

(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2017-770

(P2017-770A)

(43) 公開日 平成29年1月5日 (2017.1.5)

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

審査請求 有 請求項の数 3 O L (全 64 頁)

(21) 出願番号	特願2016-115864 (P2016-115864)	(71) 出願人	000161806
(22) 出願日	平成28年6月10日 (2016.6.10)		京楽産業. 株式会社
(62) 分割の表示	特願2015-115094 (P2015-115094) の分割	(74) 代理人	110001276
原出願日	平成27年6月5日 (2015.6.5)		特許業務法人 小笠原特許事務所
		(72) 発明者	百瀬 智哉
			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
		(72) 発明者	天野 貴之
			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 CA12 CA26 CA48 CA52 CA73

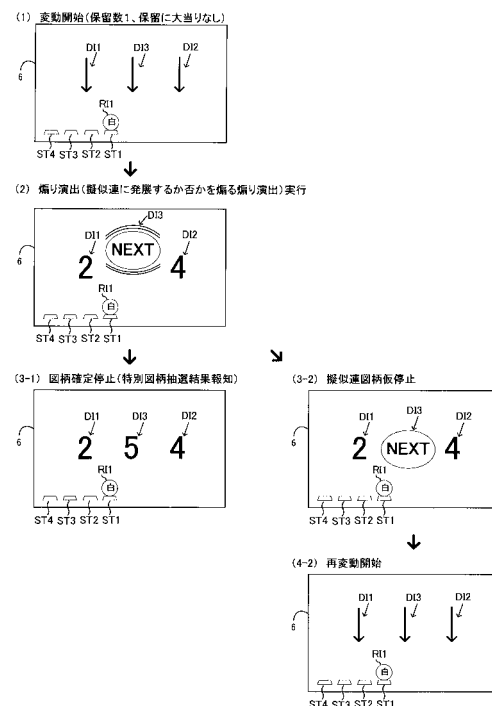
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者の興味を惹きつけることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する特定演出に発展することを煽る煽り演出の後に特定演出に発展する第1演出、または、特定演出に発展することを煽る煽り演出の後に特定演出に発展させない第2演出を少なくとも実行可能であり、所定状態（例えば、特別図柄抽選の保留数が多い状態）よりも所定状態でない方が、高確率で第1演出または第2演出を実行する。

【選択図】 図32



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

始動条件の成立により取得された遊技情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定する特別遊技判定手段と、

前記特別遊技判定手段による判定結果に基づいて、当該判定結果を報知する報知演出を実行する演出実行手段とを備え、

前記演出実行手段は、

前記報知演出において、少なくとも前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する特定演出に発展することを煽る煽り演出の後に前記特定演出に発展させる第 1 演出、または、前記煽り演出の後に前記特定演出に発展させない第 2 演出を実行可能であり、

前記報知演出において、前記演出実行手段により前記第 1 演出または前記第 2 演出が実行される確率は、所定の状態であるときよりも前記所定の状態でないときの方が高い、遊技機。

【請求項 2】

前記特別遊技判定手段による判定結果に基づいて、前記報知演出の演出パターンを決定する演出パターン決定手段を更に備え、

前記演出パターン決定手段は、

前記報知演出において、前記第 1 演出を実行させることが可能な第 1 の演出パターンまたは前記第 2 演出を実行させることが可能な第 2 の演出パターンを決定可能であり、

前記演出パターン決定手段により前記第 1 の演出パターンまたは前記第 2 の演出パターンが決定される確率は、前記所定の状態であるときよりも前記所定の状態でないときの方が高く、

前記演出実行手段は、

前記演出パターン決定手段により前記第 1 の演出パターンが決定されたとき、前記第 1 演出を実行可能であり、

前記演出パターン決定手段により前記第 2 の演出パターンが決定されたとき、前記第 2 演出または前記第 2 演出とは異なる第 3 演出を実行可能である、請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記遊技情報を所定数まで記憶可能な記憶手段を更に備え、

前記所定の状態は、前記記憶手段に 1 または複数の前記遊技情報が記憶されている特別状態である、請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記遊技情報に基づいて、前記特別遊技判定手段により判定される前に、前記特別遊技を実行するか否かを判定する事前判定手段を更に備え、

前記第 3 演出は、前記事前判定手段による判定結果を示唆する示唆演出を含み、

前記演出実行手段は、前記特別状態であるときに前記演出パターン決定手段により前記第 2 の演出パターンが決定されたとき、前記特別状態でないときに前記演出パターン決定手段により前記第 2 の演出パターンが決定されたときよりも高確率で前記示唆演出を実行する、請求項 3 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技者によって遊技されるパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

昨今の遊技機、例えばパチンコ遊技機においては、特別図柄抽選の保留数が少ない場合に、リーチが成立しやすいものが多い（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】**

10

20

30

40

50

【 0 0 0 3 】

【特許文献 1】特開 2 0 1 0 - 2 4 6 6 1 6 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 4 】

上記のように、現在、遊技機には、遊技媒体（遊技機、メダル等）を獲得する楽しみの提供ばかりではなく、様々な価値（例えば、興趣性の高い演出）の提供が求められている。このため、遊技機には、遊技者の興味を惹きつけることのできる新しい動作が常に求められている。

【 0 0 0 5 】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであって、その主たる目的は、遊技者の興味を惹きつけることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

上記の目的を達成するために、本発明の一局面は以下の構成を採用した。なお、括弧内の参照符号、説明文言等は、本発明の一局面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、本発明の一局面の範囲を何ら限定するものではない。

【 0 0 0 7 】

本発明の一局面に係る遊技機（ 1 ）は、

始動条件の成立により取得された遊技情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定する特別遊技判定手段（ 1 0 0 ）と、

前記特別遊技判定手段による判定結果に基づいて、当該判定結果を報知する報知演出を実行する演出実行手段（ 4 0 0 、 5 0 0 ）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記報知演出において、少なくとも前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する特定演出に発展することを煽る煽り演出の後に前記特定演出に発展させる第 1 演出（例えば、図 3 2（ 1 ）、（ 2 ）、（ 3 - 2 ）に示す演出参照）、または、前記煽り演出の後に前記特定演出に発展させない第 2 演出（例えば、図 3 2（ 1 ）、（ 2 ）（ 3 - 1 ）に示す演出参照）を実行可能であり、

前記報知演出において、前記演出実行手段により前記第 1 演出または前記第 2 演出が実行される確率は、所定の状態であるときよりも前記所定の状態でないときの方が高い。

【 0 0 0 8 】

また、前記特別遊技判定手段による判定結果に基づいて、前記報知演出の演出パターンを決定する演出パターン決定手段（ 1 0 0 ）を更に備え、

前記演出パターン決定手段は、

前記報知演出において、前記第 1 演出を実行させることが可能な第 1 の演出パターン（例えば、図 1 4 ~ 図 1 7 に示す識別番号 1 ~ 6 の変動パターン）または前記第 2 演出を実行させることが可能な第 2 の演出パターン（例えば、図 1 4 ~ 図 1 7 に示す識別番号 7 、 8 の変動パターン）を決定可能であり、

前記演出パターン決定手段により前記第 1 の演出パターンまたは前記第 2 の演出パターンが決定される確率は、前記所定の状態であるときよりも前記所定の状態でないときの方が高く、

前記演出実行手段は、

前記演出パターン決定手段により前記第 1 の演出パターンが決定されたとき、前記第 1 演出を実行可能であり、

前記演出パターン決定手段により前記第 2 の演出パターンが決定されたとき、前記第 2 演出または前記第 2 演出とは異なる第 3 演出（例えば、図 3 3 に示す保留変化演出参照）を実行可能としてもよい。

【 0 0 0 9 】

また、前記遊技情報を所定数まで記憶可能な記憶手段（ 1 0 0 ）を更に備え、

10

20

30

40

50

前記所定の状態は、前記記憶手段に１または複数の前記遊技情報が記憶されている特別状態であってもよい。

【００１０】

前記遊技情報に基づいて、前記特別遊技判定手段により判定される前に、前記特別遊技を実行するか否かを判定する事前判定手段（１００）を更に備え、

前記第３演出は、前記事前判定手段による判定結果を示唆する示唆演出を含み、

前記演出実行手段は、前記特別状態であるときに前記演出パターン決定手段により前記第２の演出パターンが決定されたとき、前記特別状態でないときに前記演出パターン決定手段により前記第２の演出パターンが決定されたときよりも高確率で前記示唆演出を実行してもよい。

10

【発明の効果】

【００１１】

本発明によれば、遊技者の興味を惹きつける新規な動作を行うことができる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【００１２】

【図１】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機１の一例を示す概略正面図

【図２】図１のパチンコ遊技機１に設けられた表示器４の一例を示す拡大図

【図３】図１のパチンコ遊技機１の部分平面図

【図４】パチンコ遊技機１に設けられた制御装置の構成の一例を示すブロック図

20

【図５】本実施形態に特有の遊技球通過判定処理の一例について説明するための図

【図６】メイン制御部１００によって実行されるメイン処理を示すフローチャートの一例

【図７】図６のステップＳ９１１における電源遮断監視処理の詳細フローチャートの一例

【図８】図６のステップＳ９０９における復旧処理の詳細フローチャートの一例

【図９】メイン制御部１００によって行われるタイマ割込み処理を示すフローチャートの一例

【図１０】特図ゲームカウント処理および普図ゲームカウント処理を実行する際に使用されるデータ、および、メイン制御部１００のＲＡＭ１０３の記憶エリア（作業エリア）について説明するための図

【図１１】特別図柄変動表示の時間をエリア１１Ａに設定するために用いられる変動時間テーブルの概念図の一例

30

【図１２】図９のステップＳ２における始動口スイッチ処理の詳細フローチャートの一例

【図１３】図９のステップＳ４における特別図柄処理の詳細フローチャートの一例

【図１４】変動パターン決定テーブルの一例を説明するための図

【図１５】変動パターン決定テーブルの一例を説明するための図

【図１６】変動パターン決定テーブルの一例を説明するための図

【図１７】変動パターン決定テーブルの一例を説明するための図

【図１８】図９のステップＳ６における大入賞口処理の詳細フローチャートの一例

【図１９】図９のステップＳ６における大入賞口処理の詳細フローチャートの一例

【図２０】演出制御部４００によって行われるタイマ割込み処理を示すフローチャートの一例

40

【図２１】図２０のステップＳ１１におけるコマンド受信処理を示す詳細フローチャートの一例

【図２２】図２０のステップＳ１１におけるコマンド受信処理を示す詳細フローチャートの一例

【図２３】図２１のステップＳ１１５における報知演出設定処理を示す詳細フローチャートの一例

【図２４】図２１のステップＳ１１５における報知演出設定処理を示す詳細フローチャートの一例

【図２５】演出タイプ決定テーブルの一例を説明するための図

50

【図 2 6】演出タイプ決定テーブルの一例を説明するための図
【図 2 7】演出タイプ決定テーブルの一例を説明するための図
【図 2 8】演出タイプ決定テーブルの一例を説明するための図
【図 2 9】画像音響制御部 5 0 0 によって実行される演出実行処理を示すフローチャートの一例
【図 3 0】図 2 8 のステップ S 8 0 4 における描画処理を示すフローチャートの一例
【図 3 1】装飾図柄および保留画像について説明するための図
【図 3 2】画像表示部 6 において表示される演出画像の一例について説明するための図
【図 3 3】画像表示部 6 において表示される演出画像の一例について説明するための図
【発明を実施するための形態】

10

【0013】

以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機 1 について説明する。なお、以下では、パチンコ遊技機 1 を、単に、遊技機 1 という場合がある。

【0014】

[パチンコ遊技機 1 の概略構成]

以下、図 1 ~ 図 3 を参照して、本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機 1 の概略構成について説明する。なお、図 1 は、本発明の一実施形態に係る遊技機 1 の一例を示す概略正面図である。図 2 は、遊技機 1 に設けられた表示器 4 の一例を示す拡大図である。図 3 は、遊技機 1 の部分平面図である。

【0015】

20

図 1 において、遊技機 1 は、例えば遊技者の操作により打ち出された遊技球が入賞すると賞球を払い出すように構成されたパチンコ遊技機である。この遊技機 1 は、遊技球が打ち出される遊技盤 2 と、遊技盤 2 を囲む枠部材 5 とを備えている。枠部材 5 は、軸支側に設けられた蝶番を中心に、遊技機 1 の主部に対して開閉可能に構成されている。そして、枠部材 5 の前面側となる所定位置（例えば、軸支側とは反対側となる端部）には錠部 4 3 が設けられており、錠部 4 3 を開錠することによって枠部材 5 を開くことが可能となる。

【0016】

遊技盤 2 は、その前面に、遊技球により遊技を行うための遊技領域 2 0 が形成されている。遊技領域 2 0 には、下方（発射装置 2 1 1 ; 図 4 参照）から発射された遊技球が遊技盤 2 の主面に沿って上昇して遊技領域 2 0 の上部位置へ向かう通路を形成するレール部材（図示せず）と、上昇した遊技球を遊技領域 2 0 の右側に案内する案内部材（図示せず）とが備えられている。

30

【0017】

また、遊技盤 2 には、遊技者により視認され易い位置に、各種演出のための画像を表示する画像表示部 6 が配設されている。画像表示部 6 は、遊技者による遊技の進行に応じて、例えば、装飾図柄を表示することによって特別図柄抽選（大当たり抽選）の結果を遊技者に報知したり、キャラクタの登場やアイテムの出現等による予告演出を表示したり、特別図柄抽選が保留されている回数を示す保留画像を表示したりする。なお、画像表示部 6 は、液晶表示装置や EL (Electro Luminescence : 電界発光) 表示装置等によって構成されるが、他の任意の表示装置を利用してもよい。さらに、遊技盤 2 の前面には、各種の演出に用いられる可動役物 7 および盤ランプ 8 が設けられている。可動役物 7 は、遊技盤 2 に対して可動に構成され、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によって演出を行う。また、盤ランプ 8 は、遊技の進行に応じて発光することによって光による各種の演出を行う。

40

【0018】

遊技領域 2 0 には、遊技球の落下方向を変化させる遊技くぎ及び風車（共に図示せず）等が配設されている。また、遊技領域 2 0 には、入賞や抽選に関する種々の役物が所定の位置に配設されている。なお、図 1 においては、入賞や抽選に関する種々の役物の一例として、第 1 始動口 2 1、第 2 始動口 2 2、ゲート 2 5、大入賞口 2 3、および普通入賞口 2 4 が遊技盤 2 に配設されている。さらに、遊技領域 2 0 には、遊技領域 2 0 に打ち出さ

50

れた遊技球のうち何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球を、遊技領域 20 の外に排出する排出口 26 が配設されている。

【0019】

第1始動口21および第2始動口22は、それぞれ遊技球が入ると入賞して特別図柄抽選（大当り抽選）が始動する。第1始動口21は、予め定められた特別電動役物（大入賞口23）および/または予め定められた特別図柄表示器（後述する第1特別図柄表示器4a）を作動させることとなる、遊技球の入賞に係る入賞口である。また、第2始動口22は、上記特別電動役物および/または予め定められた特別図柄表示器（後述する第2特別図柄表示器4b）を作動させることとなる、遊技球の入賞に係る入賞口である。ゲート25を遊技球が通過すると普通図柄抽選（下記の電動チューリップ27の開閉抽選）が始動する。なお、普通入賞口24に遊技球が入賞しても抽選は始動しない。

10

【0020】

第2始動口22は、第1始動口21の下部に設けられ、普通電動役物の一例として、遊技球の入口近傍に電動チューリップ27を備えている。電動チューリップ27は、チューリップの花を模した一对の羽根部を有しており、後述する電動チューリップ開閉部112（例えば、電動ソレノイド）の駆動によって当該一对の羽根部が左右に開閉する。電動チューリップ27は、一对の羽根部が閉じていると、第2始動口22の入口へ案内される開口幅が極めて狭いため、遊技球が第2始動口22へ入らない閉状態となる。一方、電動チューリップ27は、一对の羽根部が左右に開くと、第2始動口22の入口へ案内される開口幅が拡大するため、遊技球が第2始動口22へ入り易い開状態となる。そして、電動チューリップ27は、ゲート25を遊技球が通過して普通図柄抽選に当選すると、一对の羽根部が規定時間（例えば、0.10秒間）開き、規定回数（例えば、1回）だけ開閉する。

20

【0021】

大入賞口23は、第2始動口22の下側中央に位置し、特別図柄抽選の結果に応じて開放する。大入賞口23は、通常は閉状態であり遊技球が入ることがない状態となっているが、特別図柄抽選の結果に応じて遊技盤2の主面から突出傾斜して開状態となって遊技球が入り易い状態となる。例えば、大入賞口23は、所定条件（例えば、29.5秒経過または遊技球10個の入賞）を満たすまで開状態となるラウンドを、所定回数（例えば、16回）だけ繰り返す。

30

【0022】

また、遊技盤2の右下には、上述した特別図柄抽選や普通図柄抽選の結果や保留数に関する表示を行う表示器4が配設されている。表示器4の詳細については後述する。

【0023】

ここで、賞球の払い出しについて説明する。第1始動口21、第2始動口22、大入賞口23、および普通入賞口24に遊技球が入る（入賞する）と、遊技球が入賞した場所に応じて、1つの遊技球当たり規定個数の賞球が払い出される。例えば、第1始動口21および第2始動口22に遊技球が1個入賞すると3個の賞球、大入賞口23に遊技球が1個入賞すると13個の賞球、普通入賞口24に遊技球が1個入賞すると10個の賞球がそれぞれ払い出される。なお、ゲート25を遊技球が通過したことを検出しても、それに連動した賞球の払い出しは無い。

40

【0024】

遊技機1の前面となる枠部材5には、ハンドル31、レバー32、停止ボタン33、取り出しボタン34、スピーカ35、枠ランプ36、演出ボタン37、演出キー38、および皿39等が設けられている。

【0025】

遊技者がハンドル31に触れてレバー32を時計回りに回転させる操作を行うと、その操作角度に応じた打球力にて所定の時間間隔（例えば、1分間に100個）で、発射装置211（図4参照）が遊技球を電動発射する。皿39（図3参照）は、遊技機1の前方に突出して設けられ、発射装置211に供給される遊技球を一時的に溜めておく。また、皿

50

39には、上述した賞球が払い出される。そして、皿39に溜められた遊技球は、遊技者のレバー32による操作と連動したタイミングで、供給装置（図示せず）によって1つつ発射装置211に供給される。

【0026】

停止ボタン33は、ハンドル31の下部側面に設けられ、ハンドル31に遊技者が触れてレバー32を時計回りに回転させている状態であっても、遊技者に押下されることによって遊技球の発射を一時的に停止させる。取り出しボタン34は、皿39が設けられた位置近傍の前面に設けられ、遊技者に押下されることによって皿39に溜まっている遊技球を箱（図示せず）に落下させる。

【0027】

スピーカ35および枠ランプ36は、それぞれ遊技機1の遊技状態や状況を告知したり各種の演出を行ったりする。スピーカ35は、楽曲や音声、効果音による各種の演出を行う。また、枠ランプ36は、点灯/点滅によるパターンや発光色の違い等によって光による各種の演出を行う。

【0028】

次に、図2を参照して、遊技機1に設けられる表示器4について説明する。図2において、表示器4は、第1特別図柄表示器4a、第2特別図柄表示器4b、第1特別図柄保留表示器4c、第2特別図柄保留表示器4d、普通図柄表示器4e、普通図柄保留表示器4f、および遊技状態表示器4gを備えている。

【0029】

第1特別図柄表示器4aは、第1始動口21に遊技球が入賞することに対応して表示図柄が変動して表示される。例えば、第1特別図柄表示器4aは、7セグ表示装置で構成され、第1始動口21に遊技球が入賞した場合、特別図柄を変動表示した後に停止表示してその抽選結果を表示する。また、第2特別図柄表示器4bは、第2始動口22に遊技球が入賞することに対応して表示図柄が変動して表示される。例えば、第2特別図柄表示器4bも同様に、7セグ表示装置で構成され、第2始動口22に遊技球が入賞した場合、特別図柄を変動表示した後に停止表示してその抽選結果を表示する。普通図柄表示器4eは、ゲート25を遊技球が通過することに対応して表示図柄が変動して表示される。例えば、普通図柄表示器4eは、LED表示装置で構成され、遊技球がゲート25を通過した場合、普通図柄を変動表示した後に停止表示してその抽選結果を表示する。

【0030】

第1特別図柄保留表示器4cは、第1始動口21に遊技球が入賞した場合の特別図柄抽選を保留している回数を表示する。第2特別図柄保留表示器4dは、第2始動口22に遊技球が入賞した場合の特別図柄抽選を保留している回数を表示する。普通図柄保留表示器4fは、普通図柄抽選を保留している回数を表示する。例えば、第1特別図柄保留表示器4c、第2特別図柄保留表示器4d、および普通図柄保留表示器4fは、それぞれ列設されたLED表示装置で構成され、その点灯態様によって保留回数が表示される。

【0031】

遊技状態表示器4gは、遊技機1の電源投入時点における遊技状態（時短状態等）を表示する。

【0032】

次に、図3を参照して、遊技機1に設けられる入力装置について説明する。図3において、遊技機1には、入力装置の一例として、演出ボタン37および演出キー38が設けられている。

【0033】

演出ボタン37および演出キー38は、それぞれ遊技者が演出に対する入力を行うために設けられている。演出ボタン37は、遊技機1の前方に突出した皿39の上面脇部に設けられる。演出キー38は、中央キーと略十字に配列された4つの方向キーとを有し、演出ボタン37に隣接して皿39の上面脇部に設けられる。演出ボタン37および演出キー38は、それぞれ遊技者に押下されることによって所定の演出が行われる。例えば、遊技

10

20

30

40

50

者は、所定のタイミングで演出ボタン 37 を押下することによって所定の演出を楽しむことができる。また、遊技者は、演出キー 38 の 4 つの方向キーを操作することにより、画像表示部 6 に表示されている複数の画像のいずれかを選ぶこと等が可能である。また、遊技者は、演出キー 38 の中央キーを操作することにより、選んだ画像を情報として入力することが可能である。

【0034】

また、遊技機 1 の背面側には、払出用の遊技球を溜めておく球タンクや遊技球を皿 39 に払い出す払出装装置（払出駆動部 311）が設けられ、各種の基板等が取り付けられている。例えば、遊技盤 2 の後面には、メイン基板およびサブ基板等が配設されている。具体的には、メイン基板には、内部抽選および当選の判定等を行うメイン制御部 100（図 4 参照）が構成されたメイン制御基板が配設されている。サブ基板には、遊技球を遊技領域 20 の上部へ発射する発射装置 211 を制御する発射制御部 200（図 4 参照）が構成された発射制御基板、賞球の払出を制御する払出制御部 300 が構成された払出制御基板、演出を統括的に制御する演出制御部 400 が構成された演出制御基板、画像および音による演出を制御する画像音響制御部 500 が構成された画像制御基板、および各種のランプ（枠ランプ 36、盤ランプ 8）や可動役物 7 による演出を制御するランプ制御部 600 が構成されたランプ制御基板等が配設されている。また、遊技盤 2 の後面には、遊技機 1 の電源オン/オフを切り替えるとともに、遊技機 1 に供給された 24V（ボルト）の交流電力を各種電圧の直流電力に変換して、それぞれの電圧の直流電力を上述した各種の基板等に出力するスイッチング電源が配設されている。

【0035】

[パチンコ遊技機 1 の制御装置の構成]

次に、図 4 を参照して、遊技機 1 における動作制御や信号処理を行う制御装置について説明する。なお、図 4 は、遊技機 1 に設けられた制御装置の構成の一例を示すブロック図である。

【0036】

図 4 において、遊技機 1 の制御装置は、メイン制御部 100、発射制御部 200、払出制御部 300、演出制御部 400、画像音響制御部 500、およびランプ制御部 600 等を備えている。

【0037】

メイン制御部 100 は、CPU（Central Processing Unit；中央処理装置）101、ROM（Read Only Memory）102、および RAM（Random Access Memory）103 を備えている。CPU 101 は、内部抽選および当選の判定等の払い出し賞球数に関連する各種制御を行う際の演算処理を行う。ROM 102 には、CPU 101 により実行されるプログラムや各種データ等が記憶されている。RAM 103 は、CPU 101 の作業用メモリ等として用いられる。以下、メイン制御部 100 の主な機能について説明する。

【0038】

メイン制御部 100 は、第 1 始動口 21 または第 2 始動口 22 に遊技球が入賞すると特別図柄抽選（大当たり抽選）を行い、特別図柄抽選で当選したか否かを示す判定結果データを演出制御部 400 に送る。

【0039】

メイン制御部 100 は、電動チューリップ 27 の羽根部が開状態となる開時間や羽根部が開閉する回数、さらには羽根部が開閉する開閉時間間隔を制御する。また、メイン制御部 100 は、遊技球が第 1 始動口 21 へ入賞したときの特別図柄抽選の実行保留回数、遊技球が第 2 始動口 22 へ入賞したときの特別図柄抽選の実行保留回数、および遊技球がゲート 25 を通過したときの普通図柄抽選の実行保留回数をそれぞれ管理し、これらの保留回数に関連するデータを演出制御部 400 に送る。

【0040】

メイン制御部 100 は、特別図柄抽選の結果に応じて、大入賞口 23 の開閉動作を制御

する。例えば、メイン制御部 100 は、所定条件（例えば、29.5 秒経過または遊技球 10 個の入賞）を満たすまで、大入賞口 23 が突出傾斜して開状態となるラウンドを所定回数（例えば、16 回）だけ繰り返すように制御する。また、メイン制御部 100 は、大入賞口 23 が開閉する開閉時間間隔を制御する。

【0041】

メイン制御部 100 は、遊技の進行に応じて遊技状態を変化させ、又、遊技の進行に応じて、特別図柄抽選の当選確率、特別図柄抽選の実行間隔（特別図柄が表示器 4 に変動表示されて停止表示される時間と言ってもよい）、電動チューリップ 27 の開閉動作等を変化させる。

【0042】

メイン制御部 100 は、第 1 始動口 21、第 2 始動口 22、大入賞口 23、および普通入賞口 24 に遊技球が入賞すると、遊技球が入賞した場所に応じて 1 つの遊技球当たり所定数の賞球を払い出すように払出制御部 300 に対して指示する。なお、メイン制御部 100 は、ゲート 25 を遊技球が通過したことを検出しても、それに連動した賞球の払い出しを払出制御部 300 に指示しない。払出制御部 300 がメイン制御部 100 の指示に応じて賞球の払い出しを行った場合、払出制御部 300 から払い出した賞球の個数に関する情報がメイン制御部 100 へ送られる。そして、メイン制御部 100 は、払出制御部 300 から取得した情報に基づいて、払い出した賞球の個数を管理する。

【0043】

上述した機能を実現するために、メイン制御部 100 には、第 1 始動口スイッチ 111 a、第 2 始動口スイッチ 111 b、電動チューリップ開閉部 112、ゲートスイッチ 113、大入賞口スイッチ 114、大入賞口開閉部 115、普通入賞口スイッチ 116、表示器 4（第 1 特別図柄表示器 4 a、第 2 特別図柄表示器 4 b、第 1 特別図柄保留表示器 4 c、第 2 特別図柄保留表示器 4 d、普通図柄表示器 4 e、普通図柄保留表示器 4 f、および遊技状態表示器 4 g）が接続されている。

【0044】

第 1 始動口スイッチ 111 a は、第 1 始動口 21 へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部 100 へ送る。第 2 始動口スイッチ 111 b は、第 2 始動口 22 へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部 100 へ送る。電動チューリップ開閉部 112 は、メイン制御部 100 から送られる制御信号に応じて、電動チューリップ 27 の一対の羽根部を開閉する。ゲートスイッチ 113 は、ゲート 25 を遊技球が通過したことに応じた信号をメイン制御部 100 へ送る。大入賞口スイッチ 114 は、大入賞口 23 へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部 100 へ送る。大入賞口開閉部 115 は、メイン制御部 100 から送られる制御信号に応じて、大入賞口 23 を開閉する。普通入賞口スイッチ 116 は、普通入賞口 24 へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部 100 へ送る。

【0045】

[本実施形態のスイッチ処理について]

以下では、本実施形態のスイッチ処理（遊技球通過判定処理）について、具体的に説明する。なお、この遊技球通過判定処理は、上記した第 1 始動口 21、第 2 始動口 22、ゲート 25、大入賞口 23 等に遊技球が入球（又は通過）したことを判定する場合に限らず、例えば、払い出した賞球（賞球数）を払出制御部 300 が判定（カウント）する場合等にも実行される。

【0046】

図 5 は、上記した第 1 始動口 21 等への遊技球入賞（通過）を検出するための第 1 始動口スイッチ 111 a 等として設置される近接スイッチの出力信号の例、および、この出力信号を通過判定閾値（5 V）を用いて ON レベルと OFF レベルとに 2 値化した 2 値化信号の例について説明するための図である。なお、近接スイッチは、一例として、長方形のプレートに遊技球が通過する円形の貫通孔を有しており、この貫通孔を遊技球が通過する際の磁束の変化に対応した電圧の出力信号を出力する直流 2 線式電子スイッチである。図

10

20

30

40

50

5の点線で示すように、近接スイッチの出力信号の電圧レベルは、遊技球が貫通孔の中心に近づくにつれて降下していき、遊技球が貫通孔の中心に達する辺りで最小（極小）となり、遊技球が貫通孔の中心を通り過ぎて離れるにつれて上昇していく。また、図5に示すように、近接スイッチの出力信号は、コンパレータ（図示なし）によって、電圧レベルが通過判定閾値（5V）よりも大きいときには2値化信号のOFFレベルに変換され、電圧レベルが通過判定閾値（5V）以下のときには2値化信号のONレベルに変換される。なお、図5の例では、判定に用いる通過判定閾値を1つの通過判定閾値（5V）として説明したが、例えば、OFFレベルからONレベルに切り替わる際には第1の通過判定閾値（5V）を用いる一方で、ONレベルからOFFレベルに切り替わる際には第2の通過判定閾値（6V）を用いる構成としてもよい。これにより、ノイズの影響等で通過判定閾値を跨いで近接スイッチの出力信号が上下することによって2値化信号が不適切にON/OFF間で行き来することを防止できる。

10

【0047】

そして、図9を用いて後述するメイン制御部100により4ミリ秒（4ms）間隔で実行されるタイマ割り込み処理における各処理の一部として、図5に示す2値化信号を4ミリ秒間隔でON/OFF判定することによって、遊技球の通過判定を行う。以下、具体的に説明する。

【0048】

図5に示すように、2値化信号に対して、ONレベルであるのかOFFレベルであるのかが4ミリ秒間隔で判定（ON/OFF判定）される。図5では、自然数 n を用いて、ON/OFF判定の順番を表している。また、図5では、 $n-2$ 回目から n 回目のON/OFF判定によってOFFレベルと判定され、その後、 $n+1$ 回目のON/OFF判定によってONレベルと判定されている。ここで、本実施形態では、ONレベルと判定された場合には、このONレベルと判定したON/OFF判定の処理において、4ミリ秒間隔よりも短い所定の微小時間（例えば4マイクロ秒）が経過したタイミングで2回目のON/OFF判定を実行する。図5では、 $n+1$ 回目のタイマ割り込み処理におけるON/OFF判定で2回ともONレベルと判定されている。その後、 $n+2$ 回目から $n+4$ 回目のON/OFF判定によってOFFレベルと判定されている。なお、2値化信号のONレベルの期間（ON期間という）が図5の場合よりも長く（つまり、遊技球が図5の場合よりも遅い速度で通過して）例えば $n+2$ 回目のON/OFF判定もON期間に実行される場合には、 $n+2$ 回目のON/OFF判定においても2回の判定を実行する。

20

30

【0049】

本実施形態では、図5に示すように、 n 回目のON/OFF判定によってOFFレベルと判定されて、 $n+1$ 回目のON/OFF判定によって2回ONレベルと判定されると、近接スイッチの貫通孔を遊技球が1つ通過したと判定する。なお、これらのON/OFF判定は、例えば第1始動口スイッチ111aとして設置された近接スイッチに対しては、メイン制御部100（より正確にはCPU101）が実行し、例えば払出制御部300に接続された遊技球の払い出し数を検出するための近接スイッチに対しては、払出制御部300（より正確にはCPU301）が実行する（図4参照）。

【0050】

ここで、図5に示す $n+1$ 回目のON/OFF判定における上記した所定の微小時間（例えば4マイクロ秒）は、遊技球通過判定の演算処理を実行するためのソフトウェアのプログラミング内容によって予め設定される。つまり、上記した所定の微小時間は、このプログラミング内容によって任意な時間に設定できる可変時間である。遊技機1には微細周期のノイズ（例えば3～15マイクロ秒周期のノイズ）が発生する場合があります。このノイズの周期は、遊技機の機種に或る程度依存している。例えば、或る機種の遊技機には5マイクロ秒周期のノイズが発生し易く、或る機種の遊技機には9マイクロ秒周期のノイズが発生し易い。そこで、本実施形態では、上記した所定の微小時間をプログラミング内容によって任意な時間に設定できる構成とすることによって、微細周期のノイズによる誤判定を有効に回避することができる。なお、上記した所定の微小時間を設けるための演算処理

40

50

は、遊技進行には関係しない処理であって時間を稼ぐためだけの処理である。例えば、1マイクロ秒の時間を要する処理を4回繰り返すことによって、上記した所定の微小時間として4マイクロ秒をソフト的に設けることができる。

【0051】

ところで、近年の遊技機では、演算処理内容の増大により演算処理の負荷が増大したために、以前の遊技機では2ミリ秒であったタイマ割り込み処理の実行間隔は4ミリ秒に延長され、このため、図5を用いて説明したように、近接スイッチを用いたON/OFF判定も2ミリ秒間隔から延長されて4ミリ秒間隔で実行される。

【0052】

ここで、以前の遊技機は、n回目のON/OFF判定でOFFレベルと判定してn+1回目のON/OFF判定でONレベルと判定してn+2回目のON/OFF判定でONレベルと判定したことをもって1つの遊技球が通過したと判定していた（以下、「以前の判定方法」という）。つまり、3回のタイマ割り込み処理による3回のON/OFF判定によって遊技球通過を判定していた。なお、このようにn+1回目およびn+2回目でONレベルと判定するのは、ノイズにより偶然ONレベルと1回判定されたことによって遊技球が通過したと誤判定することを回避するためである。しかしながら、ON/OFF判定の間隔が4ミリ秒間隔に延長された近年の遊技機においては、上記した以前の判定方法では、速い速度で通過する遊技球の通過を判定することはできない。例えば、図5に示すような2値化信号のONレベルの期間（ON期間）が非常に短くなる（例えば7ミリ秒前後）ほど、速い速度で通過する遊技球の通過を判定することは困難となってしまう。そこで、本実施形態では、図5を用いて説明した判定方法により、1つの遊技球が通過したと判定する。このことから、本実施形態によれば、2回のタイマ割り込み処理によるON/OFF判定によって、ノイズによる誤判定を防止しつつ確実に遊技球通過を判定することができる。

【0053】

ところで、遊技機1には、遊技機1への電源供給が遮断されたことを検知するための電源監視回路、近接スイッチの配線が断線したことを検知するための断線検知回路、および近接スイッチの配線が短絡（ショート）したことを検知するための短絡検知回路等の異常検知回路（何れも図示なし）が設けられている。これらの異常検知回路は、異常発生を判定するための閾値（異常判定レベル）を、図5に示した通過判定閾値（5V）よりも高い電圧レベルに設けることによって、断線、電源遮断、又は短絡により近接スイッチの出力信号の電圧が低下した場合に、この出力信号の電圧が通過判定閾値まで降下する前に異常を判定して、遊技球が通過したと誤判定することを防止している。このように、通過判定閾値よりも高い電圧レベルに異常判定レベルを設けているため、通過判定閾値を高い値（例えば10V）にすることによってON期間を長く取ることは困難である（図5参照）。この結果として、遊技機1において、出力信号のON期間を長く取って、上記した以前の判定方法を用いて遊技球通過を判定することは、現実的ではない。

【0054】

なお、以上に説明したスイッチ処理において、ON判定されたタイマ割り込み処理の後に実行されるON判定されるタイマ割り込み処理においては、2回目のON/OFF判定は行わない構成としてもよい。

【0055】

また、以上に説明したスイッチ処理において、2値化信号がONからOFFに切り替わるところを検出して遊技球の通過を判定する構成としてもよい。つまり、図5において、n+1回目のタイマ割り込み処理で2回ON判定してn+2回目のタイマ割り込み処理でOFF判定したことをもって1つの遊技球が通過したと判定してもよい。

【0056】

また、以上に説明したスイッチ処理において、1回のタイマ割り込み処理（ON検出）において、3回以上ON/OFF判定を行ってもよいし、又、1回のタイマ割り込み処理（OFF検出）において、2回以上ON/OFF判定を行ってもよい。

【 0 0 5 7 】

また、以上に説明したスイッチ処理において、近接スイッチの出力信号（アナログ信号）を２値化信号（デジタル信号）に変換することなく遊技球通過判定を行う構成としてもよい。つまり、近接スイッチの出力信号（アナログ信号）に対して通過判定閾値（５Ｖ）以下か否かを判定することによって、遊技球通過判定を行ってもよい。

【 0 0 5 8 】

また、以上に説明したスイッチ処理において、近接スイッチの出力信号は、遊技球非検出時には低電圧レベルであり遊技球検出時に高電圧レベルになる出力信号であり、この出力信号を反転させる信号反転手段によりこの出力信号を反転させて図５の点線で示すような信号に変換する構成としてもよい。

【 0 0 5 9 】

また、以上に説明したスイッチ処理において、近接スイッチ自身がアナログ信号を２値化信号に変換して出力する構成を備えて、近接スイッチから２値化信号が出力される構成としてもよい。

【 0 0 6 0 】

以上で、本実施形態のスイッチ処理（遊技球通過判定処理）についての説明を終了し、説明は図４に戻る。

【 0 0 6 1 】

また、メイン制御部１００は、第１始動口２１への遊技球の入賞により始動した特別図柄抽選（以下、第１特別図柄抽選という場合がある）の結果を、第１特別図柄表示器４ａに表示する。メイン制御部１００は、第２始動口２２への遊技球の入賞により始動した特別図柄抽選（以下、第２特別図柄抽選という場合がある）の結果を、第２特別図柄表示器４ｂに表示する。メイン制御部１００は、第１特別図柄抽選を保留している保留回数を、第１特別図柄保留表示器４ｃに表示する。メイン制御部１００は、第２特別図柄抽選を保留している保留回数を、第２特別図柄保留表示器４ｄに表示する。メイン制御部１００は、ゲート２５への遊技球の通過により始動した普通図柄抽選の結果を、普通図柄表示器４ｅに表示する。メイン制御部１００は、普通図柄抽選を保留している保留回数を、普通図柄保留表示器４ｆに表示する。また、メイン制御部１００は、遊技機１の電源投入時にその時点の遊技状態を遊技状態表示器４ｇに表示する。

【 0 0 6 2 】

発射制御部２００は、ＣＰＵ２０１、ＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３を備えている。ＣＰＵ２０１は、発射装置２１１に関連する各種制御を行う際の演算処理を行う。ＲＯＭ２０２は、ＣＰＵ２０１にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。ＲＡＭ２０３は、ＣＰＵ２０１の作業用メモリ等として用いられる。

【 0 0 6 3 】

レバー３２は、その位置が中立位置にある場合、信号を出力せずに発射停止状態となる。そして、レバー３２は、遊技者によって時計回りに回転操作されると、その回転角度に応じた信号を打球発射指令信号として発射制御部２００に出力する。発射制御部２００は、打球発射指令信号に基づいて、発射装置２１１の発射動作を制御する。例えば、発射制御部２００は、レバー３２の回転角度が増すほど、遊技球が発射される速度が速くなるように、発射装置２１１の動作を制御する。発射制御部２００は、停止ボタン３３が押下された信号が出力された場合、発射装置２１１が遊技球を発射する動作を停止させる。

【 0 0 6 4 】

払出制御部３００は、ＣＰＵ３０１、ＲＯＭ３０２、およびＲＡＭ３０３を備えている。ＣＰＵ３０１は、払出球の払い出しを制御する際の演算処理を行う。ＲＯＭ３０２は、ＣＰＵ３０１にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。ＲＡＭ３０３は、ＣＰＵ３０１の作業用メモリ等として用いられる。

【 0 0 6 5 】

払出制御部３００は、メイン制御部１００から送られたコマンドに基づいて、払出球の払い出しを制御する。具体的には、払出制御部３００は、メイン制御部１００から、遊技

10

20

30

40

50

球が入賞した場所に応じた所定数の賞球を払い出すコマンドを取得する。そして、コマンドに指定された数だけの賞球を払い出すように払出駆動部 3 1 1 を制御する。ここで、払出駆動部 3 1 1 は、遊技球の貯留部（球タンク）から遊技球を送り出す駆動モータ等で構成される。

【 0 0 6 6 】

演出制御部 4 0 0 は、CPU 4 0 1、ROM 4 0 2、RAM 4 0 3、および RTC（リアルタイムクロック）4 0 4 を備えている。また、演出制御部 4 0 0 には、遊技者によって操作される演出キー 3 8 が接続され、演出制御部 4 0 0 は、遊技者による演出キー 3 8 の操作に応じて演出キー 3 8 から出力される操作データを取得する。また、演出制御部 4 0 0 は、ランプ制御部 6 0 0 を介して演出ボタン 3 7 から出力される操作データを取得する。CPU 4 0 1 は、演出を制御する際の演算処理を行う。ROM 4 0 2 は、CPU 4 0 1 にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。RAM 4 0 3 は、CPU 4 0 1 の作業用メモリ等として用いられる。RTC 4 0 4 は、現時点の日時を計測する。

10

【 0 0 6 7 】

演出制御部 4 0 0 は、メイン制御部 1 0 0 から送られる特別図柄抽選結果等を示すデータに基づいて、演出内容を設定する。また、演出制御部 4 0 0 は、遊技者によって演出ボタン 3 7 または演出キー 3 8 が押下操作された場合、当該操作入力や検出結果に応じて演出内容を設定する場合もある。

【 0 0 6 8 】

画像音響制御部 5 0 0 は、CPU 5 0 1、ROM 5 0 2、RAM 5 0 3 を備えている。CPU 5 0 1 は、演出内容を表現する画像および音響を制御する際の演算処理を行う。ROM 5 0 2 は、CPU 5 0 1 にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。RAM 5 0 3 は、CPU 5 0 1 の作業用メモリ等として用いられる。

20

【 0 0 6 9 】

画像音響制御部 5 0 0 は、演出制御部 4 0 0 から送られたコマンドに基づいて、画像表示部 6 に表示する画像およびスピーカ 3 5 から出力する音響を制御する。具体的には、画像音響制御部 5 0 0 の ROM 5 0 2 には、特別図柄抽選結果を報知等するための装飾図柄画像、予告演出や先読み予告演出を表示するためのキャラクタやアイテム等の画像、特別図柄抽選が保留されていることを示す保留画像、および各種背景画像等を、画像表示部 6 に表示するための画像データが記憶されている。また、画像音響制御部 5 0 0 の ROM 5 0 2 には、画像表示部 6 に表示される画像と同期させて、または表示される画像とは独立に、スピーカ 3 5 から出力させる楽曲や音声等の各種音響データが記憶されている。画像音響制御部 5 0 0 の CPU 5 0 1 は、ROM 5 0 2 に記憶された画像データや音響データの中から、演出制御部 4 0 0 から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、CPU 5 0 1 は、読み出した画像データを用いて、背景画像表示、装飾図柄画像表示、およびキャラクタ/アイテム表示等のための画像処理を行って、演出制御部 4 0 0 から送られたコマンドに対応した各種演出表示を行う。そして、CPU 5 0 1 は、画像処理された画像データが示す画像を画像表示部 6 に表示する。また、CPU 5 0 1 は、読み出した音響データを用いて音声処理を行い、音声処理された音響データが示す音響をスピーカ 3 5 から出力する。

30

40

【 0 0 7 0 】

ランプ制御部 6 0 0 は、CPU 6 0 1、ROM 6 0 2、および RAM 6 0 3 を備えている。CPU 6 0 1 は、盤ランプ 8 や枠ランプ 3 6 の発光、および可動役物 7 の動作を制御する際の演算処理を行う。ROM 6 0 2 は、CPU 6 0 1 にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。RAM 6 0 3 は、CPU 6 0 1 の作業用メモリ等として用いられる。

【 0 0 7 1 】

ランプ制御部 6 0 0 は、演出制御部 4 0 0 から送られたコマンドに基づいて、盤ランプ 8 や枠ランプ 3 6 の点灯/点滅や発光色等を制御する。また、ランプ制御部 6 0 0 は、演出制御部 4 0 0 から送られたコマンドに基づいて、可動役物 7 の動作を制御する。具体的

50

には、ランプ制御部 600 の ROM 602 には、演出制御部 400 により設定される演出内容に応じた盤ランプ 8 や枠ランプ 36 での点灯 / 点滅パターンデータおよび発光色パターンデータ（発光パターンデータ）が記憶されている。CPU 601 は、ROM 602 に記憶された発光パターンデータの中から、演出制御部 400 から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、CPU 601 は、読み出した発光パターンデータに基づいて、盤ランプ 8 や枠ランプ 36 の発光を制御する。また、ROM 602 には、演出制御部 400 により設定される演出内容に応じた可動役物 7 の動作パターンデータが記憶されている。CPU 601 は、ROM 602 に記憶された動作パターンデータの中から、演出制御部 400 から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、CPU 601 は、読み出した動作パターンデータに基づいて、可動役物 7 の動作を制御する。

10

【0072】

また、ランプ制御部 600 には、遊技者によって操作される演出ボタン 37 が接続され、ランプ制御部 600 は、遊技者による演出ボタン 37 の操作に応じて演出ボタン 37 から出力される操作データを取得して、当該操作データを演出制御部 400 に伝達する。

【0073】

なお、演出制御部 400 は、ランプ制御部 600 から伝達される演出ボタン 37 の操作データ、および演出キー 38 から出力された操作データに基づいて、画像音響制御部 500 に対して、演出ボタン 37 および演出キー 38 の操作状態を通知する。ここで、演出ボタン 37 および演出キー 38 の操作状態とは、操作が行われているか否かや、どのような操作が行われているか（例えば、演出ボタン 37 の長押しや、演出キー 38 左方向キーの押下）等を含む情報である。したがって、例えば演出ボタン 37 が遊技者によって操作された場合、ランプ制御部 600 によって検出された演出ボタン 37 の操作状態が、演出制御部 400 を介して画像音響制御部 500 に伝達される。このため、画像音響制御部 500 は、演出制御部 400 から伝達される演出ボタン 37 の操作状態に基づいて、演出内容を変化させることもできる。

20

【0074】

[本実施形態における遊技状態の概要]

次に、本実施形態における遊技機 1 の遊技状態について説明する。遊技機 1 の遊技状態としては、高確状態、低確状態、電サボ状態、非電サボ状態、時短状態、非時短状態、大当たり遊技状態が少なくとも存在する。低確状態は、特別図柄抽選の当選確率が通常の低確率（例えば $1/300$ ）に設定されている遊技状態であり、高確状態は、特別図柄抽選の当選確率が、低確状態よりも高確率（例えば $1/50$ ）に設定されている遊技状態である。非電サボ状態は、普通図柄抽選の当選確率が通常の低確率（例えば $1/10$ ）であり、かつ普通図柄抽選に当選した場合であっても電動チューリップ 27 が短時間（例えば 0.10 秒間を 1 回）しか開放制御されない遊技状態であり、このため、第 2 始動口 22 に遊技球が入球し難い遊技状態である。電サボ状態は、普通図柄抽選の当選確率が非電サボ状態よりも高確率（例えば $10/10$ ）であり、かつ普通図柄抽選に当選した場合に電動チューリップ 27 が長時間（例えば 2.00 秒間を 3 回）開放されるように制御される遊技状態であり、このため、電動チューリップ 27 が頻繁に長時間開放されて第 2 始動口 22 に遊技球が頻繁に入球（入賞）し易くなる遊技状態である。非時短状態とは、特別図柄抽選の実行時間が通常の所定時間である遊技状態であり、時短状態とは、特別図柄抽選の実行時間が、非時短状態よりも短縮される遊技状態である。大当たり遊技状態とは、特別図柄抽選に当選して（大当たりして）大入賞口 23 が開放される大当たり遊技が実行されている遊技状態である。なお、本実施形態においては、電サボ状態と時短状態とは同時に制御されるものとするが、この遊技状態においては、第 2 始動口 22 へ遊技球が入賞し易くなることにより遊技球が殆ど減ることなく、かつ短時間で多数の特別図柄抽選を実行できることとなる。また、以下では、低確状態かつ非電サボ状態かつ非時短状態に制御される遊技状態を通常遊技状態といい、高確状態かつ電サボ状態かつ時短状態に制御される遊技状態を確変遊技状態という。なお、本実施形態では、高確状態かつ非電サボ状態かつ非時短状態

30

40

50

に制御される遊技状態である潜伏遊技状態は設けておらず、特別図柄抽選に当選すると、大当たり遊技が終了してから、遊技状態は確変遊技状態または通常遊技状態で制御される。

【 0 0 7 5 】

次に、パチンコ遊技機 1 が実行する処理フローについて説明する。

【 0 0 7 6 】

[メイン制御部 1 0 0 によるメイン処理]

まず、図 6 を参照しつつ、メイン制御部 1 0 0 によって実行されるメイン処理について説明する。なお、このメイン処理は、パチンコ遊技機 1 の電源が投入されると開始され、メイン制御部 1 0 0 が起動している間、継続的に実行される。

【 0 0 7 7 】

図 6 のステップ S 9 0 1 において、まず、CPU 1 0 1 は、例えば 2 0 0 0 m s 待機して、処理はステップ S 9 0 2 に移る。なお、図示はしていないが、演出制御部 4 0 0 の CPU 4 0 1 は、パチンコ遊技機 1 の電源が投入されると、待機処理を行うことなく、メイン制御部 1 0 0 からの信号を受信可能な状態となる。すなわち、演出制御部 4 0 0 の CPU 4 0 1 は、メイン制御部 1 0 0 の CPU 1 0 1 よりも先に、処理を開始できる状態となる。

【 0 0 7 8 】

ステップ S 9 0 2 において、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 へのアクセスが可能となり、処理はステップ S 9 0 3 に移る。

【 0 0 7 9 】

ステップ S 9 0 3 において、CPU 1 0 1 は、不図示の RAM クリアスイッチが「ON」であるか否かを判定する。ステップ S 9 0 3 での判定が YES の場合、処理はステップ S 9 0 4 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 9 0 7 に移る。

【 0 0 8 0 】

ステップ S 9 0 4 において、CPU 1 0 1 は、RAM クリアを行う。ここで、RAM クリアは、公知の技術であるため詳細な説明は省略するが、RAM 1 0 3 に格納されている各種情報（例えば遊技状態を示す情報）を所定の初期状態とすることである。その後、処理はステップ S 9 0 5 に移る。

【 0 0 8 1 】

ステップ S 9 0 5 において、CPU 1 0 1 は、RAM クリア時の作業領域を設定し、処理はステップ S 9 0 6 に移る。

【 0 0 8 2 】

ステップ S 9 0 6 において、CPU 1 0 1 は、周辺部の初期設定を行う。ここで、周辺部とは、演出制御部 4 0 0 や払出制御部 3 0 0 等である。周辺部の初期設定は、それぞれの制御部に対して、初期設定の実行を指示する初期設定コマンドを送信することによって行われる。その後、処理はステップ S 9 1 0 に移る。

【 0 0 8 3 】

ステップ S 9 0 7 において、CPU 1 0 1 は、バックアップフラグが「ON」であるか否かを判定する。なお、バックアップフラグとは、電源遮断時にバックアップデータの生成が正常に完了した場合、オンになるフラグであり、生成したバックアップデータに関連付けて、当該バックアップデータが有効であることを示すフラグである。ステップ S 9 0 7 での判定が YES の場合、処理はステップ S 9 0 8 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 9 0 4 に移る。

【 0 0 8 4 】

ステップ S 9 0 8 において、CPU 1 0 1 は、チェックサムが正常であるか否かを判定する。ステップ S 9 0 8 での判定が YES の場合、処理はステップ S 9 0 9 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 9 0 4 に移る。

【 0 0 8 5 】

ステップ S 9 0 9 において、CPU 1 0 1 は、後述する復旧処理（図 8 参照）を実行し、処理はステップ S 9 1 0 に移る。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 6 】

ステップ S 9 1 0 において、C P U 1 0 1 は、内蔵されている C T C (タイマカウンタ) の周期 (4 m s) を設定する。なお、C P U 1 0 1 は、ここで設定された周期を用いて後述するタイマ割込処理 (図 9 参照) を実行する。その後、処理はステップ S 9 1 1 に移る。

【 0 0 8 7 】

ステップ S 9 1 1 において、C P U 1 0 1 は、後述する電源遮断監視処理 (図 7 参照) を実行し、処理はステップ S 9 1 2 に移る。

【 0 0 8 8 】

ステップ S 9 1 2 において、C P U 1 0 1 は、タイマ割込処理の割り込みを禁止する設定を行い、処理はステップ S 9 1 3 に移る。

【 0 0 8 9 】

ステップ S 9 1 3 において、C P U 1 0 1 は、各種の初期値乱数を更新し (カウントアップし)、処理はステップ S 9 1 4 に移る。ここで、初期値乱数とは、後述するタイマ割り込み処理 (図 9 参照) においてカウントアップ更新される各種の乱数 (大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数) の開始値を決定するための乱数であり、各種の乱数に対応して複数の初期値乱数が用意されている。なお、初期値乱数は、所定の C T C の周期 (4 m s) ごとに発生するタイマ割込み処理 (図 9 参照) と、その残余時間 (すなわち、この所定の C T C の周期からタイマ割込み処理に要する処理時間を減じた時間) に処理されるメイン処理 (図 6 参照) の両方でカウントアップ更新され、設定されている乱数の最大値 (例えば 2 9 9) に達した後は再び最小値 (例えば 0) に戻る。また、この残余時間は、C P U 1 0 1 の処理状況に応じて異なるので、ランダムな時間となっており、残余時間で更新される初期値乱数の更新回数もランダムとなる。一方、詳細は後述するが、他の各種乱数 (大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数) は、タイマ割込み処理 (図 9 参照) でしか更新されないため、初期値乱数とは乱数更新処理の処理周期が相違する。このように、処理周期が相違することにより、例えば、初期値乱数と大当り乱数の乱数範囲が同じ (例えば 0 ~ 2 9 9) であったとしても、大当り乱数の開始値として取得される初期値乱数の値は毎回ランダムとなる。そのため、大当りを発生させる大当り乱数値が取得されるタイミングを予測することを困難にすることができる。

【 0 0 9 0 】

ステップ S 9 1 4 において、C P U 1 0 1 は、タイマ割込処理の割り込みを許可する設定を行い、処理がステップ S 9 1 1 に戻される。すなわち、C P U 1 0 1 は、ステップ S 9 1 1 ~ ステップ S 9 1 4 の処理を繰り返し実行する。

【 0 0 9 1 】

[メイン制御部 1 0 0 による電源遮断監視処理]

図 7 は、図 6 のステップ S 9 1 1 における電源遮断監視処理の詳細フローチャートである。図 7 のステップ S 9 1 1 1 において、C P U 1 0 1 は、割込処理を禁止し、処理はステップ S 9 1 1 2 に移る。

【 0 0 9 2 】

ステップ S 9 1 1 2 において、C P U 1 0 1 は、不図示の電源部から電源遮断信号が入力されたか否かに基づいて、パチンコ遊技機 1 に対する電源供給が遮断されたか否かを判定する。ステップ S 9 1 1 2 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 9 1 1 4 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 9 1 1 3 に移る。

【 0 0 9 3 】

ステップ S 9 1 1 3 において、C P U 1 0 1 は、割込処理を許可し、電源遮断監視処理を終了する (処理は図 6 のステップ S 9 1 2 に移る) 。

【 0 0 9 4 】

一方、ステップ S 9 1 1 4 において、C P U 1 0 1 は、C P U 1 0 1 に対して各種情報が入出力される出力ポートをクリアし、処理はステップ S 9 1 1 5 に移る。

【 0 0 9 5 】

ステップS 9 1 1 5において、CPU 1 0 1は、現在の遊技機 1の遊技状態等に基づいて、バックアップデータをRAM 1 0 3に作成後、RAM 1 0 3の内容からチェックサムを作成してRAM 1 0 3に格納する。なお、この処理は、メイン制御部 1 0 0に供給される電源の電源遮断により電源電圧が低下し始めたことを検出してから（ステップS 9 1 1 2で「YES」と判定されてから）電源電圧が「0」になるまでの期間に行われる。この処理によって、電源が遮断される直前の遊技状態情報等がRAM 1 0 3に記憶される。その後、処理はステップS 9 1 1 6に移る。

【0096】

ステップS 9 1 1 6において、CPU 1 0 1は、バックアップフラグを「ON」に設定し、処理はステップS 9 1 1 7に移る。

10

【0097】

ステップS 9 1 1 7において、CPU 1 0 1は、RAM 1 0 3へのアクセスを禁止し、電源遮断監視処理を終了する（処理は図6のステップS 9 1 2に移る）。

【0098】

[メイン制御部 1 0 0による復旧処理]

図8は、図6のステップS 9 0 9における復旧処理の詳細フローチャートである。まず、図8のステップS 9 0 9 1において、CPU 1 0 1は、復旧時におけるRAM 1 0 3の作業領域を設定し、処理はステップS 9 0 9 2に移る。

【0099】

ステップS 9 0 9 2において、CPU 1 0 1は、RAM 1 0 3の情報を参照して、電源遮断時における遊技状態や特別図柄抽選の保留数に関する情報を確認し、当該情報を含めた復旧通知コマンドを演出制御部 4 0 0に対して送信する。このように、CPU 1 0 1は、パチンコ遊技機 1に対する電源供給が復旧したことを通知するために、電源遮断時の状態を示す復旧通知コマンドを演出制御部 4 0 0へ送信する。このステップS 9 0 9 2の処理により、演出制御部 4 0 0は、電源遮断前の遊技状態等を確認することができる。

20

【0100】

ステップS 9 0 9 3において、CPU 1 0 1は、周辺部の設定を行い、処理はステップS 9 0 9 4に移る。

【0101】

ステップS 9 0 9 4において、CPU 1 0 1は、バックアップフラグを「OFF」に設定し、復旧処理を終了する（処理は図6のステップS 9 1 0に移る）。

30

【0102】

[メイン制御部のタイマ割り込み処理]

次に、メイン制御部 1 0 0において実行されるタイマ割り込み処理について説明する。図9は、メイン制御部 1 0 0によって行われるタイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。以下に、図9を参照して、メイン制御部 1 0 0において行われるタイマ割り込み処理について説明する。メイン制御部 1 0 0は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図9に示す一連の処理を一定時間（4ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図9以降のフローチャートに基づいて説明するメイン制御部 1 0 0で行われる処理は、ROM 1 0 2に記憶されているプログラムに基づいて実行される。

40

【0103】

まず、ステップS 1において、メイン制御部 1 0 0のCPU 1 0 1は、大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数等の各種の乱数の更新、および各乱数がカウントアップ更新される際の開始値となるそれぞれの初期値乱数の更新を行う乱数更新処理を実行する。ここで、大当り乱数は、特別図柄抽選の当選又は落選を判定する（つまり、特別図柄抽選を行う）ための乱数である。図柄乱数は、特別図柄抽選に当選した場合に大当りの種類を決定するための乱数である。大当り乱数及び図柄乱数は、後に説明する図13のステップS 4 0 7の処理で使用される乱数である。リーチ乱数は、特別図柄抽選に落選した場合にリーチ演出を行うか否かを決定するための乱数である。変動パターン乱数は、特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定するための乱数である。ここで、特別図柄

50

の変動時間は、この特別図柄の変動に同期して実行される報知演出（変動演出）の実行時間と等しい。リーチ乱数及び変動パターン乱数は、後に説明する図 13 のステップ S 4 0 8 の処理で使用される。ステップ S 1 の乱数更新処理において、大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数等は、それぞれ、1 ずつ加算されて更新される。つまり、カウントアップされる。そして、ステップ S 2 の始動口スイッチ（SW）処理やステップ S 3 のゲートスイッチ（SW）処理において各乱数が取得されて、後述するステップ S 4 の特別図柄処理やステップ S 5 の普通図柄処理で使用される。なお、このステップ S 1 の処理を行うカウンタは、典型的にはループカウンタであり、設定されている乱数の最大値（例えば変動パターン乱数では 299）に達した後は再び 0 に戻る（つまり、循環する）。また、ステップ S 1 の乱数更新処理において、大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数等の各カウンタは、それぞれ、ループカウンタのカウントが一巡すると、その時点での各乱数に対応する初期値乱数を取得して、当該初期値乱数の値を開始値として、新たにループカウンタのカウントを開始する。なお、大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数等の乱数範囲は、任意に設定すればよいが、それぞれを異なる範囲に設定することで、これらの乱数の間でカウンタの値（カウント値）が同期しないように設定することが好ましい。

10

20

30

40

50

【0104】

次に、ステップ S 2 において、CPU 101 は、第 1 始動口スイッチ 111 a 及び第 2 始動口スイッチ 111 b の状態を監視し、第 1 始動口 21 又は第 2 始動口 22 に遊技球が入賞したと判定した時点で、第 1 特別図柄抽選の保留数 U1 や第 2 特別図柄抽選の保留数 U2 に関する処理や各種乱数を取得する処理を行う始動口スイッチ処理を実行する。この始動口スイッチ処理の詳細については、図 12 を参照して後に詳述する。

【0105】

次に、ステップ S 3 において、CPU 101 は、ゲートスイッチ 113 の状態を監視し、ゲートスイッチ 113 からの出力信号に基づいて、ゲート 25 を遊技球が通過したと判定された時点で普通図柄抽選の保留数が上限値（例えば 4）未満か否かを判断し、保留数が上限値未満であると判断した場合、後述するステップ S 5 の普通図柄処理に使用される乱数を取得するゲートスイッチ処理を実行する。

【0106】

次に、ステップ S 4 において、CPU 101 は、第 1 特別図柄抽選又は第 2 特別図柄抽選を実行し、第 1 特別図柄表示器 4 a 又は第 2 特別図柄表示器 4 b に特別図柄を変動表示させた後にこれらの抽選結果を示す停止図柄の表示処理や、演出制御部 400 へ各種コマンドを送信等するための特別図柄処理を実行する。この特別図柄処理については、図 13 を参照して後に詳述する。

【0107】

次に、ステップ S 5 において、CPU 101 は、ステップ S 3 のゲートスイッチ処理で取得された乱数が所定の当り乱数と一致するか否かを判定する普通図柄処理を実行する。そして、CPU 101 は、普通図柄表示器 4 e に普通図柄を変動表示させた後に判定結果を示す普通図柄を停止表示させる。具体的には、CPU 101 は、普通図柄を変動表示させた後に停止表示させる普通図柄変動時間を、非時短状態では 10 秒に設定し、時短状態では 0.5 秒に短縮する。また、CPU 101 は、普通図柄表示器 4 e に表示された普通図柄が所定の当り図柄となる確率（つまり、普通図柄抽選の当選確率）を、非電サボ状態では低確率（1/10）に設定し、電サボ状態では高確率（10/10）に上昇させる。

【0108】

次に、ステップ S 6 において、CPU 101 は、ステップ S 4 の特別図柄処理で特別図柄抽選に当選したと判定された場合（大当りした場合）に、大入賞口開閉部 115 を制御して大入賞口 23 に所定の開閉動作を行わせ、また、いわゆる大当り遊技演出等に関する各種コマンドを演出制御部 400 に対して送信等するための大入賞口処理を実行する。この処理によって、大当り遊技（特別遊技）が進行され、遊技者は多量の賞球を獲得可能となる。この大入賞口処理については、図 18 及び図 19 を参照して後に詳述する。

【 0 1 0 9 】

次に、ステップ S 7 において、CPU 1 0 1 は、ステップ S 5 の普通図柄処理によって普通図柄表示器 4 e に表示された普通図柄が所定の当り図柄である場合（つまり、普通図柄抽選に当選した場合）に、電動チューリップ 2 7 を作動させる電動チューリップ処理を実行する。その際、CPU 1 0 1 は、非電サボ状態では電動チューリップ 2 7 を極短期間（0 . 1 0 秒間を 1 回）開放制御し、電サボ状態では電動チューリップ 2 7 を長期間（2 . 0 0 秒間を 3 回）開放制御する。なお、電動チューリップ 2 7 が開放状態に制御されることによって第 2 始動口 2 2 に遊技球が入賞可能な状態となり、第 2 始動口 2 2 に遊技球が入賞することで、第 2 特別図柄抽選が行われることとなる。

【 0 1 1 0 】

次に、ステップ S 8 において、CPU 1 0 1 は、遊技球の入賞個数の管理及び入賞に応じた賞球の払出しを制御する賞球処理を実行する。

【 0 1 1 1 】

次に、ステップ S 9 において、CPU 1 0 1 は、ステップ S 2 の始動口スイッチ処理、ステップ S 4 の特別図柄処理、ステップ S 6 の大入賞口処理、ステップ S 8 の賞球処理等で RAM 1 0 3 にセットされた各種コマンドや演出に必要な情報を演出制御部 4 0 0 又は払出制御部 3 0 0 へ出力する出力処理を実行する。なお、CPU 1 0 1 は、第 1 始動口 2 1、第 2 始動口 2 2、大入賞口 2 3、普通入賞口 2 4 に遊技球が入賞する毎に、それぞれの入賞口に遊技球が入賞したことを通知するための入賞コマンドを RAM 1 0 3 にセットして、当該入賞コマンドを演出制御部 4 0 0 又は払出制御部 3 0 0 へ出力する。

【 0 1 1 2 】

[制御時間カウント処理について]

ここで、図 9 を用いて上述したタイマ割り込み処理では説明を省略したが、このタイマ割り込み処理において、CPU 1 0 1 は、特別図柄ゲーム側の一連の制御時間を 1 つのタイマ機能を用いて計測する特別図柄ゲーム側の制御時間カウント処理（「特図ゲームカウント処理」という）、および、普通図柄ゲーム側の一連の制御時間を 1 つのタイマ機能を用いて計測する普通図柄ゲーム側の制御時間カウント処理（「普図ゲームカウント処理」という）を実行する。特図ゲームカウント処理および普図ゲームカウント処理は、例えば、図 9 のステップ S 7 の処理とステップ S 8 の処理との間に、順番に実行される。なお、特別図柄ゲームは、始動口（2 1 又は 2 2）への遊技球の入賞を待機し、遊技球が入賞したことに応じて特別図柄抽選を実行してその抽選結果を報知することを繰り返し、特別図柄抽選に当選した場合には大当り遊技を実行するゲームである。また、普通図柄ゲームは、ゲート 2 5 への遊技球の通過を待機し、遊技球が通過したことに応じて普通図柄抽選を実行してその抽選結果を報知することを繰り返し、普通図柄抽選に当選した場合には電動チューリップ 2 7 の開閉制御（電チューの開放遊技）を実行するゲームである。

【 0 1 1 3 】

以下では、まず、特図ゲームカウント処理について説明する。図 1 0 は、特図ゲームカウント処理および普図ゲームカウント処理を実行する際に使用されるデータ、および、メイン制御部 1 0 0 の RAM 1 0 3 の記憶エリア（作業エリア）について説明するための図である。

【 0 1 1 4 】

図 1 0（1）は、特別図柄ゲーム側のカウント対象の時間を設定（特定）するためのデータ（「特図側設定データ」という）の種類を示している。特図側設定データは、特別図柄ゲームの各期間（時間）のうち何れの期間を計測しているのかを設定するためのデータである。この特別図柄ゲームの各期間（時間）には、図 1 0（1）に示すように、「始動口入賞待ち中」と、「特別図柄変動表示中」と、「特別図柄停止表示中」と、「オープニング表示中」と、「ラウンド中」と、「大入賞口有効期間中」と、「エンディング表示中」とが含まれる。

【 0 1 1 5 】

「始動口入賞待ち中」は、始動口入賞があると即時にこの始動口入賞に係る特別図柄抽

10

20

30

40

50

選を実行して特別図柄の変動表示を開始できる状態（期間）であり、典型的には、大当り遊技中ではなく、特別図柄の変動表示中でも規定時間の停止表示中でもない状態である。

「特別図柄変動表示中」は、始動口入賞に応じて特別図柄抽選を実行して表示器 4 に特別図柄の変動表示を実行している状態（期間）である。「特別図柄停止表示中」は、表示器 4 に変動表示していた特別図柄を特別図柄抽選結果を報知する表示態様で規定時間（0.5 秒間）完全に停止表示している状態（期間）である。「オープニング表示中」は、特別図柄抽選に当選して画像表示部 6 に大当り遊技が開始したことを報知するオープニング演出を表示している状態（期間）である。「ラウンド中」は、大当り遊技において大入賞口 2 3 が開放されるラウンド（ラウンド遊技）を実行している状態（期間）である。「大入賞口有効期間中」は、各ラウンドの直後に配置され、ラウンドが終了して大入賞口 2 3 が閉塞されたにも関わらず遊技球の大入賞口 2 3 への入賞を有効と認める期間であり、これによって、いわゆるオーバー入賞が認められることとなる（図 1 8 及び図 1 9 を用いて後に詳述する大入賞口処理では、説明の簡単のため、オーバー入賞の処理内容は省略している）。なお、ラウンド中の期間および大入賞口有効期間を除く期間においては、遊技球の大入賞口 2 3 への入賞は有効と認められない。「エンディング表示中」は、画像表示部 6 に大当り遊技が終了することを報知するエンディング演出を表示している状態（期間）である。

10

【0116】

図 1 0（1）に示すように、例えば、特図側設定データ「00H」は「始動口入賞待ち中」であることを設定するデータであり、例えば、特図側設定データ「01H」は「特別図柄変動表示中」であることを設定するデータである。なお、これらの特図側設定データは、ROM 1 0 2 に記憶されている。

20

【0117】

図 1 0（3）は、RAM 1 0 3 の記憶エリア（作業エリア）の模式図である。図 1 0（3）に示すように、RAM 1 0 3 の記憶エリアには、カウント対象時間設定エリア 1 0 と、時間カウントエリア 1 1 と、単純変動表示用時間カウントエリア 1 2 とが含まれている。カウント対象時間設定エリア 1 0 は、特別図柄ゲーム側のカウント対象時間設定エリア 1 0 A（「エリア 1 0 A」という）と、普通図柄ゲーム側のカウント対象時間設定エリア 1 0 B（「エリア 1 0 B」という）とから成る。時間カウントエリア 1 1 は、特別図柄ゲーム側の時間カウントエリア 1 1 A（「エリア 1 1 A」という）と、普通図柄ゲーム側の時間カウントエリア 1 1 B（「エリア 1 1 B」という）とから成る。単純変動表示用時間カウントエリア 1 2 は、特別図柄ゲーム側の単純変動表示用時間カウントエリア 1 2 A（「エリア 1 2 A」という）と、普通図柄ゲーム側の単純変動表示用時間カウントエリア 1 2 B（「エリア 1 2 B」という）とから成る。

30

【0118】

エリア 1 1 A は、上記した特別図柄ゲームの各期間（「特別図柄変動表示中」等）についての時間経過を計測するためのタイマエリアであり、1 つの時間データを書き込んで 1 つの時間経過について計測するためのタイマエリアである。エリア 1 0 A は、図 1 0（1）を用いて説明した特図側設定データの何れか 1 つが書き込まれることによって、エリア 1 1 A で計測する時間の種類を設定するためのエリアである。エリア 1 2 A は、第 1 特別図柄表示器 4 a（又は第 2 特別図柄表示器 4 b）に特別図柄が 7 セグ表示で変動表示される際に、この 7 セグ表示の 3 つの表示態様を 4 8 ミリ秒毎に順番に切替えて循環表示させる制御を実行するにあたって、この 4 8 ミリ秒の時間経過を計測するためのタイマエリアであり、1 つの時間データを書き込んで 1 つの時間経過について計測するためのタイマエリアである。なお、上記の 7 セグ表示の 3 つの表示態様は、例えば、数字の 0 を示す表示態様と、数字の 7 を示す表示態様と、7 つのセグ全てが消灯した表示態様である。

40

【0119】

CPU 1 0 1 は、エリア 1 0 A に特図側設定データを書き込むことでエリア 1 1 A による計測対象の期間（時間）の種類を設定すると共に、エリア 1 1 A に計測する時間データを書き込み、図 9 のタイマ割込み処理において 4 ミリ秒毎に実行される特図ゲームカウン

50

ト処理によってエリア 1 1 A の時間データの値を 1 ずつ減算することで、1 つのタイマ領域（エリア 1 1 A）を順番に用いて特別図柄ゲームの各期間の経過を順番に計測する。

【0120】

また、CPU 101 は、エリア 1 1 A で特別図柄変動表示の時間が計測されているときには、エリア 1 2 A に所定の時間データ（「12」）を書き込んで、図 9 のタイマ割り込み処理において 4 ミリ秒毎に実行される特図ゲームカウント処理によってエリア 1 2 A の時間データの値を 1 ずつ減算して 0 になると再び所定の時間データ（「12」）を書き込むと共に特別図柄の表示態様を切替える。これにより、第 1 特別図柄表示器 4 a（又は第 2 特別図柄表示器 4 b）に特別図柄が 7 セグ表示で変動表示される際に、この 7 セグ表示の 3 つの表示態様が 48 ミリ秒毎に順番に切替わって循環表示されることとなる。

10

【0121】

なお、図 10（3）では、一例として、エリア 10 A に「01H」が書き込まれていることによって、エリア 1 1 A において特別図柄変動表示の時間経過が計測されることを設定している。また、図 10（3）のエリア 1 1 A には、一例として、時間を示す値「2500」が書き込まれているが、この値は図 9 のタイマ割り込み処理によって 4 ミリ秒毎に 1 減算されて更新されるので、この値「2500」は 10,000 秒を示している。また、図 10（3）のエリア 1 2 A には、一例として、時間を示す値「12」が書き込まれているが、この値も同様に図 9 のタイマ割り込み処理によって 4 ミリ秒毎に 1 減算されて更新されるので、この値「12」は 48 ミリ秒を示している。

【0122】

20

以上のように、本実施形態によれば、特別図柄ゲームの一連の制御時間を 1 つのタイマ機能（図 10（3）の 1 1 A 参照）を用いて計測する。ここで、従来の遊技機においては、特別図柄ゲームを構成する各制御時間（特別図柄変動表示の制御時間、ラウンド実行の制御時間等）をそれぞれ個別のタイマ機能を用いて計測していたので、メイン制御部の RAM の記憶エリアに特別図柄ゲームを構成する制御時間毎に個別の時間カウントエリアを設けていた。一方、本実施形態では、上記のように特別図柄ゲームの一連の制御時間を 1 つのタイマ機能を用いて計測するので、演算負荷を効果的に低減することができる。また、本実施形態によれば、特別図柄変動表示の実行期間において特別図柄表示器 4 a（又は 4 b）に 7 セグ表示の 3 つの表示態様を 48 ミリ秒毎に順番に切替えて循環表示させる際の切替え時間の計測には、上記したタイマ機能（図 10（3）の 1 1 A 参照）とは別のタイマ機能（図 10（3）の 1 2 A 参照）を用いる。このことから、本実施形態によれば、演算処理の複雑化を効果的に抑制できる。

30

【0123】

図 11 は、特別図柄変動表示の時間をエリア 1 1 A に設定するために用いられる変動時間テーブルの概念図の一例である。この変動時間テーブルは、ROM 102 に記憶されており、RAM 103 に読み出されて使用される。図 11 に示すように、変動時間テーブルは、変動パターンの識別番号と、基本変動時間（秒）を示すデータと、加算変動時間（秒）を示すデータとから成る。変動パターンの識別番号は、図 14 ~ 図 17 を用いて後述する変動パターン決定テーブル HT1 - 1、HT1 - 2、HT2 - 1 及び HT2 - 2 に含まれる変動パターンを識別するための番号である。基本変動時間は、変動パターン（つまり、特別図柄変動時間）を構成する基本の変動時間である。加算変動時間は、変動パターンを構成する加算される変動時間である。基本変動時間と加算変動時間とを加算した時間が、変動パターン（図 14 ~ 図 17 参照）である。例えば、識別番号 1 に対応する変動パターンは、基本変動時間 90 秒に加算変動時間 0.02 秒を加算した 90.02 秒であり、例えば、識別番号 9 に対応する変動パターンは、基本変動時間 2 秒である。

40

【0124】

CPU 101 は、図 10（3）のエリア 1 1 A で特別図柄変動表示の時間を計測する場合には、後述する図 13 のステップ S408 の処理で決定された変動パターンに対応する時間データ（「秒」の時間を示すデータ）を、RAM 103 の変動時間テーブル（図 11）から読み出して、読み出した時間データに 250 を乗算して 4 ミリ秒周期で実行される

50

時間計測処理に適応する時間データに変換し、変換した時間データをRAM 103のエリア11Aに書き込む。例えば、識別番号1に対応する変動パターン「90.02秒」を示す時間データの値をエリア11Aに設定する場合には、RAM 103の変動時間テーブルから基本変動時間90秒および加算変動時間0.02秒を示す時間データを読み出して加算し、この加算した時間データに250を乗算して4ミリ秒周期の演算処理に適応する時間データ「22505」に変換し、変換した時間データ「22505」をRAM 103のエリア11Aに書き込む。なお、図11の変動時間テーブルの横には、参考のために、250を乗算して4ミリ秒周期の演算処理に適応させた時間データを記載しているが、250を乗算すると自然数ではなくなるものは（括弧書きの値を参照）、四捨五入により自然数に調整して処理している。

10

【0125】

以上のように、本実施形態によれば、ROM 102に記憶されRAM 103に読み出される変動時間テーブルの変動パターン（特別図柄変動時間）を示す時間データを「秒」の時間を示すデータ（つまり、除算値の時間データ；図11の基本変動時間の部分を参照）とし、特別図柄変動時間を設定する際に250を乗算して4ミリ秒周期の演算処理に適応する時間データ（つまり、乗算値の時間データ；図11の変動時間テーブルの右横の部分を参照）に変換する。このことから、本実施形態によれば、変動時間テーブルの特別図柄変動時間を示すデータを1バイト以下のデータ量に押さえられる場合があるので（図11の識別番号9参照）、ROM 102およびRAM 103の使用メモリ領域を効果的に抑制することができる。また、本実施形態によれば、例えば特別図柄変動時間90.02秒のように、除算値の時間データで示してもデータ量が1バイトを超える特別図柄変動時間については、加算変動時間の時間データ（小数点以下の時間を示す時間データ）として分割して変動時間テーブルを構成させている（図11参照）。ここで、図11では、加算変動時間の部分のテーブルにおいて、説明の便宜上、同じ時間データ値を変動パターン毎にそれぞれ記載しているが、実際にはこのテーブルにおいて同じ時間データ値は、重複して記憶されず、1つだけ記憶されている。例えば、加算変動時間の部分のテーブルにおいて、0.01秒の時間データ値は、図11では説明の便宜上3つ記載しているが、実際は1つだけ記憶されている。このことから、本実施形態によれば、ROM 102およびRAM 103の使用メモリ領域を効果的に抑制することができる。ここで、本実施形態では、説明の簡単のために、変動パターンを9個とした（図11参照）。しかし、実際の遊技機では、変動パターンは1000個～10000個と膨大である。このことから、本実施形態による上記した使用メモリ領域抑制の効果は、実際の遊技機において絶大となる。

20

30

【0126】

次に、普通図柄ゲーム側の一連の制御時間を1つのタイマ機能を用いて計測する普図ゲームカウント処理について、図10を用いて説明する。

【0127】

図10(2)は、普通図柄ゲーム側のカウント対象の時間を設定（特定）するためのデータ（以下、「普図側設定データ」という）の種類を示している。普図側設定データは、普通図柄ゲームの各期間（時間）のうち何れの期間を計測しているのかを設定するためのデータである。この普通図柄ゲームの各期間（時間）には、図10(2)に示すように、「ゲート通過待ち中」と、「普通図柄変動表示中」と、「普通図柄停止表示中」と、「電チュー開閉制御中」と、「第2始動口有効期間中」とが含まれる。

40

【0128】

「ゲート通過待ち中」は、ゲート25を遊技球が通過すると即時にこの通過に係る普通図柄抽選を実行して普通図柄の変動表示を開始できる状態（期間）であり、典型的には、電動チューリップ27の開閉制御中（電チューの開放遊技中）ではなく、後述する第2始動口有効期間中ではなく、普通図柄の変動表示中でも規定時間の停止表示中でもない状態である。「普通図柄変動表示中」は、遊技球のゲート25通過に応じて普通図柄抽選を実行して表示器4に普通図柄の変動表示を実行している状態（期間）である。「普通図柄停止表示中」は、表示器4に変動表示していた普通図柄を普通図柄抽選結果を報知する表示

50

態様で規定時間（0.5秒間）完全に停止表示している状態（期間）である。「電チュー開閉制御中」は、普通図柄抽選に当選して電動チューリップ27の開閉制御（電チューの開閉遊技）が実行されている状態（期間）である。「第2始動口有効期間中」は、電動チューリップ27の開閉制御が終了した直後の所定期間について例外的に第2始動口22への遊技球入賞を有効と認める期間である。なお、電動チューリップ27の開閉制御中は、一律に（つまり、電動チューリップ27が閉塞状態であっても）第2始動口22への遊技球入賞は有効と認められ、電動チューリップ27の開閉制御中および第2始動口有効期間を除く期間には、第2始動口22への遊技球入賞は有効と認められない。

【0129】

図10（2）に示すように、例えば普図側設定データ「00K」は「ゲート通過待ち中」であることを設定するデータである。また、普図側設定データはROM102に記憶されている。

【0130】

以下、図10（3）を参照して説明する。エリア11Bは、上記した普通図柄ゲームの各期間（「普通図柄変動表示中」等）についての時間経過を計測するためのタイマエリアであり、1つの時間データを書き込んで1つの時間経過について計測するためのタイマエリアである。エリア10Bは、図10（2）を用いて説明した普図側設定データの何れか1つが書き込まれることによって、エリア11Bで計測する時間の種類を設定するためのエリアである。エリア12Bは、普通図柄表示器4e（図2参照）に普通図柄がマルパツで変動表示される際に、このマルパツ表示の2つの表示態様（マルのみが点灯する表示態様とパツのみが点灯する表示態様）を48ミリ秒毎に切替えて交互表示させる制御を実行するにあたって、この48ミリ秒の時間経過を計測するためのタイマエリアであり、1つの時間データを書き込んで1つの時間経過について計測するためのタイマエリアである。

【0131】

CPU101は、エリア10Bに普図側設定データを書き込むことでエリア11Bによる計測対象の期間の種類を設定すると共に、エリア11Bに計測する時間データを書き込み、図9のタイマ割込み処理において4ミリ秒毎に実行される普図ゲームカウント処理によってエリア11Bの時間データの値を1ずつ減算することで、1つのタイマ領域（エリア11B）を順番に用いて普通図柄ゲームの各期間の経過を順番に計測する。

【0132】

また、CPU101は、エリア11Bで普通図柄変動表示の時間が計測されているときには、エリア12Bに所定の時間データ（「12」）を書き込んで、図9のタイマ割込み処理において4ミリ秒毎に実行される普図ゲームカウント処理によってエリア12Bの時間データの値を1ずつ減算して0になると再び所定の時間データ（「12」）を書き込むと共に普通図柄の表示態様を切替える。これにより、普通図柄表示器4eに普通図柄がマルパツで変動表示される際に、このマルパツ表示の2つの表示態様が48ミリ秒毎に切替わって交互表示されることとなる。

【0133】

以上のことから、本実施形態によれば、既に説明した特図ゲームカウント処理と同様の効果を、普図ゲームカウント処理においても実現できる。

【0134】

なお、以上に説明した特別図柄ゲームの一連の制御時間を1つのタイマ機能を用いて計測する構成において、大当り遊技の制御において大入賞口有効期間の直後に大入賞口23への入賞を有効とみなさない大入賞口休止期間を設けてもよい。

【0135】

また、第1特別図柄抽選による特別図柄変動表示および特別図柄停止表示と、第2特別図柄抽選による特別図柄変動表示および特別図柄停止表示とを並行して実行可能な制御構成にして、例えば、第1特別図柄抽選による特別図柄変動表示および特別図柄停止表示の制御時間と、第1特別図柄抽選の当選による大当り遊技に関する制御時間とを、1つのタイマ機能を用いて計測し、一方で、第2特別図柄抽選による特別図柄変動表示および特別

10

20

30

40

50

図柄停止表示の制御時間と、第2特別図柄抽選の当選による大当り遊技に関する制御時間とを、1つの他のタイマ機能を用いて計測してもよい。

【0136】

また、特別図柄ゲームおよび普通図柄ゲームの一連の制御時間をそれぞれ1つのタイマ機能を用いて計測する際に、計測対象時間の経過を、「減算」処理ではなく、「加算」処理によって計測する構成としてもよい。この場合、例えば、特別図柄ゲーム側のタイマ(11A)の値が、計測対象時間(例えば、特別図柄停止表示の時間0.5秒)を示す時間データの値「125」に到達したか否かを判定する制御となる。

【0137】

また、上記したように図11の加算変動時間の部分のテーブルにおいて同じ時間データ値を重複して記憶せずに1つだけ記憶することに加えて、図11の基本変動時間の部分のテーブルにおいても同じ時間データ値を重複して記憶せずに1つだけ記憶する構成にして、使用メモリ領域抑制の効果を更に高めてもよい。

【0138】

また、以上に説明した方法により、演出制御部400等によって実行される各種演出の実行時間を計測してもよい。

【0139】

以上で、制御時間カウント処理についての説明を終わる。

【0140】

[始動口スイッチ処理]

図12は、図9のステップS2における始動口スイッチ処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図9のステップS2における始動口スイッチ処理について、図12を参照して説明する。

【0141】

まず、ステップS201において、メイン制御部100のCPU101は、第1始動口スイッチ111aからの出力信号に基づいて、第1始動口21に遊技球が入賞したか否かを判定する。ステップS201での判定がYESの場合、処理はステップS202に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS207に移る。

【0142】

ステップS202において、CPU101は、ROM102から第1特別図柄抽選の保留数の上限値Umax1(本実施形態では「4」)を読み出し、RAM103に記憶されている第1特別図柄抽選の保留数U1が上限値Umax1未満であるか否かを判定する。ステップS202での判定がYESの場合、処理はステップS203に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS207に移る。

【0143】

ステップS203において、CPU101は、RAM103に記憶されている保留数U1の値を、1加算した値に更新する。また、CPU101は、第1始動口21に遊技球が入賞したことを演出制御部400に対して通知するための入賞コマンドをRAM103にセットする。この入賞コマンドは、図9のステップS9の出力処理によって演出制御部400へ送信される。その後、処理はステップS204に移る。

【0144】

ステップS204において、CPU101は、第1特別図柄抽選等を使用される乱数のセット(大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数)を取得する。その後、処理はステップS205に移る。

【0145】

ステップS205において、CPU101は、事前判定処理を行い、ステップS204で取得した乱数の各セット(遊技情報)を時系列順でRAM103に格納する。具体的には、CPU101は、直近のステップS204の処理で取得された大当り乱数等の乱数セットの大当り乱数等がROM102に記憶されている所定値等と一致するか否かに基づいて、この大当り乱数を用いる第1特別図柄抽選の結果が大当りであるか否かや、リーチ演

10

20

30

40

50

出を実行するか否か等を事前判定する。つまり、先読み予告演出や保留変化予告演出を実行するために必要な判定を、後述する図13のステップS407及びS408の処理に先立って事前判定する。その後、事前判定に用いた乱数の各セットを時系列順でRAM103に格納する。なお、後述する図13のステップS409の処理によって第1特別図柄抽選の保留数U1の値が1減算される度に、RAM103に格納された上記乱数セットは、格納時期が早いものから順に1セットずつ削除される。このことから、例えば第1特別図柄抽選の保留数U1の値が「3」の場合、直近3回のステップS204の処理によって取得された直近3回の上記乱数セットが、時系列順でRAM103に格納されていることとなる。その後、処理はステップS206に移る。

【0146】

ステップS206において、CPU101は、第1特別図柄抽選の保留数が1増加したことを通知する第1保留数増加コマンドをRAM103にセットする。ここで、この第1保留数増加コマンドには、ステップS205の処理で行われた事前判定の結果を示す情報（以下、「事前判定情報」という）が含まれている。なお、この事前判定情報を含む第1保留数増加コマンドが、図9のステップS9の出力処理によって出力されることにより、第1特別図柄抽選の保留に対する抽選結果が、第1特別図柄抽選における図柄変動が開始されるよりも前にメイン制御部100から演出制御部400に通知される。その後、処理はステップS207に移る。

【0147】

ステップS207において、CPU101は、第2始動口スイッチ111bからの出力信号に基づいて、第2始動口22に遊技球が入賞したか否かを判定する。ステップS207での判定がYESの場合、処理はステップS208に移り、この判定がNOの場合、処理は図9のステップS3（ゲートスイッチ処理）に移る。

【0148】

ステップS208において、CPU101は、ROM102から第2特別図柄抽選の保留数の上限値Umax2（本実施形態では「4」）を読み出し、RAM103に記憶されている第2特別図柄抽選の保留数U2が上限値Umax2未満であるか否かを判定する。ステップS208での判定がYESの場合、処理はステップS209に移り、この判定がNOの場合、処理は図10のステップS3（ゲートスイッチ処理）に移る。

【0149】

ステップS209において、CPU101は、RAM103に格納されている保留数U2の値を、1加算した値に更新する。また、CPU101は、第2始動口22に遊技球が入賞したことを演出制御部400に対して通知するための入賞コマンドをRAM103にセットする。この入賞コマンドは、図9のステップS9の出力処理によって演出制御部400へ送信される。その後、処理はステップS210に移る。

【0150】

ステップS210において、CPU101は、第2特別図柄抽選等に使用される乱数のセット（大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）を取得する。その後、処理はステップS211に移る。

【0151】

ステップS211において、CPU101は、事前判定処理を行い、ステップS210で取得した乱数の各セット（遊技情報）を時系列順でRAM103に格納する。具体的には、CPU101は、直近のステップS210の処理で取得された大当り乱数等の乱数セットの大当り乱数等がROM102に記憶されている所定値等と一致するか否かに基づいて、この大当り乱数を用いる第2特別図柄抽選の結果が大当りであるか否かや、リーチ演出を実行するか否か等を事前判定する。つまり、先読み予告演出や保留変化予告演出を実行するために必要な判定を、後述する図13のステップS407及びS408の処理に先立って事前判定する。その後、事前判定に用いた乱数の各セットを時系列順でRAM103に格納する。なお、後述する図13のステップS409の処理によって第2特別図柄抽選の保留数U2の値が1減算される度に、RAM103に格納された上記乱数セットは、

10

20

30

40

50

格納時期が早いものから順に１セットずつ削除される。このことから、例えば第２特別図柄抽選の保留数Ｕ２の値が「３」の場合、直近３回のステップＳ２１０の処理によって取得された直近３回の上記乱数セットが、時系列順でＲＡＭ１０３に格納されていることとなる。その後、処理はステップＳ２１２に移る。

【０１５２】

ステップＳ２１２において、ＣＰＵ１０１は、第２特別図柄抽選の保留数が１増加したことを通知する第２保留数増加コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。ここで、この第２保留数増加コマンドには、ステップＳ２１１の処理で行われた事前判定の結果を示す情報（事前判定情報）が含まれている。なお、この事前判定情報を含む第２保留数増加コマンドが、図９のステップＳ９の出力処理によって出力されることにより、第２特別図柄抽選の保留に対する抽選結果が、第２特別図柄抽選における図柄変動が開始されるよりも前にメイン制御部１００から演出制御部４００に通知される。その後、処理は図９のステップＳ３（ゲートスイッチ処理）に移る。

【０１５３】

[特別図柄処理]

図１３は、図９のステップＳ４における特別図柄処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図１３を参照して、図９のステップＳ４における特別図柄処理について説明する。

【０１５４】

まず、ステップＳ４０１において、メイン制御部１００のＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に記憶されている情報（典型的にはフラグによる情報）に基づいて、遊技機１の現在の状態が大当り遊技中（大当り遊技状態）であるか否かを判定する。つまり、特別図柄抽選に当選した場合に実行される大当り遊技（特別遊技）の実行中であるか否かを判定する。ステップＳ４０１での判定がＹＥＳの場合、処理は図９のステップＳ５（普通図柄処理）に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ４０２に移る。

【０１５５】

ステップＳ４０２において、ＣＰＵ１０１は、第１特別図柄表示器４ａ又は第２特別図柄表示器４ｂによる特別図柄の変動表示期間中であるか否かを判定する。なお、ここでの特別図柄の変動表示期間は、図１０を用いて説明した特別図柄停止表示中の期間（規定時間；０．５秒間）を含んだものである。ステップＳ４０２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ４１１に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ４０３に移る。

【０１５６】

ステップＳ４０３において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に記憶されている保留数Ｕ２が１以上であるか否か（つまり第２特別図柄抽選が保留されているか否か）を判定する。ステップＳ４０３での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ４０４に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ４０５に移る。

【０１５７】

ステップＳ４０４において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に記憶されている保留数Ｕ２を、１減算した値に更新する。また、その際、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている図１２のステップＳ２１０及びステップＳ２１１によって取得されて格納された乱数セットのうち格納時期が最も早いものを読み出してＲＡＭ１０３から削除する。その後、処理はステップＳ４０７に移る。

【０１５８】

一方、ステップＳ４０５において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に記憶されている保留数Ｕ１が１以上であるか否か（つまり第１特別図柄抽選が保留されているか否か）を判定する。ステップＳ４０５での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ４０６に移り、この判定がＮＯの場合、実行されるべき特別図柄抽選は無いとみなして、処理はステップＳ４１５に移る。

【０１５９】

ステップＳ４０６において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に記憶されている保留数Ｕ

10

20

30

40

50

1 を、1 減算した値に更新する。また、その際、CPU 101 は、RAM 103 に格納されている図 12 のステップ S 204 及びステップ S 205 によって取得されて格納された乱数セットのうち格納時期が最も早いものを読み出して RAM 103 から削除する。その後、処理はステップ S 407 に移る。

【0160】

以上のステップ S 403 ~ S 406 の処理によって、第 2 特別図柄抽選が、第 1 特別図柄抽選よりも優先して実行されることとなる。

【0161】

ステップ S 407 において、CPU 101 は、特別図柄抽選の結果が大当たりであるかハズレであるかを判定する大当たり判定処理を実行する。具体的には、ステップ S 404 の処理に続いてステップ S 407 の処理を実行する場合、CPU 101 は、このステップ S 404 の処理で RAM 103 から読み出した大当たり乱数が、ROM 102 に記憶されている大当たりの当選値と一致するか否かに基づいて、第 2 特別図柄抽選の結果が大当たりであるかハズレであるかを判定する。一方、ステップ S 406 の処理に続いてステップ S 407 の処理を実行する場合、CPU 101 は、このステップ S 406 の処理で RAM 103 から読み出した大当たり乱数が、ROM 102 に記憶されている大当たりの当選値と一致するか否かに基づいて、第 1 特別図柄抽選の結果が大当たりであるかハズレであるかを判定する。そして、CPU 101 は、特別図柄抽選の結果がハズレと判定した場合、特別図柄抽選にハズレたことを表すハズレ図柄を、設定情報における特別図柄の停止図柄として RAM 103 にセットする。一方、CPU 101 は、特別図柄抽選の結果が大当たりであると判定した場合、この判定に使用した大当たり乱数と共に RAM 103 から読み出された図柄乱数が ROM 102 に記憶されている所定値の何れと一致するかに基づいて、今回の大当たりの種類を判定する。なお、本実施形態では、一例として、大当たり遊技後に次回大当たりするまで確変遊技状態に設定される確変大当たりと、大当たり遊技後に次回大当たりするまで通常遊技状態に設定される通常大当たりとがある。また、本実施形態では、第 2 特別図柄抽選の方が、第 1 特別図柄抽選よりも、遊技者の利益が比較的大きい確変大当たりの当選割合が多いものとする。具体的には、第 2 特別図柄抽選では 7 割が確変大当たりであり 3 割が通常大当たりであり、一方、第 1 特別図柄抽選では 4 割が確変大当たりであり 6 割が通常大当たりである。そして、CPU 101 は、大当たりしたこと及び大当たりの種類を表す大当たり図柄の情報を、設定情報における特別図柄の停止図柄の情報として RAM 103 にセットする。その後、処理はステップ S 408 に移る。

【0162】

[変動パターン選択処理]

ステップ S 408 において、CPU 101 は、変動パターン選択処理を実行する。具体的には、ステップ S 408 において、CPU 101 は、通常遊技状態（非時短状態）のときには、図 14 及び図 15 に示す変動パターン決定テーブル HT 1 - 1 及び HT 1 - 2 を使用し、確変遊技状態および時短遊技状態（時短状態）のときには、図 16 及び図 17 に示す変動パターン決定テーブル HT 2 - 1 及び HT 2 - 2 を使用して、特別図柄抽選毎に変動パターンを決定（選択）する。ここで、この変動パターンは、表示器 4 に特別図柄が変動表示されてから停止表示されるまでの時間である特別図柄変動時間であり、この特別図柄変動時間は、報知演出の実行時間と同期しており報知演出の実行時間と同じ時間である。なお、以下では、変動パターン決定テーブル HT 1 - 1、HT 1 - 2、HT 2 - 1 及び HT 2 - 2 を、単に、HT 1 - 1、HT 1 - 2、HT 2 - 1 及び HT 2 - 2 という場合がある。

【0163】

まず、通常遊技状態（非時短状態）のときに、図 14 及び図 15 に示す HT 1 - 1 及び HT 1 - 2 を使用して変動パターンを選択する場合について、説明する。図 14 は、通常遊技状態（非時短状態）においてステップ S 407 の処理で第 1 特別図柄抽選が実行された場合に、変動パターン決定に使用されるテーブルである。図 15 は、通常遊技状態（非時短状態）においてステップ S 407 の処理で第 2 特別図柄抽選が実行された場合に、変

動パターン決定に使用されるテーブルである。

【 0 1 6 4 】

[非時短状態 / 第 1 特別図柄抽選での変動パターン選択処理]

以下に、図 1 4 を用いて、通常遊技状態（非時短状態）においてステップ S 4 0 7 の処理で第 1 特別図柄抽選が実行された場合における変動パターンの決定について説明する。

【 0 1 6 5 】

ステップ S 4 0 8 において、CPU 1 0 1 は、ステップ S 4 0 7 の大当たり判定処理で第 1 特別図柄抽選の結果が大当たりであると判定した場合、変動パターン乱数に基づいて変動パターン（特別図柄変動時間）を決定する。具体的には、CPU 1 0 1 は、ステップ S 4 0 7 の大当たり判定処理で使用した大当たり乱数と共に RAM 1 0 3 から読み出された変動パターン乱数（0 ~ 2 9 9 のうちの何れか 1 つ）が、HT 1 - 1 の「大当たり」の部分の各変動パターンに割り振られた乱数値の何れと一致するかに基づいて、変動パターン（特別図柄変動時間）を決定する。例えば、CPU 1 0 1 は、ステップ S 4 0 7 の大当たり判定処理で使用した大当たり乱数と共に RAM 1 0 3 から読み出された変動パターン乱数が「9 2」である場合、HT 1 - 1 の「大当たり」の部分の変動パターン「9 0 . 0 1 秒」に割り振られた乱数値「2 0 ~ 2 9 9」に含まれるので、変動パターンとして「9 0 . 0 1 秒」を決定する。ここで、HT 1 - 1 に示すように、「大当たり」の部分の変動パターン「1 5 . 0 1 秒」、「6 0 . 0 1 秒」及び「9 0 . 0 1 秒」は、それぞれ、報知演出の演出パターンのタイプ「リーチ当り」、「SP 当り」、及び「SP SP 当り」に対応する。また、「リーチ当り」はリーチ成立した後に大当たりするタイプであり、「SP 当り」は最終的に SP 20
リーチに発展した後に大当たりするタイプであり、「SP SP 当り」は最終的に SP SP リーチに発展した後に大当たりするタイプである。

【 0 1 6 6 】

なお、リーチ（リーチ演出）とは、報知演出において例えば複数の装飾図柄のうち最後に停止される変動中の装飾図柄が、特定の図柄で停止表示された場合には、既に停止中の他の図柄と合わせて大当たりの図柄パターンとなることを期待させる演出であり、典型的には、右側と左側の装飾図柄が同じ図柄（例えば 7）で停止しており、最後に停止される中央の装飾図柄が、同じ図柄（例えば 7）で停止する（つまり、ゾロ目 7 7 7 となる）ことを期待させて変動表示される演出である。また、SP リーチとは、一般にスーパーリーチやスペシャルリーチと呼ばれ、リーチよりも大当たりすることを更に期待させる演出であり 30
、例えば主人公のキャラクタがミニゲームを行う動画像の演出である。また、SP SP リーチとは、一般にスーパースーパーリーチやスペシャルスペシャルリーチと呼ばれ、SP リーチ演出よりも大当たりすることを更に期待させる演出であり、例えば主人公のキャラクタが敵のキャラクタと戦う動画像の演出である。

【 0 1 6 7 】

また、ステップ S 4 0 8 において、CPU 1 0 1 は、ステップ S 4 0 7 の大当たり判定処理で第 1 特別図柄抽選の結果がハズレであると判定した場合、第 1 特別図柄抽選の保留数（U 1）、リーチ乱数、及び変動パターン乱数に基づいて変動パターン（特別図柄変動時間）を決定する。

【 0 1 6 8 】

具体的には、CPU 1 0 1 は、第 1 特別図柄抽選の保留数が「0」である場合、ステップ S 4 0 7 の大当たり判定処理で使用した大当たり乱数と共に RAM 1 0 3 から読み出されたリーチ乱数（0 ~ 9 9 のうちの何れか 1 つ）が HT 1 - 1 の「ハズレ」の保留数「0」の部分のリーチ乱数値範囲「0 ~ 7 9」に含まれるのかリーチ乱数値範囲「8 0 ~ 9 9」に含まれるのかを判定する。

【 0 1 6 9 】

そして、CPU 1 0 1 は、この読み出されたリーチ乱数がリーチ乱数値範囲「0 ~ 7 9」に含まれる場合、ステップ S 4 0 7 の大当たり判定処理で使用した大当たり乱数と共に RAM 1 0 3 から読み出された変動パターン乱数（0 ~ 2 9 9 のうちの何れか 1 つ）が、変動パターン乱数値範囲「0 ~ 1 4 9」に含まれるのか変動パターン乱数値範囲「1 5 0 ~ 2 40
50

「 9 9 」に含まれるのかを判定する。そして、CPU 101は、この変動パターン乱数が変動パターン乱数値範囲「 0 ~ 1 4 9 」に含まれる場合には変動パターンとして「 1 2 . 0 2 秒」を決定し、この変動パターン乱数が変動パターン乱数値範囲「 1 5 0 ~ 2 9 9 」に含まれる場合には変動パターンとして「 1 2 . 0 3 秒」を決定する。ここで、HT 1 - 1に示すように、変動パターン「 1 2 . 0 2 秒」は、報知演出の演出パターンのタイプ「特殊即ハズレ」に対応し、変動パターン「 1 2 . 0 3 秒」は、報知演出の演出パターンのタイプ「通常即ハズレ」に対応する。なお、詳細は図 2 3 ~ 図 2 8 を用いて後述するが、演出パターンのタイプ「特殊即ハズレ」及び「通常即ハズレ」は、演出制御部 4 0 0 (より正確にはCPU 4 0 1)によって抽選によって演出内容を決定可能な演出パターンのタイプであり、演出パターンのタイプ「特殊即ハズレ」は、演出パターンのタイプ「通常即ハズレ」よりも高確率で、大当りである可能性が高いことを示唆する発展演出に発展するかを煽る演出(以下、煽り演出という)を行った後、発展演出に発展せず、かつ、リーチ成立することなく即ハズレる演出タイプ、または、特別図柄抽選の保留に対する事前判定結果に基づいて先読み示唆演出を行った後、リーチ成立することなく即ハズレる演出タイプを決定可能な演出パターンのタイプである。

10

20

30

40

50

【 0 1 7 0 】

なお、煽り演出とは、例えば、擬似連演出やリーチ演出に発展するか否かを煽る演出であり、典型的には、擬似連演出やリーチ演出に発展することを示唆する態様で装飾図柄が仮停止表示されることを期待させる演出であるが、その詳細については後述する。なお、仮停止とは、装飾図柄の変動が停止したと遊技者が認識できる態様で停止されることをいい、完全に停止しているわけではなく、例えば、上下に僅かに変動した状態(揺れ動いている状態)で表示される。これにより、特別図柄が未だ変動中であることが示される。

【 0 1 7 1 】

また、擬似連演出とは、報知演出において変動させている装飾図柄の全てを仮停止させてから再変動させる動作を行うことで大当りを期待させる演出である。

【 0 1 7 2 】

一方、CPU 101は、この読み出されたリーチ乱数がリーチ乱数値範囲「 8 0 ~ 9 9 」に含まれる場合、ステップ S 4 0 7 の大当り判定処理で使用した大当り乱数と共にRAM 103から読み出された変動パターン乱数(0 ~ 2 9 9 のうちの何れか1つ)が、HT 1 - 1の上記したリーチ乱数値範囲「 8 0 ~ 9 9 」の部分の各変動パターンに割り振られた変動パターン乱数値範囲の何れに含まれるかに基づいて、変動パターン(特別図柄変動時間)を決定する。例えば、CPU 101は、ステップ S 4 0 7 の大当り判定処理で使用した大当り乱数と共にRAM 103から読み出された変動パターン乱数が「 2 8 0 」である場合、変動パターン「 6 0 . 0 2 秒」に割り振られた変動パターン乱数値範囲「 2 4 4 ~ 2 8 5 」に含まれるので、変動パターンとして「 6 0 . 0 2 秒」を決定する。ここで、HT 1 - 1に示すように、HT 1 - 1の上記したリーチ乱数値範囲「 8 0 ~ 9 9 」の部分の変動パターン「 1 5 . 0 2 秒」、「 6 0 . 0 2 秒」及び「 9 0 . 0 2 秒」は、それぞれ、報知演出の演出パターンのタイプ「リーチハズレ」、「SPハズレ」及び「SPSPハズレ」に対応する。また、「リーチハズレ」はリーチ成立した後にハズレるタイプであり、「SPハズレ」は最終的にSPリーチに発展した後にハズレるタイプであり、「SPSPハズレ」は最終的にSPSPリーチに発展した後にハズレるタイプである。

【 0 1 7 3 】

また、CPU 101は、第1特別図柄抽選の保留数が「 1 」の場合、上記した第1特別図柄抽選の保留数が「 0 」の場合と基本的に同様にして、変動パターンを決定する。但し、第1特別図柄抽選の保留数が「 1 」の場合には、CPU 101は、HT 1 - 1に示すように、上記した第1特別図柄抽選の保留数が「 0 」の場合に対して、リーチ乱数値範囲「 0 ~ 7 9 」を「 0 ~ 8 4 」に置き換え、リーチ乱数値範囲「 8 0 ~ 9 9 」を「 8 5 ~ 9 9 」に置き換え、又、リーチ乱数値範囲が「 0 ~ 8 4 」の場合において、変動パターン乱数値範囲「 0 ~ 4 9 」が割り振られた変動パターン「 2 . 0 0 秒」が加えられ、変動パターン「 1 2 . 0 2 秒」に割り振られた変動パターン乱数値範囲「 0 ~ 1 4 9 」を「 5 0 ~ 1

「 9 9 」に置き換え、変動パターン「 1 2 . 0 3 秒」に割り振られた変動パターン乱数値範囲「 1 5 0 ~ 2 9 9 」を「 2 0 0 ~ 2 9 9 」に置き換えた乱数値範囲によって、変動パターンを決定する。ここで、HT 1 - 1 に示すように、変動パターン「 2 . 0 0 秒」は、報知演出の演出パターンのタイプ「通常即ハズレ」に対応するものであるが、演出制御部 4 0 0 (より正確にはCPU 4 0 1)によって抽選によって演出内容を決定不可能であり、煽り演出や先読み演出を実行せず、かつ、リーチ成立することなく即ハズレる演出タイプに対応するものである。

【 0 1 7 4 】

また、CPU 1 0 1 は、第 1 特別図柄抽選の保留数が「 2 」の場合、上記した第 1 特別図柄抽選の保留数が「 0 」の場合と基本的に同様にして、変動パターンを決定する。但し、第 1 特別図柄抽選の保留数が「 2 」の場合には、CPU 1 0 1 は、HT 1 - 1 に示すように、上記した第 1 特別図柄抽選の保留数が「 0 」の場合に対して、リーチ乱数値範囲「 0 ~ 7 9 」を「 0 ~ 8 9 」に置き換え、リーチ乱数値範囲「 8 0 ~ 9 9 」を「 9 0 ~ 9 9 」に置き換え、又、リーチ乱数値範囲が「 0 ~ 8 9 」の場合において、変動パターン乱数値範囲「 0 ~ 2 2 9 」が割り振られた変動パターン「 2 . 0 0 秒」が加えられ、変動パターン「 1 2 . 0 2 秒」に割り振られた変動パターン乱数値範囲「 0 ~ 1 4 9 」を「 2 3 0 ~ 2 7 9 」に置き換え、変動パターン「 1 2 . 0 3 秒」に割り振られた変動パターン乱数値範囲「 1 5 0 ~ 2 9 9 」を「 2 8 0 ~ 2 9 9 」に置き換えた乱数値範囲によって、変動パターンを決定する。

【 0 1 7 5 】

また、CPU 1 0 1 は、第 1 特別図柄抽選の保留数が「 3 」の場合、上記した第 1 特別図柄抽選の保留数が「 0 」の場合と基本的に同様にして、変動パターンを決定する。但し、第 1 特別図柄抽選の保留数が「 3 」の場合には、CPU 1 0 1 は、HT 1 - 1 に示すように、上記した第 1 特別図柄抽選の保留数が「 0 」の場合に対して、リーチ乱数値範囲「 0 ~ 7 9 」を「 0 ~ 9 4 」に置き換え、リーチ乱数値範囲「 8 0 ~ 9 9 」を「 9 5 ~ 9 9 」に置き換え、又、リーチ乱数値範囲が「 0 ~ 9 4 」の場合において、変動パターン乱数値範囲「 0 ~ 2 6 9 」が割り振られた変動パターン「 2 . 0 0 秒」が加えられ、変動パターン「 1 2 . 0 2 秒」に割り振られた変動パターン乱数値範囲「 0 ~ 1 4 9 」を「 2 7 0 ~ 2 8 9 」に置き換え、変動パターン「 1 2 . 0 3 秒」に割り振られた変動パターン乱数値範囲「 1 5 0 ~ 2 9 9 」を「 2 9 0 ~ 2 9 9 」に置き換えた乱数値範囲によって、変動パターンを決定する。

【 0 1 7 6 】

なお、「SPSP 当り」、「SP 当り」、「リーチ当り」、「SPSP ハズレ」、「SP ハズレ」及び「リーチハズレ」に対応する変動パターンは、上記したように、大当りの図柄パターンとなることを期待させる演出であるリーチが必ず成立する変動パターンであるため、大当りしている可能性が高いことを遊技者に示唆する変動パターンである。また、これらの変動パターンは、演出制御部 4 0 0 (より正確にはCPU 4 0 1)によって抽選により、煽り演出を行った後に発展演出に発展する演出を行う演出内容が決定される演出タイプを決定可能な変動パターンである。

【 0 1 7 7 】

以上に図 1 4 に示す変動パターン決定テーブル HT 1 - 1 を用いて説明したように、通常遊技状態(非時短状態)において第 1 特別図柄抽選の保留数が少ないほど、リーチありの変動パターン(つまり、「SPSP ハズレ」、「SP ハズレ」及び「リーチハズレ」に対応する変動パターン)が選択され易い。また、リーチなしの変動パターンとして、「特殊即ハズレ」、「通常即ハズレ」のうち、「通常即ハズレ」よりも高確率で煽り演出を行うタイプである「特殊即ハズレ」の演出パターンに対応する変動パターンが選択され易く、「通常即ハズレ」の演出パターンに対応する変動パターンとして、煽り演出を実行可能な変動パターン(1 2 . 0 2 秒; 変動パターンの識別場号 8)が選択され易い。つまり、第 1 特別図柄抽選の保留数が少ないほど、煽り演出を実行可能な、変動パターンが選択され易い。また、「特殊即ハズレ」に対応する変動パターンとして、第 1 特別図柄抽選の保

10

20

30

40

50

留数に関わらず「12.03秒」が決定される。一方、「通常即ハズレ」に対応する変動パターンとして、第1特別図柄抽選の保留数が「0」の場合、「12.02秒」の長い変動パターンが決定され、第1特別図柄抽選の保留数が「1」～「3」の場合、「2.00秒」の短い変動パターンが決定可能になっている。

【0178】

なお、以上に図14に示す変動パターン決定テーブルHT1-1を用いた説明では、第1特別図柄抽選の保留数が「0」の場合、「通常即ハズレ」に対応する変動パターンとして、「12.02秒」の長い変動パターンが決定され、第1特別図柄抽選の保留数が「1」～「3」の場合、「通常即ハズレ」に対応する変動パターンとして、「2.00秒」の短い変動パターンが決定可能になるものとしたが、これに限られるものではない。例えば、第1特別図柄抽選の保留数が「0」の場合、「通常即ハズレ」に対応する変動パターンとして、「2.00秒」の短い変動パターンを決定可能にし、第1特別図柄抽選の保留数が「1」～「3」の場合「通常即ハズレ」に対応する変動パターンとして、「12.02秒」の長い変動パターンが決定されるものとしてもよい。

【0179】

[非時短状態/第2特別図柄抽選での変動パターン選択処理]

以下に、図15を用いて、通常遊技状態（非時短状態）においてステップS407の処理で第2特別図柄抽選が実行された場合における変動パターンの決定について説明する。ステップS408において、CPU101は、図14を用いて説明した変動パターン決定の処理と基本的に同様の処理を行って、変動パターンを決定する。但し、CPU101は、図14を用いて説明した変動パターン決定の処理ではHT1-1を用いて第1特別図柄抽選に対して処理を行ったのに対して、この変動パターン決定の処理では図15に示すHT1-2を用いて第2特別図柄抽選に対して処理を行う点で異なる。ここで、図15に示すHT1-2は、図14に示したHT1-1に対して、「第1特別図柄抽選の保留数」が「第2特別抽選の保留数」に置き換わった点で異なるのみである。つまり、図14を用いて説明した変動パターン決定の処理では第1特別図柄抽選の保留数が考慮されたのに対して、この変動パターン決定の処理では第2特別図柄抽選の保留数が考慮される。

【0180】

なお、以上に図15に示す変動パターン決定テーブルHT1-2では、第2特別図柄抽選の保留数が「0」の場合、「通常即ハズレ」に対応する変動パターンとして、「12.02秒」の長い変動パターンが決定され、第2特別図柄抽選の保留数が「1」～「3」の場合、「通常即ハズレ」に対応する変動パターンとして、「2.00秒」の短い変動パターンが決定可能になるものとしているが、これに限られるものではない。例えば、第2特別図柄抽選の保留数が「0」の場合、「通常即ハズレ」に対応する変動パターンとして、「2.00秒」の短い変動パターンを決定可能にし、第2特別図柄抽選の保留数が「1」～「3」の場合、「通常即ハズレ」に対応する変動パターンとして、「12.02秒」の長い変動パターンが決定されるものとしてもよい。

【0181】

[時短状態/第1特別図柄抽選での変動パターン選択処理]

以下に、図16を用いて、確変遊技状態または時短遊技状態（時短状態）においてステップS407の処理で第1特別図柄抽選が実行された場合における変動パターンの決定について説明する。ステップS408において、CPU101は、図14を用いて説明した変動パターン決定の処理と基本的に同様の処理を行って、変動パターンを決定する。但し、CPU101は、図14を用いて説明した変動パターン決定の処理ではHT1-1を用いて通常遊技状態（非時短状態）における第1特別図柄抽選に対して処理を行ったのに対して、この変動パターン決定の処理では図16に示すHT2-1を用いて確変遊技状態における第1特別図柄抽選に対して処理を行う点で異なる。ここで、図14に示したHT1-1では、第1特別図柄抽選の保留数が「1」～「3」の場合に変動パターン「2.00秒」（通常即ハズレに対応）を決定可能であったのに対して、図16に示すHT2-1は、保留数が「1」～「3」の場合においても変動パターン「2.00秒」を決定できない

点で異なる。つまり、第1特別図柄抽選の保留数が「1」～「3」の場合)であっても、短い変動パターンが決定されることがない。

【0182】

また、HT1-1では、第1特別図柄抽選の保留数が「1」の場合、変動パターン「12.02秒」に割り振られた変動パターン乱数値範囲「50～199」であるのに対して、HT2-1では、変動パターン「12.02秒」に割り振られた変動パターン乱数値範囲を「0～199」に置き換えている点で異なる。

【0183】

また、HT1-1では、第1特別図柄抽選の保留数が「2」の場合、変動パターン「12.02秒」に割り振られた変動パターン乱数値範囲「230～279」であるのに対して、HT2-1では、変動パターン「12.02秒」に割り振られた変動パターン乱数値範囲を「0～279」に置き換えている点で異なる。

【0184】

また、HT1-1では、第1特別図柄抽選の保留数が「3」の場合、変動パターン「12.02秒」に割り振られた変動パターン乱数値範囲「270～289」であるのに対して、HT2-1では、変動パターン「12.02秒」に割り振られた変動パターン乱数値範囲を「0～289」に置き換えている点で異なる。

【0185】

[時短状態/第2特別図柄抽選での変動パターン選択処理]

以下に、図17を用いて、確変遊技状態(時短状態)においてステップS407の処理で第2特別図柄抽選が実行された場合における変動パターンの決定について説明する。ステップS408において、CPU101は、図14を用いて説明した変動パターン決定の処理と基本的に同様の処理を行って、変動パターンを決定する。但し、CPU101は、図14を用いて説明した変動パターン決定の処理ではHT1-1を用いて通常遊技状態(非時短状態)における第1特別図柄抽選に対して処理を行ったのに対して、この変動パターン決定の処理では図17に示すHT2-2を用いて確変遊技状態における第2特別図柄抽選に対して処理を行う点で異なる。ここで、図17に示すように、HT2-2は、図14に示したHT1-1に対して、「第1特別図柄抽選の保留数」が「第2特別図柄抽選の保留数」に置き換わっている。つまり、図14を用いて説明した変動パターン決定の処理では第1特別図柄抽選の保留数が考慮されたのに対して、この変動パターン決定の処理では第2特別図柄抽選の保留数が考慮される。また、図17に示すように、HT2-2では、「ハズレ」における第2特別図柄抽選の保留数「0」の場合において、リーチ乱数によってリーチなしが選択された場合に、変動パターン乱数値範囲「0～149」において変動パターン「12.02秒」が決定され、変動パターン乱数値範囲「150～299」において変動パターン「12.03秒」が決定される。また、図17に示すように、HT2-2では、「ハズレ」における第2特別図柄抽選の保留数「1」～「3」の場合において、リーチ乱数によってリーチなしが選択された場合に、変動パターン乱数値範囲「0～289」において変動パターン「2.00秒」が決定され、変動パターン乱数値範囲「290～299」において変動パターン「12.03秒」が決定される。つまり、第2特別図柄抽選の保留数が「0」の場合、「2.00秒」の短い変動パターンが決定されることはないが、第2特別図柄抽選の保留数が「1」～「3」の場合、「2.00秒」の短い変動パターンが決定され易くなっている。

【0186】

ここで、ステップS403～S406での処理で説明したように、本実施形態では、第2特別図柄抽選の保留が、第1特別図柄抽選の保留よりも優先して消化される。また、確変遊技状態または時短遊技状態(時短状態)では、図9のステップS5及びS7での処理で説明したように、電動チューリップ27が頻繁に長期間開放して第2始動口22に遊技球が頻繁に入賞するので、第2特別図柄抽選が頻繁に連続して実行される。また、ステップS407での処理で説明したように、第2始動口22への遊技球入賞による第2特別図柄抽選の方が、第1始動口21への遊技球入賞による第1特別図柄抽選よりも、次回大当

10

20

30

40

50

りするまで確変遊技状態（時短状態）に制御される確変大当り（遊技者の利益が大きい大当り）の当選割合が多い。このことから、逆に言えば、確変遊技状態または時短遊技状態（時短状態）において、第1特別図柄抽選が実行されると、通常遊技状態に制御されることになる通常大当り（遊技者の利益が小さい大当り）に当選してしまう可能性が多くなってしまふと言える。本実施形態では、以上に図17のHT2-2を用いて説明したように、確変遊技状態または時短遊技状態（時短状態）においては、第2特別図柄抽選の保留数が2又は3でリーチなしの場合には短時間の変動パターン（2.00秒）を選択し易くして第2特別図柄抽選の保留が高速で消化されるようにしてスピード感のある遊技を実行する一方で、第2特別図柄抽選の保留数が「0」でリーチなしの場合には長時間の変動パターン（12.02秒、12.03秒）を必ず選択して遊技者に比較的不利な第1特別図柄抽選が実行され難く制御している。更に、本実施形態では、以上に図16のHT2-1を用いて説明したように、確変遊技状態（時短状態）においては、遊技者に比較的不利な第1特別図柄抽選が実行されたとしても、第1特別図柄抽選の保留数が1～4の全てにおいて、リーチなしの場合には長時間の変動パターン（12.02秒、12.03秒）を必ず選択して、第2始動口22に遊技球が入賞して遊技者に比較的利益な第2特別図柄抽選が実行されるための時間を稼ぐように制御している。

10

20

30

40

50

【0187】

以上のようにしてステップS408において決定された変動パターンの情報（つまり、報知演出の実行時間：報知演出の演出パターンのタイプの情報とも言える）は、設定情報としてRAM103にセットされる。その後、処理はステップS409に移る。

【0188】

ステップS409において、CPU101は、ステップS407の大当り判定処理によってセットされた設定情報、及びステップS408の変動パターン選択処理によってセットされた設定情報を含む報知演出開始コマンドを生成して、RAM103にセットする。ここで、報知演出開始コマンドは、演出制御部400に対して、画像表示部6及びスピーカ35等による報知演出の開始を指示するコマンドである。また、報知演出開始コマンドに含まれる設定情報には、第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報も含まれる。また、CPU101は、現在の遊技状態（例えば、確変遊技状態）を示す遊技状態通知コマンドをRAM103にセットする。上記した報知演出開始コマンドおよび遊技状態通知コマンドは、図9のステップS9における出力処理によって、演出制御部400へ送信される。その後、処理はステップS410に移る。

【0189】

ステップS410において、CPU101は、ステップS409の処理でセットされた報知演出開始コマンドに含まれている設定情報に基づいて、第1特別図柄表示器4a又は第2特別図柄表示器4bによる特別図柄の変動表示を開始する。その後、処理はステップS411に移る。

【0190】

ステップS411において、CPU101は、ステップS410における特別図柄の変動表示の開始時点から、ステップS408の変動パターン選択処理で設定された変動パターンが示す特別図柄変動時間が経過したか否かを判定する。ステップS411での判定がYESの場合、処理はステップS412に移り、この判定がNOの場合、処理は図9のステップS5（普通図柄処理）に移る。

【0191】

ステップS412において、CPU101は、画像表示部6等による報知演出の終了を指示する報知演出停止コマンドをRAM103にセットする。その後、処理はステップS413に移る。なお、ステップS412でセットされた報知演出停止コマンドは、図9のステップS9の出力処理によって演出制御部400へ送信される。

【0192】

ステップS413において、CPU101は、ステップS410の処理で開始した第1特別図柄表示器4a又は第2特別図柄表示器4bによる特別図柄の変動表示を終了し、第

1 特別図柄表示器 4 a 又は第 2 特別図柄表示器 4 b に、特別図柄抽選結果を報知する図柄を停止した状態で所定時間（0.5 秒間）表示させる。なお、このとき、CPU 101 は、図柄確定コマンドを RAM 103 にセットする。その後、処理はステップ S 4 1 4 に移る。

【0193】

ステップ S 4 1 4 において、CPU 101 は、停止中処理を実行する。具体的には、CPU 101 は、ステップ S 4 0 7 の大当たり判定処理で大当たりしたと判定した場合、RAM 103 に記憶されている情報（典型的にはフラグによる情報）を大当たり遊技中（大当たり遊技状態）であることを示すものに変更し、大当たり遊技演出の開始を指示するオープニングコマンドを RAM 103 にセットする。なお、このオープニングコマンドは、ステップ S 4 1 3 の処理で特別図柄の停止表示が開始された時点から所定時間（0.5 秒間）経過時に、図 9 のステップ S 9 の出力処理によって演出制御部 4 0 0 へ送信され、大当たり遊技演出が開始される。

【0194】

ステップ S 4 1 5 おいて、CPU 101 は、客待ちコマンドおよび現在の遊技状態を示す遊技状態通知コマンドを、ステップ S 4 1 6 の処理（後述）で既に送信済みであるか否かを判定する。ここで、客待ちコマンドとは、特別図柄の停止表示が終了した時点において、特別図柄抽選の保留が存在しない場合に送信されるコマンドであり、特別図柄抽選の抽選結果を報知する報知演出が実行されていない状態（いわゆる客待ち状態）になったことを通知するコマンドである。ステップ S 4 1 5 での判定が YES の場合、処理は図 9 のステップ S 5（普通図柄処理）に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 4 1 6 に移る。

【0195】

ステップ S 4 1 6 おいて、CPU 101 は、客待ちコマンドおよび遊技状態通知コマンドを RAM 103 にセットする。この客待ちコマンドおよび遊技状態通知コマンドは図 9 のステップ S 9 の出力処理によって演出制御部 4 0 0 へ送信され、当該客待ちコマンドに基づいて、所定の停止演出（例えば装飾図柄停止表示の演出）が開始される。なお、上記した停止演出が開始されてから所定時間（例えば 90 秒）が経過すると、客待ち演出が開始される。ここで、客待ち演出は、例えば、遊技機 1 の題材となったコンテンツ（アニメや物語等）に関する映像を画像表示部 6 に表示させる演出や、例えば、遊技中に実行される所定の演出（例えばリーチ演出）の一部を画像表示部 6 に表示させる演出である。その後、処理は図 9 のステップ S 5（普通図柄処理）に移る。

【0196】

[大入賞口処理]

図 1 8 及び図 1 9 は、図 9 のステップ S 6 における大入賞口処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図 9 のステップ S 6 における大入賞口処理について、図 1 8 及び図 1 9 を参照して説明する。

【0197】

まず、ステップ S 6 0 1 において、メイン制御部 1 0 0 の CPU 101 は、RAM 103 に格納されている情報（典型的には、フラグによる情報）に基づいて、遊技機 1 の状態が大当たり遊技中であるか否かを判定する。ステップ S 6 0 1 での判定が YES の場合、処理はステップ S 6 0 2 に移り、この判定が NO の場合、処理は図 9 のステップ S 7（電動チューリップ処理）に移る。

【0198】

ステップ S 6 0 2 において、CPU 101 は、RAM 103 に格納されている情報に基づいて、遊技機 1 の状態が大当たり遊技のオープニング演出中であるか否かを判定する。ステップ S 6 0 2 での判定が YES の場合、処理はステップ S 6 0 3 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 6 0 9 に移る。

【0199】

ステップ S 6 0 3 において、CPU 101 は、オープニング演出の実行時間を規定する

設定オープニング時間が経過したか否かを判定する。ステップS 6 0 3での判定がY E Sの場合、処理はステップS 6 0 4に移り、この判定がN Oの場合、オープニング演出は終了していないので、処理は図9のステップS 7（電動チューリップ処理）に移る。

【0200】

ステップS 6 0 4において、C P U 1 0 1は、大当り遊技の全ラウンド数R m a xと大当り遊技の大入賞口2 3の動作パターンとを設定し、その設定情報をR A M 1 0 3にセットする。具体的には、C P U 1 0 1は、大当り遊技に含まれるラウンドの数量（R m a x：本実施形態では「16」）と大当り遊技中の大入賞口2 3の動作パターンを設定し、その設定情報をR A M 1 0 3にセットする。ステップS 6 0 4の処理によって、大当り遊技の全ラウンド数R m a x、大当り遊技中のラウンドとラウンドとの間のインターバル時間、大当り遊技の最後にエンディング演出を行う時間である設定エンディング時間等が設定される。その後、処理はステップS 6 0 5に移る。

10

【0201】

ステップS 6 0 5において、C P U 1 0 1は、R A M 1 0 3に格納されている大入賞口2 3への遊技球の入賞数Cを「0」にリセットする。その後、処理はステップS 6 0 6に移る。

【0202】

ステップS 6 0 6において、C P U 1 0 1は、R A M 1 0 3に格納されている大当り遊技のラウンド数Rを、1加算した値に更新する。その後、処理はステップS 6 0 7に移る。

20

【0203】

ステップS 6 0 7において、C P U 1 0 1は、大入賞口開閉部1 1 5を制御して大入賞口2 3の開放制御を開始する。この処理によって、大当り遊技のラウンド（ラウンド遊技）が開始されて大入賞口2 3の開放動作（1回の開放動作）が開始される。その後、処理はステップS 6 0 8に移る。

【0204】

ステップS 6 0 8において、C P U 1 0 1は、ラウンド開始（ラウンド遊技開始）を通知するラウンド開始通知コマンドをR A M 1 0 3にセットする。このラウンド開始通知コマンドは図9のステップS 9の出力処理によって演出制御部4 0 0へ送信され、ラウンド演出が開始されることとなる。なお、このラウンド開始通知コマンドには、ステップS 6 0 4で設定された全ラウンド数R m a xを示す情報およびステップS 6 0 6の処理により更新された現在のラウンド数Rを示す情報が含まれている。その後、処理はステップS 6 1 2に移る。

30

【0205】

ステップS 6 0 9において、C P U 1 0 1は、R A M 1 0 3に格納された情報に基づいて、遊技機1の状態が大当り遊技のインターバル中であるか否かを判定する。ステップS 6 0 9での判定がY E Sの場合、処理はステップS 6 1 0に移り、この判定がN Oの場合、処理はステップS 6 1 1に移る。

【0206】

ステップS 6 1 0において、C P U 1 0 1は、大当り遊技中の前回のラウンド終了時に大入賞口2 3が閉塞された時点から、ステップS 6 0 4の処理で設定された大当り遊技中の設定インターバル時間が経過したか否かを判定する。ステップS 6 1 0での判定がY E Sの場合、大当り遊技中の次のラウンドを開始するタイミングになっているので処理はステップS 6 0 5に移り、この判定がN Oの場合、大当り遊技中の次のラウンドを開始するタイミングになっていないので、処理は図9のステップS 7（電動チューリップ処理）に移る。

40

【0207】

ステップS 6 1 1において、C P U 1 0 1は、R A M 1 0 3に格納された情報に基づいて、遊技機1の状態が大当り遊技のエンディング演出の実行中であるか否かを判定する。ステップS 6 1 1での判定がY E Sの場合、処理は図19のステップS 6 2 1に移り、こ

50

の判定がNOの場合、処理はステップS 6 1 2に移る。

【0208】

ステップS 6 1 2において、CPU 1 0 1は、遊技機1の状態が大当り遊技のラウンド中であると判断して、大入賞口スイッチ1 1 4からの出力信号に基づいて、大入賞口2 3に遊技球が入賞したか否かを判定する。ステップS 6 1 2での判定がYESの場合、処理はステップS 6 1 3に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS 6 1 4に移る。

【0209】

ステップS 6 1 3において、CPU 1 0 1は、大入賞口2 3への遊技球の入賞を検出したと判断して、RAM 1 0 3に格納されている遊技球の入賞数Cを、1加算した値に更新する。ステップS 6 1 3の処理が大入賞口2 3に遊技球が入賞する毎に実行されることで、1つのラウンド中に大入賞口2 3に入賞した遊技球の総数(入賞数C)がRAM 1 0 3に累積記憶されていく。また、CPU 1 0 1は、大入賞口2 3に遊技球が入賞したことを演出制御部4 0 0に対して通知するための入賞コマンドをRAM 1 0 3にセットする。この入賞コマンドは、図9のステップS 9の出力処理によって演出制御部4 0 0へ送信され、図22のステップS 1 2 5の入賞処理指示が実行されることとなる。その後、処理はステップS 6 1 4に移る。

【0210】

ステップS 6 1 4において、CPU 1 0 1は、ステップS 6 0 7の処理で大入賞口2 3の開放制御が開始された時点から規定の開放制御時間(本実施形態では29.5秒間)が経過したか否かを判定する。ステップS 6 1 4での判定がYESの場合、処理はステップS 6 1 6に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS 6 1 5に移る。

【0211】

ステップS 6 1 5において、CPU 1 0 1は、今回のラウンドにおける遊技球の入賞数Cが、大入賞口2 3が閉塞されるタイミングを規定する上限遊技球数Cmax(本実施形態では「10」)となったか否かを判定する。ステップS 6 1 5での判定がYESの場合、処理はステップS 6 1 6に移り、この判定がNOの場合、処理は図9のステップS 7(電動チューリップ処理)に移る。

【0212】

ステップS 6 1 6において、CPU 1 0 1は、大入賞口開閉部1 1 5を制御して、ステップS 6 0 7で開始した大入賞口2 3の開放制御を終了する。このように、CPU 1 0 1は、大当り遊技中の各ラウンドにおいて、大入賞口2 3を開放してから29.5秒が経過するまでに大入賞口スイッチ1 1 4によって検出された遊技球の総数(入賞数C)が10個(Cmax)に達したこと、又は大入賞口2 3を開放してから10個の遊技球が入賞することなく29.5秒が経過したことを条件として大入賞口2 3を閉塞する。その後、処理はステップS 6 1 7に移る。

【0213】

ステップS 6 1 7において、CPU 1 0 1は、ラウンド終了(ラウンド遊技終了)を通知するラウンド終了通知コマンドをRAM 1 0 3にセットする。このラウンド開始通知コマンドは図9のステップS 9の出力処理によって演出制御部4 0 0へ送信され、ラウンド演出が終了されることとなる。その後、処理はステップS 6 1 8に移る。

【0214】

ステップS 6 1 8において、CPU 1 0 1は、RAM 1 0 3に格納されている現在のラウンド数Rが、ステップS 6 0 4の処理で設定された大当り遊技の最大ラウンド数Rmaxに達したか否かを判定する。ステップS 6 1 8での判定がYESの場合、処理は図19のステップS 6 1 9に移り、この判定がNOの場合、処理は図9のステップS 7(電動チューリップ処理)に移る。

【0215】

図19のステップS 6 1 9において、CPU 1 0 1は、RAM 1 0 3に格納されているラウンド数Rを「0」にリセットする。その後、処理はステップS 6 2 0に移る。

【0216】

10

20

30

40

50

ステップS 6 2 0において、CPU 1 0 1は、演出制御部 4 0 0に対して大当り遊技のエンディング演出の実行を指示するエンディングコマンドを、RAM 1 0 3にセットする。この処理でセットされたエンディングコマンドは、図 9 のステップS 9（出力処理）によって演出制御部 4 0 0へ送信される。なお、このエンディングコマンドとしては、大当り図柄（つまり、大当りの種類）及び大当り遊技終了後に制御される遊技状態に対応したコマンドが送信され、演出制御部 4 0 0は、このエンディングコマンドに基づいて、エンディング演出終了後（大当り遊技演出終了後）の演出を制御する。具体的には、確変大当りを示す大当り図柄に対応したエンディングコマンドが送信された場合、演出制御部 4 0 0は、当該エンディングコマンドに基づいて大当り遊技演出の終了後、確変遊技状態を示す演出モードで報知演出を実行する。その後、処理はステップS 6 2 1に移る。

10

【0 2 1 7】

ステップS 6 2 1において、CPU 1 0 1は、ステップS 6 2 0でエンディングコマンドをRAM 1 0 3にセットした時点から図 1 8 のステップS 6 0 4の処理で設定された設定エンディング時間が経過したか否かを判定する。ステップS 6 2 1での判定がYESの場合、処理はステップS 6 2 2に移り、この判定がNOの場合、処理は図 9 のステップS 7（電動チューリップ処理）に移る。

【0 2 1 8】

ステップS 6 2 2において、CPU 1 0 1は、実行していた大当り遊技を終了する。具体的には、CPU 1 0 1は、RAM 1 0 3に格納されている大当り遊技中であることを示す設定情報（典型的には、フラグによる情報）を解除して、大当り遊技を終了する。その後、処理はステップS 6 2 3に移る。

20

【0 2 1 9】

ステップS 6 2 3において、CPU 1 0 1は、遊技状態設定処理を実行する。具体的には、CPU 1 0 1は、ステップS 6 2 2で大当り遊技を終了した場合に、今回の大当りの種類（大当り図柄）に応じて遊技状態を切り替える（つまり、特別図柄抽選の当選確率設定および電動チューリップ 2 7 の開放設定を切り替える）。その後、処理は図 9 のステップS 7（電動チューリップ処理）に移る。

【0 2 2 0】

[演出制御部によるタイマ割込み処理]

図 2 0 は、演出制御部 4 0 0によって行われるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。以下に、図 2 0 を参照して、演出制御部 4 0 0において行われるタイマ割込み処理について説明する。演出制御部 4 0 0は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図 2 0 に示す一連の処理を一定時間（4 ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図 2 0 以降のフローチャートに基づいて説明する演出制御部 4 0 0で行われる処理は、ROM 4 0 2 に記憶されているプログラムに基づいて実行される。

30

【0 2 2 1】

まず、ステップS 1 1において、演出制御部 4 0 0のCPU 4 0 1は、メイン制御部 1 0 0から図 9 のステップS 9の出力処理により出力された各種コマンドを受信して、受信したコマンドに応じて演出内容を設定し、設定した演出内容の演出を画像音響制御部 5 0 0等を実行指示するための各種コマンドをRAM 4 0 3にセットするコマンド受信処理を実行する。このコマンド受信処理については、図 2 1 及び図 2 2 を参照して後に詳述する。

40

【0 2 2 2】

次に、ステップS 1 2において、CPU 4 0 1は、ステップS 1 1の処理でRAM 4 0 3にセットされた各種コマンドを画像音響制御部 5 0 0等に出力する出力処理を実行する。この処理によって、ステップS 1 1の処理で実行決定された各種演出が、画像音響制御部 5 0 0等の実行制御により、画像表示部 6、スピーカ 3 5 および盤ランプ 8 等で実行されることとなる。

【0 2 2 3】

なお、上記したタイマ割り込み処理の実行毎に、CPU 4 0 1は、演出の決定に使用す

50

る各種演出乱数を更新する乱数更新処理を行う。この乱数更新処理においても、図9のステップS1の乱数更新処理と同様に、典型的にはループカウンタが用いられ、そのカウント値（更新された乱数値）は、最大値（例えば、99）に達した後は再び0に戻る（つまり、循環する）。また、この乱数更新処理において、各演出乱数のカウンタは、それぞれ、1回循環するとランダムに初期値（循環の起点となる値）を更新する。このことによって、これらの演出乱数の間でカウンタの値（カウント値）が同期することを回避できる。

【0224】

[コマンド受信処理]

図21および図22は、図20のステップS11のコマンド受信処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図21および図22を参照して、図20のステップS11のコマンド受信処理について説明する。

【0225】

まず、図21のステップS111において、演出制御部400のCPU401は、メイン制御部100から保留増加コマンド（第1保留数増加コマンド又は第2保留数増加コマンド）を受信したか否かを判定する（図12のステップS206及びS212参照）。ステップS111での判定がYESの場合、処理はステップS112に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS114に移る。

【0226】

ステップS112において、CPU401は、ステップS111の処理で受信した保留増加コマンドに応じて、画像音響制御部500に指示して、画像表示部6に特別図柄抽選の保留を示す保留画像の追加表示処理や、保留画像を先読み表示態様に变化させる保留画像表示処理を行う。なお、表示された保留画像は、後述するステップS115の処理に基づいて報知演出が開始される際に順番に消去される。また、この画像音響制御部500への指示は、コマンドをRAM403にセットすることで行われる。また、CPU401は、第1保留数増加コマンドを受信した場合、RAM403に、第1特別図柄抽選の保留を示すデータ（保留データ）を時系列順で1つ累積記憶させ、一方、第2保留数増加コマンドを受信した場合、RAM403に、第2特別図柄抽選の保留を示すデータ（保留データ）を時系列順で1つ累積記憶させる。また、その際に、CPU401は、保留増加コマンドに含まれる事前判定情報を抽出して上記した各保留データに含めて、RAM403に記憶する。その後、処理はステップS113に移る。

【0227】

ステップS113において、CPU401は、先読み予告演出設定処理を行う。具体的には、CPU401は、RAM403に記憶されている特別図柄抽選の保留数（保留データの数）が、ステップS112で追加された保留を含めて2以上である場合、直近にRAM403に記憶された（つまり、直近の保留データに含まれる）事前判定情報に基づいて、先読み予告演出を実行するか否かを抽選等によって判定する。例えば、CPU401は、事前判定情報が、「大当たり」を示すものである場合、「ハズレ」かつ「リーチ演出あり」を示すもの（リーチありハズレ）である場合、または、「ハズレ」かつ「リーチ演出なし」を示すもの（リーチなしハズレ）である場合のそれぞれにおいて、先読み乱数（演出乱数）を取得し、当該先読み乱数が所定の先読み当選値に一致した場合に、先読み予告演出を実行すると決定する。なお、この先読み当選値は、事前判定情報が「大当たり」の場合と、「リーチありハズレ」の場合と、「リーチなしハズレ」の場合とで、それぞれ異なる個数が設定されるものとしてもよい。具体的には、「大当たり」の場合の先読み当選値の個数は、「リーチありハズレ」の場合の先読み当選値の個数よりも多く設定することにより、「大当たり」時には先読み予告演出が実行され易いものとしてもよい。そして、先読み予告演出を実行すると決定した場合、CPU401は、この事前判定情報の条件（大当たりしたか否かの条件等）を満たす多数の先読み予告演出のパターンから、抽選等によって、実行する先読み予告演出の内容を設定する。つまり、先読み予告演出として、各報知演出においてどのような予告演出を行うかを設定する。なお、先読み予告演出は、例えば複数の報知演出に亘って大当たりの可能性を示唆する予告演出である。その後、処理はステップS1

10

20

30

40

50

14に移る。

【0228】

ステップS114において、CPU401は、図13のステップS409でセットされた報知演出開始コマンドおよび遊技状態通知コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS114での判定がYESの場合、処理はステップS115に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS116に移る。

【0229】

ステップS115において、CPU401は、ステップS114の処理で受信した報知演出開始コマンドに応じて、画像表示部6等による報知演出の演出内容を設定し、設定した内容の報知演出の実行を画像音響制御部500等に指示して開始させる報知演出設定処理を行う。ここで、報知演出(変動演出)は、特別図柄の変動表示に応じて画像表示部6等において実行されて特別図柄抽選の結果を示唆する演出であり、例えば、装飾図柄が変動表示され、当該変動表示された装飾図柄が停止表示されることにより特別図柄抽選の結果が報知される演出である。なお、この画像音響制御部500等への指示は、コマンドをRAM403にセットすることで行われる。この報知演出設定処理については、図23を用いて後に詳述する。その後、処理はステップS116に移る。

10

【0230】

ステップS116において、CPU401は、図13のステップS412の処理でセットされた報知演出停止コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS116での判定がYESの場合、処理はステップS117に移り、この判定がNOの場合、処理は図22のステップS120に移る。

20

【0231】

ステップS117において、CPU401は、画像音響制御部500等に指示して、ステップS115の処理で実行開始した報知演出を終了して、変動表示させていた装飾図柄を最終的に全て停止させて(規定時間(0.5秒間)確定停止表示させて)特別図柄抽選の結果を演出的に報知する。なお、この画像音響制御部500等への指示は、コマンドをRAM403にセットすることで行われる。その後、処理は図22のステップS120に移る。

【0232】

図22のステップS120において、CPU401は、図13のステップS414の停止中処理でセットされたオープニングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップS120での判定がYESの場合、処理はステップS121に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS122に移る。

30

【0233】

ステップS121において、CPU401は、オープニング演出指示を行う。具体的には、CPU401は、画像音響制御部500に対して、大当り遊技演出のオープニング演出の開始を指示する。ここで、オープニング演出は、大当り遊技の開始を報知する演出であり、典型的には、大入賞口23に向けて遊技球を発射するように遊技者に促す画像演出である。この画像音響制御部500等への指示は、コマンドをRAM403にセットすることで行われる。その後、処理はステップS122に移る。

40

【0234】

ステップS122において、CPU401は、図18のステップS608の処理でセットされたラウンド開始通知コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS122での判定がYESの場合、処理はステップS123に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS124に移る。

【0235】

ステップS123において、CPU401は、ラウンド演出開始指示を行う。具体的には、CPU401は、画像音響制御部500に対して、大当り遊技演出のラウンド演出処理の開始を指示する。ここで、ラウンド演出は、大当り遊技のラウンド遊技中に実行される演出であり、例えば、主人公のキャラクタが敵のキャラクタと戦っている画像等による

50

演出である。なお、この画像音響制御部 500 等への指示は、コマンドを RAM 403 にセットすることで行われる。その後、処理はステップ S 124 に移る。

【0236】

ステップ S 124 において、CPU 401 は、図 18 のステップ S 613 等の処理でセットされ、図 9 のステップ S 9 の出力処理によって出力された入賞コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S 124 での判定が YES の場合、処理はステップ S 125 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 126 に移る。

【0237】

ステップ S 125 において、CPU 401 は、入賞処理指示を行う。具体的には CPU 401 は、画像音響制御部 500 に対して、入賞処理の開始を指示する。ここで、演出制御部 400 からの入賞処理の開始の指示を受けた画像音響制御部 500 の CPU 501 は、演出制御部 400 を介して受信した入賞コマンドに基づいて、各入賞口（第 1 始動口 21、第 2 始動口 22、大入賞口 23、普通入賞口 24）への遊技球の入賞数をカウントして、RAM 503 に記憶する。また、CPU 501 は、大入賞口 23 への遊技球入賞に基づく入賞コマンドを受信すると（すなわち、大入賞口 23 へ遊技球が 1 つ入賞すると）、大入賞口 23 に対応する賞球数「13」を、RAM 503 に記憶された賞球総数に加算して更新し、更新された賞球総数を画像表示部 6 に表示する。なお、この画像音響制御部 500 等への指示は、コマンドを RAM 403 にセットすることで行われる。その後、処理はステップ S 126 に移る。

10

【0238】

ステップ S 126 において、CPU 401 は、図 18 のステップ S 617 の処理でセットされたラウンド終了通知コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S 126 での判定が YES の場合、処理はステップ S 127 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 128 に移る。

20

【0239】

ステップ S 127 において、CPU 401 は、画像音響制御部 500 等に指示して、大当り遊技演出のラウンド演出を終了する。なお、この画像音響制御部 500 等への指示は、コマンドを RAM 403 にセットすることで行われる。その後、処理はステップ S 128 に移る。

【0240】

ステップ S 128 において、CPU 401 は、図 19 のステップ S 620 の処理でセットされたエンディングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S 128 での判定が YES の場合、処理はステップ S 129 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 130 に移る。

30

【0241】

ステップ S 129 において、CPU 401 は、エンディング演出指示を行う。具体的には、CPU 401 は、画像音響制御部 500 に対して、大当り遊技演出のエンディング演出の開始を指示する。ここで、エンディング演出は、大当り遊技の終了を報知する演出であり、典型的には、遊技機 1 のメーカーのマークを表示させる演出である。なお、この画像音響制御部 500 等への指示は、コマンドを RAM 403 にセットすることで行われる。その後、処理は S 130 に移る。

40

【0242】

ステップ S 130 において、CPU 401 は、図 13 のステップ S 416 の処理でセットされた客待ちコマンドおよび遊技状態通知コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S 130 での判定が YES の場合、処理はステップ S 131 に移り、この判定が NO の場合、コマンド受信処理を終了し、処理は図 20 のステップ S 12 に移る。

【0243】

ステップ S 131 において、CPU 401 は、ステップ S 130 で受信した客待ちコマンドおよび遊技状態通知コマンドに基づいて、画像音響制御部 500 に指示して、停止状態処理を開始させる。そして、コマンド受信処理を終了し、処理は図 20 のステップ S 1

50

2に移る。ここで、停止状態処理は、いわゆる客待ち状態になることを契機に開始される処理であり、停止状態処理の開始を指示された画像音響制御部500のCPU501は、遊技状態に応じた所定の停止演出（例えば、装飾図柄の全てが停止表示された演出）を画像表示部6に表示する。なお、CPU501は、上記した停止演出を開始してから、所定時間（例えば90秒）が経過したときに、CPU401から、他の演出の指示を受けない場合、客待ち演出を開始する。なお、客待ち演出は、例えば、遊技機1の題材となったコンテンツ（アニメや物語等）に関する映像を画像表示部6に表示させる演出や、遊技中において実行される所定の演出（例えばリーチ演出）の一部を画像表示部6に表示させる演出である。この画像音響制御部500への指示は、コマンドをRAM403にセットすることで行われる。ただし、CPU501は、ゲート25を遊技球が通過したことを示す情報や、普通入賞口に遊技球が入賞したことを示す情報を通知された場合には、停止状態処理を終了せずに継続する。

10

【0244】

[本実施形態による報知演出設定処理]

次に、図23～図28を参照して、演出制御部400による報知演出設定処理について説明する。ここで、本実施形態の概略を説明すると、本実施形態に係る遊技機1は、CPU101によって決定された変動パターンに基づいて、報知演出として、煽り演出を行った後に発展演出に発展した後に特別図柄抽選の結果を報知する第1報知演出、煽り演出を行うが発展演出に発展せずに特別図柄抽選の結果がハズレであることを報知する第2報知演出、保留されている特別図柄抽選について先読み示唆演出を行った後、リーチ演出を行わず（リーチ成立せず）に特別図柄抽選の結果がハズレであることを報知する第3報知演出、リーチ演出、煽り演出及び先読み示唆演出を行うことなく特別図柄抽選の結果を報知する第4報知演出のうちいずれかを実行可能である。なお、本実施形態では、第1特別図柄抽選に基づいて実行される報知演出として、第1報知演出～第4報知演出のいずれかが実行される例について説明する。また、第2特別図柄抽選に基づいて報知演出を実行する場合、以下の説明において、「第1特別図柄抽選」を「第2特別図柄抽選」と読み換えて処理すればよい。

20

【0245】

図23及び図24は、図21のステップS115の報知演出設定処理の一例を示す詳細フローチャートである。図25は、変動パターンの識別番号が7であり現在保留されている第1特別図柄抽選の中に大当たりとなっているものがない場合に用いられる、演出タイプを決定する演出乱数の照会テーブルの一例である。図26は、変動パターンの識別番号が7であり現在保留されている第1特別図柄抽選の中に大当たりとなっているものがある場合に用いられる、演出タイプを決定する演出乱数の照会テーブルの一例である。図27は、変動パターンの識別番号が8であり現在保留されている第1特別図柄抽選の中に大当たりとなっているものがない場合に用いられる、演出タイプを決定する演出乱数の照会テーブルの一例である。図28は、変動パターンの識別番号が8であり現在保留されている第1特別図柄抽選の中に大当たりとなっているものがある場合に用いられる、演出タイプを決定する演出乱数の照会テーブルの一例である。

30

【0246】

まず、図23のステップS701において、演出制御部400のCPU401は、図21のステップS114で受信した報知演出開始コマンドを解析して、報知演出開始コマンドに含まれている設定情報を取得する。その後、処理はステップS702に移る。

40

【0247】

ステップS702において、CPU401は、ステップS701で取得した設定情報に含まれる変動パターンの情報に基づいて、報知演出の演出パターンを決定する。具体的には、CPU401は、この設定情報に含まれる変動パターンの情報が、変動パターンの識別番号1を示すもの（演出パターンのタイプがSPSPハズレ）であると、CPU401は、複数種類あるSPSPリーチ演出の中から実行するSPSPリーチ演出を1つ抽選等によって決定し、決定したSPリーチ演出を実行した後に、特別図柄抽選にハズレたこと

50

を報知することを決定する。その後、処理はステップ S 7 0 3 に移る。

【 0 2 4 8 】

ステップ S 7 0 3 において、CPU 4 0 1 は、ステップ S 7 0 1 で取得した設定情報に基づいて、設定情報に含まれる変動パターンの情報が、変動パターンの識別番号 1 ~ 6 のいずれかを示すもの（演出パターンのタイプが S P S P ハズレ、S P S P 当り、S P ハズレ、S P 当り、リーチハズレ、リーチ当りのいずれか）であるか否かを判定する。ステップ S 7 0 3 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 7 0 4 に移り、この判定が N O の場合、処理は図 2 4 のステップ S 7 0 7 に移る。

【 0 2 4 9 】

ステップ S 7 0 4 において、CPU 4 0 1 は、擬似連演出を実行するか否かを決定する。具体的には、CPU 4 0 1 は、変動パターンの識別番号 1 ~ 6 の変動パターンの報知演出において、擬似連演出を実行するか否かの割合を定義したテーブルを参照して、擬似連演出を実行するか否かを抽選に基づいて決定する。その後、処理はステップ S 7 0 5 に移る。

10

【 0 2 5 0 】

ステップ S 7 0 5 において、CPU 4 0 1 は、擬似連煽り演出を実行するか否かを決定する。具体的には、CPU 4 0 1 は、変動パターンの識別番号 1 ~ 6 の変動パターンの報知演出において、擬似連煽り演出を実行するか否かの割合を定義したテーブルを参照して、擬似連煽り演出を実行するか否かを抽選に基づいて決定する。その後、処理はステップ S 7 0 6 に移る。

20

【 0 2 5 1 】

ステップ S 7 0 6 において、CPU 4 0 1 は、リーチ煽り演出を実行するか否かを決定する。具体的には、CPU 4 0 1 は、変動パターンの識別番号 1 ~ 6 の変動パターンの報知演出において、リーチ煽り演出を実行するか否かの割合を定義したテーブルを参照して、リーチ煽り演出を実行するか否かを抽選に基づいて決定する。その後、処理は図 2 4 のステップ S 7 2 0 に移る。

【 0 2 5 2 】

図 2 4 のステップ S 7 0 7 において、CPU 4 0 1 は、図 2 3 のステップ S 7 0 1 で取得した設定情報に基づいて、設定情報に含まれる変動パターンの情報が、変動パターンの識別番号 7 を示すもの（演出パターンのタイプが特殊即ハズレ）であるか否かを判定する。ステップ S 7 0 7 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 7 0 8 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 7 1 1 に移る。

30

【 0 2 5 3 】

ステップ S 7 0 8 において、CPU 4 0 1 は、メイン制御部 1 0 0 から通知され R A M 4 0 3 に記憶された事前判定情報に基づいて、現在保留されている第 1 特別図柄抽選の中に、大当たりと事前判定されたものが存在するか否かを判定する。ステップ S 7 0 8 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 7 1 0 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 7 0 9 に移る。

【 0 2 5 4 】

ステップ S 7 0 9 において、CPU 4 0 1 は、複数の演出タイプ決定テーブル（図 2 5 ~ 図 2 8 参照）の中から、演出タイプ決定テーブル E T 1 - 1（図 2 5 参照）を選択する。その後、処理はステップ S 7 1 5 に移る。

40

【 0 2 5 5 】

ステップ S 7 1 0 において、CPU 4 0 1 は、複数の演出タイプ決定テーブル（図 2 5 ~ 図 2 8 参照）の中から、演出タイプ決定テーブル E T 1 - 2（図 2 6 参照）を選択する。その後、処理はステップ S 7 1 5 に移る。

【 0 2 5 6 】

ステップ S 7 1 1 において、CPU 4 0 1 は、ステップ S 7 0 1 で取得した設定情報に基づいて、設定情報に含まれる変動パターンの情報が、変動パターンの識別番号 8 を示すもの（演出パターンのタイプが通常即ハズレであり、変動時間 1 2 . 0 2 秒）であるか否

50

かを判定する。ステップ S 7 1 1 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 7 1 2 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 7 2 0 に移る。

【 0 2 5 7 】

ステップ S 7 1 2 において、C P U 4 0 1 は、メイン制御部 1 0 0 から通知され R A M 4 0 3 に記憶された事前判定情報に基づいて、現在保留されている第 1 特別図柄抽選の中に、大当たりと事前判定されたものが存在するか否かを判定する。ステップ S 7 1 2 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 7 1 4 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 7 1 3 に移る。

【 0 2 5 8 】

ステップ S 7 1 3 において、C P U 4 0 1 は、複数の演出タイプ決定テーブル（図 2 5 ~ 図 2 8 参照）の中から、演出タイプ決定テーブル E T 2 - 1（図 2 7 参照）を選択する。その後、処理はステップ S 7 1 5 に移る。

【 0 2 5 9 】

ステップ S 7 1 4 において、C P U 4 0 1 は、複数の演出タイプ決定テーブル（図 2 5 ~ 図 2 8 参照）の中から、演出タイプ決定テーブル E T 2 - 2（図 2 8 参照）を選択する。その後、処理はステップ S 7 1 5 に移る。

【 0 2 6 0 】

[演出タイプの決定処理]

ステップ S 7 1 5 において、C P U 4 0 1 は、ステップ S 7 0 9、ステップ S 7 0 1 0、ステップ S 7 1 3、ステップ S 7 1 4 のいずれかの処理において選択された演出タイプ決定テーブルを用いて、演出タイプを演出乱数等に基づいて決定する。図 2 5 ~ 図 2 8 は、変動パターンの識別番号及び第 1 特別図柄抽選の保留に大当たりがあるか否かで設定された演出タイプ決定テーブルの一例である。以下、図 2 5 ~ 図 2 8 を参照して、このステップ S 7 1 5 の処理について具体的に説明する。なお、以下では、図 2 5 ~ 図 2 8 に示す、演出タイプ決定テーブル E T 1 - 1、E T 1 - 2、E T 2 - 1 及び E T 2 - 2 を、単に、E T 1 - 1、E T 1 - 2、E T 2 - 1 及び E T 2 - 2 という場合がある。

【 0 2 6 1 】

[変動パターンの識別番号 7 / 保留に大当たりなしでの演出タイプ決定処理]

以下に、図 2 5 を用いて、ステップ S 7 0 9 の処理に続いて実行される場合における演出タイプの決定について説明する。

【 0 2 6 2 】

図 2 5 に示す E T 1 - 1 には、複数の演出タイプ（演出タイプ P 1 ~ P 3）の中からいずれの演出タイプを選択するかを決定するために用いる演出乱数値の範囲が、第 1 特別図柄抽選の保留数に応じて割り振られている。

【 0 2 6 3 】

例えば、第 1 特別図柄抽選の保留数が 0 である場合には、「0 ~ 9 9」の演出乱数のうち、「0 ~ 4 9」の乱数値範囲が演出タイプ P 2 に割り振られ、「5 0 ~ 9 9」の乱数値範囲が演出タイプ P 1 に割り振られている。また、第 1 特別図柄抽選の保留数が 1 である場合には、「0 ~ 9 9」の演出乱数のうち、「0 ~ 9」の乱数値範囲が演出タイプ P 3 に割り振られ、「1 0 ~ 4 9」の乱数値範囲が演出タイプ P 2 に割り振られ、「5 0 ~ 9 9」の乱数値範囲が演出タイプ P 1 に割り振られている。また、第 1 特別図柄抽選の保留数が 2 である場合には、「0 ~ 9 9」の演出乱数のうち、「0 ~ 1 9」の乱数値範囲が演出タイプ P 3 に割り振られ、「2 0 ~ 4 9」の乱数値範囲が演出タイプ P 2 に割り振られ、「5 0 ~ 9 9」の乱数値範囲が演出タイプ P 1 に割り振られている。また、第 1 特別図柄抽選の保留数が 3 である場合には、「0 ~ 9 9」の演出乱数のうち、「0 ~ 3 9」の乱数値範囲が演出タイプ P 3 に割り振られ、「4 0 ~ 4 9」の乱数値範囲が演出タイプ P 2 に割り振られ、「5 0 ~ 9 9」の乱数値範囲が演出タイプ P 1 に割り振られている。ここで、演出タイプ P 1 は、煽り演出を実行せず、かつ、リーチ成立することなく特別図柄抽選の結果がハズレであることを報知する演出タイプである。また、演出タイプ P 2 は、煽り演出を実行するが、煽り演出を実行後、発展演出に発展せず、かつ、リーチ成立すること

10

20

30

40

50

なく特別図柄抽選の結果がハズレであることを報知する演出タイプである。また、演出タイプP3は、煽り演出を実行せず、かつ、第1特別図柄抽選の保留に対する事前判定結果に基づいて先読み示唆演出を実行した後、リーチ成立することなく特別図柄抽選の結果がハズレであることを報知する演出タイプである。

【0264】

[変動パターンの識別番号7 / 保留に大当たりありでの演出タイプ決定処理]

以下に、図26を用いて、ステップS710の処理に続いて実行される場合における演出タイプの決定について説明する。

【0265】

図26に示すET1-2には、複数の演出タイプ(演出タイプP1~P3)の中からいずれの演出タイプを選択するかを決定するために用いる演出乱数値の範囲が、第1特別図柄抽選の保留数に応じて割り振られている。

10

【0266】

例えば、第1特別図柄抽選の保留数が1である場合には、「0~99」の演出乱数のうち、「0~39」の乱数値範囲が演出タイプP3に割り振られ、「40~49」の乱数値範囲が演出タイプP2に割り振られ、「50~99」の乱数値範囲が演出タイプP1に割り振られている。また、第1特別図柄抽選の保留数が2である場合には、「0~99」の演出乱数のうち、「0~44」の乱数値範囲が演出タイプP3に割り振られ、「45~49」の乱数値範囲が演出タイプP2に割り振られ、「50~99」の乱数値範囲が演出タイプP1に割り振られている。また、第1特別図柄抽選の保留数が3である場合には、「0~99」の演出乱数のうち、「0~48」の乱数値範囲が演出タイプP3に割り振られ、「49」の乱数値範囲が演出タイプP2に割り振られ、「50~99」の乱数値範囲が演出タイプP1に割り振られている。

20

【0267】

[変動パターンの識別番号8 / 保留に大当たりなしでの演出タイプ決定処理]

以下に、図27を用いて、ステップS713の処理に続いて実行される場合における演出タイプの決定について説明する。

【0268】

図27に示すET2-1には、複数の演出タイプ(演出タイプP1~P3)の中からいずれの演出タイプを選択するかを決定するために用いる演出乱数値の範囲が、第1特別図柄抽選の保留数に応じて割り振られている。

30

【0269】

例えば、第1特別図柄抽選の保留数が0である場合には、「0~99」の演出乱数のうち、「0~9」の乱数値範囲が演出タイプP2に割り振られ、「10~99」の乱数値範囲が演出タイプP1に割り振られている。また、第1特別図柄抽選の保留数が1である場合には、「0~99」の演出乱数のうち、「0~1」の乱数値範囲が演出タイプP3に割り振られ、「2~9」の乱数値範囲が演出タイプP2に割り振られ、「10~99」の乱数値範囲が演出タイプP1に割り振られている。また、第1特別図柄抽選の保留数が2である場合には、「0~99」の演出乱数のうち、「0~3」の乱数値範囲が演出タイプP3に割り振られ、「4~9」の乱数値範囲が演出タイプP2に割り振られ、「10~99」の乱数値範囲が演出タイプP1に割り振られている。また、第1特別図柄抽選の保留数が3である場合には、「0~99」の演出乱数のうち、「0~7」の乱数値範囲が演出タイプP3に割り振られ、「8~9」の乱数値範囲が演出タイプP2に割り振られ、「10~99」の乱数値範囲が演出タイプP1に割り振られている。

40

【0270】

[変動パターンの識別番号8 / 保留に大当たりありでの演出タイプ決定処理]

以下に、図28を用いて、ステップS714の処理に続いて実行される場合における演出タイプの決定について説明する。

【0271】

図28に示すET2-2には、複数の演出タイプ(演出タイプP1~P3)の中からい

50

ずれの演出タイプを選択するかを決定するために用いる演出乱数値の範囲が、第1特別図柄抽選の保留数に応じて割り振られている。

【0272】

例えば、第1特別図柄抽選の保留数が1である場合には、「0～99」の演出乱数のうち、「0～6」の乱数値範囲が演出タイプP3に割り振られ、「7～9」の乱数値範囲が演出タイプP2に割り振られ、「10～99」の乱数値範囲が演出タイプP1に割り振られている。また、第1特別図柄抽選の保留数が2である場合には、「0～99」の演出乱数のうち、「0～7」の乱数値範囲が演出タイプP3に割り振られ、「8～9」の乱数値範囲が演出タイプP2に割り振られ、「10～99」の乱数値範囲が演出タイプP1に割り振られている。また、第1特別図柄抽選の保留数が3である場合には、「0～99」の演出乱数のうち、「0～8」の乱数値範囲が演出タイプP3に割り振られ、「9」の乱数値が演出タイプP2に割り振られ、「10～99」の乱数値範囲が演出タイプP1に割り振られている。

10

【0273】

以上より、本実施形態では、変動パターンが識別番号7または8の場合に抽出された演出乱数を照会する際の演出タイプ決定テーブルは、変動パターン及び第1特別図柄抽選の保留に大当たりしているものがあるか否かによって異なっている。また、演出タイプ決定テーブルは、識別番号が7または8の変動パターンが決定されていると（つまり、演出パターンのタイプとして特殊即ハズレに対応する変動パターンまたは演出パターンのタイプとして通常即ハズレに対応する変動パターンであり変動時間が12.02秒のものが決定されていると）、煽り演出の実行後に発展演出に発展させない演出（演出タイプP2）または先読み示唆演出（演出タイプP3）を実行する演出内容の決定が可能になっている。また、演出タイプ決定テーブルは、識別番号7または8の変動パターンが決定されていると、第1特別図柄抽選の保留の数が多いほど、先読み示唆演出を実行するとの決定がされ易くなっている。また、演出タイプ決定テーブルは、識別番号7または8の変動パターンが決定されており、第1特別図柄抽選の保留に対する事前判定結果に大当たりとなるものがあると、煽り演出の実行後に発展演出に発展させない演出よりも先読み示唆演出を実行するとの決定がされ易くなっている。また、演出タイプ決定テーブルは、識別番号が8の変動パターンが決定されているよりも識別番号7の変動パターンが決定されている方が（つまり、演出パターンのタイプとして通常即ハズレが決定されているよりも特殊即ハズレが決定されている方が）、第1特別図柄の保留数に関わらず、煽り演出の実行後に発展演出に発展させない演出または先読み示唆演出を実行するとの決定がされ易くなっている。

20

30

【0274】

CPU401は、図24のステップS715において、ステップS709、ステップS710、ステップS713及びステップS714のいずれかで選択された演出タイプ決定テーブル（図25～図28で示した演出タイプ決定テーブルのいずれか）に基づいて、演出タイプを演出タイプP1～P3のいずれかに決定する。その後、処理はステップS716に移る。

【0275】

ステップS716において、CPU401は、ステップS715の処理で決定した演出タイプが演出タイプP2であるか否かを決定する。ステップS716での判定がYESの場合、処理はステップS717に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS718に移る。

40

【0276】

ステップS717において、CPU401は、抽選等によって、煽り演出の内容を決定する。具体的には、本実施形態では、煽り演出として、リーチ演出に発展するか否かを煽る演出と、擬似連演出に発展するか否かを煽る演出とがあり、CPU401は、これらの演出のうちいずれの演出を煽り演出として実行するかを抽選等によって決定する。その後、処理はステップS720に移る。

【0277】

50

ステップS 7 1 8において、CPU 4 0 1は、ステップS 7 1 5の処理で決定した演出タイプが演出タイプP 3であるか否かを決定する。ステップS 7 1 8での判定がYESの場合、処理はステップS 7 1 9に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS 7 2 0に移る。

【0 2 7 8】

ステップS 7 1 9において、CPU 4 0 1は、抽選等によって、先読み示唆演出の内容を決定する。具体的には、本実施形態では、先読み示唆演出として、同色チャンス目演出と、保留変化演出とがあり、CPU 4 0 1は、これらの演出のうちいずれの演出を先読み示唆演出として実行するかを抽選等によって決定する。ここで、同色チャンス目演出とは、RAM 4 0 3に記憶された先読み示唆対象となる第1特別図柄抽選の保留（以下、対象保留ともいう）の事前判定情報に基づいて、ハズレ図柄として停止表示する3つの装飾図柄DIが同色の図柄（同色チャンス目）で揃うことで、この先の変動表示において（RAM 4 0 3に記憶された第1特別図柄抽選の保留の変動表示において）大当たりとなる可能性が高いことを示唆する演出である。本実施形態では、同色チャンス目演出として、大当たり信頼度（大当たり期待度）の高い赤色チャンス目が停止表示する赤色チャンス目演出と、赤色チャンス目よりも大当たり信頼度の低い緑色チャンス目が停止表示する緑色チャンス目演出と、緑色チャンス目よりも大当たり信頼度の低い青色チャンス目が停止表示する青色チャンス目演出とが用意されている。また、ステップS 7 1 9の処理で先読み示唆演出として、同色チャンス目演出を行うと決定された場合、同色チャンス目演出として、赤色チャンス目演出、緑色チャンス目演出、青色チャンス目演出のいずれの演出を実行するかを、先の変動において同色チャンス目演出が実行されている場合には大当たり信頼度が低下しないように対象保留の事前判定情報や抽選等により決定する。なお、他の実施形態では、大当たり信頼度が低下するように実行する場合があるものとしてもよい。また、保留変化演出とは、RAM 4 0 3に記憶された対象保留の事前判定情報に基づいて、対象保留の保留画像を変化させる演出であり、この変化によって対象保留の変動表示において大当たりとなる可能性が高いことを示唆する演出である。本実施形態では、保留画像は通常の表示態様として白色で表示されるものであり、保留変化演出として、保留画像が大当たりの信頼度が高い赤色に変化する赤色保留変化演出と、保留画像が赤色よりも大当たり信頼度の低い緑色に変化する緑色保留変化演出と、保留画像が緑色よりも大当たり信頼度の低い青色に変化する青色保留変化演出とが用意されている。なお、ステップS 7 1 9の処理で先読み示唆演出として、保留変化演出を行うと決定された場合、保留変化演出において、保留画像を赤色、緑色及び青色のうちいずれの色に変化させるかを、対象保留の保留画像の大当たり信頼度が低下しないように対象保留の事前判定情報や抽選等により決定する。なお、他の実施形態では、大当たり信頼度が低下するように変化する場合があるものとしてもよい。その後、処理はステップS 7 2 0に移る。

【0 2 7 9】

ステップS 7 2 0において、CPU 4 0 1は、画像音響制御部5 0 0に指示して、ステップS 7 0 2、S 7 0 4～S 7 0 6、S 7 1 5～S 7 1 9で実行すると決定した各演出を含む報知演出を実行させる。なお、この画像音響制御部5 0 0への指示は、コマンドをRAM 4 0 3にセットすることで行われる。その後、処理は図2 1のステップS 1 1 6に移る。

【0 2 8 0】

[本実施形態における画像音響制御部による演出実行処理]

次に、演出制御部4 0 0からの報知演出の実行指示（図2 4のステップS 7 2 0参照）に応じて画像音響制御部5 0 0が実行する演出実行処理について、図2 8を参照して説明する。図2 9は、画像音響制御部5 0 0によって行われる演出実行処理の一例を示すフローチャートである。図2 9に示す制御処理は、画像音響制御部5 0 0のCPU 5 0 1が、ROM 5 0 2に記憶されているプログラムを実行し、ROM 5 0 2に記憶されている演出内容のデータ（画像データ、映像データ、音響データ等）を再生することにより実行される。

10

20

30

40

50

【0281】

まず、ステップS801において、画像音響制御部500のCPU501は、演出制御部400から報知演出の実行を指示するコマンドを受信したか否かを判定する（図24のステップS720参照）。ステップS801での判定がYESの場合、処理はステップS802に移り、この判定がNOの場合、処理を終了する。

【0282】

ステップS802において、CPU501は、ステップS801で受信したコマンドに設定された各演出の実行順序及び実行タイミングに基づいて、報知演出の開始後に実行する演出のスケジュールを作成する。その後、処理はステップS803に移る。

【0283】

ステップS803において、CPU501は、報知演出を開始させる。その後、処理はステップS804に移る。

【0284】

ステップS804において、CPU501は、ステップS802で作成したスケジュールに基づいて、描画処理を実行する。その後、処理はステップS805に移る。ここで、この描画処理の詳細について、図30を参照して説明する。図30は、図29のステップS804における本実施形態に係る描画処理の一例を示す詳細フローチャートである。

【0285】

[本実施形態における描画処理]

図30のステップS8041において、CPU501は、図29のステップ802においてスケジュールされた煽り演出の開始タイミングが到来したか否かを判定する。ステップS8041での判定がYESの場合、処理はステップS8042に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS8043に移る。

【0286】

ステップS8042において、CPU501は、煽り演出を実行する。その後、処理はステップS8043に移る。

【0287】

ステップS8043において、CPU501は、図29のステップS802においてスケジュールされた発展演出の開始タイミングが到来したか否かを判定する。ステップS8043での判定がYESの場合、処理はステップS8044に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS8045に移る。

【0288】

ステップS8044において、CPU501は、発展演出を実行する。その後、処理はステップS8045に移る。

【0289】

ステップS8045において、CPU501は、図29のステップS802においてスケジュールされた先読み示唆演出の開始タイミングが到来したか否かを判定する。ステップS8045での判定がYESの場合、処理はステップS8046に移り、この判定がNOの場合、描画処理を終了する。

【0290】

ステップS8046において、CPU501は、先読み示唆演出を実行する。その後、描画処理を終了する。

【0291】

なお、図示を省略しているが、図29のステップS802で作成したスケジュールに、煽り演出、発展演出および先読み示唆演出以外の演出（例えば、SPリーチ演出、SPSPリーチ演出、カットイン予告演出等）の実行が含まれている場合は、CPU501は、ステップS802においてスケジュールされた各演出の実行タイミングが到来したときに各演出を実行する。

【0292】

説明は図29に戻り、ステップS805において、CPU501は、演出制御部400

10

20

30

40

50

から報知演出の終了を指示するコマンドを受信したか否かを判定する（図 2 1 のステップ S 1 1 7 参照）。ステップ S 8 0 5 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 8 0 6 に移り、この判定が N O の場合、所定のインターバル時間の経過後に、再度ステップ S 8 0 4 の処理を行う。

【 0 2 9 3 】

ステップ S 8 0 6 において、C P U 5 0 1 は、報知演出を終了して処理を終了する。

【 0 2 9 4 】

[本実施形態による特徴的動作]

次に、以上のフローチャートを用いて説明した本実施形態において、メイン画面（画像表示部 6 ）において実行される演出例について、図 3 1 ～図 3 3 を用いて具体的に説明する。上述したように、本実施形態に係る遊技機 1 では、報知演出中に煽り演出を実行した後に発展演出に発展する場合と、報知演出中に煽り演出を実行するが発展演出に発展しない場合と、報知演出中に実行する先読み示唆演出によって、保留されている特別図柄抽選の大当り信頼度を示唆する場合とがある。図 3 1 ～図 3 3 を用いて、これらの例を説明する。

【 0 2 9 5 】

図 3 1 は、装飾図柄及び保留画像の表示の概要について説明するための具体図である。まず、図 3 1 を用いて、特別図柄抽選が行われてその結果を報知するために装飾図柄 D I が変動表示されてから停止表示される様子を説明する。装飾図柄 D I は、特別図柄抽選の判定結果を演出的に報知するための図柄であり、本実施形態では 3 つの装飾図柄 D I 1 ～ D I 3 の列を用いて特別図柄抽選の結果等を演出的に報知する。このように、装飾図柄 D I が変動表示されてから停止表示されることによって特別図柄抽選の結果を報知する演出を報知演出（変動演出）という。また、報知演出は、様々な演出画像の表示や様々な演出音声の出力等を含む場合がある。なお、説明の便宜上、図 3 1 以降に示した一例では、第 1 特別図柄抽選が保留されていることを示す保留画像 R I のみを記載し、第 2 特別図柄の抽選が保留されていることを示す保留画像については図示しない。また、以下では、第 1 特別図柄抽選が行われて、保留画像 R I として第 1 特別図柄が保留されていることを示す場合を例に説明するが、第 2 特別図柄抽選が行われる場合も同様である。

【 0 2 9 6 】

まず、図 3 1 （ 1 ）に示すように、画像表示部 6 には、装飾図柄 D I （ D I 1 ～ D I 3 ）、保留画像 R I （ R I 1 ～ R I 4 ）、ステージ S T （ S T 1 ～ S T 4 ）が表示される。装飾図柄 D I は、3 つの（ 3 列の）装飾図柄 D I 1 ～ D I 3 から構成されて画像表示部 6 に表示される。より具体的には、左側に左装飾図柄 D I 1 が表示され、右側に右装飾図柄 D I 2 が表示され、中央に中装飾図柄 D I 3 が表示される。この左右中装飾図柄 D I 1 ～ D I 3 は、特別図柄の変動表示に応じて（変動表示に同期して）変動表示される。

【 0 2 9 7 】

次に、図 3 1 （ 2 ）に示すように、左装飾図柄 D I 1 として、例えば数字「 2 」が描かれた図柄が仮停止する。その後、図 3 1 （ 3 ）に示すように、右装飾図柄 D I 2 として、例えば数字「 4 」が描かれた図柄が停止する。そして、図 3 1 （ 4 ）に示すように、中装飾図柄 D I 3 として、例えば数字「 5 」が描かれた図柄が仮停止した後、3 つの装飾図柄 D I 1 ～ D I 3 が完全に停止する（確定停止表示される）。このタイミングで今回の特別図柄の変動表示が終了（今回の報知演出が終了）して、第 1 特別図柄抽選の結果が遊技者に報知される。具体的には、装飾図柄 D I が、当り目となる特定の図柄パターン（典型的にはゾロ目「 7 7 7 」等）で揃うことで第 1 特別図柄抽選の結果が大当りであることが報知され、特定の図柄で揃わないこと（ハズレ目：典型的にはバラケ目「 2 5 4 」等）で、第 1 特別図柄抽選の結果がハズレであることが報知される。そして、図 3 1 （ 5 ）に示すように、以降同様に次の特別図柄の変動表示に応じて装飾図柄 D I の変動表示が開始される。なお、図 3 1 以降では、装飾図柄 D I が上から下に変動している様子を矢印で表現している。

【 0 2 9 8 】

ここで、保留画像 R I は、遊技者に第 1 特別図柄抽選が保留されている数を示すための画像である。また、画像表示部 6 には、保留画像 R I がそれぞれ表示される位置となる複数のステージ S T 1 ~ S T 4 が表示される。図 3 1 に示した一例では、画像表示部 6 の下部領域に左右方向にそれぞれ列設された複数のステージ S T 1 ~ S T 4 の上方となる位置に、第 1 特別図柄抽選が保留されている回数それぞれに対応する保留画像 R I (R I 1 ~ R I 4) が表示される。また、上述したように保留画像 R I の表示態様として、白色、青色、緑色及び赤色の画像で表示されるが、図 3 1 以降では、図示都合上、「白」の文字を付して白色を表し、「青」の文字を付して青色を表し、「緑」の文字を付して緑色を表し、「赤」の文字を付して赤色を表すこととする。

【 0 2 9 9 】

一例として、図 3 1 (1) に示すように、列設された複数のステージ S T の一方の端 (右端) に配置されているステージ S T 1 には、次に第 1 特別図柄抽選が行われる予定となっている (つまり、最も古く記憶された) 保留 (第 1 保留) に対応する保留画像 R I 1 が表示される。また、ステージ S T 1 の隣 (左隣) に配置されているステージ S T 2 には、上記第 1 保留の次に第 1 特別図柄抽選が行われる予定となっている保留 (第 2 保留) に対応する保留画像 R I 2 が表示される。また、ステージ S T 2 の隣 (左隣) に配置されているステージ S T 3 には、上記第 2 保留の次に第 1 特別図柄抽選が行われる予定となっている保留 (第 3 保留) に対応する保留画像 R I 3 が表示される。また、ステージ S T 3 の隣 (左隣) に配置されているステージ S T 4 には、上記第 3 保留の次に第 1 特別図柄抽選が行われる予定となっている保留 (第 4 保留) に対応する保留画像 R I 4 が表示される。なお、第 1 特別図柄抽選を保留可能な最大回数が 4 回である場合、保留画像 R I 4 が表示されるステージ S T 4 が、列設された複数のステージの他方の端 (左端) に配置されることになる。

【 0 3 0 0 】

複数のステージ S T にそれぞれ表示された保留画像 R I は、特別図柄抽選が終了すると共に、順次表示位置 (すなわち、ステージ S T) を変更する。具体的には、現在の特別図柄の変動表示が終了すると (装飾図柄 D I の変動表示が完全に停止すると)、ステージ S T 1 に表示されていた保留画像 R I 1 は、ステージ S T 1 から消滅し (つまり、第 1 保留が消化され)、ステージ S T 2 ~ S T 4 に表示されていた保留画像 R I 2 ~ R I 4 は、それぞれステージ S T 2 ~ S T 4 からステージ S T 1 ~ S T 3 へ移動する。このように、保留画像 R I 1 は第 1 特別図柄抽選の保留が消化されるごとに、順次ステージ S T を移動していく。なお、本実施形態では、ステージ S T の上方となる位置に保留画像 R I が表示されるものとしたが、ステージ S T が表示されずに、保留されている回数に応じて保留画像 R I が所定の位置に表示されるものとしてもよい。

【 0 3 0 1 】

ところで、前述したように、本実施形態では、第 1 特別図柄抽選の保留に対する抽選結果が、第 1 特別図柄抽選における特別図柄の変動表示が開始されるよりも前にメイン制御部 1 0 0 から演出制御部 4 0 0 に通知される。つまり、例えば第 2 保留画像 R I 2 がステージ S T 1 から消滅して第 1 特別図柄抽選における特別図柄の変動が開始される (つまり第 2 保留が消化される) よりも前に、例えば、第 2 保留が発生した時点で、第 2 保留に対する第 1 特別図柄抽選の抽選結果が事前判定される。本実施形態では、この事前判定等に基づいて、図 3 3 を用いて詳細は後述する先読み予告示唆演出が実行されることにより、例えば、第 1 特別図柄抽選において当選する信頼度が相対的に高い保留が存在する可能性があることを、前もって遊技者に期待させることができる。なお、本実施形態では、事前判定は第 1 特別図柄抽選の保留に基づいて行われるものとしたが、第 2 特別図柄抽選の保留に基づいて事前判定が行われるものとしてもよい。

【 0 3 0 2 】

次に、図 3 2 は、本実施形態において、画像表示部 6 において実行される演出例について説明するための図であって、発展演出に発展するか否かを煽る煽り演出を行った後、発展演出に発展する演出 (上記した変動パターンの識別番号 1 ~ 6 において、煽り演出を実

10

20

30

40

50

行すると決定した場合に実行する演出；図 2 3、図 2 4 参照）、及び煽り演出を行うが、発展演出に発展しない演出（上記した演出タイプ P 2 に対応する演出内容；図 2 5～図 2 8 参照）の具体例を示す図である。なお、図 3 2 では、第 1 特別図柄抽選の保留数が 1 であり、保留されている第 1 特別図柄抽選に大当たりしているものがなく、発展演出として擬似連演出に発展するか否かを煽る煽り演出が実行される場合の演出例を説明する。

【0303】

まず、特別図柄の変動表示が開始されると、図 3 2（1）に示すように、画像表示部 6 において、装飾図柄 D I の変動表示が開始される。なお、このとき、画像表示部 6 には、ステージ S T 1～S T 4 と、第 1 特別図柄抽選の保留数が 1 であることを示すためにステージ S T 1 の上方となる位置に保留画像 R I 1 とが表示されている。

10

【0304】

次に、図 3 2（2）に示すように、左装飾図柄 D I 1 として、例えば数字「2」が描かれた図柄が仮停止表示され、右装飾図柄 D I 2 として、例えば数字「4」が描かれた図柄が仮停止表示された後、中装飾図柄 D I 3 として、例えば「NEXT」と描かれた図柄が仮停止するか否かを煽るように表示されることにより、擬似連演出に発展するか否かを煽る煽り演出が実行される。なお、本実施形態では、擬似連演出に発展するか否かを煽る煽り演出として、「NEXT」と描かれた図柄（NEXT 図柄）が中装飾図柄 D I 3 として仮停止するか否かを煽る演出が実行されるものとしたが、これに限られるものではなく、煽り演出は、擬似連演出に発展することを示唆する演出が行われるか否かを煽る演出であればよい。

20

【0305】

次に、図 3 2（3-1）に示すように、中装飾図柄 D I 3 として、NEXT 図柄が仮停止表示されない演出が実行された場合（つまり、演出タイプとして上記した演出タイプ P 2 が選択されている場合；図 2 4～図 2 7 参照）には、中装飾図柄 D I 3 として、例えば数字「5」が描かれた図柄が仮停止した後、3つの装飾図柄 D I 1～D I 3 が確定停止表示されることにより、遊技者に特別図柄抽選結果がハズレであることが報知される。

【0306】

一方、図 3 2（3-2）に示すように、現在実行されている報知演出に係る変動パターンの識別番号が 1～6 であり、かつ煽り演出を実行すると決定されていた場合、中装飾図柄 D I 3 として、NEXT 図柄が仮停止表示される。このことにより、この後、擬似連演出に発展することが遊技者に示唆される。

30

【0307】

その後、図 3 2（4-2）に示すように、装飾図柄 D I 1～D I 3 の再変動表示が開始される（擬似連演出が実行される）。そして、図示しないが、変動パターン（変動パターンの識別番号）や特別図柄抽選の結果等に応じて、リーチ演出等が実行された後、装飾図柄 D I 1～D I 3 が確定停止表示されることにより、遊技者に特別図柄抽選結果が報知される。

【0308】

次に、図 3 3 は、本実施形態において、画像表示部 6 において実行される演出例について説明するための図であって、先読み示唆演出を行った後、リーチ演出を行うことなく（リーチが成立することなく）特別図柄抽選結果がハズレであることを報知する（即ハズレを報知する）演出（上記した演出タイプ P 3 に対応する演出内容；図 2 5～図 2 8 参照）の具体例を示す図である。なお、図 3 3 では、第 1 特別図柄抽選の保留数が 2 であり、保留画像 R I 2 に対応する第 1 特別図柄抽選結果が大当たり（先読み示唆対象が保留画像 R I 2）であり、発展示唆演出として保留変化演出が実行される場合の演出例を説明する。

40

【0309】

まず、特別図柄抽選の変動表示が開始されると、図 3 3（1）に示すように、画像表示部 6 において、装飾図柄 D I の変動表示が開始される。なお、このとき、画像表示部 6 には、ステージ S T 1～S T 4 と、第 1 特別図柄抽選の保留数が 2 であることを示すためにステージ S T 1 及び S T 2 の上方となる位置にそれぞれ表示態様が白色である保留画像 R

50

I 1 及び保留画像 R I 2 とが表示されている。

【 0 3 1 0 】

次に、図 3 3 (2) に示すように、左装飾図柄 D I 1 として、例えば数字「 2 」が描かれた図柄が仮停止表示され、右装飾図柄 D I 2 として、例えば数字「 4 」が描かれた図柄仮停止表示された後、中装飾図柄 D I 3 として、例えば「変化」と描かれた図柄（変化図柄）が仮停止表示される。その後、仮停止した変化図柄から先読み示唆対象である保留画像 R I 2 に向けて稲光が発光される演出とともに、保留画像 R I 2 の表示態様を白色から緑色に変化させる演出が実行される。このことにより、遊技者に保留画像 R I 2 に対応する第 1 特別図柄抽選の結果、大当たりしている可能性が高いことが示唆される。

【 0 3 1 1 】

次に、図 3 3 (3) に示すように、中装飾図柄 D I 3 が、変化図柄から例えば数字「 5 」が描かれた図柄に変化して仮停止表示された後、3 つの装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 が確定停止表示されることにより、遊技者に特別図柄抽選の結果がハズレであることが報知される。

【 0 3 1 2 】

以上に説明したように、本実施形態では、特別図柄抽選の結果が大当たりである可能性が高いことを示唆する発展演出に発展するか否かを煽る煽り演出を実行した後、発展演出に発展する演出を実行可能な変動パターンと、煽り演出を実行した後、発展演出に発展せずに特別図柄抽選の結果がハズレであることを報知する演出を実行可能な変動パターンとがある。発展演出に発展しない場合であっても、煽り演出が行われることにより、発展演出に発展するかもしれないと報知演出に対する期待感を高めることができる。また、特別図柄抽選の保留数が少ないほど、煽り演出を実行可能な変動パターンが選択され易くなっており、煽り演出を実行する確率が高くなっている。

【 0 3 1 3 】

また、本実施形態では、煽り演出を実行した後、発展演出に発展せずに特別図柄抽選の結果がハズレであることを報知する演出（演出タイプ P 2 の演出）を実行可能な変動パターンが選択された場合、演出タイプ P 2 の演出を実行する代わりに、特別図柄抽選の保留に対する事前判定結果を示唆する演出（演出タイプ P 3 の演出）を実行可能である。このことにより、特別図柄抽選の結果がハズレである報知演出や事前判定結果が示唆された保留が消化されたときに行われる報知演出に遊技者の関心を効果的に惹きつけることができる。

【 0 3 1 4 】

また、本実施形態では、リーチなしハズレを示す変動パターンとして、演出パターンのタイプ「特殊即ハズレ」に対応する変動パターンと演出パターンのタイプ「通常即ハズレ」に対応する変動パターンとがある。変動パターンとして、「通常即ハズレ」に対応する変動パターンより「特殊即ハズレ」に対応する変動パターンが選択された場合に、煽り演出を実行した後、発展演出に発展せずに特別図柄抽選の結果がハズレであることを報知する演出、または、特別図柄抽選の保留に対する事前判定結果を示唆する演出を実行する確率が高くなるように設定されている。また、「特殊即ハズレ」に対応する変動パターンが選択された場合の特別図柄の変動時間は、特別図柄抽選の保留数に関わらず同じ時間を決定するように設定しているが、「通常即ハズレ」に対応する変動パターンが選択された場合の特別図柄の変動時間は、特別図柄抽選の保留数によって異なる時間を決定可能に設定している。

【 0 3 1 5 】

また、本実施形態では、事前判定結果が大当たりとなる特別図柄抽選の保留がある場合に、変動パターンとして、「通常即ハズレ」に対応する変動パターンのうち変動時間が 1 2 . 0 2 秒であるものまたは「特殊即ハズレ」に対応する変動パターンが選択されると、煽り演出を実行した後、発展演出に発展せずに特別図柄抽選の結果がハズレであることを報知する演出よりも特別図柄抽選の保留に対する事前判定結果を示唆する演出を実行する確率が高くなるように設定されている。また、特別図柄抽選の保留数が多くなるほど、変動

10

20

30

40

50

パターンとして、「通常即ハズレ」に対応する変動パターンのうち変動時間が12.02秒であるものまたは「特殊即ハズレ」に対応する変動パターンが選択された場合、特別図柄抽選の保留に対する事前判定結果を示唆する演出を実行する確率が高くなるように設定されている。これらのことにより、保留されている特別図柄抽選において大当たりしているのではないかという期待感を遊技者に効果的に与えることができるので、遊技者の関心を惹きつけることができる。

【0316】

[変形例]

なお、上記した実施形態では、変動パターンとして、「通常即ハズレ」に対応する変動パターンのうち変動時間が12.02秒であるものが選択された場合に、煽り演出を実行した後、発展演出に発展せずに特別図柄抽選の結果がハズレであることを報知する演出（演出タイプP2の演出）、または、特別図柄抽選の保留に対する事前判定結果を示唆する演出（演出タイプP3の演出）を実行可能であるものとした。しかしながら、変動パターンとして、「通常即ハズレ」に対応する変動パターンが選択された場合、演出タイプP2またはP3の演出は実行されないようにしてもよい。

10

【0317】

また、上記した実施形態では、煽り演出として、リーチ演出に発展するか否かを煽る演出、および、擬似連演出に発展するか否かを煽る演出のいずれかが実行されるものとした。しかしながら、これに限られるものではなく、例えば、煽り演出として、特別図柄抽選に大当たりしている可能性が高いことを示唆するゾーン突入演出に発展するか否かを煽る演出が実行されるようにしてもよいし、特別図柄抽選の保留に対する事前判定結果を示唆する演出（上記した実施形態の先読み示唆演出）に発展するか否かを煽る演出が実行されるようにしてもよい。このようにすることにより、煽り演出の多様性を高めることができ、遊技者が遊技に対して飽きを感じることを防止することができる。

20

【0318】

また、上記した実施形態では、先読み示唆演出として、チャンス目演出、および、保留変化演出のいずれかが実行されるものとした。しかしながら、これに限られるものではなく、例えば、先読み示唆演出として、特別図柄抽選に大当たりしている可能性が高いことを示唆するモード突入演出が実行されるようにしてもよい。このようにすることにより、先読み示唆演出の多様性を高めることができ、遊技者が遊技に対して飽きを感じることを防止することができる。

30

【0319】

また、以上実施形態の特徴やその変形例の特徴等について説明したが、これらの特徴を適切に組み合わせてもよいことは言うまでもない。

【0320】

また、上述したパチンコ遊技機1に設けられている各構成要素の形状、数、および設置位置等は、単なる一例に過ぎず他の形状、数、および設置位置であっても、本発明の範囲を逸脱しなければ本発明を実現できることは言うまでもない。また、上述した処理で用いられている数値等は、単なる一例に過ぎず他の数値であっても、本発明を実現できることは言うまでもない。

40

【0321】

以上、本発明を実施形態を用いて詳細に説明してきたが、前述の説明はあらゆる点において本発明の例示にすぎず、その範囲を限定しようとするものではない。本発明の範囲を逸脱することなく種々の改良や変形を行うことができることは言うまでもない。また、本明細書において使用される用語は、特に言及しない限り、当該分野で通常用いられる意味で用いられることが理解されるべきである。したがって、他に定義されない限り、本明細書中で使用される全ての専門用語および技術用語は、本発明の属する分野の当業者によって一般的に理解されるのと同じ意味を有する。矛盾する場合、本明細書（定義も含めて）が優先する。

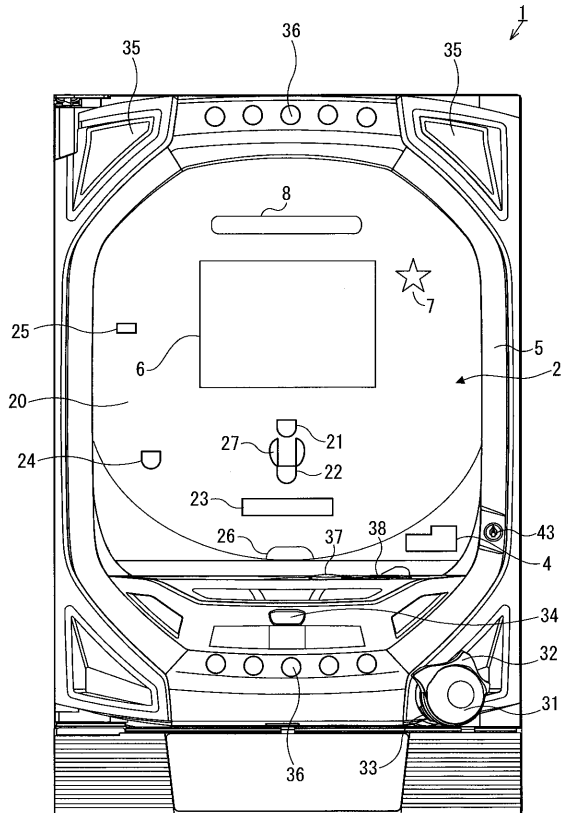
50

【符号の説明】

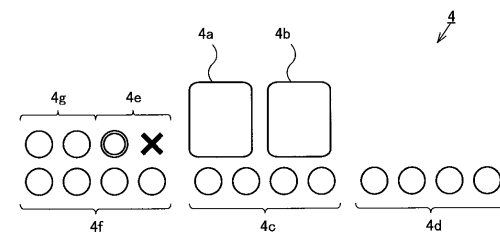
【 0 3 2 2 】

1 ... 遊技機	
2 ... 遊技盤	
4 ... 表示器	
5 ... 枠部材	
6 ... 画像表示部	
7 ... 可動役物	
8 ... 盤ランプ	
2 0 ... 遊技領域	
2 1 ... 第 1 始動口	10
2 2 ... 第 2 始動口	
2 3 ... 大入賞口	
2 4 ... 普通入賞口	
2 5 ... ゲート	
2 6 ... 排出口	
2 7 ... 電動チューリップ	
3 1 ... ハンドル	
3 2 ... レバー	
3 3 ... 停止ボタン	
3 4 ... 取り出しボタン	20
3 5 ... スピーカ	
3 6 ... 枠ランプ	
3 7 ... 演出ボタン	
3 8 ... 演出キー	
3 9 ... 皿	
4 3 ... 錠部	
1 0 0 ... メイン制御部	
1 0 1、2 0 1、3 0 1、4 0 1、5 0 1、6 0 1 ... C P U	
1 0 2、2 0 2、3 0 2、4 0 2、5 0 2、6 0 2 ... R O M	
1 0 3、2 0 3、3 0 3、4 0 3、5 0 3、6 0 3 ... R A M	30
1 1 1 a ... 第 1 始動口スイッチ	
1 1 1 b ... 第 2 始動口スイッチ	
1 1 2 ... 電動チューリップ開閉部	
1 1 3 ... ゲートスイッチ	
1 1 4 ... 大入賞口スイッチ	
1 1 5 ... 大入賞口開閉部	
1 1 6 ... 普通入賞口スイッチ	
2 0 0 ... 発射制御部	
2 1 1 ... 発射装置	
3 0 0 ... 払出制御部	40
3 1 1 ... 払出駆動部	
4 0 0 ... 演出制御部	
4 0 4 ... R T C	
5 0 0 ... 画像音響制御部	
6 0 0 ... ランプ制御部	
D I ... 装飾図柄	
R I ... 保留画像	
S T ... ステージ	

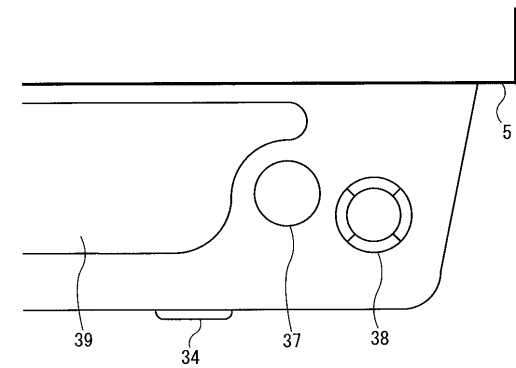
【図1】



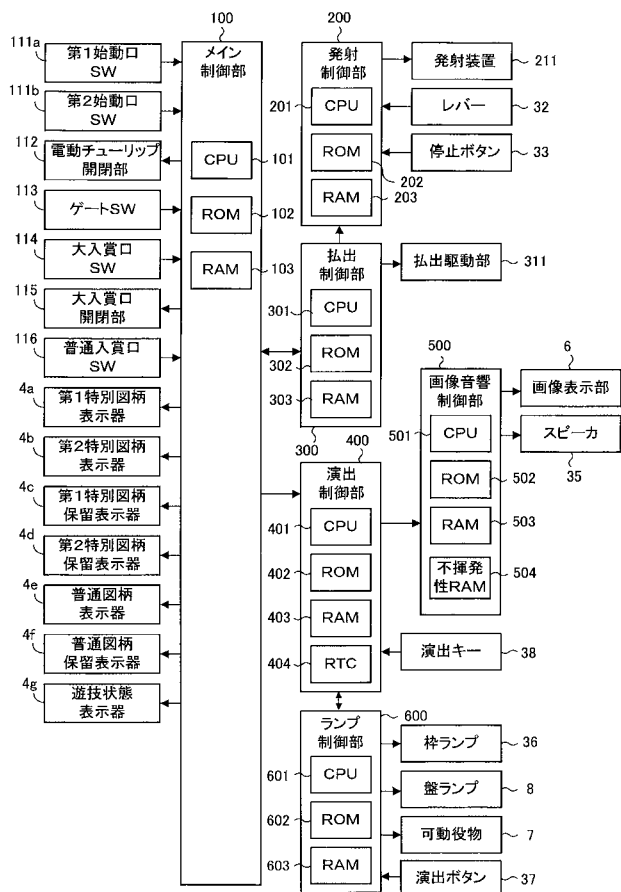
【図2】



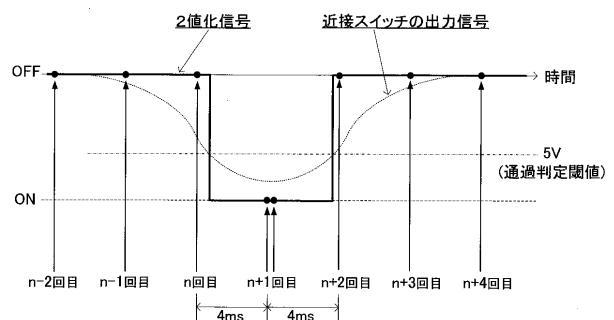
【図3】



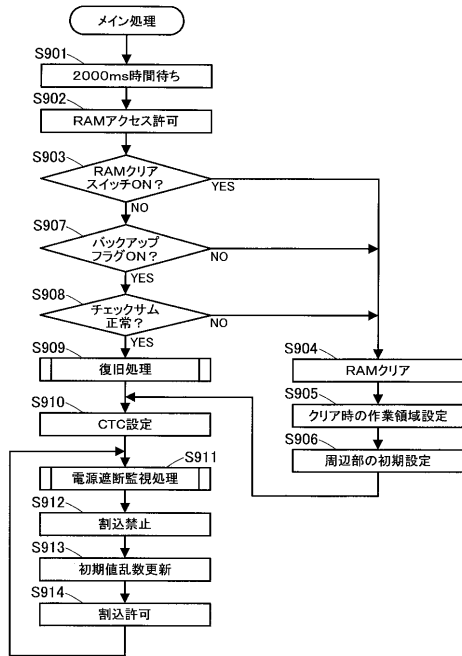
【図4】



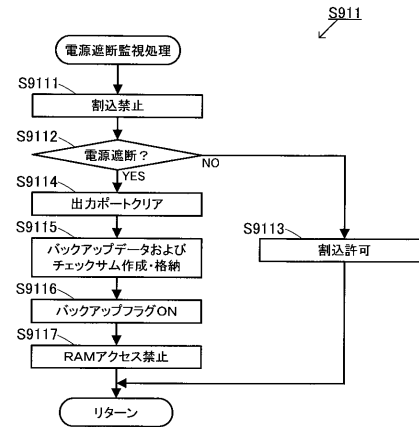
【図5】



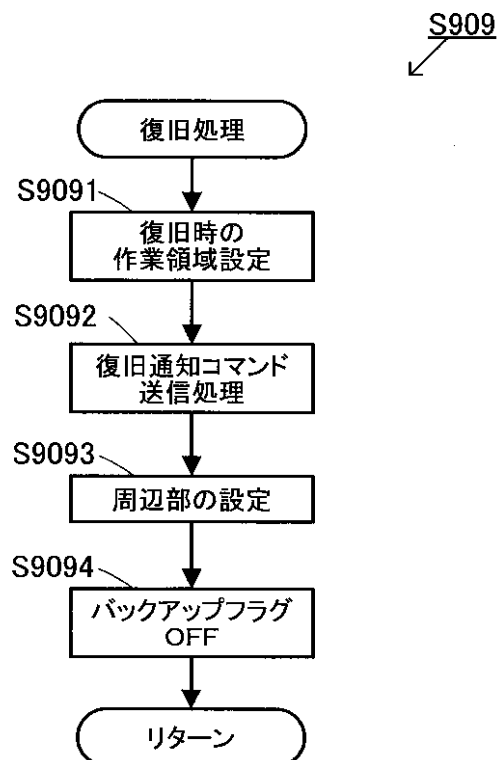
【図 6】



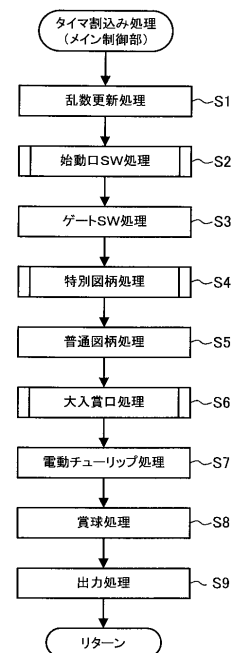
【図 7】



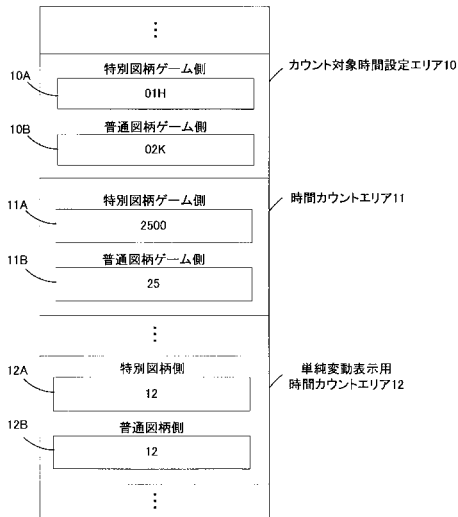
【図 8】



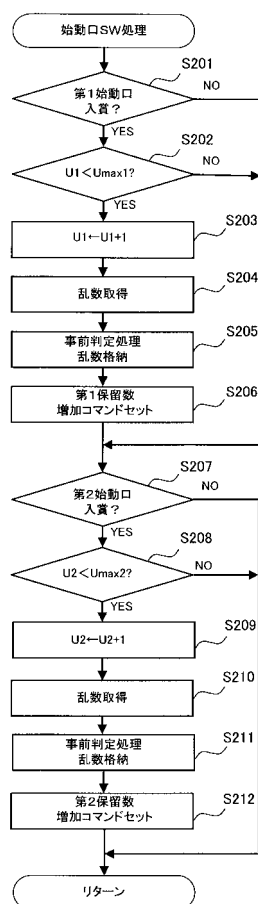
【図 9】



【 図 1 1 】



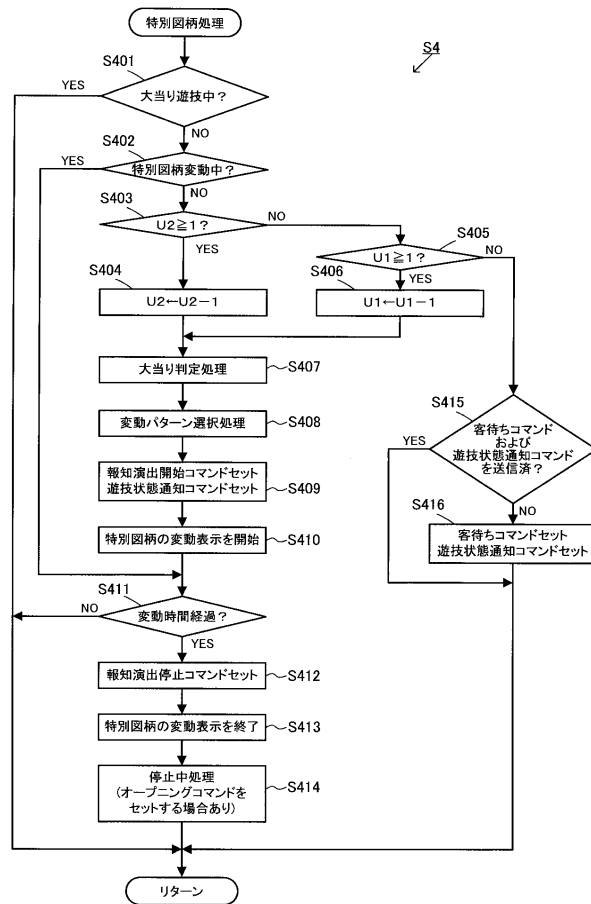
【 図 1 3 】



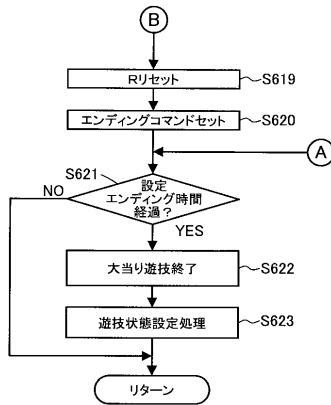
変動時間テーブル

変動パターンの 識別番号 (変動パターン:秒)	基本 変動時間 (秒)	加算 変動時間 (秒)
1 (90.02)	90	0.02
2 (90.01)	90	0.01
3 (60.02)	60	0.02
4 (60.01)	60	0.01
5 (15.02)	15	0.02
6 (15.01)	15	0.01
7 (12.03)	12	0.03
8 (12.02)	12	0.02
9 (2.00)	2	

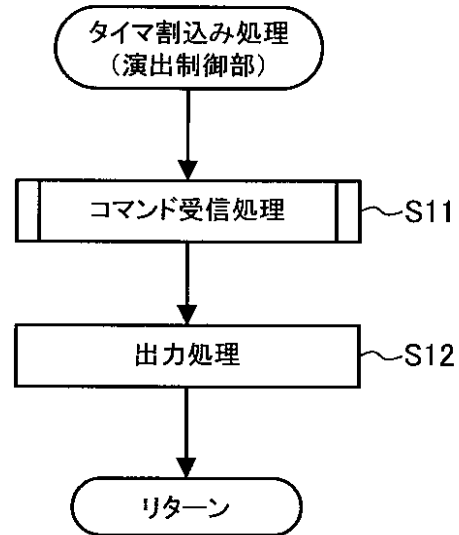
22505
22503 (22502.5)
15005
15003 (15002.5)
3755
3753 (3752.5)
3008 (3007.5)
3005
500



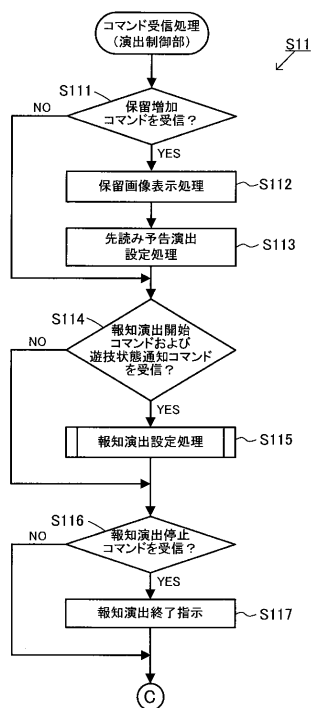
【図 19】



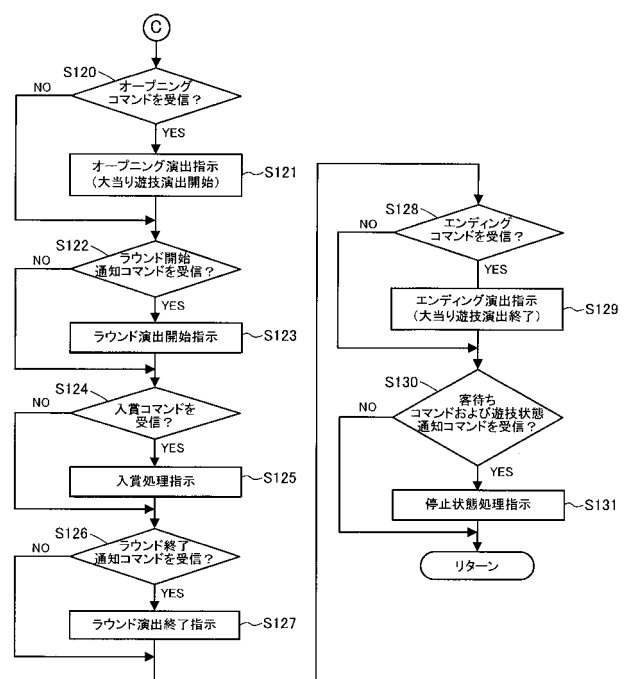
【図 20】



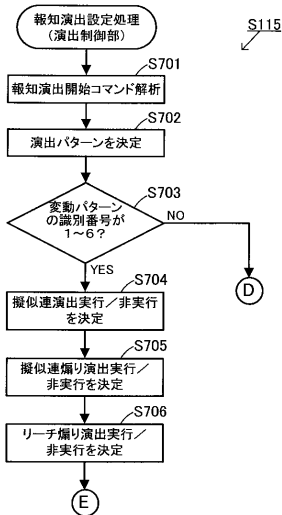
【図 21】



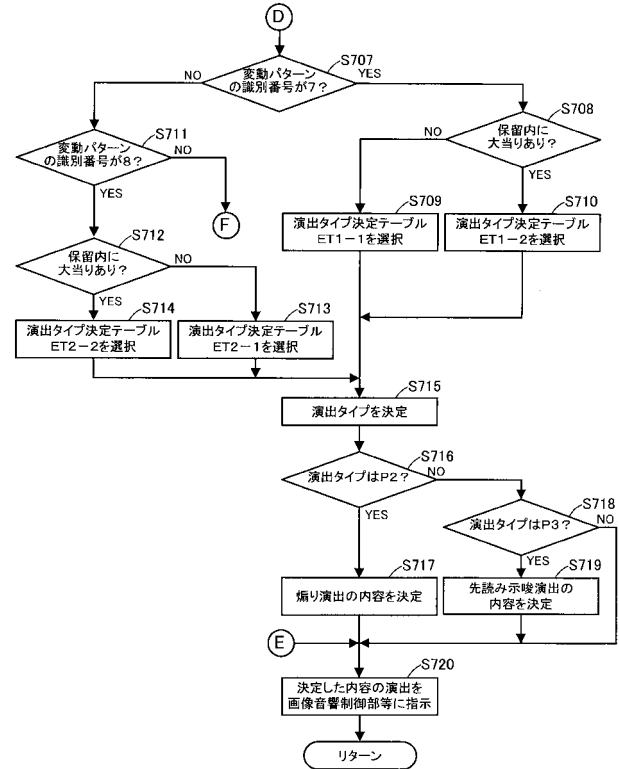
【図 22】



【図 2 3】



【図 2 4】



【図 2 5】

演出タイプ決定テーブルET1-1(変動パターンの識別番号7、保留に大当たりなし用)

保留数	演出乱数	演出タイプ	演出内容
0	50~99(50%)	P1	即ハズレを通知する
	0~49(50%)	P2	煽り演出実行後、発展演出に発展せずに即ハズレを通知する
1	50~99(50%)	P1	即ハズレを通知する
	10~49(40%)	P2	煽り演出実行後、発展演出に発展せずに即ハズレを通知する
	0~9(10%)	P3	先読み示唆演出を実行後、即ハズレを通知する
2	50~99(50%)	P1	即ハズレを通知する
	20~49(30%)	P2	煽り演出実行後、発展演出に発展せずに即ハズレを通知する
	0~19(20%)	P3	先読み示唆演出を実行後、即ハズレを通知する
3	50~99(50%)	P1	即ハズレを通知する
	40~49(10%)	P2	煽り演出実行後、発展演出に発展せずに即ハズレを通知する
	0~39(40%)	P3	先読み示唆演出を実行後、即ハズレを通知する

【図 2 7】

演出タイプ決定テーブルET2-1(変動パターンの識別番号8、保留に大当たりなし用)

保留数	演出乱数	演出タイプ	演出内容
0	10~99(90%)	P1	即ハズレを通知する
	0~9(10%)	P2	煽り演出実行後、発展演出に発展せずに即ハズレを通知する
1	10~99(90%)	P1	即ハズレを通知する
	2~9(8%)	P2	煽り演出実行後、発展演出に発展せずに即ハズレを通知する
	0~1(2%)	P3	先読み示唆演出を実行後、即ハズレを通知する
2	10~99(90%)	P1	即ハズレを通知する
	4~9(6%)	P2	煽り演出実行後、発展演出に発展せずに即ハズレを通知する
	0~3(4%)	P3	先読み示唆演出を実行後、即ハズレを通知する
3	10~99(90%)	P1	即ハズレを通知する
	8~9(2%)	P2	煽り演出実行後、発展演出に発展せずに即ハズレを通知する
	0~7(8%)	P3	先読み示唆演出を実行後、即ハズレを通知する

【図 2 6】

演出タイプ決定テーブルET1-2(変動パターンの識別番号7、保留に大当たりあり用)

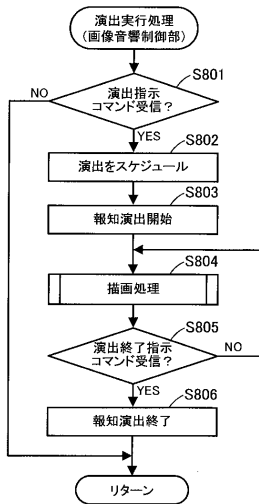
保留数	演出乱数	演出タイプ	演出内容
1	50~99(50%)	P1	即ハズレを通知する
	40~49(10%)	P2	煽り演出実行後、発展演出に発展せずに即ハズレを通知する
	0~39(40%)	P3	先読み示唆演出を実行後、即ハズレを通知する
2	50~99(50%)	P1	即ハズレを通知する
	45~49(5%)	P2	煽り演出実行後、発展演出に発展せずに即ハズレを通知する
	0~44(45%)	P3	先読み示唆演出を実行後、即ハズレを通知する
3	50~99(50%)	P1	即ハズレを通知する
	49(1%)	P2	煽り演出実行後、発展演出に発展せずに即ハズレを通知する
	0~48(49%)	P3	先読み示唆演出を実行後、即ハズレを通知する

【図 2 8】

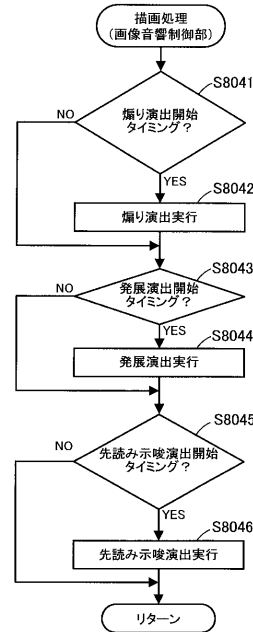
演出タイプ決定テーブルET2-2(変動パターンの識別番号8、保留に大当たりあり用)

保留数	演出乱数	演出タイプ	演出内容
1	10~99(90%)	P1	即ハズレを通知する
	7~9(3%)	P2	煽り演出実行後、発展演出に発展せずに即ハズレを通知する
	0~6(7%)	P3	先読み示唆演出を実行後、即ハズレを通知する
2	10~99(90%)	P1	即ハズレを通知する
	8~9(2%)	P2	煽り演出実行後、発展演出に発展せずに即ハズレを通知する
	0~7(8%)	P3	先読み示唆演出を実行後、即ハズレを通知する
3	10~99(90%)	P1	即ハズレを通知する
	9(1%)	P2	煽り演出実行後、発展演出に発展せずに即ハズレを通知する
	0~8(9%)	P3	先読み示唆演出を実行後、即ハズレを通知する

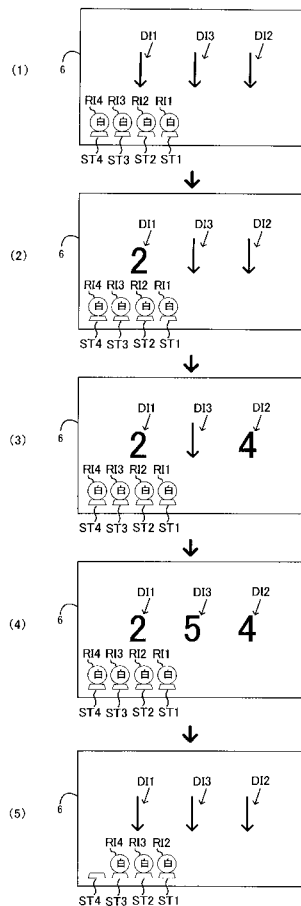
【図 29】



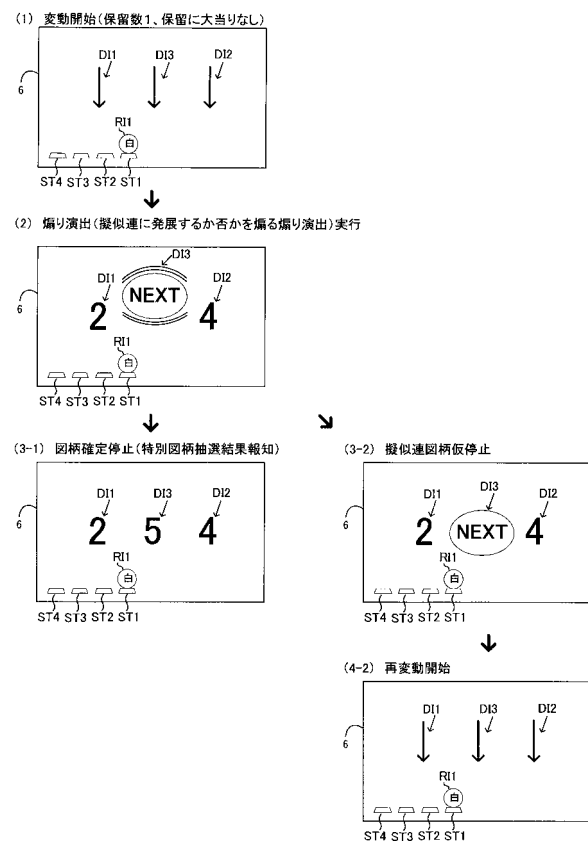
【図 30】



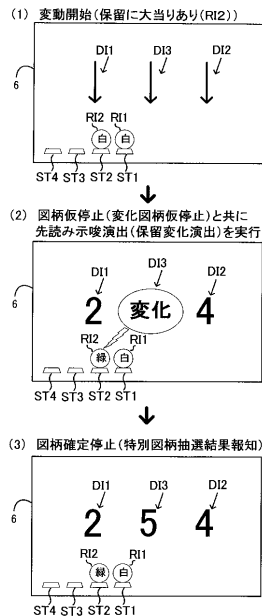
【図 31】



【図 32】



【図 33】



【手続補正書】

【提出日】平成28年8月25日(2016.8.25)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定の領域を遊技球が通過することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を行う特別遊技判定手段と、

所定の演出を実行する演出実行手段と、

前記特別遊技判定が行われる前に、前記特別遊技を行うか否かの事前判定を行う事前判定手段と、

前記所定の領域に対する遊技球の通過状態に応じたレベルの信号を出力するスイッチ手段と、

前記スイッチ手段により出力される信号に基づいて、予め定められた間隔で繰り返し実行される反復処理により、前記所定の領域を遊技球が通過したか否かを判定する判定手段とを備え、

前記所定の領域として、第1の領域と、前記第1の領域とは異なる第2の領域とがあり

前記判定手段は、

前記スイッチ手段により出力された信号のレベルが所定の閾値レベルよりも第1方向に位置すると判定する第1判定、又は、当該信号のレベルが当該所定の閾値レベルまたは当該所定の閾値レベルよりも前記第1方向と反対の第2方向に位置すると判定する第2判

定を行う信号レベル判定手段と、

前記信号レベル判定手段により、第 n (n は自然数) 回目の反復処理において前記第 1 判定が行われてから、第 $n + 1$ 回目の反復処理において前記第 2 判定が複数回行われると、前記所定の領域を遊技球が通過したと判定する通過判定手段とを有し、

前記信号レベル判定手段は、

1 回の反復処理において前記第 1 判定を行うと、当該反復処理で更なる判定は行わず

、

第 n 回目の反復処理において前記第 1 判定を行ってから第 $n + 1$ 回目の反復処理において前記第 2 判定を行うと、当該反復処理で更に 1 回の判定を行い、

前記演出実行手段は、

前記特別遊技判定の結果に基づいて、当該特別遊技判定の結果を示唆する第 1 演出を実行するときと、前記事前判定の結果に基づいて、当該事前判定の結果を示唆する第 2 演出を実行するときとがある、遊技機。

【請求項 2】

前記特別遊技判定の結果に基づいて、前記第 1 演出の演出パターンを決定する演出パターン決定手段を更に備え、

前記演出パターン決定手段は、

少なくとも前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示す第 1 の演出パターンと前記特別遊技が行われないことを示す第 2 の演出パターンとを決定可能であり、

前記演出実行手段は、

前記演出パターン決定手段により前記第 1 の演出パターンが決定されたとき、前記第 1 演出において、前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する特定演出を実行可能であり、

前記演出パターン決定手段により前記第 2 の演出パターンが決定されたとき、前記特定演出を実行しないで前記第 2 演出を実行可能である、請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記第 2 の演出パターンは、少なくとも通常演出パターンと特別演出パターンとを含み

、

前記演出パターン決定手段により前記通常演出パターンが決定されたときよりも前記特別演出パターンが決定されたときの方が、前記第 2 演出が実行され易い、請求項 2 に記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

昨今の遊技機、例えばパチンコ遊技機においては、始動口への遊技球の入賞を検出して大当たり抽選を行う遊技機が一般的である（例えば、非特許文献 1）。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

近年、遊技機において、演算処理内容の増大により演算処理の負荷が増大している。このことから、遊技機において実行される主要な演算処理であるタイマ割り込み処理の実行間隔（割り込み間隔）が長くなっている。これに伴って、タイマ割り込み処理において実行される、始動口等を遊技球が通過したことを判定するための処理の実行間隔も長くなっている。そこで、このような状況においても遊技球の通過の判定を確実に行うことができる

遊技機が求められている。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであって、その主たる目的は、遊技球の通過判定の精度を向上させることができる遊技機を提供することである。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

本発明の一局面に係る遊技機（1）は、

所定の領域を遊技球が通過することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を行う特別遊技判定手段（100）と、

所定の演出を実行する演出実行手段（400、500）と、

前記特別遊技判定が行われる前に、前記特別遊技を行うか否かの事前判定を行う事前判定手段（100）と、

前記所定の領域に対する遊技球の通過状態に応じたレベルの信号を出力するスイッチ手段（近接スイッチ）と、

前記スイッチ手段により出力される信号に基づいて、予め定められた間隔で繰り返し実行される反復処理（タイマ割込み処理）により、前記所定の領域を遊技球が通過したか否かを判定する判定手段とを備え、

前記所定の領域として、第1の領域と、前記第1の領域とは異なる第2の領域とがあり

、
前記判定手段は、

前記スイッチ手段により出力された信号のレベルが所定の閾値レベル（通過判定閾値のレベル）よりも第1方向（OFF方向）に位置すると判定する第1判定（OFF判定）、又は、当該信号のレベルが当該所定の閾値レベルまたは当該所定の閾値レベルよりも前記第1方向と反対の第2方向（ON方向）に位置すると判定する第2判定（ON判定）を行う信号レベル判定手段と、

前記信号レベル判定手段により、第n（nは自然数）回目の反復処理において前記第1判定が行われてから、第n+1回目の反復処理において前記第2判定が複数回行われると、前記所定の領域を遊技球が通過したと判定する通過判定手段とを有し、

前記信号レベル判定手段は、

1回の反復処理において前記第1判定を行うと、当該反復処理で更なる判定は行わず

、
第n回目の反復処理において前記第1判定を行ってから第n+1回目の反復処理において前記第2判定を行うと、当該反復処理で更に1回の判定を行い（図5ご参照）、

前記演出実行手段は、

前記特別遊技判定の結果に基づいて、当該特別遊技判定の結果を示唆する第1演出を実行するときと、前記事前判定の結果に基づいて、当該事前判定の結果を示唆する第2演出を実行するときとがある（図32、33ご参照）。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

また、前記特別遊技判定の結果に基づいて、前記第1演出の演出パターンを決定する演出パターン決定手段を更に備え、

前記演出パターン決定手段は、

少なくとも前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示す第1の演出パターンと前記特別遊技が行われないことを示す第2の演出パターンとを決定可能であり、

前記演出実行手段は、

前記演出パターン決定手段により前記第1の演出パターンが決定されたとき、前記第1演出において、前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する特定演出を実行可能であり、

前記演出パターン決定手段により前記第2の演出パターンが決定されたとき、前記特定演出を実行しないで前記第2演出を実行可能であってもよい。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

また、前記第2の演出パターンは、少なくとも通常演出パターンと特別演出パターンとを含み、

前記演出パターン決定手段により前記通常演出パターンが決定されたときよりも前記特別演出パターンが決定されたときの方が、前記第2演出が実行され易くてもよい。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

本発明によれば、遊技球の通過判定の精度を向上させることができる遊技機を提供することができる。