

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7389554号
(P7389554)

(45)発行日 令和5年11月30日(2023.11.30)

(24)登録日 令和5年11月21日(2023.11.21)

(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 3 3 Z

請求項の数 1 (全68頁)

(21)出願番号	特願2019-5866(P2019-5866)	(73)特許権者	000154679
(22)出願日	平成31年1月17日(2019.1.17)		株式会社平和
(65)公開番号	特開2020-114268(P2020-114268 A)		東京都台東区東上野一丁目16番1号
(43)公開日	令和2年7月30日(2020.7.30)	(74)代理人	100131680
審査請求日	令和3年5月26日(2021.5.26)		弁理士 竹内 健一
審判番号	不服2022-17678(P2022-17678/J 1)	(74)代理人	100135666
審判請求日	令和4年11月4日(2022.11.4)		弁理士 原 弘晃
		(72)発明者	布施 和哉
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
			株式会社平和内
		合議体	
		審判長	藤田 年彦
		審判官	薄井 義明
		審判官	高 橋 祐介

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る特定値を変更する特定値変更手段と、
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に応じて演出表示装置において複数の演出図柄を変動させた後に仮
停止させてから、前記遊技抽選の結果に応じた態様で複数の演出図柄を停止させる演出制
御手段を備え、

前記演出制御手段は、
複数の演出図柄を仮停止させた後に再変動させる場合があり、

前記特定値記憶手段に記憶されている特定値に応じて、再変動させる前に仮停止させる
複数の演出図柄のそれぞれを通常時とは異なる特定の態様の演出図柄に決定する場合があ
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。

【 0 0 0 3 】

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】

【特許文献】

【 0 0 0 4 】

【文献】特開 2 0 1 7 - 1 0 9 0 8 5 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 5 】

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。

【 0 0 0 6 】

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】

【 0 0 0 7 】

（ 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、設定を記憶する設定記憶手段と、前記設定記憶手段に記憶される設定を変更する設定変更手段と、前記設定記憶手段に記憶されている設定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に応じて演出表示装置において演出図柄を変動させた後に仮停止させてから、前記遊技抽選の結果に応じた態様で演出図柄を停止させる演出制御手段を備え、前記演出制御手段は、前記設定記憶手段に記憶されている設定、および前記設定記憶手段に記憶される設定が変更されたか否かの少なくとも一方に応じて、仮停止させる演出図柄の態様を決定する場合があることを特徴とする遊技機に関するものである。

【 0 0 0 8 】

本発明では、仮停止させる演出図柄の態様によって設定および設定が変更されたか否かの少なくとも一方を示唆することができる。

【 0 0 0 9 】

（ 2 ）また本発明は、前記演出制御手段は、遊技機の電源が投入されてから所定回数の前記遊技抽選が行われるまで、前記設定記憶手段に記憶されている設定、および前記設定記憶手段に記憶される設定が変更されたか否かの少なくとも一方に応じて、仮停止させる演出図柄の態様を特定の態様となるように決定する場合があるようにしてもよい。

【 0 0 1 0 】

このようにすれば、遊技機の電源が投入されてから所定回数の遊技抽選が行われるまで、仮停止させる演出図柄の態様によって設定および設定が変更されたか否かの少なくとも一方を示唆することができる。

【発明の効果】

【 0 0 1 1 】

10

20

30

40

50

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。

10

【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 10】本発明の実施形態の遊技機における抽選テーブルの構成を示す図である。

【図 11】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 12】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 13】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 14】本発明の実施形態の遊技機において表示される画像を示す図である。

【図 15】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 16】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 17】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。

20

【図 18】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 19】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 20】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 21】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 22】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 23】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 24】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 25】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。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 3 】

30

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。

40

【 0 0 1 5 】

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。

【 0 0 1 6 】

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

50

、遊技者がグリッブユニット 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。

【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。

10

【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。

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

【0024】

50

また液晶ディスプレイ 3 2 の右側の遊技領域 4 には、遊技球が遊技機内部に回収されずに通過する通過ゲート 4 8 が設けられている。この通過ゲート 4 8 は、遊技球が通過したことを検出するセンサを内蔵し、通過ゲート 4 8 を遊技球が通過するたびに、乱数値（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 4 8 は、液晶ディスプレイ 3 2 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 4 8 を通過するように設けられている。

【 0 0 2 5 】

また液晶ディスプレイ 3 2 の右側の遊技領域 4 には、通過ゲート 4 8 の下方に、遊技球が進入すると遊技球が遊技機内部に回収される第 1 大入賞口 4 9 が設けられている。この第 1 大入賞口 4 9 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 4 9 を塞ぐ第 1 特別可動部材 5 0 を備える第 1 特別役物 5 1 が設けられており、第 1 特別役物 5 1 は、第 1 大入賞口 4 9 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 5 1 は、第 1 特別可動部材 5 0 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 4 9 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 1 5 個）の遊技球が払い出される。

【 0 0 2 6 】

また液晶ディスプレイ 3 2 の右側の遊技領域 4 には、第 1 大入賞口 4 9 の下方に、液晶ディスプレイ 3 2 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 5 2 が設けられており、右通路 5 2 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 5 3 が設けられている。この第 2 始動入賞口 5 3 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 5 3 を塞ぐ普通可動部材 5 4 を備える普通役物 5 5（補助手段）が設けられており、普通役物 5 5 は、第 2 始動入賞口 5 3 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 5 5 は、普通可動部材 5 4 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 5 3 に遊技球が進入するごとに、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。

【 0 0 2 7 】

ここで普通可動部材 5 4 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 5 3 の上方を覆うように右通路 5 2 の底部に沿って横方向となることにより、右通路 5 2 を通過する遊技球が第 2 始動入賞口 5 3 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 5 3 の上方を覆わずに右通路 5 2 の底部に対して縦方向となることにより、右通路 5 2 を通過する遊技球のほぼ全てが第 2 始動入賞口 5 3 に進入するようにしている。

【 0 0 2 8 】

なお、普通可動部材 5 4 は、第 2 始動入賞口 5 3 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 5 4 は、第 2 始動入賞口 5 3 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。

【 0 0 2 9 】

なお、第 1 始動入賞口 4 6 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 5 3 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。

【 0 0 3 0 】

また液晶ディスプレイ 3 2 の右側の遊技領域 4 には、右通路 5 2 の普通役物 5 5 よりも

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

【0035】

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

40

【0036】

従って遊技者は、遊技状況に応じてグリップユニット20の回転量を調整し、遊技球が左側の遊技領域4を落下して、第1始動入賞口46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48を遊技球が通過したり、第1大入賞口49、第2始動入賞口53または第2大入賞口56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。

【0037】

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

50

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している。

【 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。

【 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。

10

【 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。

20

【 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。

【 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。

30

【 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。

40

【 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 】

50

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。

10

【 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。

20

【 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。

30

【 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、音出力装置 1 7 2、演出物駆
動装置 1 7 4 等の演出装置 1 7 6 の動作制御を行う。

【 0 0 5 1 】

そしてメイン基板 1 0 0 は、設定変更手段 2 0 5、乱数発生手段 2 1 0、普通抽選手段
2 2 0、普通表示制御手段 2 2 2、普通役物制御手段 2 2 4、特別抽選手段 2 3 0、特別
表示制御手段 2 4 0、遊技状態移行制御手段 2 5 0、特別遊技実行手段 2 6 0、小当たり
遊技実行手段 2 6 2、払出制御手段 2 7 0、通信制御手段 2 8 0、メインメモリ 2 9 0 を
含んで構成されている。

40

【 0 0 5 2 】

設定変更手段 2 0 5 は、設定値記憶手段 2 9 0 5 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遊技機
の電源が投入されると、設定変更手段 2 0 5 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

50

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 2 9 0 5 に記憶させる制御を行う。

【 0 0 5 3 】

そして設定値記憶手段 2 9 0 5 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設定値を変更する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。

10

【 0 0 5 4 】

また設定変更手段 2 0 5 は、設定値を変更する制御を行った場合には、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、設定変更フラグを ON 状態に設定し、遊技機の電源が切断されると、設定変更フラグを OFF 状態に設定する。また設定変更手段 2 0 5 は、設定値を変更する制御が行われない場合には、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、設定変更フラグを OFF 状態に設定する。

【 0 0 5 5 】

乱数発生手段 2 1 0 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。

20

【 0 0 5 6 】

普通抽選手段 2 2 0 は、通過ゲート 4 8 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 1 0 4 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 から普通抽選用乱数値を取得してメインメモリ 2 9 0 の普通乱数記憶手段 2 9 1 2 に格納し、普通乱数記憶手段 2 9 1 2 から読み出した普通抽選用乱数値について普通当たりの可否などを決定する普通抽選を行う。

30

【 0 0 5 7 】

詳細には普通乱数記憶手段 2 9 1 2 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 2 2 0 は、乱数発生手段 2 1 0 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 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。

40

【 0 0 5 8 】

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

50

、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。

【 0 0 5 9 】

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。

10

【 0 0 6 0 】

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。

20

【 0 0 6 1 】

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。

【 0 0 6 2 】

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 3 】

30

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。

【 0 0 6 4 】

40

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る。

【 0 0 6 5 】

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 6 】

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

50

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。

【 0 0 6 7 】

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 8 】

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。

10

【 0 0 6 9 】

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。

20

【 0 0 7 0 】

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 7 1 】

30

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 2 】

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。

【 0 0 7 3 】

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。

40

【 0 0 7 4 】

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 5 】

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

50

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

【0076】

詳細には特別乱数記憶手段2914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。

10

【0077】

そして特別抽選手段230は、第1始動入賞口センサ106から検出信号が入力されたことに基づいて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。

20

【0078】

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106から検出信号が入力されて特別抽選用乱数値が取得された場合には、特別抽選手段230は、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。

30

【0079】

また特別抽選手段230は、第2始動入賞口センサ108から検出信号が入力されたことに基づいて特別抽選用乱数値を取得すると、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。

40

【0080】

50

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。

【0081】

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。

【0082】

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。

【0083】

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。

【0084】

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 8 5 】

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。

10

【 0 0 8 6 】

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。

20

【 0 0 8 7 】

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大当たり抽選テーブルのうちいずれを参照して乱数判定処理を行うかを、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。

【 0 0 8 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 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。

30

【 0 0 8 9 】

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。

【 0 0 9 0 】

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。

40

【 0 0 9 1 】

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 2 】

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

50

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。

【 0 0 9 3 】

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、設定値が設定 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、設定値が設定 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。

【 0 0 9 4 】

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。

【 0 0 9 5 】

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。

【 0 0 9 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 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 7 】

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、1 6 ラウンド確変図柄 A が 2 2 % の確率で当選し、1 6 ラウンド確変図柄 B が 1 6 % の確率で当選し、1 6 ラウンド確変図柄 C が 1 2 % の確率で当選し、1 6 ラウンド確変図柄 D が 8 % の確率で当選し、1 6 ラウンド確変図柄 E が 2 % の確率で当選し、1 6 ラウンド通常図柄 A が 2 0 % の確率で当選し、1 6 ラウンド通常図柄 B が 2 0 % の確率で当選するように、各図柄と 0 ～ 9 9 の乱数値との対応関係が設定されている。

【 0 0 9 8 】

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。

10

【 0 0 9 9 】

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。

【 0 1 0 0 】

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。

20

【 0 1 0 1 】

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。

【 0 1 0 2 】

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。

【 0 1 0 3 】

30

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。

【 0 1 0 4 】

40

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。

【 0 1 0 5 】

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

50

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。

【 0 1 0 6 】

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。

10

【 0 1 0 7 】

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。

20

【 0 1 0 8 】

そして特別抽選手段 2 3 0 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。

30

【 0 1 0 9 】

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。

40

【 0 1 1 0 】

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

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。

【0111】

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。

10

【0112】

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。

20

【0113】

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。

【0114】

30

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。

【0115】

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。

【0116】

40

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。

【0117】

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。

50

【 0 1 1 8 】

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。

【 0 1 1 9 】

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。

10

【 0 1 2 0 】

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。

【 0 1 2 1 】

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。

20

【 0 1 2 2 】

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。

【 0 1 2 3 】

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。

30

【 0 1 2 4 】

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。

【 0 1 2 5 】

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。

40

【 0 1 2 6 】

そして特別抽選手段 230 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 7 】

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

50

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、大当たり時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 8 】

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 9 】

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 3 0 】

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 3 1 】

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 2 】

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 3 】

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 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、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。

【 0 1 3 4 】

また図 1 0 (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 ～ 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 0 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 3 0 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 5 】

また図 1 0 (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 ~ 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、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 4 0 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。

【 0 1 3 6 】

また図 1 0 (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 ~ 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、リーチ変動パターン 3、変動時間が 5 0 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 6 0 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。

【 0 1 3 7 】

また図 1 0 (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 ~ 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、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。

【 0 1 3 8 】

また図 1 1 (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 ~ 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、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。

【 0 1 3 9 】

また図 1 1 (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 ~ 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、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。

【 0 1 4 0 】

また図 1 1 (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 ~ 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、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。

【 0 1 4 1 】

また図 1 1 (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 ~ 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、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。

【 0 1 4 2 】

そして特別抽選手段 2 3 0 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。

【 0 1 4 3 】

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 1 0 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

10

20

30

40

50

当たりに当選した場合には、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。

【0144】

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に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。

10

【0145】

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に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。

20

【0146】

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。

【0147】

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。

30

40

【0148】

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

50

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。

【0149】

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。

10

【0150】

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。

20

【0151】

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 590 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。

30

【0152】

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。

40

【0153】

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。

【0154】

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

50

を極めて低くすることができる。

【 0 1 5 5 】

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。

【 0 1 5 6 】

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。

10

【 0 1 5 7 】

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。

【 0 1 5 8 】

また特別抽選手段 2 3 0 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 2 9 1 4 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 2 9 1 4 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）。

20

【 0 1 5 9 】

詳細には特別抽選手段 2 3 0（事前判定手段）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、乱数発生手段 2 1 0 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。

30

【 0 1 6 0 】

すると特別抽選手段 2 3 0 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。

40

【 0 1 6 1 】

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 2 】

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

50

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76の7セグメントディスプレイを点滅させることにより第1特別図柄を変動表示させた後に、第1特別図柄表示部76の7セグメントディスプレイを所定の態様で点灯させることにより第1特別図柄を停止表示させる。

【0163】

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240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76の7セグメントディスプレイを点灯させることにより第1特別図柄を停止表示させ、第1特別図柄表示部76に特別抽選の結果を表示させる。

10

【0164】

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240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80の7セグメントディスプレイを点滅させることにより第2特別図柄を変動表示させた後に、第2特別図柄表示部80の7セグメントディスプレイを所定の態様で点灯させることにより第2特別図柄を停止表示させる。

20

【0165】

そして特別表示制御手段240は、大当たり決定処理で大当たり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80の7セグメントディスプレイを点灯させることにより第2特別図柄を停止表示させ、第2特別図柄表示部80に特別抽選の結果を表示させる。

【0166】

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

30

【0167】

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

【0168】

遊技状態移行制御手段250は、図12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。

40

【0169】

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。

【0170】

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

50

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 5 9 1 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 4 6 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。

【 0 1 7 1 】

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。

【 0 1 7 2 】

詳細には、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づいて特別遊技状態が開始されると、第 1 ラウンド ~ 第 1 6 ラウンドの 1 6 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。

10

【 0 1 7 3 】

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。

【 0 1 7 4 】

確変状態は、1 6 ラウンド確変図柄 A ~ 1 6 ラウンド確変図柄 D、1 6 ラウンド確変図柄 F ~ 1 6 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 1 9 / 2 0 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 5 5 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 5 5 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 4 8 は、上述したように液晶ディスプレイ 3 2 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 4 8 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 3 2 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 5 3 に進入するようになっている。

20

【 0 1 7 5 】

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 / 5 0 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 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 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。

30

【 0 1 7 6 】

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、1 6 ラウンド確変図柄 A ~ 1 6 ラウンド確変図柄 K、2 ラウンド確変図柄のそれぞれに対して規定回数が 1 0 0 回、8 0 回、6 0 回、4 0 回、2 0 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 2 5 0 が、各確変図柄に対応する規定回数に相当する値（例えば、8 0）をメインメモリ 2 9 0 の規定回数カウンタ 2 9 3 0 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 2 9 3 0 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 2 9 3 0 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。

40

【 0 1 7 7 】

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、1 6 ラ

50

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。

10

【0178】

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。

【0179】

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。

20

30

【0180】

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に進入するようになっている。

40

【0181】

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ことが多いため、時短状態は、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52を通過する遊技球のほとんどが第2始動入賞口

50

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。

【0182】

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。

10

【0183】

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。

【0184】

20

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。

【0185】

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。

【0186】

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。

30

【0187】

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。

【0188】

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。

【0189】

40

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。

【0190】

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。

【0191】

図13(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16ラウンド確変図柄E～16ラウンド確変図柄K、2ラウンド確変図柄、16ラウンド通常図柄A～

50

１６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。

【０１９２】

図１３（Ｂ）に示すように、規定回数決定テーブルＢでは、１６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１００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６０回に決定される。

【０１９３】

また１６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１００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８０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６０回に決定される。

10

【０１９４】

また１６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１００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６０回に決定される。

【０１９５】

20

また１６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１００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４０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。

【０１９６】

また１６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１００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２０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

【０１９７】

また１６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１００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。

【０１９８】

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。

40

【０１９９】

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。

【０２００】

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。

【０２０１】

50

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。

【0202】

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。

10

【0203】

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。

【0204】

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。

20

【0205】

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。

【0206】

30

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。

【0207】

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。

40

【0208】

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 13 (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 16 ラウンド確変図柄 F ~ 16 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 60 回が、確変状態の規定回数として設定される。

【0209】

また、特殊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

50

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 13 (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 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。

【0210】

このように本実施形態では、特殊状態において 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。

10

【0211】

特別遊技実行手段 260 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。

【0212】

特別遊技実行処理 1 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実行され、特別遊技実行手段 260 は、メインメモリ 290 のラウンドカウンタ 2933 の上限値として 16 ラウンド確変図柄および 16 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 16 回に相当する値（例えば、16）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 51 が動作を完了するごとに、ラウンドカウンタ 2933 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 2933 の記憶値が上限値（例えば、16）に達すると、特別遊技状態が終了する。

20

【0213】

詳細には特別遊技実行処理 1 では、第 1 ラウンド ~ 第 16 ラウンドの各ラウンドの特別遊技において、第 1 特別役物 51 が開状態となってからメインメモリ 290 の開放タイマー 2934 が 29 秒をカウントするか、第 1 大入賞口センサ 110 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 2936 の値が上限値（例えば、10）に達すると第 1 特別役物 51 が閉状態となるように第 1 特別役物駆動装置 124 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 2933 の値に「1」が加算される。

30

【0214】

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づいて実行され、特別遊技実行手段 260 は、ラウンドカウンタ 2933 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 51 が動作を完了するごとに、ラウンドカウンタ 2933 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 2933 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

【0215】

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 51 が開状態となってから開放タイマー 2934 が 29 秒をカウントするか、大入賞数カウンタ 2936 の値が上限値（例えば、10）に達すると第 1 特別役物 51 が閉状態となるように第 1 特別役物駆動装置 124 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 2933 の値に「1」が加算される。

【0216】

小当たり遊技実行手段 262 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

50

2 などを行う。

【0217】

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262は、1ラウンドの小当たり遊技において、第2特別役物58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58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126の駆動制御を行う。

【0218】

そして、第2大入賞口センサ112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2936の値に加算し、第2特別役物58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2936の値が上限値(例えば、10)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。

【0219】

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262は、1ラウンドの小当たり遊技において、第2特別役物58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58が閉状態となる動作を14回繰り返して行うように第2特別役物駆動装置126の駆動制御を行う。

【0220】

そして、第2大入賞口センサ112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2936の値に加算し、第2特別役物58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2936の値が上限値(例えば、10)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。

【0221】

払出制御手段270は、第1始動入賞口センサ106からの検出信号、第2始動入賞口センサ108からの検出信号、第1大入賞口センサ110からの検出信号、第2大入賞口センサ112からの検出信号が入力されたことに基づいて、検出信号ごとに予め定められている賞球数に相当する数の遊技球を払出装置130に払い出させる制御を行う。詳細には払出制御手段270は、第1始動入賞口センサ106が1個の遊技球の入賞を検出するごとに、払出装置130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108が1個の遊技球の入賞を検出するごとに、払出装置130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110が1個の遊技球の入賞を検出するごとに、払出装置130に15個の遊技球を払い出させるコマンドを送信し、第2大入賞口センサ112が1個の遊技球の入賞を検出するごとに、払出装置130に15個の遊技球を払い出させるコマンドを送信する。

【0222】

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

【0223】

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

10

20

30

40

50

送信することができないように通信接続されている。

【0224】

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。

【0225】

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。

【0226】

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。

【0227】

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、音出力装置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。

【0228】

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。

【0229】

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。

【0230】

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。

【0231】

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、液晶ディスプレイ32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32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。

【0232】

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300は、液晶ディスプレイ32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

10

20

30

40

50

る。

【 0 2 3 3 】

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 4 】

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 特別抽選における大当たり決定処理で大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、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 5 】

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

【 0 2 3 6 】

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 7 】

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 ~ 9 9 の 1 0 0 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。

【0238】

そして演出制御手段300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。

【0239】

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300は、演出抽選テーブル記憶手段3112に記憶されている複数種類の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。

10

【0240】

本実施形態の遊技機では、メイン基板100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3112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個の后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300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。

20

【0241】

そして演出制御手段300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。

30

【0242】

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。

40

【0243】

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によって決定され得る複数種類のリーチなし演出パターンの演出時間は、いずれもリーチなし変動パターン1の変動時間と同一の1秒に設定され、後半演出パターン抽選テーブルEによって決定され得る複数種類のリーチ演出パターンの演出時間は、いずれもリーチ変動パターン1の変動時間と同一の20秒に設定され、というように、各後半演出パターン抽選テーブルによって決定され得る複数種類のリーチなし演出パターンあるいは複数種類のリーチ演出パタ

50

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。

【 0 2 4 4 】

そして特別抽選演出処理では、演出制御手段 3 0 0 は、第 1 特別図柄表示部 7 6 における第 1 特別図柄あるいは第 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 7 6 における第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄表示部 8 0 における第 2 特別図柄の変動時間と、特別抽選演出の演出時間が同期される。

10

【 0 2 4 5 】

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 7 6 における第 1 特別図柄あるいは第 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 の変動表示が開始され、図 1 4 (C) に示すように、まずは左演出図柄 3 5 0 が、いずれかの態様 (図 1 4 (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 1 4 (D) に示すように、右演出図柄 3 5 4 が左演出図柄 3 5 0 とは異なる態様 (非リーチ態様) で仮停止表示される。

【 0 2 4 6 】

20

そして、第 1 特別図柄表示部 7 6 における第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄表示部 8 0 における第 2 特別図柄が停止表示される前に、図 1 4 (E) に示すように、中演出図柄 3 5 2 が左演出図柄 3 5 0 および右演出図柄 3 5 4 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 7 6 における第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄表示部 8 0 における第 2 特別図柄が停止表示されるのとはほぼ同じタイミングで、図 1 4 (F) 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 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。

【 0 2 4 7 】

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 7 6 における第 1 特別図柄あるいは第 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の開始にともなって、図 1 5 (A) 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 の変動表示が開始され、図 1 5 (B) に示すように、まずは左演出図柄 3 5 0 が仮停止表示され、その後、図 1 5 (C) に示すように、中演出図柄 3 5 2 が変動表示されたまま、右演出図柄 3 5 4 が左演出図柄 3 5 0 と同一の態様 (リーチ態様) で仮停止表示される。すると、図 1 5 (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 7 6 における第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄表示部 8 0 における第 2 特別図柄の変動時間内に演出動画の再生表示が終了される。

30

【 0 2 4 8 】

40

詳細には、図 1 5 (D) の例では、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 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 3 2 の表示領域の中央において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 9 】

50

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。

【 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。

10

【 0 2 5 1 】

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。

20

【 0 2 5 2 】

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。

【 0 2 5 3 】

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。

30

【 0 2 5 4 】

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 5 】

40

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

50

、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422が表示可能となっている。

【0256】

詳細には演出制御手段300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411に第1保留画像420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411および第2保留表示領域412のそれぞれに第1保留画像420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411～第4保留表示領域414のそれぞれに第1保留画像420を表示させる。図16(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411～第3保留表示領域413のそれぞれにおいて第1保留画像420が表示されている。

10

【0257】

また演出制御手段300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411に第2保留画像422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411および第2保留表示領域412のそれぞれに第2保留画像422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411～第4保留表示領域414のそれぞれに第2保留画像422を表示させる。図16(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411～第2保留表示領域412のそれぞれにおいて第2保留画像422が表示されている。

20

30

【0258】

また本実施形態では、液晶ディスプレイ32の表示領域の下部のうち第1保留表示領域411の左方の領域に、特別乱数記憶手段2914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430が設けられており、当該保留表示領域430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420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422が表示されるようになっている。

【0259】

例えば、図16(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300は、図16(C)に示すように、第1保留表示領域411に表示されている第1保留画像420を当該保留表示領域430に移動させるとともに、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354の変動表示を開始させ、第2保留表示領域412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420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430に表示される第1保留画像420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411以降に表示される第1保留画像420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。

40

50

【 0 2 6 0 】

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。

10

【 0 2 6 1 】

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。

20

【 0 2 6 2 】

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。

30

【 0 2 6 3 】

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。

40

【 0 2 6 4 】

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 ~ 9 9 個の変動グループ決定乱数値のうち、0 ~ 8 9 の 9 0 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、9 0 ~ 9 7 の 8 個の変動グループ

50

ブ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。

【0265】

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値情報を事前判定結果として設定する。

10

【0266】

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。

20

【0267】

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。

【0268】

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。

30

【0269】

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。

40

【0270】

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

50

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。

【 0 2 7 1 】

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。本実施形態では、以下に示す第 1 実施形態～第 5 実施形態として説明する各種の手法、および第 1 実施形態～第 5 実施形態の変形例として説明する各種の手法を、本発明を実現する制御手法として適宜組み合わせ採用することができる。

【 0 2 7 2 】

3 - 1 . 第 1 実施形態

図 1 7 は、第 1 実施形態の遊技機において液晶ディスプレイ 3 2 に表示される演出画像の一例を示す図である。第 1 実施形態では、遊技機の電源が投入されてから 1 回目に第 1 始動入賞口 4 6 に遊技球が進入したことに応じた 1 回目の特別抽選についての特別抽選演出において、図 1 7 (A) 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 が高速で変動表示された後に、変動時間の中盤において、図 1 7 (B) に示すように、まずは左演出図柄 3 5 0 が例えば「 6 」を示す態様で仮停止表示され、図 1 7 (C) に示すように、右演出図柄 3 5 4 が例えば「 2 」を示す態様で仮停止表示され、図 1 7 (D) に示すように、中演出図柄 3 5 2 が例えば「 4 」を示す態様で仮停止表示され、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ないまま、図 1 7 (E) 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 の高速での変動表示が再開される場合がある。

【 0 2 7 3 】

そして、このような場合には、図 1 7 (F) に示すように、左演出図柄 3 5 0 が例えば「 3 」を示す態様で仮停止表示され、図 1 7 (G) に示すように、右演出図柄 3 5 4 が例えば「 8 」を示す態様で仮停止表示され、図 1 7 (H) に示すように、中演出図柄 3 5 2 が例えば「 2 」を示す態様で仮停止表示されて、図示しないが、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て、1 回目の特別抽選の結果が報知される。

【 0 2 7 4 】

そして第 1 実施形態では、図 1 7 (B) で示したように、変動時間の中盤で左演出図柄 3 5 0 が仮停止表示された状態において左演出図柄 3 5 0 が示す数字によって、設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶されている設定値がいずれであるか、あるいは設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶されている設定値が変更されたか否かを示唆する第 1 設定示唆演出が行われるようにしている。

【 0 2 7 5 】

詳細には第 1 実施形態では、電源が投入されてから第 1 始動入賞口 4 6 あるいは第 2 始動入賞口 5 3 に遊技球が進入するごとに、サブメモリ 3 1 0 の遊技回数カウンタ 3 1 1 4 の記憶値に 1 回分の遊技回数に相当する値（例えば、1）を加算するインクリメント更新を行っており、電源が投入されてから 1 回目に第 1 始動入賞口 4 6 に遊技球が進入したことに応じた 1 回目の事前判定処理が行われると、第 1 設定示唆演出の実行態様を決定する第 1 設定示唆演出抽選が行われる。

【 0 2 7 6 】

ここで第 1 実施形態では、第 1 設定示唆演出として、変動時間の中盤で仮停止表示させる左演出図柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4、すなわち上述した高速での変動表示が再開される前に仮停止表示させる左演出図柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4 の態様が異なる複数種類の仮停止パターンが用意されている。

【 0 2 7 7 】

具体的には、複数種類の仮停止パターンとして、左演出図柄 3 5 0 が「 3 」を示す態様で仮停止表示される「左 3」の仮停止パターンと、左演出図柄 3 5 0 が「 4 」を示す態様

10

20

30

40

50

で仮停止表示される「左 4」の仮停止パターンと、左演出図柄 3 5 0 が「5」を示す態様で仮停止表示される「左 5」の仮停止パターンと、左演出図柄 3 5 0 が「6」を示す態様で仮停止表示される「左 6」の仮停止パターンと、左演出図柄 3 5 0 が「7」を示す態様で仮停止表示される「左 7」の仮停止パターンと、左演出図柄 3 5 0 が「8」を示す態様で仮停止表示される「左 8」の仮停止パターンと、左演出図柄 3 5 0 が「9」を示す態様で仮停止表示される「左 9」の仮停止パターンが用意されている。

【0278】

なお、各種類の仮停止パターンには、左演出図柄 3 5 0 の態様は同一であるが、中演出図柄 3 5 2 あるいは右演出図柄 3 5 4 の態様が異なる複数種類の仮停止パターンが更に含まれている。例えば、「左 3」の仮停止パターンには、左演出図柄 3 5 0 が「3」を示し、中演出図柄 3 5 2 が「5」を示し、右演出図柄 3 5 4 が「2」を示す態様で仮停止表示される仮停止パターンの他にも、左演出図柄 3 5 0 が「3」を示し、中演出図柄 3 5 2 が「6」を示し、右演出図柄 3 5 4 が「1」を示す態様で仮停止表示される仮停止パターンなどが含まれている。

【0279】

そして第 1 実施形態では、第 1 設定示唆演出抽選において参照される演出抽選テーブルとして、演出抽選テーブル記憶手段 3 1 1 2 に、図 1 8 (A) に示す第 1 設定示唆演出抽選テーブル A 群と、図 1 8 (B) に示す第 1 設定示唆演出抽選テーブル B 群が記憶されており、第 1 設定示唆演出抽選テーブル A 群は、設定値が変更されることにより設定変更フラグが ON 状態に設定されている場合に参照され、第 1 設定示唆演出抽選テーブル B 群は、設定値が変更されないことにより設定変更フラグが OFF 状態に設定されている場合に参照される。

【0280】

そして、第 1 設定示唆演出抽選テーブル A 群には、設定値が設定 1 である場合に参照される第 1 設定示唆演出抽選テーブル A 1 から、設定値が設定 6 である場合に参照される第 1 設定示唆演出抽選テーブル A 6 までの 6 種類の第 1 設定示唆演出抽選テーブル A が含まれており、第 1 設定示唆演出抽選テーブル B 群には、設定値が設定 1 である場合に参照される第 1 設定示唆演出抽選テーブル B 1 から、設定値が設定 6 である場合に参照される第 1 設定示唆演出抽選テーブル B 6 までの 6 種類の第 1 設定示唆演出抽選テーブル B が含まれている。

【0281】

そして、6 種類の第 1 設定示唆演出抽選テーブル A および 6 種類の第 1 設定示唆演出抽選テーブル B のそれぞれでは、第 1 設定示唆演出を行わない「演出なし」と、「左 3」～「左 9」の仮停止パターンのそれぞれに対して、0 ～ 9 9 の第 1 設定示唆演出決定乱数値のいずれかが対応づけられている。なお、「演出なし」が選択された場合には、1 回目の特別抽選についての特別抽選演出において、図 1 7 (B) ～ 図 1 7 (C) に示したように変動時間の中盤で左演出図柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4 が仮停止表示されることなく、図 1 7 (F) ～ 図 1 7 (H) に示したように変動時間の終盤で左演出図柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4 が仮停止表示される。

【0282】

例えば、設定値が設定 1 である場合に参照される第 1 設定示唆演出抽選テーブル A 1 では、「演出なし」には、選択率が 9 0 % になるように 9 0 個の第 1 設定示唆演出決定乱数値が対応づけられ、「左 3」～「左 7」の仮停止パターンのそれぞれには、選択率が 0 % になるように第 1 設定示唆演出決定乱数値が対応づけられておらず、「左 8」の仮停止パターンには、選択率が 4 % になるように 4 個の第 1 設定示唆演出決定乱数値が対応づけられ、「左 9」の仮停止パターンには、選択率が 6 % になるように 6 個の第 1 設定示唆演出決定乱数値が対応づけられている。

【0283】

そして、6 種類の第 1 設定示唆演出抽選テーブル A および 6 種類の第 1 設定示唆演出抽選テーブル B のそれぞれでは、「演出なし」については、設定値の値が大きいほど選択率

が低くなるように、「演出なし」と第1設定示唆演出決定乱数値が対応づけられている。従って、第1設定示唆演出が実行された場合には、設定値として大きい値が設定されている可能性が高いことが示唆されるようにすることができ、今後の遊技に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

【0284】

また、6種類の第1設定示唆演出抽選テーブルAおよび6種類の第1設定示唆演出抽選テーブルBのそれぞれでは、例えば、「左3」の仮停止パターンについては、設定値が設定1～設定2である場合には選択されず、設定値が設定3～設定6である場合に選択されるが、設定値が設定3である場合に選択率が最も高くなるように、「左3」の仮停止パターンと第1設定示唆演出決定乱数値が対応づけられている。従って、第1設定示唆演出が

10

【0285】

また、6種類の第1設定示唆演出抽選テーブルAでは、設定値がいずれであっても、「左9」の仮停止パターンの方が「左8」の仮停止パターンよりも選択率が高くなり、6種類の第1設定示唆演出抽選テーブルBでは、設定値がいずれであっても、「左8」の仮停止パターンの方が「左9」の仮停止パターンよりも選択率が高くなるように、「左8」の仮停止パターンおよび「左9」の仮停止パターンと第1設定示唆演出決定乱数値が対応づけられている。従って、第1設定示唆演出が「左9」の仮停止パターンで実行された場合には、設定値が変更されている可能性が高く、第1設定示唆演出が「左8」の仮停止パターンで実行された場合には、設定値が変更されていない可能性が高いことが示唆されるようにすることができる。

20

【0286】

こうして第1実施形態では、遊技機の電源が投入されてから1回目の、すなわちいわゆる開店後朝一の特別抽選についての特別抽選演出において、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354が確定停止表示されないまま、高速での変動表示が再開される場合に、高速での変動表示が再開される前に仮停止表示された左演出図柄350が示す数字によって、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るか、あるいは設定値記憶手段2905に記憶されている設定値が変更されたか否かを示唆する

30

【0287】

そして第1実施形態では、上述したように、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、変動時間が5秒～10秒に設定されることが多くなるため、遊技機の電源が投入されてから1回目の特別抽選についての特別抽選演出は、演出時間が5秒～10秒に設定されることが多くなることから、第1設定示唆演出を行うための時間を十分に確保できるとともに、遊技機の電源が投入されてから1回目の特別抽選についての特別抽選演出の演出時間を有効に利用して、演出効果を高めるようにすることができる。

40

【0288】

なお、上述した第1実施形態では、高速での変動表示が再開される前に仮停止表示された左演出図柄350が示す数字によって、第1設定示唆演出が行われる例を挙げて説明したが、高速での変動表示が再開される前に仮停止表示された左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354のそれぞれが示す数字の合計によって、第1設定示唆演出が行われるようにしてもよい。

【0289】

この場合には、「左3」の仮停止パターンに代えて、例えば、左演出図柄350が「1」を示し、中演出図柄352が「0」を示し、右演出図柄354が「2」を示す態様で仮停止表示される仮停止パターンのように、左演出図柄350、中演出図柄352および右

50

演出図柄 3 5 4 のそれぞれが示す数字の合計が「3」となる仮停止パターンを抽選対象とし、「左 4」の仮停止パターンに代えて、例えば、左演出図柄 3 5 0 が「2」を示し、中演出図柄 3 5 2 が「1」を示し、右演出図柄 3 5 4 が「1」を示す態様で仮停止表示される仮停止パターンのように、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 のそれぞれが示す数字の合計が「4」となる仮停止パターンを抽選対象とするなど、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 のそれぞれが示す数字の合計が異なる複数種類の仮停止パターンを抽選対象とすればよい。

【0290】

また、高速での変動表示が再開される前に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 のそれぞれが示す数字に、奇数が多いか偶数が多いかによって、第 1 設定示唆演出が行われるようにしてもよい。

10

【0291】

この場合には、左演出図柄 3 5 0 が「1」を示し、中演出図柄 3 5 2 が「5」を示し、右演出図柄 3 5 4 が「3」を示す態様で仮停止表示される仮停止パターンのように、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 のそれぞれが示す数字が奇数となる奇数仮停止パターンと、左演出図柄 3 5 0 が「6」を示し、中演出図柄 3 5 2 が「4」を示し、右演出図柄 3 5 4 が「8」を示す態様で仮停止表示される仮停止パターンのように、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 のそれぞれが示す数字が偶数となる偶数仮停止パターンを用意し、設定値が奇数である場合には奇数仮停止パターンの方が偶数仮停止パターンよりも選択率が高く、設定値が偶数である場合には偶数仮停止パターンの方が奇数仮停止パターンよりも選択率が高くなるようにすればよい。

20

【0292】

また、高速での変動表示が再開される前に仮停止表示される左演出図柄 3 5 0 として、例えば「優」と示された特殊演出図柄と、「良」と示された特殊演出図柄と、「可」と示された特殊演出図柄を用意し、高速での変動表示が再開される前に仮停止表示される左演出図柄 3 5 0 として、いずれの特殊演出図柄が仮停止表示されるかによって、第 1 設定示唆演出が行われるようにしてもよい。

【0293】

この場合には、例えば、設定値が設定 1 または設定 2 である場合には、「可」と示された特殊演出図柄が左演出図柄 3 5 0 として仮停止表示される仮停止パターンの選択率が最も高く、設定値が設定 3 または設定 4 である場合には、「良」と示された特殊演出図柄が左演出図柄 3 5 0 として仮停止表示される仮停止パターンの選択率が最も高く、設定値が設定 5 または設定 6 である場合には、「優」と示された特殊演出図柄が左演出図柄 3 5 0 として仮停止表示される仮停止パターンの選択率が最も高くなるようにすればよい。

30

【0294】

また、上述した第 1 実施形態では、設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶されている設定値、および設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶される設定値が変更されたか否かに応じて、第 1 設定示唆演出の仮停止パターンが決定される例を挙げて説明したが、設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶される設定値が変更されたか否かに関わらず、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 1 設定示唆演出の仮停止パターンが決定されるようにしてもよいし、設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶されている設定値に関わらず、設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶される設定値が変更されたか否かに応じて、第 1 設定示唆演出の仮停止パターンが決定されるようにしてもよい。

40

【0295】

すなわち、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 の少なくとも 1 つを仮停止表示させる際の態様が、設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶されている設定値、および設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶される設定値が変更されたか否かの少なくとも一方に応じて、通常時と共通の態様のうちの所定の態様で、あるいは通常時とは異なる特定の態様で仮停止表示されるようにしてもよい。ここで、通常時とは異なる特定の態様の演出図柄は、第 1 設定示唆演出としてのみ表示され得る演出図柄であってもよいし、第 1 設定

50

示唆演出としてのみならず、特殊な演出区間である場合など所定条件が満たされた場合に
表示され得る演出図柄であってもよい。

【0296】

そして、通常時とは異なる特定の態様の演出図柄としては、上述したような「優」、「良」、「可」と示された3種類の特殊演出図柄の他にも、設定値記憶手段2905に記憶されている設定値、あるいは設定値記憶手段2905に記憶される設定値が変更されたか否かを間接的に報知するために文字、記号、形状、模様または色が異なる複数種類の特殊演出図柄を用意してもよい。

【0297】

また、電源が投入されてから1回目の事前判定処理の結果が、小当たり図柄Aの当選またはハズレとなった場合には第1設定示唆演出抽選が行われるが、大当たりの当選となった場合には第1設定示唆演出抽選が行われないようにしてもよいし、電源が投入されてから1回目の事前判定処理の結果に関わらず第1設定示唆演出抽選が行われるようにしてもよい。

10

【0298】

また、電源が投入されてから1回目の事前判定処理の結果が小当たり図柄Aの当選またはハズレとなった場合に、1回目の特別抽選についての特別抽選演出において、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354が確定停止表示される直前に仮停止表示される左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354が示す数字によって、第1設定示唆演出が行われるようにしてもよい。

20

【0299】

また、電源が投入されてから遊技回数カウンタ3114の値が例えば10に達するまでは、事前判定処理の結果がハズレとなるごとに第1設定示唆演出抽選が行われることにより、遊技機の電源が投入されてから例えば10回目までの各回の特別抽選についての特別抽選演出において、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354が確定停止表示される直前に仮停止表示される左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354が示す数字によって、第1設定示唆演出が行われるようにしてもよい。

【0300】

また、事前判定処理が行われると第1設定示唆演出抽選が行われることに加えて、あるいは代えて、特別抽選が行われると第1設定示唆演出抽選が行われるようにしてもよい。

30

【0301】

すなわち、電源が投入されてから1回を含む所定回数の事前判定処理あるいは特別抽選が行われるまで、設定値記憶手段2905に記憶されている設定値、および設定値記憶手段2905に記憶される設定値が変更されたか否かの少なくとも一方に応じて、仮停止させる演出図柄の態様を決定する場合があるようにしてもよい。

【0302】

また、電源が投入されてから1回を含む所定回数の事前判定処理あるいは特別抽選が行われるまでに、リーチ変動パターンなどの変動時間が比較的長い変動パターンが決定された場合に、第1設定示唆演出が行われる場合があるようにしてもよい。

【0303】

40

また上述した第1実施形態では、第1設定示唆演出として、変動時間の中盤で左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354を仮停止表示させる例を挙げて説明したが、大当たりの当選に対する期待度が上昇する発展演出が実行される前である変動時間の序盤で、あるいは発展演出においてハズレの報知が行われる以降である変動時間の終盤で、第1設定示唆演出として、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354を仮停止表示させる場合があるようにしてもよい。この場合には、大当たりを示唆する演出と第1設定示唆演出の混同を防止することができる。

【0304】

3-2. 第2実施形態

図19は、第2実施形態の遊技機において液晶ディスプレイ32に表示される演出画像

50

の一例を示す図である。第2実施形態では、遊技機の電源が投入されてから初めて後半演出パターンとしてリーチ演出パターンが決定された特別抽選演出において、図19(A)に示すように、中演出図柄352が変動表示されたまま、左演出図柄350と右演出図柄354がいずれも例えば「6」を示すリーチ態様で仮停止表示される場合がある。

【0305】

そして、このような場合には、図19(B)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るとともに、縮小中演出図柄362が変動表示されたまま、縮小左演出図柄360と縮小右演出図柄364がいずれも例えば「6」を示すリーチ態様で仮停止表示され、大当たりに当選していなかった場合には、図19(C)に示すように、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、縮小中演出図柄362が縮小左演出図柄360および縮小右演出図柄364と異なるリーチハズレ態様で仮停止表示され、図19(D)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がリーチハズレ態様で仮停止表示された後、図19(E)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がリーチハズレ態様で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。

10

【0306】

そして第2実施形態では、図19(A)～図19(B)で示したように、リーチ態様で仮停止表示された左演出図柄350および右演出図柄354が示す数字、あるいはリーチ態様で仮停止表示された縮小左演出図柄360および縮小右演出図柄364が示す数字によって、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るか、あるいは設定値記憶手段2905に記憶されている設定値が変更されたか否かを示唆する第2設定示唆演出が行われるようにしている。

20

【0307】

詳細には第2実施形態では、電源が投入されてから1回目に後半演出パターンとしてリーチ演出パターンが決定されると、第2設定示唆演出の実行態様を決定する第2設定示唆演出抽選が行われる。ここで第2実施形態では、第2設定示唆演出として、リーチ態様で仮停止表示される左演出図柄350および右演出図柄354の態様が異なる複数種類の仮停止パターンが用意されている。

【0308】

具体的には、複数種類の仮停止パターンとして、左演出図柄350および右演出図柄354が「3」を示す態様で仮停止表示される「3リーチ」の仮停止パターンと、左演出図柄350および右演出図柄354が「4」を示す態様で仮停止表示される「4リーチ」の仮停止パターンと、左演出図柄350および右演出図柄354が「5」を示す態様で仮停止表示される「5リーチ」の仮停止パターンと、左演出図柄350および右演出図柄354が「6」を示す態様で仮停止表示される「4リーチ」の仮停止パターンと、左演出図柄350および右演出図柄354が「7」を示す態様で仮停止表示される「7リーチ」の仮停止パターンと、左演出図柄350および右演出図柄354が「8」を示す態様で仮停止表示される「8リーチ」の仮停止パターンと、左演出図柄350および右演出図柄354が「0」を示す態様で仮停止表示される「0リーチ」の仮停止パターンが用意されている。

30

40

【0309】

そして第2実施形態では、第2設定示唆演出抽選において参照される演出抽選テーブルとして、演出抽選テーブル記憶手段3112に、図20(A)に示す第2設定示唆演出抽選テーブルA群と、図20(B)に示す第2設定示唆演出抽選テーブルB群と、図20(C)に示す第2設定示唆演出抽選テーブルC群と、図20(D)に示す第2設定示唆演出抽選テーブルD群が記憶されており、第2設定示唆演出抽選テーブルA群は、設定値が変更されることにより設定変更フラグがON状態に設定されている場合であって、事前判定結果が大当たりに当選しいずれかの確変図柄が決定されたものである場合またはハズレである場合に参照され、第2設定示唆演出抽選テーブルB群は、設定値が変更されないことにより設定変更フラグがOFF状態に設定されている場合であって、事前判定結果が大当

50

たりに当選しいずれかの確変図柄が決定されたものである場合またはハズレである場合に参照され、第2設定示唆演出抽選テーブルC群は、設定値が変更されることにより設定変更フラグがON状態に設定されている場合であって、事前判定結果が大当たりに当選しいずれかの通常図柄が決定されたものである場合に参照され、第2設定示唆演出抽選テーブルD群は、設定値が変更されないことにより設定変更フラグがOFF状態に設定されている場合であって、事前判定結果が大当たりに当選しいずれかの通常図柄が決定されたものである場合に参照される。

【0310】

そして、第2設定示唆演出抽選テーブルA群には、設定値が設定1である場合に参照される第2設定示唆演出抽選テーブルA1から、設定値が設定6である場合に参照される第2設定示唆演出抽選テーブルA6までの6種類の第2設定示唆演出抽選テーブルAが含まれており、第2設定示唆演出抽選テーブルB群には、設定値が設定1である場合に参照される第2設定示唆演出抽選テーブルB1から、設定値が設定6である場合に参照される第2設定示唆演出抽選テーブルB6までの6種類の第2設定示唆演出抽選テーブルBが含まれており、第2設定示唆演出抽選テーブルC群には、設定値が設定1である場合に参照される第2設定示唆演出抽選テーブルC1から、設定値が設定6である場合に参照される第2設定示唆演出抽選テーブルC6までの6種類の第2設定示唆演出抽選テーブルCが含まれており、第2設定示唆演出抽選テーブルD群には、設定値が設定1である場合に参照される第2設定示唆演出抽選テーブルD1から、設定値が設定6である場合に参照される第2設定示唆演出抽選テーブルD6までの6種類の第2設定示唆演出抽選テーブルDが含まれている。

【0311】

そして、6種類の第2設定示唆演出抽選テーブルAおよび6種類の第2設定示唆演出抽選テーブルBのそれぞれでは、第2設定示唆演出を行わない「演出なし」と、「3リーチ」～「8リーチ」および「0リーチ」の仮停止パターンのそれぞれに対して、0～99の第2設定示唆演出決定乱数値のいずれかが対応づけられている。

【0312】

一方、6種類の第2設定示唆演出抽選テーブルCおよび6種類の第2設定示唆演出抽選テーブルDのそれぞれでは、第2設定示唆演出を行わない「演出なし」と、「4リーチ」、「6リーチ」、「8リーチ」および「0リーチ」の仮停止パターンのそれぞれに対して、0～99の第2設定示唆演出決定乱数値のいずれかが対応づけられている。

【0313】

例えば、設定値が設定1である場合に参照される第2設定示唆演出抽選テーブルA1では、「演出なし」には、選択率が90%になるように90個の第2設定示唆演出決定乱数値が対応づけられ、「3リーチ」～「7リーチ」の仮停止パターンのそれぞれには、選択率が0%になるように第2設定示唆演出決定乱数値が対応づけられておらず、「8リーチ」の仮停止パターンには、選択率が4%になるように4個の第2設定示唆演出決定乱数値が対応づけられ、「0リーチ」の仮停止パターンには、選択率が6%になるように6個の第2設定示唆演出決定乱数値が対応づけられている。

【0314】

そして、6種類の第2設定示唆演出抽選テーブルA～6種類の第2設定示唆演出抽選テーブルDのそれぞれでは、「演出なし」については、設定値の値が大きいほど選択率が低くなるように、「演出なし」と第2設定示唆演出決定乱数値が対応づけられている。従って、第2設定示唆演出が実行された場合には、設定値として大きい値が設定されている可能性が高いことが示唆されるようにすることができ、今後の遊技に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

【0315】

また、6種類の第2設定示唆演出抽選テーブルA～6種類の第2設定示唆演出抽選テーブルDのそれぞれでは、例えば、「4リーチ」の仮停止パターンについては、設定値が設定1～設定3である場合には選択されず、設定値が設定4～設定6である場合に選択され

るが、設定値が設定 4 である場合に選択率が最も高くなるように、「4 リーチ」の仮停止パターンと第 2 設定示唆演出決定乱数値が対応づけられている。従って、第 2 設定示唆演出が「4 リーチ」の仮停止パターンで実行された場合には、設定値として設定 4 以上が設定されている可能性が高いことが示唆されるようにすることができる。

【0316】

また、6 種類の第 2 設定示唆演出抽選テーブル A および 6 種類の第 2 設定示唆演出抽選テーブル C では、設定値がいずれであっても、「0 リーチ」の仮停止パターンの方が「8 リーチ」の仮停止パターンよりも選択率が高くなり、6 種類の第 2 設定示唆演出抽選テーブル B および 6 種類の第 2 設定示唆演出抽選テーブル D では、設定値がいずれであっても、「8 リーチ」の仮停止パターンの方が「0 リーチ」の仮停止パターンよりも選択率が高くなるように、「8 リーチ」の仮停止パターンおよび「0 リーチ」の仮停止パターンと第 2 設定示唆演出決定乱数値が対応づけられている。従って、第 2 設定示唆演出が「0 リーチ」の仮停止パターンで実行された場合には、設定値が変更されている可能性が高く、第 2 設定示唆演出が「8 リーチ」の仮停止パターンで実行された場合には、設定値が変更されていない可能性が高いことが示唆されるようにすることができる。

10

【0317】

ここで第 2 実施形態では、特別抽選で大当たりが当選し確変図柄が決定された場合には、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 がいずれも同一の奇数を示す態様で確定停止表示され、特別抽選で大当たりが当選し通常図柄が決定された場合には、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 がいずれも同一の偶数

20

【0318】

従って第 2 実施形態では、事前判定結果が大当たりで当選しいずれかの確変図柄が決定されたものである場合であって、第 2 設定示唆演出抽選テーブル A 群または第 2 設定示唆演出抽選テーブル B 群が参照されて、「4 リーチ」の仮停止パターンや「6 リーチ」の仮停止パターンなどの、左演出図柄 3 5 0 と右演出図柄 3 5 4 がいずれも同一の偶数を示すリーチ態様で仮停止表示される仮停止パターンが選択された場合には、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 をいずれも同一の偶数を示す大当たり態様で仮停止表示させると、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 をいずれも同一の奇数を示す大当たり態様に変更して仮停止表示させてから、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るようにしている。

30

【0319】

例えば、事前判定結果が大当たりで当選しいずれかの確変図柄が決定されたものである場合であって、第 2 設定示唆演出として「6 リーチ」の仮停止パターンが決定された場合には、図 19 (A) に示すように、左演出図柄 3 5 0 と右演出図柄 3 5 4 がいずれも「6」を示すリーチ態様で仮停止表示され、図 19 (B) 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るとともに、縮小中演出図柄 3 6 2 が変動表示されたまま、縮小左演出図柄 3 6 0 と縮小右演出図柄 3 6 4 がいずれも例えば「6」を示すリーチ態様で仮停止表示される。そして、図 19 (F) に示すように、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されるとともに、縮小左演出図柄 3 6 0、縮小中演出図柄 3 6 2 および縮小右演出図柄 3 6 4 がいずれも「6」を示す大当たり態様で仮停止表示され、図 19 (G) 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 がいずれも「6」を示す大当たり態様で仮停止表示されるが、図 19 (H) 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 を覆うようにエフェクト画像が表示され、エフェクト画像が表示されなくなると、図 19 (I) 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 が、いずれも「7」を示す大当たり態様で仮停止表示されるように変更されてから、図 19 (J) に示すように、いずれも「7」を示す大当たり態様で確定停止表示されることにより、大当たりとなって確変図柄が決定されたことが遊技者に確定的に報知される。

40

50

【 0 3 2 0 】

こうして第2実施形態では、遊技機の電源が投入されてから1回目の、すなわちいわゆる開店後朝一のリーチ演出パターンによる特別抽選演出において、リーチ態様で仮停止表示された左演出図柄350および右演出図柄354が示す数字によって、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るか、あるいは設定値記憶手段2905に記憶されている設定値が変更されたか否かを示唆する第2設定示唆演出が行われることがあるようにしている。

【 0 3 2 1 】

なお、上述した第2実施形態では、電源が投入されてから1回目に後半演出パターンとしてリーチ演出パターンが決定されると第2設定示唆演出抽選が行われることにより、遊技機の電源が投入されてから1回目のリーチ演出パターンによる特別抽選演出において、第2設定示唆演出が行われる場合がある例を挙げて説明したが、電源が投入されてから後半演出パターンとしてリーチ演出パターンが決定された回数をカウントするようにし、後半演出パターンとしてリーチ演出パターンが決定された回数が例えば10回に達するまでは、後半演出パターンとしてリーチ演出パターンが決定されるごとに第2設定示唆演出抽選が行われることにより、遊技機の電源が投入されてから例えば10回目までの各回のリーチ演出パターンによる特別抽選演出において、第2設定示唆演出が行われる場合があるようにしてもよい。

10

【 0 3 2 2 】

また、後半演出パターンとしてリーチ演出パターンが決定された回数に関わらず、後半演出パターンとしてリーチ演出パターンが決定されるごとに第2設定示唆演出抽選が行われることにより、遊技機の電源が投入されてから毎回のリーチ演出パターンによる特別抽選演出において、第2設定示唆演出が行われる場合があるようにしてもよい。この場合には、第2設定示唆演出が行われる頻度が低くなるようにすることが好ましい。

20

【 0 3 2 3 】

また、上述した第2実施形態では、リーチ態様で仮停止表示された左演出図柄350および右演出図柄354が示す数字によって、第2設定示唆演出が行われる例を挙げて説明したが、リーチ態様で仮停止表示される左演出図柄350および右演出図柄354として、例えば「優」と示された特殊演出図柄と、「良」と示された特殊演出図柄と、「可」と示された特殊演出図柄を用意し、リーチ態様で仮停止表示される左演出図柄350および右演出図柄354として、いずれの特殊演出図柄が仮停止表示されるかによって、第2設定示唆演出が行われるようにしてもよい。

30

【 0 3 2 4 】

この場合には、例えば、設定値が設定1または設定2である場合には、「可」と示された特殊演出図柄が左演出図柄350として仮停止表示される仮停止パターンの選択率が最も高く、設定値が設定3または設定4である場合には、「良」と示された特殊演出図柄が左演出図柄350として仮停止表示される仮停止パターンの選択率が最も高く、設定値が設定5または設定6である場合には、「優」と示された特殊演出図柄が左演出図柄350として仮停止表示される仮停止パターンの選択率が最も高くなるようにすればよい。

【 0 3 2 5 】

40

3 - 3 . 第3実施形態

図21は、第3実施形態の遊技機において液晶ディスプレイ32に表示される演出画像の一例を示す図である。第3実施形態では、1回の特別抽選についての特別抽選演出において、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354が高速で変動表示されてから仮停止表示されるまでの図柄変動演出が複数回にわたって繰り返される擬似連続変動演出(特定演出)が実行される場合がある。

【 0 3 2 6 】

そして第3実施形態では、遊技機の電源が投入されてから初めて実行される擬似連続変動演出において、図21(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が高速で変動表示されることにより1回目の図柄変動演出が開始され

50

た後に、図 2 1 (B) に示すように、まずは左演出図柄 3 5 0 が例えば「 5 」を示す態様で仮停止表示され、右演出図柄 3 5 4 が例えば「 1 」を示す態様で仮停止表示されると、図 2 1 (C) に示すように、中演出図柄 3 5 2 として、「 N E X T 」と表示されることにより擬似連続変動演出が継続されることを示唆する継続図柄 5 1 0 が、継続図柄 5 1 0 の通常の色とは異なる金色に着色された状態で仮停止表示される場合がある。

【 0 3 2 7 】

すると、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ないまま、図 2 1 (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 の高速での変動表示が再開されることにより 2 回目の図柄変動演出が開始され、図 2 1 (E) に示すように、左演出図柄 3 5 0 が例えば「 3 」を示す態様で仮停止表示され、右演出図柄 3 5 4 が例えば「 8 」を示す態様で仮停止表示されると、図 2 1 (F) に示すように、中演出図柄 3 5 2 として、通常の色に着色された継続図柄 5 1 0 が仮停止表示される場合がある。そしてこのような場合には、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 が確定停止表示されないまま、図 2 1 (G) 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 の高速での変動表示が再開されることにより 3 回目の図柄変動演出が開始される。

【 0 3 2 8 】

そして第 3 実施形態では、図 2 1 (C) で示したように、1 回目の図柄変動演出において中演出図柄 3 5 2 として仮停止表示された継続図柄 5 1 0 の色によって、設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶されている設定値がいずれであるか、あるいは設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶されている設定値が変更されたか否かを示唆する第 3 設定示唆演出が行われるようにしている。

【 0 3 2 9 】

詳細には第 3 実施形態では、電源が投入されてから 1 回目に擬似連続変動演出の実行が決定されると、第 3 設定示唆演出の実行態様を決定する第 3 設定示唆演出抽選が行われる。ここで第 3 実施形態では、第 3 設定示唆演出として、1 回目の図柄変動演出において仮停止表示させる左演出図柄 3 5 0 および右演出図柄 3 5 4 の態様と中演出図柄 3 5 2 として仮停止表示させる継続図柄 5 1 0 の色が異なる複数種類の仮停止パターンが用意されている。

【 0 3 3 0 】

具体的には、複数種類の仮停止パターンとして、中演出図柄 3 5 2 として銅色に着色された継続図柄 5 1 0 が仮停止表示される「銅継続」の仮停止パターンと、中演出図柄 3 5 2 として銀色に着色された継続図柄 5 1 0 が仮停止表示される「銀継続」の仮停止パターンと、中演出図柄 3 5 2 として金色に着色された継続図柄 5 1 0 が仮停止表示される「金継続」の仮停止パターンと、中演出図柄 3 5 2 として青色に着色された継続図柄 5 1 0 が仮停止表示される「青継続」の仮停止パターンと、中演出図柄 3 5 2 として赤色に着色された継続図柄 5 1 0 が仮停止表示される「赤継続」の仮停止パターンが用意されている。

【 0 3 3 1 】

そして第 3 実施形態では、第 3 設定示唆演出抽選において参照される演出抽選テーブルとして、演出抽選テーブル記憶手段 3 1 1 2 に、図 2 2 (A) に示す第 3 設定示唆演出抽選テーブル A 群と、図 2 2 (B) に示す第 3 設定示唆演出抽選テーブル B 群が記憶されており、第 3 設定示唆演出抽選テーブル A 群は、設定値が変更されることにより設定変更フラグが O N 状態に設定されている場合に参照され、第 3 設定示唆演出抽選テーブル B 群は、設定値が変更されないことにより設定変更フラグが O F F 状態に設定されている場合に参照される。

【 0 3 3 2 】

そして、第 3 設定示唆演出抽選テーブル A 群には、設定値が設定 1 である場合に参照される第 3 設定示唆演出抽選テーブル A 1 から、設定値が設定 6 である場合に参照される第 3 設定示唆演出抽選テーブル A 6 までの 6 種類の第 3 設定示唆演出抽選テーブル A が含まれており、第 3 設定示唆演出抽選テーブル B 群には、設定値が設定 1 である場合に参照さ

10

20

30

40

50

れる第3設定示唆演出抽選テーブルB 1から、設定値が設定6である場合に参照される第3設定示唆演出抽選テーブルB 6までの6種類の第3設定示唆演出抽選テーブルBが含まれている。

【0333】

そして、6種類の第3設定示唆演出抽選テーブルAおよび6種類の第3設定示唆演出抽選テーブルBのそれぞれでは、第3設定示唆演出を行わない「演出なし」と、「銅継続」～「赤継続」の仮停止パターンのそれぞれに対して、0～99の第3設定示唆演出決定乱数値のいずれかが対応づけられている。

【0334】

例えば、設定値が設定1である場合に参照される第3設定示唆演出抽選テーブルA 1では、「演出なし」には、選択率が90%になるように90個の第3設定示唆演出決定乱数値が対応づけられ、「銅継続」～「金継続」の仮停止パターンのそれぞれには、選択率が0%になるように第3設定示唆演出決定乱数値が対応づけられておらず、「青継続」の仮停止パターンには、選択率が4%になるように4個の第3設定示唆演出決定乱数値が対応づけられ、「赤継続」の仮停止パターンには、選択率が6%になるように6個の第3設定示唆演出決定乱数値が対応づけられている。

【0335】

そして、6種類の第3設定示唆演出抽選テーブルAおよび6種類の第3設定示唆演出抽選テーブルBのそれぞれでは、「演出なし」については、設定値の値が大きいほど選択率が低くなるように、「演出なし」と第3設定示唆演出決定乱数値が対応づけられている。従って、第3設定示唆演出が実行された場合には、設定値として大きい値が設定されている可能性が高いことが示唆されるようにすることができ、今後の遊技に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

【0336】

また、6種類の第3設定示唆演出抽選テーブルAおよび6種類の第3設定示唆演出抽選テーブルBのそれぞれでは、例えば、「銅継続」の仮停止パターンについては、設定値が設定1～設定3である場合には選択されず、設定値が設定4～設定6である場合に選択されるが、設定値が設定4である場合に選択率が最も高くなるように、「銅継続」の仮停止パターンと第3設定示唆演出決定乱数値が対応づけられている。従って、第3設定示唆演出が「銅継続」の仮停止パターンで実行された場合には、設定値として設定4以上が設定されていることが確定し、設定4が設定されている可能性が最も高いことが示唆されるようにすることができる。

【0337】

また、6種類の第3設定示唆演出抽選テーブルAでは、設定値がいずれであっても、「赤継続」の仮停止パターンの方が「青継続」の仮停止パターンよりも選択率が高くなり、6種類の第3設定示唆演出抽選テーブルBでは、設定値がいずれであっても、「青継続」の仮停止パターンの方が「赤継続」の仮停止パターンよりも選択率が高くなるように、「青継続」の仮停止パターンおよび「赤継続」の仮停止パターンと第3設定示唆演出決定乱数値が対応づけられている。従って、第3設定示唆演出が「赤継続」の仮停止パターンで実行された場合には、設定値が変更されている可能性が高く、第3設定示唆演出が「青継続」の仮停止パターンで実行された場合には、設定値が変更されていない可能性が高いことが示唆されるようにすることができる。

【0338】

こうして第3実施形態では、遊技機の電源が投入されてから1回目の、すなわちいわゆる開店後朝一の擬似連続変動演出における1回目の図柄変動演出において中演出図柄352として仮停止表示された継続図柄510の色によって、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るか、あるいは設定値記憶手段2905に記憶されている設定値が変更されたか否かを示唆する第3設定示唆演出が行われることがあるようにしている。

【0339】

10

20

30

40

50

なお、上述した第3実施形態では、電源が投入されてから1回目に擬似連続変動演出の実行が決定されると第3設定示唆演出抽選が行われることにより、遊技機の電源が投入されてから1回目の擬似連続変動演出において、第3設定示唆演出が行われる場合がある例を挙げて説明したが、電源が投入されてから擬似連続変動演出の実行が決定された回数をカウントするようにし、擬似連続変動演出の実行が決定された回数が例えば10回に達するまでは、擬似連続変動演出の実行が決定されるごとに第3設定示唆演出抽選が行われることにより、遊技機の電源が投入されてから例えば10回目までの各回の擬似連続変動演出において、第3設定示唆演出が行われる場合があるようにしてもよい。

【0340】

また、擬似連続変動演出の実行が決定された回数に関わらず、擬似連続変動演出の実行が決定されるごとに第3設定示唆演出抽選が行われることにより、遊技機の電源が投入されてから毎回の擬似連続変動演出において、第3設定示唆演出が行われる場合があるようにしてもよい。この場合には、第3設定示唆演出が行われる頻度が低くなるようにすることが好ましい。

10

【0341】

また、上述した第3実施形態では、遊技機の電源が投入されてから1回目の擬似連続変動演出における1回目の図柄変動演出において、第3設定示唆演出が行われる場合がある例を挙げて説明したが、遊技機の電源が投入されてから何回目かの擬似連続変動演出における何回目かの図柄変動演出において、第3設定示唆演出が行われる場合があるようにしてもよい。

20

【0342】

また、上述した第3実施形態では、中演出図柄352として仮停止表示された継続図柄510の色によって、第3設定示唆演出が行われる例を挙げて説明したが、中演出図柄352として仮停止表示される継続図柄510として、例えば「優」と示された特殊演出図柄と、「良」と示された特殊演出図柄と、「可」と示された特殊演出図柄を用意し、中演出図柄352としていずれの特殊演出図柄が仮停止表示されるかによって、第3設定示唆演出が行われるようにしてもよい。

【0343】

この場合には、例えば、設定値が設定1または設定2である場合には、「可」と示された特殊演出図柄が中演出図柄352として仮停止表示される仮停止パターンの選択率が最も高く、設定値が設定3または設定4である場合には、「良」と示された特殊演出図柄が中演出図柄352として仮停止表示される仮停止パターンの選択率が最も高く、設定値が設定5または設定6である場合には、「優」と示された特殊演出図柄が中演出図柄352として仮停止表示される仮停止パターンの選択率が最も高くなるようにすればよい。

30

【0344】

3-4. 第4実施形態

第4実施形態では、遊技機の電源が投入されてから1回目に第1始動入賞口46に遊技球が進入したことに応じた1回目の特別抽選についての特別抽選演出において、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354の変動表示が開始されるとともに、図1で示したスピーカー14から重低音のサウンドエフェクト(特定の演出音)が出力されることにより、グリップユニット20を握る遊技者の手に空気の振動が風圧として感じられる場合があるようにしている。

40

【0345】

そして第4実施形態では、1回目の特別抽選についての特別抽選演出において、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354の変動表示の開始時に出力されるサウンドエフェクトにより感じられる風圧の強弱によって、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ることを示唆する第4設定示唆演出が行われるようにしている。

【0346】

詳細には第4実施形態では、電源が投入されてから第1始動入賞口46あるいは第2始

50

動入賞口 5 3 に遊技球が進入するごとに、サブメモリ 3 1 0 の遊技回数カウンタ 3 1 1 4 の記憶値に 1 回分の遊技回数に相当する値（例えば、1）を加算するインクリメント更新を行っており、電源が投入されてから 1 回目に第 1 始動入賞口 4 6 に遊技球が進入したことに応じた 1 回目の事前判定処理が行われると、第 4 設定示唆演出の実行態様を決定する第 4 設定示唆演出抽選が行われる。

【0347】

ここで第 4 実施形態では、第 4 設定示唆演出として、遊技者が感じられる風圧の強さが異なる複数種類のサウンドエフェクトが用意されている。具体的には、複数種類のサウンドエフェクトとして、弱い風圧が感じられる「弱」のサウンドエフェクトと、強い風圧が感じられる「強」のサウンドエフェクトが用意されている。

10

【0348】

そして第 4 実施形態では、第 4 設定示唆演出抽選において参照される演出抽選テーブルとして、演出抽選テーブル記憶手段 3 1 1 2 に、図 2 3 (A) に示す第 4 設定示唆演出抽選テーブル A 群が記憶されている。

【0349】

そして、第 4 設定示唆演出抽選テーブル A 群には、設定値が設定 1 である場合に参照される第 4 設定示唆演出抽選テーブル A 1 から、設定値が設定 6 である場合に参照される第 4 設定示唆演出抽選テーブル A 6 までの 6 種類の第 4 設定示唆演出抽選テーブル A が含まれている。

【0350】

20

そして、6 種類の第 4 設定示唆演出抽選テーブル A のそれぞれでは、第 4 設定示唆演出を行わない「演出なし」、「弱」のサウンドエフェクト、「強」のサウンドエフェクトのそれぞれに対して、0 ~ 99 の第 4 設定示唆演出決定乱数値のいずれかが対応づけられている。

【0351】

例えば、設定値が設定 1 である場合に参照される第 4 設定示唆演出抽選テーブル A 1 では、「演出なし」には、選択率が 100 % になるように 100 個の第 4 設定示唆演出決定乱数値が対応づけられ、「弱」のサウンドエフェクトおよび「強」のサウンドエフェクトのそれぞれには、選択率が 0 % になるように第 4 設定示唆演出決定乱数値が対応づけられていない。

30

【0352】

そして、6 種類の第 4 設定示唆演出抽選テーブル A のそれぞれでは、「演出なし」については、設定値の値が大きいほど選択率が低くなるように、「演出なし」と第 4 設定示唆演出決定乱数値が対応づけられている。従って、第 4 設定示唆演出が実行された場合には、設定値として大きい値が設定されている可能性が高いことが示唆されるようにすることができ、今後の遊技に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

【0353】

また、6 種類の第 4 設定示唆演出抽選テーブル A のそれぞれでは、例えば、「弱」のサウンドエフェクトについては、設定値が設定 1 である場合には選択されず、設定値が設定 2 ~ 設定 6 である場合に選択されるが、設定値が設定 6 である場合に選択率が最も高くなるように、「弱」のサウンドエフェクトと第 4 設定示唆演出決定乱数値が対応づけられている。従って、第 4 設定示唆演出が「弱」のサウンドエフェクトで実行された場合には、設定値として設定 2 以上が設定されていることが確定し、設定 6 が設定されている可能性が最も高いことが示唆されるようにすることができる。

40

【0354】

こうして第 4 実施形態では、遊技機の電源が投入されてから 1 回目の、すなわちいわゆる開店後朝一の特別抽選についての特別抽選演出において、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 の変動表示の開始時に出力されるサウンドエフェクトの強弱によって、設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶されている設定値がいずれであることを示唆する第 4 設定示唆演出が行われることがあるようにしている。

50

【 0 3 5 5 】

なお、上述した第4実施形態では、第4設定示唆演出によって、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ることを示唆する例を挙げて説明したが、第4設定示唆演出によって、設定値記憶手段2905に記憶されている設定値が変更されたか否かを示唆するようにしてもよい。

【 0 3 5 6 】

そして、この場合には、図23(B)に示す第4設定示唆演出抽選テーブルB群を参照して第4設定示唆演出抽選が行われるようにしてもよい。具体的には、第4設定示唆演出抽選テーブルB群には、設定値が変更されることにより設定変更フラグがON状態に設定されている場合に参照される第4設定示唆演出抽選テーブルB1と、設定値が変更されないことにより設定変更フラグがOFF状態に設定されている場合に参照される第4設定示唆演出抽選テーブルB2の2種類の第4設定示唆演出抽選テーブルBが含まれている。

10

【 0 3 5 7 】

そして、2種類の第4設定示唆演出抽選テーブルBのそれぞれでは、第4設定示唆演出を行わない「演出なし」、「弱」のサウンドエフェクト、「強」のサウンドエフェクトのそれぞれに対して、0～99の第4設定示唆演出決定乱数値のいずれかが対応づけられている。

【 0 3 5 8 】

例えば、設定値が変更された場合に参照される第4設定示唆演出抽選テーブルB1では、「演出なし」には、選択率が80%になるように80個の第4設定示唆演出決定乱数値が対応づけられ、「弱」のサウンドエフェクトには、選択率が5%になるように5個の第4設定示唆演出決定乱数値が対応づけられ、「強」のサウンドエフェクトには、選択率が15%になるように15個の第4設定示唆演出決定乱数値が対応づけられている。

20

【 0 3 5 9 】

そして、2種類の第4設定示唆演出抽選テーブルBのそれぞれでは、「演出なし」については、設定値が変更された場合の方が設定値が変更されない場合よりも選択率が低くなるように、「演出なし」と第4設定示唆演出決定乱数値が対応づけられている。従って、第4設定示唆演出が実行された場合には、設定値が変更された可能性が高いことが示唆されるようにすることができる。

【 0 3 6 0 】

30

また、設定値が変更された場合に参照される第4設定示唆演出抽選テーブルB1では、「強」のサウンドエフェクトの方が「弱」のサウンドエフェクトよりも選択率が高くなるように、「弱」のサウンドエフェクトおよび「強」のサウンドエフェクトと第4設定示唆演出決定乱数値が対応づけられており、設定値が変更されない場合に参照される第4設定示唆演出抽選テーブルB2では、「弱」のサウンドエフェクトの方が「強」のサウンドエフェクトよりも選択率が高くなるように、「弱」のサウンドエフェクトおよび「強」のサウンドエフェクトと第4設定示唆演出決定乱数値が対応づけられている。従って、第4設定示唆演出が「強」のサウンドエフェクトで実行された場合には、設定値が変更されている可能性が高く、第4設定示唆演出が「弱」のサウンドエフェクトで実行された場合には、設定値が変更されていない可能性が高いことが示唆されるようにすることができる。

40

【 0 3 6 1 】

このように第4実施形態では、遊技機の電源が投入されてから1回目の、すなわちいわゆる開店後朝一の特別抽選についての特別抽選演出において、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354の変動表示の開始時に出力されるサウンドエフェクトの強弱によって、設定値記憶手段2905に記憶されている設定値が変更されたか否かを示唆する第4設定示唆演出が行われることがあるようにしてもよい。

【 0 3 6 2 】

また、上述した第1実施形態から第3実施形態のように、設定値記憶手段2905に記憶されている設定値、および設定値記憶手段2905に記憶される設定値が変更されたか否かに応じて、第4設定示唆演出が行われる場合があるようにしてもよい。すなわち、設

50

定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶されている設定値、および設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶される設定値が変更されたか否かの少なくとも一方に応じて、第 4 設定示唆演出が行われる場合があるようにしてもよい。

【 0 3 6 3 】

また、上述した第 4 実施形態では、電源が投入されてから 1 回目の事前判定処理が行われると第 4 設定示唆演出抽選が行われることにより、遊技機の電源が投入されてから 1 回目の特別抽選についての特別抽選演出において、第 4 設定示唆演出が行われる場合がある例を挙げて説明したが、電源が投入されてから例えば 1 0 回目の事前判定処理が行われるまでは、事前判定処理が行われるごとに第 4 設定示唆演出抽選が行われることにより、遊技機の電源が投入されてから例えば 1 0 回目までの各回の特別抽選についての特別抽選演出において、第 4 設定示唆演出が行われる場合があるようにしてもよい。

10

【 0 3 6 4 】

また、事前判定処理が行われると第 4 設定示唆演出抽選が行われることに加えて、あるいは代えて、特別抽選が行われると第 4 設定示唆演出抽選が行われるようにしてもよい。

【 0 3 6 5 】

すなわち、電源が投入されてから 1 回を含む所定回数の事前判定処理あるいは特別抽選が行われるまで、設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶されている設定値、および設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶される設定値が変更されたか否かの少なくとも一方に応じて、第 4 設定示唆演出が行われる場合があるようにしてもよい。

【 0 3 6 6 】

20

また、電源が投入されてから 1 回を含む所定回数の事前判定処理あるいは特別抽選が行われるまでに、リーチ変動パターンなどの変動時間が比較的長い変動パターンが決定された場合に、第 4 設定示唆演出が行われる場合があるようにしてもよい。

【 0 3 6 7 】

また、事前判定処理が行われた回数に関わらず、事前判定処理が行われるごとに第 4 設定示唆演出抽選が行われることにより、遊技機の電源が投入されてから毎回の特別抽選についての特別抽選演出において、第 4 設定示唆演出が行われる場合があるようにしてもよい。この場合には、第 4 設定示唆演出が行われる頻度が低くなるようにすることが好ましい。

【 0 3 6 8 】

30

また、第 4 設定示唆演出として出力されるサウンドエフェクトは、第 4 設定示唆演出としてのみ出力され得るサウンドエフェクトであってもよいし、第 4 設定示唆演出としてのみならず、所定の演出が実行される場合など所定条件が満たされた場合に出力され得るサウンドエフェクトであってもよい。例えば、「弱」のサウンドエフェクトと、「強」のサウンドエフェクトに加え、「弱」のサウンドエフェクトよりも更に弱い風圧が感じられる「微弱」のサウンドエフェクトを用意しておき、毎回の特別抽選演出において、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 の変動表示の開始時に「微弱」のサウンドエフェクトを出力するが、電源が投入されてから 1 回目の特別抽選についての特別抽選演出では、第 4 設定示唆演出が行われる場合には、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 の変動表示の開始時に、「強」のサウンドエフェクトまたは「弱」のサウンドエフェクトが出力され、第 4 設定示唆演出が行われない場合には、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 の変動表示の開始時に、「微弱」のサウンドエフェクトが出力されるようにしてもよい。そして、電源が投入されてから 1 回目の特別抽選以降の特別抽選についての特別抽選演出においても、第 4 設定示唆演出とは異なる所定の演出として、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 の変動表示の開始時に、「強」のサウンドエフェクトまたは「弱」のサウンドエフェクトが出力される場合があるようにしてもよい。

40

【 0 3 6 9 】

また上述した第 4 実施形態では、第 4 設定示唆演出として、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 の変動表示の開始時にサウンドエフェクトを出力させ

50

る例を挙げて説明したが、大当たりの当選に対する期待度が上昇する発展演出が実行される前である変動時間の序盤で、あるいは発展演出においてハズレの報知が行われる以降である変動時間の終盤で、第4設定示唆演出として、サウンドエフェクトを出力させる場合があるようにしてもよい。この場合には、大当たりを示唆する演出と第4設定示唆演出の混同を防止することができる。

【0370】

3-5. 第5実施形態

図24は、第5実施形態の遊技盤6の外観構成を示す正面図である。図24に示すように、第5実施形態では、遊技盤6に設けられた演出ユニット36は、剣の形状を模した演出物500（可動物）を備えており、演出物500は、演出ユニット36の左上部の内部に設けられた回転軸を中心として回転可能に取り付けられている。そして演出物500は、図2に示すように液晶ディスプレイ32の上方に収納されて、遊技者から視認不能となる収納状態（第1状態、初期状態）と、図24に示すように収納状態から回転軸を中心として45度回転することにより、液晶ディスプレイ32の表示領域の一部を覆い、遊技者から視認可能となる出現状態（第2状態）との間で動作するように形成されている。そして演出ユニット36の内部には、図示しないモーターなどの駆動手段が設けられており、駆動手段によって演出物500が出現状態となったり収納状態となったりするように制御される。そして第5実施形態では、特定の演出パターンで特別抽選演出を実行することが決定された場合に、特定のエフェクト画像や特定のサウンドエフェクトとともに、演出物500が特定の態様で動作する特定動作演出が実行される場合がある。

【0371】

ここで第5実施形態では、遊技機の電源が投入されてから1回目に第1始動入賞口46に遊技球が進入したことに応じた1回目の特別抽選についての特別抽選演出において、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354の変動表示が開始されるとともに、演出物500が上述した特定動作演出とは異なる特殊な態様で動作する場合があるようにしている。

【0372】

そして第5実施形態では、1回目の特別抽選についての特別抽選演出において、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354の変動表示の開始時に特殊な態様で動作する演出物500の動作の大小によって、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るかを示唆する第5設定示唆演出が行われるようにしている。

【0373】

詳細には第5実施形態では、電源が投入されてから第1始動入賞口46あるいは第2始動入賞口53に遊技球が進入するごとに、サブメモリ310の遊技回数カウンタ3114の記憶値に1回分の遊技回数に相当する値（例えば、1）を加算するインクリメント更新を行っており、電源が投入されてから1回目に第1始動入賞口46に遊技球が進入したことに応じた1回目の事前判定処理が行われると、第5設定示唆演出の実行態様を決定する第5設定示唆演出抽選が行われる。

【0374】

ここで第5実施形態では、第5設定示唆演出として、可動物500の動作の大きさが異なる複数種類の動作パターンが用意されている。具体的には、複数種類の動作パターンとして、可動物500が収納状態から回転軸を中心として10度回転することにより可動物500が遊技者から視認可能となると直ちに収納状態に復帰する「小」の動作パターンと、可動物500が収納状態から回転軸を中心として20度回転することにより可動物500が遊技者から視認可能となると直ちに収納状態に復帰する「大」の動作パターンが用意されている。

【0375】

そして第5実施形態では、第5設定示唆演出抽選において参照される演出抽選テーブルとして、演出抽選テーブル記憶手段3112に、図25（A）に示す第5設定示唆演出抽選テーブルA群が記憶されている。

10

20

30

40

50

【 0 3 7 6 】

そして、第 5 設定示唆演出抽選テーブル A 群には、設定値が設定 1 である場合に参照される第 5 設定示唆演出抽選テーブル A 1 から、設定値が設定 6 である場合に参照される第 5 設定示唆演出抽選テーブル A 6 までの 6 種類の第 5 設定示唆演出抽選テーブル A が含まれている。

【 0 3 7 7 】

そして、6 種類の第 5 設定示唆演出抽選テーブル A のそれぞれでは、第 5 設定示唆演出を行わない「演出なし」、「小」の動作パターン、「大」の動作パターンのそれぞれに対して、0 ~ 99 の第 5 設定示唆演出決定乱数値のいずれかが対応づけられている。

【 0 3 7 8 】

例えば、設定値が設定 1 である場合に参照される第 5 設定示唆演出抽選テーブル A 1 では、「演出なし」には、選択率が 100 % になるように 100 個の第 5 設定示唆演出決定乱数値が対応づけられ、「小」の動作パターンおよび「大」の動作パターンのそれぞれには、選択率が 0 % になるように第 5 設定示唆演出決定乱数値が対応づけられていない。

【 0 3 7 9 】

そして、6 種類の第 5 設定示唆演出抽選テーブル A のそれぞれでは、「演出なし」については、設定値の値が大きいくほど選択率が低くなるように、「演出なし」と第 5 設定示唆演出決定乱数値が対応づけられている。従って、第 5 設定示唆演出が実行された場合には、設定値として大きい値が設定されている可能性が高いことが示唆されるようにすることができ、今後の遊技に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

【 0 3 8 0 】

また、6 種類の第 5 設定示唆演出抽選テーブル A のそれぞれでは、例えば、「小」の動作パターンについては、設定値が設定 1 である場合には選択されず、設定値が設定 2 ~ 設定 6 である場合に選択されるが、設定値が設定 6 である場合に選択率が最も高くなるように、「小」の動作パターンと第 5 設定示唆演出決定乱数値が対応づけられている。従って、第 5 設定示唆演出が「小」の動作パターンで実行された場合には、設定値として設定 2 以上が設定されていることが確定し、設定 6 が設定されている可能性が最も高いことが示唆されるようにすることができる。

【 0 3 8 1 】

こうして第 5 実施形態では、遊技機の電源が投入されてから 1 回目の、すなわちいわゆる開店後朝一の特別抽選についての特別抽選演出において、左演出図柄 350、中演出図柄 352 および右演出図柄 354 の変動表示の開始時に特殊な態様で動作する演出物 500 の動作の大きさによって、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るかを示唆する第 5 設定示唆演出が行われることがあるようにしている。

【 0 3 8 2 】

なお、上述した第 5 実施形態では、第 5 設定示唆演出によって、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るかを示唆する例を挙げて説明したが、第 5 設定示唆演出によって、設定値記憶手段 2905 に記憶されている設定値が変更されたか否かを示唆するようにしてもよい。

【 0 3 8 3 】

そして、この場合には、図 25 (B) に示す第 5 設定示唆演出抽選テーブル B 群を参照して第 5 設定示唆演出抽選が行われるようにしてもよい。具体的には、第 5 設定示唆演出抽選テーブル B 群には、設定値が変更されることにより設定変更フラグが ON 状態に設定されている場合に参照される第 5 設定示唆演出抽選テーブル B 1 と、設定値が変更されないことにより設定変更フラグが OFF 状態に設定されている場合に参照される第 5 設定示唆演出抽選テーブル B 2 の 2 種類の第 5 設定示唆演出抽選テーブル B が含まれている。

【 0 3 8 4 】

そして、2 種類の第 5 設定示唆演出抽選テーブル B のそれぞれでは、第 5 設定示唆演出を行わない「演出なし」、「小」の動作パターン、「大」の動作パターンのそれぞれに対して、0 ~ 99 の第 5 設定示唆演出決定乱数値のいずれかが対応づけられている。

【 0 3 8 5 】

例えば、設定値が変更された場合に参照される第 5 設定示唆演出抽選テーブル B 1 では、「演出なし」には、選択率が 8 0 % になるように 8 0 個の第 5 設定示唆演出決定乱数値が対応づけられ、「小」の動作パターンには、選択率が 5 % になるように 5 個の第 5 設定示唆演出決定乱数値が対応づけられ、「大」の動作パターンには、選択率が 1 5 % になるように 1 5 個の第 5 設定示唆演出決定乱数値が対応づけられている。

【 0 3 8 6 】

そして、2 種類の第 5 設定示唆演出抽選テーブル B のそれぞれでは、「演出なし」については、設定値が変更された場合の方が設定値が変更されない場合よりも選択率が低くなるように、「演出なし」と第 5 設定示唆演出決定乱数値が対応づけられている。従って、第 5 設定示唆演出が実行された場合には、設定値が変更された可能性が高いことが示唆されるようにすることができる。

10

【 0 3 8 7 】

また、設定値が変更された場合に参照される第 5 設定示唆演出抽選テーブル B 1 では、「大」の動作パターンの方が「小」の動作パターンよりも選択率が高くなるように、「小」の動作パターンおよび「大」の動作パターンと第 5 設定示唆演出決定乱数値が対応づけられており、設定値が変更されない場合に参照される第 5 設定示唆演出抽選テーブル B 2 では、「小」の動作パターンの方が「大」の動作パターンよりも選択率が高くなるように、「小」の動作パターンおよび「大」の動作パターンと第 5 設定示唆演出決定乱数値が対応づけられている。従って、第 5 設定示唆演出が「大」の動作パターンで実行された場合には、設定値が変更されている可能性が高く、第 5 設定示唆演出が「小」の動作パターンで実行された場合には、設定値が変更されていない可能性が高いことが示唆されるようにすることができる。

20

【 0 3 8 8 】

このように第 5 実施形態では、遊技機の電源が投入されてから 1 回目の、すなわちいわゆる開店後朝一の特別抽選についての特別抽選演出において、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 の変動表示の開始時に特殊な態様で動作する演出物 5 0 0 の動作の大きさによって、設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶されている設定値が変更されたか否かを示唆する第 5 設定示唆演出が行われることがあるようにしてもよい。

【 0 3 8 9 】

30

また、上述した第 1 実施形態から第 3 実施形態のように、設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶されている設定値、および設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶される設定値が変更されたか否かに応じて、第 5 設定示唆演出が行われる場合があるようにしてもよい。すなわち、設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶されている設定値、および設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶される設定値が変更されたか否かの少なくとも一方に応じて、第 5 設定示唆演出が行われる場合があるようにしてもよい。

【 0 3 9 0 】

また、上述した第 5 実施形態では、電源が投入されてから 1 回目の事前判定処理が行われると第 5 設定示唆演出抽選が行われることにより、遊技機の電源が投入されてから 1 回目の特別抽選についての特別抽選演出において、第 5 設定示唆演出が行われる場合がある例を挙げて説明したが、電源が投入されてから例えば 1 0 回目の事前判定処理が行われるまでは、事前判定処理が行われるごとに第 5 設定示唆演出抽選が行われることにより、遊技機の電源が投入されてから例えば 1 0 回目までの各回の特別抽選についての特別抽選演出において、第 5 設定示唆演出が行われる場合があるようにしてもよい。

40

【 0 3 9 1 】

また、事前判定処理が行われると第 5 設定示唆演出抽選が行われることに加えて、あるいは代えて、特別抽選が行われると第 5 設定示唆演出抽選が行われるようにしてもよい。

【 0 3 9 2 】

すなわち、電源が投入されてから 1 回を含む所定回数の事前判定処理あるいは特別抽選が行われるまで、設定値記憶手段 2 9 0 5 に記憶されている設定値、および設定値記憶手

50

段 2 9 0 5 に記憶される設定値が変更されたか否かの少なくとも一方に応じて、第 5 設定示唆演出が行われる場合があるようにしてもよい。

【 0 3 9 3 】

また、電源が投入されてから 1 回を含む所定回数の事前判定処理あるいは特別抽選が行われるまでに、リーチ変動パターンなどの変動時間が比較的長い変動パターンが決定された場合に、第 5 設定示唆演出が行われる場合があるようにしてもよい。

【 0 3 9 4 】

また、事前判定処理が行われた回数に関わらず、事前判定処理が行われるごとに第 5 設定示唆演出抽選が行われることにより、遊技機の電源が投入されてから毎回の特別抽選についての特別抽選演出において、第 5 設定示唆演出が行われる場合があるようにしてもよい。この場合には、第 5 設定示唆演出が行われる頻度が低くなるようにすることが好ましい。

10

【 0 3 9 5 】

また、上述した第 5 実施形態では、特殊な態様で動作する演出物 5 0 0 の動作の大きさによって、第 5 設定示唆演出が行われる例を挙げて説明したが、図 1 で示した演出ボタン 2 6 (可動物)が、図 1 に示す基準位置(初期状態)と、基準位置よりも上方に突出した突出位置との間で動作するように構成され、特定の演出パターンで特別抽選演出を実行することが決定された場合に、特定のエフェクト画像や特定のサウンドエフェクトとともに、演出ボタン 2 6 が特定の態様で動作する特定動作演出が実行される場合があるようにしつつ、特殊な態様で動作する演出ボタン 2 6 の動作の大きさによって、第 5 設定示唆演出が行われる場合があるようにしてもよい。

20

【 0 3 9 6 】

また、第 5 設定示唆演出として行われる可動物の動作は、第 5 設定示唆演出としてのみ行われ得る可動物の動作であってもよいし、第 5 設定示唆演出としてのみならず、所定の演出が実行される場合など所定条件が満たされた場合に行われ得る可動物の動作であってもよい。例えば、電源が投入されてから 1 回目の特別抽選以降の特別抽選についての特別抽選演出においても、第 5 設定示唆演出とは異なる所定の演出として、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 の変動表示の開始時に、あるいは左演出図柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4 の変動表示の開始以降の所定のタイミングで、「大」の動作パターンまたは「小」の動作パターンが行われる場合があるようにしてもよい。

30

【 0 3 9 7 】

また、可動物が初期状態となっているか否かを検出するセンサを備え、可動物が初期状態となっているべき時に初期状態となっていない不具合が検出された場合に、予め定められた補正動作パターンの動作を可動物に行わせて可動物を初期状態に復帰させるようにしつつ、電源が投入されてから 1 回目の特別抽選についての特別抽選演出では、不具合が発生していなくても第 5 設定示唆演出として、補正動作パターンの動作を可動物に行わせる場合があるようにしてもよい。このようにすれば、可動物の補正動作作用のプログラムを流用して第 5 設定示唆演出を行うようにすることができる。

【 0 3 9 8 】

40

また上述した第 5 実施形態では、第 5 設定示唆演出として、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 の変動表示の開始時に可動物を動作させる例を挙げて説明したが、大当たりの当選に対する期待度が上昇する発展演出が実行される前である変動時間の序盤で、あるいは発展演出においてハズレの報知が行われる以降である変動時間の終盤で、第 5 設定示唆演出として、可動物を動作させる場合があるようにしてもよい。この場合には、大当たりを示唆する演出と第 5 設定示唆演出の混同を防止することができる。

【 符号の説明 】

【 0 3 9 9 】

2 外枠、4 遊技領域、6 遊技盤、8 ガラスユニット、10 前枠、

50

1 2 前枠ランプ、1 4 スピーカー、1 6 上皿、1 8 払出口、
 2 0 グリップユニット、2 2 供給口、2 4 下皿、2 6 演出ボタン、
 2 8 外レール、3 0 内レール、3 2 液晶ディスプレイ、3 4 ディスプレイ枠、
 3 6 演出ユニット、3 8 ディスプレイ枠ランプ、4 0 開口、4 2 左通路、
 4 4 ステージ、4 6 第1始動入賞口、4 8 通過ゲート、4 9 第1大入賞口、
 5 0 第1特別可動部材、5 1 第1特別役物、5 2 右通路、5 3 第2始動入賞口、
 5 4 普通可動部材、5 5 普通役物、5 6 第2大入賞口、5 7 第2特別可動部材、
 5 8 第2特別役物、5 9 擬似可動部材、6 0 擬似役物、6 2 アウト口、
 7 0 状態表示部、7 2 普通図柄表示部、7 4 普通保留表示部、
 7 6 第1特別図柄表示部、7 8 第1特別保留表示部、8 0 第2特別図柄表示部、
 8 2 第2特別保留表示部、8 4 遊技状態表示部、1 0 0 メイン基板、
 1 0 2 サブ基板、1 0 4 通過ゲートセンサ、1 0 6 第1始動入賞口センサ、
 1 0 8 第2始動入賞口センサ、1 1 0 第1大入賞口センサ、
 1 1 2 第2大入賞口センサ、1 1 6 払出センサ、
 1 2 0 状態表示駆動装置、1 2 2 普通役物駆動装置、
 1 2 4 第1特別役物駆動装置、1 2 6 第2特別役物駆動装置、
 1 3 0 払出装置、1 4 0 ホールコンピュータ、1 4 2 データカウンタ、
 1 4 4 外部装置、
 1 5 0 演出ボタンスイッチ、1 7 0 演出表示装置、
 1 7 2 音出力装置、1 7 4 演出物駆動装置、1 7 6 演出装置、
 2 0 5 設定変更手段、2 1 0 乱数発生手段、2 2 0 普通抽選手段、
 2 2 2 普通表示制御手段、2 2 4 普通役物制御手段、2 3 0 特別抽選手段、
 2 4 0 特別表示制御手段、2 5 0 遊技状態移行制御手段、
 2 6 0 特別遊技実行手段、2 6 2 小当たり遊技実行手段、2 7 0 払出制御手段、
 2 8 0 通信制御手段、2 9 0 メインメモリ、2 9 0 5 設定値記憶手段、
 2 9 1 0 抽選テーブル記憶手段、2 9 1 2 普通乱数記憶手段、
 2 9 1 4 特別乱数記憶手段、2 9 1 6 フラグ記憶手段、
 2 9 3 0 規定回数カウンタ、2 9 3 1 確変回数カウンタ、
 2 9 3 2 時短終了判定カウンタ、2 9 3 3 ラウンドカウンタ、
 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 遊技回数カウンタ、
 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 可動物

10

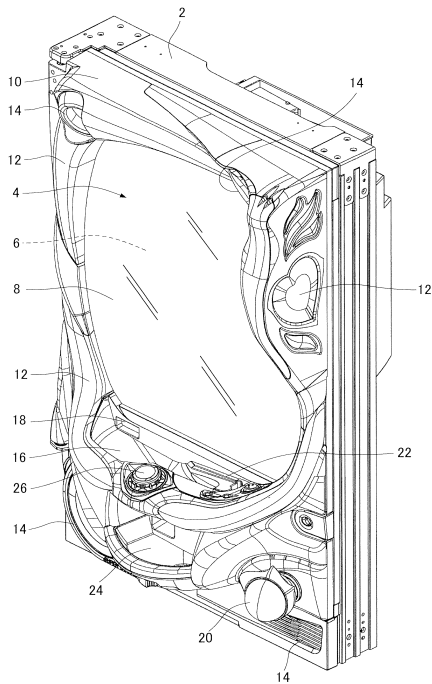
20

30

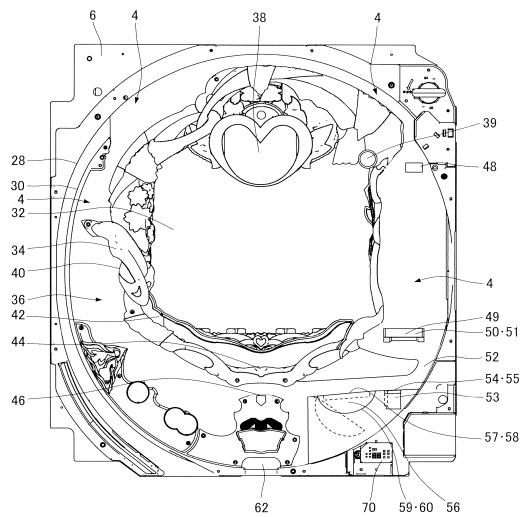
40

50

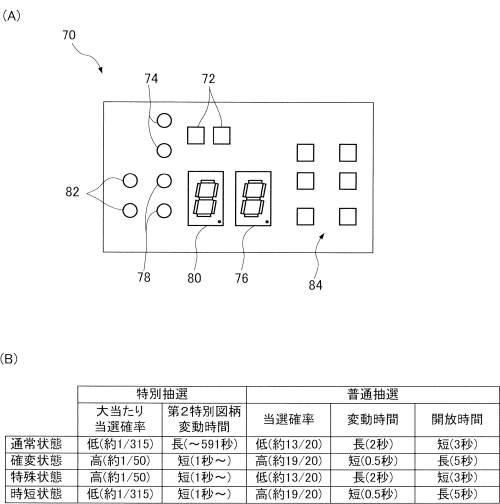
【図面】
【図 1】



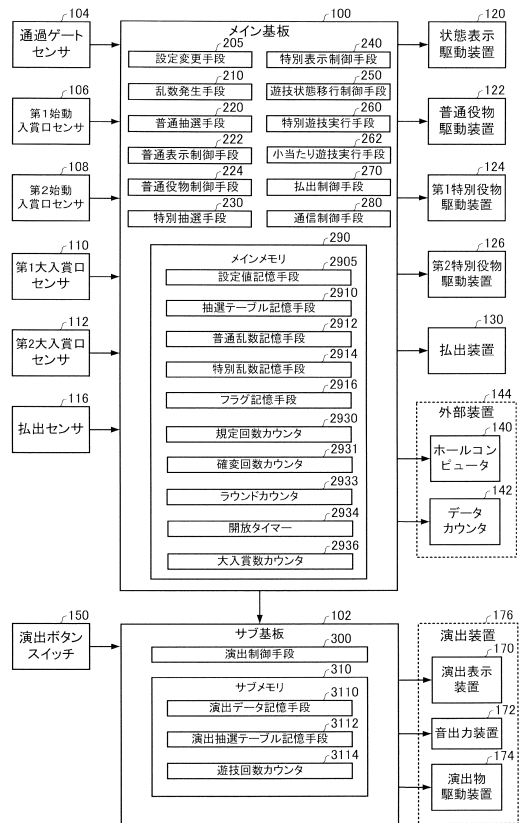
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

20

30

40

50

【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 時短状態	0～207	大当たり	約1/315
	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
確変状態 特殊状態	0～1310	大当たり	約1/50
	1311～23155	小当たり	約1/3
	23156～65535	ハズレ	—

【図 6】

(A) 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%

【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	0～89	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 第2特別乱数値	確変状態 時短状態	0～4	0～89	グループ0
			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 第2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 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)	

10

20

30

40

50

【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 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)

【図 11】

(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)

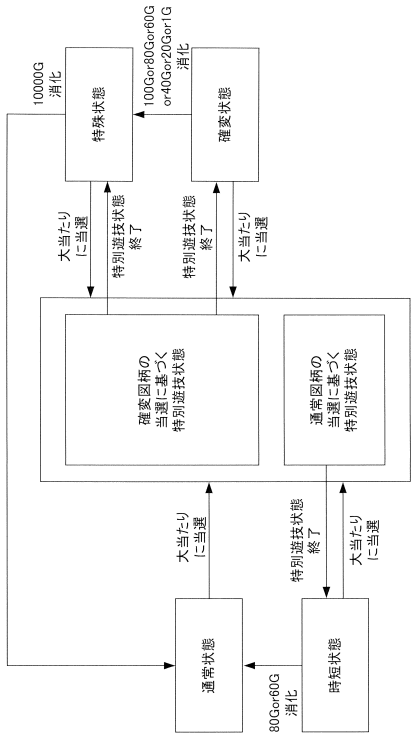
(C) 小当たりB時後半変動パターン抽選テーブルA

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 12】



【図 1 3】

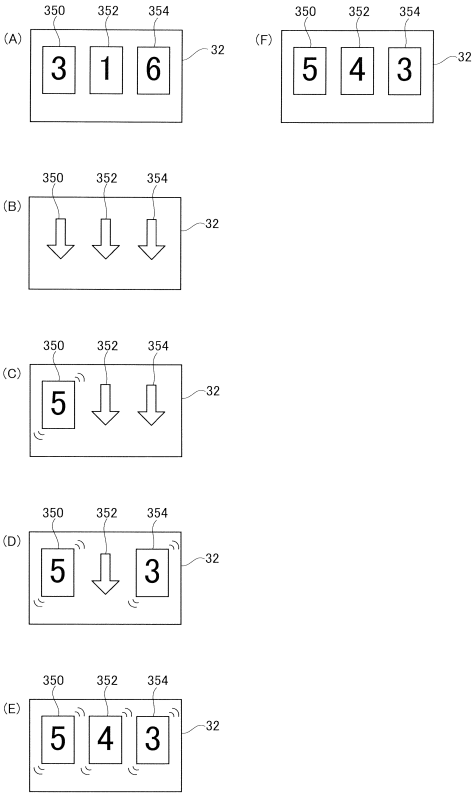
(A) 規定回数決定テーブルA

	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確変図柄	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

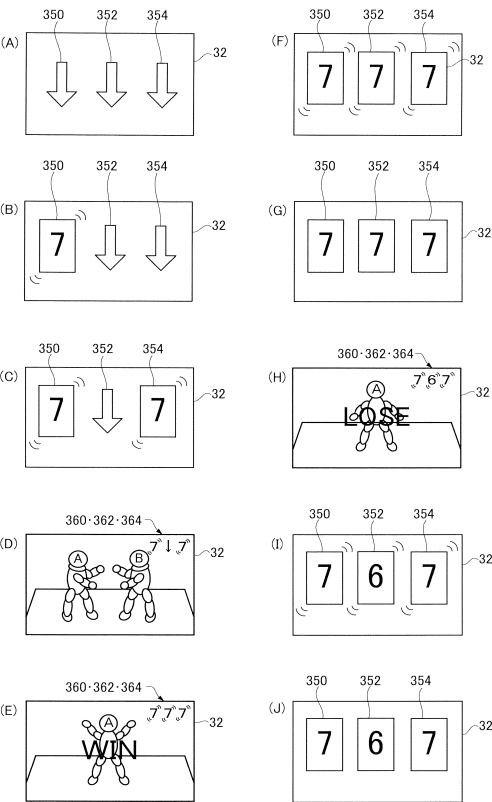
【図 1 4】



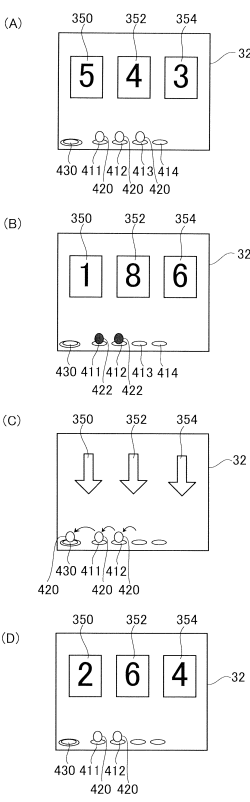
10

20

【図 1 5】



【図 1 6】

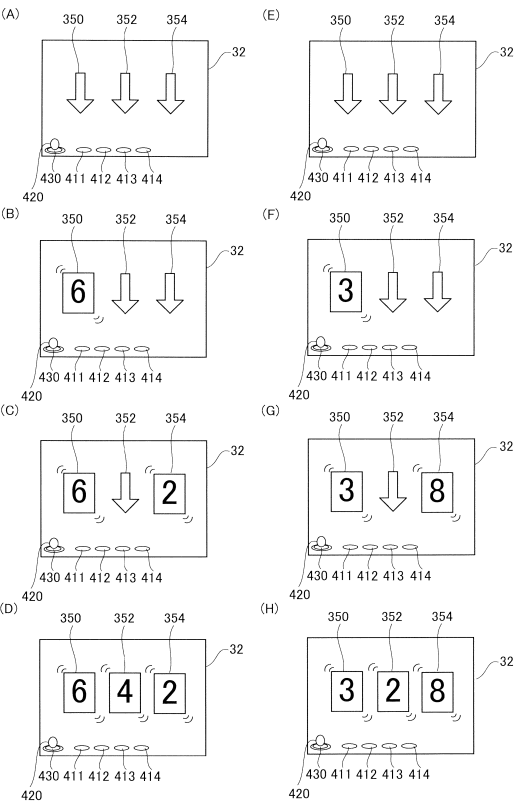


30

40

50

【図 17】



【図 18】

(A)

第1設定示唆演出抽選テーブルA群(設定変更あり)

	演出なし	左3	左4	左5	左6	左7	左8	左9
A1(設定1)	90%	0%	0%	0%	0%	0%	4%	6%
A2(設定2)	80%	0%	0%	0%	0%	0%	7%	13%
A3(設定3)	70%	10%	0%	0%	0%	0%	5%	15%
A4(設定4)	60%	5%	15%	0%	0%	0%	4%	16%
A5(設定5)	50%	5%	10%	17%	0%	5%	2%	11%
A6(設定6)	40%	5%	10%	12%	20%	8%	0%	5%

(B)

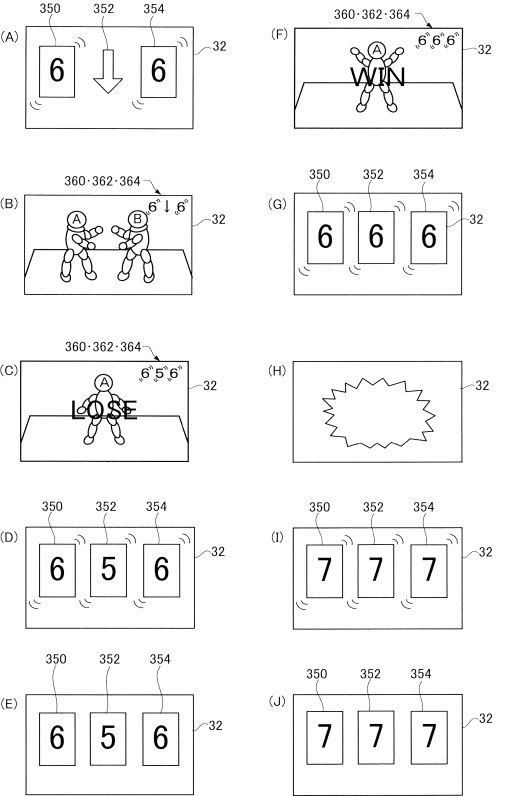
第1設定示唆演出抽選テーブルB群(設定変更なし)

	演出なし	左3	左4	左5	左6	左7	左8	左9
B1(設定1)	90%	0%	0%	0%	0%	0%	6%	4%
B2(設定2)	80%	0%	0%	0%	0%	0%	13%	7%
B3(設定3)	70%	10%	0%	0%	0%	0%	15%	5%
B4(設定4)	60%	5%	15%	0%	0%	0%	16%	4%
B5(設定5)	50%	5%	10%	17%	0%	5%	11%	2%
B6(設定6)	40%	5%	10%	12%	20%	8%	5%	0%

10

20

【図 19】



【図 20】

(A)

第2設定示唆演出抽選テーブルA群(設定変更あり・確変図柄orハズレ)

	演出なし	3リーチ	4リーチ	5リーチ	6リーチ	7リーチ	8リーチ	9リーチ
A1(設定1)	90%	0%	0%	0%	0%	0%	4%	6%
A2(設定2)	80%	0%	0%	0%	0%	0%	7%	13%
A3(設定3)	70%	10%	0%	0%	0%	0%	5%	15%
A4(設定4)	60%	5%	15%	0%	0%	0%	4%	16%
A5(設定5)	50%	5%	10%	17%	0%	5%	2%	11%
A6(設定6)	40%	5%	10%	12%	20%	8%	0%	5%

(B)

第2設定示唆演出抽選テーブルB群(設定変更なし・確変図柄orハズレ)

	演出なし	3リーチ	4リーチ	5リーチ	6リーチ	7リーチ	8リーチ	9リーチ
B1(設定1)	90%	0%	0%	0%	0%	0%	6%	4%
B2(設定2)	80%	0%	0%	0%	0%	0%	13%	7%
B3(設定3)	70%	10%	0%	0%	0%	0%	15%	5%
B4(設定4)	60%	5%	15%	0%	0%	0%	16%	4%
B5(設定5)	50%	5%	10%	17%	0%	5%	11%	2%
B6(設定6)	40%	5%	10%	12%	20%	8%	5%	0%

(C)

第2設定示唆演出抽選テーブルC群(設定変更あり・通常図柄)

	演出なし	4リーチ	6リーチ	8リーチ	9リーチ
C1(設定1)	90%	0%	0%	4%	6%
C2(設定2)	80%	0%	0%	7%	13%
C3(設定3)	70%	0%	0%	10%	20%
C4(設定4)	60%	15%	0%	5%	20%
C5(設定5)	50%	10%	0%	15%	25%
C6(設定6)	40%	10%	20%	10%	20%

(D)

第2設定示唆演出抽選テーブルD群(設定変更なし・通常図柄)

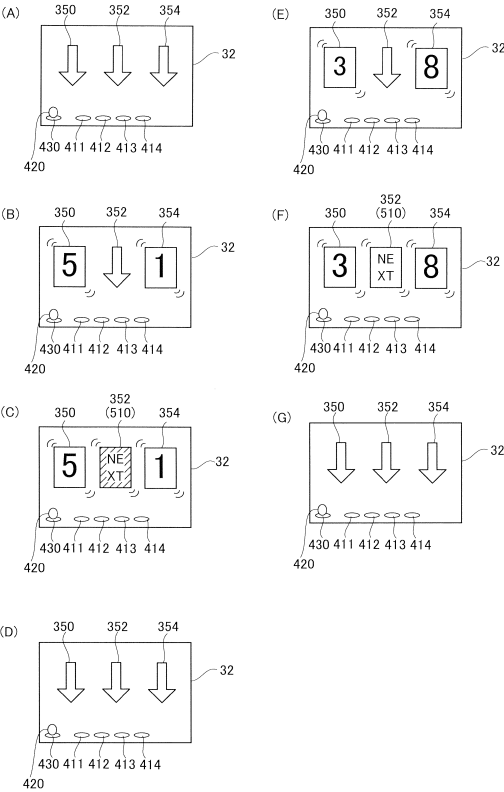
	演出なし	4リーチ	6リーチ	8リーチ	9リーチ
D1(設定1)	90%	0%	0%	6%	4%
D2(設定2)	80%	0%	0%	13%	7%
D3(設定3)	70%	0%	0%	20%	10%
D4(設定4)	60%	15%	0%	20%	5%
D5(設定5)	50%	10%	0%	25%	15%
D6(設定6)	40%	10%	20%	20%	10%

30

40

50

【図 2 1】



【図 2 2】

(A)
第3設定示唆演出抽選テーブルA群(設定変更あり)

	演出なし	銅継続	銀継続	金継続	青継続	赤継続
A1(設定1)	90%	0%	0%	0%	4%	6%
A2(設定2)	80%	0%	0%	0%	7%	13%
A3(設定3)	70%	0%	0%	0%	8%	22%
A4(設定4)	60%	15%	0%	0%	5%	20%
A5(設定5)	50%	10%	15%	0%	3%	22%
A6(設定6)	40%	10%	15%	20%	0%	15%

(B)
第3設定示唆演出抽選テーブルB群(設定変更なし)

	演出なし	銅継続	銀継続	金継続	青継続	赤継続
B1(設定1)	90%	0%	0%	0%	6%	4%
B2(設定2)	80%	0%	0%	0%	13%	7%
B3(設定3)	70%	0%	0%	0%	22%	8%
B4(設定4)	60%	15%	0%	0%	20%	5%
B5(設定5)	50%	10%	15%	0%	22%	3%
B6(設定6)	40%	10%	15%	20%	15%	0%

10

20

【図 2 3】

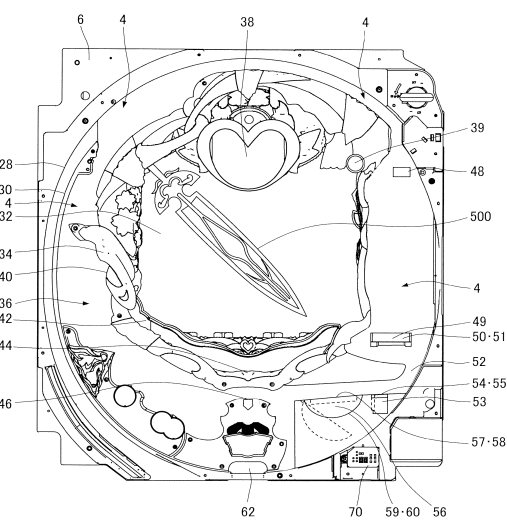
(A)
第4設定示唆演出抽選テーブルA群

	演出なし	弱	強
A1(設定1)	100%	0%	0%
A2(設定2)	90%	10%	0%
A3(設定3)	80%	15%	5%
A4(設定4)	70%	20%	10%
A5(設定5)	60%	25%	15%
A6(設定6)	50%	30%	20%

(B)
第4設定示唆演出抽選テーブルB群

	演出なし	弱	強
B1(設定変更あり)	80%	5%	15%
B2(設定変更なし)	90%	7%	3%

【図 2 4】



30

40

50

【 図 2 5 】

(A)

第5設定示唆演出抽選テーブルA群

	演出なし	小	大
A1(設定1)	100%	0%	0%
A2(設定2)	90%	10%	0%
A3(設定3)	80%	15%	5%
A4(設定4)	70%	20%	10%
A5(設定5)	60%	25%	15%
A6(設定6)	50%	30%	20%

(B)

第5設定示唆演出抽選テーブルB群

	演出なし	小	大
B1(設定変更あり)	80%	5%	15%
B2(設定変更なし)	90%	7%	3%

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 2 0 - 8 1 3 8 1 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 9 9 4 5 3 (J P , A)
特開 2 0 0 8 - 6 7 8 4 6 (J P , A)
特開 2 0 0 9 - 2 8 5 0 1 8 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 5 5 5 4 (J P , A)
特開 2 0 1 1 - 1 1 5 6 4 1 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 1 6 6 8 9 2 (J P , A)
特開 2 0 0 3 - 3 8 7 5 4 (J P , A)
特開平 6 - 2 3 3 8 6 1 (J P , A)
特開 2 0 0 2 - 2 1 9 2 3 0 (J P , A)
特開 2 0 0 4 - 1 5 4 1 5 8 (J P , A)
特開 2 0 0 8 - 1 6 7 9 4 5 (J P , A)
特開 2 0 1 1 - 5 5 8 9 0 (J P , A)
特開 2 0 0 7 - 2 7 5 1 5 1 (J P , A)
特開 2 0 1 3 - 1 3 5 8 2 (J P , A)
P フィーバー革命機ヴァルヴレイヴ , パチスロ攻略マガジンドラゴン , 第 1 7 巻 第 1 0 号
 , 株式会社プラントピア , 首藤 進 , 2 0 1 8 年 8 月 2 1 日 , P . 3 0 ~ 3 4
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A63F 7/02
A63F 5/04