

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6674612号  
(P6674612)

(45) 発行日 令和2年4月1日 (2020. 4. 1)

(24) 登録日 令和2年3月11日 (2020. 3. 11)

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

請求項の数 1 (全 42 頁)

|            |                               |           |   |
|------------|-------------------------------|-----------|---|
| (21) 出願番号  | 特願2017-87025 (P2017-87025)    | (73) 特許権者 | 599104196                               |
| (22) 出願日   | 平成29年4月26日 (2017. 4. 26)      |           | 株式会社サンセイアールアンドディ                        |
| (62) 分割の表示 | 特願2015-174344 (P2015-174344)  |           | 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号                   |
| 原出願日       | 平成27年9月4日 (2015. 9. 4)        | (74) 代理人  | 110000992                               |
| (65) 公開番号  | 特開2017-144274 (P2017-144274A) |           | 特許業務法人ネクスト                              |
| (43) 公開日   | 平成29年8月24日 (2017. 8. 24)      | (72) 発明者  | 市原 卓人                                   |
| 審査請求日      | 平成30年9月3日 (2018. 9. 3)        |           | 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内 |
|            |                               | (72) 発明者  | 伊藤 潤                                    |
|            |                               |           | 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内 |

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動条件が成立したことに基づいて遊技情報を取得する遊技情報取得手段と、  
 前記遊技情報に基づいて特典を付与するか否かを判断する特典付与判断手段と、  
 前記特典が付与されるか否かが識別可能な所定の態様で識別図柄を表示することによっ  
 て前記特典付与判断手段の判断結果を報知する報知手段と、  
 前記所定の態様で識別図柄が表示されるまでに前記判断結果を示唆する予告演出を表示  
 するように制御する予告表示制御手段と、  
 を備え、  
 前記予告表示制御手段は、  
演出画像要素を表示する演出画像要素表示手段と、  
コメントを表示する対象となる領域であるコメント表示領域を表示する表示領域表  
示手段と、  
前記演出画像要素を前記コメント表示領域の外側から内側へ移動する移動表示手段  
と、  
前記コメントを前記演出画像要素が移動した前記コメント表示領域内に表示するコ  
メント表示手段と、を有することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来より、遊技者に有利な特典が付与され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、装飾図柄の変動表示を開始するときに表示領域に怪物くん(キャラクタ)からの吹き出しを画像表示し、この吹き出しに、コメントが表示され、大当たりになる信頼度が示唆される(コメント予告)。コメントには、「ん??」、「えへへっ」、「おーい」、「あれ?なんだ?」等、複数のコメントがあり、「通常外れ」、「リーチ外れ」、「スーパリーチ外れ」、「通常大当たり」、「確変大当たり」のそれぞれの変動表示に応じて吹き出しに表示されるコメントが選択されるように構成されている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2014-57748号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

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、静止表示されたキャラクタの上側に吹き出しが表示され、その吹き出しの中に、選択されたコメントが表示されるだけであり、コメント予告に対する趣向性が低減する虞があった。

20

【0005】

かかる問題に鑑み、本発明は、コメントを表示して大当たりになる信頼度を示唆する予告演出に対する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。

【課題を解決するための手段】

【0006】

前記目的を達成するため請求項1に係る遊技機は、始動条件が成立したことに基づいて遊技情報を取得する遊技情報取得手段と、前記遊技情報に基づいて特典を付与するか否かを判断する特典付与判断手段と、前記特典が付与されるか否かが識別可能な所定の態様で識別図柄を表示することによって前記特典付与判断手段の判断結果を報知する報知手段と、前記所定の態様で識別図柄が表示されるまでに前記判断結果を示唆する予告演出を表示するように制御する予告表示制御手段と、を備え、前記予告表示制御手段は、演出画像要素を表示する演出画像要素表示手段と、コメントを表示する対象となる領域であるコメント表示領域を表示する表示領域表示手段と、前記演出画像要素を前記コメント表示領域の外側から内側へ移動する移動表示手段と、前記コメントを前記演出画像要素が移動した前記コメント表示領域内に表示するコメント表示手段と、を有することを特徴とする。

30

【0007】

尚、本発明の「特典」の内容は、大当たり遊技だけでなく、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等の遊技価値とは異なる内容も含んでいる。

40

【発明の効果】

【0008】

請求項1に記載の発明によれば、始動条件が成立したことに基づいて遊技情報を取得する遊技情報取得手段と、前記遊技情報に基づいて特典を付与するか否かを判断する特典付与判断手段と、前記特典が付与されるか否かが識別可能な所定の態様で識別図柄を表示することによって前記特典付与判断手段の判断結果を報知する報知手段と、前記所定の態様で識別図柄が表示されるまでに前記判断結果を示唆する予告演出を表示するように制御す

50

る予告表示制御手段と、を備え、前記予告表示制御手段は、演出画像要素を表示する演出画像要素表示手段と、コメントを表示する対象となる領域であるコメント表示領域を表示する表示領域表示手段と、前記演出画像要素を前記コメント表示領域の外側から内側へ移動する移動表示手段と、前記コメントを前記演出画像要素が移動した前記コメント表示領域内に表示するコメント表示手段と、を有する構成のため、コメントを表示して大当たりになる信頼度を示唆する予告演出（コメント予告）に対する趣向性を高めることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本実施形態に係る遊技機の正面図である。

10

【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）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。

20

【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。

【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。

30

【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。

【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2msタイマ割り込み処理のフローチャートである。

40

【図21】図1に示した遊技機が備えるサブ制御基板が行う10ms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10ms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。

【図23】図22に示したコマンド監視処理で行われるコメント予告判定処理のフローチャートである。

【図24】図21に示した10msタイマ割り込み処理で行われるコメント予告処理を説明する第1フローチャートである。

【図25】図21に示した10msタイマ割り込み処理で行われるコメント予告処理を説明する第2フローチャートである。

50

【図 26】コメント予告演出に出現するキャラクタとコメントのそれぞれの信頼度の一例を示す図である。

【図 27】コメント予告演出に出現するコメントの文字色の信頼度の一例を示す図である。

【図 28】コメント予告演出の一例を示す図である。

【図 29】コメント予告演出の一例を示す図である。

【図 30】コメント予告演出の一例を示す図である。

【図 31】コメント予告演出の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

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誘導釘（図示せず）が遊技盤 2 の表面に設けられている。

【0011】

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。

【0012】

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。

【0013】

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。

【0014】

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。

【0015】

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 11 は、特別図柄（識別図柄）を表示したり、所定の演出映像・画像（詳細を後述するコメント予告演出を含む）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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0016】

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に大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、大当たりの判定を行う特別図柄変動保留球数表示器(保留数表示手段)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)。

10

#### 【0017】

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表示装置等の表示装置からなり、記号あるいは絵(キャラクタ)等の普通図柄当たりの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。

20

#### 【0018】

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42A、42B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。

#### 【0019】

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(始動条件)は、所定の乱数値(遊技情報)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(遊技情報)は、一旦保留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(遊技情報)の記憶数(以下、「保留球数」という。)、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(保留記憶回数)として記憶される。

30

#### 【0020】

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、最大4個の保留アイコンで表示され、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(遊技情報)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(保留アイコン)を減らすようにしている。

40

#### 【0021】

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(最大保留記憶回数)は当該変動中の記憶を除いて4つに設定されている。また、後述のように、特別図柄変動保留球数表示器には、保留球数に対応して丸い形状を模した4個以下の保留アイコンが表示部11の下端中央部に表示される。例

50

えば、保留球数が 3 の場合には、3 個の保留アイコンが表示部 11 の下端中央部に表示される。

#### 【0022】

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。

#### 【0023】

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。

#### 【0024】

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。

#### 【0025】

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。

#### 【0026】

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。

#### 【0027】

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。

#### 【0028】

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

10

20

30

40

50

。

## 【0029】

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。

10

## 【0030】

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。また、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。遊技情報は、少なくとも遊技状態の情報を含み、当否判定に関する確率情報や、各入賞装置への入賞情報や、払出情報、ラウンド状態、演出に関する情報等、遊技の進行に必要な情報である。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（特典付与判断手段）としても機能する。

20

## 【0031】

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、特別図柄の変動を開始させるための変動開始コマンド、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を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。

30

## 【0032】

上記RAMは、本発明において、始動入賞口検出スイッチにより入賞を検出したときに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。

## 【0033】

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。

40

## 【0034】

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20

50

5 はランプ制御基板を兼ねている。

【 0 0 3 5 】

上記サブ制御基板 2 0 5 の R O M 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 1 1 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 2 0 5 の R A M は、遊技情報の記憶領域、各種データの記憶領域、C P U 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 3 5 が接続され、上記サブ制御基板 2 0 5 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 3 5 の作動を制御する。上記サブ制御基板 2 0 5 は電源基板 2 5 0 から電源供給を受けて作動する。

【 0 0 3 6 】

表示制御基板 2 1 0 は、C P U、R O M、R A M を備えたマイクロコンピュータと、上記サブ制御基板 2 0 5 を結ぶ入力回路と上記表示装置 1 0、普通図柄表示装置 5 0 を結ぶ出力回路等で構成され、上記サブ制御基板 2 0 5 から出力される制御信号に基づき、上記表示装置 1 0、普通図柄表示装置 5 0 に対して表示の制御を行う。

【 0 0 3 7 】

上記表示制御基板 2 1 0 の R O M 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 2 1 0 は、上記サブ制御基板 2 0 5 からの制御信号に基づき C P U が R O M から所定の表示制御データを読み出し、R A M の記憶領域で制御用データを生成して V D P（図示せず）に出力する。V D P は、C P U からの指令に基づいて R O M から必要なデータを読み出し、表示画像のマップデータを作成し、V R A M に格納する。V R A M 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 R G B 信号に変換されて表示装置 1 0 に出力され、表示部 1 1 に表示される。上記表示制御基板 2 1 0 の R A M は、遊技情報の記憶領域、各種データの記憶領域、C P U による作業領域を有している。

【 0 0 3 8 】

音声制御基板 2 2 0 は、上記サブ制御基板 2 0 5 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 3 8 に出力する。

【 0 0 3 9 】

払出制御基板 2 4 0 は、遊技球の払出を制御する払出制御手段に相当し、C P U、R O M、R A M を備えたマイクロコンピュータを有する。払出制御基板 2 4 0 は、上記主制御基板 2 0 0 と電気的接続手段で接続され、主制御基板 2 0 0 から出力される制御信号を受信して払出装置 2 8 1 を制御する。この払出制御基板 2 4 0 は電源基板 2 5 0 から供給される電源によって作動する。払出制御基板 2 4 0 の R O M 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 2 4 0 の R A M は、種々の入賞口への入賞検出に基づき上記払出装置 2 8 1 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。

【 0 0 4 0 】

電源基板 2 5 0 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 2 0 0 やサブ制御基板 2 0 5、払出制御基板 2 4 0 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（A C）2 4 V に変換されて供給される。発射制御基板 2 6 0 は、上記発射装置 6 4 における発射モータの制御を行う。

【 0 0 4 1 】

上記主制御基板 2 0 0 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、演出態様乱数用カウンタ、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。

【 0 0 4 2 】

大当たり乱数用カウンタは、上記始動入賞口 4 2 への入賞に対する大当たりの当否判定に用いられ、‘ 0 ’ ~ ‘ 6 2 9 ’ 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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0043】

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。

#### 【0044】

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。

#### 【0045】

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、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。

#### 【0046】

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。

#### 【0047】

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大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。

【 0 0 4 8 】

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 ’ ~ ‘ 1 9 8 ’ 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 ‘ 1 9 8 ’ 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 4 2 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。

【 0 0 4 9 】

変動パターンテーブルは、表示部 1 1 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 2 0 0 の R O M 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。

【 0 0 5 0 】

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、リーチ有りか無しかに応じて、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。

【 0 0 5 1 】

そして、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 2 0 5 に出力される。サブ制御基板 2 0 5 は、この変動コマンドを受信すると、所定の演出パターン（対戦演出、保留予告演出等に対応する演出パターン）に対応する演出内容を R O M から読み出して実行する。

【 0 0 5 2 】

各変動パターンには特別図柄（識別図柄）や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 1 1 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。また、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等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 3 】

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。

【 0 0 5 4 】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【 0 0 5 5 】

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。

10

#### 【 0 0 5 6 】

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 5 7 】

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。

20

#### 【 0 0 5 8 】

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。

30

#### 【 0 0 5 9 】

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 1 1 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 ' ~ ' 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。右図柄乱数値は、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。右図柄乱数値には表示部 1 1 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。

40

#### 【 0 0 6 0 】

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

50

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）。

#### 【0061】

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、コメント予告乱数用カウンタ、演出乱数用カウンタ、コメント乱数用カウンタ、色選択乱数用カウンタ等がある。演出態様乱数用カウンタは、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、‘0’～‘199’の演出態様乱数値を有する。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。

10

#### 【0062】

コメント予告乱数用カウンタは、左特別図柄、中特別図柄および右特別図柄の変動開始時に、後述のコメント予告処理を実行するか否かの判定に用いられ、‘0’～‘49’のコメント予告乱数値を有する。コメント予告乱数用カウンタは、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、‘49’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。

20

#### 【0063】

コメント予告乱数値は、後述のように、主制御基板200から変動コマンドを受信した際に、コメント予告を行える変動パターンのときに取得され（図21参照）、予め設定されているコメント予告成立数値‘3’と対比されて、一致すればコメント予告が成立し、つまり、コメント予告処理を実行すると判定され、一致しない場合には、コメント予告処理を実行しないと判定される（図23参照）。

#### 【0064】

演出乱数用カウンタは、コメント予告に演出画像要素の一例として出現するキャラクタを決定する際に使用され、‘0’～‘99’の演出乱数値を有する。演出乱数用カウンタは、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。演出乱数値は、後述のように、主制御基板200から変動コマンドを受信した際に、コメント予告を行える変動パターンのときに取得される（図21参照）。ここで、「キャラクタ」とは、遊技機の演出内容に登場する人物や動物等のことであり、実写、アニメーション、CG（コンピュータグラフィックス）等により表現したものである。

30

#### 【0065】

コメント乱数用カウンタは、コメント予告の際に表示されるコメントを決定する際に使用され、‘0’～‘99’のコメント乱数値を有する。コメント乱数用カウンタは、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。コメント乱数値は、後述のように、主制御基板200から変動コマンドを受信した際に、コメント予告を行える変動パターンのときに取得される（図21参照）。

40

#### 【0066】

色選択乱数用カウンタは、コメント予告において表示されるコメントの文字色を選択する際に使用され、‘0’～‘99’の色選択乱数値を有する。色選択乱数用カウンタは、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。色選択乱数値は、後述のように、主制御基板200から変動コマンドを受信した際に、コメント予告を行える変動パターンのときに取得される（図21参照）

50

。

## 【 0 0 6 7 】

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（逆ハの字形）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 6 8 】

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 6 9 】

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、つまり、時系列順に順番に実行される。また、記憶されている乱数値（遊技情報）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。

30

## 【 0 0 7 0 】

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。

40

## 【 0 0 7 1 】

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 2 】

本実施形態では、1 5 ラウンド（1 5 R）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 1 5 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 1 0 0 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 3 】

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

50

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、時短フラグ等が挙げられる。

【 0 0 7 4 】

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 5 】

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 7 6 】

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 7 7 】

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 7 8 】

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 7 9 】

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 0 】

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 1 】

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、

50

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、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。

#### 【0082】

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42の両側に設けられた開閉部材42A、42Bが開放中か確認される(S 1 5 0 - 1)。上記開閉部材42A、42B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)、現在時短状態(普通図柄当たりの抽選確率が1/5の高確率状態である。)か否かが確認される(S 1 5 0 - 4)。

10

#### 【0083】

時短状態ではない、つまり、普通図柄当たりの抽選確率が1/300の低確率状態の場合、上記取得された普通図柄乱数値が1/300の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1/300の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42A、42B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)、その後にこの普通動作処理(S 1 5 0)が終了する。

20

#### 【0084】

それに対して、S 1 5 0 - 4で時短状態である、つまり、普通図柄当たりの抽選確率が1/5の高確率状態であると判断されると、上記取得された普通図柄乱数値が1/5の高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1/5の高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 - 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42A、42B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)、その後にこの普通動作処理(S 1 5 0)が終了する。

30

#### 【0085】

また、S 1 5 0 - 1で開閉部材42A、42Bが開放中と判断されると、開閉部材42A、42B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42A、42B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42A、42Bの開放時間が経過した場合には、開閉部材42A、42Bを閉鎖する(狭小開放状態とする)処理が行われ(S 1 5 0 - 10)、その後にこの普通動作処理(S 1 5 0)が終了する。

#### 【0086】

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の何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

#### 【0087】

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11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

50

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 - 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。

#### 【 0 0 8 8 】

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 1 0 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 2 0 0 の R A M（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）。

10

#### 【 0 0 8 9 】

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。

#### 【 0 0 9 0 】

20

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、本発明における特典付与判定手段の処理の一例に相当する。

#### 【 0 0 9 1 】

30

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 1 1 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 1 1 に示すように、大当たりフラグが ON か判断され（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）。

40

#### 【 0 0 9 2 】

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

50

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(S160-4-6-7)。

【0093】

上記S160-4-6-4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(S160-4-6-8)。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(S160-4-6-9)。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(S160-4-6-10)。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(S160-4-6-7)。

【0094】

上記S160-4-6-8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(S160-4-6-11)。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(S160-4-6-12)。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(S160-4-6-10)。

【0095】

続いて、特別図柄変動パターン作成処理(S160-4-7)が行われる。特別図柄変動パターン作成処理(S160-4-7)では、図12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(S160-4-7-1)。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)か確認される(S160-4-7-2)、大当たりフラグが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(S160-4-7-3)。

【0096】

一方、上記S160-4-7-2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される(S160-4-7-4)。リーチ有りの場合には、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、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(S160-4-7-5)。また、S160-4-7-4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、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 )。

【 0 0 9 7 】

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）が確認され（S 1 6 0 - 4 - 7 - 7）、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（S 1 6 0 - 4 - 7 - 8）。一方、上記S 1 6 0 - 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 2 0 0 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なされ、一致しない場合にはリーチ無しとなる（S 1 6 0 - 4 - 7 - 9）。 10

【 0 0 9 8 】

S 1 6 0 - 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 2 0 0 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（S 1 6 0 - 4 - 7 - 1 0）。また、S 1 6 0 - 4 - 7 - 9 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（S 1 6 0 - 4 - 7 - 1 1）。上記変動パターンの選択後、選択した変動パターンの変動コマンドを送信バッファに格納し（S 1 6 0 - 4 - 7 - 1 2）、 20  
その他必要な処理（S 1 6 0 - 4 - 7 - 1 3）が行われた後、この特別図柄変動パターン作成処理（S 1 6 0 - 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 2 0 5 へ送信される。

【 0 0 9 9 】

上記特別図柄変動パターン作成処理（S 1 6 0 - 4 - 7）に次いで特別図柄乱数シフト処理（S 1 6 0 - 4 - 8）が行われる。特別図柄乱数シフト処理（S 1 6 0 - 4 - 8）では、上記主制御基板 2 0 0 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。 30

【 0 1 0 0 】

具体的には、図 1 3 に示すように、まず、当否判定手段（特典付与判定手段）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 2 0 0 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（S 1 6 0 - 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（S 1 6 0 - 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（S 1 6 0 - 4 - 8 - 3）。 40

【 0 1 0 1 】

上記特別図柄乱数シフト処理（S 1 6 0 - 4 - 8）に次いで、特別図柄変動開始設定処理（S 1 6 0 - 4 - 9）が行われる。特別図柄変動開始設定処理（S 1 6 0 - 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、変動開始コマンドが出力バッファにセットされる。上記特別図柄変動開始設定処理（S 1 6 0 - 4 - 9）の次に、特別動作ステータスが 2 に設定され（S 1 6 0 - 4 - 1 0）、待機中が解除され（S 1 6 0 - 4 - 1 1）、上記特別図柄待機処理（S 1 6 0 - 4）が終了する。

【 0 1 0 2 】

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（S 1 6 0 - 5）では、図 1 4 に示すように、特別動作タイマ判定処理が行われる（S 1 6 0 - 5 - 1）。詳しくは、 50

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出力バッファにセットされる（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（S160-5-5）が行われた後に、この変動中処理（S160-5）が終了する。

#### 【0103】

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（S160-6）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（S160-6-1）。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（S160-6-2）、特別動作ステータスが4にセットされた（S160-6-3）後、この特別図柄確定処理（S160-6）が終了する。一方、上記S160-6-1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（S160-6-4）、この特別図柄確定処理（S160-6）が終了する。

#### 【0104】

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（S160-7）では、図16に示すように、確変フラグがOFFされ（S160-7-1）、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（S160-7-2）。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、大当たり終了フラグがON（「1」）か否か判断される（S160-7-3）。

#### 【0105】

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（S160-7-4）、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（S160-7-5）。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（S160-7-6）、その後、この特別電動役物処理（S160-7）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（S160-7）が終了する。

#### 【0106】

一方、上記S160-7-4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（S160-7-7）、若しくはラウンド終了時間経過（S160-7-8）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（S160-7）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（S160-7-9）とラウンドカウンタの値から1減算する処理（S160-7-10）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（S160-7-9）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。

#### 【0107】

続いて、ラウンドカウンタが0か否か判断され（S160-7-11）、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（S160-7）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（S160-7-12）が行われる。その後、大当たり終了フラグがONにされ（S160-7-13）、この特別電動役物処理（S160-7）が終了する。

#### 【0108】

それに対し、上記S160-7-3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（S160-7-14）と、大当たりフラグをOFFにする処理（S160-7-15）が行われ、

その後、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（S160-7-16）。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（S160-7-17）。その後、特別動作ステータスが1にセットされ（S160-7-18）、この特別電動役物処理（S160-7）が終了する。一方、上記S160-7-16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）、特別動作ステータスが1にセットされ（S160-7-18）、この特別電動役物処理（S160-7）が終了する。

#### 【0109】

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、普通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。

#### 【0110】

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。

#### 【0111】

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、まず、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。

#### 【0112】

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、まず、上記主制御基板200からのストローク（STB）信号がONか確認され（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。

#### 【0113】

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。

#### 【0114】

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）、コメント予告処理（S506）、ランプ処理（S507）、スイッチ処理（S508）、コマンド送信

10

20

30

40

50

処理（Ｓ５０９）等が行われる。

【０１１５】

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定が行われる。下皿状態確認処理（Ｓ５０３）では、下側球受け皿３７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（Ｓ５０４）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。

【０１１６】

コマンド監視処理（Ｓ５０５）では、主制御基板２００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２２に示すように、コマンド監視処理（Ｓ５０５）では、まず、主制御基板２００からコマンド（制御信号）を受信したか否かが判断される（Ｓ５０５－１）。主制御基板２００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（Ｓ５０５）は終了する。

10

【０１１７】

一方、主制御基板２００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（Ｓ５０５－２）、変動コマンドでない場合には、変動開始コマンドか否かが判断される（Ｓ５０５－３）。変動コマンドでもなく、変動開始コマンドでもない場合には、変動停止コマンドか否かが判断される（Ｓ５０５－４）。変動コマンドでもなく、変動開始コマンドでもなく、変動停止コマンドでもない場合には、客待ちコマンドか否かが判断される（Ｓ５０５－５）。変動コマンドでもなく、変動開始コマンドでもなく、変動停止コマンドでもなく、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（Ｓ５０５－６）、コマンド監視処理（Ｓ５０５）は終了する。

20

【０１１８】

それに対して、上記Ｓ５０５－５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（Ｓ５０５－７）、コマンド監視処理（Ｓ５０５）は終了する。客待ちコマンド処理（Ｓ５０５－７）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２２０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（Ｓ５０５－７）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２００から送信されるコマンドである。

30

【０１１９】

上記Ｓ５０５－２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（Ｓ５０５－２）、コメント予告演出を行える変動パターンの変動コマンドか否かが判断される（Ｓ５０５－８）。具体的には、例えば、時短状態又は確変状態でなく、且つ、通常状態中の当たりテーブル（通常大当たりテーブル）、リーチハズレテーブル（通常リーチ外れテーブル）、若しくは、ハズレテーブル（通常ハズレテーブル）のうち、いずれかにおける変動パターンの変動コマンドか否かが判断される。そして、コメント予告演出を行える変動パターンの変動コマンドでないと判断された場合には、変動コマンド処理（Ｓ５０５－９）が実行された後、コマンド監視処理（Ｓ５０５）は終了する。

40

【０１２０】

この変動コマンド処理（Ｓ５０５－９）は、上記特別図柄変動パターン作成処理（Ｓ１６０－４－７）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１０を用いたいわゆるリーチ演出等）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等を用いて演出態様（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。

【０１２１】

一方、受信された変動コマンドがコメント予告演出を行える変動パターンの変動コマンドである場合には、コメント予告判定処理（Ｓ５０５－１０）が実行された後、上記変動

50

コマンド処理 ( S 5 0 5 - 9 ) が実行されて、コマンド監視処理 ( S 5 0 5 ) は終了する。

【 0 1 2 2 】

ここで、コメント予告判定処理 ( S 5 0 5 - 1 0 ) では、図 2 3 に示すように、先ず、コメント予告処理 ( S 5 0 6 ) を実行するか否かを判定するために、 ' 0 ' ~ ' 4 9 ' のコメント予告乱数値のうち一のコメント予告乱数値がコメント予告乱数用カウンタから取得されて R A M に記憶される ( S 5 0 5 - 1 0 - 1 )。そして、コメント予告に出現するキャラクタを決定するために、 ' 0 ' ~ ' 9 9 ' の演出乱数値のうち一の演出乱数値が演出乱数用カウンタから取得されて R A M に記憶される ( S 5 0 5 - 1 0 - 2 )。

【 0 1 2 3 】

続いて、コメント予告の際に表示されるコメントを決定するために、 ' 0 ' ~ ' 9 9 ' のコメント乱数値のうち一のコメント乱数値がコメント乱数用カウンタから取得されて R A M に記憶される ( S 5 0 5 - 1 0 - 3 )。そして、コメント予告において表示されるコメントの文字色を決定するために、 ' 0 ' ~ ' 9 9 ' の色選択乱数値のうち一の色選択乱数値が色選択乱数用カウンタから取得されて R A M に記憶される ( S 5 0 5 - 1 0 - 4 )。

【 0 1 2 4 】

その後、上記 S 5 0 5 - 1 0 - 1 において取得されたコメント予告乱数値が再度 R A M から読み出されて、コメント予告が成立するか否か、つまり、コメント予告成立数値 ' 3 ' と一致するか否かが判断される ( S 5 0 5 - 1 0 - 5 )。そして、コメント予告が成立すると判断された場合、つまり、コメント予告乱数値がコメント予告成立数値 ' 3 ' と一致すると判断された場合には ( S 5 0 5 - 1 0 - 5 )、コメント予告フラグが R A M から読み出され、 ' O N ' に設定されて再度 R A M に記憶された後、当該コメント予告判定処理 ( S 5 0 5 - 1 0 ) が終了する。尚、コメント予告フラグは、遊技機 1 の起動時に O F F に設定されてサブ制御基板 2 0 5 の R A M に記憶されている。

【 0 1 2 5 】

一方、コメント予告が成立しないと判断された場合、つまり、コメント予告乱数値がコメント予告成立数値 ' 3 ' と一致しないと判断された場合には ( S 5 0 5 - 1 0 - 5 )、当該コメント予告判定処理 ( S 5 0 5 - 1 0 ) が終了する。従って、コメント予告フラグは ' O F F ' に設定されて R A M に記憶されている。

【 0 1 2 6 】

また、上記 S 5 0 5 - 3 において、受信されたコマンドが変動開始コマンドである場合には ( S 5 0 5 - 3 )、変動開始フラグが R A M から読み出されて、 ' O N ' に設定されて再度 R A M に記憶されると共に、変動停止フラグが R A M から読み出されて、 ' O F F ' に設定されて再度 R A M に記憶され ( S 5 0 5 - 1 1 )、コマンド監視処理 ( S 5 0 5 ) は終了する。これにより、上記変動コマンド処理 ( S 5 0 5 - 9 ) において、左特別図柄 8 1 A、中特別図柄 8 1 B、右特別図柄 8 1 C の変動表示が開始される。尚、変動開始フラグは、遊技機 1 の起動時に O F F に設定されてサブ制御基板 2 0 5 の R A M に記憶されている。また、変動停止フラグは、遊技機 1 の起動時に O N に設定されてサブ制御基板 2 0 5 の R A M に記憶されている。

【 0 1 2 7 】

また、上記 S 5 0 5 - 4 において、受信されたコマンドが変動停止コマンドである場合には ( S 5 0 5 - 4 )、変動開始フラグが R A M から読み出されて、 ' O F F ' に設定されて再度 R A M に記憶されると共に、変動停止フラグが R A M から読み出されて、 ' O N ' に設定されて再度 R A M に記憶され ( S 5 0 5 - 1 2 )、コマンド監視処理 ( S 5 0 5 ) は終了する。これにより、上記変動コマンド処理 ( S 5 0 5 - 9 ) において、仮変動停止されている左特別図柄 8 1 A、中特別図柄 8 1 B、右特別図柄 8 1 C が、変動停止され、大当たり又は外れが報知される。

【 0 1 2 8 】

このコマンド監視処理 ( S 5 0 5 ) の後、後述のコメント予告処理 ( S 5 0 6 ) が実行

10

20

30

40

50

される（図 2 4 乃至図 3 1 参照）。このコメント予告処理（S 5 0 6）では、後述のように、3 列の左特別図柄 8 1 A、中特別図柄 8 1 B、右特別図柄 8 1 C の変動開始とほぼ同時に、いわゆるコメント予告の予告演出が開始される。

#### 【 0 1 2 9 】

そして、後述のコメント予告処理（S 5 0 6）の後、ランプ処理（S 5 0 7）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 8）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基づく処理を行う。続いて、コマンド送信処理（S 5 0 9）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、1 0 m s タイマ割り込み処理（S 5 0 0）が終了する。尚、遊技機 1 の機能等に合わせて、1 0 m s タイマ割り込み処理（S 5 0 0）にその他の処理を含めてもよい。

10

#### 【 0 1 3 0 】

次に、上記コメント予告処理（S 5 0 6）について図 2 4 乃至図 3 1 に基づいて詳細に説明する。尚、図 2 4 及び図 2 5 に示されるフローチャートは、コメント予告処理（S 5 0 6）の一連の処理を概念的に説明するフローチャートであって、左、中、右特別図柄 8 1 A ~ 8 1 C の変動表示等が実行される変動コマンド処理（S 5 0 5 - 9）等と並行してサブ制御基板 2 0 5 によって実行される。また、コメント予告処理（S 5 0 5 - 6）は、表示装置 1 0 の表示部 1 1 に表示された左、中、右特別図柄 8 1 A ~ 8 1 C の変動表示中に終了するように設定されている。

20

#### 【 0 1 3 1 】

図 2 4 に示すように、コメント予告処理（S 5 0 6）では、まず、R A M からコメント予告フラグが読み出されて、このコメント予告フラグが O N に設定されているか否かを判定する判定処理が実行される（S 5 0 6 - 1）。そして、コメント予告フラグが O F F に設定されていると判定された場合には、コメント予告処理（S 5 0 6）が終了する。

#### 【 0 1 3 2 】

一方、保留予告フラグが O N に設定されていると判定された場合には、大当たりのコメント予告か否か、つまり、上記 S 5 0 5 - 2 で受信した変動コマンドが大当たりの変動パターンの変動コマンドか否かが判断される（S 5 0 6 - 2）。そして、大当たりのコメント予告であると判断された場合には、大当たり時におけるキャラクタが上記 S 5 0 5 - 1 0 - 2 で取得された演出乱数値に基づいて選択され、コメント予告に出現するキャラクタとして R A M に記憶される（S 5 0 6 - 3）。

30

#### 【 0 1 3 3 】

具体的には、図 2 6 の上段に示すように、魔法使いを模した A キャラクタ 8 2 A、作業員を模した B キャラクタ 8 2 B、武闘家を模した C キャラクタ 8 2 C の 3 種類のキャラクタが予めサブ制御基板 2 0 5 の R O M に記憶されている。各キャラクタ 8 2 A ~ 8 2 C は、この順に大当たりとなる信頼度が高いことを意味している。そして、3 種類の各キャラクタ 8 2 A ~ 8 2 C から一のキャラクタが、演出乱数値に基づいて選択され、コメント予告に出現するキャラクタとして R A M に記憶される。

#### 【 0 1 3 4 】

例えば、上記 S 5 0 5 - 1 0 - 2 で取得された演出乱数値が、‘ 0 ’ ~ ‘ 4 ’ のうちのいずれかのときには、A キャラクタ 8 2 A が選択され、‘ 5 ’ ~ ‘ 3 9 ’ のうちのいずれかのときには、B キャラクタ 8 2 B が選択され、‘ 4 0 ’ ~ ‘ 9 9 ’ のうちのいずれかのときには、C キャラクタ 8 2 C が選択され、コメント予告に出現するキャラクタとして R A M に記憶される（S 5 0 6 - 3）。従って、大当たり時には、C キャラクタ 8 2 C が高確率で出現する。

40

#### 【 0 1 3 5 】

続いて、大当たり時におけるコメントが上記 S 5 0 5 - 1 0 - 3 で取得されたコメント乱数値に基づいて選択され、コメント予告に表示されるコメントとして R A M に記憶される（S 5 0 6 - 4）。具体的には、図 2 6 の下段に示すように、「気をつける相手の腕は立つぞ」のコメント 8 3 A、「この映画はこれからが面白いんですよ」のコメント 8 3 B

50

、「闇の狩師に感情は不要だ」のコメント 8 3 C の 3 種類のコメントが予めサブ制御基板 2 0 5 の R O M に記憶されている。各コメント 8 3 A ~ 8 3 C は、この順に大当たりとなる信頼度が高いことを意味している。

【 0 1 3 6 】

尚、コメントは、コメント 8 3 A 乃至コメント 8 3 C の 3 種類に限らず、4 種類以上のコメントがサブ制御基板 2 0 5 の R O M に予め記憶されるようにしてもよい。例えば、「今日はアツイですね」のコメント 8 3 D、や、「ますますアツクなりますね」のコメント 8 3 E 等のコメントが更にサブ制御基板 2 0 5 の R O M に予め記憶されるようにしてもよい。

【 0 1 3 7 】

そして、3 種類の各コメント 8 3 A ~ 8 3 C から一のコメントが、コメント乱数値に基づいて選択され、コメント予告に表示されるコメントとして R A M に記憶される。例えば、上記 S 5 0 5 - 1 0 - 3 で取得されたコメント乱数値が、「 0 」 ~ 「 4 」のうちのいずれかのときには、コメント 8 3 A が選択され、「 5 」 ~ 「 3 9 」のうちのいずれかのときには、コメント 8 3 B が選択され、「 4 0 」 ~ 「 9 9 」のうちのいずれかのときには、コメント 8 3 C が選択され、コメント予告に表示されるコメントとして R A M に記憶される ( S 5 0 6 - 4 )。

【 0 1 3 8 】

その後、大当たり時におけるコメントの文字色が上記 S 5 0 5 - 1 0 - 4 で取得された色選択乱数値に基づいて選択され、コメント予告に表示されるコメントの文字色として R A M に記憶される ( S 5 0 6 - 5 )。具体的には、図 2 7 に示すように、白色、青色、緑色、赤色の 4 種類の文字色が予めサブ制御基板 2 0 5 の R O M に記憶されている。白色の文字色は、通常の表示態様であり、青色の文字色は、低確率でリーチになる旨を示唆しており、緑色の文字色は、高確率でリーチになる旨を示唆しており、赤色の文字色はリーチ以上になる旨を示唆している。

【 0 1 3 9 】

尚、文字色は、白色、青色、緑色、赤色の 4 種類に限らず、5 種類以上の文字色がサブ制御基板 2 0 5 の R O M に予め記憶されるようにしてもよい。例えば、スーパーリーチ以上になる旨を示唆する「虹色」が更にサブ制御基板 2 0 5 の R O M に予め記憶されるようにしてもよい。

【 0 1 4 0 】

そして、4 種類の文字色から一の文字色が、色選択乱数値に基づいて選択され、コメント予告に表示されるコメントの文字色として R A M に記憶される。例えば、上記 S 5 0 5 - 1 0 - 4 で取得された色選択乱数値が、「 0 」 ~ 「 4 」のうちのいずれかのときには、白色が選択され、「 5 」 ~ 「 1 9 」のうちのいずれかのときには、青色が選択され、「 2 0 」 ~ 「 4 9 」のうちのいずれかのときには、緑色が選択され、「 5 0 」 ~ 「 9 9 」のうちのいずれかのときには、赤色が選択され、コメント予告に表示されるコメントの文字色として R A M に記憶される ( S 5 0 6 - 5 )。

【 0 1 4 1 】

一方、上記 S 5 0 6 - 2 において、大当たりのコメント予告でないと判断された場合には、リーチ外れのコメント予告か否か、つまり、上記 S 5 0 5 - 2 で受信した変動コマンドがリーチ外れの変動パターンの変動コマンドか否かが判断される ( S 5 0 6 - 6 )。そして、リーチ外れのコメント予告であると判断された場合には、リーチ外れ時におけるキャラクタが上記 S 5 0 5 - 1 0 - 2 で取得された演出乱数値に基づいて選択され、コメント予告に出現するキャラクタとして R A M に記憶される ( S 5 0 6 - 7 )。

【 0 1 4 2 】

例えば、上記 S 5 0 5 - 1 0 - 2 で取得された演出乱数値が、「 0 」 ~ 「 2 9 」のうちのいずれかのときには、A キャラクタ 8 2 A が選択され、「 3 0 」 ~ 「 7 9 」のうちのいずれかのときには、B キャラクタ 8 2 B が選択され、「 8 0 」 ~ 「 9 9 」のうちのいずれかのときには、C キャラクタ 8 2 C が選択され、コメント予告に出現するキャラクタとし

10

20

30

40

50

て R A M に記憶される ( S 5 0 6 - 7 )。従って、リーチ外れ時には、B キャラクタ 8 2 B が高確率で出現する。

【 0 1 4 3 】

続いて、リーチ外れ時におけるコメントが上記 S 5 0 5 - 1 0 - 3 で取得されたコメント乱数値に基づいて選択され、コメント予告に表示されるコメントとして R A M に記憶される ( S 5 0 6 - 8 )。例えば、上記 S 5 0 5 - 1 0 - 3 で取得されたコメント乱数値が、‘ 0 ’ ~ ‘ 2 9 ’ のうちのいずれかのときには、コメント 8 3 A が選択され、‘ 3 0 ’ ~ ‘ 7 9 ’ のうちのいずれかのときには、コメント 8 3 B が選択され、‘ 8 0 ’ ~ ‘ 9 9 ’ のうちのいずれかのときには、コメント 8 3 C が選択され、コメント予告に表示されるコメントとして R A M に記憶される ( S 5 0 6 - 8 )。

10

【 0 1 4 4 】

その後、リーチ外れ時におけるコメントの文字色が上記 S 5 0 5 - 1 0 - 4 で取得された色選択乱数値に基づいて選択され、コメント予告に表示されるコメントの文字色として R A M に記憶される ( S 5 0 6 - 9 )。例えば、上記 S 5 0 5 - 1 0 - 4 で取得された色選択乱数値が、‘ 0 ’ ~ ‘ 9 ’ のうちのいずれかのときには、白色が選択され、‘ 1 0 ’ ~ ‘ 2 9 ’ のうちのいずれかのときには、青色が選択され、‘ 3 0 ’ ~ ‘ 6 9 ’ のうちのいずれかのときには、緑色が選択され、‘ 7 0 ’ ~ ‘ 9 9 ’ のうちのいずれかのときには、赤色が選択され、コメント予告に表示されるコメントの文字色として R A M に記憶される ( S 5 0 6 - 9 )。

【 0 1 4 5 】

20

また、一方、上記 S 5 0 6 - 6 において、リーチ外れのコメント予告でないと判断された場合、つまり、通常外れのコメント予告であると判断された場合には ( S 5 0 6 - 6 )、通常外れ時におけるキャラクタが上記 S 5 0 5 - 1 0 - 2 で取得された演出乱数値に基づいて選択され、コメント予告に出現するキャラクタとして R A M に記憶される ( S 5 0 6 - 1 0 )。

【 0 1 4 6 】

例えば、上記 S 5 0 5 - 1 0 - 2 で取得された演出乱数値が、‘ 0 ’ ~ ‘ 5 9 ’ のうちのいずれかのときには、A キャラクタ 8 2 A が選択され、‘ 6 0 ’ ~ ‘ 9 4 ’ のうちのいずれかのときには、B キャラクタ 8 2 B が選択され、‘ 9 5 ’ ~ ‘ 9 9 ’ のうちのいずれかのときには、C キャラクタ 8 2 C が選択され、コメント予告に出現するキャラクタとして R A M に記憶される ( S 5 0 6 - 1 0 )。従って、通常外れ時には、A キャラクタ 8 2 A が高確率で出現する。

30

【 0 1 4 7 】

続いて、通常外れ時におけるコメントが上記 S 5 0 5 - 1 0 - 3 で取得されたコメント乱数値に基づいて選択され、コメント予告に表示されるコメントとして R A M に記憶される ( S 5 0 6 - 1 1 )。例えば、上記 S 5 0 5 - 1 0 - 3 で取得されたコメント乱数値が、‘ 0 ’ ~ ‘ 5 9 ’ のうちのいずれかのときには、コメント 8 3 A が選択され、‘ 6 0 ’ ~ ‘ 9 4 ’ のうちのいずれかのときには、コメント 8 3 B が選択され、‘ 9 5 ’ ~ ‘ 9 9 ’ のうちのいずれかのときには、コメント 8 3 C が選択され、コメント予告に表示されるコメントとして R A M に記憶される ( S 5 0 6 - 1 1 )。

40

【 0 1 4 8 】

その後、通常外れ時におけるコメントの文字色が上記 S 5 0 5 - 1 0 - 4 で取得された色選択乱数値に基づいて選択され、コメント予告に表示されるコメントの文字色として R A M に記憶される ( S 5 0 6 - 1 2 )。例えば、上記 S 5 0 5 - 1 0 - 4 で取得された色選択乱数値が、‘ 0 ’ ~ ‘ 6 9 ’ のうちのいずれかのときには、白色が選択され、‘ 7 0 ’ ~ ‘ 9 4 ’ のうちのいずれかのときには、青色が選択され、‘ 9 5 ’ ~ ‘ 9 9 ’ のうちのいずれかのときには、緑色が選択され、コメント予告に表示されるコメントの文字色として R A M に記憶される ( S 5 0 6 - 1 2 )。従って、赤色は、通常外れ時におけるコメントの文字色として選択されない。

【 0 1 4 9 】

50

続いて、図 25 に示すように、S506-13において、変動開始フラグがRAMから読みだされ、当該変動開始フラグが「ON」に設定されているか否か、つまり、左特別図柄81A、中特別図柄81B、右特別図柄81Cの変動表示が開始されたか否かが判断される(S5056-13)。そして、変動開始フラグが「ON」に設定されていないと判断された場合には、再度、S506-13の処理が実行される。

【0150】

一方、変動開始フラグが「ON」に設定されたと判断された場合、つまり、左特別図柄81A、中特別図柄81B、右特別図柄81Cの変動表示が開始されたと判断された場合には(S506-13)、コメント予告に出現するキャラクタがRAMから読み出され、表示装置10の表示部11に変動表示される左、中、右特別図柄81A~81Cよりも前面側、つまり、遊技者側に表示するように表示される(S506-14)。

10

【0151】

例えば、図28に示すように、コメント予告に出現するキャラクタとして武闘家を模したCキャラクタ82CがRAMに記憶されていた場合には、表示装置10の表示部11に左、中、右特別図柄81A~81Cの変動が開始されると共に、Cキャラクタ82Cが、変動表示される左、中、右特別図柄81A~81Cよりも前面側、つまり、遊技者側に表示するように表示される(図28(1)-(2))(S506-14)。

【0152】

従って、コメント予告に出現するキャラクタとして魔法使いを模したAキャラクタ82A若しくは作業員を模したBキャラクタ82BがRAMに記憶されていた場合には、Aキャラクタ82A若しくはBキャラクタ82Bが、変動表示される左、中、右特別図柄81A~81Cよりも前面側に表示するように表示される(S506-14)。

20

【0153】

そして、図25に示すように、変動表示される左、中、右特別図柄81A~81Cよりも前面側に表示されたキャラクタが、背景を左右方向にほぼ全幅に渡って切り裂く動作(アクション)をするように表示される(S506-15)。例えば、図28に示すように、変動表示される左、中、右特別図柄81A~81Cよりも前面側に武闘家を模したCキャラクタ82Cが表示された場合には、Cキャラクタ82Cが回し蹴りによって背景を左右方向にほぼ全幅に渡って切り裂く動作(アクション)をすると共に、表示部11の上下方向略中央部に左右方向全幅に渡って稲光85が表示される(図28(3))(S506-15)。

30

【0154】

また、例えば、左、中、右特別図柄81A~81Cよりも前面側に魔法使いを模したAキャラクタ82Aが表示された場合には、Aキャラクタ82が魔法の杖で背景を左右方向にほぼ全幅に渡って切り裂く動作(アクション)をすると共に、表示部11の上下方向略中央部に左右方向全幅に渡って稲光85が表示される(S506-15)。また、例えば、左、中、右特別図柄81A~81Cよりも前面側に作業員を模したBキャラクタ82Bが表示された場合には、Bキャラクタ82Bが電動チェンソーによって背景を左右方向にほぼ全幅に渡って切り裂く動作(アクション)をすると共に、表示部11の上下方向略中央部に左右方向全幅に渡って稲光85が表示される(S506-15)。

40

【0155】

続いて、図25に示すように、変動表示される左、中、右特別図柄81A~81Cとキャラクタとの間に、つまり、キャラクタの背景側にコメントが表示される左右方向に長い略横長四角形の枠86Aで囲まれた半透明のコメント表示領域86が出現するように表示される(S506-16)。これにより、キャラクタが背景を左右方向にほぼ全幅に渡って切り裂く動作(アクション)に対応して、コメント表示領域86をキャラクタの背景側に表示させることができる。

【0156】

例えば、図29に示すように、変動表示される左、中、右特別図柄81A~81Cと武闘家を模したCキャラクタ82Cとの間に、つまり、Cキャラクタ82Cの背景側に左右

50

方向に長い略横長四角形の枠 8 6 A で囲まれた半透明のコメント表示領域 8 6 が表示される (図 2 9 ( 4 ) ) ( S 5 0 6 - 1 6 )。これにより、C キャラクタ 8 2 C が回し蹴りによって背景を左右方向にほぼ全幅に渡って切り裂く動作 (アクション) に対応して、コメント表示領域 8 6 をキャラクタの背景側に出現させることができる (図 2 8 ( 3 ) - 図 2 9 ( 4 ) )。

【 0 1 5 7 】

そして、図 2 5 に示すように、左右方向に長い略横長四角形の枠 8 6 A で囲まれた半透明のコメント表示領域 8 6 の前側に表示されたキャラクタが、このコメント表示領域 8 6 内に入り込むように移動表示される ( S 5 0 6 - 1 7 )。例えば、図 2 9 に示すように、変動表示される左、中、右特別図柄 8 1 A ~ 8 1 C よりも前面側に武闘家を模した C キャラクタ 8 2 C が表示された場合には、遊技者側を向いている C キャラクタ 8 2 C が、背面側へ宙返りをしてコメント表示領域 8 6 内の左方へ飛び込むように移動表示された後、コメント表示領域 8 6 内の左方に遊技者側に向いた状態で上半身が表示される (図 2 9 ( 4 ) - ( 6 ) ) ( S 5 0 6 - 1 7 )。

【 0 1 5 8 】

尚、C キャラクタ 8 2 C は、上半身の全体が枠 8 6 A 内に表示されているが、頭部が枠 8 6 A よりも外側に出ているように表示されてもよい。これにより、コメント表示領域 8 6 上に表示されるキャラクタの大きさを大きくすることが可能となり、遊技者の興味をコメント表示領域 8 6 上のキャラクタに更に強く惹きつけることが可能となる。

【 0 1 5 9 】

また、例えば、左、中、右特別図柄 8 1 A ~ 8 1 C よりも前面側に魔法使いを模した A キャラクタ 8 2 A 若しくは作業員を模した B キャラクタ 8 2 B が表示された場合には、A キャラクタ 8 2 A 若しくは B キャラクタ 8 2 B が、遊技者側を向いた状態のまま、上方に飛び上がって、足先からコメント表示領域 8 6 内の左方へ飛び込むように移動表示された後、コメント表示領域 8 6 内の左方に遊技者側に向いた状態で上半身が表示される ( S 5 0 6 - 1 7 )。

【 0 1 6 0 】

続いて、図 2 5 に示すように、コメント表示領域 8 6 に表示するコメントと、コメントの文字色とが R A M から読み出され、当該文字色のコメントがキャラクタの右側にコメント表示領域 8 6 に表示される ( S 5 0 6 - 1 8 )。また、キャラクタは、口が動いて、右側に表示されたコメントの内容を話しているように表示される ( S 5 0 6 - 1 8 )。

【 0 1 6 1 】

例えば、図 2 9 に示すように、コメント表示領域 8 6 に表示するコメントとして「気をつける相手の腕はたつぞ」のコメント 8 3 A と、コメントの文字色として「青色」とが読み出された場合には、武闘家を模した C キャラクタ 8 2 C の右側に「青色」の「気をつける相手の腕はたつぞ」のコメント 8 3 A が表示される (図 2 9 ( 6 ) ) ( S 5 0 6 - 1 8 )。また、C キャラクタ 8 2 C は、口が動いて、右側に表示されたコメント 8 3 A の内容を話しているように表示される (図 2 9 ( 6 ) ) ( S 5 0 6 - 1 8 )。

【 0 1 6 2 】

そして、図 2 5 に示すように、コメント表示領域 8 6 に表示されたコメントの内容を表す信号が、音声制御基板 2 2 0 に出力されることにより、スピーカ 3 8 を介して、コメント表示領域 8 6 に表示されたコメントの内容が音声出力される ( S 5 0 6 - 1 9 )。例えば、図 2 9 に示すように、コメント表示領域 8 6 に「気をつける相手の腕はたつぞ」のコメント 8 3 A が表示された場合には、スピーカ 3 8 を介して、「気をつける相手の腕はたつぞ」と音声出力される。これにより、遊技者は、コメント表示領域 8 6 に表示されたコメント 8 3 A を容易に認識することができると共に、コメント 8 3 A の文字色が青色であることから、リーチ状態の発生が低確率である旨を容易に認識することが可能となる。

【 0 1 6 3 】

その後、図 2 5 に示すように、枠 8 6 A で囲まれた半透明のコメント表示領域 8 6 内に位置しているキャラクタが、コメント表示領域 8 6 内から外側へ、つまり、遊技者側へ飛

10

20

30

40

50

び出てくるように移動表示される（S506-20）。そして、コメント表示領域86内から外側へ飛び出てきたキャラクタと、コメント表示領域86とが表示部11から消滅するように表示され、左、中、右特別図柄81A～81Cの変動表示が表示部11の中央部に継続表示される（S506-21）。これにより、キャラクタがコメント表示領域86から飛び出す動作（アクション）に対応して、コメント表示領域86と当該キャラクタを消滅させることができる。

#### 【0164】

例えば、図30に示すように、コメント表示領域86内の左方に位置していた武闘家を模したCキャラクタ82Cが、コメント表示領域86内から外側へ、つまり、遊技者側へ飛び出てくるように移動表示される（図30（7））（S506-20）。そして、コメント表示領域86が白く光って、当該コメント表示領域86とキャラクタ82Cとが、表示部11から削除され、左、中、右特別図柄81A～81Cの変動表示が表示部11の中央部に継続表示される（図30（7）-（8））（S506-21）。これにより、Cキャラクタ82Cがコメント表示領域86から飛び出す動作（アクション）に対応して、コメント表示領域86と当該Cキャラクタ82Cを消滅させることができる（図30（7）-（8））。

10

#### 【0165】

続いて、図25に示すように、コメント予告フラグがRAMから読み出され、「OFF」に設定されて、再度RAMに記憶された後（S506-22）、当該コメント予告処理（S506）は終了する。

20

#### 【0166】

その後、図30に示すように、左、中、右特別図柄81A～81Cの変動表示が表示部11の中央部に継続表示された後、上記S505-2で変動コマンドが通常外れの変動パターンの変動コマンドの場合には、例えば、『3、5、1』等の通常外れ図柄で左、中、右特別図柄81A～81Cが仮変動停止された後、上記S505-4で変動停止コマンドが受信されると変動停止され、外れが確定された旨が報知される（図30（9B））。

#### 【0167】

また、図30及び図31に示すように、左、中、右特別図柄81A～81Cの変動表示が表示部11の中央部に継続表示された後、上記S505-2で変動コマンドが通常リーチ外れの変動パターンの変動コマンドの場合には、左、中、右特別図柄81A～81Cのうち、左特別図柄81Aと右特別図柄81Cが当たり図柄（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となる（図30（9A））。そして、リーチ変動状態の表示時間が経過した場合には、表示部11の中央部に左、中、右特別図柄81A～81Cが、『7、6、7』等の外れリーチ図柄で仮変動停止された後、上記S505-4で変動停止コマンドが受信されると変動停止され、リーチ外れが確定された旨が報知される（図31（10B））。

30

#### 【0168】

また、図30及び図31に示すように、左、中、右特別図柄81A～81Cの変動表示が表示部11の中央部に継続表示された後、上記S505-2で変動コマンドが通常大当たりの変動パターンの変動コマンドの場合には、左、中、右特別図柄81A～81Cのうち、左特別図柄81Aと右特別図柄81Cが当たり図柄（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となる（図30（9A））。そして、リーチ変動状態の表示時間が経過した場合には、表示部11の中央部に左、中、右特別図柄81A～81Cが、『7、7、7』等のぞろ目で仮変動停止された後、上記S505-4で変動停止コマンドが受信されると変動停止され、大当たりが確定された旨が報知される（図31（10A））。

40

#### 【0169】

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が実行する「コメント予告処理」において、変動表示される左、中、右特別図柄81A～81Cの遊技者側に各キャラクタ82A～82Cのうち、一のキャラクタが表示される。そして

50

、左、中、右特別図柄 8 1 A ~ 8 1 C と各キャラクタ 8 2 A ~ 8 2 C との間に、コメントが表示される左右方向に長い略横長四角形の枠 8 6 A で囲まれた半透明のコメント表示領域 8 6 が出現するように表示される。

【 0 1 7 0 】

そして、武闘家を模した C キャラクタ 8 2 C が、背面側に宙返りしてコメント表示領域 8 6 内の左方へ飛び込むように移動表示された後、コメント表示領域 8 6 内の左方に遊技者側に向いた状態で上半身が表示される。また、魔法使いを模した A キャラクタ 8 2 A 若しくは作業員を模した B キャラクタ 8 2 B が、遊技者側に向いた状態のまま、上方に飛び上がって、足先からコメント表示領域 8 6 内の左方へ飛び込むように移動表示された後、コメント表示領域 8 6 内の左方に遊技者側に向いた状態で上半身が表示される。そして、各キャラクタ 8 2 A ~ 8 2 C の右側に、各コメント 8 3 A ~ 8 3 C のうちの何れかが表示される。

10

【 0 1 7 1 】

これにより、遊技者の興味を、各キャラクタ 8 2 A ~ 8 2 C が背景側に出現したコメント表示領域 8 6 内に移動する背面側への宙返り等の大きな動きの移動表示に対して惹きつけた後、各キャラクタ 8 2 A ~ 8 2 C の右側に表示される各コメント 8 3 A ~ 8 3 C の内容に惹きつけることが可能となり、コメント表示領域 8 6 内に各コメント 8 3 A ~ 8 3 C を表示して大当たりになる信頼度を示唆する予告演出（コメント予告）に対する趣向性を高めることが可能となる。

【 0 1 7 2 】

20

また、コメント表示領域 8 6 内に表示された各キャラクタ 8 2 A ~ 8 2 C から選択された一のキャラクタと、各コメント 8 3 A ~ 8 3 C から選択された一のコメントと、白色、青色、緑色、及び、赤色のコメントの文字色から選択された一のコメントの文字色との組み合わせによって大当たりになる信頼度が示唆される。これにより、遊技者の興味を、コメント表示領域 8 6 内に表示されるキャラクタとコメントとコメントの文字色との組み合わせに惹きつけることが可能となり、コメント表示領域 8 6 内に各コメント 8 3 A ~ 8 3 C を表示して大当たりになる信頼度を示唆する予告演出（コメント予告）に対する趣向性を更に高めることが可能となる。

【 0 1 7 3 】

また、コメント表示領域 8 6 は、武闘家を模した C キャラクタ 8 2 C が回し蹴りによって背景を左右方向にほぼ全幅に渡って切り裂く動作(アクション)に対応して出現する。また、コメント表示領域 8 6 は、魔法使いを模した A キャラクタ 8 2 A が魔法の杖で背景を左右方向にほぼ全幅に渡って切り裂く動作(アクション)に対応して出現する。また、コメント表示領域 8 6 は、作業員を模した B キャラクタ 8 2 B が電動チェーンソーによって背景を左右方向にほぼ全幅に渡って切り裂く動作(アクション)に対応して出現する。

30

【 0 1 7 4 】

これにより、遊技者の興味を、各キャラクタ 8 2 A ~ 8 2 C が背景を左右方向にほぼ全幅に渡って切り裂く動作(アクション)に対して惹きつけることができ、コメント表示領域 8 6 内に各コメント 8 3 A ~ 8 3 C を表示して大当たりになる信頼度を示唆する予告演出（コメント予告）に対する趣向性を更に高めることが可能となる。

40

【 0 1 7 5 】

また、コメント表示領域 8 6 内に各コメント 8 3 A ~ 8 3 C のうちの一のコメントが表示された後、枠 8 6 A で囲まれた半透明のコメント表示領域 8 6 内に位置しているキャラクタが、コメント表示領域 8 6 内から外側へ、つまり、遊技者側へ飛び出てくるように移動表示される。その後、キャラクタとコメント表示領域 8 6 とが表示部 1 1 から消滅するように表示され、左、中、右特別図柄 8 1 A ~ 8 1 C の変動表示が表示部 1 1 の中央部に継続表示される。

【 0 1 7 6 】

これにより、遊技者の興味を、コメント表示領域 8 6 から外側へ移動する各キャラクタ 8 2 A ~ 8 2 C の大きな動きに惹きつけることができ、コメント表示領域 8 6 内に各コメ

50

ント 83A ~ 83C を表示して大当たりになる信頼度を示唆する予告演出（コメント予告）に対する趣向性を更に高めることが可能となる。

【0177】

また、コメント表示領域 86 内に表示されたキャラクタの右側に各コメント 83A ~ 83C のうち、一のコメントが表示された際に、キャラクタは、口が動いて、右側に表示されたコメントの内容を話しているように表示される。また、スピーカ 38 を介して、キャラクタの右側に表示されたコメントの内容が音声出力される。これにより、コメント表示領域 86 内に各コメント 83A ~ 83C を表示して大当たりになる信頼度を示唆する予告演出（コメント予告）に対する趣向性を更に高めることが可能となる。

【0178】

また、コメント表示領域 86 は、半透明であるため、コメント表示領域 86 の背面側に表示される左、中、右特別図柄 81A ~ 81C の変動表示や背景が視認可能となり、コメント表示領域 86 内にコメントを表示して大当たりになる信頼度を示唆する予告演出（コメント予告）に対する趣向性を更に高めることが可能となる。

【0179】

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。

【0180】

〔他の第 1 実施形態〕

（A）例えば、上記 S506 - 4、S506 - 8、S506 - 11 において、各コメント 83A ~ 83C のうち、2 つのコメントを選択するようにしてもよい。また、上記 S506 - 5、S506 - 9、S506 - 12 において、2 つのコメントのそれぞれの文字色を選択するようにしてもよい。そして、上記 S506 - 14 ~ S506 - 19 が実行された後、再度、上記 S506 - 14 ~ S506 - 19 が実行されて、表示部 11 の上下、又は、左右に 2 つのコメント表示領域 86 が表示され、各コメント表示領域 86 内にキャラクタと各コメントが設定された文字色でそれぞれ表示されるようにしてもよい。

【0181】

そして、各コメント表示領域 86 内に表示されたキャラクタと、コメントと、コメントの文字色との組み合わせによって大当たりになる信頼度が示唆されるようにしてもよい。これにより、遊技者の興味を、コメント表示領域 86 内に表示されるキャラクタとコメントとコメントの文字色との組み合わせに惹きつけることが可能となり、コメント表示領域 86 内に各コメント 83A ~ 83C を表示して大当たりになる信頼度を示唆する予告演出（コメント予告）に対する趣向性を更に高めることが可能となる。

【0182】

〔他の第 2 実施形態〕

（B）また、例えば、上記 S506 - 13 において、左特別図柄 81A と右特別図柄 81C が当たり図柄（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ったか否かが判断されるようにしてもよい。そして、左特別図柄 81A と右特別図柄 81C が当たり図柄（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ったと判断された場合に、S506 - 14 以降の処理が実行されるようにしてもよい。これにより、リーチ変動結果、つまり、大当たりになる信頼度を示唆する予告演出（コメント予告）を実行することが可能となり、大当たりになる信頼度を示唆する予告演出（コメント予告）に対する趣向性を高めることが可能となる。

【0183】

〔他の第 3 実施形態〕

（C）また、例えば、コメント表示領域 86 の半透明の色を複数種類、例えば、半透明の青色、半透明の緑色、半透明の赤色、半透明の虹色等がサブ制御基板 205 の ROM に予め記憶されるようにしてもよい。そして、上記 S506 - 16 において、複数種類の半透明の色から選択された一の半透明の色でコメント表示領域 86 が表示されるようにして

10

20

30

40

50

もよい。そして、コメント表示領域 8 6 の半透明の色と、コメント表示領域 8 6 内に表示されたキャラクタとコメントとコメントの文字色との組み合わせによって大当たりになる信頼度が示唆されるようにしてもよい。

【0184】

これにより、遊技者の興味を、コメント表示領域 8 6 の半透明の色と、コメント表示領域 8 6 内に表示されるキャラクタとコメントとコメントの文字色との組み合わせに惹きつけることが可能となり、コメント表示領域 8 6 内に各コメント 8 3 A ~ 8 3 C を表示して大当たりになる信頼度を示唆する予告演出（コメント予告）に対する趣向性を更に高めることが可能となる。

【0185】

（D）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。

【0186】

（付記 1）例えば、第 1 の構成に係る遊技機は、始動条件が成立したことに基づいて遊技情報を取得する遊技情報取得手段と、前記遊技情報に基づいて特典を付与するか否かを判断する特典付与判断手段と、前記特典が付与されるか否かが識別可能な所定の態様で識別図柄を表示することによって前記特典付与判断手段の判断結果を報知する報知手段と、前記所定の態様で識別図柄が表示されるまでに前記判断結果を示唆する予告演出を表示するように制御する予告表示制御手段と、を備え、前記予告表示制御手段は、演出画像要素とコメントが表示されるコメント表示領域とが表示された後、前記演出画像要素が前記コメント表示領域内に移動すると共にコメントが該コメント表示領域内に表示される演出内容を含む前記予告演出を表示するように制御することを特徴とする。

【0187】

尚、本発明の「特典」の内容は、大当たり遊技だけでなく、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。

【0188】

このような第 1 の構成を有する遊技機では、始動条件が成立したことに基づいて遊技情報を取得する遊技情報取得手段と、前記遊技情報に基づいて特典を付与するか否かを判断する特典付与判断手段と、前記特典が付与されるか否かが識別可能な所定の態様で識別図柄を表示することによって前記特典付与判断手段の判断結果を報知する報知手段と、前記所定の態様で識別図柄が表示されるまでに前記判断結果を示唆する予告演出を表示するように制御する予告表示制御手段と、を備え、前記予告表示制御手段は、演出画像要素とコメントが表示されるコメント表示領域とが表示された後、前記演出画像要素が前記コメント表示領域内に移動すると共にコメントが該コメント表示領域内に表示される演出内容を含む前記予告演出を表示するように制御する構成のため、コメントを表示して大当たりになる信頼度を示唆する予告演出（コメント予告）に対する趣向性を高めることが可能となる。

【0189】

（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、前記予告表示制御手段は、前記判断結果に基づいて複数の前記演出画像要素から一の演出画像要素を選択する演出画像要素選択手段と、前記判断結果に基づいて複数の前記コメントから一のコメントを選択するコメント選択手段と、前記演出画像要素選択手段によって選択された演出画像要素を所定の契機で表示する演出画像要素表示手段と、前記演出画像要素の背景側に前記コメント表示領域を表示する表示領域表示手段と、前記演出画像要素が前記コメント表示領域内に移動するように表示する移動表示手段と、前記コメント表示領域内に移動した前記演出画像要素と前記コメント選択手段によって選択された前記コメントとを前記コメント表示領域内に表示するコメント表示手段と、を有し、前記

10

20

30

40

50

予告演出は、前記コメント表示領域内に表示された前記演出画像要素と前記コメントとの組み合わせによって前記判断結果を示唆することを特徴とする。

【0190】

上記第2の構成を有する遊技機では、コメント表示領域内に表示された複数の演出画像要素から選択された一の演出画像要素と、複数のコメントから選択された一のコメントとの組み合わせによって大当たりになる信頼度が示唆される。これにより、遊技者の興味をコメント表示領域内に表示される演出画像要素とコメントとの組み合わせに惹きつけることが可能となり、コメントを表示して大当たりになる信頼度を示唆する予告演出（コメント予告）に対する趣向性を更に高めることが可能となる。

【0191】

（付記3）また、例えば、第3の構成に係る遊技機は、上記第2の構成に係る遊技機において、前記演出画像要素表示手段は、表示された前記演出画像要素が該演出画像要素に応じた所定のアクションを行うように表示し、前記表示領域表示手段は、前記演出画像要素が行った所定のアクションに対応して前記コメント表示領域が出現するように表示することを特徴とする。

【0192】

上記第3の構成を有する遊技機では、演出画像要素の所定のアクションに対応してコメント表示領域が出現するため、遊技者の興味を演出画像要素の所定のアクションに対して惹きつけることができ、コメントを表示して大当たりになる信頼度を示唆する予告演出に対する趣向性を更に高めることが可能となる。

【0193】

（付記4）また、例えば、第4の構成に係る遊技機は、上記第2の構成又は上記第3の構成に係る遊技機において、前記移動表示手段は、前記コメントが前記コメント表示領域内に表示された後、前記演出画像要素が該コメント表示領域から外側へ移動するように表示し、前記表示領域表示手段は、前記演出画像要素が前記コメント表示領域から外側へ移動した後、該コメント表示領域が前記演出画像要素と共に消滅するように表示し、前記予告演出は、前記コメント表示領域が消滅することによって終了することを特徴とする。

【0194】

上記第4の構成を有する遊技機では、コメントがコメント表示領域内に表示された後、演出画像要素が該コメント表示領域から外側へ移動し、その後、コメント表示領域と演出画像要素が消滅して予告演出が終了する。これにより、遊技者の興味をコメント表示領域から外側へ移動する演出画像要素の大きな動きに惹きつけることができ、コメントを表示して大当たりになる信頼度を示唆する予告演出に対する趣向性を更に高めることが可能となる。

【0195】

（付記5）また、例えば、第5の構成に係る遊技機は、上記第2の構成乃至上記第4の構成のいずれかに係る遊技機において、前記予告表示制御手段は、前記判断結果に基づいて前記特典が付与される信頼度を表す複数の文字色から一の文字色を選択する文字色選択手段を有し、前記コメント表示手段は、前記文字色選択手段によって選択された文字色で前記コメントを表示し、前記予告演出は、前記コメント表示領域内に表示された前記演出画像要素と前記コメントと前記コメントの文字色との組み合わせによって前記判断結果を示唆することを特徴とする。

【0196】

上記第5の構成を有する遊技機では、コメント表示領域内に表示された演出画像要素とコメントとコメントの文字色との組み合わせによって大当たりになる信頼度が示唆される。これにより、遊技者の興味をコメントの文字色に惹きつけることが可能となり、コメントを表示して大当たりになる信頼度を示唆する予告演出に対する趣向性を更に高めることが可能となる。

【0197】

（付記6）また、例えば、第6の構成に係る遊技機は、上記第2の構成乃至上記第5の

10

20

30

40

50

構成のいずれかに係る遊技機において、音声を出力する音声出力手段を備え、前記コメント表示手段は、前記演出画像要素が前記コメントの内容を話しているように表示し、前記予告表示制御手段は、前記演出画像要素が前記コメントの内容を話している表示に合わせて、該コメントの内容を前記音声出力手段を介して音声出力するように制御することを特徴とする。

【0198】

上記第6の構成を有する遊技機では、演出画像要素がコメントの内容を話しているように表示されると共に、コメントの内容が音声出力されるため、コメントを表示して大当たりになる信頼度を示唆する予告演出に対する趣向性を更に高めることが可能となる。

【0199】

(付記7) また、例えば、第7の構成に係る遊技機は、上記第1の構成乃至上記第6の構成のいずれかに係る遊技機において、前記コメント表示領域は、半透明であることを特徴とする。

【0200】

上記第7の構成を有する遊技機では、コメント表示領域は、半透明であるため、コメント表示領域の背面側に表示される変動表示や背景が視認可能となり、コメントを表示して大当たりになる信頼度を示唆する予告演出に対する趣向性を更に高めることが可能となる。

(付記8) また、例えば、第8の構成に係る遊技機は、前記表示領域表示手段は、最初は前記コメント表示領域内にコメントが表示されていない状態で前記コメント表示領域を表示し、前記演出画像要素を遊技者に識別可能な状態で前記コメント表示領域内に表示するタイミングで、前記コメント表示領域内に前記演出画像要素に対応するコメントを表示することを特徴とする。

上記第8の構成を有する遊技機では、コメントを表示して大当たりになる信頼度を示唆する予告演出(コメント予告)に対する趣向性を高めることが可能となる。

【符号の説明】

【0201】

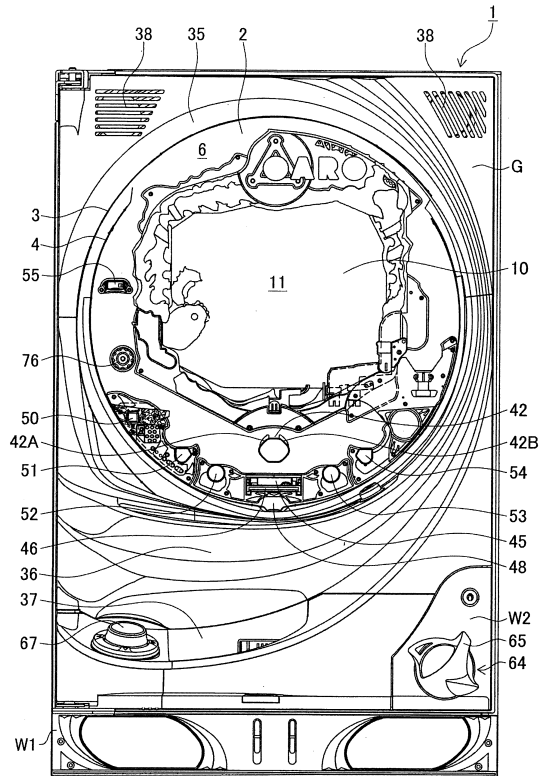
|     |        |
|-----|--------|
| 1   | 遊技機    |
| 10  | 表示装置   |
| 11  | 表示部    |
| 200 | 主制御基板  |
| 205 | サブ制御基板 |
| 210 | 表示制御基板 |

10

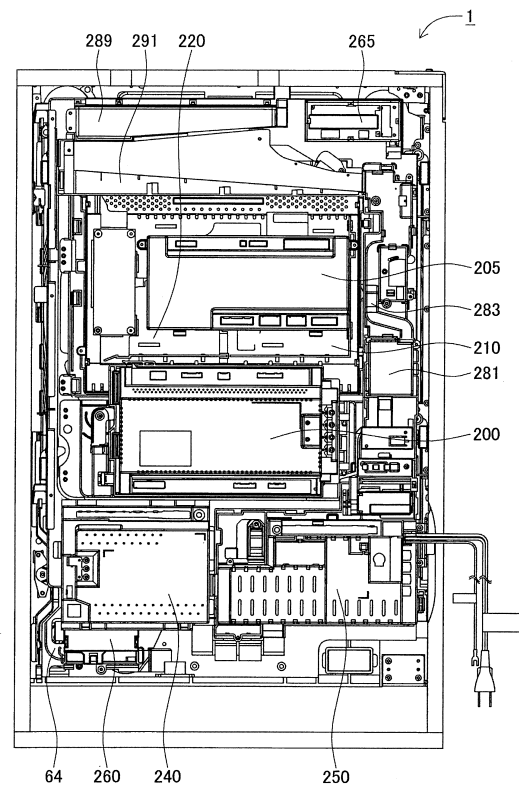
20

30

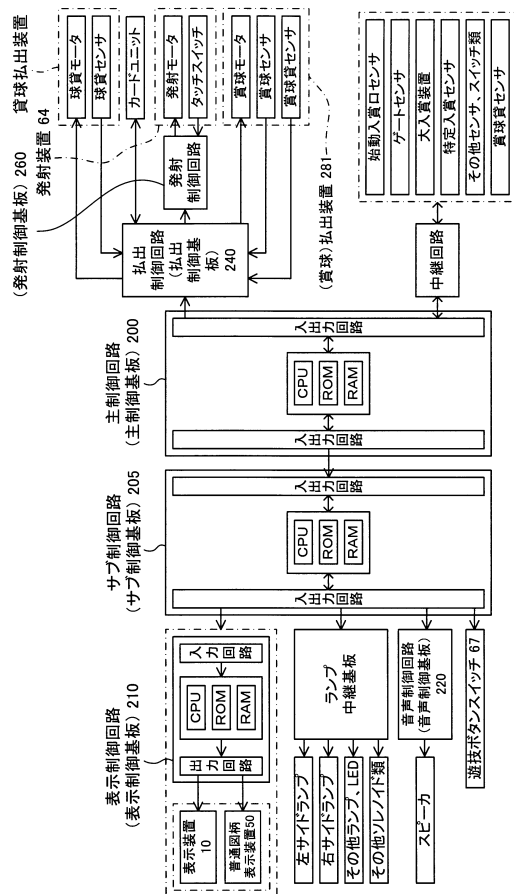
【図 1】



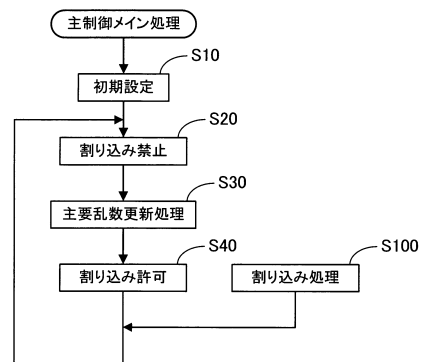
【図 2】



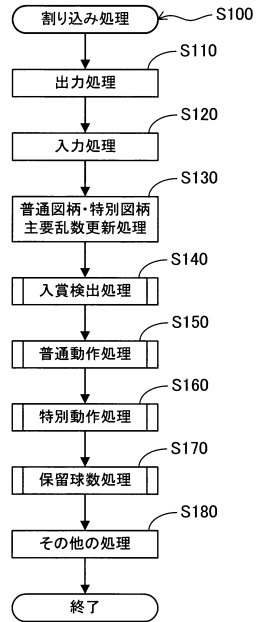
【図 3】



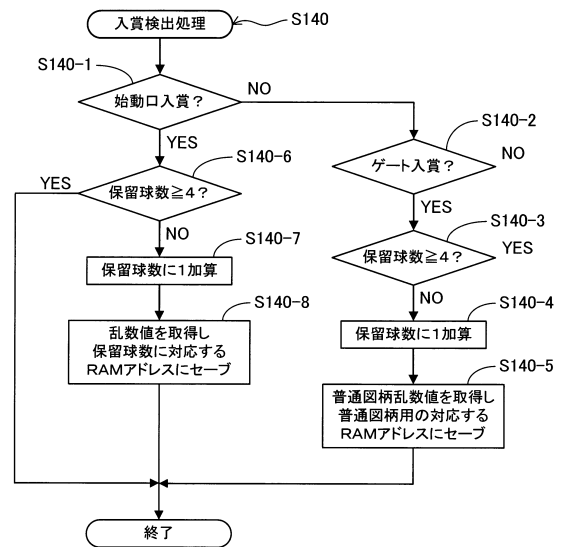
【図 4】



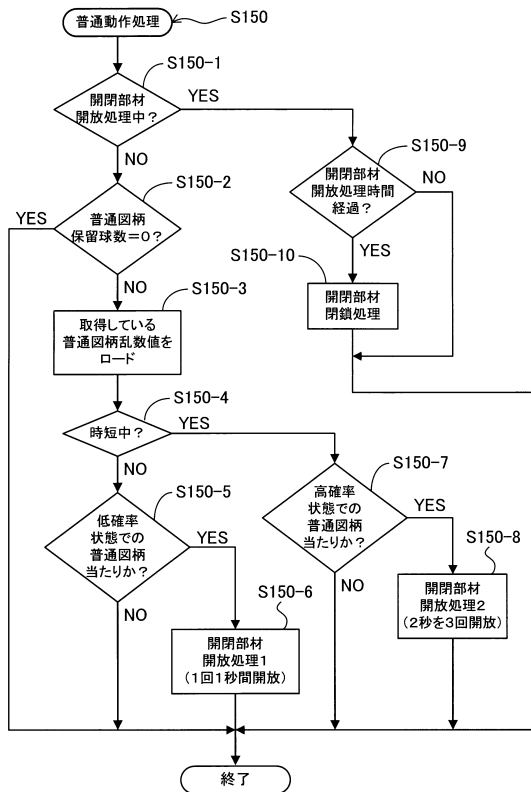
【図5】



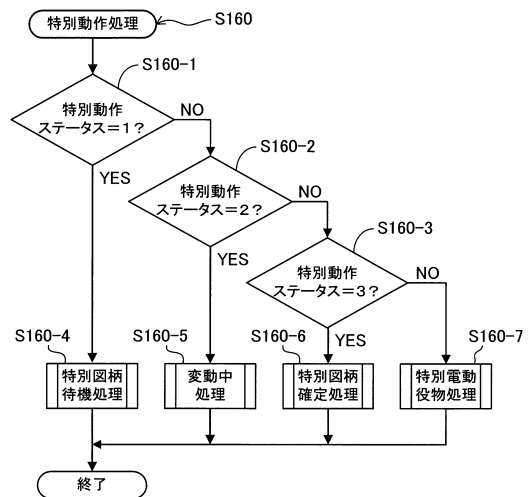
【図6】



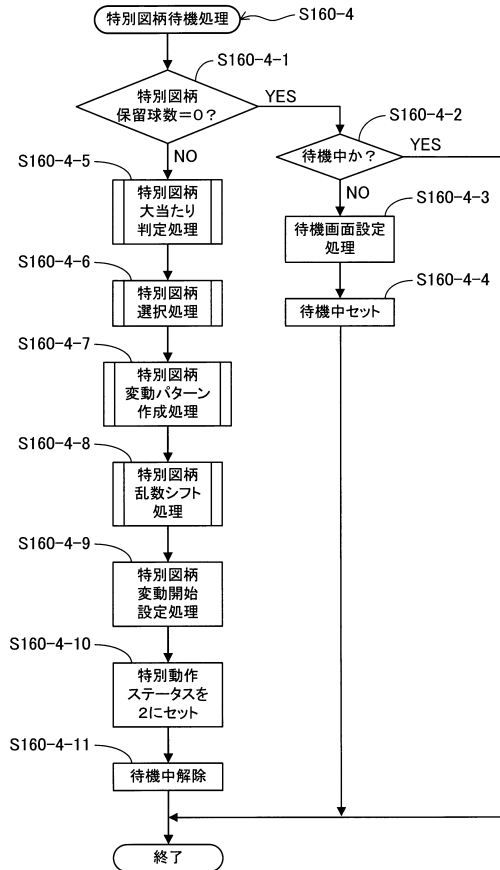
【図7】



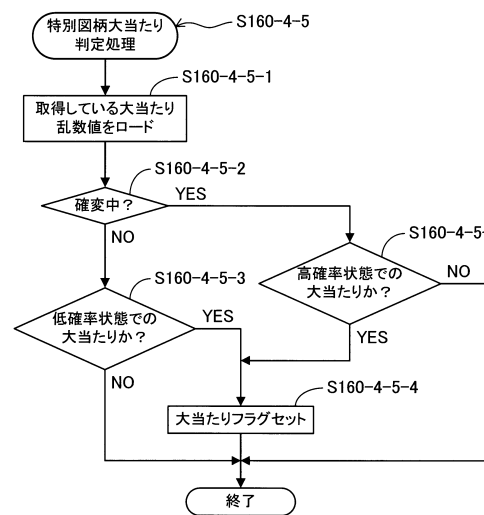
【図8】



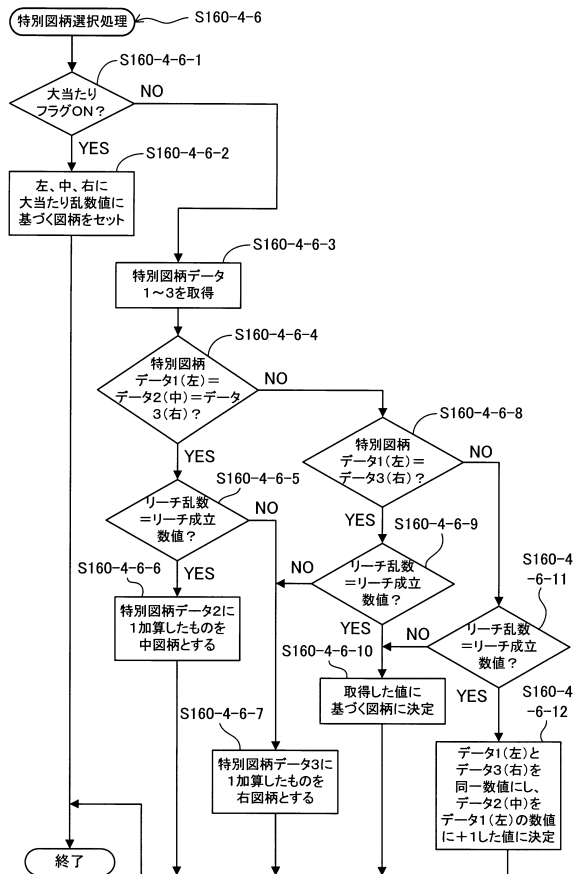
【図 9】



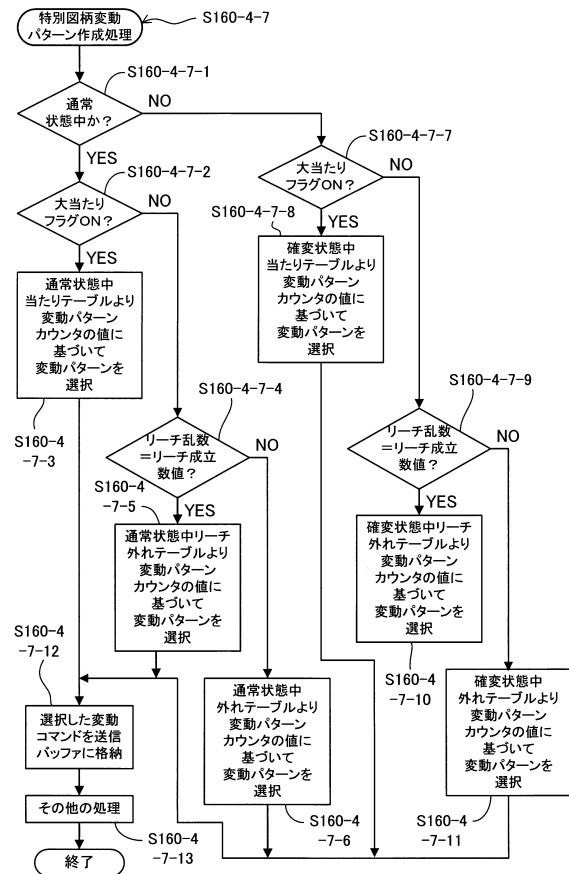
【図 10】



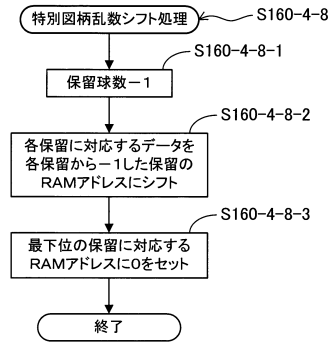
【図 11】



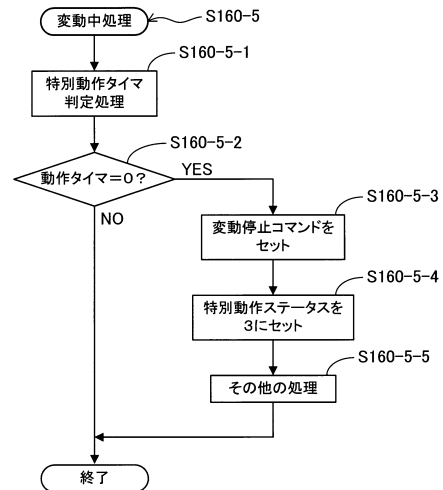
【図 12】



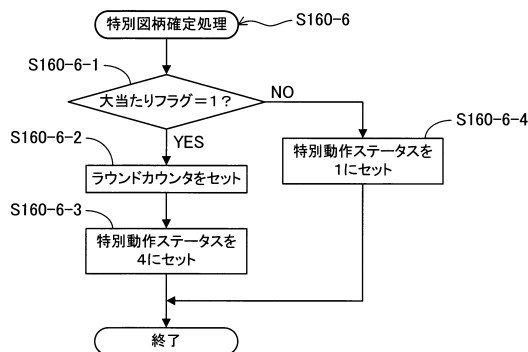
【図 13】



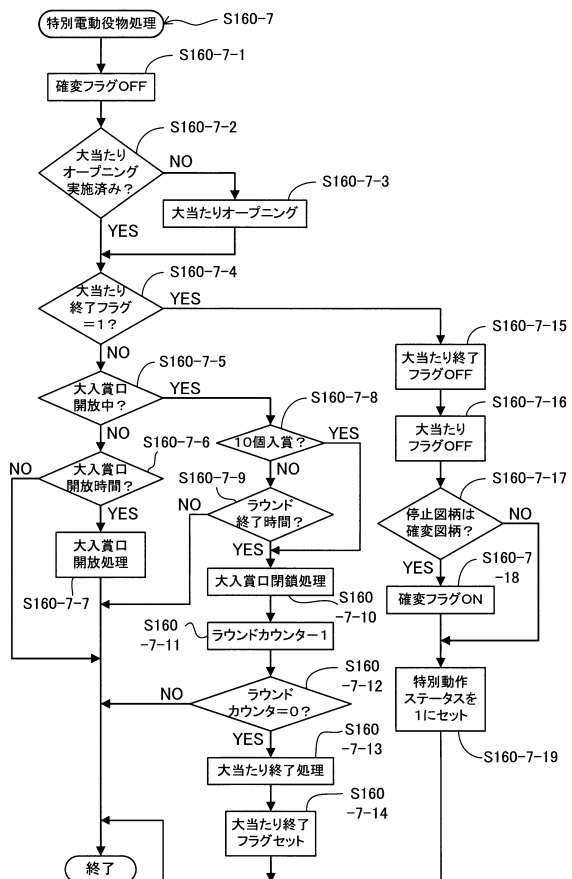
【図 14】



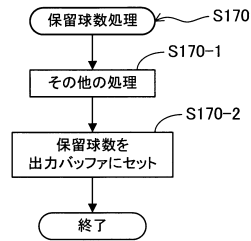
【図 15】



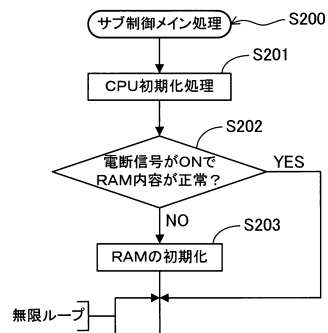
【図 16】



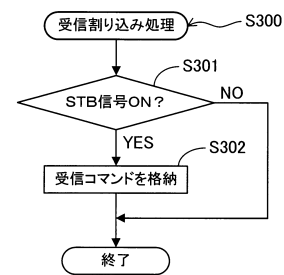
【図 17】



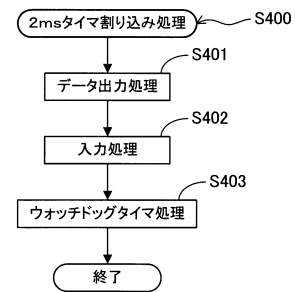
【図 18】



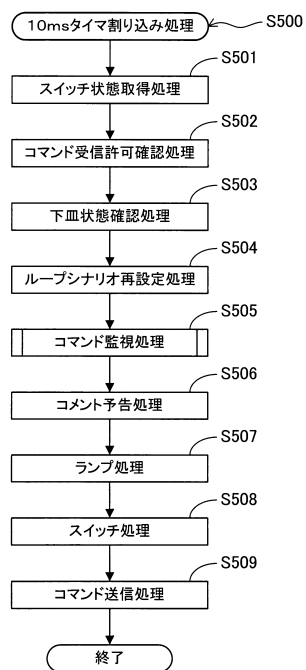
【図 19】



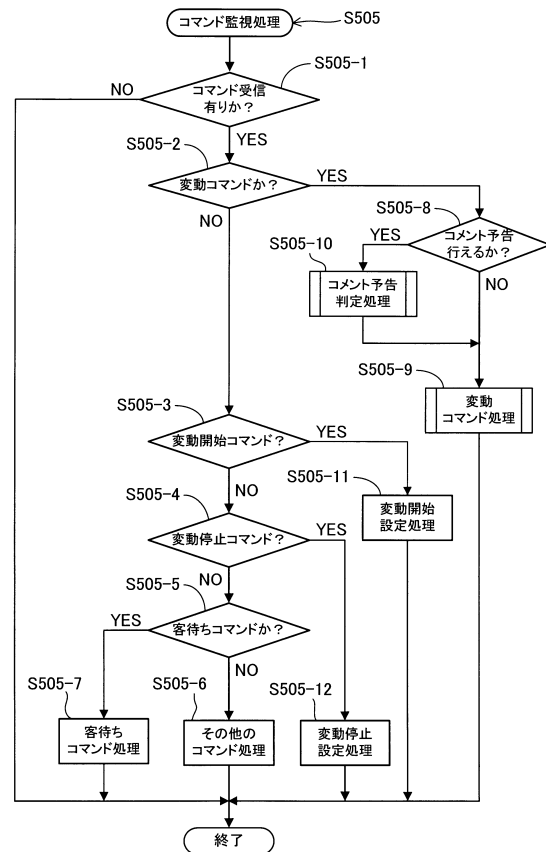
【図 20】



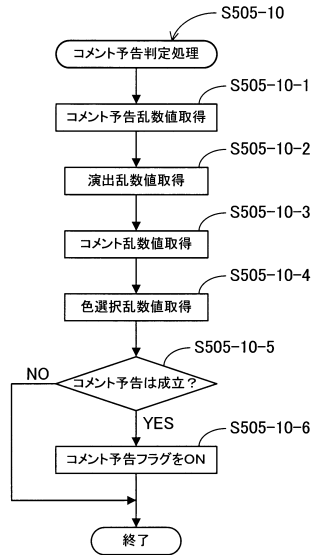
【図 21】



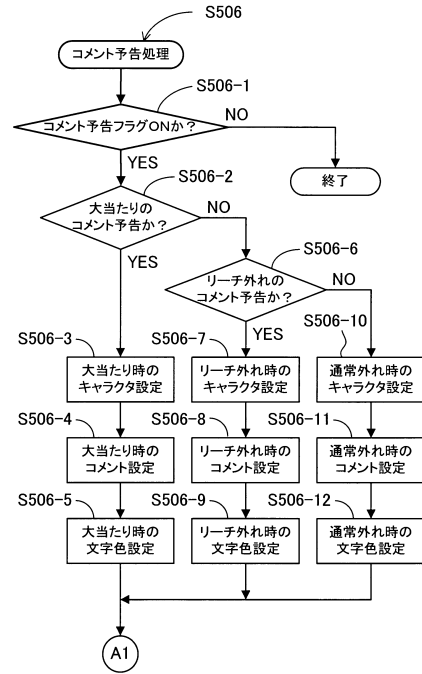
【図 22】



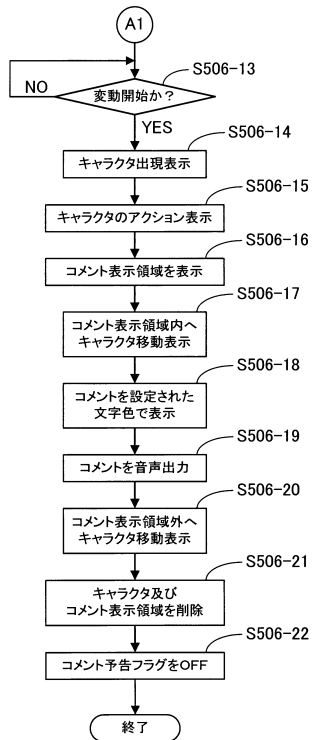
【図 23】



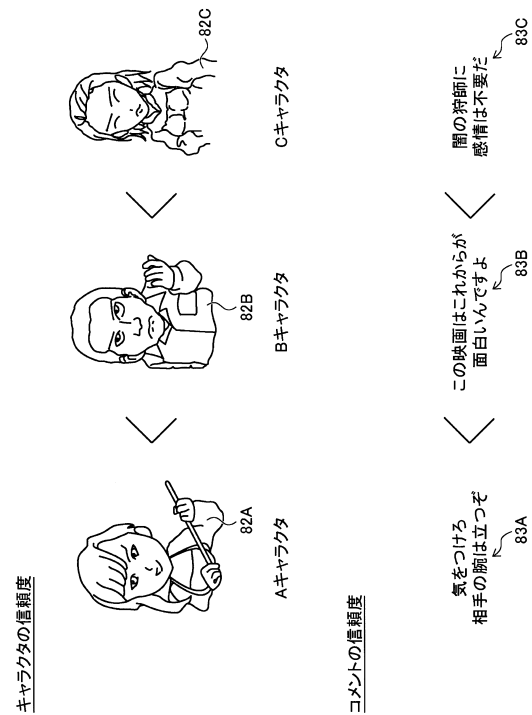
【図 24】



【図 25】



【図 26】

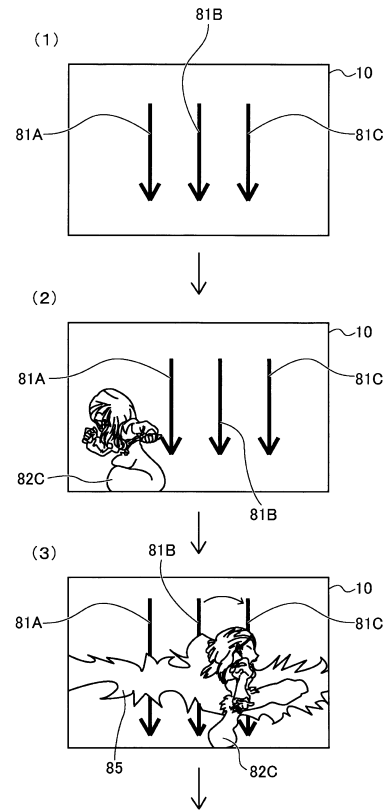


【図 27】

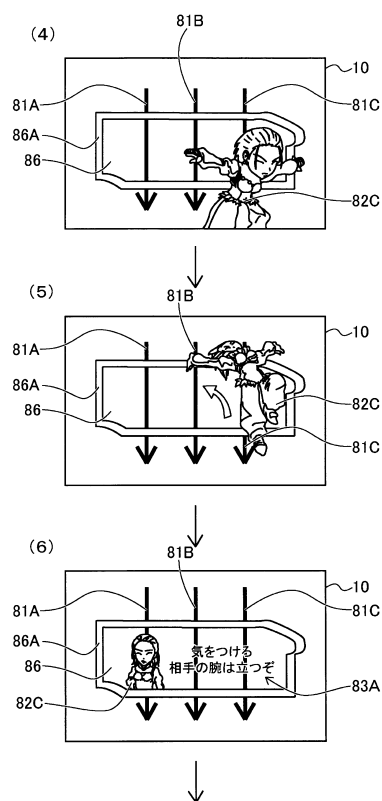
文字色の信頼度

| 文字色    | 信頼度       |
|--------|-----------|
| ○ (白色) | 通常        |
| ⊙ (青色) | 低確率でリーチ発生 |
| ⊕ (緑色) | 高確率でリーチ発生 |
| ● (赤色) | リーチ以上     |

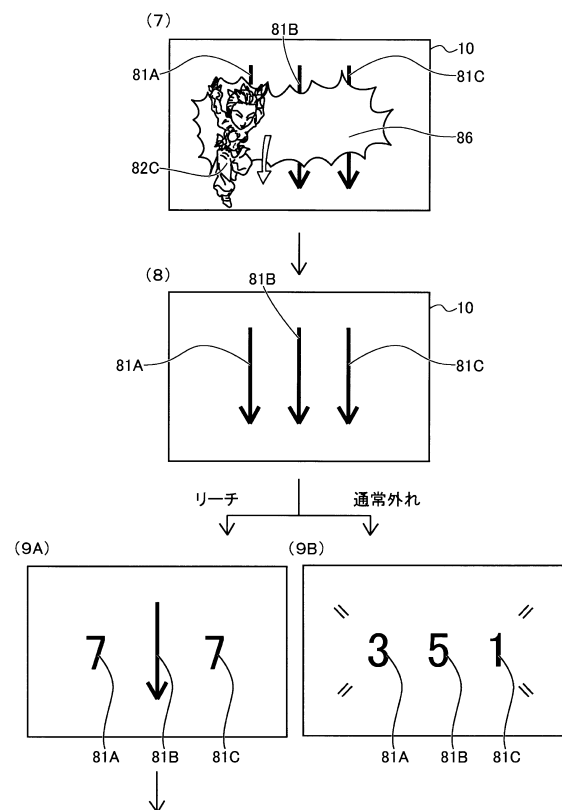
【図 28】



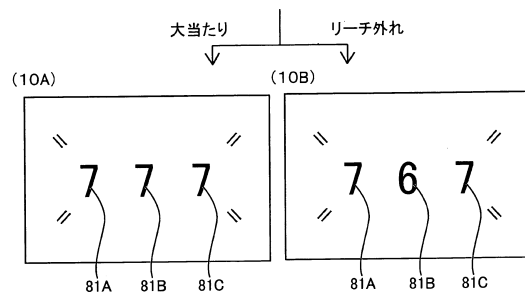
【図 29】



【図 30】



【図 3 1】



---

フロントページの続き

(72)発明者 藤原 海

愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

審査官 武田 知晋

(56)参考文献 特開2006-314683(JP,A)

特開2012-071048(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02