

(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2010-5202

(P2010-5202A)

(43) 公開日 平成22年1月14日 (2010.1.14)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 315Z
A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 有 請求項の数 2 O L (全 35 頁)

(21) 出願番号 特願2008-169228 (P2008-169228)
(22) 出願日 平成20年6月27日 (2008.6.27)(71) 出願人 000161806
京楽産業. 株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
(74) 代理人 100124316
弁理士 塩田 康弘
(72) 発明者 安部 浩司
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) 2C088 AA33 AA35 AA36 AA42 BA09
CA27

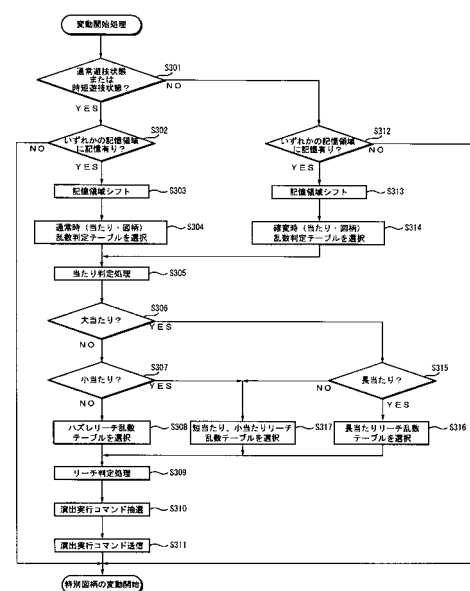
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 複数回の特別図柄の変動表示にわたって実行される関連演出によって、高い演出効果を発揮することができる遊技機を提供することを目的とする。

【解決手段】 変動中に遊技球が第1始動口105および第2始動口120に入球した際には保留球として変動の権利を留保する。この保留球の遊技データは当該保留球の変動表示前に、事前判定手段330が判定する。事前判定手段330の判定の結果、複数の保留球にわたって関連演出が実行される。この事前判定手段330の判定の結果、短当たり遊技または小当たり遊技と判定された場合には関連演出の出現確率が低くなるように設定する。

【選択図】 図13



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

通常遊技状態または該通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技価値を付与する特別遊技状態にて遊技の進行を制御する制御手段と、特別図柄を変動表示させ所定時間経過後に当該変動表示を停止させることにより以後の遊技状態を表示する特別図柄変動表示手段と、遊技球の入球を契機に前記特別図柄変動表示手段による特別図柄の変動表示を開始させる権利を発生させる始動口と、を備え、前記特別図柄の変動表示の開始時に実行される大当たり判定により大当たりに当選することを条件に特別入球口の開放を伴う大当たり遊技の権利を付与し、小当たり判定により小当たりに当選することを条件に前記特別入球口の開放を伴う小当たり遊技の権利を付与する遊技機であって、

10

前記大当たり遊技は、

少なくとも、前記特別入球口の最大開成時間が設定された第 1 の大当たり遊技と、

該第 1 の大当たり遊技よりも前記特別入球口の最大開成時間が短く設定された第 2 の大当たり遊技と、を備え、

前記小当たり遊技は、前記第 1 の大当たり遊技よりも前記特別入球口の最大開成時間が短く設定され、

前記制御手段は、

前記始動口への前記遊技球の入球を契機に遊技データを抽選により取得する遊技データ抽選手段と、

前記特別図柄変動表示手段により特別図柄が変動表示されているときに前記遊技球が前記始動口に入球した個数を記憶して、当該入球を契機とする特別図柄の変動表示の権利を留保する特別図柄保留記憶手段と、

20

前記特別図柄保留記憶手段に前記遊技球の入球が記憶されたとき、当該入球を契機とする特別図柄の変動表示の開始前に、当該入球を契機として前記遊技データ抽選手段により取得された前記遊技データを判定する事前判定手段と、

該事前判定手段による判定結果に基づいて、複数回の前記特別図柄の変動表示にわたる関連演出を制御する演出制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記特別図柄保留記憶手段に留保された前記特別図柄の変動表示の権利が、前記事前判定手段により前記第 2 の大当たり遊技または前記小当たり遊技の権利を付与すると判定されたとき、前記関連演出の出現確率を低く設定してなることを特徴とする遊技機。

30

【請求項 2】

前記制御手段は、

前記特別図柄保留記憶手段に留保された前記特別図柄の変動表示の権利が、前記事前判定手段により前記第 2 の大当たり遊技または前記小当たり遊技の権利を付与すると判定されたとき、前記関連演出を出現させないことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

40

本発明は、遊技球が始動口に入賞することによって大当たりの抽選を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、始動口に遊技球が入球することによって大当たりの抽選を行い、大当たりに当選した場合にはアタッカーが開放状態となって、より多くの賞球が得られる遊技機が知られている。こうした遊技機においては、大当たりへの期待感を遊技者に与えて遊技性を高めるために、液晶画面等からなる図柄表示部に、さまざまな趣向を凝らした演出を交えながら大当たりの抽選結果を表示するようにしている。

【0003】

50

このように、趣向を凝らした演出によって遊技性を高めた遊技機として、例えば特許文献 1 に示すものが知られている。

通常、遊技機は、特別図柄の変動表示中に遊技球が始動口に入球すると、所定個数（4 個）を上限として変動表示の権利（以下「保留球」という）が留保されるとともに、留保された順に保留球の処理がなされる。そして、保留球の処理が順次なされる点に着眼して演出効果を高めたのが、上記特許文献 1 に示す遊技機であるが、この遊技機は以下の特徴を有している。

【0004】

すなわち、一般的な遊技機においては、特別図柄の変動表示中に、図柄表示部においてさまざまな装飾図柄（演出用の図柄）が表示されるが、1 回の特別図柄の変動表示に対して、上記装飾図柄の表示が 1 回行われる。そして、保留球が複数留保された場合には、特別図柄の変動表示が連続して行われることとなり、こうした場合には、図柄表示部においても装飾図柄の表示が連続して行われることとなる。

【0005】

そこで、上記従来の遊技機は、図柄表示部における複数の装飾図柄にわたって、1 つのストーリーが完結するような関連演出（関連装飾図柄の表示）を行うことによって、装飾図柄の 1 回の表示のみで得られる演出効果に比べて、より高い演出効果を発揮するようにしている。例えば、保留球が 3 つある場合には、図柄表示部において、装飾図柄による演出が連続して 3 回行われる。このとき、1 回目の装飾図柄において、ストーリーの序盤に係る演出を行い、続いて 2 回目の装飾図柄には、上記 1 回目の演出の続きであるストーリーの中盤に係る演出を行う。そして、3 回目の装飾図柄において、上記ストーリーが完結する演出を行った後に、最終的に大当たりが確定したことを遊技者に報知する。このように、複数の装飾図柄にわたってストーリーを連続させれば、遊技者の期待感を徐々に高めることができる。したがって、1 回の装飾図柄によって内容が完結する演出に比べて、非常に高い演出効果を発揮することができる。

【0006】

なお、特許文献 2 には、4 種類の当たり種別が設定された遊技機が開示されている。この遊技機は、大当たり（賞球を獲得可能機会が多い、長当たり遊技）確変有、大当たり確変無、小当たり遊技（賞球を獲得可能機会が少ない、短当たり遊技）確変有、小当たり遊技確変無、の 4 種類の当たりが設定されており、この当たりの種類により、当たり種別及び当たり遊技終了後の遊技状態が変化するように構成されている。

【0007】

【特許文献 1】特開 2008-000264 号公報

【特許文献 2】特開 2007-202603 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

上記特許文献 1 に記載のような、複数回の装飾図柄の変動に亘る関連演出を行う遊技機においては、一般的に、大当たり遊技に当選している場合には、関連演出の出現確率が高くなるように構成されており、大当たり遊技に当選していない場合には、関連演出の出現確率が低くなるように構成されている、また、関連演出の出現確率は、一般の演出に比べて低く設定されている。さらに、大当たり遊技に当選する確率は、当選しない確率よりも相対的に低くなっているため、関連演出が出現する確率は低くなっている。したがって、出現確率の低い関連演出が出現すると、遊技者は非常に高い期待感を持って、遊技の結果に注目することになる。

【0009】

上記特許文献 2 に示すように、複数の当たり種別が設定された遊技機において、上記特許文献 1 に示す関連演出を行おうとすると、上記した関連演出特有の演出効果が発揮できなくなってしまう場合がある。

【0010】

例えば、保留球がいくつかある状態で、さらに始動口に入球があり、該入球に係る権利によって、いずれかの当たりが当選した場合には、高い確率で関連演出が開始されることとなる。このとき、小当たり遊技確変有、小当たり遊技確変無のような当たりで当選した場合にも、関連演出が出現しうる。ところが、小当たり遊技確変有、小当たり遊技確変無では、賞球を獲得可能な時間が短くなっており、賞球をほとんど期待できないため、遊技者は当たっていることに気付かないことが多い。このような小当たり遊技に当選した場合に、関連演出が出現してしまうと、関連演出によって当たりとなる演出、ハズレとなる演出のどちらが実行されたのかが、遊技者には分かりづらくなってしまいうため、上記した関連演出特有の演出効果が発揮できなくなってしまう

【0011】

このように、小当たり遊技当選時に出現する関連演出では、かえって遊技者の関連演出に対する期待度を低下させてしまい、演出効果が低下するという課題があった。

【0012】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、複数回の特別図柄の変動表示にわたって実行される関連演出によって、高い演出効果を発揮することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0013】

このような課題を解決するために請求項1に記載の発明は、通常遊技状態または該通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技価値を付与する特別遊技状態にて遊技の進行を制御する制御手段と、特別図柄を変動表示させ所定時間経過後に当該変動表示を停止させることにより以後の遊技状態を表示する特別図柄変動表示手段と、遊技球の入球を契機に前記特別図柄変動表示手段による特別図柄の変動表示を開始させる権利を発生させる始動口と、を備え、前記特別図柄の変動表示の開始時に実行される大当たり判定により大当たりに当選することを条件に特別入球口の開放を伴う大当たり遊技の権利を付与し、小当たり判定により小当たりに当選することを条件に前記特別入球口の開放を伴う小当たり遊技の権利を付与する遊技機であって、前記大当たり遊技は、少なくとも、前記特別入球口の最大開成時間が設定された第1の大当たり遊技と、該第1の大当たり遊技よりも前記特別入球口の最大開成時間が短く設定された第2の大当たり遊技と、を備え、前記小当たり遊技は、前記第1の大当たり遊技よりも前記特別入球口の最大開成時間が短く設定され、前記制御手段は、前記始動口への前記遊技球の入球を契機に遊技データを抽選により取得する遊技データ抽選手段と、前記特別図柄変動表示手段により特別図柄が変動表示されているときに前記遊技球が前記始動口に入球した個数を記憶して、当該入球を契機とする特別図柄の変動表示の権利を留保する特別図柄保留記憶手段と、前記特別図柄保留記憶手段に前記遊技球の入球が記憶されたとき、当該入球を契機とする特別図柄の変動表示の開始前に、当該入球を契機として前記遊技データ抽選手段により取得された前記遊技データを判定する事前判定手段と、該事前判定手段による判定結果に基づいて、複数回の前記特別図柄の変動表示にわたる関連演出を制御する演出制御手段と、を備え、前記制御手段は、前記特別図柄保留記憶手段に留保された前記特別図柄の変動表示の権利が、前記事前判定手段により前記第2の大当たり遊技または前記小当たり遊技の権利を付与すると判定されたとき、前記関連演出の出現確率を低く設定してなることを特徴とする。

【0014】

また、請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の遊技機であって、前記制御手段は、前記特別図柄保留記憶手段に留保された前記特別図柄の変動表示の権利が、前記事前判定手段により前記第2の大当たり遊技または前記小当たり遊技の権利を付与すると判定されたとき、前記関連演出を出現させないことを特徴とする。

【0015】

始動口は、遊技盤に設けられており、この遊技盤に発射された遊技球が入球もしくは通過可能に構成されている。この始動口は、遊技球が入球もしくは通過したことを検出することができるものであれば、その構成は特に限定されるものではない。

10

20

30

40

50

【0016】

上記始動口に遊技球が入球もしくは通過すると、乱数発生手段等により乱数が取得される。そして、この乱数を所定のテーブルに照らし合わせて、大当たり判定（大当たり抽選）を行う。大当たり判定では、第1の大当たり遊技（例えば、長当たり）、第2の大当たり遊技（例えば、短当たり）の権利獲得の有無が判定される。そして、大当たり判定で大当たり遊技の権利が獲得されていない場合には、小当たり判定を行う。小当たり判定では、小当たり遊技の権利獲得の有無が判定される。第1の大当たり遊技とは、特別入球口の開放（大入賞口開閉装置における大入賞口開閉扉を開放する動作）を行うことにより、前記特別入球口に遊技球が入球可能となる遊技であり、前記特別入球口の最大開成時間が設定されている遊技である。また、第2の大当たり遊技とは、特別入球口の開放を行うことにより、前記特別入球口に遊技球が入球可能となる遊技であり、前記特別入球口の最大開成時間が第1の大当たり遊技よりも少なく設定されている遊技である。また、小当たり遊技とは、特別入球口の開放を行うことにより、前記特別入球口に遊技球が入球可能となる遊技であり、前記特別入球口の最大開成時間が第1の大当たり遊技よりも少なく設定されている遊技である。最大開成時間とは、一度の当たり遊技中に特別入球口が開放しうる最大の合計開放時間である（例えば、1度の特別入球口の開放時間が30秒と設定されており最大で15回繰り返されうる場合には最大開成時間は30秒×15回となり、1度の特別入球口の開放が0.1秒と設定されており最大で15回繰り返されうる場合には最大開成時間は0.1秒×15回となる）。なお、特別入球口は、特別入球口に所定の遊技球が入球した場合（例えば9球）、若しくは所定時間が経過した場合に閉鎖される。すなわち、第1の大当たり遊技と、第2の大当たり遊技または小当たり遊技とでは、特別入球口の開放態様が異なり、入球の期待度が異なる。特別図柄とは、すなわち第1の大当たり遊技、第2の大当たり遊技または小当たり遊技の権利獲得の有無を遊技者に報知する図柄のことである。

【0017】

変動表示とは、第1の大当たり遊技、第2の大当たり遊技または小当たり遊技の抽選結果を特別図柄によって遊技者に報知することを意味しており、変動表示を開始してから最終的に所定の特別図柄が停止して、遊技者に抽選結果が表示されるまでには、所定の時間を要する。特別図柄は、最終的に抽選結果が遊技者に報知されればよい。したがって、変動が開始してから最終的に特別図柄が遊技者に表示されるまでの間、つまり変動中における遊技者への表示は必須ではなく、変動中に遊技者に何ら表示がなされない場合も、本発明という変動表示に含まれる。

遊技データとは、乱数発生手段等により取得した乱数値およびこの乱数値に基づくコマンド等を含むものである。

【0018】

始動口に遊技球が入球もしくは通過すると、第1の大当たり遊技、第2の大当たり遊技または小当たり遊技の権利獲得の判定が行われる。この判定結果は、1回ごとに遊技者に報知しなければならない。そして、この判定結果の報知が特別図柄の変動表示であるが、特別図柄の変動表示中には、何らかの演出がなされる。つまり、1回の特別図柄の変動表示に対して、1回の演出が行われる。関連演出というのは、複数回の特別図柄の変動表示にわたって、各演出が何らかのかたちで関連づけられた演出を意味するものである。したがって、複数回の特別図柄の変動表示中に、同じ演出を行ってもよいし、一連の連続するストーリーが展開されるものであってもよい。いずれにしても本発明の関連演出とは、複数の演出に何らかの関連づけがなされているものを広く含むものである。また、関連演出の具体的な内容は特に問わず、図柄表示部における装飾図柄演出、演出役物による役物演出、音声演出やランプ演出等、いずれの演出で行ってもよいし、あるいはこれら各演出を適宜組み合わせで行ってもよい。

【0019】

事前判定手段は、遊技データが取得されたとき、当該遊技データが第1の大当たり遊技、第2の大当たり遊技または小当たり遊技に当選しているか否かを判定する。事前判定手

段は、少なくとも第1保留データを判定すればよく、第2保留データについては、事前判定を行ってもよいし行わなくてもよい。この事前判定は、当該判定が行われる遊技データに基づいて特別図柄の変動表示が開始される前であって、しかも、上記関連演出が実施可能なタイミングであれば、その詳細なタイミングは特に問わないが、第1保留データが記憶された時点で事前判定を行うことが望ましい。

【0020】

演出制御手段は、特別図柄変動表示手段において特別図柄が変動表示されている間に、図柄表示部による装飾図柄演出（映像による演出）、演出役物による役物演出、音声演出、ランプ演出等、さまざまな演出を制御する。このように制御される演出の中には、上記関連演出が含まれるが、この関連演出は、第1保留データおよび第2保留データの双方が記憶され、かつ、特別遊技状態へ移行する権利を獲得する遊技データが第1保留データに含まれている場合に出現する。ただし、関連演出は、上記の場合にのみ出現するようにしてもよいし、上記の場合に加えて、他の場合にも出現するようにしてもよい。また、関連演出は、上記の場合に必ず出現しなければならないわけではなく、上記の条件を満たす場合に、予め設定された頻度で出現するようにしても構わない。

【発明の効果】

【0021】

請求項1に記載の発明に係る遊技機によれば、制御手段は、特別図柄保留記憶手段に留保された特別図柄の変動表示の権利が、事前判定手段による判定結果により短当たり遊技または小当たり遊技に当選したと判定されたときに関連演出の出現確率を低くする。すなわち、第2の大当たり遊技または小当たり遊技出現時には関連演出が実行される確率が低くなり、関連演出が出現したときの遊技者の第1の大当たり遊技に対する期待度を向上させて関連演出による高い演出効果を発揮することができる。

【0022】

請求項2に記載の発明に係る遊技機によれば、特別図柄保留記憶手段に留保された特別図柄の変動表示の権利が、事前判定手段による判定結果により短当たり遊技または小当たり遊技に当選したと判定されたときに関連演出を出現させない。このため、第1の大当たり遊技またはハズレのときのみ関連演出が出現するようになり、請求項1に記載の発明の効果に加え、関連演出が出現したときの遊技者の第1の大当たり遊技に対する期待度をさらに向上させて関連演出による高い演出効果を発揮することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0023】

以下、本発明の実施形態について図面を参照して詳細に説明する。

【0024】

図1は、本発明に係る遊技機の一実施形態を示す正面図である。遊技機1は、遊技盤101を備え、遊技盤101の右下部には、発射部（図3における符号292を参照）が配置されている。発射部の駆動によって発射された遊技球は、レール102a、102b間を上昇して遊技盤101の上部に達した後、遊技領域103内を流下する。遊技領域103には、図示を省略する複数の釘が植設され、遊技球の当接した釘の左右の経路に遊技球を振り分けて流下させる。また、遊技領域103には、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車や、通過ゲート、普通入賞口等が配設されている。

【0025】

遊技盤101の遊技領域103の中央部分には、図柄表示部104が配置されている。図柄表示部104としては、例えば、液晶表示器（LCD）が用いられる。図柄表示部104の下方には、遊技領域103に向けて発射された遊技球を受入れ可能な第1始動口105が配置されている。第1始動口105の下方には、一对の可動片120aを有する第2始動口120が配置されている。第2始動口120は、一对の可動片120aが閉状態であるときは遊技球を受入れることが不可能または受入れ困難に構成されており、この一对の可動片120aが開状態であるときは、第1始動口105よりも遊技球の受入れが容易となる。

10

20

30

40

50

【0026】

図柄表示部104の左側には、入賞ゲート106が配設されている。入賞ゲート106は、遊技球の通過を検出し、第2始動口120を所定時間だけ開放させる抽選を行うために設けられる。

【0027】

図2は、第2始動口120の動作を説明するための図であり、図2(a)は第2始動口120の一对の可動片102aが「閉」の第1の状態を示し、図2(b)は一对の可動片102aが「開」の第2の状態を示している。図2本実施形態における第2始動口120は、図2(a)に示すように、常時は第2始動口120の一对の可動片102aが「閉」の状態に制御されており、遊技盤103を流下する遊技球の入球が不可能なように構成されている。

10

【0028】

そして、遊技球の入賞ゲート106の通過を契機に、後述する普通図柄抽選手段360による抽選が実行され、抽選結果が当たりのときに、図2(b)に示すように、一对の可動片120aが所定時間（遊技状態に応じて異なる）あるいは所定個数の遊技球が第2始動口106に入球するまで「開」の状態に制御される。本実施形態においては、「開」の状態の第2始動口は、第1始動口105よりも2〜3倍程度、遊技球を受け入れ易く（遊技球の入球の機会が多く）なるように構成されている。

【0029】

図柄表示部104の側部や下方等には普通入賞口107が配設されている。普通入賞口107に遊技球が入賞すると、普通入賞時の賞球数（例えば10個）の賞球の払い出しが行われる。遊技領域103の最下部には、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を回収する回収口108が設けられている。

20

【0030】

図柄表示部104の右下には、後述する第1特別図柄抽選手段300による抽選結果を表示する第1特別図柄表示器84、第2特別図柄抽選手段320による抽選結果を表示する第2特別図柄表示器86、第1特別図柄抽選手段300による抽選の保留数を表示する第1特別図柄保留表示器88および第2特別図柄抽選手段320による抽選の保留数を表示する第2特別図柄保留表示器90が設けられている。また、普通図柄抽選手段360による抽選結果を表示する普通図柄表示器82と、普通図柄抽選手段360による抽選の保留数を表示する普通図柄保留表示器92とが設けられている。

30

【0031】

これらの各表示器82、84、86、88、90および92は、例えば、発光ダイオード（LED）等で構成されており、このLEDの点灯態様によって、第1特別図柄抽選手段300による抽選結果、第2特別図柄抽選手段320による抽選結果、普通図柄抽選手段360による抽選結果、第1特別図柄抽選手段300による抽選の保留数、第2特別図柄抽選手段320による抽選の保留数および普通図柄抽選手段360による抽選の保留数が報知される。なお、第1特別図柄抽選手段300による抽選の「保留数（保留球）」とは、第1特別図柄表示器84において第1特別図柄が変動表示されているときに遊技球が第1始動口105に入球した個数（入球数の記憶）であり、後述する第1特別図柄保留記憶手段401に記憶されている、第1始動口105への入球を契機とする第1特別図柄の変動表示の留保されている権利の数である。同様に、第2特別図柄抽選手段320による抽選の「保留数」とは、第2特別図柄表示器86において第2特別図柄が変動表示されているときに遊技球が第2始動口120に入球した個数（入球数の記憶）であり、後述する第2特別図柄保留記憶手段402に記憶されている、第2始動口120への入球を契機とする第2特別図柄の変動表示の留保されている権利の数であり、普通図柄抽選手段360による抽選の「保留数」とは、普通図柄表示器92において普通図柄が変動表示されているときに遊技球が入賞ゲート106を通過した個数（通過数の記憶）であり、後述する普通図柄保留記憶手段403に記憶されている、入賞ゲート106の通過を契機とする普通図柄の変動表示の留保されている権利の数である。

40

50

【0032】

上述した図柄表示部104は、特定の入賞口（本実施形態においては、第1始動口105及び第2始動口120）に遊技球が入賞したとき（始動入賞時）に、複数の図柄の表示の変動を開始させ、所定時間後に図柄の変動を停止させる。この停止時の図柄の組合せが予め設定された特定の図柄の組合せ（例えば、「777」、「377」が揃う）となったとき、当たり遊技となる。なお、当たり遊技には、例えば、第1の大当たり遊技となる長当たり遊技および第2の大当たり遊技となる短当たり遊技、並びに小当たり遊技などの当たり種類が存在する。なお、本実施形態において、「長当たりおよび短当たり」を「大当たり」と総称し、「長当たり遊技および短当たり遊技」を「大当たり遊技」と総称する。当たり遊技のとき、下方に位置する大入賞口開閉装置109における大入賞口開閉扉109aを一定の期間開放する動作（特別入球口の開放動作）を所定回数（例えば、15回または2回）繰り返し、入賞した遊技球に対応した数の賞球を払い出す。また、第1特別図柄表示器84は、第1始動口105に遊技球が入賞したことにより第1特別図柄の表示を変動させ、第2特別図柄表示器86は、第2始動口120に遊技球が入賞したことにより第2特別図柄の表示を変動させる。本実施形態においては、第1始動口105および第2始動口の双方に遊技球が入賞した場合、図柄表示部104では、第1特別図柄または第2特別図柄のいずれか早く入賞した特別図柄の変動表示が開始され、他方の入賞による特別図柄の変動表示の権利は留保される。

【0033】

遊技盤101の遊技領域103の外周部分には、枠部材110が設けられている。枠部材110は、遊技盤101の上下左右の4辺において遊技領域103の周囲を囲む形状を有している。また、枠部材110は、遊技盤101の盤面から遊技者側に突出する形状を有している。これにより、本実施の形態の遊技機を、枠部材110を備えていない他機種種の遊技機よりも目立たせることができる。遊技機を目立たせることにより、遊技機の稼働率の向上を図るとともに、遊技機に対する不正行為に対する抑止力の強化を図ることができる。

【0034】

枠部材110において、遊技領域103の上側および下側となる2辺には、演出ライト111（ランプユニット）が設けられている。演出ライト111は、それぞれ、複数のライト112を備えている。各ライト112は、遊技機の正面にいる遊技者を照射し、その照射位置が遊技者の頭上から腹部に沿って移動するように、光の照射方向を上下方向に変更することができる。各ライト112は、演出ライト111に設けられたモータ（図示せず）によって、光の照射方向を上下方向に変更するように駆動される。

【0035】

また、各ライト112は、遊技機の周囲を照射し、その照射位置が遊技機を基準にして円をなすように、光の照射方向を回転させることができる。各ライト112は、演出ライト111に設けられたモータによって、光の照射方向を回転させるように駆動される。各ライト112から光の照射方向を回転させるように駆動するモータは、各ライト112からの光の照射方向を上下方向に変更するモータとは別のモータである。

【0036】

演出ライト111は、各ライト112から照射される光の照射方向を、上下方向に変更しながら回転させることにより、演出ライト111全体から照射する光の照射方向を3次元に変更することができる。

【0037】

光の照射方向は、たとえば、当たり遊技となった場合に変更させる。これにより、遊技者および遊技機の周囲を順次照射して、遊技機が当たり遊技となっていることを周囲に知らしめることができ、当たり遊技となった遊技者の注目度を高めることができる。

【0038】

これによって、遊技者に対して、注目されていることによる高揚感を与え、本実施形態に係る遊技機を継続あるいは繰り返して利用させ、遊技機の稼働率の向上を図ることがで

きる。

【0039】

枠部材110において、遊技領域103の下側となる辺には、遊技球が供給される受け皿ユニット119が設けられている。この受け皿ユニット119には、貸し玉装置から貸し出される遊技球および遊技盤101に発射された遊技球の入賞口への入賞に伴う賞球が供給される。

【0040】

枠部材110の下部位置には、操作ハンドル113が配置されている。操作ハンドル113は、上記の発射部292の駆動によって遊技球を発射させる際に、遊技者によって操作される。操作ハンドル113は、上記の枠部材110と同様に、遊技盤101の盤面から遊技者側に突出する形状を有している。

10

【0041】

操作ハンドル113は、発射部292を駆動させて遊技球を発射させる発射指示部材114を備えている。発射指示部材114は、操作ハンドル113の外周部において、遊技者から見て右回りに回転可能に設けられている。発射部292は、発射指示部材114が遊技者によって直接操作されている場合に、遊技球を発射させる。公知の技術であるため説明を省略するが、操作ハンドル113には、遊技者が発射指示部材114を直接操作していることを検出するセンサなどが設けられている。

【0042】

図柄表示部104の上側および側方（図1においては紙面右側）には、演出用の役物（以下、「演出役物」という）115、116が設けられている。本実施形態における演出役物115、116は、日本刀の一部（鐔の周辺）を模式的にあらわしている。演出役物115、116は、鞘から刀身を抜き、抜いた刀身を再び鞘に戻すかの如くに、演出役物115、116の長手方向に沿って移動可能に設けられている。

20

【0043】

演出役物115は、ソレノイドによって駆動され、演出役物116は、モータによって駆動される。同様の演出役物115、116を異なる種類の駆動源によって駆動することにより、演出役物115、116それぞれに独自の動作を実行させることができ、これによって演出効果を増大させることができる。

【0044】

枠部材110において、遊技領域103の下側となる辺には、遊技者による操作を受け付けるチャンスボタン117が設けられている。チャンスボタン117の操作は、たとえば、遊技中における特定のリーチ演出に際し、チャンスボタン117の操作を促すガイダンスが表示されている間有効となる。

30

【0045】

また、枠部材110において、チャンスボタン117の隣には、十字キー118が設けられている。この十字キー118もチャンスボタン117と同様に、遊技中における特定のリーチ演出や通常の演出等に際して使用可能とすることで、演出に面白みを付加することができる。

【0046】

加えて、枠部材110には、演出効果音、または不正を知らしめる音声を出力するスピーカ（図3における符号277を参照）が組み込まれている。

40

【0047】

このスピーカ277は高音・中音・低音の領域を出力できるタイプのもので、通常演出時は高音・中音・低音をバランス良く出力するが、特別演出時または不正等があった場合には、周りに良く聞こえるように高音領域を高く出力するように制御されている。

【0048】

図3は、遊技機1の制御部の内部構成を示すブロック図である。制御部200は、複数の制御基板により構成されている。図示の例では、主制御基板201と、副制御基板202と、賞球制御基板203と、ランプ制御基板206とで構成されている。

50

【0049】

主制御基板201は遊技機の遊技に係る基本動作を制御し、ROM201bに記憶されたプログラムに基づき、遊技内容の進行に伴う基本処理を実行するCPU201aと、CPU201aの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能するRAM201c等を備えて構成される。

【0050】

この主制御基板201の入力側には、第1始動口105に入賞した入賞球を検出する第1始動口検出部221と、第2始動口120に入賞した入賞球を検出する第2始動口検出部225と、入賞ゲート106を通過した遊技球を検出するゲート検出部222と、普通入賞口107に入賞した遊技球を検出する普通入賞口検出部223と、大入賞口開閉装置109に入賞した入賞球を検出する大入賞口検出部224と、が接続されている。

10

【0051】

またこの主制御基板201の出力側には、大入賞口開閉部231が接続され、大入賞口開閉装置109の開閉を制御する。大入賞口開閉部231は、当たり時に大入賞口開閉装置109を一定期間開放する機能であり、大入賞口開閉ソレノイド109b（詳細な図示はしない）等のソレノイドを用いて構成される。この当たりは、生成した乱数に基づき所定の確率で発生するよう予めプログラムされている。

【0052】

副制御基板202の入力側には、上記のチャンスボタン117が操作されたことを検出するチャンスボタン検出部220が接続されている。

20

【0053】

副制御基板202は、遊技中における副制御をおこなう。この副制御基板202は、主制御基板201より送信される演出コマンドに基づき、演出の抽選及び演出処理を実行するCPU202aと、プログラム及び演出パターンを記憶するROM202bと、CPU202aの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能するRAM202c等を備えて構成される。

【0054】

この副制御基板202は、主制御基板201より送信される演出コマンドを受信し、CPU202aは、この演出コマンドに基づき、演出背景パターン、リーチ演出パターン、登場キャラクター等の演出内容を抽選により確定し、この演出確定コマンドを、図柄表示部104、スピーカ277、あるいはランプ制御基板206を介してランプ262、演出ライト111、役物部254等に送信して遊技における演出に係る制御を行う。

30

【0055】

また、このCPU202aは、抽選により確定した演出パターンを過去の所定回数の変動の演出パターンと比較して、主制御基板201より送信される演出コマンドの範中で連続して同一の演出パターンを発生させないように制御する機能を備えてなるものであってもよい。

【0056】

副制御基板202の出力側には、図柄表示部104が接続されており、副制御基板202は、上述した演出確定コマンドに基づく演出処理を図柄表示部104に実行させる機能も有する。即ち、副制御基板202におけるCPU202aは、演出確定コマンドに基づき演出処理を実行し、ROM202bは背景画像、図柄画像、キャラクター画像など各種画像データを記憶し、RAM202cはCPU202aの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。そして、副制御基板202は、図柄表示部104に表示させる画像データを書き込むVRAM202dをさらに備えて構成される。

40

【0057】

そして通常、CPU202aがROM202bに記憶されたプログラムを読み込んで、背景画像表示処理、図柄画像表示及び変動処理、キャラクター画像表示処理など各種画像処理を実行し、必要な画像データをROM204bから読み出してVRAM202dに書き込む。背景画像、図柄画像、キャラクター画像は、表示画面上において図柄表示部10

50

4に重畳表示される。即ち、図柄画像やキャラクター画像は背景画像よりも手前に見えるように表示される。この場合、同一位置に背景画像と図柄画像が重なる場合、Zバッファ法など周知の陰面消去法により各画像データのZバッファのZ値を参照することで、図柄画像を優先してVRAM202dに記憶させる。

【0058】

また副制御基板202の出力側には、スピーカ277が接続されており、副制御基板202は、上述した演出確定コマンドに基づく演出処理として音声出力制御する機能も有する。即ち、副制御基板202における、CPU202aは演出確定コマンドに基づき音声処理を実行し、ROM202bは各種音声データを記憶し、RAM202cはCPU202aの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

10

【0059】

各種演出が実行される際に、演出確定コマンドに基づき、CPU202aがROM202bに記憶されたプログラムを読み込んで、演出効果音処理などの各種音声出力処理を実行しスピーカ277より音声出力を行う。

【0060】

また副制御基板202の出力側には、ランプ262、演出ライト111及び役物部254を制御するランプ制御基板206を備えている。

【0061】

ランプ制御基板206は、副制御基板202より送信された演出確定コマンドに基づき演出処理を実行するCPU206aと、各種演出パターンデータを記憶するROM206bと、CPU206aの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能するRAM206c等を備えて構成される。

20

【0062】

ランプ制御基板206は、副制御基板202より送信された演出確定コマンドに基づき、遊技盤101や台枠等に設けられている各種ランプ262に対する点灯制御等を行い、また、演出ライト111における複数のライト112に対する点灯制御等を行い、各ライト112からの光の照射方向を変更するためにモータに対する駆動制御等を行う。

【0063】

ランプ制御基板206は、副制御基板202より送信された演出確定コマンドに基づき、役物部254に対しては、演出役物116を動作させるソレノイドに対する駆動制御等を行い、演出役物116を動作させるモータに対する駆動制御等を行う。

30

【0064】

また、上記主制御基板201には賞球制御基板203が双方向にて送信可能に接続されている。賞球制御基板203は、ROM282に記憶されたプログラムに基づき、賞球制御を行う。この賞球制御基板203は、賞球制御の処理を実行するCPU281と、CPU281の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能するRAM283等を備えて構成される。

【0065】

賞球制御基板203は、接続される払出部291に対して入賞時の賞球数を払い出す制御を行う。また、発射部292に対する遊技球の発射の操作を検出し、遊技球の発射を制御する。払出部291は、遊技球の貯留部から所定数を払い出すためのモータ等からなる。

40

【0066】

賞球制御基板203は、この払出部291に対して、各入賞口（第1始動口105、第2始動口120、普通入賞口107、大入賞口開閉装置109）に入賞した遊技球に対応した賞球数を払い出す制御を行う。発射部292は、遊技のための遊技球を発射するものであり、遊技者による遊技操作を検出するセンサ（図示しない）と、遊技球を発射させるソレノイド等（図示しない）を備える。賞球制御基板203は、発射部292のセンサにより遊技操作を検出すると、検出された遊技操作に対応してソレノイド等を駆動させて遊技球を間欠的に発射させ、遊技盤101の遊技領域103に遊技球を送り出す。

50

【0067】

これら主制御基板201、副制御基板202、賞球制御基板203およびランプ制御基板206を備えた制御部200は、本実施形態における制御手段である。

【0068】

次に、図4を参照して、主制御基板および副制御基板の機能的な構成について説明する。図4は、主制御基板201および副制御基板202の機能的な構成を概略的に示す機能ブロック図である。

【0069】

図4に示すように、主制御基板201は、CPU201a、ROM201b及びRAM201cを備えている。

10

【0070】

ROM201bは、第1特別図柄抽選手段300と、第1特別図柄表示制御手段301と、第1特別図柄変動制御手段302と、第1乱数判定手段303と、第2特別図柄抽選手段320と、第2特別図柄表示制御手段321と、第2特別図柄変動制御手段322と、第2乱数判定手段323と、事前判定手段330と、普通図柄抽選手段360と、普通図柄表示制御手段361と、普通図柄変動制御手段362と、普通図柄抽選結果判定手段363と、大当たり遊技制御手段340と、小当たり遊技制御手段341と、確変遊技制御手段342と、時短遊技制御手段343と、通常遊技制御手段344と、を備えている。

【0071】

20

第1特別図柄抽選手段300は、遊技球が第1始動口105に入賞して第1始動口検出部221により入球が検出されたとき、予め用意された乱数値（例えば、0～600）の中からいずれかの乱数を取得する。ここで取得される乱数値には、当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数が含まれている。本実施形態において、第1特別図柄抽選手段300は遊技データ抽選手段であり、抽出された「当たり乱数」、「図柄乱数」、「リーチ乱数」は遊技データである。ここで、当たり乱数は当たり抽選の結果が当たりか否かを判定するための乱数であり、図柄乱数は大当たりの種類（長当たり遊技、短当たり遊技、確変遊技、時短遊技等）を判定するための乱数である。そして、リーチ乱数はリーチ演出をするか否かを判定するための乱数である。

【0072】

30

第1特別図柄変動制御手段302は、第1特別図柄の変動表示を制御するプログラムであり、主として、後述する演出乱数により決定される第1特別図柄の変動時間に従って図柄変動を制御する。

【0073】

第1特別図柄表示制御手段301は、第1特別図柄変動制御手段302により制御される第1特別図柄の図柄変動を第1特別図柄表示器84に表示させる処理を行う。

【0074】

第1乱数判定手段303は、第1特別図柄抽選手段300により取得された当たり乱数が「大当たり」に当選しているか否かを判定する。この判定により、「大当たり」に当選した場合は、第1特別図柄抽選手段300は、図柄乱数とリーチ乱数を抽選により取得する処理を行い、「大当たり」に当選していない場合は、「小当たり遊技」に当選しているか否かを判定した後、図柄乱数の抽選を行わずにリーチ乱数を抽選により取得する処理を行う。

40

【0075】

第2特別図柄抽選手段320は、遊技球が第2始動口120に入賞して第2始動口検出部225により入球が検出されたとき、予め用意された乱数値（例えば、0～600）の中からいずれかの乱数を取得する。ここで取得される乱数値には、当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数が含まれている。本実施形態において、第2特別図柄抽選手段320は遊技データ抽選手段であり、抽出された「当たり乱数」、「図柄乱数」、「リーチ乱数」は遊技データである。

50

【0076】

第2特別図柄変動制御手段322は、第2特別図柄の変動表示を制御するプログラムであり、主として、後述する演出乱数により決定される第2特別図柄の変動時間に従って図柄変動を制御する。

【0077】

第2特別図柄表示制御手段321は、第2特別図柄変動制御手段322により制御される第2特別図柄の図柄変動を第2特別図柄表示器86に表示させる処理を行う。

【0078】

第2乱数判定手段323は、第2特別図柄抽選手段320により取得された当たり乱数が「大当たり」に当選しているか否かを判定する。この判定により、「大当たり」に当選した場合は、第2特別図柄抽選手段320は、図柄乱数とリーチ乱数を抽選により取得する処理を行い、「大当たり」に当選していない場合は、「小当たり遊技」に当選しているか否かを判定した後、図柄乱数の抽選を行わずにリーチ乱数を抽選により取得する処理を行う。

【0079】

事前判定手段330は、第1特別図柄抽選手段300、第2特別図柄抽選手段320の抽選処理により取得された乱数値を、予め設定された判定テーブルを参照して判定し、判定結果を制御コマンドとともに副制御基板202に送信する処理を行う。本実施形態において、事前判定手段330は、第1乱数判定手段303、第2乱数判定手段323の処理により各抽選手段300、320が大当たり乱数を参照し、大当たりに当選しているか否かを判定し、大当たりに当選しているときは、大当たりの制御コマンドと、図柄乱数判定テーブルを参照して判定された当たりの種類（長当たり遊技、短当たり遊技、確変遊技、時短遊技等）の制御コマンドを副制御基板202に送信する。そして、大当たりに当選していないときには、「小当たり遊技」に当選しているか否かを判定し、「小当たり遊技」に当選しているときは、小当たり遊技の制御コマンドと、リーチ乱数判定テーブルを参照して、取得されたリーチ乱数の判定結果に基づく制御コマンドを副制御基板202に送信する。また、「小当たり遊技」に当選していない場合は、ハズレの制御コマンドと、リーチ乱数判定テーブルを参照して、取得されたリーチ乱数の判定結果に基づく制御コマンドを副制御基板202に送信する。

【0080】

普通図柄抽選手段360は、遊技球が入賞ゲート106を通過してゲート検出部222により通過が検出されたとき、予め用意された乱数値（例えば、0～100）の中から1つの乱数を取得する。ここで取得される乱数値は、当たり抽選の結果が当たりか否かを判定するための乱数である。

普通図柄変動制御手段362は、普通図柄の変動表示を制御するプログラムであり、遊技状態により決定される普通図柄の変動時間に従って図柄変動を制御する。

【0081】

普通図柄表示制御手段361は、普通図柄変動制御手段362により制御される普通図柄の図柄変動を第1特別図柄表示器84に表示させる処理を行う。

【0082】

普通図柄抽選結果判定手段363は、普通図柄抽選手段360により取得された上記乱数値（抽選結果）を当たり判定テーブルを参照して当たりか否かを判定し、当たりのときに第2始動口120の可動片120aを所定時間開放させるために第2始動口開閉ソレノイド120bを制御する。

【0083】

普通図柄抽選結果判定手段363は、判定した抽選結果が当たりであるときに、第2始動口開閉ソレノイド120bを作動させて一对の可動片120aを開閉動作させる。一对の可動片120aが開閉動作すると、第2始動口120に遊技球が入賞し易くなる。なお、一对の可動片120aが閉状態であるときは、第2始動口120への遊技球の入賞が不可能であるか、または、第2始動口120への遊技球の入賞が第1始動口105への遊技

10

20

30

40

50

球の入賞よりも困難であるものの、一对の可動片 1 2 0 a が開状態であるときは、第 2 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞は、第 1 始動口 1 0 5 への遊技球の入賞よりも容易となる。

【0084】

大当たり遊技制御手段 3 4 0 は、長当たり遊技制御手段 3 4 0 a 及び短当たり遊技制御手段 3 4 0 b を備えており、第 1 特別図柄抽選手段 3 0 0 または第 2 特別図柄抽選手段 3 2 0 により取得された当たり乱数の判定結果に基づいて、大当たり遊技の進行を制御する。例えば、長当たり遊技に当選したと判定されると長当たり遊技制御手段 3 4 0 a によって長当たり遊技が実行され、短当たり遊技に当選したと判定されると短当たり遊技制御手段 3 4 0 b によって短当たり遊技が実行される。

【0085】

小当たり遊技制御手段 3 4 1 は、第 1 特別図柄抽選手段 3 0 0 または第 2 特別図柄抽選手段 3 2 0 により取得された当たり乱数の判定結果に基づいて、小当たり遊技の進行を制御する。

【0086】

本実施形態において、長当たり遊技は、大入賞口開閉装置 1 0 9 の開閉動作を計 1 5 ラウンドにわたって行う、賞球を獲得可能機会が多い遊技である。短当たり遊技は、大入賞口開閉装置 1 0 9 の開閉動作を 2 ラウンド行う、賞球を獲得可能機会が少ない遊技である。小当たり遊技は、大入賞口開閉装置 1 0 9 の開閉動作を 2 ラウンド行う遊技である。また、短当たり遊技と小当たり遊技とでは、大入賞口開閉装置 1 0 9 における大入賞口開閉扉 1 0 9 a の動作態様が同じであるが、短当たり遊技に当選した場合は、後述する確変遊技状態、時短遊技状態及び通常遊技状態への移行契機となり、小当たり遊技に当選した場合は遊技状態の移行契機とならない。また、それぞれの当たり遊技には、当たり種別によって特別入球口の最大開成時間が設定されている。最大開成時間とは、一度の当たり遊技中に特別入球口が開放しうる最大の合計開放時間である（例えば、長当たり遊技では特別入球口の開放時間が最大 3 0 秒×1 5 回、短当たり遊技では特別入球口の開放時間が最大 0. 1 秒×1 5 回、小当たり遊技では特別入球口の開放時間が最大 0. 1 秒×1 5 回）。このように、長当たり遊技と、短当たり遊技または小当たり遊技とでは、特別入球口の開放時間（開放態様）が異なるため、賞球の獲得期待度が異なる。

【0087】

確変遊技制御手段 3 4 2 は、長当たり遊技または短当たり遊技が実行されたのちの遊技において、第 1 特別図柄抽選手段 3 0 0 および第 2 特別図柄抽選手段 3 2 0 による抽選において大当たりへの当選確率が高確率に変動された特別遊技状態における遊技の進行を制御する。

【0088】

「確率変動」とは、当たり乱数の当選確率を通常遊技状態の当選確率の 1 0 倍程度に変動させることであり、したがって、確率変動状態は、当たり乱数が「当たり」の判定に高確率で当選する特別遊技状態である。以下、「確率変動」を「確変」と称することがある。

【0089】

時短遊技制御手段 3 4 3 は、普通図柄抽選手段 3 6 0 による抽選において抽選時間が短縮（時短）された特別遊技状態における遊技の進行を制御する。なお、確変遊技状態のとき、確変遊技制御手段 3 4 2 による確変遊技と併せて時短遊技制御手段 3 4 3 による時短遊技が行われる。

【0090】

本実施形態において、「時短遊技状態」とは、普通図柄抽選結果判定手段 3 6 3 による当たり判定が、普通図柄時短時当たり判定用テーブルに基づいて行われる遊技状態を意味する。ここで、普通図柄時短時当たり判定用テーブルは、普通図柄通常時当たり判定用テーブルよりも抽選時間が短く設定されている。なお、普通図柄通常時当たり判定用テーブルおよび普通図柄時短時当たり判定用テーブル（ともに図示しない）はいずれも「当たり」の当選確率が例えば 9 0 % と高く設定されている。従って、普通図柄抽選手段 3 6 0 に

10

20

30

40

50

よる当たり判定が普通図柄時短時当たり判定用テーブルに基づいて行われるとき、一対の可動片120aの開閉動作が頻繁に行われることとなり、第2始動口120に遊技球が入賞し易くなる。第2始動口120に遊技球が入賞すると払出部291によって所定個数の遊技球が払い出されるので、時短遊技状態中は、遊技球を極力減らすことなく遊技を行うことができる。

【0091】

通常遊技制御手段344は、通常遊技状態における遊技の進行を統括して制御するプログラムである。なお、通常遊技状態とは、上記した確変遊技状態、時短遊技状態等の特別遊技状態でない遊技状態である。

【0092】

主制御基板201のRAM201bは、第1特別図柄保留記憶手段401、第2特別図柄保留記憶手段402、普通図柄保留記憶手段403、遊技状態記憶手段404、保留順序記憶手段406等の記憶領域を備えている。これらの記憶領域に記憶されるデータは、遊技の進行に伴って、随時更新して書き替え（記憶）される。

【0093】

第1特別図柄保留記憶手段401には、特別図柄が変動表示中に第1始動口105に入球したとき、第1特別図柄抽選手段300により取得した遊技データ（乱数の組）が記憶され、この記憶された遊技データ（以下、保留データという）による特別図柄の変動表示の開始により、当該保留データを消去する処理が行われる。第1特別図柄保留記憶手段401は、本実施形態における第1特別図柄保留記憶手段である。

【0094】

第2特別図柄保留記憶手段402には、特別図柄が変動表示中に第2始動口120に入球したとき、第2特別図柄抽選手段320により取得した遊技データ（乱数の組）が記憶され、この記憶された遊技データ（以下、保留データという）による特別図柄の変動表示の開始により、当該保留データを消去する処理が行われる。第2特別図柄保留記憶手段402は、本実施形態における第2特別図柄保留記憶手段である。

【0095】

普通図柄保留記憶手段403には、普通図柄が変動表示中に入賞ゲートを通過した遊技球の個数に係る保留データが記憶され、記憶された保留データによる普通図柄の変動表示の開始により、当該保留データを消去する処理が行われる。

【0096】

遊技状態記憶手段404には、現在の遊技状態を示す状態データが記憶され、この遊技状態データは遊技状態の移行に伴って更新して記憶される。

【0097】

保留順序記憶手段には、第1始動口105及び第2始動口120への入賞に係る権利が留保されたとき、その入賞（入球）順序に係るデータが入賞した始動口の種別を識別するデータとともに記憶される。この保留順序記憶手段406に記憶されたデータは、CPU201aの制御により副制御基板202に送信される。

【0098】

副制御基板202は、CPU202a、ROM202b、RAM202c及びVRAM202dを備えている。

【0099】

ROM202bは、演出抽選手段501と、演出制御手段502とを備えている。

【0100】

演出抽選手段501は、主制御基板201から送信される事前判定手段330による判定結果データと制御コマンド及び当該変動の開始時に主制御基板から送信される演出コマンドに基づいて、抽選により実行する演出を決定する処理を行う。

【0101】

演出制御手段502は、演出抽選手段501により決定された演出を、図柄表示部104、スピーカ277、ランプ262、演出ライト111、役物部254等の演出装置に実

10

20

30

40

50

行させる制御を行う。

【0102】

副制御基板202のRAM202bは、第1演出データ保留記憶手段510、第2演出データ保留記憶手段511、保留順序記憶手段513等の記憶領域を備えている。これらの記憶領域に記憶されるデータは、遊技の進行に伴って、随時更新して書き換え（記憶）される。

【0103】

第1演出データ保留記憶手段510は、主制御基板201から送信される、第1特別図柄抽選手段300により取得された遊技データの事前判定手段330により決定された演出コマンドが記憶される記憶領域である。この第1演出データ保留記憶手段510に保留して記憶された演出コマンドは、演出制御手段502により当該演出コマンドに基づく演出が実行されると、CPU202bの制御により消去される。

10

【0104】

第2演出データ保留記憶手段511は、主制御基板201から送信される、第2特別図柄抽選手段320により取得された遊技データの事前判定手段330により決定された演出コマンドが記憶される記憶領域である。この第2演出データ保留記憶手段511に保留して記憶された演出コマンドは、演出制御手段502により当該演出コマンドに基づく演出が実行されると、CPU202bの制御により消去される。

【0105】

保留順序記憶手段513は、主制御基板201から送信される、主制御基板202のRAM201cの保留順序記憶手段406に記憶された保留順序データを記憶する記憶領域である。

20

【0106】

以下、遊技の進行に応じた制御部200の各手段の機能について詳細に説明する。

【0107】

第1始動口105に遊技球が入球したことを第1始動口検出部221が検出すると、当該検出信号が主制御基板201に送信される。主制御基板201が当該検出信号を受信すると、第1特別図柄抽選手段300は、予め用意された乱数値（例えば、0～600）の中からいずれかの乱数を抽出する。ここで抽出した乱数値には、上記したように、当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数が含まれている。当たり乱数とは、当たり（大当たり、小当たり）か否かを判定するための乱数であり、図柄乱数とは、当たりの種類（長当たり遊技、短当たり遊技、確変遊技、時短遊技等）を判定するための乱数である。そして、リーチ乱数とは、リーチ演出をするか否かを判定するための乱数である。このことから明らかなように、第1特別図柄抽選手段300によって、遊技データが抽選されることとなる。

30

【0108】

なお、本実施形態において、「長当たり遊技」とは、長当たり遊技制御手段340aによって大入賞口開閉装置109（大入賞口開閉ソレノイド109b）の開閉動作が15ラウンド実行される遊技であり、「短当たり遊技」とは短当たり遊技制御手段340bによって大入賞口開閉装置109の開閉動作が2ラウンド実行される遊技である。また、大当たり（長当たり遊技、短当たり遊技）に当選した場合には、図柄乱数判定テーブルを参照して判定された当たりの種類（確変遊技、時短遊技、通常遊技等）に基づいて遊技状態が移行する。なお、「小当たり遊技」とは、小当たり遊技制御手段341によって大入賞口開閉装置109の開閉動作が2ラウンド実行される遊技である。

40

【0109】

そして、長当たり遊技に当選すると、大入賞口開閉装置109の開閉動作が15ラウンド継続して実行されることによって多量の遊技球の払い出しが期待できる長当たり遊技が行われる。短当たり遊技に当選すると、大入賞口開閉装置109の開閉動作が2ラウンド継続して実行される短当たり遊技が行われる。また、大当たり遊技（長当たり遊技、短当たり遊技）の終了後には、図柄乱数判定テーブルを参照して判定された当たりの種類（確変遊技、時短遊技、通常遊技等）に基づいて遊技状態が移行する。

50

【0110】

上記のようにして抽出された第1抽出乱数値は、RAM201cの第1特別図柄保留記憶手段401に記憶されるが、この第1特別図柄保留記憶手段401は、図5(a)に示すように構成されている。即ち、図5は、保留順に拘わる記憶領域の一例を示す図であるが、この図からも明らかなように、第1特別図柄保留記憶手段401は、遊技球が第1始動口検出部221に検出されたことに基づいて取得した乱数(当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数)即ち遊技データを、遊技球が検出された順番と対応付けて保留球として記憶する。つまり、第1始動口105に遊技球が入球すると、第1特別図柄の変動表示の権利が、第1特別図柄保留記憶手段401に、いわゆる保留球として記憶される。そして、当該記憶領域401に留保された保留球は、当該記憶手段401内で、記憶された順に消化、

10

【0111】

具体的には、第1特別図柄保留記憶手段401は、第1記憶領域401aから第4記憶領域401dまで4つの記憶領域を備えており、第1始動口105に遊技球が入球するたびに、第1記憶領域401aから順番に上記保留球が留保されていく。つまり、第1記憶領域401aに保留球が留保された状態で、さらに第1始動口105に遊技球が入球すると、今度は第2記憶領域401bに保留球が留保される。このようにして、本実施形態においては、第1特別図柄保留記憶手段401には、最大4つまで保留球が留保される。一方、第1記憶領域401aから第4記憶領域401dまでの全てに保留球が留保された状態で、さらに第1始動口105に遊技球が入球した場合には、保留球として上記変動表示

20

【0112】

また、第1特別図柄保留記憶手段401に留保された保留球は、第1特別図柄保留記憶手段401のみに保留球が留保されている場合、第1特別図柄変動制御手段302によって、常に第1記憶領域401aから消化される。第1記憶領域401aに記憶された保留球が消化されると、第2記憶領域401bから第4記憶領域401dまで留保された保留球が、当該記憶領域から一つ前の領域に移行する。つまり、第1記憶領域401aに留保

30

【0113】

一方、第2特別図柄保留記憶手段402も、上記遊技球が第2始動口検出部225に検出されたことに基づいて取得した乱数(当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数)、即ち遊技データを、遊技球が検出された順番と対応付けて保留球として記憶する。即ち、第2始動口120に遊技球が入球すると、第2特別図柄の変動表示の権利、即ち大当たりの抽選の

40

【0114】

具体的には、第2特別図柄保留記憶手段402は、第5記憶領域402aから第8記憶領域402dまで4つの記憶領域を備えており、第2始動口120に遊技球が入球するたびに、第5記憶領域402aから順番に上記保留球が留保されていく。つまり、第5記憶領域402aに留保された状態で、さらに第2始動口120に遊技球が入球すると、今度は第6記憶領域402bに保留球が留保される。このようにして、第2特別図柄保留記憶

50

手段４０２には、最大４つまで保留球が留保される。一方、第５記憶領域４０２ａから第８記憶領域４０２ｄまでの全てに保留球が留保された状態で、さらに第２始動口１２０に遊技球が入球した場合には、保留球として上記変動表示の権利は留保されない。言い換えれば、第２特別図柄保留記憶手段４０２の上限保留個数まで保留球が留保されている場合には、第２始動口１２０に遊技球が入球したとしても、当該入球による大当たりの抽選は行われない。ただし、この場合でも第２始動口１２０への遊技球の入球に対する賞球は所定数払い出される。

【０１１５】

また、第２特別図柄保留記憶手段４０２に複数の保留球が留保された場合には、常に第５記憶領域４０２ａから消化されることとなるが、第５記憶領域４０２ａに記憶された保留球が消化されると、第６記憶領域４０２ｂから第８記憶領域４０２ｄまで留保された保留球が、当該記憶領域から一つ前の領域に移行する。つまり、第５記憶領域４０２ａに留保された保留球が消化されると、第６記憶領域４０２ｂに留保された保留球は第５記憶領域４０２ａに移行する。同様に、第７記憶領域４０２ｃに留保された保留球は第６記憶領域４０２ｂに移行し、第８記憶領域４０２ｄに留保された保留球は第７記憶領域４０２ｃに移行する。したがって、第８記憶領域４０２ｄは、再び保留球の受け入れ、即ち留保が可能となる。

【０１１６】

なお、上記第１記憶領域４０１ａから第８記憶領域４０２ｄまでの８つの各記憶領域は、図５（ｃ）に示すように、いずれも、当たり乱数記憶領域、図柄乱数記憶領域およびリーチ乱数記憶領域を有している。当たり乱数記憶領域は、大当たり遊技を開始させるか否かの判定に用いる当たり乱数を記憶する領域である。また、図柄乱数記憶領域は、大当たりの場合に第１特別図柄表示器８４または第２特別図柄表示器８６の停止図柄の態様を確定図柄とするか否かの判定（ラウンド数を１５ラウンドとするか否かも含む）に用いる図柄乱数を記憶する領域である。

【０１１７】

そして、第１始動口１０５に遊技球が入球して、第１始動口検出部２２１による遊技球の検出があると、既に説明したとおり、第１特別図柄抽選手段３００が当たり乱数、図柄乱数およびリーチ乱数、即ち、遊技データを抽出する。抽出された当たり乱数、図柄乱数およびリーチ乱数は、上記のとおり、第１記憶領域４０１ａ～第４記憶領域４０１ｄにおける当たり乱数記憶領域、図柄乱数記憶領域およびリーチ乱数記憶領域に記憶される。

【０１１８】

そして、図４に示すように、第１特別図柄保留記憶手段４０１に保留球が留保されると、第１特別図柄表示制御手段３０１が、留保されている保留球の数を、第１特別図柄保留表示器８８に表示する。

【０１１９】

なお、第２始動口１２０に遊技球が入球し、第２始動口検出部２２５による遊技球の検出があった場合にも、第２特別図柄抽選手段３２０、第２特別図柄表示制御手段３２１、第２特別図柄変動制御手段３２２によって、上記と同様の処理がなされる。ただし、抽出された遊技データ、即ち、当たり乱数、図柄乱数およびリーチ乱数は、第５記憶領域４０２ａ～第８記憶領域４０２ｄのいずれかに記憶される。

【０１２０】

そして、上記第１及び第２の特別図柄保留記憶手段４０１、４０２に保留球が複数留保された場合には、次のような順序で保留球を消化するようにしている。

【０１２１】

図６は、第１特別図柄保留表示器８８、第２特別図柄保留表示器９０に保留球が表示される態様をと、その消化処理の順序を説明するための図である。上記したように、本実施形態においては、図６（ａ）に示すように、第１特別図柄保留表示器８８及び第２特別図柄保留表示器９０は各４個のＬＥＤから構成されている。

【０１２２】

例えば、図 6 (b) に示すように、第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 の第 1 記憶領域 4 0 1 a ~ 4 0 1 c に保留球が留保され、第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 の第 5 記憶領域 4 0 2 a および第 6 記憶領域 4 0 2 b に保留球が留保されているとする。

【0123】

また、第 1 始動口 1 0 5 および第 2 始動口 1 2 0 に対して、遊技球が入球した順序は、図示のとおり、1 個目が第 1 始動口 1 0 5、2 個目が第 2 始動口 1 2 0、3 個目が第 1 始動口 1 0 5、4 個目が第 2 始動口 1 2 0、そして、5 個目が第 1 始動口 1 0 5 であったとする。この場合、計 5 個の保留球は、図 6 (c) に示す矢印の順序で入球順に消化されていく。即ち、保留球が第 1 始動口 1 0 5 への入球によるものか第 2 始動口 1 2 0 への入球によるものかには無関係に入球順に処理されることが本発明の特徴である。

10

【0124】

上記のようにして保留球は順次消化されていくが、この保留球の消化を制御しているのが、CPU 2 0 1 a であり、ROM 2 0 1 b の第 1 特別図柄変動表示制御手段 3 0 2 および第 2 特別図柄変動表示制御手段 3 2 2 である。

【0125】

即ち、両変動表示制御手段 3 0 2、3 2 2 は、いずれの保留球を処理するのかを監視している。そして、第 1 記憶領域 4 0 1 a もしくは第 5 記憶領域 4 0 2 a に記憶された処理すべき保留球の遊技データに基づいて、変動表示を開始する。

【0126】

具体的には、通常遊技状態であれば、第 1 及び第 2 の特別図柄抽選手段により抽出された乱数を、事前判定手段 3 3 0 が、特別図柄通常時当たり判定テーブルに基づいて判定し、確変遊技状態であれば特別図柄確変時当たり判定テーブルに基づいて判定する。そして、特別図柄通常時当たり判定テーブルは第 1 特別図柄通常時当たり判定テーブル、第 2 特別図柄通常時当たり判定テーブルが用意されており、特別図柄確変時当たり判定テーブルも第 1 特別図柄確変時当たり判定テーブル、第 2 特別図柄確変時当たり判定テーブルが用意されている。これら各判定テーブルは、ROM 2 0 1 b に格納されており、遊技状態に基づいて、それぞれ異なるテーブルが参照されるようにしている。

20

【0127】

ここで、第 1 特別図柄抽選手段 3 0 0 によって抽出される乱数について、図 7 に基づき説明する。図 7 (a) は、大当たりまたは小当たり遊技の当選確率および当たり乱数を示すテーブルである。図 7 (b) は、図柄乱数および大当たりに当選した場合における大当たり遊技の種類（ラウンド数、確変、時短、通常）を決定するためのテーブル（第 1 特別図柄乱数判定テーブル）である。図 7 (c-1)、図 7 (c-2) 及び図 7 (c-3) は、リーチ乱数を示すテーブル（第 1 特別図柄リーチ乱数判定テーブル）である。

30

【0128】

図 7 (a) に示すように、本実施形態において、当たり乱数は 0 ~ 6 0 0 までの 6 0 1 個の乱数値から一つ抽出される。そして、通常遊技状態で参照される特別図柄通常時当たり判定テーブルには、7 および 3 1 7 が大当たり（長当たり、短当たり）の乱数として記憶されており、確変遊技状態で参照される特別図柄確変時当たり判定テーブルには、7、3 7、6 7、9 7、1 2 7、1 5 7、1 8 7、2 1 7、2 4 7、2 7 7、3 0 7、3 3 7、3 6 7、3 9 7、4 2 7、4 5 7、4 8 7、5 1 7、5 4 7、5 7 7 が大当たり（長当たり、短当たり）の乱数として記憶されている。また、通常遊技状態及び確変遊技状態で参照される当たり判定テーブルには、8、3 1 8 が小当たりの乱数として記憶されている。

40

【0129】

そして、事前判定手段 3 3 0 は、第 1 特別図柄抽選手段 3 0 0 に抽出され第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 に留保された保留球の当たり乱数が、通常遊技状態においては、特別図柄通常時当たり判定テーブルを参照して大当たりであるか否かを判定する。つまり、第 1 記憶領域 4 0 1 a に記憶された当たり乱数が、7 または 3 1 7 である場合には、大当たりと判定し、第 1 記憶領域 4 0 1 a に記憶された当たり乱数が、8 または 3 1 8 である場

50

合には、小当たり遊技と判定し、その他の乱数の場合には、ハズレと判定する。また、確変遊技状態においても、上記と同様に当たりであるか否かを判定する。

【0130】

その結果、第1記憶領域401aに記憶された当たり乱数が大当たり乱数であると判定した場合には、事前判定手段330が、図7(b)に基づいて、大当たりの種類を決定する。大当たりの種類には、大当たり遊技の時間が長く、多量の遊技球の払い出しが期待できる長当たり遊技と、大当たり遊技の時間が短い短当たり遊技とがある。長当たり遊技には、大当たり遊技(以下、長当たり遊技に対応する大当たり遊技を「長当たり遊技」と称する)の終了後に確変遊技状態および時短遊技状態の両方が発生する「確変時短付長当たり遊技」と、長当たり遊技の終了後に時短遊技状態のみが発生する(確変遊技状態は発生しない)「通常長当たり遊技」とがある。短当たり遊技には、大当たり遊技(以下、短当たり遊技に対応する大当たり遊技を「短当たり遊技」と称する)の終了後に時短遊技状態のみが発生する(確変遊技状態は発生しない)「通常短当たり遊技」と、短当たり遊技の終了後に確変遊技状態および時短遊技状態の両方が発生する「確変時短付短当たり遊技」とがある。

10

【0131】

さらに、事前判定手段330は、第1記憶領域401aに記憶されたリーチ乱数を、図7(c-1)、図7(c-2)または図7(c-3)に示すテーブルを参照して判定する。本実施形態においては、当たり乱数が「ハズレ」と判定されたときには、図7(c-1)に示すハズレ時のリーチ乱数テーブルが参照され、当たり乱数が大当たりで且つ大当たり種類が「長当たり遊技」と判定されたときには、図7(c-2)に示す長当たり遊技時のリーチ乱数テーブルが参照され、当たり乱数が大当たりで且つ大当たり種類が「短当たり遊技」と判定されたとき若しくは当たり乱数が「小当たり遊技」と判定されたときには、図7(c-3)に示す短当たり遊技または小当たり遊技時のリーチ乱数テーブルが参照されるように構成されている。

20

【0132】

また、リーチ乱数テーブルにおいて、当該抽出された乱数値が関連演出有りに該当する場合、複数回にわたり連続的、あるいは、断続的に関連づけられた内容の演出が行われることになるが(詳細は後述する)、この関連演出の最後には必ずリーチ演出が行われるようにしている。すなわち、関連演出有りととは、「複数回にわたり関連づけされた演出+リーチ演出」となる。

30

【0133】

なお、長当たり遊技に当選した場合には、関連演出有り、もしくはリーチ有りの乱数が非常に高確率で参照される図7(c-2)に示すテーブルが参照される。したがって、長当たり遊技に当選した場合には、高確率で関連演出かリーチ演出が実行されることとなる。

【0134】

そして、短当たり遊技または小当たり遊技に当選した場合には、リーチ有りの乱数が非常に高確率で参照される図7(c-3)に示すテーブルが参照される。したがって、短当たり遊技または小当たり遊技に当選した場合には、関連演出またはリーチ無し演出が実行される確率が極端に低くなっている。なお、短当たり遊技または小当たり遊技に当選した場合には関連演出を出現させないように制御するものであってもよい。

40

【0135】

次に、第2特別図柄抽選手段320によって抽出される乱数について、図8に基づき説明する。図8(a)は、大当たりまたは小当たり遊技の当選確率および当たり乱数を示すテーブルである。図8(b)は、図柄乱数および大当たりに当選した場合における大当たり遊技の種類を決定するためのテーブル(第2特別図柄乱数判定テーブル)である。図8(c-1)、図8(c-2)及び図8(c-3)は、リーチ乱数を示すテーブル(第2特別図柄リーチ乱数判定テーブル)である。

【0136】

50

図 8 (a) に示すように、本実施形態において、当たり乱数は 0 ~ 600 までの 601 個の乱数値から一つ抽出されるが、この点は上記第 1 特別図柄抽選手段 300 によって抽出される乱数と同様である。また、抽出された乱数値が大当たりまたは小当たり遊技に当選しているか否かが、図 8 (a) に基づいて判定されるが、この乱数テーブルについても上記図 7 (a) と同様である。

【0137】

そして、抽出した乱数が大当たり乱数であると判定されると、図 8 (b) に基づいて、大当たりの種類が決定されるが、この大当たりの種類の抽選確率が、上記図 7 (b) に示す乱数テーブルと異なっている。

【0138】

そして、当たり乱数が「ハズレ」と判定されたときには、図 8 (c-1) に示すハズレ時のリーチ乱数テーブルに基づいて判定されるが、この乱数テーブルについても図 7 (c-1) と同様である。また、当たり乱数が大当たりで且つ大当たり種類が「長当たり遊技」と判定されたときには、図 8 (c-2) に示す長当たり遊技時のリーチ乱数テーブルに基づいて判定されるが、この乱数テーブルについても図 7 (c-2) と同様である。また、当たり乱数が大当たりで且つ大当たり種類が「短当たり遊技」と判定されたとき若しくは当たり乱数が「小当たり遊技」と判定されたときには、図 8 (c-3) に示す短当たり遊技または小当たり遊技時のリーチ乱数テーブルに基づいて判定されるが、この乱数テーブルについても図 7 (c-3) と同様である。

【0139】

即ち、第 1 始動口 105 に遊技球が入球した場合と、第 2 始動口 120 に遊技球が入球した場合とでは、図柄乱数判定テーブルが異なる。具体的には、第 2 始動口 120 に入球した場合には、第 1 始動口 105 に入球した場合に比べて、確変時短付き長当たり遊技に当選する割合が高くなっている。即ち、第 2 始動口 120 に入賞すると確変時短付き長当たり遊技に当選する期待度が増すこととなる。このように、遊技球が入球した始動口によって、大当たりに対する期待度を変えることにより、遊技性を高めることができる。

【0140】

この演出をより効果的なものとするために、主制御基板 201 には、事前判定手段 330 が設けられている。この事前判定手段 330 の制御について、図 9 を用いて説明する。

【0141】

(ステップ S101)

まず、主制御基板 201 の CPU 201a は、第 1 始動口 105 もしくは第 2 始動口 120 に遊技球が入球したか否かを、第 1 始動口検出部 221 もしくは第 2 始動口検出部 225 から主制御基板 201 への検出信号の有無により判定する処理を行う。

【0142】

(ステップ S102)

主制御基板 201 へのいずれかの検出部 221、225 からの検出信号を受信すると、CPU 201a は、第 1 特別図柄変動制御手段 302 及び第 2 特別図柄変動制御手段 322 の動作を参照して、いずれかの特別図柄が変動表示中であるか否かを判定する処理を行う。

【0143】

(ステップ S103)

上記ステップ S102 において、いずれかの特別図柄が変動表示中と判定された場合には、遊技球が入球した始動口 105 または 120 に対応する第 1 特別図柄保留記憶手段 401 もしくは第 2 特別図柄保留記憶手段 402 が、第 4 記憶領域 401d もしくは第 8 記憶領域 402d に乱数が記憶されているかを検出する。具体的には、第 1 始動口検出部 221 から入球信号を受信した場合には、第 1 特別図柄保留記憶手段 401 における保留球の留保個数が 4 個未満であるかを判定し、第 2 始動口検出部 225 から入球信号を受信した場合には、第 2 特別図柄保留記憶手段 402 における保留球の留保個数が 4 個未満であるかを判定する。

10

20

30

40

50

【0144】

上記ステップS103において、保留球が4個あると判定された場合には、当該遊技球の入球によっては、特別図柄の変動表示すなわち大当たり及び小当たり遊技の抽選が行われることはないため、そのまま処理を終了する。

【0145】

(ステップS104)

一方、上記ステップS103において、保留球の留保個数が4個未満、即ち、当該保留球を留保すると判定された場合、CPU201aは、第1特別図柄抽選手段300を作動させて、上述した遊技データを抽選により取得する処理を行いステップS105に進む。

【0146】

(ステップS105)

CPU201aは、事前判定手段330を作動させて、上記ステップS104で取得した遊技データを上記した判定テーブルを参照して、「大当たりか、小当たりか、ハズレか」、「ラウンド数、当たりの種類(確変当たり、通常当たり等)」、「リーチの有無」、「関連演出の有無」を判定(事前判定)し、副制御基板202に送信する演出コマンドを決定する処理を行う。

【0147】

(ステップS106)

ステップS106においてCPU201aは、上記ステップS105の処理において決定された演出コマンドを、副制御基板202に送信する処理を行う。

【0148】

(ステップS107)

CPU201aは、ステップS104において取得された遊技データを、第1記憶領域401a~第4記憶領域401dもしくは第5記憶領域402a~第8記憶領域402dに保留球(乱数値)として記憶する処理を行い、事前判定に係る処理を終了する。

【0149】

本発明における関連演出とは、次のような演出のことをいう。即ち、遊技球が第1始動口105あるいは第2始動口120のいずれかに入球すると、大当たり遊技または小当たり遊技の抽選が行われる。この当たり遊技の抽選は、通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技価値を付与する長当たり遊技または短当たり遊技にて、遊技の進行を行う権利を獲得できるか否かの抽選であり、この抽選結果は、第1特別図柄表示器84または第2特別図柄表示器86において表示され、これら表示器84、86において、LEDを点灯あるいは点滅させて、あたかも現在抽選中であるかのような特別図柄の変動表示が所定時間実行される。

【0150】

この特別図柄の変動表示は、1つの保留球につき1回行われ、この1回の特別図柄の変動表示中に、図柄表示部104、スピーカ277、ランプ112および演出役物115、116において、さまざまな演出が実行される。そして、大当たりの可能性を示唆するリーチ演出を含め、通常の演出は、1回の特別図柄の変動表示の開始から終了の間に1つの演出がなされ、この1つの演出の範囲でストーリー等が完結する内容である。

【0151】

これに対して関連演出は、複数の特別図柄の変動表示にわたって、1つのストーリーが完結したり、あるいは、複数の演出内容が互いに関連づけられたりしている。言い換えれば、複数回の演出が連続的、あるいは、断続的に関連付けられた内容に設定されており、これら複数回の演出が実行されることにより1つのストーリーが完結するように構成されている。

【0152】

図10は、演出役物115、116および図柄表示部104を用いた関連演出の一例を説明するための図である。図10においては、4個の保留球の消化による一連の4回の演出によって関連演出を実行する例を示している。

10

20

30

40

50

【0153】

例えば、1回目の変動表示中、即ち、1個目の保留記憶が消化されているときには、図10(a)に示すように、演出制御手段502は、演出役物116の日本刀の鐔の部分において、鞘から刀身が抜かれ、演出役物116の長手方向に沿って移動させる動作制御を行う。さらに、このとき刀身部分に内蔵されたLED(図中点線にて表示している)を発光状態とすることにより、遊技者にあたかも刀身が光輝いているように見せる。ただし、図柄表示部104の装飾図柄においては、一列に配置された3つの数字が所定時間変動表示された後、最終的に同一の数字(図柄)が3つ揃わない状態で停止し、遊技者に当該大当たり抽選または小当たり遊技抽選の抽選結果はハズレであったことを報知する。

【0154】

続く2回目の変動表示中、即ち、2個目の保留記憶が消化されるときには、図10(b)に示すように、演出役物115の日本刀の鐔の部分において、鞘から刀身が抜かれ、演出役物115の長手方向に沿って移動させる動作制御を行う。この演出においても、刀身部分に内蔵されたLED(図中点線にて表示している)を発光状態にして、遊技者にあたかも刀身が光輝いているように見せる演出が実行される。ただし、この2回目の変動表示時においても、図柄表示部104の装飾図柄においては、一列に配置された3つの数字が所定時間変動表示された後、最終的に同一の数字(図柄)が3つ揃わない状態で停止し、遊技者に当該抽選結果はハズレであったことを報知する。

【0155】

そして、3回目の変動表示中、即ち、3個目の保留記憶が消化されるときには、図10(c)に示すように、演出制御手段502は、演出役物115および演出役物116の双方において、鞘から刀身が抜かれ、演出役物115、116それぞれの長手方向に沿って移動させる動作制御を行う。さらに、このときも上述したLEDを発光状態にして、遊技者に双方の刀身が光り輝いているように見せる演出が実行される。ただし、この3回目の変動表示時においても、図柄表示部104の装飾図柄においては、一列に配置された3つの数字が所定時間変動表示された後、最終的に同一の数字(図柄)が3つ揃わない状態で停止し、遊技者に当該抽選結果はハズレであったことを報知する。

【0156】

4回目の変動表示中、即ち、4個目の保留記憶が消化されるときには、図10(d)に示すように、演出制御手段502は、演出役物115、116の動作制御に加えて、遊技盤101の右上方から左下方に向かって、図示しない複数のLEDを発光状態にするとともに、遊技盤101の左上方から右下方に向かって図示しない複数のLEDを発光状態にする。これにより、あたかも遊技盤101が、刀で左右から袈裟切りされたような印象を遊技者に与える。そして、この4回目の変動表示時には、図柄表示部104の装飾図柄においては、一列に配置された3つの数字が所定時間変動表示された後、最終的に特定の図柄の組合せの数字が3つ揃った状態で停止し、遊技者に当該抽選結果が大当たり遊技または小当たり遊技であることを報知する。

【0157】

上記したように、関連演出では、複数回の図柄の変動表示にわたって連続的な演出(この例では演出役物115、116による連続的な演出)が行われる。したがって、遊技者は、連続的になされる演出を見るたびに、言い換えれば、関連演出の表示回数を経るにつれて、次の変動表示において大当たりまたは小当たり遊技が当選するのではないかという大きな期待を抱くようになる。なお、本実施形態においては、短当たり遊技または小当たり遊技発生時において、関連演出が出現する確率が非常に低くなっているため、関連演出が出現すると、長当たり遊技に当選する期待度が高くなるように構成されている。

【0158】

なお、上記した実施例においては、演出役物115、116と図柄表示部104を用いた関連演出について説明したが、関連演出は、演出役物、図柄表示部、スピーカ、ランプのいずれか1つのみで行ってもよいし、これらを適宜組み合わせるものであってもよい。

10

20

30

40

50

【0159】

上記したように、複数の変動表示にわたってなされる関連演出を実行させるために、主制御基板201のCPU201aは、事前判定手段330を作動させて、遊技球が始動口105、120に入球しことを契機として特別図柄抽選手段300、320によって取得された乱数値を当該入球による変動表示が開始する前に判定し、副制御基板202に送信する処理を行うように構成されている。以下、事前判定手段330から送信された演出コマンドに基づいて、副制御基板202が関連演出を制御する制御手順について説明する。

【0160】

図11に示すように、副制御基板202のRAM202cには、第1演出データ保留記憶手段510と、第2演出データ保留記憶手段511とが備えられている。上記第1演出データ保留記憶手段510は、第1記憶領域510aから第4記憶領域510dまで4つの記憶領域を備えており、また、上記第2演出データ保留記憶手段511は、第5記憶領域511aから第8記憶領域511dまで4つの記憶領域を備えている。

10

【0161】

そして、上記事前判定手段330が演出コマンドを決定するたびに、当該事前判定手段330によって、確定した演出コマンドすなわち演出用の遊技データが、副制御基板202に送信され、第1記憶領域510aから第8記憶領域511dまでのいずれかに記憶される。事前判定手段330は、演出コマンドの送信の際に、当該演出コマンドを記憶する記憶領域に対応する信号を対応付ける。具体的には、事前判定手段330が演出コマンドを確定する際に、基となる乱数値が記憶される記憶領域（第1特別図柄保留記憶手段401の第1記憶領域401a～第4記憶領域401dもしくは第2特別図柄保留手段402の第1記憶領域402a～第4記憶領域402d）が、いずれであるのかを識別する信号を演出コマンドに付する。

20

【0162】

これにより、例えば、主制御基板201において、第1特別図柄保留記憶手段401の第1記憶領域401aに乱数値を記憶する場合には、副制御基板202に送信された演出コマンドが、第1演出データ保留記憶手段510の第1記憶領域510aに記憶されるようにしている。

【0163】

なお、第1特別図柄保留記憶手段401の第1記憶領域401a～第4記憶領域401dと、第1演出データ保留記憶手段510の第1記憶領域510a～第4記憶領域510dとが対応する。また、第2特別図柄保留記憶手段402の第5記憶領域402a～第8記憶領域402dと、第2演出データ保留記憶手段511の第5記憶領域511a～第8記憶領域511dとが対応する。そして、変動表示が開始されて、第1記憶領域401aもしくは第5記憶領域402aに留保された保留球が消化されると、各記憶領域に記憶された乱数値もしくは演出コマンドが、どちらも1つ前の記憶領域にシフトする。

30

【0164】

事前判定手段330から、副制御基板202に演出コマンドが送信された際の制御手順を、図12を用いて説明する。

【0165】

(ステップS201)

副制御基板202が演出コマンドを受信すると、CPU202aは、当該演出コマンドに付された識別信号を参照して、上記したいずれの記憶領域501a～501d、502a～502dにコマンドを記憶するかを確認する。

40

【0166】

(ステップS202)

次に、CPU202aは、当該演出コマンドが、関連演出を行うコマンドであるか否かを判定する。

【0167】

(ステップS203)

50

上記ステップ S 2 0 2 において、関連演出を行うコマンドであると判定した場合には、CPU 2 0 2 a が、関連演出フラグを演出コマンドに付加する。このとき、関連演出フラグは、「1」～「4」までのいずれかが付されるが、これは、当該演出コマンドが、演出データ保留記憶手段 5 1 0, 5 1 1 内において何番目に実行されるかによって決定される。例えば、当該演出コマンドの前に演出データ保留記憶手段に演出コマンドが記憶されていない場合には、関連演出フラグ「1」が、当該演出コマンドの前に 1 個の演出コマンドが記憶されている場合には、関連演出フラグ「2」が、当該演出コマンドの前に 2 個の演出コマンドが記憶されている場合には、関連演出フラグ「3」が、当該演出コマンドの前に 3 個以上の演出コマンドが記憶されている場合には、関連演出フラグ「4」が付される。

10

【0168】

ただし、演出データ保留記憶手段 5 1 0, 5 1 1 内において、当該演出コマンドよりも 3 個前までに処理がなされる他の演出コマンドに、大当たりの演出コマンド若しくは他の演出コマンドに基づいた関連演出フラグが含まれていた場合には、次のように関連演出フラグが付される。例えば、演出データ保留記憶手段 5 1 0, 5 1 1 内において、当該演出コマンドの前に 3 個以上の演出コマンドが記憶されている場合には、本来関連演出フラグ「4」が付される。このとき、当該演出コマンドの 3 個前に処理がなされる演出コマンドに、当たりの演出コマンド若しくは他の演出コマンドに基づいた関連演出フラグが含まれていた場合には、関連演出フラグ「3」が付される。同様に、当該演出コマンドの 2 個前に処理がなされる演出コマンドに、当たりの演出コマンド若しくは他の演出コマンドに基づいた関連演出フラグが含まれていた場合には、関連演出フラグ「2」が付され、当該演出コマンドの 1 個前に処理がなされる演出コマンドに、当たりの演出コマンド若しくは他の演出コマンドに基づいた関連演出フラグが含まれていた場合には、関連演出フラグ「1」が付される。

20

【0169】

(ステップ S 2 0 4)

次に、CPU 2 0 2 a は、当該演出コマンドに付された関連演出フラグが「1」であるか否かを判定する。言い換えれば、演出データ記憶手段 5 1 0, 5 1 1 内において、当該演出コマンドよりも前に処理がなされる演出コマンドがあるか否か、あるいは当該演出コマンドの 1 つ前に処理がなされる演出コマンドが大当たり用の演出コマンドであるか否かを判定する。

30

【0170】

(ステップ S 2 0 5)

上記ステップ S 2 0 4 において、当該演出コマンドに付された関連演出フラグが「1」以外、すなわち「2」～「4」であった場合、つまり、演出データ記憶手段 5 1 0, 5 1 1 内において、当該演出コマンドよりも前に処理がなされる他の演出コマンドがある場合には、当該他の演出コマンドに関連演出フラグ「1」～「3」を付する。例えば、当該演出コマンドに関連演出フラグ「3」が付されている場合、CPU 2 0 2 a は、演出データ記憶手段 5 1 0, 5 1 1 内において、当該演出コマンドよりも前に処理がなされる記憶領域に記憶された演出コマンドに新たに関連演出フラグ「1」～「2」を付する。

40

【0171】

これにより、「関連演出あり」の演出コマンドが送信された場合には、当該演出コマンドが記憶される記憶手段内において、最初に処理がなされる演出コマンドから当該演出コマンドまで、連続した一連の関連演出フラグが付されることとなる。

【0172】

(ステップ S 2 0 6)

上記のようにして、各演出コマンドに関連演出フラグが付されたら、当該演出コマンドを所定の記憶領域に記憶する。

また、上記ステップ S 2 0 2 において、「関連演出なし」と判定された場合には、上記ステップ S 2 0 3 ～ステップ S 2 0 5 の処理が不要であるため、当該演出コマンドがその

50

まま所定の記憶領域に記憶される。

さらに、上記ステップ S 2 0 4 において、事前判定手段 3 3 0 から送信された当該演出コマンドに付された関連演出フラグが「1」である場合にも、上記ステップ S 2 0 5 の処理が不要であるため、当該演出コマンドのみが所定の記憶領域に記憶される。

【0173】

(変動開始処理)

次に、変動開始処理について図 1 3 に基づいて説明する。なお、本実施形態においては、入球順序記憶手段に記憶された順序に従い保留球が消化される。

【0174】

(ステップ S 3 0 1)

特別図柄の変動表示は、保留球の消化により開始される。CPU 2 0 1 a は、まず、遊技状態記憶手段 4 0 4 に記憶された遊技状態が通常遊技状態または時短遊技状態であるか否かを判定する。

【0175】

(ステップ S 3 0 2)

上記ステップ S 3 0 1 において、通常遊技状態または時短遊技状態であると判定された場合には、第 1 記憶領域 4 0 1 a に乱数値（保留球）が記憶されているか、または第 5 記憶領域 4 0 2 a に乱数値（保留球）が記憶されているか、すなわち、第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 の保留球または第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 の保留球が 1 以上であるか否かを判断する。ここで、第 1 記憶領域 4 0 1 a および第 5 記憶領域 4 0 2 a のいずれにも保留球が記憶されていないと判定された場合、つまり、いずれの記憶領域にも保留球がないと判定された場合には処理を終了する。

【0176】

(ステップ S 3 0 3)

上記ステップ S 3 0 2 において、第 1 記憶領域 4 0 1 a または第 5 記憶領域 4 0 2 a のいずれかに保留球が記憶されていれば、すなわち保留球が 0 でなければ（ステップ S 3 0 2 における YES）、入球順序記憶手段に記憶された順序に従い、第 1 記憶領域 4 0 1 a または第 5 記憶領域 4 0 2 a に記憶された乱数値を図示しない処理領域にシフトするとともに、第 2 記憶領域 4 0 1 b ~ 第 4 記憶領域 4 0 1 d または第 6 記憶領域 4 0 2 b ~ 第 8 記憶領域 4 0 2 d に記憶された乱数値を 1 つ前の記憶領域にシフトさせる。なお、第 1 記憶領域 4 0 1 a または第 5 記憶領域 4 0 2 a のいずれか一つのみに乱数値が記憶されている場合（第 2 記憶領域 4 0 1 b ~ 第 4 記憶領域 4 0 1 d および第 6 記憶領域 4 0 2 b ~ 第 8 記憶領域 4 0 2 d が空き領域の場合）には、第 1 記憶領域 4 0 1 a または第 5 記憶領域 4 0 2 a に記憶されている乱数値を処理領域に記憶させる処理のみが行われる。

【0177】

(ステップ S 3 0 4) (ステップ S 3 0 5)

上記ステップ S 3 0 1 およびステップ S 3 0 2 の処理を経てステップ S 3 0 4 に到達する場合は、通常遊技状態または時短遊技状態であって、しかも第 1 記憶領域 4 0 1 a または第 5 記憶領域 4 0 2 a に保留球が留保されている場合である。したがって、第 1 記憶領域 4 0 1 a に保留球が留保されている場合には、第 1 特別図柄通常時当たり判定用テーブル（第 1 通常時判定テーブルという）が選択され、第 5 記憶領域 4 0 2 a に保留球が留保されている場合には、第 2 特別図柄通常時当たり判定用テーブル（第 2 通常時判定テーブルという）が選択される。

【0178】

ステップ S 3 0 5 における当たり判定処理では、大当たり判定（長当たり遊技、短当たり遊技）及び小当たり遊技判定処理が行われる。つまり、第 1 記憶領域 4 0 1 a に保留球が留保されている場合には、第 1 特別図柄変動制御手段 3 0 2 が第 1 通常時判定テーブルを参照して処理領域にシフトされた乱数の判定処理を行う。また、第 5 記憶領域 4 0 2 a に保留球が留保されている場合には、第 2 特別図柄変動制御手段 3 2 2 が第 2 通常時判定テーブルを参照して処理領域にシフトされた乱数の判定処理を行う。

この当たり判定処理において、大当たりであると判定されると、大当たりフラグがON状態にされ、次に、長当たり遊技か否かの判定が行われる。具体的には、ステップS304において選択された当たり乱数判定テーブルと、図柄乱数とを参照して大当たり判定の結果が長当たり遊技であるか否かが判定される。また、この当たり判定処理において、小当たり遊技であると判定されると、小当たり遊技フラグがON状態にされる。

【0179】

(ステップS306)

上記ステップS305において、大当たりではない(小当たり遊技またはハズレ)と判定された場合には、ステップS307の処理を行い、大当たりと判定された場合には、ステップS315の処理を行う。

【0180】

(ステップS307)

上記ステップS305において、小当たり遊技ではない(ハズレ)と判定された場合には、ステップS308の処理を行い、小当たり遊技と判定された場合には、ステップS317の処理を行う。

【0181】

(ステップS308)

上記ステップS305において当たり判定処理を行った結果、ハズレと判定された場合には、ステップS308において、ハズレ時のリーチ乱数テーブル(ハズレリーチ乱数テーブル)が選択される。このハズレリーチ乱数テーブルは、すでに説明したとおり、ほとんどの確率で「リーチ演出なし」と判定される(図7(c-1)、図8(c-1)参照)。

【0182】

(ステップS309)

そして、ステップS308において、リーチ乱数テーブルが選択されたら、この選択されたテーブルに基づいて、当該変動判定手段331が関連演出の有無、リーチの有無を判定する。

【0183】

(ステップS310)

上記のようにして、関連演出の有無、リーチの有無が判定されたら、この判定結果に基づいて、演出実行コマンド抽選手段332が演出実行コマンドを抽選により決定する。

【0184】

以上のようにして、演出実行コマンドが決定したら、当該演出実行コマンドが副制御基板202に送信されるとともに、第1特別図柄表示制御手段301および第1特別図柄変動制御手段302が特別図柄の変動を制御する。

【0185】

(ステップS312)

一方、上記ステップS301において確変遊技状態と判定された場合、上記ステップS302と同様に、第1記憶領域401aに乱数値(保留球)が記憶されているか否か、または第5記憶領域402aに乱数値(保留球)が記憶されているか否かを判断する。ここで、第1記憶領域401aおよび第5記憶領域402aのいずれにも保留球が記憶されていないと判定された場合、つまり、いずれの記憶領域にも保留球がないと判定された場合には処理を終了する。

【0186】

(ステップS313)

一方、上記ステップS312において、第1記憶領域401aまたは第5記憶領域402aに保留球が留保されていると判定された場合には、上記ステップS303と同様のシフト処理がなされる。

【0187】

(ステップS314)

10

20

30

40

50

上記ステップ S 3 0 1 およびステップ S 3 1 2 の処理を経てステップ S 3 1 4 に到達する場合は、確変遊技状態であって、かつ第 1 記憶領域 4 0 1 a または第 5 記憶領域 4 0 2 a に保留球が留保されている場合である。したがって、第 1 記憶領域 4 0 1 a に保留球が留保されている場合には、第 1 特別図柄確変時当たり判定用テーブル（第 1 確変時判定テーブルという）が選択され、第 5 記憶領域 4 0 2 a に保留球が留保されている場合には、第 2 特別図柄確変時当たり判定用テーブル（第 2 確変時判定テーブルという）が選択される。

そして、以後、上記ステップ S 3 0 5 以降の処理が行われる。

【0188】

（ステップ S 3 1 5）

また、上記ステップ S 3 0 5 において当たり判定処理を行った結果、長当たり遊技と判定された場合には、ステップ S 3 1 6 の処理を行い、短当たり遊技と判定された場合には、ステップ S 3 1 7 の処理を行う。

【0189】

（ステップ S 3 1 6）

上記ステップ S 3 0 5 において当たり判定処理を行った結果、長当たり遊技と判定された場合には、ステップ S 3 1 6 において、長当たり遊技時のリーチ乱数テーブル（長当たり遊技リーチ乱数テーブル）が選択される。この長当たり遊技リーチ乱数テーブルは、すでに説明したとおり、ほとんどの確率で「関連演出有り」、「リーチ演出有り」と判定される（図 7（c-2）、図 8（c-2）参照）。

そして、ステップ S 3 0 9 において、関連演出の有無、リーチの有無が判定されたら、演出実行コマンド抽選手段 3 3 2 が、演出実行コマンドを決定する。

【0190】

（ステップ S 3 1 7）

上記ステップ S 3 0 5 において当たり判定処理を行った結果、短当たり遊技または小当たり遊技と判定された場合には、ステップ S 3 1 7 において、短当たり遊技または小当たり遊技時のリーチ乱数テーブル（短当たり遊技、小当たり遊技リーチ乱数テーブル）が選択される。この短当たり遊技、小当たり遊技リーチ乱数テーブルは、すでに説明したとおり、ほとんどの確率で「リーチ演出有り」と判定される（図 7（c-3）、図 8（c-3）参照）。

そして、ステップ S 3 0 9 において、関連演出の有無、リーチの有無が判定されたら、演出実行コマンド抽選手段 3 3 2 が、演出実行コマンドを決定する。

【0191】

なお、図 9 において、第 1 始動口 1 0 5 もしくは第 2 始動口 1 2 0 に遊技球が入球した際に、保留球が 1 つも留保されていない場合には、図 9 のステップ S 1 0 5 の事前判定処理は行われず、ステップ S 1 0 6 から、図 1 3 のステップ S 3 0 3 もしくはステップ S 3 1 4 の処理がなされる。つまり、保留球がない状態で始動口に遊技球が入球した場合には、上記ステップ S 3 0 3（ステップ S 3 1 4）以降の処理がなされる。

【0192】

上記のようにして、送信された演出実行コマンドを受信すると、副制御基板 2 0 2 は、図 1 4 に示すように、演出の制御を開始する。

すなわち、演出実行コマンドを受信すると、RAM 2 0 2 c の処理領域に当該演出実行コマンドが記憶される。この演出実行コマンドには、第 1 記憶領域 4 0 1 a および第 5 記憶領域 4 0 2 a のいずれに係るコマンドであるのか、大当たりおよびハズレのいずれに係るコマンドであるのか、リーチの有無、リーチ演出である場合の種類や尺等が記憶されている。

【0193】

（ステップ S 4 0 1）

演出制御手段 5 0 2 は、受信した演出実行コマンドに大当たりフラグが付されているか否かを判定する。

10

20

30

40

50

【0194】

(ステップS402)

演出制御手段502が、大当たりフラグは付されていないと判定した場合、すなわち大当たりに当選していないコマンドと判定した場合には、当該コマンドに対応する第1記憶領域510aもしくは第2記憶領域511aに、関連演出フラグが記憶されているか否かを判定する。つまり、上記したとおり、演出実行コマンドには、当該演出実行コマンドが第1記憶領域401aに記憶されていた保留球に係るのか、第5記憶領域402aに記憶されていた保留球に係るのかが記憶されている。例えば、当該演出実行コマンドが、第5記憶領域402aに記憶された保留球に係る場合には、演出制御手段502が第2演出データ保留記憶手段511の第5記憶領域511aを参照し、当該第5記憶領域511aに記憶された演出コマンドに、関連演出フラグが付されているか否かを判定する。

10

【0195】

(ステップS403) (ステップS404)

上記ステップS402において、「関連演出フラグなし」と判定した場合には、演出抽選手段502が、通常時一般テーブルを参照して演出の抽選を行う。ここでは、演出実行コマンドにおけるリーチの有無や尺に合わせて、背景パターンやリーチパターン、あるいは登場キャラクター等が決定される。

【0196】

(ステップS405)

上記のようにして演出パターンが決定されると、演出制御手段502が、これらの演出パターンのとおりに、図柄表示部104、スピーカ277、ランプ112、役物部254を制御する。

20

【0197】

(ステップS406)

また、上記ステップS401において、大当たりフラグが付されていると判定した場合、すなわち大当たりに当選しているコマンドと判定した場合には、上記と同様に、第1記憶領域510aもしくは第5記憶領域511aに関連演出フラグが付されているか否かを判定する。

【0198】

(ステップS407)

上記ステップS406において、「関連演出フラグなし」と判定された場合には、演出抽選手段502が、大当たり時一般テーブルを参照して演出の抽選を行う。上記のようにして演出パターンが決定されると、演出制御手段502が、これらの演出パターンのとおりに、図柄表示部104、スピーカ277、ランプ112、役物部254を制御する。

30

【0199】

(ステップS408)

そして、上記ステップS402において、演出制御手段501が、関連演出フラグありと判定した場合には、演出抽選手段501が通常時関連演出用テーブルに基づいて演出の抽選を行う。

このとき、第1記憶領域510aもしくは第5記憶領域511aには、関連演出フラグとして「1」～「4」までのフラグが付されており、この関連演出フラグに対応するテーブルがROM202bにそれぞれ設けられている。具体的には、通常時関連演出用テーブルは、第1テーブルから第4テーブルまで4つのテーブルを備えており、演出抽選手段501は、関連演出フラグ「1」が付されている場合には第1テーブルに基づいて演出の抽選を行い、関連演出フラグ「4」が付されている場合には第4テーブルに基づいて演出の抽選を行う。

40

【0200】

上記第1テーブルから第4テーブルには、1つの連続性あるいは関連性をもった内容の演出が、それぞれのテーブルに4分割されている。例えば、関連演出をランプ演出によって行う場合には、第1テーブルには、赤色のランプを1～2秒の範囲で点灯させ、第2テ

50

ーブルには、青色のランプを1秒～4秒の範囲で点灯させ、第3テーブルには、白色のランプを1秒～5秒点灯させ、第4テーブルには、これら赤色、青色、白色のランプのうちのいずれか2つまたは3つを点灯させるコマンドが記憶されている。

【0201】

関連演出が出現する場合には、まず関連演出フラグ「1」に係る演出実行コマンドが制御され、続いて関連演出フラグ「2」に係る演出実行コマンドが制御され、続いて関連演出フラグ「3」に係る演出実行コマンドが制御され、最後に関連演出フラグ「4」に係る演出実行コマンドが制御される。

例えば、第1記憶領域510aに関連演出フラグ「1」が付され、第2記憶領域510bに関連演出フラグ「2」が付され、第3記憶領域510cに関連演出フラグ「3」が付されているとする。この場合、演出抽選手段501は、演出実行コマンドの受信により、ステップS408において、第1テーブルに基づく演出の抽選を行う。そして、当該演出が終了すると、言い換えれば、当該変動が終了すると、記憶領域のシフト処理がなされ、第1記憶領域510aには、第2記憶領域510bに記憶されていた関連演出フラグ「2」が付された演出コマンドが、シフトされて記憶される。したがって、次の変動において、演出抽選手段501は、ステップS408において、第2テーブルに基づく演出の抽選を行う。

【0202】

このようにして、事前判定手段330によって、第1演出データ保留記憶手段510もしくは第2演出データ保留記憶手段511の連続する複数の記憶領域に、関連演出フラグが付されれば、互いに関連づけられた演出が複数の変動表示にわたってなされ、遊技者に高い期待感を与えることができる。

【0203】

(ステップS409)

なお、上記ステップS406において、大当たりの演出実行コマンドであって、しかも関連演出フラグありと判定された場合には、ステップS409において、大当たり時関連演出用テーブルに基づいて、演出の抽選が行われる。この大当たり時関連演出用テーブルも、上記通常時関連演出用テーブルと同様、第1テーブルから第4テーブルまでの4つのテーブルを備えている。

いずれにしても、関連演出は、連続する複数の変動表示にわたって、関連性を有する演出を行うことによって、遊技者の期待感を徐々に高める効果を備えている。

【0204】

以上の内容から、本実施形態では、始動口105、120のいずれかに入球した遊技球が保留球として留保されるときに、該保留球に係る遊技データの判定がなされる、つまり事前判定が行われる。

そして、事前判定結果に基づいて、複数のリーチ判定テーブルから1つのリーチ判定テーブルが選択され、該判定テーブルに基づいて該消化がなされる保留球に係る遊技データの判定がなされる。このとき、事前判定によって賞球を獲得可能な時間が長い長当たり遊技が判定された場合と、賞球を獲得可能な時間が短い短当たり遊技または小当たり遊技が判定された場合と、ハズレが判定された場合と、で選択される判定テーブルが異なる。

【0205】

したがって、事前判定において当選している当たりの種類に応じて関連演出が出現する確率を変化させることができる。そして、短当たり遊技または小当たり遊技時に選択されるリーチ判定テーブルにおいて、関連演出が出現する確率を極端に低く設定しているため、賞球を獲得可能な時間が短い短当たり遊技または小当たり遊技が当選しているときに関連演出が出現することがほとんどない。これにより、関連演出が出現したときには、賞球を獲得可能な時間が長い長当たり遊技に当選している確率が高くなり、遊技者の長当たり遊技に対する期待感を向上させて関連演出による高い演出効果を発揮することができる。

【0206】

そして、本実施形態では、保留順序記憶手段406に記憶された入球順序に従って、第

1 特別図柄保留記憶手段 401 および第 2 特別図柄保留記憶手段 402 に記憶されている保留球が消化されるので、遊技者の大当たりに対する期待感を向上させる関連演出の実行が決定されたとき、実行される関連演出のストーリーが中断されたり、演出の連続性が途切れたりすることがない。即ち、2つの始動口 105, 120 への入球による保留球の処理について、優先して処理される始動口を設けた場合、非優先処理がなされる始動口への入球によって関連演出を行った場合には、保留球が優先処理される他方の始動口への遊技球の入球によって、当該関連演出が中断されるおそれが高いが、本実施形態によれば、2つの始動口 105, 120 の如何に拘わらず、始動口への入球順に保留球の処理（消化）が行われるので、関連演出が開始した際にそれが中断されることがなく、予め設定された通りの演出が確実に実行される。

10

【0207】

以上のことから、2つの始動口を設けた遊技機においても、関連演出が中断されたり、期待度の低い演出となってしまうことがなくなるため、高い演出効果を発揮することができる。

【0208】

なお、上記実施形態においては、主制御基板 201 と副制御基板 202 とで役割を分担させたが、各手段をいずれの基板に設けるかは適宜決定すればよい。特に上記実施形態においては、事前判定手段 330 が主制御基板 201 において関連演出の有無およびリーチ演出の有無を判定し、当該判定結果を副制御基板 202 に送信するようにしたが、例えば、関連演出の有無は、抽出された乱数に基づいて副制御基板 202 において決定しても構

20

【図面の簡単な説明】

【0209】

【図 1】本発明の一実施形態に係る遊技機の外観を示す正面図である。

【図 2】本発明の一実施形態に係る始動口の動作を説明するための図である。

【図 3】本発明の一実施形態に係る遊技機の制御システムを示すブロック図である。

【図 4】本発明の一実施形態に係る遊技機の制御システムを示す機能ブロック図である。

【図 5】本発明の一実施形態に係るデータ記憶領域の構成を説明するための図である。

30

【図 6】本発明の一実施形態に係る保留記憶の処理順序を説明するための図である。

【図 7】本発明の一実施形態に係る遊技データ判定テーブルの構成の一例を示す図である。

。

【図 8】本発明の一実施形態に係る遊技データ判定テーブルの構成の一例を示す図である。

。

【図 9】本発明の一実施形態に係る遊技データの判定処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図 10】本発明の一実施形態に係る関連演出の一例を説明するための図である。

【図 11】本発明の一実施形態に係るデータ記憶領域の構成を説明するための図である。

【図 12】本発明の一実施形態に係る副制御基板における演出コマンドの処理手順を示すフローチャートである。

40

【図 13】本発明の一実施形態に係る主制御基板における変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 14】本発明の一実施形態に係る副制御基板における演出処理を示すフローチャートである。

【符号の説明】

【0210】

1 … 遊技機

84 … 第 1 特別図柄表示器（特別図柄変動表示手段）

86 … 第 2 特別図柄表示器（特別図柄変動表示手段）

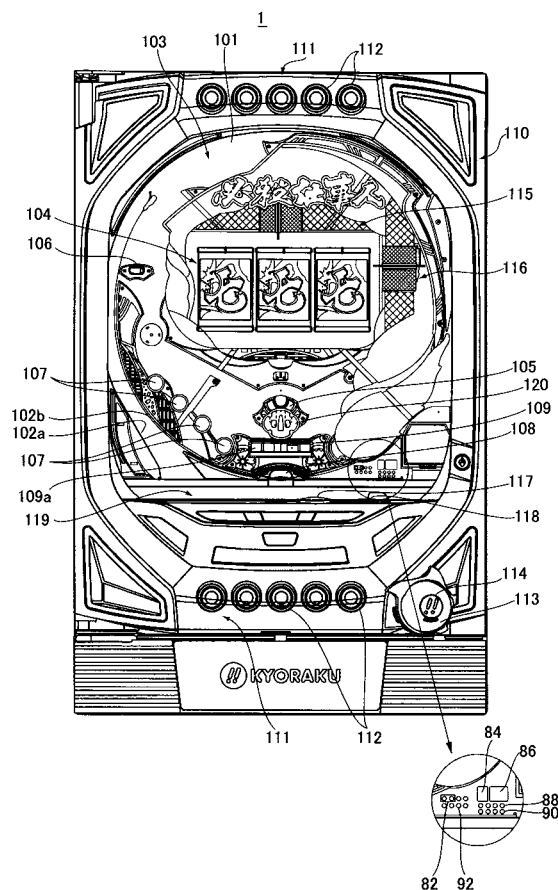
50

- 1 0 5 … 第 1 始動口
- 1 2 0 … 第 2 始動口
- 2 0 0 … 制御部（制御手段）
- 2 0 1 … 主制御基板
- 2 0 1 a … C P U
- 2 0 2 … 副制御基板
- 2 0 2 a … C P U
- 3 0 0 … 第 1 特別図柄抽選手段（遊技データ抽選手段）
- 3 0 1 … 第 1 特別図柄表示制御手段
- 3 2 0 … 第 2 特別図柄抽選手段（遊技データ抽選手段）
- 3 2 1 … 第 2 特別図柄表示制御手段
- 3 3 0 … 事前判定手段
- 3 4 0 … 大当たり遊技制御手段
- 3 4 0 a … 長当たり遊技制御手段
- 3 4 0 b … 短当たり遊技制御手段
- 3 4 1 … 小当たり遊技制御手段
- 4 0 1 … 第 1 特別図柄保留記憶手段（特別図柄保留記憶手段）
- 4 0 2 … 第 2 特別図柄保留記憶手段（特別図柄保留記憶手段）
- 4 0 6 … 保留順序記憶手段
- 5 0 1 … 演出抽選手段
- 5 0 2 … 演出制御手段
- 5 1 0 … 第 1 演出データ保留記憶手段（演出データ保留記憶手段）
- 5 1 1 … 第 2 演出データ保留記憶手段（演出データ保留記憶手段）
- 5 1 3 … 保留順序記憶手段

10

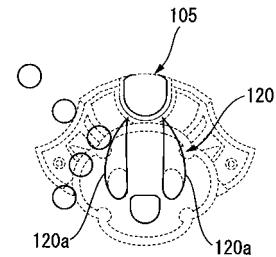
20

【図 1】

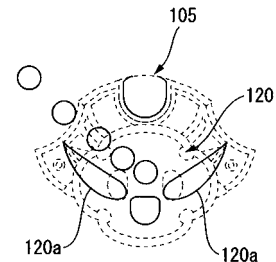


【図 2】

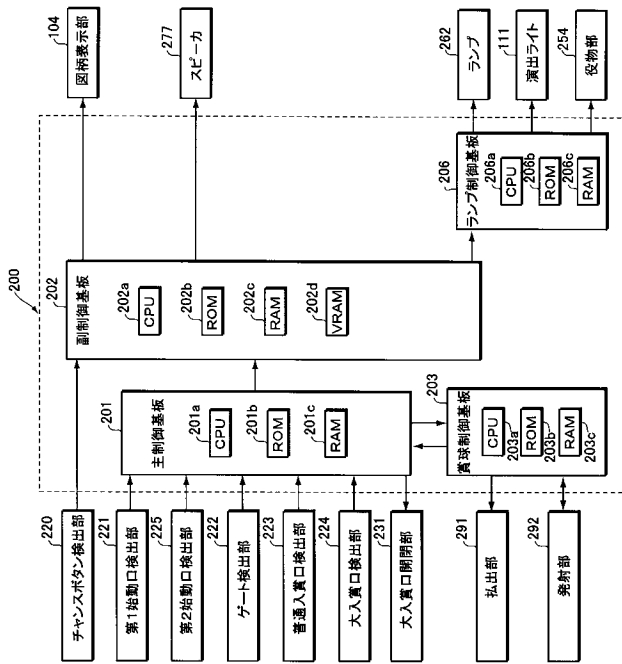
(a)



(b)

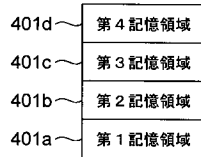


【図 3】



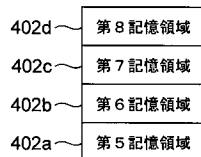
【図 5】

(a) 第1特別図柄保留記憶手段401

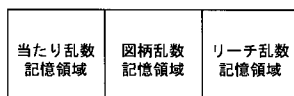


(b)

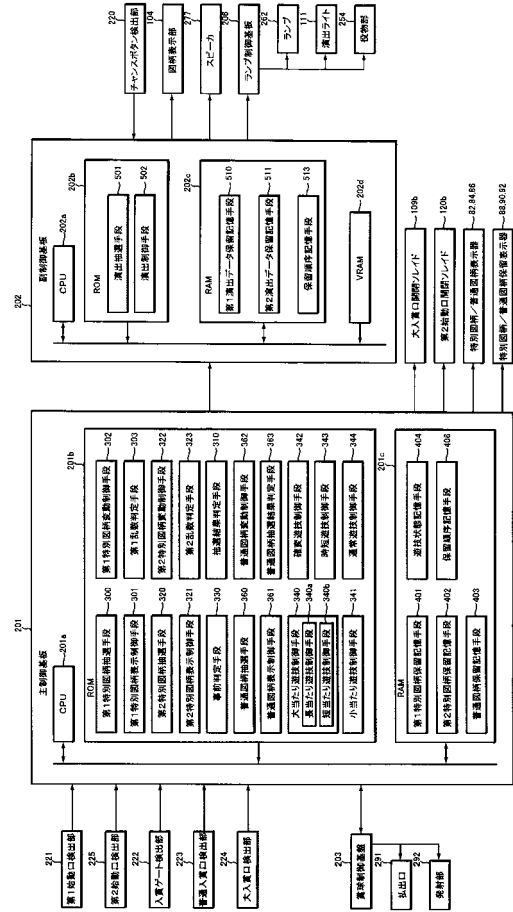
第2特別図柄保留記憶手段402



(c)

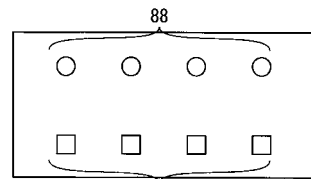


【図 4】

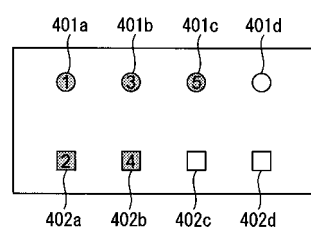


【図 6】

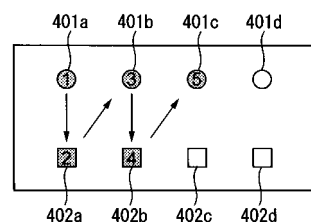
(a)



(b)



(c)



【図 7】

(a)

		範囲	割合	当たり乱数
大当たり確率	通常遊技状態	0~600	2/601	7, 317
	確変遊技状態		20/601	7, 37, 67, 97, 127, 157, 187, 217, 247, 277, 307, 337, 367, 397, 427, 457, 487, 517, 547, 577
小当たり確率	通常遊技状態 確変遊技状態		2/601	8, 318

(b)

	大当たりの種類	範囲	割合	図柄乱数
長当たり	確変時短付き長当たり	0~250	93/251	0~92
	通常長当たり		93/251	93~185
短当たり	通常短当たり	0~250	1/251	186
	確変時短付き短当たり		64/251	187~250

(c-1) (ハズレ時のリーチ乱数テーブル)

	範囲	割合	リーチ乱数
関連演出有り	0~250	10/251	0~9
リーチ有り		25/251	10~34
リーチ無し		216/251	35~250

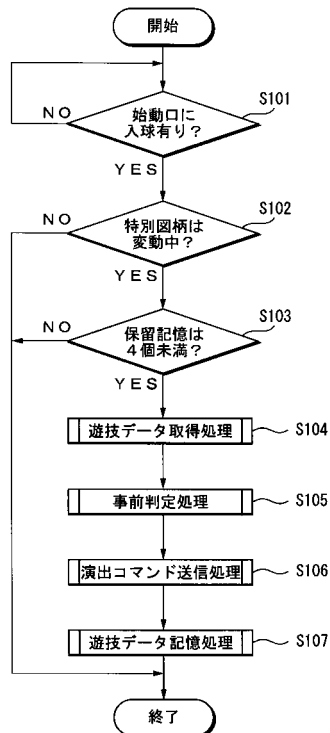
(c-2) (長当たり時のリーチ乱数テーブル)

	範囲	割合	リーチ乱数
関連演出有り	0~250	121/251	0~120
リーチ有り		129/251	121~249
リーチ無し		1/251	250

(c-3) (短当たりまたは小当たり時のリーチ乱数テーブル)

	範囲	割合	リーチ乱数
関連演出有り	0~250	1/251	0
リーチ有り		249/251	1~249
リーチ無し		1/251	250

【図 9】



【図 8】

(a)

		範囲	割合	当たり乱数
大当たり確率	通常遊技状態	0~600	2/601	7, 317
	確変遊技状態		20/601	7, 37, 67, 97, 127, 157, 187, 217, 247, 277, 307, 337, 367, 397, 427, 457, 487, 517, 547, 577
小当たり確率	通常遊技状態 確変遊技状態		2/601	8, 318

(b)

	大当たりの種類	範囲	割合	図柄乱数
長当たり	確変時短付き長当たり	0~250	121/251	0~120
	通常長当たり		93/251	121~213
短当たり	通常短当たり	0~250	1/251	214
	確変時短付き短当たり		36/251	215~250

(c-1) (ハズレ時のリーチ乱数テーブル)

	範囲	割合	リーチ乱数
関連演出有り	0~250	10/251	0~9
リーチ有り		25/251	10~34
リーチ無し		216/251	35~250

(c-2) (長当たり時のリーチ乱数テーブル)

	範囲	割合	リーチ乱数
関連演出有り	0~250	121/251	0~120
リーチ有り		129/251	121~249
リーチ無し		1/251	250

(c-3) (短当たりまたは小当たり時のリーチ乱数テーブル)

	範囲	割合	リーチ乱数
関連演出有り	0~250	1/251	0
リーチ有り		249/251	1~249
リーチ無し		1/251	250

【図 10】

