

【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以後の遊技状態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、を備えた遊技機であって、

前記始動口は、少なくとも第 1 始動口と、前記制御手段によって、前記通常遊技状態においては前記第 1 始動口よりも遊技球の入球の機会が少ない第 1 の状態に制御されるとともに、前記特別遊技状態においては前記第 1 始動口よりも遊技球の入球の機会が多い第 2 の状態に制御される第 2 始動口とを備え、

前記制御手段は、

前記始動口への前記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前記遊技球が前記第 1 始動口に入球した個数を記憶して、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第 1 変動表示保留手段と、

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前記遊技球が前記第 2 始動口に入球した個数を記憶して、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第 2 変動表示保留手段と、

前記第 1 変動表示保留手段及び前記第 2 変動表示保留手段に前記遊技球の入球が記憶されたとき、当該入球を契機とする特別図柄の変動表示の開始前に、当該入球を契機として前記遊技データ抽選手段により取得された前記遊技データを判定する事前判定手段と、

該事前判定手段の判定結果に基づいて、複数回の前記特別図柄の変動表示にわたる関連演出を制御する演出制御手段と、を備え、

前記制御手段は、前記通常遊技状態において前記第 1 変動表示保留手段と第 2 変動表示保留手段との双方に前記変動表示の権利が留保されたとき、前記第 1 変動表示保留手段に記憶された変動表示の権利を優先して処理する一方、前記特別遊技状態において前記第 1 変動表示保留手段と第 2 変動表示保留手段との双方に前記変動表示の権利が留保されたとき、前記第 2 変動表示保留手段に記憶された変動表示の権利を優先して処理してなる、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が開放状態となって、より多くの賞球が得られる遊技機が知られている。こうした遊技機においては、大当たりへの期待感を遊技者に与えて遊技性を高めるために、液晶画面等からなる図柄表示部に、さまざまな趣向を凝らした演出を交えながら大当たりの抽選結果を表示するようにしている。

【0003】

このように、趣向を凝らした演出によって遊技性を高めた遊技機として、例えば特許文献 1 に示すものが知られている。

通常、遊技機は、特別図柄の変動表示中に遊技球が始動口に入球すると、所定個数（4 個）を上限として変動表示の権利（以下「保留球」という）が留保されるとともに、留保された順に保留球の処理がなされる。そして、保留球の処理が順次なされる点に着眼して演出効果を高めたのが、上記特許文献 1 に示す遊技機であるが、この遊技機は以下の特徴

を有している。

【0004】

すなわち、一般的な遊技機においては、特別図柄の変動表示中に、図柄表示部においてさまざまな装飾図柄（演出用の図柄）が表示されるが、1回の特別図柄の変動表示に対して、上記装飾図柄の表示が1回行われる。そして、保留球が複数留保された場合には、特別図柄の変動表示が連続して行われることとなり、こうした場合には、図柄表示部においても装飾図柄の表示が連続して行われることとなる。

【0005】

そこで、上記従来の遊技機は、図柄表示部における複数の装飾図柄にわたって、1つのストーリーが完結するような関連演出（関連装飾図柄の表示）を行うことによって、装飾図柄の1回の表示のみで得られる演出効果に比べて、より高い演出効果を発揮するようにしている。例えば、保留球が3つある場合には、図柄表示部において、装飾図柄による演出が連続して3回行われる。このとき、1回目の装飾図柄において、ストーリーの序盤に係る演出を行い、続いて2回目の装飾図柄には、上記1回目の演出の続きであるストーリーの中盤に係る演出を行う。そして、3回目の装飾図柄において、上記ストーリーが完結する演出を行った後に、最終的に大当たりまたはハズレが確定したことを遊技者に報知する。このように、複数の装飾図柄にわたってストーリーを連続させれば、遊技者の期待感を徐々に高めることができる。したがって、1回の装飾図柄によって内容が完結する演出に比べて、非常に高い演出効果を発揮することができる。

【0006】

なお、特許文献2には、遊技盤に優先始動口と非優先始動口とを設けた遊技機が開示されている。この遊技機は、始動口に遊技球が入球した際に、優先始動口に入球して留保される保留球と、非優先始動口に入球して留保される保留球とを区別して記憶する。そして、優先始動口に係る保留球と、非優先始動口に係る保留球とが同時に記憶されている状態では、優先始動口に係る保留球から、順次処理がなされるようにしている。

【0007】

【特許文献1】特開2008-000264号公報

【特許文献2】特開2007-275404号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

上記特許文献2に示すように、遊技盤に優先始動口と非優先始動口とが設けられた遊技機において、上記特許文献1に示す関連演出（関連装飾図柄の表示）を行おうとすると、当該関連演出が途中で中断される場合がある。

例えば、優先始動口に係る保留球がなく、非優先始動口に係る保留球が4つある場合において、非優先始動口に係る4つの保留球を使った関連演出のコマンドが決定されたとする。このコマンドが確定した場合には、非優先始動口に係る1つ目の保留球から、4つ目の保留球が処理されるまでの間に、一連のストーリーが展開するように、装飾図柄が連続して図柄表示部に表示されることとなる。

【0009】

ところが、1つ目（2つ目、3つ目も同様）の保留球の処理中（1つ目の保留球に係る装飾図柄の表示中）に、優先始動口に入球してしまうと、非優先始動口に係る2つ目の保留球の処理の前に、優先始動口に係る保留球が先に処理されてしまう。言い換えれば、非優先始動口に係る1つ目の保留球の処理と、2つ目の保留球の処理との間に、優先始動口に係る保留球の処理が実行されることとなる。したがって、本来、非優先始動口の4つの保留球にわたって展開される一連のストーリーが途中で中断されてしまい、関連演出特有の演出効果が発揮できなくなってしまう。

このように、2つの始動口を設けた遊技機に関連演出を採用した場合には、演出が中途半端となって演出効果が低下するという問題があった。

【0010】

10

20

30

40

50

本発明は、2つの始動口を設けた遊技機において、複数の変動表示にわたってなされる関連演出によって、高い演出効果を発揮することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0011】

この発明は、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以後の遊技状態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、を備えた遊技機であって、前記始動口は、少なくとも第1始動口と、前記制御手段によって、前記通常遊技状態においては前記第1始動口よりも遊技球の入球の機会が少ない第1の状態に制御されるとともに、前記特別遊技状態においては前記第1始動口よりも遊技球の入球の機会が多い第2の状態に制御される第2始動口とを備え、前記制御手段は、前記始動口への前記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前記遊技球が前記第1始動口に入球した個数を記憶して、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第1変動表示保留手段と、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前記遊技球が前記第2始動口に入球した個数を記憶して、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第2変動表示保留手段と、前記第1変動表示保留手段及び前記第2変動表示保留手段に前記遊技球の入球が記憶されたとき、当該入球を契機とする特別図柄の変動表示の開始前に、当該入球を契機として前記遊技データ抽選手段により取得された前記遊技データを判定する事前判定手段と、該事前判定手段の判定結果に基づいて、複数回の前記特別図柄の変動表示にわたる関連演出を制御する演出制御手段と、を備え、前記制御手段は、前記通常遊技状態において前記第1変動表示保留手段と第2変動表示保留手段との双方に前記変動表示の権利が留保されたとき、前記第1変動表示保留手段に記憶された変動表示の権利を優先して処理する一方、前記特別遊技状態において前記第1変動表示保留手段と第2変動表示保留手段との双方に前記変動表示の権利が留保されたとき、前記第2変動表示保留手段に記憶された変動表示の権利を優先して処理してなる、ことを特徴とする。

【0012】

第1始動口および第2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。これら両始動口は、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乱数が取得される。そして、この乱数を所定のテーブルに照らし合わせて、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。

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。

【0013】

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取得し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。

始動口に遊技球が入球もしくは通過すると、当たりかハズレかの抽選が行われる。この

10

20

30

40

50

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、何らかの演出がなされる。つまり、1回の特別図柄の変動表示に対して、1回の演出が行われる。関連演出というのは、複数回の特別図柄の変動表示にわたってなされるものであるが、これは、複数回の演出が何らかのかたちで関連づけられて行われることを意味するものである。

したがって、複数回の特別図柄の変動表示時に、同じ演出を行ってもよいし、一連の連続するストーリーが展開されるものであってもよい。いずれにしても本発明の関連演出とは、複数の演出に何らかの関連づけがなされているものを広く含む。

ただし、関連演出が関連づけできる複数回の特別図柄の変動表示は、第1変動表示保留手段もしくは第2変動表示保留手段の同一領域内に留保されたものに限られる。つまり、第1変動表示保留手段に留保された特別図柄の変動表示と、第2変動表示保留手段に留保された変動表示とにわたって関連演出がなされることはない。したがって、本発明において、「複数回の変動表示にわたって」というのは、同一の保留手段の範囲内における特別図柄の変動表示を意味する。

【発明の効果】

【0014】

この発明によれば、遊技状態に拘わらず、連続性が途切れる可能性のある関連演出が出現しにくくなる。その理由は次のとおりである。

すなわち、優先的に処理がなされる複数の変動表示の権利（いわゆる保留球）にて関連演出が出現した場合には、当該関連演出の処理中にいずれの始動口に遊技球が入球しようとも、当該関連演出が中断されることはない。一方、非優先的に処理がなされる複数の保留球にわたって関連演出が処理されている最中に、優先的に処理がなされる保留球が新たに留保されると、当該新たに留保された保留球が関連演出に割り込んでしまい、関連演出が中断してしまう。つまり、関連演出が中断されないようにするためには、優先的に処理がなされる複数の保留球にて関連演出が行われることが望ましい。

【0015】

そこで、本発明は、通常遊技状態においては、2つの始動口のうち入球割合が高い第1始動口への入球によって留保された保留球を優先処理し、特別遊技状態においては、上記入球割合が高い第2始動口への入球によって留保された保留球を優先処理するようにした。これにより、遊技状態に拘わらず、入球割合が高い方の始動口に係る保留球が優先処理されることとなり、全体として、連続性が途切れる可能性のある関連演出の出現率を低下させることができる。

そして、連続性が途切れる可能性のある関連演出の出現率が低下すれば、演出が中途半端となるおそれが低くなり、関連演出による高い演出効果を発揮することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0016】

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。

【0017】

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が配置されている。発射部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が設けられ、遊技球を各種の方向に向けて落下させるとともに、落下途中の位置には、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いる。

【0018】

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

10

20

30

40

50

2 始動口 1 2 0 が配置されている。第 2 始動口 1 2 0 は、一对の可動片 1 2 0 a 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 1 2 0 a が開状態であるときは、第 1 始動口 1 0 5 よりも遊技球の受入れが容易となる。上記一对の可動片 1 2 0 a は、通常遊技状態においては第 1 始動口 1 0 5 よりも遊技球が入球しにくい第 1 の状態に制御され、確変状態あるいは時短状態等の特別遊技状態においては第 1 始動口 1 0 5 よりも遊技球が入球しやすい第 2 の状態に制御される。なお、本実施形態における時短状態とは、上記第 2 始動口 1 2 0 が第 2 の状態に制御された遊技状態をいい、確変状態とは、上記第 2 始動口 1 2 0 が第 2 の状態に制御され、かつ、大当たり当選する確率が、通常遊技状態に比べて高く設定された遊技状態をいう。

【0019】

また、図柄表示部 1 0 4 の左側には入賞ゲート 1 0 6 が配設されている。

入賞ゲート 1 0 6 は、遊技球の通過を検出し、第 2 始動口 1 2 0 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 1 0 4 の側部や下方等には普通入賞口 1 0 7 が配設されている。普通入賞口 1 0 7 に遊技球が入球すると、所定の賞球数（例えば 1 0 個）の払い出しが行われる。遊技領域 1 0 3 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 1 0 8 が設けられている。

【0020】

図柄表示部 1 0 4 の右下には、後述する第 1 特別図柄抽選手段 3 0 0 による抽選結果を表示する第 1 特別図柄表示器 8 4 と、第 2 特別図柄抽選手段 3 2 0 による抽選結果を表示する第 2 特別図柄表示器 8 6 とが設けられている。これら両表示器 8 4 , 8 6 においては、特別図柄が変動表示された後、最終的に抽選結果が表示される。そして、この特別図柄の変動表示中に第 1 始動口 1 0 5 あるいは第 2 始動口 1 2 0 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、いわゆる保留球が留保される。この留保された保留球の数は、第 1 特別図柄保留表示器 8 8 および第 2 特別図柄保留表示器 9 0 に表示される。なお、上記第 1 特別図柄表示器 8 4 と第 2 特別図柄表示器 8 6 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。

また、上記と同様に、入賞ゲート 1 0 6 に遊技球が入球すると、普通図柄抽選手段 3 6 0 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 8 2 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 1 0 6 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 9 2 に表示される。

【0021】

これらの各表示器 8 2 , 8 4 , 8 6 , 8 8 , 9 0 , 9 2 は、例えば LED で構成されており、この LED の点灯態様によって、第 1 特別図柄抽選手段 3 0 0 による抽選結果、第 2 特別図柄抽選手段 3 2 0 による抽選結果、普通図柄抽選手段 3 6 0 による抽選結果、第 1 始動口 1 0 5 に入球して得られた保留球の数、第 2 始動口 1 2 0 に入球して得られた保留球の数、および入賞ゲート 1 0 6 に入球して得られた保留球の数が報知される。

【0022】

上述した図柄表示部 1 0 4 は、第 1 始動口 1 0 5 または第 2 始動口 1 2 0 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」）が揃ったとき、大当たり状態となる。大当たり状態のとき、下方に位置する大入賞口開閉装置 1 0 9 における大入賞口開閉扉 1 0 9 a を一定の期間開放する動作を所定回数（例えば 1 5 回）繰り返し、入球した遊技球に対応した数の賞球を払い出す。また、図柄表示部 1 0 4 は、第 1 始動口 1 0 5 に遊技球が入球したことにより、当該第 1 始動口 1 0 5 の入球に係る装飾図柄を変動表示し、第 2 始動口 1 2 0 に遊技球が入球したことにより、当該第 2 始動口 1 2 0 の入球に係る装飾図柄を変動表示する。本実施形態においては、第 1 始動口 1 0 5 あるいは第 2 始動口 1 2 0 に遊技球が入球した場合、第 1 特別図柄表示器 8 4 または第 2 特別図柄表示器 8 6 において特別図柄が変動表示され、この特別図柄の変動表示中に、図柄表示部 1 0 4 において、装飾図柄が変動表示される。そして、第 1 始動口 1 0 5 と第 2 始動口 1 2 0 との双

10

20

30

40

50

方に、変動表示の権利いわゆる保留球がある場合には、第1始動口105への入球によって得られた保留球が優先して消化される。

【0023】

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。これにより、本実施の形態の遊技機を、枠部材110を備えていない他機種の遊技機よりも目立たせることができる。遊技機を目立たせることにより、遊技機の稼働率の向上を図るとともに、遊技機に対する不正行為に対する抑止力の強化を図ることができる。

10

【0024】

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。

【0025】

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

【0026】

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。

【0027】

光の照射方向は、たとえば、大当たり状態となった場合に変更させる。これにより、遊技者および遊技機の周囲を順次照射して、遊技機が大当たり状態となっていることを周囲

30

に知らしめることができ、大当たり状態となった遊技者の注目度を高めることができる。したがって、遊技者に対して、注目されていることによる高揚感を与え、本実施の形態の遊技機を継続あるいは繰り返し利用させ、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。

また、光の照射方向あるいは照射パターンは、例えば、後に詳しく説明する遊技機に対する不正行為がおこなわれた場合など、通常の遊技時とは異なる異常事態が発生した場合に異ならせるようにしてもよい。これにより、不正行為などの異常事態を迅速に発見するとともに、遊技機に対する次回以降の不正行為に対する抑止力の強化を図ることができる。

【0028】

40

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。

【0029】

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

50

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 1 1 4 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 1 1 3 には、遊技者が発射指示部材 1 1 4 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。

【 0 0 3 0 】

図柄表示部 1 0 4 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）1 1 5 , 1 1 6 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 1 1 5 , 1 1 6 は、日本刀の一部（鍔の周辺）を模式的にあらわしている。演出役物 1 1 5 , 1 1 6 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 1 1 5 , 1 1 6 の長手方向に沿って移動可能に設けられている。

10

【 0 0 3 1 】

演出役物 1 1 5 は、ソレノイドによって駆動され、演出役物 1 1 6 は、モータによって駆動される。同様の演出役物 1 1 5 , 1 1 6 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 1 1 5 , 1 1 6 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増大させることができる。

【 0 0 3 2 】

枠部材 1 1 0 において、遊技領域 1 0 3 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 1 1 7 が設けられている。チャンスボタン 1 1 7 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 1 1 7 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。

20

加えて、枠部材 1 1 0 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 2 7 7 を参照）が組み込まれている。このスピーカ 2 7 7 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ている。

【 0 0 3 3 】

（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 2 0 0 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 2 0 1 と、副制御基板 2 0 2 と、賞球制御基板 2 0 3 と、ランプ制御基板 2 0 6 とで構成されている。

30

【 0 0 3 4 】

主制御基板 2 0 1 は遊技機 1 の遊技にかかる基本動作を制御し、ROM 2 0 1 b 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 2 0 1 a と、CPU 2 0 1 a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する RAM 2 0 1 c 等を備えて構成される。

【 0 0 3 5 】

この主制御基板 2 0 1 では遊技に係る大当たりの抽選を行っており、また、この抽選結果に基づき、ROM 2 0 1 b に記録されている演出のコマンドの選択を行っている。この ROM 2 0 1 b に記録されている演出コマンドは 1 2 0 種類程度あり、後に詳しく説明する各リーチ演出コマンドではそれぞれ演出時間が決定されている。

40

【 0 0 3 6 】

この主制御基板 2 0 1 の入力側には、第 1 始動口 1 0 5 に入球した遊技球を検出する第 1 始動口検出部 2 2 1 と、第 2 始動口 1 2 0 に入球した遊技球を検出する第 2 始動口検出部 2 2 5 と、入賞ゲート 1 0 6 を通過した遊技球を検出するゲート検出部 2 2 2 と、普通入賞口 1 0 7 に入球した遊技球を検出する普通入賞口検出部 2 2 3 と、大入賞口開閉装置 1 0 9 に入球した遊技球を検出する大入賞口検出部 2 2 4 と、が接続されている。

【 0 0 3 7 】

また、この主制御基板 2 0 1 の出力側には、大入賞口開閉部 2 3 1 が接続され、大入賞口開閉装置 1 0 9 の開閉を制御する。大入賞口開閉部 2 3 1 は、大当たり時に大入賞口開閉装置 1 0 9 を一定期間開放する機能であり、大入賞口開閉ソレノイド 1 0 9 b（詳細な

50

図示はしない)等のソレノイドを用いて構成される。この大当たりは、生成した乱数に基づき所定の確率で発生するよう予めプログラムされている。

【0038】

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より送信される演出コマンドに基づき、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。

10

【0039】

この副制御基板202は、主制御基板201より送信される遊技演出の一部を構成する演出コマンドを受信し、この演出コマンドに基づきCPU202aにて抽選を行い、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し、この演出確定コマンドを送信して遊技における副制御を行う。

なお、このCPU202aは、所定回数変動の過去の演出パターンと比較して、主制御基板201より送信される演出コマンドの範中で連続して同一の演出パターンを発生させないように制御する機能を備えてなるものであってもよい。

【0040】

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、副制御基板202は、上述した演出確定コマンドに基づく演出処理を実行する機能も有する。すなわち、副制御基板202におけるCPU202aは、演出確定コマンドに基づき演出処理を実行し、ROM202bは背景画像、図柄画像、キャラクター画像など各種画像データを記憶し、RAM202cは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。そして、副制御基板202は、図柄表示部104に表示させる画像データを書き込むVRAM202dをさらに備えて構成される。

20

【0041】

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VRAM202dに記憶させる。

30

【0042】

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は、上述した演出確定コマンドに基づく演出処理として音声を出力制御する機能も有する。すなわち、副制御基板202における、CPU202aは演出確定コマンドに基づき音声処理を実行し、ROM202bは各種音声データを記憶し、RAM202cは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。そして、各種演出が実行される際に、演出確定コマンドに基づき、CPU202aがROM202bに記憶されたプログラムを読み込んで、演出効果音処理などの各種音声出力処理を実行しスピーカ277より音声出力を行う。

40

【0043】

また副制御基板202の出力側には、ランプ262、演出ライト111及び役物部254を制御するランプ制御基板206を備えている。

ランプ制御基板206は、副制御基板202より送信された演出確定コマンドに基づき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RAM

50

206c等を備えて構成される。

【0044】

ランプ制御基板206は、副制御基板202より送信された演出確定コマンドに基づき、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。

【0045】

また、ランプ制御基板206は、副制御基板202より送信された演出確定コマンドに基づき、役物部254に対しては、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。

10

【0046】

また、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、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。

【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。

20

【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。

30

【0050】

図4に示すように、主制御基板201のROM201bは、主に第1始動口105に遊技球が入球したときに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、ROM201bは、主に第2始動口120に遊技球が入球したときに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。

40

また、ROM201bは、遊技を進行制御する手段として、大当たり遊技制御手段340、確変遊技制御手段341、時短遊技制御手段342、通常遊技制御手段343、事前判定手段330、優先始動口決定手段350、優先始動口変更手段351を備えている。

さらに、ROM201bは、入賞ゲート106に遊技球が入球したときに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。

【0051】

また、主制御基板201のRAM201c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、

50

優先始動口記憶 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 および演出制御手段 502 を備えている。

また、副制御基板 202 の RAM 202 c には、第 1 演出データ保留記憶手段 510、第 2 演出データ保留記憶手段 511、優先始動口記憶手段 512 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。

また、上記第 1 特別図柄保留記憶手段 401 によって、本発明の第 1 変動表示保留手段を構成し、上記第 2 特別図柄保留記憶手段 402 によって、本発明の第 2 変動表示保留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。

【0052】

上記大当たり遊技制御手段 340、確変遊技制御手段 341、時短遊技制御手段 342 および通常遊技制御手段 343、は、いずれも各遊技状態において遊技の進行を制御するプログラムである。

【0053】

大当たり遊技制御手段 340 は、後述する第 1 特別図柄抽選手段 300 または第 2 特別図柄抽選手段 320 による大当たり抽選の結果、通常遊技状態から大当たり遊技状態へと移行したときに、当該大当たり遊技の進行を制御する。具体的には、大当たり遊技制御手段 340 は、大入賞口開閉装置 109 の開閉動作を計 15 ラウンドにわたって行う長当たり遊技と、大入賞口開閉装置 109 の開閉動作を 2 ラウンドにわたって行う短当たり遊技とを制御する。なお、本実施形態においては、「長当たりおよび短当たり」を「大当たり」と総称し、「長当たり遊技および短当たり遊技」を「大当たり遊技」と総称する。

【0054】

上記のように、長当たり遊技が実行されるときは、大入賞口開閉装置 109 の開閉動作が、短当たり遊技のときの大入賞口開閉装置 109 の開閉動作よりも多く実行されるようにしている。この大入賞口開閉装置 109 の開閉動作は、大入賞口開閉部 231 によって大入賞口開閉ソレノイド 109 b を作動させることによって行われる。具体的には、大当たり遊技制御手段 340 が、長当たり遊技状態では 1 ラウンドから 15 ラウンドまで、短当たり遊技状態では 2 ラウンドだけ、大入賞口開閉ソレノイド 109 b を作動させて、大入賞口開閉扉 109 a を開閉させる。そして、大入賞口開閉装置 109 に遊技球が入球すると、大入賞口検出部 224 によって入球数がカウントされる。また、大入賞口開閉装置 109 に遊技球が入球したことが、大入賞口検出部 224 に検出されると、払出部 291 によって賞球として遊技球が払い出される。

【0055】

ここで、「ラウンド」とは、長当たり遊技および短当たり遊技が実行されている場合において、所定時間（例えば 30 秒）経過することおよび所定数（例えば 9 球）の遊技球が入球することのいずれかの条件を満たすことによって大入賞口開閉装置 109 が開閉動作する単位を意味する。本実施形態においては、短当たり遊技における 1 ラウンド当たりの大入賞口開閉装置 109 の開放時間は、長当たり遊技における 1 ラウンド当たりの大入賞口開閉装置 109 の開放時間よりも極めて短い時間に設定している。

【0056】

確変遊技制御手段 341 は、長当たり遊技または短当たり遊技が実行されたのちの遊技において、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 が抽選を行う際に、大当たりへの当選確率を高める確変遊技を制御する。詳しくは後述するが、第 1 特別図柄抽選手段 300 による当否判定を第 1 特別図柄確変時当たり判定用テーブルに基づいて行い、第 2 特別図柄抽選手段 320 による当否判定を第 2 特別図柄確変時当たり判定用テーブルに基づいて行う。

【0057】

本実施形態において、「確変遊技」とは、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 による当否判定が、それぞれ、第 1 特別図柄確変時当たり判定用テ-

10

20

30

40

50

ブルおよび第2特別図柄確変時当たり判定用テーブルに基づいて行われる遊技を意味する。また、確変遊技が行われている遊技状態を「確変遊技状態」と称する。ここで、特別図柄確変時当たり判定用テーブル（第1特別図柄確変時当たり判定用テーブルおよび第2特別図柄確変時当たり判定用テーブル）は、特別図柄通常時当たり判定用テーブルよりも長当たりおよび短当たりへの当選確率が高く設定されている（例えば、通常時に比べて約10倍程度当選確率が高く設定される。詳細は後述する）。

【0058】

なお、本実施形態においては、第1特別図柄抽選手段300によって抽選された乱数が、長当たりと判定された場合には、長当たり遊技が実行されたのちに例えば2分1の確率で確変遊技状態となり、短当たりと判定された場合には、短当たり遊技が実行されたのちに例えば2分の1の確率で確変遊技状態となる。また、第2特別図柄抽選手段320によって長当たりと判定された場合には、長当たり遊技が実行されたのち2分の1の確率で確変遊技状態となり、短当たりと判定された場合には、短当たり遊技が実行されたのち、ほぼ100%の確率で確変遊技状態となる。一方、第2特別図柄抽選手段320によって抽選された乱数が、長当たりと判定された場合には、長当たり遊技が実行されたのちに例えば60%の確率で確変遊技状態となる。ただし、短当たりと判定された場合には、上記と同様に、短当たり遊技が実行されたのちにほぼ100%の確率で確変遊技状態となる。

【0059】

また、上記の短当たりと略同様の態様であるものの、当該当たり遊技が実行されたのちに確変遊技状態とならずに時短遊技状態となる通常短当たりや、確変遊技状態および時短遊技状態のいずれともならず通常遊技状態となる小当たり等を適宜組み合わせてもよい。

【0060】

時短遊技制御手段342は、普通図柄抽選手段360による抽選において抽選時間を短くする時短遊技を制御する。なお、確変遊技状態のときには、確変遊技制御手段341による確変遊技と併せて、時短遊技制御手段341による時短遊技が行われる。

【0061】

本実施形態において、「時短遊技状態」とは、後述する普通図柄抽選手段360による抽選が、普通図柄時短時当たり判定用テーブルに基づいて行われる遊技状態を意味する。つまり、普通図柄抽選手段360は、通常遊技状態においては、普通図柄通常時当たり判定用テーブルに基づいて抽選を行うが、時短遊技状態においては、普通図柄時短時当たり判定用テーブルに基づいて抽選が行われる。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抽選時間が短く設定されている。

【0062】

なお、普通図柄抽選手段360による抽選の結果、当たりが当選すると、一对の可動片120aが一定時間開放し、遊技球が第2始動口120に入球しやすくなる。そして、普通図柄時短時当たり判定用テーブルは、当選確率が例えば90%と高く設定されている。したがって、時短遊技状態においては、第2始動口120への入球による賞球を多く獲得することが可能となり、遊技球を極力減らすことなく遊技を進行することができる。

また、上記確変遊技および時短遊技のように、遊技者に有利な遊技価値が付与された状態で行われる遊技を特別遊技という。

【0063】

そして、通常遊技制御手段343は、上記大当たり遊技、特別遊技のいずれにも該当しない遊技、すなわち通常遊技を進行制御する。上記のように、遊技状態によって、大当たり遊技制御手段340、確変遊技制御手段341、時短遊技制御手段342、および通常遊技制御手段343のいずれかが遊技の進行を制御することとなるが、これら各制御手段340~343が進行している遊技状態は、RAM201cの遊技状態記憶手段404に書き込まれるようにしている。

【0064】

次に、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

10

20

30

40

50

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。

普通図柄抽選手段 360 は、遊技球が入賞ゲート 106 を通過してゲート検出部 222 により検出されると、予め用意された乱数値（例えば、0～250）から乱数を抽出する。普通図柄抽選手段 360 によって乱数値が抽出されると、普通図柄抽選結果判定手段 363 が、ROM 201b 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（確変遊技状態時も含む）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。

【0065】

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、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制御を終了する。したがって、普通図柄抽選結果判定手段 363 による判定の結果がハズレであった場合には、第 2 始動口 120 が開放されることなく、閉状態が維持されることとなる。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。

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。この間に、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、普通図柄表示制御手段 361 によって普通図柄保留表示器 92 に表示される。

【0066】

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。

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値（例えば、0～600）の中からいずれかの乱数値を抽出する。ここで抽出した乱数値には、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、大当たりか否かを判別するための乱数であり、図柄乱数とは、当たりの種類（長当たり、短当たり）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（後述する関連演出を含む）をするか否かを決定するための乱数である。

【0067】

RAM 201c 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 が、現在の遊技状態が通常遊技状態であるのか、特別遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）であるのかを記憶している。そして、第 1 特別図柄抽選手段 300 が乱数値を抽出した際には、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 が上記乱数値を判定する。

【0068】

具体的には、通常遊技状態であれば、抽出された乱数値を特別図柄通常時当たり判定テーブルに基づいて判定し、確変遊技状態であれば特別図柄確変時当たり判定テーブルに基づいて判定する。そして、特別図柄通常時当たり判定テーブルには、第 1 特別図柄通常時当たり判定テーブル、第 2 特別図柄通常時当たり判定テーブルが用意されており、特別図柄確変時当たり判定テーブルにも、第 1 特別図柄確変時当たり判定テーブル、第 2 特別図柄確変時当たり判定テーブルが用意されている。これら各判定テーブルは、ROM 201b に格納されており、遊技状態や入球した始動口に基づいて、それぞれ異なるテーブルが参照されるようにしている。

【0069】

第 1 特別図柄抽選手段 300 によって抽出される乱数値は、図 5 に示すとおりである。図 5 (a) は、大当たりの当選確率および当たり乱数を示すテーブルの一例である。図 5

10

20

30

40

50

(b)は、図柄乱数すなわち大当たり当選した場合における大当たり遊技の種類(ラウンド数、確変、通常)を決定するためのテーブル(第1特別図柄乱数判定テーブル)である。図5(c)は、リーチ乱数を示すテーブル(第1特別図柄リーチ乱数判定テーブル)である。

【0070】

図5(a)に示すとおり、当たり乱数は0~600までの601個の乱数値から一つ抽出される。そして、通常遊技状態で参照される特別図柄通常時当たり判定テーブルには、7および317が大当たり乱数として記憶されており、確変遊技状態で参照される特別図柄確変時当たり判定テーブルには、7, 37, 67, 97, 127, 157, 187, 217, 247, 277, 307, 337, 367, 397, 427, 457, 487, 517, 547, 577が大当たりの乱数として記憶されている。

10

【0071】

第1始動口105に遊技球が入球すると、第1特別図柄抽選手段300が上記当たり乱数を抽出する。このとき、通常遊技状態においては、第1乱数判定手段303が、特別図柄通常時当たり判定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の入球によって抽選された当たり乱数が、7または317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、確変遊技状態においては、特別図柄確変時当たり判定テーブルに基づいて、当たりであるか否かを判定する。

【0072】

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乱数であると判定された場合には、第1特別図柄抽選手段300が、図5(b)に基づいて、大当たりの種類を決定する。ここで決定する大当たりの種類には、大当たり遊技の時間が長く、多量の遊技球の払い出しが期待できる「長当たり」と、大当たり遊技の時間が短い「短当たり」とがある。さらに、長当たりには、大当たり遊技の終了後に確変遊技状態および時短遊技状態の両方が発生する「確変時短付長当たり」、および大当たり遊技の終了後に時短遊技状態のみが発生する(確変遊技状態は発生しない)「通常長当たり」がある。また、短当たりには、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態のみが発生する(確変遊技状態は発生しない)「通常短当たり」、および大当たり遊技の終了後に確変遊技状態および時短遊技状態の両方が発生する「確変時短付短当たり」がある。

20

30

【0073】

さらに、第1特別図柄抽選手段300は、上記図柄乱数とともに、図5(c)に基づいてリーチ乱数を決定するとともに、当該リーチ乱数を第1乱数判定手段303が判定する。

なお、大当たり当選した場合には、ほとんどの確率で、関連演出有り、もしくはリーチ有りの乱数が抽出される。したがって、大当たり当選した場合には、ほとんどの確率で関連演出かリーチ演出が実行されることとなる。一方、大当たり当選せずにハズレとなる場合には、第1特別図柄リーチ乱数判定テーブルにおいて、関連演出有り、リーチ演出有り、および、リーチ演出なしに該当する乱数値が抽出される。これによりハズレ時には、リーチ演出が実行されないことが多くなるものの、関連演出、リーチ演出の実行される可能性も残される(いわゆるガセ演出、ガセリーチ演出)。

40

【0074】

なお、第2始動口120に遊技球が入球すると、第2特別図柄抽選手段320が上記当たり乱数を抽出する。このとき、通常遊技状態においては、第2乱数判定手段323が、特別図柄通常時当たり判定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2始動口120の入球によって抽選された当たり乱数が、7または317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、確変遊技状態においては、特別図柄確変時当たり判定テーブルに基づいて、当たりであるか否かを判定する。

【0075】

50

図6(a)は、第2始動口120に遊技球が入球した際の、大当たりの当選確率および当たり乱数を示すテーブルである。図6(b)は、図柄乱数および大当たりに当選した場合における大当たり遊技の種類を決定するためのテーブル(第2特別図柄乱数判定テーブル)である。図6(c)は、リーチ乱数を示すテーブル(第2特別図柄リーチ乱数判定テーブル)である。

【0076】

図6(a)に示すとおり、当たり乱数は0~600までの601個の乱数値から一つ抽出されるが、この点は上記と同様である。また、抽出された乱数値が大当たりに当選しているか否かが、図6(a)に基づいて判定されるが、この乱数テーブルについても上記と同様である。

そして、抽出した乱数が大当たり乱数であると判定されると、図6(b)に基づいて、大当たりの種類が決定されるが、この大当たりの種類の抽選確率が、上記図5(b)に示す乱数テーブルと異なっている。

【0077】

つまり、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は、図柄乱数判定テーブルが異なる。具体的には、第2始動口120に入球した場合には、第1始動口105に入球した場合に比べて、確変時短付き長当たりに当選する割合が高くなっている。すなわち、第2始動口120に遊技球が入球すると確変時短付き長当たりに当選する期待度が増すこととなる。このように、遊技球が入球した始動口によって、大当たりに対する期待度を変えることにより、遊技性を高めることができる。

【0078】

また、図6(c)からも明らかなように、大当たりに当選した場合には、ほとんどの確率で、関連演出有り、もしくはリーチ有りの乱数が抽出される。したがって、大当たりに当選した場合には、ほとんどの確率で関連演出かリーチ演出が実行されることとなる。一方、大当たりに当選せずにハズレとなる場合には、第2特別図柄リーチ乱数判定テーブルにおいて、関連演出有り、リーチ演出有り、および、リーチ演出なしに該当する乱数値が抽出される。これによりハズレ時には、リーチ演出が実行されないことが多くなるものの、関連演出、リーチ演出の実行される可能性も残される(いわゆるガセ演出、ガセリーチ演出)。

【0079】

上記のようにして、第1乱数判定手段303が、抽出された乱数値を判定したら、第1特別図柄変動制御手段302が、当該乱数値に基づいて特別図柄を変動するとともに、第1特別図柄表示制御手段301が、当該抽選結果を第1特別図柄表示器84に変動表示する。なお、第2乱数判定手段323が乱数値を判定した場合にも、上記と同様の制御が、第2特別図柄表示制御手段321および第2特別図柄変動制御手段322によってなされる。

【0080】

一方、第1始動口105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が実行中であった場合には、抽出された乱数値が、RAM201cの第1特別図柄保留記憶手段401に記憶される。この第1特別図柄保留記憶手段401は、図7(a)に示すように構成されている。

すなわち、図7は、保留順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値(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。

【0081】

10

20

30

40

50

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、保留球として上記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ぬ。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。

10

【0082】

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。なお、各記憶領域401a~401dに留保された保留球のシフト処理は、第1特別図柄変動制御手段302によって制御される。

20

【0083】

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が実行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値(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。

30

【0084】

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、保留球として上記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。

40

【0085】

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

50

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。なお、各記憶領域402a~402dに留保された保留球のシフト処理は、第2特別図柄変動制御手段322によって制御される。

【0086】

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値と、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させても、本発明の目的を達成することが可能である。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関連づけるフラグを保留球に対応付けて記憶させ、所定のフラグが付された保留球を優先処理するようにしても、本実施形態に係る遊技機と同様の効果を得ることができる。

10

【0087】

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7(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は、大当たり遊技を開始させるか否かの判定に用いる当たり乱数を記憶する領域である。また、図柄乱数記憶領域は、大当たりの場合において、第1特別図柄表示器84または第2特別図柄表示器86の停止図柄の態様を変図柄とするか否かの判定(ラウンド数を15ラウンドとするか否かも含む)に用いる図柄乱数を記憶する領域である。リーチ乱数記憶領域は、リーチ演出を行うか否かの判定に用いるリーチ乱数を記憶する領域である。

20

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、第1特別図柄表示制御手段301が、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。

【0088】

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、抽出された乱数値は、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。

30

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、CPU201aは、現在の遊技状態が通常遊技状態であるのか、特別遊技状態(確変遊技状態、時短遊技状態)であるのかを、RAM201cの遊技状態記憶手段404に記憶させる。つまり、遊技状態がいずれかに移行したときには、遊技状態の移行にともなって、CPU201aがRAM201cの遊技状態記憶手段404に、通常遊技状態および特別遊技状態のいずれの状態にあるのかが記憶される。

40

【0089】

本実施形態においては、遊技状態記憶手段404に記憶された遊技状態が通常遊技状態であれば、上記保留記憶手段401に留保された保留球を優先的に消化し、遊技状態が特別遊技状態であれば、上記保留記憶手段402に留保された保留球を優先的に消化するようにしている。言い換えれば、通常遊技状態においては、第1始動口105に遊技球が入球したことによって得られる変動表示の権利を優先的に処理し、特別遊技状態においては、第2始動口120に遊技球が入球したことによって得られる変動表示の権利を優先的に処理するようにしている。つまり、遊技状態によって、上記保留記憶手段401, 402に留保された保留球の消化順序を変えるようにしている。

【0090】

50

例えば、図 8 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。

この場合、遊技状態記憶手段 4 0 4 が通常遊技状態であることを記憶している場合には、第 1 記憶領域 4 0 1 a の保留球が優先して処理されるので、図 8 (b) に示す矢印の順に保留球が消化されていく。

これに対して、遊技状態記憶手段 4 0 4 が特別遊技状態であることを記憶している場合には、第 5 記憶領域 4 0 2 a の保留球が優先して処理されるので、図 8 (c) に示す矢印の順に保留球が消化されていく。

【 0 0 9 1 】

また、特別遊技状態すなわち第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 の保留球が優先処理される状態において、例えば、図 8 (d) 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 0 9 2 】

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記憶手段 (記憶領域) 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記憶手段 (記憶領域) 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。このことは、非優先処理がなされる記憶手段に複数の保留球が留保された場合において、これら各保留球が連続して消化される可能性が低いことを意味している。一方、優先処理がなされる記憶手段に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。

なお、第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 に留保された保留球と、第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 に留保された保留球とのいずれを優先して消化するかは、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、優先始動口決定手段 3 5 0 および優先始動口変更手段 3 5 1 が変更、決定する。

【 0 0 9 3 】

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 特別図柄変動表示制御手段 3 0 2 および第 2 特別図柄変動表示制御手段 3 2 2 である。これら両変動表示制御手段 3 0 2 , 3 2 2 は、いずれの保留球を処理するのかを監視しており、第 1 記憶領域 4 0 1 a もしくは第 5 記憶領域 4 0 2 a に記憶された処理すべき保留球の乱数に基づいて上記した変動表示を開始している。

【 0 0 9 4 】

上記のようにして変動表示が開始されたら、第 1 特別図柄表示制御手段 3 0 1 および第 2 特別図柄表示制御手段 3 2 1 が、第 1 特別図柄表示器 8 4 および第 2 特別図柄表示器 8 6 に当該判定結果を変動表示する。ただし、この変動表示は、上記リーチ乱数に基づいて所定時間行われる。

そして、特別図柄の変動表示中には、図柄表示部 1 0 4 による装飾図柄演出、ランプ 1 1 2 (ランプ 2 6 2) によるランプ演出、スピーカ 2 7 7 による音声演出、あるいは演出役物 1 1 5 , 1 1 6 (役物部 2 5 4) による役物演出が行われ、大当たりの抽選結果が、さまざまな趣向を凝らした演出とともに遊技者に報知される。この演出をより効果的なものとするために、主制御基板 2 0 1 には、事前判定手段 3 3 0 が設けられている。この事

10

20

30

40

50

前判定手段 330 の制御について、図 9 を用いて説明する。

【0095】

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。

【0096】

(ステップ S101)

すると、主制御基板 201 の図示しない変動検出手段が、特別図柄の変動表示中であるか否かを検出する。

【0097】

(ステップ S102)

上記ステップ S101 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 401 d もしくは第 8 記憶領域 402 d に乱数が記憶されているかを検出する。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。

【0098】

上記ステップ S102 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、そのまま制御を終了する。

【0099】

(ステップ S103)

一方、上記ステップ S102 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 401 a ~ 第 4 記憶領域 401 d もしくは第 5 記憶領域 402 a ~ 第 8 記憶領域 402 d に保留球 (乱数値) が記憶される。

【0100】

(ステップ S104)

このように、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 に乱数値が記憶される場合には、事前判定手段 330 が、当該乱数値に基づいて、「大当たりであるか」「当たりの種類 (確変当たり、通常当たり等)」「リーチの有無」「関連演出の有無」を判定 (事前判定) する。つまり、事前判定手段 330 は、抽出された乱数値から演出に係る遊技データを判定する。

なお、事前判定手段 330 による遊技データの判定は、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 を参照して乱数値を判定してもよいし、事前判定手段 330 に記憶領域をもたせて、当該記憶領域に抽出した乱数値を直接書き込んで判定してもよい。ただし、上記事前判定は、リーチ乱数が抽出されて即座に行わなければならないものではなく、少なくとも当該リーチ乱数に基づく演出が制御される前であって、かつ、関連演出が可能なタイミングであれば、いつ行われるようにしても構わない。

【0101】

(ステップ S105)

上記のようにして、事前判定手段 330 が、抽出された乱数値に基づいて演出コマンドを決定したら、当該演出コマンドを副制御基板 202 に送信する。

【0102】

なお、上記ステップ S101 において、第 1 始動口検出部 221 もしくは第 2 始動口検出部 225 が信号を検出した際に、それ以前の遊技球の入球に係る変動がなされていた場合には、ステップ S101 からステップ S105 に進む。つまり、変動がなされていない場合に、いずれかの始動口に遊技球が入球した場合には、当該入球に係る特別図柄の変動が即座になされるため、記憶手段 401, 402 に保留球が記憶されることはない。したがって、変動がなされていない場合にいずれかの始動口に遊技球が入球した場合には、当

10

20

30

40

50

該入球に係る乱数値に基づいて演出コマンドが決定されるとともに、この演出コマンドが副制御基板 2 0 2 に送信され、この演出コマンドに基づいて副制御基板 2 0 2 の演出制御手段 5 0 2 が、種々の演出を制御することとなる。

【 0 1 0 3 】

また、本実施形態においては、保留球が留保されていない状態で始動口に遊技球が入球した場合には、事前判定手段 3 3 0 による事前判定がなされないようにしている。言い換えれば、事前判定手段 3 3 0 は、保留球が留保されている場合にのみ事前判定を行う。これは、事前判定手段 3 3 0 が行う「事前判定」の目的とするところが、複数の特別図柄の変動表示にわたる関連演出を行うか否かを判定することにあるからである。本発明における関連演出とは、次のような演出のことをいう。

10

【 0 1 0 4 】

(関連演出の説明)

すなわち、遊技球が第 1 始動口 1 0 5 あるいは第 2 始動口 1 2 0 のいずれかに入球すると、既に説明したとおり、大当たりの抽選が行われる。この大当たりの抽選は、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(確変状態、時短状態) にて、遊技の進行を行う権利を獲得できるか否かの抽選である。この抽選結果は、第 1 特別図柄表示器 8 4 または第 2 特別図柄表示器 8 6 において表示されるが、これら表示器 8 4 , 8 6 において、LED を点灯あるいは点滅させて、あたかも現在抽選中であるかのような特別図柄の変動表示が所定時間なされる。

20

【 0 1 0 5 】

この特別図柄の変動表示は、1 つの保留球につき 1 回行われるが、この 1 回の特別図柄の変動表示中に、図柄表示部 1 0 4、スピーカ 2 7 7、ランプ 1 1 2 および演出役物 1 1 5 , 1 1 6 において、さまざまな演出がなされる。リーチ演出を含め、通常の演出は、1 回の特別図柄の変動表示に対して、1 つの演出がなされ、この 1 つの演出の範囲でストーリー等が完結する内容である。

【 0 1 0 6 】

これに対して関連演出というのは、複数の特別図柄の変動表示にわたって、1 つのストーリーが完結したり、あるいは、複数の演出内容が互いに関連づけられたりしている。言い換えれば、複数回の演出が何らかのかたちで関連付けられた内容に設定されている。図 1 0 に、演出役物 1 1 5 , 1 1 6 および図柄表示部 1 0 4 を用いた関連演出の一例を示す。

30

【 0 1 0 7 】

例えば、1 回目の変動表示時(1 個目の保留記憶が消化される時) には、図 1 0 (a) に示すように、演出役物 1 1 6 (日本刀の鍔の部分) において、鞘から刀身が抜かれ、演出役物 1 1 6 の長手方向に沿って移動させる動作制御を行う。さらに、このとき刀身部分に内蔵された LED (図中点線にて表示している) を発光状態とすることにより、遊技者にあたかも刀身が光輝いているように見せる。ただし、図柄表示部 1 0 4 の装飾図柄においては、一列に配置された 3 つの数字が所定時間スクロールした後、最終的に同一の数字(図柄) が 3 つ揃わない状態で停止し、遊技者に当該抽選結果(変動) はハズレであったことを報知する。

40

【 0 1 0 8 】

続く 2 回目の変動表示時(2 個目の保留記憶が消化される時) には、図 1 0 (b) に示すように、演出役物 1 1 5 (日本刀の鍔の部分) において、鞘から刀身が抜かれ、演出役物 1 1 5 の長手方向に沿って移動させる動作制御を行う。このときも、刀身部分に内蔵された LED (図中点線にて表示している) を発光状態にして、遊技者にあたかも刀身が光輝いているように見せる。ただし、この 2 回目の変動表示時にも、図柄表示部 1 0 4 の装飾図柄においては、一列に配置された 3 つの数字が所定時間スクロールした後、最終的に同一の数字(図柄) が 3 つ揃わない状態で停止し、遊技者に当該抽選結果(変動) はハズレであったことを報知する。

【 0 1 0 9 】

50

そして、3回目の変動表示時（3個目の保留記憶が消化される時）には、図10（c）に示すように、演出役物115および演出役物116の双方において、鞘から刀身が抜かれ、演出役物115、116それぞれの長手方向に沿って移動させる動作制御を行う。さらに、このときも上述したLED（詳細は図示しない）を発光状態にして、遊技者に双方の刀身が光り輝いているように見せる。ただし、この3回目の変動表示時にも、図柄表示部104の装飾図柄においては、一列に配置された3つの数字が所定時間スクロールした後、最終的に同一の数字（図柄）が3つ揃わない状態で停止し、遊技者に当該抽選結果（変動）はハズレであったことを報知する。

【0110】

4回目の変動表示時（4個目の保留記憶が消化される時）には、図10（d）に示すように、演出役物115、116の動作制御に加えて、遊技盤101の右上方から左下方に向かって、図示しない複数のLEDを発光状態にするとともに、遊技盤101の左上方から右下方に向かって図示しない複数のLEDを発光状態にする。これにより、あたかも遊技盤101が、刀で左右から袈裟切りされたような印象を遊技者に与える。そして、この4回目の変動表示時には、図柄表示部104の装飾図柄においては、一列に配置された3つの数字が所定時間スクロールした後、最終的に同一の数字（図柄）が3つ揃った状態で停止し、遊技者に当該抽選結果（変動）が大当たりであることを報知する。

【0111】

このように、関連演出では、複数の変動に亘って連続的な演出（この例では演出役物115、116による連続的な演出）が行われる。したがって、遊技者は、連続的になされる演出を見るたびに、言い換えれば、関連演出が進むにつれて、次の変動表示において当たりが当選するのではないかという大きな期待を抱くようになる。

なお、ここでは演出役物115、116と図柄表示部104を用いた関連演出について説明したが、関連演出は、演出役物、図柄表示部、スピーカ、ランプのいずれか1つのみで行ってもよいし、これらを適宜組み合わせるものであってもよい。

【0112】

上記のように、複数の変動表示にわたってなされる関連演出を実施するために、事前判定手段330は、乱数値を当該変動表示が開始する前に判定し、副制御基板202に送信するのである。そして、事前判定手段330から送信された演出コマンドに基づいて、副制御基板202が関連演出を制御することとなるが、その制御手順について以下に説明する。

【0113】

図11に示すように、副制御基板202のRAM202cには、第1演出データ保留記憶手段510と、第2演出データ保留記憶手段511とが備えられている。上記第1演出データ保留記憶手段510は、第1記憶領域510aから第4記憶領域510dまで4つの記憶領域を備えており、また、上記第2演出データ保留記憶手段511は、第5記憶領域511aから第8記憶領域511dまで4つの記憶領域を備えている。

【0114】

そして、上記事前判定手段330が演出コマンドを決定するたびに、当該事前判定手段330によって、確定した演出コマンドすなわち演出用の遊技データが、副制御基板202に送信され、第1記憶領域510aから第8記憶領域511dまでのいずれかに記憶される。事前判定手段330は、演出コマンドの送信の際に、当該演出コマンドを記憶する記憶領域に対応する信号を対応付ける。具体的には、事前判定手段330が演出コマンドを確定する際に、基となる乱数値が記憶される記憶領域（第1特別図柄保留記憶手段401の第1記憶領域401a～第4記憶領域401dもしくは第2特別図柄保留手段402の第1記憶領域402a～第4記憶領域402d）が、いずれであるのかを識別する信号を演出コマンドに付する。

【0115】

これにより、例えば、主制御基板201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に乱数値を記憶する場合には、副制御基板202に送信された演出

10

20

30

40

50

コマンドが、第1演出データ記憶手段510の第1記憶領域510aに記憶されるようにしている。

なお、第1特別図柄保留記憶手段401の第1記憶領域401a～第4記憶領域401dと、第1演出データ記憶手段510の第1記憶領域510a～第4記憶領域510dとが対応する。また、第2特別図柄保留記憶手段402の第5記憶領域402a～第8記憶領域402dと、第2演出データ記憶手段511の第5記憶領域511a～第8記憶領域511dとが対応する。そして、変動表示が開始されて、第1記憶領域401aもしくは第5記憶領域402aに留保された保留球が消化されると、各記憶領域に記憶された乱数値もしくは演出コマンドが、どちらも1つ前の記憶領域にシフトする。

【0116】

10

事前判定手段330から、副制御基板202に演出コマンドが送信された際の制御手順を、図12を用いて説明する。

【0117】

(ステップS201)

副制御基板202が演出コマンドを受信すると、演出制御手段502は、当該演出コマンドに付された識別信号を参照して、いずれの記憶領域にコマンドを記憶するかを確認する。

【0118】

(ステップS202)

次に、演出制御手段502は、当該演出コマンドが、関連演出を行うコマンドであるか否かを判定する。

20

【0119】

(ステップS203)

上記ステップS202において、関連演出を行うコマンドであると判定した場合には、演出制御手段502が、関連演出フラグを演出コマンドに付加する。このとき、関連演出フラグは、「1」～「4」までのいずれかが付されるが、これは、当該演出コマンドが、演出データ保留記憶手段における何番目の領域に記憶されるかによって決定される。例えば、第1記憶領域510a、第5記憶領域511aに演出コマンドが記憶される場合には、関連演出フラグ「1」が付される。同様に、第2記憶領域510b、第6記憶領域511bに演出コマンドが記憶される場合にはフラグ「2」が、第3記憶領域510c、第7記憶領域511cに演出コマンドが記憶される場合にはフラグ「3」が、第4記憶領域510d、第8記憶領域511dに演出コマンドが記憶される場合にはフラグ「4」が付される。

30

【0120】

ただし、同一の演出データ記憶手段510, 511内において、当該演出コマンドよりも前に処理がなされる他の演出コマンドに、大当たりの演出コマンドが含まれていた場合には、次のように関連演出フラグが付される。例えば、第7記憶領域511cに演出コマンドを記憶する場合には、当該演出コマンドにはフラグ「3」が付される。しかし、第5記憶領域511aに大当たりの演出コマンドが記憶されている場合には、第5記憶領域511aにはフラグ「2」が付される。

40

【0121】

(ステップS204)

次に、演出制御手段502は、当該演出コマンドに付されたフラグが「1」であるか否かを判定する。言い換えれば、同一の演出データ記憶手段510, 511内において、当該演出コマンドよりも前に処理がなされる演出コマンドがあるか否かを判定する。

【0122】

(ステップS205)

上記ステップS204において、当該演出コマンドに付されたフラグが「1」以外、すなわち「2」～「4」であった場合、つまり、同一の演出データ記憶手段510, 511内において、当該演出コマンドよりも前に処理がなされる他の演出コマンドがある場合に

50

は、当該他の演出コマンドにフラグ「1」～「3」を付する。例えば、第7記憶領域511cに演出コマンドを記憶する場合には、当該演出コマンドにはフラグ「3」が付される。この場合、演出制御手段502は、同一の演出データ記憶手段511内において、当該演出コマンドよりも前に処理がなされる第5記憶領域511aに記憶された演出コマンドに新たにフラグ「1」を付し、第6記憶領域511bに記憶された演出コマンドに新たにフラグ「2」を付する。

【0123】

ただし、同一の演出データ記憶手段510, 511内において、当該演出コマンドよりも前に処理がなされる他の演出コマンドに、大当たりの演出コマンドが含まれていた場合には、当該大当たりの演出コマンドおよび当該大当たりの演出コマンドよりも前に処理がなされる演出コマンドには、関連演出フラグを付さないようにしている。そして、大当たりの演出コマンドよりも後に処理がなされる演出コマンドから関連演出フラグを付するようにしている。例えば、第7記憶領域511cに演出コマンドを記憶する場合には、当該演出コマンドにはフラグ「3」が付される。しかし、第5記憶領域511aに大当たりの演出コマンドが記憶されている場合には、第6記憶領域511bにフラグ「1」が付されるようにしている。これは、既に大当たりが当選している演出に対して、後から記憶された関連演出の影響を及ぼさないようにするためである。

10

【0124】

これにより、「関連演出あり」の演出コマンドが送信された場合には、当該演出コマンドが記憶される記憶手段内において、最初に処理がなされる演出コマンドから当該演出コマンドまで、連続した一連の関連演出フラグが付されることとなる。

20

【0125】

(ステップS206)

上記のようにして、各演出コマンドに関連演出フラグが付されたら、当該演出コマンドを所定の記憶領域に記憶する。

また、上記ステップS202において、「関連演出なし」と判定された場合には、上記ステップS203～ステップS205の処理が不要であるため、当該演出コマンドがそのまま所定の記憶領域に記憶される。

さらに、上記ステップS204において、事前判定手段330から送信された当該演出コマンドに付された関連演出フラグが「1」である場合にも、上記ステップS205の処理が不要であるため、当該演出コマンドのみが所定の記憶領域に記憶される。

30

【0126】

(変動開始処理)

次に、変動開始処理について図13に基づいて説明する。なお、本実施形態においては、遊技状態に応じて、第1始動口105に遊技球が入球することによって得られた保留球を優先処理するのか、第2始動口120に遊技球が入球することによって得られた保留球を優先処理するのかが変わる。具体的には、通常遊技状態では第1始動口105に係る保留球が優先処理され、特別遊技状態(確変時、時短時)では第2始動口120に係る保留球が優先処理される。

40

【0127】

(ステップS301)

特別図柄の変動表示は、保留球の消化により開始される。CPU201aは、まず、遊技状態記憶手段404に記憶された遊技状態が通常遊技状態か、特別遊技状態かを判定する。

【0128】

(ステップS302)

上記ステップS301において、通常遊技状態であると判定された場合には、第1記憶領域401aに乱数値(保留球)が記憶されているが、すなわち、第1特別図柄保留記憶手段401の保留球が1以上であるか否かを判断する。

50

【0129】

(ステップ S 3 0 3)

上記ステップ S 3 0 2 において、第 1 記憶領域 4 0 1 a に保留球が記憶されていれば、すなわち保留球が 0 でなければ (ステップ S 3 0 2 における Y E S)、当該第 1 記憶領域 4 0 1 a に記憶された乱数値を図示しない処理領域にシフトするとともに、第 2 記憶領域 4 0 1 b ~ 第 4 記憶領域 4 0 1 d に記憶された乱数値を 1 つ前の記憶領域にシフトさせる。なお、第 1 記憶領域 4 0 1 a のみに乱数値が記憶されている場合 (第 2 記憶領域 4 0 1 b ~ 第 4 記憶領域 4 0 1 d が空き領域の場合) には、第 1 記憶領域 4 0 1 a に記憶されている乱数値を処理領域に記憶させる処理のみが行われる。

【 0 1 3 0 】

(ステップ S 3 0 4) (ステップ S 3 0 5)

10

上記ステップ S 3 0 1 およびステップ S 3 0 2 の処理を経てステップ S 3 0 4 に到達する場合は、通常遊技状態であって、しかも第 1 記憶領域 4 0 1 a に保留球が留保されている場合である。したがって、この場合には、第 1 特別図柄通常時当たり判定用テーブル (第 1 通常時判定テーブルという) を参照して、第 1 特別図柄変動制御手段 3 0 2 が、処理領域にシフトされた乱数の判定処理を行う。

【 0 1 3 1 】

ステップ S 3 0 5 における判定処理では、大当たり判定が行われる。CPU 2 0 1 a が、ステップ S 3 0 5 における大当たり判定にて大当たりであると判定すると、大当たりフラグを ON 状態にして、次に、長当たりか否かの判定を行う。具体的には、ステップ S 3 0 4 において選択された判定テーブルと、図柄乱数とを参照して大当たり判定の結果が長当たりであるか否かが判定する。さらに、上記判定テーブルとリーチ乱数とを参照してリーチ演出有りかなしかを判定する。そして、リーチ演出有りと判定された場合には、演出乱数の抽選を行う。この演出乱数は上述した通りである。すなわち、リーチ演出の内容、演出の所要時間がこの演出乱数により決定される。

20

【 0 1 3 2 】

(ステップ S 3 0 6)

ステップ S 3 0 6 では、ステップ S 3 0 5 において選択された演出乱数が、演出実行コマンドとして副制御基板 2 0 2 に送信される。

【 0 1 3 3 】

(ステップ S 3 0 7)

30

一方、上記ステップ S 3 0 1 において通常遊技状態と判定され、かつ、ステップ S 3 0 2 において第 1 記憶領域 4 0 1 a に保留球が記憶されていない場合、すなわち、第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 の保留球が 0 の場合には、第 5 記憶領域 4 0 2 a に保留球が留保されているか否かが判定される。ここで、第 5 記憶領域 4 0 2 a に保留球が記憶されていないと判定された場合、つまり、いずれの記憶領域にも保留球がないと判定された場合には処理を終了する。

【 0 1 3 4 】

(ステップ S 3 0 8)

一方、上記ステップ S 3 0 7 において、第 5 記憶領域 4 0 2 a に保留球が留保されていると判定された場合には、上記ステップ S 3 0 3 と同様のシフト処理がなされる。

40

【 0 1 3 5 】

(ステップ S 3 0 9)

そして、上記ステップ S 3 0 1 ステップ S 3 0 2 ステップ S 3 0 7 ステップ S 3 0 8 と処理された場合というのは、通常遊技状態であって、第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 にのみ保留球が留保されている場合である。したがって、この場合には、第 2 特別図柄通常時当たり判定用テーブル (第 2 通常時判定テーブルという) が選択され、以後、第 2 通常時判定テーブルを参照して判定処理および演出実行コマンドの送信が行われる。

【 0 1 3 6 】

(ステップ S 3 1 0)

さらに、上記ステップ S 3 0 1 において、特別遊技状態 (確変状態、時短状態) と判定

50

された場合には、ステップ S 3 1 0 において、第 5 記憶領域 4 0 2 a に保留球が留保されているか否かを判定する。

【 0 1 3 7 】

(ステップ S 3 1 1)

上記ステップ S 3 1 0 において、第 5 記憶領域 4 0 2 a に保留球が留保されていると判定された場合、すなわち、特別遊技状態であって、しかも第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 に保留球が留保されている場合には、上記ステップ S 3 0 3 と同様にシフト処理がなされる。

【 0 1 3 8 】

(ステップ S 3 1 2)

そして、上記したように、特別遊技状態であって、しかも第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 に保留球が留保されている場合には、第 2 特別図柄確変時当たり判定用テーブル (第 2 確変時判定テーブルという) が選択される。そして、以後、上記と同様に、判定処理および演出実行コマンドの送信がなされる。

【 0 1 3 9 】

(ステップ S 3 1 3)

一方、上記ステップ S 3 0 1 において、特別遊技状態と判定され、かつ、ステップ S 3 1 0 において、第 5 記憶領域 4 0 2 a に保留球が記憶されていない場合、すなわち、第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 の保留球が 0 の場合には、第 1 記憶領域 4 0 1 a に保留球が留保されているか否かが判定される。ここで、第 1 記憶領域 4 0 1 a に保留球が記憶されていないと判定された場合、つまり、いずれの記憶領域にも保留球がないと判定された場合には処理を終了する。

【 0 1 4 0 】

(ステップ S 3 1 4)

一方、上記ステップ S 3 1 3 において、第 1 記憶領域 4 0 1 a に保留球が留保されていると判定された場合には、上記ステップ S 3 0 3 と同様のシフト処理がなされる。

【 0 1 4 1 】

(ステップ S 3 1 5)

そして、上記ステップ S 3 0 1 ステップ S 3 1 0 ステップ S 3 1 3 ステップ S 3 1 4 と処理された場合というのは、特別遊技状態であって、第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 にのみ保留球が留保されている場合である。したがって、この場合には、第 1 特別図柄確変時当たり判定用テーブル (第 1 確変時判定テーブルという) が選択され、以後、第 1 通常時判定テーブルを参照して判定処理および演出実行コマンドの送信が行われる。

【 0 1 4 2 】

上記のようにして、送信された演出実行コマンドを受信すると、副制御基板 2 0 2 は、図 1 4 に示すように、演出の制御を開始する。

すなわち、演出実行コマンドを受信すると、RAM 2 0 2 c の処理領域に当該演出実行コマンドが記憶される。この演出実行コマンドには、第 1 記憶領域 4 0 1 a および第 5 記憶領域 4 0 2 a のいずれに係るコマンドであるのか、大当たりおよびハズレのいずれに係るコマンドであるのか、リーチの有無、リーチ演出である場合の種類や尺等が記憶されている。

【 0 1 4 3 】

(ステップ S 4 0 1)

演出制御手段 5 0 2 は、受信した演出実行コマンドに大当たりフラグが付されているか否かを判定する。

【 0 1 4 4 】

(ステップ S 4 0 2)

演出制御手段 5 0 2 が、大当たりフラグは付されていないと判定した場合、すなわち大当たりには当選していないコマンドと判定した場合には、当該コマンドに対応する第 1 記憶領域 5 1 0 a もしくは第 2 記憶領域 5 1 1 a に、関連演出フラグが記憶されているか否か

10

20

30

40

50

を判定する。つまり、上記したとおり、演出実行コマンドには、当該演出実行コマンドが第1記憶領域401aに記憶されていた保留球に係るのか、第5記憶領域402aに記憶されていた保留球に係るのかが記憶されている。例えば、当該演出実行コマンドが、第5記憶領域402aに記憶された保留球に係る場合には、演出制御手段502が第2演出データ保留記憶手段511の第5記憶領域511aを参照し、当該第5記憶領域511aに記憶された演出コマンドに、関連演出フラグが付されているか否かを判定する。

【0145】

(ステップS403)(ステップS404)

上記ステップS402において、「関連演出フラグなし」と判定した場合には、演出抽選手段502が、通常時一般テーブルを参照して演出の抽選を行う。ここでは、演出実行コマンドにおけるリーチの有無や尺に合わせて、背景パターンやリーチパターン、あるいは登場キャラクター等が決定される。

10

【0146】

(ステップS405)

上記のようにして演出パターンが決定されると、演出制御手段502が、これらの演出パターンのとおりに、図柄表示部104、スピーカ277、ランプ112、役物部254を制御する。

【0147】

(ステップS406)

また、上記ステップS401において、大当たりフラグが付されていると判定した場合、すなわち大当たり当選しているコマンドと判定した場合には、上記と同様に、第1記憶領域510aもしくは第5記憶領域511aに関連演出フラグが付されているか否かを判定する。

20

【0148】

(ステップS407)

上記ステップS406において、「関連演出フラグなし」と判定された場合には、演出抽選手段502が、大当たり時一般テーブルを参照して演出の抽選を行う。なお、大当たり時の演出実行コマンドは、必ずリーチがなされるため、大当たり時一般テーブルには、リーチ演出パターンのみが記憶されている。上記のようにして演出パターンが決定されると、演出制御手段502が、これらの演出パターンのとおりに、図柄表示部104、スピーカ277、ランプ112、役物部254を制御する。

30

【0149】

ただし、上記したとおり、第1演出データ保留記憶手段510の第1記憶領域510a～第4記憶領域510dもしくは第2演出データ保留記憶手段511の第5記憶領域511a～第8記憶領域511dに記憶される演出コマンドに対して、事前判定手段330が関連演出フラグを付する際には、大当たり当選している他の演出コマンドには、関連演出フラグが付されないようにしている。つまり、大当たり当選している演出コマンドに対して、それよりも後に処理がなされる保留球によって、関連演出フラグが付されることはない。したがって、当該大当たり当選している演出実行コマンドが、他の演出実行コマンドに係る関連演出の一部を実行することはない。

40

【0150】

(ステップS408)

そして、上記ステップS402において、演出制御手段501が、関連演出フラグありと判定した場合には、演出抽選手段501が通常時関連演出用テーブルに基づいて演出の抽選を行う。

このとき、第1記憶領域510aもしくは第5記憶領域511aには、関連演出フラグとして「1」～「4」までのフラグが付されており、この関連演出フラグに対応するテーブルがROM202bにそれぞれ設けられている。具体的には、通常時関連演出用テーブルは、第1テーブルから第4テーブルまで4つのテーブルを備えており、演出抽選手段501は、関連演出フラグ「1」が付されている場合には第1テーブルに基づいて演出の抽

50

選を行い、関連演出フラグ「4」が付されている場合には第4テーブルに基づいて演出の抽選を行う。

【0151】

上記第1テーブルから第4テーブルには、1つの連続性あるいは関連性をもった内容の演出が、それぞれのテーブルに4分割されている。例えば、関連演出をランプ演出によって行う場合には、第1テーブルには、赤色のランプを1～2秒の範囲で点灯させ、第2テーブルには、青色のランプを1秒～4秒の範囲で点灯させ、第3テーブルには、白色のランプを1秒～5秒点灯させ、第4テーブルには、これら赤色、青色、白色のランプのうちのいずれか2つまたは3つを点灯させるコマンドが記憶されている。

【0152】

関連演出が出現する場合には、まず関連演出フラグ「1」に係る演出実行コマンドが制御され、続いて関連演出フラグ「2」に係る演出実行コマンドが制御され、続いて関連演出フラグ「3」に係る演出実行コマンドが制御され、最後に関連演出フラグ「4」に係る演出実行コマンドが制御される。

例えば、第1記憶領域510aに関連演出フラグ「1」が付され、第2記憶領域510bに関連演出フラグ「2」が付され、第3記憶領域510cに関連演出フラグ「3」が付されているとする。この場合、演出抽選手段501は、演出実行コマンドの受信により、ステップS408において、第1テーブルに基づく演出の抽選を行う。そして、当該演出が終了すると、言い換えれば、当該変動が終了すると、記憶領域のシフト処理がなされ、第1記憶領域510aには、第2記憶領域510bに記憶されていた関連演出フラグ「2」が付された演出コマンドが、シフトされて記憶される。したがって、次の変動において、演出抽選手段501は、ステップS408において、第2テーブルに基づく演出の抽選を行う。

【0153】

このようにして、事前判定手段330によって、第1演出データ保留記憶手段510もしくは第2演出データ保留記憶手段511の連続する複数の記憶領域に、関連演出フラグが付されれば、互いに関連づけられた演出が複数の変動表示にわたってなされ、遊技者に高い期待感を与えることができる。

【0154】

(ステップS409)

なお、上記ステップS406において、大当たりの演出実行コマンドであって、しかも関連演出フラグありと判定された場合には、ステップS409において、大当たり時関連演出用テーブルに基づいて、演出の抽選が行われる。この大当たり時関連演出用テーブルも、上記通常時関連演出用テーブルと同様、第1テーブルから第4テーブルまでの4つのテーブルを備えている。

いずれにしても、関連演出は、連続する複数の変動表示にわたって、関連性を有する演出を行うことによって、遊技者の期待感を徐々に高める効果を備えている。

【0155】

しかしながら、本実施形態においては、遊技状態によって、第1特別図柄保留記憶手段401に留保された保留球と、第2特別図柄保留記憶手段402に留保された保留球とのいずれかが優先的に処理されるようにしている。つまり、第1始動口105に係る保留球と、第2始動口120に係る保留球とのいずれかが優先処理される。具体的には、通常遊技状態においては第2始動口120に入球したことによって留保された保留球、特別遊技状態においては第1始動口120に入球したことによって留保された保留球が、非優先的に処理がなされる。

そのため、既に説明したとおり、これら非優先的に処理がなされる保留球によって関連演出を行う場合には、その間に優先処理がなされる始動口に遊技球が入球することによって、関連演出が中断されてしまう。

【0156】

そこで、本実施形態では、通常遊技状態においては第1始動口105を優先始動口とし

10

20

30

40

50

、特別遊技状態においては第2始動口120を優先始動口とすることによって、中断されるおそれのある関連演出があまり出現しないようにしている。このように、遊技状態に応じて優先始動口を変えることで、中断されるおそれのある関連演出の出現率を低下させられるのは、第1始動口105と第2始動口120との入球割合が、遊技状態に応じて変わることによって起る。

【0157】

つまり、通常遊技状態においては、入賞ゲート106を遊技球が通過しない限り、第2始動口120は閉状態（第1の状態）に維持される。これに対して、第1始動口105は、遊技球の入球が常に一定の割合でなされる。したがって、通常遊技状態における両始動口105、120の入球割合は、第1始動口105 > 第2始動口120となる。

そして、通常遊技状態においては、第1始動口105が優先始動口に設定される。したがって、通常遊技状態にあつては、優先始動口に遊技球が入球しやすく、非優先始動口には遊技球が入球しにくいといった関係が維持されることとなる。

【0158】

一方、特別遊技状態においては、入賞ゲート106を遊技球が通過した際に、普通図柄抽選手段360による当選確率が高くなり、第2始動口120の開放時間が長い状態（第2の状態）に維持される。したがって、特別遊技状態にあつては、両始動口105、120の入球割合が、第2始動口120 > 第1始動口105となる。また、通常遊技状態から特別遊技状態に切り換わると、優先始動口変更手段351が優先始動口を第2始動口120に設定変更する。したがって、特別遊技状態にあつても、優先始動口に遊技球が入球しやすく、非優先始動口には遊技球が入球しにくいといった関係が維持されることとなる。

【0159】

このように、通常遊技状態においても特別遊技状態においても、遊技球は優先始動口に入球しやすく、非優先始動口には入球しにくくなるので、当然のことながら、非優先始動口への入球によって関連演出コマンドが出現する確率は低くなる。以上のように、本実施形態においては、通常遊技状態であっても特別遊技状態であっても、非優先始動口で関連演出が出現する確率が低いので、中断されるおそれのある関連演出の出現確率を低下させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0160】

【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】第1始動口に入球した際の乱数値と、この乱数値を判定する判定テーブルの一例である。

【図6】第2始動口に入球した際の乱数値と、この乱数値を判定する判定テーブルの一例である。

【図7】本発明の第1変動表示保留手段および第2変動表示保留手段の概念図である。

【図8】保留の消化順を説明する図である。

【図9】事前判定の制御を示すフローチャートである。

【図10】関連演出の一例を示す図である。

【図11】事前判定によって得られた演出コマンドを記憶する記憶手段の概念図である。

【図12】関連演出を実行するための関連演出フラグを付与する際の制御を示すフローチャートである。

【図13】主制御基板における変動開始処理を示すフローチャートである。

【図14】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】

【0161】

105 第1始動口

10

20

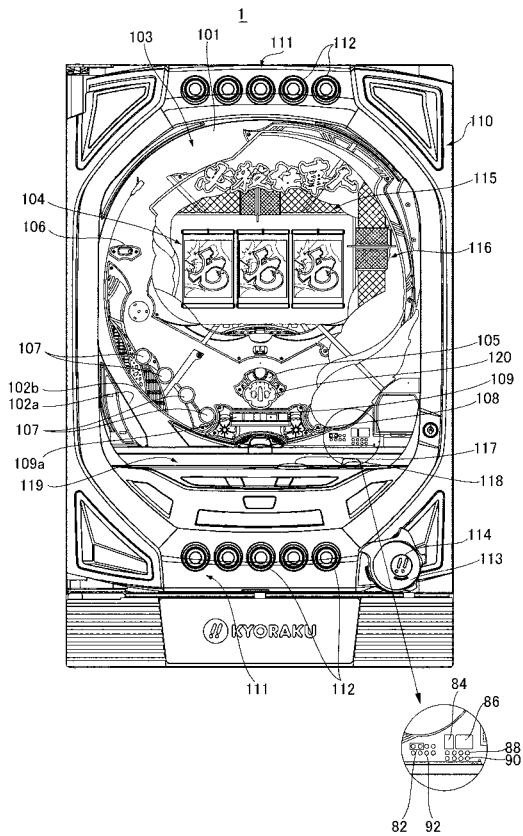
30

40

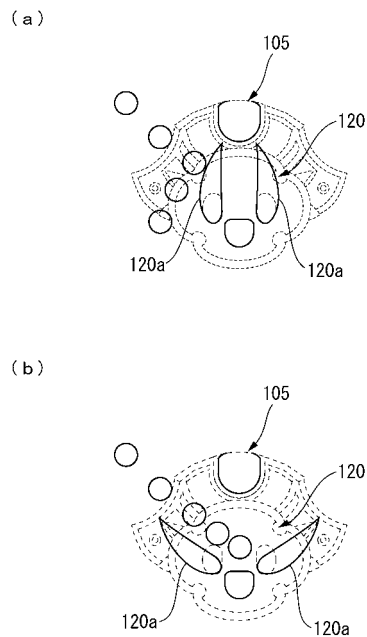
50

- 1 2 0 第 2 始 動 口
- 2 0 0 制 御 手 段
- 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
- 5 0 2 演 出 制 御 手 段

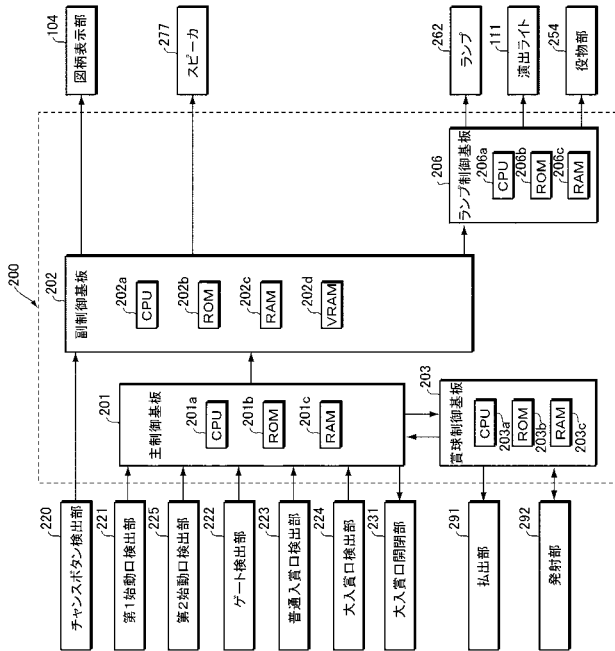
【 図 1 】



【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 5 】

(a)

| 大当たり確率 | 通常遊技状態 | 範囲 | 割合 | 当たり乱数 |
|--------|--------|-------|--------|---|
| | 通常遊技状態 | 0~600 | 2/601 | 7, 317 |
| | 確変遊技状態 | | 20/601 | 7, 37, 67, 97, 127, 157, 187, 217, 247, 277, 307, 337, 367, 397, 427, 457, 487, 517, 547, 577 |

(b)

| 長当たり | 短当たり | 大当たりの種類 | 範囲 | 割合 | 図柄乱数 |
|------|------|------------|-------|--------|---------|
| 長当たり | 短当たり | 確変時短付き長当たり | 0~250 | 93/251 | 0~92 |
| | | 通常長当たり | | 93/251 | 93~185 |
| 短当たり | 短当たり | 通常短当たり | 0~250 | 1/251 | 186 |
| | | 確変時短付き短当たり | | 25/251 | 187~250 |

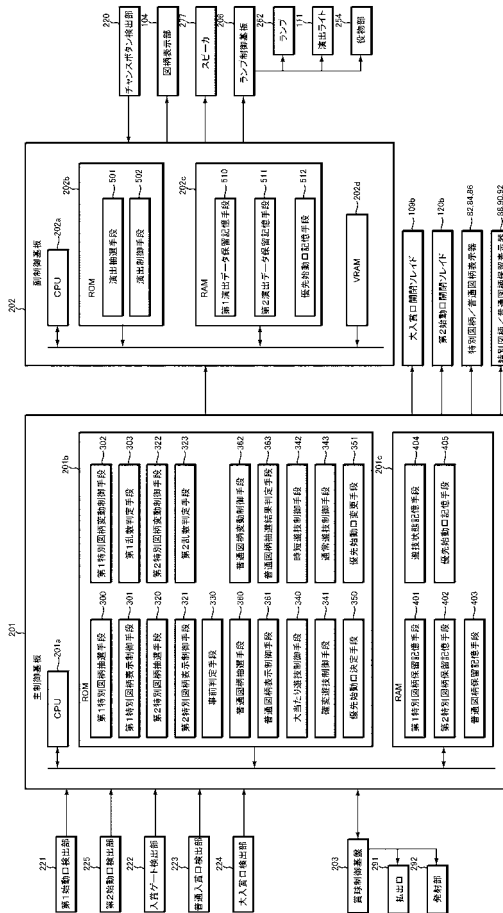
(c-1) (ハズレ時のリーチ乱数テーブル)

| | 範囲 | 割合 | リーチ乱数 |
|--------|-------|---------|--------|
| 関連演出有り | 0~250 | 10/251 | 0~9 |
| リーチ有り | | 25/251 | 10~34 |
| リーチ無し | | 216/251 | 35~250 |

(c-2) (大当たり時のリーチ乱数テーブル)

| | 範囲 | 割合 | リーチ乱数 |
|--------|-------|---------|---------|
| 関連演出有り | 0~250 | 121/251 | 0~120 |
| リーチ有り | | 129/251 | 121~249 |
| リーチ無し | | 1/251 | 250 |

【 図 4 】



【 図 6 】

(a)

| 大当たり確率 | 通常遊技状態 | 範囲 | 割合 | 当たり乱数 |
|--------|--------|-------|--------|---|
| | 通常遊技状態 | 0~600 | 2/601 | 7, 317 |
| | 確変遊技状態 | | 20/601 | 7, 37, 67, 97, 127, 157, 187, 217, 247, 277, 307, 337, 367, 397, 427, 457, 487, 517, 547, 577 |

(b)

| 長当たり | 短当たり | 大当たりの種類 | 範囲 | 割合 | 図柄乱数 |
|------|------|------------|-------|---------|---------|
| 長当たり | 短当たり | 確変時短付き長当たり | 0~250 | 121/251 | 0~120 |
| | | 通常長当たり | | 93/251 | 121~213 |
| 短当たり | 短当たり | 通常短当たり | 0~250 | 1/251 | 214 |
| | | 確変時短付き短当たり | | 36/251 | 215~250 |

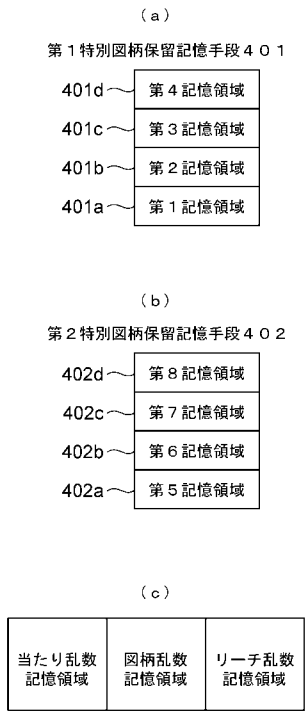
(c-1) (ハズレ時のリーチ乱数テーブル)

| | 範囲 | 割合 | リーチ乱数 |
|--------|-------|---------|--------|
| 関連演出有り | 0~250 | 10/251 | 0~9 |
| リーチ有り | | 25/251 | 10~34 |
| リーチ無し | | 216/251 | 35~250 |

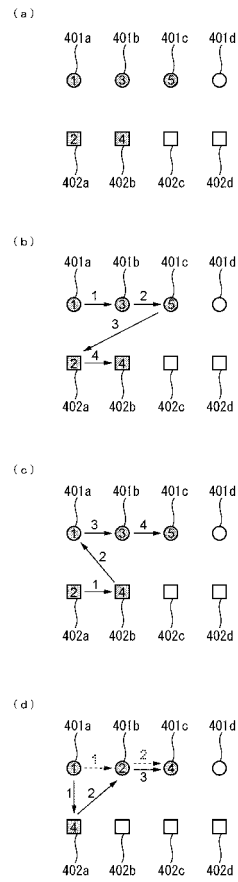
(c-2) (大当たり時のリーチ乱数テーブル)

| | 範囲 | 割合 | リーチ乱数 |
|--------|-------|---------|---------|
| 関連演出有り | 0~250 | 121/251 | 0~120 |
| リーチ有り | | 129/251 | 121~249 |
| リーチ無し | | 1/251 | 250 |

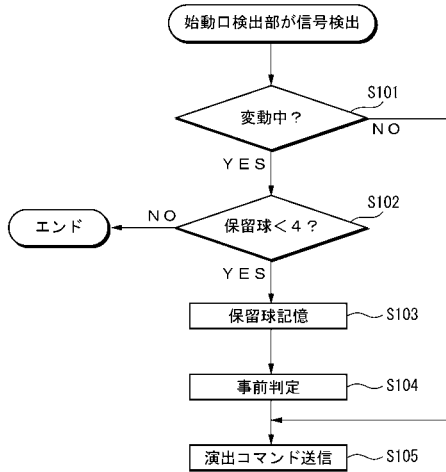
【 図 7 】



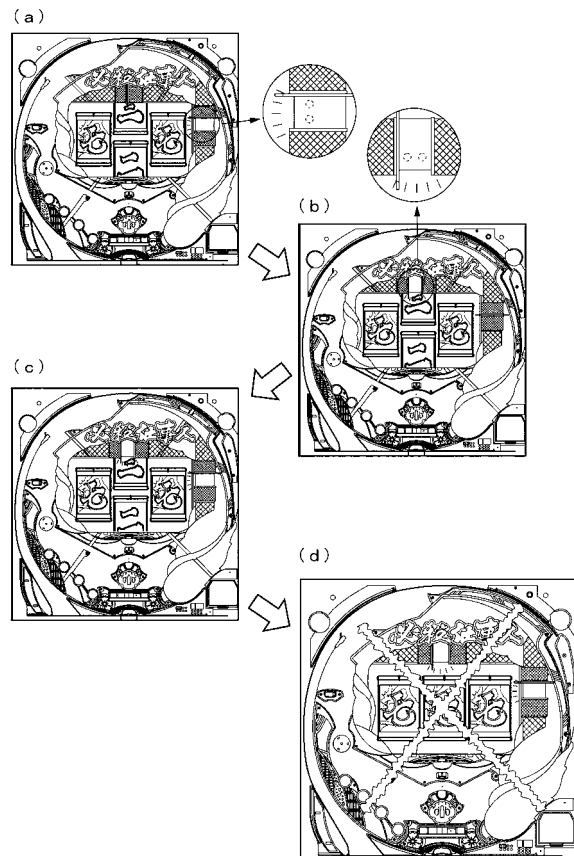
【 図 8 】



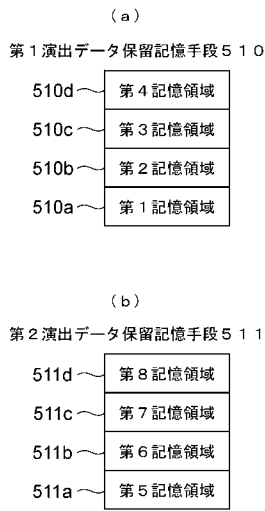
【 図 9 】



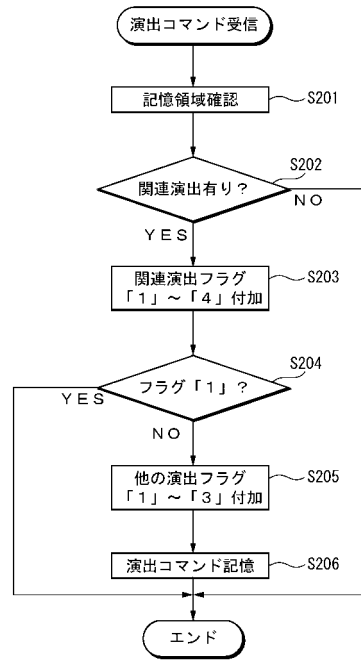
【 図 10 】



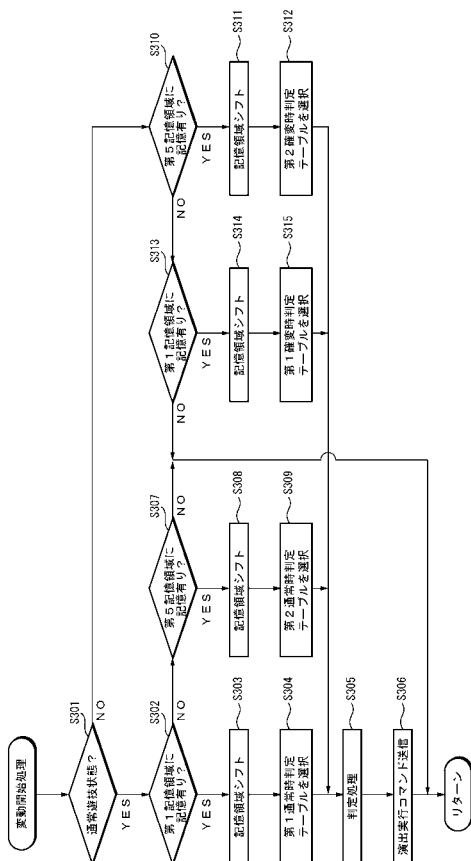
【 図 1 1 】



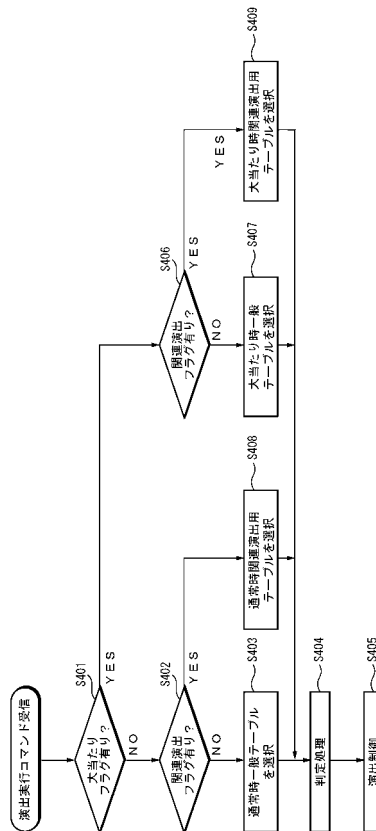
【 図 1 2 】



【 図 1 3 】



【 図 1 4 】



フロントページの続き

(72)発明者 越川 勝二

愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内

(72)発明者 上田 実

愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内

Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA42 BA09 CA06