

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5305530号
(P5305530)

(45) 発行日 平成25年10月2日 (2013. 10. 2)

(24) 登録日 平成25年7月5日 (2013. 7. 5)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 5 (全 47 頁)

(21) 出願番号	特願2009-277030 (P2009-277030)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成21年12月4日 (2009. 12. 4)		サミー株式会社
(65) 公開番号	特開2011-115467 (P2011-115467A)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
(43) 公開日	平成23年6月16日 (2011. 6. 16)		シャイン60
審査請求日	平成24年3月16日 (2012. 3. 16)	(74) 代理人	100105924
早期審査対象出願			弁理士 森下 賢樹
		(74) 代理人	100109047
			弁理士 村田 雄祐
		(74) 代理人	100109081
			弁理士 三木 友由
		(72) 発明者	内山 雅允
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
			シャイン60 サミー株式会社内
		最終頁に続く	

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域が形成された遊技盤と、
 前記遊技領域の所定位置に設けられた始動口と、
 前記始動口への入球を契機として当否抽選を実行する当否抽選手段と、
 前記当否抽選の結果が当たりとなった場合に、通常遊技より遊技者に有利な状態である
 特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

前記当否抽選の結果を示すための図柄が変動表示される演出表示装置と、
 前記通常遊技中に前記図柄の変動表示とともに表示される図柄変動演出の演出表示過程
 が定められた複数の変動演出パターンを保持する一方、前記特別遊技中に表示される特別
 遊技演出の演出表示過程が定められた複数の特別演出パターンを保持する演出パターン記
 憶手段と、

前記当否抽選の結果に応じて前記複数の変動演出パターンのいずれかを選択する一方、
 前記当否抽選の結果が当たりとなった場合には、前記複数の特別演出パターンのいずれか
 を選択する演出決定手段と、

決定された変動演出パターンにしたがって前記通常遊技における演出表示を制御する一
 方、決定された特別演出パターンにしたがって前記特別遊技における演出表示を制御する
 表示制御手段と、を備え、

前記演出パターン記憶手段は、前記変動演出パターンとして、特定の場合に選択される
 複数種類のストーリーを展開するための複数の特定変動演出パターンを保持する一方、前

10

20

記特別演出パターンとして、特定の場合に選択される複数種類のストーリーを展開するための複数の特定特別演出パターンを保持し、前記特定変動演出パターンおよび前記特定特別演出パターンとして、対応づけられた演出パターンであってその対応する演出パターンにしたがって前記図柄変動演出と前記特別遊技演出とが続けて表示された場合に一つの貫したストーリーを成立させる演出パターンを含み、

前記特別遊技制御手段は、前記当否抽選の結果が当たりとなった場合に、遊技者に与える利益が異なるように設けられた複数の特別遊技態様からいずれかを決定し、決定された特別遊技態様をなす特別遊技を実行し、

各特定特別演出パターンにより展開されるストーリーが、前記複数の特別遊技態様に対応づけられており、

前記演出決定手段は、

前記当否抽選の結果が当たりである場合に、その当否抽選の結果に対応する図柄変動演出と特別遊技演出との組み合わせを当該当たりを示す図柄変動開始前に事前決定し、

前記事前決定においては、決定された特別遊技態様に応じて前記複数の特定特別演出パターンのいずれかを選択するとともに、その特定特別演出パターンに対応する特定変動演出パターンを選択することにより、ストーリーの展開がその図柄変動演出から特別遊技演出に跨り、その特別遊技演出にてストーリーの結末が表示され、その結末により前記特別遊技態様が示唆されるよう一連の演出内容を決定することを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

前記演出パターン記憶手段は、前記特定変動演出パターンおよび前記特定特別演出パターンとして、予め定める複数種のキャラクターのいずれかが登場して勝敗を決めるゲームの演出であって、登場するキャラクターの種類によってその勝敗の見込みが異なり、登場するキャラクターの種類および勝敗によってストーリーが構成される複数種の演出の表示過程が定められた複数の演出パターンを保持し、

各特定特別演出パターンによるゲームの演出における勝敗の展開が、前記複数の特別遊技態様に対応づけられており、

前記演出決定手段は、決定された特別遊技態様に応じて前記複数の特定特別演出パターンのいずれかを選択するとともに、その特定特別演出パターンに対応する特定変動演出パターンを選択し、

前記表示制御手段は、前記決定された特別遊技態様の特別遊技に対応する図柄変動が開始されてから対応する特別遊技が終了するまでを含む期間、選択された特定変動演出パターンおよび特定特別演出パターンにしたがって演出表示を制御することを特徴とする請求項 1 に記載の弾球遊技機。

【請求項 3】

前記演出決定手段は、前記特定変動演出パターンによる図柄変動演出と、前記特定特別演出パターンによる特別遊技演出とを連続的に表示させる場合、前記特定変動演出パターンとして、前記当否抽選の結果が当たりであることが確定していないことを示唆する演出内容を有する変動演出パターンを選択することを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の弾球遊技機。

【請求項 4】

前記演出決定手段は、前記当否抽選の結果が当たりである場合に、前記決定された特別遊技態様に応じてその当否抽選の結果に対応する特別遊技演出を表示させるための特定特別演出パターンを決定し、その当否抽選の結果に対応する図柄変動演出を表示させるための特定変動演出パターンを決定し、さらにその特別遊技後の図柄変動演出を表示させるための特定変動演出パターンを決定する一連の処理を、当該当たりを示す図柄変動開始前に事前決定することを特徴とする請求項 1 から 3 のいずれかに記載の弾球遊技機。

【請求項 5】

遊技領域が形成された遊技盤と、

前記遊技領域の所定位置に設けられた始動口と、

前記始動口への入球を契機として当否抽選を実行する当否抽選手段と、

10

20

30

40

50

前記当否抽選の結果が当たりとなった場合に、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

前記当否抽選の結果を示すための図柄が変動表示される演出表示装置と、

前記通常遊技中に前記図柄の変動表示とともに表示される図柄変動演出の演出表示過程が定められた複数の変動演出パターンを保持する一方、前記特別遊技中に表示される特別遊技演出の演出表示過程が定められた複数の特別演出パターンを保持する演出パターン記憶手段と、

前記当否抽選の結果に応じて前記複数の変動演出パターンのいずれかを選択する一方、前記当否抽選の結果が当たりとなった場合には、前記複数の特別演出パターンのいずれかを選択する演出決定手段と、

決定された変動演出パターンにしたがって前記通常遊技における演出表示を制御する一方、決定された特別演出パターンにしたがって前記特別遊技における演出表示を制御する表示制御手段と、を備え、

前記演出パターン記憶手段は、前記変動演出パターンとして、特定の場合に選択される複数種類のストーリーを展開するための複数の特定変動演出パターンを保持する一方、前記特別演出パターンとして、特定の場合に選択される複数種類のストーリーを展開するための複数の特定特別演出パターンを保持し、前記特定変動演出パターンおよび前記特定特別演出パターンとして、対応づけられた演出パターンであってその対応する演出パターンにしたがって前記図柄変動演出と前記特別遊技演出とが続けて表示された場合に一つの貫したストーリーを成立させる演出パターンを含み、

前記演出決定手段は、

前記当否抽選の結果が所定の当たりである場合に、その当否抽選の結果に対応する図柄変動演出、その当否抽選の結果に対応する特別遊技演出、およびその特別遊技演出に対応する特別遊技後の図柄変動演出の組み合わせを、当該当たりを示す図柄変動開始前に事前決定し、

前記事前決定においては、前記複数の特定特別演出パターンのいずれかを選択するとともに、その特定特別演出パターンに対応させるように前後に連続させる特定変動演出パターンをそれぞれ選択することを特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ぱちんこ遊技機等の弾球遊技機に関し、特に弾球遊技機における遊技と演出を制御する技術に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、各種の弾球遊技機のうち、いわゆる第1種ぱちんこ遊技機と呼ばれていた遊技機は、遊技盤の略中央に設けられた液晶ディスプレイなどの表示領域に複数の図柄を変動させながら表示する（以下、そうした表示を「図柄変動」または「変動表示」等という）。この遊技機では、例えば遊技盤上に形成された始動入賞口へ遊技球が入球すると、その結果としてランダムな抽選値が取得される。取得された抽選値は保留球として所定上限数まで一時記憶される。保留球は順次1つずつ読み出されて当否判定され、その判定結果に応じて複数列の図柄が変動表示される。そして、その当否判定の結果が当たりとなり、複数列の図柄変動を停止させたときの図柄の組合せが特定の当たり態様となった場合に、通常遊技より多くの賞球が得られるいわゆる大当たりと呼ばれる特別遊技へと移行する（例えば特許文献1参照）。

【0003】

表示領域における図柄の変動表示は、単に複数の図柄が変動表示されるだけでなく、いわゆるリーチ画面と呼ばれる状態のように、あと一つ図柄が揃えば大当たりとなる状態で変動表示の時間を通常よりも長くする等、遊技者の期待感を高めるための演出が図られている。また、図柄等の画像にキャラクタを用いて変動表示にストーリーを持たせる演出や

10

20

30

40

50

、特別遊技への移行期待度（「当たり期待度」ともいう）の高さを予告的に示唆する予告演出によっても遊技者の期待感を高めている。例えば、複数種のキャラクタのそれぞれに大当たりとなったときの出現率を設定することで、各キャラクタの当たり期待度を遊技者に認知させることができる。遊技者は、当たり期待度の高いキャラクタが登場する演出が表示された場合に、その期待感を高揚させるようになる。

【 0 0 0 4 】

遊技機の中には、また、特別遊技が終了した後にもいわゆる確率変動遊技（以下「確変」ともいう）と呼ばれる遊技者に有利な特定遊技に移行するものがある。特別遊技が発生した場合であってそのときの当たり停止図柄が特定の態様であった場合、特別遊技の終了後に確変が開始される。確変においては通常状態より当たりの確率が高い抽選が行われ、比較的早期に新たな特別遊技が発生する。このような確変へ移行すると比較的早期に新たな特別遊技が発生するため、遊技者の期待感が一層高められる。このように確変を伴う大当たりを確変大当たり、確変移行を伴わない大当たりを通常大当たりと呼ぶこともある。確変大当たりとなったときに出現頻度の高いキャラクタを設定することで、そのキャラクタが登場する演出が表示された場合に、遊技者の期待感を一層高めることができる。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【 0 0 0 5 】

【特許文献 1】特開 2 0 0 6 - 2 4 6 9 6 4 号公報

【発明の概要】

20

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 6 】

ところで、このような遊技機においては、上述のように確変大当たりが発生するか否かが遊技者の利益を大きく左右するため、特別遊技後の確変状態においてさらに確変大当たりが発生するか否かについて遊技者の期待感を煽る演出がなされるものもある。例えば、複数種のキャラクタのいずれかを対戦相手として登場させるバトル演出において勝利すれば確変大当たりが確定し、負ければ通常状態に戻るといった演出である。このバトル演出に勝利することで確変大当たりが確定すると、いわゆる大当たりの連チャンの可能性が高まり、遊技者の期待感は益々高揚する。このように、大当たりの発生に留まらず、大当たりの連チャンを含む遊技状態の変化を示唆するためには、通常遊技と特別遊技とを跨ぐ比較的長い演出によって一連のストーリーを展開させることが好ましい。

30

【 0 0 0 7 】

しかしながら、一般には通常遊技中の演出と特別遊技中の演出とは個別に設定されるため、演出間の関連性は薄い。バトル演出という共通のテーマで演出内容を設定するにしても、個別にキャラクタが設定されるとストーリーの一貫性に欠ける可能性がある。また、仮に通常遊技と特別遊技とで共通のキャラクタを出現させる場合には、バトル演出の勝敗結果とキャラクタの当たり期待度との整合がとれないと不都合が生じる。例えば、特別遊技中に当たり期待度の高いキャラクタが選択され、その後の通常遊技において結果的にバトル演出に負けるといった状況が繰り返されると、そのキャラクタの信頼度が低下する。逆に、特別遊技中に当たり期待度の低いキャラクタが選択され、その後の通常遊技において結果的にバトル演出に勝つといった状況が繰り返される場合も同様である。

40

【 0 0 0 8 】

本発明はこうした課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、通常遊技と特別遊技とを跨ぐ演出に一貫性をもたせつつ、その演出内容により遊技者に認知される当たり期待度への信頼性を維持可能な遊技性を実現することにある。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 9 】

上記課題を解決するために、本発明のある態様の弾球遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技領域の所定位置に設けられた始動口と、始動口への入球を契機として当否抽選を実行する当否抽選手段と、当否抽選の結果が大当たりとなった場合に、通常遊技より

50

遊技者に有利な状態である特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、当否抽選の結果を示すための図柄が変動表示される演出表示装置と、通常遊技中に図柄の変動表示とともに表示される図柄変動演出の演出表示過程が定められた複数の変動演出パターンを保持する一方、特別遊技中に表示される特別遊技演出の演出表示過程が定められた複数の特別演出パターンを保持する演出パターン記憶手段と、当否抽選の結果に応じて複数の変動演出パターンのいずれかを選択する一方、当否抽選の結果が当たりとなった場合には、複数の特別演出パターンのいずれかを選択する演出決定手段と、決定された変動演出パターンにしたがって通常遊技における演出表示を制御する一方、決定された特別演出パターンにしたがって特別遊技における演出表示を制御する表示制御手段と、を備える。

【 0 0 1 0 】

演出パターン記憶手段は、変動演出パターンとして、特定の場合に選択される複数種類のストーリーをそれぞれ展開するための複数の特定変動演出パターンを保持する一方、特別演出パターンとして、特定の場合に選択される複数種類のストーリーをそれぞれ展開するための複数の特定特別演出パターンを保持し、特定変動演出パターンおよび特定特別演出パターンとして、互いに対応づけられた演出パターンであってその対応する演出パターンにしたがって図柄変動演出と特別遊技演出とが続けて表示された場合に一つの一貫したストーリーを成立させる演出パターンをそれぞれ含む。特別遊技制御手段は、当否抽選の結果が当たりとなった場合に、遊技者に与える利益が異なるように設けられた複数の特別遊技態様からいずれかを決定し、決定された特別遊技態様をなす特別遊技を実行し、各特定特別演出パターンにより展開されるストーリーが、複数の特別遊技態様に対応づけられており、演出決定手段は、当否抽選の結果が当たりである場合に、決定された特別遊技態様に

【 0 0 1 1 】

ここで、「ストーリー」は、演出内容が所定の結末に到るまでのその演出過程を形成する。「一貫したストーリー」は、例えば登場するキャラクタが共通するなど、図柄変動演出と特別遊技演出とが続けて表示される場合にその関連性を維持しつつ、自然なストーリー展開がなされるものであってもよい。「特別遊技態様」としては、例えば確変などの特定遊技への移行有無、あるいは大入賞口の開放パターンの違いにより出玉に差が付くなど、遊技者の利益の大きさが異なる複数種の特別遊技の態様を設定することができる。いずれの特別遊技態様となるかについては、停止図柄の種類に応じて選択してもよい。あるいは、別途抽選を行うなどして決定してもよい。

【 0 0 1 2 】

この態様によると、決定された特別遊技態様に

【 0 0 1 3 】

演出パターン記憶手段は、特定変動演出パターンおよび特定特別演出パターンとして、予め定める複数種のキャラクターのいずれかが登場して勝敗を決めるゲームの演出であって、登場するキャラクターの種類によってその勝敗の見込みが異なり、登場するキャラクターの種類および勝敗によってストーリーが構成される複数種の演出の表示過程がそれぞれ定められた複数の演出パターンを保持し、各特定特別演出パターンによるゲームの演出における勝敗の展開が、複数の特別遊技態様に対応づけられており、演出決定手段は、決定された特別遊技態様に

御手段は、決定された特別遊技態様の特別遊技に対応する図柄変動が開始されてから対応する特別遊技が終了するまでを含む期間、選択された特定変動演出パターンおよび特定特別演出パターンにしたがって演出表示を制御してもよい。

【0014】

この態様によれば、決定された特別遊技態様に応じて、その契機となった図柄変動演出から特別遊技演出にわたっていわゆるバトル演出が表示される。演出における勝敗の展開および結果を見ることで、遊技者は、いずれの特別遊技態様へ移行されたかを推測できるようになる。また、特別演出パターンに基づいて変動演出パターンが決定されることでストーリーが一貫するため、遊技者は、その特別遊技態様をある程度推測できるようになる。また、そのストーリー展開によって遊技者の期待感が煽られることで、興趣溢れる演出が実現されるようになる。

10

【0015】

演出決定手段は、特定変動演出パターンによる図柄変動演出と、特定特別演出パターンによる特別遊技演出とを連続的に表示させる場合、特定変動演出パターンとして、当否抽選の結果が当たりであることが確定していないことを示唆する演出内容を有する変動演出パターンを選択してもよい。

【0016】

この態様によれば、図柄変動演出と特別遊技演出とがこの順で連続的に表示される場合に、その図柄変動演出が当たり未確定の演出にて終了する。このため、その後の特別遊技演出にて継続されるストーリーが違和感なく引き継がれるようになる。すなわち、仮に図柄変動演出にて当たりが確定すると、遊技者にそれまでの遊技や演出が完結するような印象を与えところ、当たりを確定させない演出を見せることで遊技や演出の継続を予感させることができる。その結果、図柄変動演出と特別遊技演出とを跨ぐ演出の一貫性を自然に認識させることができるようになる。例えば、図柄としてはいったん外れ図柄を見せてから、一転して大当たりに発展した演出（復活大当たり演出）にすることにより、図柄変動演出と特別遊技演出とを一体にみせるものでもよい。あるいは、図柄変動演出では当否結果が示唆表示されないまま、特別遊技演出へ移行させてもよい。

20

【0017】

演出決定手段は、当否抽選の結果が当たりである場合に、決定された特別遊技態様に応じてその当否抽選の結果に対応する特別遊技演出を表示させるための特定特別演出パターンを決定するとともに、その当否抽選の結果に対応する図柄変動演出を表示させるための特定変動演出パターンを決定し、さらにその特別遊技後の図柄変動演出を表示させるための特定変動演出パターンを決定してもよい。

30

【0018】

この態様によれば、特別遊技演出を基準として、その特別遊技の契機となった図柄変動演出、その特別遊技後の図柄変動演出の内容が一貫したストーリーを成立させるように選択される。すなわち、特別遊技中およびその前後の比較的長い期間にわたって一貫したストーリーの演出が表示されるようになる。

【0019】

本発明の別の態様もまた、弾球遊技機である。この弾球遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技領域の所定位置に設けられた始動口と、始動口への入球を契機として当否抽選を実行する当否抽選手段と、当否抽選の結果が当たりとなった場合に、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、当否抽選の結果を示すための図柄が変動表示される演出表示装置と、通常遊技中に図柄の変動表示とともに表示される図柄変動演出の演出表示過程が定められた複数の変動演出パターンを保持する一方、特別遊技中に表示される特別遊技演出の演出表示過程が定められた複数の特別演出パターンを保持する演出パターン記憶手段と、当否抽選の結果に応じて複数の変動演出パターンのいずれかを選択する一方、当否抽選の結果が当たりとなった場合には、複数の特別演出パターンのいずれかを選択する演出決定手段と、決定された変動演出パターンにしたがって通常遊技における演出表示を制御する一方、決定された特別演出パターンにした

40

50

がって特別遊技における演出表示を制御する表示制御手段と、を備える。

【0020】

演出パターン記憶手段は、変動演出パターンとして、特定の場合に選択される複数種類のストーリーをそれぞれ展開するための複数の特定変動演出パターンを保持する一方、特別演出パターンとして、特定の場合に選択される複数種類のストーリーをそれぞれ展開するための複数の特定特別演出パターンを保持し、特定変動演出パターンおよび特定特別演出パターンとして、互いに対応づけられた演出パターンであってその対応する演出パターンにしたがって図柄変動演出と特別遊技演出とが続けて表示された場合に一つの一貫したストーリーを成立させる演出パターンをそれぞれ含む。演出決定手段は、当否抽選の結果が所定の当たりである場合に、その当否抽選の結果に対応する図柄変動演出、その当否抽選の結果に対応する特別遊技演出、およびその特別遊技演出に対応する特別遊技後の図柄変動演出にわたり、連続する特定変動演出パターンおよび特定特別演出パターンとして互いに対応づけられた演出パターンをそれぞれ選択する。

10

【0021】

ここでいう「ストーリー」および「一貫したストーリー」については、上述のとおりである。「所定の当たり」は、例えば確変などの特定遊技への移行を伴う当たりであってもよい。また、大入賞口の開放パターンにより比較的多くの出玉を獲得できる当たりであってもよい。

【0022】

この態様によると、特別遊技演出、その特別遊技の契機となった図柄変動演出、その特別遊技後の図柄変動演出の内容が一貫したストーリーを成立させるように選択される。すなわち、特別遊技中およびその前後の比較的長い期間にわたって一貫したストーリーの演出が表示されるようになり、大当たりの演出効果をより高めることが可能となる。また、特別遊技演出とその前後の図柄変動演出とを対応付けるようにして演出内容を一体的に決定するため、その決定の段階で演出内容と当たり期待度との整合性をとることが容易となり、演出内容ごとに遊技者に認知される当たり期待度への信頼性を維持できるようになる。

20

【0023】

なお、以上の構成要素の任意の組合せや、本発明の構成要素や表現を方法、装置、システム、コンピュータプログラム、コンピュータプログラムを格納した記録媒体、データ構造などの間で相互に置換したものもまた、本発明の態様として有効である。

30

【発明の効果】

【0024】

本発明の弾球遊技機によれば、通常遊技と特別遊技とを跨ぐ演出に一貫性をもたせつつ、その演出内容により遊技者に認知される当たり期待度への信頼性を維持可能な遊技性を実現することができる。

【図面の簡単な説明】

【0025】

【図1】ぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す図である。

【図2】ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す図である。

40

【図3】実施例におけるぱちんこ遊技機の機能ブロックを示す図である。

【図4】当否判定テーブルを模式的に示す図である。

【図5】事前当否判定で参照される事前当否判定テーブルを模式的に示す図である。

【図6】図柄判定テーブルを模式的に示す図である。

【図7】事前図柄判定で参照される事前図柄判定テーブルを模式的に示す図である。

【図8】変動パターンテーブルを模式的に示す図である。

【図9】事前パターン判定で参照される事前パターン判定テーブルを模式的に示す図である。

【図10】外れ用の変動パターンテーブルを詳細に示す図である。

【図11】演出図柄表示装置に表示される画面例を表す図である。

50

【図 1 2】バトル演出に登場するキャラクタの種類とその属性を示す概念図である。

【図 1 3】表示領域に表示されうるバトル演出の具体例を表す図である。

【図 1 4】表示領域に表示されうるバトル演出の具体例を表す図である。

【図 1 5】表示領域に表示されうるバトル演出の具体例を表す図である。

【図 1 6】バトル演出等の大当たり演出を含む演出過程を例示するタイミングチャートである。

【図 1 7】保留状態とバトル演出との関係を時系列的に示す説明図である。

【図 1 8】E X T R A バトル演出を伴うバトル演出の内容を決定する際に用いられる演出パターンテーブルの例を模式的に示す図である。

【図 1 9】バトル演出の前兆演出等を決定する際に用いられる演出パターンテーブルの例を模式的に示す図である。 10

【図 2 0】ぱちんこ遊技機における基本的な動作過程を示すフローチャートである。

【図 2 1】図 2 0 における S 1 0 の入賞処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 2 2】図 2 1 における S 2 8 の事前判定処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 2 3】図 2 0 における S 1 4 の通常遊技制御処理の全体的な過程を示すフローチャートである。

【図 2 4】図 2 3 における S 1 5 0 の先読み処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 2 5】図 2 3 における S 1 5 2 の特別図柄変動処理の実行処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 2 6】図 2 5 における S 7 6 のパターン決定処理を詳細に示すフローチャートである 20

【図 2 7】図 2 3 における S 1 5 4 の装飾図柄変動処理の実行処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 2 8】図 2 7 における S 1 8 4 の演出パターン設定処理の実行処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 2 9】図 2 7 における S 1 9 0 のバトルモード演出設定処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 3 0】図 2 0 における S 1 6 の特別遊技を詳細に示すフローチャートである。

【図 3 1】図 3 0 における S 1 0 2 の演出開始処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 3 2】図 2 0 における S 1 7 の小当たり遊技を詳細に示すフローチャートである。 30

【発明を実施するための形態】

【0 0 2 6】

本実施例のぱちんこ遊技機においては、従来にいう第 1 種ぱちんこ遊技機に相当する遊技が複数混在する。その複数の遊技としての第 1 の遊技と第 2 の遊技とが、同時に実行されないように制御される。またこれらの遊技性を両立させるために、本実施例のぱちんこ遊技機は、複数の始動入賞口、複数の特別図柄表示装置、複数の保留ランプ、複数の大入賞口を備える。すなわち、遊技球が第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口に入球すると、第 1 の抽選、第 2 の抽選がそれぞれ実行され、その抽選結果が「大当たり」であった場合、大入賞口が開閉を繰り返す特別遊技が開始される。その結果、いずれかの入賞口が開放されて遊技球が入球すると、その都度所定数の賞球が払い出され、遊技者に有利な状態となる。本実施例では、大当たりとして、特別遊技後の確変移行を伴う特定の大当たり（「確変大当たり」という）と、確変移行を伴わない通常の大当たり（「通常大当たり」ともいう）とが設けられている。確変大当たりは確変特別遊技（「特定特別遊技」に該当する）への移行を示し、通常大当たりは通常特別遊技への移行を示す。いずれの特別遊技も複数回の単位遊技（特別遊技が継続する場合の単位となる遊技）を含む。 40

【0 0 2 7】

本実施例において、確変特別遊技は、1 5 R 大当たりにより単位遊技が 1 5 回なされる 1 5 R 特別遊技と、2 R 大当たりにより単位遊技が 2 回なされる 2 R 特別遊技とを有するが、通常特別遊技は 2 R 特別遊技のみ有する。すなわち、本実施例においては、2 R 特別遊技については確変大当たりおよび通常大当たりが設けられているが、1 5 R 特別遊技に 50

については確変大当たりのみを設けている。基本的に、15R特別遊技においては所定数以上の入球(9球以上入賞)または所定時間(30秒)の経過が単位遊技の終了条件とされており、2R特別遊技においては所定数以上の入球(9球以上入賞)または所定時間(0.5秒)の経過が単位遊技の終了条件とされている。このため、15R特別遊技においては入賞口の開放時間が長く、また単位遊技の回数も多いため比較的多くの出玉(賞球)を獲得することができるが、2R特別遊技においては入賞口の開放時間が短いため実質的に出玉は期待できない。ただし、2R特別遊技であっても確変移行がなされる場合には遊技者に有利となる。

【0028】

一方、第1の抽選または第2の抽選が「小当たり」と呼ばれる所定の結果になった場合は、入賞口の短時間の開放がなされる小当たり遊技が実行される。小当たり遊技は、1回の単位遊技を含む特殊遊技として実行される。本実施例では小当たり遊技においても入賞口の開放時間が2R特別遊技と同程度に短いため実質的に出玉は期待できない。小当たりは確変を伴わず、前後の通常遊技の大当たり確率を変化させない。したがって、遊技者にとっては小当たりよりも大当たりのほうが利益状態は高くなる傾向にある。ただし、確変状態(高確率状態)から大当たりが発生した場合、その大当たりが確変を伴わなければその特別遊技後の遊技状態は通常状態(低確率状態)に転落してしまうところ、確変状態から小当たりが発生してもその小当たり遊技後の遊技状態は確変状態に維持される。本実施例では、2R特別遊技と小当たり遊技との入賞口の開放態様が外観上同様となるが、現在の遊技状態およびその変化に応じて遊技者が享受する利益が異なるものとなる可能性がある。このため、入賞口の短開放があったときにそれが2R特別遊技または小当たり遊技のいずれであるかについて遊技者の期待感を煽る遊技性を実現することもできる。

【0029】

図1は、ぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す。

以下、弾球遊技機として従来にいういわゆる第1種ぱちんこ遊技機を例に説明する。ぱちんこ遊技機10は、主に遊技機枠と遊技盤で構成される。ぱちんこ遊技機10の遊技機枠は、外枠11、前枠12、透明板13、扉14、上球皿15、下球皿16、および発射ハンドル17を含む。外枠11は、開口部分を有し、ぱちんこ遊技機10を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠12は、外枠11の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構により外枠11へ開閉可能に取り付けられる。前枠12は、遊技球を発射する機構や、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導または回収するための機構等を含む。

【0030】

透明板13は、ガラスなどにより形成され、扉14により支持される。扉14は、図示しないヒンジ機構により前枠12へ開閉可能に取り付けられる。上球皿15は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿16への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿16は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。上球皿15と下球皿16の間にはスピーカ18が設けられており、遊技状態などに応じた効果音が出力される。

【0031】

遊技盤50は、外レール54と内レール56により区画された遊技領域52上に、アウト口58、第1特別図柄表示装置70、第2特別図柄表示装置71、演出図柄表示装置60、第1始動入賞口62、第2始動入賞口63、センター飾り64、第1大入賞口91、第2大入賞口92、作動口68、一般入賞口72を含む。さらに遊技領域52には、図示しない多数の遊技釘や風車などの機構が設置される。

【0032】

第1始動入賞口62は第1の遊技に対応する始動入賞口として設けられ、第2始動入賞口63は第2の遊技に対応する始動入賞口として設けられる。第1始動入賞口62および第2始動入賞口63は、遊技球の発射強弱によっていずれかを目標にした打ち分けが可能な程度に互いに離れた位置に設けられる。第1始動入賞口62と第2始動入賞口63は、遊技者の意思にしたがった遊技球の発射強弱によっていずれか一方への入球を狙うことが

可能となるよう、それぞれ遊技領域 5 2 の左側と右側に離れて設置され、一方を狙った遊技球が他方へ入球しがたい構成となっている。たとえば、第 1 始動入賞口 6 2 は遊技領域 5 2 の左側を狙って比較的弱めに発射したときに入球しやすくなるような位置に設けられ、第 2 始動入賞口 6 3 は遊技領域 5 2 の右側を狙って比較的強めに発射したときに入球しやすくなるような位置に設けられる。

【 0 0 3 3 】

第 1 始動入賞口 6 2 は、始動入賞検出装置 7 4 を備える。始動入賞検出装置 7 4 は、第 1 始動入賞口 6 2 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 1 始動入賞情報を生成する。第 2 始動入賞口 6 3 は、始動入賞検出装置 7 5 と、普通電動役物 6 5 と、普通電動役物 6 5 を開閉させるための普通電動役物ソレノイド 7 6 を備える。始動入賞検出装置 7 5 は、第 2 始動入賞口 6 3 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 2 始動入賞情報を生成する。普通電動役物ソレノイド 7 6 の駆動力により普通電動役物 6 5 が拡開されると、第 2 始動入賞口 6 3 への入球容易性が高まる。また、第 2 始動入賞口 6 3 は図示するとおり遊技領域 5 2 の右側における狭い通路に設けられているので、右側を狙って強めに打球した遊技球の多くが少なくとも第 2 始動入賞口 6 3 の近傍に集まり、第 2 始動入賞口 6 3 の入球可能性は高い。これに対して第 1 始動入賞口 6 2 には普通電動役物が設置されておらず、しかも狭い通路から離れた位置に設けられている。したがって、第 1 始動入賞口 6 2 よりも第 2 始動入賞口 6 3 の方が入球可能性が相対的に高くなるような配置または構成の関係となっている。

【 0 0 3 4 】

一般入賞口 7 2 は、遊技球の入球を検出するための一般入賞検出装置 7 3 を複数備える。一般入賞検出装置 7 3 は、一般入賞口 7 2 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す一般入賞情報を生成する。

【 0 0 3 5 】

第 1 大入賞口 9 1 は第 1 の遊技に対応する大入賞口として設けられ、第 2 大入賞口 9 2 は第 2 の遊技に対応する大入賞口として設けられる。第 1 大入賞口 9 1 は、遊技球の入球を検出するための入賞検出装置 7 8 と、第 1 大入賞口 9 1 を開閉させるための大入賞口ソレノイド 8 0 を備える。入賞検出装置 7 8 は、第 1 大入賞口 9 1 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 1 大入賞口入賞情報を生成する。第 2 大入賞口 9 2 は、遊技球の入球を検出するための入賞検出装置 7 9 と、第 2 大入賞口 9 2 を開閉させるための大入賞口ソレノイド 8 1 を備える。入賞検出装置 7 9 は、第 2 大入賞口 9 2 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 2 大入賞口入賞情報を生成する。第 1 大入賞口 9 1 は、第 1 特別図柄 1 9 2 が所定の態様にて停止したときに「大当たり」として開放状態となる横長形状の入賞口である。第 1 大入賞口 9 1 はアウト口 5 8 の上方の位置に設けられる。第 2 大入賞口 9 2 は、第 2 特別図柄 1 9 3 が所定の態様にて停止したときに「大当たり」として開放状態となる横長形状の入賞口である。第 2 大入賞口 9 2 はアウト口 5 8 の右上方の位置に設けられる。

【 0 0 3 6 】

遊技領域 5 2 の略中央に演出図柄表示装置 6 0 が設けられ、その左下方に第 1 の遊技に対応する第 1 特別図柄表示装置 7 0 と第 2 の遊技に対応する第 2 特別図柄表示装置 7 1 とが互いに左右に隣接する形で設けられている。第 1 特別図柄表示装置 7 0 には第 1 の遊技に対応する第 1 特別図柄 1 9 2 の変動が表示され、第 2 特別図柄表示装置 7 1 には第 2 の遊技に対応する第 2 特別図柄 1 9 3 の変動が表示される。第 1 特別図柄 1 9 2 は、第 1 始動入賞口 6 2 への遊技球の入球を契機として行われる第 1 の抽選の結果に対応した図柄であり、その変動表示が所定の当たり態様にて停止されたときに特別遊技としての大当たりが発生する。第 2 特別図柄 1 9 3 は、第 2 始動入賞口 6 3 への遊技球の入球を契機として行われる第 2 の抽選の結果に対応した図柄であり、その変動表示が所定の当たり態様にて停止されたときに特別遊技としての大当たりが発生する。第 1 特別図柄表示装置 7 0 および第 2 特別図柄表示装置 7 1 は、例えば 7 セグメント L E D で構成される表示手段であり、第 1 特別図柄 1 9 2 および第 2 特別図柄 1 9 3 はそれぞれ「 0 」～「 9 」の 1 0 種類の

数字で表される。

【 0 0 3 7 】

演出図柄表示装置 6 0 の表示領域 1 9 4 には第 1 特別図柄 1 9 2 に連動する装飾図柄 1 9 0 または第 2 特別図柄 1 9 3 に連動する装飾図柄 1 9 0 の変動が表示される。演出図柄表示装置 6 0 は、たとえば液晶ディスプレイである。装飾図柄 1 9 0 は、第 1 特別図柄 1 9 2 で示される第 1 の抽選の結果表示または第 2 特別図柄 1 9 3 で示される第 2 の抽選の結果表示を視覚的に演出するための図柄である。演出図柄表示装置 6 0 は、装飾図柄 1 9 0 として、例えばスロットマシンのゲームを模した複数列の図柄変動の動画像を表示領域 1 9 4 に表示する。演出図柄表示装置 6 0 は、この実施例では液晶ディスプレイで構成されるが、機械式のドラムや LED などの他の表示手段で構成されてもよい。なお、第 1 特別図柄 1 9 2 および第 2 特別図柄 1 9 3 は必ずしも演出的な役割をもつことを要しないため、本実施例では演出図柄表示装置 6 0 の左下方の第 1 特別図柄表示装置 7 0 および第 2 特別図柄表示装置 7 1 にて目立たない大きさで表示させるが、特別図柄自体に演出的な役割をもたせて装飾図柄を表示させないような手法を採用する場合には、特別図柄を演出図柄表示装置 6 0 のような液晶ディスプレイに表示させてもよい。

10

【 0 0 3 8 】

作動口 6 8 は、遊技盤 5 0 の右側方位置に設けられる。作動口 6 8 は、通過検出装置 6 9 を含む。通過検出装置 6 9 は、作動口 6 8 への遊技球の通過を検出するセンサであり、通過時にその通過を示す通過情報を生成する。作動口 6 8 への遊技球の通過は第 2 始動入賞口 6 3 の普通電動役物 6 5 を拡開させるための抽選の契機となる。

20

【 0 0 3 9 】

遊技者が発射ハンドル 1 7 を手で回動させると、その回動角度に応じた強度で上球皿 1 5 に貯留された遊技球が 1 球ずつ内レール 5 6 と外レール 5 4 に案内されて遊技領域 5 2 へ発射される。遊技者が発射ハンドル 1 7 の回動位置を手で固定させると一定の時間間隔で遊技球の発射が繰り返される。遊技領域 5 2 の上部へ発射された遊技球は、複数の遊技釘や風車に当たりながらその当たり方に応じた方向へ落下する。遊技球が一般入賞口 7 2、第 1 始動入賞口 6 2、第 2 始動入賞口 6 3、第 1 大入賞口 9 1、第 2 大入賞口 9 2 の各入賞口へ落入すると、その入賞口の種類に応じた賞球が上球皿 1 5 または下球皿 1 6 に払い出される。一般入賞口 7 2 等の各入賞口に落入した遊技球はセーフ球として処理され、アウト口 5 8 に落入した遊技球はアウト球として処理される。なお、各入賞口は遊技球が通過するゲートタイプのものを含み、本願において「落入」「入球」「入賞」というときは「通過」を含むものとする。

30

【 0 0 4 0 】

遊技球が第 1 始動入賞口 6 2 に入球すると、第 1 特別図柄表示装置 7 0 において第 1 特別図柄 1 9 2 が変動表示され、演出図柄表示装置 6 0 の表示領域 1 9 4 において装飾図柄 1 9 0 が変動表示される。遊技球が第 2 始動入賞口 6 3 に入球すると、第 2 特別図柄表示装置 7 1 において第 2 特別図柄 1 9 3 が変動表示され、演出図柄表示装置 6 0 の表示領域 1 9 4 において装飾図柄 1 9 0 が変動表示される。第 1 特別図柄 1 9 2、第 2 特別図柄 1 9 3、装飾図柄 1 9 0 の変動表示は、表示に先だって決定された変動時間の経過後に停止される。停止時の第 1 特別図柄 1 9 2 および装飾図柄 1 9 0 が大当たり態様であった場合、通常遊技よりも遊技者に有利な遊技状態である特別遊技に移行し、第 1 大入賞口 9 1 の開閉動作が開始される。このときスロットマシンのゲームを模した装飾図柄 1 9 0 は、3 つの図柄を一致させるような表示態様をとる。停止時の第 2 特別図柄 1 9 3 および装飾図柄 1 9 0 が大当たり態様であった場合、通常遊技よりも遊技者に有利な遊技状態である特別遊技に移行し、第 2 大入賞口 9 2 の開閉動作が開始される。

40

【 0 0 4 1 】

特別遊技は、第 1 大入賞口 9 1 または第 2 大入賞口 9 2 が開放される単位遊技が複数回繰り返される遊技であり、単位遊技が最大回数である 1 5 回繰り返される特別遊技と、単位遊技が最少回数である 2 回だけ繰り返される特別遊技とがある。1 5 回の単位遊技が繰り返される特別遊技 (1 5 R 特別遊技) の場合、第 1 大入賞口 9 1 または第 2 大入賞口 9

50

2は約30秒間開放されたとき、または9球以上の遊技球が落入したときに一旦閉鎖されることで1回の単位遊技が終了する。2回の単位遊技が繰り返される特別遊技(2R特別遊技)の場合、第1大入賞口91または第2大入賞口92は約0.5秒間開放されたときに一旦閉鎖されることで1回の単位遊技が終了する。

【0042】

停止時の第1特別図柄192および装飾図柄190が所定の小当たり態様であった場合、1回の単位遊技で構成される小当たり遊技に移行し、第1大入賞口91の開閉動作が実行される。停止時の第2特別図柄193および装飾図柄190が小当たり態様であった場合もまた小当たり遊技に移行し、第2大入賞口92の開閉動作が実行される。小当たり遊技を構成する1回の単位遊技においては、第1大入賞口91または第2大入賞口92が約0.5秒間の開放を2回繰り返すので、外観上は2R大当たりと同様の動作態様となる。

10

【0043】

特別遊技が発生した場合であって抽選などの所定の条件が満たされた場合、特別遊技の終了後に特定遊技として確率変動遊技(以下、「確変」という)や変動時間短縮(以下、「時短」という)が開始される。確変中は、通常の高確率状態より大当たりの確率が高い抽選が行われ、比較的早期に新たな特別遊技が発生する。確変状態は、第1特別図柄192または第2特別図柄193が大当たりとなるまで継続される。本実施例では15R大当たりの場合には、その特別遊技の終了後に確変が開始される。2R大当たりの場合には、その特別遊技の終了後に確変が開始される場合とされない場合がある。時短は、第1特別図柄192と第2特別図柄193の変動表示の合計が所定の終了条件回数、例えば100回に達するまで継続される。時短中は、第1特別図柄192または第2特別図柄193の変動時間が概ね短縮される。

20

【0044】

作動口68を遊技球が通過すると、所定時間、普通図柄と呼ばれる図柄が普通図柄表示装置59に変動表示される。普通図柄表示装置59は第1大入賞口91の右方に設けられ、本実施例では二つのランプが交互に点灯と消灯を繰り返す形で普通図柄の変動表示を表現し、どちらのランプが最終的に点灯したまま停止するかによって普通図柄の抽選結果を表す。所定時間の経過後に普通図柄の変動表示が所定の当たり態様にて停止すると、第2始動入賞口63の普通電動役物65が所定時間拡開する。

【0045】

30

演出図柄表示装置60の周囲には、センター飾り64が設けられる。センター飾り64は、遊技球の流路、演出図柄表示装置60の保護、装飾等の機能を有する。遊技効果ランプ90がセンター飾り64の上部および下部に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。第1の遊技に対応する第1特図保留ランプ20は第1特別図柄表示装置70の上方に設けられ、第2の遊技に対応する第2特図保留ランプ21は第2特別図柄表示装置71の上方に設けられ、普通図柄変動に対応する普図保留ランプ22は普通図柄表示装置59の下方に設けられる。第1特図保留ランプ20および第2特図保留ランプ21は、それぞれ2個のランプからなり、それぞれの点灯個数または点滅個数によって第1の遊技および第2の遊技のそれぞれにおける当否抽選値の保留数を表示する。第1特図保留ランプ20における当否抽選値の保留数は、第1特別図柄192の変動中または特別遊技の実行中に第1始動入賞口62へ入賞した抽選結果の個数であり、図柄変動がまだ実行されていない入賞球の数を示す。第2特図保留ランプ21における当否抽選値の保留数は、第2特別図柄193の変動中または特別遊技の実行中に第2始動入賞口63へ入賞した抽選結果の個数であり、図柄変動がまだ実行されていない入賞球の数を示す。普図保留ランプ22もまた2個のランプからなり、その点灯個数または点滅個数によって普通図柄変動の保留数を表示する。普通図柄変動の保留数は、普通図柄の変動中に作動口68を通過した遊技球の個数であり、普通図柄の変動がまだ実行されていない普通図柄抽選の数を示す。操作ボタン82は、遊技者が遊技機側所定の指示を入力するために操作するボタンである。操作ボタン82は、上球皿15近傍の外壁面に設けられる。

40

【0046】

50

図 2 は、ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す。

電源スイッチ 40 は、ぱちんこ遊技機 10 の電源をオンオフするスイッチである。メイン基板 102 は、ぱちんこ遊技機 10 の全体動作を制御し、とくに第 1 始動入賞口 62、第 2 始動入賞口 63 へ入賞したときの抽選等、遊技動作全般を処理する。サブ基板 104 は、液晶ユニット 42 を備え、演出図柄表示装置 60 における表示内容を制御し、特にメイン基板 102 による抽選結果に応じて表示内容を変動させる。メイン基板 102 およびサブ基板 104 は、遊技制御装置 100 を構成する。セット基板 39 は、賞球タンク 44 や賞球の流路、賞球を払い出す払出ユニット 43 等を含む。払出ユニット 43 は、各入賞口への入賞に応じて賞球タンク 44 から供給される遊技球を上球皿 15 へ払い出す。払出制御基板 45 は、払出ユニット 43 による払出動作を制御する。発射装置 46 は、上球皿 15 の貯留球を遊技領域 52 へ 1 球ずつ発射する。発射制御基板 47 は、発射装置 46 の発射動作を制御する。電源ユニット 48 は、ぱちんこ遊技機 10 の各部へ電力を供給する。

10

【0047】

図 3 は、本実施例におけるぱちんこ遊技機 10 の機能ブロックを示す。

ぱちんこ遊技機 10 において、遊技制御装置 100 は、第 1 始動入賞口 62、第 2 始動入賞口 63、第 1 大入賞口 91、第 2 大入賞口 92、一般入賞口 72、作動口 68、第 1 特別図柄表示装置 70、第 2 特別図柄表示装置 71、演出図柄表示装置 60、普通図柄表示装置 59、操作ボタン 82、スピーカ 18、遊技効果ランプ 90 のそれぞれと電氣的に接続されており、各種制御信号の送受信を可能とする。遊技制御装置 100 は、遊技の基本動作だけでなく、図柄変動表示や電飾等の演出的動作も制御する。遊技制御装置 100 は、遊技の基本動作や遊技の進行を含むぱちんこ遊技機 10 の全体動作を制御する主制御装置としてのメイン基板 102 と、図柄の演出等を制御する副制御装置としてのサブ基板 104 とに機能を分担させた形態で構成される。遊技制御装置 100 は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納する ROM や RAM、演算処理に用いる CPU 等の素子を含んで構成される。

20

【0048】

本実施例におけるメイン基板 102 は、入球判定手段 110、第 1 抽選手段 126、第 2 抽選手段 128、普図抽選手段 136、保留制御手段 116、メイン表示制御手段 118、特別遊技制御手段 120、特定遊技実行手段 122、開閉制御手段 124、小当たり遊技制御手段 138、特図調整手段 156、条件保持手段 176 を備える。本実施例におけるサブ基板 104 は、パターン記憶手段 130、演出決定手段 132、演出表示制御手段 134 を備える。なお、メイン基板 102 に含まれる各機能ブロックは、いずれかがメイン基板 102 ではなくサブ基板 104 に搭載されるかたちで構成されてもよい。同様に、サブ基板 104 に含まれる各機能ブロックは、いずれかがサブ基板 104 ではなくメイン基板 102 に搭載されるかたちで構成されてもよい。

30

【0049】

ただし、メイン基板 102 とサブ基板 104 の間におけるデータの送受信はメイン基板 102 からサブ基板 104 への一方向であるため、そのような一方向でのデータ送受信にて全体動作が実現されるよう各構成がメイン基板 102 とサブ基板 104 に配置される。このようにメイン基板 102 からサブ基板 104 へのデータ送信の一方向性が保たれるため、サブ基板 104 に含まれる構成からメイン基板 102 に含まれる構成へはデータを送信することができず、データ送信の要求もできない。したがって、メイン基板 102 で生成された情報は、メイン基板 102 がサブ基板 104 へ一方的に送信しない限りサブ基板 104 から参照することはできない。

40

【0050】

入球判定手段 110 は、各入賞口への遊技球の入球を判定する。入球判定手段 110 は、第 1 始動入賞情報を受け取ると遊技球が第 1 始動入賞口 62 に入賞したと判断し、第 2 始動入賞情報を受け取ると遊技球が第 2 始動入賞口 63 に入賞したと判断する。入球判定手段 110 は、第 1 大入賞口入賞情報を受け取ると遊技球が第 1 大入賞口 91 に入賞した

50

と判断し、第2大入賞口入賞情報を受け取ると遊技球が第2大入賞口92に入賞したと判断し、一般入賞情報を受け取ると遊技球が一般入賞口72に入賞したと判断する。入球判定手段110は、通過情報を受け取ると遊技球が作動口68を通過したと判断する。

【0051】

第1始動入賞口62への入球に対応する第1の抽選を実行する第1抽選手段126は、第1抽選値取得手段112、第1当否判定手段113、第1パターン決定手段114を含む。第2始動入賞口63への入球に対応する第2の抽選を実行する第2抽選手段128は、第2抽選値取得手段115、第2当否判定手段117、第2パターン決定手段119を含む。第1の抽選の結果は、第1特別図柄表示装置70において第1特別図柄192の変動表示の形で示され、演出図柄表示装置60の表示領域194において装飾図柄190の変動表示の形で示される。第2の抽選の結果は、第2特別図柄表示装置71において第2特別図柄193の変動表示の形で示され、演出図柄表示装置60の表示領域194において装飾図柄190の変動表示の形で示される。

10

【0052】

第1抽選手段126および第2抽選手段128は、図柄変動を開始するにあたり、その図柄変動に対応する抽選の結果を図柄変動の制御コマンドとともに演出決定手段132へ送信する。さらに、第1抽選手段126および第2抽選手段128は、第1始動入賞口62または第2始動入賞口63への入球時にも事前判定処理として抽選値が当否判定におけるいずれの抽選値範囲に該当するかの事前当否判定を実行し、その判定結果を抽選結果として演出決定手段132へ送信する。事前判定処理の結果は送信バッファに一時保存された後、その抽選に対応する図柄変動表示が直ちに開始されるか否かにかかわらず演出決定手段132へ送信され、送信バッファから消去または後に上書きされる。そのため、サブ基板104の側にとっては図柄変動開始の順番が巡ってくる前にあらかじめ当否結果を推測的に認識できる、いわゆる「先読み」と呼ばれる処理が実現される。

20

【0053】

第1抽選値取得手段112は、第1始動入賞口62への入球を契機に、第1の抽選のために乱数の値を第1当否抽選値として取得する。第2抽選値取得手段115は、第2始動入賞口63への入球を契機に、第2の抽選のために乱数の値を第2当否抽選値として取得する。たとえば、当否抽選のために第1当否抽選値および第2当否抽選値として取得する値は「0」から「65535」までの値範囲から取得される。なお、本願にいう「乱数」は、数学的に発生させる乱数でなくてもよく、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数などにより発生させる疑似乱数でもよい。第1抽選値取得手段112が第1当否抽選値として取得する値と、第2抽選値取得手段115が第2当否抽選値として取得する値は、保留制御手段116により一時的に保留される。ただし、保留制御手段116により保留される所定の保留上限数を超えない範囲で第1当否抽選値と第2当否抽選値が保留される。

30

【0054】

第1当否判定手段113は、第1当否抽選値に基づき、特別遊技または小当たり遊技へ移行するか否かを判定する当否判定と、第1当否抽選値が当否判定におけるいずれの抽選値範囲に該当するかの事前当否判定を実行する。第2当否判定手段117は、第2当否抽選値に基づき、特別遊技または小当たり遊技へ移行するか否かを判定する当否判定と、第2当否抽選値が当否判定におけるいずれの抽選値範囲に該当するかの事前当否判定を実行する。第1当否判定手段113および第2当否判定手段117は、当否判定で参照する当否判定テーブルと事前当否判定テーブルを保持する。なお、図柄変動を開始するにあたって実行する当否判定を、特に事前当否判定と区別するために、適宜「本判定としての当否判定」とも呼ぶ。

40

【0055】

図4は、当否判定テーブルを模式的に示す図である。

本図の当否判定テーブルには、大当たり、小当たり、外れの判定結果と当否抽選値とが対応付けられており、対応付けられたそれぞれの範囲設定に応じて大当たり当否確率や小当たりの当否確率が定まる。第1当否判定手段113および第2当否判定手段117は、

50

本判定として当否判定において本図の当否判定テーブルを参照する。第1当否判定手段113による第1の抽選と第2当否判定手段117による第2の抽選のいずれにおいても、通常時には当否抽選値が0～299の範囲に該当したときのみ大当たりとなる。確変時には大当たりの範囲が拡大され、当否抽選値が0～299の範囲に該当する場合だけでなく、300～2999の範囲に該当する場合にも大当たりとなる。このように、大当たりに該当する範囲は遊技状態に応じて変化する。なお、本図では単一の当否判定テーブルによって通常時と確変時の双方の大当たり範囲を示したが、当否判定テーブルは通常時用と確変時用とで別個に用意してもよいし、第1の抽選用と第2の抽選用とで別個に用意してもよい。

【0056】

本実施例においては、当否抽選値が大当たり範囲に該当しない、いわゆる外れとなった場合であっても、所定の範囲に該当した場合には小当たりとなる。本図の例では、第1当否判定手段113が取得する当否抽選値が56500～65535の範囲に該当した場合に小当たりとなり、第2当否判定手段117が取得する当否抽選値が64000～65535の範囲に該当した場合に小当たりとなる。すなわち、第2の抽選よりも第1の抽選の方が小当たりに該当する範囲が広く、小当たりが発生しやすい。このように、大当たりに該当しなかった場合、本来はすべて「外れ」であるが、本図の例では大当たりに該当しなかった場合のうち小当たりにも該当しなかった場合の当否抽選値範囲を特に「外れ」と表現している。なお、本図では大当たりか否かの判定テーブルと小当たりか否かの判定テーブルとを単一の当否判定テーブルの形で実現する例を示したが、それぞれを別個のテーブルとして実現してもよい。

【0057】

図5は、事前当否判定で参照される事前当否判定テーブルを模式的に示す図である。

第1当否判定手段113は図5(a)のテーブルを参照し、当否抽選値が「0～299」の場合はその旨を示す「1」の値を判定結果としての当否範囲に設定し、当否抽選値が「300～2999」の場合はその旨を示す「2」の値を判定結果としての当否範囲に設定する。当否抽選値が「3000～56499」の場合はその旨を示す「3」の値を判定結果としての当否範囲に設定し、当否抽選値が「56500～65535」の場合はその旨を示す「4」の値を判定結果としての当否範囲に設定する。第1当否判定手段113は、以上のように当否範囲を設定するたびにその値を第1の抽選であることを示す値や保留の個数とともに演出決定手段132へ送信する。

【0058】

第2当否判定手段117は図5(b)のテーブルを参照し、当否抽選値が「0～299」の場合はその旨を示す「1」の値を判定結果としての当否範囲に設定し、当否抽選値が「300～2999」の場合はその旨を示す「2」の値を判定結果としての当否範囲に設定する。当否抽選値が「3000～63999」の場合はその旨を示す「3」の値を判定結果としての当否範囲に設定し、当否抽選値が「64000～65535」の場合はその旨を示す「4」の値を判定結果としての当否範囲に設定する。第2当否判定手段117は、以上のように当否範囲を設定するたびにその値を第2の抽選であることを示す値や保留の個数とともに演出決定手段132へ送信する。

【0059】

図3に戻り、第1当否判定手段113および第2当否判定手段117は、別途取得する図柄抽選値と当否判定の結果に基づいて、図柄の変動開始にあたってその停止図柄を決定するとともに、図柄抽選値がいずれの図柄範囲に該当するか的事前図柄判定を実行する。第1当否判定手段113および第2当否判定手段117は、特別図柄の停止図柄を決定するために参照する複数の図柄判定テーブルと事前図柄判定テーブルを保持する。第1当否判定手段113および第2当否判定手段117は、当否判定結果に応じて異なる図柄判定テーブルを参照する。なお、図柄変動を開始するにあたって実行する図柄判定を、特に事前図柄判定と区別するために、適宜「本判定としての図柄判定」とも呼ぶ。

【0060】

図6は、図柄判定テーブルを模式的に示す図である。図6(a)は当否判定結果が大当たりであった場合に参照するテーブルであり、図6(b)は当否判定結果が外れであった場合に参照するテーブルであり、図6(c)は当否判定結果が小当たりであった場合に参照するテーブルである。

第1当否判定手段113および第2当否判定手段117は、本判定として図柄判定において本図の図柄判定テーブルを参照する。各図柄判定テーブルには、「0」～「9」の数字および「-」の記号で表される特別図柄と第1図柄抽選値または第2図柄抽選値との対応関係が定められている。特別図柄の種類はそれぞれ大当たり、小当たり、外れの当否判定結果と対応付けられており、奇数の数字が大当たりに対応し、偶数の数字が小当たりに対応し、「-」の記号が外れに対応する。

10

【0061】

図6(a)に示す通り、特別図柄「0」～「9」のうち奇数の数字である特別図柄「1」「3」「5」「7」「9」が大当たりに対応付けられている。そのうち、特別図柄「1」「5」「7」は確変移行を伴う15R大当たり(「15R確変大当たり」ともいう)を示す。本実施例では、上述のように15R大当たりについては確変大当たりのみを設けているが、3種類の15R確変大当たりが設定されている。特別図柄「1」は、通常の15R確変大当たりを示し、第1図柄抽選値の場合は「0～185」に対応付けられ、第2図柄抽選値の場合は「0～205」に対応付けられる。特別図柄「5」は、後述するEXTRAバトル演出を伴う一方の15R確変大当たり(「15R確変大当たり(1)」と表記する)を示し、第1図柄抽選値の場合は「186～195」に対応付けられ、第2図柄抽選値には対応付けられていない。特別図柄「7」は、EXTRAバトル演出を伴う他方の15R確変大当たり(「15R確変大当たり(2)」と表記する)を示し、第1図柄抽選値の場合は「196～205」に対応付けられ、第2図柄抽選値には対応付けられていない。すなわち、本実施例におけるEXTRAバトル演出は、第1の遊技においてのみ表示される。15R確変大当たり(2)は、特別遊技において15R確変大当たり(1)よりも多くの賞球が得られる機会(EXTRAボーナス)が与えられる点で有利となっているが、その詳細については後述する。

20

【0062】

特別図柄「3」は確変移行を伴う2R大当たり(「2R確変大当たり」ともいう)を示す。特別図柄「3」は、第1図柄抽選値および第2図柄抽選値のいずれの場合も「206～215」に対応付けられる。特別図柄「9」は確変を伴わない2R大当たり(「2R通常大当たり」ともいう)を示し、第1図柄抽選値および第2図柄抽選値のいずれの場合も「216～255」に対応付けられる。遊技状態が確変状態にあるときに2R通常大当たりが発生すると、実質的な出玉が獲得できないまま通常状態に転落してしまうことになる。

30

【0063】

図6(b)に示す通り、特別図柄「-」は当否判定結果が外れの場合における全範囲の図柄抽選値に対応付けられている。

【0064】

図6(c)に示す通り、特別図柄「0」～「9」のうち偶数の数字である特別図柄「0」「2」「4」「6」「8」が小当たりに対応付けられている。特別図柄「0」は図柄抽選値の範囲「0～49」に対応付けられ、特別図柄「2」は図柄抽選値の範囲「50～99」に対応付けられ、特別図柄「4」は図柄抽選値の範囲「100～149」に対応付けられ、特別図柄「6」は図柄抽選値の範囲「150～199」に対応付けられ、特別図柄「8」は図柄抽選値の範囲「200～255」に対応付けられる。

40

【0065】

図7は、事前図柄判定で参照される事前図柄判定テーブルを模式的に示す図である。

第1当否判定手段113は当否抽選値が大当たり該当する場合に図7(a)のテーブルを参照する。図柄抽選値が「0～185」の場合はその旨を示す「1」の値を判定結果としての図柄範囲に設定し、図柄抽選値が「186～195」の場合はその旨を示す「2

50

」の値を判定結果としての図柄範囲に設定する。図柄抽選値が「１９６～２０５」の場合はその旨を示す「３」の値を判定結果としての図柄範囲に設定し、図柄抽選値が「２０６～２５５」の場合はその旨を示す「４」の値を判定結果としての図柄範囲に設定する。第１当否判定手段１１３は、以上のように図柄範囲を設定するたびにその値を第１の抽選であることを示す値や保留の個数とともに演出決定手段１３２へ送信する。

【００６６】

第２当否判定手段１１７は当否抽選値が大当たりに該当する場合に図７（ｂ）のテーブルを参照する。図柄抽選値が「０～２０５」の場合はその旨を示す「１」の値を判定結果としての図柄範囲に設定し、図柄抽選値が「２０６～２１５」の場合はその旨を示す「２」の値を判定結果としての図柄範囲に設定する。図柄抽選値が「２１６～２５５」の場合はその旨を示す「３」の値を判定結果としての図柄範囲に設定する。第２当否判定手段１１７は、以上のように図柄範囲を設定するたびにその値を第２の抽選であることを示す値や保留の個数とともに演出決定手段１３２へ送信する。

【００６７】

演出決定手段１３２は、この図柄範囲を受け取ることで大当たりの種類を特定することができる。ただし、その事前判定においては、第２の抽選については２Ｒ大当たりが確変付きか否か（２Ｒ確変大当たりか２Ｒ通常大当たりか）を区別するが、第１の抽選についてはその区別を行わない。第２の抽選については、第１の抽選とは異なり、２Ｒ大当たりにおける確変有無によって演出内容が変化するため、確変有無を区別できるようにするものである。なお、当否抽選値が外れまたは小当たりに該当する場合は本図のテーブルは参照せず、外れおよび小当たりを示す値として例えば「５」、「６」の値をそれぞれ図柄範囲に設定してもよいし、何も設定しないこととしてもよい。

【００６８】

図３に戻り、第１パターン決定手段１１４は、第１特別図柄表示装置７０および演出図柄表示装置６０に表示させる図柄変動の表示過程が定められた変動パターンを、別途取得する第１パターン抽選値に基づいて複数の変動パターンの中から決定する。第２パターン決定手段１１９は、第２特別図柄表示装置７１および演出図柄表示装置６０に表示させる図柄変動の表示過程が定められた変動パターンを、別途取得する第２パターン抽選値に基づいて複数の変動パターンの中から決定する。第１パターン決定手段１１４および第２パターン決定手段１１９は、それぞれ図柄変動を開始する際に変動パターンテーブルを参照してその図柄変動の変動パターンを決定する。また、第１パターン決定手段１１４および第２パターン決定手段１１９は、パターン抽選値がいずれの変動パターン範囲に該当するかの事前パターン判定を実行する。第１パターン決定手段１１４および第２パターン決定手段１１９は、変動パターンを決定するために参照する変動パターンテーブルと事前パターン判定テーブルをそれぞれ保持または共有する。変動パターンには、特別図柄を変動表示させるときの変動開始から停止までの変動時間が定められており、その種類によって長短様々な変動時間をもつ。すなわち、各変動パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動表示時間が定められており、その変動表示時間の経過時に特別図柄の変動が停止される。なお、図柄変動を開始するにあたって実行する変動パターン判定を、特に事前パターン判定と区別するために、適宜「本判定としての変動パターン判定」とも呼ぶ。

【００６９】

図８は、変動パターンテーブルを模式的に示す図である。

第１パターン決定手段１１４または第２パターン決定手段１１９は、当否判定結果が外れのときは図８（ａ）に示される外れ用の変動パターンを参照する。第１パターン決定手段１１４および第２パターン決定手段１１９は、本判定としての変動パターン判定において本図の変動パターンテーブルを参照する。当否判定結果が１５Ｒ大当たりで決定された図柄が「１」のとき、つまりＥＸＴＲＡバトル演出を伴わない１５Ｒ確変大当たりのときには図８（ｂ）に示される１５Ｒ大当たり用の通常変動パターンテーブルを参照する。当否判定結果が１５Ｒ大当たりで決定された図柄が「５」または「７」のとき、つまりＥＸ

ＴＲＡバトル演出を伴う１５Ｒ確変大当たりのときには図８（ｃ）に示される１５Ｒ大当たり用の特殊変動パターンテーブルを参照する。当否判定結果が２Ｒ大当たりまたは小当たりのときは図８（ｃ）に示される２Ｒ大当たりおよび小当たり用の変動パターンテーブルを参照する。

【００７０】

図８（ａ）においては、パターン抽選値０～１０には「スーパー１」というスーパーリーチが対応付けられ、パターン抽選値１１～２０には「スーパー２」というスーパーリーチが対応付けられている。パターン抽選値２１～２５５には「ノーマル１」「ノーマル２」「リーチなし」のいずれかの変動パターンが対応付けられている。このように、当否判定結果が外れの場合、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、リーチなしのいずれも選択される可能性がある。なお、外れ用の変動パターンテーブルにおいて、特に「リーチなし」の変動パターンを選択するとき、時短状態においては通常状態よりもさらに変動時間が概ね短い変動パターンが選択されるよう異なるテーブルを参照する。また、外れ用の変動パターンテーブルは保留数ごとに参照すべき欄が異なるように規定されるが、通常状態を例とするその詳細は後述する図１０において説明する。

10

【００７１】

図８（ｂ）においては、パターン抽選値０～１２０には「スーパー１」のスーパーリーチが対応付けられ、パターン抽選値１２１～２４０には「スーパー２」のスーパーリーチが対応付けられている。パターン抽選値２４１～２５０には「ノーマル１」のリーチが対応付けられ、パターン抽選値２５１～２５５には「ノーマル２」のリーチが対応付けられている。このように、当否判定結果がＥＸＴＲＡバトル演出を伴わない１５Ｒ大当たりの場合はリーチ付きの変動パターンが選択される。

20

図８（ｃ）においては、パターン抽選値が０～２５５のいずれであっても「スーパー３」のスーパーリーチが対応付けられている。このように、当否判定結果がＥＸＴＲＡバトル演出を伴う１５Ｒ大当たりの場合はスーパーリーチ付きの変動パターンが選択される。

【００７２】

図８（ｄ）においては、パターン抽選値０～１２２には「スーパー４」というスーパーリーチが対応付けられ、パターン抽選値１２３～２５５には「ノーマル３」というノーマルリーチが対応付けられている。このように当否判定結果が２Ｒ大当たりまたは小当たりの場合は「スーパー４」または「ノーマル３」がそれぞれ約５０％の確率で選択される。

30

【００７３】

図９は、事前パターン判定で参照される事前パターン判定テーブルを模式的に示す図である。

第１パターン決定手段１１４および第２パターン決定手段１１９は、当否結果が外れの場合に図９（ａ）のテーブルを参照し、パターン抽選値が「０～１０」の場合はその旨を示す「１」の値を判定結果としてのパターン範囲に設定し、パターン抽選値が「１１～２０」の場合はその旨を示す「２」の値を判定結果としてのパターン範囲に設定する。パターン抽選値が「２１～２５５」の場合はその旨を示す「３」の値を判定結果としてのパターン範囲に設定する。

【００７４】

40

第１パターン決定手段１１４および第２パターン決定手段１１９は、当否結果が１５Ｒ確変大当たりで図柄が「１」のＥＸＴＲＡバトル演出を伴わない１５Ｒ大当たりの場合に図９（ｂ）のテーブルを参照し、パターン抽選値が「０～１２０」の場合はその旨を示す「４」の値を判定結果としてのパターン範囲に設定し、パターン抽選値が「１２１～２４０」の場合はその旨を示す「５」の値を判定結果としてのパターン範囲に設定する。パターン抽選値が「２４１～２５０」の場合はその旨を示す「６」の値を判定結果としてのパターン範囲に設定し、パターン抽選値が「２５１～２５５」の場合はその旨を示す「７」の値を判定結果としてのパターン範囲に設定する。

第１パターン決定手段１１４は、当否結果が１５Ｒ確変大当たりで図柄が「５」または「７」のＥＸＴＲＡバトル演出を伴う１５Ｒ大当たりの場合に図９（ｃ）のテーブルを参

50

照し、パターン抽選値が「0～255」のいずれの場合もその旨を示す「8」の値を判定結果としてのパターン範囲に設定する。

【0075】

第1パターン決定手段114および第2パターン決定手段119は、当否結果が2R大当たりまたは小当たりの場合に図9(d)のテーブルを参照し、パターン抽選値が「0～122」の場合はその旨を示す「9」の値を判定結果としてのパターン範囲に設定し、パターン抽選値が「123～255」の場合はその旨を示す「10」の値を判定結果としてのパターン範囲に設定する。第1パターン決定手段114および第2パターン決定手段119は、以上のようにパターン範囲を設定するたびにその値を第1の抽選と第2の抽選のいずれであるかを示す値や保留の個数とともに演出決定手段132へ送信する。

10

【0076】

演出決定手段132は、このパターン範囲を受け取ることで変動パターンの種類を特定することができる。なお、本実施例においては、第1パターン決定手段114および第2パターン決定手段119が、共通の変動パターンテーブル、事前パターン判定テーブルを用いる例を示した。変形例においては、第1パターン決定手段114および第2パターン決定手段119が、これら変動パターンテーブルおよび事前パターン判定テーブルの少なくとも一方について別々のテーブルを用いるようにしてもよい。

【0077】

図3に戻り、普図抽選手段136は、作動口68を遊技球が通過したときに抽選値を取得することにより抽選を実行する。普図抽選手段136による抽選の結果は、普通図柄表示装置59において普通図柄の形で変動表示される。普図抽選手段136は、普通図柄表示装置59に表示させる普通図柄の停止図柄を決定するために参照すべき図柄判定テーブルを保持する。その図柄判定テーブルには抽選値と普通図柄の対応関係が定められており、普図抽選手段136は普通図柄の停止図柄を図柄判定テーブルを参照して決定する。決定された停止図柄が所定の図柄となった場合に普通図柄が当たりに該当したと判定され、その停止図柄にて普通図柄の変動表示が停止された後に開閉制御手段124が第2始動入賞口63の普通電動役物65を所定時間拡開する。普通図柄の抽選値は、保留制御手段116により一時的に保留される。ただし、保留制御手段116により保留される所定の保留上限数を超えない場合にだけ抽選値が保留される。

20

【0078】

保留制御手段116は、第1保留手段144、第2保留手段146、普図保留手段147を含む。第1保留手段144は、新たに第1の抽選が実行されるときにそれ以前の抽選に対応する図柄変動が表示されている場合、新たな第1の抽選の結果をその抽選に対応する図柄の変動表示開始まで保留する。本実施例では第1の抽選の結果として4個を上限として当否抽選値と事前判定結果としての当否範囲、図柄範囲、パターン範囲の設定を保持する。あるいは、当否抽選値とは別の領域に事前判定の結果を保持してもよい。第2保留手段146は、新たに第2の抽選が実行されるときにそれ以前の抽選に対応する図柄変動が表示されている場合、新たな第2の抽選の結果をその抽選に対応する図柄の変動表示開始まで保留する。本実施例では第2の抽選の結果として4個を上限として当否抽選値と事前判定結果としての当否範囲、図柄範囲、パターン範囲の設定を保持する。あるいは、当否抽選値とは別の領域に事前判定の結果を保持してもよい。普図保留手段147は、普図抽選手段136により取得された普図抽選値を保留球として保持する。これらの保留数がそれぞれ第1特図保留ランプ20、第2特図保留ランプ21、普図保留ランプ22の点灯数または点滅数により表される。第1保留手段144および第2保留手段146による保留の数は表示領域194にも表示される。

30

40

【0079】

メイン表示制御手段118は、第1特図制御手段148、第2特図制御手段150、普図制御手段153を含む。第1特図制御手段148は、第1抽選手段126による第1の抽選の結果として決定された変動パターンにしたがい第1特別図柄192の変動を第1特別図柄表示装置70に表示させる。第1特図制御手段148は、それ以前になされた第1

50

の抽選または第2の抽選に対応する図柄の変動表示が終了していることを新たな図柄変動の開始条件とする。第2特図制御手段150は、第2抽選手段128による第2の抽選の結果として決定された変動パターンにしたがい第2特別図柄193の変動を第2特別図柄表示装置71に表示させる。第2特図制御手段150もまた、それ以前になされた第1の抽選または第2の抽選に対応する図柄の変動表示が終了していることを新たな図柄変動の開始条件とする。

【0080】

第1特図制御手段148および第2特図制御手段150は、第1特別図柄192および第2特別図柄193の変動表示を開始するタイミングと停止するタイミングにて、変動開始コマンドと変動停止コマンドを演出表示制御手段134へ送信する。変動開始コマンドを送信するとき、本判定として判定ないし決定された当否判定結果、停止図柄、変動パターンのそれぞれを示す値と第1の抽選と第2の抽選のいずれであるかを示す値とを変動開始コマンドとともに演出表示制御手段134へ送信する。変動停止コマンドを送信するとき、あらためて停止図柄を示す値を変動停止コマンドとともに演出表示制御手段134へ送信する。これにより、メイン表示制御手段118および演出表示制御手段134による変動表示が同期し、連動が保たれる。普図制御手段153は、普図抽選手段136による抽選の結果を普通図柄の変動表示として普通図柄表示装置59に表示させる。

【0081】

条件保持手段176は、大入賞口の開放を伴う単位遊技を複数回含む特別遊技へ移行するための条件として特別遊技作動条件を保持する。特別遊技作動条件は、第1の抽選または第2の抽選で特別遊技へ移行する旨を示す結果となり、その抽選に対応する図柄変動が停止したことを条件の内容とする。

【0082】

特別遊技制御手段120は、第1抽選手段126による第1の抽選が特別遊技への移行を示す結果となった場合、第1特別図柄192が所定の大当たり態様で停止されたときに特別遊技作動条件が成立したと判定し、第1大入賞口91を開放させることにより特別遊技を実行する。同様に、特別遊技制御手段120は、第2抽選手段128による第2の抽選が特別遊技への移行を示す結果となった場合、第2特別図柄193が所定の大当たり態様で停止されたときに特別遊技作動条件が成立したと判定し、第2大入賞口92を開放させることにより特別遊技を実行する。特別遊技は、第1大入賞口91または第2大入賞口92の開閉動作を複数回数連続して継続する遊技であり、1回の開閉を単位とした複数回の単位遊技で構成される。特別遊技には、単位遊技を15回繰り返す15R大当たりと、短い単位遊技を2回だけ繰り返す2R大当たりがある。15R大当たりにおいては、1回の単位遊技において第1大入賞口91または第2大入賞口92を原則として約30秒間開放させる。2R大当たりにおいては、第1大入賞口91または第2大入賞口92を原則として約0.5秒間開放させる単位遊技を2回実行する。特別遊技制御手段120は、単位遊技の設定ラウンド数を消化したときに特別遊技を終了させる。

【0083】

小当たり遊技制御手段138は、当否抽選の結果が小当たり遊技への移行を示す結果となり、図柄が所定の小当たり態様で停止されたときに小当たり遊技を実行する。小当たり遊技制御手段138は、小当たり遊技の制御パターンとして第1大入賞口91または第2大入賞口92を開放させる開放態様パターンを複数保持する。小当たり遊技においては、第1大入賞口91または第2大入賞口92の約0.5秒間の開放が2回実行される単位遊技が1回実行される。

【0084】

特定遊技実行手段122は、確変および時短の状態における通常遊技を制御する。特定遊技実行手段122は、第1の抽選と第2の抽選のいずれの結果に起因する特別遊技であったかにかかわらずその特別遊技の終了後に必ず時短状態へ移行させる。一方、特別遊技の終了後に確変状態へ移行させるのは、第1当否判定手段113または第2当否判定手段117により決定された図柄が確変への移行を伴う大当たり図柄であった場合に限られる

。時短状態は、第1特別図柄192および第2特別図柄193の変動表示回数の合計が特別遊技の終了時点から数えて所定の終了条件回数、たとえば100回に達するまで継続される。第1特別図柄192および第2特別図柄193の変動表示時間が概ね短くなるよう、第1パターン決定手段114および第2パターン決定手段119が変動時間の短い変動パターンを選択する。ただし、通常状態においては、第1保留手段144または第2保留手段146による保留数に応じた変動パターンテーブルを参照し、第1保留手段144または第2保留手段146による保留数が少なくなるほど変動時間の長い変動パターンが出現しやすくなる。一方、確変状態は、次の大当たりによる特別遊技が実行されるまで継続される。確変状態の間は第1当否判定手段113または第2当否判定手段117による当否判定結果が大当たりとなる確率が高い値のまま維持される。

10

【0085】

開閉制御手段124は、第2始動入賞口63の普通電動役物65や第1大入賞口91、第2大入賞口92の開閉を制御する。開閉制御手段124は、普通図柄が特定の態様で停止されると、普通電動役物ソレノイド76に開放指示を送り、第2始動入賞口63の普通電動役物65を開放させる。開閉制御手段124は、特別遊技において、大入賞口ソレノイド80または大入賞口ソレノイド81に開放指示を送り、第1大入賞口91または第2大入賞口92を開放させる。

【0086】

特図調整手段156は、第1特別図柄192および第2特別図柄193のうち、一方を変動表示させる間は他方の変動表示の開始を待機させる。特図調整手段156は、第1始動入賞口62および第2始動入賞口63のうちいずれに遊技球が入球したかの順序にしたがって第1特別図柄192と第2特別図柄193とを選択的に変動表示させる。例えば、第1始動入賞口62、第1始動入賞口62、第2始動入賞口63の順序で入球したときは、第1特別図柄192、第1特別図柄192、第2特別図柄193の順序で変動表示される。特図調整手段156は保留制御手段116を監視して当否抽選値の保留順序を記憶する。どちらの特別図柄を変動させるべきかが遊技球の入球順、すなわち保留制御手段116における当否抽選値の保留順序にしたがって決定されるので、遊技者は変動の順序を視覚的に把握しやすい。これにより、複数の遊技性が混在してもそれぞれの遊技性が個別に把握できるよう制御することにより、遊技の複雑化を回避しつつ斬新な遊技性を実現することができる。

20

30

【0087】

なお、変形例における特図調整手段156は、第1特別図柄192の変動表示と第2特別図柄193の変動表示とを、入球順序にかかわらず予め定められた調整規則（消化順序設定）に基づいた順序にて表示させてもよい。例えば、第1特別図柄192の変動表示と第2特別図柄193の変動表示とを交互に表示することを優先してもよい。例えば、第1保留手段144と第2保留手段146の双方に当否抽選値が保留されているとき、第1特別図柄192と第2特別図柄193とが交互に変動表示される。いずれの特別図柄を変動させるべきかが遊技球の入球順に関係なく単純に交互に入れ替わるので、遊技者は変動の順序を感覚的に把握しやすい。あるいは、第1特別図柄192の変動表示と第2特別図柄193の変動表示のいずれか一方の表示を優先してもよい。例えば、第1保留手段144と第2保留手段146の双方に当否抽選値が保留されているとき、常にいずれか一方の当否抽選値を優先的に消化させ、第1特別図柄192および第2特別図柄193の一方を連続的に変動表示させてもよい。

40

【0088】

特図調整手段156は、第1特別図柄192および第2特別図柄193のうち、一方が当たり態様で停止されたときは他方の変動表示の開始を待機させる。この場合、特別遊技を実行する間は特別図柄の変動表示は開始されないので、遊技者は特別遊技に集中することができる。

【0089】

パターン記憶手段130は、装飾図柄の変動演出パターンとして複数の変動演出パター

50

ンデータを保持する。演出決定手段 1 3 2 は、第 1 抽選手段 1 2 6 から受け取る第 1 の抽選の結果または第 2 抽選手段 1 2 8 から受け取る第 2 の抽選の結果に応じて、演出表示制御手段 1 3 4 によって演出図柄表示装置 6 0 へ表示させる演出内容を決定する。演出決定手段 1 3 2 は、第 1 パターン決定手段 1 1 4 または第 2 パターン決定手段 1 1 9 により決定された特別図柄の変動パターンに対応する複数の変動演出パターンデータの中からいずれかを選択してパターン記憶手段 1 3 0 から読み出す。演出決定手段 1 3 2 は、装飾図柄 1 9 0 の停止図柄の組合せを第 1 抽選手段 1 2 6 または第 2 抽選手段 1 2 8 が決定する特別図柄の停止図柄や変動パターンに基づいて決定する。

【 0 0 9 0 】

装飾図柄 1 9 0 の停止図柄は、3 つの図柄の組合せとして形成され、たとえば第 1 抽選手段 1 2 6 または第 2 抽選手段 1 2 8 による当否判定結果が 1 5 R 大当たりの特別遊技への移行を示す場合には特定の組合せ、例えば「7 7 7」や「1 1 1」のように 3 つの図柄が揃った組合せが選択される。あるいは、3 つの図柄の少なくとも一つに当たりであることを示す特定の図柄が含まれる図柄の組み合わせによっても、その大当たりを示すようにしてもよい。当否判定結果が 2 R 大当たりの場合や小当たりの場合もまた特定の組合せ、例えば「3 5 7」のような所定の組合せが選択されるが、それらの特定の組合せは必ずしも 3 つの図柄が揃った組合せでなくてもよい。当否判定結果が大当たりでも小当たりでもない場合は、「3 1 2」や「9 4 6」のように 3 つの図柄が揃っていない組合せであって、2 R 大当たりや小当たりのときに選択される特定の組合せに該当しない組合せが選択される。当否判定結果が 1 5 R 大当たりではない場合であって、リーチ付きの外れを示す変動パターンが選択された場合は、「1 9 1」や「7 2 7」のように一つだけ図柄が揃っていない組合せを選択する。なお、後述のように、当否抽選の結果が 1 5 R 確変大当たりとなり、バトル演出に移行される場合には、演出の都合上、例外的にガセの外れ図柄組合せが表示されることがある。演出決定手段 1 3 2 は、装飾図柄 1 9 0 の停止図柄組合せと装飾図柄の変動演出パターンデータを演出表示制御手段 1 3 4 へ送る。

【 0 0 9 1 】

装飾図柄の変動演出パターンデータには、装飾図柄の変動表示態様、すなわち装飾図柄の変動開始から変動停止までの変動過程と演出過程が定義される。変動演出パターンには、あと一つ図柄が揃えば大当たりとなるリーチ状態を経てから当たり態様または外れ態様である停止図柄組合せを表示するリーチパターンと、リーチ状態を経ずに外れ態様である停止図柄組合せを表示するリーチなしパターンが含まれる。特に、リーチ状態を経るときのパターンとしては、長短様々な変動時間をもつパターンが含まれ、相対的に変動時間の短いリーチパターンを「ノーマルリーチ」と称し、変動時間の長いリーチパターンを「スーパリーチ」と称する。各変動演出パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動時間が定められており、その変動時間の経過時に図柄変動が停止される。演出決定手段 1 3 2 は、特別図柄の変動パターンに応じて、特別図柄と変動時間が等しい装飾図柄の変動演出パターンを選択する。

【 0 0 9 2 】

パターン記憶手段 1 3 0 は、また、特別遊技中に表示される大当たり演出の演出パターンとして複数の演出パターンデータを保持する。演出決定手段 1 3 2 は、第 1 抽選手段 1 2 6 から受け取る第 1 の抽選の結果または第 2 抽選手段 1 2 8 から受け取る第 2 の抽選の結果にかかる先読み情報に応じて、特別遊技中に演出表示制御手段 1 3 4 によって演出図柄表示装置 6 0 へ表示させる演出内容を決定する。

【 0 0 9 3 】

演出表示制御手段 1 3 4 は、第 1 演出制御手段 1 6 8 および第 2 演出制御手段 1 7 0 を含む。第 1 演出制御手段 1 6 8 および第 2 演出制御手段 1 7 0 は、第 1 抽選手段 1 2 6 による第 1 の抽選の結果または第 2 抽選手段 1 2 8 による第 2 の抽選の結果を、選択された変動演出パターンデータにしたがって装飾図柄 1 9 0 として演出図柄表示装置 6 0 の表示領域 1 9 4 に変動表示させる。第 1 演出制御手段 1 6 8 および第 2 演出制御手段 1 7 0 は、それ以前の第 1 の抽選または第 2 の抽選に対応する装飾図柄 1 9 0 の変動表示が終了し

ていることを新たな図柄変動の開始条件とする。第1演出制御手段168および第2演出制御手段170は、特図調整手段156により調整された順序にしたがって表示される特別図柄に対応するように装飾図柄190の変動表示を制御する。演出表示制御手段134は、装飾図柄190の変動表示を含む図柄変動演出を演出図柄表示装置60に表示させる。演出表示制御手段134は、遊技効果ランプ90の点灯および消灯や、スピーカ18からの音声出力などの演出処理をさらに制御する。

【0094】

図10は、外れ用の変動パターンテーブルを詳細に示す図である。

本図の変動パターンテーブル210においては、保留数ごとにそれぞれ変動パターンに対応付けられたパターン抽選値の範囲が異なる。具体的には、保留数が少ないほど変動時間が相対的に長い変動パターンに割り当てられたパターン抽選値の範囲が広くされており、それら変動時間の長い変動パターンが選択される確率を高めている。そのため、第1保留手段144または第2保留手段146による保留数が少ないほど平均的な変動時間が長くなる。したがって、第1保留手段144または第2保留手段146による保留数が所定数、例えば1～2個より少なくなった場合に、変動時間の長い変動パターンの選択確率が通常より高くなり、変動時間が比較的長くなりやすい。

【0095】

第1欄212には、第1保留手段144による第1の抽選の結果保留数または第2保留手段146による第2の抽選の結果保留数が1の場合のパターン抽選値範囲と変動パターンとの対応関係が示される。同様に、第2欄214、第3欄216、第4欄218に、第1保留手段144による第1の抽選の結果保留数または第2保留手段146による第2の抽選の結果保留数がそれぞれ2、3、4の場合のパターン抽選値範囲と変動パターンとの対応関係が示される。すなわち、第1欄212、第2欄214、第3欄216、第4欄218が保留数ごとの変動パターンテーブルを示すと考えることができる。本図では、外れのときに選択され得る複数の変動パターンを変動時間別に5種類に分類した例を説明するが、実際にはそれらの分類ごとに複数の変動演出パターンが用意されており、全体で数十種類の変動演出パターンがそれぞれの分類ごとの抽選値範囲に対応付けられていることに等しい。

【0096】

第1範囲222には、抽選値が0から10までのパターン抽選値に該当する場合の変動パターンとして、第1欄212、第2欄214、第3欄216、第4欄218のいずれにも「スーパー1」というスーパーリーチの変動パターンが対応付けられる。第2範囲224には、抽選値が11から20までのパターン抽選値に該当する場合の変動パターンとして、第1欄212、第2欄214、第3欄216、第4欄218のいずれにも「スーパー2」というスーパーリーチの変動パターンが対応付けられる。このように、抽選値が0から10までのパターン抽選値と抽選値が11から20までのパターン抽選値の場合には、保留数にかかわらず同じ変動時間の変動パターンが選択される。

【0097】

第3範囲226には、抽選値が21から255までのパターン抽選値に該当する場合の変動パターンとして、第1欄212、第2欄214、第3欄216、第4欄218にはそれぞれノーマルリーチである「ノーマル1」「ノーマル2」と「リーチなし」の3種類の変動パターンが対応付けられる。ただし、それぞれの変動パターンが対応付けられるパターン抽選値の範囲は保留数によって異なる。第1欄212では、「ノーマル1」「ノーマル2」「リーチなし」のそれぞれが対応付けられる抽選値範囲の大きさがそれぞれほぼ等しく、21から255をほぼ3等分した範囲が対応付けられている。これに対し、第2欄214では、「ノーマル1」「ノーマル2」のそれぞれに対応付けられる抽選値範囲の大きさが「リーチなし」に対応付けられる抽選値範囲よりやや小さい。また、第3欄216では「ノーマル1」「ノーマル2」のそれぞれに対応付けられる抽選値範囲の大きさがさらに小さくなり、第4欄218にて「ノーマル1」「ノーマル2」のそれぞれに対応付けられる抽選値範囲の大きさはまたさらに小さくなっている。

【 0 0 9 8 】

「ノーマル１」「ノーマル２」の変動時間は「リーチなし」の変動時間より長くてもよく、また「リーチなし」のときは時短状態のように変動時間が短縮される場合もあるため、上記の第３範囲２２６の設定内容に応じて平均的な変動時間が異なることとなる。保留数が１から２、３、４と多くなるにつれて「ノーマル１」および「ノーマル２」のパターン抽選値範囲は小さくなり、逆に「リーチなし外れ」のパターン抽選値範囲が大きくなる。したがって、保留数が多いほど平均的な変動時間は短くなり、逆に保留数が少ないほど平均的な変動時間は長くなる。このように保留数ごとにパターン抽選値範囲と変動パターンの対応関係が異なる変動パターンテーブルを用いることにより、保留数が少なくなったときに変動時間の長い変動パターンが選択されやすくなる制御を実現することができる。

10

【 0 0 9 9 】

図１１は、演出図柄表示装置に表示される画面例を表す図である。同図（ａ）および（ｂ）は、その演出過程の一例を表している。

同図（ａ）に示すように、演出図柄表示装置６０の表示領域１９４には、その略中央の領域に装飾図柄１９０が変動表示される他、その装飾図柄１９０の変動表示に干渉しない下方の領域に第１保留画像２０２、第２保留画像２０４等が表示される。すなわち、表示領域１９４の左下の領域には、第１保留画像２０２として第１保留手段１４４により保持される第１の抽選の抽選値（第１当否抽選値）の保留数が丸型ランプ画像の形で表示される。図示の例では、その保留数の上限値と同数（本実施例では４つ）のランプ画像のうち、現在の保留数に相当する２つのランプが点灯表示されている。第１保留画像２０２の４つのランプ画像は、第１保留手段１４４による第１当否抽選値の保留が追加されるごとに、左方から順次追加点灯され、保留が消化されるごとに右方から消灯される。演出上は、そのランプ画像が左端側から順次消化されてその点灯状態が左方へシフトするように表示される。

20

【 0 1 0 0 】

また、表示領域１９４の右下の領域には同様に、第２保留画像２０４として第２保留手段１４６により保持される第２の抽選の抽選値（第２当否抽選値）の保留数が角型ランプ画像の形で表示される。図示の例では、その保留数の上限値と同数（本実施例では４つ）のランプ画像のうち、現在の保留数に相当する２つのランプが点灯表示されている。第２保留画像２０４の４つのランプ画像は、第２保留手段１４６による第２当否抽選値の保留が追加されるごとに、左方から順次追加点灯され、保留が消化されるごとに右方から消灯される。演出上は、そのランプ画像が左端側から順次消化されてその点灯状態が左方へシフトするように表示される。さらに、装飾図柄１９０が第１の抽選の結果または第２の抽選の結果のいずれを変動表示させているのかを明示するために、変動表示されている側の保留画像がハイライト表示される。図示の例では、装飾図柄１９０により第１の抽選の結果が変動表示されているため、第１保留画像２０２がハイライト表示されている。

30

【 0 1 0 1 】

本実施例では、当否抽選が１５Ｒ確変大当たりとなった所定の遊技状態において、通常遊技と特別遊技を跨ぐようにバトル演出が表示される。同図（ｂ）には、そのバトル演出の導入部分であるバトルリーチ演出が例示されている。このバトル演出は、複数種の敵キャラクターのいずれかが登場して主人公キャラクタとの間で勝敗を決めるゲームの演出であり、図柄変動表示に付加的に表示される図柄変動演出、その後の大当たり演出、その後の図柄変動演出にわたって比較的長い期間表示される。基本的には、主人公キャラクタが敵キャラクタに勝利してストーリー完結した場合、それが次の１５Ｒ確変大当たりの発生を示唆する。遊技者は、そのバトル演出において勝利した場合に１５Ｒ確変大当たりが連続的に発生することを予見し、多くの賞球を期待することができる。

40

【 0 1 0 2 】

図１２は、バトル演出に登場するキャラクタの種類とその属性を示す概念図である。

本実施例では、対戦相手となりうる敵キャラクタとしてキャラクタＡ，Ｂ，Ｃの３種類

50

が設定されている。キャラクタAが最も強く、主人公キャラクタが勝利する可能性は20%となっている。キャラクタBの強さは中程度で、主人公キャラクタが勝利する可能性は50%となっている。キャラクタCは最も弱く、主人公キャラクタが勝利する可能性は80%となっている。言い換えれば、キャラクタAが出現したときには20%、キャラクタBが出現したときには50%、キャラクタCが出現したときには80%の確率で15R確変大当たりとなるよう、演出パターンのパターン抽選値が割り当てられている。

【0103】

図13～図15は、表示領域に表示されうるバトル演出の具体例を表す図である。各図の(a)～(f)は、そのバトル演出の演出過程の一例を表している。

本実施例では、当否抽選の結果とパターン抽選の結果が所定の組み合わせとなることを契機に、その特別遊技後に15R確変大当たりが発生するか否かを示唆する特殊演出としてのバトル演出が表示される。このバトル演出は、図柄変動演出としてのバトルリーチ演出、大当たり演出としてのEXTRAバトル演出、特別遊技後のバトルモード演出により構成される。

【0104】

すなわち、バトル演出が開始されると、まず、図13(a)に示すようなバトルリーチ演出が表示される。図示の例では、バトルリーチへの移行が示されるとともに、主人公キャラクタと敵キャラクタが表示されている。遊技者は、この画面を見て今回の対戦相手を把握することができる。いずれのキャラクタが対戦相手となるかはパターン抽選により決定される。図示のようにキャラクタCが表示された場合には主人公キャラクタが勝利する可能性が高いため、遊技者の期待感が高揚する。

【0105】

そして、当否抽選の結果が外れである場合には、同図(b)に示すように外れ図柄組合せが表示されるとともに主人公キャラクタの敗北が告げられる。その結果、バトル演出は終了して通常の画面に戻される。一方、当否抽選の結果がEXTRAバトル演出を伴う15R確変大当たりである場合には、同図(b)に示すように外れ図柄組合せが表示されるとともに主人公キャラクタの敗北が告げられるが、その後、同図(c)に示すように主人公キャラクタが復活し、同図(d)に示すようにEXTRAバトルへの移行を獲得する演出内容となっている。すなわち、バトル演出においては、まず、当該図柄変動に対応する当否抽選の結果が15R確変大当たり(1)および15R確変大当たり(2)のいずれか一方であるか否かによって、バトルリーチ後の演出内容が異なる。図示の例では、その当否抽選の結果が15R確変大当たり(1)および15R確変大当たり(2)のいずれかであったため、装飾図柄により一旦外れ図柄組合せを見せるガセ演出を表示させるものの、直ちに復活演出を行ってその後の特別遊技演出(大当たり演出)につなげられるようにしている。なお、特別図柄は15R確変大当たりを示す停止図柄にて停止されることになる。

【0106】

すなわち、本実施例では、遊技者に違和感を与えることなくバトル演出を継続させるために、便宜的に外れ図柄組合せを表示させて演出の切れ目が認識され難くなるようにしている。なお、変形例においては、中央の最終停止図柄を停止表示させることなく、大当たり演出に移行させてもよい。例えば、その中央の図柄をダミー図柄として変動を継続または消去し、表示領域194の隅部に目立たぬよう第4の図柄を停止表示させてもよい。すなわち、第4の図柄を装飾図柄の最終停止図柄とし、当たり図柄組合せを形成するように停止させてもよい。なお、当否抽選の結果が外れである場合には、同図(b)に示すような外れ図柄組合せにて装飾図柄を停止表示させ、次変動へと移行する。

【0107】

このようにして特別遊技へ移行されると、大当たり演出として、図14に示すようなEXTRAバトル演出が展開される。図示の例では、主人公キャラクタが敵キャラクタと再度対戦する演出が示されている。すなわち、同図(a)に示すように、第1ラウンドにおいて主人公キャラクタがキャラクタCを追跡し、同図(b)に示すように、第2ラウンド

においてキャラクタCを発見して再戦（E X T R Aバトル）を開始している。

【0108】

ここで、その15R確変大当たりが15R確変大当たり(2)であれば、同図(c)に示すように主人公キャラクタが敵キャラクタに勝利する結果が表示され、同図(d)に示すように第6ラウンドにてE X T R Aボーナスが付与される。このE X T R Aボーナスは、遊技者が多くの賞球を獲得する機会を与えるものであり、第15ラウンド（最終ラウンド）が終了するまでの各ラウンドごとに大入賞口の長開放が繰り返される。遊技者は、このとき開放された大入賞口へ入球させることにより、その入球数に応じた賞球を得ることができる。そして、その大当たり演出が終了すると、その後の通常遊技においてバトルモードへ移行される。第15ラウンドにおいては同図(e)に示すように、そのバトルモードへの移行演出が表示される。

10

【0109】

一方、その15R確変大当たりが15R確変大当たり(1)であれば、同図(f)に示すように「第5ラウンド」と表示されたラウンドにて敵キャラクタが逃亡する結果が表示される。これにより大当たり演出は終了されるが、バトル演出はその後の通常遊技においてバトルモードとして継続される。なお、この15R確変大当たり(1)による特別遊技も15R確変大当たり(2)と同様に15R特別遊技であるが、遊技者には5ラウンドの特別遊技のように見せてその利得感の違いを演出している。すなわち、遊技者には同じ15ラウンドでありながら異なるラウンド数の大当たりに見せることで興味を高めている。その詳細については後述する。

20

【0110】

このようにしてバトルモードへ移行されると、図15(a)に示すように、図柄変動が再開される。演出そのものに遊技者の意識を振り向けられるよう、図示の例では、図柄変動が目立たぬよう表示領域194の角隅部に小さく表示されている。このバトルモードにおいては、敵キャラクタと再度対戦する演出が行われる。例えば、上述のように敵キャラクタが逃亡してバトルモードへ移行された場合、同図(b)に示すように、主人公キャラクタがその逃亡した敵キャラクタを追跡する演出が図柄変動ごとに繰り返される。この追跡は少なくとも次の大当たりが発生するまで行われ、図柄変動ごとに追跡先を示す背景が一定の周期で切り替えられる。この演出画像の表示を容易にするため、その追跡期間においては図柄変動時間が一定となるように設定される。すなわち、バトルモードにおける変動パターンテーブルとして、変動時間が固定された限定テーブルを参照することで、バトルモードを構成する各演出表示の時間を確保している。また、バトルモードの各演出の表示時間を所定値に固定することで、演出パターンの設計を容易にしている。

30

【0111】

このようにバトルモードが継続される過程で大当たりを示す抽選結果が保留されると、同図(c)に示すように敵キャラクタが発見され、同図(d)に示すように再戦バトルが行われる。そして、その大当たりに対応する図柄変動期間に勝敗の結果が表示される。15R確変大当たりであった場合には、同図(e)に示すような勝利の結末が表示され、2R大当たりであった場合には、同図(f)に示すような敗北の結末が表示される。すなわち、バトルモードにおいて最終的に勝利すると、遊技者は15R確変大当たりが再度発生したと認識することができる。一方、バトルモードにおいて最終的に敗北すると、遊技者は2R確変大当たりまたは2R通常大当たりが発生したと認識することができる。2R通常大当たりが発生した場合には、遊技状態が確変状態から通常状態へ転落するため、遊技者の利益状態は低下する。しかし、2R確変大当たりが発生した場合には、賞球は期待できないが、遊技状態が依然として確変状態であるため、次の大当たりを期待することができる。すなわち、バトルモードにおいて勝利できなかった場合であっても、確変状態が継続される余地が残されており、その点で遊技者の期待感が保たれる。

40

一方、当否抽選の結果がE X T R Aバトル演出を伴わない15R確変大当たりである場合には、図13(e)に示すように、その図柄変動にて主人公キャラクタの勝利が告げられ、同図(f)に示すように当たり図柄組合せとともに大当たりが発生した旨が表示され

50

る。この場合には、特別遊技へは移行されるものの、バトル演出が一旦終了される。そして、同図（g）に示すような別の大当たり演出の表示が開始される。図示の例では、その大当たり演出に登場するキャラクタの紹介画面が表示されている。ただし、このように別の大当たり演出が表示されても、その特別遊技の終了後にはバトルモード演出が開始される。つまり、バトル演出が途中で途切れるため、EXTRAバトル演出を伴う場合よりも一貫性に欠ける演出になる。

【0112】

図16は、バトル演出等の大当たり演出を含む演出過程を例示するタイミングチャートである。同図の上段には通常の15R確変大当たりの場合が示され、中段には15R確変大当たり(1)の場合が示され、下段には15R確変大当たり(2)の場合が示されている。図中の「15R確(「1」)」は、図柄「1」による通常の15R確変大当たりを示している。「15R確(1)(「5」)」は、図柄「5」による15R確変大当たり(1)を示している。「15R確(2)(「7」)」は、図柄「7」による15R確変大当たり(2)を示している。また、各15R確変大当たりについて、上から図柄変動、遊技状態、演出内容、大入賞口の開放態様がそれぞれ示されている。同図の横軸は時間の経過を示している。なお、「大入賞口」は第1大入賞口91または第2大入賞口92を示している。すなわち、第1の抽選に基づいて大当たり演出が開始された場合には第1大入賞口91が開放され、第2の抽選に基づいて大当たり演出が開始された場合には第2大入賞口92が開放される。

【0113】

演出決定手段132は、当否抽選の結果が15R確変大当たりとなったことを契機に、次の当たりが出玉の期待される大当たりであるか否かを示唆するバトル演出を表示させるよう演出内容を決定する。特に、当否抽選の結果がEXTRAバトル演出を伴う15R確変大当たりとなった場合には、その図柄変動開始から次の大当たりを示す図柄変動が終了するまでの間、そのバトル演出を継続的に表示させるよう演出内容を決定する。なお、本実施例では15R通常大当たりが設けられていないため、ここでいう「出玉の期待される大当たり」は15R確変大当たりということになる。

具体的には、15R確変大当たりまたは外れの結果が保留され、その結果に対応する変動パターンとしてスーパー2またはスーパー3が選択された場合、その図柄変動とともにバトル演出が開始される。特に15R確変大当たり(1)の結果が保留され、その結果に対応する変動パターンとしてスーパー3が選択された場合、その特別遊技後に変動が開始される後続の抽選結果として15R確変大当たりが保留された場合、その15R確変大当たりを示す図柄変動にてバトルに勝利するようストーリーが大当たり演出をまたいで展開されるように演出パターンが選択される。一方、その特別遊技後に変動が開始される後の抽選結果として2R確変大当たりまたは2R通常大当たりが保留された場合、その2R大当たりを示す図柄変動にてバトルに敗北するようストーリーが大当たり演出をまたいで展開されるように演出パターンが選択される。一方、通常の15R確変大当たりの結果が保留された場合には、バトルリーチ演出が開始されるものの、大当たり演出としてはバトル演出とは別の演出内容が表示される。その特別遊技が終了すると、バトルモード演出が開始される。このバトルモードへの移行後に変動が開始される後続の抽選結果として15R確変大当たりが保留された場合、そのバトルモードにおいて15R確変大当たりを示す図柄変動にてバトルに勝利するようストーリーが展開される演出パターンが選択される。一方、その特別遊技後に変動が開始される後の抽選結果として2R確変大当たりまたは2R通常大当たりが保留された場合、そのバトルモードにおいて2R大当たりを示す図柄変動にてバトルに敗北するようストーリーが展開される演出パターンが選択される。

【0114】

同図上段には、通常の15R確変大当たりの発生を契機にバトル演出が開始された例が示されている。図示の例では、通常遊技中の時刻t1にて通常の15R確変大当たりが発生し、その図柄変動（特別図柄および装飾図柄の変動）がなされている。このとき、スーパー1、スーパー2、ノーマル1およびノーマル2のいずれかが表示されるが、そのうち

スーパー 2 については、その内容は図 13 (a) に示したようなバトルリーチとなっている。そして、その図柄変動停止により時刻 t 2 から特別遊技が開始されて大入賞口が開放されている。通常の 15 R 確変大当たりの特別遊技は、大入賞口が 30 秒の長開放をする開放態様が 15 回繰り返される。各開放にて 1 ラウンドが消化される。すなわち図示のように、第 15 ラウンド (最終ラウンド) まで実行される。この特別遊技の期間には E X T R A バトル演出は表示されず、通常の大当たり演出が表示される。その特別遊技が終了して通常遊技へ移行すると、遊技状態は確変状態となり、次の当たりが発生するまでバトルモード演出が実行される。

同図中段には、15 R 確変大当たり (1) の発生を契機にバトル演出が開始された例が示されている。図示の例では、通常遊技中の時刻 t 1 にて 15 R 確変大当たり (1) が発生し、その図柄変動 (特別図柄および装飾図柄の変動) がなされている。このとき、スーパー 1 が表示されるが、その内容は図 13 (a) に示したようなバトルリーチとなっている。そして、その図柄変動停止により時刻 t 2 から特別遊技が開始されて大入賞口が開放されている。15 R 確変大当たり (1) の特別遊技は、大入賞口の短開放 2 回と長開放 1 回をセットする開放態様が 5 回繰り返される。ここで、短開放は 0.5 秒の開放であり、長開放は 28 秒の開放となっている。各開放にて 1 ラウンドが消化される。すなわち図示のように、第 1, 第 2 ラウンドが短開放で第 3 ラウンドが長開放、第 4, 第 5 ラウンドが短開放で第 6 ラウンドが長開放、・・・といった具合に第 15 ラウンド (最終ラウンド) まで実行される。このように実際には 15 回の単位遊技にて構成された 15 R 特別遊技であるが、3 ラウンド分が一つのまとまりを有し、また画面上は 3 ラウンド分を 1 ラウンドとするガセの演出表示がなされるため、遊技者は、これを 5 ラウンドの特別遊技のように認識するようになる。この特別遊技の期間に E X T R A バトル演出が表示される。その特別遊技が終了して通常遊技へ移行すると、遊技状態は確変状態となり、次の当たりが発生するまでバトルモード演出が実行される。上述のように、15 R 確変大当たり (1) の発生により移行されたバトルモードにおいては、変動パターンの選択に限定テーブルが用いられ、変動時間が一定 (例えば 5 秒) のバトルモード限定変動パターンによる図柄変動表示が繰り返される。

【0115】

同図下段には、15 R 確変大当たり (2) の発生を契機にバトル演出が開始された例が示されている。図示の例では、通常遊技中の時刻 t 1 にて 15 R 確変大当たり (2) が発生し、その図柄変動 (特別図柄および装飾図柄の変動) がなされている。このとき、スーパー 1 が表示されるが、その内容はバトルリーチとなっている。そして、その図柄変動停止により時刻 t 2 から特別遊技が開始されて大入賞口が開放されている。15 R 確変大当たり (2) の特別遊技は、大入賞口の短開放 2 回と長開放 1 回をセットする特定の単位遊技が第 5 ラウンドまで繰り返され、第 6 ラウンドから第 15 ラウンド (最終ラウンド) まで大入賞口の長開放が 1 回なされる通常の単位遊技が繰り返される。ここで、短開放は 0.5 秒の開放であり、長開放は 28 秒の開放となっている。第 5 ラウンドまでは 15 R 確変大当たり (1) と同様の E X T R A バトル演出が表示され、第 6 ラウンド以降は「E X T R A ボーナス」として演出上遊技者に特典が与えられる期間として設定されている。

【0116】

このように、15 R 確変大当たり (2) の第 5 ラウンドまでは 15 R 確変大当たり (1) と同様の開放態様にて大入賞口の開閉がなされるため、遊技者がいずれの 15 R 確変大当たりであるかを分かり難くするという遊技性の実現される。後に E X T R A ボーナスが付くか否かによって出玉に大きな差が生じるため、遊技者の期待感を効果的に煽ることができる。また、別の見方をすれば、このように第 5 ラウンドまでの大入賞口の開放態様が共通するため、15 R 確変大当たり (1) を第 5 ラウンドにて終了する 5 R 特別遊技のように見せることができる。一方、15 R 確変大当たり (2) を第 6 ラウンド以降も継続する 15 R 特別遊技のようにみせ、両者の利益状態の違いを演出することができる。その特別遊技が終了して通常遊技へ移行すると、遊技状態は確変状態となり、次の当たりが発生するまでバトルモード演出が実行される。なお、この 15 R 確変大当たり (2) や通常の 15 R 確

10

20

30

40

50

変大当たりの発生により移行されたバトルモードにおいては、変動パターンの選択に通常テーブルが用いられるため、抽選結果に応じた変動時間にて図柄変動表示がなされる。

【 0 1 1 7 】

なお、本実施例では、「E X T R A ボーナス」の期間を演出上の特典として位置づけるため、その特典が付与される 1 5 R 確変大当たり(2)と、付与されない 1 5 R 確変大当たり(1)とで E X T R A バトル演出におけるストーリー展開を異ならせている。すなわち、1 5 R 確変大当たり(2)では、第 5 ラウンドの E X T R A バトル演出にて主人公キャラクタが適キャラクタに勝利するか、あるいは敵キャラクタが瀕死の状態で逃亡する演出内容が表示される。一方、1 5 R 確変大当たり(1)では、第 5 ラウンドの E X T R A バトル演出にて主人公キャラクタが負傷するか、あるいは敵キャラクタが逃亡する演出内容が表示

10

【 0 1 1 8 】

図 1 7 は、保留状態とバトル演出との関係を時系列的に示す説明図である。同図(a) ~ (d) は、想定される演出過程のバリエーションを例示したものである。各図の上段における丸形状は第 1 の抽選の結果を示し、角形状は第 2 の抽選の結果を示しており、その抽選結果の表示開始順序が左側から順に示されている(本実施例では保留順序に一致する)。また、各図の中段にはその演出内容が示され、下段には遊技状態が示されている。なお、図中の「1 5 R 確(1)」は 1 5 R 確変大当たり(1)を示し、「1 5 R 確(2)」は 1 5 R 確変大当たり(2)を示し、「1 5 R 確(通常)」は通常の 1 5 R 確変大当たりを示し、「2 R 確」は 2 R 確変大当たりを示し、「2 R 通」は 2 R 通常大当たりを示している。「外れ」は外れを示している。なお、以下の説明においては、1 5 R 確変大当たりによる特別遊技を「1 5 R 確変特別遊技」、2 R 確変大当たりによる特別遊技を「2 R 確変特別遊技」、2 R 通常大当たりによる特別遊技を「2 R 通常特別遊技」ともいう。

20

【 0 1 1 9 】

本実施例では、例えば図 1 7 (a) に示すように、1 5 R 確変大当たり(1)を示す図柄変動がなされる段階で後の保留に通常の 1 5 R 確変大当たりが含まれる場合、バトルモードにおいてその通常の 1 5 R 確変大当たりによる図柄変動演出にて勝利に到るストーリー展開がなされる。なお、その通常の 1 5 R 確変大当たりを示す図柄変動後には新たなバトル演出が行われる。このとき、いずれかの敵キャラクタが登場する演出内容を再度設定し直すことになるが、バトルリーチは省略される。この場合は図示のように、確変状態が継続されることになる。

30

【 0 1 2 0 】

一方、例えば同図(b) に示すように、1 5 R 確変大当たり(2)を示す図柄変動がなされる段階で後の保留に 2 R 確変大当たりが含まれる場合、バトルモードにおいてその 2 R 確変大当たりによる図柄変動演出にて敗北に到るストーリー展開がなされる。その結果、バトル演出はそこで終了となる。この場合は図示のように、確変状態については継続されることになる。すなわち、バトル演出において最終的に敗北に到っても、2 R 確変大当たりである可能性があり、確変継続について遊技者の期待が残されるようになる。一方、例えば同図(c) に示すように、1 5 R 確変大当たり(1)を示す図柄変動がなされる段階で後の保留に 2 R 通常大当たりが含まれる場合、バトルモードにおいてその 2 R 通常大当たりによる図柄変動演出にて敗北に到るストーリー展開がなされる。その結果、バトル演出はそこで終了となる。この場合は図示のように、遊技状態が確変状態から通常状態へ転落することになる。

40

【 0 1 2 1 】

また、例えば同図(d) に示すように、1 5 R 確変大当たり(2)を示す図柄変動がなされる段階でその直後の保留に 2 R 通常大当たりが含まれる場合、バトルモードへの移行後速やかに敗北が決定し、バトル演出はそこで終了となる。この場合も図示のように、遊技状態が確変状態から通常状態へ転落する。ただし、図示のように、その後の保留に 1 5 R 確変大当たり(1)等が含まれる場合、その 1 5 R 確変大当たりの図柄変動にてバトルリーチ演出が表示され、バトル演出が再度開始されるようになる。

50

【 0 1 2 2 】

図 1 8 は、E X T R A バトル演出を伴うバトル演出の内容を決定する際に用いられる演出パターンテーブルの例を模式的に示す図である。図中の符号「A」はキャラクタA、「B」はキャラクタB、「C」はキャラクタCを示している。また、添え字「1」はE X T R A ボーナスが付与されない15R確変大当たり(1)を示し、「2」はE X T R A ボーナスが付与される15R確変大当たり(2)を示している。さらに、添え字「win」は勝利を示し、「lose」は敗北を示している。「cont」は継続、つまり勝敗がつかない内容を示している。なお、実際の演出パターンテーブルはストーリー展開の異なるより多くのパターンが設けられているが、便宜上、その詳細な部分の説明については省略する。

【 0 1 2 3 】

演出決定手段132は、バトル演出を表示させる場合、それが15R確変大当たり(1)によるものであれば同図(a)に示される演出パターンテーブルを参照し、15R確変大当たり(2)によるものであれば同図(b)に示される演出パターンテーブルを参照する。演出決定手段132は、そのバトル演出の開始時に次の大当たりが保留されているか否か、およびその大当たりの種類に応じてストーリー展開の異なる演出パターンを選択する。本実施例のバトル演出は15R確変大当たりが連続的に発生するか否かを示唆するものとして位置づけられているため、次の大当たりが15R確変大当たりであれば勝利し、それ以外の大当たり(本実施例では2R通常大当たりおよび2R確変大当たり)であれば敗北する演出がなされることになる。

【 0 1 2 4 】

すなわち、15R確変大当たり(1)の発生を契機にバトル演出が開始される場合、同図(a)に示すように、次の当たりとして15R確変大当たりが保留されていれば、バトルモードにおいてその15R確変大当たりに対応する図柄変動演出にて最終的に勝利する演出パターンが選択される。次の当たりとして2R確変大当たりまたは2R通常大当たりが保留されていれば、バトルモードにおいてその15R確変大当たりに対応する図柄変動演出にて最終的に敗北する演出パターンが選択される。次の当たりが保留されていなければ、バトルモードにおいて最後の保留結果に対応する図柄変動演出にて勝敗がつかない内容の演出パターンが選択される。すなわち、勝利および敗北のいずれにもストーリー展開可能な演出パターンが選択される。この場合には、バトル演出の開始後に保留される抽選結果に応じてその勝敗の結末が整合するよう演出パターンが追加設定または設定変更されることになる。

【 0 1 2 5 】

具体的には、保留内における次の大当たりの有無および大当たりの種類ごとに、各演出パターンに対してパターン抽選値0~255が割り当てられている。次の大当たりが15R確変大当たりである場合には最終的に主人公キャラクタが勝利するため、弱いキャラクタCの出現確率が高くなるよう設定されている。また、次の大当たりが2R確変大当たりまたは2R通常大当たりである場合には最終的に主人公キャラクタが敗北するため、強いキャラクタAの出現確率が高くなるよう設定されている。次の当たりが保留されていない場合には勝敗が決まらないため、中程度の強さのキャラクタBの出現確率が高くなるよう設定されている。15R確変大当たり(1)によるものであるため、いずれもE X T R A バトル演出においてE X T R A ボーナスは付与されない。なお、この演出パターンの選択に先立って後述するキャラクタの仮決定が行われるため、その仮決定のキャラクタによる当たり期待度と次の大当たりの結果とが整合する場合には、敢えてここでの抽選を行うことなく、そのキャラクタを対戦相手とする演出パターンの組み合わせを決定する。例えば、次の大当たりが15R確変大当たりである場合に、既に仮決定にてキャラクタCが決定されている場合には、キャラクタCを対戦相手とする演出パターンの組み合わせを決定する。次の大当たりが2R確変大当たりである場合に、既に仮決定にてキャラクタAが決定されている場合には、キャラクタAを対戦相手とする演出パターンの組み合わせを決定する。次の大当たりが保留されていない場合に、既に仮決定にてキャラクタBが決定されている場合には、キャラクタBを対戦相手とする演出パターンの組み合わせを決定する。

【 0 1 2 6 】

一方、15R確変大当たり(2)の発生を契機にバトル演出が開始される場合、同図(b)に示すように、次の当たりとして15R確変大当たりが保留されていれば、バトルモードにおいてその15R確変大当たりに対応する図柄変動演出にて最終的に勝利する演出パターンが選択される。次の当たりとして2R確変大当たりまたは2R通常大当たりが保留されていれば、バトルモードにおいてその15R確変大当たりに対応する図柄変動演出にて最終的に敗北する演出パターンが選択される。次の当たりが保留されていなければ、バトルモードにおいて最後の保留結果に対応する図柄変動演出にて勝敗がつかない内容の演出パターンが選択される。すなわち、15R確変大当たり(1)の発生を契機にバトル演出が設定される場合と同様の手法によって演出内容が設定されることになる。

10

【 0 1 2 7 】

ただし、15R確変大当たり(2)によるものであるため、いずれもEXTRAバトル演出において勝利し、EXTRAボーナスが付与される。このため、そのEXTRAバトル演出において勝利する可能性が高まるように、15R確変大当たり(1)の場合に比べて弱いキャラクターの出現確率が高くなるように設定されている。なお、この演出パターンの選択に先立って後述するキャラクターの仮決定が行われるため、その仮決定のキャラクターによる当たり期待度と次の大当たりの結果とが整合する場合には、敢えてここでの抽選を行うことなく、そのキャラクターを対戦相手とする演出パターンの組み合わせを決定する。例えば、既に仮決定にてキャラクターCが決定されている場合には、キャラクターCを対戦相手とする演出パターンの組み合わせを決定する。

20

なお、図18(b)においては、特別遊技演出と図柄変動演出のほか、特定遊技演出もキャラクターを同じにする例が示されている。具体的には、EXTRAバトル演出にて主人公キャラクターが勝利するものの、特定遊技演出にて同じ敵キャラクターがリベンジしに登場する設定となっている。ただし、15R確変大当たり(2)によりEXTRAバトル演出にて勝利する構成であるため、変形例においては特別遊技演出と図柄変動演出の敵キャラクターに対して、特定遊技演出の敵キャラクターを異なるように設定してもよい。

【 0 1 2 8 】

本実施例では図示のように、大当たりによる特別遊技中の演出(特別遊技演出)、その大当たりの契機となった図柄変動中の演出(図柄変動演出)、およびその特別遊技後の特定遊技中の演出(特定遊技演出)について、基本的に同じ敵キャラクターが登場するよう各演出パターンの組み合わせが設定されている。そして、敵キャラクターの強さと勝敗への期待度とが整合するようパターン抽選値が割り当てられている。このため、通常遊技と特別遊技とを跨ぐ演出に一貫性をもたせつつ、その演出内容により遊技者に認知される当たり期待度への信頼性を維持することが可能となっている。

30

【 0 1 2 9 】

図19は、バトル演出の前兆演出等を決定する際に用いられる演出パターンテーブルの例を模式的に示す図である。同図(a)は、バトル演出の決定契機となる抽選値が保留されたときに、そのバトル演出の演出内容を大まかに仮決定するために用いられる仮決定テーブルを示している。同図(b)は、その前兆演出を伴う図柄変動の開始ごとに設定される前兆演出の内容を決定するために用いられる前兆決定テーブルを示している。

40

演出決定手段132は、バトル演出の契機となる15R確変大当たりが保留された時点で先行する抽選結果が保留されている場合、その抽選結果に対応する図柄変動演出を利用してその前兆演出を演出内容として決定する。この前兆演出は、キャラクターA、B、Cが登場することで後にバトル演出が開始されることを遊技者に示唆するものである。ただし、その前兆演出の演出パターンは大きく分けて3種類あり、各前兆演出パターンにおいていずれかのキャラクターの出現頻度が高くなっている。すなわち、前兆演出パターンごとにメインキャラクターが異なっており、そのメインキャラクターが対戦相手となる可能性が高いことを示唆する。なお、本実施例では特に規定しないが、前兆演出の実行が決定された場合に、その変動パターンの選択に限定テーブルを用いることで、変動時間が一定(例えば5秒)の前兆限定変動パターンによる図柄変動表示を繰り返すようにしてもよい。そのよ

50

うにして図柄変動時間を固定することにより、図柄変動に伴わせる前兆演出の演出パターンを同じ表示時間値にて構成しやすくなる。

【 0 1 3 0 】

演出決定手段 1 3 2 は、この前兆演出の開始に先だって、同図 (a) に示す仮決定テーブルを用いてバトル演出の演出内容を大まかに仮決定する。この仮決定テーブルにおいては、契機となる抽選結果の種類ごとに、各演出パターンに対して仮決定抽選値 0 ~ 2 5 5 が割り当てられている。図示の例では、契機となる抽選結果が 1 5 R 確変大当たり (1) である場合、キャラクタ A がメインキャラクタとなる演出パターンの選択確率が高くなっている。契機となる抽選結果が 1 5 R 確変大当たり (2) である場合には、キャラクタ C がメインキャラクタとなる演出パターンの選択確率が高くなっている。この契機となる抽選結果が 1 5 R 確変大当たり (1) である場合と 1 5 R 確変大当たり (2) である場合におけるキャラクタの出現確率の傾向は、図 1 8 (a) と (b) との対比において示されるキャラクタの出現確率の傾向に対応したものとなっている。また、契機となる抽選結果が外れである場合には、その抽選結果にかかる図柄変動にて主人公キャラクタが敗北する演出内容となるため、メインキャラクタとしては強敵であるキャラクタ A が選択され易くなるよう仮決定抽選値が割り当てられている。

【 0 1 3 1 】

演出決定手段 1 3 2 は、このようにして前兆演出が開始されると、同図 (b) に示す前兆決定テーブルを用いて各図柄変動ごとの前兆演出の本決定を実行する。この前兆決定テーブルにおいては、契機となる抽選結果の種類ごとに、各演出パターンに対して前兆演出抽選値 0 ~ 2 5 5 が割り当てられている。この前兆決定テーブルにおける各キャラクタの選択確率の傾向は、仮決定テーブルのそれに概ね対応するが、仮決定にて決定されたキャラクタによる重み付けがなされる。すなわち、仮決定にて決定されたキャラクタがやや選択され易くなるように前兆演出抽選値が割り当てられている。また、契機となる抽選結果が外れであるものについては、仮決定と同じキャラクタが選択されるようにされている。それにより演出内容が不要に偏ることなく、適度に安定化するようにされている。なお、本実施例では、前兆演出を図柄変動ごとに設定するようにしたが、前兆演出の契機となる 1 5 R 確変大当たりが保留された時点で、その前兆演出の契機となった図柄変動より前の未変動分の図柄変動全体にわたる長い前兆演出を設定してもよい。また、前兆演出の契機となった図柄変動も含めて長い図柄変動演出を設定してもよい。

【 0 1 3 2 】

図 2 0 は、ぱちんこ遊技機における基本的な動作過程を示すフローチャートである。

まず、遊技球が第 1 始動入賞口 6 2、第 2 始動入賞口 6 3、一般入賞口 7 2、第 1 大入賞口 9 1、第 2 大入賞口 9 2 などへ入賞した場合の処理を実行し (S 1 0)、通常遊技中であれば (S 1 2 の Y)、図柄変動などの通常遊技の制御処理を実行し (S 1 4)、通常遊技中でなく (S 1 2 の N)、大当たりであれば (S 1 5 の Y)、特別遊技の制御処理を実行し (S 1 6)、大当たりでなければ (S 1 5 の N)、小当たり遊技の制御処理を実行する (S 1 7)。その後、S 1 0 の入賞処理においてセットされた賞球数にて各種入賞に応じた賞球払出を処理する (S 1 8)。

【 0 1 3 3 】

図 2 1 は、図 2 0 における S 1 0 の入賞処理を詳細に示すフローチャートである。

第 1 始動入賞口 6 2 または第 2 始動入賞口 6 3 に入球があった場合 (S 2 0 の Y)、始動入賞口に対応する賞球数をセットする (S 2 2)。第 1 始動入賞口 6 2 への入球であれば第 1 保留手段 1 4 4 による保留数が 4 未満であるか否かを参照し、第 2 始動入賞口 6 3 への入球であれば第 2 保留手段 1 4 6 による保留数が 4 未満であるか否かを参照し、それぞれにさらなる保留が可能な状態であれば (S 2 4 の Y)、当否抽選値を取得する (S 2 6)。このとき、保留される当否抽選値の種別 (第 1 当否抽選値であるか第 2 当否抽選値か)、その当否抽選値の保留順序等の情報が、演出決定手段 1 3 2 に送信される。そして、その当否抽選値に基づいて当否判定する事前判定処理を実行し (S 2 8)、当否抽選値を第 1 保留手段 1 4 4 または第 2 保留手段 1 4 6 に保留する (S 3 0)。S 2 0 において

第1始動入賞口62または第2始動入賞口63への入球がない場合はS22からS30までの処理をスキップする(S20のN)。S24において保留数が上限に達してさらなる保留が不可能な場合はS26からS30までの処理をスキップする(S24のN)。以上のS20からS30までの処理が始動入賞口への入球に対する入賞処理である。

【0134】

なお、本実施例では第1抽選手段126と第2抽選手段128の双方が事前判定として当否判定を実行する例としているが、変形例としては第1抽選手段126による事前判定と第2抽選手段128による事前判定とを異なる態様としてもよい。例えば、当否判定、図柄決定、パターン決定のうちいずれを事前判定として実行するかについての態様を第1抽選手段126と第2抽選手段128とで相違させてもよい。または、第1抽選手段126と第2抽選手段128のいずれか一方のみが事前判定を実行してその判定結果を送信する態様としてもよいし、確変中か否かといった遊技状態に応じて第1抽選手段126と第2抽選手段128のいずれが事前判定を実行するかを切り替えてもよい。あるいは、第1抽選手段126と第2抽選手段128の双方において遊技状態に応じて事前判定を実行するか否かを決定する態様としてもよい。また、第1抽選手段126と第2抽選手段128が事前判定結果をサブ基板104に送信しつつ、サブ基板104側で遊技状態に応じてその判定結果を利用するか否かを切り替えてもよい。

10

【0135】

一般入賞口72に入球があった場合は(S32のY)、一般入賞口72に対応する賞球数をセットし(S34)、一般入賞口72への入球がないときはS34をスキップする(S32のN)。第1大入賞口91または第2大入賞口92に入球があった場合は(S36のY)、第1大入賞口91または第2大入賞口92に対応する賞球数をセットし(S38)、第1大入賞口91および第2大入賞口92への入球がないときはS38をスキップする(S36のN)。

20

【0136】

図22は、図21におけるS28の事前判定処理を詳細に示すフローチャートである。

まず、事前当否判定テーブルを参照して事前当否判定を実行し(S40)、その判定結果として当否範囲を示す値を設定し(S42)、事前図柄判定テーブルを参照して事前図柄判定を実行し(S44)、その判定結果として図柄範囲を示す値を設定し(S46)、事前パターン判定テーブルを参照して事前パターン判定を実行し(S48)、その判定結果としてパターン範囲を示す値を設定する(S50)。以上のように設定された事前判定結果の値が、第1の抽選と第2の抽選のいずれであるかを示す値、保留の個数、保留順序等の情報とともに送信バッファに一時保存され、サブ基板104の演出決定手段132へ送信される(S52)。

30

【0137】

図23は、図20におけるS14の通常遊技制御処理の全体的な過程を示すフローチャートである。

この通常遊技制御処理は、サブ基板104における先読み処理が実行され(S150)、メイン基板102における特別図柄変動処理の実行と(S152)、サブ基板104における装飾図柄変動処理の実行とが(S154)、繰り返し処理されることとなる。

40

【0138】

図24は、図23におけるS150の先読み処理を詳細に示すフローチャートである。

いわゆる先読みによって得られる情報に基づいてどのような演出をサブ基板104において実行するか、また事前判定結果がどのような結果の場合にその結果に応じた演出を実行するかといった基準は、ぱちんこ遊技機10における遊技性の設計に応じて種々考えられる。本実施例においては、「スーパー2」または「スーパー3」の変動パターンが選択されたことを事前判定処理の結果に基づいてあらかじめサブ基板104側でも認識し、15R確変大当たりの期待度が高いことを演出的に示唆することとする。

【0139】

サブ基板104の演出決定手段132がメイン基板102から事前判定結果を受信した

50

場合（S 1 6 0 の Y）、演出表示制御手段 1 3 4 は事前判定結果とともに受信した、第 1 の抽選と第 2 の抽選のいずれであることを示す値および保留数の情報に基づいて演出図柄表示装置 6 0 における保留数の表示を更新する（S 1 6 2）。その時点での保留数が例えば「3 個以上」といった所定の前兆演出をするのに十分な個数であり（S 1 6 4 の Y）、事前判定により設定された当否範囲の値が「1」、図柄範囲の値が「1」～「3」のいずれか、パターン範囲の値が「5」または「8」であれば（S 1 6 6 の Y）、前兆フラグをオンにするとともに（S 1 7 2）、特殊演出フラグをオンにする（S 1 7 4）。すなわち、事前判定による当否抽選の結果が 1 5 R 確変大当たりであり、変動パターンとしてスーパー 2 またはスーパー 3 が選択される場合に、バトル演出へ移行させるための特殊演出フラグと、その前兆演出を表示させるための前兆フラグをセットする。なお、前兆フラグおよび特殊演出フラグは、RAM 上の所定領域にそれぞれ設定されている。さらに、図 1 9（a）に示した仮決定テーブルを用いて演出の仮決定を実行する（S 1 7 6）。

10

【0 1 4 0】

S 1 6 6 において当否範囲の値、図柄範囲の値およびパターン範囲の値が異なる値であっても（S 1 6 6 の N）、事前判定により設定された当否範囲の値が「3」でパターン範囲の値が「2」の場合は（S 1 6 8 の Y）、前兆フラグをオンにするとともに（S 1 7 2）、特殊演出フラグをオンにする（S 1 7 4）。すなわち、事前判定による当否抽選の結果が外れであり、変動パターンとしてスーパー 2 が選択される場合に、バトルリーチを表示させるための特殊演出フラグと、その前兆演出を表示させるための前兆フラグをセットする。さらに、図 1 9（a）に示した仮決定テーブルを用いて演出の仮決定を実行する（S 1 7 6）。S 1 6 8 において当否範囲の値とパターン範囲の値が該当しない場合は（S 1 6 8 の N）、S 1 7 2 をスキップする。保留数が所定数に満たない場合は（S 1 6 4 の N）、S 1 6 6 から S 1 7 6 までの処理をスキップする。事前判定処理の結果を受信していない場合は本図のフロー全体をスキップする（S 1 6 0 の N）。

20

【0 1 4 1】

図 2 5 は、図 2 3 における S 1 5 2 の特別図柄変動処理の実行処理を詳細に示すフローチャートである。

まだ図柄変動表示が開始されていない場合（S 6 0 の N）、第 1 特別図柄 1 9 2 の変動表示タイミングであれば（S 6 2 の Y）、第 1 当否判定手段 1 1 3 が第 1 保留手段 1 4 4 から抽選値を読み出して第 1 特別図柄 1 9 2 の当否を判定する（S 6 4）。そして、第 1 当否判定手段 1 1 3 が第 1 特別図柄 1 9 2 を決定し（S 6 6）、第 1 パターン決定手段 1 1 4 が第 1 特別図柄 1 9 2 の変動パターンを決定し（S 6 8）、決定した結果とともに変動開始コマンドをサブ基板 1 0 4 へ送信して第 1 特別図柄 1 9 2 の図柄変動を開始する（S 7 7）。

30

【0 1 4 2】

一方、第 2 特別図柄 1 9 3 の変動表示タイミングであれば（S 7 0 の Y）、第 2 当否判定手段 1 1 7 が第 2 保留手段 1 4 6 から抽選値を読み出して第 2 特別図柄 1 9 3 の当否を判定し（S 7 2）、第 2 当否判定手段 1 1 7 が第 2 特別図柄 1 9 3 を決定し（S 7 4）、第 2 パターン決定手段 1 1 9 が第 2 特別図柄 1 9 3 の変動パターンを決定し（S 7 6）、決定した結果とともに変動開始コマンドをサブ基板 1 0 4 へ送信して第 2 特別図柄 1 9 3 の図柄変動を開始する（S 7 7）。

40

【0 1 4 3】

なお、第 1 特別図柄 1 9 2 の変動表示タイミングであるか、第 2 特別図柄 1 9 3 の変動表示タイミングであるかは、特図調整手段 1 5 6 により記録された第 1 始動入賞口 6 2 への入賞と第 2 始動入賞口 6 3 への入賞の順序に応じて決定される。第 1 特別図柄 1 9 2 の変動表示タイミングでなく（S 6 2 の N）、第 2 特別図柄 1 9 3 の変動表示タイミングでもない場合（S 7 0 の N）、本図のフローを終了する。

【0 1 4 4】

すでに図柄変動表示が開始されている場合（S 6 0 の Y）、特別図柄の図柄変動表示を処理し（S 7 8）、所定の変動時間が経過して図柄表示の停止タイミングに達したときは

50

(S 8 0 の Y)、変動停止コマンドをサブ基板 1 0 4 へ送信して表示中の図柄変動をあらかじめ決定された停止図柄にて停止する (S 8 2)。このとき、大当たりであれば (S 8 4 の Y)、特別遊技へ移行する (S 8 6)。大当たりでなければ (S 8 4 の N)、S 8 6 の処理をスキップして本図のフローを終了する。図柄表示の停止タイミングに達していない場合には (S 8 0 の N)、S 8 2 移行の処理をスキップして本図のフローを終了する。

【 0 1 4 5 】

図 2 6 は、図 2 5 における S 7 6 のパターン決定処理を詳細に示すフローチャートである。

第 2 パターン決定手段 1 1 9 は、後述する限定フラグがオンであれば (S 2 1 0 の Y)、バトルモード限定変動パターンを設定する (S 2 1 2)。つまり、限定テーブルを用いて変動時間が一定 (例えば 5 秒) のバトルモード限定変動パターンを選択する。限定フラグがオフであれば (S 2 1 0 の N)、通常の変動パターンを設定する (S 2 1 4)。つまり、通常テーブルを用いて抽選結果に応じて変動時間が決まる変動パターンを決定する。すなわち、上述のように、1 5 R 確変大当たり (1) の発生を契機にバトル演出が開始されると、EXTRA ボーナスが付与されないまま確変状態へ移行され、逃亡するキャラクタを追跡する演出が表示される。このとき、遊技者は、拡開されて入球容易となった第 2 始動入賞口 6 3 への入球を狙うようになるため、その第 2 始動入賞口 6 3 に対応する図柄変動について限定テーブルを用いた変動時間の設定を行うようにする。

【 0 1 4 6 】

図 2 7 は、図 2 3 における S 1 5 4 の装飾図柄変動処理の実行処理を詳細に示すフローチャートである。

サブ基板 1 0 4 の演出決定手段 1 3 2 がメイン基板 1 0 2 から変動開始コマンドを受信した場合 (S 1 8 0 の Y)、受信した特別図柄の停止図柄、変動パターン、当否判定結果に応じて装飾図柄の停止態様を決定し (S 1 8 2)、演出パターンを決定する (S 1 8 4)。ここで、前兆フラグがオンになっている場合 (S 1 8 6 の Y)、前兆フラグがオンされた契機である図柄変動でなければ (S 1 9 1 の N)、図 1 9 に示した演出パターンテーブル等を用いて前兆演出の内容を設定し (S 1 9 2)、装飾図柄の変動表示を開始する (S 1 9 6)。前兆フラグがオンされた契機である図柄変動である場合は (S 1 9 1 の Y)、前兆フラグをオフにしたうえで (S 1 9 4)、S 1 8 4 にて決定されたバトルリーチ演出を設定し (S 1 9 5)、装飾図柄の変動表示を開始する (S 1 9 6)。

【 0 1 4 7 】

前兆フラグがオフであり (S 1 8 6 の N)、バトルモードフラグがオンである場合 (S 1 8 7 の Y)、S 1 8 4 にて決定されたバトルモード演出を設定する (S 1 9 0)。そして、装飾図柄の変動表示を開始する (S 1 9 6)。バトルモードフラグもオフであれば (S 1 8 7 の N)、S 2 6 4 にて決定された通常の変動演出パターンを設定し (S 1 9 3)、装飾図柄の変動表示を開始する (S 1 9 6)。メイン基板 1 0 2 から変動開始コマンドを受信しなかった場合は S 1 8 2 から S 1 9 6 をスキップする (S 1 8 0 の N)。

【 0 1 4 8 】

既に装飾図柄の変動表示が開始済みであれば (S 1 9 8 の Y)、その図柄変動や予告演出の表示処理を実行し (S 2 0 0)、メイン基板 1 0 2 から変動停止コマンドを受信したときは (S 2 0 2 の Y)、S 1 8 2 で決定された停止態様にて装飾図柄を停止表示させることで図柄変動表示を停止する (S 2 0 4)。変動停止コマンドをメイン基板 1 0 2 から受信していないときは S 2 0 4 をスキップし (S 2 0 2 の N)、変動表示が開始済みでないときは S 2 0 0 から S 2 0 4 をスキップする (S 1 9 8 の N)。

【 0 1 4 9 】

図 2 8 は、図 2 7 における S 1 8 4 の演出パターン設定処理の実行処理を詳細に示すフローチャートである。

演出決定手段 1 3 2 は、特殊演出フラグがオンであり (S 2 4 0 の Y)、未だ前兆演出の契機となった変動でなければ (S 2 4 2 の N)、前兆演出の演出パターンを決定する (S 2 6 2)。この演出パターンの決定は、図 1 9 (b) に示した演出パターンテーブルを

用いて行われる。なお、通常の図柄変動演出の演出パターンについても併せて決定する。前兆演出の契機となった変動であれば（S 2 4 2 の Y）、その抽選結果が 1 5 R 確変大当たり（1）であれば（S 2 4 4 の Y）、大当たり演出として E X T R A ボーナスが付与されない E X T R A バトル（1）の実行とその演出パターンを決定する（S 2 4 6）。この演出パターンは、上述のように仮決定の内容に基づき、図 1 8（a）の演出パターンテーブルを用いたパターン抽選を実行して決定する。1 5 R 確変大当たり（1）ではなく（S 2 4 4 の N）、1 5 R 確変大当たり（2）であれば（S 2 4 8 の Y）、大当たり演出として E X T R A ボーナスが付与される E X T R A バトル（2）の実行とその演出パターンを決定する（S 2 5 0）。この演出パターンも、上述のように仮決定の内容に基づき、図 1 8（b）の演出パターンテーブルを用いたパターン抽選を実行して決定する。すなわち、これらの大当たり演出に登場するキャラクタやストーリー展開が決定される。そして、図 1 8 の演出パターンテーブルを用いてバトルモード演出を決定するとともに（S 2 5 2）、バトルモードフラグをオンにする（S 2 5 8）。このバトルモード演出の決定に際しては、E X T R A バトル演出と同じキャラクタが登場する演出パターンが選択される。そして、当該図柄変動としてバトルリーチ演出の実行とその演出パターンを決定する（S 2 6 0）。すなわち、E X T R A バトル演出を伴う 1 5 R 確変大当たりである場合、図 1 8 に示した演出パターンテーブルを用いることにより、E X T R A バトル演出、バトルモード演出およびバトルリーチ演出の組み合わせが決定されることになる。

【 0 1 5 0 】

前兆演出の契機となった変動であるが、1 5 R 確変大当たり（2）でもない場合（S 2 4 8 の N）、つまり通常の 1 5 R 確変大当たりまたは外れでバトル演出を行う場合には、E X T R A バトル演出を表示させないよう、特殊演出フラグをオフにする（S 2 5 4）。このとき、通常の 1 5 R 確変大当たりであれば（S 2 5 6 の Y）、バトルモードフラグをオンにしつつ（S 2 5 8）、バトルリーチ演出のみ決定する（S 2 6 0）。ここでのバトルモードフラグの設定は、通常の 1 5 R 特別遊技終了後の通常パターンによるバトルモード演出の設定処理に利用される。一方、外れであれば（S 2 5 6 の N）、S 2 5 8 をスキップしてバトルリーチ演出のみ決定する（S 2 6 0）。特殊演出フラグがオフであれば（S 2 4 0 の N）、図柄変動演出（通常変動演出）を決定し（S 2 6 4）、本処理を終了する。なお、ここで設定された図柄変動演出は、S 1 9 0 において通常パターンによるバトルモード演出が設定されるときには上書きにより変更されうる。

図 2 9 は、図 2 7 における S 1 9 0 のバトルモード演出設定処理を詳細に示すフローチャートである。

演出決定手段 1 3 2 は、限定フラグがオンであれば（S 2 8 1 の Y）、バトルモードの限定演出パターンを選択する（S 2 8 2）。すなわち、決定されたバトルモード限定変動パターンの変動時間に合致した表示時間を有するバトルモード演出パターンを選択する。一方、限定フラグがオフであれば（S 2 8 1 の N）、バトルモードの通常変動パターンを選択する（S 2 8 4）。すなわち、決定された変動パターンの変動時間に合致した表示時間を有するバトルモード通常演出パターンを選択する。このとき、大当たりであれば（S 2 8 6 の Y）、限定フラグをオフにする（S 2 8 8）。2 R 大当たりであれば（S 2 9 0 の Y）、バトルモードフラグをオフにする（S 2 9 2）。2 R 大当たりでなければ（S 2 9 0 の N）、S 2 9 2 の処理をスキップする。大当たりでもなければ（S 2 8 6 の N）、S 2 8 8 から S 2 9 2 の処理をスキップする。

【 0 1 5 1 】

図 3 0 は、図 2 0 における S 1 6 の特別遊技を詳細に示すフローチャートである。

まず、第 1 大入賞口 9 1 または第 2 大入賞口 9 2 がまだ開放済みでない場合（S 1 0 0 の N）、演出決定手段 1 3 2 が特別遊技の演出開始処理を実行し（S 1 0 2）、開閉制御手段 1 2 4 が第 1 大入賞口 9 1 または第 2 大入賞口 9 2 を開放する（S 1 0 4）。第 1 大入賞口 9 1 または第 2 大入賞口 9 2 が開放済みであれば S 1 0 2 および S 1 0 4 をスキップする（S 1 0 0 の Y）。第 1 大入賞口 9 1 または第 2 大入賞口 9 2 が開放されてから、所定の開放時間が経過した場合（S 1 0 6 の Y）、または、開放時間が経過していないもの

の(S 1 0 6 の N)、第 1 大入賞口 9 1 または第 2 大入賞口 9 2 への入球数が 9 球以上に達した場合(S 1 0 8 の Y)、開閉制御手段 1 2 4 が第 1 大入賞口 9 1 または第 2 大入賞口 9 2 を閉鎖させる(S 1 1 0)。開放時間が経過しておらず(S 1 0 6 の N)、第 1 大入賞口 9 1 または第 2 大入賞口 9 2 への入球数も 9 球以上に達していない場合は(S 1 0 8 の N)、S 1 1 0 以降の処理をスキップして S 1 6 のフローを終了する。

【 0 1 5 2 】

S 1 1 0 における第 1 大入賞口 9 1 または第 2 大入賞口 9 2 の閉鎖後、単位遊技が最終ラウンドに達していた場合(S 1 1 2 の Y)、演出表示制御手段 1 3 4 は特別遊技の演出処理を終了させ(S 1 1 4)、特別遊技制御手段 1 2 0 は特別遊技を終了させる(S 1 1 6)。このとき、その特別遊技が図柄「 5 」による大当たり、つまり 1 5 R 確変大当たり(1)によるものであった場合には(S 1 1 7 の Y)、限定フラグをオンにする(S 1 1 8)。1 5 R 確変大当たり(1)によるものでなかった場合には(S 1 1 7 の N)、S 1 1 8 の処理をスキップする。そして、特定遊技、すなわち確変および時短の実行を開始する(S 1 1 9)。単位遊技が最終ラウンドに達していなければ(S 1 1 2 の N)、予め設定したカウンタにより更新されるラウンド数に 1 を加算して S 1 6 のフローを終了する(S 1 2 0)。

10

【 0 1 5 3 】

図 3 1 は、図 3 0 における S 1 0 2 の演出開始処理を詳細に示すフローチャートである。まず、大当たり演出がまだ開始済みでない場合(S 2 7 0 の N)、演出決定手段 1 3 2 は、特殊演出フラグがオンであれば(S 2 7 2 の Y)、S 2 4 4 または S 2 4 8 にて決定した E X T R A バトル演出を大当たり演出として設定する(S 2 7 4)。そして、特殊演出フラグをオフにしたうえで(S 2 7 6)、その大当たり演出の表示を開始する(S 2 7 8)。特殊演出フラグがオフであれば(S 2 7 2 の N)、通常の大当たり演出を設定し(S 2 8 0)、その大当たり演出の表示を開始する(S 2 7 8)。大当たり演出が開始済みであれば(S 2 7 0 の Y)、S 2 7 2 から S 2 8 0 の処理をスキップする。

20

【 0 1 5 4 】

図 3 2 は、図 2 0 における S 1 7 の小当たり遊技を詳細に示すフローチャートである。

まず、第 1 大入賞口 9 1 または第 2 大入賞口 9 2 がまだ開放済みでない場合(S 2 2 0 の N)、小当たり演出がまだ設定されていなければ、演出決定手段 1 3 2 が小当たり演出を設定し、演出表示制御手段 1 3 4 がその表示を開始する(S 2 2 1)。また、開閉制御手段 1 2 4 が第 1 大入賞口 9 1 または第 2 大入賞口 9 2 を開放する(S 2 2 2)。第 1 大入賞口 9 1 または第 2 大入賞口 9 2 が開放済みであれば(S 2 2 0 の Y)、S 2 2 1 および S 2 2 2 をスキップする。第 1 大入賞口 9 1 または第 2 大入賞口 9 2 が開放されてから、所定の開放時間が経過した場合(S 2 2 4 の Y)、開閉制御手段 1 2 4 が第 1 大入賞口 9 1 または第 2 大入賞口 9 2 を閉鎖させる(S 2 2 6)。開放時間が経過していない場合は(S 2 2 4 の N)、S 2 2 6 以降の処理をスキップして S 1 7 のフローを終了する。

30

【 0 1 5 5 】

S 2 2 6 における第 1 大入賞口 9 1 または第 2 大入賞口 9 2 の閉鎖後、単位遊技が終了していた場合、つまり大入賞口の設定回数(本実施例では 2 回)の開放が終了していた場合には(S 2 2 8 の Y)、演出表示制御手段 1 3 4 は小当たり遊技の演出処理を終了させ(S 2 2 9)、小当たり遊技制御手段 1 3 8 は小当たり遊技を終了させる(S 2 3 0)。大入賞口の開放が設定回数に達していなければ(S 2 2 8 の N)、予め設定したカウンタにより更新される開放回数に 1 を加算し(S 2 3 2)、S 1 7 のフローを終了する。

40

【 0 1 5 6 】

以上に説明したように、本実施例では、先読み情報に基づき、複数の当否抽選の結果に 1 5 R 確変大当たりが含まれるか否かが判定される。1 5 R 確変大当たりが含まれる場合には、その図柄変動からバトル演出が開始されるが、先の抽選結果が保留されている場合には、その前兆演出がなされる。バトル演出における勝敗結果に到るまでのストーリー展開が、後の抽選結果に 1 5 R 確変大当たりが含まれるか否かを示唆する。遊技者は、そのバトル演出に登場するキャラクタが強敵か否か、またそのバトルの進行状況に応じてその

50

勝敗の結末ひいては15R確変大当たりの連チャン有無を推測することが可能となる。大当たり演出であるEXTRAバトル演出の設定を基準に、その大当たりの契機となった図柄変動演出、その特別遊技後の図柄変動演出の内容が一貫するように決定される。前兆演出については、その大当たりの契機となった図柄変動演出に対応する演出内容が決定される。このため、特別遊技中およびその前後の比較的長い期間にわたって一貫したストーリーの演出が表示されるようになる。

【0157】

以上、本発明を実施例をもとに説明した。この実施例はあくまで例示であり、それらの各構成要素や各処理プロセスの組合せにいろいろな変形例が可能なこと、またそうした変形例も本発明の範囲にあることは当業者に理解されるところである。以下、変形例を挙げる。

10

【0158】

上記の実施例においては、15R大当たりとして確変移行を伴う15R確変大当たりのみを設定したが、確変移行を伴わない15R通常大当たりについても設定してもよい。例えば、15R確変大当たりおよび2R確変大当たりの場合にバトル演出において勝利させ、15R通常大当たりおよび2R通常大当たりについてはバトル演出において敗北させるように演出を構成してもよい。それにより、確変移行の有無を示唆する特殊演出を構成することが可能になる。

上記の実施例においては、2R特別遊技が確変を伴うものであるか否かにかかわらず大入賞口の1回あたりの開放時間を0.5秒とする例を示したが、これと異なる時間値を設定してもよい。例えば、ある程度の賞球(出玉)が期待できる6秒等の時間を設定してもよい。具体的には、2R確変特別遊技における大入賞口の開放パターンとして、大入賞口の1回あたりの開放時間が0.5秒の極短開放パターン、および6秒の短開放パターンの2種類設けてもよい。一方、2R通常特別遊技における大入賞口の開放パターンとして、大入賞口の1回あたりの開放時間が6秒の短開放パターンを設けるようにしてもよい。このようにすることで、0.5秒の極短開放が行われたときには、2R確変大当たりまたは小当たりのいずれかが発生したかについて遊技者の期待感を煽ることができる。また、6秒の短開放が行われたときには、2R確変大当たりまたは2R通常大当たりのいずれかが発生したかについて遊技者の期待感を煽ることができる。

20

【0159】

上記の実施例においては、第1の抽選および第2の抽選において当否判定、図柄決定、および変動パターン決定をそれぞれ別個の抽選値を取得することで処理する例を説明した。変形例としては、第1の抽選および第2の抽選において当否判定、図柄決定、および変動パターン決定のすべてを単一の抽選値を用いて処理する構成としてもよい。また、確変や時短を伴う大当たりか否かを決定するためにそれぞれ別個の抽選値を用いてもよい。

30

【0160】

上記の実施例においては、事前判定結果としての当否範囲、図柄範囲、パターン範囲を示す値とともに、第1の抽選と第2の抽選のいずれの結果であったかを示す値や保留数の情報をメイン基板102からサブ基板104へ送信する例を説明した。変形例においては、これらの情報を一度に送信せずに別々に送信する構成としてもよい。

40

【0161】

上記の実施例においては、当否判定テーブルと事前当否判定テーブル、図柄判定テーブルと事前図柄判定テーブル、変動パターンテーブルと事前パターン判定テーブル、これらのテーブル間でそれぞれ抽選値の範囲が一致するよう各テーブルが規定された例を説明した。変形例においては、抽選値の範囲に少しずつズレを設けるなど、事前判定の結果が本判定の結果と必ず一致するわけではないが高い確率で一致するといった程度に留める形で各テーブルを設定してもよい。これにより、例えば当否判定結果が当たりの場合と外れの場合とで前兆設定の判定を分けることなく、高い確率で当たりとなる判定結果が送信されたときに前兆設定をするようにすることもできる。このようにして事前判定結果についてある程度不確実性を持たせることで、その情報を受けたサブ基板104側でその当否に基

50

づく処理の調整を減らすこともでき、処理負荷が低減されうる。

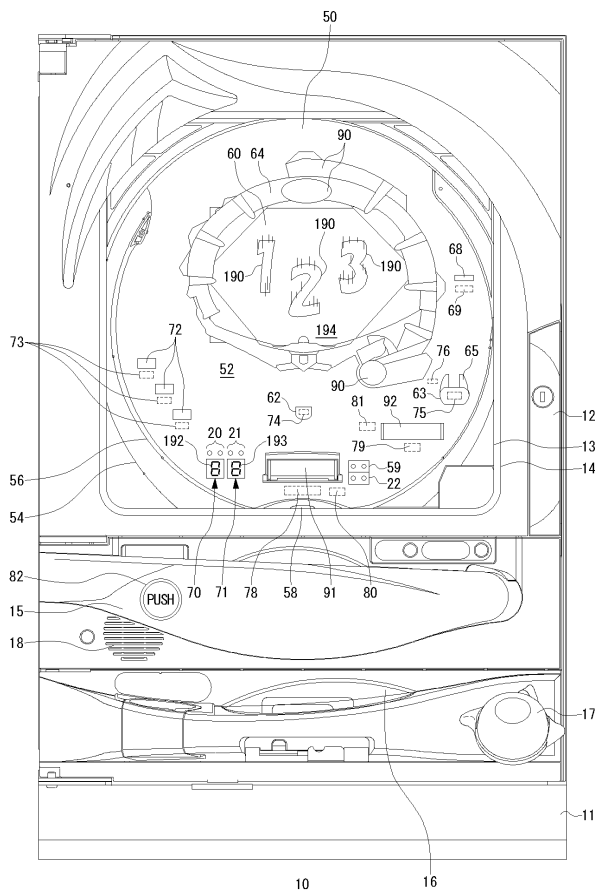
【符号の説明】

【0162】

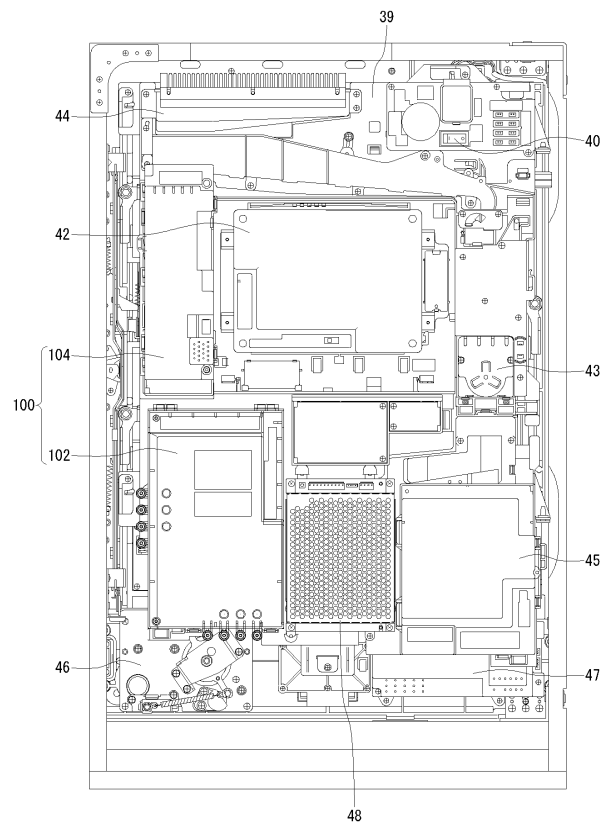
10 ぱちんこ遊技機、 50 遊技盤、 52 遊技領域、 60 演出図柄表示装置、 62 第1始動入賞口、 63 第2始動入賞口、 68 作動口、 70 第1特別図柄表示装置、 71 第2特別図柄表示装置、 72 一般入賞口、 91 第1大入賞口、 92 第2大入賞口、 100 遊技制御装置、 102 メイン基板、 104 サブ基板、 116 保留制御手段、 120 特別遊技制御手段、 126 第1抽選手段、 128 第2抽選手段、 130 パターン記憶手段、 132 演出決定手段、 134 演出表示制御手段、 190 装飾図柄、 192 第1特別図柄、 193 第2特別図柄。

10

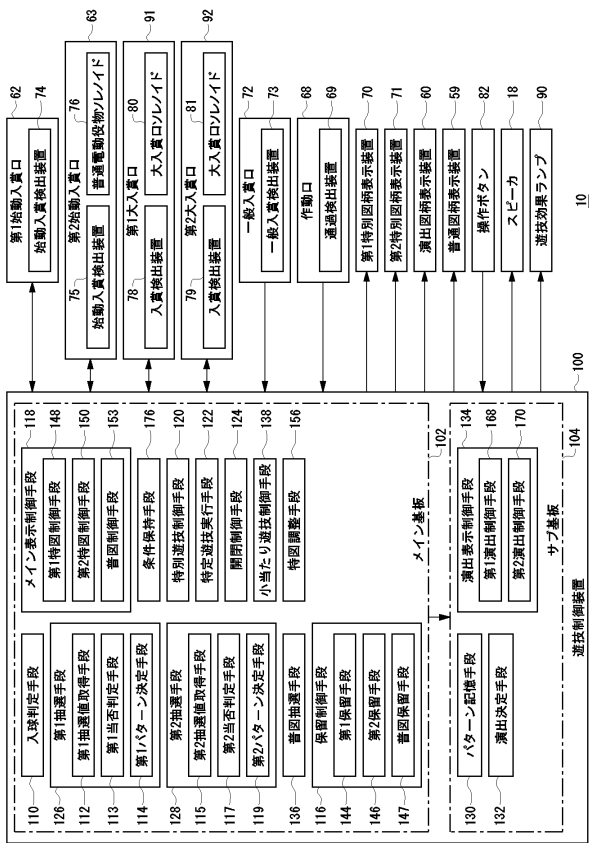
【図1】



【図2】



【図 3】



【図 4】

当否抽選値	第1の抽選	第2の抽選
0 ~ 299	通常時確変時大当たり	通常時確変時大当たり
300 ~ 2999	確変時大当たり	確変時大当たり
3000 ~ 56499	外れ	外れ
56500 ~ 63999	小当たり	外れ
64000 ~ 65535	小当たり	小当たり

【図 5】

当否抽選値	第1の抽選用当否範囲
0 ~ 299	1
300 ~ 2999	2
3000 ~ 56499	3
56500 ~ 65535	4

当否抽選値	第2の抽選用当否範囲
0 ~ 299	1
300 ~ 2999	2
3000 ~ 63999	3
64000 ~ 65535	4

【図 6】

図柄抽選値	第1の抽選	第2の抽選
0 ~ 185	「1」	「1」
186 ~ 195	「5」	「1」
196 ~ 205	「7」	「1」
206 ~ 215	「3」	「3」
216 ~ 255	「9」	「9」

図柄抽選値	第1の抽選	第2の抽選
0 ~ 255	「-」	「-」

図柄抽選値	第1の抽選	第2の抽選
0 ~ 49	「0」	「0」
50 ~ 99	「2」	「2」
100 ~ 149	「4」	「4」
150 ~ 199	「6」	「6」
200 ~ 255	「8」	「8」

【図 7】

図柄抽選値	第1の抽選用図柄範囲
0 ~ 185	1
186 ~ 195	2
196 ~ 205	3
206 ~ 255	4

図柄抽選値	第2の抽選用図柄範囲
0 ~ 205	1
206 ~ 215	2
216 ~ 255	3

【図 8】

当否判定	パターン抽選値	変動パターン
(a) 外れ	0 ~ 10	スーパー1
	11 ~ 20	スーパー2
	21 ~ 255	ノーマル1,2/リーチなし

当否判定	パターン抽選値	変動パターン
(b) 15R大当たり (「F1」)	0 ~ 120	スーパー1
	121 ~ 240	スーパー2
	241 ~ 250	ノーマル1
	251 ~ 255	ノーマル2

当否判定	パターン抽選値	変動パターン
(c) 15R大当たり (「F5」, 「F7」)	0 ~ 255	スーパー3

当否判定	パターン抽選値	変動パターン
(d) 2R大当たり ・小当たり	0 ~ 122	スーパー4
	123 ~ 255	ノーマル3

【図 9】

当否判定	パターン抽選値	変動パターン範囲
(a) 外れ	0 ~ 10	1
	11 ~ 20	2
	21 ~ 255	3

当否判定	パターン抽選値	変動パターン
(b) 15R大当たり (「F1」)	0 ~ 120	4
	121 ~ 240	5
	241 ~ 250	6
	251 ~ 255	7

当否判定	パターン抽選値	変動パターン
(c) 15R大当たり (「F5」, 「F7」)	0 ~ 255	8

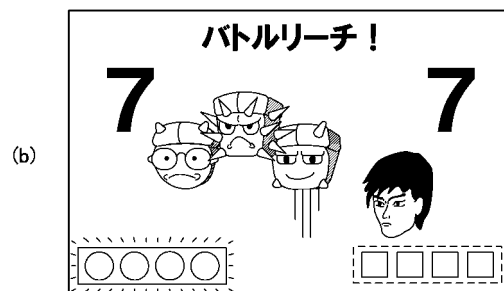
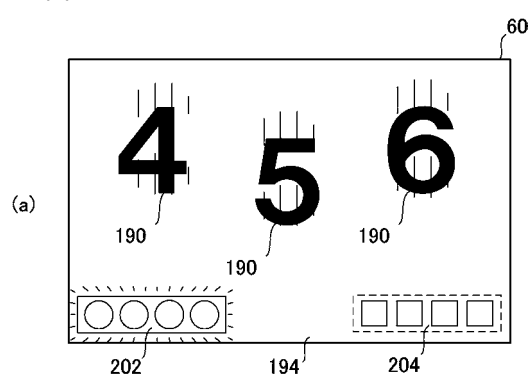
当否判定	パターン抽選値	変動パターン
(d) 2R大当たり ・小当たり	0 ~ 122	9
	123 ~ 255	10

【図 10】




	212 保留1	214 保留2	216 保留3	218 保留4
222 0 ~ 10	スーパー1	スーパー1	スーパー1	スーパー1
224 11 ~ 20	スーパー2	スーパー2	スーパー2	スーパー2
226 21 ~ 255	ノーマル1	ノーマル1	ノーマル1	ノーマル1
			ノーマル2	ノーマル2
	ノーマル2	ノーマル2		
	リーチなし	リーチなし	リーチなし	リーチなし

210

【図 11】



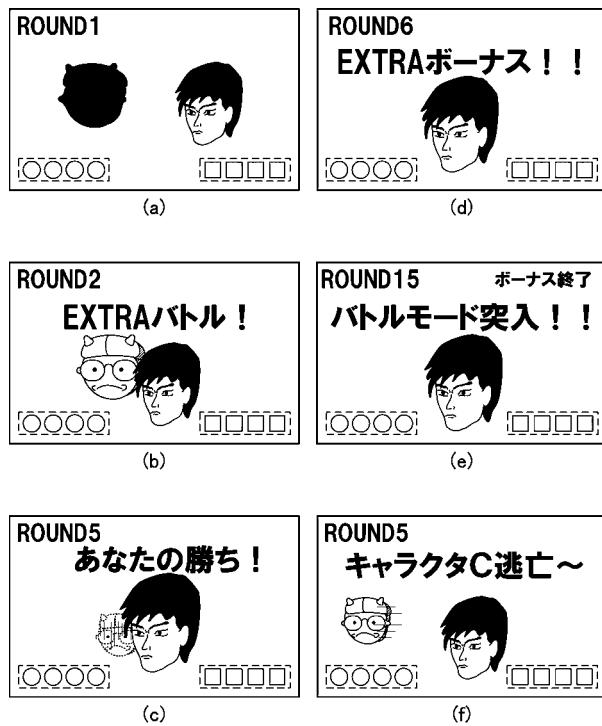
【図 12】

敵キャラクタ		特徴	15R確変大当たり発生確率
A		強 対戦した場合に 勝利する可能性20%	低
B		中 対戦した場合に 勝利する可能性50%	中
C		弱 対戦した場合に 勝利する可能性80%	高

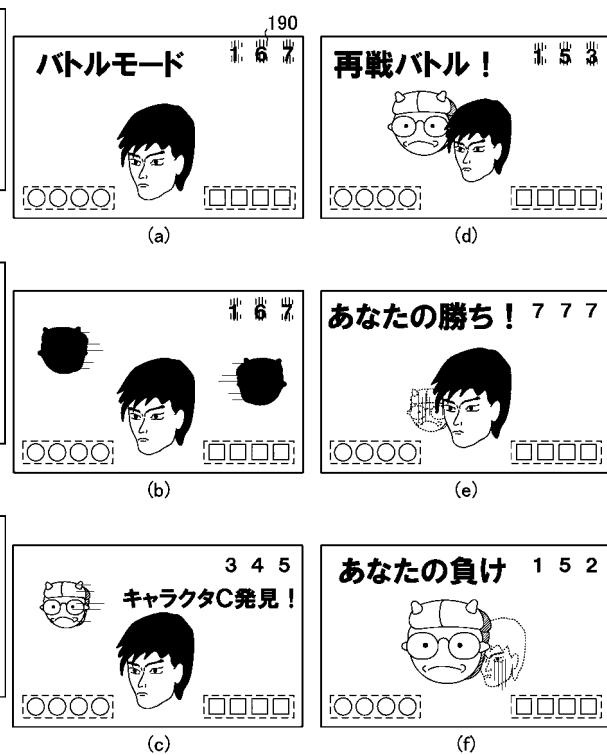
【図 13】



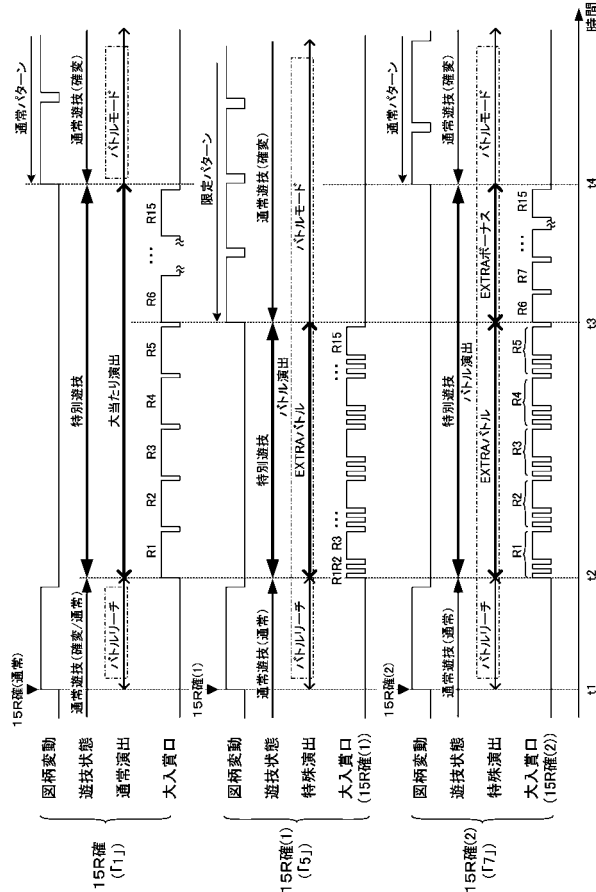
【図 14】



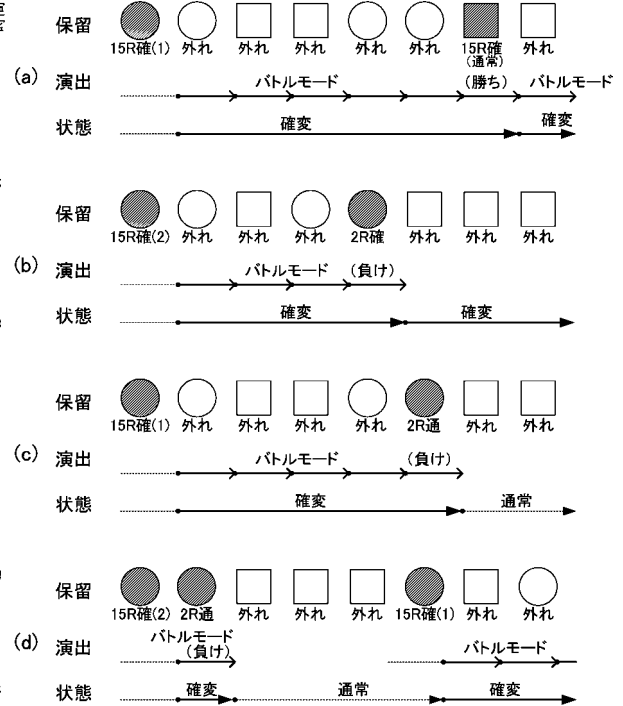
【図 15】



【図16】



【図17】



【図18】

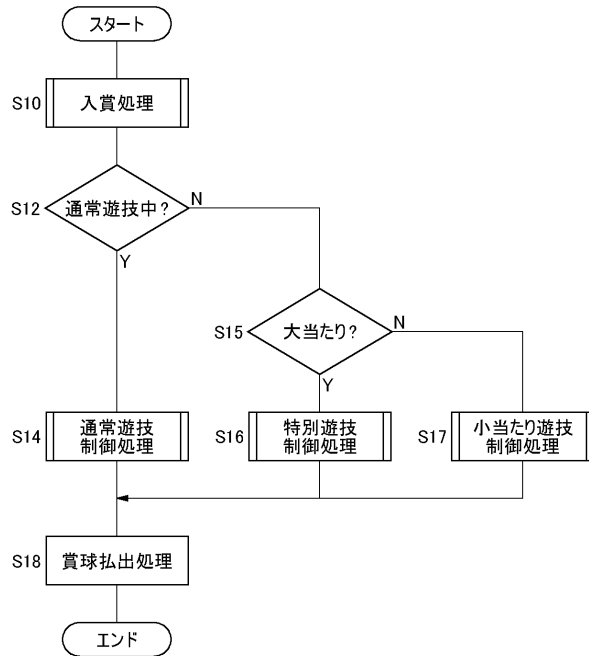
保留状態 (次当たり)	特別遊技演出 抽選値	特別遊技演出	変動演出	特定遊技演出
15R確変	0~50	EXTRA/バトルA1	バトルリーチA	バトルモードAwin
	51~135	EXTRA/バトルB1	バトルリーチB	バトルモードBwin
	136~255	EXTRA/バトルC1	バトルリーチC	バトルモードCwin
2R確変 /2R通常	0~120	EXTRA/バトルA1	バトルリーチA	バトルモードAlose
	121~200	EXTRA/バトルB1	バトルリーチB	バトルモードBlose
	201~255	EXTRA/バトルC1	バトルリーチC	バトルモードCclose
なし	0~50	EXTRA/バトルA1	バトルリーチA	バトルモードAcont
	51~200	EXTRA/バトルB1	バトルリーチB	バトルモードBcont
	201~255	EXTRA/バトルC1	バトルリーチC	バトルモードCcont

【図19】

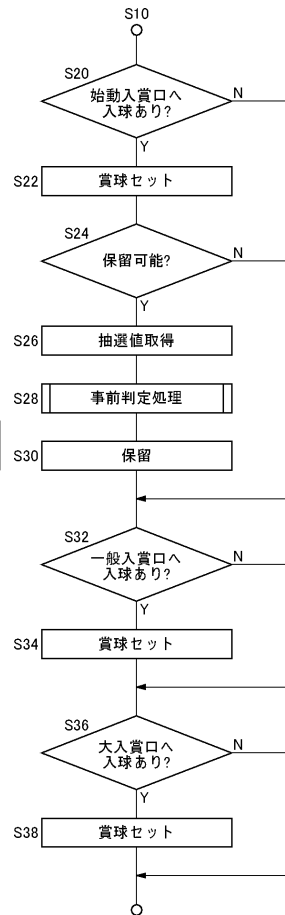
契機となった 当否結果	仮決定抽選値	演出パターン (メインキャラクタ)
15R確(1)	0~120	A
	121~200	B
	201~255	C
15R確(2)	0~50	A
	51~135	B
	136~255	C
外れ	0~180	A
	181~245	B
	246~255	C

契機となった 当否結果	仮決定キャラクタ	前兆演出抽選値	前兆演出パターン (メインキャラクタ)
15R確(1)	A	0~140	A
		141~210	B
		211~255	C
	B	0~110	A
		111~210	B
		211~255	C
15R確(2)	A	0~110	A
		111~180	B
		181~255	C
	B	0~70	A
		71~145	B
		146~255	C
外れ	A	0~40	A
		41~145	B
		146~255	C
	B	0~40	A
		41~115	B
		116~255	C

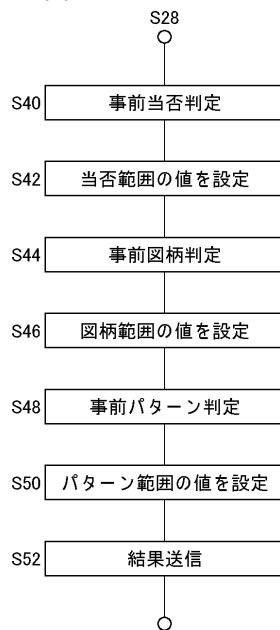
【図 20】



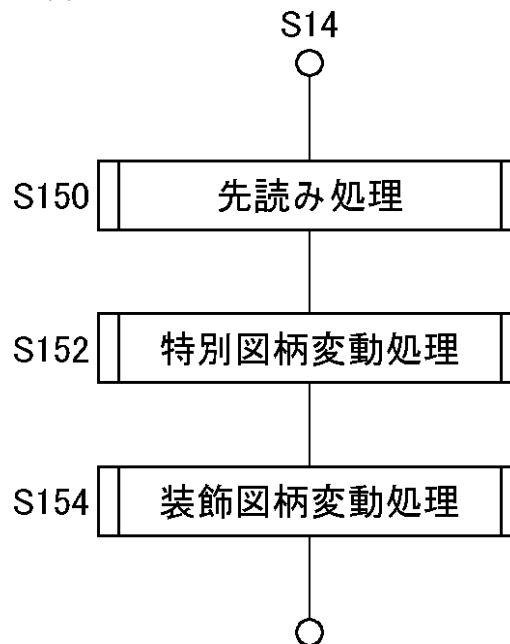
【図 21】



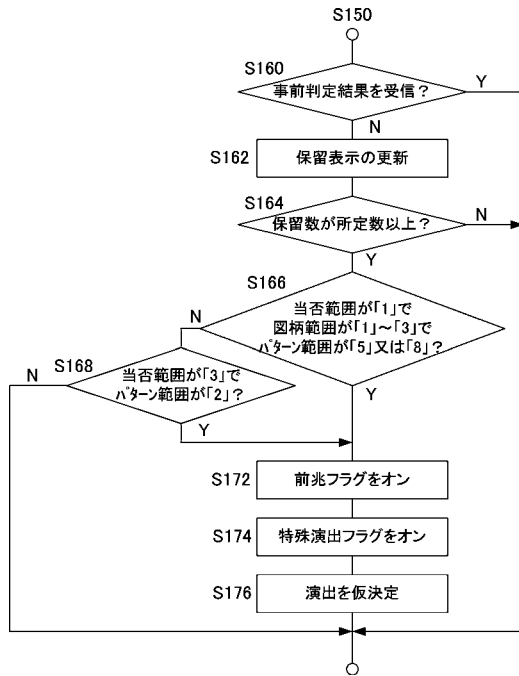
【図 22】



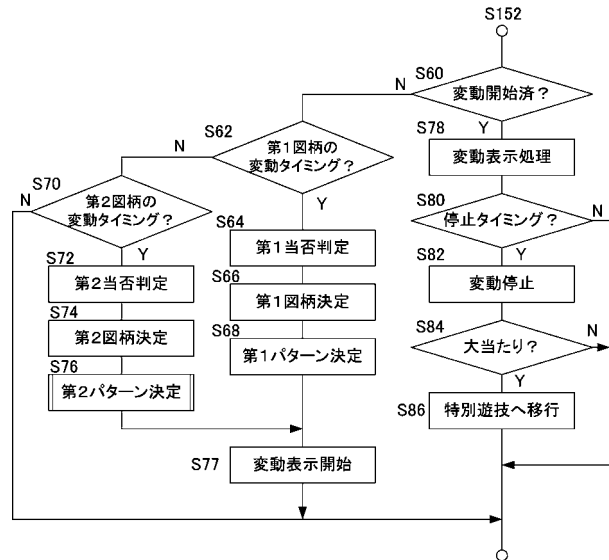
【図 23】



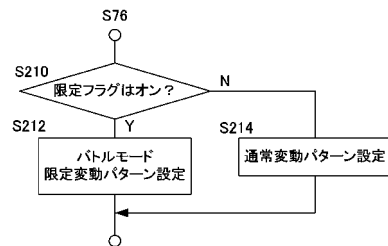
【図 24】



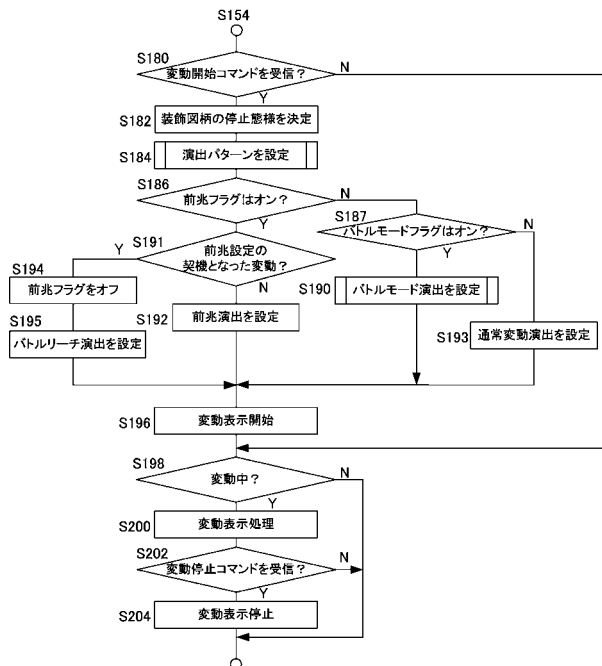
【図 25】



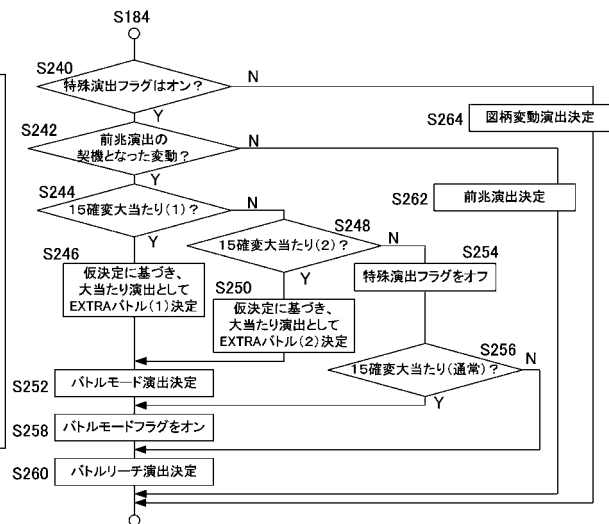
【図 26】



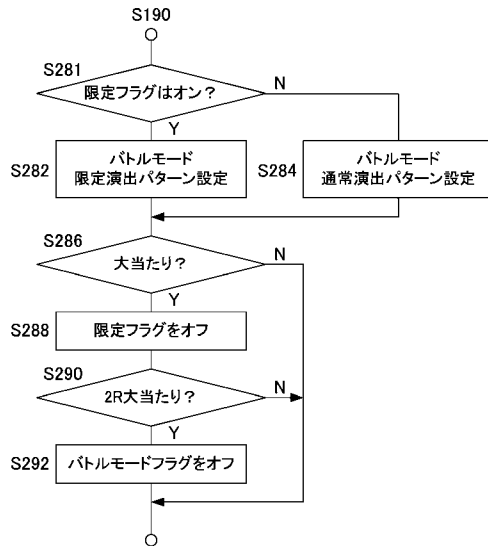
【図 27】



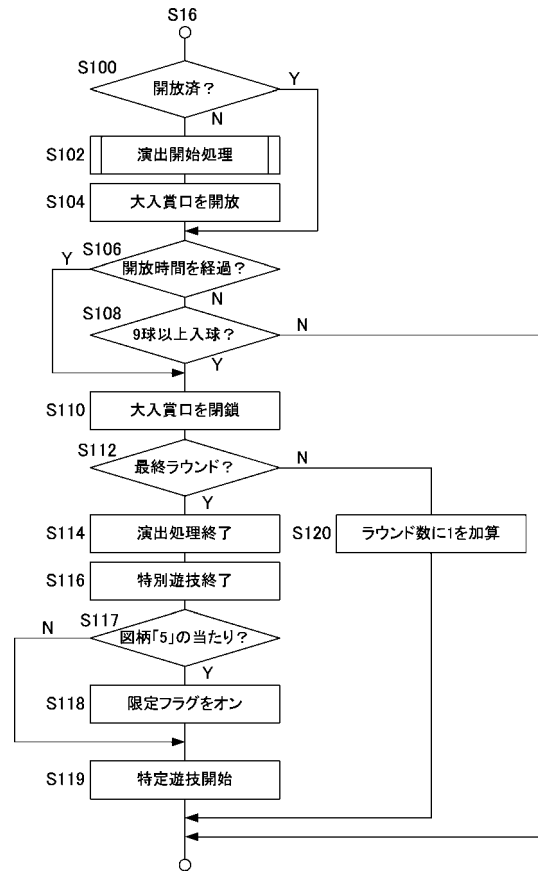
【図 28】



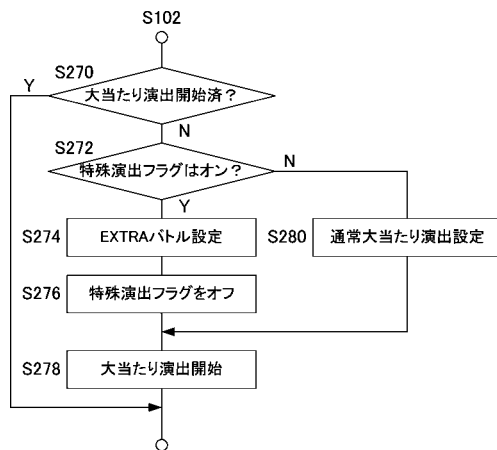
【図 29】



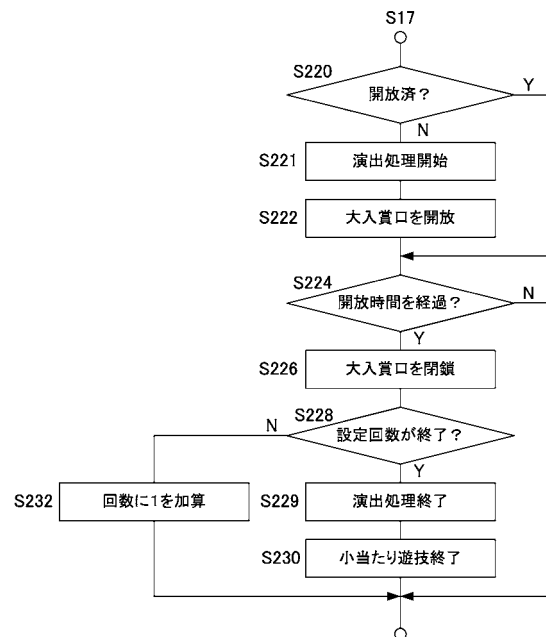
【図 30】



【図 31】



【図 32】



フロントページの続き

(72)発明者 齋藤 剛

東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内

審査官 廣瀬 貴理

(56)参考文献 特開2009-095423(JP,A)

特開2002-306767(JP,A)

特開2007-000200(JP,A)

「CR北斗の拳」,パチンコ必勝ガイド 10/16号増刊,2008年10月16日,p.78

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A63F 7/02