

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号  
特許第5743814号  
(P5743814)

(45) 発行日 平成27年7月1日 (2015.7.1)

(24) 登録日 平成27年5月15日 (2015.5.15)

(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 5 (全 44 頁)

(21) 出願番号	特願2011-189755 (P2011-189755)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成23年8月31日 (2011.8.31)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2013-48836 (P2013-48836A)		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25年3月14日 (2013.3.14)	(74) 代理人	100068755
審査請求日	平成25年9月30日 (2013.9.30)		弁理士 恩田 博宣
		(74) 代理人	100105957
			弁理士 恩田 誠
		(72) 発明者	神 光太郎
			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
		審査官	廣瀬 貴理
			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】

第1図柄を変動させて行う第1図柄変動ゲームを表示する第1表示手段と、第2図柄を変動させて行う第2図柄変動ゲームを表示する第2表示手段と、前記第1図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する第1大当たり判定手段と、前記第2図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する第2大当たり判定手段と、を備え、前記第1図柄変動ゲーム又は前記第2図柄変動ゲームにおいて予め定めた大当たり表示結果が表示された場合には、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、

前記第1大当たり判定手段の判定結果に基づいて第1図柄変動ゲームの変動時間を指定する第1変動内容を決定する第1変動内容決定手段と、

10

前記第2大当たり判定手段の判定結果に基づいて第2図柄変動ゲームの変動時間を指定する第2変動内容を決定する第2変動内容決定手段と、

前記第1図柄の変動と前記第2図柄の変動とを同時に行わせる制御を行うことが可能なゲーム制御手段と、

前記第1図柄変動ゲームにおける第1図柄の表示結果、及び第2図柄変動ゲームにおける第2図柄の表示結果のうち何れか一方について演出図柄を用いて表示する演出図柄表示手段と、

前記演出図柄表示手段の表示制御を行う演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、一方の図柄変動ゲームが実行中である場合において、他方の図柄変動ゲームが開始するときには、該一方の図柄変動ゲームにおける変動内容が、大当たり期

20

待度の高い演出が実行される特殊変動内容ではないこと、又は他方の図柄変動ゲームにおける変動内容が、大当たり期待度の高い演出が実行される特殊変動内容であることを条件に、該一方の図柄変動ゲームにおける図柄の表示結果について変動されている演出図柄を、該他方の図柄変動ゲームにおける図柄の表示結果についての演出図柄として前記演出図柄表示手段に表示させる制御を行い、

遊技球が入球可能な第1始動手段及び第2始動手段を備え、

前記第1表示手段は、前記第1始動手段に入球した遊技球を検知することにより第1図柄変動ゲームを表示し、

前記第2表示手段は、前記第2始動手段に入球した遊技球を検知することにより第2図柄変動ゲームを表示し、

所定の発射態様により発射された遊技球が前記第1始動手段と前記第2始動手段との両方に入球可能である遊技機。

【請求項2】

第1図柄を変動させて行う第1図柄変動ゲームを表示する第1表示手段と、第2図柄を変動させて行う第2図柄変動ゲームを表示する第2表示手段と、前記第1図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する第1大当たり判定手段と、前記第2図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する第2大当たり判定手段と、を備え、前記第1図柄変動ゲーム又は前記第2図柄変動ゲームにおいて予め定めた大当たり表示結果が表示された場合には、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、

前記第1大当たり判定手段の判定結果に基づいて第1図柄変動ゲームの変動時間を指定する第1変動内容を決定する第1変動内容決定手段と、

前記第2大当たり判定手段の判定結果に基づいて第2図柄変動ゲームの変動時間を指定する第2変動内容を決定する第2変動内容決定手段と、

前記第1図柄の変動と前記第2図柄の変動とを同時に行わせる制御を行うことが可能なゲーム制御手段と、

前記第1図柄変動ゲームにおける第1図柄の表示結果、及び第2図柄変動ゲームにおける第2図柄の表示結果のうち何れか一方について演出図柄を用いて表示する演出図柄表示手段と、

前記演出図柄表示手段の表示制御を行う演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、一方の図柄変動ゲームが実行中である場合において、他方の図柄変動ゲームが開始するときには、該一方の図柄変動ゲームにおける変動内容が、大当たり期待度の高い演出が実行される特殊変動内容ではないこと、又は他方の図柄変動ゲームにおける変動内容が、大当たり期待度の高い演出が実行される特殊変動内容であることを条件に、該一方の図柄変動ゲームにおける図柄の表示結果について変動されている演出図柄を、該他方の図柄変動ゲームにおける図柄の表示結果についての演出図柄として前記演出図柄表示手段に表示させる制御を行い、

遊技者により操作可能な演出用操作手段を備え、

前記演出制御手段は、前記他方の図柄変動ゲームにおける図柄の表示結果について演出図柄を用いて前記演出図柄表示手段に表示させるときには、前記演出用操作手段の操作に応じて、変動している該演出図柄を、前記他方の図柄変動ゲームにおける図柄の表示結果を示す演出図柄として停止表示させる制御を行う遊技機。

【請求項3】

第1図柄を変動させて行う第1図柄変動ゲームを表示する第1表示手段と、第2図柄を変動させて行う第2図柄変動ゲームを表示する第2表示手段と、前記第1図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する第1大当たり判定手段と、前記第2図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する第2大当たり判定手段と、を備え、前記第1図柄変動ゲーム又は前記第2図柄変動ゲームにおいて予め定めた大当たり表示結果が表示された場合には、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、

前記第1大当たり判定手段の判定結果に基づいて第1図柄変動ゲームの変動時間を指定する第1変動内容を決定する第1変動内容決定手段と、

前記第 2 大当たり判定手段の判定結果に基づいて第 2 図柄変動ゲームの変動時間を指定する第 2 変動内容を決定する第 2 変動内容決定手段と、

前記第 1 図柄の変動と前記第 2 図柄の変動とを同時に行わせる制御を行うことが可能なゲーム制御手段と、

前記第 1 図柄変動ゲームにおける第 1 図柄の表示結果、及び第 2 図柄変動ゲームにおける第 2 図柄の表示結果のうち何れか一方について演出図柄を用いて表示する演出図柄表示手段と、

前記演出図柄表示手段の表示制御を行う演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、一方の図柄変動ゲームが実行中である場合において、他方の図柄変動ゲームが開始するときには、該一方の図柄変動ゲームにおける変動内容が、大当たり期待度の高い演出が実行される特殊変動内容ではないこと、又は他方の図柄変動ゲームにおける変動内容が、大当たり期待度の高い演出が実行される特殊変動内容であることを条件に、該一方の図柄変動ゲームにおける図柄の表示結果について変動されている演出図柄を、該他方の図柄変動ゲームにおける図柄の表示結果についての演出図柄として前記演出図柄表示手段に表示させる制御を行い、

前記第 1 表示手段、前記第 2 表示手段、及び前記演出図柄表示手段とは別体であり、特定演出を実行する演出実行手段を備え、

前記演出制御手段は、前記一方の図柄変動ゲームが実行中であり、かつ、前記他方の図柄変動ゲームが開始する場合において、該一方の図柄変動ゲームにおける図柄の表示結果について変動されている演出図柄の表示を継続させるときには、該他方の図柄変動ゲームにおける図柄の表示結果について前記演出実行手段における特定演出を実行させる制御を行う遊技機。

#### 【請求項 4】

前記演出制御手段は、前記第 1 変動内容決定手段によって決定された変動内容が、大当たり期待度の高い演出が実行される特殊変動内容であることを条件に、該第 1 図柄変動ゲームにおける第 1 図柄の表示結果について変動されている演出図柄の表示を継続させる制御を行う請求項 1 ~ 請求項 3 のうちいずれか一項に記載の遊技機。

#### 【請求項 5】

前記特殊変動内容は、大当たり期待度の低い非特殊変動内容よりも変動時間が長い請求項 4 に記載の遊技機。

#### 【発明の詳細な説明】

#### 【技術分野】

#### 【0001】

本発明は、第 1 図柄変動ゲームにおける第 1 図柄の変動と、第 2 図柄変動ゲームにおける第 2 図柄の変動とを同時に行わせるとともに、第 1 図柄の表示結果、及び第 2 図柄の表示結果のうち何れか一方について演出図柄を用いて表示する遊技機に関するものである。

#### 【背景技術】

#### 【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ機は、例えば、液晶ディスプレイ型の可変表示器を備え、始動入賞口への遊技球の入賞を契機として、当該可変表示器において複数種類の図柄を変動させて図柄組み合わせを導出する図柄変動ゲームが行われている。そして、遊技者は、図柄変動ゲームで導出され、最終的に停止表示された図柄組み合わせから大当たり又ははずれを認識できる。

#### 【0003】

ところで、近年では複数の可変表示器を備え、それぞれの可変表示器において図柄を変動させて複数の図柄変動ゲームを相互に独立するように実行させるパチンコ機が提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

#### 【先行技術文献】

#### 【特許文献】

#### 【0004】

10

20

30

40

50

【特許文献1】特開2005-192866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、このようなパチンコ機では、複数の可変表示器のそれぞれを視認しなければならず、遊技に対する興趣の減退を招くおそれがあった。このため、複数の図柄変動ゲームが実行可能であり、それぞれに特別図柄の変動が行われるが、それら複数の図柄変動ゲームのうち何れか一方の特別図柄の表示結果について、演出図柄（飾り図柄）を用いて表示させることによって、一つの演出図柄を主に視認させるように構成したものがあった。

10

【0006】

しかしながら、このようなパチンコ機では、一方の図柄変動ゲームが実行中である場合において、他方の図柄変動ゲームが開始されるときには、何れの特別図柄の表示結果について演出図柄を表示させるかによって、円滑な演出が実行できず、遊技に対する興趣の減退を招くおそれがあった。特に、実行中である一方の図柄変動ゲームにおける特別図柄の表示結果よりも、後から実行が開始される他方の図柄変動ゲームにおける特別図柄の表示結果について優先して演出図柄を用いて表示させる場合には、実行中である一方の図柄変動ゲームに対応する演出を中断させなければならない。このため、その演出の種類によっては、遊技に対する興趣の減退を招くおそれがあった。

【0007】

20

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る。その目的は、第1図柄の表示結果及び第2図柄の表示結果のうち何れか一方について演出図柄を用いて表示することに伴い、円滑な演出を実行させることにより、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】

【0008】

上記問題点を解決するために、請求項1に記載の発明は、第1図柄を変動させて行う第1図柄変動ゲームを表示する第1表示手段と、第2図柄を変動させて行う第2図柄変動ゲームを表示する第2表示手段と、前記第1図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する第1大当たり判定手段と、前記第2図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する第2大当たり判定手段と、を備え、前記第1図柄変動ゲーム又は前記第2図柄変動ゲームにおいて予め定めた大当たり表示結果が表示された場合には、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、前記第1大当たり判定手段の判定結果に基づいて第1図柄変動ゲームの変動時間を指定する第1変動内容を決定する第1変動内容決定手段と、前記第2大当たり判定手段の判定結果に基づいて第2図柄変動ゲームの変動時間を指定する第2変動内容を決定する第2変動内容決定手段と、前記第1図柄の変動と前記第2図柄の変動とを同時に行わせる制御を行うことが可能なゲーム制御手段と、前記第1図柄変動ゲームにおける第1図柄の表示結果、及び第2図柄変動ゲームにおける第2図柄の表示結果のうち何れか一方について演出図柄を用いて表示する演出図柄表示手段と、前記演出図柄表示手段の表示制御を行う演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、一方の図柄変動ゲームが実行中である場合において、他方の図柄変動ゲームが開始するときには、該一方の図柄変動ゲームにおける変動内容が、大当たり期待度の高い演出が実行される特殊変動内容ではないこと、又は他方の図柄変動ゲームにおける変動内容が、大当たり期待度の高い演出が実行される特殊変動内容であることを条件に、該一方の図柄変動ゲームにおける図柄の表示結果について変動されている演出図柄を、該他方の図柄変動ゲームにおける図柄の表示結果についての演出図柄として前記演出図柄表示手段に表示させる制御を行い、遊技球が入球可能な第1始動手段及び第2始動手段を備え、前記第1表示手段は、前記第1始動手段に入球した遊技球を検知することにより第1図柄変動ゲームを表示し、前記第2表示手段は、前記第2始動手段に入球した遊技球を検知することにより第2図柄変動ゲームを表示し、所定の発射態様により発射された遊技球が前記第1始動手段と前記第2始動手段との両

30

40

50

方に入球可能であることを要旨とする。

請求項 2 に記載の発明は、第 1 図柄を変動させて行う第 1 図柄変動ゲームを表示する第 1 表示手段と、第 2 図柄を変動させて行う第 2 図柄変動ゲームを表示する第 2 表示手段と、前記第 1 図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する第 1 大当たり判定手段と、前記第 2 図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する第 2 大当たり判定手段と、を備え、前記第 1 図柄変動ゲーム又は前記第 2 図柄変動ゲームにおいて予め定めた大当たり表示結果が表示された場合には、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、前記第 1 大当たり判定手段の判定結果に基づいて第 1 図柄変動ゲームの変動時間を指定する第 1 変動内容を決定する第 1 変動内容決定手段と、前記第 2 大当たり判定手段の判定結果に基づいて第 2 図柄変動ゲームの変動時間を指定する第 2 変動内容を決定する第 2 変動内容決定手段と、前記第 1 図柄の変動と前記第 2 図柄の変動とを同時に行わせる制御を行うことが可能なゲーム制御手段と、前記第 1 図柄変動ゲームにおける第 1 図柄の表示結果、及び第 2 図柄変動ゲームにおける第 2 図柄の表示結果のうち何れか一方について演出図柄を用いて表示する演出図柄表示手段と、前記演出図柄表示手段の表示制御を行う演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、一方の図柄変動ゲームが実行中である場合において、他方の図柄変動ゲームが開始するときには、該一方の図柄変動ゲームにおける変動内容が、大当たり期待度の高い演出が実行される特殊変動内容ではないこと、又は他方の図柄変動ゲームにおける変動内容が、大当たり期待度の高い演出が実行される特殊変動内容であることを条件に、該一方の図柄変動ゲームにおける図柄の表示結果について変動されている演出図柄を、該他方の図柄変動ゲームにおける図柄の表示結果についての演出図柄として前記演出図柄表示手段に表示させる制御を行い、遊技者により操作可能な演出用操作手段を備え、前記演出制御手段は、前記他方の図柄変動ゲームにおける図柄の表示結果について演出図柄を用いて前記演出図柄表示手段に表示させるときには、前記演出用操作手段の操作に応じて、変動している該演出図柄を、前記他方の図柄変動ゲームにおける図柄の表示結果を示す演出図柄として停止表示させる制御を行うことを要旨とする。

請求項 3 に記載の発明は、第 1 図柄を変動させて行う第 1 図柄変動ゲームを表示する第 1 表示手段と、第 2 図柄を変動させて行う第 2 図柄変動ゲームを表示する第 2 表示手段と、前記第 1 図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する第 1 大当たり判定手段と、前記第 2 図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する第 2 大当たり判定手段と、を備え、前記第 1 図柄変動ゲーム又は前記第 2 図柄変動ゲームにおいて予め定めた大当たり表示結果が表示された場合には、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、前記第 1 大当たり判定手段の判定結果に基づいて第 1 図柄変動ゲームの変動時間を指定する第 1 変動内容を決定する第 1 変動内容決定手段と、前記第 2 大当たり判定手段の判定結果に基づいて第 2 図柄変動ゲームの変動時間を指定する第 2 変動内容を決定する第 2 変動内容決定手段と、前記第 1 図柄の変動と前記第 2 図柄の変動とを同時に行わせる制御を行うことが可能なゲーム制御手段と、前記第 1 図柄変動ゲームにおける第 1 図柄の表示結果、及び第 2 図柄変動ゲームにおける第 2 図柄の表示結果のうち何れか一方について演出図柄を用いて表示する演出図柄表示手段と、前記演出図柄表示手段の表示制御を行う演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、一方の図柄変動ゲームが実行中である場合において、他方の図柄変動ゲームが開始するときには、該一方の図柄変動ゲームにおける変動内容が、大当たり期待度の高い演出が実行される特殊変動内容ではないこと、又は他方の図柄変動ゲームにおける変動内容が、大当たり期待度の高い演出が実行される特殊変動内容であることを条件に、該一方の図柄変動ゲームにおける図柄の表示結果について変動されている演出図柄を、該他方の図柄変動ゲームにおける図柄の表示結果についての演出図柄として前記演出図柄表示手段に表示させる制御を行い、前記第 1 表示手段、前記第 2 表示手段、及び前記演出図柄表示手段とは別体であり、特定演出を実行する演出実行手段を備え、前記演出制御手段は、前記一方の図柄変動ゲームが実行中であり、かつ、前記他方の図柄変動ゲームが開始する場合において、該一方の図柄変動ゲームにおける図柄の表示結果について変動されている演出図柄の表示を継続させるときには、該他方の図柄変動ゲームにおける図柄の表示結果について前記演出実行手段における特定演出を実行させる制御を行うこと

10

20

30

40

50

を要旨とする。

【 0 0 0 9 】

請求項 4 に記載の発明は、請求項 1 ~ 請求項 3 のうちいずれか一項に記載の遊技機において、前記演出制御手段は、前記第 1 変動内容決定手段によって決定された変動内容が、大当たり期待度の高い演出が実行される特殊変動内容であることを条件に、該第 1 図柄変動ゲームにおける第 1 図柄の表示結果について変動されている演出図柄の表示を継続させる制御を行うことを要旨とする。

【 0 0 1 0 】

請求項 5 に記載の発明は、請求項 4 に記載の遊技機において、前記特殊変動内容は、大当たり期待度の低い非特殊変動内容よりも変動時間が長いことを要旨とする。

10

【発明の効果】

【 0 0 1 3 】

本発明によれば、第 1 図柄の表示結果及び第 2 図柄の表示結果のうち何れか一方について演出図柄を用いて表示することに伴い、円滑な演出を実行させることにより、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 4 】

【図 1】パチンコ遊技機の機表側を示す正面図。

【図 2】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図 3】変動パターンを示す説明図。

20

【図 4】特別図柄入力処理を示すフローチャート。

【図 5】第 1 特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図 6】第 2 特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図 7】第 1 特別図柄変動中処理を示すフローチャート。

【図 8】第 2 特別図柄変動中処理を示すフローチャート。

【図 9】( a ) ~ ( f ) は、各表示装置における表示態様と可動体の態様とを説明する模式図。

【図 10】( a ) ~ ( f ) は、各表示装置における表示態様と可動体の態様とを説明する模式図。

【図 11】( a ) ~ ( f ) は、各表示装置における表示態様と可動体の態様とを説明する模式図。

30

【図 12】( a ) ~ ( f ) は、各表示装置における表示態様と可動体の態様とを説明する模式図。

【図 13】第 1 変動ゲーム開始処理を示すフローチャート。

【図 14】第 2 変動ゲーム開始処理を示すフローチャート。

【図 15】各種演出における演出態様を示す説明図。

【図 16】飾図一旦停止演出制御処理を示すフローチャート。

【図 17】変動表示開始処理を示すフローチャート。

【図 18】( a ) ~ ( g ) は、各種演出における演出態様を示すタイミングチャート。

【図 19】( a ) ~ ( e ) は、各種演出における演出態様を示すタイミングチャート。

40

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 5 】

[ 第 1 の実施形態 ]

以下、本発明をパチンコ遊技機に具体化した第 1 の実施形態について図 1 ~ 図 19 を参照して説明する。

【 0 0 1 6 】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機の遊技盤 10 のほぼ中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部 GH を有する演出図柄表示手段としての演出表示装置 11 が配設されている。演出表示装置 11 には、複数の図柄列（本実施形態では 3 列）を変動（変動表示）させて行う図柄変動ゲーム（以下、「変動ゲーム」と示す）を含み、該変動ゲームに関連して

50

実行される各種の表示演出が画像表示される。なお、演出表示装置 11 の変動ゲームは、表示演出を多様化するための飾り図柄（演出図柄、第 3 図柄、以下、「飾図」と示す）を用いて行われる。

【0017】

また、演出表示装置 11 の右下には、7 セグメント型の第 1 特別図柄表示装置 12 a（第 1 表示手段）が、第 1 特別図柄表示装置 12 a の右には、7 セグメント型の第 2 特別図柄表示装置 12 b（第 2 表示手段）が、それぞれ配設されている。第 1 特別図柄表示装置 12 a 又は第 2 特別図柄表示装置 12 b では、特別図柄（以下、「特図」と示す）を変動させて表示する変動ゲームが行われる。特図は、大当たりか否かの内部抽選（大当たり抽選）の結果を示す報知用の図柄である。本実施形態において、変動ゲームは、各表示装置 12 a, 12 b において、特図の変動が開始されてから確定停止表示される迄を 1 回として実行される。以下、第 1 特別図柄表示装置 12 a で行われる変動ゲームを「第 1 変動ゲーム（第 1 図柄変動ゲーム）」と示すことがあり、第 2 特別図柄表示装置 12 b で行われる変動ゲームを「第 2 変動ゲーム（第 2 図柄変動ゲーム）」と示すことがある。また、第 1 変動ゲームにおける特図（第 1 図柄）を「第 1 特図」と示すことがあり、第 2 変動ゲームにおける特図（第 2 図柄）を「第 2 特図」と示すことがある。

10

【0018】

本実施形態において各表示装置 12 a, 12 b には、複数種類（本実施形態では、101 種類）の特図の中から、大当たり抽選の抽選結果に対応する 1 つの特図が選択され、その選択された特図が変動ゲームの終了によって個別に確定停止表示される。101 種類の特図は、大当たりを認識し得る図柄となる 100 種類の大当たり図柄（大当たり表示結果）と、はずれを認識し得る図柄となる 1 種類のはずれ図柄（はずれ表示結果）とに分類される。また、大当たり図柄が確定停止表示された場合、遊技者には、大当たり遊技が付与される。

20

【0019】

また、本実施形態において演出表示装置 11 には、複数の図柄列毎に [1] ~ [7] の 7 種類の数字が飾図として表示されるようになっている。そして、本実施形態において演出表示装置 11 は、各表示装置 12 a, 12 b に比較して大きい表示領域で構成されるとともに、飾図は特図に比較して遥かに大きく表示されるようになっている。このため、遊技者は、演出表示装置 11 に確定停止表示された図柄から大当たり又ははずれを認識し得る。

30

【0020】

そして、演出表示装置 11 には、各表示装置 12 a, 12 b の表示結果に応じた表示結果が表示される。具体的に言えば、第 1 特別図柄表示装置 12 a 又は第 2 特別図柄表示装置 12 b に大当たり図柄（大当たり表示結果）が確定停止表示される場合には、演出表示装置 11 にも大当たり図柄（大当たり表示結果）が確定停止表示される。本実施形態において、飾図による大当たり図柄としては、全列の図柄が同一図柄となる図柄組み合わせである（例えば、[222][777] など）。

【0021】

また、第 1 特別図柄表示装置 12 a 又は第 2 特別図柄表示装置 12 b にはずれ図柄が確定停止表示される場合には、演出表示装置 11 にもはずれ図柄（はずれ表示結果）が確定停止表示される。本実施形態において、飾図によるはずれ図柄としては、全列の図柄が異なる図柄となる図柄組み合わせ（例えば、[135][246] など）、又は 1 列の図柄が他の 2 列の図柄とは異なる図柄となる図柄組み合わせである（例えば、[121][767] など）。

40

【0022】

また、演出表示装置 11 では、遊技者側から見て左列 右列 中列の順に図柄の変動が停止するようになっており、特定の 2 列（本実施形態では左右の 2 列）に同一の図柄が一旦停止表示された場合、リーチ状態が形成される。ここで、一旦停止表示とは、画像表示部 GH においてゆれ変動状態で表示されている状態であり、画像表示部 GH において図柄が確定停止している確定停止表示とは区別される。本実施形態では、複数の図柄列のうち

50

左列が第1停止列、右列が第2停止列（直前停止列）、中列が第3停止列（最終停止列）となり、左列及び右列がリーチ状態を形成するリーチ形成列となる。

【0023】

また、本実施形態において演出表示装置11には、飾図の他にも、第1変動ゲームの表示結果を示す第4図柄と、第2変動ゲームの表示結果を示す第5図柄とが表示される。また、これら第4図柄と第5図柄とは、飾図に比較して遥かに小さく表示されるようになっている。このため、遊技者は、演出表示装置11に確定停止表示された飾図から大当たり又ははずれを認識し得る。なお、本実施形態において、演出図柄としては飾図が相当し、第4図柄や第5図柄が含まれない。

【0024】

第2特別図柄表示装置12bの上方には、複数個（本実施形態では2個）の第1特図保留発光部を有する第1特別図柄保留表示装置13aが配設されている。第1特別図柄保留表示装置13aは、機内部で記憶した第1変動ゲームにおける特図用の始動保留球の記憶数を遊技者に報知する。なお、以下、第1変動ゲームにおける特図用の始動保留球の記憶数を「第1保留記憶数」と示す。第1保留記憶数は、遊技盤10に配設した第1始動手段としての第1始動入賞口14に遊技球が入賞することで「1」加算される一方で、第1変動ゲームの開始により「1」減算される。したがって、変動ゲーム中に第1始動入賞口14へ遊技球が入賞すると、第1保留記憶数は更に加算されるとともに、所定の上限数（本実施形態では「4」）まで累積される。

【0025】

第1特別図柄保留表示装置13aの右方には、複数個（本実施形態では2個）の第2特図保留発光部を有する第2特別図柄保留表示装置13bが配設されている。第2特別図柄保留表示装置13bは、機内部で記憶した第2変動ゲームにおける特図用の始動保留球の記憶数を遊技者に報知する。なお、以下、第2変動ゲームにおける特図用の始動保留球の記憶数を「第2保留記憶数」と示す。第2保留記憶数は、遊技盤10に配設した第2始動手段としての第2始動入賞口15に遊技球が入賞することで「1」加算される一方で、第2変動ゲームの開始により「1」減算される。したがって、変動ゲーム中に第2始動入賞口15へ遊技球が入賞すると、第2保留記憶数は更に加算されるとともに、所定の上限数（本実施形態では「4」）まで累積される。

【0026】

このように、本実施形態においては、第1始動入賞口14と第2始動入賞口15とが、所定の発射態様で発射された遊技球がその両方に入球可能な位置に配設されている。

また、第1特別図柄表示装置12a及び第2特別図柄表示装置12bの下方には、複数個（本実施形態では2個）の普図発光部を有する普通図柄表示装置20が配設されている。普通図柄表示装置20では、複数種類の普通図柄を変動させて表示する普通図柄変動ゲームが行われる。普通図柄は、普通当たりか否かの内部抽選（普通当たり抽選）の結果を示す報知用の図柄である。なお、以下、普通図柄を「普図」と示し、普通図柄ゲームを「普図ゲーム」と示す。また、この普図ゲームにおいても変動ゲームと同じように、遊技盤10に配設した作動ゲート19に遊技球が通過（入球）することで普図用の始動保留球（普図始動保留球）が記憶される。この普図始動保留球の記憶数（普図保留記憶数）は、作動ゲート19への遊技球の通過により、所定の上限数（本実施形態では「4」）を上限として「1」加算される一方で、普図ゲームの開始により「1」減算される。

【0027】

また、本実施形態において、第1変動ゲームと第2変動ゲームとが同時に実行可能なように構成されている。なお、本実施形態において、一方の変動ゲームにおいて大当たり遊技が行われている間は、他方の変動ゲームの実行が中断され、この場合には、第1変動ゲームと第2変動ゲームとが同時に実行されないように構成されている。つまり、第1変動ゲームと第2変動ゲームとにおいて、各特図の変動自体が少なくとも相互に独立して行われることとなる。また、本実施形態において、変動ゲームと普図ゲームとは同時に実行可能である。



## 【 0 0 2 8 】

演出表示装置 1 1 の下方には、遊技球の第 1 入賞口 1 4 a を有する第 1 始動入賞口 1 4 が配設されている。第 1 始動入賞口 1 4 の奥方には入賞した遊技球を検知する第 1 始動口スイッチ S W 1 ( 図 2 に示す ) が配設されている。第 1 始動入賞口 1 4 は、入賞した遊技球を第 1 始動口スイッチ S W 1 で検知することにより、第 1 変動ゲームの始動条件と予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。

## 【 0 0 2 9 】

また、第 1 始動入賞口 1 4 の下方には、遊技球の第 2 入賞口 1 5 a を有する第 2 始動入賞口 1 5 が配設されている。第 2 始動入賞口 1 5 は普通電動役物とされ、普通電動役物ソレノイド S O L 1 ( 図 2 に示す ) の作動により開閉動作を行う開閉手段としての開閉羽根 1 6 を備えている。第 2 始動入賞口 1 5 は、開閉羽根 1 6 の開動作により入口が拡大されて遊技球が入賞 ( 入球 ) し易い開状態 ( 第 1 状態 ) とされる一方で、開閉羽根 1 6 の閉動作により入口が拡大されずに遊技球が入賞し難い閉状態 ( 第 2 状態 ) とされる。そして、第 2 始動入賞口 1 5 の奥方には入賞した遊技球を検知する第 2 始動口スイッチ S W 2 ( 図 2 に示す ) が配設されている。第 2 始動入賞口 1 5 は、入賞した遊技球を第 2 始動口スイッチ S W 2 で検知することにより、第 2 変動ゲームの始動条件と予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。

## 【 0 0 3 0 】

また、演出表示装置 1 1 の右下には、作動ゲート 1 9 が配設されている。作動ゲート 1 9 の奥方には、通過した遊技球を検知するゲートスイッチ S W 4 ( 図 2 に示す ) が配設されている。作動ゲート 1 9 は、通過した遊技球をゲートスイッチ S W 4 で検知することにより、普通ゲームの始動条件を付与し得る。普通ゲームは、第 2 始動入賞口 1 5 の開閉羽根 1 6 を開状態とするか否かの抽選結果を導出するために行われる演出である。即ち、普通当たり抽選に当選すると、開閉羽根 1 6 の開放によって第 2 始動入賞口 1 5 に遊技球を入賞させ易くなり、遊技者は、第 2 変動ゲームの始動条件と賞球を容易に獲得できる機会を得ることができる。

## 【 0 0 3 1 】

また、第 2 始動入賞口 1 5 の下方には、大入賞口ソレノイド S O L 2 ( 図 2 に示す ) の作動により開閉動作を行う大入賞口扉 1 7 を備えた大入賞口 1 8 が配設されている。大入賞口 1 8 の奥方には、入賞した遊技球を検知するカウントスイッチ S W 3 ( 図 2 に示す ) が配設されている。特別入賞口としての大入賞口 1 8 は、入賞した遊技球を検知することにより、予め定めた個数 ( 例えば、 1 5 個 ) の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。大入賞口 1 8 は、大当たり遊技中に大入賞口扉 1 7 の開動作によって開放されることで遊技球の入賞が許容される。このため、大当たり遊技中、遊技者は、賞球を獲得できる機会を得ることができる。

## 【 0 0 3 2 】

また、パチンコ遊技機の遊技盤 1 0 の下方には、遊技者により操作可能な演出ボタン 7 0 が配設されている。演出用操作手段としての演出ボタン 7 0 は、押しボタン式であり、操作されると、演出ボタン 7 0 に接続されている統括制御基板 3 1 ( 図 2 に示す ) に操作信号が出力される。

## 【 0 0 3 3 】

この大当たり遊技は、大当たり抽選で大当りに当選し、第 1 特別図柄表示装置 1 2 a の第 1 変動ゲーム又は第 2 特別図柄表示装置 1 2 b の第 2 変動ゲームで大当たり図柄が確定停止表示されて該ゲームの終了後、開始される。大当たり遊技が開始すると、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。オープニング演出の終了後には、大入賞口 1 8 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 回のラウンド遊技は、大入賞口 1 8 の開閉が所定回数行われる迄であり、1 回のラウンド遊技中に大入賞口 1 8 に、規定個数 ( 入賞上限個数 ) の遊技球が入賞する迄の間、又は規定ラウンド時間 ( ラウンド遊技時間 ) が経過するまでの間、開放される。ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、規定ラウンド数のラウンド遊技が終了すると、大

10

20

30

40

50

当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当り遊技は終了される。

【 0 0 3 4 】

また、本実施形態では、オープニング時間として「 9 ( 秒 ) 」が、各ラウンド遊技の最大時間として「 2 5 ( 秒 ) 」が、各ラウンド間のインターバル時間 ( ラウンド間インターバル ) として「 2 . 0 ( 秒 ) 」が、エンディング時間として「 1 1 ( 秒 ) 」がそれぞれ設定されている。また、これらの大当り遊技では、各ラウンド遊技における大入賞口 1 8 の開放回数として「 1 回 」が、 1 回のラウンド遊技の入賞上限個数として「 9 球 」が、それぞれ設定されている。

【 0 0 3 5 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機では、大当り遊技の終了後に、遊技者に有利な確率変動状態 ( 以下、「確変状態」と示す ) が付与される場合がある。確変状態は、確定停止表示された大当り図柄 ( 特図 ) の種類が予め定めた確変図柄であることを条件として付与される。この確変状態では、大当り遊技終了後に、大当りの当選確率が低確率状態 ( 本実施形態では、 2 2 1 / 6 5 5 3 6 ) から高確率状態 ( 本実施形態では、 2 2 1 0 / 6 5 5 3 6 ) に変動する。本実施形態では、大当り遊技終了後に確変状態が付与される大当りが確変大当りであり、確変状態が付与されない大当りが非確変大当りとなる。

【 0 0 3 6 】

なお、本実施形態では、確変大当りとなるか非確変大当りとなるかは、大当り抽選に当選した場合に決定する特図 ( 大当り図柄 ) に応じて決定されるようになっており、第 1 変動ゲーム、第 2 変動ゲームの両方で、 6 5 / 1 0 0 の確率で確変大当りとなり、 3 5 / 1 0 0 の確率で非確変大当りとなる。

【 0 0 3 7 】

このように、確変状態は、大当り抽選の抽選確率が高確率に変動して大当りが生起され易くなるため、遊技者にとって有利であり、遊技者は、確変大当りになることを期待しつつ遊技を行っている。

【 0 0 3 8 】

また、大当り遊技の終了後には、変動短縮状態 ( 以下、「変短状態」と示す ) が付与される場合がある。この変短状態では、変短状態が付与されていない非変短状態と比較して、変動ゲームの変動時間が短縮される場合があり ( 短縮され得る )、特に、はずれ表示結果が確定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ある。また、変短状態では、開閉羽根 1 6 を開動作させるか否かの抽選結果を導出する普図ゲームの変動時間が、非変短状態と比較して短縮される。また、変短状態では、普図ゲームの普通当りの当選確率が低確率状態 ( 本実施形態では、 3 2 7 7 / 6 5 5 3 6 ) から高確率状態 ( 本実施形態では、 6 5 5 3 5 / 6 5 5 3 6 ) に変動する。また、変短状態では、普通当り抽選に当選した際、非変短状態とは異なる動作パターンで開閉羽根 1 6 が開閉動作するようになっている。なお、本実施形態において、非変短状態で普通当り抽選に当選する場合には、開閉羽根 1 6 が 1 回開放し、開放してから 5 0 0 m s 経過するまで開放状態を維持するようになっている。その一方で、変短状態で普通当り抽選に当選する場合には、開閉羽根 1 6 が 3 回開放するとともに、 1 回の開放において開放してから 8 0 0 m s が経過するまで開放状態を維持するようになっている。つまり、開閉羽根 1 6 は、変短状態では、非変短状態と比較して、 1 回の普通当りに対応する合計開放時間が長く、遊技者にとって有利に動作するように設定されている。このため、変短状態では、開閉羽根 1 6 が開放状態に動作し易く、第 1 変動ゲームよりも第 2 変動ゲームが実行され易くなる。

【 0 0 3 9 】

なお、普通当りとなった場合に開閉羽根 1 6 が開放されるが、閉鎖する前であっても、入賞上限個数 ( 例えば、 1 0 球 ) の遊技球が入賞したときには、開閉羽根 1 6 は閉鎖するようになっている。同様に、所定回数開放していなくても、入賞上限個数の遊技球が入賞したときには、開閉羽根 1 6 は閉鎖するようになっている。また、変短状態は、確変大当りに当選した場合、大当り遊技の終了後には、大当り抽選の当選時における遊技状態を問わず、次回の大当り遊技が付与されるまで ( 「次回まで」と示す ) 付与される一方で、非

確変大当りに当選した場合、予め定めた回数（本実施形態では、１００回）の変動ゲームが行われるまでの間、付与される。

【００４０】

次に、パチンコ遊技機の制御構成について図２を参照して説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機の機裏側には、パチンコ遊技機全体を制御する主制御基板３０が配設されている。ゲーム制御手段としての主制御基板３０は、パチンコ遊技機全体を制御するための各種処理を実行するとともに、該処理結果に応じた各種の制御信号（制御コマンド）を出力する。また、機裏側には、統括制御基板３１と表示制御基板３２とが配設されている。演出制御手段としての統括制御基板３１は、主制御基板３０が出力した制御信号（制御コマンド）に基づいて、表示制御基板３２を制御する。演出制御手段としての表示制御基板３２は、主制御基板３０と統括制御基板３１が出力した制御信号（制御コマンド）に基づいて、演出表示装置１１の表示態様（図柄、保留画像、各種背景画像、文字、キャラクタなどの表示画像など）を制御する。

10

【００４１】

ここで、主制御基板３０、統括制御基板３１及び表示制御基板３２の具体的構成について以下に説明する。

まず、主制御基板３０について図２を参照して以下に説明する。

【００４２】

主制御基板３０には、制御動作を所定の手順で実行する主制御用ＣＰＵ３０ａと、主制御用ＣＰＵ３０ａのメイン制御プログラムを格納する主制御用ＲＯＭ３０ｂと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用ＲＡＭ３０ｃが設けられている。そして、主制御用ＣＰＵ３０ａには、各種スイッチＳＷ１～ＳＷ４が遊技球を検知して出力する検知信号を入力可能に接続されている。また、主制御用ＣＰＵ３０ａには、第１特別図柄表示装置１２ａ、第２特別図柄表示装置１２ｂ、第１特別図柄保留表示装置１３ａ、第２特別図柄保留表示装置１３ｂ、普通図柄表示装置２０、普通電動役物ソレノイドＳＯＬ１、及び大入賞口ソレノイドＳＯＬ２が接続されている。

20

【００４３】

また、主制御用ＣＰＵ３０ａは、当り判定用乱数、特図振分乱数、及びリーチ判定用乱数の値などの各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。当り判定用乱数は、大当り抽選（大当り判定）で用いる乱数である。特図振分乱数は、大当り図柄となる特図の決定で用いる乱数である。リーチ判定用乱数は、大当り抽選で大当りに当選しなかった場合、すなわちはずれの場合にリーチを形成するか否かのリーチ抽選（リーチ判定）で用いる乱数である。また、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、フラグなど）が記憶（設定）される。例えば、主制御用ＲＡＭ３０ｃには、普図ゲームにおいて普通当りとなるか否かを判定する場合に用いる普通当り判定用乱数が記憶されている。

30

【００４４】

主制御用ＲＯＭ３０ｂには、メイン制御プログラム、各種の判定値（大当り判定値、及びリーチ判定値など）が記憶されている。大当り判定値は、大当り抽選で用いる判定値であり、当り判定用乱数の取り得る数値（０～６５５３５までの全６５５３６通りの整数）の中から定められている。本実施形態では、非確変状態では大当り判定値として２２１個の値が設定されており、大当り抽選で当選する確率は６５５３６分の２２１となり、その一方で、確変状態では大当り判定値として２２１０個の値が設定されており、大当り抽選で当選する確率は６５５３６分の２２１０となる。また、リーチ判定値は、はずれを決定する場合にリーチを形成するか否かの内部抽選（リーチ判定）で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数の取り得る数値（０～２４０までの全２４１通りの整数）の中から定められている。

40

【００４５】

また、主制御用ＲＯＭ３０ｂには、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、変動ゲームが開始してから変動ゲームが終了するまでの間の演出（遊技演出）

50

のベースとなるパターンであって、変動ゲームの変動内容（演出内容）及び変動時間（演出時間）を特定（指定）し得る。本実施形態において、複数種類の変動パターンは、大当り変動用の変動パターン、はずれリーチ変動用の変動パターン、及びはずれ変動用の変動パターンに分類できる。大当り変動は、大当り遊技が付与されると決定された場合に行われる変動であり、演出表示装置 11 では、リーチ演出を経て、変動ゲームが最終的に大当り図柄を確定停止表示させるように展開される演出が実行される。はずれリーチ変動は、大当り遊技が付与されないと決定された場合に行われる変動であり、演出表示装置 11 では、リーチ演出を経て、変動ゲームが最終的にはずれ図柄を確定停止表示させるように展開される演出が実行される。はずれ変動は、大当り遊技が付与されないと決定された場合に行われる変動であり、演出表示装置 11 では、リーチ演出を経ないで、変動ゲームが最終的にはずれ図柄を確定停止表示させるように展開される演出が実行される。

10

#### 【0046】

次に、統括制御基板 31 について図 2 を参照して以下に説明する。

統括制御基板 31 には、制御動作を所定の手順で実行する統括制御用 CPU 31a と、統括制御用 CPU 31a の統括制御プログラムを格納する統括制御用 ROM 31b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる統括制御用 RAM 31c が設けられている。統括制御用 RAM 31c 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、フラグなど）が記憶（設定）される。また、統括制御用 CPU 31a には、表示制御基板 32 が接続されている。統括制御用 CPU 31a は、各種制御コマンドを入力すると、統括制御プログラムに基づいて各種制御を実行する。

20

#### 【0047】

また、統括制御用 CPU 31a には、演出実行手段としての可動体 K を変位させるためのモータ 60（可動体駆動手段）が接続されており、駆動信号を出力することによって、モータ 60 が駆動し、可動体 K を変位させることができるようになっている。つまり、統括制御用 CPU 31a は、可動体 K の駆動制御を行うこととなる。

#### 【0048】

また、統括制御用 CPU 31a には、演出ボタン 70 が接続されており、演出ボタン 70 から操作信号を入力することができるようになっている。すなわち、統括制御用 CPU 31a は、演出ボタン 70 が操作されたことを検知することができる。

#### 【0049】

次に、表示制御基板 32 について図 2 を参照して以下に説明する。

表示制御基板 32 には、表示制御動作を所定の手順で実行する表示制御用 CPU 32a と、表示制御用 CPU 32a の表示制御プログラムを格納する表示制御用 ROM 32b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる表示制御用 RAM 32c が設けられている。表示制御用 ROM 32b には、各種の画像データ（図柄、保留画像、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。表示制御用 RAM 32c には、パチンコ遊技機の表示動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。また、表示制御用 CPU 32a には、演出表示装置 11 が接続されている。表示制御用 CPU 32a は、各種制御コマンドを入力すると、表示制御プログラムに基づいて各種制御を実行する。

40

#### 【0050】

ここで、本実施形態のパチンコ遊技機における変動パターンについて図 3 を参照して以下に説明する。

本実施形態では、図 3 に示すように、変動パターンとして、変動ゲームの変動時間を指定する変動パターンが設定されている。具体的な一例としては、変動時間として、変動パターン P11 が 12（秒）に、変動パターン P31 が 56（秒）に、それぞれ規定されている。

#### 【0051】

これら変動パターンは、主に、大当り遊技が付与されるか否か、はずれとなる場合においてリーチ演出を実行するか否かによって選択される。具体的には、変動パターン P31

50

、P 3 2、P 5 1 が大当り変動用の変動パターンとして規定されている。また、変動パターン P 2 1、P 2 2 がはずれリーチ変動用の変動パターンとして、変動パターン P 1 1、P 1 2、P 4 1 がはずれ変動用の変動パターンとして規定されている。

【 0 0 5 2 】

また、これら変動パターンには、第 1 変動ゲームにおける変動パターン（図中では「第 1 特図」と示す）P 1 1、P 1 2、P 2 1、P 2 2、P 3 1、P 3 2 と、第 2 変動ゲームにおける変動パターン（図中においては「第 2 特図」と示す）P 4 1、P 5 1 と、に分類される。

【 0 0 5 3 】

また、変動パターン P 1 2 は、変動パターン P 1 1 の変動時間を短縮させる変動パターンであり、変動パターン P 1 1 と比較して、左列及び右列の図柄（飾図）が一旦停止表示されるまでの時間を短縮された変動パターンであり、右列の図柄が一旦停止表示されてから変動ゲームが終了するまでは同じ演出が実行されることとなる。なお、変動パターン P 1 1、P 1 2 は、変短状態であるか否かと保留記憶数とに応じて何れかが決定される変動パターンであり、変短状態であると、変動時間が短縮される変動パターン P 1 2 が決定され易く、保留記憶数が大きくなるにつれて、変動パターン P 1 2 が決定され易くなる。

【 0 0 5 4 】

また、大当り変動とははずれリーチ変動とには、ノーマルリーチ（以下、「NR」と示す）演出を実行する変動パターンとして、変動パターン P 2 1、P 3 1 が規定されている。また、NR 演出が実行された後にスーパーリーチ（以下、「SR」と示す）演出を実行する変動パターンとして、変動パターン P 2 2、P 3 2 が規定されている。

【 0 0 5 5 】

また、変動パターン P 1 1、P 1 2 よりも、変動パターン P 2 1、P 3 1 のほうが、大当り期待度が高く規定されており、変動パターン P 2 1、P 3 1 よりも、変動パターン P 2 2、P 3 2 のほうが、大当り期待度が高く規定されている。この大当り期待度とは、大当りに当選する場合の出現率と大当りに当選しない場合の出現率を合算した全体出現率に対し、大当りに当選する場合の出現率の割合を示すものである。このため、NR 演出が実行された後に、SR 演出に発展し、SR 演出が実行されるときには、大当り期待度が高まることとなる。また、大当り期待度が高い変動パターンは、大当り期待度の低い変動パターンよりも変動時間が長くなるように規定されている。

【 0 0 5 6 】

なお、第 2 変動ゲームにおける変動パターンには、はずれリーチ変動用の変動パターンが規定されておらず、はずれとなった場合には、必ずはずれ変動用の変動パターンが選択されることとなる。また、第 2 変動ゲームにおける変動パターン P 4 1、P 5 1 は、変動パターン P 1 2 を除き、第 1 変動ゲームにおける変動パターン P 1 1、P 2 1、P 2 2、P 3 1、P 3 2 よりも短い変動時間として規定されている。また、言い換えると、第 2 変動ゲームにおけるはずれ変動用の変動パターン P 4 1 は、第 1 変動ゲームにおける全ての変動パターン P 1 1、P 1 2、P 2 1、P 2 2、P 3 1、P 3 2 よりも短い変動時間として規定されている。

【 0 0 5 7 】

なお、本実施形態において、リーチ演出（NR 演出、SR 演出）が大当り期待度の高い特殊演出に相当し、通常変動の変動パターンに基づいてリーチ演出が実行されない演出が大当り期待度の低い非特殊演出に相当する。また、本実施形態において、変動パターン P 1 1、P 1 2 が非特殊変動内容に相当し、変動パターン P 2 1、P 2 2、P 3 1、P 3 2 特殊変動内容に相当する。

【 0 0 5 8 】

次に、主制御基板 30 の主制御用 CPU 30 a が、メイン制御プログラムに基づいて実行する特別図柄入力処理、第 1 特別図柄開始処理、第 2 特別図柄開始処理、第 1 特別図柄変動中処理、第 2 特別図柄変動中処理、第 1 特別図柄終了処理、第 2 特別図柄終了処理などの各種処理について以下に説明する。本実施形態において主制御用 CPU 30 a は、所

10

20

30

40

50

定の制御周期（本実施形態では、4 m s）毎に各種処理を実行する。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主制御用C P U 3 0 aが第1大当り判定手段、第2大当り判定手段、第1変動内容決定手段、第2変動内容決定手段、ゲーム制御手段、遊技状態制御手段として機能し、主制御用R A M 3 0 cが保留記憶手段として機能する。

#### 【0059】

まず、特別図柄入力処理について図4を参照して以下に説明する。

最初に、主制御用C P U 3 0 aは、図4に示すように、第1始動口スイッチS W 1から検知信号を入力しているか否かに基づいて、第1始動入賞口14に遊技球が入賞したか否かを判定する（ステップS1）。この判定結果が肯定の場合、主制御用C P U 3 0 aは、主制御用R A M 3 0 cに記憶されている第1保留記憶数が上限数の「4」未満であるか否かを判定する（ステップS2）。第1始動入賞口14に遊技球が入賞しない場合、又は第1始動入賞口14に遊技球が入賞したが第1保留記憶数が「4」未満でない場合、主制御用C P U 3 0 aは、ステップS3、S4を実行することなく、ステップS5に移行する。その一方で、第1保留記憶数が「4」未満である場合、主制御用C P U 3 0 aは、第1保留記憶数を「1」加算する（ステップS3）。第1保留記憶数を更新（「1」加算）した主制御用C P U 3 0 aは、更新後（加算後）の第1保留記憶数を表示するように第1特別図柄保留表示装置13aの表示内容を制御する。次に、主制御用C P U 3 0 aは、各種乱数の値（本実施形態では当り判定用乱数の値など）を主制御用R A M 3 0 cから読み出して取得し（ステップS4）、該値を第1保留記憶数に対応する主制御用R A M 3 0 cの所定の記憶領域に設定する。また、主制御用C P U 3 0 aは、第1保留記憶数を指定する保留指定コマンドを統括制御基板31に出力する。その後、主制御用C P U 3 0 aは、ステップS5移行する。

#### 【0060】

ステップS5において、主制御用C P U 3 0 aは、第2始動口スイッチS W 2から検知信号を入力しているか否かに基づいて、第2始動入賞口15に遊技球が入賞したか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合、主制御用C P U 3 0 aは、主制御用R A M 3 0 cに記憶されている第2保留記憶数が上限数の「4」未満であるか否かを判定する（ステップS6）。第2始動入賞口15に遊技球が入賞していない場合、又は第2始動入賞口15に遊技球が入賞したが第2保留記憶数が「4」未満でない場合、主制御用C P U 3 0 aは、ステップS7、S8を実行することなく、特別図柄入力処理を終了する。その一方で、第2保留記憶数が「4」未満である場合、主制御用C P U 3 0 aは、第2保留記憶数を「1」加算する（ステップS7）。第2保留記憶数を更新（「1」加算）した主制御用C P U 3 0 aは、更新後（加算後）の第2保留記憶数を表示するように第2特別図柄保留表示装置13bの表示内容を制御する。次に、主制御用C P U 3 0 aは、各種乱数の値（本実施形態では当り判定用乱数の値など）を主制御用R A M 3 0 cから読み出して取得し（ステップS8）、該値を第2保留記憶数に対応する主制御用R A M 3 0 cの所定の記憶領域に設定する。また、主制御用C P U 3 0 aは、第2保留記憶数を指定する保留指定コマンドを統括制御基板31に出力する。その後、主制御用C P U 3 0 aは、特別図柄入力処理を終了する。

#### 【0061】

次に、第1特別図柄開始処理について図5を参照して以下に説明する。

最初に、主制御用C P U 3 0 aは、図5に示すように、主制御用R A M 3 0 cに割り当てられた第1特図制御フラグが「0」であるか否かを判定する（ステップS11）。この第1特図制御フラグは、第1特別図柄表示装置12aにおける第1変動ゲームの変動状態を示すものであり、第1変動ゲームが実行可能である場合には「0」が、第1変動ゲームが実行中である場合には「1」が、第1変動ゲームが終了した場合には「2」が、それぞれ設定される。つまり、主制御用C P U 3 0 aは、第1変動ゲームが実行されておらず、新たな第1変動ゲームが実行可能であることを判定することとなる。この判定結果が否定（第1特図制御フラグが「0」ではない）の場合、主制御用C P U 3 0 aは、第1特別図柄開始処理を終了する。その一方で、判定結果が肯定（第1特図制御フラグが「0」であ

る)の場合、主制御用CPU30aは、ステップS12に移行する。

【0062】

ステップS12において、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられたシステムフラグが「0」であるか否かを判定する。このシステムフラグは、変動ゲーム(第1変動ゲーム及び第2変動ゲーム)の結果に基づく大当り遊技が実行中であるか否かを示すものであり、実行中である場合には「1」が、実行中ではない場合には「0」が、それぞれ設定される。なお、第1変動ゲームにおいて大当り遊技が実行中である場合には本処理を実行しないため、主制御用CPU30aは、第2変動ゲームにおいて大当り遊技が行われているか否かを判定することとなる。この判定結果が否定(システムフラグが「0」ではない)の場合、主制御用CPU30aは、第1特別図柄開始処理を終了する。

10

【0063】

その一方で、この判定結果が肯定(システムフラグが「0」である)の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている第1保留記憶数を読み出し(ステップS13)、第1保留記憶数が「0」よりも大きいと否かを判定する第1保留判定処理を実行する(ステップS14)。主制御用CPU30aは、第1保留記憶数が「0」である場合、第1特別図柄開始処理を終了する。その一方で、主制御用CPU30aは、第1保留記憶数が「1」以上の場合、第1特図制御フラグに「1」を設定し(ステップS15)、第1変動ゲームが実行中となったことを特定可能とする。そして、主制御用CPU30aは、第1保留記憶数を「1」減算し(ステップS16)、更新後(減算後)の第1保留記憶数を表示するように第1特別図柄保留表示装置13aの表示内容を制御し、ステップS17に移行する。

20

【0064】

ステップS17において、主制御用CPU30aは、第1保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている当り判定用乱数の値を読み出す。続いて、主制御用CPU30aは、第1保留記憶数に対応付けられた当り判定用乱数の値と大当り判定値を比較し、両値が一致するか否かの大当り判定をする(ステップS18)。なお、本実施形態において、主制御用CPU30aは、変動ゲーム(第1変動ゲーム及び第2変動ゲーム)の大当りの当選確率を、非確変状態では低確率状態(本実施形態では、221/65536)で、確変状態では高確率状態(本実施形態では、2210/65536)で大当り判定を行うこととなる。なお、本実施形態において、主制御用CPU30aは、第2特図制御フラグの値と、第2変動ゲームにおける変動パターンとに基づいて、大当りとなる第2変動ゲームが実行中であるか否かを判定し、判定結果が肯定の場合には、当り判定用乱数の値に拘わらず、大当りとはならない大当り判定を行う。これによって、第1変動ゲームにおける大当り遊技と、第2変動ゲームにおける大当り遊技との重複実行を回避することができる。

30

【0065】

この大当り判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、大当りとなる第1変動ゲームであることを示す第1大当りフラグに「1」を設定し(ステップS19)、ステップS20に移行する。ステップS20において、主制御用CPU30aは、第1保留記憶数に対応付けられた特図振分乱数の値を主制御用RAM30cから読み出し、該特図振分乱数の値に基づいて、第1特別図柄表示装置12aに確定停止表示させる特図(最終停止図柄)として大当り図柄を決定する。続いて、主制御用CPU30aは、第1変動ゲームにおける大当り変動用の変動パターンを決定する(ステップS21)。その後、主制御用CPU30aは、ステップS22に移行する。

40

【0066】

その一方で、上記大当り判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、当り判定用乱数の値が大当りとなる値ではないことからはずれを特定する。そして、主制御用CPU30aは、第1保留記憶数に対応付けられたリーチ判定用乱数の値を読み出すとともに、リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値を比較し、両値が一致するか否かのリーチ判

50

定を行う（ステップS23）。なお、リーチ判定値としては、確変状態や変短状態が付与されているか否か、減算後の保留記憶数によって異なる値が定められており、リーチ演出を実行させるか否かを決定する確率が異なる場合がある。

【0067】

このリーチ判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ判定に当選したことから、第1特別図柄表示装置12aに確定停止表示させる特図としてはずれ図柄を決定するとともに（ステップS24）、はずれリーチ変動用の変動パターンを決定する（ステップS25）。その後、主制御用CPU30aは、ステップS22に移行する。

【0068】

その一方で、リーチ判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ判定に当選しなかったことから、第1特別図柄表示装置12aに確定停止表示させる特図としてはずれ図柄を決定するとともに（ステップS26）、はずれ変動用の変動パターンを決定する（ステップS27）。その後、主制御用CPU30aは、ステップS22に移行する。

【0069】

ステップS22において、主制御用CPU30aは、第1変動ゲームに係る各種処理を実行し、第1特別図柄開始処理を終了する。具体的には、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられた第1変動タイマに、決定した変動パターンにより指定される変動時間を設定し、第1特別図柄表示装置12aにおける第1特図の変動制御を行う。

【0070】

次に、第2特別図柄開始処理について図6を参照して以下に説明する。

最初に、主制御用CPU30aは、図6に示すように、主制御用RAM30cに割り当てられた第2特図制御フラグが「0」であるか否かを判定する（ステップS51）。この第2特図制御フラグは、第2特別図柄表示装置12bにおける第2変動ゲームの変動状態を示すものであり、第2変動ゲームが実行可能である場合には「0」が、第2変動ゲームが実行中である場合には「1」が、第2変動ゲームが終了した場合には「2」が、それぞれ設定される。つまり、主制御用CPU30aは、第2変動ゲームが実行されておらず、新たな第2変動ゲームが実行可能であることを判定することとなる。この判定結果が否定（第2特図制御フラグが「0」ではない）の場合、主制御用CPU30aは、第2特別図柄開始処理を終了する。その一方で、判定結果が肯定（第2特図制御フラグが「0」である）の場合、主制御用CPU30aは、ステップS52に移行する。

【0071】

ステップS52において、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられたシステムフラグが「0」であるか否かを判定する。なお、第2変動ゲームにおいて大当り遊技が実行中である場合には本処理を実行しないため、主制御用CPU30aは、第1変動ゲームにおいて大当り遊技が行われているか否かを判定することとなる。この判定結果が否定（システムフラグが「0」ではない）の場合、主制御用CPU30aは、第2特別図柄開始処理を終了する。

【0072】

その一方で、この判定結果が肯定（システムフラグが「0」である）の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている第2保留記憶数を読み出し（ステップS53）、第2保留記憶数が「0」よりも大きいのか否かを判定する第2保留判定処理を実行する（ステップS54）。主制御用CPU30aは、第2保留記憶数が「0」である場合、第2特別図柄開始処理を終了する。その一方で、主制御用CPU30aは、第2保留記憶数が「1」以上の場合、第2特図制御フラグに「1」を設定し（ステップS55）、第2変動ゲームが実行中となったことを特定可能とする。そして、主制御用CPU30aは、第2保留記憶数を「1」減算し（ステップS56）、更新後（減算後）の第1保留記憶数を表示するように第2特別図柄保留表示装置13bの表示内容を制御する。そして、主制御用CPU30aは、ステップS57に移行する。



## 【 0 0 7 3 】

ステップ S 5 7 において、主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 保留記憶数に対応付けられて主制御用 R A M 3 0 c の所定の記憶領域に記憶されている当り判定用乱数の値を読み出す。続いて、主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 保留記憶数に対応付けられた当り判定用乱数の値と大当り判定値を比較し、両値が一致するか否かの大当り判定をする（ステップ S 5 8）。なお、本実施形態において、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 特図制御フラグの値と、第 1 変動ゲームにおける変動パターンとに基づいて、大当りとなる第 1 変動ゲームが実行中であるか否かを判定し、判定結果が肯定の場合には、当り判定用乱数の値に拘わらず、大当りとはならない大当り判定を行う。これによって、第 1 変動ゲームにおける大当り遊技と、第 2 変動ゲームにおける大当り遊技との重複実行を回避することができる。

10

## 【 0 0 7 4 】

この大当り判定の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、大当りとなる第 2 変動ゲームであることを示す第 2 大当りフラグに「 1 」を設定し（ステップ S 5 9）、ステップ S 6 0 に移行する。ステップ S 6 0 において主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 保留記憶数に対応付けられた特図振分乱数の値を主制御用 R A M 3 0 c から読み出し、該特図振分乱数の値に基づいて、第 2 特別図柄表示装置 1 2 b に確定停止表示させる特図（最終停止図柄）として大当り図柄を決定する。続いて、主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 変動ゲームにおける大当り変動用の変動パターンを決定する（ステップ S 6 1）。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S 6 2 に移行する。

## 【 0 0 7 5 】

20

その一方で、上記大当り判定の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、当り判定用乱数の値が大当りとなる値ではないことからはずれを特定し、第 2 特別図柄表示装置 1 2 b に確定停止表示させる特図としてはずれ図柄を決定する（ステップ S 6 3）。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、はずれ変動用の変動パターンを決定し（ステップ S 6 4）、ステップ S 6 2 に移行する。なお、本実施形態では、第 2 変動ゲームにおけるはずれリーチ変動用の変動パターンが規定されておらず、主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 保留記憶数に対応付けられたリーチ判定用乱数の値を読み出すことはなく、リーチ判定を行わない。

## 【 0 0 7 6 】

ステップ S 6 2 において、主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 変動ゲームに係る各種処理を実行し、第 2 特別図柄開始処理を終了する。具体的には、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c に割り当てられた第 2 変動タイマに、決定した変動パターンにより指定される変動時間を設定し、第 2 特別図柄表示装置 1 2 b における第 2 特図の変動制御を行う。

30

## 【 0 0 7 7 】

その後、第 1 特別図柄開始処理、第 2 特別図柄開始処理とは別の処理において、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 特別図柄開始処理、第 2 特別図柄開始処理において決定した決定事項にしたがって生成した制御コマンドを所定のタイミングで統括制御基板 3 1（統括制御用 C P U 3 1 a）に出力する。具体的に、主制御用 C P U 3 0 a は、変動パターンを指示するとともに変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを変動ゲームの開始に際して最初に出力する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、特図を指定する特図用の特図指定コマンドを変動パターン指定コマンドの出力後、次に出力する。

40

## 【 0 0 7 8 】

次に、第 1 特別図柄変動中処理について図 7 を参照して以下に説明する。

最初に、主制御用 C P U 3 0 a は、図 7 に示すように、主制御用 R A M 3 0 c に割り当てられた第 1 特図制御フラグが「 1 」であるか否かを判定する（ステップ S 3 1）。つまり、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 変動ゲームが実行中であるか否かを判定することとなる。この判定結果が否定（第 1 特図制御フラグが「 1 」ではない）の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 特別図柄変動中処理を終了する。その一方で、判定結果が肯定（第 1 特図制御フラグが「 1 」である）の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S 3 2 に移行

50

する。

【 0 0 7 9 】

ステップ S 3 2 において、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c に割り当てられたシステムフラグが「 0 」であるか否かを判定する。なお、第 1 変動ゲームにおいて大当り遊技が実行中である場合には本処理を実行しないため、主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 変動ゲームにおいて大当り遊技が行われているか否かを判定することとなる。この判定結果が肯定（システムフラグが「 0 」である）の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S 3 3 に移行する。その一方で、この判定結果が否定（システムフラグが「 0 」ではない）の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S 4 1 に移行する。

【 0 0 8 0 】

ステップ S 3 3 において、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c に割り当てられた中断フラグから値を読み出し、中断フラグが「 0 」であるか否かを判定する。中断フラグは、一方の変動ゲームで大当り遊技の実行中である場合に、他方の変動ゲームの変動を中断しているか否かを示すものであり、変動ゲームの実行が中断されている場合に「 1 」が、変動ゲームの実行が中断されていない場合に「 0 」が、それぞれ設定される。ステップ S 3 3 の判定結果が肯定の場合（中断フラグが「 0 」である）、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S 3 4 ~ S 3 6 を実行することなく、ステップ S 3 7 に移行する。その一方で、ステップ S 3 3 の判定結果が否定の場合（中断フラグが「 0 」ではない）、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S 3 4 に移行する。このように、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 変動ゲームが実行中であり、第 1 変動ゲーム及び第 2 変動ゲームにおける大当り遊技が行われていない場合において、中断フラグが「 1 」であるときには、その中断を解除させるべく、ステップ S 3 4 ~ S 3 6 を実行することとなる。

【 0 0 8 1 】

ステップ S 3 4 において、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 変動ゲームの実行の中断を解除させるべく、主制御用 R A M 3 0 c に割り当てられた中断フラグに「 0 」を設定する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 変動ゲームの実行の中断を解除させることを示す第 1 特図中断解除指定コマンドを主制御用 R A M 3 0 c に設定し（ステップ S 3 5 ）、第 1 特別図柄表示装置 1 2 a における第 1 特図の変動を再開させ（ステップ S 3 6 ）、ステップ S 3 7 に移行する。

【 0 0 8 2 】

ステップ S 3 7 において、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c に割り当てられた第 1 変動タイマを減算し、その第 1 変動タイマから値を読み出し、第 1 変動タイマが「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S 3 8 ）。つまり、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 特図を確定停止表示させるタイミングであるか否かを判定することとなる。ステップ S 3 8 の判定結果が否定の場合（第 1 変動タイマが「 0 」ではない）、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S 3 9 , S 4 0 を実行することなく、第 1 特別図柄変動中処理を終了する。その一方で、ステップ S 3 8 の判定結果が肯定の場合（第 1 変動タイマが「 0 」である）、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 変動ゲームの実行を終了させるべく、ステップ S 3 9 に移行する。

【 0 0 8 3 】

ステップ S 3 9 において、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 変動ゲームにおける第 1 特図を確定停止表示させることを示す第 1 特図停止コマンドを主制御用 R A M 3 0 c に設定し、第 1 特別図柄表示装置 1 2 a における第 1 特図の変動停止制御を行い、第 1 特図制御フラグに「 2 」を設定し（ステップ S 4 0 ）、第 1 特別図柄変動中処理を終了する。

【 0 0 8 4 】

その一方で、ステップ S 4 1 において、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c に割り当てられた中断フラグを読み出し、中断フラグが「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S 4 1 の判定結果が否定の場合（中断フラグが「 0 」ではない）、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S 4 2 ~ S 4 4 を実行することなく、第 1 特別図柄変動中処理を終了する。その一方で、ステップ S 4 1 の判定結果が肯定の場合（中断フラグが「 0 」で

10

20

30

40

50

ある)、主制御用CPU30aは、ステップS42に移行する。

【0085】

ステップS42において、主制御用CPU30aは、第1変動ゲームの実行を中断させるべく、主制御用RAM30cに割り当てられた中断フラグに「1」を設定する。そして、主制御用CPU30aは、第1変動ゲームの実行を中断させることを示す第1特図中断指定コマンドを主制御用RAM30cに設定し(ステップS43)、第1特別図柄表示装置12aにおける第1特図の変動を中断させ(ステップS44)、第1特別図柄変動中処理を終了する。

【0086】

次に、第2特別図柄変動中処理について図8を参照して以下に説明する。

10

最初に、主制御用CPU30aは、図8に示すように、主制御用RAM30cに割り当てられた第2特図制御フラグが「1」であるか否かを判定する(ステップS71)。つまり、主制御用CPU30aは、第2変動ゲームが実行中であるか否かを判定することとなる。この判定結果が否定(第2特図制御フラグが「1」ではない)の場合、主制御用CPU30aは、第2特別図柄変動中処理を終了する。その一方で、判定結果が肯定(第2特図制御フラグが「1」である)の場合、主制御用CPU30aは、ステップS72に移行する。

【0087】

ステップS72において、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられたシステムフラグが「0」であるか否かを判定する。なお、第2変動ゲームにおいて大当り遊技が実行中である場合には本処理を実行しないため、主制御用CPU30aは、第1変動ゲームにおいて大当り遊技が行われているか否かを判定することとなる。この判定結果が肯定(システムフラグが「0」である)の場合、主制御用CPU30aは、ステップS73に移行する。その一方で、この判定結果が否定(システムフラグが「0」ではない)の場合、主制御用CPU30aは、ステップS81に移行する。

20

【0088】

ステップS73において、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられた中断フラグから値を読み出し、中断フラグが「0」であるか否かを判定する。ステップS73の判定結果が肯定の場合(中断フラグが「0」である)、主制御用CPU30aは、ステップS74~S76を実行することなく、ステップS77に移行する。その一方で、ステップS73の判定結果が否定の場合(中断フラグが「0」ではない)、主制御用CPU30aは、ステップS74に移行する。このように、主制御用CPU30aは、第2変動ゲームが実行中であり、第1変動ゲーム及び第2変動ゲームにおける大当り遊技が行われていない場合において、中断フラグが「1」であるときには、その中断を解除させるべく、ステップS74~S76を実行することとなる。

30

【0089】

ステップS74において、主制御用CPU30aは、第2変動ゲームの実行の中断を解除させるべく、主制御用RAM30cに割り当てられた中断フラグに「0」を設定する。そして、主制御用CPU30aは、第2変動ゲームの実行の中断を解除させることを示す第2特図中断解除指定コマンドを主制御用RAM30cに設定し(ステップS75)、第2特別図柄表示装置12bにおける第2特図の変動を再開させ(ステップS76)、ステップS77に移行する。

40

【0090】

ステップS77において、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられた第2変動タイマを減算し、その第2変動タイマから値を読み出し、第2変動タイマが「0」であるか否かを判定する(ステップS78)。つまり、主制御用CPU30aは、第2特図を確定停止表示させるタイミングであるか否かを判定することとなる。ステップS78の判定結果が否定の場合(第2変動タイマが「0」ではない)、主制御用CPU30aは、ステップS79、S80を実行することなく、第2特別図柄変動中処理を終了する。その一方で、ステップS78の判定結果が肯定の場合(第2変動タイマが「0」で

50

ある)、主制御用CPU30aは、第2変動ゲームの実行を終了させるべく、ステップS79に移行する。

【0091】

ステップS79において、主制御用CPU30aは、第2変動ゲームにおける第2特図を確定停止表示させることを示す第2特図停止コマンドを主制御用RAM30cに設定し、第2特別図柄表示装置12bにおける第2特図の変動停止制御を行い、第2特図制御フラグに「2」を設定し(ステップS80)、第2特別図柄変動中処理を終了する。

【0092】

その一方で、ステップS81において、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられた中断フラグを読み出し、中断フラグが「0」であるか否かを判定する。ステップS81の判定結果が否定の場合(中断フラグが「0」ではない)、主制御用CPU30aは、ステップS82~S84を実行することなく、第2特別図柄変動中処理を終了する。その一方で、ステップS81の判定結果が肯定の場合(中断フラグが「0」である)、主制御用CPU30aは、ステップS82に移行する。

10

【0093】

ステップS82において、主制御用CPU30aは、第2変動ゲームの実行を中断させるべく、主制御用RAM30cに割り当てられた中断フラグに「1」を設定する。そして、主制御用CPU30aは、第2変動ゲームの実行を中断させることを示す第2特図中断指定コマンドを主制御用RAM30cに設定し(ステップS83)、第2特別図柄表示装置12bにおける第2特図の変動を中断させ(ステップS84)、第2特別図柄変動中処理を終了する。

20

【0094】

その後、第1特別図柄変動中処理、第2特別図柄変動中処理とは別の処理において、主制御用CPU30aは、第1特別図柄変動中処理、第2特別図柄変動中処理において決定した決定事項にしたがって生成した制御コマンドを所定のタイミングで統括制御基板31(統括制御用CPU31a)に出力する。具体的に、主制御用CPU30aは、各変動ゲームにおける特図の確定停止表示に際して第1特図停止コマンド、第2特図停止コマンドを統括制御用CPU31aに出力する。また、主制御用CPU30aは、各変動ゲームの実行を中断させる際に第1特図中断指定コマンド、第2特図中断指定コマンドを、各変動ゲームの実行の中断を解除させる際に第1特図中断解除指定コマンド、第2特図中断解除指定コマンドを、それぞれ出力する。

30

【0095】

次に、第1特別図柄終了処理について以下に説明する。

最初に、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられた第1特図制御フラグが「2」であるか否かを判定する。つまり、主制御用CPU30aは、実行されていた第1変動ゲームが終了したか否かを判定することとなる。この判定結果が否定(第1特図制御フラグが「2」ではない)の場合、主制御用CPU30aは、第1特別図柄終了処理を終了する。その一方で、判定結果が肯定(第1特図制御フラグが「2」である)の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられたシステムフラグが「0」であるか否かを判定する。なお、第1変動ゲームにおいて大当り遊技が実行中である場合には本処理を実行しないため、主制御用CPU30aは、第2変動ゲームにおいて大当り遊技が行われているか否かを判定することとなる。そして、この判定結果が否定(システムフラグが「0」ではない)の場合、主制御用CPU30aは、第1特別図柄終了処理を終了する。その一方で、この判定結果が肯定(システムフラグが「0」である)の場合、主制御用CPU30aは、第1特図制御フラグに「0」を設定し、第1大当りフラグが「1」であるならば、システムフラグに「1」を設定し、第1特別図柄終了処理を終了する。

40

【0096】

次に、第2特別図柄終了処理について以下に説明する。

最初に、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられた第2特図制

50

御フラグが「2」であるか否かを判定する。つまり、主制御用CPU30aは、実行されていた第2変動ゲームが終了したか否かを判定することとなる。この判定結果が否定（第2特図制御フラグが「2」ではない）の場合、主制御用CPU30aは、第2特別図柄終了処理を終了する。その一方で、判定結果が肯定（第2特図制御フラグが「2」である）の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられたシステムフラグが「0」であるか否かを判定する。なお、第2変動ゲームにおいて大当り遊技が実行中である場合には本処理を実行しないため、主制御用CPU30aは、第1変動ゲームにおいて大当り遊技が行われているか否かを判定することとなる。そして、この判定結果が否定（システムフラグが「0」ではない）の場合、主制御用CPU30aは、第2特別図柄終了処理を終了する。その一方で、この判定結果が肯定（システムフラグが「0」である）の場合、主制御用CPU30aは、第2特図制御フラグに「0」を設定し、第2大当りフラグが「1」であるならば、システムフラグに「1」を設定し、第2特別図柄終了処理を終了する。

10

#### 【0097】

このように、システムフラグに「1」が設定され、大当りを決定した場合、主制御用CPU30aは、決定した変動パターンに基づく変動ゲームの終了後、大当り遊技の制御を開始し、統括制御基板31の統括制御用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。具体的には、主制御用CPU30aは、変動ゲームが終了し、大当り遊技を開始すると、オープニングコマンドを出力する。また、主制御用CPU30aは、ラウンドの開始毎にラウンドコマンドを出力する。また、主制御用CPU30aは、最後のラウンドのラウンド遊技が終了すると、インターバル時間の経過後にエンディングコマンドを出力する。そして、主制御用CPU30aは、エンディング時間の経過後、大当りフラグ（第1大当りフラグ又は第2大当りフラグ）に「0」を設定するとともに（クリアし）、システムフラグに「0」を設定し、大当り遊技を終了させる。なお、主制御用CPU30aは、当りに当選した場合、大入賞口18を開放させるときに、開放信号を出力し、大入賞口18を閉鎖させるときに、閉鎖信号を出力する。

20

#### 【0098】

また、主制御用CPU30aは、確変フラグ、作動フラグ、又は作動回数の制御により、確変状態、変短状態に関する遊技状態の制御を行うこととなる。

具体的には、主制御用CPU30aは、大当り遊技の種類に拘わらず、大当り遊技の開始時に、確変フラグ、作動フラグ、及び作動回数をクリアする（「0」を設定する）。この作動回数は、変短状態が付与された回数を計数するためのカウンタである。

30

#### 【0099】

また、主制御用CPU30aは、大当り遊技の終了後に、確変状態を付与する場合には、確変フラグに「1」を設定する一方、確変状態を付与しない場合には、確変フラグに「0」を設定する。

#### 【0100】

また、主制御用CPU30aは、大当り遊技の終了後に、変短状態を付与する場合には、変短状態を付与することを示す作動フラグに「1」を設定する一方、変短状態を付与しない場合には、作動フラグに「0」を設定する。また、主制御用CPU30aは、変動ゲーム毎に（変動ゲームの終了時に）作動回数を「1」減算し、値が「0」となると、作動フラグをクリアする（「0」を設定する）。

40

#### 【0101】

このように、主制御用CPU30aは、各種処理を所定の制御周期毎に実行することによって、第1変動ゲームにおける第1特図の変動と、第2変動ゲームにおける第2特図の変動とを、相互に独立して実行させることとなる。

#### 【0102】

次に、普図ゲームに関する普通図柄入力処理について以下に説明する。

普通図柄入力処理において、主制御用CPU30aは、遊技球が作動ゲート19を通過したと判定した場合、主制御用RAM30cに記憶されている普図保留記憶数が上限数の

50

「4」未満であるか否かを判定する。そして、その判定結果が肯定（普図保留記憶数＜「4」）の場合、主制御用CPU30aは、普図保留記憶数を「1」加算し、普図保留記憶数を書き換える。続いて、主制御用CPU30aは、普通当り判定用乱数の値を主制御用RAM30cから読み出して取得し、該値を普図保留記憶数に対応付けられた主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定し、普通図柄入力処理を終了する。

#### 【0103】

次に、主制御用CPU30aは、以下のような処理を所定の制御周期（本実施形態では、4ms）毎に実行する。主制御用CPU30aは、まず、普図が変動中又は普通当り遊技中ではない場合において、読み出した普図保留記憶数が「0」よりも大きいときには、普図保留記憶数の数を「1」減算し、当該普図保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている普通当り判定用乱数の値を取得する。そして、主制御用CPU30aは、取得した普通当り判定用乱数の値が主制御用ROM30bに記憶されている普通当り判定値と一致するか否かを判定して普通当り判定を行い、判定結果に対応する普図を、普通図柄表示装置20にて確定停止表示される最終停止図柄として決定する。そして、主制御用CPU30aは、普図の変動を開始させるように普通図柄表示装置20の表示内容を制御するなど、普図ゲームに関する各種処理を実行する。

#### 【0104】

そして、主制御用CPU30aは、普通当りを決定した場合、普図ゲームの終了後、普通当り遊技に関する制御を実行する。また、主制御用CPU30aは、普図ゲームが開始したときに変短状態が付与されているか否かによって異なる開放態様にて、開閉羽根16を開放させるよう普通電動役物ソレノイドSOL1を制御する。

#### 【0105】

なお、本実施形態において、主制御用CPU30aは、普図ゲームの普通当りの当選確率を、非変短状態では低確率状態（本実施形態では、3277/65536）で、変短状態では高確率状態（本実施形態では、65535/65536）で普通当り判定を行うこととなる。また、主制御用CPU30aは、変短状態が付与されているか否かに応じた普図ゲームの変動パターンを選択し、決定する。これにより、主制御用CPU30aは、変短状態では、非変短状態よりも普図ゲームの変動時間を短くさせるよう制御するとともに、1回の普通当りに対応する合計開放時間を長く開放させるよう制御する。

#### 【0106】

次に、各種演出を含む変動ゲームを実行させるために統括制御用CPU31aが実行する制御内容について以下に説明する。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統括制御用CPU31aが残り変動時間計数手段として機能する。

#### 【0107】

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、統括制御用CPU31aは、統括制御プログラムに基づいて、入力した制御コマンドに応じた制御を行う。具体的には、統括制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、該変動パターン指定コマンドを表示制御基板32に出力する。また、統括制御用CPU31aは、入力した変動パターン指定コマンドに基づいて、可動体Kを変位させるためにモータ60に駆動信号を出力する場合もある。また、統括制御用CPU31aは、オープニングコマンド、ラウンドコマンド及びエンディングコマンドを入力すると、当該オープニングコマンド、ラウンドコマンド及びエンディングコマンドを表示制御基板32に出力する。

#### 【0108】

また、統括制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンド及び特図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当該特図指定コマンドにより指定された最終停止図柄に基づいて、演出表示装置11に表示させる飾図を決定する場合がある。なお、第2変動ゲームにおいて、可動体Kにより大当りであるか否かを報知する場合には、統括制御用CPU31aは、飾図を決定しない場合がある。より詳しくは、統括制御用CPU31aは、大当り遊技が付与される大当り図柄の場合

、飾図を大当り図柄 [ 1 1 1 ] [ 2 2 2 ] [ 3 3 3 ] [ 4 4 4 ] [ 5 5 5 ] [ 6 6 6 ] [ 7 7 7 ] の中から決定する。

【 0 1 0 9 】

また、統括制御用 CPU 3 1 a 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、はずれリーチ変動用の変動パターンが指定された場合、リーチ状態を形成するはずれ図柄の中から飾図を決定する。また、統括制御用 CPU 3 1 a 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、はずれ変動用の変動パターンが指定された場合、飾図をはずれ図柄の中から決定する。そして、統括制御用 CPU 3 1 a は、決定した飾図を指定する飾図指定コマンドを表示制御基板 3 2 に出力する。

【 0 1 1 0 】

また、統括制御用 CPU 3 1 a は、変動パターン指定コマンド及び特図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当該特図指定コマンドにより指定された最終停止図柄に基づいて、演出表示装置 1 1 に表示させる第 4 図柄、第 5 図柄を決定する。そして、統括制御用 CPU 3 1 a は、決定した第 4 図柄、第 5 図柄を指定する第 4 図柄指定コマンド、第 5 図柄指定コマンドを表示制御基板 3 2 に出力する。また、統括制御用 CPU 3 1 a は、第 1 特図停止コマンド、第 2 特図停止コマンドを入力すると、当該コマンドを表示制御基板 3 2 に出力する。

【 0 1 1 1 】

また、統括制御用 CPU 3 1 a は、大当りとなる変動ゲームの開始時に特図指定コマンドを入力すると、大当り遊技の種類が特定可能である。また、統括制御用 CPU 3 1 a は、その大当り遊技の種類に基づいて、確変状態、変短状態が付与されるか否か、変短回数が特定可能である。そして、統括制御用 CPU 3 1 a は、確変状態が付与された場合には、次回の大当りが生起されるまでの間、確変状態が付与されることを示すデータを統括制御用 RAM 3 1 c に設定する。また、統括制御用 CPU 3 1 a は、変短状態が付与された場合には、次回の大当りが生起されるまでの間、変短状態が付与されることを示すデータを統括制御用 RAM 3 1 c に設定するか、統括制御用 RAM 3 1 c に割り当てられた作動回数に特定した変短回数を設定する。この作動回数は、変短状態が付与された回数を計数するためのカウンタである。そして、統括制御用 CPU 3 1 a は、作動回数が「 0 」となるまで、変動ゲームが実行される毎に作動回数を「 1 」減算する。

【 0 1 1 2 】

次に、表示制御基板 3 2 の表示制御用 CPU 3 2 a が表示制御プログラムに基づいて実行する各種処理について以下に説明する。

表示制御用 CPU 3 2 a は、統括制御基板 3 1 ( 統括制御用 CPU 3 1 a ) から制御コマンドを入力すると、表示制御プログラムに基づいて、入力した制御コマンドに応じた制御を行う。具体的には、表示制御用 CPU 3 2 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、変動パターン指定コマンドにて指定された変動パターンで第 4 図柄、第 5 図柄を変動させて変動ゲームを開始させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。

【 0 1 1 3 】

なお、表示制御用 CPU 3 2 a は、第 1 変動ゲームにおける変動パターン指定コマンド ( 以下、「第 1 変動パターン指定コマンド」と示す。 ) を入力すると、第 4 図柄とともに飾図を変動させる。その一方で、表示制御用 CPU 3 2 a は、第 2 変動ゲームにおける変動パターン指定コマンド ( 以下、「第 2 変動パターン指定コマンド」と示す。 ) を入力すると、第 5 図柄とともに飾図を変動させる場合もあるが、飾図を変動させない場合もある。そして、表示制御用 CPU 3 2 a は、第 1 特図停止コマンド、第 2 特図停止コマンドを入力すると、飾図指定コマンドで指定された飾図、第 4 図柄指定コマンドで指定された第 4 図柄を確定停止表示させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。その一方で、表示制御用 CPU 3 2 a は、第 2 特図停止コマンドを入力すると、第 5 図柄指定コマンドで指定された第 5 図柄を確定停止表示させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御するとともに、飾図指定コマンドで指定された飾図を確定停止表示させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する場合もある。この制御により、演出表示装置 1 1 では変動

10

20

30

40

50

ゲームが行われる。

【0114】

次に、表示制御用CPU32aは、オープニングコマンドを入力すると、該コマンドに対応するオープニング演出を実行させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。また、表示制御用CPU32aは、ラウンドコマンドを入力すると、各ラウンド演出を実行させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。また、表示制御用CPU32aは、エンディングコマンドを入力すると、エンディング演出を実行させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。

【0115】

また、本実施形態では、演出表示装置11の画像表示部GHでは、遊技に関する演出画像が表示されるが、その中でも、飾図をはじめとして、第4図柄、第5図柄が変動するように表示される。

10

【0116】

また、本実施形態において演出表示装置11では、第1特別図柄表示装置12a、第2特別図柄表示装置12bに比較して大きい飾図が表示されるように構成されるとともに、更に第4図柄や第5図柄に比較して遥かに大きく表示されるようになっている。このため、遊技者は、主に演出表示装置11に表示された飾図から大当たりとなったか否かを認識し得る。

【0117】

このような飾図、第4図柄、第5図柄の表示態様について図9～図12を参照して以下に説明する。

20

画像表示部GHには、図9(a)に示すように、飾図を表示させるための飾図表示領域GHZと、第4図柄を表示させるための第4図柄表示領域GH4と、第5図柄を表示させるための第5図柄表示領域GH5と、が含まれている。

【0118】

図9(a)に示すように、第1特図、第2特図が確定停止表示されている場合には、第1特図、第2特図に対応して飾図、第4図柄、第5図柄が確定停止表示されている。そして、第1始動入賞口14に遊技球が入賞した場合には、図9(b)に示すように、第1変動ゲームが開始され、第1特図が変動されるとともに、第1変動ゲームにおける第1特図の表示結果を示すように、飾図、第4図柄も変動される。

30

【0119】

その結果、図9(c)に示すように、第1特図としてはずれ図柄が確定停止表示されると、飾図、第4図柄としてもはずれ図柄が確定停止表示される。その一方で、図9(d)に示すように、第1変動ゲームが開始され、第1特図、飾図、第4図柄が変動された結果、図9(e)に示すように、第1特図として大当たり図柄が確定停止表示されると、飾図、第4図柄としても大当たり図柄が確定停止表示される。そして、図9(f)に示すように、第1変動ゲームにおける大当たり遊技(第1大当たり遊技)が開始されることとなる。なお、第1変動ゲームにおける大当たり遊技が実行されている間は、第2変動ゲームの実行が中断されることとなる。

【0120】

40

また、第1特図、第2特図が確定停止表示されている場合において、第2始動入賞口15に遊技球が入賞した場合には、図10(a)に示すように、第2変動ゲームが開始され、第2特図が変動されるとともに、第2変動ゲームにおける第2特図の表示結果を示すように、第5図柄が変動されるが、飾図の変動が開始されない場合がある。つまり、第1特図が変動しておらず、第2特図が変動されている場合において、飾図が変動されないときには、その飾図は、変動していない第1特図の表示結果を示しているともいえる。

【0121】

その結果、図10(b)に示すように、第2特図としてはずれ図柄が確定停止表示されると、第5図柄としてもはずれ図柄が確定停止表示される。また、第2変動ゲームが開始された場合には、図10(c)に示すように、第2特図、第5図柄が変動されるが、第2

50



変動ゲームにおける第2特図の表示結果を示すように、可動体Kが元の位置（第1の位置）から中間位置（第2の位置）まで変位し、揺れ動く場合もある。その結果、図10（d）に示すように、第2特図、第5図柄としてはずれ図柄が確定停止表示されると、可動体Kが中間位置から元の位置まで変位する。その一方で、図10（e）に示すように、第2特図として大当り図柄が確定停止表示されると、第5図柄としても大当り図柄が確定停止表示されるとともに、元の位置から中間位置に変位した可動体Kが更に確定位置（第3の位置）に変位する。そして、図10（f）に示すように、第2変動ゲームにおける大当り遊技（第2大当り遊技）が開始されることとなる。なお、第2変動ゲームにおける大当り遊技が実行されている間は、第1変動ゲームの実行が中断されることとなる。

【0122】

10

なお、第2変動ゲームにおける第2特図の表示結果がはずれであることを示すように、可動体Kが元の位置から中間位置に変位し、揺れ動いた後に、確定位置に変位することなく、元の位置に変位する演出をはずれ可動体演出と示す。その一方で、第2変動ゲームにおける第2特図の表示結果が大当りであることを示すように、可動体Kが元の位置から中間位置に変位し、揺れ動いた後に、確定位置に変位する演出を大当り可動体演出と示す。また、はずれ可動体演出と大当り可動体演出とをまとめて可動体演出と示す。なお、本実施形態における可動体演出が、演出表示装置11、各特別図柄表示装置12a, 12bとは別体の可動体Kにより実行される特定演出に相当する。

【0123】

また、図11（a）に示すように、第2変動ゲームが実行されている場合において、飾図が変動されていないときに、第1変動ゲームが開始されると、図11（b）に示すように、第1特図が変動されるとともに、飾図、第4図柄も変動される。そして、図11（c）に示すように、第1変動ゲームの実行中に、第2変動ゲームが終了した場合であっても、第1変動ゲームにおける第1特図の表示結果を示すように飾図の変動が維持（継続）され、図11（d）に示すように、第1変動ゲームにおける第1特図が確定停止表示されると、変動されていた飾図、第4図柄も確定停止表示される。

20

【0124】

その一方で、図11（e）に示すように、第1変動ゲームが実行されている場合において、飾図が変動されているときに、第2変動ゲームが開始されると、図11（f）に示すように、第5図柄が変動されるとともに、第1変動ゲームにおける第1特図の表示結果を示すように飾図の変動が維持される場合もある。また、可動体Kが元の位置（第1の位置）から中間位置（第2の位置）まで変位し、揺れ動く場合もある。そして、第2変動ゲームの実行中に、第1変動ゲームが終了した場合であっても、第2変動ゲームにおける第2特図の表示結果を示すように可動体Kの制御が維持される。

30

【0125】

また、図12（a）に示すように、第1変動ゲームが実行されている場合において、飾図が変動されているときに、第2変動ゲームが開始されると、図12（b）に示すように、第5図柄が変動されるとともに、ボタン画像BTが表示され、操作有効期間が開始される。この場合、第2変動ゲームの開始前までは、第1変動ゲームにおける第1特図の表示結果を示すように飾図が変動されていたが、第2変動ゲームが開始されるとときに、飾図の変動を維持しつつ、第2変動ゲームにおける第2特図の表示結果を示す飾図として引き継がれる。

40

【0126】

そして、図12（c）に示すように、操作有効期間において演出ボタン70が操作された場合には、第2変動ゲームにおける第2特図の変動は維持されるが、変動されていた飾図が一旦停止表示される。そして、第2変動ゲームにおける第2特図の表示結果がはずれである場合には、第2特図の確定停止表示よりも前に、飾図としてはずれ図柄が一旦停止表示され、その後、図12（d）に示すように、第2特図、第5図柄としてはずれ図柄が確定停止表示される。その一方で、第2変動ゲームにおける第2特図の表示結果が大当りである場合には、図12（e）に示すように、第2特図の確定停止表示よりも前に、飾図

50

として大当り図柄が一旦停止表示され、その後、図 1 2 ( f ) に示すように、第 2 特図、第 5 図柄として大当り図柄が確定停止表示される。

【 0 1 2 7 】

なお、第 1 変動ゲームにおける第 1 特図の表示結果を示すように飾図が変動されている場合において、第 2 変動ゲームが開始されるときに、飾図の変動を維持しつつ、第 2 変動ゲームにおける第 2 特図の表示結果を示す飾図として引き継がれ、演出ボタン 7 0 の操作に応じて飾図を一旦停止表示させることができる演出を飾図一旦停止演出と示す。また、第 2 変動ゲームにおける演出としては、はずれ可動体演出、大当り可動体演出、飾図一旦停止演出を実行させない場合には、飾図の変動させない演出（飾図非変動）となる。

【 0 1 2 8 】

本実施形態において、第 2 特図の変動が開始されることを契機に操作有効期間が開始し、第 2 特図が確定停止表示される前まで（確定停止表示から 3 秒前）に操作有効期間が終了するように規定されている。また、操作有効期間が終了するまでに演出ボタン 7 0 が操作されなかった場合には、第 2 特図が確定停止表示される前に、操作有効期間の終了を契機に飾図が一旦停止表示されることとなる。

【 0 1 2 9 】

このように、演出表示装置 1 1 は、第 1 特図（第 1 図柄）の表示結果、及び第 2 特図（第 2 図柄）の表示結果のうち何れか一方について飾図を用いて表示する。また、演出表示装置 1 1 は、一方の変動ゲーム（例えば、第 1 変動ゲーム）における図柄（例えば、第 1 特図）について飾図を用いて表示するとともに、飾図とは異なる他の図柄（例えば、第 4 図柄）を用いて表示する。その一方で、演出表示装置 1 1 は、他方の変動ゲーム（例えば、第 2 変動ゲーム）における図柄（例えば、第 2 特図）の表示結果について、飾図を用いることなく、飾図とは異なる他の図柄（第 5 図柄）を用いて表示する。

【 0 1 3 0 】

ここで、統括制御用 CPU 3 1 a によって実行される第 1 変動ゲーム開始処理について図 1 3 を参照して以下に説明する。この第 1 変動ゲーム開始処理は、第 1 変動ゲームにおける演出に関する制御を行うための処理である。統括制御用 CPU 3 1 a は、第 1 変動パターン指定コマンドを入力したときに、第 1 変動ゲーム開始処理を実行するようになっている。

【 0 1 3 1 】

最初に、統括制御用 CPU 3 1 a は、図 1 3 に示すように、第 1 変動ゲームの変動パターンに基づいて実行させる演出を決定し（ステップ S 1 0 1 ）、実行させる演出を示すデータを統括制御用 RAM 3 1 c に設定する（ステップ S 1 0 2 ）。その後、統括制御用 CPU 3 1 a は、第 1 変動ゲーム開始処理を終了する。

【 0 1 3 2 】

具体的には、図 1 5 に示すように、第 1 変動パターン指定コマンドが入力した場合には（図中では「第 1 特図」と示す。）、その変動パターンが大当りとなる変動パターンであるかはずれとなる変動パターンとなるか、第 2 変動ゲームが実行中であるか否か、第 2 変動ゲームが大当りとなるか否かに拘わらず、第 1 変動ゲームの表示結果を示すように飾図が変動される。また、第 1 変動パターン指定コマンドが入力した場合において、第 2 変動ゲームが実行中であるときには、第 2 変動ゲームが大当りになるか否かに拘わらず、第 2 変動ゲームにおける演出が継続されることとなる。

【 0 1 3 3 】

次に、統括制御用 CPU 3 1 a によって実行される第 2 変動ゲーム開始処理について図 1 4 を参照して以下に説明する。この第 2 変動ゲーム開始処理は、第 2 変動ゲームにおける演出に関する制御を行うための処理である。統括制御用 CPU 3 1 a は、第 2 変動パターン指定コマンドを入力したときに、第 2 変動ゲーム開始処理を実行するようになっている。

【 0 1 3 4 】

最初に、統括制御用 CPU 3 1 a は、図 1 4 に示すように、統括制御用 RAM 3 1 c に

10

20

30

40

50

割り当てられた第1変動タイマから値を読み出し、「0」であるか否かによって、第1変動ゲームが実行中であるか否かを判定する(ステップS111)。なお、この第1変動タイマは、第1変動ゲームにおける残り変動時間を計数するためのタイマであり、各種処理とは別の処理において、第1変動パターン指定コマンドの入力時に変動時間が設定され、所定周期毎に減算される。このため、第1変動タイマが「0」である場合には、第1変動ゲームが実行されていないことが特定可能であり、第1変動タイマが「0」でない場合には、第1変動ゲームの残り変動時間が計数され、特定可能となる。ステップS111の判定結果が肯定の場合(第1変動ゲームが実行中である)、統括制御用CPU31aは、ステップS112に移行する。その一方で、ステップS111の判定結果が否定の場合(第1変動ゲームが実行中ではない)、統括制御用CPU31aは、ステップS112~S115を実行することなく、ステップS116に移行する。

10

#### 【0135】

ステップS112において、統括制御用CPU31aは、実行中の第1変動ゲームの変動パターンが変動パターンP11、P12であるか否かを判定する。ステップS112の判定結果が肯定の場合(変動パターンP11、P12である)、統括制御用CPU31aは、ステップS113に移行する。その一方で、ステップS112の判定結果が否定の場合(変動パターンP11、P12ではない)、統括制御用CPU31aは、ステップS113~S115を実行することなく、ステップS116に移行する。

#### 【0136】

ステップS113において、統括制御用CPU31aは、統括制御用RAM31cに割り当てられた第1変動タイマから値を読み出し、第2変動パターン指定コマンドにより特定される第2変動ゲームの変動時間と比較して、先に終了する変動ゲームを特定する。そして、統括制御用CPU31aは、変動ゲーム(実行中の第1変動ゲーム、実行を開始する第2変動ゲーム)における終了時期の差異を算出する。

20

#### 【0137】

そして、ステップS114において、統括制御用CPU31aは、第2変動ゲームが先に終了し、その終了差が規定時間Tx未満であるか否かを判定する。なお、本実施形態において、規定時間Txとしては「3s」が該当する。ステップS114の判定結果が肯定の場合(第2変動ゲームが先に終了し、その終了差が規定時間Tx未満である)、統括制御用CPU31aは、ステップS115に移行する。その一方で、ステップS114の判定結果が否定の場合(第2変動ゲームが先に終了しない、又は終了差が規定時間Tx以上である)、統括制御用CPU31aは、ステップS116に移行する。

30

#### 【0138】

ステップS116において、統括制御用CPU31aは、入力した第2変動パターン指定コマンドに基づいて、第2変動ゲームで大当たりとなるか否かを判定する。ステップS116の判定結果が肯定の場合(第2変動ゲームで大当たりとなる)、統括制御用CPU31aは、ステップS117に移行する。その一方で、ステップS116の判定結果が否定の場合(第2変動ゲームで大当たりとならない)、統括制御用CPU31aは、ステップS118に移行する。

#### 【0139】

ステップS115において、統括制御用CPU31aは、実行させる演出として飾図一旦停止演出を決定し、実行させる演出を示すデータを統括制御用RAM31cに設定し(ステップS119)、第2変動ゲーム開始処理を終了する。

40

#### 【0140】

ステップS117において、統括制御用CPU31aは、実行させる演出として大当たり可動体演出を決定し、実行させる演出を示すデータを統括制御用RAM31cに設定し(ステップS119)、第2変動ゲーム開始処理を終了する。

#### 【0141】

ステップS118において、統括制御用CPU31aは、実行させる演出として、飾図非変動、又ははずれ可動体演出を決定し、実行させる演出を示すデータを統括制御用RA

50

M 3 1 c に設定し ( ステップ S 1 1 9 ) 、第 2 変動ゲーム開始処理を終了する。なお、本実施形態において、統括制御用 C P U 3 1 a は、2 0 0 / 2 5 1 の確率で飾図非変動を決定し、5 1 / 2 5 1 の確率ではずれ可動体演出を決定する。

#### 【 0 1 4 2 】

図 1 5 に示すように、第 1 変動ゲームの実行中に第 2 変動パターン指定コマンドが入力した場合に ( 図中では「第 2 特図」と示す。 ) 、各種条件が成立すると、第 2 変動ゲームが大当たりとなるか否かに拘わらず、飾図一旦停止演出が実行される。ここでいう各種条件が成立する場合とは、第 1 変動ゲームではずれとなる変動パターン P 1 1 , P 1 2 が決定される条件、第 2 変動ゲームが第 1 変動ゲームよりも先に終了する条件、その終了時期の差異が規定時間 T x 未満である条件の全ての条件が成立した場合である。また、この場合、第 2 変動パターン指定コマンドが入力する前までは、第 1 特図の表示結果を示すように飾図が変動されていたが、第 2 変動パターン指定コマンドが入力することにより、飾図の変動が維持されるとともに、第 2 特図の表示結果を示すように飾図の変動が引き継ぎされることとなる。

10

#### 【 0 1 4 3 】

その一方で、第 1 変動ゲームの実行中に第 2 変動パターン指定コマンドが入力した場合に、各種条件が成立しないと、第 2 変動ゲームが大当たりであれば大当たり可動体演出が、第 2 変動ゲームがはずれであれば飾図非変動、又ははずれ可動体演出が、実行されることとなる。ここでいう各種条件が成立しない場合は、第 1 変動ゲームではずれとなる変動パターン P 1 1 , P 1 2 が決定される条件、第 2 変動ゲームが第 1 変動ゲームよりも先に終了する条件、その終了時期の差異が規定時間 T x 未満である条件の少なくとも何れかが成立しない場合であり、実行中の第 1 変動ゲームが大当たりとなる場合も含まれる。また、この場合、第 2 変動パターン指定コマンドが入力することによっても、第 1 変動ゲームにおける演出が継続され、第 1 特図の表示結果を示すように飾図が変動されることとなる。

20

#### 【 0 1 4 4 】

また、第 1 変動ゲームが実行中ではない場合において、第 2 変動パターン指定コマンドが入力したときには、各種条件に拘わらず、第 2 変動ゲームが大当たりであれば大当たり可動体演出が、第 2 変動ゲームがはずれであれば飾図非変動、又ははずれ可動体演出が、実行されることとなる。

#### 【 0 1 4 5 】

次に、統括制御用 C P U 3 1 a によって実行される飾図一旦停止演出制御処理について図 1 6 を参照して以下に説明する。この飾図一旦停止演出制御処理は、飾図一旦停止演出を実行させるための処理である。統括制御用 C P U 3 1 a は、飾図一旦停止演出制御処理を所定周期毎に実行するようになっている。

30

#### 【 0 1 4 6 】

最初に、統括制御用 C P U 3 1 a は、図 1 6 に示すように、実行される第 2 変動ゲームにおける演出として飾図一旦停止演出が決定されたか否かを判定する ( ステップ S 1 5 1 ) 。ステップ S 1 5 1 の判定結果が否定の場合 ( 飾図一旦停止演出が決定されていない ) 、統括制御用 C P U 3 1 a は、ステップ S 1 5 2 , S 1 5 3 を実行することなく、ステップ S 1 5 4 に移行する。その一方で、ステップ S 1 5 1 の判定結果が肯定の場合 ( 飾図一旦停止演出が決定された ) 、統括制御用 C P U 3 1 a は、統括制御用 R A M 3 1 c に割り当てられた操作有効化タイマに操作有効期間を示すデータ ( 本実施形態では「 3 s 」 ) を設定する ( ステップ S 1 5 2 ) 。そして、統括制御用 C P U 3 1 a は、演出ボタン 7 0 の操作を有効に制御するために、統括制御用 R A M 3 1 c に割り当てられた操作有効フラグを有効に設定する操作有効化処理を実行し ( ステップ S 1 5 3 ) 、ステップ S 1 5 4 に移行する。

40

#### 【 0 1 4 7 】

ステップ S 1 5 4 において、統括制御用 C P U 3 1 a は、統括制御用 R A M 3 1 c に割り当てられた操作有効フラグが有効であるか否かによって、操作有効期間中であるか否かを判定する。ステップ S 1 5 4 の判定結果が否定の場合 ( 操作有効期間中ではない ) 、統

50

括制御用CPU31aは、ステップS155～S160を実行することなく、飾図一旦停止演出制御処理を終了する。その一方で、ステップS154の判定結果が肯定の場合（操作有効期間中である）、統括制御用CPU31aは、ステップS155に移行する。

【0148】

ステップS155において、統括制御用CPU31aは、演出ボタン70からの操作信号が検知されたか否かを判定する。ステップS155の判定結果が肯定の場合（操作信号が検知された）、統括制御用CPU31aは、ステップS159に移行する。その一方で、ステップS155の判定結果が否定の場合（操作信号が検知されていない）、統括制御用CPU31aは、ステップS156に移行する。

【0149】

ステップS156において、統括制御用CPU31aは、操作有効化タイマを更新する。そして、ステップS157において、統括制御用CPU31aは、操作有効化タイマが「0」であるか否かを判定する。ステップS157の判定結果が否定の場合（操作有効化タイマが「0」ではない）、統括制御用CPU31aは、ステップS158、S160を実行することなく、飾図一旦停止演出制御処理を終了する。

【0150】

その一方で、ステップS157の判定結果が肯定の場合（操作有効化タイマが「0」である）、統括制御用CPU31aは、操作有効期間中に操作されなかったことを示すデータを統括制御用RAM31cに設定する（ステップS158）。そして、統括制御用CPU31aは、演出ボタン70の操作を無効に制御するために、統括制御用RAM31cに割り当てられた操作有効フラグを無効に設定する操作無効化処理を実行する（ステップS160）。そして、その後、統括制御用CPU31aは、飾図一旦停止演出制御処理を終了する。

【0151】

その一方で、ステップS159において、統括制御用CPU31aは、操作されたことを示すデータを統括制御用RAM31cに設定する。そして、統括制御用CPU31aは、演出ボタン70の操作を無効に制御するために、統括制御用RAM31cに割り当てられた操作有効フラグを無効に設定する操作無効化処理を実行する（ステップS160）。そして、その後、統括制御用CPU31aは、飾図一旦停止演出制御処理を終了する。

【0152】

その後、各種処理とは別の処理において、統括制御用CPU31aは、ステップS160において操作無効化処理が実行された場合には、統括制御用RAM31cに設定されたデータに基づいて、飾図を一旦停止表示させることを示す一旦停止コマンドを表示制御基板32に出力する。なお、本実施形態では、ステップS158が実行されて操作有効期間中に操作されなかったことを示すデータが設定された場合と、ステップS159が実行されて操作されたことを示すデータが設定された場合とで一旦停止コマンドが出力される。このため、操作有効期間中に演出ボタン70が操作された場合、又は操作有効期間中に演出ボタン70が操作されずに操作有効期間が終了した場合に、一旦停止コマンドが出力されることとなる。

【0153】

また、各種処理とは別の処理において、統括制御用CPU31aは、第1特図中断指定コマンド、第2特図中断指定コマンドを入力した場合には、該コマンドを表示制御基板32に出力する。そして、統括制御用CPU31aは、入力したコマンドに対応し、統括制御用RAM31cに割り当てられた第1変動タイマ、第2変動タイマの更新を行うことを規制し、第1変動タイマ、第2変動タイマの値を維持する。そして、統括制御用CPU31aは、可動体Kを駆動させていた場合には、可動体Kの駆動を停止させる。これによって、一方の変動ゲームにおいて大当たり遊技が開始された場合には、他方の変動ゲームにおける実行を中断させることとなる。

【0154】

また、統括制御用CPU31aは、第1特図中断解除指定コマンド、第2特図中断解除

10

20

30

40

50

指定コマンドを入力した場合には、該コマンドを表示制御基板 3 2 に出力する。そして、統括制御用 CPU 3 1 a は、入力したコマンドに対応し、統括制御用 RAM 3 1 c に割り当てられた第 1 変動タイマ、第 2 変動タイマの更新を再開する。そして、統括制御用 CPU 3 1 a は、可動体 K を駆動させていた場合には、可動体 K の駆動を再開させる。これによって、一方の変動ゲームにおいて大当り遊技が終了された場合には、他方の変動ゲームにおける実行の中断を解除させることとなる。

#### 【 0 1 5 5 】

次に、表示制御用 CPU 3 2 a によって実行される変動開始処理について図 1 7 を参照して以下に説明する。この変動開始処理は、演出表示装置 1 1 において飾図、第 4 図柄、第 5 図柄の変動を開始させるための処理である。表示制御用 CPU 3 2 a は、変動開始処理を所定周期毎に実行するようになっている。

10

#### 【 0 1 5 6 】

最初に、表示制御用 CPU 3 2 a は、図 1 7 に示すように、第 1 変動パターン指定コマンドを入力したか否かを判定する（ステップ S 2 0 1）。ステップ S 2 0 1 の判定結果が否定の場合（第 1 変動パターン指定コマンドを入力していない）、表示制御用 CPU 3 2 a は、ステップ S 2 0 2 を実行することなく、ステップ S 2 0 3 に移行する。その一方で、ステップ S 2 0 1 の判定結果が肯定の場合（第 1 変動パターン指定コマンドを入力した）、表示制御用 CPU 3 2 a は、飾図、第 4 図柄を変動させるように演出表示装置 1 1 を制御し（ステップ S 2 0 2）、ステップ S 2 0 3 に移行する。

#### 【 0 1 5 7 】

20

ステップ S 2 0 3 において、表示制御用 CPU 3 2 a は、第 2 変動パターン指定コマンドを入力したか否かを判定する。ステップ S 2 0 3 の判定結果が否定の場合（第 2 変動パターン指定コマンドを入力していない）、表示制御用 CPU 3 2 a は、ステップ S 2 0 4 ~ S 2 0 6 を実行することなく、変動開始処理を終了する。その一方で、ステップ S 2 0 3 の判定結果が肯定の場合（第 2 変動パターン指定コマンドを入力した）、表示制御用 CPU 3 2 a は、第 5 図柄を変動させるように演出表示装置 1 1 を制御し（ステップ S 2 0 4）、ステップ S 2 0 5 に移行する。

#### 【 0 1 5 8 】

ステップ S 2 0 5 において、表示制御用 CPU 3 2 a は、飾図一旦停止演出を実行させる第 2 変動パターン指定コマンドを入力したか否かを判定する。ステップ S 2 0 5 の判定結果が否定の場合（飾図一旦停止演出を実行させる第 2 変動パターン指定コマンドを入力していない）、表示制御用 CPU 3 2 a は、ステップ S 2 0 6 を実行することなく、変動開始処理を終了する。その一方で、ステップ S 2 0 5 の判定結果が肯定の場合（飾図一旦停止演出を実行させる第 2 変動パターン指定コマンドを入力した）、表示制御用 CPU 3 2 a は、飾図を変動させるとともに、ボタン画像 B T（図 1 2 参照）を表示させて飾図一旦停止演出を実行させるように演出表示装置 1 1 を制御し（ステップ S 2 0 6）、変動開始処理を終了する。

30

#### 【 0 1 5 9 】

その後、変動開始処理とは別の処理において、表示制御用 CPU 3 2 a は、一旦停止コマンドを入力した場合には、第 2 変動ゲームにおける飾図柄指定コマンドに基づく表示結果として飾図を一旦停止表示させるとともに、ボタン画像 B T を非表示にするように演出表示装置 1 1 を制御する。これによって、飾図一旦停止演出が実行された場合において、操作有効期間中に演出ボタン 7 0 が操作されたこと、又は操作有効期間中に演出ボタン 7 0 が操作されずに操作有効期間が終了したことを契機に、第 2 特図が確定停止表示されるよりも前に、第 2 特図の表示結果を示す飾図が一旦停止表示されることとなる。

40

#### 【 0 1 6 0 】

また、表示制御用 CPU 3 2 a は、第 2 変動ゲームにおける飾図一旦停止演出が実行されている間も、表示制御用 RAM 3 2 c に割り当てられた第 1 変動ゲームにおける第 1 変動タイマの更新を継続させており、第 2 変動ゲームの終了後に、第 1 変動タイマに対応するように第 1 変動ゲームを再開させることとなる。このため、第 1 変動ゲームに関連する

50

演出制御は、第2変動ゲームにおける飾図一旦停止演出の実行が開始されることにより実行されないが、変動タイマが更新されているため、その進行自体は停止せず、その第2変動ゲームの終了までに進行した演出制御から再開されることとなる。

【0161】

また、変動開始処理とは別の処理において、表示制御用CPU32aは、第1特図中断指定コマンド、第2特図中断指定コマンドを入力した場合には、入力したコマンドに対応するように表示制御用RAM32cに割り当てられた変動タイマ(第1変動タイマ、第2変動タイマ)を更新させることなく、その変動ゲームの実行を中断させる。そして、統括制御用CPU31aは、第1特図中断解除指定コマンド、第2特図中断解除指定コマンドを入力した場合には、入力したコマンドに対応するように表示制御用RAM32cに割り  
10  
当てられた変動タイマを更新可能にする。これによって、入力したコマンドに対応する変動ゲームの中断を解除し、その変動タイマに対応するように第1変動ゲームを再開させることとなる。このため、一方の変動ゲームに関連する演出制御は、他方の変動ゲームにおける大当り遊技が開始されることにより実行されず、更には変動タイマが更新されないため、その進行が停止し、大当り遊技が終了したら、大当り遊技の開始時において進行が停止した演出制御から再開されることとなる。

【0162】

ここで、具体的な一例について図18及び図19を参照して以下に説明する。

最初に、図18(a)に示すように、第2変動ゲームが実行中ではなく、はずれとなる第1変動ゲームの実行が開始される場合には、第1特別図柄表示装置12aで第1特図の変動が開始されると、演出表示装置11では、第4図柄の変動が開始されるとともに、飾図の変動が開始される。そして、演出表示装置11では、第1変動パターン指定コマンドに対応する演出画像が表示される。具体的には、第1変動パターン指定コマンドが変動パターンP21を示すコマンドである場合には、NR演出が実行され、第1変動パターン指定コマンドが変動パターンP22を示すコマンドである場合には、NR演出が実行された後に、SR演出が実行されることとなる。そして、第1変動ゲームの終了時に、第1特別図柄表示装置12aで第1特図としてはずれ図柄が確定停止表示され、それに伴い演出表示装置11で飾図、第4図柄としてはずれ図柄が確定停止表示される。  
20

【0163】

また、図18(b)に示すように、第2変動ゲームが実行中ではなく、大当りとなる第1変動ゲームの実行が開始される場合には、第1特別図柄表示装置12aで第1特図の変動が開始されると、演出表示装置11では、第4図柄の変動が開始されるとともに、飾図の変動が開始される。そして、演出表示装置11では、第1変動パターン指定コマンドに対応する演出画像が表示される。具体的には、第1変動パターン指定コマンドが変動パターンP31を示すコマンドである場合には、NR演出が実行され、第1変動パターン指定コマンドが変動パターンP32を示すコマンドである場合には、NR演出が実行された後に、SR演出が実行されることとなる。そして、第1変動ゲームの終了時に、第1特別図柄表示装置12aで第1特図として大当り図柄が確定停止表示され、それに伴い演出表示装置11で飾図、第4図柄として大当り図柄が確定停止表示される。続いて、第1変動ゲームにおける大当り遊技が行われる(図中では「第1大当り」と示す)。  
30  
40

【0164】

その一方で、図18(c)に示すように、第1変動ゲームが実行中ではなく、はずれとなる第2変動ゲームの実行が開始される場合には、第2特別図柄表示装置12bで第2特図の変動が開始されると、演出表示装置11では、第5図柄の変動が開始され、飾図の変動が開始されず、第2変動パターン指定コマンドに対応する演出画像が表示されない。そして、第2変動ゲームの終了時に、第2特別図柄表示装置12bで第2特図としてはずれ図柄が確定停止表示され、それに伴い演出表示装置11で第5図柄としてはずれ図柄が確定停止表示される。また、第2特別図柄表示装置12bにおける第2特図の変動に伴い、可動体Kではずれ可動体演出が実行される場合もあるが、可動体Kが変位しない場合もある。  
50

## 【 0 1 6 5 】

また、図 1 8 ( d ) に示すように、第 1 変動ゲームが実行中ではなく、大当たりとなる第 2 変動ゲームの実行が開始される場合には、第 2 特別図柄表示装置 1 2 b で第 2 特図の変動が開始されると、演出表示装置 1 1 では、第 5 図柄の変動が開始され、飾図の変動が開始されず、第 2 変動パターン指定コマンドに対応する演出画像が表示されない。そして、第 2 変動ゲームの終了時に、第 2 特別図柄表示装置 1 2 b で第 2 特図として大当たり図柄が確定停止表示され、それに伴い演出表示装置 1 1 で第 5 図柄として大当たり図柄が確定停止表示される。また、第 2 特別図柄表示装置 1 2 b における第 2 特図の変動に伴い、可動体 K で大当たり可動体演出が実行される場合もある。続いて、第 2 変動ゲームにおける大当たり遊技が行われる ( 図中では「第 2 大当たり」と示す ) 。

10

## 【 0 1 6 6 】

また、図 1 8 ( e ) に示すように、第 2 変動ゲームの実行中であり、はずれ可動体演出が実行されている場合において、はずれとなる第 1 変動ゲームの実行が開始される場合には、第 2 変動ゲームに関連する演出制御に拘わらず、図 1 8 ( a ) に示す第 2 変動ゲームが実行中ではない場合と同じように、第 1 変動ゲームに関連する演出制御が行われる。

## 【 0 1 6 7 】

また、図 1 8 ( f ) に示すように、第 2 変動ゲームの実行中であり、はずれ可動体演出が実行されている場合において、大当たりとなる第 1 変動ゲームの実行が開始される場合には、第 2 変動ゲームに関連する演出制御に拘わらず、図 1 8 ( b ) に示す第 2 変動ゲームが実行中ではない場合と同じように、第 1 変動ゲームに関連する演出制御が行われる。

20

## 【 0 1 6 8 】

また、図 1 8 ( g ) に示すように、第 2 変動ゲームの実行中であり、大当たり可動体演出が実行されている場合において、第 1 変動ゲームの実行が開始されるときには、当り判定用乱数の値に拘わらず、はずれとなる第 1 変動ゲームとなる。そして、はずれとなる第 1 変動ゲームの実行が開始されるときには、各変動ゲームにおける変動パターンの変動時間の関係上、第 2 変動ゲームが第 1 変動ゲームよりも先に終了すると、第 2 変動ゲームに関連する演出制御に拘わらず、図 1 8 ( b ) に示す第 2 変動ゲームが実行中ではない場合と同じように、第 1 変動ゲームに関連する演出制御が行われる。また、第 2 変動ゲームにおける大当たり遊技が開始されると、第 1 変動ゲームに関連する演出制御が中断される。この場合、第 1 特別図柄表示装置 1 2 a では第 1 特図の変動が中断され、演出表示装置 1 1 では飾図、第 4 図柄の変動と、第 1 変動ゲームにおける演出画像とが中断される。そして、第 2 変動ゲームにおける大当たり遊技の終了後に、第 1 変動ゲームに関連する演出制御の中断が解除され、再開されることとなり、第 1 特別図柄表示装置 1 2 a では第 1 特図の変動の中断が解除され、演出表示装置 1 1 では飾図、第 4 図柄の変動と、第 1 変動ゲームにおける演出画像との中断が解除される。

30

## 【 0 1 6 9 】

また、図 1 9 ( a ) に示すように、はずれとなる第 1 変動ゲームの実行中である場合において、はずれとなる第 2 変動ゲームの実行が開始される場合には、第 1 変動ゲームに関連する演出制御に拘わらず、図 1 8 ( c ) に示す第 1 変動ゲームが実行中ではない場合と同じように、第 2 変動ゲームに関連する演出制御が行われる。

40

## 【 0 1 7 0 】

また、図 1 9 ( b ) に示すように、はずれとなる第 1 変動ゲームの実行中である場合において、大当たりとなる第 2 変動ゲームの実行が開始される場合には、第 1 変動ゲームに関連する演出制御に拘わらず、図 1 8 ( d ) に示す第 1 変動ゲームが実行中ではない場合と同じように、第 2 変動ゲームに関連する演出制御が行われる。

## 【 0 1 7 1 】

また、図 1 9 ( d ) 及び図 1 9 ( e ) に示すように、大当たりとなる第 1 変動ゲームの実行中である場合において、第 2 変動ゲームの実行が開始されるときには、当り判定用乱数の値に拘わらず、はずれとなる第 2 変動ゲームとなる。そして、はずれとなる第 2 変動ゲームの実行が開始されるときには、第 1 変動ゲーム、第 2 変動ゲームにおける変動パター

50



ンの変動時間の関係上、先に終了する変動ゲームが異なる場合がある。

【 0 1 7 2 】

図 1 9 ( d ) に示すように、第 2 変動ゲームが第 1 変動ゲームよりも先に終了する場合には、第 1 変動ゲームに関連する演出制御に拘わらず、図 1 8 ( c ) に示す第 1 変動ゲームが実行中ではない場合と同じように、第 2 変動ゲームに関連する演出制御が行われる。また、第 2 変動ゲームに関連する演出制御に拘わらず、図 1 8 ( b ) に示す第 2 変動ゲームが実行中ではない場合と同じように、第 1 変動ゲームに関連する演出制御が行われる。

【 0 1 7 3 】

その一方で、図 1 9 ( e ) に示すように、第 1 変動ゲームが第 2 変動ゲームよりも先に終了する場合には、第 1 変動ゲームの終了までは、第 1 変動ゲームに関連する演出制御に拘わらず、図 1 8 ( c ) に示す第 1 変動ゲームが実行中ではない場合と同じように、第 2 変動ゲームに関連する演出制御が行われる。そして、第 1 変動ゲームにおける大当り遊技が開始されると、第 2 変動ゲームに関連する演出制御が中断される。この場合、第 2 特別図柄表示装置 1 2 b では第 2 特図の変動が中断され、演出表示装置 1 1 では第 5 図柄の変動が中断され、可動体 K では大当り可動体演出が中断される。そして、第 1 変動ゲームにおける大当り遊技の終了後に、第 2 変動ゲームに関連する演出制御の中断が解除され、再開されることとなり、第 2 特別図柄表示装置 1 2 b では第 2 特図の変動の中断が解除され、演出表示装置 1 1 では第 5 図柄の変動の中断が解除され、可動体 K では大当り可動体演出の中断が解除される。

【 0 1 7 4 】

特に、図 1 9 ( c ) に示すように、はずれとなる変動パターン P 1 1 , P 1 2 に基づく第 1 変動ゲームの実行中である場合において、大当りとなる第 2 変動ゲームの実行が開始されるときには、第 2 変動ゲームが第 1 変動ゲームよりも先に終了し、各変動ゲームの終了時期の差異が規定時間 T x 未満である場合に限り、飾図一旦停止演出が実行される。なお、はずれとなる第 2 変動ゲームの実行が開始されるときにも、同じように、飾図一旦停止演出が実行される場合がある。

【 0 1 7 5 】

この場合、演出表示装置 1 1 では、第 2 変動ゲームの開始前には、第 1 変動ゲームに関連する演出制御が行われており、第 1 特図の表示結果を示すように飾図が変動され、第 1 変動パターン指定コマンドに対応する演出画像が表示されている。そして、演出表示装置 1 1 では、第 2 変動ゲームが開始されるときには、変動表示されている飾図が停止表示（一旦停止表示、確定停止表示）されることなく、飾図の変動を維持しつつ、第 2 特図の表示結果を示すように飾図が変動され、第 2 変動パターン指定コマンドに対応する演出画像（本実施形態では、ボタン画像 B T 等）が表示される。この場合、第 1 特別図柄表示装置 1 2 a における第 1 特図の変動については中断されないが、演出表示装置 1 1 における第 1 変動ゲームに関連する演出制御については中止される。そして、演出表示装置 1 1 では、第 2 変動ゲームの終了前に、演出ボタン 7 0 の操作、又は操作有効期間の終了を契機として、第 2 特図の表示結果を示す飾図が一旦停止表示される。続いて、第 2 変動ゲームが終了したときには、第 2 特別図柄表示装置 1 2 b における第 2 特図が確定停止表示されるとともに、演出表示装置 1 1 では、第 2 変動パターン指定コマンドに対応する演出画像の表示が終了され、第 2 変動ゲームにおける大当り遊技が行われる。そして、第 2 変動ゲームにおける大当り遊技が開始されると、第 1 変動ゲームに関連する演出制御が中断され、大当り遊技が終了されると、第 1 変動ゲームに関連する演出制御の中断が解除されるが、第 1 特別図柄表示装置 1 2 a における第 1 特図の変動のみを行い、演出表示装置 1 1 における飾図の変動や、演出画像の表示は再開されない。これは、終了差異が規定時間未満であることから、第 1 特図の表示結果を示す飾図の変動や演出画像の表示を中止させることとなる。

【 0 1 7 6 】

このように、統括制御用 C P U 3 1 a は、第 1 変動ゲームの実行中に第 2 変動ゲームが開始されるときには、第 1 変動ゲームにおける残り変動時間が、第 2 変動ゲームにおける

変動パターンの変動時間よりも長く、その差が規定時間以上ではないことを条件に、飾図一旦停止演出を実行させる。その一方で、統括制御用CPU31aは、第1変動ゲームにおける残り変動時間と第2変動ゲームにおける変動パターンの変動時間との差が規定時間以上であることを条件に、第1特図の表示結果について変動されていた飾図の表示を継続させる。また、統括制御用CPU31aは、第1変動ゲームにおける残り変動時間が、第2変動ゲームにおける変動パターンの変動時間よりも短いことを条件に、第1特図の表示結果について変動されていた飾図の表示を継続させる。

【0177】

また、統括制御用CPU31aは、第1変動ゲームの実行中に第2変動ゲームが開始されるときには、第1変動ゲームの変動パターンが、大当たり期待度の高い演出が実行される変動パターンではないことを条件に、第1特図の表示結果について変動されている飾図を、第2特図の表示結果についての飾図として表示させる。その一方で、統括制御用CPU31aは、大当たり期待度の高い演出が実行される変動パターンであることを条件に、第1特図の表示結果について変動されている飾図の表示を継続させる。

10

【0178】

特に、統括制御用CPU31aは、第2特図の表示結果について飾図を用いて表示させるときには、演出ボタン70の操作に応じて、変動している飾図を、第2特図の表示結果を示す飾図として一旦停止表示させる。

【0179】

また、統括制御用CPU31aは、第1変動ゲームの実行中に第2変動ゲームが開始する場合において、第1特図の表示結果について変動されている飾図の表示を継続させるときには、第2特図の表示結果について可動体Kにおける可動体演出を実行させる。

20

【0180】

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) 実行中の第1変動ゲームにおける残り変動時間が、実行が開始される第2変動ゲームにおける変動パターンの変動時間よりも長いことを条件に、その第1特図の表示結果について変動されていた飾図を、第2特図の表示結果についての飾図として表示させる。このため、実行中である第1変動ゲームよりも、実行が開始される第2変動ゲームのほうが先に終了することを条件に、その第2特図の表示結果について優先させて飾図を用いて表示させることができ、円滑な演出を実行させることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

【0181】

(2) 実行中の第1変動ゲームにおける残り変動時間が、実行が開始される第2変動ゲームにおける変動パターンの変動時間よりも短いことを条件に、第1特図の表示結果について変動されていた飾図の表示を継続させる。このため、実行中である第1変動ゲームよりも、実行が開始される第2変動ゲームのほうが後に終了することを条件に、その第1特図の表示結果について優先させて飾図を用いて表示させることができ、円滑な演出を実行させることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0182】

(3) 実行中の第1変動ゲームよりも、実行が開始される第2変動ゲームが先に終了する場合であっても、第2変動ゲームが終了してから第1変動ゲームが終了するまでの時間が規定時間以上であると、第1特図の表示結果について優先させて飾図を用いて表示させる。逆に、規定時間以上ではないと、第2特図の表示結果について優先させて飾図を用いて第1変動ゲームが終了するまで表示させる。このため、第2変動ゲームが終了してから第1変動ゲームが終了するまでの時間によって、優先させる変動ゲームを異ならせることができ、円滑な演出を実行させることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

【0183】

(4) 実行中である第1変動ゲームにおいて、大当たり期待度の高いNR演出やSR演出が実行される変動パターンが決定されていないことを条件に、第2特図の表示結果につい

50

て飾図を用いて表示させる。このため、大当たり期待度の低い通常変動時における演出が実行される第1変動ゲームではなく、第2特図の表示結果について優先させて飾図を用いて表示させることができ、円滑な演出を実行させることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0184】

(5) 第1変動ゲームにおいて、大当たり期待度の高い演出が実行される変動パターンが決定されていることを条件に、第1特図の表示結果について飾図を用いて表示させる。このため、大当たり期待度の高い演出が実行される第1特図の表示結果について優先させて飾図を用いて表示させることができ、円滑な演出を実行させることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

【0185】

(6) 変動時間が長い変動パターンが決定された第1特図の表示結果について優先させて飾図を用いて表示させることができる。逆に、また、変動時間が短い変動パターンが決定された第1特図の表示結果ではなく、第2特図の表示結果について優先させて飾図を用いて表示させることができる。このため、第1変動ゲームの変動時間を考慮して、優先させる変動ゲームを異ならせることができ、円滑な演出を実行させることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0186】

(7) 遊技者の操作に応じて飾図を一旦停止表示させることができ、第2特図の表示結果を、第2変動ゲームの終了前に特定することができ、第2変動ゲームの結果に対する期待感を高揚させることができるとともに、遊技に対して積極的に参加する機会を提供することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

20

【0187】

(8) 第1特図の表示結果について変動されている飾図の表示を継続させる場合であっても、第2特図の表示結果について可動体演出を実行させることができる。このため、可動体演出の実行により、遊技者に第2特図の表示結果を特定可能にすることができ、円滑な演出を実行させることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0188】

(9) 所定の発射態様により発射された遊技球が第1始動入賞口14と第2始動入賞口15との両方に入球可能である。このため、第1特図の変動と第2特図変動とが同時に行われ易い構成において、各構成が採用されることによって、より一層の効果を奏する。

30

【0189】

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。

・上記実施形態において、統括制御用CPU31aは、大当たりとなる変動ゲームの開始時に特図指定コマンドに基づいて、大当たり遊技の種類が特定可能であるが、これに限らず、例えば、特図を指定する特図指定コマンドでなくとも、付与される大当たり遊技の種類を指定するコマンドであればよい。

【0190】

・上記実施形態において、所定の発射態様により発射された遊技球が第1始動入賞口14と第2始動入賞口15との両方に入球可能である遊技盤10を採用したが、これに限らず、必ずしも、所定の発射態様により発射された遊技球が第1始動入賞口14と第2始動入賞口15との両方に入球可能でなくともよい。

40

【0191】

・上記実施形態において、特定演出として可動体Kを変位させたが、これに限らず、例えば、音の発生やランプの発光であってもよく、これらの組み合わせでもよい。また、上記実施形態において、大当たりとなったか否かの両方で特定演出を実行させたが、これに限らず、例えば、第2変動ゲームにおいて大当たりとなった場合に限り、特定演出を実行させてもよい。また、例えば、特定演出を実行させない構成であってもよい。

【0192】

・上記実施形態において、大当たり期待度の高い特殊演出としてNR演出、SR演出が該

50

当し、大当り期待度の低い非特殊演出として通常変動における演出が該当したが、これに限らず、例えば、特殊演出としてSR演出が該当し、非特殊演出として通常変動における演出、NR演出が該当してもよい。また、大当り期待度の高い特殊演出としては、1回の変動ゲーム中において、段階数が増えるとその変動ゲームの大当り期待度が高くなる段階演出が含まれてもよい。具体的な一例としては、1回の変動ゲーム中に、飾図の変動表示の開始を1回とする変動サイクルが実行可能であり、その変動サイクルの回数が多いほど大当り期待度が高くなる演出が該当してもよい。

【0193】

・上記実施形態において、大当り期待度の高い変動パターンを、大当り期待度の低い変動パターンよりも短い変動時間としてもよい。

10

・上記実施形態において、第2変動ゲームにおける変動パターンP41を、第1変動ゲームにおける全ての変動パターンよりも短い変動時間としたが、これに限らない。また、上記実施形態において、第2変動ゲームにおける全ての変動パターンを、第1変動ゲームにおける全ての変動パターン(変動パターンP12を除く)よりも短い変動時間としたが、これに限らない。また、例えば、第1変動ゲーム、第2変動ゲームで共通に選択可能な変動パターンが規定されていてもよい。

【0194】

・上記実施形態において、第2変動ゲームにおける変動パターンとしては、はずれとなる変動パターンP41と、大当りとなる変動パターンP51とが該当したが、これに限らず、例えば、リーチ演出が実行される変動パターンを含んでもよい。また、例えば、通常変動となる変動パターン、NR演出が実行されるはずれリーチ変動パターン、SR演出が実行されるはずれリーチ変動パターン、NR演出が実行される大当り変動パターン、SR演出が実行される大当り変動パターンが含まれていてもよい。この場合において、第2変動ゲームにおける変動パターンが大当り期待度の高い特殊演出(例えば、SR演出等)が実行されるときには、大当り期待度の低い非特殊演出(例えば、通常変動における演出等)が実行されるときよりも高い確率で、飾図一旦停止演出が実行され易いように決定してもよい。

20

【0195】

・上記実施形態において、第1変動ゲームにおける第1特図の表示結果を示すように飾図は、各種条件が成立した場合において、演出ボタン70の操作よりも前であり、第2変動ゲームが開始されるときに、飾図の変動を維持しつつ、第2変動ゲームにおける第2特図の表示結果を示す飾図として引き継がれたが、これに限らない。例えば、第2変動ゲームが開始されるときではなく、操作有効期間内における演出ボタン70の操作を契機に第2特図の表示結果を示す飾図として引き継がれるようにしてもよい。また、例えば、操作有効期間内において操作されなかった場合には、操作有効期間の終了を契機に、第2特図の表示結果を示す飾図として引き継がれるようにしてもよく、第2特図の表示結果を示す飾図として引き継がれずに、第1特図の表示結果を示すように飾図を継続させるようにしてもよい。この場合、操作有効期間内に演出ボタン70の操作があったか否かは、図16のステップS158、S159において異なるデータが設定されるため、その異なるデータを特定可能なコマンドが規定され、統括制御用CPU31aから表示制御用CPU32aに出力されるように構成してもよい。これによって、表示制御用CPU32aは、操作有効期間中に演出ボタン70が操作された場合と、操作有効期間中に演出ボタン70が操作されずに操作有効期間が終了した場合とが特定可能となる。

30

40

【0196】

・上記実施形態において、操作有効期間中に、ボタン画像BTが表示され、演出ボタン70が操作可能となり、操作に応じて飾図が一旦停止表示される飾図一旦停止演出が特別演出として実行されたが、これに限らない。例えば、操作有効期間前においては第1変動ゲームに対応する演出画像が表示されていたが、操作有効期間中における演出ボタン70の操作に応じて、第2変動ゲームに対応する演出画像を表示させるようにしてもよい。具体的な一例としては、実行中の第1変動ゲームにおいて大当り期待度の低い変動パターン

50

(例えば、はずれ変動)に基づく背景画像が表示されている状態で、大当たり期待度の高い変動パターンで第2変動ゲームの実行が開始され、飾図一旦停止演出の実行が開始される。この場合、操作有効期間となったときには、第1変動ゲームに対応する背景画像が継続して表示されつつ、ボタン画像BTが重畳して表示される。そして、操作有効期間内に演出ボタン70が操作された場合には、ボタン画像BTが非表示となるとともに、第2変動ゲームにおける変動パターン(例えば、SR演出)に基づく背景画像が変更して表示される。この場合において、飾図やボタン画像BTの表示を含まずに、演出ボタン70の操作に応じて第2変動ゲームにおける変動パターンに基づく背景画像を表示させる演出が特別演出に相当するように構成してもよい。このように構成することで、演出ボタン70の操作に応じて、第2変動ゲームにおける演出効果を高めることができ、第2変動ゲームの結果に対する期待感を高揚させることができるとともに、遊技に対して積極的に参加する機会を提供することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。もちろん、飾図やボタン画像BTの表示との組み合わせであってもよい。また、特別演出の実行を、第2変動ゲームの開始を契機にしても、操作有効期間の開始を契機にしても、演出ボタン70の操作を契機にしてもよい。また、第1変動ゲームの実行中に第2変動ゲームの実行が開始され、飾図一旦停止演出が実行される場合、特別演出を必ず実行させたが、実行させない場合があってもよい。また、飾図一旦停止演出が実行される場合において、第2変動ゲームが大当たり期待度の高い演出(例えば、SR演出など)を実行させるときには、大当たり期待度の低い演出(例えば、NR演出など)を実行させるときよりも高い確率で、特別演出を実行させるようにしてもよい。

10

20

#### 【0197】

・上記実施形態において、大当たり期待度が異なるように複数種類の飾図一旦停止演出が規定されていてもよい。具体的な一例としては、第2変動ゲームにおける変動パターンが、大当たり期待度の高い演出(例えば、SR演出)が実行されるときには、大当たり期待度の低い演出(例えば、通常変動における演出)が実行されるときよりも高い確率で、大当たり期待度が高い飾図一旦停止演出(第1特別演出)を実行させる。その一方で、第2変動ゲームにおける変動パターンが、大当たり期待度の低い演出(例えば、通常変動における演出)が実行されるときには、大当たり期待度の高い演出(例えば、SR演出)が実行されるときよりも高い確率で、大当たり期待度が低い飾図一旦停止演出(第2特別演出)を実行させる。例えば、ここでいう第1特別演出としては、操作有効期間中に、大きいサイズのボタン画像が表示されるとともに、背景画像が通常時とは異なる色に変化する演出であり、第2特別演出としては、操作有効期間中に、通常サイズのボタン画像が表示されるとともに、背景画像が通常時から変化しない演出であってもよい。これにより、第1特図の表示結果を示している飾図が、第2特図の表示結果を示す飾図として変動することが遊技者にとって特定し易く、更には、その第2特図の表示結果が大当たり期待度の高いことが特定し易くなり、大当たりに対する期待感を高揚させ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。また、例えば、この第1特別演出や第2特別演出は、操作有効期間中において、演出ボタン70が操作されるまでの間に実行されたが、操作有効期間中でなくてもよい。

30

#### 【0198】

・上記実施形態において、第1変動ゲームと第2変動ゲームとの終了時期の差異が規定時間未満である場合に限り、飾図一旦停止演出を実行させたが、これに限らず、例えば、第1変動ゲームと第2変動ゲームとの終了時期の差異に拘わらず、飾図一旦停止演出を実行させてもよい。

40

#### 【0199】

・上記実施形態において、実行中の第1変動ゲームがはずれである場合に限り、飾図一旦停止演出を実行させたが、これに限らず、例えば、実行中の第1変動ゲームがはずれであるか否かに拘わらず、飾図一旦停止演出を実行させてもよい。

#### 【0200】

・上記実施形態において、第1変動ゲームが実行中である場合において第2変動ゲームの実行が開始されることを一つの条件として、飾図一旦停止演出を実行させたが、これに

50

限らない。例えば、第2変動ゲームが実行中である場合において第1変動ゲームの実行が開始されることを一つの条件として、飾図一旦停止演出を実行させてもよい。また、これらを現在の遊技状態が変短状態であるか否かにより、変更させてもよい。

【0201】

・上記実施形態において、第2変動ゲームにおける飾図一旦停止演出の実行が終了した後に、第1変動ゲームにおける飾図の変動や演出を再開させたが、これに限らず、例えば、第1変動ゲームに関連する演出を再開させずに、第2変動ゲームにおける飾図一旦停止演出の実行結果をそのまま第1変動ゲームの終了まで継続させてもよい。このように、第1特図の表示結果について変動されている飾図を、第2特図の表示結果についての飾図として、第1変動ゲームが終了するまで表示させる。そして、第2変動ゲームの終了から第1変動ゲームの終了までが規定時間未満である。このため、第1特図の表示結果を表示させずに、第2特図の表示結果を表示させていても違和感を抑制することができ、円滑な演出を実行させることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

【0202】

・上記実施形態において、第2変動ゲームにおいて飾図一旦停止演出が実行される場合において、第2変動ゲームの開始時に飾図の変動を維持（継続）させたが、これに限らず、例えば、はずれ図柄として一旦停止表示させてから、再度、飾図を変動させてもよい。

【0203】

・上記実施形態において、第2変動ゲームにおいて飾図一旦停止演出が実行される場合において、第2変動ゲームの開始時に、第1変動ゲームにおける演出画像を非表示として、第2変動ゲームにおける演出画像（例えば、ボタン画像BT等）を表示させたが、これに限らない。例えば、第2変動ゲームにおける演出画像を表示させつつ、その背景で第1変動ゲームにおける演出画像を表示させてもよい。具体的な一例としては、ボタン画像が表示されているが、その背景でNR演出の実行が継続されていてもよい。

20

【0204】

・上記実施形態において、各種条件が成立した場合には必ず飾図一旦停止演出を実行させたが、これに限らず、各種条件が成立した場合において、所定確率で当選する抽選において当選したときに、飾図一旦停止演出を実行させてもよい。

【0205】

・上記実施形態において、演出ボタン70の操作に応じて、飾図を一旦停止表示させたが、これに限らず、例えば、演出ボタン70の操作に拘わらず、飾図を一旦停止表示させてもよい。また、飾図を一旦停止表示させなくてもよい。

30

【0206】

・上記実施形態において、1つの大入賞口18が配設され、複数の変動ゲームの変動を相互に独立させ、一方の変動ゲームで大当たりとなった場合に、他方の変動ゲームの実行を中断させたが、これに限らず、例えば、複数の大入賞口が配設され、複数の変動ゲームに対応させてもよい。また、一方の変動ゲームで大当たりとなった場合に、他方の変動ゲームの実行を中断させなくてもよい。また、その場合に、大当たり遊技の開始を変動ゲームの終了まで延期させてもよいし、延期させずに大当たり遊技を開始させてもよい。

【0207】

・上記実施形態において、実行中の一方の変動ゲームが大当たりとなる場合には、他方の変動ゲームの実行が開始されるときであっても、当り判定用乱数の値に拘わらず、必ずはずれとなる大当たり判定を行ったが、これに限らず、当り判定用乱数の値に基づいて、大当たりとなる大当たり判定を行ってもよい。また、その場合、先に大当たりになった一方の変動ゲームにおける大当たり遊技を先に付与し、その後に、他方の変動ゲームにおける大当たりを付与してもよい。

40

【0208】

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） 前記演出制御手段は、前記他方の図柄変動ゲームにおける図柄の表示結果について演出図柄を用いて前記演出図柄表示手段に表示させる場合において、該他方の図柄変

50

動ゲームが大当たり期待度の高い演出を実行させるときには、大当たり期待度の低い演出を実行させるときよりも高い確率で、前記演出用操作手段の操作に応じて、前記他方の図柄変動ゲームに基づく特別演出を実行させる制御を行う。

【0209】

(口) 前記演出図柄表示手段は、前記演出図柄として表示されていない図柄変動ゲームにおける図柄の表示結果について該演出図柄とは異なる他の図柄を用いて表示する。

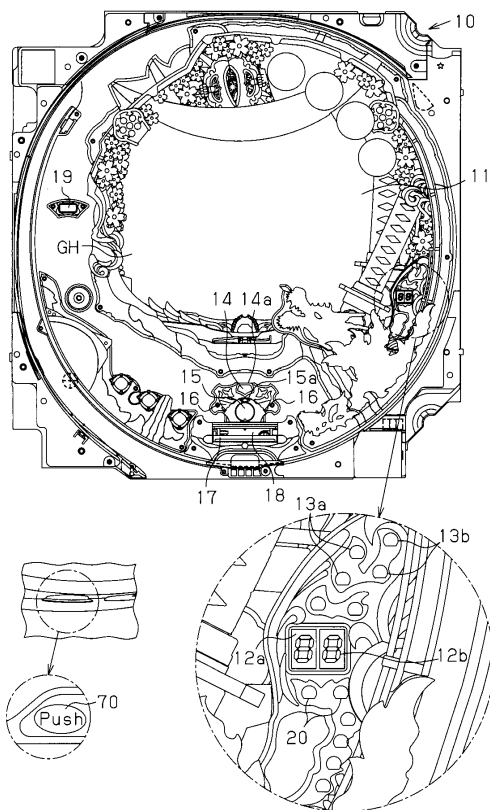
【符号の説明】

【0210】

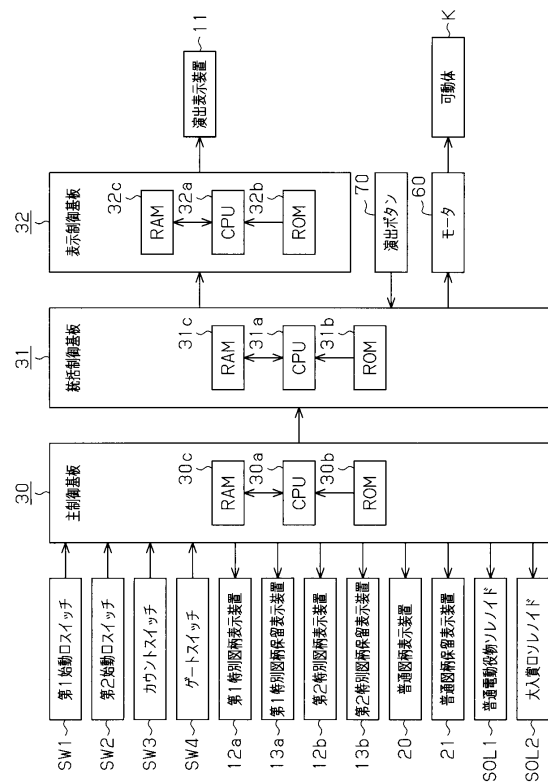
11...演出表示装置(演出図柄表示手段)、12a...第1特別図柄表示装置(第1表示手段)、12b...第2特別図柄表示装置(第2表示手段)、14...第1始動入賞口(第1始動手段)、15...第2始動入賞口(第2始動手段)、16...開閉羽根、30...主制御基板、30a...主制御用CPU(第1大当たり判定手段、第2大当たり判定手段、第1変動内容決定手段、第2変動内容決定手段、ゲーム制御手段)、30c...主制御用RAM(保留記憶手段)、31...統括制御基板、31a...統括制御用CPU(演出制御手段、残り変動時間計数手段)、31b...統括制御用ROM、31c...統括制御用RAM、32...表示制御基板、32a...表示制御用CPU(演出制御手段)、60...モータ、GH...画像表示部、GH4...第4図柄表示領域、GH5...第5図柄表示領域、GHZ...飾図表示領域、K...可動体(演出実行手段)。

10

【図1】



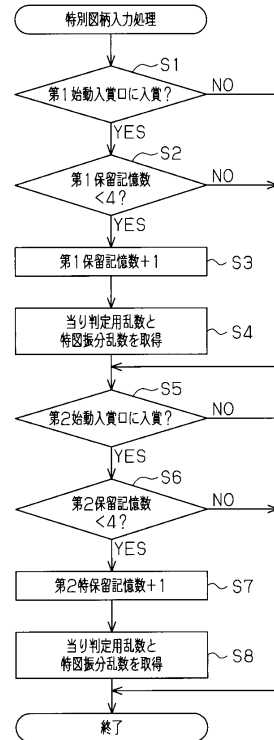
【図2】



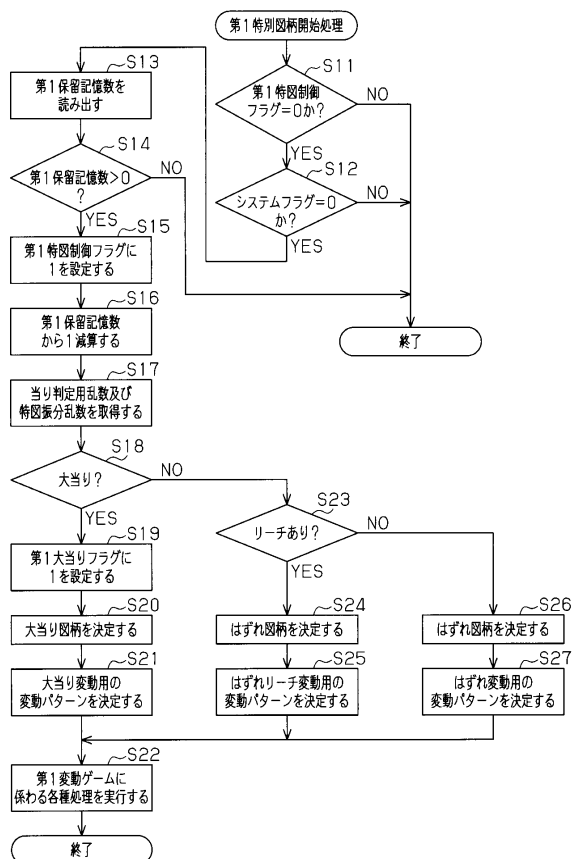
【図 3】

特図	変動パターン	演出内容	リーチ演出	変動時間
第1特図	P11	はずれ変動	なし	12秒
	P12	はずれ変動	なし	7秒
	P21	はずれリーチ変動	NR	41秒
	P22	はずれリーチ変動	SR	59秒
	P31	大当り変動	NR	56秒
第2特図	P32	大当り変動	SR	74秒
	P41	はずれ変動	なし	6秒
	P51	大当り変動	なし	9秒

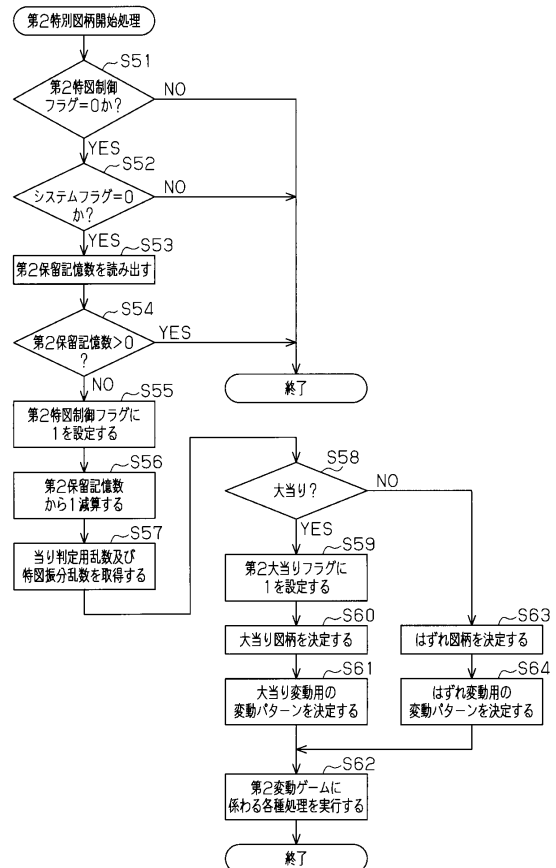
【図 4】



【図 5】

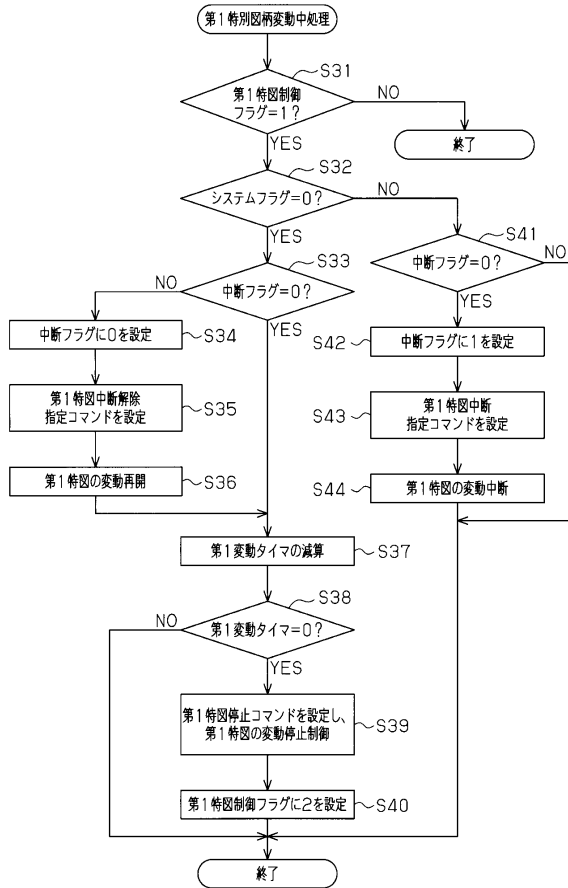


【図 6】

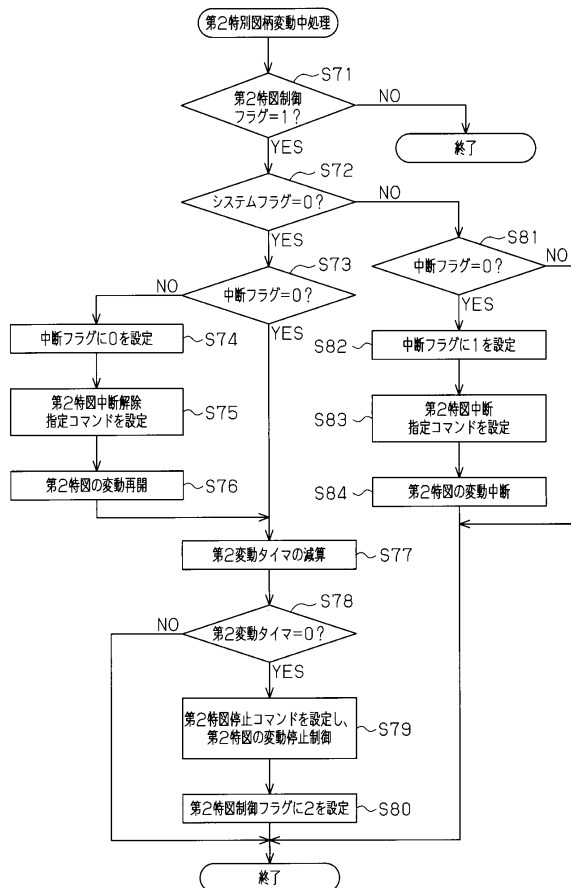




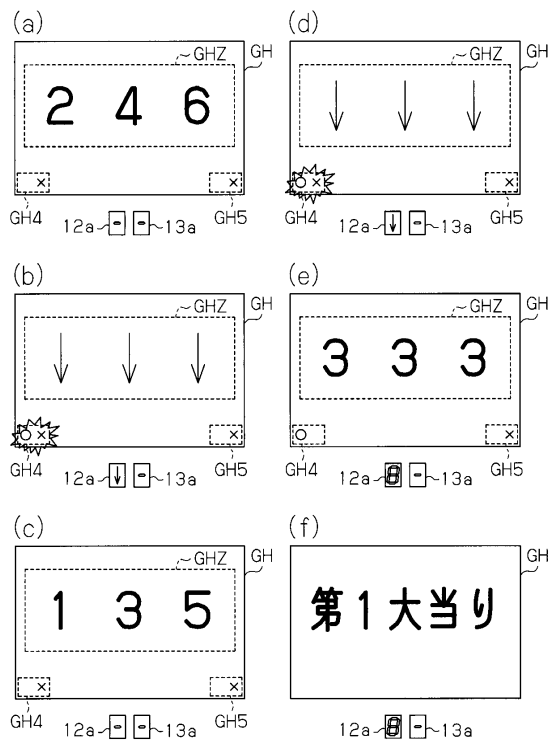
【図 7】



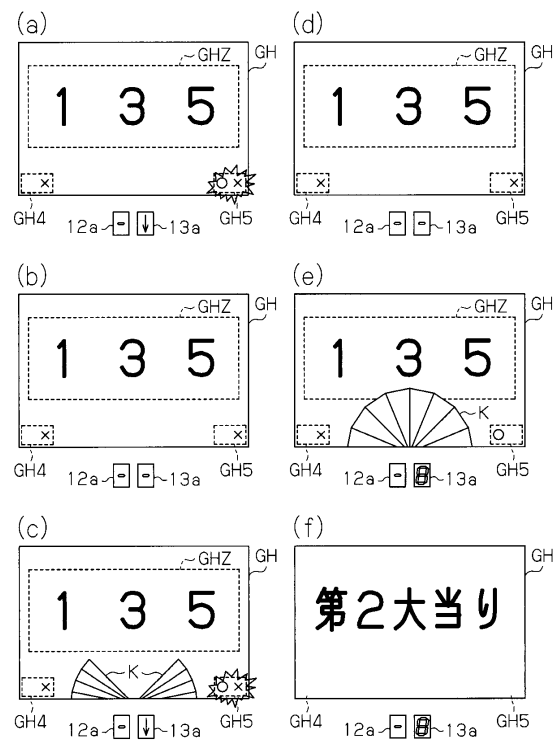
【図 8】



【図 9】



【図 10】







---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2003-230701(JP,A)  
特開平09-024141(JP,A)  
特開2010-162270(JP,A)  
特開2005-323868(JP,A)  
特開2009-268934(JP,A)  
特開2008-142458(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02