

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4981007号

(P4981007)

(45) 発行日 平成24年7月18日 (2012. 7. 18)

(24) 登録日 平成24年4月27日 (2012. 4. 27)

(51) Int. Cl.

F 1

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

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 2 (全 40 頁)

(21) 出願番号 特願2008-243928 (P2008-243928)
(22) 出願日 平成20年9月24日 (2008. 9. 24)
(65) 公開番号 特開2010-75236 (P2010-75236A)
(43) 公開日 平成22年4月8日 (2010. 4. 8)
審査請求日 平成20年12月17日 (2008. 12. 17)

(73) 特許権者 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 110000383
特許業務法人 エビス国際特許事務所
(74) 代理人 100124316
弁理士 塩田 康弘
(72) 発明者 伊藤 綾
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

審査官 石塚 良一

(56) 参考文献 特開2007-125320 (JP, A
)

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】

通常遊技状態または該通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技価値を付与する特別遊技状態にて遊技の進行を制御する制御手段と、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ことにより遊技の結果を表示す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、前記遊技球が入球可能な第1の態様と前記遊技球が入球不可な第2の態様とに制御される大入賞口と、を備えた遊技機であって、

前記制御手段は、

前記始動口への遊技球の入球を契機に遊技データを抽選により取得する遊技データ抽選手段と、

前記遊技データに基づいて前記大入賞口が前記第1の態様に制御されるラウンド遊技が複数回実行される第1の特別遊技を制御する第1特別遊技制御手段と、

前記遊技データに基づいて前記大入賞口が前記第1の態様に制御されるラウンド遊技が複数回実行され、全ラウンド遊技における前記大入賞口が前記第1の態様に制御される時間の上限値が前記第1の特別遊技よりも短く設定された第2の特別遊技を制御する第2特別遊技制御手段と、

前記遊技データに基づいて前記大入賞口の動作態様が前記第2の特別遊技と判別不能または判別困難に制御される第3の特別遊技を制御する第3特別遊技制御手段と、を備え、
いかなる状態においても前記第3の特別遊技の当選確率が、前記第1の特別遊技、前記

10

20

第2の特別遊技のいずれの当選確率よりも高く設定されてなることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

通常遊技状態または該通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技価値を付与する特別遊技状態にて遊技の進行を制御する制御手段と、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ことにより遊技の結果を表示す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、前記遊技球が入球可能な第1の態様と前記遊技球が入球不可な第2の態様とに制御される大入賞口と、を備えた遊技機であって、

前記制御手段は、

前記始動口への遊技球の入球を契機に遊技データを抽選により取得する遊技データ抽選手段と、

前記遊技データに基づいて前記大入賞口が前記第1の態様に制御されるラウンド遊技が複数回実行される第1の特別遊技を制御する第1特別遊技制御手段と、

前記遊技データに基づいて前記大入賞口が前記第1の態様に制御されるラウンド遊技が複数回実行され、全ラウンド遊技における前記大入賞口が前記第1の態様に制御される時間の上限値が前記第1の特別遊技よりも短く設定された第2の特別遊技を制御する第2特別遊技制御手段と、

前記遊技データに基づいて前記大入賞口の動作態様が前記第2の特別遊技と判別不能または判別困難に制御される第3の特別遊技を制御する第3特別遊技制御手段と、を備え、

いかなる状態においても前記第3の特別遊技の当選確率が、前記第1の特別遊技、前記第2の特別遊技のいずれの当選確率よりも高く、且つ前記第1の特別遊技、前記第2の特別遊技および前記第3の特別遊技のすべてに非当選となる確率よりも高く設定されてなることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技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係り、複数種類の大当たり遊技および小当たり遊技を制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、始動口に遊技球が入球することによって大当たりの抽選を行い、大当たりに当選した場合にはアタッカー（大入賞口）が開放状態となって、短時間に多くの賞球が得られる遊技機が知られている。このような遊技機には、複数種類の大当たり遊技や小当たり遊技が遊技可能に設定されており、大当たり遊技においても、大量の賞球の獲得が期待できるものと、ほとんど賞球の獲得が期待できないものとが設けられている。

【0003】

賞球の獲得を目的とする大当たり遊技は、所定個数（例えば、9個）の遊技球が入球するか、あるいは、所定時間（例えば、30秒）が経過するまでアタッカーが開放されるラウンド遊技が、例えば、最大15ラウンド継続されるように制御される遊技である。また、賞球の獲得を目的としない、すなわち、賞球の獲得がほとんど期待できない大当たり遊技は、アタッカーの開閉動作を極めて短い時間（例えば、15ラウンドのラウンド遊技中のアタッカー開放時間の累計時間が1～2秒程度）に行うことで、遊技状態を大当たり当選確率が低確率（例えば、1/300程度）の通常遊技状態から、大当たり当選確率が高確率（例えば、1/30程度）の高確率遊技状態（以下、「確変遊技状態」ということがある）へ移行させたり、逆に、高確率遊技状態から通常遊技状態と同等の低確率遊技状態へ移行させたりする契機となる遊技である。また、遊技球の始動口への入球機会を多くするため、普通図柄の変動時間を短縮する普通図柄変動時間短縮遊技状態（以下、「時短遊技状態」という）の付加を開始させたり、あるいは、時短遊技状態を終了させたりする契機となる遊技である。

【0004】

また、小当たり遊技は、アタッカーが上記した賞球の獲得を目的としない大当たり遊技と同様の動作を行う遊技であるが、当該遊技の前後の遊技状態を変えない遊技である。すなわち、通常遊技状態において小当たり遊技に当選した場合は、当該小当たり遊技終了後の遊技状態は通常遊技状態であり、同様に、確変遊技状態において小当たり遊技に当選した場合は、当該小当たり遊技終了後も確変遊技状態が継続される。時短遊技状態についても、同様に、小当たり遊技の前後で遊技状態が変わることはない。

【0005】

このように、アタッカーが賞球を目的としない大当たり遊技と同様の動作を行う小当たり遊技を設けることにより、以後の遊技状態（例えば、通常遊技状態であるか確変遊技状態であるか）を識別困難にすることができるので、遊技の興趣を高めることができる。アタッカー（大入賞口）の開閉パターンが異なる複数種類の大当たり遊技を設けることで、遊技の興趣を高めるようにした遊技機は、例えば、特許文献1に開示されている。

10

【0006】

【特許文献1】特開2007-125320号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、上記特許文献1に記載されているような従来 of 遊技機においては、同文献の図5に開示されているように、賞球の獲得を目的とする15ラウンド大当たりの当選確率（通常時1/600、確変時1/60）と賞球の獲得を目的としない2ラウンド大当たりの当選確率（通常時1/600、確変時1/60）が同等に設定され、さらに、上記した2ラウンド大当たりを擬装する目的で設けられる小当たりの当選確率は1/200に設定されている。これは、通常遊技状態において全抽選確率のうち、15ラウンドもしくは2ラウンド大当たりまたは小当たりの当選確率が5/600であり、595/600の確率でハズレとなることを意味している。すなわち、賞球の獲得を目的とする15ラウンド大当たりは勿論、以後の遊技状態を通常遊技状態よりも大当たり確率の高い高確率遊技状態（確変遊技状態）に移行させる2ラウンド大当たりの当選確率および小当たりの当選確率もハズレの確率に比して極めて低い確率に設定されている。

20

【0008】

したがって、遊技者は、大入賞口の動作が、極めて出現頻度の低い2ラウンド大当たりの態様を示したことを認識すると、確率的には3/4が2ラウンド大当たりを擬装した小当たりであるにも拘らず、2ラウンド大当たりへの過度の期待を抱いてしまい、結果的に小当たり遊技であったときの不満感が大きくなり、遊技への興趣を損ねてしまうという課題があった。

30

【0009】

本発明は上記した従来技術の課題を解決するためになされたものであり、ことを目的とする。

【0010】

上記した課題を解決するために請求項1に記載の発明は、通常遊技状態または該通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技価値を付与する特別遊技状態にて遊技の進行を制御する制御手段と、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ことにより遊技の結果を表示す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、前記遊技球が入球可能な第1の態様と前記遊技球が入球不可な第2の態様とに制御される大入賞口と、を備えた遊技機であって、前記制御手段は、前記始動口への遊技球の入球を契機に遊技データを抽選により取得する遊技データ抽選手段と、前記遊技データに基づいて前記大入賞口が前記第1の態様に制御されるラウンド遊技が複数回実行される第1の特別遊技を制御する第1特別遊技制御手段と、前記遊技データに基づいて前記大入賞口が前記第1の態様に制御されるラウンド遊技が複数回実行され、全ラウンド遊技における前記大入賞口が前記第1の態様に制御される時間の上限値が前記第1の特別遊技よりも短く設定され

40

50

た第2の特別遊技を制御する第2特別遊技制御手段と、前記遊技データに基づいて前記大入賞口の動作態様が前記第2の特別遊技と判別不能または判別困難に制御される第3の特別遊技を制御する第3特別遊技制御手段と、前記第1の特別遊技、前記第2の特別遊技または前記第3の特別遊技以外の通常遊技を制御する通常遊技制御手段と、を備え、いかなる状態においても前記第3の特別遊技の当選確率が、前記第1の特別遊技、前記第2の特別遊技のいずれの当選確率よりも高く設定されてなることを特徴とする。

上記した課題を解決するために請求項2に記載の発明は、通常遊技状態または該通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技価値を付与する特別遊技状態にて遊技の進行を制御する制御手段と、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ことにより遊技の結果を表示す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、前記遊技球が入球可能な第1の態様と前記遊技球が入球不可な第2の態様とに制御される大入賞口と、を備えた遊技機であって、前記制御手段は、前記始動口への遊技球の入球を契機に遊技データを抽選により取得する遊技データ抽選手段と、前記遊技データに基づいて前記大入賞口が前記第1の態様に制御されるラウンド遊技が複数回実行される第1の特別遊技を制御する第1特別遊技制御手段と、前記遊技データに基づいて前記大入賞口が前記第1の態様に制御されるラウンド遊技が複数回実行され、全ラウンド遊技における前記大入賞口が前記第1の態様に制御される時間の上限値が前記第1の特別遊技よりも短く設定された第2の特別遊技を制御する第2特別遊技制御手段と、前記遊技データに基づいて前記大入賞口の動作態様が前記第2の特別遊技と判別不能または判別困難に制御される第3の特別遊技を制御する第3特別遊技制御手段と、前記第1の特別遊技、前記第2の特別遊技または前記第3の特別遊技以外の通常遊技を制御する通常遊技制御手段と、を備え、いかなる状態においても前記第3の特別遊技の当選確率が、前記第1の特別遊技、前記第2の特別遊技のいずれの当選確率よりも高く、且つ前記第1の特別遊技、前記第2の特別遊技および前記第3の特別遊技のすべてに非当選となる確率よりも高く設定されてなることを特徴とする。

【0011】

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、乱数発生手段等により発生される乱数が取得される。そして、判定手段により、この乱数を所定の判定テーブルに照らし合わせて、大当たりか小当たりかハズレかが判定される。特別図柄とは、この抽選結果、すなわち、遊技の結果が大当たりであるか小当たりであるかハズレであるかを遊技者に報知する図柄のことである。

【0012】

変動表示とは、上記特別図柄を遊技者に報知することを意味しており、抽選の開始から最終的に特別図柄が遊技者に報知されるまでには、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、抽選が開始されてから最終的に特別図柄が遊技者に報知されるまでの間、つまり変動中における遊技者への報知は必須ではなく、変動中に遊技者に何ら報知がなされない場合も、本発明でいう変動表示に含まれる。

特別図柄の変動表示は、当たりかハズレかの抽選が行われることによって開始させる。したがって、始動口は、当たりかハズレかの抽選を行う権利を発生させるものである。遊技データとは、乱数発生手段等により発生させた乱数のうち、始動口への遊技球の入球を契機に遊技データ抽選手段により取得された乱数値およびこの乱数値に基づくコマンド等を含むものである。

【0013】

始動口に遊技球が入球もしくは通過すると、大当たりか小当たりかハズレかの抽選が行われる。この抽選結果は、1回ごとに遊技者に報知しなければならない。そして、この抽

選結果の報知が特別図柄の変動表示であるが、特別図柄の変動表示ごとに、装飾図柄を含む画像表示、ランプ、あるいは役物の動作等による何らかの演出がなされる。

【0014】

大入賞口は、遊技盤に設けられ、この大入賞口への遊技球の入球を可能とする第1の態様（開放状態）と遊技球の入球を不可とする第2の態様（閉塞状態）に制御可能な、例えば、ソレノイド等により駆動される開閉板を備えた構造とすることができる。通常、大入賞口は、遊技球が入球不可な第2の態様（閉塞状態）に制御されている。一方、特別遊技の実行が決定されると、大入賞口が遊技球の入球可能な第1の態様（開放状態）に制御されるラウンド遊技が開始される。ただし、大入賞口は、特別遊技以外の場合に第1の態様から第2の態様へ、または第2の態様から第1の態様へ制御されるものであってもかまわない。また、大入賞口は、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。

10

【0015】

制御手段は、遊技の進行を制御するものであり、通常遊技状態における通常遊技の進行と、所定の条件を満たすことによって実行される特別遊技の進行を制御する。例えば、遊技盤に設けられた始動口に遊技球が入球もしくは通過すると抽選が行われ、この抽選の結果に基づいて特別遊技の実行の有無が決定される。特別遊技の詳細な内容は特に限定されないが、本発明においては、少なくとも、大入賞口が開放されるラウンド遊技が複数回実行されて、多量の賞球を獲得可能な第1の特別遊技と、上記ラウンド遊技が第1の特別遊技と同一回数実行される第2の特別遊技と、大入賞口が第1の態様に制御される回数が第2の特別遊技と判別不能または判別困難に制御される第3の特別遊技とが設けられている。なお、第1の特別遊技というのは、いわゆる賞球の獲得を目的とした大当たり遊技のことであり、遊技を進行する際の最大の目的となる多量の賞球を獲得可能な遊技である。

20

【0016】

そして、第2の特別遊技においては、第1の特別遊技よりも全ラウンド遊技における大入賞口が第1の態様に制御される累積時間の上限値が第1の特別遊技よりも短く設定されている。すなわち、大入賞口の総開放時間が、第1の特別遊技よりも第2の特別遊技の方が短く設定されている。つまり、ラウンド遊技毎の大入賞口の最大開放時間の合計が、例えば、第1の特別遊技においては450秒程度に設定され、第2の特別遊技においては1～2秒程度ときわめて短い時間に設定される。すなわち、第2の特別遊技とは、いわゆる賞球の獲得を目的としない大当たり遊技であり、当該遊技終了後の遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態にし得る遊技である。

30

なお、第1の特別遊技におけるラウンド遊技の回数と、第2の特別遊技におけるラウンド遊技の回数とが同じであり、かつ、第2の特別遊技における大入賞口の総開放時間が、第1の特別遊技における大入賞口の総開放時間よりも短ければ、両特別遊技において大入賞口が第1の態様に制御される回数、すなわち、大入賞口の開放回数を必ずしも同じにする必要はない。

【0017】

例えば、第1の特別遊技において、大入賞口を1回開放するラウンド遊技を15回行うこととし、各大入賞口の最大開放時間を30秒とすれば、第1の特別遊技における大入賞口の総開放時間は450秒となる。

40

この場合に、第2の特別遊技において、大入賞口を1回開放するラウンド遊技を15回行えば、各大入賞口の最大開放時間を0.1秒としてもよいし、29秒としてもよい。また、15回のラウンド遊技のうち、例えば大入賞口の最大開放時間が40秒のラウンド遊技を設けたとしても、15回の大入賞口の最大開放時間の合計が450秒よりも短ければ本発明の第2の特別遊技に含まれる。

【0018】

さらに、第1および第2の特別遊技において、ラウンド遊技の継続回数によって大入賞口の最大開放時間が異なるようにしてもよいし、あるいはラウンド遊技の継続回数によって大入賞口の開放回数が異なるようにしてもよい。

50

【0019】

第3の特別遊技はいわゆる小当たり遊技のことであり、この第3の特別遊技による大入賞口の開閉動作が第2の特別遊技による大入賞口の開閉動作と同様であれば良い。つまり、大入賞口の動作を視認する限りでは、第2の特別遊技に当選したのか第3の特別遊技に当選したのか識別困難であるように構成されれば良い。したがって、第2の特別遊技と第3の特別遊技とで大入賞口の開閉回数を必ずしも等しくする必要はない。

【0020】

通常遊技とは、上記した第1、第2または第3の特別遊技以外の遊技を意味する。すなわち、通常遊技は、遊技の結果により大入賞口の開閉動作を伴わない遊技であり、いわゆる、ハズレと呼ばれる遊技である。

【発明の効果】

【0021】

請求項1及び2に記載の発明によれば、遊技球の入球を契機に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、遊技球が入球可能な第1の態様と遊技球が入球不可な第2の態様とに制御される大入賞口と、を備えた遊技機であって、制御手段が、始動口への遊技球の入球を契機に遊技データを抽選により取得する遊技データ抽選手段と、遊技データに基づいて大入賞口が第1の態様に制御されるラウンド遊技が複数回実行される第1の特別遊技を制御する第1特別遊技制御手段と、遊技データに基づいてラウンド遊技が第1の特別遊技と同一回数実行され、全ラウンド遊技における大入賞口が第1の態様に制御される時間の上限値が第1の特別遊技よりも短く設定された第2の特別遊技を制御する第2特別遊技制御手段と、遊技データに基づいて大入賞口の動作態様が第2の特別遊技と判別不能または判別困難に制御される第3の特別遊技を制御する第3特別遊技制御手段と、上記第1の特別遊技、第2の特別遊技または第3の特別遊技以外の通常遊技を制御する通常遊技制御手段と、を備え、いかなる状態においても前記第3の特別遊技の当選確率を、前記第1の特別遊技、前記第2の特別遊技のいずれの当選確率よりも高く設定しているので、相対的に第3の特別遊技（いわゆる、小当たり遊技）の実行回数を最も多くすることができる。これにより、第2の特別遊技に対する第3の特別遊技の出現頻度を極めて高く設定することができるので、遊技者は、第3の特別遊技を視認したときに第2の特別遊技の当選に対する過度の期待を抱くことなく、第3の特別遊技に対する不満感を解消することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0022】

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、図2は当該遊技機に設けられた始動口の部分拡大図、図3は当該遊技機に設けられた大入賞口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4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、ルール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。

【0023】

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、図2に示すように、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（a）に示すように、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、図2（b）に示すように、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。上記一对

の可動片120aは、通常遊技状態においては第1始動口105よりも遊技球が入球しにくい第1の状態に制御される機会が多く、時短状態等の特別遊技状態においては第1始動口105よりも遊技球が入球しやすい第2の状態に制御される機会が多くなる。

【0024】

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。

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。

10

【0025】

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

【0026】

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。

【0027】

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

30

【0028】

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」等）が揃うと、第1の特別遊技（賞球の獲得を目的とした大当たり遊技）を実行する権利を獲得したこととなり、その後、第1の特別遊技が開始される。第1の特別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

【0029】

上記大入賞口開閉装置109は、大入賞口開閉扉109aを備えており、この大入賞口開閉扉109aによって、通常は大入賞口109cが図3(a)に示す閉状態（第2の態様）に維持されている。なお、大入賞口109cが閉状態にあるときには、当該大入賞口109cに遊技球が入球不可能であることは当然である。一方、第1の特別遊技が開始されると、後述する大入賞口開閉ソレノイド109bが通電され、該大入賞口開閉ソレノイド109bによって大入賞口開閉扉109aが図3(b)のとおりに開放状態（第1の態様）に制御され、大入賞口109cが開状態となる。このように、大入賞口開閉扉109aが開放されると、大入賞口開閉扉109aが、遊技球を大入賞口109c内に導くための受け皿として機能するため、大入賞口109cに遊技球が入球可能となる。

50

また、大入賞口109c内には、後述する副制御基板202（ランプ制御基板206）の制御によって点灯するLED（発光ダイオード）からなる発光装置130が設けられている。なお、この発光装置130は、大入賞口109cに入球する遊技球が接触せず、かつ、大入賞口開閉扉109aが開放されたときのみ、当該発光装置130の発光が遊技者に視認可能となる位置に設けられている。

【0030】

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形状を有している。

10

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。

【0031】

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。

20

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。

【0032】

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。

30

【0033】

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。

40

【0034】

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。

【0035】

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

50

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。

【0036】

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 4 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。

10

【0037】

（制御手段の内部構成）

図 4 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。

【0038】

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、ROM 201b 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 CPU 201a と、CPU 201a 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 201c 等を備えて構成される。

20

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、ROM 201b に記憶されている演出に係わるコマンドの選択を行う。

【0039】

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。

30

【0040】

また、この主制御基板 201 の出力側には、役物作動装置 231 と、本実施形態における外部出力手段である外部出力装置 232 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 5 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、第 1、第 2 および第 3 の特別遊技の実行時に大入賞口開閉ソレノイド 109b を通電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 を通電して第 2 始動口 120 を開閉したりする。

40

【0041】

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 CPU 202a と、プログラム及び過去の演出パターンを記憶する ROM 202b と、CPU 202a 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 202c 等を備えている。

【0042】

50

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。

【0043】

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、キャラクタ画像表示処理など各種画像処理を実行し、必要な画像データをROM202bから読み出してVRAM202dに書き込む。背景画像、図柄画像、キャラクタ画像は、表示画面上において図柄表示部104に重畳表示される。

10

すなわち、図柄画像やキャラクタ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VRAM202dに記憶させる。

【0044】

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、音声出力されるようにしている。

20

また副制御基板202の出力側には、ランプ262、演出ライト111、演出役物作動装置254、および発光装置130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CPU206aと、各種演出パターンデータを記憶するROM206bと、CPU206a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RAM206c等を備えて構成される。

【0045】

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。

30

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。

【0046】

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、ROM203a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、ROM203a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CPU203aと、CPU203a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RAM203c等を備えて構成される。

40

【0047】

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。

【0048】

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

50

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。

【0049】

（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 5 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。

【0050】

図 5 に示すように、主制御基板 201 の ROM 201b 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。

【0051】

また、ROM 201b 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 201b は、遊技を進行制御する手段として、第 1 特別遊技制御手段 340、第 2 特別遊技制御手段 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、第 3 特別遊技制御手段 345、演出実行コマンド送信手段 333 を備えている。

さらに、ROM 201b 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。

【0052】

また、主制御基板 201 の RAM 201c 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、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 202b には、演出抽選手段 501、演出制御手段 502、確変示唆フラグ制御手段 503、開放報知制御手段 504 を備えている。

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

【0053】

上記第 1 特別遊技制御手段 340、第 2 特別遊技制御手段 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 201a 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。

【0054】

第 1 特別遊技制御手段 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（第 1 の特別遊技）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 が開閉するラウンド遊技が計 15 回行われる遊技のことである。

【0055】

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 109b によってなされる。具体的には、CPU 201a が第 1 特別遊技制御手段 340 を作動して長当た

10

20

30

40

50

り遊技を制御する際、まず、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を開状態（第1の態様）とする。これにより、ラウンド遊技が開始となる。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（例えば、9個）の遊技球が入球したことを検出すると、CPU201aが第1特別遊技制御手段340を作動して、大入賞口開閉ソレノイド109bの通电を停止し、大入賞口開閉扉109aを開状態（第2の態様）にしてラウンド遊技が終了する。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109a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109bの通电を停止する。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109bへの通电が停止され、1回目のラウンド遊技が終了となり、上記大入賞口開閉装置109が閉状態となる。

10

【0056】

そして、大入賞口開閉装置109が閉状態となった後、所定時間（2秒）が経過すると、CPU201aは長当たり遊技制御手段340を作動して、再度、大入賞口開閉ソレノイド109bを通电し、大入賞口開閉扉109aを開く。これにより、2回目のラウンド遊技が開始されることとなる。このようにして、大入賞口開閉装置109の開閉動作が15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109に遊技球が入球すると、当該入球に応じた賞球が払出部291によって払い出される。したがって、長当たり遊技（第1の特別遊技）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。

20

【0057】

一方、第2特別遊技制御手段341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、短当たり遊技（第2の特別遊技）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109が上記「長当たり遊技」と同様に15回開閉動作して、ラウンド遊技が15回実行される遊技のことである。ただし、この「短当たり遊技」においては、大入賞口開閉扉109aの全ラウンドにおける開放時間の累積時間が「長当たり遊技」よりも短く設定されている。

【0058】

この大入賞口開閉装置109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109bによってなされる。具体的には、CPU201aが第2特別遊技制御手段341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109bを通电して、大入賞口開閉扉109aを開状態とする。これにより、ラウンド遊技が開始となる。ただし、本実施形態においては、大入賞口開閉ソレノイド109bの通电を一瞬（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15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109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109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109aが一瞬で閉状態に戻るため、大入賞口開閉装置109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味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109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。

30

40

【0059】

高確率遊技制御手段342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105もしくは第2始動口120に遊技球が入球すると、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が当たり乱数を取得する。すると、第1乱数判定手段303もしくは第2乱数判定手段

50

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。

【0060】

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。

10

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。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。

【0061】

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 9 0 % 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。

20

【0062】

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。

30

【0063】

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、第 1 特別遊技制御手段 3 4 0、第 2 特別遊技制御手段 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。

40

【0064】

第 3 特別遊技制御手段 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（第 3 の特別遊技）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 1 5 ラウンド行われる。この小当たり遊技は、本実施形態においては、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。ただし、小当たり遊技による大入賞口開閉装置 1 0 9 の開閉動作は、短当たり遊技による大

50

入賞口開閉装置109の開閉動作と判別不能または判別困難に制御されれば良く、必ずしも両者の開閉動作回数等を同一にしなくても良い。

【0065】

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106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、および普通図柄保留記憶手段403について説明する。

【0066】

普通図柄抽選手段360は、ゲート検出部222が、遊技球が入賞ゲート106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、0～250）から1の乱数を取得する。普通図柄抽選手段360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363が、ROM201b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。

普通図柄抽選結果判定手段363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120bを作動させて可動片120a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120b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363による判定の結果は、普通図柄表示制御手段361によって普通図柄表示器82に表示される。

【0067】

なお、入賞ゲート106を遊技球が通過してから、判定結果が普通図柄表示器82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106を遊技球が通過すると、普通図柄表示器82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。

【0068】

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90%と高確率に設定されている。したがって、時短遊技状態にあっては、入賞ゲート106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120が開状態に維持される時間が長くなる。

【0069】

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10秒と長く設定されており、当たりに当選する確率も10%と低確率に設定されている。

また、第2始動口120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120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120に遊技球が入球する可能性も遙かに高くなる。

【0070】

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106を通過した場合には、普通図柄抽選手段360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403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

10

20

30

40

50

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。

【0071】

以下に、普通図柄の変動開始処理について、図 6、図 7 のフローチャートを用いて説明する。

【0072】

(ステップ S 1 0 1)

図 6 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。

10

【0073】

(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 7 の変動開始処理が即座に行われる。

【0074】

(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。

20

【0075】

(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 であった場合には、普通図柄の変動表示の権利が留保されないのので、当該入賞ゲート 1 0 6 への遊技球の通過に基づく制御は終了する。

【0076】

30

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 7 を用いて説明する。

【0077】

(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。

【0078】

(ステップ S 2 0 2) (ステップ S 2 0 3)

40

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。

【0079】

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

50

留記憶手段４０３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１０６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。

【００８０】

（ステップＳ２０４）

上記ステップＳ２０３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Ｓ２０４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（１０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。

上記普通図柄の変動表示は、ＣＰＵ２０１ａが普通図柄表示制御手段３６１を作動して行われる。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１０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】

（ステップＳ２０９）

一方、上記ステップＳ２０３において、ハズレと判定された場合には、ステップＳ２０９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（１０秒）なされた後、所定のハズレ用の図柄を停止表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。

【００８２】

（ステップＳ２０５）

また、上記ステップＳ２０３において当たりと判定された場合には、上記ステップＳ２０４において普通図柄が停止表示した後に、ＣＰＵ２０１ａが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。

【００８３】

（ステップＳ２０６）（ステップＳ２０７）

また、上記ステップＳ２０１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、ＣＰＵ２０１ａ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。

【００８４】

（ステップＳ２０８）

上記ステップＳ２０７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Ｓ２０８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。

【００８５】

一方、上記ステップＳ２０７において、ハズレと判定された場合には、ステップＳ２０９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。

【００８６】

（ステップＳ２０５）

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。

【0087】

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めの乱数である。

【0088】

主制御基板201のRAM201cには、遊技状態記憶手段404が設けられており、この遊技状態記憶手段404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300もしくは第2特別図柄抽選手段320が乱数を取得した際には、遊技状態記憶手段404に記憶された遊技状態に基づいて、第1乱数判定手段303もしくは第2乱数判定手段323が上記乱数を判定する。

【0089】

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105に遊技球が入球した場合と、第2始動口120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。

【0090】

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8に示すとおりである。

図8（a）は、大当たりおよび小当たりの割合（当選確率）、および当たり乱数の一例を示し、図8（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割合（当選確率）、および図柄乱数の一例を示し、図8（c）は、リーチ演出の有無とその割合（出現確率）、およびリーチ乱数の一例を示す。

【0091】

図8（a）に示すとおり、当たり乱数は0～600までの601個の乱数から一つ取得される。そして、通常遊技状態（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317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、0～9、300～309の20個の乱数が大当たりと判定される。

【0092】

例えば、第1始動口105に遊技球が入球すると、CPU 201aが第1特別図柄抽選

手段300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、CPU201aが第1乱数判定手段303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105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317である場合には大当たりと判定する。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第1始動口105への遊技球の入球によって取得された当たり乱数が、0～9または300～309である場合には大当たりであると判定する。

【0093】

なお、本実施形態においては、上記した「大当たり（第1の特別遊技および第2の特別遊技）」とは別に「小当たり（第3の特別遊技）」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（第2の特別遊技）と同様に、大入賞口開閉装置109の一瞬の開放動作が15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8（a）に示すように、遊技状態とは関わりなく、当たり乱数が10～259または300～359であった場合には、大入賞口開閉装置109が15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、CPU201aが第3特別遊技制御手段345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。

【0094】

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、CPU201aが第1乱数判定手段303を作動して、図8（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。なお、「高確率時短付き長当たり」および「通常時短付き長当たり」に当選して実行される遊技が、本発明の「第1の特別遊技」である。また、「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」に当選して実行される遊技が、本発明の「第2の特別遊技」である。

【0095】

「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109が15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（30秒）経過することとする長当たり遊技（第1の特別遊技）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、次回の大当たりに当選するまで継続することとなる。

【0096】

「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100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。

【0097】

「高確率時短付き短当たり」というのは本実施形態における第2の特別遊技のうちの1つの形態であり、大入賞口開閉装置109が一瞬開放する動作を15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できる第1の特別遊技に当選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。

10

【0098】

「通常時短付き短当たり」というのは本実施形態における第2の特別遊技のうちの他の1つの形態であり、大入賞口開閉装置109が一瞬開放する動作を15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、所定回数に限って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。

20

【0099】

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15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ことにより次回以降の遊技への興味を高めるためである。

30

【0100】

「高確率時短無し短当たり」というのは本実施形態における第2の特別遊技のうちのさらに他の1つの形態であり、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15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、長当たり遊技（第1の特別遊技）に当選することによる多量の賞球獲得の可能性は高い。

40

【0101】

「通常時短無し短当たり」というのは本実施形態における第2の特別遊技のうちのさらに他の1つの形態であり、大入賞口開閉装置109が一瞬開放する動作を15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

50

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15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、遊技者に期待感を抱かせることができる。なお、「通常時短無し短当たり」は遊技者に付与される遊技価値がほとんどない大当たりとなるので、必ずしも設けなくても良い。

10

【0102】

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、遊技者に期待感を抱かせるために、「通常時短無し短当たり」の他に、本実施形態における第3の特別遊技である「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(10~259または310~559)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15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。

20

【0103】

上記したように、本実施形態においては、通常遊技状態における第1の特別遊技に当選する確率は $(2/601) \times (151/251) = 0.2\%$ 、第2の特別遊技に当選する確率は $(2/601) \times (100/251) = 0.13\%$ 、小当たりに当選する確率は $500/601 = 83.2\%$ 、これら以外のハズレ(通常遊技)が抽選される確率は $99/601 = 16.47\%$ に設定されており、第3の特別遊技である小当たり遊技の当選確率を他のいずれの遊技の当選確率よりも極めて高く設定している。また、高確率遊技状態においても、第1の特別遊技に当選する確率は $(20/601) \times (151/251) = 2.0\%$ 、第2の特別遊技に当選する確率は $(20/601) \times (100/251) = 1.3\%$ 、小当たりに当選する確率は $500/601 = 83.2\%$ 、これら以外のハズレ(通常遊技)が抽選される確率は $81/601 = 13.5\%$ に設定されており、第3の特別遊技である小当たり遊技の当選確率が他のいずれの遊技の当選確率よりも高く設定されている。

30

【0104】

このように構成することにより、小当たりの出現頻度を他の遊技に比して極めて高くすることができるので、小当たりによる大入賞口の動作を認識しても短当たりに対する期待感を希薄にすることができ、遊技者に、小当たり対する不満足感を抱かせることはない。

40

【0105】

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。

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

50

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。

【0106】

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。なお、図8(c)における「ハズレ時」は、上記した通常遊技におけるハズレと小当たりとを含んでいる。

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。

10

【0107】

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いう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。

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。

20

【0108】

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、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。

【0109】

30

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。

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9に示すように構成されている。

【0110】

すなわち、図9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。

40

【0111】

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

50

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。

【0112】

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。

【0113】

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。

【0114】

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つた場合には、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。

【0115】

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ない。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

【0116】

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。

【0117】

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。

【0118】

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9(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。

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。

【0119】

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。

【0120】

そして、上記特別図柄保留記憶手段401、402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401と、第2特別図柄保留記憶手段402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402に留保された保留球が優先的に消化される。

例えば、図10(a)に示すように、第1特別図柄保留記憶手段401の第1記憶領域401a～第3記憶領域401cに保留球が留保され、第2特別図柄保留記憶手段402の第5記憶領域402aおよび第6記憶領域402bに保留球が留保されているとする。

【0121】

また、第1始動口105および第2始動口120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105→第2始動口120→第1始動口105→第2始動口120→第1始動口105であったとする。

本実施形態においては、第2始動口120が優先始動口であるため、この場合には、第5記憶領域402aの保留球が優先して処理され、図10(b)に示す矢印の順に保留球が消化されていく。

【0122】

また、例えば、図10(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401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401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402に保留球が留保されると(第2始動口120に入球すると)、当該保留球が割り込んで、図の実線で示す順に保留球が消化される。

【0123】

このことから明らかなように、両記憶手段401、402において、非優先処理がなされる第1記憶領域401a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

10

20

30

40

50

第5記憶領域402a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120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。

【0124】

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、CPU201aであり、ROM201bの第1特別図柄変動制御手段302および第2特別図柄変動制御手段322である。これら両変動制御手段302、322は、第1記憶領域401aもしくは第5記憶領域402a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。

10

【0125】

次に、始動口に遊技球が入球した際の制御について、図11を用いて具体的に説明する。

図11に示すとおり、まず、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、第1始動口検出部221もしくは第2始動口検出部225が検出する。

【0126】

(ステップS301)

すると、主制御基板201のCPU201a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12の変動開始処理がなされる。

20

【0127】

(ステップS302)

一方、上記ステップS301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401もしくは第2特別図柄保留記憶手段402が、第4記憶領域401dもしくは第8記憶領域402dに乱数が記憶されているかを判定する。具体的には、第1始動口検出部221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401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225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402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。

30

【0128】

上記ステップS302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201における制御を終了する。

【0129】

(ステップS303)

一方、上記ステップS302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401a～第4記憶領域401dもしくは第5記憶領域402a～第8記憶領域402d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。

40

なお、このとき、CPU201aが所定のプログラムを作動して、特別図柄保留表示器88、90に保留球の留保個数が点灯表示される。これにより、主制御基板201における制御が終了となる。

【0130】

(変動開始処理)

次に、遊技データに基づいて行われる特別図柄の変動表示に係る制御、および特別図柄の変動表示後になされる特別遊技（長当たり遊技、短当たり遊技、小当たり遊技）に係る制御について、図12～図16を用いて説明する。

【0131】

(ステップS401)

50

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。

【0132】

10

(ステップS402)

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S401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S401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S402における処理は行われない。

20

【0133】

(ステップS403)

上記ステップS401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。

【0134】

(ステップS404) (ステップS405)

30

上記ステップS403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S403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。

【0135】

(ステップS406)

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S404もしくはステップS405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。

40

【0136】

(ステップS407)

ステップS407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。

【0137】

(ステップS408)

50

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、CPU 201a 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。

【0138】

（ステップS409）

そして、演出乱数を取得したら、当該演出乱数をROM 201b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S409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。

10

【0139】

（ステップS410）

一方、上記ステップS407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、CPU 201a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る。

20

【0140】

（ステップS411）

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。

30

【0141】

（ステップS412）

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（小当たりを含む）、大当たりに当選している場合にはその種類（長当たり、短当たり）、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）、特別図柄の変動表示の時間に関する情報、および遊技状態記憶手段404に記憶されている現在の遊技状態に関する情報が付されている。

40

【0142】

（ステップS413）

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S409もしくはステップS411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。

【0143】

50

(ステップS 4 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（第1または第2の特別遊技）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。

【0 1 4 4】

(ステップS 4 1 5)

上記ステップS 4 1 4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（第3の特別遊技）」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2 0 1における処理が終了となる。

【0 1 4 5】

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（第1の特別遊技）」もしくは「短当たり遊技（第2の特別遊技）」が開始される。上記ステップS 4 1 4で大当たりで当選していると判定されると、RAM 2 0 1 cに長当たりで当選したのか、短当たりで当選したのかが識別可能に記憶される。そして、長当たりで当選した場合には、図1 3に示すとおり「長当たり遊技」の制御がおこなわれる。

【0 1 4 6】

(ステップS 5 0 1)

まず、長当たり遊技の制御開始にあたって、CPU 2 0 1 aが第1特別遊技制御手段3 4 0を作動して、長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、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。

【0 1 4 7】

(ステップS 5 0 2)

上記のように長当たり遊技専用の演出が開始すると、CPU 2 0 1 aが第1特別遊技制御手段3 4 0を作動して、大入賞口開閉ソレノイド1 0 9 bの通電を開始し、大入賞口開閉扉1 0 9 aを開放する。これにより、大入賞口1 0 9 c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1 0 9 bを通電するのと同時に、主制御基板2 0 1から副制御基板2 0 2にラウンド開始信号が送信される。副制御基板2 0 2がラウンド開始信号を受信すると、CPU 2 0 2 aが演出制御手段5 0 2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1 0 4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。

【0 1 4 8】

(ステップS 5 0 3) (ステップS 5 0 4) (ステップS 5 0 5)

上記ステップS 5 0 2において、大入賞口開閉扉1 0 9 aが開放すると、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。そして、所定時間（30秒）が経過すると、CPU 2 0 1 aが第1特別遊技制御手段3 4 0を作動して、大入賞口開閉ソレノイド1 0 9 bの通電を停止し（ステップS 5 0 5）、大入賞口開閉扉1 0 9 aを閉じる。また、大入賞口検出部2 2 4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1 0 9 bの通電が停止される。したがって、大入賞口開閉扉1 0 9 a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2 2 4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S 5 0 3およびステップS 5 0 4の制御が

10

20

30

40

50

繰り返して行われ、大入賞口開閉扉109aが開状態に維持されることとなる。

【0149】

(ステップS506)

そして、上記ステップS505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が第1特別遊技制御手段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。

【0150】

(ステップS507)

さらに、CPU201aは第1特別遊技制御手段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S502～ステップS506の処理が繰り返して行われることとなる。

【0151】

(ステップS508)

一方、上記ステップS502～ステップS507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。

【0152】

(ステップS509)

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が第1特別遊技制御手段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。

【0153】

(ステップS510)

また、CPU201aが第1特別遊技制御手段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。

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。

【0154】

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

【0155】

(ステップS601)

まず、短当たり遊技の制御開始にあたって、CPU201aが第2特別遊技制御手段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S601a)。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

10

20

30

40

50

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。

なお、短当たり遊技（第2の特別遊技）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。短当たり遊技専用の演出としては、例えば、後述する「確変示唆演出モード」を開始する際のオープニングに係る演出が好適である。

【0156】

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503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S601b）。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にて行うためのものである。

10

【0157】

（ステップS602）

上記のように短当たり遊技専用の演出が開始すると、CPU201aが第2特別遊技制御手段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。ただし、大入賞口開閉扉109aの自重が作用する関係で、大入賞口開閉扉109aが開放してから完全に閉じきるまでの時間は、0.1秒よりも長くなる。

20

【0158】

また、主制御基板201のCPU201aは、大入賞口開閉ソレノイド109bを通電すると同時に、第2特別遊技制御手段341を構成するプログラムの1つである開放報知信号送信手段を作動して、副制御基板202に開放報知信号を送信する。

副制御基板202が開放報知信号を受信すると、CPU202aが開放報知制御手段504を作動して、発光装置130、スピーカ277、および図柄表示部104を制御する。

【0159】

（ステップS602a）

具体的には、副制御基板202が開放報知信号を受信すると、CPU202aが開放報知制御手段504を作動して、大入賞口109c内に設けられた発光装置130を点灯制御する。この制御は、大入賞口開閉ソレノイド109bの通電開始とほぼ同時になされ、大入賞口開閉扉109aの開放と、発光装置130の点灯とが同期して開始されることとなる。

30

また、発光装置130は、点灯を開始してから消灯するまでの時間を0.2秒に設定されている。大入賞口開閉ソレノイド109bの通電時間が0.1秒であるのに対して、発光装置130の点灯時間が0.2秒と長く設定されているのは、大入賞口開閉扉109aが完全に閉じきる前に、発光装置130が消灯してしまうのを防ぐためである。

【0160】

なお、本実施形態においては、大入賞口開閉ソレノイド109bを通電するたびに、発光装置130が点灯することとなるが、例えば、短当たり遊技が開始されてから終了するまでの間中、発光装置130を点灯し続けるようにしても構わない。このようにしても、大入賞口開閉扉109aが閉状態に維持されている場合には、発光装置130の点灯が遊技者にわからず、大入賞口開閉扉109aが開放することによって、遊技者に上記発光が視認される。ただし、大入賞口開閉扉109aが開放する間隔を長くした場合には、大入賞口開閉ソレノイド109bを通電するたびに発光装置130を点灯させる方が、省エネの観点からも望ましい。

40

【0161】

（ステップS602b）

また、開放報知制御手段504は、上記発光装置130の点灯制御と同時に、スピーカ

50

277からの音声出力を制御する。このとき、スピーカ277から、大入賞口開閉扉109aが開放するたびに、扉が開放する疑似音出力されるようにしている。これにより、大入賞口開放扉109aが開放したことを、音によっても遊技者が認識できるようにしている。なお、スピーカ277から出力される音声は疑似音に限らず、大入賞口開放扉109aの開放を遊技者が認識できるものであれば、どのような音声であってもよい。

【0162】

(ステップS602c)

さらに、開放報知制御手段504は、上記発光装置130の点灯制御と同時に、図柄表示部104に画像を表示する。このとき表示される画像は、例えば、大入賞口開閉扉109aの開放動作を表すものであり、遊技者が図柄表示部104を見ている場合であっても、当該画像によって大入賞口開閉扉109aの開放を認識できるようにしている。ただし、大入賞口開閉扉109aの開放は一瞬であるため、図柄表示部104における画像上の扉の開放動作を、大入賞口開閉扉109aの実際の開放動作にあわせて表示しても、遊技者には当該画像を認識するのが困難となるおそれがある。したがって、本実施形態においては、大入賞口開閉扉109aの実際の開放時間よりも、図柄表示部104における画像上の扉の開放時間を長くして表示するように設定されている。

なお、短当たり遊技の開始とともに図柄表示部104に画像上の扉を表示しておき、開放報知信号の受信にともなって、画像上の扉を開放させるように画像を制御すれば、大入賞口開閉扉109aの実際の開放動作と、図柄表示部104における画像上の扉の開放動作とを同期させて表示することができる。

【0163】

(ステップS603)

上記ステップS602において、大入賞口開閉ソレノイド109bを通電すると、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。

【0164】

(ステップS604)

そして、上記ステップS603において、所定時間(1.5秒)を経過すると、CPU201aが第2特別遊技制御手段341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。

【0165】

(ステップS605)

さらに、CPU201aは第2特別遊技制御手段341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S604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S602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109aが開放する間の時間が1.5秒に設定されている。

【0166】

(ステップS606)

一方、上記ステップS602～ステップS604の処理が15回行われた場合には、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。

【0167】

(ステップS607)

また、CPU201aが第2特別遊技制御手段341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。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404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る。一方、「通常時短付き短当たり」もしくは

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。

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 における短当たり遊技の制御が終了となる。

【0168】

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、小当たり第3の特別遊技)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15に示すとおり「小当たり遊技」の制御がおこなわれる。

【0169】

10

(ステップS701)

まず、小当たり遊技の制御開始にあたって、CPU 201aが第3特別遊技制御手段345を作動して、小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S701a)。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、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202のCPU 202a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。

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。

20

【0170】

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、CPU 202aが確変示唆フラグ制御手段503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S701b)。

【0171】

(ステップS702)

30

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、CPU 201aが第3特別遊技制御手段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15回行うようにプログラムされている。したがって、CPU 201aが第3特別遊技制御手段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15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、短当たり遊技と小当たり遊技とで同一態様に設定されている。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(第3の特別遊技)が実行されているのか、それとも短当たり遊技(第2の特別遊技)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。

40

【0172】

(ステップS701a)

また、小当たり遊技においても、上記短当たり遊技と同様に、大入賞口開閉扉109aの開放にともなって、発光装置130、スピーカ277、図柄表示部104によって、大入賞口開閉扉109aの開放が報知される。ただし、小当たり遊技においては、大入賞口開閉ソレノイド109bを通電するたびに副制御基板202に信号が送信されるわけではなく、上記ステップS701において信号が1回送信されるだけである。したがって、副制御基板202においては、この信号を受信したことを契機として、上記発光装置130

50

、スピーカ 277、図柄表示部 104 の制御が、所定の間隔で行われることとなる。

【0173】

つまり、小当たり遊技においては、発光装置 130、スピーカ 277、図柄表示部 104 の制御が、ステップ S701a で開始される演出の一態様としてなされることとなる。ただし、発光装置 130、スピーカ 277、図柄表示部 104 の制御は、上記大入賞口開閉ソレノイド 109b の通電と同期して行われるように、予め設定されている。なお、発光装置 130 は、0.2 秒の発光を 1.4 秒間隔で行うように制御されており、大入賞口開閉扉 109a の開放開始と、発光装置 130 の発光開始とが同期して行われるようにしている。

【0174】

なお、上記発光装置 130 を、複数色の発光が可能なフルカラー LED で構成し、発光装置 130 による、高確率遊技状態への期待度報知を行うようにすれば、大入賞口開閉扉 109a の開放動作に、遊技者の視線を一層向けさせることができる。例えば、「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」に当選して行われる短当たり遊技においては、発光装置 130 を、30% の確率で赤色に、50% の確率で青色に、20% の確率で白色に発光させる。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」に当選して行われる短当たり遊技、あるいは小当たり遊技においては、発光装置 130 を、5% の確率で赤色に、25% の確率で青色に、70% の確率で白色に発光させる。

このようにすれば、以後の遊技状態が高確率遊技状態になることへの遊技者の期待度を、発光装置 130 の発光色に応じて変えることができる。また、15 回の発光を全て同一色で行うのではなく、例えば、通常は白色に発光させておき、15 回のうち 1 回でも赤色や青色に発光すれば、以後の遊技状態が高確率遊技状態へ移行する確率が高いといった具合にすれば、大入賞口開閉装置 109 に遊技者の視線を集中させることが可能となる。

【0175】

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 S412）。

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」のいずれかに係る演出が実行される。

【0176】

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。

【0177】

そして、副制御基板 202 の ROM 202b 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」、の 2 つのテーブルが格納されている。両テーブルには、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、両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 S801)

副制御基板202が演出実行コマンドを受信すると、CPU202a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503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S601b、図15のステップS701b)。

【0179】

(ステップS802)

上記ステップS801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。

【0180】

(ステップS803)

一方、上記ステップS801において、確変示唆フラグ記憶手段511に確変示唆フラグが記憶されていると判定された場合、「確変示唆演出モードテーブル」が選択される。つまり、「短当たり遊技」もしくは「小当たり遊技」が終了して以降は、特別図柄の変動表示中に「確変示唆演出モード」に係る演出がなされることとなる。

【0181】

(ステップS804)

上記のようにして、「通常演出モードテーブル」および「確変示唆演出モードテーブル」のいずれかが選択されたら、CPU202aが演出抽選手段501を作動して、演出の抽選を行う。

なお、上記両テーブルには、「長当たり遊技(第1の特別遊技)」に当選した際のテーブルと、「短当たり遊技(第2の特別遊技)」に当選した際のテーブルと、「小当たり遊技(第3の特別遊技)」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う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。

【0182】

(ステップS805)

そして、上記ステップS804において1のコマンドが決定されたら、受信した演出実行コマンドが、「長当たり遊技」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「長当たり遊技」に係るものではないと判定された場合には、後述するステップS808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。

【0183】

(ステップS806)

これに対して、上記ステップS805において、受信した演出実行コマンドが「長当たり遊技」に係るものであると判定された場合には、確変示唆フラグ記憶手段511に記憶されている確変示唆フラグをOFFにする。これにより、「短当たり遊技」もしくは「小当たり遊技」の終了後に実行される「確変示唆演出モード」による演出が終了となり、大当たり遊技の終了後には、「通常演出モード」にて演出が制御されることとなる。

【0184】

(ステップS807)

上記のとおり各制御がなされたら、CPU202a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。これにより、特別図柄の変動表示中には

10

20

30

40

50

、さまざまな演出が行われることとなり、こうした演出によって遊技者の期待感が高まることとなる。

【0185】

本実施形態に係る遊技機1の制御手段200は、上記した処理を行うことにより、ゲームの進行を制御する。

【0186】

以上説明したように本発明の遊技機1によれば、遊技球の入球を契機に特別図柄変動表示手段（第1特別図柄表示器84、第2特別図柄表示器86）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（第1始動口105、第2始動口120）と、遊技球が入球可能な第1の態様と遊技球が入球不可な第2の態様とに制御される大入賞口（アタッカー109）と、を備えた遊技機であって、制御手段200が、始動口（105、120）への遊技球の入球を契機に遊技データを抽選により取得する遊技データ抽選手段（第1特別図柄抽選手段300、第2特別図柄抽選手段320）と、遊技データに基づいて大入賞口（109）が第1の態様に制御されるラウンド遊技が複数回実行される第1の特別遊技（長当たり遊技）を制御する第1特別遊技制御手段340と、遊技データに基づいてラウンド遊技が第1の特別遊技と同一回数実行され、全ラウンド遊技における大入賞口109が第1の態様に制御される時間の上限値が第1の特別遊技よりも短く設定された第2の特別遊技（短当たり遊技）を制御する第2特別遊技制御手段341と、遊技データに基づいて大入賞口の動作態様が第2の特別遊技と判別不能または判別困難に制御される第3の特別遊技（小当たり遊技）を制御する第3特別遊技制御手段345と、上記第1の特別遊技、第2の特別遊技または第3の特別遊技以外の通常遊技（ハズレ）を制御する通常遊技制御手段344と、を備え、第3の特別遊技の当選確率を、第1の特別遊技、第2の特別遊技および通常遊技のいずれの当選確率よりも高く設定しているので、相対的に第3の特別遊技（小当たり遊技）の実行回数を最も多くすることができる。これにより、第2の特別遊技に対する第3の特別遊技の出現頻度を極めて高く設定することができるので、遊技者は、第3の特別遊技を視認したときに第2の特別遊技の当選に対する過度の期待を抱くことなく、第3の特別遊技に対する不満感を抱かせることのない遊技機1を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0187】

【図1】本実施形態の遊技機の正面図である。

【図2】図1の部分拡大図であり、始動口の開閉状態を示す図である。

【図3】図1の部分拡大図であり、大入賞口の開閉状態を示す図である。

【図4】制御手段のブロック図である。

【図5】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6】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7】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8】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9】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10】保留の消化順を説明する図である。

【図11】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。

【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】

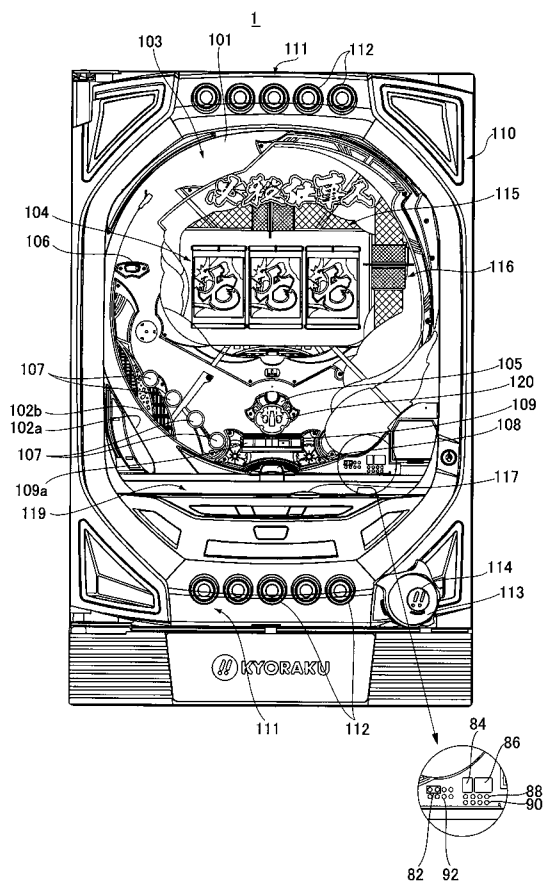
【0188】

- 1 遊技機
- 84 第1特別図柄表示器（図柄変動表示手段）
- 86 第2特別図柄表示器（図柄変動表示手段）
- 105 第1始動口
- 109 大入賞口開閉装置
- 109a 大入賞口開閉扉
- 109c 大入賞口
- 120 第2始動口
- 200 制御手段
- 300 第1特別図柄抽選手段（遊技データ抽選手段）
- 301 第1特別図柄表示制御手段
- 302 第1特別図柄変動制御手段
- 303 第1乱数判定手段
- 320 第2特別図柄抽選手段（遊技データ抽選手段）
- 321 第2特別図柄表示制御手段
- 322 第2特別図柄変動制御手段
- 323 第2乱数判定手段
- 340 第1特別遊技制御手段
- 341 第2特別遊技制御手段
- 344 通常遊技制御手段
- 345 第3特別遊技制御手段

10

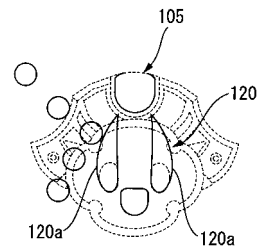
20

【図 1】

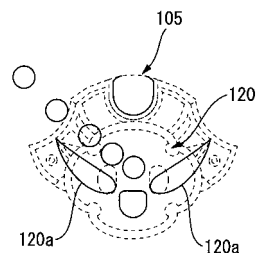


【図 2】

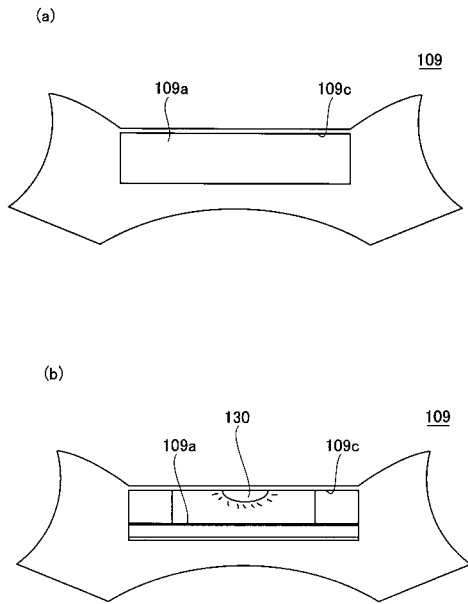
(a)



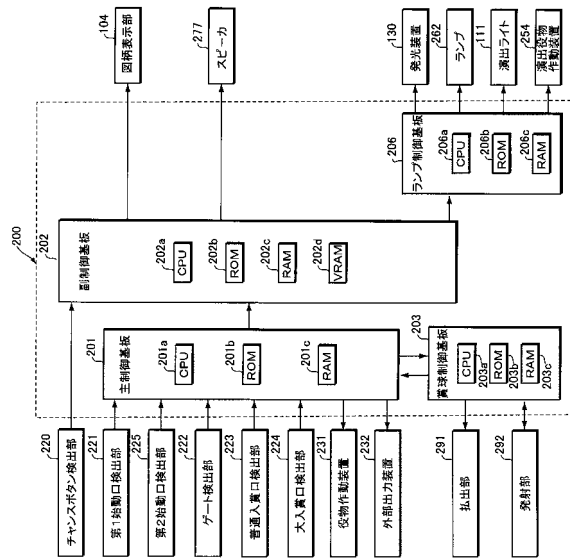
(b)



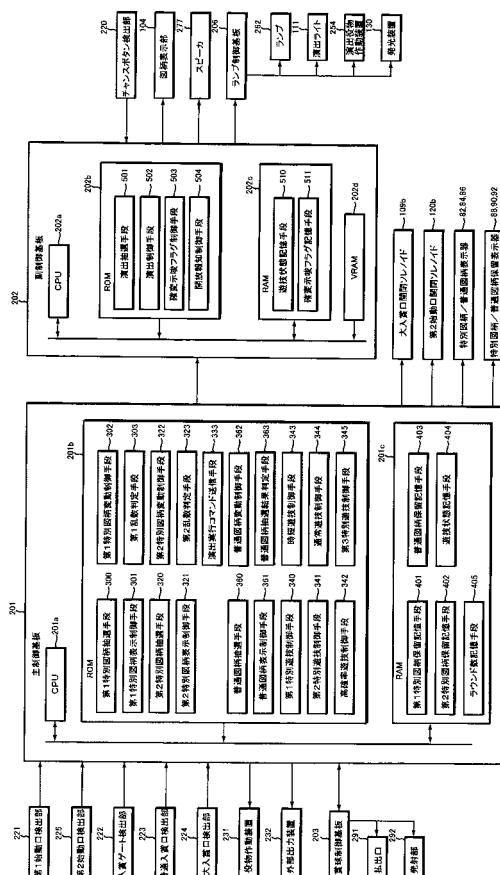
【図 3】



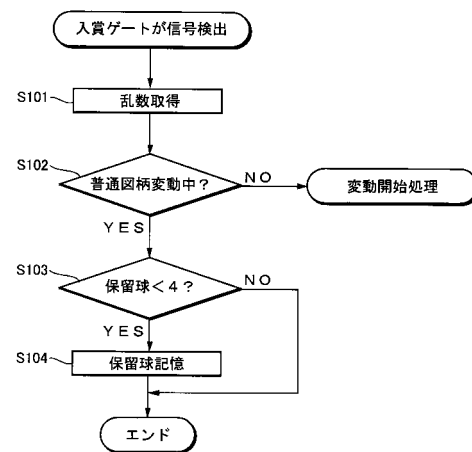
【図 4】



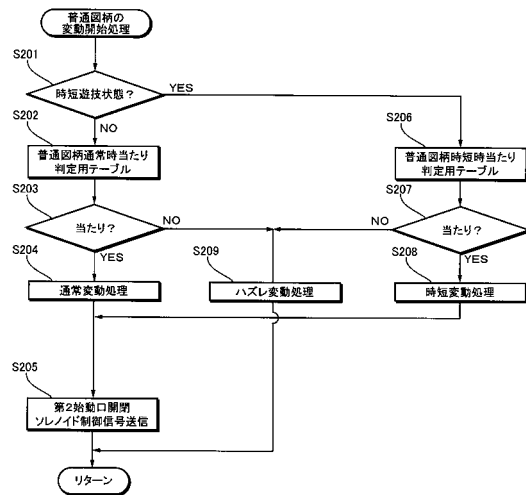
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

(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	500/601	10～259 310～559	
高確率遊技状態		大当たり	20/601	0～9 300～309	
		小当たり	500/601	10～259 310～559	

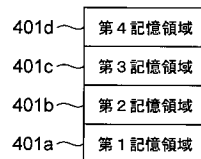
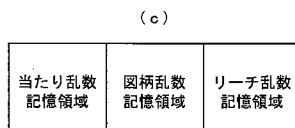
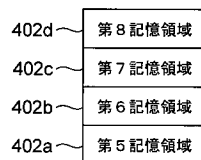
(b) 図柄乱数の判定

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

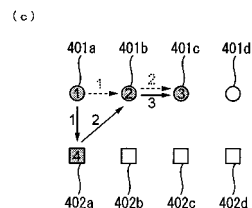
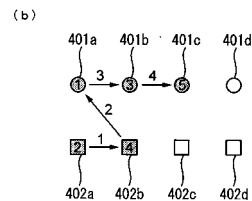
(c) リーチ乱数の判定

	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

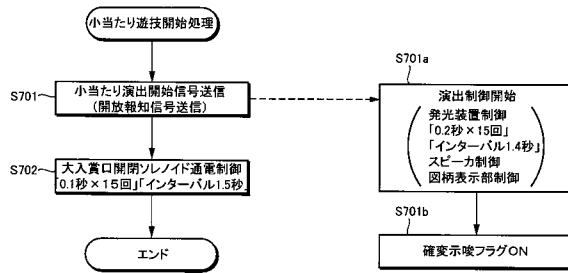
【図 9】

(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

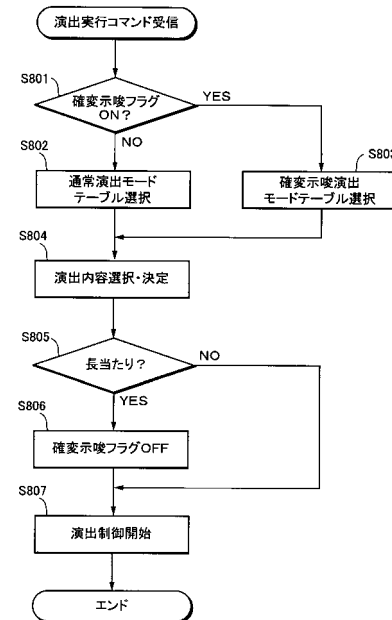
【図 10】



【図 15】



【図 16】



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2