

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-5124

(P2010-5124A)

(43) 公開日 平成22年1月14日(2010.1.14)

(51) Int.Cl. F I テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 O 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

審査請求 有 請求項の数 2 O L (全 43 頁)

(21) 出願番号	特願2008-167697 (P2008-167697)	(71) 出願人	000161806 京楽産業、株式会社
(22) 出願日	平成20年6月26日 (2008. 6. 26)	(74) 代理人	100124316 弁理士 塩田 康弘
		(72) 発明者	太田 和伸 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業、株式会社内
		(72) 発明者	川上 功太 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業、株式会社内
		(72) 発明者	伊藤 綾 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業、株式会社内

最終頁に続く

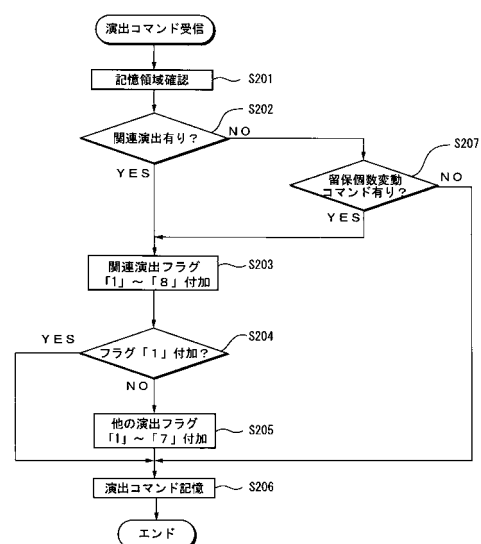
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】複数回の特別図柄の変動表示にわたって実行される関連演出によって、遊技者の期待感を向上させ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。

【解決手段】特別図柄保留記憶手段における特別図柄の変動表示の権利の保留個数に基づいて演出パターンが決定される保留個数変動データが遊技データとして含まれてなり、制御手段は、事前判定手段による判定の結果として上記保留個数変動データが得られたとき、特別図柄保留記憶手段において、該保留個数変動データに係る特別図柄の変動表示の権利よりも前に保留された特別図柄の変動表示の権利から該保留個数変動データに係る特別図柄の変動表示の権利まで、複数回の特別図柄の変動表示にわたって関連性を有する関連演出の制御を演出制御手段に実行させるよう構成した。

【選択図】 図 1 2



【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、

前記制御手段は、

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

前記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始動口に遊技球が入球したとき、当該入球を契機として取得された遊技データを記憶して特別図柄の変動表示の権利を留保する特別図柄保留記憶手段と、

前記特別図柄保留記憶手段に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、

前記遊技データに基づいて演出を制御する演出制御手段と、を備え、

前記遊技データには、前記特別図柄保留記憶手段における特別図柄の変動表示の権利の留保個数に基づいて演出パターンが決定される留保個数変動データが含まれてなり、

前記制御手段は、

前記事前判定手段による判定の結果として前記留保個数変動データが得られたとき、前記特別図柄保留記憶手段において、該留保個数変動データに係る特別図柄の変動表示の権利よりも前に留保された特別図柄の変動表示の権利から該留保個数変動データに係る特別図柄の変動表示の権利まで、複数回の特別図柄の変動表示にわたって関連性を有する関連演出の制御を前記演出制御手段に実行させることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技機には、前記特別図柄の変動表示中に装飾図柄を変動表示して装飾図柄演出を行う図柄表示部を設ける一方、

前記演出パターンには、前記装飾図柄演出の一形態であるリーチ演出を実行させるリーチ演出有りパターン、前記リーチ演出を実行させないリーチ演出無しパターンが含まれてなり、

前記留保個数変動データは、前記リーチ演出有りパターン、および前記リーチ演出無しパターンのいずれともなりうる遊技データであるとともに、

前記制御手段は、

前記特別図柄保留記憶手段における特別図柄の変動表示の権利の留保個数が所定個数に満たないとき、前記留保個数変動データにおいて前記リーチ演出有りパターンを選択することを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

前記制御手段は、

前記通常遊技状態よりも多くの賞球を獲得可能な大当たり遊技状態にて遊技の進行を制御する大当たり遊技制御手段をさらに備えとともに、

前記遊技データには、前記大当たり遊技状態にて遊技の進行が制御される契機となる大当たり遊技データがさらに含まれてなり、

前記制御手段は、

前記事前判定手段による判定の結果として前記大当たり遊技データが得られたとき、前記特別図柄保留記憶手段において、該大当たり遊技データに係る特別図柄の変動表示の権利よりも前に留保された特別図柄の変動表示の権利から該大当たり遊技データに係る特別図柄の変動表示の権利まで、複数回の特別図柄の変動表示にわたって関連性を有する関連演出の制御を一定の割合で前記演出制御手段に実行させることを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【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。

【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。

10

【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。

【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（以下「従来の遊技機」という）であるが、この遊技機は以下の特徴を有している。

20

【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。

【0006】

また、一般的な遊技機においては、図柄表示部における装飾図柄の表示における演出として、例えば、所定個数の図柄が全て同じ図柄の組み合わせとなると大当たりとなる態様の演出を用いたものが広く知られており、このような態様の演出では、上記所定個数のうち一部の図柄の表示が未確定な状態で、かつ、その他の図柄は全て同じ図柄が表示されている状態、いわゆる「リーチ」演出が遊技者に大当たりを期待させる演出として用いられている。このようなリーチ演出は、大当たりとなる場合に限り行われることにより、該リーチ演出に対する遊技者の興味を惹きつけて高い演出効果を発揮することができるものである。言い換えれば、リーチ演出は遊技者に大当たりを期待させる演出となりうる。また、このリーチ演出に要する時間は、他の演出（例えば、リーチ演出とならずにハズレとなる単なるハズレ演出）に比べて長く設定されている。これにより、例えば保留球が複数個留保され、該留保された保留球に係る演出の全てがリーチ演出となったとすれば、該留保された保留球の処理（消化）が全て終わるまでに要する演出時間が徒に長くなってしま

30

40

【0007】

そこで、上記従来の遊技機では、当該保留球の処理がなされる（特別図柄の変動表示が開始される）際に留保されている保留球の個数に応じて、異なる確率でリーチ演出を含む演出を行うか否かの決定を行うようにしている。この結果、留保されている保留球が多い場合には、リーチ演出が行われる割合が減ることとなり、演出時間の短縮を図ることができる。

【0008】

なお、特許文献2には、装飾図柄の表示における演出として、大当たり演出ともリーチ演出ともならないハズレ演出が行われるときに、演出用キャラクター（例えば、戦闘機）

50

を表示させ、ハズレ演出が続くたびにこの戦闘機の表示される位置を変えてあたかも該戦闘機が複数回の演出にわたって移動したかのように遊技者に見せることのできる遊技機が開示されている。

【0009】

【特許文献1】特開2007-196030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】

【0010】

上記特許文献2に示す遊技機においては、ハズレ演出が行われるときに、上述したような複数回にわたる演出、すなわち、複数回の装飾図柄の表示が関連して続いているような演出（関連演出）を行うものである。例えば、保留球が複数個留保されている状態で、該留保された保留球の処理がなされるときにハズレ演出が行われるような場合には、留保された保留球の個数に応じて複数回にわたる関連演出が行われる機会が得られることとなる。このように、本来は単なるハズレ演出として行われていた演出から関連演出を構成することが可能になった。

10

【0011】

ところで、関連演出を行う場合、保留球がいくつか留保されている状態から行うと効果的である。すなわち、留保された保留球がいくつかある状態で関連演出が行われると、この留保された保留球のいずれかが作用して該関連演出が開始されたかもしれないという遊技者の期待感を高めることができるからである。

20

【0012】

また、上記従来の遊技機では、留保された保留球の個数が増えればリーチ演出の行われる割合が減少するため、本来はリーチ演出となるべき演出をリーチ無し演出（ハズレ演出）とすることが可能となる。しがたって、留保された保留球の個数が多くなればその分だけ、上記特許文献2に示すような関連演出が行われる可能性が高まることとなった。

【0013】

しかしながら、上記関連演出を構成するそれぞれの演出は、いずれもハズレ演出（当たりの抽選の結果ではハズレとなったことに基づく演出）であるため、該関連演出は結局、リーチ演出にもならずハズレ演出で終了してしまう。

30

【0014】

このように、結局はハズレ演出で終わってしまう関連演出では、かえって遊技者が関連演出に対する期待度を低下させてしまい、演出効果が低下するという課題があった。

【0015】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、複数回の特別図柄の変動表示にわたって実行される関連演出によって、遊技者の期待感を向上させ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】

【0016】

第1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、前記制御手段は、前記始動口への遊技球の入球を契機に遊技データを抽選により取得する遊技データ抽選手段と、前記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始動口に遊技球が入球したとき、当該入球を契機として取得された遊技データを記憶して特別図柄の変動表示の権利を留保する特別図柄保留記憶手段と、前記特別図柄保留記憶手段に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

40

50

する事前判定手段と、前記遊技データに基づいて演出を制御する演出制御手段と、を備え、前記遊技データには、前記特別図柄保留記憶手段における特別図柄の変動表示の権利の留保個数に基づいて演出パターンが決定される留保個数変動データが含まれてなり、前記制御手段は、前記事前判定手段による判定の結果として前記留保個数変動データが得られたとき、前記特別図柄保留記憶手段において、該留保個数変動データに係る特別図柄の変動表示の権利よりも前に留保された特別図柄の変動表示の権利から該留保個数変動データに係る特別図柄の変動表示の権利まで、複数回の特別図柄の変動表示にわたって関連性を有する関連演出の制御を前記演出制御手段に実行させることを特徴とする。

【 0 0 1 7 】

第2の発明は、遊技機には、前記特別図柄の変動表示中に装飾図柄を変動表示して装飾図柄演出を行う図柄表示部を設ける一方、前記演出パターンには、前記装飾図柄演出の一形態であるリーチ演出を実行させるリーチ演出有りパターン、前記リーチ演出を実行させないリーチ演出無しパターンが含まれてなり、

前記留保個数変動データは、前記リーチ演出有りパターン、および前記リーチ演出無しパターンのいずれともなりうる遊技データであるとともに、前記制御手段は、前記特別図柄保留記憶手段における特別図柄の変動表示の権利の留保個数が所定個数に満たないとき、前記留保個数変動データにおいて前記リーチ演出有りパターンを選択することを特徴とする。

【 0 0 1 8 】

第3の発明は、前記制御手段は、前記通常遊技状態よりも多くの賞球を獲得可能な大当たり遊技状態にて遊技の進行を制御する大当たり遊技制御手段をさらに備えるとともに、前記遊技データには、前記大当たり遊技状態にて遊技の進行が制御される契機となる大当たり遊技データがさらに含まれてなり、前記制御手段は、前記事前判定手段による判定の結果として前記大当たり遊技データが得られたとき、前記特別図柄保留記憶手段において、該大当たり遊技データに係る特別図柄の変動表示の権利よりも前に留保された特別図柄の変動表示の権利から該大当たり遊技データに係る特別図柄の変動表示の権利まで、複数回の特別図柄の変動表示にわたって関連性を有する関連演出の制御を一定の割合で前記演出制御手段に実行させることを特徴とする。

【 0 0 1 9 】

始動口は、遊技盤に設けられており、この遊技盤に発射された遊技球が入球もしくは通過可能に構成されている。この始動口は、遊技球が入球もしくは通過したことを検出することができるものであれば、その構成は特に限定されるものではない。また、前記始動口は、遊技盤に1つだけ設けてもよいし、あるいは複数設けても構わない。

本発明の遊技データには、乱数発生手段により取得される乱数等、無作為に抽出される数値やデータ、コマンド等が広く含まれる。

【 0 0 2 0 】

遊技データ抽選手段は、始動口に遊技球が入球するたびに、上記遊技データを抽選によって取得する。ただし、遊技データ抽選手段が遊技データを取得するタイミングは、必ずしも、遊技球が始動口に入球してすぐに行わなければならないわけではない。また、特別図柄の変動表示の権利の留保個数に上限を設けている場合において、特別図柄の変動表示の権利の留保個数が上限に達している場合には、遊技データ抽選手段は遊技データを取得しない。

特別図柄とは、大当たりの抽選結果、すなわち、以後の遊技状態が通常遊技状態となるのか、大当たり遊技状態となるのか、あるいは特別遊技状態となるのかに応じて、予め設定された図柄のことである。この特別図柄は、1回の遊技データの抽選に対して、必ず1回表示される。

【 0 0 2 1 】

変動表示とは、上記特別図柄を遊技者に表示することを意味しており、変動表示の開始から最終的に特別図柄が遊技者に表示されるまでには、所定の時間を要する。特別図柄は、最終的に抽選結果が遊技者に報知されればよい。したがって、特別図柄が最終的に表示

10

20

30

40

50

されるまでの間、遊技者に何ら表示がなされない場合も、本発明でいう変動表示に含まれる。

【0022】

1回の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。この演出は予め決められた演出パターンに基づいて行われる。

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。

【0023】

図柄表示部にて装飾図柄演出として行われる演出のパターンも上記演出パターンに基づいて行われる。この装飾図柄演出の一形態であるリーチ演出は、大当たりとなる場合にはほぼ毎行われ、ハズレとなる場合には所定の割合で行われる。すなわち、大当たりの場合には、

[リーチ演出 大当たり演出]

というように大当たり演出が行われるときには、ほぼ毎回リーチ演出を経由することとなる。

一方、ハズレの場合には、

[所定の割合にてリーチ演出 ハズレ演出]

というようにハズレ演出が行われるときには、所定の割合でリーチ演出を経由することもありうるものとなる。

【0024】

留保個数変動データは、留保された保留球（特別図柄保留記憶手段における特別図柄の変動表示の権利）の個数に応じて複数設けられた判定テーブル（演出パターンを決定するための判定テーブル）のうち、当該留保された保留球の個数に基づいて選択された判定テーブルにより決定される。

この判定テーブルは、保留球の留保個数に上限（例えば、4個）を設けたとすれば、それぞれ留保個数に応じて上限（例えば、4つ）までの判定テーブルを設けることができるものである。

【0025】

一定の割合とは、抽選等により選出されるものなど、所定の確率で選択されるものなどを広く含む。

【発明の効果】

【0026】

第1の発明によれば、保留球の留保個数に応じて演出パターンが変わる遊技データ（留保個数変動データ）を契機として関連演出が行われる。この関連演出は、留保個数変動データが得られた時点で既に保留球として留保されていた特別図柄の変動表示の権利において行われる。

【0027】

また、第2の発明によれば、留保個数変動データは、保留球の個数に応じてリーチ演出の有無が決定される遊技データとなるため、関連演出においてリーチ演出が行われたり、行われなかったりすることとなる。すなわち、同じ関連演出であってもリーチ演出の有無により、遊技者の該関連演出に対する期待感に格差を生じさせることが可能となる。この期待感とは既に説明したように、リーチ演出が大当たり演出につながりやすいことに起因している。

【0028】

このようなことから、第1の発明および第2の発明によれば、関連演出による期待度に

10

20

30

40

50

高低をつけることが可能となり、関連演出によって遊技者の期待感を向上させて高い演出効果を発揮することができる。

【0029】

さらに、第3の発明によれば、大当たりとなる遊技データが得られた場合、一定の割合で関連演出が行われる。このときの関連演出も、大当たり遊技データが得られた時点で既に保留球として留保されていた特別図柄の変動表示の権利において行われる。したがって、関連演出が行われると大当たりとなるかもしれないという遊技者の期待感を高めることができる。

【0030】

以上のことから、本発明（第1の発明、第2の発明、および第3の発明）によれば、大当たりの場合を除いて関連演出の制御が行われるときには、当該留保された保留球の個数によって、該関連演出の最後に行われる演出がリーチ演出となるか否かが決定されることとなるため、該リーチ演出の有無により関連演出に対する遊技者の期待感を強めたり、弱めたりすることが可能となる。したがって、遊技者が関連演出に対して多様な期待感を持つこととなり、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。

【発明を実施するための最良の形態】

【0031】

以下、本発明の実施形態について図面を参照して詳細に説明する。

【0032】

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。

【0033】

遊技盤101の遊技領域103の中央部分には、図柄表示部104が配置されている。図柄表示部104としては、例えば液晶表示器（LCD）が用いられる。図柄表示部104の下方には、遊技領域103に向けて打ち込まれた遊技球を受入れ可能な第1始動口105が配置されている。第1始動口105の下方には、一对の可動片120aを有する第2始動口120が配置されている。第2始動口120は、一对の可動片120aが閉状態であるときは遊技球を受入れることが不可能または受入れ困難となっており、この一对の可動片120aが開状態であるときは、第1始動口105よりも遊技球の受入れが容易となる。上記一对の可動片120aは、通常遊技状態においては第1始動口105よりも遊技球が入球しにくい第1の状態に制御され、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105よりも遊技球が入球しやすい第2の状態に制御される。なお、本実施形態における時短状態とは、上記第2始動口120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120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。

【0034】

また、図柄表示部104の左側には入賞ゲート106が配設されている。

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

【0035】

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

10

20

30

40

50

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。なお、上記第１特別図柄表示器８４と第２特別図柄表示器８６とによって、本発明の特別図柄変動表示手段を構成している。

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。

【００３６】

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。

【００３７】

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、入球順に保留球が消化される。

【００３８】

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

【００３９】

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。

【００４０】

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

10

20

30

40

50

ト 1 1 1 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 1 1 2 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 1 1 2 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。

【 0 0 4 1 】

演出ライト 1 1 1 は、各ライト 1 1 2 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 1 1 1 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。

【 0 0 4 2 】

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。

【 0 0 4 3 】

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、遊技球が供給される受け皿ユニット 1 1 9 が設けられている。この受け皿ユニット 1 1 9 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 1 1 0 の下部位置には、操作ハンドル 1 1 3 が配置されている。操作ハンドル 1 1 3 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 1 1 3 は、上記の枠部材 1 1 0 と同様に、遊技盤 1 0 1 の盤面から遊技者側に突出する形状を有している。

【 0 0 4 4 】

操作ハンドル 1 1 3 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 1 1 4 を備えている。発射指示部材 1 1 4 は、操作ハンドル 1 1 3 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 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 4 5 】

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（鐔の周辺）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。

【 0 0 4 6 】

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 4 7 】

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。

10

20

30

40

50

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 4 8 】

（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。

10

【 0 0 4 9 】

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 0 】

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。

20

【 0 0 5 1 】

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 2 】

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。

30

【 0 0 5 3 】

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。

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。

40

【 0 0 5 4 】

この副制御基板 2 0 2 は、主制御基板 2 0 1 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 2 0 2 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。

なお、この CPU 2 0 2 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 2 0 1 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。

【 0 0 5 5 】

副制御基板 2 0 2 の出力側には、図柄表示部 1 0 4 が接続されており、副制御基板 2 0

50

2 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。

【0056】

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。

10

【0057】

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。

20

【0058】

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 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。

30

【0059】

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。

【0060】

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。

40

【0061】

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、ROM 203 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 203 は、賞球制御の処理を実行する CPU 203 a と、CPU 203 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 203 c 等を備えて構成される。

【0062】

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

50

。

【 0 0 6 3 】

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。

【 0 0 6 4 】

（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 6 5 】

図 4 に示すように、主制御基板 2 0 1 の R O M 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 乱数判定手段 3 0 3 を備えている。

また、R O M 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 乱数判定手段 3 2 3 を備えている。

また、R O M 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 3 0、当該変動判定手段 3 3 1、演出コマンド送信手段 3 3 2、演出実行コマンド抽選手段 3 3 3 を備えている。

さらに、R O M 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。

【 0 0 6 6 】

また、主制御基板 2 0 1 の R A M 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、保留順序記憶手段 4 0 6 を備えている。

一方、副制御基板 2 0 2 の R O M 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。

また、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、第 2 演出データ保留記憶手段 5 1 1、保留順序記憶手段 5 1 3 を備えている。

なお、上記第 1 特別図柄抽選手段 3 0 0 および第 2 特別図柄抽選手段 3 2 0 によって、本発明の遊技データ抽選手段を構成している。

以下に、各手段の構成および機能について説明する。

【 0 0 6 7 】

上記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 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。

【 0 0 6 8 】

大当たり遊技制御手段 3 4 0 は、後述する第 1 特別図柄抽選手段 3 0 0 または第 2 特別図柄抽選手段 3 2 0 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 3 4 0 は、大入賞口開閉装置 1 0 9 の開閉動作を計 1 5 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 1 0 9 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

10

20

30

40

50

」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。

【0069】

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。

10

【0070】

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。

【0071】

20

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。

【0072】

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）。

30

【0073】

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、該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、該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、該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、該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。

40

【0074】

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。

【0075】

50

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 7 6 】

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。

10

【 0 0 7 7 】

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。

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 7 8 】

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。

20

【 0 0 7 9 】

第 1 始動口 1 0 5 及び第 2 始動口 1 2 0 への入賞に係る権利が留保されたとき、その入賞（入球）順序に係るデータは、入賞した始動口の種別を識別するデータとともに保留順序記憶手段 4 0 6 に記憶される。この保留順序記憶手段 4 0 6 に記憶されたデータは、C P U 2 0 1 a の制御により副制御基板 2 0 2 に送信される。

30

【 0 0 8 0 】

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。

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。

40

【 0 0 8 1 】

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

なお、入賞ゲート 1 0 6 を遊技球が通過してから、判定結果が普通図柄表示器 8 2 に表

50

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 1 0 6 を通過した場合には、普通図柄抽選手段 3 6 0 による抽選の権利が、普通図柄保留記憶手段 4 0 3 に留保される。この抽選の権利の留保は最大 4 つであり、普通図柄表示制御手段 3 6 1 によって普通図柄保留表示器 9 2 に表示される。

【 0 0 8 2 】

次に、遊技球が第 1 始動口 1 0 5 または第 2 始動口 1 2 0 に入球した際の制御について説明する。

第 1 始動口 1 0 5 に遊技球が入球したことを第 1 始動口検出部 2 2 1 が検出すると、当該検出信号が主制御基板 2 0 1 に送信される。当該信号を受信すると、第 1 特別図柄抽選手段 3 0 0 が、予め用意された乱数値（例えば、0 ~ 6 0 0）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。

【 0 0 8 3 】

R A M 2 0 1 c には、遊技状態記憶手段 4 0 4 が設けられており、この遊技状態記憶手段 4 0 4 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 3 0 0 が乱数値を抽出した際には、遊技状態記憶手段 4 0 4 に記憶された遊技状態に基づいて、第 1 乱数判定手段 3 0 3 が上記乱数値を判定する。

【 0 0 8 4 】

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、R O M 2 0 1 b 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。

【 0 0 8 5 】

保留順序記憶手段 5 1 3 は、主制御基板 2 0 1 から送信される、主制御基板 2 0 2 の R A M 2 0 1 c の保留順序記憶手段 4 0 6 に記憶された保留順序データを記憶する記憶領域である。

【 0 0 8 6 】

上記のようにして抽出された第 1 抽出乱数値は、R A M 2 0 1 c の第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 に記憶されるが、この第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 は、図 5 (a) に示すように構成されている。即ち、図 5 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 4 0 1 は、遊技球が第 1 始動口検出部 2 2 1 に検出されたことに基づいて取得した乱数（当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数）即ち遊技データを、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。つまり、第 1 始動口 1 0 5 に遊技球が入球すると、第 1 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 4 0 1 に、いわゆる保留球として記憶される。そして、当該記憶領域 4 0 1 に留保された保留球は、当該記憶手段 4 0 1 内で、記憶された順に消化、処理がなされる。

【 0 0 8 7 】

具体的には、第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 は、第 1 記憶領域 4 0 1 a から第 4 記憶領域 4 0 1 d まで 4 つの記憶領域を備えており、第 1 始動口 1 0 5 に遊技球が入球するたびに、第 1 記憶領域 4 0 1 a 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 4 0 1 a に保留球が留保された状態で、さらに第 1 始動口 1 0 5 に遊技球が入球すると、今度は第 2 記憶領域 4 0 1 b に保留球が留保される。このようにして、本実施形態に

おいては、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。

【0088】

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特別図柄保留記憶手段401のみに保留球が留保されている場合、第1特別図柄変動制御手段302によつて、常に第1記憶領域401aから消化される。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、即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、制御手段200の図示しない保留シフトプログラムによってなされる。

【0089】

一方、第2特別図柄保留記憶手段402も、上記遊技球が第2始動口検出部225に検出されたことに基づいて取得した乱数(当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数)、即ち遊技データを、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。即ち、第2始動口120に遊技球が入球すると、第2特別図柄の変動表示の権利、即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、当該記憶手段402のみに保留球が留保されている場合、当該記憶領域402内で、第2特別図柄変動制御手段322によつて、記憶された順に消化、処理がなされる。

【0090】

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

【0091】

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、常に第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、即ち留保が

可能となる。なお、各記憶領域 4 0 2 a ~ 4 0 2 d に留保された保留球のシフト処理は、制御手段 2 0 0 の図示しない保留シフトプログラムによってなされる。

【 0 0 9 2 】

なお、上記第 1 記憶領域 4 0 1 a から第 8 記憶領域 4 0 2 d までの 8 つの各記憶領域は、図 5 (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 の停止図柄の態様を確変図柄とするか否かの判定 (ラウンド数を 1 5 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。

10

【 0 0 9 3 】

そして、第 1 始動口 1 0 5 に遊技球が入球して、第 1 始動口検出部 2 2 1 による遊技球の検出があると、既に説明したとおり、第 1 特別図柄抽選手段 3 0 0 が当たり乱数、図柄乱数およびリーチ乱数、即ち、遊技データを抽出する。抽出された当たり乱数、図柄乱数およびリーチ乱数は、上記のとおり、第 1 記憶領域 4 0 1 a ~ 第 4 記憶領域 4 0 1 d における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に記憶される。

【 0 0 9 4 】

そして、第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 に保留球が留保されると、第 1 特別図柄表示制御手段 3 0 1 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 8 8 に表示する。

20

【 0 0 9 5 】

なお、第 2 始動口 1 2 0 に遊技球が入球し、第 2 始動口検出部 2 2 5 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 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 によって、上記と同様の処理がなされる。ただし、抽出された遊技データ、即ち、当たり乱数、図柄乱数およびリーチ乱数は、第 5 記憶領域 4 0 2 a ~ 第 8 記憶領域 4 0 2 d のいずれかに記憶される。

【 0 0 9 6 】

そして、上記第 1 及び第 2 の特別図柄保留記憶手段 4 0 1、4 0 2 に保留球が複数留保された場合には、次のような順序で保留球を消化するようにしている。

【 0 0 9 7 】

図 6 は、第 1 特別図柄保留表示器 8 8、第 2 特別図柄保留表示器 9 0 に保留球が表示される態様をと、その消化処理の順序を説明するための図である。上記したように、本実施形態においては、図 6 (a) に示すように、第 1 特別図柄保留表示器 8 8 及び第 2 特別図柄保留表示器 9 0 は各 4 個の L E D から構成されている。

30

【 0 0 9 8 】

例えば、図 6 (b) 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 ~ 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。

【 0 0 9 9 】

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序は、図示のとおり、1 個目が第 1 始動口 1 0 5、2 個目が第 2 始動口 1 2 0、3 個目が第 1 始動口 1 0 5、4 個目が第 2 始動口 1 2 0、そして、5 個目が第 1 始動口 1 0 5 であったとする。この場合、計 5 個の保留球は、図 6 (c) に示す矢印の順序で入球順に消化されていく。即ち、保留球が第 1 始動口 1 0 5 への入球によるものが第 2 始動口 1 2 0 への入球によるものかには無関係に入球順に処理される。

40

【 0 1 0 0 】

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、C P U 2 0 1 a であり、R O M 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。

【 0 1 0 1 】

50

即ち、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いる。そして、第 1 記憶領域 401 a もしくは第 5 記憶領域 402 a に記憶された処理すべき保留球の遊技データに基づいて、変動表示を開始する。

【0102】

具体的には、通常遊技状態であれば、第 1 特別図柄抽選手段および第 2 特別図柄抽選手段により抽出された乱数を、事前判定手段 330 が、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 201 b に格納されており、遊技状態に基づいて、それぞれ異なるテーブルが参照されるようにしている。

【0103】

ここで、第 1 特別図柄抽選手段 300 によって抽出される乱数について、図 7 に基づき説明する。図 7 (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である。図 7 (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（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 7 (c - 1) 及び図 7 (c - 2) 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。

図 7 (a) に示すように、本実施形態において、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。

【0104】

そして、事前判定手段 330 は、第 1 特別図柄抽選手段 300 に抽出され第 1 特別図柄保留記憶手段 401 に留保された保留球の当たり乱数が、通常遊技状態においては、特別図柄通常時当たり判定テーブルを参照して当たりであるか否かを判定する。つまり、第 1 記憶領域 401 a に記憶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も、上記と同様に当たりであるか否かを判定する。

【0105】

その結果、第 1 記憶領域 401 a に記憶された当たり乱数が大当たり乱数であると判定した場合には、事前判定手段 330 が、図 7 (b) に基づいて、大当たりの種類を決定する。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。長当たりには、大当たり遊技（以下、長当たりに対応する大当たり遊技を「長当たり遊技」と称する）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」と、長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」とがある。短当たりには、大当たり遊技（以下、短当たりに対応する大当たり遊技を「短当たり遊技」と称する）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」と、短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」とがある。

【0106】

さらに、事前判定手段 330 は、第 1 記憶領域 401 a に記憶されたリーチ乱数を、図 7 (c - 1) または図 7 (c - 2) に示すテーブルを参照して判定する。本実施形態においては、当たり乱数が「ハズレ」と判定されたときには、図 7 (c - 1) に示すハズレ時のリーチ乱数テーブルが参照され、当たり乱数が「当たり」と判定されたときには、図 7 (c - 2) に示す大当たり時のリーチ乱数テーブルが参照されるように構成されている。

【 0 1 0 7 】

また、リーチ乱数テーブルにおいて、当該抽出された乱数値が関連演出有りに該当する場合、複数回にわたり連続的、あるいは、断続的に関連づけられた内容の演出が行われることになるが（詳細は後述する）、この関連演出の最後には必ずリーチ演出が行われるようにしている。すなわち、関連演出有りとは、「複数回にわたり関連づけされた演出＋リーチ演出」となる。

【 0 1 0 8 】

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が非常に高確率で参照される図 7（c - 2）に示すテーブルが参照される。したがって、大当たりに当選した場合には、高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、ハズレ時には関連演出有りの乱数値は設けられていない（後述する図 8（c - 1）も同様）。なお、詳細は後述するがハズレ時のリーチ乱数テーブルは複数種類設けられており、保留球の合計留保個数に応じていずれかが選択されるものとなっている。

【 0 1 0 9 】

次に、第 2 特別図柄抽選手段 3 2 0 によって抽出される乱数について、図 8 に基づき説明する。図 8（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である。図 8（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 8（c - 1）及び図 8（c - 2）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。

【 0 1 1 0 】

図 8（a）に示すように、本実施形態において、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が、この点は上記第 1 特別図柄抽選手段 3 0 0 によって抽出される乱数と同様である。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 8（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図 7（a）と同様である。

【 0 1 1 1 】

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 8（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 7（b）に示す乱数テーブルと異なっている。

【 0 1 1 2 】

即ち、第 1 始動口 1 0 5 に遊技球が入球した場合と、第 2 始動口 1 2 0 に遊技球が入球した場合とでは、図柄乱数判定テーブルが異なる。具体的には、第 2 始動口 1 2 0 に入球した場合には、第 1 始動口 1 0 5 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。即ち、第 2 始動口 1 2 0 に入賞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。

【 0 1 1 3 】

なお、リーチ演出とは、図柄表示部 1 0 4 における装飾図柄の一演出態様のことであり、次のような演出をいう。

すなわち、図柄表示部 1 0 4 には、左列、中列、右列の 3 列のそれぞれに数字等からなる図柄が表示される。これらの数字や図柄は、所定時間スクロールした後に停止するが、このスクロールの停止時に、横または斜めにわたる一直線上において、「7，6，7」のように数字が停止する。

【 0 1 1 4 】

リーチ演出というのは、上記 3 つの列において数字がスクロールした後、まず、いずれか 2 つの列において数字のスクロールが停止する。このとき、横または斜めにわたるいずれかの一直線上に、「7，—，7」のように同一の数字が表示されている。その後、残りの 1 列においてスクロール速度を遅くして、3 つの数字が揃うのではないかと期待感を遊技者に与えるものである。このようなリーチ演出には、最終的に「7，6，7」のよ

10

20

30

40

50

うに、数字が揃わないでスクロールが完全に停止するハズレ用のリーチ演出と、最終的に「7, 7, 7」のように、数字が揃った状態でスクロールが停止する大当たり用のリーチ演出とがある。いずれにしても、リーチ演出というのは、図柄表示部 104 に表示される装飾図柄によって、遊技者に対して大当たり当選したのではないかという期待感を与える演出をいうものである。

【0115】

一方、リーチ無し演出というのは、図柄表示部 104 に表示される上記左列、中列、右列上の数字が、スクロールした後、横または斜めにわたる一直線上において、「5, 4, 7」のようにバラバラの状態ですクロールが停止する演出のことである。あるいは、上記のような図柄に限らず、図柄表示部 104 に単純にハズレと表示するようなものであってもよい。いずれにしても、本実施形態におけるリーチ無し演出というのは、大当たりの抽選結果がハズレであったことを、何ら遊技者に期待感を与えることなく報知する演出のことをいう。

【0116】

そして、上記のようなリーチ演出もしくはリーチ無し演出のいずれを行うかが、リーチ乱数の判定によって決定される。以下に、リーチ乱数の判定について説明する。

リーチ乱数は、始動口入賞時に乱数発生手段等により 0 ~ 250 の 251 個の乱数値の中から 1 つの乱数値が抽出される。このリーチ乱数の判定は、リーチ乱数判定テーブルによって行われるが、このリーチ乱数判定テーブルは、主制御基板 201 の ROM 201b に複数格納されており、いずれのリーチ乱数判定テーブルを選択するかは、当たり乱数の判定結果および変動開始時における保留球の合計留保個数によって決定される。

【0117】

詳細については後述するが、当たり乱数がハズレと判定された場合に用いられるハズレ時リーチ乱数判定テーブルは、保留球の合計留保個数が少ない場合の方が、それが多い場合に比べて、リーチ演出が実行される可能性の高いテーブルが選択される。つまり、保留球の合計留保個数が少なくなるほど、リーチ演出が出現しやすくなるようにしている。これは、リーチ無し演出の時間に比べてリーチ演出の時間が長くなるため、保留球が少ないときにリーチ演出を行えば、当該リーチ演出中に始動口に遊技球が入球して新たに保留球が留保され、保留球のない状態を極力防ぐことができるからである。

【0118】

これら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。

【0119】

まず、図 9 に示すように、第 1 始動口 105 もしくは第 2 始動口 120 に遊技球が入球したことを、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。

【0120】

(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、特別図柄が変動表示中であるか否かを検出する。

【0121】

(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 401d もしくは第 8 記憶領域 402d に乱数値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。

【0122】

10

20

30

40

50

上記ステップ S 1 0 2 において、保留球が 4 つあると判断された場合には、当該遊技球の入球によっては、特別図柄の変動表示すなわち大当たりの抽選が行われることはないため、そのまま制御を終了する。

【 0 1 2 3 】

(ステップ S 1 0 3)

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

【 0 1 2 4 】

(ステップ S 1 0 4)

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演出に係る遊技データを判定する。

【 0 1 2 5 】

なお、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。

【 0 1 2 6 】

(ステップ S 1 0 5)

事前判定手段 3 3 0 によって、取得した各乱数値に基づく事前判定が行われたら、演出コマンド送信手段 3 3 2 が当該事前判定結果に基づく演出コマンドを副制御基板 2 0 2 に送信する。

なお、本実施形態における演出コマンドは、「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」等の識別情報のことをいう。

【 0 1 2 7 】

また、上記ステップ S 1 0 1 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特別図柄の変動がなされていない場合には、後述する図 1 3 の変動開始処理がなされる。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。

【 0 1 2 8 】

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。

【 0 1 2 9 】

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。即ち、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、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り、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、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実行される。

【 0 1 3 0 】

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、この 1 回の特別図柄の変

10

20

30

40

50

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、さまざまな演出が実行される。そして、大当たりの可能性を示唆す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の開始から終了の間に 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 3 1】

これに対して関連演出は、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、複数回の演出が連続的、あるいは、断続的に関連付けられた内容に設定されており、これら複数回の演出が実行されることにより 1 つのストーリーが完結するように構成されている。

10

【0 1 3 2】

図 1 0 は、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説明するための図である。図 1 0 においては、4 個の保留球の消化による一連の 4 回の演出によって関連演出を実行する例を示している。

【0 1 3 3】

例えば、1 回目の変動表示中、即ち、1 個目の保留記憶が消化されているときには、図 1 0 (a) に示すように、演出制御手段 5 0 2 は、演出役物 1 1 6 の日本刀の鐔の部分において、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変動表示された後、最終的に同一の数字 (図柄) が 3 つ揃わない状態で停止し、遊技者に当該当たり抽選の抽選結果はハズレであったことを報知する。

20

【0 1 3 4】

続く 2 回目の変動表示中、即ち、2 個目の保留記憶が消化されるときには、図 1 0 (b) に示すように、演出役物 1 1 5 の日本刀の鐔の部分において、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。この演出においても、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演出が実行される。ただし、この 2 回目の変動表示時においても、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変動表示された後、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はハズレであったことを報知する。

30

【0 1 3 5】

そして、3 回目の変動表示中、即ち、3 個目の保留記憶が消化されるときには、図 1 0 (c) に示すように、演出制御手段 5 0 2 は、演出役物 1 1 5 および演出役物 1 1 6 の双方において、鞘から刀身が抜かれ、演出役物 1 1 5、1 1 6 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 L E D 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演出が実行される。ただし、この 3 回目の変動表示時においても、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変動表示された後、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はハズレであったことを報知する。

40

【0 1 3 6】

4 回目の変動表示中、即ち、4 個目の保留記憶が消化されるときには、図 1 0 (d) に示すように、演出制御手段 5 0 2 は、演出役物 1 1 5、1 1 6 の動作制御に加えて、遊技盤 1 0 1 の右上方から左下方に向かって、図示しない複数の L E D を発光状態にするとともに、遊技盤 1 0 1 の左上方から右下方に向かって図示しない複数の L E D を発光状態にする。これにより、あたかも遊技盤 1 0 1 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 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変動表示された後、最終的に同一の数字が 3 つ揃った状態で停止し、遊技者に当該抽選結果が大当たりであることを報知する

50

。

【0137】

上記したように、関連演出では、複数回の図柄の変動表示にわたって連続的な演出（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、関連演出の表示回数を経るにつれて、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。

【0138】

なお、上記した実施例においては、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。

10

【0139】

上記したように、複数の変動表示にわたってなされる関連演出を実行させるために、主制御基板201のCPU201aは、事前判定手段330を作動させて、遊技球が始動口105、120に入球しことを契機として特別図柄抽選手段300、320によって取得された乱数値を当該入球による変動表示が開始する前に判定し、副制御基板202に送信する処理を行うように構成されている。以下、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制御手順について説明する。

【0140】

20

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。

【0141】

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。

30

【0142】

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に送信された演出コマンドが、第1演出データ保留記憶手段510の第1記憶領域510aに記憶されるようにしている。

40

【0143】

また、演出コマンドには、事前判定手段330により当該コマンドの種別を識別する信号も付される。この「種別」とは、上述したステップS105（図9参照）において、事前判定手段330により判定された結果、すなわち、「当たりかハズレか」、「リーチの有無」に基づく種別のことをいう。具体的には、「当たり、かつ、リーチ有り」、「ハズレ、かつ、リーチ有り」、「ハズレ、かつ、リーチなし」の3種別に分けられる。

【0144】

本実施形態では、「関連演出有り」の場合は、上述のとおり、関連演出の最後の演出として必ずリーチ演出が行われるため、「当たり、かつ、リーチ有り」、「ハズレ、かつ、リーチ有り」のいずれかの種別とみなすものとしている。

50

【 0 1 4 5 】

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 演出データ保留記憶手段 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 演出データ保留記憶手段 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 4 6 】

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。

10

【 0 1 4 7 】

(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 4 8 】

(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。

20

【 0 1 4 9 】

(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 」 ~ 「 8 」 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、保留順序記憶手段 5 1 3 に記憶された順序にしたがい決定される。前述の図 6 (b) に示すように入球があったときを例にとれば、第 1 記憶領域 5 1 0 a に記憶された演出コマンドにフラグ「 1 」が、第 5 記憶領域 5 1 1 a に記憶された演出コマンドにフラグ「 2 」が付され、第 2 記憶領域 5 1 0 b に記憶された演出コマンドにフラグ「 3 」が、第 6 記憶領域 5 1 1 b に記憶された演出コマンドにフラグ「 4 」が、第 3 記憶領域 5 1 0 c に記憶された演出コマンドにフラグ「 5 」が付される。

30

【 0 1 5 0 】

(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、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、大当たり以外の保留球があるか否かを判定する。

【 0 1 5 1 】

(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 」 ~ 「 8 」であった場合、つまり、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、ハズレ用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 5 記憶領域 5 1 1 a ~ 第 7 記憶領域 5 1 1 c のみで演出コマンドが記憶されている状態で、第 7 記憶領域 5 1 1 c に関連演出フラグを付する場合には、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、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第 5 記憶領域 5 1 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 6 記憶領域 5 1 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。

40

【 0 1 5 2 】

ただし、演出データ記憶手段 5 1 0 , 5 1 1 内において、当該演出コマンドが関連演出

50

に係るコマンドであって、該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、保留順序記憶手段 5 1 3 に記憶された入球の順序が該大当たりの演出コマンドの次の演出コマンドから関連演出フラグが付されるものとしている。すなわち、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。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。

【 0 1 5 3 】

10

これにより、「関連演出有り」の演出コマンドが送信された場合には、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 5 4 】

(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 5 5 】

(ステップ S 2 0 7)

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、演出制御手段 5 0 2 は、当該演出コマンドが、留保個数変動コマンドであるか否かを判定する。この判定が満たされた場合、上記ステップ S 2 0 3 ~ S 2 0 5 の処理が行われる。

20

【 0 1 5 6 】

この留保個数変動コマンドとは、ハズレ時のリーチ乱数テーブルにおいて、特定のリーチ乱数(「15」~「34」)に対応したコマンドのことをいう。すなわち、図 1 4 に示すように、ハズレ時のリーチ乱数テーブルにおけるリーチ乱数のうち、抽出された乱数値が「15」~「34」に該当する場合、保留球の合計個数によりリーチ演出が行われたり、行われなかったりすることとなる。なお、このときの乱数値(上記特定のリーチ乱数)が留保個数変動データに該当する。

【 0 1 5 7 】

30

また、上記ステップ S 2 0 7 において、「留保個数変動コマンドなし」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。

さらに、上記ステップ S 2 0 4 において、受信した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 5 8 】

(変動開始処理)

次に、変動開始処理について図 1 3 に基づいて説明する。なお、本実施形態においては、保留順序記憶手段 4 0 6 に記憶された順序に従い保留球が消化される。

40

【 0 1 5 9 】

(ステップ S 3 0 1)

特別図柄の変動表示は、保留球の消化により開始される。CPU 2 0 1 a は、まず、遊技状態記憶手段 4 0 4 に記憶された遊技状態が通常遊技状態または時短遊技状態であるか否かを判定する。

【 0 1 6 0 】

(ステップ S 3 0 2)

上記ステップ S 3 0 1 において、通常遊技状態または時短遊技状態であると判定された場合には、第 1 記憶領域 4 0 1 a に乱数値(保留球)が記憶されているか、または第 5 記憶領域 4 0 2 a に乱数値(保留球)が記憶されているか、すなわち、第 1 特別図柄保留記

50

憶手段 4 0 1 の保留球または第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 の保留球が 1 以上であるか否かを判断する。ここで、第 1 記憶領域 4 0 1 a および第 5 記憶領域 4 0 2 a のいずれにも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 6 1 】

(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 または第 5 記憶領域 4 0 2 a のいずれか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)、保留順序記憶手段 4 0 6 に記憶された順序に従い、第 1 記憶領域 4 0 1 a または第 5 記憶領域 4 0 2 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 または第 6 記憶領域 4 0 2 b ~ 第 8 記憶領域 4 0 2 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 または第 5 記憶領域 4 0 2 a のいずれか一つ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 および第 6 記憶領域 4 0 2 b ~ 第 8 記憶領域 4 0 2 d が空き領域の場合) には、第 1 記憶領域 4 0 1 a または第 5 記憶領域 4 0 2 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。

10

【 0 1 6 2 】

(ステップ S 3 0 4) (ステップ S 3 0 5)

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、通常遊技状態または時短遊技状態であって、しかも第 1 記憶領域 4 0 1 a または第 5 記憶領域 4 0 2 a に保留球が留保されている場合である。したがって、第 1 記憶領域 4 0 1 a に保留球が留保されている場合には、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) が選択され、第 5 記憶領域 4 0 2 a に保留球が留保されている場合には、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) が選択される。

20

【 0 1 6 3 】

ステップ S 3 0 5 における当たり判定処理では、大当たり判定が行われる。つまり、第 1 記憶領域 4 0 1 a に保留球が留保されている場合には、第 1 特別図柄変動制御手段 3 0 2 が第 1 通常時判定テーブルを参照して処理領域にシフトされた乱数の判定処理を行う。また、第 5 記憶領域 4 0 2 a に保留球が留保されている場合には、第 2 特別図柄変動制御手段 3 2 2 が第 2 通常時判定テーブルを参照して処理領域にシフトされた乱数の判定処理を行う。

30

この当たり判定処理において、大当たりであると判定されると、大当たりフラグが ON 状態にされ、次に、長当たりか否かの判定が行われる。具体的には、ステップ S 3 0 4 において選択された当たり乱数判定テーブルと、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される。

【 0 1 6 4 】

(ステップ S 3 0 6)

上記ステップ S 3 0 5 において、大当たりではない (ハズレ) と判定された場合には、ステップ S 3 0 7 の処理を行い、大当たりと判定された場合には、ステップ S 3 1 5 の処理を行う。

40

【 0 1 6 5 】

(ステップ S 3 0 7)

上記ステップ S 3 0 6 においてハズレと判定された場合には、当該変動判定手段 3 3 1 が、第 1 特別図柄保留記憶手段 4 0 1 および第 2 特別図柄保留記憶手段 4 0 2 に留保された保留球の合計留保個数を確認する。

【 0 1 6 6 】

(ステップ S 3 0 8)

上記ステップ S 3 0 7 において、保留球の合計留保個数を確認したら、この合計留保個数に基づいて、当該変動判定手段 3 3 1 がハズレ時のリーチ乱数テーブル (以下「ハズレ

50

リーチ乱数テーブル」という)を選択する。具体的には、当該変動判定手段331が保留球の合計留保個数を確認したら、この合計留保個数に基づいて予め決められている複数のハズレリーチ乱数テーブルの中から1つのハズレリーチ乱数テーブルを選択する。このとき選択されるハズレリーチ乱数テーブルは図14に示すとおりである。本実施形態においては、図14からも明らかなように、保留球の合計留保個数が多くなるほど、リーチ演出が行われる確率が低くなり、保留球の合計留保個数が少なくなるほど、リーチ演出が行われる確率が高くなるように設定されている。

【0167】

なお、大当たり時のリーチ乱数テーブル(大当たりリーチ乱数テーブル)については、保留球の合計留保個数に基づく複数のリーチ乱数テーブルを設けていない。これは、大当たりとなる場合には、保留球の合計留保個数に限らずリーチ演出、特に遊技者の期待感を高揚させるリーチ演出(いわゆる、スーパーリーチ、スペシャルリーチなど)を行うことが望ましいからである。

【0168】

(ステップS309)

上記ステップS308において、リーチ乱数テーブルが選択されたら、この選択されたテーブルに基づいて、当該変動判定手段331が関連演出の有無、リーチの有無を判定する。

【0169】

ここで、本実施形態では、事前判定手段330は、保留球の数とは無関係に図7、図8に示すテーブルに基づいて演出コマンドを決定しているのに対して、当該変動判定手段331は、保留球の数に応じて異なるテーブルを選択するようにしている。その結果、「リーチ有り」、「リーチ無し」の判定結果が、事前判定手段330と当該変動判定手段331とで異なる場合が生じる。

例えば、遊技球が第2始動口120に入球して保留球として留保されたときに、第2特別図柄抽選手段320が抽出したリーチ乱数が「15」であったとする。この場合、事前判定手段330は、リーチ有りの演出コマンドを副制御基板202に送信する。しかしながら、この保留球を消化するときに、保留球の合計留保個数が4個以上あると、当該変動判定手段331は、図14(c)に示すテーブルに基づいてリーチ乱数を判定するため、「リーチ無し」と判定することとなる。

【0170】

(ステップS310)

上記のようにして、関連演出の有無、リーチの有無が判定されたら、この判定結果に基づいて、演出実行コマンド抽選手段333が演出実行コマンドを抽選により決定する。ここで決定される演出実行コマンドは、演出内容をおおまかに決定するものであり、主に演出の時間(尺)が決定される。

【0171】

(ステップS311)

以上のようにして、演出実行コマンドが決定したら、当該演出実行コマンドが副制御基板202に送信されるとともに、第1特別図柄表示制御手段301および第1特別図柄変動制御手段302が特別図柄の変動を制御する。

【0172】

(ステップS312)

一方、上記ステップS301において確変遊技状態と判定された場合、上記ステップS302と同様に、第1記憶領域401aに乱数値(保留球)が記憶されているか否か、または第5記憶領域402aに乱数値(保留球)が記憶されているか否かを判断する。ここで、第1記憶領域401aおよび第5記憶領域402aのいずれにも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。

【0173】

(ステップ S 3 1 3)

一方、上記ステップ S 3 1 2 において、第 1 記憶領域 4 0 1 a または第 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。

【0 1 7 4】

(ステップ S 3 1 4)

上記ステップ S 3 0 1 およびステップ S 3 1 2 の処理を経てステップ S 3 1 4 に到達する場合は、確変遊技状態であって、しかも第 1 記憶領域 4 0 1 a または第 5 記憶領域 4 0 2 a に保留球が留保されている場合である。したがって、第 1 記憶領域 4 0 1 a に保留球が留保されている場合には、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
10
テーブルという）が選択され、第 5 記憶領域 4 0 2 a 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、上記ステップ S 3 0 5 以降の処理が行われる。

【0 1 7 5】

(ステップ S 3 1 5)

また、上記ステップ S 3 0 5 において当たり判定処理を行った結果、大当たりと判定された場合には、ステップ S 3 1 5 において、大当たり時のリーチ乱数テーブル（大当たりリーチ乱数テーブル）が選択される。この大当たりリーチ乱数テーブルは、すでに説明したとおり、ほとんどの確率で「関連演出有り」、「リーチ演出有り」のいずれかと判定さ
20
れる（図 7（c - 2）、図 8（c - 2）参照）。

【0 1 7 6】

そして、ステップ S 3 0 9 において、関連演出の有無、リーチの有無が判定されたら、演出実行コマンド抽選手段 3 3 3 が、演出実行コマンドを決定する。なお、大当たり時の演出は、保留球の合計留保個数とは無関係に演出時間が決定される。

【0 1 7 7】

なお、図 9 において、第 1 始動口 1 0 5 もしくは第 2 始動口 1 2 0 に遊技球が入球した際に、保留球が 1 つも留保されていない場合には、図 9 のステップ S 1 0 4 の事前判定処理は行われず、ステップ S 1 0 1 から、図 1 3 に示した変動開始処理がなされる。

【0 1 7 8】

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 5 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 7 9】

(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
40
否かを判定する。

【0 1 8 0】

(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 5 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 4 0 1 a に記憶されていた保留球に係るのか、第 5 記憶領域 4 0 2 a 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
50
記憶領域 4 0 2 a に記憶された保留球に係る場合には、演出制御手段 5 0 2 が第 2 演出デ

ータ保留記憶手段 5 1 1 の第 5 記憶領域 5 1 1 a を参照し、当該第 5 記憶領域 5 1 1 a 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。

【0181】

(ステップ S 4 0 3) (ステップ S 4 0 4)

上記ステップ S 4 0 2 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 5 0 2 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。

【0182】

(ステップ S 4 0 5)

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 5 0 2 が、これらの演出パターンのとおりに、図柄表示部 1 0 4、スピーカ 2 7 7、ランプ 1 1 2、役物部 2 5 4 を制御する。

【0183】

(ステップ S 4 0 6)

また、上記ステップ S 4 0 1 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、すなわち大当たりに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 5 1 0 a もしくは第 5 記憶領域 5 1 1 a に関連演出フラグが付されているか否かを判定する。

【0184】

(ステップ S 4 0 7)

上記ステップ S 4 0 6 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 5 0 2 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、ほぼリーチ演出がなされるよう大当たり時一般テーブルには、リーチ演出パターンが複数記憶されている。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 5 0 2 が、これらの演出パターンのとおりに、図柄表示部 1 0 4、スピーカ 2 7 7、ランプ 1 1 2、役物部 2 5 4 を制御する。

【0185】

(ステップ S 4 0 8)

そして、上記ステップ S 4 0 2 において、演出制御手段 5 0 2 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 5 0 1 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 5 1 0 a ~ 第 8 記憶領域 5 1 1 d には、関連演出フラグとして「1」~「8」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 ROM 2 0 2 b 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 5 0 1 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。

【0186】

上記第 1 テーブルから第 8 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 8 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。

【0187】

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」・「4」・・・と、関連演出フラグに係る演出実行コマンドが制御され、

10

20

30

40

50

最後に関連演出フラグ「8」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。

10

【0188】

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。

【0189】

(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8テーブルまでの8つのテーブルを備えている。

20

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。

【0190】

以上の内容から、本実施形態では、始動口105, 120のいずれかに入球した遊技球が保留球として留保されるときに、該保留球に係る遊技データの判定がなされる、つまり事前判定が行われる。

そして、該保留球の処理(消化)がなされるときに、その時点における保留球の留保個数に応じて複数の判定テーブルの中から1つの判定テーブルが選択され、該判定テーブルに基づいて該消化がなされる保留球に係る遊技データの判定がなされる、つまり当該変動判定が行われる。

30

【0191】

このことから、同じ保留球に係る遊技データであっても、事前判定手段330による判定の結果と、当該変動判定手段331による判定の結果が異なった結果となる場合が生じることとなる。

例えば、事前判定においては当該遊技データが、留保個数変動データであると判定されていたとする。この時点から保留球が増えなければ、該留保個数変動データに基づく演出としてリーチ演出が行われることとなる。ところが、当該変動判定においては事前判定が行われたときと比べて保留球の留保個数が増えている場合には、リーチ演出なしと判定されることがありうる。したがって、関連演出においてリーチ演出が行われたり、行われなかったりすることとなる。すなわち、同じ関連演出であってもリーチ演出の有無により、遊技者の該関連演出に対する期待感に格差を生じさせることが可能となる。

40

【0192】

また、大当たりとなる遊技データが得られた場合、一定の割合で関連演出が行われる。したがって、関連演出が行われると大当たりとなるかもしれないという遊技者の期待感を高めることができる。

【0193】

以上のことから、本実施形態においては、大当たりの場合を除いて関連演出の制御が行われるときには、当該留保された保留球の個数によって、該関連演出の最後に行われる演

50

出がリーチ演出となるか否かが決定されることとなるため、該リーチ演出の有無により関連演出に対する遊技者の期待感を強めたり、弱めたりすることが可能となる。したがって、遊技者が関連演出に対して多様な期待感を持つこととなり、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。

【 0 1 9 4 】

なお、上記実施形態においては、主制御基板 2 0 1 と副制御基板 2 0 2 とで役割を分担させたが、各手段をいずれの基板に設けるかは適宜決定すればよい。特に上記実施形態においては、事前判定手段 3 3 0 が主制御基板 2 0 1 において関連演出の有無およびリーチ演出の有無を判定し、当該判定結果を副制御基板 2 0 2 に送信するようにしたが、例えば、関連演出の有無は、抽出された乱数に基づいて副制御基板 2 0 2 において決定しても構

10

【 0 1 9 5 】

また、本実施形態の遊技機 1 は一実施形態であり、これに限られない。すなわち、本実施形態では 2 つの始動口を有する遊技機を用いて説明したが、1 つの始動口を有する遊技機にも好適である。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 1 9 6 】

【 図 1 】 本発明の一実施形態に係る遊技機の外観を示す正面図である。

20

【 図 2 】 本発明の一実施形態に係る始動口の動作を説明するための図である。

【 図 3 】 本発明の一実施形態に係る遊技機の制御システムを示すブロック図である。

【 図 4 】 本発明の一実施形態に係る遊技機の制御システムを示す機能ブロック図である。

【 図 5 】 本発明の一実施形態に係るデータ記憶領域の構成を説明するための図である。

【 図 6 】 本発明の一実施形態に係る保留記憶の処理順序を説明するための図である。

【 図 7 】 本発明の一実施形態に係る遊技データ判定テーブルの構成の一例を示す図である。

。

【 図 8 】 本発明の一実施形態に係る遊技データ判定テーブルの構成の一例を示す図である。

。

【 図 9 】 本発明の一実施形態に係る遊技データの判定処理手順の一例を示すフローチャートである。

30

【 図 1 0 】 本発明の一実施形態に係る関連演出の一例を説明するための図である。

【 図 1 1 】 本発明の一実施形態に係るデータ記憶領域の構成を説明するための図である。

【 図 1 2 】 本発明の一実施形態に係る副制御基板における演出コマンドの処理手順を示すフローチャートである。

【 図 1 3 】 本発明の一実施形態に係る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 1 4 】 本発明の一実施形態に係る保留球の留保個数と、リーチ乱数テーブルとの関係を示す図である。

【 図 1 5 】 本発明の一実施形態に係る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。

40

【 符号の説明 】

【 0 1 9 7 】

- 1 ... 遊技機
- 8 4 ... 第 1 特別図柄表示器（特別図柄変動表示手段）
- 8 6 ... 第 2 特別図柄表示器（特別図柄変動表示手段）
- 1 0 5 ... 第 1 始動口
- 1 2 0 ... 第 2 始動口
- 2 0 0 ... 制御部（制御手段）
- 2 0 1 ... 主制御基板

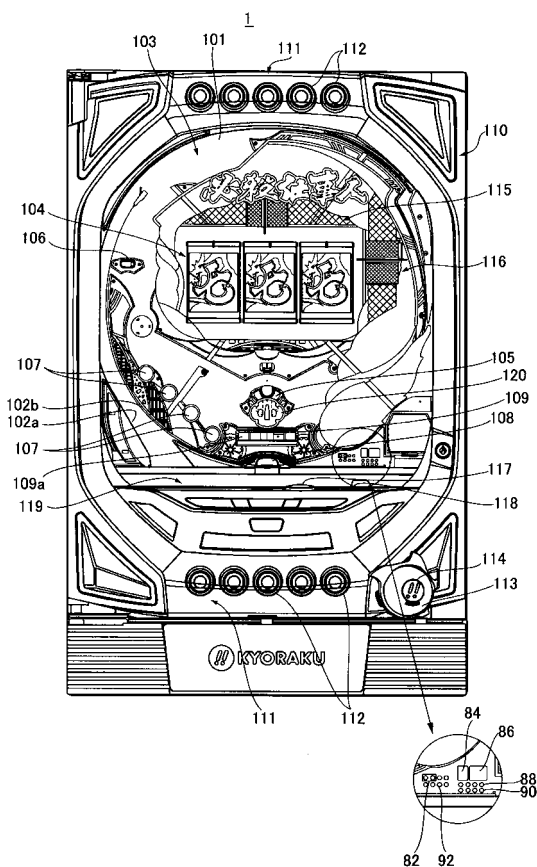
50

- 2 0 1 a ... C P U
- 2 0 2 ... 副制御基板
- 2 0 2 a ... C P U
- 3 0 0 ... 第 1 特別図柄抽選手段 (遊技データ抽選手段)
- 3 0 1 ... 第 1 特別図柄表示制御手段
- 3 2 0 ... 第 2 特別図柄抽選手段 (遊技データ抽選手段)
- 3 2 1 ... 第 2 特別図柄表示制御手段
- 3 3 0 ... 事前判定手段
- 3 3 1 ... 当該変動判定手段
- 3 3 2 ... 演出コマンド送信手段
- 3 3 3 ... 演出実行コマンド抽選手段
- 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
- 4 0 6 ... 保留順序記憶手段
- 5 0 1 ... 演出抽選手段
- 5 0 2 ... 演出制御手段
- 5 1 0 ... 第 1 演出データ保留記憶手段
- 5 1 1 ... 第 2 演出データ保留記憶手段
- 5 1 3 ... 保留順序記憶手段

10

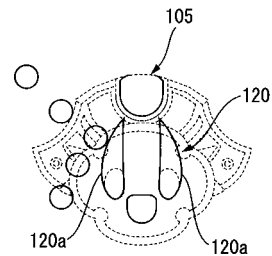
20

【図 1】

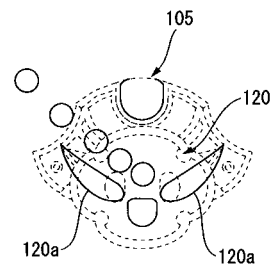


【図 2】

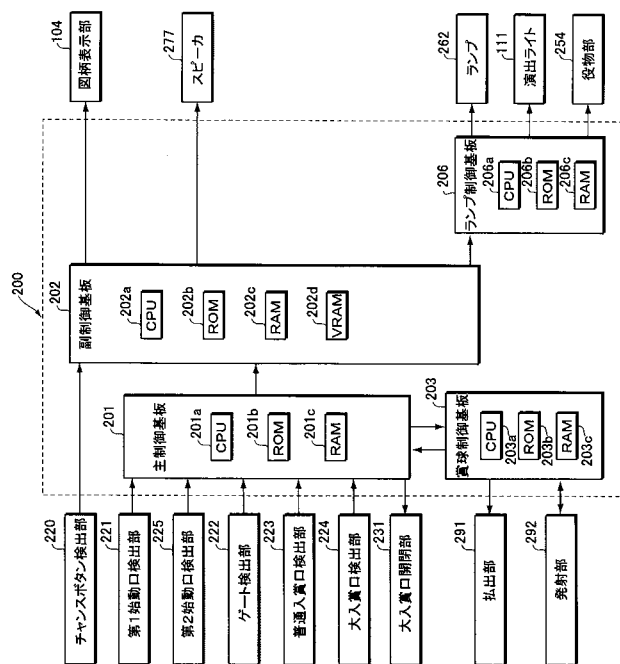
(a)



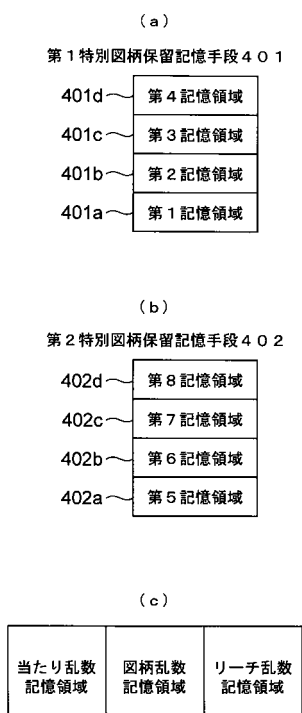
(b)



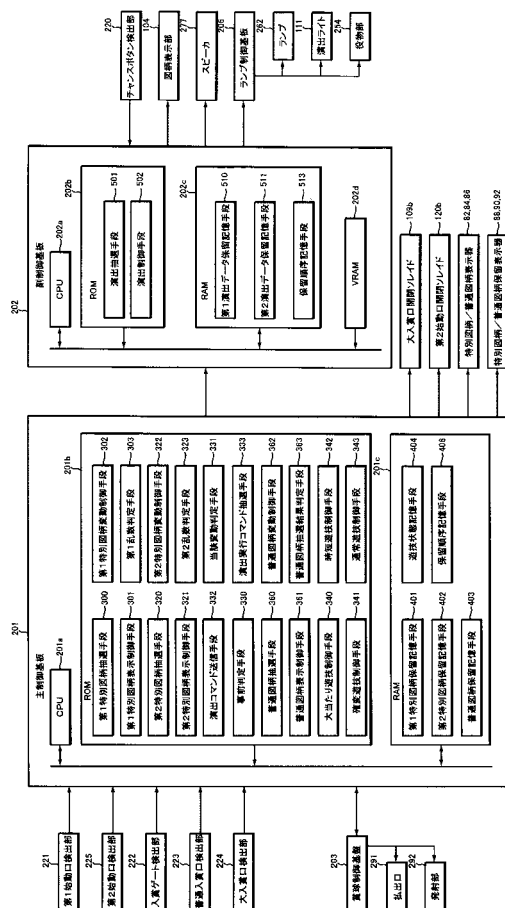
【 図 3 】



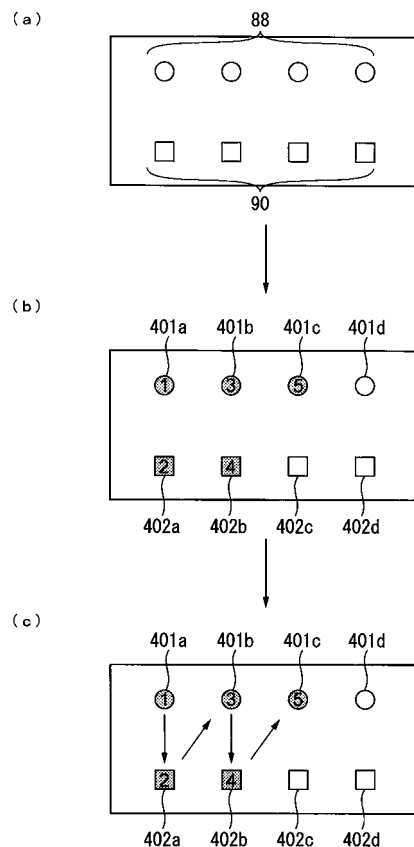
【 図 5 】



【 図 4 】



【 図 6 】



【図 7】

(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	0~250	1/251	186
	確変時短付き短当たり		64/251	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
リーチ有り	0~250	35/251	0~34
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 8】

(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	0~250	1/251	214
	確変時短付き短当たり		36/251	215~250

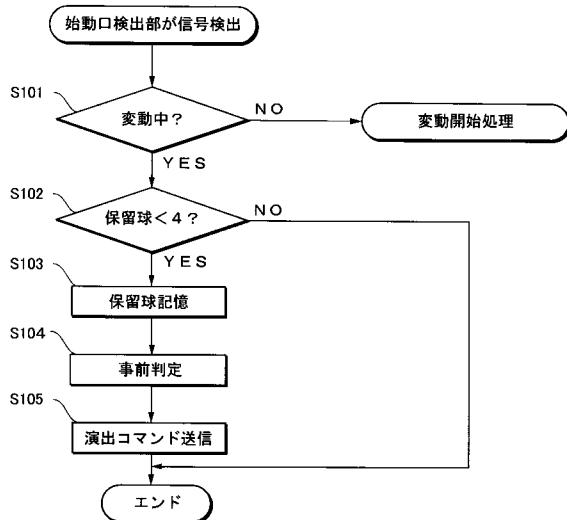
(c-1) (ハズレ時のリーチ乱数テーブル)

	範囲	割合	リーチ乱数
リーチ有り	0~250	35/251	0~34
リーチ無し		216/251	35~250

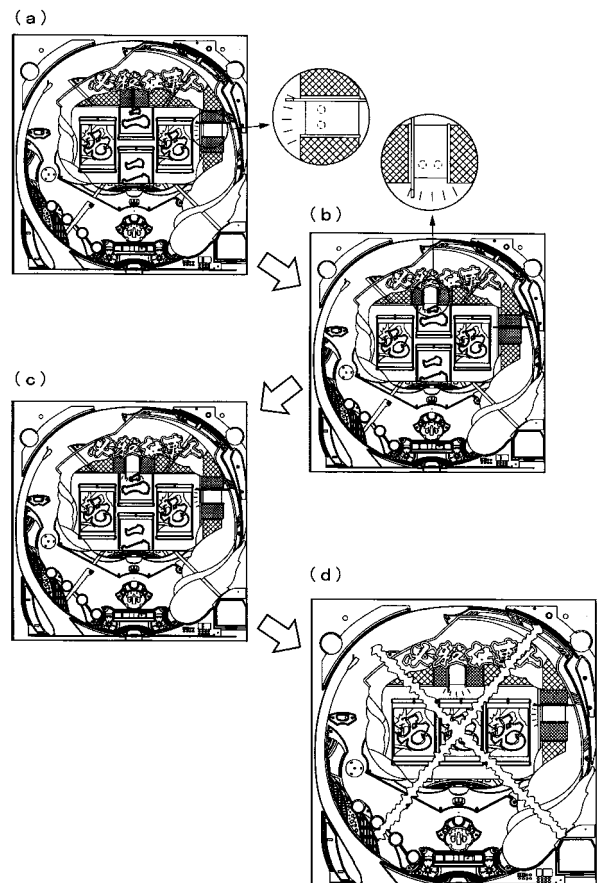
(c-2) (大当たり時のリーチ乱数テーブル)

	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

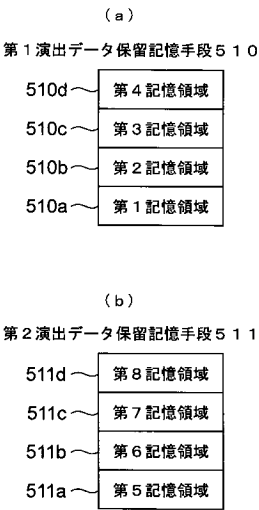
【図 9】



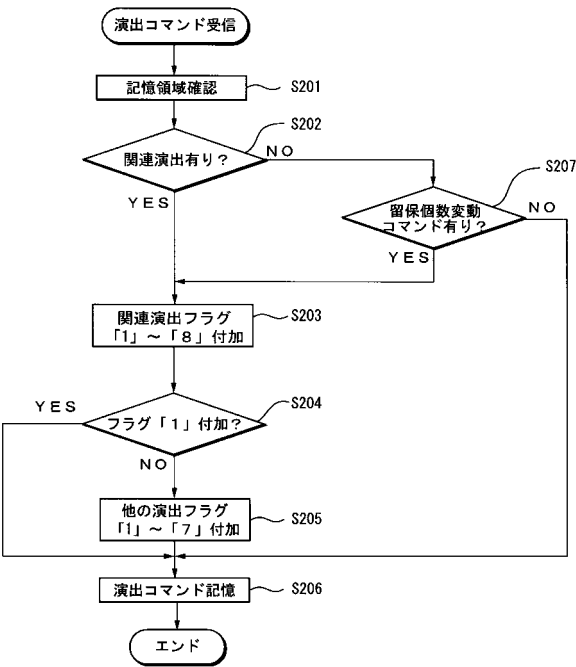
【図 10】



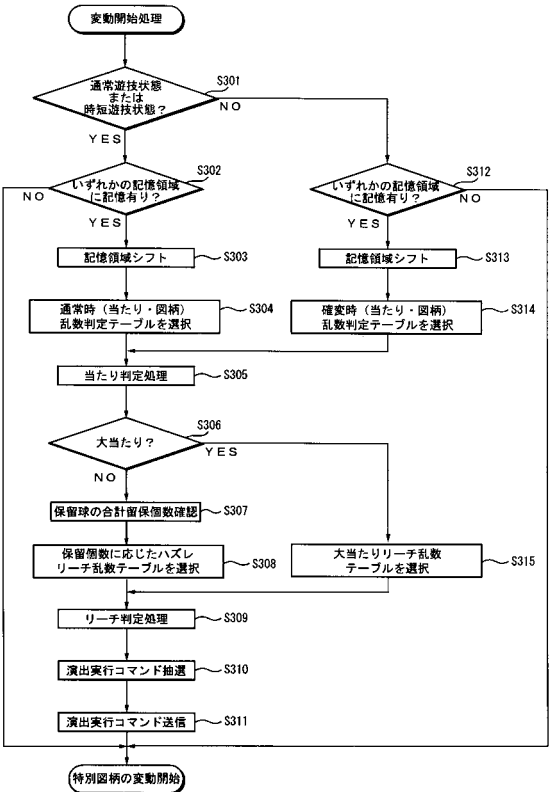
【 図 1 1 】



【 図 1 2 】



【 図 1 3 】



【 図 1 4 】

(a) 保留球の合計留保個数＝0～2

	範囲	割合	当たり乱数
リーチ有り	0～250	35／251	0～34
リーチ無し		216／251	35～250

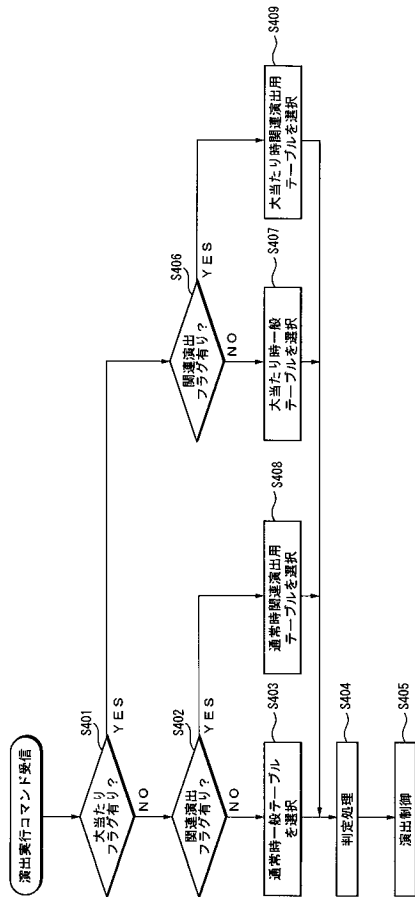
(b) 保留球の合計留保個数＝3

	範囲	割合	当たり乱数
リーチ有り	0～250	20／251	0～19
リーチ無し		231／251	20～250

(c) 保留球の合計留保個数＝4以上

	範囲	割合	当たり乱数
リーチ有り	0～250	15／251	0～14
リーチ無し		236／251	15～250

【図 15】



【手続補正書】

【提出日】平成21年4月22日(2009.4.22)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が入球可能に設けられた始動口と、

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

該遊技データ抽選手段によって取得された遊技データに基づいて、遊技者に付与される遊技価値が対応付けられ、特別図柄変動表示手段において停止表示される特別図柄を決定する特別図柄決定手段と、

前記特別図柄変動表示手段において特別図柄の変動表示を開始するとともに、所定時間経過後に前記特別図柄決定手段によって決定された特別図柄を停止表示させることにより、特別図柄の変動表示を終了する特別図柄表示制御手段と、

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始動口に遊技球が入球したとき、当該入球を契機として取得された遊技データを記憶して特別図柄の変動表示の権利を留保する特別図柄保留記憶手段と、を備えた遊技機であって、

前記特別図柄保留記憶手段に新たに遊技データが記憶されたとき、該特別図柄保留記憶手段に記憶されている他の遊技データに基づいて実行される特別図柄の変動表示から当該新たに記憶された遊技データに基づいて実行される特別図柄の変動表示にわたって、各特別図柄の変動表示中に所定の演出が連続的に実行される関連演出の実行の可否を、当該新

たに記憶された遊技データを判定して決定する事前判定手段と、

該事前判定手段によって前記関連演出を実行することが決定されたことを条件として、前記各特別図柄の変動表示中に前記関連演出を構成する所定の演出を実行する演出制御手段と、

前記特別図柄の変動表示中に複数の装飾図柄を変動表示して装飾図柄による演出を行う図柄表示部と、

該図柄表示部における前記複数の装飾図柄の停止態様が特定の装飾図柄の組み合わせからなる停止態様となると、通常遊技状態よりも多くの賞球を獲得可能な大当たり遊技状態にて遊技の進行を制御する大当たり遊技制御手段と、を備え、

前記遊技データには、前記図柄表示部において行われる前記装飾図柄による演出パターンが複数対応付けられているとともに、該対応付けられている複数の演出パターンの中から、前記特別図柄保留記憶手段における特別図柄の変動表示の権利の留保個数に応じて決定される演出パターンが変動する留保個数変動データが含まれてなり、

該留保個数変動データに基づいて決定される演出パターンには、前記装飾図柄による演出の一形態であり、最後に停止される装飾図柄次第で停止態様が前記特定の装飾図柄の組み合わせからなる停止態様となりうるリーチ状態が演出として実行されるリーチ演出有りパターン、前記リーチ状態とはならない演出が実行されるリーチ演出無しパターンの双方が演出パターンとして対応づけられており、

前記演出制御手段は、

前記事前判定手段による判定の結果として前記留保個数変動データが記憶されたことを条件として、前記関連演出を構成する所定の演出を実行するとともに、

該留保個数変動データが取得されたときであって、前記特別図柄保留記憶手段における特別図柄の変動表示の権利の留保個数が所定個数に満たないときには、前記留保個数変動データに基づく演出パターンとして前記リーチ演出有りパターンを選択することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記遊技データには、前記大当たり遊技状態にて遊技の進行が制御される契機となる大当たり遊技データがさらに含まれてなり、

前記演出制御手段は、

前記事前判定手段による判定の結果として前記大当たり遊技データが記憶されたとき、一定の割合で前記関連演出を構成する所定の演出を実行することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

第 1 の発明は、遊技球が入球可能に設けられた始動口と、前記始動口への遊技球の入球を契機に遊技データを抽選により取得する遊技データ抽選手段と、該遊技データ抽選手段によって取得された遊技データに基づいて、遊技者に付与される遊技価値が対応付けられ、特別図柄変動表示手段において停止表示される特別図柄を決定する特別図柄決定手段と、前記特別図柄変動表示手段において特別図柄の変動表示を開始するとともに、所定時間経過後に前記特別図柄決定手段によって決定された特別図柄を停止表示させることにより、特別図柄の変動表示を終了する特別図柄表示制御手段と、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始動口に遊技球が入球したとき、当該入球を契機として取得された遊技データを記憶して特別図柄の変動表示の権利を留保する特別図柄保留記憶手段と、を備えた遊技機であって、前記特別図柄保留記憶手段に新たに遊技データが記憶されたとき、該特別図柄保留記憶手段に記憶されている他の遊技データに基づいて実行される特別図柄の変動表示から当該新たに記憶された遊技データに基づいて実

行される特別図柄の変動表示にわたって、各特別図柄の変動表示中に所定の演出が連続的に実行される関連演出の実行の可否を、当該新たに記憶された遊技データを判定して決定する事前判定手段と、該事前判定手段によって前記関連演出を実行することが決定されたことを条件として、前記各特別図柄の変動表示中に前記関連演出を構成する所定の演出を実行する演出制御手段と、前記特別図柄の変動表示中に複数の装飾図柄を変動表示して装飾図柄による演出を行う図柄表示部と、該図柄表示部における前記複数の装飾図柄の停止態様が特定の装飾図柄の組み合わせからなる停止態様となると、通常遊技状態よりも多くの賞球を獲得可能な大当たり遊技状態にて遊技の進行を制御する大当たり遊技制御手段と、を備え、前記遊技データには、前記図柄表示部において行われる前記装飾図柄による演出パターンが複数対応付けられているとともに、該対応付けられている複数の演出パターンの中から、前記特別図柄保留記憶手段における特別図柄の変動表示の権利の留保個数に応じて決定される演出パターンが変動する留保個数変動データが含まれてなり、該留保個数変動データに基づいて決定される演出パターンには、前記装飾図柄による演出の一形態であり、最後に停止される装飾図柄次第で停止態様が前記特定の装飾図柄の組み合わせからなる停止態様となりうるリーチ状態が演出として実行されるリーチ演出有りパターン、前記リーチ状態とはならない演出が実行されるリーチ演出無しパターンの双方が演出パターンとして対応づけられており、前記演出制御手段は、前記事前判定手段による判定の結果として前記留保個数変動データが記憶されたことを条件として、前記関連演出を構成する所定の演出を実行するとともに、該留保個数変動データが取得されたときであって、前記特別図柄保留記憶手段における特別図柄の変動表示の権利の留保個数が所定個数に満たないときには、前記留保個数変動データに基づく演出パターンとして前記リーチ演出有りパターンを選択することを特徴とする。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

第2の発明は、前記遊技データには、前記大当たり遊技状態にて遊技の進行が制御される契機となる大当たり遊技データがさらに含まれてなり、前記演出制御手段は、前記事前判定手段による判定の結果として前記大当たり遊技データが記憶されたとき、一定の割合で前記関連演出を構成する所定の演出を実行することを特徴とする。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0022】

1回の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。この演出は予め決められた演出パターンに基づいて行われる。これに対して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所定の演出が関連づけられて連続的に行われるものである。

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。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0027

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0027】

また、第1の発明によれば、留保個数変動データには、リーチ演出が行われるリーチ演出有りパターンとリーチ演出が行われないリーチ演出無しパターンが演出パターンとして対応付けられている。そして、これらは、保留球の個数に応じていずれかが選択される。したがって、留保個数変動データを契機として関連演出が行われたときには、該関連演出を構成する所定の演出において、リーチ演出が行われることもあれば、リーチ演出が行われないこともあることとなる。すなわち、同じ関連演出であってもリーチ演出の有無により、遊技者の該関連演出に対する期待感に格差を生じさせることが可能となる。この期待感とは既に説明したように、リーチ演出が大当たり演出につながりやすいことに起因している。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0028

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0028】

このようなことから、第1の発明によれば、関連演出による期待度に高低をつけることが可能となり、関連演出によって遊技者の期待感を向上させて高い演出効果を発揮することができる。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0029

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0029】

さらに、第2の発明によれば、大当たりとなる遊技データが得られた場合、一定の割合で関連演出が行われる。このときの関連演出も、大当たり遊技データが得られた時点で既に保留球として留保されていた特別図柄の変動表示の権利において行われる。したがって、関連演出が行われると大当たりとなるかもしれないという遊技者の期待感を高めることができる。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0030

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0030】

以上のことから、本発明（第1の発明、第2の発明）によれば、大当たりの場合を除いて関連演出の制御が行われるときには、当該留保された保留球の個数によって、該関連演出の最後に行われる演出がリーチ演出となるか否かが決定されることとなるため、該リーチ演出の有無により関連演出に対する遊技者の期待感を強めたり、弱めたりすることが可能となる。したがって、遊技者が関連演出に対して多様な期待感を持つこととなり、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。

【手続補正書】

【提出日】平成21年10月23日(2009.10.23)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が入球可能に設けられた始動口と、

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

該遊技データ抽選手段によって取得された遊技データに基づいて、遊技者に付与される遊技価値が対応付けられ、特別図柄変動表示手段において停止表示される特別図柄を決定する特別図柄決定手段と、

前記特別図柄変動表示手段において特別図柄の変動表示を開始するとともに、所定時間経過後に前記特別図柄決定手段によって決定された特別図柄を停止表示させることにより、特別図柄の変動表示を終了する特別図柄表示制御手段と、

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始動口に遊技球が入球したとき、当該入球を契機として取得された遊技データを記憶して特別図柄の変動表示の権利を留保する特別図柄保留記憶手段と、を備えた遊技機であって、

前記特別図柄保留記憶手段に新たに遊技データが記憶されたとき、該特別図柄保留記憶手段に記憶されている他の遊技データに基づいて実行される特別図柄の変動表示から当該新たに記憶された遊技データに基づいて実行される特別図柄の変動表示にわたって、各特別図柄の変動表示中に所定の演出が連続的に実行される関連演出の実行の可否を、当該新たに記憶された遊技データを判定して決定する事前判定手段と、

該事前判定手段によって前記関連演出を実行することが決定されたことを条件として、前記各特別図柄の変動表示中に前記関連演出を実行する演出制御手段と、

前記特別図柄の変動表示中に複数の装飾図柄を変動表示して装飾図柄による演出を行う図柄表示部と、

該図柄表示部における前記複数の装飾図柄の停止態様が特定の装飾図柄の組み合わせからなる停止態様となると、通常遊技状態よりも多くの賞球を獲得可能な大当たり遊技状態にて遊技の進行を制御する大当たり遊技制御手段と、を備え、

前記遊技データには、前記大当たり遊技状態にて遊技の進行が制御される契機となる大当たり遊技データと、前記特別図柄保留記憶手段における特別図柄の変動表示の権利の留保個数に応じて前記図柄表示部において行われる前記装飾図柄による演出パターンが変わる留保個数変動データとが少なくとも含まれており、前記留保個数変動データには、前記図柄表示部において行われる前記装飾図柄による演出パターンが複数対応付けられているとともに、前記留保個数変動データが取得された場合、該留保個数変動データに対応付けられている前記複数の演出パターンの中から前記特別図柄保留記憶手段における特別図柄の変動表示の権利の留保個数に応じて一の演出パターンが決定され、

該留保個数変動データに基づいて決定される演出パターンには、前記装飾図柄による演出の一形態であり、最後に停止される装飾図柄次第で停止態様が前記特定の装飾図柄の組み合わせからなる停止態様となりうるリーチ状態が演出として実行されるリーチ演出有りパターン、前記リーチ状態とはならない演出が実行されるリーチ演出無しパターンの双方が演出パターンとして対応づけられており、

前記演出制御手段は、

前記事前判定手段による判定の結果として前記留保個数変動データが記憶されたときには、前記関連演出を実行する一方、前記事前判定手段による判定の結果として前記大当たり遊技データが記憶されたときには、一定の割合で前記関連演出を実行し、

該留保個数変動データに基づいて実行される特別図柄の変動表示において、前記特別図柄保留記憶手段における特別図柄の変動表示の権利の留保個数が所定個数に満たないときには、前記留保個数変動データに基づく演出パターンとして前記リーチ演出有りパターン

を選択し、

該留保個数変動データに基づいて実行される特別図柄の変動表示において、前記特別図柄保留記憶手段における特別図柄の変動表示の権利の留保個数が前記所定個数以上であるときには、前記留保個数変動データに基づく演出パターンとして前記リーチ演出無しパターンを選択することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記大当たり遊技データに基づいて決定される演出パターンには、前記リーチ演出有りパターン、前記リーチ演出無しパターンが対応付けられており、

前記演出制御手段は、

前記大当たり遊技データに基づいて実行される特別図柄の変動表示においては、前記特別図柄保留記憶手段における特別図柄の変動表示の権利の留保個数に関わらず、該大当たり遊技データに基づく演出パターンとして前記リーチ演出有りパターンまたは前記リーチ演出無しパターンのいずれをも選択しうることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

第 1 の発明は、遊技球が入球可能に設けられた始動口と、前記始動口への遊技球の入球を契機に遊技データを抽選により取得する遊技データ抽選手段と、該遊技データ抽選手段によって取得された遊技データに基づいて、遊技者に付与される遊技価値が対応付けられ、特別図柄変動表示手段において停止表示される特別図柄を決定する特別図柄決定手段と、前記特別図柄変動表示手段において特別図柄の変動表示を開始するとともに、所定時間経過後に前記特別図柄決定手段によって決定された特別図柄を停止表示させることにより、特別図柄の変動表示を終了する特別図柄表示制御手段と、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始動口に入球したとき、当該入球を契機として取得された遊技データを記憶して特別図柄の変動表示の権利を留保する特別図柄保留記憶手段と、を備えた遊技機であって、前記特別図柄保留記憶手段に新たに遊技データが記憶されたとき、該特別図柄保留記憶手段に記憶されている他の遊技データに基づいて実行される特別図柄の変動表示から当該新たに記憶された遊技データに基づいて実行される特別図柄の変動表示にわたって、各特別図柄の変動表示中に所定の演出が連続的に実行される関連演出の実行の可否を、当該新たに記憶された遊技データを判定して決定する事前判定手段と、該事前判定手段によって前記関連演出を実行することが決定されたことを条件として、前記各特別図柄の変動表示中に前記関連演出を実行する演出制御手段と、前記特別図柄の変動表示中に複数の装飾図柄を変動表示して装飾図柄による演出を行う図柄表示部と、該図柄表示部における前記複数の装飾図柄の停止態様が特定の装飾図柄の組み合わせからなる停止態様となると、通常遊技状態よりも多くの賞球を獲得可能な大当たり遊技状態にて遊技の進行を制御する大当たり遊技制御手段と、を備え、前記遊技データには、前記大当たり遊技状態にて遊技の進行が制御される契機となる大当たり遊技データと、前記特別図柄保留記憶手段における特別図柄の変動表示の権利の留保個数に応じて前記図柄表示部において行われる前記装飾図柄による演出パターンが変わる留保個数変動データとが少なくとも含まれており、前記留保個数変動データには、前記図柄表示部において行われる前記装飾図柄による演出パターンが複数対応付けられているとともに、前記留保個数変動データが取得された場合、該留保個数変動データに対応付けられている前記複数の演出パターンの中から前記特別図柄保留記憶手段における特別図柄の変動表示の権利の留保個数に応じて一の演出パターンが決定され、該留保個数変動データに基づいて決定される演出パターンには、前記装飾図柄による演出の一形態であり、最後に停止される装飾図柄次第で停止態様が前記特定の装飾図柄の組み合わせからなる停止態様となりうるリーチ状態が演出として実行されるリーチ演出有りパターン、前記リーチ状態とはなら

ない演出が実行されるリーチ演出無しパターンの双方が演出パターンとして対応づけられており、前記演出制御手段は、前記事前判定手段による判定の結果として前記留保個数変動データが記憶されたときには、前記関連演出を実行する一方、前記事前判定手段による判定の結果として前記大当たり遊技データが記憶されたときには、一定の割合で前記関連演出を実行し、該留保個数変動データに基づいて実行される特別図柄の変動表示において、前記特別図柄保留記憶手段における特別図柄の変動表示の権利の留保個数が所定個数に満たないときには、前記留保個数変動データに基づく演出パターンとして前記リーチ演出有りパターンを選択し、該留保個数変動データに基づいて実行される特別図柄の変動表示において、前記特別図柄保留記憶手段における特別図柄の変動表示の権利の留保個数が前記所定個数以上であるときには、前記留保個数変動データに基づく演出パターンとして前記リーチ演出無しパターンを選択することを特徴とする。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

第2の発明は、前記大当たり遊技データに基づいて決定される演出パターンには、前記リーチ演出有りパターン、前記リーチ演出無しパターンが対応付けられており、前記演出制御手段は、前記大当たり遊技データに基づいて実行される特別図柄の変動表示においては、前記特別図柄保留記憶手段における特別図柄の変動表示の権利の留保個数に関わらず、該大当たり遊技データに基づく演出パターンとして前記リーチ演出有りパターンまたは前記リーチ演出無しパターンのいずれをも選択しうることを特徴とする。

フロントページの続き

- (72)発明者 田中 秀典
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 橋爪 惇太
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 伊藤 宏美
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 天野 貴之
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 AA36 AA37 AA42 BC22 EA10 EB55