

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-5236

(P2010-5236A)

(43) 公開日 平成22年1月14日(2010.1.14)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 320
A63F 7/02 315A

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 有 請求項の数 3 O L (全 41 頁)

(21) 出願番号 特願2008-169879 (P2008-169879)
(22) 出願日 平成20年6月30日 (2008.6.30)(71) 出願人 000161806
京楽産業. 株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
(74) 代理人 100124316
弁理士 塩田 康弘
(72) 発明者 川上 功太
愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
京楽産業. 株式会社内
Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA44 BC22 CA27
EA10

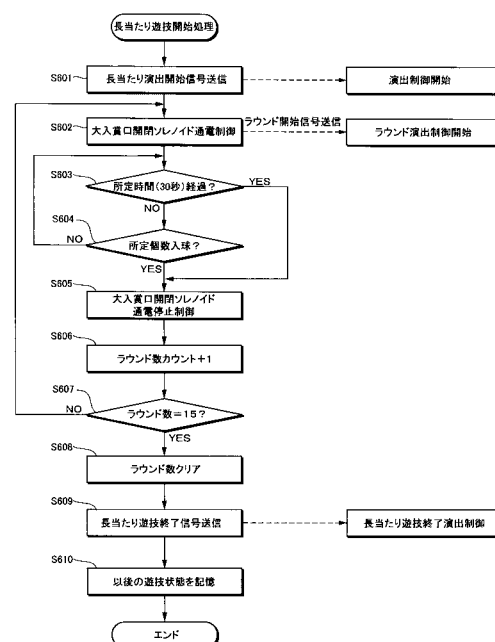
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】高確率遊技状態へ移行したことを遊技者にわからないようにすることで興味を高めつつも、遊技者の遊技に対する意欲を減退させずに継続的に遊技を行うことができる遊技機を提供する。

【解決手段】制御手段200が制御する遊技状態には、大当たりの当選確率が低い低確率遊技状態と、この低確率遊技状態よりも当選確率が高い高確率遊技状態がある。遊技データには、大当たり遊技の終了後に、前記高確率遊技状態にて遊技を進行可能な第1データと、大当たり遊技の終了後に、前記低確率遊技状態にて遊技を進行可能な第2データと、遊技者に認識不可能もしくは認識困難な高確率遊技状態にて以後の遊技を進行可能な第3データとが含まれる。制御手段200は、第3データに基づいて高確率遊技状態へ移行した後に、第1データを取得したことを契機として、遊技状態が高確率遊技状態であったことを遊技者に報知する。

【選択図】図13



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

制御手段は、

遊技盤に設けられた始動口への遊技球の入球を契機に遊技データを取得して、賞球を獲得可能な大当たり遊技の実行の権利獲得の抽選を行うとともに、

前記大当たり遊技の実行の権利獲得の当選確率が予め設定された確率に制御される低確率遊技状態、もしくは、前記当選確率が前記低確率遊技状態よりも高確率となる高確率遊技状態にて遊技を進行する遊技機であって、

前記遊技データには、

予め設定された範囲内で賞球を獲得可能な大当たり遊技を実行するとともに、この大当たり遊技の終了後に、前記高確率遊技状態にて遊技を進行可能な第 1 データと、

予め設定された範囲内で賞球を獲得可能な大当たり遊技を実行するとともに、この大当たり遊技の終了後に、前記低確率遊技状態にて遊技を進行可能な第 2 データと、

以後の遊技状態が高確率遊技状態になるとともに、該高確率遊技状態での遊技の進行を遊技者に認識不可能もしくは認識困難とする第 3 データとが含まれてなり、

前記制御手段は、前記第 3 データに基づいて高確率遊技状態へ移行した後に、前記第 1 データを取得したことを契機として、遊技状態が高確率遊技状態であったことを遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

特別図柄を変動表示させ所定時間経過後に当該変動表示を停止させる特別図柄変動表示手段と、

遊技球の入球を契機に前記特別図柄変動表示手段による特別図柄の変動表示を開始させる権利を発生させる始動口と、

該始動口への遊技球の入球を契機に遊技データを取得して、賞球を獲得可能な大当たり遊技の実行の権利獲得の抽選を行うとともに、前記大当たり遊技の実行の権利獲得の当選確率が予め設定された確率に制御される低確率遊技状態、もしくは、前記当選確率が前記低確率遊技状態よりも高確率となる高確率遊技状態にて遊技を進行する制御手段と、を備え、

前記制御手段は、

前記特別図柄変動表示手段により特別図柄が変動表示されているときに遊技球が前記始動口に入球したことによって取得された前記遊技データを記憶して、当該入球を契機とする特別図柄の変動表示の権利を留保する特別図柄保留記憶手段と、

前記特別図柄保留記憶手段に記憶された遊技データを、当該遊技データに基づく特別図柄の変動表示の開始前に判定する事前判定手段と、を備え、

前記遊技データには、

予め設定された範囲内で賞球を獲得可能な大当たり遊技を実行するとともに、この大当たり遊技の終了後に、前記高確率遊技状態にて遊技を進行する第 1 データと、

予め設定された範囲内で賞球を獲得可能な大当たり遊技を実行するとともに、この大当たり遊技の終了後に、前記低確率遊技状態にて遊技を進行する第 2 データと、

以後の遊技状態が高確率遊技状態になるとともに、該高確率遊技状態での遊技の進行を遊技者に認識不可能もしくは認識困難とする第 3 データとが含まれてなり、

前記制御手段は、前記第 3 データに基づいて高確率遊技状態へ移行した後に、前記事前判定手段が前記第 1 データを取得したことを判定したとき、遊技状態が高確率遊技状態であることを遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

前記大当たり遊技には、予め設定された範囲内で賞球を獲得可能な第 1 の大当たり遊技と、該第 1 の大当たり遊技よりも獲得可能な賞球が少ない第 2 の大当たり遊技とが含まれてなり、

前記制御手段は、前記第 1 データもしくは第 2 データに基づいて前記第 1 の大当たり遊技を実行するとともに、前記第 3 データに基づいて前記第 2 の大当たり遊技を実行し、

10

20

30

40

50

前記遊技データには、前記第2の大当たり遊技との差異を遊技者が判別不能もしくは判別困難な遊技を実行するとともに、この遊技の終了後に前記低確率遊技状態にて遊技を進行可能な第4データがさらに含まれてなることを特徴とする請求項1または2に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技球が始動口に入球することによって大当たりの抽選を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技球が始動口に入球したことを契機として大当たりの抽選を行い、大当たりに当選すると、賞球を獲得可能な大当たり遊技を実行可能な遊技機が知られている。こうした遊技機の多くは、大当たりの当選確率が所定の確率に設定された低確率遊技状態と、この低確率遊技状態よりも大当たりの当選確率が高い高確率遊技状態にて遊技を進行するよう

20

【0003】

【特許文献1】特開2008-18169号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記のように、いわゆる潜伏確変を採用した遊技機の中には、高確率遊技状態へ移行後、所定時間あるいは所定回数の変動が行われたときに、高確率遊技状態であることを完全に報知するものがある。しかしながら、高確率遊技状態においては、遊技者は、大当たり遊技により多数の賞球を獲得できることを当然のことと考えるため、大当たり遊技の終了後もさらに高確率遊技状態が継続する確変付き大当たり（確変付き長当たり）の当選を切望する。そのため、潜伏確変であることが報知された後に、確変無しの大当たり（大当たり遊技の終了後に大当たりの当選確率が低確率に戻る大当たり）に当選すると、遊技者の遊技に対する意欲すなわち遊技を継続する意欲が一気に減退してしまうという問題があった。

30

【0005】

本発明は、高確率遊技状態へ移行したことを遊技者にわからないようにすることで興趣を高めつつも、遊技者の遊技を継続する意欲を減退させない遊技機を提供することを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0006】

第1の発明は、制御手段は、遊技盤に設けられた始動口への遊技球の入球を契機に遊技データを取得して、賞球を獲得可能な大当たり遊技の実行の権利獲得の抽選を行うとともに、前記大当たり遊技の実行の権利獲得の当選確率が予め設定された確率に制御される低確率遊技状態、もしくは、前記当選確率が前記低確率遊技状態よりも高確率となる高確率遊技状態にて遊技を進行する遊技機であって、前記遊技データには、予め設定された範囲内で賞球を獲得可能な大当たり遊技を実行するとともに、この大当たり遊技の終了後に、前記高確率遊技状態にて遊技を進行可能な第1データと、予め設定された範囲内で賞球を

50

獲得可能な大当たり遊技を実行するとともに、この大当たり遊技の終了後に、前記低確率遊技状態にて遊技を進行可能な第2データと、以後の遊技状態が高確率遊技状態になるとともに、該高確率遊技状態での遊技の進行を遊技者に認識不可能もしくは認識困難とする第3データとが含まれてなり、前記制御手段は、前記第3データに基づいて高確率遊技状態へ移行した後に、前記第1データを取得したことを契機として、遊技状態が高確率遊技状態であったことを遊技者に報知することを特徴とする。

【0007】

第2の発明は、特別図柄を変動表示させ所定時間経過後に当該変動表示を停止させる特別図柄変動表示手段と、遊技球の入球を契機に前記特別図柄変動表示手段による特別図柄の変動表示を開始させる権利を発生させる始動口と、該始動口への遊技球の入球を契機に遊技データを取得して、賞球を獲得可能な大当たり遊技の実行の権利獲得の抽選を行うとともに、前記大当たり遊技の実行の権利獲得の当選確率が予め設定された確率に制御される低確率遊技状態、もしくは、前記当選確率が前記低確率遊技状態よりも高確率となる高確率遊技状態にて遊技を進行する制御手段と、を備え、前記制御手段は、前記特別図柄変動表示手段により特別図柄が変動表示されているときに遊技球が前記始動口に入球したことによって取得された前記遊技データを記憶して、当該入球を契機とする特別図柄の変動表示の権利を留保する特別図柄保留記憶手段と、前記特別図柄保留記憶手段に記憶された遊技データを、当該遊技データに基づく特別図柄の変動表示の開始前に判定する事前判定手段と、を備え、前記遊技データには、予め設定された範囲内で賞球を獲得可能な大当たり遊技を実行するとともに、この大当たり遊技の終了後に、前記高確率遊技状態にて遊技を進行する第1データと、予め設定された範囲内で賞球を獲得可能な大当たり遊技を実行するとともに、この大当たり遊技の終了後に、前記低確率遊技状態にて遊技を進行する第2データと、以後の遊技状態が高確率遊技状態になるとともに、該高確率遊技状態での遊技の進行を遊技者に認識不可能もしくは認識困難とする第3データとが含まれてなり、

前記制御手段は、前記第3データに基づいて高確率遊技状態へ移行した後に、前記事前判定手段が前記第1データを取得したことを判定したとき、遊技状態が高確率遊技状態であることを遊技者に報知することを特徴とする。

【0008】

第3の発明は、前記大当たり遊技には、予め設定された範囲内で賞球を獲得可能な第1の大当たり遊技と、該第1の大当たり遊技よりも獲得可能な賞球が少ない第2の大当たり遊技とが含まれてなり、前記制御手段は、前記第1データもしくは第2データに基づいて前記第1の大当たり遊技を実行するとともに、前記第3データに基づいて前記第2の大当たり遊技を実行し、前記遊技データには、前記第2の大当たり遊技との差異を遊技者が判別不能もしくは判別困難な遊技を実行するとともに、この遊技の終了後に前記低確率遊技状態にて遊技を進行可能な第4データがさらに含まれてなることを特徴とする。

【0009】

始動口は遊技盤に設けられており、この遊技盤に発射された遊技球が入球もしくは通過可能に構成されている。この始動口は、遊技球が入球もしくは通過したことを検出することができるものであれば、その構成は特に限定されるものではない。

上記始動口に遊技球が入球もしくは通過すると、遊技データの取得による抽選がなされる。この遊技データは、乱数発生手段により取得される乱数やコマンド等からなる。遊技データによる抽選により、大当たり遊技を実行する権利獲得の有無や、以後の遊技状態が決定される。

【0010】

遊技データには、いわゆる大当たりに当選する遊技データと、ハズレの遊技データとが含まれており、大当たりに当選する遊技データの中には、さらに複数種類の遊技データが含まれている。つまり、実行する大当たり遊技の内容や、以後の遊技状態が高確率遊技状態となるのか低確率遊技状態となるのかが適宜組み合わせられた、複数種類の大当たりが設けられている。

大当たりの種類すなわち大当たりに係る遊技データは何とおり設けても構わないが、少

10

20

30

40

50

なくとも、3つの遊技データが設けられていなければならない。

【0011】

第1のデータは、予め設定された範囲内で賞球を獲得可能な大当たり遊技が実行され、以後の遊技状態が高確率遊技状態となるデータである。ここで、大当たり遊技というのは、通常は遊技球を入球不可能もしくは困難としている役物が開放されて、遊技球の入球が可能となり、かつ、遊技球の入球に応じた賞球が払い出される遊技である。役物を開放するパターンは特に問わないが、例えば、遊技球が所定個数入球するか、もしくは所定時間経過したことを契機に終了する1ラウンドを、複数ラウンド繰り返すようにするとよい。ただし、この第1のデータによって実行される大当たり遊技は、遊技を行う本来の目的である賞球獲得を達成するものでなければならない。したがって、予め設定された範囲とい

10

【0012】

第2のデータは、上記第1のデータと同様、予め設定された範囲内で賞球を獲得可能な大当たり遊技が実行されるが、以後の遊技状態は低確率遊技状態となるデータである。この第2のデータに基づいて実行される大当たり遊技は、上記第1のデータに基づいて実行される大当たり遊技と、同一態様（すなわち、獲得可能な賞球が同一、あるいは役物の開放パターンが同一）であってもよいし異なる態様であってもよい。ただし、この第2のデータに基づく大当たり遊技も、遊技を行う本来の目的である賞球獲得を達成するものでなければならない。

20

【0013】

第3のデータは、以後の遊技状態が高確率遊技状態となるが、高確率遊技状態となったことが遊技者に認識不可能もしくは認識困難となるデータである。この第3のデータは、大当たり遊技を実行した後に高確率遊技状態となるものであってもよいし、大当たり遊技を実行することなく高確率遊技状態となるようにしてもよい。したがって、例えば、上記第2のデータと同一態様の大当たり遊技を実行し、かつ、以後の遊技状態が低確率遊技状態となっているかのように遊技者に見せるような演出を実行する場合も含まれる。

【0014】

すなわち、高確率遊技状態へ移行する際に、遊技盤に設けた役物等を何ら作動させずに、いわゆるハズレ演出を通常どおりに行い、しかも、高確率遊技状態への移行後も通常遊技状態と全く同じ演出を展開するようにする。このようにすれば、遊技者は高確率遊技状態へ移行したことを認識することができず、本発明の認識不可能な状態を創出することができる。

30

あるいは、高確率遊技状態へ移行する際に、役物等を予め設定されたとおりに動作させたり、特定の演出を行ったりして、高確率遊技状態へ移行する可能性を遊技者に示す。一方で、遊技状態が通常遊技状態のままである場合にも、所定の確率で上記と同様に役物等を動作させたり、特定の演出を行ったりすれば、高確率遊技状態への移行について、遊技者が確信をもてなくなる。このように、高確率遊技状態へ移行したことへの確信を遊技者がもてない状態を、本発明においては認識困難と表現している。

【0015】

40

また、大当たり遊技を実行した後に高確率遊技状態となる場合には、例えば、遊技者が視認困難となる程度に役物を作動する大当たり遊技として、当該大当たり遊技が実行されたこと自体が遊技者に認識困難とすると効果的である。

一方、大当たり遊技を所定の態様で行うとともに、当該大当たり遊技との差異が遊技者に判別不能または判別困難な態様の遊技が行われた後に、遊技状態が低確率遊技状態となる遊技データ（第4データ）を含ませておけば、当該大当たり遊技の終了後に高確率遊技状態となっているのか低確率遊技状態となっているのかを判別不能にできる。大当たり遊技との差異を遊技者に判別不能または判別困難とする方法としては、大入賞口の開放時間と開放回数とを全く同一にする場合に限らず、大入賞口の開放時間がわずかに異なる場合や、開放回数がわずかに異なる場合が広く含まれる。

50

【 0 0 1 6 】

また、遊技状態が高確率遊技状態であったこと、もしくは現在の遊技状態が高確率遊技状態であることを遊技者に報知する方法やタイミングは特に問わない。例えば、遊技者に報知する方法としては、メッセージを表示してもよいし音声にて出力してもよい。あるいは、明確なメッセージではないものの、高確率遊技状態でのみ出現するような演出によって遊技者に報知しても構わない。いずれにしても何らかのかたちで、遊技者に高確率遊技状態であったこと、もしくは高確率遊技状態であることが遊技者に認識されればよく、報知手段の構成は特に問わない。

【 0 0 1 7 】

変動表示とは、大当たりか否かの抽選結果を特別図柄によって遊技者に報知することを意味しており、変動を開始してから最終的に特別図柄が遊技者に表示されるまでには、所定の時間を要する。特別図柄は、最終的に抽選結果が遊技者に報知されればよい。したがって、変動を開始してから最終的に特別図柄が遊技者に表示されるまでの間、つまり変動中における遊技者への表示は必須ではなく、変動中に遊技者に何ら表示がなされない場合も、本発明でいう変動表示に含まれる。

【 0 0 1 8 】

事前判定手段は、少なくとも、遊技者が高確率遊技状態へ移行したことを認識不可能もしくは認識困難なときに、特別図柄保留記憶手段に記憶された遊技データを判定すればよい。したがって、上記の遊技状態にあるときのみ判定を行ってもよいし、遊技中には常に判定を行うようにしても構わない。ただし、この判定は、判定対象である遊技データに基づいて特別図柄の変動表示が開始される前になされなければならない（事前判定）。なお、判定対象となる遊技データに基づいて特別図柄の変動表示が開始される前であれば、どのようなタイミングで判定を行ってもよく、必ずしも遊技データを取得して即座に判定しなければならないわけではない。

【 発明の効果 】

【 0 0 1 9 】

本発明によれば、予め設定された範囲内で賞球を獲得可能な大当たり遊技の終了後にも高確率遊技状態が継続する場合に、高確率遊技状態であったことが遊技者に報知されるので、遊技の興趣を高めることができる。しかも、大当たり遊技の終了後に低確率遊技状態となる場合には、高確率遊技状態であったことを報知しない。したがって、低確率遊技状態となっても、遊技者の意欲が特別減退することがなく、遊技の継続率を高めることができる。

特に、第2の発明によれば、大当たり遊技の実行の権利を獲得する前に、高確率遊技状態であることが遊技者に報知される。つまり、高確率遊技状態であるかもしれないという期待感を遊技者に抱かせた後、今度は、高確率遊技状態であることが報知されたことによる安心感や優越感を遊技者に与えることができる。しかも、高確率遊技状態であることが遊技者に報知された後、所定回数変動後に大当たり遊技の実行の権利を獲得することとなるため、いつまでも大当たり遊技の実行の権利を獲得することができないという苛立ちが遊技者に生じることもない。

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 2 0 】

以下、本発明の実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

図1は、本発明の遊技機の一例を示す正面図であり、図2は、当該遊技機の部分拡大図である。遊技機1は、遊技盤101を備えている。遊技盤101の下部位置には、発射部（図3における符号292を参照）を備える操作ハンドル113が設けられている。発射部292の駆動によって発射された遊技球は、レール102a, 102b間を上昇して遊技盤101の上部位置に達した後、遊技領域103内を落下する。遊技領域103には、図示を省略する複数の釘や、遊技球の落下方向を変化させる風車や、入球口が配設されており、遊技球を各種の方向に向けて落下させるようにしている。

【 0 0 2 1 】

遊技盤 101 の遊技領域 103 の中央部分には、図柄表示部 104 が配置されている。図柄表示部 104 としては、例えば液晶表示器 (LCD) が用いられる。図柄表示部 104 の下方には、遊技領域 103 に向けて打ち込まれた遊技球を受入れ可能な第 1 始動口 105 が配置されている。第 1 始動口 105 の下方には、一对の可動片 120a を有する第 2 始動口 120 が配置されている。第 2 始動口 120 は、図 2 から明らかなように、一对の可動片 120a が閉状態であるときは遊技球を受入れることが不可能または受入れ困難となっており、この一对の可動片 120a が開状態であるときは、第 1 始動口 105 よりも遊技球の受入れが容易となる。

【0022】

また、図柄表示部 104 の左側には入賞ゲート 106 が配設されている。

10

入賞ゲート 106 は、遊技球の通過を検出し、第 2 始動口 120 を一定時間だけ開放させる普通図柄の抽選を行うために設けられる。図柄表示部 104 の側部や下方等には普通入賞口 107 が配設されている。普通入賞口 107 に遊技球が入球すると、所定の賞球数 (例えば 10 個) の払い出しが行われる。遊技領域 103 の最下部には、どの入球口にも入球しなかった遊技球を回収する回収口 108 が設けられている。

【0023】

図柄表示部 104 の右下には、後述する第 1 特別図柄抽選手段 300 による抽選結果を表示する第 1 特別図柄表示器 84 と、第 2 特別図柄抽選手段 320 による抽選結果を表示する第 2 特別図柄表示器 86 とが設けられている。これら両表示器 84, 86 においては、特別図柄が変動表示されるとともに、所定時間経過後に所定の図柄が停止表示されて、始動口への遊技球の入球を契機とする抽選の結果が表示される。なお、本実施形態においては、両表示器 84, 86 が複数の LED によって構成されており、特別図柄の変動表示の開始にともなって上記 LED が点滅し、あたかも現在抽選中であるかのような印象を遊技者に与えるようにしている。そして、所定時間が経過すると、抽選結果に応じて予め設定された LED が点灯表示して、遊技者に抽選結果が報知される。

20

【0024】

この特別図柄の変動表示中に第 1 始動口 105 あるいは第 2 始動口 120 に遊技球が入球すると、当該入球によって得られる特別図柄の変動表示の権利 (以下「保留球」という) が留保される。この留保された保留球の数は、第 1 特別図柄保留表示器 88 および第 2 特別図柄保留表示器 90 に表示される。なお、上記第 1 特別図柄表示器 84 と第 2 特別図柄表示器 86 とによって、本発明の特別図柄変動表示手段を構成している。

30

【0025】

また、上記と同様に、入賞ゲート 106 に遊技球が入球すると、普通図柄抽選手段 360 による抽選が行われるが、この抽選結果を表示する普通図柄表示器 82 が設けられている。そして、普通図柄の変動表示中に入賞ゲート 106 に遊技球が入球することによって得られる普通図柄の変動表示の権利、すなわち保留球の数が、普通図柄保留表示器 92 に表示される。

【0026】

上述した図柄表示部 104 は、第 1 始動口 105 または第 2 始動口 120 に遊技球が入球したときに、複数の装飾図柄の変動表示を開始し、所定時間経過後に当該装飾図柄の変動を停止させる。この停止時に特定図柄 (例えば「777」) が揃うと、大当たり遊技 (長当たり遊技) を実行する権利を獲得したこととなり、その後、大当たり遊技 (長当たり遊技) が開始される。大当たり遊技 (長当たり遊技) が開始されると、遊技領域 103 の下方に位置する大入賞口開閉装置 109 における大入賞口開閉扉 109a が、一定の期間開放する動作を所定回数 (例えば 15 回) 繰り返し、入球した遊技球に対応する賞球が払い出される。

40

【0027】

また、遊技盤 101 の遊技領域 103 の外周部分には、枠部材 110 が設けられている。枠部材 110 は、遊技盤 101 の上下左右の 4 辺において遊技領域 103 の周囲を囲む形状を有している。また、枠部材 110 は、遊技盤 101 の盤面から遊技者側に突出する

50

形状を有している。

枠部材 110 において、遊技領域 103 の上側および下側となる 2 辺には、演出ライト 111 (ランプユニット) が設けられている。演出ライト 111 は、それぞれ、複数のライト 112 を備えている。各ライト 112 は、遊技機 1 の正面にいる遊技者を照射し、その照射位置が遊技者の頭上から腹部に沿って移動するように、光の照射方向を上下方向に変更することができる。各ライト 112 は、演出ライト 111 に設けられたモータ (図示せず) によって、光の照射方向を上下方向に変更するように駆動される。

【0028】

また、各ライト 112 は、遊技機の周囲を照射し、その照射位置が遊技機 1 を基準にして円をなすように、光の照射方向を回転させることができる。各ライト 112 は、演出ライト 111 に設けられたモータによって、光の照射方向を回転させるように駆動される。各ライト 112 から光の照射方向を回転させるように駆動するモータは、各ライト 112 からの光の照射方向を上下方向に変更するモータとは別のモータである。

演出ライト 111 は、各ライト 112 から照射される光の照射方向を、上下方向に変更しながら回転させることにより、演出ライト 111 全体から照射する光の照射方向を 3 次元に変更することができる。

【0029】

さらに、枠部材 110 において、遊技領域 103 の下側となる辺には、遊技球が供給される受け皿ユニット 119 が設けられている。この受け皿ユニット 119 には、図示しない貸し玉装置から貸し出される遊技球が供給される。

枠部材 110 の下部位置には、操作ハンドル 113 が配置されている。操作ハンドル 113 は、上記の発射部の駆動によって遊技球を発射させる際に、遊技者によって操作される。操作ハンドル 113 は、上記の枠部材 110 と同様に、遊技盤 101 の盤面から遊技者側に突出する形状を有している。

【0030】

操作ハンドル 113 は、上記の発射部を駆動させて遊技球を発射させる発射指示部材 114 を備えている。発射指示部材 114 は、操作ハンドル 113 の外周部において、遊技者から見て右回りに回転可能に設けられている。発射部は、発射指示部材 114 が遊技者によって直接操作されている場合に、遊技球を発射させる。公知の技術であるため説明を省略するが、操作ハンドル 113 には、遊技者が発射指示部材 114 を直接操作していることを検出するセンサなどが設けられている。

【0031】

図柄表示部 104 の上側および側方 (図 1 においては紙面右側) には、演出用の役物 (以下、「演出役物」という) 115, 116 が設けられている。本実施形態の遊技機における演出役物 115, 116 は、日本刀の一部 (鐔の周辺) を模式的にあらわしている。演出役物 115, 116 は、鞘から刀身を抜き、抜いた刀身を再び鞘に戻すかの如くに、演出役物 115, 116 の長手方向に沿って移動可能に設けられている。

【0032】

演出役物 115 は、ソレノイドによって駆動され、演出役物 116 は、モータによって駆動される。同様の演出役物 115, 116 を異なる種類の駆動源によって駆動することにより、演出役物 115, 116 それぞれに独自の動きをおこなわせることができ、これによって演出効果を高めるようにしている。

また、枠部材 110 において、遊技領域 103 の下側となる辺には、遊技者による操作を受け付けるチャンスボタン 117 が設けられている。チャンスボタン 117 の操作は、例えば、遊技中における特定のリーチ演出に際し、チャンスボタン 117 の操作を促すガイダンスが表示されている間有効となる。

【0033】

加えて、枠部材 110 には、演出効果音、または不正を知らしめる音声を出力するスピーカ (図 3 における符号 277 を参照) が組み込まれている。このスピーカ 277 は高音・中音・低音の領域を出力できるタイプのもので、通常演出時は高音・中音・低音をバラ

10

20

30

40

50

ンス良く出力するが、後述する特別演出時または不正等があった場合には、周りに良く聞こえるように高音領域を高く出力するように制御される。

【0034】

(制御手段の内部構成)

図3は、遊技機1の制御手段の内部構成を示すブロック図である。制御手段200は、複数の制御基板により構成されている。図示の例では、主制御基板201と、副制御基板202と、賞球制御基板203と、ランプ制御基板206とで構成されている。

【0035】

主制御基板201は遊技機1の遊技にかかる基本動作を制御し、ROM201bに記憶されたプログラムに基づき、遊技内容の進行に伴う基本処理を実行するCPU201aと、CPU201a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RAM201c等を備えて構成される。

この主制御基板201では、第1始動口105もしくは第2始動口120の遊技球の入球を契機として、大当たりの抽選を行うとともに、この抽選結果に基づいて、ROM201bに記憶されている演出に係わるコマンドの選択を行う。

【0036】

上記主制御基板201の入力側には、第1始動口105に遊技球が入球したことを検出する第1始動口検出部221と、第2始動口120に遊技球が入球したことを検出する第2始動口検出部225と、入賞ゲート106を遊技球が通過したことを検出するゲート検出部222と、普通入賞口107に入球した遊技球を検出する普通入賞口検出部223と、大入賞口開閉装置109に入球した遊技球を検出する大入賞口検出部224と、が接続されている。

【0037】

また、この主制御基板201の出力側には、役物作動装置231が接続されている。本実施形態においては、上記役物作動装置231を、大入賞口開閉扉109aを開閉させる大入賞口開閉ソレノイド109bと、第2始動口120を開閉させる第2始動口開閉ソレノイド120bとによって構成している(図4参照)。

上記役物作動装置231は、主制御基板201によって制御され、大当たり遊技(長当たり遊技、短当たり遊技)時に大入賞口開閉ソレノイド109bを通电して大入賞口開閉扉109aを開放したり、また、上記普通図柄の当選によって第2始動口開閉ソレノイド120bを通电して第2始動口120を開閉したりする。

【0038】

一方、副制御基板202の入力側には、上記のチャンスボタン117が操作されたことを検出するチャンスボタン検出部220が接続されている。

この副制御基板202は、主に遊技中における演出の制御をおこなうもので、主制御基板201より送信されるコマンドに基づいて演出の抽選及び演出処理を実行するCPU202aと、プログラム及び過去の演出パターンを記憶するROM202bと、CPU202a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RAM202c等を備えている。

【0039】

この副制御基板202は、主制御基板201より送信される演出に係るコマンドを受信すると、このコマンドに基づいて抽選を行い、演出背景パターン、リーチ演出パターン、登場キャラクター等の演出を確定するとともに、当該確定した演出の制御を行う。

また、副制御基板202の出力側には、図柄表示部104が接続されており、抽選によって決定された内容のとおり、図柄表示部104において装飾図柄演出を展開する。なお、副制御基板202には、図柄表示部104に表示させる画像データを書き込むVRAM202dが備えられている。

【0040】

そして通常、CPU202aがROM202bに記憶されたプログラムを読み込んで、背景画像表示処理、図柄画像表示及び変動処理、キャラクター画像表示処理など各種画像

10

20

30

40

50

処理を実行し、必要な画像データをROM 202bから読み出してVRAM 202dに書き込む。背景画像、図柄画像、キャラクター画像は、表示画面上において図柄表示部104に重畳表示される。

すなわち、図柄画像やキャラクター画像は背景画像よりも手前に見えるように表示される。このとき、同一位置に背景画像と図柄画像が重なる場合、Zバッファ法など周知の陰面消去法により各画像データのZバッファのZ値を参照することで、図柄画像を優先してVRAM 202dに記憶させる。

【0041】

また副制御基板202の出力側には、スピーカ277が接続されており、副制御基板202において確定したとおり、音声が出力されるようにしている。

また副制御基板202の出力側には、ランプ262、演出ライト111及び演出役物作動装置254を制御するランプ制御基板206を備えている。演出役物作動装置254は、演出役物115、116等の、演出用の役物を作動させるモータやソレノイド等によって構成されている。

ランプ制御基板206は、副制御基板202より送信されたコマンドに基づきプログラムを作動させて演出処理を実行するCPU 206aと、各種演出パターンデータを記憶するROM 206bと、CPU 206a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RAM 206c等を備えて構成される。

【0042】

上記ランプ制御基板206は、遊技盤101や台枠等に設けられている各種ランプ262に対する点灯制御等を行い、また、演出ライト111における複数のライト112に対する点灯制御等を行い、各ライト112からの光の照射方向を変更するためにモータに対する駆動制御等を行う。

また、ランプ制御基板206は、副制御基板202より送信されたコマンドに基づき、演出役物115を動作させるソレノイドに対する駆動制御等を行い、演出役物116を動作させるモータに対する駆動制御等を行う。

【0043】

さらに、上記主制御基板201には賞球制御基板203が双方向にて送信可能に接続されている。賞球制御基板203は、ROM 203aに記憶されたプログラムに基づき、賞球制御を行う。この賞球制御基板203は、ROM 203aに記憶されたプログラムを作動して賞球制御の処理を実行するCPU 203aと、CPU 203a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RAM 203c等を備えて構成される。

【0044】

賞球制御基板203は、接続される払出部291に対して入球時の賞球数を払い出す制御を行う。また、発射部292に対する遊技球の発射の操作を検出し、遊技球の発射を制御する。払出部291は、遊技球の貯留部から所定数を払い出すためのモータ等からなる。

【0045】

賞球制御基板203は、この払出部291に対して、各入球口（第1始動口105、第2始動口120、普通入賞口107、大入賞口開閉装置109）に入球した遊技球に対応した賞球数を払い出す制御を行う。発射部292は、遊技のための遊技球を発射するものであり、遊技者による遊技操作を検出するセンサ（図示しない）と、遊技球を発射させるソレノイド等（図示しない）を備える。賞球制御基板203は、発射部292のセンサにより遊技操作を検出すると、検出された遊技操作に対応してソレノイド等を駆動させて遊技球を間欠的に発射させ、遊技盤101の遊技領域103に遊技球を送り出す。

【0046】

（主制御基板および副制御基板の機能的な構成について）

図4は、遊技の進行を制御する制御手段200の機能的な構成を概略的に示す機能ブロック図である。

【0047】

10

20

30

40

50

図 4 に示すように、主制御基板 201 の ROM 201 b は、主に第 1 始動口 105 への遊技球の入球を契機として機能する手段として、第 1 特別図柄抽選手段 300、第 1 特別図柄表示制御手段 301、第 1 特別図柄変動制御手段 302、第 1 乱数判定手段 303 を備えている。

また、ROM 201 b は、主に第 2 始動口 120 への遊技球の入球を契機として機能する手段として、第 2 特別図柄抽選手段 320、第 2 特別図柄表示制御手段 321、第 2 特別図柄変動制御手段 322、第 2 乱数判定手段 323 を備えている。

また、ROM 201 b は、遊技を進行制御する手段として、長当たり遊技制御手段 340、短当たり遊技制御手段 341、高確率遊技制御手段 342、時短遊技制御手段 343、通常遊技制御手段 344、小当たり遊技制御手段 345、事前判定手段 330、報知コマンド送信手段 332、演出実行コマンド送信手段 333 を備えている。

さらに、ROM 201 b は、入賞ゲート 106 への遊技球の入球を契機として機能する手段として、普通図柄抽選手段 360、普通図柄表示制御手段 361、普通図柄変動制御手段 362、普通図柄抽選結果判定手段 363 を備えている。

【0048】

また、主制御基板 201 の RAM 201 c は、第 1 特別図柄保留記憶手段 401、第 2 特別図柄保留記憶手段 402、普通図柄保留記憶手段 403、遊技状態記憶手段 404、およびラウンド数記憶手段 405 を備えている。

一方、副制御基板 202 の ROM 202 b には、演出抽選手段 501、演出制御手段 502、報知フラグ制御手段 503、確変示唆フラグ制御手段 504 を備えている。

また、副制御基板 202 の RAM 202 c には、報知フラグ記憶手段 510、確変示唆フラグ記憶手段 511 を備えている。

なお、上記第 1 特別図柄抽選手段 300 および第 2 特別図柄抽選手段 320 によって、本発明の遊技データ抽選手段を構成している。以下に、各手段の構成および機能について説明する。

【0049】

上記長当たり遊技制御手段 340、短当たり遊技制御手段 341、高確率遊技制御手段 342、時短遊技制御手段 343 は、大当たりに当選した際の遊技の進行を制御するプログラムである。本実施形態においては、大当たりの種類を複数設けており、大当たりに当選した場合には、さらに大当たりの種類が決定され、この決定に基づいて、CPU 201 a が各プログラムを作動して各遊技状態のもとで遊技の進行を制御する。一方、通常遊技制御手段 344 は、大当たりに当選していない通常の遊技状態、すなわち遊技を開始するときの初期状態と同様の状態にて遊技の進行を制御するプログラムである。

【0050】

長当たり遊技制御手段 340 は、第 1 始動口 105 もしくは第 2 始動口 120 に遊技球が入球したことを契機とする大当たりの抽選の結果、長当たり遊技の実行の権利を獲得した際に、当該長当たり遊技の進行を制御する。本実施形態において「長当たり遊技」というのは、大当たり遊技の一種で、大入賞口開閉装置 109 が計 15 ラウンドにわたって開閉動作する遊技のことである。

【0051】

この大入賞口開閉装置 109 の開閉動作は、大入賞口開閉ソレノイド 109 b によってなされる。具体的には、CPU 201 a が長当たり遊技制御手段 340 を作動して長当たり遊技を制御する際、まず、大入賞口開閉ソレノイド 109 b を通電して、大入賞口開閉扉 109 a を開状態とする。そして、大入賞口検出部 224 が、大入賞口開閉装置 109 に所定個数（9 個）の遊技球が入球したことを検出すると、CPU 201 a が長当たり遊技制御手段 340 を作動して、大入賞口開閉ソレノイド 109 b の通電を停止する。また、大入賞口開閉装置 109 に所定個数の遊技球が入球していなくても、大入賞口開閉扉 109 a が開いてから、所定時間（30 秒）が経過すると、大入賞口開閉ソレノイド 109 b の通電を停止する。このように、2 つの条件のいずれかが満たされることによって、大入賞口開閉ソレノイド 109 b への通電が停止され、上記大入賞口開閉装置 109 が閉状

態となる。

【 0 0 5 2 】

そして、大入賞口開閉装置 1 0 9 が閉状態となった後、所定時間（ 2 秒 ）が経過すると、CPU 2 0 1 a は長当たり遊技制御手段 3 4 0 を作動して、再度、大入賞口開閉ソレノイド 1 0 9 b を通電し、大入賞口開閉扉 1 0 9 a を開く。このようにして、大入賞口開閉装置 1 0 9 の開閉動作が 1 5 ラウンド繰り返して行われるとともに、大入賞口開閉装置 1 0 9 に遊技球が入球すると、当該入球に応じた賞球が払出部 2 9 1 によって払い出される。したがって、長当たり遊技を実行することによって、遊技者は多量の賞球を獲得することが可能となる。

【 0 0 5 3 】

一方、短当たり遊技制御手段 3 4 1 は、第 1 始動口 1 0 5 もしくは第 2 始動口 1 2 0 に遊技球が入球したことを契機とする大当たりの抽選の結果、短当たり遊技の実行の権利を獲得した際に、当該短当たり遊技の進行を制御する。本実施形態において「短当たり遊技」というのは、大当たり遊技の一種で、大入賞口開閉装置 1 0 9 が 2 ラウンドのみ開閉動作する遊技のことである。

【 0 0 5 4 】

この大入賞口開閉装置 1 0 9 の開閉動作は、上記長当たり遊技の場合と同様に、大入賞口開閉ソレノイド 1 0 9 b によってなされる。具体的には、CPU 2 0 1 a が短当たり遊技制御手段 3 4 1 を作動して短当たり遊技を制御する際、まず、大入賞口開閉ソレノイド 1 0 9 b を通電して、大入賞口開閉扉 1 0 9 a を開状態とする。ただし、本実施形態においては、大入賞口開閉ソレノイド 1 0 9 b の通電を一瞬（ 0 . 1 秒 ）で停止させるとともに、こうした制御を所定の間隔をもって 2 回繰り返すようにしている。したがって、大入賞口開閉装置 1 0 9 が開状態となる時間は、上記長当たり遊技に比べて極めて短く、遊技球が大入賞口開閉装置 1 0 9 に入球する可能性は、長当たり遊技に比べて極めて低くなる。また、大入賞口開閉扉 1 0 9 a が一瞬で閉状態に戻るため、大入賞口開閉装置 1 0 9 が開いたことが遊技者に認識困難となる。このことから明らかなように、「短当たり遊技」は、遊技者に賞球を払い出すことを目的とするものではなく、遊技性を向上して興趣を高めることを目的としている。ただし、「短当たり遊技」においても、大入賞口開閉装置 1 0 9 に遊技球が入球した場合には、当該入球に応じた賞球が払い出される。

【 0 0 5 5 】

高確率遊技制御手段 3 4 2 は、通常遊技状態よりも上記大当たり（長当たりおよび短当たりの双方を含む）の当選確率が高い状態で遊技が進行される高確率遊技状態にて、遊技を制御する。本実施形態においては、高確率遊技状態は、長当たり遊技または短当たり遊技が終了した後に実行される。具体的には、第 1 始動口 1 0 5 もしくは第 2 始動口 1 2 0 に遊技球が入球すると、第 1 特別図柄抽選手段 3 0 0 もしくは第 2 特別図柄抽選手段 3 2 0 が当たり乱数を取得する。すると、第 1 乱数判定手段 3 0 3 もしくは第 2 乱数判定手段 3 2 3 が、取得した当たり乱数を所定のテーブルに基づいて判定する。このとき、通常遊技状態（高確率遊技状態ではない時短遊技状態を含む。以下、低確率遊技状態という）においては、通常時当たり判定用テーブルに基づいて当たり乱数の判定が行われ、高確率遊技状態においては、高確率時当たり乱数判定テーブルに基づいて当たり乱数の判定が行われる。そして、高確率時当たり乱数判定テーブルというのは、大当たりと判定する当たり乱数の数（種類）が、通常時当たり乱数判定テーブルよりも多く設定されている。なお、大当たりの判定や種類については、後で詳細に説明する。

【 0 0 5 6 】

時短遊技制御手段 3 4 3 は、時短遊技を制御するプログラムであるが、本実施形態における時短遊技というのは、普通図柄変動制御手段 3 6 2 による普通図柄の変動時間が短く、かつ、普通図柄における当たりの当選確率が高い状態での遊技をいう。

具体的には、遊技球が入賞ゲート 1 0 6 を通過すると、普通図柄の抽選が行われる。普通図柄の抽選は、入賞ゲート 1 0 6 を遊技球が通過することを契機として、CPU 2 0 1 a が普通図柄抽選手段 3 6 0 を作動して、乱数を無作為に抽出することによってなされる

10

20

30

40

50

。このようにして取得された乱数は、通常遊技状態（時短遊技状態ではない高確率遊技状態を含む。）にあっては、普通図柄通常時当たり判定用テーブルに基づいて判定され、時短遊技状態にあっては、普通図柄時短時当たり判定用テーブルに基づいて判定される。

【 0 0 5 7 】

このとき、普通図柄時短時当たり判定用テーブルは、普通図柄通常時当たり判定用テーブルよりも、当たりと判定する乱数が多く設定されている。このようにして、時短遊技状態における普通図柄の当選確率は例えば 90% と高くなるが、普通図柄が当たりに当選すると、第 2 始動口 1 2 0 の一對の可動片 1 2 0 a が所定時間開状態となり、遊技球が第 2 始動口 1 2 0 に入球しやすくなる。

【 0 0 5 8 】

また、時短遊技状態においては、通常遊技状態よりも、普通図柄の変動時間が短縮される。すなわち、入賞ゲート 1 0 6 を遊技球が通過すると、乱数の取得および取得した乱数の判定が行われるが、このとき、最終的に普通図柄の抽選の結果が当たりであったか、ハズレであったかを遊技者に報知するまでには所定の時間を要する。そして、普通図柄の抽選の結果が遊技者に報知されるまでに要する時間は、通常遊技状態よりも時短遊技状態の方が短く設定されている。これにより、時短遊技状態においては、次々と普通図柄の抽選結果が遊技者に報知されるとともに、第 2 始動口 1 2 0 が頻繁に開放することとなる。このことから明らかなように、時短遊技状態というのは、第 2 始動口 1 2 0 に遊技球を入球しやすくすることで、遊技球をあまり費消せずに、大当たりの抽選の権利を獲得することが可能な状態で進行する遊技状態のことである。

【 0 0 5 9 】

そして、通常遊技制御手段 3 4 4 は、大当たり遊技（長当たり遊技、短当たり遊技）、および、特別遊技状態（高確率遊技状態、時短遊技状態）のいずれにも該当しない通常遊技を進行制御する。上記のように、CPU 2 0 1 a は、長当たり遊技制御手段 3 4 0、短当たり遊技制御手段 3 4 1、高確率遊技制御手段 3 4 2、時短遊技制御手段 3 4 3、および通常遊技制御手段 3 4 4 のいずれかを作動して遊技を進行制御することとなるが、これら各制御手段 3 4 0 ~ 3 4 4 によって制御されている現在の遊技状態は、RAM 2 0 1 c の遊技状態記憶手段 4 0 4 に書き込まれるようにしている。

【 0 0 6 0 】

小当たり遊技制御手段 3 4 5 は、第 1 始動口 1 0 5 もしくは第 2 始動口 1 2 0 に遊技球が入球したことを契機とする大当たりの抽選の結果、小当たり遊技の実行の権利を獲得した際に、当該小当たり遊技の進行を制御する。この小当たり遊技は、上記短当たり遊技と同様に、大入賞口開閉装置 1 0 9 の一瞬の開閉動作が 2 ラウンド行われる。この小当たり遊技は、大入賞口開閉扉 1 0 9 a の開放回数、開放時間、開放タイミングが、上記「短当たり遊技」と全く同一態様の遊技である。

【 0 0 6 1 】

本実施形態においては、上記いずれかの遊技状態で遊技が行われるが、こうした各遊技状態を前提として、普通図柄に係る遊技の進行、および、特別図柄に係る遊技の進行について、以下に詳細に説明する。

まず、遊技球が入賞ゲート 1 0 6 を通過することによって制御を開始する普通図柄抽選手段 3 6 0、普通図柄表示制御手段 3 6 1、普通図柄変動制御手段 3 6 2、普通図柄抽選結果判定手段 3 6 3、および普通図柄保留記憶手段 4 0 3 について説明する。

【 0 0 6 2 】

普通図柄抽選手段 3 6 0 は、ゲート検出部 2 2 2 が、遊技球が入賞ゲート 1 0 6 を通過したことを検出すると、予め用意された乱数（例えば、0 ~ 2 5 0）から 1 の乱数を取得する。普通図柄抽選手段 3 6 0 によって乱数が取得されると、普通図柄抽選結果判定手段 3 6 3 が、ROM 2 0 1 b に記憶されたテーブルに基づいて当たりか否かの判定を行う。このとき、通常遊技状態であれば普通図柄通常時当たり判定用テーブルに基づいて当たりが判定され、時短遊技状態時であれば普通図柄時短時当たり判定用テーブルに基づいて当たりが判定される。

10

20

30

40

50

普通図柄抽選結果判定手段 3 6 3 による判定の結果、当たりである場合には、第 2 始動口開閉ソレノイド 1 2 0 b を作動させて可動片 1 2 0 a を開放して開状態に維持し、ハズレであった場合には第 2 始動口開閉ソレノイド 1 2 0 b を作動させることなく閉状態に維持したまま制御を終了する。そして、普通図柄抽選結果判定手段 3 6 3 による判定の結果は、普通図柄表示制御手段 3 6 1 によって普通図柄表示器 8 2 に表示される。

【 0 0 6 3 】

なお、入賞ゲート 1 0 6 を遊技球が通過してから、判定結果が普通図柄表示器 8 2 に表示されるまでには所定時間を要する。

すなわち、入賞ゲート 1 0 6 を遊技球が通過すると、普通図柄表示器 8 2 には、あたかも現在抽選が行われているかのように、ランプが点灯あるいは点滅した表示がなされるとともに、こうした点灯あるいは点滅が所定時間なされた後に、最終的に抽選結果が表示される。これが普通図柄の変動表示であるが、この変動表示の時間は、上記したとおり、遊技状態ごとに予め設定されている。

【 0 0 6 4 】

具体的には、時短遊技状態においては、普通図柄の変動時間が例えば 1 . 5 秒と短く設定されており、当たりに当選する確率も 9 0 % と高確率に設定されている。したがって、時短遊技状態にあつては、入賞ゲート 1 0 6 を遊技球が通過する限りにおいて、次々と普通図柄の抽選および変動表示がなされ、第 2 始動口 1 2 0 が開状態に維持される時間が長くなる。

【 0 0 6 5 】

これに対して、時短遊技状態以外の遊技状態においては、普通図柄の変動時間が例えば 1 0 秒と長く設定されており、当たりに当選する確率も 1 0 % と低確率に設定されている。

また、第 2 始動口 1 2 0 は、上記時短遊技状態において普通図柄が当たりに当選すると、1 . 2 秒間の開動作が 4 回行われるのに対して、時短遊技状態以外の遊技状態において普通図柄が当たりに当選しても、0 . 2 秒の開動作が 1 回行われるに過ぎない。

このことから明らかなように、時短遊技状態においては、第 2 始動口 1 2 0 が開状態にある時間が、通常遊技状態に比べて遙かに長く、第 2 始動口 1 2 0 に遊技球が入球する可能性も遙かに高くなる。

【 0 0 6 6 】

そして、普通図柄の変動表示中に、さらに遊技球が入賞ゲート 1 0 6 を通過した場合には、普通図柄抽選手段 3 6 0 による抽選の権利すなわち普通図柄の変動表示の権利が、普通図柄保留記憶手段 4 0 3 に留保される。この抽選の権利の留保は最大 4 つであり、普通図柄表示制御手段 3 6 1 によって普通図柄保留表示器 9 2 に表示される。

【 0 0 6 7 】

以下に、普通図柄の変動開始処理について、図 5、図 6 のフローチャートを用いて説明する。

【 0 0 6 8 】

(ステップ S 1 0 1)

図 5 に示すように、遊技球が入賞ゲート 1 0 6 を通過すると、当該遊技球の通過を入賞ゲート検出部 2 2 2 が検出する。

入賞ゲート検出部 2 2 2 が信号を検出すると、当該検出信号が主制御基板 2 0 1 に送信され、CPU 2 0 1 a が乱数発生手段等からなる普通図柄抽選手段 3 6 0 を作動して、0 ~ 2 5 0 の中から 1 つの乱数を無作為に取得する。

【 0 0 6 9 】

(ステップ S 1 0 2)

乱数が取得されると、CPU 2 0 1 a が普通図柄変動制御手段 3 6 2 を作動して、普通図柄が現在変動中であるか否かを判断する。そして、普通図柄が変動中でないと判断した場合には、当該遊技球の通過に基づいて、後述する図 6 の変動開始処理が即座に行われる。

。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 0 】

(ステップ S 1 0 3)

一方、乱数が取得されたときに普通図柄が変動中であった場合には、ステップ S 1 0 3 において、普通図柄の保留が上限留保個数である 4 未満であるか否か、すなわち普通図柄の変動表示の権利が、留保可能か否かが判定される。

【 0 0 7 1 】

(ステップ S 1 0 4)

上記ステップ S 1 0 3 において、普通図柄の変動表示の権利が留保可能であると判定された場合には、上記ステップ S 1 0 1 で取得された乱数が、普通図柄保留記憶手段 4 0 3 に記憶される。また、上記ステップ S 1 0 3 において、保留が上限留保個数である 4 であ

10

【 0 0 7 2 】

次に、普通図柄保留記憶手段 4 0 3 に保留がない状態で、入賞ゲート 1 0 6 を遊技球が通過して取得した普通図柄の変動表示の権利、および、普通図柄保留記憶手段 4 0 3 に留保された普通図柄の変動表示の権利の処理について図 6 を用いて説明する。

【 0 0 7 3 】

(ステップ S 2 0 1)

変動開始処理を行う際には、まず、CPU 2 0 1 a が普通図柄変動制御手段 3 6 2 を作動して、遊技状態記憶手段 4 0 4 に記憶された遊技状態が時短遊技状態であるか、その他の遊技状態であるかを判定する。

20

【 0 0 7 4 】

(ステップ S 2 0 2) (ステップ S 2 0 3)

上記ステップ S 2 0 1 において、時短遊技状態以外の遊技状態 (通常遊技状態、高確率遊技状態) と判定された場合には、普通図柄通常時当たり判定用テーブルが選択される。そして、CPU 2 0 1 a は、普通図柄抽選結果判定手段 3 6 3 を作動し、普通図柄通常時当たり判定用テーブルに基づいて、上記取得した乱数の当たり判定を行う。なお、上記普通図柄通常時当たり判定用テーブルによれば、0 ~ 2 5 0 の乱数のうち、例えば 0 ~ 2 4 までの乱数が当たりと判定され、その他の乱数はハズレと判定される。つまり、普通図柄通常時当たり判定用テーブルによれば、1 0 % 程度の確率で乱数が当たりと判定されることとなる。

30

【 0 0 7 5 】

また、普通図柄保留記憶手段 4 0 3 に留保された保留を消化する場合には、普通図柄保留記憶手段 4 0 3 に記憶された乱数が所定の処理領域に読み出されて上記の判定処理が行われる。一方、保留がない状態で遊技球が入賞ゲート 1 0 6 を通過した場合には、取得した乱数が上記所定の処理領域に直接書き込まれることとなる。

【 0 0 7 6 】

(ステップ S 2 0 4)

上記ステップ S 2 0 3 において、当たり判定を行った結果、当たりと判定された場合には、ステップ S 2 0 4 において通常変動処理が行われる。ここでいう通常変動処理というのは、普通図柄の変動表示が予め設定された時間 (1 0 秒) なされた後、所定の当たり用の図柄を停止表示させる処理である。

40

上記普通図柄の変動表示は、CPU 2 0 1 a が普通図柄表示制御手段 3 6 1 を作動して行われる。つまり、普通図柄表示制御手段 3 6 1 は、普通図柄表示器 8 2 において、LED 等を 1 0 秒間点灯あるいは点滅させた後、所定の当たり用の図柄を停止表示させる。

【 0 0 7 7 】

(ステップ S 2 0 9)

一方、上記ステップ S 2 0 3 において、ハズレと判定された場合には、ステップ S 2 0 9 においてハズレ変動処理が行われる。ここでいうハズレ変動処理というのは、普通図柄の変動表示が予め設定された時間 (1 0 秒) なされた後、所定のハズレ用の図柄を停止表

50

示させる処理である。このようにしてハズレ用の図柄を停止表示させると、主制御基板 201 における処理が終了となり、待機状態もしくは次の保留に基づいて変動処理を行うこととなる。

【0078】

(ステップ S 205)

上記のように、普通図柄が変動表示を開始して所定時間経過後に停止したタイミングで、CPU 201a は所定のプログラムを作動して、第 2 始動口開閉ソレノイド 120b を制御する信号を送信し、当該信号に基づいて第 2 始動口 120 を開状態とする。このとき、第 2 始動口 120 は、0.2 秒だけ開放された後、再び閉状態に制御される。

【0079】

(ステップ S 206) (ステップ S 207)

また、上記ステップ S 201 において、時短遊技状態と判定された場合には、普通図柄時短時当たり判定用テーブルが選択される。そして、CPU 201a が普通図柄抽選結果判定手段 363 を作動し、取得した乱数の判定を、普通図柄時短時当たり判定用テーブルに基づいて行う。

【0080】

(ステップ S 208)

上記ステップ S 207 において、当たり判定を行った結果、当たりと判定された場合には、ステップ S 208 において時短変動処理が行われる。ここでいう時短変動処理というのは、普通図柄の変動表示が予め設定された時間 (1.5 秒) なされた後、所定の当たり用の図柄を停止表示させる処理である。

この普通図柄の変動表示も、普通図柄表示制御手段 361 によってなされる。つまり、普通図柄表示制御手段 361 は、普通図柄表示器 82 において、LED 等を 1.5 秒間点灯あるいは点滅させた後、所定の当たり用の図柄を停止表示させる。

【0081】

一方、上記ステップ S 207 において、ハズレと判定された場合には、ステップ S 209 においてハズレ変動処理が行われる。ただし、時短遊技状態におけるハズレ変動処理は、普通図柄の変動表示が予め設定された時間 (1.5 秒) なされた後、所定のハズレ用の図柄が停止表示する。

【0082】

(ステップ S 205)

上記のように、普通図柄が変動表示を開始して所定時間経過後に停止したタイミングで、CPU 201a は所定のプログラムを作動して、第 2 始動口開閉ソレノイド 120b を制御する信号を送信し、当該信号に基づいて第 2 始動口 120 を制御する。時短遊技状態においては、第 2 始動口 120 が、1.2 秒の開動作を 4 回繰り返す。

なお、遊技球が入賞ゲート 106 を通過した場合の制御は、通常遊技状態においては通常遊技制御手段 344 が統括しており、時短遊技状態においては時短遊技制御手段 343 が統括している。

【0083】

次に、遊技球が第 1 始動口 105 または第 2 始動口 120 に入球した際の制御について説明する。

例えば、第 1 始動口 105 に遊技球が入球したことを第 1 始動口検出部 221 が検出すると、当該検出信号が主制御基板 201 に送信される。当該信号を受信すると、第 1 特別図柄抽選手段 300 が、予め用意された乱数 (例えば、0 ~ 600) の中からいずれかの乱数 (本発明の遊技データ) を抽出する。ここで抽出した乱数には、当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数が含まれている。当たり乱数とは、大当たりか否か、すなわち大当たり遊技を実行する権利獲得の有無を決定するための乱数である。図柄乱数とは、大当たりの種類 (長当たり、短当たり、高確率遊技状態への移行の有無、時短遊技状態への移行の有無)、すなわち、大当たりに当選した場合に、どのような遊技価値が付与されるのかを決定するための乱数である。そして、リーチ乱数とは、リーチ演出をするか否かを決定するた

10

20

30

40

50

めの乱数である。

【 0 0 8 4 】

主制御基板 2 0 1 の R A M 2 0 1 c には、遊技状態記憶手段 4 0 4 が設けられており、この遊技状態記憶手段 4 0 4 に、現在の遊技状態が記憶されている。そして、第 1 特別図柄抽選手段 3 0 0 もしくは第 2 特別図柄抽選手段 3 2 0 が乱数を取得した際には、遊技状態記憶手段 4 0 4 に記憶された遊技状態に基づいて、第 1 乱数判定手段 3 0 3 もしくは第 2 乱数判定手段 3 2 3 が上記乱数を判定する。

【 0 0 8 5 】

具体的には、低確率遊技状態であれば、取得した乱数が特別図柄通常時当たり判定用テーブルに基づいて判定され、高確率遊技状態であれば、取得した乱数が特別図柄高確率時当たり判定用テーブルに基づいて判定される。なお、本実施形態においては、第 1 始動口 1 0 5 に遊技球が入球した場合と、第 2 始動口 1 2 0 に遊技球が入球した場合とで、同じ判定テーブルが用いられることとしているが、遊技球が入球した始動口に応じて、異なる判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【 0 0 8 6 】

第 1 特別図柄抽選手段 3 0 0 もしくは第 2 特別図柄抽選手段 3 2 0 によって取得される各乱数、および、取得された乱数を判定する際に用いられる判定テーブルは、図 7 に示すとおりである。

図 7 (a) は、大当たりの当選確率、および当たり乱数の一例を示し、図 7 (b) は、大当たりに当選した場合に付与される遊技価値の種類とその当選確率、および図柄乱数の一例を示し、図 7 (c) は、リーチ演出の有無とその出現確率、およびリーチ乱数の一例を示す。

【 0 0 8 7 】

図 7 (a) に示すとおり、当たり乱数は 0 ~ 6 0 0 までの 6 0 1 個の乱数から一つ取得される。そして、低確率遊技状態においては特別図柄通常時当たり判定用テーブルに基づいて当たり乱数の判定が行われるが、この特別図柄通常時当たり判定用テーブルによれば、7 および 3 1 7 の 2 つの乱数が大当たりと判定される。一方、高確率遊技状態においては特別図柄高確率時当たり判定用テーブルに基づいて当たり乱数の判定が行われる。この特別図柄高確率時当たり判定用テーブルによれば、7 , 3 7 , 6 7 , 9 7 , 1 2 7 , 1 5 7 , 1 8 7 , 2 1 7 , 2 4 7 , 2 7 7 , 3 0 7 , 3 3 7 , 3 6 7 , 3 9 7 , 4 2 7 , 4 5 7 , 4 8 7 , 5 1 7 , 5 4 7 , 5 7 7 の 2 0 個の乱数が大当たりと判定される。

【 0 0 8 8 】

例えば、第 1 始動口 1 0 5 に遊技球が入球すると、C P U 2 0 1 a が第 1 特別図柄抽選手段 3 0 0 を作動して上記当たり乱数を取得する。このとき、通常遊技状態においては、C P U 2 0 1 a が第 1 乱数判定手段 3 0 3 を作動して、特別図柄通常時当たり判定用テーブルに基づいて、当該当たり乱数の当たりもしくはハズレを判定する。つまり、第 1 始動口 1 0 5 への遊技球の入球によって取得された当たり乱数が、7 または 3 1 7 である場合には当たりと判定し、その他の乱数であった場合にはハズレと判定する。また、高確率遊技状態においては、特別図柄高確率時当たり判定用テーブルに基づいて、当たりであるか否かを判定する。

【 0 0 8 9 】

なお、本実施形態においては、上記した「大当たり」とは別に「小当たり」が設けられており、この「小当たり」の当選についても、当たり乱数によって決定されるようにしている。本実施形態における「小当たり」というのは、上記短当たり遊技と同様に、大入賞口開閉装置 1 0 9 の一瞬の開放動作が 2 ラウンド行われる「小当たり遊技」を実行する権利を獲得するものである。したがって、図 7 (a) に示すように、遊技状態とは関わりなく、当たり乱数が 5 0 もしくは 1 0 0 であった場合には、大入賞口開閉装置 1 0 9 が 2 ラウンド開放される小当たり遊技が実行されることとなる。なお、この小当たり遊技は、C P U 2 0 1 a が小当たり遊技制御手段 3 4 5 を作動することによって制御される。また、詳しくは後述するが、この小当たり遊技は、賞球の払い出しを目的とするものではなく、

後で説明するように、遊技状態が高確率遊技状態に移行したことを、遊技者に認識困難とすることを目的として設けられている。

【 0 0 9 0 】

上記当たり乱数の判定の結果、当該当たり乱数が、大当たり遊技を実行する権利を獲得する乱数であると判定された場合には、C P U 2 0 1 a が第 1 乱数判定手段 3 0 3 を作動して、図 7 (b) に基づいて、大当たりの種類を判定 (決定) する。ここで決定される大当たりの種類は、「高確率時短付き長当たり」、「通常時短付き長当たり」、「高確率時短付き短当たり」、「通常時短付き短当たり」、「高確率時短無し短当たり」、「通常時短無し短当たり」の 6 種類である。

【 0 0 9 1 】

「高確率時短付き長当たり」というのは、3つの遊技価値が付与されるものである。この「高確率時短付き長当たり」に当選すると、1つ目の遊技価値として、大入賞口開閉装置 1 0 9 が 1 5 ラウンドにわたって開閉制御され、かつ、1 ラウンドが終了する条件を、遊技球が所定個数 (9 個) 入球するか、もしくは所定時間 (3 0 秒) 経過することとする長当たり遊技が実行される。これにより、遊技者は多量の賞球を獲得することが可能となる。そして、この長当たり遊技が終了すると、2つ目の遊技価値として、高確率遊技状態にて遊技が進行するとともに、3つ目の遊技価値として、時短遊技状態にて遊技が進行する。これにより、遊技者は、多量の賞球を獲得した上に、当該賞球の獲得後、遊技球の費消を低減しながら、再度大当たりの当選を早期に実現することができる。なお、ここで付与される3つ目の遊技価値である時短遊技状態は、大当たりに当選するまで継続することとなる。

【 0 0 9 2 】

「通常時短付き長当たり」というのは、2つの遊技価値が付与される。この「通常時短付き長当たり」は、長当たり遊技の終了後に、大当たりの当選確率が低確率遊技状態となる点で上記「高確率時短付き長当たり」と相異なる。また、「通常時短付き長当たり」においては、長当たり遊技終了後の時短遊技状態が、予め設定された回数 (例えば 1 0 0 回) の特別図柄の変動表示が行われた時点で終了する。

このように、本実施形態においては、多量の賞球を獲得することが可能な長当たり遊技の終了後に、大当たりの当選確率が高い高確率遊技状態にて遊技が進行する長当たりと、大当たりの当選確率が低確率である低確率遊技状態にて遊技が進行する長当たりとが設けられている。

【 0 0 9 3 】

「高確率時短付き短当たり」というのは、大入賞口開閉装置 1 0 9 が一瞬開放する動作を 2 ラウンド繰り返した後、大当たりの当選確率が高確率となる高確率遊技状態にて遊技が進行するものである。この「高確率時短付き短当たり」に当選した場合には、大入賞口開閉装置 1 0 9 の開放による多量の賞球を即座に獲得することはできないが、以後の遊技状態が高確率遊技状態となるため、以後の遊技において多量の賞球を獲得する可能性が高くなる。また、「高確率時短付き短当たり」に当選すると、当該当選と同時にもしくは短当たり遊技の終了後に、高確率遊技状態となり、かつ、時短遊技状態となるため、再度大当たりに当選するまでの遊技球の費消を低減することが可能となる。

【 0 0 9 4 】

「通常時短付き短当たり」というのは、大入賞口開閉装置 1 0 9 が一瞬開放する動作を 2 ラウンド繰り返した後、大当たりの当選確率が低確率となる低確率遊技状態にて遊技が進行するものである。ただし、上記「高確率時短付き短当たり」と同様に、以後の遊技状態が時短遊技状態となるため、所定回数に限り遊技球の費消を低減することは可能となる。なお、通常遊技状態において、当該「通常時短付き短当たり」に当選した場合には、以後、時短遊技を実行可能となる遊技価値が付与されるだけであるが、高確率遊技状態において、当該「通常時短付き短当たり」に当選してしまうと、以後、大当たりの当選確率が高確率から低確率へと転落してしまうというデメリットがある。

【 0 0 9 5 】

なお、本実施形態においては、「通常時短付き短当たり」も「高確率時短付き短当たり」も、大入賞口開閉装置 109 の開閉動作、および、時短遊技状態へ移行後の第 2 始動口 120 の開閉動作を同じにしている。また、後で説明するように、「通常時短付き短当たり」と「高確率時短付き短当たり」とで、演出内容も同じにしている。したがって、遊技者にとっては、短当たり遊技（大入賞口開閉装置 109 の 2 ラウンドの開閉動作）の終了後に、大当たりの当選確率が高確率となっているのか、低確率となっているのかを判別するのが非常に困難となっている。このように、「通常時短付き短当たり」を設けた理由は、短当たり遊技の終了後に時短遊技状態となった場合に、大当たりの当選確率が高確率であるのか、低確率であるのかについて、遊技者に疑念を抱かせるためである。

【0096】

「高確率時短無し短当たり」というのは、上記「高確率時短付き短当たり」と同様に、大入賞口開閉装置 109 が一瞬開放する動作を 2 ラウンド繰り返した後、大当たりの当選確率が高確率となる高確率遊技状態（いわゆる潜伏確変状態）へ移行するものである。ただし、この「高確率時短無し短当たり」は、短当たり遊技の終了後に時短遊技が開始されない点で、上記「高確率時短付き短当たり」と相異なる。この「高確率時短無し短当たり」に当選した場合にも、大入賞口開閉装置 109 の開放による多量の賞球を即座に獲得することはできない。しかも、以後、時短遊技状態にもならないため、「高確率時短付き短当たり」よりも遊技球の費消が多くなる。ただし、以後の遊技状態が高確率遊技状態となるため、以後の遊技において、長当たりに当選することによる多量の賞球獲得の可能性は高い。

【0097】

「通常時短無し短当たり」というのは、大入賞口開閉装置 109 が一瞬開放する動作を 2 ラウンド繰り返した後、通常遊技状態にて遊技が進行するものである。つまり、この「通常時短無し短当たり」に当選しても、高確率遊技状態および時短遊技状態のいずれにも移行することがない。しかも、大入賞口開閉装置 109 の 2 ラウンドの開放によっては、多量の賞球を獲得することが不可能であるため、遊技者にとっては、大当たり当選による遊技価値がほとんど付与されていないこととなる。このような「通常時短無し短当たり」を設けた理由は、主に、遊技状態を、賞球を払い出すことなく高確率遊技状態から低確率遊技状態に復帰させることにある。また、通常遊技状態において「通常時短無し短当たり」に当選しても遊技状態は何ら変化しない。したがって、遊技者に「高確率時短無し短当 30
たり」と「通常時短無し短当たり」との区別がつかないようにすれば、短当たり遊技の終了後に、大当たりの当選確率が高確率となっているのか、低確率になっているのかについて、遊技者に疑念を抱かせることができる。

【0098】

また、本実施形態においては、「高確率時短無し短当たり」当選によって、大当たりの当選確率が高確率となっていることについて、遊技者に疑念を抱かせるために、「通常時短無し短当たり」の他に「小当たり」が設けられている。ただし、この「小当たり」は、大当たり的一种ではないため、図柄乱数ではなく、当たり乱数（50, 100）を取得したことを契機として、小当たり遊技が開始される。この「小当たり遊技」も、上記「通常時短無し短当たり」に当選した場合と同様に、大入賞口開閉装置 109 が一瞬開放する動作を 2 ラウンド繰り返す。しかしながら、この「小当たり」は、大入賞口開閉装置 109 の開閉動作後に、遊技状態が一切変わらない点で、上記「通常時短無し短当たり」と相異なる。つまり、高確率遊技状態において「通常時短無し短当たり」に当選すると、短当たり遊技の終了後に遊技状態が通常遊技状態となってしまうが、高確率遊技状態において「小当たり」に当選しても、以後、高確率遊技状態が継続する。

【0099】

なお、図 7（a）、（b）に示すとおり、当たり乱数が「大当たり」に当選する乱数であって、かつ、図柄乱数が「高確率時短付き長当たり」に当選する乱数である遊技データが、本発明の第 1 データを構成している。例えば、当たり乱数「7」、図柄乱数「0」の組み合わせからなる遊技データが本発明の第 1 データとなる。

10

20

30

40

50

また、当たり乱数が「大当たり」に当選する乱数であって、かつ、図柄乱数が「通常時短付き長当たり」に当選する乱数である遊技データが、本発明の第2データを構成している。例えば、当たり乱数「7」、図柄乱数「101」の組み合わせからなる遊技データが本発明の第2データとなる。

【0100】

また、当たり乱数が「大当たり」に当選する乱数であって、かつ、図柄乱数が「高確率時短付き短当たり」もしくは「高確率時短無し短当たり」に当選する乱数である遊技データが、本発明の第3データを構成している。例えば、当たり乱数「7」、図柄乱数「151」の組み合わせからなる遊技データや、当たり乱数「7」、図柄乱数「201」の組み合わせからなる遊技データが本発明の第3データとなる。

10

さらに、当たり乱数が「大当たり」に当選する乱数であって、かつ、図柄乱数が「通常時短付き短当たり」もしくは「通常時短無し短当たり」に当選する乱数である遊技データが、本発明の第4データを構成している。例えば、当たり乱数「7」、図柄乱数「176」の組み合わせからなる遊技データや、当たり乱数「7」、図柄乱数「226」の組み合わせからなる遊技データが本発明の第4データとなる。

また、当たり乱数が「小当たり」に当選する「50」「100」を含む遊技データも、本発明の第4データを構成することとなる。

【0101】

また、第1始動口105に遊技球が入球した際には、CPU201aが第1特別図柄抽選手段300を作動して、上記当たり乱数、図柄乱数とともにリーチ乱数を取得する。リーチ乱数は、0～250の乱数の中から無作為に1つ取得されるが、このリーチ乱数の判定は次のようにしてなされる。

20

すなわち、CPU201aが第1乱数判定手段303を作動して、上記当たり乱数をハズレであると判定した場合には、ハズレ時のリーチ乱数判定テーブルに基づいてリーチ乱数の判定を行い、大当たりと判定した場合には、大当たり時のリーチ乱数判定テーブルに基づいてリーチ乱数の判定を行う。ハズレ時のリーチ乱数判定テーブルは、0～24の乱数がリーチ演出と判定され、その他の乱数がリーチ無し演出と判定される。

【0102】

したがって、ハズレ時には、リーチ無し演出が実行される確率が高くなる一方で、遊技者に期待感を与えるいわゆるガセリーチ演出が10%程度の確率で実行されることとなる。また、大当たり時には、必ずリーチ演出が実行される。

30

ここで、リーチ乱数によって決定されるリーチ演出、リーチ無し演出というのは、図柄表示部104において行われる装飾図柄演出の態様を示すものである。つまり、特別図柄の変動表示中には、「1」～「9」の数字が縦方向に連続して記された数列からなる図柄が、3列表示されており、特別図柄の変動表示が開始されるのと同時に、これら図柄がスクロールを開始する。

【0103】

そして、リーチ有り演出においては、スクロールの開始後、所定時間経過後に当該スクロールが停止して各図柄を停止表示する際に、まず、いずれか2つの図柄(数列)が先に停止する。このとき、横または斜めにわたる一直線上に同一の数字が停止表示するとともに、最後の1列がスクロール速度を徐々に遅くして、一直線上に同一の数字が3つ揃うのではないかと期待感を遊技者に与える。このようなリーチ演出のなかには、最後の1列のスクロールが停止する前に、さまざまなキャラクターが登場したり、ストーリーが展開したりするいわゆるスーパーリーチ演出が含まれている。

40

一方、リーチ無し演出は、上記のように遊技者に期待感を与えるような演出がなされることなく、横または斜めにわたる一直線上に同一の数字が揃わない状態で図柄が停止表示するものである。

【0104】

このように、リーチ乱数は、図柄表示部104においてリーチ演出を行うか、リーチ無し演出を行うかを決定するためのもので、所定の確率でリーチ演出が出現するようにして

50

、遊技者に対して適度に期待感を与えるようにしている。なお、大当たりに当選した場合には、上記のようなリーチ演出が必ず行われ、最終的に横または斜めにわたる一直線上に、同一の数字が揃った状態で装飾図柄が停止表示するが、ハズレ時には、上記一直線上に、同一の数字が揃わない状態で装飾図柄が停止表示する。

【0105】

また、第2始動口120に遊技球が入球した場合にも、上記と同様の制御が、第2特別図柄抽選手段320および第2乱数判定手段323によってなされる。

【0106】

一方、第1始動口105もしくは第2始動口120に遊技球が入球した際に、それ以前の遊技球の入球に基づいて特別図柄の変動表示が行われていた場合には、取得された乱数（遊技データ）が、RAM201cの第1特別図柄保留記憶手段401もしくは第2特別図柄保留記憶手段402に記憶される。この第1特別図柄保留記憶手段401および第2特別図柄保留記憶手段402は、図8に示すように構成されている。

【0107】

すなわち、図8は、保留球に拘わる記憶領域の一例を示す図であるが、この図からも明らかなように、第1特別図柄保留記憶手段401は、遊技球が第1始動口検出部221に検出されたことに基づいて取得した乱数（当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数）を、遊技球が検出された順番と対応付けて保留球として記憶する。言い換えれば、第1始動口105に遊技球が入球すると、特別図柄の変動表示の権利が、第1特別図柄保留記憶手段401に、いわゆる保留球として記憶される。そして、当該記憶手段401に留保された保留球は、当該記憶手段401内で、記憶された順に消化、処理がなされる。

【0108】

具体的には、第1特別図柄保留記憶手段401は、第1記憶領域401aから第4記憶領域401dまで4つの記憶領域を備えており、第1始動口105に遊技球が入球するたびに、第1記憶領域401aから順番に上記保留球が留保されていく。つまり、第1記憶領域401aに保留球が留保された状態で、さらに第1始動口105に遊技球が入球すると、今度は第2記憶領域401bに保留球が留保される。このようにして、第1特別図柄保留記憶手段401には、最大4つまで保留球が留保される。一方、第1記憶領域401aから第4記憶領域401dまでの全てに保留球が留保された状態で、さらに第1始動口105に遊技球が入球した場合には、当該入球による特別図柄の変動表示の権利は留保されない。言い換えれば、第1特別図柄保留記憶手段401の上限保留個数まで保留球が留保されている場合には、第1始動口105に遊技球が入球したとしても、当該入球による大当たりの抽選は行われない。ただし、この場合でも、第1始動口105への遊技球の入球に対する賞球は所定数払い出される。

【0109】

また、第1特別図柄保留記憶手段401に留保された保留球は、第1特別図柄変動制御手段302によって、常に第1記憶領域401aから消化（処理）される。第1記憶領域401aに記憶された保留球が消化されると、第2記憶領域401bから第4記憶領域401dまでに留保された保留球が、当該記憶領域から一つ前の領域に移行する。つまり、第1記憶領域401aに留保された保留球が消化されると、第2記憶領域401bに留保された保留球は第1記憶領域401aに移行する。同様に、第3記憶領域401cに留保された保留球は第2記憶領域401bに移行し、第4記憶領域401dに留保された保留球は第3記憶領域401cに移行する。したがって、第4記憶領域401dは、再び保留球の受け入れ、すなわち留保が可能となる。

【0110】

一方、第2始動口120に遊技球が入球した際に、それ以前の遊技球の入球に基づく変動表示中であった場合には、第2特別図柄保留記憶手段402は、遊技球が第2始動口検出部225に検出されたことに基づいて取得した乱数（当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数）を、遊技球が検出された順番と対応付けて保留球として記憶する。すなわち、第2始動口120に遊技球が入球すると、特別図柄の変動表示の権利、すなわち大当たりの抽選

の権利が、第2特別図柄保留記憶手段402に保留球として記憶される。そして、当該記憶領域402に留保された特別図柄の変動表示の権利は、当該記憶領域402内で、第2特別図柄変動制御手段322によって、記憶された順に消化、処理がなされる。

【0111】

具体的には、第2特別図柄保留記憶手段402は、第5記憶領域402aから第8記憶領域402dまで4つの記憶領域を備えており、第2始動口120に遊技球が入球するたびに、第5記憶領域402aから順番に上記保留球が留保されていく。つまり、第5記憶領域402aに留保された状態で、さらに第2始動口120に遊技球が入球すると、今度は第6記憶領域402bに保留球が留保される。このようにして、第2特別図柄保留記憶手段402には、最大4つまで保留球が留保される。一方、第5記憶領域402aから第8記憶領域402dまでの全てに保留球が留保された状態で、さらに第2始動口120に遊技球が入球した場合には、上記特別図柄の変動表示の権利は留保されない。言い換えれば、第2特別図柄保留記憶手段402の上限保留個数まで保留球が留保されている場合には、第2始動口120に遊技球が入球したとしても、当該入球による大当たりの抽選は行われぬ。ただし、この場合でも第2始動口120への遊技球の入球に対する賞球は所定数払い出される。

10

【0112】

また、第2特別図柄保留記憶手段402に複数の保留球が留保された場合には、第5記憶領域402aから消化されることとなるが、第5記憶領域402aに記憶された保留球が消化されると、第6記憶領域402bから第8記憶領域402dまで留保された保留球が、当該記憶領域から一つ前の領域に移行する。つまり、第5記憶領域402aに留保された保留球が消化されると、第6記憶領域402bに留保された保留球は第5記憶領域402aに移行する。同様に、第7記憶領域402cに留保された保留球は第6記憶領域402bに移行し、第8記憶領域402dに留保された保留球は第7記憶領域402cに移行する。したがって、第8記憶領域402dは、再び保留球の受け入れ、すなわち留保が可能となる。

20

【0113】

このように、本実施形態においては、遊技球が入球した始動口ごとに記憶領域を分けて保留球が留保されるので、これら保留球に係る乱数と、遊技球が入球した始動口とが対応付けて記憶されることとなる。ただし、上記したように、2つの記憶手段401、402において別々に保留球を記憶せずに、他の方法によって保留球を記憶しても構わない。例えば、遊技球が始動口に入球した順に、保留球を1つの記憶手段に留保していく。このとき、遊技球がいずれの始動口に入球したのかを保留球に対応付けて記憶し、予め設定された始動口に対応付けられた保留球を優先処理するようにしてもよい。

30

【0114】

なお、上記第1記憶領域401aから第8記憶領域402dまでの8つの各記憶領域は、図8(c)に示すように、いずれも、当たり乱数記憶領域、図柄乱数記憶領域およびリーチ乱数記憶領域を有している。当たり乱数記憶領域には上記当たり乱数が記憶され、図柄乱数記憶領域には上記図柄乱数が記憶され、リーチ乱数記憶領域には上記リーチ乱数が記憶される。

40

そして、上記したように、第1特別図柄保留記憶手段401に保留球が留保されると、CPU201aが第1特別図柄表示制御手段301を作動して、留保されている保留球の数を、第1特別図柄保留表示器88に表示する。

【0115】

なお、第2始動口120に遊技球が入球し、第2始動口検出部225による遊技球の検出があった場合にも、第2特別図柄抽選手段320、第2特別図柄表示制御手段321、第2特別図柄変動制御手段322、第2乱数判定手段323によって、上記と同様の処理がなされる。ただし、抽出された乱数は、第5記憶領域402a～第8記憶領域402dのいずれかに記憶される。

【0116】

50

そして、上記特別図柄保留記憶手段 4 0 1 , 4 0 2 に保留球が複数留保された場合には、次のような順番で保留球を消化するようにしている。すなわち、第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 と、第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 との双方に保留球が留保された場合には、第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 に留保された保留球が優先的に消化される。

例えば、図 9 (a) に示すように、第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 の第 1 記憶領域 4 0 1 a ~ 第 3 記憶領域 4 0 1 c に保留球が留保され、第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 の第 5 記憶領域 4 0 2 a および第 6 記憶領域 4 0 2 b に保留球が留保されているとする。

また、第 1 始動口 1 0 5 および第 2 始動口 1 2 0 に対して、遊技球が入球した順番は、図示のとおり、第 1 始動口 1 0 5 → 第 2 始動口 1 2 0 → 第 1 始動口 1 0 5 → 第 2 始動口 1 2 0 → 第 1 始動口 1 0 5 であったとする。

本実施形態においては、第 2 始動口 1 2 0 が優先始動口であるため、この場合には、第 5 記憶領域 4 0 2 a の保留球が優先して処理され、図 9 (b) に示す矢印の順に保留球が消化されていく。

【 0 1 1 7 】

また、例えば、図 9 (c) に示すように、非優先処理がなされる第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 に 3 つの保留球が留保されていたとする。この場合、第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 に留保されている 3 つの保留球が、図の点線で示す順に連続して消化される。しかし、1 つ目の保留球を消化しているとき、言い換えれば、1 回目の特別図柄の変動表示が行われている際に、優先処理がなされる第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 に保留球が留保されると (第 2 始動口 1 2 0 に入球すると) 、当該保留球が割り込んで、図の実線に示す順に保留球が消化される。

【 0 1 1 8 】

このことから明らかなように、両記憶手段 4 0 1 , 4 0 2 において、非優先処理がなされる第 1 記憶領域 4 0 1 a に複数の保留球が留保された場合には、優先処理がなされる第 5 記憶領域 4 0 2 a に保留球が留保されることによって、割り込み処理がなされる可能性が高い。一方、優先始動口である第 2 始動口 1 2 0 に遊技球が入球して、複数の保留球が留保された場合には、割り込み処理がなされることがなく、これら複数の保留球は必ず連続して消化される。

【 0 1 1 9 】

上記のようにして保留球は順次消化されていくが、この保留球の消化を制御しているのが、CPU 2 0 1 a であり、ROM 2 0 1 b の第 1 特別図柄変動制御手段 3 0 2 および第 2 特別図柄変動制御手段 3 2 2 である。これら両変動制御手段 3 0 2 , 3 2 2 は、第 1 記憶領域 4 0 1 a もしくは第 5 記憶領域 4 0 2 a を監視して、いずれの保留球を処理するのかを決定している。

【 0 1 2 0 】

次に、始動口に遊技球が入球した際の制御について、図 1 0 ~ 図 1 3 を用いて具体的に説明する。

図 1 0 に示すとおり、まず、第 1 始動口 1 0 5 もしくは第 2 始動口 1 2 0 に遊技球が入球したことを、第 1 始動口検出部 2 2 1 もしくは第 2 始動口検出部 2 2 5 が検出する。

【 0 1 2 1 】

(ステップ S 3 0 1)

すると、主制御基板 2 0 1 の CPU 2 0 1 a が、図示しない変動判定プログラムを作動して、特別図柄が変動表示中であるか否かが判定される。このとき、特別図柄は変動表示中ではないと判定された場合には、当該入球に基づく特別図柄の変動表示が即座になされるので、後述する図 1 2 の変動開始処理がなされる。

【 0 1 2 2 】

(ステップ S 3 0 2)

一方、上記ステップ S 3 0 1 において、変動中と判定された場合には、第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 もしくは第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 が、第 4 記憶領域 4 0 1 d もしくは第 8 記憶領域 4 0 2 d に乱数が記憶されているかを判定する。具体的には、第 1 始

10

20

30

40

50

動口検出部 2 2 1 から入球信号を受信した場合には、第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 における保留球の留保個数が 4 未満であるかを判断し、第 2 始動口検出部 2 2 5 から入球信号を受信した場合には、第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 における保留球の留保個数が 4 未満であるかを判断する。

【 0 1 2 3 】

上記ステップ S 3 0 2 において、保留球が 4 つあると判断された場合には、当該遊技球の入球によっては、特別図柄の変動表示すなわち大当たりの抽選が行われることはないため、所定数の賞球を払い出して主制御基板 2 0 1 における制御を終了する。

【 0 1 2 4 】

(ステップ S 3 0 3)

一方、上記ステップ S 3 0 2 において、保留球の留保個数が 4 未満すなわち保留球を留保すると判断された場合には、第 1 記憶領域 4 0 1 a ~ 第 4 記憶領域 4 0 1 d もしくは第 5 記憶領域 4 0 2 a ~ 第 8 記憶領域 4 0 2 d に遊技データ (当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数) が記憶され、保留球が留保される。

【 0 1 2 5 】

(ステップ S 3 0 4)

上記のようにして、第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 もしくは第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 に遊技データが記憶されたら、CPU 2 0 1 a が事前判定手段 3 3 0 を作動して、当該新たに記憶された遊技データを事前判定する。事前判定手段 3 3 0 は、上記第 1 乱数判定手段 3 0 3 および第 2 乱数判定手段 3 2 3 と同様に、現在の遊技状態に基づいて所定のテーブルを選択し、当たり乱数および図柄乱数の判定を行う。なお、新たに留保された保留球について事前判定を行う際に、当該保留球よりも先に処理がなされる保留球に、遊技状態を変える保留球がある場合には、遊技状態が変更された場合のテーブルに基づいて事前判定が行われる。

そして、事前判定手段 3 3 0 による当たり乱数および図柄乱数の判定結果、すなわち、大当たりであるかハズレであるか、大当たりである場合にはその種類が、第 1 記憶領域 4 0 1 a ~ 第 8 記憶領域 4 0 2 d に記憶される。

【 0 1 2 6 】

(ステップ S 3 0 5)

上記事前判定手段 3 3 0 による事前判定の結果、新たに記憶された遊技データが、「高確率時短付き長当たり」であった場合には、ステップ S 3 0 6 の処理が引き続きなされ、それ以外と判定された場合には制御を終了する。

【 0 1 2 7 】

(ステップ S 3 0 6)

上記のようにして、新たに留保された保留球について事前判定をした結果、「高確率時短付き長当たり」に当選する遊技データが記憶された場合には、CPU 2 0 1 a が所定のプログラムを作動して、遊技状態記憶手段 4 0 4 に記憶された現在の遊技状態が、高確率遊技状態 (時短遊技状態の有無を問わず) であるか否かを判定する。ただし、遊技状態記憶手段 4 0 4 には、短当たり遊技の終了後に高確率遊技状態へ移行したのか、それとも長当たり遊技の終了後に高確率遊技状態へ移行したのかが、識別可能に記憶されている。言い換えれば、遊技者が認識不可能もしくは認識困難な高確率遊技状態であるか否かが記憶されている。そして、ここでは、短当たり遊技の終了後に生じた高確率遊技状態であるか否かが判定される。

【 0 1 2 8 】

すなわち、このステップ S 3 0 6 において判定される状態というのは、図 7 (b) に示す「高確率時短付き短当たり」もしくは「高確率時短無し短当たり」のいずれかに当選したことを契機として高確率遊技状態に移行した場合である。つまり、「高確率時短付き短当たり」もしくは「高確率時短無し短当たり」に当選した場合には、短当たり遊技の終了後に、大当たりの当選確率が高確率となっているのか低確率となっているのかを遊技者が認識できない。言い換えれば、遊技者は高確率遊技状態となっていることに期待を抱きつ

10

20

30

40

50

つも、当該高確率遊技状態となっていることに確信をもつことができない。なぜなら、見た目上では、「高確率時短付き短当たり」は「通常時短付き短当たり」と変わりがなく、また、「高確率時短無し短当たり」は「通常時短無し短当たり」および「小当たり」と変わりがなくからである。

【0129】

このように、ステップS306では、高確率遊技状態であるかもしれないという期待感と、そうではないかもしれないという一種の疑念とを同時に生じさせるような高確率遊技状態であるか否かを判定することとなる。なお、本実施形態においては設けていないが、例えば、大入賞口開閉装置109が開閉動作することなく、単に遊技状態が高確率遊技状態へ移行するようにして、高確率遊技状態であることが遊技者から認識不可能な状態も、ここでいう高確率遊技状態に含まれる。

10

【0130】

(ステップS307)

そして、上記ステップS306において、短当たり遊技終了後の高確率遊技状態であると判定された場合には、CPU201aが所定のプログラムを作動して、当該保留球よりも先に処理がなされる保留球に、遊技状態が低確率遊技状態に移行するものが含まれているかが判定される。つまり、新たに留保された保留球が処理される際に、遊技状態が低確率遊技状態になってしまうか否かが判定されることとなる。

【0131】

(ステップS308)

そして、現在の遊技状態が、短当たり遊技終了後の高確率遊技状態であると判定され、かつ、新たに留保された保留球が処理される前に、低確率遊技状態になることもないと判定された場合(ステップS307の「NO」)には、CPU201aが報知コマンド送信手段332を作動して、報知コマンドを副制御基板202に送信する。この報知コマンドというのは、現在の遊技状態が高確率遊技状態であることを遊技者に報知するためのコマンドである。

20

【0132】

(ステップS309)

一方、上記ステップS305において、新たに留保された保留球が「高確率時短付き長当たり」に当選すると判定され、上記ステップS306において、現在の遊技状態が短当たり遊技終了後の高確率遊技状態ではないと判定された場合には、ステップS309の処理がなされる。すなわち、当該新たに留保された保留球よりも先に処理がなされる保留球に、「高確率時短付き短当たり」もしくは「高確率時短無し短当たり」に係る保留球が含まれているか否かが判定される。

30

【0133】

例えば、遊技状態が通常遊技状態であるときに、第1特別図柄保留記憶手段401の第4記憶領域401dに「高確率時短付き長当たり」に当選する遊技データが記憶されたとする。すると、上記ステップS305において「YES」と判定され、ステップS306において「NO」と判定される。そして、このステップS309において、第1特別図柄保留記憶手段401および第2特別図柄保留記憶手段402に留保された保留球のうち、上記第4記憶領域401dに留保された保留球よりも先に処理がなされる保留球に、「高確率時短付き短当たり」もしくは「高確率時短無し短当たり」に当選する保留球が留保されているか否かが判定される。

40

このステップS309の処理は、現在の遊技状態は通常遊技状態(低確率遊技状態)であるものの、「高確率時短付き長当たり」に当選する保留球が処理されるときには、遊技状態が短当たり遊技終了後の高確率遊技状態となる場合にも、報知コマンドを送信するためになされるものである。

【0134】

具体的には、遊技状態が通常遊技状態であるときに、第1特別図柄保留記憶手段401の第2記憶領域401bに「高確率時短付き短当たり」に係る保留球が留保されたとする

50

。そして、この第2記憶領域401bに留保された保留球が処理される前に、第3記憶領域401cに「高確率時短付き長当たり」に係る保留球が留保されたとする。この第3記憶領域401cに保留球が留保された時点では、遊技状態が通常遊技状態であるが、当該保留球を処理する際には、遊技状態が短当たり遊技終了後の高確率遊技状態となっている。このような場合には、ステップS309において「YES」と判定され、上記ステップS307の判定がなされることとなる。一方、ステップS309において「NO」と判定された場合には制御を終了する。

【0135】

以上のように、上記ステップS306、ステップS307、ステップS309では、新たに留保された保留球が「高確率時短付き長当たり」に当選するものであった場合に、当該保留球を処理する時点の遊技状態が、短当たり遊技終了後の高確率遊技状態であるか否かを判定するものである。

そして、「高確率時短付き長当たり」に当選する際の遊技状態が、高確率遊技状態であるものの、当該高確率遊技状態であることに遊技者が確信をもてない場合にのみ、報知コマンドは送信される。

【0136】

(ステップS401)

そして、上記ステップS309において、副制御基板202に報知コマンドが送信されると、図11に示すように、副制御基板202において、報知フラグ記憶手段510に報知フラグが記憶される。なお、報知フラグ記憶手段510に報知フラグを記憶させる処理は、報知コマンドを受信したことを契機として、CPU202aが報知フラグ制御手段503を作動してなされる。このようにして、報知フラグ記憶手段510に報知フラグが記憶されると、以下に説明する特別図柄の変動開始処理の際に、現在の遊技状態が高確率遊技状態であることが遊技者に完全に報知されることとなる。

【0137】

(変動開始処理)

次に、第1始動口105もしくは第2始動口120に遊技球が入球した際に取得された遊技データに基づいて、特別図柄の変動表示を開始する際の制御について、図12、図13を用いて説明する。

【0138】

(ステップS501)

まず、特別図柄の変動表示を開始するにあたって、主制御基板201におけるRAM201cの所定の処理領域に、遊技データ(当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数)を記憶する。ここで、特別図柄の変動表示が行われていないときに遊技球が始動口に入球した場合には、CPU201aが第1特別図柄抽選手段300もしくは第2特別図柄抽選手段320を作動して遊技データを取得し、この遊技データを上記処理領域に記憶する。一方、第1特別図柄保留記憶手段401もしくは第2特別図柄保留記憶手段402に遊技データが記憶されている場合には、CPU201aが所定のプログラムを作動して、第1記憶領域401aもしくは第5記憶領域402aに記憶されている遊技データを処理領域に記憶させる。

【0139】

(ステップS502)

そして、さらに第1特別図柄保留記憶手段401もしくは第2特別図柄保留記憶手段402に遊技データが記憶されている場合には、各遊技データを1つ前の記憶領域にシフト処理する。具体的には、上記ステップS501において、第2特別図柄保留記憶手段402の第5記憶領域402aに記憶された遊技データが処理領域に記憶された場合には、第6記憶領域402b～第8記憶領域402dに記憶された遊技データを、1つ前の記憶領域にシフトする。一方、上記ステップS501において、第1特別図柄保留記憶手段401の第1記憶領域401aに記憶された遊技データが処理領域に記憶された場合には、第2記憶領域401b～第4記憶領域401dに記憶された遊技データを、1つ前の記憶領

域にシフトする。ただし、第1特別図柄保留記憶手段401もしくは第2特別図柄保留記憶手段402に遊技データが記憶されていない場合には、当該ステップS502における処理は行われない。

【0140】

(ステップS503)

上記ステップS501において、処理領域に遊技データが記憶されたら、CPU201aが所定のプログラムを作動して、遊技状態記憶手段404に記憶された遊技状態が高確率遊技状態か否かを判定する。ただし、ここでは、長当たり遊技終了後の高確率遊技状態と、短当たり遊技終了後の高確率遊技状態との区別はしない。

【0141】

(ステップS504)(ステップS505)

上記ステップS503において、高確率遊技状態ではない(低確率遊技状態)と判定された場合には、特別図柄通常時判定用テーブルが選択される。一方、上記ステップS503において、高確率遊技状態(時短遊技状態の有無は問わず)であると判定された場合には、特別図柄高確率時判定用テーブルが選択される。なお、ここで選択されるテーブルは、当たり乱数を判定する当たり判定用テーブル、図柄乱数を判定する図柄判定用テーブル、リーチ乱数を判定するリーチ乱数判定用テーブルの3つである。

【0142】

(ステップS506)

そして、CPU201aが第1乱数判定手段303もしくは第2乱数判定手段323を作動して、上記ステップS504もしくはステップS505において選択されたテーブルに基づく各乱数の判定を行う。これにより、大当たりの当選の可否、大当たりに当選した場合の大当たりの種類、および、特別図柄の変動表示中になされる演出の態様が決定される。なお、各乱数の判定処理については上記したとおりなので、ここでは説明を省略する。

【0143】

(ステップS507)

ステップS507では、リーチ乱数の判定の結果、演出の態様がリーチ有り演出であるのか、リーチ無し演出であるのかを判定する。

【0144】

(ステップS508)

そして、演出の態様が、リーチ有り演出であると判定された場合には、CPU201aがさらに第1特別図柄抽選手段300もしくは第2特別図柄抽選手段320を作動して、演出乱数を取得する。この演出乱数というのは、特別図柄の変動表示の時間すなわちリーチ演出の時間(尺)を決定するものであり、例えば、0~250の演出乱数の中から無作為に1つの乱数が取得される。

【0145】

(ステップS509)

そして、演出乱数を取得したら、当該演出乱数をROM201bに格納されている演出乱数判定テーブルに基づいて判定する。この演出乱数判定テーブルは、例えば、0~50の演出乱数であった場合には、リーチ演出の時間を20秒と判定し、51~150の演出乱数であった場合には、リーチ演出の時間を30秒と判定し、151~250の演出乱数であった場合には、リーチ演出の時間を60秒と判定するように構成されている。したがって、このステップS509において、特別図柄の変動表示の時間、すなわちリーチ演出の時間が決定されることとなる。

【0146】

(ステップS510)

一方、上記ステップS507において、リーチ有り演出ではない(リーチ無し演出)と判定された場合には、CPU201aが所定のプログラムを作動して、第1特別図柄保留記憶手段401および第2特別図柄保留記憶手段402の保留球の合計留保個数を判定す

10

20

30

40

50

る。

【 0 1 4 7 】

(ステップ S 5 1 1)

そして、CPU 201a は、図示しない変動時間決定プログラムを作動して、保留球の合計留保個数に基づいて、特別図柄の変動時間（演出時間）を決定する。例えば、当該変動開始処理の際に、保留球の合計留保個数が 0 もしくは 1 であった場合には、上記変動時間を 12 秒に決定する。また、保留球の合計留保個数が 2 であった場合には、8 秒に、3 以上であった場合には 4 秒に変動時間を決定する。

なお、第 1 特別図柄保留記憶手段 401 に留保された保留球に係る特別図柄の変動表示を開始する場合には、第 1 特別図柄保留記憶手段 401 内の保留球の留保個数に応じて変動時間を決定し、第 2 特別図柄保留記憶手段 402 に留保された保留球に係る特別図柄の変動表示を開始する場合には、第 2 特別図柄保留記憶手段 402 内の保留球の留保個数に応じて変動時間を決定するようにしてもよい。

10

【 0 1 4 8 】

(ステップ S 5 1 2)

上記のようにして特別図柄の変動表示の時間（リーチ演出の時間、リーチ無し演出の時間）が決定したら、CPU 201a が演出実行コマンド送信手段 333 を作動して、演出実行コマンドを副制御基板 202 に送信する。この演出実行コマンドには、当該遊技データに基づく各情報が付されている。具体的には、大当たりの当選の有無、大当たりに当選している場合にはその種類、演出の態様（リーチ有り演出であるのかリーチ無し演出であるのか）、および、特別図柄の変動表示の時間に関する情報が付されている。

20

【 0 1 4 9 】

(ステップ S 5 1 3)

上記のようにして、演出実行コマンドが送信されたら、CPU 201a が第 1 特別図柄表示制御手段 301 を作動して、特別図柄表示器 84, 86 に、特別図柄の変動表示を開始する。なお、特別図柄の変動表示の時間は、上記ステップ S 509 もしくはステップ S 511 において決定された時間だけなされ、当該時間の経過後に、上記特別図柄表示器 84, 86 には、大当たりの種類に応じた図柄が最終的に停止表示する。

【 0 1 5 0 】

(ステップ S 5 1 4)

また、当該遊技データが、「大当たり（長当たり、短当たり）」に当選している場合には、特別図柄の変動表示が終了した後に大当たり遊技を開始するため、この大当たり遊技を開始するために必要な処理が行われる。したがって、ここでは「大当たり」に当選する遊技データであるか否かが判定される。

30

【 0 1 5 1 】

(ステップ S 5 1 5)

上記ステップ S 514 において、「大当たり」に当選していないと判定された場合には、さらに、「小当たり」に当選しているか否かが判定される。そして、「小当たり」に当選している場合には、特別図柄の変動表示が終了した後に小当たり遊技を開始するための処理が行われる。一方、「大当たり」にも「小当たり」にも当選していない場合には、主制御基板 201 における処理が終了となる。

40

なお、上記ステップ S 512 において、演出実行コマンドが副制御基板 202 に送信されると、副制御基板 202 において、特別図柄の変動表示中に、図柄表示部 104 における装飾図柄演出、演出役物 115, 116 による役物演出、その他、音声演出やランプ演出が制御されるが、この制御については後で詳細に説明する。

【 0 1 5 2 】

そして、上記のようにして制御される特別図柄の変動開始処理において、大当たりに当選している場合には、大当たりの特別図柄が停止表示された後に、「長当たり遊技」もしくは「短当たり遊技」が開始される。上記ステップ S 514 で大当たりに当選していると判定されると、RAM 201c に長当たりに当選したのか、短当たりに当選したのかを識

50

別可能に記憶される。そして、長当たりに当選した場合には、図 13 に示すとおり「長当たり遊技」の制御がおこなわれる。

【0153】

(ステップS601)

まず、長当たり遊技の制御開始にあたって、CPU201aが長当たり遊技制御手段340を作動して、長当たり演出開始信号を副制御基板202に送信する。副制御基板202においては、当該長当たり演出開始信号を受信することによって、長当たり遊技中の演出が開始される。なお、本実施形態においては、長当たり遊技中に図柄表示部104にムービーが表示されるとともに、当該ムービーに対応して演出ライト111が点灯し、また、スピーカ277から音楽が出力される。こうした演出は、長当たり遊技の開始から終了まで一貫して行われるが、副制御基板202のCPU202aが演出制御手段502を作動することによって制御されている。

10

【0154】

(ステップS602)

上記のように長当たり遊技専用の演出が開始すると同時に、CPU201aが長当たり遊技制御手段340を作動して、大入賞口開閉ソレノイド109bの通電を開始して、大入賞口開閉扉109aを開放する。これにより、大入賞口開閉装置109に遊技球が入球可能となる。

また、大入賞口開閉ソレノイド109bを通電すると同時に、主制御基板201から副制御基板202にラウンド開始信号が送信される。副制御基板202がラウンド開始信号を受信すると、CPU202aが演出制御手段502を作動して、ラウンドごとの演出を制御する。例えば、図柄表示部104においては、すでに長当たり遊技専用のムービーが表示されているが、このムービーとともに、「1ラウンド開始」といったメッセージが合わせて表示される。

20

【0155】

(ステップS603)(ステップS604)(ステップS605)

上記ステップS602において、大入賞口開閉扉109aが開放すると、主制御基板201に設けたタイムカウンタが時間の計測を開始する。そして、所定時間(30秒)が経過すると、CPU201aが長当たり遊技制御手段340を作動して、大入賞口開閉ソレノイド109bの通電を停止し(ステップS605)、大入賞口開閉扉109aを閉じる。また、大入賞口検出部224が所定個数(9個)の遊技球の入球を検知した場合にも同様に、大入賞口開閉ソレノイド109bの通電が停止される。したがって、大入賞口開閉扉109aが開放してから所定時間内であって、かつ、大入賞口検出部224の遊技球の検知個数が所定個数未満である間は、ステップS603およびステップS604の制御が繰り返し行われ、大入賞口開閉扉109aが開状態に維持されることとなる。

30

【0156】

(ステップS606)

そして、上記ステップS605において、所定時間を経過するか、もしくは所定個数の遊技球を大入賞口検出部224が検知するかして、大入賞口開閉ソレノイド109bの通電が停止すると、CPU201aが長当たり遊技制御手段340を作動して、ラウンド数記憶手段405に「1」をカウントして記憶する。このラウンド数記憶手段405に記憶されたカウント値は、長当たり遊技が何ラウンド行われたかを判別するためのものである。

40

【0157】

(ステップS607)

さらに、CPU201aは長当たり遊技制御手段340を作動して、上記ラウンド数記憶手段405に記憶されたカウント値を判別する。そして、このカウント値が15でなければ、上記ステップS602～ステップS606の処理が繰り返して行われることとなる。

【0158】

50

(ステップS608)

一方、上記ステップS602～ステップS607の処理が繰り返された結果、ラウンド数が15に到達した場合には、ラウンド数記憶手段405に記憶されたカウント値がクリアされる。

【0159】

(ステップS609)

また、大入賞口開閉装置109の開閉動作が所定回数(15ラウンド)行われると、長当たり遊技が終了となり、CPU201aが長当たり遊技制御手段340を作動して、副制御基板202に長当たり遊技終了信号を送信する。そして、副制御基板202が長当たり遊技終了信号を受信すると、CPU202bが演出制御手段502を作動して、いわゆる長当たり遊技終了に係るエンディングの演出が行われる。

10

【0160】

(ステップS610)

また、CPU201aが長当たり遊技制御手段340を作動して、遊技状態記憶手段404に以後の遊技状態が記憶される。本実施形態においては、長当たり遊技の終了後、遊技状態が時短遊技状態となるため、遊技状態記憶手段404には、時短遊技状態であることを示すフラグが記憶される。さらに、「高確率時短付き長当たり」の当選に係る長当たり遊技が終了した場合には、遊技状態記憶手段404に高確率遊技状態であることを示すフラグが記憶され、「通常時短付き長当たり」の当選に係る長当たり遊技が終了した場合には、低確率遊技状態であることを示すフラグが記憶される。

20

このようにして、以後の遊技を進行するための処理が行われたら、主制御基板201における長当たり遊技の制御が終了となる。

【0161】

一方、短当りに当選した場合には、図14に示すとおり「短当たり遊技」の制御がおこなわれる。

【0162】

(ステップS701)

まず、短当たり遊技の制御開始にあたって、CPU201aが短当たり遊技制御手段341を作動して、短当たり演出開始信号を副制御基板202に送信する。副制御基板202においては、当該短当たり演出開始信号を受信することによって、短当たり遊技中の演出が開始される(ステップS701a)。なお、本実施形態においては、短当たり遊技中に図柄表示部104にムービーが表示されるとともに、当該ムービーに対応して演出ライト111が点灯し、また、スピーカ277から音楽が出力される。こうした演出は、短当たり遊技の開始から終了まで一貫して行われるが、副制御基板202のCPU202aが演出制御手段502を作動することによって制御されている。

30

なお、短当たり遊技は、その開始から終了までの時間が予め設定されており、短当たり遊技専用の演出は、短当たり遊技の開始から終了までの時間に設定されている。

【0163】

また、副制御基板202においては、短当たり演出開始信号を受信すると、CPU202aが確変示唆フラグ制御手段504を作動して、確変示唆フラグ記憶手段511に確変示唆フラグを記憶させる(ステップS701b)。この確変示唆フラグは、短当たり遊技が終了してから、以後の特別図柄の変動表示中の演出を、後述する確変示唆演出モードで行うためのものである。

40

【0164】

(ステップS702)

上記のように短当たり遊技専用の演出が開始すると同時に、CPU201aが短当たり遊技制御手段341を作動して、大入賞口開閉ソレノイド109bを通電し、大入賞口開閉扉109aを開放する。ただし、この短当たり遊技においては、大入賞口開閉ソレノイド109bの通電時間が0.1秒と短く設定されているため、大入賞口開閉扉109aは一瞬開放した後すぐに閉状態に復帰する。

50

【 0 1 6 5 】

(ステップ S 7 0 3)

上記ステップ S 7 0 2 において、大入賞口開閉ソレノイド 1 0 9 b を通電すると、主制御基板 2 0 1 に設けたタイムカウンタが時間の計測を開始する。

【 0 1 6 6 】

(ステップ S 7 0 4)

そして、上記ステップ S 7 0 3 において、所定時間 (1 . 5 秒) を経過すると、CPU 2 0 1 a が短当たり遊技制御手段 3 4 1 を作動して、ラウンド数記憶手段 4 0 5 に「 1 」をカウントして記憶する。これにより、短当たり遊技が何ラウンド行われたかが判別される。

10

【 0 1 6 7 】

(ステップ S 7 0 5)

さらに、CPU 2 0 1 a は短当たり遊技制御手段 3 4 1 を作動して、上記ラウンド数記憶手段 4 0 5 に記憶されたカウント値を判別する。そして、このカウント値が 2 でなければ、上記ステップ S 7 0 2 ~ ステップ S 7 0 4 の処理が繰り返して行われることとなる。なお、上記ステップ S 7 0 2 の処理が繰り返して行われるまでの時間は、上記の所定時間 (1 . 5 秒) である。つまり、短当たり遊技においては、大入賞口開閉扉 1 0 9 a が開放する間の時間が 1 . 5 秒に設定されている。

【 0 1 6 8 】

(ステップ S 7 0 6)

一方、上記ステップ S 7 0 2 ~ ステップ S 7 0 4 の処理が 2 回行われた場合には、ラウンド数記憶手段 4 0 5 に記憶されたカウント値がクリアされる。

20

【 0 1 6 9 】

(ステップ S 7 0 7)

また、CPU 2 0 1 a が短当たり遊技制御手段 3 4 1 を作動して、遊技状態記憶手段 4 0 4 に以後の遊技状態が記憶される。具体的には、短当たり遊技の終了後に、遊技状態が時短遊技状態となる場合には、遊技状態記憶手段 4 0 4 に時短遊技状態であることを示すフラグが記憶される。また、「高確率時短付き短当たり」もしくは「高確率時短無し短当たり」の当選に係る短当たり遊技が終了した場合には、遊技状態記憶手段 4 0 4 に高確率遊技状態であることを示すフラグが記憶される。一方、「通常時短付き短当たり」もしくは「通常時短無し短当たり」の当選に係る短当たり遊技が終了した場合には、低確率遊技状態であることを示すフラグが記憶される。

30

このようにして、以後の遊技を進行するための処理が行われたら、主制御基板 2 0 1 における短当たり遊技の制御が終了となる。

【 0 1 7 0 】

一方、上記のようにして制御される特別図柄の変動開始処理において、小当たりに当選している場合には、小当たりの特別図柄が停止表示された後に、「小当たり遊技」が開始される。小当たりに当選した場合には、図 1 5 に示すとおり「小当たり遊技」の制御がおこなわれる。

【 0 1 7 1 】

(ステップ S 8 0 1)

まず、小当たり遊技の制御開始にあたって、CPU 2 0 1 a が小当たり遊技制御手段 3 4 5 を作動して、小当たり演出開始信号を副制御基板 2 0 2 に送信する。副制御基板 2 0 2 においては、当該小当たり演出開始信号を受信することによって、小当たり遊技中の演出が開始される (ステップ S 8 0 1 a)。なお、本実施形態においては、小当たり遊技中に図柄表示部 1 0 4 にムービーが表示されるとともに、当該ムービーに対応して演出ライト 1 1 1 が点灯し、また、スピーカ 2 7 7 から音楽が出力される。こうした演出は、小当たり遊技の開始から終了まで一貫して行われるが、副制御基板 2 0 2 の CPU 2 0 2 a が演出制御手段 5 0 2 を作動することによって制御されている。

40

なお、小当たり遊技は、その開始から終了までの時間が予め設定されており、小当たり

50

遊技専用の演出は、小当たり遊技の開始から終了までの時間に設定されている。また、小当たり遊技専用の演出は、上記短当たり遊技専用の演出と同一の内容に設定されている。このように、演出を見ただけでは、小当たり遊技が実行されているのか、短当たり遊技が実行されているのかが遊技者にわからないようにしている。

【0172】

また、副制御基板202においては、小当たり演出開始信号を受信すると、CPU202aが確変示唆フラグ制御手段504を作動して、上記確変示唆フラグ記憶手段511に確変示唆フラグを記憶させる(ステップS801b)。

【0173】

(ステップS802)

上記のように小当たり遊技専用の演出が開始すると同時に、CPU201aが小当たり遊技制御手段345を作動して、大入賞口開閉ソレノイド109bの通電を間欠的に行う。つまり、小当たり遊技制御手段345は、大入賞口開閉ソレノイド109bに対する0.1秒の通電を、1.5秒の間隔をあけて2回行うようにプログラムされている。したがって、CPU201aが小当たり遊技制御手段345を作動すると、大入賞口開閉扉109aの開閉動作が連続して2回行われることとなる。

なお、この小当たり遊技の制御方法は、上記短当たり遊技の制御方法と異なるものであるが、大入賞口開閉装置109の開閉動作はいずれの遊技も同一である。したがって、上記のように演出のみならず、大入賞口開閉装置109の開閉動作を見たとしても、小当たり遊技が実行されているのか、それとも短当たり遊技が実行されているのかの区別を遊技者がつけることはできない。

【0174】

次に、特別図柄の変動表示中に行われる演出の制御について、図16を用いて説明する。上記したとおり、特別図柄の変動開始処理が行われると、主制御基板201から副制御基板202に演出実行コマンドが送信される(図12のステップS512)。

本実施形態においては、副制御基板202が演出実行コマンドを受信すると、「通常演出モード」、「確変示唆演出モード」、「確変確定演出モード」の3つのモードのいずれかに係る演出が実行される。

【0175】

ここで、「通常演出モード」は、主に通常遊技状態において行われる演出態様である。また、「確変示唆演出モード」は、上記「小当たり遊技」および「短当たり遊技」の終了後において行われる演出態様である。この「確変示唆演出モード」は、例えば、図柄表示部104において、上記「通常演出モード」では出現しないキャラクターが登場したり、異なる背景画像が表示されたりする。また、音声演出も「通常演出モード」とは異なる音楽が出力されるなど、「通常演出モード」とは明らかに異なる演出が展開されるものである。いずれにしても、この「確変示唆演出モード」は、「通常演出モード」と一見して異なる演出態様であれば、その内容は特に問わない。このように、「通常演出モード」と異なる演出態様にすることで、遊技者に、遊技状態が高確率遊技状態であるかもしれないという期待を抱かせるようにしている。

【0176】

さらに、「確変確定演出モード」は、例えば、図柄表示部104に「高確率遊技状態へ突入」といった表示がなされるなど、遊技状態が高確率遊技状態であることを遊技者に完全に報知するような態様の演出が展開される。なお、詳しくは後述するが、この「確変確定演出モード」は、「短当たり遊技」が終了した後に、遊技状態が高確率遊技状態となっている場合にしか出現しない。これにより、当該「確変確定演出モード」が出現した場合には、遊技状態が高確率遊技状態であることを、遊技者が認識可能となる。したがって、高確率遊技状態であるというメッセージを具体的に表示しなくても、「通常演出モード」および「確変示唆演出モード」のいずれとも一見して異なる演出態様であれば、「確変確定演出モード」における具体的な演出態様は特に問わない。

【0177】

そして、副制御基板 202 の ROM 202 b には、「通常演出モードテーブル」、「確変示唆演出モードテーブル」、「確変確定演出モードテーブル」の 3 つのテーブルが格納されている。各テーブルには、それぞれのモードに対応する内容の演出コマンドが複数記憶されており、例えば、「通常演出モード」においては、「通常演出モードテーブル」から 1 の演出コマンドが選択されることとなる。以下に、各テーブルから演出コマンドが選択され、当該演出コマンドに基づいて演出が制御されるまでのフローを説明する。

【0178】

(ステップ S901)

副制御基板 202 が演出実行コマンドを受信すると、CPU 202 a が所定のプログラムを作動して、報知フラグ記憶手段 510 に報知フラグが記憶されているか否かを判定する。報知フラグ記憶手段 510 に報知フラグが記憶されている場合というのは、既に説明したとおり、「短当たり遊技」終了後の高確率遊技状態であって、しかも、「高確率時短付き長当たり」に当選する保留球が留保されている場合である(図10のステップS305~ステップS308)。したがって、報知フラグが記憶されている場合には、ステップ S910 に進んで、「確変確定演出モードテーブル」が選択される。一方、報知フラグが記憶されていない場合には、ステップ S902 の処理がなされる。

10

【0179】

(ステップ S902)

報知フラグ記憶手段 510 に報知フラグが記憶されていない場合には、CPU 202 a が所定のプログラムを作動して、確変示唆フラグ制御手段 504 に確変示唆フラグが記憶されているか否かを判定する。ここで、確変示唆フラグが記憶されている場合というのは、当該特別図柄の変動開始処理以前に「短当たり遊技」もしくは「小当たり遊技」のいずれかが行われた場合である(図14のステップS701b、図15のステップS801b)。

20

【0180】

(ステップ S903)

上記ステップ S902 において、確変示唆フラグが記憶されていないと判定された場合には、「通常演出モードテーブル」が選択される。

【0181】

(ステップ S904)

上記のようにして、「通常演出モードテーブル」が選択されたら、CPU 202 a が演出抽選手段 501 を作動して、「通常演出モードテーブル」に基づいて演出の抽選を行う。

30

なお、「通常演出モードテーブル」には、「長当たり」に当選した際のテーブルと、「短当たり」に当選した際のテーブルと、「小当たり」に当選した際のテーブルと、「ハズレ」の際のテーブルとがそれぞれ設けられている。しかも、各テーブルには、リーチ演出用のテーブルと、リーチ無し演出用のテーブルとがさらに設けられ、演出態様ごとに実行される演出時間に対応したテーブルがさらに設けられている。そして、受信した演出実行コマンドが有する演出時間情報や、演出態様(リーチ有り演出、リーチ無し演出)に関する情報に基づいて対応するテーブルが選択される。これら各テーブルには、図柄表示部 104 における装飾図柄演出態様や演出役物 115, 116 における役物演出態様、あるいは音声演出態様やランプ演出態様がそれぞれ組み合わせられたコマンドが複数記憶されており、これら複数のコマンドの中から 1 のコマンドが決定される。

40

【0182】

(ステップ S905)

上記ステップ S904 において、1 のコマンドを確定したら、CPU 202 a が演出制御手段 502 を作動して、上記確定したコマンドに基づいて図柄表示部 104 や演出役物 115, 116、スピーカ 277、演出ライト 111 の制御を開始する。

【0183】

(ステップ S906) (ステップ S907)

50

一方、上記ステップ S 9 0 2 において、確変示唆フラグ記憶手段 5 1 1 に確変示唆フラグが記憶されていると判定された場合には、「確変示唆演出モードテーブル」が選択されるとともに、当該「確変示唆演出モードテーブル」に基づいて、上記と同様に 1 のコマンドが確定される。

【 0 1 8 4 】

(ステップ S 9 0 8)

そして、「確変示唆演出モードテーブル」が選択された場合においては、受信した演出実行コマンドが、「長当たり」に係る演出実行コマンドであるか否かが判定される。その結果、受信した演出実行コマンドが「長当たり」に係るものではないと判定された場合には、上記ステップ S 9 0 7 において確定したコマンドに基づいて演出が制御される。

10

【 0 1 8 5 】

(ステップ S 9 0 9)

これに対して、「確変示唆演出モードテーブル」が選択された場合において、受信した演出コマンドが、「長当たり」に係る演出実行コマンドであると判定された場合には、確変示唆フラグ記憶手段 5 1 1 に記憶されている確変示唆フラグをクリアした後に、上記と同様に演出が開始される。

【 0 1 8 6 】

このように、「短当たり遊技」あるいは「小当たり遊技」が実行されると、以後の演出が「確変示唆演出モード」にて行われるため、遊技者は、遊技状態が高確率遊技状態に移行したのではないかという期待を抱くこととなる。

20

そして、「確変示唆演出モード」にて実行される演出は、「長当たり」に当選することによって終了となる。

【 0 1 8 7 】

(ステップ S 9 1 0) (ステップ S 9 1 1)

また、上記ステップ S 9 0 1 において、報知フラグ記憶手段 5 1 0 に報知フラグが記憶されている場合には、「確変確定演出モードテーブル」が選択され、当該「確変確定演出モードテーブル」に基づいて、演出内容が決定される。報知フラグは、遊技状態が「短当たり遊技」終了後の高確率遊技状態であって、「高確率時短付き長当たり」に当選する遊技データが記憶された場合にのみ記憶される。この「確変確定演出モードテーブル」が選択される場合について、具体例を用いて説明する。

30

【 0 1 8 8 】

いま、「高確率時短付き短当たり」に当選し、「短当たり遊技」終了後に、高確率遊技状態で、かつ、時短遊技状態にて遊技が進行しているとする。このとき、確変示唆フラグ記憶手段 5 1 1 には確変示唆フラグが記憶されているため、特別図柄の変動表示中に実行される演出は「確変示唆演出モード」にて制御される。

この状態で、第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 に 3 つの保留球が留保され、第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 に 4 つの保留球が留保されたとする。なお、これら合計 7 つの保留球は全て「ハズレ」である。

そして、第 1 始動口 1 0 5 に遊技球が入球すると、第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 (第 4 記憶領域 4 0 1 d) に 4 つ目の保留球が留保される。このとき、第 1 始動口 1 0 5 に遊技球が入球したことを契機として取得した遊技データが、「高確率時短付き長当たり」に当選する遊技データ (当たり乱数、図柄乱数) であったとする。

40

【 0 1 8 9 】

すると、当該第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 の第 4 記憶領域 4 0 1 d に保留球が留保されたことを契機として、報知フラグ記憶手段 5 1 0 に報知フラグが記憶される (ステップ S 3 0 1 ~ ステップ S 3 0 9) 。

上記のようにして報知フラグ記憶手段 5 1 0 に報知フラグが記憶された状態で、第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 (第 5 記憶領域 4 0 2 a) に記憶された遊技データに基づいて、特別図柄の変動開始処理が行われたとする。

【 0 1 9 0 】

50

この特別図柄の変動開始処理では、主制御基板 201 において上記ステップ S501 ~ ステップ S515 の処理が行われるとともに、演出実行コマンドを受信したことを契機として、副制御基板 202 における処理が開始される。このとき、ステップ S901 において、報知フラグ記憶手段 510 に報知フラグが記憶されていると判定されるため、「確変確定演出モードテーブル」が選択される。そして、上記第 1 特別図柄保留記憶手段 401 の第 4 記憶領域 401d に記憶された「高確率時短付き長当たり」に係る保留球が処理されるまで、上記と同様の処理が繰り返されて、「確変確定演出モード」が継続することとなる。

【0191】

(ステップ S912)(ステップ S913)

なお、「確変確定演出モードテーブル」が一度選択されると、以後、「高確率時短付き長当たり」に当選するまで「確変確定演出モード」が継続される。言い換えれば、報知フラグが ON になった状態で、「高確率時短付き長当たり」に当選した遊技データに係る演出実行コマンドを受信すると、当該演出で「確変確定演出モード」が終了となる。したがって、「高確率時短付き長当たり」に係る演出実行コマンドを受信した場合には、ステップ S913 において報知フラグが OFF される。

また、報知フラグが ON になった状態では、「確変確定演出モード」にて演出が制御されるため、ステップ S909 において確変示唆フラグが OFF される。

【0192】

なお、本実施形態においては、保留球が留保された場合にのみ事前判定手段 330 による事前判定が行われるため、報知フラグは、保留球が留保された場合にしか記憶されない。言い換えれば、始動口に遊技球が入球して即座に変動開始処理がなされる場合には、仮に、「短当たり遊技」終了後の高確率遊技状態で、「高確率時短付き長当たり」に当選したとしても、「確変確定演出モードテーブル」が選択されることはない。この場合には、副制御基板 202 において、ステップ S901 → ステップ S902 → ステップ S906 → ステップ S907 → ステップ S908 → ステップ S909 → ステップ S905 の処理を経て、「確変示唆演出モード」にて演出が制御される。

【0193】

以上のように、本実施形態によれば、多量の賞球を獲得可能な「長当たり遊技」の終了後にも高確率遊技状態が継続する場合に、遊技状態が高確率遊技状態であったことを遊技者に報知するので、遊技の興趣を高めることができる。しかも、「長当たり遊技」の終了後に、高確率遊技状態から低確率遊技状態へ移行する場合には、高確率遊技状態であったことを報知しない。したがって、低確率遊技状態へ移行しても、遊技者の意欲が特別減退することがなく、遊技の継続率を高めることができる。

【0194】

しかも、本実施形態によれば、「長当たり遊技」の実行の権利を獲得する前に、高確率遊技状態であることが遊技者に報知される。つまり、高確率遊技状態であるかもしれないという期待感を遊技者に抱かせた後、今度は、高確率遊技状態であることが報知されたことによる安心感や優越感を遊技者に与えることができる。しかも、高確率遊技状態であることが遊技者に報知された後、所定回数変動後に「長当たり遊技」の実行の権利を獲得することとなるため、いつまでも「長当たり遊技」の実行の権利を獲得することができないという苛立ちが遊技者に生じることもない。

【0195】

なお、上記実施形態においては、6 つの大当たりと小当たりとを設けたが、小当たりは必ずしも設ける必要はなく、また、大当たりは、少なくとも以下の 3 種類備えていればよい。

すなわち、第 1 の大当たりは、多量の賞球を獲得可能な大当たり遊技の終了後に、高確率遊技状態にて遊技が進行する大当たりである。第 2 の大当たりは、多量の賞球を獲得可能な大当たり遊技の終了後に、低確率遊技状態にて遊技が進行する大当たりである。第 3 の大当たりは、上記第 1 の大当たりもしくは第 2 の大当たりの当選確率が高確率となるが

10

20

30

40

50

、この第 3 の大当たりに当選したことが遊技者に認識不可能もしくは困難な大当たりである。ただし、上記第 3 の大当たりに当選した場合と同様の演出を行ったり、役物を作動したりする第 4 の大当たりもしくは小当たりを設ければ、遊技の興趣を一層高めることができる。

【 0 1 9 6 】

また、上記実施形態においては、遊技者が高確率遊技状態であることに確信をもてない状態で、「高確率時短付き長当たり」に当選する保留球が留保されたことを契機として、高確率遊技状態であることの報知が行われる。つまり、多量の賞球を獲得する前に高確率遊技状態であることを遊技者に報知している。これにより、高確率遊技状態であることを遊技者が認識してから、多量の賞球を獲得するまでの間、遊技者は優越感に浸ることができる。

10

一方、多量の賞球を獲得可能な大当たり遊技中や、当該大当たり遊技の終了後に、遊技状態が高確率遊技状態であったことを、単純なメッセージ等で事後的に遊技者に報知しても、本発明の目的を達成することが可能である。いずれにしても、遊技者が認識不可能もしくは認識困難な高確率遊技状態において、多量の賞球を獲得可能な大当たり遊技を実行する権利を獲得する（した）ことを契機として、遊技状態が高確率遊技状態であったこと、あるいは現在の遊技状態が高確率遊技状態であることを遊技者に報知すれば、本発明の目的を達成することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 1 9 7 】

20

【図 1】本実施形態の遊技機の正面図である。

【図 2】図 1 の部分拡大図である。

【図 3】制御手段のブロック図である。

【図 4】主制御基板と副制御基板における詳細なブロック図である。

【図 5】普通図柄保留記憶手段に保留を記憶する際の制御を示すフローチャートである。

【図 6】主制御基板における普通図柄の変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 7】始動口に遊技球が入球した際に取得する乱数と、この乱数を判定する判定テーブルの一例である。

【図 8】第 1 特別図柄保留記憶手段および第 2 特別図柄保留記憶手段の概念図である。

【図 9】保留の消化順を説明する図である。

30

【図 10】始動口に保留球が入球した際の主制御基板における処理を示すフローチャートである。

【図 11】始動口に保留球が入球した際の副制御基板における処理を示すフローチャートである。

【図 12】主制御基板における特別図柄の変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 13】長当たり遊技を実行する際の主制御基板における処理を示すフローチャートである。

【図 14】短当たり遊技を実行する際の主制御基板における処理を示すフローチャートである。

【図 15】小当たり遊技を実行する際の主制御基板における処理を示すフローチャートである。

40

【図 16】副制御基板における演出処理を示すフローチャートである。

【符号の説明】

【 0 1 9 8 】

8 4 , 8 6 本発明の特別図柄変動表示手段を構成する特別図柄表示器

1 0 4 図柄表示部

1 0 5 第 1 始動口

1 1 1 演出ライト

1 1 5 , 1 1 6 演出役物

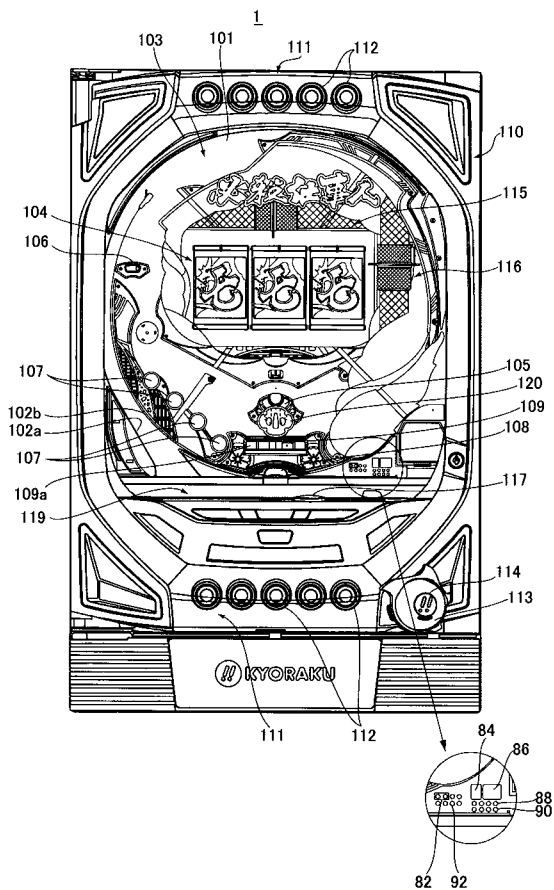
1 2 0 第 2 始動口

50

- 2 0 0 制御手段
- 2 7 7 スピーカ
- 3 0 0 第 1 特別図柄抽選手段
- 3 0 1 第 1 特別図柄表示制御手段
- 3 0 2 第 1 特別図柄変動制御手段
- 3 0 3 第 1 乱数判定手段
- 3 2 0 第 2 特別図柄抽選手段
- 3 2 1 第 2 特別図柄表示制御手段
- 3 2 2 第 2 特別図柄変動制御手段
- 3 2 3 第 2 乱数判定手段
- 3 3 0 事前判定手段
- 4 0 1 第 1 特別図柄保留記憶手段
- 4 0 2 第 2 特別図柄保留記憶手段

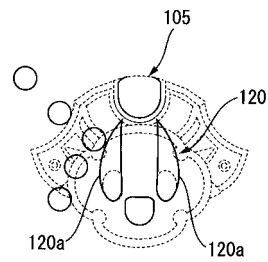
10

【 図 1 】

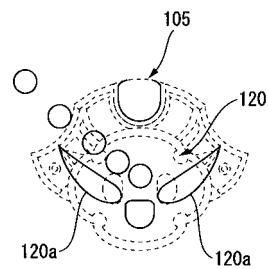


【 図 2 】

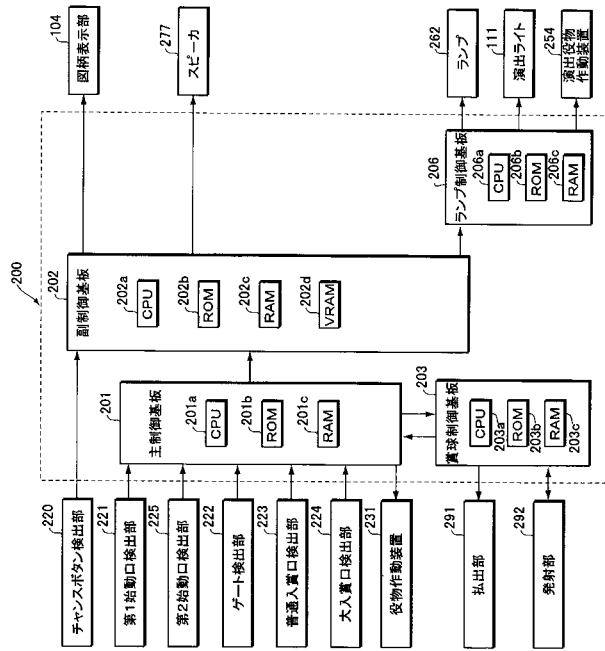
(a)



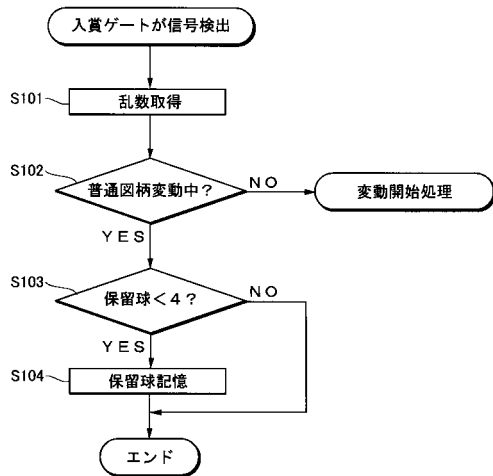
(b)



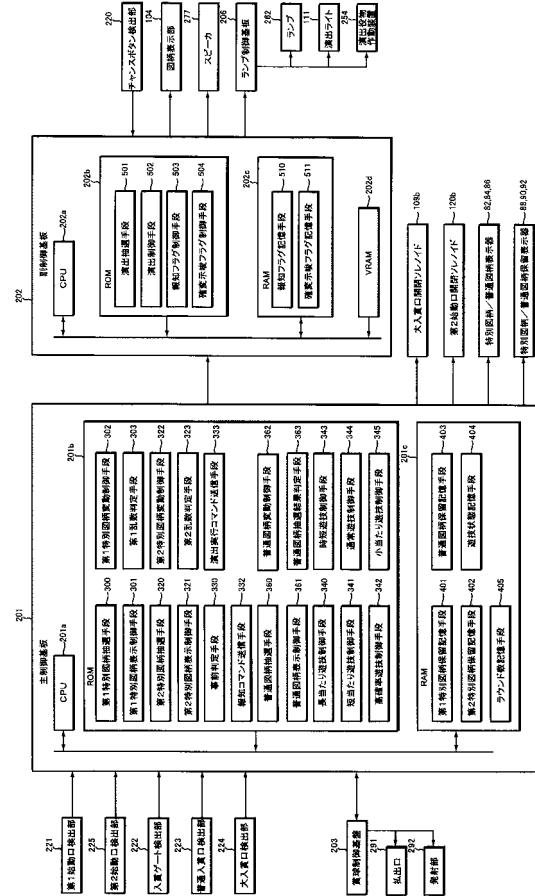
【図 3】



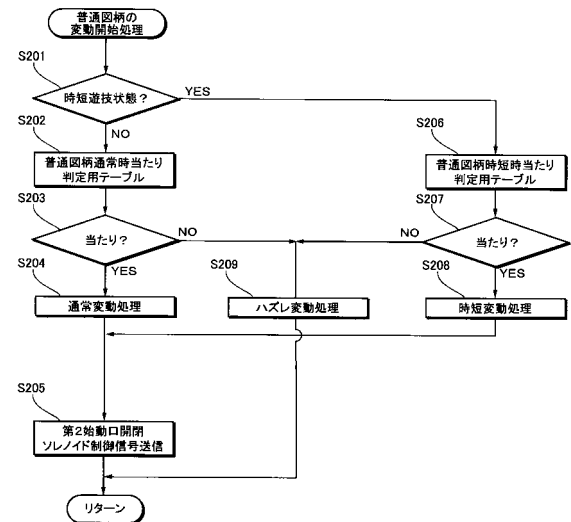
【図 5】



【図 4】



【図 6】



【図 7】

(a) 当たり乱数の判定

	範囲	種類	割合	当たり乱数
通常遊技状態 (低確率遊技状態)	0～600	大当たり	2/601	7, 317
		小当たり	2/601	50, 100
高確率遊技状態		大当たり	20/601	7,37,67,97,127,157,187,217 247,277,317,337,367,397,427 457,487,517,547,577
		小当たり	2/601	50, 100

(b) 図柄乱数の判定

大当たりの種類	範囲	割合	図柄乱数
高確率時短付き長当たり	0~250	101/251	0~100
通常時短付き長当たり		50/251	101~150
高確率時短付き短当たり		25/251	151~175
通常時短付き短当たり		25/251	176~200
高確率時短無し短当たり		25/251	201~225
通常時短無し短当たり		25/251	226~250

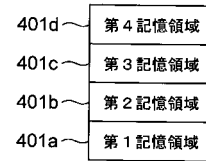
(c) リーチ乱数の判定

	演出態様	割合	リーチ乱数
ハズレ時	リーチ有り	25/251	0~24
	リーチ無し	226/251	25~250
大当たり時	リーチ有り	251/251	0~250

【図 8】

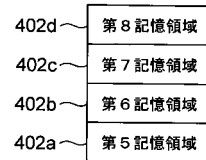
(a)

第1 特別図柄保留記憶手段 401

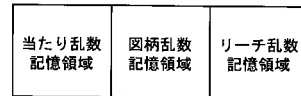


(b)

第2 特別図柄保留記憶手段 402

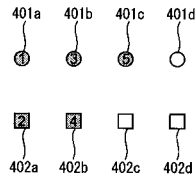


(c)

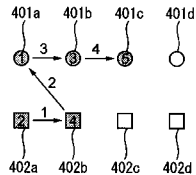


【図 9】

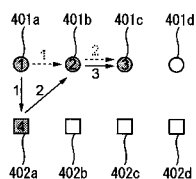
(a)



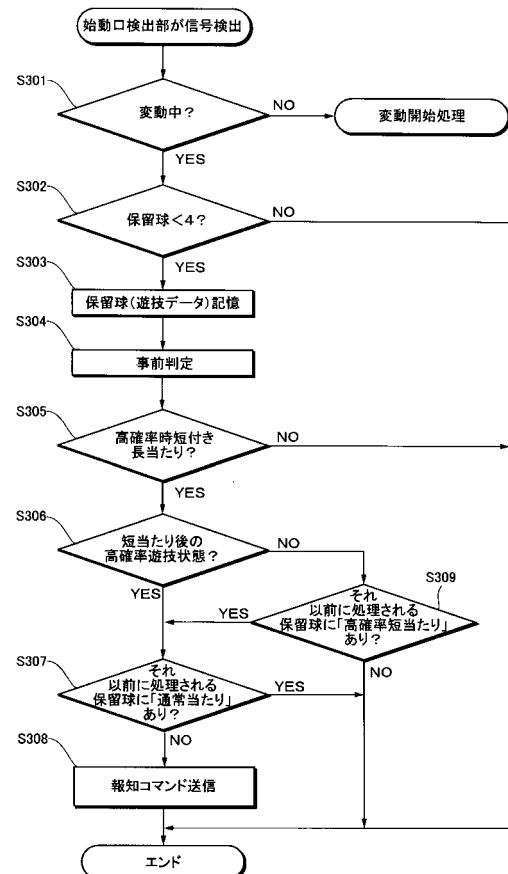
(b)



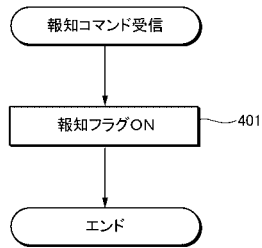
(c)



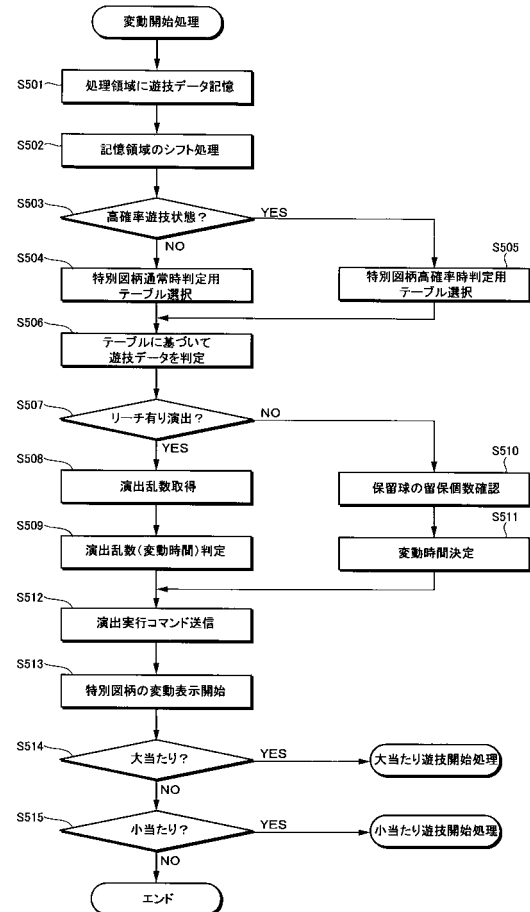
【図 10】



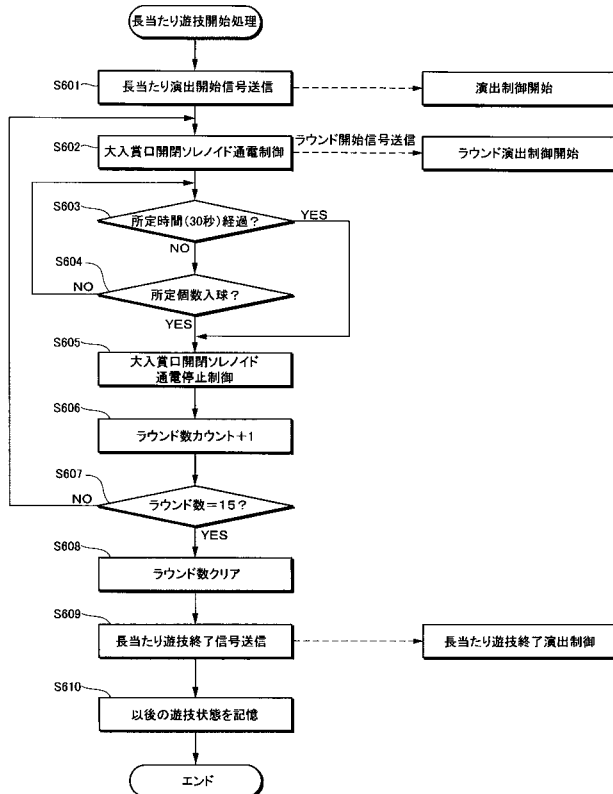
【図 1 1】



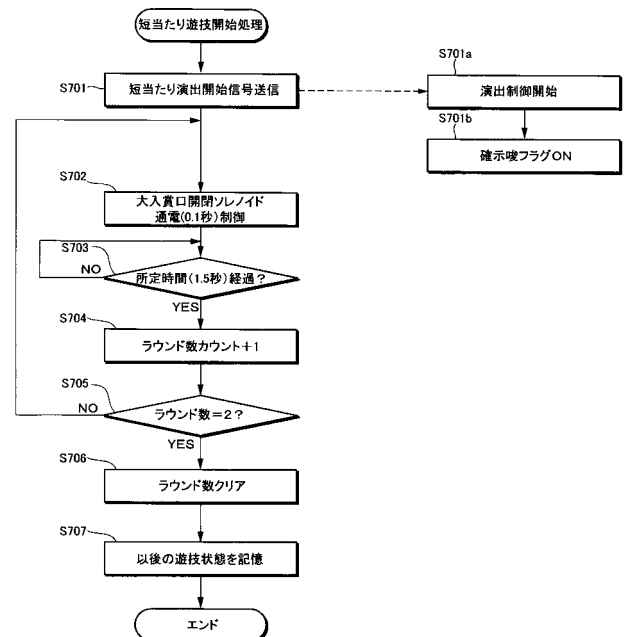
【図 1 2】



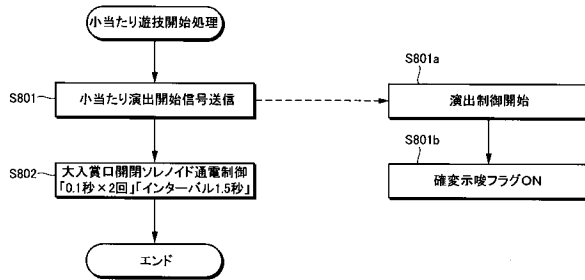
【図 1 3】



【図 1 4】



【図 15】



【図 16】

