

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第5162295号
(P5162295)

(45) 発行日 平成25年3月13日 (2013. 3. 13)

(24) 登録日 平成24年12月21日 (2012. 12. 21)

(51) Int. Cl.

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

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

A 6 3 F 7/02 3 1 1 A

請求項の数 2 (全 33 頁)

(21) 出願番号	特願2008-76509 (P2008-76509)	(73) 特許権者	000161806
(22) 出願日	平成20年3月24日 (2008. 3. 24)		京楽産業. 株式会社
(65) 公開番号	特開2009-226074 (P2009-226074A)		愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
(43) 公開日	平成21年10月8日 (2009. 10. 8)	(74) 代理人	110000383
審査請求日	平成23年2月4日 (2011. 2. 4)		特許業務法人 エビス国際特許事務所
前置審査		(72) 発明者	安部 浩司
			愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
			京楽産業. 株式会社内
		審査官	上田 正樹

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の権利および前記第 2 変動表示保留手段に留保された特別図柄の変動表示の権利の予め定められたどちらか一方を優先して消化し、

前記演出制御手段は、前記第 1 変動表示保留手段または前記第 2 変動表示保留手段に留保され非優先で消化される権利に基づいて複数回に互る関連演出を発生させている際に、優先的に消化される前記変動表示の権利が付与される始動口に遊技球が入球した場合、前記非優先で消化される権利に基づく演出に先立ち、前記優先的に消化される権利に基づく演出を行い、その後、前記非優先で消化される権利に基づいて、前記関連演出を継続させることを特徴とする遊技機。

10

【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、

20

前記始動口は、

少なくとも、遊技状態に拘わらず前記遊技球の入球の機会が一定である第 1 始動口と、該第 1 始動口よりも前記遊技球の入球の機会が少ない第 1 の状態と前記第 1 始動口よりも前記遊技球の入球の機会が多い第 2 の状態とに変位可能な第 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し、少なくとも前記第 1 変動表示保留手段に留保された特別図柄の変動表示の権利よりも優先的に前記留保された特別図柄の変動表示の権利を消化する第 2 変動表示保留手段と、

30

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、

40

前記演出制御手段は、前記第 1 変動表示保留手段に留保され非優先で消化される権利に基づいて前記複数回に互る関連演出が発生している際に、前記第 2 始動口に遊技球が入球した場合、前記第 1 変動表示保留手段に留保された権利に基づく演出に先立ち、前記第 2 変動表示保留手段に留保された権利に基づく演出を行い、その後、前記第 1 変動表示保留手段に留保された権利に基づいて、前記関連演出を継続させ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賞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。

50

【背景技術】

【0002】

従来、遊技盤に配設された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特別入球口（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。

10

【0004】

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（例えば、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。

【0005】

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。

20

【0006】

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。

30

【0007】

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球が開示されている。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。

40

【0008】

【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】

【0009】

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。

【0010】

50

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。

【0011】

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、優先始動口に遊技球が入球してしまうと、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、優先始動口に係る保留球の処理が実行されることにより途中で中断されてしまい、上記した関連演出特有の演出効果が発揮できなくなってしまう。

10

【0012】

このように、保留球の処理に優先順位を付けた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課題があった。

【0013】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、2つの始動口を設けた遊技機において、複数回の特別図柄の変動表示に亘って実行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。

20

【課題を解決するための手段】

【0014】

上記目的を達成するための手段として、請求項1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、

30

40

前記制御手段は、前記第1変動表示保留手段に留保された特別図柄の変動表示の権利および前記第2変動表示保留手段に留保された特別図柄の変動表示の権利の予め定められたどちらか一方を優先して消化し、

前記演出制御手段は、前記第1変動表示保留手段または前記第2変動表示保留手段に留保され非優先で消化される権利に基づいて複数回に亘る関連演出を発生させている際に、優先的に消化される前記変動表示の権利が付与される始動口に遊技球が入球した場合、前記非優先で消化される権利に基づく演出に先立ち、前記優先的に消化される権利に基づく演出を行い、その後、前記非優先で消化される権利に基づいて、前記関連演出を継続させることを特徴とするものである。

【0015】

50

また請求項 2 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、遊技状態に拘わらず前記遊技球の入球の機会が一定である第 1 始動口と、該第 1 始動口よりも前記遊技球の入球の機会が少ない第 1 の状態と前記第 1 始動口よりも前記遊技球の入球の機会が多い第 2 の状態とに変位可能な第 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し、少なくとも前記第 1 変動表示保留手段に留保された特別図柄の変動表示の権利よりも優先的に前記留保された特別図柄の変動表示の権利を消化する第 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、

前記演出制御手段は、前記第 1 変動表示保留手段に留保され非優先で消化される権利に基づいて前記複数回に互る関連演出が発生している際に、前記第 2 始動口に遊技球が入球した場合、前記第 1 変動表示保留手段に留保された権利に基づく演出に先立ち、前記第 2 変動表示保留手段に留保された権利に基づく演出を行い、その後、前記第 1 変動表示保留手段に留保された権利に基づいて、前記関連演出を継続させることを特徴とするものである。

【発明の効果】

【0016】

請求項 1 に記載の発明に係る遊技機によれば、遊技球が第 1 始動口または第 2 始動口に入球すると制御手段により遊技データが抽選される。例えばこの遊技データは大当たり乱数と、この大当たりが確変当たりまたは通常当たりまたは突確当たりまたは突時当たりまたは小当たりを決定する図柄乱数と、リーチか否かを決定するリーチ乱数である。そしてこの遊技データの抽選結果に基づき、特別図柄変動表示手段が所定時間変動する。

【0017】

また上記特別図柄が変動している最中に、上記第 1 始動口または第 2 始動口に遊技球が入球すると、前記遊技データを認識した状態で前記始動口に対応した第 1 変動表示保留手段または第 2 変動表示保留手段に変動が保留される。

【0018】

そして事前判定手段により当該変動保留が、大当たりか否か、または大当たりの場合にはその当たりの種別、さらにはリーチか否かが入球されてから当該変動までの間に事前に判定される。

【0019】

そして前記事前判定手段の判定結果で、例えば、当該変動保留が大当たりまたはリーチの場合に、当該変動保留されている以前の保留に亘って、例えば連続演出等の関連演出を行う。

【0020】

具体的な一例として、変動表示保留手段に第 1 保留と第 2 保留が記憶されており、さらに始動口に遊技球が入球し、この入球した変動保留（第 3 保留）が前述した大当たりまたはリーチの場合に、第 1 から第 3 保留の変動に亘って連続演出等の関連演出を行う。

【 0 0 2 1 】

ここで、前記制御手段では、前記第 1 変動表示保留手段と前記第 2 変動表示保留手段とは、どちらか一方を優先して保留を消化するようにしている。そして非優先の変動表示手段にて前記関連演出が行われている最中に、優先して消化される始動口に入球した場合に当該変動は優先変動表示保留手段に保留され、最優先に当該変動保留が消化される。この場合に、当該変動を前記関連演出に関連づけるように演出制御しているため、関連演出は中断されることなく、大当たりまたはリーチの場合の変動保留まで継続することができるようになる。

【 0 0 2 2 】

ここで関連演出とは、例えば一連のストーリーを継続する連続演出であり、遊技機に搭載されている演出表示装置、役物、ランプ、スピーカに演出の継続性を持たせ、遊技者に変動毎の連続演出を認識させ、大当たりの期待を持たせるものである。

10

【 0 0 2 3 】

また、他の関連演出の例として、非優先的に処理する変動表示保留手段に保留されている変動に対しては、演出表示装置、役物、ランプ、スピーカにて遊技者に対して演出の継続性を認識させ、優先的に消化する優先的に消化する保留変動ではあえて演出を行わず、再び非優先的に処理する変動表示保留手段の保留消化の変動に戻った場合に継続性のある演出を再開させる。このようにすることで関連演出の連続演出を一部断続させ、大当たりまたはリーチの場合の変動保留まで継続することで、遊技者に大当たりまでの期待感をさらに大きく持たせることができるようになる。

20

【 0 0 2 4 】

請求項 2 に記載の発明に係る遊技機によれば、遊技球が第 1 始動口または第 2 始動口に入球すると制御手段により遊技データが抽選される。例えばこの遊技データは大当たり乱数と、この大当たりが確変当たりまたは通常当たりまたは突確当たりまたは突時当たりまたは小当たりを決定する図柄乱数と、リーチか否かを決定するリーチ乱数である。そしてこの遊技データの抽選結果に基づき、特別図柄変動表示手段が所定時間変動する。

【 0 0 2 5 】

また上記特別図柄が変動している最中に、上記第 1 始動口または第 2 始動口に遊技球が入球すると、前記遊技データを認識した状態で前記始動口に対応した第 1 変動表示保留手段または第 2 変動表示保留手段に変動が保留される。

30

【 0 0 2 6 】

そして事前判定手段により当該変動保留が、大当たりか否か、または大当たりの場合にはその当たりの種別、さらにはリーチか否かが入球されてから当該変動までの間に事前に判定される。

【 0 0 2 7 】

そして前記事前判定手段の判定結果で、例えば、当該変動保留が大当たりまたはリーチの場合に、当該変動保留されている以前の保留に亘って、例えば連続演出等の関連演出を行う。

【 0 0 2 8 】

具体的な一例として、変動表示保留手段に第 1 保留と第 2 保留が記憶されており、さらに始動口に遊技球が入球し、この入球した変動保留（第 3 保留）が前述した大当たりまたはリーチの場合に、第 1 から第 3 保留の変動に亘って連続演出等の関連演出を行う。

40

【 0 0 2 9 】

ここで、前記制御手段では、前記第 2 変動表示保留手段に保留されている変動を優先的に消化するように予め定められている。また、該第 2 変動保留手段に対応する第 2 始動口は、前記第 1 始動口よりも前記遊技球の入球の機会が少ない第 1 の状態と前記第 1 始動口よりも前記遊技球の入球の機会が多い第 2 の状態とに変位可能に構成されており、例えば、第 2 始動口は電動チューリップ式になっており、通常遊技状態では、ほとんど入球する機会が無いが、確変等の特別遊技状態ではチューリップを解放し始動口に入球しやすくなっているものである。

50

【 0 0 3 0 】

そして第 1 変動表示手段にて前記関連演出が行われている最中に、仮に入球しづらい第 2 始動口に入球した場合に、当該変動は第 2 変動表示保留手段に保留され、最優先に当該変動保留が消化される。この場合に、当該変動を前記関連演出に関連づけるように演出制御しているため、関連演出は中断されることなく、大当たりまたはリーチの場合の変動保留まで継続することができるようになる。

【 0 0 3 1 】

ここで関連演出とは、例えば一連のストーリーを継続する連続演出であり、遊技機に搭載されている演出表示装置、役物、ランプ、スピーカに演出の継続性を持たせ、遊技者に変動毎の連続演出を認識させ、大当たりの期待を持たせるものである。

10

【 0 0 3 2 】

また、他の関連演出の例として、第 1 変動表示保留手段に保留されている変動に対しては、演出表示装置、役物、ランプ、スピーカにて遊技者に対して演出の連続性を認識させ、第 2 変動表示保留手段に保留されている変動ではあえて演出を行わず、再び第 1 変動表示保留手段の保留消化の変動に戻った場合に連続性のある演出を再開させる。このようにすることで関連演出の連続演出を一部断続させ、大当たりまたはリーチの場合の変動保留まで継続することで、遊技者に大当たりまでの期待感をさらに大きく持たせることができるようになる。

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 3 3 】

20

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。

【 0 0 3 4 】

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 1 0 1 を備えている。遊技盤 1 0 1 の下部位置には、発射部（図 3 における符号 2 9 2 を参照）を備える操作ハンドル 1 1 3 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 1 0 2 a , 1 0 2 b 間を上昇して遊技盤 1 0 1 の上部位置に達した後、遊技領域 1 0 3 内を落下する。遊技領域 1 0 3 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。

【 0 0 3 5 】

30

遊技盤 1 0 1 の遊技領域 1 0 3 の中央部分には、図柄表示部 1 0 4 が配置されている。図柄表示部 1 0 4 としては、例えば液晶表示器（LCD）が用いられる。図柄表示部 1 0 4 の下方には、遊技領域 1 0 3 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 1 0 5 が配置されている。第 1 始動口 1 0 5 の下方には、一对の可動片 1 2 0 a を有する第 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、大当たりに当選する確率が、通常遊技状態に比べて高く設定された遊技状態をいう。

40

【 0 0 3 6 】

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。

50

【0037】

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、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88および第2特別図柄保留表示器90に表示される。

【0038】

10

また、上記と同様に、入賞ゲート106に遊技球が入球すると、普通図柄抽選手段360による抽選が行われるが、この抽選結果を表示する普通図柄表示器82が設けられている。そして、普通図柄の変動表示中に入賞ゲート106に遊技球が入球することによって得られる普通図柄の変動表示の権利、すなわち保留球の数が、普通図柄保留表示器92に表示される。なお、上記第1特別図柄表示器84および第2特別図柄表示器86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。

【0039】

これらの各表示器82, 84, 86, 88, 90, 92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300による抽選結果、第2特別図柄抽選手段320による抽選結果、普通図柄抽選手段360による抽選結果、第1始動口105に入球して得られた保留球の数、第2始動口120に入球して得られた保留球の数、および入賞ゲート106に入球して得られた保留球の数が報知される。

20

【0040】

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109における大入賞口開閉扉109aを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した数の賞球を払い出す。また、図柄表示部104は、第1始動口105に遊技球が入球したことにより、当該第1始動口105の入球に係る装飾図柄を変動表示し、第2始動口120に遊技球が入球したことにより、当該第2始動口120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105あるいは第2始動口120に遊技球が入球した場合、第1特別図柄表示器84または第2特別図柄表示器86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104において、装飾図柄が変動表示される。そして、第1始動口105と第2始動口120との双方に、変動表示の権利いわゆる保留球がある場合には、第2始動口120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。

30

【0041】

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。

40

【0042】

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

50

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。

【００４３】

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。

【００４４】

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。

【００４５】

光の照射方向は、たとえば、大当たり状態となった場合に變更させる。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。

【００４６】

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て利用させ、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。

【００４７】

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。

【００４８】

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。

【００４９】

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。

【００５０】

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。

【００５１】

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

10

20

30

40

50

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 5 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。

【 0 0 5 3 】

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 5 4 】

（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。

【 0 0 5 5 】

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 5 6 】

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。

【 0 0 5 7 】

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 5 8 】

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。

【 0 0 5 9 】

副制御基板 2 0 2 の入力側には、上記のチャンスボタン 1 1 7 が操作されたことを検出するチャンスボタン検出部 2 2 0 が接続されている。

【 0 0 6 0 】

この副制御基板 2 0 2 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 2 0 1 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 CPU 2 0 2 a と、プログラム及び過去の演出パターンを記憶する ROM 2 0 2 b と、CPU 2 0 2 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 2 c 等を備えている。

【 0 0 6 1 】

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 CPU 202 a 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。

【0062】

なお、この CPU 202 a 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。

【0063】

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 CPU 202 a は、演出確定コマンドに基づき演出処理を実行し、ROM 202 b 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、RAM 202 c は CPU 202 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。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 VRAM 202 d をさらに備えて構成される。

【0064】

そして通常、CPU 202 a が ROM 202 b 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 ROM 202 b から読み出して VRAM 202 d に書き込む。背景画像、図柄画像、キャラクター画像は、表示画面上において図柄表示部 104 に重畳表示される。すなわち、図柄画像やキャラクター画像は背景画像よりも手前に見えるように表示される。このとき、同一位置に背景画像と図柄画像が重なる場合、Zバッファ法など周知の陰面消去法により各画像データの Z バッファの Z 値を参照することで、図柄画像を優先して VRAM 202 d に記憶させる。

【0065】

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、CPU 202 a は演出確定コマンドに基づき音声処理を実行し、ROM 202 b は各種音声データを記憶し、RAM 202 c は CPU 202 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。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、CPU 202 a が ROM 202 b 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。

【0066】

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。

【0067】

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 CPU 206 a と、各種演出パターンデータを記憶する ROM 206 b と、CPU 206 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 206 c 等を備えて構成される。

【0068】

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。

【0069】

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

10

20

30

40

50

制御等を行い、演出役物 1 1 6 を動作させるモータに対する駆動制御等を行う。

【 0 0 7 0 】

また、上記主制御基板 2 0 1 には賞球制御基板 2 0 3 が双方向にて送信可能に接続されている。賞球制御基板 2 0 3 は、ROM 2 0 3 a 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 2 0 3 は、賞球制御の処理を実行する CPU 2 0 3 a と、CPU 2 0 3 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 3 c 等を備えて構成される。

【 0 0 7 1 】

賞球制御基板 2 0 3 は、接続される払出部 2 9 1 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 2 9 2 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 2 9 1 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。

10

【 0 0 7 2 】

賞球制御基板 2 0 3 は、この払出部 2 9 1 に対して、各入球口（第 1 始動口 1 0 5、第 2 始動口 1 2 0、普通入賞口 1 0 7、大入賞口開閉装置 1 0 9）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 2 9 2 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 2 0 3 は、発射部 2 9 2 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 1 0 1 の遊技領域 1 0 3 に遊技球を送り出す。

20

【 0 0 7 3 】

（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 2 0 0 の機能的な構成を概略的に示す機能ブロック図である。

【 0 0 7 4 】

図 4 に示すように、主制御基板 2 0 1 の ROM 2 0 1 b は、主に第 1 始動口 1 0 5 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 3 0 0、第 1 特別図柄表示制御手段 3 0 1、第 1 特別図柄変動制御手段 3 0 2、第 1 抽選データ送信手段 3 0 3、第 1 乱数判定手段 3 0 3 を備えている。

【 0 0 7 5 】

30

また、ROM 2 0 1 b は、主に第 2 始動口 1 2 0 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 3 2 0、第 2 特別図柄表示制御手段 3 2 1、第 2 特別図柄変動制御手段 3 2 2、第 2 抽選データ送信手段 3 2 3、第 2 乱数判定手段 3 2 3 を備えている。

【 0 0 7 6 】

また、ROM 2 0 1 b 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 3 4 0、確変遊技制御手段 3 4 1、時短遊技制御手段 3 4 2、通常遊技制御手段 3 4 3、事前判定手段 3 5 0、優先始動口決定手段 3 8 0、優先始動口変更手段 3 8 1 を備えている。

【 0 0 7 7 】

さらに、ROM 2 0 1 b は、入賞ゲート 1 0 6 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 3 6 0、普通図柄表示制御手段 3 6 1、普通図柄変動制御手段 3 6 2、普通図柄抽選結果判定手段 3 6 3 を備えている。

40

【 0 0 7 8 】

また、主制御基板 2 0 1 の RAM 2 0 1 c は、第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1、第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2、普通図柄保留記憶手段 4 0 3、遊技状態記憶手段 4 0 4、優先始動口記憶 4 0 5 を備えている。

【 0 0 7 9 】

一方、副制御基板 2 0 2 の ROM 2 0 2 b には、演出抽選手段 5 0 1 および演出制御手段 5 0 2 を備えている。

【 0 0 8 0 】

50

また、副制御基板 202 の RAM 202c 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。以下に、各手段の構成および機能について説明する。

〔遊技説明〕

【0081】

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。

【0082】

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。

10

【0083】

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 109b 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 109b を作動させて、大入賞口開閉扉 109a 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。

20

【0084】

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。

30

【0085】

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。

40

【0086】

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）。

50

【 0 0 8 7 】

なお、本実施形態においては、第 1 特別図柄抽選手段 3 0 0 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 3 2 0 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 1 0 0 % の確率で確変遊技状態となる。

【 0 0 8 8 】

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。

10

【 0 0 8 9 】

時短遊技制御手段 3 4 2 は、普通図柄抽選手段 3 6 0 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 3 4 1 による確変遊技と併せて、時短遊技制御手段 3 4 1 による時短遊技が行われる。

【 0 0 9 0 】

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 3 6 0 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 3 6 0 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。

20

【 0 0 9 1 】

なお、普通図柄抽選手段 3 6 0 による抽選の結果、当たりが当選すると、一对の可動片 1 2 0 a が一定時間開放し、遊技球が第 2 始動口 1 2 0 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 9 0 % 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 1 2 0 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。

30

【 0 0 9 2 】

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。

【 0 0 9 3 】

そして、通常遊技制御手段 3 4 3 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 3 4 0、確変遊技制御手段 3 4 1、時短遊技制御手段 3 4 2、および通常遊技制御手段 3 4 3 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 3 4 0 ~ 3 4 3 が進行している遊技状態は、R A M 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

[普通図柄説明]

【 0 0 9 4 】

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

【 0 0 9 5 】

普通図柄抽選手段 3 6 0 は、遊技球が入賞ゲート 1 0 6 を通過してゲート検出部 2 2 2 により検出されると、予め用意された乱数値（例えば、0 ~ 2 5 0）から乱数を抽出する。普通図柄抽選手段 3 6 0 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 3 6 3 が、R O M 2 0 1 b に記憶されたテーブルに基づいて当たりか否かの判定を行う。こ

50

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（確変遊技状態時を含む）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。

【0096】

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。

10

【0097】

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。

【特図説明】

【0098】

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。

20

【0099】

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。

【0100】

30

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。

【0101】

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、ROM201b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。

40

【0102】

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（b）は、図柄乱数すなわち大当たりに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）

50

である。

【 0 1 0 3 】

図 5 (a) に示すとおり、当たり乱数は 0 ~ 6 0 0 までの 6 0 1 個の乱数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 3 1 7 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 , 3 7 , 6 7 , 9 7 , 1 2 7 , 1 5 7 , 1 8 7 , 2 1 7 , 2 4 7 , 2 7 7 , 3 0 7 , 3 3 7 , 3 6 7 , 3 9 7 , 4 2 7 , 4 5 7 , 4 8 7 , 5 1 7 , 5 4 7 , 5 7 7 が大当たりの乱数として記憶されている。

【 0 1 0 4 】

第 1 始動口 1 0 5 に遊技球が入球すると、第 1 特別図柄抽選手段 3 0 0 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 3 0 3 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 1 0 5 の入球によって抽選された当たり乱数が、7 または 3 1 7 である場合には当たりと判定し、その他の乱数であった場合にはハズレと判定する。また、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。

【 0 1 0 5 】

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 3 0 0 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。

【 0 1 0 6 】

さらに、第 1 特別図柄抽選手段 3 0 0 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 3 0 3 が判定する。

【 0 1 0 7 】

なお、大当たりに当選した場合には、関連演出有り、もしくはリーチ有りの乱数のみが抽出される。したがって、大当たりに当選した場合には、必ず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 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（いわゆるガセ関連リーチ演出）。

【 0 1 0 8 】

なお、第 2 始動口 1 2 0 に遊技球が入球すると、第 2 特別図柄抽選手段 3 2 0 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 3 2 3 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 1 2 0 の入球によって抽選された当たり乱数が、7 または 3 1 7 である場合には当たりと判定し、その他の乱数であった場合にはハズレと判定する。また、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。

【 0 1 0 9 】

図 6 (a) は、第 2 始動口 1 2 0 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

10

20

30

40

50

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。

【0110】

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。

【0111】

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。

10

【0112】

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。

20

【0113】

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。

【0114】

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。

30

【0115】

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。

40

【0116】

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

50

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。

【0117】

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移行処理は、第1特別図柄変動制御手段302の制御によって行うようにしてもよいし、第1特別図柄保留記憶手段401自身で行っても構わない。

【0118】

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。

【0119】

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数払い出される。

【0120】

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。なお、各記憶領域402a~402dに留保された保留球の移行処理は、第2特別図柄変動制御手段322の制御によって行うようにしてもよいし、第2特別図柄保留記憶手段332自身で行っても構わない。

【0121】

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。

【0122】

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換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。

【0123】

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。

【0124】

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。

[保留の消化順]

【0125】

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。

【0126】

本実施例形態によれば、上記特別図柄保留記憶手段401, 402に記憶された保留球は、予めプログラムされた優先順位で保留消化される。

【0127】

すなわち、前述したように、第2始動口120の第2特別図柄保留記憶手段402が優先的に保留消化され、該第2特別図柄保留記憶手段402の保留が完全に消化された後に第1始動口105の第1特別図柄保留記憶手段401の保留消化が行われる。

【0128】

例えば、図8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。

【0129】

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1始動口105 第1始動口105 第2始動口120 第2始動口120であったとする。

【0130】

第2特別図柄保留記憶手段402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。

【0131】

10

20

30

40

50

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。

【０１３２】

なお、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を優先して消化するかは、優先始動口決定手段３８０および優先始動口変更手段３８１の制御によって変更、決定される。

10

【０１３３】

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特別図柄変動表示制御手段３０２および第２特別図柄変動表示制御手段３２２である。これら両変動表示制御手段３０２，３２２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４０１ａもしくは第５記憶領域４０２ａ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。

〔事前判定〕

【０１３４】

20

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３０１および第２特別図柄表示制御手段３２１が、第１特別図柄表示器８４および第２特別図柄表示器８６に当該判定結果を変動表示する。

【０１３５】

そして、特別図柄の変動表示中には、図柄表示部１０４による装飾図柄演出、ランプ１１２（ランプ２６２）によるランプ演出、スピーカ２７７による音声演出、あるいは演出役物１１５，１１６（役物部２５４）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２０１には、事前判定手段３３０が設けられている。この事前判定手段３３０の制御について、図９を用いて説明する。

30

【０１３６】

（ステップＳ１０１）

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。

【０１３７】

（ステップＳ１０２）

次に、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を検出する。

【０１３８】

（ステップＳ１０３）

40

上記ステップＳ１０２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。

【０１３９】

上記ステップＳ１０３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

50

め、そのまま制御を終了する。

【 0 1 4 0 】

(ステップ S 1 0 4)

一方、上記ステップ S 1 0 3 において、保留球の留保個数が 4 未満すなわち保留球を留保すると判断された場合には、第 1 記憶領域 4 0 1 a ~ 第 4 記憶領域 4 0 1 d もしくは第 5 記憶領域 4 0 2 a ~ 第 8 記憶領域 4 0 2 d に保留球 (乱数値) が記憶される。

【 0 1 4 1 】

(ステップ S 1 0 5)

このように、第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 もしくは第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 に乱数値が記憶される場合には、事前判定手段 3 3 0 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 3 3 0 は、抽出された乱数値から遊技に係る遊技データを判定する。

10

【 0 1 4 2 】

なお、事前判定手段 3 3 0 による遊技データの判定は、第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 もしくは第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 を参照して乱数値を判定してもよいし、事前判定手段 3 3 0 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。

20

【 0 1 4 3 】

(ステップ S 1 0 6)

上記のようにして、事前判定手段 3 3 0 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 2 0 2 に送信する。

【 0 1 4 4 】

なお、上記ステップ S 1 0 2 において、第 1 始動口検出部 2 2 1 もしくは第 2 始動口検出部 2 2 5 が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 S 1 0 2 からステップ S 1 0 6 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 4 0 1 , 4 0 2 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。

30

【 0 1 4 5 】

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。

40

【 0 1 4 6 】

(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。

50

【 0 1 4 7 】

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104、スピーカ277、ランプ112および演出役物115, 116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 4 8 】

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、複数の変動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、複数回の変動で演出が連続または断続的に行われ、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10に、演出役物115, 116および図柄表示部104を用いた関連演出の一例を示す。

10

【 0 1 4 9 】

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とき)には、図10(a)に示すように、演出役物116(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116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。

20

【 0 1 5 0 】

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とき)には、図10(b)に示すように、演出役物115(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115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。

30

【 0 1 5 1 】

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とき)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。

【 0 1 5 2 】

40

4回目の変動表示時(4個目の保留記憶が消化されるとき)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。

【 0 1 5 3 】

このように、関連演出では、例えば、複数の変動に亘って連続的な演出(この例では演

50

出役物 1 1 5 , 1 1 6 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。

【 0 1 5 4 】

なお、ここでは演出役物 1 1 5 , 1 1 6 と図柄表示部 1 0 4 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用いるものであってもよい。

【 0 1 5 5 】

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 3 3 0 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 2 0 2 に送信するのである。そして、事前判定手段 3 3 0 から送信された演出コマンドに基づいて、副制御基板 2 0 2 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。

【 0 1 5 6 】

図 1 1 に示すように、副制御基板 2 0 2 の R A M 2 0 2 c には、第 1 演出データ保留記憶手段 5 1 0 と、第 2 演出データ保留記憶手段 5 1 1 とが備えられている。上記第 1 演出データ保留記憶手段 5 1 0 は、第 1 記憶領域 5 1 0 a から第 4 記憶領域 5 1 0 d 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 5 1 1 は、第 5 記憶領域 5 1 1 a から第 8 記憶領域 5 1 1 d まで 4 つの記憶領域を備えている。

【 0 1 5 7 】

そして、上記事前判定手段 3 5 0 が演出コマンドを決定するたびに、当該事前判定手段 3 5 0 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 2 0 2 に送信され、第 1 記憶領域 5 1 0 a から第 8 記憶領域 5 1 1 d までのいずれかに記憶される。事前判定手段 3 5 0 は、演出コマンドの送信の際に、当該演出コマンドを格納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 3 5 0 が演出コマンドを確定する際に、基となる乱数値が格納される記憶領域(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 4 記憶領域 4 0 1 d もしくは第 2 特別図柄保留手段 4 0 2 の第 1 記憶領域 4 0 2 a ~ 第 4 記憶領域 4 0 2 d) 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。

【 0 1 5 8 】

これにより、例えば、主制御基板 2 0 1 において、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 に乱数値を記憶する場合には、副制御基板 2 0 2 に送信された演出コマンドが、第 1 演出データ記憶手段 5 1 0 の第 1 記憶領域 5 1 0 a に記憶されるようにしている。

【 0 1 5 9 】

なお、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 4 記憶領域 4 0 1 d と、第 1 演出データ記憶手段 5 1 0 の第 1 記憶領域 5 1 0 a ~ 第 4 記憶領域 5 1 0 d とが対応する。また、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 ~ 第 8 記憶領域 4 0 2 d と、第 2 演出データ記憶手段 5 1 1 の第 5 記憶領域 5 1 1 a ~ 第 8 記憶領域 5 1 1 d 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 4 0 1 a もしくは第 5 記憶領域 4 0 2 a 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。

【 0 1 6 0 】

事前判定手段 3 3 0 から、副制御基板 2 0 2 に演出コマンドが送信された際の制御手順を、図 1 2 を用いて説明する。

【 0 1 6 1 】

(ステップ S 2 0 1)

副制御基板 2 0 2 が演出コマンドを受信すると、演出制御手段 5 0 2 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。

【 0 1 6 2 】

(ステップ S 2 0 2)

次に、演出制御手段 5 0 2 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。

【 0 1 6 3 】

(ステップ S 2 0 3)

上記ステップ S 2 0 2 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 5 0 2 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 5 1 0 a に演出コマンドが記憶される場合には、フラグ「 1 」が付される。同様に、第 2 記憶領域 5 1 0 b 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 5 1 0 c 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 5 1 0 d 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。

10

【 0 1 6 4 】

(ステップ S 2 0 4)

次に、演出制御手段 5 0 2 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 5 1 0 , 5 1 1 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。

【 0 1 6 5 】

(ステップ S 2 0 5)

上記ステップ S 2 0 4 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 5 1 0 , 5 1 1 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 3 記憶領域 4 0 1 c 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 5 0 2 は、同一の演出データ記憶手段 5 1 0 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 1 記憶領域 4 0 1 a に記憶された演出コマンドに新たにフラグ「 1 」を付し、第 2 記憶領域 4 0 1 b に記憶された演出コマンドに新たにフラグ「 2 」を付する。

20

30

【 0 1 6 6 】

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。

【 0 1 6 7 】

(ステップ S 2 0 6)

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。

【 0 1 6 8 】

また、上記ステップ S 2 0 2 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 S 2 0 3 ～ステップ S 2 0 5 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。

40

【 0 1 6 9 】

さらに、上記ステップ S 2 0 4 において、事前判定手段 3 3 0 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 S 2 0 5 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。

【 0 1 7 0 】

上述したように、演出制御手段 5 0 2 は関連演出全般を制御する。詳しくは、第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1、第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 のどちらで関連演出が行われているか、または、その関連演出は何回の変動にわたって行われているか、さらには、ど

50

のような演出パターン、例えば、演出役物、図柄表示部、スピーカ、ランプのいずれかまたはこれらを組み合わせかを判定し制御している。

【0171】

(本実施形態の特徴点)

次に本実施形態の特徴点に関して図13を用いて説明する。本実施形態においては、第1始動口から入球されて記憶される第1特別図柄保留記憶手段401に記憶されている保留球に対して、第2始動口120に係る保留球、すなわち第2特別図柄保留記憶手段402に記憶されている保留が優先的に処理されるように予め定められている。

【0172】

そして前述した関連演出が事前判定手段330からの演出コマンドにより、第1始動口より入球して第1特別図柄保留記憶手段401に記憶された保留にて関連演出を行っている際に、優先的に処理される第2始動口に遊技球が入球した場合の制御について説明する。

10

【0173】

図13(a)に示すように、前記演出制御手段502には関連演出制御手段502aと優先始動口監視手段502bとが備えられている。

【0174】

前述したように、演出制御手段502は関連演出の状態を判定している。そして、前記優先始動口監視手段502bは、非優先的に処理される第1特別図柄保留記憶手段401に記憶された各変動保留にフラグが付与され関連演出を行っている際に機能するものであって、優先始動口、すなわち第2始動口402に遊技球が入球したか否か、また、入球した遊技球の個数を検知するものである。

20

【0175】

また、関連演出制御手段502aは、前記優先始動口監視手段502bの信号を受けた時のみ、該信号に基づき第2特別図柄保留記憶手段402に記憶されている保留を優先的に処理するように保留変動の消化順序の書き換えを行い、さらには、第2特別図柄保留記憶手段402に記憶されている保留変動を前記関連演出と関連づけるように制御している。

【0176】

次に前述した関連演出制御手段502aと優先始動口監視手段502bの制御手順を、図13(b)を用いて説明する。

30

【0177】

非優先的に処理される第1特別図柄保留記憶手段401に記憶された各変動保留に消化順フラグが付与され関連演出を行っており、関連演出の最初の保留変動が消化されている場合を前提としている。

【0178】

(ステップS301)

前記優先始動口監視手段502bにて、優先始動口、すなわち第2始動口402に遊技球が入球したか否かを確認する。また、入球した遊技球の個数を検知するものである。

【0179】

(ステップS302)

第2始動口402に遊技球の入球が確認された場合には、関連演出制御手段502aにより第2特別図柄保留記憶手段402に記憶されている保留を優先的に処理するように関連演出における保留変動の消化順序の書き換えを行う。

40

【0180】

すなわち、前述したステップ205において第1特別図柄保留記憶手段401の保留で各記憶領域に付与されたフラグに対して、第5記憶領域に記憶された演出コマンドにフラグ「1」を付する。そうすることで、複数に亘って行われている関連演出の直前の変動終了直後に第1特別図柄保留記憶手段401の保留消化が行われる。

【0181】

50

また、演出制御手段 5 0 2 により前記第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 の保留変動の演出パターンを前記関連演出と関連づけるように制御している。具体的には、前記関連演出の演出パターンが演出役物、図柄表示部、スピーカ、ランプのいずれかまたはこれらの組み合わせを用いている場合には、この演出パターンに準ずる演出パターンの演出を選択し、各変動に演出の連続性を持たせるように制御している。また、具体例の別の演出パターンとして前記第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 に保留されている関連演出の各変動に対しては、図柄表示部、スピーカ、ランプのいずれかまたはこれらの組み合わせを用いて行い、第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 に保留されている変動ではあえて演出を行わず、再び前記第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 の保留消化の変動に戻った場合に連続性のある演出を再開させ、関連演出を一部断続させ、全体的には関連性を持たせるように制御している。

10

【 0 1 8 2 】

このようにすることで関連演出に連続性を持たせたり、あるいは連続演出を一部断続させることで、大当たりまたはリーチの場合の変動保留まで継続することで、遊技者に大当たりまでの期待感をさらに大きく持たせることができるようになる。

【 0 1 8 3 】

(本実施形態の作用説明)

次に上述のように演出制御手段 5 0 2 にて、第 1 始動口 1 0 5 より入球して第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 に記憶された保留にて関連演出を制御している具体例を図 1 4 及び図 1 5 を用いて詳しく説明する。

20

【 0 1 8 4 】

図 1 4 (a) に示すように、第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 の第 1 記憶領域 4 0 1 a ~ 第 3 記憶領域 4 0 1 c に保留球が留保されている。この状態でさらに第 1 始動口 1 0 5 に遊技球が入球し、その際に、事前判定手段 3 3 0 により当該変動が大当たりまたはリーチであると判定され、第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 にて「関連演出有り」の演出コマンドが副制御基板 2 0 2 に送信される。そして第 1 記憶領域 4 0 1 a ~ 第 4 記憶領域 4 0 1 d に保留変動にわたって関連演出が行われることが確定する。

そして 1 番目の関連演出の保留が消化されていると、図 1 5 (a) のように、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 L E D (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。

30

【 0 1 8 5 】

この変動の最中に第 2 始動口 4 0 2 に遊技球が入球した場合、優先始動口監視手段 5 0 2 b 及び関連演出制御手段 5 0 2 a により第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 に記憶されている保留を優先的に処理するように関連演出における保留変動の消化順序の書き換えを行う。具体的には図 1 4 (b) に示すように、前述した 1 番目の変動終了後に第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 に記憶領域 4 0 2 a の保留を 2 番目の保留消化とし、3 番目を第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 の 4 0 1 a、4 番目を 4 0 2 a、5 番目を 4 0 1 c とそれぞれ消化順番のフラグが書き換えられる。また、この第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 の記憶領域 4 0 2 a の変動保留を前記関連演出に関連づけるようにしている。そのため 2 番目の変動表示は図 1 5 (b) に示すように、この変動における演出は演出役物 1 1 6 を動作させる事は行っていないが、1 番目に行った演出と無関係の演出は行わないようにしている。

40

【 0 1 8 6 】

続く 3 回目の変動表示時 (3 個目の保留記憶が消化されるとき) には、図 1 5 (c) 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、再び図 1 5 (a) に引き続き、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

50

。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。

【０１８７】

そして、４回目の変動表示時（４個目の保留記憶が消化されるとき）には、図１５（ｄ）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。

【０１８８】

５回目の変動表示時（５個目の保留記憶が消化されるとき）には、図１５（ｅ）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。

【０１８９】

上述したように本実施形態で、関連演出を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、複数の変動の演出内容が互いに関連づけている。言い換えれば、複数回の変動で演出が中断されることなく連続または断続的に行われ、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ため、遊技者に大当たりまでの期待感をさらに大きく持たせることができるようになる。

【図面の簡単な説明】

【０１９０】

【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】演出制御手段の説明図である。

【図１４】保留の消化順を説明する図である。

【図１５】関連演出の一例を示す図である。

【符号の説明】

【０１９１】

１０５ 第１始動口

１２０ 第２始動口

２００ 制御手段

３００ 第１特別図柄抽選手段

３０１ 第１特別図柄表示制御手段

10

20

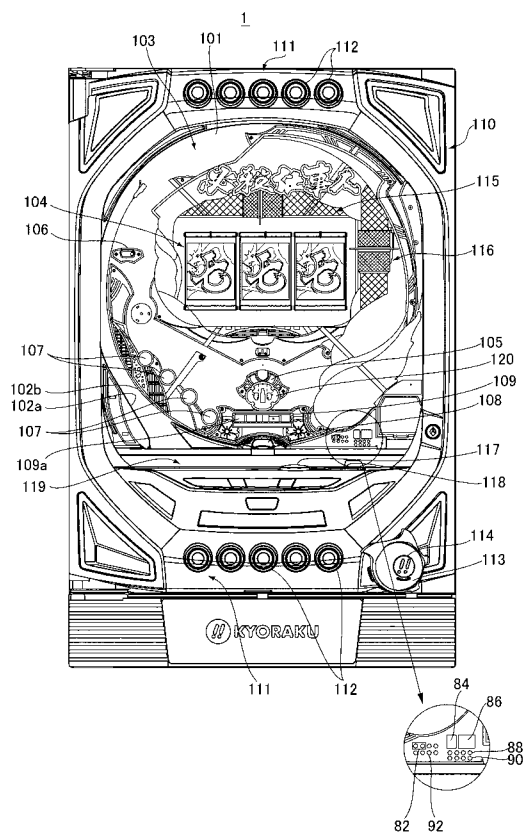
30

40

50

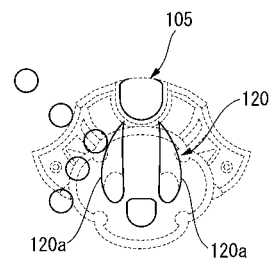
- 3 0 2 第 1 特別図柄変動制御手段
- 3 0 3 第 1 乱数判定手段
- 3 2 0 第 2 特別図柄抽選手段
- 3 2 1 第 2 特別図柄表示制御手段
- 3 2 2 第 2 特別図柄変動制御手段
- 3 2 3 第 2 乱数判定手段
- 3 3 0 事前判定手段
- 4 0 1 第 1 特別図柄保留記憶手段
- 4 0 2 第 2 特別図柄保留記憶手段
- 5 0 2 演出制御手段

【図 1】

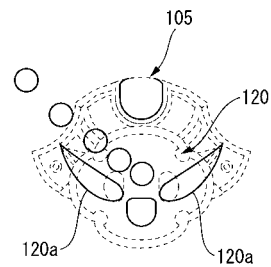


【図 2】

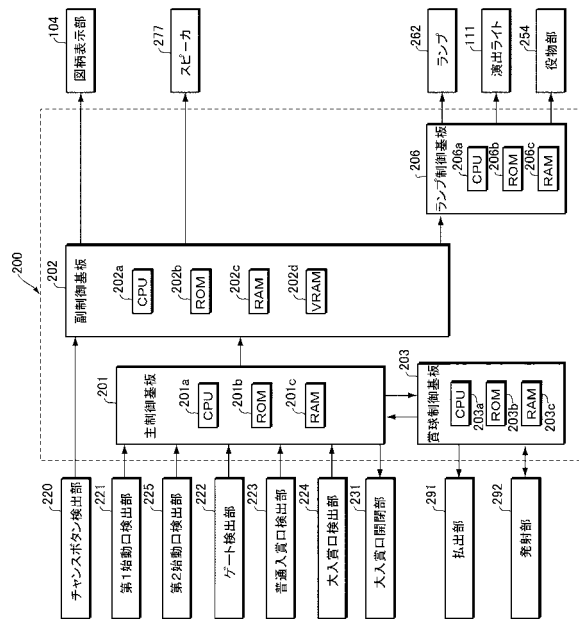
(a)



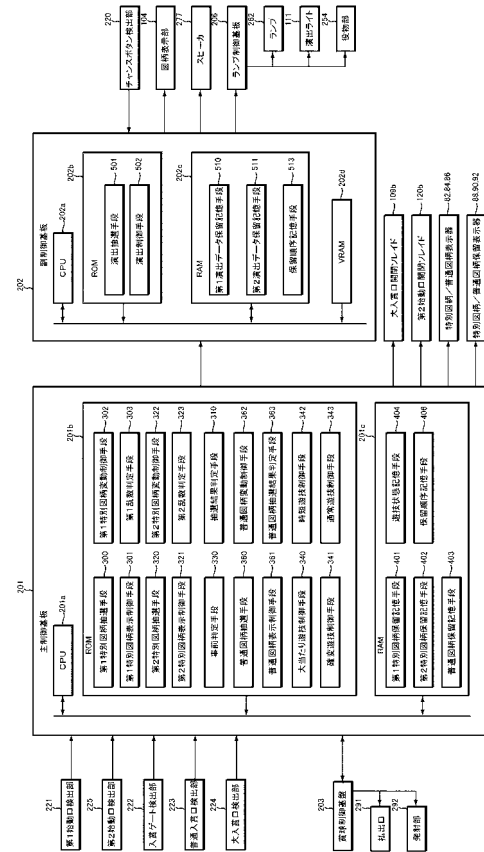
(b)



【図 3】



【図 4】



【図 5】

(a)		範囲	割合	当たり乱数
大当たり確率	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)	大当たりの種類	範囲	割合	図柄乱数
長当たり	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	通常短当たり	25/251	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 6】

(a)		範囲	割合	当たり乱数
大当たり確率	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)	大当たりの種類	範囲	割合	図柄乱数
長当たり	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	通常短当たり	25/251	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)

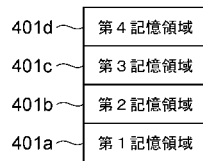
	範囲	割合	リーチ乱数
関連演出有り	0~250	10/251	0~9
リーチ有り		25/251	10~34
リーチ無し		216/251	35~250

(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

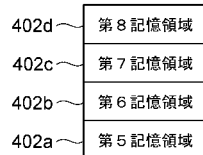
【図 7】

(a)
第1 特別図柄保留記憶手段 401



(b)

第2 特別図柄保留記憶手段 402

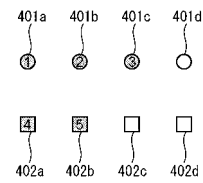


(c)

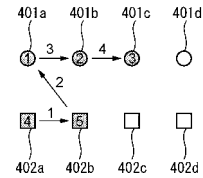
当たり乱数 記憶領域	図柄乱数 記憶領域	リーチ乱数 記憶領域
---------------	--------------	---------------

【図 8】

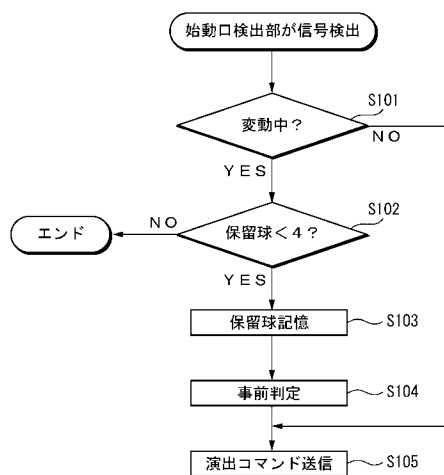
(a)



(b)

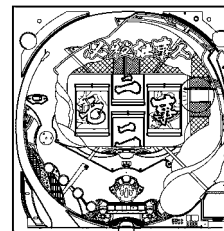


【図 9】

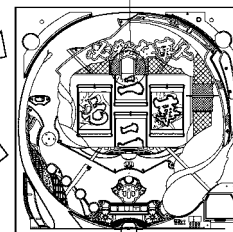


【図 10】

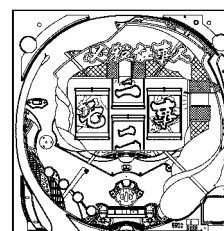
(a)



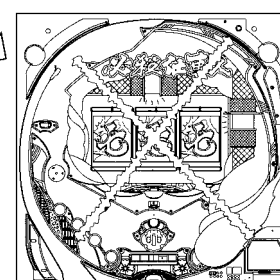
(b)



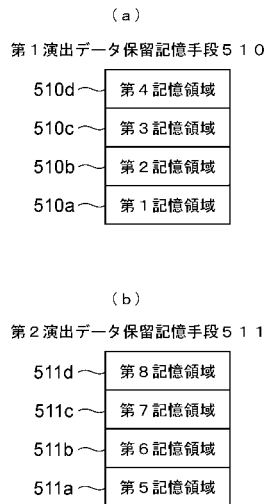
(c)



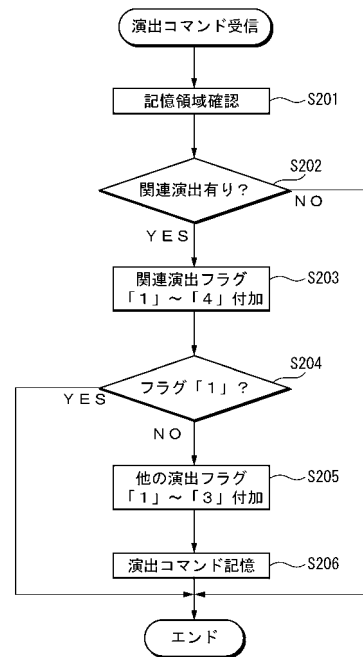
(d)



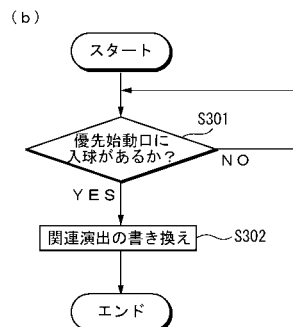
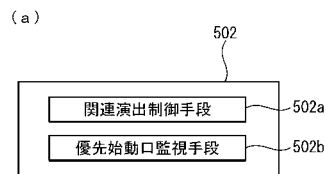
【図 1 1】



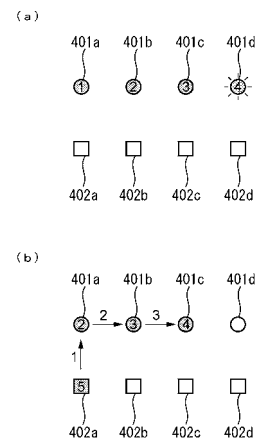
【図 1 2】



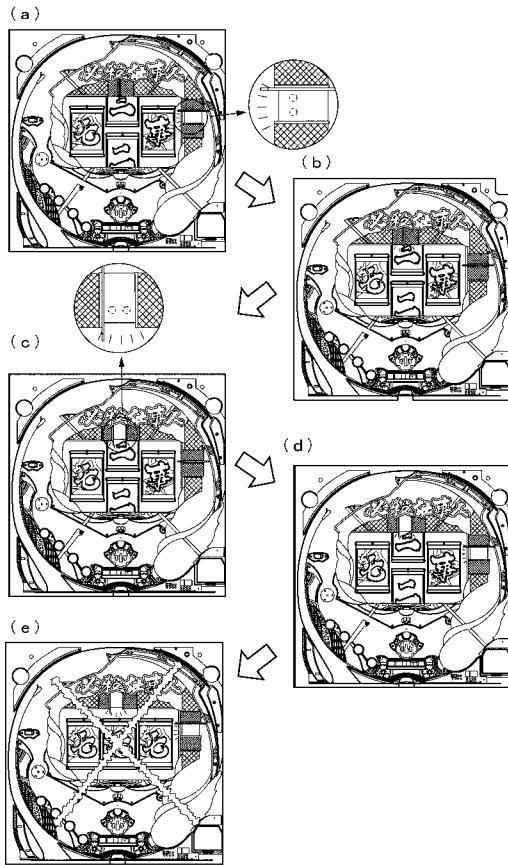
【図 1 3】



【図 1 4】



【図 15】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2009-178258(JP,A)
特開2004-141624(JP,A)
特開2009-226075(JP,A)
特開2009-022479(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02