

(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2017-18704

(P2017-18704A)

(43) 公開日 平成29年1月26日(2017.1.26)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F 1
A63F 7/02 320テーマコード (参考)
2C333

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 42 頁)

(21) 出願番号 特願2016-211359 (P2016-211359)
 (22) 出願日 平成28年10月28日 (2016.10.28)
 (62) 分割の表示 特願2015-15644 (P2015-15644)
 の分割
 原出願日 平成27年1月29日 (2015.1.29)

(71) 出願人 599104196
 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11番1
 3号
 (74) 代理人 110000992
 特許業務法人ネクスト
 (72) 発明者 佐々木 浩司
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11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 CA29 CA44 CA47 CA50
 CA61 CA69 CA76 CA77 CA78

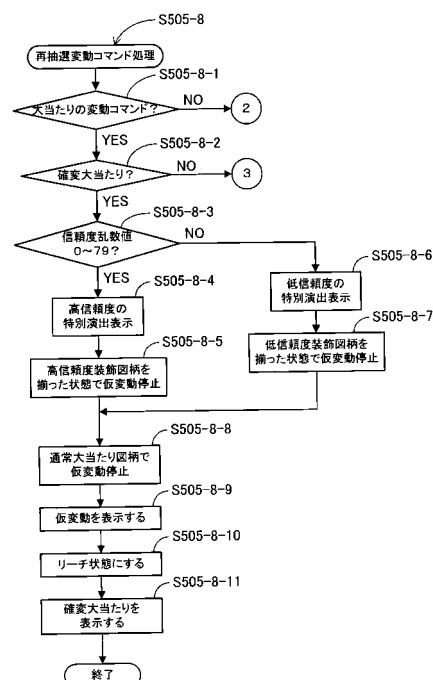
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】特別遊技が実行される旨の識別図柄が報知されるまでの特別演出にて特典遊技が実行される可能性が示唆され、趣向性を高めることが可能となる遊技機を提供する。

【解決手段】特別遊技を実行するか否かを判定する第1判定手段と、第1判定手段による特別遊技を実行するか否かの判定結果を識別させるための識別図柄を報知する識別図柄報知手段と、を備えた遊技機において、識別図柄の変動開始から、該識別図柄の態様が、特別遊技が実行されるか否かが識別可能な態様になるまでの間に、特別遊技が実行される可能性を示唆する特別演出を実行する特別演出実行手段を備え、該特別演出実行手段は、特別演出において、識別図柄とは異なり、且つ、識別図柄よりも多い数の複数の装飾図柄の少なくとも一部が変動表示された後、所定の組み合わせになることで特別遊技が実行される可能性を報知する装飾図柄報知手段を有するように構成する。

【選択図】図23



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

特別遊技を実行するか否かを判定する第 1 判定手段と、

前記第 1 判定手段による前記特別遊技を実行するか否かの判定結果を識別させるための識別図柄を報知する識別図柄報知手段と、

を備えた遊技機において、

前記識別図柄の変動開始から、該識別図柄の態様が、前記特別遊技が実行されるか否かが識別可能な態様になるまでの間に、前記特別遊技が実行される可能性を示唆する特別演出を実行する特別演出実行手段を備え、

前記特別演出実行手段は、前記特別演出において、前記識別図柄とは異なり、且つ、前記識別図柄よりも多い数の複数の装飾図柄の少なくとも一部が変動表示された後、所定の組み合わせになることで前記特別遊技が実行される可能性を報知する装飾図柄報知手段を有することを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

前記複数の装飾図柄の所定の組み合わせには、前記特別遊技の終了以降に、前記特典遊技が実行される可能性が高い組み合わせ若しくは内容が異なる複数の特典遊技のうちの第 1 特典遊技が実行される可能性が高い組み合わせと、前記特典遊技が実行される可能性が低い組み合わせ若しくは内容が異なる複数の特典遊技のうちの前記第 1 特典遊技とは異なる第 2 特典遊技が実行される可能性が高い組み合わせとが含まれていることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

20

【請求項 3】

前記装飾図柄報知手段は、

前記複数の装飾図柄の所定の組み合わせの一部が決定されていない状態で、且つ、前記第 1 判定手段を介して前記特別遊技を実行すると判定されている場合には、決定されていない装飾図柄を前記所定の組み合わせになるように設定し、

一方、前記複数の装飾図柄の所定の組み合わせの一部が決定されていない状態で、且つ、前記第 1 判定手段を介して前記特別遊技を実行しないと判定されている場合には、決定されていない装飾図柄を前記所定の組み合わせとは異なる組み合わせになるように設定することを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

30

【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ものである。

【背景技術】**【0002】**

従来、大当たり遊技（特別遊技）の実行後、遊技状態が大当たりになる確率が通常時よりも高い確率変動状態（特典遊技）となるパチンコ遊技機等の遊技機が種々提案されている。

例えば、下記特許文献 1 に記載された遊技機では、可変表示器に各列の識別図柄の変動が開始された後、確率変動状態とならない非確変図柄「4」のリーチが形成された後、確率変動状態とならない非確変大当たり図柄「4、4、4」で一旦停止表示されて大当たりになった旨が報知される。その後、各列の識別図柄が再び変動して、再抽選演出が開始され、可変表示器に「PUSH」の文字画像が表示されて、演出用ボタンの操作が促される。

40

【0003】

そして、遊技者が演出用ボタンの操作を行って、予告抽選に当選すると、確変昇格演出、所謂、スペシャルリーチの演出が行われる。つまり、可変表示器にキャラクタが表示された後、確率変動状態となる確変図柄「7」のリーチが形成され、その後、大当たり遊技の実行後、確率変動状態となる確変大当たり図柄「7、7、7」が確定停止表示される。これにより、確変大当たりが確定し、大当たり遊技が終了した後、遊技者に有利な確率変

50

動状態（特典遊技）となる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2006-311961号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、前記した特許文献1に記載された遊技機では、各列の識別図柄の変動が開始され、非確変図柄「4」のリーチが形成された後、確率変動状態とならない非確変大当たり図柄「4、4、4」が一旦停止され、各列の識別図柄の停止態様のみで大当たりになった旨が報知される。そのため、遊技者は、再抽選演出が実行され、確変大当たり図柄「7、7、7」が確定停止表示されるまで、大当たり遊技が終了した後、確率変動状態となるか否かを判別できない。その結果、確変大当たりを獲得したにもかかわらず、再抽選演出が実行されるまでの途中の演出表示に対する趣向性が低減する虞があった。

10

【0006】

かかる問題に鑑み、本発明は、特別遊技が実行される旨の識別図柄が報知されるまでの特別演出にて特典遊技が実行される可能性を示唆することができ、趣向性を高めることが可能となる遊技機を提供することを目的とする。

20

【課題を解決するための手段】

【0007】

前記目的を達成するため請求項1に係る遊技機は、特別遊技を実行するか否かを判定する第1判定手段と、前記第1判定手段による前記特別遊技を実行するか否かの判定結果を識別させるための識別図柄を報知する識別図柄報知手段と、を備えた遊技機において、前記識別図柄の変動開始から、該識別図柄の態様が、前記特別遊技が実行されるか否かが識別可能な態様になるまでの間に、前記特別遊技が実行される可能性を示唆する特別演出を実行する特別演出実行手段を備え、前記特別演出実行手段は、前記特別演出において、前記識別図柄とは異なり、且つ、前記識別図柄よりも多い数の複数の装飾図柄の少なくとも一部が変動表示された後、所定の組み合わせになることで前記特別遊技が実行される可能性を報知する装飾図柄報知手段を有することを特徴とする。

30

【0008】

また、請求項2に係る遊技機は、請求項1に記載の遊技機において、前記複数の装飾図柄の所定の組み合わせには、前記特別遊技の終了以降に、前記特典遊技が実行される可能性が高い組み合わせ若しくは内容が異なる複数の特典遊技のうちの第1特典遊技が実行される可能性が高い組み合わせと、前記特典遊技が実行される可能性が低い組み合わせ若しくは内容が異なる複数の特典遊技のうちの前記第1特典遊技とは異なる第2特典遊技が実行される可能性が高い組み合わせとが含まれていることを特徴とする。

【0009】

尚、本発明の「特典遊技」の内容は、例えば、確変（大当たりになる確率が高確率状態）か否か、時短か否か、大入賞口の開放される回数（ラウンド数）が異なる、確変且つ時短か否か、大入賞口への1入賞球に対する払出個数が異なる、等の遊技者にとって有利若しくは不利な遊技価値を得ることや、プレミアム演出を見ることができる等の遊技価値とは異なる内容も含んでいる。本発明の「変動停止」とは、識別図柄若しくは装飾図柄が、所定組み合わせの状態確実に静止状態で停止することを意味する。また、後述の「仮変動停止」とは、識別図柄若しくは装飾図柄が、微妙に上下若しくは左右等に揺れている状態や、その図柄が僅かずつ回転している状態等を意味する。

40

【0010】

更に、請求項3に係る遊技機は、請求項1又は請求項2に記載の遊技機において、前記装飾図柄報知手段は、前記複数の装飾図柄の所定の組み合わせの一部が決定されていない状態で、且つ、前記第1判定手段を介して前記特別遊技を実行すると判定されている場合

50

には、決定されていない装飾図柄を前記所定の組み合わせになるように設定し、一方、前記複数の装飾図柄の所定の組み合わせの一部が決定されていない状態で、且つ、前記第1判定手段を介して前記特別遊技を実行しないと判定されている場合には、決定されていない装飾図柄を前記所定の組み合わせとは異なる組み合わせになるように設定することを特徴とする。

【発明の効果】

【0011】

請求項1に記載の発明によれば、特別遊技を実行するか否かを判定する第1判定手段と、前記第1判定手段による前記特別遊技を実行するか否かの判定結果を識別させるための識別図柄を報知する識別図柄報知手段と、を備えた遊技機において、前記識別図柄の変動開始から、該識別図柄の態様が、前記特別遊技が実行されるか否かが識別可能な態様になるまでの間に、前記特別遊技が実行される可能性を示唆する特別演出を実行する特別演出実行手段を備え、前記特別演出実行手段は、前記特別演出において、前記識別図柄とは異なり、且つ、前記識別図柄よりも多い数の複数の装飾図柄の少なくとも一部が変動表示された後、所定の組み合わせになることで前記特別遊技が実行される可能性を報知する装飾図柄報知手段を有する構成のため、特別遊技が実行される旨の識別図柄が報知されるまでの特別演出にて特別遊技が実行される可能性を示唆することができ、趣向性を高めることが可能となる。

10

【0012】

つまり、識別図柄の変動開始から、該識別図柄の態様が、特別遊技が実行されるか否かが識別可能な態様になるまでの間に、特別遊技が実行される可能性を示唆する特別演出が実行される。この特別演出では、識別図柄とは異なり、且つ、識別図柄よりも多い数の複数の装飾図柄が所定の組み合わせになることで特別遊技が実行される可能性が報知される。

20

【0013】

これにより、遊技者は、識別図柄の態様が、特別遊技が実行される態様になる前に、複数の装飾図柄が所定の組み合わせになることによって特別遊技が実行される可能性を確認することができる。従って、遊技者の興味を複数の装飾図柄が所定の組み合わせになるか否かに強く惹きつけることができ、特別演出に対する趣向性を高めることが可能となる。

30

【0014】

請求項2に記載の発明によれば、特別演出において、複数の装飾図柄の組み合わせには、特別遊技の終了以降に、特典遊技が実行される可能性の高低若しくは内容が異なる複数の特典遊技のうちの第1特典遊技又は第2特典遊技が実行される可能性も示唆される。これにより、遊技者の興味を複数の装飾図柄が所定の組み合わせになるか否かに強く惹きつけることができ、特別演出に対する趣向性をより高めることが可能となる。

40

【0015】

請求項3に記載の発明によれば、特別演出において、特別遊技が実行される場合には、複数の装飾図柄が所定の組み合わせになるように設定され、一方、特別遊技が実行されない場合には、複数の装飾図柄が所定の組み合わせとは異なる組み合わせになるように設定される。これにより、遊技者は、特別演出において、複数の装飾図柄が所定の組み合わせになるか否かによって、識別図柄の態様が特別遊技が実行される態様になる前に、特別遊技が実行されるか否かを判定することができる。従って、遊技者の興味を複数の装飾図柄が所定の組み合わせになるか否かに更に強く惹きつけることができ、特別演出に対する趣向性をより高めることが可能となる。

50

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図1】本実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図2】図1に示した遊技機の裏側を示す図である。

【図3】図1に示した遊技機の制御ブロック図である。

【図4】図1に示した遊技機が備える主制御基板が行うメイン処理（主制御メイン処理）

50

のフローチャートである。

【図 5】図 4 に示したメイン処理で行われる割り込み処理のフローチャートである。

【図 6】図 5 に示した割り込み処理で行われる入賞検出処理のフローチャートである。

【図 7】図 5 に示した割り込み処理で行われる普通動作処理のフローチャートである。

【図 8】図 5 に示した割り込み処理で行われる特別動作処理のフローチャートである。

【図 9】図 8 に示した特別動作処理で行われる特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図 10】図 9 に示した特別図柄待機処理で行われる特別図柄大当たり判定処理のフローチャートである。

【図 11】図 9 に示した特別図柄待機処理で行われる特別図柄選択処理のフローチャートである。

10

【図 12】図 9 に示した特別図柄待機処理で行われる特別図柄変動パターン作成処理のフローチャートである。

【図 13】図 9 に示した特別図柄待機処理で行われる特別図柄乱数シフト処理のフローチャートである。

【図 14】図 8 に示した特別動作処理で行われる変動中処理のフローチャートである。

【図 15】図 8 に示した特別動作処理で行われる特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図 16】図 8 に示した特別動作処理で行われる特別電動役物処理のフローチャートである。

20

【図 17】図 5 に示した割り込み処理で行われる保留球数処理のフローチャートである。

【図 18】図 1 に示した遊技機が備えるサブ制御基板が行うメイン処理（サブ制御メイン処理）のフローチャートである。

【図 19】図 1 に示した遊技機が備えるサブ制御基板が行う受信割り込み処理のフローチャートである。

【図 20】図 1 に示した遊技機が備えるサブ制御基板が行う 2 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 21】図 1 に示した遊技機が備えるサブ制御基板が行う 10 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 22】図 21 に示した 10 m s タイマ割り込み処理で行われるコマンド監視処理のフローチャートである。

30

【図 23】図 22 に示したコマンド監視処理で行われる再抽選変動コマンド処理の第 1 フローチャートである。

【図 24】図 22 に示したコマンド監視処理で行われる再抽選変動コマンド処理の第 2 フローチャートである。

【図 25】図 22 に示したコマンド監視処理で行われる再抽選変動コマンド処理の第 3 フローチャートである。

【図 26】特別演出の一例を示す図である。

【図 27】特別演出の一例を示す図である。

【図 28】特別演出の一例を示す図である。

40

【図 29】特別演出の一例を示す図である。

【図 30】特別演出の一例を示す図である。

【図 31】特別演出の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0017】

先ず、本実施形態に係る遊技機 1 の概略構成について図 1 乃至図 3 に基づいて説明する。図 1 に示すように、遊技機 1 は、遊技媒体として遊技球を用いるパチンコ遊技機であって、遊技盤 2 の縁に外側誘導レール 3 および内側誘導レール 4 が略円形に配置され、上記外側誘導レール 3 および内側誘導レール 4 によって区画された部分には遊技球が発射される遊技領域 6 が上記遊技盤 2 上に設けられている。上記遊技領域 6 には遊技球を誘導する

50

誘導釘（図示せず）が遊技盤２の表面に設けられている。

【００１８】

また、遊技機１の前面側には、装飾ランプ等からなるランプ装置３５、発射装置へ供給する遊技球と払い出された遊技球を受けるための上側球受け皿３６、該上側球受け皿３６の満杯時に遊技球を受けるための下側球受け皿３７、効果音等を発するスピーカ３８、遊技者の発射操作に応じて遊技球を上記遊技領域６へ向けて弾発発射するための発射装置６４、遊技者による操作可能な操作手段の一例として機能する遊技ボタンスイッチ６７が設けられている。尚、図１における符号Ｗ１は遊技機の外枠、Ｗ２は外枠Ｗ１に取り付けられた前枠、Ｇは上記前枠Ｗ２に開閉可能にヒンジで取り付けられたガラス枠である。以下、遊技機１の各構成について説明する。

10

【００１９】

上記遊技領域６には、中心線上の上部から下部に向かって順に表示装置１０、始動入賞口４２、大入賞口４５、アウト口４８が配置されている。上記始動入賞口４２および上記大入賞口４５の左右には左袖入賞口５１、左落とし入賞口５２、右落とし入賞口５３、右袖入賞口５４等の入賞口が配置されている。また、上記表示装置１０の左には普通図柄変動開始用ゲート５５が設けられ、その下方には風車７６が設けられている。更に、風車７６の下方には普通図柄表示装置５０が組み込まれている。

【００２０】

上記始動入賞口４２、大入賞口４５、左袖入賞口５１、左落とし入賞口５２、右落とし入賞口５３、右袖入賞口５４等は、上記遊技領域６に発射された遊技球が入賞（入球）可能な複数の入賞領域に相当する。上記の各入賞口（入賞領域）に遊技球が入賞して入賞（入球）が検出されると１入賞球の検出に対して所定個数の賞品球（遊技球）が遊技者に払い出される。上記１入賞球の検出に対する賞品球の払出個数は、上記入賞口毎に設定されている。

20

【００２１】

上記表示装置１０は、図柄等が表示可能なものであって、液晶、ドットマトリックスもしくはＬＥＤ表示装置等の画像表示装置からなる。本実施形態では、液晶表示器（ＴＦＴ－ＬＣＤモジュール）で構成されている。

【００２２】

上記表示装置１０（表示手段）は表示部（表示領域）１１を有する。表示部は、特別図柄（識別図柄）を表示したり、所定の演出映像・画像（詳細を後述する特別演出を含む）を表示するために用いられる。表示部１１には、左右に並ぶ左特別図柄（左判定図柄、左識別図柄）と中特別図柄（中判定図柄、中識別図柄）と右特別図柄（右判定図柄、右識別図柄）が、所定時間変動表示された後、所定の演出判定結果に基づき左特別図柄、中特別図柄、右特別図柄が確定停止特別図柄（確定停止判定図柄、確定停止識別図柄）として停止表示される。この際、表示部１１には、上記特別図柄に加えて演出映像・画像（キャラクタ、背景、文字等）が表示されることもある。

30

【００２３】

本実施形態において変動および停止表示される左特別図柄、中特別図柄、右特別図柄は、本実施形態ではそれぞれ『０，１，２，３，４，５，６，７，８，９，１０，１１』の１２通りの図柄とされている。本実施形態では、遊技の当否判定結果が大当たり（当たり）の場合には、上記表示部１１に当たりの特別図柄組合せ、この例では『１，１，１』（いわゆる‘１’のぞろ目）や『２，２，２』（いわゆる‘２’のぞろ目）等、同一数字の組合せで特別図柄が停止表示され、遊技者に特典を付与する。具体的には、通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行する。通常遊技は、特別遊技以外の当否判定を行う遊技状態をいい、本実施形態では低確率状態や確変状態（高確率状態）や時短状態（時間短縮状態）が存在する。上記表示部１１は、当たりの判定を行う特別図柄変動保留球数表示器を兼ねている（いわゆる保留球数は表示部１１に表示される）。

40

【００２４】

上記普通図柄表示装置５０は、液晶、ドットマトリックス若しくはＬＥＤ表示装置等の

50

表示装置からなり、記号あるいは絵（キャラクタ）等の小当たり判定用普通図柄を変動表示および停止表示する。本実施形態の普通図柄表示装置 50 は、LED 表示装置からなる。本実施形態における普通図柄表示装置 50 に変動および停止表示される普通図柄は、『○』と『×』の 2 種類からなり、普通図柄当たりの場合には当たり普通図柄『○』で停止表示され、一方、普通図柄外れの場合には外れ普通図柄『×』で停止表示される。

【0025】

上記始動入賞口 42 は、始動入賞領域に相当し、2 つの開閉部材 42 A、42 B が背面の始動入賞口用ソレノイドによって略垂直で遊技球の入賞（入球）が難しい閉状態と略 V 字形（逆八の字形）の入賞容易な開状態間を変化可能に制御されている。上記始動入賞口 42 の開状態への移行は、上記普通図柄表示装置 50 で普通図柄が変動した後、普通図柄当たりを示す当たり普通図柄『○』で確定停止表示された時に行われる。

10

【0026】

また、上記遊技盤 2 の背面には、始動入賞口検出スイッチ（始動入賞口センサ）が入賞球用通路に設けられており、上記始動入賞口 42 への遊技球の入賞（入球）を検出するように構成されている。本実施形態において上記始動入賞口 42 への遊技球の入賞（入球）検出は、所定の乱数値（数値データ）を取得するための起因および上記特別図柄の変動表示開始の起因とされている。上記始動入賞口 42 への入賞に起因して取得した乱数値（数値データ）は、一旦保留記憶手段（本発明における記憶手段）に記憶される。つまり、上記特別図柄（識別図柄）の変動表示が保留されると共に、上記保留記憶手段に記憶した乱数値（数値データ）の記憶数（保留球数）、すなわち上記始動入賞口（始動入賞領域）42 への入賞回数が特別図柄変動保留球数として記憶される。

20

【0027】

この特別図柄変動保留球数は、特別図柄変動保留球数表示器としての表示部 11 に表示され、当否判定手段（主制御基板 200 の CPU）による当否判定が行われることに基づいて、この当否判定と対応する乱数値（数値データ）および上記特別図柄変動保留球数の記憶値（保留球数）が減算され、上記表示部 11 で特別図柄（識別図柄）の変動表示が開始されることに基づいて、特別図柄変動保留球数表示器の保留球数の表示を減らすようにしている。尚、本実施形態では、上記始動入賞口 42 への入賞回数記憶値の上限値、すなわち特別図柄変動保留球数の上限値は当該変動中の記憶を除いて 4 つに設定されている。

【0028】

上記特別図柄変動保留球数が設定上限数（4 つ）まで記憶されている時には、上記始動入賞口検出スイッチがそれ以上上記始動入賞口 42 への入賞遊技球を検出しても、特別図柄変動保留球数として記憶されない無効球とされ、その無効球については特別図柄の変動および当否判定を行うことなく、入賞に対する賞品球（賞品遊技球）が所定数払い出される。

30

【0029】

上記普通図柄変動開始用ゲート 55 は、上記遊技盤 2 の背面に設けられた普通図柄変動開始スイッチで普通図柄変動開始用ゲート 55 を通過する遊技球が検出されることに基づいて上記普通図柄表示装置 50 で普通図柄の変動を開始させる。また、上記普通図柄変動開始用ゲート 55 を遊技球が通過することによって発生する普通図柄の変動を、最高 4 つ普通図柄変動保留球数として記憶する。具体的には、普通図柄変動保留球数表示器（図示せず）で普通図柄変動保留球数値を点灯表示する。普通図柄が変動を開始すると、普通図柄変動保留球数を減らし、普通図柄変動保留球数表示器における表示個数を減らす。

40

【0030】

上記左袖入賞口 51、左落とし入賞口 52、右落とし入賞口 53、右袖入賞口 54 等は、それぞれ上方から入球可能な入球口を上部に有している。また、上記左袖入賞口 51 の入賞球を検出する左袖入賞口用検出スイッチと右袖入賞口用検出スイッチ、上記左落とし入賞口 52 と右落とし入賞口 53 の入賞球を検出する左落とし入賞口用検出スイッチと右落とし入賞口用検出スイッチが、それぞれ対応する遊技盤背面に設けられている。

【0031】

50

上記大入賞口４５は、上記遊技盤２の背面に設けられた大入賞口開放用ソレノイドによって開閉する開閉板４６を備えている。この大入賞口４５は、通常は開閉板４６が閉じた状態とされ、当否判定結果が大当たりの場合に実行される大当たり遊技（特典付与）時に、所定ラウンドとして本実施形態では１５ラウンド（１５回）開放される（この大当たり遊技時に大入賞口４５を開放する構成が本発明における特典付与手段に相当する）。また、上記大入賞口４５内には、大入賞口４５に入賞した入賞球を検出する入賞球数カウントスイッチ（カウントセンサ）が設けられている。

【００３２】

上記始動入賞口検出スイッチ（始動入賞口センサ）、左袖入賞口用検出スイッチ、右袖入賞口用検出スイッチ、左落とし入賞口用検出スイッチ、右落とし入賞口用検出スイッチ、入賞球数カウントスイッチ（カウントセンサ）は、入賞装置（入賞領域）に入賞した遊技球を検出する入賞検出手段に相当する。

【００３３】

上記発射装置６４は、操作レバー６５の操作により駆動する発射モータを裏側に有し、この発射モータの駆動により遊技球を遊技領域６に向けて発射する。この発射装置６４により発射された発射球は、遊技盤２の表面に立設された内側誘導レール４と外側誘導レール３間で構成される発射球誘導路を介して遊技領域６に誘導される。遊技領域６に誘導された遊技球は、転動しつつ下方へ落下し、各入賞口に入賞するか、あるいは何処にも入賞しなければ上記アウト口４８から遊技盤２の裏側へ排出される。

【００３４】

上記遊技機１の裏側には、図２に示すように、複数の制御基板や装置等が設けられている。制御基板の主なものとして、主制御基板２００、サブ制御基板２０５、表示制御基板２１０、音声制御基板２２０、払出制御基板２４０、電源基板２５０、発射制御基板２６０等がある。符号２６５は外部端子、２８１は払出装置、２８３は球無し検出スイッチ、２８９は球貯留タンク、２９１は球誘導樋である。尚、各制御基板には制御回路が設けられている。また、各制御基板は、単独でまたは複数まとめてケースに収納された状態で遊技機１の裏側に配置されている。主な制御基板を、図３のブロック図を用いて簡略に示す。

【００３５】

主制御基板（主制御回路）２００は、遊技の進行を制御する主制御装置に相当し、少なくともＣＰＵ、ＲＡＭ、ＲＯＭおよび複数のカウンタを備えたマイクロコンピュータを備える。この主制御基板２００は、遊技情報や入球検出等の入力信号に従って遊技を制御し、遊技情報を記憶する記憶手段を備えた制御装置であって、サブ制御基板２０５および払出制御基板２４０と接続されると共に、中継回路を介して始動入賞口４２や大入賞口４５等とも接続されている。上記主制御基板２００のＣＰＵは、制御プログラムを実行して遊技情報に従って遊技に関わる主制御を行う。上記遊技情報は、少なくとも遊技状態の情報を含む。上記主制御基板２００は電源基板２５０から電源供給を受けて作動する。

【００３６】

上記主制御基板２００におけるＣＰＵは、制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタ、各種フラグ等を備え、演算制御を行う他、乱数値（数値データ）を生成し、また制御信号（コマンドとも称される）を、主制御基板２００と接続されている各基板（各制御装置）等へ出力（送信）可能に構成されている。尚、上記主制御基板２００のＣＰＵは、普通図柄当たりの当否判定や、大当たりの当否判定を行う当否判定手段としても機能する。

【００３７】

上記主制御基板２００から出力される制御信号（コマンド）やデータとして、各種入賞コマンド、次回大当たりコマンド、特別図柄（識別図柄）や後述する演出態様を変動パターンに基づいて変動表示（演出表示）させるための変動コマンド、特別図柄の変動を停止させるための変動停止コマンド、状態コマンド、大当たり当否判定結果データ、普通図柄当たりの当否判定結果データ、数値データ取得手段で取得した数値データ、電源投入時、異常時、大当たりラウンド時のデータ等を挙げることができる。尚、上記状態コマンドに

は、上記表示装置 10 で客待ち状態の表示行うための客待ち状態、低確率状態、確変状態（高確率状態）、時短状態、大当たり状態等がある。

【0038】

上記 RAM は、本発明において、数値データ取得手段が取得した数値データを取得順に記憶可能な保留記憶手段に相当し、取得した数値データや保留球数の記憶領域、普通図柄変動開始スイッチで検出された遊技球の普通図柄変動保留球数の記憶領域、CPU で生成される各種乱数値用の記憶領域、遊技に必要な遊技データ等の各種データ等を一時的に記憶する記憶領域、フラグおよび CPU の作業領域を備える。

【0039】

上記 ROM は、上記 CPU のための制御プログラムや制御データ、上記表示部 11 での変動表示に関する変動パターンや図柄データ等が書き込まれている他、大当たりおよび普通図柄当たりの判定値等が書き込まれている。

【0040】

サブ制御基板 205 は、主制御基板（回路）200 から送信される制御信号に基づき電気装置の制御を行う従制御装置に相当し、CPU、ROM、RAM、複数のカウンタを備えたマイクロコンピュータと、上記主制御基板 200 とを結ぶ入出力回路と、表示制御基板 210 やランプ中継基板、音声制御基板 220、遊技ボタンスイッチ 67 とを結ぶ入出力回路を備えている。電気装置としては、ランプ装置 35、表示制御基板 210、音声制御基板 220 が挙げられる。さらには、上記表示制御基板 210 に接続されている表示装置 10、上記音声制御基板 220 に接続されているスピーカ 38 等についても、上記サブ制御基板 205 が制御する電気装置として挙げられる。本実施形態ではサブ制御基板 205 はランプ制御基板を兼ねている。

【0041】

上記サブ制御基板 205 の ROM には、制御用のプログラムやデータおよび定数、上記表示部 11 で表示される複数の演出のデータ等が記憶されている。一方、上記サブ制御基板 205 の RAM は、遊技情報の記憶領域、各種データの記憶領域、CPU による作業領域等を有する。上記ランプ中継基板には、装飾ランプ等のランプ装置 35 が接続され、上記サブ制御基板 205 からランプ中継基板に送信された制御信号（指令信号）によって、ランプ装置 35 の作動を制御する。上記サブ制御基板 205 は電源基板 250 から電源供給を受けて作動する。

【0042】

表示制御基板 210 は、CPU、ROM、RAM を備えたマイクロコンピュータと、上記サブ制御基板 205 を結ぶ入力回路と上記表示装置 10、普通図柄表示装置 50 を結ぶ出力回路等で構成され、上記サブ制御基板 205 から出力される制御信号に基づき、上記表示装置 10、普通図柄表示装置 50 に対して表示の制御を行う。

【0043】

上記表示制御基板 210 の ROM には、制御用のプログラムが記憶されている。上記表示制御基板 210 は、上記サブ制御基板 205 からの制御信号に基づき CPU が ROM から所定の表示制御データを読み出し、RAM の記憶領域で制御用データを生成して VDP（図示せず）に出力する。VDP は、CPU からの指令に基づいて ROM から必要なデータを読み出し、表示画像のマッピングデータを作成し、VRAM に格納する。VRAM に格納記憶された画像データは、出力回路に備える D/A 変換回路にて RGB 信号に変換されて表示装置 10 に出力され、表示部 11 に表示される。上記表示制御基板 210 の RAM は、遊技情報の記憶領域、各種データの記憶領域、CPU による作業領域を有している。

【0044】

音声制御基板 220 は、上記サブ制御基板 205 から出力される信号により音声信号を合成し、アンプに出力する。アンプは音声信号を増幅してスピーカ 38 に出力する。

【0045】

払出制御基板 240 は、遊技球の払出を制御する払出制御手段に相当し、CPU、ROM、RAM を備えたマイクロコンピュータを有する。払出制御基板 240 は、上記主制御

基板 200 と電氣的接続手段で接続され、主制御基板 200 から出力される制御信号を受信して払出装置 281 を制御する。この払出制御基板 240 は電源基板 250 から供給される電源によって作動する。払出制御基板 240 の ROM には、制御用のプログラムが記憶されている。払出制御基板 240 の RAM は、種々の入賞口への入賞検出に基づき上記払出装置 281 により払い出される賞品球（遊技球）の払出個数を、1 入賞球の検出に対する払出個数毎に記憶可能である。

【0046】

電源基板 250 は、遊技機 1 の外部より供給される主電源から遊技機 1 に適する所定電圧の遊技機用電源を生成して主制御基板 200 やサブ制御基板 205、払出制御基板 240 等に供給するものであり、電源装置に相当する。上記主電源は、遊技店側で所要の電圧、本実施形態では交流（AC）24V に変換されて供給される。発射制御基板 260 は、上記発射装置 64 における発射モータの制御を行う。

10

【0047】

上記主制御基板 200 には、大当たり乱数用カウンタ、リーチ乱数用カウンタ、変動パターン乱数用カウンタ、普通図柄乱数用カウンタ、大当たり図柄乱数用カウンタ、左図柄乱数用カウンタ、中図柄乱数用カウンタ、右図柄乱数用カウンタ等の乱数用カウンタが設けられている。

【0048】

大当たり乱数用カウンタは、上記始動入賞口 42 への入賞に対する大当たりの当否判定に用いられ、'0' ~ '629' の大当たり乱数値を有する。上記大当たり乱数用カウンタにおける大当たり乱数値（数値データ）は、遊技機の電源投入時 '0' から始まって後述の主要乱数更新処理ごとに 1 加算され、'629' に至ると次には '0' にされて再び上記加算を繰り返す。上記大当たり乱数値は、上記始動入賞口 42 への入賞を上記始動入賞口検出スイッチで検出したことに起因して取得される。取得された大当たり乱数値（取得された数値データ）が、予め設定されている当たり成立数値と対比されて一致すれば大当たり（当たり）となり、一致しなければ外れとなる。

20

【0049】

本実施形態では、低確率状態時には、'3'、'397' の 2 個が当たり成立数値として設定され、取得された大当たり乱数値がこの何れかと一致すれば当否判定結果が大当たりとなる（つまり低確率状態時の大当たり確率は 2 / 630 である）。一方、確変時には、'3'、'33'、'53'、'59'、'113'、'173'、'227'、'281'、'337'、'397'、'449'、'503' の 12 個が当たり成立数値として設定され、取得された大当たり乱数値がこの何れかと一致すれば当否判定結果が大当たりとなる（つまり確変時の大当たり確率は 12 / 630 である）。このようにして、当否判定手段（主制御基板 200 の CPU）は、始動入賞口 42 への遊技球の入賞という判定条件の成立に起因した乱数取得による抽選が大当たりか否かを判定する。

30

【0050】

本実施形態にかかる遊技機 1 では、内部抽選（大当たり図柄乱数用カウンタによる抽選。詳細は後述）によって大当たり後も低確率状態での遊技となる通常大当たりと、大当たり後に確変状態での遊技となる確変大当たりに振り分けられる。通常大当たりの場合、特別図柄（『0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11』）のうち、偶数図柄（『0, 2, 4, 6, 8, 10』）が三つ揃った（偶数図柄のぞろ目）が表示部 11 に停止表示される。確変大当たりの場合、特別図柄（『0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11』）のうち、奇数図柄（『1, 3, 5, 7, 9, 11』）が三つ揃った（奇数図柄のぞろ目）が表示部 11 に停止表示される。

40

【0051】

本実施形態では、通常大当たり遊技の終了後は、当否判定が最大 100 回行われるまで時短状態とされる。当否判定が 100 回行われた後は時短が解除され、次の大当たりまで通常状態となる。また、確変大当たり遊技の終了後は、次の大当たりとなるまで確変状態（高確率状態）かつ時短状態とされる。時短状態時の遊技では、詳細を後述するように、

50

普通図柄当たりの抽選確率が $1/300$ から $60/300$ ($1/5$) に向上すると共に、上記開閉部材 42A、42B の拡開時間が 1 秒から 2 秒に長くなり、拡開回数も 1 回から 3 回に増える。したがって、時短状態時には、始動入賞口 42 へ入賞しやすくなり、持ち球を減らすことを抑制しつつ次の大当たりを期待して遊技を行うことができる。

【0052】

リーチ乱数用カウンタは、当否判定結果が外れとなる場合において、リーチ状態を経るか否かを定めるリーチ有無決定用のものであり、'0' ~ '126' のリーチ乱数値からなる。本実施形態におけるリーチ状態は、上記表示部 11 で変動停止表示される左特別図柄、中特別図柄および右特別図柄のうち、最後に停止表示される特別図柄（例えば中特別図柄）を除いて他の特別図柄（例えば左特別図柄と右特別図柄）が同一となる状態（最終停止図柄を除いて大当たりの特別図柄組み合わせと等しくなる状態であり、最終的に大当たりとなる場合と外れとなる場合が含まれる状態）をいう。

10

【0053】

このリーチ乱数値は、遊技機 1 の電源投入時、'0' から始まり、後述の主要乱数更新処理ごとに 1 ずつ加算され、'126' に至ると、次に '0' にされて再び上記加算を繰り返す。リーチ乱数値は、上記始動入賞口 42 への入賞を上記始動入賞口検出スイッチで検出したことに起因して取得され、当否判定結果が外れの場合に、その数値が予め決定されているリーチ成立数値と対比されてリーチ有無が判断される。本実施形態ではリーチ成立数値は、'5'、'17'、'28'、'40'、'51'、'63'、'74'、'86'、'97'、'109'、'120' に設定されている。尚、本実施形態では、上記大当たり乱数値による当否判定結果が当たりとなる場合には、必ずリーチになるため、リーチの有無に関してこのリーチ乱数値は使用されない。

20

【0054】

変動パターン乱数用カウンタは、変動パターンテーブルから特別図柄（識別図柄）や後述する演出態様の変動パターンを選択する際に用いられるものであり、'0' ~ '198' の変動パターン乱数値を備える。この変動パターン乱数値は、遊技機 1 の電源投入時、'0' から始まり、後述の主要乱数更新処理ごとに 1 ずつ加算され、数値が '198' に至ると、次に '0' にされて再び上記加算を繰り返す。変動パターン乱数値は、上記始動入賞口 42 への入賞を上記始動入賞口検出スイッチで検出したことに起因して取得される。

30

【0055】

変動パターンテーブルは、表示部 11 に表示する変動パターンの複数で構成されており、主制御基板 200 の ROM に記憶されている。変動パターンテーブルには、低確率状態中当たりテーブル、低確率状態中リーチハズレテーブル、低確率状態中ハズレテーブル、確変状態中当たりテーブル、確変状態中リーチハズレテーブル、確変状態中ハズレテーブルの 6 種類ある。各変動パターンテーブルには複数の変動パターンが設けられ、さらに各変動パターンには変動パターン乱数値が割り当てられている。

【0056】

上記変動パターンテーブルからの変動パターンの選択は、現在低確率状態か確変状態か、当否判定手段による当否判定結果が当たりか外れか、リーチ有りが無しかに依じて、上記複数の変動パターンテーブルの中から対応するテーブルが選択され、さらに選択されたテーブルから、変動パターン乱数値に基づいて一つの変動パターンが選択されるように構成されている。この選択された変動パターンは変動コマンドとしてサブ制御基板 205 に出力される。サブ制御基板 205 は、この変動コマンドを受信すると、所定の演出（対戦演出、特別演出等）を実行するか否かを演出態様乱数用カウンタ、演出乱数用カウンタ、信頼度乱数用カウンタ等によって決定する。

40

【0057】

各変動パターンには特別図柄（識別図柄）や後述する演出態様を所定のパターンで変動表示させる変動時間がそれぞれ設定されており、上記表示部 11 における特別図柄の変動表示開始時に変動時間が設定される。

50

【 0 0 5 8 】

取得された大当たり乱数値、大当たり図柄乱数値、リーチ乱数値、変動パターン乱数値の各数値データについては、それぞれ最大 4 個、主制御基板 2 0 0 の R A M における該当領域に上記特別図柄変動保留数と対応させて格納され、順次使用される。

【 0 0 5 9 】

普通図柄乱数用カウンタは、普通図柄当たりを判定するもので、遊技機 1 の電源投入時、' 0 ' から始まって後述の主要乱数更新処理ごとに ' 1 ' ずつ加算され、' 2 9 9 ' に至ると、次に ' 0 ' に書き換えられて再び上記加算が繰り返される。この普通図柄乱数は、上記普通図柄変動開始用ゲート 5 5 を通過した遊技球を上記普通図柄変動開始スイッチで検出するごとに取得され、現在上記普通図柄表示装置 5 0 で普通図柄が変動中のものを除いて最大 4 個まで上記主制御基板 2 0 0 の R A M の普通図柄乱数値記憶領域に格納される。

10

【 0 0 6 0 】

また、低確率状態時には、取得された普通図柄乱数値が当たり成立数値として設定されている ' 1 ' と一致すれば普通図柄当たりとなる。つまり、低確率状態時の普通図柄当たりの確率は $1 / 3 0 0$ である。一方、確変状態（高確率状態）時および時短状態時には、当たり成立数値として設定されている ' 1 ' ~ ' 6 0 ' の何れかと一致すれば普通図柄当たりとなる。つまり、確変状態（高確率状態）時および時短状態時の普通図柄当たりの確率は $6 0 / 3 0 0$ ($1 / 5$) である。普通図柄当たりになると、上記始動入賞口 4 2 の両側に設けられた開閉部材 4 2 A、4 2 B が拡開開放される。尚、低確率状態における普通図柄当たりの場合、始動入賞口 4 2 の開放は 1 秒の開放が 1 回行われる。一方、確変状態および時短状態時における普通図柄当たりの場合、開閉部材 4 2 A、4 2 B の開放は 2 秒の開放が 3 回行われる。

20

【 0 0 6 1 】

大当たり図柄乱数用カウンタは、大当たり時に上記表示部 1 1 に停止表示される停止特別図柄を決定するための大当たり図柄乱数値を有する。大当たり図柄乱数値は ' 0 ' ~ ' 1 1 ' からなり、電源投入時に ' 0 ' から始まって後述の普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理ごとに ' 1 ' ずつ加算され、' 1 1 ' に至ると、次に ' 0 ' に書き換えられて再び上記加算が繰り返される。大当たり図柄乱数値は、主制御基板 2 0 0 の制御における特別図柄選択処理の際に取得される。

30

【 0 0 6 2 】

大当たり図柄乱数値には、上記表示部 1 1 で停止表示されるぞろ目の数字が設定されている。大当たり図柄乱数値 ' 1 ' が取得されたときには、停止特別図柄『 1 , 1 , 1 』が設定され、大当たり図柄乱数値 ' 2 ' が取得されたときには、停止特別図柄『 2 , 2 , 2 』が設定され、・・・といったように、取得した乱数値のぞろ目の数字が停止特別図柄として設定される。上述したように、停止特別図柄が偶数である大当たりは通常大当たりとなり、停止特別図柄が奇数である大当たりは確変大当たりとなる。

【 0 0 6 3 】

左図柄乱数用カウンタは、大当たりの当否判定結果が外れの時に上記表示部 1 1 で停止表示する左特別図柄を決定するための左図柄乱数値を有する。左図柄乱数値は ' 0 ' ~ ' 1 1 ' からなり、電源投入時に ' 0 ' から始まって後述の普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理ごとに ' 1 ' ずつ加算され、' 1 1 ' に至ると、次に ' 0 ' に書き換えられて再び上記加算が繰り返される。左図柄乱数値は、主制御基板 2 0 0 の制御における特別図柄選択処理の際に取得される。左図柄乱数値には表示部 1 1 で停止表示される左特別図柄が設定されている。すなわち、左図柄乱数値 ' 1 ' が取得されたときには、左特別図柄『 1 』が設定され、左図柄乱数値 ' 2 ' が取得されたときには、左特別図柄『 2 』が設定され、・・・といったように、取得した乱数値が左特別図柄として設定される。

40

【 0 0 6 4 】

中図柄乱数用カウンタは、大当たりの当否判定結果が外れの時に上記表示部 1 1 で停止表示する中特別図柄を決定するための中図柄乱数値を有する。中図柄乱数値は ' 0 ' ~ ' 1 1 ' からなり、電源投入時に ' 0 ' から始まって後述の普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理ごとに ' 1 ' ずつ加算され、' 1 1 ' に至ると、次に ' 0 ' に書き換えられて再び上記加算が繰り返される。中図柄乱数値は、主制御基板 2 0 0 の制御における特別図柄選択処理の際に取得される。中図柄乱数値には表示部 1 1 で停止表示される中特別図柄が設定されている。すなわち、中図柄乱数値 ' 1 ' が取得されたときには、中特別図柄『 1 』が設定され、中図柄乱数値 ' 2 ' が取得されたときには、中特別図柄『 2 』が設定され、・・・といったように、取得した乱数値が中特別図柄として設定される。

50

１１’からなり、電源投入時に‘０’から始まって後述の普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理ごとに‘１’ずつ加算され、‘１１’に至ると、次に‘０’に書き換えられて再び上記加算が繰り返される。中図柄乱数値は、主制御基板２００の制御における特別図柄選択処理の際に取得される。中図柄乱数値には表示部１１で停止表示される中特別図柄が設定されている。すなわち、中図柄乱数値‘１’が取得されたときには、中特別図柄『１』が設定され、中図柄乱数値‘２’が取得されたときには、中特別図柄『２』が設定され、・・・といったように、取得した乱数値が中特別図柄として設定される。

【００６５】

右図柄乱数用カウンタは、大当たりの当否判定結果が外れの時に上記表示部１１で停止表示する右特別図柄を決定するための右図柄乱数値を有する。右図柄乱数値は‘０’～‘１１’からなり、電源投入時に‘０’から始まって後述の普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理ごとに‘１’ずつ加算され、‘１１’に至ると、次に‘０’に書き換えられて再び上記加算が繰り返される。右図柄乱数値は、主制御基板２００の制御における特別図柄選択処理の際に取得される。右図柄乱数値には表示部１１で停止表示される右特別図柄が設定されている。すなわち、右図柄乱数値‘１’が取得されたときには、右特別図柄『１』が設定され、右図柄乱数値‘２’が取得されたときには、右特別図柄『２』が設定され、・・・といったように、取得した乱数値が右特別図柄として設定される。

【００６６】

ただし、例えば、当否判定結果が外れとなる場合において各乱数用カウンタによって取得された乱数値が一致したり、リーチ状態を経るということがリーチ乱数用カウンタによって決定されたにも拘わらず左図柄乱数値と右図柄乱数値とが異なったり、リーチ無しであるということがリーチ乱数用カウンタで決定されたにも拘わらず左図柄乱数値と右図柄乱数値が一致したりすることがある。このような場合には、当否判定の結果やリーチの有無に合わせた停止特別図柄を設定するため、各乱数用カウンタによって取得された乱数値がそのまま特別図柄として設定されないこともある（後述の特別図柄選択処理参照）。

【００６７】

上記サブ制御基板（サブ制御装置）２０５に設けられる乱数用カウンタとしては、演出態様乱数用カウンタ、演出乱数用カウンタ、信頼度乱数用カウンタ、再変動乱数用カウンタがある。演出態様乱数用カウンタは、‘０’～‘１９９’の演出態様乱数値を有し、主制御基板２００から送信される変動コマンドに基づいて所定の演出の実行有無および実行する演出の態様を決定する際に使用される。

【００６８】

演出態様乱数用カウンタは、電源投入時に‘０’から始まって後述のサブ制御基板２０５の制御における乱数更新処理ごとに‘１’ずつ加算され、‘１９９’に至ると、次に‘０’に書き換えられて再び前記加算が繰り返される。演出態様乱数用カウンタがカウントする演出態様乱数値は、サブ制御基板２０５の制御における後述の「通常変動コマンド処理」、「再抽選変動コマンド処理」において取得されて、不図示の変動パターンテーブルから変動パターンを選択する際に使用される。

【００６９】

また、演出乱数用カウンタ、信頼度乱数用カウンタ、再変動乱数用カウンタは、それぞれ‘０’～‘９９’の演出乱数値、信頼度乱数値、再変動乱数値を有し、主制御基板２００から送信される変動コマンドに基づいて所定の演出の実行有無を決定する際に使用される。

【００７０】

演出乱数用カウンタ、信頼度乱数用カウンタ、再変動乱数用カウンタは、電源投入時に‘０’から始まって後述のサブ制御基板２０５の制御における乱数更新処理ごとに‘１’ずつ加算され、‘９９’に至ると、次に‘０’に書き換えられて再び前記加算が繰り返される。演出乱数用カウンタは、サブ制御基板２０５の制御における後述の「通常変動コマンド処理」において取得されて演出の決定に使用される。また、信頼度乱数用カウンタ、再変動乱数用カウンタは、サブ制御基板２０５の制御における後述の「再抽選変動コマン

ド処理」において取得されて演出の決定に使用される。

【 0 0 7 1 】

ここで遊技機 1 の遊技について簡単に説明する。上記遊技機 1 においては、遊技領域 6 へ向けて発射装置 6 4 により発射された遊技球が、上記種々の入賞口に入賞すると入賞口に応じた所定数の遊技球が賞球として上側球受け皿 3 6 に払い出される。また、上記普通図柄変動開始用ゲート 5 5 を遊技球が通過すると、上記普通図柄表示装置 5 0 で普通図柄が変動を開始し、所定時間変動した後に停止する。その際、普通図柄当たりの場合には、上記普通図柄表示装置 5 0 で『○』が表示され、上記始動入賞口 4 2 の 2 つの開閉部材 4 2 A、4 2 B が背面の始動入賞口用ソレノイドによって略垂直で入賞し難い狭小開放状態から略 V 字形（逆八の字形）の入賞し易い拡開開放状態に変化し、遊技球が入賞し易くなる。そして、上記始動入賞口 4 2 に遊技球が入球して始動入賞口検出スイッチで検出される（入賞する）と、所定数の遊技球が賞球として払い出される。

10

【 0 0 7 2 】

また、上記始動入賞口 4 2 に遊技球が入賞したことを起因に、大当たり乱数値、リーチ乱数値、変動パターン乱数値等の数値データが取得される。取得された乱数値（数値データ）は、主制御基板 2 0 0 の R A M（保留記憶手段）に記憶されて特別図柄の変動、当否判定および当否判定結果の表示が保留されると共に、大当たり乱数値（数値データ）の記憶数、すなわち上記始動入賞口（始動入賞領域）4 2 への入賞回数が特別図柄変動保留球数として上記主制御基板 2 0 0 の R A M（保留記憶手段）に記憶される。

20

【 0 0 7 3 】

上記主制御基板 2 0 0 の R A M（保留記憶手段）に乱数値（数値データ）の記憶（保留）がある場合、特別図柄の変動表示を開始する前に大当たりの当否判定とリーチ有無の判定等が行われると共に、変動パターン決定用乱数値等に基づいて変動パターンテーブルより変動パターンが選択され、選択された変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示が上記表示部 1 1 で開始される。特別図柄の変動表示の開始は、上記 R A M（保留記憶手段）に記憶されている乱数値（数値データ）の取得順番、すなわち始動入賞口 4 2 に入賞した順番に従って実行される。また、記憶されている乱数値（数値データ）は、当否判定手段による当否判定が行われることに基づいて R A M（保留記憶手段）から消去される。

【 0 0 7 4 】

上記特別図柄の変動表示開始から所定時間（変動パターン毎に設定されている変動時間）経過後、特別図柄が変動停止して大当たりの当否判定結果が上記表示部 1 1 に表示される。

30

【 0 0 7 5 】

当否判定結果が大当たりの場合、上記表示部 1 1 に上記特別図柄が『5、5、5』等のぞろ目で停止表示される。大当たりになると、特別遊技（大当たり遊技）が実行される。特別遊技状態（大当たり遊技状態）になると、上記大入賞口 4 5 の開閉板 4 6 が開いて遊技領域 6 の表面を落下してくる遊技球を受け止め易くして、大入賞口 4 5 へ入賞可能にし、この大入賞口 4 5 への入賞があると、所定数の遊技球が賞球として払い出される。上記開閉板 4 6 は、所定時間経過後、あるいは入賞球数が所定個数となった時点で閉じるようにされ、所定ラウンド（所定回数）上記開閉板 4 6 の開閉を繰り返す。

40

【 0 0 7 6 】

本実施形態では、15ラウンド（15R）に設定されており、大当たりの場合に上記大入賞口 4 5 の開閉が15ラウンド繰り返される。大当たりが通常大当たり（偶数の特別図柄のぞろ目）であれば、大当たり遊技の終了後、当否判定が最大100回行われるまで時短状態とされる。大当たりが確変大当たり（奇数の特別図柄のぞろ目）であれば、大当たり遊技の終了後、次に大当たりとなるまで確変状態（高確率状態）かつ時短状態とされる。

【 0 0 7 7 】

次に、上記遊技機 1 の制御処理に関して説明する。上記主制御基板（主制御装置）2 0 0 に設けられる主なフラグとして、大当たりフラグ、大当たり終了フラグ、確変フラグ、

50

時短フラグ等が挙げられる。

【 0 0 7 8 】

上記主制御基板 2 0 0 は、上記 R O M に記憶されている制御用プログラムに従い上記マイクロコンピュータの C P U により制御処理を行う。図 4 は上記主制御基板 2 0 0 が行うメイン処理のフローチャートである。

【 0 0 7 9 】

メイン処理では、まず、デバイスの初期設定 (S 1 0) が行われる。デバイスの初期設定 (S 1 0) では、スタックの設定、割り込み時間の設定、C P U の設定、S I O 、P I O 、C T C の設定等が行われる。尚、電源投入時のみに必要な処理は、最初の 1 巡目のみに実行され、その後は実行されないが、周知であるので詳細は省略する。

10

【 0 0 8 0 】

次に、割り込み禁止処理 (S 2 0) 、主要乱数更新処理 (S 3 0) 、割り込み許可処理 (S 4 0) が行われ、その後に再び割り込み禁止処理 (S 2 0) に戻るループ処理が行われ、このループ処理の間に割込処理 (S 1 0 0) が行われる。

【 0 0 8 1 】

上記割り込み禁止処理 (S 2 0) では、4 m s e c ごとに割込処理 (S 1 0 0) が入ってきてても、割り込み許可となるまで、割り込みを禁止する。次の主要乱数更新処理 (S 3 0) では、種々の乱数が主要乱数更新処理 (S 3 0) ごとに 1 加算され、上記のように各乱数の設定上限値に至ると次に最小値に戻って再び加算が行われる。更新された乱数は上記主制御基板 2 0 0 の R A M に記憶される。割り込み許可処理 (S 4 0) では、4 m s e c ごとに入ってくる割込処理 (S 1 0 0) に対して許可をする。

20

【 0 0 8 2 】

割込処理 (S 1 0 0) では、図 5 に示すように、出力処理 (S 1 1 0) 、入力処理 (S 1 2 0) 、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 1 3 0) 、入賞検出処理 (S 1 4 0) 、普通動作処理 (S 1 5 0) 、特別動作処理 (S 1 6 0) 、保留球数処理 (S 1 7 0) 、その他の処理 (S 1 8 0) が順に行われる。

【 0 0 8 3 】

出力処理 (S 1 1 0) では、各処理で設定された出力用のコマンド (制御信号) や取得された数値データ等が各制御基板に送信される。入力処理 (S 1 2 0) では、遊技機 1 に取り付けられている各種センサ (スイッチ) が検知した場合の信号入力が行われる。普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 1 3 0) では、上記メイン処理におけるループ処理内で行われている普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 3 0) と同様の処理が行われる。

30

【 0 0 8 4 】

入賞検出処理 (S 1 4 0) では、図 6 に示すように、上記始動入賞口 4 2 への入賞が検出されたか判断され (S 1 4 0 - 1) 、入賞が検出されていない場合には上記普通図柄変動開始用ゲート 5 5 への遊技球通過が検出されたか判断される (S 1 4 0 - 2) 。普通図柄変動開始用ゲート 5 5 への遊技球通過が検出されていない場合には、この入賞検出処理 (S 1 4 0) が終了する。一方、普通図柄変動開始用ゲート 5 5 への遊技球通過が検出された場合には、上記普通図柄変動保留球数が 4 以上か判断され (S 1 4 0 - 3) 、4 以上の場合にはこの入賞検出処理 (S 1 4 0) が終了する。一方、上記普通図柄変動保留球数が 4 未満であれば普通図柄変動保留球数に 1 加算されると共に (S 1 4 0 - 4) 、普通図柄乱数値が取得され、取得した普通図柄乱数値が主制御基板 2 0 0 の R A M における対応する領域 (アドレス) に記憶され (S 1 4 0 - 5) 、この入賞検出処理 (S 1 4 0) が終了する。

40

【 0 0 8 5 】

他方、上記 S 1 4 0 - 1 で始動入賞口 4 2 への入賞が検出されたと判断されると、上記特別図柄変動保留球数が 4 以上か判断され (S 1 4 0 - 6) 、4 以上の場合にはこの入賞検出処理 (S 1 4 0) が終了する。一方、上記特別図柄変動保留球数が 4 未満であれば、特別図柄変動保留球数に 1 加算され (S 1 4 0 - 7) 、大当たり乱数値、リーチ乱数値、

50

変動パターン乱数値等が取得されて主制御基板 200 の RAM (保留記憶手段) の対応する領域 (アドレス) に記憶され (S 1 4 0 - 8)、この入賞検出処理 (S 1 4 0) が終了する。

【 0 0 8 6 】

普通動作処理 (S 1 5 0) では、図 7 に示すように、先ず、上記始動入賞口 4 2 の両側に設けられた開閉部材 4 2 A、4 2 B が開放中か確認される (S 1 5 0 - 1)。上記開閉部材 4 2 A、4 2 B が閉鎖中 (狭小開放状態) であれば、普通図柄変動保留球数が 0 かどうか確認され (S 1 5 0 - 2)、0 であればこの普通動作処理 (S 1 5 0) が終了する。一方、普通図柄変動保留球数が 0 でない場合には、上記入賞検出処理 (S 1 4 0) の普通図柄乱数取得処理 (S 1 4 0 - 5) で取得されて主制御基板 200 の RAM に記憶されている普通図柄乱数値が読み出され (S 1 5 0 - 3)、現在確変状態 (高確率状態) が確認される (S 1 5 0 - 4)。

10

【 0 0 8 7 】

確変状態ではない低確率状態の場合、上記取得普通図柄乱数値が低確率状態時の普通図柄当たり成立数値と対比されて両者が一致するか確認され、一致する場合には低確率状態での普通図柄当たりとなり、一致しない場合には普通図柄外れと判断される (S 1 5 0 - 5)。普通図柄外れの場合には、この普通動作処理 (S 1 5 0) が終了し、一方、普通図柄当たりの場合には、上記開閉部材 4 2 A、4 2 B を開放時間 1 秒、開放回数 1 回で開放する開閉部材開放処理 1 が行われ (S 1 5 0 - 6)、その後この普通動作処理 (S 1 5 0) が終了する。

20

【 0 0 8 8 】

それに対して、S 1 5 0 - 4 で確変状態 (高確率状態) と判断されると、上記取得普通図柄乱数値が確変状態時の普通図柄当たり成立数値と対比されて両者が一致するか確認され、一致する場合には確変状態での普通図柄当たりとなり、一致しない場合には普通図柄外れと判断される (S 1 5 0 - 7)。普通図柄外れの場合には、この普通動作処理 (S 1 5 0) が終了し、一方、普通図柄当たりの場合には、上記開閉部材 4 2 A、4 2 B を開放時間 2 秒、開放回数 3 回で開放する開閉部材開放処理 2 が行われ (S 1 5 0 - 8)、その後この普通動作処理 (S 1 5 0) が終了する。

【 0 0 8 9 】

また、S 1 5 0 - 1 で開閉部材 4 2 A、4 2 B が開放中と判断されると、開閉部材 4 2 A、4 2 B の開放時間が経過 (終了) したか確認され (S 1 5 0 - 9)、開閉部材 4 2 A、4 2 B の開放時間が経過していない場合には、この普通動作処理 (S 1 5 0) が終了し、一方、開閉部材 4 2 A、4 2 B の開放時間が経過した場合には、開閉部材 4 2 A、4 2 B を閉鎖する (狭小開放状態とする) 処理が行われ (S 1 5 0 - 1 0)、その後この普通動作処理 (S 1 5 0) が終了する。

30

【 0 0 9 0 】

特別動作処理 (S 1 6 0) では、図 8 に示すように、特別動作ステータスが 1 ~ 4 のどれであるか判断される (S 1 6 0 - 1 ~ S 1 6 0 - 3)。上記特別動作ステータスが 1 の場合には特別図柄待機処理 (S 1 6 0 - 4) が行われ、上記特別動作ステータスが 2 の場合には変動中処理 (S 1 6 0 - 5) が行われ、上記特別動作ステータスが 3 の場合には特別図柄確定処理 (S 1 6 0 - 6) が行われ、上記特別動作ステータスが 4 の場合には特別電動役物処理 (S 1 6 0 - 7) が行われる。

40

【 0 0 9 1 】

特別動作ステータスが 1 の場合に行われる特別図柄待機処理 (S 1 6 0 - 4) では、図 9 に示すように、特別図柄変動保留球数が 0 か否か判断され (S 1 6 0 - 4 - 1)、特別図柄変動保留球数が 0 の場合には表示部 1 1 が特別図柄の変動中ではない待機画面 (待ち受け画面) 中か否か判断され (S 1 6 0 - 4 - 2)、待機画面 (待ち受け画面) 中であれば、この特別図柄待機処理 (S 1 6 0 - 4) が終了する。一方、待機画面 (待ち受け画面) 中ではない場合には、表示部 1 1 を待機画面 (待ち受け画面) にするための待機画面設定処理 (S 1 6 0 - 4 - 3) が行われて表示部 1 1 が待機画面にセットされ (S 1 6 0 -

50

4 - 4)、その後この特別図柄待機処理(S 1 6 0 - 4)が終了する。

【0092】

それに対して、上記S 1 6 0 - 4 - 1で特別図柄変動保留球数が0ではないと判断された場合には、特別図柄大当たり判定処理(S 1 6 0 - 4 - 5)が行われる。特別図柄大当たり判定処理(S 1 6 0 - 4 - 5)では、図10に示すように、まず、上記入賞検出処理(S 1 4 0)の特別図柄関係乱数値取得処理(S 1 4 0 - 8)で取得された、主制御基板200のRAM(保留記憶手段)に記憶されている大当たり乱数値のうち、一番目の大当たり乱数値が読み出され(S 1 6 0 - 4 - 5 - 1)、現在確変状態(高確率状態)が確認される(S 1 6 0 - 4 - 5 - 2)。

【0093】

S 1 6 0 - 4 - 5 - 2で確変状態ではない低確率状態の場合、上記取得された大当たり乱数値が低確率状態時の大当たり成立数値と対比されて両者が一致するか確認され、一致する場合には低確率状態での大当たりとなり、一致しない場合には外れと判断される(S 1 6 0 - 4 - 5 - 3)。外れの場合には、この特別図柄大当たり判定処理(S 1 6 0 - 4 - 5)が終了し、一方、大当たりの場合には、大当たりフラグがONにセットされ(S 1 6 0 - 4 - 5 - 4)、この特別図柄大当たり判定処理(S 1 6 0 - 4 - 5)が終了する。

【0094】

それに対して、S 1 6 0 - 4 - 5 - 2で確変中(高確率状態)と判断されると、上記取得された大当たり乱数値が高確率状態時の大当たり成立数値と対比されて両者が一致するか確認され、一致する場合には高確率状態での大当たりとなり、一致しない場合には外れと判断される(S 1 6 0 - 4 - 5 - 5)。外れの場合には、この特別図柄大当たり判定処理(S 1 6 0 - 4 - 5)が終了し、一方、大当たりの場合には、大当たりフラグがONにセットされ(S 1 6 0 - 4 - 5 - 4)、この特別図柄大当たり判定処理(S 1 6 0 - 4 - 5)が終了する。この特別図柄大当たり判定処理(S 1 6 0 - 4 - 5)は、判定条件の成立に起因して遊技の当否判定を行う、本発明における当否判定手段の処理に相当する。

【0095】

上記特別図柄大当たり判定処理(S 1 6 0 - 4 - 5)の次に特別図柄選択処理(S 1 6 0 - 4 - 6)が行われる。特別図柄選択処理(S 1 6 0 - 4 - 6)では、上記表示部11で停止表示する特別図柄が決定される。まず、特別図柄選択処理(S 1 6 0 - 4 - 6)では、図11に示すように、大当たりフラグがONが判断され(S 1 6 0 - 4 - 6 - 1)、大当たりフラグがON、すなわち大当たりの場合には大当たり図柄乱数に基づく特別図柄が停止特別図柄としてセットされる(S 1 6 0 - 4 - 6 - 2)。一方、大当たりフラグがONではない、すなわち外れの場合には、上記左・中・右図柄乱数用カウンタによって左・中・右図柄乱数値(以下、左図柄乱数値を特別図柄データ1、中図柄乱数値を特別図柄データ2・右図柄乱数値を特別図柄データ3と称する)を取得し(S 1 6 0 - 4 - 6 - 3)、特別図柄データ1と特別図柄データ2と特別図柄データ3の乱数値が全て一致しているか判断され(S 1 6 0 - 4 - 6 - 4)、一致している場合にはリーチ乱数値がリーチ成立数値と一致しているか判断される(S 1 6 0 - 4 - 6 - 5)。

【0096】

リーチ乱数値がリーチ成立数値と一致している場合にはリーチ有りとなり、特別図柄データ1の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止左特別図柄、特別図柄データ2の乱数値に1加算した乱数値に割り当てられている特別図柄が停止中特別図柄、特別図柄データ3の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止右特別図柄にセットされる(S 1 6 0 - 4 - 6 - 6)。一方、リーチ乱数値がリーチ成立数値と一致していない場合にはリーチ無しとなり、特別図柄データ1の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止左特別図柄、特別図柄データ2の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止中特別図柄、特別図柄データ3の乱数値に1加算した乱数値に割り当てられている特別図柄が停止右特別図柄にセットされる(S 1 6 0 - 4 - 6 - 7)。

【0097】

上記S 1 6 0 - 4 - 6 - 4で特別図柄データ1と2と3の乱数値が一致していないと判

10

20

30

40

50

断された場合には、特別図柄データ 1 と 3 の乱数値が一致しているか判断される (S 1 6 0 - 4 - 6 - 8)。特別図柄データ 1 と 3 の乱数値が一致している場合には、リーチ乱数値がリーチ成立数値と一致しているか判断される (S 1 6 0 - 4 - 6 - 9)。リーチ乱数値がリーチ成立数値と一致している場合にはリーチ有りとなり、特別図柄データ 1 の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止左特別図柄、特別図柄データ 2 の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止中特別図柄、特別図柄データ 3 の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止右特別図柄にセットされる (S 1 6 0 - 4 - 6 - 1 0)。一方、リーチ乱数値がリーチ成立数値と一致していない場合にはリーチ無しとなり、特別図柄データ 1 の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止左特別図柄、特別図柄データ 2 の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止中特別図柄、特別図柄データ 3 の乱数値に 1 加算した乱数値に割り当てられている特別図柄が停止右特別図柄にセットされる (S 1 6 0 - 4 - 6 - 7)。

10

【 0 0 9 8 】

上記 S 1 6 0 - 4 - 6 - 8 で特別図柄データ 1 と 3 の乱数値が一致していない、すなわち各特別図柄データ 1、2、3 が全て異なると判断された場合には、リーチ乱数値がリーチ成立数値と一致しているか判断される (S 1 6 0 - 4 - 6 - 1 1)。リーチ乱数値がリーチ成立数値と一致している場合にはリーチ有りとなり、特別図柄データ 1 と特別図柄データ 3 の値が特別図柄データ 1 あるいは特別図柄データ 3 の乱数値に割り当てられている特別図柄と同一になるように停止左特別図柄と停止右特別図柄がセットされると共に、その同一にした特別図柄データ 1 或いは特別図柄データ 3 の乱数値に 1 加算した乱数値に割り当てられている特別図柄が停止中特別図柄にセットされる (S 1 6 0 - 4 - 6 - 1 2)。一方、リーチ乱数値がリーチ成立数値と一致していない場合にはリーチ無しとなり、特別図柄データ 1 の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止左特別図柄、特別図柄データ 2 の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止中特別図柄、特別図柄データ 3 の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止右特別図柄にセットされる (S 1 6 0 - 4 - 6 - 1 0)。

20

【 0 0 9 9 】

続いて、特別図柄変動パターン作成処理 (S 1 6 0 - 4 - 7) が行われる。特別図柄変動パターン作成処理 (S 1 6 0 - 4 - 7) では、図 1 2 に示すように、遊技状態が通常状態 (低確率状態) 中か確変状態 (高確率状態) 中か確認される (S 1 6 0 - 4 - 7 - 1)。通常状態中の場合には大当たりフラグが ON (当否判定結果が大当たりか) か確認され (S 1 6 0 - 4 - 7 - 2)、大当たりフラグが ON の場合には、上記主制御基板 2 0 0 の R A M (保留記憶手段) において読み出し順序が一番目に記憶されている変動パターン乱数値がロードされ、通常状態中の当たりテーブルにおける変動パターン乱数値と一致する変動パターンが選択される (S 1 6 0 - 4 - 7 - 3)。

30

【 0 1 0 0 】

一方、上記 S 1 6 0 - 4 - 7 - 2 において大当たりフラグが ON ではない (当否判定結果が外れである) と判断された場合には、上記主制御基板 2 0 0 の R A M (保留記憶手段) における一番目のリーチ乱数値がロードされてリーチ成立数値と対比され、両者が一致する場合にはリーチ有りとされ、一致しない場合にはリーチ無しとされる (S 1 6 0 - 4 - 7 - 4)。リーチ有りの場合には、上記主制御基板 2 0 0 の R A M (保留記憶手段) における一番目の変動パターン乱数値がロードされ、通常状態中のリーチハズレテーブルにおける変動パターン乱数値と一致する変動パターンが選択される (S 1 6 0 - 4 - 7 - 5)。また、S 1 6 0 - 4 - 7 - 4 でリーチ無しと判断された場合、上記主制御基板 2 0 0 の R A M (保留記憶手段) における一番目の変動パターン乱数値がロードされ、通常状態中のハズレテーブルにおける変動パターン乱数値と一致する変動パターンが選択される (S 1 6 0 - 4 - 7 - 6)。

40

【 0 1 0 1 】

他方、S 1 6 0 - 4 - 7 - 1 で確変状態 (高確率状態) 中と判断された場合、大当たりフラグが ON (当否判定結果が大当たりか) か確認され (S 1 6 0 - 4 - 7 - 7)、大当

50

たりフラグがONの場合には、上記主制御基板200のRAM（保留記憶手段）における一番目の変動パターン乱数値がロードされ、確変状態中の当たりテーブルにおける変動パターン乱数値と一致する変動パターンが選択される（S160-4-7-8）。一方、上記S160-4-7-7において大当たりフラグがONではない（当否判定結果が外れである）と判断された場合には、上記主制御基板200のRAM（保留記憶手段）における一番目のリーチ乱数値がロードされてリーチ成立数値と対比され、両者が一致する場合にはリーチ有りとされ、一致しない場合にはリーチ無しとなる（S160-4-7-9）。

【0102】

S160-4-7-9でリーチ有りと判断された場合には、上記主制御基板200のRAM（保留記憶手段）における一番目の変動パターン乱数値がロードされ、確変状態中のリーチハズレテーブルにおける変動パターン乱数値と一致する変動パターンが選択される（S160-4-7-10）。また、S160-4-7-9でリーチ無しと判断された場合、上記主制御基板200のRAM（保留記憶手段）における一番目の変動パターン乱数値がロードされ、確変状態中のハズレテーブルにおける変動パターン乱数値と一致する変動パターンが選択される（S160-4-7-11）。上記変動パターンの選択後、選択した変動コマンドを送信バッファに格納し（S160-4-7-12）、その他必要な処理（S160-4-7-13）が行われた後、この特別図柄変動パターン作成処理（S160-4-7）が終了する。尚、ここで選択された変動コマンドはサブ制御基板205へ送信される。

【0103】

上記特別図柄変動パターン作成処理（S160-4-7）に次いで特別図柄乱数シフト処理（S160-4-8）が行われる。特別図柄乱数シフト処理（S160-4-8）では、上記主制御基板200のRAMにおける特別図柄変動保留球数のデータ記憶領域において、ロード（読み出し）順位一位のアドレスの記憶領域に記憶されていた特別図柄主要乱数値（大当たり乱数値、リーチ乱数値、変動パターン乱数値）等のデータが、先の処理でロードされて空席となることに起因して、ロード順位が二位以降のアドレスに記憶されている特別図柄主要乱数値（大当たり乱数値、リーチ乱数値、変動パターン乱数値）等のデータについて、ロード順位を一つずつ繰り上げるアドレスのシフトが行われる。

【0104】

具体的には、図13に示すように、まず、当否判定手段の判定結果に基づく特別図柄（識別図柄）の変動表示が行われることにより、上記主制御基板200のRAMに記憶されていた上記特別図柄変動保留球数から1減算（例えば保留球数2のものは1にされ、3のものは2にされる等）され（S160-4-8-1）、次に各保留球数に対応するデータが各保留球数から1減算した保留球数のRAMアドレスにシフトされ（S160-4-8-2）、続いて最下位（ロード順位が最後、本実施例では4個目）の保留球数に対応するRAMアドレスに0がセットされる（S160-4-8-3）。

【0105】

上記特別図柄乱数シフト処理（S160-4-8）に次いで、特別図柄変動開始設定処理（S160-4-9）が行われる。特別図柄変動開始設定処理（S160-4-9）では、特別図柄の変動開始に必要なコマンドの準備等の設定が行われる。上記特別図柄変動開始設定処理（S160-4-9）の次に、特別動作ステータスが2に設定され（S160-4-10）、待機中が解除され（S160-4-11）、上記特別図柄待機処理（S160-4）が終了する。

【0106】

上記特別動作ステータスが2の場合に行われる変動中処理（S160-5）では、図14に示すように、特別動作タイマ判定処理が行われる（S160-5-1）。詳しくは、特別図柄の変動時間（変動パターンの変動時間）が終了したか否か（動作タイマ=0か否か）が判断され（S160-5-2）、変動時間が終了していなければこの変動中処理（S160-5）が終了する。一方、変動時間が終了していれば変動停止コマンドがセットされる（S160-5-3）。続いて特別動作ステータスが3にセットされ（S160-

5 - 4)、その他必要な処理(S 1 6 0 - 5 - 5)が行われた後に、この変動中処理(S 1 6 0 - 5)が終了する。

【0 1 0 7】

上記特別動作ステータスが3の場合に行われる特別図柄確定処理(S 1 6 0 - 6)では、図15に示すように、まず大当たりフラグがON(「1」)か否か、すなわち大当たりか否か判断される(S 1 6 0 - 6 - 1)。大当たりフラグがON、すなわち大当たりの場合には、15R当たりラウンドカウンタがセットされ(S 1 6 0 - 6 - 2)、特別動作ステータスが4にセットされた(S 1 6 0 - 6 - 3)後、この特別図柄確定処理(S 1 6 0 - 6)が終了する。一方、上記S 1 6 0 - 6 - 1で大当たりフラグがOFF、即ち、外れと判断された場合には、特別動作ステータスが1にセットされ(S 1 6 0 - 6 - 4)、この特別図柄確定処理(S 1 6 0 - 6)が終了する。

10

【0 1 0 8】

上記特別動作ステータスが4の場合に行われる特別電動役物処理(S 1 6 0 - 7)では、図16に示すように、確変フラグがOFFされ(S 1 6 0 - 7 - 1)、大当たりのオープニングが実施されたか否か(これから大当たりが始まる旨の映像が表示部11に表示されたか否か等)が確認される(S 1 6 0 - 7 - 2)。大当たりオープニングが実施されていない場合には、大当たりオープニングが実施され、若しくは、大当たりオープニングが実施されたことが確認された場合には、その後に、大当たり終了フラグがON(「1」)か否か判断される(S 1 6 0 - 7 - 3)。

【0 1 0 9】

20

そして、大当たり終了フラグがONではない、即ち、大当たり遊技終了ではない場合には、現在大入賞口45が開放中か否か判断され(S 1 6 0 - 7 - 4)、開放中ではなく閉鎖中の場合には大入賞口45の開放時間か否か判断される(S 1 6 0 - 7 - 5)。大入賞口45の開放時間の場合には大入賞口の開放処理が行われ(S 1 6 0 - 7 - 6)、その後に、この特別電動役物処理(S 1 6 0 - 7)が終了する。それに対して、大入賞口45の開放時間となっていないときには、この特別電動役物処理(S 1 6 0 - 7)が終了する。

【0 1 1 0】

一方、上記S 1 6 0 - 7 - 4で大入賞口45が開放中と判断されると、大入賞口45に10個遊技球が入賞(S 1 6 0 - 7 - 7)、若しくはラウンド終了時間経過(S 1 6 0 - 7 - 8)の何れかであるか否か判断され、何れでもない場合にはそのままこの特別電動役物処理(S 1 6 0 - 7)が終了する。それに対して、大入賞口45に10個遊技球が入賞、若しくはラウンド終了時間経過の何れかである場合には、大入賞口閉鎖処理(S 1 6 0 - 7 - 9)とラウンドカウンタの値から1減算する処理(S 1 6 0 - 7 - 10)が行われる(上述したように、本実施形態では大当たり遊技のラウンド数が15Rであるため、15から減算が開始される)。尚、上記大入賞口閉鎖処理(S 1 6 0 - 7 - 9)では、大入賞口閉鎖のコマンドが出力バッファにセットされる。

30

【0 1 1 1】

続いて、ラウンドカウンタが0か否か判断され(S 1 6 0 - 7 - 11)、ラウンドカウンタが0ではない場合には、そのままこの特別電動役物処理(S 1 6 0 - 7)が終了し、それに対して、ラウンドカウンタが0の場合には、大当たり終了処理(S 1 6 0 - 7 - 12)が行われる。その後、大当たり終了フラグがONにされ(S 1 6 0 - 7 - 13)、この特別電動役物処理(S 1 6 0 - 7)が終了する。

40

【0 1 1 2】

それに対し、上記S 1 6 0 - 7 - 3で大当たり終了フラグがON(「1」)、すなわち大当たり終了と判断されると、大当たり終了フラグをOFFにセットする処理(S 1 6 0 - 7 - 14)と、大当たりフラグをOFFにする処理(S 1 6 0 - 7 - 15)が行われ、その後にぞろ目となって停止した特別図柄が確変図柄(奇数揃い)か否かが確認される(S 1 6 0 - 7 - 16)。停止した特別図柄が確変図柄の場合には、再び確変フラグがONにされる(S 1 6 0 - 7 - 17)。その後、特別動作ステータスが1にセットされ(S 1 6 0 - 7 - 18)、この特別電動役物処理(S 1 6 0 - 7)が終了する。一方、上記S 1

50

60 - 7 - 16において、停止した特別図柄が確変図柄でない場合には、確変フラグをONにすることなく（OFFにした状態のまま）、この特別電動役物処理（S160 - 7）が終了する。

【0113】

上記特別動作処理（S160）の次に保留球数処理（S170）が行われる。保留球数処理（S170）では、図17に示すように、現在の特図、普通図柄の保留球数がロードされ（S170 - 1）、保留球数が特図保留コマンド、普図保留コマンドとして出力バッファにセットされる（S170 - 2）。この保留球数処理（S170）により、上記主制御基板200のRAM（保留記憶手段）の保留球数に関する記憶がサブ制御基板205へ出力されるようにセットされる。

10

【0114】

保留球数処理（S170）の次に、その他の処理（S180）が行われる。その他の処理（S180）では、遊技に必要なその他の様々な処理が必要に応じて行われる。

【0115】

次に、上記サブ制御基板205が行う処理について説明する。上記サブ制御基板205が行うサブ制御メイン処理（S200）では、図18に示すように、先ず、CPU初期化処理が行われる（S201）。詳しくは、スタックの設定、CPUの設定、SIO、CTCの設定等が行われる。そして、電源断信号がONした際に、サブ制御基板205のRAMに記憶されている内容が正常か否かが判断され（S202）、正常な場合にはそのままループ処理が行われる。一方、RAMに記憶されている内容が正常でない場合には、RAMが初期化された後（S203）、ループ処理が行われる。

20

【0116】

このようなサブ制御メイン処理（S200）を行うサブ制御基板205は、図19に示すような受信割り込み処理（S300）を行う。受信割り込み処理（S300）は、主制御基板200からのコマンド（制御信号）を受信するための処理である。受信割り込み処理（S300）では、先ず、上記主制御基板200からのストローク（STB）信号がONが確認され（S301）、ストローク信号がON、すなわち外部INT入力部にストローク信号が入力されると、上記主制御基板200から出力されたコマンド（制御信号）の受信およびRAMへの格納が行われる（S302）。ここで主制御基板200から受信するコマンドには、入賞コマンド、変動コマンド、大当たり判定データ、保留数データ等が含まれる。一方、ストローク信号がONになっていなければ、その時点でこの受信割り込み処理（S300）が終了する。

30

【0117】

また、サブ制御基板205は、図20に示すような2msタイマ割り込み処理（S400）を行う。2msタイマ割り込み処理（S400）では、データ出力処理（S401）、入力処理（S402）、ウォッチドッグタイマ処理（S403）が行われる。データ出力処理（S401）では、ランプ点灯パターンや音声パターン等を2ms毎に作成して出力する処理や駆動物を駆動するための制御データが作成される。入力処理（S402）では、例えば、遊技ボタンスイッチ67の操作状況が入力される。ウォッチドッグタイマ処理（S403）では、ウォッチドッグタイマをリセットする処理が行われる。

40

【0118】

また、サブ制御基板205は、図21に示すような10msタイマ割り込み処理（S500）を行う。10msタイマ割り込み処理（S500）では、スイッチ状態取得処理（S501）、コマンド受信許可確認処理（S502）、下皿状態確認処理（S503）、ループシナリオ再設定処理（S504）、コマンド監視処理（S505）、ランプ処理（S506）、スイッチ処理（S507）、コマンド送信処理（S508）等が行われる。

【0119】

スイッチ状態取得処理（S501）では、2msタイマ割り込み処理で作成したスイッチデータが10msタイマ割り込み処理用のスイッチデータとして格納することが行われる。コマンド受信許可確認処理（S502）では、RAMクリア時等の演出禁止期間の判

50

定が行われる。下皿状態確認処理（S 5 0 3）では、下側球受け皿 3 7 の満杯報知用タイマ設定が行われる。ループシナリオ再設定処理（S 5 0 4）では、客待ち演出等の一定間隔で行う演出の設定が行われる。

【0 1 2 0】

コマンド監視処理（S 5 0 5）では、主制御基板 2 0 0 から受信したコマンド（制御信号）を解析し、コマンドに対応した処理が行われる。図 2 2 に示すように、コマンド監視処理（S 5 0 5）では、まず、主制御基板 2 0 0 からコマンド（制御信号）を受信したか否かが判断される（S 5 0 5 - 1）。主制御基板 2 0 0 からコマンドを受信していないときには、このコマンド監視処理（S 5 0 5）は終了する。

【0 1 2 1】

一方、主制御基板 2 0 0 からコマンドを受信したときには、そのコマンドが上記変動コマンドか否かが判断され（S 5 0 5 - 2）、変動コマンドでない場合には、客待ちコマンドか否かが判断される（S 5 0 5 - 3）。変動コマンドでもなく、客待ちコマンドでもない場合には、その他のコマンド処理を実施し（S 5 0 5 - 4）、コマンド監視処理（S 5 0 5）は終了する。

【0 1 2 2】

それに対して、上記 S 5 0 5 - 3 において、受信されたコマンドが客待ちコマンドである場合には、客待ちコマンド処理を行い（S 5 0 5 - 5）、コマンド監視処理（S 5 0 5）は終了する。客待ちコマンド処理（S 5 0 5 - 5）は、例えば楽曲中であればその楽曲の音量がフェードアウトするように音声制御基板 2 2 0 に制御させる処理等を含むものである。尚、客待ちコマンド処理（S 5 0 5 - 5）は、上記メイン処理において、大当たりおよび普通図柄当たりの当否判定を行う保留がないとき（保留が全て消化されたとき）に、特別図柄および普通図柄が停止した後、主制御基板 2 0 0 から送信されるコマンドである。

【0 1 2 3】

上記 S 5 0 5 - 2 において、受信されたコマンドが変動コマンドである場合には、特別図柄の変動が開始した後、変動停止又は仮変動停止までの間に、例えば、5 個の「あ」、「い」、「う」、「え」、「お」等の各装飾図柄 8 2 A ~ 8 2 E（図 2 6 参照）が揃うか否かによって大当たりが付与されるか否かが示唆され、更に、通常大当たり図柄で仮変動停止した後、再変動して確変大当たり図柄で変動停止するか否かが示唆される特別演出パターンが含まれた再抽選変動コマンドか否かが判断される（S 5 0 5 - 6）。

【0 1 2 4】

そして、再抽選変動コマンドでない場合、つまり、通常変動パターンが含まれた通常変動コマンドの場合には、通常変動コマンド処理を行い（S 5 0 5 - 7）、コマンド監視処理（S 5 0 5）は終了する。一方、受信された変動コマンドに特別演出パターンが含まれた再抽選変動コマンドの場合には、図 2 3 乃至図 2 5 にフローの詳細を示す再抽選変動コマンド処理を行い（S 5 0 5 - 8）、コマンド監視処理（S 5 0 5）は終了する。

【0 1 2 5】

通常変動コマンド処理（S 5 0 5 - 7）、再抽選変動コマンド処理（S 5 0 5 - 8）は、上記特別図柄変動パターン作成処理（S 1 6 0 - 4 - 7）で設定された変動パターンを踏まえた上で、より具体的な演出（表示装置 1 0 を用いたいわゆるスーパーリーチ演出等）を選択・実行する処理であり、上記演出態様乱数用カウンタ、演出乱数用カウンタ、信頼度乱数用カウンタ、再変動乱数用カウンタを用いて演出態様（演出パターン）を決定して、特典（通常大当たり又は確変大当たり等）の付与、又は、外れを報知する処理である。

【0 1 2 6】

このような通常変動コマンド処理（S 5 0 5 - 7）、再抽選変動コマンド処理（S 5 0 5 - 8）を含むコマンド監視処理（S 5 0 5）の後、ランプ処理（S 5 0 6）において出力するランプデータの作成を行う。その後、スイッチ処理（S 5 0 7）では、スイッチ有効時間の管理および動作の設定を行う。また、スイッチ状態取得処理で格納したデータに

10

20

30

40

50

基づく処理を行う。続いて、コマンド送信処理（S508）では、送信コマンドがある場合には当該コマンドが送信される。これにより、10msタイマ割り込み処理（S500）が終了する。尚、遊技機1の機能等に合わせて、10msタイマ割り込み処理（S500）にその他の処理を含めてもよい。

【0127】

次に、上記再抽選変動コマンド処理（S505-8）について図23～図31に基づいて詳細に説明する。再抽選変動コマンド処理（S505-8）では、図23に示すように、先ず、受信された変動コマンドが大当たり（通常大当たり又は確変大当たり）となる変動コマンドか否か（特別図柄がぞろ目で揃うときの演出か否か）が判断される（S505-8-1）。大当たりとなる変動コマンドであると判断された場合には、続いて、確変大

10

【0128】

そして、確変大当たりとなる変動コマンドであると判断された場合には、続いて、信頼度乱数用カウンタによって「0」～「99」のいずれかの信頼度乱数値が取得され、その取得された信頼度乱数値が、「0」～「79」のうちのいずれかの乱数値であるか否かが判断される（S505-8-3）。つまり、通常大当たり図柄が仮変動停止された後、再変動して確変大当たり図柄で変動停止する確率が高い旨（例えば、100%の確率である。）を報知する高信頼度の特別演出表示を行うか否かが判断される。

【0129】

20

そして、取得された信頼度乱数値が、「0」～「79」のうちのいずれかであると判断された場合には（S505-8-3）、通常大当たり図柄が仮変動停止された後、再変動して高い確率で（例えば、100%の確率である。）確変大当たり図柄が変動停止される旨を示唆する高信頼度の特別演出パターンの表示が開始される（S505-8-4）。

【0130】

具体的には、図26に示すように、先ず、表示装置10の表示部11に左、中、右特別図柄の変動が開始され、左特別図柄81Aと右特別図柄81Cが偶数図柄（例えば、『6』である。）で仮変動停止し、中特別図柄81Bが変動しているリーチ変動状態となった後、表示部11の左上側に当該リーチ変動状態が小さく表示される。また同時に、特別図柄（『0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11』）とは異なる5個の装飾図柄82A～82E（例えば、『あ、い、う、え、お』である。）のうち、中央の装飾図柄82Cが変動している状態で、5個の装飾図柄82A～82Eが表示部11の略中央部に表示される（図26（1）-（2））。

30

【0131】

また、中央の装飾図柄82Cが変動している状態の5個の装飾図柄82A～82Eの上側に、中央に装飾図柄82Cが仮変動停止すると、通常大当たり図柄が仮変動停止した後、再変動して確変大当たり図柄で変動停止する旨が報知される（例えば、「「う」が来たら確変確定！！」と表示される。）。また同時に、表示部11の右上側に「SPリーチ」と表示されて、いわゆるスペシャルリーチ状態である旨が報知される（図26（2））。

【0132】

40

尚、高信頼度の特別演出パターンが選択された場合には、演出態様乱数用カウンタによって「0」～「199」のいずれかの演出態様乱数値が取得され、その取得された演出態様乱数値が、「0」～「179」のうちのいずれかの乱数値のときには、5個の装飾図柄82A～82Eとして『あ、い、う、え、お』の組み合わせの装飾図柄が選択され、「180」～「199」のうちのいずれかの乱数値のときには、5個の装飾図柄82A～82Eとして『ま、み、む、め、も』の組み合わせの装飾図柄が選択される。

【0133】

そして、図23に示すように、中央の装飾図柄82Cが変動している状態の5個の装飾図柄82A～82Eが表示部11に表示されてから所定時間（例えば、5秒である。）経過した場合には、装飾図柄82Cが中央に仮変動停止されて揃った状態で5個の装飾図柄

50

8 2 A ~ 8 2 E が表示部 1 1 の中央に表示されると共に、通常大当たり図柄が表示部 1 1 の左上側に小さく仮変動停止される（S 5 0 5 - 8 - 5）。例えば、図 2 6 に示すように、『あ、い、う、え、お』の 5 個の装飾図柄 8 2 A ~ 8 2 E のうち、中央の『う』の装飾図柄 8 2 C が僅かに変動している状態で仮変動停止されて表示部 1 1 に表示されると共に、『6、6、6』の通常大当たり図柄 8 1 A ~ 8 1 C が、表示部 1 1 の左上側に僅かに変動している状態で小さく仮変動停止される（図 2 6（3 A））。

【0 1 3 4】

一方、上記 S 5 0 5 - 8 - 3 において、取得された信頼度乱数値が、『8 0』~『9 9』のうちのいずれかであると判断された場合には、通常大当たり図柄が仮変動停止された後、再変動して低い確率で（例えば、約 1 7 % の確率である。）確変大当たり図柄が変動停止される旨を示唆する低信頼度の特別演出パターンの表示が開始される（S 5 0 5 - 8 - 6）。

10

【0 1 3 5】

具体的には、図 2 9 に示すように、先ず、表示装置 1 0 の表示部 1 1 に左、中、右特別図柄の変動が開始され、左特別図柄 8 1 A と右特別図柄 8 1 C が偶数図柄（例えば、『6』である。）で仮変動停止し、中特別図柄 8 1 B が変動しているリーチ変動状態となった後、表示部 1 1 の左上側に当該リーチ変動状態が小さく表示される。また同時に、5 個の装飾図柄 8 2 A ~ 8 2 E（例えば、『か、き、く、け、こ』である。）のうち、中央の装飾図柄 8 2 C が変動している状態で、5 個の装飾図柄 8 2 A ~ 8 2 E が表示部 1 1 の略中央部に表示される（図 2 9（1 1）-（1 2））。

20

【0 1 3 6】

また、中央の装飾図柄 8 2 C が変動している状態の 5 個の装飾図柄 8 2 A ~ 8 2 E の上側に、中央に装飾図柄 8 2 C が仮変動停止すると、通常大当たり図柄が仮変動停止した後、再変動して、通常大当たり図柄若しくは確変大当たり図柄で変動停止する旨が報知される（例えば、『「く」が来たら大当たり！！』と表示される。）。また同時に、表示部 1 1 の右上側に『S P リーチ』と表示されて、いわゆるスペシャルリーチ状態である旨が報知される（図 2 9（1 2））。

【0 1 3 7】

尚、低信頼度の特別演出パターンが選択された場合には、演出態様乱数カウンタによって『0』~『1 9 9』のいずれかの演出態様乱数値が取得され、その取得された演出態様乱数値が、『0』~『1 7 9』のうちのいずれかの乱数値のときには、5 個の装飾図柄 8 2 A ~ 8 2 E として『か、き、く、け、こ』の組み合わせの装飾図柄が選択され、『1 8 0』~『1 9 9』のうちのいずれかの乱数値のときには、5 個の装飾図柄 8 2 A ~ 8 2 E として『さ、し、す、せ、そ』の組み合わせの装飾図柄が選択される。

30

【0 1 3 8】

そして、図 2 3 に示すように、中央の装飾図柄 8 2 C が変動している状態の 5 個の装飾図柄 8 2 A ~ 8 2 E が表示部 1 1 に表示されてから所定時間（例えば、5 秒である。）経過した場合には、装飾図柄 8 2 C が中央に仮変動停止された 5 個の装飾図柄 8 2 A ~ 8 2 E を表示部 1 1 の中央に表示すると共に、通常大当たり図柄が表示部 1 1 の左上側に小さく仮変動停止される（S 5 0 5 - 8 - 7）。例えば、図 2 9 に示すように、『か、き、く、け、こ』の 5 個の装飾図柄 8 2 A ~ 8 2 E のうち、中央の『く』の装飾図柄 8 2 C が僅かに変動している状態で仮変動停止されて表示部 1 1 に表示されると共に、『6、6、6』の通常大当たり図柄が、表示部 1 1 の左上側に僅かに変動している状態で小さく仮変動停止される（図 2 9（1 3 A））。

40

【0 1 3 9】

続いて、図 2 3 に示すように、表示部 1 1 の左上側に小さく仮変動停止された通常大当たり図柄 8 1 A ~ 8 1 C が表示部 1 1 の中央部に大きく僅かに変動している状態で仮変動停止され、通常大当たりになった旨が報知される（S 5 0 5 - 8 - 8）。例えば、図 2 7 又は図 3 0 に示すように、『6、6、6』の通常大当たり図柄 8 1 A ~ 8 1 C が、表示部 1 1 の中央部に大きく僅かに変動している状態で仮変動停止され、通常大当たりになった

50

旨が報知される(図27(4A)、図30(14A))。これにより、遊技者は、通常大当たりが未だ確定しておらず、確変大当たり図柄に昇格する可能性がある旨を容易に認識することができ、趣向性を高めることができる。

【0140】

続いて、表示部11の中央部に仮変動停止されている左、中、右特別図柄81A、81B、81Cが、表示部11の左上側に僅かに変動している状態で小さく表示されて仮変動停止され、キャラクタ83が表示部11の略中央部に表示される(図27(5)、図30(15))(S505-8-9)。また、仮変動を再度開始する旨を示唆する「もう1回」のメッセージが表示部11の右上側に表示される(図27(5)、図30(15))(S505-8-9)。その後、表示部11の左上側に仮変動停止されている左、中、右特別図柄81A~81Cの仮変動が開始されて、キャラクタ83が移動表示される(図27(6)、図31(16))(S505-8-9)。

10

【0141】

そして、表示部11の左上側に表示された左、中、右特別図柄81A、81B、81Cのうち、左特別図柄81Aと右特別図柄81Cが奇数図柄(例えば、「7」である。)で停止し、中特別図柄81Bだけが変動しているリーチ変動状態になる(図28(7)、図31(17A))(S505-8-10)。また、キャラクタ83が表示部11の中央部に移動されて表示される(図28(7)、図31(17A))(S505-8-10)。

【0142】

その後、表示部11の中央部に左、中、右特別図柄81A、81B、81Cが、確変大当たり図柄『7、7、7』等の奇数図柄のぞろ目で変動停止されて、確変大当たりが付与された旨が報知され(図28(8)、図31(18A))(S505-8-11)、当該再抽選変動コマンド処理(S505-8)が終了する。

20

【0143】

一方、上記S505-8-2において、確変大当たりとなる変動コマンドでないと判断された場合、つまり、通常大当たりとなる変動コマンドであると判断された場合には、続いて、図24に示すように、S505-8-12~S505-8-13において、上記S505-8-6~S505-8-7の処理が実行される。例えば、図29(11)~(13A)に示すように、低信頼度の特別演出パターンの表示が開始された後、『か、き、く、け、こ』の5個の装飾図柄82A~82Eのうち、中央の『く』の装飾図柄82Cが僅かに変動している状態で仮変動停止されて表示部11に表示されると共に、『6、6、6』の通常大当たり図柄が、表示部11の左上側に僅かに変動している状態で小さく仮変動停止される。

30

【0144】

続いて、再変動乱数用カウンタによって「0」~「99」のいずれかの再変動乱数値が取得され、その取得された再変動乱数値が、「0」~「79」のうちのいずれかの乱数値であるか否かが判断される(S505-8-14)。つまり、通常大当たり図柄が仮変動停止された後、再変動されて、通常大当たり図柄で変動停止されるか否かが判断される。

【0145】

そして、取得された再変動乱数値が、「0」~「79」のうちのいずれかであると判断された場合には(S505-8-14)、S505-8-15~S505-8-16において、上記S505-8-9~S505-8-10の処理が実行される。例えば、図30(14A)~(15)~図31(16)に示すように、『6、6、6』の通常大当たり図柄81A~81Cが、表示部11の中央部に大きく僅かに変動している状態で仮変動停止され、通常大当たりになった旨が報知される。

40

【0146】

その後、左、中、右特別図柄81A、81B、81Cが、表示部11の左上側に僅かに変動している状態で小さく表示されて仮変動停止され、キャラクタ83が表示部11の略中央部に表示される。そして、表示部11の左上側に仮変動停止されている左、中、右特別図柄81A~81Cの仮変動が開始されて、キャラクタ83が移動表示される。これに

50

より、遊技者は、通常大当たりが未だ確定しておらず、確変大当たり図柄に昇格する可能性がある旨を容易に認識することができ、趣向性を高めることができる。

【0147】

続いて、表示部11の左上側に表示された左、中、右特別図柄81A、81B、81Cのうち、左特別図柄81Aと右特別図柄81Cが偶数図柄（例えば、「6」である。）で停止し、中特別図柄81Bだけが変動しているリーチ変動状態になる（図31（17B））（S505-8-17）。また、キャラクタ83が表示部11の中央部に移動されて表示される（図31（17B））（S505-8-17）。

【0148】

その後、表示部11の中央部に左、中、右特別図柄81A、81B、81Cが、通常大当たり図柄『6、6、6』等の偶数図柄のぞろ目で変動停止されて、通常大当たりが付与された旨が報知され（図31（18B））（S505-8-18）、当該再抽選変動コマンド処理（S505-8）が終了する。

10

【0149】

一方、上記S505-8-14において、取得された再変動乱数値が、「80」～「99」のうちのいずれかであると判断された場合には、表示部11の左上側に僅かに変動している状態で小さく仮変動停止された通常大当たり図柄、例えば、『6、6、6』が、表示部11の中央部に変動停止されて、通常大当たりが付与された旨が報知され（図29（13A）-図30（14B））（S505-8-18）、当該再抽選変動コマンド処理（S505-8）が終了する。

20

【0150】

他方、図23に示すように、上記S505-8-1において、受信された変動コマンドが大当たりとなる変動コマンドでない（外れとなる変動コマンドである）場合には、続いて、図24に示すように、信頼度乱数用カウンタによって「0」～「99」のいずれかの信頼度乱数値が取得され、その取得された信頼度乱数値が、「0」～「19」のうちのいずれかの乱数値であるか否かが判断される（S505-8-19）。

【0151】

そして、取得された信頼度乱数値が、「0」～「19」のうちのいずれかであると判断された場合には、S505-8-20において、上記S505-8-4の処理が実行される。つまり、通常大当たり図柄が仮変動停止された後、再変動して高い確率で（例えば、100%の確率である。）確変大当たり図柄が変動停止される旨を示唆する高信頼度の特別演出パターンの表示が開始される。

30

【0152】

具体的には、図26に示すように、まず、表示装置10の表示部11に左、中、右特別図柄の変動が開始され、左特別図柄81Aと右特別図柄81Cが偶数図柄（例えば、『6』である。）で仮変動停止し、中特別図柄81Bが変動しているリーチ変動状態となった後、表示部11の左上側に当該リーチ変動状態が小さく表示される。また同時に、5個の装飾図柄82A～82E（例えば、『あ、い、う、え、お』である。）のうち、中央の装飾図柄82Cが変動している状態で、5個の装飾図柄82A～82Eが表示部11の略中央部に表示される（図26（1）-（2））。

40

【0153】

また、中央の装飾図柄82Cが変動している状態の5個の装飾図柄82A～82Eの上側に、中央に装飾図柄82Cが仮変動停止すると、通常大当たり図柄が仮変動停止した後、再変動して確変大当たり図柄で変動停止する旨が報知される（例えば、「「う」が来たら確変確定！！」と表示される。）。また同時に、表示部11の右上側に「SPリーチ」と表示されて、いわゆるスペシャルリーチ状態である旨が報知される（図26（2））。

【0154】

そして、図25に示すように、中央の装飾図柄82Cが変動している状態の5個の装飾図柄82A～82Eが表示部11に表示されてから所定時間（例えば、5秒である。）経過した場合には、装飾図柄82C以外の装飾図柄82A、82B、82D、82Eのうち

50

の何れかが中央に仮変動停止され、5個の装飾図柄82A～82Eが揃わない状態で仮変動停止される(S505-8-21)。

【0155】

例えば、図26(3B)に示すように、『お』の装飾図柄82Eが中央に僅かに変動している揃わない状態で仮変動停止された『あ、い、お、え、お』5個の装飾図柄82A、82B、82E、82D、82Eが表示部11の中央に表示される。また同時に、外れリーチ図柄81A～81Cが表示部11の左上側に小さく仮変動停止される(S505-8-21)。例えば、図26(3B)に示すように、『6、7、6』の外れリーチ図柄81A～81Cが、表示部11の左上側に小さく仮変動停止される。

【0156】

その後、表示部11の中央部に、例えば、『6、7、6』等の外れリーチ図柄81A～81Cが、変動停止されて、外れが確定された旨が報知され(図27(4B))(S505-8-22)、再抽選変動コマンド処理(S505-8)が終了する。

【0157】

一方、上記S505-8-19において、取得された信頼度乱数値が、『20』～『99』のうちのいずれかであると判断された場合には、S505-8-23において、上記S505-8-6の処理が実行される。つまり、通常大当たり図柄が仮変動停止された後、再変動して低い確率で(例えば、約17%の確率である。)確変大当たり図柄が変動停止される旨を示唆する低信頼度の特別演出パターンの表示が開始される。

【0158】

具体的には、図29に示すように、まず、表示装置10の表示部11に左、中、右特別図柄の変動が開始され、左特別図柄81Aと右特別図柄81Cが偶数図柄(例えば、『6』である。)で仮変動停止し、中特別図柄81Bが変動しているリーチ変動状態となった後、表示部11の左上側に当該リーチ変動状態が小さく表示される。また同時に、5個の装飾図柄82A～82E(例えば、『か、き、く、け、こ』である。)のうち、中央の装飾図柄82Cが変動している状態で、5個の装飾図柄82A～82Eが表示部11の略中央部に表示される(図29(11)-(12))。

【0159】

また、中央の装飾図柄82Cが変動している状態の5個の装飾図柄82A～82Eの上側に、中央に装飾図柄82Cが仮変動停止すると、通常大当たり図柄が仮変動停止した後、再変動して、通常大当たり図柄若しくは確変大当たり図柄で変動停止する旨が報知される(例えば、『「く」が来たら大当たり!!』と表示される。)。また同時に、表示部11の右上側に『SPリーチ』と表示されて、いわゆるスペシャルリーチ状態である旨が報知される(図29(12))。

【0160】

そして、図25に示すように、中央の装飾図柄82Cが変動している状態の5個の装飾図柄82A～82Eが表示部11に表示されてから所定時間(例えば、5秒である。)経過した場合には、装飾図柄82C以外の装飾図柄82A、82B、82D、82Eのうちの何れかが中央に仮変動停止され、5個の装飾図柄82A～82Eが揃わない状態で仮変動停止される(S505-8-24)。

【0161】

例えば、図29(13B)に示すように、『こ』の装飾図柄82Eが中央に僅かに変動している揃わない状態で仮変動停止された『か、き、こ、け、こ』5個の装飾図柄82A、82B、82E、82D、82Eが表示部11の中央に表示される。また同時に、外れリーチ図柄81A～81Cが表示部11の左上側に小さく仮変動停止される(S505-8-24)。例えば、図29(13B)に示すように、『6、7、6』の外れリーチ図柄81A～81Cが、表示部11の左上側に小さく仮変動停止される。

【0162】

その後、表示部11の中央部に、例えば、『6、7、6』等の外れリーチ図柄81A～81Cが、変動停止されて、外れが確定された旨が報知され(図30(14C))(S5

10

20

30

40

50

05 - 8 - 22)、再抽選変動コマンド処理(S505 - 8)が終了する。

【0163】

以上詳細に説明した通り、本実施形態に係る遊技機1では、サブ制御基板205は、受信された変動コマンドが大当たりとなる再抽選変動コマンドの場合には、左、中、右特別図柄81A~81Cの変動を開始し、左特別図柄81Aと右特別図柄81Cが偶数図柄(例えば、『6』である。)で仮変動停止し、中特別図柄81Bが変動しているリーチ変動状態とした後、表示部11の左上側に当該リーチ変動状態を小さく表示する。また同時に、特別図柄(『0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11』)とは異なる5個の装飾図柄82A~82Eが、中央の装飾図柄82Cが変動している状態で、表示部11の略中央部に表示される。

10

【0164】

その後、装飾図柄82Cが中央に仮変動停止され、5個の装飾図柄82A~82Eが揃った状態で表示部11の中央に仮変動停止された後、通常大当たり図柄が表示部11の中央部に仮変動停止される。続いて、左、中、右特別図柄81A~81Cが再変動して確変大当たり図柄若しくは通常大当たり図柄が変動停止される。また、『あ、い、う、え、お』若しくは『ま、み、む、め、も』の5個の装飾図柄82A~82Eが揃った状態で仮変動停止された場合には、左、中、右特別図柄81A~81Cが再変動した後、確変大当たり図柄が100%という高い確率で変動停止される。

【0165】

一方、『か、き、く、け、こ』若しくは『さ、し、す、せ、そ』の5個の装飾図柄82A~82Eが揃った状態で仮変動停止された場合には、再変動した後、通常大当たり図柄が約83%という高い確率で変動停止され、確変大当たり図柄が約17%という低い確率で変動停止される。

20

【0166】

これにより、遊技者は、左、中、右特別図柄81A~81Cの変動が開始され、リーチ状態になった後に、5個の装飾図柄82A~82Eが揃った状態で仮変動停止されることにより、少なくとも通常大当たり遊技が実行される旨を確認することができる。更に、遊技者は、5個の装飾図柄82A~82Eが『あ、い、う、え、お』若しくは『ま、み、む、め、も』の組み合わせで仮変動停止するか、『か、き、く、け、こ』若しくは『さ、し、す、せ、そ』の組み合わせで仮変動停止するかによって、再変動後、確変大当たり図柄が変動停止される可能の高低を知ることができる。

30

【0167】

従って、遊技者の興味を5個の装飾図柄82A~82Eが『あ、い、う、え、お』、『ま、み、む、め、も』、『か、き、く、け、こ』若しくは『さ、し、す、せ、そ』のうちのいずれの組み合わせで揃った状態になるか否かに強く惹きつけることができ、特別演出パターンの表示に対する趣向性を高めることができる。

【0168】

また、サブ制御基板205は、受信された変動コマンドが外れとなる再抽選変動コマンドの場合には、左、中、右特別図柄81A~81Cの変動を開始し、リーチ状態にした後に、5個の装飾図柄82A~82Eが、中央の装飾図柄82Cが変動している状態で、表示部11の略中央部に表示する。その後、装飾図柄82C以外の装飾図柄82A、82B、82D、82Eのうちの何れかが中央に仮変動停止されて、5個の装飾図柄82A~82Eが揃わない状態で(例えば、『あ、い、お、え、お』の組み合わせ)仮変動停止された場合には、表示部11の中央部に、例えば、『6、7、6』等の外れリーチ図柄81A~81Cが、変動停止されて、外れが確定された旨が報知される。

40

【0169】

これにより、遊技者は、特別演出パターンにおいて、5個の装飾図柄82A~82Eが揃った状態の組み合わせで仮変動停止されるか否かによって、左、中、右特別図柄81A~81Cが通常大当たり図柄で仮変動停止若しくは外れリーチ図柄で変動停止する前に、大当たりか否かを判定することができる。従って、遊技者の興味を5個の装飾図柄82A~

50

８２Ｅが『あ、い、う、え、お』、『ま、み、む、め、も』、『か、き、く、け、こ』若しくは『さ、し、す、せ、そ』のうちのいずれかの組み合わせで揃った状態になるか否かに強く惹きつけることができ、特別演出パターンの表示に対する趣向性を高めることができる。

【０１７０】

また、表示部１１の左上側に左、中、右特別図柄８１Ａ～８１Ｃを小さく表示すると共に、５個の装飾図柄８２Ａ～８２Ｅが表示部１１の中央部に表示されるため、遊技者は、５個の装飾図柄８２Ａ～８２Ｅの組み合わせ状態と、左、中、右特別図柄８１Ａ～８１Ｃとを同時に確認することができ、特別演出パターンの表示に対する趣向性を高めることができる。

10

【０１７１】

また、左、中、右特別図柄８１Ａ～８１Ｃは、最終的には通常当たり図柄、又は、確変の大当たり図柄、若しくは、外れリーチ図柄で変動停止されるが、５個の装飾図柄８２Ａ～８２Ｅは、揃った状態、若しくは、揃っていない状態で仮変動停止される。これにより、遊技者は、５個の装飾図柄８２Ａ～８２Ｅの組み合わせが報知された後、最終的に左、中、右特別図柄８１Ａ～８１Ｃが停止態様で報知される旨を容易に認識することができ、５個の装飾図柄８２Ａ～８２Ｅが『あ、い、う、え、お』、『ま、み、む、め、も』、『か、き、く、け、こ』若しくは『さ、し、す、せ、そ』のうちのいずれかの組み合わせで揃った状態になるか否かに対する趣向性を高めることができる。

【０１７２】

20

尚、本発明は前記実施形態に限定されることはなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲内で種々の改良、変形が可能であることは勿論である。例えば、以下のようにしてもよい。

【０１７３】

[他の第１実施形態]

(Ａ)例えば、上記Ｓ５０５－８－１１において、表示部１１の中央部に左、中、右特別図柄８１Ａ、８１Ｂ、８１Ｃが、例えば、通常大当たり図柄『８、８、８』の偶数図柄のぞろ目で変動停止されて、大入賞口４５が１５ラウンド（１５回）開放される第１通常大当たりが付与された旨が報知されるようにしてもよい。また、上記Ｓ５０５－８－１８において、表示部１１の中央部に左、中、右特別図柄８１Ａ、８１Ｂ、８１Ｃが、例えば、通常大当たり図柄『２、２、２』の偶数図柄のぞろ目で変動停止されて、大入賞口４５が７ラウンド（７回）開放される第２通常大当たりが付与された旨が報知されるようにしてもよい。

30

【０１７４】

これにより、遊技者は、左、中、右特別図柄８１Ａ～８１Ｃの変動が開始され、リーチ状態になった後に、『あ、い、う、え、お』若しくは『ま、み、む、め、も』の５個の装飾図柄８２Ａ～８２Ｅが揃った状態で仮変動停止されることにより、大入賞口４５が１５ラウンド（１５回）開放される第１通常大当たりが１００％という高い確率で付与される旨を確認することができる。

【０１７５】

また、遊技者は、左、中、右特別図柄８１Ａ～８１Ｃの変動が開始され、リーチ状態になった後に、『か、き、く、け、こ』若しくは『さ、し、す、せ、そ』の組み合わせで仮変動停止されることにより、大入賞口４５が１５ラウンド（１５回）開放される第１通常大当たりが１７％という低い確率で付与され、大入賞口４５が７ラウンド（７回）開放される第２通常大当たりが８３％の確率で付与される旨を確認することができる。

40

【０１７６】

従って、遊技者の興味を５個の装飾図柄８２Ａ～８２Ｅが『あ、い、う、え、お』、『ま、み、む、め、も』、『か、き、く、け、こ』若しくは『さ、し、す、せ、そ』のうちのいずれの組み合わせで揃った状態になるか否かに強く惹きつけることができ、特別演出パターンの表示に対する趣向性を高めることができる。

【０１７７】

50

[他の第 2 実施形態]

(B) また、例えば、上記 S 5 0 5 - 8 - 1 1 において、表示部 1 1 の中央部に左、中、右特別図柄 8 1 A、8 1 B、8 1 C が、通常大当たり図柄『 8、8、8 』等の偶数図柄のぞろ目で変動停止されて、通常大当たりが付与された旨が報知され、通常大当たり遊技が終了した後、次の大当たりとなるまで確変状態（高確率状態）かつ時短状態とされるようにしてもよい。

【 0 1 7 8 】

これにより、遊技者は、左、中、右特別図柄 8 1 A ~ 8 1 C の変動が開始され、リーチ状態になった後に、『あ、い、う、え、お』若しくは『ま、み、む、め、も』の 5 個の装飾図柄 8 2 A ~ 8 2 E が揃った状態で仮変動停止されることにより、再変動後、通常大当たり図柄で変動停止されても、所謂確変大当たりが 1 0 0 % という高い確率で付与される旨を確認することができる。また、遊技者は、左、中、右特別図柄 8 1 A ~ 8 1 C の変動が開始され、リーチ状態になった後に、『か、き、く、け、こ』若しくは『さ、し、す、せ、そ』の組み合わせで仮変動停止されることにより、再変動後、通常大当たり図柄で変動停止されても、所謂確変大当たりが約 1 7 % という低い確率で付与される旨を確認することができる。

10

【 0 1 7 9 】

従って、遊技者の興味を 5 個の装飾図柄 8 2 A ~ 8 2 E が『あ、い、う、え、お』、『ま、み、む、め、も』、『か、き、く、け、こ』若しくは『さ、し、す、せ、そ』のうちのいずれの組み合わせで揃った状態になるか否かに強く惹きつけることができ、特別演出パターンの表示に対する趣向性を高めることができる。

20

【 0 1 8 0 】

[他の第 3 実施形態]

(C) また、例えば、上記 S 5 0 5 - 8 - 1 1 において、表示部 1 1 の中央部に左、中、右特別図柄 8 1 A、8 1 B、8 1 C が、例えば、通常大当たり図柄『 8、8、8 』等の偶数図柄のぞろ目で変動停止されて、大入賞口 4 5 が 7 ラウンド（ 7 回 ）開放される第 1 通常大当たりが付与された旨が報知され、大入賞口 4 5 が 7 ラウンド開放された後、続けて、大入賞口 4 5 が 8 ラウンド開放されるようにしてもよい。つまり、大入賞口 4 5 が 1 5 ラウンド開放されるようにしてもよい。

30

【 0 1 8 1 】

また、上記 S 5 0 5 - 8 - 1 8 において、表示部 1 1 の中央部に左、中、右特別図柄 8 1 A、8 1 B、8 1 C が、例えば、通常大当たり図柄『 2、2、2 』等の偶数図柄のぞろ目で変動停止されて、大入賞口 4 5 が 7 ラウンド（ 7 回 ）開放される第 2 通常大当たりが付与された旨が報知され、大入賞口 4 5 が 7 ラウンド開放されるようにしてもよい。

【 0 1 8 2 】

これにより、遊技者は、左、中、右特別図柄 8 1 A ~ 8 1 C の変動が開始され、リーチ状態になった後に、『あ、い、う、え、お』若しくは『ま、み、む、め、も』の 5 個の装飾図柄 8 2 A ~ 8 2 E が揃った状態で仮変動停止されることにより、1 0 0 % という高い確率で、実質的に、大入賞口 4 5 が 1 5 ラウンド（ 1 5 回 ）開放される第 1 通常大当たりが付与される旨を確認することができる。

40

【 0 1 8 3 】

また、遊技者は、左、中、右特別図柄 8 1 A ~ 8 1 C の変動が開始され、リーチ状態になった後に、『か、き、く、け、こ』若しくは『さ、し、す、せ、そ』の組み合わせで仮変動停止されることにより、大入賞口 4 5 が 1 5 ラウンド（ 1 5 回 ）開放される第 1 通常大当たりが 1 7 % という低い確率で付与され、大入賞口 4 5 が 7 ラウンド（ 7 回 ）開放される第 2 通常大当たりが 8 3 % の確率で付与される旨を確認することができる。

【 0 1 8 4 】

従って、遊技者の興味を 5 個の装飾図柄 8 2 A ~ 8 2 E が『あ、い、う、え、お』、『ま、み、む、め、も』、『か、き、く、け、こ』若しくは『さ、し、す、せ、そ』のうちのいずれの組み合わせで揃った状態になるか否かに強く惹きつけることができ、特別演出

50

パターンの表示に対する趣向性を高めることができる。

【 0 1 8 5 】

[他の第 4 実施形態]

(D) また、例えば、上記 S 5 0 5 - 8 - 5、S 5 0 5 - 8 - 7、S 5 0 5 - 8 - 1 3、S 5 0 5 - 8 - 2 0、S 5 0 5 - 8 - 2 4 において、5 個の装飾図柄 8 2 A ~ 8 2 E を仮変動停止の状態にしたが、5 個の装飾図柄 8 2 A ~ 8 2 E を変動停止の状態にするようにしてもよい。これにより、遊技者は、5 個の装飾図柄 8 2 A ~ 8 2 E の組み合わせが確定された旨を容易に確認することができる。

【 0 1 8 6 】

[他の第 5 実施形態]

(E) また、例えば、S 5 0 5 - 8 - 1 で受信された変動コマンドが大当たりとなる変動コマンドであると判断された場合に、続いて、S 5 0 5 - 8 - 2 で確変大当たりとなる変動コマンドか否かが判断されているが、S 5 0 5 - 8 - 1 で受信された変動コマンドが大当たりとなる変動コマンドであると判断された場合に、続いて、S 5 0 5 - 8 - 3 の処理を実行するようにしてもよい。

【 0 1 8 7 】

そして、S 5 0 5 - 8 - 5 及び S 5 0 5 - 8 - 7 の処理を実行した後に、S 5 0 5 - 8 - 2 の処理を実行し、確変大当たりとなる変動コマンドであると判断された場合には、S 5 0 5 - 8 - 8 の処理に移行し、一方、確変大当たりとなる変動コマンドでないと判断された場合には、S 5 0 5 - 8 - 1 2 の処理に移行するようにしてもよい。つまり、S 5 0 5 - 8 - 1 の処理に続いて S 5 0 5 - 8 - 2 の処理を行わないようにしてもよい。

【 0 1 8 8 】

これにより、本実施形態に係る遊技機 1 と同様に、遊技者の興味を 5 個の装飾図柄 8 2 A ~ 8 2 E が『あ、い、う、え、お』、『ま、み、む、め、も』、『か、き、く、け、こ』若しくは『さ、し、す、せ、そ』のうちのいずれかの組み合わせで揃った状態になるか否かに強く惹きつけることができ、特別演出パターンの表示に対する趣向性を高めることができる。

【 0 1 8 9 】

[他の第 6 実施形態]

(F) また、例えば、左、中、右特別図柄 8 1 A ~ 8 1 C は主制御基板 2 0 0 が設定し、5 個の装飾図柄 8 2 A ~ 8 2 E はサブ制御基板 2 0 5 が設定し、左、中、右特別図柄 8 1 A ~ 8 1 C と 5 個の装飾図柄 8 2 A ~ 8 2 E の変動表示制御を主制御基板 2 0 0 又は演出制御基板が制御するようにしてもよい。これにより、サブ制御基板 2 0 5 の制御負担の軽減化を図ることが可能となる。

【 0 1 9 0 】

[他の第 7 実施形態]

(G) また、例えば、特別図柄は『 0 , 1 , 2 , 3 , 4 , 5 , 6 , 7 , 8 , 9 』のように規則性を有するが、5 個の装飾図柄 8 2 A ~ 8 2 E は、○、×等の記号、花の種類等のように規則性を有さないようにしてもよい。これにより、5 個の装飾図柄 8 2 A ~ 8 2 E に多様性を持たせることが可能となる。

【 0 1 9 1 】

[他の第 8 実施形態]

(H) また、例えば、特別演出パターンでは、5 個の装飾図柄 8 2 A ~ 8 2 E (例えば、『あ、い、う、え、お』) に替えて、1 4 個の麻雀牌 8 5 A ~ 8 5 N の図柄を用いて、何れかの役で揃った状態を高信頼度装飾図柄、低信頼度装飾図柄に設定するようにしてもよい。また、特別図柄も麻雀牌の図柄にしてもよい。これにより、1 4 個の麻雀牌 8 5 A ~ 8 5 N が役満で揃えば、再変動後、高確率で確変大当たりになり、1 4 個の麻雀牌 8 5 A ~ 8 5 N が満貫で揃えば、低確率で確変大当たりになる等のように設定することが可能となる。従って、遊技者の興味を 1 4 個の麻雀牌 8 5 A ~ 8 5 N が何れの役で揃った状態になるか否かに強く惹きつけることができ、特別演出パターンの表示に対する趣向性を高

10

20

30

40

50

めることができる。

【0192】

[他の第9実施形態]

(I) また、例えば、特別演出パターンでは、5個の装飾図柄82A～82E（例えば、『あ、い、う、え、お』）に替えて、5枚のトランプカードの図柄を装飾図柄82A～82Eとして用い、何れかの役で揃った状態を高信頼度装飾図柄（例えば、ツーペアの組み合わせである。）、低信頼度装飾図柄（例えば、ワンペアの組み合わせである。）に設定するようにしてもよい。これにより、5枚のトランプカードの装飾図柄82A～82Eが高信頼度装飾図柄で揃えば、再変動後、高確率で確変大当たりになり、5枚のトランプカードの装飾図柄82A～82Eが低信頼度装飾図柄で揃えば、低確率で確変大当たりになる等のように設定することが可能となる。従って、遊技者の興味を5枚のトランプカードの装飾図柄82A～82Eが何れの役で揃った状態になるか否かに強く惹きつけることができ、特別演出パターンの表示に対する趣向性を高めることができる。

10

【0193】

[他の第10実施形態]

(J) また、例えば、本実施形態では、遊技盤2の隅に表示される本特図と表示装置10の表示部11に表示される左、中、右特別図柄（ダミー特図）があるが、これは別物である。また、本特図として表示装置10の表示部11に表示される左、中、右特別図柄を用いてもよい。

【0194】

20

[他の第11実施形態]

(K) また、例えば、特別遊技は、大入賞口45が所定回数開放される大当たり遊技に限るものではなく、遊技場専用のアイテム画像等のプレミアム画像の表示等、その他の遊技であってもよい。また、遊技場専用のアイテム画像等のプレミアム画像を通常大当たり遊技又は確変大当たりの大入賞口45の8ラウンド目の開放時等に表示部11に表示するようにしてもよい。これにより、遊技者の興味を5個の装飾図柄82A～82Eが『あ、い、う、え、お』、『ま、み、む、め、も』、『か、き、く、け、こ』若しくは『さ、し、す、せ、そ』のうちのいずれの組み合わせで揃った状態になるか否かに強く惹きつけることができ、特別演出パターンの表示に対する趣向性を高めることができる。

【0195】

30

[他の第12実施形態]

(L) また、例えば、特別図柄（識別図柄）と装飾図柄との少なくとも一方をより装飾を施すことによって、特別図柄と装飾図柄との区別ができるようにしてもよい。例えば、特別図柄は『0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9』の数字だけの図柄にし、装飾図柄は、『0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9』の背番号が描かれた野球のユニホームの図柄にして、特別図柄（識別図柄）と装飾図柄とを容易に区別できるようにしてもよい。

【0196】

(M) また、本発明に係わる遊技機を具体化した実施形態について上記に説明したが、遊技機は以下の構成を有することも可能であり、その場合には、以下の効果を奏する。

40

【0197】

(付記1) 例えば、第1の構成に係る遊技機は、特別遊技を実行するか否かを判定する第1判定手段と、前記特別遊技の途中以降若しくは前記特別遊技の終了以降に、特典遊技を実行するか否か又は内容が異なる複数の特典遊技の中からいずれかを実行するか否かを判定する第2判定手段と、前記第1判定手段による前記特別遊技を実行するか否かの判定結果を識別させるための識別図柄を報知する識別図柄報知手段と、を備えた遊技機において、前記識別図柄の変動開始から、該識別図柄の態様が、前記特別遊技が実行されるか否かが識別可能な態様になるまでの間に、前記特別遊技が実行される可能性を示唆する特別演出を実行する特別演出実行手段を備え、前記特別演出実行手段は、前記特別演出において、前記識別図柄とは異なる複数の装飾図柄が所定の組み合わせになることで前記特別遊

50

技が実行される可能性を報知する装飾図柄報知手段を有し、前記複数の装飾図柄の所定の組み合わせには、前記特別遊技の途中で降若しくは前記特別遊技の終了以降に、前記特典遊技が実行される可能性が高い組み合わせ若しくは前記複数の特典遊技のうちの第 1 特典遊技が実行される可能性が高い組み合わせと、前記特典遊技が実行される可能性が低い組み合わせ若しくは前記複数の特典遊技のうちの前記第 1 特典遊技とは異なる第 2 特典遊技が実行される可能性が高い組み合わせとが含まれていることを特徴とする。

【0198】

尚、本発明の「特典遊技」の内容は、例えば、確変（大当たりになる確率が高確率状態）か否か、時短か否か、大入賞口の開放される回数（ラウンド数）が異なる、確変且つ時短か否か、大入賞口への 1 入賞球に対する払出個数が異なる、等の遊技者にとって有利若しくは不利な遊技価値を得ることや、プレミアム演出を見ることが出来る等の遊技価値とは異なる内容も含んでいる。

10

【0199】

このような第 1 の構成を有する遊技機では、特別遊技が実行される旨の識別図柄が報知されるまでの特別演出にて特典遊技が実行される可能性若しくは複数の特典遊技のうちの第 1 特典遊技が実行される可能性を示唆することができ、趣向性を高めることが可能となる。つまり、識別図柄の変動開始から、該識別図柄の態様が、特別遊技が実行されるか否かが識別可能な態様になるまでの間に、特別遊技が実行される可能性を示唆する特別演出が実行される。この特別演出では、識別図柄とは異なる複数の装飾図柄が所定の組み合わせになることで特別遊技が実行される可能性が報知されると共に、同時に、特別遊技の途中で降若しくは特別遊技の終了以降に、特典遊技が実行される可能性の高低若しくは複数の特典遊技のうちの第 1 特典遊技又は第 2 特典遊技が実行される可能性も示唆される。

20

【0200】

これにより、遊技者は、識別図柄の態様が、特別遊技が実行される態様になる前に、複数の装飾図柄が所定の組み合わせになることによって特別遊技が実行される可能性を確認することができる。更に、遊技者は、複数の装飾図柄の所定の組み合わせによって、特別遊技の途中で降若しくは特別遊技の終了以降に、特典遊技が実行される可能性の高低若しくは複数の特典遊技のうちの第 1 特典遊技又は第 2 特典遊技が実行される可能性も知ることができる。従って、遊技者の興味を複数の装飾図柄が所定の組み合わせになるか否かに強く惹きつけることができ、特別演出に対する趣向性を高めることが可能となる。

30

【0201】

（付記 2）また、例えば、第 2 の構成に係る遊技機は、上記第 1 の構成に係る遊技機において、前記識別図柄は、前記特別遊技の途中で降若しくは前記特別遊技の終了以降に、前記特典遊技が実行されない可能性があること若しくは前記第 2 特典遊技が実行される可能性があることを報知する第 1 識別図柄を含み、前記特別演出において、前記複数の装飾図柄が前記特典遊技が実行される可能性が高い組み合わせ若しくは前記第 1 特典遊技が実行される可能性が高い組み合わせになった場合には、前記識別図柄が前記第 1 識別図柄で変動停止しても前記特別遊技の途中で降若しくは前記特別遊技の終了以降に、前記特典遊技若しくは前記第 1 特典遊技が実行されることを特徴とする。

【0202】

尚、本発明の「変動停止」とは、識別図柄若しくは装飾図柄が、所定組み合わせの状態で確実に静止状態で停止することを意味する。また、後述の「仮変動停止」とは、識別図柄若しくは装飾図柄が、微妙に上下若しくは左右等に揺れている状態や、その図柄が僅かずつ回転している状態等を意味する。

40

【0203】

上記第 2 の構成を有する遊技機では、特別演出において、複数の装飾図柄が特典遊技が実行される可能性が高い組み合わせ若しくは第 1 特典遊技が実行される可能性が高い組み合わせになった場合には、識別図柄が特典遊技が実行されない可能性があること若しくは第 2 特典遊技が実行される可能性があることを報知する第 1 識別図柄で変動停止しても特別遊技の途中で降若しくは特別遊技の終了以降に、特典遊技若しくは第 1 特典遊技が実行

50

される。これにより、遊技者の興味を複数の装飾図柄が特典遊技が実行される可能性が高い組み合わせ若しくは第1特典遊技が実行される可能性が高い組み合わせになるか否かに強く惹きつけることができ、特別演出に対する趣向性をより高めることが可能となる。

【0204】

(付記3) また、例えば、第3の構成に係る遊技機は、上記第1の構成又は上記第2の構成に係る遊技機において、前記識別図柄は、前記特別遊技の途中で降若しくは前記特別遊技の終了以降に、前記特典遊技が実行されない可能性があること若しくは前記第2特典遊技が実行される可能性があることを報知する第1識別図柄と、前記特典遊技が実行される可能性があること若しくは前記第1特典遊技が実行される可能性があることを報知する第2識別図柄とを含み、前記特別演出において、前記複数の装飾図柄が前記特典遊技が実行される可能性が高い組み合わせ若しくは前記第1特典遊技が実行される可能性が高い組み合わせになった場合には、前記識別図柄報知手段は、前記識別図柄を前記第1識別図柄で仮変動停止させた後、再度変動開始して前記第2識別図柄で変動停止させることを特徴とする。

10

【0205】

上記第3の構成を有する遊技機では、特別演出において、複数の装飾図柄が特典遊技が実行される可能性が高い組み合わせ若しくは第1特典遊技が実行される可能性が高い組み合わせになった場合には、識別図柄が特典遊技が実行されない可能性があること若しくは第2特典遊技が実行される可能性があることを報知する第1識別図柄で仮変動停止した後、再度変動開始して、特典遊技が実行される可能性があること若しくは第1特典遊技が実行される可能性があることを報知する第2識別図柄で変動停止する。これにより、遊技者の興味を複数の装飾図柄が特典遊技が実行される可能性が高い組み合わせ若しくは第1特典遊技が実行される可能性が高い組み合わせになるか否かに強く惹きつけることができ、特別演出に対する趣向性をより高めることが可能となる。

20

【0206】

(付記4) また、例えば、第4の構成に係る遊技機は、上記第1の構成乃至第3の構成のいずれかに係る遊技機において、前記装飾図柄報知手段は、前記複数の装飾図柄の所定の組み合わせの一部が決定されていない状態で、且つ、前記第1判定手段を介して前記特別遊技を実行すると判定されている場合には、決定されていない装飾図柄を前記所定の組み合わせになるように設定し、一方、前記複数の装飾図柄の所定の組み合わせの一部が決定されていない状態で、且つ、前記第1判定手段を介して前記特別遊技を実行しないと判定されている場合には、決定されていない装飾図柄を前記所定の組み合わせとは異なる組み合わせになるように設定することを特徴とする。

30

【0207】

上記第4の構成を有する遊技機では、特別演出において、特別遊技が実行される場合には、複数の装飾図柄が所定の組み合わせになるように設定され、一方、特別遊技が実行されない場合には、複数の装飾図柄が所定の組み合わせとは異なる組み合わせになるように設定される。これにより、遊技者は、特別演出において、複数の装飾図柄が所定の組み合わせになるか否かによって、識別図柄の態様が特別遊技が実行される態様になる前に、特別遊技が実行されるか否かを判定することができる。従って、遊技者の興味を複数の装飾図柄が所定の組み合わせになるか否かに更に強く惹きつけることができ、特別演出に対する趣向性をより高めることが可能となる。

40

【0208】

(付記5) また、例えば、第5の構成に係る遊技機は、上記第1の構成乃至第4の構成のいずれかに係る遊技機において、前記特別演出において、前記複数の装飾図柄が前記特典遊技が実行される可能性が低い組み合わせ若しくは前記第2特典遊技が実行される可能性が高い組み合わせになった場合には、前記識別図柄報知手段は、前記特典遊技が実行される可能性が低い組み合わせ若しくは前記第2特典遊技が実行される可能性が高い組み合わせの複数の装飾図柄が報知された以降において、前記特典遊技若しくは前記第1特典遊技を実行するか否かの判定結果を識別させるための識別図柄を報知することを特徴とする

50

。

【 0 2 0 9 】

上記第 5 の構成を有する遊技機では、複数の装飾図柄が特典遊技が実行される可能性が低い組み合わせ若しくは第 2 特典遊技が実行される可能性が高い組み合わせになった場合には、特典遊技が実行される可能性が低い組み合わせ若しくは第 2 特典遊技が実行される可能性が高い組み合わせの複数の装飾図柄が報知された以降において、特典遊技を実行するか否かの判定結果を識別させるための識別図柄が報知される。これにより、特典遊技が実行される可能性が低い組み合わせ若しくは第 2 特典遊技が実行される可能性が高い組み合わせの複数の装飾図柄が報知された場合でも、特典遊技若しくは第 1 特典遊技が実行される旨を表す識別図柄が報知される可能性があるため、遊技者の識別図柄に対する興味を惹きつけ、趣向性を高めることが可能となる。

10

【 0 2 1 0 】

(付記 6) また、例えば、第 6 の構成に係る遊技機は、上記第 1 の構成乃至第 5 の構成のいずれかに係る遊技機において、前記特別演出実行手段によって前記特別演出が実行されている際に、前記識別図柄が表示されていることを特徴とする。

【 0 2 1 1 】

上記第 6 の構成を有する遊技機では、特別演出が実行されている際に、識別図柄も表示されているため、遊技者は、複数の装飾図柄の組み合わせ状態と識別図柄とを同時に確認することができ、特別演出に対する趣向性を高めることが可能となる。

【 0 2 1 2 】

(付記 7) また、例えば、第 7 の構成に係る遊技機は、上記第 1 の構成乃至第 6 の構成のいずれかに係る遊技機において、前記識別図柄は、最終的に変動停止態様となり、一方、前記複数の装飾図柄の組み合わせは、常に仮変動停止態様となっていることを特徴とする。

20

【 0 2 1 3 】

上記第 7 の構成を有する遊技機では、識別図柄は、最終的に変動停止態様となり、一方、複数の装飾図柄の組み合わせは、常に仮変動停止態様となっているため、遊技者は、複数の装飾図柄の組み合わせが報知された後、最終的に識別図柄が変動停止態様で報知される旨を容易に認識することができ、識別図柄に対する趣向性を高めることが可能となる。

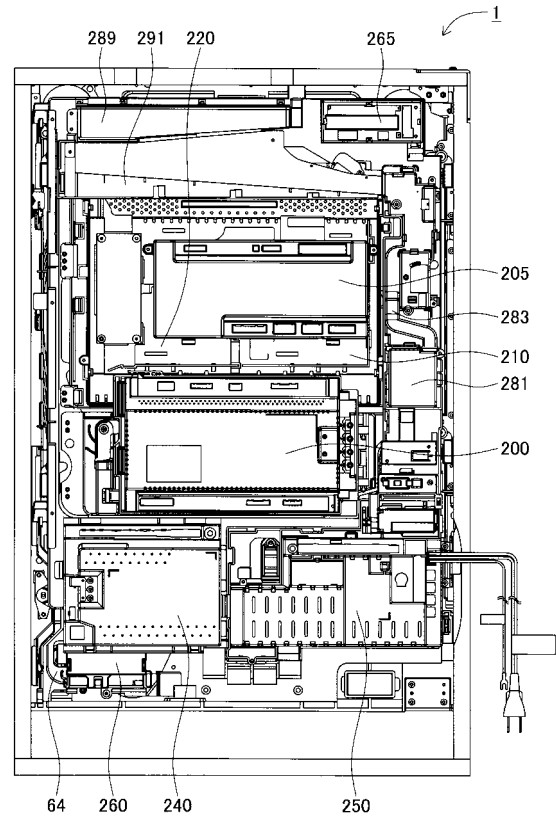
【 符号の説明 】

30

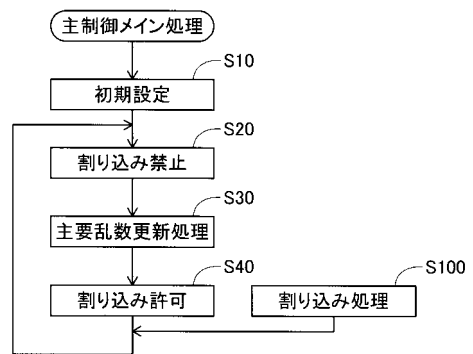
【 0 2 1 4 】

- 1 遊技機
- 1 0 表示装置
- 1 1 表示部
- 2 0 0 主制御基板
- 2 0 5 サブ制御基板
- 2 1 0 表示制御基板

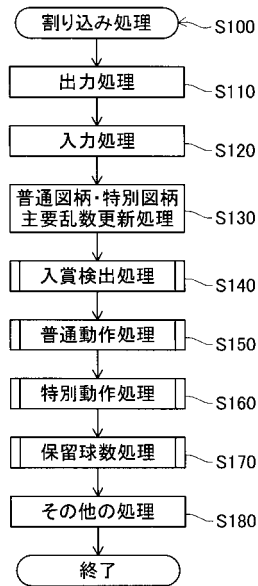
【 図 2 】



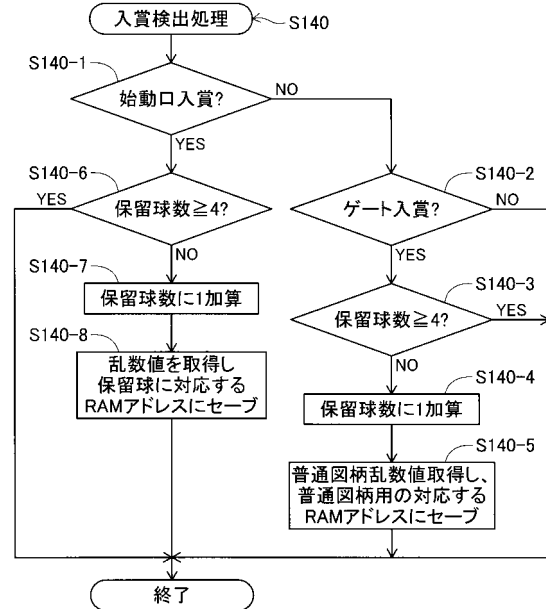
【 図 4 】



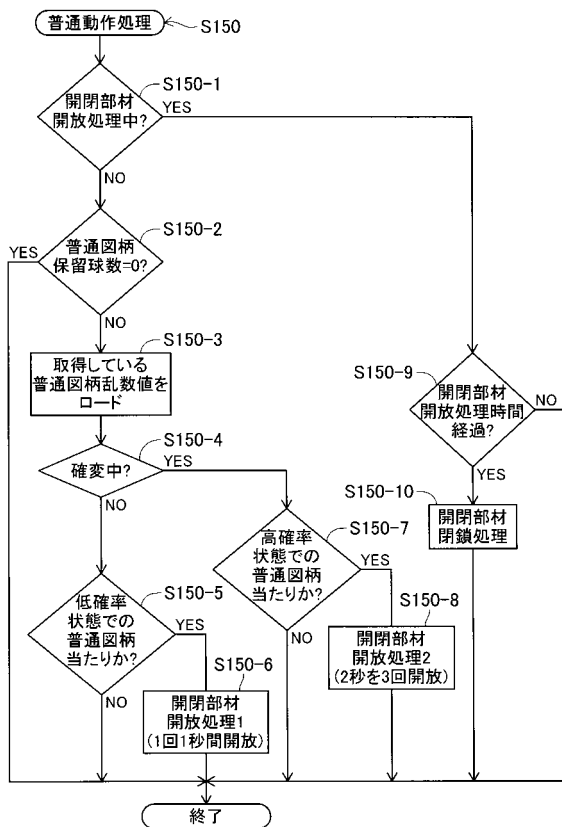
【図5】



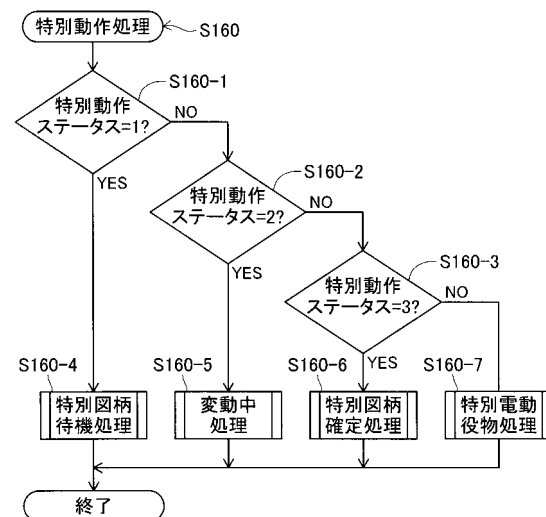
【図6】



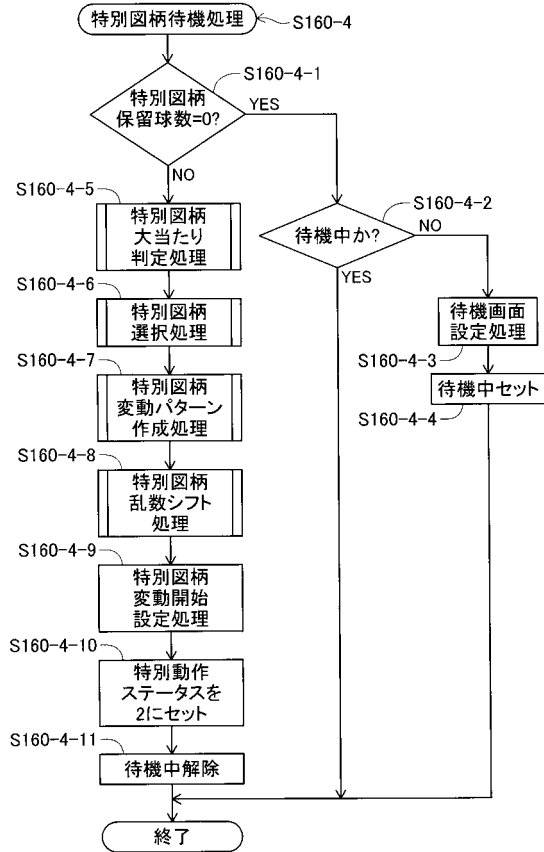
【図7】



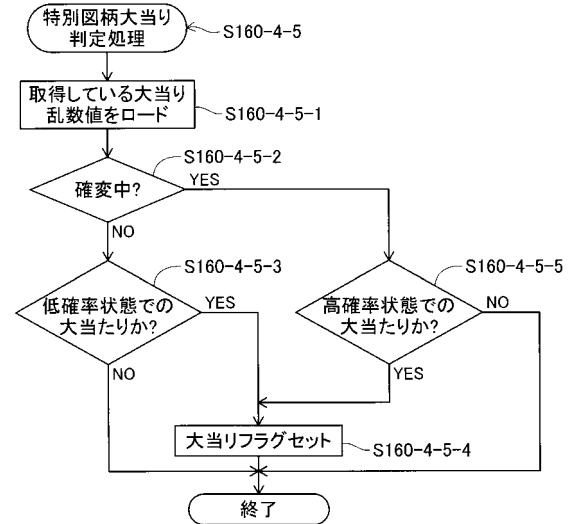
【図8】



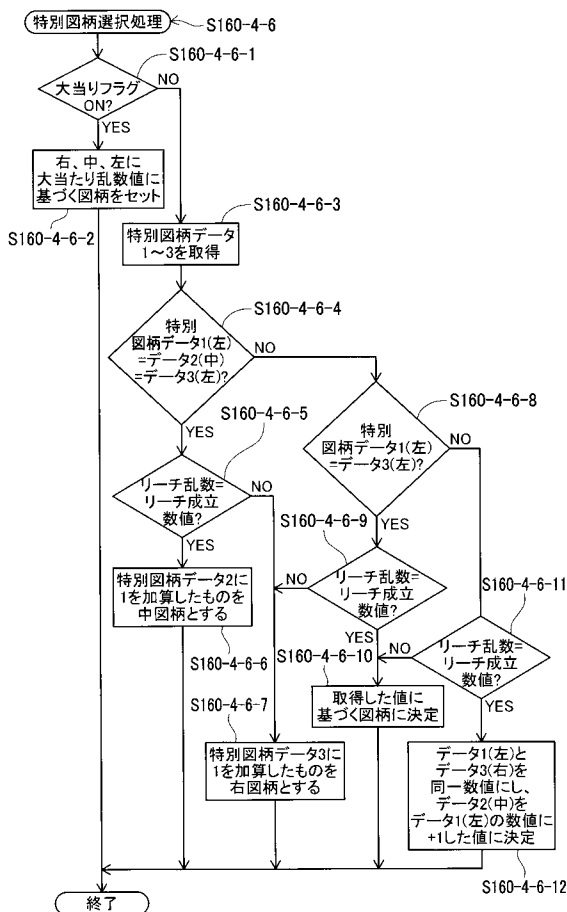
【図 9】



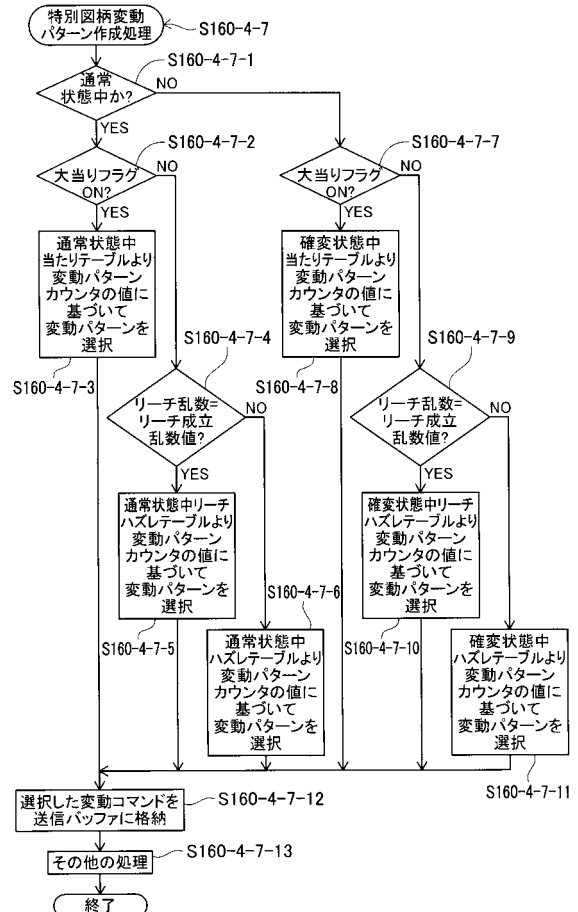
【図 10】



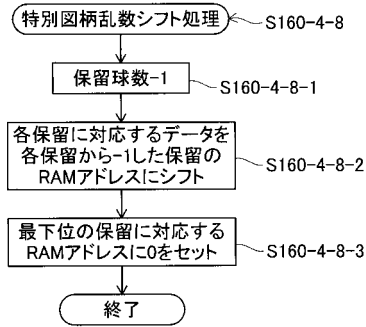
【図 11】



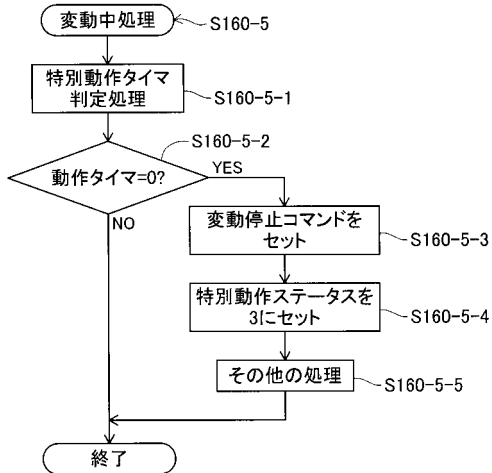
【図 12】



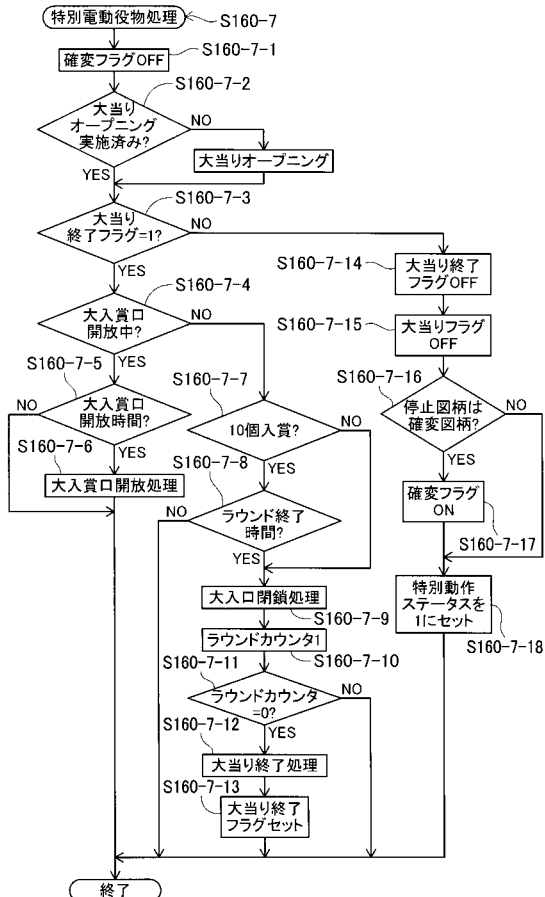
【図 13】



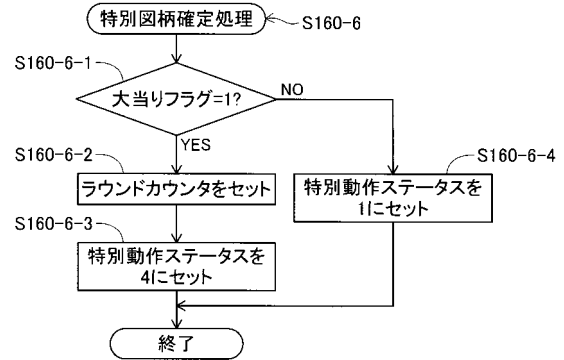
【図 14】



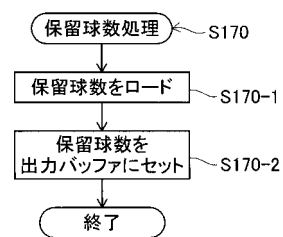
【図 16】



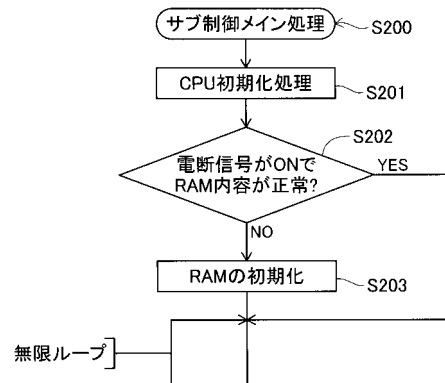
【図 15】



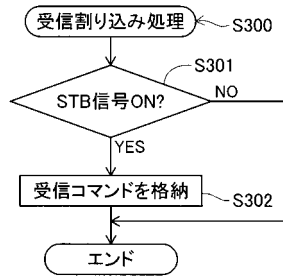
【図 17】



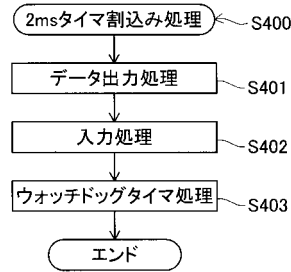
【図 18】



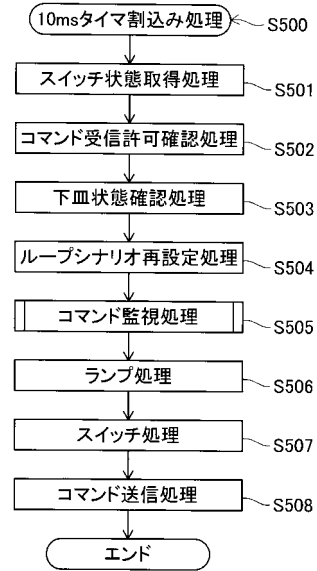
【図 19】



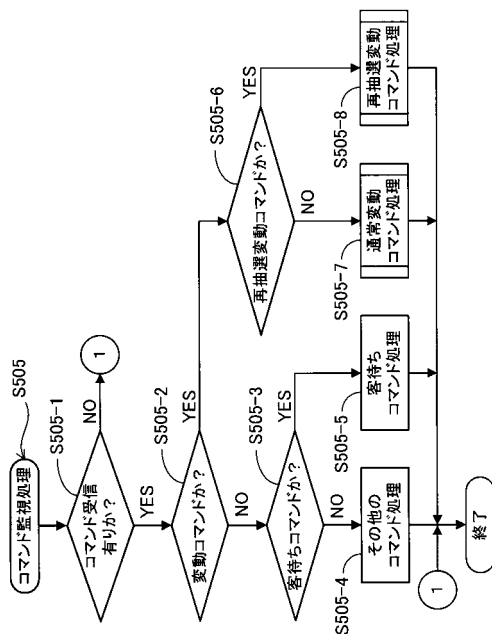
【図 20】



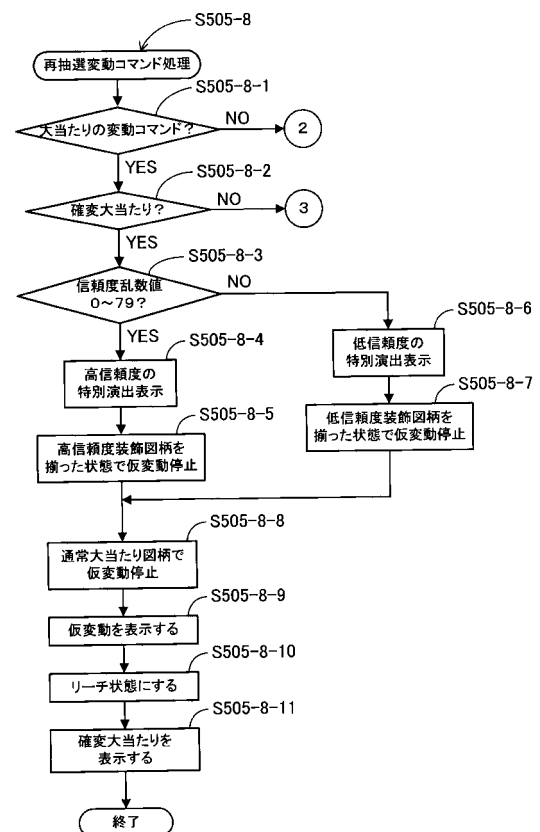
【図 21】



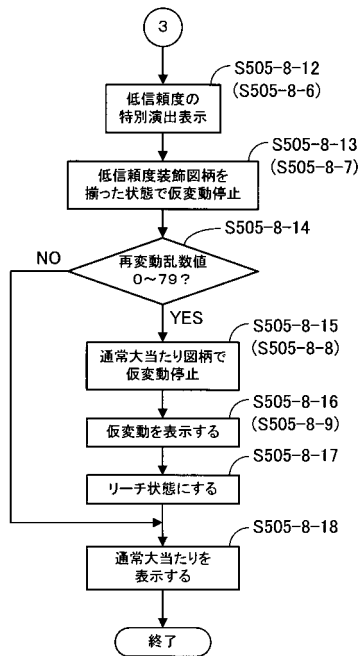
【図 22】



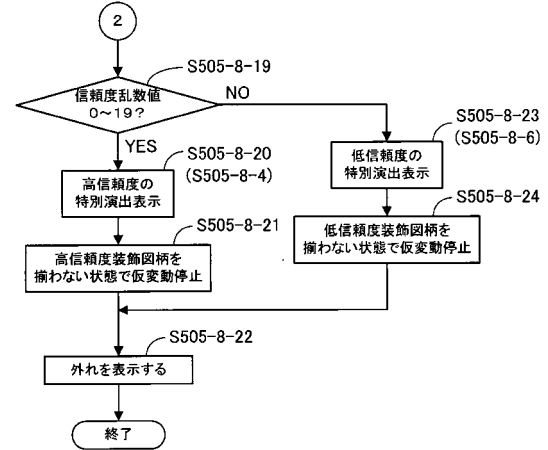
【図 23】



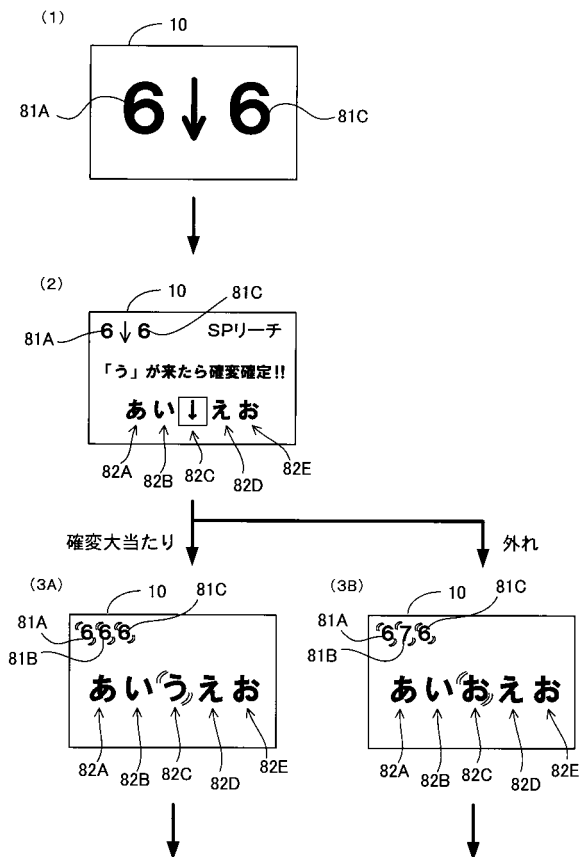
【図 24】



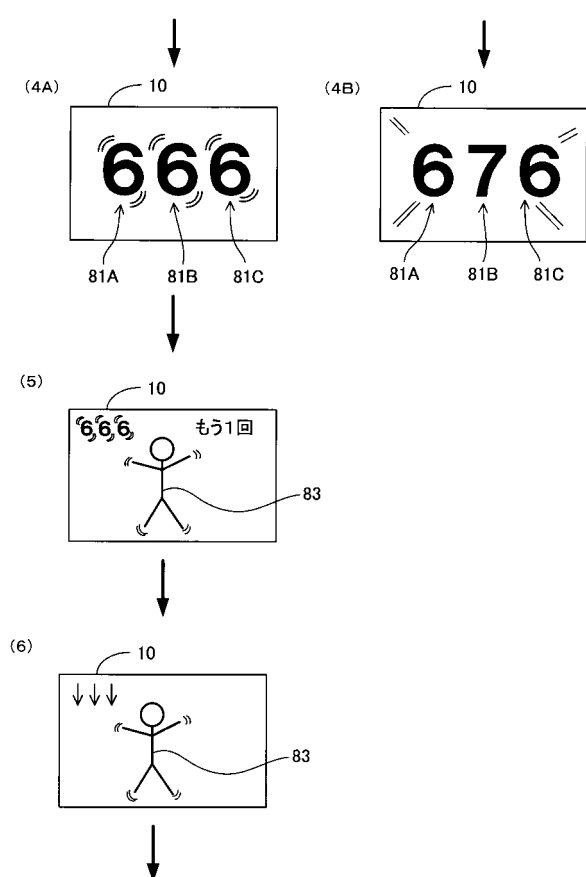
【図 25】



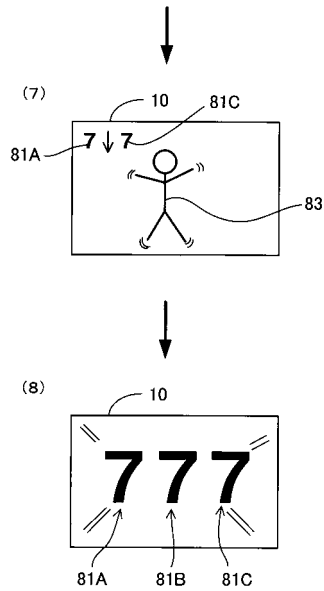
【図 26】



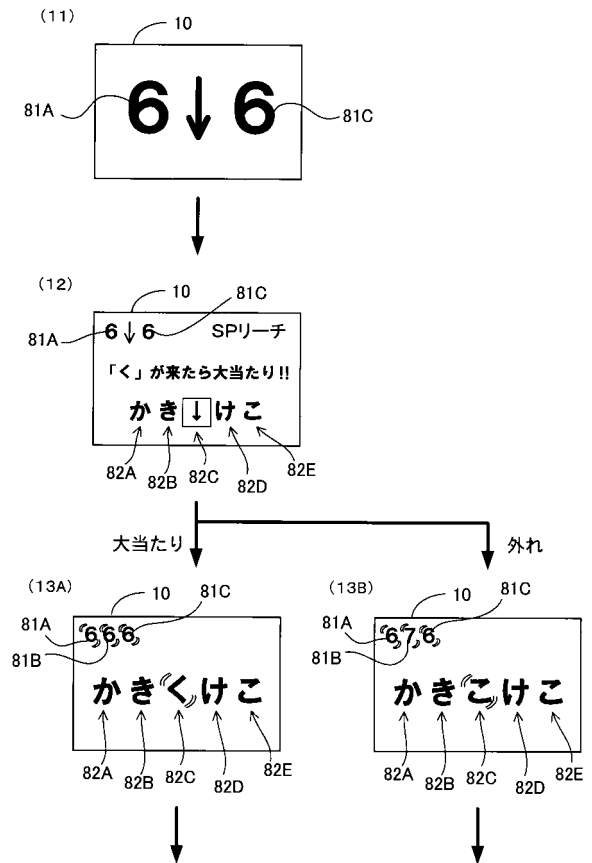
【図 27】



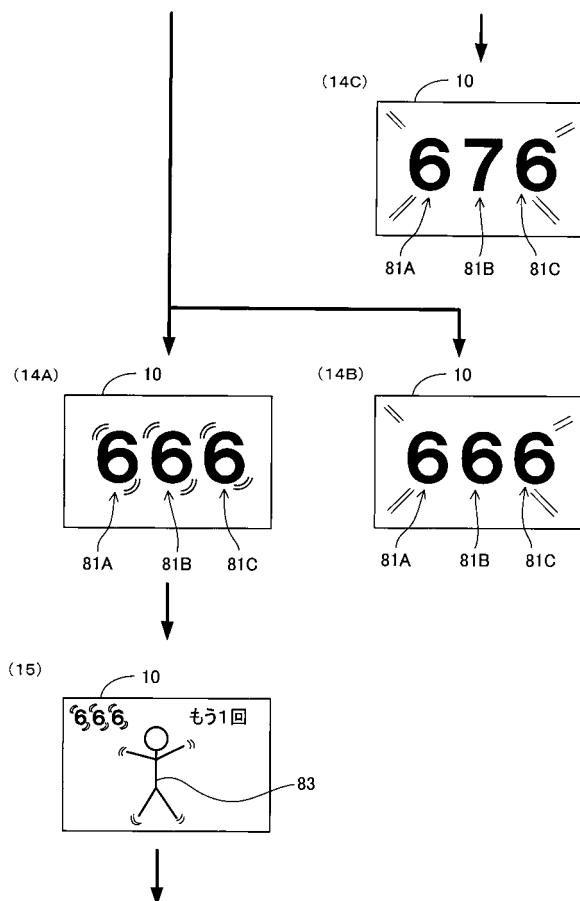
【図 28】



【図 29】



【図 30】



【図 31】

