

(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2010-17291

(P2010-17291A)

(43) 公開日 平成22年1月28日(2010.1.28)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F I
A63F 7/02 320テーマコード (参考)
2C088

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 37 頁)

(21) 出願番号 特願2008-179103 (P2008-179103)
(22) 出願日 平成20年7月9日(2008.7.9)(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 末松 崇洋
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) 2C088 AA35 AA36 AA42 BC22 EA10
EB55

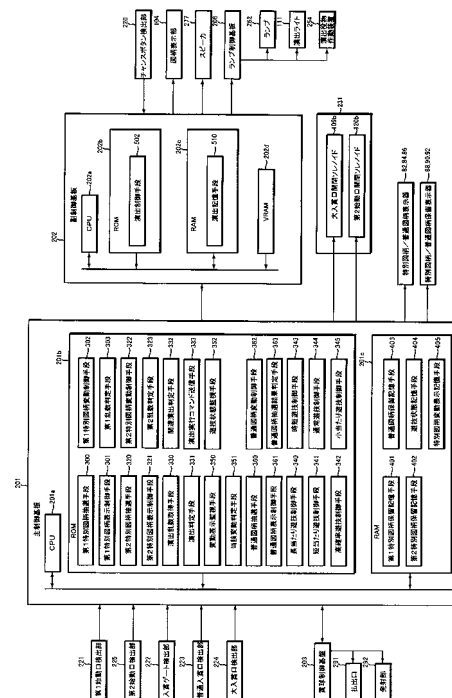
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 保留球を確保することによって一連の関連演出を確実に行うことができる遊技機を提供する。

【解決手段】 抽選結果が例えば小当たりや短当たりであることを示す、予め設定された特定の特別図柄に係る特別図柄の変動表示の開始直後に発生する特別図柄の変動表示が開始不能な期間中に、関連演出を実行し得る特別図柄の変動表示を開始させる権利を特別図柄保留記憶手段401、402に複数留保し得る変動表示保留時間が設けられている。

【選択図】 図4



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

特別図柄を変動表示する特別図柄表示手段と、
遊技球の入球を契機に前記特別図柄表示手段による前記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、
遊技の進行を制御する制御手段とを備え、
前記制御手段は、
前記遊技球の前記始動口への入球に係る前記特別図柄の変動表示を開始させる権利に基づく遊技データを取得する特別図柄抽選手段と、
前記特別図柄の変動表示が開始不能な期間中に遊技球が前記始動口に入球したとき、この遊技球の入球を契機とする前記特別図柄の変動表示を開始させる権利を留保する特別図柄保留記憶手段と、
前記特別図柄抽選手段によって取得された前記遊技データに基いて前記特別図柄表示手段に表示する特別図柄を決定する当該変動判定手段と、
前記遊技データに対応する演出の構成を判定する演出判定手段と、
前記演出判定手段が判定した結果を示す演出実行コマンドに基づいて複数の特別図柄の変動表示にわたって関連演出を演出制御する演出制御手段と、を有する遊技機であって、
予め設定された特定の特別図柄に係る特別図柄の変動表示の開始直後に発生する前記特別図柄の変動表示が開始不能な期間中に、前記関連演出を実行し得る特別図柄の変動表示を開始させる権利を複数前記特別図柄保留記憶手段に留保し得る変動表示保留時間が設けられていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

大入賞口を有する大入賞口開閉装置が設けられ、
前記制御手段は、前記大入賞口が開放され、大入賞口への遊技球の入球を可能とするラウンド遊技が複数回実行される第 1 の特別遊技と、全ラウンド遊技における大入賞口の総開放時間が、前記第 1 の特別遊技よりも短く設定された第 2 の特別遊技と、を制御し、
前記特定の特別図柄の変動表示が終了してから前記関連演出が実行されるまでの間に、前記第 2 の特別遊技が制御される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】**

本発明は、遊技球が始動口に入球することによって大当たり等の役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等の役の抽選を行い、例えば大当たりに当選した場合にはアタッカーが開放状態になり、より多くの賞球が得られる遊技機が知られている。こうした遊技機は、遊技者に大当たりへの期待感を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等に、さまざまな趣向を凝らした演出を交えながら抽選結果を表示する。

【0003】

通常、遊技機は、大当たりやハズレ等を表す特別図柄を停止した状態で特別図柄表示部に表示することで抽選結果を報知するが、抽選結果が報知されるまでには諸条件に応じて所定の時間（例えば、10 秒）を要する。停止した状態の特別図柄が特別図柄表示部に表示されるまでの間、換言すれば、抽選が開始されてから所定の時間が経過するまでの間は特別図柄が変動状態で表示（以下、変動表示という）される。変動表示中に遊技球が始動口に入球すると、所定個数（例えば 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、所定時間経過後に処理される。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遊技機がある（特許文献 1 参照）。

【0004】

一般的な遊技機は、特別図柄が特別図柄表示部に変動表示されている間に、装飾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。1回の特別図柄の変動表示に対して、1回の装飾図柄の変動表示（演出）が行われる。一方、保留球が複数留保された場合には、特別図柄表示部において複数回の特別図柄の変動表示が連続して行われ、装飾図柄表示部においても装飾図柄の変動表示が連続して行われる。

【0005】

特許文献1に記載の遊技機は、複数回の装飾図柄の変動表示にわたって各装飾図柄の変動表示を連続させながら関連付けることで、例えば1つのストーリーが完結するような関連演出（内容が関連する複数の装飾図柄の表示）が行われることによって、1回の装飾図柄の変動表示のみが行われる場合に比べて、高い演出効果を発揮する。

10

【0006】

例えば、保留球が3つある場合には、装飾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、遊技機は1回目の装飾図柄の変動表示において、ストーリーの序盤に係る演出を行うと共に、抽選結果を遊技者に報知する。続いて2回目の装飾図柄の変動表示中には、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と共に、抽選結果を遊技者に報知する。そして、遊技機は、3回目の装飾図柄の変動表示中に上記ストーリーが完結する演出を行った後に、抽選結果を遊技者に報知する。このように、複数回の装飾図柄の変動表示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、特許文献1に記載の遊技機は、1回の装飾図柄の変動表示によってストーリーが完結する演出を行う遊技機に比べて、非常に高い演出効果を発揮することができる。

20

【0007】

【特許文献1】特開2004-283544号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

しかしながら、特許文献1に記載の遊技機は関連演出を行うことはできるが、関連演出が開始したときに最終的に幾つの保留球が留保されるのか確定されていない。したがって、留保される保留球の数によって装飾図柄表示部において展開される一連のストーリーが途中で終了することもあり得るので、その場合にはこの遊技機は関連演出特有の演出効果を発揮できない。

30

【0009】

本発明は、上記背景より、保留球を確保することによって一連の関連演出を確実に行う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】

【0010】

第1の発明の遊技機は、特別図柄を変動表示する特別図柄表示手段と、遊技球の入球を契機に前記特別図柄表示手段による前記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、遊技の進行を制御する制御手段とを備え、前記制御手段は、前記遊技球の前記始動口への入球に係る前記特別図柄の変動表示を開始させる権利に基づく遊技データを取得する特別図柄抽選手段と、前記特別図柄の変動表示が開始不能な期間中に遊技球が前記始動口に入球したとき、この遊技球の入球を契機とする前記特別図柄の変動表示を開始させる権利を留保する特別図柄保留記憶手段と、前記特別図柄抽選手段によって取得された前記遊技データに基づいて前記特別図柄表示手段に表示する特別図柄を決定する当該変動判定手段と、前記遊技データに対応する演出の構成を判定する演出判定手段と、前記演出判定手段が判定した結果を示す演出実行コマンドに基づいて複数の特別図柄の変動表示にわたって関連演出を演出制御する演出制御手段と、を有する遊技機であって、予め設定された特定の特別図柄に係る特別図柄の変動表示の開始直後に発生する前記特別図柄の変動表示が開始不能な期間中に、前記関連演出を実行し得る特別図柄の変動表示を開始させる権利を複数前記特別図柄保留記憶手段に留保し得る変動表示保留時間が設けられているこ

40

50

とを特徴とする。

【0011】

始動口は遊技盤に設けられており、この遊技盤の遊技領域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（以下、入球等という）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。上記始動口に遊技球が入球等すると、特別図柄抽選手段により遊技データが抽選等によって取得され、取得された遊技データに基づいて大当たり遊技を実行する権利の獲得の有無（大当たりの判定）や、当該一の遊技の次に実行される遊技状態（大当たりの種類の判定）等が決定される。

【0012】

大当たり遊技というのは、通常は遊技球を入球不可能もしくは困難としている、大入賞口開閉装置等の役物が開放されて、遊技球の入球が可能となり、かつ、遊技球の入球に応じた賞球が払い出される遊技である。役物の形態や役物を開放するパターンは特に問わないが、例えば、遊技球が当該開放した役物に所定個数入球するか、もしくは所定時間経過したことを契機に終了する1ラウンドを、複数ラウンド繰り返すようにするとよい。

【0013】

遊技データは、例えば乱数発生手段等により取得した乱数値やコマンド等からなり、遊技データには、少なくとも、いわゆる大当たりの遊技データと、ハズレの遊技データとが含まれている。大当たりの遊技データは複数種類に分類され、大当たりの種類の遊技データが含まれている。つまり、実行する大当たり遊技の内容（態様）や、当該大当たり遊技の後に行われる遊技の遊技状態、例えば、大当たり当選確率の高低（遊技状態が高確率遊技状態になるのか低確率遊技状態になるのか）等が適宜に組み合わせられている。

【0014】

特別図柄とは、この遊技データの抽選結果すなわち大当たりであるかハズレであるか等を遊技者に報知する図柄のことである。つまり、一の遊技データの抽選結果に対応する特別図柄が特別図柄表示手段に静止状態で表示される。また、遊技データの抽選結果には、大当たりとハズレの他に小当たりが設定されている場合もある。小当たりに当選すると、小当たりの当選を示す特別図柄の変動表示終了後に、大当たり遊技と同様に、通常は遊技球を入球不可能もしくは困難としている、大入賞口開閉装置等の役物が開放されて、遊技球の入球が可能となり、かつ、遊技球の入球に応じた賞球が払い出される小当たり遊技である。大当たり遊技と小当たり遊技との違いは、役物の開放時間の合計であり、大当たり遊技の開放時間のほうが長い。

【0015】

特別図柄の変動表示とは、特別図柄を特別図柄表示手段に変動状態で表示し、最終的に静止状態で表示することによって当該遊技データの抽選結果を遊技者に報知することを意味しており、遊技データの抽選が行われることで開始する。特別図柄が変動状態で表示され始めてから最終的に特別図柄が静止状態で表示されるまでには、所定の時間を要する。最終的に遊技データの抽選結果を遊技者に報知すればよいので、変動表示が開始されてから最終的に静止状態の特別図柄が遊技者に表示されるまでの間、つまり特別図柄の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、本発明でいう変動表示に含まれる。

【0016】

遊技データの抽選結果が例えば大当たりや小当たりであり、ハズレ以外である場合、当該特別図柄の変動表示処理の終了後には一般的に、大当たり遊技や小当たり遊技が実行される。例えば、遊技データの抽選結果が大当たりの場合、当該特別図柄の変動表示終了後には大当たり遊技が実行される。大当たり遊技中には特別図柄の変動表示を開始させることができないので、大当たり遊技が終了し、新たな変動表示を開始させる権利が発生すれば、あるいは変動表示を開始させる権利が留保されていれば、その権利に係る特別図柄の変動表示が開始される。つまり、特別図柄の変動表示が開始不能な期間とは、特別図柄の変動表示時間と、その特別図柄に対応する遊技の遊技時間とで構成されている。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 7 】

つまり、遊技データの抽選結果がハズレ以外である場合、一の特別図柄の変動表示が開始されてから、その次の特別図柄の変動表示が開始されるまでの期間中に、つまり次の特別図柄の変動表示が開始不能な期間中に、一の特別図柄の変動表示と、特別図柄表示手段に静止状態で表示される当該特定の特別図柄に対応する遊技（大当たり遊技または小当たり遊技）とが実行される。

【 0 0 1 8 】

ところで、特別図柄の変動表示が開始不能な期間中に遊技球が始動口に入球したとき、特別図柄保留記憶手段に、この新たな遊技球の入球を契機とする特別図柄の変動表示を開始させる権利が留保される。特別図柄の変動表示を開始させる権利に基づいて、遊技データが抽選され、遊技データに基づいて演出の構成を表す演出実行コマンドが判定され、当該演出実行コマンドに基づいて演出制御手段が演出を制御する。つまり、1回の特別図柄の変動表示に対応して、1回の演出が行われる。すなわち、複数の特別図柄の変動表示が連続して行われるとき、複数の演出を連続して行うことができる。すなわち関連演出を行うことができる。

【 0 0 1 9 】

特定の特別図柄の変動表示が開始した直後に発生する特別図柄の変動表示が開始不能な期間中に、関連演出を実行し得る特別図柄の変動表示を開始させる権利を特別図柄保留記憶手段に複数留保し得る変動表示保留時間が設けられているので、その特定の特別図柄に対応する抽選結果を契機に関連演出をするための特別図柄の変動表示を開始させる権利を確実に留保することができる。

【 0 0 2 0 】

第2の発明は、第1の発明において、大入賞口を有する大入賞口開閉装置が設けられ、前記制御手段は、前記大入賞口が開放され、大入賞口への遊技球の入球を可能とするラウンド遊技が複数回実行される第1の特別遊技と、全ラウンド遊技における大入賞口の総開放時間が、前記第1の特別遊技よりも短く設定された第2の特別遊技と、を制御し、前記特定の特別図柄の変動表示が終了してから前記関連演出が実行されるまでの間に、前記第2の特別遊技が制御されることを特徴とする。

【 0 0 2 1 】

第2の特別遊技時の大入賞口の開放時間が視認できない程度に短い場合、遊技者にとっては当該変動表示の終了後に突然関連演出が開始したように見えるので、演出効果を増大させて、遊技者に期待感を抱かせることができる。

【 発明の効果 】

【 0 0 2 2 】

予め設定された特定の特別図柄に係る特別図柄の変動表示の開始直後に発生する前記特別図柄の変動表示が開始不能な期間中に、前記関連演出を実行し得る特別図柄の変動表示を開始させる権利を複数前記特別図柄保留記憶手段に留保し得る変動表示保留時間が設けられているので、複数の保留球を確保することによって一連の関連演出を確実に行うことができる。

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 2 3 】

以下、本発明の実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

図1は、本発明の遊技機の一例を示す正面図であり、図1では遊技盤101が水平に直立している。図2は、当該遊技機の部分拡大図であり、第2始動口120の可動片120aが開閉する様子を表している。

【 0 0 2 4 】

遊技盤101の下部には、発射部（図3における符号292を参照）を備える操作ハンドル113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内を落下する。遊技領域103には、図示を省略する複数の釘が設けられ、釘は落下する遊技球の方向

10

20

30

40

50

を変更させる。一方、遊技球の落下途中の位置には、遊技球の向きを変化させる風車や、入球口が配設されている。

【 0 0 2 5 】

遊技盤 1 0 1 の遊技領域 1 0 3 の中央部分には、図柄表示部 1 0 4 が配置されている。図柄表示部 1 0 4 としては、例えば液晶表示器 (L C D) が用いられる。図柄表示部 1 0 4 の下方には、遊技領域 1 0 3 に向けて打ち込まれた遊技球を受入れ可能な第 1 始動口 1 0 5 が配置されている。第 1 始動口 1 0 5 の下方には、一对の可動片 1 2 0 a を有する第 2 始動口 1 2 0 が配置されている。第 2 始動口 1 2 0 は、一对の可動片 1 2 0 a が閉状態であるときは遊技球を受入れること、つまり第 2 始動口 1 2 0 への入球が不可能または受入れ困難となっており (図 2 (a) 参照)、この一对の可動片 1 2 0 a が開状態であるときは、第 1 始動口 1 0 5 よりも遊技球の受入れが容易になる (図 2 (b) 参照)。

10

上記一对の可動片 1 2 0 a は、第 2 始動口 1 2 0 が第 1 始動口 1 0 5 よりも遊技球を入球させにくい第 1 の状態に制御される場合と、第 2 始動口 1 2 0 が第 1 始動口 1 0 5 よりも遊技球を入球させやすい第 2 の状態に制御される場合とがある。

【 0 0 2 6 】

また、図柄表示部 1 0 4 の左側には入賞ゲート 1 0 6 が配設されている。

遊技球の入賞ゲート 1 0 6 の通過が検出されると、可動片 1 2 0 a を一定時間だけ開状態にさせる普通図柄の抽選が行われるように設定されている。図柄表示部 1 0 4 の側方や下方等には普通入賞口 1 0 7 が配設されている。普通入賞口 1 0 7 に遊技球が入球すると、所定の賞球数 (例えば 1 0 個) の払い出しが行われる。遊技領域 1 0 3 の最下部には、両始動口 1 0 5、1 2 0 及び入賞口 1 0 7 にも入球しなかった遊技球を回収する回収口 1 0 8 が設けられている。

20

図柄表示部 1 0 4 の右下には、後述する第 1 特別図柄抽選手段 3 0 0 による抽選結果を表示する第 1 特別図柄表示器 8 4 と、第 2 特別図柄抽選手段 3 2 0 による抽選結果を表示する第 2 特別図柄表示器 8 6 とが設けられている。これらの両表示器 8 4、8 6 には、特別図柄が変動表示された後、最終的に静止表示されることで抽選結果が報知される。そして、この特別図柄の変動表示中に第 1 始動口 1 0 5 あるいは第 2 始動口 1 2 0 に遊技球が入球すると、当該入球によって得られる特別図柄の変動表示の権利、いわゆる保留球が留保される。この留保された保留球の数は、第 1 特別図柄保留表示器 8 8 及び第 2 特別図柄保留表示器 9 0 に表示される。なお、上記第 1 特別図柄表示器 8 4 と第 2 特別図柄表示器 8 6 とが、本発明の特別図柄表示手段を構成している。

30

【 0 0 2 7 】

また、上記と同様に、入賞ゲート 1 0 6 に遊技球が入球等すると、普通図柄抽選手段 3 6 0 による抽選が行われるが、この抽選結果を表示する普通図柄表示器 8 2 が例えば図柄表示部 1 0 4 の右下辺りに設けられている。そして、普通図柄の変動表示中に入賞ゲート 1 0 6 に遊技球が入球等することによって得られる普通図柄の変動表示の権利、すなわち保留球の数が、普通図柄保留表示器 9 2 に表示される。

【 0 0 2 8 】

これらの各表示器 8 2、8 4、8 6、8 8、9 0、9 2 は、例えば L E D で構成されており、この L E D の点灯態様によって、第 1 特別図柄抽選手段 3 0 0 による抽選結果、第 2 特別図柄抽選手段 3 2 0 による抽選結果、普通図柄抽選手段 3 6 0 による抽選結果、第 1 始動口 1 0 5 に入球して得られた保留球の数、第 2 始動口 1 2 0 に入球して得られた保留球の数、および入賞ゲート 1 0 6 に入球等して得られた保留球の数が報知される。

40

【 0 0 2 9 】

上述した図柄表示部 1 0 4 は、第 1 始動口 1 0 5 または第 2 始動口 1 2 0 に遊技球が入球したときに、複数の装飾図柄の変動表示を開始し、所定時間後に当該装飾図柄の変動表示が停止する。この停止時に特定図柄 (例えば「 7 7 7 」) が揃うことは、大当たりに当選したことを意味する。大当たり遊技のとき、下方に位置する大入賞口開閉装置 1 0 9 における大入賞口開閉扉 1 0 9 a を一定の期間開放する動作が所定回数 (例えば 1 5 回) 繰り返されると共に、入球した遊技球に対応した数の賞球が払い出される。また、図柄表示

50

部 1 0 4 は、第 1 始動口 1 0 5 に遊技球が入球したことにより、当該第 1 始動口 1 0 5 の入球に係る装飾図柄を変動表示し、第 2 始動口 1 2 0 に遊技球が入球したことにより、当該第 2 始動口 1 2 0 の入球に係る装飾図柄を変動表示する。

【 0 0 3 0 】

本実施形態においては、第 1 始動口 1 0 5 あるいは第 2 始動口 1 2 0 に遊技球が入球した場合、第 1 特別図柄表示器 8 4 または第 2 特別図柄表示器 8 6 において特別図柄が変動表示され、この特別図柄の変動表示中に、図柄表示部 1 0 4 において、装飾図柄が変動表示される。そして、第 1 始動口 1 0 5 と第 2 始動口 1 2 0 との双方に、変動表示の権利いわゆる保留球がある場合には、第 2 始動口 1 2 0 への入球によって得られた保留球が優先して消化される。

10

【 0 0 3 1 】

遊技盤 1 0 1 の遊技領域 1 0 3 の外周部分には、枠部材 1 1 0 が設けられている。枠部材 1 1 0 は、遊技盤 1 0 1 の上下左右の 4 辺において遊技領域 1 0 3 の周囲を囲む形状を有している。また、枠部材 1 1 0 は、遊技盤 1 0 1 の盤面から遊技者側に突出する形状を有している。

【 0 0 3 2 】

枠部材 1 1 0 の、遊技領域 1 0 3 の上側および下側には、演出ライト 1 1 1 (ランブユニット) が設けられている。演出ライト 1 1 1 は、それぞれ、複数のライト 1 1 2 を備えている。各ライト 1 1 2 は、遊技機の正面に在る遊技者を照射し、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 1 1 2 は、演出ライト 1 1 1 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。

20

【 0 0 3 3 】

また、各ライト 1 1 2 は、遊技機の周囲も照射し、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 1 1 2 は、演出ライト 1 1 1 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 1 1 2 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 1 1 2 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。

【 0 0 3 4 】

演出ライト 1 1 1 は、各ライト 1 1 2 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 1 1 1 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。

30

【 0 0 3 5 】

光の照射方向は、たとえば、大当たり状態となった場合に变更される。これにより、遊技者および遊技機の周囲を順次照射して、遊技機が大当たり状態となっていることを周囲 (他の遊技者) に知らしめることができ、大当たり状態となった遊技者の注目度を高めることができる。したがって、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、本実施の形態の遊技機を継続あるいは繰り返し利用させ、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。

【 0 0 3 6 】

40

また、枠部材 1 1 0 の、遊技領域 1 0 3 の下部には、遊技球が供給される受け皿ユニット 1 1 9 が設けられている。この受け皿ユニット 1 1 9 には、図示しない貸し玉装置から貸し出される遊技球が供給される。

枠部材 1 1 0 の下部には、操作ハンドル 1 1 3 が配置されている。操作ハンドル 1 1 3 は、上記の発射部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 1 1 3 は、上記の枠部材 1 1 0 と同様に、遊技盤 1 0 1 の盤面から遊技者側に突出する形状を有している。

【 0 0 3 7 】

操作ハンドル 1 1 3 は、上記の発射部を駆動させて遊技球を発射させる発射指示部材 1 1 4 を備えている。発射指示部材 1 1 4 は、操作ハンドル 1 1 3 の外周部において、遊技

50

者から見て右回りに回転可能に設けられている。発射部は、発射指示部材 1 1 4 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 1 1 3 には、遊技者が発射指示部材 1 1 4 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。

【0038】

図柄表示部 1 0 4 の上方および側方（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）1 1 5, 1 1 6 が設けられている。本実施形態の遊技機における演出役物 1 1 5, 1 1 6 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 1 1 5, 1 1 6 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 1 1 5, 1 1 6 の長手方向に沿って移動可能に設けられている。

10

【0039】

演出役物 1 1 5 は、ソレノイドによって駆動され、演出役物 1 1 6 は、モータによって駆動される。同様の演出役物 1 1 5, 1 1 6 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 1 1 5, 1 1 6 それぞれに独自の動きをおこなわせることができ、これによって演出効果を増大させることができる。

【0040】

枠部材 1 1 0 の、遊技領域 1 0 3 の下側には、遊技者による操作を受け付けるチャンスボタン 1 1 7 が設けられている。チャンスボタン 1 1 7 の操作は、例えば、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 1 1 7 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。

20

加えて、枠部材 1 1 0 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 2 7 7 を参照）が組み込まれている。このスピーカ 2 7 7 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、後述する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。

【0041】

（制御手段の内部構成）

図 3 は、遊技機 1 の制御手段の内部構成を示すブロック図である。制御手段 2 0 0 は、複数の制御基板により構成されており、図示の例では、主制御基板 2 0 1 と、副制御基板 2 0 2 と、賞球制御基板 2 0 3 と、ランプ制御基板 2 0 6 とで構成されている。

30

【0042】

主制御基板 2 0 1 は、主に遊技機 1 の遊技にかかる基本動作を制御し、ROM 2 0 1 b 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 CPU 2 0 1 a と、CPU 2 0 1 a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する RAM 2 0 1 c 等を備えて構成される。

【0043】

この主制御基板 2 0 1 は遊技に係る大当たりの抽選（特別図柄の判定）を行うとともに、この抽選結果に基づき、ROM 2 0 1 b に記録されている演出実行コマンドの選択をし、演出実行コマンドを副制御基板 2 0 2 に送信する。副制御基板 2 0 2 は、受信した演出実行コマンドに基づく演出の構成に応じて図柄表示部 1 0 4、スピーカ 2 7 7 及びランプ制御基板 2 0 6 等による演出に関わる装置を制御する。

40

【0044】

この大当たりは、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。演出実行コマンドは遊技演出に関する情報を有し、それぞれの演出実行コマンドに対応する演出の演出時間が設定されている他、当該演出の演出背景パターン、リーチ演出パターン、登場キャラクター、音声パターン等の演出の構成が設定されている。

【0045】

主制御基板 2 0 1 の入力側には、第 1 始動口 1 0 5 に入球した遊技球を検出する第 1 始動口検出部 2 2 1 と、第 2 始動口 1 2 0 に入球した遊技球を検出する第 2 始動口検出部 2 2 5 と、入賞ゲート 1 0 6 を通過した遊技球を検出するゲート検出部 2 2 2 と、普通入賞

50

口 1 0 7 に入球した遊技球を検出する普通入賞口検出部 2 2 3 と、大入賞口開閉装置 1 0 9 に入球した遊技球を検出する大入賞口検出部 2 2 4 と、が接続されている。

【 0 0 4 6 】

一方、この主制御基板 2 0 1 の出力側には、役物作動装置 2 3 1 が接続されている。本実施形態においては、上記役物作動装置 2 3 1 は、大入賞口開閉扉 1 0 9 a を開閉させる大入賞口開閉ソレノイド 1 0 9 b と、第 2 始動口 1 2 0 を開閉させる第 2 始動口開閉ソレノイド 1 2 0 b とによって構成されている（図 4 参照）。

上記役物作動装置 2 3 1 は、主制御基板 2 0 1 によって制御され、大当たり遊技（長当たり遊技、短当たり遊技）時に大入賞口開閉ソレノイド 1 0 9 b を通電して大入賞口開閉扉 1 0 9 a を開放したり、また、上記普通図柄の当選によって第 2 始動口開閉ソレノイド 1 2 0 b を通電して第 2 始動口 1 2 0 を開閉したりする。

10

【 0 0 4 7 】

副制御基板 2 0 2 は、主に遊技中における演出の制御をおこなうもので、主制御基板 2 0 1 より送信される演出実行コマンドに基づき、演出処理を実行する CPU 2 0 2 a と、プログラム及び過去の演出パターンを記憶する ROM 2 0 2 b と、CPU 2 0 2 a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する RAM 2 0 2 c 等を備えている。

【 0 0 4 8 】

なお、この CPU 2 0 2 a は、所定回数変動の過去の演出パターンと比較して、主制御基板 2 0 1 より送信される演出実行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。

20

【 0 0 4 9 】

副制御基板 2 0 2 の入力側には、上記のチャンスボタン 1 1 7 が操作されたことを検出するチャンスボタン検出部 2 2 0 が接続されている。一方、副制御基板 2 0 2 の出力側には、図柄表示部 1 0 4 が接続されており、副制御基板 2 0 2 は、受信した演出実行コマンドに基づく演出処理を実行する機能も有する。すなわち、副制御基板 2 0 2 における CPU 2 0 2 a は、演出実行コマンドに基づき演出処理を実行し、ROM 2 0 2 b 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、RAM 2 0 2 c は CPU 2 0 2 a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。そして、副制御基板 2 0 2 は、図柄表示部 1 0 4 に表示させる画像データを書き込む VRAM 2 0 2 d を備える。

30

【 0 0 5 0 】

そして通常、CPU 2 0 2 a が ROM 2 0 2 b 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 ROM 2 0 2 b から読み出して VRAM 2 0 2 d 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 1 0 4 に重畳表示される。すなわち、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。このとき、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 VRAM 2 0 2 d に記憶させる。

【 0 0 5 1 】

40

また副制御基板 2 0 2 の出力側には、スピーカ 2 7 7 が接続されており、副制御基板 2 0 2 は、上述した演出実行コマンドに基づく演出処理として音声を出力制御する機能も有する。すなわち、副制御基板 2 0 2 における、CPU 2 0 2 a は演出実行コマンドに基づき音声処理を実行し、ROM 2 0 2 b は各種音声データを記憶し、RAM 2 0 2 c は CPU 2 0 2 a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。そして、各種演出が実行される際に、演出実行コマンドに基づき、CPU 2 0 2 a が ROM 2 0 2 b 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 2 7 7 より音声出力を行う。

【 0 0 5 2 】

また副制御基板 2 0 2 の出力側には、ランプ 2 6 2 、演出ライト 1 1 1 及び役物部 2 5

50

4を制御するランプ制御基板206が接続されている。ランプ制御基板206は、副制御基板202に送信された演出実行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。

【0053】

ランプ制御基板206は、副制御基板202に送信された演出実行コマンドに基づき、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。

【0054】

また、ランプ制御基板206は、副制御基板202に送信された演出実行コマンドに基づき、役物部254に対しては、演出役物115を動作させるソレノイドの駆動制御等を行い、演出役物116を動作させるモータの駆動制御等を行う。

【0055】

また、上記主制御基板201には賞球制御基板203が双方向に、つまり送受信可能に接続されている。賞球制御基板203は、ROM203a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CPU203aと、CPU203a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RAM203c等を備えて構成される。

【0056】

賞球制御基板203は、接続される払出部291に対して入球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(図示せず)から所定数を払い出すためのモータ等からなる。

【0057】

賞球制御基板203は、この払出部291に対して、各入球口(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)に入球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(所定間隔おき)に発射させ、遊技盤101の遊技領域103に遊技球を送り出す。

【0058】

(主制御基板および副制御基板の機能的な構成について)

図4は、遊技の進行を制御する制御手段200の機能的な構成を概略的に示す機能ブロック図である。

【0059】

図4に示すように、主制御基板201のROM201bは、主に第1始動口105への遊技球の入球を契機に機能する、第1特別図柄抽選手段300、第1特別図柄表示制御手段301、第1特別図柄変動制御手段302、第1乱数判定手段(当該変動判定手段351)303を備えている。

また、ROM201bは、主に第2始動口120への遊技球の入球を契機に機能する、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、第2乱数判定手段(当該変動判定手段351)323を備えている。上記第1特別図柄抽選手段300および第2特別図柄抽選手段320が、本発明の特別図柄抽選手段を構成している。

【0060】

また、ROM201bは、遊技を進行制御する手段として、長当たり遊技制御手段340、短当たり遊技制御手段341、高確率遊技制御手段342、時短遊技制御手段343

10

20

30

40

50

、通常遊技制御手段 3 4 4、小当たり遊技制御手段 3 4 5、を備えている。

さらに、ROM 2 0 1 b は、変動表示監視手段 3 5 0、当該変動判定手段 3 5 1、演出乱数抽選手段 3 3 0、演出判定手段 3 3 1、関連演出判定手段 3 3 2、演出実行コマンド送信手段 3 3 3 を備えている。

また、ROM 2 0 1 b は、入賞ゲート 1 0 6 への遊技球の入球を契機に機能する、普通図柄抽選手段 3 6 0、普通図柄表示制御手段 3 6 1、普通図柄変動制御手段 3 6 2、普通図柄抽選結果判定手段 3 6 3 を備えている。一方、副制御基板 2 0 2 の ROM 2 0 2 b は、演出制御手段 5 0 2 を備えている。

【0061】

主制御基板 2 0 1 の RAM 2 0 1 c は、第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1、第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2、普通図柄保留記憶手段 4 0 3、遊技状態記憶手段 4 0 4、特別図柄変動表示結果記憶手段 4 0 5 を備えている。

以下に、各手段の構成および機能について説明する。

【0062】

長当たり遊技制御手段 3 4 0、短当たり遊技制御手段 3 4 1、高確率遊技制御手段 3 4 2、時短遊技制御手段 3 4 3 は、大当たりに当選した際の遊技の進行を制御するプログラムである。本実施形態においては、大当たりの種類が複数設けられており、大当たりに当選した場合には、さらに大当たりの種類が決定され、この決定に基づいて、CPU 2 0 1 a が各プログラムを作動して各遊技状態のもとで遊技の進行を制御する。一方、通常遊技制御手段 3 4 4 は、大当たりに当選していない通常の遊技状態、すなわち遊技を開始する

10

20

【0063】

長当たり遊技制御手段 3 4 0 は、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ことを契機とする大当たりの抽選の結果、長当たり遊技の実行の権利を獲得した際に、当該長当たり遊技の進行を制御する。本実施形態において「長当たり遊技」というのは、大当たり遊技の一種で、大入賞口開閉装置 1 0 9 が計 1 5 ラウンドにわたって開閉動作する遊技のことである。

【0064】

ここで、「ラウンド」とは、大入賞口開閉装置 1 0 9 が開状態になった状態で、所定時間（例えば 3 0 秒）経過すること、あるいは所定数（例えば 9 球）の遊技球が始動口に入球することのいずれか一方の条件を満たすと閉状態になる 1 回の開閉動作が所定回数実行されることを意味する。本実施形態においては、短当たり遊技における 1 ラウンド当たりの大入賞口開閉装置 1 0 9 の開放時間は、長当たり遊技における 1 ラウンド当たりの大入賞口開閉装置 1 0 9 の開放時間よりも極めて短く設定されている。さらに本実施の形態においては、長当たり遊技が実行されるときには、大入賞口開閉装置 1 0 9 の開閉動作が、短当たり遊技のときよりも多く実行されるように設定されている。

30

【0065】

この大入賞口開閉装置 1 0 9 の開閉動作は、大入賞口開閉ソレノイド 1 0 9 b によってなされる。具体的には、CPU 2 0 1 a が長当たり遊技制御手段 3 4 0 を作動して長当たり遊技を制御する際、まず、大入賞口開閉ソレノイド 1 0 9 b を通電して、大入賞口開閉扉 1 0 9 a を開状態とする。そして、大入賞口検出部 2 2 4 が、例えば大入賞口開閉装置 1 0 9 に所定個数（例えば 9 個）の遊技球が入球したことを検出すると、CPU 2 0 1 a が長当たり遊技制御手段 3 4 0 を作動して、大入賞口開閉ソレノイド 1 0 9 b の通電を停止する。

40

【0066】

また、大入賞口開閉装置 1 0 9 に所定個数の遊技球が入球していなくても、大入賞口開閉扉 1 0 9 a が開いてから、所定時間（例えば 3 0 秒）が経過すると、大入賞口開閉ソレノイド 1 0 9 b の通電を停止する。このように、2 つの条件のいずれかが満たされることによって、大入賞口開閉ソレノイド 1 0 9 b への通電が停止され、上記大入賞口開閉装置 1 0 9 が閉状態となる。

50

【 0 0 6 7 】

そして、大入賞口開閉装置 1 0 9 が閉状態となった後、所定時間（例えば 2 秒）が経過すると、CPU 2 0 1 a は長当たり遊技制御手段 3 4 0 を作動して、再度、大入賞口開閉ソレノイド 1 0 9 b を通電し、大入賞口開閉扉 1 0 9 a を開く。このようにして、大入賞口開閉装置 1 0 9 の開閉動作が 1 5 ラウンド繰り返して行われるとともに、大入賞口開閉装置 1 0 9 に遊技球が入球すると、当該入球に応じた賞球が払出部 2 9 1 によって払い出される。したがって、長当たり遊技を実行することによって、遊技者は多量の賞球を獲得することが可能となる。

【 0 0 6 8 】

一方、短当たり遊技制御手段 3 4 1 は、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ことを契機とする大当たりの抽選の結果、短当たり遊技の実行の権利を獲得した際に、当該短当たり遊技の進行を制御する。本実施形態において「短当たり遊技」というのは、大当たり遊技の一種で、大入賞口開閉装置 1 0 9 が 2 ラウンドのみ開閉動作する遊技のことである。

【 0 0 6 9 】

この大入賞口開閉装置 1 0 9 の開閉動作は、上記長当たり遊技の場合と同様に、大入賞口開閉ソレノイド 1 0 9 b によってなされる。具体的には、CPU 2 0 1 a が短当たり遊技制御手段 3 4 1 を作動して短当たり遊技を制御する際、まず、大入賞口開閉ソレノイド 1 0 9 b を通電して、大入賞口開閉扉 1 0 9 a を開状態とする。ただし、本実施形態においては、大入賞口開閉ソレノイド 1 0 9 b の通電を一瞬（例えば 0 . 2 秒）で停止させる

【 0 0 7 0 】

したがって、大入賞口開閉装置 1 0 9 が開状態となる時間は、上記長当たり遊技に比べて極めて短く、遊技球が大入賞口開閉装置 1 0 9 に入球する可能性は、長当たり遊技に比べて極めて低くなる。また、大入賞口開閉扉 1 0 9 a が一瞬で閉状態に戻るため、大入賞口開閉装置 1 0 9 が開いたことが遊技者に認識困難となる。このことから明らかなように、「短当たり遊技」は、遊技者に賞球を払い出すことを目的とするものではなく、遊技性を向上して興趣を高めることを目的としている。ただし、「短当たり遊技」においても、大入賞口開閉装置 1 0 9 に遊技球が入球した場合には、当該入球に応じた賞球が払い出される。

【 0 0 7 1 】

高確率遊技制御手段 3 4 2 は、通常遊技状態よりも上記大当たり（長当たりおよび短当たりの双方を含む）の当選確率が高い状態で遊技が進行される高確率遊技状態にて、遊技を制御する。本実施形態においては、高確率遊技状態は、長当たり遊技または短当たり遊技が終了した後に実行される。具体的には、第 1 始動口 1 0 5 もしくは第 2 始動口 1 2 0 に遊技球が入球すると、第 1 特別図柄抽選手段 3 0 0 もしくは第 2 特別図柄抽選手段 3 2 0 が大当たり乱数を取得する。すると、第 1 乱数判定手段 3 0 3 もしくは第 2 乱数判定手段 3 2 3 が、取得した大当たり乱数を所定のテーブルに基づいて判定する。このとき、通常遊技状態（高確率遊技状態ではない時短遊技状態を含む。以下、低確率遊技状態という）においては、通常時当たり判定用テーブルに基づいて大当たり乱数の判定が行われ、高確率遊技状態においては、高確率時当たり乱数判定テーブルに基づいて大当たり乱数の判定が行われる。そして、高確率時当たり乱数判定テーブルというのは、大当たりと判定する当たり乱数の数（種類）が、通常時当たり乱数判定テーブルよりも多く設定されている。なお、大当たりの判定や種類については、後で詳細に説明する。

【 0 0 7 2 】

時短遊技制御手段 3 4 3 は、時短遊技を制御するプログラムであるが、本実施形態における時短遊技というのは、普通図柄変動制御手段 3 6 2 による普通図柄の変動時間が短く、かつ、普通図柄における当たりの当選確率が高い状態での遊技をいう。

具体的には、遊技球が入賞ゲート 1 0 6 を通過すると、普通図柄の抽選が行われる。普通図柄の抽選は、入賞ゲート 1 0 6 を遊技球が通過することを契機として、CPU 2 0 1

aが普通図柄抽選手段360を作動して、乱数を実作為に抽出することによってなされる。このようにして取得された乱数は、通常遊技状態（時短遊技状態ではない高確率遊技状態を含む。）にあっては、普通図柄通常時当たり判定用テーブルに基づいて判定され、時短遊技状態にあっては、普通図柄時短時当たり判定用テーブルに基づいて判定される。

【0073】

このとき、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、当たりと判定する乱数が多く設定されている。このようにして、時短遊技状態における普通図柄の当選確率は例えば90%と高くなるが、普通図柄が当たりに当選すると、第2始動口120の一对の可動片120aが所定時間開状態となり、遊技球が第2始動口120に入球しやすくなる。

10

【0074】

また、時短遊技状態においては、通常遊技状態よりも、普通図柄の変動時間が短縮される。すなわち、入賞ゲート106を遊技球が通過すると、乱数の取得および取得した乱数の判定が行われるが、このとき、最終的に普通図柄の抽選の結果が当たりであったか、ハズレであったかを遊技者に報知するまでには所定の時間を要する。そして、普通図柄の抽選の結果が遊技者に報知されるまでに要する時間は、通常遊技状態よりも時短遊技状態の方が短く設定されている。これにより、時短遊技状態においては、次々と普通図柄の抽選結果が遊技者に報知されるとともに、第2始動口120が頻繁に開放することとなる。このことから明らかなように、時短遊技状態というのは、第2始動口120に遊技球を入球しやすくすることで、遊技球をあまり消費せずに、大当たりの抽選の権利を獲得することが可能な状態で進行する遊技状態のことである。

20

【0075】

そして、通常遊技制御手段344は、大当たり遊技（長当たり遊技、短当たり遊技）、および、特別遊技状態（高確率遊技状態、時短遊技状態）のいずれにも該当しない通常遊技を進行制御する。上記のように、CPU201aは、長当たり遊技制御手段340、短当たり遊技制御手段341、高確率遊技制御手段342、時短遊技制御手段343、および通常遊技制御手段344のいずれかを作動させて遊技を進行制御することとなるが、これら各制御手段340～344によって制御されている現在の遊技状態は、RAM201cの遊技状態記憶手段404に書き込まれるようにしている。

【0076】

30

次に、遊技球が入賞ゲート106を通過することによって制御を開始する普通図柄抽選手段360、普通図柄表示制御手段361、普通図柄変動制御手段362、普通図柄抽選結果判定手段363、普通図柄保留記憶手段403について説明する。

【0077】

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により検出されると、予め用意された乱数値（例えば、0～250）から1の乱数値を取得する。普通図柄抽選手段360によって乱数値が取得されると、普通図柄抽選結果判定手段363が、ROM201bに記憶されたテーブルに基づいて当たりか否かの判定を行う。このとき、通常遊技状態であれば普通図柄通常時当たり判定用テーブルに基づいて当たりが判定され、時短遊技状態時（高確率遊技状態時も含む）であれば普通図柄時短時当たり判定用テーブルに基づいて当たりが判定される。

40

【0078】

普通図柄抽選結果判定手段363による判定の結果、当たりである場合には、第2始動口開閉ソレノイド120bを作動させて可動片120aが開放して開状態に維持され、ハズレであった場合には第2始動口開閉ソレノイド120bを作動させることなく閉状態に維持されたまま制御が終了される。そして、普通図柄抽選結果判定手段363による判定の結果は、普通図柄表示制御手段361によって普通図柄表示器82に表示される。

【0079】

なお、入賞ゲート106を遊技球が通過してから、判定結果が普通図柄表示器82に表示されるまでには所定時間を要する。

50

すなわち、入賞ゲート 106 を遊技球が通過すると、普通図柄表示器 82 には、あたかも現在抽選が行われているかのように、ランプが点灯あるいは点滅する表示がなされる。こうした点灯あるいは点滅が所定時間なされた後に、最終的に抽選結果が表示される。これが普通図柄の変動表示であるが、この変動表示の時間は、上記したとおり、遊技状態ごとに予め設定されている。

【0080】

具体的には、時短遊技状態においては、普通図柄の変動時間が例えば 1.5 秒と短く設定されており、当たりに当選する確率も 90% と高確率に設定されている。したがって、時短遊技状態においては、遊技球が入賞ゲート 106 を通過する限り、次々と普通図柄の抽選および変動表示がなされ、第 2 始動口 120 が開状態に維持される時間が長くなる。

10

【0081】

これに対して、時短遊技状態以外の遊技状態においては、普通図柄の変動時間が例えば 10 秒と長く設定されており、当たりに当選する確率も 10% と低確率に設定されている。

また、第 2 始動口 120 では、上記時短遊技状態において普通図柄が当たりに当選すると、1.2 秒間の開閉動作が 4 回行われるのに対して、時短遊技状態以外の遊技状態において普通図柄が当たりに当選しても、0.2 秒の開動作が 1 回行われるに過ぎない。このことから明らかなように、時短遊技状態においては第 2 始動口 120 が開状態にある時間が長く、その他の遊技状態においては第 2 始動口 120 が閉状態にある時間が長くなる。

20

【0082】

普通図柄の変動表示中に、さらに遊技球が入賞ゲート 106 を通過した場合には、普通図柄抽選手段 360 による抽選の権利すなわち普通図柄の変動表示の権利が、普通図柄保留記憶手段 403 に留保される。この抽選の権利の留保は最大 4 つであり、普通図柄表示制御手段 361 によって普通図柄保留表示器 92 に表示される。

【0083】

なお、上記のようにして、普通図柄の変動表示の権利を普通図柄保留記憶手段 403 に留保する場合には、次の二つの方法が考えられる。一つは、入賞ゲート 106 を遊技球が通過した時点で乱数値を取得し、この取得した乱数値を普通図柄保留記憶手段 403 に記憶する。そして、入賞ゲート 106 を遊技球が通過した順番と、この乱数値とを対応付けて記憶させておき、当該乱数値に基づく当たりの判定を通過順に順次行う方法である。他の一つは、入賞ゲート 106 を遊技球が通過したことのみを普通図柄保留記憶手段 403 に記憶させ、当該変動時に乱数値を取得するとともに、当該乱数値に基づいて変動表示を開始する方法である。

30

【0084】

次に、遊技球が第 1 始動口 105 または第 2 始動口 120 に入球した際の制御について説明する。

第 1 始動口 105 (第 2 始動口 120) に遊技球が入球したことを第 1 始動口検出部 221 (第 2 始動口検出部 225) 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。当該信号を受信すると、第 1 特別図柄抽選手段 300 は、例えば予め用意された乱数値 (例えば、0 ~ 600) の中からいずれか 1 つの乱数値 (本発明の遊技データ) を抽出する。ここで抽出した乱数値には、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数が含まれている。大当たり乱数とは、大当たり、小当たり又はハズレを判別するための乱数であり、図柄乱数とは、大当たりの種類 (大当たりの当選確率の高低、長当たり・短当たり、時短の有無等) を決定するための乱数である。リーチ乱数とは、リーチ演出をするか否かを決定するための乱数である。

40

【0085】

RAM 201c には、遊技状態記憶手段 404 が設けられており、この遊技状態記憶手段 404 が、現在の遊技状態が通常遊技状態であるのか、特別遊技状態 (高確率遊技状態、時短遊技状態等) あるのかを記憶している。そして、第 1 特別図柄抽選手段 300 (第

50

2 特別図柄抽選手段 3 2 0) が乱数値を抽出した際には、遊技状態記憶手段 4 0 4 に記憶された遊技状態に基づいて、第 1 乱数判定手段 3 0 3 (第 2 乱数判定手段 3 2 3) が上記乱数値を判定する。

【 0 0 8 6 】

具体的には、遊技状態記憶手段 4 0 4 に記憶されている遊技状態が通常 (低確率) 遊技状態であれば、第 1 乱数判定手段 3 0 3 (第 2 乱数判定手段 3 2 3) が抽出された大当たり乱数を第 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) に基づいて判定し、高確率遊技状態であれば、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) に基づいて判定する。すなわち、遊技状態や入球した始動口に基づいて、それぞれ異なるテーブルが参照されるように設定されている。

10

【 0 0 8 7 】

例えば、第 1 特別図柄抽選手段 3 0 0 によって取得される乱数値を判定するためのテーブルは、図 5 に示すとおりである。図 5 (a) は、通常 (低確率) 遊技状態及び高確率遊技状態によって分類された、大当たり等の当選確率および大当たりに当選の大当たり乱数並びに小当たりに当選の大当たり乱数を示すテーブル (第 1 特別大当たり乱数判定テーブル) の一例である。図 5 (b) は、図柄乱数、すなわち大当たりに当選した場合における大当たりの種類 (長短 (ラウンド数等) 、当選確率の高低、時短の有無等) 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) の一例である。図 5 (c) は、リーチ乱数、すなわちリーチの有無を決定するためのテーブル (第 1 特別図柄リーチ乱数判定テーブル) の一例である。

20

【 0 0 8 8 】

図 5 (a) では、大当たり乱数は 0 ~ 6 0 0 までの 6 0 1 個の乱数からなり、各乱数は大当たり、小当たり、又はハズレに設定されている。すなわち 1 ~ 6 0 0 の乱数は大当たり、小当たり又はハズレに分けられる。例えば、通常遊技状態で参照される第 1 特別図柄通常時当たり判定テーブルでは、7 および 3 1 7 の 2 個の乱数が大当たりに当選の乱数として記憶されており、一方、高確率遊技状態で参照される第 1 特別図柄高確率時当たり判定テーブルでは、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 の 2 0 個の乱数が大当たりに当選の乱数として記憶されている。

30

【 0 0 8 9 】

第 1 始動口 1 0 5 に遊技球が入球すると、第 1 特別図柄抽選手段 3 0 0 が上記大当たり乱数を取得する。このとき、通常遊技状態においては、第 1 乱数判定手段 3 0 3 が、第 1 特別図柄通常時当たり判定テーブルに基づいて、大当たり又はハズレのいずれかを判定する。つまり、第 1 始動口 1 0 5 の入球によって取得された大当たり乱数が、7 または 3 1 7 である場合には大当たりと判定する。また、高確率遊技状態においては、第 1 特別図柄高確率時当たり判定テーブルに基づいて、第 1 乱数判定手段 3 0 3 が、第 1 特別図柄抽選手段 3 0 0 が取得した大当たり乱数が大当たり、又はハズレのいずれであるか否かを判定する。

【 0 0 9 0 】

40

なお、本実施形態においては、上記した「大当たり」とは別に「小当たり」が設けられており、この「小当たり」の当選についても、大当たり乱数によって決定されるようにしている。本実施形態における「小当たり」というのは、上記短当たり遊技と同様に、大入賞口開閉装置 1 0 9 の一瞬の開放動作が 2 ラウンド行われる「小当たり遊技」を実行する権利を獲得するものである。したがって、図 5 (a) に示すように、遊技状態とは関わりなく、大当たり乱数が 5 0 もしくは 1 0 0 であった場合には、大入賞口開閉装置 1 0 9 が 2 ラウンド開放される小当たり遊技が実行されることとなる。なお、この小当たり遊技は、C P U 2 0 1 a が小当たり遊技制御手段 3 4 5 を作動することによって制御される。また、詳しくは後述するが、この小当たり遊技は、賞球の払い出しを目的とするものではなく、後で説明するように、遊技状態が高確率遊技状態に移行したことを、遊技者に認識困

50

難とすることを目的として設けられている。

【0091】

上記大当たり乱数の判定の結果、当該大当たり乱数が、大当たり遊技を実行する権利を獲得する乱数であると判定された場合には、CPU201aが第1乱数判定手段303を作動して、図7(b)に基づいて、大当たりの種類を判定(決定)する。ここで決定される大当たりの種類は、「高確率時短付き長当たり」、「通常時短付き長当たり」、「高確率時短付き短当たり」、「通常時短付き短当たり」、「高確率時短無し短当たり」、「通常時短無し短当たり」の6種類である。

【0092】

「高確率時短付き長当たり」というのは、3つの遊技価値が付与されるものである。この「高確率時短付き長当たり」に当選すると、1つ目の遊技価値として、大入賞口開閉装置109が15ラウンドにわたって開閉制御され、かつ、1ラウンドが終了する条件を、遊技球が所定個数(9個)入球するか、もしくは所定時間(30秒)経過することとする長当たり遊技が実行される。これにより、遊技者は多量の賞球を獲得することが可能となる。そして、この長当たり遊技が終了すると、2つ目の遊技価値として、高確率遊技状態にて遊技が進行するとともに、3つ目の遊技価値として、時短遊技状態にて遊技が進行する。これにより、遊技者は、多量の賞球を獲得した上に、当該賞球の獲得後、遊技球の費消を低減しながら、再度大当たりの当選を早期に実現することができる。ただし、ここで付与される3つ目の遊技価値である時短遊技状態は、特別図柄の変動表示が予め設定された回数(100回)行われると終了となる。

【0093】

「通常時短付き長当たり」というのは、2つの遊技価値が付与される。この「通常時短付き長当たり」は、長当たり遊技の終了後に、大当たりの当選確率が低確率遊技状態となる点で上記「高確率時短付き長当たり」と相異なる。

このように、本実施形態においては、多量の賞球を獲得することが可能な長当たり遊技の終了後に、大当たりの当選確率が高い高確率遊技状態にて遊技が進行する長当たりと、大当たりの当選確率が低確率である低確率遊技状態にて遊技が進行する長当たりとが設けられている。

【0094】

「高確率時短付き短当たり」というのは、大入賞口開閉装置109が一瞬開放する動作を2ラウンド繰り返した後、大当たりの当選確率が高確率となる高確率遊技状態にて遊技が進行するものである。この「高確率時短付き短当たり」に当選した場合には、大入賞口開閉装置109の開放による多量の賞球を即座に獲得することはできないが、以後の遊技状態が高確率遊技状態となるため、以後の遊技において多量の賞球を獲得する可能性が高くなる。また、「高確率時短付き短当たり」に当選すると、高確率遊技状態と同時に時短遊技状態となるため、再度大当たりに当選するまでの遊技球の消費を低減することが可能となる。

【0095】

「通常時短付き短当たり」というのは、大入賞口開閉装置109が一瞬開放する動作を2ラウンド繰り返した後、大当たりの当選確率が低確率となる低確率遊技状態にて遊技が進行するものである。ただし、上記「高確率時短付き短当たり」と同様に、以後の遊技状態が時短遊技状態となるため、所定回数に限り遊技球の費消を低減することは可能となる。なお、通常遊技状態において、当該「通常時短付き短当たり」に当選した場合には、以後、時短遊技を実行可能となる遊技価値が付与されるだけであるが、高確率遊技状態において、当該「通常時短付き短当たり」に当選してしまうと、以後、大当たりの当選確率が高確率から低確率へと転落してしまうというデメリットがある。

【0096】

なお、本実施形態においては、「通常時短付き短当たり」も「高確率時短付き短当たり」も、大入賞口開閉装置109の開閉動作、および、時短遊技状態へ移行後の第2始動口120の開閉動作を同じにしている。また、後で説明するように、「通常時短付き短当た

り」と「高確率時短付き短当たり」とで、演出内容も同じにしている。したがって、遊技者にとっては、短当たり遊技（大入賞口開閉装置１０９の２ラウンドの開閉動作）の終了後に、大当たりの当選確率が高確率となっているのか、低確率となっているのかを判別するのが非常に困難となっている。このように、「通常時短付き短当たり」を設けた理由は、短当たり遊技の終了後に時短遊技状態となった場合に、大当たりの当選確率が高確率であるのか、低確率であるのかについて、遊技者に疑念を抱かせるためである。

【００９７】

「高確率時短無し短当たり」というのは、上記「高確率時短付き短当たり」と同様に、大入賞口開閉装置１０９が一瞬開放する動作を２ラウンド繰り返した後、大当たりの当選確率が高確率となる高確率遊技状態（いわゆる潜伏確変状態）へ移行するものである。ただし、この「高確率時短無し短当たり」は、短当たり遊技の終了後に時短遊技が開始されない点で、上記「高確率時短付き短当たり」と相異なる。この「高確率時短無し短当たり」に当選した場合にも、大入賞口開閉装置１０９の開放による多量の賞球を即座に獲得することはできないが、以後の遊技状態が高確率遊技状態となるため、以後の遊技において多量の賞球を獲得する可能性が高い。

【００９８】

「通常時短無し短当たり」というのは、大入賞口開閉装置１０９が一瞬開放する動作を２ラウンド繰り返した後、通常遊技状態にて遊技が進行するものである。つまり、この「通常時短無し短当たり」に当選しても、高確率遊技状態および時短遊技状態のいずれにも移行することがない。しかも、大入賞口開閉装置１０９の２ラウンドの開放によっては、多量の賞球を獲得することが不可能であるため、遊技者にとっては、大当たり当選による遊技価値がほとんど付与されていないこととなる。このような「通常時短無し短当たり」を設けた理由は、主に、短当たり遊技の終了後に、大当たりの当選確率が高確率となっているのか、低確率になっているのかについて、遊技者に疑念を抱かせるためである。なお、通常遊技状態において、当該「通常時短無し短当たり」に当選した場合には、遊技状態に変化が生じることはないが、高確率遊技状態において、当該「通常時短無し短当たり」に当選してしまうと、以後、大当たりの当選確率が高確率から低確率へと転落してしまうというデメリットがある。

【００９９】

また、本実施形態においては、「高確率時短無し短当たり」当選によって、大当たりの当選確率が高確率となっていることについて、遊技者に疑念を抱かせるために、「通常時短無し短当たり」の他に「小当たり」が設けられている。ただし、この「小当たり」は、大当たりの一種ではないため、図柄乱数ではなく、当たり乱数（５０，１００）を取得したことを契機として、小当たり遊技が開始される。この「小当たり遊技」も、上記「通常時短無し短当たり」に当選した場合と同様に、大入賞口開閉装置１０９が一瞬開放する動作を２ラウンド繰り返す。しかしながら、この「小当たり」は、大入賞口開閉装置１０９の開閉動作後に、遊技状態が一切変わらない点で、上記「通常時短無し短当たり」と相異なる。つまり、高確率遊技状態において「通常時短無し短当たり」に当選すると、短当たり遊技の終了後に遊技状態が通常遊技状態となってしまうが、高確率遊技状態において「小当たり」に当選しても、以後、高確率遊技状態が継続する。なお、本実施の形態では、遊技データの抽選結果が短当たり又は小当たりの場合、特別図柄の変動表示を開始させる権利が留保する特別図柄保留記憶手段に記憶されていれば、この大当たりの種類が判定される特別図柄の変動表示終了後に、大入賞口開閉装置１０９の開放動作が瞬時に行われ、この大入賞口開閉装置１０９の開放動作完了後に、次の特別図柄の変動表示が開始される。

【０１００】

また、第１始動口１０５に遊技球が入球した際には、ＣＰＵ２０１ａが第１特別図柄抽選手段３００を作動して、上記大当たり乱数、図柄乱数の他にリーチ乱数を取得する。リーチ乱数は、０～２５０の乱数の中から無作為に１つ取得されるが、このリーチ乱数の判定は次のようにしてなされる。

10

20

30

40

50

すなわち、CPU 201aが第1乱数判定手段303を作動して、上記大当たり乱数をハズレであると判定した場合には、ハズレ時のリーチ乱数判定テーブルに基づいてリーチ乱数の判定を行い、一方、大当たりと判定し、さらに長当たりと判定した場合には、大当たり時のリーチ乱数判定テーブルに基づいてリーチ乱数の判定を行う。ハズレ時のリーチ乱数判定テーブルは、0～24の乱数がリーチ演出と判定され、その他の乱数がリーチ無し演出と判定される。

【0101】

したがって、ハズレ時には、リーチ無し演出が実行される確率が高くなる一方で、遊技者に期待感を与えるいわゆるガセリーチ演出が10%程度の確率で実行されることとなる。また、大当たりの長当たり時には、必ずリーチ演出が実行される。

10

ここで、リーチ乱数によって決定されるリーチ演出、リーチ無し演出というのは、図柄表示部104において行われる装飾図柄演出の態様を示すものである。つまり、特別図柄の変動表示中には、「1」～「9」の数字が縦方向に連続して記された数列からなる図柄が、3列表示されており、特別図柄の変動表示が開始されると同時に、これら図柄がスクロールを開始する(図1参照)。

【0102】

リーチ有り演出においては、スクロールの開始後、所定時間経過後に当該スクロールが停止して各図柄を停止表示する際に、まず、いずれか2つの図柄(数列)が先に停止する。このとき、横または斜めにわたる一直線上に同一の数字が停止表示するとともに、最後の1列がスクロール速度を徐々に遅くして、一直線上に同一の数字が3つ揃うのではない

20

かという期待感を遊技者に与える。このようなリーチ演出のなかには、最後の1列のスクロールが停止する前に、さまざまなキャラクターが登場したり、ストーリーが展開したりするいわゆるスーパーリーチ演出が含まれている。

一方、リーチ無し演出は、上記のように遊技者に期待感を与えるような演出がなされることなく、横または斜めにわたる一直線上に同一の数字が揃わない状態で図柄が停止表示するものである。

【0103】

このように、リーチ乱数は、図柄表示部104においてリーチ演出を行うか、リーチ無し演出を行うかを決定するためのもので、所定の確率でリーチ演出が出現するようにして、遊技者に対して適度に期待感を与えるようにしている。なお、大当たりの長当たり

30

【0104】

上記のようにして、第1乱数判定手段303が、各乱数を判定したら、第1特別図柄変動制御手段302が、当該乱数に基づいて特別図柄変動表示記憶手段405に記憶されている特別図柄に関する情報を書き換えることで、当該特別図柄に関する情報を新たに記憶させて、特別図柄の変動表示の制御を開始するとともに、第1特別図柄表示制御手段301が、第1特別図柄表示器84に特別図柄の変動表示を開始する。具体的には、最終的に大当たり乱数および図柄乱数の判定の結果に対応した静止状態の特別図柄が抽選結果として第1特別図柄表示器84に表示される。

40

【0105】

第2始動口120に遊技球が入球した場合にも、上記と同様の制御が、第2特別図柄抽選手段320および第2乱数判定手段323によってなされる。そして、第2特別図柄変動制御手段322が、当該乱数値に基づいて特別図柄の変動表示の制御を開始するとともに、第2特別図柄表示制御手段321が、第2特別図柄表示器86に特別図柄の変動表示を開始する。

【0106】

第1始動口105に遊技球が入球した際に、それより前の遊技球の入球に基づく変動表示中であった場合には、第1特別図柄抽選手段300によって取得された乱数は、RAM

50

201cの第1特別図柄保留記憶手段401に記憶される。この第1特別図柄保留記憶手段401は、図6(a)に示すように構成されている。

すなわち、図6(a)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(大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数)を、遊技球が検出された順番に対応付けて保留球として記憶する。言い換えれば、第1始動口105に遊技球が入球すると、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、当該記憶手段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、処理がなされる。

【0107】

10

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、第2記憶領域401bに保留球が留保される。このようにして、第1特別図柄保留記憶手段401には、最大で4つまで保留球が留保される。

【0108】

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の権利は留保されない。言い換えれば、第1特別図柄保留記憶手段401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1始動口105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1始動口105への遊技球の入球に対する賞球は所定数払い出される。

20

【0109】

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、変動表示監視手段350によって監視されており、常に第1記憶領域401aから変動表示監視手段350によって消化(処理)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までに留保された保留球が、変動表示監視手段350によって当該記憶領域から一つ前の領域に移行させられる。つまり、第1記憶領域401aに留保された保留球が消化されると、第2記憶領域401bに留保された保留球は第1記憶領域401aに移行する。同様に、第3記憶領域401cに留保された保留球は第2記憶領域401bに移行し、第4記憶領域401dに留保された保留球は第3記憶領域401cに移行する。したがって、第4記憶領域401dへの保留球の受け入れ、すなわち保留球の留保が再び可能になる。

30

【0110】

一方、第2始動口120に遊技球が入球した際に、それ以前の遊技球の入球に基づく変動表示中であつた場合には、第2特別図柄保留記憶手段402は、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値(大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数)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。すなわち、第2始動口120に遊技球が入球すると、特別図柄の変動表示の権利、すなわち大当たりの抽選の権利が、第2特別図柄保留記憶手段402に保留球として記憶される。そして、当該記憶領域402に留保された特別図柄の変動表示の権利は、当該記憶領域402内で、第2特別図柄変動制御手段322によって、記憶された順に消化、処理がなされる。

40

【0111】

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特別図柄保留記憶手段402には、最大で4つまで保留球が留保される(図6(b)参照)。

50

【 0 1 1 2 】

一方、第 5 記憶領域 4 0 2 a から第 8 記憶領域 4 0 2 d 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 1 2 0 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 4 0 2 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 1 2 0 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 1 2 0 への遊技球の入球に対する賞球は所定数払い出される。

【 0 1 1 3 】

また、第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 に複数の保留球が留保された場合には、第 5 記憶領域 4 0 2 a から消化されることとなるが、変動表示監視手段 3 5 0 によって第 5 記憶領域 4 0 2 a に記憶された保留球が消化されると、第 6 記憶領域 4 0 2 b から第 8 記憶領域 4 0 2 d まで留保された保留球も、変動表示監視手段 3 5 0 によって当該記憶領域から一つ前の領域に移行される。つまり、第 5 記憶領域 4 0 2 a に留保された保留球が消化されると、第 6 記憶領域 4 0 2 b に留保された保留球は第 5 記憶領域 4 0 2 a に移行する。同様に、第 7 記憶領域 4 0 2 c に留保された保留球は第 6 記憶領域 4 0 2 b に移行し、第 8 記憶領域 4 0 2 d に留保された保留球は第 7 記憶領域 4 0 2 c に移行する。したがって、第 8 記憶領域 4 0 2 d への保留球の受け入れ、すなわち保留球の留保が再び可能になる。

10

【 0 1 1 4 】

このように、本実施形態においては、遊技球が入球した始動口ごとに記憶領域を分けて保留球が留保されるので、これら保留球に係る乱数値と、遊技球が入球した始動口に対応付けて記憶されることになる。ただし、上記したように、2 つの記憶手段 4 0 1 , 4 0 2 において別々に保留球を記憶させずに、他の方法によって保留球を記憶させても、本発明の目的を達成することが可能である。例えば、遊技球が始動口に入球した順に、保留球を 1 つの記憶手段に留保していく。このとき、遊技球がいずれの始動口に入球したのかを関連付けるフラグを保留球に対応付けて記憶させ、所定のフラグが付された保留球を優先処理するようにしても、本実施形態に係る遊技機と同様の効果を得ることができる。

20

【 0 1 1 5 】

なお、上記第 1 記憶領域 4 0 1 a から第 8 記憶領域 4 0 2 d までの 8 つの各記憶領域は、図 6 (c) に示すように、いずれも、大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。大当たり乱数記憶領域は、大当たり遊技又は小当たり遊技を開始させるか否かの判定に用いる大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、大当たりの場合において、第 1 特別図柄表示器 8 4 または第 2 特別図柄表示器 8 6 に最終的に静止状態で表示される特別図柄の態様の判定に用いる図柄乱数を記憶する領域である。リーチ乱数記憶領域は、リーチ演出を行うか否かの判定に用いるリーチ乱数を記憶する領域である。

30

そして、上記したように、第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 に保留球が留保されると、第 1 特別図柄表示制御手段 3 0 1 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 8 8 に表示する。

【 0 1 1 6 】

40

なお、第 2 始動口 1 2 0 に遊技球が入球し、第 2 始動口検出部 2 2 5 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 3 2 0、第 2 特別図柄表示制御手段 3 2 1、第 2 特別図柄変動制御手段 3 2 2、第 2 乱数判定手段 3 2 3 によって、上記と同様の処理がなされる。ただし、抽出された乱数値は、第 5 記憶領域 4 0 2 a ~ 第 8 記憶領域 4 0 2 d のいずれかに記憶され、保留球の数は第 2 特別図柄保留表示器 8 8 に表示される。そして、上記特別図柄保留記憶手段 4 0 1 , 4 0 2 の双方に保留球が複数留保された場合には、例えば次のような順番で保留球を消化する。

【 0 1 1 7 】

上記のようにして、第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 と、第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 との双方に保留球が留保された場合には、第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 に留保さ

50

れた保留球が優先的に消化（処理）される。

例えば、図 7（a）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 ~ 第 3 記憶領域 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仮定する。

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番は、図示のとおり、第 1 始動口 1 0 5 → 第 2 始動口 1 2 0 → 第 1 始動口 1 0 5 → 第 2 始動口 1 2 0 → 第 1 始動口 1 0 5 であったとする。

本実施形態においては、第 2 始動口 1 2 0 が優先的に消化される始動口（以下、優先始動口という）であるため、この場合には、第 5 記憶領域 4 0 2 a の保留球が優先して処理され、図 7（b）に示す矢印の順に保留球が消化されていく。

【0 1 1 8】

また、例えば、図 7（c）に示すように、非優先処理がなされる第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 に 3 つの保留球が留保されていたとする。この場合、第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 に留保されている 3 つの保留球が、図中の点線で示す順に連続して消化される。しかし、1 つ目の保留球が消化されているとき、言い換えれば、1 回目の変動表示が行われている際に、優先処理がなされる第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 に保留球が留保されると（第 2 始動口 1 2 0 に入球すると）、当該保留球が割り込んで、図の実線に示す順に保留球が消化される。

【0 1 1 9】

このことから明らかなように、両記憶手段 4 0 1 , 4 0 2 において、非優先処理がなされる（優先処理がなされない）第 1 記憶領域 4 0 1 a に複数の保留球が留保された場合には、優先処理がなされる第 5 記憶領域 4 0 2 a に保留球が留保されることによって、割り込み処理がなされる可能性が高い。一方、優先始動口である第 2 始動口 1 2 0 に遊技球が入球して、複数の保留球が留保された場合には、割り込み処理がなされることがなく、これら複数の保留球は必ず連続して消化される。

【0 1 2 0】

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、CPU 2 0 1 a に保留球の消化制御させているのが ROM 2 0 1 b の変動表示監視手段 3 5 0 である。これの変動表示監視手段 3 5 0 は、乱数値を判定して特別図柄を決定するための判定処理領域を監視しており、判定処理領域が空になると、すなわち変動表示中であった特別図柄の当該変動表示が終了すると第 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乱数値を判定処理領域にシフトさせる。その後、判定処理領域にシフトされた乱数値に基づいて上記した変動表示が開始される。

【0 1 2 1】

詳しくは後述するが、変動表示が所定時間行われると、第 1 特別図柄表示制御手段 3 0 1 および第 2 特別図柄表示制御手段 3 2 1 が、特別図柄の変動表示を終了して、第 1 特別図柄表示器 8 4 又は第 2 特別図柄表示器 8 6 に当該判定結果（遊技データの抽選結果）として特別図柄を静止表示する。

【0 1 2 2】

特別図柄の変動表示中には、図柄表示部 1 0 4 による装飾図柄演出、ランプ 1 1 2（ランプ 2 6 2）によるランプ演出、スピーカ 2 7 7 による音声演出、あるいは演出役物 1 1 5 , 1 1 6（役物部 2 5 4）による役物演出も行われる。これらの演出をより効果的なものにするために、主制御基板 2 0 1 には、関連演出を実行制御する関連演出判定手段 3 3 2 が設けられている。以下、関連演出について説明する。

【0 1 2 3】

（関連演出の説明）

遊技球が第 1 始動口 1 0 5 あるいは第 2 始動口 1 2 0 のいずれかに入球すると、既に説明したとおり、大当たり判定が行われる。この大当たり判定は、通常遊技状態よりも遊技

10

20

30

40

50

者に有利な遊技価値を付与する特別遊技状態（高確率遊技状態、時短遊技状態）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る。この判定結果は、第1特別図柄表示器84または第2特別図柄表示器86において表示されるが、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、あたかも現在判定中であるかのような特別図柄の変動表示が所定時間なされる。

【0124】

この特別図柄の変動表示は、保留球がない状態での始動口105、120への1回の入球につき、あるいは1つの保留球につき1回行われるが、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、さまざまな演出がなされる。リーチ演出を含め、通常の演出（関連演出ではない演出）は、1回の特別図柄の変動表示に対して1回行われ、この演出の内容は当該1つの演出の範囲で完結するストーリー等である。

10

【0125】

これに対して関連演出というのは、複数の特別図柄の変動表示にわたって完結する1つのストーリーであり、あるいは、複数の演出内容が互いに関連付けられたりしている。言い換えれば、複数回の演出が何らかのかたちで関連付けられた内容に設定されている。図8に、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示す。

【0126】

例えば、1回目の変動表示時（1個目の保留記憶が消化されるとき）には、図8（a）に示すように、演出役物116（日本刀の鍔の部分）において、鞘を演出役物116の長手方向に沿って移動させる動作制御が行われることで、鞘から刀身が抜かれるような演出が行われる。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）を発光状態にすることにより、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スクロールした後、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（変動）はハズレであったことが報知される。

20

【0127】

続く2回目の変動表示時（2個目の保留記憶が消化されるとき）には、図8（b）に示すように、演出役物115（日本刀の鍔の部分）において、鞘を演出役物116の長手方向に沿って移動させる動作制御が行われることで、鞘から刀身が抜かれるような演出が行われる。このときも、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。ただし、この2回目の変動表示時にも、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スクロールした後、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（変動）はハズレであったことが報知される。

30

【0128】

そして、3回目の変動表示時（3個目の保留記憶が消化されるとき）には、図8（c）に示すように、演出役物115および演出役物116の双方において、鞘を各演出役物115, 116の長手方向に沿って移動させる動作制御が行われることで、鞘から刀身が抜かれるような演出が行われる。さらに、このときも上述したLED（詳細は図示しない）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。ただし、この3回目の変動表示時にも、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スクロールした後、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（変動）はハズレであったことが報知される。

40

【0129】

4回目の変動表示時（4個目の保留記憶が消化されるとき）には、図8（d）に示すように、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が遊技者に与えられる。そして、

50

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スクロールした後、最終的に同一の数字（図柄）が３つ揃った状態で停止し、遊技者に当該抽選結果（変動）は大当たりであることが報知される。

【０１３０】

このように、関連演出では、複数の変動表示に亘って連続的な演出（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、関連演出が進むにつれて、次の変動表示において大当たりに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、ここでは演出役物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、これらを適宜に組み合わせて用いるものであってもよい。

10

【０１３１】

上記のように、複数の変動表示にわたってなされる関連演出を実施するために、本実施の形態において関連演出判定手段３３２は、主制御基板２０１の特別図柄変動表示記憶手段に関連演出フラグを記憶し、当該変動表示が開始する前に関連演出を設定する。そして、最終的には関連演出フラグに基づいて関連演出が制御される。以下、関連演出の制御について説明する。

【０１３２】

（保留球記憶処理）

まず、図９に示すように、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ことを、第１始動口検出部２２１もしくは第２始動口検出部２２５が検出する。

20

【０１３３】

（ステップＳ１０１）、（ステップＳ１０２）、

入球が検知された始動口（第１始動口１０５あるいは第２始動口１２０）に応じて、第１特別図柄抽選手段３００あるいは第２特別図柄抽選手段３２０が乱数値を抽選によって取得する。次いで、主制御基板２０１の変動表示監視手段３５０が、例えば特別図柄変動表示記憶手段４０５を監視することによって、特別図柄が変動表示中であるか否かを検出する。

【０１３４】

（ステップＳ１０３）

30

上記ステップＳ１０２において、変動表示中と判定された場合には、第１特別図柄保留記憶手段４０１の第４記憶領域４０１ｄもしくは第２特別図柄保留記憶手段４０２の第８記憶領域４０２ｄに乱数値が記憶されているか否かを検出する。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未満であるかを判断し、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未満であるかを判断する。

【０１３５】

上記ステップＳ１０３において、保留球が４つあると判断された場合には、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判定が行われることはないため、そのまま制御を終了する。

40

【０１３６】

（ステップＳ１０４）

一方、上記ステップＳ１０３において、保留球の留保の個数が４未満すなわち保留球を留保可能と判断された場合には、保留球（乱数値）は、遊技球が入球された始動口に応じて第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に記憶される。保留球は、特別図柄の変動表示が終了し、すなわち特別図柄変動表示記憶手段４０５が空になった後に、後述する変動表示監視手段３５０によって判定処理領域にシフトされるまで待機状態になる。

【０１３７】

50

(ステップ 105)

また、上記ステップ S 102 において、特別図柄の変動表示がなされていない場合には、主制御基板 201 の遊技状態監視手段 352 が、例えば遊技状態記憶手段 404 を監視することによって、現在行われている遊技が大当たり遊技あるいは小当たり遊技であるか否かを検出する。現在行われている遊技が大当たり遊技あるいは小当たり遊技ではない場合には、図 10 の変動表示の開始処理がなされる。つまり、特別図柄の変動表示及びハズレ以外の遊技がなされていない状態、すなわち特別図柄の変動表示が開始可能な状態で、いずれかの始動口に遊技球が入球した場合には、当該入球に係る特別図柄の変動表示が即座になされるため、記憶手段 401、402 に保留球が記憶されることはない。一方、現在行われている遊技が大当たり遊技あるいは小当たり遊技である場合には、ステップ S 3

10

【0138】

(変動表示の開始処理)

次に、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 に留保された保留球を処理する際の、特別図柄の変動表示の開始処理について図 10 に基づいて説明する。

【0139】

(ステップ S 201)

変動表示監視手段 350 は特別図柄変動表示記憶手段 405 を監視しており、特別図柄の変動表示が終了して、特別図柄変動表示記憶手段 405 が空になると、まず、遊技状態記憶手段 404 に記憶された遊技状態が高確率遊技状態か否かを判定する。ただし、ここでは、長当たり遊技終了後の高確率遊技状態と、短当たり遊技終了後の高確率遊技状態との区別はされない。

20

【0140】

(ステップ S 202)

上記ステップ S 201 において、高確率遊技状態ではない（低確率遊技状態である）と判定された場合には、第 5 記憶領域 402 a に乱数値（保留球）が記憶されているか、すなわち、第 2 特別図柄保留記憶手段 402 の保留球が 1 以上であるか否かを判断する。

【0141】

(ステップ S 203)

上記ステップ S 202 において、第 5 記憶領域 402 a 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 202 における YES）、変動表示監視手段 350 は当該第 5 記憶領域 402 a に記憶された乱数値を判定処理領域にシフトさせるとともに、第 6 記憶領域 402 b ~ 第 8 記憶領域 402 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 5 記憶領域 402 a のみに乱数値が記憶されている場合（第 6 記憶領域 402 b ~ 第 8 記憶領域 402 d が空き領域の場合）には、第 5 記憶領域 402 a に記憶されている乱数値を判定処理領域に記憶させる処理のみが行われる。

30

【0142】

(ステップ S 204)

上記ステップ S 201 およびステップ S 202 の処理を経てステップ S 204 に到達する場合は、例えば低確率遊技状態であって、しかも第 5 記憶領域 402 a に保留球が留保されている場合である。したがって、この場合には、通常遊技制御手段 341 が、変動表示監視手段 350 によって送信される、特別遊技状態ではないという情報に係る信号及び第 5 記憶領域に乱数値が記憶されているという情報に係る信号を受けて、第 2 特別図柄通常時当たり判定用テーブル（図 10 において第 2 通常時判定テーブル）を選択し、当該変動判定手段 351 がそのテーブルを参照して、判定処理領域にシフトされた乱数値の判定処理を行う。

40

【0143】

(ステップ S 205)

ステップ S 205 における乱数値の判定処理では、最初に大当たり乱数の判定が行われ

50

る。ここで、大当たりであると判定されると、当該変動判定手段 3 5 1 は、例えば大当たりフラグを ON 状態にして、次に、図柄乱数を判定して大当たりの種類を抽選する。具体的には、ステップ S 2 0 4 において選択された判定テーブルと特別図柄抽選手段 3 0 0、3 2 0 によって取得された図柄乱数とを参照して、大当たりの種類、具体的には長当たりであるか短当たりであるか、大当たりの抽選確率の高低、時短の有無等を判定する。さらに、大当たり判定の結果を問わずに、上記判定テーブルとリーチ乱数とを参照して、リーチ演出の有無を判定する。そして、これらの判定結果は当該変動判定手段 3 5 1 によって遊技状態記憶手段 4 0 4 及び特別図柄変動表示記憶手段 4 0 5 に書き換えられて記憶される。

【 0 1 4 4 】

10

特別図柄変動表示記憶手段 4 0 5 は、図 1 1 に示すように、例えば当該変動表示の開始処理（当該判定処理）に係る判定結果に関する情報（以下、判定結果情報という）を記憶させる当該判定結果記憶領域 4 0 5 a の他に、この後の 4 回の判定処理の判定結果情報を記憶させる第 1 判定結果記憶領域 4 0 5 b ~ 第 4 判定結果記憶領域 4 0 5 e を有する（図 1 1（a）参照）。第 1 判定結果記憶領域 4 0 5 b ~ 第 4 判定結果記憶領域 4 0 5 e は、この当該変動表示（当該判定処理）後に判定処理される順序に関連付けられており、例えば当該判定処理の次に行われる判定処理の判定結果情報は第 1 判定結果記憶領域 4 0 5 b に記憶され、その次に行われる判定処理の判定結果情報は第 2 判定結果記憶領域 4 0 5 c に記憶される。

【 0 1 4 5 】

20

各判定結果記憶領域 4 0 5 a ~ 4 0 5 e は、大当たり判定の結果が記憶される大当たり判定記憶領域、大当たりの種類判定の結果が記憶される大当たりの種類判定記憶領域、リーチの有無判定の結果が記憶されるリーチ判定記憶領域及び後述する関連演出フラグが記憶される関連演出フラグ記憶領域からなる（図 1 1（b）参照）。これらの各判定結果記憶領域を構成する判定記憶領域には、大当たり乱数等の乱数値としてではなく、例えばそれらの判定結果が記号化されて記憶され得る。

【 0 1 4 6 】

例えば、大当たり判定結果として、大当たりが「A」、小当たりが「B」、ハズレが「C」と記号化される。また、大当たり種類判定結果として、高確率時短付き長当たりが「a」、通常時短付き長当たりが「b」、高確率時短付き短当たりが「c」、通常時短付き短当たりが「d」、高確率時短無し短当たりが「e」、通常時短無し短当たりが「f」と記号化される。リーチ判定結果として、リーチ有りが「X」、リーチ無しが「Y」と記号化される。上記の S 2 0 5 では、この大当たり判定、大当たり種類判定及びリーチ判定の結果が当該判定結果記憶領域 4 0 5 a に記憶される。

30

【 0 1 4 7 】

特別図柄変動表示記憶手段 4 0 5 が 5 つの判定結果記憶領域 4 0 5 a ~ 4 0 5 e からなるのは、後述するように、小当たりあるいは短当たりであると判定された判定処理に係る特定の特別図柄の当該変動表示より後に行われる変動表示を関連付けるためである。予め設定された特定の特別図柄の変動表示の後に行われる変動表示を関連付けることで、確実に関連演出を行い、高い演出効果を図ることができる。

40

【 0 1 4 8 】

（ステップ S 2 0 6）

関連演出判定手段 3 3 2 は、特別図柄変動表示記憶手段 4 0 5 の当該判定結果記憶領域 4 0 5 a を監視しており、例えば当該判定結果記憶領域 4 0 5 a に判定結果情報が記憶されると、判定結果情報に、上記の大当たり判定結果に、小当たりであるという情報（以下、小当たり情報という）、あるいは大当たりの種類が高確率時短付き短当たり「c」、通常時短付き短当たり「d」、高確率時短無し短当たり「e」あるいは通常時短無し短当たり「f」であるという情報（以下、短当たり情報という）が含まれているか否かを判定する。

【 0 1 4 9 】

50

(ステップS207)

判定結果に小当たり情報あるいは短当たり情報が含まれている場合(ステップS206におけるYES)、関連演出判定手段332は、特別図柄変動表示記憶手段405における第1判定結果記憶領域405b~第4判定結果記憶領域405eの関連演出フラグ記憶領域に関連演出フラグを記憶する。したがって、当該判定処理に係る特別図柄の変動表示が行われた後に連続して実行される4回の判定処理の判定結果情報には必ず関連演出フラグが含まれる。よって、それら4回の判定処理に係る特別図柄の変動表示では、関連演出が行われる。

【0150】

つまり、当該変動表示が終了すると特別図柄変動表示記憶手段405の当該判定結果記憶領域405a及び第1判定結果記憶領域405b~第4判定結果記憶領域405eに記憶されている情報は1つ前の領域にスライドする。したがって、小当たりあるいは短当たりであるという判定結果に対応する特定の特別図柄の変動表示中は、当該判定結果記憶領域405aに関連演出フラグが記憶されていないものの、当該変動表示終了後の4回の判定処理に対応する当該判定結果記憶領域405aには関連演出フラグが記憶される。

【0151】

例えば、第1判定結果記憶領域405bに記憶されていた情報は当該変動表示後に当該判定結果記憶領域405aにスライドする。詳細には、当該変動表示を契機に第1判定結果記憶領域405bの関連演出フラグ記憶領域に記憶されていた関連演出フラグは、当該判定結果記憶領域405aの関連演出フラグ記憶領域にスライドする。したがって、関連演出フラグが記憶されている当該判定記憶領域405aに、新たに判定処理された判定処理情報が記憶されることで、小当たりあるいは短当たりであるという判定結果に係る特定の特別図柄の変動表示後に行われる4つの判定処理の判定結果情報には必ず関連演出フラグが含まれる。

【0152】

判定結果情報に小当たり情報及び短当たり情報が含まれていない場合(ステップS206においてNO)、関連演出判定手段332は、上記の関連演出フラグの記憶処理を行わずにステップS208に進む。

【0153】

(ステップS208)、(ステップS209)、(ステップS210)

演出乱数抽選手段330は判定結果情報に基づいて抽選によって演出乱数を取得すると共に、所定の演出処理領域に記憶させる。次いで、演出判定手段331が、演出乱数に基づいて演出の構成(所要時間・内容等)が設定されている演出テーブルを参照して、演出の構成に関する情報を有する演出実行コマンドを決定する。決定された演出実行コマンドは演出実行コマンド送信手段333によって副制御基板202の演出記憶手段510に送信される。

【0154】

ステップS209では、関連演出フラグの有無に基づいて、参照する演出テーブルが選択される。演出テーブルはROM201bに記憶されており、判定結果情報に関連演出フラグが含まれている際に参照される関連演出テーブルと、関連演出フラグが含まれていない際に参照される一般テーブルとで構成される(図12参照)。

【0155】

本実施の形態において、関連演出フラグには、その変動表示(処理)される順序が関連付けられており、処理順序が関連付けられた各関連演出フラグを伴う判定結果情報に対しては、そのフラグに関連付けられた順序に対応する演出テーブルが参照される(図12参照)。例えば、最初に第1判定結果記憶領域405bに記憶された関連演出フラグには変動表示される順序「1」が関連付けられ、第2判定結果記憶領域405cに記憶された関連演出フラグには変動表示される順序「2」が関連付けられ、第3判定結果記憶領域405dに記憶された関連演出フラグには変動表示される順序「3」が関連付けられ、第4判定結果記憶領域405eに記憶された関連演出フラグには変動表示される順序「4」が関

連付けられている。したがって、第1判定結果記憶領域405b～第4判定結果記憶領域405eに記憶された関連演出フラグを含む判定結果情報に基づいて第1関連演出テーブル～第4関連演出テーブルが参照される。

【0156】

ここで、図12では、第1関連演出テーブル～第3関連演出テーブルで設定されている関連演出の所要時間は全て8秒で、第4関連演出テーブルで設定されている関連演出の所要時間は30秒である。すなわち、1回目の関連演出に係る特別図柄の変動表示～3回目の関連演出に係る変動表示は8秒間行われ、4回目の関連演出に係る変動表示は30秒間行われる。

【0157】

このように、各回の関連演出の所要時間を固定することによって、内容について連続性を有する高品質の関連演出を確実に行うことができる。つまり、特定の特別図柄の変動表示より後に行われる複数（本実施例において4つ）の特別図柄の変動表示の時間が予め設定（固定）されているので、それらに対応して実行される一連の関連演出の内容の演出実行コマンドをテーブルに記憶しておくことができる。これは、一般的には、当該特別図柄の変動表示が実行される時点の特別図柄保留記憶手段401、402に記憶されている保留球の個数に応じて、演出の所要時間が変動するからである。

【0158】

例えば、4個の保留球が留保されている場合、保留球を消化処理するために各変動表示時間（演出の所要時間）は例えば4秒で設定され、3個の保留球が留保されている場合、上記各変動表示時間が6秒で設定され、2個の保留球が留保されている場合、上記変動表示時間が8秒で設定されているとする。したがって、1回目の抽選結果がハズレであれば、1回目の変動表示が4秒行われる。この時点で保留球が3個留保されているので、2回目の変動表示は6秒行われるところであるが、2回目の抽選結果がハズレのリーチ有りであれば、例えば30秒の変動表示が実行される。この時点で保留球が2個留保されているので、3回目の抽選結果がハズレである場合には変動表示が8秒行われる予定である。しかしながら、例えば2回目の変動表示中に新たに保留球が留保されると、保留球が3個になるので変動表示は実際には6秒行われる。このように、一般的には変動表示時間が保留球の個数に応じて変動する。したがって、関連演出の内容が途切れる可能性が高い。

【0159】

また、関連演出テーブルは、大当たり判定の結果が大当たりか大当たり以外（小当たり、ハズレ）かで分けられている。具体的には、判定結果情報に関連演出フラグ及び大当たり「A」が含まれる場合と、関連演出フラグ及び小当たり「B」あるいはハズレ「C」が含まれる場合とで、参照される関連演出テーブルが異なる。詳細には、本実施の形態では、関連演出の所要時間は、いずれの場合でも同一であるが、関連演出の内容は、関連演出フラグ及び大当たり「A」が含まれる場合と、関連演出フラグ及び小当たり「B」あるいはハズレ「C」が含まれる場合とで異なる。

【0160】

したがって、例えば関連演出途中で大当たりが抽選された場合であっても、一連のストーリーで構成される関連演出の内容を途中で途切れさせることなく、完結させることで、完成度の高い関連演出を行うことができる。具体的には、4回の関連演出で1つのストーリーが完結するように設定されている場合に、3回目の関連演出に対応する大当たり判定の結果が大当たりであっても、3回目の変動表示の演出内容を、大当たりではない場合の関連演出に係る3回目及び4回目の関連演出の内容が凝縮された内容にすることで、自然なストーリーで違和感なく関連演出を終了させることができる。

【0161】

また、本実施の形態においては、当該変動判定手段351による抽選の結果が、関連演出の契機になる特定の特別図柄である場合、すなわち、大当たり判定の結果が小当たりである場合、あるいは、大当たりの種類判定の結果が短当たりである場合には、その特定の特別図柄の変動表示時間が例えば90秒に設定されている。したがって、特定の特別図柄

10

20

30

40

50

の変動表示中に保留球をあらかじめ設定された個数（例えば４つ）留保することができる。

【０１６２】

この特定の特別図柄の変動表示時間は９０秒に限定されないが、特定の特別図柄の変動表示に、関連演出を実行し得る保留球を複数留保することができる変動表示保留時間が設定されているので、保留球を確実に留保して質の高い関連演出を行うことができる。ここでは、変動表示保留時間が特別図柄の変動表示に設けられているが、特別図柄の変動表示と大当たり遊技あるいは小当たり遊技の組み合わせに変動表示保留時間が設けられてもよい。また、大当たり遊技あるいは小当たり遊技に変動表示保留時間が設けられてもよい。これは、抽選結果が小当たりまたは大当たり（長当たり・短当たり）である場合、当該変動表示後に、次の特別図柄の変動表示が開始不能な、小当たり遊技または大当たり遊技が実行されるからである（図１６参照）。

10

【０１６３】

また、特定の特別図柄の変動表示に対応する演出の内容、または、小当たり遊技中あるいは大当たり遊技中（例えば、短当たり遊技）の演出の内容が、換言すれば、特別図柄の変動表示が開始不能な期間で変動表示保留時間中の演出の内容が、保留をするよう促す内容であることが望ましい。この演出によって、保留球が一層留保され易くなるからである。これに伴って、遊技者に対して「何らかの好機が到来したのではないか」という期待感を与えることができると同時に、遊技機の稼働率を高めることができる。

20

【０１６４】

演出の内容として具体的には、例えば「保留球を留保することを勧める」というメッセージを具現化する。詳細には、例えば図柄表示部１０４を構成する液晶表示器の、図柄表示部１０４を除く部分において「一気に保留しようぜ～」という文字を表示させたり、スピーカー２７７から「一気に保留しようぜ～」という音声を出力させたりすることで、遊技者に保留をするよう促す。

【０１６５】

（ステップＳ２１１）

一方、上記ステップＳ２０１において低確率遊技状態と判定され、かつ、ステップＳ２０２において第５記憶領域４０２ａに保留球が記憶されていない場合、すなわち、第２特別図柄保留記憶手段４０２の保留球が０の場合には、第１記憶領域４０１ａに保留球が留保されているか否かが判定される。ここで、第１記憶領域４０１ａに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。

30

【０１６６】

（ステップＳ２１２）

また、上記ステップＳ２１１において、第１記憶領域４０１ａ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Ｓ２０３と同様のシフト処理がなされる。

【０１６７】

（ステップＳ２１３）

そして、上記ステップＳ２０１→ステップＳ２０２→ステップＳ２１１→ステップＳ２１２と処理された場合というのは、低確率遊技状態であって、第１特別図柄保留記憶手段４０１にのみ保留球が留保されている場合である。したがって、この場合には、第１特別図柄通常時当たり判定用テーブル（図１０において第１通常時判定テーブル）が選択され、以後、上記ステップＳ２０５～ステップＳ２１０と同様の処理がなされる。

40

【０１６８】

（ステップＳ２１４）

さらに、上記ステップＳ２０１において、高確率遊技状態と判定された場合には、ステップＳ２１４において、第５記憶領域４０２ａに保留球が留保されているか否かを判定する。

【０１６９】

50

(ステップS 2 1 5)

上記ステップS 2 1 4において、第5記憶領域4 0 2 aに保留球が留保されていると判定された場合、すなわち、高確率遊技状態であって、しかも第2特別図柄保留記憶手段4 0 2に保留球が留保されている場合には、上記ステップS 2 0 3と同様にシフト処理がなされる。

【0 1 7 0】

(ステップS 2 1 6)

そして、上記したように、高確率遊技状態であって、しかも第2特別図柄保留記憶手段4 0 2に保留球が留保されている場合には、第2特別図柄高確率時当たり判定用テーブル(図1 0において第2高確率時判定テーブル)が選択される。そして、それ以後、上記ステップS 2 0 5～ステップS 2 1 0と同様の処理がなされる。

10

【0 1 7 1】

(ステップS 2 1 7)

一方、上記ステップS 2 0 1において、高確率遊技状態と判定され、かつ、ステップS 2 1 4において、第5記憶領域4 0 2 aに保留球が記憶されていない場合、すなわち、第2特別図柄保留記憶手段4 0 2の保留球が0の場合には、第1記憶領域4 0 1 aに保留球が留保されているか否かが判定される。ここで、第1記憶領域4 0 1 aに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。

【0 1 7 2】

20

(ステップS 2 1 8)

一方、上記ステップS 2 1 7において、第1記憶領域4 0 1 a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S 2 0 3と同様のシフト処理がなされる。

【0 1 7 3】

(ステップS 2 1 9)

そして、上記ステップS 2 0 1→ステップS 2 1 4→ステップS 2 1 7→ステップS 2 1 8と処理された場合というのは、高確率遊技状態であって、第1特別図柄保留記憶手段4 0 1にのみ保留球が留保されている場合である。したがって、この場合には、第1特別図柄高確率時当たり判定用テーブル(図1 0において第1高確率時判定テーブル)が選択され、以後、上記ステップS 2 0 5～ステップS 2 1 0と同様の処理がなされる。

30

【0 1 7 4】

上記のようにして、副制御基板2 0 2の演出記憶手段に演出実行コマンドが送信されると、副制御基板2 0 2において演出の制御が開始される。この演出の制御について図1 3を用いて説明する。

【0 1 7 5】

(ステップS 3 0 1)、(ステップS 3 0 2)

副制御基板2 0 2が演出実行コマンドを受信すると、RAM 2 0 2 cの演出記憶手段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、演出の構成(所要時間や内容等)が記憶されている。演出制御手段5 0 2が、これらの演出の構成のとおり、図柄表示部1 0 4、スピーカ2 7 7、ランプ1 1 2、役物部2 5 4によって演出制御する。

40

【0 1 7 6】

以上のように、第1始動口1 0 5もしくは第2始動口1 2 0に遊技球が入球すると、当たりの抽選が行われて特別図柄の変動表示処理がなされるが、主制御基板2 0 1においては、特別図柄の変動処理とは別に、普通図柄の変動処理も行われる。そして、本実施形態においては、普通図柄の変動処理が、特別図柄の変動処理と関連性をもって行われる。以下に、普通図柄の変動処理について、図1 4を用いて説明する。

【0 1 7 7】

(ステップS 4 0 1)

図に示すように、入賞ゲート1 0 6に遊技球が通過すると、当該遊技球の通過を入賞ゲ

50

ート検出部 2 2 2 が検出する。

入賞ゲート検出部 2 2 2 が信号を検出すると、当該検出信号が主制御基板 2 0 1 に送信され、普通図柄抽選手段 3 6 0 が乱数値（例えば 0 ~ 2 5 0）を取得する。

【 0 1 7 8 】

（ステップ S 4 0 2）

乱数値が取得されると、普通図柄変動制御手段 3 6 2 が、普通図柄が現在変動中であるか否かを判断する。そして、普通図柄が変動中でないと判断した場合には、当該遊技球の通過に基づいて、後述する図の変動開始処理が即座に行われる。

【 0 1 7 9 】

（ステップ S 4 0 3）

一方、乱数値が取得されたときに普通図柄が変動中であった場合には、ステップ S 4 0 3 において、普通図柄の保留が上限留保個数である 4 未満であるか否か、すなわち普通図柄の変動表示の権利が留保可能か否かを判定する。

【 0 1 8 0 】

（ステップ S 4 0 4）

上記ステップ S 4 0 3 において、普通図柄の変動表示の権利が留保可能であると判定された場合には、上記ステップ S 4 0 1 で取得された乱数値が、普通図柄保留記憶手段 4 0 3 に記憶される。また、上記ステップ S 4 0 3 において、保留が上限留保個数である 4 であった場合には、普通図柄の変動表示の権利が留保されないの、当該入賞ゲート 1 0 6 への遊技球の通過に基づく制御は終了する。

【 0 1 8 1 】

次に、普通図柄保留記憶手段 4 0 3 に保留がない状態で、入賞ゲート 1 0 6 を遊技球が通過して取得した普通図柄の変動表示の権利、および、普通図柄保留記憶手段 4 0 3 に留保された普通図柄の変動表示の権利の処理手順について図 1 5 を用いて説明する。

【 0 1 8 2 】

（ステップ S 5 0 1）

変動表示の開始処理を行う際には、まず、普通図柄変動制御手段 3 6 2 が、遊技状態記憶手段 4 0 4 に記憶された遊技状態が時短遊技状態（時短付き高確率遊技状態を含む）であるか、その他の遊技状態であるかを判定する。

【 0 1 8 3 】

（ステップ S 5 0 2）（ステップ S 5 0 3）

上記ステップ S 5 0 1 において、時短遊技状態（時短付き確変遊技状態を含む）以外の遊技状態（通常遊技状態、時短なし確変遊技状態）と判定された（ステップ S 5 0 1 において N O である）場合には、普通図柄通常時当たり判定用テーブルが選択される。そして、この普通図柄通常時当たり判定用テーブルに基づいて、普通図柄抽選結果判定手段 3 6 3 が上記取得した乱数値の当たり判定を行う。なお、上記普通図柄通常時当たり判定用テーブルによれば、0 ~ 2 5 0 の乱数値のうち、例えば 0 ~ 2 4 までの乱数値が当たりと判定され、その他の乱数値はハズレと判定される。つまり、普通図柄通常時当たり判定用テーブルによれば、1 0 % 程度の確率で乱数値が当たりと判定されることとなる。

【 0 1 8 4 】

また、普通図柄保留記憶手段 4 0 3 に留保された保留球を消化する場合には、普通図柄保留記憶手段 4 0 3 に記憶された乱数値が所定の処理領域に読み出されて上記の判定処理が行われる。一方、保留がない状態で遊技球が入賞ゲート 1 0 6 を通過した場合には、取得した乱数値が上記所定の処理領域に直接書き込まれることになる。

【 0 1 8 5 】

（ステップ S 5 0 9）

上記ステップ S 5 0 3 において、当たり判定を行った結果、ハズレと判定された場合には、ハズレ変動表示処理を行った後に、当該変動表示開始処理を終了し、待機状態もしくは次の保留に基づいて変動表示処理を行うこととなる。ここでいうハズレ変動表示処理というのは、普通図柄の変動表示が予め設定された時間（例えば、1 0 秒）なされる処理で

10

20

30

40

50

ある。

(ステップ S 5 0 4)

これに対して、上記ステップ S 5 0 3 において、当たりと判定された場合には、通常変動表示処理が行われる。ここでいう通常変動表示処理というのは、普通図柄の変動表示が予め設定された時間（例えば、10 秒）なされる処理である。

【0186】

上記普通図柄の変動表示は、普通図柄表示制御手段 3 6 1 によってなされる。普通図柄表示制御手段 3 6 1 が、普通図柄表示器 8 2 において、LED 等を 10 秒間点灯あるいは点滅させた後、所定の当たり用の普通図柄を静止表示させる。

【0187】

(ステップ S 5 0 5)

上記のように、普通図柄が変動表示を開始して所定時間経過後に停止したタイミングで、CPU 2 0 1 a は、第 2 始動口開閉ソレノイド 1 2 0 b を制御する信号を送信し、当該信号に基づいて第 2 始動口 1 2 0 を開状態にする。このとき、第 2 始動口 1 2 0 は、0 . 2 秒だけ開放された後、再び閉状態に制御される。

【0188】

(ステップ S 5 0 6) (ステップ S 5 0 7)

また、上記ステップ S 5 0 1 において、時短遊技状態（時短付き高確率遊技状態を含む）と判定された（ステップ S 5 0 1 において YES である）場合には、普通図柄時短時当たり判定用テーブルが選択される。そして、この普通図柄時短時当たり判定用テーブルに基づいて、普通図柄抽選結果判定手段 3 6 3 が上記取得した乱数値の当たり判定を行う。

【0189】

(ステップ S 5 0 9)

上記ステップ S 5 0 6 において、当たり判定を行った結果、ハズレと判定された場合には、ハズレ変動表示処理が行った後に、当該変動表示処理を終了し、待機状態もしくは次の保留に基づいて変動表示処理を行うことになる。ここでいうハズレ変動表示処理というのは、普通図柄の変動表示が予め設定された時間（例えば 1 . 5 秒）なされる処理である。

【0190】

(ステップ S 5 0 8)

これに対して、上記ステップ S 5 0 6 において、当たりと判定された場合には、ステップ S 5 0 8 において時短変動表示処理が行われる。ここでいう時短変動表示処理というのは、普通図柄の変動表示が予め設定された時間（例えば 1 . 5 秒）なされる処理である。

【0191】

この普通図柄の変動表示も、普通図柄表示制御手段 3 6 1 によってなされる。つまり、当該判定結果記憶領域に小当たり情報又は突確情報が記憶されている場合には、普通図柄表示制御手段 3 6 1 が、普通図柄表示器 8 2 において、LED 等を 1 . 5 秒間点灯あるいは点滅させた後、所定の当たり用の図柄を停止表示させる。

【0192】

(ステップ S 5 0 6)

上記のように、普通図柄が変動表示を開始して所定時間経過後に静止したタイミングで、CPU 2 0 1 a は、第 2 始動口開閉ソレノイド 1 2 0 b を制御する信号を送信し、当該信号に基づいて第 2 始動口 1 2 0 を制御する。時短遊技状態においては、第 2 始動口 1 2 0 が、例えば 5 . 0 秒の開動作を 4 回繰り返す。

【0193】

このように、特定の遊技データの抽選結果に対応する特定の特別図柄の変動表示が既に行われている、あるいは、これから行われる際に、始動口である第 2 始動口 1 2 0 に遊技球を入球し易くさせる普通図柄の通常変動表示処理又は時短変動表示処理が行われることで、保留球が確実に留保されるので確実に関連演出を行うことができる。

【0194】

10

20

30

40

50

例えば、遊技球が入賞ゲート 1 0 6 を通過し易く、常に普通図柄の変動表示の権利が上限留保個数まで留保されているとする。この場合、普通図柄の変動表示時間が 1 0 秒であれば、1 分間に普通図柄の抽選が 6 回行われるが、普通図柄の変動表示時間が 1 秒であれば、1 分間に普通図柄の抽選が 6 0 回も行われる。このことから明らかなように、普通図柄の変動表示時間が短くなればなるほど、単位時間当たりの抽選回数が多くなり、その結果、当選確率を常に一定に保ちながらも、第 2 始動口 1 2 0 が開放される回数が多くなる。つまり、保留球が確実に留保される。

【 0 1 9 5 】

したがって、小当たり又は短当たりに対応する特定の特別図柄の変動表示が行われている際に上記のような制御が行われれば、関連演出を行うための保留球を確実に留保することができる。

10

具体的に説明すると、本実施の形態では、小当たり又は短当たりに係る特別図柄の変動表示は、9 0 秒間行われる。この間に保留球が留保されないと、上述した関連演出を確実に行うことができない。そこで、当たり判定による第 2 始動口 1 2 0 の開状態の機会を強制的に多く設けることで保留球の留保をし易くして、確実に関連演出を行う。当該特定の特別図柄の変動表示時間、あるいは、当該特定の特別図柄に対応する演出実行コマンドの特定演出時間データによる演出時間は、第 2 始動口 1 2 0 に入球させ易くすることで、短縮できる。その結果、遊技機の稼働率を向上させることができる。

【 0 1 9 6 】

なお、上記実施形態においては、主制御基板 2 0 1 と副制御基板 2 0 2 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、演出判定手段 3 3 1 が主制御基板 2 0 1 において演出実行コマンドを決定し、副制御基板 2 0 2 に送信するようにしたが、例えば、演出実行コマンドを副制御基板 2 0 2 において決定しても構わない。

20

【 図面の簡単な説明 】

【 0 1 9 7 】

【 図 1 】 本実施形態の遊技機の正面図である。

【 図 2 】 図 1 の部分拡大図である。

【 図 3 】 制御手段のブロック図である。

【 図 4 】 主制御基板と副制御基板における詳細なブロック図である。

30

【 図 5 】 始動口に入球した際の乱数値と、この乱数値を判定する判定テーブルの一例である。

【 図 6 】 本発明の第 1 特別図柄保留記憶手段および第 2 特別図柄保留記憶手段の概念図である。

【 図 7 】 保留の消化順を説明する図である。

【 図 8 】 関連演出の一例を示す図である。

【 図 9 】 第 1 特別図柄保留記憶手段および第 2 特別図柄保留記憶手段に保留球を留保する際の制御を示すフローチャートである。

【 図 1 0 】 主制御基板における特別図柄の変動表示の開始処理を示すフローチャートである。

40

【 図 1 1 】 特別図柄変動表示記憶手段の概念図である。

【 図 1 2 】 大当たり判定の場合と、大当たり判定以外の場合における関連演出の構成を判定する関連演出テーブルの一例である。

【 図 1 3 】 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。

【 図 1 4 】 普通図柄保留記憶手段に保留を記憶する際の制御を示すフローチャートである。

【 図 1 5 】 主制御基板における普通図柄の変動開始処理を示すフローチャートである。

【 図 1 6 】 特別図柄の変動表示が開始不能な期間及び関連演出が実行されている期間を示すタイムチャートである。

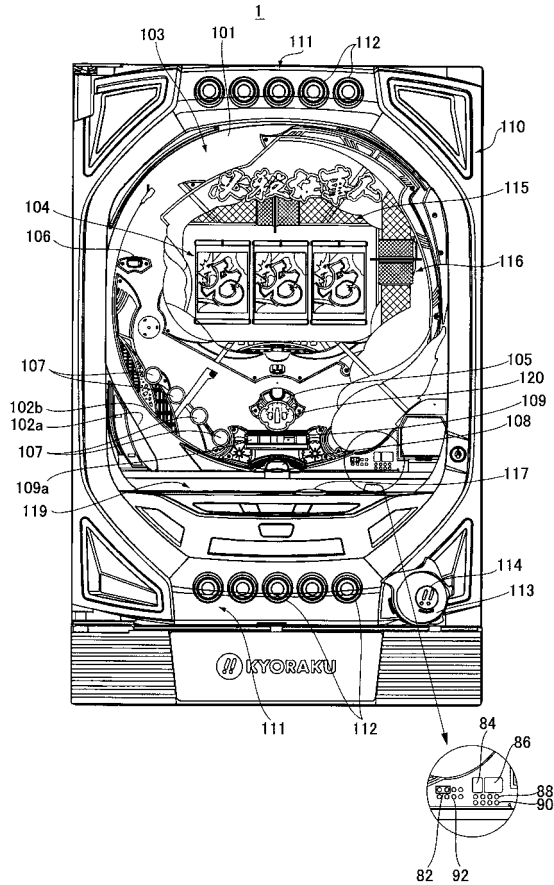
【 符号の説明 】

50

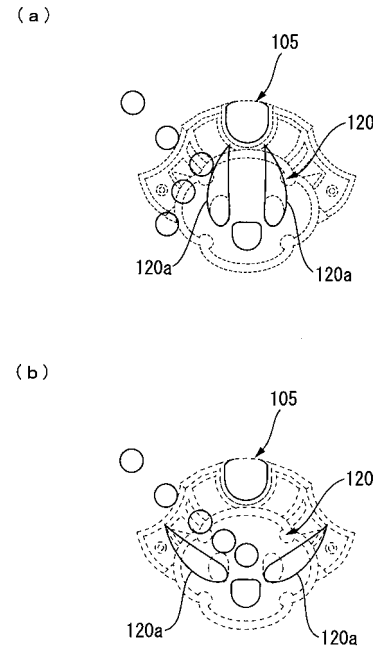
【 0 1 9 8 】

8 2	本発明の普通図柄変動表示手段を構成する普通図柄表示器	
8 4 , 8 6	本発明の特別図柄表示手段を構成する特別図柄表示器	
1 0 5	第 1 始動口	
1 0 6	入賞ゲート	
1 2 0	第 2 始動口	
2 0 0	制御手段	
3 0 0	第 1 特別図柄抽選手段	
3 0 1	第 1 特別図柄表示制御手段	
3 0 2	第 1 特別図柄変動制御手段	10
3 0 3	第 1 乱数判定手段	
3 2 0	第 2 特別図柄抽選手段	
3 2 1	第 2 特別図柄表示制御手段	
3 2 2	第 2 特別図柄変動制御手段	
3 2 3	第 2 乱数判定手段	
3 3 0	演出乱数取得手段	
3 3 1	演出判定手段	
3 3 2	関連演出判定手段	
3 3 3	演出実行コマンド送信手段	
3 4 0	長当たり遊技制御手段	20
3 4 1	短当たり遊技制御手段	
3 4 2	高確率遊技制御手段	
3 4 3	時短遊技制御手段	
3 4 4	通常遊技制御手段	
3 4 5	小当たり遊技制御手段	
3 5 0	変動表示監視手段	
3 5 1	当該変動判定手段	
3 5 2	遊技状態監視手段	
3 6 0	普通図柄抽選手段	
3 6 1	普通図柄表示制御手段	30
3 6 2	普通図柄変動制御手段	
3 6 3	普通図柄抽選結果判定手段	
4 0 1	第 1 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	
4 0 3	普通図柄保留記憶手段	

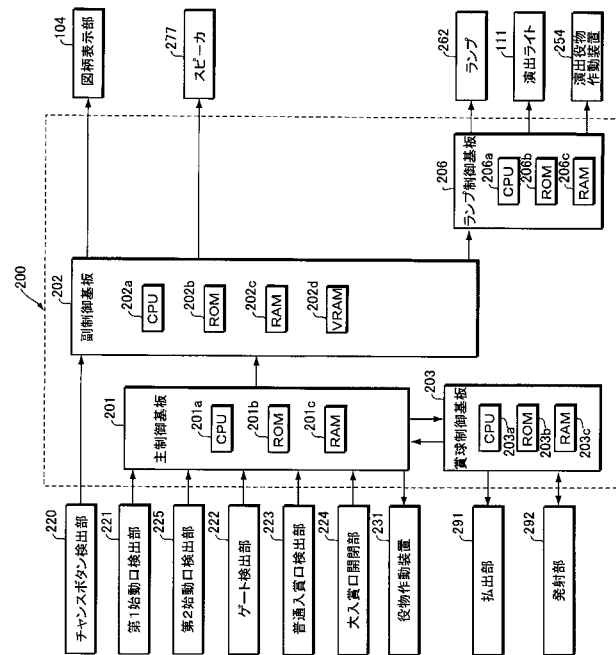
【図 1】



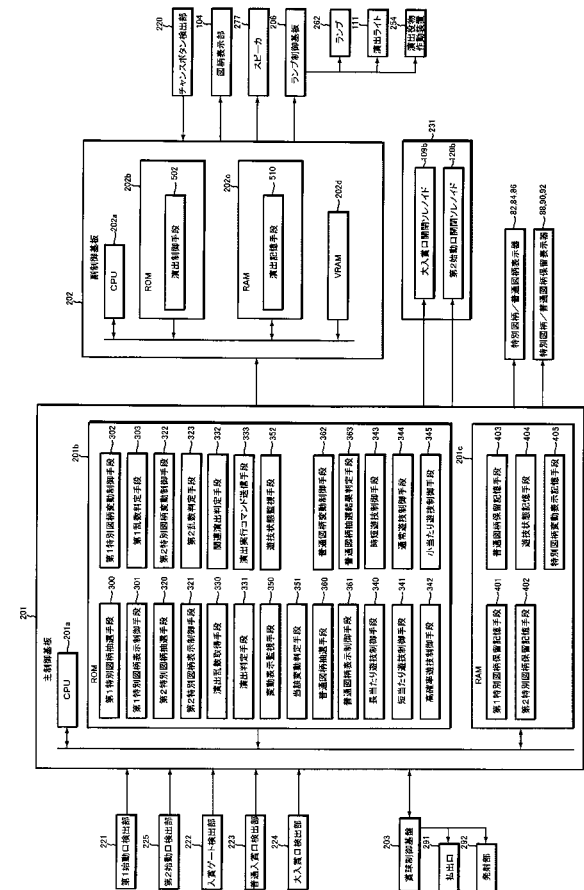
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【 図 5 】

(a) 当たり乱数の判定テーブル

	範囲	種類	割合	大当たり乱数
通常遊技状態 (低確率遊技状態)		大当たり	2/601	7, 317
		小当たり	2/601	50, 100
高確率遊技状態	0~600	大当たり	20/601	7,37,67,97,127,157,187,217 247,277,317,337,367,397,427 457,487,517,547,577
		小当たり	2/601	50, 100

(b) 図柄乱数の判定テーブル

大当たりの種類	範囲	割合	図柄乱数
高確率時短付き長当たり	0~250	101/251	0~100
通常時短付き長当たり		50/251	101~150
高確率時短付き短当たり		25/251	151~175
通常時短付き短当たり		25/251	176~200
高確率時短無し短当たり		25/251	201~225
通常時短無し短当たり		25/251	226~250

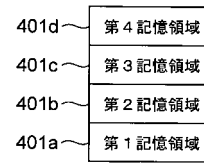
(c) リーチ乱数の判定テーブル

	演出態様	割合	リーチ乱数
ハズレ時	リーチ有り	25/251	0~24
	リーチ無し	226/251	25~250
大当たり時	リーチ有り	251/251	0~250

【 図 6 】

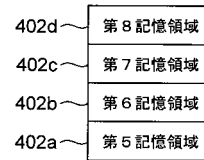
(a)

第1特別図柄保留記憶手段401

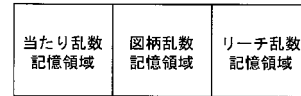


(b)

第2特別図柄保留記憶手段402

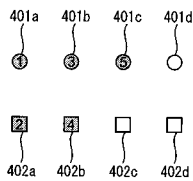


(c)

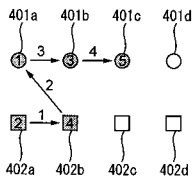


【 図 7 】

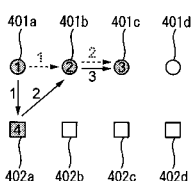
(a)



(b)

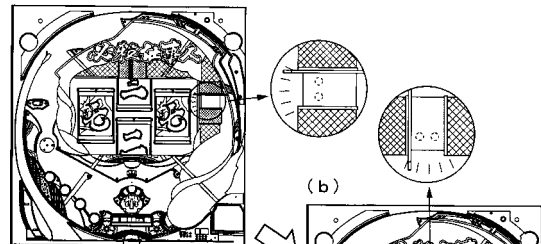


(c)



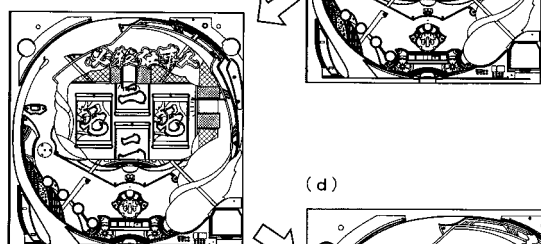
【 図 8 】

(a)

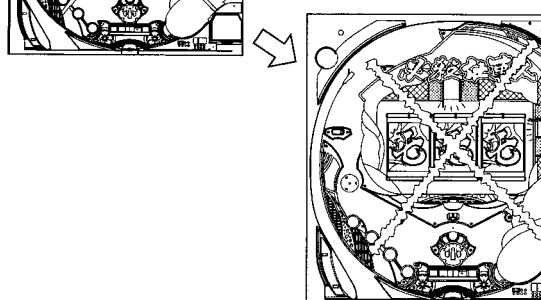


(b)

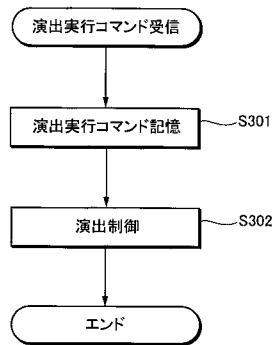
(c)



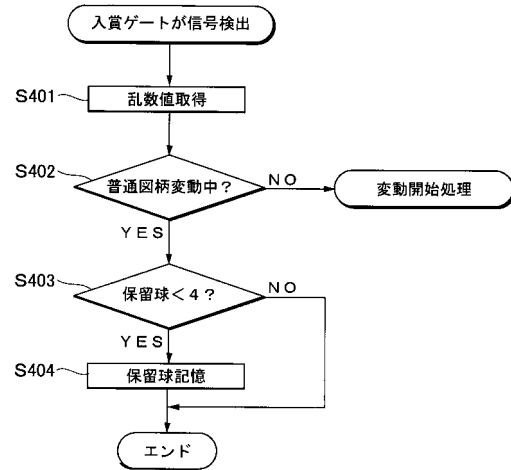
(d)



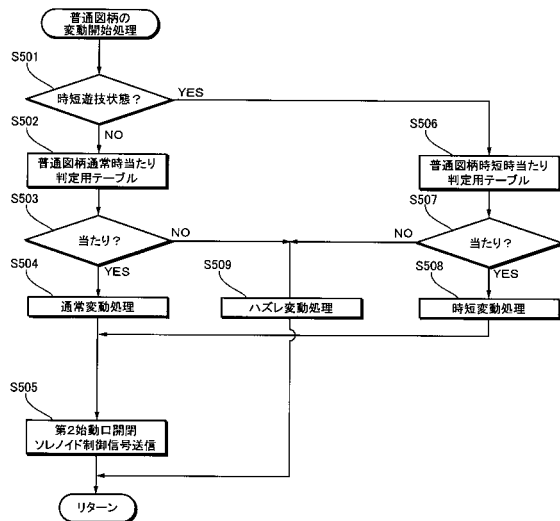
【図 13】



【図 14】



【図 15】



【図 16】

