

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6216679号  
(P6216679)

(45) 発行日 平成29年10月18日(2017.10.18)

(24) 登録日 平成29年9月29日(2017.9.29)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 320

請求項の数 2 (全 49 頁)

(21) 出願番号	特願2014-85337 (P2014-85337)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成26年4月17日 (2014.4.17)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2015-204880 (P2015-204880A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(43) 公開日	平成27年11月19日 (2015.11.19)	(74) 代理人	100105957
審査請求日	平成28年5月31日 (2016.5.31)		弁理士 恩田 誠
		(74) 代理人	100068755
			弁理士 恩田 博宣
		(72) 発明者	土谷 賢二
			名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内
		(72) 発明者	立石 孝則
			名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

図柄を変動させて行う図柄変動ゲームで予め定めた大当たり表示結果が表示された場合に、遊技者に有利となる大当たり遊技が付与される遊技機において、

図柄変動ゲームが大当たりとなるかを判定する大当たり判定手段と、

前記大当たり判定手段によって図柄変動ゲームが大当たりとなると判定された場合、前記大当たり遊技を付与する大当たり遊技付与手段と、

前記大当たり判定手段によって図柄変動ゲームが大当たりとなると判定された場合において前記大当たり遊技付与手段によって前記大当たり遊技が付与されたときには、前記大当たり遊技の終了後に、規定回数の図柄変動ゲームを上限として、大当たりの当選確率を低確率状態から高確率状態へ変動させる確変状態の制御を行い得る状態制御手段と、

前記状態制御手段によって前記確変状態の制御が行われる図柄変動ゲームの残り回数としての制御残り回数を特定する制御残り回数特定手段と、

前記確変状態の制御が行われる図柄変動ゲームの残り回数についての報知を行わせるための報知残り回数を特定する報知残り回数特定手段と、

前記報知残り回数特定手段によって特定される前記報知残り回数に関する報知を報知手段に行わせる制御を行う報知制御手段と、を備え、

前記制御残り回数特定手段は、前記大当たり判定手段によって図柄変動ゲームが大当たりとなると判定され、前記大当たり遊技付与手段によって前記大当たり遊技が付与されることにより、前記制御残り回数を初期化し、

10

20

前記報知残り回数特定手段は、前記大当たり判定手段によって図柄変動ゲームが大当たりとなると判定され、前記大当たり遊技付与手段によって特定大当たり遊技が付与されることにより、前記報知残り回数を継続し、

前記報知制御手段は、前記大当たり判定手段によって図柄変動ゲームが大当たりとなると判定された場合において、前記大当たり遊技付与手段によって前記特定大当たり遊技が付与されたときに、特別条件が成立すると、前記制御残り回数特定手段によって特定された前記制御残り回数と、前記報知残り回数特定手段によって特定された前記報知残り回数との差を上限として、1回の前記特定大当たり遊技に対して複数回に分けて、前記報知残り回数に上乗せ回数を加算する上乗せ報知を前記報知手段に実行可能に制御し、

前記報知制御手段は、前記報知残り回数が1回以上である場合には、前記報知残り回数が少ないときのほうが多いときよりも前記特別条件が成立し易くなるように制御する遊技機。

10

#### 【請求項2】

所定の出力条件の成立により、大当たりとなったことに関する大当たり関連情報を機外に出力する情報出力手段を備え、

図柄変動ゲームには、第1特別図柄を変動させて行う第1図柄変動ゲームと、第2特別図柄を変動させて行う第2図柄変動ゲームとがあり、

前記大当たり関連情報は、第1図柄変動ゲームにおいて大当たりとなったときの出力条件と、第2図柄変動ゲームにおいて大当たりとなったときの出力条件とが異なる請求項1に記載の遊技機。

20

#### 【発明の詳細な説明】

#### 【技術分野】

#### 【0001】

本発明は、大当たり遊技の終了後に、規定回数の図柄変動ゲームを上限として、遊技者に有利な有利状態の制御を行い得る遊技機に関する。

#### 【背景技術】

#### 【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ遊技機では、遊技盤に配設した始動入賞口への遊技球の入球を契機に大当たり判定用の乱数を取得し、当該乱数の値と予め決定された大当たり判定値とが一致するか否かの判定によって、大当たりか否かの当たり抽選を行っている。また、その大当たり抽選の抽選結果を複数列の図柄を変動させて表示する図柄変動ゲームを実行させることにより導出させている。図柄変動ゲームでは、最終的に確定停止表示された図柄が大当たり図柄である場合、遊技者は大当たりを認識し得るようになっている。

30

#### 【0003】

また、大当たり遊技の終了後、通常よりも大当たりになる確率が高確率となる確変状態や、図柄変動ゲームが実行され易くなる入球率向上状態など、遊技者にとって有利な有利状態が付与され、所定回数の図柄変動ゲームが実行されたことを契機に有利状態の付与が終了する遊技機がある（例えば、特許文献1）。特許文献1のような遊技機では、有利状態の付与が終了するまでの図柄変動ゲームの残り回数が報知され、有利状態の付与が終了するまでの間に大当たりとなるか否かに遊技者を注目させることができる。

40

#### 【先行技術文献】

#### 【特許文献】

#### 【0004】

【特許文献1】特開2000-288219号公報

#### 【発明の概要】

#### 【発明が解決しようとする課題】

#### 【0005】

ところで、このような遊技機では、有利状態の付与が終了するまでの図柄変動ゲームの残り回数が報知されるものの、報知の進行が単調となるおそれがあり、更なる演出効果の向上が望まれている。

50

## 【 0 0 0 6 】

この発明は、このような従来の技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することにある。

## 【課題を解決するための手段】

## 【 0 0 0 7 】

上記問題点を解決する遊技機は、図柄を変動させて行う図柄変動ゲームで予め定めたと  
 当り表示結果が表示された場合に、遊技者に有利となる大当り遊技が付与される遊技機に  
 おいて、図柄変動ゲームが大当りとなるかを判定する大当り判定手段と、前記大当り判定  
手段によって図柄変動ゲームが大当りとなると判定された場合、前記大当り遊技を付与す  
る大当り遊技付与手段と、前記大当り判定手段によって図柄変動ゲームが大当りとなると  
判定された場合において前記大当り遊技付与手段によって前記大当り遊技が付与されたとき  
には、前記大当り遊技の終了後に、規定回数の図柄変動ゲームを上限として、大当りの  
当選確率を低確率状態から高確率状態へ変動させる確変状態の制御を行い得る状態制御手  
段と、前記状態制御手段によって前記確変状態の制御が行われる図柄変動ゲームの残り回  
数としての制御残り回数を特定する制御残り回数特定手段と、前記確変状態の制御が行わ  
れる図柄変動ゲームの残り回数についての報知を行わせるための報知残り回数を特定する  
報知残り回数特定手段と、前記報知残り回数特定手段によって特定される前記報知残り回  
数に関する報知を報知手段に行わせる制御を行う報知制御手段と、を備え、前記制御残り  
回数特定手段は、前記大当り判定手段によって図柄変動ゲームが大当りとなると判定され  
、前記大当り遊技付与手段によって前記大当り遊技が付与されることにより、前記制御残  
り回数を初期化し、前記報知残り回数特定手段は、前記大当り判定手段によって図柄変動  
ゲームが大当りとなると判定され、前記大当り遊技付与手段によって特定大当り遊技が付  
与されることにより、前記報知残り回数を継続し、前記報知制御手段は、前記大当り判定  
手段によって図柄変動ゲームが大当りとなると判定された場合において、前記大当り遊技  
付与手段によって前記特定大当り遊技が付与されたときに、特別条件が成立すると、前記  
制御残り回数特定手段によって特定された前記制御残り回数と、前記報知残り回数特定手  
段によって特定された前記報知残り回数との差を上限として、1回の前記特定大当り遊技  
に対して複数回に分けて、前記報知残り回数に上乗せ回数を加算する上乗せ報知を前記報  
知手段に実行可能に制御し、前記報知制御手段は、前記報知残り回数が1回以上である場  
合には、前記報知残り回数が少ないときのほうが多いときよりも前記特別条件が成立し易  
くなるように制御することを要旨とする。

## 【 0 0 0 8 】

上記遊技機について、所定の出力条件の成立により、大当りとなったことに関する大当  
り関連情報を機外に出力する情報出力手段を備え、図柄変動ゲームには、第1特別図柄を  
変動させて行う第1図柄変動ゲームと、第2特別図柄を変動させて行う第2図柄変動ゲー  
ムとがあり、前記大当り関連情報は、第1図柄変動ゲームにおいて大当りとなったときの  
出力条件と、第2図柄変動ゲームにおいて大当りとなったときの出力条件とが異なるよう  
にしてもよい。

## 【発明の効果】

## 【 0 0 1 1 】

本発明によれば、遊技に対する興趣を向上させることができる。

## 【図面の簡単な説明】

## 【 0 0 1 2 】

【図1】パチンコ遊技機を示す正面図。

【図2】(a)及び(b)は、振分始動ユニットを示す正面図。

【図3】スペックを示す図。

【図4】スペックを示す図。

【図5】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図6】演出モードを示す図。

【図7】演出モードの移行遷移を示す図。

10

20

30

40

50

【図 8】(a) ~ (h) は、演出表示装置の表示態様を示す図。

【図 9】(a) ~ (d) は、演出表示装置の表示態様を示す図。

【図 10】(a) ~ (h) は、演出表示装置の表示態様を示す図。

【図 11】(a) ~ (h) は、演出表示装置の表示態様を示す図。

【図 12】上乗せ演出決定処理を示すフローチャート。

【図 13】上乗せ演出テーブルを示す図。

【図 14】短開放大当たり時上乗せ演出テーブルを示す図。

【図 15】(a) ~ (d) は、上乗せ演出の実行態様を示す図。

【図 16】特殊演出の実行態様を示す図。

【図 17】(a) ~ (c) は、外部出力情報の出力態様を示す図。

10

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下、遊技機としてのパチンコ遊技機の一実施形態を説明する。

図 1 に示すように、パチンコ遊技機 10 には、遊技盤 Y B が備えられている。パチンコ遊技機 10 には、発射ハンドル H D が備えられており、発射ハンドル H D が回動動作されることにより、遊技盤 Y B へ遊技球が発射される。パチンコ遊技機 10 には、遊技者により操作可能な操作手段としての演出用ボタン B t が配設されている。パチンコ遊技機 10 には、上下方向に変位可能な可動演出部材としての可動体 K が配設されている。

【0014】

遊技盤 Y B には、複数の発光部を有する第 1 特別図柄表示装置 11 が配設されている。この第 1 特別図柄表示装置 11 では、複数種類の図柄（特別図柄、第 1 特別図柄）を変動させて表示する変動ゲーム（図柄変動ゲーム、第 1 図柄変動ゲーム）が行われる。本実施形態では、第 1 特別図柄表示装置 11 で行われる変動ゲームを単に「第 1 の変動ゲーム」と示す場合がある。また、遊技盤 Y B には、複数の発光部を有する第 2 特別図柄表示装置 12 が配設されている。第 2 特別図柄表示装置 12 では、複数種類の図柄（特別図柄、第 2 特別図柄）を変動させて表示する変動ゲーム（図柄変動ゲーム、第 2 図柄変動ゲーム）が行われる。本実施形態では、第 2 特別図柄表示装置 12 で行われる変動ゲームを単に「第 2 の変動ゲーム」と示す場合がある。第 1 の変動ゲームと第 2 の変動ゲームは、同時に実行されないように構成されている。

20

【0015】

本実施形態において表示手段としての第 1 特別図柄表示装置 11 と第 2 特別図柄表示装置 12 には、複数種類の特別図柄の中から、当り抽選（大当り抽選及び小当り抽選）の抽選結果に対応する 1 つの特別図柄が選択され、その選択された特別図柄が変動ゲームの終了によって停止表示される。特別図柄には、大当りを認識し得る大当り図柄（大当り表示結果）と、小当りを認識し得る小当り図柄（小当り表示結果）と、はずれを認識し得るはずれ図柄とに分類される。大当り図柄が停止表示された場合、遊技者には、大当り遊技が付与され、小当り図柄が停止表示された場合、遊技者には、小当り遊技が付与される。

30

【0016】

また、遊技盤 Y B には、画像を表示する演出表示装置 13 が配設されている。演出実行手段及び報知手段としての演出表示装置 13 では、第 1 の変動ゲーム及び第 2 の変動ゲームに関連する表示演出が行われる。表示演出として、具体的には、複数種類の飾り図柄を複数列で変動させる飾り図柄変動ゲームが行われる。

40

【0017】

演出表示装置 13 には、各列毎に複数種類の飾り図柄が変動表示及び停止表示可能に構成されている。そして、演出表示装置 13 は、第 1 特別図柄表示装置 11 と第 2 特別図柄表示装置 12 に比較して大きい表示領域で構成されるとともに、飾り図柄は特別図柄に比較して遥かに大きく表示される。このため、原則として、遊技者は、演出表示装置 13 に停止表示された図柄組み合わせから当り又ははずれを認識できる。

【0018】

また、本実施形態において、演出表示装置 13 における各列は、変動ゲームが開始する

50

と、予め定めた変動方向（縦スクロール方向）に沿って飾り図柄が変動表示されるようになっている。そして、変動ゲームが開始すると（各列の飾り図柄が変動を開始すると）、演出表示装置 13 において遊技者側から見て左列（左図柄） 右列（右図柄） 中列（中図柄）の順に飾り図柄が停止表示されるようになっている。そして、停止表示された左図柄と右図柄が同一種類の場合には、その図柄組み合わせ（[ 1 1 ] など、「 」は変動中を示す）からリーチ状態を認識できる。リーチ状態は、複数列のうち、特定列（本実施形態では左列と右列）の飾り図柄が同一種類となって停止表示され、かつ前記特定列以外の列（本実施形態では中列）の飾り図柄が変動表示されている状態である。このリーチ状態を認識できる図柄組み合わせが飾り図柄によるリーチの図柄組み合わせとなる。また、本実施形態では、変動ゲームの開始後、最初に飾り図柄を停止表示させる左列が第 1 停止表示列になるとともに、次に飾り図柄を停止表示させる右列が第 2 停止表示列になり、さらに最後に飾り図柄を停止表示させる中列が第 3 停止表示列となる。

10

#### 【 0 0 1 9 】

また、演出表示装置 13 には、第 1 特別図柄表示装置 11 又は第 2 特別図柄表示装置 12 の表示結果に応じた図柄組み合わせが停止表示される。より詳しくは、第 1 特別図柄表示装置 11 又は第 2 特別図柄表示装置 12 に停止表示される特別図柄と、演出表示装置 13 に停止表示される飾り図柄による図柄組み合わせが対応する。例えば、第 1 特別図柄表示装置 11 又は第 2 特別図柄表示装置 12 に大当り図柄が停止表示される場合には、原則として、演出表示装置 13 にも大当りの図柄組み合わせが停止表示される。また、第 1 特別図柄表示装置 11 又は第 2 特別図柄表示装置 12 にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出表示装置 13 にもはずれの図柄組み合わせが停止表示される。

20

#### 【 0 0 2 0 】

また、第 1 特別図柄表示装置 11 又は第 2 特別図柄表示装置 12 に小当り図柄（小当り表示結果）が確定停止表示される場合、演出表示装置 13 に確変示唆図柄が確定停止表示される。また、第 1 特別図柄表示装置 11 又は第 2 特別図柄表示装置 12 に大当りを認識し得る大当り図柄が確定停止表示される場合でも、演出表示装置 13 に確変示唆図柄が確定停止表示される場合もある。なお、この確変示唆図柄は、大当りの当選確率を低確率状態から高確率状態へ変動させる確変状態（確率変動状態）が付与される可能性を示唆する図柄である。本実施形態において、飾り図柄による確変示唆図柄としては、全列の図柄が異なる図柄となる図柄組み合わせの中でも、所定の図柄組み合わせが該当する。このため、確変示唆図柄が確定停止表示された場合、大当り図柄が確定停止表示されたようには遊技者によって特定され難く、はずれ図柄が確定停止表示されたように遊技者によって特定され易くなる。

30

#### 【 0 0 2 1 】

なお、特別図柄に対する飾り図柄の図柄組み合わせは一対一とは限らず、1つの特別図柄に対して複数の飾り図柄による図柄組み合わせの中から1つの飾り図柄による図柄組み合わせが選択される。

#### 【 0 0 2 2 】

演出表示装置 13 の下方には、振分始動手段としての振分始動ユニット S U が配設されている。この振分始動ユニット S U は、第 1 始動入賞口 14 と第 2 始動入賞口 15 とを有しており、入球口 16 から入球した遊技球を、第 1 始動入賞口 14 と第 2 始動入賞口 15 とに交互に振り分けるユニットである。

40

#### 【 0 0 2 3 】

図 2 に示すように、振分始動ユニット S U には、常時遊技球が入球可能な入球口 16（所定領域）が配設されている。入球口 16 の奥方には、第 1 始動手段（第 1 始動通過領域）としての第 1 始動入賞口 14 と、第 2 始動手段（第 2 始動通過領域）としての第 2 始動入賞口 15 との何れかに分岐可能な通路が形成されている。第 1 始動入賞口 14 と第 2 始動入賞口 15 との分岐箇所には、入球口 16 から入球した遊技球を第 1 始動入賞口 14 と第 2 始動入賞口 15 とに交互に振り分ける振分部材 17 が配設されている。振分手段としての振分部材 17 は、回転軸 17 a を中心に所定角度の範囲で回転自在に配設されている

50

。振分部材 17 には、遊技球を保持可能とする 2 つの保持領域 17 b , 17 c を有する保持部 17 d が形成されている。保持領域 17 b , 17 c の一方に遊技球が保持されると、遊技球の自重により振分部材 17 が回転軸 17 a を中心に回転して、第 1 始動入賞口 14 と第 2 始動入賞口 15 との何れかに振り分けるとともに、保持領域 17 b , 17 c の他方に遊技球が保持可能な状態となる。

【 0 0 2 4 】

図 2 ( a ) に示すように、具体的な一例としては、入球口 16 の下方に保持領域 17 b が位置する第 1 位置に振分部材 17 が配置されている。このときに入球口 16 に遊技球が入球すると、遊技球が保持領域 17 b に保持される。そして、保持領域 17 b に保持された遊技球の自重により回転軸 17 a を中心に振分部材 17 が正面から見て左回りに回転する。続いて、図 2 ( b ) に示すように、保持領域 17 b に保持されていた遊技球が第 1 始動入賞口 14 に振り分けられるとともに、入球口 16 の下方に保持領域 17 c が位置する第 2 位置に振分部材 17 が配置されている。

10

【 0 0 2 5 】

次に、第 2 位置に振分部材 17 が配置されているときに入球口 16 に遊技球が入球すると、遊技球が保持領域 17 c に保持される。そして、保持領域 17 c に保持された遊技球の自重により回転軸 17 a を中心に振分部材 17 が正面から見て右回りに回転する。続いて、図 2 ( a ) に示すように、保持領域 17 c に保持されていた遊技球が第 2 始動入賞口 15 に振り分けられるとともに、入球口 16 の下方に保持領域 17 b が位置する第 1 位置に振分部材 17 が配置されている。

20

【 0 0 2 6 】

また、振分始動ユニット S U には、第 1 始動入賞口 14 へ入球した遊技球を検知する第 1 始動センサ S E 1 ( 図 5 参照 ) が設けられている。第 1 始動センサ S E 1 が第 1 始動入賞口 14 に入球した遊技球を検知することを契機に、第 1 の変動ゲームの始動条件が成立し得る。また、第 1 始動センサ S E 1 が第 1 始動入賞口 14 に入球した遊技球を検知することを契機に、予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件が成立する。

【 0 0 2 7 】

また、振分始動ユニット S U には、第 2 始動入賞口 15 へ入球した遊技球を検知する第 2 始動センサ S E 2 ( 図 5 参照 ) が設けられている。第 2 始動センサ S E 2 が第 2 始動入賞口 15 に入球した遊技球を検知することを契機に、第 2 の変動ゲームの始動条件が成立し得る。また、第 2 始動センサ S E 2 が第 2 始動入賞口 15 に入球した遊技球を検知することを契機に、予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件が成立する。

30

【 0 0 2 8 】

また、演出表示装置 13 の右側方には、遊技球が入球可能な第 3 始動入賞口 18 を備えた第 3 始動入賞装置 19 が配設されている。また、第 3 始動入賞装置 19 には、第 3 始動入賞口 18 へ入球した遊技球を検知する第 3 始動センサ S E 3 ( 図 5 参照 ) が設けられている。第 3 始動センサ S E 3 が第 3 始動入賞口 18 に入球した遊技球を検知することを契機に、第 2 の変動ゲームの始動条件が成立し得る。また、第 3 始動センサ S E 3 が第 3 始動入賞口 18 に入球した遊技球を検知することを契機に、予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件が成立する。

40

【 0 0 2 9 】

また、第 3 始動入賞装置 19 には、普通電動役物ソレノイド S O L 2 ( 図 5 参照 ) の作動により開閉動作を行う開閉羽根 ( 普通電動役物 ) 20 が備えられている。第 3 始動入賞口 18 は、常には開閉羽根 20 が閉状態とされて閉鎖されている。開閉手段としての開閉羽根 20 が閉鎖されている状態において第 3 始動入賞口 18 は、入球不能な状態 ( 入球が規制された状態 ) とされる。そして、予め定めた開放条件が成立すると、開閉羽根 20 は、1 回又は複数回だけ予め定めた開放時間の間、開状態とされて、開放される。開閉羽根 20 が開放されている状態において第 3 始動入賞口 18 は、入球可能な状態 ( 入球が許容された状態 ) とされる。

【 0 0 3 0 】

50

また、演出表示装置 13 の右下方（振分始動ユニット S U の右側方）には、遊技球が入球可能な大入賞口 21 を備えた大入賞装置 22 が備えられている。また、大入賞装置 22 には、大入賞口 21 へ入球した遊技球を検知するカウントセンサ S E 4（図 5 参照）が配設されている。カウントセンサ S E 4 が大入賞口 21 に入球した遊技球を検知することにより、予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件が成立する。

【 0 0 3 1 】

また、大入賞装置 22 には、大入賞口ソレノイド S O L 1 の作動により開閉動作を行う大入賞口扉 23 が備えられている。大入賞口 21 は、常には大入賞口扉 23 が閉状態とされて閉鎖されている。そして、大当り遊技が付与されると、付与された大当り遊技の種類に応じて大入賞口扉 23 が開状態となり、大入賞口 21 が開放され、その開放により遊技球の入球が許容される。このため、遊技者は、多数の賞球を獲得できるチャンスを得ることができる。本実施形態において大当り遊技は、多数の賞球を獲得できるチャンスを得られることから、遊技者に有利な状態となる。そして、この大当り遊技は、内部抽選で大当りが決定し、変動ゲームにて大当り図柄（大当り表示結果）が停止表示されることを契機に付与される。また、小当り遊技が付与されると、大当り遊技と同じように、大入賞口扉 23 が開状態となり、大入賞口 21 が開放される。

【 0 0 3 2 】

遊技盤 Y B には、第 1 保留表示装置 24 が配設されている。第 1 保留表示装置 24 は、実行が保留されている第 1 の変動ゲームの数を示すものである。具体的には、第 1 保留表示装置 24 は、第 1 始動入賞口 14 に入球することにより第 1 の変動ゲームの始動条件が成立した一方で、第 1 の変動ゲームの実行条件（第 1 実行条件）が未だ成立していないことから実行（開始）が保留されている第 1 の変動ゲームの数、所謂、始動保留の記憶数（以下、第 1 保留記憶数）を示す。

【 0 0 3 3 】

遊技盤 Y B には、第 2 保留表示装置 25 が配設されている。第 2 保留表示装置 25 は、実行が保留されている第 2 の変動ゲームの数を示すものである。具体的には、第 2 保留表示装置 25 は、第 2 始動入賞口 15 及び第 3 始動入賞口 18 に入球することにより第 2 の変動ゲームの始動条件が成立した一方で、第 2 の変動ゲームの実行条件（第 2 実行条件）が未だ成立していないことから実行（開始）が保留されている第 2 の変動ゲームの数、所謂、始動保留の記憶数（以下、第 2 保留記憶数）を示す。

【 0 0 3 4 】

また、遊技盤 Y B には、普通図柄表示装置 26 が配設されている。この普通図柄表示装置 26 では、複数種類の普通図柄（以下、「普図」と示す場合がある）を変動させて 1 つの普図を導出する普通図柄による普通図柄変動ゲーム（以下、「普図ゲーム」と示す場合がある）が行われる。

【 0 0 3 5 】

遊技者は、普図ゲームで最終的に表示された普図（普図ゲームで導出された表示結果）から普通当り又は普通はずれを認識できる。普通図柄表示装置 26 に停止表示された普図が普通当り図柄の場合には、普通当りを認識できる。普通当り図柄が停止表示された場合、遊技者には、普通当り遊技が付与される。また、普通図柄表示装置 26 に停止表示された普図が普通はずれ図柄である場合には、その普図から普通はずれを認識できる。

【 0 0 3 6 】

また、演出表示装置 13 の右側方には、開閉契機通過領域としての作動ゲート 27 が配設されている。作動ゲート 27 には、入賞（通過）した遊技球を検知するゲートセンサ S E 5 が設けられている。作動ゲート 27 が遊技球を検知（通過検知）することを契機に、普図ゲームの始動条件が成立し得る。普図ゲームは、第 3 始動入賞口 18 の開閉羽根 20 を開状態とするか否か（第 3 始動入賞口 18 に遊技球を入球可能とするか）の抽選結果を導出するために行われる演出である。普図ゲームの抽選結果が普通当りとなり、普図当り遊技が付与されると、開閉羽根 20 が開放されて第 3 始動入賞口 18 が開状態となり、遊技球を入賞させることができる。即ち、普図当り遊技が付与されると、開閉羽根 20 の開

10

20

30

40

50

放によって第3始動入賞口18に遊技球を入球させやすくなり、遊技者は、第2の変動ゲームの始動条件と賞球を容易に獲得できるチャンスを得ることができる。

【0037】

また、本実施形態では、確率変動（以下、「確変」と示す）機能を備えている。確変機能は、大当たり遊技終了後に大当たり抽選の抽選確率を低確率から高確率に変動させる確変状態（確率変動状態）を付与することができる機能である。本実施形態において確変状態は、確変終了条件が成立するまで、付与される。確変状態は、大当たり抽選の抽選確率が高確率に変動して大当たりが生起され易くなるため、遊技者にとって有利な状態となり得る。

【0038】

また、本実施形態では、変動時間短縮（以下、「変短」と示す）機能を備えている。変短機能は、大当たり遊技の終了後に、遊技者に有利な変動時間短縮状態（以下、「変短状態」と示す）を付与することができる機能である。変短状態では、普図当り抽選の抽選結果を導出する普図ゲームの変動時間が、変短状態が付与されていないとき（非変短状態）と比べて短縮される。また、変短状態では、普通当り抽選に当選する確率が非変短状態よりも変短状態の方が高確率となる。また、変短状態では、普図当り抽選に当選した際、1回の普図当り抽選に当選したことに基づく開閉羽根20の開放時間が、非変短状態中に比して長くなる。また、変短状態中は、変動ゲームの変動時間が非変短状態中に比して短縮される場合があり、特に、はずれ表示結果が停止表示される変動ゲームの変動時間が短縮される場合が多い。

【0039】

本実施形態において変短状態は、変短終了条件が成立するまで、付与される。変短状態は、開閉羽根20が遊技者にとって有利に動作し、単位時間あたりの第3始動入賞口18への入球率が向上するため、遊技者にとって有利な状態となり得る。以上のことから、変短状態では、遊技球の第3始動入賞口18への入球率が通常よりも向上する入球率向上状態が付与されることとなっている。なお、変短状態（入球率向上状態）は、確変状態中にも付与されうる。

【0040】

また、本実施形態において、振分始動ユニットSUにおける入球口16が、遊技盤YBの左側を主とする第1流路Xに設けられている。その一方で、第3始動入賞装置19（第3始動入賞口18や開閉羽根20）、大入賞装置22及び作動ゲート27が、遊技盤YBの右側を主とする第2流路Yに設けられている。このため、第3始動入賞口18に遊技球が入球し難い非変短状態においては、第1流路Xに遊技球を発射させるように遊技が進められ、第3始動入賞口18に遊技球が入球し易い変短状態においては、第2流路Yに遊技球を発射させるように遊技が進められることとなる。また、大入賞装置22に遊技球が入球可能な大当たり遊技中においても、第2流路Yに遊技球を発射させるように遊技が進められることとなる。

【0041】

次に、本実施形態における大当たり遊技について、説明する。

大当たり遊技は、変動ゲームにて大当たり図柄が停止表示されて該ゲームが終了した後、開始される。大当たり遊技が開始すると、オープニング時間が設定される。そして、このオープニング時間において、最初に大当たり遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。また、オープニング時間が終了すると、大入賞口21が開放されるラウンド遊技が、予め定めた規定ラウンド数を上限として複数回行われる。1回のラウンド遊技中に大入賞口21は、入球上限個数の遊技球が入賞するまでの間、又は規定時間が経過するまでの間、開放される。また、ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、すべてのラウンド遊技が終了すると、エンディング時間が設定される。また、このエンディング時間において、大当たり遊技の終了を示すエンディング演出が行われる。また、エンディング時間が終了すると、大当たり遊技は終了される。

【0042】

そして、本実施形態では、大当たり抽選に当選した場合、複数種類の大当たりの中から1つ

10

20

30

40

50



の大当りが決定され、その決定された大当りの種類に対応する大当り遊技が付与されるようになっている。そして、複数種類の大当りのうち、何れの大当りが付与されるかは、大当り抽選に当選した際に決定する特別図柄（大当り図柄）の種類に応じて決定されるようになっている。

【 0 0 4 3 】

小当り遊技は、変動ゲームにて小当り図柄が停止表示されて該ゲームが終了した後、開始される。小当り遊技が開始すると、大入賞口 2 1 が所定回数開放された後に、エンディング時間が設定される。また、エンディング時間が終了すると、小当り遊技は終了される。なお、小当り遊技の終了後には、小当り抽選の当選時における遊技状態が継続されるようになっている。

10

【 0 0 4 4 】

ここで、大当り抽選の当選確率や大当り遊技の内容などの所謂、パチンコ遊技機のスペックについて説明する。

なお、図 3 において、「大当り確率」は、大当り判定（抽選）の当選確率（非確変状態中及び確変状態中）を示す。また、「小当り確率」は、小当り判定（抽選）の当選確率（第 1 の変動ゲーム及び第 2 の変動ゲーム）を示す。また、「始動センサ検知時」は、各始動センサ S E 1 ~ S E 3 が遊技球を検知したときにおける払出し賞球数を示し、「カウントセンサ検知時」は、カウントセンサ S E 4 が遊技球を検知したときにおける払出し賞球数を示す。

【 0 0 4 5 】

20

また、図 4 において、「図柄の種類及び割合」は、各変動ゲーム毎における特別図柄の種類と、その特別図柄の種類（大当りの種類）を決定する割合とを示す。「規定ラウンド数」（図中では「規定 R 数」と示す）は、1 回の大当り遊技におけるラウンド遊技数を示す。「当選後の確変状態」は、大当り遊技終了後に確変状態が付与されるか否か、及び付与される場合には、いつまで付与されるかを示す。「当選後の変短状態」は、大当り遊技終了後に変短状態が付与されるか否か、及び付与される場合には、いつまで付与されるかを示す。なお、本実施形態では、7 1 回の変動ゲームを上限として確変状態が、大当りの種類に拘わらず必ず付与される。このように確変状態が付与される大当りを確変大当り（有利大当り）と示す。また、本実施形態では、非変短状態において図柄 Z D（Z d）に基づく大当りに当選した場合を除いて、大当りに当選した場合には、7 1 回の変動ゲームを上限として変短状態が付与される。その一方で、非変短状態において図柄 Z D（Z d）に基づく大当りに当選した場合には、変短状態が付与されない。

30

【 0 0 4 6 】

なお、「O P」は、オープニング時間を示す。「上限ラウンド時間」は、1 回のラウンド遊技において入球上限個数の遊技球の入球がない場合における大入賞口扉 2 3 の最大開放時間を示す。「E D」は、エンディング時間を示す。「入球上限個数」は、1 回のラウンド遊技において入球させることができる個数を示す。また、本実施形態において、ラウンドインターバル時間として 0 . 6 s が規定されている。

【 0 0 4 7 】

なお、本実施形態において、図柄 Z A ~ Z C に分類される大当り図柄が第 1 特別図柄表示装置 1 1 に確定停止表示されたとき、及び図柄 Z a ~ Z c に分類される大当り図柄が第 2 特別図柄表示装置 1 2 に確定停止表示されたときには、合計開放時間が長い大当り遊技が付与される。これらのような大当りを長開放大当りと示し、これらのような大当りに基づく大当り遊技を長開放大当り遊技と示す。

40

【 0 0 4 8 】

一方、図柄 Z D に分類される大当り図柄、図柄 Z E に分類される小当り図柄が第 1 特別図柄表示装置 1 1 に確定停止表示されたとき、及び図柄 Z d に分類される大当り図柄、図柄 Z e に分類される小当り図柄が第 2 特別図柄表示装置 1 2 に確定停止表示されたときには、合計開放時間が短い大当り遊技が付与される。これらのような大当りを短開放大当りと示し、これらのような大当りに基づく大当り遊技を短開放大当り遊技と示す。また、短開放大当りに含

50

まれる大当りを短開放大当りと示し、これらのような大当りに基づく大当り遊技を短開放大当り遊技と示す。また、短開放大当り遊技においては、長開放大当り遊技と比較して、合計開放時間が短く（0.08s）、不利な当り遊技といえ、更には、当り遊技が実行される時間が短くなるように規定されており（1.288s）、当り遊技であると特定し難い。

#### 【0049】

なお、本実施形態において、短開放大当り遊技と小当り遊技とでは、大入賞口21の開放時間、開放回数、インターバル時間、エンディング時間が、同じように規定されている。このため、大入賞口21の開放時間、開放回数、インターバル時間、エンディング時間からは、短開放大当り遊技が付与されているか、小当り遊技が付与されているかが特定し

10

#### 【0050】

また、本実施形態において、第1の変動ゲームと第2の変動ゲームとの両方で小当り抽選に当選するように規定されており、各変動ゲームにおける小当り抽選の当選確率は、各変動ゲームにおける非確変状態における大当り抽選の当選確率よりも高い確率となるように規定されている。特に、第1の変動ゲームにおける小当り抽選の当選確率と、第2の変動ゲームにおける小当り抽選の当選確率とが異なるように規定されている。

#### 【0051】

また、本実施形態において、第1の変動ゲームと第2の変動ゲームとの両方で大当りの種類の決定確率が異なるように規定されている。特に、短開放大当りに当選する確率は、第1の変動ゲームと第2の変動ゲームとで異なるように規定されている。つまり、本実施形態において、短開放当り（短開放大当り及び小当り）に当選する確率は、第1の変動ゲームと第2の変動ゲームとで異なるように規定されている。なお、第1の変動ゲームにおける短開放当りが第1特定当りとして、第2の変動ゲームにおける短開放当りが第2特定当りとして、それぞれ機能する。

20

#### 【0052】

次に、図5に基づき、パチンコ遊技機の制御構成について説明する。

パチンコ遊技機の機裏側には、主制御基板30が装着されている。制御手段及び遊技制御手段としての主制御基板30は、パチンコ遊技機に関する各種処理を実行し、該処理結果に応じて遊技を制御するための各種の制御信号（制御コマンド）を出力する。また、機裏側には、演出制御基板31が装着されている。演出制御手段及び報知制御手段としての演出制御基板31は、主制御基板30が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、演出表示装置13の表示態様（図柄、背景、文字などの表示画像など）の決定に関する処理などを実行し、処理結果に応じて表示内容を制御する。また、演出制御基板31は、主制御基板30が出力した制御信号に基づき、装飾ランプLaの発光態様、スピーカSpの音声出力態様、可動体Kの変位態様を制御する。

30

#### 【0053】

以下、主制御基板30及び演出制御基板31について、その具体的な構成を説明する。

前記主制御基板30には、主制御用CPU30aが備えられている。該主制御用CPU30aには、主制御用ROM30b及び主制御用RAM30cが接続されている。主制御用CPU30aには、第1始動センサSE1、第2始動センサSE2、第3始動センサSE3、カウントセンサSE4が接続されている。また、主制御用CPU30aには、第1特別図柄表示装置11、第2特別図柄表示装置12が接続されている。また、主制御用CPU30aには、大入賞口ソレノイドSOL1が接続されている。また、主制御用CPU30aには、ゲートセンサSE5、第1保留表示装置24、第2保留表示装置25が接続されている。また、主制御用CPU30aには、普通図柄表示装置26、普通電動役物ソレノイドSOL2が接続されている。

40

#### 【0054】

また、主制御用ROM30bには、パチンコ遊技機に関する各種処理を実行するためのメイン制御プログラムが記憶されている。また、主制御用ROM30bには、複数種類の

50

変動パターンが記憶されている。変動パターンは、図柄（特別図柄及び飾り図柄）が変動表示を開始（変動ゲームが開始）してから図柄が停止表示（変動ゲームが終了）される迄の間の遊技演出（表示演出等）のベースとなるパターンを示すものである。すなわち、変動パターンは、少なくとも、特別図柄が変動表示開始してから特別図柄が停止表示されるまでの演出時間（変動時間）を特定することができる。本実施形態における変動パターンでは、特別図柄が変動表示開始してから特別図柄が停止表示されるまでの間の変動ゲームの演出内容（大当りの有無、リーチ演出の有無など）も特定することができる。

#### 【0055】

変動パターンには、長開放大当り遊技における第1大当り演出を特定する大当り変動パターンがある。また、変動パターンには、短開放大当り遊技における第2大当り演出と小当り演出を特定する確変示唆変動パターンがある。また、変動パターンには、所定の演出（例えば、リーチ演出）が行われた後に最終的にはずれとするはずれリーチ演出を特定するはずれリーチ変動パターンと、リーチを形成せずにはずれとするはずれ演出を特定するはずれ変動パターンがある。なお、大当り変動パターンと、確変示唆変動パターンと、はずれリーチ変動パターンと、はずれ変動パターンとは、それぞれ複数種類の変動パターンが用意されている。

#### 【0056】

第1大当り演出は、変動ゲームが、リーチ演出を経て、最終的に大当りの図柄組み合わせを停止表示させるように展開される演出である。第2大当り演出及び小当り演出は、変動ゲームが、リーチ演出を経ることなく最終的に確変示唆図柄組み合わせを停止表示させるように展開される演出である。はずれリーチ演出は、変動ゲームが、リーチ演出を経て、最終的にはずれの図柄組み合わせを停止表示させるように展開される演出である。はずれ演出は、変動ゲームが、リーチ演出を経ることなく最終的にはずれの図柄組み合わせを停止表示させるように展開される演出である。リーチ演出は、演出表示装置13の飾り図柄による変動ゲームにおいて、リーチの図柄組み合わせが形成されてから、大当りの図柄組み合わせ、又ははずれの図柄組み合わせが導出される迄の間に行われる演出である。このように、確変示唆変動パターンは、大当り変動パターンとは異なり、リーチ演出を経ることがないので、短開放大当り遊技が付与されると特定され難く、はずれ変動パターンと同じと特定され易い変動パターンである。

#### 【0057】

また、主制御用ROM30bには、各種の判定値が記憶されている。例えば、主制御用ROM30bには、大当り抽選で用いられる大当り判定値が記憶されている。確変状態が付与されているときの大当り判定値の個数は、確変状態が付与されていないときの大当り判定値の個数よりも多くなっている。また、主制御用ROM30bには、小当り抽選で用いられる小当り判定値が記憶されている。また、主制御用ROM30bには、リーチ演出を実行するか否かを決定するリーチ抽選で用いられるリーチ判定値が記憶されている。

#### 【0058】

主制御用RAM30cには、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグ等）が記憶される。例えば、主制御用RAM30cには、確変状態が付与されているか否かを示す主確変フラグが記憶される。また、主制御用RAM30cには、変短状態が付与されているか否かを示す主作動フラグが記憶される。

#### 【0059】

また、主制御基板30内では、当り判定用乱数（大当り判定用乱数）や、特別図柄振分用乱数、リーチ演出判定用乱数、変動パターン振分用乱数として使用される各種乱数が生成される。因みに、当り判定用乱数は、大当り抽選及び小当り抽選に用いる乱数である。リーチ判定用乱数は、リーチ抽選に用いる乱数である。特別図柄振分用乱数は、特別図柄（大当りの種類）を決定する際に用いる乱数である。変動パターン振分用乱数は、変動パターンを決定する際に用いる乱数である。変動パターン振分用乱数の取り得る値は、はずれ変動パターン、はずれリーチ変動パターン、確変示唆変動パターン及び大当り変動パターンの分類毎に、振り分けを異ならせている。なお、各種乱数として使用される乱数は、

10

20

30

40

50

ハードウェア乱数であってもよいし、ソフトウェア乱数であってもよい。

【 0 0 6 0 】

また、主制御基板 3 0 には、外部出力端子 G t が接続されている。外部出力端子 G t は、主制御基板 3 0 からの外部出力情報を機外に出力するための端子である。この外部出力情報としては、主制御基板 3 0 において制御された制御内容に関する情報であり、当りとなったこと（当り遊技が付与されること）に関する当り関連情報（大当り関連情報）が含まれる。なお、本実施形態において、外部出力端子 G t には、パチンコ遊技機等に併設される表示装置やホールに設置可能なホールコンピュータなどの外部装置が接続可能である。

【 0 0 6 1 】

次に、図 5 に基づき演出制御基板 3 1 について説明する。

演出制御基板 3 1 には、演出制御用 C P U 3 1 a が備えられている。該演出制御用 C P U 3 1 a には、演出制御用 R O M 3 1 b 及び演出制御用 R A M 3 1 c が接続されている。また、演出制御用 R A M 3 1 c には、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグ等）が記憶される。例えば、演出制御用 R A M 3 1 c には、確変状態が付与されているか否かを示す副確変フラグが記憶される。また、演出制御用 R A M 3 1 c には、変短状態が付与されているか否かを示す副作動フラグが記憶される。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値を演出制御用 R A M 3 1 c の設定領域に記憶（設定）して更新前の値を書き換えている。

【 0 0 6 2 】

また、演出制御用 R O M 3 1 b には、遊技演出を実行させるための演出制御プログラムが記憶されている。演出制御用 C P U 3 1 a は、各種制御コマンドを入力すると、当該演出制御プログラムに基づき各種制御を実行する。また、演出制御用 R O M 3 1 b には、各種の画像データ（図柄、各種背景画像、文字、キャラクタなどの画像データ）が記憶されている。また、演出制御用 C P U 3 1 a には、演出表示装置 1 3 が接続されており、各種制御コマンドを入力すると、演出制御プログラムに基づき、演出表示装置 1 3 の表示内容を制御する。また、演出制御用 C P U 3 1 a には、装飾ランプ L a が接続されている。また、演出制御用 C P U 3 1 a には、スピーカ S p が接続されている。また、演出制御用 C P U 3 1 a には、演出用ボタン B t が接続されている。また、演出制御用 C P U 3 1 a には、可動体 K を変位させるための可動体モータ M O T が接続されている。

【 0 0 6 3 】

次に、主制御用 C P U 3 0 a が、メイン制御プログラムに基づき実行する特別図柄入力処理や特別図柄開始処理などの各種処理について説明する。最初に、特別図柄入力処理を説明する。特別図柄入力処理は、主制御用 C P U 3 0 a により所定周期毎に実行されるようになっている。なお、本実施形態において、これらのような処理を実行する主制御用 C P U 3 0 a が当り判定手段、大当り判定手段、小当り判定手段、当り種類決定手段、大当り種類決定手段、大当り状態制御手段、状態制御手段、遊技状態制御手段、制御残り回数計数手段として機能する。

【 0 0 6 4 】

まず、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 始動入賞口 1 4 に遊技球が入球したか否かを判定する第 1 保留判定を実行する。すなわち、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 保留判定において、第 1 始動センサ S E 1 が遊技球を検知した時に出力する第 1 検知信号を入力したか否かを判定する。第 1 保留判定の判定結果が肯定の場合（入球した場合）、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c の記憶内容に基づき、第 1 保留記憶数を特定し、特定した第 1 保留記憶数が上限値（本実施形態では「 4 」）よりも少ないか否かを判定する第 1 保留記憶数判定を実行する。第 1 保留記憶数判定の判定結果が否定の場合（第 1 保留記憶数の上限値に達していた場合）、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄入力処理を終了する。

【 0 0 6 5 】

一方、第 1 保留記憶数判定の判定結果が肯定の場合（上限値に達していない場合）、主

10

20

30

40

50

制御用CPU30aは、第1の変動ゲームに係わる各種乱数の値を取得し、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に取得した乱数値を記憶する。その際、第1の変動ゲームに係わる乱数値であること、第1の変動ゲームにおける乱数値の取得順序、及び各変動ゲームを区別しない総合取得順序が認識できるように記憶する。なお、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの記憶内容（未だ変動ゲームで利用されていない乱数値の記憶量）に基づき、第1保留記憶数と、各保留記憶数の合算となる合算保留記憶数とを特定可能に構成されている。そして、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの記憶内容が更新され、第1保留記憶数が変化すると、更新後の第1保留記憶数を表示させるように第1保留表示装置24を制御する。また、主制御用CPU30aは、更新後の第1保留記憶数や合算保留記憶数等の第1保留記憶情報を指定する保留指定コマンドを出力する。そして、特別図柄入力処理を終了する。

10

#### 【0066】

また、第1保留判定の判定結果が否定の場合（第1始動入賞口14に入球しなかった場合）、主制御用CPU30aは、第2始動入賞口15又は第3始動入賞口18に遊技球が入球したか否かを判定する第2保留判定を実行する。すなわち、主制御用CPU30aは、第2保留判定において、第2始動センサSE2又は第3始動センサSE3が遊技球を検知した時に出力する第2検知信号を入力したか否かを判定する。第2保留判定の判定結果が肯定の場合（入球した場合）、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの記憶内容に基づき、第2保留記憶数を特定し、特定した第2保留記憶数が上限値（本実施形態では「4」）よりも少ないか否かを判定する第2保留記憶数判定を実行する。第2保留記憶数判定の判定結果が否定の場合（第2保留記憶数の上限値に達していた場合）、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

20

#### 【0067】

第2保留記憶数判定の判定結果が肯定の場合（上限値に達していない場合）、主制御用CPU30aは、第2の変動ゲームに係わる各種乱数の値を取得し、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に取得した乱数値を記憶する。その際、第2の変動ゲームに係わる乱数値であること、第2の変動ゲームにおける乱数値の取得順序、及び各変動ゲームを区別しない総合取得順序が認識できるように記憶する。なお、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの記憶内容（未だ変動ゲームで利用されていない乱数値の記憶量）に基づき、第2保留記憶数と、各保留記憶数の合算となる合算保留記憶数とを特定可能に構成されている。そして、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの記憶内容が更新され、第2保留記憶数が変化すると、更新後の第2保留記憶数を表示させるように第2保留表示装置25を制御する。また、主制御用CPU30aは、更新後の第2保留記憶数や合算保留記憶数等の第2保留記憶情報を指定する保留指定コマンドを出力する。そして、特別図柄入力処理を終了する。

30

#### 【0068】

以上のように、本実施形態では、第1始動センサSE1が遊技球を検知した時に、第1保留記憶数とその上限値に達していない場合には、第1の変動ゲームの始動条件が成立したこととなり、第1の変動ゲームを実行させるための情報（乱数値など）が記憶される。同様に、第2始動センサSE2が遊技球を検知した時に、第2保留記憶数とその上限値に達していない場合には、第2の変動ゲームの始動条件が成立したこととなり、第2の変動ゲームを実行させるための情報（乱数値など）が記憶される。

40

#### 【0069】

また、本実施形態において、主制御用CPU30aは、保留記憶数が上限値に達していない場合には、第1保留記憶情報であるか第2保留記憶情報であるかに拘わらず、第1保留記憶数と第2保留記憶数とを合わせた総合取得順序が特定可能なように乱数値を記憶する。つまり、主制御用CPU30aは、保留記憶数が上限値に達していない場合には、各始動入賞口14、15、18に遊技球が入賞した順序を特定可能なように乱数値を記憶することとなる。

#### 【0070】

50

次に、特別図柄開始処理について説明する。主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を所定周期毎に実行するようになっている。

主制御用CPU30aは、当り遊技中又は図柄変動ゲーム中でない場合、第1保留記憶数及び第2保留記憶数を特定し、各保留記憶数の何れかが「0」よりも大きいか否か判定する。

#### 【0071】

各保留記憶数の何れもが「0」の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。一方、この判定結果が肯定の場合（各保留記憶数の何れかが>0の場合）、主制御用CPU30aは、総合取得順序が最も早い乱数値が第1の変動ゲームにおける乱数値であるか第2の変動ゲームにおける乱数値であるかを判定する。主制御用CPU30aは、総合取得順序が最も早い乱数値が第1の変動ゲームにおける乱数値である場合には、第1の変動ゲームの実行条件が成立したと判定し、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶される特別図柄変動処理フラグに第1の変動ゲームを実行することを示す値を設定する。また、主制御用CPU30aは、総合取得順序が早い乱数値が第2の変動ゲームにおける乱数値である場合には、第2の変動ゲームの実行条件が成立したと判定し、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶される特別図柄変動処理フラグに第2の変動ゲームを実行することを示す値を設定する。

10

#### 【0072】

次に、主制御用CPU30aは、特別図柄変動処理フラグに第1の変動ゲームを実行することを示す値が設定された場合、総合取得順序が最も早い乱数値が第1の変動ゲームに係わる乱数値であり、その乱数値（当り判定用乱数、変動パターン振分用乱数、及び特別図柄振分用乱数の値）を読み出す。また、主制御用CPU30aは、特定した第1保留記憶数と合算保留記憶数とを1減算し、当該第1保留記憶数を表すように第1保留表示装置24の表示内容を変更させる。また、主制御用CPU30aは、更新後の第1保留記憶数や合算保留記憶数等の第1保留記憶情報を示す保留指定コマンドを出力する。

20

#### 【0073】

主制御用CPU30aは、読み出した当り判定用乱数の値が主制御用ROM30bに記憶されている大当り判定値と一致するか否かを判定して大当り判定（大当り抽選）を行う。なお、確変状態が付与されている場合には、確変状態用の大当り判定値で判定する（すなわち、高確率で当選させる）。確変状態が付与されていない場合には、非確変状態用の大当り判定値で判定する。

30

#### 【0074】

大当り判定の判定結果が肯定の場合（大当りの場合）、主制御用CPU30aは、取得した特別図柄振分用乱数の値に基づき、大当りの種類を決定すると共に、特別図柄による大当り図柄の中から第1特別図柄表示装置11（第2の変動ゲームのときには、第2特別図柄表示装置12）にて停止表示される最終停止図柄を決定する。その後、主制御用CPU30aは、決定した大当りの種類が長開放大当りである場合には、取得した変動パターン振分用乱数に基づき、大当り変動パターンの中から変動パターンを決定する。また、主制御用CPU30aは、決定した大当りの種類が短開放大当りである場合には、取得した変動パターン振分用乱数に基づき、確変示唆変動パターンの中から変動パターンを決定する。

40

#### 【0075】

変動パターン及び最終停止図柄を決定した主制御用CPU30aは、演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、第1の変動ゲームに関する各種処理（第2の変動ゲームのときには第2の変動ゲームに関する各種処理）を実行する。

#### 【0076】

具体的に言えば、主制御用CPU30aは、変動パターンを指定すると共に図柄変動の開始を指示する変動パターン指定コマンドを最初に出力する。なお、変動パターン指定コマンドには、第1の変動ゲームと第2の変動ゲームのいずれが実行されるかについての情

50

報も指示する。変動パターン指定コマンドを出力すると同時に、主制御用CPU30aは、特図を変動開始させるように第1特別図柄表示装置11（第2の変動ゲームのときには第2特別図柄表示装置12）の表示内容を制御する。また、同時に、主制御用CPU30aは、変動ゲームの演出時間の計測を開始する。また、主制御用CPU30aは、最終停止図柄の種類を指定するための特別図柄指定コマンドを出力する。なお、最終停止図柄が大当り図柄である場合には、大当りの種類を特定することができるため、特別図柄指定コマンドは、当り遊技の種類を指定するための当り種別指定コマンドでもある。そして、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0077】

その後、特別図柄開始処理とは別の処理で、主制御用CPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間（変動時間）に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第1特別図柄表示装置11（第2の変動ゲームのときには第2特別図柄表示装置12）の表示内容を制御する。また、主制御用CPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、飾り図柄の変動停止を指示し、図柄組み合わせを停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。

【0078】

一方、大当り判定の判定結果が否定の場合（大当りでない場合）、主制御用CPU30aは、読み出した当り判定用乱数の値が主制御用ROM30bに記憶されている各変動パターンに対応する小当り判定値と一致するか否かを判定して小当り判定（小当り抽選）を行う。

【0079】

小当り判定の判定結果が肯定の場合（小当りの場合）、主制御用CPU30aは、特別図柄による小当り図柄の中から第1特別図柄表示装置11（第2の変動ゲームのときには第2特別図柄表示装置12）にて停止表示される最終停止図柄を決定する。次に、主制御用CPU30aは、取得した変動パターン振分用乱数の値に基づき、確変示唆変動パターンの中から変動パターンを決定する。

【0080】

そして、変動パターン及び最終停止図柄を決定した主制御用CPU30aは、前述（大当りの場合）同様、演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、第1の変動ゲームに関する各種処理（第2の変動ゲームのときには第2の変動ゲームに関する各種処理）を実行する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0081】

一方、小当り判定の判定結果が否定の場合（小当りでない場合）、主制御用CPU30aは、リーチ演出を実行させるか否かを判定するリーチ判定を行う。本実施形態では、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cから取得したリーチ判定用乱数の値が、リーチ判定値に一致するか否かにより当選判定を行う。

【0082】

そして、リーチ判定の判定結果が肯定の場合（リーチ演出を行う場合）、主制御用CPU30aは、はずれ図柄を第1特別図柄表示装置11（第2の変動ゲームのときには第2特別図柄表示装置12）にて停止表示される最終停止図柄として決定する。次に、主制御用CPU30aは、取得した変動パターン振分用乱数の値に基づき、はずれリーチ変動パターンの中から変動パターンを決定する。

【0083】

そして、変動パターン及び最終停止図柄を決定した主制御用CPU30aは、前述（大当りの場合）同様、演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、第1の変動ゲームに関する各種処理（第2の変動ゲームのときには第2の変動ゲームに関する各種処理）を実行する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0084】

一方、リーチ判定の判定結果が否定の場合（リーチ演出を行わない場合）、主制御用CPU30aは、はずれ図柄を第1特別図柄表示装置11（第2の変動ゲームのときには第2特別図柄表示装置12）にて停止表示される最終停止図柄として決定する。次に、主制御用CPU30aは、取得した変動パターン振分用乱数の値に基づき、はずれ変動パターンの中から変動パターンを決定する。

【0085】

そして、変動パターン及び最終停止図柄を決定した主制御用CPU30aは、前述（大当りの場合）同様、演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、第1の変動ゲームに関する各種処理（第2の変動ゲームのときには第2の変動ゲームに関する各種処理）を実行する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

10

【0086】

次に、主制御用CPU30aは、特別図柄変動処理フラグに第2の変動ゲームを実行することを示す値が設定された場合、総合取得順序が最も早い乱数値が第2の変動ゲームに係わる乱数値であり、その乱数値（当り判定用乱数、変動パターン振分用乱数、及び特別図柄振分用乱数の値）を読み出す。また、主制御用CPU30aは、特定した第2保留記憶数と合算保留記憶数とを1減算し、当該第2保留記憶数を表すように第2保留表示装置25の表示内容を変更させる。また、主制御用CPU30aは、更新後の第2保留記憶数や合算保留記憶数等の第2保留記憶情報を示す保留指定コマンドを出力する。

【0087】

20

以下、取得した乱数に基づき、第2の変動ゲームに係わる処理を実行するが、第1の変動ゲームにおける処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。

このような特別図柄開始処理を実行することにより、変動ゲームに係わる乱数値が記憶されているとき、主制御用CPU30aは、第1の変動ゲームに係わる乱数値であるか第2の変動ゲームに係わる乱数値であるかに拘わらず、総合取得順序の早い順序で変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定し、変動ゲームを実行することとなる。

【0088】

また、第2の変動ゲームで大当たりとなる場合、第1の変動ゲームと異なり、賞球の獲得を期待できる実質的なラウンド数が多い大当たり遊技が付与されやすくなっている。これにより、第2の変動ゲームで大当たりとなった場合、第1の変動ゲームよりも賞球の獲得を期待することができる。従って、第2の変動ゲームにおける大当たり遊技が付与されているときには、第1の変動ゲームにおける大当たり遊技が付与されているときよりも遊技者により有利となりやすい。

30

【0089】

そして、主制御用CPU30aは、大当たりを決定した場合、決定した変動パターンに基づく図柄変動ゲームの終了後、最終停止図柄に基づき特定された大当たりの種類に基づく大当たり遊技の制御を開始し、演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する。

【0090】

具体的には、主制御用CPU30aは、オープニング時間の設定を開始する。また、主制御用CPU30aは、オープニング時間が開始したことを指示するオープニングコマンドを演出制御基板31に出力する。次に、主制御用CPU30aは、オープニング時間の終了後、各ラウンド遊技を制御する。すなわち、主制御用CPU30aは、各ラウンド遊技の開始時にラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドを演出制御基板31に出力する。また、主制御用CPU30aは、ラウンド遊技毎に、大入賞口21の開放及び閉鎖を制御する。すなわち、主制御用CPU30aは、入球上限個数の遊技球が入賞するまでの間、又はラウンド遊技毎に予め決められた規定時間が経過するまでの間、ラウンド遊技の制御を行い、各ラウンド遊技においては、大入賞口21を所定回数（本実施形態では1回）開放させる制御を行う。

40

【0091】

50



そして、主制御用CPU30aは、ラウンド遊技が終了した場合には、ラウンド遊技毎に予め決められたラウンドインターバル時間が経過するまで、閉鎖を維持する。これらの一連の制御を、規定ラウンド数に達するまで実行する。なお、ラウンド遊技を開始させる際には、主制御用CPU30aは、開始させるラウンド遊技のラウンド数が特定可能なラウンド指定コマンドを演出制御基板31に対して出力する。また、ラウンド遊技を終了させる際には、主制御用CPU30aは、ラウンドインターバル時間が開始されることを示すラウンドインターバルコマンドを演出制御基板31に対して出力する。

【0092】

規定ラウンド数のラウンド遊技が終了して更にラウンドインターバル時間が経過すると、主制御用CPU30aは、エンディング時間の設定を開始する。また、主制御用CPU30aは、エンディング時間が開始したことを指示するエンディングコマンドを演出制御基板31に出力する。そして、エンディング時間を経過すると、主制御用CPU30aは、大当たり遊技を終了させる。

10

【0093】

大当たり遊技を終了する際、主制御用CPU30aは、大当たり図柄となる特別図柄（最終停止図柄）の種類（すなわち、大当たりの種類）に基づき、確変状態を付与するか否かを特定する。主制御用CPU30aは、確変状態を付与する場合には、主確変フラグに確変状態が付与されていることを示す値を設定する。なお、主制御用CPU30aは、大当たり遊技が付与された場合、主確変フラグの値を一旦リセットする。

【0094】

20

また、大当たり遊技を終了する際、主制御用CPU30aは、大当たり図柄となる特別図柄（最終停止図柄）の種類（すなわち、大当たりの種類）に基づき、変短状態を付与するか否かを特定する。主制御用CPU30aは、変短状態を付与する場合には、主作動フラグに変短状態が付与されていることを示す値を設定する。また、主制御用CPU30aは、変短状態を付与する回数を特定し、その値を主作動回数フラグに設定する。

【0095】

主作動回数フラグは、変動ゲームが実行される毎に「1」減算され、「0」となった場合、主制御用CPU30aは、主作動フラグの値をリセットする。なお、主制御用CPU30aは、大当たり遊技が付与された場合、主作動フラグ及び主作動回数フラグの値を一旦リセットする。また、主制御用CPU30aは、主作動回数フラグの値が更新されると、主作動回数フラグの値を示す作動回数コマンドを演出制御基板31に出力する。

30

【0096】

なお、本実施形態において、規定回数の変動ゲームを上限として確変状態及び変短状態が付与されている場合において、大当たりに当選したときには、その大当たり遊技の終了後に、再度、規定回数の変動ゲームを上限として確変状態及び変短状態が付与される。このため、確変状態及び変短状態が付与されている状態の制御が延長されるともいえる。

【0097】

また、主制御用CPU30aは、小当りを決定した場合、決定した変動パターンに基づく図柄変動ゲームの終了後、最終停止図柄に基づき特定された種類の小当たり遊技の制御を開始し、演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する。なお、主制御用CPU30aは、小当たり遊技を開始する場合、オープニングコマンドを出力し、小当たり遊技を終了する場合、エンディングコマンドを出力する。なお、小当たり遊技を終了する際、遊技状態を継続させるが、これら以外の制御について、大当たり遊技における処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。

40

【0098】

次に、演出制御基板31の演出制御用CPU31aが演出制御プログラムに基づき実行する各種処理について説明する。主制御用CPU30aから所定の制御コマンドを所定のタイミングで入力すると、演出制御用CPU31aは、それに応じて各種処理を実行する。

【0099】

50

例えば、演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンド及び特別図柄指定コマンドを入力すると、当該変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターン及び特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄に基づき、演出表示装置13に停止表示させる飾り図柄による図柄組み合わせを決定する。

#### 【0100】

すなわち、演出制御用CPU31aは、特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄が長開放大当りとなる大当り図柄である場合には、大当りの図柄組み合わせを決定する。また、演出制御用CPU31aは、特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄が短開放大当りとなる大当り図柄又は小当り図柄である場合には、確変示唆の図柄組み合わせを決定する。また、演出制御用CPU31aは、指定された最終停止図柄が、はずれ図柄の場合であって、はずれリーチ変動パターンが指定された場合、はずれリーチの図柄組み合わせを決定する。また、演出制御用CPU31aは、指定された最終停止図柄が、はずれ図柄の場合であって、はずれ変動パターンが指定された場合、はずれの図柄組み合わせを決定する。

10

#### 【0101】

そして、演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、当該変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づき、変動ゲームを実行させるように演出表示装置13を制御する。また、演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、当該変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づき、変動ゲームを実行させるように装飾ランプLa、スピーカSp、可動体モータMOTを制御する。その後、演出制御用CPU31aは、全図柄停止コマンドを入力すると、変動ゲームを終了させると共に、決定した図柄組み合わせを表示させる。

20

#### 【0102】

また、演出制御用CPU31aは、最終停止図柄として大当り図柄が指定された場合、最終停止図柄に基づき、大当りの種類を特定し、確変状態が付与されるか否かを特定する。確変状態が付与される場合、大当り遊技の終了後に、演出制御用CPU31aは、副確変フラグに確変状態が付与されていることを示す値を設定する。なお、大当り遊技が付与される場合、又は副作動回数フラグの値が「0」となった場合、副確変フラグを一旦リセットする。

#### 【0103】

また、最終停止図柄として大当り図柄が指定された場合、特定した大当りの種類に基づき、変短状態が付与されるか否か、及び付与される場合の付与回数を特定する。変短状態が付与される場合、演出制御用CPU31aは、副変短フラグに変短状態が付与されていることを示す値を設定する。また、変短状態が付与される場合、演出制御用CPU31aは、副作動回数フラグの値に大当りの種類に応じて作動回数を設定する。また、演出制御用CPU31aは、作動回数コマンドを入力すると、その作動回数コマンドによって指定された主作動回数フラグの値を特定し、その値を副作動回数フラグに設定する。なお、大当り遊技が付与される場合、又は副作動回数フラグの値が「0」となった場合、副変短フラグから変短状態が付与されていることを示す値を消去する。

30

#### 【0104】

また、本実施形態では、各当り遊技の終了後を主な条件として、演出モードが移行可能である。演出モードとは、確変状態が付与されていることを示唆する確変期待度（確変状態が付与されている可能性）を示すものである。この確変期待度とは、確変状態である場合の出現率と非確変状態である場合の出現率を合算した全体出現率に対し、確変状態である場合の出現率の割合を示すものである。また、演出モードは、変動ゲームにおける演出表示装置13の背景画像の種類に対応し、その背景画像により遊技者によって容易に認識し得る。また、演出モードは、連続する複数回の変動ゲームに跨り実行可能である。このように、演出モードは、背景画像の表示により特定可能であり、確変期待度を示すことで遊技者に対する特典への期待度を示唆することとなる。また、本実施形態において、演出モードに対応する背景画像の表示演出が、演出モードに対応する特定演出に相当し、確変

40

50

状態が付与されているか否かを示唆する確変示唆演出にも相当する。

【 0 1 0 5 】

ここで、このような演出モードについて図 6 を参照して以下に説明する。

図 6 に示すように、本実施形態には確変期待度が異なる複数種類の演出モードがある。複数種類の演出モードには、大きく分けて、通常演出モード、確変秘匿演出モード、変短終了演出モード、確変確定演出モードの 4 種類が含まれている。更に、通常演出モードには、1 つの演出モード M A が、確変秘匿演出モードには、1 つの演出モード M B が、変短終了演出モードには、1 つの演出モード M C が、確変確定演出モードには、1 つの演出モード M D が、それぞれ含まれている。

【 0 1 0 6 】

演出モード M A ～ M C は、変短状態が付与されていないときの演出モードであり、演出モード M D は、変短状態が付与されているときの演出モードである。

また、演出モード M A , M C は、確変状態が付与されていない場合に限り滞在可能であり、確変状態が付与されていないことが確定している演出モードである。演出モード M D は、確変状態が付与されている場合に限り滞在可能であり、確変状態が付与されていることが確定している演出モードである。また、演出モード M B は、確変状態が付与されている場合と付与されていない場合とで滞在可能であり、確変状態が付与されている可能性がある演出モードである。

【 0 1 0 7 】

また、本実施形態においては、71 回の変動ゲームを上限として変短状態が継続されるが、変短状態が継続されているときには、演出モード M D に滞在し、変短状態の付与が終了した後に、演出モード M C に移行される。また、演出モード M C では、20 回の変動ゲーム（第 1 変動ゲーム及び第 2 変動ゲーム）の実行を上限として滞在可能である。また、演出モード M B では、71 回の変動ゲーム（第 1 変動ゲーム及び第 2 変動ゲーム）の実行を上限として滞在可能である。

【 0 1 0 8 】

また、演出モード M B においては、原則として、確変状態であるか否かに拘わらず、演出モード M B に対応する態様の背景画像が表示され、その背景画像からは、確変状態であるか否かが遊技者によって認識し難い。このように、演出モード M B における背景画像は、確変状態である場合と非確変状態である場合とで同じ演出態様として遊技者によって特定可能な演出に相当し、確変状態であるか否かに拘わらずその実行によって確変状態であるか否かが特定困難となる。また、各演出モード M A ～ M D において、原則として背景画像が少なくとも異なり、演出態様が異なると遊技者によって特定可能である。

【 0 1 0 9 】

また、これら複数の演出モード M A ～ M D には、確変状態が付与されている可能性を示唆する確変期待度を示す機能がある。具体的には、演出モード M D のほうが、演出モード M B よりも確変期待度が高くなり、演出モード M B のほうが、演出モード M A , M C よりも確変期待度が高くなる。このように、演出モードには、確変期待度が異なる複数種類の演出モード M A ～ M D が含まれている。

【 0 1 1 0 】

次に、図 7 を参照して遊技の進行に伴う各種演出モードの移行遷移について説明する。また、図 7 では、複数の演出モードを分類するために破線を用いて示している。

図 7 に示すように、変短状態が付与されていないときには、演出モード M A ～ M C に滞在する。一方、変短状態が付与されているときには、演出モード M D に滞在する。そして、各種当りに当選した場合には、その当りに基づく当り遊技の終了後、最初の変動ゲームの開始とともに演出モードが移行可能である。

【 0 1 1 1 】

変短状態において演出モード M D に滞在している場合、何れの当りが当選したときであっても、演出モード M D の滞在が継続されるようになっている。なお、本実施形態において、変短状態が付与されてから大当たりとならずに 71 回目の変動ゲームにおいて小当たりと

10

20

30

40

50

なったときに限って、次の変動ゲームから演出モードMDの滞在が継続されることなく、演出モードMCに移行することとなる。

【0112】

非変短状態において演出モードMA～MCに滞在している場合、図柄ZA～ZCに分類される大当り図柄が第1特別図柄表示装置11に確定停止表示されたとき、及び図柄Za～Zcに分類される大当り図柄が第2特別図柄表示装置12に確定停止表示されたときには、演出モードMDに移行するようになっている。

【0113】

非変短状態において演出モードMA～MCに滞在している場合、図柄ZDに分類される大当り図柄が第1特別図柄表示装置11に確定停止表示されたとき、及び図柄Zdに分類される大当り図柄が第2特別図柄表示装置12に確定停止表示されたときには、演出モードMBに移行するようになっている。

10

【0114】

非変短状態において演出モードMA～MCに滞在している場合、図柄ZEに分類される小当り図柄が第1特別図柄表示装置11に確定停止表示されたとき、及び図柄Zeに分類される小当り図柄が第2特別図柄表示装置12に確定停止表示されたときにも、演出モードMBに移行するようになっている。

【0115】

なお、演出モードMDにおいて、大当り遊技の終了後、71回の変動ゲームが終了することにより変短状態が終了する場合には、次の変動ゲームの開始時に、演出モードMCに移行するようになっている。また、演出モードMCにおいて、20回の変動ゲームが終了した場合には、次の変動ゲームの開始時に、演出モードMAに移行するようになっている。このように、変短状態が付与されていると、演出モードMDに滞在し、変短状態の付与が終了すると、変動ゲームの実行に伴って、演出モードMC、演出モードMAに移行することとなる。また、演出モードMBにおいて、71回の変動ゲームが終了した場合には、72回目の変動ゲームの開始時に、演出モードMAに移行するようになっている。

20

【0116】

ここで、演出制御用CPU31aによって実行される当り時演出モード制御処理について以下に説明する。この当り時演出モード制御処理は、当り遊技の開始時において、その当り遊技の終了後における演出モードを制御するための処理である。演出制御用CPU31aは、主制御用CPU30aからの当り遊技の開始を示すオープニングコマンドの入力により、当り時演出モード制御処理を実行するようになっている。なお、本実施形態では、以下に説明する各種処理を実行する演出制御用CPU31aが演出モード制御手段、実行回数計数手段として機能する。

30

【0117】

最初に、演出制御用CPU31aは、当選した変動ゲームにおける特別図柄指定コマンドに基づいて、当りの種類を特定する。特定した結果に基づいて、演出制御用CPU31aは、当り遊技の終了後に移行させる演出モードを示すデータを、演出制御用RAM31cに割り当てられた演出モードフラグに設定する。この演出モードフラグは、滞在する演出モードを示すフラグである。

40

【0118】

そして、演出制御用CPU31aは、当り遊技の終了後における演出モードに滞在させる変動ゲームの回数に対応する値を、演出制御用RAM31cに割り当てられた滞在カウンタに設定する。この滞在カウンタは、演出モードに滞在した変動ゲームの回数を計数するためのカウンタである。この滞在カウンタの更新によって、所定の演出モードに移行してから（所定の計数開始条件が成立してから）実行された変動ゲームの実行回数が計数され、滞在カウンタが「0」となることによって、予め定められた回数（第1規定回数）の変動ゲームが実行されたこととなり、演出モードが変更されることとなる。

【0119】

具体的には、演出モードMDに移行する大当りに当選した場合には、演出制御用CPU

50

3 1 a は、演出モード M D を示すデータを演出モードフラグに設定するとともに、滞在カウンタに「7 1」を設定する。このように制御することによって、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当たり遊技の終了後において移行する演出モードを指定するとともに、その滞在回数を指定する。なお、本実施形態においては、演出モード M D において小当りに当選した場合、その小当りに基づく小当たり遊技の終了後に滞在カウンタの値が変更されるような制御が行われず、滞在カウンタの値が継続される。

【0 1 2 0】

また、演出モード M B に移行する当りに当選した場合には、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出モード M B を示すデータを演出モードフラグに設定するとともに、滞在カウンタに「7 1」を設定する。このように制御することによって、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当たり遊技の終了後において移行する演出モードを指定するとともに、その滞在回数を指定する。なお、本実施形態においては、演出モード M B において短開放当りに当選した場合でも、同じような制御が行われる。

【0 1 2 1】

その後、当り時演出モード制御処理とは別の処理において、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当たり遊技の終了直後における変動ゲームの開始時に、演出制御用 R A M 3 1 c における演出モードフラグから値を読み出し、演出モードを特定し、その演出モードに対応する背景画像等、各種画像を表示させるように演出表示装置 1 3 を制御する。

【0 1 2 2】

次に、演出制御用 C P U 3 1 a によって実行される変動ゲーム開始時演出モード制御処理について以下に説明する。変動ゲーム開始時演出モード制御処理は、変動ゲームの開始時に演出モードの移行制御を行うための処理である。演出制御用 C P U 3 1 a は、主制御用 C P U 3 0 a からの変動パターン指定コマンドの入力により、変動ゲーム開始時演出モード制御処理を実行するようになっている。

【0 1 2 3】

最初に、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c に割り当てられた演出モードフラグから値を読み出し、その値に基づいて滞在している演出モードを特定する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c に割り当てられた滞在カウンタから値を読み出し、大当たり遊技の終了後、現在滞在している演出モードから別の演出モードに移行させる変動ゲームであるか否かを判定する。

【0 1 2 4】

具体的に、変短状態の付与が終了した場合には、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出モード M C を示すデータを演出モードフラグに設定するとともに、滞在カウンタに「2 0」を設定する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出モード M C に滞在している場合には、滞在カウンタに「0」が設定されているか否かによって 2 1 回目の変動ゲームであるか否かを判定する。2 1 回目の変動ゲームであると判定した場合には、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出モード M A を示すデータを演出モードフラグに設定する。

【0 1 2 5】

演出モードフラグにデータを設定する処理が終了すると、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動ゲーム毎に滞在カウンタを「1」減算させる。なお、この滞在カウンタは、「0」になるまで「1」減算される。このような処理を実行することによって、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出モードに移行してから実行される変動ゲームの回数を計数し、別の演出モードに移行する変動ゲームであるか否かを特定可能となる。

【0 1 2 6】

その後、変動ゲーム開始時演出モード制御処理とは別の処理において、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c における演出モードフラグから値を読み出し、演出モードを特定し、その演出モードに対応する背景画像等、各種画像を表示させるように演出表示装置 1 3 を制御する。

【0 1 2 7】

なお、本実施形態において、大当たり遊技の終了後に、規定回数（7 1 回）を上限として

10

20

30

40

50

確変状態及び変短状態が付与されるが、演出表示装置 13 において、確変状態及び変短状態の付与が継続可能な変動ゲームの残り回数に関する報知が行われる。

【0128】

特に、本実施形態において、特定当り遊技としての短開放当り遊技が付与された場合、当り遊技が付与されたことが特定し難くなるような演出が実行される。また、変短状態において短開放当り遊技のうち特定大当り遊技としての短開放大当り遊技が付与された場合には、短開放大当り遊技の終了後に、副作動回数フラグに「71」が設定されることとなるが、確変状態及び変短状態の付与が継続可能な変動ゲームの残り回数が継続して報知されることがある。この場合、確変状態及び変短状態の付与が継続可能な変動ゲームの残り回数が実際には「71」であるものの、それよりも小さい回数が継続して報知されることとなる。そして、短開放大当り遊技の終了後に実行される変動ゲームにおいて、報知されていた残り回数に上乗せ回数が加算される上乗せ演出（上乗せ報知）が実行されることによって、実際の変動ゲームの残り回数が報知されることとなる。

10

【0129】

また、本実施形態において、変短状態の付与が終了することを契機として、演出モード MD から演出モード MC に移行する。そして、その演出モード MC に滞在してから第 2 規定回数の変動ゲームにおいて当りに当選するときには、所定条件の成立により、特殊演出が実行可能となり、演出モード MC において第 2 規定回数以外の変動ゲームでは特殊演出が実行されない。この特殊演出は、演出モード MD における上乗せ演出と同じような演出態様であり、同種の演出であるといえる。

20

【0130】

なお、本実施形態において、演出モード MC が特定演出モードに相当し、演出モード MC から演出モード MA への移行契機となる変動ゲームの実行回数（20 回）が第 1 規定回数に相当し、第 1 規定回数の変動ゲームが特定回数の図柄変動ゲームに相当する。また、本実施形態において演出モード MC に滞在してから 1 回目の変動ゲームが第 2 規定回数の変動ゲームに相当し、演出モード MC に滞在してから演出モード MA に移行する契機となる 20 回目の変動ゲームとは異なる変動ゲームである。このため、演出モード MC において、演出モード MA への移行契機ではなく、演出モード MD からの移行に近い第 2 規定回数の変動ゲームにおいて当りとなることを契機として、特殊演出が実行可能となる。

【0131】

ここで、図 8 ～ 図 11 を参照して演出表示装置 13 に表示される画像の具体的な一例について説明する。

30

図 8 (a) に示すように、演出表示装置 13 において、飾り図柄が確定停止表示されている。この場合、変短状態が付与されており、滞在している演出モード MD に対応する背景画像が表示されている。また、確変状態及び変短状態の付与が継続可能な変動ゲームの残り回数が 54 回であることが報知されている。

【0132】

そして、図 8 (b) に示すように、各始動入賞口 14, 15, 18 への遊技球の入賞に伴って、変動ゲームが開始され、飾り図柄の変動表示が開始される。この場合、確変状態及び変短状態の付与が継続可能な変動ゲームの残り回数が 53 回であることが報知される。その後、図 8 (c) に示すように、飾り図柄が大当り図柄として確定停止表示され、変動ゲームが終了し、長開放大当り遊技が付与されることとなる。

40

【0133】

続いて、図 8 (d) に示すように、長開放大当り遊技が開始され、その大当り遊技においては、大当り遊技中であることが特定可能な演出が実行される。具体的には、ライオンを模したキャラクタとネズミを模したキャラクタとが戦う演出が実行される。また、この大当り遊技における遊技球の獲得数に関する画像が表示される。また、大当り遊技中であることを報知する大当り報知画像が表示される。また、各演出モード MA ～ MD とは異なる背景画像が表示される。このように、長開放大当り遊技が付与されたことを遊技者が特定し易い大当り演出が実行され、大当り遊技中において大当り遊技が付与されたことを示

50

す大当りの報知が行われることとなる。

【 0 1 3 4 】

次に、図 8 ( e ) に示すように、長開放大当り遊技が終了すると、変短状態が付与されており、滞在している演出モード M D に対応する背景画像が表示されている。また、確変状態及び変短状態の付与が継続可能な変動ゲームの残り回数が 7 1 回であることが報知されている。

【 0 1 3 5 】

そして、図 8 ( f ) に示すように、変動ゲームが開始され、飾り図柄の変動表示が開始される。この場合、確変状態及び変短状態の付与が継続可能な変動ゲームの残り回数が 7 0 回であることが報知される。その後、図 8 ( g ) に示すように、飾り図柄がはずれ図柄として確定停止表示され、変動ゲームが終了する。

【 0 1 3 6 】

続いて、図 8 ( h ) に示すように、変動ゲームが開始され、飾り図柄の変動表示が開始される。この場合、確変状態及び変短状態の付与が継続可能な変動ゲームの残り回数が 6 9 回であることが報知される。

【 0 1 3 7 】

次に、変動ゲームが繰り返し実行され、図 9 ( a ) に示すように、飾り図柄が確定停止表示されており、確変状態及び変短状態の付与が継続可能な変動ゲームの残り回数が 3 5 回であることが報知されている。

【 0 1 3 8 】

そして、図 9 ( b ) に示すように、変動ゲームが開始され、飾り図柄の変動表示が開始される。この場合、確変状態及び変短状態の付与が継続可能な変動ゲームの残り回数が 3 4 回であることが報知される。その後、図 9 ( c ) に示すように、飾り図柄が確定停止表示され、変動ゲームが終了し、短開放大当り遊技が付与されることとなる。

【 0 1 3 9 】

続いて、短開放大当り遊技が開始され、その大当り遊技においては、図 9 ( c ) に示すような画像が継続して表示され、長開放大当り遊技と比べて、大当り遊技中であることが特定し難い大当り演出が実行される。

【 0 1 4 0 】

具体的には、飾り図柄がそのまま継続して確定停止表示される。また、確変状態及び変短状態の付与が継続可能な変動ゲームの残り回数も継続して報知されている。なお、ライオンを模したキャラクタ、ネズミを模したキャラクタ、遊技球の獲得数に関する画像、大当り遊技中であることを報知する大当り報知画像などが表示されない。また、演出モード M D と同じように、演出モード M D に対応する背景画像が表示される。

【 0 1 4 1 】

次に、図 9 ( d ) に示すように、短開放大当り遊技が終了して、変動ゲームが開始され、飾り図柄の変動表示が開始されると、変短状態が付与されており、演出モード M D に滞在中であり、演出モード M D に対応する背景画像が表示されている。また、確変状態及び変短状態の付与が継続可能な変動ゲームの残り回数は、実際には 7 1 回から 1 減算されて 7 0 回であるものの、短開放大当り遊技が付与される前の残り回数が継続され、 3 3 回であると報知されている。

【 0 1 4 2 】

なお、以降、確変状態及び変短状態の付与が継続可能な変動ゲームの残り回数について、実際に内部制御されている残り回数と報知されている残り回数とが異なる場合がある。この場合、内部制御されている残り回数を単に残り回数又は実際の残り回数と示し、報知されている残り回数を報知残り回数と示す場合がある。具体的には、実際の残り回数が 7 0 回、報知残り回数が 3 3 回となり、実際の残り回数と報知残り回数との差（各残り回数差）が 3 7 回となる。

【 0 1 4 3 】

次に、変動ゲームが繰り返し実行され、図10(a)に示すように、確変状態及び変短状態の付与が継続可能な変動ゲームの報知残り回数が6回であることが報知されている。なお、この場合、確変状態及び変短状態の付与が継続可能な変動ゲームの実際の残り回数が43回となり、各残り回数差が37回そのまま維持されている。このため、実際の残り回数が十分にあるものの、報知残り回数が僅かであると報知されている。

【0144】

そして、図10(b)に示すように、変動ゲームが開始され、飾り図柄の変動表示が開始される。この場合、確変状態及び変短状態の付与が継続可能な変動ゲームの報知残り回数が5回であることが報知されるが、その後、変動ゲームの実行中に、ウサギを模したキャラクターが表示され、報知残り回数に7回が加算される上乗せ演出が実行され、報知残り回数が合計12回であることが報知される。この場合、各残り回数差が30回となる。その後、図10(c)に示すように、飾り図柄がはずれ図柄として確定停止表示され、変動ゲームが終了する。

10

【0145】

次に、図10(d)に示すように、変動ゲームが開始され、飾り図柄の変動表示が開始される。この場合、確変状態及び変短状態の付与が継続可能な変動ゲームの報知残り回数が11回であることが報知されるが、その後、変動ゲームの実行中に、ウサギを模したキャラクターが表示され、報知残り回数に10回が加算される上乗せ演出が実行され、報知残り回数が合計21回であることが報知される。この場合、各残り回数差が20回となる。その後、図10(e)に示すように、飾り図柄がはずれ図柄として確定停止表示され、変動ゲームが終了する。

20

【0146】

次に、図10(f)に示すように、変動ゲームが開始され、飾り図柄の変動表示が開始される。この場合、確変状態及び変短状態の付与が継続可能な変動ゲームの報知残り回数が20回であることが報知されるが、その後、変動ゲームの実行中に、ウサギを模したキャラクターが表示され、報知残り回数に20回が加算される上乗せ演出が実行され、報知残り回数が合計40回であることが報知される。この場合、各残り回数差が0回となり、実際の残り回数が報知されることとなる。その後、図10(g)に示すように、飾り図柄がはずれ図柄として確定停止表示され、変動ゲームが終了する。

30

【0147】

次に、図10(h)に示すように、変動ゲームが開始され、飾り図柄の変動表示が開始される。この場合、確変状態及び変短状態の付与が継続可能な変動ゲームの報知残り回数が39回であることが報知される。

【0148】

このように、短開放大当り遊技が付与されることによって実際の残り回数が初期の回数となるものの、報知されている報知残り回数が初期の回数に制御されずに、継続的に報知される。そして、実際の残り回数と報知残り回数とに差が生じている場合において、報知残り回数が比較的小さい回数となったときに、それらの差分だけ上乗せ回数が、1回又は複数回に分割して上乗せされる上乗せ演出が実行されることとなる。

40

【0149】

次に、図11を参照して、特殊演出の実行について説明すると、変動ゲームが繰り返し実行され、図11(a)に示すように、確変状態及び変短状態の付与が継続可能な変動ゲームの報知残り回数が1回であることが報知されている。なお、この場合、確変状態及び変短状態の付与が継続可能な変動ゲームの実際の残り回数も1回となっている。

【0150】

そして、図11(b)に示すように、変動ゲームが開始され、飾り図柄の変動表示が開始される。この場合、確変状態及び変短状態の付与が継続可能な変動ゲームの報知残り回数が0回であることが報知されるが、その後、図11(c)に示すように、飾り図柄がはずれ図柄として確定停止表示され、変動ゲームが終了する。

【0151】

50



次に、図 1 1 ( d ) に示すように、変動ゲームが開始され、飾り図柄の変動表示が開始される。この場合、変短状態の付与が終了されており、演出モード M D から演出モード M C に移行され、演出モード M C に対応する背景画像が表示されている。

【 0 1 5 2 】

その後、図 1 1 ( e ) に示すように、変短状態の付与が終了した直後の変動ゲームの実行中に、変短状態が付与されているときの上乗せ演出と同じように、ウサギを模したキャラクターが表示され、演出用ボタン B t の操作を促す画像が表示される。そして、演出用ボタン B t の操作を受け付け可能な操作有効期間において、演出用ボタン B t が操作されると、図 1 1 ( f ) に示すように、可動体 K が下方に変位し、大当たり期待度が極めて高い画像が表示される。その後、図 1 1 ( g ) に示すように、可動体 K が上方に変位し、飾り図柄がリーチ状態を形成し、図 1 1 ( h ) に示すように、飾り図柄が大当たり図柄として確定停止表示され、変動ゲームが終了する。

【 0 1 5 3 】

このように、変短状態の付与が終了した後、演出モード M C に移行してから 1 回目の変動ゲームにおいて当りとなる場合に限り、上乗せ演出と同じような演出態様（同種の演出態様）である特殊演出が実行される場合がある。この変動ゲームは、変短状態の付与が終了した直後に実行される 1 回目の変動ゲームである。このため、この変動ゲームで当りとならなかった場合には、演出モードが特別に移行する制御が行われるわけではない変動ゲームであるが、当りとなることによって 2 ～ 2 0 回目の変動ゲームでは実行されない専用の特殊演出が実行可能となる。

【 0 1 5 4 】

次に、図 1 2 を参照して演出制御用 C P U 3 1 a によって実行される上乗せ演出決定処理について説明する。この上乗せ演出決定処理は、上乗せ演出を実行させるか否か、上乗せ演出の演出内容を決定するための処理である。演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン指定コマンドの入力を契機として実行するようになっている。

【 0 1 5 5 】

最初に、図 1 2 に示すように、演出制御用 C P U 3 1 a は、有利状態であるか否かを判定する（ステップ S 1 0 1）。なお、本実施形態において、この有利状態（特定状態）としては、確変状態及び変短状態が付与されている状態を示す。この判定結果が否定の場合（有利状態ではない）、演出制御用 C P U 3 1 a は、上乗せ演出決定処理を終了する。その一方で、この判定結果が肯定の場合（有利状態である）、演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ S 1 0 2 に移行する。

【 0 1 5 6 】

ステップ S 1 0 2 において、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン指定コマンドと特別図柄指定コマンドとに基づいて、はずれ変動である又は小当りに当選したか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合（はずれ変動である又は小当りに当選した）、演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ S 1 0 3 に移行する。その一方で、この判定結果が否定の場合（はずれ変動ではなく、かつ小当りに当選していない）、演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ S 1 0 7 に移行する。

【 0 1 5 7 】

ステップ S 1 0 3 において、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c の所定領域に割り当てられた副作動回数フラグと報知回数フラグとから値を読み出し、副作動回数フラグと報知回数フラグとに差があるか否かを判定する。この判定結果が否定の場合（副作動回数フラグと報知回数フラグとに差がない）、演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ S 1 0 4 ～ S 1 0 6 を実行させずに、上乗せ演出決定処理を終了する。その一方で、この判定結果が肯定の場合（副作動回数フラグと報知回数フラグとに差がある）、演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ S 1 0 4 に移行する。

【 0 1 5 8 】

ステップ S 1 0 4 において、演出制御用 C P U 3 1 a は、図 1 3 に示す上乗せ演出テーブルを参照して、上乗せ演出を実行させるか否か、実行させる場合における上乗せ演出の

演出内容を決定するための上乘せ演出抽選処理を実行する。そして、演出制御用CPU31aは、上乘せ演出を実行させる場合には、上乘せ演出抽選の抽選結果に基づいて上乘せ演出の演出内容を決定し(ステップS105)、それら決定結果を演出制御用RAM31cに設定し(ステップS106)、上乘せ演出決定処理を終了する。

【0159】

その一方で、ステップS107において、演出制御用CPU31aは、特別図柄指定コマンドに基づいて、短開放大当りに当選したか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合(短開放大当りに当選した)、演出制御用CPU31aは、ステップS108に移行する。その一方で、この判定結果が否定の場合(短開放大当りに当選してない)、演出制御用CPU31aは、上乘せ演出決定処理を終了する。

10

【0160】

ステップS108において、演出制御用CPU31aは、上乘せ演出を実行させる条件が成立したか否かを判定する。この判定結果が否定の場合(上乘せ演出を実行させる条件が成立していない)、演出制御用CPU31aは、ステップS109~S111を実行させずに、上乘せ演出決定処理を終了する。その一方で、この判定結果が肯定の場合(上乘せ演出を実行させる条件が成立した)、演出制御用CPU31aは、ステップS109に移行する。

【0161】

ステップS109において、演出制御用CPU31aは、図14に示す短開放大当り時上乘せ演出テーブルを参照して、上乘せ演出を実行させるか否か、実行させる場合における上乘せ演出の演出内容を決定するための上乘せ演出抽選処理を実行する。そして、演出制御用CPU31aは、上乘せ演出を実行させる場合には、上乘せ演出抽選の抽選結果に基づいて上乘せ演出の演出内容を決定し(ステップS110)、それら決定結果を演出制御用RAM31cに設定し(ステップS111)、上乘せ演出決定処理を終了する。

20

【0162】

上乘せ演出抽選処理の終了後において、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cの所定領域に割り当てられた報知回数フラグを「1」減算させる。なお、この報知回数フラグは、「0」になるまで「1」減算される。このような処理を実行することによって、演出制御用CPU31aは、確変状態及び変短状態の付与が継続される変動ゲームの報知残り回数を計数する。

30

【0163】

また、演出制御用CPU31aは、上乘せ演出を実行する場合、その上乘せ演出における上乘せ回数を、演出制御用RAMの所定領域に割り当てられた報知回数フラグに加算する。

【0164】

なお、上乘せ演出決定処理とは別の処理において、長開放大当りに当選した場合には、長開放大当りに基づく長開放大当り遊技の終了後、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cの所定領域に割り当てられた報知回数フラグに「71」を設定することとなる。その一方で、短開放大当りに当選した場合には、短開放大当りに基づく短開放大当り遊技の終了後、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cの所定領域に割り当てられた報知回数フラグに「71」を設定することなく、その値を維持することとなる。このような処理を実行する演出制御用CPU31aが報知残り回数計数手段として機能する。

40

【0165】

また、上乘せ演出決定処理とは別の処理において、演出制御用CPU31aは、変動ゲームの実行中に、演出制御用RAM31cに設定された決定結果(上乘せ演出の演出内容)に基づいて、その決定結果に対応する演出を実行させる制御を行う。具体的に、演出制御用CPU31aは、報知残り回数を報知する画像を表示させるとともに、その報知残り回数に上乘せする上乘せ回数を報知する画像を表示させるように演出表示装置13を制御する。

【0166】

50

次に、図 13 を参照して上乗せ演出テーブルについて説明する。

図 13 に示す上乗せ演出テーブルは、演出制御用 ROM 31b に記憶されている。この上乗せ演出テーブルは、確変状態及び変短状態が付与されているときにははずれ変動となる変動ゲーム又は小当りに当選した変動ゲームにおいて参照されるテーブルである。上乗せ演出テーブルには、各種条件と、上乗せ演出を今回の変動ゲームで実行させるか次回以降の変動ゲームで実行させるかと、上乗せ演出の実行回数と、が対応付けられている。各種条件としては、実際の残り回数と報知残り回数との差（残り回数差）と、報知残り回数自体とが含まれている。残り回数差としては、1～10回、11～30回、31回以上に分類され、報知残り回数自体としては、0～3回、4回、5回、6回、7回に分類される。また、上乗せ演出の実行回数としては、1～3回に分類されている。なお、次回以降の変動ゲームで実行させると決定された場合には、再度、上乗せ演出テーブルの参照結果に基づいて上乗せ演出を実行させるか否かが決定されることとなる。

10

【0167】

具体的に、残り回数差が37回であり、報知残り回数が6回である場合には、5/101の確率で1回の上乗せ演出が、5/101の確率で2回の上乗せ演出が、31/101の確率で3回の上乗せ演出が、今回の変動ゲームから実行させると決定される。また、60/101の確率で1回の上乗せ演出が、次回以降の変動ゲームから実行させると決定される。そして、3回の上乗せ演出が実行されると決定された場合には、報知残り回数が6回と報知される変動ゲームから、連続する3回の変動ゲームにおいて、上乗せ演出が実行されると決定される。

20

【0168】

このようなテーブルが参照されることによって、図 12 に示すステップ S104 において上乗せ演出抽選が行われ、演出制御用 CPU 31a は、上乗せ演出を今回の変動ゲームで実行させるか次回以降の変動ゲームで実行させるかと、今回の変動ゲームから上乗せ演出を連続して実行させる実行回数とを決定する。

【0169】

そして、ステップ S105 において、演出制御用 CPU 31a は、残り回数差と、上乗せ演出の実行回数とに基づいて、残り回数差を上乗せ演出の実行回数に分割して、演出制御用 RAM 31c の所定領域に記憶する。

【0170】

具体的に、演出制御用 CPU 31a は、上乗せ演出の実行回数が1回である場合、残り回数差を1回で上乗せするように、残り回数差を上乗せ回数として決定する。また、演出制御用 CPU 31a は、上乗せ演出の実行回数が2回である場合、残り回数差の一の位を1回目の上乗せ回数として、残り回数差から1回目の上乗せ回数を引いた回数を2回目の上乗せ回数としてそれぞれ決定する。また、演出制御用 CPU 31a は、上乗せ演出の実行回数が3回である場合、残り回数差の一の位を1回目の上乗せ回数として、「10」を2回目の上乗せ回数として、残り回数差から1、2回目の上乗せ回数を引いた回数を3回目の上乗せ回数としてそれぞれ決定する。なお、残り回数差の一の位が「0」である場合には、演出制御用 CPU 31a は、1回目の上乗せ回数として「10」を決定する。

30

【0171】

このように、変短状態において各残り回数差がある場合において、はずれ変動となるとき又は小当りに当選したときには、変動ゲームの実行が開始されることを契機として、確変状態及び変短状態の付与が継続可能な上限回数が報知可能となる。また、上乗せ演出は、各残り回数差を上限として上乗せ回数が決定される。

40

【0172】

特に、この上乗せ演出テーブルにおいては、報知残り回数や各残り回数差によって異なる確率で、上乗せ演出を実行させる変動ゲームが決定される。具体的には、報知残り回数が0～7回であると、上乗せ演出が実行可能であり、報知残り回数が8回以上であると、上乗せ演出が実行されないように規定されている。また、報知残り回数が0～7回である場合であっても、報知残り回数が少ないときのほうが多いときよりも高い確率で上乗せ演

50

出が実行されることとなる。

【0173】

また、上乘せ演出の実行回数については、各残り回数の差が大きいときのほうが小さいときのよりも高い確率で、多くの回数に分けて上乘せ演出が実行される。また、報知残り回数が少ないときのほうが多いときよりも高い確率で、1回で上乘せ演出が実行される。

【0174】

ここで、図14を参照して短開放大当たり時上乘せ演出テーブルについて説明する。

図14に示す短開放大当たり時上乘せ演出テーブルは、演出制御用ROM31bに記憶されている。この短開放大当たり時上乘せ演出テーブルは、確変状態及び変短状態が付与されているときに短開放大当たりで当選した変動ゲームにおいて参照されるテーブルである。短開放大当たり時上乘せ演出テーブルには、各種条件と、上乘せ演出を今回の変動ゲームで実行させるか次回以降の変動ゲームで実行させるかと、が対応付けられている。なお、次回以降の変動ゲームで実行させると決定された場合には、図13に示す上乘せ演出テーブルの参照結果に基づいて上乘せ演出を実行させるか否かが決定されることとなる。

【0175】

具体的に、報知残り回数が0～3回である場合に短開放大当たりで当選したときには、必ず今回の変動ゲームにおいて上乘せ演出を実行させると決定される。また、報知残り回数が4～7回である場合に短開放大当たりで当選したときには、26/101の確率で今回の変動ゲームにおいて上乘せ演出を実行させると決定され、75/101の確率で次回以降の変動ゲームにおいて上乘せ演出を実行させると決定される。また、既に連続して上乘せ演出が実行されている場合に短開放大当たりで当選したときにも、必ず今回の変動ゲームにおいて上乘せ演出を実行させると決定される。なお、本実施形態において、図13に示す上乘せ演出テーブルの参照によって報知残り回数が「0」～「7」であるときに上乘せ演出が実行可能であることから、短開放大当たり時上乘せ演出テーブルの参照によっても報知残り回数が「0」～「7」であるときに上乘せ演出が実行可能となる。

【0176】

このようなテーブルが参照されることによって、図12に示すステップS108において各種条件が成立しており、ステップS109において今回の変動ゲームで上乘せ演出が実行されると決定された場合には、ステップS110において、演出制御用CPU31aは、上乘せ回数を上乘せ演出の演出内容として決定する。

【0177】

具体的に、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cの所定領域に割り当てられた報知回数フラグから値を読み出し、確変状態及び変短状態の付与が継続される上限回数である「71」から報知回数フラグから読みだした値を減じた減算値を上乘せ回数として決定する。例えば、報知回数フラグが「2」である場合には、演出制御用CPU31aは、上乘せ回数として「69」を算出することとなり、今回の変動ゲームにおいて報知残り回数に69回を加算する演出内容を決定する。これによって、報知残り回数である「2」に、上乘せ回数「69」が加算されて、報知残り回数として「71」が報知される。したがって、短開放大当たり遊技が付与されたことを特定し難くすることができるとともに、確変状態及び変短状態の付与が継続可能な上限回数が報知可能となる。

【0178】

したがって、短開放大当たりで当選した場合には、短開放大当たり遊技が開始される前に、短開放大当たりで当選した変動ゲームにおいて、報知残り回数に上乘せ回数が上乘せされる上乘せ演出が実行される場合がある。また、この場合には、はずれ変動や小当たりの当選により上乘せ演出が実行される場合よりも大きい上乘せ回数が決定され易くなっている。

【0179】

なお、本実施形態において、長開放大当たりで当選した場合、はずれリーチ変動となる場合には、原則として、上乘せ演出が実行されない。しかし、例外として、確変状態及び変短状態の付与が継続される最終の変動ゲームにおいてははずれリーチ変動となり、副作動回数フラグと報知回数フラグとの値が一致しないときには、演出制御用CPU31aは、ス

10

20

30

40

50

テップ S 1 0 4 ~ S 1 0 6 を実行する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、図 1 3 に示す上乗せテーブルを参照して、上乗せ演出の実行、実行させる上乗せ演出の演出内容を決

【 0 1 8 0 】

また、本実施形態において、複数回の変動ゲームに跨って上乗せ演出が実行される場合において、2 回目以降の変動ゲームではずれリーチ変動となるときには、演出制御用 C P U 3 1 a は、その変動ゲームを含むそれ以降の上乗せ演出を中断させ、はずれリーチ変動とならない変動ゲームで再度上乗せ演出決定処理を実行させることとなる。

【 0 1 8 1 】

このように、変短状態において短開放大当りに当選したときには、その短開放大当りに基づく短開放大当り遊技の終了後における図柄変動ゲームが開始されるまでに、確変状態及び変短状態の付与が継続可能な上限回数が報知可能となる。

10

【 0 1 8 2 】

なお、本実施形態において、上乗せ演出抽選に当選することで上乗せ演出が実行されることとなる。つまり、上乗せ演出抽選に当選して、上乗せ演出の対象となる変動ゲームが実行されることが特別条件の成立に該当し、その特別条件の中でも、各残り回数差がなくなる変動ゲームが実行されることが特別条件の成立に該当する。

【 0 1 8 3 】

また、このような上乗せ演出は、各残り回数差がある場合に限り実行される演出であり、短開放大当りに当選しない限り各残り回数差が生じない。このように、短開放大当りに当選した場合、その短開放大当りに基づく短開放大当り遊技の終了後における変動ゲームで上乗せ演出が実行されることによって、以前に短開放大当りに当選したことが示唆されることとなる。その一方で、短開放大当りに当選した変動ゲームにおいて上乗せ演出が実行されることによって、短開放大当りに当選したことが示唆されることとなる。つまり、上乗せ演出は、実際の残り回数を報知する機能以外にも、短開放大当りに当選して、短開放大当り遊技が生起されたことを示唆する大当り示唆報知としての機能も有することとなる。

20

【 0 1 8 4 】

ここで、図 1 5 を参照して上乗せ演出の実行タイミングについて説明する。

まず、図 1 5 ( a ) に示すように、長開放大当りに当選して、符号 T 1 に示すタイミングで長開放大当り遊技が付与される。そして、符号 T 2 に示すタイミングで長開放大当り遊技が終了すると、長開放大当り遊技の終了後に、確変状態及び変短状態が付与される。このときに、実際の残り回数として、副作動回数フラグに「 7 1 」が設定され、報知回数フラグにも「 7 1 」が設定される。そして、変動ゲームの実行毎に、副作動回数フラグの値と報知回数フラグの値とが 1 ずつ減算するように制御され、報知回数フラグの値に基づいて報知残り回数が報知される。続いて、大当たりとならずに、7 1 回の変動ゲームの実行が終了すると、符号 T 3 に示すタイミングで、副作動回数フラグの値と報知回数フラグの値とがそれぞれ「 0 」となり、確変状態及び変短状態の付与が終了される。また、報知残り回数の報知が終了される。

30

【 0 1 8 5 】

次に、図 1 5 ( b ) に示すように、確変状態及び変短状態の付与が継続されているときに、長開放大当りに当選して、符号 T 4 に示すタイミングで長開放大当り遊技が付与される。この場合も同様に制御され、符号 T 5 に示すタイミングで長開放大当り遊技が終了すると、長開放大当り遊技の終了後に、確変状態及び変短状態が付与される。このときに、実際の残り回数として、副作動回数フラグに「 7 1 」が設定され、報知回数フラグにも「 7 1 」が設定される。つまり、副作動回数フラグ、報知回数フラグに初期の回数が設定されて、各フラグの初期化が行われることとなる。

40

【 0 1 8 6 】

次に、図 1 5 ( c ) に示すように、確変状態及び変短状態の付与が継続されているときに、短開放大当りに当選して、符号 T 6 に示すタイミングで短開放大当り遊技が付与され

50

る。この場合、符号 T 7 に示すタイミングで短開放大当り遊技が終了すると、短開放大当り遊技の終了後に、確変状態及び変短状態が付与される。このときに、実際の残り回数として、副作動回数フラグに「71」が設定される。その一方で、報知回数フラグには「71」が設定されずに、以前の値が維持される（継続）。つまり、副作動回数フラグに初期の回数が設定されて、各フラグの初期化が行われるが、報知回数フラグには初期の回数が設定されずに、以前の値が継続して記憶されている。続いて、符号 T 8 に示すタイミングで、上乘せ演出を実行させる条件が成立すると、上乘せ演出が実行される。

#### 【0187】

最後に、図 15 (d) に示すように、確変状態及び変短状態の付与が継続されているときに、小当りに当選して、符号 T 9 に示すタイミングで小当り遊技が付与される。この場合、符号 T 10 に示すタイミングで小当り遊技が終了すると、小当り遊技の終了後も、確変状態及び変短状態の付与が継続される。このときに、実際の残り回数として、副作動回数フラグに「71」が設定されずに、以前の値が維持（継続）され、報知回数フラグにも以前の値が維持される（継続）。つまり、副作動回数フラグ、報知回数フラグには初期の回数が設定されずに、以前の値が継続して記憶されている。続いて、大当たりとならずに、71回の変動ゲームの実行が終了すると、符号 T 11 に示すタイミングで、副作動回数フラグの値と報知回数フラグの値とがそれぞれ「0」となり、確変状態及び変短状態の付与が終了される。また、報知残り回数の報知が終了される。

#### 【0188】

次に、演出制御用 CPU 31a によって実行される特殊演出決定処理について説明する。この特殊演出決定処理は、特殊演出を実行させるか否か、特殊演出の演出内容を決定するための処理である。演出制御用 CPU 31a は、変動パターン指定コマンドの入力を契機として実行するようになっている。

#### 【0189】

最初に、演出制御用 CPU 31a は、演出制御用 RAM 31c に割り当てられた演出モードフラグと滞在カウンタとから値を読み出し、それらの値に基づいて、演出モード MC に移行してから 1 回目の変動ゲームであるか否かを判定する。この判定結果が否定の場合（演出モード MC に移行してから 1 回目の変動ゲームではない）、演出制御用 CPU 31a は、特殊演出決定処理を終了する。

#### 【0190】

その一方で、この判定結果が肯定の場合（演出モード MC に移行してから 1 回目の変動ゲームである）、演出制御用 CPU 31a は、特別図柄指定コマンドに基づいて、演出モード MC に移行してから 1 回目の変動ゲームで特別当りに当選したか否かを判定する。なお、本実施形態における特別当りとしては、大当たりと第 1 の変動ゲームにおける小当りが相当し、第 2 の変動ゲームにおける小当りが相当しない。この判定結果が否定の場合（特別当りに当選していない）、演出制御用 CPU 31a は、特殊演出決定処理を終了する。この判定結果が肯定の場合（特別当りに当選した）、演出制御用 CPU 31a は、特別演出の演出内容を決定し、演出制御用 RAM 31c の所定領域に決定結果を記憶して、特殊演出決定処理を終了する。

#### 【0191】

本実施形態において、演出制御用 CPU 31a は、特別当りのうち長開放大当りに当選した場合には、特殊演出の演出内容として第 1 の演出内容を決定する。第 1 の演出内容としては、操作有効期間が規定されており、操作有効期間において演出用ボタン B t から操作信号が入力されたとき、又は、演出用ボタン B t から操作信号が入力されずに操作有効期間が終了したときに、可動体 K を下方に変位させるとともに、大当たり期待度が極めて高いことを示す画像を演出表示装置 13 に表示される演出内容である。

#### 【0192】

その一方で、演出制御用 CPU 31a は、特別当りのうち短開放大当り又は第 1 の変動ゲームにおける小当りに当選した場合には、特殊演出の演出内容として第 2 の演出内容を決定する。第 2 の演出内容としては、操作有効期間が規定されており、操作有効期間にお

10

20

30

40

50

いて演出用ボタン B t から操作信号が入力されたとき、又は、演出用ボタン B t から操作信号が入力されずに操作有効期間が終了したときに、可動体 K を下方に変位させることなく、大当たり期待度が高いことを示す画像を演出表示装置 1 3 に表示される演出内容である。

#### 【 0 1 9 3 】

その後、特殊演出決定処理とは別の処理において、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c に設定された決定結果（特殊演出の演出内容）に基づいて、その決定結果に対応する演出を実行させる制御を行う。

#### 【 0 1 9 4 】

具体的に、演出制御用 C P U 3 1 a は、操作有効期間が開始されると、上乗せ演出と同じような演出態様で操作を促す画像を表示させるように演出表示装置 1 3 を制御する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、操作有効期間において演出用ボタン B t から操作信号が入力される、又は、演出用ボタン B t から操作信号が入力されずに操作有効期間が終了すると、長開放大当りに当選しているときには、可動体 K を下方に変位させるように可動体モータ M O T を駆動させる信号を出力する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当たり期待度が極めて高いことを示す画像を表示させるように演出表示装置 1 3 を制御する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、所定のタイミングで、可動体 K を上方に変位させるように可動体モータ M O T を駆動させる信号を出力する。なお、本実施形態においては、大当たり遊技の終了後に演出モード M D に移行することとなる。

#### 【 0 1 9 5 】

一方、演出制御用 C P U 3 1 a は、短開放大当り又は第 1 の変動ゲームにおいて小当りに当選しているときには、可動体 K を変位させずに、大当たり期待度が高いことを示す画像を表示させるように演出表示装置 1 3 を制御する。なお、本実施形態においては、当り遊技の終了後に演出モード M B に移行することとなる。

#### 【 0 1 9 6 】

ここで、図 1 6 を参照して特殊演出の実行タイミングについて説明する。

図 1 6 に示すように、確変状態及び変短状態が付与されているときには、確変状態及び変短状態の付与が継続される報知残り回数が報知されるが、その報知残り回数が 0 ~ 7 回においては、上乗せ演出が実行可能である。この上乗せ演出では、ウサギを模したキャラクタが表示され、上乗せ回数が報知される。

#### 【 0 1 9 7 】

そして、実際に上乗せ演出が実行されずに、確変状態及び変短状態の付与が終了して 1 回目の変動ゲームにおいて特別当りに当選したときには、特殊演出が実行可能である。この特殊演出では、ウサギを模したキャラクタが表示され、演出用ボタン B t の操作を促す報知が行われる。

#### 【 0 1 9 8 】

このように、確変状態及び変短状態の付与が終了する前後の変動ゲームにおいて、同じような演出態様の上乗せ演出と特殊演出とが実行可能であると遊技者に意識させることができる。また、演出モード M C に移行してから 2 0 回の変動ゲームの実行が終了することが演出モード M A への移行契機の一つとして規定されているため、確変状態及び変短状態の付与が終了して 1 回目の変動ゲームにおいて特別当りに当選しなかった場合には、演出モード M C の滞在が継続される。このように演出モードの移行契機とならない変動ゲームにおいて、特別当りに当選したときには、特殊演出が実行可能となる。

#### 【 0 1 9 9 】

なお、本実施形態において、主制御用 C P U 3 0 a は、外部出力端子 G t を介して外部に外部出力情報を出力する。外部出力端子 G t は、複数の信号（信号線）を出力可能であり、それぞれの信号において二値信号（オン信号及びオフ信号）を出力可能である。外部出力情報には、各始動入賞口 1 4 , 1 5 , 1 8 に遊技球が入球したことを示す情報や、特別図柄が確定停止表示されたことを示す情報、各種のエラーが発生したことを示す情報などが含まれている。また、この外部出力情報には、当りに関する当り関連情報（大当たり関

10

20

30

40

50

連情報)も含まれている。具体的な当り関連情報には、大当り遊技が付与された場合にその大当り遊技中にオン信号を出力する情報、変短状態が付与されているときに大当り遊技が付与された場合にその大当り遊技中にオン信号を出力する情報などが含まれている。また、当り関連情報には、短開放当り遊技(短開放大当り遊技及び小当り遊技)が付与された場合にその短開放当り遊技中にオン信号が出力可能である短開放当り情報が含まれている。この短開放当り情報は、当りとなった変動ゲームが第1の変動ゲームであるか第2の変動ゲームであるかによって出力条件が異なる(出力態様を変更する)ように制御される。

#### 【0200】

具体的に、主制御用CPU30aは、当り遊技が開始されるときに、当り抽選に当選した変動ゲームが第1の変動ゲームであるか第2の変動ゲームであるかを特定する。また、主制御用CPU30aは、当り抽選に当選した変動ゲームで決定された特別図柄に基づいて、当りの種類を特定する。

10

#### 【0201】

そして、主制御用CPU30aは、判定結果に基づく所定条件(所定の出力条件)の成立により、短開放当り情報を機外に出力する。より詳しくは、主制御用CPU30aは、短開放当りに当選した場合、第1の変動ゲームにおける短開放当りに関する短開放当り情報を出力する一方で、第2の変動ゲームにおける短開放当りに関する短開放当り情報を出力しないように制御する。つまり、主制御用CPU30aは、短開放当り情報を出力させるか否かを判定することとなる。

20

#### 【0202】

具体的な一例としては、図17(a)に示すように、第1の変動ゲームにおいて短開放当りに当選した場合、その短開放当りに基づく短開放当り遊技において、短開放当り情報が出力される。

#### 【0203】

その一方で、図17(b)に示すように、第2の変動ゲームにおいて短開放当りに当選した場合、その短開放当りに基づく短開放当り遊技において、短開放当り情報が出力されない。また、その短開放当り遊技の終了後においても、短開放当り情報が出力されない。つまり、短開放当りに当選した場合、第2の変動ゲームに基づくことを特殊条件とし、特殊条件が成立することによって、短開放当り情報が出力されない。

30

#### 【0204】

このように、第1の変動ゲームにおいて短開放当りとなったときに短開放当り情報を出力するための第1出力条件と、第2の変動ゲームにおいて短開放当りとなったときに短開放当り情報を出力するための第2出力条件とが異なることとなる。なお、本実施形態において、このような処理を実行する主制御用CPU30aが情報出力手段、出力判定手段として機能する。

#### 【0205】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

(1)短開放大当り(特定大当り)が決定され、遊技者に特定し難い短開放大当り遊技が生起された場合に、実際の変動ゲームの残り回数が初期化された場合であっても、変動ゲームの報知残り回数は継続して計数され、その報知残り回数に関する報知を継続させる制御が行われる。そして、短開放大当り遊技の終了後に、上乗せ演出を実行させる条件(特定条件)が成立すると、計数された変動ゲームの残り回数に関する報知が行われる。このため、短開放大当り遊技が生起されたことを更に特定し難くすることができるとともに、短開放大当り遊技の終了後に上乗せ演出を実行させる条件が成立すると、実際の変動ゲームの残り回数を報知することができ、残り回数に対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

40

#### 【0206】

(2)短開放大当り遊技中において、短開放大当り遊技中ではないと遊技者によって特定可能な演出が実行される。このため、実行される演出から、変動ゲーム中であるか短開

50



放当り遊技中であるかが特定し難くなり、更に残り回数に対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【 0 2 0 7 】

( 3 ) 変動ゲームの開始を契機として、変動ゲームの報知残り回数に関する報知が行われる。このため、短開放大当り遊技の終了後に、変動ゲームの報知残り回数に関する報知が行われることとなり、短開放大当り遊技が生起されたことを特定し難くすることができ、更に残り回数に対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【 0 2 0 8 】

( 4 ) 第 2 の変動ゲームにおける短開放大当り遊技が生起される場合、短開放大当り遊技が生起されたことを示す情報を機外に出力しない制御が行われる。このため、短開放大当り遊技が生起されたことを示す情報に基づいて、短開放大当り遊技が生起されたことを特定し難くすることができ、更に残り回数に対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【 0 2 0 9 】

( 5 ) 変動ゲームの報知残り回数が少ないほうが多いときよりも短開放大当り遊技の終了後に上乗せ演出を実行させる条件が成立し易くなるように制御される。このため、報知残り回数が少なくなると、上乗せ演出を実行させる条件が成立し易くなり、実際の残り回数が報知されることとなり、残り回数に対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【 0 2 1 0 】

( 6 ) 短開放大当りが決定された場合に、実際の変動ゲームの残り回数が初期化された場合であっても、変動ゲームの報知残り回数は継続して計数され、その報知残り回数に関する報知を継続させる制御が行われる。そして、上乗せ演出を実行させる条件が成立すると、変動ゲームの残り回数と変動ゲームの報知残り回数との差に基づいて、変動ゲームの報知残り回数に上乗せ回数を加算する上乗せ演出(上乗せ報知)が実行可能に制御される。このため、変動ゲームの報知残り回数は継続して計数されることによって、短開放大当り遊技が生起されたことを更に特定し難くすることができる。更にまた、上乗せ演出を実行させる条件が成立すると、変動ゲームの報知残り回数に上乗せ回数を加算させることができ、残り回数に対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【 0 2 1 1 】

( 7 ) 短開放大当りが決定されたときに、短開放大当り遊技の終了後における変動ゲームが開始されるまでに、上乗せ演出を実行させる条件が成立して上乗せ演出が実行可能に制御される。このため、短開放大当り遊技の終了後における変動ゲームが開始されるまでに、変動ゲームの報知残り回数に上乗せ回数を加算させることができ、残り回数に対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【 0 2 1 2 】

( 8 ) 短開放大当りが決定されたときに、短開放大当り遊技の終了後における変動ゲームが開始された後に、上乗せ演出を実行させる条件が成立して上乗せ演出が実行可能に制御される。このため、短開放大当り遊技の終了後における変動ゲームが開始された後に、変動ゲームの報知残り回数に上乗せ回数を加算させることができ、残り回数に対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【 0 2 1 3 】

( 9 ) 短開放大当りが決定されたときに、その短開放大当りに基づく短開放大当り遊技の終了後において、変動ゲームの報知残り回数によって異なる確率で、上乗せ演出を行う変動ゲームが決定される。このため、変動ゲームの報知残り回数によって上乗せ演出を行う変動ゲームに多様性を持たせることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【 0 2 1 4 】

( 1 0 ) 短開放大当りが決定されたときに、変動ゲームの報知残り回数が少ないときのほうが多いときよりも高い確率で上乗せ演出を実行させる条件が成立する。このため、変動ゲームの報知残り回数が少なくなるほど上乗せ演出を実行させる条件が成立し易く、上乗せ演出が実行され易くなり、上乗せ演出に対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。具体的な一例をあげると、変短状態の付与が継続される残り回数が1回であると報知されているときに、短開放大当りに当選すると、短開放大当り遊技の終了後、再度、変短状態の付与が継続される残り回数が71回となる。この場合、長開放大当り遊技よりも不利な短開放大当り遊技が付与されても、変短状態の付与が終了するかもしれない状況下において、変短状態の付与が継続される残り回数が大幅に増加するという印象を持ち易い。このような状況を鑑みて、変動ゲームの報知残り回数が少なくなるほど上乗せ演出を実行させる条件が成立し易くすることで、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。その一方で、変短状態の付与が継続される残り回数が70回であると報知されているときに、短開放大当りに当選すると、短開放大当り遊技の終了後、再度、変短状態の付与が継続される残り回数が71回となる。この場合、変短状態の付与が継続される残り回数が大幅に増加するわけではなく、大当りに当選しても長開放大当り遊技よりも不利な短開放大当り遊技が付与してしまったという印象を持ち易い。このような状況を鑑みて、変動ゲームの報知残り回数が少なくなるほど上乗せ演出を実行させる条件が成立し易くすることで、遊技に対する興趣の減退を抑制することもできる。

【 0 2 1 5 】

( 1 1 ) 短開放大当りが決定された場合に、実際の変動ゲームの残り回数が初期化された場合であっても、変動ゲームの報知残り回数は継続して計数され、その報知残り回数に関する報知を継続させる制御が行われる。そして、上乗せ演出を実行させる条件が成立すると、変動ゲームの残り回数と変動ゲームの報知残り回数との差を上限として、1回の短開放大当りに対して複数回に分けて、変動ゲームの報知残り回数に上乗せ回数を加算する上乗せ演出が実行可能に制御される。このため、変動ゲームの報知残り回数は継続して計数されることによって、短開放大当り遊技が生起されたことを更に特定し難くすることができる。更にまた、上乗せ演出を実行させる条件が成立すると、複数回に分けて変動ゲームの報知残り回数に上乗せ回数を加算させることができ、残り回数に対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【 0 2 1 6 】

( 1 2 ) 短開放大当りが決定されたときに、実際の変動ゲームの残り回数と変動ゲームの報知残り回数との差が大きいときのほうが小さいときよりも高い確率で、多くの回数に分けて上乗せ演出が行われる。このため、各残り回数の差が大きいときのほうが多くの回数に分けて上乗せ演出が実行可能となり、1回の上乗せ演出に対する上乗せ回数の均衡をとることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【 0 2 1 7 】

( 1 3 ) 短開放大当りが決定されたときに、変動ゲームの報知残り回数が少ないときのほうが多いときよりも、変動ゲームの残り回数と変動ゲームの報知残り回数との差を上乗せ回数として一回で変動ゲームの報知残り回数に加算する上乗せ演出が実行可能に制御される。このため、変動ゲームの報知残り回数が少なくなるほど、上乗せ回数が1回で報知残り回数に加算されるように上乗せ演出が実行され易くなり、上乗せ演出に対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【 0 2 1 8 】

( 1 4 ) 変動ゲームの実行回数が予め定められた第1規定回数(例えば21回)となった場合には、演出モードMCから演出モードMAに移行させる一方で、第1規定回数とは異なる予め定められた第2規定回数(例えば1回)となった場合において、当り判定の判定結果が肯定となったときには、特殊演出が実行可能となる。このため、変動ゲームの実行回数が、演出モードが移行される第1規定回数とは異なる第2規定回数となったときであっても、当り判定の判定結果が肯定となって、特殊演出が実行されることに対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

## 【 0 2 1 9 】

( 1 5 ) 変動ゲームの実行回数が第 2 規定回数となった場合において、当り判定の判定結果が肯定となって特別当りが決定されたときには、特殊演出が実行可能となり、その特別当りに基づく当り遊技が終了した後に、演出モード M B , M D に移行される。このため、当り遊技が終了した後に演出モード M B , M D に移行される特別当りが、変動ゲームの実行回数が第 2 規定回数であるときに決定されると特殊演出が実行され、特殊演出の実行以外にも、特別当りや演出モードの移行に対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

## 【 0 2 2 0 】

( 1 6 ) 演出モード M C に制御され、かつ、変動ゲームの実行回数が第 2 規定回数となった場合において、当り判定の判定結果が肯定となったときには、特殊演出が実行可能となる。このため、演出モード M C に対応する背景画像が表示されていることによって、変動ゲームの実行回数が第 2 規定回数であるときに当りとなると特殊演出が実行され、特殊演出の実行以外にも、演出モード M C の制御に対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

10

## 【 0 2 2 1 】

( 1 7 ) 変短状態の制御が終了した後に演出モード M C の制御が行われる。このため、変短状態の制御が終了して演出モード M C に対応する背景画像が表示されてしまったときであっても、変動ゲームの実行回数が第 2 規定回数であるときに当りとなると特殊演出が実行され、変短状態の制御が終了した場合であっても、特殊演出の実行に対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

20

## 【 0 2 2 2 】

( 1 8 ) 第 1 の変動ゲームにおいて短開放当りとなったときに短開放当り情報を出力するための第 1 出力条件と、第 2 の変動ゲームにおいて短開放当りとなったときに短開放当り情報を出力するための第 2 出力条件とが異なるように短開放当り情報が機外に出力される。このため、第 1 の変動ゲーム、第 2 の変動ゲーム毎に短開放当り情報の出力条件を異ならせることができ、実行される変動ゲームに応じた条件で短開放当り情報を出力することができ、より適した当り関連情報を機外に出力することができる。

## 【 0 2 2 3 】

( 1 9 ) また、第 1 の変動ゲームと第 2 の変動ゲームとの両方に短開放当りが決定可能に規定されている。このため、第 1 の変動ゲームと第 2 の変動ゲームとの両方で決定可能な短開放当りに基づく短開放当り遊技が生起されるときに、第 1 の変動ゲーム、第 2 の変動ゲーム毎に短開放当り情報の出力条件を異ならせることができる。したがって、同じように短開放当り遊技が生起される場合であっても実行される変動ゲームに応じた条件で短開放当り情報を出力することができ、より適した当り関連情報を機外に出力することができる。

30

## 【 0 2 2 4 】

( 2 0 ) 第 1 の変動ゲームと第 2 の変動ゲームとで異なる確率で決定される短開放当りに基づく短開放当り遊技が生起されるときに、第 1 の変動ゲーム、第 2 の変動ゲーム毎に短開放当り情報の出力条件を異ならせることができる。このため、異なる確率ではあるが同じように短開放当り遊技が生起される場合であっても実行される変動ゲームに応じた条件で短開放当り情報を出力することができ、より適した当り関連情報を機外に出力することができる。

40

## 【 0 2 2 5 】

( 2 1 ) 第 1 始動入賞口 1 4、第 2 始動入賞口 1 5、入球口 1 6 を通過した遊技球を第 1 始動入賞口 1 4 と第 2 始動入賞口 1 5 との何れかに振り分け可能な振分部件 1 7 を有する振分始動ユニット S U を備える。第 1 の変動ゲームにおいて短開放当りとなったときと、第 2 の変動ゲームにおいて短開放当りとなったときとで短開放当り情報の出力態様を変更させる。このため、各変動ゲームにおいて短開放当りとなったことに関する短開放当り情報の出力態様を異ならせることによって、各変動ゲームに応じた短開放当り情報が出力

50

でき、より適した当り関連情報を機外に出力することができる。

【 0 2 2 6 】

( 2 2 ) 開状態と閉状態とを取り得る開閉羽根 2 0 の制御によって第 2 実行条件が成立し易くなる変短状態の制御が行われる。このため、変短状態に制御されるか否かによって、遊技の多様性を増大させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【 0 2 2 7 】

( 2 3 ) 振分始動ユニット S U は、遊技球が入球可能な入球口 1 6 を有し、入球口 1 6 から入球した遊技球は、振分部材 1 7 によって第 1 始動入賞口 1 4 と第 2 始動入賞口 1 5 との何れかに振り分けられる。また、入球口 1 6 に遊技球が入球し易い第 1 流路 X と、入球口 1 6 に遊技球が入球し難く開閉羽根 2 0 と開閉羽根 2 0 を開状態に制御する契機となる作動ゲート 2 7 とが設けられた第 2 流路 Y とがある。このため、各流路 X , Y によって各変動ゲームの実行条件が成立する可能性を異ならせることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

10

【 0 2 2 8 】

( 2 4 ) 第 1 の変動ゲームと第 2 の変動ゲームとで異なる確率で短開放当りとなると決定される。このため、各変動ゲームで短開放当りとなる確率を異ならせて遊技の多様性を持たせることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【 0 2 2 9 】

( 2 5 ) 演出モードに対応する背景画像が表示され、小当り判定結果が肯定の場合、演出モードが変更可能に制御される。このため、小当りとなったときには、演出モードの変更契機となり、各変動ゲームにおいて小当りとなるように規定されることによって、演出モードの変更契機を増加させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

20

【 0 2 3 0 】

( 2 6 ) 短開放大当りが決定された場合、第 2 の変動ゲームに基づく短開放大当りであるという条件(特殊条件)が成立すると、生起されたことを特定し難い短開放大当り遊技において短開放大当り情報が機外に出力されない。また、短開放大当り遊技の終了後に実行される変動ゲームが開始された後、上乘せ演出抽選に当選すると、上乘せ演出が実行されることにより短開放大当り遊技が生起されたことを示唆する大当り示唆報知が行われる。このため、生起されたことを特定し難い短開放大当り遊技が生起された場合には、その短開放大当り遊技の終了後に、短開放大当り遊技が生起されたことを示唆することとなり、大当りに当選したことに対する報知態様に多様性を持たせることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

30

【 0 2 3 1 】

( 2 7 ) 短開放大当り遊技が終了した後に、予め定められた規定回数の変動ゲームを上限として確変状態及び変短状態が制御され、制御される規定回数の変動ゲームが終了するまでに、短開放大当り遊技が生起されたことを示唆する大当り示唆報知が行われる。このため、短開放大当り遊技の終了後に確変状態及び変短状態の制御が終了するまでに、短開放大当り遊技が生起されたことを示唆することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

40

【 0 2 3 2 】

( 2 8 ) 確変状態及び変短状態において短開放大当りに当選すると結果として確変状態及び変短状態の制御が延長され、上乘せ演出が実行されることによって、確変状態及び変短状態の制御の延長が報知されるとともに、短開放大当り遊技が生起されたことを示唆する大当り示唆報知が行われる。このため、確変状態及び変短状態の制御が延長されたことの報知からも、短開放大当り遊技が生起されたことを特定し難くすることができ、短開放大当り遊技が生起されたことに対する期待感を継続させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【 0 2 3 3 】

尚、上記実施形態は、次のような別の実施形態(別例)にて具体化できる。

50

・上記実施形態において、短開放当りに当選したときの短開放当り情報について、第1の変動ゲームと第2の変動ゲームとで異なる出力態様としたが、これに限らず、例えば、長開放大当りに当選したときの当り関連情報についても、第1の変動ゲームと第2の変動ゲームとで異なる出力態様としてもよい。

【0234】

・上記実施形態において、当り関連情報として、短開放当り遊技が付与されたことを示す短開放当り情報が採用されたが、これに限らず、例えば、短開放大当り遊技が付与されたことを示す短開放大当り情報や、小当り遊技が付与されたことを示す小当り情報が採用されてもよい。また、短開放当り遊技が付与されたことと長開放大当り遊技とが付与されたことを示す当り情報が採用されてもよい。また、このような当り関連情報において、各変動ゲームで出力条件（出力態様）を異ならせる対象として、短開放当り遊技が採用されたが、これに限らず、短開放大当り遊技や小当り遊技が採用されてもよく、長開放大当り遊技が含まれてもよい。

10

【0235】

・上記実施形態において、第1の変動ゲームにおける短開放当り情報と、第2の変動ゲームにおける短開放当り情報とが異なる情報として出力されてもよい。また、例えば、共通の端子から出力されても別々の端子から出力されてもよく、これらの組み合わせであってもよい。また、例えば、二値信号を出力可能な複数の信号線が接続可能であり、情報の種類毎に出力可能なように構成されてもよい。

【0236】

20

・上記実施形態において、第2の変動ゲームにおいて短開放当りに当選したときに外部出力情報を出力しないように制御したが、これに限らず、例えば、第2の変動ゲームではなく、第1の変動ゲームにおいて短開放当りに当選したときに外部出力情報を出力しないように制御してもよい。

【0237】

・上記実施形態において、第2の変動ゲームにおいて短開放当りに当選したときに短開放当り情報を出力しないように制御したが、これに限らない。例えば、第2の変動ゲームにおいて短開放当りに当選したときに、その短開放当りに基づく当り遊技中には、短開放当り情報を出力せずに、短開放当り遊技の終了後における変動ゲームの実行中に、短開放当り情報を出力してもよい。つまり、各変動ゲームで出力態様が異なればよい。具体的な一例としては、図17(c)に示すように、短開放当り遊技の終了後に、所定条件の成立により、第2の変動ゲームにおける短開放当り情報が出力されてもよい。また、この所定条件は、上乗せ演出が実行される変動ゲームで成立してもよい。つまり、短開放大当り遊技が生起されたことを示唆する大当り示唆報知が行われるときに、短開放当り情報が機外に出力されてもよい。また、例えば、短開放当り遊技の終了後、所定期間が経過したときに短開放当り情報が機外に出力され、その出力に伴って、短開放大当りに基づく短開放大当り遊技が生起されたことを示唆する大当り示唆報知が行われてもよい。このように、短開放大当り遊技が生起されたことの示唆と、短開放当り情報の出力とが同じタイミングで行われることによって、短開放当り情報の出力からも、短開放大当り遊技が生起されたことを特定し難くすることができ、短開放大当り遊技が生起されたことに対する期待感を継続させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。もちろん、短開放当り遊技の終了後、確変状態及び変短状態の付与が終了するまでに短開放当り情報が出力されることが好ましい。

30

40

【0238】

・上記実施形態において、例えば、変短状態で第2の変動ゲームにおいて短開放当りに当選したときには、確変状態及び変短状態の報知残り回数が8回以上であるときには短開放当り情報が出力されずに、0～7回であるときに短開放当り情報が出力可能としてもよい。

【0239】

・上記実施形態において、確変状態や変短状態など、短開放当りに当選したときの遊技

50

状態に拘わらず、短開放当り情報について、第 1 の変動ゲームと第 2 の変動ゲームとで異なる出力態様としたが、これに限らない。例えば、短開放当りに当選したときの遊技状態によって、第 1 の変動ゲームと第 2 の変動ゲームとで同じ出力態様としてもよい。具体的な一例としては、変短状態で短開放当りに当選したときには、短開放当り情報について第 1 の変動ゲームと第 2 の変動ゲームとで異なる出力態様とする一方で、非変短状態で短開放当りに当選したときには、第 1 の変動ゲームと第 2 の変動ゲームとで同じ出力態様としてもよい。

【 0 2 4 0 】

・上記実施形態において、制御手段としての主制御基板 30 から外部出力端子 G t を介して機外に外部出力情報を出力させたが、これに限らず、例えば、主制御基板 30 以外の基板（払出制御基板など）を制御手段に含めるように構成してもよい。また、例えば、制御手段として、主制御基板 30 が採用されずに、主制御基板 30 以外の基板（払出制御基板など）から構成してもよい。

10

【 0 2 4 1 】

・上記実施形態において、例えば、第 1 の変動ゲームにおける短開放大当りと、第 2 の変動ゲームにおける小当りとで、出力条件（出力態様）を異ならせてもよい。言い換えると、例えば、特定当りとしての短開放当りに、第 1 特定当りとしての短開放大当りと、第 2 特定当りとしての小当りとが含まれており、第 1 の変動ゲームにおいて第 1 特定当りが当選したときと、第 2 の変動ゲームにおいて第 2 特定当りが当選したときとで出力条件を異ならせてもよい。また、例えば、第 1 の変動ゲームにおける小当りと、第 2 の変動ゲームにおける短開放大当りとで、出力条件（出力態様）を異ならせてもよい。このように、確変示唆（確変潜伏）という同じような機能を実現させるために対となる当り遊技について出力条件を異ならせてもよい。

20

【 0 2 4 2 】

・上記実施形態において、演出モード M C に滞在してから 1 回目の変動ゲームにおいて特別当りに当選したときには、必ず特殊演出が実行されたが、これに限らず、例えば、抽選などによって特殊演出を実行させない場合があってもよい。

【 0 2 4 3 】

・上記実施形態において、例えば、演出モード M C に滞在してから 2 回目以降の変動ゲームにおいて特別当りに当選したときに、特殊演出が実行されてもよい。また、例えば、特殊演出が実行可能な変動ゲームが複数回あってもよい。

30

【 0 2 4 4 】

・上記実施形態において、特殊演出としては、ウサギを模したキャラクタが操作を促し、可動体 K を変位させたりお大当り期待度を示す画像を表示させる演出が採用されたが、これに限定されない。例えば、少なくとも一部が上乗せ演出と同種の演出態様で特殊演出が実行されて、各演出に関連を持たせるような演出態様であれば好ましく、上乗せ演出と同種ではない演出態様で特殊演出が実行されてもよい。

【 0 2 4 5 】

・上記実施形態において、演出用ボタン B t の操作に応じて特殊演出が実行されたが、これに限らず、例えば、パチンコ遊技機 10 における枠体に設けられた枠ボタンの操作に応じて特殊演出が実行されてもよく、これらの組み合わせであってもよい。また、例えば、操作有効期間が規定されておらず、遊技者の操作に拘わらない特殊演出が実行されてもよい。

40

【 0 2 4 6 】

・上記実施形態において、特定演出モードとして演出モード M C が採用されたが、これに限らず、例えば、変短状態が付与されていないが確変状態が付与されている可能性がある演出モード M B が採用されてもよく、確変状態が付与されていないことが確定している演出モード M A が採用されてもよい。また、例えば、変短状態が付与されている演出モード M D が採用されてもよい。

【 0 2 4 7 】

50

・上記実施形態において、非変短状態で短開放当りに当選したときに、71回の変動ゲームを上限として演出モードMBに滞在させたが、これに限らない。例えば、短開放大当りの当選を契機として演出モードMBに移行した場合に、71回の変動ゲームの実行が終了したときに、演出モードMAに移行させ、小当りの当選を契機として演出モードMBに移行した場合に、71回よりも小さい回数（例えば30回）の変動ゲームの実行が終了したときに、演出モードMAに移行させてもよい。また、何れかの当りに当選しないと他の演出モードに移行しないように制御してもよい。

【0248】

・上記実施形態において、変短状態の付与が終了して、演出モードMCに移行したことを契機として、所定の計数開始条件が成立し、変動ゲームの実行回数が計数されたが、これに限らず、例えば、遊技状態や演出モードの何れか一方の状態が変更されたことを契機として、所定の計数開始条件が成立してもよい。また、例えば、状態が変更される第1規定回数と、状態が変更されない第2規定回数の計数開始条件が異なってもよく、具体的には、電源投入や当り遊技の終了などを契機として、第2規定回数の計数開始条件が成立してもよい。つまり、計数開始条件としては任意の条件であればよい。

10

【0249】

・上記実施形態において、第2の変動ゲームにおいて小当りに当選しても特殊演出を実行させなかったが、これに限らず、例えば、第2の変動ゲームにおいて小当りに当選したときにも特殊演出を実行させてもよい。また、例えば、第1の変動ゲームにおいて小当りに当選したときに限り特殊演出を実行させなくてもよい。また、例えば、長開放大当りに当選したときに、特殊演出を実行させなくてもよい。また、例えば、短開放大当りに当選したときに、特殊演出を実行させなくてもよい。また、例えば、小当りに当選したときに、特殊演出を実行させなくてもよい。また、これらの組み合わせであってもよい。つまり、特別当りとしては変動ゲームの種類や当りの種類を問わず、更には何れの当りとなったときでも特殊演出を実行させてもよい。

20

【0250】

・上記実施形態において、確変状態及び変短状態の付与が継続される報知残り回数が数値で報知されたが、これに限らず、例えば、数値でなくてもメータなどの画像で報知残り回数が特定可能なように報知されればよい。

【0251】

30

・上記実施形態において、1回の短開放大当りに対応する残り回数差を、連続する複数回の変動ゲームで報知可能としたが、これに限らず、例えば、連続しない複数回の変動ゲームで報知可能としてもよい。

【0252】

・上記実施形態において、残り回数差を複数回に分けて上乗せする場合、時系列順に上乗せ回数が大きくなるように制御したが、これに限らず、例えば、時系列順に上乗せ回数が小さくなるように制御してもよく、ランダムで上乗せ回数が決定されてもよい。

【0253】

・上記実施形態において、1～3回に分けて上乗せ回数を報知残り回数に上乗せする上乗せ演出が実行されたが、これに限らず、例えば、4回以上に分けて上乗せ回数を報知残り回数に上乗せする上乗せ演出が実行されてもよい。また、例えば、1回の変動ゲームで複数回に分けて上乗せ回数を報知残り回数に上乗せする上乗せ演出が実行されてもよく、複数回に分けて上乗せ回数が報知されないようにしてもよい。

40

【0254】

・上記実施形態において、長開放大当りに当選した変動ゲームやはずれリーチ変動となる変動ゲームにおいて、原則として、上乗せ演出が実行されないように制御したが、これに限らず、例えば、上乗せ演出が実行されるように制御してもよく、完全に上乗せ演出が実行されないように制御してもよい。

【0255】

・上記実施形態において、変短状態において短開放当りに当選した場合、その短開放当

50

りに基づく当り遊技での演出態様は限定されるものではなく、長開放大当り遊技と比べて当り遊技が付与されたと特定し難い演出が実行されれば好ましい。

【 0 2 5 6 】

・上記実施形態において、主制御用CPU30aによって確変状態及び変短状態の付与が継続される回数が計数され、その回数を示す作動回数コマンドが演出制御用CPU31aに出力されたが、これに限らない。例えば、演出制御用CPU31aによって特別図柄指定コマンドによって当りの種類が特定され、その特定された当りの種類に対応する回数を上限として、確変状態及び変短状態の付与が継続される残り回数が計数されてもよい。つまり、確変状態及び変短状態の付与が継続される残り回数を計数する手段は、主制御用CPU30aにあっても演出制御用CPU31aによってもよい。

10

【 0 2 5 7 】

・上記実施形態において、演出制御用CPU31aによって報知残り回数が計数されたが、これに限らず、例えば、主制御用CPU30aによって報知残り回数が計数され、その計数結果や上乗せ演出についてのコマンドが演出制御用CPU31aに出力されてもよい。

【 0 2 5 8 】

・上記実施形態において、遊技状態に拘わらず、飾り図柄や変動パターン、大当り遊技中における各種の時間から、短開放大当り遊技が付与されることが特定し難くなるように制御したが、これに限らず、例えば、遊技状態に応じて、短開放大当り遊技が付与されることが特定し易くなるように制御してもよい。具体的な一例としては、非変短状態において、短開放当りに当選した場合、長開放大当りに当選した場合と同じように飾り図柄や変動パターンが決定されてもよく、短開放大当り遊技におけるオープニング時間やエンディング時間なども長開放大当り遊技と同じように制御されてもよい。また、例えば、確変示唆変動パターンとしては、非変短状態においては、リーチ演出を経て、最終的に確変示唆の図柄組み合わせを停止表示させるように展開される演出であってもよく、変短状態においては、確変示唆変動パターンがはずれ変動パターンと同じ変動パターンが決定されてもよい。

20

【 0 2 5 9 】

・上記実施形態において、第3始動入賞装置19に開閉羽根20が、大入賞装置22に大入賞口扉23がそれぞれ配設されたが、これに限らず、例えば、開閉する手段の形状を問わない。

30

【 0 2 6 0 】

・上記実施形態において、第3始動入賞装置19を、遊技球が入球可能な状態と遊技球が入球不可能な状態とに制御したが、これに限らず、例えば、遊技球が入球し易い状態と遊技球が入球し難い状態とに制御してもよい。つまり、遊技球が入球可能な開状態と、開状態よりも遊技球が入球し難い又は遊技球が入球不可能な閉状態とに制御してもよい。

【 0 2 6 1 】

・上記実施形態において、第1流路Xに入球口16が配設され、第2流路Yに作動ゲート27、第3始動入賞装置19、大入賞装置22が上流から順に配設されたが、これに限らない。例えば、第2流路Yにおける装置が配設される順序が異なってもよい。また、例えば、当り遊技で開放される大入賞装置を各変動ゲームで別々に配設され、一方を第1流路Xと第2流路Yの合流箇所に、他方を第2流路Yにそれぞれ配設してもよい。また、例えば、第2流路Yに第3始動入賞装置19が配設されない構成であってもよい。

40

【 0 2 6 2 】

・上記実施形態において、例えば、振分始動ユニットSUにおいて、第2始動入賞口15の上流に、開閉羽根20のような開閉手段が配設され、第2流路Yから遊技球が流下したときに、開閉手段を介して第2始動入賞口15に遊技球が入球し易くなるように構成してもよい。つまり、振分始動ユニットSUに第3始動入賞装置19の機能を包含するように振分始動ユニットSUが構成されてもよい。

【 0 2 6 3 】

50



・上記実施形態において、確変状態と変短状態との両方が付与された状態を有利状態や特定状態として採用したが、これに限らず、例えば、確変状態と変短状態との何れか一方が付与された状態であってもよく、何れもが付与されない状態であってもよい。

【0264】

・上記実施形態において、第1始動入賞口14と第2始動入賞口15とに均等に振分可能な振分始動ユニット51を採用したが、これに限らず、例えば、非均等に振分可能であってもよい。また、例えば、第1始動入賞口14と第2始動入賞口15とに振分するような役物を備えなくてもよく、この場合、第1の変動ゲームよりも有利な第2の変動ゲームが優先して実行されるように制御することが好ましい。

【0265】

・上記実施形態において、各変動ゲームに拘わらず、始動入賞順に変動ゲームが実行されたが、これに限らず、例えば、第2の変動ゲームを第1の変動ゲームよりも優先して実行させてもよく、各変動ゲームが同時に実行可能に制御してもよく、1種類の変動ゲームが実行されてもよい。

【0266】

・上記実施形態において、大当り遊技の終了後に必ず確変状態及び変短状態が付与されたが、これに限らず、例えば、確変状態及び変短状態が付与されない場合があってもよい。

【0267】

・上記実施形態において、確変状態及び変短状態の付与が継続される変動ゲームの上限回数が規定されていたが、これに限らず、例えば、次回の大当り遊技が生起される迄、確変状態及び変短状態の付与が継続されるように制御してもよく、確変状態や変短状態の少なくとも何れかが付与されないように制御してもよい。

【0268】

・上記実施形態において、第1の変動ゲームよりも第2の変動ゲームのほうが、大当り遊技において多くの規定ラウンド数が決定され易く制御することで特典量を異ならせたが、これに限らない。例えば、大当り遊技における合計開放時間が長くなれば、規定ラウンド数は問わない。また、例えば、大当り遊技の終了後における遊技状態(確変状態や変短状態)について有利に制御されるように構成してもよい。また、確変状態が付与されるか否かが特定し易くなることで特典量を異ならせてもよい。また、例えば、第2の変動ゲームのほうが第1の変動ゲームよりも特典量が大きくなるように規定したが、これに限らず、例えば、第1の変動ゲームのほうが第2の変動ゲームよりも特典量が大きくなるように規定してもよく、同じ程度であってもよい。

【0269】

・上記実施形態において、大当り抽選で当選しなかったときに小当り抽選を行ったが、これに限らず、例えば、小当り抽選で当選しなかったときに大当り抽選を行ってもよく、それぞれ独立して行ってもよい。また、大当り抽選と小当り抽選とで同じ当り判定用乱数の値を用いたが、これに限らず、例えば、異なる乱数の値を用いてもよい。また、図柄Ze, Zeが小当り図柄として規定されていたが、これに限らず、例えば、図柄Ze, Ze以外で小当り図柄が規定されていてもよい。また、例えば、小当り遊技において、短開放大当り遊技とは異なる開放態様であってもよく、小当り抽選を行わない構成であってもよい。

【0270】

・上記実施形態において、例えば、当りの種類が異なるように規定されていてもよい。具体的には、長開放大当りが1、2、4種類以上、短開放大当りが2種類以上、小当りがないように規定されていてもよく、これらの組み合わせであってもよい。また、確変状態の上限回数と変短状態の上限回数とが一致しない場合があってもよく、変短状態の上限回数が複数種類あってもよい。

【0271】

・上記実施形態において、演出表示装置13において各種演出及び報知が実行されたが

10

20

30

40

50

、これに限らず、例えば、スピーカ S p からの音の出力態様、装飾ランプ L a による発光態様、可動体の可動態様、振動体の振動態様などによって、各種演出及び報知が実行されてもよく、これらの組み合わせであってもよい。

【 0 2 7 2 】

・上記実施形態において、例えば、変短状態（入球率向上状態）としては、普図ゲームの変動時間の短縮、普図当り抽選の抽選確率の向上、開閉羽根 2 0 の合計開放時間の増加、及び特別図柄による変動ゲームの変動時間の短縮のうち、少なくともいずれか 1 つを含んでいればよい。

【 0 2 7 3 】

・上記実施形態において、主に主制御基板 3 0 と演出制御基板 3 1 とで各種手段を機能させたが、これに限らず、例えば、主制御基板 3 0 における手段を演出制御基板 3 1 に備えてもよく、演出制御基板 3 1 における手段を主制御基板 3 0 に備えてもよい。また、例えば、他の制御基板と合わせて各種手段を機能させてもよく、主制御基板 3 0 と演出制御基板 3 1 とが一体に構成されてもよい。

【 0 2 7 4 】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

（イ）図柄を変動させて行う図柄変動ゲームで予め定めた大当り表示結果が表示された場合に、遊技者に有利となる大当り遊技が生起される遊技機において、前記図柄変動ゲームが大当りとなるか否かを判定する大当り判定手段と、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合、大当りの種類を決定する大当り種類決定手段と、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合において前記大当り種類決定手段によって有利大当りが決定されたときには、大当り遊技の終了後に、規定回数の図柄変動ゲームを上限として、遊技者に有利となる有利状態の制御を行う状態制御手段と、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合において前記大当り種類決定手段によって前記有利大当りに含まれる特定大当りが決定されたときには、生起されたことが特定し難い特定大当り遊技の制御を行う大当り状態制御手段と、前記状態制御手段によって有利状態の制御が行われる図柄変動ゲームの残り回数を計数する制御残り回数計数手段と、前記有利状態の制御が行われる図柄変動ゲームの残り回数についての報知を行わせるための報知残り回数を計数する報知残り回数計数手段と、前記報知残り回数計数手段によって計数された報知残り回数に関する報知を報知手段に行わせる制御を行う報知制御手段と、を備え、前記制御残り回数計数手段は、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合において、前記大当り種類決定手段によって前記有利大当りが決定されたときに、前記図柄変動ゲームの残り回数を初期化する制御を行い、前記報知残り回数計数手段は、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合において、前記大当り種類決定手段によって前記特定大当りが決定されたときに、前記図柄変動ゲームの報知残り回数を継続して計数する制御を行い、前記報知制御手段は、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合において、前記大当り種類決定手段によって前記特定大当りが決定されたときに、前記報知残り回数計数手段によって計数された前記図柄変動ゲームの報知残り回数に関する報知を前記報知手段に継続させる制御を行うとともに、前記特定大当り遊技の終了後に特定条件が成立すると、前記制御残り回数計数手段によって計数された前記図柄変動ゲームの残り回数に関する報知を前記報知手段に行わせる制御を行うことを特徴とする。

【 0 2 7 5 】

（ロ）図柄を変動させて行う図柄変動ゲームで予め定めた大当り表示結果が表示された場合に、遊技者に有利となる大当り遊技が生起される遊技機において、前記図柄変動ゲームが大当りとなるか否かを判定する大当り判定手段と、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合、大当りの種類を決定する大当り種類決定手段と、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合において前記大当り種類決定手段によって有利大当りが決定されたときには、大当り遊技の終了後に、規定回数の図柄変動ゲームを上限として、遊技者に有利となる有利状態の制御を行う状態制御手段と、前記状態制御手段によって有利状態の制御が行われる図柄変動ゲームの残り回数を計数する制御残り回数計数手段と、前記有利状態の

10

20

30

40

50

制御が行われる図柄変動ゲームの残り回数についての報知を行わせるための報知残り回数を計数する報知残り回数計数手段と、前記報知残り回数計数手段によって計数された報知残り回数に関する報知を報知手段に行わせる制御を行う報知制御手段と、を備え、前記制御残り回数計数手段は、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合において、前記大当たり種類決定手段によって前記有利大当たりが決定されたときに、前記図柄変動ゲームの残り回数を初期化する制御を行い、前記報知残り回数計数手段は、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合において、前記大当たり種類決定手段によって前記有利大当たりに含まれる特定大当たりが決定されたときに、前記図柄変動ゲームの報知残り回数を継続して計数する制御を行い、前記報知制御手段は、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合において、前記大当たり種類決定手段によって前記特定大当たりが決定されたときに、特別条件が成立すると、前記制御残り回数計数手段によって計数された前記図柄変動ゲームの残り回数と、前記報知残り回数計数手段によって計数された前記図柄変動ゲームの報知残り回数との差に基づいて、図柄変動ゲームの報知残り回数に上乗せ回数を加算する上乗せ報知を前記報知手段に実行可能に制御することを特徴とする。

10

**【 0 2 7 6 】**

(ハ) 図柄を変動させて行う図柄変動ゲームで予め定めた大当たり表示結果が表示された場合に、遊技者に有利となる大当たり遊技が生起される遊技機において、前記図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する大当たり判定手段と、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合、大当たりの種類を決定する大当たり種類決定手段と、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合において前記大当たり種類決定手段によって有利大当たりが決定されたときには、大当たり遊技の終了後に、規定回数の図柄変動ゲームを上限として、遊技者に有利となる有利状態の制御を行う状態制御手段と、前記状態制御手段によって有利状態の制御が行われる図柄変動ゲームの残り回数を計数する制御残り回数計数手段と、前記有利状態の制御が行われる図柄変動ゲームの残り回数についての報知を行わせるための報知残り回数を計数する報知残り回数計数手段と、前記報知残り回数計数手段によって計数された報知残り回数に関する報知を報知手段に行わせる制御を行う報知制御手段と、を備え、前記制御残り回数計数手段は、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合において、前記大当たり種類決定手段によって前記有利大当たりが決定されたときに、前記図柄変動ゲームの残り回数を初期化する制御を行い、前記報知残り回数計数手段は、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合において、前記大当たり種類決定手段によって前記有利大当たりに含まれる特定大当たりが決定されたときに、前記図柄変動ゲームの報知残り回数を継続して計数する制御を行い、前記報知制御手段は、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合において、前記大当たり種類決定手段によって前記特定大当たりが決定されたときに、特別条件が成立すると、前記制御残り回数計数手段によって計数された前記図柄変動ゲームの残り回数と、前記報知残り回数計数手段によって計数された前記図柄変動ゲームの報知残り回数との差を上限として、1回の特定大当たりに対して複数回に分けて、図柄変動ゲームの報知残り回数に上乗せ回数を加算する上乗せ報知を前記報知手段に実行可能に制御することを特徴とする。

20

30

**【 0 2 7 7 】**

(ニ) 第1特別図柄を変動させて行う第1図柄変動ゲーム、第2特別図柄を変動させて行う第2図柄変動ゲームを行う表示手段を備え、前記第1図柄変動ゲーム及び前記第2図柄変動ゲームで予め定めた当り表示結果が表示された場合に、遊技者に有利となる当り遊技が生起される遊技機において、前記第1図柄変動ゲーム及び前記第2図柄変動ゲームが当りとなるか否かを判定する当り判定手段と、所定の出力条件の成立により、当りとなったことに関する当り関連情報を機外に出力する情報出力手段と、を備え、前記第1図柄変動ゲームにおいて当りとなったときに前記当り関連情報を出力するための第1出力条件と、前記第2図柄変動ゲームにおいて当りとなったときに前記当り関連情報を出力するための第2出力条件とが異なることを特徴とする。

40

**【 0 2 7 8 】**

(ホ) 図柄を変動させて行う図柄変動ゲームで予め定めた大当たり表示結果が表示された

50

場合に、遊技者に有利となる大当たり遊技が生起される遊技機において、前記図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する大当たり判定手段と、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合、大当たりの種類を決定する大当たり種類決定手段と、所定の出力条件の成立により大当たりとなったことに関する大当たり関連情報を機外に出力する情報出力手段と、大当たり遊技中において、大当たりの報知を報知手段に行わせる報知制御手段と、を備え、前記大当たり種類決定手段は、大当たり遊技が生起されたことを遊技者が特定し難い特定大当たりを大当たりの種類として決定可能であり、前記情報出力手段は、前記大当たり種類決定手段によって前記特定大当たりが決定された場合、特殊条件が成立すると、当該特定大当たりに基づく特定大当たり遊技において前記大当たり関連情報を機外に出力せずに、前記報知制御手段は、前記大当たり種類決定手段によって前記特定大当たりが決定された場合、当該特定大当たりに基づく特定大当たり遊技の終了後に実行される図柄変動ゲームが開始された後、特定条件が成立すると、前記特定大当たり遊技が生起されたことを示唆する大当たり示唆報知を報知手段に行わせることを特徴とする。

10

#### 【0279】

(ヘ) 第1実行条件の成立により第1特別図柄を変動させて行う第1図柄変動ゲーム、第2実行条件の成立により第2特別図柄を変動させて行う第2図柄変動ゲームを行う表示手段を備え、前記第1図柄変動ゲーム及び前記第2図柄変動ゲームで予め定めた当り表示結果が表示された場合に、遊技者に有利となる当り遊技が生起される遊技機において、前記第1図柄変動ゲーム及び前記第2図柄変動ゲームが当りとなるか否かを判定する当り判定手段と、前記当り判定手段による判定結果が肯定の場合、当りの種類を決定する当り種類決定手段と、所定の出力条件の成立により当りとなったことに関する当り関連情報を機外に出力可能に制御する情報出力手段と、前記第1実行条件が成立可能な第1始動通過領域、前記第2実行条件が成立可能な第2始動通過領域、所定領域を通過した遊技球を前記第1始動通過領域と前記第2始動通過領域との何れかに振り分け可能な振分部材を有する振分始動手段と、を備え、前記情報出力手段は、前記第1図柄変動ゲームにおいて特定当りとなったときと前記第2図柄変動ゲームにおいて特定当りとなったときとで前記当り関連情報の出力態様を変更することを特徴とする。

20

#### 【0280】

(ト) 図柄を変動させて行う図柄変動ゲームにおいて予め定めた当り表示結果が表示された場合には、遊技者に有利となる当り遊技が生起される遊技機において、図柄変動ゲームが当りとなるか否かを判定する当り判定手段と、演出実行手段に遊技に関する演出を実行させる制御を行う演出制御手段と、遊技に関する状態の制御を行う状態制御手段と、所定の計数開始条件の成立により、前記図柄変動ゲームの実行回数を計数する実行回数計数手段と、を備え、前記状態制御手段は、前記実行回数計数手段によって計数された図柄変動ゲームの実行回数が予め定められた第1規定回数となった場合には、状態を変更させる制御を行い、前記演出制御手段は、前記実行回数計数手段によって計数された図柄変動ゲームの実行回数が、前記第1規定回数とは異なる予め定められた第2規定回数となった場合において、前記当り判定手段による判定結果が肯定となったときには、前記演出実行手段に特殊演出を実行可能に制御することを特徴とする。

30

#### 【0281】

(チ) 前記演出制御手段は、前記実行回数計数手段によって計数された図柄変動ゲームの実行回数が、前記第2規定回数となっていない場合、前記演出実行手段に前記特殊演出を実行させないことを特徴とする。

40

#### 【0282】

(リ) 前記演出モード制御手段は、特定回数の図柄変動ゲームを上限として前記特定演出モードの制御を行うことを特徴とする。

(ヌ) 大当たりの当選確率を低確率状態から高確率状態へ変動させる確変状態、図柄変動ゲームを実行させ易くする入球率向上状態の制御を行う遊技状態制御手段を備え、前記特定演出モードは、入球率向上状態が付与されていないが確変状態が付与されている演出モードであることを特徴とする。

50

## 【 0 2 8 3 】

(ル)図柄を変動させて行う図柄変動ゲームにおいて予め定めた当り表示結果が表示された場合には、遊技者に有利となる当り遊技が生起される遊技機において、図柄変動ゲームが当りとなるか否かを判定する当り判定手段と、図柄変動ゲームを実行させ易くする入球率向上状態の制御を行う遊技状態制御手段と、演出実行手段に遊技に関する演出を実行させる制御を行う演出制御手段と、演出モードの制御を行う演出モード制御手段と、所定の計数開始条件の成立により、前記図柄変動ゲームの実行回数を計数する実行回数計数手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出モード制御手段によって制御された演出モードに対応する特定演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行い、前記演出モード制御手段は、前記入球率向上状態の制御が終了した後に前記特定演出モードの制御を行い、前記演出モード制御手段によって前記特定演出モードの制御が開始されたときに前記所定の計数開始条件が成立し、前記実行回数計数手段によって計数された図柄変動ゲームの実行回数が予め定められた第1規定回数となった場合には、演出モードを変更させる制御を行い、前記演出制御手段は、前記実行回数計数手段によって計数された図柄変動ゲームの実行回数が、前記第1規定回数とは異なる予め定められた第2規定回数となった場合において、前記当り判定手段による判定結果が肯定となったときには、前記演出実行手段に特殊演出を実行可能に制御し、前記特殊演出は、前記入球率向上状態の制御が終了する前に実行可能な演出と同種であることを特徴とする。

10

## 【 符号の説明 】

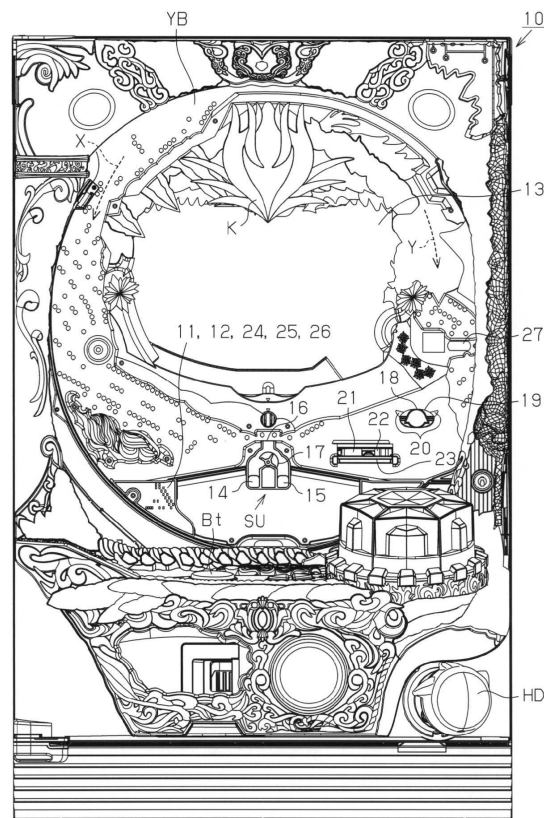
## 【 0 2 8 4 】

20

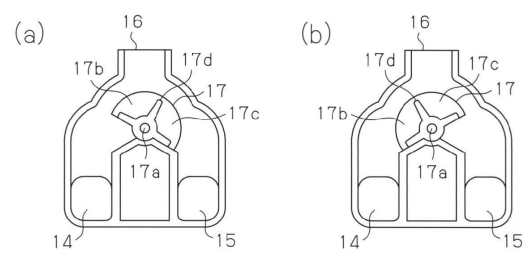
S U ... 振分始動ユニット ( 振分始動手段 )、Y B ... 遊技盤、1 0 ... パチンコ遊技機、1 1 ... 第1特別図柄表示装置 ( 表示手段 )、1 2 ... 第2特別図柄表示装置 ( 表示手段 )、1 3 ... 演出表示装置 ( 演出実行手段、報知手段 )、1 4 ... 第1始動入賞口 ( 始動手段、第1始動手段 )、1 5 ... 第2始動入賞口 ( 始動手段、第2始動手段 )、1 6 ... 入球口、1 7 ... 振分部材 ( 振分手段 )、1 8 ... 第3始動入賞口 ( 始動手段、第2始動手段 )、2 2 ... 大入賞装置、3 0 ... 主制御基板、3 0 a ... 主制御用 C P U ( 制御手段、遊技制御手段、当り判定手段、大当り判定手段、小当り判定手段、当り種類決定手段、大当り種類決定手段、大当り状態制御手段、状態制御手段、遊技状態制御手段、制御残り回数計数手段、出力判定手段、情報出力手段 )、3 1 ... 演出制御基板、3 1 a ... 演出制御用 C P U ( 演出制御手段、報知手段、演出モード制御手段、実行回数計数手段、報知残り回数計数手段 )。

30

【図 1】



【図 2】



【図 3】

大当り確率	非確変状態	170/65536 (1/385.5)
	確変状態	1700/65536 (1/38.55)
小当り確率	特図1	510/65536 (1/128.5)
	特図2	655/65536 (1/100.1)
始動センサ検知時		3個
カウントスイッチ検知時		14個

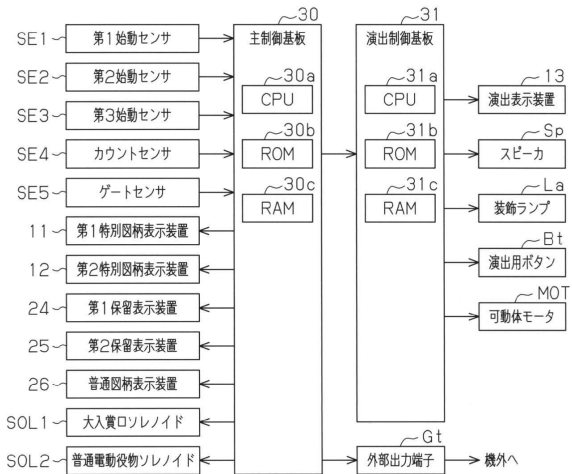
【図 4】

図柄の種類 及び割合		規定 R数	当選後の 確変状態	当選後の 変短状態	OP	上限ラウンド 時間	ED	入球 上限 個数
大 当 り	特図1 ZA (10)	16R	有 (71回)	有 (71回)	12s	25s 1~4R: 25s 5~16R: 0.04s	13s	10 個
	ZB (7)							
	ZC (69)							
	ZD (14)	2R			0.004s	0.04s	0.004s	
小 当 り	ZE (1)	-	-	-	-	0.04s×2	-	-

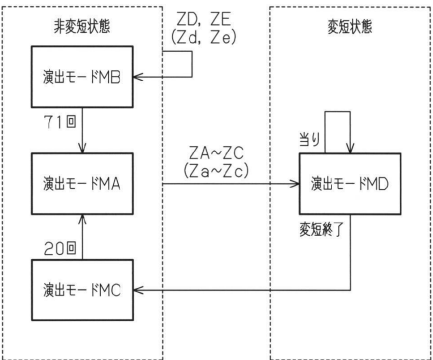
【図 6】

演出モード	確変状態	変短状態
通常演出モード	MA	なし
確変秘匿演出モード	MB	可能性あり
変短終了演出モード	MC	なし
確変確定演出モード	MD	確定

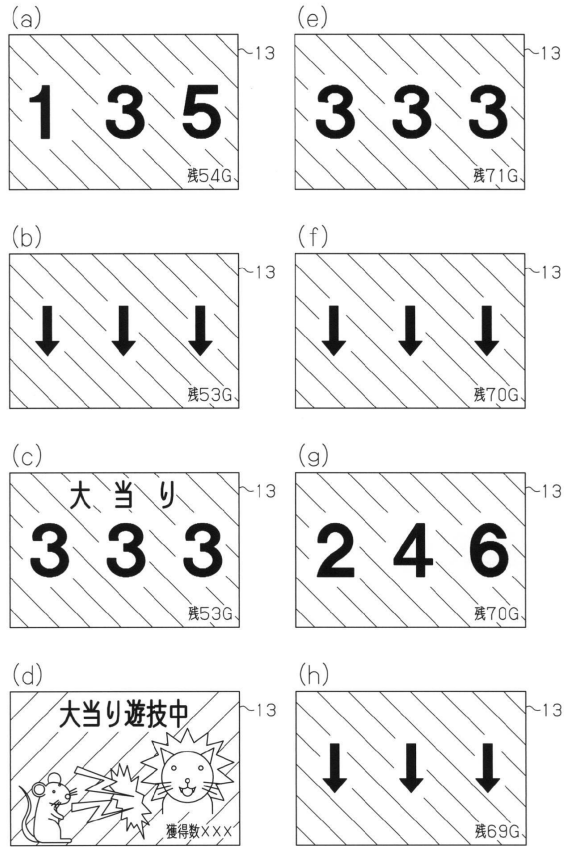
【図 5】



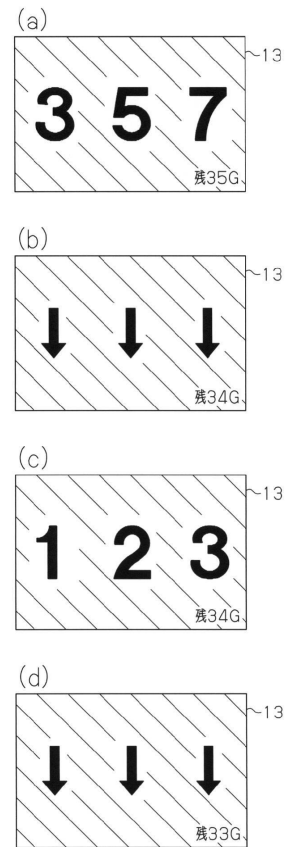
【図 7】



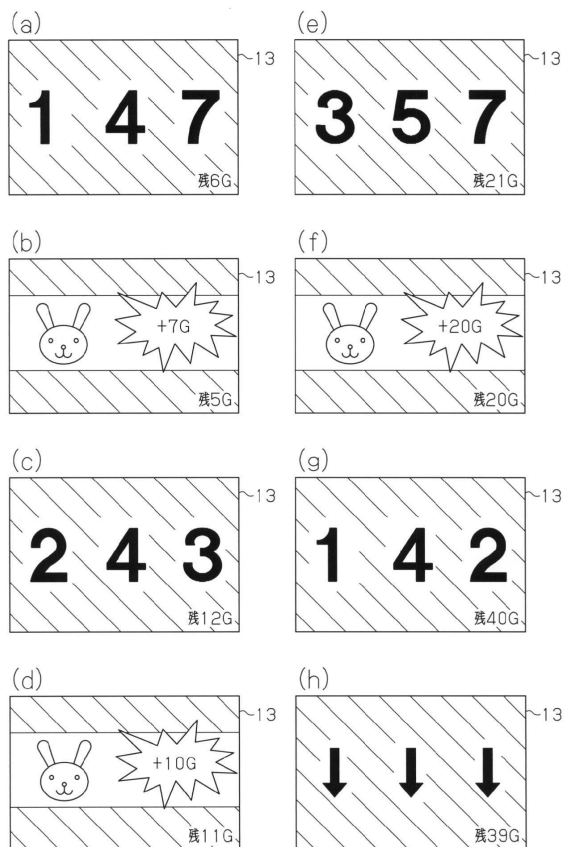
【図 8】



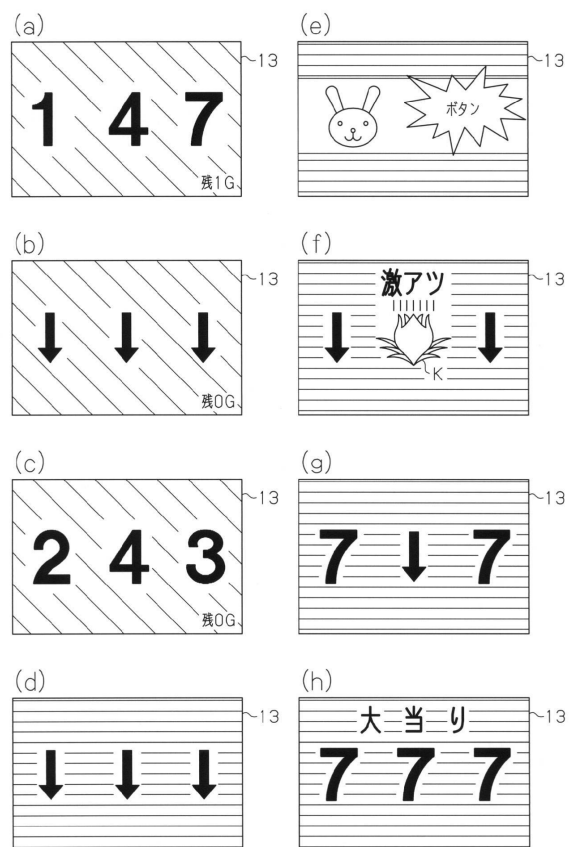
【図 9】



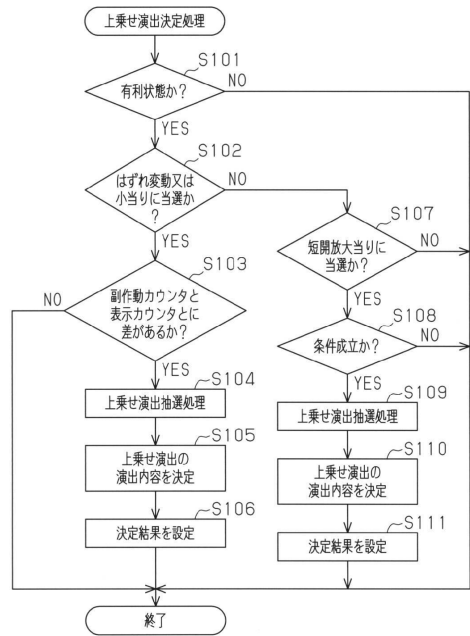
【図 10】



【図 11】



【図 12】



【図 13】

上乗せ演出テーブル

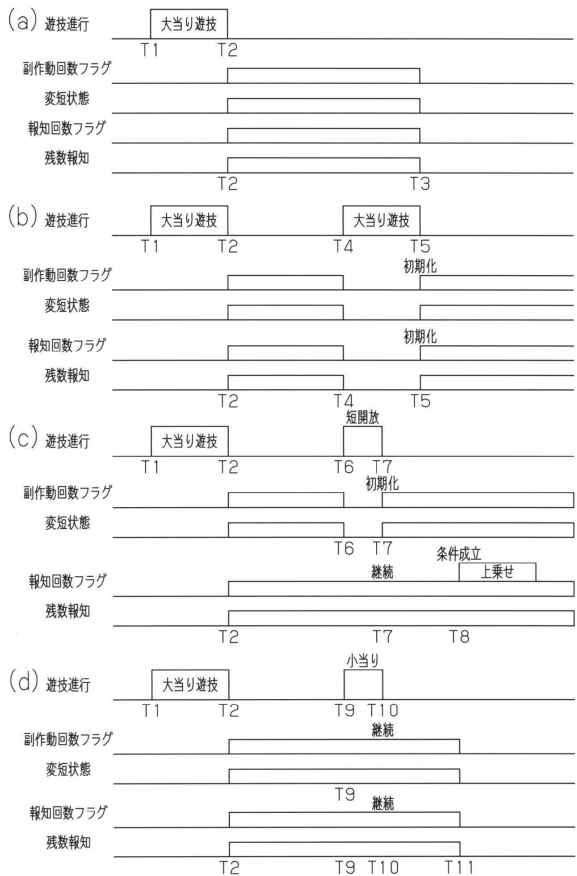
残り回数差	報知残り回数	今回			次回以降
		1回上乗せ	2回上乗せ	3回上乗せ	
1~10回	0~3回	101	0	0	0
	4回	101	0	0	0
	5回	101	0	0	0
	6回	101	0	0	0
	7回	101	0	0	0
11~30回	0~3回	101	0	0	0
	4回	20	71	0	10
	5回	15	56	0	30
	6回	10	41	0	50
	7回	5	26	0	70
31回~	0~3回	101	0	0	0
	4回	15	15	51	20
	5回	10	10	41	40
	6回	5	5	31	60
	7回	3	3	15	80

【図 14】

短開放大当り時上乗せ演出テーブル

	今回	次回以降
報知残り回数0~3回	101	0
報知残り回数4~7回	26	75
連続上乗せ演出中	101	0

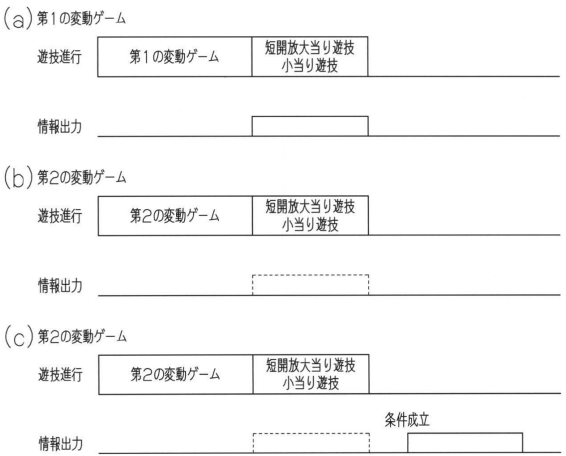
【図 15】



【図 16】

遊技状態	変短状態	非変短状態
演出内容	残8G 残7G 上乗せ演出 残1G 残0G 特殊演出 1G目 2G目	
遊技進行	ゲーム ゲーム 上乗せ演出 残1G 残0G 特殊演出 1G目 2G目	ゲーム ゲーム

【図 17】





---

フロントページの続き

- (72)発明者 奥田 康人  
名古屋市中村区烏森町 3 丁目 5 6 番地 株式会社ニューギン内
- (72)発明者 田中 勇輔  
名古屋市中村区烏森町 3 丁目 5 6 番地 株式会社ニューギン内
- (72)発明者 吉田 尚紀  
名古屋市中村区烏森町 3 丁目 5 6 番地 株式会社ニューギン内
- (72)発明者 服部 構大  
名古屋市中村区烏森町 3 丁目 5 6 番地 株式会社ニューギン内
- (72)発明者 齋藤 悟  
名古屋市中村区烏森町 3 丁目 5 6 番地 株式会社ニューギン内

審査官 河本 明彦

- (56)参考文献 特開 2 0 1 3 - 1 7 9 9 5 6 ( J P , A )  
特開 2 0 1 3 - 2 2 6 3 3 8 ( J P , A )  
特開 2 0 0 5 - 0 0 0 5 7 7 ( J P , A )

- (58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
- |         |         |
|---------|---------|
| A 6 3 F | 7 / 0 2 |
| A 6 3 F | 5 / 0 4 |