

(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2017-74469

(P2017-74469A)

(43) 公開日 平成29年4月20日(2017.4.20)

(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 未請求 請求項の数 2 O L (全 44 頁)

(21) 出願番号 特願2017-10279 (P2017-10279)
 (22) 出願日 平成29年1月24日 (2017.1.24)
 (62) 分割の表示 特願2015-202237 (P2015-202237)
 の分割
 原出願日 平成27年10月13日 (2015.10.13)

(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 100085660
 弁理士 鈴木 均
 (74) 代理人 100185672
 弁理士 池田 雅人
 (72) 発明者 長谷川 岳俊
 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 CA26 CA47 CA51 CA77
 EA10

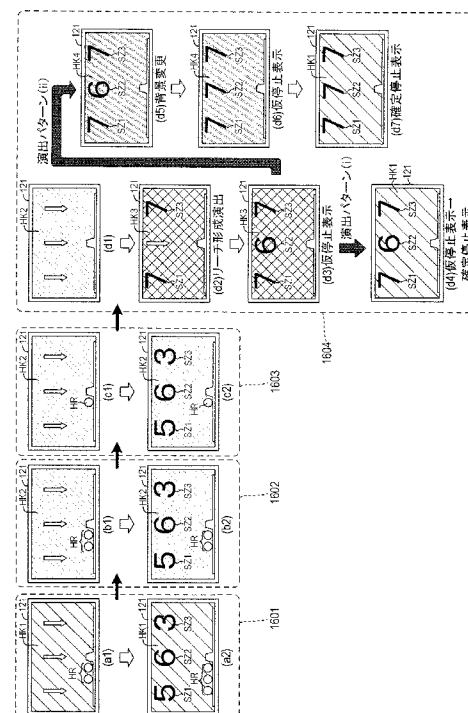
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技への興趣を向上させることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】表示制御手段は、背景画像として通常背景画像を用いる第1の演出と、事前判定画像を用いる第2の演出および第3の演出と、を実行する演出実行手段を備えており、第2の演出は、通常背景画像が表示された状態において背景画像を事前判定画像に変更し、当事前判定画像が表示された状態で変動表示を行い、その後、事前判定画像が表示された状態において背景画像を通常背景画像に変更し、当通常背景画像が表示された状態で仮停止表示を行う演出であり、第3の演出は、通常背景画像が表示された状態において背景画像を事前判定画像に変更し、当事前判定画像が表示された状態で変動表示を行い、その後、事前判定画像が表示された後に通常背景画像とは異なる背景画像である特別背景画像を表示し、当特別背景画像が表示された状態で仮停止表示を行う演出である。

【選択図】図16



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

始動条件の成立に基づいて判定情報を取得する判定情報取得手段と、

前記判定情報取得手段により取得された前記判定情報に基づき、特別遊技を行うか否かの判定である特別遊技判定を実行する特別遊技判定手段と、

前記特別遊技判定手段による前記特別遊技判定で前記特別遊技を行うと判定された場合に、前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

表示手段に、背景画像の表示と、前記始動条件の成立に伴う所定の図柄の変動表示および停止表示と、を実行させる表示制御手段と、

前記特別遊技判定手段により前記特別遊技判定が行われるよりも前に、当該特別遊技判定に用いられる前記判定情報に基づいて、前記特別遊技を行うか否かの判定である事前判定を実行する事前判定手段と、

前記表示制御手段が前記背景画像の表示を行う場合に、前記事前判定手段による前記事前判定の判定結果に基づいて、前記背景画像を、所定の事前判定画像に変更するか否かの判定である背景画像変更判定を実行する変更判定手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、前記変更判定手段による前記背景画像変更判定の判定結果に基づいて、背景画像として通常背景画像を用いる第 1 の演出と、前記事前判定画像を用いる第 2 の演出および第 3 の演出と、を実行する演出実行手段を備えており、

前記第 2 の演出は、

前記通常背景画像が表示された状態において前記背景画像を前記事前判定画像に変更し、当該事前判定画像が表示された状態で前記変動表示を行い、その後、前記事前判定画像が表示された後に前記背景画像を前記通常背景画像に変更し、当該通常背景画像が表示された状態で前記停止表示を行う演出であり、

前記第 3 の演出は、

前記通常背景画像が表示された状態において前記背景画像を前記事前判定画像に変更し、当該事前判定画像が表示された状態で前記変動表示を行い、その後、前記事前判定画像が表示された後に前記通常背景画像とは異なる前記背景画像である特別背景画像を表示し、当該特別背景画像が表示された状態で、前記停止表示を示唆する仮停止表示を行う演出である

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機であって、

前記第 3 の演出が実行された場合は、前記第 2 の演出が実行された場合よりも、前記特別遊技実行手段により前記特別遊技が実行される期待度が高く設定されてい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、表示演出を実行可能な遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、始動条件の成立に伴う大当たり判定の結果、当選した場合には、遊技者にとって有利な遊技が実行される遊技機が知られている（特許文献 1 参照）。このような遊技機では、上記判定結果の報知に伴い遊技を盛り上げるため、表示装置を用いて種々な遊技演出が実行され得る。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2013 - 192571 号公報

10

20

30

40

50

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

ところで、上記遊技機では、遊技への興趣が低下することへの改善が求められていた。

本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、遊技への興趣を向上させることができ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】**【0005】**

本発明は、上記の課題を解決するために以下の構成を採用した。なお、本欄における括弧内の参照符号や補足説明等は、本発明の理解を助けるために、後述する実施形態との対応関係を示したものであって、本発明を何ら限定するものではない。

【0006】

本発明の遊技機は、始動条件の成立に基づいて判定情報を取得する判定情報取得手段（300）と、前記判定情報取得手段により取得された前記判定情報に基づき、特別遊技を行うか否かの判定である特別遊技判定を実行する特別遊技判定手段（300）と、前記特別遊技判定手段による前記特別遊技判定で前記特別遊技を行うと判定された場合に、前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段（300）と、表示手段（121）に、背景画像の表示と、前記始動条件の成立に伴う所定の図柄の変動表示および停止表示と、を実行させる表示制御手段（320、330）と、前記特別遊技判定手段により前記特別遊技判定が行われるよりも前に、当該特別遊技判定に用いられる前記判定情報に基づいて、前記特別遊技を行うか否かの判定である事前判定を実行する事前判定手段（300）と、前記表示制御手段が前記背景画像の表示を行う場合に、前記事前判定手段による前記事前判定の判定結果に基づいて、前記背景画像を、所定の事前判定画像（HK2）に変更するか否かの判定である背景画像変更判定を実行する変更判定手段（320）と、を備え、前記表示制御手段は、前記変更判定手段による前記背景画像変更判定の判定結果に基づいて、背景画像として通常背景画像（HK1）を用いる第1の演出と、前記事前判定画像を用いる第2の演出および第3の演出と、を実行する演出実行手段（320、330）を備えており、前記第2の演出は、前記通常背景画像が表示された状態において前記背景画像を前記事前判定画像に変更し、当該事前判定画像が表示された状態で前記変動表示を行い、その後、前記事前判定画像が表示された後に前記背景画像を前記通常背景画像に変更し、当該通常背景画像が表示された状態で前記停止表示を行う演出であり、前記第3の演出は、前記通常背景画像が表示された状態において前記背景画像を前記事前判定画像に変更し、当該事前判定画像が表示された状態で前記変動表示を行い、その後、前記事前判定画像が表示された後に前記通常背景画像とは異なる前記背景画像である特別背景画像（HK4）を表示し、当該特別背景画像が表示された状態で、前記停止表示を示唆する仮停止表示を行う演出であることを特徴とする。

【0007】

また、上述した遊技機において、前記第3の演出が実行された場合は、前記第2の演出が実行された場合よりも、前記特別遊技実行手段により前記特別遊技が実行される期待度が高く設定されていてもよい。

【発明の効果】**【0008】**

本発明によれば、遊技への興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】**【0009】**

【図1】遊技機1の概略正面図である。

【図2】図1における表示器111の拡大図である。

【図3】遊技機1の機能ブロックを表す図である。

【図4】主制御基板300のメインROM301bとメインRAM301cを説明するための説明図である。

10

20

30

40

50

【図 5】各種の判定テーブル等を示す説明図である。

【図 6】大当たり図柄判定テーブル T 2 と大当たりの種別の振り分け割合を示す説明図である。

【図 7 - 1】変動パターンテーブルを例示する説明図である。

【図 7 - 2】変動パターンテーブルを例示する説明図である。

【図 8】主制御基板 3 0 0 で実行される処理の概略フローを示す説明図である。

【図 9】主制御基板 3 0 0 の C P U 3 0 1 a で実行される事前判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0】演出制御基板 3 2 0 を中心とした電氣的構成を示すブロック図である。

【図 1 1】サブ R A M 3 2 0 c に設けられる事前判定情報記憶領域 3 2 0 c 1 を模式的に示す説明図である。 10

【図 1 2】演出制御基板 3 2 0 で実行される処理の一覧を示す説明図である。

【図 1 3】先読みフラグ O N 処理のフローチャートである。

【図 1 4】演出パターン決定処理のフローチャートである。

【図 1 5】先読みフラグ O F F 処理のフローチャートである。

【図 1 6】先読み演出を含む表示演出例を説明するための図である。

【図 1 7】特別背景画像のバリエーションを説明するための図である。

【図 1 8】特別背景画像の選択割合を説明するための図である。

【図 1 9】先読み演出を含む表示演出の変形例を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】 20

【 0 0 1 0 】

以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の遊技機の実施形態としての遊技機 1 について説明する。

〔遊技機 1 の構成〕

図 1 は、遊技機 1 の概略正面図である。

【 0 0 1 1 】

図 1 に示すように、遊技機 1 は、入賞や種々の判定に関する役物等が設けられた遊技盤 1 0 0 と、遊技盤 1 0 0 を囲む枠部材 1 0 1 とを備えている。

枠部材 1 0 1 は、その下部が遊技者側へ突出させて構成されており、遊技盤 1 0 0 と所定の間隔を隔てて平行配置された透明なガラス板を支持するためのガラス板支持部材であり、いわゆるガラス枠とも呼ばれる。遊技盤 1 0 0 上では、このガラス板と遊技盤 1 0 0 とによって、遊技球が流下可能な遊技領域 1 0 2 が形成される。 30

【 0 0 1 2 】

枠部材 1 0 1 は、枠ランプ 1 0 3 と、スピーカ 1 0 4 と、演出ボタン 1 0 5 と、演出キー 1 0 6 と、皿 1 0 7 と、ハンドル 1 0 8 と、を有している。

枠ランプ 1 0 3 は、枠部材 1 0 1 の上部中央に配置され、演出などで発光する。

【 0 0 1 3 】

スピーカ 1 0 4 は、枠ランプ 1 0 3 の左右両側に配置される。

演出ボタン 1 0 5 は、円形状であり、枠部材 1 0 1 の下部の突出部分の上面に配置される。 40

【 0 0 1 4 】

演出キー 1 0 6 は、長形状の 4 つのボタンから構成され、演出ボタン 1 0 5 の左側手前に配置される。

皿 1 0 7 は、演出ボタン 1 0 5 の奥側に配置され、遊技球を発射装置（不図示）へ案内する。

【 0 0 1 5 】

ハンドル 1 0 8 は、回転可能なレバー 1 0 9 と、停止ボタン 1 1 0 とを有している。遊技者は、レバー 1 0 9 を時計方向に回転させることにより、遊技盤 1 0 0 上に遊技球を発射可能であり、遊技球の発射中に停止ボタン 1 1 0 を押下することによって、遊技球の発射を停止させることが可能である。 50

【 0 0 1 6 】

遊技盤 1 0 0 は、表示器 1 1 1 と、液晶表示装置 1 2 1 と、盤ランプ 1 2 2 と、第 1 始動装置 1 2 3 と、第 2 始動装置 1 2 4 と、開閉部材 1 2 5 と、ゲート 1 2 6 と、大入賞装置 1 2 7 と、4 つの一般入賞装置 1 2 8 と、排出装置 1 2 9 と、を有している。

【 0 0 1 7 】

表示器 1 1 1 は、遊技盤 1 0 0 の右下端部に配置され、大当たりの報知などを実行する。

液晶表示装置 1 2 1 は、遊技盤 1 0 0 の略中央に配置され、3 つの装飾図柄が変動表示され、種々の演出が表示される。このような液晶表示装置 1 2 1 で表示される演出は、後述する演出パターンに基づいて実行される。以下では、液晶表示装置 1 2 1 で表示される演出を、単に「表示演出」とも呼ぶ。なお、本実施形態では、装飾図柄は、数字の 1 ~ 9 と、特殊図柄とを含む。

【 0 0 1 8 】

液晶表示装置 1 2 1 における表示演出では、後述する大当たり判定で、当選した場合、すなわち、大当たりの場合には、最後に、3 つの装飾図柄を停止表示させて、大当たりを表す大当たり図柄配列（例えば、「7, 7, 7」などのゾロ目）を表示させる。また、表示演出において、後述する大当たり判定で、落選した場合、すなわち、ハズレの場合には、最後に、3 つの装飾図柄を停止表示させて、ハズレを表すハズレ図柄配列（例えば、「2, 5, 1」などのばらけ目）を表示させる。これにより、遊技者は、大当たり判定の結果を認識することができる。なお、確定した図柄配列による装飾図柄の停止表示を、特に確定停止表示と記載する（単に停止表示と記載する場合、これを意味する）。また、遊技者からは装飾図柄が停止して確定停止表示がなされたように見えるものの、実際には停止しておらず、その後に図柄配列が変化する場合のある装飾図柄の表示、すなわち確定停止表示を示唆する表示を、特に仮停止表示と記載する。

【 0 0 1 9 】

盤ランプ 1 2 2 は、液晶表示装置 1 2 1 の上方に配置され、遊技演出中などに発光して、遊技演出を盛り上げる。

第 1 始動装置 1 2 3、および、第 2 始動装置 1 2 4 は、遊技領域 1 0 2 の中央で液晶表示装置 1 2 1 の下方に配置される。

【 0 0 2 0 】

開閉部材 1 2 5 は、第 2 始動装置 1 2 4 を開放 / 閉塞するための電動チューリップである。

ゲート 1 2 6 は、液晶表示装置 1 2 1 の右側に配置され、遊技球の通過により後述する普通図柄判定が実行される。

【 0 0 2 1 】

大入賞装置 1 2 7 は、ゲート 1 2 6 の下方に配置される。

4 つの一般入賞装置 1 2 8 は、左側下部に 3 つ設けられており、右側下部に残りの 1 つが設けられている。

【 0 0 2 2 】

排出装置 1 2 9 は、遊技領域 1 0 2 の最下部に配置され、入賞しなかった遊技球を排出通路（図示せず）を介して遊技機 1 の外部に排出する。

また、遊技盤 1 0 0 には、不図示の遊技クギや風車等が設けられており、発射された遊技球は、遊技領域 1 0 2 における上部位置へと案内され、遊技クギや風車等に接触することでその移動方向を変化させながら遊技盤 1 0 0 に沿って落下する。

【 0 0 2 3 】

遊技者がハンドル 1 0 8 のレバー 1 0 9 を小さい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「左打ち」を行うと、遊技球が相対的に弱い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印 1 3 0 に例示されるように遊技領域 1 0 2 における左側領域を流下する。一方、遊技者がレバー 1 0 9 を大きい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「右打ち」を行うと、遊技球が相対的に強い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印 1

10

20

30

40

50

3 1 に例示されるように遊技領域 1 0 2 における右側領域を流下する。したがって、ゲート 1 2 6 や大入賞装置 1 2 7 へ入賞させる際は「右打ち」が必要となってくる。

【 0 0 2 4 】

第 1 始動装置 1 2 3 は、常時開放されている始動装置である。一方、第 2 始動装置 1 2 4 は、通常時は開閉部材 1 2 5 によって閉塞されている。開閉部材 1 2 5 は、ゲート 1 2 6 への遊技球の入球を条件とする判定結果に基づいて、第 2 始動装置 1 2 4 を開放する。この場合、遊技球が入球し易い状態が作出される。遊技球が第 1 始動装置 1 2 3 又は第 2 始動装置 1 2 4 へ遊技球が入球した場合には、大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数、および、変動パターン乱数が取得され、以下の 4 つの判定が実行され得る。(1) 遊技者にとって有利な大当たり遊技を実行するか否かの判定(以下では、大当たり判定とも呼ぶ)。(2) 表示器 1 1 1 において、大当たり判定の結果を報知するための図柄(以下では、特別図柄とも呼ぶ)の判定(以下では、大当たり図柄判定とも呼ぶ)。この大当たり判定図柄判定では、大当たりの場合には、当該大当たりの種別を表す図柄(以下では、大当たり図柄とも呼ぶ)を判定する。(3) 液晶表示装置 1 2 1 での表示演出において、リーチを行うか否かの判定(以下では、リーチ判定とも呼ぶ)(4) 複数の変動パターンのうち、いずれの変動パターンとするかの判定(以下では、変動パターン判定とも呼ぶ)

10

「大当たり遊技」とは、大入賞装置 1 2 7 を開放させる特別遊技である。

【 0 0 2 5 】

「リーチ」とは、液晶表示装置 1 2 1 において、変動表示する 3 つの装飾図柄のうち、2 つの装飾図柄が停止表示し、当該 2 つの装飾図柄が、大当たり図柄配列を構成する 3 つの装飾図柄のうちの 2 つを構成する状態となった場合をいう。例えば、液晶表示装置 1 2 1 において、変動表示する 3 つの装飾図柄のうち、2 つの装飾図柄が停止表示し、当該 2 つの装飾図柄が同じ状態となった場合をいう。この場合、大当たり図柄配列を構成する 3 つの装飾図柄のうちの 2 つを構成する装飾図柄を、リーチ図柄とも呼ぶ。

20

【 0 0 2 6 】

また、以下の説明では、第 1 始動装置 1 2 3 を通過した遊技球の入賞を条件として実行される上記 4 つの判定を「第 1 特別図柄判定」とも呼び、第 2 始動装置 1 2 4 への遊技球の入賞を条件として実行される上記 4 つの判定を「第 2 特別図柄判定」とも呼び、これらの判定を総称して「特別図柄判定」とも呼ぶ。

30

【 0 0 2 7 】

また、遊技球がゲート 1 2 6 を通過した場合には、普通図柄乱数が取得され、開閉部材 1 2 5 を開放するか否かの判定が実行される。以下では、ゲート 1 2 6 への遊技球の通過を条件として実行される判定を「普通図柄判定」とも呼ぶ。本実施形態の遊技機 1 では、普通図柄判定で当たりとなる確率、すなわち、開閉部材 1 2 5 を開放すると判定する確率は、遊技機 1 の遊技状態で変化する仕様となっている。

【 0 0 2 8 】

大入賞装置 1 2 7 は、大当たり図柄判定の結果に応じて開放される。大入賞装置 1 2 7 の開口部には、大入賞装置 1 2 7 を開閉するプレートが設けられている。大入賞装置 1 2 7 は、通常はこのプレートによって閉塞されている。これに対して、大当たり判定の判定結果が大当たりである場合、上記プレートを作動させて大入賞装置 1 2 7 を開放する大当たり遊技が実行される。このため、遊技者は、大当たり遊技中に「右打ち」を行うことで、大当たり遊技が行われていないときに比べてより多くの賞球を得ることができる。

40

【 0 0 2 9 】

また、遊技盤 1 0 0 には、遊技盤 1 0 0 の前方や液晶表示装置 1 2 1 の前方を移動する可動役物 1 3 3 が設けられている。可動役物 1 3 3 は、遊技の進行に応じて又は遊技者の操作に応じて、所定の動作を行うことで演出を行う。可動役物 1 3 3 は、ステッピングモータによって駆動される。また、ステッピングモータによる可動役物 1 3 3 の駆動は、後述するようにランプ制御基板 3 4 0 (図 3 参照)により制御される演出用駆動装置 3 4 1 により実現される。一般入賞装置 1 2 8 は、常時開放されており、遊技球の入賞によって

50

所定個数の賞球がある入賞装置である。なお、第1始動装置123等とは異なり、一般入賞装置128に遊技球が入賞しても特別図柄判定が行われることはない。

【0030】

〔表示器111の構成〕

図2は、図1における表示器111の拡大図である。表示器111は、主に大当たり図柄判定や普通図柄判定に関する情報を表示し、図2に示されるように、第1特別図柄表示器201、第2特別図柄表示器202、第1特別図柄保留表示器203、第2特別図柄保留表示器204、普通図柄表示器205、及び、普通図柄保留表示器206を有している。

【0031】

第1特別図柄表示器201は、第1特別図柄判定が行われると、特別図柄を変動表示してから停止表示し、当該停止表示した特別図柄によって、第1特別図柄判定における大当たり図柄判定の判定結果を報知する。この第1特別図柄表示器201には、大当たり図柄判定の判定結果として、大当たりであることを示す大当たり図柄、または、第1特別図柄判定の結果がハズレであることを示すハズレ図柄が停止表示される。

【0032】

第2特別図柄表示器202は、第2特別図柄判定が行われると、特別図柄を変動表示してから停止表示し、当該停止表示した特別図柄によって、第2特別図柄判定における大当たり図柄判定の判定結果を報知する。この第2特別図柄表示器202には、大当たり図柄判定の判定結果として、大当たりであることを示す大当たり図柄、又は第1特別図柄判定の結果がハズレであることを示すハズレ図柄が停止表示される。

【0033】

ところで、本実施形態の遊技機1は、特別図柄判定に係る特別図柄の変動表示中や大当たり遊技中など、第1始動装置123に新たに遊技球が入賞した場合、この入賞を契機とする第1特別図柄判定及び図柄の変動表示を即座に実行しない構成となっている。そこで、遊技機1は、第1特別図柄判定を保留し、当該第1特別図柄判定のための4つの乱数情報を1組の保留情報として格納する保留機能を備えている。第1特別図柄保留表示器203は、このようにして格納された第1特別図柄判定のための保留情報の数を表示する。

【0034】

同様に、遊技機1は、特別図柄判定に係る特別図柄の変動表示中や大当たり遊技中など、第2始動装置124に新たに遊技球が入賞した場合、この入賞を契機とする第2特別図柄判定及び図柄の変動表示を即座に実行しない構成となっている。そこで、遊技機1は、第2特別図柄判定を保留し、当該第2特別図柄判定のための4つの乱数情報を1組の保留情報として格納する保留機能を備えている。第2特別図柄保留表示器204は、このようにして格納された第2特別図柄判定のための保留情報の数を表示する。

【0035】

普通図柄表示器205は、普通図柄判定が行われると、普通図柄を変動表示してから停止表示し、当該停止表示した普通図柄によって、普通図柄判定の判定結果を報知する。ところで、普通図柄表示器205における普通図柄の変動表示中など、遊技球がゲート126を通過しても普通図柄判定及び普通図柄判定に係る普通図柄の変動表示を即座に実行しない構成となっている。そこで、遊技機1は、普通図柄判定を保留し、当該普通図柄判定のための普通図柄乱数の情報を保留情報として格納する保留機能を備えている。普通図柄保留表示器206は、このようにして格納された普通図柄判定のための保留情報の数を表示する。

【0036】

〔遊技機1の内部構成〕

図3は、遊技機1の機能ブロックを表す図である。遊技機1は、主制御基板300、払出制御基板310、演出制御基板320、画像制御基板330、ランプ制御基板340、発射制御基板350、及び電源基板360を備えている。

【0037】

10

20

30

40

50

主制御基板 300 は、遊技機の基本動作を制御する。主制御基板 300 は、ワンチップマイコン 301 を備えている。ワンチップマイコン 301 は、メイン CPU 301 a、メイン ROM 301 b およびメイン RAM 301 c を含んでいる。また、主制御基板 300 は、主制御用の入力ポート及び出力ポート（いずれも図示せず）を備えている。

【0038】

この主制御用の入力ポートには、一般入賞装置 128 に遊技球が入球したことを検知する一般入賞装置検出スイッチ 302、ゲート 126 に遊技球が入球したことを検知するゲート検出スイッチ 303、第 1 始動装置 123 に遊技球が入球したことを検知する第 1 始動装置検出スイッチ 304、第 2 始動装置 124 に遊技球が入球したことを検知する第 2 始動装置検出スイッチ 305、大入賞装置 127 に遊技球が入球したことを検知する入賞装置検出スイッチ 306、及び、払出制御基板 310 が接続されている。この主制御用の入力ポートによって、各種信号が主制御基板 300 に入力される。

【0039】

また、主制御用の出力ポートには、開閉部材 125 を開閉動作させる始動装置開閉ソレノイド 307、大入賞装置 127 を開閉するプレート動作させる大入賞装置開閉ソレノイド 308、特別図柄及び普通図柄を表示する図柄表示器 201, 202, 205、特別図柄判定のための保留情報数及び普通図柄判定のための保留情報数を表示する図柄保留表示器 203, 204, 206、外部情報信号を出力する遊技情報出力端子板 309、払出制御基板 310、及び、演出制御基板 320 が接続されている。この主制御用の出力ポートによって、各種信号が出力される。

【0040】

なお、遊技情報出力端子板 309 は、主制御基板 300 において生成された外部情報信号を遊技店のホールコンピュータ等に出力するための基板である。遊技情報出力端子板 309 は主制御基板 300 と配線接続され、遊技情報出力端子板 309 には、遊技店のホールコンピュータ等と接続をするためのコネクタが設けられている。

【0041】

主制御基板 300 のワンチップマイコン 301 において、メイン CPU 301 a は、各検出スイッチやタイマからの入力信号に基づき、メイン ROM 301 b に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、各装置を直接制御したり、あるいは演算処理の結果に応じて他の基板にコマンドを送信したりする。

【0042】

図 4 は、主制御基板 300 のメイン ROM 301 b とメイン RAM 301 c を説明するための説明図である。特に、図 4 (A) は、メイン ROM 301 b に格納される格納情報を説明するための図であり、図 4 (B) は、メイン RAM 301 c における格納領域を説明するための図である。

【0043】

メイン ROM 301 b には、遊技制御用のプログラムや各種遊技に必要なテーブルが格納されている。例えば、メイン ROM 301 b には、図 4 (A) に示すように、大当たり判定テーブル T1 と、大当たり図柄判定テーブル T2 と、リーチ判定テーブル T3 と、変動パターンテーブル T4 と、普通図柄判定テーブル T5 が格納されている。

【0044】

大当たり判定テーブル T1 は、大当たり乱数に基づいて、大当たり判定を行うためのテーブルである。大当たり判定テーブル T1 は、2 つの大当たり判定テーブル、すなわち、非確変時大当たり判定テーブル T1 A と、確変時大当たり判定テーブル T1 B とを含む。

【0045】

大当たり図柄判定テーブル T2 は、大当たり図柄乱数に基づいて、大当たり図柄判定を行うためのテーブルである。大当たり図柄判定テーブル T2 は、2 つの大当たり図柄判定テーブル、すなわち、特 1 大当たり図柄判定テーブル T2 A と、特 2 大当たり図柄判定テーブル T2 B とを含む。

【0046】

10

20

30

40

50

リーチ判定テーブルT3は、リーチ判定乱数に基づいて、リーチ判定を行うためのテーブルである。リーチ判定テーブルT3は、4つのリーチ判定テーブル（図示せず）、すなわち、特1通常時リーチ判定テーブルと、特1確変時リーチ判定テーブルと、特2通常時リーチ判定テーブルと、特2確変時リーチ判定テーブルとを含む。これらの4つのリーチ判定テーブルは、遊技状態や特別図柄の種別によって、選択される。具体的には、特1通常時リーチ判定テーブルは、非確変遊技状態において、第1始動装置123への入球に基づく表示演出でリーチを実行するか否かを選択するためのテーブルである。特1確変時リーチ判定テーブルは、確変遊技状態において、第1始動装置123への入球に基づく表示演出でリーチを実行するか否かを選択するためのテーブルである。特2通常時リーチ判定テーブルは、非確変遊技状態において、第2始動装置124への入球に基づく表示演出でリーチを実行するか否かを選択するためのテーブルである。特2確変時リーチ判定テーブルは、確変遊技状態において、第2始動装置124への入球に基づく表示演出で装飾図柄を用いてリーチを実行するか否かを選択するためのテーブルである。

10

【0047】

なお、非確変遊技状態や確変遊技状態など、各種の遊技状態の詳細は、後述する。

変動パターンテーブルT4は、変動パターン乱数に基づいて、変動パターン判定を行うためのテーブルである。変動パターンテーブルT4は、4つの変動パターンテーブル、すなわち、特1通常時変動パターンテーブルT4Aと、特1確変時変動パターンテーブルT4Bと、特2通常時変動パターンテーブルT4Cと、特2確変時変動パターンテーブルT4Dとを含む。これら4つの変動パターンテーブルは、遊技状態と特別図柄の種別によって、選択される。具体的には、特1通常時変動パターンテーブルT4Aは、非確変遊技状態で、第1始動装置123への入球に基づく第1特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。特1確変時変動パターンテーブルT4Bは、確変遊技状態で、第1始動装置123への入球に基づく第1特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。特2通常時変動パターンテーブルT4Cは、非確変遊技状態で、第2始動装置124への入球に基づく第2特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。特2確変時変動パターンテーブルT4Dは、確変遊技状態で、第2始動装置124への入球に基づく第2特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。

20

【0048】

普通図柄判定テーブルT5は、普通図柄乱数に基づいて、普通図柄判定を行うためのテーブルである。

30

上述した大当たり判定テーブルT1、大当たり図柄判定テーブルT2、変動パターンテーブルT4、および、普通図柄判定テーブルT5についての詳細は、後述する。

【0049】

また、メインRAM301cは、メインCPU301aの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、複数の記憶領域を有している。例えば、メインRAM301cは、図4(B)に示すように、保留情報記憶領域301cxと、保留情報判定領域301cyとを有している。また、メインRAM301cは、各種フラグ（後述する確変遊技フラグ、時短遊技フラグ、および、大当たり遊技フラグなど）や、各種記録値（後述の変数Kや定数Km）などが格納される記憶領域（図示せず）を有している。

40

【0050】

保留情報記憶領域301cxは、第1始動装置123に係る保留情報を格納可能な4つの保留情報領域（第1保留情報領域、第2保留情報領域、第3保留情報領域、第4保留情報領域）と、第2始動装置124に係る保留情報を格納可能な4つの保留情報領域（第1保留情報領域、第2保留情報領域、第3保留情報領域、第4保留情報領域）と、が設けられている。保留情報記憶領域301cxの第1特別図柄に対応する保留情報領域において、保留情報の格納の優先順は、第1保留情報領域が最優先で格納対象とされ、第1保留情報領域に保留情報が格納されていれば、次に、第2保留情報領域が優先で格納対象とされ、次に、第3保留情報領域が優先で格納対象とされ、最後に、第4保留情報領域が格納対象として選択される。第2特別図柄に対応する保留情報領域においても同様である。

50

【 0 0 5 1 】

保留情報判定領域 3 0 1 c y は、保留情報に基づいて、特別図柄判定が実行される判定領域である。

払出制御基板 3 1 0 は、遊技球の発射制御と賞球の払い出し制御を行う。この払出制御基板 3 1 0 は、図示しない払出 C P U、払出 R O M、払出 R A M から構成されるワンチップマイコンを備えており、主制御基板 3 0 0 に対して、双方向に通信可能に接続されている。払出 C P U は、遊技球が払い出されたか否かを検知する払出球計測スイッチ 3 1 1、扉開放スイッチ 3 1 2、及び、タイマからの入力信号に基づいて、払出 R O M に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応するデータを主制御基板 3 0 0 に送信する。また、払出制御基板 3 1 0 の出力側には、遊技球の貯留部から所定数の賞球を遊技者に払い出すための賞球払出装置の払出モータ 3 1 3 が接続されている。払出 C P U は、主制御基板 3 0 0 から送信された払出個数指定コマンドに基づいて、払出 R O M から所定のプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、賞球払出装置の払出モータ 3 1 3 を制御して所定の賞球を遊技者に払い出す。このとき、払出 R A M は、払出 C P U の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

10

【 0 0 5 2 】

演出制御基板 3 2 0 は、主に遊技中や待機中等の各演出を制御する。この演出制御基板 3 2 0 は、サブ C P U 3 2 0 a、サブ R O M 3 2 0 b、サブ R A M 3 2 0 c を備えており、主制御基板 3 0 0 に対して、当該主制御基板 3 0 0 から演出制御基板 3 2 0 への一方方向に通信可能に接続されている。サブ C P U 3 2 0 a は、主制御基板 3 0 0 から受信した各種コマンド、演出ボタン検出スイッチ 3 2 1、演出キー検出スイッチ 3 2 2、及び、タイマからの入力信号に基づいて、サブ R O M 3 2 0 b に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応するデータを画像制御基板 3 3 0 やランプ制御基板 3 4 0 へ送信する。

20

【 0 0 5 3 】

例えば、演出制御基板 3 2 0 におけるサブ C P U 3 2 0 a は、主制御基板 3 0 0 から変動開始コマンドを受信すると、液晶表示装置 1 2 1、音声出力装置 3 3 1、演出用駆動装置 3 4 1、演出用照明装置 3 4 2 に遊技演出を実行させるための演出パターンを決定し、当該演出パターンを実行するための演出パターン指定コマンドを画像制御基板 3 3 0 やランプ制御基板 3 4 0 へ送信する。この演出パターンの決定についての詳細は、後述する。

30

【 0 0 5 4 】

なお、サブ C P U 3 2 0 a は、演出パターンを決定する場合に、主制御基板 3 0 0 から送信されてくる事前判定処理の結果（保留コマンドに含まれる事前判定情報）に基づいて、演出パターンに基づく表示演出の一部に先読み演出を含めるか否かを判定する。この先読み演出は、1 回～複数回の図柄変動に亘って実行される演出である。この先読み演出についての詳細は、後述する。

【 0 0 5 5 】

サブ R O M 3 2 0 b には、演出制御用のプログラムや各種の遊技の決定に必要なデータおよび複数のテーブルが格納されている。これらのテーブルについての詳細は、後述する。

40

【 0 0 5 6 】

サブ R A M 3 2 0 c は、サブ C P U 3 2 0 a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能すると共に、遊技状態、演出パターン、装飾図柄、計数カウンタ、および、発射操作情報等が格納される。また、サブ R A M 3 2 0 c には、複数の記憶領域が設けられている。これらの記憶領域についての詳細は、後述する。

【 0 0 5 7 】

画像制御基板 3 3 0 は、液晶表示装置 1 2 1 の画像表示制御を行うための図示しない画像 C P U、制御 R O M、制御 R A M、C G R O M、V R A M、V D P と、音声 C P U、音声 R O M、及び、音声 R A M を備えている。この画像制御基板 3 3 0 は、演出制御基板 3 2 0 に双方向通信可能に接続されており、その出力側に液晶表示装置 1 2 1 および音声出

50

力装置 3 3 1 が接続されている。

【 0 0 5 8 】

画像 CPU は、演出制御基板 3 2 0 から受信したコマンドに基づいて、VDP に所定の画像を表示させる制御を行う。制御 RAM は、画像 CPU の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、制御 ROM から読み出されたデータを一時的に格納する。また、制御 ROM には、画像 CPU の制御処理のプログラムや、演出パターンに基づくアニメーションを表示するためのアニメパターン、アニメーション情報などが格納されている。

【 0 0 5 9 】

CGROM には、液晶表示装置 1 2 1 に表示される装飾図柄や背景等の画像データが多数格納されており、画像 CPU は、演出制御基板 3 2 0 から送信された演出パターン指定 10
コマンドに基づいて所定のプログラムを読み出すとともに、CGROM に格納された所定の画像データを VRAM に展開させ、VRAM に展開された画像データを液晶表示装置 1 2 1 に表示させる制御を行い、表示演出を実現する。

【 0 0 6 0 】

また、音声 ROM には、音声出力装置 3 3 1 から出力するための音声のデータが多数格納されており、音声 CPU は、演出制御基板 3 2 0 から送信された演出パターン指定コマンドに基づいて所定のプログラムを読み出すとともに、音声出力装置 3 3 1 における音声出力制御を行い、音声演出を実現する。

【 0 0 6 1 】

ランプ制御基板 3 4 0 は、遊技盤 1 0 0 に設けられた盤ランプ 1 2 2 や枠部材 1 0 1 に 20
設けられた枠ランプ 1 0 3 などの演出用照明装置 3 4 2 を点灯または点滅制御して、照明演出を実現する。また、ランプ制御基板 3 4 0 は、演出用駆動装置 3 4 1 を動作させる駆動源を通電制御することで、演出用駆動装置 3 4 1 と連結される可動役物 1 3 3 の動作を制御し、可動役物 1 3 3 による可動役物演出を実現する。

【 0 0 6 2 】

発射制御基板 3 5 0 は、タッチセンサ 3 5 1 からのタッチ信号を入力するとともに、発射ボリューム 3 5 2 から供給された電圧に基づいて、発射用ソレノイド 3 5 3 や玉送りソレノイド 3 5 4 に対する通電制御を行う。

【 0 0 6 3 】

タッチセンサ 3 5 1 は、遊技者がハンドル 1 0 8 に触れたことによる静電容量の変化を利用した静電容量型の近接スイッチから構成され、遊技者がハンドル 1 0 8 に触れたことを検知すると、発射制御基板 3 5 0 に発射用ソレノイド 3 5 3 の通電を許可するタッチ信号を出力する。 30

【 0 0 6 4 】

発射ボリューム 3 5 2 は、可変抵抗器から構成され、その発射ボリューム 3 5 2 に印加された定電圧（例えば 5 V）を可変抵抗器により分圧して、分圧した電圧を発射制御基板 3 5 0 へ供給する。

【 0 0 6 5 】

ここで、発射用ソレノイド 3 5 3 の回転速度は、発射制御基板 3 5 0 に設けられた水晶発振器の出力周期に基づく周波数から、約 9 9 . 9（回 / 分）に設定されている。これにより、1 分間に発射される遊技球の個数は、発射ソレノイドが 1 回転する毎に 1 個発射されるため、約 9 9 . 9（個 / 分）となる。すなわち、1 個の遊技球は約 0 . 6 秒毎に発射されることになる。 40

【 0 0 6 6 】

なお、タッチセンサ 3 5 1 からのタッチ信号及び発射ボリューム 3 5 2 からの電圧信号は、演出制御基板 3 2 0 へ入力されるようになっている。これにより、演出制御基板 3 2 0 において遊技球の発射を検出可能となる。

【 0 0 6 7 】

電源基板 3 6 0 は、コンデンサからなるバックアップ電源を備えており、遊技機 1 に電源電圧を供給する。具体的には、主制御基板 3 0 0、払出制御基板 3 1 0、演出制御基板 50

320、発射制御基板350へ電源電圧を供給する。また、遊技機1に供給する電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検知信号を主制御基板300に出力する。より具体的には、電断検知信号がハイレベルになるとメインCPU301aは動作可能状態になり、電断検知信号がローレベルになるとメインCPU301aは動作停止状態になる。バックアップ電源はコンデンサに限らず、例えば、電池でもよく、コンデンサと電池とを併用して用いてもよい。

【0068】

[遊技状態の説明]

本実施形態の遊技機1は、後述する高確時短遊技状態が継続される変動回数が、多くとも数百回程度の範囲で設定されている、いわゆるST機である。以下では、遊技機1がST機である前提で説明するが、本発明はST機以外のスペックの遊技機においても採用することができる。例えば、高確時短遊技状態が継続される変動回数が、実質的に次回の大当たりが保証される程度(例えば一万回)に設定されている、いわゆるループ機や、所定の領域を遊技球が通過したことによって後述する確変遊技状態となる、いわゆるV確変機など、様々なスペックの遊技機に採用できる。

【0069】

図5は、各種の判定テーブル等を示す説明図である。具体的には、図5(A)は、非確変時大当たり判定テーブルT1Aを示し、図5(B)は、確変時大当たり判定テーブルT1Bを示し、図5(C)は、普通図柄判定テーブルT5を示す。

【0070】

本実施形態の遊技機1では、大当たり判定に関する遊技状態として、「非確変遊技状態」または「確変遊技状態」に設定され得る。また、遊技機1では、普通図柄判定に関する遊技状態として、「非時短遊技状態」または「時短遊技状態」に設定され得る。以下にこれらの遊技状態について説明する。

【0071】

[非確変遊技状態と確変遊技状態の説明]

非確変遊技状態における大当たり判定では、図5(A)に示す非確変時大当たり判定テーブルT1Aが用いられる。非確変時大当たり判定テーブルT1Aは、大当たり判定で大当たりと判定される大当たり値が「0」～「2」の3つの数値に設定される。非確変時大当たり判定テーブルT1Aを用いた大当たり判定では、第1始動装置123又は第2始動装置124への入球時に取得される大当たり乱数(「0」～「1199」のいずれかの数値)が、上記3つの大当たり値のいずれかである場合には、「大当たり」と判定され、いずれでもない場合には「ハズレ」と判定される。すなわち、非確変遊技状態の場合に大当たり判定で大当たりと判定される確率(大当たり確率とも呼ぶ)は1/400である。

【0072】

確変状態における大当たり判定では、図5(B)に示す確変時大当たり判定テーブルT1Bが用いられる。確変時大当たり判定テーブルT1Bは、大当たり判定で大当たりと判定される大当たり値が「0」～「19」の20個の数値に設定される。確変時大当たり判定テーブルT1Bを用いた大当たり判定では、第1始動装置123又は第2始動装置124への入球時に取得される大当たり乱数(「0」～「1199」のいずれかの数値)が、上記20個の大当たり値のいずれかである場合には、「大当たり」と判定され、いずれでもない場合には「ハズレ」と判定される。すなわち、確変遊技状態の場合の大当たり確率は1/60である。

【0073】

従って、確変遊技状態は、非確変遊技状態よりも、大当たり判定での大当たり確率が高く設定され、非確変遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である。確変遊技状態の場合には、確変遊技フラグが「ON」にセットされ、非確変遊技状態の場合には、確変遊技フラグが「OFF」となっている。また、非確変遊技状態から確変遊技状態への移行、または、確変遊技状態から非確変遊技状態への移行は、大当たり遊技終了後に実行され得る。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 4 】

[非時短遊技状態と時短遊技状態の説明]

図 5 (C) に示すように、普通図柄判定テーブル T 5 は、非時短遊技状態における普通図柄判定では、当たりと判定される当たり値が「 0 」のみに設定され、時短遊技状態における普通図柄判定では、当たりと判定される当たり値が「 0 」～「 6 5 5 3 4 」の 6 5 5 3 5 個に設定される。

【 0 0 7 5 】

非時短遊技状態における普通図柄判定では、ゲート 1 2 6 への遊技球通過時に取得される普通図柄乱数 (「 0 」 ～ 「 6 5 5 3 5 」 のいずれかの数値) が、上記 1 つのみの当たり値「 0 」である場合には、「当たり」と判定され、「 0 」でない場合には、「ハズレ」と判定される。すなわち、非時短遊技状態の場合に普通図柄判定で当たりと判定される確率は、 $1 / 6 5 5 3 6$ である。

10

【 0 0 7 6 】

一方、時短遊技状態における普通図柄判定では、ゲート 1 2 6 への遊技球通過時に取得される普通図柄乱数 (「 0 」 ～ 「 6 5 5 3 5 」 のいずれかの数値) が、上記 6 5 5 3 5 個の当たり値のいずれかである場合には、「当たり」と判定され、いずれでもない場合には、「ハズレ」と判定される。すなわち、時短遊技状態の場合に普通図柄判定で当たりと判定される確率は、 $6 5 5 3 5 / 6 5 5 3 6 = 1 / 1 . 0 0 0 0 2$ である。

【 0 0 7 7 】

また、非時短遊技状態では、ゲート 1 2 6 を遊技球が通過したことを条件として普通図柄判定の判定を実行した後、普通図柄の変動を開始してから停止表示するまでの変動時間が 1 2 秒と比較的長く設定され、かつ、当たりに当選した際に開閉部材 1 2 5 を可動させて第 2 始動装置 1 2 4 を開放する開放制御時間が 0 . 2 秒と比較的短く設定される。すなわち、非時短遊技状態では、ゲート 1 2 6 を遊技球が通過すると、普通図柄判定が行われて、普通図柄表示器 2 0 5 において普通図柄の変動表示が行われ、変動表示された普通図柄は、変動表示が開始されてから 1 2 秒後に停止表示する。判定結果が当たりであった場合には、普通図柄の停止表示後に、開閉部材 1 2 5 の可動により第 2 始動装置 1 2 4 が 0 . 2 秒間開放される。

20

【 0 0 7 8 】

これに対して、時短遊技状態では、ゲート 1 2 6 を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄判定を実行した後、普通図柄の変動を開始してから停止表示するまでの変動時間が 3 秒と比較的短く設定され、かつ、当たりに当選した際に開閉部材 1 2 5 を可動させて第 2 始動装置 1 2 4 を開放する開放制御時間が 2 . 5 秒と比較的長く設定される。すなわち、時短遊技状態では、ゲート 1 2 6 を遊技球が通過すると、普通図柄判定が行われて、普通図柄表示器 2 0 5 において普通図柄の変動表示が行われ、変動表示された普通図柄は、変動表示が開始されてから 3 秒後に停止表示する。判定結果が当たりであった場合には、普通図柄の停止表示後に、開閉部材 1 2 5 の可動により第 2 始動装置 1 2 4 が 2 . 5 秒間開放される。

30

【 0 0 7 9 】

以上のように、非時短遊技状態では、普通図柄判定の当たり確率は、 $1 / 6 5 5 3 6$ と比較的低く設定され、かつ、普通図柄の変動時間が 1 2 秒と比較的長く設定され、かつ、開閉部材 1 2 5 の開放制御時間が 0 . 2 秒と比較的短く設定されている。

40

【 0 0 8 0 】

一方で、時短遊技状態では、普通図柄判定の当たり確率は、 $6 5 5 3 5 / 6 5 5 3 6$ と比較的高く設定され、かつ、普通図柄の変動時間が 3 秒と比較的短く設定され、かつ、開閉部材 1 2 5 の開放制御時間が 2 . 5 秒と比較的長く設定されている。

【 0 0 8 1 】

従って、ゲート 1 2 6 を同じ数の遊技球が通過した場合において、時短遊技状態は、非時短遊技状態よりも、第 2 始動装置 1 2 4 が開放状態に制御されやすくなる。これにより、時短遊技状態では、遊技の進行において遊技球の消費が抑えられ、非時短遊技状態より

50

も遊技者にとって有利に遊技を進行できる。時短遊技状態の場合には、時短遊技フラグが「ON」にセットされており、非時短遊技状態の場合には、時短遊技フラグが「OFF」となっている。また、非時短遊技状態から時短遊技状態への移行、または、時短遊技状態から非時短遊技状態への移行は、大当たり遊技終了後に実行され得る。

【0082】

なお、ゲート126が遊技盤100の右側に設けられていることから、「時短遊技状態」のときには、ハンドル108のレバー109を大きく回転させた、いわゆる「右打ち」で遊技を行うことが望ましい。

【0083】

上記実施形態の時短遊技状態では、非時短状態と比較して、普通図柄判定の当たり確率が高く、かつ、普通図柄の変動時間が短く、かつ、開閉部材125の開放制御時間が長く設定され、遊技の進行において遊技球の消費を抑制するようにしているが、本発明はこれに限られるものではない。すなわち、時短遊技状態では、非時短遊技状態と比較して、普通図柄判定の当たり確率、普通図柄の変動時間、及び、開閉部材125の開放制御時間のうち少なくとも一つが、遊技球の消費が抑制されるように設定されていてもよい。例えば、時短遊技状態では、遊技球の消費を抑制するために、非時短遊技状態と比較して、普通図柄の変動時間のみが短くなるように設定されていてもよい。

10

【0084】

以下では、非確変遊技状態、かつ、非時短遊技状態である遊技状態を通常遊技状態とも呼ぶ。非確変遊技状態、かつ、時短遊技状態である遊技状態を低確時短遊技状態とも呼ぶ。確変遊技状態、かつ、時短遊技状態である遊技状態を、高確時短遊技状態とも呼ぶ。

20

【0085】

また、時短遊技状態は、所定の変動回数の間継続して行われ得る。このように時短遊技状態が行われる変動回数を、時短変動回数とも呼ぶ。

〔大当たり遊技の説明〕

大当たり遊技は、大当たり遊技フラグがONの場合に実行され、大入賞装置127が最初に開放されるまでのオープニング演出と、大入賞装置127が開放及び閉塞を繰り返す複数のラウンド遊技と、大入賞装置127が閉塞してから次に特別図柄の変動が開始されるまでのエンディング演出と、で構成される。ラウンド遊技は、大入賞装置127の一回の開放期間をいい、ロング開放のラウンド遊技と、ショート開放のラウンド遊技とがある。

30

【0086】

ロング開放のラウンド遊技では、大入賞装置127に規定個数（本実施形態では9個）の遊技球が入球すると、1回のラウンド遊技が終了となる。また、規定個数の遊技球が入球しない場合でも、規定秒数（本実施形態では29.5秒）が経過すると、1回のラウンド遊技が終了となる。このようなロング開放のラウンド遊技では、大入賞装置127に遊技球が入球し易くなるとともに、当該入球に応じた賞球を遊技者が獲得できることから、多量の賞球を獲得可能である。

【0087】

一方、ショート開放のラウンド遊技は、例えば0.1秒だけ大入賞装置127が開放されて、1回のラウンド遊技が終了となる。これはいわゆる「パカ」と呼ばれる開放態様であり、遊技球が入球困難な開放態様である。したがって、ショート開放のときは、大入賞装置127への遊技球の入球は期待できず、ほとんど賞球は望めない。

40

【0088】

このような「大当たり遊技」は、いわゆる「右打ち」で消化することとなる。ショート開放であっても遊技球が入球すれば賞球が行われるため、「右打ち」を指示するようにしてもよい。

【0089】

〔大当たり種別の説明〕

図6は、大当たり図柄判定テーブルT2と、大当たりの種別の振り分け割合を示す説明

50

図である。図 6 (A) は、特 1 大当たり図柄判定テーブル T 2 A を示す説明図であり、図 6 (B) は、特 2 大当たり図柄判定テーブル T 2 B を示す説明図であり、図 6 (C) は、大当たり種別の振り分け割合を示す説明図である。

【 0 0 9 0 】

図 6 (A) および (B) に示すように、本実施形態における特 1 大当たり図柄判定テーブル T 2 A および特 2 大当たり図柄判定テーブル T 2 B では、大当たり図柄として「特定図柄 A」、「特定図柄 B」及び「特定図柄 C」が設定されている。これらの大当たり図柄判定テーブル T 2 A, T 2 B は、特定図柄 A ~ C に 0 ~ 9 の乱数 (数値) が割り当てられており、割り当てられた乱数 (数値) の数によって、大当たり図柄の選択割合が決められている。

10

【 0 0 9 1 】

以下では、各大当たり図柄 (大当たり種別) とその選択割合について説明する。

(1) 特定図柄 A : 1 6 R 確変大当たり

特定図柄 A は、大当たり遊技において、1 6 回のロング開放のラウンド遊技が実行される大当たりである。特定図柄 A で大当たりした場合には、液晶表示装置 1 2 1 における表示演出において、3 つの装飾図柄がゾロ目で停止表示することで特定図柄 A での大当たりが報知される。また、特定図柄 A で大当たりした場合には、大当たり遊技終了後に、遊技状態が高確時短遊技状態に制御される。このときの時短変動回数は 1 0 0 回となる。図 6 (A) および (B) に示すように、第 1 特別図柄で大当たりとなった場合は、当たり値が「 1 , 7 」であるので 2 / 1 0 の割合で選択される。一方、第 2 特別図柄で大当たりとな

20

【 0 0 9 2 】

(2) 特定図柄 B : 4 R 確変大当たり

特定図柄 B は、大当たり遊技において、4 回のロング開放のラウンド遊技が実行される大当たりである。特定図柄 B で大当たりした場合には、液晶表示装置 1 2 1 における表示演出において、3 つの装飾図柄がゾロ目で停止表示することで特定図柄 B での大当たりが報知される。また、特定図柄 B で大当たりした場合には、大当たり遊技終了後に、遊技状態が高確時短遊技状態に制御される。このときの時短変動回数は 1 0 0 回となる。図 6 (A) および (B) に示すように、第 1 特別図柄で大当たりとなった場合は、当たり値が「 0 , 2 , 4 , 5 , 8 , 9 」であるので 6 / 1 0 の割合で選択される。一方、第 2 特別図柄で大当たりとなった場合は、当たり値が「 2 , 5 , 8 」であるので、3 / 1 0 の割合で選

30

【 0 0 9 3 】

(3) 特定図柄 C : 2 R 確変大当たり

特定図柄 C は、大当たり遊技において、2 回のショート開放のラウンド遊技が実行される大当たりである。特定図柄 C で大当たりした場合には、液晶表示装置 1 2 1 における表示演出において、装飾図柄の中図柄に特殊図柄が停止することで特定図柄 C での大当たりが報知される。特殊図柄は、例えば、「確変」と表記された図柄である。また、特定図柄 C で大当たりした場合には、大当たり遊技終了後に、遊技状態が高確時短遊技状態に制御される。このときの時短変動回数は 1 0 0 回となる。図 6 (A) および (B) に示すように、第 1 特別図柄で大当たりとなった場合は、当たり値が「 3 , 6 」であるので 2 / 1 0 の割合で選択される。一方、第 2 特別図柄で大当たりとなった場合は、当たり値が「 3 」であるので 1 / 1 0 の割合で選択される。

40

【 0 0 9 4 】

なお、以下では、特定図柄 A を「特 A」、特定図柄 B を「特 B」、特定図柄 C を「特 C」とも呼ぶ。

図 6 (C) に示すように、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで大当たり種別の振り分け割合が異なっている。第 1 特別図柄では 1 6 R 確変大当たりに割り振られる確率が「 2 0 %」、4 R 確変大当たりに振り分けられる確率が「 6 0 %」、2 R 確変大当たりに振り分け

50

られる確率が「20%」となっているのに対して、第2特別図柄では16R確変大当たりに割り振られる確率が「60%」、4R確変大当たりに振り分けられる確率が「30%」、2R確変大当たりに振り分けられる確率が「10%」となっている。

図7-1、図7-2は、変動パターンテーブルを例示する説明図である。図7-1(A)は特1通常時変動パターンテーブルT4Aを例示する説明図であり、図7-1(B)は特1確変時変動パターンテーブルT4Bを例示する説明図である。

【0095】

図7-1(A)を用いて、特1通常時変動パターンテーブルを説明する。

[変動パターン1]

変動パターン1は、通常ハズレ演出を実行するための変動パターンである。この変動パターン1は、変動時間が5秒であり、ハズレの場合の21/30の割合で選択される。この通常ハズレ演出とは、液晶表示装置121において、リーチを形成するリーチ形成演出が行われずに、大当たり判定の結果がハズレであることを示すハズレ図柄配列(例えば、「2」「5」「1」)が形成される演出である。

【0096】

[変動パターン2]

変動パターン2は、ノーマルリーチ(ハズレ)演出を実行するための変動パターンである。この変動パターン2は、変動秒数が10秒であり、ハズレの場合の4/30で選択される。このノーマルリーチ(ハズレ)演出は、液晶表示装置121において、リーチを形成するリーチ形成演出が実行された後、発展演出が行われずに、変動中の装飾図柄がリーチ図柄とは異なる図柄で停止表示されて、ハズレ図柄配列(「7」「6」「7」)が形成される演出である。

【0097】

[変動パターン3]

変動パターン3は、ノーマルリーチ(特C当たり)演出を実行する場合の変動パターンである。この変動パターン3は、変動時間が10秒であり、特定図柄Cでの大当たりの場合に選択される。このノーマルリーチ(特C当たり)は、リーチ形成演出が実行された後、発展演出が行われずに、変動中の装飾図柄が特殊図柄で停止表示されて、特定図柄Cでの大当たりを表す大当たり図柄配列が形成される演出である。

【0098】

[変動パターン4]

変動パターン4は、SPリーチ(ハズレ)演出を実行するための変動パターンである。この変動パターン4は、変動時間が30秒であり、ハズレの場合の3/30で選択される。SPリーチ(ハズレ)演出は、リーチ形成演出が実行された後、発展演出としてスーパーリーチ演出の一つであるSPリーチ演出が実行されて、ハズレ図柄配列が形成される演出である。

【0099】

[変動パターン5]

変動パターン5は、SPリーチ(特A,特B当たり)演出を実行するための変動パターンである。この変動パターン5は、変動時間が30秒であり、特定図柄Aまたは特定図柄Bでの大当たりの場合の5/30で選択される。SPリーチ(特A,特B当たり)演出は、リーチ形成演出が実行された後、SPリーチ演出が実行されて、特定図柄Aまたは特定図柄Bでの大当たりを表す大当たり図柄配列(例えば、「7」「7」「7」)が形成される演出である。

【0100】

[変動パターン6]

変動パターン6は、SPSPリーチ(ハズレ)演出を実行するための変動パターンである。この変動パターン6は、変動時間が60秒であり、ハズレの場合の2/30で選択される。SPSPリーチ(ハズレ)演出は、リーチ形成演出、SPリーチ演出が実行された後、さらに、発展演出としてスーパーリーチ演出の一つであるSPSPリーチ演出が実行

されて、ハズレ図柄配列が形成される演出である。

【 0 1 0 1 】

[変動パターン 7]

変動パターン 7 は、S P S P リーチ (特 A , 特 B 当たり) 演出を実行するための変動パターンである。この変動パターン 7 は、変動時間が 6 0 秒であり、特定図柄 A または特定図柄 B での大当たりの場合の 2 0 / 3 0 で選択される。S P S P リーチ (特 A , 特 B 当たり) 演出は、リーチ形成演出、S P 演出が実行された後、S P S P リーチ演出が実行されて、特定図柄 A または特定図柄 B での大当たりを表す大当たり図柄配列が形成される演出である。

【 0 1 0 2 】

[変動パターン 8]

変動パターン 8 は、S P S P リーチ復活 (特 A , 特 B 当たり) 演出を実行するための変動パターンである。この変動パターン 8 は、変動時間が 8 0 秒であり、特定図柄 A または特定図柄 B での大当たりの場合の 5 / 3 0 で選択される。S P S P リーチ復活 (特 A , 特 B 当たり) 演出は、リーチ形成演出、S P 演出、S P S P リーチ演出が実行されて、一旦、ハズレ図柄配列で仮停止表示させた後、装飾図柄を再変動させる復活演出が実行されて、特定図柄 A または特定図柄 B での大当たりを表す大当たり図柄配列が形成される演出である。

【 0 1 0 3 】

なお、本実施形態では、変動パターンに基づく表示演出として、ノーマルリーチ演出が行われた場合よりも、S P リーチ演出が行われた場合の方が大当たりとなる期待度 (以下では、大当たり期待度とも呼ぶ) が高くなるように、変動パターンの選択率が設定されている。また、S P リーチ演出が行われた場合よりも、S P S P リーチ演出が行われた場合の方が大当たり期待度が高くなるように、変動パターンの選択率が設定されている。

【 0 1 0 4 】

次に、図 7 - 1 (B) を用いて、特 1 確変時変動パターンテーブル T 4 B を説明する。この特 1 確変時変動パターンテーブルにおける変動パターンについては、特 1 通常時変動パターンテーブル T 4 A における変動パターンとの相違点を中心に説明する。

【 0 1 0 5 】

[変動パターン 9]

変動パターン 9 は、変動パターン 1 と同様に通常ハズレ演出を実行するための変動パターンであるが、変動パターン 1 と比較して、変動時間とハズレの場合の選択割合が異なる。すなわち、この変動パターン 9 は、変動時間が 1 0 秒であり、ハズレの場合の選択割合が 2 4 / 3 0 である。

【 0 1 0 6 】

[変動パターン 1 0]

変動パターン 1 0 は、変動パターン 2 と同様にノーマルリーチ (ハズレ) 演出を実行するための変動パターンであるが、変動パターン 2 と比較して、ハズレの場合の選択割合が異なる。すなわち、この変動パターン 1 0 は、ハズレの場合の選択割合が 3 / 3 0 である。

【 0 1 0 7 】

[変動パターン 1 1]

変動パターン 1 1 は、変動パターン 3 と同様にノーマルリーチ (特 C 当たり) 演出を実行するための変動パターンである。

【 0 1 0 8 】

[変動パターン 1 2]

変動パターン 1 2 は、変動パターン 4 と同様に S P リーチ (ハズレ) 演出を実行するための変動パターンであるが、変動パターン 4 と比較して、ハズレの場合の選択割合が異なる。すなわち、この変動パターン 1 2 は、ハズレの場合の選択割合が 2 / 3 0 である。

【 0 1 0 9 】

10

20

30

40

50

〔変動パターン１３〕

変動パターン１３は、変動パターン５と同様にＳＰリーチ（特Ａ，特Ｂ当たり）演出を実行するための変動パターンである。

【０１１０】

〔変動パターン１４〕

変動パターン１４は、変動パターン６と同様にＳＰＳＰリーチ（ハズレ）演出を実行するための変動パターンであるが、変動パターン６と比較して、ハズレの場合の選択割合が異なる。すなわち、この変動パターン１４は、ハズレの場合の選択割合が１／３０である。

【０１１１】

〔変動パターン１５〕

変動パターン１５は、変動パターン７と同様にＳＰＳＰリーチ（特Ａ，特Ｂ当たり）演出を実行するための変動パターンである。

【０１１２】

〔変動パターン１６〕

変動パターン１６は、変動パターン８と同様にＳＰＳＰリーチ復活（特Ａ，特Ｂ当たり）演出を実行するための変動パターンである。

【０１１３】

図７－２（Ａ）に示す特２通常時変動パターンテーブルＴ４Ｃは、８つの変動パターン（変動パターン１７～２４）を有しており、これらの変動パターン１７～２４は、特１通常時変動パターンテーブルＴ４Ａが有する８つの変動パターン（変動パターン１～８）と同様となっている。

【０１１４】

図７－２（Ｂ）に示す特２確変時変動パターンテーブルＴ４Ｄは、８つの変動パターン（変動パターン２５～３２）を有している。これらの変動パターンのうちの変動パターン２６～３２は、特１確変時変動パターンテーブルＴ４Ｂが有する７つの変動パターン（変動パターン１０～１６）と同様となっている。特２確変時変動パターンテーブルＴ４Ｄが有する変動パターン２５は、特１確変時変動パターンテーブルＴ４Ｂが有する変動パターン９と同様に通常ハズレ演出を実行するための変動パターンであるが、変動パターン９と比較して、変動時間が異なる。すなわち、この変動パターン２５は、変動時間が２秒に設定されている。

【０１１５】

なお、特２通常時変動パターンテーブルＴ４Ｃは、特１通常時変動パターンテーブルＴ４Ａと異なってもよく、例えば、特２通常時変動パターンテーブルＴ４Ｃは、特１通常時変動パターンテーブルＴ４Ａの８つの変動パターン（変動パターン１～８）とは異なる変動パターンを複数有していてもよい。また、特２確変時変動パターンテーブルＴ４Ｄは、特１確変時変動パターンテーブルＴ４Ｂと異なってもよく、例えば、特２確変時変動パターンテーブルＴ４Ｄは、特１確変時変動パターンテーブルＴ４Ｂの８つの変動パターン（変動パターン９～１６）とは異なる変動パターンを複数有していてもよい。

【０１１６】

また、図７－１、図７－２には図示されていないが、変動パターンを判定するタイミング（例えば、後述する図９のＳ１００４）における、格納されている保留情報の数に応じて、変動パターンが変化するように構成されていてもよい。

【０１１７】

その際、第１始動装置１２３への入球に基づく第１特別図柄の変動パターンを選択する場合には、第１特別図柄判定のための保留情報の数に基づいて変動パターンを変化させても良いし、第１特別図柄判定のための保留情報の数と第２特別図柄判定のための保留情報の数との合計に基づいて変動パターンを変化させてもよい。また、第２始動装置１２４への入球に基づく第２特別図柄の変動パターンを選択する場合には、第２特別図柄判定のための保留情報の数に基づいて変動パターンを変化させても良いし、第１特別図柄判定のた

10

20

30

40

50

めの保留情報の数と第2特別図柄判定のための保留情報の数との合計に基づいて変動パターンを変化させてもよい。

【0118】

[主制御基板300での処理一覧]

図8は、主制御基板300で実行される処理の概略フローを示す説明図である。

主制御基板300のメインCPU301aは、電源が供給されると、メインROM301bに格納されているプログラムに基づいて、メイン処理を実行する。メインCPU301aは、メイン処理として、電源遮断から、電源遮断前の遊技状態に復旧するための電源復旧処理、または、メインRAM301cを初期化するRAMクリア処理を実行する。また、メインCPU301aは、メイン処理として、各種の乱数（例えば、大当たり乱数）の初期値の更新を実行する。

10

【0119】

さらに、メインCPU301aは、メイン処理の実行中に、一定周期（例えば4ミリ秒周期）ごとに繰り返しタイマ割込処理を実行する。以下に、タイマ割り込み処理の各種処理を説明する。

【0120】

まず、メインCPU301aは、乱数更新処理を実行する。この乱数更新処理は、大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、および、普通図柄乱数などの各種乱数値を更新する。これらの乱数値は、この処理が行われる毎に「1」加算される。なお、各乱数値は、予め設定された最大値に達した後は「0」に戻される。

20

【0121】

[スイッチ処理]

続いて、メインCPU301aは、スイッチ処理を行う。このスイッチ処理は、各スイッチからの検知信号が入力された場合に実行される。スイッチ処理には、始動装置スイッチ処理、ゲートスイッチ処理、大入賞装置スイッチ処理、及び、一般入賞装置スイッチ処理などが含まれる。

【0122】

メインCPU301aは、始動装置スイッチ処理として、第1始動装置123または第2始動装置124に入球があった場合に、大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数、および、変動パターン乱数を取得して、これらを保留情報として、メインRAM301cの保留情報記憶領域301cxに格納する。例えば、メインCPU301aは、第1始動装置123に遊技球が入球し、第1特別図柄に対する保留情報を取得すると、保留情報記憶領域301cxの第1特別図柄に対応する保留情報領域において、保留情報が格納されている保留情報領域を特定し、当該保留情報領域の次に優先的に格納すべき保留情報領域に保留情報を格納する。ただし、第4保留情報領域に保留情報が格納されている場合には、保留情報の格納は行わない。第2特別図柄に対する保留情報が取得された場合も同様の処理が行われる。

30

【0123】

[事前判定処理]

図9は、主制御基板300のCPU301aで実行される事前判定処理を示すフローチャートである。メインCPU301aは、上述した始動装置スイッチ処理中に、事前判定処理を実行する。この事前判定処理では、第1始動装置123及び第2始動装置124への入球時において、取得された保留情報が保留情報記憶領域301cxに格納される前に、当該保留情報に基づいて、大当たり判定、大当たり図柄判定、リーチ判定、および、変動パターン判定が実行される。すなわち、この事前判定処理は、保留情報記憶領域301cxに格納された保留情報が保留情報判定領域301cyにシフトして、特別図柄判定が実行されるよりも前に、大当たり判定の結果、大当たり図柄判定の結果、リーチ判定の結果、および、変動パターン判定の結果を予め特定するための処理である。

40

【0124】

なお、本実施形態の遊技機1では、第1特別図柄および第2特別図柄の双方に保留情報

50

がある状況で特別図柄を停止して次の図柄変動へと移行する場合、第2特別図柄の保留情報を優先的に用いて特別図柄判定を行う。大入賞装置127への入球を目指す大当たり遊技を実行中、又は、第2始動装置124が開放状態に制御されやすい時短遊技状態においては、第1始動装置123への入球に基づく事前判定処理を実行しないように構成されている。

【0125】

図9に示すように、メインCPU301aは、S1001の処理で、取得した保留情報（大当たり乱数）に基づいて大当たり判定を実行し、大当たりか否かを判断する。メインCPU301aは、大当たりであると判断した場合（S1001：YES）には、S1002の処理で、大当たり図柄判定を実行し、特別図柄としての大当たり図柄（特定図柄A、B、C）を特定し、その後、S1004の処理へ移行する。一方、メインCPU301aは、大当たりでないと判断した場合（S1001：NO）、すなわち、ハズレであると判断した場合には、S1003の処理で、特別図柄としてのハズレ図柄を特定し、その後、S1004へ移行する。次に、メインCPU301aは、S1004の処理で、変動パターン判定を実行し、変動パターンを特定する。続いて、メインCPU301aは、S1005の処理で、保留コマンドを生成する。この保留コマンドには、保留情報記憶領域301cxに保留情報が追加されたことを表す保留追加情報と、特定された特別図柄（以下では、事前判定用特別図柄とも呼ぶ）と、上記で特定された変動パターン（以下では、事前判定用変動パターンとも呼ぶ）とが含まれる。事前判定用特別図柄と事前判定用変動パターンとを総じて事前判定情報とも呼ぶ。

【0126】

〔特別図柄処理〕

スイッチ処理の後、メインCPU301aは、特別図柄に関する処理である特別図柄処理を行う。この特別図柄処理には、保留情報シフト処理と、大当たり判定処理と、大当たり図柄判定処理と、リーチ判定処理と、変動パターン設定処理と、開閉部材制御処理とが含まれる。

【0127】

メインCPU301aは、保留情報シフト処理として、特別図柄の変動表示が終了すると、メインRAM301cの保留情報記憶領域301cxにおいて、保留情報をシフトさせる。例えば、メインCPU301aは、保留情報記憶領域301cxにおいて、第1特別図柄に対する保留情報が第1保留情報領域と第2保留情報領域に格納されており、かつ、第2特別図柄に対する保留情報が格納されていない状態で、特別図柄の変動表示が終了した場合には、第2保留情報領域の保留情報を第1保留情報領域へシフトさせ、第1保留情報領域の保留情報をメインRAM301cの保留情報判定領域301cyにシフトさせる。

【0128】

次に、メインCPU301aは、大当たり判定処理を実行する。具体的には、メインCPU301aは、保留情報シフト処理によって、保留情報判定領域301cyにシフトされた保留情報に含まれる大当たり乱数と大当たり判定テーブルT1とに基づいて、大当たり判定を実行する。この場合、遊技状態が非確変遊技状態の場合には、非確変時大当たり判定テーブルT1Aを用い、確変遊技状態の場合には、確変時大当たり判定テーブルT1Bを用いる。

【0129】

次に、メインCPU301aは、大当たり図柄判定処理を実行する。具体的には、メインCPU301aは、大当たり判定が終了すると、大当たり判定の結果が大当たりの場合には、保留情報シフト処理によってシフトされた保留情報に含まれる大当たり図柄乱数と大当たり図柄判定テーブルT2とに基づいて、大当たり図柄判定を実行して、大当たり図柄（特別図柄）を決定する。この場合、シフトされた保留情報の種別が第1特別図柄である場合には、特1大当たり図柄判定テーブルT2Aを用い、シフトされた保留情報の種別が第2特別図柄の場合には、特2大当たり図柄判定テーブルT2Bを用いる。一方、メイ

ンCPU301aは、大当たり判定でハズレの場合には、所定のハズレ図柄（特別図柄）を決定する。

【0130】

次に、メインCPU301aは、リーチ判定処理を実行する。具体的には、メインCPU301aは、シフトされた保留情報に含まれるリーチ乱数とリーチ判定テーブルT3とに基づいて、リーチ判定を実行する。この場合、遊技状態が非確変遊技状態であり、保留情報の種別が第1特別図柄である場合には、特1通常時リーチ判定テーブルを用いる。遊技状態が確変遊技状態であり、保留情報の種別が第1特別図柄である場合には、特1確変時リーチ判定テーブルを用いる。遊技状態が非確変遊技状態であり、保留情報の種別が第2特別図柄である場合には、特2通常時リーチ判定テーブルを用いる。遊技状態が確変遊技状態であり、保留情報の種別が第2特別図柄である場合には、特2確変時リーチ判定テーブルを用いる。

10

【0131】

次に、メインCPU301aは、変動パターン設定処理を実行する。具体的には、メインCPU301aは、まず、変動パターンテーブルT4に含まれる4つの変動パターンテーブルのうち、いずれの変動パターンテーブルを用いるのかを選択する。この場合、遊技状態が非確変遊技状態であり、保留情報の種別が第1特別図柄である場合には、特1通常時変動パターンテーブルT4Aを用いる。遊技状態が確変遊技状態であり、保留情報の種別が第1特別図柄である場合には、特1確変時変動パターンテーブルT4Bを用いる。遊技状態が非確変遊技状態であり、保留情報の種別が第2特別図柄である場合には、特2通常時変動パターンテーブルT4Cを用いる。遊技状態が確変遊技状態であり、保留情報の種別が第2特別図柄である場合には、特2確変時変動パターンテーブルT4Cを用いる。そして、メインCPU301aは、大当たり図柄判定の結果、リーチ判定の結果、シフトされた保留情報に含まれる変動パターン乱数、および、選択した変動パターンテーブルに基づいて、変動パターン判定を実行し、変動パターンを決定する。この場合、例えば、大当たり図柄判定の結果、特定図柄が決定されている場合には、選択した変動パターンテーブルにおける変動パターンのうち、当該特定図柄の演出内容に対応する変動パターンの中から選択する。また、リーチ判定の結果、リーチを行うと判定されている場合には、選択した変動パターンテーブルにおける変動パターンのうち、リーチを実行する演出内容に対応する変動パターンの中から選択する。メインCPU301aは、変動パターンを決定すると、決定した変動パターンを含む変動開始コマンドをセットする。

20

30

【0132】

また、特別図柄処理において、メインCPU301aは、変動パターン設定処理後、第1特別図柄表示器201又は第2特別図柄表示器202に特別図柄を変動表示させて、変動パターン判定で判定された変動パターンに基づく時間が経過すると、変動中の特別図柄を停止表示させ、当該停止表示させた特別図柄によって、大当たり図柄判定の判定結果を報知させる。この場合、メインCPU301aは、図柄確定コマンドをセットする。

【0133】

さらに、この特別図柄処理において、メインCPU301aは、変動中の特別図柄を停止表示させた後、大当たり図柄判定の判定結果に基づいて、大当たり遊技フラグをONするか否かを判定し、ONすると判定した場合には、大当たり遊技フラグをONする処理を実行する。また、この特別図柄処理において、メインCPU301aは、時短遊技フラグおよび確変遊技フラグがONの場合に、時短変動回数が所定回数（例えば、100回）となった場合には、これら時短遊技フラグおよび確変遊技フラグをOFFする処理も実行する。

40

【0134】

[普通図柄処理]

メインCPU301aは、普通図柄処理を行う。この普通図柄処理は、普通図柄判定処理と、動作パターン設定処理とを含む。

【0135】

50

メインCPU301aは、普通図柄判定処理では、普通図柄の保留情報がある場合には、当該保留情報に含まれる普通図柄乱数と普通図柄判定テーブルT5とに基づいて、普通図柄判定を実行する。メインCPU301aは、普通図柄判定で当たりと判定した場合には、開閉部材125の動作パターン設定処理を行う。具体的には、メインCPU301aは、動作パターン設定処理において、非時短遊技状態であるときは0.1秒間の開放を2回行う動作パターンを設定（合計開放制御時間は0.2秒）し、時短遊技状態であるときは0.5秒間の開放を5回行う動作パターンを設定（合計開放制御時間は2.5秒）する。メインCPU301aは、普通図柄判定の結果が、ハズレの場合には、動作パターンの設定を行わない。

【0136】

メインCPU301aは、普通図柄判定を実行後、普通図柄表示器205に普通図柄を変動表示させ、普通図柄判定の判定結果を示す普通図柄を停止表示させる。この場合、普通図柄の変動秒数は、非時短遊技状態であるときは12秒と設定され、時短遊技状態であるときは3秒と設定される。メインCPU301aは、普通図柄を停止表示させた後、動作パターン設定処理において動作パターンが設定されていれば、当該動作パターンに基づいて、開閉部材125を開閉制御する開閉部材制御処理を実行する。

【0137】

[大入賞装置開放制御処理]

続いて、メインCPU301aは、大入賞装置開放制御処理を行う。具体手的には、メインCPU301aは、大当たり遊技フラグがONである場合には、オープニング演出中に、大当たり図柄判定の結果に基づいて、大入賞装置127の開放パターンを設定する開放パターン設定処理を行う。メインCPU301aは、オープニング演出が終了すると、設定した開放パターンに基づいて、大入賞装置127の開閉制御を行い、ラウンド遊技を実現させる。また、メインCPU301aは、エンディング演出が終了する場合に、大当たり遊技フラグをOFFする処理と、時短遊技フラグ、および、確変遊技フラグをONする処理とを実行すると共に、時短変動回数を所定回数（例えば、100回）に設定する遊技状態設定処理を行う。

【0138】

[払出処理、コマンド送信処理]

続いて、メインCPU301aは、払出処理を実行する。この払出処理は、遊技球の入賞に応じた賞球の払い出しを制御する処理である。

【0139】

次に、メインCPU301aは、コマンド送信処理を実行する。このコマンド送信処理は、上記処理においてメインRAM301cにセット（格納）された各種コマンドや演出内容を決定するために必要な情報を演出制御基板320に送信する。

【0140】

[演出制御基板320の電氣的構成]

図10は、演出制御基板320を中心とした電氣的構成を示すブロック図である。演出制御基板320は、主制御基板300から送信されるコマンドに基づき、演出パターンを決定して、演出パターンに基づく演出パターン指定コマンドを画像制御基板330及びランプ制御基板340へ送信する。上述したように、画像制御基板330には液晶表示装置121及び音声出力装置331が電氣的に接続されており、ランプ制御基板340には演出用駆動装置341及び演出用照明装置342が電氣的に接続されている。かかる構成により、画像制御基板330およびランプ制御基板340は、演出制御基板320から送信される演出パターン指定コマンドに基づいて、表示演出、音声演出、照明演出、および、可動役物演出を実行することが可能となる。

【0141】

図10に示すように、サブROM320bには、基幹表示演出指定テーブルTS1と、先読み条件テーブルTS2と、装飾図柄決定テーブルTS3と、チャンスアップ決定テーブルTS4とが格納されている。

10

20

30

40

50

【0142】

基幹表示演出指定テーブルTS1は、主制御基板300から送信される変動パターンに基づいて、上述した通常ハズレ演出、ノーマルリーチ（ハズレまたは当たり）演出、SPリーチ（ハズレまたは当たり）演出、SPSPリーチ（ハズレまたは当たり）演出、および、SPSPリーチ復活（当たり）演出のうちのいずれかの演出を、表示演出における基幹となる演出（以下では、基幹表示演出とも呼ぶ）として指定するためのテーブルである。本実施形態では、主制御基板300から送信される変動パターンと基幹表示演出とが一对一に対応している。

【0143】

なお、変動パターンに対し複数の基幹表示演出に対応させておき、演出制御基板320のサブCPU320aが抽選で基幹表示演出を選択するようにしてもよい。このようにすれば、同じ変動パターンであっても、その演出内容を変えることができる。また、複数の変動パターンに対して一つの基幹表示演出に対応させるようにしてもよい。

【0144】

先読み条件テーブルTS2は、後述する演出パターン決定処理で演出パターンを決定する場合に用いられるテーブルであり、詳しくは、演出パターンに基づく表示演出で、先読み演出に関する演出を実行するか否かを選択するためのテーブルである。

【0145】

装飾図柄決定テーブルTS3は、演出パターンに基づく表示演出において、仮停止表示や確定停止表示する装飾図柄の組み合わせと、リーチを実行する場合におけるリーチ図柄と、を決定するためのテーブルである。

【0146】

チャンスアップ決定テーブルTS4は、表示演出において、所定のチャンスアップ演出を決定するためのテーブルである。ここで、チャンスアップ演出とは、通常の演出とは異なる態様の表示演出を実行して、通常の演出と比較して、大当たりの期待度を上昇させるための演出である。例えば、通常の表示演出では、あるタイミングで黄色の玉が表示されるのに対して、チャンスアップ演出では、黄色の玉がゼブラ柄の玉に変更表示される。また、通常の表示演出では、通常の背景画像が表示されるのに対して、チャンスアップ演出では、通常の背景画像とは異なる各種の背景画像が表示される。

【0147】

図10に示すように、サブRAM320cには、事前判定情報記憶領域320c1と、先読みフラグ記憶領域320c2と、保留記憶領域320c3とが設けられている。

図11は、サブRAM320cに設けられる事前判定情報記憶領域320c1を模式的に示す説明図である。事前判定情報記憶領域320c1において、特別図柄の種別に対応して、それぞれ、4つの格納領域（第1格納領域、第2格納領域、第3格納領域、および、第4格納領域）が設けられている。また、それぞれの格納領域には、大当たり判定の結果を表す情報を格納するための大当たり判定欄と、大当たり図柄（本実施形態では、特定図柄A、B、Cのいずれか）を表す情報を格納するための大当たり図柄欄と、「変動パターン」を表す情報を格納するための変動パターン欄とが設けられている。

【0148】

主制御基板300から送信されてくる保留コマンド（図9：S1005）には、事前判定情報（事前判定用特別図柄と事前判定用変動パターン）が含まれる。事前判定情報記憶領域320c1には、これらの事前判定情報が対応付けられて格納される。第1特別図柄に対する格納領域において、事前判定情報を格納する優先順は、第1格納領域が最優先で格納対象とされ、第1格納領域に事前判定情報が格納されていれば、次に、第2格納領域が優先で格納対象とされ、次に、第3格納領域が優先で格納対象とされ、最後に、第4格納領域が格納対象として選択される。第2特別図柄に対する格納領域についても同様である。例えば、第1特別図柄の第3格納領域に既に事前判定情報が格納されている状態で、新たな第1特別図柄の事前情報（特定図柄A、変動パターン7）を格納する場合（図11参照）には、第4格納領域の変動パターン欄に「変動パターン7」を表す情報を格納し、

10

20

30

40

50

第4格納領域の大当たり図柄欄に「特定図柄A」を表す情報を格納し、第4格納領域の大当たり判定欄に「大当たり」を表す情報を格納する。

【0149】

なお、図11では、第1特別図柄に係る第1格納領域の事前判定情報として、大当たり判定欄に「ハズレ」の情報が、大当たり図柄欄に「なし」の情報が、変動パターン欄に「変動パターン1」の情報がそれぞれ格納されている。第2格納領域の事前判定情報として、大当たり判定欄に「ハズレ」の情報が、大当たり図柄欄に「なし」の情報が、変動パターン欄に「変動パターン2」の情報がそれぞれ格納されている。第3格納領域の事前判定情報として、大当たり判定欄に「ハズレ」の情報が、大当たり図柄欄に「なし」の情報が、変動パターン欄に「変動パターン4」の情報がそれぞれ格納されている。

10

【0150】

先読みフラグ記憶領域320c2には、後述する先読みフラグが格納される。

保留記憶領域320c3は、第1特別図柄に対応した第1保留領域、第2保留領域、第3保留領域、および、第4保留領域と、第2特別図柄に対応した第1保留領域、第2保留領域、第3保留領域、および、第4保留領域との8つの領域に区分され、それぞれに1つの保留フラグが格納可能となっている。保留記憶領域320c3の第1特別図柄に対応する保留領域において、保留フラグの格納の優先順は、第1保留領域が最優先で格納対象とされ、第1保留領域に保留フラグが格納されていれば、次に、第2保留領域が優先で格納対象とされ、次に、第3保留領域が優先で格納対象とされ、最後に、第4保留領域が格納対象として選択される。第2特別図柄に対応する保留領域においても同様である。演出制御基板320が主制御基板300からの保留コマンドを受信すると、保留記憶領域320c3において、保留フラグが格納されている保留領域を特定し、当該保留領域の次に優先的に格納すべき保留領域に保留フラグを格納する。ただし、第4保留領域に保留フラグが格納されている状態で、保留コマンドを受信した場合には、保留フラグの格納は行わない。

20

【0151】

また、保留フラグの消去の優先順は、格納する場合の優先順の逆であり、すなわち、第4保留領域が最優先で消去対象とされ、第4保留領域に保留フラグが格納されていないと、次に、第3保留領域が優先で消去対象とされ、次に、第2保留領域が優先で消去対象とされ、最後に、第1保留領域が消去対象として選択される。演出制御基板320が主制御基板300から図柄確定コマンドを受信すると、保留記憶領域320c3において、保留フラグが格納されている保留領域を特定し、優先的に消去すべき保留領域の保留フラグを消去する。第1保留領域に保留フラグが格納されていない場合には、消去処理を行わない。

30

【0152】

[演出制御基板320での処理一覧]

図12は、演出制御基板320で実行される処理の一覧を示す説明図である。演出制御基板320のサブCPU320aは、電源が供給されると、演出メイン処理を実行する。サブCPU320aは、演出メイン処理として、主制御基板300で実行される電源復旧処理に対応する電源復旧演出処理、または、主制御基板300で実行されるRAMクリア処理に対応するRAMクリア演出処理を実行する。

40

【0153】

また、サブCPU320aは、演出メイン処理中の実行中に、一定周期（例えば、2ミリ秒）ごとに繰り返し演出タイマ割込処理を実行する。なお、このような演出制御基板320で行われる処理は、サブROM320bに格納されているプログラムに基づいて実行される。

【0154】

[演出タイマ割込処理]

サブCPU320aは、演出タイマ割込処理において、乱数更新処理と、コマンド受信処理と、演出ボタン処理と、コマンド送信処理とを実行する。以下に、演出タイマ割込処

50

理の各種処理を説明する。

【0155】

〔乱数更新処理〕

サブCPU320aは、乱数更新処理として、演出に用いる各種乱数（例えば、装飾図柄決定乱数、第1チャンスアップ乱数、第2チャンスアップ乱数、および、第3チャンスアップ乱数）を更新する。具体的には、サブCPU320aは、各種乱数に「1」を加算して更新し、所定の値まで到達すると「0」にリセットする。

【0156】

〔コマンド受信処理〕

サブCPU320aは、コマンド受信処理として、先読みフラグON処理と、演出パターン決定処理と、保留処理と、事前判定情報のシフト処理と、普図演出処理と、図柄確定処理と、大当たり処理とを実行する。以下に、コマンド受信処理の各種処理を説明する。

10

【0157】

先読みフラグON処理は、主制御基板300から送信される保留コマンドに基づいて先読み演出を行うか否かを判定するための処理であり、図13を用いて詳細を後述する。

演出パターン決定処理は、基幹表示演出指定テーブルTS1、先読み条件テーブルTS2、装飾図柄決定テーブルTS3、および、チャンスアップ決定テーブルTS4に基づいて、演出パターンを決定するための処理である。この演出パターン決定処理中では、先読みフラグOFF処理を実行する。先読みフラグOFF処理は、先読みフラグをOFFする否かを判定するための処理である。この演出パターン決定処理についての詳細は、図14、図15を用いて後述し、先読みフラグOFF処理についての詳細は、図16を用いて後述する。

20

【0158】

〔保留処理〕

サブCPU320aは、保留処理として、主制御基板300からの保留コマンドを受信した場合であって、サブRAM320cに設けられた保留記憶領域320c3における第4保留領域に保留フラグが格納されていない場合に、格納優先度が高い保留領域に保留フラグを格納する。例えば、サブCPU320aは、第1～第2保留領域に保留フラグが格納された状態で、保留コマンドを受信した場合には、第3保留領域に保留フラグを格納する。また、サブCPU320aは、保留処理として、演出パターン決定処理で演出パターンが決定された場合（変動開始コマンドを受信した場合）に、保留フラグの消去優先度の高い保留領域から1つの保留フラグを消去する。サブCPU320aは、第1～第4保留領域に保留フラグが格納された状態で、演出パターンが決定された場合（変動開始コマンドを受信した場合）には、第4保留領域の保留フラグを消去する。

30

【0159】

また、サブCPU320aは、保留処理として、保留表示に係る処理を実行する。具体的には、保留記憶領域320c3の4つの保留領域に対応させて、液晶表示装置121において保留表示を行うための保留表示コマンドをセットする。例えば、保留記憶領域320c3において、第1～第3保留領域に保留フラグが格納されている状態では、液晶表示装置121において3つの保留があることを示す保留表示コマンドをセットする。この保留表示コマンドは、後述のコマンド送信処理において、画像制御基板330に送信される。画像制御基板330は、保留表示コマンドを受信した場合には、液晶表示装置121を制御して、当該保留表示コマンドに基づく保留表示を実行する。

40

【0160】

〔事前判定情報のシフト処理〕

サブCPU320aは、事前判定情報のシフト処理として、演出パターン決定処理で演出パターンが決定された場合（変動開始コマンドを受信した場合）に、サブRAM320cの事前判定情報記憶領域320c1の格納領域に格納された事前判定情報のシフト処理を実行する。例えば、図11のごとく事前判定情報が格納されている場合において事前判定情報のシフト処理を実行する場合には、第1格納領域に格納された情報を消去し、第2

50

格納領域に格納された情報を第 1 格納領域にシフトし、第 3 格納領域に格納された情報を第 2 格納領域にシフトし、第 4 格納領域に格納された情報を第 3 格納領域にシフトする。従って、第 1 特別図柄に対応する第 1 格納領域～第 4 格納領域に格納されている事前判定情報（大当たり判定情報、大当たり図柄情報、変動パターン情報のセット）の数と、主制御基板 300 のメイン RAM 301c に格納されている第 1 特別図柄に対する保留情報の数とは、1 対 1 に対応する。同様に、第 2 特別図柄に対応する第 1 格納領域～第 4 格納領域に格納されている事前判定情報（大当たり判定情報、大当たり図柄情報、変動パターン情報を 1 セット）の数と、主制御基板 300 のメイン RAM 301c に格納されている第 2 特別図柄に対する保留情報の数とは、1 対 1 に対応する。例えば、図 11 に示すように、第 1 特別図柄に対する第 1 格納領域～第 4 格納領域のすべてに事前判定情報が格納されていれば、主制御基板 300 のメイン RAM 301c に格納されている第 1 特別図柄に対する保留情報の数も 4 つである。

10





【0161】

なお、本実施形態の遊技機 1 では、上述したように、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の双方に保留情報があり、特別図柄を停止して、次の図柄変動へと移行する場合、第 2 特別図柄の保留情報を優先的に用いて特別図柄判定を行う。従って、事前判定情報記憶領域 320c1 において、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に対応する格納領域のそれぞれに事前判定情報が格納されている場合には、装飾図柄の変動を停止表示して、次の変動演出へと移行する場合、第 2 特別図柄に対応する格納領域の事前判定情報のシフト処理が実行される。

20

【0162】

〔普通図柄演出処理〕

普通図柄演出処理は、普通図柄判定における判定結果に応じて、液晶表示装置 121 の所定の領域（例えば、液晶表示装置 121 の角）などで、普通図柄の変動に対応する演出を行うものである。例えば、普通図柄の変動中は「」と「」とを交互に表示し、判定結果に応じて当たりであれば「」、ハズレであれば「」を表示する。

【0163】

〔図柄確定処理〕

サブ CPU 320a は、図柄確定処理として、主制御基板 300 からの図柄確定コマンドに基づいて、液晶表示装置 121 で変動中の装飾図柄を確定停止表示させるための処理である。

30

【0164】

〔大当たり処理〕

サブ CPU 320a は、大当たり処理として、主制御基板 300 からの所定のコマンドを受信することによって、大当たり遊技の初めのオープニング演出を実行するためのオープニング処理、大当たり遊技中のラウンド遊技に対応するラウンド演出を実行するためのラウンド処理、および、大当たり遊技の最後に、エンディング演出を実行するためのエンディング処理を実行する。

【0165】

〔演出ボタン処理〕

サブ CPU 320a は、演出ボタン処理として、演出ボタン 105 や演出キー 106 を介した入力を演出ボタン検出スイッチ 321 及び演出キー検出スイッチ 322 で検出し、それに応じた所定の演出を行う。

40

【0166】

〔コマンド送信処理〕

サブ CPU 320a は、コマンド送信処理として、上記各種処理でセットされたコマンドを画像制御基板 330 及びランプ制御基板 340 へ送信する。

【0167】

〔先読みフラグ ON 処理〕

図 13 は、先読みフラグ ON 処理のフローチャートである。

50

ここで、上述した先読みフラグON処理を説明する。この先読みフラグON処理では、まず、サブCPU320aは、S2605の処理で、主制御基板300から保留コマンドを受信したか否かを判断する。

【0168】

サブCPU320aは、保留コマンドを受信していない場合(S2605:NO)には、コマンド受信処理に戻る。サブCPU320aは、保留コマンドを受信している場合(S2605:YES)には、S2610の処理で保留コマンドに含まれる事前判定情報を事前判定情報記憶領域320c1(図11参照)に格納する。

【0169】

サブCPU320aは、S2615の処理で、先読みフラグがONか否か、言い換えれば、先読みフラグ記憶領域320c2に先読みフラグが格納されているか否かを判断する。

10

【0170】

サブCPU320aは、先読みフラグONである場合(S2615:YES)には、コマンド受信処理に戻る。

サブCPU320aは、先読みフラグONでない場合(S2615:NO)には、S2620の処理で、事前判定情報記憶領域320c1(図11参照)に格納された事前判定情報に基づいて、先読み演出を行うか否かを判定する先読み演出実行判定処理を実行する。具体的には、サブCPU320aは、以下の条件A～条件Cの3つの条件をいずれも満たした場合に、先読み演出を実行すると判定し、3つの条件のうち一つでも満たさない場合には、先読み演出を実行しないと判定する。

20

【0171】

条件A：事前判定情報記憶領域320c1において、S2610の処理で新たに格納した事前判定情報よりも前に格納された事前判定情報(大当たり判定欄)に、大当たりを表す情報がないこと。言い換えれば、S2610の処理で事前判定情報を格納する前の保留情報に大当たりがないこと。

【0172】

条件B：先読み抽選に当選。

条件C：遊技状態の変更が行われる直前でないこと。

上記条件Aの判定の例として、第2特別図柄に対応する格納領域には事前判定情報が格納されておらず、一方で、第1特別図柄に対応する第1格納領域～第3格納領域にそれぞれ事前判定情報が格納されており、新たに、S2610の処理で事前判定情報を第1特別図柄に対応する第4格納領域に格納した場合を想定する(図11参照)。この場合、第1特別図柄に対応する第1格納領域～第3格納領域に格納された事前判定情報(大当たり判定欄)に大当たりを示す情報がなければ、上記条件Aが満たされる。また、S2610の処理で事前判定情報を第1図柄又は第2図柄に対応する第1格納領域に格納した場合も、当然に大当たり該当する事前判定情報はないので、上記条件Aが満たされる。

30

【0173】

また、条件Bにおける先読み抽選は、S2610の処理で新たに格納した事前判定情報に含まれる事前判定用特別図柄が、ハズレ図柄の場合には、第1の先読み抽選確率で抽選を行い、大当たり図柄の場合には、第1の先読み抽選確率よりも当選期待度が高い第2の先読み抽選確率で抽選を行うように設定されている。これにより、大当たりの場合には、先読み演出が実行される確率が高く設定され、言い換えれば、先読み演出が出現した場合には、先読み演出が出現しない場合と比較して、大当たり期待度が高い。

40

【0174】

また、上記条件Cの判定の例としては、高確時短遊技状態が継続される変動回数の残り回数が所定の閾値(例えば5回)以下となったときが挙げられる。もちろん上記以外にも、確変遊技状態と非確変遊技状態とが切り替わる様々なタイミングを検出して遊技状態の変更を判定することができる。

【0175】

50

なお、本実施形態では、条件 A ～ 条件 C のすべてを満たさなければ、先読み演出を実行しないこととしているが、本発明は、これに限られるものではなく、例えば、上記条件 B を満たせば、先読み演出を実行するようにしてもよい。

【 0 1 7 6 】

続いて、サブ CPU 3 2 0 a は、先読み演出実行判定処理で、先読み演出を実行すると判定したか否かを判断する (S 2 6 2 5)。サブ CPU 3 2 0 a は、先読み演出を実行しないと判定した場合 (S 2 6 2 5 : N O) には、コマンド受信処理に戻る。

【 0 1 7 7 】

サブ CPU 3 2 0 a は、先読み演出を実行すると判定した場合 (S 2 6 2 5 : Y E S) には、先読みフラグ記憶領域 3 2 0 c 2 に先読みフラグを格納することで、先読みフラグを ON する。

10

【 0 1 7 8 】

次に、サブ CPU 3 2 0 a は、 S 2 6 3 5 の処理で、 S 2 6 1 0 の処理で新たに格納した事前判定情報に対応する特別図柄の種別 (第 1 特別図柄または第 2 特別図柄) の第 1 格納領域 ~ 第 4 格納領域に格納された事前判定情報 (大当たり判定情報、大当たり図柄情報、変動パターン情報を 1 セット) の数を、変数 K にセットする。

【 0 1 7 9 】

具体的には、 S 2 6 1 0 の処理で新たに格納した事前判定情報に対応する特別図柄の種別が第 1 特別図柄である場合には、この S 2 6 3 5 の処理時における第 1 特別図柄の第 1 格納領域 ~ 第 4 格納領域に格納されている事前判定情報 (大当たり判定情報、大当たり図柄情報、変動パターン情報を 1 セット) の数を変数 K にセットする。また、 S 2 6 1 0 の処理で新たに格納した事前判定情報に対応する特別図柄の種別が第 2 特別図柄である場合には、この S 2 6 3 5 の処理時における第 2 特別図柄の第 1 格納領域 ~ 第 4 格納領域に格納されている事前判定情報 (大当たり判定情報、大当たり図柄情報、変動パターン情報を 1 セット) の数を変数 K にセットする。

20

【 0 1 8 0 】

言い換えれば、 S 2 6 1 0 の処理で新たに格納した事前判定情報に対応する特別図柄の種別が第 1 特別図柄である場合には、サブ RAM 3 2 0 c の保留記憶領域 3 2 0 c 3 の第 1 特別図柄の保留領域に格納されている保留フラグの数 (主制御基板 3 0 0 のメイン RAM 3 0 1 c に格納されている第 1 特別図柄の保留情報の数と同じ) を、変数 K にセットする。また、 S 2 6 1 0 の処理で新たに格納した事前判定情報に対応する特別図柄の種別が第 2 特別図柄である場合には、保留記憶領域 3 2 0 c 3 の第 2 特別図柄の保留領域に格納されている保留フラグの数 (主制御基板 3 0 0 のメイン RAM 3 0 1 c に格納されている第 2 特別図柄の保留情報の数と同じ) を、変数 K にセットする。以上により先読みフラグ ON 処理を終了し、コマンド処理に戻る。

30

【 0 1 8 1 】

[演出パターン決定処理]

図 1 4 は、演出パターン決定処理のフローチャートである。この演出パターン決定処理 (図 1 4) では、まず、サブ CPU 3 2 0 a は、主制御基板 3 0 0 からの変動開始コマンドを受信したか否かを判断する (S 2 8 0 3)。サブ CPU 3 2 0 a は、変動開始コマンドを受信していない場合 (S 2 8 0 3 : N O) には、この演出パターン決定処理を終了し、コマンド受信処理に戻る。

40

【 0 1 8 2 】

サブ CPU 3 2 0 a は、変動開始コマンドを受信した場合 (S 2 8 0 3 : Y E S) には、 S 2 8 0 5 の処理で、変動開始コマンドに含まれる変動パターンを取得する。

次に、サブ CPU 3 2 0 a は、 S 2 8 0 7 の処理で、仮演出パターンを決定する。

【 0 1 8 3 】

具体的には、まず、サブ CPU 3 2 0 a は、基幹表示演出指定テーブル T S 1 に基づいて、 S 2 8 0 5 の処理で取得した変動パターンに対応する演出を基幹表示演出として決定する。例えば、サブ CPU 3 2 0 a は、取得した変動パターンが変動パターン 6 の場合、

50

基幹表示演出指定テーブルTS1に基づいて、変動パターン6に対応する演出であるSPSPリーチ（ハズレ）演出を基幹表示演出として決定する。

【0184】

次に、サブCPU320aは、取得した変動パターンがリーチ（リーチ形成演出）を実行する演出に対応している場合には、装飾図柄決定乱数と装飾図柄決定テーブルTS3に基づいて、リーチ図柄を決定する。

【0185】

続いて、サブCPU320aは、取得した変動パターンがSPSPリーチ演出を実行する演出に対応している場合には、第1チャンスアップ乱数と、チャンスアップ決定テーブルTS4に基づいて、SPSPリーチ演出で装飾図柄を仮停止表示する場合の装飾図柄の大きさを、通常の大きさにするのか、通常よりも拡大するのかを、決定する。

10

【0186】

次に、サブCPU320aは、第2チャンスアップ乱数と、チャンスアップ決定テーブルTS4とに基づいて、表示演出における装飾図柄を確定停止表示する図柄確定停止演出時の装飾図柄の大きさを、通常の大きさにするのか、通常よりも縮小するのかを決定する。

【0187】

すなわち、サブCPU320aは、基幹表示演出、リーチ図柄、SPSPリーチ演出での仮停止表示時の装飾図柄の大きさ、および、図柄確定停止演出時の装飾図柄の大きさを決定し、この決定に沿った表示演出を実現するための仮演出パターンを決定する。

20

【0188】

なお、本実施形態では、S2807の処理で仮演出パターンを決定する場合に、SPSPリーチ演出で仮停止表示する場合の装飾図柄の大きさや図柄確定停止演出時の装飾図柄の大きさを変化させることで、チャンスアップ演出を含む表示演出を実現する仮演出パターンを決定するようにしているが、決定される仮演出パターンはこれに限られるものではない。例えば、SPリーチ演出での背景画像を変化させたり、図柄の大きさを変化させたりするチャンスアップ演出を含む表示演出を実現可能な仮演出パターンを決定するようにしてもよい。また、所定のキャラクタを出現させたり、所定の領域の色や柄を変化させたりするチャンスアップ演出を含む表示演出を実現可能な仮演出パターンを決定するようにしてもよい。

30

【0189】

次に、サブCPU320aは、S2810の処理で、先読みフラグ記憶領域320c2において先読みフラグがONか否かを判断する。サブCPU320aは、先読みフラグ記憶領域320c2において先読みフラグがONの場合（S2810：YES）には、S2820の処理で、上述のS2807で決定した仮演出パターンに基づいて、先読み条件テーブルTS2における第1条件を必要条件として、演出パターンを決定する。言い換えれば、先読み演出を含む表示演出を実行する演出パターンを決定する。

【0190】

サブCPU320aは、装飾図柄を確定停止表示する図柄確定停止演出時に表示される確定停止図柄配列を、ハズレ図柄配列及び大当たり図柄配列のいずれかから決定する。この場合、サブCPU320aは、決定する演出パターンが、大当たりに係る変動パターンに対応する演出パターンである場合には、確定停止図柄配列を大当たり図柄配列とし、ハズレに係る変動パターンに対応する演出パターンである場合には、確定停止図柄配列をハズレ図柄配列とする。

40

【0191】

なお、確定停止図柄配列とは、確定停止表示する装飾図柄の図柄配列のことである。

またサブCPU320aは、仮演出パターンに基づく表示演出に加えて表示する背景画像を以下の条件で決定する。

【0192】

（イ）変動開始時の背景画像は、事前判定画像とする。

50

(ロ)リーチ形成演出において、復活演出を行わないときは、仮停止表示演出時又は図柄確定停止演出時においては、背景画像を、通常背景画像、又は、特別背景画像に変更する。

【0193】

(ハ)リーチ形成演出において、復活演出を行うときは、装飾図柄をハズレ図柄配列として仮停止表示する仮停止表示演出時においては、背景画像を、通常背景画像、又は、特別背景画像に変更する。

【0194】

なお、通常背景画像とは、先読み演出時ではない場合の通常時に表示演出の背景として用いられる背景画像であって、複数の背景画像を含むものである。背景画像として表示されるときには、その複数の背景画像の中から1つの画像が選択して用いられる。

10

【0195】

具体的には、サブCPU320aが、何らかのトリガに基づいて抽選を行い、1つの通常背景画像が当選する。当選した通常背景画像は、先読みフラグがオンとなったり大当たり判定がなされたりして背景画像を変更する演出が開始されない限りにおいて所定の回数、装飾図柄変動の表示演出において背景画像として使用される。

【0196】

なお上述したトリガは特に限定されないが、例えば、主制御基板300からの何らかの制御信号(一例として、保留コマンドや変動開始コマンド)を受信したとき、演出制御基板320が何らかの状態を検出したとき(一例として、演出制御基板320が制御するタ

20

【0197】

なお本実施形態では通常背景画像とは複数の背景画像を含むものである構成を例示するが、通常背景画像は1種類のみであってもよい。また、通常背景画像を決定する方法は上述した抽選方法に限定されず、様々な方法によって決定することができる。

【0198】

事前判定画像とは、先読み演出専用の背景画像である。特別背景画像とは、先読み演出において用いられた通常背景画像以外の特別に定められた背景画像である。なお、上述した背景画像の定義は本実施形態に限って定められたものであり、本発明の具体的態様はこ

30

【0199】

演出パターン決定の説明に戻る。サブCPU320aは、演出内容を決定するにあたり、第3チャンスアップ乱数とチャンスアップ決定テーブルTS4に基づいて、種々の態様(キャラクタの登場の有無、文字の表示色や大きさ、その他の表示される表示物の位置や色柄、動きなど)を決定する。なお、このような第3チャンスアップ乱数とチャンスアップ決定テーブルTS4に基づく演出態様の決定は、後述する第2条件においても同様に実行されるが、第2条件の詳細説明においてはこれらの記載は割愛する。

【0200】

また、サブCPU320aは、先読みフラグ記憶領域320c2において先読みフラグがOFFの場合(S2810:NO)には、S2840の処理で、上述のS2807で決定した仮演出パターンに基づいて、先読み条件テーブルTS2における第2条件を必要条件として、演出パターンを決定する。

40

【0201】

ここでは、サブCPU320aは、装飾図柄を確定停止表示する図柄確定停止演出時に表示される確定停止図柄配列を、ハズレ図柄配列及び大当たり図柄配列のいずれかから決定する。この場合、サブCPU320aは、決定する演出パターンが、大当たりに係る変動パターンに対応する演出パターンである場合には、確定停止図柄配列を大当たり図柄配列とし、ハズレに係る変動パターンに対応する演出パターンである場合には、確定停止図柄配列をハズレ図柄配列とする。

50

【 0 2 0 2 】

またサブCPU320aは、仮演出パターンに基づく表示演出に加えて表示する背景画像を以下の条件で決定する。

(イ) 変動開始時の背景画像は、通常背景画像とする。

【 0 2 0 3 】

(ロ) 図柄確定停止時の背景画像は、通常背景画像とする。具体例としては、変動開始から図柄確定停止まで通常背景画像のまま継続することが考えられるが、背景変更可能期間において、通常背景画像から事前判定画像を除く背景画像に変更し、再度、通常背景画像に変更してもよい。

【 0 2 0 4 】

上記S2820の処理、および、S2840の処理後、サブCPU320aは、S2850の処理で、先読みフラグOFF処理を実行する。以下に、この先読みフラグOFF処理について説明する。

【 0 2 0 5 】

図15は、先読みフラグOFF処理のフローチャートである。

この先読みフラグOFF処理では、まず、サブCPU320aは、S2905の処理で、変数Kが0より大きいかな否かを判断する。サブCPU320aは、変数Kが0より大きい場合(S2905: YES)には、S2910の処理で、変数Kの値を1減算する。

【 0 2 0 6 】

次に、サブCPU320aは、S2915の処理で、変数Kが0となったかな否かを判断する。サブCPU320aは、変数Kが0となった場合(S2915: YES)、S2920の処理で、先読みフラグ記憶領域320c2に格納された先読みフラグを削除し、先読みフラグをOFFとする。一方、変数Kが0より大きくない場合(S2905: NO)、および、変数Kが0となっていない場合(S2915: NO)には、この先読みフラグOFF処理を終了し、コマンド受信処理に戻る。

【 0 2 0 7 】

[先読み演出の例]

図16を用いて、先読み演出を含む表示演出(液晶表示装置121で表示される演出)の例を説明する。遊技機1は、S2630において先読みフラグがONとなったときに、先読み演出を実行する。

【 0 2 0 8 】

図16に示す表示演出1601~1604は、それぞれ異なる装飾図柄の変動に対応する表示演出の表示例を示している。図16に示す画像(a1)~(d7)は、液晶表示装置121に表示される画像の例である。以下では、表示演出1601の実行中に先読みフラグがONとなった例を説明する。

【 0 2 0 9 】

表示演出1601は、主制御基板300で変動パターン1(通常ハズレ演出)が選択された場合であって、サブCPU320aによって、演出パターン決定処理で第2条件を必要条件として決定されたとき(図14: S2840)の演出パターンが実行される表示演出である。

【 0 2 1 0 】

まず、画像(a1)に示すように、液晶表示装置121において、斜線で示される通常背景画像HK1を表示させ、3つの装飾図柄が変動を開始する変動開始演出が実行される。なお、画像(a1)において、液晶表示装置121内における白抜き矢印は、装飾図柄が変動中であることを表している。以下の図でも同様に表記する。

【 0 2 1 1 】

この通常背景画像HK1は、例えば、青色を基調とした所定の風景画像を採用してもよい。しかしながら、これに限られず、種々の画像を用いることができ、例えば、日常生活の一場面を表す画像などを用いるようにしてもよい。また、画像(a1)では、2つの保留表示HRが示されている。

10

20

30

40

50

【 0 2 1 2 】

続いて、画像（ a 2 ）に示すように、装飾図柄 S Z 1 ～ S Z 3 を確定停止表示させる図柄確定停止演出が実行される。画像（ a 2 ）では、ハズレ図柄配列が確定停止表示された場合を例示する。なお画像（ a 2 ）では、保留表示 H R が 3 つに増加しており、変動開始から図柄確定停止までの間に遊技球が入賞し、新たな保留情報が格納されたことを示している。そして、以下の表示演出 1 6 0 2 ～ 1 6 0 4 は、この入賞に基づく抽選に当選して、図 1 3 の先読みフラグ O N 処理の S 2 6 3 0 で先読みフラグが O N となったと想定した場合の表示演出である。

【 0 2 1 3 】

表示演出 1 6 0 2 は、主制御基板 3 0 0 で変動パターン 1（通常ハズレ演出）が選択された場合であって、サブ C P U 3 2 0 a によって、演出パターン決定処理で第 1 条件を必要条件として決定されたとき（図 1 4：S 2 8 2 0）の演出パターンが実行される表示演出である。

10

【 0 2 1 4 】

まず、画像（ b 1 ）に示すように、液晶表示装置 1 2 1 において、通常背景画像 H K 1 よりも細かい斜線で示される事前判定画像 H K 2 を表示させ、3つの装飾図柄が変動を開始する変動開始演出が実行される。事前判定画像 H K 2 は、先読み演出時に選択され得る背景画像である。事前判定画像 H K 2 は、赤を基調とした所定の風景画像を採用してもよい。しかしながら、これに限られず、種々の画像を用いることができ、例えば、宇宙を表す画像を用いるようにしてもよい。

20

【 0 2 1 5 】

このように、先読み演出の最初の変動の表示演出においては、前回の表示演出 1 6 0 1 における背景画像とは異なる背景画像で装飾図柄の変動を行う。なお、背景画像が変化するタイミングは、装飾図柄の変動開始と同じタイミングや、そのタイミングの前後のタイミングである。つまり、変動開始前（前回の表示演出が終了する前を含む）や、変動開始後のタイミングであってもよい。少なくとも、先読み演出が実行される最初の装飾図柄の変動において装飾図柄の停止表示（仮停止表示、確定停止表示）が実行される前には背景が変化する。

【 0 2 1 6 】

続いて、画像（ b 2 ）に示すように、ハズレ図柄配列が確定停止表示された図柄確定停止演出が実行される。

30

表示演出 1 6 0 3 は、表示演出 1 6 0 2 と同様に、変動パターン 1 が選択され、第 1 条件を必要条件として決定される演出パターンである。

【 0 2 1 7 】

表示演出 1 6 0 4 は、先読み演出の最後の装飾図柄の変動に対応する演出である。ここでは、主制御基板 3 0 0 で変動パターン 6（S P S P リーチ（ハズレ）演出）又は変動パターン 8（S P S P リーチ復活（特 A，B 当り）演出）が選択された場合であって、サブ C P U 3 2 0 a によって、演出パターン決定処理で第 1 条件を必要条件として決定されたとき（図 1 4：S 2 8 2 0）の演出パターンが実行される表示演出である。

【 0 2 1 8 】

なお表示演出 1 6 0 4 では、背景画像が変化する演出パターンの比較を容易にするため、2種類の表示演出のパターンをまとめて説明する。まず、2つの演出パターンに共通である画像（ d 1 ）～画像（ d 3 ）までの演出を説明する。

40

【 0 2 1 9 】

画像（ d 1 ）に示すように、液晶表示装置 1 2 1 において、事前判定画像 H K 2 を表示させた状態で、3つの装飾図柄 S Z 1 ～ S Z 3 が変動を開始する変動開始演出が実行される。

【 0 2 2 0 】

続いて、画像（ d 2 ）に示すように、装飾図柄 S Z 1 と装飾図柄 S Z 3 とを停止させ、リーチを形成するリーチ形成演出が実行される。画像（ d 2 ）では、リーチ図柄として「

50

7」が用いられている。このとき、背景画像が事前判定画像HK2から、格子状のリーチ背景画像HK3に切り替えられる。リーチ背景画像HK3は、緑を基調とした荒野をイメージする画像を採用してもよい。しかしながら、これに限られず、種々の画像を用いることができ、例えば、競技場を表す画像を用いるようにしてもよい。

【0221】

なお、図示は省略するが、画像(d2)のリーチ形成演出から発展したSPリーチ演出が実行され、その後、SPリーチ演出のさらなる発展演出としてSPSPリーチ演出が実行される。なお、SPSPリーチ演出などではリーチ形成演出と比較して背景画像が異なる場合があるが、以下の説明においては、いずれもリーチ背景画像HK3として説明する。

10

【0222】

続いて、画像(d3)に示すように、装飾図柄SZ1～装飾図柄SZ3を擬似的に確定停止表示させた(確定停止表示を示唆する仮停止表示をする)仮停止表示演出が実行される。画像(d3)に示す仮停止表示演出では、装飾図柄SZ1～装飾図柄SZ3がハズレ図柄配列として仮停止表示する。なお、このときの画像(d3)のリーチ背景画像HK3はSPSPリーチ演出の背景画像である。

【0223】

上述した画像(d3)の後、演出パターンが、下記演出パターン(i)、演出パターン2(ii)の2つに分岐する。

・演出パターン(i)：通常背景画像へ変更する演出(変動パターン6の例) この演出パターンでは、画像(d4)に示すように、装飾図柄の仮停止表示演出が実行された状態で、背景画像が画像(d3)のリーチ背景画像HK3から通常背景画像HK1に切り替えられ、その後、図柄確定停止演出が実行される。なお、確定停止図柄配列は、大当たり図柄配列であってもよい。

20

【0224】

なお、リーチ背景画像HK3から通常背景画像HK1に切り替える具体的なタイミングは特に限定されない。例えば、図柄確定停止演出が実行されているタイミングにおいて背景画像が変化する構成であってもよい。

【0225】

・演出パターン(ii)：特別背景画像へ変更する演出(変動パターン8の例) このパターンでは、まず、画像(d5)に示すように、装飾図柄の仮停止表示演出が実行された状態で、背景画像を、リーチ背景画像HK3から特別背景画像HK4に変更する背景変更演出が実行される。

30

【0226】

次に、図示しないが、特別背景画像HK4のまま装飾図柄SZ1～SZ3を再変動させて、復活演出が実行される。この復活演出では、例えばキャラクタが登場したり、映像を表示したりするなどして、画像(d3)での装飾図柄SZ1～装飾図柄SZ3の仮停止表示から演出が継続中であることが示される。なお、可動役物133も液晶表示装置121の表示に合わせて駆動する。

【0227】

また復活演出を行う場合に、装飾図柄SZ1～SZ3の大きさが変化してもよい。例えば装飾図柄を小さくして画面の端側に移動させることで、キャラクタを画面の中心で見やすくした演出を行うことができる。なお、装飾図柄の大きさの変更は復活演出のときに限らず、様々な場面で行うことができる。また小さくするだけでなく、大きくしてもよい。

40

【0228】

次に、画像(d6)に示すように、装飾図柄SZ2を「7」に変更すると共に、装飾図柄SZ1～SZ3を大当たり図柄配列として擬似的に確定停止表示させた仮停止表示演出が行われる。

【0229】

次に、画像(d7)に示すように、図柄SZ1～SZ3を大当たり図柄配列として確定

50

停止表示させる図柄確定停止演出が実行される。このとき、背景画像は特別背景画像 H K 4 から通常背景画像 H K 1 に変化する。なお、確定停止表示させるときの背景画像は通常背景画像 H K 1 に限定されない。例えば、画像 (d 6) の状態から背景画像が変化せず、特別背景画像 H K 4 のまま確定停止表示してもよい。

【 0 2 3 0 】

なお、変動パターン 6 において演出パターン (i i) を行うことも可能であり、その場合は復活演出が行われず、確定停止図柄配列はハズレ図柄配列となる。

ここで、演出パターン (i)、(i i) の発生割合について説明する。

【 0 2 3 1 】

画像 (d 3) の後、演出パターン (i) が実行される割合の方が、演出パターン (i i) が実行される割合よりも高く設定されている。また、演出パターン (i) が実行される場合はハズレ図柄配列にて確定停止表示する割合が極めて高く、演出パターン (i i) が実行される場合は大当たり図柄配列として確定停止表示する割合が比較的高く設定されている。

10

【 0 2 3 2 】

このように割合を設定することで、遊技者の視点からは、画像 (d 3) の仮停止表示の後に背景画像が特別背景画像 H K 4 に変化する可能性は低いものの、特別背景画像 H K 4 にて仮停止表示演出が行われれば、大当たりとなる期待度が高いこととなる。一方、画像 (d 3) の仮停止表示演出の後に背景画像が通常背景画像 H K 1 にて仮停止表示演出又は図柄確定停止演出が行われれば、大当たりとなる期待度が相対的に低く、大当たりに期待できないことを示唆することができる。従って、背景画像を用いてメリハリのある表示演出を実現することができる。

20

【 0 2 3 3 】

なお、このように割合を設定するためには、例えば、基幹表示演出が変動パターン 6 の S P S P リーチ (ハズレ) の場合には演出パターン (i i) よりも演出パターン (i) が選択される確率を高くし、基幹表示演出が変動パターン 8 の S P S P リーチ復活 (特 A , B 当り) 演出の場合には、演出パターン (i) よりもパターン演出 (i i) が選択される確率を高くすることが考えられる。

【 0 2 3 4 】

なお、表示演出 1 6 0 1 から 1 6 0 4 の演出パターン (i) に繋がる一連の演出のように、通常背景画像 H K 1 が表示された状態において背景画像を事前判定画像 H K 2 に変更し (画像 (a 2) 画像 (b 1))、事前判定画像 H K 2 が表示された状態で変動表示を行い (画像 (b 2)、画像 (c 2))、その後、事前判定画像 H K 2 が表示された後に背景画像を通常背景画像 H K 1 に変更し、当該通常背景画像 H K 1 が表示された状態で仮停止表示を行う (画像 (d 4)) 演出が、本発明における第 2 の演出の一例である。このような演出は、1 つの装飾図柄の変動において行われてもよい。

30

【 0 2 3 5 】

また、表示演出 1 6 0 1 ~ 1 6 0 4 のパターン (i i) に繋がる一連の演出のように、通常背景画像 H K 1 が表示された状態において背景画像を事前判定画像 H K 2 に変更し、事前判定画像 H K 2 が表示された状態で変動表示を行い、その後、事前判定画像 H K 2 が表示された後に背景画像を特別背景画像 H K 4 に変更し (d 5)、当該特別背景画像 H K 4 が表示された状態で仮停止表示を行う演出が、本発明における第 3 の演出の一例である。このような演出は、1 つの装飾図柄の変動において行われてもよい。

40

【 0 2 3 6 】

なお、先読みフラグが ON でなければ、第 2 条件を必須条件とする演出が実行される。その場合には、表示演出 1 6 0 1 のように、背景画像として通常背景画像 H K 1 を用いて装飾図柄の変動表示及び確定停止表示を行う図柄確定停止演出が実行される。このような演出が本発明における第 1 の演出の一例である。[先読み演出の変形例]

(イ) 変動表示開始のとき (画像 (a 1))、及び、仮停止表示のとき (画像 (d 4)) に、通常背景画像 H K 1 が用いられる場合において、必ずしも同じ背景画像である必要

50

はなく、通常背景画像 H K 1 に含まれる複数の背景画像のうち予め定められた範囲内において異なる背景画像が選択されてもよい。

【 0 2 3 7 】

つまり、演出パターン (i) とは、通常背景画像 H K 1 として選択されうる複数の背景画像の中から選択された 1 つの背景画像にて変動表示を開始し、当該複数の背景画像の中から選択された 1 つの背景画像にて確定停止表示を実行する演出である。また演出パターン (i i) とは、変動表示の開始は演出パターン (i) と同じであるが、仮停止表示の実行時の背景画像は、通常背景画像 H K 1 には含まれない特別背景画像 H K 4 である演出である。もちろん、特別背景画像 H K 4 は複数の背景画像の中から選択されるものであってもよい。

10

【 0 2 3 8 】

なお、演出パターン (i) において変動表示開始のときと確定停止表示のときとで背景画像が異なるものとなる場合には、演出パターン (i i) との相違が明確になるように、通常背景画像 H K 1 と特別背景画像 H K 4 とが設定されていることが望ましい。具体的には、通常背景画像 H K 1 を、同一のモチーフ、テーマ、色合い、柄、などを有する背景画像とし、特別背景画像 H K 4 を通常背景画像 H K 1 とは異なるモチーフ等を有する背景画像としたりすることが考えられる。

【 0 2 3 9 】

(口) 演出パターン (i i) の際に用いられる特別背景画像 H K 4 は、事前判定画像 H K 2 と同じ背景画像であってもよい。事前判定画像 H K 2 は通常背景画像 H K 1 とは異なる背景画像であるため、特別背景画像 H K 4 は通常背景画像 H K 1 と相違することとなり、遊技者に対して大当たりの期待値が異なることを認識させることができる。

20

【 0 2 4 0 】

(ハ) 特別背景画像 H K 4 が複数存在する場合において、その表示される画像によって、大当たりの期待度が変化するように構成されていてもよい。

図 1 7 に、大当たりの期待度が変化する特別背景画像 H K 4 の一例を示す。特別背景画像 H K 4 として、大当たりの期待値が低い順に、昼の背景 H K 4 a、夕方の背景 H K 4 b、夜の背景 H K 4 c、星空の背景 H K 4 d の 4 つがある。そして、表示演出 1 6 0 4 において、画像 (d 5) にてどの特別背景画像 H K 4 が表示されるかによって、復活演出を実行する期待値が変化する。つまり、昼の背景 H K 4 a であれば最も期待値が低く (変動パターン 6 が選択されておりハズレ図柄配列のまま確定停止表示する可能性が高い)、星空の背景 H K 4 d であれば最も期待値が大きい (変動パターン 8 が選択されており復活演出が行われる可能性が高い)。

30

【 0 2 4 1 】

図 1 8 に、変動パターン 6 が選択され演出パターン (i i) が実行される場合と、変動パターン 8 が選択された場合と、における特別背景画像の選択割合の例を示す。変動パターン 6 が選択された場合には、期待度の低い背景画像が選択される確率が高く、変動パターン 8 が選択された場合には、期待度の高い背景画像が選択される確率が高い。このように設定することで、画像 (d 5) にて選択される背景によって期待度を変化させることができる。

40

【 0 2 4 2 】

なお、上記 (口) にて示したように、上述した複数の特別背景画像 H K 4 の一部又は全部が事前判定画像 H K 2 と同じ背景画像であってもよい。例えば、昼の背景 H K 4 a、夕方の背景 H K 4 b、夜の背景 H K 4 c は事前判定画像 H K 2 としても用いられており、星空の背景 H K 4 d は特別背景画像 H K 4 に専用で用いられる。

【 0 2 4 3 】

この場合、遊技者の視点からは、画像 (d 3) の後に背景画像が事前判定画像 H K 2 の背景画像に変化すれば、通常背景画像 H K 1 に戻る場合と比較して期待度が大きい、特別背景画像 H K 4 に変化した場合は、更に期待度が高いことが分かる。

【 0 2 4 4 】

50

(二) 演出パターン (i i) の背景変更演出が行われ、ハズレ図柄配列で確定停止表示した場合には、演出パターン (i) のように通常背景画像 H K 1 にてハズレ図柄配列で確定停止表示が行われた場合と比較して、次変動以降に大当たりとなる期待度が高くなるように設定されていてもよい。この場合、遊技者に対して、演出パターン (i i) が実行されることにより大当たりとなる期待感を付与することができる。一方、演出パターン (i) が実行された場合は、大当たりとなる期待度が相対的に低いため、遊技者に対して、最終的に、今回は残念ながら大当たりに期待できないことを示唆することができる。従って、背景画像を用いてメリハリのある表示演出を実現することができる。

【 0 2 4 5 】

図 1 9 を用いて、上述した表示演出の例を説明する。ここでは、先読み演出を開始した後、事前判定情報記憶領域 3 2 0 c 1 に格納された事前判定情報に大当たりを表す情報が存在する場合に、それに基づいて演出パターンを変更する例を説明する。

【 0 2 4 6 】

表示演出 1 6 0 3 における装飾図柄の変動表示中に遊技球が入賞して新たな保留情報が格納されると、画面 (c 2) のように、新たに保留表示 H R 2 0 が表示される。

続く表示演出 1 6 0 4 にてハズレ図柄配列で確定停止表示されるとき、演出パターン (i) が実行され画像 (d 4) のように通常背景画像 H K 1 で仮停止表示し、そのまま確定停止表示した場合には、次の装飾図柄の変動表示である表示演出 1 6 0 5 において、画像 (e 1) のようにハズレ図柄配列にて確定停止表示する期待度が高い。一方、表示演出 1 6 0 4 にて演出パターン (i i) が実行され画像 (d 8) のように特別背景画像 H K 4 で仮停止表示し、確定停止表示した場合には、表示演出 1 6 0 5 において、画像 (e 2) のように大当たり図柄配列にて確定停止表示する期待度が高くなる。なお、表示演出 1 6 0 5 では確定停止表示の画像 (e 1) 及び画像 (e 2) 以外は省略している。

【 0 2 4 7 】

上述したように期待度を設定するためには、例えば以下のように選択率を設定することが考えられる。新たな保留情報が大当たりでなかった場合には、演出パターン (i) の選択率を 9 5 %、演出パターン (i i) の選択率を 5 % とし、大当たりであった場合には、演出パターン (i) の選択率を 3 0 %、演出パターン (i i) の選択率を 7 0 % とすると、演出パターン (i i) が選択された場合に次の図柄変動で大当たりとなる期待度が、演出パターン (i) が選択された場合よりも大きくなる。

【 0 2 4 8 】

図 1 9 では次の装飾図柄の変動表示が大当たりの場合を例示したが、次の変動表示に限定されず、複数回後の変動表示で大当たりとなる (複数回あとの保留情報が大当たりである) 構成であってもよい。

【 0 2 4 9 】

なお、画像 (d 8) が表示された場合には、保留表示を、大当たりへの期待度を向上させるための色や形状の変化を実行しないように構成されていてもよい。このように構成することで、画像 (d 8) が表示され、かつ保留表示が変化したにもかかわらず大当たりではなかった場合の遊技者の落胆を抑制でき、趣向性の低下を抑制できる。

【 0 2 5 0 】

また画像 (d 8) が表示される条件として、新たな保留情報が大当たり判定であることを条件としても良い。言い換えると、画像 (d 8) が表示された場合には、次変動以降において必ず大当たりとなるように構成されていてもよい。

【 0 2 5 1 】

また、次の変動表示以降に大当たりとなる期待度が高くなる演出を実行する構成のうち、上述したものの以外の構成としては、先読み演出を複数回の図柄変動に亘って行うとき、大当たりとなる図柄変動の前に、演出パターン (i) (i i) のハズレ図柄配列の確定停止表示を行う構成が考えられる。ここで、大当たりが存在しない場合の演出パターン (i) の選択率が 9 5 %、演出パターン (i i) の選択率を 5 % とし、大当たりが存在する場合の演出パターン (i) の選択率をそれより低くする (例えば 5 0 %) とすると、演出パ

10

20

30

40

50

ターン (i i) が選択された場合には大当たりが存在する期待度は演出パターン (i) が選択された場合よりも大きくなる。

【 0 2 5 2 】

(ホ) 演出パターン (i i) において復活演出を行う (変動パターン 8 などが選択される) 場合においては、大当たり種別が 1 6 R 確変の時に限って、上述した先読み演出を実行するように構成されていてもよい。本実施形態の先読み演出が実行されると遊技者は大当たりへの期待感が非常に大きくなる。その場合において、大当たりとなったときに 2 R 確変や 4 R 確変などの相対的に賞球の払い出しの少ない大当たりであった場合、大当たりにもかかわらず残念に感じてしまう可能性がある。そこで、先読み演出において復活演出が行われる場合には、大当たり種別が必ず 1 6 R 確変となるように構成されていてもよい。

10

【 0 2 5 3 】

(ヘ) 上記実施形態では、演出パターン (i i) のように背景が特別背景画像 H K 4 に変更された状態で仮停止表示及が行われた場合には、装飾図柄がゾロ目で停止して大当たりとなる期待度が高くなる構成を例示した。しかしながら、装飾図柄がゾロ目で停止した大当たり以外の期待度が高くなる構成であってもよい。例えば、大入賞装置 1 2 7 がショート開放する上述した「パカ」が行われる期待度が高くなる構成であってもよい。具体的には、上述した 2 R 確変大当たりや、2 R 確変大当たりのように確変遊技状態への遷移はないものの「パカ」を 2 回行う演出などを実行することが考えられる。

【 0 2 5 4 】

20

(ホ) リーチ形成演出中などに実行される演出の内容によって、特別背景画像 H K 4 が表示される (すなわち、演出パターン (i i) が選択される) 期待度が変化するように構成されていてもよい。言い換えると、リーチ形成演出などの演出の一部分が複数のバリエーションに変化可能である場合において、演出パターン (i) が選択されたときと、演出パターン (i i) が選択されたときと、で選択されるバリエーションの割合が変化してもよい。

【 0 2 5 5 】

変化する演出の具体的な内容は特に限定されない。例えば、演出ボタン 1 0 5 を操作したときにカットインされる映像が第 1 映像と第 2 映像の 2 種類用意されており、演出パターン (i) が選択されたときには、第 1 映像が表示される割合が 9 0 %、第 2 映像が表示される割合が 1 0 % であり、演出パターン (i i) が選択されたときには、第 1 映像及び第 2 映像のいずれも 5 0 % の割合で表示されるように構成することが考えられる。もちろん演出ボタン 1 0 5 を操作したときに表示される映像に限らず、演出ボタン 1 0 5 の操作なしで表示される映像が変化してもよい。また、映像に限らず、可動役物 1 3 3 の動作の有無や動作の内容を変化させてもよい。

30

【 0 2 5 6 】

[その他の変形例]

背景画像を変更する演出は、上述した演出パターン (i) (i i) に示したものに限定されない。例えば、上述した演出パターン (i i) においては、復活演出が実行される構成を例示したが、復活演出以外の演出が実行される構成であってもよい。

40

【 0 2 5 7 】

また上述した演出パターンでは、事前判定画像 H K 2 の後の背景画像として特別背景画像 H K 4 が選択されたときに、大当たりの期待度が大きくなる構成を例示したが、反対に、事前判定画像 H K 2 の後の背景画像として通常背景画像 H K 1 が選択されたときに、特別背景画像 H K 4 が選択されたときよりも大当たりの期待度が大きくなるように構成されていてもよい。

【 0 2 5 8 】

上記実施形態では遊技機として遊技機 1 を例に挙げて説明したが、これに限らず他の遊技機としては、スロットマシン等の回動式遊技機やアレンジボール遊技機、雀球遊技機等でもよく、またこれらの遊技機は玉やメダル等の媒体を払出すための払出装置を搭載した

50

ものであっても、そうではないもの（例えば、所謂封入式）であってもよい。特に、遊技機及び回胴式遊技機という具合に異なる種別の遊技機において、本実施形態の遊技システムを共有して採用することにより、遊技機の種別の枠を超えて、新たな遊技の楽しさを提供することができる。

【 0 2 5 9 】

上記実施形態において説明した遊技機 1 の構成や各部材の動作態様は単なる一例に過ぎず、他の構成や動作態様であっても本発明を実現できることは言うまでもない。また、上述したフローチャートにおける処理の順序、設定値、判定に用いられる閾値等は単なる一例に過ぎず、本発明の範囲を逸脱しなければ他の順序や値であっても、本発明を実現できることは言うまでもない。また、上記実施形態で例示した画面図等も単なる一例であって、他の表示態様の画面であってもよい。

10

【 0 2 6 0 】

[遊技機 1 が奏する効果]

遊技機 1 は、主制御基板 3 0 0（メイン CPU 3 0 1 a）が、第 1 始動装置 1 2 3 または第 2 始動装置 1 2 4 に入球があった際に保留情報を取得して特別図柄判定を行い大当たり遊技を行うか否かを判定し、大当たり遊技を行うと判定された場合には、大当たり遊技を実行する。また主制御基板 3 0 0 は、特別図柄判定が実行されるよりも前に、大当たり判定の結果等を予め特定する事前判定処理を行う。

【 0 2 6 1 】

また演出制御基板 3 2 0 及び画像制御基板 3 3 0 は、第 1 始動装置 1 2 3 または第 2 始動装置 1 2 4 に入球があった際に、液晶表示装置 1 2 1 に装飾図柄を変動表示及び停止表示させる演出を表示させる。また、演出制御基板 3 2 0 は、主制御基板 3 0 0 の事前判定処理にて取得された事前判定情報に基づき、先読み演出を実行するか否かの判定を行う。

20

【 0 2 6 2 】

先読み演出では、背景画像を、通常背景画像 H K 1 から事前判定画像 H K 2 に変更し、その後、通常背景画像 H K 1 として確定停止表示を実行する表示演出と、背景画像を、通常背景画像 H K 1 から事前判定画像 H K 2 に変更し、その後、特別背景画像 H K 4 として仮停止表示を実行する表示演出と、を実行する。

【 0 2 6 3 】

すなわち、本発明の遊技機 1 は、始動条件の成立に基づいて判定情報を取得する判定情報取得手段（3 0 0）と、前記判定情報取得手段により取得された前記判定情報に基づき、特別遊技を行うか否かの判定である特別遊技判定を実行する特別遊技判定手段（3 0 0）と、前記特別遊技判定手段による前記特別遊技判定で前記特別遊技を行うと判定された場合に、前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段（3 0 0）と、表示手段（1 2 1）に、背景画像の表示と、前記始動条件の成立に伴う所定の図柄の変動表示および停止表示と、を実行させる表示制御手段（3 2 0、3 3 0）と、前記特別遊技判定手段により前記特別遊技判定が行われるよりも前に、当該特別遊技判定に用いられる前記判定情報に基づいて、前記特別遊技を行うか否かの判定である事前判定を実行する事前判定手段（3 0 0）と、前記表示制御手段が前記背景画像の表示を行う場合に、前記事前判定手段による前記事前判定の判定結果に基づいて、前記背景画像を、所定の事前判定画像（H K 2）に変更するか否かの判定である背景画像変更判定を実行する変更判定手段（3 2 0）と、を備える。

30

40

【 0 2 6 4 】

前記表示制御手段は、前記変更判定手段による前記背景画像変更判定の判定結果に基づいて、背景画像として通常背景画像（H K 1）を用いる第 1 の演出と、前記事前判定画像を用いる第 2 の演出および第 3 の演出と、を実行する演出実行手段（3 2 0、3 3 0）を備えており、前記第 2 の演出は、前記通常背景画像が表示された状態において前記背景画像を前記事前判定画像に変更し、当該事前判定画像が表示された状態で前記変動表示を行い、その後、前記事前判定画像が表示された後に前記背景画像を前記通常背景画像に変更し、当該通常背景画像が表示された状態で前記停止表示を行う演出であり、前記第 3 の演

50

出は、前記通常背景画像が表示された状態において前記背景画像を前記事前判定画像に変更し、当該事前判定画像が表示された状態で前記変動表示を行い、その後、前記事前判定画像が表示された後に前記通常背景画像とは異なる前記背景画像である特別背景画像（HK4）を表示し、当該特別背景画像が表示された状態で、前記停止表示を示唆する仮停止表示を行う演出であることを特徴とする。

【0265】

また、上述した遊技機1においては、前記第3の演出が実行された場合は、前記第2の演出が実行された場合よりも、前記特別遊技実行手段により前記特別遊技が実行される期待度が高く設定されている。

【0266】

このような遊技機1では、停止表示（ここでは、確定停止表示及び仮停止表示を含む。以下同様。）が行われる前に事前判定画像HK2に背景画像が変更され、その後の装飾図柄SZ1～SZ3の停止表示を行うときの背景画像を、通常背景画像HK1と特別背景画像HK4のいずれかとして表示する。遊技者は、事前判定画像HK2が表示されることにより、それ以外の場合と比較して大当たり遊技への期待度が大きい状態であると想定する可能性があるため、停止表示のときの背景画像がどのような背景となるかを期待することができ、また所望の背景となったときにはより期待感を高めることができる。

【0267】

このように、本発明の遊技機1では、遊技への興趣を向上させることができる。

なお、本発明における特別背景画像とは、先読み演出における事前判定画像HK2への変更される前に表示されていた通常背景画像のみを除いた、全ての背景画像を含むものである。すなわち、通常時に使用される背景画像であっても、事前判定画像であっても、先読み演出の専用の背景画像であっても、それ以外の背景画像であってもよい。遊技者は、先読み演出の開始前、すなわち事前判定画像へ変化する前の背景画像と、装飾図柄が仮停止表示したときの背景画像と、が相違することで、先読み演出において違和感を覚え、大当たりの期待感を高めることができる。

【0268】

以上、実施例、変形例に基づき本発明について説明してきたが、上記した発明の実施の形態は、本発明の理解を容易にするためのものであり、本発明を限定するものではない。本発明は、その趣旨並びに特許請求の範囲を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本発明にはその等価物が含まれる。

【符号の説明】

【0269】

1 ... 遊技機（遊技機）

121 ... 液晶表示装置（表示手段）

300 ... 主制御基板（判定情報取得手段、特別遊技判定手段、特別遊技実行手段、事前判定手段）

320 ... 演出制御基板（演表示制御手段、変更判定手段、演出実行手段）

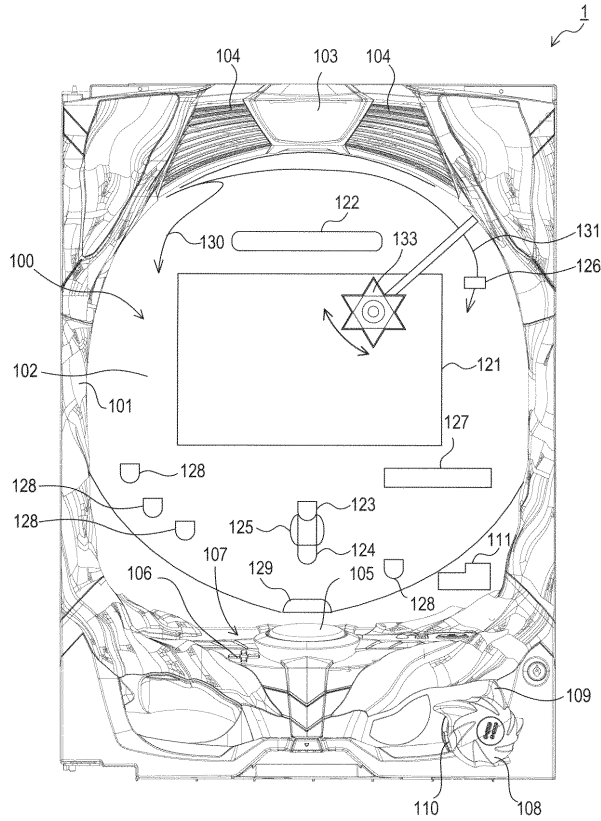
330 ... 画像制御基板（演表示制御手段、演出実行手段）

10

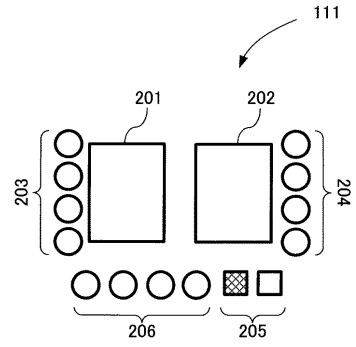
20

30

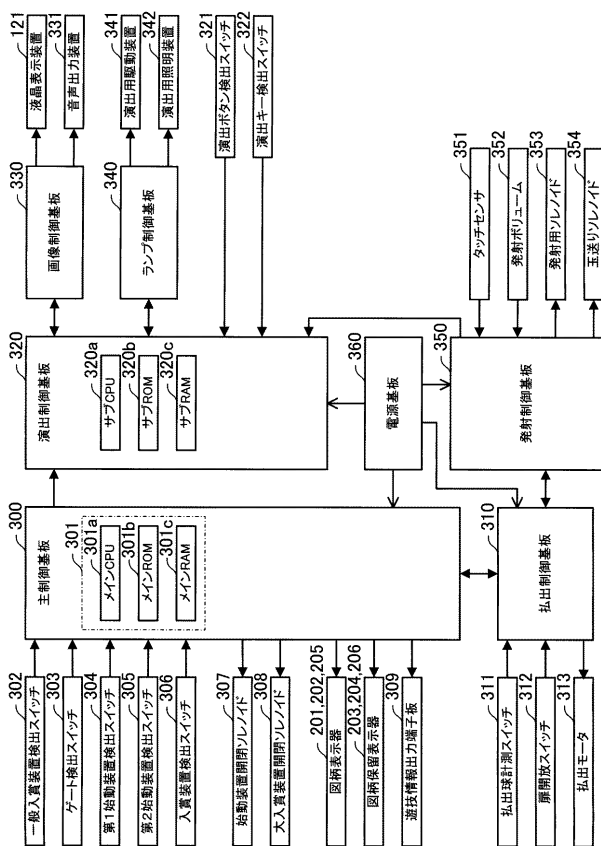
【図 1】



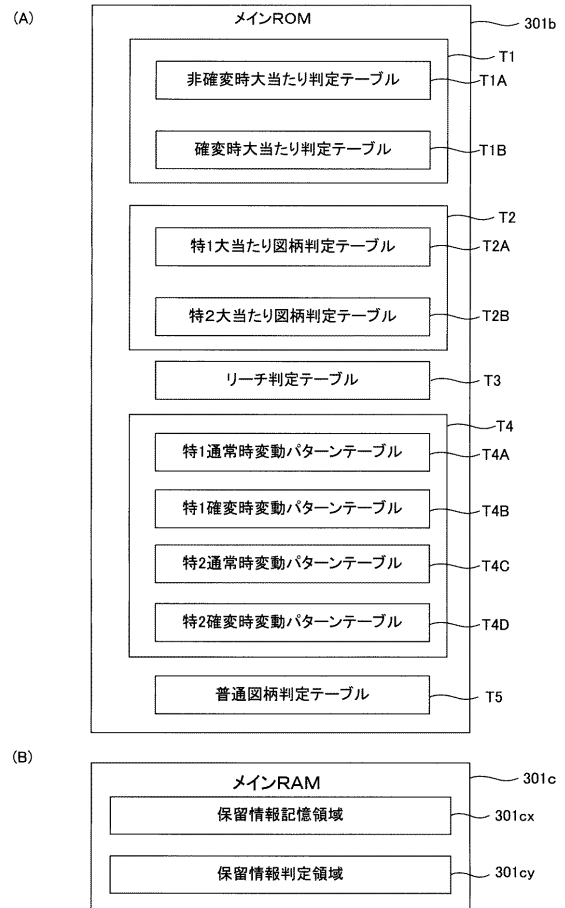
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

(A)非確変時大当たり判定テーブル

大当たり乱数:0~1199	
大当たり値	大当たり確率
0~2	3/1200(=1/400)

T1A

(B)確変時大当たり判定テーブル

大当たり乱数:0~1199	
大当たり値	大当たり確率
0~19	20/1200(= 1/60)

T1B

(C)普通図柄判定テーブル

普通図柄乱数:0~65535		
遊技状態	当たり値	当たり確率
非時短遊技状態	0	1/65536
時短遊技状態	0~65534	65535/65536

T5

【図 6】

(A)特1大当たり図柄決定テーブル

大当たり図柄乱数:0~9

大当たり図柄	判定	選択割合	当たり値	時短変動回数
特定図柄A	16R確変	2/10	1,7	100
特定図柄B	4R確変	6/10	0,2,4,5,8,9	100
特定図柄C	2R確変	2/10	3,6	100

T2A

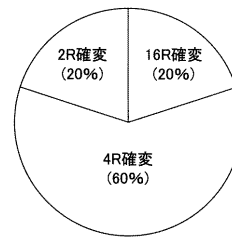
(B)特2大当たり図柄決定テーブル

大当たり図柄乱数:0~9

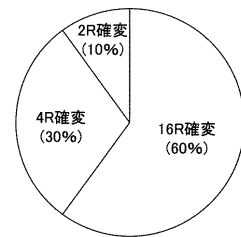
大当たり図柄	判定	選択割合	当たり値	時短変動回数
特定図柄A	16R確変	6/10	0,1,4,6,7,9	100
特定図柄B	4R確変	3/10	2,5,8	100
特定図柄C	2R確変	1/10	3	100

T2B

(C)大当たり種別の振り分け割合



第1特別図柄



第2特別図柄

【図 7 - 1】

(A)特1通常時変動パターンテーブル

T4A

変動パターン	演出内容	変動時間	ハズレ選択割合	特A,特B選択割合
変動パターン1	通常ハズレ演出	5s	21/30	-
変動パターン2	ノーマルリーチ(ハズレ)演出	10s	4/30	-
変動パターン3	ノーマルリーチ(特C当たり)演出	10s	-	-
変動パターン4	SPリーチ(ハズレ)演出	30s	3/30	-
変動パターン5	SPリーチ(特A,B当たり)演出	30s	-	5/30
変動パターン6	SPSPリーチ(ハズレ)演出	60s	2/30	-
変動パターン7	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出	60s	-	20/30
変動パターン8	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出	80s	-	5/30

【図 7 - 2】

(A)特2通常時変動パターンテーブル

T4C

変動パターン	演出内容	変動時間	ハズレ選択割合	特A,特B選択割合
変動パターン17	通常ハズレ演出	5s	21/30	-
変動パターン18	ノーマルリーチ(ハズレ)演出	10s	4/30	-
変動パターン19	ノーマルリーチ(特C当たり)演出	10s	-	-
変動パターン20	SPリーチ(ハズレ)演出	30s	3/30	-
変動パターン21	SPリーチ(特A,B当たり)演出	30s	-	5/30
変動パターン22	SPSPリーチ(ハズレ)演出	60s	2/30	-
変動パターン23	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出	60s	-	20/30
変動パターン24	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出	80s	-	5/30

(B)特1確変時変動パターンテーブル

T4B

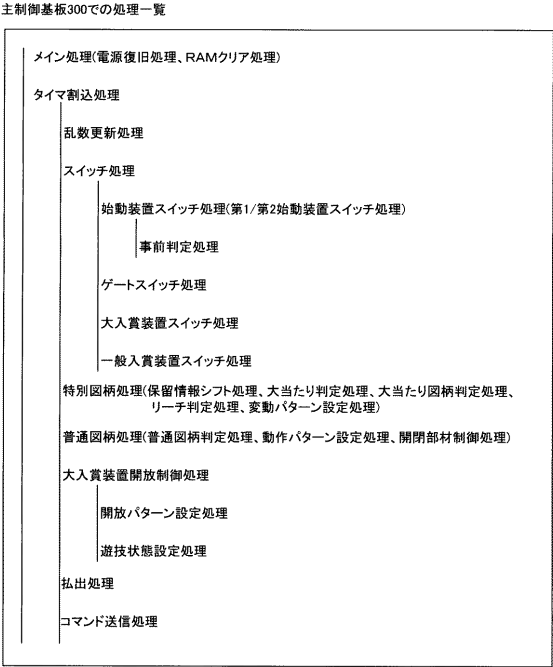
変動パターン	演出内容	変動時間	ハズレ選択割合	特A,特B選択割合
変動パターン9	通常ハズレ演出	10s	24/30	-
変動パターン10	ノーマルリーチ(ハズレ)演出	10s	3/30	-
変動パターン11	ノーマルリーチ(特C当たり)演出	10s	-	-
変動パターン12	SPリーチ(ハズレ)演出	30s	2/30	-
変動パターン13	SPリーチ(特A,B当たり)演出	30s	-	5/30
変動パターン14	SPSPリーチ(ハズレ)演出	60s	1/30	-
変動パターン15	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出	60s	-	20/30
変動パターン16	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出	80s	-	5/30

(B)特2確変時変動パターンテーブル

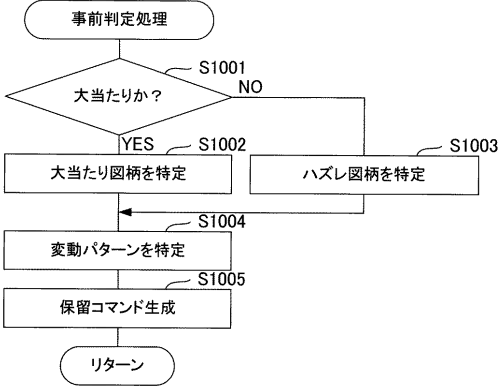
T4D

変動パターン	演出内容	変動時間	ハズレ選択割合	特A,特B選択割合
変動パターン25	通常ハズレ演出	2s	24/30	-
変動パターン26	ノーマルリーチ(ハズレ)演出	10s	3/30	-
変動パターン27	ノーマルリーチ(特C当たり)演出	10s	-	-
変動パターン28	SPリーチ(ハズレ)演出	30s	2/30	-
変動パターン29	SPリーチ(特A,B当たり)演出	30s	-	5/30
変動パターン30	SPSPリーチ(ハズレ)演出	60s	1/30	-
変動パターン31	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出	60s	-	20/30
変動パターン32	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出	80s	-	5/30

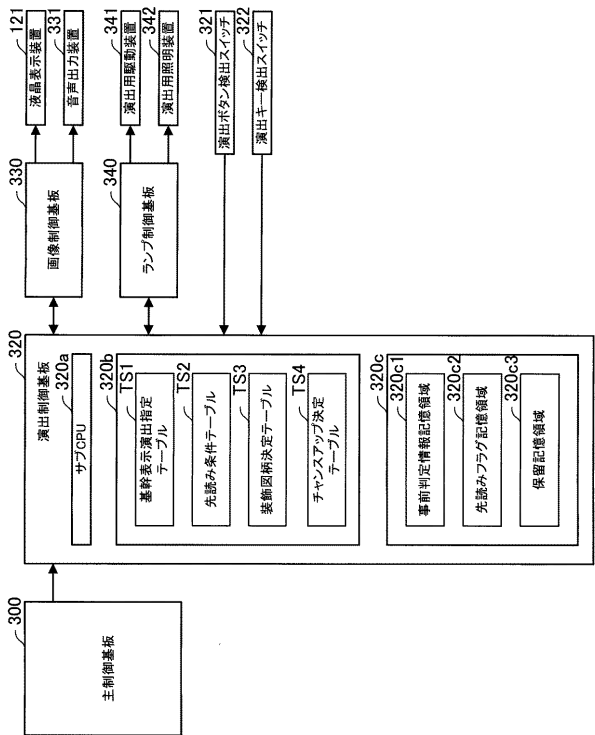
【図 8】



【図 9】



【図 10】

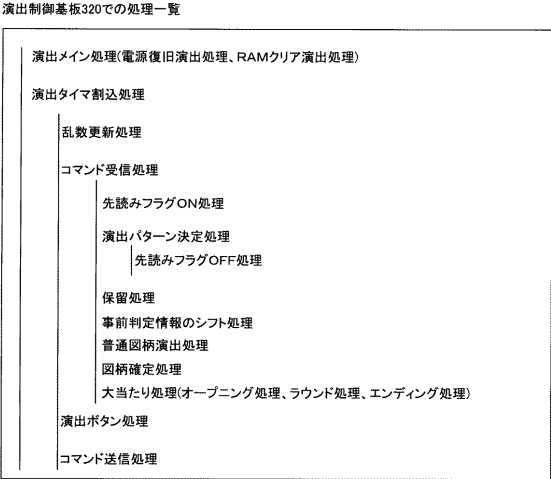


【図 11】

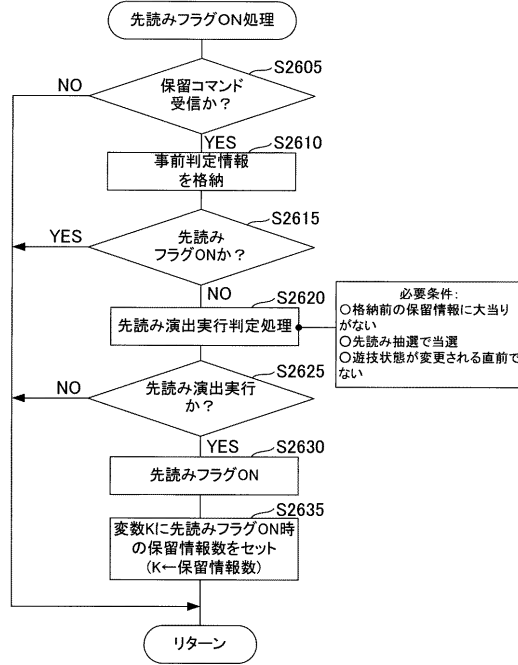
320c1

事前判定情報記憶領域								
特別図柄の種類	第1特別図柄				第2特別図柄			
格納領域	第1	第2	第3	第4	第1	第2	第3	第4
大当たり判定	ハズレ	ハズレ	ハズレ	大当たり	-	-	-	-
大当たり図柄	-	-	-	特A	-	-	-	-
変動パターン	1	2	4	7	-	-	-	-

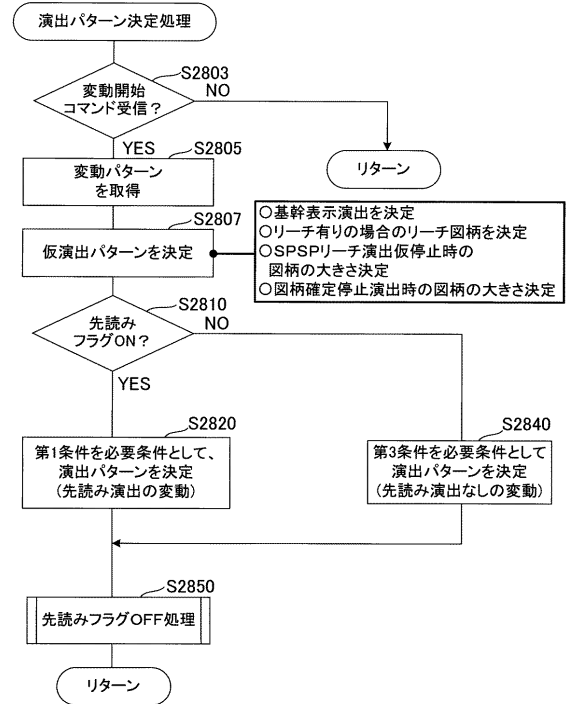
【図 12】



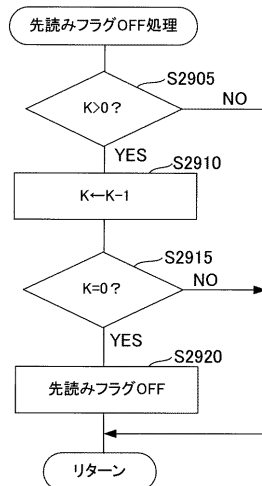
【図 13】



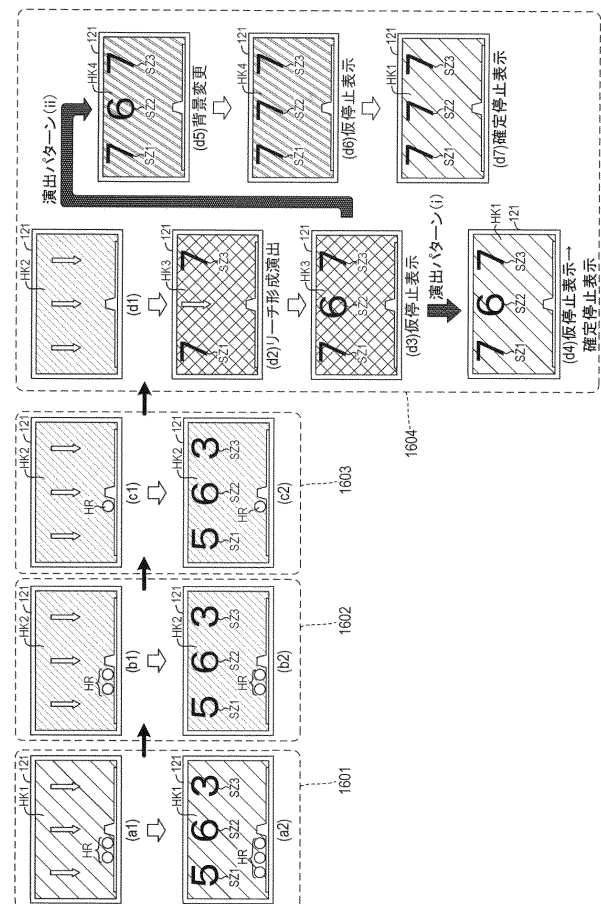
【図 14】



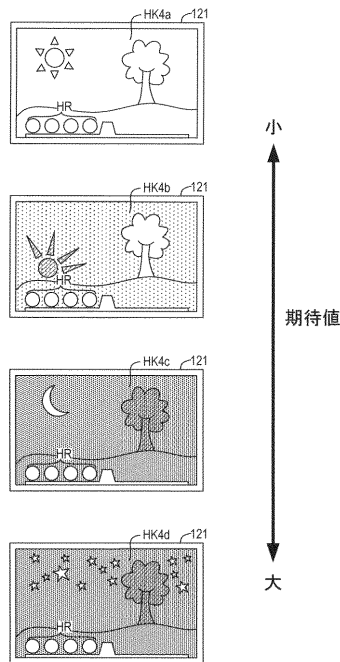
【図 15】



【図 16】



【図 17】



【図 18】

変動パターン	選択される特別背景画像	選択割合
変動パターン6 (演出パターン(ii))	昼の背景HK4a	70/100
	夕方の背景HK4b	15/100
	夜の背景HK4c	10/100
	星空の背景HK4d	5/100
変動パターン8 (演出パターン(ii))	昼の背景HK4a	10/100
	夕方の背景HK4b	10/100
	夜の背景HK4c	20/100
	星空の背景HK4d	60/100

【図 19】

