

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6231811号

(P6231811)

(45) 発行日 平成29年11月15日 (2017.11.15)

(24) 登録日 平成29年10月27日 (2017.10.27)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 46 頁)

(21) 出願番号	特願2013-166560 (P2013-166560)	(73) 特許権者	000154679
(22) 出願日	平成25年8月9日 (2013.8.9)		株式会社平和
(65) 公開番号	特開2015-33530 (P2015-33530A)		東京都台東区東上野一丁目16番1号
(43) 公開日	平成27年2月19日 (2015.2.19)	(74) 代理人	100135666
審査請求日	平成28年5月16日 (2016.5.16)		弁理士 原 弘晃
		(74) 代理人	100131680
			弁理士 竹内 健一
		(72) 発明者	齋藤 雅
			東京都台東区東上野二丁目22番9号 株
			式会社平和内
		(72) 発明者	千葉 徹
			東京都台東区東上野二丁目22番9号 株
			式会社平和内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技媒体が移動する遊技領域を備え、遊技者の操作に応じて前記遊技領域に遊技媒体を発射する遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた検出手段が遊技媒体を検出したことを契機として乱数値を取得して記憶手段に格納し、所定条件が成立したことを契機として前記記憶手段から乱数値を読み出して大当たりの当否を決定する特別抽選を行う特別抽選手段と、

前記特別抽選の結果に応じて特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記特別抽選の結果に応じて複数種類の抽選演出のうちいずれかの抽選演出を演出装置に実行させる演出制御手段と、

乱数値が取得されると、当該乱数値に基づいて前記特別抽選が行われる前に、当該乱数値に基づいて所定の事前判定を行う事前判定手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記複数種類の抽選演出のうち特定抽選演出を前記演出装置に実行させる場合に、前記特定抽選演出の実行中における所定のタイミングが到来すると、当該特定抽選演出に対応する乱数値よりも後に取得された乱数値に基づいて行われた前記事前判定の結果が存在するか否かを判断し、当該事前判定の結果が存在する場合に、当該事前判定の結果に応じて当該特定抽選演出の実行中に特殊演出を前記演出装置に実行させることを特徴とする遊技機

。

【請求項2】

請求項１において、
前記演出制御手段は、

前記事前判定の結果に応じて、前記事前判定が行われた乱数値に基づいて前記特別抽選が行われるよりも先に先読み演出を前記演出装置に実行させ、

前記複数種類の抽選演出のうち特定抽選演出を前記演出装置に実行させる場合に、前記特定抽選演出の実行中における所定のタイミングが到来すると、当該特定抽選演出に対応する乱数値よりも後に取得された乱数値に基づいて行われた前記事前判定の結果が存在するか否かを判断し、当該事前判定の結果が存在する場合であっても、当該事前判定の結果に応じて前記先読み演出を前記演出装置に実行させる場合には、当該特定抽選演出の実行中に前記特殊演出を前記演出装置に実行させないことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

従来から、遊技球（遊技媒体）が移動する遊技領域を備え、遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技球を発射する遊技機（ぱちんこ遊技機）が知られている。この種の遊技機は、遊技領域において遊技球を検出する検出領域として始動入賞口を設け、始動入賞口への遊技球の進入を検出したことを契機として乱数値を取得して記憶手段に格納し、所定条件が成立したことを契機として記憶手段から乱数値を読み出して大当たりの当否を決定する特別抽選を行う。すると表示手段において図柄の変動表示を開始させ、特別抽選の結果が大当たりである場合に、図柄を特定の態様で停止表示させ、遊技状態を特別遊技状態に移行させる。そして特別遊技状態では、予め定められた複数回の特別遊技を実行し、各特別遊技では遊技領域に設けられている大入賞口を開状態に動作させ、大入賞口に遊技球が進入するごとに遊技球を払い出す。

20

【０００３】

そしてこの種の遊技機には、記憶手段から乱数値を読み出してから実行される抽選演出と、記憶手段に乱数値が格納されたことを契機として、当該乱数値に応じて実行可否が判定されるいわゆる先読み演出が実行可能となっているものがある（特許文献１参照）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【特許文献１】特開２０１２－２２８４００号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

しかし従来の遊技機では、いわゆる先読み演出の実行可否を、記憶手段に乱数値が格納された時点で判定していたため、記憶手段に乱数値が格納された時点と、記憶手段から乱数値を読み出す時点との間の状況の変化を考慮すると、先読み演出の実行態様が制限されていた。

40

【０００６】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、記憶手段に格納されている乱数値に応じた演出の実行態様を多様化することができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

（１）本発明は、遊技媒体が移動する遊技領域を備え、遊技者の操作に応じて前記遊技領域に遊技媒体を発射する遊技機であって、前記遊技領域に設けられた検出手段が遊技媒体を検出したことを契機として乱数値を取得して記憶手段に格納し、所定条件が成立した

50

ことを契機として前記記憶手段から乱数値を読み出して大当たりの当否を決定する特別抽選を行う特別抽選手段と、前記特別抽選の結果に応じて特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、前記特別抽選の結果に応じて複数種類の抽選演出のうちいずれかの抽選演出を演出装置に実行させる演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記記憶手段に乱数値が格納されたことを契機として、当該乱数値に応じて前記抽選演出が実行されるよりも先に先読み演出を前記演出装置に実行させるか否かを判定し、判定結果に応じて前記先読み演出を前記演出装置に実行させる処理と、前記複数種類の抽選演出のうち特定抽選演出を前記演出装置に実行させる場合に、前記特定抽選演出の実行中の所定契機で、前記記憶手段に格納されている乱数値に応じて特殊演出を前記演出装置に実行させるか否かを判定し、判定結果に応じて前記特定抽選演出の実行中に前記特殊演出を前記演出装置に実行させる処理と、を行うことを特徴とする遊技機に関するものである。

10

【0008】

本発明では、記憶手段から乱数値を読み出してから実行される抽選演出と、記憶手段に乱数値が格納されたことを契機として、当該乱数値に応じて実行可否が判定される先読み演出に加え、特定抽選演出の実行中の所定契機で、記憶手段に格納されている乱数値に応じて実行可否が判定される特殊演出が実行可能となっている。従って本発明では、記憶手段に格納されている乱数値に応じた演出の実行態様を多様化することができる。

【0009】

(2) また本発明の遊技機では、前記演出制御手段は、前記記憶手段に格納されている乱数値に応じて前記先読み演出を前記演出装置に実行させる場合には、前記特殊演出を前記演出装置に実行させないようにしてもよい。

20

【0010】

このようにすれば、先読み演出が実行されない場合に特殊演出が実行されるようにすることができる。

【0011】

(3) また本発明の遊技機では、前記演出制御手段は、前記特別抽選で大当たりが当選しなかった場合に、前記特定抽選演出を前記演出装置に実行させるようにしてもよい。

【0012】

このようにすれば、特別抽選で大当たりが当選しなかった場合であっても、特殊演出が実行されることにより、記憶手段に格納されている乱数値について行われる特別抽選に対する遊技者の期待感を高めるようにすることができる。

30

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】 本発明の実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【図2】 本発明の実施形態の遊技機の遊技盤の外観構成を示す正面図である。

【図3】 本発明の実施形態の遊技機の状態表示部の外観構成を示す正面図である。

【図4】 本発明の実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

【図5】 本発明の実施形態の遊技機における抽選テーブルの構成を説明する図である。

【図6】 本発明の実施形態の遊技機における抽選テーブルの構成を説明する図である。

【図7】 本発明の実施形態の遊技機における抽選テーブルの構成を説明する図である。

40

【図8】 本発明の実施形態の遊技機における抽選テーブルの構成を説明する図である。

【図9】 本発明の実施形態の遊技機における抽選テーブルの構成を説明する図である。

【図10】 本発明の実施形態の遊技機における抽選テーブルの構成を説明する図である。

【図11】 本発明の実施形態の遊技機における遊技状態の状態遷移図である。

【図12】 本発明の実施形態の遊技機において表示される画像を説明する図である。

【図13】 本発明の実施形態の遊技機において表示される画像を説明する図である。

【図14】 本発明の実施形態の遊技機において表示される画像を説明する図である。

【図15】 本発明の実施形態の遊技機の処理の流れを説明するためのフローチャートである。

【図16】 本発明の実施形態の遊技機の処理の流れを説明するためのフローチャートであ

50

る。

【図 1 7】本発明の実施形態の遊技機の処理の流れを説明するためのフローチャートである。

【図 1 8】本発明の実施形態の遊技機の処理の流れを説明するためのフローチャートである。

【図 1 9】本発明の実施形態の遊技機の処理の流れを説明するためのフローチャートである。

【図 2 0】本発明の実施形態の遊技機の処理の流れを説明するためのフローチャートである。

【図 2 1】本発明の実施形態の遊技機における抽選テーブルの構成を説明する図である。

10

【図 2 2】本発明の実施形態の遊技機において表示される画像を説明する図である。

【図 2 3】本発明の実施形態の遊技機において表示される画像を説明する図である。

【図 2 4】本発明の実施形態の遊技機における抽選テーブルの構成を説明する図である。

【図 2 5】本発明の実施形態の遊技機において表示される画像を説明する図である。

【図 2 6】本発明の実施形態の遊技機の処理の流れを説明するためのフローチャートである。

【図 2 7】本発明の実施形態の遊技機の処理の流れを説明するためのフローチャートである。

【図 2 8】本発明の実施形態の遊技機の処理の流れを説明するためのフローチャートである。

20

【図 2 9】本発明の実施形態の遊技機の処理の流れを説明するためのフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0014】

以下、本実施形態について説明する。なお、以下に説明する本実施形態は、特許請求の範囲に記載された本発明の内容を不当に限定するものではない。また本実施形態で説明される構成の全てが、本発明の必須構成要件であるとは限らない。

【0015】

1. 遊技機の構成

図 1 は、本実施形態に係る遊技機の外観構成を示す斜視図である。本実施形態の遊技機は、遊技場から貸し出された遊技球（遊技媒体）を用いて遊技を行うものであり、遊技機の外側面を形成する外枠 2 と、遊技機の内部に設けられ、遊技球が移動する遊技領域 4 を形成する遊技盤 6 と、遊技盤 6 を遊技者が視認可能かつ接触不可能にするガラスユニット 8 と、ガラスユニット 8 が取り付けられている前枠 10 を備えている。

30

【0016】

そして前枠 10 のうちガラスユニット 8 を取り囲む部分は、光を透過する半透明の素材により構成されており、半透明の素材により構成されている部分の内部には、遊技を盛り上げるための演出光などを出力する複数の前枠ランプ 12 が設けられている。また、前枠 10 の上部の左右および下部の左右には、遊技を盛り上げるための演出音などを出力するスピーカー 14 が設けられている。

40

【0017】

また前枠 10 の下部中央には、遊技球を貯留するための上皿 16 が設けられており、上皿 16 の内側側面の左部には、遊技機から遊技者に遊技球を払い出すための払出口 18 が設けられている。また前枠 10 の下部右側には、グリップユニット 20 が設けられており、遊技者がグリップユニット 20 を遊技機に向かって右回りに回転させる操作を行うと、遊技機内部に設けられた図示しない発射装置が作動して、遊技領域 4 内に遊技球が発射されるようになっている。なお本実施形態の発射装置は、1 分間に 99 個（1 秒間に 1.65 個）の遊技球を発射することができる。

【0018】

そして上皿 16 の内側側面の右部には、上皿 16 から遊技球を発射装置に供給するため

50

の供給口 2 2 が設けられている。また上皿 1 6 の下方には、上皿 1 6 に遊技球を貯留しきれなくなった場合に余剰の遊技球を貯留しておく下皿 2 4 が設けられている。

【0019】

また上皿 1 6 の縁部手前側には、演出ボタン 2 6（演出操作手段）が設けられており、遊技者が演出ボタン 2 6 を操作すると、遊技機で行われる演出が変化する。

【0020】

図 2 は、図 1 で示した遊技盤 6 の外観構成を示す正面図である。図 2 に示すように遊技盤 6 には、円形状に外レール 2 8 が設けられており、外レール 2 8 に囲まれた領域が、遊技球が移動する遊技領域 4 となっている。また遊技領域 4 の左端部には、外レール 2 8 に沿うように円弧状に内レール 3 0 が設けられており、外レール 2 8 と内レール 3 0 は、遊技盤 6 の下方に設けられた図示しない発射装置から発射された遊技球を遊技領域 4 に誘導する。

10

【0021】

また遊技盤 6 の中央部には、遊技を盛り上げるための演出画像などを表示する液晶ディスプレイ 3 2（演出表示部）と、液晶ディスプレイ 3 2 を取り囲むように形成されたディスプレイ枠 3 4 を備える演出ユニット 3 6 が設けられている。このディスプレイ枠 3 4 は、光を透過する半透明の素材により構成された部分を有しており、半透明の素材により構成されている部分の内部には、遊技を盛り上げるための演出光などを出力する複数のディスプレイ枠ランプ 3 8 が設けられている。

20

【0022】

そして本実施形態では、液晶ディスプレイ 3 2 の手前側を遊技球が通過できないようになっており、発射装置から発射された遊技球は、液晶ディスプレイ 3 2 の左側の遊技領域 4 か右側の遊技領域 4 を落下するようになっている。そして遊技領域 4 には、遊技盤 6 の表面に交差するように図示しない多数の遊技釘が打ち付けられており、遊技領域 4 を移動する遊技球の移動方向がランダムに変化するようになっている。

【0023】

またディスプレイ枠 3 4 の左部には、液晶ディスプレイ 3 2 の左側の遊技領域 4 を落下する遊技球が通過できる開口 4 0 が形成されており、この開口 4 0 を通過した遊技球はディスプレイ枠 3 4 に設けられている通路 4 2 を通過して、液晶ディスプレイ 3 2 の下方に設けられたステージ 4 4 に落下するようになっている。このステージ 4 4 の上面は滑らかな曲面となっており、ステージ 4 4 とガラスユニット 8 との間に遊技球がステージ 4 4 から下方に落下できる隙間が形成されており、通路 4 2 からステージ 4 4 上に落下した遊技球がステージ 4 4 上を左右に往復移動した後にステージ 4 4 の中央部付近から下方に落下するようになっている。

30

【0024】

そしてステージ 4 4 の中央部の下方には、ステージ 4 4 の中央部付近から下方に落下した遊技球が進入可能な第 1 始動入賞口 4 6 が設けられている。この第 1 始動入賞口 4 6 は、遊技球が進入したことを検出するセンサを内蔵し、遊技球が進入すると遊技球が遊技機内部に回収されるように構成されており、第 1 始動入賞口 4 6 に遊技球が進入するたびに、遊技者に対して所定個数（例えば 3 個）の遊技球が払い出されるとともに、乱数値を取得して大当たりの当否を決定する特別抽選が行われる。

40

【0025】

また液晶ディスプレイ 3 2 の右側の遊技領域 4 には、遊技球が遊技機内部に回収されずに通過する通過ゲート 4 8 が設けられている。この通過ゲート 4 8 は、遊技球が通過したことを検出するセンサを内蔵し、通過ゲート 4 8 を遊技球が通過するたびに、乱数値を取得して普通当たりの当否を決定する普通抽選が行われる。

【0026】

また液晶ディスプレイ 3 2 の右側の遊技領域 4 には、通過ゲート 4 8 の下方に、遊技球が進入すると遊技球が遊技機内部に回収される第 2 始動入賞口 5 0 が設けられている。この第 2 始動入賞口 5 0 は、遊技球が進入したことを検出するセンサを内蔵するとともに、

50

第2始動入賞口50に遊技球が進入しにくい縮小状態（進入を補助しない状態・非補助状態）と遊技球が進入しやすい拡大状態（進入を補助する状態・補助状態）との間で動作可能な補助部材を備える普通役物52（補助手段）が設けられている。そして普通役物52は、補助部材を動作させるソレノイドなどの駆動装置を内蔵しており、普通抽選で普通当たりが当選すると所定条件下で拡大状態となるように制御される。そして第2始動入賞口50に遊技球が進入するごとに、遊技者に対して所定個数（例えば3個）の遊技球が払い出されるとともに、乱数値を取得して大当たりの当否を決定する特別抽選が行われる。

【0027】

また液晶ディスプレイ32の右側の遊技領域4には、遊技球が進入すると遊技球が遊技機内部に回収される大入賞口54が設けられている。この大入賞口54は、遊技球が進入したことを検出するセンサを内蔵するとともに、大入賞口54を塞ぐ板状部材を備える特別役物56が設けられており、特別役物56は、大入賞口54に遊技球が進入不可能な閉状態（進入不可状態）と遊技球が進入可能な開状態（進入可能状態）との間で動作可能に構成されている。そして特別役物56は、板状部材を動作させるソレノイドなどの駆動装置を内蔵しており、特別抽選で大当たりが当選すると開始される特別遊技状態において所定条件下で開状態となるように制御される。そして大入賞口54に遊技球が進入するたびに、遊技者に対して所定個数（例えば12個）の遊技球が払い出される。

【0028】

また図2に示すように、遊技領域4の最下部には、いずれの入賞口にも進入せずに遊技領域4を落下した遊技球を遊技機内部に回収するアウト口62が設けられている。

【0029】

そして遊技球の発射装置は、図1で示したグリップユニット20の回転量を調整することにより遊技球の射出力に変化するように構成されており、グリップユニット20の回転量が少ない場合には液晶ディスプレイ32の左側の遊技領域4を遊技球が落下するように遊技球が発射され、グリップユニット20の回転量が多い場合には液晶ディスプレイ32の右側の遊技領域4を遊技球が落下するように遊技球が発射される。

【0030】

従って遊技者は、遊技状況に応じてグリップユニット20の回転量を調整し、遊技球が左側の遊技領域4を落下して、あるいは開口40と通路42とステージ44を通過して第1始動入賞口46に入賞するように遊技球を発射させたり（左打ち）、遊技球が右側の遊技領域4を落下して、通過ゲート48を遊技球が通過するように、あるいは第2始動入賞口50に遊技球が入賞するように、あるいは大入賞口54に遊技球が入賞するように遊技球を発射させたりする（右打ち）。

【0031】

なお本実施形態の遊技機では、遊技球が左側の遊技領域4を落下する場合には、通過ゲート48を遊技球が通過することがなく、第2始動入賞口50、大入賞口54に遊技球が入賞することがなく、また遊技球が右側の遊技領域4を落下する場合には、第1始動入賞口46に遊技球が入賞することがないようになっている。

【0032】

また遊技盤6の右下部であって、遊技領域4の外側には、遊技機の各種状態をランプ等の点灯および消灯により示す状態表示部70が設けられている。

【0033】

図3は、状態表示部70の外観構成を示す正面図である。状態表示部70は、図3に示すように、普通図柄表示部72、普通保留表示部74、第1特別図柄表示部76、第1特別保留表示部78、第2特別図柄表示部80、第2特別保留表示部82、遊技状態表示部84が設けられている。

【0034】

普通図柄表示部72は、2つのランプにより構成され、普通抽選が行われる場合に2つのランプを点滅させることにより普通図柄を変動表示し、2つのランプを点灯または消灯させることにより普通図柄を停止表示して、普通抽選の結果を表示する。

【0035】

普通保留表示部74は、2つのランプにより構成され、通過ゲート48を遊技球が通過した時点で既に普通図柄が変動表示中である場合など、普通抽選用乱数値を取得しても普通抽選を行うことができないことにより普通抽選用乱数値が保留された場合に、保留されている普通抽選用乱数値の数に対応する普通保留数を表示するものであり、2つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、0～4個の普通保留数を表示する。

【0036】

第1特別図柄表示部76は、7セグメントディスプレイにより構成され、第1始動入賞口46に遊技球が進入することにより特別抽選が行われる場合に、7セグメントディスプレイを点滅させることにより第1特別図柄を変動表示し、7セグメントディスプレイを複数種類の態様のうちいずれかの態様で点灯させることにより第1特別図柄を停止表示して、特別抽選の結果を表示する。

10

【0037】

第1特別保留表示部78は、2つのランプにより構成され、第1始動入賞口46に遊技球が進入した時点で既に第1特別図柄または第2特別図柄が変動表示中である場合など、特別抽選用乱数値を取得しても特別抽選を行うことができないことにより特別抽選用乱数値が第1特別乱数値として保留された場合に、保留されている第1特別乱数値の数に対応する第1特別保留数を表示するものであり、2つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、0～4個の第1特別保留数を表示する。

20

【0038】

第2特別図柄表示部80は、7セグメントディスプレイにより構成され、第2始動入賞口50に遊技球が進入することにより特別抽選が行われる場合に、7セグメントディスプレイを点滅させることにより第2特別図柄を変動表示し、7セグメントディスプレイを複数種類の態様のうちいずれかの態様で点灯させることにより第2特別図柄を停止表示して、特別抽選の結果を表示する。

【0039】

第2特別保留表示部82は、2つのランプにより構成され、第2始動入賞口50に遊技球が進入した時点で既に第1特別図柄または第2特別図柄が変動表示中である場合など、特別抽選用乱数値を取得しても特別抽選を行うことができないことにより特別抽選用乱数値が第2特別乱数値として保留された場合に、保留されている第2特別乱数値の数に対応する第2特別保留数を表示するものであり、2つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、0～4個の第2特別保留数を表示する。

30

【0040】

遊技状態表示部84は、6つのランプにより構成され、6つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組合せによって、現在設定されている遊技状態の種類を表示する。本実施形態では、通常状態（低確率状態）と、通常状態よりも大当たりの当選確率が高く設定された確変状態（高確率状態・特殊状態）と、特別抽選で大当たりが当選すると開始される特別遊技状態と、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動時間を短縮させて特別抽選の実行契機を頻繁に到来させる時短状態（特殊状態）の4種類の遊技状態が設定可能となっており、6つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、いずれの遊技状態に設定されているかを表示する。

40

【0041】

図4は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。本実施形態の遊技機は、メイン基板100（遊技制御手段）およびサブ基板102を含む制御基板によって制御される。そしてメイン基板100やサブ基板102等の各基板の機能は、各種のプロセッサ（CPU、DSPなど）、ASIC（ゲートアレイなど）、ROM（情報記憶媒体の一例）、あるいはRAMなどのハードウェアや、ROMなどに予め記憶されている所与のプログラムからなるソフトウェアにより実現される。

【0042】

50

メイン基板１００は、通過ゲートセンサ１０４、第１始動入賞口センサ１０６（第１特定検出手段）、第２始動入賞口センサ１０８（第２特定検出手段）、大入賞口センサ１１０、払出センサ１１６等の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいて、状態表示駆動装置１２０、普通役物駆動装置１２２、特別役物駆動装置１２４、払出装置１３０等の出力手段の動作制御を行う。

【００４３】

またサブ基板１０２は、メイン基板１００から送られてくる信号や、演出ボタンスイッチ１５０からの入力信号を受けて、遊技の進行状況に合わせた演出を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいて、演出表示装置１７０、音響装置１７２、演出物駆動装置１７４等の演出装置１７６の動作制御を行う。

10

【００４４】

そしてメイン基板１００は、乱数発生手段２１０、普通抽選手段２２０、普通表示制御手段２２２、普通役物制御手段２２４、特別抽選手段２３０、特別表示制御手段２４０、遊技状態移行制御手段２５０、特別役物制御手段２６０、払出制御手段２７０、通信制御手段２８０、メインメモリ２９０とを含んで構成されている。

【００４５】

乱数発生手段２１０は、抽選用の乱数値を発生させる手段であり、ハードウェア乱数を発生させる乱数発生器や、ソフトウェア乱数を発生させるプログラムにより実現される。ソフトウェア乱数は、例えば、インクリメントカウンタ（所定のカウント範囲を循環するように数値をカウントするカウンタ）のカウント値に基づいて発生させることができる。なお本実施形態において「乱数値」には、数学的な意味でランダムに発生する値のみならず、その発生自体は規則的であっても、その取得タイミング等が不規則であるために実質的に乱数として機能しうる値も含まれる。

20

【００４６】

普通抽選手段２２０は、通過ゲート４８を通過する遊技球を１個ずつ検出する通過ゲートセンサ１０４から検出信号が入力されたことに基づいて、乱数発生手段２１０から普通抽選用乱数値を取得してメインメモリ２９０の普通乱数記憶手段２９１２に格納し、普通乱数記憶手段２９１２から読み出した普通抽選用乱数値について普通当たりの可否などを決定する普通抽選を行う。

【００４７】

30

詳細には普通乱数記憶手段２９１２には、第１保留記憶領域～第４保留記憶領域の４つの記憶領域が設けられており、普通抽選手段２２０は、乱数発生手段２１０から普通抽選用乱数値を取得すると、第１保留記憶領域～第４保留記憶領域のいずれにも普通抽選用乱数値が格納されていない状態では、取得した普通抽選用乱数値をまずは第１保留記憶領域に格納する。そして第１保留記憶領域に普通抽選用乱数値が格納された時点で、普通図柄が変動表示中でない場合には、直ちに第１保留記憶領域から普通抽選用乱数値を読み出して普通抽選を行う。一方、普通図柄が変動表示中である場合には、第１保留記憶領域において普通抽選用乱数値を保留する。

【００４８】

そして、普通乱数記憶手段２９１２において普通抽選用乱数値が保留されている状態で更に通過ゲートセンサ１０４から検出信号が入力されて普通抽選用乱数値が取得された場合には、普通抽選手段２２０は、普通乱数記憶手段２９１２において保留されている普通抽選用乱数値の数が４個未満であることを条件に、すなわち普通保留数が４個未満であることを条件に、第１保留記憶領域～第４保留記憶領域のうち普通抽選用乱数値が保留されていない保留記憶領域であって序数が最小である保留記憶領域に普通抽選用乱数値を格納する。これにより、普通乱数記憶手段２９１２において４個を上限として普通抽選用乱数値が保留される。

40

【００４９】

そして普通抽選手段２２０は、普通図柄の変動表示が終了した時点で、普通乱数記憶手段２９１２において普通抽選用乱数値が保留されている場合には、第１保留記憶領域から

50

普通抽選用乱数値を読み出して普通抽選を行う。ここで、第2保留記憶領域以降に普通抽選用乱数値が残存している場合には、残存している普通抽選用乱数値を元の保留記憶領域から序数が1つ小さい保留記憶領域に移動させる。例えば、第2保留記憶領域～第3保留記憶領域に普通抽選用乱数値が残存している場合には、第1保留記憶領域～第2保留記憶領域に移動させる。

【0050】

以下では、普通抽選の詳細について説明する。普通抽選手段220は、普通抽選として、普通当たり決定処理、普通変動パターン決定処理などを行う。

【0051】

普通当たり決定処理は、普通当たりの当否を決定する処理である。普通当たり決定処理では、普通抽選手段220は、メインメモリ290の抽選テーブル記憶手段2910に記憶されている複数種類の普通抽選テーブルのうち、いずれの普通抽選テーブルを参照して乱数判定処理を行うかを遊技状態に応じて決定する。

10

【0052】

本実施形態の遊技機では、抽選テーブル記憶手段2910に普通抽選テーブルAおよび普通抽選テーブルBが記憶されており、各普通抽選テーブルでは、0～99の100個の普通抽選用乱数値のそれぞれに対して、普通当たりまたはハズレが対応づけられている。詳細には普通抽選テーブルAでは、約1/20の確率で普通当たりが当選するように、普通当たりまたはハズレと複数の乱数値との対応関係が設定され、普通抽選テーブルBでは、約19/20の確率で普通当たりが当選するように、普通当たりまたはハズレと0～99の普通抽選用乱数値との対応関係が設定されている。そして普通抽選手段220は、遊技状態が確変状態でも時短状態でもない場合には、普通抽選テーブルAを選択し、遊技状態が確変状態あるいは時短状態である場合には、普通抽選テーブルBを選択する。

20

【0053】

そして普通抽選手段220は、選択した普通抽選テーブルを参照して、普通乱数記憶手段2912の第1保留記憶領域から読み出した1つの普通抽選用乱数値が普通当たりに対応づけられているか否かを判定することにより、普通当たりが当選したか否かを判定する。

【0054】

そして普通抽選手段220は、普通当たりが当選した場合には、メインメモリ290のフラグ記憶手段2916において、普通当たりの当選フラグをON状態に設定し、ハズレとなった場合には、普通当たりの当選フラグをOFF状態に設定する。

30

【0055】

普通変動パターン決定処理は、遊技状態に応じて普通図柄の変動パターンを複数の変動パターンのいずれにするかを決定する処理である。普通変動パターン決定処理では、普通抽選手段220は、遊技状態が確変状態でも時短状態でもない場合には、普通図柄の変動パターンを普通変動パターン1に決定し、遊技状態が確変状態あるいは時短状態である場合には、普通図柄の変動パターンを普通変動パターン2に決定する。

【0056】

普通表示制御手段222は、普通抽選の抽選結果に基づいて状態表示駆動装置120を制御する手段であって、普通図柄表示制御処理、普通保留表示制御処理を行う。

40

【0057】

普通図柄表示制御処理では、普通表示制御手段222は、普通変動パターン決定処理において決定された普通図柄の変動パターンに応じた変動時間が経過するまで、普通図柄表示部72の2つのランプを点滅させることにより普通図柄を変動表示させ、普通当たり決定処理において普通当たりが当選したか否かに応じて、普通図柄表示部72の2つのランプを点灯または消灯させることにより普通図柄を停止表示させることにより、普通図柄表示部72に普通抽選の結果を表示させる。

【0058】

詳細には本実施形態では、普通図柄の変動パターンが普通変動パターン1である場合に

50

は普通図柄の変動時間が20秒に設定され、普通図柄の変動パターンが普通変動パターン2である場合には普通図柄の変動時間が1秒に設定される。従って本実施形態では、普通抽選が行われた時点の遊技状態が確変状態でも時短状態でもない場合には、普通図柄の変動パターンが普通変動パターン1に決定されることにより普通図柄の変動時間が20秒に設定され、普通抽選が行われた時点の遊技状態が確変状態あるいは時短状態である場合には、普通図柄の変動パターンが普通変動パターン2に決定されることにより普通図柄の変動時間が1秒に設定されるため、遊技状態が確変状態あるいは時短状態である場合の方が、普通抽選の実行契機が頻繁に到来するようになっている。

【0059】

普通保留表示制御処理では、普通表示制御手段222は、普通乱数記憶手段2912に格納されている普通抽選用乱数値の数に応じて、普通保留表示部74の2つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、0～4個の普通保留数を表示する。

【0060】

普通役物制御手段224は、普通抽選の抽選結果に基づいて普通役物駆動装置122を制御する手段であって、普通役物制御処理1、普通役物制御処理2などを行う。

【0061】

普通役物制御処理1では、遊技状態が確変状態でも時短状態でもない場合に、普通図柄が普通当たりの当選を示す態様で停止表示されたことを契機として、0.1秒が経過するまで普通役物52が拡大状態となってから縮小状態に復帰するように普通役物駆動装置122の駆動制御が行われる。

【0062】

普通役物制御処理2では、遊技状態が確変状態あるいは時短状態である場合に、普通図柄が普通当たりの当選を示す態様で停止表示されたことを契機として、5秒が経過するまで普通役物52が拡大状態となってから縮小状態に復帰するように普通役物駆動装置122の駆動制御が行われる。

【0063】

従って普通役物制御処理1では、第2始動入賞口50への遊技球の進入しやすさがほとんど増加しないように普通役物52が動作するが、普通役物制御処理2では、第2始動入賞口50への遊技球の進入しやすさが増加するように普通役物52が動作する。

【0064】

特別抽選手段230は、第1始動入賞口46に進入する遊技球を1個ずつ検出する第1始動入賞口センサ106から検出信号が入力されたことに基づいて、乱数発生手段210から特別抽選用乱数値を取得して、メインメモリ290の特別乱数記憶手段2914に第1特別乱数値として格納する。また特別抽選手段230は、第2始動入賞口50に進入する遊技球を1個ずつ検出する第2始動入賞口センサ108から検出信号が入力されたことに基づいて、乱数発生手段210から特別抽選用乱数値を取得して、特別乱数記憶手段2914に第2特別乱数値として格納する。そして特別抽選手段230は、特別乱数記憶手段2914から読み出した第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値を用いて、大当たりの当否などを決定する特別抽選を行う。

【0065】

詳細には特別乱数記憶手段2914には、第1保留記憶領域～第8保留記憶領域の8つの記憶領域が設けられており、特別抽選手段230は、乱数発生手段210から特別抽選用乱数値を取得すると、第1保留記憶領域～第8保留記憶領域のいずれにも第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値が格納されていない状態では、取得した特別抽選用乱数値をまずは第1保留記憶領域に第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値として格納する。そして第1保留記憶領域に第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値が格納された時点で、第1特別図柄あるいは第2特別図柄が変動表示中でなく、かつ遊技状態が特別遊技状態でない場合には、直ちに第1保留記憶領域から第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値を読み出して特別抽選を行う。一方、第1特別図柄あるいは第2特別図柄が変動表示中であるか、ま

10

20

30

40

50

たは遊技状態が特別遊技状態である場合には、第1保留記憶領域において第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値を保留する。

【0066】

そして、特別乱数記憶手段2914において第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値が保留されている状態で更に第1始動入賞口センサ106から検出信号が入力されて特別抽選用乱数値が取得された場合には、特別抽選手段230は、特別乱数記憶手段2914において保留されている第1特別乱数値の数が4個未満であることを条件に、すなわち第1特別保留数が4個未満であることを条件に、第1保留記憶領域～第8保留記憶領域のうち第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値が保留されていない保留記憶領域であって序数が最小である保留記憶領域に第1特別乱数値として格納する。これにより、特別乱数記憶手段2914において4個を上限として第1特別乱数値が保留される。

10

【0067】

また、特別乱数記憶手段2914において第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値が保留されている状態で更に第2始動入賞口センサ108から検出信号が入力されて特別抽選用乱数値が取得された場合には、特別抽選手段230は、特別乱数記憶手段2914において保留されている第2特別乱数値が4個未満であることを条件に、すなわち第2特別保留数が4個未満であることを条件に、第1保留記憶領域～第8保留記憶領域のうち第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値が保留されていない保留記憶領域であって序数が最小である保留記憶領域に第2特別乱数値として格納する。これにより、特別乱数記憶手段2914において4個を上限として第2特別乱数値が保留される。

20

【0068】

そして特別抽選手段230は、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動表示が終了した時点で、特別乱数記憶手段2914において第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値が保留されている場合には、遊技状態が特別遊技状態でないことを条件に、第1保留記憶領域から第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値を読み出して特別抽選を行う。ここで、第2保留記憶領域以降に第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値が残存している場合には、残存している第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値を元の保留記憶領域から序数が1つ小さい保留記憶領域に移動させる。例えば、第2保留記憶領域～第5保留記憶領域に第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値が残存している場合には、第1保留記憶領域～第4保留記憶領域に移動させる。

30

【0069】

以下では、特別抽選の詳細について説明する。特別抽選手段230は、第1始動入賞口センサ106あるいは第2始動入賞口センサ108から検出信号が入力されたことに基づいて、特別抽選用乱数値として、大当たり決定乱数値、図柄決定乱数値、変動グループ決定乱数値、第1変動パターン決定乱数値および第2変動パターン決定乱数値などの複数種類の乱数値を取得し、これらの複数種類の乱数値を特別乱数記憶手段2914に第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値として格納する。そして特別抽選手段230は、特別抽選として、大当たり決定処理、図柄決定処理、変動グループ決定処理、第1変動パターン決定処理および第2変動パターン決定処理などを行う。

【0070】

大当たり決定処理は、特別乱数記憶手段2914の第1保留記憶領域に格納されている第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値に含まれる1つの大当たり決定乱数値を読み出して、大当たりの当否を決定する処理である。ここで1つの大当たり決定乱数値は、第1始動入賞口センサ106あるいは第2始動入賞口108から検出信号が入力されたことに基づいて、0～65535の65536個の大当たり決定乱数値から取得され、特別乱数記憶手段2914に第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値として格納されたものである。

40

【0071】

そして大当たり決定処理では、特別抽選手段230は、メインメモリ290の抽選テーブル記憶手段2910に記憶されている複数種類の当当たり抽選テーブルのうちいずれを参照して乱数判定処理を行うかを遊技状態に応じて選択する。

50

【0072】

本実施形態の遊技機では、抽選テーブル記憶手段2910に、図5に示すような大当たり抽選テーブルAおよび大当たり抽選テーブルBが記憶されている。そして各大当たり抽選テーブルでは、0～65535の65536個の大当たり決定乱数値のそれぞれに対して、大当たりまたはハズレが対応づけられている。詳細には大当たり抽選テーブルAでは、約1/399の確率で大当たりが当選するように、大当たりまたはハズレと0～65535の大当たり決定乱数値との対応関係が設定され、大当たり抽選テーブルBでは、約1/39の確率で大当たりが当選するように、大当たりまたはハズレと0～65535の大当たり決定乱数値との対応関係が設定されている。そして特別抽選手段230は、遊技状態が通常状態あるいは時短状態である場合には、大当たり抽選テーブルAを選択し、遊技状態が確変状態である場合には、大当たり抽選テーブルBを選択する。

10

【0073】

そして特別抽選手段230は、選択した大当たり抽選テーブルを参照して、特別乱数記憶手段2914の第1保留記憶領域から読み出した1つの大当たり決定乱数値が大当たりに対応づけられているか否かを判定することにより、大当たりが当選したか否かを決定する。

【0074】

そして特別抽選手段230は、大当たりが当選した場合には、フラグ記憶手段2916において、大当たりの当選フラグをON状態に設定し、ハズレとなった場合には、大当たりの当選フラグをOFF状態に設定する。

20

【0075】

図柄決定処理は、大当たり決定処理で大当たりが当選した場合に行われる処理であり、特別乱数記憶手段2914の第1保留記憶領域に格納されている第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値に含まれる1つの図柄決定乱数値を読み出して、大当たり図柄（大当たりの種別）を16ラウンド図柄、4ラウンド図柄Aおよび4ラウンド図柄Bのうちいずれにするかを決定する処理である。ここで1つの図柄決定乱数値は、第1始動入賞口センサ106あるいは第2始動入賞口108から検出信号が入力されたことに基づいて、0～99の100個の図柄決定乱数値から取得され、特別乱数記憶手段2914に第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値として格納されたものである。

【0076】

30

そして図柄決定処理では、特別抽選手段230は、抽選テーブル記憶手段2910に記憶されている複数種類の図柄抽選テーブルのうちいずれを参照して乱数判定処理を行うかを、読み出した1つの図柄決定乱数値が第1特別乱数値として格納されていたか第2特別乱数値として格納されていたかに応じて選択する。

【0077】

本実施形態の遊技機では、抽選テーブル記憶手段2910に、図5に示すような図柄抽選テーブルAおよび図柄抽選テーブルBが記憶されている。そして各図柄抽選テーブルでは、0～99の100個の図柄決定乱数値のそれぞれに対して、16ラウンド図柄、4ラウンド図柄Aまたは4ラウンド図柄Bが対応づけられている。詳細には図柄抽選テーブルAおよび図柄抽選テーブルBのいずれにおいても、約40/100の確率で16ラウンド図柄が当選し、約40/100の確率で4ラウンド図柄Aが当選し、約20/100の確率で4ラウンド図柄Bが当選するように、16ラウンド図柄、4ラウンド図柄Aまたは4ラウンド図柄Bと0～99の図柄決定乱数値との対応関係が設定されている。そして特別抽選手段230は、特別乱数記憶手段2914から読み出した1つの図柄決定乱数値が第1特別乱数値として格納されていた場合には、図柄抽選テーブルAを選択し、特別乱数記憶手段2914から読み出した1つの図柄決定乱数値が第2特別乱数値として格納されていた場合には、図柄抽選テーブルBを選択する。

40

【0078】

そして特別抽選手段230は、選択した図柄抽選テーブルを参照して、特別乱数記憶手段2914から読み出した1つの図柄決定乱数値が複数種類の大当たり図柄のいずれに対

50

応づけられているかを判定することにより、複数種類の当たり図柄のいずれが当選したかを決定する。

【0079】

そして特別抽選手段230は、フラグ記憶手段2916において、当選した当たり図柄に対応する当選フラグをON状態に設定する。

【0080】

変動グループ決定処理は、当たり決定処理で当たりが当選しなかった場合に行われる処理であり、特別乱数記憶手段2914の第1保留記憶領域に格納されている第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値に含まれる1つの変動グループ決定乱数値を読み出して、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動パターンが属する変動グループをグループ0～グループ5のいずれにするかを決定する処理である。ここで1つの変動グループ決定乱数値は、第1始動入賞口センサ106あるいは第2始動入賞口108から検出信号が入力されたことに基づいて、0～99の100個の変動グループ決定乱数値から取得され、特別乱数記憶手段2914に第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値として格納されたものである。

10

【0081】

そして変動グループ決定処理では、特別抽選手段230は、抽選テーブル記憶手段2910に記憶されている複数種類の変動グループ抽選テーブルのうちいずれを参照して乱数判定処理を行うかを、変動グループ決定処理を行う時点における第1特別保留数と第2特別保留数の合計である保留数および遊技状態に応じて選択する。

20

【0082】

本実施形態の遊技機では、抽選テーブル記憶手段2910に、図6に示すような変動グループ抽選テーブルA～変動グループ抽選テーブルDが記憶されている。そして各変動グループ抽選テーブルでは、0～99の100個の変動グループ決定乱数値のそれぞれに対して、グループ0～グループ5のいずれかが対応づけられている。そして特別抽選手段230は、変動グループ決定処理を行う時点における遊技状態が通常状態であって保留数が0～2個である場合には、変動グループ抽選テーブルAを選択し、遊技状態が通常状態であって保留数が3～4個である場合には、変動グループ抽選テーブルBを選択し、遊技状態が通常状態であって保留数が5～8個である場合には、変動グループ抽選テーブルCを選択し、遊技状態が確変状態あるいは時短状態である場合には、保留数に関わらず変動グループ抽選テーブルDを選択する。

30

【0083】

そして特別抽選手段230は、選択した変動グループ抽選テーブルを参照して、特別乱数記憶手段2914から読み出した1つの変動グループ決定乱数値が複数種類の変動グループのいずれに対応づけられているかを判定することにより、複数種類の変動グループから1つの変動グループを決定する。

【0084】

従って変動グループ決定処理では、遊技状態が通常状態であって保留数が0～2個である場合には、グループ2、グループ3、グループ4およびグループ5のうちのいずれか1つが決定され、遊技状態が通常状態であって保留数が3～4個である場合には、グループ1、グループ2、グループ4およびグループ5のうちのいずれか1つが決定され、遊技状態が通常状態であって保留数が5～8個である場合には、グループ1、グループ4およびグループ5のうちのいずれか1つが決定され、遊技状態が確変状態あるいは時短状態である場合には、保留数に関わらずグループ0、グループ4およびグループ5のうちのいずれか1つが決定される。

40

【0085】

第1変動パターン決定処理は、特別乱数記憶手段2914の第1保留記憶領域に格納されている第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値に含まれる1つの第1変動パターン決定乱数値を読み出して、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動表示のうちの前半部分に対応する第1変動パターンを、複数種類の第1変動パターンのいずれにするかを決定する

50

処理である。ここで1つの第1変動パターン決定乱数値は、第1始動入賞口センサ106あるいは第2始動入賞口108から検出信号が入力されたことに基づいて、0～99の100個の第1変動パターン決定乱数値から取得され、特別乱数記憶手段2914に第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値として格納されたものである。

【0086】

そして第1変動パターン決定処理では、特別抽選手段230は、抽選テーブル記憶手段2910に記憶されている複数種類の第1変動パターン抽選テーブルのうちいずれを参照して乱数判定処理を行うかを、大当たり決定処理で大当たりが当選しなかった場合には変動グループ決定処理で決定された変動グループに応じて選択し、大当たり決定処理で大当たりが当選した場合にはその時点の遊技状態と図柄決定処理で決定された大当たり図柄に応じて選択する。

10

【0087】

本実施形態の遊技機では、抽選テーブル記憶手段2910に、図7および図8に示すような第1変動パターン抽選テーブルA～第1変動パターン抽選テーブルJが記憶されている。そして各第1変動パターン抽選テーブルでは、0～99の100個の第1変動パターン決定乱数値のそれぞれに対して、複数種類の第1変動パターンとして前半変動パターン0～前半変動パターン19のいずれかが対応づけられている。そして特別抽選手段230は、大当たりが当選せずにグループ1が決定された場合には、第1変動パターン抽選テーブルAを選択し、大当たりが当選せずにグループ2が決定された場合には、第1変動パターン抽選テーブルBを選択し、大当たりが当選せずにグループ3が決定された場合には、第1変動パターン抽選テーブルCを選択し、大当たりが当選せずにグループ4が決定された場合には、第1変動パターン抽選テーブルDを選択し、大当たりが当選せずにグループ5が決定された場合には、第1変動パターン抽選テーブルEを選択し、大当たりが当選せずにグループ0が決定された場合には、第1変動パターン抽選テーブルFを選択し、通常状態において大当たりが当選し16ラウンド図柄または4ラウンド図柄Aが決定された場合には、第1変動パターン抽選テーブルGを選択し、通常状態において大当たりが当選し4ラウンド図柄Bが決定された場合には、第1変動パターン抽選テーブルHを選択し、確変状態あるいは時短状態において大当たりが当選し16ラウンド図柄または4ラウンド図柄Aが決定された場合には、第1変動パターン抽選テーブルIを選択し、確変状態あるいは時短状態において大当たりが当選し4ラウンド図柄Bが決定された場合には、第1変動パターン抽選テーブルJを選択する。

20

30

【0088】

そして特別抽選手段230は、選択した第1変動パターン抽選テーブルを参照して、特別乱数記憶手段2914から読み出した1つの第1変動パターン決定乱数値が複数種類の前半変動パターンのいずれに対応づけられているかを判定することにより、複数種類の前半変動パターンから1つの前半変動パターンを決定する。

【0089】

従って第1変動パターン決定処理では、大当たりが当選しなかった場合には、図7に示す前半変動パターン0～前半変動パターン9のうちのいずれか1つが決定され、大当たりが当選し16ラウンド図柄または4ラウンド図柄Aが決定された場合には、図8に示す前半変動パターン10～前半変動パターン14のうちのいずれか1つが決定され、大当たりが当選し4ラウンド図柄Bが決定された場合には、図8に示す前半変動パターン15～前半変動パターン19のうちのいずれか1つが決定される。

40

【0090】

第2変動パターン決定処理は、特別乱数記憶手段2914の第1保留記憶領域に格納されている第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値に含まれる1つの第2変動パターン決定乱数値を読み出して、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動表示のうちの後半部分に対応する第2変動パターンを、複数種類の第2変動パターンのいずれにするかを決定する処理である。ここで1つの第2変動パターン決定乱数値は、第1始動入賞口センサ106あるいは第2始動入賞口108から検出信号が入力されたことに基づいて、0～99の1

50

00個の第2変動パターン決定乱数値から取得され、特別乱数記憶手段2914に第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値として格納されたものである。

【0091】

そして第2変動パターン決定処理では、特別抽選手段230は、抽選テーブル記憶手段2910に記憶されている複数種類の第2変動パターン抽選テーブルのうちいずれを参照して乱数判定処理を行うかを、第1変動パターン決定処理で決定された第1変動パターンに応じて選択する。

【0092】

本実施形態の遊技機では、抽選テーブル記憶手段2910に、図9および図10に示すような第2変動パターン抽選テーブルA～第2変動パターン抽選テーブルLが記憶されている。そして各第2変動パターン抽選テーブルでは、0～99の100個の変動グループ決定乱数値のそれぞれに対して、リーチなし変動パターン1～リーチなし変動パターン4およびリーチ変動パターン1～リーチ変動パターン15のいずれかが対応づけられている。

10

【0093】

そして特別抽選手段230は、前半変動パターン0または前半変動パターン1が決定された場合には、第2変動パターン抽選テーブルAを選択し、前半変動パターン2または前半変動パターン3が決定された場合には、第2変動パターン抽選テーブルBを選択し、前半変動パターン4が決定された場合には、第2変動パターン抽選テーブルCを選択し、前半変動パターン5が決定された場合には、第2変動パターン抽選テーブルDを選択し、前半変動パターン6が決定された場合には、第2変動パターン抽選テーブルEを選択し、前半変動パターン7～前半変動パターン9のいずれかが決定された場合には、第2変動パターン抽選テーブルFを選択する。

20

【0094】

また、前半変動パターン10が決定された場合には、第2変動パターン抽選テーブルGを選択し、前半変動パターン11が決定された場合には、第2変動パターン抽選テーブルHを選択し、前半変動パターン12～前半変動パターン14のいずれかが決定された場合には、第2変動パターン抽選テーブルIを選択し、前半変動パターン15が決定された場合には、第2変動パターン抽選テーブルJを選択し、前半変動パターン16が決定された場合には、第2変動パターン抽選テーブルKを選択し、前半変動パターン17～前半変動パターン19のいずれかが決定された場合には、第2変動パターン抽選テーブルLを選択する。

30

【0095】

そして特別抽選手段230は、選択した第2変動パターン抽選テーブルを参照して、特別乱数記憶手段2914から読み出した1つの第2変動パターン決定乱数値が複数種類のリーチなし変動パターンおよび複数種類のリーチ変動パターンのいずれに対応づけられているかを判定することにより、複数種類のリーチなし変動パターンおよび複数種類のリーチ変動パターンから1つの第2変動パターンを決定する。

【0096】

従って第2変動パターン決定処理では、大当たりが当選しなかった場合には、図9に示すリーチなし変動パターン1～リーチなし変動パターン4およびリーチ変動パターン1～リーチ変動パターン5のうちのいずれか1つが決定され、大当たりが当選し16ラウンド図柄または4ラウンド図柄Aが決定された場合には、図10に示すリーチ変動パターン6～リーチ変動パターン10のうちのいずれか1つが決定され、大当たりが当選し4ラウンド図柄Bが決定された場合には、図10に示すリーチ変動パターン11～リーチ変動パターン15のうちのいずれか1つが決定される。

40

【0097】

ここで本実施形態では、図7～図10に示すように、複数種類の第1変動パターンと複数種類の第2変動パターンのそれぞれに変動時間が設定されている。詳細には、図7に示すように、大当たりが当選しなかった場合に第1変動パターン決定処理で決定され得る複

50

数種類の第1変動パターンのうち、前半変動パターン0～前半変動パターン4には、1秒から5秒の比較的短い変動時間が設定され、前半変動パターン5～前半変動パターン19には、10秒から30秒の比較的長い変動時間が設定されている。一方、図8に示すように、大当たりが当選した場合に第1変動パターン決定処理で決定され得る前半変動パターン10～前半変動パターン19には、10秒から30秒の比較的長い変動時間が設定されている。

【0098】

また図9に示すように、大当たりが当選しなかった場合に第2変動パターン決定処理で決定され得る複数種類の第2変動パターンのうち、リーチなし変動パターン1～リーチなし変動パターン4には、1秒から4秒の比較的短い変動時間が設定され、リーチ変動パターン1～リーチ変動パターン5には、20秒から40秒の比較的長い変動時間が設定されている。一方、図10に示すように、大当たりが当選した場合に第2変動パターン決定処理で決定され得るリーチ変動パターン6～リーチ変動パターン15には、20秒から40秒の比較的長い変動時間が設定されている。

【0099】

従って、大当たりが当選しなかった場合であっても、第1変動パターン決定処理において、比較的長い変動時間が設定されている前半変動パターン5～前半変動パターン9が決定され、第2変動パターン決定処理において、比較的長い変動時間が設定されているリーチ変動パターン1～リーチ変動パターン5が決定された場合には、大当たりが当選することに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

【0100】

また本実施形態では、大当たりが当選せず、遊技状態が通常状態であって保留数が0～2個である場合には、変動グループ決定処理では、図6に示す変動グループ抽選テーブルAが参照され、グループ2あるいはグループ3が決定されやすくなることにより、第1変動パターン決定処理では、図7に示す第1変動パターン抽選テーブルBあるいは第1変動パターン抽選テーブルCが参照されて、変動時間が5秒に設定されている前半変動パターン4が最も決定されやすくなり、第2変動パターン決定処理では、図9に示す第2変動パターン抽選テーブルCが参照されて、変動時間が2秒に設定されているリーチなし変動パターン2が最も決定されやすくなる。

【0101】

また、大当たりが当選せず、遊技状態が通常状態であって保留数が3～4個である場合には、変動グループ決定処理では、図6に示す変動グループ抽選テーブルBが参照され、グループ1あるいはグループ2が決定されやすくなることにより、第1変動パターン決定処理では、図7に示す第1変動パターン抽選テーブルAあるいは第1変動パターン抽選テーブルBが参照されて、変動時間が2秒に設定されている前半変動パターン1が最も決定されやすくなり、第2変動パターン決定処理では、図9に示す第2変動パターン抽選テーブルAが参照されて、変動時間が1秒に設定されているリーチなし変動パターン1が最も決定されやすくなる。

【0102】

また、大当たりが当選せず、遊技状態が通常状態であって保留数が5～8個である場合には、変動グループ決定処理では、図6に示す変動グループ抽選テーブルCが参照され、グループ1が決定されやすくなることにより、第1変動パターン決定処理では、図7に示す第1変動パターン抽選テーブルAが参照されて、変動時間が2秒に設定されている前半変動パターン1がより決定されやすくなり、第2変動パターン決定処理では、図9に示す第2変動パターン抽選テーブルAが参照されて、変動時間が1秒に設定されているリーチなし変動パターン1がより決定されやすくなる。

【0103】

また、大当たりが当選せず、遊技状態が確変状態あるいは時短状態である場合には、保留数に関わらず、変動グループ決定処理では、図6に示す変動グループ抽選テーブルDが参照され、グループ0が決定されやすくなることにより、第1変動パターン決定処理では

10

20

30

40

50

、図7に示す第1変動パターン抽選テーブルFが参照されて、変動時間が1秒に設定されている前半変動パターン0が最も決定されやすくなり、第2変動パターン決定処理では、図9に示す第2変動パターン抽選テーブルAが参照されて、変動時間が1秒に設定されているリーチなし変動パターン1が最も決定されやすくなる。

【0104】

従って、大当たりが当選しなかった場合には、通常状態では保留数が多くなるほど、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動時間として短い変動時間が設定されることが多くなるため、特別抽選の実行契機が到来する頻度を高くすることができる。更に、確変状態あるいは時短状態では保留数に関わらず、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動時間としてより短い変動時間が設定されることが多くなるため、特別抽選の実行契機が到来する頻度をより高くすることができる。

10

【0105】

特別表示制御手段240は、特別抽選の抽選結果に基づいて状態表示駆動装置120を制御する手段であって、第1特別図柄表示制御処理、第2特別図柄表示制御処理、第1特別保留表示制御処理、第2特別保留表示制御処理を行う。

【0106】

第1特別図柄表示制御処理は、特別乱数記憶手段2914から第1特別乱数値が読み出されて特別抽選が行われた場合に行われる処理であり、特別表示制御手段240は、第1変動パターン決定処理で決定された第1変動パターンに応じた変動時間と、第2変動パターン決定処理で決定された第2変動パターンに応じた変動時間の合計の変動時間が経過するまで、第1特別図柄表示部76の7セグメントディスプレイを点滅させることにより第1特別図柄を変動表示させた後に、第1特別図柄表示部76の7セグメントディスプレイを所定の態様で点灯させることにより第1特別図柄を停止表示させる。

20

【0107】

本実施形態では、3種類の大当たり図柄およびハズレのそれぞれに対応して7セグメントディスプレイの表示態様が予め定められており、特別表示制御手段240は、大当たり決定処理で大当たりが当選したか否かに応じた態様で、そして大当たり決定処理で大当たりが当選した場合には図柄決定処理で決定された大当たり図柄に応じた態様で、第1特別図柄表示部76の7セグメントディスプレイを点灯させることにより第1特別図柄を停止表示させ、第1特別図柄表示部76に特別抽選の結果を表示させる。

30

【0108】

第2特別図柄表示制御処理は、特別乱数記憶手段2914から第2特別乱数値が読み出されて特別抽選が行われた場合に行われる処理であり、特別表示制御手段240は、第1変動パターン決定処理で決定された第1変動パターンに応じた変動時間と、第2変動パターン決定処理で決定された第2変動パターンに応じた変動時間の合計の変動時間が経過するまで、第2特別図柄表示部80の7セグメントディスプレイを点滅させることにより第2特別図柄を変動表示させた後に、第2特別図柄表示部80の7セグメントディスプレイを所定の態様で点灯させることにより第2特別図柄を停止表示させる。

【0109】

そして特別表示制御手段240は、大当たり決定処理で大当たりが当選したか否かに応じた態様で、そして大当たり決定処理で大当たりが当選した場合には図柄決定処理で決定された大当たり図柄に応じた態様で、第2特別図柄表示部80の7セグメントディスプレイを点灯させることにより第2特別図柄を停止表示させ、第2特別図柄表示部80に特別抽選の結果を表示させる。

40

【0110】

第1特別保留表示制御処理では、特別表示制御手段240は、特別乱数記憶手段2914に格納されている第1特別乱数値の数に応じて、第1特別保留表示部78の2つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、0～4個の第1特別保留数を表示させる。

【0111】

50

第2特別保留表示制御処理では、特別表示制御手段240は、特別乱数記憶手段2914に格納されている第2特別乱数値の数に応じて、第2特別保留表示部82の2つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、0～4個の第2特別保留数を表示させる。

【0112】

遊技状態移行制御手段250は、図11に示すように、所定の移行条件の成立に基づいて、通常状態、特別遊技状態、確変状態、時短状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理を行う。遊技状態の移行条件は、1の条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の予め定められた条件のうち1の条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件の全てが成立したことに基づいて、遊技状態を別の遊技状態へ移行させることができる。

10

【0113】

通常状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態で、通常状態からは特別遊技状態への移行が可能となっている。そして通常状態では、普通当たりの当選確率が約1/20に設定された普通抽選テーブルAを参照して普通抽選が行われ、大当たりの当選確率が1/399に設定された大当たり抽選テーブルAを参照して特別抽選が行われる。

【0114】

そして通常状態では、普通抽選における普通当たりの当選確率が約1/20と低い上に、普通図柄の変動時間が20秒と長く、普通役物52が拡大状態となる期間が0.1秒と短くなっているため、第2始動入賞口50に遊技球を進入させにくくなっている。

20

【0115】

特別遊技状態は、通常状態、確変状態、時短状態における特別抽選において大当たりが当選したことに基づいて開始され、大当たり図柄の種類に応じて予め定められたラウンド数（回数）の特別遊技が実行されると終了する。

【0116】

詳細には、特別抽選において16ラウンド図柄の当選フラグがON状態に設定されたことに基づいて特別遊技状態が開始されると、第1ラウンド～第16ラウンドの16ラウンドの特別遊技が実行されたことを条件に特別遊技状態が終了する。

【0117】

また、特別抽選において4ラウンド図柄Aの当選フラグがON状態に設定されたことに基づいて特別遊技状態が開始されると、第1ラウンド～第4ラウンドの4ラウンドの特別遊技が実行されたことを条件に特別遊技状態が終了する。

30

【0118】

また、特別抽選において4ラウンド図柄Bの当選フラグがON状態に設定されたことに基づいて特別遊技状態が開始されると、第1ラウンド～第4ラウンドの4ラウンドの特別遊技が実行されたことを条件に特別遊技状態が終了する。

【0119】

確変状態は、16ラウンド図柄または4ラウンド図柄Aの当選フラグがON状態に設定されたことに基づいて開始された特別遊技状態が終了したことを契機に開始され、確変状態からは特別遊技状態または通常状態への移行が可能となっている。そして確変状態では、普通当たりの当選確率が約19/20に設定された普通抽選テーブルBを参照して普通抽選が行われ、大当たりの当選確率が1/39に設定された大当たり抽選テーブルBを参照して特別抽選が行われる点で、通常状態よりも遊技者に有利になっている。そして確変状態は、確変状態において特別抽選が行われた回数が9999回に達したことを条件に終了し、通常状態に移行される。

40

【0120】

詳細には遊技状態移行制御手段250は、特別遊技状態が終了するとメインメモリ290の確変終了判定カウンタ2930に所定の遊技回数（例えば、9999回）に相当する値（例えば、9999）を書き込み、確変状態において特別抽選が行われるごとに確変終

50

了判定カウンタ2930の記憶値から1回分の遊技回数に相当する値（例えば、1）を減算するデクリメント更新を行う。そして確変終了判定カウンタ2930の記憶値が閾値（例えば、0）に達すると、確変状態を終了させて通常状態を開始させる。ただし確変状態では、特別抽選における大当たりの当選確率が1/39に設定されるため、確変状態において特別抽選が行われた回数が9999回に達する前に特別遊技状態が開始され、確変状態から通常状態に移行することはほとんどないようになっている。

【0121】

そして確変状態では、普通抽選における普通当たりの当選確率が約19/20と高い上に、普通図柄の変動時間が1秒と短く、普通役物52が拡大状態となる期間が5秒と長くなっているため、通常状態よりも第2始動入賞口50に遊技球を進入させやすくなっている点で遊技者に有利になっている。

10

【0122】

また確変状態では、保留数に関わらず第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動時間としてより短い変動時間が設定されることが多くなるため、通常状態よりも特別抽選の実行契機が頻繁に到来するようになっている。

【0123】

時短状態は、4ラウンド図柄Bの当選フラグがON状態に設定されたことに基づいて開始された特別遊技状態が終了したことを契機として開始され、時短状態からは特別遊技状態または通常状態への移行が可能となっている。そして時短状態では、確変状態と同様に普通当たりの当選確率が約19/20に設定された普通抽選テーブルBを参照して普通抽選が行われるものの、通常状態と同様に大当たりの当選確率が約1/399に設定された大当たり抽選テーブルAを参照して特別抽選が行われる点で、確変状態よりも遊技者に不利になっている。そして時短状態は、時短状態において特別抽選が行われた回数が30回に達したことを条件に終了し、通常状態に移行される。

20

【0124】

詳細には遊技状態移行制御手段250は、遊技状態が時短状態に移行されたことを契機として、メインメモリ290の時短終了判定カウンタ2932に所定の遊技回数（例えば、30回）に相当する値（例えば、30）を書き込み、時短状態において特別抽選が行われるごとに時短終了判定カウンタ2932の記憶値から1回分の遊技回数に相当する値（例えば、1）を減算するデクリメント更新を行う。そして時短終了判定カウンタ2932の記憶値が閾値（例えば、0）に達すると、時短状態を終了させる。

30

【0125】

そして時短状態では、確変状態と同様に、普通抽選における普通当たりの当選確率が約19/20と高い上に、普通図柄の変動時間が1秒と短く、普通役物52が拡大状態となる期間が5秒と長くなっているため、通常状態よりも第2始動入賞口50に遊技球を進入させやすくなっている点で遊技者に有利になっている。

【0126】

また時短状態では、確変状態と同様に、保留数に関わらず第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動時間としてより短い変動時間が設定されることが多くなるため、通常状態よりも特別抽選の実行契機が頻繁に到来するようになっている。

40

【0127】

特別役物制御手段260は、特別抽選の抽選結果に基づいて特別役物駆動装置124を制御する手段であって、特別役物制御処理1～特別役物制御処理3などを行う。

【0128】

特別役物制御処理1は、特別抽選において16ラウンド図柄が当選したことに基づいて実行され、特別役物制御手段260は、ラウンドカウンタ2928に16ラウンド図柄について予め定められたラウンド数（例えば、16回）に相当する値（例えば、16）を書き込み、ラウンドごとに予め定められた態様で特別役物56が動作を完了するごとに、ラウンドカウンタ2928の記憶値から1回分のラウンド数に相当する値（例えば、1）を減算するデクリメント更新を行う。そしてラウンドカウンタ2928の記憶値が閾値（例

50

えば、0)に達すると、特別遊技状態が終了する。

【0129】

そして特別役物制御処理1では、第1ラウンド～第16ラウンドの各ラウンドの特別遊技において、特別役物56が開状態となってから29秒が経過するか大入賞口センサ110が9個の遊技球の進入を検出すると特別役物56が閉状態となるように特別役物駆動装置124の駆動制御が行われる。

【0130】

特別役物制御処理2は、特別抽選において4ラウンド図柄Aが当選したことに基づいて実行され、特別役物制御手段260は、ラウンドカウンタ2928に4ラウンド図柄Aについて予め定められたラウンド数(例えば、4回)に相当する値(例えば、4)を書き込み、ラウンドごとに予め定められた態様で特別役物56が動作を完了するごとに、ラウンドカウンタ2928の記憶値から1回分のラウンド数に相当する値(例えば、1)を減算するデクリメント更新を行う。そしてラウンドカウンタ2928の記憶値が閾値(例えば、0)に達すると、特別遊技状態が終了する。

10

【0131】

そして特別役物制御処理2では、第1ラウンド～第4ラウンドの各ラウンドの特別遊技において、特別役物56が開状態となってから29秒が経過するか大入賞口センサ110が9個の遊技球の進入を検出すると特別役物56が閉状態となるように特別役物駆動装置124の駆動制御が行われる。

【0132】

20

特別役物制御処理3は、特別抽選において4ラウンド図柄Bが当選したことに基づいて実行され、特別役物制御手段260は、ラウンドカウンタ2928に4ラウンド図柄Bについて予め定められたラウンド数(例えば、4回)に相当する値(例えば、4)を書き込み、ラウンドごとに予め定められた態様で特別役物56が動作を完了するごとに、ラウンドカウンタ2928の記憶値から1回分のラウンド数に相当する値(例えば、1)を減算するデクリメント更新を行う。そしてラウンドカウンタ2928の記憶値が閾値(例えば、0)に達すると、特別遊技状態が終了する。

【0133】

そして特別役物制御処理3では、第1ラウンド～第4ラウンドの各ラウンドの特別遊技において、特別役物56が開状態となってから29秒が経過するか大入賞口センサ110が9個の遊技球の進入を検出すると特別役物56が閉状態となるように特別役物駆動装置124の駆動制御が行われる。

30

【0134】

払出制御手段270は、第1始動入賞口センサ106からの検出信号、第2始動入賞口センサ108からの検出信号、大入賞口センサ110からの検出信号が入力されたことに基づいて、検出信号ごとに予め定められている賞球数に相当する数の遊技球を払出装置130に払い出させる制御を行う。詳細には払出制御手段270は、第1始動入賞口センサ106が1個の遊技球の進入を検出するごとに、払出装置130に3個の遊技球を払い出させる指示信号を送信し、第2始動入賞口センサ108が1個の遊技球の進入を検出するごとに、払出装置130に3個の遊技球を払い出させる指示信号を送信し、大入賞口センサ110が1個の遊技球の進入を検出するごとに、払出装置130に15個の遊技球を払い出させる指示信号を送信する。

40

【0135】

払出装置130は、払出制御手段270によって指示された払出数の遊技球を払い出す動作を行う。この払出装置130には、遊技球を貯めておく遊技球タンクに払出モーターが設けられており、払出制御手段270は、払出モーターの回転角度を制御することにより、指示通りの数の遊技球を遊技球タンクから払い出させる。また払出装置130には、払い出される遊技球を1個ずつ検出する払出センサ116が備えられており、払出制御手段270は、払出センサ116からの払出信号に基づいて払出装置130から実際に払い出された遊技球の数を管理することができる。

50

【0136】

通信制御手段280は、サブ基板102に信号を送信する制御を行っている。なお本実施形態の遊技機では、メイン基板100とサブ基板102との間では、メイン基板100からサブ基板102への単方向通信のみが可能となっており、サブ基板102からはメイン基板100へ信号を送信することができないように通信接続されている。

【0137】

まず通信制御手段280は、第1始動入賞口センサ106あるいは第2始動入賞口センサ108から検出信号が入力されると、サブ基板102に対して検出通知信号を送信することによって、第1始動入賞口46あるいは第2始動入賞口50に遊技球が進入したことをサブ基板102に通知する通信制御を行う。

10

【0138】

また通信制御手段280は、特別抽選が行われると、サブ基板102に対して特別抽選結果通知信号を送信することによって、特別抽選の結果をサブ基板102に通知する通信制御を行う。ここで特別抽選の結果には、大当たり決定処理、図柄決定処理、変動グループ決定処理、第1変動パターン決定処理および第2変動パターン決定処理のそれぞれの結果が含まれる。

【0139】

また通信制御手段280は、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動表示が開始されると、サブ基板102に対して変動開始通知信号を送信することによって、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動表示が開始されたことをサブ基板102に通知する通信制御を行う。

20

【0140】

また通信制御手段280は、特別乱数記憶手段2914において第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値が保留されると、サブ基板102に対して保留通知信号を送信することによって、第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値が保留されたことをサブ基板102に通知する通信制御を行う。

【0141】

また通信制御手段280は、サブ基板102にメイン状態通知信号を送信することによって、現在の遊技状態をサブ基板102に通知する通信制御を行う。なおメイン状態通知信号は、遊技毎にサブ基板102に送信されるようにしてもよいし、遊技状態が変動するごとにサブ基板102に送信されるようにしてもよいし、必要に応じてメイン状態通知信号をサブ基板102に送信するようにしてもよい。

30

【0142】

また通信制御手段280は、サブ基板102にカウンタ通知信号を送信することによって、ラウンドカウンタ2928の記憶値や、確変終了判定カウンタ2930の記憶値や、時短終了判定カウンタ2932の記憶値をサブ基板102に通知する通信制御を行う。

【0143】

続いて、サブ基板102について説明する。サブ基板102は、演出制御手段300と、サブメモリ310とを含んで構成されている。

【0144】

40

演出制御手段300は、メイン基板100から送信される検出通知信号、特別抽選結果通知信号、変動開始通知信号、保留通知信号、メイン状態通知信号、カウンタ通知信号や、演出ボタンスイッチ150からの入力信号や、サブメモリ310の演出データ記憶手段3110に記憶されている演出データに基づいて、演出表示装置170を制御して前枠ランプ12やディスプレイ枠ランプ38を点灯あるいは点滅させたり、液晶ディスプレイ32に演出画像を表示させたり、音響装置172を制御してスピーカー14から演出音を出力させたり、演出物駆動装置174を駆動して演出物を動作させたりするなど、演出装置176を制御することにより、遊技を盛り上げたり、遊技を補助するための演出を演出装置176に実行させる。そして演出制御手段300は、演出装置176に演出を実行させる処理として、特別抽選演出処理、保留表示演出処理、状態演出処理などを行う。

50

【0145】

特別抽選演出処理では、演出制御手段300は、メイン基板100から送信された特別抽選結果通知信号に含まれる大当たり決定処理、図柄決定処理、第1変動パターン決定処理、第2変動パターン決定処理の結果に基づいて、特別抽選演出の演出パターンを複数種類の演出パターンのいずれにするかを決定し、第1特別図柄表示部76における第1特別図柄あるいは第2特別図柄表示部80における第2特別図柄の変動表示および停止表示に合わせるように、特別抽選演出を演出装置176に実行させる。

【0146】

本実施形態では演出制御手段300は、図12(A)に示すように、液晶ディスプレイ32において背景画像(図示省略)を表示させ、背景画像の手前側に、左図柄画像400、中図柄画像402および右図柄画像404を表示させる。そして演出制御手段300は、特別抽選が行われるごとに、図12(B)に示すように、左図柄画像400、中図柄画像402および右図柄画像404を変動表示させた後に、特別抽選における大当たり決定処理で大当たり当選したか否かに応じた態様で、そして大当たりが当選した場合には図柄決定処理で決定された大当たり図柄に応じた態様で、左図柄画像400、中図柄画像402および右図柄画像404を停止表示させるとともに、液晶ディスプレイ32において背景画像を変化させたり、キャラクタ画像が動作する演出動画を再生表示させたりすることにより、特別抽選演出を液晶ディスプレイ32において実行する。なお図中下向きの矢印は、左図柄画像400、中図柄画像402および右図柄画像404のそれぞれが変動表示中であることを示している。

【0147】

詳細には特別抽選演出処理では、演出制御手段300は、メイン基板100から検出通知信号が入力されたことに基づいて、演出抽選用乱数値として、第1演出パターン決定乱数値および第2演出パターン決定乱数値などの複数種類の乱数値を取得し、第1演出パターン決定処理および第2演出パターン決定処理などを行う。

【0148】

第1演出パターン決定処理は、取得した1つの第1演出パターン決定乱数値に基づいて、特別抽選演出のうちの前半部分に対応する第1演出パターンを、複数種類の第1演出パターンのいずれにするかを決定する処理である。そして第1演出パターン決定処理では、演出制御手段300は、サブメモリ310の演出抽選テーブル記憶手段3112に記憶されている複数種類の第1演出パターン抽選テーブルのうちいずれを参照して乱数判定処理を行うかを、第1変動パターン決定処理で決定された第1変動パターンに応じて選択する。

【0149】

本実施形態の遊技機では、メイン基板100から送信された特別抽選結果通知信号に含まれる第1変動パターン決定処理の結果が前半変動パターン0～前半変動パターン19のそれぞれである場合に対応して、演出抽選テーブル記憶手段3112に、第1演出パターン抽選テーブルA～第1演出パターン抽選テーブルTの20種類の第1演出パターン抽選テーブルが記憶されている(図示省略)。そして各第1演出パターン抽選テーブルでは、0～99の100個の第1演出パターン決定乱数値のそれぞれに対して、複数種類の第1演出パターンとして複数種類の前半演出パターンのいずれかが対応づけられている。そして演出制御手段300は、第1変動パターン決定処理の結果が前半変動パターン0である場合には、第1演出パターン抽選テーブルAを選択し、第1変動パターン決定処理の結果が前半変動パターン1である場合には、第1演出パターン抽選テーブルBを選択し、というように、第1変動パターン決定処理で決定された第1変動パターンに対応する第1演出パターン抽選テーブルを選択する。

【0150】

そして演出制御手段300は、選択した第1演出パターン抽選テーブルを参照して、1つの第1演出パターン決定乱数値が複数種類の前半演出パターンのいずれに対応づけられているかを判定することにより、複数種類の前半演出パターンから1つの前半演出パター

ンを決定する。

【0151】

第2演出パターン決定処理は、取得した1つの第2演出パターン決定乱数値に基づいて、特別抽選演出のうちの後半部分に対応する第2演出パターンを、複数種類の第2演出パターンのいずれにするかを決定する処理である。そして第2演出パターン決定処理では、演出制御手段300は、サブメモリ310の演出抽選テーブル記憶手段3112に記憶されている複数種類の第2演出パターン抽選テーブルのうちいずれを参照して乱数判定処理を行うかを、第2変動パターン決定処理で決定された第2変動パターンに応じて選択する。

【0152】

本実施形態の遊技機では、メイン基板100から送信された特別抽選結果通知信号に含まれる第2変動パターン決定処理の結果がリーチなし変動パターン1～リーチなし変動パターン4およびリーチ変動パターン1～リーチ変動パターン15のそれぞれである場合に対応して、演出抽選テーブル記憶手段3112に、第2演出パターン抽選テーブルA～第2演出パターン抽選テーブルSの19種類の第2演出パターン抽選テーブルが記憶されている(図示省略)。そして各第2演出パターン抽選テーブルでは、0～99の100個の第2演出パターン決定乱数値のそれぞれに対して、複数種類の第2演出パターンとして複数種類のリーチなし演出パターンおよび複数種類のリーチ演出パターンのいずれかが対応づけられている。そして演出制御手段300は、第2変動パターン決定処理の結果がリーチなし変動パターン1である場合には、第2演出パターン抽選テーブルAを選択し、第2変動パターン決定処理の結果がリーチ変動パターン1である場合には、第2演出パターン抽選テーブルEを選択し、というように、第2変動パターン決定処理で決定された第2変動パターンに対応する第2演出パターン抽選テーブルを選択する。

【0153】

そして演出制御手段300は、選択した第2演出パターン抽選テーブルを参照して、1つの第2演出パターン決定乱数値が複数種類のリーチなし演出パターンおよび複数種類のリーチ演出パターンのいずれに対応づけられているかを判定することにより、複数種類のリーチなし演出パターンおよび複数種類のリーチ演出パターンから1つのリーチなし演出パターンあるいは1つのリーチ演出パターンを決定する。

【0154】

ここで、複数種類の前半演出パターンのそれぞれには演出時間が設定されており、第1演出パターン抽選テーブルAによって決定され得る前半演出パターンの演出時間は、いずれも前半変動パターン0の変動時間と同一の1秒に設定され、第1演出パターン抽選テーブルBによって決定され得る前半演出パターンの演出時間は、いずれも前半変動パターン1の変動時間と同一の2秒に設定され、というように、各第1演出パターン抽選テーブルによって決定され得る前半演出パターンの演出時間は、各第1演出パターン抽選テーブルに対応する前半変動パターンの変動時間と同一に設定されている。

【0155】

また、複数種類のリーチなし演出パターンおよび複数種類のリーチ演出パターンのそれぞれにも演出時間が設定されて、第2演出パターン抽選テーブルAによって決定され得る複数種類のリーチなし演出パターンの演出時間は、いずれもリーチなし変動パターン1の変動時間と同一の1秒に設定され、第2演出パターン抽選テーブルEによって決定され得る複数種類のリーチ演出パターンの演出時間は、いずれもリーチ変動パターン1の変動時間と同一の20秒に設定され、というように、各第2演出パターン抽選テーブルによって決定され得る複数種類のリーチなし演出パターンあるいは複数種類のリーチ演出パターンの演出時間は、各第2演出パターン抽選テーブルに対応するリーチなし変動パターンあるいはリーチ変動パターンの変動時間と同一に設定されている。

【0156】

そして特別抽選演出処理では、演出制御手段300は、第1特別図柄表示部76における第1特別図柄あるいは第2特別図柄表示部80における第2特別図柄の変動表示の開始

に合わせて特別抽選演出の実行を開始させ、第1演出パターン決定処理で決定された第1演出パターンに応じた演出時間と、第2演出パターン決定処理で決定された第2演出パターンに応じた演出時間の合計の演出時間で、特別抽選演出を実行する。これにより、第1特別図柄表示部76における第1特別図柄あるいは第2特別図柄表示部80における第2特別図柄の変動時間と、特別抽選演出の演出時間が同期される。

【0157】

例えば、大当たり決定処理で大当たりが当選しなかった場合に、第2演出パターン決定処理でリーチなし演出パターンが決定された場合には、第1特別図柄表示部76における第1特別図柄あるいは第2特別図柄表示部80における第2特別図柄の変動表示の開始にともなって、図12(B)に示すように、左図柄画像400、中図柄画像402および右図柄画像404の変動表示が開始され、図12(C)に示すように、まずは左図柄画像400が停止表示され、その後、図12(D)に示すように、右図柄画像404が左図柄画像400とは異なる態様(非リーチ態様)で停止表示される。

10

【0158】

そして、第1特別図柄表示部76における第1特別図柄あるいは第2特別図柄表示部80における第2特別図柄が停止表示されるのとほぼ同じタイミングで、図12(E)に示すように、中図柄画像402が左図柄画像400および右図柄画像404とは異なる態様(ハズレ態様)で停止表示される。

【0159】

ここで特別抽選演出処理では、大当たり決定処理で大当たりが当選した場合には、左図柄画像400、中図柄画像402および右図柄画像404が同一の態様(大当たり態様)で停止表示され、大当たり決定処理で大当たりが当選しなかった場合には、左図柄画像400、中図柄画像402および右図柄画像404が異なる態様(ハズレ態様)で停止表示されるようにしている。従って、図12(E)に示すように、左図柄画像400、中図柄画像402および右図柄画像404が異なる態様(ハズレ態様)で停止表示されることにより、大当たり決定処理で大当たりが当選しなかったことが遊技者に報知される。

20

【0160】

また例えば、大当たり決定処理で大当たりが当選した場合、あるいは大当たり決定処理で大当たりが当選しなかった場合に、第2演出パターン決定処理でリーチ演出パターンが決定された場合には、第1特別図柄表示部76における第1特別図柄あるいは第2特別図柄表示部80における第2特別図柄の変動表示の開始にともなって、図13(A)に示すように、左図柄画像400、中図柄画像402および右図柄画像404の変動表示が開始され、図13(B)に示すように、まずは左図柄画像400が停止表示され、その後、図13(C)に示すように、右図柄画像404が左図柄画像400と同一の態様(リーチ態様)で停止表示される。

30

【0161】

すると、図13(D)に示すように、中図柄画像402の変動表示の速度が低下するが、中図柄画像402が停止表示されないまま、図13(E)に示すように、決定されたリーチ演出パターンに対応する演出動画が再生表示される。そして、第1特別図柄表示部76における第1特別図柄あるいは第2特別図柄表示部80における第2特別図柄の変動時間内に演出動画の再生表示が終了される。

40

【0162】

そして、大当たり決定処理で大当たりが当選していた場合には、第1特別図柄表示部76における第1特別図柄あるいは第2特別図柄表示部80における第2特別図柄が停止表示されるのとほぼ同じタイミングで、中図柄画像402が左図柄画像400および右図柄画像404と同一の態様(大当たり態様)で停止表示されることにより、大当たり決定処理で大当たりが当選したことが遊技者に報知される。

【0163】

一方、大当たり決定処理で大当たりが当選していなかった場合には、第1特別図柄表示部76における第1特別図柄あるいは第2特別図柄表示部80における第2特別図柄が停

50

止表示されるのとはほぼ同じタイミングで、中図柄画像 4 0 2 が左図柄画像 4 0 0 および右図柄画像 4 0 4 と異なる態様（ハズレ態様）で停止表示されることにより、大当たり決定処理で大当たりが当選しなかったことが遊技者に報知される。

【0164】

ここで特別抽選演出処理では、大当たりが当選した場合と大当たり決定処理で大当たりが当選しなかった場合の双方で、共通の演出動画が再生表示されることがあるため、共通の演出動画が再生表示される場合には、大当たりの当選に対する遊技者の期待感を大いに高めることができる。

【0165】

保留表示演出処理では、演出制御手段 3 0 0 は、メイン基板 1 0 0 から送信された保留通知信号に基づいて、メインメモリ 2 9 0 の特別乱数記憶手段 2 9 1 4 において保留されている第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値の数を示す画像を液晶ディスプレイ 3 2 に表示させる。本実施形態では、特別乱数記憶手段 2 9 1 4 の第 1 保留記憶領域～第 8 保留記憶領域に対応させて、図 1 4 (A) に示すように、液晶ディスプレイ 3 2 の表示領域に第 1 保留表示領域 4 1 1～第 8 保留表示領域 4 1 8 の 8 つの保留表示領域が設けられており、各保留表示領域に保留画像 4 2 0 が表示可能となっている。なお図 1 4 (A) の例では、第 1 保留記憶領域～第 8 保留記憶領域の全てにおいて第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値が保留されていることにより、第 1 保留表示領域 4 1 1～第 8 保留表示領域 4 1 8 の全てにおいて保留画像 4 2 0 が表示されている。

【0166】

そして演出制御手段 3 0 0 は、第 1 保留記憶領域に第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値が保留されている場合には、第 1 保留表示領域 4 1 1 に保留画像 4 2 0 を表示させ、第 2 保留記憶領域に第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値が保留されている場合には、第 2 保留表示領域 4 1 2 に保留画像 4 2 0 を表示させ、というように、第 1 保留記憶領域～第 8 保留記憶領域のそれぞれに第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値が保留されているか否かに応じて、第 1 保留表示領域 4 1 1～第 8 保留表示領域 4 1 8 のそれぞれに保留画像 4 2 0 を表示させている。

【0167】

そして図 1 4 (A) に示す状態で、第 1 保留記憶領域から第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値を読み出して特別抽選が行われると、演出制御手段 3 0 0 は、図 1 4 (B) に示すように、第 1 保留表示領域 4 1 1 に表示されている保留画像 4 2 0 を消去するとともに、第 2 保留表示領域 4 1 2～第 8 保留表示領域 4 1 8 のそれぞれにおいて表示されている保留画像 4 2 0 を、元の保留表示領域から序数が 1 つ小さい保留表示領域に移動させる表示制御を行う。これにより、第 1 保留表示領域 4 1 1 に表示されている保留画像 4 2 0 が、次の特別抽選の対象となる第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値に対応していることを示すことができる。

【0168】

状態演出処理では、演出制御手段 3 0 0 は、メイン基板 1 0 0 から送信されたメイン状態通知信号やカウンタ通知信号に基づいて、現在の遊技状態に応じて液晶ディスプレイ 3 2 においてキャラクタ画像を動作させたり、背景画像を変化させたり、スピーカー 1 4 から出力させる演出音を変化させたりすることにより、現在の遊技状態を遊技者に示唆する演出を実行する。

【0169】

例えば、演出制御手段 3 0 0 は、現在の遊技状態が確変状態である場合には、液晶ディスプレイ 3 2 に現在の遊技状態が確変状態であることを示唆する確変状態画像を表示させ、現在の遊技状態が時短状態である場合には、液晶ディスプレイ 3 2 に現在の遊技状態が時短状態であることを示唆するとともに、時短状態が開始されてから行われた特別抽選の回数が 3 0 回に達するまでの残り回数を示す時短状態画像を表示させる。

【0170】

また現在の遊技状態が特別遊技状態である場合には、演出制御手段 3 0 0 は、液晶ディ

10

20

30

40

50

スプレイ 3 2 に現在の遊技状態が特別遊技状態であることを示すとともに、第何回目のラウンドが実行中であることを示す特別遊技状態画像を表示させる。

【0171】

また現在の遊技状態が通常状態である場合には、演出制御手段 300 は、特別抽選などの所定の遊技イベントが行われるごとに演出状態移行抽選を行い、演出状態を複数種類の演出状態のうちいずれの演出状態に設定するかを決定する。そして演出制御手段 300 は、設定されている演出状態に応じた通常状態画像を液晶ディスプレイ 3 2 に表示させる。

【0172】

こうして本実施形態では、状態表示部 70 における第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄の変動パターンに応じた演出パターンで、液晶ディスプレイ 3 2 に左図柄画像 400、中図柄画像 402 および右図柄画像 404 や演出動画を表示させることにより、大当たりが当選することに対する遊技者の期待感を高めるようにしつつ、大当たりが当選したか否かに応じた態様で左図柄画像 400、中図柄画像 402 および右図柄画像 404 を停止表示させることにより、遊技者に特別抽選の結果を報知している。

【0173】

2. 本実施形態の処理の流れ

図 15～図 20 は、本実施形態の遊技機において行われる各種処理の流れを示すフローチャートである。

【0174】

本実施形態の遊技機では、数 ms ごとに割込処理が行われる。この割込処理では、図 15 に示すように、まず検出処理が行われる（ステップ S10）。検出処理では、図 16 に示すように、通過ゲートセンサ 104 が遊技球の通過を検出すると（ステップ S100 で Y）、普通保留数が 4 個未満である場合に（ステップ S102 で Y）、乱数発生手段 210 から普通抽選用乱数値を取得し（ステップ S104）、取得した普通抽選用乱数値を普通乱数記憶手段 2912 に格納する（ステップ S106）。

【0175】

また、第 1 始動入賞口センサ 106 が遊技球の進入を検出すると（ステップ S108 で Y）、第 1 特別保留数が 4 個未満である場合に（ステップ S110 で Y）、乱数発生手段 210 から特別抽選用乱数値を取得し（ステップ S112）、取得した特別抽選用乱数値を特別乱数記憶手段 2914 に第 1 特別乱数値として格納する（ステップ S114）。

【0176】

また、第 2 始動入賞口センサ 108 が遊技球の進入を検出すると（ステップ S116 で Y）、第 2 特別保留数が 4 個未満である場合に（ステップ S118 で Y）、乱数発生手段 210 から特別抽選用乱数値を取得し（ステップ S120）、取得した特別抽選用乱数値を特別乱数記憶手段 2914 に第 2 特別乱数値として格納する（ステップ S122）。

【0177】

また、大入賞口センサ 110 が遊技球の進入を検出すると（ステップ S123 で Y）、大入賞口 54 への入賞数をカウントするメインメモリ 290 の大入賞数カウンタ 2934 に 1 を加算する（ステップ S124）。

【0178】

すると、図 15 に示す割込処理では、普通図柄処理が行われる（ステップ S20）。普通図柄処理では、図 17 に示すように、普通乱数記憶手段 2912 に普通抽選用乱数値が格納されている場合であって（ステップ S130 で Y）、普通図柄の変動表示が終了している場合には（ステップ S132 で Y）、普通乱数記憶手段 2912 の第 1 保留記憶領域から読み出した普通抽選用乱数値について、普通当たり決定処理（ステップ S134）および普通変動パターン決定処理（ステップ S136）を行い、その結果に基づいて普通図柄表示制御処理（ステップ S138）を行うが、普通図柄の変動表示が終了していない場合には（ステップ S132 で N）、普通当たり決定処理および普通変動パターン決定処理および普通図柄表示制御処理を行わず、普通抽選用乱数値を保留して普通図柄処理を終了する。

【0179】

また、図15に示す割込処理では、特別図柄処理が行われる（ステップS30）。特別図柄処理では、図18に示すように、特別乱数記憶手段2914に第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値が格納されている場合であって（ステップS140でY）、遊技状態が特別遊技状態でなく第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動表示が終了している場合には（ステップS142でY）、特別乱数記憶手段2912の第1保留記憶領域から読み出した第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値について、大当たり決定処理（ステップS144）、図柄決定処理（ステップS146）、変動グループ決定処理（ステップS148）、第1変動パターン決定処理（ステップS150）および第2変動パターン決定処理（ステップS152）を行い、その結果に基づいて第1特別図柄表示制御処理または第2特別図柄表示制御処理（ステップS154）を行う。

10

【0180】

一方、遊技状態が特別遊技状態であるか、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動表示が終了していない場合には（ステップS142でN）、大当たり決定処理、図柄決定処理、変動グループ決定処理、第1変動パターン決定処理および第2変動パターン決定処理を行わず、第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値を保留して特別図柄処理を終了する。

【0181】

また、図15に示す割込処理では、普通役物制御処理が行われる（ステップS50）。普通役物制御処理では、図19に示すように、普通当たり決定処理において普通当たりが当選した場合であって（ステップS180でY）、遊技状態が時短状態でなく確変状態でもない場合に（ステップS182でN）、普通役物制御処理1を行い（ステップS184）、遊技状態が時短状態または確変状態である場合に（ステップS182でY）、普通役物制御処理2を行う（ステップS186）。

20

【0182】

また、図15に示す割込処理では、特別役物制御処理が行われる（ステップS60）。特別役物制御処理では、図20に示すように、図柄決定処理において16ラウンド図柄が当選した場合には（ステップS188でY）、特別役物制御処理1を行い（ステップS190）、図柄決定処理において4ラウンド図柄Aが当選した場合には（ステップS192でY）、特別役物制御処理2を行い（ステップS194）、図柄決定処理において4ラウンド図柄Bが当選した場合には（ステップS196でY）、特別役物制御処理3を行う（ステップS198）。

30

【0183】

また、図15に示す割込処理では、払出制御処理が行われ（ステップS70）、払出制御処理では、第1始動入賞口センサ106、第2始動入賞口センサ108、第3始動入賞口センサ109、大入賞口センサ110が遊技球の進入を検出したことに基づいて、それぞれに対応する賞球数の遊技球を払い出す指示信号を払出装置130に送信する。

【0184】

また、図15に示す割込処理では、通信制御処理が行われ（ステップS80）、通信制御処理では、検出通知信号、特別抽選結果通知信号、変動開始通知信号、保留通知信号、メイン状態通知信号、カウンタ通知信号などをサブ基板102の演出制御手段300に送信する。

40

【0185】

3. 本実施形態の制御手法

本実施形態では、演出制御手段300が、特別抽選で大当たりが当選しなかった場合に決定されるリーチ演出パターンで特別抽選演出を実行する場合に、特別抽選演出の実行中の再抽選タイミングで、特別乱数記憶手段2914に格納されている第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値に応じて再先読み演出の実行可否を判定し、判定結果に応じてリーチ演出パターンの特別抽選演出の実行中に再先読み演出を演出装置176に実行させる制御手法を採用している。以下では、本実施形態の制御手法について詳細に説明する。

【0186】

50

本実施形態では、特別抽選手段230は、上述したように、第1特別図柄あるいは第2特別図柄が変動表示中でなく、かつ遊技状態が特別遊技状態でない場合に、特別乱数記憶手段2914から第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値を読み出して、特別抽選として大当たり決定処理等を行うが、特別乱数記憶手段2914に第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値を格納する際にも、事前判定処理として大当たり決定処理等を行う。そして演出制御手段300は、事前判定処理として行われた大当たり決定処理等の結果に基づいて、先読み演出を演出装置176に実行させる。

【0187】

詳細には特別抽選手段230は、第1始動入賞口センサ106あるいは第2始動入賞口センサ108から検出信号が入力されたことに基づいて、乱数発生手段210から特別抽選用乱数値を取得すると、特別乱数記憶手段2914の第1保留記憶領域～第8保留記憶領域のいずれかに第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値として格納するとともに、その時点における遊技状態および保留数に応じて、第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値について事前判定処理として大当たり決定処理、図柄決定処理、変動グループ決定処理、第1変動パターン決定処理および第2変動パターン決定処理などを行う。

【0188】

すると通信制御手段280が、事前判定処理としての大当たり決定処理、図柄決定処理、変動グループ決定処理、第1変動パターン決定処理および第2変動パターン決定処理のそれぞれの結果を含む事前判定結果を、サブ基板102に対して事前判定結果通知信号として送信する。

【0189】

そして、サブ基板102が事前判定結果通知信号を受信すると、演出制御手段300は、事前判定結果に含まれる大当たり決定処理の結果および図柄決定処理の結果に基づいて、事前判定処理の対象である第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値について先読み演出を行うか否かを決定する先読演出抽選を行う。

【0190】

本実施形態の遊技機では、演出抽選テーブル記憶手段3115に、図21に示すような先読演出抽選テーブルA～先読演出抽選テーブルCが記憶されており、各先読演出抽選テーブルでは、0～99の100個の乱数値のそれぞれに対して、先読み演出1、先読み演出2または不実行が対応づけられている。そして演出制御手段300は、事前判定結果が、大当たりが当選し16ラウンド図柄または4ラウンド図柄Aが決定されたものである場合には、先読演出抽選テーブルAを選択し、事前判定結果が、大当たりが当選し4ラウンド図柄Bが決定されたものである場合には、先読演出抽選テーブルBを選択し、事前判定結果が、大当たりが当選しなかったものである場合には、先読演出抽選テーブルCを選択する。

【0191】

そして演出制御手段300は、選択した先読演出抽選テーブルを参照して、1つの乱数値が先読み演出1、先読み演出2および不実行のいずれに対応づけられているかを判定することにより、先読み演出1または先読み演出2を決定するか、先読み演出を行わないことを決定する。

【0192】

そして、先読み演出1が決定された場合には、メイン基板100から受信した事前判定結果に先読み演出1の実行を示す先読演出1情報が追加され、先読み演出2が決定された場合には、メイン基板100から受信した事前判定結果に先読み演出2の実行を示す先読演出2情報が追加され、不実行が決定された場合には、メイン基板100から受信した事前判定結果に先読み演出の不実行を示す不実行情報が追加される。

【0193】

そしてサブメモリ310の事前判定結果記憶手段3114には、特別乱数記憶手段2914の第1保留記憶領域～第8保留記憶領域に対応させて、第1先読記憶領域～第8先読記憶領域の8つの記憶領域が設けられており、演出制御手段300は、第1先読記憶領域

10

20

30

40

50

～第8先読記憶領域のうち事前判定結果および先読演出抽選の結果が格納されていない先読記憶領域であって序数が最小である先読記憶領域に事前判定結果および先読演出抽選の結果を格納する。すなわち、事前判定処理の対象である第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値が格納されている保留記憶領域に対応する先読記憶領域に、事前判定結果および先読演出抽選の結果が格納される。

【0194】

これにより、特別乱数記憶手段2914の第1保留記憶領域～第8保留記憶領域のそれぞれに格納されている第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値と、第1先読記憶領域～第8先読記憶領域のそれぞれに格納されている事前判定結果および先読演出抽選の結果が対応づけられる。

10

【0195】

そして、先読記憶領域に事前判定結果および先読演出1情報が格納されると、演出制御手段300は、図22(A)に示すように、液晶ディスプレイ32において、先読演出1情報が格納された先読記憶領域に対応する保留表示領域に、通常の保留画像420とは異なる色の特殊保留画像422を表示させる。図22(A)の例では、第5先読記憶領域に先読演出1情報が格納されたため、第5保留表示領域415に特殊保留画像422を表示させている。

【0196】

ここで、メイン基板100から特別抽選結果通知信号を受信すると、演出制御手段300は、特別乱数記憶手段2914の第1保留記憶領域から第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値を読み出して特別抽選が行われたとして、事前判定結果記憶手段3114の第1先読記憶領域の事前判定結果等を消去し、第2先読記憶領域以降に他の事前判定結果等が残存している場合には、残存している事前判定結果等を元の先読記憶領域から序数が1つ小さい先読記憶領域に移動させる。例えば、第2先読記憶領域～第5先読記憶領域に事前判定結果等が残存している場合には、第1先読記憶領域～第4先読記憶領域に移動させる。

20

【0197】

従って、図22(A)に示すように、第1保留表示領域411～第4保留表示領域414に通常の保留画像420が表示され、第5保留表示領域415に第1特殊保留画像422が表示されている状態で、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動表示が終了し、次の特別抽選が行われると、演出制御手段300は、図22(B)に示すように、第1保留表示領域411に表示されていた保留画像420を消去するとともに、第2保留表示領域412～第4保留表示領域414のそれぞれにおいて表示されていた保留画像420を第1保留表示領域411～第3保留表示領域413に移動させ、第5保留表示領域415において表示されていた特殊保留画像422を第4保留表示領域414に移動させ、左図柄画像400、中図柄画像402および右図柄画像404の変動表示を開始させる。こうして、特殊保留画像422が第1保留表示領域411まで移動した状態で次の特別抽選が行われるまで、特殊保留画像422が表示される。

30

【0198】

一方、先読記憶領域に事前判定結果および先読演出2情報が格納されると、演出制御手段300は、図22(C)に示すように、液晶ディスプレイ32において、先読演出2情報が格納された先読記憶領域に対応する保留表示領域に、通常の保留画像420を表示させる。図22(C)の例では、第5先読記憶領域に先読演出2情報が格納されたため、第5保留表示領域415に通常の保留画像420を表示させている。

40

【0199】

そして、図22(C)に示すように、第1保留表示領域411～第5保留表示領域415に通常の保留画像420が表示されている状態で、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動表示が終了し、次の特別抽選が行われると、演出制御手段300は、図22(D)に示すように、第1保留表示領域411に表示されていた保留画像420を消去するとともに、第2保留表示領域412～第5保留表示領域415のそれぞれにおいて表示されて

50

いた保留画像 4 2 0 を第 1 保留表示領域 4 1 1 ～第 4 保留表示領域 4 1 4 に移動させ、左図柄画像 4 0 0、中図柄画像 4 0 2 および右図柄画像 4 0 4 の変動表示を開始させる。

【0 2 0 0】

そして演出制御手段 3 0 0 は、いずれかの先読記憶領域に先読演出 2 情報が格納されている場合には、左図柄画像 4 0 0、中図柄画像 4 0 2 および右図柄画像 4 0 4 の変動表示を行う際に表示させる背景画像として、通常背景画像に代えて、図 2 2 (D) に示すように、稲妻が光る特殊背景画像 4 2 4 を表示させる。従って、先読演出 2 情報が第 1 先読記憶領域まで移動した状態で次の特別抽選が行われるまで、特殊背景画像 4 2 4 が表示される。

【0 2 0 1】

ここで、先読演出 1 情報あるいは先読演出 2 情報が対応づけられた第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値について特別抽選が行われる場合には、大当たりが当選するか、大当たりが当選しない場合であっても、リーチ演出パターンで特別抽選演出が実行されるようにすることが好ましい。つまり、特殊保留画像 4 2 2 が第 1 保留表示領域 4 1 1 まで移動した状態で次の特別抽選が行われても、リーチ演出パターンで特別抽選演出が実行されなかったり、あるいは特殊背景画像が表示されるようになってから、リーチ演出パターンで特別抽選演出が行われないうまま特殊背景画像が表示されなくなったりすると、特殊保留画像 4 2 2 や特殊背景画像が表示されても遊技者は特別抽選の結果に対する期待感を抱きにくく、特殊保留画像 4 2 2 や特殊背景画像が表示されることがかえって煩わしく感じられてしまうおそれがある。

【0 2 0 2】

そこで本実施形態の先読演出抽選では、事前判定結果に含まれる大当たり決定処理の結果が、大当たりが当選しなかったものである場合には、リーチ演出パターンで特別抽選演出が行われる場合に限り、先読演出抽選テーブル C を選択して、事前判定処理の対象である第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値について先読演出抽選を行うようにしている。

【0 2 0 3】

詳細には本実施形態では、上述したように、大当たりが当選しなかった場合には変動グループ決定処理が行われ、変動グループ決定処理では、図 6 で示したように、遊技状態および保留数に応じてグループ 0 ～グループ 5 のいずれかが決定され、第 1 変動パターン決定処理では、図 7 で示したように、決定されたグループに応じて前半変動パターン 0 ～前半変動パターン 5 のいずれかが決定され、第 2 変動パターン決定処理では、図 9 で示したように、決定された前半変動パターンに応じてリーチなし変動パターン 1 ～リーチ変動パターン 5 のいずれかが決定される。

【0 2 0 4】

例えば、図 6 に示すグループ 0 が決定された場合には、図 7 に示す前半変動パターン 0 が決定されるとともに、図 9 に示すリーチなし変動パターン 1 が決定され、図 6 に示すグループ 1 が決定された場合には、図 7 に示す前半変動パターン 1 が決定されるとともに、図 9 に示すリーチなし変動パターン 1 が決定され、図 6 に示すグループ 2 が決定された場合には、図 7 に示す前半変動パターン 1 ～前半変動パターン 3 のいずれかが決定されるとともに、図 9 に示すリーチなし変動パターン 1 またはリーチなし変動パターン 2 が決定される。すなわち、グループ 0 ～グループ 2 が決定された場合には、図 9 に示すように、必ずリーチなし変動パターンが決定され、リーチ変動パターンが決定されることはない。

【0 2 0 5】

また、図 6 に示すグループ 3 が決定された場合には、図 7 に示す前半変動パターン 4 または前半変動パターン 5 が決定されるとともに、図 9 に示すリーチなし変動パターン 2 ～リーチなし変動パターン 4 のいずれかまたはリーチ変動パターン 1 またはリーチ変動パターン 2 のいずれかが決定される。すなわち、グループ 3 が決定された場合には、図 9 に示すように、リーチなし変動パターンが決定される場合と、リーチ変動パターンが決定される場合が存在する。

【0206】

また、図6に示すグループ4が決定された場合には、図7に示す前半変動パターン6または前半変動パターン7のいずれかが決定されるとともに、図9に示すリーチ変動パターン1～リーチ変動パターン5のいずれかが決定され、図6に示すグループ5が決定された場合には、図7に示す前半変動パターン8または前半変動パターン9のいずれかが決定されるとともに、図9に示すリーチ変動パターン3～リーチ変動パターン5のいずれかが決定される。すなわち、グループ4またはグループ5が決定された場合には、図9に示すように、必ずリーチ変動パターンが決定され、リーチなし変動パターンが決定されることはない。

【0207】

10

ここで本実施形態では、図6に示すように、変動グループ抽選テーブルAでは、0～99個の変動グループ決定乱数値のうち、0～69の70個の変動グループ決定乱数値のそれぞれに対してグループ2が対応づけられ、70～89の20個の変動グループ決定乱数値のそれぞれに対してグループ3が対応づけられ、90～97の8個の変動グループ決定乱数値のそれぞれに対してグループ4が対応づけられ、98～99の2個の変動グループ決定乱数値のそれぞれに対してグループ5が対応づけられている。

【0208】

また、変動グループ抽選テーブルBでは、0～99個の変動グループ決定乱数値のうち、0～39の40個の変動グループ決定乱数値のそれぞれに対してグループ1が対応づけられ、40～89の50個の変動グループ決定乱数値のそれぞれに対してグループ2が対応づけられ、90～97の8個の変動グループ決定乱数値のそれぞれに対してグループ4が対応づけられ、98～99の2個の変動グループ決定乱数値のそれぞれに対してグループ5が対応づけられている。

20

【0209】

また、変動グループ抽選テーブルCでは、0～99個の変動グループ決定乱数値のうち、0～89の90個の変動グループ決定乱数値のそれぞれに対してグループ1が対応づけられ、90～97の8個の変動グループ決定乱数値のそれぞれに対してグループ4が対応づけられ、98～99の2個の変動グループ決定乱数値のそれぞれに対してグループ5が対応づけられている。

【0210】

30

また、変動グループ抽選テーブルDでは、0～99個の変動グループ決定乱数値のうち、0～89の90個の変動グループ決定乱数値のそれぞれに対してグループ0が対応づけられ、90～97の8個の変動グループ決定乱数値のそれぞれに対してグループ4が対応づけられ、98～99の2個の変動グループ決定乱数値のそれぞれに対してグループ5が対応づけられている。

【0211】

従って、変動グループ決定乱数値が0～69のいずれかである場合には、保留数あるいは遊技状態に関わらず、必ずリーチなし変動パターンが決定され、リーチ変動パターンが決定されることがなく、変動グループ決定乱数値が70～89のいずれかである場合には、保留数あるいは遊技状態に応じて、リーチなし変動パターンが決定される場合と、リーチ変動パターンが決定される場合が存在し、変動グループ決定乱数値が90～99のいずれかである場合には、保留数あるいは遊技状態に関わらず、必ずリーチ変動パターンが決定され、リーチなし変動パターンが決定されないようになっている。

40

【0212】

そこで本実施形態では、特別抽選手段230は、事前判定処理として行った大当たり決定処理で大当たりが当選しなかった場合には、事前判定処理の対象である第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値に含まれる変動グループ決定乱数値が、0～69のいずれかである第1不定値（第1範囲の値）であるか、70～89のいずれかである第2不定値（第2範囲の値）であるか、90～99のいずれかである固定値（第3範囲の値）であるかを判断する。そして、変動グループ決定乱数値が第1不定値である場合には、第1不定値情報

50

を事前判定結果として設定し、変動グループ決定乱数値が第2不定値である場合には、第2不定値情報を事前判定結果として設定し、変動グループ決定乱数値が固定値である場合には、固定値情報を事前判定結果として設定する。

【0213】

そして通信制御手段280は、事前判定処理としての大当たり決定処理、図柄決定処理、変動グループ決定処理、第1変動パターン決定処理および第2変動パターン決定処理のそれぞれの結果とともに、第1不定値情報、第2不定値情報または固定値情報を含む事前判定結果を、サブ基板102に対して事前判定結果通知信号として送信する。

【0214】

そして演出制御手段300は、事前判定結果に含まれる大当たり決定処理の結果が、大当たりが当選しなかったものである場合には、事前判定結果に固定値情報が含まれているか否かを判断し、固定値情報が含まれている場合に、先読演出抽選テーブルCを選択して、事前判定処理の対象である第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値について先読演出抽選を行うようにしている。

10

【0215】

これにより本実施形態では、第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値について事前判定処理を行った時点と、同一の第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値について特別抽選を行った時点とで、保留数に変化していても、先読演出1情報あるいは先読演出2情報が対応づけられた第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値について特別抽選が行われる場合には、大当たりが当選するか、大当たりが当選しない場合であっても、リーチ演出パターンで特別抽選演出が実行されるようにすることができる。

20

【0216】

更に本実施形態では、大当たりが当選しない場合にリーチ演出パターンで特別抽選演出が実行される場合には、特別乱数記憶手段2914の保留記憶領域に格納されている第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値について、再先読み演出を行うか否かを決定する再先読演出抽選を所定条件下で行う。以下では、再先読演出抽選の詳細について説明する。

【0217】

本実施形態では、リーチ演出パターンの特別抽選演出として、大当たりが当選した場合に再生表示される演出動画と、大当たりが当選しなかった場合に再生表示される演出動画のそれぞれについて、複数種類の演出動画が用意されている。そして各演出動画は、複数のパーツ動画の組合せにより構成されており、各演出動画では、一部で共通のパーツ動画を用いつつ、後続するパーツ動画の組合せが異なることによりストーリーが分岐して、大当たりが当選したことを示唆したり、大当たりが当選しないことを示唆したりしながら、最終的に異なる結末を迎え、左図柄画像400、中図柄画像402および右図柄画像404が同一の態様（大当たり態様）で停止表示されることにより、大当たりが当選したことを報知したり、中図柄画像402が左図柄画像400および右図柄画像404と異なる態様（ハズレ態様）で停止表示されることにより、大当たりが当選しなかったことを報知したりするように構成されている。

30

【0218】

そして、大当たりが当選しなかった場合に再生表示される演出動画では、中図柄画像402が左図柄画像400および右図柄画像404と異なる態様（ハズレ態様）で停止表示される前に、演出動画のストーリー展開から大当たりが当選しなかったことを遊技者が察知することも多い。

40

【0219】

図23(A)～図23(E)は、大当たりが当選しなかった場合に再生表示される演出動画の一例であるハズレ時演出動画Aが再生表示されることにより液晶ディスプレイ32に表示される画像を示す図である。まずハズレ時演出動画Aは、パーツ動画1～パーツ動画7の7つのパーツ動画から構成されており、演出動画の前半部分を構成するパーツ動画1～パーツ動画3では、図23(A)に示すように、主人公キャラクタ426と敵キャラクタ428が互角に戦っているが、演出動画の後半部分の冒頭を構成するパーツ動画4で

50

は、図 2 3 (B) に示すように、敵キャラクタ 4 2 8 が優勢になり、パーツ動画 4 に後続するパーツ動画 5 では、図 2 3 (C) に示すように、主人公キャラクタ 4 2 6 が液晶ディスプレイ 3 2 の画面の外に押し出されてしまう。

【0 2 2 0】

そしてパーツ動画 5 に後続するパーツ動画 6 では、図 2 3 (D) に示すように、主人公キャラクタ 4 2 6 と敵キャラクタ 4 2 8 の戦いの場面が見えなくなるように、シャッター画像 4 3 0 が閉じられ、パーツ動画 6 に後続するパーツ動画 7 では、図 2 3 (E) に示すように、シャッター画像 4 3 0 が開けられ、中図柄画像 4 0 2 が左図柄画像 4 0 0 および右図柄画像 4 0 4 と異なる態様（ハズレ態様）で停止表示されることにより、大当たりが当選しなかったことが報知される。従って、この例の演出動画では、図 2 3 (C) に示すように、主人公キャラクタ 4 2 6 が液晶ディスプレイ 3 2 の画面の外に押し出されてしまった時点で、大当たりが当選しなかった可能性が高いことを遊技者が察知することが多い。

10

【0 2 2 1】

そこで本実施形態では、ハズレ時演出動画 A が再生表示されている場合には、パーツ動画 6 の再生表示を開始させる際に、特別乱数記憶手段 2 9 1 4 の保留記憶領域に格納されている第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値について、再先読み演出を行うか否かを決定する再先読演出抽選を所定条件下で行い、再先読演出を行うことが決定されると、パーツ動画 6 において表示される画像の一部を変更する。

【0 2 2 2】

20

詳細には本実施形態では、パーツ動画 6 の再生表示を開始させる時点が、再先読演出抽選の実行契機となる再抽選タイミングとして設定されており、再抽選タイミングが到来すると、演出制御手段 3 0 0 は、事前判定結果記憶手段 3 1 1 4 の第 1 先読記憶領域に事前判定結果が格納されているか否かを判断する。そして第 1 先読記憶領域に事前判定結果が格納されている場合に、第 1 先読記憶領域に先読演出 1 情報または先読演出 2 情報が格納されていないか否かを判断する。そして第 1 先読記憶領域に先読演出 1 情報または先読演出 2 情報が格納されていない場合に、演出制御手段 3 0 0 は、第 1 先読記憶領域に格納されている事前判定結果に含まれる大当たり決定処理の結果および固定値情報あるいは第 2 不定値情報に基づいて、再先読演出抽選を行う。

【0 2 2 3】

30

本実施形態の遊技機では、演出抽選テーブル記憶手段 3 1 1 5 に、図 2 4 に示すような再先読演出抽選テーブル A ～再先読演出抽選テーブル C が記憶されており、各再先読演出抽選テーブルでは、0 ～ 9 9 の 1 0 0 個の乱数値のそれぞれに対して、再先読み演出 1、再先読み演出 2 または不実行が対応づけられている。そして演出制御手段 3 0 0 は、事前判定結果が、大当たりが当選したものである場合には、再先読演出抽選テーブル A を選択し、事前判定結果が、固定値情報を含むものである場合には、再先読演出抽選テーブル B を選択し、事前判定結果が、第 2 不定値情報を含むものである場合には、再先読演出抽選テーブル C を選択する。

【0 2 2 4】

そして演出制御手段 3 0 0 は、選択した再先読演出抽選テーブルを参照して、1 つの乱数値が再先読み演出 1、再先読み演出 2 および不実行のいずれに対応づけられているかを判定することにより、再先読み演出 1 または再先読み演出 2 を決定するか、再先読み演出を行わないことを決定する。従って本実施形態では、事前判定処理の対象である第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値に含まれる変動グループ決定乱数値が、保留数あるいは遊技状態に応じてリーチなし変動パターンが決定される場合とリーチ変動パターンが決定される場合が存在する第 2 不定値であっても、再先読演出抽選が行われ、再先読み演出 1 または再先読み演出 2 が行われる場合があるようになっている。

40

【0 2 2 5】

そして、再先読み演出 1 が決定された場合には、図 2 3 (D) で示したように、パーツ動画 6 で表示される通常のシャッター画像 4 3 0 に代えて、図 2 5 (A) に示すように、

50

炎に包まれた第1特殊シャッター画像432を表示させ、再先読み演出2が決定された場合には、図25(B)に示すように、通常のシャッター画像430とは異なる色の第2特殊シャッター画像434を表示させる。すなわち、再生中の演出動画の一部を再先読み演出1あるいは再先読み演出2に変更する。

【0226】

ここで、再先読演出抽選において再先読み演出を行わないことが決定された場合には、演出制御手段300は、事前判定結果記憶手段3114の第2先読記憶領域に事前判定結果が格納されており、かつ第2先読記憶領域に先読演出1情報または先読演出2情報が格納されていない場合に、第2先読記憶領域に格納されている事前判定結果に含まれる大当たり決定処理の結果および固定値情報あるいは第2不定値情報に基づいて、再先読演出抽選を行う。すなわち本実施形態では、序数が小さい先読記憶領域から順に事前判定結果が格納されており、かつ先読演出1情報または先読演出2情報が格納されていないことを条件として再先読演出抽選が行われ、先読記憶領域に事前判定結果が格納されていないか、先読演出1情報または先読演出2情報が格納されている場合には、処理が終了される。

10

【0227】

こうして本実施形態では、事前判定結果が、大当たりが当選したものであっても、先読演出抽選の結果が不実行であったり、事前判定結果に固定値情報が含まれていても、先読演出抽選の結果が不実行であったり、事前判定結果に第2不定値情報が含まれていることにより先読演出抽選が行われなかったことにより、先読み演出が実行されない場合であっても、パーツ動画6の再生表示を開始させる時点で、先読記憶領域に格納されている事前判定結果に含まれる大当たり決定処理の結果および固定値情報あるいは第2不定値情報に基づいて、再先読演出抽選を行うことにより、再先読み演出1あるいは再先読み演出2が実行される場合があるようになっている。これにより本実施形態では、特別乱数記憶手段2914に格納されている第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値に応じた演出の実行態様を多様化することができる。

20

【0228】

そして本実施形態では、ハズレ時演出動画Aの終了間際において再先読み演出1あるいは再先読み演出2が実行されることにより、今回の特別抽選で大当たりが当選しないことが察知されたとしても、次回以降の特別抽選に対する遊技者の期待感を高めるようにすることができる。

30

【0229】

図26～図29は、本実施形態の遊技機において行われる各種処理の流れを示すフローチャートである。

【0230】

図26は、メイン基板100で行われる事前判定処理の流れを示すフローチャートであり、事前判定処理は、図16のステップS112において乱数発生手段210から特別抽選用乱数値を取得した後に、取得した特別抽選用乱数値を特別乱数記憶手段2914に第1特別乱数値として格納する際に、あるいはステップS120において乱数発生手段210から特別抽選用乱数値を取得した後に、取得した特別抽選用乱数値を特別乱数記憶手段2914に第2特別乱数値として格納する際に行われる。

40

【0231】

図26に示すように、事前判定処理では、まず特別抽選用乱数値を取得すると（ステップS300でY）、取得した特別抽選用乱数値について、事前判定処理として大当たり決定処理が行われ（ステップS301）、大当たりが当選した場合には（ステップS302でY）、図柄決定処理（ステップS304）、第1変動パターン決定処理（ステップS306）、第2変動パターン決定処理（ステップS308）などが行われ、大当たり決定処理等の結果が事前判定結果として設定される（ステップS310）。

【0232】

一方、大当たりが当選しなかった場合には（ステップS302でN）、変動グループ決定乱数値が固定値である場合に（ステップS312でY）、固定値情報が事前判定結果と

50

して設定され（ステップS 3 1 4）、変動グループ決定処理が行われる（ステップS 3 1 6）。そして、第1変動パターン決定処理（ステップS 3 0 6）、第2変動パターン決定処理（ステップS 3 0 8）などが行われ、大当たり決定処理等の結果が事前判定結果として設定される（ステップS 3 1 0）。

【0 2 3 3】

また、変動グループ決定乱数値が固定値でなく（ステップS 3 1 2でN）、変動グループ決定乱数値が第1不定値である場合には（ステップS 3 1 8でY）、第1不定値情報が事前判定結果として設定される（ステップS 3 2 0）。

【0 2 3 4】

また、変動グループ決定乱数値が第1不定値でない場合には（ステップS 3 1 8でN）、第2不定値情報が事前判定結果として設定される（ステップS 3 2 2）。 10

【0 2 3 5】

すると、事前判定結果に基づいて事前判定結果通知信号が生成され、事前判定結果通知信号がサブ基板1 0 2に送信される（ステップS 3 2 4）。

【0 2 3 6】

図2 7は、サブ基板1 0 2で行われる先読演出抽選処理の流れを示すフローチャートである。図2 7に示すように先読演出抽選処理では、メイン基板1 0 0から事前判定結果通知信号が受信されると（ステップS 3 4 0でY）、事前判定結果が、大当たりが当選したものであり（ステップS 3 4 2でY）、1 6ラウンド図柄または4ラウンド図柄Aが決定されたものである場合には（ステップS 3 4 4でY）、先読演出抽選テーブルAを参照して先読み演出が決定される（ステップS 3 4 6）。 20

【0 2 3 7】

一方、1 6ラウンド図柄または4ラウンド図柄Aが決定されたものでない場合、すなわち4ラウンド図柄Bが決定されたものである場合には（ステップS 3 4 4でN）、先読演出抽選テーブルBを参照して先読み演出が決定される（ステップS 3 4 8）。

【0 2 3 8】

また、事前判定結果が、大当たりが当選したものでなく（ステップS 3 4 2でN）、事前判定結果に固定値情報が含まれている場合には（ステップS 3 5 0でY）、先読演出抽選テーブルCを参照して先読み演出が決定される（ステップS 3 5 2）。 30

【0 2 3 9】

また、事前判定結果に固定値情報が含まれていない場合には（ステップS 3 5 0でN）、先読み演出は決定されない。

【0 2 4 0】

そして、先読演出1が決定された場合には（ステップS 3 5 4でY）、事前判定結果と先読演出1情報が先読記憶領域に格納され（ステップS 3 5 6）、先読演出2が決定された場合には（ステップS 3 5 8でY）、事前判定結果と先読演出2情報が先読記憶領域に格納され（ステップS 3 6 0）、先読演出1あるいは先読演出2が決定されない場合には（ステップS 3 5 8でN）、事前判定結果と不実行情報が先読記憶領域に格納される（ステップS 3 6 2）。 40

【0 2 4 1】

図2 8は、サブ基板1 0 2で行われる再先読演出制御処理の流れを示すフローチャートである。図2 8に示すように再先読演出制御処理では、大当たりが当選しなかった場合に再生表示されるハズレ時演出動画の再生が開始され（ステップS 3 8 0でY）、再生中のハズレ時演出動画に設定されている再抽選タイミングが到来すると（ステップS 3 8 2でY）、処理対象とする先読記憶領域の序数に1が代入されることにより第1先読記憶領域が処理対象に設定される（ステップS 3 8 4）。そして、処理対象の先読記憶領域に事前判定結果が格納されており（ステップS 3 8 6でY）、先読演出1情報あるいは先読演出2情報が格納されていない場合に（ステップS 3 8 8でY）、再先読演出抽選が行われる（ステップS 3 9 0）。 50

【0 2 4 2】

そして、再先読演出抽選において再先読演出が決定された場合には（ステップS392でY）、再生中のハズレ時演出動画の一部を再先読演出に変更する（ステップS394）。

【0243】

一方、再先読演出抽選において再先読演出が決定されない場合には（ステップS392でN）、処理対象とする先読記憶領域の序数に1が加算されることにより次の先読記憶領域が処理対象に設定され（ステップS396）、ステップS386に戻る。

【0244】

また、処理対象の先読記憶領域に事前判定結果が格納されていない場合（ステップS386でN）、あるいは先読演出1情報あるいは先読演出2情報が格納されている場合には（ステップS388でN）、再先読演出抽選を行わずに処理が終了される。

10

【0245】

図29は、図28のステップS390で行われる再先読演出抽選の処理の流れを示すフローチャートである。図29に示すように再先読演出抽選では、処理対象に設定された先読記憶領域に格納されている事前判定結果が、大当たりが当選したものである場合に（ステップS410でY）、再先読演出抽選テーブルAを参照して先読み演出が決定される（ステップS412）。

【0246】

一方、処理対象に設定された先読記憶領域に格納されている事前判定結果が、大当たりが当選しなかったものであるが（ステップS410でN）、固定値情報を含むものである場合には（ステップS414でY）、再先読演出抽選テーブルBを参照して再先読み演出が決定される（ステップS416）。

20

【0247】

また、処理対象に設定された先読記憶領域に格納されている事前判定結果が、第2不定値情報を含むものである場合には（ステップS418でY）、再先読演出抽選テーブルCを参照して再先読み演出が決定される（ステップS420）。

【0248】

また、処理対象に設定された先読記憶領域に格納されている事前判定結果が、固定値情報あるいは第2不定値情報を含むものでない場合には、すなわち第1不定値情報を含むものである場合には（ステップS418でN）、再先読み演出は決定されない。

30

【0249】

4. 変形例

本発明は、上記の実施形態で説明したものに限らず、種々の変形実施が可能であり、以下に変形例を紹介する。なお、上記実施形態や、以下において変形例として説明する各種の手法は、本発明を実現する制御手法として適宜組み合わせ採用することができる。

【0250】

まず上記実施形態では、先読演出抽選処理において、事前判定結果に固定値情報が含まれていない場合には（図26のステップS350でN）、先読み演出は決定されない例を挙げて説明したが、事前判定結果に固定値情報が含まれていない場合であっても、先読演出抽選テーブルCよりも低い確率で先読み演出1あるいは先読み演出2が決定される先読演出抽選テーブルDを参照して、先読み演出を決定するようにしてもよい。すなわち、先読演出1情報あるいは先読演出2情報が対応づけられた第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値について特別抽選が行われる場合であっても、相対的に低い確率で、リーチなし演出パターンで特別抽選演出が実行されることがあるようにしてもよい。

40

【0251】

また上記実施形態では、変動グループ決定処理でグループ3が決定された場合には、リーチなし変動パターンが決定される場合と、リーチ変動パターンが決定される場合が存在する例を挙げて説明したが、変動グループ決定処理でグループ3が決定された場合には、必ずリーチ変動パターンが決定され、リーチなし変動パターンが決定されることはないようにしてもよい。すなわち変動グループ決定乱数値が第2不定値である場合には、特別抽

50

選が行われる時点における保留数が0～2個であれば、必ずリーチ変動パターンが決定され、リーチなし変動パターンが決定されることはないようにしてもよい。

【0252】

また上記実施形態では、再先読演出制御処理において、第1先読記憶領域を処理対象とする再先読演出抽選において再先読演出が決定されない場合には、処理対象とする先読記憶領域の序数に1が加算されることにより次の先読記憶領域が処理対象に設定される（図28のステップS396）例を挙げて説明したが、再先読演出抽選の処理対象を第1先読記憶領域に限定するようにしてもよい。

【0253】

また上記実施形態では、再先読演出制御処理において、処理対象の先読記憶領域に、先読演出1情報あるいは先読演出2情報が格納されている場合には（図28のステップS388でN）、再先読演出抽選を行わずに処理が終了される例を挙げて説明したが、処理対象の先読記憶領域に、先読演出1情報あるいは先読演出2情報が格納されている場合であっても再先読演出抽選を行うようにしてもよい。そしてこの場合には、再先読演出抽選テーブルCよりも低い確率で再先読み演出1あるいは再先読み演出2が決定される再先読演出抽選テーブルDを参照して、再先読み演出を決定するようにしてもよい。すなわち、先読演出1あるいは先読演出2が実行される場合であっても、相対的に低い確率で、再先読演出1あるいは再先読演出2が実行されることがあるようにしてもよい。

【0254】

また上記実施形態では、再先読演出抽選において、処理対象に設定された先読記憶領域に格納されている事前判定結果が、第1不定値情報を含むものである場合には（図29のステップS418でN）、再先読み演出は決定されない例を挙げて説明したが、処理対象に設定された先読記憶領域に格納されている事前判定結果が、第1不定値情報を含むものである場合であっても、再先読演出抽選テーブルCよりも低い確率で再先読み演出1あるいは再先読み演出2が決定される再先読演出抽選テーブルDを参照して、再先読み演出を決定するようにしてもよい。すなわち、次回以降の特別抽選演出としてリーチなし演出パターンの特別抽選演出が実行される場合であっても、相対的に低い確率で、再先読演出1あるいは再先読演出2が実行されることがあるようにしてもよい。

【0255】

また上記実施形態では、ハズレ時演出動画Aの後半部分を構成するパーツ動画6の再生表示を開始させる時点が再抽選タイミングとして設定されている例を挙げて説明したが、再抽選タイミングが設定される時点は、演出動画の再生開始から再生終了までの任意の時点とすることができる。

【符号の説明】

【0256】

2 外枠、4 遊技領域、6 遊技盤、8 ガラスユニット、10 前枠、
12 前枠ランプ、14 スピーカー、16 上皿、18 払出口、
20 グリップユニット、22 供給口、24 下皿、26 演出ボタン、
28 外レール、30 内レール、32 液晶ディスプレイ、34 ディスプレイ枠、
36 演出ユニット、38 ディスプレイ枠ランプ、40 開口、42 通路、
44 ステージ、46 第1始動入賞口、48 通過ゲート、50 第2始動入賞口、
52 普通役物、54 第1大入賞口、56 第1特別役物、62 アウト口、
70 状態表示部、72 普通図柄表示部、74 普通保留表示部、
76 第1特別図柄表示部、78 第1特別保留表示部、80 第2特別図柄表示部、
82 第2特別保留表示部、84 遊技状態表示部、100 メイン基板、
102 サブ基板、104 通過ゲートセンサ、106 第1始動入賞口センサ、
108 第2始動入賞口センサ、110 大入賞口センサ、116 払出センサ、
120 状態表示駆動装置、122 普通役物駆動装置、124 特別役物駆動装置
130 払出装置、150 演出ボタンスイッチ、170 演出表示装置、
172 音響装置、174 演出物駆動装置、176 演出装置、

10

20

30

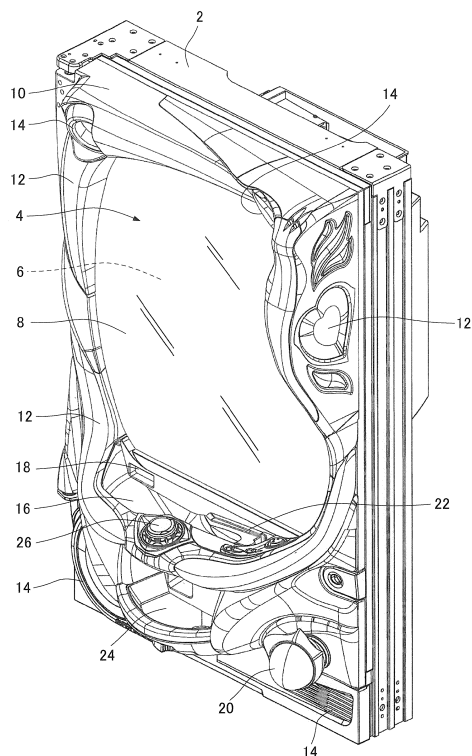
40

50

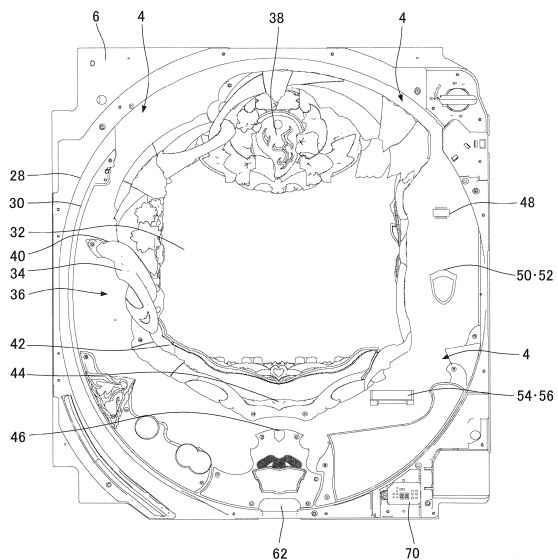
210 乱数発生手段、220 普通抽選手段、222 普通表示制御手段、
 224 普通役物制御手段、230 特別抽選手段、240 特別表示制御手段、
 242 判定手段、250 遊技状態移行制御手段、260 特別役物制御手段、
 270 払出制御手段、280 通信制御手段、290 メインメモリ、
 2910 抽選テーブル記憶手段、2912 普通乱数記憶手段、
 2914 特別乱数記憶手段、2916 フラグ記憶手段、
 2918 今回検出記憶手段、2920 前回検出記憶手段、2922 特定カウンタ、
 2924 特殊カウンタ、2926 普通役物縮小有効タイマ、
 2928 ラウンドカウンタ、2930 確変終了判定カウンタ、
 2932 時短終了判定カウンタ、2934 大入賞数カウンタ、
 300 演出制御手段、310 サブメモリ、3110 演出データ記憶手段、
 3112 演出抽選テーブル記憶手段、3114 事前判定結果記憶手段、
 400 普通図柄画像、402 普通保留演出部、404 特別図柄画像、
 422 特殊保留画像、424 特殊背景画像、432 第1特殊シャッター画像、
 434 第2特殊シャッター画像

10

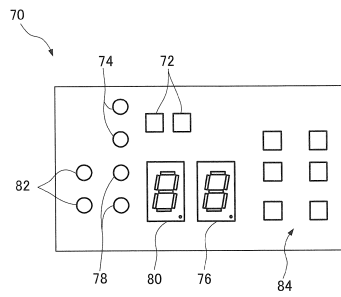
【図1】



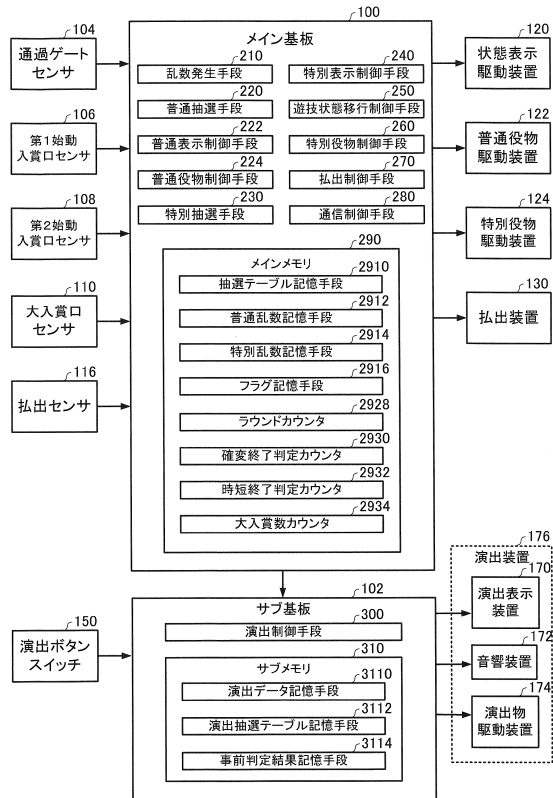
【図2】



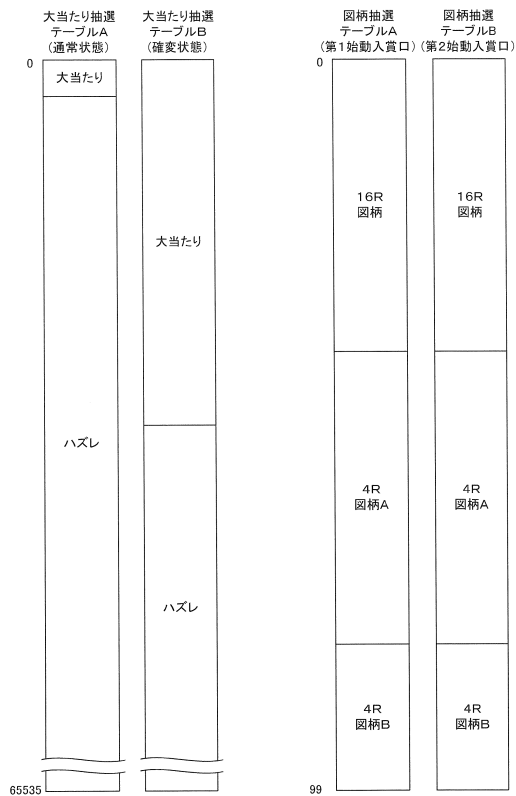
【図 3】



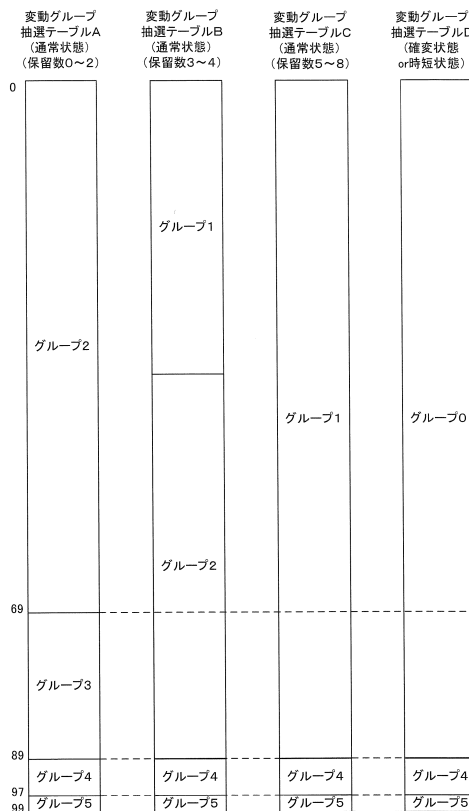
【図 4】



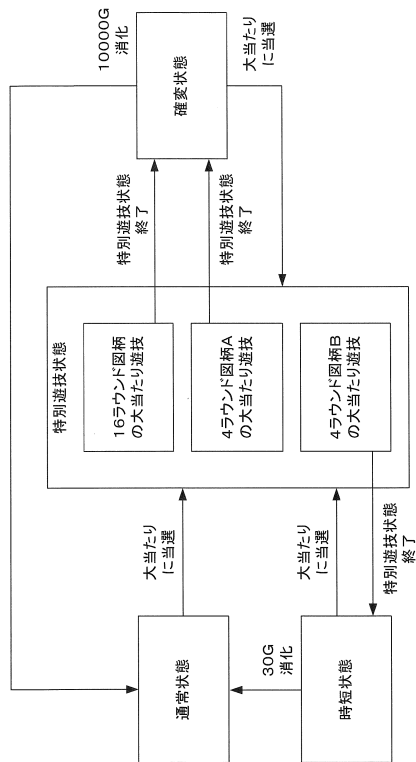
【図 5】



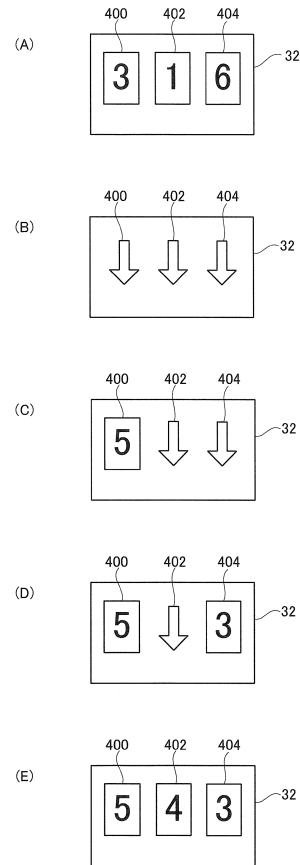
【図 6】



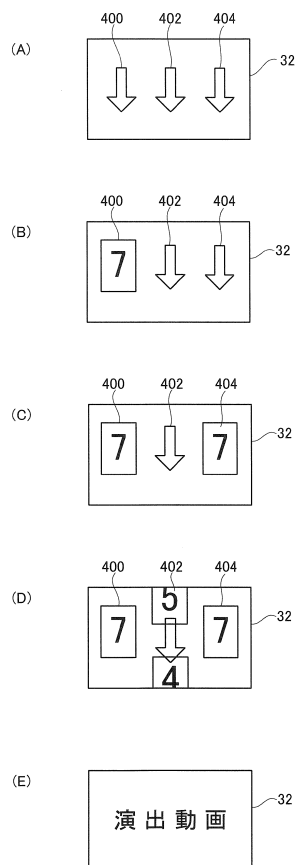
【図 1 1】



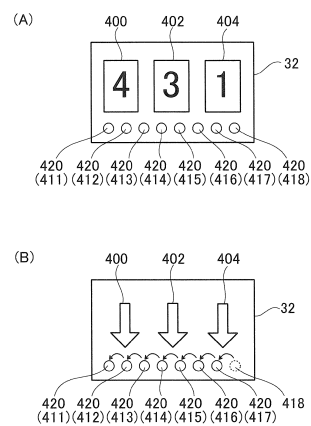
【図 1 2】



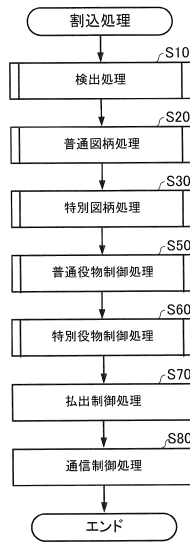
【図 1 3】



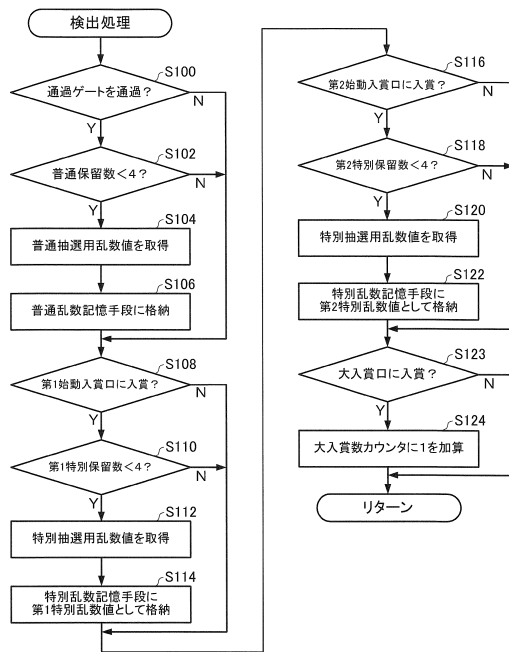
【図 1 4】



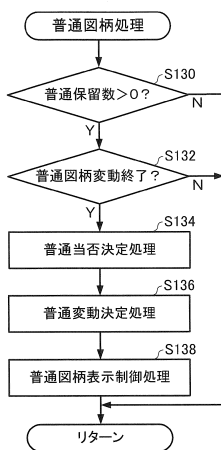
【図 15】



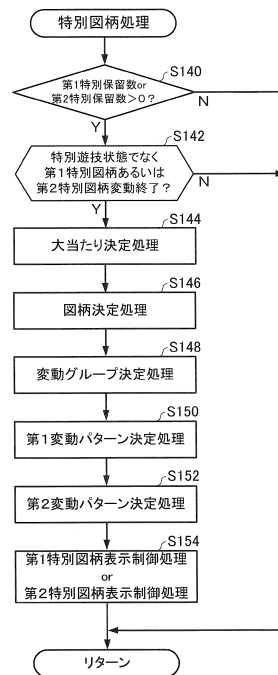
【図 16】



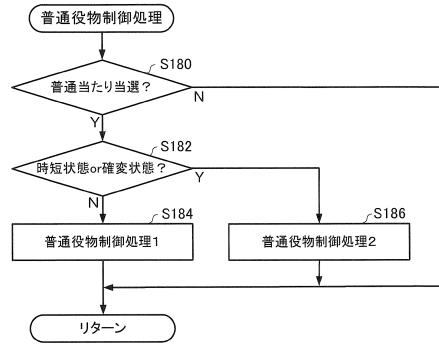
【図 17】



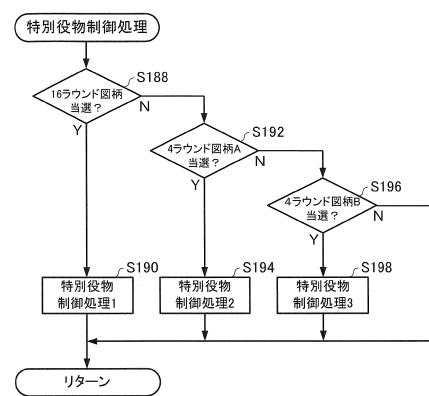
【図 18】



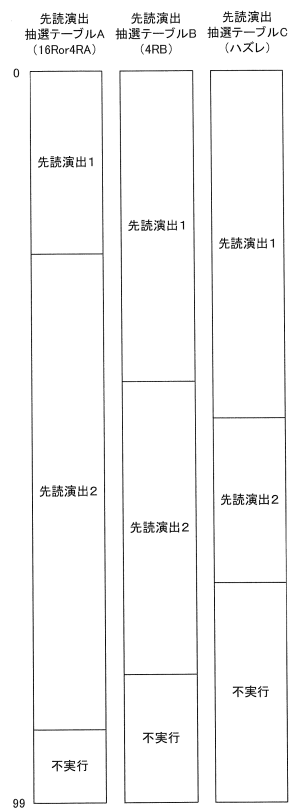
【図 19】



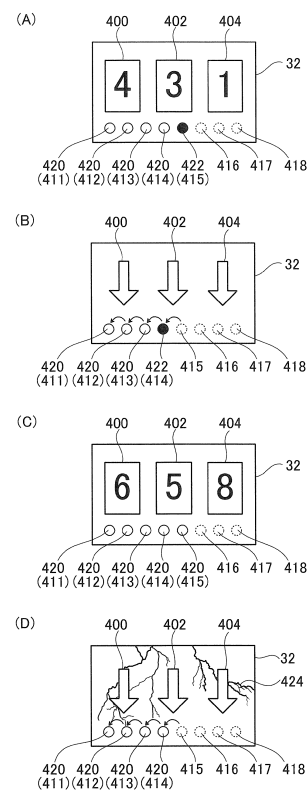
【図 20】



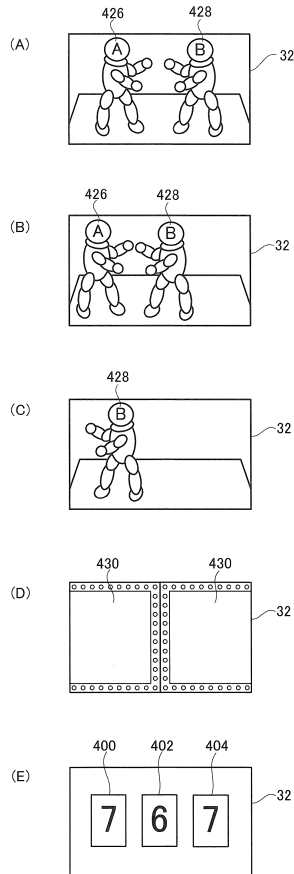
【図 21】



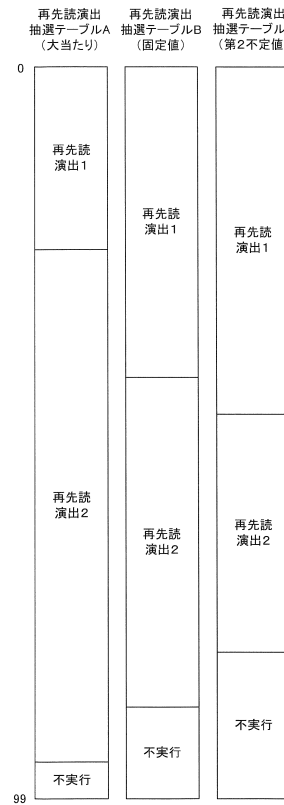
【図 22】



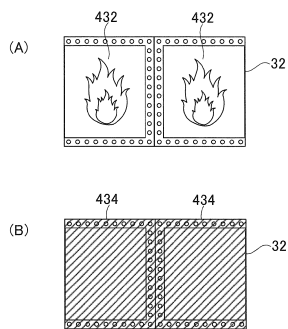
【図 2 3】



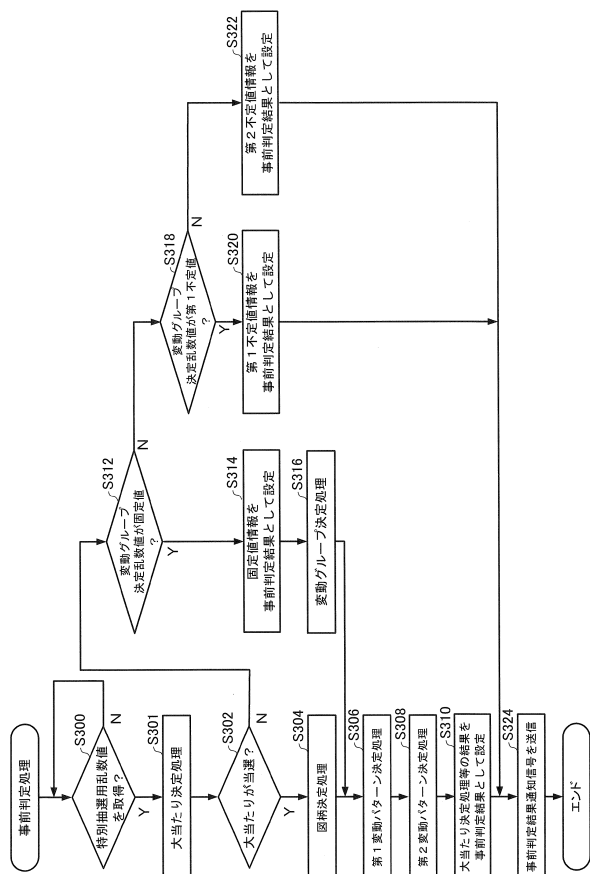
【図 2 4】



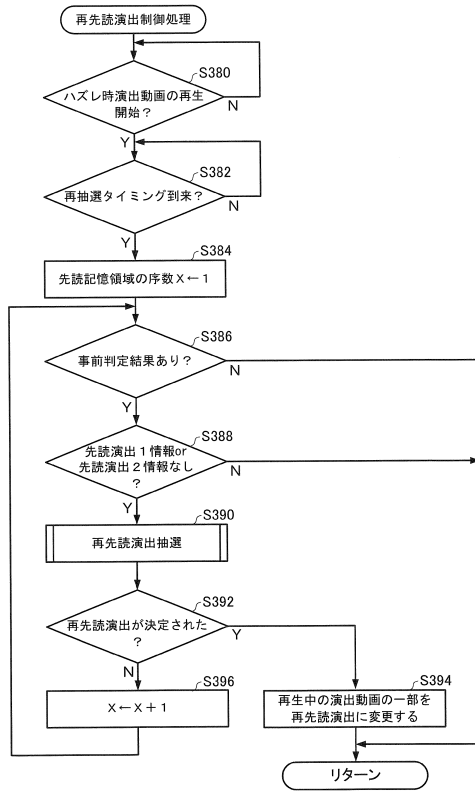
【図 2 5】



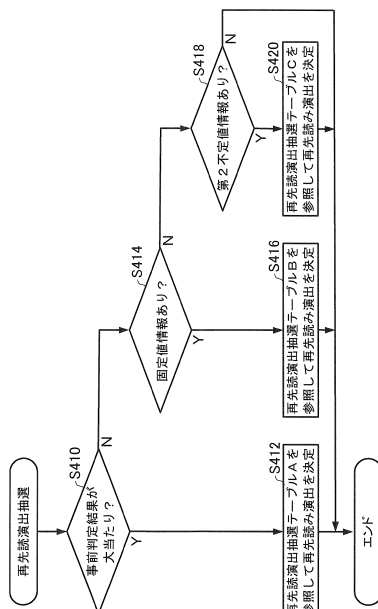
【図 2 6】



【図 28】



【図 29】



フロントページの続き

- (72)発明者 小池 敦
東京都台東区東上野二丁目２番９号 株式会社平和内
- (72)発明者 坂 祐樹
東京都台東区東上野二丁目２番９号 株式会社平和内
- (72)発明者 瀧田 哲志
東京都台東区東上野二丁目２番９号 株式会社平和内

審査官 土屋 保光

- (56)参考文献 特開２０１１－１６０８４２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－１６０９５４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－２３６０１０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－１８３１８６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－２３６０１５（ＪＰ，Ａ）
特開２００１－３３４０３２（ＪＰ，Ａ）

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A 6 3 F 7 / 0 2