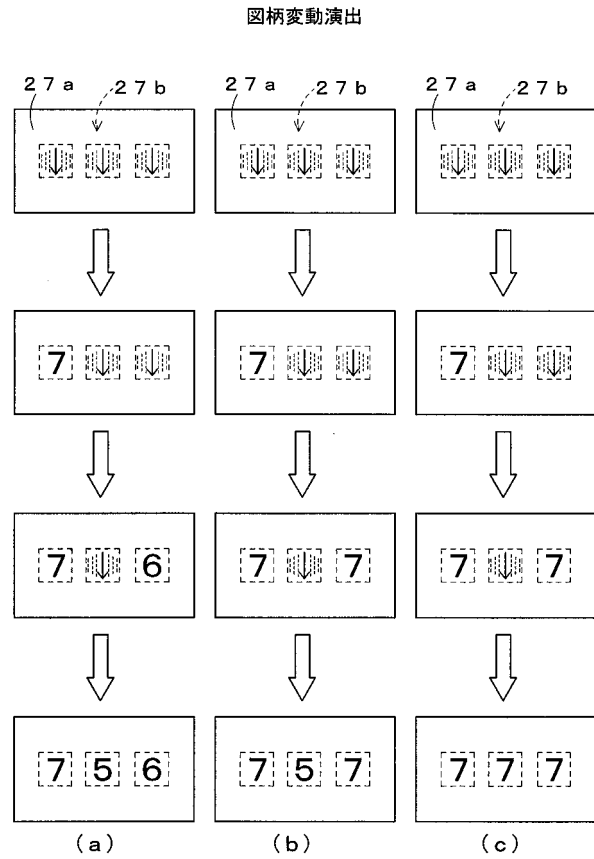
(b)

大当り	大当りの種類	ラウンド数	停止図柄
大当り	16 R 通常大当り A	16 R	 (通常 A)
	4 R 通常大当り B	4 R	 (通常 B)
	16 R 確変大当り A	16 R	 (確変 A)
	4 R 確変大当り B	4 R	 (確変 B)

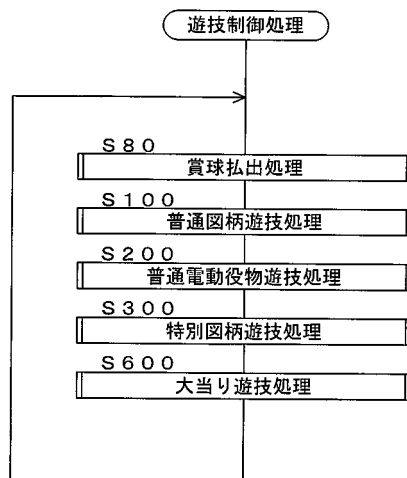
【図 13】

特図 1 大当り図柄決定用テーブル 通常確率: 1/315 高確率: 1/31.5				
停止図柄	大当りの種類	大当り遊技	発生率	開放延長の有無
通常 A	16 R 通常大当り	大当り遊技 A	20%	100
確変 B	4 R 確変大当り	大当り遊技 B	60%	次回
通常 B	4 R 通常大当り	大当り遊技 B	20%	100
特図 2 大当り図柄決定用テーブル 通常確率: 1/315 高確率: 1/31.5				
停止図柄	大当りの種類	大当り遊技	発生率	開放延長の有無
確変 A	16 R 確変大当り	大当り遊技 A	60%	次回
通常 A	16 R 通常大当り	大当り遊技 A	40%	100
演出図柄				
				6、6、6
				7、7、7
				6、6、6

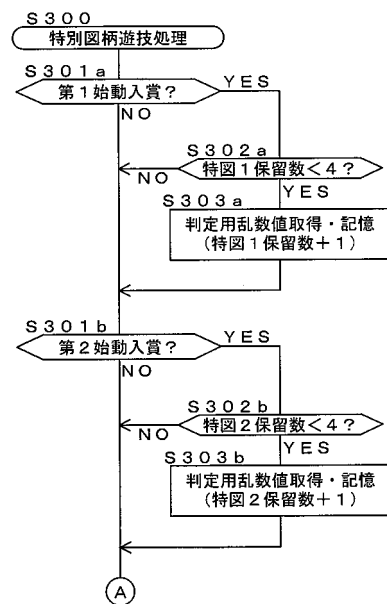
【図 14】



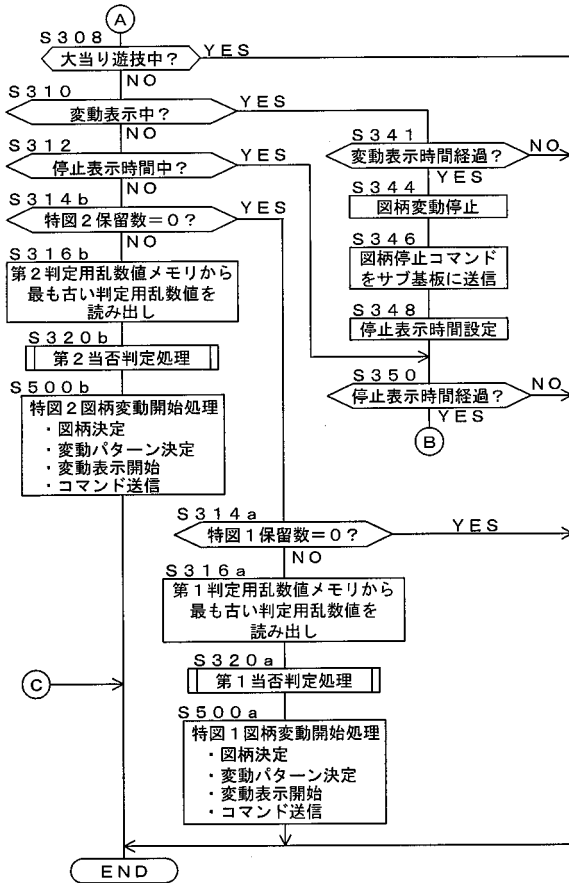
【図 15】



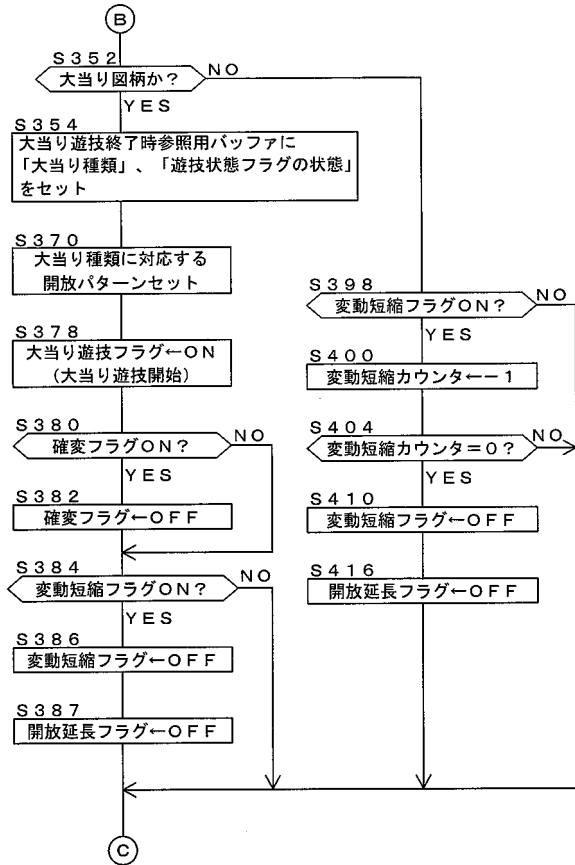
【図 16】



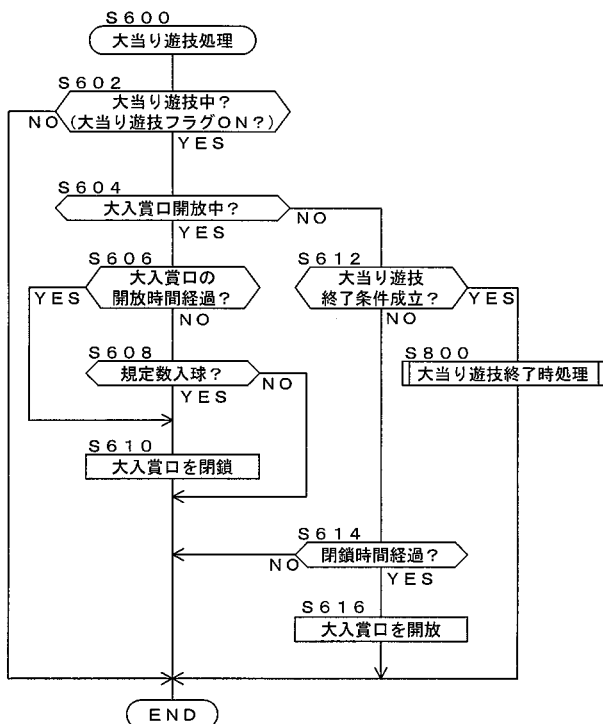
【図 17】



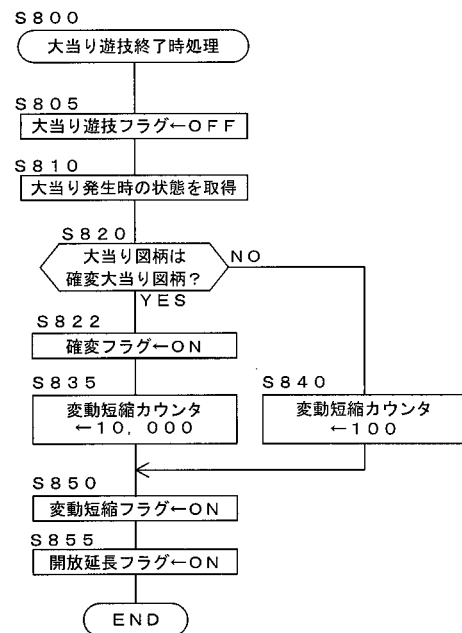
【図 18】



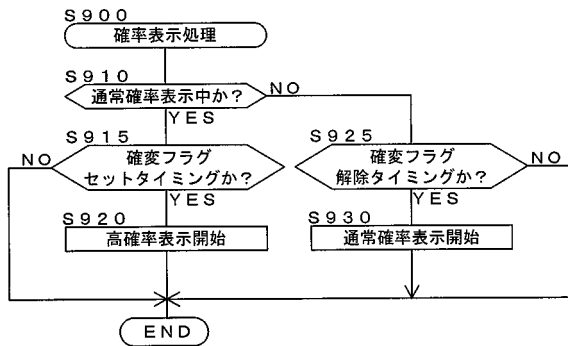
【図 19】



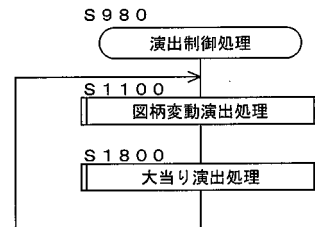
【図 20】



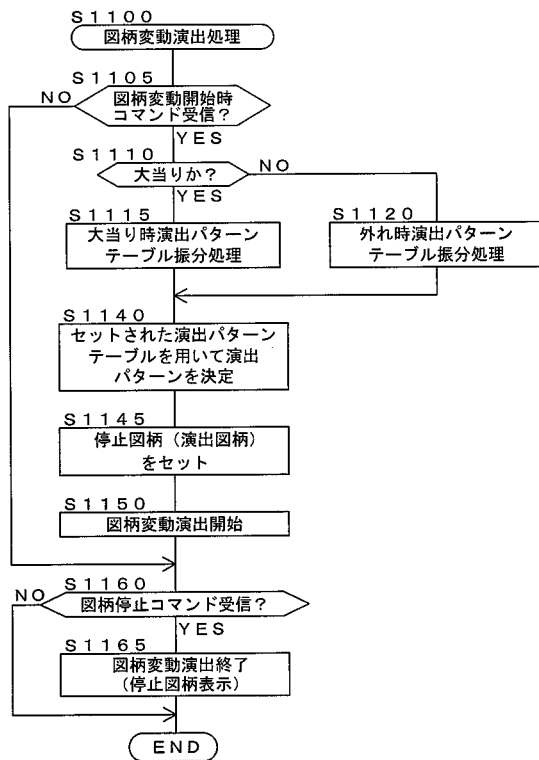
【図 2 1】



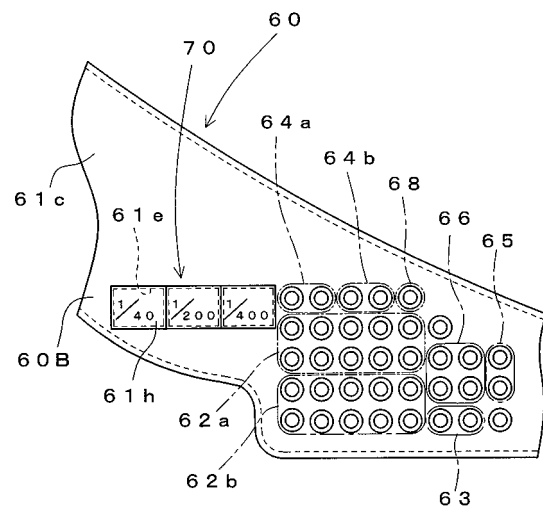
【図 2 2】



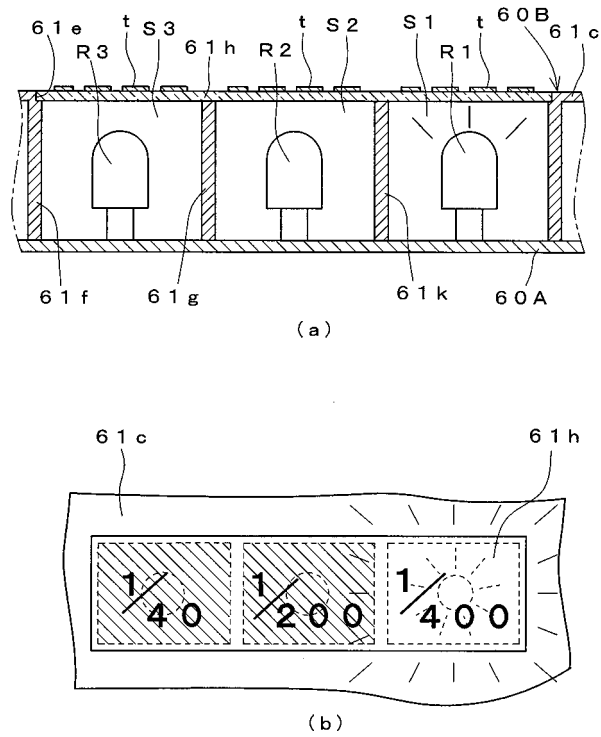
【図 2 3】



【図 2 4】



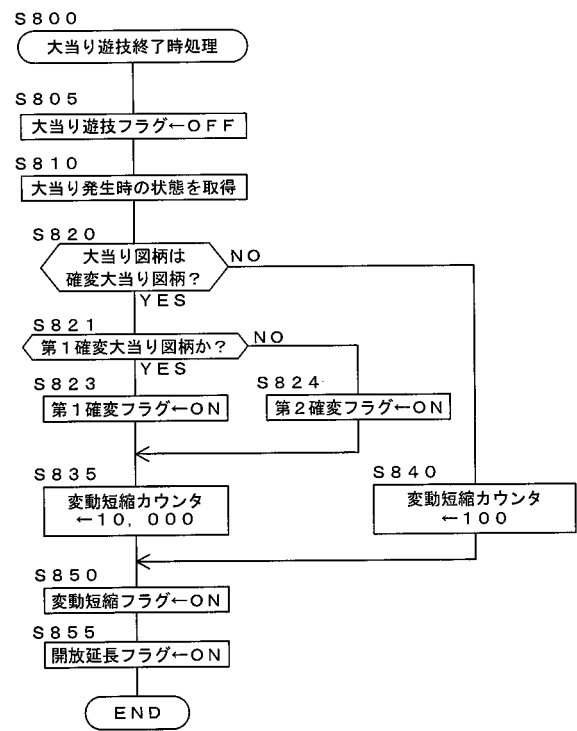
【図 25】



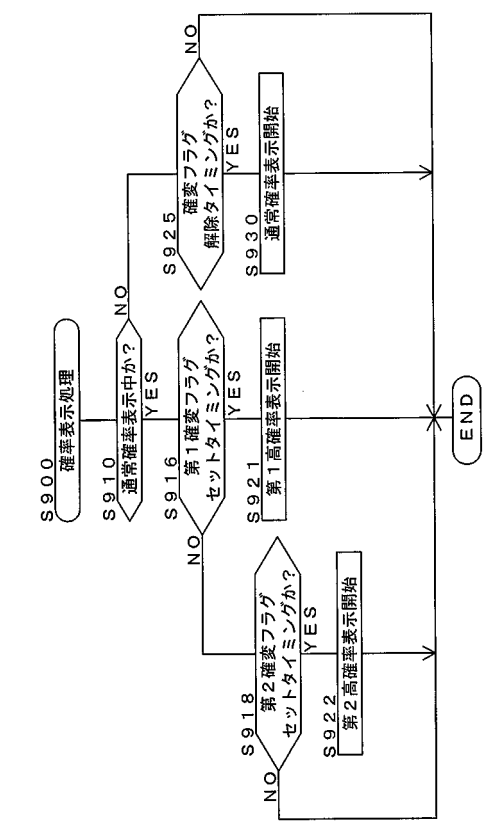
【図 26】

特図 1 大当り図柄決定用テーブル					特図 2 大当り図柄決定用テーブル				
停止図柄	大当りの種類	大当り遊技	発生率	大当りの確率	停止図柄	大当りの種類	大当り遊技	発生率	大当りの確率
通常 C	15 R 通常大当り	大当り遊技 C	20%	1/400	通常 C	大当り遊技	大当り遊技	50%	1/40
確変 C	15 R 確変大当り	大当り遊技 C	20%	1/40	確変 C	15 R 確変大当り	大当り遊技 C	10%	1/200
確変 D	8 R 確変大当り	大当り遊技 D	40%	1/200	確変 D	8 R 確変大当り	大当り遊技 D	40%	1/400
通常 D	8 R 通常大当り	大当り遊技 D	20%	1/400	通常 C	15 R 通常大当り	大当り遊技 C	100%	100

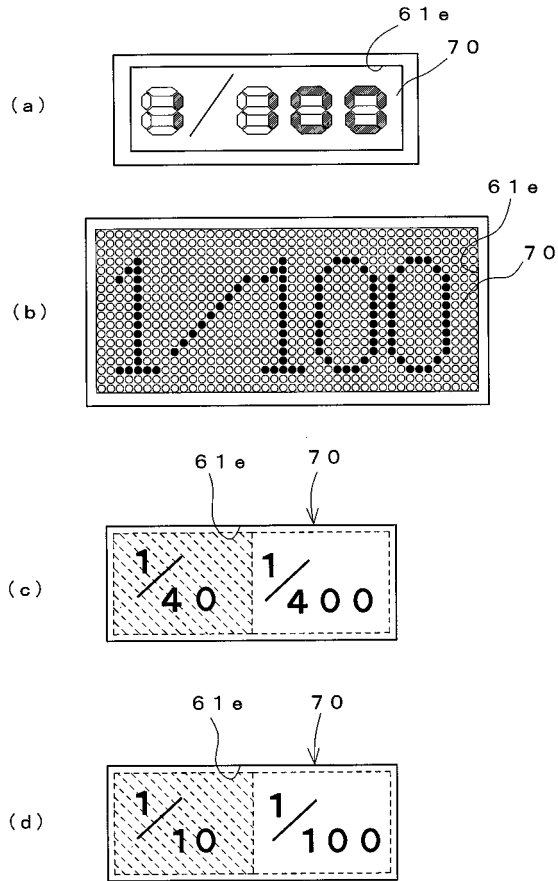
【図 27】



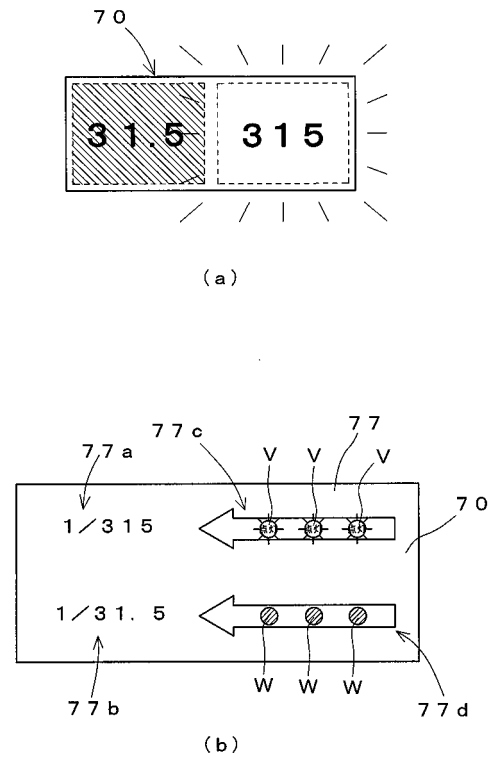
【図 28】



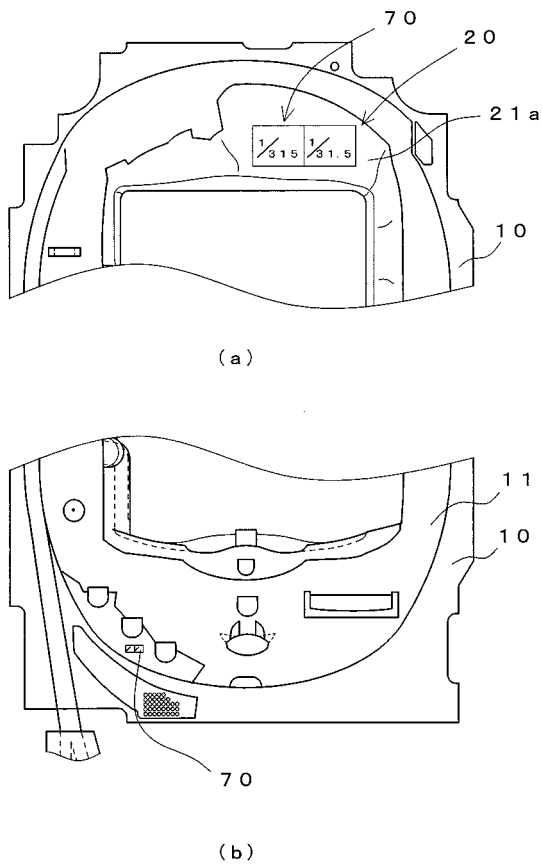
【図 29】



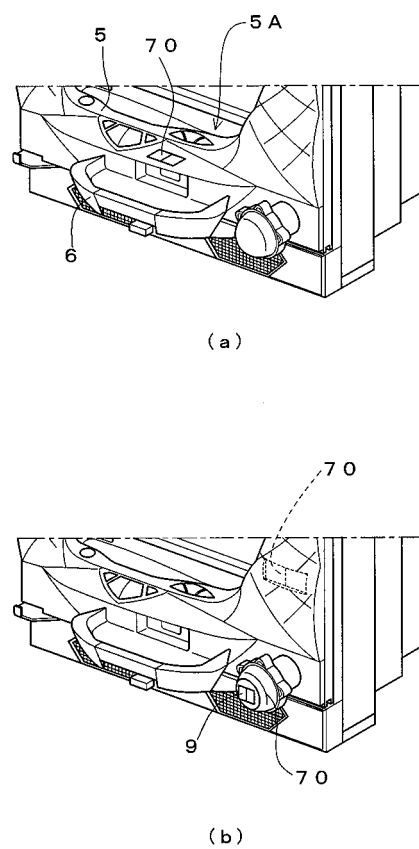
【図 30】



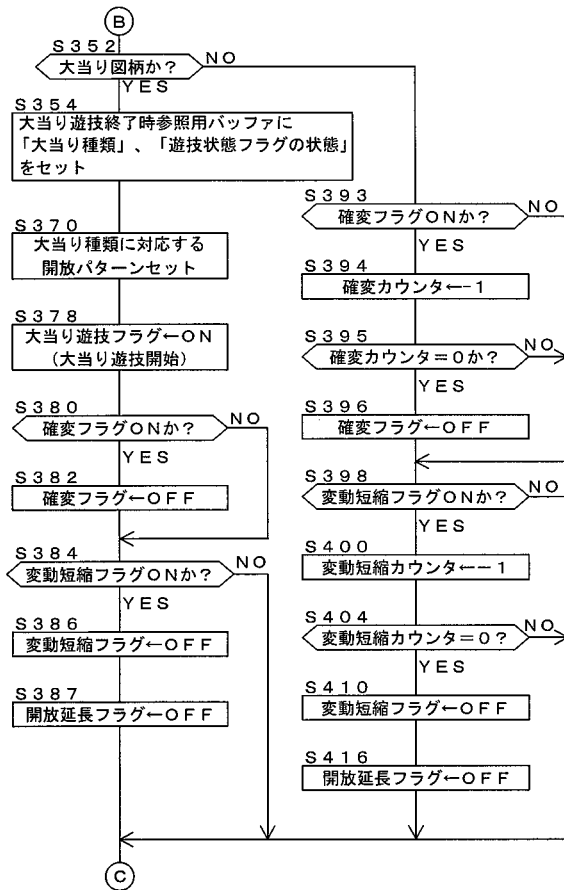
【図 31】



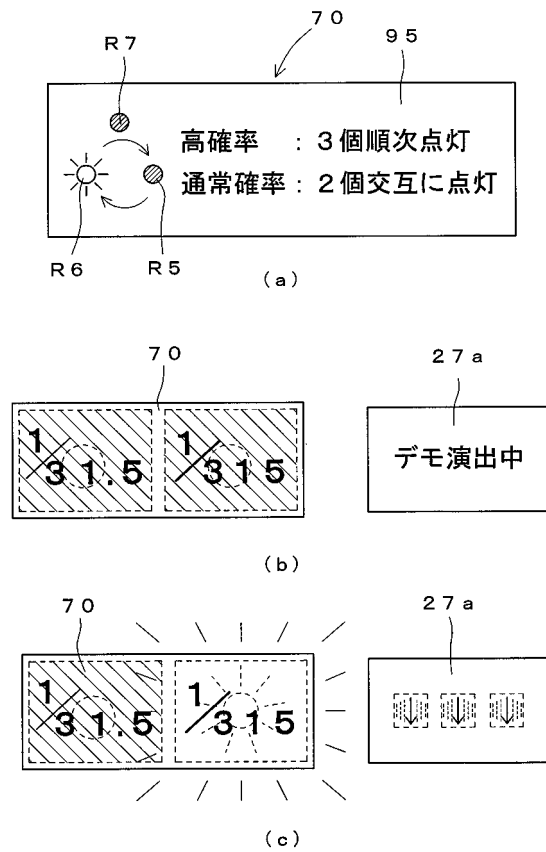
【図 32】



【図 3 3】



【図 3 4】



【図 3 5】

