

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5588552号
(P5588552)

(45) 発行日 平成26年9月10日 (2014. 9. 10)

(24) 登録日 平成26年8月1日 (2014. 8. 1)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 56 頁)

(21) 出願番号	特願2013-175951 (P2013-175951)	(73) 特許権者	000161806
(22) 出願日	平成25年8月27日 (2013. 8. 27)		京楽産業. 株式会社
(62) 分割の表示	特願2011-281162 (P2011-281162) の分割		愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
原出願日	平成23年12月22日 (2011. 12. 22)	(74) 代理人	100089004 弁理士 岡村 俊雄
(65) 公開番号	特開2014-61276 (P2014-61276A)	(72) 発明者	▲たか▼田 真由美
(43) 公開日	平成26年4月10日 (2014. 4. 10)		愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
審査請求日	平成25年8月27日 (2013. 8. 27)		京楽産業. 株式会社内
		(72) 発明者	水野 きくみ
			愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
			京楽産業. 株式会社内
		(72) 発明者	秋田 まゆみ
			愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
			京楽産業. 株式会社内

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】

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられ、遊技球が通過し難い第 1 状態と通過し易い第 2 状態とに作動し得る可変始動領域と、

前記可変始動領域を遊技球が通過することにより遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かを判定する第 1 判定手段と、

前記第 1 判定手段による判定結果に基づいて、所定の第 1 図柄表示手段に図柄を変動表示させた後に、前記第 1 判定手段による判定結果を示す第 1 判定図柄を停止表示させる第 1 図柄表示制御手段と、

前記第 1 判定手段により前記特別遊技を行うと判定された場合、前記第 1 図柄表示制御手段により前記第 1 判定図柄が停止表示された後に前記特別遊技を行う特別遊技実行手段と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が通過可能な始動領域と、

前記始動領域を遊技球が通過することにより前記可変始動領域を前記第 1 状態から前記第 2 状態に作動させる補助遊技を行うか否かを判定する第 2 判定手段と、

前記第 2 判定手段による判定結果に基づいて、所定の第 2 図柄表示手段に図柄を変動表示させた後に、前記第 2 判定手段による判定結果を示す第 2 判定図柄を停止表示させる第 2 図柄表示制御手段と、

前記第 2 判定手段により前記補助遊技を行うと判定された場合、前記第 2 図柄表示制御手段により前記第 2 判定図柄が停止表示された後に前記補助遊技を行う補助遊技実行手段

10

20

と、

遊技演出を行う演出実行手段とを備え、

前記演出実行手段は、

前記第2判定手段による判定結果に基づいて、前記補助遊技を行うと判定されたことを示唆する特別演出を行うか否かを判定する演出実行判定手段と、

前記演出実行判定手段により前記特別演出を行うと判定されると、前記第2図柄表示制御手段による図柄の変動表示中に前記特別演出を行う特別演出実行手段とを有し、

前記演出実行判定手段は、

前記第1図柄表示制御手段により図柄が変動表示されているときに前記第2判定手段により前記補助遊技を行うと判定されなかった場合、前記第1図柄表示制御手段により図柄が変動表示されていないときに前記第2判定手段により前記補助遊技を行うと判定されなかった場合よりも高確率で前記特別演出を行うと判定し、

前記特別演出実行手段は、

前記第2判定手段により前記補助遊技を行うと判定されたときには、前記補助遊技を行うと判定されたことを示す第1特別演出を行い、前記第2判定手段により前記補助遊技を行うと判定されなかったときには、前記補助遊技を行うと判定されなかったことを示す第2特別演出を行うことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は遊技機に関し、特に、遊技球が普図始動領域（ゲート）を通過したことを条件に普図演出を行う技術に関する。

【背景技術】

【0002】

近年主流のパチンコ遊技機では、遊技球が第1始動口又は開閉式の第2始動口に入賞したことを条件に特図判定用情報である大当たり判定値と図柄判定値とが取得され、その大当たり判定値に基づいて大当たり遊技を行うか否かを判定され、その判定結果を示す特別図柄が特図表示器に図柄変動表示後に停止表示される。大当たり遊技を行うと判定される確率、つまり大当たり抽選で当選する確率については、低確率（例えば、約1/300）と高確率（例えば、約1/30）の何れかが遊技状態に応じて設定される。

【0003】

大当たり遊技を行うと判定された場合、大当たり図柄が特図表示器に停止表示されて、開閉式の大入賞口が複数ラウンドに互って開閉する大当たり遊技が行われる。特図表示器に停止表示される大当たり図柄については、大当たり遊技を行うと判定された大当たり判定値とペアの図柄判定値に基づいて、確変大当たり図柄と通常大当たり図柄を含む複数種類の大当たり図柄の中の何れか1つが選択される。尚、取得された特図判定用情報は特図保留記憶部に一旦記憶され、その特図判定用情報が特図表示器における特別図柄の変動開始毎に順次前記判定に供して特図保留記憶部から消化される。

【0004】

一方、遊技球がゲートを通過したことを条件に普図判定用情報である当り判定値が取得され、その当り判定値に基づいて補助遊技を行うか否かを判定され、その判定結果を示す普通図柄が普図表示器に図柄変動表示後に停止表示される。補助遊技を行うと判定された場合、当り図柄が普図表示器に停止表示されて、第2始動口が1又は複数回開閉する補助遊技が行われる。この補助遊技作動モードとしては、第2始動口を開状態に作動させ難い低作動モードと、第2始動口を開状態に作動させ易い高作動モードの何れかが遊技状態に応じて設定される。尚、取得された普図判定用情報は普図保留記憶部に一旦記憶され、その普図判定用情報が普図表示器における普通図柄の変動開始毎に順次前記判定に供して普図保留記憶部から消化される。

【0005】

ところで、遊技興趣を高めるために、特別図柄が変動表示されているときに、特図演出

10

20

30

40

50

が画像表示器での表示を主体に音や光の出力を合わせて行われ、その特図演出により、大当たり遊技が発生する期待度（大当たり期待度）と共に、最終的に停止表示された特別図柄に対応する判定結果が報知（示唆）される。ここで、普通図柄が変動表示されているときに、普図演出が画像表示器での表示を主体に行われ、最終的に停止表示された普通図柄に対応する判定結果が報知（示唆）されるパチンコ遊技機が存在する。

【0006】

この種のパチンコ遊技機では、通常、特図演出が特別図柄の変動毎に毎回行われるのと同様に、普図演出が普通図柄の変動毎に毎回行われる。具体的に、この普図演出では、特図演出とは独立に、画像表示器に、「○」「×」が交互に切替わるように変動表示され、その後、当りの場合に「○」が停止表示され、ハズレの場合に「×」が停止表示される。尚、特許文献1のパチンコ遊技機では、マトリックス状に複数図柄が表示されるリール演出によって、特図演出と普図演出が表示されるが、特図保留数が0の場合、普図保留数が所定数以上の場合には、普図演出のみが表示される。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【特許文献1】特開2010-51679号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

20

普通図柄が変動表示されているときに普図演出を行うパチンコ遊技機では、通常、その普図演出は普通図柄の変動毎に毎回行われるが、特に、補助遊技作動モードとして、第2始動口を開状態に作動させ難い低作動モード（通常遊技状態等）が設定されているとき、補助遊技実行中の第2始動口の開閉パターンが、一律に第2始動口11aへの遊技球の入賞を殆ど期待できない例えば0.1秒程度の短期開放のみとなる機種では、補助遊技が行われても行われなくても有利さは殆ど変わらず、故に、遊技性だけでなく、普通図柄の変動毎に毎回行われる普図演出による演出効果が非常に低いものになる。

【0009】

ここで、本願出願人は、補助遊技作動モードとして低作動モードが設定されているときに、確率は低いが、補助遊技実行中の第2始動口の開閉パターンが、第2始動口11aへの数個の遊技球の入賞を期待できる例えば3～6秒程度の長期開放となる場合があるパチンコ遊技機を実用化している。しかし、前記のように、普図演出が普通図柄の変動毎に毎回行われるのでは、その普図演出による演出効果を高めることは難しい。そこで、本願出願人が実用化しているパチンコ遊技機では、第2始動口の長期開放を期待できる場合にのみ普図特別演出が行われて、遊技性並びに演出効果が高められる。

30

【0010】

ところで、補助遊技作動モードとして低作動モードが設定されているときに、普通図柄の変動時間は例えば12秒と比較的長いため、また、ゲートには遊技球が比較的通過し易いため、遊技者がトイレ休憩や遊技を止めることにより離席する場合、遊技球の発射を停止し、特別図柄が変動停止している状態でも、普通図柄が変動し、また、普図保留記憶部に数個の普図判定用情報が記憶されていることから、普通図柄の変動が全て終了するまで比較的長い時間がかかることが多い。

40

【0011】

本願出願人が実用化している前記パチンコ遊技機では、第2始動口の長期開放を期待できる場合にのみ普図特別演出が行われるため、その普図特別演出による演出効果を高めることができるものの、遊技者が離席しようとしているときに、特別図柄が変動停止している状態でも、普通図柄が変動し、そのときに、普図特別演出が行われたために、遊技者が第2始動口の長期開放を期待して、普図特別演出が終了するまで席を離れられないこともある。この場合、普図特別演出として第2始動口の長期開放とならないガセ演出も比較的多く行われるため、遊技者はそのガセ演出に翻弄されてしまう。

50

【0012】

本発明の目的は、具体的に、普図特別演出を行うか否かを判定し、普図特別演出による演出効果を高めるとともに、特別図柄が変動表示されていないときには、普図特別演出を行うと判定され難いようにする遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0013】

本発明（遊技機(1)）は、遊技球が流下可能な遊技領域(4a)に設けられ、遊技球が通過し難い第1状態と通過し易い第2状態とに作動し得る可変始動領域(11a)と、前記可変始動領域(11a)を遊技球が通過することにより遊技者に有利な特別遊技を行うか否かを判定する第1判定手段(34)と、前記第1判定手段(34)による判定結果に基づいて、所定の第1図柄表示手段(19a,19b)に図柄を変動表示させた後に、前記第1判定手段(34)による判定結果を示す第1判定図柄を停止表示させる第1図柄表示制御手段(35)と、前記第1判定手段(34)により前記特別遊技を行うと判定された場合、前記第1図柄表示制御手段(35)により前記第1判定図柄が停止表示された後に前記特別遊技を行う特別遊技実行手段(36)と、前記遊技領域(4a)に設けられ、遊技球が通過可能な始動領域(12)と、前記始動領域(12)を遊技球が通過することにより前記可変始動領域(11a)を前記第1状態から前記第2状態に作動させる補助遊技を行うか否かを判定する第2判定手段(44)と、前記第2判定手段(44)による判定結果に基づいて、所定の第2図柄表示手段(19c)に図柄を変動表示させた後に、前記第2判定手段(44)による判定結果を示す第2判定図柄を停止表示させる第2図柄表示制御手段(45)と、前記第2判定手段(44)により前記補助遊技を行うと判定された場合、前記第2図柄表示制御手段(45)により前記第2判定図柄が停止表示された後に前記補助遊技を行う補助遊技実行手段(46)と、遊技演出を行う演出実行手段(60)とを備え、前記演出実行手段(60)は、前記第2判定手段(44)による判定結果に基づいて、前記補助遊技を行うと判定されたことを示唆する特別演出を行うか否かを判定する演出実行判定手段(62)と、前記演出実行判定手段(62)により前記特別演出を行うと判定された場合、特別演出を行う特別演出実行手段(62)とを有し、前記演出実行判定手段(62)は、前記第1図柄表示制御手段(35)により図柄が変動表示されているときに前記第2判定手段(44)により前記補助遊技を行うと判定されなかった場合、前記第1図柄表示制御手段(35)により図柄が変動表示されていないときに前記第2判定手段(44)により前記補助遊技を行うと判定されなかった場合よりも高確率で前記特別演出を行うと判定し、前記特別演出実行手段(63)は、前記第2判定手段(44)により前記補助遊技を行うと判定されたときには、前記補助遊技を行うと判定されたことを示す第1特別演出を行い、前記第2判定手段(44)により前記補助遊技を行うと判定されなかったときには、前記補助遊技を行うと判定されなかったことを示す第2特別演出を行うことを特徴とする。

【発明の効果】

【0014】

本発明（遊技機）によれば、補助遊技を行うか否かの判定に基づく特別演出を行うか否かを判定し、その特別演出による演出効果を高めるとともに、第1図柄が変動表示されていないときには、前記特別演出を行うと判定され難いようにして、遊技者が離席し易くなるように構成することができる。

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】実施例のパチンコ遊技機の斜視図である。

【図2】パチンコ遊技機の遊技盤の正面図である。

【図3】パチンコ遊技機の制御系のブロック図である。

【図4】パチンコ遊技機の機能ブロック図である。

【図5】特図保留記憶手段とその記憶情報を示す図表である。

【図6】図5相当図である。

【図7】図5相当図である。

【図8】図5相当図である。

【図 9】大当たり判定テーブルに関する図表である。

【図 10】図柄判定テーブルに関する図表である。

【図 11】大当たり遊技実行中の大入賞口の開閉パターンと大当たり遊技実行後に設定される遊技状態を示す図表である。

【図 12】普図保留記憶手段とその記憶情報を示す図表である。

【図 13】補助遊技作動モードに関する図表である。

【図 14】補助遊技実行中の第 2 始動口の開閉パターンを示す図表である。

【図 15】複数種類の遊技状態とそれらの設定内容を示す図表である。

【図 16】通常・低確演出実行判定テーブルに関する図表である。

【図 17】通常・高確演出実行判定テーブルに関する図表である。

10

【図 18】特図関連演出実行判定テーブルを示す図表である。

【図 19】複数種類の報知図柄を示す図表である。

【図 20】特定の報知図柄の選択率を示す図表である。

【図 21】複数種類の報知図柄列を示す図表である。

【図 22】複数種類の普図演出変動パターンを示す図表である。

【図 23】画像表示器に表示された普図特別演出等を示す図である。

【図 24】画像表示器に表示された特図関連演出を示す図である。

【図 25】遊技制御基板のコンピュータが実行するタイマ割込処理のフローチャートである。

【図 26】始動口 S W 処理のフローチャートである。

20

【図 27】特別図柄処理のフローチャートである。

【図 28】大当たり判定処理のフローチャートである。

【図 29】停止中処理のフローチャートである。

【図 30】遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図 31】ゲート S W 処理のフローチャートである。

【図 32】普通図柄処理のフローチャートである。

【図 33】演出制御基板のコンピュータが実行するタイマ割込処理のフローチャートである。

【図 34】コマンド受信処理のフローチャートである。

【図 35】普図特別／特図関連演出処理のフローチャートである。

30

【図 36】特図停止時間計測処理のフローチャートである。

【図 37】特図関連演出事前処理のフローチャートである。

【図 38】演出実行判定処理のフローチャートである。

【図 39】普図特別／特図関連演出処理の後半のフローチャートである。

【図 40】画像制御基板のコンピュータが実行する報知図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図 41】普図特別／特図関連演出等を示すタイムチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0016】

以下、発明を実施するための形態について実施例に基づいて説明する。

40

【実施例】

【0017】

図 1、図 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 には、遊技ホールの島構造体に取り付けられる外枠（図示略）に開閉枠 2 が開閉自在に装着され、開閉枠 2 に開閉扉 3 が開閉自在に装着されている。開閉扉 3 に窓 3 a が形成され、その窓 3 a に透明板 3 b が装着されている。開閉枠 2 の左端部に開閉扉 3 の左端部が鉛直軸心回りに回動自在に支持され、開閉扉 3 の右端部には、開閉扉 3 を開閉枠 2 に施錠するキーシリンダ 3 c が装着されている。開閉枠 2 に遊技盤 4 が装着され、遊技盤 4 とその前側の透明板 3 b との間に遊技球が流下可能な遊技領域 4 a が形成され、この遊技領域 4 a が開閉扉 3 により開閉される。

【0018】

50

開閉扉 3 には、窓 3 a の下側に遊技球を貯留する貯留皿 5 が設けられ、その貯留皿 5 に演出ボタン SW 6 (「SW」はスイッチを意味する) が装着され、貯留皿 5 の右下側に発射ハンドル 7 が装着されている。発射ハンドル 7 が回動操作されると、貯留皿 5 から発射位置に導入された遊技球が発射され、貯留皿 5 に複数の遊技球が貯留されている場合には、複数の遊技球が約 0.6 秒間隔で連続発射される。発射された遊技球はガイドレール 8 で案内され遊技領域 4 a の上部に導入される。

【0019】

図 2、図 3 に示すように、遊技盤 4 の遊技領域 4 a には、多数の障害釘 (図示略) の他、第 1 始動口 1 0、開閉式の第 2 始動口 1 1 a (可変始動領域) を有する始動口装置 1 1、1 対のゲート 1 2 (始動領域)、開閉式の大入賞口 1 3 a を有する大入賞口装置 1 3、複数の一般入賞口 1 4 が、夫々遊技球が通過可能に図示の配置で設けられている。第 1 始動口 1 0、1 対のゲート 1 2、複数の一般入賞口 1 4 には、夫々、そこに入賞した遊技球を検出する第 1 始動口 SW 1 0 a、1 対のゲート SW 1 2 a、複数の一般入賞口 SW 1 4 a が付設されている。

10

【0020】

始動口装置 1 1 は、第 2 始動口 1 1 a、第 2 始動口 1 1 a を開閉する開閉部材 1 1 b、第 2 始動口 1 1 a に入賞した遊技球を検出する第 2 始動口 SW 1 1 c、開閉部材 1 1 b を開閉駆動する第 2 始動口 SOL 1 1 d (「SOL」はソレノイドアクチュエータを意味する) を有する。つまり、第 2 始動口 1 1 a は、遊技球が入賞不可能な閉状態 (通過し難い第 1 状態) と入賞可能な開状態 (通過し易い第 2 状態) とに作動し得る。

20

【0021】

大入賞口装置 1 3 は、大入賞口 1 3 a、大入賞口 1 3 a を開閉する開閉部材 1 3 b、大入賞口 1 3 a に入賞した遊技球を検出する大入賞口 SW 1 3 c、開閉部材 1 3 b を開閉駆動する大入賞口 SOL 1 3 d を有する。つまり、大入賞口 1 3 a は、遊技球が入賞不可能な閉状態と入賞可能な開状態とに作動し得る。

【0022】

遊技球が入賞口 1 0、1 1 a、1 3 a、1 4 に入賞した場合、遊技球 1 個の入賞につき入賞口 1 0、1 1 a、1 3 a、1 4 毎に設定された数の遊技球が貯留皿 5 に払出される。遊技球が始動口 1 0、1 1 a に入賞した場合に大当たり抽選が行われ、その大当たり抽選で当選した場合、通常は閉塞の大入賞口 1 3 a が複数ラウンドに亘って開閉する大当たり遊技が発生する。遊技球がゲート 1 2 を通過した場合に当り抽選が行われ、その当り抽選で当選した場合、通常は閉塞の第 2 始動口 1 1 a が 1 又は複数回開閉する補助遊技が発生する。

30

【0023】

遊技盤 4 にはセンタ役物 1 5 が取付けられ、このセンタ役物 1 5 に遊技演出用の画像表示器 1 6 (後述の報知図柄を表示可能な報知図柄表示手段) 及び可動役物装置 1 7 が装備されている。センタ役物 1 5 は遊技盤 4 に比較的大きく形成されたセンタ開口部 (図示略) に嵌合装着されたセンタ枠体 1 5 a を有し、このセンタ枠体 1 5 a の下部には遊技球が転動するステージ 1 5 b が形成されている。

【0024】

画像表示器 1 6 はその画面をパチンコ遊技機 1 の前側からセンタ枠体 1 5 a の内側を通して視認できるように配置されている。画像表示器 1 6 には、大当たり抽選を演出する遊技演出が表示され、その遊技演出では、複数の演出図柄 (所定の遊技図柄) が変動後停止するように表示され、また、複数の演出図柄以外の動画が表示される。また、大当たり遊技中には大当たり遊技を演出する遊技演出 (動画) が表示される。

40

【0025】

画像表示器 1 6 は、その下部中央部分に設定された第 1 表示領域 1 6 a と、画像表示器 1 6 の第 1 表示領域 1 6 a 以外の大部分に設定された第 2 表示領域 1 6 b とを有する (図 2 参照)。第 1 表示領域 1 6 a に報知図柄が表示され、第 2 表示領域 1 6 b に複数の演出図柄が表示される。

【0026】

50

可動役物装置 17 は、大当たり抽選に関する報知（例えば、大当たり抽選での当選、或いは当選期待度が高い旨の報知等）を行うために作動して、役物部材 17a が画像表示器 4 の画面前側領域を遊技盤 4 の盤面と平行な方向へ移動する。

【0027】

遊技盤 4 の右下部に遊技表示盤 19 が設けられ、この遊技表示盤 19 は、第 1 特図表示器 19a、第 2 特図表示器 19b、普図表示器 19c、第 1 特図保留ランプ 19d、第 2 特図保留ランプ 19e、普図保留ランプ 19f を備えている。尚、特図表示器 19a、19b が第 1 図柄表示手段に相当し、普図表示器 19c が第 2 図柄表示手段に相当する。

【0028】

第 1 特図表示器 19a には第 1 特別図柄が変動可能に表示され、第 1 特図保留ランプ 19d には第 1 特図保留数が表示され、その第 1 特図保留数は 4 未満の場合に第 1 始動口 10 に遊技球が入賞する毎に 1 加算される。第 2 特図表示器 19b には第 2 特別図柄が変動可能に表示され、第 2 特図保留ランプ 19e には第 2 特図保留数が表示され、その第 2 特図保留数は 4 未満の場合に第 2 始動口 11a に遊技球が入賞する毎に 1 加算される。

【0029】

第 1、第 2 特別図柄が変動停止状態で、第 1 特図保留数が 1 以上の場合、第 2 特図保留数が 0 の場合には、第 1 特図保留数が 1 減算されて第 1 特別図柄が変動開始され、その後の停止図柄で大当たり抽選の結果が表示される。第 1、第 2 特別図柄が変動停止状態で、第 2 特図保留数が 1 以上の場合、第 1 特図保留数に関わらず、第 2 特図保留数が 1 減算されて第 2 特別図柄が変動開始され、その後の停止図柄で大当たり抽選の結果が表示される。

【0030】

普図表示器 19c には普通図柄が変動可能に表示され、普図保留ランプ 19f には普図保留数が表示され、その普図保留数は 4 未満の場合にゲート 12 に遊技球が入賞する毎に 1 加算される。普通図柄が変動停止状態で、普図保留数が 1 以上の場合、普図保留数が 1 減算されて普通図柄が変動開始され、その後の停止図柄で当り抽選の結果が表示される。

【0031】

次に、パチンコ遊技機 1 の制御系について説明する。

図 3 に示すように、制御装置 20 は、遊技制御基板 21、払出制御基板 22、演出制御基板 23、画像制御基板 24、ランプ制御基板 25 を備え、これら制御基板 21～25 に夫々 CPU と ROM と RAM を含むコンピュータを備えて構成され、演出制御基板 23 は更に RTC（「RTC」はリアルタイムクロックを意味する）を備えている。

【0032】

遊技制御基板 21 のコンピュータは、第 1、第 2 始動口 SW10a、11c、1 対のゲート SW12a、大入賞口 SW13c、複数の一般入賞口 SW14a からの信号と、払出制御基板 22 からの情報とを受けて、第 2 始動口 SOL11d、大入賞口 SOL13d、図柄表示器 19a～19c、図柄保留ランプ 19d～19f を制御し、払出制御基板 22 と演出制御基板 23 とに制御情報（遊技情報）を出力する。

【0033】

払出制御基板 22 のコンピュータは、遊技制御基板 21 からの制御情報と、払出球検出 SW26b、球有り検出 SW26c、満タン検出 SW26d からの信号とを受けて、払出モータ 26a を制御し、遊技制御基板 22 に制御情報（払出情報）を出力する。演出制御基板 23 のコンピュータは、遊技制御基板 21、画像制御基板 24、ランプ制御基板 25 からの制御情報と、演出ボタン SW6 からの信号とを受けて、画像制御基板 24、ランプ制御基板 25 に制御情報を出力する。

【0034】

画像制御基板 24 のコンピュータは、演出制御基板 23 からの制御情報を受けて、遊技演出用の画像表示器 16 とスピーカ 27 とを制御し、演出制御基板 23 に制御情報を出力する。ランプ制御基板 25 のコンピュータは、演出制御基板 23 からの制御情報を受けて、主に画像制御基板 24 のコンピュータによる制御に同期させて、遊技演出用の枠ランプ 28a と盤ランプ 28b と可動役物装置 17 とを制御する。

【0035】

図4に示すように、遊技制御基板21の主にコンピュータにより、図示の複数手段30～37, 40～47, 50が構成されている。

【0036】

特図カウンタ手段30は、16ビット構成の所謂ハード乱数である大当たり判定値（大当たりカウンタ値）を、設定範囲（0～65535）内で微小時間（0.1μs）毎に順次更新し、また、8ビット構成の所謂ソフト乱数である特図判定値（特図カウンタ値）を、設定範囲（0～199）内で微小時間（4ms）毎に順次更新する。

【0037】

特図取得手段31は、第1特図保留数が4未満のときに遊技球が第1始動口10に入賞（第1始動領域を通過）することにより、その遊技球入賞時に特図カウンタ手段30により更新された大当たり判定値及び特図判定値を取得し、これら両判定値がペアで第1特図判定用情報となる。また、特図取得手段31は、第2特図保留数が4未満のときに遊技球が第2始動口11aに入賞（第2始動領域を通過）することにより、その遊技球入賞時に特図カウンタ手段30により更新された大当たり判定値及び特図判定値を取得し、これら両判定値がペアで第2特図判定用情報となる。

10

【0038】

特図保留記憶手段32は、コンピュータRAMにより構成されている。特図保留記憶手段32の第1記憶手段32aには、特図表示器19a, 19bに特別図柄が変動表示されているときに遊技球が第1始動口10に入賞（第1始動口10を通過）した場合、或いは特別図柄が変動表示されていないときでも遊技球が第1始動口10に入賞した場合には一旦、特図取得手段31により取得された第1特図判定用情報が記憶され、その第1記憶手段32aには、最大で4つの第1特図判定用情報を記憶可能に4つの第1記憶部1～4（図5～図8参照）が設けられている。

20

【0039】

また、特図保留記憶手段32の第2記憶手段32bには、特図表示器19a, 19bに特別図柄が変動表示されているときに遊技球が第2始動口11aに入賞（第2始動口11aを通過）した場合、或いは特別図柄が変動表示されていないときでも遊技球が第2始動口11aに入賞した場合には一旦、特図取得手段31により取得された第2特図判定用情報が記憶され、その第2記憶手段32bには、最大で4つの第2特図判定用情報を記憶可能に4つの第2記憶部1～4（図5～図8参照）が設けられている。

30

【0040】

特図保留消化手段33は、特図保留記憶手段32に第1, 第2特図判定用情報の少なくとも一方が記憶されている場合、その特図判定用情報を特図表示器19a, 19bにおける特別図柄の変動開始毎に順次後述の特図変動時判定手段34aによる判定に供して特図保留記憶手段32から消化する。但し、特図保留消化手段33において、優先消化手段33aが、特図保留記憶手段32に第1, 第2特図判定用情報の両方が記憶されている場合に、第2特図判定用情報を第1特図判定用情報よりも優先して消化し、つまり、第1又は第2記憶手段32a又は32bに記憶されている特図判定用情報に基づいて特図表示器19a, 19bに特別図柄が変動表示される際、第2記憶手段32bに記憶されている第2特図判定用情報に基づく特別図柄の変動表示を優先させる。

40

【0041】

例えば、図5に示すように、第1特図判定用情報A1, A2, A3が、A1→A2→A3の順番で取得された場合に第1記憶部1, 2, 3に夫々記憶され、第2特図判定用情報B1, B2が、B1→B2の順番で取得された場合に第2記憶部1, 2に夫々記憶される。図5に示す状態から図6に示すように、第1特図判定用情報A4が取得された場合に第1記憶部4に記憶され、第2特図判定用情報B3が取得された場合に第2記憶部3に記憶される。

【0042】

図5に示す状態からは、図7に示すように、第2記憶部1の記憶、つまり第2特図判定

50

用情報 B 1 が消化され、それに伴って、第 2 特図判定用情報 B 2 が第 2 記憶部 1 に記憶される。更に、第 2 特図判定用情報 B 2 が消化された状態からは、図 8 に示すように、第 1 記憶部 1 の記憶、つまり第 1 特図判定用情報 A 1 が消化され、それに伴って、第 1 特図判定用情報 A 2、A 3 が夫々第 1 記憶部 1、2 に記憶される。このように、第 2 特図判定用情報が第 1 特図判定用情報よりも優先して消化され、第 1、第 2 特図判定用情報は夫々取得された順番で消化される。

【0043】

特図判定手段 3 4（第 1 判定手段）は、第 1 又は第 2 始動口 1 0 又は 1 1 a を遊技球が通過することにより特図取得手段 3 1 により取得された（特図保留記憶手段 3 2 に記憶された）特図判定用情報に基づいて特別遊技を行うか否か判定する。そこで、特図取得手段 3 1 により取得された特図判定用情報の大当たり判定値に基づいて、特別遊技である大当たり遊技を行うか否か判定し、また、大当たり遊技と部類が異なる特別遊技である小当たり遊技を行うか否か判定する。更に、大当たり遊技を行うと判定した場合、その大当たり判定値とペアの特図判定値に基づいて、複数種類の大当たり図柄（図 1 0 に示す 7 種類の大当たり図柄 A～G）の何れか 1 つを選択する。

10

【0044】

図 9 に示すように、特図判定手段 3 4 は、大当たり判定テーブルとして低確テーブルと高確テーブルの何れかを用いて、特別遊技を行うか否かの判定を行う。低確テーブルを用いる場合、大当たり判定値が約 1/320 の割合で大当たり特定値（3、2 4 7、・・・）の何れかと一致する場合に、大当たり遊技を行うと判定し、高確テーブルを用いる場合、大当たり判定値が約 10/320 の割合で大当たり特定値（3、7、・・・）の何れかと一致する場合に、大当たり遊技を行うと判定し、低確テーブルと高確テーブルの何れを用いる場合でも、大当たり判定値が約 3/320 の割合で小当たり特定値（4、4 4、・・・）の何れかと一致する場合に、小当たり遊技を行うと判定する。

20

【0045】

図 1 0 に示すように、特図判定手段 3 4 は、大当たり遊技を行うと判定した場合、その大当たり判定値が、遊技球の第 1 始動口 1 0 への入賞により取得された第 1 特図判定用情報に含まれる場合、第 1 図柄選択テーブルを用いて、また、遊技球の第 2 始動口 1 1 a への入賞により取得された第 2 特図判定用情報に含まれる場合、第 2 図柄選択テーブルを用いて、大当たり図柄の選択を行う。大当たり図柄 A～G の選択率は、第 1 図柄選択テーブルを用いる場合と第 2 図柄選択テーブルを用いる場合とで異なるように設定されている。

30

【0046】

特図判定手段 3 4 において、特図変動時判定手段 3 4 a は、特図保留消化手段 3 3 により消化される特図判定用情報、つまり、特図表示器 1 9 a、1 9 b に特別図柄が変動表示される際に当該特別図柄の変動に対応する特図判定用情報に基づいて判定（大当たり遊技や小当たり遊技を行うか否かの判定、大当たり遊技を行う場合の大当たり図柄の選択）を行い、特図事前判定手段 3 4 b は、特図保留記憶手段 3 2 に記憶されている特図判定用情報、つまり当該特別図柄の変動後に特図保留消化手段 3 3 により消化される特図判定用情報に基づいて特図変動時判定手段 3 4 a と同等の判定を事前に行う。そして、この事前判定を介して特図演出に関する先読み演出を行うか否か判定される。

40

【0047】

特図表示制御手段 3 5（第 1 図柄表示制御手段）は、第 1 又は第 2 特図表示器 1 9 a 又は 1 9 b に、特図変動時判定手段 3 4 a による判定結果に基づいて、特別図柄の変動を開始して、特別図柄を変動表示させた後に、前記判定結果を示す特別図柄（第 1 判定図柄）を停止表示させる。大当たり遊技を行うと判定された場合には、選択された大当たり図柄 A～G の何れか 1 つが停止表示され、小当たり遊技を行うと判定された場合には、小当たり図柄が停止表示され、特別遊技（大当たり遊技及び小当たり遊技）を行わないと判定された場合には、ハズレ図柄が停止表示される。

【0048】

特別遊技実行手段 3 6 は、特図変動時判定手段 3 4 a により大当たり遊技又は小当たり遊技

50

を行うと判定された場合、特図表示制御手段 35 により特別遊技を行うと判定されたことを示す特別図柄（大当り図柄又は小当り図柄）が特図表示器 19a, 19b に停止表示された後に、大入賞口 13a を閉状態から開状態へ作動させ開放する遊技者にとって有利な特別遊技（大当り遊技又は小当り遊技）を行う。図 11 に示すように、大当り遊技実行中の大入賞口 13a の開閉パターンは、大当り図柄の種類に応じて図示のように設定され、小当り遊技実行中の大入賞口 13a の開閉パターンは、大当り図柄 C, D, F, G に対応する開閉パターンと同様に設定されている。

【0049】

具体的に、16R（ラウンド）長期開放では、大入賞口 13a が 16R に互って開閉され、各ラウンドは、大入賞口 13a の開放により開始後、大入賞口 13a に遊技球が例えば 10 個入賞する、或いは例えば 30 秒経過する R 終了条件の成立により、大入賞口 13a の閉塞により終了する。8R 長期開放では、大入賞口 13a が 8 R に互って開閉され、各ラウンドは開始後、16R 長期開放と同様の R 終了条件の成立により終了する。8R 短期開放では、大入賞口 13a が 8R に互って開閉され、各ラウンドは開始後、例えば 0.1 秒経過する終了条件の成立により終了する。

【0050】

確率状態制御手段 37 は、特図判定手段 34 により特別遊技（大当り遊技）を行うと判定される確率が図 9 に示す低確テーブルを用いて所定の低確率（約 1/320）に設定される低確率状態、又は図 9 に示す高確テーブルを用いて所定の低確率よりも高確率（約 10/320）に設定される高確率状態で遊技を制御する。

【0051】

普図カウンタ手段 40 は、8 ビット構成のソフト乱数である当り判定値（当りカウンタ値）を、設定範囲（0～199）内で微小時間（4ms）毎に順次更新し、また、8 ビット構成の所謂ソフト乱数である普図判定値（普図カウンタ値）を、設定範囲（0～9）内で微小時間（4ms）毎に順次更新する。

【0052】

普図取得手段 41 は、普図保留数が 4 未満のときに遊技球がゲート 12（普図始動領域）を通過することにより、その遊技球通過時に普図カウンタ手段 40 により更新された当り判定値及び普図判定値を取得し、これら両判定値がペアで普図判定用情報となる。

【0053】

普図保留記憶手段 42 は、コンピュータ RAM により構成されている。普図保留記憶 42 には、普図表示器 19c に普通図柄が変動表示されているときに遊技球がゲート 12 を通過した場合、或いは普通図柄が変動表示されていないときでも遊技球がゲート 12 を通過した場合には一旦、普図取得手段 41 により取得された普図判定用情報が記憶され、その普図保留記憶 42 には、最大で 4 つの普図判定用情報を記憶可能に 4 つの記憶部 1～4（図 12 参照）が設けられている。

【0054】

普図保留消化手段 43 は、普図保留記憶手段 42 に普図判定用情報が記憶されている場合、その普図判定用情報を普図表示器 19c における普通図柄の変動開始毎に順次後述の普図変動時判定手段 44a による判定に供して普図保留記憶手段 42 から消化する。

【0055】

例えば、図 12 に示すように、普図判定用情報 C1, C2 が、C1→C2 の順番で取得された場合に記憶部 1, 2 に夫々記憶される。図 12 に示す状態から、図示していないが、普図判定用情報 C3 が取得された場合に記憶部 3 に記憶され、また、図 12 に示す状態からは、図示していないが、記憶部 1 の記憶、つまり普図判定用情報 C1 が消化され、それに伴って、普図判定用情報 C2 が記憶部 1 に記憶される。このように、普図判定用情報は取得された順番で消化される。

【0056】

普図判定手段 44（第 2 判定手段）は、ゲート 12 を遊技球が通過することにより普図取得手段 41 により取得された（普図保留記憶手段 42 に記憶された）普図判定用情報に

に基づいて補助遊技を行うか否か判定する。そこで、普図取得手段41により取得された普図判定用情報の当り判定値に基づいて、補助遊技を行うか否か判定する。更に、補助遊技を行うと判定した場合、その当り判定値とペアの普図判定値に基づいて、複数種類の当り図柄（図14に示す2種類の当り図柄a, b）の何れか1つを選択する。

【0057】

普図判定手段44において、普図変動時判定手段44aは、普図保留消化手段43により消化される普図判定用情報、つまり、普図表示器19cに普通図柄が変動表示される際に当該普通図柄の変動に対応する普図判定用情報に基づいて判定（補助遊技を行うか否かの判定、補助遊技を行う場合の当り図柄の選択）を行い、普図事前判定手段44bは、普図保留記憶手段42に記憶されている普図判定用情報、つまり当該普通図柄の変動後に普図保留消化手段43により消化される普図判定用情報に基づいて普図変動時判定手段44aと同等の判定を事前に行う。そして、この事前判定を介して普図演出（普図特別演出）に関する先読み演出を行うか否か判定される。

10

【0058】

普図表示制御手段45（第2図柄表示制御手段）は、普図表示器19cに、普図変動時判定手段44aによる判定結果に基づいて、普通図柄の変動を開始して、普通図柄を変動表示させた後に、前記判定結果を示す普通図柄（第2判定図柄）を停止表示させる。補助遊技を行うと判定された場合には、選択された当り図柄a, bの何れかが停止表示され、補助遊技を行わないと判定された場合には、ハズレ図柄が停止表示される。

【0059】

20

補助遊技実行手段46は、普図変動時判定手段44aにより補助遊技を行うと判定された場合、普図表示制御手段45により補助遊技を行うと判定されたことを示す普通図柄（当り図柄）が普図表示器19cに停止表示された後に、第2始動口11aを開状態から閉状態へ作動させ開放する補助遊技を行う。

【0060】

補助遊技設定手段47は、図13に示すように、補助遊技作動モードとして、第2始動口11aを開状態に作動させ難い低作動モードと、第2始動口11aを開状態に作動させ易い高作動モードの何れかを設定する。

【0061】

低作動モードでは、普図判定手段44により補助遊技を行うと判定される当り当選確率が1/10、普図表示器19cにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）が12秒、補助遊技実行中の第2始動口11aの開閉パターンが0.1秒×1回又は0.1秒×1回+5.6秒×1回に設定される。

30

【0062】

高作動モードでは、当り当選確率が10/10、普図変動時間が0.5秒、補助遊技実行中の第2始動口11aの開閉パターンが1.0秒×3回又は5.8秒×1回に設定される。このように、低作動モードよりも高作動モードの方が、当り当選確率が高く、普図変動時間が短く、補助遊技実行中の第2始動口11aの開放時間が長くなる可能性が高く、故に、第2始動口11aを開状態に作動させ易くなり、遊技球が第2始動口11aに入賞し易くなる。

【0063】

40

ここで、図14に示すように、普図変動時判定手段44aは、補助遊技を行うと判定した場合、普図表示器19cに停止表示させる普通図柄として、9/10の割合で当り図柄aを選択し、1/10の割合で当り図柄bを選択する。

【0064】

そして、補助遊技実行手段46は、普図表示器19cに当り図柄aが停止表示された場合、低作動モード（通常、潜確遊技状態）が設定されているときには、第2始動口11aを0.1秒×1回の開閉パターンで開閉し、高作動モード（確変、時短遊技状態）が設定されているときには、第2始動口11aを1.0秒×6回の開閉パターンで開閉する。また、普図表示器19cに当り図柄bが停止表示された場合、低作動モードが設定されているときには、第2始動口11aを0.1秒×1回+5.6秒×1回の開閉パターンで開閉し、高作動モード

50

が設定されているときには、第2始動口11aを2.0秒×3回の開閉パターンで開閉する。

【0065】

遊技状態制御手段50は、複数種類の遊技状態（図15に示す4種類の通常遊技状態、時短遊技状態、潜確遊技状態、確変遊技状態）の何れか1つを設定し、その設定された遊技状態で遊技を制御する。尚、電源投入時には前回の電源遮断時に設定されていた遊技状態を継続的に設定し、電源投入時に所謂RAMクリアが実行された場合には通常遊技状態を設定する。

【0066】

図15に示すように、通常遊技状態では、大当たり当選確率が低確率（約1/320）に設定され且つ補助遊技作動モードが低作動モードに設定され、時短遊技状態では、大当たり当選確率が低確率に設定され且つ補助遊技作動モードが高作動モードに設定される。また、潜確遊技状態では、大当たり当選確率が高確率（約10/320）に設定され且つ補助遊技作動モードが低作動モードに設定され、確変遊技状態では、大当たり当選確率が高確率に設定され且つ補助遊技作動モードが高作動モードに設定される。

【0067】

図11に示すように、遊技状態制御手段50は、大当たり図柄A、B、Cの何れかが特図表示器19a、19bに停止表示された場合、大当たり遊技実行後、その大当たり遊技終了時から特図表示器19a、19bにおける特別図柄の変動回数（特図変動回数）が第1設定回数（10000回）に達する迄の間、確変遊技状態を設定し、第1設定回数に達すると、通常遊技状態へ移行させる。大当たり図柄Dが特図表示器19a、19bに停止表示された場合には、大当たり遊技実行後、その大当たり遊技終了時から特図変動回数が第1設定回数に達する迄の間、潜確遊技状態（或いは確変遊技状態）を設定し、第1設定回数に達すると、通常遊技状態へ移行させる。

【0068】

また、遊技状態制御手段50は、大当たり図柄E、Fの何れかが特図表示器19a、19bに停止表示された場合、大当たり遊技実行後、その大当たり遊技終了時から特図変動回数が第2設定回数（100回）に達する迄の間、時短遊技状態を設定し、第2設定回数に達すると、通常遊技状態へ移行させる。大当たり図柄Gが特図表示器19a、19bに停止表示された場合、大当たり遊技実行後、その大当たり遊技終了時から通常遊技状態を設定する。小当たり図柄が特図表示器19a、19bに停止表示されても遊技状態は変更されない。

【0069】

ここで、通常遊技状態と潜確遊技状態が、第2始動口11bを開状態に作動させ難い（つまり、補助遊技作動モードとして低作動モードが設定される）非特定遊技状態に相当し、時短遊技状態と確変遊技状態が、第2始動口11bを開状態に作動させ易い（つまり、補助遊技作動モードとして高作動モードが設定される）特定遊技状態に相当し、遊技状態制御手段50は、非特定遊技状態又は特定遊技状態で遊技を制御する。

【0070】

次に、図4に示すように、演出制御基板23、画像制御基板24、ランプ制御基板25のコンピュータにより、演出機器65を用いて遊技演出を行う演出実行手段60が構成され、この演出実行手段60が図示の複数手段61～63を備えている。尚、演出機器65は、画像表示器16、可動役物装置17、スピーカ27、ランプ28a、28bにより構成され、演出実行手段60に含まれるものである。

【0071】

この演出実行手段60が、特図表示器19a、19bに特別図柄が変動表示されているときに、特図遊技演出を画像表示器16での表示を主体に音や光の出力を合わせて行い、その特図遊技演出により、大当たり遊技が行われる期待度（大当たり期待度）と共に、最終的に停止表示された特別図柄に対応する判定結果を報知する。また、普図表示器19cに普通図柄が変動表示されているときに、普図遊技演出を画像表示器16での表示を主体に行い、最終的に停止表示された普通図柄に対応する判定結果を報知する。

【0072】

特図演出実行手段61が演出機器65に前記特図遊技演出を実行させ、その際、この特図演出実行手段61において、遊技図柄表示制御手段61aが、特図表示制御手段35による特別図柄の変動表示に応じた演出図柄を画像表示器16の第2表示領域16bに表示させる。ここで、複数の演出図柄が変動した後、特図表示器19a、19bに停止表示された特別図柄（つまり、特図判定手段34による判定結果となる第1判定図柄）に対応する図柄で停止するように画像表示器16の第2表示領域16bに表示される。

【0073】

演出実行判定手段62は、遊技状態制御手段50により通常遊技状態又は潜確遊技状態（非特定遊技状態）で遊技が制御されているときに、普図判定手段44による判定結果に基づいて普図特別演出（普図遊技演出）を行うか否かを判定し、特別演出実行手段63は、演出実行判定手段62により普図特別演出を行うと判定された場合、普図特別演出を行う。

10

【0074】

図16、図17に示すように、演出実行判定手段62は、特図表示制御手段35により特別図柄が変動表示されているときに、所定の確率P（図16、図17の〔1〕の欄参照）で普図特別演出を行うと判定する第1演出実行判定手段62aと、特図表示制御手段35により特別図柄が変動表示されていないときに、所定の確率Pよりも低い低確率PL（図16の〔2〕の欄参照）、又は所定の確率Pよりも高い高確率PH（図17の〔3〕の欄参照）で普図特別演出を行うと判定する第2演出実行判定手段62bとを有する。

20

【0075】

第1演出実行判定手段62aは、具体的に、図16、図17の〔1〕の欄に示すように、特別図柄が変動表示されているときに、普図変動時判定手段44aにより第2始動口11aが所定動作で作動する特定の補助遊技として、当り図柄bが選択されて0.1秒×1回＋5.6秒×1回の長期開放を行うと判定された場合に10/10の確率で普図特別演出を行うと判定する。例えば、この確率10/10が第1の確率P1に相当する。

【0076】

また、特別図柄が変動表示されているときに、普図変動時判定手段44aにより前記特定の補助遊技を行わないと判定された場合、そのうち当り図柄aが選択されて補助遊技として0.1秒×1回の短期開放を行うと判定された場合には0/10の確率で普図特別演出を行うと判定し、ハズレ図柄が選択されて補助遊技を行わないと判定された場合には1/10の確率で普図特別演出を行うと判定する。例えば、この確率1/10が第2の確率P2に相当する。

30

【0077】

第2演出実行判定手段62bは、具体的に、図16の〔2〕の欄に示すように、特別図柄が変動表示されていないときに、普図変動時判定手段44aにより前記特定の補助遊技（当り図柄bが選択されて0.1秒×1回＋5.6秒×1回の長期開放）を行うと判定された場合に0/10の確率で普図特別演出を行うと判定する。

【0078】

また、特別図柄が変動表示されていないときに、普図変動時判定手段44aにより前記特定の補助遊技を行わないと判定された場合、そのうち当り図柄aが選択されて補助遊技として0.1秒×1回の短期開放を行うと判定された場合にも、ハズレ図柄が選択されて補助遊技を行わないと判定された場合にも0/10の確率で普図特別演出を行うと判定する。例えば、この確率0/10が第2の確率（1/10）よりも低い第3の確率P3に相当する。

40

【0079】

或いは、第2演出実行判定手段62bは、具体的に、図17の〔3〕の欄に示すように、特別図柄が変動表示されていないときに、普図変動時判定手段44aにより前記特定の補助遊技（当り図柄bが選択されて0.1秒×1回＋5.6秒×1回の長期開放）を行うと判定された場合に10/10の確率で普図特別演出を行うと判定する。

【0080】

また、特別図柄が変動表示されていないときに、普図変動時判定手段44aにより前記

50

特定の補助遊技を行わないと判定された場合、そのうち当り図柄 a が選択されて補助遊技として 0.1 秒×1 回の短期開放を行うと判定された場合にも、ハズレ図柄が選択されて補助遊技を行わないと判定された場合にも 10/10 の確率で普図特別演出を行うと判定する。

【0081】

図 4 に示すように、第 2 演出実行判定手段 6 2 b は、特図表示制御手段 3 5 により特別図柄が停止表示されてから新たに特別図柄が変動表示されていない時間 t を計測する計測手段 6 2 b 1 を有し、この計測手段 6 2 b 1 により所定時間 T (例えば、T = 20 秒) が計測されるまで前記低確率 P L (図 1 6 の [2] の欄) で普図特別演出を行うと判定し、計測手段 6 1 b 1 により所定時間 T 計測されることを条件に前記高確率 P H (図 1 7 の [3] の欄) で普図特別演出を行うと判定する。

10

【0082】

演出実行判定手段 6 2 は、更に、普図特別演出を行うと判定した場合、特図判定手段 3 4 (特図変動時判定手段 3 4 a) による判定結果であって、現在の特別図柄の変動に係る判定結果に基づく (特図遊技演出と関連する) 特図関連演出を行うか否か判定する特図関連演出実行判定手段 6 2 c を有する。

【0083】

この特図関連演出実行判定手段 6 2 c は、特図関連演出を行うか否かの判定を、基本的に、特別演出実行手段 6 3 による普図特別演出の開始時と、普図特別演出の終了時の両方で行う。但し、普図特別演出の開始時に、特図関連演出を行うと判定した場合には、普図特別演出の終了時の前記同判定を省略してもよい。

20

【0084】

図 1 8 に示すように、特図関連演出実行判定手段 6 2 c は、具体的に、特図判定手段 3 4 により大当り遊技を行うと判定された場合、選択された大当り図柄の種類別に設定された図示の選択率 (60%、50%、40%、0% の何れか) で特図関連演出を行うと判定し、特図判定手段 3 4 により大当り遊技を行わない (ハズレ) と判定された場合、図示の選択率 (10%) で特図関連演出を行うと判定する。

【0085】

ここで、特図演出実行手段 6 1 は、特図判定手段 3 4 により大当り遊技を行うと判定された場合には、基本的に、大当り期待度が比較的高い特図遊技演出を選択実行する一方、特図判定手段 3 4 により大当り遊技を行わないと判定された場合にも、所定の選択率で大当り期待度が比較的高い特図遊技演出を選択実行するようにして、特図遊技演出の演出効果を高めている。そして、特図関連演出実行判定手段 6 2 c は、特図判定手段 3 4 により大当り遊技を行わないと判定された場合に、特図演出実行手段 6 1 により大当り期待度が比較的高い特図遊技演出が選択実行される場合に、そうでない場合と比べて特図関連演出を行うと判定する比率が高くなるように構成されている。

30

【0086】

特別演出実行手段 6 3 は、特図判定手段 3 4 (特図変動時判定手段 3 4 a) による判定結果に基づいて複数種類の報知図柄 (例えば、図 1 9 に示す 6 種類の報知図柄) のうち 1 の報知図柄を選択する選択手段 6 3 a と、選択手段 6 3 a により選択された報知図柄を画像表示器 1 6 に表示させる報知図柄表示制御手段 6 3 b とを有する。

40

【0087】

選択手段 6 3 a は、具体的に、演出実行判定手段 6 2 により普図特別演出を行うと判定された場合、普図判定手段 4 4 (普図変動時判定手段 4 4 a) によりハズレ図柄又は当り図柄 a が選択された場合 (つまり、第 2 始動口 1 1 a が長期開放しない場合) に報知図柄「×」 (第 2 特別演出に相当する) を選択し、当り図柄 b が選択された場合 (つまり、第 2 始動口 1 1 a が長期開放する場合) に報知図柄「○」 (第 1 特別演出に相当する) を選択する。

【0088】

特に、選択手段 6 3 a において、特定選択手段 6 3 a 1 は、特図関連演出実行判定手段 6 2 c により特図関連演出を行うと判定された場合に、特図表示制御手段 3 5 により大当

50

り遊技（特別遊技）を行うと判定されたことを示す判定図柄（大当たり図柄A，B，C，Eの何れか）、或いは、大当たり遊技を行わないと判定されたことを示す判定図柄（ハズレ図柄）が停止表示されることとなる大当たり期待度が高い変動表示が行われている場合、複数種類（前記6種類）の報知図柄うち特定の報知図柄（例えば、図19に示す「好機」「激熱」「突」「！！」の4種類の特定の報知図柄の何れか）を選択する。

【0089】

図20に示すように、この特定選択手段63a1は、具体的に、「好機」「激熱」「突」「！！」を選択する選択率は、図示のように、特図判定手段34により判定された図柄の種類別に異なるように設定されている。例えば、「！！」が選択された場合には、特図判定手段34により大当たり図柄Aと判定されたことが確定し、「突」が選択された場合には、特図判定手段34により大当たり図柄Cと判定されたことが確定する。

10

【0090】

報知図柄表示制御手段63bは、選択手段63aにより選択された報知図柄を画像表示器16に表示させるが、この場合、報知図柄表示制御手段63bにおいて、変動表示制御手段63b1が、複数種類（前記6種類）の中の複数図柄（例えば、4図柄）からなる報知図柄列を画像表示器16の第1表示領域16aに変動表示させた後に選択手段63aにより選択された報知図柄を停止表示させる。図21は複数種類の報知図柄列の具体例を示しており、変動表示制御手段63b1は、これら複数種類の報知図柄列の中から、選択手段63aにより選択された報知図柄を含む報知図柄列を選択設定して変動表示させる。

20

【0091】

また、変動表示制御手段63b1は、演出実行判定手段62により普図特別演出を行うと判定された場合、普図変動時判定手段44aによる判定結果（或いは、選択手段63aにより選択された報知図柄）に基づいて、図22に示す複数種類の普図演出変動パターン（当り普図演出変動パターン1，2・・・、ハズレ普図演出変動パターン1，2・・・）の中の何れか1つを選択し、選択した普図演出変動パターンにて報知図柄列を変動表示させる。当り図柄bが選択された場合に当り普図演出変動パターンを選択し、当り図柄b以外の図柄が選択された場合にハズレ普図演出変動パターンを選択する。

【0092】

更に、変動表示制御手段63b1は、特図関連演出実行判定手段62cにより特図関連演出を行うと判定された場合、特図変動時判定手段34aによる判定結果（或いは、特定選択手段63a1により選択された特定の報知図柄）に基づいて、図22に示す複数種類の特図関連演出変動パターン（特図関連演出変動パターン1，2・・・）の中の何れか1つを選択し、選択した特図関連演出変動パターンにて報知図柄列を変動表示させる。尚、先ず、変動パターン（普図演出変動パターン、特図関連演出変動パターン）が選択されることで、その変動パターンに対応する報知図柄列が選択されるものとする。

30

【0093】

画像表示器16における普図特別演出又は特図関連演出では、具体的に、図23（1）に示すように、画像表示器16の第1表示領域16aに、小型ルーレットが横回転にて変動表示されるように、選択された変動パターンにて報知図柄列が変動表示され、最終的に、選択された報知図柄が停止表示される。例えば、図23（2）では報知図柄「○」が停止表示され、図24（1）では特定の報知図柄「激熱」が停止表示されている。尚、報知図柄「○」が停止表示されて、補助遊技が行われているとき、図23（2）に示すように、報知図柄「○」と共に「電チューを狙って下さい」が表示され、この表示により、遊技者は、第2始動口11aが長期開放する特定の補助遊技が行われていることを知ることができ、始動口11aを狙って遊技球を発射するよう喚起される。

40

【0094】

ところで、報知図柄表示制御手段63bは、特定選択手段63a1により特定の報知図柄が選択された場合に、つまり、特図関連演出を行う場合に、特定の報知図柄ではない報知図柄を表示させる表示態様とは異なる表示態様で、即ち、最終的に普図特別演出を行う場合の表示態様とは異なる表示態様で、画像表示器16に特定の報知図柄を表示させる。

50

【0095】

ここで、変動表示制御手段63bは、特定選択手段63a1により特定の報知図柄が選択された場合に、つまり、特図関連演出を行う場合に、画像表示器16の第1表示領域16aに報知図柄列を変動表示させてから特定の図柄を停止表示させた後に（例えば、図24（1）に示すように、特定の報知図柄「激熱」を停止表示させた後に）、その特定の図柄を画像表示器16の第2表示領域16bに移動させて表示させる（例えば、24（2）に示すように、特定の報知図柄「激熱」を拡大表示させる）。その際、第2表示領域16bに表示されている演出図柄等の画像の表側に（つまり、演出図柄等の画像が隠されるように）特定の報知図柄（「激熱」）が優先表示される。

【0096】

10

次に、図4に示す各手段30～37、40～47、50、60～63の機能を達成するために、制御装置20（遊技制御基板21、演出制御基板23、画像制御基板24の各コンピュータ）が実行する主要な処理についてフローチャートに基づいて説明する。

【0097】

図25に示すように、遊技制御基板21のコンピュータが実行するタイマ割込処理は微小時間（4ms）毎に開始され、そのタイマ割込処理において、乱数更新処理（S1）、スイッチ処理（S2）、図柄処理（S3）、電動役物処理（S4）、賞球処理（S5）、出力処理（S6）が順次実行される。

【0098】

図26に示すように、S2の始動口SW処理では、第1始動口SW10aがオンの場合（S11；Yes）、第1特図保留数U1が4未満の場合に（S12；Yes）、第1特図保留数U1がU1+1に加算され（S13）、大当たり判定値と図柄判定値（第1特図判定用情報）が取得・格納され（S14）、次に、事前判定処理（S15）が実行され、その判定結果に関する情報を含む第1特図保留数増加コマンドがセットされる（S16）。

20

【0099】

第2始動口SW11cがオンの場合（S17；Yes）、第2特図保留数U2が4未満の場合に（S18；Yes）、第2特図保留数U2がU2+1に加算され（S19）、大当たり判定値と図柄判定値（第2特図判定用情報）が取得・格納され（S20）、次に、事前判定処理（S21）が実行され、その判定結果に関する情報を含む第2特図保留数増加コマンドがセットされる（S22）。尚、S16、S22でセットされたコマンド、及び、その他のステップでセットされたコマンドについては、図25のS6の出力処理により演出制御基板23に送信される。

30

【0100】

図27に示すように、S3の特別図柄処理では、当り遊技フラグ（大当たり遊技フラグや小当たり遊技フラグ）がON（つまり、大当たり遊技や小当たり遊技が実行中）でない場合（S31；No）、特別図柄が変動中でない場合に（S32；No）、第2特図保留数U2が1以上か否か判定される（S33）。S32の判定がYesの場合、つまり、特別図柄が変動中である場合には、S42へ移行する。

【0101】

S33の判定がYesの場合、第2特図保留数U2がU2-1に減算され（S34）、S33の判定がNoの場合、第1特図保留数U1が1以上か否か判定される（S35）。S35の判定がYesの場合、第1特図保留数U1がU1-1に減算され（S36）、S35の判定がNoの場合、客待ち設定処理（S46）が実行される。S34又はS36の実行後、客待ちフラグがOFFにされ（S37）、大当たり判定処理（S38）が実行され、続いて、変動パターン選択処理（S39）が実行される。

40

【0102】

図28に示すように、S38の大当たり判定処理では、まず、大当たり判定値処理（S51）が実行され、ここで、特図保留記憶手段32に記憶されている特図判定用情報のうち消化優先順位が最も高い、そして図27のS34又はS36で減算された特図保留数に対応する特図判定用情報の大当たり判定値が、図9等を用いて説明したように、大当たり特定値か

50

否か判定されることで、大当たりか否か判定される（S 5 2）。

【0103】

S 5 2の判定がYes の場合、図柄判定値処理（S 5 3）が実行され、ここで、特図保留記憶手段32に記憶されている特図判定用情報のうち消化優先順位が最も高い特図判定用情報の図柄判定値に基づいて、図10等を用いて説明したように、大当たり図柄が複数種類の大当たり図柄の中から選択設定される（S 5 4）。S 5 2の判定がNoの場合、大当たり判定値が小当たり特定値か否か判定されることで、小当たりか否か判定される（S 5 5）。S 5 5の判定がYes の場合、小当たり図柄が設定され（S 5 6）、S 5 5の判定がNoの場合、ハズレ図柄が設定される（S 5 7）。尚、この大当たり判定処理に供された特図判定用情報は、特図保留記憶手段42から消去（消化）される。

10

【0104】

図27に示すように、S 3 8の大当たり判定処理の実行後、S 3 9の変動パターン選択処理では、S 3 8（図28のS 5 4又はS 5 6又はS 5 7）で設定された図柄の種類等から、遊技演出用に変動パターン（変動時間）が選択設定される。その後、第1又は第2特別図柄が変動開始され（S 4 0）、S 3 8で設定された特別図柄の種類とS 3 9で設定された変動パターン（変動時間）の情報を含む特図変動開始コマンドがセットされる（S 4 1）。

【0105】

次に、S 3 9で設定された変動時間が経過した場合（S 4 2；Yes）、第1又は第2特別図柄が変動停止され（S 4 3）、ここで、S 3 8で設定された図柄が第1又は第2特図表示器19a又は19bに表示される。続いて、特図変動停止コマンドがセットされ（S 4 4）、停止中処理（S 4 5）が実行される。

20

【0106】

図29に示すように、S 4 5の停止中処理では、時短遊技フラグがONの場合（S 6 1；Yes）、時短回数JがJ-1に減算され（S 6 2）、J=0の場合には（S 6 3；Yes）、時短遊技フラグがOFFにリセットされる（S 6 4）。また、確変／潜確遊技フラグがONの場合（S 6 5；Yes）、確変回数XがX-1に減算され（S 6 6）、X=0の場合には（S 6 7；Yes）、確変／潜確遊技フラグがOFFにリセットされる（S 6 8）。ここで、時短遊技フラグがONの場合に時短遊技状態となり、確変遊技フラグがONの場合に確変遊技状態となり、潜確遊技フラグがONの場合に潜確遊技状態となる。時短／確変／潜確遊技フラグが全てOFFの場合に通常遊技状態になる。

30

【0107】

次に、大当たりの場合（S 6 9；Yes）、大当たり遊技フラグがONにセットされ（S 7 0）、時短／確変回数J/Xに0がセットされ（S 7 1）、時短／確変／潜確遊技フラグがOFFにリセットされ（S 7 2）、一方、小当たりの場合（S 6 9；No、S 7 3；Yes）の場合、小当たり遊技フラグがONにセットされる（S 7 4）。S 7 2とS 7 4の実行後、オープニングが開始され（S 7 5）、オープニングコマンドがセットされる（S 7 6）。

【0108】

その後、S 4の大入賞口処理において、当りフラグがONの場合、図11を用いて説明したように、大当たりの場合には、大当たり図柄の種類に応じて、16R長期開放、8R長期開放、8R短期開放の何れかの開閉パターンにて大入賞口13aを開放する大当たり遊技が実行され、小当たりの場合には、8R短期開放の開閉パターンにて大入賞口13aを開放する小当たり遊技が実行される。そして、この大当たり遊技、小当たり遊技の実行後に、遊技状態設定処理が実行される。尚、その後、当り遊技フラグがOFFにリセットされる。

40

【0109】

図30に示すように、遊技状態設定処理では、小当たりの場合（S 8 1；Yes）、リターンし、通常大当たりの場合（S 8 1；No、S 8 2；Yes）、時短遊技フラグがONにセットされ（S 8 3）、時短回数Jに100がセットされる（S 8 4）。確変大当たりの場合（S 8 2；No、S 8 5；Yes）、確変遊技フラグがONにセットされ（S 8 6）、潜確大当たりの場合（S 8 5；No）、潜確遊技フラグがONにセットされ（S 8 7）、S 8 6とS 8 7の

50

実行後、確変回数Xに10000がセットされる（S 8 8）。

【0 1 1 0】

図3 1に示すように、S 2のゲートSW処理では、ゲートSW 1 2 aがオンの場合（S 9 1；Yes）、普図保留数Gが4未満の場合に（S 9 2；Yes）、普図保留数GがG + 1に加算され（S 9 3）、当り判定値（普図判定用情報）が取得・格納され（S 9 4）、事前判定処理（S 9 5）が実行される。

【0 1 1 1】

図3 2に示すように、S 3の普通図柄処理では、補助遊技フラグがON（つまり、補助遊技が実行中）でない場合（S 1 0 1；No）、普通図柄が変動中か否か判定される（S 1 0 2）。S 1 0 2の判定がNoの場合、普図保留数Gが1以上の場合には（S 1 0 3；Yes）
10
、GがG - 1に減算され（S 1 0 4）、図1 3、図1 4を用いて説明したように、当り判定処理（S 1 0 5）、停止図柄設定処理（S 1 0 6）、変動時間設定処理（S 1 0 7）が順次実行され、普通図柄が変動開始される（S 1 0 8）。

【0 1 1 2】

ここで、補助遊技作動モードとして、通常遊技状態、潜確遊技状態のときには、図1 3に示す低作動モードが設定され、S 1 0 5の当り判定処理では、当り当選確率が1/10に設定され、S 1 0 7の変動時間設定処理では、普図変動時間が12秒に設定される。また、補助遊技作動モードとして、確変遊技状態、時短遊技状態のときには、図1 3に示す高作動モードが設定され、S 1 0 5の当り判定処理では、当り当選確率が10/10に設定され、S
20
1 0 7の変動時間設定処理では、普図変動時間が0.5秒に設定される。

【0 1 1 3】

次に、通常遊技状態又は潜確遊技状態か否か判定され（S 1 0 9）、S 1 0 9の判定がYes の場合、S 1 0 6で設定された普通図柄の種類とS 1 0 7で設定された変動時間の情報を含む普図変動開始コマンドがセットされる（S 1 1 0）。S 1 0 2の判定がYesの場合、又はS 1 0 9の判定がNoの場合、又はS 1 1 0の実行後、S 1 0 7で設定された変動時間が経過したか否か判定される（S 1 1 1）。

【0 1 1 4】

S 1 1 1の判定がYesの場合、普通図柄がS 1 0 6で設定された停止図柄で変動停止され（S 1 1 2）、続いて、普図変動停止コマンドがセットされる（S 1 1 3）。そして、当りとなった場合（S 1 1 4；Yes）、補助遊技フラグがONにセットされる（S 1 1 5）
30
。その後、S 4の電チュー処理において、補助遊技フラグがONの場合、第2始動口1 1 aを開放する補助遊技が実行される。ここで、変動停止された当り図柄に応じて、低作動モード（通常遊技状態、潜確遊技状態）では、第2始動口1 1 aの開閉パターンが0.1秒×1回又は0.1秒×1回+5.6秒×1回に設定され、高作動モード（確変遊技状態、時短遊技状態）では、第2始動口1 1 aの開閉パターンが1.0秒×6回又は2.0秒×3回に設定される。尚、その後、補助遊技フラグがOFFにリセットされる。

【0 1 1 5】

図3 3に示すように、演出制御基板2 3のコンピュータが実行するタイマ割込処理は微小時間（4 m s）毎に開始され、そのタイマ割込処理において、コマンド受信処理（S 2 0 1）、演出ボタン処理（S 2 0 2）、コマンド送信処理（S 2 0 3）が順次実行される
40
。

【0 1 1 6】

図3 4に示すように、S 2 0 1のコマンド受信処理では、保留数増加コマンドを受信か否か判定され（S 2 1 1）、S 2 1 1の判定がYes の場合、保留数加算処理（S 2 1 2）が実行され、保留アイコン処理（S 2 1 3）が実行され、保留数増加コマンドがセットされる（S 2 1 4）。演出制御基板2 3のコンピュータでは、第1、第2特図保留数が管理されており、S 2 1 1で受信した保留数増加コマンドの種類に応じて、S 2 1 2では第1又は第2特図保留数が1加算される。

【0 1 1 7】

S 2 1 3では、受信した保留数増加コマンドから得られる事前判定手段3 4 bによる判
50

定結果に関する情報に基づいて、一般的な先読み演出として、保留アイコンの表示形態（表示色）を変更するか否か、また、変更する場合の表示形態を判定し、S 2 1 4では、S 2 1 3の判定結果を含む保留数増加コマンドがセットされる。尚、S 2 1 4でセットされたコマンド、及び、その他のステップでセットされたコマンドについては、図 3 3の S 2 0 3のコマンド送信処理により画像制御基板 2 4、ランプ制御基板 2 5に送信される。

【0 1 1 8】

次に、特図変動開始コマンドを受信か否か判定され（S 2 1 5）、S 2 1 5の判定がYesの場合、特図演出選択処理（S 2 1 6）が実行される。S 2 1 6の特図演出選択処理では、図示省略するが、受信した特図変動開始コマンドが解析され、モードフラグが参照され、保留数減算処理が実行される。そして、解析された特図変動開始コマンドの情報に基づいて、複数種類の特図変動演出パターンの何れか1つが選択され、その選択された特図変動演出パターンの情報を含む特図変動演出開始コマンドがセットされる。

10

【0 1 1 9】

次に、特図変動停止コマンドを受信した場合には（S 2 1 7；Yes）、遊技演出終了中処理（S 2 1 8）が実行され、オープニングコマンドを受信した場合には（S 2 1 9）、当り演出選択処理（S 2 2 0）が実行され、エンディングコマンドを受信した場合には（S 2 2 1）、エンディング演出選択処理（S 2 2 2）が実行される。その後、普図特別／特図関連演出処理（S 2 2 3）が実行され、客待ちコマンド処理（S 2 2 4）が実行される。

【0 1 2 0】

20

図 3 5に示すように、S 2 2 3の普図特別／特図関連演出処理では、先ず、特図停止時間計測処理（S 2 3 1）が実行される。図 3 6に示すように、S 2 3 1の特図停止時間計測処理では、先ず、特図停止中フラグがOFFか否か判定され（S 2 4 1）、S 2 4 1の判定がYesの場合、次に、特別図柄が変動停止したか否か判定される（S 2 4 2）。S 2 4 2の判定がNoの場合、リターンし、S 2 4 2の判定がYesの場合、特図保留数（第1、第2特図保留数の両方）が0か否か判定される（S 2 4 3）。

【0 1 2 1】

S 2 4 3の判定がNoの場合、リターンし、S 2 4 3の判定がYesの場合、特図停止中フラグをONにして（S 2 4 4）、特図停止時間計tの計測を0から開始し（S 2 4 5）、リターンする。一方、S 2 4 1の判定がNoの場合、特別図柄が変動開始したか否か判定され（S 2 4 6）、S 2 4 6の判定がNoの場合、リターンする。S 2 4 6の判定がYesの場合、特図停止中フラグをOFFにして（S 2 4 7）、特図停止時間計tの計測を終了し（S 2 4 8）、特図停止時間計tを0にリセットし（S 2 4 9）、リターンする。

30

【0 1 2 2】

図 3 5に示すように、S 2 3 1の特図停止時間計測処理の実行後、次に、特図関連演出事前処理（S 2 3 2）が実行される。図 3 7に示すように、S 2 3 2の特図関連演出事前処理では、先ず、特図変動開始コマンドを受信か否か判定され（S 2 5 1）、S 2 5 1の判定がYesの場合、S 2 1 6で解析された特図変動開始コマンドの情報が読込まれる（S 2 5 2）。この情報に基づいて、当該特別図柄の変動後の停止図柄が大当り図柄A、B、C、Fの何れか否か判定され（S 2 5 3）、S 2 5 3の判定がNoの場合、当該特別図柄の変動パターンが特定のハズレ特図変動パターンか否か判定される（S 2 5 4）。

40

【0 1 2 3】

S 2 5 4の判定がNoの場合、リターンし、S 2 5 3又はS 2 5 4の判定がYesの場合、特図関連演出実行許可フラグFAに1がセットされ（S 2 5 5）、リターンする。一方、S 2 5 1の判定がNoの場合、特図変動停止コマンドを受信か否か判定される（S 2 5 6）。S 2 5 6の判定がNoの場合、リターンし、S 2 5 6の判定がYesの場合、特図関連演出実行許可フラグFA=1か否か判定される（S 2 5 7）。S 2 5 7の判定がNoの場合、リターンし、S 2 5 7の判定がNoの場合、特図関連演出実行許可フラグFAに0がセットされ（S 2 5 8）、リターンする。

【0 1 2 4】

50

図 3 5 に示すように、S 2 3 2 の特図関連演出事前処理の実行後、普図変動開始コマンドを受信か否か判定され (S 2 3 3)、S 2 3 3 の判定がYesの場合、通常遊技状態又は潜確遊技状態か否か判定される (S 2 3 4)。S 2 3 4 の判定がNoの場合、リターンし、S 2 3 4 の判定がYesの場合、演出実行判定処理 (S 2 3 5) が実行される。

【0 1 2 5】

図 3 8 に示すように、S 2 3 5 の演出実行判定処理では、先ず、図 1 6、図 1 7 を用いて説明したように、普図特別演出の実行判定が行われる (S 2 6 1)。ここで、S 2 3 1 で計測された特図停止時間 t について、特別図柄が変動している場合、或いは特別図柄が変動停止している場合でも、特図保留数が 1 以上の場合には、 $t = 0$ となり、特別図柄が変動停止し、且つ特図保留数が 0 の場合には、 $t > 0$ となる。そして、具体的に、 $t = 0$ のときには、図 1 6、図 1 7 の [1] の欄で示す演出実行率が設定され、S 1 0 6 で設定された普通図柄の種類が当り図柄 a の場合には 0/10、当り図柄 b の場合には 10/10、ハズレ図柄の場合には 1/10 の確率で、夫々、普図特別演出を実行すると判定される。

10

【0 1 2 6】

また、具体的に、 $T > t > 0$ (例えば、 $T = 20$ 秒) のときには、図 1 6 の [2] の欄で示す演出実行率が設定され、S 1 0 6 で設定された普通図柄の種類が当り図柄 a の場合にも、当り図柄 b の場合にも、ハズレ図柄の場合にも夫々 0/10 の確率で普図特別演出を実行する、つまりは普通図柄の種類に関係なく 100% で普図特別演出を実行しないと判定され、 $t \geq T$ のときには、図 1 7 の [3] の欄で示す演出実行率が設定され、S 1 0 6 で設定された普通図柄の種類が当り図柄 a の場合にも、当り図柄 b の場合にも、ハズレ図柄の場合にも夫々 10/10 の確率で普図特別演出を実行する、つまりは普通図柄の種類に関係なく 100 % で普図特別演出を実行すると判定される。

20

【0 1 2 7】

図 3 8 に示すように、次に、普図特別演出を実行しない場合 (S 2 6 2 ; No)、リターンし、普図特別演出を実行する場合 (S 2 6 2 ; Yes)、普図特別演出実行フラグ F B に 1 がセットされる (S 2 6 3)。次に、特図関連演出実行許可フラグ F A = 1 か否か判定され (S 2 6 4)、S 2 6 4 の判定がYesの場合、特図関連演出開始可能期間か否か判定される (S 2 6 5)。S 2 6 4 又は S 2 6 5 の判定がNoの場合、リターンする。

【0 1 2 8】

ここで、図 4 1 に示すように、特図関連演出開始可能期間については、その期間から特図関連演出を開始させた場合に、その特図関連演出が当該特別図柄の変動中に終了する期間に設定され、具体的に、特図関連演出開始可能期間は、当該特別図柄の変動パターン (変動時間) に基づいて設定され、また、特図関連演出開始可能期間の開始時期は当該特別図柄の変動パターンに対応する演出図柄のリーチ発生時に設定される。

30

【0 1 2 9】

図 3 8 に示すように、S 2 6 5 の判定がYes の場合、図 1 8 を用いて説明したように、特図関連演出の実行判定が行われる (S 2 6 6)。次に、特図関連演出を実行しない場合 (S 2 6 7 ; No)、リターンし、特図関連演出を実行する場合 (S 2 6 7 ; Yes)、特図関連演出実行フラグ F C に 1 がセットされ (S 2 6 8)、リターンする。

【0 1 3 0】

40

図 3 5 に示すように、S 2 3 5 の演出実行判定処理の実行後、普図特別演出又は特図関連演出を実行するか否か判定され (S 2 3 6)、S 2 3 6 の判定がNoの場合、つまり、普図特別演出実行フラグ F B と特図関連演出実行フラグ F C の両方が 0 の場合、リターンし、S 2 3 6 の判定がYesの場合、つまり、少なくとも普図特別演出実行フラグ F B が 1 の場合、S 2 3 7 へ移行する。

【0 1 3 1】

S 2 3 7 では、図 2 0 と図 2 2 を用いて説明したように、報知図柄と変動パターンが選択され、ここで、 $F B = 1$ 、 $F C = 0$ の場合、普図特別演出用の報知図柄と変動パターンが選択され、 $F B = 1$ 、 $F C = 1$ の場合、特図関連演出用の報知図柄と変動パターンが選択される。その後、S 2 3 7 で選択された報知図柄と変動パターンの情報を含む変動開始

50

コマンドがセットされ（S 2 3 8）、リターンする。

【0 1 3 2】

ここで、図 4 1 に示すように、普図特別演出については、特別図柄の変動に関わらず、例えば図示の（１）～（４）のどのタイミングからでも開始される。一方、特図関連演出については、特図関連演出開始可能期間を加味し、例えば図示の（３）（４）のタイミングからは開始されるが、例えば（１）（２）のタイミングからは開始されない。

【0 1 3 3】

一方、図 3 5 に示すように、S 2 3 3 の判定がNoの場合、図 3 9 に示すように、先ず、普図変動停止コマンドを受信か否か判定される（S 2 7 1）。S 2 7 1 の判定がNoの場合、リターンし、S 2 7 1 の判定がYes の場合、S 2 7 2 へ移行し、そのS 2 7 2～S 2 7 6 により演出実行判定処理が行われる。

10

【0 1 3 4】

S 2 7 2 では、普図特別演出実行フラグ F B = 1 で且つ特図関連演出実行フラグ F C = 0 か否か、つまり、普図特別演出が実行されているか否か判定され、S 2 7 2 の判定がYes の場合、特図関連演出実行許可フラグ F A = 1 か否か判定され（S 2 7 3）、S 2 7 3 の判定がYes の場合、特図関連演出実行可能期間か否か判定される（S 2 7 4）。

【0 1 3 5】

S 2 7 4 の判定がYesの場合、図 1 8 を用いて説明したように、特図関連演出の実行判定が行われ（S 2 7 5）、特図関連演出を実行する場合（S 2 7 6 ; Yes）、図 2 0 を用いて説明したように、特定の報知図柄が選択される（S 2 7 7）。一方、S 2 7 2 の判定がNoの場合、普図特別演出実行フラグ F B = 1 で且つ特図関連演出実行フラグ F C = 1 か否か、つまり、特図関連演出が実行されているか否か判定され（S 2 8 0）、S 2 8 0 の判定がNoの場合、リターンする。

20

【0 1 3 6】

S 2 7 3 又は S 2 7 4 又は S 2 7 6 の判定がNoの場合、或いは、S 2 7 7 の実行後、或いは、S 2 8 0 の判定がYesの場合、その後、変動停止コマンドがセットされる（S 2 7 8）。但し、S 2 7 8 において、S 2 7 7 の実行後は、S 2 7 7 で選択された報知図柄の情報を含む変動停止コマンドがセットされる。その後、普図特別演出実行フラグ F B、及び特図関連演出実行フラグ F C に 0 がセットされ（S 2 7 9）、リターンする。

【0 1 3 7】

30

図 4 0 に示すように、画像制御基板 2 4 のコンピュータは、報知図柄表示制御処理を実行し、この処理において、先ず、変動開始コマンドを受信か否か判定され（S 2 8 1）、S 2 8 1 の判定がYesの場合、次に、その変動開始コマンドが解析され（S 2 8 2）、例えば、図 2 3 （１）に示すように、その変動開始コマンドで指定された変動パターンにて報知図柄列が、画像表示器 1 6 の第 1 表示領域 1 6 a に変動表示され（S 2 8 3）、リターンする。

【0 1 3 8】

一方、S 2 8 1 の判定がNoの場合、変動停止コマンドを受信か否か判定され（S 2 8 4）、S 2 8 4 の判定がNoの場合、リターンする。S 2 8 4 の判定がYesの場合、次に、普図特別演出を実行中か否か判定され（S 2 8 5）、S 2 8 5 の判定がYesの場合、S 2 8 4 で受信された変動停止コマンドが解析され（S 2 8 6）、その変動停止コマンドに特定の報知図柄の情報が有るか否か判定される（S 2 8 7）。

40

【0 1 3 9】

S 2 8 7 の判定がNoの場合、例えば、図 2 3 （２）に示すように、S 2 8 1 で受信された変動開始コマンドで指定された報知図柄（「○」等）が画像表示器 1 6 の第 1 表示領域 1 6 a に停止表示され（S 2 8 9）、リターンする。S 2 8 7 の判定がYesの場合、例えば、図 2 4 （１）に示すように、S 2 8 4 で受信された変動停止コマンドで指定された特定の報知図柄（「激熱」等）が画像表示器 1 6 の第 1 表示領域 1 6 a に停止表示される。

【0 1 4 0】

この場合、一旦、報知図柄（「○」等）が停止表示された後、特定の報知図柄（「激熱

50

」等)が停止表示されるように切換わる。その後、例えば、図24(2)に示すように、特定の報知図柄(「激熱」等)が画像表示器16の第1表示領域16aから第2表示領域16bに広がるように拡大表示され(S291)、リターンする。

【0141】

一方、S285の判定がNoの場合、特図関連演出を実行中か否か判定され(S292)、S292の判定がNoの場合、リターンする。S292の判定がYesの場合、前記同様、S281で受信された変動開始コマンドで指定された特定の報知図柄(「激熱」等)が画像表示器16の第1表示領域16aに停止表示され(S293)、その後、その特定の報知図柄(「激熱」等)が画像表示器16の第1表示領域16aから第2表示領域16bに広がるように拡大表示され(S294)、リターンする。

10

【0142】

以上説明したパチンコ遊技機1によれば次の作用・効果を奏する。

通常遊技状態又は潜確遊技状態のとき、遊技者は、遊技球を第1始動口10に入賞させるために、発射ハンドル7を操作して遊技球がセンタ役物15の左側を落下するように、遊技球を発射させる所謂左打ちを行う。つまり、左打ちにより第1始動口10を狙うことができ、第1特図保留数が4未満のときに、遊技球が第1始動口10に入賞すると、第1特図判定用情報が特図保留記憶手段32に記憶される。左打ちにより左側のゲート12を狙うこともでき、普図保留数が4未満のときに、遊技球が左側のゲート12を通過すると、普図判定用情報が普図保留記憶手段42に記憶される。

【0143】

20

普図保留記憶手段42に普図判定用情報が記憶されている場合、その普図判定用情報が普通図柄の変動開始毎に順次消化されて当り抽選が行われ、その当り抽選で当選した場合、普通図柄としての当り図柄が変動停止後、第2始動口11aが開放する補助遊技が発生する。通常遊技状態又は潜確遊技状態のとき、補助遊技作動モードとして図13に示す低作動モードが設定され、普通図柄が変動開始されてから12秒後に変動停止され、1/10の確率で当り抽選で当選する。当り抽選で当選した場合、普通図柄の停止図柄として、図14に示すように、当り図柄aが9/10(トータルで9/100)の割合で選択され、当り図柄bが1/10(トータルで1/100)の割合で選択される。

【0144】

図14に示すように、通常遊技状態又は潜確遊技状態のとき、当り図柄aが停止表示されると、第2始動口11aが0.1秒×1回の短期開放を行う補助遊技が発生し、当り図柄bが停止表示されると、第2始動口11aが0.1秒×1回+5.6秒×1回の長期開放を行う補助遊技が発生する。遊技者は、左打ちにより開放する第2始動口11aを狙うことができ、そこで、第2始動口11aが短期開放する場合には、第2始動口11aへの遊技球の入賞を殆ど期待することができないが、第2始動口11aが長期開放する場合には、第2始動口11aへの数個の遊技球の入賞を期待することができる。第2特図保留数が4未満のときに、遊技球が第2始動口11aに入賞すると、第2特図判定用情報が特図保留記憶手段32に記憶される。

30

【0145】

特図保留記憶手段32に特図判定用情報が記憶されている場合、その特図判定用情報が特別図柄の変動開始毎に順次消化されて大当り抽選が行われ、その際、特図保留記憶手段32に第1、第2特図判定用情報の両方が記憶されている場合、第2特図判定用情報が第1特図判定用情報よりも優先して消化され、また、第1、第2特図判定用情報は、夫々取得された順番で消化される。その大当り抽選で当選した場合、特別図柄としての大当り図柄の変動停止後、大入賞口13aが開放する大当り遊技が発生する。遊技者は、発射ハンドル7を操作して遊技球がセンタ役物15の右側を落下するように、遊技球を発射させる所謂右打ちを行って、開放する大入賞口13aを狙うことができる。

40

【0146】

大当り抽選で当選した場合には、更に、複数種類の大当り図柄の何れかが選択され、そこで選択された大当り図柄が停止表示されて、大当り遊技が発生する。大当り図柄の種類

50

によって、大当り遊技実行中の大入賞口13aの開閉パターンとして、16R長期開放、8R長期開放、8R短期開放の何れかが選択実行される。遊技者が右打ちを行うことにより、16R長期開放では、例えば約2000個の遊技球を獲得することができ、8R長期開放では、例えば約1000個の遊技球を獲得することができる。但し、8R短期開放では、遊技者が右打ちを行なっても、遊技球を殆ど獲得することができない。

【0147】

大当り遊技終了後、通常遊技状態又は潜確遊技状態が設定されると、前記のように、遊技者は遊技球を第1始動口10に入賞させるために左打ちを行うが、時短遊技状態又は確変遊技状態が設定されると、遊技者は遊技球を第2始動口11aに入賞させるために右打ちを行う。第2始動口11aを狙う右打ちにより右側のゲート12を狙うこともでき、普図保留数が4未満のときに、遊技球が右側のゲート12を通過すると、普図判定用情報が普図保留記憶手段42に記憶される。

10

【0148】

時短遊技状態又は確変遊技状態のとき、補助遊技作動モードとして図13に示す高作動モードが設定され、普通図柄が変動開始されてから0.5秒後に変動停止され、10/10の確率で当り抽選で当選する。当り抽選で当選した場合、補助遊技作動モードとして低作動モードが設定されている場合と同様（つまり、補助遊技作動モードと関係なく）、普通図柄の停止図柄として、図14に示すように、当り図柄aが9/10（トータルで90/100）の割合で選択され、当り図柄bが1/10（トータルで10/100）の割合で選択される。

20

【0149】

図14に示すように、時短遊技状態又は確変遊技状態のとき、当り図柄aが停止表示されると、第2始動口11aが1.0秒×6回の長期開放を行う補助遊技が発生し、当り図柄bが停止表示されると、第2始動口11aが2.0秒×3回の長期開放を行う補助遊技が発生する。遊技者は、右打ちにより開放する第2始動口11aを狙うことができ、当り抽選で当選した場合には全て第2始動口11aが長期開放するため、第2始動口11aへの数個の遊技球の入賞を期待することができる。これにより、遊技者が所有の遊技球を維持する程度に、次々と遊技球が第2始動口11aに入賞して特図保留記憶部32に第2特図判定用情報が記憶され、第2特図判定用情報の優先消化が連続的に行われる。

【0150】

ところで、時短遊技状態又は確変遊技状態のときには、普図特別演出が実行されないが、通常遊技状態又は潜確遊技状態のときには、普図特別演出が実行されない場合とされる場合とがある。そのために、通常遊技状態又は潜確遊技状態のときに、普図判定手段44（普図変動時判定手段44a）による判定結果、並びに特別図柄の表示状態に基づいて、普図特別演出を行うか否かを判定する演出実行判定手段62が設けられている。

30

【0151】

演出実行判定手段62が、特別図柄の変動中に普図特別演出を行うと判定する確率については、図16、図17の「1」の欄で示すように、当り抽選で当選して当り図柄aが選択された場合に0/10、当り抽選で当選して当り図柄bが選択された場合に10/10、当り抽選で落選してハズレ図柄が選択された場合に1/10に設定される。

【0152】

40

つまり、特別図柄の変動中、図16、図17の「1」の欄で示す確率から、普図特別演出が普通図柄の変動毎に毎回行われるのではなく、第2始動口11aの長期開放を期待できる場合にのみ行われる。即ち、遊技者は、普図特別演出が行われた場合に、第2始動口11aが長期開放を行う補助遊技の発生を期待することができ、故に、普図特別演出による演出効果を高めることができる。

【0153】

普図特別演出においては、具体的に、画像表示器16の第1表示領域16aに、図19に示す6種類の報知図柄の中の複数図柄からなる報知図柄列（例えば、図21の（1）～（5）の何れか）が図23（1）のように変動表示され、その後、当り抽選で当選して当り図柄bが選択設定されている場合には図23（2）のように報知図柄「○」が停止表示

50

され、当り抽選で落選している場合には報知図柄「×」が停止表示される。

【0154】

一方、演出実行判定手段62が、特別図柄の停止中に普図特別演出を行うと判定する確率について、特別図柄が最後に停止した時から所定時間Tが経過するまでは、図16[2]の欄で示すように、当り抽選で当選して当り図柄aが選択された場合、当り抽選で当選して当り図柄bが選択された場合、当り抽選で落選してハズレ図柄が選択された場合、全て0/10に設定され、普図特別演出が全く行われなくなる。

【0155】

ここで、特別図柄の停止中に普図特別演出を行うと判定する確率を図16、図17の[1]の欄で示す確率に設定すると、遊技者が離席しようとしているときに、特別図柄が停止している状態でも、普通図柄が変動し、そのときに、普図特別演出が行われたために、遊技者が第2始動口11aの長期開放を期待して、普図特別演出が終了するまで席を離れられないこともある。この場合、普図特別演出として第2始動口11aの長期開放とならないガセ演出も比較的多く行われるため、遊技者はそのガセ演出に翻弄されてしまう。

【0156】

そこで、前記のように、特別図柄の停止中、特に遊技者が離席する可能性が高い時間帯である、特別図柄が最後に停止した時から所定時間T（例えば、T=20秒）が経過するまでは、普図特別演出を行うと判定され難い（本実施例では、全て普図特別演出を行わないと判定される）ようにして、前記課題を解消し、遊技者が離席し易くなるように構成することができる。

【0157】

また、演出実行判定手段62が、特別図柄の停止中に普図特別演出を行うと判定する確率について、特別図柄が最後に停止した時から所定時間Tが経過した後は、図17[3]の欄で示すように、当り抽選で当選して当り図柄aが選択された場合、当り抽選で当選して当り図柄bが選択された場合、当り抽選で落選してハズレ図柄が選択された場合、全て10/10に設定され、普通図柄の変動毎に毎回、普図特別演出が行われる。

【0158】

ここで、特別図柄の停止中に普図特別演出を行うと判定する確率を図16、図17の[1]の欄で示す確率に設定すると、特別図柄が変動停止している状態でも、普通図柄が変動し、そのときに、普図特別演出が行われる場合があるが、その確率は比較的低く、また、特別図柄の停止中に普図特別演出を行うと判定する確率を図16の[2]の欄で示す確率に設定すると、普図特別演出が全く行われなくなる。

【0159】

通常遊技状態又は潜確遊技状態のとき（補助遊技作動モードとして低作動モードが設定されているとき）、遊技者が第1始動口10を狙って遊技球を発射しているにも関わらず、遊技球が第1始動口10（当然第2始動口11aにも）に入賞せずに、第1、第2特図保留数が0で特別図柄が停止している状態が比較的長く続くことがあり、この状態では、当然、特図演出も行われないため、遊技者は面白さを殆ど感じられなくなる。

【0160】

そこで、前記のように、特別図柄の停止中、特に遊技者が離席する可能性が高い時間帯以外の時間帯である、特別図柄が最後に停止表示された時から所定時間T（例えば、T=20秒）が経過した後は、普図特別演出を行うと判定され易い（本実施例では、全て普図特別演出を行うと判定される）ようにして、前記課題を解消し、普図特別演出による演出効果を一層高めるように構成することができる。

【0161】

一方、普図特別演出を利用して、大当り遊技を行うか否かの判定結果に基づく演出と関連する特図関連演出を実行可能に構成されている。そのために、演出実行判定手段62は、特図関連演出を行うか否か判定する特図関連演出実行判定手段62cを有する。この特図関連演出実行判定手段62cによる判定は、普図特別演出を行うと判定されたことを前提に、更に、大当り抽選で当選して大当り図柄A、B、C、Eの何れかが選択設定されて

いること、或いは、大当たり抽選で落選したが大当たり期待度が高い変動表示が行われていることを前提に行われる。

【0162】

特図関連演出においては、具体的に、先ず、普図特別演出と同様、画像表示器16の第1表示領域16aに、報知図柄列が変動表示された後、普図特別演出とは異なり、特定の報知図柄（「激熱」等）が図24（1）のように停止表示される。このように、普図特別演出を利用して特図関連演出を表示させるので、演出効果を高めることができる。但し、普図特別演出を単に利用し普図特別演出と同じ表示態様で特図関連演出を表示させるだけでは、その特図関連演出において、たとえ特定の報知図柄（「激熱」等）が最終的に停止表示されたとしても、その演出が特図関連演出であると遊技者に認識され難い。

10

【0163】

そこで、特定の報知図柄（「激熱」等）については、それ以外の報知図柄（「○」等）を表示させる表示態様とは異なる報知態様で表示している。具体的には、図24（1）のように特定の報知態様（「激熱」等）を画像表示器16の第1表示領域16aに停止表示させた後、図24（2）のようにその特定の報知態様（「激熱」等）を画像表示器16の第2表示領域16bに移動させるように拡大表示している。こうして、実行された特図関連演出が何の演出か（即ち、特図関連演出であると）遊技者に認識され易いようにして、演出効果を確実に高めることができる。

【0164】

尚、普図特別演出を行うと判定されたことを前提に特図関連演出は行い得るため、つまり普図特別演出を行うと判定されなければ、特図関連演出は行われなため、特に、遊技者が離席しようとしているときに、特図関連演出（ガセ演出）が行われたために、離席しにくくなる等の課題を、前記のように、普図特別演出を実行するか否かの選択率を変更することで改善することができる。

20

【0165】

尚、前記実施例を部分的に次のように変更してもよい。

〔1〕第2演出実行判定手段62bは、特別図柄が変動表示されていないときには、特別図柄が停止表示されてから新たに特別図柄が変動表示されていない時間tに関わらず、図16の〔2〕の欄で示す低確率PLにより普図特別演出を行うと判定する。つまり、図17の〔3〕の欄で示す高確率PHでは普図特別演出を行うと判定しない。尚、計測手段62b1を省略することもできる。

30

【0166】

〔2〕第2演出実行判定手段62bは、特別図柄が変動表示されていないときには、特別図柄が停止表示されてから新たに特別図柄が変動表示されていない時間tに関わらず、図17の〔3〕の欄で示す高確率PHにより普図特別演出を行うと判定する。つまり、図16の〔2〕の欄で示す低確率PLでは普図特別演出を行うと判定しない。尚、計測手段61b1を省略することもできる。

【0167】

〔3〕第2演出実行判定手段62bは、計測手段62b1を省略し、その代わりに、特別図柄が停止表示されてからの普通図柄の変動回数を計数する計数手段を有する。そして、第2演出実行判定手段62bは、前記計数手段により所定回数（例えば、2又は3回）が計数されるまで前記低確率PLで普図特別演出を行うと判定し、前記計数手段により所定回数が計数されることを条件に前記高確率で普図特別演出を行うと判定する。

40

【0168】

〔4〕演出実行手段60において、演出実行判定手段62が、普図事前判定手段44bによる判定結果を受けて、特別演出として先読み演出を実行するか否か判定し、特別演出実行手段63が、演出実行判定手段62により先読み演出を行うと判定された場合、その判定対象となった普図判定用情報が消化される迄の間に所定タイミングで先読み演出を行う。例えば、この先読み演出は、画像表示器16の第1表示領域16aに、図23に示すルーレットや図柄ではない所定図形が表示された状態で、その所定図形が数回点滅する演出

50

とする。

【0169】

そして、演出実行判定手段62において、第1演出実行判定手段62aが、特別図柄が変動表示されているときに、所定の確率で先読み演出を行うと判定し、第2演出実行判定手段62bが、特別図柄が変動表示されていないときに、前記所定の確率よりも低い低確率で先読み演出を行うと判定する、或いは、前記所定の確率よりも高い高確率で先読み演出を行うと判定する。

【0170】

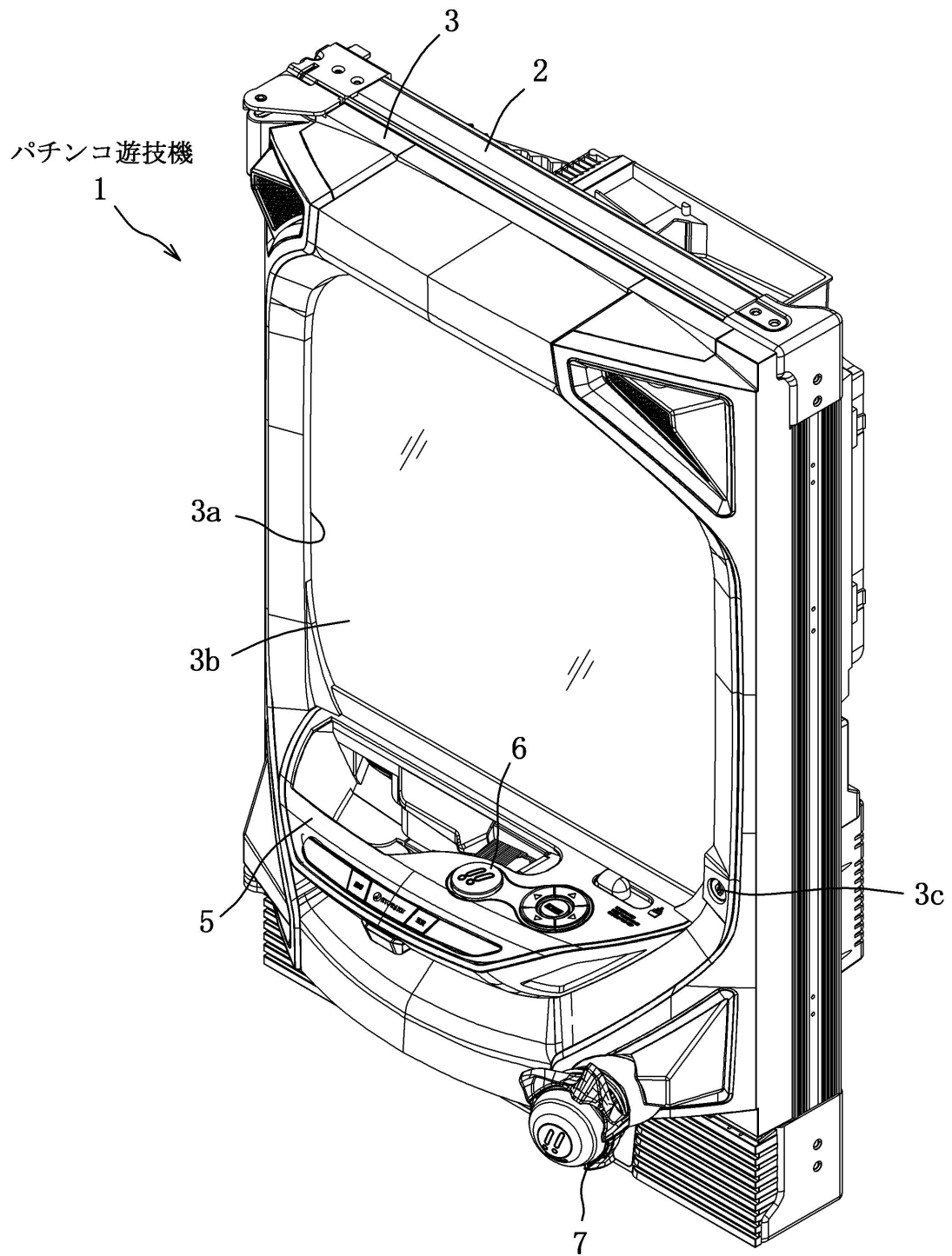
[5] その他、本発明の趣旨を逸脱しない範囲において種々の変更を付加して実施が可能である。例えば、図14、図16、図17、図18、図20に示す各確率については適宜変更可能である。また、報知図柄（特定の報知図柄）については、図19に示す図柄以外の種々の図柄を適用可能である。また、本発明については種々のパチンコ遊技機等の遊技機に適用可能である。

【符号の説明】

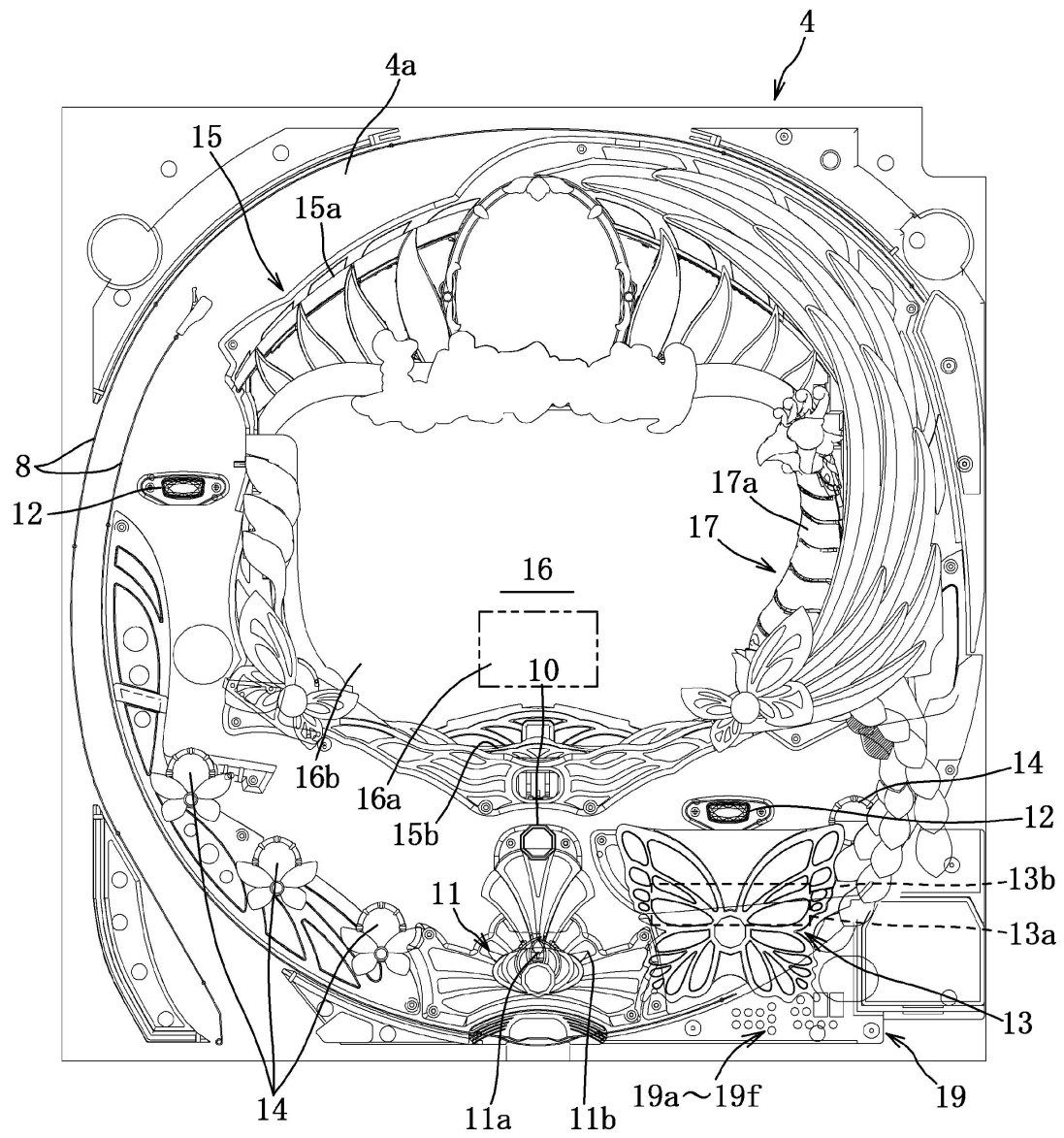
【0171】

1	パチンコ遊技機	
4a	遊技領域	
11a	第2始動口	
12	ゲート	
16	画像表示器	20
16a	第1表示領域	
16b	第2表示領域	
34	特図判定手段	
35	特図表示制御手段	
36	特別遊技実行手段	
44	普図判定手段	
45	普図表示制御手段	
46	補助遊技実行手段	
50	遊技状態制御手段	
60	演出実行手段	30
61	特図演出実行手段	
61a	遊技図柄表示制御手段	
62	演出実行判定手段	
62a	第1演出実行判定手段	
62b	第2演出実行判定手段	
62b1	計測手段	
62c	特図関連演出実行判定手段	
63	特別演出実行手段	
63a	選択手段	
63a1	特定選択手段	40
63b	報知図柄表示制御手段	
63b1	変動表示制御手段	

【図 1】



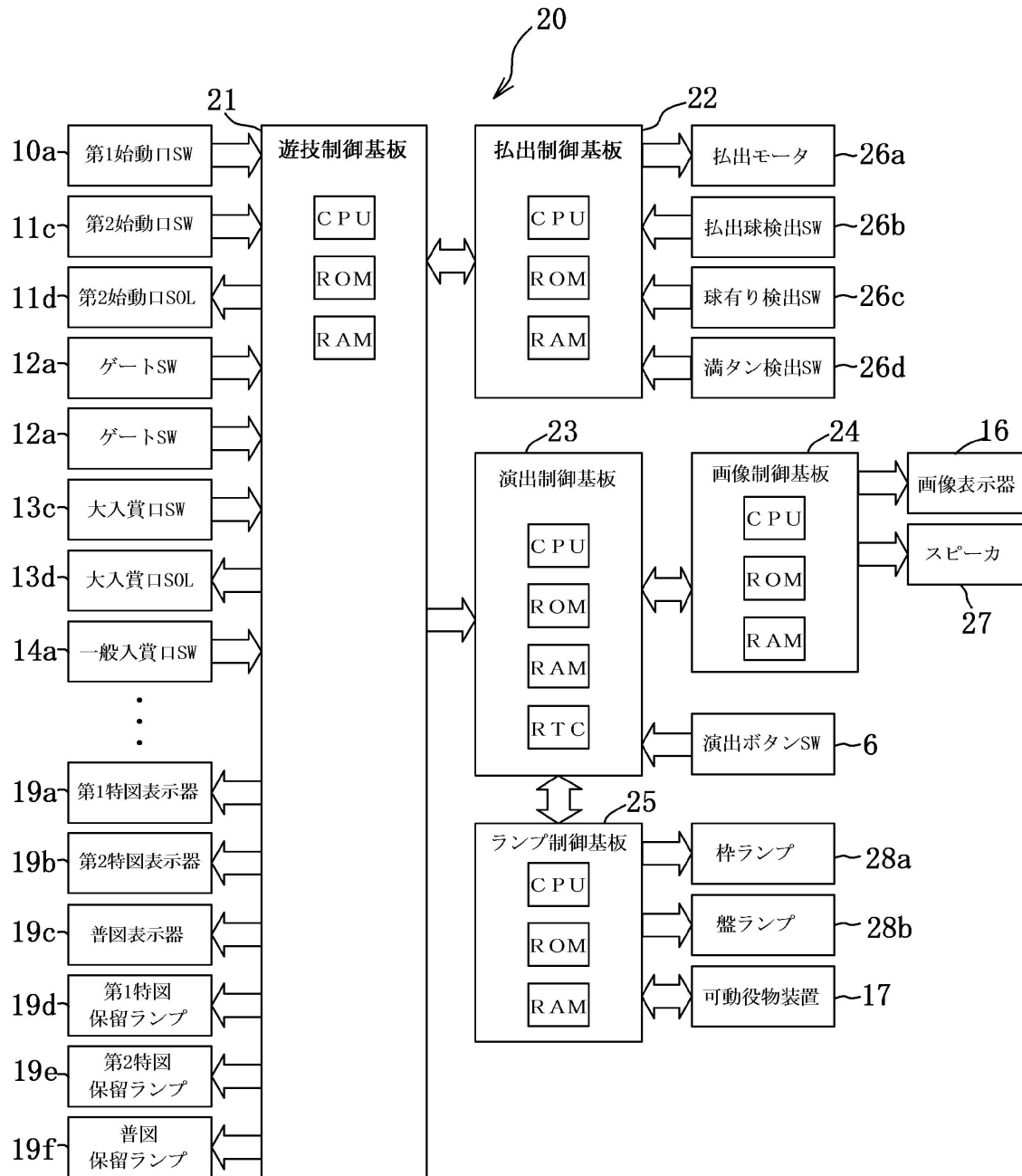
【図 2】



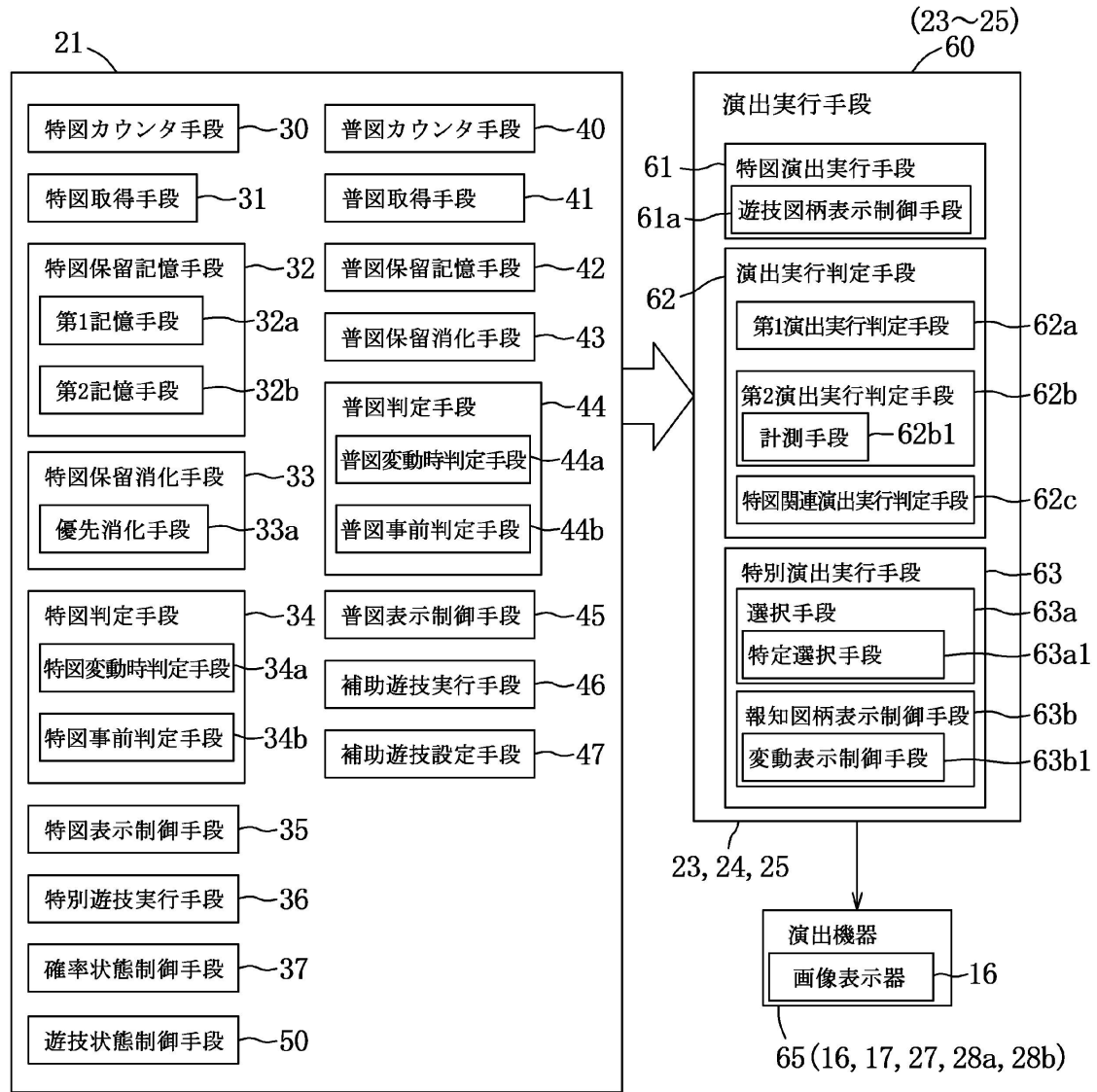
4a : 遊技領域
 11a : 第2始動口
 12 : ゲート

16 : 画像表示器
 16a : 第1表示領域
 16b : 第2表示領域

【図 3】



【図 4】



【図 5】

特図保留記憶手段			
第1記憶部1	第1判定用情報A1	第2記憶部1	第2判定用情報B1
第1記憶部2	第1判定用情報A2	第2記憶部2	第2判定用情報B2
第1記憶部3	第1判定用情報A3	第2記憶部3	
第1記憶部4		第2記憶部4	

【図 6】

特図保留記憶手段			
第1記憶部1	第1判定用情報A1	第2記憶部1	第2判定用情報B1
第1記憶部2	第1判定用情報A2	第2記憶部2	第2判定用情報B2
第1記憶部3	第1判定用情報A3	第2記憶部3	第2判定用情報B3
第1記憶部4	第1判定用情報A4	第2記憶部4	

【図 7】

特図保留記憶手段			
第1記憶部1	第1判定用情報A1	第2記憶部1	第2判定用情報B2
第1記憶部2	第1判定用情報A2	第2記憶部2	
第1記憶部3	第1判定用情報A3	第2記憶部3	
第1記憶部4		第2記憶部4	

【図 8】

特図保留記憶手段			
第1記憶部1	第1判定用情報A2	第2記憶部1	
第1記憶部2	第1判定用情報A3	第2記憶部2	
第1記憶部3		第2記憶部3	
第1記憶部4		第2記憶部4	

【図 9】

大当り判定テーブル

	大当り特定値の割合 (大当り当選確率)	大当り特定値	小当り特定値の割合	小当り特定値
低確テーブル	約1/320	3, 247, ...	約3/320	4, 44, ...
高確テーブル	約10/320	3, 7, 37, 67 97, 127, 157 187, 217, 247, ...		

【図 10】

図柄判定テーブル

	第1図柄選択テーブル		第2図柄選択テーブル	
	選択率 (%)		選択率 (%)	
大当り図柄 A	10	}	40	}
大当り図柄 B	40	(80)	40	(80)
大当り図柄 C	10	}	0	}
大当り図柄 D	20	}	0	}
大当り図柄 E	10	}	20	}
大当り図柄 F	5	(20)	0	(20)
大当り図柄 G	5	}	0	}

	大入賞口の開閉パターン	大当り遊技実行後の遊技状態	通常遊技状態への移行条件
大当り図柄 A	16R長期開放	確変遊技状態	10000回の図柄変動
大当り図柄 B	8R長期開放	確変遊技状態	10000回の図柄変動
大当り図柄 C	8R短期開放	確変遊技状態	10000回の図柄変動
大当り図柄 D	8R短期開放	潜確遊技状態(確変遊技状態)	10000回の図柄変動
大当り図柄 E	8R長期開放	時短遊技状態	100回の図柄変動
大当り図柄 F	8R短期開放	時短遊技状態	100回の図柄変動
大当り図柄 G	8R短期開放	通常遊技状態	
小当り図柄	8R短期開放	小当り遊技実行前の遊技状態	

普図保留記憶手段	
記憶部 1	C1
記憶部 2	C2
記憶部 3	
記憶部 4	

【図 13】

補助遊技作動モード

	当たり当選確率	普図変動時間	第2始動口の開閉パターン
低作動モード	1/10	12秒	0.1秒×1回 or 0.1秒×1回+5.6秒×1回
高作動モード	10/10	0.5秒	0.1秒×3回 or 5.8秒×1回

【図 14】

	選択率	第2始動口の開閉パターン	
		低動作モード (通常, 潜確遊技状態)	高動作モード (時短, 確変遊技状態)
当たり図柄a	9/10	0.1秒×1回	1.0秒×6回
当たり図柄b	1/10	0.1秒+1回+5.6秒×1回	2.0秒×3回

【図 15】

遊技状態	大当たり当選確率	補助遊技作動モード
通常遊技状態	低確率	低作動モード
時短遊技状態	低確率	高作動モード
潜確遊技状態	高確率	低作動モード
確変遊技状態	高確率	高作動モード

【図 16】

通常・低確演出実行判定テーブル

	演出実行率			
	通常(潜確)遊技状態		確変, 時短遊技状態	
	特図変動中	特図停止中		
当たり図柄a	0/10 (P)	0/10 (PL)	0/10	
当たり図柄b	10/10 (P1)	0/10	0/10	
ハズレ図柄	1/10 (P2)	0/10 (P3)	0/10	



【図 17】

通常・高確演出実行判定テーブル

	演出実行率				
	通常(潜確)遊技状態			確変, 時短遊技状態	
	特図変動中		特図停止中		
当り図柄a	0/10	(P)	10/10	(PH)	0/10
当り図柄b	10/10 (P1)		10/10		0/10
ハズレ図柄	1/10 (P2)		10/10 (P3)		0/10


[1]


[3]

【図 18】

特図関連演出実行判定テーブル

	選択率(%)
大当り図柄 A	60
大当り図柄 B	50
大当り図柄 C	50
大当り図柄 D	0
大当り図柄 E	40
大当り図柄 F	0
大当り図柄 G	0
ハズレ(大当り期待度が高い)	10

【図 19】

×
○
「好機」
「激熱」
「突」
！！

【図 20】

特定の報知図柄の選択率(%)

	「好機」	「激熱」	「突」	「！！」
大当り図柄 A	30	65	0	5
大当り図柄 B	35	65	0	0
大当り図柄 C	0	0	100	0
大当り図柄 E	60	40	0	0
ハズレ(大当り期待度が高い)	50	50	0	0

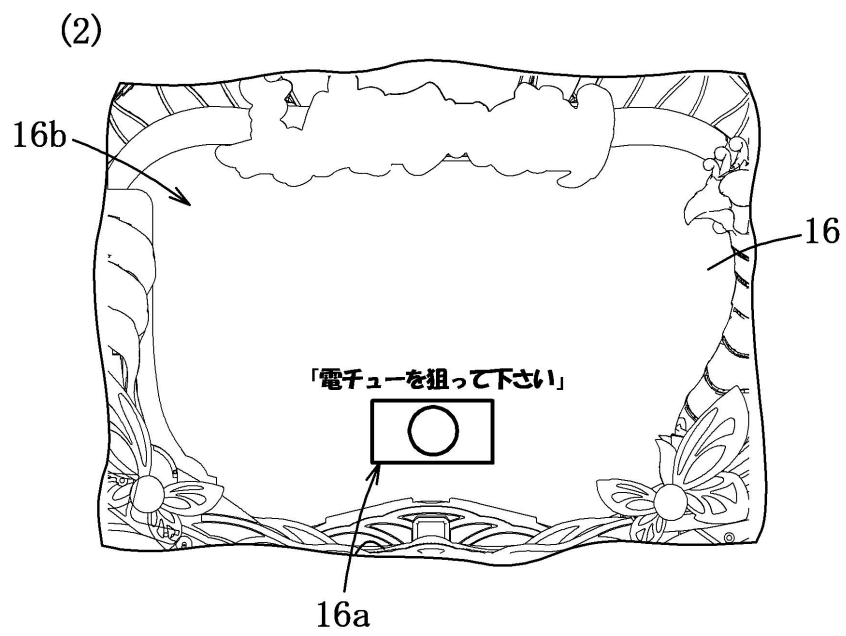
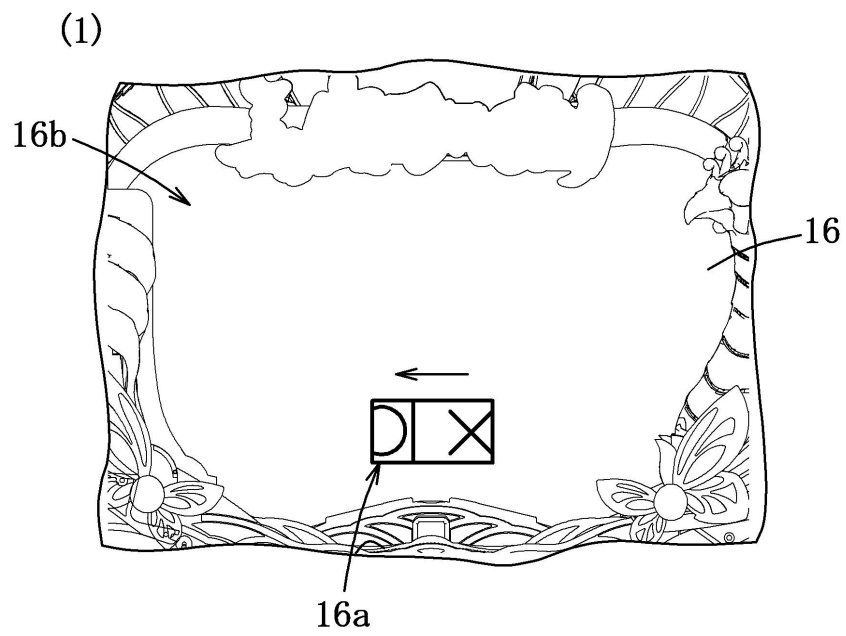
【図 2 1】

(1)	×	○	×	○
(2)	○	○	×	○
(3)	×	好機	×	○
(4)	×	激熱	突	○
(5)	○	激熱	!!	×

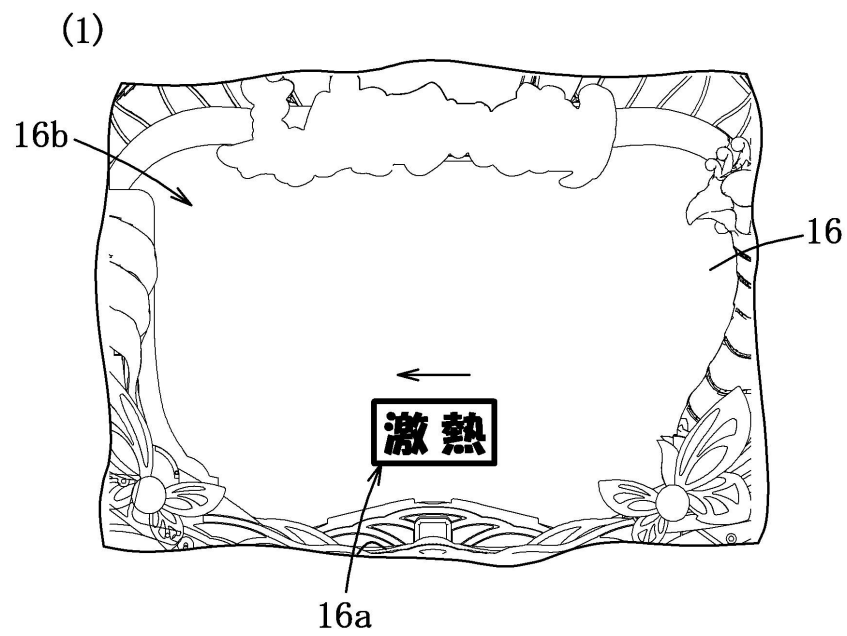
【図 2 2】

当り普図演出変動パターン1
当り普図演出変動パターン2
⋮
ハズレ普図演出変動パターン1
ハズレ普図演出変動パターン2
⋮
特図関連演出変動パターン1
特図関連演出変動パターン2
⋮

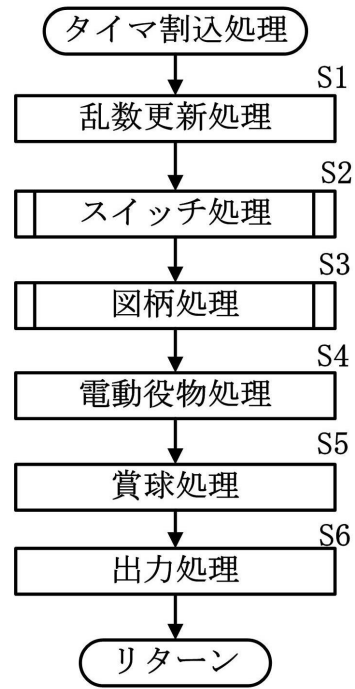
【図 23】



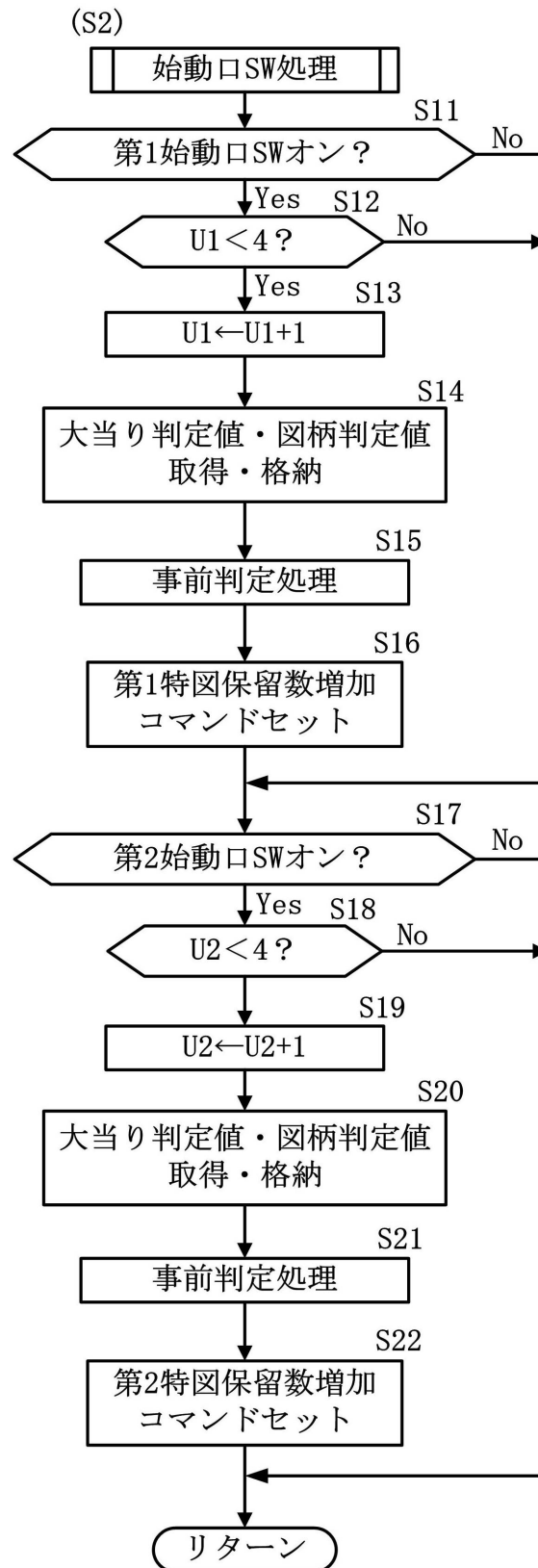
【図 24】



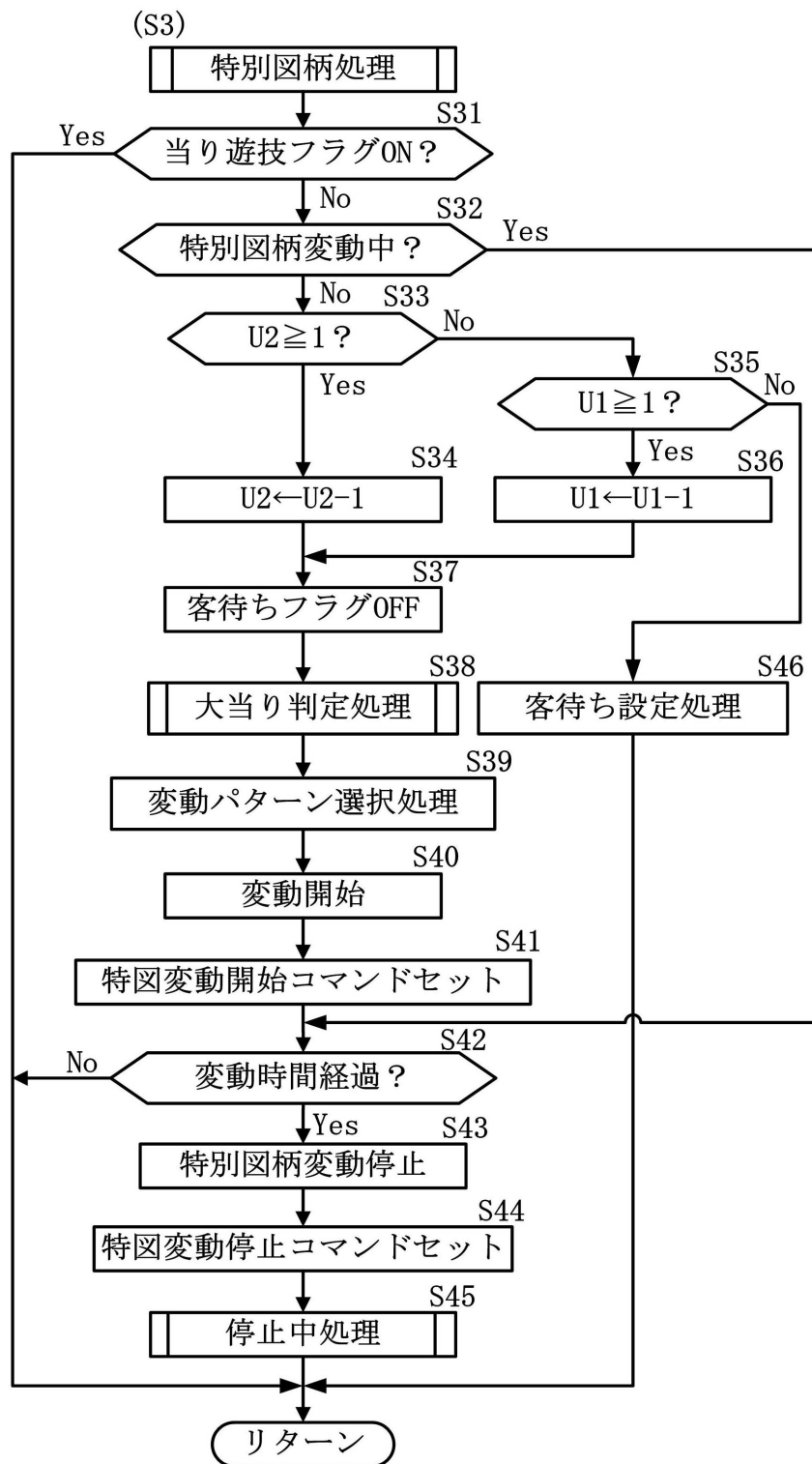
【図 25】



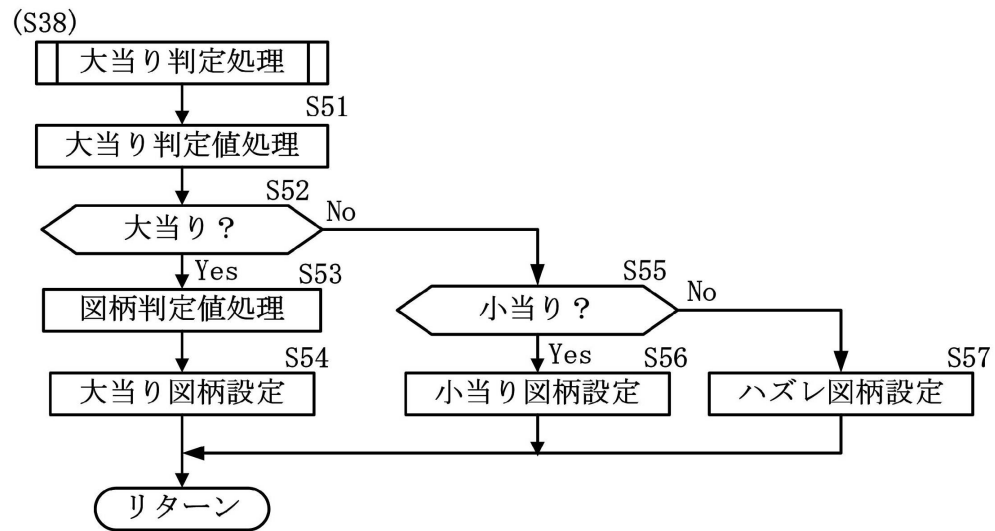
【図 26】



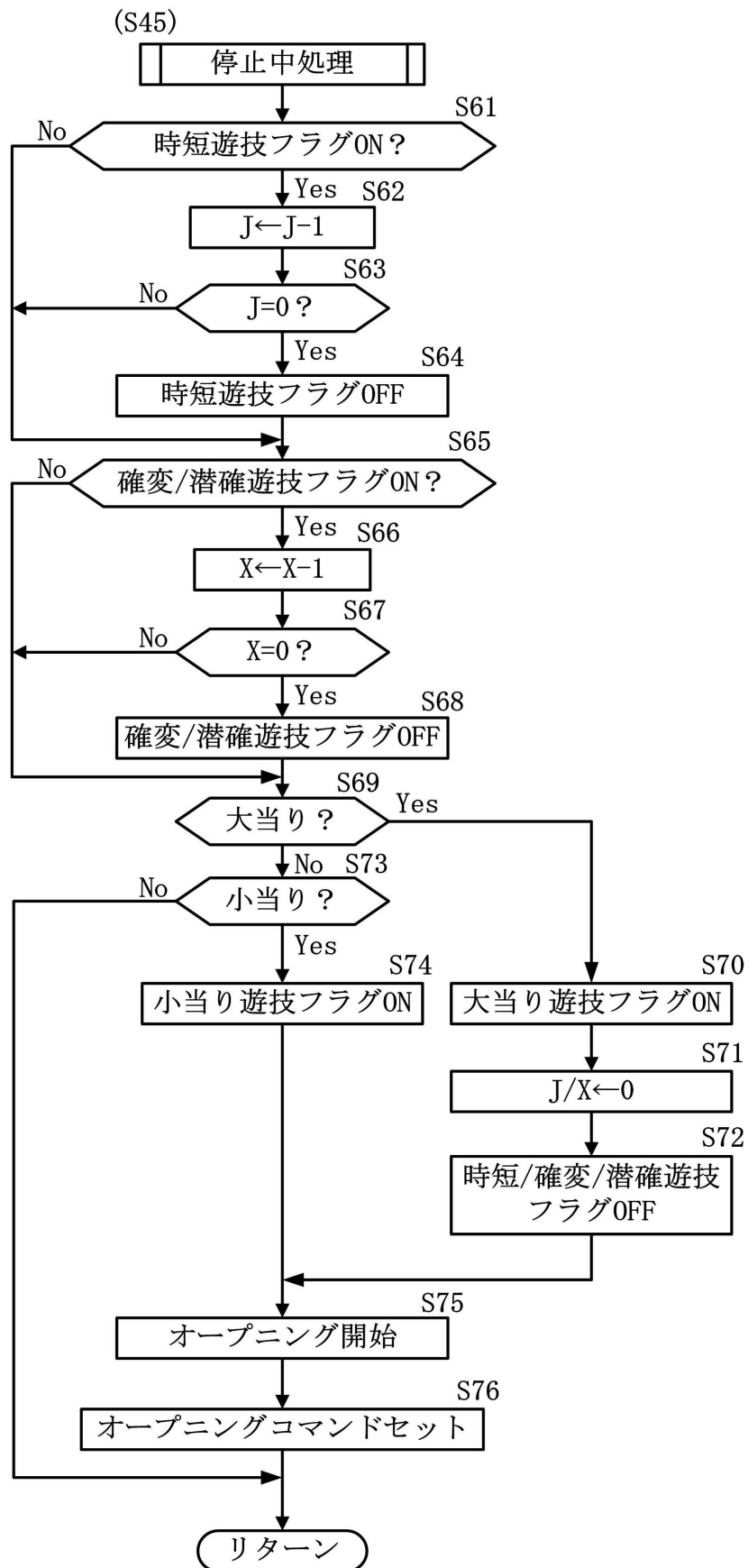
【図 27】



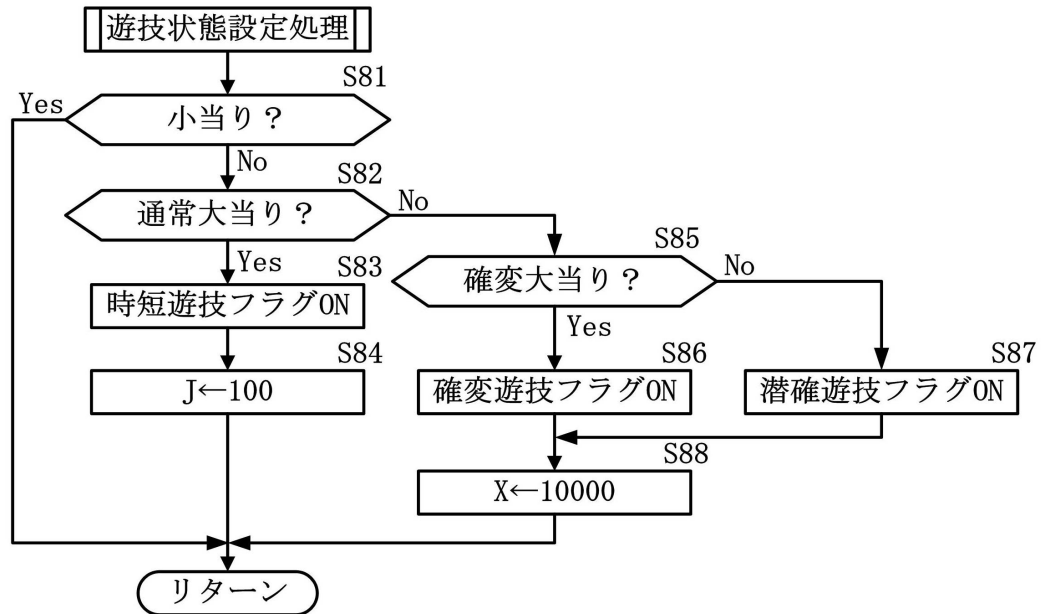
【図 28】



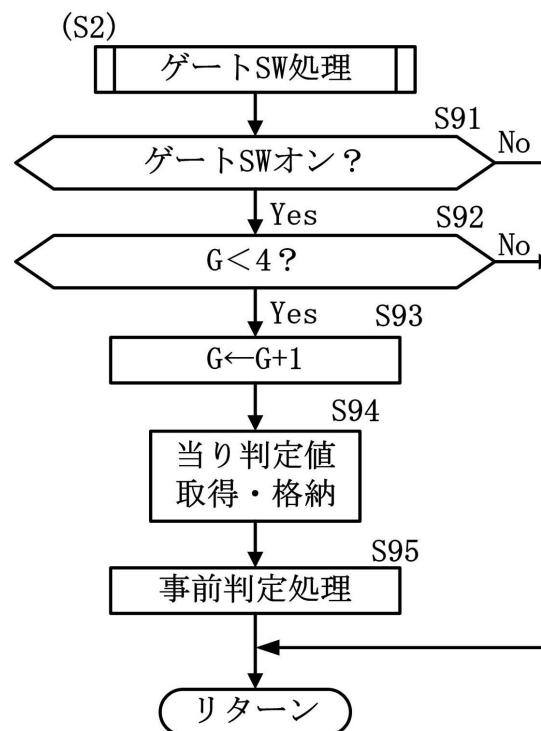
【図 29】



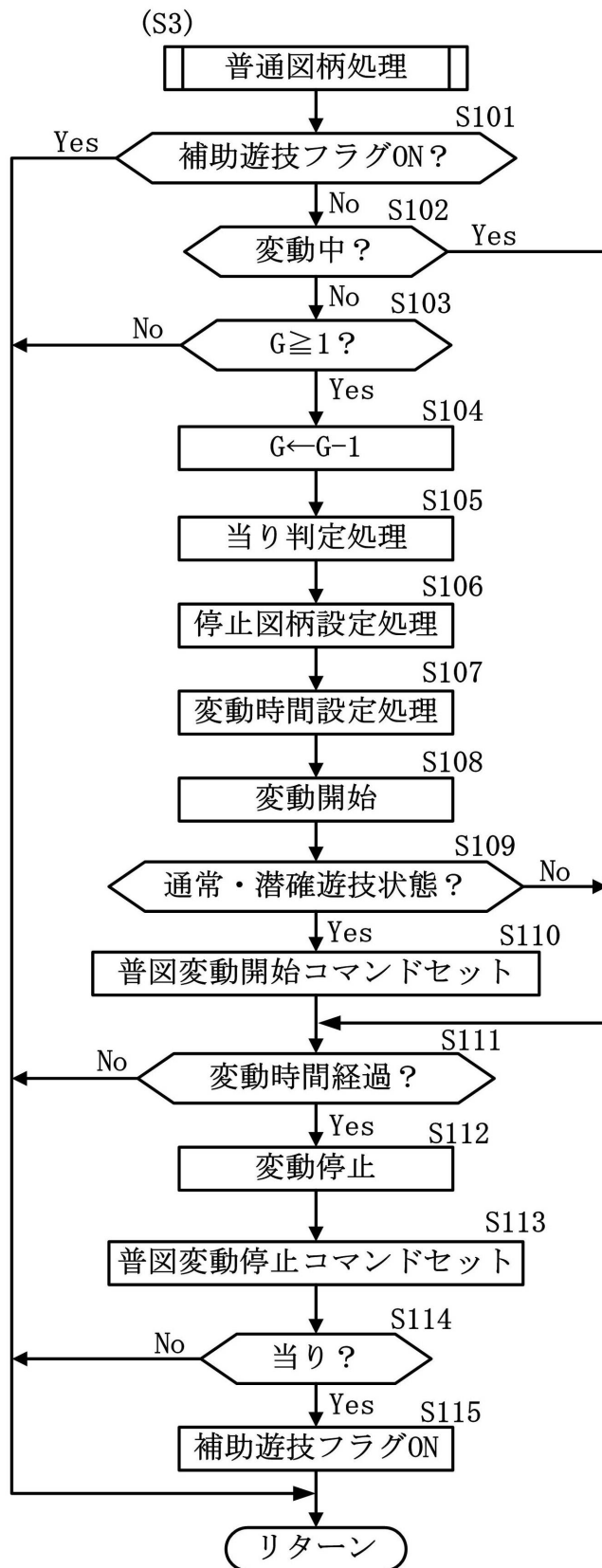
【図 3 0】



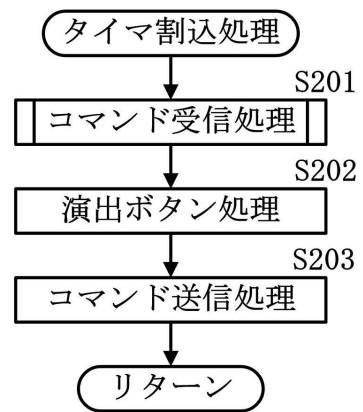
【図 3 1】



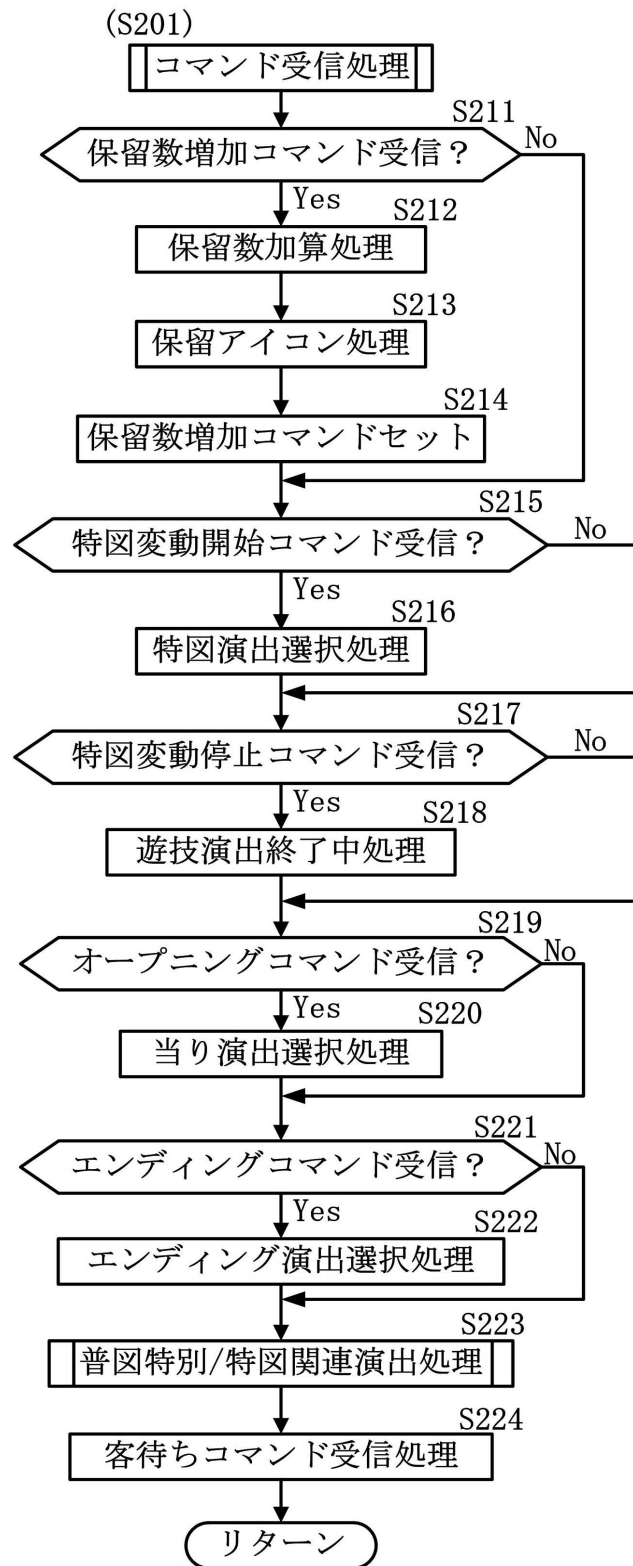
【図 3 2】



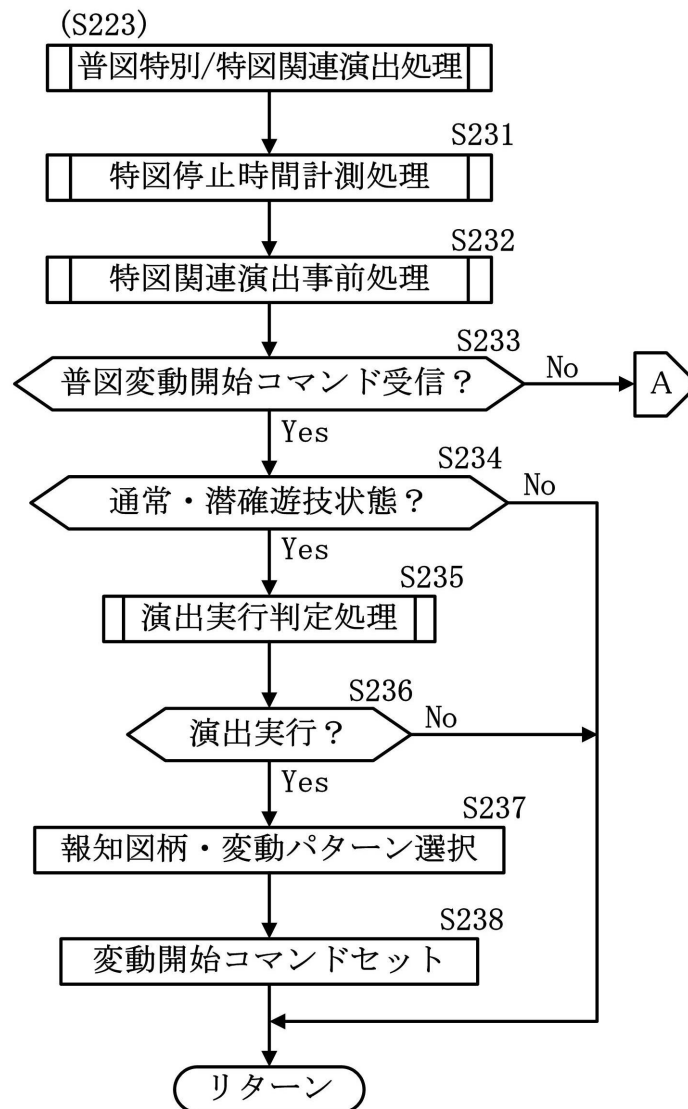
【図 3 3】



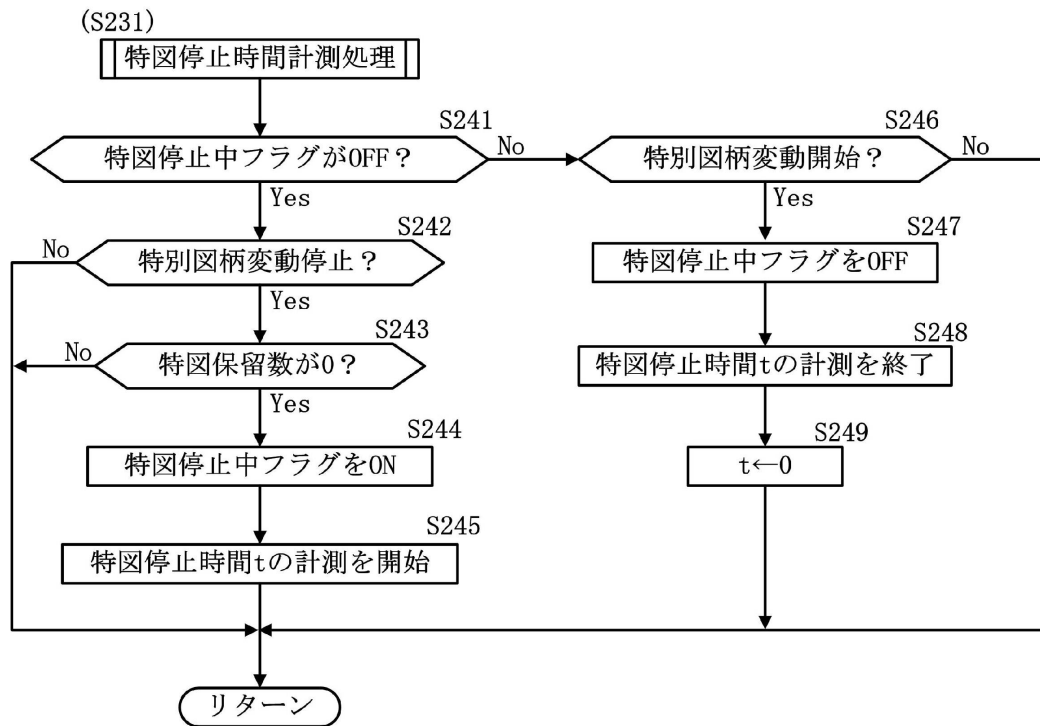
【図 3 4】



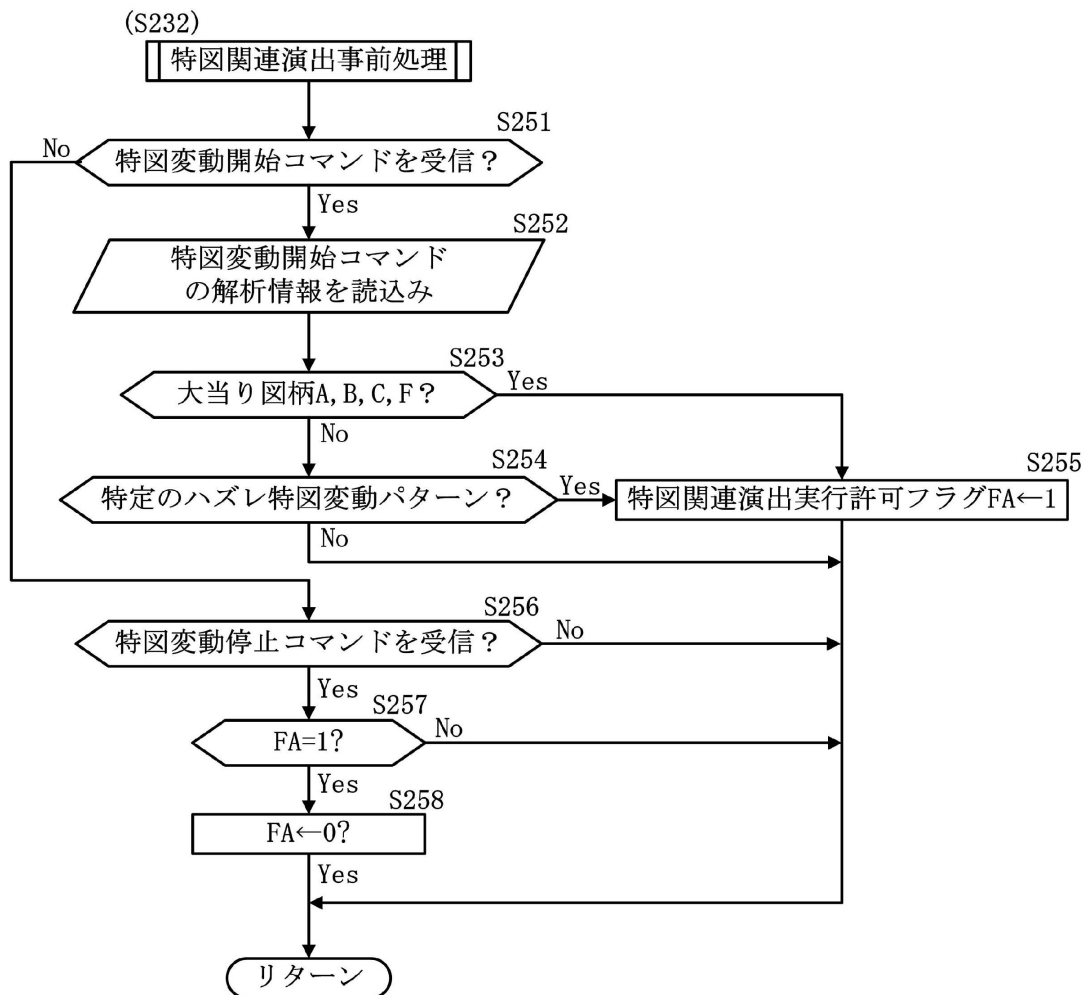
【図 3 5】



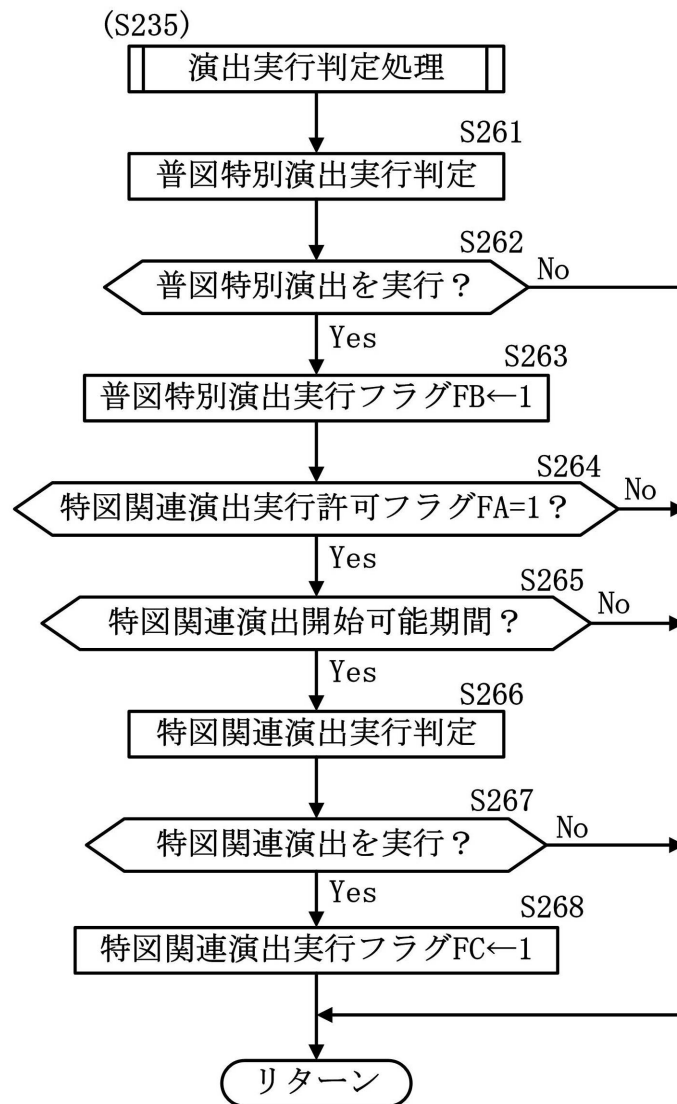
【図 3 6】



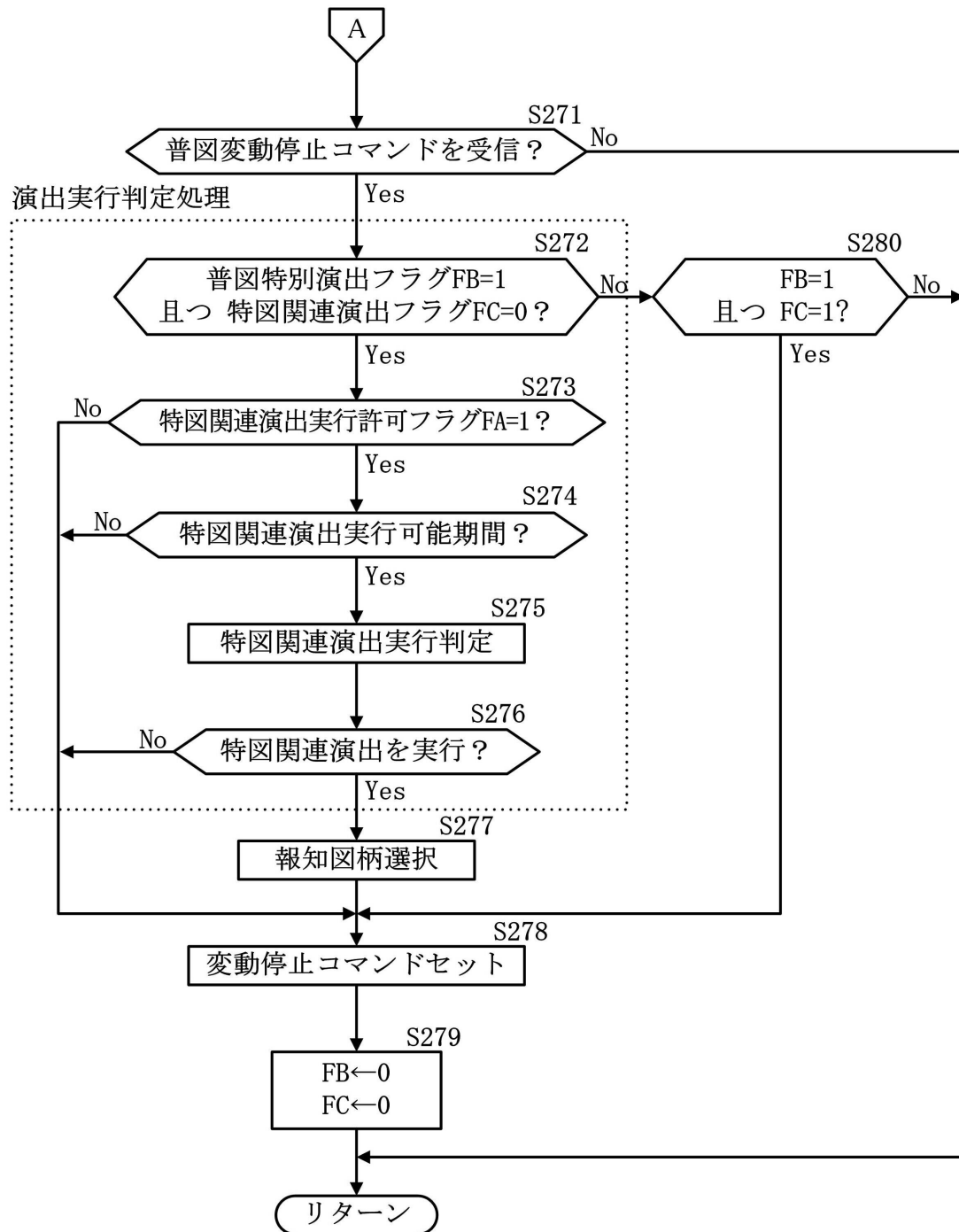
【図 3 7】



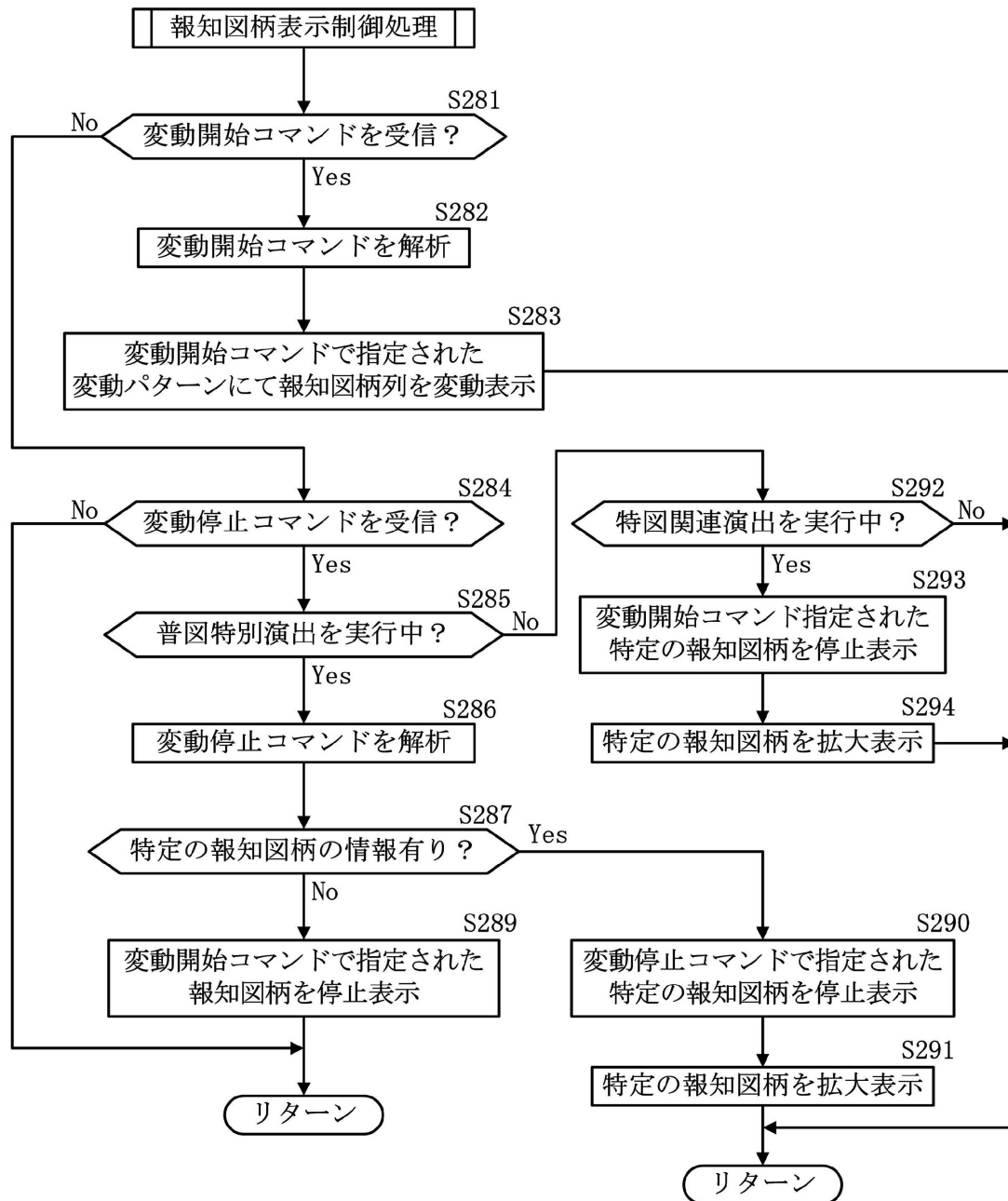
【図 3 8】



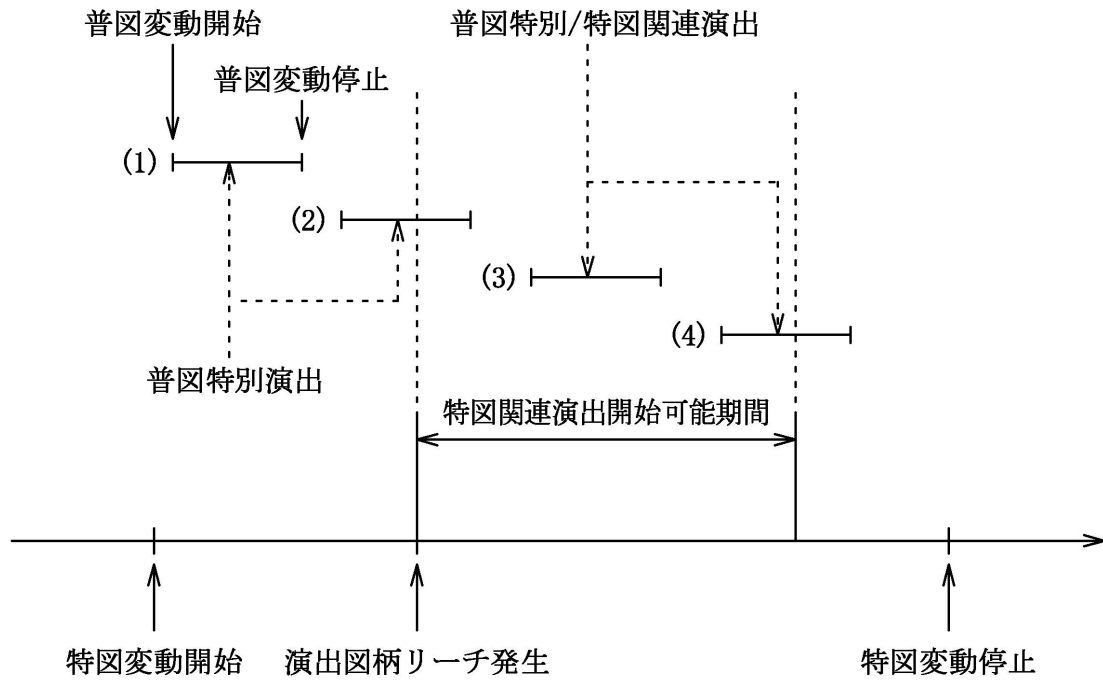
【図 3 9】



【図 40】



【図 4 1】



フロントページの続き

審査官 高藤 華代

(56)参考文献 特開2011-234957 (JP, A)
特開2005-34243 (JP, A)
特開2010-51679 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02