

(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2010-35641
(P2010-35641A)

(43) 公開日 平成22年2月18日(2010.2.18)

(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 0 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

審査請求 有 請求項の数 2 O L (全 54 頁)

(21) 出願番号 特願2008-198894 (P2008-198894)
 (22) 出願日 平成20年7月31日(2008.7.31)
 (11) 特許番号 特許第4383491号 (P4383491)
 (45) 特許公報発行日 平成21年12月16日(2009.12.16)

(71) 出願人 000161806
 京楽産業. 株式会社
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 (74) 代理人 100124316
 弁理士 塩田 康弘
 (72) 発明者 天野 貴之
 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 百瀬 智哉
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 京楽産業. 株式会社内
 Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 EB58

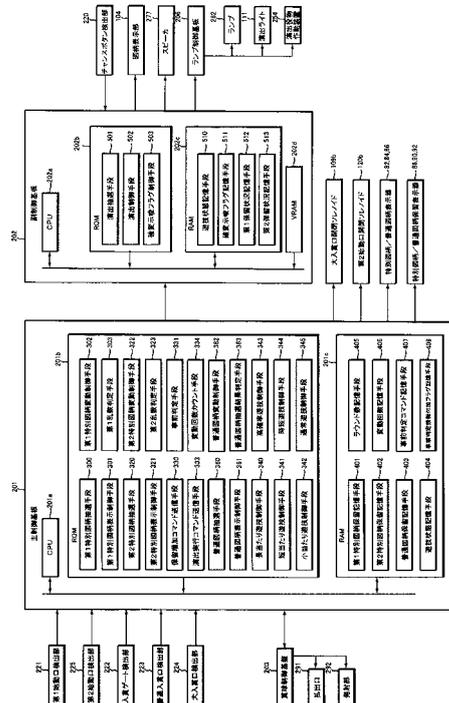
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】時短遊技状態が発生する遊技機において、予告演出を採用して高い演出効果を発揮しながらも、遊技が中断して遊技性が低下しないようにする。

【解決手段】通常遊技状態または第2始動口120に遊技球が入球しやすい時短遊技状態にて遊技が進行する。制御手段200は、第1始動口105に入球して取得した第1保留と、第2始動口120に入球して取得した第2保留とが記憶されたとき、第2保留に基づく処理を優先して行う。演出制御手段502は、第1保留および第2保留に基づいて特別図柄の変動表示が開始される前に、これら両保留に基づいて予告演出を行う。ただし、第1保留に基づく予告演出は時短遊技状態にあるときには行わない。また、第1保留に係る事前判定情報が記憶された状態で、時短遊技状態が開始し、かつ、当該時短遊技状態が終了したとき、当該記憶に基づいて上記第1保留に基づく予告演出を再開する。

【選択図】 図6



【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第 1 始動口、および、遊技球の入球機会が予め設定された第 1 の態様もしくは所定条件の成立により前記第 1 の態様よりも遊技球の入球機会が増す第 2 の態様に制御される第 2 始動口を有する遊技機と、

少なくとも通常遊技状態または該通常遊技状態よりも前記第 2 始動口が前記第 2 の態様に制御されやすくなる時短遊技状態にて遊技の進行を制御する制御手段と、を備え、

前記制御手段は、

前記第 1 始動口または前記第 2 始動口への遊技球の入球を条件として遊技データを取得する遊技データ抽選手段と、

10

前記遊技データに基づいて特別図柄を変動表示させる特別図柄表示制御手段と、

前記特別図柄の変動表示中に前記第 1 始動口への遊技球の入球により取得された遊技データを第 1 保留として記憶し、前記特別図柄の変動表示中に前記第 2 始動口への遊技球の入球により取得された遊技データを第 2 保留として記憶する特別図柄保留記憶手段と、

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

該事前判定手段の判定結果が記憶される事前判定情報記憶手段と、

該事前判定情報記憶手段に記憶された前記判定結果に基づく予兆演出を、当該判定結果に係る遊技データに基づいて特別図柄の変動表示が開始される前に制御する演出制御手段と、を備えた遊技機であって、

20

前記特別図柄表示制御手段は、前記特別図柄保留記憶手段に前記第 1 保留および第 2 保留の双方が記憶されたとき、前記第 2 保留に基づく特別図柄の変動表示を優先して行い、

前記事前判定情報記憶手段には、前記時短遊技状態ではない非時短遊技状態にあるときのみ、前記事前判定手段の判定結果が記憶され、

前記演出制御手段は、

前記非時短遊技状態にあるとき、前記第 1 保留に係る事前判定手段の判定結果に基づいて前記予兆演出を制御するとともに、

前記非時短遊技状態において、前記事前判定情報記憶手段に前記第 1 保留に係る事前判定手段の判定結果が記憶され、当該第 1 保留に基づく特別図柄の変動表示の開始前に時短遊技状態になったとき、当該事前判定情報記憶手段に記憶された判定結果に基づく予兆演出を中断し、

30

しかも、当該第 1 保留に基づく特別図柄の変動表示の開始前に当該時短遊技状態が終了したとき、前記事前判定情報記憶手段に記憶されている前記判定結果に基づいて、前記予兆演出を再開することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記演出制御手段は、時短遊技状態および非時短遊技状態の双方にて、前記第 2 保留に基づく前記予兆演出を制御することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

40

本発明は、遊技球が入球する始動口が複数設けられ、始動口に入球することを条件として大当たりの抽選を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、始動口に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大入賞口が開放されて、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、さまざまな趣向を凝らした演出によって、大当たりの抽選結果が遊技者に報知される。このように、趣向を凝らした演出を採用した遊技機として、例えば特許文献 1 に示すものが知られている。

【0003】

50

通常、遊技機は、特別図柄の変動表示中に遊技球が始動口に入球すると、所定個数（４個）を上限として変動表示の権利（以下「保留球」という）が留保されるとともに、留保された順に保留球の処理がなされる。このとき、留保された保留球の情報（大当たりの当否や演出内容等）を、当該保留球の処理を行う前に判定して、さまざまな演出を行うようにしている。

例えば、保留球が４つ留保されているときに、１つ目の保留球から３つ目の保留球が処理されるまでの間に、４つ目の保留球が大当たりに当選しているかもしれないという期待感を遊技者に与えるような予兆演出を行う。こうした予兆演出によって、大当たりに当選するかもしれないという遊技者の期待感を、早期に高めることができる。

【０００４】

一方、近年においては、特許文献２に示すように、遊技盤に２つの始動口（第１始動口と第２始動口）が設けられた遊技機が提供されている。こうした遊技機の多くは、第１始動口を固定始動口とし、第２始動口を所定条件の成立によって開閉する可変始動口としている。

このような第２始動口を有するほとんどの遊技機において、いわゆる時短遊技状態が発生する大当たりが設けられている。時短遊技状態というのは、所定条件の成立によって第２始動口が所定時間開放されて、当該第２始動口に遊技球が入球しやすくなる遊技状態である。時短遊技状態にあっては、第２始動口への遊技球の入球機会が増すため、遊技者は遊技球を費消することなく大当たりの抽選の権利を獲得することができる。

【０００５】

また、上記のように第１始動口と第２始動口とが設けられた遊技機においては、第１始動口を非優先始動口とし、第２始動口を優先始動口としている。つまり、第１始動口に遊技球が入球して得られた保留球（第１保留）と、第２始動口に遊技球が入球して得られた保留球（第２保留）とが同時に留保されている場合には、第２保留を優先して処理するようにしている。これにより、特に時短遊技状態において、第２保留を次々と処理するとともに新たな第２保留の留保が可能となる。

【０００６】

【特許文献１】特開２００４－２８３５４４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】

【０００７】

優先始動口である第２始動口が設けられ、しかも第２始動口を開放させて遊技球が入球しやすくなる時短遊技状態を発生させる遊技機において、上記の予兆演出を行おうとすると次のような問題が生じる。

例えば、時短遊技状態において、第１保留に大当たりに当選する保留球が含まれているかもしれないという期待感を遊技者に与える予兆演出を行うと、遊技者は遊技球の発射を停止させてしまうおそれがある。

【０００８】

なぜなら、時短遊技状態では、遊技球が第２始動口に入球しやすいため、遊技球を発射し続けるといつまでも第１保留が処理されなくなってしまうからである。つまり、遊技者は、早期に第１保留を処理するために、遊技球の発射を停止させて、あえて第２始動口に遊技球が入球しないようにする。

このようにして、留保されている全ての保留球が処理されるまでの間、言い換えれば、目的とする第１保留が処理されるまでの間、遊技者が遊技球の発射を停止させることとなれば、長時間にわたって遊技が中断されてしまい、遊技性が著しく低下するという問題があった。

【０００９】

本発明は、固定始動口と可変始動口とを設けるとともに、可変始動口に遊技球が入球しやすくなる時短遊技状態が発生する遊技機において、予兆演出を採用して高い演出効果を

10

20

30

40

50

発揮しながらも、遊技が中断して遊技性が低下することのない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】

【0010】

第1の発明は、遊技球が入球可能に設けられた第1始動口、および、遊技球の入球機会が予め設定された第1の態様もしくは所定条件の成立により前記第1の態様よりも遊技球の入球機会が増す第2の態様に制御される第2始動口を有する遊技盤と、少なくとも通常遊技状態または該通常遊技状態よりも前記第2始動口が前記第2の態様に制御されやすくなる時短遊技状態にて遊技の進行を制御する制御手段と、を備え、前記制御手段は、前記第1始動口または前記第2始動口への遊技球の入球を条件として遊技データを取得する遊技データ抽選手段と、前記遊技データに基づいて特別図柄を変動表示させる特別図柄表示制御手段と、前記特別図柄の変動表示中に前記第1始動口への遊技球の入球により取得された遊技データを第1保留として記憶し、前記特別図柄の変動表示中に前記第2始動口への遊技球の入球により取得された遊技データを第2保留として記憶する特別図柄保留記憶手段と、該特別図柄保留記憶手段に記憶された遊技データを、当該遊技データに基づく特別図柄の変動表示の開始前に判定する事前判定手段と、該事前判定手段の判定結果が記憶される事前判定情報記憶手段と、該事前判定情報記憶手段に記憶された前記判定結果に基づく予兆演出を、当該判定結果に係る遊技データに基づいて特別図柄の変動表示が開始される前に制御する演出制御手段と、を備えた遊技機であって、前記特別図柄表示制御手段は、前記特別図柄保留記憶手段に前記第1保留および第2保留の双方が記憶されたとき、前記第2保留に基づく特別図柄の変動表示を優先して行い、前記事前判定情報記憶手段には、前記時短遊技状態ではない非時短遊技状態にあるときのみ、前記事前判定手段の判定結果が記憶され、前記演出制御手段は、前記非時短遊技状態にあるとき、前記第1保留に係る事前判定手段の判定結果に基づいて前記予兆演出を制御するとともに、前記非時短遊技状態において、前記事前判定情報記憶手段に前記第1保留に係る事前判定手段の判定結果が記憶され、当該第1保留に基づく特別図柄の変動表示の開始前に時短遊技状態になったとき、当該事前判定情報記憶手段に記憶された判定結果に基づく予兆演出を中断し、しかも、当該第1保留に基づく特別図柄の変動表示の開始前に当該時短遊技状態が終了したとき、前記事前判定情報記憶手段に記憶されている前記判定結果に基づいて、前記予兆演出を再開することを特徴とする。

10

20

30

【0011】

第2の発明は、前記演出制御手段が、時短遊技状態および非時短遊技状態の双方にて、前記第2保留に基づく前記予兆演出を制御することを特徴とする。

【0012】

第1始動口および第2始動口は、遊技盤に設けられており、この遊技盤に発射された遊技球が入球もしくは通過可能に構成されている。これら両始動口は、遊技球が入球もしくは通過したことを検出することができるものであれば、その構成は特に限定されるものではない。

ただし、第2始動口は、遊技球の入球機会が少なくとも2段階に変化するものでなければならず、入球機会が相対的に少ない第1の態様と、当該第1の態様よりも入球機会が相対的に多くなる第2の態様に可変制御されなければならない。そして、第2始動口は、通常は第1の態様に制御されており、所定条件が成立した場合に第2の態様に制御される。所定条件の成立とは、例えば、遊技球が入賞ゲートを通ることとしてもよいし、遊技球が入賞ゲートを通ることによって行われる抽選により当たりや当選することとしてもよい。いずれにしても、何らかの条件が成立した場合に第2始動口が第2の態様に制御されるものであれば、上記の条件は特に問わない。

40

【0013】

通常遊技状態とは、大当たりの当選確率が初期の確率に設定されており、また、第2始動口が第1の態様に制御される等、遊技機の初期状態にあることをいう。時短遊技状態とは、第2始動口が第2の態様に制御されやすくなることによって、通常遊技状態よりも第

50

2 始動口に遊技球が入球しやすい状態にある場合を広く含むものである。したがって、第2 始動口が第2 の態様に制御されやすくなっていれば、大当たりの当選確率の高低（高確率遊技状態、低確率遊技状態）に関わらず時短遊技状態に含まれる。

なお、本発明においては、大入賞口が開閉する特別遊技中など、特別図柄の変動表示が行われないうきの制御については特に限定されない。したがって、予兆演出は、特別遊技中に実行してもよいし、実行しなくてもよい。また、特別遊技中に予兆演出を実行する場合には、第1 保留に基づいて実行してもよいし、第2 保留に基づいて実行してもよい。

【0014】

時短遊技状態において、第2 始動口を第2 の態様に制御されやすくする方法は特に限定されない。例えば、時短遊技状態においては、通常遊技状態よりも、第2 始動口を第2 の態様に制御する際の所定条件が成立しやすいようにしてもよいし、所定条件が成立した際に、第2 始動口の開放時間を長くするようにしてもよい。また、第2 始動口の開放量を大きくするようにしても構わない。

そして、遊技データには、少なくとも以後の遊技状態を通常遊技状態にて進行させるデータと、以後の遊技状態を時短遊技状態にて進行させるデータとが設けられており、これらデータが所定の確率で抽選されるようにしている。つまり、遊技データ抽選手段が取得した遊技データによって、以後の遊技状態が通常遊技状態となるのか時短遊技状態となるのか決定される。

【0015】

また、遊技データによって決定される事象としては、大当たりの当選の可否や演出内容等が考えられる。こうした遊技データによって決定される何らかの事象を事前判定手段が判定し、当該判定結果に基づいて演出（予兆演出）が制御される。ただし、上記遊技データによって決定される事象は特に限定されるものではない。

事前判定手段の判定結果に基づく演出（予兆演出）は、全ての第1 保留および第2 保留に対して行ってもよいし、第1 保留および第2 保留として記憶された遊技データが、予め設定されたものであった場合にのみ行ってもよい。例えば、事前判定手段が大当たりに当選する遊技データを判定した場合等、所定の遊技データを事前判定した場合にのみ、予兆演出を行うようにしてもよい。ただし、本発明における予兆演出というのは、遊技データに基づく特別図柄の変動表示の開始前に、当該遊技データに基づいてなされる演出をいうもので、当該遊技データに基づく特別図柄の変動表示中になされる演出をいうものではない。

【0016】

特別図柄の変動表示とは、遊技データの抽選結果を遊技者に報知することを意味している。特別図柄は複数種類設けられており、遊技データの抽選結果に対応する特別図柄が表示されることで、遊技データの抽選結果が遊技者に報知される。特別図柄が変動を開始してから最終的に停止表示されるまでには、所定の時間を要する。変動を開始してから最終的に特別図柄が停止表示するまでの間、つまり変動中における遊技者への表示は必須ではなく、変動中に遊技者に何ら表示がなされない場合も、本発明でいう変動表示に含まれる。

【0017】

特別図柄保留記憶手段は、上記特別図柄の変動表示中や特別遊技中など、始動口に遊技球が入球した際に、当該入球に基づく特別図柄の変動表示を即座に行うことができない場合に、遊技データ抽選手段によって取得された遊技データを記憶するものである。この特別図柄保留記憶手段は、第1 保留と第2 保留とを区別して記憶することができれば、第1 保留と第2 保留とを別々の記憶領域に記憶させてもよいし、同一の記憶領域に記憶させるものであってもよい。

演出制御手段は、制御手段に設けられた複数のプログラムによって構成されており、事前判定手段の判定結果に基づいて予兆演出を制御する。なお、本発明の演出制御手段は、少なくとも上記予兆演出を制御するプログラムをいうものである。したがって、演出制御手段は、予兆演出のみを制御するプログラムであってもよいし、予兆演出の制御に加えて

10

20

30

40

50

、他の演出も制御するプログラムを含むものであってもよい。

【0018】

本発明においては、時短遊技状態以外の状態にあるときにのみ、第1保留に基づく予兆演出が制御される。すなわち、時短遊技状態においては、第1保留が記憶されたとしても、当該第1保留に基づく予兆演出は制御されない。これは、時短遊技状態においては、事前判定手段が遊技データを判定しないことで実現してもよいし、事前判定手段による判定結果を有していながらも、当該判定結果に基づく予兆演出を制御しないことで実現してもよい。

【0019】

そして、上記のように時短遊技状態においては、第1保留に基づく予兆演出が制御されないため、時短遊技状態が終了したときに、当該時短遊技状態の終了時に記憶されている第1保留に基づく予兆演出を行う。ここで、時短遊技状態において第1保留に対する事前判定を行わないようにした場合には、時短遊技状態の終了を契機として、事前判定がなされていない第1保留に対して一斉に事前判定を行い、その判定結果に基づいて予兆演出を行うこととすればよい。また、時短遊技状態においても事前判定手段による事前判定を行うが、時短遊技状態においては当該判定結果に基づく予兆演出は行わないこととした場合には、時短遊技状態の終了を契機として、当該記憶しておいた判定結果に基づいて予兆演出を制御すればよい。

さらには、時短遊技状態において事前判定手段による事前判定を行う場合であっても、時短遊技状態の終了後に改めて事前判定を行うようにしても構わない。

【0020】

なお、事前判定手段の判定結果が所定の条件に合致したときのみ予兆演出を行うこととした場合には、時短遊技状態において当該所定の条件に合致する遊技データが第1保留として記憶されないと、時短遊技状態の終了後に第1保留に基づく予兆演出は制御されない。しかしながら、このような場合にも、事前判定手段の判定結果が所定の条件に合致すれば予兆演出が行われるので本発明の範囲に含まれる。

【発明の効果】

【0021】

本発明によれば、始動口への遊技球の入球を条件に取得された遊技データに基づく演出が、当該遊技データに基づく特別図柄の変動表示の開始前に行われるので、遊技者の期待感を早期に高めることが可能となり高い演出効果を発揮することができる。

また、仮に時短遊技状態において第1保留に基づく予兆演出を行うと、当該予兆演出の契機となる第1保留を早期に処理するために、遊技者が遊技球の発射を停止させるおそれがあるが、本発明においては、時短遊技状態では非優先処理がなされる第1保留に基づく予兆演出を行わないので、上記のように遊技者が遊技球の発射を停止させることもない。したがって、遊技が中断することによる遊技性の低下を招来することもない。

しかも、事前判定情報記憶手段に第1保留に対する判定結果が記憶された状態で時短遊技状態になり、しかも、当該第1保留に対する判定結果が記憶されたまま、上記時短遊技状態が終了した場合には、上記事前判定情報記憶手段に記憶されている判定結果に基づいて予兆演出がすぐに再開されるので、演出効果を維持することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0022】

以下、本発明の実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

図1は本発明の遊技機の一部を示す正面図、図2は当該遊技機に設けられた始動口の部分拡大図、図4は遊技盤に設けられた大入賞口の部分拡大図である。遊技機1は、遊技盤101を備えている。遊技盤101の下部位置には、発射部(図5における符号292を参照)を備える操作ハンドル113が設けられている。発射部292の駆動によって発射された遊技球は、レール102a, 102b間を上昇して遊技盤101の上部位置に達した後、遊技領域103内を落下する。遊技領域103には、図示を省略する複数の釘や、遊技球の落下方向を変化させる風車や、入球口が配設されており、遊技球を各種の方向に

向けて落下させるようにしている。

【0023】

遊技盤101の中央部分には、図柄表示部104が配置されている。図柄表示部104としては、例えば液晶表示器(LCD)が用いられる。図柄表示部104の下方には、遊技領域103に向けて打ち込まれた遊技球を受入れ可能な第1始動口105が配置されている。第1始動口105の下方には、一对の可動片120aを有する第2始動口120が配置されている。第2始動口120は、図2(a)に示すように、一对の可動片120aが閉状態に維持される第1の態様と、図2(b)に示すように、一对の可動片120aが開状態となる第2の態様とに可動制御される。なお、第2始動口120が上記第1の態様に制御されているときには、当該第2始動口120の真上に位置する第1始動口105が障害物となって、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いる。一方で、第2始動口120が上記第2の態様に制御されているときには、上記第1の態様に制御されているときよりも遊技球の受入れが容易となる。つまり、第2始動口120は、第1の態様にあるときには遊技球の入球機会がほとんどなく、第2の態様にあるときには遊技球の入球機会が増すこととなる。

10

【0024】

また、図柄表示部104の左側には入賞ゲート106が配設されている。

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

20

【0025】

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

30

【0026】

この特別図柄の変動表示中に第1始動口105あるいは第2始動口120に遊技球が入球すると、当該入球によって得られる特別図柄の変動表示の権利(以下「保留球」という)が留保される。この留保された保留球の数は、第1特別図柄保留表示器88および第2特別図柄保留表示器90に表示される。

また、留保された保留球の数は、図3に示すように、図柄表示部104においても表示される。このとき、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と同様に、上記第1始動口105に遊技球が入球して得られた保留球と、第2始動口120に遊技球が入球して得られた保留球とが、区別して表示されるようにしている。なお、第1保留表示150が、第1始動口105への遊技球の入球によって得られた保留球を表しており、第2保留表示151が、第2始動口120への遊技球の入球によって得られた保留球を表している。

40

【0027】

さらに、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。

50

【0028】

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

【0029】

上記大入賞口開閉装置109は、大入賞口開閉扉109aを備えており、この大入賞口開閉扉109aによって、通常は大入賞口109cが図4(a)に示す閉状態に維持されている。なお、大入賞口109cが閉状態にあるときには、当該大入賞口109cに遊技球が入球不可能であること当然である。一方、大当たり遊技が開始されると、後述する大入賞口開閉ソレノイド109bが通電され、該大入賞口開閉ソレノイド109bによって大入賞口開閉扉109aが図4(b)のとおり開放され、大入賞口109cが開状態となる。このように、大入賞口開閉扉109aが開放されると、大入賞口開閉扉109aが、遊技球を大入賞口109c内に導くための受け皿として機能するため、大入賞口109cに遊技球が入球可能となる。

【0030】

また、図1に示すように、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。

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

【0031】

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

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

【0032】

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

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

【0033】

操作ハンドル113は、上記の発射部を駆動させて遊技球を発射させる発射指示部材114を備えている。発射指示部材114は、操作ハンドル113の外周部において、遊技

10

20

30

40

50

者から見て右回りに回転可能に設けられている。発射部は、発射指示部材 1 1 4 が遊技者によって直接操作されている場合に、遊技球を発射させる。公知の技術であるため説明を省略するが、操作ハンドル 1 1 3 には、遊技者が発射指示部材 1 1 4 を直接操作していることを検出するセンサなどが設けられている。

【 0 0 3 4 】

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。

10

【 0 0 3 5 】

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高めるようにしている。

また、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 3 6 】

加えて、枠部材 1 1 0 には、演出効果音、または不正を知らしめる音声を出力するスピーカ（図 5 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る。

20

【 0 0 3 7 】

（制御手段の内部構成）

図 5 は、遊技機 1 の制御手段 2 0 0 の内部構成を示すブロック図である。制御手段 2 0 0 は、複数の制御基板により構成されている。図示の例では、主制御基板 2 0 1 と、副制御基板 2 0 2 と、賞球制御基板 2 0 3 と、ランプ制御基板 2 0 6 とで構成されている。

30

【 0 0 3 8 】

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。

この主制御基板 2 0 1 では、第 1 始動口 1 0 5 もしくは第 2 始動口 1 2 0 の遊技球の入球を契機として、大当たりの抽選を行うとともに、この抽選結果に基づいて、ROM 2 0 1 b に記憶されている演出に係わるコマンドの選択を行う。

【 0 0 3 9 】

上記主制御基板 2 0 1 の入力側には、第 1 始動口 1 0 5 に遊技球が入球したことを検出する第 1 始動口検出部 2 2 1 と、第 2 始動口 1 2 0 に遊技球が入球したことを検出する第 2 始動口検出部 2 2 5 と、入賞ゲート 1 0 6 を遊技球が通過したこと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 1 0 9 c 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。

40

【 0 0 4 0 】

また、この主制御基板 2 0 1 の出力側には、役物作動装置 2 3 1 が接続されている。本実施形態においては、上記役物作動装置 2 3 1 を、大入賞口開閉扉 1 0 9 a を開閉させる大入賞口開閉ソレノイド 1 0 9 b と、第 2 始動口 1 2 0 を開閉させる第 2 始動口開閉ソレノイド 1 2 0 b とによって構成している（図 6 参照）。

50

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

【0041】

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

この副制御基板 202 は、主に遊技中における演出の制御をおこなうもので、主制御基板 201 より送信されるコマンドに基づいて演出の抽選及び演出処理を実行する CPU 202a と、プログラム及び過去の演出パターンを記憶する ROM 202b と、CPU 202a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する RAM 202c 等を備えている。

10

【0042】

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

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

20

【0043】

そして通常、CPU 202a が ROM 202b 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 202b から読み出して VRAM 202d に書き込む。背景画像、図柄画像、キャラクター画像は、表示画面上において図柄表示部 104 に重畳表示される。

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

30

【0044】

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

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

ランプ制御基板 206 は、副制御基板 202 より送信されたコマンドに基づきプログラムを作動させて演出処理を実行する CPU 206a と、各種演出パターンデータを記憶する ROM 206b と、CPU 206a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する RAM 206c 等を備えて構成される。

40

【0045】

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

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

【0046】

50

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

【0047】

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

10

【0048】

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

【0049】

（主制御基板および副制御基板の機能的な構成について）

20

図 6 は、遊技の進行を制御する制御手段 200 の機能的な構成を概略的に示す機能ブロック図である。

【0050】

図 6 に示すように、主制御基板 201 の ROM 201 b は、主に第 1 始動口 105 への遊技球の入球を契機として機能する手段として、第 1 特別図柄抽選手段 300、第 1 特別図柄表示制御手段 301、第 1 特別図柄変動制御手段 302、第 1 乱数判定手段 303 を備えている。

【0051】

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

30

また、ROM 201 b は、遊技を進行制御する手段として、長当たり遊技制御手段 340、短当たり遊技制御手段 341、小当たり遊技制御手段 342、高確率遊技制御手段 343、時短遊技制御手段 344、通常遊技制御手段 345、保留増加コマンド送信手段 330、事前判定手段 331、演出実行コマンド送信手段 333、変動回数カウント手段 334 を備えている。

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

【0052】

40

また、主制御基板 201 の RAM 201 c は、第 1 特別図柄保留記憶手段 401、第 2 特別図柄保留記憶手段 402、普通図柄保留記憶手段 403、遊技状態記憶手段 404、ラウンド数記憶手段 405、変動回数記憶手段 406、事前判定コマンド記憶手段 407、事前判定情報付加フラグ記憶手段 408 を備えている。

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

また、副制御基板 202 の RAM 202 c には、遊技状態記憶手段 510、確変示唆フラグ記憶手段 511、第 1 保留状況記憶手段 512、第 2 保留状況記憶手段 513、を備えている。なお、上記第 1 保留状況記憶手段 512 および第 2 保留状況記憶手段 513 が、本発明の事前判定情報記憶手段を構成している。

50

また、上記 R O M に格納されている各手段（プログラム）や、R A M に設けられた各手段（記憶領域）は、一例を列挙しているに過ぎない。

【 0 0 5 3 】

上記長当たり遊技制御手段 3 4 0、短当たり遊技制御手段 3 4 1、高確率遊技制御手段 3 4 3、時短遊技制御手段 3 4 4 は、大当たり時に当選した際の遊技の進行を制御するプログラムである。本実施形態においては、大当たりの種類を複数設けており、大当たり時に当選した場合には、さらに大当たりの種類が決定され、この決定に基づいて、C P U 2 0 1 a が各プログラムを作動して各遊技状態のもとで遊技の進行を制御する。一方、通常遊技制御手段 3 4 5 は、大当たり時に当選していない通常の遊技状態、すなわち遊技を開始するときの初期状態と同様の状態にて遊技の進行を制御するプログラムである。

10

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

この大入賞口開閉装置 1 0 9 の開閉動作は、大入賞口開閉ソレノイド 1 0 9 b によってなされる。具体的には、C P U 2 0 1 a が長当たり遊技制御手段 3 4 0 を作動して長当たり遊技を制御する際、まず、大入賞口開閉ソレノイド 1 0 9 b を通電して、大入賞口開閉扉 1 0 9 a を開状態とする。これにより、ラウンド遊技が開始となる。そして、大入賞口検出部 2 2 4 および継続入賞口検出部 2 4 0 が、大入賞口開閉装置 1 0 9 に合わせて所定個数（9 個）の遊技球が入球したことを検出すると、C P U 2 0 1 a が長当たり遊技制御手段 3 4 0 を作動して、大入賞口開閉ソレノイド 1 0 9 b の通電を停止し、ラウンド遊技が終了する。また、大入賞口開閉装置 1 0 9 および継続入賞口 1 3 0 に所定個数の遊技球が入球していなくても、大入賞口開閉扉 1 0 9 a が開いてから、所定時間（30 秒）が経過すると、大入賞口開閉ソレノイド 1 0 9 b の通電を停止する。このように、2 つの条件のいずれかが満たされることによって、大入賞口開閉ソレノイド 1 0 9 b への通電が停止され、ラウンド遊技が終了となり、上記大入賞口開閉装置 1 0 9 が閉状態となる。

20

【 0 0 5 6 】

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

30

【 0 0 5 7 】

一方、短当たり遊技制御手段 3 4 1 は、第 1 始動口 1 0 5 もしくは第 2 始動口 1 2 0 に遊技球が入球したことを契機とする大当たりの抽選の結果、短当たり遊技の実行の権利を獲得した際に、当該短当たり遊技の進行を制御する。本実施形態において「短当たり遊技」というのは、大当たり遊技の一種で、大入賞口開閉装置 1 0 9 が上記「長当たり遊技」と同様に 1 5 回開閉動作して、ラウンド遊技が 1 5 回実行される遊技のことである。ただし、この「短当たり遊技」においては、大入賞口開閉扉 1 0 9 a の最大開放時間が「長当たり遊技」よりも短く設定されている。

40

【 0 0 5 8 】

この大入賞口開閉装置 1 0 9 の開閉動作は、上記長当たり遊技の場合と同様に、大入賞口開閉ソレノイド 1 0 9 b によってなされる。具体的には、C P U 2 0 1 a が短当たり遊技制御手段 3 4 1 を作動して短当たり遊技を制御する際、まず、大入賞口開閉ソレノイド 1 0 9 b を通電して、大入賞口開閉扉 1 0 9 a を開状態とする。これにより、ラウンド遊

50

技が開始となる。ただし、本実施形態においては、大入賞口開閉ソレノイド109bの通電を一瞬(0.05秒)で停止させるとともに、こうした制御を所定の間隔(1秒)をもって15回繰り返すようにしている。

【0059】

小当たり遊技制御手段342は、第1始動口105もしくは第2始動口120に遊技球が入球したことを条件とする大当たりの抽選の結果、小当たり遊技の実行の権利を獲得した際に、当該小当たり遊技の進行を制御する。この小当たり遊技は、大入賞口開閉装置109の一瞬の開閉動作が15回行われるが、当該大入賞口開閉扉109aの開放時間、開放タイミング、開閉回数を、上記「短当たり遊技」と全く同一態様にしている。

【0060】

高確率遊技制御手段343は、通常遊技状態よりも上記大当たり(長当たりおよび短当たりの双方を含む)の当選確率が高い状態で遊技が進行される高確率遊技状態にて、遊技を制御する。本実施形態においては、高確率遊技状態は、長当たり遊技または短当たり遊技が終了した後に実行される。具体的には、第1始動口105もしくは第2始動口120に遊技球が入球すると、第1特別図柄抽選手段300もしくは第2特別図柄抽選手段320が当たり乱数を取得する。すると、第1乱数判定手段303もしくは第2乱数判定手段323が、取得した当たり乱数を所定のテーブルに基づいて判定する。このとき、低確率遊技状態においては、特別図柄通常時当たり判定用テーブルに基づいて当たり乱数の判定が行われ、高確率遊技状態においては、特別図柄高確率時当たり判定用テーブルに基づいて当たり乱数の判定が行われる。そして、特別図柄高確率時当たり判定用テーブルという

10

20

【0061】

時短遊技制御手段344は、時短遊技を制御するプログラムであるが、本実施形態における時短遊技というのは、普通図柄変動制御手段362による普通図柄の変動時間が短く、かつ、普通図柄における当たりの当選確率が高い状態での遊技をいう。

具体的には、遊技球が入賞ゲート106を通過すると、普通図柄の抽選が行われる。普通図柄の抽選は、入賞ゲート106を遊技球が通過することを条件として、CPU201aが普通図柄抽選手段360を作動して、乱数を無作為に抽出することによってなされる。このようにして取得された乱数は、時短遊技状態ではない場合には、普通図柄通常時当たり判定用テーブルに基づいて判定され、時短遊技状態では、普通図柄時短時当たり判定用テーブルに基づいて判定される。

30

【0062】

このとき、普通図柄時短時当たり判定用テーブルは、普通図柄通常時当たり判定用テーブルよりも、当たりと判定する乱数が多く設定されている。このようにして、時短遊技状態における普通図柄の当選確率は例えば90%と高くなるが、普通図柄が当たりに当選すると、第2始動口120の一对の可動片120aが所定時間開状態となり、遊技球が第2始動口120に入球しやすくなる。

【0063】

また、時短遊技状態においては、通常遊技状態よりも、普通図柄の変動時間が短縮される。すなわち、入賞ゲート106を遊技球が通過すると、乱数の取得および取得した乱数の判定が行われるが、このとき、最終的に普通図柄の抽選の結果が当たりであったか、ハズレであったかを遊技者に報知するまでには所定の時間を要する。そして、普通図柄の抽選の結果が遊技者に報知されるまでに要する時間は、通常遊技状態よりも時短遊技状態の方が短く設定されている。これにより、時短遊技状態においては、次々と普通図柄の抽選結果が遊技者に報知されるとともに、第2始動口120が頻繁に開放することとなる。このことから明らかなように、時短遊技状態というのは、第2始動口120に遊技球を入球しやすくすることで、遊技球をほとんど費消せずに、大当たりの抽選の権利を獲得することが可能な状態で進行する遊技状態のことである。

40

50

【 0 0 6 4 】

そして、通常遊技制御手段 3 4 5 は、大当たり遊技（長当たり遊技、短当たり遊技）、小当たり遊技、および、特別遊技状態（高確率遊技状態、時短遊技状態）のいずれにも該当しない通常遊技を進行制御する。上記のように、CPU 2 0 1 a は、長当たり遊技制御手段 3 4 0、短当たり遊技制御手段 3 4 1、高確率遊技制御手段 3 4 3、時短遊技制御手段 3 4 4、および通常遊技制御手段 3 4 5 のいずれかを作動して遊技を進行制御することとなるが、これら各制御手段 3 4 0 ~ 3 4 5 によって制御されている現在の遊技状態は、RAM 2 0 1 c の遊技状態記憶手段 4 0 4 に書き込まれるようにしている。

【 0 0 6 5 】

以下に、普通図柄に係る遊技の進行、および、特別図柄に係る遊技の進行について詳細に説明する。

10

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

【 0 0 6 6 】

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

20

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

【 0 0 6 7 】

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

30

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

【 0 0 6 8 】

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

40

【 0 0 6 9 】

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

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

このことから明らかなように、時短遊技状態においては、時短遊技状態以外の遊技状態よりも第 2 始動口 1 2 0 が開状態にある時間が遙かに長く、第 2 始動口 1 2 0 に遊技球

50

が入球する可能性も遙かに高くなる。

【 0 0 7 0 】

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

【 0 0 7 1 】

以下に、普通図柄の変動開始処理について、図 7、図 8 のフローチャートを用いて説明する。

【 0 0 7 2 】

(ステップ S 1 0 1)

図 7 に示すように、遊技球が入賞ゲート 1 0 6 を通過すると、当該遊技球の通過を入賞ゲート検出部 2 2 2 が検出する。

入賞ゲート検出部 2 2 2 が信号を検出すると、CPU 2 0 1 a が普通図柄変動制御手段 3 6 2 を作動して、普通図柄が現在変動中であるか否かを判断する。

【 0 0 7 3 】

(ステップ S 1 0 2)

そして、普通図柄が変動中であった場合には、ステップ S 1 0 2 において、普通図柄の保留が上限留保個数である 4 未満であるか否か、すなわち普通図柄の変動表示の権利が、留保可能か否かが判定される。その結果、普通図柄の保留が上限留保個数である 4 個であった場合には制御を終了する。

【 0 0 7 4 】

(ステップ S 1 0 3)

これに対して、普通図柄の保留が 4 未満であった場合には、CPU 2 0 1 a が乱数発生手段等からなる普通図柄抽選手段 3 6 0 を作動して、0 ~ 2 5 0 の中から 1 つの乱数を無作為に取得する。

【 0 0 7 5 】

(ステップ S 1 0 4)

そして、上記ステップ S 1 0 3 において、乱数が取得されると、この取得された乱数が、普通図柄保留記憶手段 4 0 3 に記憶され、入賞ゲート 1 0 6 への遊技球の通過に基づく制御は終了する。

【 0 0 7 6 】

なお、上記ステップ S 1 0 1 において、普通図柄の変動中ではないと判断した場合には、上記ステップ S 1 0 3 と同様に乱数が取得され、後述する図 8 の変動開始処理が即座に行われる。

【 0 0 7 7 】

次に、普通図柄保留記憶手段 4 0 3 に保留がない状態で、入賞ゲート 1 0 6 を遊技球が通過して取得した普通図柄の変動表示の権利、および、普通図柄保留記憶手段 4 0 3 に留保された普通図柄の変動表示の権利の処理について図 8 を用いて説明する。

【 0 0 7 8 】

(ステップ S 2 0 1)

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

【 0 0 7 9 】

(ステップ S 2 0 2) (ステップ S 2 0 3)

上記ステップ S 2 0 1 において、時短遊技状態ではないと判定された場合には、普通図柄通常時当たり判定用テーブルが選択される。そして、CPU 2 0 1 a は、普通図柄抽選結果判定手段 3 6 3 を作動し、普通図柄通常時当たり判定用テーブルに基づいて、上記取得した乱数の当たり判定を行う。なお、上記普通図柄通常時当たり判定用テーブルによ

10

20

30

40

50

ば、0～250の乱数のうち、例えば0～24までの乱数が当たりと判定され、その他の乱数はハズレと判定される。つまり、普通図柄通常時当たり判定用テーブルによれば、10%程度の確率で乱数が当たりと判定されることとなる。

【0080】

また、普通図柄保留記憶手段403に留保された保留を消化する場合には、普通図柄保留記憶手段403に記憶された乱数が所定の処理領域に読み出されて上記の判定処理が行われる。一方、保留がない状態で遊技球が入賞ゲート106を通過した場合には、取得した乱数が上記所定の処理領域に直接書き込まれることとなる。

【0081】

(ステップS204)

上記ステップS203において、当たり判定を行った結果、当たりと判定された場合には、ステップS204において通常変動処理が行われる。ここでいう通常変動処理というのは、普通図柄の変動表示が予め設定された時間(10秒)なされた後、所定の当たり用の図柄を停止表示させる処理である。

上記普通図柄の変動表示は、CPU201aが普通図柄表示制御手段361を作動して行われる。つまり、普通図柄表示制御手段361は、普通図柄表示器82において、LED等を10秒間点灯あるいは点滅させた後、所定の当たり用の図柄を停止表示させる。

【0082】

(ステップS209)

一方、上記ステップS203において、ハズレと判定された場合には、ステップS209においてハズレ変動処理が行われる。ここでいうハズレ変動処理というのは、普通図柄の変動表示が予め設定された時間(10秒)なされた後、所定のハズレ用の図柄を停止表示させる処理である。このようにしてハズレ用の図柄を停止表示させると、主制御基板201における処理が終了となり、待機状態もしくは次の保留に基づいて変動処理を行うこととなる。

【0083】

(ステップS205)

また、上記ステップS203において当たりと判定された場合には、上記ステップS204において普通図柄が停止表示した後に、CPU201aが所定のプログラムを作動して、第2始動口開閉ソレノイド120bを制御する信号を送信し、当該信号に基づいて第2始動口120を開状態とする。このとき、第2始動口120は、0.2秒だけ開放された後、再び閉状態に制御される。

【0084】

(ステップS206)(ステップS207)

また、上記ステップS201において、時短遊技状態と判定された場合には、普通図柄時短時当たり判定用テーブルが選択される。そして、CPU201aが普通図柄抽選結果判定手段363を作動し、取得した乱数の判定を、普通図柄時短時当たり判定用テーブルに基づいて行う。

【0085】

(ステップS208)

上記ステップS207において、当たり判定を行った結果、当たりと判定された場合には、ステップS208において時短変動処理が行われる。ここでいう時短変動処理というのは、普通図柄の変動表示が予め設定された時間(1.5秒)なされた後、所定の当たり用の図柄を停止表示させる処理である。

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

【0086】

一方、上記ステップS207において、ハズレと判定された場合には、ステップS209においてハズレ変動処理が行われる。ただし、時短遊技状態におけるハズレ変動処理は

10

20

30

40

50

、普通図柄の変動表示が予め設定された時間（１．５秒）なされた後、所定のハズレ用の図柄が停止表示する。

【００８７】

（ステップＳ２０５）

上記のように、普通図柄が変動表示を開始して所定時間経過後に停止したタイミングで、ＣＰＵ２０１ａは所定のプログラムを作動して、第２始動口開閉ソレノイド１２０ｂを制御する信号を送信し、当該信号に基づいて第２始動口１２０を制御する。時短遊技状態においては、第２始動口１２０が、１．２秒の開動作を４回繰り返す。

なお、遊技球が入賞ゲート１０６を通過した場合の制御は、通常遊技状態においては通常遊技制御手段３４５が統括しており、時短遊技状態においては時短遊技制御手段３４４が統括している。

【００８８】

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

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

【００８９】

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

【００９０】

第１特別図柄抽選手段３００もしくは第２特別図柄抽選手段３２０によって取得される各乱数、および、取得された乱数を判定する際に用いられる判定テーブルは、図９に示すとおりである。

図９（ａ）は、大当たりの当選確率、および当たり乱数の一例を示している。また、図９（ｂ）は、大当たりに当選した場合に付与される遊技価値の種類、すなわち大当たりの種類とその当選確率、および図柄乱数の一例を示し、図９（ｂ－１）は、第１乱数判定手段３０３が図柄乱数を判定する際のテーブルの一例、図９（ｂ－２）は、第２乱数判定手段３２３が図柄乱数を判定する際のテーブルの一例である。また、図９（ｂ－３）は、上記当たり乱数の判定の結果、小当たりに当選したと判定された場合に用いられるテーブルの一例であり、第１乱数判定手段３０３および第２乱数判定手段３２３の双方が、図柄乱数の判定時に用いるテーブルである。図９（ｃ）は、リーチ演出の有無とその出現確率、およびリーチ乱数の一例を示す。

【００９１】

図９（ａ）に示すとおり、当たり乱数は０～６００までの６０１個の乱数から一つ取得される。そして、低確率遊技状態においては特別図柄通常時当たり判定用テーブルに基づいて当たり乱数の判定が行われるが、この特別図柄通常時当たり判定用テーブルによれば、７および３１７の２つの乱数が大当たりと判定される。一方、高確率遊技状態においては特別図柄高確率時当たり判定用テーブルに基づいて当たり乱数の判定が行われる。この特別図柄高確率時当たり判定用テーブルによれば、７，３７，６７，９７，１２７，１５

10

20

30

40

50

7, 187, 217, 247, 277, 317, 337, 367, 397, 427, 457, 487, 517, 547, 577の20個の乱数が大当たりと判定される。

【0092】

例えば、第1始動口105に遊技球が入球すると、CPU201aが第1特別図柄抽選手段300を作動して上記当たり乱数を取得する。そして、特別図柄の変動表示を開始する際の遊技状態が通常遊技状態であるときは、CPU201aが第1乱数判定手段303を作動して、特別図柄通常時当たり判定用テーブルに基づいて、当該当たり乱数の当たりもしくはハズレを判定する。つまり、第1始動口105への遊技球の入球によって取得された当たり乱数が、7または317である場合には当たりと判定し、その他の乱数であった場合にはハズレと判定する。また、高確率遊技状態においては、特別図柄高確率時当たり判定用テーブルに基づいて、当たりであるか否かを判定する。

10

【0093】

なお、本実施形態においては、上記した「大当たり」とは別に「小当たり」が設けられており、この「小当たり」の当選についても、当たり乱数によって決定されるようにしている。本実施形態における「小当たり」というのは、上記短当たり遊技と同様に、大入賞口開閉装置109の一瞬の開放動作が15回行われる「小当たり遊技」を実行する権利を獲得するものである。したがって、図9(a)に示すように、遊技状態とは関わりなく、当たり乱数が50もしくは100であった場合には、大入賞口開閉装置109が15回開放される小当たり遊技が実行されることとなる。なお、この小当たり遊技は、CPU201aが小当たり遊技制御手段342を作動することによって制御される。また、詳しくは後述するが、この小当たり遊技は、賞球の払い出しを目的とするものではなく、後で説明するように、遊技状態が高確率遊技状態や低確率遊技状態に移行したことを、遊技者に判別困難とすることを目的として設けられている。

20

【0094】

第1始動口105に遊技球が入球して取得された当たり乱数の判定の結果、当該当たり乱数が、大当たり遊技を実行する権利を獲得する乱数であると判定された場合には、CPU201aが第1乱数判定手段303を作動して、図9(b-1)に示すテーブルに基づいて、大当たりの種類を判定(決定)する。ここで決定される大当たりの種類は、「高確率時短付き長当たり」、「通常時短付き長当たり」、「高確率時短付き短当たり」、「通常時短付き短当たり」、「高確率時短無し短当たり」、「通常時短無し短当たり」の6種類である。

30

【0095】

「高確率時短付き長当たり」というのは、3つの遊技価値が付与されるものである。この「高確率時短付き長当たり」に当選すると、1つ目の遊技価値として、大入賞口開閉装置109が15ラウンドにわたって開閉制御され、かつ、1ラウンドが終了する条件を、遊技球が所定個数(9個)入球するか、もしくは所定時間(30秒)経過することとする長当たり遊技が実行される。これにより、遊技者は多量の賞球を獲得することが可能となる。そして、この長当たり遊技が終了すると、2つ目の遊技価値として、高確率遊技状態にて遊技が進行するとともに、3つ目の遊技価値として、時短遊技状態にて遊技が進行する。これにより、遊技者は、多量の賞球を獲得した上に、当該賞球の獲得後、遊技球の費消を低減しながら、再度大当たりの当選を早期に実現することができる。なお、高確率遊技状態および時短遊技状態は、特別図柄の変動表示が1万回行われたところで終了となるように設定されている。つまり、確率から考えれば、次にいずれかの大き当たりに当選するまで、高確率遊技状態および時短遊技状態が継続するように設定されているのと変わらない。

40

【0096】

「通常時短付き長当たり」というのは、2つの遊技価値が付与される。この「通常時短付き長当たり」は、長当たり遊技の終了後に、大当たりの当選確率が低確率遊技状態となる点で上記「高確率時短付き長当たり」と相異なる。また、「通常時短付き長当たり」においては、長当たり遊技終了後の時短遊技状態が、予め設定された回数(例えば100回

50

)の特別図柄の変動表示が行われた時点で終了する。

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

【0097】

「高確率時短付き短当たり」というのは、大入賞口開閉装置109が一瞬開放する動作を15ラウンド繰り返した後、大当たりの当選確率が高確率となる高確率遊技状態にて遊技が進行するものである。この「高確率時短付き短当たり」に当選した場合には、大入賞口開閉装置109の開放による多量の賞球を即座に獲得することはできないが、以後の遊技状態が高確率遊技状態となるため、以後の遊技において多量の賞球を獲得する可能性が高くなる。また、「高確率時短付き短当たり」に当選すると、当該短当たり遊技の終了後に、高確率遊技状態となり、かつ、時短遊技状態となるため、再度大当たりに当選するまでの遊技球の費消を低減することが可能となる。

10

【0098】

「通常時短付き短当たり」というのは、大入賞口開閉装置109が一瞬開放する動作を15ラウンド繰り返した後、大当たりの当選確率が低確率となる低確率遊技状態にて遊技が進行するものである。ただし、上記「高確率時短付き短当たり」と同様に、以後の遊技状態が時短遊技状態となるため、所定回数(100回)に限って遊技球の費消を低減することは可能となる。なお、通常遊技状態において、当該「通常時短付き短当たり」に当選した場合には、以後、時短遊技を実行可能となる遊技価値が付与されるだけであるが、高確率遊技状態において、当該「通常時短付き短当たり」に当選してしまうと、以後、大当たりの当選確率が高確率から低確率へと転落してしまうというデメリットがある。

20

【0099】

なお、本実施形態においては、「通常時短付き短当たり」も「高確率時短付き短当たり」も、大入賞口開閉装置109の開閉動作、および、時短遊技状態へ移行後の第2始動口120の開閉動作を同じにしている。また、後で説明するように、「通常時短付き短当たり」と「高確率時短付き短当たり」とで、演出内容も同じにしている。したがって、遊技者にとっては、短当たり遊技(大入賞口開閉装置109の15ラウンドの開閉動作)の終了後に、大当たりの当選確率が高確率となっているのか、低確率となっているのかを判別するのが非常に困難となっている。このように、「通常時短付き短当たり」を設けた理由は、短当たり遊技の終了後に時短遊技状態となった場合に、大当たりの当選確率が高確率であるのか、低確率であるのかについて、遊技者に疑念を抱かせるためである。

30

【0100】

「高確率時短無し短当たり」というのは、上記「高確率時短付き短当たり」と同様に、大入賞口開閉装置109が一瞬開放する動作を15ラウンド繰り返した後、大当たりの当選確率が高確率となる高確率遊技状態(いわゆる潜伏確変状態)へ移行するものである。ただし、この「高確率時短無し短当たり」は、短当たり遊技の終了後に時短遊技が開始されない点で、上記「高確率時短付き短当たり」と相異なる。この「高確率時短無し短当たり」に当選した場合にも、大入賞口開閉装置109の開放による多量の賞球を即座に獲得することはできない。しかも、以後、時短遊技状態にもならないため、「高確率時短付き短当たり」よりも遊技球の費消が多くなる。ただし、以後の遊技状態が高確率遊技状態となるため、以後の遊技において、長当たりに当選することによる多量の賞球獲得の可能性は高い。

40

【0101】

「通常時短無し短当たり」というのは、大入賞口開閉装置109が一瞬開放する動作を15ラウンド繰り返した後、通常遊技状態にて遊技が進行するものである。つまり、この「通常時短無し短当たり」に当選しても、高確率遊技状態および時短遊技状態のいずれにも移行することがない。しかも、大入賞口開閉装置109の15ラウンドの開放によっては、多量の賞球を獲得することが不可能であるため、遊技者にとっては、大当たり当選に

50

よる遊技価値がほとんど付与されていないこととなる。このような「通常時短無し短当たり」を設けた理由は、主に、遊技状態を、賞球を払い出すことなく高確率遊技状態から低確率遊技状態に復帰させることにある。また、通常遊技状態において「通常時短無し短当たり」に当選しても遊技状態は何ら変化しない。したがって、遊技者に「高確率時短無し短当たり」と「通常時短無し短当たり」との区別がつかないようにすれば、短当たり遊技の終了後に、大当たりの当選確率が高確率となっているのか、低確率になっているのかについて、遊技者に疑念を抱かせることができる。

【0102】

以上のように、第1始動口105に遊技球が入球して取得された当たり乱数が、第1乱数判定手段303によって大当たりに当選していると判定された場合には、さらに第1乱数判定手段303によって図柄乱数が判定され、6種類の大当たりの中からいずれか一つの大当たりが決定される。

10

【0103】

一方、第2始動口120に遊技球が入球して取得された各乱数は、第2乱数判定手段323によって判定される。このとき、当たり乱数が、大当たり遊技を実行する権利を獲得する乱数であると判定された場合には、CPU201aが第2乱数判定手段323を作動して、図9(b-2)に示すテーブルに基づいて、大当たりの種類を判定(決定)する。ここで決定される大当たりの種類は、上記「高確率時短付き長当たり」または「通常時短付き長当たり」の2種類である。つまり、第1始動口105に遊技球が入球しても、第2始動口120に遊技球が入球しても、大当たりの当選確率は同じであるが、決定される大当たりの種類が第1始動口105と第2始動口120とで異なるようにしている。

20

【0104】

なお、第2始動口120に遊技球が入球した場合に、「高確率時短付き長当たり」または「通常時短付き長当たり」のいずれかのみに当選するようにしたのは、次の理由からである。すなわち、すでに説明したとおり、時短遊技状態以外の遊技状態においては、第2始動口120にほとんど遊技球が入球しない。言い換えれば、時短遊技状態以外の遊技状態においては、大当たりの抽選のほとんどが、第1始動口105に遊技球が入球することによって行われる。したがって、時短遊技状態以外の遊技状態にあっては、6種類の大当たりのうちのいずれかが当選することとなり、遊技の興趣を高めることができる。

30

【0105】

これに対して、第2始動口120に遊技球が入球した場合も、6種類の大当たりが当選するようにしてしまうと、時短遊技状態を設けたことによって、遊技者の遊技に対する意欲をかえって減退させてしまうおそれがある。

例えば、「高確率時短付き長当たり」に当選して時短遊技状態となった場合に、「通常時短付き短当たり」や「通常時短無し短当たり」に当選してしまうと、「高確率時短付き長当たり」に当選したことによる遊技価値を享受することができず、遊技に対する遊技者の意欲が一気に減退してしまう。

【0106】

また、例えば、「高確率時短付き短当たり」に当選して時短遊技状態となった場合に、再度いずれかの「短当たり」に頻繁に当選することとなれば、遊技者は多量の賞球を獲得するという遊技の最大の目的を達成することがなかなかできず、遊技に対する意欲が一気に減退しかねない。

40

このような事態が、第2始動口120に遊技球が入球しやすくなる時短遊技状態においては、頻繁に発生することとなる。

そこで、上記の事態が頻繁に発生することがないように、第2始動口120に遊技球が入球した場合に、「高確率時短付き長当たり」または「通常時短付き長当たり」のいずれかのみに当選するようにしたのである。これにより、時短遊技状態においては、多量の賞球を獲得可能な「長当たり」に当選しやすくなる。

【0107】

また、本実施形態においては、「高確率時短無し短当たり」当選によって、大当たりの

50

当選確率が高確率となっていることについて、遊技者に疑念を抱かせるために、「通常時短無し短当たり」の他に「小当たり」が設けられている。

第1始動口105または第2始動口120に遊技球が入球して取得された当たり乱数の判定の結果、当該当たり乱数が、小当たり遊技を実行する権利を獲得する乱数であると判定された場合には、CPU201aが第1乱数判定手段303または第2乱数判定手段323を作動して、図9(b-3)に示すテーブルに基づいて、小当たりの種類を判定(決定)する。

【0108】

なお、本実施形態においては、「小当たり」の種類として「小当たり1」と「小当たり2」とが設けられている。これら「小当たり1」および「小当たり2」に当選した場合には、いずれも小当たり遊技が実行されることとなる。ただし、いずれの「小当たり」に当選しても、大入賞口109cは15回開放され、しかも大入賞口109cの開閉のタイミングや開閉の態様は全く同一である。つまり、「小当たり1」と「小当たり2」とでは、特別図柄表示器84, 86に停止表示される特別図柄のみが異なり、その他の点については全て同じである。

【0109】

また、「小当たり」は、大入賞口開閉装置109の開閉動作後に、遊技状態が一切変わらない点で、上記「通常時短無し短当たり」と相異なる。つまり、高確率遊技状態において「通常時短無し短当たり」に当選すると、短当たり遊技の終了後に遊技状態が低確率遊技状態となってしまいが、高確率遊技状態において「小当たり」に当選しても、以後、高確率遊技状態が継続する。したがって、高確率遊技状態において、遊技者が大入賞口109cの開閉動作を視認した場合には、「小当たり」に当選したことを切望することとなる。一方で、低確率遊技状態において、遊技者が大入賞口109cの開閉動作を視認した場合には、「小当たり」ではなく「短当たり」に当選したことを切望することとなる。

【0110】

また、第1始動口105または第2始動口120に遊技球が入球した際には、CPU201aが第1特別図柄抽選手段300または第2特別図柄抽選手段320を作動して、上記当たり乱数、図柄乱数とともにリーチ乱数を取得する。リーチ乱数は、0~250の乱数の中から無作為に1つ取得されるが、このリーチ乱数の判定は次のようにしてなされる。

すなわち、図9(c)に示すように、上記当たり乱数がハズレであると判定された場合には、ハズレ時のリーチ乱数判定テーブルに基づいてリーチ乱数の判定を行い、大当たりと判定された場合には、大当たり時のリーチ乱数判定テーブルに基づいてリーチ乱数の判定を行う。また、上記当たり乱数が小当たりであると判定された場合には、小当たり時のリーチ乱数判定テーブルに基づいてリーチ乱数の判定が行われる。

【0111】

ハズレ時のリーチ乱数判定テーブルは、0~24の乱数がリーチ演出と判定され、その他の乱数がリーチ無し演出と判定される。したがって、ハズレ時には、リーチ無し演出が実行される確率が高くなる一方で、遊技者に期待感を与えるいわゆるガセリーチ演出が10%程度の確率で実行されることとなる。また、大当たり時には、必ずリーチ演出が実行される。

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

【0112】

そして、リーチ有り演出においては、スクロールの開始後、所定時間経過後に当該スクロールが停止して各図柄を停止表示する際に、まず、いずれか2つの図柄(数列)が先に停止する。このとき、横または斜めにわたる一直線上に同一の数字が停止表示するととも

10

20

30

40

50

に、最後の1列がスクロール速度を徐々に遅くして、一直線上に同一の数字が3つ揃うのではないかという期待感を遊技者に与える。このようなリーチ演出のなかには、最後の1列のスクロールが停止する前に、さまざまなキャラクターが登場したり、ストーリーが展開したりするいわゆるスーパーリーチ演出が含まれている。

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

【0113】

このように、リーチ乱数は、図柄表示部104においてリーチ演出を行うか、リーチ無し演出を行うかを決定するためのもので、所定の確率でリーチ演出が出現するようにして、遊技者に対して適度に期待感を与えるようにしている。なお、大当たりに当選した場合には、上記のようなリーチ演出が必ず行われ、最終的に横または斜めにわたる一直線上に、同一の数字が揃った状態で装飾図柄が停止表示する。これに対して、小当たりに当選した場合にも、上記のようなリーチ演出が必ず行われ、最終的に横または斜めにわたる一直線上に、同一の数字が揃わない状態で装飾図柄が停止表示する。なお、ハズレ時においても、上記一直線上に、同一の数字が揃わない状態で装飾図柄が停止表示する。

10

【0114】

一方、第1始動口105もしくは第2始動口120に遊技球が入球した際に、それ以前の遊技球の入球に基づいて特別図柄の変動表示が行われていた場合には、取得された乱数（遊技データ）が、RAM201cの第1特別図柄保留記憶手段401もしくは第2特別図柄保留記憶手段402に第1保留もしくは第2保留として記憶される。この第1特別図柄保留記憶手段401および第2特別図柄保留記憶手段402は、図10に示すように構成されている。

20

【0115】

すなわち、図10は、保留球に拘わる記憶領域の一例を示す図であるが、この図からも明らかなように、第1特別図柄保留記憶手段401は、遊技球が第1始動口検出部221に検出されたことに基づいて取得した乱数（当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数）を、遊技球が検出された順番と対応付けて保留球として記憶する。言い換えれば、第1始動口105に遊技球が入球すると、特別図柄の変動表示の権利が、第1特別図柄保留記憶手段401に、第1保留として記憶される。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。

30

【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。

【0117】

一方、第1記憶領域401aから第4記憶領域401dまでの全てに保留球が留保された状態で、さらに第1始動口105に遊技球が入球した場合には、当該入球による特別図柄の変動表示の権利は留保されない。言い換えれば、第1特別図柄保留記憶手段401の上限保留個数まで保留球が留保されている場合には、第1始動口105に遊技球が入球したとしても、当該入球による大当たりの抽選は行われない。ただし、この場合でも、第1始動口105への遊技球の入球に対する賞球は所定数払い出される。

40

【0118】

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、

50

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。

【0119】

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

10

【0120】

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

20

【0121】

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。

30

【0122】

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

40

【0123】

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10(c)に示すように、いずれも、当たり乱数記憶領域、図柄乱数記憶領域およびリーチ乱数記憶領域を有している。当たり乱数記憶領域には上記当たり乱数が記憶され、図柄乱数記憶領域には上記図柄乱数が記憶され、リーチ乱数記憶領域には上記リーチ乱数

50

が記憶される。

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

【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。

【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。すなわち、第1特別図柄保留記憶手段401と、第2特別図柄保留記憶手段402との双方に保留球が留保された場合には、第2特別図柄保留記憶手段402に留保された保留球が優先的に消化される。

例えば、図11(a)に示すように、第1特別図柄保留記憶手段401の第1記憶領域401a～第3記憶領域401cに保留球が留保され、第2特別図柄保留記憶手段402の第5記憶領域402aおよび第6記憶領域402bに保留球が留保されているとする。

【0126】

また、第1始動口105および第2始動口120に対して、遊技球が入球した順番は、図示のとおり、第1始動口105 第2始動口120 第1始動口105 第2始動口120 第1始動口105であったとする。

本実施形態においては、第2始動口120が優先始動口であるため、この場合には、第5記憶領域402aの保留球が優先して処理され、図11(b)に示す矢印の順に保留球が消化されていく。

【0127】

また、例えば、図11(c)に示すように、非優先処理がなされる第1特別図柄保留記憶手段401に3つの保留球が留保されていたとする。この場合、第1特別図柄保留記憶手段401に留保されている3つの保留球が、図の点線で示す順に連続して消化される。しかし、1つ目の保留球を消化しているとき、言い換えれば、1回目の特別図柄の変動表示が行われている際に、優先処理がなされる第2特別図柄保留記憶手段402に保留球が留保されると(第2始動口120に入球すると)、当該保留球が割り込んで、図の実線で示す順に保留球が消化される。

【0128】

このことから明らかなように、両記憶手段401、402において、非優先処理がなされる第1特別図柄保留記憶手段401に複数の保留球が留保された場合には、優先処理がなされる第5記憶領域402aに保留球が留保されることによって、割り込み処理がなされる可能性が高い。一方、優先始動口である第2始動口120に遊技球が入球して、複数の保留球が留保された場合には、割り込み処理がなされることがなく、これら複数の保留球は必ず連続して消化される。

【0129】

上記のようにして保留球は順次消化されていくが、この保留球の消化を制御しているのが、CPU201aであり、ROM201bの第1特別図柄変動制御手段302および第2特別図柄変動制御手段322である。これら両変動制御手段302、322は、第1記憶領域401aもしくは第5記憶領域402aを監視して、いずれの保留球を処理するのかを決定している。

【0130】

次に、第1始動口105または第2始動口120に遊技球が入球した際の制御について、図12～図16を用いて具体的に説明する。

【0131】

10

20

30

40

50

(ステップS301)

図12に示すとおり、第1始動口105に遊技球が入球すると、当該入球があったことを第1始動口検出部221が検出する。すると、主制御基板201のCPU201aが、図示しない変動判定プログラムを作動して、特別図柄が変動表示中であるか否か、もしくは特別遊技(長当たり遊技、短当たり遊技、小当たり遊技)中であるか否かが判定される。このとき、特別図柄が変動表示中ではなく、また、特別遊技中でもないと判定された場合には、当該入球に基づく特別図柄の変動表示が即座になされるので、後述するステップS303と同様に遊技データが取得された後に、図17の変動開始処理がなされる。

【0132】

(ステップS302)

一方、上記ステップS301において、特別図柄の変動表示中もしくは特別遊技中と判定された場合には、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する。

【0133】

上記ステップS302において、保留球が4つある場合には、当該遊技球の入球によっては、特別図柄の変動表示すなわち大当たりの抽選が行われることはないため、所定数の賞球を払い出して主制御基板201における制御を終了する。

【0134】

(ステップS303)(ステップS304)

一方、上記ステップS302において、保留球の留保個数が4未満すなわち保留球を留保すると判断された場合には、CPU201aが第1特別図柄抽選手段300を作動して、遊技データ(当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数)を抽選により取得する(ステップS303)。このようにして取得された遊技データは、第1記憶領域401a~第4記憶領域401dの対応する記憶領域に記憶され保留球として留保される(ステップS304)。

【0135】

(ステップS305)

そして、第1特別図柄保留記憶手段401のいずれかの記憶領域に遊技データが記憶されたら、CPU201aが事前判定手段331を作動して、新たに記憶された遊技データを判定する。ここで事前判定手段331によって判定される事象は、大当たりの当選の有無および小当たりの当選の有無である。なお、事前判定手段331による判定は、上記第1乱数判定手段303および第2乱数判定手段323と同様、遊技状態や遊技球が入球した始動口に応じたテーブルに基づいて行われる。したがって、遊技球が始動口に入球した際の事前判定手段331による判定結果と、特別図柄の変動表示時の第1乱数判定手段303または第2乱数判定手段323による判定結果とは、通常同じものとなる。

【0136】

なお、本実施形態においては、上記したとおり、第1特別図柄保留記憶手段401に第1保留が記憶された状態で、第2始動口120に遊技球が入球すると、当該第2始動口120への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動表示が、上記第1保留に優先して処理される。そのため、第1始動口105に遊技球が入球して記憶された第1保留が、事前判定手段331によって大当たりに当選していると判定されたにも関わらず、当該第1保留に基づく特別図柄の変動表示の開始時には、第1乱数判定手段303によってハズレと判定される場合がある。

【0137】

例えば、遊技状態が高確率遊技状態であって、上記第1保留に係る当たり乱数が「37」であったとする。そして、当該第1保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される前に、第2始動口120に遊技球が入球し、かつ、当該入球に基づく特別図柄の変動表示の結果、遊技状態が高確率遊技状態から低確率遊技状態に戻ってしまったとする。

事前判定手段331は、保留球が留保された時点の遊技状態に基づいて遊技データを判定するため、上記の例では、事前判定手段は第1保留を大当たりと判定する。しかしなが

10

20

30

40

50

ら、当該第1保留に基づく特別図柄の変動表示の開始時には、遊技状態が低確率遊技状態となっているため、第1乱数判定手段303は、当該第1保留をハズレと判定する。このように、本実施形態においては、事前判定手段331による判定結果と、実際の特別図柄の変動表示の結果とが異なる場合があるが、この事前判定手段331による誤判定を、いわゆるガセ演出として適用するようにしている。これにより、後述する事前判定手段331の判定結果に基づく予兆演出の信頼度をある程度低下させて、遊技者に疑念を抱かせるようにしている。

【0138】

ただし、上記のいわゆるガセ演出を嫌う場合には、始動口に遊技球が入球するたびに、新たに記憶した遊技データのみならず、被割り込み処理がなされる全ての第1保留についても、事前判定手段331が再判定すればよい。このとき、被割り込み処理がなされる第1保留については、割り込み処理がなされる第2保留の判定結果に基づいて、遊技状態が変更されるか否かを判断して行えばよい。例えば、新たに留保された第2保留によって、以後の遊技状態が高確率遊技状態に移行する場合には、その後処理される第1保留を、特別図柄高確率時当たり判定用テーブルに基づいて事前判定しなおせばよい。

【0139】

また、例えば、以後の遊技状態が低確率遊技状態から高確率遊技状態に移行する第2保留がすでに留保されているときに、新たに第1保留が留保された場合には、当該新たに留保された保留球について、最初から特別図柄高確率時当たり判定用テーブルに基づいて事前判定をすればよい。このように、以後の遊技状態が、高確率から低確率に移行したり、あるいは低確率から高確率に移行したりする遊技データが記憶された場合には、その後処理がなされる保留球に対して、遊技状態が変わることを前提として事前判定をするようにすれば、事前判定結果と、実際の変動結果とを等しくすることができる。

【0140】

(ステップS306)(ステップS307)

そして、遊技状態記憶手段404に記憶された遊技状態が、時短遊技状態でなく、特別遊技中(長当たり遊技中、短当たり遊技中、小当たり遊技中)でもない場合には(ステップS306のNO)、上記ステップS305において判定された事前判定情報(大当たり、もしくは小当たりの当否)が、第1保留増加コマンドに付加される(ステップS307)。ここで、第1保留増加コマンドというのは、第1保留が記憶された際に、当該第1保留が増加したこと、言い換えれば、第1保留の留保個数を図柄表示部104の第1保留表示150にて表示するために、主制御基板201から副制御基板202に送信されるコマンドである(図3参照)。

【0141】

(ステップS308)

そして、上記ステップS307において、第1保留増加コマンドに事前判定情報が付加されたら、CPU201aが保留増加コマンド送信手段330を作動して、上記第1保留増加コマンドを副制御基板202に送信する。

【0142】

(ステップS309)

一方、上記ステップS306において、遊技状態記憶手段404に記憶された遊技状態が、時短遊技状態である場合あるいは特別遊技中(長当たり遊技中、短当たり遊技中、小当たり遊技中)である場合には(ステップS306のYES)、上記ステップS305において判定された事前判定情報が、事前判定コマンド記憶手段407にコマンドとして記憶される。このとき、事前判定情報は、第1記憶領域401a~第4記憶領域401dのいずれの記憶領域に記憶されたのかを識別可能に記憶される。

なお、時短遊技状態や特別遊技中においては、事前判定情報が上記事前判定コマンド記憶手段407に記憶され、当該事前判定情報が上記第1保留増加コマンドに付加されることはない。したがって、時短遊技状態や特別遊技中においては、第1保留増加コマンドが副制御基板202に送信されるものの、第1保留に係る事前判定情報(大当たり、もしくは

10

20

30

40

50

は小当たりの当否)が、副制御基板202に送信されることはない。

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

【0143】

(ステップS401)~(ステップS405)

また、図13に示すとおり、第2始動口120に遊技球が入球すると、当該入球があったことを第2始動口検出部225が検出する。

この第2始動口検出部225が遊技球の入球を検出した場合には、ステップS301~ステップS305と同様の処理が行われる。なお、ステップS401~ステップS405の処理は、上記ステップS301~ステップS305と同様であるため、ここでは詳細な説明は省略する。

10

【0144】

(ステップS406)

そして、上記ステップS405において判定された事前判定情報(大当たり、もしくは小当たりの当否)は、第2保留増加コマンドに付加される。第2保留増加コマンドというのは、第2保留が記憶された際に、当該第2保留が増加したこと、言い換えれば、第2保留の留保個数を図柄表示部104の第2保留表示151にて表示するために、主制御基板201から副制御基板202に送信されるコマンドである(図3参照)。

【0145】

(ステップS407)

そして、上記ステップS406において、第2保留増加コマンドに事前判定情報が付加されたら、CPU201aが保留増加コマンド送信手段330を作動して、上記第2保留増加コマンドを副制御基板202に送信する。

20

【0146】

このように、第2始動口120に遊技球が入球した場合には、当該入球によって取得された遊技データが、常に事前判定手段331によって判定されるとともに、当該事前判定情報が第2保留増加コマンドに付加されて副制御基板202に送信される。

一方、図12に示すように、第1始動口105に遊技球が入球しても、事前判定情報は時短遊技状態でなく、しかも、特別遊技中でない場合にしか副制御基板202に送信されない。言い換えれば、第2始動口120に遊技球が入球した場合には、常に事前判定情報が副制御基板202に送信されるのに対して、第1始動口105に遊技球が入球しても、時短遊技状態や特別遊技中であるときには、事前判定情報が副制御基板202に送信されない。

30

【0147】

時短遊技状態にあるときに、第1保留に係る事前判定情報を副制御基板202に送信しないようにしたのは次の理由からである。

すなわち、本実施形態においては、事前判定情報に基づいて、大当たりに当選しているかもしれないという期待感を遊技者に与える予兆演出を行う。時短遊技状態においては、優先始動口である第2始動口120に遊技球が入球しやすくなるため、第1始動口105に遊技球が入球して第1保留が留保されたとしても、次々と第2保留が留保されて、なかなか第1保留に基づく処理がなされなくなる可能性が極めて高い。こうした状況下で、第1保留において大当たりに当選しているかもしれないという予兆演出を行うこととなれば、遊技者は当該第1保留を早期に処理するために、遊技球の発射を停止させてしまう。

40

【0148】

そして、遊技者が遊技球の発射を停止させることとなれば、遊技が中断してしまい遊技性が低下するばかりか、第1始動口105に遊技球が入球した場合と、第2始動口120に遊技球が入球した場合とで、各大当たりの種類の当選確率を異にした意味が低下してしまう。つまり、時短遊技状態において、必要以上に「短当たり」に当選して遊技者の意欲が減退してしまうことがないように、第2始動口120に遊技球が入球した際に当選する

50

大当たりの種類を「長当たり」に限ったことの意味が失われる。

そこで、上記のように、時短遊技状態においては、第1保留に係る事前判定情報を副制御基板202に送信しないようにしたのである。なお、第2保留については、保留球が留保された順に処理されるため、上記のような問題が生じることはない。したがって、本実施形態においては、時短遊技状態であっても、第2保留に係る事前判定情報を副制御基板202に送信するようにしている。ただし、第1保留との整合性を保ちなければ、時短遊技状態や特別遊技中において、第2保留に係る事前判定情報も副制御基板202に一切送信しないようにしてもよい。

【0149】

上記のようにして、副制御基板202が保留増加コマンドを受信すると、当該副制御基板202において、図14に示すとおりの処理がなされる。

【0150】

(ステップS501)

副制御基板202が受信した保留増加コマンドが第1保留に係る場合には、RAM202cの第1保留状況記憶手段512に所定のフラグが記憶され、第2保留に係る場合には、RAM202cの第2保留状況記憶手段513に所定のフラグが記憶される。

【0151】

なお、第1保留状況記憶手段512および第2保留状況記憶手段513は、図15に示すように構成されている。第1保留状況記憶手段512は、第1記憶領域512a～第4記憶領域512dの4つの記憶領域を有しており、第2保留状況記憶手段513は、第5記憶領域513a～第8記憶領域513dの4つの記憶領域を有している。上記第1記憶領域512a～第4記憶領域512dは、主制御基板201における第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にそれぞれ対応しており、上記第5記憶領域513a～第8記憶領域513dは、主制御基板201における第2特別図柄保留記憶手段402の第5記憶領域402a～第8記憶領域402dにそれぞれ対応している。

【0152】

そして、各記憶領域は、図15(c)に示すように、保留フラグ記憶領域と事前判定情報記憶領域とを備えており、副制御基板202が保留増加コマンドを受信すると、保留フラグ記憶領域にフラグが付される。なお、保留増加コマンドには、当該保留球(遊技データ)が、主制御基板201における第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特別図柄保留記憶手段402の第5記憶領域402a～第8記憶領域402dのいずれに記憶されたのかを示す情報が付されている。そして、この情報に基づいて、副制御基板202のいずれの記憶領域にフラグが付されるかが決定される。例えば、主制御基板201の第1特別図柄保留記憶手段401の第3記憶領域401cに遊技データが記憶された場合には、第1保留状況記憶手段512の第3記憶領域512cの保留フラグ記憶領域にフラグが付される。このようにして、現在の保留球の留保個数が副制御基板202においても把握されることとなる。

【0153】

また、受信した保留増加コマンドに事前判定情報が付されている場合には、当該事前判定情報が事前判定情報記憶領域に記憶される。なお、すでに説明したとおり、事前判定情報とは、大当たり、小当たり、ハズレのいずれであるかを識別する情報である。ただし、保留増加コマンドに事前判定情報が付されていない場合には、事前判定情報記憶領域には何も記憶されずに、保留フラグ記憶領域にフラグが付されるだけである。

【0154】

そして、副制御基板202が保留増加コマンドを受信すると、第1保留状況記憶手段512および第2保留状況記憶手段513の更新情報に基づいて、図柄表示部104に第1保留表示150および第2保留表示151が制御される。これら第1保留表示150および第2保留表示151は、保留数通常表示制御または保留数予兆表示制御のいずれかの制御がなされる。

10

20

30

40

50

保留数通常表示制御というのは、上記した図柄表示部 104 の第 1 保留表示 150 または第 2 保留表示 151 にて、保留球の留保個数が 1 つ増加したことを遊技者に知らしめるための制御である。例えば、第 1 保留が 1 つ、第 2 保留が 2 つある場合には、図柄表示部 104 において図 16 (a) に示すような保留表示がなされている。

この状態で、「ハズレ」の事前判定情報を有する第 1 保留増加コマンドを受信すると、図 16 (b) に示すように、第 1 保留表示 150 における表示が 1 つ増加し、第 1 保留が 2 つあることが遊技者に知らしめられる。

【 0 1 5 5 】

これに対して、保留数予兆表示制御というのは、上記した図柄表示部 104 の第 1 保留表示 150 または第 2 保留表示 151 にて、保留球の留保個数が 1 つ増加したことを遊技者に知らしめるとともに、当該第 1 保留表示 150 または第 2 保留表示 151 によって、遊技者に大当たりの予兆を感じさせる演出を行う制御である。

例えば、上記のように図 16 (a) に示す保留状況で、「小当たり」の事前判定情報を有する第 1 保留増加コマンドを受信すると、図 16 (c) に示すように、第 1 保留表示 150 における表示が 1 つ増加するが、この保留の増加表示がキャラクターによってなされる。このように、第 1 保留表示 150 または第 2 保留表示 151 にキャラクターが表示された場合には、当該キャラクターが表示された保留球が処理される際に、大当たりまたは小当たりに当選することとなる。このように、保留数予兆表示制御とは、保留表示をキャラクターによって行うことで、大当たりに当選するかもしれないという高い期待感を遊技者に抱かせるものである。

【 0 1 5 6 】

(ステップ S 5 0 2)

ただし、本実施形態においては、上記の保留数予兆表示制御を行う条件が設定されている。具体的には、現在の遊技状態が時短遊技状態または特別遊技中である場合 (ステップ S 5 0 2 の Y E S) には、上記のように第 1 保留表示 150 が通常表示制御される (ステップ S 5 0 5)。

【 0 1 5 7 】

(ステップ S 5 0 3)

また、時短遊技状態でなく、特別遊技中でもない場合であっても、第 1 保留状況記憶手段 5 1 2 に「大当たり」または「小当たり」に係る事前判定情報が記憶されていない場合 (ステップ S 5 0 3 の N O) には、上記と同様に第 1 保留表示 150 にて通常表示制御がなされる (ステップ S 5 0 5)。

【 0 1 5 8 】

(ステップ S 5 0 4) (ステップ S 5 0 5)

そして、時短遊技状態でも特別遊技中でもなく (ステップ S 5 0 2 の N O)、第 1 保留状況記憶手段 5 1 2 に「大当たり」または「小当たり」に係る事前判定情報が記憶された場合には、ステップ S 5 0 4 において第 1 保留数予兆表示制御がなされる。一方、上記のいずれかの条件を満たさない場合には、ステップ S 5 0 5 において第 1 保留数通常表示制御がなされる。

【 0 1 5 9 】

(ステップ S 5 0 6) (ステップ S 5 0 7) (ステップ S 5 0 8)

上記のように、第 1 保留表示 150 において、保留数予兆表示を行うのか保留数通常表示を行うのかが決定されたら、次に、第 2 保留表示 151 において、保留数予兆表示を行うのか保留数通常表示を行うのかを決定する。ここでは、第 2 保留状況記憶手段 5 1 3 に「大当たり」または「小当たり」に係る事前判定情報が記憶されているか否かが判断される。その結果、「大当たり」または「小当たり」に係る事前判定情報が記憶されている場合には、ステップ S 5 0 7 において第 2 保留数予兆表示制御がなされ、「ハズレ」に係る事前判定情報のみが記憶されている場合には、ステップ S 5 0 8 において第 2 保留数通常表示制御がなされる。

【 0 1 6 0 】

10

20

30

40

50

このように、第2保留については、時短遊技状態であっても、また、特別遊技中であっても、「大当たり」または「小当たり」に係る事前判定情報が記憶された場合には、第2保留表示151にキャラクター表示がなされることとなる。

【0161】

(変動開始処理)

次に、遊技データに基づいて行われる特別図柄の変動表示に係る制御について、図17および図18を用いて説明する。

【0162】

(ステップS601)

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

10

【0163】

(ステップS602)

そして、さらに第1特別図柄保留記憶手段401もしくは第2特別図柄保留記憶手段402に遊技データが記憶されている場合には、各遊技データを1つ前の記憶領域にシフト処理する。具体的には、上記ステップS601において、第2特別図柄保留記憶手段402の第5記憶領域402aに記憶された遊技データが処理領域に記憶された場合には、第6記憶領域402b~第8記憶領域402dに記憶された遊技データを、1つ前の記憶領域にシフトする。一方、上記ステップS601において、第1特別図柄保留記憶手段401の第1記憶領域401aに記憶された遊技データが処理領域に記憶された場合には、第2記憶領域401b~第4記憶領域401dに記憶された遊技データを、1つ前の記憶領域にシフトする。ただし、第1特別図柄保留記憶手段401もしくは第2特別図柄保留記憶手段402に遊技データが記憶されていない場合には、当該ステップS602における処理は行われない。

20

30

【0164】

また、第1記憶領域401aに記憶されている遊技データに基づいて特別図柄の変動表示を行う場合には、第1特別図柄保留記憶手段401に記憶されている遊技データのシフト処理とあわせて、事前判定コマンド記憶手段407に記憶されている事前判定コマンドもシフト処理される。例えば、時短遊技状態において第1特別図柄保留記憶手段401の第1記憶領域401aに遊技データが記憶された場合には、事前判定コマンド記憶手段407に、当該遊技データに係る事前判定情報が記憶される。そして、この第1記憶領域401aに記憶された遊技データに基づく特別図柄の変動表示が行われた場合には、第1特別図柄保留記憶手段401から当該遊技データが消去されるため、これに対応する事前判定コマンドも消去するようにしている。いずれにしても、第1保留に基づく特別図柄の変動表示が行われる場合には、第1特別図柄保留記憶手段401に記憶されている遊技データと、事前判定コマンド記憶手段407に記憶されている事前判定情報とが、常に対応するように処理がなされていればよい。

40

【0165】

(ステップS603)

上記ステップS601において、処理領域に遊技データが記憶されたら、CPU201aが所定のプログラムを作動して、遊技状態記憶手段404に記憶された遊技状態が高確率遊技状態か否かを判断する。

【0166】

50

(ステップ S 6 0 4) (ステップ S 6 0 5)

上記ステップ S 6 0 3において、高確率遊技状態ではない(低確率遊技状態)と判定された場合には、特別図柄通常時当たり判定用テーブルが選択される(ステップ S 6 0 4)。一方、上記ステップ S 6 0 3において、高確率遊技状態(時短遊技状態の有無は問わず)であると判定された場合には、特別図柄高確率時当たり判定用テーブルが選択される(ステップ S 6 0 5)。なお、ここで選択されるテーブルは、当たり乱数を判定する当たり判定用テーブル、図柄乱数を判定する図柄判定用テーブル、リーチ乱数を判定するリーチ乱数判定用テーブルの3つである。

【0167】

(ステップ S 6 0 6)

そして、CPU 201aが第1乱数判定手段303もしくは第2乱数判定手段323を作動して、上記ステップ S 6 0 4もしくはステップ S 6 0 5において選択されたテーブルに基づく各乱数の判定を行う。これにより、当たりの当選の可否、当たりに当選した場合の当たりの種類、および、特別図柄の変動表示中になされる演出の態様が決定される。なお、各乱数の判定処理については上記したとおりなので、ここでは説明を省略する。

【0168】

(ステップ S 6 0 7)

ステップ S 6 0 7では、リーチ乱数の判定の結果、演出の態様がリーチ有り演出であるのか、リーチ無し演出であるのかを判定する。

【0169】

(ステップ S 6 0 8)

そして、演出の態様が、リーチ有り演出であると判定された場合には、CPU 201aがさらに第1特別図柄抽選手段300もしくは第2特別図柄抽選手段320を作動して、演出乱数を取得する。この演出乱数というのは、特別図柄の変動表示の時間すなわちリーチ演出の時間(尺)を決定するものであり、例えば、0~250の演出乱数の中から無作為に1つの乱数が取得される。

【0170】

(ステップ S 6 0 9)

そして、演出乱数を取得したら、当該演出乱数をROM 201bに格納されている演出乱数判定テーブルに基づいて判定する。この演出乱数判定テーブルは、例えば、0~50の演出乱数であった場合には、リーチ演出の時間を20秒と判定し、51~150の演出乱数であった場合には、リーチ演出の時間を30秒と判定し、151~250の演出乱数であった場合には、リーチ演出の時間を60秒と判定するように構成されている。したがって、このステップ S 6 0 9において、特別図柄の変動表示の時間、すなわちリーチ演出の時間が決定されることとなる。

【0171】

(ステップ S 6 1 0)

一方、上記ステップ S 6 0 7において、リーチ有り演出ではない(リーチ無し演出)と判定された場合には、CPU 201aが所定のプログラムを作動して、第1特別図柄保留記憶手段401および第2特別図柄保留記憶手段402の保留球の合計留保個数を判定する。

【0172】

(ステップ S 6 1 1)

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

なお、第1特別図柄保留記憶手段401に留保された保留球に係る特別図柄の変動表示

10

20

30

40

50

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

【0173】

(ステップS612)

上記のようにして、変動時間が決定されたら、CPU201aが第1特別図柄表示制御手段301もしくは第2特別図柄表示制御手段321を作動して、特別図柄表示器84, 86に、特別図柄の変動表示を開始する。なお、特別図柄の変動表示の時間は、上記ステップS609もしくはステップS611において決定された時間だけなされ、当該時間の経過後に、上記特別図柄表示器84, 86には、大当たりの種類に応じた図柄が最終的に停止表示する(ステップS624)。

10

【0174】

(ステップS613)(ステップS614)

また、当該遊技データが、「大当たり(長当たり、短当たり)」に当選している場合には(ステップS613のYES)、特別図柄の変動表示が終了した後に大当たり遊技を開始するため、大当たり遊技開始フラグがRAM201cの所定の記憶領域に記憶される(ステップS614)。この大当たり遊技開始フラグは、「長当たり」の当選と「短当たり」の当選とが識別可能に記憶され、当該フラグが付されている場合に、特別図柄の変動表示の終了後、長当たり遊技または短当たり遊技が開始される。

20

【0175】

(ステップS615)(ステップS616)

また、「大当たり」に当選しておらず(ステップS613のNO)、「小当たり」に当選している場合には(ステップS615のYES)、特別図柄の変動表示が終了した後に小当たり遊技を開始するため、小当たり遊技開始フラグがRAM201cの所定の記憶領域に記憶される(ステップS616)。この小当たり遊技開始フラグが付されている場合に、特別図柄の変動表示の終了後、小当たり遊技が開始される。

【0176】

(ステップS617)

そして、CPU201aは、所定のプログラムを作動して、遊技状態記憶手段404に記憶されている現在の遊技状態が、時短遊技状態であるか否かを判断する。

30

なお、詳しい説明は省略するが、遊技状態記憶手段404には、高確率遊技状態であるか低確率遊技状態であるか、時短遊技状態であるか否かが識別可能に記憶される。また、時短遊技状態である場合には、当該時短遊技状態が、特別図柄の変動表示が何回(1万回または100回)行われたところで終了するものであるのかについても識別可能に記憶される。

【0177】

具体的には、本実施形態においては、「高確率時短付き長当たり」または「高確率時短付き短当たり」の当選を契機として開始される時短遊技状態は、最大、特別図柄の変動表示が1万回行われるまで継続する。この特別図柄の変動表示が最大1万回行われるまで継続する時短遊技状態である場合には、遊技状態記憶手段404に時短遊技フラグ「1」が記憶されている。

40

これに対して、「通常時短付き長当たり」または「通常時短付き短当たり」の当選を契機として開始される時短遊技状態は、特別図柄の変動表示が最大100回行われたところで終了する。この特別図柄の変動表示が最大100回行われたところで終了する時短遊技状態である場合には、遊技状態記憶手段404に時短遊技フラグ「0」が記憶されている。

なお、上記の時短遊技フラグは、長当たり遊技または短当たり遊技の終了時に記憶されるが、その詳細については後述する。

【0178】

50

そして、ステップ S 6 1 7 においては、遊技状態記憶手段 4 0 4 に時短遊技フラグ「0」または「1」が記憶されているか否か、すなわち、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否かが判断される。

【0179】

(ステップ S 6 1 8)

現在の遊技状態が時短遊技状態である場合には、CPU 2 0 1 a が変動回数カウント手段 3 3 4 を作動して、変動回数記憶手段 4 0 6 に、特別図柄の変動表示の回数を「1」カウントして記憶する。

【0180】

(ステップ S 6 1 9) (ステップ S 6 2 0)

上記のようにしてカウントされた特別図柄の変動表示の回数が、予め設定された回数(1万回または100回)に達した場合には、遊技状態記憶手段 4 0 4 に記憶されている時短遊技フラグ「0」または「1」がOFFされる。これにより、当該特別図柄の変動表示の終了をもって時短遊技状態が終了することとなる。

【0181】

(ステップ S 6 2 1)

そして、当該特別図柄の変動表示によって時短遊技状態が終了する場合には、事前判定情報付加フラグ記憶手段 4 0 8 に事前判定情報付加フラグが記憶される。この事前判定情報付加フラグは、時短遊技状態にあるときや特別遊技中に留保された第1保留の事前判定情報(図12のステップ S 3 0 9)を、時短遊技状態もしくは特別遊技が終了した後、最初の特別図柄の変動表示を開始する際に、まとめて副制御基板 2 0 2 に送信させるためのものである。

【0182】

(ステップ S 6 2 2)

また、時短遊技状態が終了するのは、当該時短遊技状態において特別図柄の変動表示が予め設定された回数(1万回もしくは100回)行われた場合に限らない。本実施形態においては、時短遊技状態において「高確率時短無し短当たり」または「通常時短無し短当たり」に当選した場合にも時短遊技状態が終了となる。

したがって、特別図柄の変動表示が予め設定された回数に達していない場合(ステップ S 6 1 9 の NO)でも、「高確率時短無し短当たり」または「通常時短無し短当たり」に当選した場合(ステップ S 6 2 2 の YES)にも、時短遊技フラグがOFFされ(ステップ S 6 2 0)、事前判定情報付加フラグが記憶されるようにしている(ステップ S 6 2 1)。

【0183】

(ステップ S 6 2 3)

次に、CPU 2 0 1 a は、演出実行コマンド送信手段 3 3 3 を作動して、演出実行コマンドを副制御基板 2 0 2 に送信する。この演出実行コマンドには、当該遊技データに基づく各情報が付されている。具体的には、大当たり、小当たりの当選の有無、大当たり当選している場合にはその種類(長当たり、短当たり、)、演出の態様(リーチ有り演出であるのかリーチ無し演出であるのか)、特別図柄の変動表示の時間に関する情報、当該遊技データが保留球として記憶されていた記憶領域、および遊技状態記憶手段 4 0 4 に記憶されている現在の遊技状態に関する情報が付されている。

【0184】

(ステップ S 6 2 4)

そして、上記の各制御が全て終了したところで、特別図柄表示器 8 4 , 8 6 において特別図柄が停止表示し、主制御基板 2 0 1 における特別図柄の変動開始処理が終了となる。

【0185】

(ステップ S 6 2 5)

また、上記ステップ S 6 1 7 において、遊技状態記憶手段 4 0 4 に時短遊技フラグ「0」および「1」のいずれも記憶されていない場合、すなわち、時短遊技状態でない場合に

10

20

30

40

50

は、事前判定情報付加フラグ記憶手段408に、事前判定情報付加フラグが記憶されているか否かが判断される。

ここで、事前判定情報付加フラグが記憶されている場合というのは、時短遊技状態の終了後、最初の特別図柄の変動開始処理が行われる場合のみである。

【0186】

つまり、上記したように、時短遊技状態にあるときや特別遊技中には、第1保留が留保されたとしても、当該第1保留に係る事前判定情報は、副制御基板202に送信されることはない。そこで、本実施形態においては、時短遊技状態が終了した後、最初の特別図柄の変動開始処理が行われる際に、事前判定情報付加フラグに基づいて、時短遊技状態や特別遊技中に留保された第1保留に係る事前判定情報を一度に送信するようにしたのである。

10

なお、時短遊技状態の終了後、最初の特別図柄の変動開始処理が行われて以降は、ステップS625において「NO」と判断され、ステップS623において、そのまま演出実行コマンドが送信される。

【0187】

(ステップS626)

また、事前判定情報付加フラグが記憶されていても、時短遊技状態や特別遊技中に第1始動口105に遊技球が入球しなければ、当然のこととして、予兆演出が行われることはない。したがって、事前判定コマンド記憶手段407に事前判定コマンドが記憶されていない場合には、ステップS623において、そのまま演出実行コマンドが送信される。

20

【0188】

(ステップS627)

そして、上記ステップS624およびステップS625において、事前判定情報付加フラグ記憶手段408に事前判定情報付加フラグが記憶されており、しかも、事前判定コマンド記憶手段407に事前判定コマンドが記憶されている場合には、当該事前判定コマンド(第1保留に係る事前判定情報)が、演出実行コマンドに付加される。

このように、時短遊技状態や特別遊技中に留保された第1保留に係る事前判定情報は、時短遊技状態の終了後もしくは特別遊技の終了後に最初に行われる特別図柄の変動表示時に、演出実行コマンドとともに副制御基板202に送信されることとなる。

【0189】

上記のようにして、演出実行コマンドが送信されると、副制御基板202において図18に示す処理が行われ、特別図柄の変動表示中に、図柄表示部104等によってさまざまな演出が制御される。本実施形態においては、副制御基板202が演出実行コマンドを受信すると、「通常演出モード」、「確変示唆演出モード」のいずれかに係る演出が実行される。

30

【0190】

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

40

【0191】

そして、副制御基板202のROM202bには、「通常演出モードテーブル」、「確変示唆演出モードテーブル」、の2つのテーブルが格納されている。両テーブルには、それぞれのモードに対応する内容の演出コマンドが複数記憶されており、例えば、「通常演

50

出モード」においては、「通常演出モードテーブル」から1の演出コマンドが選択されることとなる。

【0192】

(ステップS701)

副制御基板202が演出実行コマンドを受信すると、CPU202aが所定のプログラムを作動して、確変示唆フラグ制御手段503に確変示唆フラグが記憶されているか否かを判定する。ここで、確変示唆フラグが記憶されている場合というのは、当該特別図柄の変動開始処理以前に「短当たり遊技」もしくは「小当たり遊技」のいずれかが行われた場合である(図20のステップS901b、図21のステップS1001b)。

【0193】

(ステップS702)

上記ステップS701において、確変示唆フラグが記憶されていないと判定された場合には、「通常演出モードテーブル」が選択される。

【0194】

(ステップS703)

一方、上記ステップS701において、確変示唆フラグ記憶手段511に確変示唆フラグが記憶されていると判定された場合、「確変示唆演出モードテーブル」が選択される。つまり、「短当たり遊技」もしくは「小当たり遊技」が終了した以降は、特別図柄の変動表示中に「確変示唆演出モード」に係る演出がなされることとなる。

【0195】

(ステップS704)

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

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

【0196】

(ステップS705)

そして、上記ステップS704において1のコマンドが決定されたら、受信した演出実行コマンドが、「長当たり」に係る演出実行コマンドであるか否かが判断される。その結果、受信した演出実行コマンドが「長当たり」に係るものではないと判断された場合には、ステップS707の処理がなされる。

【0197】

(ステップS706)

これに対して、上記ステップS705において、受信した演出実行コマンドが「長当たり」に係るものである場合には、確変示唆フラグ記憶手段511に記憶されている確変示唆フラグをOFFする。これにより、「短当たり遊技」もしくは「小当たり遊技」の終了後に実行される「確変示唆演出モード」による演出が終了となり、長当たり遊技の終了後には、「通常演出モード」にて演出が制御されることとなる。

【0198】

(ステップS707)

そして、CPU202aは、所定のプログラムを作動して、第1保留状況記憶手段51

10

20

30

40

50

2 または第2保留状況記憶手段513に記憶されたコマンド(保留フラグおよび事前判定情報)を1つ前の処理領域にシフトさせる。例えば、受信した演出実行コマンドが、第1保留に係るコマンドであった場合には、第1保留状況記憶手段512の各記憶領域512b~512dに記憶されたコマンドを1つ前の処理領域にシフトさせる。具体的には、第4記憶領域512dに記憶されているコマンドは第3記憶領域512cに、第3記憶領域512cに記憶されているコマンドは第2記憶領域512bに、第2記憶領域512bに記憶されているコマンドは第1記憶領域512aにシフトさせる。なお、第1記憶領域512aに記憶されているコマンドは消去される。

【0199】

一方、受信した演出実行コマンドが、第2保留に係るコマンドであった場合には、第2保留状況記憶手段513の各記憶領域513b~513dに記憶されたコマンドを1つ前の処理領域にシフトさせる。具体的には、第8記憶領域513dに記憶されているコマンドは第7記憶領域513cに、第7記憶領域513cに記憶されているコマンドは第6記憶領域513bに、第6記憶領域513bに記憶されているコマンドは第5記憶領域513aにシフトさせる。なお、第5記憶領域513aに記憶されているコマンドは消去される。

このように、各記憶領域に記憶されているコマンドを、演出実行コマンドの受信を契機としてシフトさせることで、主制御基板201と副制御基板202とで、保留球の数や内容についての情報に誤りが生じないようにしている。

【0200】

(ステップS708)(ステップS709)

また、時短遊技状態の終了後、最初の特別図柄の変動開始処理時に受信する演出実行コマンドには、時短遊技状態または特別遊技中に留保された第1保留に係る事前判定情報が付加されている(図17のステップS627)。

このように、演出実行コマンドに事前判定情報が付加されている場合には、第1保留状況記憶手段512の対応する記憶領域に、事前判定情報(大当たりまたは小当たりの当選の可否)が上書きされて記憶されることとなる。

【0201】

なお、時短遊技状態や特別遊技中であつたとしても、第1始動口105に遊技球が入球した場合には、副制御基板202に第1保留増加コマンドが送信され、第1保留状況記憶手段512に保留フラグは記憶される。しかしながら、時短遊技状態や特別遊技中には、第1保留増加コマンドに事前判定情報が付されることはない(図12のステップS306~ステップS309)。したがって、第1保留状況記憶手段512のうち、保留フラグ記憶領域に保留フラグのみが記憶されている記憶領域について、当該記憶領域の事前判定情報記憶領域に、後から事前判定情報が記憶されることとなる。

【0202】

これにより、時短遊技状態や特別遊技が終了してすぐに、第1保留状況記憶手段512および第2保留状況記憶手段513の全ての記憶領域に、事前判定情報が記憶されることとなる。つまり、このステップS709の処理によって、時短遊技状態や特別遊技中に留保され、副制御基板202において事前判定情報を把握することができなかった第1保留

に対しても、正確な事前判定情報を副制御基板202が有することができる。なお、演出実行コマンドに事前判定情報が付加される場合というのは、時短遊技状態の終了後、最初の特別図柄の変動開始処理時のみである。したがって、それ以外の特別図柄の変動開始処理時には、ステップS709の処理は行われない。

【0203】

(ステップS710)~(ステップS716)

そして、CPU202aは、演出制御手段502を作動して、上記ステップS707において更新処理された第1保留状況記憶手段512および第2保留状況記憶手段513の記憶情報に基づいて保留数予兆表示制御または保留数通常表示制御を行う。

なお、ステップS710~ステップS716の処理は、図14のステップS502~ス

10

20

30

40

50

ステップ S 5 0 8 の処理と同じなので、ここでは詳細な説明は省略する。

このように、ステップ S 7 1 0 ~ ステップ S 7 1 6 の処理によって、特別図柄の変動表示を行う際に、保留数表示が更新されて行われることとなる。つまり、始動口に遊技球が入球して保留球が留保されたとき、および、保留球が処理されたときの双方で、最新の保留状況に基づく保留数表示がなされることとなる。

【 0 2 0 4 】

(ステップ S 7 1 7) (ステップ S 7 1 8)

また、CPU 2 0 2 a は演出制御手段 5 0 2 を作動して、第 1 保留数予兆表示制御および第 2 保留数予兆表示制御のいずれか一方または双方を行うか否かを判断する。その結果、少なくとも第 1 保留数予兆表示制御または第 2 保留数予兆表示制御のいずれかが行われる場合には、CPU 2 0 2 a が演出抽選手段 5 0 1 を作動して、特殊キャラクターの登場パターンを決定する。

10

本実施形態においては、保留表示 1 5 0 , 1 5 1 においてキャラクターが表示される場合、当該キャラクター表示がなされる保留球が処理されるまでの間、特別図柄の変動表示の開始時に特殊キャラクターが図柄表示部 1 0 4 に表示される。つまり、保留表示 1 5 0 , 1 5 1 とは別の方法によっても予兆演出が行われるようにしている。例えば、第 2 保留として 4 つ目に処理がなされる保留球が「大当たり」または「小当たり」に当選すると事前判定された場合には、その保留球の前に処理がなされる 1 つ目 ~ 3 つ目の保留球に基づく特別図柄の変動表示の開始時に、特殊キャラクターが所定時間 (2 秒程度) 重畳表示される。このように、特別図柄の変動表示の開始時に特殊キャラクターを登場させることによって、以後の保留球において大当たりや当選するかもしれないという期待感を、遊技者に継続して与えるようにしている。

20

【 0 2 0 5 】

なお、本実施形態においては、登場する特殊キャラクターが複数用意されており、また、各特殊キャラクターの登場パターン (例えば、歩いている、走っている、寝ている等) も複数用意されている。そして、これらの複数のパターンの中から、1 のパターンが決定されるようにしている。ただし、これらの各登場パターンは、通常の演出によっては出現せず、事前判定情報に基づく演出によってのみ出現させることが望ましい。

また、「大当たり」に係る事前判定情報が記憶されている場合と、「小当たり」に係る事前判定情報が記憶されている場合とで、各特殊キャラクターの登場パターンが決定される確率を異にすることが望ましい。例えば、「キャラクター A が寝ている」というパターンは、「大当たり」に係る事前判定情報が記憶されている場合には 5 0 % の確率で抽選されるが、「小当たり」に係る事前判定情報が記憶されている場合には 5 % の確率で抽選されるという具合に設定しておく。このようにすれば、特別図柄の変動表示の開始時に、「キャラクター A が寝ている」という演出が行われた場合に、遊技者は「大当たり」当選に対する高い期待感を抱くことになる。つまり、特殊キャラクターの登場パターンによって、大当たりへの信頼度を報知することで、演出効果をより一層高めることができる。

30

【 0 2 0 6 】

ただし、特殊キャラクターによる予兆演出が行われるのは、保留数表示 1 5 0 , 1 5 1 による予兆演出が行われる場合に限られる。つまり、時短遊技状態などに、第 1 保留表示 1 5 0 にて予兆演出を行わないようにしているにも関わらず、特殊キャラクターによる予兆演出が行われてしまうことがないようにしている。したがって、ステップ S 7 1 6 において、少なくとも第 1 保留表示 1 5 0 および第 2 保留表示 1 5 1 のいずれか一方で保留数予兆表示制御が行われない場合 (ステップ S 7 1 7 の NO) には、ステップ S 7 1 8 の処理はなされない。

40

【 0 2 0 7 】

(ステップ S 7 1 9)

上記のとおり各制御がなされたら、CPU 2 0 2 a が演出制御手段 5 0 2 を作動して、上記確定したコマンドに基づいて、図柄表示部 1 0 4 や演出役物 1 1 5 , 1 1 6、スピーカ 2 7 7、演出ライト 1 1 1 の制御を開始する。これにより、特別図柄の変動表示中には

50

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

【0208】

そして、上記のようにして制御される特別図柄の変動開始処理において、大当たり（長当たり、短当たり）または小当たりに当選した場合には、特別図柄が停止表示された後、特別遊技（長当たり遊技、短当たり遊技、小当たり遊技）が開始される。以下に、図19～図21を用いて、上記各特別遊技の処理について説明する。

【0209】

（ステップS801）

図19に示す長当たり遊技は、主制御基板201のRAM201cに、長当たり遊技開始フラグが記憶されていることによって開始となる。まず、長当たり遊技の開始にあたって、CPU201aが長当たり遊技制御手段340を作動して、長当たり演出開始信号を副制御基板202に送信する。副制御基板202においては、当該長当たり演出開始信号を受信することによって、長当たり遊技中の演出が開始される（ステップS801a）。なお、本実施形態においては、長当たり遊技中に図柄表示部104にムービーが表示されるとともに、当該ムービーに対応して演出ライト111が点灯し、また、スピーカ277から音楽が出力される。こうした演出は、長当たり遊技の開始から終了まで一貫して行われるが、副制御基板202のCPU202aが演出制御手段502を作動することによって制御されている。

10

【0210】

（ステップS802）

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

20

また、大入賞口開閉ソレノイド109bを通電すると同時に、主制御基板201から副制御基板202にラウンド開始信号が送信される。副制御基板202がラウンド開始信号を受信すると、CPU202aが演出制御手段502を作動して、ラウンドごとの演出を制御する（ステップS802a）。例えば、図柄表示部104においては、すでに長当たり遊技専用のムービーが表示されているが、このムービーとともに、「1ラウンド開始」といったメッセージが合わせて表示される。

30

【0211】

（ステップS803）（ステップS804）（ステップS805）

上記ステップS802において、大入賞口開閉扉109aが開放すると、主制御基板201に設けたタイムカウンタが時間の計測を開始する。そして、所定時間（30秒）が経過すると、CPU201aが長当たり遊技制御手段340を作動して、大入賞口開閉ソレノイド109bの通電を停止し（ステップS805）、大入賞口開閉扉109aを閉じる。また、大入賞口検出部224および継続入賞口検出部240が合わせて所定個数（9個）の遊技球の入球を検知した場合にも同様に、大入賞口開閉ソレノイド109bの通電が停止される。したがって、大入賞口開閉扉109aが開放してから所定時間内であって、かつ、大入賞口検出部224の遊技球の検知個数が所定個数未満である間は、ステップS803およびステップS804の制御が繰り返し行われ、大入賞口開閉扉109aが開状態に維持されることとなる。

40

【0212】

（ステップS806）

そして、上記ステップS805において、所定時間を経過するか、もしくは所定個数の遊技球を大入賞口検出部224および継続入賞口検出部240が検知するかして、大入賞口開閉ソレノイド109bの通電が停止すると、CPU201aが長当たり遊技制御手段340を作動して、ラウンド数記憶手段405に「1」をカウントして記憶する。このラウンド数記憶手段405に記憶されたカウント値は、長当たり遊技が何ラウンド行われたかを判断するためのものである。

50

【0213】

(ステップS807)

さらに、CPU201aは長当たり遊技制御手段340を作動して、上記ラウンド数記憶手段405に記憶されたカウント値を判断する。そして、このカウント値が15でなければ、上記ステップS802～ステップS806の処理が繰り返して行われることとなる。

【0214】

(ステップS808)

一方、上記ステップS802～ステップS807の処理が繰り返された結果、ラウンド数が15に到達した場合には、ラウンド数記憶手段405に記憶されたカウント値がクリアされる。

10

【0215】

(ステップS809)

また、大入賞口開閉装置109の開閉動作が所定回数(15ラウンド)行われると、長当たり遊技が終了となり、CPU201aが長当たり遊技制御手段340を作動して、副制御基板202に長当たり遊技終了信号を送信する。そして、副制御基板202が長当たり遊技終了信号を受信すると、CPU202bが演出制御手段502を作動して、いわゆる長当たり遊技終了に係るエンディングの演出が行われる(ステップS809a)。

【0216】

(ステップS810)(ステップS811)(ステップS812)

そして、当該長当たり遊技が、「高確率時短付き長当たり」の当選によって実行された場合には、CPU201aが長当たり遊技制御手段340を作動して、遊技状態記憶手段404に時短遊技フラグ「1」を記憶し(ステップS811)、「通常時短付き長当たり」の当選によって実行された場合には、遊技状態記憶手段404に時短遊技フラグ「0」を記憶する(ステップS812)。これにより、長当たり遊技の終了後に時短遊技状態となり、高確率遊技状態となる場合には、特別図柄の変動表示の上限回数が1万回に設定され、低確率遊技状態となる場合には、特別図柄の変動表示の上限回数が100回に設定される。

20

このとき、遊技状態記憶手段404には、以後の遊技状態が高確率遊技状態または低確率遊技状態であることを示すフラグが、時短遊技フラグとあわせて記憶される。このようにして、以後の遊技を進行するための処理が行われたら、主制御基板201における長当たり遊技の制御が終了となる。

30

【0217】

次に、図20を用いて、短当たり遊技の制御について説明する。

【0218】

(ステップS901)

図20に示す短当たり遊技は、主制御基板201のRAM201cに、短当たり遊技開始フラグが記憶されていることによって開始となる。まず、短当たり遊技の開始にあたって、CPU201aが短当たり遊技制御手段341を作動して、短当たり演出開始信号を副制御基板202に送信する。副制御基板202においては、当該短当たり演出開始信号を受信することによって、短当たり遊技中の演出が開始される(ステップS901a)。なお、本実施形態においては、短当たり遊技中に図柄表示部104にムービーが表示されるとともに、当該ムービーに対応して演出ライト111が点灯し、また、スピーカ277から音楽が出力される。こうした演出は、短当たり遊技の開始から終了まで一貫して行われるが、副制御基板202のCPU202aが演出制御手段502を作動することによって制御されている。

40

なお、短当たり遊技中に行われる演出としては、例えば、後述する「確変示唆演出モード」を開始する際のオープニングに係る演出が好適である。

【0219】

また、副制御基板202においては、短当たり演出開始信号を受信すると、CPU20

50

2 a が確変示唆フラグ制御手段 5 0 3 を作動して、確変示唆フラグ記憶手段 5 1 1 に確変示唆フラグを記憶させる（ステップ S 9 0 1 b）。この確変示唆フラグは、短当たり遊技が終了してから、以後の特別図柄の変動表示中の演出を、後述する確変示唆演出モードで行うためのものである。

【0220】

（ステップ S 9 0 2）

上記のように短当たり遊技専用の演出が開始すると、CPU 2 0 1 a が短当たり遊技制御手段 3 4 1 を作動して、大入賞口開閉ソレノイド 1 0 9 b を通電し、大入賞口開閉扉 1 0 9 a を開放する。ただし、この短当たり遊技においては、大入賞口開閉ソレノイド 1 0 9 b の通電時間が 0 . 0 5 秒と短く設定されているため、大入賞口開閉扉 1 0 9 a は一瞬開放した後すぐに閉状態に復帰する。ただし、大入賞口開閉扉 1 0 9 a の自重が作用する関係で、大入賞口開閉扉 1 0 9 a が開放してから完全に閉じきるまでの時間は、0 . 0 5 秒よりも長くなる。

10

【0221】

（ステップ S 9 0 3）

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

【0222】

（ステップ S 9 0 4）

そして、上記ステップ S 9 0 3 において、所定時間（1 秒）を経過すると、CPU 2 0 1 a が短当たり遊技制御手段 3 4 1 を作動して、ラウンド数記憶手段 4 0 5 に「1」をカウントして記憶する。これにより、短当たり遊技が何ラウンド行われたかが判断される。

20

【0223】

（ステップ S 9 0 5）

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

30

【0224】

（ステップ S 9 0 6）

一方、上記ステップ S 9 0 2 ~ ステップ S 9 0 4 の処理が 1 5 回行われた場合には、ラウンド数記憶手段 4 0 5 に記憶されたカウント値がクリアされる。

【0225】

（ステップ S 9 0 7）（ステップ S 9 0 8）（ステップ S 9 0 9）

また、CPU 2 0 1 a は短当たり遊技制御手段 3 4 1 を作動して、遊技状態記憶手段 4 0 4 に以後の遊技状態を記憶するための処理を行う。つまり、以後の遊技状態が高確率遊技状態となるのか低確率遊技状態となるのか、および以後の遊技状態が時短遊技状態となるのか判断される。

40

具体的には、「高確率時短付き短当たり」の当選による短当たり遊技が実行された場合には、以後の遊技状態が高確率遊技状態で、かつ時短遊技状態となるため、ステップ S 9 0 7 およびステップ S 9 0 8 とともに「YES」と判断される。また、「通常時短付き短当たり」の当選による短当たり遊技が実行された場合には、以後の遊技状態が低確率遊技状態であるが、時短遊技状態となるため、ステップ S 9 0 7 で「NO」と判断され、ステップ S 9 0 9 で「YES」と判断される。

【0226】

これに対して、「高確率時短無し短当たり」の当選による短当たり遊技が実行された場合には、以後の遊技状態が高確率遊技状態となるが、時短遊技状態にはならないため、ステップ S 9 0 7 で「YES」と判断され、ステップ S 9 0 8 で「NO」と判断される。ま

50

た、「通常時短無し短当たり」の当選による短当たり遊技が実行された場合には、以後の遊技状態が低確率遊技状態となり、しかも時短遊技状態にもならないため、ステップS907で「NO」と判断され、ステップS909で「NO」と判断される。

【0227】

(ステップS910)

上記のように、「高確率時短付き短当たり」の当選による短当たり遊技が実行された場合には、CPU201aが短当たり遊技制御手段341を作動して、遊技状態記憶手段404に時短遊技フラグ「1」を記憶する。これにより、短当たり遊技の終了後に時短遊技状態となり、特別図柄の変動表示の上限回数が1万回に設定される。

なお、遊技状態記憶手段404には、以後の遊技状態が高確率遊技状態であることを示すフラグが、時短遊技フラグとあわせて記憶される。

【0228】

(ステップS911)

また、「通常時短付き短当たり」の当選による短当たり遊技が実行された場合には、CPU201aが短当たり遊技制御手段341を作動して、遊技状態記憶手段404に時短遊技フラグ「0」を記憶する。これにより、短当たり遊技の終了後に時短遊技状態となり、特別図柄の変動表示の上限回数が100回に設定される。

なお、遊技状態記憶手段404には、以後の遊技状態が低確率遊技状態であることを示すフラグが、時短遊技フラグとあわせて記憶される。

【0229】

(ステップS912)

さらに、「高確率時短無し短当たり」または「通常時短無し短当たり」の当選による短当たり遊技が実行された場合には、CPU201aが短当たり遊技制御手段341を作動して、遊技状態記憶手段404に記憶されている時短遊技フラグをOFFする。時短遊技状態において、「高確率時短無し短当たり」または「通常時短無し短当たり」に当選した場合には、遊技状態記憶手段404に時短遊技フラグ「0」または「1」が記憶されたままになっている。この状態で「高確率時短無し短当たり」または「通常時短無し短当たり」に当選した場合には、時短遊技状態が終了となるため、遊技状態記憶手段404において時短遊技フラグをOFFする必要がある。これにより、短当たり遊技の終了後、時短遊技状態が発生していない状態で遊技が進行されることとなる。

【0230】

なお、「高確率時短無し短当たり」または「通常時短無し短当たり」に当選したときの遊技状態が、時短遊技状態ではない場合には、遊技状態記憶手段404に時短遊技フラグはもともと記憶されていないため、以後の遊技状態が高確率遊技状態または低確率遊技状態であることを示すフラグを遊技状態記憶手段404に記憶する処理のみがなされる。

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

【0231】

次に、図21を用いて、小当たり遊技の制御について説明する。図21に示す小当たり遊技は、主制御基板201のRAM201cに、小当たり遊技開始フラグが記憶されていることによって開始となる。

【0232】

(ステップS1001)

まず、小当たり遊技の制御開始にあたって、CPU201aが小当たり遊技制御手段342を作動して、小当たり演出開始信号を副制御基板202に送信する。副制御基板202においては、当該小当たり演出開始信号を受信することによって、小当たり遊技中の演出が開始される(ステップS1001a)。なお、本実施形態においては、小当たり遊技中に図柄表示部104にムービーが表示されるとともに、当該ムービーに対応して演出ライト111が点灯し、また、スピーカ277から音楽が出力される。こうした演出は、小当たり遊技の開始から終了まで一貫して行われるが、副制御基板202のCPU202a

10

20

30

40

50

が演出制御手段502を作動することによって制御されている。

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

【0233】

また、副制御基板202においては、小当たり演出開始信号を受信すると、CPU202aが確変示唆フラグ制御手段503を作動して、上記確変示唆フラグ記憶手段511に確変示唆フラグを記憶させる(ステップS1001b)。

10

【0234】

(ステップS1002)

上記のように小当たり遊技専用の演出が開始すると同時に、CPU201aが小当たり遊技制御手段342を作動して、大入賞口開閉ソレノイド109bの通電を間欠的に行う。つまり、小当たり遊技制御手段342は、大入賞口開閉ソレノイド109bに対する0.05秒の通電を、1秒の間隔をあけて15回行うようにプログラムされている。したがって、CPU201aが小当たり遊技制御手段342を作動すると、大入賞口開閉扉109aの開閉動作が連続して15回行われることとなる。

なお、この小当たり遊技の制御方法は、上記短当たり遊技の制御方法と異なるものであるが、大入賞口開閉装置109の開閉動作は、短当たり遊技と小当たり遊技とで同一態様に設定されている。したがって、上記のように演出のみならず、大入賞口開閉装置109の開閉動作を見たとしても、遊技者が、小当たり遊技が実行されているのか、それとも短当たり遊技が実行されているのかの区別をつけることはできない。

20

【0235】

また、すでに説明したとおり、小当たりに当選して小当たり遊技が実行されても、当該小当たり遊技の実行前後で、遊技状態が変わることはない。したがって、この小当たり遊技の制御においては、上記長当たり遊技や短当たり遊技の制御のように、遊技状態記憶手段404に以後の遊技状態を記憶する処理がなされることはない。

【0236】

次に、図柄表示部104における上記保留数予兆表示および保留数通常表示の制御について、図22に示す具体例を用いて説明する。

30

【0237】

まず、図22(a)に示すように、低確率遊技状態であって、しかも時短遊技状態が発生していない通常遊技状態において、4つの第1保留が記憶されたとする。このとき、1つ目の第1保留A、および、4つ目の第1保留Dが、「大当たり」に係る事前判定情報を有しており、2つ目の第1保留B、および、3つ目の第1保留Cが、「ハズレ」に係る事前判定情報を有しているとする。

この場合には、第1保留表示150において、図22(a)に示すとおり、保留数予兆表示がなされる。

【0238】

40

この状態から、1つ目の第1保留Aに基づく特別図柄の変動表示が開始されると、当該特別図柄の変動表示中に、図22(b)に示すとおり保留数予兆表示がなされる。

そして、第1保留Aは、「大当たり」に当選する遊技データであることから、第1保留Aに基づく特別図柄の変動表示が終了すると、特別遊技が開始される。ここで、本実施形態においては、特別遊技中には、第1保留に基づく予兆演出を行わないこととしている。そのため、特別遊技の開始とともに、図柄表示部104の第1保留表示150においては保留数通常表示制御がなされる。したがって、第1保留状況記憶手段512の第3記憶領域512cには、「大当たり」に係る事前判定情報が記憶されているものの、図22(c)に示すとおり、第1保留表示150が表示される。

【0239】

50

そして、上記第1保留Aによって当選した「大当たり」が、「通常時短付き長当たり」または「通常時短付き短当たり」であった場合には、特別遊技の終了後に時短遊技状態となる。なお、図22(d)は、特別遊技の終了後すぐに第1保留Bに基づく特別図柄の変動表示が開始され、この特別図柄の変動表示中に、第1保留E、Fと第2保留G、H、I、Jとが新たに留保された状態を示している。

この図22(d)からも明らかなように、特別遊技の終了後、すぐに時短遊技状態が生じているため、第1保留Dは、「大当たり」に当選する事前判定情報を有しているものの、引き続き第1保留表示150において保留数通常表示がなされている。

【0240】

また、第1保留E、Fについては、時短遊技状態にあるときに留保されたものであるため、第1保留状況記憶手段512には、当該第1保留E、Fに係る事前判定情報が記憶されない。なぜなら、すでに説明したとおり、時短遊技状態または特別遊技中に第1保留が留保されたとしても、当該第1保留に係る事前判定情報は副制御基板202に送信されず、第1保留増加コマンドのみが副制御基板202に送信されるからである。

したがって、第3記憶領域512cおよび第4記憶領域512dには、保留フラグ記憶領域に保留フラグが記憶されるのみで、事前判定情報記憶領域には何ら記憶されないこととなる。

【0241】

一方で、第2保留G、H、I、Jも上記第1保留E、Fと同様に、時短遊技状態において留保されたものであるが、本実施形態においては、第2保留については遊技状態のいかんを問わず、保留数予兆表示がなされる。したがって、図22(d)に示すように、「大当たり」に係る事前判定情報を有する第2保留Iについては、キャラクターによって保留表示がなされることとなる。

【0242】

その後、第2保留G、Hが処理された後、第2保留Iに基づく特別図柄の変動表示が行われると、当該第2保留Iに基づく特別図柄の変動表示の終了後に特別遊技が行われる。このとき、第1保留表示150および第2保留表示151には、図22(e)に示すとおり保留数表示がなされる。

そして、上記第2保留Iが、「通常時短無し短当たり」に当選すると、以後の遊技状態が低確率遊技状態で、しかも時短遊技状態が生じない通常遊技状態となる。つまり、時短遊技状態が終了する。この場合に、上記特別遊技が終了すると、まず第2保留Jに基づく特別図柄の変動表示が開始されることとなるが、この特別図柄の変動開始処理によって、第1保留に基づく保留数予兆表示が再開される。

【0243】

つまり、第2保留Jに基づく特別図柄の変動表示が開始される際には、時短遊技状態において留保された第1保留E、Fに係る事前判定情報が、第1保留状況記憶手段512に記憶されていない。ただし、これら第1保留E、Fに係る事前判定情報は、主制御基板201の事前判定コマンド記憶手段407に記憶されている。そして、事前判定コマンド記憶手段407に記憶された事前判定情報が、第2保留Jに基づく特別図柄の変動開始処理によって主制御基板201から副制御基板202に送信され、第1保留E、Fに係る事前判定情報が、第3記憶領域512c、第4記憶領域512dに記憶される。このようにして、第1保留表示150における保留数予兆表示が再開されることとなる。

【0244】

なお、第1保留Dは、時短遊技状態が開始される前に留保されたものであるため、当該第1保留Dに係る事前判定情報は、時短遊技状態の開始前から記憶され続けている。このように、時短遊技状態になる前に留保された第1保留が、時短遊技状態の終了時点でいまだに残っている場合には、当該第1保留に基づく予兆演出(保留数予兆表示)を、時短遊技状態になる前に記憶された事前判定情報に基づいて行えばよい。

【0245】

以上説明したとおり、本実施形態によれば、「大当たり」または「小当たり」に当選す

10

20

30

40

50

る保留球が留保されたときに、当該保留球が処理される前に予兆演出が行われるので、遊技者の期待感を早期に高めることが可能となり高い演出効果を発揮することができる。

また、仮に時短遊技状態において第1保留に基づく予兆演出を行うと、当該予兆演出の契機となる第1保留を早期に処理するために、遊技者が遊技球の発射を停止させるおそれがあるが、本発明においては、時短遊技状態では非優先処理がなされる第1保留に基づく予兆演出を行わないので、上記のように遊技者が遊技球の発射を停止させることもない。したがって、遊技が中断することによる遊技性の低下を招来することもない。

しかも、事前判定情報記憶手段に第1保留に対する判定結果が記憶された状態で時短遊技状態になり、しかも、当該第1保留に対する判定結果が記憶されたまま、上記時短遊技状態が終了した場合には、上記事前判定情報記憶手段に記憶されている判定結果に基づいて予兆演出がすぐに再開されるので、演出効果を維持することができる。

10

【0246】

なお、上記実施形態においては、事前判定手段331による判定結果が「大当たり」または「小当たり」の場合にのみ、予兆演出が行われることとしたが、例えば上記判定結果が「リーチ演出有り」の場合に、予兆演出を行うようにしてもよい。いずれにしても、予兆演出は、保留球として留保された遊技データによって決定される何らかの事象に基づいて行われればよい。

【0247】

また、上記実施形態においては、2つの予兆演出が同時に行われるようにしている。1つは、保留表示150、151における保留球の留保個数の表示を、キャラクターによって行うことで、当該キャラクターによって表示される保留球に対する遊技者の期待感を高めるものである。他の1つは、特別図柄の変動表示が開始されたときに、通常では表示されない特殊キャラクターを図柄表示部104に表示して、「大当たり」に当選する保留球が留保されているかもしれないという期待感を遊技者に与えるものである。ただし、予兆演出は、上記のいずれか一方のみを行うものであっても構わないし、図柄表示部104に限らず、音声やランプあるいは演出役物等によって予兆演出を行ってもよい。いずれにしても、予兆演出は、所定の遊技データに基づいて行われるものであって、その演出開始のタイミングが、当該所定の遊技データに基づく特別図柄の変動表示の開始前に行われるものであれば、予兆演出の具体的な内容は特に限定されるものではない。

20

【図面の簡単な説明】

30

【0248】

【図1】本実施形態の遊技機の正面図である。

【図2】図1の部分拡大図であり、始動口の開閉状態を示す図である。

【図3】図1の部分拡大図であり、図柄表示部における保留球の留保個数の表示態様を示す図である。

【図4】図1の部分拡大図であり、大入賞口の開閉状態を示す図である。

【図5】制御手段のブロック図である。

【図6】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7】普通図柄保留記憶手段に保留を記憶する際の制御を示すフローチャートである。

【図8】主制御基板における普通図柄の変動開始処理を示すフローチャートである。

40

【図9】始動口に遊技球が入球した際に取得する乱数と、この乱数を判定する判定テーブルの一例である。

【図10】主制御基板における第1特別図柄保留記憶手段および第2特別図柄保留記憶手段の概念図である。

【図11】保留の消化順を説明する図である。

【図12】第1始動口に遊技球が入球した際の主制御基板における処理を示すフローチャートである。

【図13】第2始動口に遊技球が入球した際の主制御基板における処理を示すフローチャートである。

【図14】始動口に遊技球が入球した際の副制御基板における処理を示すフローチャート

50

である。

【図15】副制御基板における第1保留状況記憶手段および第2保留状況記憶手段の概念図である。

【図16】図柄表示部において保留球の留保個数を表示する際の一例を示す図である。

【図17】主制御基板における特別図柄の変動開始処理を示すフローチャートである。

【図18】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。

【図19】長当たり遊技を実行する際の処理を示すフローチャートである。

【図20】短当たり遊技を実行する際の処理を示すフローチャートである。

【図21】小当たり遊技を実行する際の処理を示すフローチャートである。

【図22】第1保留表示および第2保留表示の一例を示す図である。

10

【符号の説明】

【0249】

101 遊技盤

105 第1始動口

120 第2始動口

200 制御手段

201 主制御基板

202 副制御基板

300 本発明の遊技データ抽選手段を構成する第1特別図柄抽選手段

301 第1特別図柄表示制御手段

302 第1特別図柄変動制御手段

303 第1乱数判定手段

320 本発明の遊技データ抽選手段を構成する第2特別図柄抽選手段

321 第2特別図柄表示制御手段

322 第2特別図柄変動制御手段

323 第2乱数判定手段

331 事前判定手段

401 第1特別図柄保留記憶手段

402 第2特別図柄保留記憶手段

502 演出制御手段

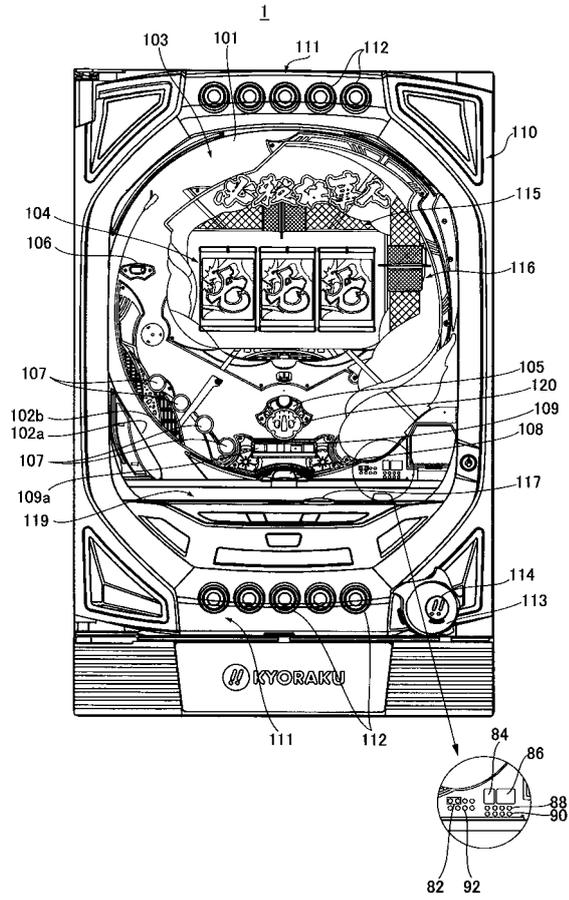
512 本発明の事前判定情報記憶手段を構成する第1保留状況記憶手段

513 本発明の事前判定情報記憶手段を構成する第2保留状況記憶手段

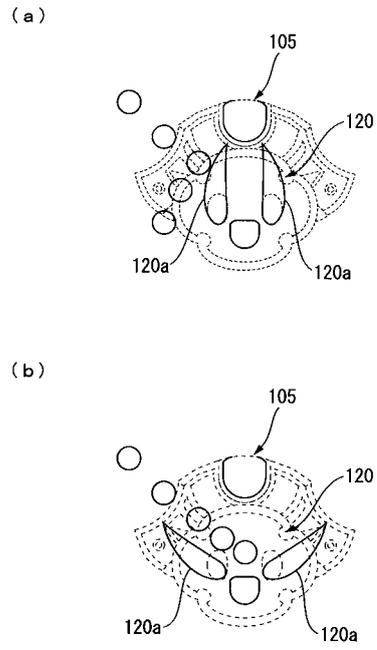
20

30

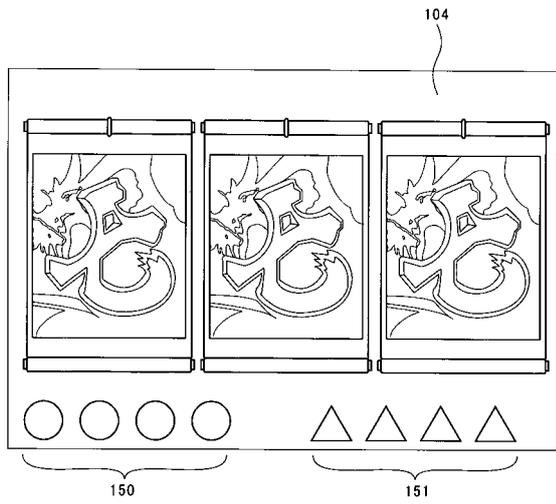
【 図 1 】



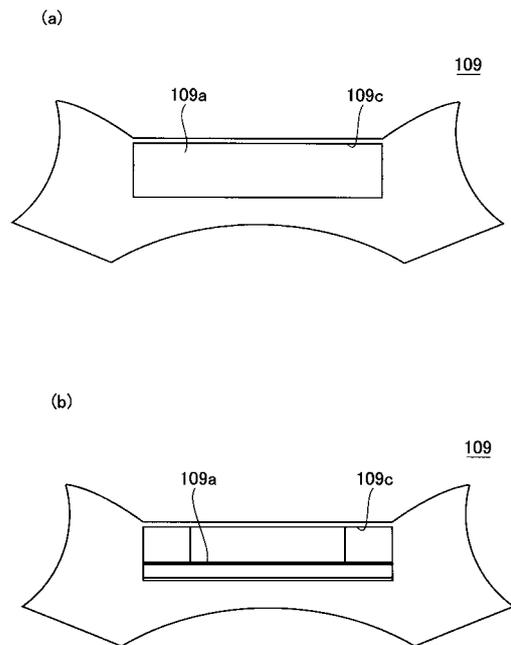
【 図 2 】



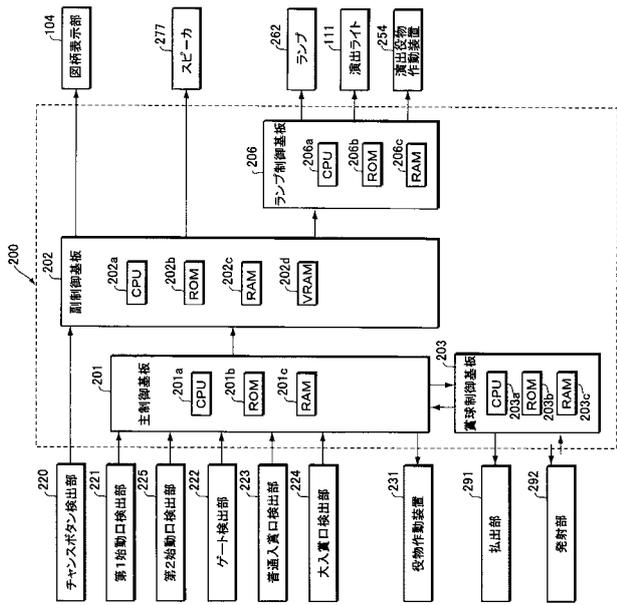
【 図 3 】



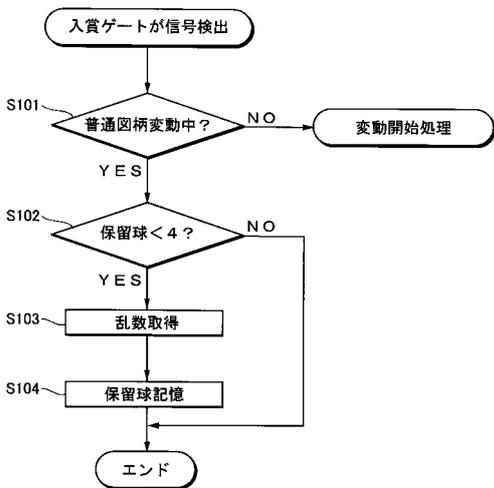
【 図 4 】



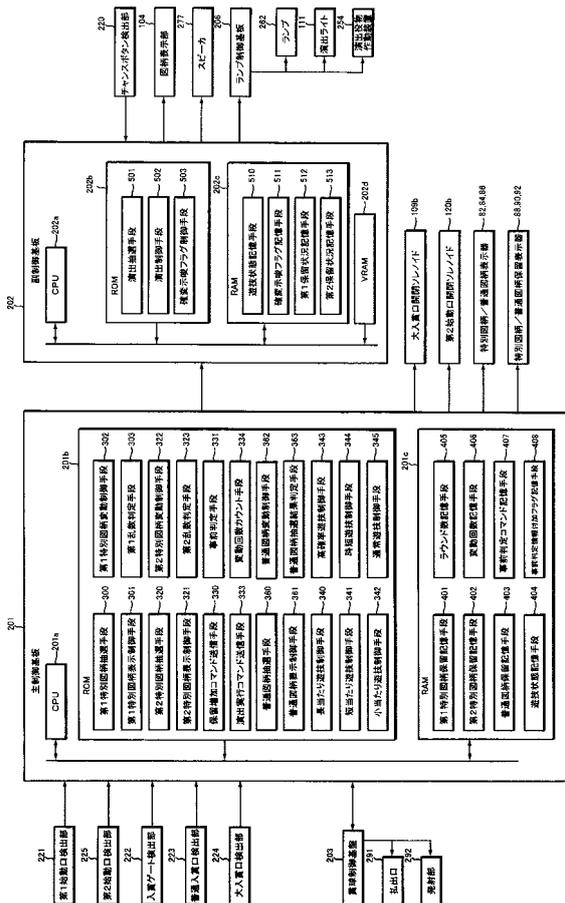
【図5】



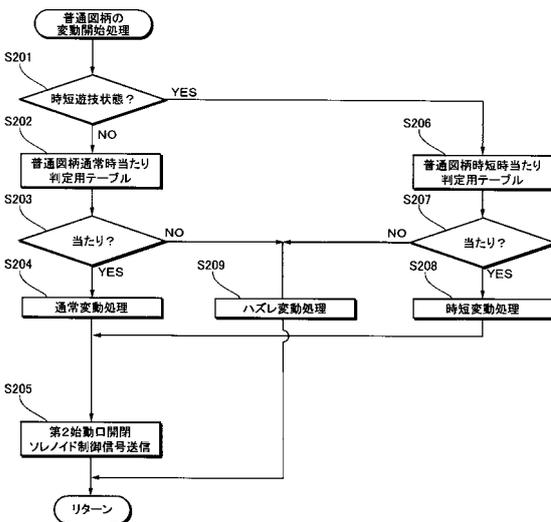
【図7】



【図6】



【図8】



【 図 9 】

(a) 当たり乱数の判定

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

(b-1) 第1始動口入球による大当たり時の図柄乱数の判定

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

(b-2) 第2始動口入球による大当たり時の図柄乱数の判定

大当たりの種類	範囲	割合	図柄乱数
高確率時短付き長当たり	0~250	151/251	0~150
通常時短付き長当たり		100/251	151~250

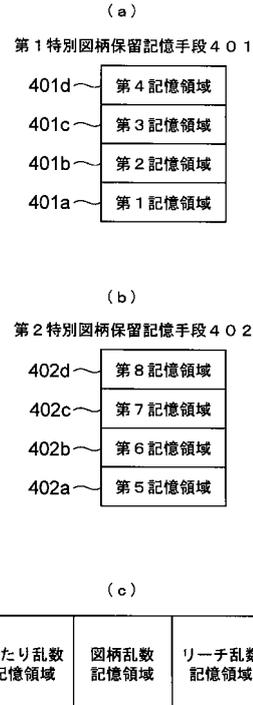
(b-3) 小当たり時の図柄乱数の判定

小当たりの種類	範囲	割合	図柄乱数
小当たり1	0~250	121/251	0~120
小当たり2		130/251	121~250

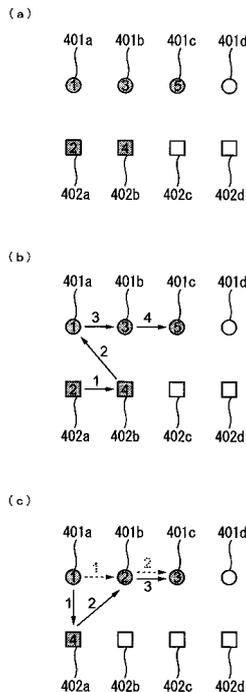
(c) リーチ乱数の判定

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

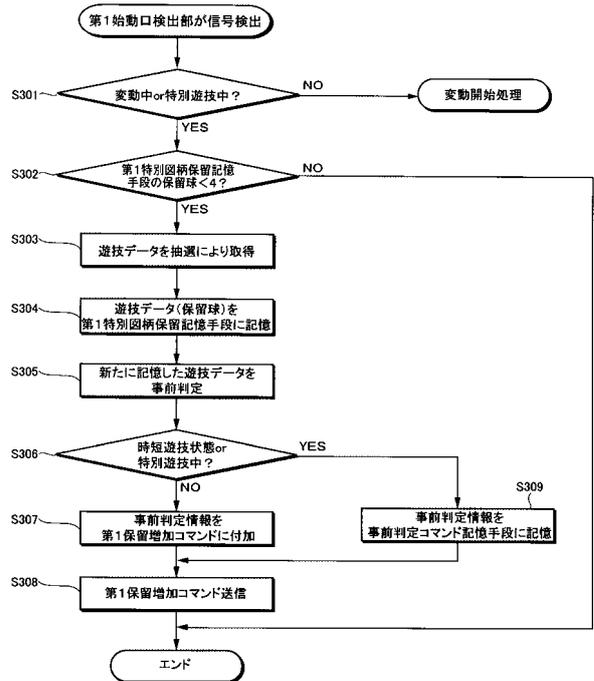
【 図 1 0 】



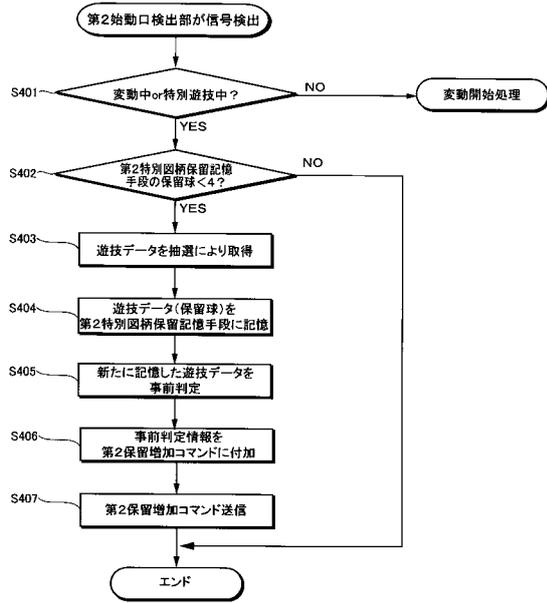
【 図 1 1 】



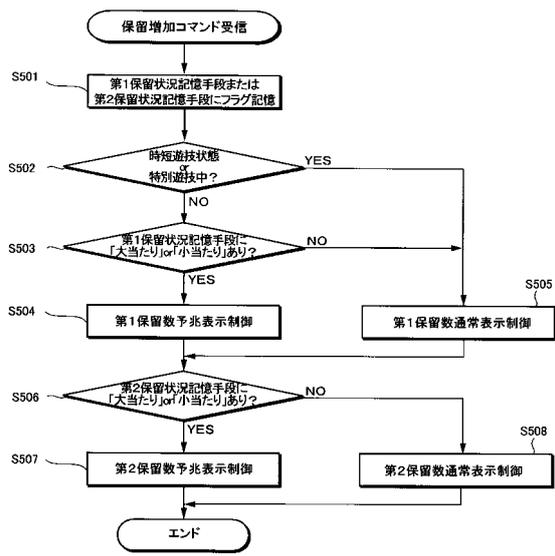
【 図 1 2 】



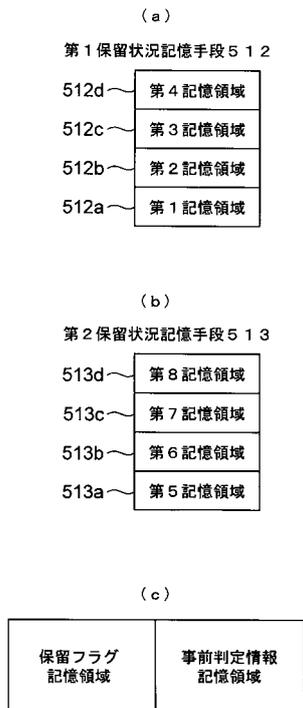
【 図 1 3 】



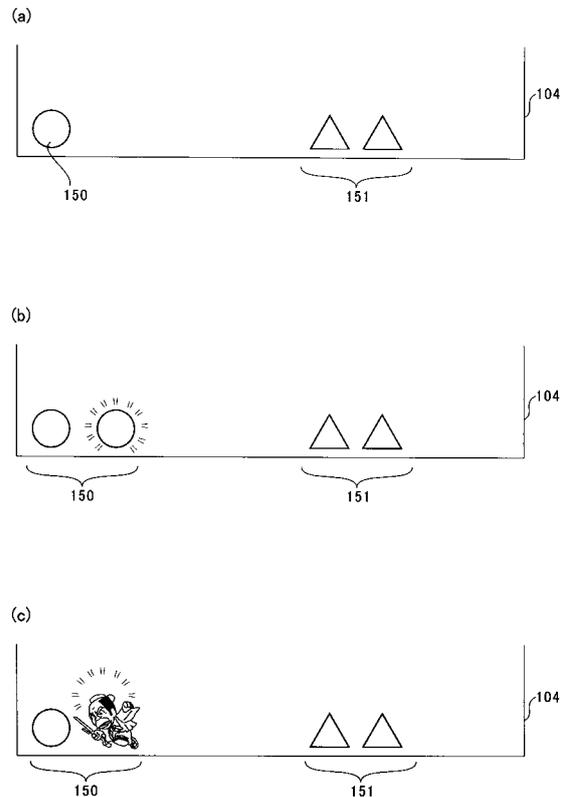
【 図 1 4 】



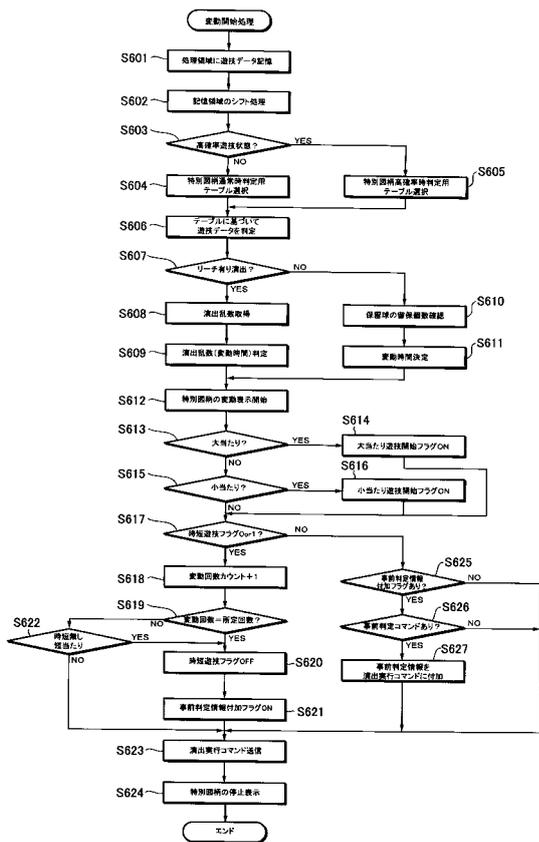
【 図 1 5 】



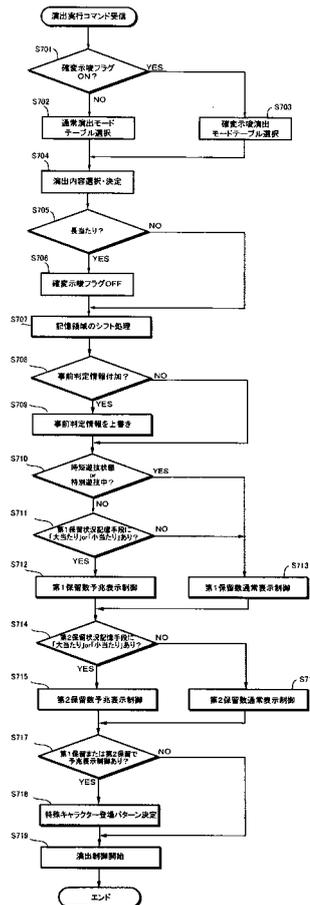
【 図 1 6 】



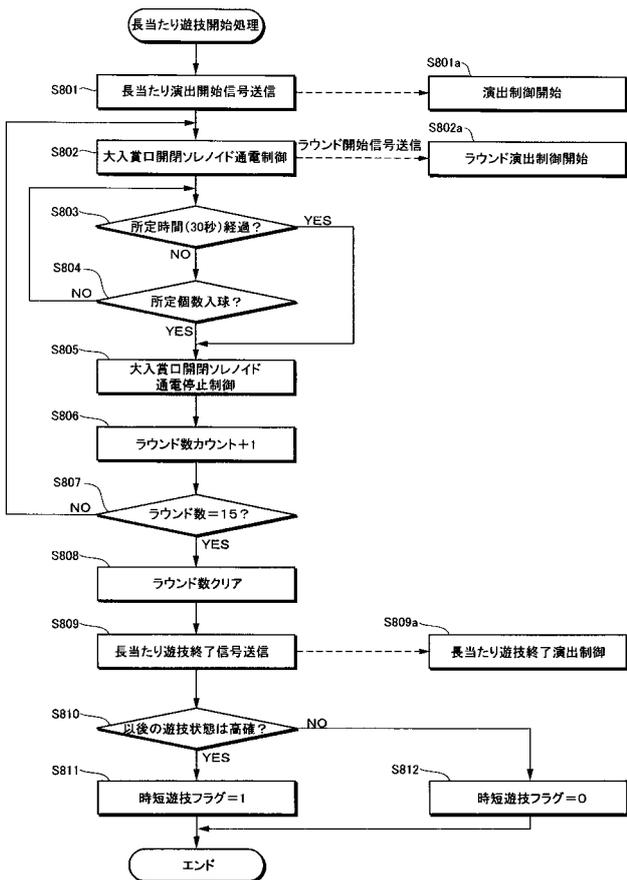
【図17】



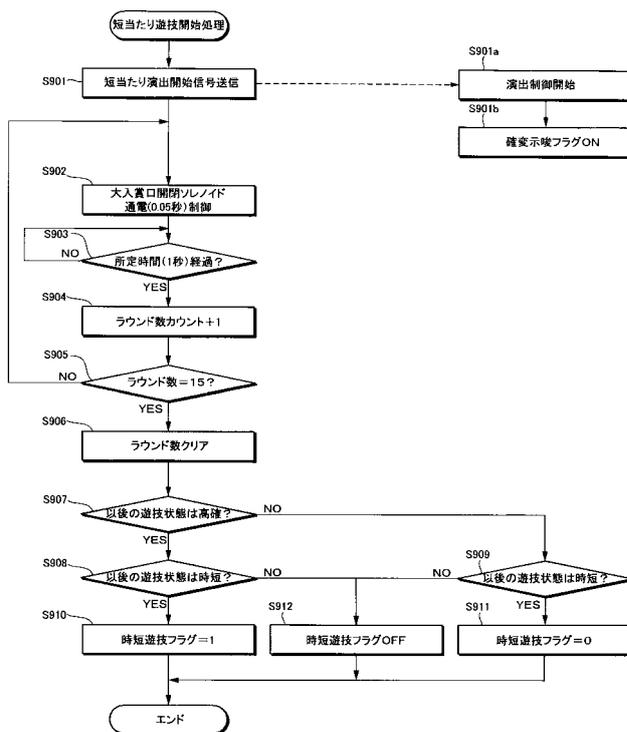
【図18】



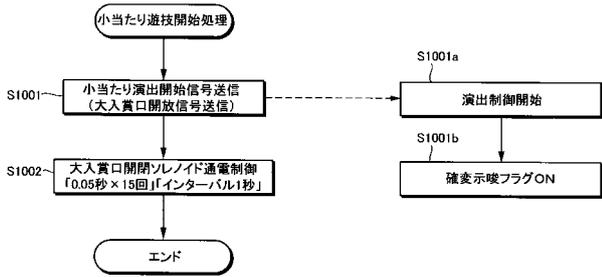
【図19】



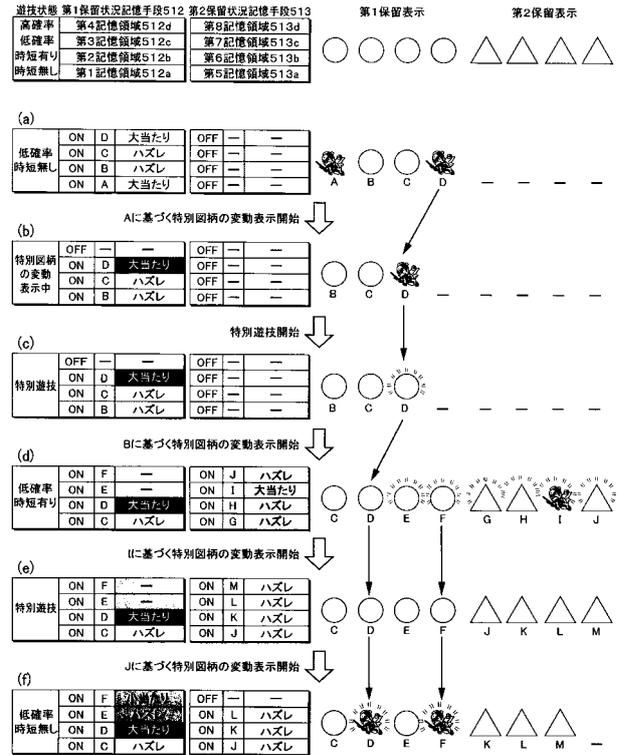
【図20】



【 図 2 1 】



【 図 2 2 】



【 手続 補正書 】

【 提出日 】 平成21年4月16日 (2009.4.16)

【 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第1始動口、および、遊技球の入球機会が予め設定された第1の態様もしくは所定条件の成立により前記第1の態様よりも遊技球の入球機会が増す第2の態様に制御される第2始動口を有する遊技盤と、

少なくとも通常遊技状態または該通常遊技状態よりも前記第2始動口が前記第2の態様に制御されやすくなる遊技価値が付与された時短遊技状態にて遊技の進行を制御する制御手段と、を備え、

前記制御手段は、

前記第1始動口または前記第2始動口への遊技球の入球を条件として遊技データを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、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、

前記特別図柄の変動表示中に前記第1始動口への遊技球の入球により取得された遊技デ

ータを第 1 保留として記憶し、前記特別図柄の変動表示中に前記第 2 始動口への遊技球の入球により取得された遊技データを第 2 保留として記憶する特別図柄保留記憶手段と、

該特別図柄保留記憶手段に記憶された遊技データを、当該遊技データに基づいて実行される特別図柄の変動表示の開始前に判定し、当該特別図柄の変動表示の開始前の所定の期間にわたって実行される予兆演出の実行の有無を決定する事前判定手段と、

少なくとも前記事前判定手段によって前記予兆演出を実行することが決定されたとき、当該予兆演出を実行することを示す判定結果が記憶される事前判定情報記憶手段と、

該事前判定情報記憶手段に前記予兆演出を実行することを示す判定結果が記憶されたことを条件として前記予兆演出を実行する演出制御手段と、を備え、

前記特別図柄表示制御手段は、

特別図柄の変動表示が終了したときに、前記特別図柄保留記憶手段に前記第 1 保留が記憶され、前記第 2 保留が記憶されていない場合には、前記特別図柄保留記憶手段に記憶された第 1 保留の中でもっとも先に記憶された第 1 保留に基づいて決定された特別図柄の変動表示を開始し、

特別図柄の変動表示が終了したときに、前記特別図柄保留記憶手段に前記第 2 保留が記憶されている場合には、前記特別図柄保留記憶手段に第 1 保留が記憶されているか否かにかかわらず、前記第 2 保留の中でもっとも先に記憶された第 2 保留に基づいて決定された特別図柄の変動表示を開始する遊技機であって、

前記事前判定情報記憶手段には、前記時短遊技状態ではない非時短遊技状態にあるときのみ、前記事前判定手段の判定結果が記憶され、

前記演出制御手段は、

前記非時短遊技状態において、第 1 保留に対する前記予兆演出を実行することを示す判定結果が前記事前判定情報記憶手段に記憶されたとき、当該第 1 保留に基づく予兆演出を実行するとともに、当該予兆演出の実行中に遊技状態が時短遊技状態になったとき、当該実行中の予兆演出を中断し、

しかも、当該予兆演出の実行の契機となった前記第 1 保留に基づく特別図柄の変動表示の開始前に当該時短遊技状態が終了して非時短遊技状態になったとき、前記事前判定情報記憶手段に記憶されている前記第 1 保留に対する判定結果に基づいて、前記予兆演出を再開することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記演出制御手段は、時短遊技状態および非時短遊技状態の双方にて、前記第 2 保留に基づく前記予兆演出を実行することを特徴とする請求項 1 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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

第 1 の発明は、遊技球が入球可能に設けられた第 1 始動口、および、遊技球の入球機会が予め設定された第 1 の態様もしくは所定条件の成立により前記第 1 の態様よりも遊技球の入球機会が増す第 2 の態様に制御される第 2 始動口を有する遊技盤と、少なくとも通常遊技状態または該通常遊技状態よりも前記第 2 始動口が前記第 2 の態様に制御されやすくなる遊技価値が付与された時短遊技状態にて遊技の進行を制御する制御手段と、を備え、前記制御手段は、前記第 1 始動口または前記第 2 始動口への遊技球の入球を条件として遊技データを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、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、前記特別図柄の変動表示中に前記第 1 始動口への遊技球の入球により取得され

た遊技データを第1保留として記憶し、前記特別図柄の変動表示中に前記第2始動口への遊技球の入球により取得された遊技データを第2保留として記憶する特別図柄保留記憶手段と、該特別図柄保留記憶手段に記憶された遊技データを、当該遊技データに基づいて実行される特別図柄の変動表示の開始前に判定し、当該特別図柄の変動表示の開始前の所定の期間にわたって実行される予兆演出の実行の有無を決定する事前判定手段と、少なくとも前記事前判定手段によって前記予兆演出を実行することが決定されたとき、当該予兆演出を実行することを示す判定結果が記憶される事前判定情報記憶手段と、該事前判定情報記憶手段に前記予兆演出を実行することを示す判定結果が記憶されたことを条件として前記予兆演出を実行する演出制御手段と、を備え、前記特別図柄表示制御手段は、特別図柄の変動表示が終了したときに、前記特別図柄保留記憶手段に前記第1保留が記憶され、前記第2保留が記憶されていない場合には、前記特別図柄保留記憶手段に記憶された第1保留の中でもっとも先に記憶された第1保留に基づいて決定された特別図柄の変動表示を開始し、特別図柄の変動表示が終了したときに、前記特別図柄保留記憶手段に前記第2保留が記憶されている場合には、前記特別図柄保留記憶手段に第1保留が記憶されているか否かにかかわらず、前記第2保留の中でもっとも先に記憶された第2保留に基づいて決定された特別図柄の変動表示を開始する遊技機であって、前記事前判定情報記憶手段には、前記時短遊技状態ではない非時短遊技状態にあるときのみ、前記事前判定手段の判定結果が記憶され、前記演出制御手段は、前記非時短遊技状態において、第1保留に対する前記予兆演出を実行することを示す判定結果が前記事前判定情報記憶手段に記憶されたとき、当該第1保留に基づく予兆演出を実行するとともに、当該予兆演出の実行中に遊技状態が時短遊技状態になったとき、当該実行中の予兆演出を中断し、しかも、当該予兆演出の実行の契機となった前記第1保留に基づく特別図柄の変動表示の開始前に当該時短遊技状態が終了して非時短遊技状態になったとき、前記事前判定情報記憶手段に記憶されている前記第1保留に対する判定結果に基づいて、前記予兆演出を再開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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

第2の発明は、前記演出制御手段が、時短遊技状態および非時短遊技状態の双方にて、前記第2保留に基づく前記予兆演出を実行することを特徴とする。

【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】

本発明においては、時短遊技状態以外の状態にあるときのみ、第1保留に基づく予兆演出が制御される。すなわち、時短遊技状態においては、第1保留が記憶されたとしても、当該第1保留に基づく予兆演出は制御されない。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】削除

【補正の内容】