

(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2017-18316

(P2017-18316A)

(43) 公開日 平成29年1月26日 (2017.1.26)

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

審査請求 有 請求項の数 4 O L (全 31 頁)

(21) 出願番号 特願2015-138329 (P2015-138329)
(22) 出願日 平成27年7月10日 (2015.7.10)(71) 出願人 000161806
京楽産業、株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
(74) 代理人 110001933
特許業務法人 佐野特許事務所
(72) 発明者 渡辺 直幸
愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
京楽産業、株式会社内
Fターム (参考) 2C333 AA11 CA29 CA47 CA50 CA55
CA60

(54) 【発明の名称】 遊技機

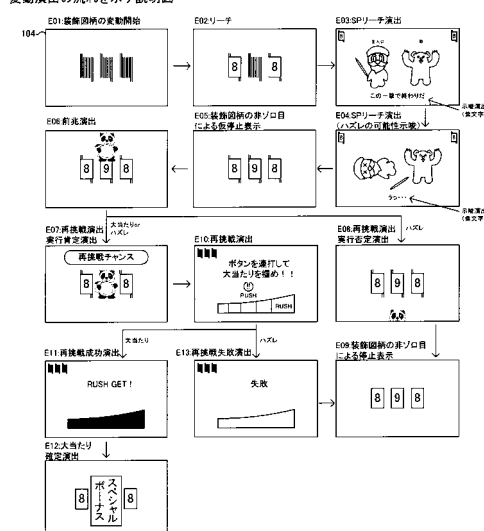
(57) 【要約】

【課題】再挑戦演出の実行に関連して、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供すること

【解決手段】特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する特別演出において、特別遊技が行われることを示唆する第1演出又は特別遊技が行われない可能性があることを示唆する第2演出を行う前に、特別遊技が行われるか否かを示唆する再挑戦演出が行われる可能性があることを示唆する示唆演出を行うことが可能であることが可能である。

【選択図】図8

変動演出の流れを示す説明図



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を行う判定手段と、
前記判定の結果に基づいて、所定の演出を行う演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する特別演出を行うことが可能であり

、
前記特別演出において、前記特別遊技が行われることを示唆する第 1 演出を行うときと
、前記特別遊技が行われない可能性があることを示唆する第 2 演出を行うときと、があり

10

、
前記特別演出において前記第 2 演出を行った後に、前記特別遊技が行われるか否かを示
唆する再挑戦演出を行うことを可能にし、

前記特別演出において前記第 1 演出又は第 2 演出を行う前に、前記再挑戦演出が行われ
る可能性があることを示唆する示唆演出を行うことが可能であることを特徴とする遊技機
。

【請求項 2】

前記再挑戦演出は、前記示唆演出が行われなかったときよりも行われたときの方が、行
われ易いことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

20

前記示唆演出は、1 回又は複数回行われることがあり、

前記再挑戦演出は、前記示唆演出が行われた回数が多いほど行われ易いことを特徴とす
る請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記演出実行手段は、

前記特別演出の開始後に、前記特別演出よりも前記可能性が高いことを示唆する第 3 演
出を行うことが可能であり、

前記第 3 演出を行う前に、前記示唆演出を行うことが可能であることを特徴とする請求
項 1 ～請求項 3 の何れか 1 項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

30

【技術分野】**【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来より、始動口に遊技球が入賞したことを条件として当たり抽選を受けるための権利
(当たり抽選の権利)が取得され、当たり抽選により大当たりに当選した場合に大入賞口
が複数回、開放される特別遊技が実行され、当該大入賞口に遊技球が入賞することで多量
の賞球を獲得可能となる遊技機が知られている。

【0003】

40

遊技機の一つでは、当たり抽選の結果をリーチ演出により遊技者に示すことがある。リー
チ演出としては、当たり抽選の結果が大当たりであることを示唆するリーチ演出と、当
たり抽選の結果がハズレである可能性があることを示唆するリーチ演出の何れかが実行さ
れる。従って、ハズレである可能性があることを示唆するリーチ演出が実行された場合、
遊技者は当たり抽選の結果がハズレであると認識することになるが、ハズレである可能性
が高いことを示唆するリーチ演出の実行中又は実行後に、大当たりの可能性があることを
示唆する特殊演出(所謂、再挑戦演出)が実行されることがある。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

50

【特許文献１】特開２０１３－０３４８００号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

リーチ演出の後に再挑戦演出が実行されうる遊技機では、リーチ演出に比べ、再挑戦演出の方が大当たりへの信頼度が高く設定されており、遊技者は、再挑戦演出が実行されることで大当たりへの期待度をもって遊技を行うことになり遊技の興趣が向上する。一方で、リーチ演出の実行中、遊技者は大当たりへの期待度をもちにくく、遊技の興趣が向上されにくい。

【０００６】

そこで本発明は、再挑戦演出の実行に関連して、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

上記目的を達成するために本願発明の遊技機は、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を行う判定手段と、前記判定の結果に基づいて、所定の演出を行う演出実行手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する特別演出を行うことが可能であり、前記特別演出において、前記特別遊技が行われることを示唆する第１演出を行うときと、前記特別遊技が行われない可能性があることを示唆する第２演出を行うときと、があり、前記特別演出において前記第２演出を行った後に、前記特別遊技が行われるか否かを示唆する再挑戦演出を行うことを可能にし、前記特別演出において前記第１演出又は第２演出を行う前に、前記再挑戦演出が行われる可能性があることを示唆する示唆演出を行うことが可能であることを特徴としている。

【０００８】

上記構成の遊技機において、前記再挑戦演出は、前記示唆演出が行われなかったときよりも行われたときの方が、行われ易いことが望ましい。

【０００９】

上記構成の遊技機において、前記示唆演出は、１回又は複数回行われることがあり、前記再挑戦演出は、前記示唆演出が行われた回数が多いほど行われ易いことが望ましい。

【００１０】

上記構成の遊技機において、前記演出実行手段は、前記特別演出の開始後に、前記特別演出よりも前記可能性が高いことを示唆する第３演出を行うことが可能であり、前記第３演出を行う前に、前記示唆演出を行うことが可能であることが望ましい。

【発明の効果】

【００１１】

本発明によれば、再挑戦演出の実行に関連して、遊技の興趣を向上させることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【００１２】

【図１】本実施形態に係る遊技機の正面図

【図２】本実施形態に係る遊技機の、制御に関わる部分のブロック図

【図３】遊技機の主制御部にて実行される処理の一部を列記した図

【図４】遊技機の主制御部における特図当たり判定テーブルの説明図

【図５】本実施形態に係る大当たりの種類を示す図

【図６】大当たりの発生を契機とした遊技状態及び演出モードの変遷を示す説明図

【図７】遊技機の演出制御部にて実行される処理の一部を列記した図

【図８】変動演出の流れを示す説明図

【図９】遊技機の演出制御部における示唆演出実行判定テーブルの説明図

【図１０】遊技機の演出制御部における示唆演出実行判定テーブルの他の例の説明図

【図１１】変動演出の他の例の流れを示す説明図

10

20

30

40

50

【発明を実施するための形態】**【0013】****<<第1実施形態>>**

以下、本発明の実施形態の例を、図面を参照して具体的に説明する。参照される各図において、同一の部分には同一の符号を付し、同一の部分に関する重複する説明を原則として省略する。尚、本明細書では、記述の簡略化上、情報、信号、物理量又は部材等を参照する記号又は符号を記すことによって、該記号又は符号に対応する情報、信号、物理量又は部材等の名称を省略又は略記することがある。

【0014】

本発明に係る遊技機に好適な実施形態を詳細に説明する。本実施形態では、本発明に係る遊技機を、旧第一種に属する遊技機（所謂デジパチ）に適用している。

10

【0015】**<<遊技機の基本構成>>**

図1は、本実施形態に係る遊技機100の正面図である。図1を参照して遊技機100の基本構成を説明する。尚、以下の説明において、上下左右とは、特に記述無き限り、遊技盤101に正対する遊技者から見た上下左右を指し、上下方向も左右方向も遊技盤101の盤面に平行である。上下方向は鉛直方向に平行であり、左右方向は水平方向に平行である。

【0016】

遊技機100は、パチンコ遊技機であって、遊技施設に配される島構造体に取り付けられる外枠10と、外枠10に対して開閉自在に取り付けられる内枠11と、内枠11に対して開閉自在に取り付けられる扉枠12と、を備える。内枠11は外枠10に対して、また、扉枠12は内枠11に対して、共に、左側を回動基端側（開閉基端側）とし右側を回動先端側（開閉先端側）として前方へ回動可能（開閉可能）に構成される。扉枠12は内枠11の前面側全体を覆うように内枠11に対して取り付けられるが、扉枠12には後述する遊技領域のほぼ全域を前方（遊技者側）から視認することができるように、透明性を有するガラス板が嵌め込まれてなる窓部12aが形成されている。

20

【0017】

遊技機100は、遊技盤101を含む。遊技盤101は内枠11に対して着脱可能に取り付けられ、図1に示された各構成部材を備える。遊技盤101の下部位置には、遊技球を発射するための発射部が配置されている（発射部の詳細構造は図示せず）。

30

【0018】

遊技機100において、発射部の駆動により上方に発射された遊技球は、レール102a及び102b間を上昇して遊技盤101の上部位置に達した後、遊技盤101に形成された遊技領域103内を落下（流下）するようになっている。遊技領域103には、複数の釘（不図示）が設けられており、この釘によって遊技球は不特定な方向に移動方向を変化させながら落下する。また、遊技盤101において、遊技領域103における遊技球の落下経路には、遊技球の落下方向を変化させる風車（不図示）や、第1始動口105、第2始動口106、電動チューリップ107、ゲート108、大入賞口111及び普通入賞口112が設置される。

40

【0019】

遊技盤101の略中央部分には、液晶ディスプレイパネル等から成る画像表示部104が配置される。画像表示部104は各種の演出画像を表示する。

【0020】

始動口105及び106は、遊技球が通過可能（入賞可能）な始動領域を形成する。遊技球が始動口105を通過（始動口105に遊技球が入賞）することによって第1始動条件が成立し、遊技球が始動口106を通過（始動口106に遊技球が入賞）することによって第2始動条件が成立する。第1始動条件又は第2始動条件が成立すると、その後、当たり抽選が実行される。また、遊技機100は、始動口105又は106に入賞した遊技球を検出すると、所定個数（例えば、3個）の遊技球を払い出す。始動口105、106

50

や入賞口（大入賞口 1 1 1 及び普通入賞口 1 1 2）に対する遊技球の入賞に起因して払い出される遊技球を賞球とも呼ぶ。そして、始動口 1 0 5 に対する遊技球の入賞に対して 3 個の遊技球が払出されることを、「始動口 1 0 5 の賞球は 3 個である」と称することができる。本実施形態において、始動口 1 0 5、1 0 6、大入賞口 1 1 1、普通入賞口 1 1 2 の賞球は、夫々、3 個、3 個、1 4 個、1 0 個である。なお、第 1 始動口 1 0 5 は、常時開放されている始動口であるのに対して、第 2 始動口 1 0 6 は電動チューリップ 1 0 7 が作動しているときのみ開放される始動口である。以下の説明では、第 1 始動口 1 0 5 への遊技球の入賞により成立した第 1 始動条件に基づく当たり抽選を「第 1 特別図柄抽選」と称し、第 2 始動口 1 0 6 への遊技球の入賞により成立した第 2 始動条件に基づく当たり抽選を「第 2 特別図柄抽選」と称することがあり、また、両者を区別する必要がない場合には単に「当たり抽選」と称する。尚、入賞を入球と読み替えてもよい。

10

【0 0 2 1】

電動チューリップ 1 0 7 は第 2 始動口 1 0 6 の近傍に設けられる。電動チューリップ 1 0 7 は、遊技球を第 2 始動口 1 0 6 へ入賞し難くさせる閉状態（閉口した状態）と、閉状態よりも遊技球を第 2 始動口 1 0 6 へ入賞しやすくさせる開状態（開放した状態）の内の、どちらかの状態をとる。これらの状態の切り替えは、電動チューリップ 1 0 7 が備えるソレノイド 4 2 0（図 2 参照）によって行われる。実質的には、電動チューリップ 1 0 7 が閉状態であるとき、遊技球の第 2 始動口 1 0 6 への入賞は不可能であり、電動チューリップ 1 0 7 が開状態であるときにのみ、遊技球の第 2 始動口 1 0 6 への入賞が可能となる。電動チューリップ 1 0 7 が開状態となることを、電動チューリップ 1 0 7 の開放とも言う。画像表示部 1 0 4 の右方にはゲート 1 0 8 が配置される。遊技球がゲート 1 0 8 を通過することによって普通図柄抽選条件が成立し、普通図柄抽選が実行される。そして、電動チューリップ 1 0 7 は普通図柄抽選の抽選結果に基づいて開放される。ゲート 1 0 8 も、始動口 1 0 5 及び 1 0 6 と同様、遊技球が通過可能な始動領域を形成する。

20

【0 0 2 2】

大入賞口 1 1 1 は、遊技球を大入賞口 1 1 1 へ入賞し難くさせる閉状態（閉口した状態）と、閉状態よりも遊技球を大入賞口 1 1 1 へ入賞しやすくさせる開状態（開放した状態）の内の、どちらかの状態をとる。これらの状態の切り替えは、大入賞口 1 1 1 が備えるソレノイド 4 2 1（図 2 参照）によって行われる。実質的には、大入賞口 1 1 1 が閉状態であるとき、遊技球の大入賞口 1 1 1 への入賞は不可能であり、大入賞口 1 1 1 が開状態であるときにのみ、遊技球の大入賞口 1 1 1 への入賞が可能となる。大入賞口 1 1 1 が開状態となることを、大入賞口 1 1 1 の開放とも言う。大入賞口 1 1 1 は、通常、閉鎖されており、当たり抽選にて大当たりに当選した場合に、所定条件（例えば、3 0 秒経過又は遊技球 1 0 個の入賞）を満たすまで開状態となるラウンド（ラウンド遊技）を所定回数（例えば 1 6 回）だけ繰り返す。遊技機 1 0 0 は、大入賞口 1 1 1 に入賞した遊技球を検出すると、所定個数（例えば 1 4 個）の賞球を払い出す。

30

【0 0 2 3】

遊技機 1 0 0 は、普通入賞口 1 1 2 への入賞を検出した場合に所定個数（例えば 1 0 個）の賞球を払い出す。尚、第 1 始動口 1 0 5、第 2 始動口 1 0 6、ゲート 1 0 8、大入賞口 1 1 1、普通入賞口 1 1 2 は、図 1 に示した位置に限らず遊技領域 1 0 3 内の任意の位置に配置されて良い。遊技領域 1 0 3 の最下部には、第 1 始動口 1 0 5、第 2 始動口 1 0 6、大入賞口 1 1 1 及び普通入賞口 1 1 2 の何れにも入賞しなかった遊技球を回収する回収口 1 1 3 が設けられている。遊技盤 1 0 1 の右下部分には情報表示部 1 1 4 が設けられている（詳細は後述）。尚、回収口 1 1 3、情報表示部 1 1 4 の設置位置は任意に変更することができる。

40

【0 0 2 4】

上述したように扉枠 1 2 には、窓部 1 2 a が形成されており、窓部 1 2 a の周囲（扉枠 1 2 の外周部分）には、遊技機 1 0 0 が当たり抽選の抽選結果を示すまでに行う演出を含む任意の演出に用いられる各種演出部材等が組み込まれている。演出部材としては、第 1 のスピーカ 1 1 5 a、第 2 のスピーカ 1 1 5 b、第 3 のスピーカ 1 1 5 c（以下、いずれ

50

のスピーカであるかを区別する必要がない場合は、単に「スピーカ 1 1 5」と称することもある。) 、演出ライト部 1 1 6、枠可動役物 1 1 7 が組み込まれている。スピーカ 1 1 5 からは演出に用いられる音声が出力される。演出ライト部 1 1 6 は複数のランプ及び複数のモータを有しており、各モータの駆動により各ランプによる光の照射方向を上下又は左右方向に変更することができる。また、遊技盤 1 0 1 上には盤可動役物 1 3 0 が設けられる。枠可動役物 1 1 7 及び盤可動役物 1 3 0 は共に可動役物の一種であり、可動役物は基本的に基準位置で待機しており、演出に用いられるときに作動位置(例えば画像表示部 1 0 4 の少なくとも一部を覆う位置)に移動させることが可能な部材である。

【0025】

扉枠 1 2 の右下位置には、操作ハンドル 1 1 9 が配置されている。操作ハンドル 1 1 9 は遊技者側に突出するような形状を有しており、その外周部には発射指示部材 1 2 0 が設けられている。発射指示部材 1 2 0 は、操作ハンドル 1 1 9 により回転可能に支持されている。遊技者は遊技球を発射させる場合、発射指示部材 1 2 0 を時計回りに回転させる。このとき、発射指示部材 1 2 0 を回転させる角度により、遊技者は遊技球の発射強度を調整できるようになっている。遊技者は後述する右打ち遊技を行う場合、左打ち遊技を行う場合に比べて、発射指示部材 1 2 0 を回転させる角度を大きくすればよい。また、操作ハンドル 1 1 9 には、遊技者が発射指示部材 1 2 0 を直接操作していることを検出するセンサなどが設けられている。発射指示部材 1 2 0 が遊技者によって直接操作されていることを当該センサが検出した場合にのみ、遊技機 1 0 0 は遊技球を発射する。

【0026】

扉枠 1 2 において遊技領域 1 0 3 の下方には、演出ボタン 1 2 1、十字キー 1 2 2、上皿(打球供給皿) 1 2 3、上皿レバー 1 2 4、下皿(余剰球受皿) 1 2 5 及び下皿レバー 1 2 6 などが設けられている。演出ボタン 1 2 1 及び十字キー 1 2 2 は、遊技者からの操作を受け付けるための操作受付部を構成している。上皿 1 2 3 は遊技球を収容可能な形状を有しており、収容している遊技球を発射部へ送り出す。上皿レバー 1 2 4 は上皿 1 2 3 に収納された遊技球を下皿 1 2 5 に送り出す手段である。下皿 1 2 5 は上皿 1 2 3 に収容しきれない遊技球を収容可能な形状を有しており、遊技球を貯留する。下皿レバー 1 2 6 は下皿 1 2 5 の下面の一部を開口する開口手段であり、遊技者が下皿レバー 1 2 6 を操作することで下皿 1 2 5 に貯留された遊技球が下皿 1 2 5 の下方に配された箱体(不図示の所謂ドル箱)に落下する。

【0027】

<< 情報表示部 >>

情報表示部 1 1 4 は、当たり抽選の抽選結果を示す特別図柄を表示する特別図柄表示部、普通図柄抽選の抽選結果を示す普通図柄を表示する普通図柄表示部、保留表示部、ラウンド数表示部及び右打ち表示部を備えている。各表示部を L E D (Light Emitting Diode) 表示器にて形成することができる。

【0028】

<< 遊技機の背面構成 >>

遊技機 1 0 0 の裏面には、主制御基板、賞球制御基板、演出制御基板、遊技機 1 0 0 内の各基板に電源を供給する電源基板、及び、出力端子基板等が設けられている。それらの基板(特に演出制御基板)は複数のプリント基板から形成されていても良い。また、遊技機 1 0 0 の裏面には、電源基板に電力を供給するための電源プラグや、電源スイッチも設けられている。また、主制御基板には R A M クリアスイッチが設けられている。遊技機 1 0 0 の電源がオフ状態であるときに、R A M クリアスイッチを押しながら電源スイッチを押して電源をオンにすることで、遊技機 1 0 0 に電力が供給されると共に R A M クリア準備状態となり、再度 R A M クリアスイッチを押すことで遊技機 1 0 0 の遊技情報が初期化(R A M クリア)され、遊技機 1 0 0 の遊技状態が初期状態となる。なお、R A M クリアスイッチが押さずに電源スイッチを押して電源をオンにすると、遊技機 1 0 0 は初期状態とはならず、電源オフ前の遊技機 1 0 0 の遊技情報に基づいて遊技機 1 0 0 が制御される。

【 0 0 2 9 】

< < 遊技機の基本動作 > >

次に、遊技機 1 0 0 の基本動作について説明する。遊技機 1 0 0 は、第 1 又は第 2 始動条件が成立すると、その成立タイミングに応じた特図判定用情報を取得し、特図判定用情報に基づく当たり抽選を行う。特図判定用情報の取得は、当たり抽選の権利の取得に相当する。当たり抽選では、当たりに当選したか否か（大当たりに当選したか或いはハズレであるか）が判定される。尚、大当たりの当選を大当たりの発生と表現することがある。第 1 特別図柄抽選をおこなった場合、遊技機 1 0 0 は、特別図柄表示部にて第 1 特別図柄を変動表示させる。そして、この変動表示の開始から所定時間経過後に、第 1 特別図柄抽選の抽選結果を示す図柄で（即ち当たり抽選の抽選結果を示す態様で）第 1 特別図柄を停止表示させる。一方、第 2 特別図柄抽選をおこなった場合、遊技機 1 0 0 は、特別図柄表示部にて第 2 特別図柄を変動表示させる。そして、この変動表示の開始から所定時間経過後に、第 2 特別図柄抽選の抽選結果を示す図柄で（即ち当たり抽選の抽選結果を示す態様で）第 2 特別図柄を停止表示させる。

10

【 0 0 3 0 】

遊技機 1 0 0 は、特別図柄（第 1 又は第 2 特別図柄）を変動表示させると、それに合わせて画像表示部 1 0 4 上で装飾図柄を変動表示させ、特別図柄の停止表示に合わせて装飾図柄を停止表示させる。画像表示部 1 0 4 に表示される装飾図柄は、第 1 ～ 第 3 装飾図柄を含み、各装飾図柄には色、及び、数値又は記号等が対応付けられている。停止表示させる装飾図柄の組み合わせは当たり抽選の結果（例えば大当たりの種類やハズレの種類）に応じて適宜設定することが可能であり、以下の説明では、第 1 ～ 第 3 装飾図柄の全てが同一の数値又は記号が対応付けられた装飾図柄にて停止表示されることを「ゾロ目」と称し、第 1 ～ 第 3 装飾図柄の全てが同一の数値又は記号が対応付けられた装飾図柄にて停止表示されないこと（即ち、上記「ゾロ目」に該当しないこと）を「非ゾロ目」と称することがある。

20

【 0 0 3 1 】

当たり抽選の結果、大当たりに当選し、特別図柄が大当たりの当選を示す組み合わせで停止表示された後、遊技機 1 0 0 は、大当たり遊技状態となる。大当たり遊技状態では、大入賞口 1 1 1 を開放させるラウンド遊技を、当選した大当たりの種類（図 5 参照）に応じたラウンド分実行する遊技を含む大当たり遊技が行われる。遊技球が開放中の大入賞口 1 1 1 へ入賞すると、遊技機 1 0 0 は所定個数（例えば 1 4 個）の賞球を払い出す。大当たり遊技状態は、大当たり遊技が終了することによって終了する。大当たり遊技は例えば、オープニング期間、N 回のラウンド遊技期間、N 回のインターバル期間、エンディング期間を含んで構成される（N は、大当たりの種類に応じて定められたラウンド数に応じた回数）。ラウンド遊技期間は大入賞口 1 1 1 が所定の開放パターン（後述する大入賞口開放パターン）で開状態とされる期間である。インターバル期間はラウンド遊技期間の後に設けられ、大入賞口 1 1 1 が閉状態とされる期間である。以下の説明において、大当たり遊技が開始されてから終了されるまでの期間（つまり遊技機 1 0 0 が大当たり遊技状態である期間）のことを、大当たり遊技期間或いは大当たり遊技中とも称する。

30

【 0 0 3 2 】

遊技機 1 0 0 は、大当たり遊技状態において、当たり抽選（特別図柄抽選）を行わない。遊技機 1 0 0 は、大当たり遊技の終了後、遊技機 1 0 0 の遊技状態が大当たり遊技状態から、他の遊技状態（例えば高確率電サボ遊技状態）に変更されることで、当たり抽選を行う状態に復帰する。大当たり遊技中は、右打ちによって遊技が行われる。右打ちとは、遊技領域 1 0 3 の内、遊技領域 1 0 3 を左右に分断する中心線の右側の遊技領域に遊技球が打ち出されることを指す。これに対し、左打ちとは、遊技領域 1 0 3 の内、上記中心線の左側の遊技領域に遊技球が打ち出されることを指し、左打ちでは第 2 始動口 1 0 6、大入賞口 1 1 1 に対して遊技球を入賞させることができない。大当たり遊技状態は、通常遊技状態よりも、遊技者にとって有利な遊技状態である（換言すれば、大当たり遊技は、通常遊技状態における遊技よりも遊技者にとって有利である）。大当たり遊技における有利

40

50

とは、通常遊技状態での遊技と比べて、大入賞口 1 1 1 の開放に伴い、遊技者がより多くの賞球を得やすい（得られる賞球の期待値が大きい）ことを意味する。

【 0 0 3 3 】

< < 遊技機の遊技状態 > >

遊技機 1 0 0 は、大入賞口 1 1 1 の開放を伴う遊技状態（上述した大当たり遊技状態を含む）を除いて、複数の遊技状態の内、何れかの遊技状態をとる。一般的な遊技機がとりうる遊技状態としては、低確率非電サポ遊技状態である通常遊技状態、低確率電サポ遊技状態、高確率非電サポ遊技状態及び高確率電サポ遊技状態が挙げられる。本実施形態において遊技機 1 0 0 がとりうる遊技状態は通常遊技状態及び高確率電サポ遊技状態の何れかであるが、以下、上記 4 個の遊技状態について説明する。なお、遊技機 1 0 0 の初期状態における遊技状態は、低確率非電サポ遊技状態である。電サポとは、電チューサポート機能の略であり、詳細については後述する。

10

【 0 0 3 4 】

通常遊技状態（低確率非電サポ遊技状態）及び低確率電サポ遊技状態は、低確率遊技状態に属する。低確率遊技状態において、遊技機 1 0 0 は、低確率特図当たり判定テーブル（後述の図 4 のテーブル T A t 1 参照）を用いた当たり抽選を行う。本実施形態では例として、1 / 3 9 9 の確率で大当たりに当選する当たり抽選を行うものとする。

【 0 0 3 5 】

高確率電サポ遊技状態及び低確率電サポ遊技状態は、高確率遊技状態に属する。高確率遊技状態において、遊技機 1 0 0 は、高確率特図当たり判定テーブル（後述の図 4 のテーブル T A t 2 参照）を用いた当たり抽選を行う。本実施形態では例として、1 / 9 5 の確率で大当たりに当選する当たり抽選を行うものとする。つまり、高確率遊技状態では、低確率遊技状態に比べて、4 倍以上高い確率で大当たりに当選するようになっている。従って、大当たりの当選に関して高確率遊技状態は低確率遊技状態よりも遊技者に有利である。

20

【 0 0 3 6 】

低確率電サポ遊技状態及び及び高確率電サポ遊技状態は、電サポ遊技状態に属する。電サポ遊技状態において、遊技機 1 0 0 は、電動チューリップ 1 0 7 の開閉を伴う遊技サポート機能（以下「電サポ」という）を付与する（即ち電サポを発動させる）。遊技機 1 0 0 が電サポ遊技状態である期間を電サポ遊技期間或いは電サポ遊技中と称することがある。電サポの具体的な内容としては、公知の技術のため詳細な説明は省略するが、例えば、電サポが付与されたとき、そうでない時と比べて、普通図柄の変動時間の短縮、普通図柄抽選の当選確率の増加（従って、電動チューリップ 1 0 7 の開放頻度の増加）、及び、電動チューリップ 1 0 7 の開放時間の増加が図られ、結果、電サポ遊技状態では、電サポが付与されない非電サポ遊技状態に比べて、第 2 始動口 1 0 6 へ遊技球が入賞しやすくなる。電サポ遊技状態では、上述した右打ちによって遊技が行われ、当たり抽選の契機は第 2 始動口 1 0 6 への入賞となる。なお、遊技領域 1 0 3 には、右打ち遊技が行われているときに打ち出された遊技球が第 1 始動口 1 0 5 に入賞されないように釘や障害物が設けられており、右打ち遊技が行われているときにおいて第 1 始動条件は成立しない。

30

【 0 0 3 7 】

通常遊技状態（低確率非電サポ遊技状態）及び高確率非電サポ遊技状態は、電サポが付与されない非電サポ遊技状態に属する。非電サポ遊技状態では、上述した左打ちによって遊技が行われ、当たり抽選の契機は主として第 1 始動口 1 0 5 への入賞となる。上述の説明からも理解されるように、電サポ遊技状態は非電サポ遊技状態よりも相対的に始動条件（第 2 始動条件）が成立しやすい遊技状態である。従って、始動条件の成立しやすさに関して電サポ遊技状態は非電サポ遊技状態よりも遊技者に有利である。

40

【 0 0 3 8 】

< < 遊技機の内部構成 > >

図 2 を参照して、遊技機 1 0 0 の内部構成を説明する。図 2 は、遊技機 1 0 0 内の、制御に関わる部分のブロック図である。図 2 に示す如く、遊技機 1 0 0 に設けられた制御部

50

４００は、遊技の進行を制御する主制御部４０１と、賞球の払い出しを制御する賞球制御部４０２と、演出内容を制御する演出制御部４０３とを備えている。制御部４００の他、図２に示される各構成要素が遊技機１００に設けられる。

【００３９】

[１．主制御部]

主制御部４０１は、ＣＰＵ（Central Processing Unit）４１１と、ＲＯＭ（Read Only Memory）４１２と、ＲＡＭ（Random Access Memory）４１３と、不図示の入出力インターフェース（Ｉ／Ｏ）等を備えて構成される。主制御部４０１におけるＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭを、夫々、特に、メインＣＰＵ、メインＲＯＭ、メインＲＡＭとも呼ぶ。メインＣＰＵ４１１は、遊技の進行に関する各種プログラム等をメインＲＯＭ４１２から読み出し、メインＲＡＭ４１３をワークエリアとして使用して、読み出したプログラムを実行する。図２に示す如く、メインＲＯＭ４１２には、テーブルＴＡｔ、ＴＺｔ、ＴＨｔ、ＦＡｔ、ＦＺｔ、ＦＨｔ及びＤＫｔが格納され、メインＲＡＭ４１３には、記憶領域４１３ａ～４１３ｊが設けられている。この他にも、様々なテーブルをメインＲＯＭ４１２に格納しておくことができると共に、様々な記憶領域をメインＲＡＭ４１３に設けておくことができる。

10

【００４０】

また、主制御部４０１には、遊技球を検出する各種スイッチ（以下「ＳＷ」と略すことがある）が接続されている。例えば、図示のように、主制御部４０１には、第１始動口１０５へ入賞した遊技球を検出する第１始動口ＳＷ４１４ａと、第２始動口１０６へ入賞した遊技球を検出する第２始動口ＳＷ４１４ｂと、ゲート１０８を通過した遊技球を検出するゲートＳＷ４１５と、大入賞口１１１へ入賞した遊技球を検出する大入賞口ＳＷ４１６と、普通入賞口１１２へ入賞した遊技球を検出する普通入賞口ＳＷ４１７と、が接続されている。

20

【００４１】

ＳＷ４１４ａ及び４１４ｂ並びにＳＷ４１５～４１７の夫々は、遊技球を検出したか否かを示す検出信号を主制御部４０１へ出力し、主制御部４０１は、入力された検出信号に基づき、当たり抽選を受けるための権利に相当する特図判定用情報を記憶したり、特図判定用情報を用いて当たり抽選をおこなったり、普通図柄抽選を受けるための権利に相当する普図判定用情報を記憶したり、普図判定用情報を用いて普通図柄抽選をおこなったり、賞球制御部４０２に対して賞球の払い出し指示をおこなったりする。ＳＷ４１４ａ、４１４ｂ、４１５、４１６及び４１７として、近接スイッチなどを採用することができる。また、第１始動口１０５が遊技盤１０１上に複数設けられている場合、複数の第１始動口１０５の夫々に対して第１始動口ＳＷ４１４ａが設けられる。第２始動口１０６、ゲート１０８、大入賞口１１１、普通入賞口１１２が複数設けられる場合も同様である。

30

【００４２】

また、主制御部４０１には、遊技盤１０１上の電動役物を駆動させる各種ソレノイドが接続されている。例えば、図示のように、主制御部４０１には、電動チューリップ１０７を開閉動作させる電動チューリップソレノイド４２０と、大入賞口１１１を開閉動作させる大入賞口ソレノイド４２１と、が接続されている。主制御部４０１は、普通図柄抽選の抽選結果に基づき電動チューリップソレノイド４２０に対し電気信号を入力又は非入力とし、当たり抽選の抽選結果に基づき大入賞口ソレノイド４２１に対し電気信号を入力又は非入力とする。ソレノイド４２０及び４２１は、夫々、主制御部４０１から供給される電気信号を機械的な運動に変換することで、電動チューリップ１０７の開閉動作、大入賞口１１１の開閉動作を行う。

40

【００４３】

また、主制御部４０１には、情報表示部１１４内の各種表示部が接続される。主制御部４０１は、当たり抽選の抽選結果に基づき特別図柄表示部の表示制御を行い、普通図柄抽選の抽選結果に基づき普通図柄表示部の表示制御を行う。更に、主制御部４０１は、保留情報数Ｕ１、Ｕ２及びＵ３に基づき保留表示部の表示内容を制御する。

50

【 0 0 4 4 】

[1 - 1 . メイン処理]

図 3 に、主制御部 4 0 1 が行う主だった処理を列記する。遊技機 1 0 0 へ電力が供給されると、メイン C P U 4 1 1 によりメイン処理が実行される。メイン処理において、メイン C P U 4 1 1 は、主制御部 4 0 1 の C T C (タイマカウンタ) などの内蔵デバイスの初期設定を行って、設定内容を示す設定情報を設定記憶領域 4 1 3 a に記憶させる。例えば、後述のタイマ割込処理を実行する周期などを示す情報が、設定情報に含まれる。また、メイン処理では、遊技機 1 0 0 への電源の遮断の有無が監視され、電源が遮断された場合にはバックアップ情報を生成して、該バックアップ情報をバックアップ記憶領域 4 1 3 b に記憶させる。メイン R A M 4 1 3 にはバックアップ電源 (不図示) により、遊技機 1 0 0 の電源が遮断されても一定期間 (例えば 1 日) 電源が供給されるようになっている。このため、メイン R A M 4 1 3 は、遊技機 1 0 0 の電源が遮断されても一定期間、バックアップ記憶領域 4 1 3 b に記憶されたバックアップ情報を保持できる。

10

【 0 0 4 5 】

[1 - 2 . タイマ割込み処理]

メイン C P U 4 1 1 は、メイン処理により設定記憶領域 4 1 3 a に記憶された周期 (例えば数ミリ秒又はそれ以下の周期) で、メイン処理に対しタイマ割込処理を割り込み実行する (図 3 参照)。タイマ割込処理において、メイン C P U 4 1 1 は、乱数更新処理、スイッチ処理、特別図柄処理、普通図柄処理、電動役物制御処理、賞球処理及び出力処理を順次実行する。

20

【 0 0 4 6 】

[1 - 2 - 1 . 乱数更新処理]

乱数更新処理を説明する (図 3 参照)。乱数更新処理において、メイン C P U 4 1 1 は、カウンタ記憶領域 4 1 3 c に記憶された各乱数カウンタのカウント値に「 1 」を加算することで各乱数カウンタのカウント値を更新する。カウンタ記憶領域 4 1 3 c には、特図当たり乱数カウンタ C 1、特図図柄乱数カウンタ C 2、特図変動パターン乱数カウンタ C 3、及び、普図当たり乱数カウンタ C 4 を含む、主制御部 4 0 1 が管理する各種乱数カウンタのカウント値が記憶されている。カウンタ C 1 ~ C 4 は、夫々、特図当たり乱数、特図図柄乱数、特図変動パターン乱数、普図当たり乱数をカウントする。乱数更新処理において、メイン C P U 4 1 1 は、乱数カウンタ C 1 ~ C 4 の内、何れか任意のカウンタのカウント値が所定の上限値を超えたときには、当該カウンタのカウント値を「 0 」に戻し、その後、同様のカウンタアップを行う。

30

【 0 0 4 7 】

[1 - 2 - 2 . スイッチ処理]

スイッチ処理を説明する (図 3 参照)。スイッチ処理において、メイン C P U 4 1 1 は、始動口スイッチ処理、ゲートスイッチ処理、大入賞口スイッチ処理、普通入賞口スイッチ処理を順次実行する。

【 0 0 4 8 】

始動口スイッチ処理は、第 1 及び第 2 始動口スイッチ処理から成る (図 3 参照)。第 1 始動口スイッチ処理において、メイン C P U 4 1 1 は、第 1 始動口 S W 4 1 4 a により第 1 始動口 1 0 5 に入賞した遊技球が検出されたタイミング (即ち、始動口 1 0 5 への入賞に基づく第 1 始動条件の成立タイミング) で、カウンタ記憶領域 4 1 3 c の特図当たり乱数カウンタ C 1、特図図柄乱数カウンタ C 2 及び特図変動パターン乱数カウンタ C 3 のカウント値を取得し、取得したカウンタ C 1 ~ C 3 のカウント値を、特図当たり乱数、特図図柄乱数及び特図変動パターン乱数として含んだ特図判定用情報 (特図保留情報) をメイン R A M 4 1 3 の特図判定用情報記憶領域 4 1 3 d に記憶させる。第 2 始動口スイッチ処理において、メイン C P U 4 1 1 は、第 2 始動口 S W 4 1 4 b により第 2 始動口 1 0 6 に入賞した遊技球が検出されたタイミング (即ち、始動口 1 0 6 への入賞に基づく第 2 始動条件の成立タイミング) で、カウンタ記憶領域 4 1 3 c の特図当たり乱数カウンタ C 1、特図図柄乱数カウンタ C 2、特図変動パターン乱数カウンタ C 3 のカウント値を取得し、

40

50

取得したカウンタC 1 ~ C 3 のカウント値を特図当たり乱数、特図図柄乱数及び特図変動パターン乱数として含んだ特図判定用情報（特図保留情報）を、メインRAM 4 1 3 の特図判定用情報記憶領域4 1 3 dに記憶させる。

【0049】

特図判定用情報記憶領域4 1 3 dは、第1始動条件の成立に基づく特図判定用情報及び第2始動条件の成立に基づく特図判定用情報の夫々を、所定数を上限として記憶することができる（「特図判定用情報を特図判定用情報記憶領域4 1 3 dに記憶すること」と「当たり抽選の権利を保留すること」とは同義であるともいえる）。ここでは、その所定数が4であるとする。従って、記憶領域4 1 3 dには、最大8つまでの特図判定用情報を記憶することができる。記憶領域4 1 3 d内における、第1、第2始動条件の成立を契機とした特図判定用情報の個数が、夫々、上記の保留情報数U 1、U 2に相当する。また、記憶領域4 1 3 dに記憶された各特図判定用情報に対し、当たり抽選を受けるための優先順位が設定されている。基本的に、時間的に先に取得された特図判定用情報に対しより高い優先順位が設定される。但し、第1始動条件の成立によって取得された特図判定用情報と比べ、第2始動条件の成立によって取得された特図判定用情報に対し、より高い優先順位が設定されるものとする（つまり、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選のほうが優先される）。始動口スイッチ処理の中で実行される事前判定処理については後述する。

10

【0050】

ゲートスイッチ処理（図3参照）において、メインCPU 4 1 1は、ゲートSW 4 1 5によりゲート1 0 8を通過した遊技球が検出されたタイミング（即ち、ゲート1 0 8の通過に基づく普通図柄抽選条件の成立タイミング）で、カウンタ記憶領域4 1 3 cの普図当たり乱数カウンタC 4 のカウント値を取得し、取得したカウンタC 4 のカウント値を普図当たり乱数として含んだ普図判定用情報（普図保留情報）を、メインRAM 4 1 3 の普図判定用情報記憶領域4 1 3 iに記憶させる。普図判定用情報記憶領域4 1 3 iは、普図判定用情報を所定数を上限として記憶することができる（「普図判定用情報を普図判定用情報記憶領域4 1 3 iに記憶すること」と「普通図柄抽選の権利を保留すること」とは同義であるともいえる）。ここでは、その所定数が4であるとする。記憶領域4 1 3 i内における普図判定用情報の個数が上記の保留情報数U 3に相当する。記憶領域記憶領域4 1 3 iに記憶された各普図判定用情報に対し普通図柄抽選を受けるための優先順位が設定されている。時間的に先に取得された普図判定用情報に対しより高い優先順位が設定される。

20

30

【0051】

大入賞口スイッチ処理（図3参照）において、メインCPU 4 1 1は、大入賞口1 1 1に入賞した遊技球を大入賞口SW 4 1 6により検出する。普通入賞口スイッチ処理（図3参照）において、メインCPU 4 1 1は、普通入賞口1 1 2に入賞した遊技球を普通入賞口SW 4 1 7により検出する。

【0052】

[1 - 2 - 3 . 特別図柄処理]

特別図柄処理（図3参照）を説明する。特別図柄処理において、メインCPU 4 1 1は特図判定を実行する。特図判定は、特図当たり判定、特図図柄判定及び特図変動パターン判定から成る。上述の当たり抽選は、特図当たり判定及び特図図柄判定を含み、特図変動パターン判定を更に含むと考えるても良い。故に、特図判定は当たり抽選を包含すると考えても良いし、特図判定と当たり抽選は互いに等価であると考えても良い。特別図柄処理において、メインCPU 4 1 1は、特図判定用情報記憶領域4 1 3 dに記憶されている特図判定用情報を用いて、特図当たり判定、特図図柄判定及び特図変動パターン判定を順次実行し、これらの判定結果を特図判定結果記憶領域4 1 3 eに記憶させる。そして、特図変動パターン判定によって選択された特図変動パターンが示す変動時間だけ特別図柄の変動表示を行った後、特図当たり判定及び特図図柄判定の判定結果を示す図柄で特別図柄を停止させる。

40

【0053】

メインCPU 4 1 1は、特別図柄の変動表示を開始する際、特図当たり判定、特図図柄

50

判定及び特図変動パターン判定の判定結果を含む変動開始コマンドをメインRAM 413に設定することで演出制御部403に対し変動演出の実行開始を指示し、特別図柄の変動を停止する際、変動停止コマンドをメインRAM 413に設定することで演出制御部403に対し変動演出の実行終了を指示する。また、特図当たり判定の結果が大当たりの当選を示しているとき、メインCPU 411は、変動停止コマンドに続きオープニングコマンドをメインRAM 413に設定することで演出制御部403に対し大当たりに対応付けられた当たり演出の実行開始を指示し、エンディングコマンドをメインRAM 413に設定することで演出制御部403に対し、大当たりに対応付けられた当たり演出の実行終了を指示する。これらのコマンドは、後述の出力処理（図3参照）において演出制御部403に出力される。

10

【0054】

特別図柄処理において、メインCPU 411は、特図判定用情報記憶領域413d内で最も優先順位を高く設定された特図判定用情報を判定対象（当該判定対象）TTとして取得し、判定対象TTの特図判定用情報を用いて特図当たり判定、特図図柄判定及び特図変動パターン判定を順次実行する。判定対象TTとなった特図判定用情報は記憶領域413dから消去されて（故に保留情報U1又はU2が1だけ減少し）他の記憶領域（不図示）に移される。尚、特別図柄処理において、記憶領域413dに特図判定用情報が記憶されていない場合には、特図判定が行われることなく特別図柄処理を終える。また、特別図柄の変動表示が行われているとき及び大当たり遊技が行われているときにも、特図判定は行われない。

20

【0055】

特別図柄処理において、メインCPU 411は、まず、メインROM 412に記憶された特図当たり判定テーブルTA tと判定対象TTの特図当たり乱数との比較を伴う特図当たり判定を行う。

【0056】

図4に示すように、特図当たり判定テーブルTA tは、低確率特図当たり判定テーブルTA t 1と、高確率特図当たり判定テーブルTA t 2とから構成される。テーブルTA t 1及びTA t 2の夫々は、大当たりに対応付けられた所定の判定値を有して構成される。

【0057】

メインCPU 411は、特図当たり判定時（即ち当たり抽選時）に、高確率遊技フラグがOFFに設定されていた場合にはテーブルTA t 1を用いて特図当たり判定を行い、高確率遊技フラグがONに設定されていた場合にはテーブルTA t 2を用いて特図当たり判定を行う。そして、メインCPU 411は、判定対象TTの特図当たり乱数が大当たりに対応づけられた判定値と一致した場合には大当たりに当選したと判定し、そうでない場合にはハズレである（即ち大当たりに当選していない）と判定する。遊技機100の遊技状態は、高確率遊技フラグがONであるときに高確率遊技状態であり、高確率遊技フラグがOFFであるときに低確率遊技状態である。ここでは、大当たりの当選確率（当たり抽選の当選確率）が、低確率遊技状態、高確率遊技状態において、夫々、 $1/399$ 、 $1/95$ となるように、特図当たり判定テーブルTA tが形成されているものとする。

30

【0058】

図5は、大当たりの種類を示す図である。大当たりの種類として、特A及び特Bがある。特A及び特Bには夫々ラウンド数が設定されており、特A、特Bのラウンド数は、夫々、16、4である。尚、大当たりにおける“R”はラウンドを示す。各ラウンドにおいて、大入賞口111の開放時間が所定時間に達するまで、大入賞口111が開放される。但し、各ラウンドにおいて、大入賞口111の開放時間が所定時間に達さなくても、大入賞口111への遊技球の入賞数が所定数（例えば、10個であり、以下、所定カウント数と称することがある）に達した時点で大入賞口111は閉鎖される。以下の大入賞口111の開放時間に関する説明では、各ラウンドにおいて大入賞口111への遊技球の入賞数が所定数に達していない状況を想定している。

40

【0059】

50

特 A 及び特 B における各ラウンドの大入賞口 1 1 1 の開放時間は、所定のロング開放時間 d t (例えば 3 0 秒)である。各ラウンドの大入賞口 1 1 1 の開放時間は、特 A、特 B 間で同じであるが、特 A、特 B 間で多少異なっても良い。

【 0 0 6 0 】

第 1 特別図柄抽選において、大当たりに当選したとき、その大当たりが、特 A、特 B となる割合は、夫々、1 0 %、9 0 %である。第 2 特別図柄抽選において、大当たりに当選したとき、その大当たりが、特 A、特 B となる割合は、夫々、5 0 %、5 0 %である。つまり、第 1 特別図柄抽選において特 A に当選する確率よりも、第 2 特別図柄抽選において特 A に当選する確率のほうが高確率に設定される。

【 0 0 6 1 】

図 6 に、大当たりの発生を契機とした遊技状態及び演出モードの変化の様子を示す。尚、演出モードに関する詳細は、後の説明から明らかとなる。

【 0 0 6 2 】

大当たりの発生を契機とする遊技状態の変化は、大当たりが発生した際の遊技状態、発生した大当たりの種類に基づいて定められる。ここでは、特に、発生した大当たりの種類に着目して説明を行う。なお、以下の説明において高確率付与回数とは、大当たり遊技後、高確率遊技状態が維持される特別図柄の変動回数を示し、電サボ付与回数とは、大当たり遊技後、電サボ遊技状態が維持される特別図柄の変動回数を示す。発生した大当たりの種類が、高確率付与回数及び電サボ付与回数として共に 1 回以上の変動回数に対応付けられている大当たりである場合、当該大当たりの発生後、遊技状態は高確率電サボ遊技状態に設定される。

【 0 0 6 3 】

また、発生した大当たりの種類が、高確率付与回数及び電サボ付与回数として共に 0 回の変動回数に対応付けられている大当たりである場合、当該大当たりの発生後、遊技状態は低確率非電サボ遊技状態に設定される。また、発生した大当たりの種類が、高確率付与回数として 1 回以上の変動回数に対応付けられる一方、電サボ付与回数として 0 回の変動回数に対応付けられている大当たりである場合、当該大当たりの発生後、遊技状態は高確率非電サボ遊技状態に設定される。また、発生した大当たりの種類が、電サボ付与回数として 1 回以上の変動回数に対応付けられる一方、高確率付与回数として 0 回の変動回数に対応付けられている大当たりである場合、当該大当たりの発生後、遊技状態は低確率電サボ遊技状態に設定される。

【 0 0 6 4 】

なお、大当たりが発生した場合、大当たりが発生した際の遊技状態の如何を問わず、大当たりの種類に応じた上記遊技状態に設定されることとしてもよいが、大当たりが発生した際の遊技状態及び大当たりの種類に応じて、即ち、同一の大当たりが発生しても、発生したときの遊技状態に応じて異なる遊技状態に設定されることとしてもよい。特に、発生した大当たりの種類が、高確率付与回数として 1 回以上の変動回数に対応付けられる一方、電サボ付与回数として 0 回の変動回数に対応付けられている大当たりである場合、大当たりが発生したときの遊技状態が低確率遊技状態であれば、大当たり遊技後、高確率非電サボ遊技状態に設定され、大当たりが発生したときの遊技状態が高確率遊技状態であれば、大当たり遊技後、高確率電サボ遊技状態に設定されることとしてもよい。

【 0 0 6 5 】

本実施形態において特 A 及び特 B は、高確率付与回数及び電サボ付与回数として共に 1 回以上の変動回数に対応付けられている大当たりに属するため、特 A 又は特 B の大当たりに当選した場合、メイン C P U 4 1 1 は、特 A 又は特 B の大当たり遊技の終了後、遊技機 1 0 0 の遊技状態を高確率電サボ遊技状態に設定し、大当たり遊技終了後の特別図柄の変動回数が 1 5 0 回に至るまで、その設定内容(高確率電サボ遊技状態)を維持する。そして、メイン C P U 4 1 1 は、大当たり遊技後の特別図柄の変動回数が 1 5 0 回に至った後、遊技機 1 0 0 の遊技状態を低確率非電サボ遊技状態に設定する。

【 0 0 6 6 】

特図当たり判定において大当たりに当選したと判定した場合、メインCPU 411は、メインROM 412に記憶されている特図図柄判定テーブルTZtと判定対象TTの特図図柄乱数とを比較し、比較結果に基づいて大当たりの種類を判定する特図図柄判定を行う。

【0067】

特図図柄判定テーブルTZtは、第1特図図柄判定テーブルと、第2特図図柄判定テーブルとから構成される。判定対象TTが第1始動条件の成立を契機として取得された特図判定用情報である場合には第1特図図柄判定テーブルを用いて、判定対象TTが第2始動条件の成立を契機として取得された特図判定用情報である場合には第2特図図柄判定テーブルを用いて、特図図柄判定が行われる。第1、第2特別図柄についての大当たりの種類が上述した割合（図5参照）で定まるように、夫々、第1、第2特図図柄判定テーブルが形成されている。

10

【0068】

図5から分かるように、第2始動条件の成立による特図図柄判定は、第1始動条件の成立による特図図柄判定よりも遊技者にとって相対的に有利なものとなっている（即ち、より多くの賞球を得やすい）。ここにおける相対的に有利とは、第2始動条件の成立に基づき実行される大当たり遊技において大入賞口111への入賞により得られる賞球数の期待値が、第1始動条件の成立に基づき実行される大当たり遊技において大入賞口111への入賞により得られる賞球数の期待値よりも大きいことを意味する。“大当たり遊技において大入賞口111への入賞により得られる賞球数の期待値”を、大当たり遊技におけるラウンド数の期待値、又は、大当たり遊技における大入賞口111の総開放時間の最大値の期待値に読み替えても良い。

20

【0069】

具体的には、上述したように、第1特別図柄抽選で16Rの大当たりに当選する確率よりも、第2特別図柄抽選で16Rの大当たりに当選する確率のほうが高確率に設定されていることが、遊技者にとって有利となる一因である。

【0070】

メインCPU 411は、特別図柄処理において、特図変動パターンテーブルTHtと判定対象TTの特図変動パターン乱数とに基づき、判定対象TTに対する特図変動パターンを判定する特図変動パターン判定を行う。特図変動パターンの判定は特図変動パターンの選択又は設定と同義である。特図変動パターンテーブルTHtには複数の特図変動パターンが含まれており、特図変動パターン判定において判定対象TTに対する1つの特図変動パターンが選択される。各特図変動パターンは、特別図柄の変動態様を定義したものであり、例えば、特別図柄の変動時間（特別図柄の変動表示が行われる時間の長さ）を定義している。

30

【0071】

特図変動パターンテーブルTHtには、遊技機100の初期状態において選択される初期状態用特図変動パターンテーブルと、特Xの大当たりに対応付けられた特X用特図変動パターンテーブル（XはA又はBのアルファベット）が含まれる。特図変動パターン判定において、遊技機100が初期状態であれば、初期状態用特図変動パターンテーブルを選択する。また、特Xの大当たりが発生した場合、発生した大当たりに対応する大当たり遊技が実行された後、CPU 411は、特図変動パターン判定において、次回の大当たりが発生するまで、特X用特図変動パターンテーブルを選択する。

40

【0072】

ところで、サブCPU 431は後述するように主制御部401から変動開始コマンドを受信すると変動演出を実行する。この変動演出は、メインCPU 411により特別図柄の変動表示が開始されてから特別図柄が停止表示されるまでの期間実行される。各特図変動パターンが、上述したように特別図柄の変動時間を定義している場合、特別図柄の変動表示が開始されてから特別図柄が停止表示されるまでの期間は、各特図変動パターンに対応付けられた変動時間に等しい。従って、特図変動パターンに対応付けられた変動時間は、

50

特別図柄の変動時間を定義しているものであると同時に、サブCPU431により実行される変動演出の演出時間を定義しているものであるといえる。そしてサブCPU431は、演出時間が相対的に短時間（例えば20秒未満）である場合、リーチ演出（特に後述するSPリーチ演出）を含まない変動演出を実行する。これに対してサブCPU431は、演出時間が相対的に長時間（例えば20秒以上）である場合、リーチ演出を含む変動演出を実行する。各特図変動パターンは、特図当たり判定の結果や特図図柄判定の結果に対応付けられていてもよく、例えば、大当たりに当選した場合にのみ選択されうる特図変動パターンが含まれていてもよいし、特定の大当たりに当選した場合にのみ選択されうる特図変動パターンが含まれていてもよい。特図当たり判定の結果がハズレである場合、相対的に短時間の変動時間が対応付けられた特図変動パターンが選択されやすく、特図当たり判定の結果が大当たりである場合、相対的に長時間の変動時間が対応付けられた特図変動パターンが選択されやすく設定されることで、リーチ演出を含む変動演出が実行された場合、リーチ演出を含まない変動演出が実行された場合よりも、遊技者に対して大当たりに当選している可能性が高いことを示唆することが可能である。

10

【0073】

特図判定結果記憶領域413e（図2参照）には、判定対象TTについての特図当たり判定、特図図柄判定及び特図変動パターン判定の各判定結果が、互いに対応付けられた状態で記憶される。

【0074】

[始動口スイッチ処理の中の事前判定処理]

20

また、始動口スイッチ処理の中でメインCPU411は事前判定処理を実行する（図3参照）。事前判定処理において、メインCPU411は、特図判定用情報記憶領域413dに記憶されて保留されることとなる特図判定用情報を事前判定対象として設定し、事前判定対象に対して特図当たり判定、特図図柄判定及び特図変動パターン判定を順次実行する。事前判定対象に対する特図当たり判定、特図図柄判定及び特図変動パターン判定の方法は、判定対象TTに対するそれらの方法と同じである。事前判定処理の判定結果（即ち、事前判定対象に対する特図当たり判定、特図図柄判定及び特図変動パターン判定の判定結果）は事前判定情報記憶領域413hに記憶され、事前判定処理の判定結果を含む事前判定コマンド、及び、記憶領域413dに新たな特図判定用情報が記憶されたことを示す保留増加コマンドがメインRAM413に設定されて、後述の出力処理にて演出制御部403に送信される。或る特図判定用情報に対する事前判定処理は、その特図判定用情報が取得された時に、それが記憶領域413dに記憶される前に始動口スイッチ処理の中で実行される。但し、上述したように、第1始動条件の成立によって取得された特図判定用情報と比べ、第2始動条件の成立によって取得された特図判定用情報に対し、より高い優先順位が設定されており、記憶領域413dに第2始動条件の成立を契機とした特図判定用情報が記憶されている状態において、第1始動条件が成立した場合、主制御部401は、保留増加コマンドをメインRAM413に設定する一方、事前判定コマンドをメインRAM413に設定しない。また、遊技機100の遊技状態が電サボ遊技状態である期間に、第1始動条件が成立した場合、主制御部401は、保留増加コマンドをメインRAM413に設定する一方、事前判定コマンドをメインRAM413に設定しない。

30

40

【0075】

[1 - 2 - 4 . 普通図柄処理]

普通図柄処理（図3参照）を説明する。普通図柄処理において、メインCPU411は普図判定を実行する。普図判定は、普図当たり判定を含んで成る。普図当たり判定の結果、普図当たりに当選した場合、所定の変動時間だけ普通図柄の変動表示を行った後、普図当たり判定の判定結果を示す図柄で普通図柄を停止させる。尚、普通図柄処理において、記憶領域413iに普図判定用情報が記憶されていない場合には、普図判定が行われることなく普通図柄処理を終える。また、普通図柄の変動表示が行われているとき及び電動チューリップ107を開放させる遊技（補助遊技）が行われているときにも、普図判定は行われない。普図当たり判定において、メインCPU411は、メインROM412に記憶

50

された普図当たり判定テーブル F A t と普図判定対象 F F の普図当たり乱数との比較を伴う普図当たり判定を行う。

【 0 0 7 6 】

[1 - 2 - 5 . 電動役物制御処理]

電動役物制御処理を説明する (図 3 参照) 。電動役物制御処理では、大入賞口処理及び電チュー処理が順次実行される。

【 0 0 7 7 】

大入賞口処理では、特図判定の結果が大当たりの当選を示しているときに、大当たりの種類に応じた大入賞口開放パターンを用いて大入賞口 1 1 1 が開閉動作される。大入賞口開放パターンテーブル D K t には、大入賞口 1 1 1 の開放態様を定義した大入賞口開放パターンが大当たりの種類ごとに格納されている。メイン C P U 4 1 1 は、テーブル D K t を参照して大入賞口処理を実現する。

【 0 0 7 8 】

特 A 及び特 B の大当たり遊技において、各ラウンドでの大入賞口 1 1 1 の開放時間は 3 0 秒分の所定のロング開放時間 t_{LONG} であって、各ラウンドにおいて大入賞口 1 1 1 が継続してロング開放時間 t_{LONG} だけ開放される。但し、上述したように、各ラウンドにおいて、大入賞口 1 1 1 の開放時間がロング開放時間 t_{LONG} に達していなくても、大入賞口 1 1 1 への遊技球の入賞数が所定値 (例えば 1 0) に達した時点で大入賞口 1 1 1 は閉鎖され、当該ラウンドは終了する。

【 0 0 7 9 】

また、大入賞口処理の中で遊技状態設定処理 (図 3 参照) が実行される。遊技状態設定処理において、メイン C P U 4 1 1 は、遊技状態を定める高確率遊技フラグ及び電サボ遊技フラグなどの各種遊技フラグを遊技フラグ記憶領域 4 1 3 f に設定する。上述したように、遊技機 1 0 0 の遊技状態は、高確率遊技フラグが O N であるときに高確率遊技状態であり、高確率遊技フラグが O F F であるときに低確率遊技状態である。遊技機 1 0 0 の遊技状態は、電サボ遊技フラグが O N であるときに電サボ遊技状態であり、電サボ遊技フラグが O F F であるときに非電サボ遊技状態である。大当たりの発生にตอบสนองして実行される大入賞口処理中の遊技状態設定処理では、大当たりが発生した際の遊技機 1 0 0 の遊技状態、発生した大当たりの種類、及び、大当たり遊技後の遊技機 1 0 0 の遊技状態に応じて、高確率遊技フラグ及び電サボ遊技フラグの O N / O F F が設定される他、発生した大当たりの種類に応じて、高確率遊技状態が維持される特別図柄の残りの変動回数を示す高確率遊技残回数 X 及び電サボ遊技状態が維持される特別図柄の残りの変動回数を示す電サボ遊技残回数 J がメイン R A M 4 1 3 に設定される。

【 0 0 8 0 】

特 A 及び特 B の大当たりに伴う遊技状態設定処理では (図 3 参照) 、高確率遊技フラグ及び電サボ遊技フラグが共に O N とされ且つ高確率遊技残回数 X 及び電サボ遊技残回数 J に共に「 1 5 0 」が設定される。

【 0 0 8 1 】

遊技状態設定処理にて設定された高確率遊技残回数 X は、“ X = 1 ” であるとき特図判定が 1 回実行されるごとに“ 1 ” だけ減算され、“ X = 0 ” となると高確率遊技フラグに O F F が設定されて遊技機 1 0 0 の遊技状態は低確率遊技状態となる。遊技状態設定処理にて設定された電サボ遊技残回数 J は、“ J = 1 ” であるとき特図判定が 1 回実行されるごとに“ 1 ” だけ減算され、“ J = 0 ” となると電サボ遊技フラグに O F F が設定されて遊技機 1 0 0 の遊技状態は非電サボ遊技状態となる。遊技機 1 0 0 の初期状態において、高確率遊技フラグ及び電サボ遊技フラグは O F F であり且つ回数 X 及び J には“ 0 ” が設定されている。上述したように、遊技盤 1 0 1 の背面に設けられた R A M クリアスイッチを用いて遊技機 1 0 0 の遊技情報を初期化することで、初期状態となる。

【 0 0 8 2 】

電チュー処理において、メイン C P U 4 1 1 は、普通図柄処理の処理結果及び遊技機 1 0 0 の遊技状態に基づき電動チューリップ 1 0 7 を開閉動作させる。

【 0 0 8 3 】

[1 - 2 - 6 . 賞球処理]

賞球処理において、メインCPU 411は、第1始動口105、第2始動口106、大入賞口111及び普通入賞口112の各入賞口への入賞に対して所定個数の賞球を払い出させるための払い出し指示を、賞球コマンドとして賞球情報記憶領域413gに設定する。

【 0 0 8 4 】

[1 - 2 - 7 . 出力処理]

出力処理において、メインCPU 411は、メインRAM 413内の各記憶領域の記憶内容を示す情報（任意のコマンドを含む）などを、主制御部401に接続された各制御部（賞球制御部402及び演出制御部403を含む）に対して出力する。賞球に関するコマンドは賞球制御部402に出力され、演出に関するコマンドは演出制御部403に出力される。尚、出力処理において、メインCPU 411は自身が認識又は保持している任意の情報（例えば、電サポ遊技フラグ及び高確率遊技フラグの状態を示す情報）を演出制御部403に伝達できる。出力処理の終了によってタイマ割込処理も終了し、タイマ割込処理の終了によってメインCPU 411が実行する処理はメイン処理に戻る（図3参照）。

【 0 0 8 5 】

また、図2に示すように、主制御部401には盤用外部情報端子基板491が接続されており、主制御部401は、メインRAM 413内の記憶内容を示す情報を、基板491を通じて外部（例えば遊技施設のホールコンピュータ）に出力することができる。

【 0 0 8 6 】

[2 . 賞球制御部]

賞球制御部402は、CPUと、ROMと、RAMと、不図示の入出力インターフェース（I/O）などを備えて構成される。賞球制御部402は、主制御部401からの払い出し指示（賞球コマンド）に基づき、賞球の払い出しを行う。

【 0 0 8 7 】

賞球制御部402には、遊技球を検出する各種SWが接続されている。例えば、図示のように、賞球制御部402には、所定位置の遊技球を検出する定位置検出SW 424と、払い出した遊技球を検出する払出球検出SW 425と、上皿123内に遊技球があるかを検出する球有り検出SW 426と、上皿123が遊技球で満たされていることを検出する満タン検出SW 427aと、下皿125が遊技球で満たされていることを検出する満タン検出SW 427bと、が接続されている。また、賞球制御部402には、発射部428が接続される。賞球制御部402は、発射部428に対する遊技球の発射の操作（遊技者による操作）を検出して遊技球の発射を制御する。また、賞球制御部402には、賞球を払い出すための払出部429が接続される。賞球制御部402は、払出部429を制御して払出駆動モータを駆動させることで、各入賞口（第1始動口105、第2始動口106、大入賞口111、普通入賞口112）への入賞に対応した賞球の払い出しを実現する。

【 0 0 8 8 】

[3 . 演出制御部]

演出制御部403は、CPU 431と、ROM 432と、RAM 433と、不図示の入出力インターフェース（I/O）などを備えて構成される（図2参照）。演出制御部403におけるCPU、ROM、RAMを、夫々、特に、サブCPU、サブROM、サブRAMとも呼ぶ。サブCPU 431は、遊技機100が行う演出の制御に関する各種プログラムをサブROM 432から読み出し、サブRAM 433をワークエリアとして使用して、読み出したプログラムを実行する。

【 0 0 8 9 】

演出制御部403は、画像表示部104の表示制御やスピーカ115の音声出力制御を行う画像／音声制御部（不図示）と、演出ライト部116及び遊技盤101上の盤ランプ135の点灯制御並びに可動役物117、130の駆動制御を行うランプ制御部（不図示）などを備える。また、演出制御部403には、遊技者からの操作を受け付ける演出ボタ

ン 1 2 1 及び十字キー 1 2 2 が接続されている。演出制御部 4 0 3 は、演出ボタン 1 2 1 及び十字キー 1 2 2 に対する遊技者からの入力操作内容に応じた演出を行うことができる。

【 0 0 9 0 】

演出制御部 4 0 3 は、変動演出を含む任意の演出を、演出実現要素（演出手段と言い換えることもでき、上述した演出部材と同義であると考えてよい）を用いて実現する。即ち、演出制御部 4 0 3 は、演出実現要素を制御することで演出実現要素に所望の演出を行わせる（この表現における演出の主体は演出実現要素であるが、本実施形態の説明では、主として、演出制御部 4 0 3 が演出の主体であると捉える）。演出実現要素は、画像表示部 1 0 4、スピーカ 1 1 5、演出ライト部 1 1 6、枠可動役物 1 1 7、盤ランプ 1 3 5 及び盤可動役物 1 3 0 の内、少なくとも 1 つを含む。変動演出は、特別図柄の変動表示から停止表示までの間において演出制御部 4 0 3 により実行される演出を指し、特図判定の判定結果を示唆する演出を含む。尚、演出による示唆、報知、告知又は通知は、特に記述無き限り、遊技者に対するものと考えて良い。

10

【 0 0 9 1 】

[3 - 1 . 演出メイン処理]

図 7 に、演出制御部 4 0 3 が行う主だった処理を列記する。演出制御部 4 0 3 へ電力が供給されると、サブ CPU 4 3 1 により演出メイン処理が実行される。演出メイン処理において、サブ CPU 4 3 1 は、演出制御部 4 0 3 内の CTC などの内蔵デバイスの初期設定を行って、設定内容をサブ RAM 4 3 3 に記憶させる。

20

【 0 0 9 2 】

[3 - 2 . 演出タイマ割込処理]

サブ CPU 4 3 1 は、演出メイン処理によりサブ RAM 4 3 3 に記憶された設定内容に従う周期で、演出メイン処理に対し演出タイマ割込処理を割り込み実行する（図 7 参照）。演出タイマ割込処理において、サブ CPU 4 3 1 は、コマンド受信処理及び操作受付処理を順次実行する。

【 0 0 9 3 】

[3 - 2 - 1 . コマンド受信処理]

コマンド受信処理において、サブ CPU 4 3 1 は、特図演出処理、普図演出処理、及び、当たり演出処理を実行する。

30

【 0 0 9 4 】

[3 - 2 - 1 - 1 . 特図演出処理]

特図演出処理は、演出開始処理及び演出終了処理を含む。サブ CPU 4 3 1 は、主制御部 4 0 1 からの変動開始コマンドの受信に応答して演出開始処理を実行することで変動演出を開始した後、主制御部 4 0 1 からの変動停止コマンドの受信に応答して演出終了処理を実行することで変動演出を終了する。演出開始処理には、変動演出パターン選択処理が内包される。変動演出パターン選択処理において、サブ CPU 4 3 1 は、主制御部 4 0 1 より受信したコマンド等に基づき、サブ ROM 4 3 2 に記憶された特図変動演出パターンテーブルから特図変動演出パターンを選択及び判定する。選択及び判定された特図変動演出パターンによる変動演出が特図演出処理において実行される。

40

【 0 0 9 5 】

また、サブ CPU 4 3 1 は、主制御部 4 0 1 から事前判定コマンドを受信したとき、コマンド受信処理において、主制御部 4 0 1 により実行された事前判定処理（図 3 参照）の判定結果をサブ RAM 4 3 3 に記憶する。また、保留増加コマンドを受信したとき、保留増加処理を行う。保留増加処理では、事前判定対象に対応する保留画像を画像表示部 1 0 4 に追加表示する。事前判定対象に対応する保留画像は、後に、その事前判定対象が判定対象 TT となって変動開始コマンドが受信された際に、画像表示部 1 0 4 から消去される又は特定の表示位置にシフトされる。

【 0 0 9 6 】

[3 - 2 - 1 - 2 . 普図演出処理]

50

普図演出処理は、普図演出開始処理及び普図演出終了処理を含む。サブCPU431は、主制御部401からの普図変動開始コマンドの受信に 응답して普図演出開始処理を実行することで普通図柄の変動演出を開始した後、主制御部401からの普図変動停止コマンドの受信に 응답して普図演出終了処理を実行することで普通図柄の変動演出を終了する。

【0097】

[3-2-1-3. 当たり演出処理]

当たり演出処理(図7参照)は、主制御部401から当たり演出に関するコマンドが受信された場合にサブCPU431により実行される。大当たり遊技の開始時、大当たり遊技の終了時には、当たり演出に関するコマンドとして、夫々、オープニングコマンド、エンディングコマンドが主制御部401から演出制御部403に送信される。当たり演出処理において、演出制御部403は、オープニングコマンドの受信に 응답して当たり演出を開始し、エンディングコマンドの受信に 응답して当たり演出を終了させる。

10

【0098】

[3-2-2. 操作受付処理]

操作受付処理(図7参照)において、サブCPU431は、演出ボタン121又は十字キー122からの信号に基づき、遊技者による演出ボタン121又は十字キー122への操作状態(操作の入力有無及び操作の内容)を認識する。演出制御部403は、認識された操作状態に応じた演出を行うことができる。

【0099】

<<演出モードについて>>

20

サブCPU431は、主制御部401から受信したコマンド等に基づきつつ、演出モードテーブルMtに定義される複数の演出モードの中から1つの演出モードを選択及び設定する。ここで選択される演出モードを、以下、対象演出モードと呼ぶことがある。演出制御部403は対象演出モードにて変動演出を含む各種の演出を行う。上記複数の演出モードには、第1～第2の演出モードとしての確変モード、通常モードが含まれる。本実施形態において、演出制御部403は、高確率電サボ遊技状態において、確変モードを対象演出モードとして設定する。また、低確率非電サボ遊技状態(通常遊技状態)において、通常モードを対象演出モードとして設定する。

【0100】

<<演出制御部403により実行される特徴的な演出について>>

30

次に、遊技機100の遊技状態が低確率非電サボ遊技状態である場合(言い換えれば通常モードが対象演出モードとして選択されている場合)において、演出制御部403(サブCPU431)が実行する特徴的な変動演出について説明する。当然ながら変形例として、遊技機100の遊技状態が高確率電サボ遊技状態である場合に、演出制御部403(サブCPU431)が実行する変動演出であることとしてもよい。

【0101】

<サブROM432及びサブRAM433に関する補足>

サブROM432には、様々なテーブルを格納しておくことができ、また、サブRAM433には様々な記憶領域を設けておくことができる。本実施形態ではサブROM432に、演出開始処理に含まれる変動演出パターン選択処理において用いられる各種テーブル(後述するテーブルSet等)が格納される。

40

【0102】

<変動演出パターン選択処理に関する補足>

変動演出パターン選択処理において演出制御部403は、上述したように、特図変動演出パターンを選択及び判定する。各特図変動演出パターンには変動演出として実行される種々の演出内容が定義されている。本実施形態において変動演出パターンに定義される変動演出としては、SPリーチ演出、再挑戦演出、及び、SPSPリーチ演出の内、少なくとも1の演出が含まれうる。

【0103】

SPリーチ演出は、リーチ演出の一態様である。リーチ演出とは、大当たりへの期待を

50

高めるようにした演出であり、例えば特定のキャラクターを用いた演出である。リーチ演出には、当たり抽選の結果が大当たりであることを示唆する場合とハズレである可能性があることを示唆する場合とで異なる結末が用意されており、例えば、リーチ演出として、主人公キャラクターが敵キャラクターと戦う演出が実行される場合に、当たり抽選の結果が大当たりであることを示唆する際は、主人公キャラクターが敵キャラクターに勝利する内容の演出、及び、3列全ての装飾図柄をゾロ目にて仮停止表示する演出を含む演出が実行され、当たり抽選の結果がハズレである可能性があることを示唆する際は、主人公キャラクターが敵キャラクターに敗北する内容の演出、及び、3列全ての装飾図柄を非ゾロ目にて仮停止表示する演出を含む演出が実行される。従って、大当たりを望む遊技者は、主人公キャラクターを応援することとなって、遊技の興趣が向上する演出であるといえる。

10

【0104】

なお、SPリーチ演出として、大当たりであることを示唆するSPリーチ演出が実行された場合、当たり抽選の結果は大当たりである。また、ハズレである可能性があることを示唆するSPリーチ演出が実行され、その後、後述する再挑戦演出又はSPSPリーチ演出が実行されない場合、当たり抽選の結果はハズレである。一方、ハズレである可能性があることを示唆するSPリーチ演出が実行され、その後、後述する再挑戦演出又はSPSPリーチ演出が実行される場合、当たり抽選の結果は大当たり又はハズレである。つまりハズレである可能性があることを示唆するSPリーチ演出が実行された場合であっても、当たり抽選の結果が大当たりである可能性がある。

【0105】

20

再挑戦演出は、SPリーチ演出において当たり抽選の結果がハズレである可能性があることが示唆された後に実行されうる演出である。再挑戦演出としては、例えば遊技者に演出ボタン121の操作を促す演出が含まれる。そして、遊技者による演出ボタン121の操作或いは所定時間の経過に応じて、当たり抽選の結果が大当たりであることを示唆する演出（後述する再挑戦成功演出）又は当たり抽選の結果がハズレであることを示唆する演出（後述する再挑戦失敗演出）が実行される。なお、再挑戦演出として、大当たりであることを示唆する演出が実行された場合、当たり抽選の結果は大当たりであり、ハズレであることを示唆する演出が実行された場合、当たり抽選の結果はハズレである。

【0106】

SPSPリーチ演出はSPリーチ演出と同様、リーチ演出の一態様であり、SPリーチ演出において当たり抽選の結果がハズレである可能性があることが示唆された後に実行されうる演出である。SPSPリーチ演出もSPリーチ演出と同様に、主人公キャラクターと敵キャラクターとが戦う演出であってよい。なお、SPSPリーチ演出として、大当たりであることを示唆するSPSPリーチ演出が実行された場合、当たり抽選の結果は大当たりであり、ハズレであることを示唆するSPSPリーチ演出が実行された場合、当たり抽選の結果はハズレである。

30

【0107】

なお、本実施形態では、1回分（特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの間）の変動演出においてSPSPリーチ演出と再挑戦演出が共に実行されることはないものとするが、変形例として、SPSPリーチ演出と再挑戦演出が共に実行されることがあることとしてもよい。

40

【0108】

< SPリーチ演出、再挑戦演出、SPSPリーチ演出の比較に関する補足 >

上述したように、SPリーチ演出では、ハズレが（ハズレである可能性があることを）示唆された場合であっても、当たり抽選の結果は大当たりである可能性があるが、再挑戦演出及びSPSPリーチ演出ではハズレが示唆された場合、当たり抽選の結果はハズレである点で異なる。

【0109】

また、SPリーチ演出、再挑戦演出、SPSPリーチ演出はこの順に大当たりへの信頼度が高くなる（高信頼度となる）ように設定されている。ここで大当たりの信頼度につい

50

て補足する。

【0110】

<<大当たりの信頼度について>>

或る1つの特図判定用情報 Q_1 に対して或る演出 Q_2 が行われる場合において、特図判定用情報 Q_1 が大当たりに当選する確率、即ち、特図判定用情報 Q_1 に基づく特図当たり判定において大当たりと判定される期待値（確率論上の期待値）を、大当たりの信頼度、特図判定用情報 Q_1 の信頼度、若しくは、演出 Q_2 の信頼度と呼ぶ、又は、特図判定用情報 Q_1 又は演出 Q_2 に関連する用語（例えば、保留された特図判定用情報 Q_1 についての保留画像）に対応付けつつ単に信頼度と呼ぶ。例えば、情報 Q_1 が保留されている場合、情報 Q_1 の信頼度を保留の信頼度などと呼ぶこともある。情報 Q_1 が保留されているとは、情報 Q_1 が特図判定用情報記憶領域413dに記憶されていて、情報 Q_1 に基づく特別図柄の変動が未だ開始されていない状態を指す。演出 Q_2 は、特図判定用情報 Q_1 に対応する特別図柄の変動中に行われる当該予告（当該予告演出）でありうるし、特図判定用情報 Q_1 に対応する特別図柄の変動開始前に行われる先読み予告（先読み予告演出）でありうる。

10

【0111】

1つの特図判定用情報 Q_1 に関して、特図当たり判定の結果が“ハズレ”であって且つ特図判定用情報 Q_1 に対して演出 Q_2 が実行される確率を“ r ”で表し、特図当たり判定の結果が“大当たり”であって且つ特図判定用情報 Q_1 に対して演出 Q_2 が実行される確率を“ v ”で表す。そうすると、特図判定用情報 Q_1 に対して演出 Q_2 が行われるときの大当たりの信頼度は、 $(100 \times v / (r + v))\%$ である。

20

【0112】

演出 Q_2 が実行されることは、演出 Q_2 の実行が定義された特定の演出パターンが選択されることに等しい。そして、特定の演出パターンが、特図当たり判定の結果に応じて所定の確率で選択されるものである場合、1つの特図判定用情報 Q_1 に関して、特定の演出パターンが選択される確率は、特図当たり判定における大当たり又はハズレの確率と、特定の演出パターンが選択される確率と、を乗じて算出される。

【0113】

つまり、SPリーチ演出、再挑戦演出、SPSPリーチ演出に関し、この順に大当たりへの信頼度が高くなるとは、以下の数式が成立することに等しいといえる。

$$v_1 / (r_1 + v_1) < v_2 / (r_2 + v_2) < v_3 / (r_3 + v_3) \cdots \text{数式}$$

30

なお、上記数式において、 v_1 、 v_2 、 v_3 は、夫々、特図当たり判定の結果が“大当たり”である場合に、SPリーチ演出、再挑戦演出、SPSPリーチ演出が実行される確率を示し、 r_1 、 r_2 、 r_3 は、夫々、特図当たり判定の結果が“ハズレ”である場合に、SPリーチ演出、再挑戦演出、SPSPリーチ演出が実行される確率を示す。

【0114】

図8は変動演出の流れを示す説明図であって、SPリーチ演出及び再挑戦演出に関連する変動演出の流れを示している。

【0115】

演出制御部403は、装飾図柄の変動表示を開始することで変動演出を開始する。即ち変動演出の開始は、装飾図柄の変動表示の開始に等しいといえる（図8のE01参照）。次に演出制御部403は3列（左列、中央列、右列）の装飾図柄の内、左列及び右列の装飾図柄を仮停止表示しつつ、中央列の装飾図柄の変動表示を継続することで、装飾図柄をリーチ状態とする。ここで、装飾図柄の仮停止表示とは、厳密には装飾図柄を停止表示していないが、遊技者からは停止表示されているように見える程度に微振動させた状態で変動表示させることである。また、装飾図柄がリーチ状態であるとは、左列及び右列において仮停止表示された装飾図柄が共通の装飾図柄であって、中央列の装飾図柄の変動表示が継続されている状態を示す（図8のE02参照）。

40

【0116】

次に演出制御部403は仮停止表示した左列及び右列の装飾図柄を縮小すると共に、縮小した各装飾図柄を、夫々、画像表示部104の左上部及び右上部に表示し、且つ、画像

50

表示部 104 の中央部を用いて S P リーチ演出を実行する。その際、主人公キャラクター及び敵キャラクターの台詞のテロップを紫色の文字にて表示する（図 8 の E 03 参照）。台詞のテロップを紫色の文字にて表示する演出は、その後、再挑戦演出が行われる可能性があることを示唆する示唆演出であり、遊技者は紫色の文字にてテロップが表示されることで、S P リーチ演出の後、再挑戦演出が実行される可能性があることを認識することができる。なお、台詞のテロップを用いた上記示唆演出を行わない場合、台詞のテロップを紫色以外の色（例えば、白色や赤色）で表示することとすればよい。

【0117】

その後、主人公キャラクターが敵キャラクターに敗北する演出及び上記示唆演出（図 8 の E 04 参照）、3 列全ての装飾図柄を非ゾロ目にて仮停止表示する演出（図 8 の E 05 参照）が順次実行された後、図 8 の E 06 において前兆演出が実行される。なお、本実施形態において、図 8 の E 05 に示す 3 列全ての装飾図柄を非ゾロ目にて仮停止表示する演出は S P リーチ演出の一部を構成する（即ち S P リーチ演出に含まれる）こととするが、S P リーチ演出に重畳して実行される演出であると考えてもよい。主人公キャラクターが敵キャラクターに勝利した後に、3 列全ての装飾図柄をゾロ目にて仮停止表示する演出も同様に S P リーチ演出の一部を構成すると考えてもよいし、S P リーチ演出に重畳して実行される演出であると考えてもよい。また、前兆演出とは、その後、再挑戦演出が行われるか否かを示唆する演出であり、前兆演出において再挑戦演出の実行が肯定された場合、その後、再挑戦演出が実行され、再挑戦演出の実行が否定された場合、その後、再挑戦演出は実行されない。本実施形態において前兆演出は、所定のキャラクター（図 8 ではパンダのキャラクター）が画像表示部 104 の中央部上方から下方に向かって飛び降りる演出が含まれ、当該所定のキャラクターが中央列にて仮停止表示された装飾図柄を覆うように停止表示された場合、再挑戦演出の実行が肯定され（即ち、所定のキャラクターが中央列にて仮停止表示された装飾図柄を覆う演出は再挑戦演出実行肯定演出と称することができ、当該演出は前兆演出に含まれる演出である。具体的には図 8 の E 07 参照）、当該所定のキャラクターが中央列にて仮停止表示された装飾図柄を覆うように停止表示されなかった場合、再挑戦演出の実行が否定される（即ち、所定のキャラクターが中央列にて仮停止表示された装飾図柄を覆わない演出は再挑戦演出実行否定演出と称することができ、当該演出は前兆演出に含まれる演出である。具体的には図 8 の E 08 参照）。

【0118】

再挑戦演出実行否定演出が実行された場合、上述したように、特図当たり判定の結果はハズレであるから、演出制御部 403 はその後、3 列全ての装飾図柄を非ゾロ目にて停止表示し、変動演出を終了する。即ち、変動演出の終了は、装飾図柄の変動表示の終了（停止表示）に等しいといえる（図 8 の E 09 参照）。

【0119】

再挑戦演出実行肯定演出が実行された場合、演出制御部 403 はその後、遊技者に対して演出ボタン 121 の操作を促すと共に、所定の条件が成立することでその後大当たり遊技が実行されることを示唆する演出を行う。具体的には、「ボタンを連打して大当たりを掴め！！」との文字及び音声を、夫々、画像表示部 104 に表示すると共にスピーカ 115 から出力して演出ボタン 121 の操作を促す。また、画像表示部 104 にゲージ画像を表示し、「RUSH」の文字が付された位置に至ることによってその後大当たり遊技が実行されることを示唆する。なお、演出制御部 403 は、再挑戦演出の実行中、3 列の装飾図柄を縮小すると共に画像表示部 104 の左上部にて表示する（図 8 の E 10 参照）。

【0120】

特図当たり判定の結果が大当たりである場合、その後、演出ボタン 121 の操作に応じて、或いは、所定時間の経過に応じて、画像表示部 104 に表示されたゲージ画像において「RUSH」の文字に至って大当たりであることを示唆する再挑戦成功演出が実行される（図 8 の E 11 参照）、特図当たり判定の結果が大当たりであることを示す特殊画像（例えば「スペシャルボーナス」との文字を含む画像）を画像表示部 104 に表示すると共に、3 列全ての装飾図柄をゾロ目にて停止表示し、変動演出を終了する（図 8 の E 12 参照）。

）。但し、図 8 の E 1 2 では、特殊画像が中央列の装飾図柄に重畳して表示されており、中央列の装飾図柄は遊技者から視認不能とされている。なお、再挑戦成功演出及び再挑戦失敗演出は夫々、再挑戦演出の一部を構成する演出である。

【 0 1 2 1 】

また、特図当たり判定の結果がハズレである場合、その後、演出ボタン 1 2 1 の操作に応じて、或いは、所定時間の経過に応じて、画像表示部 1 0 4 に表示されたゲージ画像において「R U S H」の文字に至らずハズレであることを示唆する再挑戦失敗演出が実行され（図 8 の E 1 3 参照）、3 列全ての装飾図柄を非ゾロ目にて停止表示し、変動演出を終了する（図 8 の E 0 9 参照）。

【 0 1 2 2 】

本実施形態では、再挑戦演出が実行される場合に、再挑戦演出の実行前且つ S P リーチ演出の実行中に示唆演出が実行され、再挑戦演出の実行前且つ S P リーチ演出及び示唆演出の実行後に前兆演出が実行されることとしたが、再挑戦演出が実行される場合であっても、示唆演出は必ずしも実行されなくてもよい。また、示唆演出は S P リーチ演出の実行前に行われてもよい。また、再挑戦演出が実行されない場合に、示唆演出が実行されてもよい。また、示唆演出は複数回実行されてもよい。演出制御部 4 0 3 は、特図変動パターン選択処理において示唆演出実行判定テーブルを用いて、示唆演出を実行するか否か、並びに、実行する場合の実行回数を判定する示唆演出実行判定を行う。但し、示唆演出は S P リーチ演出の実行中或いは実行前に行われるものであるから、演出制御部 4 0 3 は、特図変動パターン選択処理において S P リーチ演出の実行が定義された変動演出パターンが選択された場合に、示唆演出実行判定を行うこととし、S P リーチ演出の実行が定義されていない変動演出パターンが選択された場合、示唆演出実行判定を行わない。

【 0 1 2 3 】

なお、本実施形態において示唆演出が複数回実行されるとは、例えば、複数の場面に亘って、台詞のテロップが紫色の文字にて表示されることとすればよい（この場合、図 8 では E 0 3 ~ E 0 4 にかけて、示唆演出が 2 回実行されていることになる）。

【 0 1 2 4 】

図 9 は示唆演出実行判定テーブルの説明図である。示唆演出実行判定テーブル S E t は、変動演出として再挑戦演出が実行される場合（言い換えれば再挑戦演出の実行が定義された変動演出パターンが選択された場合）に選択されるテーブル S E t __ 1 と、変動演出として再挑戦演出が実行されない場合（言い換えれば再挑戦演出の実行が定義されていない変動演出パターンが選択された場合）に選択されるテーブル S E t __ 2 とを含む。

【 0 1 2 5 】

テーブル S E t __ 1 及び S E t __ 2 は、夫々、示唆演出の非実行、示唆演出の実行回数 1 回、示唆演出の実行回数 2 回、示唆演出の実行回数 3 回が定義づけられたテーブルである。テーブル S E t __ 1 に基づいて演出制御部 4 0 3 により示唆演出実行判定が実行される場合、示唆演出の非実行が選択される確率、示唆演出の実行回数 1 回が選択される確率、示唆演出の実行回数 2 回が選択される確率、示唆演出の実行回数 3 回が選択される確率は、夫々、4 0 %、1 0 %、2 0 %、3 0 % が設定される。テーブル S E t __ 2 に基づいて演出制御部 4 0 3 により示唆演出実行判定が実行される場合、示唆演出の非実行が選択される確率、示唆演出の実行回数 1 回が選択される確率、示唆演出の実行回数 2 回が選択される確率、示唆演出の実行回数 3 回が選択される確率は、夫々、9 1 %、5 %、3 %、1 % が設定される。

【 0 1 2 6 】

テーブル S E t __ 1 及び S E t __ 2 において、示唆演出の非実行が選択される確率、示唆演出の実行回数 1 回が選択される確率、示唆演出の実行回数 2 回が選択される確率、示唆演出の実行回数 3 回が選択される確率が上述した確率に設定されることで、示唆演出の実行 / 非実行、並びに、示唆演出の実行回数に関して以下の設定が成立する。

【 0 1 2 7 】

再挑戦演出が実行される場合、示唆演出の実行が選択される確率は 6 0 % と高確率であ

10

20

30

40

50

るのに対して、再挑戦演出が実行されない場合、示唆演出の実行が選択される確率は9%と低確率であるから、示唆演出が実行された場合、示唆演出が実行されない場合に比べて、その後、再挑戦演出が実行され易いといえる。

【0128】

再挑戦演出が実行される前に示唆演出が実行される場合、その実行回数として1回、2回、3回が選択される確率はこの順に高確率となっているのに対して、再挑戦演出は実行されないが示唆演出が実行される場合、その実行回数として1回、2回、3回が選択される確率はこの順に低確率となっているから、示唆演出が多く実行された場合、示唆演出が少なく実行された場合に比べて、その後、再挑戦演出が実行され易いといえる。

【0129】

< 第2実施形態 >

第1実施形態では、再挑戦演出が実行される否かに応じて、SPリーチ演出の実行中或いは実行前に、示唆演出を実行するか否かの示唆演出実行判定を行ったが、再挑戦演出又はSPSPリーチ演出が実行されるか否かに応じて、SPリーチ演出の実行中或いは実行前に、示唆演出を実行するか否かの示唆演出実行判定を行うこととしてもよい。

【0130】

図10は示唆演出実行判定テーブル他の例の説明図である。本実施形態において示唆演出実行判定テーブルSetは、変動演出として再挑戦演出が実行される場合（言い換えれば再挑戦演出の実行が定義された変動演出パターンが選択された場合）に選択されるテーブルSet__3と、変動演出として再挑戦演出及びSPSPリーチ演出の何れもが実行されない場合（言い換えれば再挑戦演出又はSPSPリーチ演出の実行が定義されていない変動演出パターンが選択された場合）に選択されるテーブルSet__4と、変動演出としてSPSPリーチ演出が実行される場合（言い換えればSPSPリーチ演出の実行が定義された変動演出パターンが選択された場合）に選択されるテーブルSet__5とを含む。

【0131】

テーブルSet__3及びSet__4は、夫々、第1実施形態におけるテーブルSet__1及びSet__2と同様であるため説明を省略する。テーブルSet__5は、示唆演出の非実行、示唆演出の実行回数1回、示唆演出の実行回数2回、示唆演出の実行回数3回が定義づけられたテーブルである。テーブルSet__5に基づいて演出制御部403により示唆演出実行判定が実行される場合、示唆演出の非実行が選択される確率、示唆演出の実行回数1回が選択される確率、示唆演出の実行回数2回が選択される確率、示唆演出の実行回数3回が選択される確率は、夫々、61%、3%、13%、23%が設定される。

【0132】

テーブルSet__3～Set__5において、示唆演出の非実行が選択される確率、示唆演出の実行回数1回が選択される確率、示唆演出の実行回数2回が選択される確率、示唆演出の実行回数3回が選択される確率が上述した確率に設定されることで、示唆演出の実行/非実行、並びに、示唆演出の実行回数に関して以下の設定が成立する。

【0133】

再挑戦演出が実行される場合に示唆演出の実行が選択される確率（60%）は、SPSPリーチ演出が実行される場合に示唆演出の実行が選択される確率（39%）に比べて高確率であり、示唆演出が実行された場合、その後、SPSPリーチ演出よりも再挑戦演出のほうが実行され易いといえる。

【0134】

再挑戦演出又はSPSPリーチ演出が実行される前に示唆演出が実行される場合、その実行回数として1回、2回、3回が選択される確率はこの順に高確率となっているのに対して、再挑戦演出及びSPSPリーチ演出は実行されないが示唆演出が実行される場合、その実行回数として1回、2回、3回が選択される確率はこの順に低確率となっているから、示唆演出が多く実行された場合、示唆演出が少なく実行された場合に比べて、その後、再挑戦演出又はSPSPリーチ演出が実行され易いといえる。

【0135】

図 1 1 は変動演出の流れを示す説明図であって、S P リーチ演出及び S P S P リーチ演出に関連する変動演出の流れを示している。なお、図 1 1 において図 8 と重複する部分については適宜図示を省略している。

【 0 1 3 6 】

演出制御部 4 0 3 は、装飾図柄の変動表示を開始することで変動演出を開始する（図 1 1 の E 2 1 参照）。次に演出制御部 4 0 3 は 3 列（左列、中央列、右列）の装飾図柄の内、左列及び右列の装飾図柄を仮停止表示しつつ、中央列の装飾図柄の変動表示を継続することで、装飾図柄をリーチ状態とし（図示省略、図 8 の E 0 2 参照）、仮停止表示した左列及び右列の装飾図柄を縮小すると共に、縮小した各装飾図柄を、夫々、画像表示部 1 0 4 の左上部及び右上部に表示し、且つ、画像表示部 1 0 4 の中央部を用いて S P リーチ演出を実行する。その際、主人公キャラクター及び敵キャラクターの台詞のテロップを紫色の文字にて表示する示唆演出を実行する（図 1 1 の E 2 2 参照）。

10

【 0 1 3 7 】

その後、主人公キャラクターが敵キャラクターに敗北する S P リーチ演出及び上記示唆演出（図 1 1 の E 2 3 参照）、3 列全ての装飾図柄を非ゾロ目にて仮停止表示する演出（図示省略、図 8 の E 0 5 参照）が実行された後、図 1 1 の E 2 4 において盤可動役物 1 3 0 を作動位置に移動させる。

【 0 1 3 8 】

S P リーチ演出にてハズレを示唆した後に、盤可動役物 1 3 0 を作動位置に移動させる演出は、その後、S P リーチ演出よりも大当たりの信頼度が高い S P S P リーチ演出が実行されることを示唆する演出（所謂発展演出）である。従って、当該発展演出が実行された後、画像表示部 1 0 4 の中央部を用いて S P S P リーチ演出が実行される（図 1 1 の E 2 5 参照）。

20

【 0 1 3 9 】

そして特図当たり判定の結果が大当たりである場合、S P S P リーチ演出において大当たりを示唆する演出が実行される（図 1 1 の E 2 6 参照）のに対して、特図当たり判定の結果がハズレである場合、S P S P リーチ演出においてハズレを示唆する演出が実行される（図 1 1 の E 2 7 参照）。その後、前者では装飾図柄がゾロ目にて停止表示され（図示省略）、後者では装飾図柄が非ゾロ目にて停止表示される（図示省略、図 8 の E 0 9 参照）。

30

【 0 1 4 0 】

< 示唆演出及び前兆演出に関する補足 >

上記各実施形態では示唆演出の演出態様に関し、キャラクターの台詞のテロップの色を紫色にて表示する演出であることとしたが、当該演出態様は一例であって、他の演出態様により、再挑戦演出が行われる可能性があることを示唆してもよい。例えば、「再挑戦」の文字を含む特殊画像を画像表示部 1 0 4 において短時間表示した後に非表示とする特殊画像表示演出であってもよい。この場合、示唆演出が複数実行されるとは、当該特殊画像を表示してから非表示とする演出を、複数回繰り返すことに相当する。

【 0 1 4 1 】

また、上記各実施形態では前兆演出の演出態様（演出内容）に関し、示唆演出の演出態様（演出内容）とは特に関連付けられていない演出が行われることとしたが、示唆演出の演出態様に関連付けられた演出が実行されることとしてもよい。例えば、示唆演出として上記特殊画像の表示及び非表示を伴う特殊画像表示演出が実行される場合、前兆演出として上記特殊画像を透過画像（半透明な画像）として表示し、次第に、透過度を下げて（透明度を下げて）、不透明画像が表示された場合、再挑戦演出の実行が肯定され（即ち特殊画像を不透明な画像として画像表示部 1 0 4 に表示する演出が上記再挑戦演出実行肯定演出に相当する）、不透明画像が表示されない場合、再挑戦演出の実行が否定される（即ち特殊画像が不透明な画像として画像表示部 1 0 4 に表示されない演出が上記再挑戦演出実行否定演出に相当する）こととする。

40

【 0 1 4 2 】

50

<< 各実施形態に関する発明の考察 >>

各実施形態に関する発明について考察する。

【0143】

一側面に係る遊技機W1は、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を行う判定手段と、前記判定の結果に基づいて、所定の演出を行う演出実行手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する特別演出を行うことが可能であり、前記特別演出において、前記特別遊技が行われることを示唆する第1演出を行うときと、前記特別遊技が行われない可能性があることを示唆する第2演出を行うときと、があり、前記特別演出において前記第2演出を行った後に、前記特別遊技が行われるか否かを示唆する再挑戦演出を行うことを可能にし、前記特別演出において前記第1演出又は第2演出を行う前に、前記再挑戦演出が行われる可能性があることを示唆する示唆演出を行うことが可能であることを特徴としている。

10

【0144】

上記構成の遊技機W1において、判定手段は、遊技機100において例えば主制御部401により実現される。また、演出実行手段は、遊技機100において例えば演出制御部403により実現される。

【0145】

上記構成の遊技機W1が遊技機100において上述した各構成により実現される場合、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定は、特図判定に相当する。また、遊技者に有利な特別遊技とは、遊技機100において例えば大入賞口111の開放動作を伴う大当たり遊技に相当する。

20

【0146】

また、演出制御部403により実行可能な特別演出は、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出であり、SPリーチ演出に相当する。そして特別演出において実行される、特別遊技が行われることを示唆する第1演出は、3列全ての装飾図柄をゾロ目にて仮停止表示する演出に相当し、特別遊技が行われない可能性があることを示唆する第2演出は、3列全ての装飾図柄を非ゾロ目にて仮停止表示する演出(図8のE05参照)に相当する。そして、演出制御部403が第2演出を行った後に、特別遊技が行われるか否かを示唆する再挑戦演出を実行可能である。更に、演出制御部403は、特別演出において第1演出又は第2演出を行う前に、再挑戦演出が行われる可能性があることを示唆する示唆演出を行うことが可能である(図8のE03及びE04参照)。

30

【0147】

上記構成によれば、特別演出において第1演出又は第2演出が行われる前に、その後、再挑戦演出が行われる可能性があることを示唆する示唆演出が実行され、遊技者は、特別演出に対する興味と共に、再挑戦演出に対する興味が喚起され、遊技機の興味が向上する。

【0148】

また上記構成の遊技機W1において、前記再挑戦演出は、前記示唆演出が行われなかったときよりも行われたときの方が、行われ易いことが望ましい。

【0149】

40

上記構成の遊技機W1が遊技機100において上述した各構成により実現される場合、再挑戦演出が実行されるときに示唆演出が実行される確率は例えば60%に設定され(図9のテーブルSet__1参照)、再挑戦演出が実行されないときに示唆演出が実行される確率は9%に設定されており(図9のテーブルSet__2参照)、再挑戦演出は、示唆演出が行われなかったときよりも行われたときの方が、行われ易く設定されている。

【0150】

上記構成によれば、再挑戦演出が実行される場合、比較的高い確率で示唆演出が実行されることとなり、言い換えれば、示唆演出が実行された場合、比較的高い確率で再挑戦演出が実行されることとなって、示唆演出を見た遊技者に対して再挑戦演出の実行に対する期待及び大当たりに対する期待を高めさせることができる。

50

【 0 1 5 1 】

また上記構成の遊技機 W 1 において、前記示唆演出は、1 回又は複数回行われることがあり、前記再挑戦演出は、前記示唆演出が行われた回数が多いほど行われ易いことが望ましい。

【 0 1 5 2 】

上記構成の遊技機 W 1 が遊技機 1 0 0 において上述した各構成により実現される場合、再挑戦演出が実行されるときに、示唆演出が実行される回数及び確率は、1 回実行される確率、2 回実行される確率、3 回実行される確率がこの順に高く設定される（図 9 のテーブル S E t _ 1 参照）のに対して、再挑戦演出が実行されないときに、示唆演出が実行される回数及び確率は、1 回実行される確率、2 回実行される確率、3 回実行される確率がこの順に低く設定され（図 9 のテーブル S E t _ 2 参照）、再挑戦演出は、示唆演出が行われた回数が多いほど行われ易く設定されている。

10

【 0 1 5 3 】

上記構成によれば、再挑戦演出が実行される場合、比較的高い確率で示唆演出が多く実行されることとなり、言い換えれば、示唆演出が多く実行された場合、比較的高い確率で再挑戦演出が実行されることとなって、より多くの示唆演出を見た遊技者に対して再挑戦演出の実行に対する期待及び大当たりに対する期待を高めさせることができる。

【 0 1 5 4 】

また上記構成の遊技機 W 1 において、前記演出実行手段は、前記特別演出の開始後に、前記特別演出よりも前記可能性が高いことを示唆する第 3 演出を行うことが可能であり、前記第 3 演出を行う前に、前記示唆演出を行うことが可能であることが望ましい。

20

【 0 1 5 5 】

上記構成の遊技機 W 1 が遊技機 1 0 0 において上述した各構成により実現される場合、演出制御部 4 0 3 が実行可能な第 3 演出は S P S P リーチ演出に相当し、演出制御部 4 0 3 は、特別演出（S P リーチ演出）の後に、第 3 演出を実行することが可能である（図 1 1 の E 2 5 参照）。そして演出制御部 4 0 3 は、第 3 演出を行う前に、示唆演出を行うことが可能である（図 1 1 の E 2 2 及び E 2 3 参照）。

【 0 1 5 6 】

上記構成によれば、再挑戦演出及び第 3 演出の何れが行われる場合にも、その演出の実行前に示唆演出が行われ得るため、示唆演出を見た遊技者に対して再挑戦演出又は第 3 演出の実行に対する期待及び大当たりに対する期待を高めさせることができる。

30

【 0 1 5 7 】

／ ／ ／ 変形等 ／ ／ ／

本発明の実施形態は、特許請求の範囲に示された技術的思想の範囲内において、適宜、種々の変更が可能である。以上の実施形態は、あくまでも、本発明の実施形態の例であって、本発明ないし各構成要件の用語の意義は、以上の実施形態に記載されたものに制限されるものではない。上述の説明文中に示した具体的な数値は、単なる例示であって、当然の如く、それらを様々な数値に変更することができる。

【 0 1 5 8 】

また、上述の実施形態では、本発明を旧第一種タイプのパチンコ遊技機に適用した例を説明したが、本発明を、それ以外のタイプ（例えば旧一種二種混合タイプ）のパチンコ遊技機に適用しても良いし、パチンコ遊技機に分類されない、スロットマシンなどの他の遊技機に適用しても良い。パチンコ遊技機では、遊技媒体として遊技球が用いられるが、スロットマシンではコインが遊技媒体として用いられる。

40

【 符号の説明 】

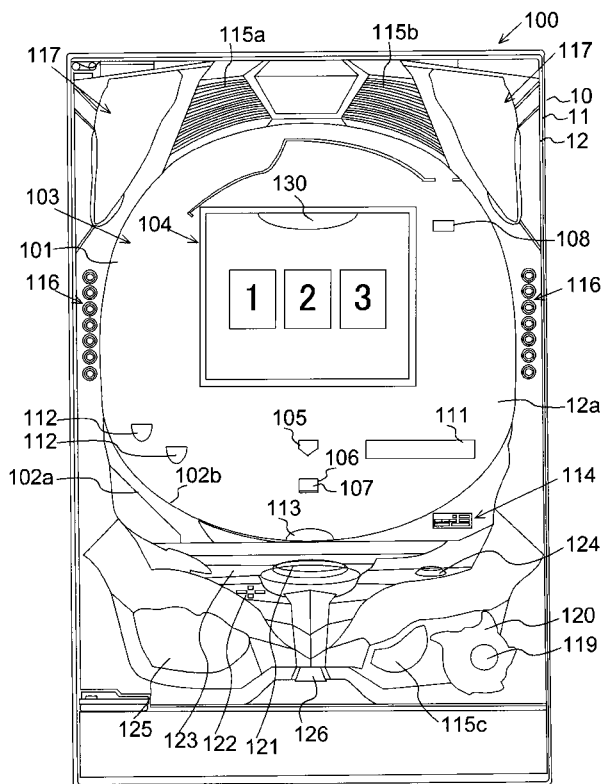
【 0 1 5 9 】

1 0 0 遊技機
1 0 5、1 0 6 始動口
1 0 8 ゲート
1 1 1 大入賞口

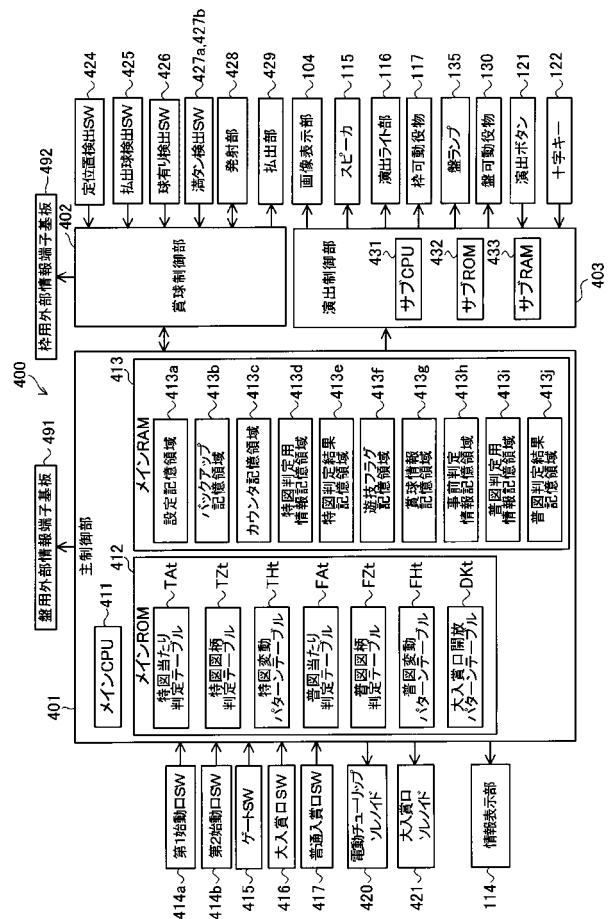
50

- 4 0 1 主制御部
- 4 0 2 賞球制御部
- 4 0 3 演出制御部

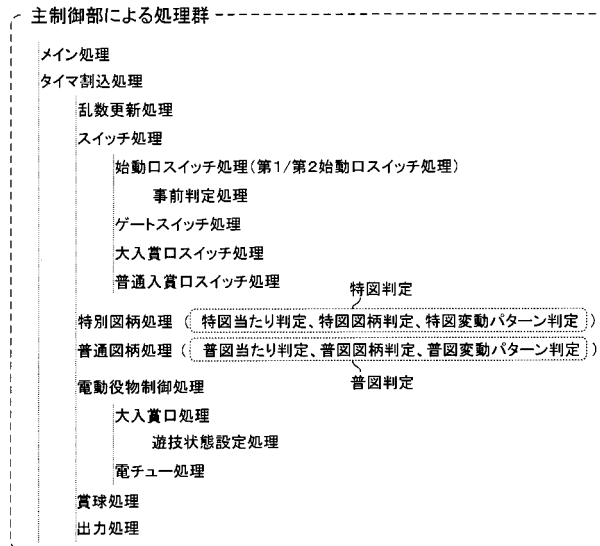
【 図 1 】



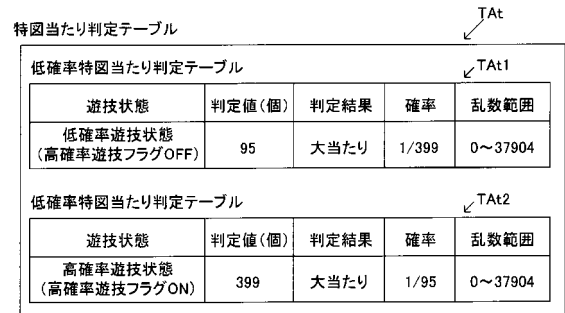
【 図 2 】



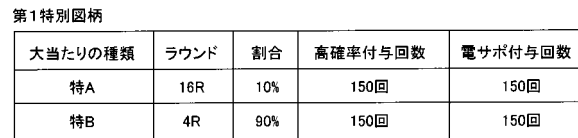
【 図 3 】



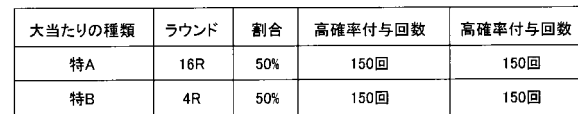
【 図 4 】



【 図 5 】



第2特別図柄

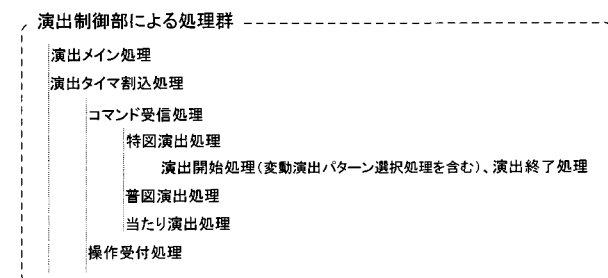


【 図 6 】

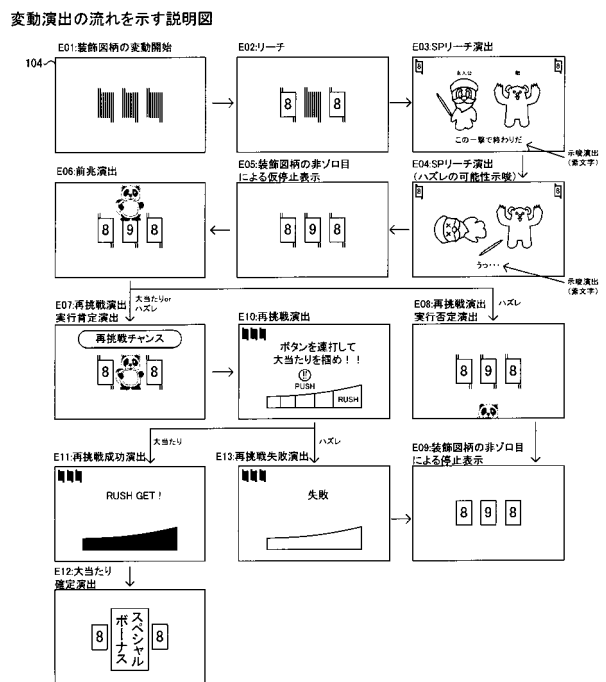
大当たり発生時の 遊技状態	発生した大当たり	大当たり遊技後の 遊技状態	大当たり遊技後の 対象演出モード
通常遊技状態 (低確率非電サボ遊技状態)	特A	高確率電サボ遊技状態	確変モード
	特B	高確率電サボ遊技状態	
高確率電サボ遊技状態	特A	高確率電サボ遊技状態	
	特B	高確率電サボ遊技状態	

※対象演出モード：選択、使用される演出モード
大当たり遊技後、特別図柄の変動回数が150回に至った後の遊技状態：通常遊技状態
大当たり遊技後、特別図柄の変動回数が150回に至った後の対象演出モード：通常モード

【 図 7 】



【 図 8 】



【図 9】

示唆演出実行判定テーブル

SEt

再挑戦演出が実行される場合		SEt 1
実行(実行回数)／ 非実行	選択確率	
非実行	40%	
1回実行	10%	
2回実行	20%	
3回実行	30%	

再挑戦演出が実行されない場合		SEt 2
実行(実行回数)／ 非実行	選択確率	
非実行	91%	
1回実行	5%	
2回実行	3%	
3回実行	1%	

【図 10】

示唆演出実行判定テーブルの他の例

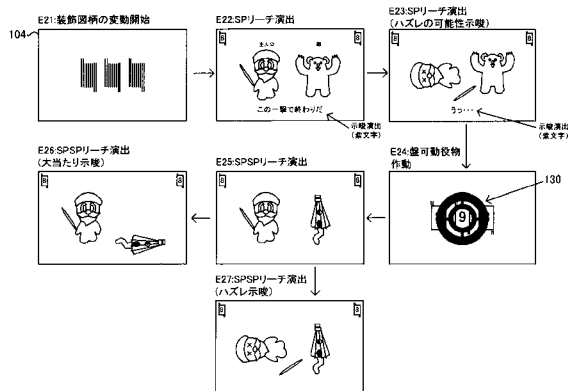
SEt

再挑戦演出が実行される場合		SEt 3	SPSPリーチ演出が実行される場合		SEt 5
実行(実行回数)／ 非実行	選択確率		実行(実行回数)／ 非実行	選択確率	
非実行	40%		非実行	61%	
1回実行	10%		1回実行	3%	
2回実行	20%		2回実行	13%	
3回実行	30%		3回実行	23%	

再挑戦演出及びSPSPリーチ演出 が実行されない場合		SEt 4
実行(実行回数)／ 非実行	選択確率	
非実行	91%	
1回実行	5%	
2回実行	3%	
3回実行	1%	

【図 11】

変動演出の他の例の流れを示す説明図



【手続補正書】

【提出日】平成28年7月19日(2016.7.19)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を行う判定手段と、
前記判定の結果に基づいて、所定の演出を行う演出実行手段と、を備え、
前記演出実行手段は、
前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する特別演出を行うことが可能であり、

前記特別演出において、前記特別遊技が行われることを示唆する第1演出を行うときと、
前記特別遊技が行われない可能性があることを示唆する第2演出を行うときと、があり、

前記特別演出において前記第2演出を行った後に、前記特別遊技が行われるか否かを示唆する再挑戦演出を行うことを可能にし、

前記再挑戦演出を行う場合でも行わない場合でも、前記特別演出において前記第2演出を行う前に、前記再挑戦演出が行われる可能性があることを示唆する示唆演出を行うことが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記示唆演出は、1回又は複数回行われることがあり、

前記再挑戦演出は、前記示唆演出が行われた回数が多いほど行われ易いことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記演出実行手段は、

前記特別演出の開始後に、前記特別演出よりも前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する第3演出を行うことが可能であり、

前記第3演出を行う前に、前記示唆演出と同じ演出を行うことが可能であることを特徴とする請求項1又は2に記載の遊技機。

【請求項 4】

遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を行う判定手段と、

前記判定の結果に基づいて、所定の演出を行う演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する特別演出を行うことが可能であり、

前記特別演出において、前記特別遊技が行われることを示唆する第1演出を行うときと、
前記特別遊技が行われない可能性があることを示唆する第2演出を行うときと、があり、

前記特別演出の開始後に、前記特別演出よりも前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する第3演出を行うことが可能であり、

前記特別演出において前記第2演出を行った後に、前記特別遊技が行われるか否かを示唆する再挑戦演出を行うことを可能にし、

前記特別演出において前記第2演出を行う前に、前記再挑戦演出が行われる可能性があることを示唆する示唆演出を行うことが可能であり、

前記第3演出を行う前に、前記示唆演出と同じ演出を行うことが可能であることを特徴とする遊技機。