

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第6297093号
(P6297093)

(45) 発行日 平成30年3月20日 (2018. 3. 20)

(24) 登録日 平成30年3月2日 (2018. 3. 2)

(51) Int. Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006. 01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 47 頁)

(21) 出願番号	特願2016-95570 (P2016-95570)	(73) 特許権者	000161806
(22) 出願日	平成28年5月11日 (2016. 5. 11)		京楽産業. 株式会社
(62) 分割の表示	特願2014-255431 (P2014-255431) の分割		愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
原出願日	平成26年12月17日 (2014. 12. 17)	(74) 代理人	100181250
(65) 公開番号	特開2016-137361 (P2016-137361A)		弁理士 田中 信介
(43) 公開日	平成28年8月4日 (2016. 8. 4)	(72) 発明者	渡辺 直幸
審査請求日	平成29年5月8日 (2017. 5. 8)		愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
			京楽産業. 株式会社内
		審査官	眞壁 隆一

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】

始動条件の成立により遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行う判定手段と、

前記判定の結果に基づいて、所定の演出手段において演出を実行する演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、
演出図柄を変動させてから停止させる変動演出を実行する変動演出実行手段と、

前記特別遊技が実行される可能性が高い第 1 の特別演出を実行した後に前記特別遊技が実行される可能性が前記第 1 の特別演出よりも高い第 2 の特別演出を実行するときと、前記第 1 の特別演出を実行した後に前記第 2 の特別演出を実行しないときと、がある特別演出実行手段と、

前記変動演出が実行されているときに、所定のアイテムを貯留させる貯留演出を実行するとともに、前記貯留演出において、前記アイテムを所定数まで貯留させるときと、前記アイテムを前記所定数まで貯留させないときと、がある貯留演出実行手段と、を有し、

前記変動演出実行手段は、前記変動演出において、所定のタイミングで、変動させている前記演出図柄を前記貯留演出が実行されることを示唆する特殊態様で仮停止させてから再変動させるときと、変動させている前記演出図柄を前記特殊態様とは異なる通常態様で仮停止させてから再変動させるときと、があり、

前記貯留演出実行手段は、

10

20

前記第1の特別演出が実行された後に前記第2の特別演出が実行されるとき、前記第2の特別演出が実行される前までに、前記貯留演出を実行可能であり、当該貯留演出において前記アイテムを前記所定数まで貯留可能にし、

前記第1の特別演出が実行された後に前記第2の特別演出が実行されないとき、前記第1の特別演出が終了する前までに、前記貯留演出を実行可能であり、当該貯留演出において前記アイテムを前記所定数まで貯留させず、

前記演出図柄が前記特殊態様で仮停止されることに応じて前記貯留演出を実行するときと、前記演出図柄が再変動されているときに前記貯留演出を実行するときと、があることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、始動条件の成立に伴う大当たり判定の結果、当選した場合には、遊技者にとって有利な遊技が実行される遊技機が知られている（特許文献1参照）。このような遊技機では、上記判定結果の報知に伴い遊技を盛り上げるため、表示装置を用いて種々な遊技演出が実行され得る。例えば疑似連続変動などもその一つである。

【先行技術文献】

20

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2014-226563号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、上記遊技機では、遊技の興趣が低下することへの改善が求められていた。

本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、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を目的とする。

【課題を解決するための手段】

30

【0005】

本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の適用例として実現することが可能である。なお、本欄における括弧内の参照符号や補足説明等は、本発明の理解を助けるために、後述する実施形態との対応関係を示したものであって、本発明を何ら限定するものではない。

【0006】

本発明の遊技機(1)は、始動条件の成立により遊技者に有利な特別遊技を実行するかどうかの判定を行う判定手段(301a)と、前記判定の結果に基づいて、所定の演出手段(121)において演出を実行する演出実行手段(320a)と、を備え、前記演出実行手段は、演出図柄を変動させてから停止させる変動演出を実行する変動演出実行手段(320a)と、前記特別遊技が実行される可能性が高い第1の特別演出を実行した後に前記特別遊技が実行される可能性が前記第1の特別演出よりも高い第2の特別演出を実行するときと、前記第1の特別演出を実行した後に前記第2の特別演出を実行しないときと、がある特別演出実行手段(320a)と、前記変動演出が実行されているときに、所定のアイテムを貯留させる貯留演出を実行するとともに、前記貯留演出において、前記アイテムを所定数まで貯留させるときと、前記アイテムを前記所定数まで貯留させないときと、がある貯留演出実行手段(320a)と、を有し、前記変動演出実行手段は、前記変動演出において、所定のタイミングで、変動させている前記演出図柄を前記貯留演出が実行されることを示唆する特殊態様で仮停止させてから再変動させるときと、変動させている前記演出図柄を前記特殊態様とは異なる通常態様で仮停止させてから再変動させるときと、

40

50

があり、前記貯留演出実行手段は、前記第1の特別演出が実行された後に前記第2の特別演出が実行されるとき、前記第2の特別演出が実行される前までに、前記貯留演出を実行可能であり、当該貯留演出において前記アイテムを前記所定数まで貯留可能にし、前記第1の特別演出が実行された後に前記第2の特別演出が実行されないとき、前記第1の特別演出が終了する前までに、前記貯留演出を実行可能であり、当該貯留演出において前記アイテムを前記所定数まで貯留させず、前記演出図柄が前記特殊態様で仮停止されることに応じて前記貯留演出を実行するときと、前記演出図柄が再変動されているときに前記貯留演出を実行するときと、があることを特徴とする。

【発明の効果】

【0010】

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】

【0011】

【図1】遊技機1の概略正面図である。

【図2】図1における表示器111の拡大図である。

【図3】遊技機1の機能ブロックを表す図である。

【図4】主制御基板300のメインROM301bとメインRAM301cを説明するための説明図である。

【図5】各種の判定テーブル等を示す説明図である。

【図6】大当たり図柄判定テーブルT2と大当たりの種別の振り分け割合を示す説明図である。

【図7】変動パターンテーブルを例示する説明図である。

【図8】変動パターンテーブルを例示する説明図である。

【図9】主制御基板300で実行される処理の一覧を示す説明図である。

【図10】主制御基板300のCPU301aで実行される事前判定処理を示すフローチャートである。

【図11】演出制御基板320を中心とした電氣的構成を示すブロック図である。

【図12】サブRAM320cに設けられる事前判定情報記憶領域320c1を模式的に示す説明図である。

【図13】演出制御基板320で実行される処理の一覧を示す説明図である。

【図14】保留表示の具体例を示す説明図である。

【図15】先読みフラグON処理を示すフローチャートである。

【図16】第4保留時の貯留シナリオテーブルを示す説明図であり、(A)は通常ハズレ貯留テーブルを示す説明図であり、(B)はノーマルリーチ貯留テーブルを示す説明図であり、(C)はSPリーチ貯留テーブルを示す説明図である。

【図17】第3保留時の貯留シナリオテーブルを示す説明図であり、(A)は通常ハズレ貯留テーブルを示す説明図であり、(A)はノーマルリーチ貯留テーブルを示す説明図であり、(B)はSPリーチ貯留テーブルを示す説明図である。

【図18】演出決定処理を示すフローチャートである。

【図19】非先読み時演出パターンテーブルを模式的に示す説明図である。

【図20】先読み時演出パターンテーブルを模式的に示す説明図である。

【図21】変動時の演出の流れを具体的に例示する説明図である。

【図22】変動時の演出の流れを具体的に例示する説明図である。

【図23】変動時の仮停止のタイミングを例示する説明図である。

【図24】対象保留変動時の貯留パターンテーブルを模式的に示す説明図である。

【図25】対象保留以前の変動時の貯留パターンテーブルを模式的に示す説明図である。

【図26】シナリオに基づく貯留演出の流れを例示する説明図である。

【図27】シナリオに基づく貯留演出の流れを例示する説明図である。

【図28】シナリオに基づく貯留演出の流れを例示する説明図である。

【図29】第2実施形態の貯留演出での演出図柄の特殊態様を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図 3 0】貯留演出タイミングの別例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 2 】

以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の遊技機の実施形態としての遊技機 1 について説明する。

< 第 1 実施形態 >

[遊技機 1 の構成]

図 1 は、遊技機 1 の概略正面図である。

【 0 0 1 3 】

図 1 に示すように、遊技機 1 は、入賞や種々の判定に関する役物等が設けられた遊技盤 100 と、遊技盤 100 を囲む枠部材 101 とを備えている。

10

枠部材 101 は、その下部が遊技者側へ突出させて構成されており、遊技盤 100 と所定の間隔を隔てて平行配置された透明なガラス板を支持するためのガラス板支持部材であり、いわゆるガラス枠とも呼ばれる。遊技盤 100 上では、このガラス板と遊技盤 100 とによって、遊技球が流下可能な遊技領域 102 が形成される。

【 0 0 1 4 】

枠部材 101 は、枠ランプ 103 と、スピーカ 104 と、演出ボタン 105 と、演出キー 106 と、皿 107 と、ハンドル 108 と、を有している。

枠ランプ 103 は、枠部材 101 の上部中央に配置され、演出などで発光する。

【 0 0 1 5 】

20

スピーカ 104 は、枠ランプ 103 の左右両側に配置される。

演出ボタン 105 は、円形状であり、枠部材 101 の下部の突出部分の上面に配置される。

【 0 0 1 6 】

演出キー 106 は、長形状の 4 つのボタンから構成され、演出ボタン 105 の左側手前に配置される。

皿 107 は、演出ボタン 105 の奥側に配置され、遊技球を発射装置（不図示）へ案内する。

【 0 0 1 7 】

ハンドル 108 は、回転可能なレバー 109 と、停止ボタン 110 とを有している。遊技者は、レバー 109 を時計方向に回転させることにより、遊技盤 100 上に遊技球を発射可能であり、遊技球の発射中に停止ボタン 110 を押下することによって、遊技球の発射を停止させることが可能である。

30

【 0 0 1 8 】

遊技盤 100 は、表示器 111 と、液晶表示装置 121 と、盤ランプ 122 と、第 1 始動装置 123 と、第 2 始動装置 124 と、開閉部材 125 と、ゲート 126 と、大入賞装置 127 と、4 つの一般入賞装置 128 と、排出装置 129 と、を有している。

【 0 0 1 9 】

表示器 111 は、遊技盤 100 の右下端部に配置され、大当たりの報知などを実行する。

40

液晶表示装置 121 は、遊技盤 100 の略中央に配置され、3 つの演出図柄が変動表示され、種々の演出が表示される。このような液晶表示装置 121 で表示される演出は、後述する演出パターンに基づいて実行される。以下では、液晶表示装置 121 で表示される演出を、単に「表示演出」とも呼ぶ。なお、本実施形態では、演出図柄は、数字の 1 ~ 9 と、特殊図柄とを含む。

【 0 0 2 0 】

液晶表示装置 121 における表示演出では、後述する大当たり判定で、当選した場合、すなわち、大当たりの場合には、最後に、3 つの演出図柄を停止表示させて、大当たりを表す大当たり図柄配列（例えば、「7, 7, 7」などのゾロ目）を表示させる。また、表示演出において、後述する大当たり判定で、落選した場合、すなわち、ハズレの場合には、

50

最後に、3つの演出図柄を停止表示させて、ハズレを表すハズレ図柄配列（例えば、「2, 5, 1」などのばらけ目）を表示させる。これにより、遊技者は、大当たり判定の結果を認識することができる。

【0021】

盤ランプ122は、液晶表示装置121の上方に配置され、遊技演出中などに発光して、遊技演出を盛り上げる。

第1始動装置123、および、第2始動装置124は、遊技領域102の中央で液晶表示装置121の下方に配置される。

【0022】

開閉部材125は、第2始動装置124を開放/閉塞するための電動チューリップである。

10

ゲート126は、液晶表示装置121の右側に配置され、遊技球の通過により後述する普通図柄判定が実行される。

【0023】

大入賞装置127は、ゲート126の下方に配置される。

4つの一般入賞装置128は、左側下部に3つ設けられており、右側下部に残りの1つが設けられている。

【0024】

排出装置129は、遊技領域102の最下部に配置され、入賞しなかった遊技球を、排出通路（図示せず）を介して遊技機1の外部に排出する。

20

また、遊技盤100には、不図示の遊技クギや風車等が設けられており、発射された遊技球は、遊技領域102における上部位置へと案内され、遊技クギや風車等に接触することでその移動方向を変化させながら遊技盤100に沿って落下する。

【0025】

遊技者がハンドル108のレバー109を小さい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「左打ち」を行うと、遊技球が相対的に弱い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印130に例示されるように遊技領域102における左側領域を流下する。一方、遊技者がレバー109を大きい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「右打ち」を行うと、遊技球が相対的に強い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印131に例示されるように遊技領域102における右側領域を流下する。したがって、ゲート126や大入賞装置127へ入賞させる際は「右打ち」が必要となってくる。

30

【0026】

第1始動装置123は、常時開放されている始動装置である。一方、第2始動装置124は、通常時は開閉部材125によって閉塞されている。開閉部材125は、ゲート126への遊技球の入球を条件とする判定結果に基づいて、第2始動装置124を開放する。この場合、遊技球が入球し易い状態が作出される。遊技球が第1始動装置123又は第2始動装置124へ遊技球が入球した場合には、大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数、および、変動パターン乱数が取得され、以下の4つの判定が実行され得る。

遊技者にとって有利な大当たり遊技を実行するか否かの判定（以下では、大当たり判定とも呼ぶ）。

40

表示器111において、大当たり判定の結果を報知するための図柄（以下では、特別図柄とも呼ぶ）の判定（以下では、大当たり図柄判定とも呼ぶ）。この大当たり図柄判定では、大当たりの場合には、当該大当たりの種別を表す図柄（以下では、大当たり図柄とも呼ぶ）を判定する。

液晶表示装置121での表示演出において、リーチを行うか否かの判定（以下では、リーチ判定とも呼ぶ）

複数の変動パターンのうち、いずれの変動パターンとするかの判定（以下では、変動パターン判定とも呼ぶ）

「大当たり遊技」とは、大入賞装置127を開放させる特別遊技である。

【0027】

50

「リーチ」とは、液晶表示装置 1 2 1 において、変動表示する 3 つの演出図柄のうち、2 つの演出図柄が停止表示し、当該 2 つの演出図柄が、大当たり図柄配列を構成する 3 つの演出図柄のうちの 2 つを構成する状態となった場合をいう。例えば、液晶表示装置 1 2 1 において、変動表示する 3 つの演出図柄のうち、2 つの演出図柄が停止表示し、当該 2 つの演出図柄が同じ状態となった場合をいう。この場合、大当たり図柄配列を構成する 3 つの演出図柄のうちの 2 つを構成する演出図柄を、リーチ図柄とも呼ぶ。

【 0 0 2 8 】

また、以下の説明では、第 1 始動装置 1 2 3 を通過した遊技球の入賞を条件として実行される上記 4 つの判定を「第 1 特別図柄判定」とも呼び、第 2 始動装置 1 2 4 への遊技球の入賞を条件として実行される上記 4 つの判定を「第 2 特別図柄判定」とも呼び、これら 10 の判定を総称して「特別図柄判定」とも呼ぶ。

【 0 0 2 9 】

また、遊技球がゲート 1 2 6 を通過した場合には、普通図柄乱数が取得され、開閉部材 1 2 5 を開放するか否かの判定が実行される。以下では、ゲート 1 2 6 への遊技球の通過を条件として実行される判定を「普通図柄判定」とも呼ぶ。本実施形態の遊技機 1 では、普通図柄判定で当たりとなる確率、すなわち、開閉部材 1 2 5 を開放すると判定する確率は、遊技機 1 の遊技状態で変化する仕様となっている。

【 0 0 3 0 】

大入賞装置 1 2 7 は、大当たり図柄判定の結果に応じて開放される。大入賞装置 1 2 7 の開口部には、大入賞装置 1 2 7 を開閉するプレートが設けられている。大入賞装置 1 2 7 は、通常はこのプレートによって閉塞されている。これに対して、大当たり判定の判定結果が大当たりである場合、上記プレートを作動させて大入賞装置 1 2 7 を開放する大当たり遊技が実行される。このため、遊技者は、大当たり遊技中に「右打ち」を行うことで、大当たり遊技が行われていないときに比べて多くの賞球を得ることができる。 20

【 0 0 3 1 】

一般入賞装置 1 2 8 は、常時開放されており、遊技球の入賞によって所定個数の賞球がある入賞装置である。なお、第 1 始動装置 1 2 3 等とは異なり、一般入賞装置 1 2 8 に遊技球が入賞しても特別図柄判定が行われることはない。

【 0 0 3 2 】

[表示器 1 1 1 の構成]

図 2 は、図 1 における表示器 1 1 1 の拡大図である。表示器 1 1 1 は、主に大当たり図柄判定や普通図柄判定に関する情報を表示し、図 2 に示されるように、第 1 特別図柄表示器 2 0 1、第 2 特別図柄表示器 2 0 2、第 1 特別図柄保留表示器 2 0 3、第 2 特別図柄保留表示器 2 0 4、普通図柄表示器 2 0 5、及び普通図柄保留表示器 2 0 6 を有している。 30

【 0 0 3 3 】

第 1 特別図柄表示器 2 0 1 は、第 1 特別図柄判定が行われると、特別図柄を変動表示してから停止表示し、当該停止表示した特別図柄によって、第 1 特別図柄判定における大当たり図柄判定の判定結果を報知する。この第 1 特別図柄表示器 2 0 1 には、大当たり図柄判定の判定結果として、大当たりであることを示す大当たり図柄、または、第 1 特別図柄判定の結果がハズレであることを示すハズレ図柄が停止表示される。 40

【 0 0 3 4 】

第 2 特別図柄表示器 2 0 2 は、第 2 特別図柄判定が行われると、特別図柄を変動表示してから停止表示し、当該停止表示した特別図柄によって、第 2 特別図柄判定における大当たり図柄判定の判定結果を報知する。この第 2 特別図柄表示器 2 0 2 には、大当たり図柄判定の判定結果として、大当たりであることを示す大当たり図柄、又は第 1 特別図柄判定の結果がハズレであることを示すハズレ図柄が停止表示される。

【 0 0 3 5 】

ところで、本実施形態の遊技機 1 は、特別図柄判定に係る特別図柄の変動表示中や大当たり遊技中など、第 1 始動装置 1 2 3 に新たに遊技球が入賞した場合、この入賞を契機とする第 1 特別図柄判定及び図柄の変動表示を即座に実行しない構成となっている。そこで 50

、遊技機 1 は、第 1 特別図柄判定を保留し、当該第 1 特別図柄判定のための 4 つの乱数情報を 1 組の保留情報として格納する保留機能を備えている。第 1 特別図柄保留表示器 2 0 3 は、このようにして格納された第 1 特別図柄判定のための保留情報の数を表示する。

【 0 0 3 6 】

同様に、遊技機 1 は、特別図柄判定に係る特別図柄の変動表示中や大当たり遊技中など、第 2 始動装置 1 2 4 に新たに遊技球が入賞した場合、この入賞を契機とする第 2 特別図柄判定及び図柄の変動表示を即座に実行しない構成となっている。そこで、遊技機 1 は、第 2 特別図柄判定を保留し、当該第 2 特別図柄判定のための 4 つの乱数情報を 1 組の保留情報として格納する保留機能を備えている。第 2 特別図柄保留表示器 2 0 4 は、このようにして格納された第 2 特別図柄判定のための保留情報の数を表示する。

10

【 0 0 3 7 】

普通図柄表示器 2 0 5 は、普通図柄判定が行われると、普通図柄を変動表示してから停止表示し、当該停止表示した普通図柄によって、普通図柄判定の判定結果を報知する。ところで、普通図柄表示器 2 0 5 における普通図柄の変動表示中など、遊技球がゲート 1 2 6 を通過しても普通図柄判定及び普通図柄判定に係る普通図柄の変動表示を即座に実行しない構成となっている。そこで、遊技機 1 は、普通図柄判定を保留し、当該普通図柄判定のための普通図柄乱数の情報を保留情報として格納する保留機能を備えている。普通図柄保留表示器 2 0 6 は、このようにして格納された普通図柄判定のための保留情報の数を表示する。

【 0 0 3 8 】

20

[遊技機 1 の内部構成]

図 3 は、遊技機 1 の機能ブロックを表す図である。遊技機 1 は、主制御基板 3 0 0、払出制御基板 3 1 0、演出制御基板 3 2 0、画像制御基板 3 3 0、ランプ制御基板 3 4 0、発射制御基板 3 5 0、及び電源基板 3 6 0 を備えている。

【 0 0 3 9 】

主制御基板 3 0 0 は、遊技機の基本動作を制御する。主制御基板 3 0 0 は、ワンチップマイコン 3 0 1 を備えている。ワンチップマイコン 3 0 1 は、メイン CPU 3 0 1 a、メイン ROM 3 0 1 b およびメイン RAM 3 0 1 c を含んでいる。また、主制御基板 3 0 0 は、主制御用の入力ポート及び出力ポート（いずれも図示せず）を備えている。

【 0 0 4 0 】

30

この主制御用の入力ポートには、一般入賞装置 1 2 8 に遊技球が入球したことを検知する一般入賞装置検出スイッチ 3 0 2、ゲート 1 2 6 に遊技球が入球したことを検知するゲート検出スイッチ 3 0 3、第 1 始動装置 1 2 3 に遊技球が入球したことを検知する第 1 始動装置検出スイッチ 3 0 4、第 2 始動装置 1 2 4 に遊技球が入球したことを検知する第 2 始動装置検出スイッチ 3 0 5、大入賞装置 1 2 7 に遊技球が入球したことを検知する入賞装置検出スイッチ 3 0 6、及び、払出制御基板 3 1 0 が接続されている。この主制御用の入力ポートによって、各種信号が主制御基板 3 0 0 に入力される。

【 0 0 4 1 】

また、主制御用の出力ポートには、開閉部材 1 2 5 を開閉動作させる始動装置開閉ソレノイド 3 0 7、大入賞装置 1 2 7 を開閉するプレートを動作させる大入賞装置開閉ソレノイド 3 0 8、特別図柄及び普通図柄を表示する図柄表示器 2 0 1、2 0 2、2 0 5、特別図柄判定のための保留情報数及び普通図柄判定のための保留情報数を表示する図柄保留表示器 2 0 3、2 0 4、2 0 6、外部情報信号を出力する遊技情報出力端子板 3 0 9、払出制御基板 3 1 0、及び、演出制御基板 3 2 0 が接続されている。この主制御用の出力ポートによって、各種信号が出力される。

40

【 0 0 4 2 】

なお、遊技情報出力端子板 3 0 9 は、主制御基板 3 0 0 において生成された外部情報信号を遊技店のホールコンピュータ等へ出力するための基板である。遊技情報出力端子板 3 0 9 は主制御基板 3 0 0 と配線接続され、遊技情報出力端子板 3 0 9 には、遊技店のホールコンピュータ等と接続をするためのコネクタが設けられている。

50

【 0 0 4 3 】

主制御基板 3 0 0 のワンチップマイコン 3 0 1 において、メイン CPU 3 0 1 a は、各検出スイッチやタイマからの入力信号に基づき、メイン ROM 3 0 1 b に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、各装置を直接制御したり、あるいは演算処理の結果に応じて他の基板にコマンドを送信したりする。

【 0 0 4 4 】

図 4 は、主制御基板 3 0 0 のメイン ROM 3 0 1 b とメイン RAM 3 0 1 c を説明するための説明図である。特に、図 4 (A) は、メイン ROM 3 0 1 b に格納される格納情報を説明するための図であり、図 4 (B) は、メイン RAM 3 0 1 c における格納領域を説明するための図である。

10

【 0 0 4 5 】

メイン ROM 3 0 1 b には、遊技制御用のプログラムや各種遊技に必要なテーブルが格納されている。例えば、メイン ROM 3 0 1 b には、図 4 (A) に示すように、大当たり判定テーブル T 1 と、大当たり図柄判定テーブル T 2 と、リーチ判定テーブル T 3 と、変動パターンテーブル T 4 と、普通図柄判定テーブル T 5 が格納されている。

【 0 0 4 6 】

大当たり判定テーブル T 1 は、大当たり乱数に基づいて、大当たり判定を行うためのテーブルである。大当たり判定テーブル T 1 は、2 つの大当たり判定テーブル、すなわち、非確変時大当たり判定テーブル T 1 A と、確変時大当たり判定テーブル T 1 B とを含む。

【 0 0 4 7 】

大当たり図柄判定テーブル T 2 は、大当たり図柄乱数に基づいて、大当たり図柄判定を行うためのテーブルである。大当たり図柄判定テーブル T 2 は、2 つの大当たり図柄判定テーブル、すなわち、特 1 大当たり図柄判定テーブル T 2 A と、特 2 大当たり図柄判定テーブル T 2 B とを含む。

20

【 0 0 4 8 】

リーチ判定テーブル T 3 は、リーチ判定乱数に基づいて、リーチ判定を行うためのテーブルである。リーチ判定テーブル T 3 は、4 つのリーチ判定テーブル (図示せず)、すなわち、特 1 通常時リーチ判定テーブルと、特 1 確変時リーチ判定テーブルと、特 2 通常時リーチ判定テーブルと、特 2 確変時リーチ判定テーブルとを含む。これらの 4 つのリーチ判定テーブルは、遊技状態や特別図柄の種別によって、選択される。具体的には、特 1 通常時リーチ判定テーブルは、非確変遊技状態において、第 1 始動装置 1 2 3 への入球に基づく表示演出でリーチを実行するか否かを選択するためのテーブルである。特 1 確変時リーチ判定テーブルは、確変遊技状態において、第 1 始動装置 1 2 3 への入球に基づく表示演出でリーチを実行するか否かを選択するためのテーブルである。特 2 通常時リーチ判定テーブルは、非確変遊技状態において、第 2 始動装置 1 2 4 への入球に基づく表示演出でリーチを実行するか否かを選択するためのテーブルである。特 2 確変時リーチ判定テーブルは、確変遊技状態において、第 2 始動装置 1 2 4 への入球に基づく表示演出で演出図柄を用いてリーチを実行するか否かを選択するためのテーブルである。

30

【 0 0 4 9 】

なお、非確変遊技状態や確変遊技状態など、各種の遊技状態の詳細は、後述する。

40

変動パターンテーブル T 4 は、変動パターン乱数に基づいて、変動パターン判定を行うためのテーブルである。変動パターンテーブル T 4 は、4 つの変動パターンテーブル、すなわち、特 1 通常時変動パターンテーブル T 4 A と、特 1 確変時変動パターンテーブル T 4 B と、特 2 通常時変動パターンテーブル T 4 C と、特 2 確変時変動パターンテーブル T 4 D とを含む。これら 4 つの変動パターンテーブルは、遊技状態と特別図柄の種別によって、選択される。具体的には、特 1 通常時変動パターンテーブル T 4 A は、非確変遊技状態で、第 1 始動装置 1 2 3 への入球に基づく第 1 特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。特 1 確変時変動パターンテーブル T 4 B は、確変遊技状態で、第 1 始動装置 1 2 3 への入球に基づく第 1 特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。特 2 通常時変動パターンテーブル T 4 C は、非確変遊技状態で、第 2 始動装置 1 2

50

4 への入球に基づく第 2 特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。特 2 確変時変動パターンテーブル T 4 D は、確変遊技状態で、第 2 始動装置 1 2 4 への入球に基づく第 2 特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。

【 0 0 5 0 】

普通図柄判定テーブル T 5 は、普通図柄乱数に基づいて、普通図柄判定を行うためのテーブルである。

上述した大当たり判定テーブル T 1、大当たり図柄判定テーブル T 2、変動パターンテーブル T 4、および、普通図柄判定テーブル T 5 についての詳細は、後述する。

【 0 0 5 1 】

また、メイン R A M 3 0 1 c は、メイン C P U 3 0 1 a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、複数の記憶領域を有している。例えば、メイン R A M 3 0 1 c は、図 4 (B) に示すように、保留情報記憶領域 3 0 1 c x と、保留情報判定領域 3 0 1 c y とを有している。また、メイン R A M 3 0 1 c は、各種フラグ（後述する確変遊技フラグ、時短遊技フラグ、および、大当たり遊技フラグなど）や、各種記録値（後述の変数 K や定数 K m ）などが格納される記憶領域（図示せず）を有している。

【 0 0 5 2 】

保留情報記憶領域 3 0 1 c x は、第 1 始動装置 1 2 3 に係る保留情報を格納可能な 4 つの保留情報領域（第 1 保留情報領域、第 2 保留情報領域、第 3 保留情報領域、第 4 保留情報領域）と、第 2 始動装置 1 2 4 に係る保留情報を格納可能な 4 つの保留情報領域（第 1 保留情報領域、第 2 保留情報領域、第 3 保留情報領域、第 4 保留情報領域）と、が設けられている。保留情報記憶領域 3 0 1 c x の第 1 特別図柄に対応する保留情報領域において、保留情報の格納の優先順は、第 1 保留情報領域が最優先で格納対象とされ、第 1 保留情報領域に保留情報が格納されていれば、次に、第 2 保留情報領域が優先で格納対象とされ、次に、第 3 保留情報領域が優先で格納対象とされ、最後に、第 4 保留情報領域が格納対象として選択される。第 2 特別図柄に対応する保留情報領域においても同様である。

【 0 0 5 3 】

保留情報判定領域 3 0 1 c y は、保留情報に基づいて、特別図柄判定が実行される判定領域である。

払出制御基板 3 1 0 は、遊技球の発射制御と賞球の払い出し制御を行う。この払出制御基板 3 1 0 は、図示しない払出 C P U、払出 R O M、払出 R A M から構成されるワンチップマイコンを備えており、主制御基板 3 0 0 に対して、双方向に通信可能に接続されている。払出 C P U は、遊技球が払い出されたか否かを検知する払出球計測スイッチ 3 1 1、扉開放スイッチ 3 1 2、及び、タイマからの入力信号に基づいて、払出 R O M に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応するデータを主制御基板 3 0 0 に送信する。また、払出制御基板 3 1 0 の出力側には、遊技球の貯留部から所定数の賞球を遊技者に払い出すための賞球払出装置の払出モータ 3 1 3 が接続されている。払出 C P U は、主制御基板 3 0 0 から送信された払出個数指定コマンドに基づいて、払出 R O M から所定のプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、賞球払出装置の払出モータ 3 1 3 を制御して所定の賞球を遊技者に払い出す。このとき、払出 R A M は、払出 C P U の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

【 0 0 5 4 】

演出制御基板 3 2 0 は、主に遊技中や待機中等の各演出を制御する。この演出制御基板 3 2 0 は、サブ C P U 3 2 0 a、サブ R O M 3 2 0 b、サブ R A M 3 2 0 c を備えており、主制御基板 3 0 0 に対して、当該主制御基板 3 0 0 から演出制御基板 3 2 0 への一方方向に通信可能に接続されている。サブ C P U 3 2 0 a は、主制御基板 3 0 0 から受信した各種コマンド、演出ボタン検出スイッチ 3 2 1、演出キー検出スイッチ 3 2 2、及び、タイマからの入力信号に基づいて、サブ R O M 3 2 0 b に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応するデータを画像制御基板 3 3 0 やランプ制御基板 3 4 0 へ送信する。

【 0 0 5 5 】

10

20

30

40

50

例えば、演出制御基板 320 におけるサブ CPU 320a は、主制御基板 300 から変動開始コマンドを受信すると、液晶表示装置 121、音声出力装置 331、演出用駆動装置 341、演出用照明装置 342 に遊技演出を実行させるための演出パターンを決定し、当該演出パターンを実行するための演出パターン指定コマンドを画像制御基板 330 やランプ制御基板 340 へ送信する。この演出パターンの決定についての詳細は後述する。

【0056】

なお、サブ CPU 320a は、演出パターンを決定する場合に、主制御基板 300 から送信されてくる事前判定処理の結果（保留コマンドに含まれる事前判定情報）に基づいて、演出パターンに基づく表示演出の一部に先読み演出を含めるか否かを判定する。この先読み演出は、複数回の図柄変動に亘って実行される演出である。この先読み演出についての詳細は、後述する。

10

【0057】

サブ ROM 320b には、演出制御用のプログラムや各種の遊技の決定に必要なデータおよび複数のテーブルが格納されている。これらのテーブルについての詳細は後述する。

サブ RAM 320c は、サブ CPU 320a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能すると共に、遊技状態、演出パターン、演出図柄、計数カウンタ、および、発射操作情報等が格納される。また、サブ RAM 320c には、複数の記憶領域が設けられている。これらの記憶領域についての詳細は、後述する。

【0058】

画像制御基板 330 は、液晶表示装置 121 の画像表示制御を行うための図示しない画像 CPU、制御 ROM、制御 RAM、CGROM、VRAM、VDP と、音声 CPU、音声 ROM、及び、音声 RAM を備えている。この画像制御基板 330 は、演出制御基板 320 に双方向通信可能に接続されており、その出力側に液晶表示装置 121 および音声出力装置 331 が接続されている。

20

【0059】

画像 CPU は、演出制御基板 320 から受信したコマンドに基づいて、VDP に所定の画像を表示させる制御を行う。制御 RAM は、画像 CPU の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、制御 ROM から読み出されたデータを一時的に格納する。また、制御 ROM には、画像 CPU の制御処理のプログラムや、演出パターンに基づくアニメーションを表示するためのアニメパターン、アニメーション情報などが格納されている。

30

【0060】

CGROM には、液晶表示装置 121 に表示される演出図柄や背景等の画像データが多数格納されており、画像 CPU は、演出制御基板 320 から送信された演出パターン指定コマンドに基づいて所定のプログラムを読み出すとともに、CGROM に格納された所定の画像データを VRAM に展開させ、VRAM に展開された画像データを液晶表示装置 121 に表示させる制御を行い、表示演出を実現する。

【0061】

また、音声 ROM には、音声出力装置 331 から出力するための音声のデータが多数格納されており、音声 CPU は、演出制御基板 320 から送信された演出パターン指定コマンドに基づいて所定のプログラムを読み出すとともに、音声出力装置 331 における音声出力制御を行い、音声演出を実現する。

40

【0062】

ランプ制御基板 340 は、遊技盤 100 に設けられた盤ランプ 122 や枠部材 101 に設けられた枠ランプ 103 などの演出用照明装置 342 を点灯または点滅制御して、照明演出を実現する。また、ランプ制御基板 340 は、演出用駆動装置 341 を動作させる駆動源を通電制御することで、演出用駆動装置 341 と連結される可動役物（図示せず）の動作を制御し、可動役物による可動役物演出を実現する。

【0063】

発射制御基板 350 は、タッチセンサ 351 からのタッチ信号を入力するとともに、発射ボリューム 352 から供給された電圧に基づいて、発射用ソレノイド 353 や玉送りソ

50

レノイド 354 に対する通電制御を行う。

【0064】

タッチセンサ 351 は、遊技者がハンドル 108 に触れたことによる静電容量の変化を利用した静電容量型の近接スイッチから構成され、遊技者がハンドル 108 に触れたことを検知すると、発射制御基板 350 に発射用ソレノイド 353 の通電を許可するタッチ信号を出力する。

【0065】

発射ボリューム 352 は、可変抵抗器から構成され、その発射ボリューム 352 に印加された定電圧（例えば 5 V）を可変抵抗器により分圧して、分圧した電圧を発射制御基板 350 へ供給する。

【0066】

ここで、発射用ソレノイド 353 の回転速度は、発射制御基板 350 に設けられた水晶発振器の出力周期に基づく周波数から、約 99.9（回/分）に設定されている。これにより、1 分間に発射される遊技球の個数は、発射ソレノイドが 1 回転する毎に 1 個発射されるため、約 99.9（個/分）となる。すなわち、1 個の遊技球は約 0.6 秒毎に発射されることになる。

【0067】

なお、タッチセンサ 351 からのタッチ信号及び発射ボリューム 352 からの電圧信号は、演出制御基板 320 へ入力されるようになっている。これにより、演出制御基板 320 において遊技球の発射を検出可能となる。

【0068】

電源基板 360 は、コンデンサからなるバックアップ電源を備えており、遊技機 1 に電源電圧を供給する。具体的には、主制御基板 300、払出制御基板 310、演出制御基板 320、発射制御基板 350 へ電源電圧を供給する。また、遊技機 1 に供給する電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検知信号を主制御基板 300 に出力する。より具体的には、電断検知信号がハイレベルになるとメイン CPU 301a は動作可能状態になり、電断検知信号がローレベルになるとメイン CPU 301a は動作停止状態になる。バックアップ電源はコンデンサに限らず、例えば、電池でもよく、コンデンサと電池とを併用して用いてもよい。

【0069】

[遊技状態の説明]

図 5 は、各種の判定テーブル等を示す説明図である。具体的には、図 5（A）は、非確変時大当たり判定テーブル T1A を示し、図 5（B）は、確変時大当たり判定テーブル T1B を示し、図 5（C）は、普通図柄判定テーブル T5 を示す。

【0070】

本実施形態の遊技機 1 では、大当たり判定に関する遊技状態として、「非確変遊技状態」または「確変遊技状態」に設定され得る。また、遊技機 1 では、普通図柄判定に関する遊技状態として、「非時短遊技状態」または「時短遊技状態」に設定され得る。以下にこれらの遊技状態について説明する。

【0071】

[非確変遊技状態と確変遊技状態の説明]

非確変遊技状態における大当たり判定では、図 5（A）に示す非確変時大当たり判定テーブル T1A が用いられる。非確変時大当たり判定テーブル T1A は、大当たり判定で大当たりと判定される大当たり値が「0」～「2」の 3 つの数値に設定される。非確変時大当たり判定テーブル T1A を用いた大当たり判定では、第 1 始動装置 123 又は第 2 始動装置 124 への入球時に取得される大当たり乱数（「0」～「1199」のいずれかの数値）が、上記 3 つの大当たり値のいずれかである場合には、「大当たり」と判定され、いずれでもない場合には「ハズレ」と判定される。すなわち、非確変遊技状態の場合に大当たり判定で大当たりと判定される確率（大当たり確率とも呼ぶ）は 1/400 である。

【0072】

確変状態における大当たり判定では、図5(B)に示す確変時大当たり判定テーブルT1Bが用いられる。確変時大当たり判定テーブルT1Bは、大当たり判定で大当たりと判定される大当たり値が「0」～「19」の20個の数値に設定される。確変時大当たり判定テーブルT1Bを用いた大当たり判定では、第1始動装置123又は第2始動装置124への入球時に取得される大当たり乱数(「0」～「1199」のいずれかの数値)が、上記20個の大当たり値のいずれかである場合には、「大当たり」と判定され、いずれでもない場合には「ハズレ」と判定される。すなわち、確変遊技状態の場合の大当たり確率は1/60である。

【0073】

従って、確変遊技状態は、非確変遊技状態よりも、大当たり判定での大当たり確率が高く設定され、非確変遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である。確変遊技状態の場合には、確変遊技フラグが「ON」にセットされ、非確変遊技状態の場合には、確変遊技フラグが「OFF」となっている。また、非確変遊技状態から確変遊技状態への移行、または、確変遊技状態から非確変遊技状態への移行は、大当たり遊技終了後に実行される。

【0074】

[非時短遊技状態と時短遊技状態の説明]

図5(C)に示すように、普通図柄判定テーブルT5は、非時短遊技状態における普通図柄判定では、当たりと判定される当たり値が「0」のみに設定され、時短遊技状態における普通図柄判定では、当たりと判定される当たり値が「0」～「65534」の65535個に設定される。

【0075】

非時短遊技状態における普通図柄判定では、ゲート126への遊技球通過時に取得される普通図柄乱数(「0」～「65535」のいずれかの数値)が、上記1つのみの当たり値「0」である場合には、「当たり」と判定され、「0」でない場合には、「ハズレ」と判定される。すなわち、非時短遊技状態の場合に普通図柄判定で当たりと判定される確率は、1/65536である。

【0076】

一方、時短遊技状態における普通図柄判定では、ゲート126への遊技球通過時に取得される普通図柄乱数(「0」～「65535」のいずれかの数値)が、上記65535個の当たり値のいずれかである場合には、「当たり」と判定され、いずれでもない場合には、「ハズレ」と判定される。すなわち、非時短遊技状態の場合に普通図柄判定で当たりと判定される確率は、65535/65536 = 1/1.00002である。

【0077】

また、非時短遊技状態では、ゲート126を遊技球が通過したことを条件として普通図柄判定の判定を実行した後、普通図柄の変動を開始してから停止表示するまでの変動時間が1.2秒と比較的長く設定され、かつ、当たりに当選した際に開閉部材125を可動させて第2始動装置124を開放する開放制御時間が0.2秒と比較的短く設定される。すなわち、非時短遊技状態では、ゲート126を遊技球が通過すると、普通図柄判定が行われて、普通図柄表示器205において普通図柄の変動表示が行われ、変動表示された普通図柄は、変動表示が開始されてから1.2秒後に停止表示する。判定結果が当たりであった場合には、普通図柄の停止表示後に、開閉部材125の可動により第2始動装置124が0.2秒間開放される。

【0078】

これに対して、時短遊技状態では、ゲート126を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄判定を実行した後、普通図柄の変動を開始してから停止表示するまでの変動時間が3秒と比較的短く設定され、かつ、当たりに当選した際に開閉部材125を可動させて第2始動装置124を開放する開放制御時間が2.5秒と比較的長く設定される。すなわち、時短遊技状態では、ゲート126を遊技球が通過すると、普通図柄判定が行われて、普通図柄表示器205において普通図柄の変動表示が行われ、変動表示された普

10

20

30

40

50

通図柄は、変動表示が開始されてから 3 秒後に停止表示する。判定結果が当たりであった場合には、普通図柄の停止表示後に、開閉部材 1 2 5 の可動により第 2 始動装置 1 2 4 が 2 . 5 秒間開放される。

【 0 0 7 9 】

以上のように、非時短遊技状態では、普通図柄判定の当たり確率は、 $1 / 6 5 5 3 6$ と比較的低く設定され、かつ、普通図柄の変動時間が 1 2 秒と比較的長く設定され、かつ、開閉部材 1 2 5 の開放制御時間が 0 . 2 秒と比較的短く設定されている。

【 0 0 8 0 】

一方で、時短遊技状態では、普通図柄判定の当たり確率は、 $6 5 5 3 5 / 6 5 5 3 6$ と比較的高く設定され、かつ、普通図柄の変動時間が 3 秒と比較的短く設定され、かつ、開閉部材 1 2 5 の開放制御時間が 2 . 5 秒と比較的長く設定されている。

10

【 0 0 8 1 】

従って、ゲート 1 2 6 を同じ数の遊技球が通過した場合において、時短遊技状態は、非時短遊技状態よりも、第 2 始動装置 1 2 4 が開放状態に制御されやすくなる。これにより、時短遊技状態では、遊技の進行において遊技球の消費が抑えられ、非時短遊技状態よりも遊技者にとって有利に遊技を進行できる。時短遊技状態の場合には、時短遊技フラグが「ON」にセットされており、非時短遊技状態の場合には、時短遊技フラグが「OFF」となっている。

【 0 0 8 2 】

なお、ゲート 1 2 6 が遊技盤 1 0 0 の右側に設けられていることから、「時短遊技状態」のときには、ハンドル 1 0 8 のレバー 1 0 9 を大きく回転させた、いわゆる「右打ち」で遊技を行うことが望ましい。

20

【 0 0 8 3 】

上記実施形態の時短遊技状態では、非時短遊技状態と比較して、普通図柄判定の当たり確率が高く、かつ、普通図柄の変動時間が短く、かつ、開閉部材 1 2 5 の開放制御時間が長く設定され、遊技の進行において遊技球の消費を抑制するようにしているが、本発明はこれに限られるものではない。すなわち、時短遊技状態では、非時短遊技状態と比較して、普通図柄判定の当たり確率、普通図柄の変動時間、及び、開閉部材 1 2 5 の開放制御時間のうち少なくとも一つが、遊技球の消費が抑制されるように設定されていてもよい。例えば、時短遊技状態では、遊技球の消費を抑制するために、非時短遊技状態と比較して、普通図柄の変動時間のみが短くなるように設定されていてもよい。

30

【 0 0 8 4 】

以下では、非確変遊技状態、かつ、非時短遊技状態である遊技状態を通常遊技状態とも呼ぶ。非確変遊技状態、かつ、時短遊技状態である遊技状態を低確時短遊技状態とも呼ぶ。確変遊技状態、かつ、時短遊技状態である遊技状態を、高確時短遊技状態とも呼ぶ。

【 0 0 8 5 】

また、時短遊技状態は、所定の変動回数の間継続して行われ得る。このように時短遊技状態で遊技が制御される変動回数を、時短変動回数とも呼ぶ。

〔 大当たり遊技の説明 〕

大当たり遊技は、大当たり遊技フラグが ON の場合に実行され、大入賞装置 1 2 7 が最初に開放されるまでのオープニング演出と、大入賞装置 1 2 7 が開放及び閉塞を繰り返す複数のラウンド遊技と、大入賞装置 1 2 7 が閉塞してから次に特別図柄の変動が開始されるまでのエンディング演出と、で構成される。ラウンド遊技は、大入賞装置 1 2 7 の一回の開放期間をいい、ロング開放のラウンド遊技とショート開放のラウンド遊技とがある。

40

【 0 0 8 6 】

ロング開放のラウンド遊技では、大入賞装置 1 2 7 に規定個数（本実施形態では 9 個）の遊技球が入球すると、1 回のラウンド遊技が終了となる。また、規定個数の遊技球が入球しない場合でも、規定秒数（本実施形態では 2 9 . 5 秒）が経過すると、1 回のラウンド遊技が終了となる。このようなロング開放のラウンド遊技では、大入賞装置 1 2 7 に遊技球が入球し易くなるとともに、当該入球に応じた賞球を遊技者が獲得できることから、

50

多量の賞球を獲得可能である。

【 0 0 8 7 】

一方、ショート開放のラウンド遊技は、例えば 0 . 1 秒だけ大入賞装置 1 2 7 が開放されて、1 回のラウンド遊技が終了となる。これはいわゆる「パカ」と呼ばれる開放態様であり、遊技球が入球困難な開放態様である。したがって、ショート開放のときは、大入賞装置 1 2 7 への遊技球の入球は期待できず、ほとんど賞球は望めない。

【 0 0 8 8 】

このような「大当たり遊技」は、いわゆる「右打ち」で消化することとなる。ショート開放であっても遊技球が入球すれば賞球が行われるため、「右打ち」を指示するようにしてもよい。

10

【 0 0 8 9 】

[大当たり種別の説明]

図 6 は、大当たり図柄判定テーブル T 2 と、大当たりの種別の振り分け割合を示す説明図である。図 6 (A) は、特 1 大当たり図柄判定テーブル T 2 A を示す説明図であり、図 6 (B) は、特 2 大当たり図柄判定テーブル T 2 B を示す説明図であり、図 6 (C) は、大当たり種別の振り分け割合を示す説明図である。

【 0 0 9 0 】

図 6 (A) および (B) に示すように、本実施形態における特 1 大当たり図柄判定テーブル T 2 A および特 2 大当たり図柄判定テーブル T 2 B では、大当たり図柄として「特定図柄 A」、「特定図柄 B」及び「特定図柄 C」が設定されている。これらの大当たり図柄判定テーブル T 2 A, T 2 B は、特定図柄 A ~ C に 0 ~ 9 の乱数 (数値) が割り当てられており、割り当てられた乱数 (数値) の数によって、大当たり図柄の選択割合が決められている。

20

【 0 0 9 1 】

以下では、各大当たり図柄 (大当たり種別) とその選択割合について説明する。

(1) 特定図柄 A : 1 6 R 確変大当たり

特定図柄 A は、大当たり遊技において、1 6 回のロング開放のラウンド遊技が実行される大当たりである。特定図柄 A で大当たりした場合には、液晶表示装置 1 2 1 における表示演出において、3 つの演出図柄がゾロ目で停止表示することで特定図柄 A での大当たりが報知される。また、特定図柄 A で大当たりした場合には、大当たり遊技終了後に、遊技状態が高確時短遊技状態に制御される。このときの時短変動回数は 1 0 0 回となる。図 6 (A) および (B) に示すように、第 1 特別図柄で大当たりとなった場合は、当たり値が「 1 , 7 」であるので 2 / 1 0 の割合で選択される。一方、第 2 特別図柄で大当たりとなった場合は、当たり値が「 0 , 1 , 4 , 6 , 7 , 9 」であるので 6 / 1 0 の割合で選択される。

30

【 0 0 9 2 】

(2) 特定図柄 B : 4 R 確変大当たり

特定図柄 B は、大当たり遊技において、4 回のロング開放のラウンド遊技が実行される大当たりである。特定図柄 B で大当たりした場合には、液晶表示装置 1 2 1 における表示演出において、3 つの演出図柄がゾロ目で停止表示することで特定図柄 B での大当たりが報知される。また、特定図柄 B で大当たりした場合には、大当たり遊技終了後に、遊技状態が高確時短遊技状態に制御される。このときの時短変動回数は 1 0 0 回となる。図 6 (A) および (B) に示すように、第 1 特別図柄で大当たりとなった場合は、当たり値が「 0 , 2 , 4 , 5 , 8 , 9 」であるので 6 / 1 0 の割合で選択される。一方、第 2 特別図柄で大当たりとなった場合は、当たり値が「 2 , 5 , 8 」であるので、3 / 1 0 の割合で選択される。

40

【 0 0 9 3 】

(3) 特定図柄 C : 2 R 確変大当たり

特定図柄 C は、大当たり遊技において、2 回のショート開放のラウンド遊技が実行される大当たりである。特定図柄 C で大当たりした場合には、液晶表示装置 1 2 1 における表

50

示演出において、演出図柄の中図柄に特殊図柄が停止することで特定図柄Cでの大当たりが報知される。特殊図柄は、例えば、「確変」と表記された図柄である。また、特定図柄Cで大当たりした場合には、大当たり遊技終了後に、遊技状態が高確時短遊技状態に制御される。このときの時短変動回数は100回となる。図6(A)および(B)に示すように、第1特別図柄で大当たりとなった場合は、当たり値が「3, 6」であるので2/10の割合で選択される。一方、第2特別図柄で大当たりとなった場合は、当たり値が「3」であるので1/10の割合で選択される。

【0094】

なお、以下では、特定図柄Aを「特A」、特定図柄Bを「特B」、特定図柄Cを「特C」とも呼ぶ。

10

図6(C)に示すように、第1特別図柄と第2特別図柄とで大当たり種別の振り分け割合が異なっている。第1特別図柄では16R確変大当たりには割り振られる確率が「20%」、4R確変大当たりには振り分けられる確率が「60%」、2R確変大当たりには振り分けられる確率が「20%」となっているのに対して、第2特別図柄では16R確変大当たりには割り振られる確率が「60%」、4R確変大当たりには振り分けられる確率が「30%」、2R確変大当たりには振り分けられる確率が「10%」となっている。

図7及び図8は、変動パターンテーブルを例示する説明図である。図7(A)は特1通常時変動パターンテーブルT4Aを例示する説明図であり、図7(B)は特1確変時変動パターンテーブルT4Bを例示する説明図であり、図8(A)は特2通常時変動パターンテーブルT4Cを例示する説明図であり、図8(B)は特2確変時変動パターンテーブルT4Dを例示する説明図である。

20

【0095】

[変動パターン11, 31]

変動パターン11, 31は、通常ハズレ演出を実行するための変動パターンである。この変動パターン11, 31は、変動時間が5秒であり、ハズレの場合の21/30の割合で選択される。この通常ハズレ演出とは、液晶表示装置121において、リーチを形成するリーチ形成演出が行われずに、大当たり判定の結果がハズレであることを示すハズレ図柄配列(例えば、「2」「5」「1」)が形成される演出である。

【0096】

[変動パターン39]

変動パターン39は、変動パターン11, 31と同様に、通常ハズレ演出を実行するための変動パターンである。この変動パターン39は、変動時間が3秒であり、ハズレの場合の24/30の割合で選択される。確変遊技状態では、第2特別図柄判定の保留消化を促進するため、変動時間を3秒と短くしている。

30

【0097】

[変動パターン19]

変動パターン19は、変動パターン11, 31, 39と同様に、通常ハズレ演出を実行するための変動パターンである。この変動パターン19は、変動時間が10秒であり、ハズレの場合の24/30の割合で選択される。確変時に第1特別図柄判定が行われることは稀であるが、第2特別図柄判定の保留がなくなった場合などに第1特別図柄判定が実行されることがあり得る。このときは、第2特別図柄判定の保留を増加させる意味で、変動時間を10秒と長くしている。

40

【0098】

[変動パターン12, 20, 32, 40]

変動パターン12は、ノーマルリーチ(ハズレ)演出を実行するための変動パターンである。変動パターン12, 20, 32, 40は、変動秒数が10秒である。また、変動パターン12, 32はハズレの場合の4/30で選択され、変動パターン20, 40はハズレの場合の3/30で選択される。ノーマルリーチ(ハズレ)演出は、液晶表示装置121において、リーチを形成するリーチ形成演出が実行された後、発展演出が行われずに、変動中の演出図柄がリーチ図柄とは異なる図柄で停止表示されて、ハズレ図柄配列(例え

50

ば、「 7」「 6」「 7」) が形成される演出である。

【 0 0 9 9 】

[変動パターン 1 3 , 2 1 , 3 3 , 4 1]

変動パターン 1 3 , 2 1 , 3 3 , 4 1 は、ノーマルリーチ (特 C 当たり) 演出を実行する場合の変動パターンである。変動パターン 1 3 , 2 1 , 3 3 , 4 1 は、変動時間が 1 0 秒であり、特定図柄 C での大当たりの場合に選択される。このノーマルリーチ (特 C 当たり) は、リーチ形成演出が実行された後、発展演出が行われずに、変動中の演出図柄が特殊図柄で停止表示されて、特定図柄 C での大当たりを表す大当たり図柄配列が形成される演出である。本実施形態では、特殊図柄としてチャンスを示す「 C 」が停止表示されて、大当たり図柄配列 (例えば、「 7」「 C」「 7」) が形成される演出である。

10

【 0 1 0 0 】

[変動パターン 1 4 , 2 2 , 3 4 , 4 2]

変動パターン 1 4 , 2 2 , 3 4 , 4 2 は、S P リーチ (ハズレ) 演出を実行するための変動パターンである。変動パターン 1 4 , 2 2 , 3 4 , 4 2 は、変動時間が 3 0 秒である。変動パターン 1 4 , 3 4 はハズレの場合の 3 / 3 0 で選択される。変動パターン 2 2 , 4 2 はハズレの場合の 2 / 3 0 で選択される。S P リーチ (ハズレ) 演出は、リーチ形成演出が実行された後、発展演出としてスーパーリーチ演出の一つである S P リーチ演出が実行されて、ハズレ図柄配列が形成される演出である。

【 0 1 0 1 】

[変動パターン 1 5 , 2 3 , 3 5 , 4 3]

変動パターン 1 5 , 2 3 , 3 5 , 4 3 は、S P リーチ (特 A , 特 B 当たり) 演出を実行するための変動パターンである。変動パターン 1 5 , 2 3 , 3 5 , 4 3 は、変動時間が 3 0 秒であり、特定図柄 A または特定図柄 B での大当たりの場合の 5 / 3 0 で選択される。S P リーチ (特 A , 特 B 当たり) 演出は、リーチ形成演出が実行された後、S P リーチ演出が実行されて、特定図柄 A または特定図柄 B での大当たりを表す大当たり図柄配列 (例えば、「 7」「 7」「 7」) が形成される演出である。

20

【 0 1 0 2 】

[変動パターン 1 6 , 2 4 , 3 6 , 4 4]

変動パターン 1 6 , 2 4 , 3 6 , 4 4 は、S P S P リーチ (ハズレ) 演出を実行するための変動パターンである。変動パターン 1 6 , 2 4 , 3 6 , 4 4 は、変動時間が 6 0 秒である。変動パターン 1 6 , 3 6 はハズレの場合の 2 / 3 0 で選択される。変動パターン 2 4 , 4 4 はハズレの場合の 1 / 3 0 で選択される。S P S P リーチ (ハズレ) 演出は、リーチ形成演出、S P リーチ演出が実行された後、さらに、発展演出としてスーパーリーチ演出の一つである S P S P リーチ演出が実行されて、ハズレ図柄配列が形成される演出である。

30

【 0 1 0 3 】

[変動パターン 1 7 , 2 5 , 3 7 , 4 5]

変動パターン 1 7 , 2 5 , 3 7 , 4 5 は、S P S P リーチ (特 A , 特 B 当たり) 演出を実行するための変動パターンである。この変動パターン 1 7 , 2 5 , 3 7 , 4 5 は、変動時間が 6 0 秒であり、特定図柄 A または特定図柄 B での大当たりの場合の 2 0 / 3 0 で選択される。S P S P リーチ (特 A , 特 B 当たり) 演出は、リーチ形成演出、S P 演出が実行された後、S P S P リーチ演出が実行されて、特定図柄 A または特定図柄 B での大当たりを表す大当たり図柄配列が形成される演出である。

40

【 0 1 0 4 】

[変動パターン 1 8 , 2 6 , 3 8 , 4 6]

変動パターン 1 8 , 2 6 , 3 8 , 4 6 は、S P S P リーチ復活 (特 A , 特 B 当たり) 演出を実行するための変動パターンである。この変動パターン 1 8 , 2 6 , 3 8 , 4 6 は、変動時間が 8 0 秒であり、特定図柄 A または特定図柄 B での大当たりの場合の 5 / 3 0 で選択される。S P S P リーチ復活 (特 A , 特 B 当たり) 演出は、リーチ形成演出、S P 演出、S P S P リーチ演出が実行されて、一旦、ハズレ図柄配列で仮停止表示させた後、演

50

出図柄を再変動させる復活演出が実行されて、特定図柄Aまたは特定図柄Bでの大当たりを表す大当たり図柄配列が形成される演出である。

【0105】

なお、本実施形態では、変動パターンに基づく表示演出として、ノーマルリーチ演出が行われた場合よりも、SPリーチ演出が行われた場合の方が大当たりとなる期待度（以下では、大当たり期待度とも呼ぶ）が高くなるように、変動パターンの選択率が設定されている。また、SPリーチ演出が行われた場合よりも、SPSPリーチ演出が行われた場合の方が大当たり期待度が高くなるように、変動パターンの選択率が設定されている。

【0106】

なお、特2通常時変動パターンテーブルT4Cは、特1通常時変動パターンテーブルT4Aと異なっているとしてもよく、例えば特2通常時変動パターンテーブルT4Cは、特1通常時変動パターンテーブルT4Aの8つの変動パターン（変動パターン11～18）とは異なる変動パターンを複数有しているとしてもよい。また、特2確変時変動パターンテーブルT4Dは、特1確変時変動パターンテーブルT4Bと異なっているとしてもよく、例えば特2確変時変動パターンテーブルT4Dは、特1確変時変動パターンテーブルT4Bの8つの変動パターン（変動パターン19～26）とは異なる変動パターンを複数有しているとしてもよい。

【0107】

[主制御基板300での処理一覧]

図9は、主制御基板300で実行される処理の概略フローを示す説明図である。

主制御基板300のメインCPU301aは、電源が供給されると、メインROM301bに格納されているプログラムに基づいて、メイン処理を実行する。メインCPU301aは、メイン処理として、電源遮断から、電源遮断前の遊技状態に復旧するための電源復旧処理、または、メインRAM301cを初期化するRAMクリア処理を実行する。また、メインCPU301aは、メイン処理として、各種の乱数（例えば、大当たり乱数）の初期値の更新を実行する。

【0108】

さらに、メインCPU301aは、メイン処理の実行中に、一定周期（例えば4ミリ秒周期）ごとに繰り返しタイマ割込処理を実行する。以下に、タイマ割り込み処理の各種処理を説明する。

【0109】

まず、メインCPU301aは、乱数更新処理を実行する。この乱数更新処理は、大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、および、普通図柄乱数などの各種乱数値を更新する。これらの乱数値は、この処理が行われる毎に「1」加算される。なお、各乱数値は、予め設定された最大値に達した後は「0」に戻される。

【0110】

[スイッチ処理]

続いて、メインCPU301aは、スイッチ処理を行う。このスイッチ処理は、各スイッチからの検知信号が入力された場合に実行される。スイッチ処理には、始動装置スイッチ処理、ゲートスイッチ処理、大入賞装置スイッチ処理、及び、一般入賞装置スイッチ処理などが含まれる。

【0111】

メインCPU301aは、始動装置スイッチ処理として、第1始動装置123または第2始動装置124に入球があった場合に、大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数、および、変動パターン乱数を取得して、これらを保留情報として、メインRAM301cの保留情報記憶領域301cxに格納する。例えば、メインCPU301aは、第1始動装置123に遊技球が入球し、第1特別図柄に対する保留情報を取得すると、保留情報記憶領域301cxの第1特別図柄に対応する保留情報領域において、保留情報が格納されている保留情報領域を特定し、当該保留情報領域の次に優先的に格納すべき保留情報領域に保留情報を格納する。ただし、第4保留情報領域に保留情報が格納されている場合には、保留情報の格納は行わない。第2特別図柄に対する保留情報が取得された場合も同様

10

20

30

40

50

の処理が行われる。

【 0 1 1 2 】

[事前判定処理]

図 1 0 は、主制御基板 3 0 0 の C P U 3 0 1 a で実行される事前判定処理を示すフローチャートである。メイン C P U 3 0 1 a は、上述した始動装置スイッチ処理中に、事前判定処理を実行する。この事前判定処理では、第 1 始動装置 1 2 3 及び第 2 始動装置 1 2 4 への入球時において、取得された保留情報が保留情報記憶領域 3 0 1 c x に格納される前に、当該保留情報に基づいて、大当たり判定、大当たり図柄判定、リーチ判定、および、変動パターン判定が実行される。すなわち、この事前判定処理は、保留情報記憶領域 3 0 1 c x に格納された保留情報が保留情報判定領域 3 0 1 c y にシフトすることによる特別図柄判定が実行されるよりも前に、大当たり判定の結果、大当たり図柄判定の結果、リーチ判定の結果、および、変動パターン判定の結果を予め特定するための処理である。

10

【 0 1 1 3 】

図 1 0 に示すように、メイン C P U 3 0 1 a は、S 1 0 0 1 の処理で、取得した保留情報（大当たり乱数）に基づいて大当たり判定を実行し、大当たりか否かを判断する。メイン C P U 3 0 1 a は、大当たりであると判断した場合（S 1 0 0 1 : Y E S）には、S 1 0 0 2 の処理で、大当たり図柄判定を実行し、特別図柄としての大当たり図柄（特定図柄 A , B , C）を特定し、その後、S 1 0 0 4 の処理へ移行する。一方、メイン C P U 3 0 1 a は、大当たりでないと判断した場合（S 1 0 0 1 : N O）、すなわち、ハズレであると判断した場合には、S 1 0 0 3 の処理で、特別図柄としてのハズレ図柄を特定し、その後、S 1 0 0 4 へ移行する。次に、メイン C P U 3 0 1 a は、S 1 0 0 4 の処理で、変動パターン判定を実行し、変動パターンを特定する。続いて、メイン C P U 3 0 1 a は、S 1 0 0 5 の処理で、保留コマンドを生成する。この保留コマンドには、保留情報記憶領域 3 0 1 c x に保留情報が追加されたことを表す保留追加情報と、特定された特別図柄（以下では、事前判定用特別図柄とも呼ぶ）と、上記で特定された変動パターン（以下では、事前判定用変動パターンとも呼ぶ）とが含まれる。事前判定用特別図柄と事前判定用変動パターンとを総じて事前判定情報とも呼ぶ。

20

【 0 1 1 4 】

[特別図柄処理]

図 9 の説明に戻り、スイッチ処理の後、メイン C P U 3 0 1 a は、特別図柄に関する処理である特別図柄処理を行う。この特別図柄処理には、保留情報シフト処理と、大当たり判定処理と、大当たり図柄判定処理と、リーチ判定処理と、変動パターン設定処理とが含まれる。

30

【 0 1 1 5 】

メイン C P U 3 0 1 a は、保留情報シフト処理として、特別図柄の変動表示が終了すると、メイン R A M 3 0 1 c の保留情報記憶領域 3 0 1 c x において、保留情報をシフトさせる。例えば、メイン C P U 3 0 1 a は、保留情報記憶領域 3 0 1 c x において、第 1 特別図柄に対する保留情報が第 1 保留情報領域と第 2 保留情報領域に格納されており、かつ、第 2 特別図柄に対する保留情報が格納されていない状態で、特別図柄の変動表示が終了した場合には、第 2 保留情報領域の保留情報を第 1 保留情報領域へシフトさせ、第 1 保留情報領域の保留情報をメイン R A M 3 0 1 c の保留情報判定領域 3 0 1 c y にシフトさせる。

40

【 0 1 1 6 】

次に、メイン C P U 3 0 1 a は、大当たり判定処理を実行する。具体的には、メイン C P U 3 0 1 a は、保留情報シフト処理によって、保留情報判定領域 3 0 1 c y にシフトされた保留情報に含まれる大当たり乱数と大当たり判定テーブル T 1 とに基づいて、大当たり判定を実行する。この場合、遊技状態が非確変遊技状態の場合には、非確変時大当たり判定テーブル T 1 A を用い、確変遊技状態の場合には、確変時大当たり判定テーブル T 1 B を用いる。

【 0 1 1 7 】

50

次に、メインCPU301aは、大当たり図柄判定処理を実行する。具体的には、メインCPU301aは、大当たり判定が終了すると、大当たり判定の結果が大当たりの場合には、保留情報シフト処理によってシフトされた保留情報に含まれる大当たり図柄乱数と大当たり図柄判定テーブルT2とに基づいて、大当たり図柄判定を実行して、大当たり図柄（特別図柄）を決定する。この場合、シフトされた保留情報の種別が第1特別図柄である場合には、特1大当たり図柄判定テーブルT2Aを用い、シフトされた保留情報の種別が第2特別図柄の場合には、特2大当たり図柄判定テーブルT2Bを用いる。一方、メインCPU301aは、大当たり判定でハズレの場合には、所定のハズレ図柄（特別図柄）を決定する。

【0118】

10

次に、メインCPU301aは、リーチ判定処理を実行する。具体的には、メインCPU301aは、シフトされた保留情報に含まれるリーチ乱数とリーチ判定テーブルT3とに基づいて、リーチ判定を実行する。この場合、遊技状態が非確変遊技状態であり、保留情報の種別が第1特別図柄である場合には、特1通常時リーチ判定テーブルを用いる。遊技状態が確変遊技状態であり、保留情報の種別が第1特別図柄である場合には、特1確変時リーチ判定テーブルを用いる。遊技状態が非確変遊技状態であり、保留情報の種別が第2特別図柄である場合には、特2通常時リーチ判定テーブルを用いる。遊技状態が確変遊技状態であり、保留情報の種別が第2特別図柄である場合には、特2確変時リーチ判定テーブルを用いる。

【0119】

20

次に、メインCPU301aは、変動パターン設定処理を実行する。具体的には、メインCPU301aは、まず、変動パターンテーブルT4に含まれる4つの変動パターンテーブルのうち、いずれの変動パターンテーブルを用いるのか選択する。この場合、遊技状態が非確変遊技状態であり、保留情報の種別が第1特別図柄である場合には、特1通常時変動パターンテーブルT4Aを用いる。遊技状態が確変遊技状態であり、保留情報の種別が第1特別図柄である場合には、特1確変時変動パターンテーブルT4Bを用いる。遊技状態が非確変遊技状態であり、保留情報の種別が第2特別図柄である場合には、特2通常時変動パターンテーブルT4Cを用いる。遊技状態が確変遊技状態であり、保留情報の種別が第2特別図柄である場合には、特2確変時変動パターンテーブルT4Dを用いる。そして、メインCPU301aは、大当たり図柄判定の結果、リーチ判定の結果、シフトされた保留情報に含まれる変動パターン乱数、および、選択した変動パターンテーブルに基づいて、変動パターン判定を実行し、変動パターンを決定する。この場合、例えば、大当たり図柄判定の結果、特定図柄が決定されている場合には、選択した変動パターンテーブルにおける変動パターンのうち、当該特定図柄の演出内容に対応する変動パターンの中から選択する。また、リーチ判定の結果、リーチを行うと判定されている場合には、選択した変動パターンテーブルにおける変動パターンのうち、リーチを実行する演出内容に対応する変動パターンの中から選択する。メインCPU301aは、変動パターンを決定すると、決定した変動パターンを含む変動開始コマンドをセットする。

30

【0120】

また、特別図柄処理において、メインCPU301aは、変動パターン設定処理後、第1特別図柄表示器201又は第2特別図柄表示器202に特別図柄を変動表示させて、変動パターン判定で判定された変動パターンに基づく時間が経過すると、変動中の特別図柄を停止表示させ、当該停止表示させた特別図柄によって、大当たり図柄判定の判定結果を報知させる。この場合、メインCPU301aは、図柄確定コマンドをセットする。

40

【0121】

さらに、この特別図柄処理において、メインCPU301aは、変動中の特別図柄を停止表示させた後、大当たり図柄判定の判定結果に基づいて、大当たり遊技フラグをONするか否かを判定し、ONすると判定した場合には、大当たり遊技フラグをONする処理を実行する。また、この特別図柄処理において、メインCPU301aは、時短遊技フラグおよび確変遊技フラグがONの場合に、時短変動回数が所定回数（例えば、100回）と

50

なった場合には、これら時短遊技フラグおよび確変遊技フラグをOFFする処理も実行する。

【0122】

[普通図柄処理]

メインCPU301aは、普通図柄処理を行う。この普通図柄処理は、普通図柄判定処理と、動作パターン設定処理、開閉部材制御処理を含む。

【0123】

メインCPU301aは、普通図柄判定処理では、普通図柄の保留情報がある場合には、当該保留情報に含まれる普通図柄乱数と普通図柄判定テーブルT5とに基づいて、普通図柄判定を実行する。メインCPU301aは、普通図柄判定で当たりと判定した場合には、開閉部材125の動作パターン設定処理を行う。具体的には、メインCPU301aは、動作パターン設定処理において、非時短遊技状態であるときは0.1秒間の開放を2回行う動作パターンを設定（合計開放制御時間は0.2秒）し、時短遊技状態であるときは0.5秒間の開放を5回行う動作パターンを設定（合計開放制御時間は2.5秒）する。メインCPU301aは、普通図柄判定の結果が、ハズレの場合には、動作パターンの設定を行わない。

【0124】

メインCPU301aは、普通図柄判定を実行後、普通図柄表示器205に普通図柄を変動表示させ、普通図柄判定の判定結果を示す普通図柄を停止表示させる。この場合、普通図柄の変動秒数は、非時短遊技状態であるときは1.2秒と設定され、時短遊技状態であるときは3秒と設定される。メインCPU301aは、普通図柄を停止表示させた後、動作パターン設定処理において動作パターンが設定されていれば、当該動作パターンに基づいて、開閉部材125を開閉制御する開閉部材制御処理を実行する。

【0125】

[大入賞装置開放制御処理]

続いて、メインCPU301aは、大入賞装置開放制御処理を行う。具体手的には、メインCPU301aは、大当たり遊技フラグがONである場合には、オープニング演出中に、大当たり図柄判定の結果に基づいて、大入賞装置127の開放パターンを設定する開放パターン設定処理を行う。メインCPU301aは、オープニング演出が終了すると、設定した開放パターンに基づいて、大入賞装置127の開閉制御を行い、ラウンド遊技を実現させる。また、メインCPU301aは、エンディング演出が終了する場合に、大当たり遊技フラグをOFFする処理と、時短遊技フラグ、および、確変遊技フラグをONする処理とを実行すると共に、時短変動回数を所定回数（例えば、100回）に設定する遊技状態設定処理を行う。

【0126】

[払出処理、コマンド送信処理]

続いて、メインCPU301aは、払出処理を実行する。この払出処理は、遊技球の入賞に応じた賞球の払い出しを制御する処理である。

【0127】

次に、メインCPU301aは、コマンド送信処理を実行する。このコマンド送信処理は、上記処理においてメインRAM301cにセット（格納）された各種コマンドや演出内容を決定するために必要な情報を演出制御基板320に送信する。

【0128】

[演出制御基板320の電気的構成]

図11は、演出制御基板320を中心とした電気的構成を示すブロック図である。演出制御基板320は、主制御基板300から送信されるコマンドに基づき、演出を決定して、決定した演出に係るコマンドを画像制御基板330及びランプ制御基板340へ送信する。上述したように、画像制御基板330には液晶表示装置121及び音声出力装置331が電気的に接続されており、ランプ制御基板340には演出用駆動装置341及び演出用照明装置342が電気的に接続されている。かかる構成により、画像制御基板330お

10

20

30

40

50

よびランプ制御基板 340 は、演出制御基板 320 から送信されるコマンドに基づいて、変動演出、音声演出、照明演出、および、可動役物演出を実行することが可能となる。

【0129】

図 11 に示すように、サブ ROM 320b には、演出パターンテーブル TS1 と、貯留シナリオテーブル TS2 と、貯留パターンテーブル TS3 とが格納されている。

演出パターンテーブル TS1 は、主制御基板 300 から送信される変動パターンに基づいて、上述した通常ハズレ演出、ノーマルリーチ（ハズレまたは当たり）演出、SPリーチ（ハズレまたは当たり）演出、SPSPリーチ（ハズレまたは当たり）演出、および、SPSPリーチ復活（当たり）演出のうちのいずれかの演出（以下では、変動演出とも呼ぶ）を指定するためのテーブルである。この変動演出は、基幹となる演出であり、先読みに基づく演出（後述する貯留演出）は、この基幹演出を基として行われる。

10

【0130】

貯留シナリオテーブル TS2 は、先読み演出に関する演出のシナリオを選択するためのテーブルである。詳しくは、アイテムの貯留演出を行うのであるが、このアイテムの貯留演出の一連の流れであるシナリオを選択するためのテーブルである。

【0131】

貯留パターンテーブル TS3 は、貯留シナリオテーブル TS2 で選択されたシナリオに基づいて各変動における貯留演出を決定するためのテーブルである。具体的には、この貯留パターンテーブル TS3 に基づいて、各変動における貯留指定コマンドを選択する。

【0132】

20

図 11 に示すように、サブ RAM 320c には、事前判定情報記憶領域 320c1 と、先読みフラグ記憶領域 320c2 とが設けられている。

図 12 は、サブ RAM 320c に設けられる事前判定情報記憶領域 320c1 を模式的に示す説明図である。事前判定情報記憶領域 320c1 において、特別図柄の種別に対応して、それぞれ、4つの格納領域（第1格納領域、第2格納領域、第3格納領域、および、第4格納領域）が設けられている。また、それぞれの格納領域には、大当たり判定の結果を表す情報を格納するための大当たり判定欄と、大当たり図柄（本実施形態では、特定図柄 A、B、C のいずれか）を表す情報を格納するための大当たり図柄欄と、「変動パターン」を表す情報を格納するための変動パターン欄とが設けられている。

【0133】

30

主制御基板 300 から送信されてくる保留コマンド（図 10：S1005）には、事前判定情報（事前判定用特別図柄と事前判定用変動パターン）が含まれる。事前判定情報記憶領域 320c1 には、これらの事前判定情報に対応付けられて格納される。第1特別図柄に対する格納領域において、事前判定情報を格納する優先順は、第1格納領域が最優先で格納対象とされ、第1格納領域に事前判定情報が格納されていれば、次に、第2格納領域が優先で格納対象とされ、次に、第3格納領域が優先で格納対象とされ、最後に、第4格納領域が格納対象として選択される。第2特別図柄に対する格納領域についても同様である。例えば、第1特別図柄の第3格納領域に既に事前判定情報が格納されている状態で、新たな第1特別図柄の事前情報（特定図柄 A、変動パターン 17）を格納する場合（図 12 参照）には、第4格納領域の変動パターン欄に「変動パターン 17」を表す情報を格納し、第4格納領域の大当たり図柄欄に「特定図柄 A」を表す情報を格納し、第4格納領域の大当たり判定欄に「大当たり」を表す情報を格納する。

40

【0134】

なお、図 12 では、第1特別図柄に係る第1格納領域の事前判定情報として、大当たり判定欄に「ハズレ」の情報が、大当たり図柄欄に「なし」の情報が、変動パターン欄に「変動パターン 11」の情報がそれぞれ格納されている。第2格納領域の事前判定情報として、大当たり判定欄に「ハズレ」の情報が、大当たり図柄欄に「なし」の情報が、変動パターン欄に「変動パターン 12」の情報がそれぞれ格納されている。第3格納領域の事前判定情報として、大当たり判定欄に「ハズレ」の情報が、大当たり図柄欄に「なし」の情報が、変動パターン欄に「変動パターン 14」の情報がそれぞれ格納されている。

50

【 0 1 3 5 】

先読みフラグ記憶領域 3 2 0 c 2 には、後述する先読みフラグが格納される。

[演出制御基板 3 2 0 での処理一覧]

図 1 3 は、演出制御基板 3 2 0 で実行される処理の一覧を示す説明図である。演出制御基板 3 2 0 のサブ C P U 3 2 0 a は、電源が供給されると、演出メイン処理を実行する。サブ C P U 3 2 0 a は、演出メイン処理として、主制御基板 3 0 0 で実行される電源復旧処理に対応する電源復旧演出処理、または、主制御基板 3 0 0 で実行される R A M クリア処理に対応する R A M クリア演出処理を実行する。

【 0 1 3 6 】

また、サブ C P U 3 2 0 a は、演出メイン処理中の実行中に、一定周期（例えば、2 ミリ秒）ごとに繰り返し演出タイマ割込処理を実行する。なお、このような演出制御基板 3 2 0 で行われる処理は、サブ R O M 3 2 0 b に格納されているプログラムに基づいて実行される。

【 0 1 3 7 】

[演出タイマ割込処理]

サブ C P U 3 2 0 a は、演出タイマ割込処理において、乱数更新処理と、コマンド受信処理と、演出ボタン処理と、コマンド送信処理とを実行する。以下に、演出タイマ割込処理の各種処理を説明する。

【 0 1 3 8 】

[乱数更新処理]

サブ C P U 3 2 0 a は、乱数更新処理として、演出に用いる各種乱数（例えば、演出乱数、貯留乱数、貯留演出乱数）を更新する。具体的には、サブ C P U 3 2 0 a は、各種乱数に「1」を加算して更新し、所定の値まで到達すると「0」にリセットする。

【 0 1 3 9 】

[コマンド受信処理]

サブ C P U 3 2 0 a は、コマンド受信処理として、先読みフラグ O N 処理と、演出決定処理と、保留処理と、事前判定情報のシフト処理と、普通図柄演出処理と、図柄確定処理と、大当たり処理とを実行する。以下に、コマンド受信処理の各種処理を説明する。

【 0 1 4 0 】

先読みフラグ O N 処理は、主制御基板 3 0 0 から送信される保留コマンドに基づいて先読み演出を行うか否かを判定するための処理である。先読みフラグ O N 処理の詳細については、後述する。

【 0 1 4 1 】

演出決定処理は、演出パターンテーブルに基づいて演出指定コマンドをセットするとともに、先読みフラグが O N となっているときは、貯留シナリオテーブルで選択されたシナリオに基づいて、貯留パターンテーブルから貯留指定コマンドをセットする処理である。演出決定処理の詳細については、後述する。

【 0 1 4 2 】

保留処理は、保留表示に係る処理である。サブ C P U 3 2 0 a は、事前判定情報記憶領域 3 2 0 c 1 の格納領域に対応させて、液晶表示装置 1 2 1 において保留表示を行うための保留表示コマンドをセットする。例えば、事前判定情報記憶領域 3 2 0 c 1 において、第 1 特別図柄の第 1 ～ 第 3 格納領域に保留フラグが格納されている状態では、液晶表示装置 1 2 1 において 3 つの保留があることを示す保留表示コマンドをセットする。この保留表示コマンドは、後述のコマンド送信処理において、画像制御基板 3 3 0 に送信される。画像制御基板 3 3 0 は、保留表示コマンドを受信した場合には、液晶表示装置 1 2 1 を制御して、当該保留表示コマンドに基づく保留表示を実行する。

【 0 1 4 3 】

図 1 4 は、保留表示の具体例などを示す説明図である。ここでは、保留が白丸で表示された様子を示している。第 1 特別図柄の保留（以下「特 1 保留」ともいう）は、図 1 4 (A) に示すように、液晶表示装置 1 2 1 の左下に並べて表示される。中央に近いほど過去

10

20

30

40

50

の入球に基づく保留となっている。現変動も保留表示と同様の画像で表示されるようになっている。特1保留の中で最初に消化されるものを「第1保留」、次に消化されるものを「第2保留」、同様に「第3保留」、「第4保留」という。図14(A)において、現変動が終了すると、第1保留の画像が現変動の領域へ移動し、第2保留の画像が第1保留の領域へ移動し、第3保留の画像が第2保留の領域へ移動し、第4保留の画像が第3保留の領域へ移動する。

【0144】

第3保留までが存在する、すなわち事前判定情報記憶領域320c1の第1特別図柄の第3格納領域まで事前判定情報が格納されている状態で、新たな第1始動装置123への新たな入球があると、第4格納領域に事前判定情報が格納されることは既に述べた。保留処理では、第4保留の画像が表示されることになる。

10

【0145】

主制御基板300から保留コマンドが送信されてくると、第1～第4のいずれかの格納領域へ事前判定情報が記憶される。現変動が終了し第1保留がない状態であっても、第1格納領域へ事前判定情報が記憶され、その後、即座に現変動が行われるものとする。

【0146】

このように保留コマンドが送信されてきたタイミングで、上述した先読みフラグON処理を行うため、第4保留の入球に基づく保留コマンドであれば、第4保留入球時のテーブルを参照することとなる。同様に、第3保留の入球に基づく保留コマンドであれば、第3保留入球時のテーブルを参照することとなる。第1、第2保留でも同様である。なお、参照するテーブルについては後述する。そして、先読みフラグがONとなったときの保留を「対象保留」ということとする。図14(B)では、第4保留が対象保留(分かり易いようにハッチングを施した)となっていることを示している。図14(C)に示すように、次の変動では第3保留が対象保留となる。

20

【0147】

なお、第2特別図柄の場合も同様の保留表示が行われる。第2特別図柄の保留(以下「特2保留」ともいう)は、図14(D)に示すように、液晶表示装置121の右下に並べて表示される。中央に近いほど過去の入球に基づく保留となっている。現変動も保留表示と同様の画像で表示されるようになっている。

【0148】

事前判定情報のシフト処理は、事前判定情報記憶領域320c1に格納された事前判定情報をシフトする処理である。具体的には、サブCPU320aは、変動開始コマンドを受信した場合、サブRAM320cの事前判定情報記憶領域320c1の格納領域に格納された事前判定情報のシフト処理を実行する。例えば、図12のごとく事前判定情報が格納されている場合において事前判定情報のシフト処理を実行する場合には、第1格納領域に格納された情報を消去し、第2格納領域に格納された情報を第1格納領域にシフトし、第3格納領域に格納された情報を第2格納領域にシフトし、第4格納領域に格納された情報を第3格納領域にシフトする。従って、第1特別図柄に対応する第1格納領域～第4格納領域に格納されている事前判定情報(大当たり判定情報、大当たり図柄情報、変動パターン情報のセット)の数と、主制御基板300のメインRAM301cに格納されている第1特別図柄に対する保留情報の数とは、1対1に対応する。同様に、第2特別図柄に対応する第1格納領域～第4格納領域に格納されている事前判定情報(大当たり判定情報、大当たり図柄情報、変動パターン情報を1セット)の数と、主制御基板300のメインRAM301cに格納されている第2特別図柄に対する保留情報の数とは、1対1に対応する。例えば、図12に示すように、第1特別図柄に対する第1格納領域～第4格納領域のすべてに事前判定情報が格納されていれば、主制御基板300のメインRAM301cに格納されている第1特別図柄に対する保留情報の数も4つである。

30

40

【0149】

なお、本実施形態の遊技機1では、第1特別図柄および第2特別図柄の双方に保留情報があり、特別図柄を停止して、次の図柄変動へと移行する場合、第2特別図柄の保留情報

50

を優先的に用いて特別図柄判定を行う。従って、事前判定情報記憶領域 3 2 0 c 1 において、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に対応する格納領域のそれぞれに事前判定情報が格納されている場合には、演出図柄の変動を停止表示して、次の変動演出へと移行する場合、第 2 特別図柄に対応する格納領域の事前判定情報のシフト処理が実行される。

【 0 1 5 0 】

普通図柄演出処理は、普通図柄判定における判定結果に応じて、液晶表示装置 1 2 1 の所定の領域（例えば、液晶表示装置 1 2 1 の角）などで、普通図柄の変動に対応する演出を行うものである。例えば、普通図柄の変動中は「 」と「 × 」とを交互に表示し、判定結果に応じて当たりであれば「 」、ハズレであれば「 × 」を表示する。

【 0 1 5 1 】

図柄確定処理は、演出図柄を確定停止表示する処理である。サブ CPU 3 2 0 a は、主制御基板 3 0 0 からの図柄確定コマンドに基づいて、液晶表示装置 1 2 1 で変動中の演出図柄を確定停止表示する。

【 0 1 5 2 】

大当たり処理は、大当たりに関する処理である。サブ CPU 3 2 0 a は、主制御基板 3 0 0 からの所定のコマンドを受信することによって、大当たり遊技の初めのオープニング演出を実行するためのオープニング処理、大当たり遊技中のラウンド遊技に対応するラウンド演出を実行するためのラウンド処理、および、大当たり遊技の最後に、エンディング演出を実行するためのエンディング処理を実行する。

【 0 1 5 3 】

サブ CPU 3 2 0 a は、演出ボタン処理として、演出ボタン 1 0 5 や演出キー 1 0 6 を介した入力を演出ボタン検出スイッチ 3 2 1 及び演出キー検出スイッチ 3 2 2 で検出し、それに応じた所定の演出を行う。

【 0 1 5 4 】

サブ CPU 3 2 0 a は、コマンド送信処理として、上記各種処理でセットされたコマンドを画像制御基板 3 3 0 及びランプ制御基板 3 4 0 へ送信する。

〔 先読みフラグ ON 処理 〕

図 1 5 は、先読みフラグ ON 処理を示すフローチャートである。

【 0 1 5 5 】

ここで、上述した先読みフラグ ON 処理を説明する。この先読みフラグ ON 処理では、まず、サブ CPU 3 2 0 a は、S 1 5 0 1 の処理で、主制御基板 3 0 0 から保留コマンドを受信したか否かを判断する。

【 0 1 5 6 】

サブ CPU 3 2 0 a は、保留コマンドを受信していない場合（S 1 5 0 1 : NO）には、コマンド受信処理に戻る。サブ CPU 3 2 0 a は、保留コマンドを受信している場合（S 1 5 0 1 : YES）には、保留コマンドに含まれる事前判定情報を事前判定情報記憶領域 3 2 0 c 1（図 1 2 参照）に格納する（S 1 5 0 2）。

【 0 1 5 7 】

サブ CPU 3 2 0 a は、S 1 5 0 3 の処理で、先読みフラグが ON か否か、言い換えれば、先読みフラグ記憶領域 3 2 0 c 2 の先読みフラグが ON となっているか否かを判断する。

【 0 1 5 8 】

サブ CPU 3 2 0 a は、先読みフラグ ON である場合（S 1 5 0 3 : YES）には、コマンド受信処理に戻る。

サブ CPU 3 2 0 a は、先読みフラグ ON でない場合（S 1 5 0 3 : NO）には、S 1 5 0 4 の処理で、事前判定情報記憶領域 3 2 0 c 1（図 1 2 参照）に格納された事前判定情報に基づいて、S 1 5 0 4 にて、先読み演出を行うか否かを判定する先読み演出実行判定処理を実行する。具体的には、サブ CPU 3 2 0 a は、以下の条件 A、B の 2 つの条件を満たした場合に、先読み演出を実行すると判定し、2 つの条件のうちいずれかでも満たさない場合には、先読み演出を実行しないと判定する。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 9 】

条件 A：事前判定情報記憶領域 3 2 0 c 1 において、S 1 5 0 2 の処理で新たに格納した事前判定情報よりも前に格納された事前判定情報（変動パターン欄）に、大当たり又はリーチ演出を示す変動パターンがないこと、言い換えれば、S 1 5 0 2 の処理で事前判定情報を格納する前の保留情報に大当たりやリーチ演出がないこと。

【 0 1 6 0 】

条件 B：先読み抽選に当選したこと。

上記条件 A の判定の例として、第 2 特別図柄に対応する格納領域には事前判定情報が格納されておらず、一方で、第 1 特別図柄に対応する第 1 格納領域～第 3 格納領域にそれぞれ事前判定情報が格納されており、新たに、S 1 5 0 2 の処理で事前判定情報を第 1 特別図柄に対応する第 4 格納領域に格納した場合を想定する（図 1 2 参照）。この場合、第 1 特別図柄に対応する第 1 格納領域～第 3 格納領域に格納された事前判定情報（大当たり判定欄及び変動パターン欄）に大当たり又はリーチ演出を示す情報がなければ、上記条件 A が満たされる。イメージ的には、図 1 4（B）に示すように第 4 保留以前の第 1～第 3 保留に大当たり又はリーチ演出がない場合である。

【 0 1 6 1 】

また、条件 B における先読み抽選は、S 1 5 0 2 の処理で新たに格納した事前判定情報に含まれる事前判定用変動パターンの演出内容が、通常ハズレ演出のときには、第 1 の先読み抽選確率で抽選を行う。また、ノーマルリーチ演出のときには、第 2 の先読み抽選確率で抽選を行う。S P リーチ演出以上のときには、第 3 の先読み抽選確率で抽選を行う。第 1 の先読み抽選確率よりも第 2 の先読み抽選確率が高くなっており、第 2 の先読み抽選確率よりも第 3 の先読み抽選確率が高くなっている。したがって、先読み演出が発生したときには、より大当たりへの期待度が大きなリーチ演出が行われる可能性が高い。なお、ここでは演出によって抽選確率を変えているが、ハズレのときは第 2 の抽選確率 A で抽選を行い、大当たりのときは第 2 の抽選確率 A よりも大きな第 2 の抽選確率 B で抽選を行うようにしてもよい。同様に、ハズレのときは第 3 の抽選確率 A で抽選を行い、大当たりのときは第 3 の抽選確率 A よりも大きな第 3 の抽選確率 B で抽選を行うようにしてもよい。これにより、大当たりの場合に、先読み演出が実行される確率が高く設定され、言い換えれば、先読み演出が出現した場合には、先読み演出が出現しない場合と比較して、大当たり期待度が高い。

【 0 1 6 2 】

また、本実施形態では、条件 A、B の両方を満たさなければ、先読み演出を実行しないこととしているが、本発明は、これに限られるものではなく、例えば、上記条件 B を満たせば、先読み演出を実行するようにしてもよい。

【 0 1 6 3 】

続いて、サブ CPU 3 2 0 a は、先読み演出実行判定処理で、先読み演出を実行すると判定したか否かを判断する（S 1 5 0 5）。サブ CPU 3 2 0 a は、先読み演出を実行しないと判定した場合（S 1 5 0 5：NO）には、コマンド受信処理に戻る。

【 0 1 6 4 】

サブ CPU 3 2 0 a は、先読み演出を実行すると判定した場合（S 1 5 0 5：YES）には、S 1 5 0 6 にて、先読みフラグ記憶領域 3 2 0 c 2 に格納される先読みフラグを ON にする。

【 0 1 6 5 】

次に、サブ CPU 3 2 0 a は、S 1 5 0 7 の処理で、シナリオを選択する。シナリオ選択については後述する。

続いて、S 1 5 0 8 で、サブ CPU 3 2 0 a は、定数 K に先読みフラグ ON 時の保留情報数をセットする。保留情報数は、事前判定情報（大当たり判定情報、大当たり図柄情報、変動パターン情報を 1 セット）の数である。

【 0 1 6 6 】

具体的には、S 1 5 0 2 の処理で新たに格納した事前判定情報に対応する特別図柄の種

10

20

30

40

50

別が第1特別図柄である場合には、第1特別図柄の第1格納領域～第4格納領域に格納されている事前判定情報（大当たり判定情報、大当たり図柄情報、変動パターン情報を1セット）の数を変数Kにセットする。また、S1502の処理で新たに格納した事前判定情報に対応する特別図柄の種別が第2特別図柄である場合には、第2特別図柄の第1格納領域～第4格納領域に格納されている事前判定情報（大当たり判定情報、大当たり図柄情報、変動パターン情報を1セット）の数を変数Kにセットする。

【0167】

〔貯留シナリオテーブル〕

次に、図15中のS1507のシナリオ選択に用いられる貯留シナリオテーブルについて説明を加える。

【0168】

図16は、第4保留時の貯留シナリオテーブルを模式的に示す説明図である。図16(A)は通常ハズレ貯留テーブルであり、図16(B)はノーマルリーチ貯留テーブルであり、図16(C)はSPリーチ貯留テーブルである。

【0169】

この第4保留時の貯留シナリオテーブルは、先読みフラグON処理（図14参照）において、保留コマンドを受信したときに事前判定情報を格納する際、事前判定記憶領域320c1の第4格納領域に事前判定情報が記憶された場合に選択される。上述したように、先読みフラグがONとなったときの保留を「対象保留」という。ここで、事前判定用変動パターンに基づき、通常ハズレの変動パターンであれば、通常ハズレ貯留テーブルが選択される。ノーマルリーチの変動パターンであれば、ノーマルリーチ貯留テーブルが選択される。SPリーチ以上の変動パターンであれば、SPリーチ貯留テーブルが選択される。

【0170】

図16(A)の通常ハズレ貯留テーブルでは、貯留シナリオとして、シナリオ401～403のいずれかが選択される。シナリオ401～403の選択は、貯留乱数に基づいて行われる。貯留乱数が「0」～「39」のいずれかであれば、シナリオ401が選択される。貯留乱数が「40」～「69」のいずれかであれば、シナリオ402が選択される。貯留乱数が「70」～「99」のいずれかであれば、シナリオ403が選択される。貯留乱数に基づくシナリオ選択は、以下でも同様である。

【0171】

テーブルにある「貯留数」は、どのタイミングでアイテムの貯留演出が行われるか、また、いくつのアイテムが貯留されるのかを示している。例えばシナリオ401であれば、対象保留が第1保留となる変動でアイテムが1個貯留され、対象保留の変動でアイテムが1個貯留される。合計2個のアイテムが貯留される。また例えば、シナリオ403であれば、対象保留が第1保留となる変動でアイテムが2個貯留され、対象保留の変動でアイテムが1個貯留される。合計3個のアイテムが貯留される。通常ハズレ貯留テーブルでは、2又は3個のアイテムが貯留される。

【0172】

図16(B)のノーマルリーチ貯留テーブルでは、貯留シナリオとして、シナリオ401～411のいずれかが選択される。シナリオ401～411の選択は、上述したように、貯留乱数に基づいて行われる。

【0173】

テーブルにある「貯留数」は、どのタイミングでアイテムの貯留演出が行われるか、また、いくつのアイテムが貯留されるのかを示している。例えばシナリオ404であれば、対象保留が第3保留となる変動でアイテムが1個貯留され、対象保留が第2保留となる変動でアイテムが1個貯留され、対象保留が第1保留となる変動でアイテムが1個貯留される。また例えば、シナリオ408であれば、対象保留が第1保留となる変動でアイテムが1個貯留され、対象保留の変動でアイテムが3個貯留される。ノーマルリーチ貯留テーブルでは、2～4個のアイテムが貯留される。

【0174】

10

20

30

40

50

図16(C)のSPリーチ貯留テーブルでは、貯留シナリオとして、シナリオ408～425のいずれかが選択される。シナリオ408～425の選択が貯留乱数に基づいて行われることは、上述した通りである。

【0175】

テーブルにある「貯留数」は、どのタイミングでアイテムの貯留演出が行われるか、また、いくつのアイテムが貯留されるのかを示している。例えばシナリオ411であれば、対象保留が第3保留となる変動でアイテムが1個貯留され、対象保留が第2保留となる変動でアイテムが1個貯留され、対象保留が第1保留となる変動でアイテムが1個貯留され、対象保留の変動でアイテムが2個貯留される。また例えば、シナリオ421であれば、対象保留が第1保留となる変動でアイテムが1個貯留され、対象保留の変動でアイテムが4個貯留される。SPリーチ貯留テーブルでは、4又は5個のアイテムが貯留される。

10

【0176】

図17は、第3保留時の貯留シナリオテーブルを模式的に示す説明図である。図17(A)は通常ハズレ貯留テーブルであり、図17(B)はノーマルリーチ貯留テーブルであり、図17(C)はSPリーチ貯留テーブルである。

【0177】

この第3保留時の貯留シナリオテーブルは、先読みフラグON処理(図14参照)において、保留コマンドを受信したときに事前判定情報を格納する際、事前判定記憶領域320c1の第3格納領域に事前判定情報が記憶された場合に選択される。そして、事前判定用変動パターンに基づき、通常ハズレの変動パターンであれば、通常ハズレ貯留テーブルが選択される。ノーマルリーチの変動パターンであれば、ノーマルリーチ貯留テーブルが選択される。また、SPリーチ以上の変動パターンであれば、SPリーチ貯留テーブルが選択される。

20

【0178】

図17(A)の通常ハズレ貯留テーブルでは、貯留シナリオとして、シナリオ301～303のいずれかが選択される。シナリオ301～303の選択が貯留乱数に基づいて行われることは、上述した通りである。

【0179】

テーブルにある「貯留数」は、どのタイミングでアイテムの貯留演出が行われるか、また、いくつのアイテムが貯留されるのかを示している。例えばシナリオ301であれば、対象保留が第1保留となる変動でアイテムが1個貯留され、対象保留の変動でアイテムが1個貯留される。また例えば、シナリオ303であれば、対象保留が第1保留となる変動でアイテムが2個貯留され、対象保留の変動でアイテムが1個貯留される。通常ハズレ貯留テーブルでは、2又は3個のアイテムが貯留される。

30

【0180】

図17(B)のノーマルリーチ貯留テーブルでは、貯留シナリオとして、シナリオ301～308のいずれかが選択される。シナリオ301～308の選択が貯留乱数に基づいて行われることは、上述した通りである。

【0181】

テーブルにある「貯留数」は、どのタイミングでアイテムの貯留演出が行われるか、また、いくつのアイテムが貯留されるのかを示している。例えばシナリオ304であれば、対象保留が第2保留となる変動でアイテムが2個貯留され、対象保留が第1保留となる変動でアイテムが1個貯留され、対象保留の変動でアイテムが1個貯留される。また例えば、シナリオ305であれば、対象保留が第1保留となる変動でアイテムが1個貯留され、対象保留の変動でアイテムが3個貯留される。ノーマルリーチ貯留テーブルでは、2～4個のアイテムが貯留される。

40

【0182】

図17(C)のSPリーチ貯留テーブルでは、貯留シナリオとして、シナリオ305～319のいずれかが選択される。シナリオ305～319の選択が貯留乱数に基づいて行われることは、上述した通りである。

50

【 0 1 8 3 】

テーブルにある「貯留数」は、どのタイミングでアイテムの貯留演出が行われるか、また、いくつのアイテムが貯留されるのかを示している。例えばシナリオ 3 0 5 であれば、対象保留が第 1 保留となる変動でアイテムが 1 個貯留され、対象保留の変動でアイテムが 3 個貯留される。また例えば、シナリオ 3 1 5 であれば、対象保留が第 1 保留となる変動でアイテムが 1 個貯留され、対象保留の変動でアイテムが 4 個貯留される。S P リーチ貯留テーブルでは、4 又は 5 個のアイテムが貯留される。

【 0 1 8 4 】

なお、第 2 保留時の貯留シナリオテーブル、第 1 保留時の貯留シナリオテーブルも同様であるため割愛する。

10

〔 演出決定処理 〕

図 1 8 は、演出決定処理を示すフローチャートである。演出決定処理では、まず、サブ CPU 3 2 0 a は、主制御基板 3 0 0 からの変動開始コマンドを受信したか否かを判断する (S 1 8 0 1) 。サブ CPU 3 2 0 a は、変動開始コマンドを受信していない場合 (S 1 8 0 1 : N O) には、演出決定処理を終了し、コマンド受信処理に戻る。

【 0 1 8 5 】

サブ CPU 3 2 0 a は、変動開始コマンドを受信した場合 (1 8 0 1 : Y E S) には、S 1 8 0 2 の処理で、変動開始コマンドに含まれる変動パターンを取得する。

次に、サブ CPU 3 2 0 a は、S 1 8 0 3 の処理で、先読みフラグが ON となっているか否かを判断する。ここで先読みフラグが ON となっている場合 (S 1 8 0 3 : Y E S) 、S 1 8 0 4 へ移行する。一方、先読みフラグが ON となっていない場合 (S 1 8 0 3 : N O) 、すなわち先読みフラグが OFF である場合には、S 1 8 1 0 へ移行する。

20

【 0 1 8 6 】

S 1 8 0 4 では、サブ CPU 3 2 0 a は、演出パターンテーブルを選択する。このときは、図 2 0 に示す先読み時演出パターンテーブルが選択される。

S 1 8 0 5 では、サブ CPU 3 2 0 a は、演出指定コマンドをセットする。演出指定コマンドは、S 1 8 0 4 で選択された演出パターンテーブルを参照することでセットされる。例えば、変動パターン 1 2 であった場合は、演出指定コマンド 2 0 2 又は 2 0 3 がセットされる。演出指定コマンド 2 0 2 又は 2 0 3 がセットされることで、ノーマルリーチ (ハズレ) の変動演出が行われる。

30

【 0 1 8 7 】

S 1 8 0 6 では、サブ CPU 3 2 0 a は、シナリオに基づいて貯留指定コマンドをセットする。この処理は、図 1 5 中の S 1 5 0 7 で選択されたシナリオに基づいて貯留指定コマンドをセットする処理である。なお、シナリオに基づく貯留指定コマンドのセットについては、後述する。

【 0 1 8 8 】

S 1 8 0 7 では、サブ CPU 3 2 0 a は、変数 K をデクリメントする。

S 1 8 0 8 では、サブ CPU 3 2 0 a は、変数 K が「 0 」であるか否かを判断する。ここで K = 0 である場合 (S 1 8 0 8 : Y E S) 、S 1 8 0 9 にて先読みフラグを OFF とし、その後、演出決定処理を終了してコマンド受信処理に戻る。一方、K ≠ 0 である場合 (S 1 8 0 8 : N O) 、S 1 8 0 9 の処理を実行せず演出決定処理を終了して、コマンド受信処理に戻る。

40

【 0 1 8 9 】

S 1 8 1 0 へは、先読みフラグが OFF である場合に移行する。S 1 8 1 0 では、サブ CPU 3 2 0 a は、演出パターンテーブルを選択する。このときは、図 1 9 に示す非先読み時演出パターンテーブルが選択される。

【 0 1 9 0 】

S 1 8 1 1 では、サブ CPU 3 2 0 a は、演出指定コマンドをセットする。演出指定コマンドは、S 1 8 1 0 で選択された演出パターンテーブルを参照することでセットされる。例えば、変動パターン 1 2 であった場合は、演出指定コマンド 2 0 1 , 2 0 2 , 2 0 3

50

のいずれかがセットされる。演出指定コマンド 201, 202, 203 のいずれかがセットされることで、ノーマルリーチ（ハズレ）の変動演出が行われる。

【0191】

〔非先読み時演出パターンテーブル〕

図19は、非先読み時演出パターンテーブルを模式的に示す説明図である。先読みフラグがOFFとなっているときに、このテーブルが選択される（S1803：NO, S1810）。上述したように主制御基板300からは、変動開始コマンドとともに、変動パターン11～26, 31～46が送信されてくる。これら変動パターン11～26, 31～46は、図柄の変動時間を規定するものであり、液晶表示装置121等を用いて如何なる演出を行うかは演出制御基板320のサブCPU320aが決定する。

10

【0192】

非先読み時演出パターンテーブルを参照することで、サブCPU320aは、変動パターン11, 31が送信されてくると、演出指定コマンド101をセットする。また、サブCPU320aは、変動パターン19が送信されてくると、演出指定コマンド102, 103のいずれかをセットする。このように一つの変動パターンに対して複数の演出指定コマンドが対応付けられている場合、演出乱数による振り分けが行われる。変動パターン19の場合、90%の割合で演出指定コマンド102がセットされ、10%の割合で演出指定コマンド103がセットされる。サブCPU320aは、変動パターン39が送信されてくると、演出指定コマンド104をセットする。演出指定コマンド101～104がセットされた場合、いずれも通常ハズレ演出が行われる。ただし、変動時間は異なり、演出指定コマンド101では5秒となっており、演出指定コマンド102, 103では10秒となっており、演出指定コマンド104では3秒となっている。

20

【0193】

同様に、変動パターン12, 20, 32, 40が送信されてくると演出指定コマンド201～203のいずれかがセットされる。このときは、ノーマルリーチ（ハズレ）演出が行われる。変動パターン13, 21, 33, 41が送信されてくると演出指定コマンド301～303のいずれかがセットされる。このときは、ノーマルリーチ（特C当たり）演出が行われる。変動パターン14, 22, 34, 42が送信されてくると演出指定コマンド401～403のいずれかがセットされる。このときは、SPリーチ（ハズレ）演出が行われる。変動パターン15, 23, 35, 43が送信されてくると演出指定コマンド501～503のいずれかがセットされる。このときは、SPリーチ（特A, B当たり）演出が行われる。変動パターン16, 24, 36, 44が送信されてくると演出指定コマンド601～603のいずれかがセットされる。このときは、SPSPリーチ（ハズレ）演出が行われる。変動パターン17, 25, 37, 45が送信されてくると演出指定コマンド701～703がセットされる。このときは、SPSPリーチ（特A, B当たり）演出が行われる。変動パターン18, 26, 38, 46が送信されてくると演出指定コマンド801～803がセットされる。このときは、SPSPリーチ復活（特A, B当たり）演出が行われる。

30

【0194】

（疑似連）

40

一つの変動パターンに対して複数の演出指定コマンドが対応付けられている場合に演出乱数で割り振られることは、既に述べた。本実施形態において、複数の演出指定コマンドの違いは、疑似連続変動（以下「疑似連」という）の演出を含むか否かである。疑似連とは、狭義では、一変動の中で演出図柄が停止したかに見える状態（以下「仮停止」という）となった後、再度変動を開始することをいう。仮停止は、演出図柄の中図柄がハズレとなる態様（例えば「7, 6, 7」）で停止する他、演出図柄の中図柄が「NEXT図柄」となる態様であったり、演出図柄の左図柄及び中図柄が同一の数字となり右図柄が一つ大きな数字となる態様（例えば「3, 3, 4」など）であったり、演出図柄の中図柄が「7図柄」となる態様であったりする。また、画面全体に「NEXT」や「もう一回」の表示がなされる態様を、仮停止としてもよい。一変動に仮停止が1回含まれる態様を「疑似連

50

1」とし、一変動に仮停止が2回含まれる態様を「擬似連2」とした。

【0195】

例えば変動パターン12の場合、演出指定コマンド201, 202, 203が選択されるが、演出指定コマンド201は仮停止を含まない態様であり、演出指定コマンド202は仮停止を1回含む態様(擬似連1)であり、演出指定コマンド203は仮停止を2回含む態様(擬似連2)である。

【0196】

[先読み時演出パターンテーブル]

図20は、先読み時演出パターンテーブルを模式的に示す説明図である。先読みフラグがONとなっているときに、このテーブルが選択される(S1803: YES、S1804)。

10

【0197】

変動パターン11, 31が送信されてくると演出指定コマンド105がセットされる。このときは、通常ハズレの演出が行われる。

変動パターン19が送信されてくると演出指定コマンド103がセットされる。このときは、通常ハズレの演出が行われる。

【0198】

変動パターン39が送信されてくると演出指定コマンド106がセットされる。このときは、通常ハズレの演出が行われる。

変動パターン12, 20, 32, 40が送信されてくると演出指定コマンド202, 203のいずれかがセットされる。このときは、ノーマルリーチ(ハズレ)演出が行われる。変動パターン13, 21, 33, 41が送信されてくると演出指定コマンド302, 303のいずれかがセットされる。このときは、ノーマルリーチ(特C当たり)演出が行われる。変動パターン14, 22, 34, 42が送信されてくると演出指定コマンド402, 403のいずれかがセットされる。このときは、SPリーチ(ハズレ)演出が行われる。変動パターン15, 23, 35, 43が送信されてくると演出指定コマンド502, 503のいずれかがセットされる。このときは、SPリーチ(特A, B当たり)演出が行われる。変動パターン16, 24, 36, 44が送信されてくると演出指定コマンド602, 603のいずれかがセットされる。このときは、SPSPリーチ(ハズレ)演出が行われる。変動パターン17, 25, 37, 45が送信されてくると演出指定コマンド702, 703のいずれかがセットされる。このときは、SPSPリーチ(特A, B当たり)演出が行われる。変動パターン18, 26, 38, 46が送信されてくると演出指定コマンド802, 803のいずれかがセットされる。このときは、SPSPリーチ復活(特A, B当たり)演出が行われる。

20

30

【0199】

先読み時演出パターンテーブルからセットされる演出指定コマンドは、いずれも擬似連を含む演出が行われるコマンドとなっている。これは、先読み演出実行判定処理(S1504)での対象保留に係る演出であるため、後述するようにアイテムの貯留演出を行う上で、変動途中に仮停止が必要となるためである。つまり、擬似連を行うための演出図柄の仮停止の際に、アイテムの貯留演出を行うのである。

40

【0200】

また、ノーマルリーチ SPリーチ SPSPリーチという順に大当たりへの期待度が高くなるように変動パターンが選択されて送信されてくるのであるが、非先読み時演出パターンテーブル及び先読み時演出パターンテーブルの両方で共通して、大当たりへの期待度が高いときほど、擬似連の回数が多くなる。例えば先読み時演出パターンテーブルでは、ノーマルリーチ(ハズレ)演出を見ると、70%の割合で擬似連1となっており、30%の割合で擬似連2となっている。これに対して、SPSPリーチ復活(特A, B当たり)演出を見ると、20%の割合で擬似連1となっており、80%の割合で擬似連2となっている。

【0201】

50

〔演出指定コマンドに基づく具体例〕

演出指定コマンドによって変動演出が実行されるのであるが、この変動演出についての具体例を説明する。

【0202】

演出指定コマンド101, 102, 104が選択された場合、変動開始後、図21(C)に示すように、バラケ目で変動が停止する。これが通常ハズレ演出である。なお、左図柄及び右図柄が異なる数字となっていればよく、左図柄及び右図柄の一方と中図柄が同じ数字(例えば「3, 3, 4」となってもよい。

【0203】

演出指定コマンド103が選択された場合、擬似連が1回含まれるため、変動開始後、図21(A)に示すように演出図柄が仮停止し、その後、図21(B)に示すように再変動が行われる。そして、図21(C)に示すようにバラケ目で変動が停止する。

10

【0204】

演出指定コマンド201, 301が選択された場合、変動開始後、図21(F)に示すようなノーマルリーチ演出が行われる。ここでは、演出図柄の左図柄と右図柄とが同じ数字で仮停止し、中図柄が変動している。そして、演出指定コマンド201のときは、ハズレであるため、図21(G)に示すように、中図柄が左図柄及び右図柄の数字とは異なる数字で停止する。一方、演出指定コマンド301のときは、中図柄に「突」図柄が停止する。このときは、特C当たりとなる。

【0205】

20

演出指定コマンド202, 302が選択された場合、図21(F)に示したノーマルリーチ演出の後、演出指定コマンド201, 301と同様となる。図21(F)に示したノーマルリーチ演出となるまでに擬似連が1回含まれる点で異なる。すなわち、変動開始後、図21(A)に示すように、演出図柄が仮停止を行う。次に、図21(B)に示すように再変動を行う。その後、図21(F)に示すようなノーマルリーチ演出が行われる。なお、擬似連が1回含まれる場合の流れは、以下でも同様である。

【0206】

演出指定コマンド203, 303が選択された場合、図21(F)に示したノーマルリーチ演出の後、演出指定コマンド201, 301, 202, 302と同様となる。図21(F)に示したノーマルリーチ演出となるまでに擬似連が2回含まれる点で異なる。すなわち、変動開始後、図21(A)に示すように、演出図柄が仮停止を行う。次に、図21(B)に示すように再変動を行う。さらに、図21(D)に示すようにノーマルリーチ演出が開始されて再び演出図柄が仮停止し、図21(E)に示すように再変動が行われる。その後、図21(F)に示したノーマルリーチ演出が行われる。なお、擬似連が2回含まれる場合の流れは、以下でも同様である。

30

【0207】

演出指定コマンド401, 501が選択された場合、図21(F)に示したノーマルリーチ演出が行われ、演出図柄の中図柄が停止する前に、図22(A)に示すように、演出図柄が液晶表示装置121の右上に縮小表示され、SPリーチ演出が行われる。SPリーチ演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦うバトル演出となっている。

40

【0208】

そして、演出指定コマンド401が選択された場合、図22(B)に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北し、演出図柄の中図柄が左図柄及び右図柄と異なる数字で停止する。この場合は「ハズレ」となる。一方、演出指定コマンド501が選択された場合、図22(C)に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利し、演出図柄の左図柄、右図柄及び中図柄が同一の数字で停止する。この場合は「大当たり」となる。

【0209】

演出指定コマンド402, 502が選択された場合、図21(F)に示したノーマルリーチ演出の後、演出指定コマンド401, 501と同様となる。図21(F)に示したノーマルリーチ演出となるまでに擬似連が1回含まれる点で異なる。

50

【 0 2 1 0 】

演出指定コマンド 4 0 3 , 5 0 3 が選択された場合、図 2 1 (F) に示したノーマルリーチ演出の後には、演出指定コマンド 4 0 1 , 5 0 1 , 4 0 2 , 5 0 2 と同様となる。図 2 1 (F) に示したノーマルリーチ演出となるまでに擬似連が 2 回含まれる点で異なる。

【 0 2 1 1 】

演出指定コマンド 6 0 1 , 7 0 1 , 8 0 1 が選択された場合、図 2 2 (A) に示す S P リーチ演出が行われるところまでは、演出指定コマンド 4 0 1 , 5 0 1 と同様となる。このときは、図 2 2 (A) に示した S P リーチ演出の途中で、効果音とともにバトル演出が中断し、S P S P リーチ演出が行われる。S P S P リーチ演出もバトル演出であるが、背景画像が S P リーチ演出とは異なり、味方キャラクタが技を繰り出すなど大当たりへの期待が高まる演出となっている。

10

【 0 2 1 2 】

そして、演出指定コマンド 6 0 1 が選択された場合、図 2 2 (E) に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北し、演出図柄の中図柄が左図柄及び右図柄と異なる数字で停止する。この場合は「ハズレ」となる。演出指定コマンド 7 0 1 が選択された場合、図 2 2 (F) に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利し、演出図柄の左図柄、右図柄及び中図柄が同一の数字で停止する。この場合は「大当たり」となる。演出指定コマンド 8 0 1 が選択された場合、図 2 2 (E) に示したように、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するが、演出図柄が停止する前に、味方キャラクタが復活して、図 2 2 (F) に示すように敵キャラクタに勝利し、演出図柄の左図柄、右図柄及び中図柄が同一の数字で停止する。この場合も「大当たり」となる。

20

【 0 2 1 3 】

〔 貯留タイミング 〕

図 2 3 (A) は、対象保留の変動を模式的に示す説明図である。

時刻 t 1 で変動が開始される。通常ハズレのときは、変動停止が時刻 t 3 となる。リーチ演出がノーマルリーチのときは変動停止が時刻 t 5 となる。また、S P リーチのときは変動停止が時刻 t 6 となる。S P S P リーチのときは変動停止が時刻 t 7 となる。

【 0 2 1 4 】

また、先読み時演出パターンテーブル (図 2 0 参照) で演出指定コマンドがセットされる。このときは、演出指定コマンドとして演出図柄の仮停止を 1 回含む「擬似連 1 」又は演出図柄の仮停止を 2 回含む「擬似連 2 」となる。擬似連 1 のときは、時刻 t 2 で演出図柄が仮停止する。擬似連 2 のときは、時刻 t 2 , t 4 の両方で演出図柄が仮停止する。そして、アイテムの貯留演出は、仮停止のタイミングで行われる。

30

【 0 2 1 5 】

図 2 3 (B) は、対象保留以前の変動を模式的に示す説明図である。

先読み演出実行判定処理 (図 1 5 中の S 1 5 0 4) では、条件 A として、対象保留以前の保留に大当たり及びリーチ演出がないこととなっている。したがって、リーチ演出を伴わない変動パターンとなるため、時刻 t 8 で変動が開始されて、変動停止が時刻 t 1 0 となる。

【 0 2 1 6 】

また、非先読み時演出パターンテーブル (図 1 9 参照) で演出指定コマンドがセットされる。ここで、変動パターン 1 9 が選択されると、1 0 % の割合で、演出指定コマンド 1 0 3 がセットされる。このときは、演出図柄の仮停止を 1 回含む「擬似連 1 」となり、時刻 t 9 で演出図柄が仮停止する。そして、アイテムの貯留演出は、仮停止及び停止のタイミングで行われる。

40

【 0 2 1 7 】

〔 貯留演出 〕

アイテムの貯留演出は、図 1 8 中の S 1 8 0 6 で貯留指定コマンドがセットされることによって実現される。すなわち、先読みフラグが O N となっているときは (図 1 8 中の S 1 8 0 3 : Y E S) 、対象保留に対して選択されたシナリオに基づいて、貯留指定コマン

50

ドがセットされる (S 1 8 0 6)。

【 0 2 1 8 】

図 2 4 は、対象保留の変動に係る貯留パターンテーブルを模式的に示す説明図である。

対象保留の変動 (演出指定コマンド) が擬似連 1 のときには、上段「擬似連 1 回」が参照される。また、対象保留の変動が擬似連 2 のときには、下段「擬似連 2 回」が参照される。ここで「貯留数」は、対象保留の変動において、いくつのアイテムを貯留するかを示している。例えばシナリオ 4 2 5 (図 1 6 参照) であれば、対象保留の変動で 5 個のアイテムを貯留する。したがって、貯留数「5」が参照される。擬似連 1 回のときは、貯留指定コマンド 5 がセットされる。擬似連 2 回のときは、貯留指定コマンド 2 0 ~ 2 5 のいずれかがセットされる。いずれの貯留指定コマンドがセットされるかは、貯留演出乱数に基づいて振り分けられる。貯留指定コマンド 2 0 がセットされる割合は「10%」であり、貯留指定コマンド 2 1 がセットされる割合は「20%」であり、貯留指定コマンド 2 2 がセットされる割合は「20%」であり、貯留指定コマンド 2 3 がセットされる割合は「20%」であり、貯留指定コマンド 2 4 がセットされる割合は「20%」であり、貯留指定コマンド 2 5 がセットされる割合は「10%」である。貯留指定コマンド 5 がセットされると、演出図柄の第 1 仮停止に際し 5 個のアイテムの貯留演出が行われる。貯留指定コマンド 2 0 がセットされると、演出図柄の第 2 仮停止に際し 5 個のアイテムの貯留演出が行われる。貯留指定コマンド 2 1 がセットされると、演出図柄の第 1 仮停止に際し 1 個のアイテムの貯留演出が行われ、第 2 仮停止に際し 4 個のアイテムの貯留演出が行われる。貯留指定コマンド 2 2 がセットされると、演出図柄の第 1 仮停止に際し 2 個のアイテムの貯留演出が行われ、第 2 仮停止に際し 3 個のアイテムの貯留演出が行われる。貯留指定コマンド 2 3 がセットされると、演出図柄の第 1 仮停止に際し 3 個のアイテムの貯留演出が行われ、第 2 仮停止に際し 2 個のアイテムの貯留演出が行われる。貯留指定コマンド 2 4 がセットされると、演出図柄の第 1 仮停止に際し 4 個のアイテムの貯留演出が行われ、第 2 仮停止に際し 1 個のアイテムの貯留演出が行われる。貯留指定コマンド 2 5 がセットされると、演出図柄の第 1 仮停止に際し 5 個のアイテムの貯留演出が行われる。

【 0 2 1 9 】

図 2 5 は、対象保留以前の変動に係る貯留パターンテーブルを模式的に示す説明図である。

対象保留以前の変動 (演出指定コマンド) では、擬似連がないことが多く、変動パターン 1 9 が選択されたときの 10% で擬似連 1 回となる。擬似連がないときには、上段「擬似連なし」が参照される。また、擬似連 1 回のときには、下段「擬似連 1 回」が参照される。ここで「貯留数」は、対象保留以外の各変動において、いくつのアイテムを貯留するかを示している。例えば、シナリオ 4 0 4 であれば、対象保留の変動までの 3 変動でそれぞれ 1 個ずつアイテムを貯留する。したがって、各変動において貯留数「1」が参照される。擬似連なしのときは、貯留指定コマンド 2 6 がセットされ、擬似連 1 回のときは、貯留指定コマンド 3 0 又は 3 1 がセットされる。いずれの貯留指定コマンドがセットされるかは、貯留演出乱数に基づいて振り分けられる。貯留指定コマンド 3 0 がセットされる割合は「50%」であり、貯留指定コマンド 3 1 がセットされる割合は「50%」である。貯留指定コマンド 2 6 がセットされると、演出図柄の停止に際し 1 個のアイテムの貯留演出が行われる。貯留指定コマンド 3 0 がセットされると、演出図柄の停止に際し 1 個のアイテムの貯留演出が行われる。貯留指定コマンド 3 1 がセットされると、演出図柄の仮停止に際し 1 個のアイテムの貯留演出が行われる。

【 0 2 2 0 】

[アイテムの貯留演出の具体例]

ここで、シナリオ 4 0 7 , 4 1 8 が選択された場合の貯留演出について具体的に説明する。シナリオ 4 0 7 は、対象保留の変動がノーマルリーチのときに選択される。一方、シナリオ 4 1 8 は、対象保留の変動が S プリーチのときに選択される。

【 0 2 2 1 】

シナリオ 4 0 7 , 4 1 8 では、対象保留が第 2 保留となる変動で 2 個のアイテムが貯留

され、対象保留が第1保留となる変動で1個のアイテムが貯留される。これらの変動は、非先読み時演出パターンテーブルから演出指定コマンド101が選択されたものとする。

【0222】

最初の変動ではシナリオ407、418に基づき、対象保留以前の変動時の貯留パターンテーブル(図25参照)から、貯留指定コマンド27が選択される。これは、演出図柄の停止に際して2個のアイテムが貯留されるコマンドである。

【0223】

図26(A)に示すように、対象保留が第2保留となる変動の変動停止に際し、演出図柄の中図柄「8」に2個のアイテムが付加されている。つまり、演出図柄が特殊態様となる。そして、図26(B)に示すように、2個のアイテムが液晶表示装置121の左上に移動する。次に、図26(C)に示すように、演出図柄が「2, 8, 3」で確定停止される。このような一連の演出が貯留演出であり、ここでは2個のアイテムが貯留されたことになる。これが停止時における貯留演出である。その後、図26(D)に示すように、次変動が開始される。次変動は、対象保留が第1保留となる変動である。

【0224】

次変動ではシナリオ407、418に基づき、対象保留以前の変動時の貯留パターンテーブル(図25参照)から、貯留指定コマンド26が選択される。これは、停止時に1個のアイテムが貯留されるコマンドである。

【0225】

このときは、変動停止に際し、図26(E)に示すように、演出図柄の中図柄「1」に1個のアイテムが付加されている。ここでも、演出図柄が特殊態様となる。そして、図26(F)に示すように、1個のアイテムが液晶表示装置121の左上に移動する。次に、図26(G)に示すように、演出図柄が「5, 1, 4」で確定停止される。ここでは1個のアイテムが貯留されたことになる。さらに図26(H)に示すように次変動が開始される。次変動は、対象保留の変動となる。

【0226】

シナリオ407では、対象保留の変動で1個のアイテムが貯留される。例えば変動パターンとして変動パターン12が選択されているものとする。これに対応して演出指定コマンド202が選択されたとして以下説明を続ける。このときは、擬似連1のノーマルリーチ(ハズレ)となる。すると、対象保留変動時の貯留パターンテーブル(図24参照)から貯留指定コマンド1がセットされる。

【0227】

このときは、図27(A)に示すように、第1仮停止に際し、演出図柄の中図柄「7」に1個のアイテムが付加されている。つまり、演出図柄が特殊態様となっている。そして、図27(B)に示すように、1個のアイテムが液晶表示装置121の左上に移動する。これにより、合計4個のアイテムが貯留される。次に図27(C)に示すように再変動が行われて、図27(D)に示すように、ノーマルリーチ演出が行われる。その後は、ハズレパターンであるため、図21(G)に示すように、演出図柄の中図柄が左図柄及び右図柄とは異なる数字(例えば「7, 6, 7」)で確定停止する。ここで例えば、変動パターン13が選択されており、演出パターン302が選択されている場合、特C当たりであるため、演出図柄の中図柄が特殊図柄「突」図柄で確定停止する。

【0228】

シナリオ418では、対象保留の変動で2個のアイテムが貯留される。例えば変動パターンとして変動パターン14が選択されているものとする。これに対応して演出指定コマンド402が選択されたとして以下説明を続ける。このときは、擬似連1のSPリーチ(ハズレ)となる。すると、対象保留変動時の貯留パターンテーブル(図24参照)から貯留指定コマンド2がセットされる。

【0229】

このときは、図27(E)に示すように、第1仮停止に際し、演出図柄の中図柄「7」に2個のアイテムが付加されている。演出図柄が特殊態様となっている。そして、図27

10

20

30

40

50

(F)に示すように、2個のアイテムが液晶表示装置121の左上に移動する。これにより、合計5個のアイテムが貯留される。次に図27(G)に示すように再変動が行われて、図27(H)に示すように、ノーマルリーチ演出が行われる。このノーマルリーチ演出の途中で発展し、図27(I)に示すように、SPリーチ演出(バトル演出)が行われる。その後は、ハズレパターンであるため、図22(B)に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出が行われて、演出図柄の中図柄が左図柄及び右図柄とは異なる数字(例えば「7, 6, 7」)で確定停止する。ここで例えば、変動パターン15が選択されており、演出パターン502が選択されている場合、特A又は特Bの当たりであるため、演出図柄の中図柄が左図柄及び右図柄と同一の数字(例えば「7, 7, 7」)で確定停止する。

10

【0230】

次に、シナリオ425が選択された場合の貯留演出について具体的に説明する。シナリオ425は、対象保留の変動がSPリーチのときに選択される。変動パターン14に基づいて選択されたものとする。

【0231】

シナリオ425では、対象保留の変動で5個のアイテムが貯留される。変動パターン14に基づき、演出指定コマンド403が選択された場合について説明する。演出指定コマンド403は擬似連2の変動であるため、貯留数5の貯留指定コマンド22が選択されたものとする。

【0232】

このときは、図28(A)に示すように、第1仮停止に際し、演出図柄の中図柄「7」に2個のアイテムが付加される。そして、図28(B)に示すように、2個のアイテムが液晶表示装置121の左上に移動する。これにより、2個のアイテムが貯留される。次に図28(C)に示すように再変動が行われて、図28(D)に示すように、ノーマルリーチ演出中の第2仮停止に際し、演出図柄の中図柄「6」に3個のアイテムが付加される。そして、図28(E)に示すように、3個のアイテムが液晶表示装置121の左上に移動する。これにより、合計5個のアイテムが貯留される。次に図28(F)に示すように再変動が行われて、図28(G)に示すように、ノーマルリーチ演出が行われる。このノーマルリーチ演出の途中で、図28(H)に示すように、SPリーチ演出(バトル演出)が行われる。その後は、ハズレパターンであるため、図22(B)に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出が行われて、演出図柄の中図柄が左図柄及び右図柄とは異なる数字(例えば「7, 6, 7」)で確定停止する。ここで例えば、変動パターン15が選択されており、演出指定コマンド503が選択されている場合、特A又は特Bの当たりであるため、演出図柄の中図柄が左図柄及び右図柄と同一の数字(例えば「7, 7, 7」)で確定停止する。

20

30

【0233】

<第2実施形態>

上記実施形態では、特殊態様として数字図柄にアイテムが付加されている態様であったが、例えば演出図柄の中図柄が貯留演出を示唆する「貯」図柄であってもよい。

【0234】

シナリオ425が選択された場合の貯留演出について具体的に説明する。シナリオ425は、対象保留の変動がSPリーチのときに選択される。変動パターン14に基づいて選択されたものとする。

40

【0235】

シナリオ425では、対象保留の変動で5個のアイテムが貯留される。変動パターン14に基づき、演出指定コマンド403が選択された場合について説明する。演出指定コマンド403は擬似連2の変動であるため、貯留数5の貯留指定コマンド22が選択されたものとする。

【0236】

このときは、図29(A)に示すように、第1仮停止に際し、演出図柄の中図柄「貯」

50

に2個のアイテムが付加される。そして、図29(B)に示すように、2個のアイテムが液晶表示装置121の左上に移動する。これにより、2個のアイテムが貯留される。次に図29(C)に示すように再変動が行われて、図29(D)に示すように、第2仮停止に際し、演出図柄の中図柄「貯」に3個のアイテムが付加される。そして、図29(E)に示すように、3個のアイテムが液晶表示装置121の左上に移動する。これにより、合計5個のアイテムが貯留される。次に図29(F)に示すように再変動が行われて、図29(G)に示すように、ノーマルリーチ演出が行われる。このノーマルリーチ演出の途中で、図29(H)に示すように、SPリーチ演出(バトル演出)が行われる。その後は、ハズレパターンであるため、図22(B)に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出が行われて、演出図柄の中図柄が左図柄及び右図柄とは異なる数字(例えば「7, 6, 7」)で確定停止する。ここで例えば、変動パターン15が選択されており、演出指定コマンド503が選択されている場合は、特A又は特Bの当たりであるため、演出図柄の中図柄が左図柄及び右図柄と同一の数字(例えば「7, 7, 7」)で確定停止する。

10

【0237】

具体的には、貯留指定コマンドによって中図柄を貯図柄に変更するようにしてもよいし、貯図柄で仮停止が行われるような演出指定コマンドをさらに準備しておき、貯留指定コマンドが決定されたときに、演出指定コマンドを選択し直すようにしてもよい。

【0238】

なお、対象保留の変動以前の対象保留以外の変動においても、仮停止や停止の際に、貯留演出が行われることがあり得る。したがって、このときも、図29と同様に、演出図柄の中図柄を「貯」図柄としてもよい。停止の際は、「貯」図柄で貯留演出を行い、その後、「貯」図柄を数字図柄に変更してもよい。また、上記例では星印をアイテムとして説明したが、遊技機1のテーマに合わせたアイテム(例えばアイドルであれば、花、ファンレター、ぬいぐるみ等)としてもよい。さらに、上記例ではいくつのアイテムが貯留されるかを示唆する図柄であったが、「貯」図柄を停止させて貯留演出が行われた後にアイテムの個数が認識できるようにしてもよい。

20

【0239】

[遊技機1が奏する効果]

(1)本実施形態では、事前判定情報を格納するとともに、当該事前判定情報に基づいて先読み演出実行判定処理を行う。先読み演出実行判定処理で先読み演出を実行すると判定されると、リーチ演出となるまでの間、アイテムを貯留する貯留演出を行う。アイテムの貯留演出は、貯留シナリオテーブルから選択されるシナリオに基づいて行われる。貯留演出は5回以下で繰り返し行われるようになっており、貯留演出が5回となったときはSPリーチ演出が行われる。第1実施形態では、アイテムの貯留演出のタイミングは、中図柄がアイテムの付加された数字図柄となる特殊態様で演出図柄が仮停止したときである。また、第2実施形態では、アイテムの貯留演出のタイミングは、中図柄が「貯」図柄となる特殊態様で演出図柄が仮停止したときである。

30

【0240】

すなわち、始動条件の成立により遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行う判定手段と、前記判定の結果に基づいて、所定の演出手段において演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記演出実行手段は、演出図柄を変動させてから前記判定の結果を示す態様で停止させる変動演出を実行する変動演出実行手段と、前記変動演出が実行されているときに、所定のアイテムを貯留させる貯留演出を所定回数以下の範囲で繰り返して実行する貯留演出実行手段と、前記貯留演出が前記所定回数まで実行された後に、前記判定の結果を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、を有し、前記変動演出実行手段は、所定のタイミングで、変動させている前記演出図柄を前記貯留演出が実行されることを示唆する特殊態様で仮停止させることが可能であり、前記貯留演出実行手段は、前記演出図柄が前記特殊態様で仮停止された際に前記貯留演出を実行する仮停止貯留演出実行手段を含む。

40

50

【 0 2 4 1 】

これにより、貯留演出が5回まで実行された後にS Pリーチ演出が行われることとなるため、当該貯留演出の回数が5回、すなわち5個のアイテムが貯留されることを遊技者は期待する。また、特殊態様での演出図柄の仮停止を遊技者は期待する。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 4 2 】

(2) また、リーチ演出の中には、ノーマルリーチ演出と、ノーマルリーチ演出よりも期待度の高い(特別遊技が実行される可能性が高い)S Pリーチ演出とがある。S Pリーチ演出は、ノーマルリーチ演出の途中で実行されるようになっている。そして、ノーマルリーチ演出の後でS Pリーチ演出が実行されるときは、S Pリーチ演出の実行される前までに、5回の貯留演出が実行可能となっている。ノーマルリーチ演出の後でS Pリーチ演出が実行されないときは、ノーマルリーチ演出が終了する前までに、4回の貯留演出が時実行可能となっている。

10

【 0 2 4 3 】

すなわち、始動条件の成立により遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行う判定手段と、前記判定の結果に基づいて、所定の演出手段において演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記特別遊技が実行される可能性が高いことを示唆する第1の特別演出と、前記特別遊技が実行される可能性が前記第1の特別演出よりも高いことを示唆する第2の特別演出と、を実行する特別演出実行手段と、所定のアイテムを貯留させる貯留演出を所定回数以下の範囲で繰り返して実行する貯留演出実行手段と、を有し、前記特別演出実行手段は、前記第1の特別演出を実行した後に前記第2の特別演出を実行するときと、前記第1の特別演出を実行した後に前記第2の特別演出を実行しないときと、があり、前記貯留演出実行手段は、前記第1の特別演出が実行された後に前記第2の特別演出が実行されるとき、前記第2の特別演出が実行される前までに、前記所定回数まで前記貯留演出を実行可能であり、前記第1の特別演出が実行された後に前記第2の特別演出が実行されないとき、前記第1の特別演出が終了する前までに、前記所定回数よりも少ない回数まで前記貯留演出を実行可能である。

20

【 0 2 4 4 】

これにより、アイテムの貯留演出の回数によってその後のリーチ演出が変わってくるため、アイテムの貯留演出が遊技者にとって重要な演出となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 2 4 5 】

なお、S Pリーチ演出は4回の貯留演出でも実行されることがあるため、そのときには遊技者に驚きを与えることができる。

(3) ところで、アイテムの貯留演出のタイミングは、第1実施形態では、アイテムの貯留演出のタイミングは、中図柄がアイテムの付加された図柄となる特殊態様で演出図柄が仮停止したときである。また、第2実施形態では、アイテムの貯留演出のタイミングは、中図柄が「貯」図柄となる特殊態様で演出図柄が仮停止したときである。

【 0 2 4 6 】

すなわち、前記演出実行手段は、演出図柄を変動させてから前記判定の結果を示す態様で停止させる変動演出を実行する変動演出実行手段を有し、前記変動演出実行手段は、所定のタイミングで、変動させている前記演出図柄を前記貯留演出が実行されることを示唆する特殊態様で仮停止させることが可能であり、前記貯留演出実行手段は、前記演出図柄が前記特殊態様で仮停止された際に前記貯留演出を実行する仮停止貯留演出実行手段を含む。

40

【 0 2 4 7 】

これにより、特殊態様での演出図柄の仮停止が遊技者にとって重要な演出となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

(4) さらにまた、本実施形態では、S Pリーチ演出が実行されるとき、S Pリーチ演出が実行される前までに、5回まで貯留演出を実行する。S Pリーチ演出が実行されない

50

とき、4回まで貯留演出を実行する。そして、シナリオを選択することで対象保留の変動以前の変動においてもアイテムの貯留演出が行われる。

【0248】

すなわち、始動条件の成立により遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行う判定手段と、前記判定の結果に基づいて、所定の演出手段において演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記演出実行手段は、演出図柄を変動させてから前記判定の結果を示す態様で停止させる変動演出を実行する変動演出実行手段と、前記変動演出が実行されているときに、前記特別遊技が実行される可能性が高いことを示唆する特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、複数回にわたって前記変動演出が実行されているときに、所定のアイテムを貯留させる貯留演出を所定回数以下の範囲で繰り返して実行可能な貯留演出実行手段と、を有し、前記貯留演出実行手段は、前記変動演出において前記特別演出が実行されるとき、前記特別演出が実行される前までに、前記所定回数まで前記貯留演出を実行可能であり、前記変動演出において前記特別演出が実行されないとき、前記所定回数よりも少ない回数まで前記貯留演出を実行可能である。

10

【0249】

これにより、貯留演出が複数変動に亘って行われることになり、貯留演出が発生することで大当たり遊技への遊技者の期待が高くなる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0250】

(5)ところで、対象保留の変動以前の変動におけるアイテムの貯留演出は、中図柄がアイテムの付加された数字図柄となる特殊態様で演出図柄が停止したときを含む。

20

すなわち、前記変動演出実行手段は、前記演出図柄を前記特別遊技を実行しないことを示す態様で停止させるとき、前記貯留演出が実行されることを示唆する特殊態様で停止させることが可能であり、前記貯留演出実行手段は、前記演出図柄が前記特殊態様で停止された際に前記貯留演出を実行する停止貯留演出実行手段を含む。

【0251】

これにより、変動がハズレであっても次の変動への期待が持てる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

以上、本発明の実施形態を説明したが、本発明は、上述した実施形態に何ら限定されるものではなく、種々なる形態で実施可能である。

30

【0252】

上記実施形態では、アイテムの貯留演出を演出図柄の仮停止に際して行うようにしているが、演出図柄の高速変動中にアイテムの貯留演出を行うようにしてもよい。

例えば図24に示した対象保留変動時の貯留パターンテーブルには、第1仮停止時、第2仮停止時というタイミングが記載されているが、ここに変動中という欄を設け、貯留指定コマンドを増加させることで対応することが例示される。

【0253】

具体的な演出例は、図30に示すごとくとなる。例えば図30(A)に示すように、第1仮停止に際し、演出図柄の中図柄「貯」に2個のアイテムが付加される。そして、図30(B)に示すように、2個のアイテムが液晶表示装置121の左上に移動する。これにより、2個のアイテムが貯留される。次に図30(C)に示すように再変動が行われて、この再変動中に、図30(D)に示すように、3個のアイテムが液晶表示装置121の左上に移動する。これにより、合計5個のアイテムが貯留される。次に図30(E)に示すように、ノーマルリーチ演出が行われる。このノーマルリーチ演出の途中で、図30(F)に示すように、SPリーチ演出(バトル演出)が行われるという具合である。

40

【符号の説明】

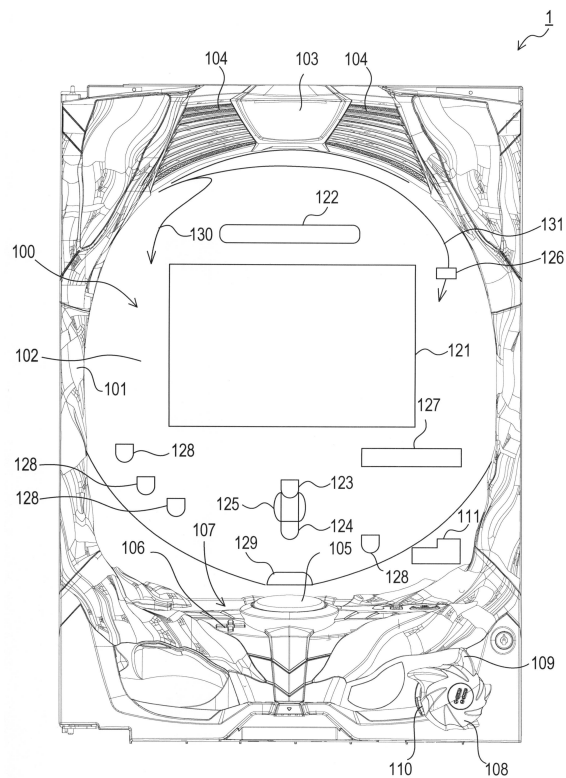
【0254】

- 1...遊技機(遊技機)
- 121...液晶表示装置(演出手段)
- 300...主制御基板

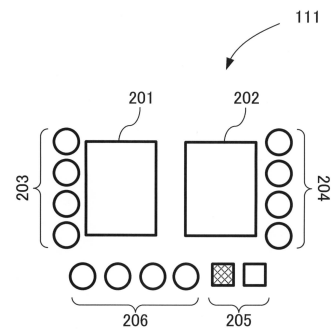
50

- 301a...メインCPU(判定手段)
- 301b...メインROM
- 301c...メインRAM
- 320...演出制御基板
- 320a...サブCPU(演出実行手段、特別演出実行手段、貯留演出実行手段、変動演出実行手段、仮停止貯留演出実行手段、停止貯留演出実行手段)
- 320b...サブROM
- 320c...サブRAM

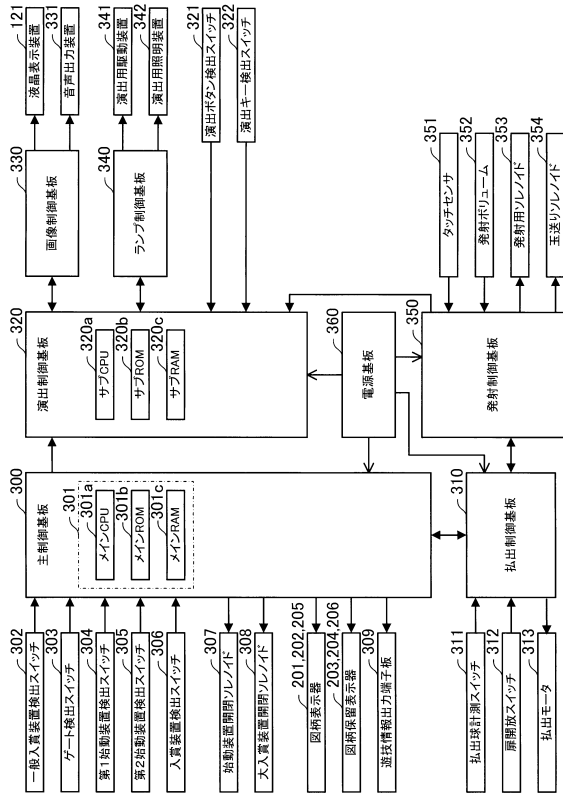
【図1】



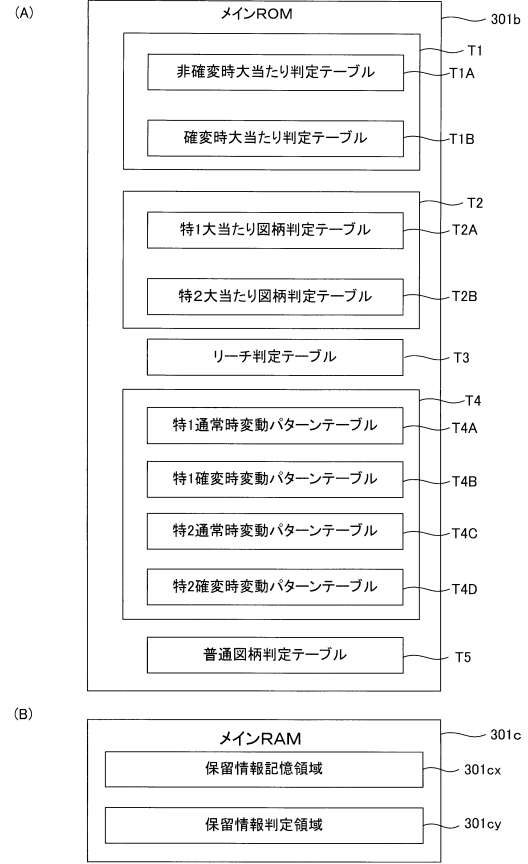
【図2】



【図3】



【図4】



【図5】

(A)非確定時大当たり判定テーブル

大当たり乱数: 0~1199	
大当たり値	大当たり確率
0~2	3/1200(=1/400)

(B)確定時大当たり判定テーブル

大当たり乱数: 0~1199	
大当たり値	大当たり確率
0~19	20/1200(=1/60)

(C)普通図柄判定テーブル

普通図柄乱数: 0~65535		
遊技状態	当たり値	当たり確率
非時短遊技状態	0	1/65536
時短遊技状態	0~65534	65535/65536

【図6】

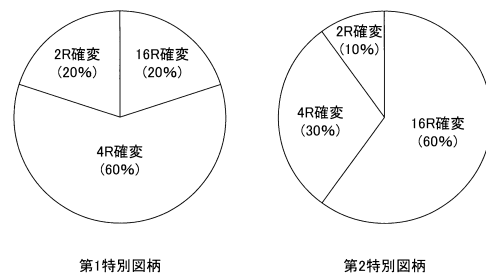
(A)特1大当たり図柄決定テーブル

大当たり図柄乱数: 0~9				
大当たり図柄	判定	選択割合	当たり値	時短変動回数
特定図柄A	16R確定	2/10	1.7	100
特定図柄B	4R確定	6/10	0.2,4,5,8,9	100
特定図柄C	2R確定	2/10	3.6	100

(B)特2大当たり図柄決定テーブル

大当たり図柄乱数: 0~9				
大当たり図柄	判定	選択割合	当たり値	時短変動回数
特定図柄A	16R確定	6/10	0.1,4,6,7,9	100
特定図柄B	4R確定	3/10	2,5,8	100
特定図柄C	2R確定	1/10	3	100

(C)大当たり種別の振り分け割合



【図 7】

(A)特1通常時変動パターンテーブル

T4A

変動パターン	演出内容	変動時間	ハズレ選択割合	特A,特B選択割合
変動パターン11	通常ハズレ演出	5s	21/30	-
変動パターン12	ノーマルリーチ(ハズレ)演出	10s	4/30	-
変動パターン13	ノーマルリーチ(特C当たり)演出	10s	-	-
変動パターン14	SPリーチ(ハズレ)演出	30s	3/30	-
変動パターン15	SPリーチ(特A,B当たり)演出	30s	-	5/30
変動パターン16	SPSPリーチ(ハズレ)演出	60s	2/30	-
変動パターン17	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出	60s	-	20/30
変動パターン18	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出	80s	-	5/30

【図 8】

(A)特2通常時変動パターンテーブル

T4C

変動パターン	演出内容	変動時間	ハズレ選択割合	特A,特B選択割合
変動パターン31	通常ハズレ演出	5s	21/30	-
変動パターン32	ノーマルリーチ(ハズレ)演出	10s	4/30	-
変動パターン33	ノーマルリーチ(特C当たり)演出	10s	-	-
変動パターン34	SPリーチ(ハズレ)演出	30s	3/30	-
変動パターン35	SPリーチ(特A,B当たり)演出	30s	-	5/30
変動パターン36	SPSPリーチ(ハズレ)演出	60s	2/30	-
変動パターン37	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出	60s	-	20/30
変動パターン38	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出	80s	-	5/30

(B)特1確変時変動パターンテーブル

T4B

変動パターン	演出内容	変動時間	ハズレ選択割合	特A,特B選択割合
変動パターン19	通常ハズレ演出	10s	24/30	-
変動パターン20	ノーマルリーチ(ハズレ)演出	10s	3/30	-
変動パターン21	ノーマルリーチ(特C当たり)演出	10s	-	-
変動パターン22	SPリーチ(ハズレ)演出	30s	2/30	-
変動パターン23	SPリーチ(特A,B当たり)演出	30s	-	5/30
変動パターン24	SPSPリーチ(ハズレ)演出	60s	1/30	-
変動パターン25	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出	60s	-	20/30
変動パターン26	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出	80s	-	5/30

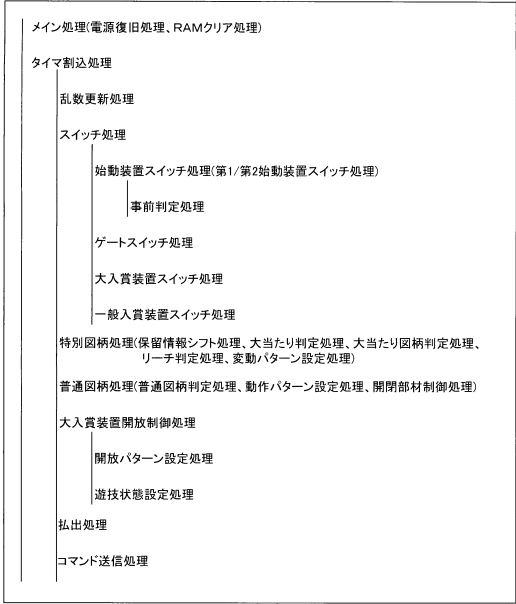
(B)特2確変時変動パターンテーブル

T4D

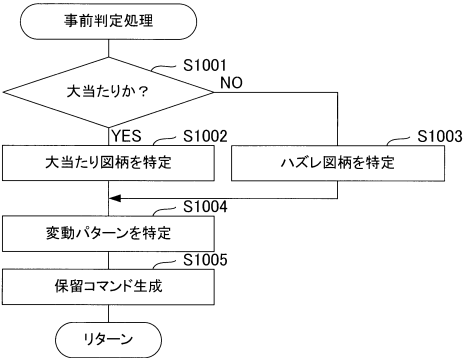
変動パターン	演出内容	変動時間	ハズレ選択割合	特A,特B選択割合
変動パターン39	通常ハズレ演出	3s	24/30	-
変動パターン40	ノーマルリーチ(ハズレ)演出	10s	3/30	-
変動パターン41	ノーマルリーチ(特C当たり)演出	10s	-	-
変動パターン42	SPリーチ(ハズレ)演出	30s	2/30	-
変動パターン43	SPリーチ(特A,B当たり)演出	30s	-	5/30
変動パターン44	SPSPリーチ(ハズレ)演出	60s	1/30	-
変動パターン45	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出	60s	-	20/30
変動パターン46	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出	80s	-	5/30

【図 9】

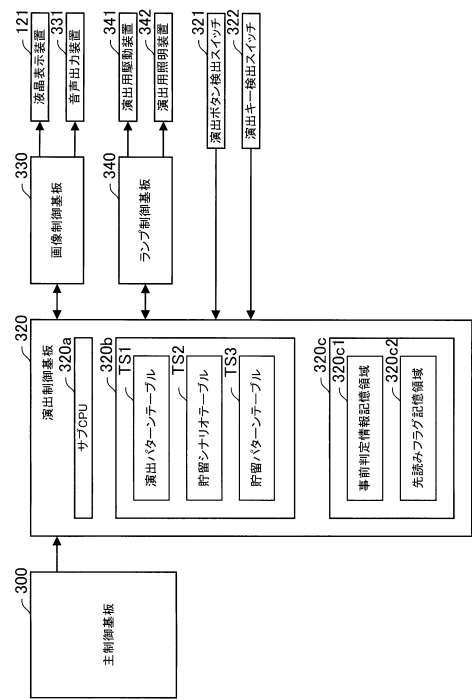
主制御基板300での処理一覧



【図 10】



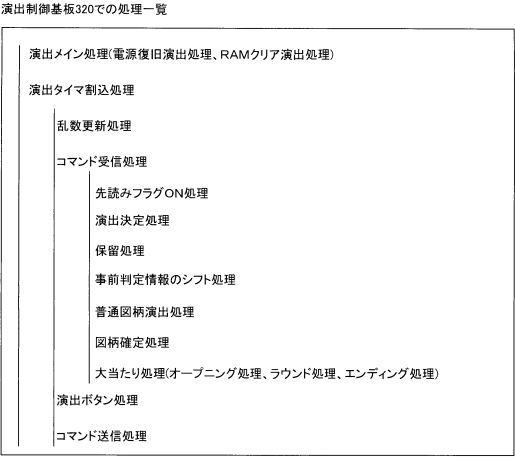
【図 1 1】



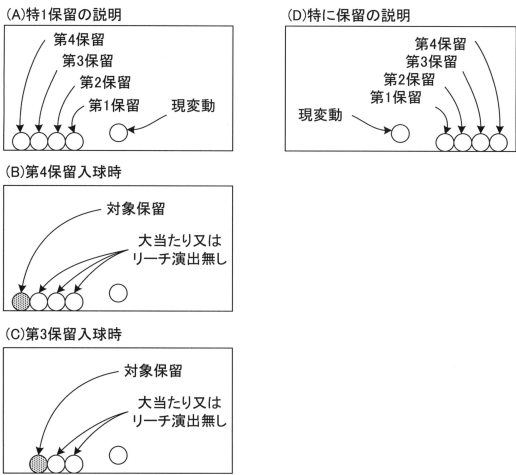
【図 1 2】

事前判定情報記憶領域								
特別図柄の種類	第1特別図柄				第2特別図柄			
	格納領域	第1	第2	第3	第4	第1	第2	第3
大当たり判定		ハズレ	ハズレ	ハズレ	大当たり	-	-	-
大当たり図柄		-	-	-	特A	-	-	-
変動パターン		11	12	14	17	-	-	-

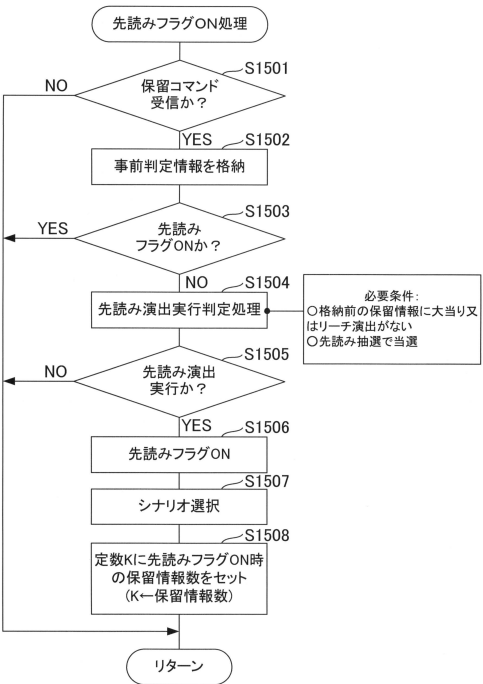
【図 1 3】



【図 1 4】



【図 1 5】



【図 20】

先読み時演出パターンテーブル

変動パターン	演出内容	演出指定コマンド	割合
変動パターン11,31	通常ハズレ演出(5秒)(疑似連1)	演出指定コマンド105	—
変動パターン19	通常ハズレ演出(10秒)(疑似連1)	演出指定コマンド103	—
変動パターン39	通常ハズレ演出(3秒)(疑似連1)	演出指定コマンド106	—
変動パターン12,20,32,40	ノーマルリーチ(ハズレ)演出(疑似連1)	演出指定コマンド202	30%
	ノーマルリーチ(ハズレ)演出(疑似連2)	演出指定コマンド203	30%
変動パターン13,21,33,41	ノーマルリーチ(特C当たり)演出(疑似連1)	演出指定コマンド302	60%
	ノーマルリーチ(特C当たり)演出(疑似連2)	演出指定コマンド303	40%
変動パターン14,22,34,42	SPリーチ(ハズレ)演出(疑似連1)	演出指定コマンド402	60%
	SPリーチ(ハズレ)演出(疑似連2)	演出指定コマンド403	40%
変動パターン15,23,35,43	SPリーチ(特A,B当たり)演出(疑似連1)	演出指定コマンド502	50%
	SPリーチ(特A,B当たり)演出(疑似連2)	演出指定コマンド503	50%
変動パターン16,24,36,44	SPSPリーチ(ハズレ)演出(疑似連1)	演出指定コマンド602	40%
	SPSPリーチ(ハズレ)演出(疑似連2)	演出指定コマンド603	60%
変動パターン17,25,37,45	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出(疑似連1)	演出指定コマンド702	30%
	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出(疑似連2)	演出指定コマンド703	70%
変動パターン18,26,38,46	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出(疑似連1)	演出指定コマンド802	20%
	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出(疑似連2)	演出指定コマンド803	80%

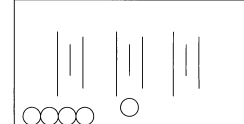
※割合は演出乱数の値での振り分け割合

【図 21】

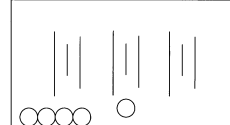
(A)第1仮停止



(E)疑似連2回目



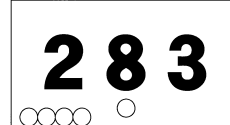
(B)疑似連1回目



(F)ノーマルリーチ演出



(C)通常ハズレ



(G)ノーマルリーチ(ハズレ)



(D)ノーマルリーチ演出



(H)ノーマルリーチ(当たり)

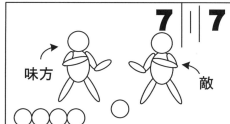


(D)第2仮停止



【図 22】

(A)SPリーチ演出



(F)SPSPリーチ演出(当たり)



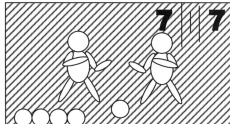
(B)SPリーチ演出(ハズレ)



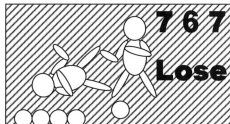
(C)SPリーチ演出(当たり)



(D)SPSPリーチ演出

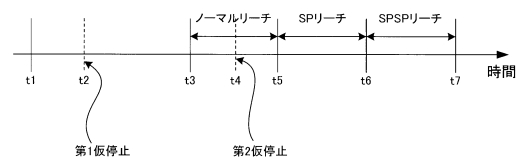


(E)SPSPリーチ演出(ハズレ)

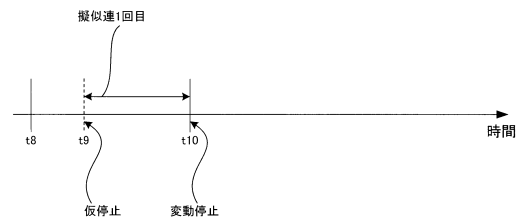


【図 23】

(A)対象保留の変動



(B)対象保留以前の変動



【図 24】

対象保留変動時の貯留パターンテーブル

疑似連回数	貯留数	第1仮停止時	第2仮停止時	貯留指定コマンド	選択割合
疑似連1回	1	1	—	貯留指定コマンド1	—
	2	2	—	貯留指定コマンド2	—
	3	3	—	貯留指定コマンド3	—
	4	4	—	貯留指定コマンド4	—
	5	5	—	貯留指定コマンド5	—
疑似連2回	1	0	1	貯留指定コマンド6	50%
		1	0	貯留指定コマンド7	50%
	2	0	2	貯留指定コマンド8	40%
		1	1	貯留指定コマンド9	30%
		2	0	貯留指定コマンド10	30%
	3	0	3	貯留指定コマンド11	25%
		1	2	貯留指定コマンド12	25%
		2	1	貯留指定コマンド13	25%
		3	0	貯留指定コマンド14	25%
	4	0	4	貯留指定コマンド15	20%
		1	3	貯留指定コマンド16	20%
		2	2	貯留指定コマンド17	20%
		3	1	貯留指定コマンド18	20%
		4	0	貯留指定コマンド19	20%
	5	0	5	貯留指定コマンド20	10%
		1	4	貯留指定コマンド21	20%
		2	3	貯留指定コマンド22	20%
		3	2	貯留指定コマンド23	20%
		4	1	貯留指定コマンド24	20%
		5	0	貯留指定コマンド25	10%

選択割合は、貯留演出乱数での振り分け

【図 25】

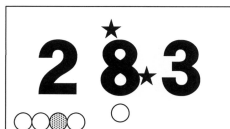
対象保留以前の変動時の貯留パターンテーブル

疑似連回数	貯留数	仮停止時	停止時	貯留指定コマンド	選択割合
疑似連なし	1	—	1	貯留指定コマンド26	—
	2	—	2	貯留指定コマンド27	—
	3	—	3	貯留指定コマンド28	—
	4	—	4	貯留指定コマンド29	—
疑似連1回	1	0	1	貯留指定コマンド30	50%
		1	0	貯留指定コマンド31	50%
	2	0	2	貯留指定コマンド32	40%
		1	1	貯留指定コマンド33	30%
		2	0	貯留指定コマンド34	30%
	3	0	3	貯留指定コマンド35	25%
		1	2	貯留指定コマンド36	25%
		2	1	貯留指定コマンド37	25%
		3	0	貯留指定コマンド38	25%
	4	0	4	貯留指定コマンド39	20%
		1	3	貯留指定コマンド40	20%
		2	2	貯留指定コマンド41	20%
		3	1	貯留指定コマンド42	20%
		4	0	貯留指定コマンド43	20%

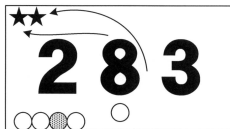
選択割合は、貯留演出乱数での振り分け

【図 26】

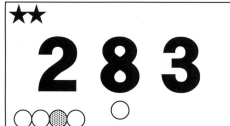
(A)停止の際



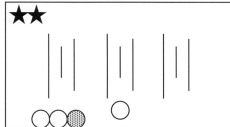
(B)停止の際



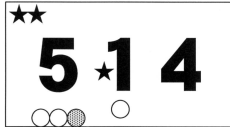
(C)通常ハズレ(停止)



(D)次変動開始



(E)停止の際



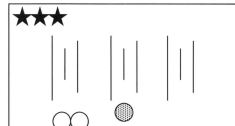
(F)停止の際



(G)通常ハズレ(停止)



(G)次変動開始



【図 27】

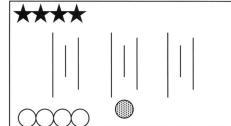
(A)第1仮停止



(B)第1仮停止



(C)疑似連1回目



(D)ノーマルリーチ演出



(E)第1仮停止



(F)第1仮停止



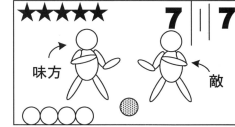
(G)疑似連1回目



(H)ノーマルリーチ演出



(I)SPリーチ演出



【図 28】

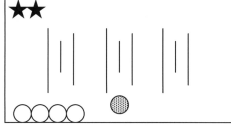
(A)第1仮停止



(B)第1仮停止



(C)疑似連1回目



(D)ノーマルリーチ演出中(第2仮停止)



(E)第2仮停止



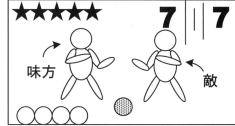
(F)疑似連2回目



(G)ノーマルリーチ演出



(H)SPリーチ演出



【図 29】

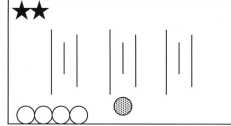
(A)第1仮停止



(B)第1仮停止



(C)疑似連1回目



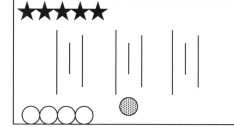
(D)ノーマルリーチ演出中(第2仮停止)



(E)第2仮停止



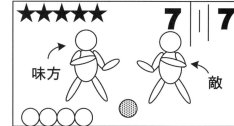
(F)疑似連2回目



(G)ノーマルリーチ演出



(H)SPリーチ演出



【図 30】

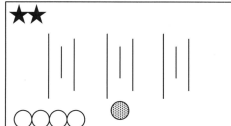
(A)第1仮停止



(B)第1仮停止



(C)疑似連1回目



(D)高速変動中



(E)ノーマルリーチ演出



(F)SPリーチ演出



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2014-188363(JP,A)
特開2014-176457(JP,A)
特開2014-045833(JP,A)
特開2009-254420(JP,A)
特開2013-078423(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02