

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7145692号

(P7145692)

(45)発行日 令和4年10月3日(2022.10.3)

(24)登録日 令和4年9月22日(2022.9.22)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全59頁)

(21)出願番号	特願2018-156156(P2018-156156)	(73)特許権者	000154679
(22)出願日	平成30年8月23日(2018.8.23)		株式会社平和
(65)公開番号	特開2020-28472(P2020-28472A)		東京都台東区東上野一丁目16番1号
(43)公開日	令和2年2月27日(2020.2.27)	(74)代理人	100135666
審査請求日	令和3年5月25日(2021.5.25)		弁理士 原 弘晃
		(74)代理人	100131680
			弁理士 竹内 健一
		(72)発明者	中西 健二
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
			株式会社平和内
		(72)発明者	真下 博行
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
			株式会社平和内
		(72)発明者	関根 浩平
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
			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た遊技機であって、
特定値を記憶する特定値記憶手段と、

前記特定値記憶手段に記憶されている特定値に応じた確率で遊技抽選を行う抽選手段と、
前記遊技抽選の結果が特定の結果となった場合に、前記遊技領域に設けられた所定領域
に遊技媒体が進入可能となる状態に可動部を動作させる特別遊技を実行する特別遊技実行
手段と、

第1遊技状態と第2遊技状態を含む複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状
態移行制御手段と、

前記遊技抽選の結果に応じて演出表示装置に演出画像を表示させる演出制御手段を備え、
前記演出制御手段は、

特定の特定値が設定されていることを示唆する特定示唆画像を前記演出表示装置に表示
させる場合があり、

前記第1遊技状態において前記遊技抽選の結果が特定の結果となった場合であって、特
定示唆画像を表示させる場合には、前記演出表示装置に遊技者に注意を喚起する特定画像
を表示させるとともに特定示唆画像を表示させ、

前記第2遊技状態において前記遊技抽選の結果が特定の結果となった場合であって、特
定示唆画像を表示させる場合には、前記演出表示装置に前記特定画像を表示させずに特定
示唆画像を表示させることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、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おいて保留し、記憶手段に保留された乱数値を予め定められた順序で用いて大当たりの当否を決定する遊技抽選を行う。そして遊技抽選の結果が大当たりである場合には、予め定められた複数回の特別遊技を実行し、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。

10

【0003】

そしてこの種の遊技機では、大当たりの当選確率が異なる複数の抽選テーブルを備えつつ、遊技機の設定値を複数の設定値のうちのいずれかに設定可能に構成し、設定された設定値に対応する抽選テーブルを用いて遊技抽選を行うようにしたものがある（特許文献1参照）。

【先行技術文献】

20

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2017-109085号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ここで、遊技機に設定されている設定値は、大当たりの当選確率に関連する事項であることから遊技者の関心が高いため、遊技機に設定されている設定値を示唆する演出によって、遊技の興趣を向上させることが期待される。

【0006】

30

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、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することにある。

【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た遊技機であって、設定値を記憶する設定値記憶手段と、前記設定値記憶手段に記憶されている設定値に応じた確率で遊技抽選を行う抽選手段と、前記遊技抽選の結果が特定の結果となった場合に、前記遊技領域に設けられた所定領域に遊技媒体が進入可能となる状態に可動部を動作させる特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、第1遊技状態と第2遊技状態を含む複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行制御手段と、前記遊技抽選の結果に応じて演出表示装置に演出画像を表示させる演出制御手段を備え、前記演出制御手段は、特定の設定値が設定されていることを示唆する設定示唆画像を前記演出表示装置に表示させる場合があり、前記第1遊技状態において前記遊技抽選の結果が特定の結果となった場合であって、前記設定示唆画像を表示させる場合には、前記演出表示装置に特定画像と前記設定示唆画像を表示させ、前記第2遊技状態において前記遊技抽選の結果が特定の結果となった場合であって、前記設定示唆画像を表示させる場合には、前記演出表示装置に前記特定画像を表示させずに前記設定示唆画像を表示させることを特徴とする遊技機に関するものである。

40

【0008】

本発明では、遊技抽選の結果が特定の結果となった遊技状態に応じて、演出表示装置に特定画像と設定示唆画像を表示させる場合と、特定画像を表示させずに設定示唆画像を表

50

示させる場合があるようにすることができる。

【 0 0 0 9 】

(2) また本発明は、前記抽選手段は、前記第 1 遊技状態よりも前記第 2 遊技状態の方が、前記遊技抽選の結果が特定の結果となる確率が高くなるように前記遊技抽選を行い、前記遊技状態移行制御手段は、前記第 1 遊技状態において前記遊技抽選の結果が特定の結果となった場合に、所定条件下で遊技状態を前記第 2 遊技状態に移行させるようにしてもよい。

【 0 0 1 0 】

このようにすれば、遊技抽選の結果が特定の結果となる確率が低い第 1 遊技状態において遊技抽選の結果が特定の結果となった場合には、演出表示装置に特定画像と設定示唆画像を表示させる場合があり、遊技抽選の結果が特定の結果となる確率が高い第 2 遊技状態において遊技抽選の結果が特定の結果となった場合には、演出表示装置に特定画像を表示させずに設定示唆画像を表示させる場合があるようにすることができる。

【 発明の効果 】

【 0 0 1 1 】

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 2 】

【 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示す図である。

【 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示す図である。

【 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示す図である。

【 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示す図である。

【 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示す図である。

【 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示す図である。

【 図 1 0 】 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示す図である。

【 図 1 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示す図である。

【 図 1 2 】 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 1 3 】 本発明の実施形態の遊技機における規定回数を示す図である。

【 図 1 4 】 本発明の実施形態の遊技機において表示される画像を示す図である。

【 図 1 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示す図である。

【 図 1 6 】 本発明の実施形態の遊技機において表示される画像を示す図である。

【 図 1 7 】 本発明の実施形態の遊技機における演出図柄の表示態様と特定ランプの点灯態様の関係を示す図である。

【 図 1 8 】 本発明の実施形態の遊技機において表示される画像を示す図である。

【 図 1 9 】 本発明の実施形態の遊技機において表示される画像を示す図である。

【 図 2 0 】 本発明の実施形態の遊技機において表示される画像を示す図である。

【 図 2 1 】 本発明の実施形態の遊技機における第 1 設定示唆表示を説明する図である。

【 図 2 2 】 本発明の実施形態の遊技機における第 2 設定示唆表示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ける第 1 設定示唆表示を説明する図である。

【 発明を実施するための形態 】

【 0 0 1 3 】

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。

【 0 0 1 4 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0015】

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。

10

【0016】

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。

【0017】

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の供給口 22 が設けられている。また上皿 16 の下方には、上皿 16 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 24 が設けられている。

20

【0018】

また上皿 16 の縁部手前側には、演出ボタン 26（演出操作手段）が設けられており、遊技者が演出ボタン 26 を操作すると、遊技機で行われる演出が変化する。

【0019】

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 28 が設けられており、外レール 28 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 28 に沿うように円弧状に内レール 30 が設けられており、外レール 28 と内レール 30 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。

30

【0020】

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 32（演出表示手段）と、液晶ディスプレイ 32 を取り囲むように形成されたディスプレイ枠 34 を備える演出ユニット 36 が設けられている。そしてディスプレイ枠 34 には、液晶ディスプレイ 32 の中央上方などに、遊技を盛り上げるための演出光などを出力するディスプレイ枠ランプ 38 が設けられており、また液晶ディスプレイ 32 の右上方には、遊技を盛り上げるとともに遊技の結果に応じた演出光などを出力する特定ランプ 39 が設けられている。

40

【0021】

そして本実施形態では、液晶ディスプレイ 32 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 32 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。

【0022】

またディスプレイ枠 34 の左部には、液晶ディスプレイ 32 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 40 が形成されており、この開口 40 を通過した遊技球はディスプレイ枠 34 に設けられている左通路 42 を通過して、液晶ディスプレイ 32 の下方

50

に設けられたステージ４４に落下するようになっている。このステージ４４の上面は滑らかな曲面となっており、ステージ４４とガラスユニット８との間に遊技球がステージ４４から下方に落下できる隙間が形成されており、左通路４２からステージ４４上に落下した遊技球がステージ４４上を左右に往復移動した後にステージ４４の中央部付近から下方に落下するようになっている。

【００２３】

そしてステージ４４の中央部の下方には、ステージ４４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４６が設けられている。この第１始動入賞口４６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４６に遊技球が進入するとともに、遊技者に対して所定個数（１個以上の規定数、例えば３個）の遊技球が払い出されるとともに、乱数値（抽選情報）を取得して大当たり（特定当たり）の当否を決定する特別抽選（遊技抽選）が行われる。

10

【００２４】

また液晶ディスプレイ３２の右側の遊技領域４には、遊技球が遊技機内部に回収されずに通過する通過ゲート４８が設けられている。この通過ゲート４８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４８を遊技球が通過するたびに、乱数値（抽選情報）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。ここで本実施形態では、通過ゲート４８は、液晶ディスプレイ３２の右側の遊技領域４を落下する遊技球が高確率で通過ゲート４８を通過するように設けられている。

20

【００２５】

また液晶ディスプレイ３２の右側の遊技領域４には、通過ゲート４８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１大入賞口４９が設けられている。この第１大入賞口４９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、第１大入賞口４９を塞ぐ第１特別可動部材５０を備える第１特別役物５１が設けられており、第１特別役物５１は、第１大入賞口４９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。そして第１特別役物５１は、第１特別可動部材５０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に当選すると実行される大当たり遊技において所定条件下で開状態となるように制御される。そして第１大入賞口４９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１５個）の遊技球が払い出される。

30

【００２６】

また液晶ディスプレイ３２の右側の遊技領域４には、第１大入賞口４９の下方に、液晶ディスプレイ３２の右側の遊技領域４を落下する遊技球が通過する右通路５２が設けられており、右通路５２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第２始動入賞口５３が設けられている。この第２始動入賞口５３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、第２始動入賞口５３を塞ぐ普通可動部材５４を備える普通役物５５（補助手段）が設けられており、普通役物５５は、第２始動入賞口５３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。そして普通役物５５は、普通可動部材５４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開状態となるように制御される。そして第２始動入賞口５３に遊技球が進入するとともに、遊技者に対して所定個数（１個以上の規定数、例えば１個）の遊技球が払い出されるとともに、乱数値（抽選情報）を取得して大当たりの当否を決定する特別抽選（遊技抽選）が行われる。

40

【００２７】

ここで普通可動部材５４は、閉状態では、図２において実線で示すように、第２始動入賞口５３の上方を覆うように右通路５２の底部に沿って横方向となることにより、右通路５２を通過する遊技球が第２始動入賞口５３に進入せずにそのまま通過するようにし、開状態では、図２において破線で示すように、第２始動入賞口５３の上方を覆わずに右通路

50

５２の底部に対して縦方向となることにより、右通路５２を通過する遊技球のほぼ全てが第２始動入賞口５３に進入するようにしている。

【００２８】

なお、普通可動部材５４は、第２始動入賞口５３に遊技球が進入しにくい縮小状態（遊技媒体が検出される可能性が低い状態）と遊技球が進入しやすい拡大状態（遊技媒体が検出される可能性が高い状態）との間で動作可能に構成してもよい。すなわち普通可動部材５４は、第２始動入賞口５３への遊技球の進入を補助しない補助状態と遊技球の進入を補助する補助状態との間で動作可能に構成することができる。

【００２９】

なお、第１始動入賞口４６に遊技球が進入するごとに遊技者に払い出される遊技球の個数と、第２始動入賞口５３に遊技球が進入するごとに遊技者に払い出される遊技球の個数は、同一の個数であっても異なる個数であってもよい。

【００３０】

また液晶ディスプレイ３２の右側の遊技領域４には、右通路５２の普通役物５５よりも下流側に、第２始動入賞口５３に進入せずに右通路５２を通過した遊技球が進入可能であり、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大入賞口５６（所定領域）が設けられている。この第２大入賞口５６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、第２大入賞口５６を塞ぐ第２特別可動部材５７（可動部）を備える第２特別役物５８が設けられており、第２特別役物５８は、第２大入賞口５６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。そして第２特別役物５８は、第２特別可動部材５７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、特別抽選で小当たりに当選すると実行される小当たり遊技において所定条件下で開状態となるように制御される。そして第２大入賞口５６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１５個）の遊技球が払い出される。

【００３１】

ここで第２特別可動部材５７は、閉状態では、第２大入賞口５６の上方を覆うように右通路５２の底部に沿って前方に突出することにより、右通路５２を通過する遊技球が第２大入賞口５６に進入せずにそのまま通過するようにし、開状態では、第２大入賞口５６の上方を覆わないように後方に収納されることにより、右通路５２を通過する遊技球のほぼ全てが第２大入賞口５６に進入するようにしている。

【００３２】

そして本実施形態では、第２大入賞口５６および第２特別可動部材５７の手前側には、第２大入賞口５６および第２特別可動部材５７を覆う弓形の擬似可動部材５９を備える擬似役物６０が設けられており、擬似役物６０は、第２大入賞口５６の内部を遊技者が視認不可能な閉状態（視認不可状態）と第２大入賞口５６の内部を遊技者が視認可能な開状態（視認可能状態）との間で動作可能に構成されている。そして擬似役物６０は、擬似可動部材５９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、特別抽選で小当たりに当選すると実行される小当たり遊技において所定条件下で開状態となるように制御される。

【００３３】

詳細には擬似可動部材５９は、閉状態では、図２において実線で示すように、第２大入賞口５６および第２特別可動部材５７を覆うように擬似可動部材５９の弦の部分が右通路５２の底部に沿って横方向となることにより、第２大入賞口５６に遊技球が進入する様子を遊技者が視認不可能にし、開状態では、図２において破線で示すように、第２大入賞口５６および第２特別可動部材５７を覆わないように擬似可動部材５９の弦の部分が右通路５２の底部に対して右下がり方向となることにより、第２大入賞口５６に遊技球が進入する様子を遊技者が視認可能にしている。

【００３４】

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。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 5 】

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 2 0 の回転量を調整することにより遊技球の射出力が変化するように構成されており、グリップユニット 2 0 の回転量が少ない場合には液晶ディスプレイ 3 2 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 2 0 の回転量が多い場合には液晶ディスプレイ 3 2 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。

【 0 0 3 6 】

従って遊技者は、遊技状況に応じてグリップユニット 2 0 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、第 1 始動入賞口 4 6 に遊技球が進入するように遊技球を発射させる左打ちを行ったり、遊技球が右側の遊技領域 4 を落下して、通過ゲート 4 8 を遊技球が通過したり、第 1 大入賞口 4 9、第 2 始動入賞口 5 3 または第 2 大入賞口 5 6 に遊技球が進入するように遊技球を発射させる右打ちを行ったりする。

10

【 0 0 3 7 】

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、第 1 大入賞口 4 9、第 2 始動入賞口 5 3 または第 2 大入賞口 5 6 に遊技球が進入することがなく、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 4 6 に遊技球が進入することがないようになっている。

【 0 0 3 8 】

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 7 0 が設けられている。

20

【 0 0 3 9 】

図 3 (A) は、状態表示部 7 0 の外観構成を示す正面図である。状態表示部 7 0 は、図 3 (A) に示すように、普通図柄表示部 7 2、普通保留表示部 7 4、第 1 特別図柄表示部 7 6、第 1 特別保留表示部 7 8、第 2 特別図柄表示部 8 0、第 2 特別保留表示部 8 2、遊技状態表示部 8 4 が設けられている。

【 0 0 4 0 】

普通図柄表示部 7 2 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。

【 0 0 4 1 】

普通保留表示部 7 4 は、2 つのランプにより構成され、通過ゲート 4 8 を遊技球が通過した時点で既に普通図柄が変動表示中または停止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。

30

【 0 0 4 2 】

第 1 特別図柄表示部 7 6 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 4 6 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。

40

【 0 0 4 3 】

第 1 特別保留表示部 7 8 は、2 つのランプにより構成され、第 1 始動入賞口 4 6 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または停止表示中である場合など、特別抽選用乱数値 (抽選情報) 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。

50

【 0 0 4 4 】

第 2 特別図柄表示部 8 0 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 5 3 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。

【 0 0 4 5 】

第 2 特別保留表示部 8 2 は、2 つのランプにより構成され、第 2 始動入賞口 5 3 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または停止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。

【 0 0 4 6 】

遊技状態表示部 8 4 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み合わせによって、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、上述した特別遊技状態の他にも、図 3 (B) に示す通常状態、確変状態 (第 1 遊技状態) 、特殊状態 (第 2 遊技状態) 、時短状態の 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。

【 0 0 4 7 】

ここで本実施形態では、図 3 (B) に示すように、通常状態では、特別抽選で大当たりに当選する確率が低く、第 2 特別図柄の変動時間が長く、普通抽選で普通当たりに当選する確率が低く、普通図柄の変動時間が長く、普通役物 5 5 が開状態となる開放時間が短く設定され、確変状態では、特別抽選で大当たりに当選する確率が高く、第 2 特別図柄の変動時間が短く、普通抽選で普通当たりに当選する確率が高く、普通図柄の変動時間が短く、普通役物 5 5 が開状態となる開放時間が長く設定され、特殊状態では、特別抽選で大当たりに当選する確率が高く、第 2 特別図柄の変動時間が短く、普通抽選で普通当たりに当選する確率が低く、普通図柄の変動時間が長く、普通役物 5 5 が開状態となる開放時間が短く設定され、時短状態では、特別抽選で大当たりに当選する確率が低く、第 2 特別図柄の変動時間が短く、普通抽選で普通当たりに当選する確率が高く、普通図柄の変動時間が短く、普通役物 5 5 が開状態となる開放時間が長く設定されている。

【 0 0 4 8 】

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 1 0 0 (遊技制御手段) およびサブ基板 1 0 2 を含む制御基板によって制御される。そしてメイン基板 1 0 0 やサブ基板 1 0 2 等の各基板の機能は、各種のプロセッサ (C P U 、 D S P など) 、 A S I C (ゲートアレイなど) 、 R O M (情報記憶媒体の一例) 、あるいは R A M などのハードウェアや、R O M 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。

【 0 0 4 9 】

メイン基板 1 0 0 は、通過ゲートセンサ 1 0 4 、第 1 始動入賞口センサ 1 0 6 、第 2 始動入賞口センサ 1 0 8 、第 1 大入賞口センサ 1 1 0 、第 2 大入賞口センサ 1 1 2 、払出センサ 1 1 6 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 1 2 0 、普通役物駆動装置 1 2 2 、第 1 特別役物駆動装置 1 2 4 、第 2 特別役物駆動装置 1 2 6 、払出装置 1 3 0 等の出力手段の動作制御を行う。

【 0 0 5 0 】

またサブ基板 1 0 2 は、メイン基板 1 0 0 から送られてくる信号や、演出ボタンスイッチ 1 5 0 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 1 7 0 、音響装置 1 7 2 、演出物駆動

10

20

30

40

50

装置 174 等の演出装置 176 の動作制御を行う。

【0051】

そしてメイン基板 100 は、設定変更手段 205、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、特別遊技実行手段 260、小当たり遊技実行手段 262、払出制御手段 270、通信制御手段 280、メインメモリ 290 を含んで構成されている。

【0052】

設定変更手段 205 は、設定値記憶手段 2905 に記憶されている設定値を変更する制御を行う。本実施形態では、遊技機の設定状態として設定 1～設定 6 の 6 段階の設定状態が用意されており、本実施形態の遊技機の本体内部に設けられている設定変更スイッチを構成するキーシリンダに設定キーが挿入されて時計回りに設定キーが回されてから電源が投入されると、設定変更手段 205 が、遊技機を設定変更許可状態に制御する。そして、本実施形態の遊技機の本体内部に設けられたリセットスイッチがこの設定変更許可状態において作動すると、リセットスイッチからの入力信号を受け付ける毎に、遊技機の設定状態を示す設定値を設定 1 設定 2 …… 設定 6 設定 1 …… の順序で変更する。そして、設定キーが反時計回りに回されて基準位置に戻されると設定値を確定させて、確定された設定値を設定値記憶手段 2905 に記憶させる制御を行う。そして設定値記憶手段 2905 に記憶された設定値は、遊技機の電源が切断されても設定値の記憶状態が維持され、再び電源が投入される際に上述した操作が行われない限り、同一の設定値が設定される。これにより本実施形態の遊技機では、複数の遊技機を遊技場に設置する場合に、複数の遊技機のそれぞれに異なる設定値を設定したり、1つの遊技機についても日によって異なる設定値を設定したりすることができる。

【0053】

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（所定のカウンタ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。

【0054】

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当否などを決定する普通抽選を行う。

【0055】

詳細には普通乱数記憶手段 2912 には、取得した普通抽選用乱数値を格納する記憶領域として、普通保留記憶領域 1～普通保留記憶領域 4 の 4 つの普通保留記憶領域が設けられ、普通保留記憶領域 1 から読み出して普通抽選を行った普通抽選用乱数値を普通図柄の変動表示および停止表示が終了するまで格納する記憶領域として、1つの当該普通保留記憶領域が設けられている。そして普通抽選手段 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、普通保留記憶領域 1～普通保留記憶領域 4 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普通保留記憶領域 1 に格納する。そして普通保留記憶領域 1 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または停止表示中でなく、すなわち当該普通保留記憶領域に普通抽選用乱数値が格納されておらず、普通役物 55 の普通可動部材 54 を開状態にする制御の実行中でない場合には、直ちに普通保留記憶領域 1 から普通抽選用乱数値を読み出して普通抽選を行い、普通抽選を行った普通抽選用乱数値を当該普通保留記憶領域に格納する

。一方、普通図柄が変動表示中または停止表示中であるか、すなわち当該普通保留記憶領域に普通抽選用乱数値が格納されているか、普通役物 5 5 の普通可動部材 5 4 を開状態にする制御の実行中である場合には、普通保留記憶領域 1 において普通抽選用乱数値を保留する。

【 0 0 5 6 】

そして、普通保留記憶領域 1 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 1 0 4 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 2 2 0 は、普通保留記憶領域 1 ~ 普通保留記憶領域 4 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、普通保留記憶領域 1 ~ 普通保留記憶領域 4 のうち普通抽選用乱数値が保留されていない普通保留記憶領域であって序数が最小である普通保留記憶領域に普通抽選用乱数値を格納する。

10

【 0 0 5 7 】

そして普通抽選手段 2 2 0 は、普通図柄の変動表示および停止表示が終了すると、当該普通保留記憶領域に格納されている普通抽選用乱数値を消去し、普通保留記憶領域 1 において普通抽選用乱数値が保留されている場合には、普通役物 5 5 の普通可動部材 5 4 を開状態にする制御の実行中でないことを条件に、普通保留記憶領域 1 から普通抽選用乱数値を読み出して普通抽選を行い、普通抽選を行った普通抽選用乱数値を当該普通保留記憶領域に格納する。ここで、普通保留記憶領域 2 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普通保留記憶領域から序数が 1 つ小さい普通保留記憶領域に移動させる。例えば、普通保留記憶領域 2 ~ 普通保留記憶領域 3 に普通抽選用乱数値が残存している場合には、普通保留記憶領域 1 ~ 普通保留記憶領域 2 に移動させる。

20

【 0 0 5 8 】

こうして普通乱数記憶手段 2 9 1 2 では、普通抽選が行われた普通抽選用乱数値が当該普通保留記憶領域において 1 個を上限として保留され、普通抽選が行われていない普通抽選用乱数値が普通保留記憶領域 1 ~ 普通保留記憶領域 4 において 4 個を上限として保留される。

【 0 0 5 9 】

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 2 2 0 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。

30

【 0 0 6 0 】

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 2 2 0 は、メインメモリ 2 9 0 の抽選テーブル記憶手段 2 9 1 0 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。

【 0 0 6 1 】

本実施形態の遊技機では、抽選テーブル記憶手段 2 9 1 0 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 ~ 9 9 の 1 0 0 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 3 / 2 0 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 1 9 / 2 0 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 ~ 9 9 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 2 2 0 は、遊技状態が通常状態または特殊状態である場合には、普通抽選テーブル A を選択し、遊技状態が確変状態また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。

40

【 0 0 6 2 】

そして普通抽選手段 2 2 0 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 2 9 1 2 の普通保留記憶領域 1 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

50

る。

【 0 0 6 3 】

そして普通抽選手段 2 2 0 は、普通当たりが当選した場合には、メインメモリ 2 9 0 のフラグ記憶手段 2 9 1 6 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。

【 0 0 6 4 】

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 2 2 0 は、遊技状態が通常状態または特殊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 1 に決定し、遊技状態が確変状態また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。

10

【 0 0 6 5 】

普通表示制御手段 2 2 2 は、普通抽選の抽選結果に基づいて状態表示駆動装置 1 2 0 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。

【 0 0 6 6 】

普通図柄表示制御処理では、普通表示制御手段 2 2 2 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 7 2 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 7 2 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 7 2 に普通抽選の結果を表示させる。

20

【 0 0 6 7 】

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 である場合には普通図柄の変動時間が 2 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 0 . 5 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通常状態または特殊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 1 に決定されることにより普通図柄の変動時間が 2 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また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 0 . 5 秒に設定されるため、遊技状態が確変状態また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。

30

【 0 0 6 8 】

普通保留表示制御処理では、普通表示制御手段 2 2 2 は、普通乱数記憶手段 2 9 1 2 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 7 4 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。

【 0 0 6 9 】

普通役物制御手段 2 2 4 は、普通抽選の抽選結果に基づいて普通役物駆動装置 1 2 2 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。

【 0 0 7 0 】

普通役物制御処理 1 では、遊技状態が通常状態または特殊状態である場合に、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、3 秒が経過するまで普通役物 5 5 が開状態となってから閉状態に復帰するように普通役物駆動装置 1 2 2 の駆動制御が行われる。

40

【 0 0 7 1 】

普通役物制御処理 2 では、遊技状態が確変状態また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 5 5 が開状態となってから閉状態に復帰するように普通役物駆動装置 1 2 2 の駆動制御が行われる。

【 0 0 7 2 】

50

従って本実施形態では、普通役物制御処理 1 よりも普通役物制御処理 2 の方が、第 2 始動入賞口 5 3 への遊技球の進入しやすさが増加するように普通役物 5 5 が動作する。

【 0 0 7 3 】

特別抽選手段 2 3 0 は、第 1 始動入賞口 4 6 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 1 0 6 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 2 1 0 から特別抽選用乱数値を取得して、メインメモリ 2 9 0 の特別乱数記憶手段 2 9 1 4 に第 1 特別乱数値として格納する。また特別抽選手段 2 3 0 は、第 2 始動入賞口 5 3 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 1 0 8 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 2 1 0 から特別抽選用乱数値を取得して、特別乱数記憶手段 2 9 1 4 に第 2 特別乱数値として格納する。そして特別抽選手段 2 3 0 は、特別乱数記憶手段 2 9 1 4 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。

10

【 0 0 7 4 】

詳細には特別乱数記憶手段 2 9 1 4 には、取得した第 1 特別乱数値を格納する記憶領域として第 1 特別保留記憶領域 1 ~ 第 1 特別保留記憶領域 4 の 4 つの第 1 特別保留記憶領域が設けられ、第 1 特別保留記憶領域 1 から読み出して特別抽選を行った第 1 特別乱数値を第 1 特別図柄の変動表示および停止表示が終了するまで格納する記憶領域として、1 つの第 1 当該特別保留記憶領域が設けられ、取得した第 2 特別乱数値を格納する記憶領域として第 2 特別保留記憶領域 1 ~ 第 2 特別保留記憶領域 4 の 4 つの第 2 特別保留記憶領域が設けられ、第 2 特別保留記憶領域 1 から読み出して特別抽選を行った第 2 特別乱数値を第 2 特別図柄の変動表示および停止表示が終了するまで格納する記憶領域として、1 つの第 2 当該特別保留記憶領域が設けられている。

20

【 0 0 7 5 】

そして特別抽選手段 2 3 0 は、第 1 始動入賞口センサ 1 0 6 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を取得すると、第 1 特別保留記憶領域 1 ~ 第 1 特別保留記憶領域 4 のいずれにも第 1 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 特別保留記憶領域 1 に第 1 特別乱数値として格納する。そして第 1 特別保留記憶領域 1 に第 1 特別乱数値が格納された時点で、第 1 特別図柄が変動表示中または停止表示中でなく、すなわち第 1 当該特別保留記憶領域に第 1 特別乱数値が格納されておらず、遊技状態が特別遊技状態でなく、小当たり遊技の実行中でない場合には、直ちに第 1 特別保留記憶領域 1 から第 1 特別乱数値を読み出して特別抽選を行い、特別抽選を行った第 1 特別乱数値を第 1 当該特別保留記憶領域に格納する。一方、第 1 特別図柄が変動表示中または停止表示中であるか、すなわち第 1 当該特別保留記憶領域に第 1 特別乱数値が格納されているか、または遊技状態が特別遊技状態であるか、小当たり遊技の実行中である場合には、第 1 特別保留記憶領域 1 において第 1 特別乱数値を保留する。

30

【 0 0 7 6 】

そして、第 1 特別保留記憶領域 1 において第 1 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 1 0 6 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 2 3 0 は、第 1 特別保留記憶領域 1 ~ 第 1 特別保留記憶領域 4 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 特別保留記憶領域 1 ~ 第 1 特別保留記憶領域 4 のうち第 1 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第 1 特別保留記憶領域に第 1 特別乱数値として格納する。

40

【 0 0 7 7 】

また特別抽選手段 2 3 0 は、第 2 始動入賞口センサ 1 0 8 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を取得すると、第 2 特別保留記憶領域 1 ~ 第 2 特別保留記憶領域 4 のいずれにも第 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 2 特別保留記憶領域 1 に第 2 特別乱数値として格納する。そして第 2 特別保留記憶領域 1 に第 2 特別乱数値が格納された時点で、第 2 特別図柄が変動表示中または停止表示中でなく、すなわち第 2 当該特別保留記憶領域に第 2 特別乱数値が格納されて

50

おらず、遊技状態が特別遊技状態でなく、小当たり遊技の実行中でない場合には、直ちに第2特別保留記憶領域1から第2特別乱数値を読み出して特別抽選を行い、特別抽選を行った第2特別乱数値を第2当該特別保留記憶領域に格納する。一方、第2特別図柄が変動表示中または停止表示中であるか、すなわち第2当該特別保留記憶領域に第2特別乱数値が格納されているか、または遊技状態が特別遊技状態であるか、小当たり遊技の実行中である場合には、第2特別保留記憶領域1において第2特別乱数値を保留する。

【0078】

そして、第2特別保留記憶領域1において第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、第2特別保留記憶領域1～第2特別保留記憶領域4において保留されている第2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2特別保留数が4個未満であることを条件に、第2特別保留記憶領域1～第2特別保留記憶領域4のうち第2特別乱数値が保留されていない第2特別保留記憶領域であって序数が最小である第2特別保留記憶領域に第2特別乱数値として格納する。

【0079】

そして特別抽選手段230は、第1特別図柄の変動表示および停止表示が終了すると、第1当該特別保留記憶領域に格納されている第1特別乱数値を消去する。そして、第1特別保留記憶領域1に第1特別乱数値が格納されている場合には、遊技状態が特別遊技状態でなく、小当たり遊技の実行中でないことを条件に、第1特別保留記憶領域1から第1特別乱数値を読み出して特別抽選を行い、特別抽選を行った第1特別乱数値を第1当該特別保留記憶領域に格納する。また、第2特別図柄の変動表示および停止表示が終了すると、第2当該特別保留記憶領域に格納されている第2特別乱数値を消去する。そして、第2特別保留記憶領域1に第2特別乱数値が格納されている場合には、遊技状態が特別遊技状態でなく、小当たり遊技の実行中でないことを条件に、第2特別保留記憶領域1から第2特別乱数値を読み出して特別抽選を行い、特別抽選を行った第2特別乱数値を第2当該特別保留記憶領域に格納する。すなわち本実施形態では、第1特別乱数値と第2特別乱数値を並行して消化するため、第1特別図柄の変動表示中に第2特別図柄の変動表示が開始されたり、第2特別図柄の変動表示中に第1特別図柄の変動表示が開始されたりすることがあるようになっている。

【0080】

なお、第1特別保留記憶領域1に第1特別乱数値が格納されている場合には、第2特別保留記憶領域1～第2特別保留記憶領域4のいずれにも第2特別乱数値が格納されていないことを条件に、第1特別保留記憶領域1から第1特別乱数値を読み出して特別抽選を行い、第2特別保留記憶領域1～第2特別保留記憶領域4のいずれかに第2特別乱数値が格納されている場合には、第1特別保留記憶領域1～第1特別保留記憶領域4のいずれかに第1特別乱数値が格納されていたとしても、第2特別保留記憶領域1から第2特別乱数値を読み出して特別抽選を行うようにしてもよい。すなわち、第1特別乱数値よりも第2特別乱数値を優先して消化するようにしてもよい。また、第1特別乱数値であるか第2特別乱数値であるかに関わらず、特別乱数記憶手段2914に格納された順序で第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ようにしてもよい。すなわち第1始動入賞口46あるいは第2始動入賞口53に遊技球が進入した順序で第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値を消化するようにしてもよい。

【0081】

そして、第1特別保留記憶領域1から第1特別乱数値を読み出した時点で、第1特別保留記憶領域2以降に第1特別乱数値が残存している場合には、あるいは第2特別保留記憶領域1から第2特別乱数値を読み出した時点で、第2特別保留記憶領域2以降に第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特別乱数値を元の特別保留記憶領域から序数が1つ小さい特別保留記憶領域に移動させる。例えば、第1特別保留記憶領域1から第1特別乱数値を読み出した時点で、第1特別保留記憶領域2～第1特別保留記憶領域4のそれぞれに第1特別乱数値が残存している場合には、第1特

10

20

30

40

50

別保留記憶領域 2 ~ 第 1 特別保留記憶領域 4 のそれぞれに格納されている第 1 特別乱数値を、第 1 特別保留記憶領域 1 ~ 第 1 特別保留記憶領域 3 のそれぞれに移動させ、第 2 特別保留記憶領域 1 から第 2 特別乱数値を読み出した時点で、第 2 特別保留記憶領域 2 ~ 第 2 特別保留記憶領域 3 のそれぞれに第 2 特別乱数値が残存している場合には、第 2 特別保留記憶領域 2 ~ 第 2 特別保留記憶領域 3 のそれぞれに格納されている第 2 特別乱数値を、第 2 特別保留記憶領域 1 ~ 第 2 特別保留記憶領域 2 のそれぞれに移動させる。

【 0 0 8 2 】

こうして特別乱数記憶手段 2 9 1 4 では、特別抽選が行われていない第 1 特別乱数値が第 1 特別保留記憶領域 1 ~ 第 1 特別保留記憶領域 4 において 4 個を上限として保留され、特別抽選が行われていない第 2 特別乱数値が第 2 特別保留記憶領域 1 ~ 第 2 特別保留記憶領域 4 において 4 個を上限として保留される。

10

【 0 0 8 3 】

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 2 3 0 は、第 1 始動入賞口センサ 1 0 6 あるいは第 2 始動入賞口センサ 1 0 8 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、前半変動パターン決定乱数値および後半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 2 9 1 4 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 2 3 0 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、前半変動パターン決定処理および後半変動パターン決定処理などを行う。

20

【 0 0 8 4 】

大当たり決定処理は、特別乱数記憶手段 2 9 1 4 の第 1 特別保留記憶領域 1 あるいは第 2 特別保留記憶領域 1 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、大当たりまたは小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 1 0 6 あるいは第 2 始動入賞口センサ 1 0 8 から検出信号が入力されたことに基づいて、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 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 2 9 1 4 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。

【 0 0 8 5 】

そして大当たり決定処理では、特別抽選手段 2 3 0 は、メインメモリ 2 9 0 の抽選テーブル記憶手段 2 9 1 0 に記憶されている複数種類の当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 つの大当たり決定乱数値が第 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、そして大当たり決定処理を行う時点における遊技状態に応じて選択する。

30

【 0 0 8 6 】

本実施形態の遊技機では、抽選テーブル記憶手段 2 9 1 0 に、図 5 (A) ~ 図 5 (B) に示す大当たり抽選テーブル A ~ 大当たり抽選テーブル B が記憶されており、各大当たり抽選テーブルでは、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の大当たり決定乱数値のそれぞれに対して、大当たり、小当たりまたはハズレが対応づけられている。

【 0 0 8 7 】

詳細には、図 5 (A) に示す大当たり抽選テーブル A は、大当たり決定処理を行う時点における遊技状態が通常状態または時短状態である場合に選択され、大当たりが約 1 / 3 1 5 の確率で当選し、小当たりが約 1 / 3 の確率で当選するように、大当たり、小当たりまたはハズレと 0 ~ 6 5 5 3 5 の大当たり決定乱数値との対応関係が設定されている。

40

【 0 0 8 8 】

また図 5 (B) に示す大当たり抽選テーブル B は、第 1 特別乱数値について大当たり決定処理を行う時点における遊技状態が確変状態または特殊状態である場合に選択され、大当たりが約 1 / 5 0 の確率で当選し、小当たりが約 1 / 3 の確率で当選するように、大当たり、小当たりまたはハズレと 0 ~ 6 5 5 3 5 の大当たり決定乱数値との対応関係が設定されている。

50

【 0 0 8 9 】

そして特別抽選手段 2 3 0 は、選択した大当たり抽選テーブルを参照して、第 1 保留記憶領域 1 あるいは第 2 保留記憶領域 1 から読み出した大当たり決定乱数値が、大当たりまたは小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、大当たりまたは小当たりが当選したか否かを決定する。

【 0 0 9 0 】

そして特別抽選手段 2 3 0 は、大当たり決定処理で大当たりが当選した場合には、フラグ記憶手段 2 9 1 6 において、大当たりの当選フラグを ON 状態に設定し、大当たり決定処理で小当たりが当選した場合には、フラグ記憶手段 2 9 1 6 において、小当たりの当選フラグを ON 状態に設定し、大当たり決定処理でハズレとなった場合には、大当たりの当選フラグおよび小当たりの当選フラグを OFF 状態に設定する。

10

【 0 0 9 1 】

ここで本実施形態の遊技機では、抽選テーブル記憶手段 2 9 1 0 が、少なくとも大当たりの当選確率が異なる 6 種類の大当たり抽選テーブル A を、上述した 6 段階の設定値（設定 1 ～ 設定 6）のそれぞれに対応づけて記憶している。そして特別抽選手段 2 3 0 は、大当たり決定処理を行う時点における遊技状態が通常状態または時短状態である場合には、設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶されている設定値に基づいて、設定値に対応する大当たり抽選テーブル A を選択する。ここで本実施形態の遊技機では、設定値が高いほど少なくとも大当たりの当選確率が高くなるように、すなわち設定 6 > 設定 5 > … > 設定 1 の順序で大当たりの当選確率が高くなるように、大当たりと乱数値との対応関係が設定されている。なお、図 5（A）に示す大当たりの当選確率が約 1 / 3 1 5 に設定された大当たり抽選テーブル A は、設定状態が設定 1 である場合に選択される大当たり抽選テーブル A であり、図示しないが、設定状態が設定 6 である場合に選択される大当たり抽選テーブル A では、大当たりの当選確率が約 1 / 1 9 9 に設定されている。

20

【 0 0 9 2 】

図柄決定処理は、大当たり決定処理で大当たりまたは小当たりに当選した場合に行われる処理であり、特別乱数記憶手段 2 9 1 4 の第 1 特別保留記憶領域 1 あるいは第 2 特別保留記憶領域 1 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、大当たりに当選した場合には、大当たり図柄（大当たりの種別）を、1 6 ラウンド確変図柄 A ～ 1 6 ラウンド確変図柄 K、2 ラウンド確変図柄、1 6 ラウンド通常図柄 A ～ 1 6 ラウンド通常図柄 B、2 ラウンド通常図柄の 1 5 種類の大当たり図柄のうちいずれにするかを決定し、小当たりに当選した場合には、小当たり図柄（小当たりの種別）を小当たり図柄 A および小当たり図柄 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 1 0 6、第 2 始動入賞口 1 0 8 から検出信号が入力されたことに基づいて、0 ～ 9 9 の 1 0 0 個の図柄決定乱数値から取得され、特別乱数記憶手段 2 9 1 4 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。

30

【 0 0 9 3 】

そして図柄決定処理では、特別抽選手段 2 3 0 は、抽選テーブル記憶手段 2 9 1 0 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。

40

【 0 0 9 4 】

本実施形態の遊技機では、抽選テーブル記憶手段 2 9 1 0 に、図 6（A）～図 6（D）に示す図柄抽選テーブル A ～ 図柄抽選テーブル D が記憶されており、各図柄抽選テーブルでは、0 ～ 9 9 の 1 0 0 個の図柄決定乱数値のそれぞれに対して、1 6 ラウンド確変図柄 A ～ 1 6 ラウンド確変図柄 K、2 ラウンド確変図柄、1 6 ラウンド通常図柄 A ～ 1 6 ラウンド通常図柄 B、2 ラウンド通常図柄のいずれか、あるいは小当たり図柄 A、小当たり図柄 B のいずれかが対応づけられている。

【 0 0 9 5 】

50

詳細には図6(A)に示す図柄抽選テーブルAは、大当たりに当選した場合であって、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選択され、16ラウンド確変図柄Aが22%の確率で当選し、16ラウンド確変図柄Bが16%の確率で当選し、16ラウンド確変図柄Cが12%の確率で当選し、16ラウンド確変図柄Dが8%の確率で当選し、16ラウンド確変図柄Eが2%の確率で当選し、16ラウンド通常図柄Aが20%の確率で当選し、16ラウンド通常図柄Bが20%の確率で当選するように、各図柄と0~99の乱数値との対応関係が設定されている。

【0096】

また図6(B)に示す図柄抽選テーブルBは、大当たりに当選した場合であって、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選択され、16ラウンド確変図柄Eが2%の確率で当選し、16ラウンド確変図柄Fが5%の確率で当選し、16ラウンド確変図柄Gが7%の確率で当選し、16ラウンド確変図柄Hが3%の確率で当選し、16ラウンド確変図柄Iが20%の確率で当選し、16ラウンド確変図柄Jが15%の確率で当選し、16ラウンド確変図柄Kが3%の確率で当選し、2ラウンド確変図柄が5%の確率で当選し、16ラウンド通常図柄Aが20%の確率で当選し、16ラウンド通常図柄Bが10%の確率で当選し、2ラウンド通常図柄が10%の確率で当選するように、各図柄と0~99の乱数値との対応関係が設定されている。

【0097】

また図6(C)に示す図柄抽選テーブルCは、小当たりに当選した場合であって、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選択され、小当たり図柄Aが100%の確率で当選するように、小当たり図柄Aと0~99の乱数値との対応関係が設定されている。

【0098】

また図6(D)に示す図柄抽選テーブルDは、小当たりに当選した場合であって、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選択され、小当たり図柄Aが50%の確率で当選し、小当たり図柄Bが50%の確率で当選するように、小当たり図柄Aまたは小当たり図柄Bと0~99の乱数値との対応関係が設定されている。

【0099】

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、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あるいは複数種類の小当たり図柄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、複数種類の大当たり図柄あるいは複数種類の小当たり図柄のいずれが当選したかを決定する。

【0100】

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

【0101】

変動グループ決定処理は、小当たり図柄Aが当選した場合またはハズレとな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特別保留記憶領域1あるいは第2特別保留記憶領域1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始動入賞口センサ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。

【0102】

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、読み出した1つの変動グループ決定乱数値が第1特別乱数値として

10

20

30

40

50

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、そして変動グループ決定処理を行う時点における遊技状態および第1特別保留数あるいは第2特別保留数に応じて選択する。

【0103】

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(A)～図7(F)に示す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F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7のいずれかが対応づけられている。

【0104】

詳細には図7(A)に示す変動グループ抽選テーブルAは、第1特別乱数値について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第1特別乱数値の保留数が0～1個である場合に選択され、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2～グループ5のいずれかが対応づけられている。また図7(B)に示す変動グループ抽選テーブルBは、第1特別乱数値について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第1特別乱数値の保留数が2～3個である場合に選択され、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1～グループ2、グループ4～グループ5のいずれかが対応づけられている。また図7(C)に示す変動グループ抽選テーブルCは、第1特別乱数値について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第1特別乱数値の保留数が4個である場合に選択され、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1、グループ4～グループ5のいずれかが対応づけられている。また図7(D)に示す変動グループ抽選テーブルDは、第1特別乱数値または第2特別乱数値について変動グループ決定処理を行う時点における遊技状態が確変状態または時短状態である場合に第1特別乱数値または第2特別乱数値の保留数に関わらず選択され、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4～グループ5のいずれかが対応づけられている。

【0105】

また図7(E)に示す変動グループ抽選テーブルEは、第2特別乱数値について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る場合に第2特別乱数値の保留数に関わらず選択され、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4～グループ6のいずれかが対応づけられている。また図7(F)に示す変動グループ抽選テーブルFは、第1特別乱数値または第2特別乱数値について変動グループ決定処理を行う時点における遊技状態が特殊状態であって第1特別乱数値または第2特別乱数値の保留数が0～1個である場合に選択され、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4～グループ5、グループ7のいずれかが対応づけられている。

【0106】

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、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。

【0107】

従って、第1特別乱数値についての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第1特別乱数値の保留数が0～1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第1特別乱数値の保留数が2～3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第1特別乱数値の保留数が4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または時短状態である場合には、第1特別乱数値の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

10

20

30

40

50

いずれか1つが決定され、遊技状態が特殊状態である場合には第1特別乱数値の保留数に関わらず、グループ4、グループ5およびグループ7のうちのいずれか1つが決定される。

【0108】

また第2特別乱数値についての変動グループ決定処理では、遊技状態が通常状態である場合には第2特別乱数値の保留数に関わらず、グループ4、グループ5およびグループ6のうちのいずれか1つが決定され、遊技状態が確変状態または時短状態である場合には、第1特別乱数値の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、遊技状態が特殊状態である場合には第1特別乱数値の保留数に関わらず、グループ4、グループ5およびグループ7のうちのいずれか1つが決定される。

【0109】

前半変動パターン決定処理は、特別乱数記憶手段2914の第1特別保留記憶領域1あるいは第2特別保留記憶領域1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つの前半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(第1部分)に対応する前半変動パターンを、複数種類の前半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つの前半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始動入賞口センサ108から検出信号が入力されたことに基づいて、0~99の100個の前半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。

【0110】

そして前半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前半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小当たりが当選し図柄決定処理で小当たり図柄Aに当選した場合、または大当たり決定処理でハズレとな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当選した場合、または大当たり決定処理で小当たり当選し図柄決定処理で小当たり図柄Bに当選した場合には、図柄決定処理で決定された大当たり図柄または小当たり図柄の種類に応じて選択する。

【0111】

本実施形態の遊技機では、抽選テーブル記憶手段2910に、図8に示すハズレ時前半変動パターン抽選テーブルA~ハズレ時前半変動パターン抽選テーブルHと、図9に示す大当たり時前半変動パターン抽選テーブルA~大当たり時前半変動パターン抽選テーブルB、小当たりB時前半変動パターン抽選テーブルA~小当たりB時前半変動パターン抽選テーブルBが記憶されている。そして各前半変動パターン抽選テーブルでは、0~99の100個の前半変動パターン決定乱数値のそれぞれに対して、複数種類の前半変動パターンとして前半変動パターンなし~前半変動パターン9のいずれかが対応づけられている。

【0112】

詳細には図8(A)に示すハズレ時前半変動パターン抽選テーブルAは、小当たり図柄Aに当選するかハズレとなってグループ1が決定された場合に選択され、0~99の100個の前半変動パターン決定乱数値のそれぞれに対して、変動時間が3秒に設定された前半変動パターン1が対応づけられている。

【0113】

また図8(B)に示すハズレ時前半変動パターン抽選テーブルBは、小当たり図柄Aに当選するかハズレとなってグループ2が決定された場合に選択され、0~99の100個の前半変動パターン決定乱数値のそれぞれに対して、前半変動パターン1または変動時間が5秒に設定された前半変動パターン2が対応づけられている。

【0114】

また図8(C)に示すハズレ時前半変動パターン抽選テーブルCは、小当たり図柄Aに当選するかハズレとなってグループ3が決定された場合に選択され、0~99の100個の前半変動パターン決定乱数値のそれぞれに対して、前半変動パターン2または変動時間

10

20

30

40

50

が 10 秒に設定された前半変動パターン 3 が対応づけられている。

【0115】

また図 8 (D) に示すハズレ時前半変動パターン抽選テーブル D は、小当たり図柄 A に当選するかハズレとなってグループ 4 が決定された場合に選択され、0 ~ 99 の 100 個の前半変動パターン決定乱数値のそれぞれに対して、変動時間が 15 秒に設定された前半変動パターン 4 または変動時間が 20 秒に設定された前半変動パターン 5 が対応づけられている。

【0116】

また図 8 (E) に示すハズレ時前半変動パターン抽選テーブル E は、小当たり図柄 A に当選するかハズレとなってグループ 5 が決定された場合に選択され、0 ~ 99 の 100 個の前半変動パターン決定乱数値のそれぞれに対して、変動時間が 25 秒に設定された前半変動パターン 6 または変動時間が 30 秒に設定された前半変動パターン 7 が対応づけられている。

10

【0117】

また図 8 (F) に示すハズレ時前半変動パターン抽選テーブル F は、小当たり図柄 A に当選するかハズレとなってグループ 6 が決定された場合に選択され、0 ~ 99 の 100 個の前半変動パターン決定乱数値のそれぞれに対して、変動時間が 590 秒に設定された前半変動パターン 8 が対応づけられている。

【0118】

また図 8 (G) に示すハズレ時前半変動パターン抽選テーブル G は、小当たり図柄 A に当選するかハズレとなってグループ 7 が決定された場合に選択され、0 ~ 99 の 100 個の前半変動パターン決定乱数値のそれぞれに対して、変動時間が 1 秒に設定された前半変動パターン 9 が対応づけられている。

20

【0119】

また図 8 (H) に示すハズレ時前半変動パターン抽選テーブル H は、小当たり図柄 A に当選するかハズレとなってグループ 0 が決定された場合に選択され、0 ~ 99 の 100 個の前半変動パターン決定乱数値のそれぞれに対して、変動時間が 0 秒に設定された前半変動パターンなしが対応づけられている。

【0120】

また図 9 (A) に示す大当たり時前半変動パターン抽選テーブル A は、大当たりに当選した場合であって、16 ラウンド確変図柄 A ~ 16 ラウンド確変図柄 K または 2 ラウンド確変図柄のいずれかが決定された場合に選択され、0 ~ 99 の 100 個の前半変動パターン決定乱数値のそれぞれに対して、前半変動パターン 3 ~ 前半変動パターン 7 のいずれかが対応づけられている。

30

【0121】

また図 9 (B) に示す大当たり時前半変動パターン抽選テーブル B は、大当たりに当選した場合であって、16 ラウンド通常図柄 A ~ 16 ラウンド通常図柄 B または 2 ラウンド通常図柄のいずれかが決定された場合に選択され、0 ~ 99 の 100 個の前半変動パターン決定乱数値のそれぞれに対して、前半変動パターン 3 ~ 前半変動パターン 7 のいずれかが対応づけられている。

40

【0122】

また図 9 (C) に示す小当たり B 時前半変動パターン抽選テーブル A は、小当たりに当選した場合であって、遊技状態が確変状態または時短状態である場合に選択され、0 ~ 99 の 100 個の前半変動パターン決定乱数値のそれぞれに対して、前半変動パターンなしが対応づけられている。

【0123】

また図 9 (D) に示す小当たり B 時前半変動パターン抽選テーブル B は、小当たりに当選した場合であって、遊技状態が特殊状態である場合に選択され、0 ~ 99 の 100 個の前半変動パターン決定乱数値のそれぞれに対して、前半変動パターン 9 が対応づけられている。

50

【 0 1 2 4 】

そして特別抽選手段 2 3 0 は、選択した前半変動パターン抽選テーブルを参照して、読み出した 1 つの前半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。

【 0 1 2 5 】

従って前半変動パターン決定処理では、小当たり図柄 A に当選した場合またはハズレとなった場合には、図 8 に示す前半変動パターンなし～前半変動パターン 9 のうちのいずれか 1 つが決定され、大当たりに当選した場合には、図 9 (A) および図 9 (B) に示す前半変動パターン 3 ～前半変動パターン 7 のうちのいずれか 1 つが決定され、小当たり B に当選した場合には、遊技状態が確変状態または時短状態である場合に、図 9 (C) に示す前半変動パターンなしが決定され、遊技状態が特殊状態である場合に、図 9 (D) に示す前半変動パターン 9 が決定される。

【 0 1 2 6 】

後半変動パターン決定処理は、特別乱数記憶手段 2 9 1 4 の第 1 特別保留記憶領域 1 あるいは第 2 特別保留記憶領域 1 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 つの後半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 (第 2 部分) に対応する後半変動パターンを、複数種類の後半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 つの後半変動パターン決定乱数値は、第 1 始動入賞口センサ 1 0 6 あるいは第 2 始動入賞口センサ 1 0 8 から検出信号が入力されたことに基づいて、0 ～ 9 9 の 1 0 0 個の後半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 2 9 1 4 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。

【 0 1 2 7 】

そして後半変動パターン決定処理では、特別抽選手段 2 3 0 は、抽選テーブル記憶手段 2 9 1 0 に記憶されている複数種類の後半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、前半変動パターン決定処理で決定された前半変動パターンに応じて選択する。

【 0 1 2 8 】

本実施形態の遊技機では、抽選テーブル記憶手段 2 9 1 0 に、図 1 0 に示すハズレ時後半変動パターン抽選テーブル A ～ハズレ時後半変動パターン抽選テーブル G と、図 1 1 に示す大当たり時後半変動パターン抽選テーブル A ～大当たり時後半変動パターン抽選テーブル B と、小当たり B 時後半変動パターン抽選テーブル A ～小当たり B 時後半変動パターン抽選テーブル B が記憶されている。そして各後半変動パターン抽選テーブルでは、0 ～ 9 9 の 1 0 0 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 3 およびリーチ変動パターン 1 ～リーチ変動パターン 8 のいずれかが対応づけられている。

【 0 1 2 9 】

詳細には図 1 0 (A) に示すハズレ時後半変動パターン抽選テーブル A は、小当たり図柄 A に当選するかハズレとなって前半変動パターンなしまたは前半変動パターン 8 が決定された場合に選択され、0 ～ 9 9 の 1 0 0 個の後半変動パターン決定乱数値のそれぞれに対して、変動時間が 1 秒に設定されたリーチなし変動パターン 1 が対応づけられている。

【 0 1 3 0 】

また図 1 0 (B) に示すハズレ時後半変動パターン抽選テーブル B は、小当たり図柄 A に当選するかハズレとなって前半変動パターン 1 が決定された場合に選択され、0 ～ 9 9 の 1 0 0 個の後半変動パターン決定乱数値のそれぞれに対して、変動時間が 2 秒に設定されたリーチなし変動パターン 2 が対応づけられている。

【 0 1 3 1 】

また図 1 0 (C) に示すハズレ時後半変動パターン抽選テーブル C は、小当たり図柄 A に当選するかハズレとなって前半変動パターン 2 が決定された場合に選択され、0 ～ 9 9

の 100 個の後半変動パターン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 2 または変動時間が 5 秒に設定されたリーチなし変動パターン 3 が対応づけられている。

【0132】

また図 10 (D) に示すハズレ時後半変動パターン抽選テーブル D は、小当たり図柄 A に当選するかハズレとなって前半変動パターン 3 が決定された場合に選択され、0 ~ 99 の 100 個の後半変動パターン決定乱数値のそれぞれに対して、変動時間が 20 秒に設定されたリーチ変動パターン 1 または変動時間が 30 秒に設定されたリーチなし変動パターン 2 が対応づけられている。

【0133】

また図 10 (E) に示すハズレ時後半変動パターン抽選テーブル E は、小当たり図柄 A に当選するかハズレとなって前半変動パターン 4 または前半変動パターン 5 が決定された場合に選択され、0 ~ 99 の 100 個の後半変動パターン決定乱数値のそれぞれに対して、リーチ変動パターン 1、リーチ変動パターン 2 または変動時間が 40 秒に設定されたリーチ変動パターン 3 が対応づけられている。

10

【0134】

また図 10 (F) に示すハズレ時後半変動パターン抽選テーブル F は、小当たり図柄 A に当選するかハズレとなって前半変動パターン 6 または前半変動パターン 7 が決定された場合に選択され、0 ~ 99 の 100 個の後半変動パターン決定乱数値のそれぞれに対して、リーチ変動パターン 3、変動時間が 50 秒に設定されたリーチ変動パターン 4 または変動時間が 60 秒に設定されたリーチ変動パターン 5 が対応づけられている。

20

【0135】

また図 10 (G) に示すハズレ時後半変動パターン抽選テーブル G は、小当たり図柄 A に当選するかハズレとなって前半変動パターン 9 が決定された場合に選択され、0 ~ 99 の 100 個の後半変動パターン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、変動時間が 4 秒に設定されたリーチ変動パターン 6、変動時間が 7 秒に設定されたリーチ変動パターン 7 または変動時間が 9 秒に設定されたリーチ変動パターン 8 が対応づけられている。

【0136】

また図 11 (A) に示す大当たり時後半変動パターン抽選テーブル A は、大当たりに当選し前半変動パターン 3 ~ 前半変動パターン 5 のいずれかが決定された場合に選択され、0 ~ 99 の 100 個の後半変動パターン決定乱数値のそれぞれに対して、リーチ変動パターン 1 ~ リーチ変動パターン 5 が対応づけられている。

30

【0137】

また図 11 (B) に示す大当たり時後半変動パターン抽選テーブル B は、大当たりに当選し前半変動パターン 6 ~ 前半変動パターン 7 のいずれかが決定された場合に選択され、0 ~ 99 の 100 個の後半変動パターン決定乱数値のそれぞれに対して、リーチ変動パターン 1 ~ リーチ変動パターン 5 が対応づけられている。

【0138】

また図 11 (C) に示す小当たり B 時後半変動パターン抽選テーブル A は、小当たりに当選し前半変動パターンなしが決定された場合に選択され、0 ~ 99 の 100 個の後半変動パターン決定乱数値のそれぞれに対して、リーチ変動パターン 6 ~ リーチ変動パターン 8 が対応づけられている。

40

【0139】

また図 11 (D) に示す小当たり B 時後半変動パターン抽選テーブル B は、小当たりに当選し前半変動パターン 9 が決定された場合に選択され、0 ~ 99 の 100 個の後半変動パターン決定乱数値のそれぞれに対して、リーチ変動パターン 6 ~ リーチ変動パターン 8 が対応づけられている。

【0140】

そして特別抽選手段 230 は、選択した後半変動パターン抽選テーブルを参照して、読み出した 1 つの後半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

50

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つの後半変動パターンを決定する。

【0141】

従って後半変動パターン決定処理では、小当たり図柄Aに当選した場合またはハズレとなった場合には、図10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3およびリーチ変動パターン1～リーチ変動パターン8のうちのいずれか1つが決定され、大当たり当選した場合には、図11(A)～図11(B)に示す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、小当たり図柄Bに当選した場合であって遊技状態が確変状態または時短状態である場合には、図11(C)に示すリーチなし変動パターン1が決定され、小当たり図柄Bに当選した場合であって遊技状態が特殊状態である場合には、図11(D)に示すリーチ変動パターン6～リーチ変動パターン8のうちのいずれか1つが決定される。

10

【0142】

ここで本実施形態では、図8～図11に示すように、複数種類の前半変動パターンと複数種類の後半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8および図9に示すように、小当たり図柄Aに当選した場合またはハズレとなった場合の前半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なし～前半変動パターン2、前半変動パターン9には、0秒から5秒の比較的短い変動時間が設定され、小当たり図柄Aに当選した場合またはハズレとなった場合と大当たり当選した場合の双方で前半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3～前半変動パターン7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。

20

【0143】

また図10に示すように、小当たり図柄Aに当選した場合またはハズレとなった場合の後半変動パターン決定処理で決定され得るリーチなし変動パターン1～リーチなし変動パターン3には、1秒から5秒の比較的短い変動時間が設定され、小当たり図柄Aに当選した場合またはハズレとなった場合と大当たり当選した場合の双方の後半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1～リーチ変動パターン5には、20秒から60秒の比較的長い変動時間が設定されている。

【0144】

30

従って、小当たり図柄Aに当選した場合またはハズレとなった場合であっても、前半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3～前半変動パターン7が決定され、後半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。

【0145】

また本実施形態では、第1特別乱数値については、小当たり図柄Aに当選するかハズレとなり、遊技状態が通常状態であって第1特別乱数値の保留数が0～1個である場合には、変動グループ決定処理では、図7(A)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、前半変動パターン決定処理では、図8(B)に示すハズレ時前半変動パターン抽選テーブルBあるいは図8(C)に示すハズレ時前半変動パターン抽選テーブルCが参照されて、変動時間が3秒に設定されている前半変動パターン1や、変動時間が5秒に設定されている前半変動パターン2が決定されやすくなり、後半変動パターン決定処理では、図10(B)に示すハズレ時後半変動パターン抽選テーブルBまたは図10(C)に示すハズレ時後半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や変動時間が5秒に設定されているリーチなし変動パターン3が決定されやすくなる。

40

【0146】

また第1特別乱数値については、小当たり図柄Aに当選するかハズレとなり、遊技状態が通常状態であって第1特別乱数値の保留数が2～3個である場合には、変動グループ決

50

定処理では、図 7 (B) 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、前半変動パターン決定処理では、図 8 (A) に示すハズレ時前半変動パターン抽選テーブル A あるいは図 8 (B) に示すハズレ時前半変動パターン抽選テーブル B が参照されて、変動時間が 3 秒に設定されている前半変動パターン 1 が決定されやすくなり、後半変動パターン決定処理では、図 10 (A) に示すハズレ時後半変動パターン抽選テーブル A または図 10 (B) に示すハズレ時後半変動パターン抽選テーブル B 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 や、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 が決定されやすくなる。

【 0 1 4 7 】

10

また第 1 特別乱数値については、小当たり図柄 A に当選するかハズレとなり、遊技状態が通常状態であって第 1 特別乱数値の保留数が 4 個である場合には、変動グループ決定処理では、図 7 (C) 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、前半変動パターン決定処理では、図 8 (A) に示すハズレ時前半変動パターン抽選テーブル A が参照されて、変動時間が 3 秒に設定されている前半変動パターン 1 が決定されやすくなり、後半変動パターン決定処理では、図 10 (A) に示すハズレ時後半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 が決定されやすくなる。

【 0 1 4 8 】

20

また第 1 特別乱数値および第 2 特別乱数値については、小当たり図柄 A に当選するかハズレとなり、遊技状態が確変状態または時短状態である場合には、第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値の保留数に関わらず、変動グループ決定処理では、図 7 (D) 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、前半変動パターン決定処理では、図 8 (H) に示すハズレ時前半変動パターン抽選テーブル H が参照されて、変動時間が 0 秒に設定されている前半変動パターンなしが決定されやすくなり、後半変動パターン決定処理では、図 10 (A) に示すハズレ時後半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 が決定されやすくなる。

【 0 1 4 9 】

30

また第 2 特別乱数値については、小当たり図柄 A に当選するかハズレとなり、遊技状態が通常状態である場合には、第 2 特別乱数値の保留数に関わらず、変動グループ決定処理では、図 7 (E) に示す変動グループ抽選テーブル E が参照され、グループ 6 が決定されやすくなることにより、前半変動パターン決定処理では、図 8 (F) に示すハズレ時前半変動パターン抽選テーブル F が参照されて、変動時間が 5 9 0 秒に設定されている前半変動パターン 8 が決定されやすくなり、後半変動パターン決定処理では、図 10 (A) に示すハズレ時後半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 が決定されやすくなる。

【 0 1 5 0 】

40

また第 1 特別乱数値および第 2 特別乱数値については、小当たり図柄 A に当選するかハズレとなり、遊技状態が特殊状態である場合には、第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値の保留数に関わらず、変動グループ決定処理では、図 7 (F) に示す変動グループ抽選テーブル F が参照され、グループ 7 が決定されやすくなることにより、前半変動パターン決定処理では、図 8 (G) に示すハズレ時前半変動パターン抽選テーブル G 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 9 が決定されやすくなり、後半変動パターン決定処理では、図 10 (G) に示すハズレ時後半変動パターン抽選テーブル G 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 が決定されやすくなるとともに、変動時間が 4 秒 ~ 9 秒に設定されているリーチ変動パターン 6 ~ リーチ変動パターン 8 のいずれかが決定されやすくなる。

【 0 1 5 1 】

従って本実施形態では、第 1 特別乱数値については、小当たり図柄 A に当選するかハズ

50

レとなった場合には、通常状態では第1特別乱数値の保留数が多くなるほど、第1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。

【0152】

一方、第2特別乱数値については、小当たり図柄Aに当選するかハズレとなった場合には、通常状態では第2特別乱数値の保留数に関わらず、第2特別図柄の変動時間として極めて長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極めて低くすることができる。

【0153】

また、第1特別乱数値および第2特別乱数値については、確変状態または時短状態では第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値の保留数に関わらず、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動時間として極め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極めて高くすることができる。

10

【0154】

また、第1特別乱数値および第2特別乱数値については、特殊状態では第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値の保留数に関わらず、小当たり図柄Aに当選した場合またはハズレとなった場合と小当たり図柄Bに当選した場合の双方で、前半変動パターン決定処理では、変動時間が1秒に設定されている前半変動パターン9が決定され、後半変動パターン決定処理では、変動時間が4秒～9秒に設定されているリーチ変動パターン6～リーチ変動パターン8のいずれかが決定される。

20

【0155】

従って、遊技状態が特殊状態である場合には、小当たり図柄Aに当選した場合またはハズレとなった場合であっても、後半変動パターン決定処理において、リーチ変動パターン6～リーチ変動パターン8のいずれかが決定された場合には、小当たり図柄Bに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。

【0156】

また特別抽選手段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く、小当たり遊技の実行中でない場合に、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、図柄決定処理、変動グループ決定処理、前半変動パターン決定処理および後半変動パターン決定処理などを行うが、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、図柄決定処理、変動グループ決定処理、前半変動パターン決定処理および後半変動パターン決定処理などを行う（事前判定手段）。

30

【0157】

詳細には特別抽選手段230（事前判定手段）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、第1特別保留記憶領域1～第1特別保留記憶領域4のいずれかに第1特別乱数値として格納する前に、あるいは第2特別保留記憶領域1～第2特別保留記憶領域4のいずれかに第2特別乱数値として格納する前に、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、前半変動パターン決定処理および後半変動パターン決定処理などを行う。

40

【0158】

すると特別抽選手段230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、前半変動パターン決定処理および後半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、事前判定処理の対象となった第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値に対応づけて、第1特別保留記憶領域1～第1特別保留記憶領域4のいずれか、あるいは第2特別保留記憶領域1～第2特別保留記憶領域4のいずれかに格納する。

50

【 0 1 5 9 】

特別表示制御手段 2 4 0 は、特別抽選の抽選結果に基づいて状態表示駆動装置 1 2 0 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。

【 0 1 6 0 】

第 1 特別図柄表示制御処理は、第 1 特別保留記憶領域 1 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 2 4 0 は、前半変動パターン決定処理で決定された前半変動パターンに応じた変動時間と、後半変動パターン決定処理で決定された後半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 7 6 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 7 6 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。

10

【 0 1 6 1 】

本実施形態では、15 種類の大当たり図柄、小当たり図柄 A、小当たり図柄 B 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 2 4 0 は、大当たり決定処理で大当たりまたは小当たりに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または小当たりに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 7 6 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 7 6 に特別抽選の結果を表示させる。

20

【 0 1 6 2 】

第 2 特別図柄表示制御処理は、第 2 特別保留記憶領域 1 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 2 4 0 は、前半変動パターン決定処理で決定された前半変動パターンに応じた変動時間と、後半変動パターン決定処理で決定された後半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 8 0 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 8 0 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。

【 0 1 6 3 】

そして特別表示制御手段 2 4 0 は、大当たり決定処理で大当たりまたは小当たりに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または小当たりに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 8 0 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 8 0 に特別抽選の結果を表示させる。

30

【 0 1 6 4 】

第 1 特別保留表示制御処理では、特別表示制御手段 2 4 0 は、特別乱数記憶手段 2 9 1 4 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 7 8 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。

【 0 1 6 5 】

第 2 特別保留表示制御処理では、特別表示制御手段 2 4 0 は、特別乱数記憶手段 2 9 1 4 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 8 2 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。

40

【 0 1 6 6 】

遊技状態移行制御手段 2 5 0 は、図 1 2 に示すように、所定の移行条件の成立に基づいて、特別遊技状態を経由しながら、通常状態、確変状態、特殊状態、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。

【 0 1 6 7 】

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あり、通常状態

50

における特別抽選で大当たりに当選すると特別遊技状態に移行される。そして通常状態では、図3(B)等で示したように、普通抽選については、普通当たりの当選確率が約13/20に設定され、普通図柄の変動時間が2秒に設定され、普通役物55の開放時間が3秒に設定されており、確変状態および時短状態よりも第2始動入賞口53に遊技球が進入しにくくなっている。

【0168】

そして特別抽選については、大当たりの当選確率が約1/315と低く設定され、第1特別図柄の変動時間は保留数に応じた変動時間となる一方で、第2特別図柄の変動時間が591秒と極めて長くなることが多いため、通常状態は、第1始動入賞口46に遊技球が進入するように左打ちを行う方が遊技者に有利な遊技状態となっている。

10

【0169】

特別遊技状態は、通常状態、確変状態、特殊状態、時短状態における特別抽選において大当たりに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(実行回数)の特別遊技が実行されると終了する。

【0170】

詳細には、特別抽選において16ラウンド確変図柄A~16ラウンド確変図柄K、16ラウンド通常図柄A~16ラウンド通常図柄Bのいずれかが当選し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。

【0171】

また、特別抽選において2ラウンド確変図柄または2ラウンド通常図柄が当選し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2ラウンドの2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。

20

【0172】

確変状態は、16ラウンド確変図柄A~16ラウンド確変図柄D、16ラウンド確変図柄F~16ラウンド確変図柄K、2ラウンド確変図柄のいずれかが当選し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、確変状態における特別抽選で大当たりに当選すると特別遊技状態に移行される。そして確変状態では、図3(B)等で示したように、普通抽選については、普通当たりの当選確率が約19/20に設定され、普通図柄の変動時間が0.5秒に設定され、普通役物55の開放時間が5秒に設定されており、通常状態および特殊状態よりも普通役物55が開状態に制御される頻度が高く期間が長くなっている。そして通過ゲート48は、上述したように液晶ディスプレイ32の右側の遊技領域4を落下する遊技球が高確率で通過ゲート48を通過するように設けられているため、確変状態では、液晶ディスプレイ32の右側の遊技領域4を落下する遊技球のほとんどが第2始動入賞口53に進入するようになっている。

30

【0173】

そして確変状態では、特別抽選については、大当たりの当選確率が約1/50と高く設定され、第2特別図柄の変動時間が1秒~2秒と極めて短くなることが多いため、確変状態は、第2始動入賞口53に遊技球が進入するように右打ちを行う方が遊技者に有利な遊技状態となっている。そして確変状態では、特別抽選については、小当たりの当選確率が約1/3に設定されているが、右通路52を通過する遊技球のほとんどが第2始動入賞口53に進入するため、小当たり遊技が実行されても、遊技球が第2大入賞口56に進入することがほとんどないようになっている。

40

【0174】

また確変状態は、確変状態において特別抽選が行われた回数が予め定められた規定回数に達したことを条件に終了し、特殊状態に移行される。詳細には本実施形態では、16ラウンド確変図柄A~16ラウンド確変図柄K、2ラウンド確変図柄のそれぞれに対して規定回数が100回、80回、60回、40回、20回または1回のいずれかに予め定められており、各確変図柄が当選したことに基づいて開始された特別遊技状態が終了すると、遊技状態移行制御手段250が、各確変図柄に対応する規定回数に相当する値(例えば、

50

80)をメインメモリ290の規定回数カウンタ2930に書き込む。そして、確変状態において特別抽選が行われるごとに規定回数カウンタ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い、規定回数カウンタ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特殊状態を開始させる。

【0175】

特殊状態は、確変状態において特別抽選が行われた回数が規定回数に達するか、16ラウンド確変図柄Eが当選したこと等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、特殊状態における特別抽選で大当たり当選すると特別遊技状態に移行される。そして特殊状態では、図3(B)等で示したように、普通抽選については、通常状態と同様に、普通当たりの当選確率が約13/20に設定され、普通図柄の変動時間が2秒に設定され、普通役物55の開放時間が3秒に設定されており、確変状態および時短状態よりも普通役物55が開状態に制御される頻度が低く期間が短いため、液晶ディスプレイ32の右側の遊技領域4を落下する遊技球のうち第2始動入賞口53に進入せずに右通路52を通過する遊技球が多くなるが、右打ちを継続して行えば、保留されている第2特別乱数値がなくなることがない程度に第2始動入賞口53に遊技球が進入するようになっている。

【0176】

そして特殊状態では、特別抽選については、確変状態と同様に、大当たりの当選確率が約1/50と高く設定され、第2特別図柄の変動時間が1秒~2秒と極めて短くなること
が多く、更に小当たりの当選確率が約1/2と極めて高く設定されており、小当たり遊技が頻繁に実行されるため、第2始動入賞口53に進入せずに右通路52を通過した遊技球が第2大入賞口56に進入しやすくなっている。従って特殊状態は、第2大入賞口56に遊技球が進入するように右打ちを行う方が遊技者に有利な遊技状態となっている。

【0177】

また特殊状態は、確変状態において特別抽選が行われた回数が規定回数に達したことを契機に開始された場合には、確変状態および特殊状態において特別抽選が行われた回数が確変回数として予め定められた10000回に達したことを条件に終了し、一方、特別遊技状態が終了したことを契機に開始された場合には、特殊状態において特別抽選が行われた回数が確変回数として予め定められた10000回に達したことを条件に終了し、通常状態に移行される。詳細には遊技状態移行制御手段250は、特別遊技状態の終了後に遊技状態を確変状態に移行させる際に、または特別遊技状態の終了後に遊技状態を特殊状態に移行させる際に、メインメモリ290の確変回数カウンタ2931に規定回数として10000回に相当する値(例えば、10000)を書き込み、確変状態あるいは特殊状態において特別抽選が行われるごとに確変回数カウンタ2931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。そして確変回数カウンタ2931の記憶値が閾値(例えば、0)に達すると、特殊状態を終了させて通常状態を開始させる。ただし特殊状態では、特別抽選における大当たりの当選確率が約1/50に設定されるため、確変状態あるいは特殊状態において特別抽選が行われた回数が10000回に達する前に大当たりが当選して特別遊技状態が開始されることがほとんどで、特殊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。すなわち特殊状態は、実質的に大当たりが当選するまで継続されるようになっている。

【0178】

時短状態は、16ラウンド通常図柄A~16ラウンド通常図柄B、2ラウンド通常図柄のいずれかが当選し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、時短状態における特別抽選で大当たり当選すると特別遊技状態に移行される。そして時短状態では、図3(B)等で示したように、普通抽選については、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、普通図柄の変動時間が0.5秒に設定され、普通役物55の開放時間が5秒に設定されているため、液晶ディスプレイ32の右側の遊技領域4を落下する遊技球のほとんどが第2始動入賞口53に進入するよう

10

20

30

40

50

になっている。

【 0 1 7 9 】

そして特別抽選については、大当たりの当選確率が約 $1/315$ と低く設定されているものの、第 2 特別図柄の変動時間が 1 秒 ~ 2 秒と極めて短くなるが多いため、時短状態は、第 2 始動入賞口 5 3 に遊技球が進入するように右打ちを行う方が遊技者に有利な遊技状態となっている。そして時短状態では、特別抽選については、小当たりの当選確率が約 $1/3$ に設定されているが、右通路 5 2 を通過する遊技球のほとんどが第 2 始動入賞口 5 3 に進入するため、小当たり遊技が実行されても、遊技球が第 2 大入賞口 5 6 に進入することがほとんどないようになっている。

【 0 1 8 0 】

また時短状態は、時短状態において特別抽選が行われた回数が予め定められた規定回数に達したことを条件に終了し、通常状態に移行される。詳細には本実施形態では、16 ラウンド通常図柄 A に対して規定回数が 80 回に、16 ラウンド通常図柄 B に対して規定回数が 60 回に予め定められており、各通常図柄が当選したことに基づいて開始された特別遊技状態が終了すると、遊技状態移行制御手段 250 が、各通常図柄に対応する規定回数に相当する値（例えば、80）を規定回数カウンタ 2930 に書き込む。そして、時短状態において特別抽選が行われるごとに規定回数カウンタ 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い、規定回数カウンタ 2930 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て通常状態を開始させる。

【 0 1 8 1 】

図 13 (A) は、第 1 特別乱数値についての特別抽選において当選しうる 16 ラウンド確変図柄 A ~ 16 ラウンド確変図柄 E、16 ラウンド通常図柄 A ~ 16 ラウンド通常図柄 B のそれぞれが、通常状態、確変状態、特殊状態および時短状態のそれぞれで当選した場合に、特別遊技状態の終了後の規定回数を決定するための規定回数決定テーブル A を示す図である。

【 0 1 8 2 】

図 13 (A) に示すように、規定回数決定テーブル A では、16 ラウンド確変図柄 A については、通常状態、確変状態、特殊状態および時短状態のいずれにおいて当選した場合であっても、規定回数が 80 回に決定される。

【 0 1 8 3 】

また 16 ラウンド確変図柄 B については、通常状態、確変状態、特殊状態および時短状態のいずれにおいて当選した場合であっても、特別遊技状態の終了後の確変状態の規定回数が 60 回に決定される。

【 0 1 8 4 】

また 16 ラウンド確変図柄 C については、通常状態、確変状態、特殊状態および時短状態のいずれにおいて当選した場合であっても、特別遊技状態の終了後の確変状態の規定回数が 40 回に決定される。

【 0 1 8 5 】

また 16 ラウンド確変図柄 D については、通常状態、確変状態、特殊状態および時短状態のいずれにおいて当選した場合であっても、特別遊技状態の終了後の確変状態の規定回数が 20 回に決定される。

【 0 1 8 6 】

また 16 ラウンド確変図柄 E については、通常状態、確変状態、特殊状態および時短状態のいずれにおいて当選した場合であっても、特別遊技状態の終了後に特殊状態に移行されるため、規定回数は決定されない。

【 0 1 8 7 】

また 16 ラウンド通常図柄 A については、通常状態、確変状態、特殊状態および時短状態のいずれにおいて当選した場合であっても、特別遊技状態の終了後の時短状態の規定回数が 80 回に決定される。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 8 】

また 1 6 ラウンド通常図柄 B については、通常状態、確変状態、特殊状態および時短状態のいずれにおいて当選した場合であっても、特別遊技状態の終了後の時短状態の規定回数が 6 0 回に決定される。

【 0 1 8 9 】

図 1 3 (B) は、第 2 特別乱数値についての特別抽選において当選しうる 1 6 ラウンド確変図柄 E ~ 1 6 ラウンド確変図柄 K、2 ラウンド確変図柄、1 6 ラウンド通常図柄 A ~ 1 6 ラウンド通常図柄 B、2 ラウンド通常図柄のそれぞれが、通常状態、確変状態、特殊状態および時短状態のそれぞれで当選した場合に、特別遊技状態の終了後の規定回数を決定するための規定回数決定テーブル B を示す図である。

10

【 0 1 9 0 】

図 1 3 (B) に示すように、規定回数決定テーブル B では、1 6 ラウンド確変図柄 F については、通常状態、確変状態または時短状態において当選した場合には、特別遊技状態の終了後の確変状態の規定回数が 1 0 0 回に決定され、特殊状態において当選した場合には、特別遊技状態の終了後の確変状態の規定回数が 6 0 回に決定される。

【 0 1 9 1 】

また 1 6 ラウンド確変図柄 G については、通常状態において当選した場合には、特別遊技状態の終了後の確変状態の規定回数が 1 0 0 回に決定され、確変状態または時短状態において当選した場合には、特別遊技状態の終了後の確変状態の規定回数が 8 0 回に決定され、特殊状態において当選した場合には、特別遊技状態の終了後の確変状態の規定回数が 6 0 回に決定される。

20

【 0 1 9 2 】

また 1 6 ラウンド確変図柄 H については、通常状態において当選した場合には、特別遊技状態の終了後の確変状態の規定回数が 1 0 0 回に決定され、確変状態、特殊状態または時短状態において当選した場合には、特別遊技状態の終了後の確変状態の規定回数が 6 0 回に決定される。

【 0 1 9 3 】

また 1 6 ラウンド確変図柄 I については、通常状態において当選した場合には、特別遊技状態の終了後の確変状態の規定回数が 1 0 0 回に決定され、確変状態または時短状態において当選した場合には、特別遊技状態の終了後の確変状態の規定回数が 4 0 回に決定されるが、特殊状態において当選した場合には、特別遊技状態の終了後に特殊状態に移行されるため、規定回数は決定されない。

30

【 0 1 9 4 】

また 1 6 ラウンド確変図柄 J については、通常状態において当選した場合には、特別遊技状態の終了後の確変状態の規定回数が 1 0 0 回に決定され、確変状態または時短状態において当選した場合には、特別遊技状態の終了後の確変状態の規定回数が 2 0 回に決定されるが、特殊状態において当選した場合には、特別遊技状態の終了後に特殊状態に移行されるため、規定回数は決定されない。

【 0 1 9 5 】

また 1 6 ラウンド確変図柄 K については、通常状態において当選した場合には、特別遊技状態の終了後の確変状態の規定回数が 1 0 0 回に決定され、確変状態または時短状態において当選した場合には、特別遊技状態の終了後の確変状態の規定回数が 1 回に決定されるが、特殊状態において当選した場合には、特別遊技状態の終了後に特殊状態に移行されるため、規定回数は決定されない。

40

【 0 1 9 6 】

また 1 6 ラウンド確変図柄 E については、通常状態、確変状態、特殊状態および時短状態のいずれにおいて当選した場合であっても、特別遊技状態の終了後に特殊状態に移行されるため、規定回数は決定されない。

【 0 1 9 7 】

また 2 ラウンド確変図柄については、通常状態、確変状態、特殊状態および時短状態の

50

いずれにおいて当選した場合であっても、特別遊技状態の終了後の確変状態の規定回数が60回に決定される。

【0198】

また16ラウンド通常図柄Aについては、通常状態、確変状態、特殊状態および時短状態のいずれにおいて当選した場合であっても、特別遊技状態の終了後の時短状態の規定回数が80回に決定される。

【0199】

また16ラウンド通常図柄Bについては、通常状態、確変状態、特殊状態および時短状態のいずれにおいて当選した場合であっても、特別遊技状態の終了後の時短状態の規定回数が60回に決定される。

【0200】

そして本実施形態では、図12で示したように、特別遊技状態を経由しながら、通常状態、確変状態、特殊状態、時短状態の間で遊技状態が移行される。そして初期状態となる通常状態は、上述したように左打ちを行うべき遊技状態となっているため、通常状態では基本的に第1特別乱数値について特別抽選が行われるが、通常状態において大当たりが当選しかつ16ラウンド確変図柄A～16ラウンド確変図柄Dのいずれかが当選すると、特別遊技状態の終了後に確変状態に移行される。そしてこの場合には、図13(A)で示した規定回数決定テーブルAが参照され、通常状態において16ラウンド確変図柄A～16ラウンド確変図柄Dのいずれかが当選した場合の規定回数である80回、60回、40回または20回が、確変状態の規定回数として設定される。

【0201】

そして確変状態は、上述したように右打ちを行うべき遊技状態となっており、通常状態とは異なり基本的に第2特別乱数値について特別抽選が行われ、確変状態において大当たり当選せずに特別抽選が行われた回数が各確変図柄に応じた規定回数に達すると、特殊状態に移行される。

【0202】

一方、通常状態において大当たりが当選しかつ16ラウンド通常図柄A～16ラウンド通常図柄Bのいずれかが当選すると、特別遊技状態の終了後に時短状態に移行される。そしてこの場合には、図13(A)で示した規定回数決定テーブルAが参照され、通常状態において16ラウンド通常図柄A～16ラウンド通常図柄Bのいずれかが当選した場合の規定回数である80回または60回が、時短状態の規定回数として設定される。

【0203】

そして時短状態は、上述したように右打ちを行うべき遊技状態となっており、確変状態と同様に基本的に第2特別乱数値について特別抽選が行われ、時短状態において大当たり当選せずに特別抽選が行われた回数が各通常図柄に応じた規定回数に達すると、通常状態に移行される。

【0204】

そして特殊状態は、上述したように右打ちを行うべき遊技状態となっており、確変状態および時短状態と同様に基本的に第2特別乱数値について特別抽選が行われ、小当たり遊技が頻繁に実行されるとともに、確変状態および時短状態よりも普通役物55が開状態に制御される頻度が低く、普通役物55が開状態に制御される期間も短いことにより、第2大入賞口56に遊技球が進入しやすくなっているため、大当たりが当選せずに小当たりが当選すればするほど小当たり遊技によって多くの遊技球を獲得することができるようになっている。

【0205】

そして特殊状態では、特殊状態において大当たりが当選しかつ16ラウンド確変図柄E、16ラウンド確変図柄I～16ラウンド確変図柄Kのいずれかが当選すると、特別遊技状態の終了後に再び特殊状態に移行される。

【0206】

一方、特殊状態において大当たりが当選しかつ16ラウンド確変図柄F～16ラウンド

10

20

30

40

50

確変図柄 H および 2 ラウンド確変図柄のいずれかが当選すると、特別遊技状態の終了後に確変状態に移行される。そしてこの場合には、図 1 3 (B) で示した規定回数決定テーブル B が参照され、特殊状態において 1 6 ラウンド確変図柄 F ~ 1 6 ラウンド確変図柄 H および 2 ラウンド確変図柄のいずれかが当選した場合の規定回数である 6 0 回が、確変状態の規定回数として設定される。

【 0 2 0 7 】

また、特殊状態において大当たりが当選しかつ 1 6 ラウンド通常図柄 A ~ 1 6 ラウンド通常図柄 B、2 ラウンド通常図柄のいずれかが当選すると、特別遊技状態の終了後に時短状態に移行される。そしてこの場合には、図 1 3 (B) で示した規定回数決定テーブル B が参照され、特殊状態において 1 6 ラウンド通常図柄 A ~ 1 6 ラウンド通常図柄 B、2 ラウンド通常図柄のいずれかが当選した場合の規定回数である 8 0 回または 6 0 回が、時短状態の規定回数として設定される。

10

【 0 2 0 8 】

このように本実施形態では、特殊状態において 1 6 ラウンド確変図柄 E、1 6 ラウンド確変図柄 I ~ 1 6 ラウンド確変図柄 K のいずれかが当選する限り特殊状態と特別遊技状態が繰り返され、特殊状態では小当たり遊技によって、特別遊技状態では特別遊技によって、多くの遊技球を獲得することができるようになっている。

【 0 2 0 9 】

特別遊技実行手段 2 6 0 は、特別抽選の抽選結果に基づいて特別遊技を実行する手段であって、特別遊技実行処理 1 ~ 特別遊技実行処理 2 などを行う。

20

【 0 2 1 0 】

特別遊技実行処理 1 は、特別抽選において 1 6 ラウンド確変図柄 A ~ 1 6 ラウンド確変図柄 K、1 6 ラウンド通常図柄 A ~ 1 6 ラウンド通常図柄 B のいずれかが当選したことに基いて実行され、特別遊技実行手段 2 6 0 は、メインメモリ 2 9 0 のラウンドカウンタ 2 9 3 3 の上限値として 1 6 ラウンド確変図柄および 1 6 ラウンド通常図柄について予め定められたラウンド数である 1 6 回に相当する値（例えば、1 6）を設定し、各ラウンドの特別遊技において予め定められた態様で第 1 特別役物 5 1 が動作を完了するごとに、ラウンドカウンタ 2 9 3 3 の記憶値に 1 回分のラウンド数に相当する値（例えば、1）を加算するインクリメント更新を行う。そしてラウンドカウンタ 2 9 3 3 の記憶値が上限値（例えば、1 6）に達すると、特別遊技状態が終了する。

30

【 0 2 1 1 】

詳細には特別遊技実行処理 1 では、第 1 ラウンド ~ 第 1 6 ラウンドの各ラウンドの特別遊技において、第 1 特別役物 5 1 が開状態となってからメインメモリ 2 9 0 の開放タイマー 2 9 3 4 が 2 9 秒をカウントするか、第 1 大入賞口センサ 1 1 0 が 1 個の遊技球の進入を検出すると 1 個分の遊技球に相当する値（例えば、1）が加算される大入賞数カウンタ 2 9 3 6 の値が上限値（例えば、1 0）に達すると第 1 特別役物 5 1 が閉状態となるように第 1 特別役物駆動装置 1 2 4 の駆動制御が行われる。すると、1 回分のラウンドの終了条件が満たされたとして、ラウンドカウンタ 2 9 3 3 の値に「1」が加算される。

【 0 2 1 2 】

特別遊技実行処理 2 は、特別抽選において 2 ラウンド確変図柄または 2 ラウンド通常図柄が当選したことに基いて実行され、特別遊技実行手段 2 6 0 は、ラウンドカウンタ 2 9 3 3 の上限値として 2 ラウンド確変図柄および 2 ラウンド通常図柄について予め定められたラウンド数である 2 回に相当する値（例えば、2）を設定し、各ラウンドの特別遊技において予め定められた態様で第 1 特別役物 5 1 が動作を完了するごとに、ラウンドカウンタ 2 9 3 3 の記憶値に 1 回分のラウンド数に相当する値（例えば、1）を加算するインクリメント更新を行う。そしてラウンドカウンタ 2 9 3 3 の記憶値が上限値（例えば、2）に達すると、特別遊技状態が終了する。

40

【 0 2 1 3 】

詳細には特別遊技実行処理 2 では、第 1 ラウンド ~ 第 2 ラウンドの各ラウンドの特別遊技において、第 1 特別役物 5 1 が開状態となってから開放タイマー 2 9 3 4 が 2 9 秒をカ

50

ウントするか、大入賞数カウンタ 2 9 3 6 の値が上限値（例えば、1 0）に達すると第 1 特別役物 5 1 が閉状態となるように第 1 特別役物駆動装置 1 2 4 の駆動制御が行われる。すると、1 回分のラウンドの終了条件が満たされたとして、ラウンドカウンタ 2 9 3 3 の値に「1」が加算される。

【0 2 1 4】

小当たり遊技実行手段 2 6 2 は、特別抽選において小当たりが当選したことに基づいて小当たり遊技を実行する手段であって、小当たり遊技実行処理 1 ~ 小当たり遊技実行処理 2 などを行う。

【0 2 1 5】

小当たり遊技実行処理 1 は、特別抽選において小当たり図柄 A が当選したことに基づいて実行され、小当たり遊技実行処理 1 では、小当たり遊技実行手段 2 6 2 は、1 ラウンドの小当たり遊技において、第 2 特別役物 5 8 が開状態となってから 0 . 8 秒が経過すると第 2 特別役物 5 8 が閉状態となる動作を 1 回だけ行うように第 2 特別役物駆動装置 1 2 6 の駆動制御を行う。

10

【0 2 1 6】

そして、第 2 大入賞口センサ 1 1 2 が 1 個の遊技球の進入を検出すると 1 個分の遊技球に相当する値（例えば、1）を大入賞数カウンタ 2 9 3 6 の値に加算し、第 2 特別役物 5 8 が小当たり遊技実行処理 1 による動作を完了するか、大入賞数カウンタ 2 9 3 6 の値が上限値（例えば、1 0）に達すると、1 ラウンドの小当たり遊技の終了条件が満たされたとして、小当たり遊技を終了させる。

20

【0 2 1 7】

小当たり遊技実行処理 2 は、特別抽選において小当たり図柄 B が当選したことに基づいて実行され、小当たり遊技実行処理 2 では、小当たり遊技実行手段 2 6 2 は、1 ラウンドの小当たり遊技において、第 2 特別役物 5 8 が開状態となってから 0 . 8 秒が経過すると第 2 特別役物 5 8 が閉状態となる動作を 1 4 回繰り返して行うように第 2 特別役物駆動装置 1 2 6 の駆動制御を行う。

【0 2 1 8】

そして、第 2 大入賞口センサ 1 1 2 が 1 個の遊技球の進入を検出すると 1 個分の遊技球に相当する値（例えば、1）を大入賞数カウンタ 2 9 3 6 の値に加算し、第 2 特別役物 5 8 が小当たり遊技実行処理 2 による動作を完了するか、大入賞数カウンタ 2 9 3 6 の値が上限値（例えば、1 0）に達すると、1 ラウンドの小当たり遊技の終了条件が満たされたとして、小当たり遊技を終了させる。

30

【0 2 1 9】

払出制御手段 2 7 0 は、第 1 始動入賞口センサ 1 0 6 からの検出信号、第 2 始動入賞口センサ 1 0 8 からの検出信号、第 1 大入賞口センサ 1 1 0 からの検出信号、第 2 大入賞口センサ 1 1 2 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 1 3 0 に払い出させる制御を行う。詳細には払出制御手段 2 7 0 は、第 1 始動入賞口センサ 1 0 6 が 1 個の遊技球の入賞を検出するごとに、払出装置 1 3 0 に 4 個の遊技球を払い出させるコマンドを送信し、第 2 始動入賞口センサ 1 0 8 が 1 個の遊技球の入賞を検出するごとに、払出装置 1 3 0 に 1 個の遊技球を払い出させるコマンドを送信し、第 1 大入賞口センサ 1 1 0 が 1 個の遊技球の入賞を検出するごとに、払出装置 1 3 0 に 1 5 個の遊技球を払い出させるコマンドを送信し、第 2 大入賞口センサ 1 1 2 が 1 個の遊技球の入賞を検出するごとに、払出装置 1 3 0 に 1 5 個の遊技球を払い出させるコマンドを送信する。

40

【0 2 2 0】

払出装置 1 3 0 は、払出制御手段 2 7 0 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 1 3 0 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 2 7 0 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 1 3 0 には、遊技球を 1 個払い出すごとに作動する払出センサ 1 1 6 が備えられており、払出制御手段

50

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。

【０２２１】

通信制御手段２８０は、メイン基板１００における各種の演算結果に応じて生成された各種のコマンドをサブ基板１０２に送信する制御を行う。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へ情報を送信することができないように通信接続されている。

【０２２２】

また通信制御手段２８０は、遊技場に設置されている遊技機を集中管理するコンピュータであるホールコンピュータ１４０や、遊技機に個別に接続され、遊技機の遊技履歴に関する情報を表示するデータカウンタ１４２などの外部装置１４４に対して外部信号を出力する制御を行う。具体的には通信制御手段２８０は、ホールコンピュータ１４０やデータカウンタ１４２に対して、特別抽選が行われるごとに特別抽選を行ったことを通知する第１外部信号を出力し、特別抽選において大当たりに当選すると、特別遊技が実行されるごとに大当たりに当選したことを通知する第２外部信号を出力する。

10

【０２２３】

そして第１外部信号が出力されると、ホールコンピュータ１４０およびデータカウンタ１４２において、当該遊技機における特別抽選の回数が更新されて表示され、第２外部信号が出力されると、ホールコンピュータ１４０およびデータカウンタ１４２において、当該遊技機における大当たりの当選回数が更新されて表示される。

20

【０２２４】

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。

【０２２５】

演出制御手段３００は、メイン基板１００から送信される各種のコマンドや、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、ディスプレイ枠ランプ３８や特定ランプ３９などの演出ランプを点灯あるいは消灯させたり、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、遊技を補助したりするための演出を演出装置１７６に実行させる。

30

【０２２６】

特に演出データ記憶手段３１１０には、液晶ディスプレイ３２に画像を表示させるための多数の演出画像データが記憶されており、演出制御手段３００は、これらの演出画像データに基づいて、１フレーム（１／６０秒）ごとにサブメモリ３１０のフレームバッファに画像を描画して、描画した画像を液晶ディスプレイ３２に表示させることにより、液晶ディスプレイ３２に動画を再生表示させる。

【０２２７】

40

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、状態演出処理、特別抽選演出処理、保留表示演出処理などを行う。

【０２２８】

状態演出処理では、演出制御手段３００は、メイン基板１００における遊技状態やカウンタの値に応じたコマンドに基づいて、現在の遊技状態に応じて液晶ディスプレイ３２においてキャラクター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１４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。

【０２２９】

例えば、演出制御手段３００は、現在の遊技状態が特殊状態である場合には、液晶ディ

50

スプレイ 3 2 に現在の遊技状態が特殊状態であることを示す画像を表示させ、現在の遊技状態が確変状態または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確変状態または時短状態であることを示す画像を表示させる。

【 0 2 3 0 】

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の特別遊技が実行中であることを示す特別遊技状態画像（特別遊技演出）を表示させる。

【 0 2 3 1 】

特別抽選演出処理では、演出制御手段 3 0 0 は、メイン基板 1 0 0 において事前判定処理が行われると、事前判定結果に応じたコマンドに基づいて、特別抽選演出の演出内容を仮に決定する演出抽選を行い、メイン基板 1 0 0 において特別抽選が行われると、特別抽選の結果に応じたコマンドに基づいて、特別抽選演出の演出内容を最終的に決定する演出抽選を行う。そして、第 1 特別図柄表示部 7 6 における第 1 特別図柄の変動表示および停止表示に合わせるように、あるいは第 2 特別図柄表示部 8 0 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 1 7 6 に実行させる。

【 0 2 3 2 】

具体的には特別抽選演出処理では、演出制御手段 3 0 0 は、図 1 4 (A) に示すように、液晶ディスプレイ 3 2 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、左演出図柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4 を表示させる。そして演出制御手段 3 0 0 は、第 1 特別保留記憶領域 1 から第 1 特別乱数値を読み出して特別抽選が行われるごとに、第 1 特別図柄表示部 7 6 における第 1 特別図柄の変動表示の開始にともなって、あるいは第 2 特別保留記憶領域 1 から第 2 特別乱数値を読み出して特別抽選が行われるごとに、第 2 特別図柄表示部 8 0 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 1 4 (B) に示すように、左演出図柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4 を変動表示させた後に、第 1 特別抽選あるいは第 2 特別抽選における当たり決定処理で当たりに当選したか否かに応じた態様で、そして当たりに当選した場合には図柄決定処理で決定された当たり図柄に応じた態様で、左演出図柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4 を停止表示させるとともに、複数種類の演出パターンのそれぞれに応じた態様で、液晶ディスプレイ 3 2 において背景画像を変化させたり、キャラクター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、演出パターンの種類に応じた特別抽選演出を液晶ディスプレイ 3 2 において実行する。なお図中下向きの矢印は、左演出図柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4 のそれぞれが高速で変動表示中であることを示している。

【 0 2 3 3 】

詳細には特別抽選演出処理では、演出制御手段 3 0 0 は、メイン基板 1 0 0 から事前判定結果に応じたコマンドあるいは特別抽選の結果に応じたコマンドが入力されたことに基づいて、演出抽選用乱数値として、前半演出パターン決定乱数値および後半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、演出抽選として、前半演出パターン決定処理および後半演出パターン決定処理などを行う。

【 0 2 3 4 】

前半演出パターン決定処理は、取得した 1 つの前半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前半演出パターンを、複数種類の前半演出パターンのいずれにするかを決定する処理である。そして前半演出パターン決定処理では、演出制御手段 3 0 0 は、サブメモリ 3 1 0 の演出抽選テーブル記憶手段 3 1 1 2 に記憶されている複数種類の前半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、前半変動パターン決定処理で決定された前半変動パターンに応じて選択する。

【 0 2 3 5 】

本実施形態の遊技機では、メイン基板 1 0 0 における前半変動パターン決定処理の結果が前半変動パターン 1 ~ 前半変動パターン 9 のそれぞれである場合に対応して、演出抽選

10

20

30

40

50

テーブル記憶手段 3 1 1 2 に、前半演出パターン抽選テーブル A ~ 前半演出パターン抽選テーブル I の 9 種類の前半演出パターン抽選テーブルが記憶されている（図示省略）。そして各前半演出パターン抽選テーブルでは、0 ~ 99 の 100 個の前半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 3 0 0 は、前半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、前半演出パターン抽選テーブル A を選択し、前半変動パターン決定処理の結果が前半変動パターン 2 である場合には、前半演出パターン抽選テーブル B を選択し、というように、前半変動パターン決定処理で決定された前半変動パターンに対応する前半演出パターン抽選テーブルを選択する。

【0 2 3 6】

10

そして演出制御手段 3 0 0 は、選択した前半演出パターン抽選テーブルを参照して、1 つの前半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。

【0 2 3 7】

後半演出パターン決定処理は、取得した 1 つの後半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後半演出パターンを、複数種類の後半演出パターンのいずれにするかを決定する処理である。そして後半演出パターン決定処理では、演出制御手段 3 0 0 は、演出抽選テーブル記憶手段 3 1 1 2 に記憶されている複数種類の後半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、後半変動パターン決定処理で決定された後半変動パターンに応じて選択する。

20

【0 2 3 8】

本実施形態の遊技機では、メイン基板 1 0 0 における後半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 3 およびリーチ変動パターン 1 ~ リーチ変動パターン 5 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 3 1 1 2 に、後半演出パターン抽選テーブル A ~ 後半演出パターン抽選テーブル H の 8 種類の後半演出パターン抽選テーブルが記憶されている（図示省略）。そして各後半演出パターン抽選テーブルでは、0 ~ 99 の 100 個の後半演出パターン決定乱数値のそれぞれに対して、複数種類の後半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（不当選態様）および複数種類のリーチ演出パターン（共通態様）のいずれかが対応づけられている。そして演出制御手段 3 0 0 は、後半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、後半演出パターン抽選テーブル A を選択し、後半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、後半演出パターン抽選テーブル D を選択し、というように、後半変動パターン決定処理で決定された後半変動パターンに対応する後半演出パターン抽選テーブルを選択する。

30

【0 2 3 9】

そして演出制御手段 3 0 0 は、選択した後半演出パターン抽選テーブルを参照して、1 つの後半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。

40

【0 2 4 0】

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 1 の変動時間と同一の 3 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 2 の変動時間と同一の 5 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。

【0 2 4 1】

50

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おり、後半演出パターン抽選テーブルAによって決定され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、後半演出パターン抽選テーブルEによって決定され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、各後半演出パターン抽選テーブルによって決定され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、各後半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。

【0242】

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前半演出パターンに応じた演出時間と、後半演出パターン決定処理で決定された後半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。

【0243】

例えば、大当たり決定処理でハズレとなった場合に、後半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14(B)に示すように、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354の変動表示が開始され、図14(C)に示すように、まずは左演出図柄350が、いずれかの態様(図14(C)では「5」を示す態様)で完全に停止されずにわずかに揺れるように仮停止表示され、その後、図14(D)に示すように、右演出図柄354が左演出図柄350とは異なる態様(非リーチ態様)で仮停止表示される。

【0244】

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前に、図14(E)に示すように、中演出図柄352が左演出図柄350および右演出図柄354とは異なる態様(バラケハズレ態様)で仮停止表示され、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はほぼ同じタイミングで、図14(F)に示すように、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354のそれぞれが異なる態様(バラケハズレ態様)で完全に停止されるように確定停止表示される。

【0245】

また例えば、大当たり決定処理で大当たりに当選した場合、または大当たり決定処理でハズレとなった場合であって、後半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15(A)に示すように、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354の変動表示が開始され、図15(B)に示すように、まずは左演出図柄350が仮停止表示され、その後、図15(C)に示すように、中演出図柄352が変動表示されたまま、右演出図柄354が左演出図柄350と同一の態様(リーチ態様)で仮停止表示される。すると、図15(D)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の再生表示が開始され、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。

【0246】

詳細には、図15(D)の例では、液晶ディスプレイ32の表示領域の中央において、主人公キャラクターAが敵キャラクターBと戦う演出動画が再生表示されており、この演出動画が再生表示されている場合には、液晶ディスプレイ32の表示領域の中央において

10

20

30

40

50

表示される左演出図柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4 の代わりに、液晶ディスプレイ 3 2 の表示領域の右上において、左演出図柄 3 5 0 に対応する縮小左演出図柄 3 6 0、中演出図柄 3 5 2 に対応する縮小中演出図柄 3 6 2 および右演出図柄 3 5 4 に対応する縮小右演出図柄 3 6 4 が表示される。すなわち図 1 5 (D) に示すように、縮小左演出図柄 3 6 0 と縮小右演出図柄 3 6 4 が同一の態様 (リーチ態様) で仮停止表示されつつ縮小中演出図柄 3 6 2 が変動表示される。

【 0 2 4 7 】

そして大当たりに当選していた場合には、図 1 5 (E) に示すように、液晶ディスプレイ 3 2 の表示領域の中央において、主人公キャラクター A が敵キャラクター B に勝利する演出動画が再生表示されるとともに、液晶ディスプレイ 3 2 の表示領域の右上において、縮小中演出図柄 3 6 2 が縮小左演出図柄 3 6 0 および縮小右演出図柄 3 6 4 と同一の態様 (大当たり態様) で仮停止表示されることにより、大当たりに当選したことが遊技者に仮に報知される。

10

【 0 2 4 8 】

すると、主人公キャラクター A が敵キャラクター B に勝利する演出動画が終了し、図 1 5 (F) に示すように、液晶ディスプレイ 3 2 の表示領域の中央において、仮停止表示された左演出図柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4 が表示された後、図 1 5 (G) に示すように、液晶ディスプレイ 3 2 の表示領域の中央において、左演出図柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4 が確定停止表示されるとともに、スピーカー 1 4 から、大当たりに当選したことを遊技者に報知する効果音が出力されることにより、大当たりに当選したことが遊技者に確定的に報知される。

20

【 0 2 4 9 】

一方、大当たりに当選していなかった場合には、図 1 5 (H) に示すように、液晶ディスプレイ 3 2 の表示領域の中央において、主人公キャラクター A が敵キャラクター B に敗北する演出動画が再生されるとともに、液晶ディスプレイ 3 2 の表示領域の右上において、縮小中演出図柄 3 6 2 が縮小左演出図柄 3 6 0 および縮小右演出図柄 3 6 4 と異なる態様 (リーチハズレ態様) で仮停止表示されることにより、ハズレとなったことが遊技者に仮に報知される。

【 0 2 5 0 】

すると、主人公キャラクター A が敵キャラクター B に敗北する動画が終了し、図 1 5 (I) に示すように、液晶ディスプレイ 3 2 の表示領域の中央において、仮停止表示された左演出図柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4 が表示された後、図 1 5 (J) に示すように、液晶ディスプレイ 3 2 の表示領域の中央において、左演出図柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4 が確定停止表示されることにより、ハズレとなったことが遊技者に確定的に報知される。

30

【 0 2 5 1 】

ここで特別抽選演出処理では、大当たりに当選した場合とハズレとなった場合の双方で、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。

【 0 2 5 2 】

40

こうして本実施形態では、状態表示装置 7 0 における第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄の変動種別に応じた演出パターンで、液晶ディスプレイ 3 2 に左演出図柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4 を変動表示させることにより、大当たりに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、特別抽選の結果に応じた態様で左演出図柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4 を仮停止表示させてから確定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。

【 0 2 5 3 】

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 における第 1 特別保留数あるいは第 2 特別保留数に応じたコマンドに基づいて、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 特別乱数値の状

50

況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、図 1 6 (A) に示すように、液晶ディスプレイ 3 2 の表示領域の下部に、特別乱数記憶手段 2 9 1 4 の第 1 特別保留記憶領域 1 ~ 第 1 特別保留記憶領域 4、あるいは第 2 特別保留記憶領域 1 ~ 第 2 特別保留記憶領域 4 に対応させて、第 1 保留表示領域 4 1 1 ~ 第 4 保留表示領域 4 1 4 の 4 つの保留表示領域 (表示領域) が設けられており、各保留表示領域には、図 1 6 (A) に示すように、第 1 特別保留記憶領域 1 ~ 第 1 特別保留記憶領域 4 のいずれに第 1 特別乱数値が格納されているかを示す第 1 保留画像 4 2 0、あるいは図 1 6 (B) に示すように、第 2 特別保留記憶領域 1 ~ 第 2 特別保留記憶領域 4 のいずれに第 2 特別乱数値が格納されているかを示す第 2 保留画像 4 2 2 が表示可能となっている。

【 0 2 5 4 】

詳細には演出制御手段 3 0 0 は、第 2 特別保留記憶領域 1 ~ 第 2 特別保留記憶領域 4 のいずれにも第 2 特別乱数値が格納されていない場合であって、第 1 特別保留記憶領域 1 に第 1 特別乱数値が格納されている場合には、第 1 保留表示領域 4 1 1 に第 1 保留画像 4 2 0 を表示させ、第 1 特別保留記憶領域 1 と第 1 特別保留記憶領域 2 のそれぞれに第 1 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 および第 2 保留表示領域 4 1 2 のそれぞれに第 1 保留画像 4 2 0 を表示させ、というように、第 2 特別保留記憶領域 1 ~ 第 2 特別保留記憶領域 4 のいずれにも第 2 特別乱数値が格納されていない場合には、第 1 特別保留記憶領域 1 ~ 第 1 特別保留記憶領域 4 において保留されている第 1 特別乱数値の数に応じて、第 1 保留表示領域 4 1 1 ~ 第 4 保留表示領域 4 1 4 のそれぞれに第 1 保留画像 4 2 0 を表示させる。図 1 6 (A) の例では、第 2 特別保留記憶領域 1 ~ 第 2 特別保留記憶領域 4 のいずれにも第 2 特別乱数値が格納されておらず、第 1 特別保留記憶領域 1 ~ 第 1 特別保留記憶領域 3 のそれぞれに第 1 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 3 保留表示領域 4 1 3 のそれぞれにおいて第 1 保留画像 4 2 0 が表示されている。

【 0 2 5 5 】

また演出制御手段 3 0 0 は、第 1 特別保留記憶領域 1 ~ 第 1 特別保留記憶領域 4 のいずれに第 1 特別乱数値が格納されているか否かに関わらず、第 2 特別保留記憶領域 1 に第 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 に第 2 保留画像 4 2 2 を表示させ、第 2 特別保留記憶領域 1 と第 2 特別保留記憶領域 2 のそれぞれに第 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 および第 2 保留表示領域 4 1 2 のそれぞれに第 2 保留画像 4 2 2 を表示させ、というように、第 2 特別保留記憶領域 1 ~ 第 2 特別保留記憶領域 4 のいずれかに第 2 特別乱数値が格納されている場合には、第 2 特別保留記憶領域 1 ~ 第 2 特別保留記憶領域 4 において保留されている第 2 特別乱数値の数に応じて、第 1 保留表示領域 4 1 1 ~ 第 4 保留表示領域 4 1 4 のそれぞれに第 2 保留画像 4 2 2 を表示させる。図 1 6 (B) の例では、第 2 特別保留記憶領域 1 ~ 第 2 特別保留記憶領域 2 のそれぞれに第 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 2 保留表示領域 4 1 2 のそれぞれにおいて第 2 保留画像 4 2 2 が表示されている。

【 0 2 5 6 】

また本実施形態では、液晶ディスプレイ 3 2 の表示領域の下部のうち第 1 保留表示領域 4 1 1 の左方の領域に、特別乱数記憶手段 2 9 1 4 の第 1 当該特別保留記憶領域あるいは第 2 当該特別保留記憶領域に対応させて、1 つの当該保留表示領域 4 3 0 が設けられており、当該保留表示領域 4 3 0 には、第 1 特別保留記憶領域 1 から第 1 特別乱数値が読み出されて第 1 当該特別保留記憶領域に格納された場合には第 1 保留画像 4 2 0 が表示され、第 2 特別保留記憶領域 1 から第 2 特別乱数値が読み出されて第 2 当該特別保留記憶領域に格納された場合には第 2 保留画像 4 2 2 が表示されるようになっている。

【 0 2 5 7 】

例えば、図 1 6 (A) に示す状態で、第 1 特別保留記憶領域 1 から第 1 特別乱数値を読み出して特別抽選が行われて第 1 当該特別保留記憶領域に第 1 特別乱数値が格納されると、演出制御手段 3 0 0 は、図 1 6 (C) に示すように、第 1 保留表示領域 4 1 1 に表示されている第 1 保留画像 4 2 0 を当該保留表示領域 4 3 0 に移動させるとともに、左演出図

10

20

30

40

50

柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4 の変動表示を開始させ、第 2 保留表示領域 4 1 2 以降の保留表示領域において表示されている第 1 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、当該保留表示領域 4 3 0 に表示される第 1 保留画像 4 2 0 が、今回の特別抽選の対象となる第 1 特別乱数値に対応し、第 1 保留表示領域 4 1 1 以降に表示される第 1 保留画像 4 2 0 が、次回以降の特別抽選の対象となる第 1 特別乱数値に対応していることを示すことができる。

【 0 2 5 8 】

そして図 1 6 (D) に示すように、左演出図柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4 を確定停止表示させて今回の特別抽選の結果を表示すると、第 1 当該特別保留記憶領域に格納されている第 1 特別乱数値が消去されることにともなって、当該保留表示領域 4 3 0 に表示されている第 1 保留画像 4 2 0 を消去する。そして、更に第 1 特別保留記憶領域 1 から第 1 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、図示しないが、第 1 保留表示領域 4 1 1 に表示されている第 1 保留画像 4 2 0 を当該保留表示領域 4 3 0 に移動させるとともに、左演出図柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4 の変動表示を開始させ、第 2 保留表示領域 4 1 2 以降の保留表示領域において表示されている第 1 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。

【 0 2 5 9 】

また図示しないが、第 2 特別保留記憶領域 1 ~ 第 2 特別保留記憶領域 4 において複数個の第 2 特別乱数値が保留されている状態で、第 2 特別保留記憶領域 1 から第 2 特別乱数値を読み出して特別抽選が行われて第 2 当該特別保留記憶領域に第 2 特別乱数値が格納されると、演出制御手段 3 0 0 は、第 1 保留表示領域 4 1 1 に表示されている第 2 保留画像 4 2 2 を当該保留表示領域 4 3 0 に移動させるとともに、左演出図柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4 の変動表示を開始させ、第 2 保留表示領域 4 1 2 以降の保留表示領域において表示されている第 2 保留画像 4 2 2 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、当該保留表示領域 4 3 0 に表示される第 2 保留画像 4 2 2 が、今回の特別抽選の対象となる第 2 特別乱数値に対応し、第 1 保留表示領域 4 1 1 以降に表示される第 2 保留画像 4 2 2 が、次回以降の特別抽選の対象となる第 2 特別乱数値に対応していることを示すことができる。

【 0 2 6 0 】

また演出制御手段 3 0 0 は、第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値に対応する事前判定結果に応じて、第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値が取得されてからその第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値について第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄の変動表示が終了するまでの間において、あるいは第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値が取得されてからその第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値の直前に取得された第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値について第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄の変動表示が終了するまでの間において、先読み演出を演出装置 1 7 6 に実行させる。本実施形態では、先読み演出としては、例えば、先読み演出の実行が決定された第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値に対応する第 1 保留画像 4 2 0 あるいは第 2 保留画像 4 2 2 の色や形状を変化させたり、第 1 保留画像 4 2 0 あるいは第 2 保留画像 4 2 2 の周囲にエフェクト画像を表示させたり、キャラクター画像などのオブジェクト画像を表示させたり、通常の背景画像とは異なる特殊な背景画像を表示させたりする。なお本実施形態では、遊技状態が通常状態またはペナルティ状態である場合には、第 2 特別乱数値については先読み演出を行わず、遊技状態が確変状態、特殊状態または時短状態である場合には、第 1 特別乱数値について先読み演出を行わないようにしている。

【 0 2 6 1 】

ここで演出制御手段 3 0 0 は、第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値に対応する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当選したものである場合か、ハズレとなったものである場合には、特別抽選演出がリーチ演出パターンで行われる場合に

10

20

30

40

50

限って、その第 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ようにしている。

【 0 2 6 2 】

詳細には本実施形態では、図 7 で示した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 F のそれぞれでは、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は、グループ 4 およびグループ 5 を除くグループ 0 ~ グループ 7 のいずれかが対応づけられ、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は、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は、グループ 5 が対応づけられているため、変動グループ決定乱数値が 0 ~ 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
10
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ることがないようになっている。

【 0 2 6 3 】

そこで本実施形態では、特別抽選手段 230 が、事前判定処理として行った大当たり決定処理でハズレとなった場合であって、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 ~ 89 のいずれかである場合には、リーチ変動パターンが決定されることが不定であることを示す不定値情報を事前判定結果として設定し、90 ~ 99 のいずれかである場合には、リーチ変動パターンが必ず決定されることを示す固定
20
値情報を事前判定結果として設定する。

【 0 2 6 4 】

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、大当たりが当選したものである場合には、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の実行可否を決定する先読演出抽選を行うが、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、先読演出抽選を行うようにしている。

【 0 2 6 5 】

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、保留数が変化していても、先読み演出の実行が決定された第 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と、大当たりに当選するか、ハズレである場合であっても、特別抽選演出がリーチ演出パターンで実行されるようにすることができる。
30

【 0 2 6 6 】

そして演出制御手段 300 は、第 1 特別乱数値について先読演出抽選で先読み演出の実行を決定した場合には、第 1 当該特別保留記憶領域および第 1 特別保留記憶領域 1 ~ 第 1 特別保留記憶領域 4 において保留されている第 1 特別乱数値であって、先読み演出の実行が決定された第 1 特別乱数値よりも先に取得された第 1 特別乱数値の中に、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に当選したものである第 1 特別乱数値、または事前判定結果に含まれる大当たり決定処理の結果がハズレとなったものであるが事前判定結果に固定値情報が含まれている第 1 特別乱数値が存在しない場合に、先読み演出の開始条件が満たされているとして先読み演出を開始する。
40

【 0 2 6 7 】

また、第 2 特別乱数値について先読演出抽選で先読み演出の実行を決定した場合には、第 2 当該特別保留記憶領域および第 2 特別保留記憶領域 1 ~ 第 2 特別保留記憶領域 4 において保留されている第 2 特別乱数値であって、先読み演出の実行が決定された第 2 特別乱数値よりも先に取得された第 2 特別乱数値の中に、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に当選したものである第 2 特別乱数値、または事前判定結果に含まれる大当たり決定処理の結果がハズレとなったものであるが事前判定結果に固定値情報が
50

含まれている第2特別乱数値が存在しない場合に、先読み演出の開始条件が満たされているとして先読み演出を開始する。

【0268】

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先読み演出の実行を決定した時点において、既に保留されている第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値について大当たりの当選が確定している場合、特別抽選演出がリーチ演出パターンで実行されている場合、および特別抽選演出がリーチ演出パターンで実行されることが確定している場合には、確定している大当たりにより実行される特別遊技状態が終了してから、あるいは実行されているまたは実行されることが確定しているリーチ演出パターンによる特別抽選演出が終了してから、先読み演出が開始されるようにすることができる。

10

【0269】

3. 本実施形態の制御手法

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。上述したように本実施形態の確変状態および時短状態では、特殊状態よりも普通役物55が開状態に制御される頻度が高く、普通役物55が開状態に制御される期間も長いため、右打ちしてもほとんどの遊技球が第2始動入賞口53に進入することにより、小当たり遊技において遊技球が第2大入賞口56に進入しにくくなっているため、小当たりが頻繁に当選しても小当たり遊技によっては遊技球を獲得しにくくなっている。

【0270】

一方、特殊状態では、確変状態および時短状態よりも普通役物55が開状態に制御される頻度が低く、普通役物55が開状態に制御される期間も短いため、遊技球が第2始動入賞口53に進入せずに右通路52を通過しやすくなっていることにより、小当たり遊技において第2大入賞口56に遊技球が進入しやすくなっているため、大当たりが当選せずに小当たりが当選すればするほど小当たり遊技によって多くの遊技球を獲得することができるようになっている。

20

【0271】

ここで本実施形態では、小当たり図柄Aが当選した(第2の結果が得られた)ことに基づく小当たり遊技(第2小当たり遊技)では、第2特別役物58が0.8秒間開状態となる動作が1回しか行われないため、特殊状態であっても、第2大入賞口56に0~1個の遊技球しか進入しないことが多く、遊技球が払い出されないか15個の遊技球が払い出されることが多いが、小当たり図柄Bが当選した(第1の結果が得られた)ことに基づく小当たり遊技(第1小当たり遊技)では、第2特別役物58が0.8秒間開状態となる動作が14回繰り返し行われるため、特殊状態であれば、第2大入賞口56に8~10個の遊技球が進入することが多く、120~150個の遊技球が払い出されることが多いようになっている。

30

【0272】

すなわち本実施形態では、確変状態および時短状態では、小当たり遊技によって遊技者の手持ちの遊技球は増加しないが、特殊状態では、小当たり図柄Aが当選したことに基づく小当たり遊技によって、特殊状態における1分間あたりの遊技球の払い出し数を保つことにより遊技者の手持ちの遊技球が大きく減少しないようにしつつ、小当たり図柄Bが当選したことに基づく小当たり遊技によって、遊技者の手持ちの遊技球が増加するようになっている。

40

【0273】

そこで本実施形態では、確変状態または時短状態では、小当たり図柄Aが当選した場合と小当たり図柄Bが当選した場合には、ハズレとなった場合と同様の印象を遊技者に与える処理を行い、特殊状態では、小当たり図柄Aが当選した場合には、ハズレとなった場合と同様の印象を遊技者に与える処理を行う一方で、小当たり図柄Bが当選した場合には、大当たりが当選した場合と同様の印象を遊技者に与える処理を行うようにしている。

【0274】

具体的には本実施形態では、ハズレとなった場合には、遊技状態に関わらず、例えば図

50

17(A)に示すように、液晶ディスプレイ32において、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354がバラケハズレ態様(第2態様、複数の演出図柄の少なくとも1つが異なる内容を示す態様)で確定停止表示されたり、図示しないがリーチハズレ態様(第2態様、複数の演出図柄の少なくとも1つが異なる内容を示す態様)で確定停止表示されたりするが、小当たり図柄Aが当選した場合にも、遊技状態に関わらず、例えば図17(B)に示すように、液晶ディスプレイ32において、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354がバラケハズレ態様で確定停止表示されたり、図示しないがリーチハズレ態様で確定停止表示されたりする。

【0275】

そして本実施形態では、ハズレとなった場合には、遊技状態に関わらず、図17(A)に示すように、特定ランプ39が緑色に点灯されるが、小当たり図柄Aが当選した場合には、遊技状態に関わらず、図17(B)に示すように、特定ランプ39が赤色に点灯される(特定演出)。

10

【0276】

また本実施形態では、小当たり図柄Bが当選した場合であって、遊技状態が確変状態または時短状態である場合には、例えば図17(C)に示すように、液晶ディスプレイ32において、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354がバラケハズレ態様で確定停止表示されるが、遊技状態が特殊状態である場合には、例えば図17(D)に示すように、液晶ディスプレイ32において、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354のそれぞれが「1」を示す大当たり態様(第1態様、複数の演出図柄が同一の内容を示す態様)で確定停止表示される。そして、大当たりが当選した場合には、遊技状態に関わらず、例えば図17(E)に示すように、液晶ディスプレイ32において、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354のそれぞれが「7」を示す大当たり態様で確定停止表示される。

20

【0277】

そして本実施形態では、小当たり図柄Bが当選した場合および大当たりが当選した場合には、遊技状態に関わらず、図17(C)~図17(E)に示すように、特定ランプ39が赤色に点灯される。

【0278】

図18は、通常状態において大当たり(初当たり)したことに基づく特別遊技、すなわち初当たりによる特別遊技が終了する際に液晶ディスプレイ32において表示される演出画像の一例を示す図である。まず本実施形態では、初当たりによる特別遊技における全てのラウンドの特別遊技の実行が完了すると、図18(A)に示すように、液晶ディスプレイ32において、「初当たりボーナス終了」というように、初当たりによる特別遊技が終了することを示す画像が表示されるとともに、「2250ptGET!」というように、当該初当たりによる特別遊技において払い出された遊技球の合計を報知する獲得数報知演出が実行される。

30

【0279】

そして、初当たりによる特別遊技が、16ラウンド確変図柄E以外のいずれかが当選したことに基づく特別遊技であった場合には、図18(B)に示すように、「チャンスタイム突入!」というように、確変状態または時短状態に移行されることを報知するチャンスタイム移行報知演出が実行され、図18(C)に示すように、「カード忘れ注意」という文字が示されていることによりプレイペイドカードの取り忘れに対する注意を喚起する第1注意喚起表示500と、「のめり込み注意」という文字が示されていることにより遊技者が過度に遊技を行うことに対する注意を喚起する第2注意喚起表示502が表示される。そして本実施形態では、第1注意喚起表示500および第2注意喚起表示502が表示されるとともに、例えば「良」という文字が示されていることにより、設定値を示唆する第1設定示唆表示504が表示されることがある。

40

【0280】

そして、遊技状態が特別遊技状態から確変状態または時短状態に移行されると、図18

50

(D)に示すように、確変状態および時短状態に共通して対応するチャンスタイム背景画像が表示されつつ、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354の変動表示が開始される。

【0281】

なお、初当たりによる特別遊技が、16ラウンド確変図柄Eが当選したことに基づく特別遊技であった場合には、初当たりによる特別遊技が終了することを示す画像が表示されるとともに獲得数報知演出が実行された後に、図示しないが、「ラッシュタイム突入！」というように、特殊状態に移行されることを報知するラッシュタイム移行報知演出が実行され、第1注意喚起表示500および第2注意喚起表示502が表示されるが、この場合にも第1注意喚起表示500および第2注意喚起表示502が表示されるとともに、第1設定示唆表示504が表示される場合がある。

10

【0282】

そして、初当たりによる特別遊技が、16ラウンド確変図柄A～16ラウンド確変図柄Dのいずれかが当選したことに基づく特別遊技であったことにより、遊技状態が確変状態に移行されていた場合には、確変状態において大当たりに当選せずに特別抽選が行われた回数が規定回数に達すると、図18(E)に示すように、「ラッシュタイム突入！」というように、ラッシュタイム移行報知演出が実行されるが、この場合には、第1注意喚起表示500、第2注意喚起表示502および第1設定示唆表示504は表示されない。そして遊技状態が特殊状態に移行されると、図18(F)に示すように、特殊状態に対応するラッシュタイム背景画像が表示されつつ、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354の変動表示が開始される。

20

【0283】

ここで本実施形態では、通常状態において大当たりに当選(初当たり)した後の1回目の特殊状態が開始されてから遊技状態が通常状態に復帰するまでの特定区間において、大当たりが当選した回数を連続当選回数としてカウントしており、特定区間では、図18(F)に示すように、連続当選回数を示す連続当選回数表示506が表示されるようにしている。詳細には本実施形態では、特定区間であれば遊技状態が特殊状態、確変状態および時短状態のいずれであっても、大当たりが当選するごとに、図4に示すサブメモリ310の連続当選回数カウンタ3114の記憶値に1を加算する。そして、連続当選回数カウンタ3114の記憶値が更新されると、液晶ディスプレイ32において連続当選回数表示506も更新される。そして、遊技状態が通常状態に復帰すると、連続当選回数カウンタ3114の記憶値を初期値である0にリセットする。

30

【0284】

そして本実施形態では、かかる連続当選回数の更新に関しては、特定区間において小当たり図柄Bが当選した場合であって、遊技状態が確変状態または時短状態である場合には、連続当選回数の更新が行われることはない一方で、特定区間において小当たり図柄Bが当選した場合であって、遊技状態が特殊状態である場合には、連続当選回数の更新が行われるようになっている。すなわち本実施形態では、特定区間の中でも特殊状態において小当たり図柄Bが当選した場合には、特定区間において大当たりが当選した場合と同様に、連続当選回数の更新が行われるようになっている。なお、図18(F)の例では、特定区間が開始されて間もないため、連続当選回数表示506が示す連続当選回数は「0回」となっている。

40

【0285】

また本実施形態では、特定区間では連続当選回数に応じて遊技者の称号を更新しており、図18(F)に示すように、遊技者の称号を示す称号表示508が表示されるようにしている。詳細には本実施形態では、特定区間において連続当選回数カウンタ3114の記憶値が5の倍数になると、図示しないがサブメモリ310の称号記憶手段の記憶値に1を加算する。そして、称号記憶手段の記憶値が更新されると、液晶ディスプレイ32において称号表示508も更新される。本実施形態では、称号記憶手段の記憶値が0から20までの間で更新され、0から20のそれぞれは「称号0」から「称号20」までのそれ

50

それぞれに対応しており、称号記憶手段の記憶値が20に達すると、連続当選回数カウンタ3114の記憶値が5の倍数になっても称号記憶手段の記憶値は20のまま変化しないようになっている。そして、遊技状態が通常状態に復帰すると、称号記憶手段の記憶値を初期値である0にリセットする。なお、図18(F)の例では、特定区間が開始されて間もないため、称号表示508が示す称号は「称号0」となっている。

【0286】

そして、特殊状態において小当たり図柄Bが当選すると、図18(G)に示すように、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354のそれぞれが「1」を示す大当たり態様で確定停止表示され、図18(H)に示すように、「レギュラーボーナス!」というように、第1の態様で遊技者に有利な遊技が実行されることを報知する第1ボーナス報知演出が実行されるとともに、連続当選回数カウンタ3114の記憶値が更新されることにより、連続当選回数表示506も更新される。図18(H)の例では、特定区間において初めて連続当選回数カウンタ3114の記憶値が更新されたため、連続当選回数表示506が示す連続当選回数は「1回」となっている。

10

【0287】

そして、小当たり図柄Bの当選に基づく小当たり遊技が開始されると、図19(A)に示すように、1ラウンドの小当たり遊技が実行されていることに対応する第1ボーナス中演出が実行され、1ラウンドの小当たり遊技の実行が完了すると、図19(B)に示すように、「レギュラーボーナス終了」というように、小当たり図柄Bの当選に基づく小当たり遊技が終了したことを示す画像が表示されるとともに、「120ptGET!」というように、当該小当たり遊技において払い出された遊技球の合計を報知する獲得数報知演出が実行される。すると図19(C)に示すように、再びラッシュタイム背景画像が表示されつつ、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354の変動表示が開始される。

20

【0288】

そして、特殊状態において遊技が進行し、特殊状態において例えば5回目の小当たり図柄Bが当選することにより、連続当選回数カウンタ3114の記憶値が5に更新されると、図19(D)に示すように、第1ボーナス報知演出が実行されるとともに、連続当選回数表示506が示す連続当選回数が「5回」に更新される。

【0289】

30

そして本実施形態では、連続当選回数カウンタ3114の記憶値が5に更新されると、称号記憶手段の記憶値が1に更新される。すると図19(E)に示すように、「称号1に昇格!」というように、遊技者の称号が更新されたことを報知する演出が実行されるとともに、称号表示508が「称号1」に更新される。

【0290】

そして、小当たり図柄Bの当選に基づく小当たり遊技が開始されると、図19(F)に示すように、第1ボーナス中演出が実行され、1ラウンドの小当たり遊技の実行が完了すると、図19(G)に示すように、獲得数報知演出が実行される。すると図19(H)に示すように、再びラッシュタイム背景画像が表示されつつ、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354の変動表示が開始される。

40

【0291】

ここで本実施形態では、連続当選回数カウンタ3114の記憶値が5の倍数である場合には、図19(H)に示すように、再びラッシュタイム背景画像が表示される際に、「優」という文字が示されていることにより設定値を示唆する第2設定示唆表示510が、称号表示508に刺さるように表示されることがある。

【0292】

そして、特殊状態において遊技が更に進行し、特殊状態において例えば7回の小当たり図柄Bが当選することにより、連続当選回数カウンタ3114の記憶値が7に更新された状態では、図20(A)に示すように、連続当選回数表示506が示す連続当選回数が「7回」となるが、この状態で大当たりが当選すると、左演出図柄350、中演出図柄35

50

2 および右演出図柄 3 5 4 のそれぞれが「7」を示す大当たり態様で確定停止表示される。すると図 20 (B) に示すように、「ビッグボーナス！」というように、第 2 の態様で遊技者に有利な遊技が実行されることを報知する第 2 ボーナス報知演出が実行されるとともに、連続当選回数カウンタ 3 1 1 4 の記憶値が「8」に更新されることにより、連続当選回数表示 5 0 6 が示す連続当選回数が「8 回」に更新される。

【0293】

そして、特別遊技状態に移行されて特別遊技が開始されると、図 20 (C) に示すように、各ラウンドの特別遊技が実行されていることに対応する第 2 ボーナス中演出が実行され、全てのラウンドの特別遊技の実行が完了すると、図 20 (D) に示すように、「ビッグボーナス終了」というように、特別遊技が終了したことを示す画像が表示されるとともに、

10

「2355ptGET!」というように、当該特別遊技において払い出された遊技球の合計を報知する獲得数報知演出が実行される。

【0294】

そして、かかる特殊状態において大当たりに当選（連続当たり）したことに基づく特別遊技、すなわち連続当たりによる特別遊技が、16 ラウンド確変図柄 E、16 ラウンド確変図柄 I ~ 16 ラウンド確変図柄 K のいずれかが当選したことに基づく特別遊技であった場合には、図 20 (E) に示すように、「ラッシュタイム継続！」というように、特殊状態が継続されることを報知するラッシュタイム継続報知演出が実行される。そして本実施形態では、この場合には図 18 (C) で示した初当たりによる特別遊技が終了する場合は異なり、図 20 (F) に示すように、第 1 注意喚起表示 500 と第 2 注意喚起表示 502 が表示されないが、例えば「極」という文字が表示されていることにより設定値を示唆する第 1 設定示唆表示 504 が表示されることがある。

20

【0295】

そして、遊技状態が特別遊技状態から特殊状態に移行されると、図 20 (G) に示すように、再びラッシュタイム背景画像が表示されつつ、左演出図柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4 の変動表示が開始される。

【0296】

なお、連続当たりによる特別遊技が、16 ラウンド確変図柄 E、16 ラウンド確変図柄 I ~ 16 ラウンド確変図柄 K 以外が当選したことに基づく特別遊技であった場合には、連続当たりによる特別遊技が終了することを示す画像が表示されるとともに獲得数報知演出が実行された後に、図示しないが、「チャンスタイム突入！」というように、確変状態または時短状態が開始されることを報知するチャンスタイム移行報知演出が実行され、第 1 注意喚起表示 500、第 2 注意喚起表示 502 が表示されずに、第 1 設定示唆表示 504 が表示される場合がある。

30

【0297】

このように本実施形態では、初当たりによる特別遊技が終了する際には、図 18 (C) で示したように、第 1 注意喚起表示 500 および第 2 注意喚起表示 502 が表示されるとともに、第 1 設定示唆表示 504 が表示されることがあるが、連続当たりによる特別遊技が終了する際には、図 20 (F) で示したように、第 1 注意喚起表示 500 および第 2 注意喚起表示 502 が表示されずに、第 1 設定示唆表示 504 が表示されることがあるようになっている。また本実施形態では、小当たり図柄 B の当選に基づく小当たり遊技または特別遊技が終了する際には、連続当選回数カウンタ 3 1 1 4 の記憶値に応じて、図 19 (H) に示すように、第 2 設定示唆表示 510 が表示されることがあるようになっている。

40

【0298】

以下では、第 1 設定示唆表示 504 および第 2 設定示唆表示 510 の詳細について説明する。図 21 は、複数種類の第 1 設定示唆表示 504 の表示パターンを示す図である。図 21 に示すように、第 1 設定示唆表示 504 の表示パターンのパターン 0 は、第 1 設定示唆表示 504 が表示されないパターンであり、設定値記憶手段 2905 に記憶されている設定値がいずれであっても選択されることがあるようになっている。またパターン 1 は、「奇？」という文字が表示されることにより奇数の設定値が設定されていることを示唆する

50

第1設定示唆表示504が表示されるパターンであり、設定値記憶手段2905に記憶されている設定値が奇数である場合に選択されることがあるようになっている。またパターン2は、「偶？」という文字が表示されることにより偶数の設定値が設定されていることを示唆する第1設定示唆表示504が表示されるパターンであり、設定値記憶手段2905に記憶されている設定値が偶数である場合に選択されることがあるようになっている。

【0299】

またパターン3は、「良」という文字が表示されることにより4以上の設定値が設定されていることを示唆する第1設定示唆表示504が表示されるパターンであり、設定値記憶手段2905に記憶されている設定値が4以上である場合に選択されることがあるようになっている。またパターン4は、「優」という文字が表示されることにより5以上の設定値が設定されていることを示唆する第1設定示唆表示504が表示されるパターンであり、設定値記憶手段2905に記憶されている設定値が5以上である場合に選択されることがあるようになっている。またパターン5は、「極」という文字が表示されることにより設定値が6に設定されていることを示唆する第1設定示唆表示504が表示されるパターンであり、設定値記憶手段2905に記憶されている設定値が6である場合に選択されることがあるようになっている。

10

【0300】

そして本実施形態では、16ラウンド確変図柄A～16ラウンド確変図柄K、16ラウンド通常図柄A～16ラウンド通常図柄Bのいずれかが当選した場合に、当該16ラウンド確変図柄あるいは16ラウンド通常図柄の当選に基づく特別遊技の終了後に、第1設定示唆表示504を表示させるか否かを決定する第1設定示唆抽選が行われる。なお本実施形態では、2ラウンド確変図柄または2ラウンド通常図柄が当選した場合には、第1設定示唆抽選が行われない。

20

【0301】

詳細には本実施形態では、サブメモリ310の演出抽選テーブル記憶手段3112に、図示しないが、第1設定示唆抽選テーブルA～第1設定示唆抽選テーブルFの6種類の第1設定示唆抽選テーブルが記憶されており、設定値記憶手段2905に記憶されている設定値に応じて、第1設定示唆抽選テーブルA～第1設定示唆抽選テーブルFのいずれかを参照して第1設定示唆抽選が行われる。

【0302】

具体的には、設定値が1である場合に参照される第1設定示唆抽選テーブルAでは、複数の乱数値のそれぞれに対してパターン0またはパターン1が対応づけられ、設定値が2である場合に参照される第1設定示唆抽選テーブルBでは、複数の乱数値のそれぞれに対してパターン0またはパターン2が対応づけられ、設定値が3である場合に参照される第1設定示唆抽選テーブルCでは、複数の乱数値のそれぞれに対してパターン0またはパターン1が対応づけられ、設定値が4である場合に参照される第1設定示唆抽選テーブルDでは、複数の乱数値のそれぞれに対してパターン0、パターン2またはパターン3が対応づけられ、設定値が5である場合に参照される第1設定示唆抽選テーブルEでは、複数の乱数値のそれぞれに対してパターン0、パターン1、パターン3またはパターン4が対応づけられ、設定値が6である場合に参照される第1設定示唆抽選テーブルFでは、複数の乱数値のそれぞれに対してパターン0、パターン2～パターン5のいずれかが対応づけられている。

30

40

【0303】

図22は、複数種類の第2設定示唆表示510の表示パターンを示す図である。図22に示すように、第2設定示唆表示510の表示パターンのパターン0は、第2設定示唆表示510が表示されないパターンであり、設定値記憶手段2905に記憶されている設定値がいずれであっても選択されることがあるようになっている。またパターン1は、「可能性あり！」という文字が表示される第2設定示唆表示510が表示されるパターンであり、またパターン2は、「期待できる？」という文字が表示される第2設定示唆表示510が表示されるパターンであり、またパターン3は、「希望あり？」という文字が表示される第

50

2 設定示唆表示 5 1 0 が表示されるパターンであり、パターン 1 ~ パターン 3 のそれぞれは、連続当選回数カウンタ 3 1 1 4 の記憶値の下 1 桁が 5 または 0 であって設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶されている設定値が 1 以上である場合に選択されることがあるようになっている。

【0304】

またパターン 4 は、「良」という文字が示されることにより 4 以上の設定値が設定されていることを示唆する第 2 設定示唆表示 5 1 0 が表示されるパターンであり、連続当選回数カウンタ 3 1 1 4 の記憶値の下 1 桁が 4 であって設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶されている設定値が 4 以上である場合に選択されることがあるようになっている。またパターン 5 は、「優」という文字が示されることにより 5 以上の設定値が設定されていることを示唆する第 2 設定示唆表示 5 1 0 が表示されるパターンであり、連続当選回数カウンタ 3 1 1 4 の記憶値の下 1 桁が 5 であって設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶されている設定値が 5 以上である場合に選択されることがあるようになっている。またパターン 6 は、「極」という文字が示されることにより設定値が 6 に設定されていることを示唆する第 2 設定示唆表示 5 1 0 が表示されるパターンであり、連続当選回数カウンタ 3 1 1 4 の記憶値の下 1 桁が 6 であって設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶されている設定値が 6 である場合に選択されることがあるようになっている。

10

【0305】

そして本実施形態では、特殊状態において連続当選回数カウンタ 3 1 1 4 の記憶値の下 1 桁が 0、4、5 または 6 になった場合に、小当たり図柄 B の当選に基づく小当たり遊技または特別遊技の終了後に、第 2 設定示唆表示 5 1 0 を表示させるか否かを決定する第 2 設定示唆抽選が行われる。

20

【0306】

詳細には本実施形態では、サブメモリ 3 1 0 の演出抽選テーブル記憶手段 3 1 1 2 に、図示しないが第 2 設定示唆抽選テーブル A ~ 第 2 設定示唆抽選テーブル D の 4 種類の第 2 設定示唆抽選テーブルが記憶されており、連続当選回数カウンタ 3 1 1 4 の記憶値および設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶されている設定値に応じて、第 2 設定示唆抽選テーブル A ~ 第 2 設定示唆抽選テーブル D のいずれかを参照して第 2 設定示唆抽選が行われる。

【0307】

具体的には、連続当選回数カウンタ 3 1 1 4 の記憶値の下 1 桁が 0 となった場合、または連続当選回数カウンタ 3 1 1 4 の記憶値の下 1 桁が 5 となった場合かつ設定値が 5 未満である場合に参照される第 2 設定示唆抽選テーブル A では、複数の乱数値のそれぞれに対してパターン 0、パターン 1 ~ パターン 3 のいずれかが対応づけられている。

30

【0308】

また、連続当選回数カウンタ 3 1 1 4 の記憶値の下 1 桁が 4 となった場合であって、設定値が 4 以上である場合に参照される第 2 設定示唆抽選テーブル B では、複数の乱数値のそれぞれに対してパターン 0、パターン 1 ~ パターン 4 のいずれかが対応づけられている。

【0309】

また、連続当選回数カウンタ 3 1 1 4 の記憶値の下 1 桁が 5 となった場合かつ設定値が 5 以上である場合に参照される第 2 設定示唆抽選テーブル C では、複数の乱数値のそれぞれに対してパターン 0、パターン 1 ~ パターン 3 およびパターン 5 のいずれかが対応づけられている。

40

【0310】

また、連続当選回数カウンタ 3 1 1 4 の記憶値の下 1 桁が 6 となった場合かつ設定値が 6 である場合に参照される第 2 設定示唆抽選テーブル D では、複数の乱数値のそれぞれに対してパターン 0、パターン 1 ~ パターン 3 およびパターン 6 のいずれかが対応づけられている。

【0311】

このように本実施形態では、第 1 設定示唆表示 5 0 4 は、設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶されている設定値に応じたパターンで表示されるようになっており、第 2 設定示唆表示

50

5 1 0 は、連続当選回数カウンタ 3 1 1 4 の記憶値および設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶されている設定値に応じたパターンで表示されるようになっている。

【 0 3 1 2 】

図 2 3 は、第 1 設定示唆表示 5 0 4 が表示されるタイミングを示す図である。本実施形態では図 2 3 (A) に示すように、初当たりによる特別遊技が終了する場合であって、第 1 設定示唆抽選によっていずれかのパターンで第 1 設定示唆表示 5 0 4 を表示させることが決定された場合には、チャンスタイム移行報知演出の実行が開始されてから 4 . 5 秒後に、第 1 注意喚起表示 5 0 0 および第 2 注意喚起表示 5 0 2 の表示が開始されるとともに、いずれかのパターンで第 1 設定示唆表示 5 0 4 の表示が開始される。

【 0 3 1 3 】

ここで本実施形態では、チャンスタイム移行報知演出の演出画像よりも、第 1 注意喚起表示 5 0 0、第 2 注意喚起表示 5 0 2 および第 1 設定示唆表示 5 0 4 の方が、表示の優先度が高く設定されていることにより、図 1 8 (C) で示したように、チャンスタイム移行報知演出の演出画像の手前側に重なるように、第 1 注意喚起表示 5 0 0、第 2 注意喚起表示 5 0 2 および第 1 設定示唆表示 5 0 4 が表示されるようになっているが、第 1 注意喚起表示 5 0 0、第 2 注意喚起表示 5 0 2 および第 1 設定示唆表示 5 0 4 のそれぞれは、互いに重ならない位置に表示されるようにしているため、表示の優先度が同一に設定されている。

【 0 3 1 4 】

そして図 2 3 (A) に示す場合には、第 1 注意喚起表示 5 0 0、第 2 注意喚起表示 5 0 2 および第 1 設定示唆表示 5 0 4 の表示が開始されてから 2 . 5 秒後に、チャンスタイム移行報知演出が終了して画面切替が開始されるとともに、第 1 注意喚起表示 5 0 0、第 2 注意喚起表示 5 0 2 および第 1 設定示唆表示 5 0 4 が消去される。そして、画面切替が開始されて 1 秒後に、遊技状態が特別遊技状態から確変状態または時短状態に移行されるとともに、チャンスタイム背景画像が表示される。

【 0 3 1 5 】

一方、図 2 3 (B) に示すように、連続当たりによる特別遊技が終了する場合であって、第 1 設定示唆抽選によっていずれかのパターンで第 1 設定示唆表示 5 0 4 を表示させることが決定された場合には、ラッシュタイム移行報知演出の実行が開始されてから 5 秒後に、第 1 注意喚起表示 5 0 0 および第 2 注意喚起表示 5 0 2 の表示は開始されずに、いずれかのパターンで第 1 設定示唆表示 5 0 4 の表示が開始される。

【 0 3 1 6 】

そして図 2 3 (B) に示す場合であっても、第 1 設定示唆表示 5 0 4 の表示が開始されてから 2 . 5 秒後に、第 1 設定示唆表示 5 0 4 が消去されるが、第 1 設定示唆表示 5 0 4 が消去される 0 . 5 秒前にラッシュタイム移行報知演出が終了して画面切替が開始される。そして、画面切替が開始されて 0 . 5 秒後に、遊技状態が特別遊技状態から確変状態または時短状態に移行されるとともに、第 1 設定示唆表示 5 0 4 が消去され、チャンスタイム背景画像が表示される。すなわち本実施形態では、第 1 注意喚起表示 5 0 0 および第 2 注意喚起表示 5 0 2 が表示されずに、いずれかのパターンで第 1 設定示唆表示 5 0 4 が表示される場合には、遊技状態が移行されるタイミングの 2 . 5 秒前に第 1 設定示唆表示 5 0 4 の表示が開始されるようにして、遊技状態の移行とともに、第 1 設定示唆表示 5 0 4 が消去されるようにしている。

【 0 3 1 7 】

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ることで採用することができる。

【 0 3 1 8 】

まず上記実施形態では、第 1 設定示唆表示 5 0 4 は、特別遊技の実行が完了した後であって遊技状態が移行する前に表示される例を挙げて説明したが、特別遊技の実行が完了す

10

20

30

40

50

る前に表示されるようにしてもよいし、特別遊技状態が終了して遊技状態が移行してから表示されるようにしてもよい。すなわち第1設定示唆表示504は、特別遊技の実行に応じて表示されるようにすればよい。

【0319】

また上記実施形態では、第2設定示唆表示510は、特別遊技状態が終了して遊技状態が移行してから表示される例を挙げて説明したが、特別遊技の実行が完了する前に表示されるようにしてもよいし、特別遊技の実行が完了した後であって遊技状態が移行する前に表示されるようにしてもよい。すなわち第2設定示唆表示510は、特別遊技の実行に応じて表示されるようにすればよい。

【0320】

また上記実施形態では、第1注意喚起表示500、第2注意喚起表示502および第1設定示唆表示504のそれぞれは、互いに重ならない位置に表示されるようにしているため、表示の優先度が同一に設定されている例を挙げて説明したが、第1設定示唆表示504よりも第1注意喚起表示500および第2注意喚起表示502の方が、表示の優先度が高く設定されていることにより、第1設定示唆表示504と第1注意喚起表示500または第2注意喚起表示502が重なる位置に表示される場合には、第1設定示唆表示504の手前側に重なるように第1注意喚起表示500あるいは第2注意喚起表示502が表示されるようにしてもよい。

【0321】

また、第1設定示唆表示504と第1注意喚起表示500または第2注意喚起表示502が重ならない位置に表示される場合であっても、第1設定示唆表示504よりも第1注意喚起表示500および第2注意喚起表示502の方が、表示の優先度が高く設定されているようにしておき、設計変更などにより第1設定示唆表示504と第1注意喚起表示500または第2注意喚起表示502の位置関係が変化しても、第1注意喚起表示500あるいは第2注意喚起表示502の視認性が第1設定示唆表示504により阻害されないようにしてもよい。

【0322】

また上記実施形態では、第1注意喚起表示500および第2注意喚起表示502の表示が開始されるとともに、第1設定示唆表示504の表示が開始される例を挙げて説明したが、第1注意喚起表示500および第2注意喚起表示502の表示が開始された後に、第1設定示唆表示504の表示が開始されるようにしてもよいし、第1設定示唆表示504の表示が開始された後に、第1注意喚起表示500および第2注意喚起表示502の表示が開始されるようにしてもよい。

【0323】

また上記実施形態では、第1注意喚起表示500および第2注意喚起表示502の表示が終了されるとともに、第1設定示唆表示504の表示が終了される例を挙げて説明したが、第1注意喚起表示500および第2注意喚起表示502の表示が終了された後に、第1設定示唆表示504の表示が終了されるようにしてもよいし、第1設定示唆表示504の表示が終了された後に、第1注意喚起表示500および第2注意喚起表示502の表示が終了されるようにしてもよい。

【0324】

また上記実施形態では、第1注意喚起表示500および第2注意喚起表示502の表示期間と、第1設定示唆表示504の表示期間が重複する例を挙げて説明したが、第1注意喚起表示500および第2注意喚起表示502の表示期間と、第1設定示唆表示504の表示期間が重複しないようにしてもよい。

【0325】

また、第1設定示唆表示504が表示される場合には、第1設定示唆表示504に対応する演出音が出力され、第1注意喚起表示500あるいは第2注意喚起表示502が表示される場合には、第1注意喚起表示500あるいは第2注意喚起表示502に対応する演出音が出力されるようにし、第1設定示唆表示504と第1注意喚起表示500あるいは

10

20

30

40

50

第2注意喚起表示502が表示される場合には、第1設定示唆表示504に対応する演出音よりも、第1注意喚起表示500あるいは第2注意喚起表示502に対応する演出音の方が、音量が大きくなるように各演出音が出力されるようにしてもよいし、第1設定示唆表示504に対応する演出音よりも、第1注意喚起表示500あるいは第2注意喚起表示502に対応する演出音の方が、出力時間が長くなるように各演出音が出力されるようにしてもよい。このようにすれば、第1設定示唆表示504に対応する報知内容よりも、第1注意喚起表示500あるいは第2注意喚起表示502に対応する報知内容の方を優先して遊技者に認識させるようにすることができる。

【0326】

また、特別遊技状態における特別遊技演出あるいは特別遊技状態の終了後の特別抽選演出において先読み演出が実行される場合があるようにしつつ、初当たりによる特別遊技の終了に応じて第1設定示唆表示504と第1注意喚起表示500あるいは第2注意喚起表示502が表示される場合には、これ以上多くの情報を表示しないことが望ましいため、先読み演出が実行されないようにしてもよい。この場合には、初当たりによる特別遊技の終了に応じて第1設定示唆表示504が表示されない場合には、先読み演出が実行される場合があるが、初当たりによる特別遊技の終了に応じて第1設定示唆表示504が表示される場合には、先読み演出が実行されないようにしてもよいし、初当たりによる特別遊技の終了に応じては、第1設定示唆表示504が表示されるか否かに関わらず、先読み演出が実行されることはないようにしてもよい。

【0327】

また上記実施形態では、初当たりによる特別遊技の終了に応じて第1注意喚起表示500および第2注意喚起表示502が表示され、連続当たりによる特別遊技の終了に応じては第1注意喚起表示500および第2注意喚起表示502が表示されない例を挙げて説明したが、初当たりによる特別遊技の終了に応じては第1注意喚起表示500および第2注意喚起表示502が表示されず、連続当たりによる特別遊技の終了に応じて第1注意喚起表示500および第2注意喚起表示502が表示されるようにしてもよい。また、初当たりによる特別遊技の終了に応じては第1注意喚起表示500および第2注意喚起表示502が表示されず、連続当たりによる特別遊技の終了に応じては第1注意喚起表示500および第2注意喚起表示502が表示されず、時短状態の終了に応じて第1注意喚起表示500および第2注意喚起表示502が表示されるようにしてもよい。この場合には、時短状態における最終回の特別抽選に対応する特別抽選演出において、第1注意喚起表示500および第2注意喚起表示502が表示されるようにしてもよいし、時短状態の終了後の通常状態における初回の特別抽選に対応する特別抽選演出において、第1注意喚起表示500および第2注意喚起表示502が表示されるようにしてもよい。

【0328】

また上記実施形態では、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354、すなわち第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際に、第2設定示唆表示510が表示される場合がある例を挙げて説明したが、第2設定示唆表示510は、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動表示中に表示されるようにしてもよいし、第1特別図柄あるいは第2特別図柄が変動表示されていない客待ち中にも表示が継続されるようにしてもよい。

【0329】

また上記実施形態では、通常状態では左打ちを行い、確変状態、時短状態、特殊状態および特別遊技状態では右打ちを行うように構成した例を挙げて説明したが、通常状態、確変状態および時短状態では左打ちを行い、特殊状態および特別遊技状態では右打ちを行うように構成してもよい。

【0330】

この場合には、例えば、左打ちでのみ遊技球が進入可能な位置に通過ゲート48、第1始動入賞口46、第1大入賞口49および第1特別役物51を設けつつ、普通役物55を第1始動入賞口46に設け、確変状態および時短状態では、小当たり遊技において第1特

10

20

30

40

50

別役物 5 1 が開状態となるものの、普通役物 5 5 が開状態に制御される頻度が高く期間が長くなることにより、液晶ディスプレイ 3 2 の左側の遊技領域 4 を落下する遊技球のほとんどが第 1 始動入賞口 4 6 に進入し、小当たり遊技が実行されても、遊技球が第 1 大入賞口 4 9 に進入することがほとんどないようにする。

【 0 3 3 1 】

そして、右打ちでのみ遊技球が進入可能な位置に第 2 始動入賞口 5 3、第 2 大入賞口 5 6、第 2 特別役物 5 8 および擬似役物 6 0 を設けつつ、普通役物 5 5 を第 2 始動入賞口 5 3 に設けず、特殊状態では小当たり遊技において、特別遊技状態では特別遊技において、第 2 特別役物 5 8 が開状態となることにより、小当たり遊技および特別遊技において多くの遊技球が第 2 大入賞口 5 6 に進入することができるようにする。

10

【 0 3 3 2 】

そしてこの場合には、小当たり図柄 B が当選した場合には、遊技状態に関わらず、左演出図柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4 が、リーチ変動パターン 6 ~ 8 のいずれかで変動表示されてから大当たり態様で確定停止表示され、ボーナス報知演出が実行され、第 2 外部信号が出力され、連続当選回数が更新され、第 2 特別役物 5 8 とともに擬似役物 6 0 が動作し、獲得数報知演出が実行されるようにしてもよい。またこの場合には、大当たりが当選した場合にも、第 2 特別役物 5 8 とともに擬似役物 6 0 が動作するようにしてもよい。

【符号の説明】

【 0 3 3 3 】

20

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 左通路、
 44 ステージ、46 第 1 始動入賞口、48 通過ゲート、49 第 1 大入賞口、
 50 第 1 特別可動部材、51 第 1 特別役物、52 右通路、53 第 2 始動入賞口、
 54 普通可動部材、55 普通役物、56 第 2 大入賞口、57 第 2 特別可動部材、
 58 第 2 特別役物、59 擬似可動部材、60 擬似役物、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 第 1 大入賞口センサ、
 112 第 2 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 第 1 特別役物駆動装置、126 第 2 特別役物駆動装置、
 130 払出装置、140 ホールコンピュータ、142 データカウンタ、
 144 外部装置、
 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、
 205 設定変更手段、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、250 遊技状態移行制御手段、
 260 特別遊技実行手段、262 小当たり遊技実行手段、270 払出制御手段、
 280 通信制御手段、290 メインメモリ、2905 設定値記憶手段、
 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、
 2930 規定回数カウンタ、2931 確変回数カウンタ、
 2932 時短終了判定カウンタ、2933 ラウンドカウンタ、

30

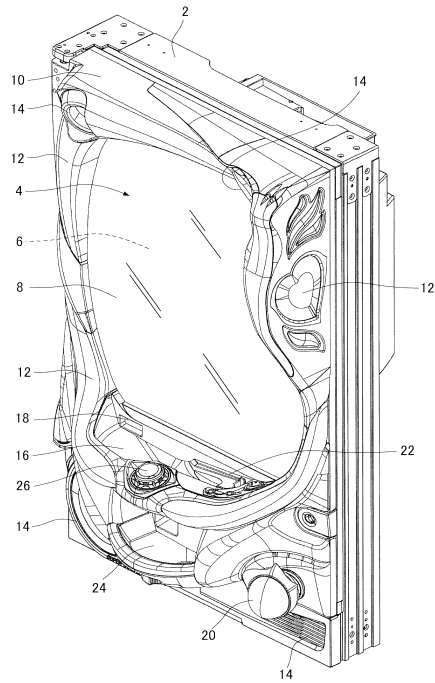
40

50

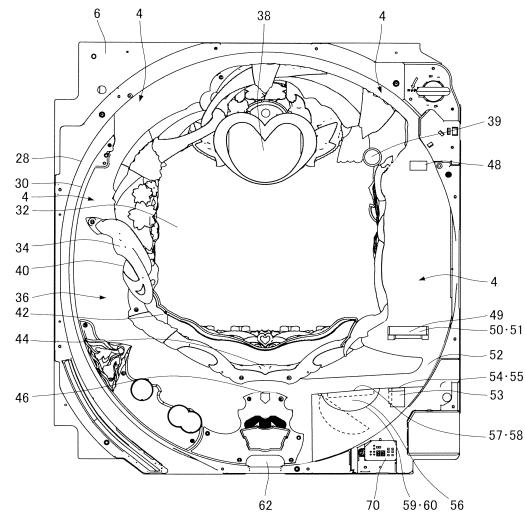
2 9 3 4 開放タイマー、2 9 3 6 大入賞数カウンタ、
3 0 0 演出制御手段、3 1 0 サブメモリ、3 1 1 0 演出データ記憶手段、
3 1 1 2 演出抽選テーブル記憶手段、3 1 1 4 連続当選回数カウンタ、
3 5 0 左演出図柄、3 5 2 中演出図柄、3 5 4 右演出図柄、
3 6 0 縮小左演出図柄、3 6 2 縮小中演出図柄、3 6 4 縮小右演出図柄、
5 0 0 第1注意喚起表示、5 0 2 第2注意喚起表示、5 0 4 第1設定示唆表示、
5 0 6 連続当選回数表示、5 0 8 称号表示、5 1 0 第2設定示唆表示

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

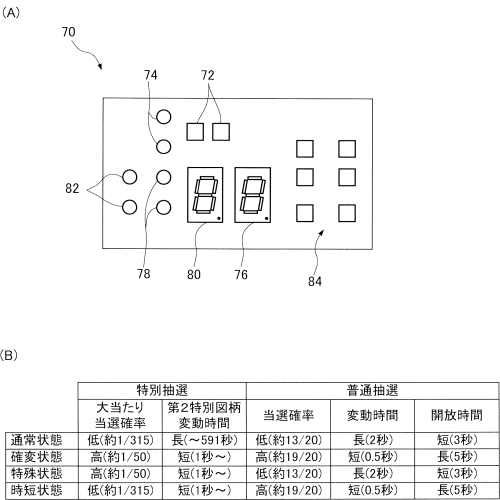
20

30

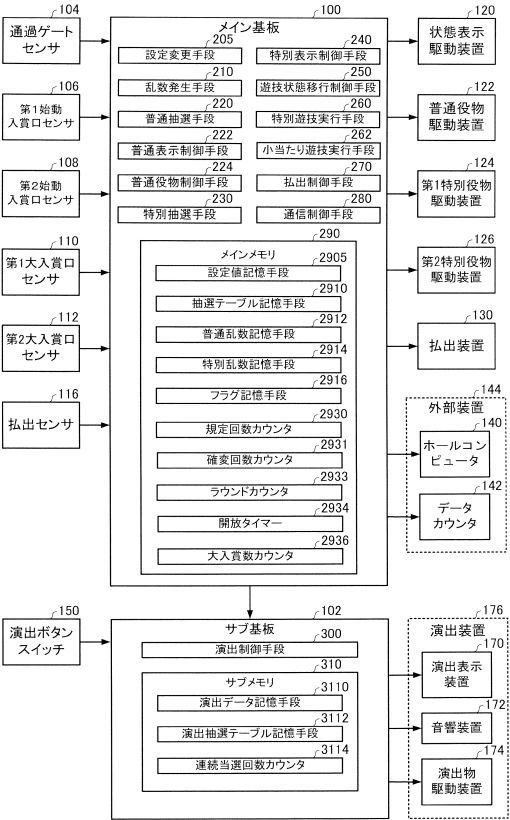
40

50

【図 3】



【図 4】



【図 5】

(A) 大当たり抽選テーブルA

遊技状態	大当たり決定乱数値 (0～65535)	判定結果	当選確率
通常状態	0～207	大当たり	約1/315
時短状態	208～22052	小当たり	約1/3
	22053～65535	ハズレ	—

(B) 大当たり抽選テーブルB

遊技状態	大当たり決定乱数値 (0～65535)	判定結果	当選確率
通常状態	0～1310	大当たり	約1/50
確変状態	1311～23155	小当たり	約1/3
特殊状態	23156～65535	ハズレ	—

【図 6】

図柄抽選テーブルA

当たり種別	保留種別	図柄決定乱数値 (0～99)	図柄種別	選択確率
大当たり	第1特別乱数値	0～21	16R確変図柄A	22%
		22～37	16R確変図柄B	16%
		38～49	16R確変図柄C	12%
		50～57	16R確変図柄D	8%
		58～59	16R確変図柄E	2%
		60～79	16R通常図柄A	20%
		80～99	16R通常図柄B	20%

(B) 図柄抽選テーブルB

当たり種別	保留種別	図柄決定乱数値 (0～99)	図柄種別	選択確率
大当たり	第2特別乱数値	0～1	16R確変図柄E	2%
		2～11	16R確変図柄F	5%
		12～29	16R確変図柄G	7%
		30～41	16R確変図柄H	3%
		42～49	16R確変図柄I	20%
		50～55	16R確変図柄J	15%
		56～57	16R確変図柄K	3%
		58～59	2R確変図柄	5%
		60～79	16R通常図柄A	20%
		80～89	16R通常図柄B	10%
		90～99	2R通常図柄	10%

(C) 図柄抽選テーブルC

当たり種別	保留種別	図柄決定乱数値 (0～99)	図柄種別	選択確率
小当たり	第1特別乱数値	0～99	小当たり図柄A	100%

(D) 図柄抽選テーブルD

当たり種別	保留種別	図柄決定乱数値 (0～99)	図柄種別	選択確率
小当たり	第2特別乱数値	0～49	小当たり図柄A	50%
		50～99	小当たり図柄B	50%

10

20

30

40

50

【図 7】

(A) 変動グループ抽選テーブルA

保留種別	遊技状態	保留数	変動グループ決定乱数値 (0～99)	変動グループ 種別
第1特別乱数値	通常状態	0～1	0～75	グループ2
			76～89	グループ3
			90～97	グループ4
			98～99	グループ5

(B) 変動グループ抽選テーブルB

保留種別	遊技状態	保留数	変動グループ決定乱数値 (0～99)	変動グループ 種別
第1特別乱数値	通常状態	2～3	0～45	グループ1
			46～89	グループ2
			90～97	グループ4
			98～99	グループ5

(C) 変動グループ抽選テーブルC

保留種別	遊技状態	保留数	変動グループ決定乱数値 (0～99)	変動グループ 種別
第1特別乱数値	通常状態	4	0～69	グループ1
			90～97	グループ4
			98～99	グループ5

(D) 変動グループ抽選テーブルD

保留種別	遊技状態	保留数	変動グループ決定乱数値 (0～99)	変動グループ 種別
第1特別乱数値	確変状態 時短状態	0～4	0～89	グループ0
第2特別乱数値			90～97	グループ4
			98～99	グループ5

(E) 変動グループ抽選テーブルE

保留種別	遊技状態	保留数	変動グループ決定乱数値 (0～99)	変動グループ 種別
第2特別乱数値	通常状態	0～4	0～89	グループ6
			90～97	グループ4
			98～99	グループ5

(F) 変動グループ抽選テーブルF

保留種別	遊技状態	保留数	変動グループ決定乱数値 (0～99)	変動グループ 種別
第1特別乱数値	特殊状態	0～4	0～89	グループ7
			90～97	グループ4
			98～99	グループ5

【図 9】

(A) 大当たり時前半変動パターン抽選テーブルA

抽選結果	前半変動パターン決定乱数値 (0～99)	判定結果
確変図柄	0～4	前半変動パターン3(10秒)
	5～14	前半変動パターン4(15秒)
	15～34	前半変動パターン5(20秒)
	35～64	前半変動パターン6(25秒)
	65～99	前半変動パターン7(30秒)

(B) 大当たり時前半変動パターン抽選テーブルB

抽選結果	前半変動パターン決定乱数値 (0～99)	判定結果
通常図柄	0～14	前半変動パターン3(10秒)
	15～34	前半変動パターン4(15秒)
	35～64	前半変動パターン5(20秒)
	65～89	前半変動パターン6(25秒)
	90～99	前半変動パターン7(30秒)

(C) 小当たりB時前半変動パターン抽選テーブルA

抽選結果	遊技状態	前半変動パターン決定乱数値 (0～99)	判定結果
小当たりB	確変状態 時短状態	0～99	前半変動パターンなし(0秒)

(D) 小当たりB時前半変動パターン抽選テーブルB

抽選結果	遊技状態	前半変動パターン決定乱数値 (0～99)	判定結果
小当たりB	特殊状態	0～99	前半変動パターン9(1秒)

【図 8】

(A) ハズレ時前半変動パターン抽選テーブルA

抽選結果	変動グループ種別	前半変動パターン決定乱数値 (0～99)	前半変動パターン種別
小当たりA ハズレ	グループ1	0～99	前半変動パターン1(3秒)

(B) ハズレ時前半変動パターン抽選テーブルB

抽選結果	変動グループ種別	前半変動パターン決定乱数値 (0～99)	前半変動パターン種別
小当たりA ハズレ	グループ2	0～29	前半変動パターン1(3秒)
		30～99	前半変動パターン2(5秒)

(C) ハズレ時前半変動パターン抽選テーブルC

抽選結果	変動グループ種別	前半変動パターン決定乱数値 (0～99)	前半変動パターン種別
小当たりA ハズレ	グループ3	0～69	前半変動パターン2(5秒)
		70～99	前半変動パターン3(10秒)

(D) ハズレ時前半変動パターン抽選テーブルD

抽選結果	変動グループ種別	前半変動パターン決定乱数値 (0～99)	前半変動パターン種別
小当たりA ハズレ	グループ4	0～59	前半変動パターン4(15秒)
		60～99	前半変動パターン5(20秒)

(E) ハズレ時前半変動パターン抽選テーブルE

抽選結果	変動グループ種別	前半変動パターン決定乱数値 (0～99)	前半変動パターン種別
小当たりA ハズレ	グループ5	0～64	前半変動パターン6(25秒)
		65～99	前半変動パターン7(30秒)

(F) ハズレ時前半変動パターン抽選テーブルF

抽選結果	変動グループ種別	前半変動パターン決定乱数値 (0～99)	前半変動パターン種別
小当たりA ハズレ	グループ6	0～99	前半変動パターン8(50秒)

(G) ハズレ時前半変動パターン抽選テーブルG

抽選結果	変動グループ種別	前半変動パターン決定乱数値 (0～99)	前半変動パターン種別
小当たりA ハズレ	グループ7	0～99	前半変動パターン9(1秒)

(H) ハズレ時前半変動パターン抽選テーブルH

抽選結果	変動グループ種別	前半変動パターン決定乱数値 (0～99)	前半変動パターン種別
小当たりA ハズレ	グループ0	0～99	前半変動パターンなし(0秒)

【図 10】

(A) ハズレ時後半変動パターン抽選テーブルA

抽選結果	前半変動パターン種別	後半変動パターン決定乱数値 (0～99)	後半変動パターン種別
小当たりA ハズレ	前半変動パターンなし 前半変動パターン8	0～99	リーチなし変動パターン1(1秒)

(B) ハズレ時後半変動パターン抽選テーブルB

抽選結果	前半変動パターン種別	後半変動パターン決定乱数値 (0～99)	後半変動パターン種別
小当たりA ハズレ	前半変動パターン1	0～99	リーチなし変動パターン2(2秒)

(C) ハズレ時後半変動パターン抽選テーブルC

抽選結果	前半変動パターン種別	後半変動パターン決定乱数値 (0～99)	後半変動パターン種別
小当たりA ハズレ	前半変動パターン2	0～59	リーチなし変動パターン2(2秒)
		60～99	リーチなし変動パターン3(5秒)

(D) ハズレ時後半変動パターン抽選テーブルD

抽選結果	前半変動パターン種別	後半変動パターン決定乱数値 (0～99)	後半変動パターン種別
小当たりA ハズレ	前半変動パターン3	0～59	リーチ変動パターン1(20秒)
		60～99	リーチ変動パターン2(30秒)

(E) ハズレ時後半変動パターン抽選テーブルE

抽選結果	前半変動パターン種別	後半変動パターン決定乱数値 (0～99)	後半変動パターン種別
小当たりA ハズレ	前半変動パターン4 前半変動パターン5	0～44	リーチ変動パターン1(20秒)
		45～79	リーチ変動パターン2(30秒)
		80～99	リーチ変動パターン3(40秒)

(F) ハズレ時後半変動パターン抽選テーブルF

抽選結果	前半変動パターン種別	後半変動パターン決定乱数値 (0～99)	後半変動パターン種別
小当たりA ハズレ	前半変動パターン6 前半変動パターン7	0～29	リーチ変動パターン3(40秒)
		30～69	リーチ変動パターン4(50秒)
		70～99	リーチ変動パターン5(60秒)

(G) ハズレ時後半変動パターン抽選テーブルG

抽選結果	前半変動パターン種別	後半変動パターン決定乱数値 (0～99)	後半変動パターン種別
小当たりA ハズレ	前半変動パターン9	0～69	リーチなし変動パターン1(1秒)
		70～84	リーチ変動パターン6(4秒)
		85～94	リーチ変動パターン7(7秒)
		95～99	リーチ変動パターン8(9秒)

10

20

30

40

50

【図 1 1】

(A) 大当たり時後半変動パターン抽選テーブルA

抽選結果	前半変動パターン種別	後半変動パターン決定乱数値 (0~99)	後半変動パターン種別
大当たり	前半変動パターン3 ~ 前半変動パターン5	0~14	リーチ変動パターン1(20秒)
		15~34	リーチ変動パターン2(30秒)
		35~59	リーチ変動パターン3(40秒)
		60~84	リーチ変動パターン4(50秒)
		85~99	リーチ変動パターン5(60秒)

(B) 大当たり時後半変動パターン抽選テーブルB

抽選結果	前半変動パターン種別	後半変動パターン決定乱数値 (0~99)	後半変動パターン種別
大当たり	前半変動パターン6 ~ 前半変動パターン7	0~3	リーチ変動パターン1(20秒)
		4~11	リーチ変動パターン2(30秒)
		12~33	リーチ変動パターン3(40秒)
		34~60	リーチ変動パターン4(50秒)
		61~99	リーチ変動パターン5(60秒)

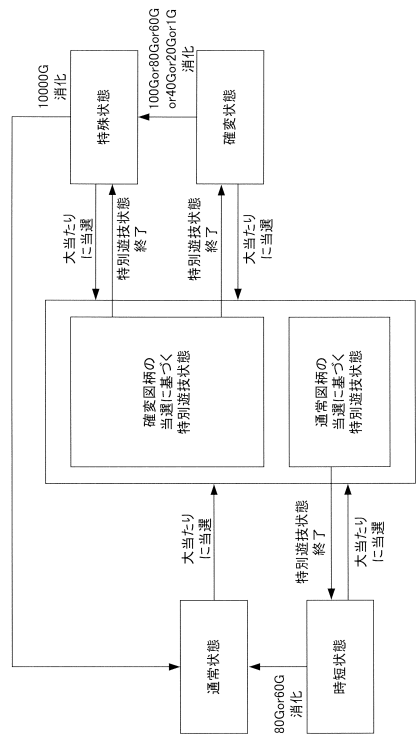
(C) 小当たりB時後半変動パターン抽選テーブルA

抽選結果	前半変動パターン種別	後半変動パターン決定乱数値 (0~99)	後半変動パターン種別
小当たりB	前半変動パターンなし	0~99	リーチなし変動パターン1(1秒)

(D) 小当たりB時後半変動パターン抽選テーブルB

抽選結果	前半変動パターン種別	後半変動パターン決定乱数値 (0~99)	後半変動パターン種別
小当たりB	前半変動パターン9	0~49	リーチ変動パターン6(4秒)
		50~79	リーチ変動パターン7(7秒)
		80~99	リーチ変動パターン8(9秒)

【図 1 2】



【図 1 3】

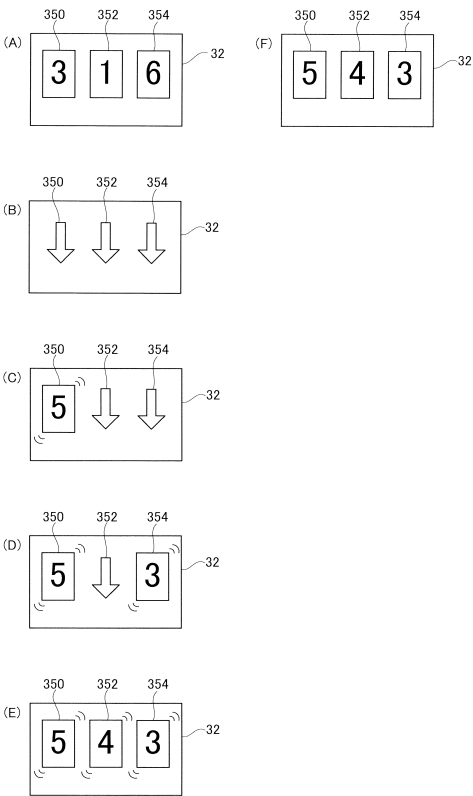
(A) 規定回数決定テーブルA

	通常状態	確変状態	特殊状態	時短状態
16R確変図柄A	80回	80回	80回	80回
16R確変図柄B	60回	60回	60回	60回
16R確変図柄C	40回	40回	40回	40回
16R確変図柄D	20回	20回	20回	20回
16R確変図柄E	特殊状態	特殊状態	特殊状態	特殊状態
16R通常図柄A	80回	80回	80回	80回
16R通常図柄B	60回	60回	60回	60回

(B) 規定回数決定テーブルB

	通常状態	確変状態	特殊状態	時短状態
16R確変図柄F	100回	100回	60回	100回
16R確変図柄G	100回	80回	60回	80回
16R確変図柄H	100回	60回	60回	60回
16R確変図柄I	100回	40回	特殊状態	40回
16R確変図柄J	100回	20回	特殊状態	20回
16R確変図柄K	100回	1回	特殊状態	1回
16R確変図柄E	特殊状態	特殊状態	特殊状態	特殊状態
2R通常図柄	60回	60回	60回	60回
16R通常図柄A	80回	80回	80回	80回
16R通常図柄B	60回	60回	60回	60回
2R通常図柄	60回	60回	60回	60回

【図 1 4】



10

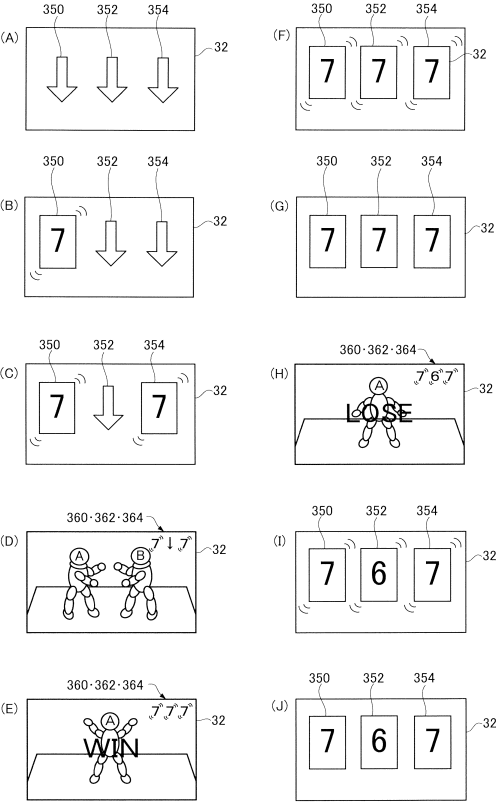
20

30

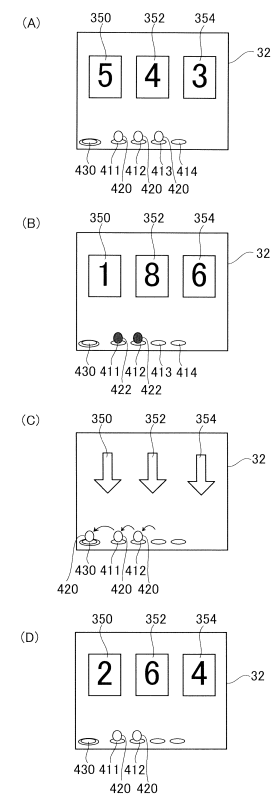
40

50

【図 15】



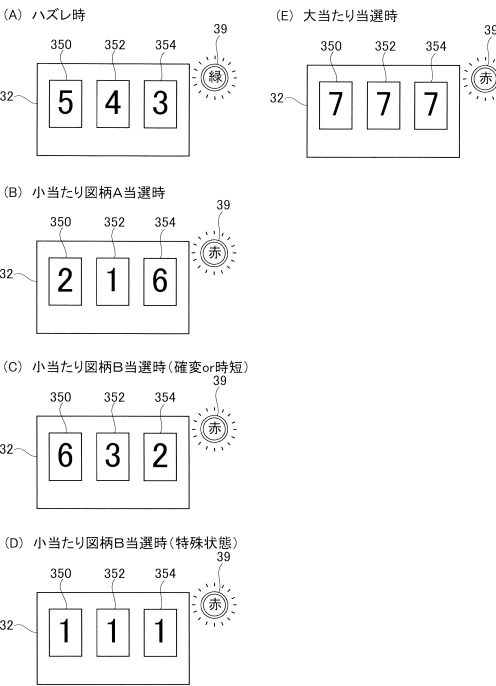
【図 16】



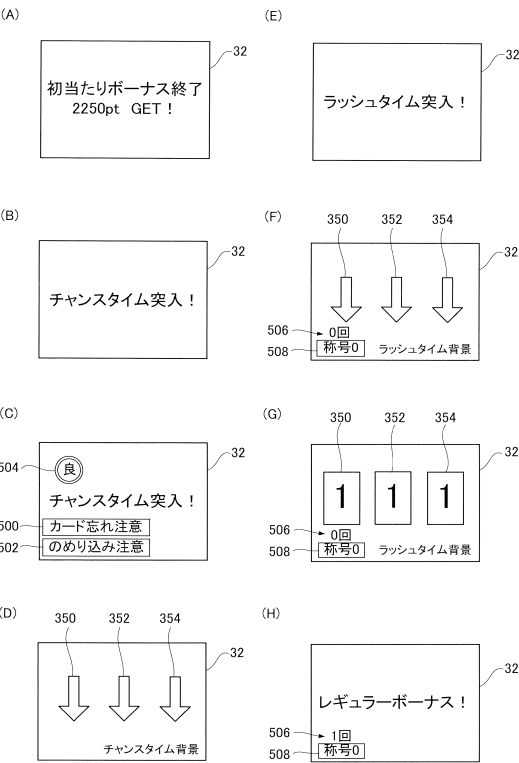
10

20

【図 17】



【図 18】

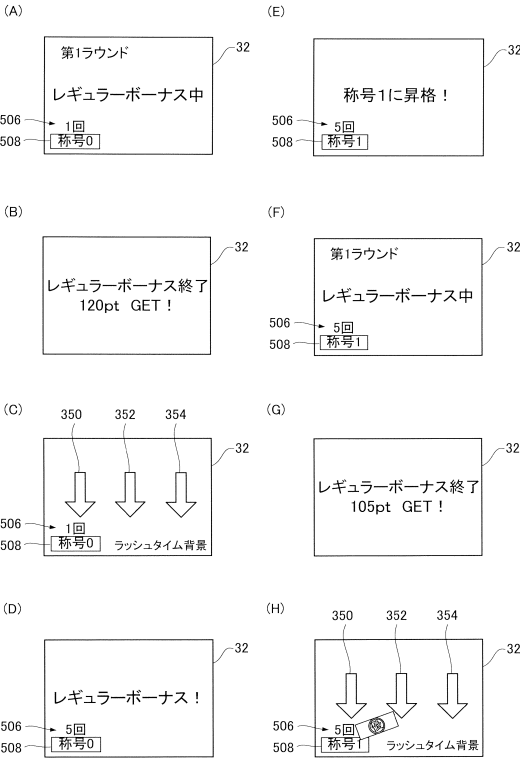


30

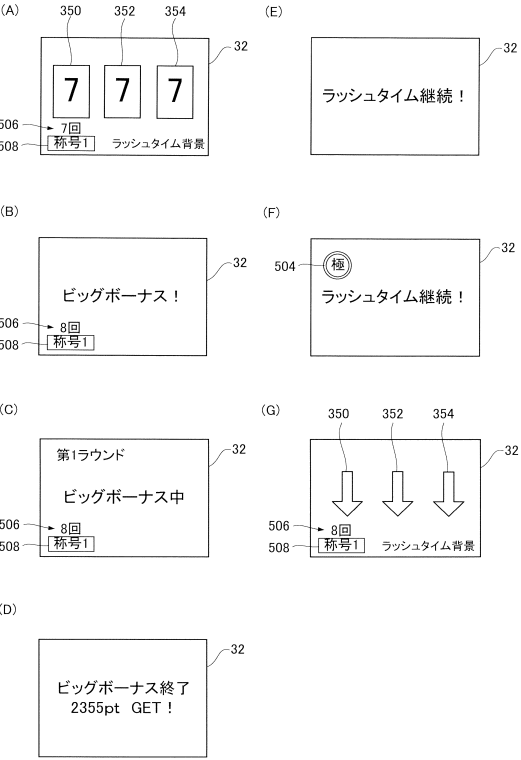
40

50

【図 19】



【図 20】



10

20

【図 21】

パターン	第1設定示唆表示	内容	選択条件
0	なし	なし	ALL
1	奇?	奇数設定示唆	設定値が奇数
2	偶?	偶数設定示唆	設定値が偶数
3	良	設定4以上示唆	設定値が4以上
4	優	設定5以上示唆	設定値が5以上
5	極	設定6確定	設定値が6

【図 22】

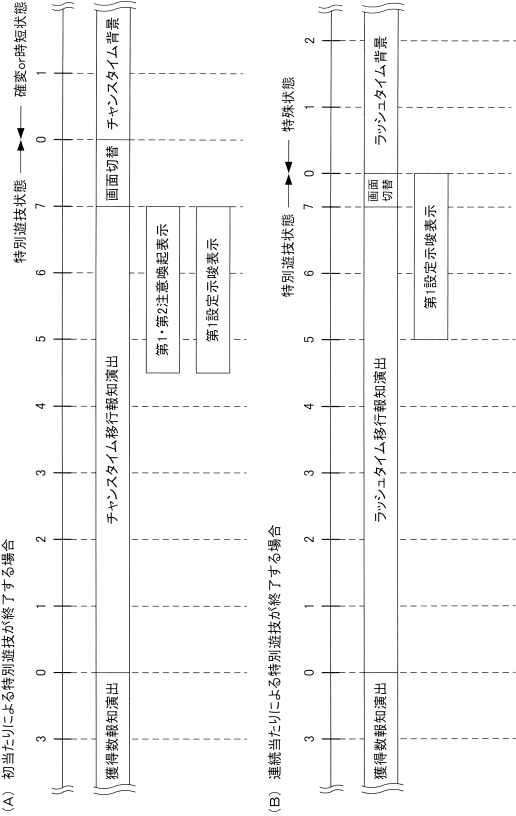
パターン	第2設定示唆表示	内容	選択条件
0	なし	なし	ALL
1	可能性あり!	共通系1	設定値が1以上かつ 連続当選回数5の倍数 (連続当選回数の下1桁が「5」or「0」)
2	期待できる?	共通系2	
3	希望あり?	共通系3	
4	良	設定4以上示唆	設定値が4以上かつ 連続当選回数の下1桁が「4」
5	優	設定5以上示唆	設定値が5以上かつ 連続当選回数の下1桁が「5」
6	極	設定6確定	設定値が6かつ 連続当選回数の下1桁が「6」

30

40

50

【図23】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

株式会社平和内

審査官 森川 能匡

- (56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 1 4 4 6 7 3 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 2 0 5 3 7 5 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 1 0 4 2 9 6 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 1 7 5 1 1 5 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 1 8 0 4 3 4 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2