

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-192236

(P2020-192236A)

(43) 公開日 令和2年12月3日(2020.12.3)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 119 頁)

(21) 出願番号	特願2019-101082 (P2019-101082)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	令和1年5月30日 (2019.5.30)		株式会社サンセイアールアンドディ
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
		(74) 代理人	100150430
			弁理士 河野 元
		(74) 代理人	100217191
			弁理士 林 信吾
		(72) 発明者	土屋 良孝
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 大当り遊技後の遊技状態への移行態様に差異を設け、遊技興趣を向上させる。

【解決手段】 状態A又は状態Bにて大当り遊技後の遊技状態が状態Bになる大当り（4 R第3大当り又は4 R第4大当り）が発生した場合は第1エンディング期間（30000ms）を経て状態Bとなり、状態A又は状態Bにて大当り遊技後の遊技状態が状態Cになる大当り（15 R第1大当り又は4 R第2大当り）が発生した場合は第2エンディング期間（30000ms）を経て状態Cとなり、状態Cにて大当り遊技後の遊技状態が状態Cになる大当り（15 R第5大当り）が発生した場合は第3エンディング期間（30000ms）を経て状態Cとなり、状態Cにて大当り遊技後の遊技状態が状態Bになる大当り（2 R第6大当り又は2 R第7大当り）が発生した場合は第4エンディング期間（50000ms）を経て状態Bとなるように構成する。

【選択図】 図60

遊技状態	大当り種別	エンディング期間 (エンディング時間)	エンディング演出
状態A又は状態B (低確率ベース状態又は高ベース状態)	15R第1大当り	3000ms	第2エンディング演出
	4R第2大当り		
	4R第3大当り	30000ms	第1エンディング演出
	4R第4大当り		
状態C (高確率ベース状態)	15R第5大当り	3000ms	第3エンディング演出
	2R第6大当り	5000ms	第4エンディング演出
	2R第7大当り		

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な第 1 可変入球口と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な第 2 可変入球口と、

前記第 1 可変入球口が入球可能状態となる第 1 特別遊技を実行可能な第 1 特別遊技実行手段と、

前記第 2 可変入球口が入球可能状態となる第 2 特別遊技を実行可能な第 2 特別遊技実行手段と、

所定の取得条件の成立により取得された取得情報に基づいて前記第 1 特別遊技を実行するか否かを判定する第 1 特別遊技判定手段と、

前記取得情報に基づいて前記第 2 特別遊技を実行するか否かを判定する第 2 特別遊技判定手段と、

前記第 1 特別遊技が実行される場合の該第 1 特別遊技後の遊技状態を複数の遊技状態のうち何れにするかを判定する状態判定手段と、

前記第 1 特別遊技における全てのラウンド遊技の終了後、所定の終了期間が経過することにより該第 1 特別遊技を終了して、該第 1 特別遊技後の遊技状態を開始させる状態制御手段と、

前記終了期間を設定する終了期間設定手段と、を備え、

前記複数の遊技状態には、少なくとも第 1 遊技状態と、該第 1 遊技状態に比べ前記第 2 特別遊技を実行すると高頻度で判定される第 2 遊技状態とがあり、

前記終了期間設定手段は、前記第 1 特別遊技を実行すると判定され且つ該第 1 特別遊技後の遊技状態を前記第 1 遊技状態にすると判定された場合、前記第 1 特別遊技を実行すると判定され且つ該第 1 特別遊技後の遊技状態を前記第 2 遊技状態にすると判定された場合と異なる長さの前記終了期間を設定可能である

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、特にパチンコ遊技機等に適用することができる。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技盤に設けられた始動口への遊技球の入球に基づいて当否判定が実行されると、該当否判定の結果に基づいて特別図柄の変動表示が実行される遊技機が知られている。この種の遊技機において、当否判定の結果が大当たりとなりこれに対応する大当たり図柄が停止表示されると、遊技者にとって有利な大当たり遊技が実行可能となり、停止表示された大当たり図柄の種類に応じて、大当たり遊技後の遊技状態が通常よりも有利な遊技状態に移行するように構成されたものがある。最近では、その有利な遊技状態として、小当たりが頻出することにより小当たり遊技が高頻度で実行可能となる遊技状態（小当たりラッシュ状態）を備えた遊技機が登場している。小当たり遊技は、大当たり遊技用の大入賞口とは別に設けられた小当たり遊技用の大入賞口が開放して該大入賞口への入球が可能となる遊技であり、その開放時間は大当たり遊技よりも短い時間（例えば 1.8 秒以内）とされるものである。小当たりラッシュ状態では、小当たり遊技が高頻度で実行されることにより持ち球を増やしながら次の大当たりを狙うことが可能となるため、遊技者にとって有利な遊技展開となる（例えば特許文献 1 を参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2016-193025 号公報

10

20

30

40

50

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1のような小当りラッシュ状態を備えた遊技機では、小当りラッシュ状態以外の遊技状態（例えば低確・時短状態や高確・時短状態等）も備えているのが一般的である。このため、大当り遊技後の遊技状態が必ず小当りラッシュ状態になるとは限らない。にもかかわらず、小当りラッシュ状態になる場合とならない場合とで遊技状態の移行の態様を一律にしたのでは、却って遊技興趣の低下を招く虞がある。

【0005】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、遊技興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することにある。

10

【課題を解決するための手段】

【0006】

前述の課題を解決するために、本発明は以下の構成を採用した。

【0007】

すなわち、手段1の遊技機は、

遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な第1可変入球口と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な第2可変入球口と、

20

前記第1可変入球口が入球可能状態となる第1特別遊技を実行可能な第1特別遊技実行手段と、

前記第2可変入球口が入球可能状態となる第2特別遊技を実行可能な第2特別遊技実行手段と、

所定の取得条件の成立により取得された取得情報に基づいて前記第1特別遊技を実行するか否かを判定する第1特別遊技判定手段と、

前記取得情報に基づいて前記第2特別遊技を実行するか否かを判定する第2特別遊技判定手段と、

前記第1特別遊技が実行される場合の該第1特別遊技後の遊技状態を複数の遊技状態のうち何れにするかを判定する状態判定手段と、

30

前記第1特別遊技における全てのラウンド遊技の終了後、所定の終了期間が経過することにより該第1特別遊技を終了して、該第1特別遊技後の遊技状態を開始させる状態制御手段と、

前記終了期間を設定する終了期間設定手段と、を備え、

前記複数の遊技状態には、少なくとも第1遊技状態と、該第1遊技状態に比べ前記第2特別遊技を実行すると高頻度で判定される第2遊技状態とがあり、

前記終了期間設定手段は、前記第1特別遊技を実行すると判定され且つ該第1特別遊技後の遊技状態を前記第1遊技状態にすると判定された場合、前記第1特別遊技を実行すると判定され且つ該第1特別遊技後の遊技状態を前記第2遊技状態にすると判定された場合と異なる長さの前記終了期間を設定可能である

40

ことを要旨とする。

【発明の効果】

【0008】

以上の本発明によれば、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本発明の実施例に係る遊技機の正面図である。

【図2】本発明の実施例に係る遊技機の裏面図である。

【図3】本発明の実施例の遊技盤の構成を示す正面図である。

【図4】図3に示す主表示器の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である

50

。

【図 5】同遊技機の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 6】当りの種別と大入賞口の開放パターンとの対応等を示す表である。

【図 7】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

【図 8】（A）は大当り判定テーブルであり、（B）は大当り種別判定テーブルであり、（C）はリーチ判定テーブルであり、（D）は普通図柄当り判定テーブルであり、（E）は普通図柄変動パターン選択テーブルである。

【図 9】変動パターンテーブルを示す表である。

【図 10】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 11】割り込み処理のフローチャートである。

10

【図 12】始動口センサ検知処理のフローチャートである。

【図 13】始動入球時処理のフローチャートである。

【図 14】普通図動作処理のフローチャートである。

【図 15】普通図柄待機処理のフローチャートである。

【図 16】普通図柄当否判定処理のフローチャートである。

【図 17】普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。

【図 18】普通図柄変動中処理のフローチャートである。

【図 19】普通図柄確定処理のフローチャートである。

【図 20】普通電動役物処理のフローチャートである。

【図 21】特図 1 動作処理のフローチャートである。

20

【図 22】特別図柄 1 待機処理のフローチャートである。

【図 23】特図 1 当否判定処理のフローチャートである。

【図 24】特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 25】特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 26】特図 1 乱数シフト処理のフローチャートである。

【図 27】特別図柄 1 変動中処理のフローチャートである。

【図 28】特図 1 変動中断処理のフローチャートである。

【図 29】特別図柄 1 確定処理のフローチャートである。

【図 30】特図 2 動作処理のフローチャートである。

【図 31】特別図柄 2 待機処理のフローチャートである。

30

【図 32】特図 2 当否判定処理のフローチャートである。

【図 33】特図 2 変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 34】特図 2 変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 35】特図 2 乱数シフト処理のフローチャートである。

【図 36】特別図柄 2 変動中処理のフローチャートである。

【図 37】特図 2 変動中断処理のフローチャートである。

【図 38】特別図柄 2 確定処理のフローチャートである。

【図 39】特別電動役物処理 1（大当り遊技）のフローチャートである。

【図 40】大当り遊技開始処理のフローチャートである。

【図 41】遊技状態設定処理のフローチャートである。

40

【図 42】特図動作ステータス設定処理 1 のフローチャートである。

【図 43】特別電動役物処理 2（小当り遊技）のフローチャートである。

【図 44】特図動作ステータス設定処理 2 のフローチャートである。

【図 45】保留球数処理のフローチャートである。

【図 46】電源断監視処理のフローチャートである。

【図 47】副制御メイン処理のフローチャートである。

【図 48】受信割り込み処理のフローチャートである。

【図 49】2 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 50】10 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 51】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

50

【図 5 2】変動演出開始処理のフローチャートである。

【図 5 3】右遊技領域における遊技球の流下経路（遊技球通路）を示す説明図である。

【図 5 4】右遊技領域における遊技球の流下経路（遊技球通路）の他の形態を示す説明図である。

【図 5 5】実施例 2 に係る状態 A の演出図柄遊技演出の流れを示す説明図である。

【図 5 6】実施例 2 に係る状態 B の演出図柄遊技演出の流れを示す説明図である。

【図 5 7】実施例 2 に係る状態 C の演出図柄遊技演出の流れを示す説明図である。

【図 5 8】実施例 2 に係る演出図柄遊技演出の一例を示す図であり、（a）は演出モード C の 1 5 R 大当り変動演出の流れを示す説明図であり、（B）は演出モード D の 1 5 R 大当り変動演出の流れを示す説明図である。

10

【図 5 9】実施例 2 に係る 2 R 大当り変動演出の流れを示す説明図である。

【図 6 0】実施例 3 に係る遊技状態とエンディング期間との対応等を示す表である。

【図 6 1】実施例 3 に係る第 1 エンディング演出の一例を示す図である。

【図 6 2】実施例 3 に係るキャラクタと予告パターンとの対応等を示す表である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

次に、本発明の実施の形態を、実施例を用いて説明する。尚、以下では、図柄の変動表示の終了に伴い当り図柄が停止表示されると、遊技者に所定量の遊技利益（例えば、賞球）を付与可能な当り遊技を実行可能なパチンコ遊技機に、本発明を適用した例を説明する。

20

【実施例 1】

【0011】

図 1 乃至図 3 に示すように、実施例 1 のパチンコ遊技機 1 は、遊技機枠 5 0 と、遊技機枠 5 0 内に取り付けられた遊技盤 2 とを備えており、遊技盤 2 は遊技機枠 5 0 から着脱自在に構成されている。図 3 は、遊技盤 2 を遊技機枠 5 0 から取り外した状態のものを示す。遊技機枠 5 0 は、装飾面を有する前面枠 5 1 と、遊技盤 2 等を取り付ける本体枠 5 2 と、パチンコ遊技機 1 をホールの島設備に取り付けるための外枠 5 3 と、を有して構成されている。そして、外枠 5 3 は島設備に対して固定され、前面枠 5 1 及び本体枠 5 2 は、外枠に対して、上下の枠ヒンジ 5 6、5 6 を介して取り付けられている。また、前面枠 5 1 及び本体枠 5 2 は、上下方向の一側端側（図 1 紙面左側）で軸支されており、一側端側を軸にして、外枠 5 3 に対して夫々開閉可能に構成されている。また、図 1 及び図 2 に示す閉状態から、前面枠 5 1 だけを開状態（開放する）こともできるし、前面枠 5 1 及び本体枠 5 2 の両方を開状態（開放する）こともできる。

30

【0012】

また、前面枠 5 1 には、遊技者の操作量（回転角度）に応じた発射強度で遊技球を発射させるための発射ハンドル 6 0、遊技球を貯留し貯留した遊技球を発射装置側に供給可能な打球供給皿（上皿）6 1、及び打球供給皿 6 1 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）6 2 が設けられている。また前面枠 5 1 には、遊技の進行に伴って実行される遊技演出の実行中などに、遊技者が操作可能な第 1 演出ボタン 6 3 a、第 2 演出ボタン 6 3 b（これら 2 個の演出ボタンを総称して単に「演出ボタン 6 3」ともいう）が設けられている。複数の演出ボタンは、遊技演出の種類に応じて使用する演出ボタンを使い分けることができる。尚、演出ボタン 6 3 の構成は本実施例 1 の態様に限らず、遊技者からの入力を検知できるものであればたり、遊技者が直接ボタン部に接触して入力を行う入力検知手段（例えば、出沒式、タッチセンサ式等）であってもよいし、遊技者の身体の一部が近接したことを検知して入力を行う非接触式の入力検知手段（光電式等）であってもよい。

40

【0013】

また、前面枠 5 1 には、装飾用の枠ランプ 6 6、スピーカ 6 7 及び画像表示装置（第 2 画像表示装置 7 1、第 3 画像表示装置 7 2）が設けられている。また、図 1 に示すように、第 2 画像表示装置 7 1 及び第 3 画像表示装置 7 2 は、その表示画面 7 1 a、7 2 a を遊

50

技者が視認し易いように、前面枠 5 1 の前方（遊技者側）に向けて突出するように、且つ、外側方向に傾斜状に設置されている。また、第 2 画像表示装置 7 1 及び第 3 画像表示装置 7 2 は、後述する画像表示装置 7 と同様に、遊技の実行・非実行や、遊技の状況や、実行される遊技演出等に応じて、遊技演出（キャラクタや演出図柄等）や、デモ演出や、遊技に関する情報（獲得出玉情報、ラウンド数、連荘回数、遊技状態の残り期間、遊技モード、遊技演出の信頼度・説明等）や、遊技機の設定に関する情報（音量設定情報、輝度設定情報等）が表示される。また、第 2 画像表示装置 7 1 と、第 3 画像表示装置 7 2 とで、これらの情報のうち、異なる情報を表示する場合と、同じ情報を表示する場合とがある。また、画像表示装置 7（第 1 画像表示装置）と、第 2 画像表示装置 7 1 と、第 3 画像表示装置 7 2 とで、これらの情報のうち、異なる情報を表示する場合と、同じ情報を表示する場合とがある。また、画像表示装置 7（第 1 画像表示装置）と、第 2 画像表示装置 7 1 と、第 3 画像表示装置 7 2 とのうち、何れか 2 個で同じ情報を表示し、残り 1 個で異なる情報を表示する場合もある。尚、画像表示装置 7、第 2 画像表示装置 7 1 および第 3 画像表示装置 7 2 のいずれか又は全部を指して単に「画像表示装置」ということもある。

10

【0014】

また、画像表示装置 7 は遊技盤 2 に形成される遊技領域 3 の内側領域に設けられており、第 2 画像表示装置 7 1 及び第 3 画像表示装置 7 2 は、遊技領域 3 の外側領域に設けられている。また、図 1 に示すように、（非開放側端部に設けられる）第 2 画像表示装置 7 1 は、前面枠 5 1 に対して、第 2 画像表示装置用ヒンジ 7 5（ヒンジ部）を介して取り付けられている。そのため、上下の第 2 画像表示装置用ヒンジ 7 5 を軸として、左右方向に回動可能となっている。より具体的には、図 1 に示す状態（通常状態）から右方向に所定角度（45 度程度）回動可能な構成とされている。これは、前面枠 5 1 や本体枠 5 2 を、上下の枠ヒンジ 5 6、5 6 を軸として開状態とした際に、前面枠 5 1 の前方に突出して設けられている第 2 画像表示装置 7 1 が、パチンコ遊技機 1 の枠ヒンジ 5 6 側（図 1 紙面左側）に隣接して設けられているホール設備（球貸機、台間設備等）に衝突して破損してしまうのを防ぐための構成である。一方、（開放側端部に設けられる）第 3 画像表示装置 7 2 は、前面枠 5 1 に対して、固定して設けられ、回動不能となっている。

20

【0015】

遊技盤 2 には、発射ハンドル 6 0 の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域 3 が、レール部材 4 で囲まれて形成されている。また遊技盤 2 には、装飾用の盤面ランプ 5 が設けられている。遊技領域 3 には、遊技球を誘導する複数の遊技釘 1 6 が突設されている。また、レール部材 4 の先端には球戻り防止片 6 が設けられており、一旦遊技領域へ誘導された遊技球が発射装置側へ戻るのを防止することが可能となる。

30

【0016】

また、遊技領域 3 の中央付近には、液晶表示装置からなる画像表示装置 7 が設けられている。尚、画像表示装置 7 は遊技盤 2 の裏面側から遊技盤 2 に対して取り付けられている。画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、演出図柄 8 L、8 C、8 R（単に「演出図柄」ともいう）が左右方向に並んで表示される演出図柄表示領域 7 b（「演出図柄表示部」ともいう）が設けられており、演出図柄 8 L、8 C、8 R は、遊技状態（低確低ベース状態、高確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態）に応じて、当該遊技状態で遊技の主体として設定されている特別図柄（後述の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の変動表示に同期して変動表示を行う。尚、演出図柄 8 L のことを「左図柄」ともいい、演出図柄 8 C のことを「中図柄」ともいい、演出図柄 8 R のことを「右図柄」ともいう。

40

【0017】

図 3 に示す演出図柄表示領域 7 b の表示態様は、遊技状態が通常状態（後述する低確低ベース状態、状態 A）にあるときの 1 場面を示すものである。詳しくは後述するが、この低確低ベース状態では、始動口（第 2 始動口 2 1）への遊技球の入球頻度が高ベース状態（第 1 遊技状態）と比較して低く設定されていると共に、特別図柄の当否判定確率（第 1 特別図柄当否判定及び第 2 特別図柄当否判定）が低確率（「所定確率」ともいう）で、且つ、第 2 特別図柄の変動時間が第 1 特別図柄の変動時間よりも長く（2 倍以上）設定され

50

ている（外れ変動は全て10分）。そのため、通常状態では、右遊技領域3B（「第2遊技領域」や「第2領域」ともいう）に遊技球を発射して始動口（第2始動口21又は第3始動口26）に入球させて第2特別図柄を変動表示させるよりも、左遊技領域3A（「第1遊技領域」や「第1領域」ともいう）に遊技球を発射して第1始動口20に入球させて第1特別図柄を変動表示させる遊技を行う方が、遊技者に有利とされている。すなわち、通常状態では、第1特別図柄（演出図柄）が主体となって変動表示する遊技状態といえる。このため、通常状態（状態A）では、演出図柄表示領域7b上の演出図柄8L、8C、8Rは、第1特別図柄と同期して変動表示及び停止表示を行うものとされている。

【0018】

また、演出図柄8L、8C、8Rはそれぞれ、例えば「1」～「9」までの数字をあらわした複数の図柄（識別情報）からなる。演出図柄表示領域7bに停止表示（導出表示）される左、中、右の演出図柄の表示態様（停止表示態様）によって、後述（図4参照）の第1特別図柄表示器41a（「第1特別図柄表示部」ともいう）に表示される第1特別図柄の変動表示の結果、及び、第2特別図柄表示器41b（「第2特別図柄表示部」ともいう）に表示される第2特別図柄の変動表示の結果（特別図柄当否判定の結果）を、遊技者が認識し易いように表示（報知）する。尚、第1特別図柄、第2特別図柄、及び、演出図柄のいずれか（又は全部）を指して単に「図柄」や「識別情報」ということもある。また、特別図柄当否判定を単に「当否判定」や「第1当否判定」ともいう。また、特別図柄当否判定を実行する制御部（主制御部80）を「当否判定実行手段」や「第1当否判定実行手段」ともいう。

【0019】

例えば、特別図柄当否判定の結果が大当たり（第1特定当たり）となった場合には、「777」等の3桁同一の図柄（ゾロ目）（「大当たり図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示する。また、小当たり（第2特定当たり）となった場合には、「135」等の予め設定したチャンス図柄や「3★3」などの小当たり専用図柄（「小当たり図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示する。尚、小当たりとなった際に、小当たり専用図柄を停止表示する態様に変えて、小当たり図柄と外れ図柄とで同じ態様の図柄を停止表示してもよい。また、小当たりとして、複数の小当たり（第1小当たり、第2小当たり等）を有する場合には、それらを区別可能に、異なる小当たり図柄（第1小当たり図柄、第2小当たり図柄）を停止表示してもよいし、それらを区別困難なように、同じ（共通の）小当たり図柄を停止表示してもよい。

【0020】

また、特別図柄当否判定の結果が外れとなった場合には、「637」や「373」などの3つの図柄のうち少なくとも1つの図柄が異なるバラケ図柄で演出図柄を停止表示する（「外れ図柄」ともいう）。これにより、遊技者は停止表示した演出図柄を見ることで、遊技の進行状況（特別図柄当否判定の結果）を容易に把握することができる。つまり遊技者は、一般的には特別図柄当否判定の結果を第1特別図柄表示器41aや第2特別図柄表示器41bに表示される特別図柄を見て直接的に把握するのではなく、演出図柄表示領域7bに表示される演出図柄8を見て把握する。また、演出図柄の変動表示の実行態様としては、例えば上下、左右、斜め方向等にスクロール表示する態様や、第1演出図柄表示部7bのみを用いて演出表示する態様や第1演出図柄表示部7bに加えて第2演出図柄表示部71a及び第3演出図柄表示部72aの一方又は両方を用いて演出表示する態様を有している。また、これに加えて、第2演出図柄表示部71a又は第3演出図柄表示部72aのみを用いて演出表示する態様を有していてもよい。

【0021】

また、画像表示装置7の表示画面7a上では、前述のような演出図柄を用いた遊技演出（演出図柄遊技演出）を表示するほか、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）に伴って実行される当たり遊技演出（大当たり遊技演出、小当たり遊技演出）や、客待ち用のデモ演出などが表示される。尚、演出図柄遊技演出や当たり遊技演出やデモ演出では、数字等の演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄以外の演出画像も表示される。また、

10

20

30

40

50

詳細は後述するが、遊技状態（状態 A、状態 B 又は状態 C）や、左遊技領域 3 A に遊技球を発射して遊技を行う状態か、右遊技領域 3 B に遊技球を発射して遊技を行う状態か等によって、演出図柄表示領域 7 b 上の表示態様が異なる態様とされる。また、本実施例 1 のパチンコ遊技機 1 は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との両方を並行して（同時に）変動表示することが可能な遊技機であり、この様なタイプの遊技機を「同時変動機（並行変動機）」ともいう。

【0022】

また画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、後述の第 1 特図保留の記憶数に応じて第 1 演出保留 9 a を表示する第 1 演出保留表示領域 9 c（第 1 演出保留表示部）と、後述の第 2 特図保留の記憶数に応じて第 2 演出保留 9 b を表示する第 2 演出保留表示領域 9 d（第 2 演出保留表示部）とがある。演出保留表示領域における第 1 演出保留 9 a 又は第 2 演出保留 9 b の表示態様（表示数）により、後述の第 1 特図保留表示器 4 3 a（図 4 参照）にて表示される第 1 特図保留の記憶数及び第 2 特図保留表示器 4 3 b にて表示される第 2 特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。尚、第 1 演出保留表示部の表示位置や第 2 演出保留表示部の表示位置は、遊技状態、遊技モード又は実行する遊技演出（リーチ演出等）によって変化する場合がある。また、第 1 演出保留表示部及び第 2 演出保留表示部のうち、何れか一方だけ（例えば、遊技状態によって主体となる特別図柄（演出図柄）に対応する演出保留表示部だけ）を表示するようにしてもよい。

【0023】

また、図 3 に示すように、遊技領域 3 の中央付近であって画像表示装置 7 の前方には、演出図柄表示領域 7 b を取り囲むように、センター装飾体 1 0 が設けられている。センター装飾体 1 0 の下部には、遊技球が転動可能な遊技球転動面を有するステージ部 1 1 が設けられている。またセンター装飾体 1 0 の左部には、中空状のワープ部 1 2 が設けられている。ワープ部 1 2 にはワープ入口とワープ出口とが設けられており、遊技領域 3 を流下する遊技球をワープ入口から受け入れ、当該遊技球をワープ出口から排出しステージ部 1 1 へと誘導する。ステージ部 1 1 の転動面に誘導された遊技球は、ステージ部 1 1 に誘導されない遊技球と比して高い可能性で、後述の第 1 始動口 2 0 に入球可能とされている。さらにセンター装飾体 1 0 の上部には、LED 等の電飾部材（盤面ランプ 5）を有し遊技状態に応じて点灯可能であって、文字や図形等を象った装飾部材 1 3 が配されている。

【0024】

また、センター装飾体 1 0 の上部であって、装飾部材 1 3 の後方には、遊技演出に伴って動作可能な可動装飾部材 1 4 が設けられている。図 3 では、可動装飾部材 1 4 の一部分のみが視認可能となっているが、例えば、比較的当りの可能性の高い遊技演出の実行に伴って、可動装飾部材 1 4 が下方に落下し（所定の動作態様で動作し）、当該可動装飾部材 1 4 が表示画面 7 a の前面を覆い、当該可動装飾部材 1 4 の大部分が視認可能となる。これにより、遊技者は遊技興趣を高めると共に、当りへの期待感を高める。

【0025】

遊技領域 3 における画像表示装置 7 の下方には、遊技球の入球し易さが変化しない非可変式の第 1 始動口 2 0 を備える固定入賞装置 1 9 が設けられている。第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件（変動開始条件）が成立すると第 1 特別図柄に係る当否判定（第 1 特別図柄当否判定、第 1 当否判定）が実行されると共に、第 1 特別図柄が変動表示を開始し、所定時間経過後に当否判定の結果に基づいて第 1 特別図柄が停止表示する。

【0026】

遊技領域 3 におけるセンター装飾体 1 0 の右側領域（右遊技領域 3 B）の上方には、遊技球が通過可能（入球可能）なゲート 2 8（普図始動口や通過口や入球口や特定始動口ともいう）が設けられている。ゲート 2 8 の上流側から入球した遊技球は、ゲート 2 8 を通過し、遊技領域 3 を下流方向に流下する。尚、このゲート 2 8 は、大当り遊技を開始するための開始ゲート 2 9（役連ゲートや作動ゲートともいう）を兼用している。つまり、本ゲートは、ゲート 2 8 であり、開始ゲート 2 9 でもある。ゲート 2 8 に遊技球が入球（通

過)すると、当該遊技球がゲートセンサ28aで検知され、普通図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件(変動条件)が成立すると、普通図柄当否判定(「普通図柄当否判定」や「第3当否判定」ともいう)を実行すると共に、普通図柄が変動表示を開始し、所定時間経過後に普通図柄当否判定の結果に基づいて普通図柄が停止表示する。当り普通図柄が停止表示すると、可動部材23が動作(開動作)して第2始動口21が開状態となる。また、可動部材23を動作(開動作)させて第2始動口21を開状態とするか否かの普通図柄当否判定を実行する制御部(主制御部80)を「当否判定実行手段」や「第3当否判定実行手段」ともいう。尚、このゲートセンサ28aは、大当り遊技を開始するための開始ゲートセンサ29aを兼用している。つまり、本ゲートへの入球を検知するセンサは、ゲートセンサ28aであり、開始ゲートセンサ29aでもある。

10

【0027】

また、詳しくは後述するが、ゲート28(開始ゲート29)を通過した際に、開始ゲート29としての機能が発揮されるのは、大当り遊技を実行可能な条件が成立しているとき(「大当り実行可能状態」や「大当り待機状態」ともいう)だけである。そのため、当該条件(大当り待機状態)が成立していないときに、ゲート28(開始ゲート29)を遊技球が通過した場合には、普通図柄に関する制御処理がなされ、大当り開始処理は実行されない。また、当該条件が成立しているときに(大当り待機状態で)、開始ゲート29(ゲート28)を遊技球が通過した場合には、待機中の大当り遊技が開始し、所定の大入賞口(第1大入賞口30)が開状態(入球可能状態)となるラウンド遊技が開始する。

【0028】

遊技領域3におけるセンター装飾体10の右側領域(右遊技領域3B)であって、ゲート28(開始ゲート29)の下方(下流)の遊技領域には、第1大入賞口30を備えた第1大入賞装置31(「第1可変入球口」ともいう)が設けられている。第1大入賞装置31は、開閉部材32を備え、開閉部材32の作動により第1大入賞口30を開閉する。開閉部材32は、上面が略長形状(長板状)の遊技球通路とされており、閉状態では、第1大入賞口30の入口を開鎖すると共に、当該開閉部材32上面を遊技球が通過可能となっている。また、図3に示すように、開閉部材32の上面は、上流側から下流側へ(紙面左から右へ)傾斜状に形成されている。これにより、開閉部材32が閉状態のとき、第1大入賞口30の入口部に流下してきた遊技球は、第1大入賞口30に入球することなく、開閉部材32の上面を通過して、遊技領域の下流方向に流下する。

20

30

【0029】

また、開閉部材32は、第1大入賞口ソレノイド33(図5参照)により駆動され、開閉部材32が遊技盤3裏面方向に引っ込むことで、遊技球通路を形成していた開閉部材32の上面がなくなる。これにより、開閉部材32が開状態のとき、第1大入賞口30の入口部に流下してきた遊技球は、第1大入賞口30に入球することとなる。このように、第1大入賞口30の入口を開閉する開閉部材32は、出沒式の開閉部材とされており、開状態(開放時)のときは流下してきた遊技球を円滑に第1大入賞口30内に入球させると共に、閉状態(閉鎖時)のときは流下してきた遊技球を、傾斜状の上面通路によって、任意の方向(後述する第2始動口21)に誘導することが可能となる。尚、第1大入賞口30は、開閉部材32が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち、第1大入賞装置31(第1可変入球口)は、開閉部材32の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態(閉状態)と遊技球が入球可能な入球可能状態(開状態)とに変化可能である。

40

【0030】

遊技領域3におけるセンター装飾体10の右側領域(右遊技領域3B)であって、第1大入賞口30の下方(下流)の遊技領域には、遊技球の入球し易さが変化しない非可変式の第3始動口26を備える第2固定入賞装置25が設けられている。第3始動口26への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件(変動開始条件)が成立すると第2特別図柄に係る当否判定(第2特別図柄当否判定、第2当否判定)が実行されると共に、第2特別図柄が変動表示を開始し、所定時間経過後

50

に当否判定の結果に基づいて第2特別図柄が停止表示する。尚、第1大入賞口30の下方（下流）で遊技球通路が分岐しており（上段、下段）、第3始動口26が設けられる上段側遊技球通路と、第2始動口31及び第2大入賞口35が設けられる下段側遊技球通路と、が形成されている。また、図3に示す通り、上段側遊技球通路に誘導された遊技球は、第3始動口26の近傍に設けられた遊技釘16に接触する等して第3始動口26に入球するか、第3始動口26に入球することなく下流に流下して、アウト口34（第1アウト口34a、排出口）に流入する。また、第3始動口26は常時入球可能な固定式の入賞装置（入球口）であるので、左打ち遊技で大当たりとなって（所謂、初当たり）、1回目の大当たり遊技を右打ち遊技で実行した場合、当該大当たり遊技中に遊技球を第3始動口26に入球させ（保留し）、当該大当たり遊技終了直後から第2特別図柄の変動表示を実行することが可能となる。

10

【0031】

遊技領域3におけるセンター装飾体10の右側領域（右遊技領域3B）であって、第1大入賞口30の下方（下流）の遊技領域には、遊技球の入球し易さが変化する可変式の第2始動口21を備える可変入賞装置22（「可変式始動口」や「可変始動口」ともいう）が設けられている。第2始動口21への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件（変動開始条件）が成立すると第1特別図柄の当否判定（第1特別図柄当否判定）が実行されると共に、第1特別図柄が変動表示を開始し、所定時間経過後に当否判定の結果に基づいて第1特別図柄が停止表示する。

【0032】

20

可変入賞装置22は、可動部材23（「開閉部材」ともいう）を備え、可動部材23の作動によって第2始動口21を開閉するものである。この開閉動作によって、第2始動口21は、第1の態様（閉状態）から当該第1の態様よりも遊技球の入球可能性が高い第2の態様（開状態）へと変化可能である。本実施例1では、第2始動口21は、可動部材23が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能とされ、可動部材23が閉状態にあるときには遊技球が入球不能となっている。尚、第2始動口21は、可動部材23が閉状態にあるときは開状態にあるときよりも遊技球が入球困難となるものであれば、可動部材23が開状態にあるときに完全に入球不能となるものでなくてもよい。

【0033】

また、可動部材23は、開閉部材32と同様に、上面が略長形状（長板状）の遊技球通路とされており、閉状態では、第2始動口21の入口を閉鎖すると共に、当該可動部材23上面を遊技球が通過可能となっている。また、図3に示すように、可動部材23の上面は、上流側から下流側へ（紙面右から左へ）傾斜状に形成されている。これにより、可動部材23が閉状態のとき、第2始動口21の入口部に流下してきた遊技球は、第2始動口21に入球することなく、可動部材23の上面を通過して、遊技領域の下流方向に流下する。

30

【0034】

また、可動部材23は、第2始動口ソレノイド24（図5参照）により駆動され、可動部材23が遊技盤3裏面方向（遊技盤面と垂直方向）に引っ込むことで、遊技球通路を形成していた可動部材23が第2始動口21の入口部からなくなる。これにより、可動部材23が開状態のとき、第2始動口21の入口部に流下してきた遊技球は、第2始動口21に入球することとなる。このように、第2始動口21の入口を開閉する可動部材23は、開閉部材32と同様の出沒式の開閉部材とされており、開状態（開放時）のときは流下してきた遊技球を円滑に第2始動口21内に入球させると共に、閉状態（閉鎖時）のときは流下してきた遊技球を、傾斜状の上面通路によって、任意の方向（後述する第2大入賞口35）に誘導する。

40

【0035】

このように、右側領域（右遊技領域3B）に遊技球を発射して遊技を行う状態において、遊技球が第2始動口21に入球した場合には第1特別図柄当否判定が実行されて第1特別図柄が変動表示し、遊技球が第3始動口26に入球した場合には第2特別図柄当否判定

50

が実行されて第2特別図柄が変動表示する。従って、右側領域（右遊技領域3B）に遊技球を発射して遊技を行う状態（右打ち遊技）において、第1特別図柄の変動表示を主体として遊技を行う遊技状態（状態B：低確高ベース状態、高確高ベース状態）と、第2特別図柄の変動表示を主体として遊技を行う遊技状態（状態C：高確低ベース状態）と、を有している。

【0036】

また、遊技領域3におけるセンター装飾体10の右側領域（右遊技領域3B）であって、第2始動口21の下方（下流）の遊技領域には、第2大入賞口35を備えた第2大入賞装置36（「第2可変入球口」ともいう）が設けられている。第2大入賞装置36は、開閉部材37を備え、開閉部材37の作動により第2大入賞口35を開閉する。開閉部材37は、開閉部材32と同様に、上面が略長形状（長板状）の遊技球通路とされており、閉状態では、第2大入賞口35の入口を閉鎖すると共に、当該開閉部材37上面を遊技球が通過可能となっている。また、図3に示すように、開閉部材37の上面は、上流側から下流側へ（紙面右から左へ）傾斜状に形成されている。これにより、開閉部材37が閉状態のとき、第2大入賞口35の入口部に流下してきた遊技球は、第2大入賞口35に入球することなく、開閉部材37の上面を通過して、遊技領域の下流方向に流下する。

【0037】

また、開閉部材37は、第2大入賞口ソレノイド38（図5参照）により駆動され、開閉部材37が遊技盤3裏面方向（遊技盤面と垂直方向）に引っ込むことで、遊技球通路を形成していた開閉部材37が第2大入賞口35の入口部からなくなる。これにより、開閉部材37が開状態のとき、第2大入賞口35の入口部に流下してきた遊技球は、第2大入賞口35に入球することとなる。このように、第2大入賞口35の入口を開閉する開閉部材37は、開閉部材32と同様の出沒式の開閉部材とされており、開状態（開放時）のときは流下してきた遊技球を円滑に第2大入賞口35内に入球させると共に、閉状態（閉鎖時）のときは流下してきた遊技球を、傾斜状の上面通路によって、任意の方向（アウト口34）に誘導することが可能となる。尚、第2大入賞口35は、開閉部材37が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち、第2大入賞装置36（第2可変入球口）は、開閉部材37の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態（閉状態）と遊技球が入球可能な入球可能状態（開状態）とに変化可能である。

【0038】

また、遊技領域3におけるセンター装飾体10の左側領域（左遊技領域3A）の下方の遊技領域には、複数（3個）の一般入球口27が設けられている。このように各種入球口等が配されている遊技領域3を、左右方向の中央より左側の左遊技領域（第1遊技領域）3Aと、右側の右遊技領域（第2遊技領域）3Bと、に分けることができる。左遊技領域3Aを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、左打ちといい、右遊技領域3Bを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、右打ちという。本パチンコ遊技機1では、遊技開始の際の通常状態（低確低ベース状態、状態A）は左打ちにて第1始動口20への入球を狙う。すなわち、遊技開始時の通常状態は、左打ちによる第1始動口20への入球（第1特別図柄当否判定）を主体とした左打ち遊技となる。

【0039】

一方、第1始動口20への入球に基づく当否判定（第1特別図柄当否判定）において大当たりとなると、大当たり遊技、並びに、大当たり遊技（特別遊技）終了後（低確高ベース状態、高確高ベース状態又は高確低ベース状態）は、右打ちにて、ゲート28、第1大入賞口30、第2始動口21、第3始動口26、又は、第2大入賞口35への入球を狙う遊技となる。具体的に、左打ち遊技で大当たりとなると、まず、大当たり待機状態となり、ゲート28への入球を狙う右打ち遊技となる。次に、大当たり待機状態においてゲート28（開始ゲート29）に入球すると大当たり遊技が開始し、主に第1大入賞口30への入球を狙う右打ち遊技となる。

【0040】

また、大当たり遊技が終了し、大当たり遊技終了後の遊技状態が低確高ベース状態又は高確

高ベース状態（状態 B）となると、主にゲート 2 8（普図ゲート）及び第 2 始動口 2 1 への入球を狙う右打ち遊技となる。一方、大当たり遊技が終了し、大当たり遊技終了後の遊技状態が高確低ベース状態（状態 C）となると、第 3 始動口 2 6 及び第 2 大入賞口 3 5 への入球を狙う右打ち遊技となる。すなわち、低確高ベース状態及び高確高ベース状態（状態 B）は、右打ちによって第 2 始動口 2 1 への入球（第 1 特別図柄当否判定）を主体とする右打ち遊技となり、高確低ベース状態（状態 C）は、右打ちによって第 3 始動口 2 6 への入球（第 2 特別図柄当否判定）を主体とする右打ち遊技となる。これによって、同じ右打ち遊技であっても、遊技状態（状態 B 又は状態 C）によって、主体となる始動口（特別図柄当否判定の対象）が異なることとなる。

【0041】

また、右遊技領域 3 B（第 2 遊技領域）において、ゲート 2 8 よりも上流側には、第 2 アウト口 3 4 b（排出口）が設けられ、右遊技領域 3 B のゲート 2 8 より下流の遊技領域に流入する遊技球の量を調整可能（減少可能）としている。すなわち、第 2 アウト口 3 4 b は、右遊技領域 3 B に設置される全ての入球口よりも上流側に設置され、当該第 2 アウト口 3 4 b の近傍に設けた遊技釘によって、これら入球口の設置領域への遊技球の入球割合（進入割合）を調整可能としている。また、更に右遊技領域 3 B（第 2 遊技領域）において、第 2 始動口 2 1 の下流であって、小当たり用の大入賞口である第 2 大入賞口 3 5 の上流に、第 3 アウト口 3 4 c（排出口）を設けている。この第 3 アウト口 3 4 c によって、小当たり発生時の第 2 大入賞口 3 5 側の遊技領域への遊技球の進入割合、すなわち、小当たり遊技中の第 2 大入賞口 3 5 への入球割合を調整可能としている。第 3 アウト口 3 4 c の近

10

20

【0042】

そして、第 1 始動口 2 0、第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5、及び一般入球口 2 7 に遊技球が入球した場合には、夫々の入球口において予め定められた数の遊技球（「賞球」、「遊技利益」ともいう）が払い出される（付与される）。本実施例では、第 1 大入賞口 3 0 への入球に基づいて払い出される賞球の個数（遊技利益の量）を、第 2 大入賞口 3 5 への入球に基づいて払い出される賞球の個数（遊技利益の量）よりも多く設定している。具体的に、第 1 大入賞口 3 0 は、1 個の入球に対して 1 5 個の賞球を払い出すものとしており、第 2 大入賞口 3 5 は、1 個の入球に対して 1 0 個の賞球を払い出すものとしている。

30

【0043】

また、図 3 及び図 4 に示すように、遊技盤 2 の右下部には主表示器 4 0 が配置されている。主表示器 4 0 には、第 1 特別図柄を変動表示及び停止表示する第 1 特別図柄表示器 4 1 a（第 1 特別図柄表示部）、第 2 特別図柄を変動表示及び停止表示する第 2 特別図柄表示器 4 1 b（第 2 特別図柄表示部）、及び、普通図柄（「特定識別情報」ともいう）を変動表示及び停止表示する普通図柄表示器 4 2（普通図柄表示部）が含まれている。また主表示器 4 0 には、第 1 特別図柄に係る当否判定情報（第 1 特図保留）の記憶数を表示する第 1 特図保留表示器 4 3 a、第 2 特別図柄に係る当否判定情報（第 2 特図保留）の記憶数を表示する第 2 特図保留表示器 4 3 b、及び、普通図柄表示器 4 2 の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する普図保留表示器 4 4 が含まれている。

40

【0044】

また、主表示器 4 0 には、第 1 特別図柄当否判定又は第 2 特別図柄当否判定の結果が当りになったことを示す当り表示器 4 8、第 1 特別図柄当否判定又は第 2 特別図柄当否判定の結果が当りになった場合に、実行される当り遊技のラウンド数を示すラウンド表示器 4 5、確率変動機能が作動することを示す遊技状態表示器 4 6、及び、遊技球の発射方向、すなわち右打ちすべき状態か左打ちすべき状態かを示す発射方向表示器 4 7 が含まれている。また、主表示器 4 0 には、第 1 特別図柄の変動状態（c 1）、第 2 特別図柄の変動状態（c 2）及び普通図柄の変動状態（c 3）を示す変動状態表示器 4 9 が含まれている。これら主表示器 4 0 に含まれる各種表示器は後述の主制御部によって表示制御される。

50

【0045】

第1特別図柄の変動表示は、第1始動口20又は第2始動口21への遊技球の入球に基づいて行われる。第2特別図柄の変動表示は、第3始動口26への遊技球の入球に基づいて行われる。尚、以下の説明では、第1特別図柄及び第2特別図柄を総称して特別図柄とすることがある。また、第1特別図柄表示器41a及び第2特別図柄表示器41bを総称して特別図柄表示部41とすることがある。また、第1特図保留表示器43a及び第2特図保留表示器43bを総称して特図保留表示部43とすることがある。

【0046】

特別図柄表示部41では、特別図柄（識別情報）を所定時間変動表示した後停止表示し、停止表示（導出表示）された特別図柄（停止図柄）によって、第1始動口20、第2始動口21又は第3始動口26への入球に基づく当否判定（特別図柄当否判定、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄は、特別図柄当否判定によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた特定特別図柄（特定識別情報）である場合（すなわち、大当たり図柄や小当たり図柄である場合）には、停止表示された特定特別図柄の種類に応じた開放パターンで、第1大入賞口30又は第2大入賞口35を開放させる特別遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が行われる。尚、特別遊技における大入賞口（第1大入賞口30及び／又は第2大入賞口35）の開放パターンについては後述する。

【0047】

具体的に、図4に示すとおり、第1特別図柄表示器41aは、「i～p」で示す8個のLEDで構成されており、第1特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。例えば、第1特別図柄当否判定の結果が、4R第1大当たりとなった場合には、「ijn」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する。また、4R第2大当たりとなった場合には、「jnk1」の4個のLEDを点灯し、残りを消灯する。また、外れとなった場合には、「lo」の2個のLEDを点灯し、残りを消灯することができる。また、第2特別図柄表示器41bは、「a～h」で示す8個のLEDで構成されており、第2特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。停止表示態様については、第1特別図柄表示器41bと同様に、第2特別図柄当否判定の結果（大当たり、小当たり、外れ）に応じて夫々異なる表示態様に定められている。また、特別図柄が停止表示される前（導出表示前）には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、例えば予め定められた順序で、左から右へ光が繰り返し流れるように各LEDが点灯する態様とすることができる。

【0048】

このように、第1特別図柄表示器41a及び第2特別図柄表示器41bは、夫々複数のLED（表示部）で構成され、第1特別図柄の変動表示中は、第1特別図柄表示器41aに対応する複数のLEDを所定順序で点灯（点滅）表示させ、変動時間が経過すると、第1特別図柄当否判定の結果に応じた第1特別図柄を、大当たり種別（1種類であれば1態様）や小当たり種別（1種類であれば1態様）や外れ種別（1種類であれば1態様）を示す表示態様で停止表示する。

【0049】

また、変動状態表示器49は、表示部c1（LEDc1）、表示部c2（LEDc2）及び表示部c3（LEDc3）を備えており、表示部c1によって第1特別図柄の変動状態を示し、表示部c2によって第2特別図柄の変動状態を示し、表示部c3によって普通図柄の変動状態を示している。具体的に、第1特別図柄の変動状態を示す表示部c1は、第1特別図柄表示器41aよりも少ない数のLED（表示部、表示器）である1個のLED（表示部）で構成されている。そして、第1特別図柄の変動表示中は、点滅表示し、第1特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄当否判定の結果に応じた表示態様で停止表示する。具体的に、外れの場合は消灯で停止表示し、大当たりの場合は大当たり種別を問わず全て赤色点灯で停止表示する。また、第1特別図柄の変動表示が中断（一時停止）する場合は、黄色点灯で停止表示する。

【0050】

従って、表示部 c 1 は、第 1 特別図柄の変動表示中は点滅表示とされ、変動表示の中断中は黄色点灯表示とされ、大当たり図柄の停止中は赤色点灯表示とされ、外れ図柄の停止中は消灯（非表示）とされる。これにより、変動状態表示器 4 9 の表示部 c 1 を見ることで、第 1 特別図柄の変動状態（変動中、中断中、停止中、当否判定結果）を把握することが可能となる。また、変動状態表示器 4 9 は、第 1 特別図柄表示器 4 1 a よりも簡易な構成（表示器の数が少ない）としているため、大当たり種別等を詳細に把握することは困難であるが、変動状態を容易に把握することが可能となる。また、変動状態表示器 4 9（表示部 c 1）は、第 2 の第 1 特別図柄表示器 4 1 a としての機能を果たしている。尚、「変動表示の中断」とは、同時に実行される他方の特別図柄（第 2 特別図柄）の当否判定の結果が大当たりとなった場合等にされうる処理で、変動表示を一時的に中断し、解除条件が成立した後に、変動表示を再開する処理である。

10

【0051】

また、第 2 特別図柄の変動状態を示す表示部 c 2 は、表示部 c 1 と同様に、第 2 特別図柄表示器 4 1 b よりも少ない数の LED（表示部、表示器）である 1 個の LED（表示部）で構成されている。そして、第 2 特別図柄の変動表示中は、点滅表示し、第 2 特別図柄の変動時間が経過すると、第 2 特別図柄当否判定の結果に応じた表示態様で停止表示する。具体的に、外れの場合は消灯で停止表示し、大当たりの場合は大当たり種別を問わず全て赤色点灯で停止表示し、小当たりの場合は小当たり種別を問わず全て緑色点灯（小当たり態様）で停止表示する。また、第 2 特別図柄の変動表示が中断（一時停止）する場合は、黄色点灯で停止表示する。

20

【0052】

従って、表示部 c 2 は、第 2 特別図柄の変動表示中は点滅表示とされ、変動表示の中断中は黄色点灯表示とされ、大当たり図柄の停止中は赤色点灯表示とされ、小当たり図柄の停止中は緑色点灯表示とされ、外れ図柄の停止中は消灯（非表示）とされる。これにより、変動状態表示器 4 9 の表示部 c 2 を見ることで、第 2 特別図柄の変動状態（変動中、中断中、停止中、当否判定結果）を把握することが可能となる。また、変動状態表示器 4 9 は、第 2 特別図柄表示器 4 1 b よりも簡易な構成（表示器の数が少ない）としているため、大当たり種別等を詳細に把握することは困難であるが、変動状態を容易に把握することが可能となる。また、変動状態表示器 4 9（表示部 c 2）は、第 2 の第 2 特別図柄表示器 4 1 b としての機能を果たしている。

30

【0053】

尚、変動状態表示器 4 9 の表示部 c 1 に表示される表示態様（図柄）を、「第 1 状態図柄」や「第 1 副図柄」ともいう。また、表示部 c 1 の停止態様から第 1 特別図柄当否判定の結果を確認可能であるため、「第 1 確認図柄（単に「確認図柄」ともいう）」ともいう。また、表示部 c 2 に表示される表示態様（図柄）を、「第 2 状態図柄」や「第 2 副図柄」ともいう。また、表示部 c 2 の停止態様から第 2 特別図柄当否判定の結果を確認可能であるため、「第 2 確認図柄（単に「確認図柄」ともいう）」ともいう。また、第 1 状態図柄は、第 1 特別図柄の変動表示及び停止表示に対応して変動表示及び停止表示をし、第 2 状態図柄は、第 2 特別図柄の変動表示及び停止表示に対応して変動表示及び停止表示をする。従って、第 1 特別図柄の特別図柄当否判定の結果が外れの場合、第 1 状態図柄は、消灯（外れ態様）で停止表示し、大当たりの場合は大当たり種別を問わず全て赤色点灯（大当たり態様）で停止表示する。第 2 特別図柄と第 2 状態図柄との関係も同様である。

40

【0054】

また、普通図柄の変動状態を示す表示部 c 3 は、表示部 c 1 と同様に、普通図柄表示器 4 2 よりも少ない数の LED（表示部、表示器）である 1 個の LED（表示部）で構成されている。そして、普通図柄の変動表示中は、点滅表示し、普通図柄の変動時間が経過すると、普通図柄当否判定の結果に応じた表示態様で停止表示する。具体的に、外れの場合は消灯で停止表示し、当りの場合は当り種別を問わず赤色点灯で停止表示する。また、普通図柄の変動表示が中断（一時停止）する場合は、黄色点灯で停止表示する。

50

【0055】

従って、表示部 c 3 は、普通図柄の変動表示中は点滅表示とされ、変動表示の中断中は黄色点灯表示とされ、当り図柄の停止中は赤色点灯表示とされ、外れ図柄の停止中は消灯（非表示）とされる。これにより、変動状態表示器 4 9 の表示部 c 3 を見ることで、普通図柄の変動状態（変動中、中断中、停止中、当否判定結果）を把握することが可能となる。また、変動状態表示器 4 9 は、普通図柄表示器 4 2 よりも簡易な構成（表示器の数が少ない）としているため、当り種別等を詳細に把握することは困難であるが、変動状態を容易に把握することが可能となる。

【0056】

尚、変動状態表示器 4 9 の表示部 c 3 に表示される表示態様（図柄）を、「第 1 状態普通図柄」や「第 1 副普通図柄」ともいう。また、第 1 状態普通図柄は、普通図柄の変動表示及び停止表示に対応して変動表示及び停止表示をする。従って、普通図柄の当否判定の結果が外れの場合は消灯（外れ態様）で停止表示し、当りの場合は当り種別を問わず赤色点灯（当り態様）で停止表示する。

【0057】

本実施例では、特別図柄表示器（第 1 特別図柄表示器 4 1 a、第 2 特別図柄表示器 4 1 b）と変動状態表示器 4 9 とを設け、何れによっても特別図柄の変動状態を把握可能としているため、変動状態を詳細に把握可能な多数の LED を有する特別図柄表示器（第 1 特別図柄表示器 4 1 a、第 2 特別図柄表示器 4 1 b）の何れかの LED が故障（破損、断線等）した場合でも、変動状態表示器 4 9 によっておおよそその変動状態を把握することが可能となる。また、普通図柄表示器 4 2 と変動状態表示器 4 9 についても同様である。また、本実施例では、特別図柄表示器（第 1 特別図柄表示器 4 1 a、第 2 特別図柄表示器 4 1 b）と変動状態表示器 4 9 とを何れも主制御部で表示制御する。

【0058】

ここで、特別図柄や演出図柄の停止表示態様（変動表示の表示結果）のうち、特別図柄当否判定の結果が当り（大当り又は小当り）の場合に対応する停止表示態様のことを「当り態様」、「特定態様」、「特定表示態様」又は「特定表示結果」ともいい、特別図柄当否判定の結果が外れの場合に対応する停止表示態様のことを「外れ態様」、「非特定態様」、「非特定表示態様」又は「非特定表示結果」ともいう。また、特別図柄当否判定の結果が大当りの場合に対応する停止表示態様のことを「大当り態様」ともいい、特別図柄当否判定の結果が小当りの場合に対応する停止表示態様のことを「小当り態様」ともいう。さらに、画像表示装置、第 1 特別図柄表示器 4 1 a（第 1 特別図柄表示部）、第 2 特別図柄表示器 4 1 b（第 2 特別図柄表示部）及び特別図柄表示部 4 1 の何れか又は全部を指して「変動表示手段」や「識別情報表示手段」ともいう。

【0059】

本パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0、第 2 始動口 2 1 又は第 3 始動口 2 6 への遊技球の入球があると、その入球に基づいて特別図柄当否判定用乱数等の各種情報（「取得情報」ともいう）を取得し、取得した各種情報は、主制御部 8 0 の RAM に形成される特図保留記憶部 8 5 に一旦記憶される。詳細には、第 1 始動口 2 0 又は第 2 始動口 2 1 への入球に基づいて取得した情報であれば第 1 特図保留（「第 1 取得情報」ともいう）として第 1 特図保留記憶部 8 5 a に記憶され、第 3 始動口 2 6 への入球に基づいて取得した情報であれば第 2 特図保留（「第 2 取得情報」ともいう）として第 2 特図保留記憶部 8 5 b に記憶される。各々の特図保留記憶部 8 5 に記憶可能な特図保留の数には上限が設定されており、本実施例 1 における上限値はそれぞれ 4 個となっている。これら第 1 特図保留記憶部 8 5 a 及び第 2 特図保留記憶部 8 5 b を、夫々「第 1 取得情報記憶手段」及び「第 2 取得情報記憶手段」ともいい、総じて「取得情報記憶手段」ともいう。

【0060】

特図保留記憶部 8 5 に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の変動表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特別図柄当否判定用乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の変動表示を実行

することをいう。従って、本パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0、第 2 始動口 2 1 又は第 3 始動口 2 6 への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動表示がその入球時にすぐに実行できない場合、すなわち、夫々の特別図柄の変動表示の実行中や、何れかの特別図柄当否判定に基づく特別遊技の実行中は、所定個数（夫々 4 個）を上限として、その入球に対する特別図柄当否判定の権利を留保（保留）することができるようになっている。

【0061】

そしてこのような特図保留の数は、第 1 特図保留表示器 4 3 a 及び第 2 特図保留表示器 4 3 b に表示される。具体的に、第 1 特図保留表示器 4 3 a は、「u v」の 2 個の L E D で構成されており、第 1 特図保留の数に応じて L E D を表示制御することにより、第 1 特図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が 0 の場合は「u □ v □」（例えば、□：消灯、●：赤点灯、▲：緑点灯とする）というように両 L E D を消灯する表示態様とし、保留数が 1 の場合は「u □ v ●」というように u の L E D を消灯 v の L E D を赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数が 2 の場合は「u ● v □」というように u の L E D を赤色で点灯させ v の L E D を消灯する表示態様とすることができる。また、保留数が 3 の場合は「u ● v ●」というように両方の L E D を赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数が 4（上限数）の場合は「u ▲ v ▲」というように両方の L E D を緑色で点灯させ表示態様とすることができる。また、第 2 特図保留表示器 4 3 b は、「w x」の 2 個の L E D で構成されており、第 2 特図保留の数に応じて L E D を表示制御することにより、第 2 特図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が 0 の場合は「w □ x □」（例えば、□：消灯、●：赤点灯、▲：緑点灯とする）というように両 L E D を消灯する表示態様とし、保留数 1～4 についても第 1 特図保留表示器 4 3 a と同様に定められている。

【0062】

普通図柄の変動表示は、ゲート 2 8 への遊技球の通過（ゲートセンサ 2 8 a での検知）に基づいて行われる。普通図柄表示器 4 2 では、普通図柄を所定時間変動表示した後、停止表示し、停止表示された普通図柄（停止図柄）によって、ゲート 2 8 への遊技球の通過に基づく普通図柄当否判定の結果を報知する。停止表示される普通図柄は、普通図柄当否判定によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄（当り普通図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第 2 始動口 2 1 を開放させる補助遊技（「特定遊技」ともいう）が行われる。また、補助遊技（特定遊技）を実行する手段（主制御部）を補助遊技実行手段（特定遊技実行手段）ともいう。尚、第 2 始動口 2 1 の開放パターンについては後述する。

【0063】

具体的に、図 4 に示す通り、普通図柄表示器 4 2 は、「s t」の 2 個の L E D から構成されており、その点灯態様によって普通図柄当否判定の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば、判定結果が当りである場合には、「s ■ t ■」（例えば、■：点灯、□：消灯とする）というように両 L E D が点灯した当り普通図柄を停止表示する。また、判定結果が外れである場合には、「s □ t ■」というように t の L E D のみが点灯した態様の外れ普通図柄を表示する。普通図柄が停止表示する前には、予め定められた所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示が実行される。その変動表示の態様は、例えば両 L E D が交互に点灯・消滅を繰り返す態様である。

【0064】

本パチンコ遊技機 1 は、ゲート 2 8 への遊技球の通過があると、その通過に基づいて普通図柄当否判定用乱数等の各種情報（「取得情報」ともいう）を取得し、取得した各種情報は主制御部 8 0 の R A M に形成される普図保留記憶部 8 6 に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部 8 6 に記憶可能な普図保留の数には上限が設定されており、本実施例 1 における上限値は 4 個となっている。普図保留記憶部 8 6 に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の変動表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄当否判定用乱数を判定して、その判定結果を

示すための普通図柄の変動表示を実行することをいう。従って、本パチンコ遊技機 1 では、ゲート 28 への遊技球の通過に基づく普通図柄の変動表示が、その通過時にすぐ実行できない場合、すなわち、普通図柄の変動表示の実行中や補助遊技の実行中は、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄当否判定の権利を留保（保留）することができる。

【0065】

この普図保留の数は、普図保留表示器 44 に表示される。具体的に、普図保留表示器 44 は、「q r」の 2 個の LED で構成されており、普図保留の数に応じて LED を点灯させることにより普図保留の数を表示する。例えば、保留数が 0 の場合は「q □ r □」（例えば、□：消灯、●：赤点灯、▲：緑点灯とする）というように両 LED を消灯する表示態様とし、保留数が 1 の場合は「q □ r ●」というように q の LED を消灯し、r の LED を赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数 2～4 についても第 1 特図保留表示器 43a と同様に定められている。

【0066】

次に、図 2 及び図 5 に基づいて、本パチンコ遊技機 1 における電氣的な構成を説明する。本実施例 1 のパチンコ遊技機 1 は、特別図柄当否判定や普通図柄当否判定や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御を行う主制御基板 80（「主制御部」や「メイン制御部」や「遊技制御部」ともいう）、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行う副制御基板 90（「副制御部」や「サブ制御部」や「演出制御部」ともいう）、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板 110（「払出制御部」ともいう）、画像表示装置 7 に表示される演出図柄 8、演出表示器 102 に表示される図柄、第 3 演出保留表示器 103a、及び第 4 演出保留表示器 103b 等の表示制御を行う画像制御基板 100（画像制御部）等を備えている。図 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 の後面側（裏面側）の略中央部には主制御基板 80 を収納した主制御基板収納ケースが設けられ、この主制御基板ケースの上方には、音声制御基板 106、ランプ制御基板 107 及び画像制御基板 100 を収納した画像制御基板等収納ケースが設けられ、その画像制御基板等収納ケース上には副制御基板 90 を収納した副制御基板収納ケースが設けられている。また、主制御基板ケースの下方左側には、払出制御基板を収納する払出制御基板ケースが設けられ、その右側には、電源基板 109 を収納する電源基板ケースが設けられている。

【0067】

主制御基板 80 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）81 が実装されている。遊技制御用マイコン 81 には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶した ROM、ワークメモリとして使用される RAM、ROM に記憶されたプログラムを実行する CPU が含まれている。遊技制御用マイコン 81 は、入出力回路 87（I/O ポート部）を介して他の基板等とデータ（情報）の送受信を行う。入出力回路 87 は、遊技制御用マイコン 81 に内蔵されていてもよい。また、ROM は外付けであってもよい。遊技制御用マイコン 81 の RAM には、上述した特図保留記憶部 85（第 1 特図保留記憶部 85a 及び第 2 特図保留記憶部 85b）と普図保留記憶部 86 とが設けられている。

【0068】

主制御基板 80 には、中継基板 88 を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板 80 には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板 80 から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第 1 始動口センサ 20a、第 2 始動口センサ 21a、第 3 始動口センサ 26a、ゲートセンサ 28a（開始ゲートセンサ 29a）、第 1 大入賞口センサ 30a、第 2 大入賞口センサ 35a、及び一般入球口センサ 27a が接続されている。これら各種センサを「検知手段」ともいう。

【0069】

第 1 始動口センサ 20a は、第 1 始動口 20 内に設けられて第 1 始動口 20 に入球した遊技球を検知するものである。第 2 始動口センサ 21a は、第 2 始動口 21 内に設けられて第 2 始動口 21 に入球した遊技球を検知するものである。第 3 始動口センサ 26a は、

第3始動口26内に設けられて第3始動口26に入球した遊技球を検知するものである。ゲートセンサ28a（開始ゲートセンサ29a）は、ゲート28内に設けられてゲート28を通過した遊技球を検知するものである。第1大入賞口センサ30aは、第1大入賞口30内に設けられて第1大入賞口30に入球した遊技球を検知するものである。第2大入賞口センサ35aは、第2大入賞口35内に設けられて第2大入賞口35に入球した遊技球を検知するものである。一般入球口センサ27aは、各一般入球口27内にそれぞれ設けられて一般入球口27に入球した遊技球を検知するものである。

【0070】

また、ソレノイド類としては、第2始動口ソレノイド24、第1大入賞口ソレノイド33、及び、第2大入賞口ソレノイド38が接続されている。第2始動口ソレノイド24は、可変入賞装置22の可動部材23を駆動するためのものである。第1大入賞口ソレノイド33は、第1大入賞装置31の開閉部材32を駆動するためのものである。第2大入賞口ソレノイド38は、第2大入賞装置36の開閉部材37を駆動するためのものである。さらに、主制御基板80には、第1特別図柄表示器41a、第2特別図柄表示器41b、普通図柄表示器42、第1特図保留表示器43a、第2特図保留表示器43b、普図保留表示器44、変動状態表示器49、ラウンド表示器45、遊技状態表示器46、発射方向表示器47、及び当り表示器48が接続されている。すなわち、これらの主表示器40の表示制御は、遊技制御用マイコン81（主制御部80）によりなされる。

【0071】

また、主制御基板80は、払出制御基板110に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板110から信号を受信する。払出制御基板110には、賞球や貸球を払い出す払出装置120、及び、カードユニット135が接続されているとともに、発射制御基板111（「発射制御部」ともいう）を介して発射装置112が接続されている。発射装置112は、遊技者が操作可能な発射操作部としての発射ハンドル60（図1参照）を含み、発射ハンドル61の操作に基づいて、上皿61に貯留された遊技球を受け入れて1球ずつ遊技領域3（遊技盤2）に向けて発射するものである（発射手段）。尚、カードユニット135とは、パチンコ遊技機1の一端側（通常は図1紙面左側）に隣接して設置され、遊技者が所定の球貸出操作を行うことで、挿入されたプリペイドカード（遊技価値記憶媒体）等に記憶されている情報に基づいて球貸しを可能にするものである。

【0072】

払出制御基板110は、プログラムに従ってパチンコ遊技機1の遊技球の払い出しを制御する払出制御用ワンチップマイコン116（「払出制御用マイコン」ともいう）が実装されている。払出制御用マイコン116には、遊技球の払い出しを制御するためのプログラム等を記憶したROM、ワークメモリとして使用されるRAM、ROMに記憶されたプログラムを実行するCPUが含まれている。払出制御用マイコン116は、入出力回路117を介し、遊技制御用マイコン81からの信号や、パチンコ遊技機1に接続されたカードユニット135からの信号に基づいて、払出装置120の払出モータ121を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、その計数のため払出センサ122、123により検知される。尚、遊技者による発射装置112のハンドル60（図1参照）の操作があった場合には、タッチスイッチ114が発射ハンドル60への遊技者の接触を検知し、発射ボリューム115が発射ハンドル60の回転量を検知する。そして、発射ボリューム115の検知信号の大きさに応じた強さ（発射強度）で遊技球が発射されるよう発射モータ113が駆動制御される（発射手段）。

【0073】

また、主制御基板80は、副制御基板90に対し各種コマンドを送信する。主制御基板80と副制御基板90との接続は、主制御基板80から副制御基板90への信号の送信のみが可能な単方向（一方向）通信接続となっている。すなわち、主制御基板80と副制御基板90との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。また、図5に示すように、副制御基板90には、プ

プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン 9 1（「演出制御用マイコン」）が実装されている。演出制御用マイコン 9 1 には、遊技の進行に伴って遊技演出を制御するためのプログラム等を記憶した ROM、ワークメモリとして使用される RAM、ROM に記憶されたプログラムを実行する CPU が含まれている。演出制御用マイコン 9 1 は、入出力回路 9 5 を介して他の基板等とデータの送受信を行う。入出力回路 9 5 は、演出制御用マイコン 9 1 に内蔵されていてもよい。また、ROM は外付けであってもよい。

【0074】

副制御基板 9 0 には、画像制御基板 1 0 0、音声制御基板 1 0 6、ランプ制御基板 1 0 7 が接続されている。副制御基板 9 0 の演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板 1 0 0 の画像制御用ワンチップマイコン 1 0 1（「画像制御用マイコン」）の CPU（VDP）に、画像表示装置 7（第 1 画像表示装置）、第 2 画像表示装置 7 1、第 3 画像表示装置 7 2、演出表示器 1 0 2、第 3 演出保留表示器 1 0 3 a、及び第 4 演出保留表示器 1 0 3 b の表示制御を行わせる。画像制御基板 1 0 0 の RAM は、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板 1 0 0 の ROM には、画像表示装置に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄、保留図柄等を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御基板 1 0 0 の CPU（VDP）は、演出制御用マイコン 9 1 からの指令に基づいて ROM から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

【0075】

演出表示器 1 0 2 は、2 個の LED からなり、そのうち一方の LED が第 1 特別図柄の変動表示及び停止表示にあわせて変動表示及び停止表示を行い、他方の LED が第 2 特別図柄の変動表示及び停止表示にあわせて変動表示及び停止表示を行い、対応する LED の点灯・消灯、又は色により、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の表示結果（特別図柄当否判定の結果）を示す表示態様で停止表示する。また、第 3 演出保留表示器 1 0 3 a、及び第 4 演出保留表示器 1 0 3 b も同様に、夫々 2 個の LED からなる。そして、2 個の LED の点灯・消灯、又は色の組合せにより、第 3 演出保留表示器 1 0 3 a は第 1 演出保留表示領域 9 c に表示される保留個数及び第 1 特図保留表示器 4 3 a で表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。また、第 4 演出保留表示器 1 0 3 b は第 2 演出保留表示領域 9 d に表示される保留個数及び第 2 特図保留表示器 4 3 b で表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。

【0076】

キャラクタ図柄を表示画面 7 a（演出図柄表示部）の一部又は略全体に表示したり、可動装飾部材 1 4 を表示画面 7 a（演出図柄表示部）の前方に動作させて表示画面 7 a（演出図柄表示部）の一部又は略全体を被覆したりすることで、演出図柄 8、第 1 演出保留表示部 9 c、又は、第 2 演出保留表示部 9 d の一部又は全部が視認できない状態になることがある。このような被覆状態となった際も、確実に演出図柄の変動表示及び停止表示、保留個数等を確認可能なように、補助的に、これら演出表示器 1 0 2、第 3 演出保留表示器 1 0 3 a、及び、第 4 演出保留表示器 1 0 3 b を設けている。尚、演出表示器 1 0 2、第 3 演出保留表示器 1 0 3 a、及び、第 4 演出保留表示器 1 0 3 b の表示態様は、可動装飾部材 1 4 の動作等によって視認が阻害されることなく、常に視認できる状態となっている。また、画像制御基板 1 0 0 の画像制御用ワンチップマイコン 1 0 1 に換えて、または加えて VDP（Video Display Processor）を設けてもよい。

【0077】

また、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板 1 0 6 を介してスピーカ 6 7 から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ 6 7 から出力する音声等の音響データは、副制御基板 9 0 の ROM に格納されている。尚、音声制御基板 1 0 6 に CPU を実装してもよく、その場合、その CPU に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板 1 0 6 に ROM を実装してもよく、そ

のROMに音響データを格納してもよい。また、スピーカ67を画像制御基板100に接続し、画像制御基板100のCPUに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板100のROMに音響データを格納してもよい。また、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、枠ランプ66や盤面ランプ5等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を、ROMに格納されているデータから決定し、ランプ制御基板107を介して枠ランプ66や盤面ランプ5等のランプ（LED）の点灯制御を行う。

【0078】

さらに、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板107に中継基板108を介して接続された可動装飾部材14を動作させる。尚、可動装飾部材14は、図1では一部分のみ視認可能となっているが、センター装飾体10に設けられた可動式のいわゆるギミック（可動部材）のことである。演出制御用マイコン91は、可動装飾部材14を所定の動作態様で動作させるための動作パターンデータ（「駆動データ」ともいう）を、副制御基板90のROMに格納されているデータから決定し、決定した動作パターンデータに基づいて可動装飾部材14の動作を制御する。尚、ランプ制御基板107にCPUを実装してもよく、その場合、そのCPUにランプの点灯制御や可動装飾部材14の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、ランプ制御基板107にROMを実装してもよく、そのROMに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

【0079】

また、副制御基板90には、第1演出ボタン63a又は第2演出ボタン63b（図1参照）が操作（押す、回転、引く等）されたことを検知する第1演出ボタン検知スイッチ63c及び第2演出ボタン検知スイッチ63dが接続されている。従って、第1演出ボタン63a又は第2演出ボタン63bに対して遊技者が所定の入力操作を行うと、対応する演出ボタン検知スイッチから副制御基板90に対して信号が出力される。

【0080】

次に、本実施例1のパチンコ遊技機1における特別図柄当否判定に係る制御について説明する。特別図柄当否判定の結果として、「大当たり」、「小当たり」、「外れ」を有している。「大当たり」のときには、特別図柄表示部41に「大当たり図柄」が停止表示される。また「小当たり」のときには、特別図柄表示部41に「小当たり図柄」が停止表示される。また「外れ」のときには、特別図柄表示部41に「外れ図柄」が停止表示される。大当たり又は小当たりと判定されると、停止表示された特別図柄の種類に応じた開放パターンにて、第1大入賞口30又は第2大入賞口35を開放する「特別遊技」が実行される。大当たりとなって実行される特別遊技を「大当たり遊技」と言い、小当たりとなって実行される特別遊技を「小当たり遊技」と言う。

【0081】

当りには複数の種別があり、特別図柄当否判定の結果（特定結果）によって、当該結果（特定結果）に対応する当り種別が実行される。すなわち、特別図柄当否判定の結果が、第1特定結果であるのか、第2特定結果であるのか、第3特定結果であるのか、若しくは他の特定結果であるのか等によって、異なる当り種別（大当たり、小当たり含む）となる。また、当り種別によって、実行される特別遊技も異なる場合があり、当該特別遊技によって獲得可能な遊技利益量が異なったり、特別遊技終了後の遊技状態が異なったりする。具体的に、図6に示すように当りの種別としては、「15R（ラウンド）第1大当たり」、「4R第2大当たり」、「4R第3大当たり」、「4R第4大当たり」、「15R第5大当たり」、「2R第6大当たり」、及び「2R第7大当たり」がある。「15R第1大当たり」及び「15R第5大当たり」は、大入賞口（第1大入賞口30）の開放回数（ラウンド数）が15回である。また、「4R第2大当たり」、「4R第3大当たり」、「4R第4大当たり」は、大入賞口（第1大入賞口30）の開放回数（ラウンド数）が4回である。「2R第6大当たり」及び「2R第7大当たり」は、大入賞口（第1大入賞口30）の開放回数（ラウンド数）が2回である。このように、大当たりでは、全て第1大入賞口30を開放し、第2大入賞口35を

開放しない。このことから、第1大入賞口30を「大当り用大入賞口（大当り用可変入球口）」ともいう。

【0082】

また、「15R第1大当り」、「4R第2大当り」、「4R第3大当り」、「15R第5大当り」、及び、「2R第6大当り」は、その大当り遊技の終了後の遊技状態を、後述の高確率状態に移行させる（確変機能を作動させる）。従って、この5種類の大当りを「確変大当り（高確率大当り）」ともいう。この高確率状態（確変機能）は、次回の大当りが発生するまで継続する。また、「4R第4大当り」及び「2R第7大当り」は、その大当り遊技の終了後の遊技状態を、後述の低確率状態に移行させる（確変機能を作動しない）。従って、この2種類の大当りを「低確大当り（低確率大当り、通常大当り）」ともいう。

10

【0083】

また、「15R第1大当り」、「4R第2大当り」及び「15R第5大当り」は、その大当り遊技の終了後に、第2特別図柄の変動時間を短時間に設定する「第2特別図柄時短機能」を作動させ、高ベース発生機能を作動させない。これにより、これら的大当り遊技終了後の遊技状態は、高確低ベース状態（状態C）となる。この高確低ベース状態は、次回の大当りが発生するまで継続する。尚、この高確低ベース状態においては、第1特別図柄の変動時間（平均変動時間）を、低確低ベース状態や低確高ベース状態や高確高ベース状態と比較して、長時間に設定している。特に、第1特別図柄当否判定の結果が外れである場合の第1特別図柄の変動時間を長時間とする（図9参照）。

20

【0084】

また、高確低ベース状態（状態C）の遊技性については、詳しくは後述するが、前述したように各種入球口を配置した右遊技領域3Bに右打ち遊技を行うことで、第3始動口26に入球させる。そして、第2特別図柄当否判定を行って、小当りを発生させ、前回の当りと次回の大当りとの間の期間（大当り間）に遊技球を増加させることが可能な期間である。また、この大当り間の高確低ベース状態において小当りを頻発させることで、小当りによって短期間に多くの遊技球の獲得も期待できる。すなわち、遊技者にとって有利な期間であり、遊技興趣を高めることが可能な期間である。

【0085】

また、「4R第4大当り」及び「2R第7大当り」は、その大当り遊技の終了後に、「第1特別図柄時短機能」及び「高ベース発生機能」を作動させる。第1特別図柄時短機能の作動によって、第1特別図柄の変動時間（平均変動時間）が、第1特別図柄時短機能の非作動時（低確低ベース状態、高確低ベース状態）よりも短時間に設定される。尚、第2特別図柄時短機能は作動させないため、第2特別図柄の変動時間は第1特別図柄の変動時間よりも長時間とされる。これにより、これら的大当り遊技終了後の遊技状態は、低確高ベース状態となる。「4R第4大当り」及び「2R第7大当り」の場合、低確高ベース状態は、次回の大当りが発生するか、若しくは、特別図柄の変動表示が100回実行されることに基づいて終了する。特別図柄の変動表示が100回実行されることに基づいて終了した場合には、遊技状態は、低確低ベース状態（通常状態）に設定される。また、詳しくは後述するが、低確高ベース状態では、前述したように各種入球口を配置した右遊技領域3Bに右打ち遊技を行うことで、第1特別図柄当否判定を行って、次の大当りの発生に期待して遊技を行う期間である。

30

40

【0086】

また、「4R第3大当り」及び「2R第6大当り」は、その大当り遊技の終了後に、「第1特別図柄時短機能」及び「高ベース発生機能」を作動させる。尚、第2特別図柄時短機能は作動させないため、第2特別図柄の変動時間は第1特別図柄の変動時間よりも長時間とされる。これにより、これら的大当り遊技終了後の遊技状態は、高確高ベース状態となる。「4R第3大当り」及び「2R第6大当り」の場合、「第1特別図柄時短機能」及び「高ベース発生機能」は、次回の大当りが発生するまで継続する。また前述した通り、「確変機能」は次回の大当りが発生するまで継続する。すなわち、「4R第3大当り」及

50

び「2 R 第 6 大当り」の場合、大当り遊技終了後、次の大当りが発生するまで、高確高ベース状態（第 1 特別図柄時短状態）に設定される。

【0087】

高確高ベース状態は、低確高ベース状態と同様に、右遊技領域 3 B に右打ち遊技を行うことで、第 1 特別図柄当否判定を行って、次の大当りの発生に期待して遊技を行う期間であり、高確低ベース状態は、前述した通り、右打ち遊技によって、第 2 特別図柄当否判定を実行しつつ、小当りを頻発させることで、小当りによって短期間に多くの遊技球の獲得も期待できる、遊技者にとって有利な期間である。尚、高確高ベース状態において獲得可能な遊技球よりも、高確低ベース状態において獲得可能な遊技球の方が多い。

【0088】

また、「4 R 第 3 大当り」に係る大当り遊技（4 R 第 3 大当り遊技）終了後の高確高ベース状態と、「4 R 第 4 大当り」に係る大当り遊技（4 R 第 4 大当り遊技）終了後の低確高ベース状態と、において、共通の遊技演出（第 1 遊技演出：背景や遊技モードやキャラクタ絵柄やリーチ演出等）を実行することで、遊技者に何れの遊技状態かを認識困難とする。図 9 に示すように、これらの遊技状態を状態 B として、共通の変動パターン決定テーブルを用いて変動パターンを決定する。これにより、両遊技状態を、遊技状態（高確高ベース状態又は低確高ベース状態）を報知しない（認識困難とする）非報知状態とする。

【0089】

大当りの種別が「4 R 第 3 大当り」であった場合には、特別図柄の変動表示が 100 回経過した後も、高確高ベース状態が継続し、「4 R 第 4 大当り」であった場合には、特別図柄の変動表示が 100 回経過した後に、遊技状態が低確低ベース状態（遊技者にとって不利な通常状態）となる。そのため、遊技者は、この非報知状態において、何れの遊技状態であったとしても、100 回が経過した後も高確高ベース状態が継続することに期待して遊技し、遊技興趣を高める。尚、低確高ベース状態や高確高ベース状態、すなわち高ベース状態では、遊技者は、持ち球をあまり減らすことなく（持ち球の減少速度が低確低ベース状態よりも遅い状態で）遊技を行うことができる。

【0090】

また同様に、「2 R 第 6 大当り」に係る大当り遊技（2 R 第 6 大当り遊技）終了後の高確高ベース状態と、「2 R 第 7 大当り」に係る大当り遊技（2 R 第 7 大当り遊技）終了後の低確高ベース状態と、において、共通の遊技演出（第 2 遊技演出：背景や遊技モードやキャラクタ絵柄やリーチ演出等）を実行することで、遊技者に何れの遊技状態かを認識困難とする。図 9 に示すように、これらの遊技状態を状態 B として、共通の変動パターン決定テーブルを用いて変動パターンを決定する。これにより、両遊技状態を、遊技状態（高確高ベース状態又は低確高ベース状態）を報知しない（認識困難とする）非報知状態とする。

【0091】

大当りの種別が「2 R 第 6 大当り」であった場合には、特別図柄の変動表示が 100 回経過した後も、高確高ベース状態が継続し、「2 R 第 7 大当り」であった場合には、特別図柄の変動表示が 100 回経過した後に、遊技状態が低確低ベース状態（遊技者にとって不利な通常状態）となる。そのため、遊技者は、この非報知状態において、何れの遊技状態であったとしても、100 回が経過した後も高確高ベース状態が継続することに期待して遊技し、遊技興趣を高める。

【0092】

また、第 2 特別図柄当否判定の結果として発生しうる小当りは、大入賞口（第 2 大入賞口 35）の開放回数が 6 回とされ、他の大当りと比較して、1 回（及びトータル）の開放時間も短く設定されている。具体的に、0.3 秒の 6 回開放で、合計 1.8 秒の開放を行う。そのため、大当り遊技（例えば、15 R 第 1 大当り遊技や 4 R 第 4 大当り遊技等）と比較して、1 回の小当り遊技で獲得可能な遊技球は少なく設定されている。しかしながら、大当り間の高確低ベース状態において、小当りを複数回（多数回）発生させることで、複数回の小当り遊技を実行し、より多くの遊技球を獲得可能となっている。また、小当り

10

20

30

40

50

では、全て第2大入賞口35を開放し、第1大入賞口30を開放しない。このことから、第2大入賞口35を「小当り用大入賞口（小当り用可変入球口）」ともいう。尚、小当り（小当り遊技）では、大当り（大当り遊技）と異なり、大入賞口の開放回数をラウンド数とは言わず、単に開放回数という。また、小当りの発生に基づいて、確変機能が作動することはなく、小当り発生時の遊技状態が高確率状態であれば、小当り遊技終了後も高確率状態とされ、小当り発生時の遊技状態が低確率状態であれば、小当り遊技終了後も低確率状態とされる。また同様に、第2特別図柄の時短機能及び高ベース発生機能についても、小当りの発生に基づいて作動しないものとしている。

【0093】

尚、第1特別図柄（特図1）の当否判定における各大当りへの振分確率は、15R第1大当りが20%、4R第2大当りが10%、4R第3大当りが35%、4R第4大当りが35%となっている。これに対して、第2特別図柄（特図2）の当否判定における大当りは、15R第5大当りが50%、2R第6大当りが15%、2R第7大当りが35%となっている。すなわち、後述の第2特別図柄時短機能の作動により、変動頻度が向上した第3始動口26への入球に基づく当否判定（第2特別図柄当否判定）により大当りとなった場合には、15R大当り（15R第5大当り）となって、短期間に多量の遊技球を獲得可能となる。このように、本パチンコ遊技機1では、第1始動口20又は第2始動口21に遊技球が入球して行われる当否判定（第1特別図柄当否判定）において大当りとなるよりも、第3始動口26に遊技球が入球して行われる当否判定（第2特別図柄当否判定）において大当りとなる方が、遊技者にとって有利となる（多量の遊技球を獲得できる）可能性が高くなるように設定されている。また、遊技者は、15R第5大当りの発生と共に、小当りによって遊技球を増加可能な高確低ベース状態の発生に期待して遊技を行う。

【0094】

ここで本パチンコ遊技機1では、大当りか、小当りか、外れかの判定は「特別図柄当否判定用乱数（「当否判定用情報」ともいう）」に基づいて行われ、大当りとなった場合の大当りの種別の判定は「大当り種別決定用乱数（「図柄決定用乱数」、「図柄決定用情報」ともいう）」に基づいて行われる。尚、第1特別図柄当否判定の結果には小当りを有していない。図7（A）に示すように、特別図柄当否判定用乱数は0～629までの範囲で値をとる。大当り種別決定用乱数は、0～99までの範囲で値をとる。尚、第1始動口20、第2始動口21又は第3始動口26への入球に基づいて取得される乱数（取得情報）には、特別図柄当否判定用乱数及び大当り種別決定用乱数の他に、「変動パターン乱数（「変動パターン情報」ともいう）」がある。また、変動パターン乱数は、特別図柄の変動時間を含む変動パターン（変動態様）を決めるための乱数である。変動パターン乱数は、0～198までの範囲で値をとる。また、ゲート28の通過に基づいて取得される乱数には、図7（B）に示す普通図柄当否判定用乱数がある。普通図柄当否判定用乱数は、第2始動口21を開放させる補助遊技を行うか否かの判定（普通図柄当否判定）のための乱数である。普通図柄乱数は、0～240までの範囲で値をとる。

【0095】

次に、本実施例1のパチンコ遊技機1の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機1は、特別図柄及び普通図柄に対する確率変動機能（確変機能）、特別図柄及び普通図柄に対する変動時間短縮機能、及び、第2始動口21の開放延長機能の各機能が作動状態又は非作動状態となる組合せにより、複数の遊技状態を有している。特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）について確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」といい、作動していない状態を「低確率状態」という。高確率状態（大当り確率：1/63）では、特別図柄当否判定において大当りと判定される確率が低確率状態（大当り確率：1/315）よりも高くなっている。すなわち、低確率状態では低確率状態用の大当り判定テーブルを用いて当否判定を行うものの、高確率状態では、大当りと判定される特別図柄当否判定用乱数の値が多い高確率状態用の大当り判定テーブルを用いて、当否判定を行う（図8（A）参照）。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の変動表示の結果が大当りとなる（停止図柄が大当り図柄となる）確率

が高くなる。尚、特別図柄当否判定の確率（大当り確率）として高確率又は低確率を設定する手段（主制御部）を「確率設定手段」という。

【0096】

また、特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）について変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間（変動表示の開始時から確定表示時までの時間）の平均値が、非時短状態における特別図柄の変動時間の平均値よりも短くなっている。すなわち、時短状態においては、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う（図9参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入球（特図保留として記憶され得る入球）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当りを狙うことができる。

10

【0097】

本実施例のパチンコ遊技機1では、第2特別図柄の変動時間の長短が遊技者の有利・不利に特に関係するため、図6に示すように「第2特別図柄時短機能」として設定している。第2特別図柄時短機能が作動していない状態、すなわち、第1特別図柄当否判定を主体とする状態として、図9に示す状態A（低確低ベース状態）及び状態B（低確高ベース状態、高確高ベース状態）を有している。状態A（低確低ベース状態）において、遊技者が右打ち遊技を行って第3始動口26に遊技球を入球させると、第2特別図柄当否判定が実行されると共に、第2特別図柄が変動表示する。しかしながら、状態Aにおける第2特別図柄の変動時間は、非常に長い時間（外れ600秒、大当り110秒、小当り1000秒）に設定しているため、スムーズに遊技を進行できない（このような状態を「第1条件状態」ともいう）。尚、低ベース状態（第1遊技状態）であるため、第2始動口21への入球は不能又は困難な状態となっている。

20

【0098】

従って、状態Aにおいて右打ち遊技を行っても、遊技者が多量の遊技球を獲得することは困難となっている。そのため、状態Aでは、特別図柄の変動時間が適切な長さに設定される第1始動口20を狙って、左打ち遊技で遊技を進行することとなる。一方で、本実施例のパチンコ遊技機1は、第1特別図柄の変動表示と、第2特別図柄の変動表示とを、同時に（並行して）実行することが可能な遊技機であるので、状態Aのときに、誤って第2特別図柄を変動表示させた場合でも、当該第2特別図柄の変動表示が終了するのを待つことなく、第1始動口20に遊技球を入球させて、第1特別図柄を変動表示させることが可能となっている。

30

【0099】

一方、状態B（低確高ベース状態、高確高ベース状態）では、高ベース状態（第2遊技状態）で、且つ、第1特別図柄時短機能が作動しているため、右打ち遊技を行うことで、開状態となった第2始動口21及び第3始動口26の両方に入球可能となっている。状態Bは、状態Aと同様に、第2特別図柄時短機能は作動していない。そのため、第3始動口26に入球した場合には、第2特別図柄当否判定が実行されると共に、第2特別図柄が変動表示するものの、第2特別図柄の変動時間は、非常に長い時間（外れ600秒、大当り110秒、小当り1000秒）に設定しているため、スムーズに遊技を進行できない。しかしながら、第2始動口21に入球した場合には、第1特別図柄当否判定が実行されると共に、第1特別図柄が変動表示する。また、第1特別図柄時短機能の作動により、第1特別図柄時短状態とされており、状態Aよりも高頻度で第1特別図柄当否判定が実行され、スムーズに遊技を進行することができる。

40

【0100】

また、第2特別図柄当否判定を主体とする状態として、図9に示す状態C（高確低ベース状態）を有している。状態C（高確低ベース状態）では、第2特別図柄時短機能が作動しているため、右打ち遊技を行うことで、第3始動口26への入球を狙って遊技を行うことが可能となる。第3始動口26に入球した場合には、第2特別図柄当否判定が実行され

50

ると共に、第2特別図柄が変動表示する。また、第2特別図柄時短機能の作動により、第2特別図柄時短状態とされており、状態A及び状態Bよりも高頻度で第2特別図柄当否判定が実行され、スムーズに遊技を進行することができる。これにより、第1特別図柄当否判定よりも有利な第2特別図柄当否判定を実行することが可能となる。

【0101】

尚、状態Cでは、第1始動口20や第2始動口21に入球した場合には、第1特別図柄当否判定が実行されると共に、第1特別図柄が変動表示するものの、第1特別図柄の変動時間は、非常に長い時間（外れ600秒、当たり110秒）に設定しているため、スムーズに遊技を進行できない。従って、状態Cにおいて、第1始動口20や第2始動口21に入球させてしまった場合や、第1特別図柄当否判定に係る保留記憶がある場合でも、第2

10

【0102】

このように、状態Bと状態Cとは、何れも右打ち遊技を行う状態であるものの、状態Bでは状態Cと同様に、第1特別図柄当否判定を主体として行う遊技状態とされ、状態Cでは第2特別図柄当否判定を主体として行う遊技状態とされる。これにより、左打ち遊技を行う通常状態（低確低ベース状態、状態A）において当たりとなり、右打ち遊技に移行した後の、所謂連荘期間（右打ち状態）において、第1特別図柄当否判定を主体として行う遊技状態と第2特別図柄当否判定を主体として行う遊技状態との間で移行し、遊技性を多様化する。また、第1特別図柄当否判定を主体として行う遊技状態と第2特別図柄当否判定を主体として行う遊技状態とで、発生し得る当たり（当たり遊技）として異なる種別を有しているため、右打ち遊技継続中に、これら遊技状態の移行によって、異なる当たり（当たり遊技）を発生させる。これにより、遊技の飽きを防止し、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【0103】

また、第2特別図柄時短機能が作動している場合、すなわち、図9に示す状態Cのとき（このような状態を「第2条件状態」ともいう）、図9に示すように、第2特別図柄の変動時間が短時間となるため、遊技者は、右打ち遊技を行うことで、左打ち遊技に比して持ち球を減らすことなく、円滑に遊技（第2特別図柄当否判定、第2特別図柄の変動遊技）を実行することが可能となる。また、本実施例では、第2特別図柄時短機能が作動している期間は、第1特別図柄時短機能を作動させていない（第1特別図柄の変動時間を通常状態よりも長時間にする）が、第1特別図柄時短機能を作動させてもよい。また、状態Bにおいては持ち球が維持又は微減で、状態Cにおいては増加するものとする。

30

【0104】

特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）についての確率変動機能と変動時間短縮機能（第1特別図柄時短機能又は第2特別図柄時短機能）とは同時に作動する。そして、普通図柄についての確率変動機能及び変動時間短縮機能は、高ベース発生機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普通図柄の確率変動機能及び変動時間短縮機能は、遊技状態が高ベース状態（低確高ベース状態、高確高ベース状態）において作動し、低ベース状態（低確低ベース状態、高確低ベース状態）において作動しない。よって、高ベース状態（状態B）では、普通図柄当否判定における当たり確率は、低ベース状態よりも高くなっている（「普図高確率状態」ともいう）。すなわち、高ベース状態（状態B）では、当たりと判定される普通図柄乱数（当たり乱数）の値が、低ベース状態（状態A、C）で用いる普通図柄当たり判定テーブルよりも多い状態B用の普通図柄当たり判定テーブルを用いて、普通図柄当否判定（普通図柄の判定）を行う（図8（C）参照）。つまり、普通図柄表示器42の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、普通図柄の変動表示の結果が当たりとなる（停止図柄が普通当たり図柄となる）確率が高くなる。

40

【0105】

また、高ベース状態では、普通図柄の変動時間が低ベース状態よりも短くなっている。本実施例1では、普通図柄の変動時間は低ベース状態では3秒であるが、高ベース状態で

50

は1秒である（図8（E）参照）。さらに、高ベース状態では、補助遊技における第2始動口21の開放時間が、低ベース状態よりも長くなっている。すなわち、可変入賞装置22の開放時間延長機能が作動している。具体的に、低ベース状態において普通図柄当否判定の結果が当たりになると、可変入賞装置22の開閉部材37が0.9秒の開放動作を3回（開放時間：2.7秒）行い、開放動作を行っている期間において第2始動口が開状態となる。また、高ベース状態において普通図柄当否判定の結果が当たりになると、可変入賞装置22の開閉部材37が6.0秒の開放動作を1回（開放時間：6.0秒）行うものとされる。また、低ベース状態における開放動作間の閉鎖時間は0.1秒とされている。尚、本実施例では、低ベース状態のときと高ベース状態のときとで、開閉部材37の開放動作の回数を異ならせたが、開放動作の回数を同じにしてもよい。例えば、低ベース状態の開放動作を2.7秒の一回開放としたり、高ベース状態の開放動作を2.0秒の3回開放としたりしてもよい。また、高ベース状態の開放動作を1.0秒の6回開放とし、低ベース状態の開放回数よりも多くしてもよい。このような場合を、可変入賞装置22の開放回数増加機能が作動するともいう。

10

【0106】

高ベース状態では、普通図柄についての確率変動機能、変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置22の開放時間延長機能が作動することにより、これらの機能が作動していない低ベース状態に比して、第2始動口21が開放している期間が長くなり（単位時間当りの開放時間が長くなる）、第2始動口21へ遊技球の入球頻度が高くなる（「高頻度状態」ともいう）。その結果、第1特別図柄当否判定の実行頻度が高くなる。尚、前述した通り、高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。

20

【0107】

また、同じ開放時間であれば、開放回数が少ない方が、遊技球が第2始動口21を通過する可能性を低減することが可能となる。本実施例では、高ベース状態における第2始動口21の開放態様を、6.0秒の1回開放とし、更に普通図柄の変動時間を極短時間（1秒）としている。尚、普通図柄の変動中は、第2始動口21が閉状態となるため、普通図柄の変動時間は、閉状態の第2始動口21の可動部材23の上面を、遊技球が流下し始めてから当該上面を通過してしまう前に、第2始動口21の可動部材23が開動作する程度の時間に設定する。閉状態の可動部材23の上面を流下中に、可動部材23が開状態となると、可動部材23の上面を流下中の遊技球は開状態となった第2始動口21に入球する。また、可動部材23の上面を流下中の遊技球が可動部材23の上面を通過してしまうのを防ぐため、可動部材23の上面（遊技球通路）を構成する素材を、その手前側の遊技球通路を構成する素材よりも、摩擦係数の高い素材としている（素材が異なる）。

30

【0108】

これにより、可動部材23の上面の遊技球流下速度を、その手前側の遊技球通路の遊技急流か速度よりも遅い速度としている。また、流下速度を低減する態様として、その他、傾斜角度を緩くしてもよいし、流下速度を低減する障害部材（突起等）を設けてもよい。またこれにより、高ベース状態において、第2始動口21まで流下してきた遊技球が、第2始動口21に入球することなく（可動部材23の上面を流下して）、第2大入賞口35に流下する可能性をより低減している。すなわち、高ベース状態においては、小当たりとなり第2大入賞口35が開状態（入球可能状態）となったとしても、流下してきた遊技球は第2始動口21に入球し、第2大入賞口35に入球するのが困難となっている。また、第2大入賞口35側に流下した遊技球が第2大入賞口35に入球するのを、第3アウト口34cによっても防ぐことができる。

40

【0109】

高ベース状態は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄についての確率変動機能、変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置22の開放時間延長機能のうち少なくとも一つの機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも第2始動口21が開放され易く（入球頻度が高く）なっていればよい。また、高ベース

50

状態は、特別図柄の時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。このような高ベース状態を発生する機能を「高ベース発生機能」という。

【0110】

前述した通り、本実施例1のパチンコ遊技機1では、第1特別図柄の当否判定よりも第2特別図柄の当否判定の方が遊技者にとって有利であるので、遊技者は第1特別図柄を変動表示させることなく、第2特別図柄を変動表示させようとする可能性がある。すなわち、通常状態（低確低ベース状態）であっても、右打ち遊技を行おうとする可能性がある。しかしながら、前述したように、通常状態（低確低ベース状態）では、第2特別図柄の変動時間（平均変動時間）を、第1特別図柄の変動時間（平均変動時間）と比べて極めて長期間に設定しているため、通常状態で第2特別図柄を変動表示させても（第3始動口26に入球させても）、多くの回数変動表示させることができず、遊技効率が非常に悪いものとなっている。すなわち、右打ち遊技により第2特別図柄を変動表示させるよりも、左打ち遊技によって第1特別図柄を変動表示させる方が、遊技者に有利となる。ここで、「第1特別図柄が遊技中でない状態（非遊技状態）」とは、第1特別図柄が変動表示中でなく（確定停止表示時間含む）且つ第1特別図柄の保留数が「0」であることをいう。また、「第2特別図柄が遊技中でない状態（非遊技状態）」とは、第2特別図柄が変動表示中でなく（確定停止表示時間含む）且つ第2特別図柄の保留数が「0」であることをいう。

【0111】

また、高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、第2始動口21が開状態となる頻度が向上すると共に、第1特別図柄時短機能により、第1特別図柄の変動時間が短時間となり、右打ち遊技による遊技効率がよくなる。このような場合には、左打ち遊技を行うよりも右打ち遊技を行って第1特別図柄当否判定を行った方が、有利に遊技を進行できる。また、高ベース状態では、低ベース状態と比べて第2始動口21が開放されやすくなっており、第1始動口20への入球よりも第2始動口21への入球の方が容易となっているからである。そのため、普通図柄当否判定の契機となるゲート28へ遊技球を通過させつつ、第2始動口21へ遊技球を入球させるべく右打ちを行う。

【0112】

また、高確低ベース状態では、第2特別図柄時短機能により、第2特別図柄の変動時間が短時間となり、右打ち遊技による遊技効率がよくなる。このような場合には、右打ち遊技を行って遊技者にとって有利な第2特別図柄当否判定を行った方が、有利に遊技を進行できる。また、高確低ベース状態においては、第2始動口21への入球頻度は、低確低ベース状態（通常状態）と同様であり、第2始動口21への入球に基づいて実行される第1特別図柄の変動時間は（低確低ベース状態と比較して）長時間に変化している。また、高確低ベース状態では、普通図柄についての確率変動機能、変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置22の開放時間延長機能が何れも作動していないため、第2始動口21への入球頻度が高ベース状態と比較して低い。そのため、第2始動口21への入球に基づく賞球は、高ベース状態ほど得ることができない。しかしながら、その代わりに、第2特別図柄当否判定によって、高い確率で発生する小当たり（小当たり確率：420/630）によって、大当たり間に遊技球が減少することを防ぎ、むしろ小当たりを頻発させる（複数回発生させる）ことによって、持ち球を増加させることも可能である。

【0113】

すなわち、高ベース状態（低確高ベース状態、高確高ベース状態）においては、右打ち遊技によって、第2始動口21への入球を頻発させることで、第2始動口21への入球に対する賞球を獲得して、持ち球を大きく減らすことなく、第1特別図柄当否判定によって次の大当たりの発生を狙う。尚、本実施例では、第2始動口21への入球に基づく賞球数が1個に設定されており、右打ちした遊技球が全て第2始動口21に入球したとしても、遊技球が増加することはない（維持となる）。また、本実施例では、右打ちした遊技球の約75～85%が第2始動口21に入球するような設定とされているため、他の入球口に入球しない限り、高ベース状態を長期間継続すると、若干ではあるが持ち球を減少する仕様となっている。また、第2アウト口34bの周辺の遊技釘を調整することで、第2始動口

2 1 への遊技球の入球率を調整することが可能となる。

【0 1 1 4】

一方、高確低ベース状態においては、右打ち遊技によって、第3始動口2 6 への入球に基づく第2特別図柄当否判定によって高頻度（4 2 0 / 6 3 0）で小当りを発生させて、高確低ベース状態中に小当り遊技での持ち球の増加を図ると共に、第1特別図柄当否判定よりも有利な第2特別図柄当否判定によって次の大当りの発生を狙う。尚、本実施例1のパチンコ遊技機では、高確低ベース状態においては、次の大当りが発生しない期間が長いほど（高確低ベース状態の期間が長く続くほど）、多数の小当り発生させる（小当り遊技を実行する）機会が多くなり、遊技者に有利となる。

【0 1 1 5】

〔盤面構成と遊技状態の説明〕

また、図3に示すように、右遊技領域3 B（第2遊技領域）には、各種入球口が、遊技領域の上流側からゲート2 8（開始ゲート2 9）、第1大入賞口3 0、第2始動口2 1、第2第入賞口3 5の順に、最適な順序で配置されている。また、右遊技領域3 Bの遊技球流下通路が図3に示すように形成されているため、これらの各入賞口が閉状態のときは、右遊技領域3 Bに発射した遊技球の9 0 %程度は、ゲート2 8（開始ゲート2 9）を通過し、その後第1大入賞口3 0の開閉部材3 2上面を流下し、その後第2始動口2 1の可動部材2 3上面を流下し、その後第2第入賞口3 5の開閉部材3 7上面を流下し、アウト口3 4への流下する構成とされている。そして、その流下途中に開状態の入賞口がある場合には、当該入賞口に入球し、当該入賞口から遊技盤裏面に排出され、入球した遊技球は、それより下流の遊技領域にはいかない構成となっている。また、ゲート2 8側に流入しない残りの1 0 %程度は、ゲート2 8の上流側に設けた第2アウト口3 4 bに入球し、遊技機外に排出される。また、この第2アウト口3 4 bの周辺の遊技釘の角度を調整することで、ゲート2 8側への遊技球の流入割合を調整することが可能である。

【0 1 1 6】

ゲート2 8を最上流に配置したことで、開放した第2始動口2 1等によって、ゲート2 8に遊技球が到達するのが阻害されるといった事態の発生を防止することができる。また、普通図柄保留が「0」となって、待ち時間（普通図柄が変動しないといった状態）が発生してしまうのを極力防止できる。すなわち、右遊技領域の最上流にゲート2 8を配置したことで、他の入賞口の開放の有無に関係なく、右打ちしたほとんど全ての遊技球をゲート2 8に通過させることができる。また、ゲート2 8を通過した遊技球は、そのまま右遊技領域を下流側に流下するため、ゲート2 8の存在が他の入賞口への入球を阻害することもない。

【0 1 1 7】

高ベース状態（低確高ベース状態、高確高ベース状態）において右打ち遊技を行うと、まず遊技球がゲート2 8を通過し、第2始動口2 1を開状態とするかどうかの判定が実行される。高ベース状態では、普通図柄の変動時間が短時間（1秒）に設定され、且つ、普通図柄当り確率もほぼ当りとなる高確率（239/240）に設定されているため、遊技球がゲートを通過した後すぐに（1秒後に）、可動部材2 3が動作して第2始動口2 1が開状態となる。すなわち、ゲート2 8を遊技球が通過して普通図柄当否判定が実行され、普通図柄が変動表示する場合、当該ゲートを通過した当該遊技球が第2始動口2 1の入口に到達する前に、第2始動口2 1は開状態となる。また、第2始動口2 1の開放時間も6. 0秒の1回開放とされるため、右打ち遊技を継続する限り、第2始動口2 1は、1秒の普通図柄変動時間中は閉鎖し、その後6. 0秒の1回開放を行う、1秒の普通図柄変動時間中は閉鎖し、その後6. 0秒の1回開放を行う、というサイクルを繰り返すこととなる（1秒閉鎖→6. 0秒開放→1秒閉鎖→約6. 0秒開放→・・・）。

【0 1 1 8】

従って、高ベース状態で右打ち遊技を行うと、第2始動口2 1がほぼ開放した状態となり、右遊技領域3 Bを流下する遊技球は、ほとんど（約7 0～8 0 %）第2始動口2 1に入球することとなる。また、遊技球が第2始動口2 1に入球すると、第1特別図柄当否判

定が実行される。第1特別図柄当否判定では、高確高ベース状態においては、 $1/63$ の確率で大当たりとなり、小当りは発生せず、 $62/63$ の確率で外れとなる。

【0119】

まず、第1特別図柄当否判定の結果が外れとなった場合、右遊技領域3Bを流下する遊技球は、ゲート28を通過した後、ほとんど（約70～80%）の遊技球は開状態となる第2始動口21に入球し、その他の遊技球は第2始動口21の手前で分岐する遊技球通路から下流に流下し、第2始動口21に流下することなく、第3始動口26に入球するか、第1アウト口34aに流入する。これにより、第1特別図柄当否判定が連続的に（高頻度で）実行される。尚、第2始動口21に1個入球したことによって、1個の賞球が排出されるため、持ち球の減少速度を低減して第1特別図柄当否判定を実行し、次の大当たりを狙うことが可能となる。また、第3始動口26に1個入球したことによっても、1個の賞球が排出される。

10

【0120】

次に、第1特別図柄当否判定の結果が大当たりとなった場合、第2始動口21の上流側の第1大入賞口30が、図6に示す大当たり種別に応じた態様で開状態となる。また、第2始動口21の下流側に設けられた第2大入賞口35は、大当たり遊技において開状態としない。これにより、大当たり遊技が開始されると、右打ちに遊技によって流下する遊技球は、第2始動口21等の他の入賞口によって入球を阻害されることなく、円滑に第1大入賞口30に入球する。ここで、第2始動口21を第1大入賞口30よりも上流に配置した場合、大当たり遊技中は低ベース状態に移行するものの、本実施例では、低ベース状態でも第2始動口21が開状態となりうる仕様としているため、大当たり遊技中に右遊技領域を流下する遊技球が、第2始動口21に先に入球してしまい、第2始動口21に入球しなかった遊技球だけが第2大入賞口30に入球するといった事態が生じる。

20

【0121】

しかも、第2始動口21への入球に基づく賞球は1個とされているため、大当たり遊技の実行時間が徒に長期間化するだけで、遊技者には何らのメリットもない。むしろ、遊技が冗長となり、円滑に進まず、遊技興趣を低下させる虞がある。そこで、本実施例のように、第1大入賞口30を、第2始動口21の上流側に配置することで、そのような事態を防止し、大当たり遊技を円滑に進行することが可能となる。尚、大当たり遊技中以外は第1大入賞口30が開放することはないため、大当たり遊技中以外のときに、第1大入賞口30が第2始動口21への入球を阻害することもない。

30

【0122】

次に、高確低ベース状態について説明する。高確低ベース状態は、低ベース状態であるが、第2特別図柄の変動時間が短時間となるため、右打ちで遊技を進行するのが遊技者にとって有利となっている。高確低ベース状態において右打ち遊技を行うと、まず遊技球がゲート28を通過し、第2始動口21を開状態としかどうかの判定（普通図柄当否判定）が実行される。低ベース状態（高確低ベース状態）では、普通図柄の変動時間が高ベース状態と比べて長時間（3秒）に設定され、且つ、普通図柄当り確率も高ベース状態と比較して低い確率（ $1/240$ ）に設定されているため、遊技球がゲートを通過した後、少し時間をおいて（3秒後に）、当りとなれば可動部材23が動作して第2始動口21が開状態となる。当りとなる確率は $1/240$ に設定されているので、ほぼ外れとなり、第2始動口21が開状態となる可能性は低い。尚、このような態様に変えて、低ベース状態における普通図柄当否判定で当りとなる確率を $0/240$ とし、全て外れ結果となるようにしてもよい。このようにすれば、低ベース状態において第2始動口21が開状態となることはない。また、高ベース状態における当り確率は同様に、 $239/240$ とする。

40

【0123】

すなわち、高確低ベース状態では、第2始動口21が開状態となる確率は非常に低く設定されているため、第2始動口21入口まで流下してきた遊技球が、第2始動口21に入球する可能性は低く、可動部材23の上面を通過して第2大入賞口35入口まで到達する可能性が高く設定されている。尚、第2特別図柄当否判定の結果が小当たりとなる可能性は

50

、高ベース状態（低確高ベース状態、高確高ベース状態）であっても、高確低ベース状態であっても変わらない。すなわち、小当たり確率は遊技状態にかかわらず、変化しない（小当たり確率：420／630）。また、第1特別図柄当否判定の結果には小当たりを有しておらず、第2特別図柄当否判定の結果にだけ小当たりを有している。

【0124】

開閉部材32の上面を通して第1大入賞口30の下流に流下する遊技球は、分岐部によって、第3始動口26側通路と、第2始動口21側通路とに分岐する。第3始動口26側通路に流入した遊技球が第3始動口26に入球すると、第2特別図柄当否判定が実行される。また、高確低ベース状態では、遊技球がゲート28を通過しても第2始動口21が開状態となる可能性は低いため、第2始動口21側通路に流入した遊技球は、ほぼ全てが、第2始動口21に入球することなく、第2始動口21の下流に設けられた第2大入賞口35及び第3アウト口34c側に流下する。

10

【0125】

また、第3始動口26に入球することに基づいて実行された第2特別図柄当否判定の結果が小当たりとなった場合、第2始動口21の下流側の第2大入賞口35が、図6に示す小当たり用の開閉態様で開状態となる。具体的には、0.3秒の開動作を6回実行する（開動作間の閉鎖時間は0.1秒、総開放時間1.8秒）。そして、第2始動口21側通路に流入した遊技球は、閉状態の第2始動口21の可動部材23の上面を通過して第2大入賞口35まで流下し、小当たり遊技によって開状態となっている第2大入賞口35に入球する。

【0126】

20

第2大入賞口35への入球に基づく賞球は、1個の入球に対して10個の賞球とされているため、小当たり遊技中に第2大入賞口35に入球させることで、高確低ベース状態中に持ち球を増加させることが可能となる。また、高確低ベース状態は、少なくとも、特別図柄当否判定によって次の大当たりが発生するまで継続するため、高確低ベース状態が長期間継続するほど、遊技者は、持ち球を増加させることが可能となる。尚、高確高ベース状態では、第2特別図柄時短状態であると共に第1特別図柄の変動時間が長時間（第1特別図柄長時間状態）に設定されているため、第2特別図柄当否判定の実行頻度が第1特別図柄当否判定の実行頻度よりも高い。尚、本実施例では、1回の小当たり遊技の発生により、平均して約20個の賞球（2個の入球）を獲得可能としている。この小当たり遊技を次の大当たりが発生するまでの期間に複数回（多数回）発生させることで、多量の遊技球を増加させる（例えば、10回で200個）ことも可能となる。またこれにより、右打ち遊技を継続する「連荘期間」の総獲得球として、大当たり遊技の獲得球に加えて小当たり遊技の獲得球を加算でき、より大量の遊技球を獲得可能となる。またこれにより、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【0127】

また、ゲート28、大当たり用（大当たり専用）の第1大入賞口30及び第2始動口21よりも下流（これらのなかで最下流）に配置した第2大入賞口35は、小当たり用（小当たり専用）の大入賞口とされている。また、小当たり用の大入賞口である第2大入賞口35を、第2始動口21よりも下流に配置することで、第2始動口21の開動作（開閉制御）によって、第2大入賞口35に到達する遊技球の数（割合）を制御可能としている。具体的には、第2始動口21の開閉制御（開状態となる時間、普通図柄の変動時間、普通図柄当否判定の当たり確率）によって、小当たり遊技が実行された場合に、高ベース状態（低確高ベース状態、高確高ベース状態）よりも、高確低ベース状態の方が、第2大入賞口35に遊技球が入球する可能性を高くしている。また、本実施例では、図3に示すように、第2始動口21を（入球することなく）通過しない限り、第2大入賞口35へは到達しない流路を形成することで、第2始動口21の開閉制御による効果を、より効果的なものとしている。

40

【0128】

また、本実施例では、小当たり遊技が発生し得る低確高ベース状態では、第2始動口21はほとんど開状態とならない構成としているため（全く開状態とならない構成としてもよい）、小当たり遊技発生時の第2大入賞口35への入球率を、第2始動口21への入球によ

50

って調整するのは困難である。そこで、第2始動口21（第1の入球口）と第2大入賞口35（第2の入球口）との間に、第3アウト口34c（排出口）を設け、この第3アウト口34cへの入球率を調整可能とすることで、第2大入賞口35への入球率を調整可能としている。

【0129】

またこれにより、同じ右打ち遊技であっても、第2始動口21に遊技球を入球させて持ち球をほぼ維持（微増又は微減を含む）しながら（又は、持ち球減少の速度を抑制しながら）、第1特別図柄当否判定の結果が大当たり（有利な大当たり）となることに期待して遊技する状態（高ベース状態）と、第3始動口26に遊技球を入球させて小当たり発生時に第2大入賞口35に入球させて持ち球を増加させながら、第2特別図柄当否判定の結果が大当たり（有利な大当たり）となることに期待して遊技する状態（高確低ベース状態）と、を有し、遊技性を多様化している。またこれにより、遊技興趣を高めることが可能となる。尚、遊技者にとっては、高ベース状態よりも、持ち球の増加を図ることが可能な高確低ベース状態の方が有利な遊技状態となる。また、右打ち遊技を継続しているなかで、高ベース状態（低確高ベース状態又は高確高ベース状態）と、高確低ベース状態と、を移行し得るので、これによっても遊技性を多様化し、遊技興趣を高める。

【0130】

また、開始ゲート29は、ゲート28と兼用することで、右遊技領域3Bにおいて最上流に設けている。これにより、大当たり待機状態となった場合に、第2始動口21等によって開始ゲート29への通過を阻害されることなく、任意のタイミングで遊技球を開始ゲート29に通過させ、大当たり遊技を開始することが可能となる。尚、開始ゲート29及びゲート28は別個に設けてもよいが、その場合、開始ゲート29は、ゲート28より上流であっても下流であっても構わないが、第1大入賞口30、第2始動口21、第3始動口26、第2大入賞口35よりは上流に設けることを要する。

【0131】

また、右打ち遊技を行うべき状態のとき、発射方向表示器47が所定の態様で点灯制御され、右遊技領域へ発射すべきことを報知する。また、左打ち遊技を行うべき状態のとき、発射方向表示器47が所定の態様で点灯制御（表示制御）され、左遊技領域へ発射すべきことを報知する。具体的に、発射方向表示器47は、「yz」の2個のLEDで構成されており、遊技状態に応じてLEDを点灯させることにより発射方向を示すものである。例えば、低ベース状態では、「y□z□」（例えば、□：消灯、■：点灯とする）というように両LEDを消灯する表示態様として左遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。また、高ベース状態では、「y■z■」（例えば、□：消灯、■：点灯とする）というように両LEDを点灯する表示態様として右遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。

【0132】

ここで、本実施例のパチンコ遊技機1では、識別情報（特別図柄、演出図柄）の変動表示が行われるときの遊技状態を「低確低ベース状態」、「高確低ベース状態」、「低確高ベース状態」及び「高確高ベース状態」の何れかに制御可能としているが、そのうち、低確低ベース状態のことを「通常遊技状態」ともいい、高確低ベース状態のことを「特定遊技状態」ともいう。

【0133】

〔主制御メイン処理〕

次に、図10～図46に基づいて遊技制御用マイコン81の動作（主制御部による制御処理）について説明する。尚、遊技制御用マイコン81の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、主制御基板80のRAMに設けられている。主制御基板80に備えられた遊技制御用マイコン81は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、主制御基板80のROMから図10に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。図10に示すように、主制御メイン処理では、まず初期設定を行う（S101）。初期設定では、例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、主制御

10

20

30

40

50

基板 80 の CPU の設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間用コントローラ）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。また、初期設定（S101）は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。尚、実施例及び図面において、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」、第 1 特別図柄を「特図 1」や「第 1 特図」、第 2 特別図柄を「特図 2」や「第 2 特図」ということがある。

【0134】

初期設定（S101）に次いで、割り込みを禁止し（S102）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）では、図 7 に示した種々の乱数カウンタの値を 1 加算する更新を行う。各乱数カウンタの値は上限値に至ると「0」に戻って再び加算される。尚各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。更新された乱数カウンタ値は主制御基板 80 の RAM の所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。

【0135】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）が終了すると、割り込みを許可する（S104）。割り込み許可中は、割り込み処理（S105）の実行が可能となる。この割り込み処理（S105）は、例えば 4 msec 周期で主制御基板 80 の CPU に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。そして、割り込み処理（S105）が終了してから、次に割り込み処理（S105）が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。尚、割り込み禁止状態のときに CPU に割り込みパルスが入力された場合は、割り込み処理（S105）はすぐには開始されず、割り込み許可（S104）がされてから開始される。

【0136】

〔割り込み処理〕

次に、図 11 を用いて割り込み処理（S105）について説明する。割り込み処理（S105）では、まず出力処理（S201）を実行する。出力処理（S201）では、以下に説明する各処理において主制御基板 80 の RAM に設けられた出力バッファにセットされたコマンド（制御信号）等を、副制御基板 90 や払出制御基板 110 等に出力する。ここで出力するコマンド等には、遊技状態、特別図柄当否判定の結果、大当たり種別としての図柄、変動パターン等に関する情報等が挙げられる。尚コマンドは、例えば 2 バイトの情報からなる。上位 1 バイトは、コマンドの種類に関する情報であり、下位 1 バイトはコマンドの内容に関する情報である。

【0137】

出力処理（S201）に次いで行われる入力処理（S202）では、主にパチンコ遊技機 1 に取り付けられている各種センサ（第 1 始動口センサ 20a、第 2 始動口センサ 21a、第 3 始動口センサ 26a、第 1 大入賞口センサ 30a、第 2 大入賞口センサ 35a、一般入球口センサ 27a 等（図 5 参照））が検知した検知信号を読み込み、賞球情報として RAM の出力バッファに記憶する。また、余剰球受皿 62（「下皿」ともいう）の満杯を検知する下皿満杯スイッチからの検知信号も取り込み、下皿満杯データとして RAM 84 の出力バッファに記憶する。

【0138】

次いで、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）を実行する。普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）は、図 10 の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）と同様の処理である。即ち、図 7 に示した各種乱数カウンタ値（普通図柄乱数カウンタ値も含む）の更新処理は、タイマ割り込み処理（S105）の実行期間と、それ以外の期間（割り込み処理（S105）の終了後、次の割り込み処理（S105）が開始されるまでの期間）との両方で行われている。これにより、各種乱数の取得値にランダム性を持たせている。

【0139】

10

20

30

40

50

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）に次いで、後述する始動口センサ検知処理（S204）、始動入球時処理（S205）、普図動作処理（S206）、特図1動作処理（S207）、特図2動作処理（S208）、保留球数処理（S209）、及び、電源断監視処理（S210）を実行する。その後、その他の各種処理（S211）を実行して、割り込み処理（S105）を終了する。そして、次に主制御基板80（主制御部）のCPUに割り込みパルスが入力されるまでは、主制御メイン処理のS102～S104の処理が繰り返し実行され（図10参照）、割り込みパルスが入力されると（約4ms後）、再び割り込み処理（S105）が実行される。再び実行された割り込み処理（S105）の出力処理（S201）においては、前回の割り込み処理（S105）にてRAMの出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

【0140】

10

〔始動口センサ検知処理〕

次に、図12を用いて、始動口センサ検知処理（S204）について説明する。始動口センサ検知処理（S204）ではまず、ゲート28に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ28aによって遊技球が検知されたか否かを判定する（S301）。ゲート28を遊技球が通過したと判定した場合（S301でYES）、次いで、普通図柄保留球数（普図保留の数、具体的にはRAMに設けた普図保留の数をカウントするカウンタの値）が4以上であるか否かを判定する（S302）。一方、S301、遊技球がゲート28を通過していないと判定した場合（S301でNO）、S305に進む。

【0141】

20

S302で、普通図柄保留球数が4以上であると判定した場合（S302でYES）、S305に進む。一方、普通図柄保留球数が4以上でないと判定した場合（S302でNO）、記憶されている普通図柄保留球数に「1」を加算し（S303）、普通図柄乱数取得処理（S304）を行い、S305に進む。普通図柄乱数取得処理（S304）では、RAMの更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル—TRND—H、図7（B））を取得し、その取得乱数値（取得情報、普図取得情報）を、主制御基板80のRAMに設けられた普図保留記憶部のうち現在の普通図柄保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【0142】

S305では、第1始動口20又は第2始動口21に遊技球が入球したか否か、即ち、第1始動口センサ20a又は第2始動口センサ21aによって遊技球が検知されたか否かを判定する（S305）。S305で、第1始動口20又は第2始動口21に遊技球が入球していないと判定した場合（S305でNO）、S309に進む。一方、S305で、第1始動口20又は第2始動口21に遊技球が入球したと判定した場合（S305でYES）、特図1保留球数（第1特図保留の数、具体的には主制御部80のRAMに設けた第1特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が4個（上限数）に達しているか否かを判定する（S306）。そして、S306で、特図1保留球数が4個に達していると判定した場合（S306でYES）、S309に進む。S306で、特図1保留球数が4個未満であると判定した場合（S306でNO）、記憶されている特図1保留球数に1を加算し（S307）、特図1関係乱数取得処理を行い（S308）、S309に進む。

【0143】

40

特図1関係乱数取得処理（S308）では、RAMの更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル—TRND—A）、大当たり種別決定用乱数カウンタの値（ラベル—TRND—AS）、及び変動パターン乱数カウンタの値（ラベル—TRND—T1）を取得し（図7（A）に示す乱数の値）、それら取得乱数値（取得情報、特図取得情報）を第1特図保留記憶部85aのうち現在の特図1保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【0144】

S309では、第3始動口26に遊技球が入球したか否か、即ち、第3始動口センサ26aによって遊技球が検知されたか否かを判定する（S309）。S309で、第3始動口26に遊技球が入球していないと判定した場合（S309でNO）、処理を終える。一方、S309で、第3始動口26に遊技球が入球したと判定した場合（S309でYES）、次いで、特図2保留球数（

50

第2特図保留の数、具体的には主制御部80のRAMに設けた第2特図保留の数をカウントするカウンタの数値)が4個(上限数)に達しているか否かを判定する(S310)。そして、S310で、特図2保留球数が4個に達していると判定した場合(S310でYES)、処理を終える。S310で、特図2保留球数が4個未満であると判定した場合(S310でNO)、記憶されている特図2保留球数に「1」を加算し(S311)、特図2関係乱数取得処理を行い(S312)、処理を終える。

【0145】

特図2関係乱数取得処理(S312)では、特図1関係乱数取得処理(S308)と同様に、RAMの更新値記憶領域(図示せず)に記憶されている特別図柄当否判定用カウンタの値(ラベル—TRND—A)、大当たり種別決定用乱数カウンタの値(ラベル—TRND—AS)、及び、変動パターン乱数カウンタの値(ラベル—TRND—T1)を取得し(図7(A)に示す乱数値)、それら取得乱数値を第2特図保留記憶部85bのうち現在の特図2保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【0146】

[始動入球時処理]

次に、図13を用いて、始動入球時処理(S205)について説明する。遊技制御用マイコン81は、始動口センサ検知処理(S204)に次いで始動入球時処理(S205)を行う。図13に示すように、始動入球時処理(S205)ではまず、特図2保留球数が「1」増加したか否かを判定する(S315)。そして、特図2保留球数が「1」増加したと判定した場合(S315でYES)、S316の処理に移行する。これは、第2始動口に遊技球が入球したことに基

【0147】

S316では、直前の始動口センサ検知処理(S204)における特図2関係乱数取得処理(S308)で取得して第2特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値(取得情報)を読み出す(S316)。次いで、読み出した第2特別図柄に係る取得乱数値を判定する(S317)。S317では、読み出した取得乱数値のうち、特別図柄当否判定用乱数カウンタの値(特別図柄当否判定用乱数値)については、現在の遊技状態(低確率状態か高確率状態か)に応じて大当たりか外れかを判定(事前判定)し、当該判定の結果が大当たりである場合には、さらに大当たりの種別を判定(事前判定)する。このS317による判定(事前判定)は、特図2保留についての当否判定(大当たりか否かの判定)を、後述の特図2当否判定処理における当否判定に先立って行う事前判定(所謂「保留先読み」)に相当するものである。

【0148】

尚、大当たりか否かの事前判定は、大当たり判定テーブル(図8(A)を参照)、すなわち、高確率状態であれば高確率状態用の大当たり判定テーブル、通常状態(低確率状態)であれば通常状態用の大当たり判定テーブルに基づいて、大当たり判定値と一致するか否かを判定することが可能である。また、他の事前判定態様として、変動パターン情報を判定可能な変動パターン情報判定テーブルとして、通常状態用(低確率状態用)の変動パターン情報判定テーブルと、高確率状態用(高確率状態用)の変動パターン情報判定テーブルと、を有するものとする。そして、事前判定においては、取得乱数値(特別図柄当否判定用乱数カウンタの値等)と、遊技状態に応じた変動パターン情報判定テーブルと、に基づいて、所定の変動パターン情報を選択するものとする。そして、この選択した変動パターン情報から、大当たりかどうかや大当たり種別、大当たり信頼度の高い遊技演出が実行されるかどうか等を識別可能とすることができる。

【0149】

次いでS318では、S317による判定の結果に係る遊技情報(事前判定情報)、具体的には、特別図柄当否判定用乱数値が大当たり判定値と一致するか否かを示す情報(大当たり情報)や、大当たり種別決定用乱数カウンタの値(大当たり種別決定用乱数値)を示す情報(大当たり種別情報)、特別図柄当否判定用乱数値が小当たり判定値と一致するか否かを示す情報(小

当り情報)、変動パターン乱数カウンタの値(変動パターン乱数値)を示す情報等を含むコマンドデータを、特図2始動入球コマンドとして生成し、当該コマンドをRAMの出力バッファにセットする(S318)。尚、特図2始動入球コマンドとして、S316で読み出した特図2取得乱数の値の一部または全部を、そのまま副制御基板に送信するようにしてもよいし、特図2取得乱数の値はそのまま送信せず、特図2取得乱数の値に基づいて取得した遊技情報(例えば、前述の変動パターン情報等)を送信するようにしてもよい。

【0150】

また、主制御部80から送信した特図2始動入球コマンドをサブ制御部90で解析することで、大当りに係る情報であるかどうか、大当り種別は何れであるか、小当りに係る情報であるかどうか等を、サブ制御部90が識別できる。また、本実施例では、これに加えて、特図2始動入球コマンドを解析することで、取得した特図2取得乱数が高確率状態で判定した場合に大当りとなるかどうか、及び、低確率状態で判定した場合に大当りとなるかどうか、を特定可能としている。これにより、サブ制御部90は、受信した特図2始動入球コマンドを保留(演出保留情報)として記憶し、特定のタイミングで当該演出保留情報を事前判定し、低確率状態で当否判定した場合に大当りと判定される演出保留情報が記憶されているかどうかを判定することが可能となる。

10

【0151】

尚、不正防止の観点から、S316で読み出した取得乱数値のうち特別図柄当否判定用乱数値を、そのままサブ制御部に送信することはせず、その他の大当り種別決定用乱数カウンタの値(大当り種別決定用乱数値)と変動パターン乱数カウンタの値(変動パターン乱数値)を示す情報と、事前判定の結果を示す情報と、を含むコマンドデータを特図2始動入球コマンドとして生成し、これをセットすることが可能である。

20

【0152】

次いでS319では、前述の特図2に係る処理と同様に、特図1保留球数が「1」増加したか否かを判定する(S319)。そして、特図1保留球数が「1」増加したと判定した場合(S319でYES)、S321の処理に移行する。これは、第1始動口に遊技球が入球したことに基づいて、始動口センサ検知処理(S204)におけるS311で特図1保留球数に「1」を加算した場合が該当する。一方、S319で、特図1保留球数が増加していないと判定した場合(S319でNO)、そのまま処理を終える。S321~S323の処理は、前述したS316~S318と同様の処理を特図1について行うものである。すなわち、始動口センサ検知処理(S204)における特図1関係乱数取得処理(S312)で取得して第1特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値(取得情報)を読み出し(S321)、読み出した取得乱数値について事前判定を行う(S322)。そして、この事前判定に係る遊技情報を含むコマンドデータを特図1始動入球コマンドとして生成し、当該コマンドをRAMの出力バッファにセットする(S323)。尚、S322の事前判定(保留先読み)は、後述の特図1当否判定処理における当否判定に先立って行うものである。

30

【0153】

[普図動作処理]

遊技制御用マイコン81は、始動入球時処理(S205)に次いで、図14に示す普図動作処理(S206)を行う。普図動作処理(S206)では、普通図柄表示器42および可変入賞装置22に関する処理を4つの段階に分け、それらの各段階に「普図動作ステータス1、2、3、4」を割り当てている。そして、「普図動作ステータス」が「1」である場合には(S401でYES)、普通図柄待機処理(S402)を行い、「普図動作ステータス」が「2」である場合には(S401でNO、S403でYES)、普通図柄変動中処理(S404)を行い、「普図動作ステータス」が「3」である場合には(S401、S403で共にNO、S405でYES)、普通図柄確定処理(S406)を行い、「普図動作ステータス」が「4」である場合には(S401、S403、S405の全てがNO)、普通電動役物処理(S407)を行う。尚、普図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

40

【0154】

[普通図柄待機処理]

50

次に、図 15 を用いて普通図柄待機処理 (S402) について説明する。普通図柄待機処理 (S402) ではまず、普通図柄の保留球数が「0」であるか否かを判定し (S501)、S501で「0」であると判定した場合 (S501でYES)、処理を終える。一方、S501で、「0」でないと判定した場合 (S501でNO)、後述の普通図柄当否判定処理を行い (S502)、次いで、普通図柄変動パターン選択処理を行う (S503)。普通図柄変動パターン選択処理では、図 8 (D) に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が高ベース状態 (状態 B) であれば、普通図柄の変動時間が 1 秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が低ベース状態 (状態 A、C) であれば、普通図柄の変動時間が 3 秒の普通図柄変動パターンを選択する。また、普通図柄変動パターン選択処理 (S503) に次いで、後述の普通図柄乱数シフト処理を行い (S504)、次いで、普通図柄変動開始処理を行い (S505)、処理を終える。普通図柄変動開始処理 (S505) では、S503 で選択した普通図柄変動パターンにて普通図柄の変動表示を開始すると共に、普通動作ステータスを「2」にセットする。また、普通図柄変動開始処理では、副制御基板 90 に普通図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

【0155】

[普通図柄当否判定処理]

次に、図 16 を用いて普通図柄当否判定処理 (S502) について説明する。普通図柄当否判定処理 (S502) ではまず、普図保留記憶部に格納されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値 (ラベル T R N D - H) を読み出す (S601)。次いで、状態 B フラグが ON か否か、すなわち、遊技状態が高ベース状態 (低確高ベース状態又は高確高ベース状態) であるか否かを判定する (S602)。S602 で、状態 B フラグが ON である、すなわち高ベース状態であると判定された場合 (S602 で YES)、図 8 (C) に示す普通図柄当り判定テーブルのうち状態 B 用のテーブル (当り判定値が「0」～「238」) に基づく高確率普図当否判定により、当りか否かを判定し (S604)、S605 の処理に移行する。すなわち、読み出した普通図柄当否判定用乱数カウンタの値 (ラベル T R N D - H) が当り判定値の何れかと一致するか否かを判定する。

【0156】

一方、S602 で、状態 B フラグが ON でない、すなわち、低ベース状態であると判定された場合 (S602 で NO)、図 8 (C) に示す普通図柄当り判定テーブルのうち状態 A (状態 C) 用のテーブル (当り判定値が「0」～「119」) に基づく低確率普図当否判定により、当りか否かを判定し (S603)、S605 の処理に移行する。そして、S605 で、普図当否判定 (S603、S604) の結果が、当り (普図当り) か否かを判定し (S605)、外れと判定された場合 (S605 で NO)、停止表示する外れ普通図柄 (普図外れ図柄) を決定し (S606)、処理を終える。一方、S605 で当り (普図当り) と判定された場合 (S605 で YES)、停止表示する当り普通図柄 (普図当り図柄) を決定し (S607)、普図当りフラグを ON にして (S608)、処理を終える。

【0157】

[普通図柄乱数シフト処理]

次に、図 17 を用いて普通図柄乱数シフト処理 (S504) について説明する。普通図柄乱数シフト処理 (S504) ではまず、普通図柄保留球数を 1 ディクリメントする (S701)。次いで、普図保留記憶部における各普図保留の格納場所を、現在の位置から読み出される側に一つシフトする (S702)。そして、普図保留記憶部における最上位の保留記憶の格納場所であるアドレス空間を空 (「0」) にして、即ち普図保留の 4 個目に対応する RAM 領域を 0 クリアして (S703)、処理を終える。このようにして、普図保留が保留順に消化されるようにしている。

【0158】

[普通図柄変動中処理]

次に、図 18 を用いて普通図柄変動中処理 (S404) について説明する。図 18 に示すように、普通図柄変動中処理 (S404) ではまず、普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定し (S801)、経過していないと判定した場合 (S801 で NO) 処理を終える。一方、経過した

と判定した場合（S801でYES）、普通図柄変動停止コマンドをセットし（S802）、普図動作ステータスを「3」にセットし（S803）、次いで、普通図柄の変動表示を、普通図柄当否判定用乱数の判定結果に応じた表示結果（当り普通図柄又は外れ普通図柄）で停止させる等のその他の処理を行い（S804）、処理を終える。

【0159】

〔普通図柄確定処理〕

次に、図19を用いて普通図柄確定処理（S406）について説明する。普通図柄確定処理（S406）ではまず、普図当りフラグがONであるか否かを判定する（S901）。普図当りフラグがONでないと判定した場合（S901でNO）、普図動作ステータスを「1」にセットして（S905）、処理を終える。一方、普図当りフラグがONであると判定した場合（S901でYES）、次いで、状態BフラグがONであるか否か、すなわち、高ベース状態か否かを判定する（S902）。S902で、状態BフラグがONであると判定した場合（S902でYES）、可変入賞装置22（第2始動口21）の開放パターンとして状態B用（高ベース状態用）の開放パターンをセットし（S903）、S904に移行する。状態B用（高ベース状態用）の開放パターンとは、前述の通り、1.8秒の開放を3回繰り返す開放パターンである。従って、第2始動口21の開放回数をカウントする第2始動口開放カウンタに「3」をセットする。

【0160】

これに対して、状態BフラグがONでないと判定した場合（S902でNO）、可変入賞装置22（第2始動口21）の開放パターンとして状態A及び状態C用（低ベース状態用）の開放パターンをセットし（S906）、S904に移行する。状態A及び状態C用（低ベース状態用）の開放パターンとは、前述の通り、0.9秒の開放を3回行う開放パターンである。従って、第2始動口開放カウンタに「3」をセットする。S904では、普図動作ステータスを「4」にセットし（S904）、この処理を終える。

【0161】

〔普通電動役物処理〕

次に、図20を用いて普通電動役物処理（S407）について説明する。普通電動役物処理（S407）ではまず、普図当り終了フラグがONであるか否かを判定する（S1001）。普図当り終了フラグは、当りとなって実行された補助遊技において、第2始動口21の開放が終了したことを示すフラグである。普図当り終了フラグがONでないと判定した場合（S1001でNO）、第2始動口21の開放中か否かを判定する（S1002）。S1002で、第2始動口が開放中でないと判定した場合（S1002でNO）、次いで、第2始動口21を開放させる時期に至ったか否かを判定し（S1003）、開放時期に至っていないと判定した場合（S1003でNO）、処理を終える。一方、S1003で、第2始動口の開放時期であると判定した場合（S1003でYES）、第2始動口を開放する制御を実行し（S1004）、処理を終える。また、S1002で、第2始動口21の開放中であると判定した場合（S1002でYES）、第2始動口21を閉鎖する時期かどうか（すなわち、第2始動口21を開放してから予め定められた開放時間が経過したかどうか）を判定し（S1005）、第2始動口の閉鎖時期でないと判定した場合（S1005でNO）、処理を終える。S1005で、第2始動口の閉鎖時期であると判定した場合（S1005でYES）、第2始動口21を閉状態（閉鎖）とする処理を行い（S1006）、第2始動口開放カウンタの値を1デクリメントし（S1007）、S1008の処理に移行する。

【0162】

S1008では、第2始動口開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S1008）。S1008で、開放カウンタの値が「0」でないと判定した場合（S1008でNO）、再び第2始動口21を開放させるためにそのまま処理を終える。一方、S1008で、開放カウンタの値が「0」であると判定した場合（S1008でYES）、補助遊技を終了させる普図当り終了処理を行い（S1009）、普図当り終了フラグをセットし（S1010）、処理を終える。尚、第2始動口開放カウンタは、状態B（高ベース状態）中であれば第2始動口21の開放（可動部材23の開放動作）が3回なされると「0」になり、状態A及び状態C（低ベース状態）中も第2始動口21の開放が3回なされると「0」になる。これに対してS1001で、普図当り

終了フラグがONであると判定した場合（S1001でYES）、S903又はS906にてセットされた回数の第2始動口21の開放動作は終了しているので、普図当り終了フラグをOFFにし（S1011）、普図当りフラグをOFFにし（S1012）、普図動作ステータスを「1」にセットし（S1013）、処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、普図動作処理（図14）として再び普通図柄待機処理（S402）が実行されることになる。

【0163】

〔特図1動作処理〕

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、普図動作処理（S206）に次いで特図1動作処理（S207）を行う。この特図1動作処理を図21～図29を用いて説明する。特図1動作処理（S207）では、図21に示すように、特別図柄表示部41及び大入賞装置（第1大入賞装置31及び第2大入賞装置36）に関する処理を5つの段階に分け、それらの各段階に「特図1動作ステータス1、2、3、4、5」を割り当てている。そして、「特図1動作ステータス」が「1」である場合には（S1101でYES）、特別図柄1待機処理（S1102）を行い、「特図1動作ステータス」が「2」である場合には（S1101でNO、S1103でYES）、特別図柄1変動中処理（S1104）を行い、「特図1動作ステータス」が「3」である場合には（S1101、S1103で共にNO、S1105でYES）、特別図柄1確定処理（S1106）を行い、「特図1動作ステータス」が「4」である場合には（S1101、S1103、S1105で共にNO、S1107でYES）、大当り遊技としての特別電動役物処理1（S1108）を行い、「特図1動作ステータス」が「5」である場合には（S1101、S1103、S1105、S1107の全てがNO）、処理を終える。尚、特図1動作ステータスは、初期設定では「1」である。また、第1特別図柄当否判定の結果として小当りを設定していないため、特図1動作処理では特別電動役物処理2を実行しないが、第1特別図柄当否判定の結果として小当りを設定してもよい。この場合、「特図1動作ステータス」が「5」のときに、小当り遊技としての特別電動役物処理2を実行する。

【0164】

〔特別図柄1待機処理〕

次に、図22を用いて特別図柄1待機処理（S1102）について説明する。特別図柄1待機処理（S1102）ではまず、第1始動口20の保留球数（即ち特図1保留球数）が「0」であるか否かを判定する（S1201）。S1201で、特図1保留球数が「0」である、すなわち、第1始動口20への入球に基づいて取得した乱数カウンタ値の記憶がないと判定した場合（S1201でYES）、次いで、特図2が遊技中か否かを判定する（S1207）。そして、S1207で、特図2が遊技中であると判定した場合（S1207でYES）、処理を終える。一方、S1207で、特図2が遊技中でないと判定した場合（S1207でNO）、画像表示装置7の表示画面7aを待機画面とする処理中（客待ち用のデモ画面の実行中）であるか否かを判定し（S1208）、待機画面中であると判定した場合（S1208でYES）、処理を終える。一方、S1208で、待機画面中でないと判定した場合（S1208でNO）、待機画面を表示するための待機画面設定処理を実行し（S1209）、処理を終える。

【0165】

また、S1201で、特図1保留球数が「0」でない、すなわち、第1始動口20への入球に基づいて取得した乱数カウンタ値の記憶が1つ以上あると判定した場合（S1201でNO）、後述する特図1当否判定処理（S1203）、特図1変動パターン選択処理（S1204）、特図1乱数シフト処理（S1205）、特図1変動開始処理（S1206）をこの順に行う。ここで「特図2（第2特別図柄）が遊技中でない」とは、特図2が変動表示中でなく（確定停止表示時間を含む）且つ特図2保留球数が「0」であることを意味する。もちろん、特図2に係る大当り遊技や小当り遊技も実行されていないことを意味する。

【0166】

〔特図1当否判定処理〕

次に、図23を用いて特図1当否判定処理（S1203）について説明する。特図1当否判定処理（S1203）ではまず、判定値として、RAMの第1特図保留記憶部85aの最下位の領域（即ち第1特図保留の1個目に対応するRAM領域）に記憶されている（最も古い

記憶の) 特別図柄当否判定用乱数カウンタの値(ラベル-T R N D-A)を読み出す(S1601)。次いで、特図2大当たり変動フラグがONか否か、すなわち、第2特別図柄が大当りに係る変動表示を実行中であるか否かを判定する(S1602)。S1602で、特図2大当たり変動フラグがONであると判定した場合(S1602でYES)、S1607の処理に移行する。

【0167】

すなわち、本実施例1のパチンコ遊技機1では、一方の特別図柄が大当りに係る変動表示を実行中の場合、他方の特別図柄の当否判定において、大当たりかどうかの判定を行わず、小当たり又は外れのいずれかとされる(すなわち、大当たりと判定されることはない)。尚、第1特別図柄当否判定の結果として小当たりを有していないので、第2特別図柄が大当りに係る変動表示を実行中の場合、その間に実行する第1特別図柄当否判定の結果は、全て外れとなる。S1602で、特図2大当たり変動フラグがONでない、すなわち第2特別図柄は大当りに係る変動表示を実行していないと判定した場合(S1602でNO)、次いで、確変フラグがONか否か、すなわち高確率状態であるか否かを判定する(S1603)。S1603で、確変フラグがONでない、すなわち、低確率状態であると判定した場合(S1603でNO)、大当たり判定テーブル(図8(A))のうち通常状態用(低確率状態用)の大当たり判定テーブル(大当たり判定値が「3」及び「397」)に基づいて当否判定を行う(S1604)。一方、確変フラグがONであると判定した場合(S1603でYES)、大当たり判定テーブル(図8(A))のうち高確率状態用の大当たり判定テーブルに基づいて当否判定を行う(S1605)。高確率状態用の大当たり判定テーブルでは、大当たり判定値は、「3」、「5」、「7」、「311」、「313」、「317」、「337」、「397」、「449」、「503」とされている。

【0168】

S1606では、大当たり判定(S1604、S1605)の結果が「大当たり」かどうかを判定し(S1606)、大当たりと判定された場合(S1606でYES)、大当たり種別決定用乱数カウンタの値(ラベル-T R N D-A S)を読み出して、図8(B)に示す大当たり種別判定テーブルに基づいて大当たり種別を判定し(S1608)、当該大当たり種別決定用乱数の値に基づいて大当たり図柄を決定し(S1609)、特図1大当たり変動フラグをONにし(S1610)、処理を終える。尚、第1特別図柄に係る当否判定の場合は、第1特別図柄用の大当たり種別判定テーブルを用いて大当たり種別を判定し、第2特別図柄に係る当否判定の場合は、第2特別図柄用の大当たり種別判定テーブルを用いて大当たり種別を判定する。また、第1特別図柄(特図1)の当否判定で大当たりと判定した場合、15R第1大当たり、4R第2大当たり、4R第3大当たり、及び、4R第4大当たりのうち何れかが実行される。また、第2特別図柄(特図2)の当否判定にて大当たりと判定された場合は、15R第5大当たり、2R第6大当たり、及び、2R第7大当たりのうち何れかが実行される(図8(B))。一方、大当たり判定(S1604、S1605)の結果が「大当たり」でないと判定した場合(S1606でNO)、S1607の処理に移行する。S1607では、外れ図柄を決定し(S1607)、処理を終える。

【0169】

ここで、本実施例1では、大当たり変動フラグとして、第1特別図柄が大当りに係る変動表示(大当たり図柄が停止表示することとなる変動表示)を実行中であることを示す第1大当たり変動フラグと、第2特別図柄が大当りに係る変動表示(大当たり図柄が停止表示することとなる変動表示)を実行中であることを示す第2大当たり変動フラグと、を有しており、主制御部80のRAMに設けられる大当たり変動フラグ記憶手段に該当するフラグがセットされる。また、小当たり変動フラグとして、第2特別図柄が小当りに係る変動表示(小当たり図柄が停止表示することとなる変動表示)を実行中であることを示す第2小当たり変動フラグと、を有しており、主制御部80のRAMに設けられる小当たり変動フラグ記憶手段に該当するフラグがセットされる。そして、一方の特別図柄について、大当たり変動フラグがセットされている場合(すなわち、大当りに係る変動表示中の場合)には、他方の特別図柄当否判定においては、大当たりか否かを判定する処理を行わない。すなわち、両方の特別図柄が大当りに係る変動表示を並行して実行するような制御は行われない。これにより、遊技者に対して極短時間であまりに多量の遊技利益を付与するといった事態を防止し、射幸

性を適度に抑制することが可能となる。

【0170】

〔特図1 変動パターン選択処理〕

特別図柄1 待機処理（図22）では、特図1 当否判定処理（S1203）に次いで、特図1 変動パターン選択処理を行う（S1204）。図24及び図25に示すように、特図1 変動パターン選択処理（S1204）ではまず、遊技状態が状態Aか否か（低確低ベース状態か否か）を判定する（S1701）。そして、S1701で、状態Aであると判定した場合（S1701でYES）、次いで、特図1 大当り変動フラグがONか否かを判定し（S1702）、特図1 大当り変動フラグがONであると判定した場合（S1702でYES）、状態A大当り用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち状態A且つ大当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル—TRND—T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1703）。尚、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。また、本実施例1では、状態A大当り用テーブルによって、変動時間の長さが異なる変動パターンP1乃至P3の何れかが選択される。

10

【0171】

一方、特図1 大当り変動フラグがONでないと判定した場合（S1702でNO）、次いで、保留球数（保留数）が1又は2の何れかであるかどうかを判定する（S1705）。S1705で、保留数が1又は2の何れかであると判定した場合（S1705でYES）、状態A第1保留数外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち状態A且つ外れ且つ保留数1, 2に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル—TRND—T1）に基づいて変動パターンを選択する。本実施例1では、変動パターンP4乃至P7が選択される。

20

【0172】

また、S1705で、保留数が1又は2の何れでもない、すなわち、保留数が3又は4の何れかであると判定した場合（S1705でNO）、状態A第2保留数外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち状態A且つ外れ且つ保留数3, 4に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル—TRND—T1）に基づいて変動パターンを選択する。これにより、第1特別図柄の保留球数が「3」又は「4」のときは、第1特別図柄の保留球数が「1」又は「2」のときと比較して、変動時間の短い変動パターンが選択される可能性が高くなっている。本実施例1では、変動パターンP8乃至P11が選択される。これにより、保留球数に応じた短縮変動の機能が働き、平均変動時間が短くなる。

30

【0173】

また、S1701で、遊技状態が状態A（低確低ベース状態）でないと判定した場合（S1701でNO）、次いで、遊技状態が状態B（低確高ベース状態、高確高ベース状態）かどうかを判定する（S1708）。S1708で、状態Bであると判定した場合（S1708）、次いで、特図1 大当り変動フラグがONか否かを判定し（S1709）、特図1 大当り変動フラグがONであると判定した場合（S1709でYES）、状態B大当り用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち状態B且つ大当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル—TRND—T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1710）。本実施例1では、変動パターンP15乃至P16が選択される。S1709で、特図1 大当り変動フラグがOFFであると判定した場合（S1709でNO）、状態B外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち状態B且つ外れに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル—TRND—T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1711）。本実施例1では、変動パターンP17乃至P19が選択される。

40

【0174】

また、S1708で、遊技状態が状態B（低確高ベース状態、高確高ベース状態）でない、すなわち、遊技状態が状態C（高確低ベース状態）であると判定した場合（S1708でNO）、次いで、特図1 大当り変動フラグがONか否かを判定し（S1712）、特図1 大当り変動フラグがONであると判定した場合（S1712でYES）、状態C大当り用テーブル（図9に示

50

す変動パターンテーブルのうち状態C且つ大当りに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D-T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1710)。本実施例1では、変動パターンP 2 3が選択される。S1712で、特図1大当り変動フラグがO F Fであると判定した場合(S1712でN0)、状態C外れ用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち状態C且つ外れに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D-T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1714)。本実施例1では、変動パターンP 2 4が選択される。

【0175】

前述のようにして変動パターンの選択を行った後は、図24に示すその他の処理を実行し(S1704)、処理を終える。尚、その他の処理(S1704)では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンドをR A Mの出力バッファにセットする。セットした変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理(S201)により副制御基板90に送られる。

【0176】

[特図1乱数シフト処理]

次に、図26を用いて特図1乱数シフト処理(S1205)について説明する。特図1乱数シフト処理(S1205)ではまず、特図1保留球数を1ディクリメントする(S1801)。次いで、第1特図保留記憶部85aにおける各種カウンタ値の格納場所を、1つ下位側(例えば第1特図保留記憶部85aがアドレス「0000」~「0003」に対応するアドレス空間からなる場合、アドレス「0000」側)にシフトする(S1802)。そして、第1特図保留記憶部85aの最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、(上限数まで記憶されていた場合)第2特図保留の4個目に対応するR A M領域を0クリアして(S1803)、この処理を終える。特図1乱数シフト処理(S1205)を実行した後は、図22の特図1変動開始処理(S1206)を実行する。特図1変動開始処理(S1206)では、特図1動作ステータスを「2」にセットすると共に、変動開始コマンドをR A Mの出力バッファにセットして、第1特別図柄の変動表示を開始する。

【0177】

[特別図柄1変動中処理]

次に、図27を用いて特別図柄1変動中処理(S1104)について説明する。図27に示すように、特別図柄1変動中処理(S1104)ではまず、特図1の変動時間(図22のS1204で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図9参照)が経過したか否かを判定する(S1901)。S1901で、特図1の変動時間が経過していないと判定した場合(S1901でN0)、特図1変動中断処理を行い(S1914)、処理を終える。一方、S1901で、特図1の変動時間が経過したと判定した場合(S1901でYES)、S1903に移行する。S1903では、特図1変動停止コマンドをセットし(S1903)、S1904の処理に移行する。

【0178】

次に、S1904では、状態BフラグがO Nか否かを判定する(S1905)。S1904で、状態BフラグがO Nであると判定した場合(S1904でYES)、状態B(高ベース状態)中に実行した特別図柄の変動回数をカウントする状態Bカウンタ(状態B変動カウンタ)の値を1減算し(S1905)、次いで、状態Bカウンタの値が「0」か否かを判定する(S1906)。S1906で、状態Bカウンタの値が「0」であると判定した場合(S1906でYES)、状態BフラグをO F Fにし(S1907)、S1908の処理に進む。状態BフラグをO F Fにすることで、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に移行する。具体的に、低確高ベース状態であれば低確低ベース状態(通常状態)に移行する。尚、高確高ベース状態であれば、状態Bカウンタには「10000」がセットされるため、変動毎にカウンタを減算しても実質的に状態Bカウンタの値が「0」になることはない。すなわち、高確高ベース状態は、次回の大当りが発生するまで維持される。

【0179】

S1908では、特図1動作ステータスを「3」にセットし(S1908)、特別図柄の変動表示を、特別図柄当否判定乱数及び大当り種別決定用乱数の判定結果に応じた結果で停止させ

10

20

30

40

50

る等のその他の処理を行い（S1909）、処理を終える。

【0180】

〔特図1変動中断処理〕

図27及び図28に示すように、特図1変動中断処理（S1902）は、特図1の変動表示中に、特図2に係る大当り遊技又は小当り遊技が実行された場合、変動表示中の特別図柄1の変動時間の計測を一時的に中断し、大当り遊技又は小当り遊技が終了すると、中断していた計測を再開する処理である。これにより、一方の特別図柄に係る大当り遊技又は小当り遊技の実行中は、他方の特別図柄に係る当否判定処理や変動表示を実行しないものとしている。

【0181】

図28を用いて特図1変動中断処理（S1902）について説明する。特図1変動中断処理（S1902）ではまず、特図1中断フラグがONか否かを判定し（S2901）、特図1中断フラグがONでないと判定した場合（S2901でNO）、次いで、特図2大当りフラグがONであるか否か、すなわち、特図2に係る大当り遊技が実行中であるか否かを判定する（S2902）。S2902で、特図2大当りフラグがONでないと判定した場合（S2902でNO）、次いで、特図2小当りフラグがONであるか否か、すなわち、特図2に係る小当り遊技が実行中であるか否かを判定する（S2909）。S2909で、特図2小当りフラグがONでない、すなわち、特図2に係る大当り遊技も小当り遊技も実行されていないと判定した場合（S2909でNO）、処理を終了する。そして、特図1の変動表示を継続する。一方、S2902で、特図2大当りフラグがONであると判定した場合（S2902でYES）、及びS2909で特図2小当りフラグがONであると判定した場合（S2909でYES）、特図1中断フラグをONにし（S2903）、特図1変動時間の計測を中断し（S2904）、処理を終える。これにより、特図1の変動表示を一時的に中断することができる。

【0182】

また、S2901で、特図1中断フラグがONである、すなわち、既に第1特別図柄の変動表示を中断中であると判定した場合（S2901でYES）、特図2大当りフラグがONか否かを判定する（S2905）。S2905で、特図2大当りフラグがONであると判定した場合（S2905でYES）、未だ特図2に係る大当り遊技の実行中であると判断して、処理を終える。一方、S2905で特図2大当りフラグがONでないと判定した場合（S2905でNO）、次いで、特図2小当りフラグがONであるか否かを判定する（S2906）。S2906で、特図2小当りフラグがONであると判定した場合（S2906でYES）、未だ特図2に係る小当り遊技の実行中であると判断して、処理を終える。一方、S2906で、特図2小当りフラグがONでないと判定した場合（S2906でNO）、特図2に係る大当り遊技又は小当り遊技が終了したと判断し、特図1中断フラグをOFFにし（S2907）、特図1変動時間の計測を再開し（S2908）、処理を終える。これにより、中断していた第1特別図柄の変動表示（変動時間の時間計測）を再開することができる。

【0183】

ここで、本実施例1では、中断フラグとして、第1特別図柄の変動表示が中断中であることを示す特図1中断フラグ（「第1中断フラグ」ともいう）と、第2特別図柄の変動表示が中断中であることを示す特図2中断フラグ（「第2中断フラグ」ともいう）と、を有しており、主制御部80のRAMに設けられる中断フラグ記憶手段に該当するフラグがセット（記憶）される。

【0184】

〔特別図柄1確定処理〕

次に、図29を用いて特別図柄1確定処理（S1106）について説明する。図29に示すように、特別図柄1確定処理（S1106）ではまず、特図1大当り変動フラグがONであるか否かを判定する（S2001）。特図1大当り変動フラグがONであると判定した場合（S2001でYES）、第1特別図柄に係る大当り変動表示中であることを示す特図1大当り変動フラグをOFFにし（S2002）、第1特別図柄に係る大当り遊技の実行を示す特図1大当りフラグをONにし（S2003）、S2004の処理に移行する。これにより、特図1において、大

当りに係る変動表示を終了し（大当りを確定し）、大当り遊技に移行することを示すことができる。

【0185】

S2004では、大当り種別が15R大当りであるかどうかを判定し（S2004）、15R大当りであると判定した場合（S2004でYES）、大当り遊技中に実行するラウンド（1ラウンド1回開放の態様では、1回のラウンドは大入賞口の開放から閉塞まで）の回数をカウントするラウンドカウンタの値に「15」をセットし（S2005）、大当り遊技を開始するべく、大当りのオープニングコマンドをセットし（S2006）、特図1動作ステータスを「4」にセットし（S2007）、処理を終える。一方、S2004で、15R大当りでないと判定した場合（S2004でNO）、大当り種別は4R大当りであるので、ラウンドカウンタの値に「4」をセットし（S2008）、S2006に移行する。また、変動表示する特別図柄の停止タイミングで、停止コマンドを副制御基板90に送信する。副制御基板90は、この停止コマンドを受信することで、特別図柄の変動表示が終了したことを把握することが可能となる。尚、これにより、大当り待機状態となる。また、S2001で、特図1大当り変動フラグがONでないと判定した場合（S2001でNO）、大当り遊技も小当り遊技も開始しない、すなわち、外れに係る変動表示であるため、特図1動作ステータスを「1」にセットし（S2009）、処理を終える。

10

【0186】

ここで、本実施例1では、大当りフラグとして、第1特別図柄に係る当否判定の結果が大当りとなり当該大当りに係る大当り遊技が実行中であることを示す特図1大当りフラグ（「第1大当りフラグ」ともいう）と、第2特別図柄に係る当否判定の結果が大当りとなり当該大当りに係る大当り遊技が実行中であることを示す特図2大当りフラグ（「第2大当りフラグ」ともいう）と、を有し、大当り遊技が実行される際には、主制御部80のRAMに設けられた大当りフラグ記憶手段に対応する大当りフラグがセット（記憶）される。また、小当りフラグとして、第2特別図柄に係る当否判定の結果が小当りとなり当該小当りに係る小当り遊技が実行中であることを示す特図2小当りフラグ（「小当りフラグ」ともいう）を有し、小当り遊技が実行される際には、主制御部80のRAMに設けられた小当りフラグ記憶手段に対応する小当りフラグがセット（記憶）される。

20

【0187】

ここで、ラウンド表示器45は、2R用ランプと4R用ランプと15R用ランプとの3個のLEDで構成されており、大当り図柄が確定表示するタイミングで、対応するランプが点灯表示される。具体的には、4R第2大当りとなった場合、「2R△4R▲15R△」（例えば、▲：点灯、△：消灯とする）の様な表示態様となる。次に、図30～図39を用いて、特図2動作処理（S211）等について説明するが、特図2動作処理（S211）では、図21～図29に示した特図1動作処理（S206）等と同様の流れで処理を行うため、以下簡略化して説明する。

30

【0188】

〔特図2動作処理〕

図30に示すとおり、特図2動作処理（S208）は、図21に示す特図1動作処理（S207）と同様の流れで処理を行う。図11に示すように遊技制御用マイコン81は、特図1動作処理（S207）に次いで特図2動作処理（S208）を行う。本実施例1のパチンコ遊技機1は、これら特図1動作処理と特図2動作処理とにより、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して変動表示を実行可能としている。すなわち、第1特図保留の消化と第2特図保留の消化と（「第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示と」、「第1特別図柄当否判定と第2特別図柄当否判定と」）が並行して実行可能とされている。また、本実施例1では、第2始動口への入球に基づく当否判定（第2特別図柄当否判定）の方が、第1始動口への入球に基づく当否判定（第1特別図柄当否判定）よりも、遊技者にとって利益の大きい（獲得可能な利益量が多い）大当りになりやすくなっている（図8（B））。

40

【0189】

図30に示すように、特図1動作処理（S207）と同様に、特別図柄表示部41及び大入

50

賞装置（第 1 大入賞装置 3 1 及び第 2 大入賞装置 3 6）に関する処理を 5 つの段階に分け、それらの各段階に「特図 2 動作ステータス 1、2、3、4、5」を割り当てている。そして、「特図 2 動作ステータス」が「1」である場合には（S1151でYES）、特別図柄 2 待機処理（S1152）を行い、「特図 2 動作ステータス」が「2」である場合には（S1151でNO、S1153でYES）、特別図柄 2 変動中処理（S1154）を行い、「特図 2 動作ステータス」が「3」である場合には（S1151、S1153で共にNO、S1155でYES）、特別図柄 2 確定処理（S1156）を行い、「特図 2 動作ステータス」が「4」である場合には（S1151、S1153、S1155で共にNO、S1157でYES）、大当り遊技としての特別電動役物処理 1（S1108）を行い、「特図 2 動作ステータス」が「5」である場合には（S1151、S1153、S1155、S1157の全てがNO）、小当り遊技としての特別電動役物処理 2（S1109）を行う。尚、特図 2 動作ステータスは、初期設定では「1」である。第 2 特別図柄当否判定の結果に小当りがあるため、特図 2 動作処理では、特図 1 動作処理にはない特別電動役物処理 2（S1109）を有している。

10

【0190】

ここで、特別電動役物処理 1（S1108）は、特図 1 動作処理（S206）と特図 2 動作処理（S211）とで共通の処理とされ、特別電動役物処理 2（S1109）は、特図 2 動作処理（S211）のみの処理とされる。これは、本実施例 1 のパチンコ遊技機 1 は、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とを並行して実行可能とするものの、第 1 特別図柄に係る大当り遊技と第 2 特別図柄に係る大当り遊技とは並行して実行不能（何れか一方のみを実行可能）としているからである。尚、本実施例では第 1 特別図柄当否判定の結果に小当りを有していないが、他の態様として、第 1 特別図柄当否判定の結果に小当りを有してもよい。この場合には、大当り遊技と同様に、第 1 特別図柄に係る小当り遊技と第 2 特別図柄に係る小当り遊技とも並行して実行不能（何れか一方のみを実行可能）とする。

20

【0191】

〔特別図柄 2 待機処理〕

図 3 1 に示す特別図柄 2 待機処理（S1152）は、図 2 2 に示す特別図柄 1 待機処理（S1102）と同様の流れで処理を行うものであるので、説明を省略する。

【0192】

〔特図 2 当否判定処理〕

図 3 2 に示す特図 2 当否判定処理（S1253）は、図 2 3 に示す特図 1 当否判定処理（S1203）と同様の流れで処理を行うものである。但し、本処理は特別図柄 2 に関する処理であるので、S1301では、RAMの第 2 特図保留記憶部 8 5 b の最下位の領域（即ち第 2 特図保留の 1 個目に対応する RAM 領域）に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタ値（ラベル—TRND—A）を読み出す。また、第 2 特別図柄当否判定の結果に小当りを有しているので、第 2 特別図柄当否判定の結果が大当りでないと判定した場合（S1304でNO）、次いで、S1305で、第 2 特別図柄当否判定の結果が小当りどうかを判定する（S1305）。S1305で小当りであると判定した場合（S1305でYES）、小当り図柄を決定し（S1306）、特図 2 小当り変動フラグをONにし（S1307）、処理を終える。その他の処理は、特図 1 当否判定処理（S1203）と同様である。

30

【0193】

〔特図 2 変動パターン選択処理〕

図 3 3 及び図 3 4 に示すように、特図 2 変動パターン選択処理（S1254）では、図 2 4 及び図 2 5 に示した特図 1 変動パターン選択処理（S1204）と同様の流れで処理（S1401～S1420）を行う。従って、本処理の詳細な説明は省略する。但し、本処理は第 2 特別図柄に関する処理であるので、図 9 に示す変動パターンテーブルの第 2 特別図柄に該当する欄を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル—TRND—T 1）に基づいて変動パターンを選択する。また、第 2 特別図柄当否判定の結果に小当りを有しているので、小当り変動フラグがONであると判定した場合、遊技状態に応じて小当り用テーブルから変動パターンを選択する。

40

【0194】

50

また、状態Cでは、第2特別図柄の変動表示（第2特別図柄当否判定）を主体として遊技を行う。そのため、状態Cでは、第1特別図柄の変動パターンよりも、第2特別図柄の変動パターン（変動時間）の種類が多く、多様な時間の（多様な遊技演出を実行可能な）変動パターンを選択可能としている。また、第2特別図柄の変動時間よりも、第1特別図柄の変動時間が長くなるように構成し、第1特別図柄の変動効率を低下させている。一方、状態A及び状態Bでは、第1特別図柄の変動表示（第1特別図柄当否判定）を主体として遊技を行う。そのため、状態A及び状態Bでは、第1特別図柄の変動パターンの方が、第2特別図柄の変動パターンよりも変動パターン（変動時間）の種類が多く、多様な時間の（多様な遊技演出を実行可能な）変動パターンを選択可能としている。従って、状態A及び状態Bでは、第2特別図柄の変動パターンを簡易（種類が少ない）ものとしている。また、第1特別図柄の変動時間よりも、第2特別図柄の変動時間が長くなるように構成し、第2特別図柄の変動効率を低下させている。

10

【0195】

また、状態A及び状態Bは、第1特別図柄の変動表示を主体として遊技を行う遊技状態であるため、第2特別図柄の変動時間短縮機能は非作動とし、第2特別図柄の変動時間を長く設定している。具体的に、状態A及び状態Bにおいて、第2特別図柄当否判定が実行された場合、当該当否判定の結果が大当たりとなったとき、第2特別図柄の変動表示時間は110秒に設定される（P12又はP20）。これは、状態Aにおいて、第1特別図柄当否判定の結果が大当たりとなったときの第1特別図柄の変動表示時間として設定される最も長い変動時間よりも、短い変動時間に設定されている。また、状態Bにおいて、第1特別図柄当否判定の結果が大当たりとなったときの第1特別図柄の変動表示時間として設定される最も長い変動時間よりも、短い変動時間に設定されている。

20

【0196】

状態A及びBにおいて、第2特別図柄当否判定は主体となる当否判定でないが、あまりに長い変動時間を設定したのでは、当該大当たりに係る大当たり遊技を当否判定を行った遊技者自身が実行することなく、遊技を終えてしまう可能性がある。そこで、当否判定が行われた結果、大当たりとなった場合には、いたずらに長時間の変動時間を設定するのではなく、主体となる第1特別図柄に設定される変動時間（最長のもの）よりも短い変動時間を設定する。これにより、第2特別図柄当否判定の結果が大当たりとなった場合には、遊技者が待機し得る変動時間を設定し、せっかく獲得した大当たりによる利益を獲得できないといった不利益を遊技者に負わせない。また、大当たりは発生する可能性が低く、得られる利益が大きいので、このような制御としている。

30

【0197】

また、状態A及びBにおいて、第2特別図柄当否判定の結果が小当たりとなった場合、第2特別図柄の変動時間は、1000秒に設定される（P13又はP21）。これは、状態Aにおいて主体となる第1特別図柄に設定され得る最も長い変動時間よりも、更に長い変動時間に設定されている。また、状態Bにおいて主体となる第1特別図柄に設定され得る最も長い変動時間よりも、更に長い変動時間に設定されている。状態A及びBにおける主体でない第2特別図柄の変動表示時間のうち、第2特別図柄の当否判定結果が小当たりとなった場合を、大当たり及び外れとなったときよりも、長い変動表示時間に設定する。

40

【0198】

状態A及びBは、当否判定の結果に小当たりを有していない第1特別図柄当否判定を主体としているため、第2特別図柄当否判定の実行によって小当たりが頻発することは望ましくない。また、小当たりが頻発しうる状況を有していると、悪意のある遊技者が、第1特別図柄当否判定を主体とする遊技状態であるにも関わらず、第2特別図柄当否判定を実行させ、小当たりによって遊技利益を得てしまう虞がある。例えば、左打ち遊技を行うべき遊技状態で、右打ち遊技を行う等して、不適切な遊技によって不当に遊技利益を得てしまう虞がある。このような事態を防止するため、状態A及びBにおいては、主体でない第2特別図柄当否判定の結果が小当たりの場合には、変動時間を長時間（最も長い時間）に設定することで、小当たり（小当たり遊技）が頻発することを防止している。また、1回の小当たり遊技に

50

よって獲得可能な遊技利益はそれほど多くないため、小当りを発生させた遊技者に多くの損害を与えることもない。

【0199】

また、状態A及びBにおいて、第2特別図柄当否判定の結果が外れとなった場合、第2特別図柄の変動時間は、600秒に設定される(P14又はP22)。これは、状態Aにおいて主体となる第1特別図柄に設定され得る最も長い変動時間よりも、更に長い変動時間に設定されている。また、状態Bにおいて主体となる第1特別図柄に設定され得る最も長い変動時間よりも、更に長い変動時間に設定されている。また、状態A及びBにおける主体でない第2特別図柄の変動表示時間を、第2特別図柄の当否判定結果が小当たりとなった場合よりも短く、大当たりとなったときよりも、長い変動表示時間に設定する。第2特別図柄当否判定の結果が外れのときに、第2特別図柄の変動時間を長い時間に設定することで、第2特別図柄の変動効率を低下させ、左打ち遊技を行うべき遊技状態で、右打ち遊技を行う等の不適切な遊技を遊技者が行うことを防止する。尚、他の態様として、大当たりと外れとを同じ変動時間としてもよい(例えば、何れも110秒としてもよいし、何れも600秒としてもよい)。

10

【0200】

この特図2変動パターン選択処理(S1254)において、変動パターンの選択を行った後は、その他の処理(S1404)を行って、この処理を終える。その他の処理(S1404)では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンドをRAMの出力バッファにセットする。セットした変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理(S201)により副制御基板90に送られる。

20

【0201】

[特図2乱数シフト処理]

図35に示すように、特図2乱数シフト処理(S1255)ではまず、特図2保留球数を1デクリメントする(S1501)。次いで、第2特図保留記憶部85bにおける各種カウンタ値の格納場所を、1つ下位側にシフトする(S1502)。そして、第2特図保留記憶部85bの最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、(上限数まで記憶されていた場合)第2特図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして(S1503)、この処理を終える。特図2乱数シフト処理(S1255)を実行した後は、図31の特図2変動開始処理(S1256)を実行する。特図2変動開始処理(S1256)では、特図2動作ステータスを「2」にセットすると共に、特図2変動開始コマンドをRAMの出力バッファにセットして、第2特別図柄の変動表示を開始する。

30

【0202】

[特別図柄2変動中処理]

図36に示す特別図柄2変動中処理(S1154)は、図27に示す特別図柄1変動中処理(S1104)と同様の流れで処理(S1951~S1959)を行う。従って、本処理の詳細な説明は省略する。

【0203】

[特図2変動中断処理]

図37に示す特図2変動中断処理(S1952)は、図28に示す特図1変動中断処理(S1902)と同様の流れで処理(S2951~S2959)を行う。従って、本処理の詳細な説明は省略する。

40

【0204】

[特別図柄2確定処理]

図38に示す特別図柄2確定処理(S1156)は、図29に示す特別図柄1確定処理(S1106)と同様の流れで処理(S2051~S2067)を行う。従って、本処理の詳細な説明は省略する。但し、特別図柄2確定処理(S1156)は、特図2に関する処理であるので、特別図柄1確定処理(S1106)とは、大当たり種別(ラウンドカウンタ設定処理)や、特図2小当たり変動フラグがONであると判定した場合の処理が異なっているが、図38に示す通りである。

50

【0205】

〔特別電動役物処理1（大当り遊技）〕

次に、図39を用いて、特別電動役物処理1（S1108）について説明する。特別電動役物処理1（S1108）ではまず、後述する大当り遊技開始処理を実行し（S2101）、S2102の処理に移行する。S2102では、大当り開始フラグがONかどうかを判定し（S2102）、大当り開始フラグがONでないと判定した場合（S2102でNO）、処理を終える。一方、S2102で、大当り開始フラグがONであると判定した場合（S2102でYES）、次いで、大当り終了フラグがONであるか否かを判定する（S2105）。ここで、大当り開始フラグは、大当り待機状態で、遊技者が任意のタイミングで遊技球を右遊技領域3Bに発射し、開始ゲート29に遊技球を通過させた場合に、ONとなるフラグである。特別図柄が大当り図柄で確定停止表示して大当りとなった後に、遊技球を開始ゲートに通過させることで、大当り開始フラグをONにし、大当り遊技が進行する（ラウンド遊技が開始する）。ここで、大当りとなった後に、開始ゲート29に遊技球を通過させない場合、遊技機は大当りを実行可能な大当り待機状態のまま維持される。この間に、遊技者は席を離れ、トイレやドリンクや電話等の休憩をとることが可能となる。そして、休憩終了後に、遊技者の任意のタイミングで遊技球を発射し、開始ゲート29に遊技球を通過させることで、大当り遊技を進行することが可能となる。また、大当り終了フラグは、大当り遊技において大入賞装置（第1大入賞装置31）の開放が全て終了（大当り遊技が終了）したことを示すフラグである。

10

【0206】

S2103で、大当り終了フラグがONでないと判定した場合（S2103でNO）、次いで、大入賞口（第1大入賞口30）が開放中か否かを判定し（S2104）、開放中でないと判定した場合（S2104でNO）、大入賞口（第1大入賞口30）を開放する時期（ラウンド開始時期）かどうか、すなわち、開始ゲート29を通過させて1ラウンド目を開始する時期に至ったか、又は、ラウンド間のインターバルの時間が経過して次ラウンド（次の開放）を開始する時期に至ったかを判定する（S2105）。S2105で、ラウンド開始時期でないと判定した場合（S2105でNO）、処理を終える。一方、S2105で、ラウンド開始時期であると判定した場合（S2105でYES）、ラウンド開始コマンドをセットし（S2106）、大入賞口開放処理を行い（S2107）、処理を終える。これにより、大当りの種類に応じた開放パターン（図6参照）に従って第1大入賞口30を開放させる。

20

【0207】

S2104で、大入賞口（第1大入賞口30）の開放中であると判定した場合（S2104でYES）、そのラウンドにおける大入賞口への入球個数が規定の最大入球個数（本実施例1では1ラウンド当り10個）に達しているか否かを判定する（S2111）。規定入球個数（10個）に達していないと判定した場合（S2111でNO）、次いで、大入賞口（第1大入賞口30）を閉鎖させる時期に至ったか否か、すなわち、大入賞口を開放してから予め定められた開放時間（図6参照）が経過したか否かを判定する（S2112）。S2112で、大入賞口の開放時間が経過していないと判定した場合（S2112でNO）、処理を終える。

30

【0208】

これに対して、S2111で、規定入球個数（10個）に達したと判定した場合（S2111でYES）、又は、大入賞口の開放時間が経過したと判定した場合（S2112でYES）、すなわち、2つのラウンド終了条件のうちの何れかが成立したと判定した場合、大入賞口（第1大入賞口30）を閉鎖する処理を行う（S2113）。次いで、ラウンドカウンタの値を1デクリメントし（S2114）、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S2115）。S2115で、ラウンドカウンタの値が「0」でないと判定された場合（S2115でNO）、次のラウンドを開始するため、処理を終える。

40

【0209】

一方、S2115で、ラウンドカウンタの値が「0」であると判定した場合（S2115でYES）、大当り遊技を終了させる大当り終了処理として、大当りのエンディングコマンドをセットし（S2116）、大当りのエンディング期間を開始し（S2117）、大当り終了フラグをONにし（S2118）、処理を終える。また、S2105で、大当り終了フラグがONであると判定し

50

た場合（S2103でYES）、最終ラウンドが終了しているので、次いで、大当りのエンディング期間が経過したか否かを判定する（S2119）。S2119で、予め定めたエンディング期間が経過していないと判定した場合（S2119でNO）、処理を終える。一方、S2119で、エンディング期間が経過したと判定した場合（S2119でYES）、大当り終了フラグをOFFにし（S2120）、後述の遊技状態設定処理を行い（S2121）、大当りフラグをOFFにし（S2122）、大当り開始フラグをOFFにし（S2123）、後述の特図動作ステータス設定処理1を行い（S2124）、処理を終える。

【0210】

〔大当り遊技開始処理〕

次に、図40を用いて、大当り遊技開始処理（S2101）について説明する。大当り遊技開始処理（S2101）ではまず、大当り開始フラグがONか否かを判定し（S2151）、大当り開始フラグがONでない、すなわち、未だ大当り待機状態において開始ゲート29を通過させていないと判定した場合（S2151でNO）、次いで、確変フラグがONか否かを判定し（S2152）、確変フラグがONであると判定した場合（S2152でYES）、確変フラグをOFFとし（S2102）、S2154の処理に移行する。S2154では、状態BフラグがONか否かを判定し（S2103）、状態BフラグがONである判定した場合（S2154でYES）、状態BフラグをOFFとし（S2104）、S2156の処理に移行する。つまり、大当り遊技の実行中は、低確率状態、且つ、低ベース状態に制御するため、大当り遊技（ラウンド遊技）の開始前に、確変フラグ及び状態BフラグをOFFにする。

【0211】

また、S2152で確変フラグがONでない判定した場合（S2152でNO）、確変フラグをOFFにすることなく、S2154の処理に移行する。また、S2154で状態BフラグがONでない判定した場合（S2154でNO）、状態BフラグをOFFにすることなく、S2156の処理に移行する。S2156では、開始ゲートを遊技球が通過したか否かを判定し（S2156）、開始ゲートを通過したと判定した場合（S2156でYES）、大当り遊技を開始する（ラウンド遊技を開始する）ための大当り開始フラグをONにし（S2157）、処理を終える。一方、S2156で、開始ゲートを通過していないと判定した場合（S2156でNO）、処理を終える。これにより、遊技機を大当り待機状態のまま継続する。また、S2151で、大当り開始フラグがONであると判定した、すなわち、既に大当り遊技を開始していると判定した場合（S2151）、処理を終える。これにより、遊技者は任意のタイミングで大当り遊技を開始する（進行させる）ことが可能となる。

【0212】

〔遊技状態設定処理〕

次に、図41を用いて、遊技状態設定処理（S2121）について説明する。遊技状態設定処理（S2121）ではまず、今回終了した大当り遊技が確変大当りに係るものであるか否かを判定する（S2201）。本実施例では、前述したように、15R第1大当り、4R第2大当り、4R第3大当り、15R第5大当り、4R第6大当りの5種類を確変大当りとしており、S2201では、大当り遊技がこれら5種類のうちの何れかに該当するか否かを判定する。そして、今回終了したのが確変大当りであると判定した場合（S2201でYES）、確変フラグをONにし（S2202）、次いで、終了した大当り遊技が4R第3大当り又は4R第6大当りの何れかであるかを判定する（S2203）。

【0213】

S2203で、終了した大当り遊技が4R第3大当り又は4R第6大当りの何れかであると判定した場合（S2203でYES）、状態BフラグをONにし（S2204）、状態Bカウンタに「10000」をセットし（S2205）、処理を終える。これにより、大当り遊技終了後に最長10000回の高ベース状態が設定され、高確高ベース状態となる。遊技店の一日の営業時間内において、特別図柄の変動表示を10000回実行することはできない、そのため、状態Bカウンタに「10000」をセットすることで、実質的に、次回の大当りが発生するまで高ベース状態（状態B）を継続することを意味する。尚、状態Bに「10000」回等の回数を設定する性y後に変えて、次回大当り発生まで高ベース状態（状態）を

維持する制御としてもよい。

【0214】

一方、S2203で、終了した大当り遊技が4R第3大当り又は4R第6大当りの何れでもないと判定した場合（S2203でNO）、すなわち、終了した大当り遊技が15R第1大当り、4R第2大当り、又は15R第5大当りの何れかであると判定した場合（S2203でNO）、状態BフラグをOFFのまま、処理を終える。これにより、大当り遊技終了後の遊技状態が高確低ベース状態となる。

【0215】

S2201で、終了したのが確変大当りでない、すなわち、低確大当り（低確率大当り、通常大当り）であると判定した場合（S2201でNO）、状態BフラグをONにし（S2206）、状態Bカウンタに「100」をセットし（S2207）、処理を終える。これにより、大当り遊技終了後に100回の高ベース状態が設定され、低確高ベース状態となる。

【0216】

〔特図動作ステータス設定処理1〕

次に、図42を用いて、特図動作ステータス設定処理1（S2124）について説明する。特図動作ステータス設定処理1（S2124）ではまず、特図1大当りフラグがONか否かを判定し（S3001）、特図1大当りフラグがONである、すなわち、今回発生した大当り遊技は特別図柄1に係るものであると判定した場合（S3001でYES）、特図1大当りフラグをOFFにし（S3002）、特図1動作ステータスを「1」にセットし（S3003）、処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、特図1動作処理として再び特別図柄1待機処理が実行されることになる。一方、S3001で、特図1大当りフラグがONでない、すなわち、特図2大当りフラグがONである、すなわち、今回発生した大当り遊技は特別図柄2に係るものであると判定した場合（S3001でNO）、特図2大当りフラグをOFFにし（S3004）、特図2動作ステータスを「1」にセットし（S3005）、処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、特図2動作処理として再び特別図柄2待機処理が実行される。

【0217】

〔特別電動役物処理2（小当り遊技）〕

次に、図43を用いて、特別電動役物処理2（S1109）について説明する。特別電動役物処理2（S1109）ではまず、小当り終了フラグがONであるか否かを判定する（S2301）。小当り終了フラグは、小当り遊技において大入賞装置（第2大入賞装置36）の開放が全て終了したことを示すフラグである。小当り終了フラグがONでないとは判定した場合（S2301でNO）、大入賞口（第2大入賞口35）の開放中か否かを判定する（S2302）。S2302で、大入賞口が開放中でないと判定した場合（S2302でNO）、大入賞口（第2大入賞口35）を開放させる時期に至ったか否か、すなわち、小当りのオープニング時間が経過して1回目の開放動作を開始する時期に至ったか、又は、複数回にわたる開放の間のインターバルの時間が経過して次の開放動作を開始する時期に至ったか否かを判定する（S2303）。尚、小当り遊技については、開始ゲートの通過にかかわらず、小当り図柄の確定停止表示後、所定時間経過後に小当り遊技（開放動作）が開始する。つまり、遊技者は大当り遊技の開始時期は開始ゲートによって任意に決定できるが、小当りの開始時期については任意に決定することはできない。

【0218】

S2303で、大入賞口の開放時期でないと判定した場合（S2303でNO）、そのまま処理を終える。一方、S2303で、大入賞口の開放時期であると判定した場合（S2303でYES）、小当りの開放パターン（図6参照）に従って第2大入賞口35の開放処理を行い（S2304）、処理を終える。S2302で、大入賞口（第2大入賞口35）の開放中であると判定した場合（S2302でYES）、6回の開放動作中における大入賞口への入球個数、すなわち、6回の開放動作において入球した遊技球を全て足した数が、規定の最大入球個数（本実施例1では10個）に達しているか否かを判定する（S2306）。S2306で、規定入球個数（10個）に達していないと判定した場合（S2306でNO）、大入賞口を閉鎖させる時期に至ったか否か

、すなわち、大入賞口を開放してから所定の開放時間（図 6 参照）が経過したか否かを判定する（S2307）。そして、S2307で、大入賞口の開放時間が経過していないと判定した場合（S2307でNO）、処理を終える。

【0219】

これに対して、6回の開放動作中における大入賞口への入球個数が規定入球個数（10個）に達したと判定した場合（S2306でYES）、大入賞口（第2大入賞口35）を閉鎖し（S2314）、S2311の小当り終了処理に移行する。一方、S2307で、大入賞口の開放時間が経過したと判定した場合（S2307でYES）、大入賞口（第2大入賞口35）を閉鎖し（S2308）、小当り用開放カウンタの値を1デクリメントし（S2309）、小当り用開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S2310）。S2310で、小当り用開放カウンタの値が「0」でないと判定した場合（S2310でNO）、次の開放動作を開始するため、そのまま処理を終える。

10

【0220】

一方、S2310で、小当り用開放カウンタの値が「0」であると判定した場合（S2310でYES）、S2311の小当り終了処理に移行する。S2311では、小当り遊技を終了させる小当り終了処理として、小当りのエンディングコマンドをセットし（S2311）、小当りのエンディング期間を開始し（S2312）、小当り終了フラグをセットし（S2313）、処理を終える。尚、小当り用開放カウンタは、大入賞口の開放が6回なされると「0」になる。

【0221】

また、S2301で、小当り終了フラグがONであると判定した場合（S2301でYES）、6回の開放動作が終了している（若しくは、規定数の遊技球が入球している）ので、小当りのエンディングの時間が経過したか否かを判定し（S2315）、エンディング時間が経過していないと判定した場合（S2315でNO）、処理を終える。一方、S2315で、エンディング時間が経過したと判定した場合（S2315でYES）、小当り終了フラグをOFFにし（S2316）、特図動作ステータス設定処理2を行い（S2317）、処理を終える。高確低ベース状態において、小当り遊技を発生させることで、持ち球を増やしながらか次の大当りを狙うことが可能となり、遊技興趣を高める。尚、小当り遊技の開始に際して確変フラグや状態BフラグをONからOFFに切り変えたり、OFFからONに切替えたりすることはない。また、小当り遊技の終了に際しては、遊技状態設定処理を行わない。すなわち、本パチンコ遊技機1では、小当り遊技の実行前と実行後において遊技状態（確率状態、ベース状態）を変

20

30

【0222】

〔特図動作ステータス設定処理2〕

次に、図44を用いて、特図動作ステータス設定処理2（S2317）について説明する。特図動作ステータス設定処理2（S2317）ではまず、特図1小当りフラグがONか否かを判定し（S3101）、特図1小当りフラグがONである、すなわち、今回発生した小当り遊技は特別図柄1に係るものであると判定した場合（S3101でYES）、特図1小当りフラグをOFFにし（S3102）、特図1動作ステータスを「1」にセットし（S3103）、処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、特図1動作処理として再び特別図柄1待機処理が実行される。尚、本実施例では、第1特別図柄当否判定の結果に小当りを有していないため、特図1小当りフラグがONになることはない。一方、特図1小当りフラグがONでない、すなわち、特図2小当りフラグがONである、すなわち、今回発生した小当り遊技は特別図柄2に係るものであると判定した場合（S3101でNO）、特図2小当りフラグをOFFにし（S3104）、特図2動作ステータスを「1」にセットし（S3105）、処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、特図2動作処理として再び特別図柄2待機処理が実行される。

40

【0223】

〔保留球数処理〕

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、特図2動作処理（S208）に次いで保留球数処理（S209）を行う。図45に示すように、保留球数処理（S209）ではまず、主制御

50

基板 80 の R A M に記憶されている特図 1 保留球数、特図 2 保留球数及び普通図柄保留球数を読み出す (S2501)。次いで、その保留球数のデータ (その保留球数情報を副制御基板 90 等に送信するための保留球数コマンド) を、R A M の出力バッファにセットし (S2502)、処理を終える。

【0224】

[電源断監視処理]

図 11 に示すように遊技制御用マイコン 81 は、保留球数処理 (S209) に次いで電源断監視処理 (S210) を行う。図 46 に示すように、電源断監視処理 (S210) ではまず、電源断信号の入力の有無を判定し (S2601)、入力がないと判定した場合 (S2601でNO)、処理を終える。一方、S2601で、電源断信号の入力があると判定した場合 (S2601でYES)、現在の遊技機の状態 (確変かどうか、当り遊技中かどうか、保留球数はいくつか、確変・時短の残り変動回数はいくつか等) に関するデータを R A M に記憶し (S2602)、電源断フラグを ON し (S2603)、その後は割り込み処理 (図 11) に戻ることなくループ処理 (無限ループ) を行う。

【0225】

以上詳細に説明したように、本実施例 1 のパチンコ遊技機 1 は前述した特徴的な構成を備えることで、従来のパチンコ遊技機にはない特有の効果、乃至、従来のパチンコ遊技機に比して顕著な効果を奏する。本実施例 1 のパチンコ遊技機 1 は、特別図柄当否判定において大当たりとなること (第 1 特別図柄 (「第 1 情報」ともいう) 又は第 2 特別図柄 (「第 2 情報」ともいう) が大当たり図柄 (「特定の表示態様」ともいう) で停止表示すること) に基づいて、高確率状態が発生し (特典が付与され)、予め定められた所定の条件が成立すると高確率状態 (特典) が終了するものとされる。

【0226】

この高確率状態 (特典) を付与する処理 (遊技状態設定処理 (S2121)) を「特典付与手段」ということもできる。尚、第 1 特別図柄と演出図柄 8 とが連動 (同期) して、第 2 特別図柄と演出図柄 8 とが連動 (同期) して、変動表示及び停止表示し、同じ当否判定結果を示すので、「特別図柄 (第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄) が大当たり図柄で停止表示すること」を、「演出図柄が当り演出図柄 (特定の表示態様) で停止表示すること」と置き換えることができる。

【0227】

[サブ制御メイン処理]

次に、図 47 ~ 図 52 に基づいて、演出制御用マイコン 91 の動作 (サブ制御部 90 による制御処理) について説明する。尚、演出制御用マイコン 91 の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ、タイマ等は、副制御基板 90 (サブ制御部) の R A M に設けられている。副制御基板 90 に備えられた演出制御用マイコン 91 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、副制御基板 90 の R O M から図 47 に示すサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まず、C P U 初期化処理を行う (S4001)。C P U 初期化処理 (S4001) では、スタックの設定、定数設定、C P U 92 の設定、S I O、P I O、C T C (割り込み時間用コントローラ) 等の設定や各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。

【0228】

続いて、S4002で、電源断信号が ON でかつ副制御基板 90 の R A M の内容が正常であるか否かを判定する (S4002)。そして、この判定結果が NO であれば (S4002でNO)、副制御基板 90 の R A M の初期化をし (S4003)、S4004に進む。一方、判定結果が YES であれば (S4002でYES)、副制御基板 90 の R A M を初期化することなく S4004に進む。すなわち、電源断信号が ON でない場合、又は電源断信号が ON であっても R A M の内容が正常でない場合には (S4002でNO)、副制御基板 90 の R A M を初期化するが、停電などで電源断信号が ON となったが R A M の内容が正常に保たれている場合には (S4002でYES)、R A M を初期化しない。R A M を初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタの値はリセットされる。尚、この S4001 ~ S4003 は、電源投入後に (電源投入に際して

）一度だけ実行され、それ以降は実行されない。また、本実施例 1 では、演出制御用マイコン 9 1 においても、図 1 1 に示す遊技制御用マイコン 8 1 による電源断監視処理（S209）と同様の処理を行うこととしており、停電などで電源断信号が ON になると、そのときの演出制御に係るデータが副制御基板 9 0 の RAM に記憶されるものとなっている。つまり、停電などの電源断発生時における演出制御に係るデータがバックアップされるものとなっている。このため、停電等の電源断から復帰した後の電源投入時（電断復帰時）に、副制御基板 9 0 の RAM の初期化（S4003）が行われない限り、演出制御用マイコン 9 1 による演出制御の状態は電源断発生前の状態に復帰する。

【0229】

S4004では、割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する（S4005）。乱数シード更新処理（S4005）では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。更新された乱数カウンタ値は、副制御基板 9 0 の RAM の所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。演出決定用乱数には、実行する演出図柄遊技演出の態様（変動演出パターン）を決定する変動演出決定用乱数や、予告演出を決定する予告演出決定用乱数、演出図柄を決定する演出図柄決定用乱数等がある。乱数の更新方法は、前述の主制御基板 8 0 が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。尚、乱数の更新に際して、乱数値を 1 ずつ加算するのではなく、2 ずつ加算するなどしてもよい。演出決定用乱数は、予め定められたタイミングで取得される。このタイミングとしては、例えば主制御基板 8 0 から始動入球があった旨を通知する制御信号（始動入球コマンド）が送信されてきたときや、主制御基板 8 0 から変動開始を通知する制御信号（変動開始コマンド）が送信されてきたときや、後述の変動演出パターンを決定するときなどとするすることができる。取得した演出決定用乱数の格納場所は、副制御基板 9 0 の RAM の所定の乱数カウンタ値記憶領域（図示せず）である。

【0230】

乱数シード更新処理（S4005）が終了すると、コマンド送信処理を実行する（S4006）。コマンド送信処理では、副制御基板 9 0 の RAM 内の出力バッファ（「サブ出力バッファ」ともいう）に格納されている各種のコマンド（制御信号）を、画像制御基板 1 0 0、音声制御基板 1 0 6 およびランプ制御基板 1 0 7 のうち、対応するコマンド送信先となる制御基板に送信する。コマンドを受信した各制御基板（各制御部）は、受信したコマンドに従い各種の演出装置（画像表示装置、スピーカ 6 7、盤面ランプ 5、枠ランプ 6 6 及び可動装飾部材 1 4 等）を用いて各種の演出（演出図柄遊技演出や、当り遊技に係る特別遊技演出等）を実行する。演出制御用マイコン 9 1 は続いて、割り込みを許可する（S4007）。以降、S4004～S4007をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理（S4008）、2 m s タイマ割り込み処理（S4009）、及び 1 0 m s タイマ割り込み処理（S4010）の実行が可能となる。これらの制御処理を実行することで、画像表示装置 7（第 1 画像表示装置）、第 2 画像表示装置 7 1 及び第 3 画像表示装置 7 2 の各表示画面上で実行される演出図柄等の表示制御や、各種ランプの点灯制御や、可動装飾部材の動作制御や、スピーカからの音声出力制御等を行うことが可能となる。

【0231】

〔受信割り込み処理〕

次に、図 4 8 を用いて、受信割り込み処理（S4008）について説明する。受信割り込み処理（S4008）ではまず、ストロブ信号（S T B 信号）が ON か否か、すなわち主制御基板 8 0 から送られたストロブ信号が演出制御用マイコン 9 1 の外部 I N T 入力部に入力されたか否かを判定する（S4101）。そして、S4101で、ストロブ信号が ON でないと判定した場合（S4101でNO）、処理を終える。一方、S4101で、ストロブ信号が ON であると判定した場合（S4101でYES）、主制御基板 8 0 から送信されてきた各種のコマンドを副制御基板 9 0 の RAM に格納し（S4102）、処理を終える。この受信割り込み処理（S4008）は、他の割り込み処理（S4009、S4010）に優先して実行される処理である。

【0232】

〔2 m s タイマ割り込み処理〕

次に、図 49 を用いて、2 m s タイマ割り込み処理 (S4009) について説明する。2 m s タイマ割り込み処理 (S4009) では、副制御基板 90 に 2 m s e c 周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。2 m s タイマ割り込み処理 (S4009) ではまず、演出ボタン検知スイッチ 63 c、63 d からの検知信号に基づいてスイッチデータ (エッジデータ及びレベルデータ) を作成する入力処理を行う (S4201)。次いで、枠ランプ 66 や盤面ランプ 5 等のランプを発光させるためのランプデータを出力するランプデータ出力処理 (S4202) と、可動装飾部材 14 (電氣的駆動源) を駆動するための駆動データを出力する駆動データ出力処理 (S4203) とを行う。尚、ランプデータおよび駆動データは、後述の 10 m s タイマ割り込み処理で作成される。そして、ウォッチドッグタイマのリセット処理を行うウォッチドッグタイマ処理を行う (S4204)。

10

【0233】

[10 m s タイマ割り込み処理]

次に、図 50 を用いて、10 m s タイマ割り込み処理 (S4010) について説明する。10 m s タイマ割り込み処理 (S4010) は、副制御基板 90 に 10 m s e c 周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。10 m s タイマ割り込み処理 (S4010) ではまず、後述する受信コマンド解析処理 (S4302) を行う。次いで、2 m s タイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを 10 m s タイマ割り込み処理用のスイッチデータとして副制御基板 90 の R A M に格納するスイッチ状態取得処理を行い (S4303)、当該スイッチ状態取得処理にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面 7 a の表示内容等を設定するスイッチ処理を行う (S4304)。その後、ランプデータ (盤面ランプ 5 や枠ランプ 66 の点灯を制御するデータ) を作成したり、演出決定用乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行する (S4305)。

20

【0234】

[受信コマンド解析処理]

次に、図 51 を用いて、受信コマンド解析処理 (S4302) について説明する。受信コマンド解析処理 (S4302) ではまず、主制御基板 80 から始動入球コマンドを受信したか否かを判定し (S4401)、始動入球コマンドを受信していないと判定した場合 (S4401 で NO)、S4403 の処理に移行し、始動入球コマンドを受信したと判定した場合 (S4401 で YES)、演出保留情報記憶処理 (S4402) を行って、S4403 の処理に移行する。演出保留情報記憶処理 (S4402) は、S4401 で受信した始動入球コマンド (特図 1 始動入球コマンド又は特図 2 始動入球コマンド) に含まれる各種情報 (事前判定結果、大当たり種別決定用乱数値、変動パターン乱数値等の遊技情報) を、特別図柄の種類 (第 1 特別図柄、第 2 特別図柄) 及び始動入球コマンドの送受信時 (コマンド生成時) の特図保留球数に応じて、シフトメモリ形式で副制御基板 90 の R A M の所定の演出保留情報記憶領域に記憶する。例えば、受信した始動入球コマンドが特図 1 の保留球数「4」に対応する特図 1 始動入球コマンドである場合、その特図 1 始動入球コマンドに含まれる事前判定結果や当り種別等の情報を、特図 1 演出保留情報記憶領域のうち保留数 4 に対応する領域に、特図 1 演出保留情報として記憶する。こうして記憶される演出保留情報は、後述する変動演出や予告演出、演出モード等の各種演出の実行に用いられる。副制御基板 90 における演出保留情報記憶領域の記憶内容 (演出保留情報) は、前述の主制御基板 (主制御部) 80 における特図保留記憶部 (第 1 特図保留記憶部、第 2 特図保留記憶部) の記憶内容 (取得情報) と一致するものである。このことから、副制御基板 90 の演出保留情報記憶領域も「取得情報記憶手段」といえる。

30

40

【0235】

次に、S4403 では、主制御基板 80 から変動開始コマンドを受信したか否かを判定し (S4403)、変動開始コマンドを受信したと判定した場合 (S4403 で YES)、後述する変動演出開始処理 (S4404) を行って、S4405 の処理に移行し、変動開始コマンドを受信していないと判定した場合 (S4403 で NO)、変動演出開始処理を行うことなく、S4405 の処理に移行する。S4405 では、主制御基板 80 から変動停止コマンドを受信したか否かを判定し (S4405)、変動停止コマンドを受信したと判定した場合 (S4405 で YES)、演出図柄を停止表示し

50

て変動演出を終了させる変動演出終了処理を行う（S4406）。変動演出終了処理（S4406）では、演出図柄8を停止表示して変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをサブ出力バッファにセットする。セットした変動演出終了コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、画像表示装置7の表示画面7a上で変動表示していた演出図柄8を停止表示して、変動演出（演出図柄遊技演出）を終了させる。一方、S4405で、変動停止コマンドを受信していないと判定した場合（S4405でNO）、変動演出終了処理を行うことなく、S4407の処理に移行する。尚、変動演出とは、特別図柄の変動表示に合わせて行われる種々の演出を指す。

【0236】

続いて、S4407では、主制御基板80から当り遊技関連コマンドを受信したか否かを判定する（S4407）。ここで、当り遊技関連コマンドとは、当り遊技（大当り遊技、小当り遊技）の実行にあたり主制御基板80から送信されるコマンドのことであり、具体的には、大当り遊技の開始（大当りの発生）に際して送信されるオープニングコマンド、ラウンドの開始に際して送信されるラウンド開始コマンド、ラウンドの終了に際して送信されるラウンド終了コマンド、大当り遊技の終了に際して送信されるエンディングコマンド、ラウンド遊技での第1大入賞口30への入球に基づき送信される第1大入賞口入球コマンド、小当り遊技での第2大入賞口への入球に基づき送信される第2大入賞口入球コマンド等が該当する。S4407では、これらの大当り遊技関連コマンドの何れかを受信したか否かを判定し、受信していなければ（S4407でNO）、S4409の処理に移行し、受信していれば（S4407でYES）、当該受信したコマンドの種類に応じた演出（大当り遊技演出、小当り遊技演出）の実行に係る処理を行う（S4408）。

【0237】

例えば、受信したコマンドがオープニングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当りの種別に応じたオープニング演出を指定するオープニング演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、ラウンド開始コマンドであれば、当該コマンドに基づき特定されるラウンドに応じたラウンド演出を指定するラウンド演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、エンディングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当りの種別に応じたエンディング演出を指定するエンディング演出コマンドをサブ出力バッファにセットする。また、受信したコマンドが大入賞口入球コマンド（第1大入賞口入球コマンド、第2大入賞口入球コマンド）であれば、当該コマンドに基づき特定される大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）への入球に応じた入球演出を指定する入球演出コマンドをサブ出力バッファにセットする。これらのセットした当り遊技に係る各種の演出コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、当り遊技の進行状況に合わせて、オープニング演出やラウンド演出、入球演出等を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。最後にS4409の処理を行い、本処理を終える。S4409では、その他の処理として、前述した各種コマンドを除いた他の受信コマンド（例えば、普通図柄変動開始コマンドや普通図柄変動停止コマンド）に基づく処理を行う（S4409）。

【0238】

〔変動演出開始処理〕

次に、図52を用いて、受信コマンド解析処理（S4302）にて実行される変動演出開始処理（S4404）について説明する。変動演出開始処理（S4404）ではまず、変動演出決定用乱数や予告演出決定用乱数、演出図柄決定用乱数等の各種演出決定用乱数を取得する演出決定用乱数処理（S4501）を行う。本実施例では、主制御部80から変動開始コマンドを受信したタイミングでS4501の処理を行い、夫々の乱数から所定の値（取得情報）を取得する。この取得した値（取得情報）に基づいて、実行する演出図柄遊技演出（変動演出）の態様や予告演出の態様（予告演出の有無を含む）、停止表示する演出図柄等を決定する。

【0239】

次いで、S4502では、受信した変動開始コマンドを解析する（S4502）。変動開始コマン

ドには、第1特別図柄または第2特別図柄の変動パターン選択処理で選択された変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド（変動パターンを指定する情報）が含まれている。そして、変動パターン指定コマンドには、図9に示す変動パターン情報（P1乃至P33）や、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報や、第1特別図柄当否判定または第2特別図柄当否判定の判定結果や、大当たり種別を指定する図柄情報等が含まれている（図8を参照）。また、変動パターン指定コマンドには、第1特別図柄に対応するものと第2特別図柄に対応するものとが存在することから、変動パターン指定コマンドを解析することで、今回開始する演出図柄遊技演出（演出図柄の変動表示）が特図1に係るものなのか特図2に係るものなのかを判別することが可能となる。尚、変動パターン情報や遊技状態情報や図柄情報等は、これ以降に実行する変動演出開始処理以外の他の処理においても利用可能である。

10

【0240】

次いで、S4503では、演出制御用マイコン91が現在のモードステータスを参照する（S4503）。モードステータスは、実行する演出モードを決めるためのものである。モードステータスは「1」～「5」までの何れかの値とされ、各値は演出モードA～Eに対して割り当てられている。具体的には、モードステータス「1」が演出モードAに対応し、モードステータス「2」が演出モードBに対応し、モードステータス「3」が演出モードCに対応し、モードステータス「4」が演出モードDに対応し、モードステータス「5」が演出モードEに対応する。現在のモードステータスを参照することで、現在の演出モードを特定することが可能である。

20

【0241】

ここで演出モードとは、画像表示装置7を主とする演出の態様であり、演出モードが異なると、予告演出やリーチ演出等の遊技演出の演出態様の一部又は全部が異なるものとされる。具体的に、演出図柄8の態様（例えば、図柄デザイン、数字デザインなど）が異なったり、登場するキャラクタ、アイテム、背景画像が異なったりする等、画像表示装置7に表示される画像が演出モードによって異なるものとされる。また、演出図柄遊技演出も演出モードに応じた態様で実行されるものとすることができ、複数の遊技演出（予告演出やリーチ演出等）を設ける場合に、演出モードによって異なる遊技演出を実行可能とすることができる。本実施例では、演出モードA、Bは低確低ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードC、Dは高確低ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードEは低確高ベース状態に制御されているときと高確高ベース状態に制御されているときに実行される。従って、演出モードがA～Dの何れかである場合、遊技者は演出モードを確認することで、現在の遊技状態が低確低ベース状態であるのか高確低ベース状態であるのかを把握することが可能となる。一方、演出モードがEである場合、遊技者は演出モードを確認しても、現在の遊技状態が低確高ベース状態であるのか、高確高ベース状態であるのかを把握することは困難である。その意味において演出モードEは、遊技状態非報知モードといえる。

30

【0242】

次いで、S4504では、画像表示装置7、盤面ランプ5、可動装飾部材14等を用いて行うものであって、サブ制御部90が主体となって制御する変動演出のパターン（変動演出パターン、演出図柄遊技演出）を決定するための変動演出パターン決定テーブル（図示を省略）及び予告演出決定テーブルをセットする（S4504）。具体的には、S4503で参照したモードステータス（現在の演出モード）と主制御部80から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、使用する変動演出パターン決定テーブル、及び、予告演出決定テーブルをセットする。すなわち、複数の変動演出パターン決定テーブル、及び、複数の予告演出決定テーブルを備えており、それらから遊技状態（演出モード）等に基づいて、所定の変動演出パターン決定テーブル及び予告演出決定テーブルをセットする。例えば、受信した変動パターン指定コマンドが指定する変動パターン情報が「P1（変動パターンP1）」（図9を参照）であった場合、変動演出パターン決定テーブルとして、現在の演出モードに対応した大当たり時変動演出パターン決定テーブル及び予告演出決定テーブルがセット

40

50

される。変動演出パターン決定テーブルは、主に、演出図柄遊技演出の実行態様（演出図柄の変動態様等）を決定するためのもので、演出モード（モードステータス）に対応する複数の変動演出パターン決定テーブル（図示せず）が副制御基板 90 の ROM に予め格納されている。S4504では、それらの変動演出パターン決定テーブルの中から、S4503で参照したモードステータス（現在の演出モード）に対応するテーブルが選択されてセットされる。

【0243】

次いで、S4505では、S4501において取得した変動演出決定用乱数、及び、S4504においてセットした変動演出パターン決定テーブルに基づいて、指定された変動パターンに適合した変動演出パターンを選択し、これを設定する（S4505）。変動演出パターンとしては、主に演出図柄表示領域 7b で表示される演出図柄 8 の変動態様（演出図柄遊技演出の実行態様）が設定される。これにより、演出図柄遊技演出において、リーチ演出を実行する場合（リーチ有演出図柄遊技演出）や、特定のキャラクタを用いて行うキャラクタ演出を実行する場合（キャラクタ演出図柄遊技演出）、リーチ演出やキャラクタ演出を実行しない場合（リーチ無演出図柄遊技演出）等が決定される。尚、リーチ演出とは、例えば、特別図柄当否判定の結果が大当たりであることを示す場合の演出図柄 8 の表示態様として、3 個の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて同一（ゾロ目）となる態様（大当たり態様、特定表示態様）を設けている場合において、3 個の演出図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 個が大当たり態様を構成する図柄（同じ演出図柄）で停止表示（仮停止表示）され、残り 1 個が変動表示（スクロール表示）を続けている状態で、当該残り 1 個の演出図柄が大当たり態様を完成させる図柄（3 個の同じ演出図柄）で停止表示されるか否かを示す演出のことをいう。この際、演出図柄の変動表示に伴って所定のキャラクタを用いて遊技演出を実行し、演出図柄が大当たり態様で停止表示されるかどうかを、当該所定のキャラクタが所定の目的を達成するかどうかの演出で示すことも可能である。このような遊技演出（後述するリーチ演出やキャラクタ演出）を、ストーリー演出（特定遊技演出）や目的演出（特定遊技演出）ということもできる。これにより、遊技者の大当たりへの期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0244】

また、S4505では、S4501において取得した演出図柄決定用乱数および図示しない停止図柄決定テーブルに基づいて、停止表示する演出図柄 8（「停止演出図柄」ともいう）を決定し、これを設定する。演出図柄遊技演出の結果として停止表示される演出図柄 8 は、特別図柄当否判定の結果が外れであって、リーチ有り外れの場合は「787」等の 3 個の演出図柄 8 L、8 C、8 R のうち 1 個の演出図柄が他の演出図柄と異なるバラケ目とされ、リーチ無し外れのときは「635」等の 3 個の演出図柄 8 L、8 C、8 R のうち少なくとも 1 個の演出図柄が他の演出図柄が異なるバラケ目とされる

【0245】

また、S4506では、変動演出パターン（演出図柄遊技演出）に伴って実行される予告演出を決定する。また、この実行される予告演出を含めて演出図柄遊技演出ともいう。この予告演出は、実行中の演出図柄遊技演出の結果が大当たり態様で停止表示する可能性を、演出図柄が停止表示（確定停止表示）する前（演出図柄の変動表示中）に示す演出（事前告知演出）である。S4506では、S4501において取得した予告演出決定用乱数およびS4504においてセットした予告演出決定テーブルに基づいて、指定された変動パターン及び決定された変動演出パターンに適合した予告演出を選択し、これを設定する（S4506）。

【0246】

そして、S4507で、S4505及びS4506において設定した変動演出パターン及び予告演出に基づいて、演出図柄遊技演出等を開始するための変動演出開始コマンドを副制御基板 90 の RAM 内の出力バッファにセットし（S4507）、変動演出開始処理を終了する。S4507でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板 100 に送信されると、画像制御用マイコン 101 は、変動演出開始コマンドに基づき特定される変動演出パターン、すなわちS4505で設定された変動演出パターンに対応する所

定の画像データを画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データによる変動演出等を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。また、演出表示器102での2個のLEDによる変動表示（点滅表示）も実行する。

【0247】

〔演出図柄遊技演出の概要〕

次に、本実施例の演出図柄遊技演出（変動演出）の概要について説明する。前述したように、S4505で設定された変動演出パターン等に基づく演出図柄遊技演出等を開始するための変動演出開始コマンドが副制御基板90から画像制御基板100に送信されると、画像表示装置7の表示画面7a上で演出図柄8の変動表示が開始される。この演出図柄8の変動表示の開始から終了（停止）までの一連の演出として、演出図柄遊技演出（変動演出）が構成される。

10

【0248】

演出図柄8の変動表示は、原則、「1」→「2」→「3」・・・→「7」→「8」→「9」の順（昇順）で図柄を縦方向にスクロール表示（縦スクロール）し、「9」まで到達したら再度「1」に戻って縦スクロールを繰り返すことにより行われる。こうした演出図柄8の変動表示の態様は、前述の変動演出パターン決定テーブルに格納される変動演出パターンによって定められる。このため、変動表示の態様については、縦スクロールの他にも、例えば、横方向のスクロール表示（横スクロール）や、図柄（数字）がスクロールせずにその場で順次切り替わる切替表示等、種々の態様を変動演出パターンとして設けることが可能である。また、「1」～「9」の図柄が降順で変動表示する態様を設けることも可能である。さらに、演出モードや遊技状態によって変動表示の態様を設定することも可能である。

20

【0249】

また、演出図柄8の変動表示は、特別図柄の変動パターンにより定まる変動時間にしながら行われ、変動時間の経過に伴って変動表示を停止するが、本実施例では、変動表示を停止する際の態様として複数の停止態様（停止パターン）を有している。具体的に、主な停止態様として、（1）演出図柄8L（左図柄）、8C（中図柄）、8R（右図柄）の各図柄の停止順序（「停止順」ともいう）が「左図柄→中図柄→右図柄」とされる停止態様（「第1停止態様」ともいう）と、（2）各図柄の停止順が「左図柄→右図柄→中図柄」とされる停止態様（「第2停止態様」ともいう）と、（3）各図柄のすべての停止時期（停止タイミング）が略同じ（「同時停止」ともいう）とされる停止態様（「第3停止態様」ともいう）と、（4）左図柄と右図柄の停止時期が略同じでその後に中図柄が停止するものとされる停止態様（「第4停止態様」ともいう）と、を有している。これら停止態様（停止パターン）は、演出図柄遊技演出の実行態様に含まれるものであり、S4505にて選択（設定）される変動演出パターンによって、何れの停止態様で変動表示を停止するのかが決まるものとなっている。つまり、本実施例では、変動演出パターンの選択・決定（設定）が、停止態様（停止パターン）の選択・決定（設定）を兼ねている。但し、変動演出パターンの選択・決定（設定）と停止態様（停止パターン）の選択・決定（設定）を分けて処理することも可能である。尚、停止順が1番目の停止図柄のことを「第1停止図柄」ともいい、停止順が2番目の停止図柄のことを「第2停止図柄」ともいい、停止順が3番目の停止図柄のことを「第3停止図柄」や「最終停止図柄」ともいう。

30

40

【0250】

第1乃至第4停止態様のうち、第1停止態様（左図柄→中図柄→右図柄）は、主に演出モードC（状態C）のときに、第2特別図柄当否判定の結果が「小当たり」であることに基づいて演出図柄8の変動表示が行われる場合の当該変動表示の停止に際して実行可能な停止態様である。

【0251】

第2停止態様（左図柄→右図柄→中図柄）は、主に（1）演出モードA、B（状態A）のときに、第1特別図柄当否判定の結果が「外れ」又は「大当たり」であることに基づいて演出図柄8の変動表示が行われる場合、（2）演出モードE（状態B）のときに、第1特

50

別図柄当否判定の結果が「外れ」又は「大当り」であることに基づいて演出図柄 8 の変動表示がリーチ有りの変動態様（「リーチ変動」ともいう）又はリーチ無しの変動態様（「ノーマル変動」ともいう）で行われる場合、及び（３）演出モード C（状態 C）のときに、第 2 特別図柄当否判定の結果が「外れ」又は「大当り」であることに基づいて演出図柄 8 の変動表示がリーチ変動又はノーマル変動で行われる場合の、当該変動表示の停止に際して実行可能な停止態様である。

【0252】

第 3 停止態様（全図柄同時停止）は、主に（１）演出モード A、B（状態 A）のときに、特図保留球数に応じた短縮変動の機能が働く状況下（変動開始時の特図 1 保留球数が「3」又は「4」）で第 1 特別図柄当否判定の結果が「外れ」となり、かつ、これに基づいて演出図柄 8 の変動表示がノーマル変動で行われる場合、（２）演出モード E（状態 B）のときに、第 1 特別図柄当否判定の結果が「外れ」であることに基づいて演出図柄 8 の変動表示がノーマル変動で行われる場合、及び（３）演出モード C（状態 C）のときに、第 2 特別図柄当否判定の結果が「外れ」であることに基づいて演出図柄 8 の変動表示がノーマル変動で行われる場合の、当該変動表示の停止に際して実行可能な停止態様である。

【0253】

第 4 停止態様（左・右図柄同時停止→中図柄）は、主に（１）演出モード C（状態 C）のときに、第 2 特別図柄当否判定の結果が「外れ」又は「大当り」であることに基づいて演出図柄 8 の変動表示がリーチ変動で行われる場合、及び（２）演出モード E（状態 B）のときに、第 1 特別図柄当否判定の結果が「外れ」又は「大当り」であることに基づいて演出図柄 8 の変動表示がリーチ変動で行われる場合の、当該変動表示の停止に際して実行可能な停止態様である。

【0254】

このように演出図柄 8 の変動表示を停止する際の停止態様を、演出モード（遊技状態）や特別図柄当否判定の結果に基づく変動表示の態様、結果（停止表示態様）に応じて複数設けることで、停止態様を遊技の状況に応じて異ならせて多様にすることが可能となる。また、遊技者にとっては、演出図柄 8 の変動表示が停止する際の停止態様に注目して、その後に表示（導出表示）される演出図柄 8 の表示態様（停止表示態様）を推測することが可能となり、その停止態様を通じて、実行され得る特別遊技の種類やその実行有無、可能性等を推測することも可能となる。これにより、変動表示が停止する際の停止態様に遊技者を注目させて、その後の特別遊技に対する期待感を煽ることが可能となる。

【0255】

尚、上記第 1 乃至第 4 停止態様の他にも、例えば、演出図柄 8 を構成する 3 つの図柄の停止順が「右図柄→左図柄→中図柄」とされる停止態様（第 5 停止態様）や、左図柄と中図柄の停止時期が略同じでその後右図柄が停止するものとされる停止態様（第 6 停止態様）等、種々の停止態様を設けることが可能であり、各停止態様が実行される条件も本実施例に限定されるものではなく、様々に定めることが可能である。

【0256】

また、本実施例では、演出図柄 8 を構成する「1」～「9」の図柄を色別に分類できるように彩色を施しており、その色により図柄の種類（図柄種）を定めている。この図柄種は遊技状態（演出モード）に対応するものとなっている。具体的に、状態 A（演出モード A、B）では、奇数図柄のうち「7」を赤色の図柄（以下「赤図柄」ともいう）、これ以外の奇数図柄である「1」、「3」、「5」、「9」を緑色の図柄（以下「緑図柄」ともいう）とし、偶数図柄である「2」、「4」、「6」、「8」を青色の図柄（以下「青図柄」ともいう）としている。一方、状態 B、C（演出モード C、D、E）では、奇数図柄のうち「3」、「5」、「7」を赤図柄、これ以外の奇数図柄である「1」、「9」を緑図柄とし、偶数図柄である「2」、「4」、「6」、「8」を青図柄としている。

【0257】

尚、本実施例で示す図柄と色の対応関係はあくまでも一例であり、これ以外の対応関係を採ることが可能であり、色の種類も本実施例に限定されるものではなく、他の色を用い

ることが可能である。また、本実施例では色により図柄種（赤図柄、緑図柄、青図柄）を定めているが、色以外の要素によっても定めることが可能である。例えば、演出図柄にキャラクターが付されている場合のキャラクターの種類や、数字を表した演出図柄（数字図柄）の他に所定の文字を表した演出図柄（文字図柄）を有する場合の数字図柄と文字図柄によって、図柄種を定めてもよく、さらには、単に奇数図柄と偶数図柄によって図柄種を定めもよい。

【0258】

演出図柄8の変動表示が行われ、前述した停止態様にしたがって変動表示を停止したときに表示（導出表示）される演出図柄8（8L、8C、8R）の図柄組合せ（停止表示態様）により、当該変動表示の結果が報知される。本実施例では、基本的な図柄組合せ（停止表示態様）として、3つの演出図柄8L、8C、8Rがすべて異なる図柄（数字）となる「完全バラケ目」（「124」等）と、演出図柄8L（左図柄）と演出図柄8R（右図柄）とが同じ図柄（数字）であり残りの演出図柄8C（中図柄）が他と異なる図柄（数字）である「リーチバラケ目」（「343」等）を、当り遊技の実行契機とならない外れ態様（非特定態様）としている。一方、3つの演出図柄8L、8C、8Rがすべて同一となる「ゾロ目」（「777」等）を、4R以上の大当り遊技（図6参照）の実行契機となる大当り態様（特定表示態様）としている。

【0259】

このような基本的な図柄組合せを前提に、本実施例では、バラケ目のうち「リーチバラケ目」を、2Rの大当り遊技（図6参照）の実行契機となる2R大当り態様にも兼用している。これは、2Rの大当り遊技は、4R以上の大当り遊技（4R大当り遊技、15R大当り遊技）に比べて遊技者が獲得できる賞球の個数（獲得賞球数）が少ないことや、状態C（高確低ベース状態）に比して小当り遊技での賞球獲得（持ち球増加）が困難となる状態B（高ベース状態）の設定契機となる特別遊技であること、すなわち、遊技者にとっての有利度合（利益量）が相対的に低い特別遊技であること等の理由によるものである。また、バラケ目のうち「完全バラケ目」を、状態B（高ベース状態）での小当り遊技（第2特別図柄）の実行契機となる小当り態様にも兼用している。これは、前述したように、状態Bでは、ほとんどの期間、第2始動口21が開状態となっているため、第2始動口21の下流側に位置する小当り用大入賞口（第2大入賞口35）への入球は困難となり、小当りによる利益を得られる可能性が極めて低い（限りなくゼロに近い）からである（実質的に外れと同等）。さらに、バラケ目のうち後述する「特定のバラケ目」を、状態C（高確低ベース状態）での小当り遊技（第2特別図柄の小当り）の実行契機となる小当り態様としている。ここで、小当り態様（特定のバラケ目）のことを「第1表示態様」ともいい、大当り態様（ゾロ目）のことを「第2表示態様」ともいい、外れ態様（完全バラケ目、リーチバラケ目）のうちリーチバラケ目のことを「第3表示態様」ともいい、外れ態様（完全バラケ目、リーチバラケ目）のうち完全バラケ目のことを「第4表示態様」ともいう。

【0260】

尚、状態A（低確低ベース状態）は、左打ち遊技を行うのが基本とされる遊技状態であるため、主として第1始動口20への入球に基づく第1特別図柄当否判定（第1特別図柄の変動表示）が行われるのであり、第1特別図柄の変動表示中に第2特別図柄当否判定（第2特別図柄の変動表示）が行われることは稀であることから、このような状況下で第2特別図柄当否判定が行われた場合には、これに対応する演出図柄8の変動表示を画像表示装置7の表示画面7a上で行うことはなく、演出表示器102による変動表示（及び停止表示）だけを行うものとしている。同様に、状態B（高ベース状態）は、右打ち遊技を行うのが基本とされる遊技状態であり、主として第2始動口21への入球に基づく第1特別図柄当否判定（第1特別図柄の変動表示）が行われるのであり、第1特別図柄の変動表示中に第2特別図柄当否判定（第2特別図柄の変動表示）が行われることは稀であることから、このような状況下で第2特別図柄当否判定が行われた場合には、これに対応する演出図柄8の変動表示を画像表示装置7の表示画面7a上で行うことはなく、演出表示器102による変動表示（及び停止表示）だけを行うものとしている。

【0261】

同様に、状態C（高確低ベース状態）は、右打ち遊技を行うのが基本とされる遊技状態であるため、主として第3始動口26への入球に基づく第2特別図柄当否判定（第2特別図柄の変動表示）が行われるのであり、第2特別図柄の変動表示中に第1特別図柄当否判定（第1特別図柄の変動表示）が行われることは稀であることから、このような状況下で第1特別図柄当否判定が行われた場合には、これに対応する演出図柄8の変動表示を画像表示装置7の表示画面7a上で行うことはなく、演出表示器102による変動表示（及び停止表示）だけを行うものとしている。

【0262】

但し、現在の遊技状態（左打ち遊技、右打ち遊技）に反する特別図柄当否判定が行われて「大当たり」の判定結果が得られた場合（例えば、状態Cにて第1特別図柄当否判定が行われて大当たりとなった場合）、画像表示装置7、第2画像表示装置71及び第3画像表示装置72のうち又は二以上の表示装置にて、その大当たりの発生を示唆する演出表示を行う。これにより、現在の遊技状態（主たる特別図柄の変動表示）に対応する演出図柄8の演出表示（変動演出）が表示画面7a上で主として行われるなか、主たる特別図柄の変動表示と並行して行われる特別図柄の変動表示の結果が大当たりである旨を遊技者に知らせることが可能となる。また、そうした大当たりの発生の示唆を行うことで、大当たりの発生に遊技者が気付くことなく遊技を止める等して利益獲得の機会を逸してしまうといった事態を回避することが可能となる。

【0263】

〔他の態様〕

また、前述した実施例1では、大当たり遊技終了後の遊技状態が高確高ベース状態に設定されると、当該高確高ベース状態は次回の大当たりが発生するまで継続する仕様となっている。このような大当たり種別に変えて、又はこのような大当たり種別に加えて、大当たり遊技後の遊技状態が高確高ベース状態に設定された場合、当該高確高ベース状態において、予め定められた回数（50又は100）の特別図柄の変動表示が終了するまで大当たりにならなかったときは、遊技状態が高確低ベース状態に変化する大当たり種別を設けてもよい。このような大当たり種別を設けることで、大当たり遊技終了後の遊技状態が高ベース状態となり、当該高ベース状態において予め定められた回数の特別図柄の変動表示が実行されると、大当たり種別によって、その後の遊技状態が、低確低ベース状態に移行する場合と、高確高ベース状態を継続する場合と、高確低ベース状態に移行する場合と、を有する。

【0264】

これにより、遊技状態の変化態様（移行態様）を多様化し、遊技性を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。また、大当たり遊技終了後から予め定められた回数の特別図柄の変動表示が実行されるまでの高ベース状態において、共通の遊技演出を実行することで、予め定められた回数の特別図柄の変動表示が実行された後に、何れの遊技状態に移行するかを遊技者に認識困難とすることができる。これにより、高ベース状態における遊技者の遊技興趣を高め、有利な状態への期待感を高める。またこれにより、大当たり遊技終了後の遊技状態が、高確低ベース状態でなく、高ベース状態であったとしても、その後、予め定められた変動回数の後に、高確低ベース状態に変化することに期待して遊技を行うことが可能となる。またこれにより、遊技興趣を長期間維持することが可能となる。

【0265】

また、本実施例1では、第1の特別図柄表示器（第1特別図柄表示器41a及び第2特別図柄表示器41b）と第2の特別図柄表示器（変動状態表示器49のc1及びc2）を何れも主制御部で表示制御するものとした。このような態様に変えて、第1の特別図柄表示器（第1特別図柄表示器41a、第2特別図柄表示器41b）を主制御部で表示制御し、第2の特別図柄表示器（変動状態表示器49のc1及びc2）を副制御部等の他の制御部で表示制御するようにしてもよい。これにより、一方の制御部の表示制御に不具合が生じた場合でも、他方の制御部の表示制御が適正であれば、正しい遊技情報を報知することが可能となる。また、第1の特別図柄表示器と第2の特別図柄表示器とを、何れも同じ表示

部（主表示器４０）に設けるものとする。これにより、主制御部で制御する第１の特別図柄表示器と、副制御部で制御する第２の特別図柄表示器とを近傍に設け、両者の表示内容の一致性を確認でき、表示制御に不具合がないかを容易に確認することが可能となる。

【０２６６】

また同様に、本実施例１では、第１の普通図柄表示器（普通図柄表示器４２）と第２の普通図柄表示器（変動状態表示器４９のｃ３）を何れも主制御部で表示制御するものとした。このような態様に変えて、第１の普通図柄表示器（普通図柄表示器４２）を主制御部で表示制御し、第２の普通図柄表示器（変動状態表示器４９のｃ３）を副制御部等の他の制御部で表示制御するようにしてもよい。これにより、前述した特別図柄表示器と同様の効果を奏する。

10

【０２６７】

また、第２の特別図柄表示器及び第２の普通図柄表示器に加えて、図示しない第２の第１特図保留表示器、第２の第２特図保留表示器、第２の普図保留表示器を設けてもよい。この際、第１の特図保留表示器（第１特図保留表示器４３ａ、第２特図保留表示器４３ｂ）、第２の普図保留表示器（普図保留表示器４２）を主制御部で表示制御し、第２の特図保留表示器（第１特図保留表示器、第２特図保留表示器）、第２の普図保留表示器を副制御部等の他の制御部で制御するようにしてもよい。また、これら、第１の特図保留表示器（第１特図保留表示器４３ａ、第２特図保留表示器４３ｂ）、第１の普図保留表示器（普図保留表示器４２）、第２の特図保留表示器（第２の第１特図保留表示器、第２の第２特図保留表示器）、第２の普図保留表示器を、同じ主表示器４０に設けることができる。これにより、両者の一覧性を高め、表示内容の一致性を容易に確認でき、表示制御に不具合がないか等を容易に確認することが可能となる。

20

【０２６８】

また、第１の特別図柄表示器（第１特別図柄表示器４１ａ及び第２特別図柄表示器４１ｂ）、第１の普通図柄表示器（普通図柄表示器４２）、第１の特図保留表示器（第１特図保留表示器４３ａ、第２特図保留表示器４３ｂ）、第１の普図保留表示器（普図保留表示器４２）、第２の特別図柄表示器（変動状態表示器４９のｃ１及びｃ２）、第２の普通図柄表示器（変動状態表示器４９のｃ３）、第２の特図保留表示器（第２の第１特図保留表示器、第２の第２特図保留表示器）、第２の普図保留表示器を、全て同じ主表示器４０に設けてもよい。これにより、これら表示部の一覧性を高め、主制御部による表示制御及び副制御による表示制御に不具合がないかを容易に確認することが可能となる。また、主表示器４０は、遊技領域３の外側（外方）に設けることができる。また、遊技領域３の外側（外方）の遊技盤２に設けることができる。

30

【０２６９】

また、遊技中又は遊技機の稼働中（電源ＯＮ中）に、何らかの理由で電源断（電断処理）があった場合、再度電力が供給されると、主制御部によって表示制御される第１の特別図柄表示器（第１特別図柄表示器４１ａ及び第２特別図柄表示器４１ｂ）、第１の普通図柄表示器（普通図柄表示器４２）、第１の特図保留表示器（第１特図保留表示器４３ａ、第２特図保留表示器４３ｂ）、第１の普図保留表示器（普図保留表示器４２）が先に表示（表示制御）を実行し（再開し、復帰し）、副制御部によって表示制御される第２の特別図柄表示器（変動状態表示器４９のｃ１及びｃ２）、第２の普通図柄表示器（変動状態表示器４９のｃ３）、第２の特図保留表示器（第２の第１特図保留表示器、第２の第２特図保留表示器）、第２の普図保留表示器が後に表示（表示制御）を実行（再開、復帰）する。

40

【０２７０】

しかしながら、副制御部によって表示制御される第２の特別図柄表示器（変動状態表示器４９のｃ１及びｃ２）、第２の普通図柄表示器（変動状態表示器４９のｃ３）、第２の特図保留表示器（第２の第１特図保留表示器、第２の第２特図保留表示器）、第２の普図保留表示器は、同じく副制御部によって表示制御される画像表示装置（第１画像表示装置７、第２画像表示装置７１、又は／及び、第３画像表示装置７２）より、先に表示（表示

50

制御)を実行(再開、復帰)する。これは、主表示器が夫々単一のLEDを点灯・消灯・点滅させる簡易な表示制御である一方、画像表示装置(第1画像表示装置7、第2画像表示装置71、又は/及び、第3画像表示装置72)は液晶表示部で構成され主表示器よりも複雑な表示制御を有するからである。

【0271】

これにより、同じ副制御部で制御される特別図柄当否判定結果や変動状態を示す表示部であっても、電源再投入後(電力復帰後)に、いち早く表示を復帰する第1の副表示部と、その後に遅れて表示を復帰する第2の副表示部と、を有する。そして、夫々の役割によって、最適な遊技制御を実行することが可能となる。尚、第1の副表示部は、副制御部によって表示制御される第2の特別図柄表示器(変動状態表示器49のc1及びc2)、第2の普通図柄表示器(変動状態表示器49のc3)、第2の特図保留表示器(第2の第1特図保留表示器、第2の第2特図保留表示器)、第2の普図保留表示器が該当し、簡単な表示制御で、変動状態等を簡易に把握可能であると共に、電源再投入後の速やかな復帰を行うことが可能となっている。また、第2の副表示部は、同じく副制御部によって表示制御される画像表示装置(第1画像表示装置7、第2画像表示装置71、又は/及び、第3画像表示装置72)が該当し、複雑な表示制御で、様々な遊技情報や遊技演出(リーチ演出、予告演出、ストーリー演出等)を表示し、多様な遊技演出によって趣向性の向上を図ることが可能となっている。

【0272】

また、更に他の態様で、遊技中又は遊技機の稼働中(電源ON中)に、何らかの理由で電源断(電断処理)があった場合、再度電力が供給されると、副制御部によって表示制御される第2の特別図柄表示器(変動状態表示器49のc1及びc2)、第2の普通図柄表示器(変動状態表示器49のc3)、第2の特図保留表示器(第2の第1特図保留表示器、第2の第2特図保留表示器)、第2の普図保留表示器が先に表示(表示制御)を実行(再開、復帰)し、主制御部によって表示制御される第1の特別図柄表示器(第1特別図柄表示器41a及び第2特別図柄表示器41b)、第1の普通図柄表示器(普通図柄表示器42)、第1の特図保留表示器(第1特図保留表示器43a、第2特図保留表示器43b)、第1の普図保留表示器(普図保留表示器42)が後に表示(表示制御)を実行(再開、復帰)し、副制御部によって表示制御される画像表示装置(第1画像表示装置7、第2画像表示装置71、又は/及び、第3画像表示装置72)が更にその後に表示(表示制御)を実行(再開、復帰)するものとしてもよい。

【0273】

[右遊技領域3Bの構成]

次に、本実施例1に係る遊技盤2の盤面(遊技領域3)のうち、右遊技領域3Bの構成について詳しく説明する。前述したように、本実施例の遊技領域3は、左遊技領域3A(第1遊技領域、第1領域)と右遊技領域3B(第2遊技領域、第2領域)とに大別される(図3参照)。遊技者は、遊技を行うにあたり発射ハンドル60を操作して、そのときの遊技状態に即した発射強度で遊技球が発射されるように、遊技球の発射強度を調整する。具体的に、遊技状態が状態A(低確低ベース状態)のときには、発射ハンドル60を時計回り方向に所定角度回転させて、遊技球が左遊技領域3Aを流下する強度(第1発射強度)に調整して、遊技球の発射を行う。このように第1発射強度で遊技球を発射するのが左打ち(第1操作態様)である。一方、遊技状態が状態B(低確高ベース状態又は高確高ベース状態)のときと状態C(高確低ベース状態)のときには、発射ハンドル60を時計回り方向に限界まで(最大限)回転させて、遊技球が右遊技領域3Bを流下する強度(第2発射強度)に調整して、遊技球の発射を行う。このように第2発射強度で遊技球を発射するのが右打ち(第2操作態様)である。右打ちの発射強度(第2発射強度)は、左打ちの発射強度(第1発射強度)よりも大きいため、左打ちに比べて勢いよく遊技球が発射される。

【0274】

図53に示すように、右打ち(第2発射強度)により発射された遊技球は、遊技領域3

の中央最上部（頂点）を通過して右遊技領域 3 B に進入する。右遊技領域 3 B に進入した遊技球は、まずゲート 2 8（通過口）の上方に到達するが、ゲート 2 8 の右上には第 2 アウト口 3 4 b が設けられており、ゲート 2 8 上方の分岐部 3 0 1 において、遊技球の流下経路がゲート 2 8 側と第 2 アウト口 3 4 b 側とに分岐するものとされている。つまり、遊技盤 2 には、右打ちにより発射された遊技球が流下する経路（流下経路）として、第 1 大入賞口 3 0、第 2 始動口 2 1、第 2 大入賞口 3 5 及び第 3 始動口 2 6 等の各種入球口が設けられた入球領域 3 C に遊技球を導く第 1 経路 3 0 2（第 1 ルート、インルート）と、入球領域 3 C に導くことなく遊技領域外（機外）に遊技球を導く第 2 経路 3 0 3（第 2 ルート、アウトルート）との 2 つの経路が設けられており、ゲート 2 8 上方の分岐部 3 0 1 において、それら 2 つの経路に分岐するものとされている。こうした 2 つの経路 3 0 2、3 0 3 の存在により、右打ちされた（第 2 発射強度で発射された）遊技球が第 1 経路 3 0 2 又は第 2 経路 3 0 3 を流下（通過）する割合（通過率）の設計値に応じて、入球領域（右遊技領域 3 B 内）又は遊技領域外に誘導される遊技球の量が調整可能となり、ゲート 2 8 側（入球領域 3 C）への遊技球の流入割合（通過率）を適宜に調整可能となるのである。当該調整は、前述のように、第 2 アウト口 3 4 b の近傍に設けられた遊技釘の角度調整により行うことができる。

10

【0275】

本実施例 1 では、第 1 経路 3 0 2 が遊技盤 2 の表面側を通るものとされ、第 2 経路 3 0 3 が遊技盤 2 の裏面側を通るものとされている。そして、第 1 経路 3 0 2 には、ゲート 2 8 を通過した遊技球が流下（通過）可能であってゲート 2 8 の位置から入球領域 3 C の側（上下方向）に延びる 1 本の第 1 遊技球通路 3 0 2 a（第 1 球通路）が設けられている。このため、右打ちされた遊技球のうち、第 1 経路 3 0 2 に振り分けられた遊技球は、速やかに入球領域 3 C に向かって流下することが可能となり、右打ち遊技をストレスなく円滑に進めることが可能となる。

20

【0276】

また、本実施例の第 1 遊技球通路 3 0 2 a は途中で屈曲した形状とされており、これにより遊技球の流下速度を適度に減速させるものとしている。つまり、第 1 遊技球通路 3 0 2 a は、遊技球の流下速度を減速させる機能（減速手段）を備えるものとされている。右打ち（第 2 発射強度）により発射された遊技球は、左打ちに比べて勢いよく発射されて右遊技領域 3 B に進入してくるからである。尚、第 1 遊技球通路 3 0 2 a は途中で屈曲したものでなくてもよく、例えば、上下真っ直ぐのストレート形状のものであってもよい。

30

【0277】

一方、第 2 経路 3 0 3 には、第 2 アウト口 3 4 b に流入した遊技球が流下（通過）可能であって第 2 アウト口 3 4 b の位置から遊技盤 2 の下端側（上下方向）に延びる 1 本の第 2 遊技球通路 3 0 3 a（第 2 球通路）が設けられている。図 5 3 では、遊技盤 2 の裏面側に位置する第 2 遊技球通路 3 0 3 a を破線で示している。本実施例の第 2 遊技球通路 3 0 3 a は、第 2 アウト口 3 4 b 周辺を除いた略全体が上下真っ直ぐのストレート形状とされている。このため、第 2 経路 3 0 3 を通る右打ちされた遊技球は、速やかに流下して機外に排出される。第 2 遊技球通路 3 0 3 a の途中で遊技球の流下速度が減速されることがないからである。尚、第 2 遊技球通路 3 0 3 a はストレート形状でなくてもよく、例えば、第 1 遊技球通路 3 0 2 a のように途中で屈曲した形状のものであってもよい。

40

【0278】

ここで、遊技盤 2 の表面側（第 1 経路 3 0 2）に設けられた第 1 遊技球通路 3 0 2 a と、遊技盤 2 の裏面側（第 2 経路 3 0 3）に設けられた第 2 遊技球通路 3 0 3 a とは、遊技盤 2 を正面視した場合の左右に並んで遊技盤 2 の一側端側（右端側）に配置されている。こうすることで、第 1 経路 3 0 2 に設けられるゲート 2 8（開始ゲート 2 9）のゲートセンサ 2 8 a（開始ゲートセンサ 2 9 a）の組み付けや配線等の作業の妨げにならないようにしつつ、遊技球通路の設置スペースを極力抑えて遊技領域 3 が狭くならないようにすることが可能となる。尚、ゲートセンサ 2 8 a（開始ゲートセンサ 2 9 a）の組み付けや配線等の作業性が問題とならないのであれば、遊技盤表面側（第 1 経路 3 0 2）の第 1 遊技

50

球通路 302a と、遊技盤裏面側（第 2 経路 303）の第 2 遊技球通路 303a とを、それらの一部又は全部が前後（表裏）に重なる位置関係として設けるようにしてもよい。この場合、2 本の遊技球通路が前後（表裏）重なるので、左右に並ぶ場合に比して、遊技領域 3 の拡大化を図ることが可能となる。

【0279】

また、図 54 に示すように、第 1 経路 302 と第 2 経路 303 の双方が遊技盤 2 の表面側を通るようにして、第 1 経路 302 と第 2 経路 303 とが遊技盤 2 の表面側で左右に並んで配置されるようにしてもよい。この場合、第 1 経路 302 の第 1 遊技球通路 302a と、第 2 経路 303 の第 2 遊技球通路 303a とを、それぞれ左右に並べて遊技盤 2 の一側端側（右端側）に集約して設ける。これによっても、遊技球通路の設置スペースを極力抑えて遊技領域が狭くならないようにすることが可能となる。尚、このように第 1 遊技球通路 302a 及び第 2 遊技球通路 303a を遊技盤 2 の表面側に設ける場合、第 2 遊技球通路 303a の通路始端側（第 2 経路 303 の入口）に第 2 アウト口 34b を設けず、第 2 遊技球通路 303a の通路終端に、該第 2 遊技球通路 303a を流下してきた遊技球を遊技盤 2 の裏面側に誘導して機外に排出するための開口 303b（排出口）を設けることができる。この場合、第 2 アウト口 34b を構成する遊技部品（所謂ポケットタイプの入球口構成部品）を設ける必要がないので、盤部品の部品点数の削減が図れるようになる。また、第 2 遊技球通路 303a（第 2 経路 303、アウトルート）を通る（流下する）遊技球を視認できるようになるため、遊技者にとって不利な調整（不当な調整）がなされていないかどうかの確認（チェック）が容易となる。これにより、公正な遊技機の提供が可能となる。

【0280】

本実施例 1 において、右遊技領域 3B のうち、第 1 遊技球通路 302a の下流側（通路出口側）には、第 1 遊技球通路 302a を流下（通過）してきた遊技球を、入球領域 3C 内で流下させる遊技球通路（入球領域内通路）が形成されている。この遊技球通路は、第 1 大入賞口 30 を開閉する開閉部材 32 の上面に形成され遊技球を右方向（盤面右端方向）へ流下させる 1 本（1 段）の遊技球通路 305 と、その下流側にて上段と下段に分岐して、それぞれ遊技球を左方向（盤面中央方向）へ流下させる上段側遊技球通路 306 及び下段側遊技球通路 307 とにより構成される。上段側遊技球通路 306 には第 3 始動口 26 が設けられ、下段側遊技球通路 307 には第 2 始動口 31 及び第 2 大入賞口 35 が設けられている。尚、図 53 に示すように、入球領域 3C において、遊技球通路 305、上段側遊技球通路 306 及び下段側遊技球通路 307 のうち、遊技球通路 305 が最上段に位置し、下段側遊技球通路 307 が最下段に位置し、上段側遊技球通路 306 が遊技球通路 305 と下段側遊技球通路 307 との間の中段に位置する。よって、以下の説明では、遊技球通路 305 のことを「上通路 305」といい、上段側遊技球通路 306 のことを「中通路 306」といい、下段側遊技球通路 307 のことを「下通路 307」という。

【0281】

図 53 に示すように、中通路 306 及び下通路 307 は、それぞれ段違いの通路（段違い通路）として形成されている。すなわち、中通路 306 は、該通路のうち上段（上流）側を構成する上段側通路 306a と下段（下流）側を構成する下段側通路 306b とからなる。また、下通路 307 も同様に、上段側通路 307a と下段側通路 307b とからなる。そして、中通路 306 における上段側通路 306a と下段側通路 306b との間の段差部 306b に第 3 始動口 26 が設けられており、下通路 307 における上段側通路 307a と下段側通路 307b との間の段差部 307d に第 3 アウト口 34c が設けられている。このように段差部 306d、307d に第 3 始動口 26 や第 3 アウト口 34c を設けることで、段違い通路の段差（段差部）を、始動入球（セーフ球処理）や球排出（アウト球処理）のためのスペースとして有効利用することが可能となり、その結果、入球領域 3c の省スペース化を図ることが可能となる。入球領域 3c の省スペース化は、各種演出表示が行われる表示画面 7a（演出表示領域）やその周りを囲むセンター装飾体 10 の大型化や右打ち遊技（相対的に有利な遊技状態での遊技）の円滑化を図るのに効果的である。

【実施例 2】

【0282】

次に、本発明の実施例 2 について説明する。本実施例 2 は、前述した実施例 1 のパチンコ遊技機 1 において実行される遊技演出の一実施の形態を示すものである。以下では、本実施例 2 の特徴的な構成を中心に説明し、実施例 1 と共通する構成についての説明は省略する。

【0283】

尚、本実施例 2 及び後述の実施例 3 において説明する各種演出は、前述の実施例 1 で説明したように、主制御部 80 からの各種制御コマンドに基づいてサブ制御部 90（演出制御用マイコン 91）が行う制御処理（受信コマンド解析処理（S4302）、変動演出開始処理（S4404）、当り遊技演出処理（S4408）等）によって実現される。したがって、サブ制御部 90（演出制御用マイコン 91）のことを「演出実行手段」ともいう。

【0284】

また、本実施例 2 及び後述の実施例 3 では、前述の実施例 1 のうち、大当り遊技のことを「第 1 特別遊技」ともいい、小当り遊技のことを「第 2 特別遊技」ともいう。さらに、前述の実施例 1 のうち、第 1 始動口 20、第 2 始動口 21 又は第 3 始動口 26 への遊技球の入球（所定の取得条件の成立）により取得される特別図柄当否判定用乱数（取得情報）に基づく大当り判定（図 8（A）、図 23 の S1604、S1605、S1606、図 32 の S1303、S1309、S1304 を参照）のことを「第 1 特別遊技判定」ともいい、該特別図柄当否判定用乱数（取得情報）に基づく小当り判定（図 8（A）、図 32 の S1303、S1309、S1305 を参照）のことを「第 2 特別遊技判定」ともいい、大当り判定の結果が大当りとなった場合の当該大当りの種別の判定、すなわち、大当り遊技後（第 1 特別遊技後）の遊技状態を状態 B（低確高ベース状態又は高確高ベース状態）又は状態 C（高確低ベース状態）の何れにするかの判定（図 8（B）、図 23 の S1608、図 32 の S1310 を参照）のことを「大当り種別判定」や「状態判定」ともいい、これら第 1 特別遊技判定、第 2 特別遊技判定及び状態判定を行う主制御部 80（遊技制御用マイコン 81）のことを「第 1 特別遊技判定手段」、「第 2 特別遊技判定」及び「状態判定手段」ともいう。

【0285】

また、本実施例 2 及び後述の実施例 3 では、前述の実施例 1 のうち、高ベース状態（低確高ベース状態及び高確高ベース状態、すなわち状態 B）のことを「第 1 遊技状態」ともいい、低確高ベース状態（状態 B）のことを「低確率且つ第 1 遊技状態」ともいい、高確高ベース状態（状態 B）のことを「高確率且つ第 1 遊技状態」ともいい、高確低ベース状態（状態 C）のことを「第 2 遊技状態」や「小当り頻発状態」ともいう。

【0286】

〔状態 A の遊技演出〕

低確低ベース状態（通常遊技状態）である状態 A にて実行される遊技演出は、主に、第 1 始動口 20 への入球を契機とする第 1 特別図柄当否判定の結果に基づいて、第 1 特別図柄の変動表示に同期して実行される演出図柄遊技演出（変動演出）である。前述したように、状態 A では、演出モードとして「A」又は「B」が設定される。このため、状態 A の演出図柄遊技演出は、画像表示装置 7 の表示画面 7a に演出モード A 又は B に対応する背景画像等（図示せず）が表示された状況下で行われる。本実施例 2 では、状態 A での演出モードの設定や移行を、サブ制御部 90（演出制御用マイコン 91）による制御のもと、予め定められたモード制御条件にしたがって自動的に行うものとしている。このため、状態 A における演出モードの設定（移行）について遊技者が関与することはできないものとなっている。尚、例えば、デモ演出中に遊技者が演出ボタン 63 等を操作して、状態 A における演出モードを遊技者が任意に選択できるように構成してもよい。

【0287】

状態 A（演出モード A 又は B）では、演出図柄 8 として、青図柄からなる「2」、「4」、「6」、「8」の図柄と、緑図柄からなる「1」、「3」、「5」、「9」の図柄と、赤図柄からなる「7」の図柄が表示される。これら各図柄の表示は、画像制御用マイコ

ン101が、画像制御基板100のROMから対応する図柄の画像データ（図柄データ）を読み出して、これを画像表示装置7の表示画面7aに表示することにより実行される。

【0288】

こうした演出モードおよび図柄種のもと、図55に示すように、演出図柄8の変動表示が開始されると（図55（a）参照）、その変動表示は、基本的には第2停止態様（左図柄→右図柄→中図柄）で停止され（図55（b）→（c）→（d）、（e）→（f）参照）、特図1保留球数に応じた短縮変動の機能が働くとき（図9、図24のS1707を参照）には第3停止態様（同時停止）で停止される（図55（g）参照）。ここで、左図柄（演出図柄8L）と右図柄（演出図柄8R）とが同じ図柄で停止するとリーチ成立となり（図55（f）参照）、その後、中図柄（演出図柄8C）が変動表示を停止するまでの間、画像表示装置等でリーチ演出が実行される。リーチ演出では主に、中図柄（最終停止図柄）が、先に停止した図柄と同じ図柄で停止するか否か（大当たり態様が表示されるか否か）を示す演出が展開される。このリーチ成立やリーチ演出に関しては、状態B、Cにおいても同様である。

【0289】

こうして演出図柄8の変動表示が行われるなか、変動表示の結果として演出図柄8がバラケ目（完全バラケ目またはリーチバラケ目）で表示された場合は「外れ」となる。一方、変動表示の結果として演出図柄8が大当たり態様（ゾロ目）で表示されると、大当たり遊技が実行可能となり、大当たり遊技が開始されると、画像表示装置7の表示画面7a上の表示内容が、第1特別図柄に係る大当たり用の大当たり遊技演出（15R大当たり遊技演出又は4R大当たり遊技演出）に切り換わる。そして、当該大当たり遊技が「15R第1大当たり」又は「4R第2大当たり」による場合には、その大当たり遊技終了後の遊技状態が高確低ベース状態（状態C、第2遊技状態）となり、「4R第3大当たり」による場合には、その大当たり遊技終了後の遊技状態が高確高ベース状態（状態B、高確率且つ第1遊技状態）となり、「4R第4大当たり」による場合には、その大当たり遊技終了後の遊技状態が低確高ベース状態（状態B、低確率且つ第1遊技状態）となる（図6参照）。

【0290】

〔状態Bの遊技演出〕

低確高ベース状態（低確率且つ第1遊技状態）又は高確高ベース状態（高確率且つ第1遊技状態）である状態Bにて実行される遊技演出は、主に、第2始動口21への入球を契機とする第1特別図柄当否判定の結果に基づいて、第1特別図柄の変動表示に同期して行われる演出図柄遊技演出（変動演出）である。前述したように、状態Bでは、演出モードとして「E」が設定される。このため、状態Bの演出図柄遊技演出は、画像表示装置7の表示画面7aに演出モードEに対応する背景画像等（図示せず）が表示された状況下で行われる。また演出モードEでは、高ベース状態が終了するまでの特別図柄の残り変動回数を示す変動カウント画像（図示せず）が表示画面7aの所定部位（例えば画面上部）に表示される。変動カウント画像により示される残り変動回数は、低確高ベース状態の最大継続回数である100回を初期値として、以後、特別図柄の変動表示が行われるごとに1回ずつ減算して表示される。100回を初期値とするのは、演出モードEが低確高ベース状態（低確率且つ第1遊技状態）と高確高ベース状態（高確率且つ第1遊技状態）の何れであっても、少なくとも100回の変動表示が行われるまでの間は、大当たりが発生しない限り高ベース状態（第1遊技状態）が継続されるからである。また、演出モードEは遊技状態非報知モードであり、少なくとも100回の変動表示が行われるまでの間は、遊技状態（状態B）が低確高ベース状態なのか高確高ベース状態なのかを、演出を通じて判別するのが困難（不能）となるようにする必要があるからである。

【0291】

そして、演出モードE（状態B）において大当たりが発生することなく特別図柄の変動表示が100回行われると、当該演出モードEに係る遊技状態（状態B）が低確高ベース状態であれば、その100回目の変動表示をもって低確高ベース状態は終了し、遊技状態が低確低ベース状態に移行するとともに演出モードが「E」から「A」又は「B」に移行す

る。一方、当該演出モードEに係る遊技状態（状態B）が高確高ベース状態であれば、101回目以降も高確高ベース状態及び演出モードEが継続される。このように101回目以降も演出モードEが継続する場合、変動カウント画像の表示態様が残り変動回数「無限」を示す特別態様（例えば「無限」の文字や「∞」の記号からなる画像）で表示される。

【0292】

本実施例では、こうした演出モードEの設定を、サブ制御部90（演出制御用マイコン91）による制御のもと、状態Bへの移行に伴って自動的に行うものとしている。また、状態Bは右打ち遊技を行うのが基本とされる遊技状態であるため、演出モードEでは、右打ちを指示する右打ち指示画像Mが表示画面7aの所定部位（例えば画面右上）に表示される（図57参照）。

10

【0293】

状態B（演出モードE）では、演出図柄8として、青図柄からなる「2」、「4」、「6」、「8」の図柄と、緑図柄からなる「1」、「9」の図柄と、赤図柄からなる「3」、「5」、「7」の図柄が表示される。これら各図柄の表示は、画像制御用マイコン101が、画像制御基板100のROMから対応する図柄の画像データ（図柄データ）を読み出して、これを画像表示装置7の表示画面7aに表示することにより実行される。本実施例では、状態Aと状態Bとで演出図柄8の態様（デザイン）が異なるものとしている。尚、状態Aと状態Bとで演出図柄8の態様（デザイン）を同じとしてもよい。

【0294】

こうした演出モードおよび図柄種のもと、図56に示すように、演出図柄8の変動表示が開始されると（図56（a）参照）、その変動表示は、基本的には第3停止態様（同時停止）で停止される（図56（b）参照）。これは、状態Bでは、第1特別図柄時短機能および高ベース発生機能が作動することから、リーチ無しの外れ変動や小当り変動を極力短時間で消化して遊技を円滑に進行できるようにするためである。変動表示が第3停止態様（同時停止）で停止する場合、遊技者にとっては、その停止をもって直ぐに特別遊技（大当り遊技）の実行可能性がないことが明らかになるので、遊技者の期待感を徒に煽ることはない。一方、リーチ有りの外れ変動または大当り変動（つまり「リーチ変動」）が行われる場合や、リーチ変動と見せかけて実はノーマル変動である「リーチ煽り外れ変動」（リーチ無しの変動態様の一種）が行われる場合には、演出図柄8の変動表示は第2停止態様（左図柄→右図柄→中図柄）で停止される（図56（c）→（d）、（c）→（e）→（f）参照）。

20

30

【0295】

こうして演出図柄8の変動表示が行われるなか、変動表示の結果として演出図柄8が外れ態様（バラケ目）で表示された場合は「外れ」となる。一方、変動表示の結果として演出図柄8が大当り態様（ゾロ目）で表示されると大当り遊技が実行可能となり、大当り遊技が開始されると、表示画面7a上の表示内容が大当り遊技演出に切り換わり、大当り遊技の進行に合わせてラウンド演出等が行われる。状態Bにて発生し得る大当りの種類は、原則として状態Aと同様である。主として第1特別図柄当否判定が行われるからである。そして、大当り遊技終了後の遊技状態は、当該大当り遊技が「15R第1大当り」又は「4R第2大当り」による場合には高確低ベース状態（状態C、第2遊技状態）となり、「4R第3大当り」による場合には高確高ベース状態（状態B、高確率且つ第1遊技状態）となり、「4R第4大当り」による場合には低確高ベース状態（状態B、低確率且つ第1遊技状態）となる（図6参照）。

40

【0296】

尚、状態Bのうち低確高ベース状態において、大当りが発生することなく特別図柄（主に第1特別図柄）の変動表示が所定回数（本例では100回）行われた場合、その所定回数目の変動表示（外れ変動）の実行をもって遊技状態が状態A（低確低ベース状態）に移行し、当該変動表示の終了後に演出モードが「E」から「A」又は「B」に移行する。

【0297】

〔状態Cの遊技演出〕

50

高確低ベース状態（第2遊技状態）である状態Cにて実行される遊技演出は、主に、第3始動口26への入球を契機とする第2特別図柄当否判定の結果に基づいて、第2特別図柄の変動表示に同期して行われる演出図柄遊技演出（変動演出）と、小当たり発生に伴う演出（小当たり遊技演出）である。状態Cは、次の大当たりが発生するまで小当たりを頻発させることで、大当たり間において小当たりによる多くの賞球獲得が期待できる有利な遊技状態（特定遊技状態）である。このことから、状態Cでは、演出図柄遊技演出と小当たり遊技演出とを連携させた特別な演出を行うこととしている。

【0298】

また、状態Cでは前述したように、演出モードとして「C」又は「D」が設定される。ここで本実施例2では、状態Cにおける演出モードC、Dを演出制御上の内部的なモードとしており、演出モードCと演出モードDとで、表示画面7aに表示される各種演出画像（演出図柄、背景画像等）や演出の進行に伴って出力される各種演出音（音声、楽曲、効果音等）などの基本的演出態様は同様としている。このため、遊技者には表面上（見かけ上）、状態Cに対応する演出モードは1種類と認識される。その一方で、第2特別図柄当否判定の結果が「大当たり」となり該大当たりの種別が「15R第5大当たり」となった場合に行われる演出図柄遊技演出（15R大当たり変動に係る変動演出）の実行態様が、演出モードCと演出モードDとで異なるものとしている。したがって、演出モードDは、15R大当たり変動に係る変動演出を通常（演出モードC）と異なる態様で実行する（発生させる）ためのトリガーとして機能する。

【0299】

本実施例では、状態Cへの移行契機となる大当たり（15R第1大当たり、4R第2大当たり、15R第5大当たり）に係る大当たり遊技が終了すると、サブ制御部90（演出制御用マイコン91）による制御のもと、状態Cへの移行に伴って演出モードC（モードステータス「3」）がデフォルトで設定されるものとしている。そして、状態Cでの遊技が進むなか、所定のモード移行条件が成立すると、演出モードCに代わり演出モードDが設定され（演出モードDに移行し）、その後、演出モードDにて大当たりが発生することなく第2特別図柄の変動表示が所定回数（例えば5回）行われると、再度演出モードCが設定される（演出モードCに復帰する）。

【0300】

モード移行条件は、例えば、演出モードCにて大当たりが発生することなく第2特別図柄の変動表示が所定回数（例えば50回）行われることや、サブ制御部90（演出制御用マイコン91）による制御下で実行されるモード移行抽選に当選すること、第2特別図柄に係る事前判定（特図2保留先読み）により第2特図保留内に特定保留（例えば15R第5大当たり保留）が記憶されていると判定され且つモード移行抽選に当選すること、等を定めることができる。また、内部タイマを用いて、演出モードCと演出モードDとを所定時間の経過に基づいて周期的に切り替えるようにしてもよい。

【0301】

このように、状態Cでは演出モードとして内部的に「C」又は「D」が設定されるものの、表面上（見かけ上）は基本的に同一（1種類）の演出モードとされる。したがって、以下では状態Cに対応する基本的な演出モードは「C」であるものとして説明する。

【0302】

演出モードC（状態C）では、図57（a）、（b）等に応示するように、画像表示装置7の表示画面7aの中央近傍に演出図柄8が表示され、その演出図柄8の背後に、当該演出モードに対応する背景画像やキャラクタ等（図示せず）が表示される。演出モードCで表示される演出図柄8は、状態B（演出モードE）と同様に、青図柄からなる「2」、「4」、「6」、「8」の図柄と、緑図柄からなる「1」、「9」の図柄と、赤図柄からなる「3」、「5」、「7」の図柄とからなる。また、本実施例では、状態Bと状態Cとで演出図柄8の態様（デザイン）を同様としている。尚、状態Cに係る演出図柄8の態様（デザイン）については、状態Aと同様としたり、状態Bと異なせたり、状態A及び状態Bの双方と異なせたりする等、種々の態様を採ることが可能である。

【0303】

さらに、図57(a)に示すように、表示画面7aの右上部には、右打ちを指示する右打ち指示画像Mが表示され、表示画面7aの下部中央には、獲得賞球数（獲得利益量）を示す賞球カウント画像Cが表示される。右打ち指示画像Mは、状態B（演出モードE）と同様である。賞球カウント画像Cは、「00000」～「99999」の5桁の数字を表示可能な画像（数字画像）と、「pt」（ポイント）の文字画像とからなる。この賞球カウント画像Cは、主に、大当り遊技や小当り遊技等により遊技者が獲得した賞球数（獲得賞球数）をポイント数として表示するものであり、大当り遊技後の遊技状態が状態Cとなった場合には、その後に遊技状態が状態A（大当り遊技中を除く）又は状態Bになるまで、すなわち、状態Cが終了するまで、その間の獲得賞球数（所謂、連荘期間中の獲得賞球数）を表示するものとしている。また、状態C（高確低ベース状態）は、小当りが頻発する（小当り遊技の実行頻度が高くなる）有利状態であることから、小当り遊技での賞球獲得（持ち球増加）を演出するために賞球カウント画像Cを表示することとしている。つまり、小当り遊技演出として、賞球カウント画像Cによる演出表示（入球演出）を行うこととしている。

10

【0304】

こうした画面構成の演出モードCにおける演出図柄8の変動表示（演出図柄遊技演出）の基本的な流れについて、図57を用いて詳しく説明する。尚、図57では、説明の便宜上、演出保留（保留図柄）や背景等の一部表示内容を省略している。図57に示すように、演出図柄8の変動表示が開始されると（図57(a)参照）、その変動表示は、基本的には第3停止態様（同時停止）で停止される（図57(b)参照）。これは、状態Cでは、第2特別図柄時短機能が作動することから、リーチ無しの外れ変動を極力短時間で消化して遊技を円滑に進行できるようにするためである。したがって、第2特別図柄当否判定の結果が「外れ」であって演出図柄8の変動表示がノーマル変動で行われる場合、その変動表示は第3停止態様（同時停止）で停止される。演出図柄8の変動表示が第3停止態様（同時停止）で停止した場合、遊技者にとっては、その停止をもって直ちに特別遊技（大当り遊技、小当り遊技）の実行可能性がないことが明らかとなる。このため、変動表示が第3停止態様で停止する場合は遊技者の期待感を高めるための演出（煽り演出）が行われることはない。

20

【0305】

これに対し、第2特別図柄当否判定の結果が「外れ」又は「大当り」であって演出図柄8の変動表示がリーチ変動（外れ又は大当り）やリーチ煽り外れ変動で行われる場合、演出図柄8の変動表示は第2停止態様（左図柄→右図柄→中図柄）で停止される（図57(c)→(d)、(c)→(e)→(f)参照）。また、第2特別図柄当否判定の結果が「小当り」であることに基づいて演出図柄8の変動表示が行われる場合、その変動表示はノーマル変動で行われた後、第1停止態様（左図柄→中図柄→右図柄）で停止され、変動表示の表示結果として演出図柄8が特定のバラケ目（小当り態様）で表示される（図57(g)→(h)→(i)参照）。

30

【0306】

ここで、本実施例では、左図柄、中図柄および右図柄がすべて赤図柄であって3つの図柄のうち隣り合う2つの図柄が同じで残り1つが異なる図柄組合せ（「335」、「355」、「557」等）を、特定のバラケ目（小当り態様）としている。特定のバラケ目を構成する図柄組合せは、リーチ成立とはならないものの、隣り合う2つの図柄が同じ図柄（数字）となる組合せを構成することから、このような図柄組合せのことを「リーチ配列」ともいう。

40

【0307】

特定のバラケ目（小当り態様）を構成する図柄（「3」、「5」、「7」）のうち、「3」と「5」の図柄は、状態Aでは特定のバラケ目を構成し得ない緑図柄（第1図柄種）であるが、状態Cでは、特定のバラケ目を構成し得る赤図柄（第2図柄種）となっている。つまり、「3」と「5」の図柄は、遊技状態によって図柄種が変化する図柄となってい

50

る。これにより、演出図柄の図柄種（本例では色の種類）に遊技者を注目させて、遊技に対する興味を惹くことが可能となる。特に、小当りが頻発する場合には、特定のバラケ目（小当り態様）の停止表示が高頻度で実行され、複数回連続して停止表示されることもあるため、遊技者の注目を一層集めることが可能となる。

【0308】

尚、本実施例では、状態Aにて緑図柄とされる演出図柄（「1」、「3」、「5」、「9」）の一部を、状態Cでは特定のバラケ目（第1表示態様）を構成し得る赤図柄として
10
いるが、例えば、状態Aにて青図柄とされる演出図柄（「2」、「4」、「6」、「8」）の一部を赤図柄としたり、状態Aにて青図柄とされる演出図柄（「2」、「4」、「6」、「8」）と、緑図柄とされる演出図柄（「1」、「3」、「5」、「9」）のそれぞれ
の一部（例えば「4」と「5」）を赤図柄としたりすることも可能である。また、図柄種として、状態Aでは存在（出現）しない状態C専用の図柄種を設け、この専用の図柄種に属する図柄により特定のバラケ目（小当り態様）を構成するようにしてもよい。例えば、状態C専用の図柄種として金色の図柄（金図柄）を設け、状態Aにて緑図柄とされる演出図柄の一部を、状態Cにおいて金図柄とすることができ
る。これにより、特定のバラケ目を構成し得る図柄種をより際立たせて、遊技者の注目を集めやすくすることが可能となる。

【0309】

あるいは、本実施例では、状態Aで緑図柄（第1図柄種）とされる「3」と「5」の図柄が状態Cでは赤図柄（第2図柄種）とされるが、この場合において、状態Aでは当初から赤図柄（第2図柄種）であった「7」の図柄を、状態Cでは金図柄とするように構成してもよい。この場合、赤図柄（第2図柄種）である「3」と「5」の図柄を、特定のバラケ目を構成し得る図柄とし、金図柄（第3図柄種）である「7」の図柄を、15R第5大
20
当りに対応する15R大当り態様（「7」のゾロ目、特定表示態様）とすることができ
る。これにより、特定のバラケ目（小当り態様）を構成する図柄種（赤図柄）と、特定のゾロ目（15R大当り態様）を構成する図柄種（金図柄）とを明確に区別して、当り種別と図柄種との対応を分かりやすく示すことが可能となる。

【0310】

さらに、3つの演出図柄8L、8C、8Rのうちの何れか（例えば中図柄8C）に、小
30
当り当選時に停止表示される小当り専用の図柄（例えば「小当り中図柄」）を設け、小当り専用の図柄が停止表示された場合には、残りの図柄の種類に関係なく、すなわち、3つの図柄により構成される停止出目（停止表示態様）に関係なく、その小当り専用の図柄により小当りの発生（小当り当選）を報知するようにしてもよい。これによっても小当りの発生を分かりやすくして、遊技者の注目を集めやすくすることが可能となる。

【0311】

また、本実施例では、演出モードCでの小当り態様（赤図柄のリーチ配列）の導出表示（変動表示の停止）に際して、他の演出モードでは出現し得ない第1停止態様（左図柄→中図柄→右図柄の停止順）で、演出図柄8の変動表示を停止するものとしている。このため、小当り態様（赤図柄のリーチ配列）だけでなく、その小当り態様が表示される契機となる変動表示の停止態様にも遊技者を注目させるものとなっている。さらに、演出モード
40
Cでは、小当り態様の導出表示（演出図柄8の停止表示）に際して、小当り態様（赤図柄のリーチ配列）の表示を強調する演出表示を行うものとしている。具体的には、図57（i）に示すように、左・中・右の各図柄の周囲を飾る画像（飾り画像）として構成されるエフェクト画像E（演出効果画像）を表示するものとしている。これにより、小当り態様の表示（小当り遊技が実行されること）を、第1停止態様による変動表示の停止に際して強調して示すことが可能となり、変動表示が第1停止態様で停止する際の演出効果を高めることが可能となる。尚、エフェクト画像Eの態様は本実施例に限定されるものではなく、他の様々な態様を採ることが可能である。

【0312】

加えて、小当り態様の表示を契機として実行される小当り遊技にて遊技球が第2大入賞

10

20

30

40

50

口35に入球すると、その入球ごとに、賞球カウント画像Cにより示される獲得賞球数（数字画像）が加算表示（更新）される。本実施例では、第2大入賞口35への入球に基づく賞球は、1個の入球に対して10個の賞球とされているため、賞球カウント画像Cにより示される獲得賞球数は10個単位で加算される。この賞球カウント画像Cにより示される獲得賞球数（獲得利益量）を加算表示する演出のことを「獲得利益演出」ともいう。さらに、小当り態様の表示を契機として小当り遊技が実行される場合、当該小当り遊技の実行に伴って、表示画面7aに背景画像として表示されるキャラクタ（図示せず）による演出表示（キャラクタ演出）を行うものとしている。具体的には、キャラクタが所定のセリフを発する演出（セリフ演出表示＋セリフ音声出力）を行ったり、キャラクタが所定の動きを見せる演出（キャラクタ動作表示）を行ったりするものとしている。

10

【0313】

尚、小当りに伴う賞球カウント画像Cの加算表示は、第2大入賞口センサ35aによる遊技球の検知に基づいて主制御部80から送信される第2大入賞口入球コマンドをサブ制御部90が受信することに基づいて行われ、小当りに伴うキャラクタ演出表示は、主制御部80から送信される小当りのオープニングコマンド（S2066）をサブ制御部90が受信することに基づいて行われることから、これらの演出は何れも小当り遊技演出に該当するものである（S4407,S4408）。

【0314】

演出モードC（状態C）では、第2特別図柄当否判定における小当りの当選確率（小当り確率）が非常に高く（「420／630」＝「1／1.5」）、小当り遊技が複数回連続して実行される可能性が高いことから、演出図柄8の第1停止態様での停止や小当り態様（赤図柄のリーチ配列）の表示が高頻度で発生し、これに伴い小当り遊技での賞球カウント画像Cの加算表示やキャラクタ演出表示も高頻度で実行され得る。このため、こうした演出図柄遊技演出（変動演出）と小当り遊技演出との連携により、小当りの発生を遊技者に強く印象付けることが可能となる。これにより、小当り頻発による賞球獲得（持ち球増加）に対する期待感を煽り、演出モードC（状態C）の遊技興趣を高めることが可能となる。尚、小当りに伴うキャラクタ演出表示を、賞球カウント画像Cの加算表示と同様に、主制御部80からの第2大入賞口入球コマンドをサブ制御部90が受信することに基づいて行うように構成してもよい。この場合、小当り遊技にて遊技球が第2大入賞口35に入球しなければキャラクタ演出は行われなため、第2大入賞口35に遊技球が入球した場合の当該入球を遊技者に強く印象付けることが可能となり、また、小当り遊技にて遊技球が第2大入賞口35に入球したか否かの判別が容易となる。

20

30

【0315】

次に、状態C（高確低ベース状態、第2遊技状態）にて大当り変動（特図2大当り変動）が行われる場合の演出図柄遊技演出について説明する。ここで、第2特別当否判定の結果が大当りである場合の当該大当りの種別は「15R第5大当り」、「2R第6大当り」及び「2R第7大当り」の何れかである（図6、図8参照）。これに鑑み、以下では、状態Cにおいて（1）第2特別図柄当否判定の結果が「大当り」となって第2特別図柄の大当り種別判定の結果が「15R第5大当り」（以下、単に「15R大当り」ともいう。）となった場合（図8（A）、（B）参照）の演出内容と、（2）第2特別図柄当否判定の結果が「大当り」となって第2特別図柄の大当り種別判定の結果が「2R第6大当り」又は「2R第7大当り」（以下、単に「2R大当り」ともいう。）となった場合（図8（A）、（B）参照）の演出内容について説明する。

40

【0316】

〔15R大当りの場合の演出内容〕

前述したように状態C（高確低ベース状態、第2遊技状態）では、内部的な演出モードとして演出モードCと演出モードDの2種類の演出モードがあり、そのうちの演出モードCが基本となって演出図柄遊技演出が進行していき、モード移行条件の成立により一時的に演出モードDとなる場合がある。このような演出モード制御のもと、演出モードCにて15R大当り変動が行われる場合、画像表示装置7の表示画面7aでは、図58（a）に

50

示すように演出図柄遊技演出（変動演出）が展開される。

【0317】

すなわち、演出モードCにて第2特別図柄の15R大当り変動（特図2大当り変動）が行われる場合、表示画面7aでは、演出図柄8の変動表示の開始からリーチ成立まで、図57(a)→(c)→(d)に示す流れで演出表示が行われる。そして、図58(a-1)に示すように、左図柄8Lと右図柄8Rとが同じ図柄（数字）で停止（仮停止）してリーチ成立となると、表示画面7aでは、その後、図58(a-2)に示すように、所定のリーチ演出（SPリーチ演出、発展演出等）が行われる。このリーチ演出は、前述のS4505にて設定される変動演出パターンに基づくものである。このとき、表示画面7aの表示内容は、演出図柄8の変動表示開始からリーチ成立まで表示されていた演出図柄8やその背後の背景画像（キャラクタ）、賞球カウント画像Cは非表示となり、リーチ演出に係る演出画像が主となる。これにより表示画面7aで行われるリーチ演出の視認性を良好なものとして、演出効果を高めることが可能となる。

10

【0318】

尚、本実施例では、リーチ演出が行われている間も、右打ち指示画像Mは表示されたままとなる。これは、状態Cが右打ち遊技を行う遊技状態であるとともに、当該リーチ演出を経て大当り遊技が開始された後も、引き続き右打ち遊技を行うこととなるからである。但し、リーチ演出中は、右打ち指示画像Mを非表示としてもよく、あるいは、右打ち指示画像Mを表示したままその輝度（明るさ）を通常よりも暗くしたり、右打ち指示画像Mの透明度を通常よりも高くして半透明としたりする等、右打ち指示画像Mの表示態様を通常よりも（リーチ演出よりも）目立たない態様としてもよい。このように右打ち指示画像Mの表示態様を通常と異ならせることにより、リーチ演出中は遊技球をの発射を停止しても差し支えない旨を遊技者に認識させることが可能となる。

20

【0319】

そして、リーチ演出にて大当り確定を示す表示（報知）が行われた後、表示画面7aには演出図柄8が大当り態様（特定表示態様）で停止表示（確定表示）される。具体的には、図58(a-3)に示すように、表示画面7aの略中央（所定の表示部）に、左・中・右の3つの図柄8L、8C、8R（演出図柄8）が大当り態様であるゾロ目（特定表示態様）で表示される演出（図柄表示演出）が行われる。この後、右打ちにより遊技球が開始ゲート29を通過すると、15R大当り遊技（第1特別遊技、第2ラウンド数特別遊技）が開始（実行）される。この15R大当り遊技では、残りラウンド数を示すラウンド数画像や所定のラウンド演出画像（動画又は静止画）が表示画面7aに表示されるとともに所定の演出音（楽曲等）がスピーカ67から出力される15R大当り遊技演出が実行される。また、15R大当り遊技の終了後は、再び状態C（演出モードC）となる。

30

【0320】

これに対し、演出モードDにて第2特別図柄の15R大当り変動（特図2大当り変動）が行われる場合、表示画面7aでは、図58(b)に示すように、演出図柄8の変動表示の開始後、該演出図柄8、背景画像（キャラクタ）及び賞球カウント画像Cが非表示となり、小当り頻発状態から15R大当り遊技に移行することを示す演出画像（「大当り移行演出画像」ともいう）が表示画面7aに表示される。本実施例では、大当り移行演出画像として3つの画像G1～G3（所定演出画像）を備えている。具体的に、「いくぞー」の文字からなる画像G1と、「GET」の文字が中央に書かれた星の図形からなる画像G2と、「READY GO!」の文字からなる画像G3と、を備えている。大当り移行演出画像（所定演出画像）の表示は、画像G1、画像G2、画像G3の順で行われる（図58(b-2)～(b-4)を参照）。このような演出モードDにて実行される15R大当り変動演出も、前述のS4505にて設定された変動演出パターンに基づくものである。尚、大当り移行演出画像が表示される間、前述のリーチ演出が行われている間と同様に、右打ち指示画像Mは表示されたままとなる。

40

【0321】

そして、表示画面7aに画像G3が表示されている状態で、右打ちにより遊技球が開始

50

ゲート 29 を通過すると、15R 大当り遊技（第 1 特別遊技、第 2 ラウンド数特別遊技）が開始（実行）される。この 15R 大当り遊技では、前述の 15R 大当り遊技演出に代えて、当該 15R 大当り遊技の開始前に非表示となった背景画像（キャラクタ）及び賞球カウント画像 C が表示画面 7a に表示され、小当り遊技中と同様の演出、すなわち、前述の獲得利益演出及びキャラクタ演出が、大当り遊技演出として実行される。具体的に、第 1 大入賞口 30 に遊技球が入球するごとに、賞球カウント画像 C により示される獲得賞球数（数字画像）が加算表示（更新）されるとともに、キャラクタが所定のセリフを発したり所定の動きを見せたりするキャラクタ演出表示が実行される。このように 15R 大当り遊技中も、その前の状態 C における背景画像（キャラクタ）及び賞球カウント画像 C が表示されてこれら演出画像（第 2 演出画像）による演出（第 2 表示演出）が行われるため、状態 C での獲得利益演出及びキャラクタ演出（第 2 表示演出）が 15R 大当り遊技に亘って継続的に実行されることとなる。さらに、15R 大当り遊技の終了後は、再び状態 C（演出モード C）となり、当該状態 C においても演出モード C に対応する背景画像（キャラクタ）及び賞球カウント画像 C 等が表示画面 7a に表示され、獲得利益演出及びキャラクタ演出が実行される。これにより、小当り遊技（第 2 特別遊技）が高頻度で実行される状態 C（小当り頻発状態）と 15R 大当り遊技（第 1 特別遊技）との一体感を醸成して、状態 C の興趣を向上させることが可能となる。

10

【0322】

以上のように状態 C では、第 2 特別図柄の 15R 大当り変動（特図 2 大当り変動）が行われる場合、当該変動に係る演出図柄遊技演出（変動演出）は、3 つの演出図柄 8L, 8C, 8R がゾロ目（特定表示態様）で停止表示されるパターン（図柄表示演出）を基本としつつ、演出図柄 8（ゾロ目）が表示されずに大当り移行演出画像が表示されるパターンもあり得るものとなっている。このため、状態 C での 15R 大当り遊技の開始にあたっては、リーチ演出を経て左・中・右の 3 つの図柄 8L, 8C, 8R（演出図柄 8）がゾロ目（特定表示態様）で停止表示されて大当り遊技が開始されるといった標準的な態様と、そのような演出図柄 8 のゾロ目による停止表示が実行されずに大当り移行画像が表示されて大当り遊技が開始されるといった非標準的な態様とが存在することとなる。これにより、状態 C にて 15R 大当り遊技（第 1 特別遊技、第 2 ラウンド数特別遊技）が開始される場合の態様が画一的にならず、その態様に意外性を付与することが可能となり、延いては状態 C の興趣を向上させることが可能となる。

20

30

【0323】

〔2R 大当りの場合の演出内容〕

状態 C（高確低ベース状態、第 2 遊技状態）にて 2R 大当り変動が行われる場合、表示画面 7a では、図 59 に示すように演出図柄遊技演出（変動演出）が展開される。尚、状態 C では内部的な演出モードとして演出モード C と演出モード D とがあり、演出モード C が基本となって演出図柄遊技演出が進行するが、2R 大当り変動に係る変動演出は、演出モード C、D で同様（共通）の態様で実行される。また、2R 大当りには「2R 第 6 大当り」と「2R 第 7 大当り」の 2 種類が存在するが、「2R 第 6 大当り」の場合（2R 大当り遊技後の遊技状態が高確高ベース状態になる場合）と、「2R 第 7 大当り」の場合（2R 大当り遊技後の遊技状態が低確高ベース状態になる場合）とで、同様（共通）の変動演出が実行される。

40

【0324】

2R 大当り変動（特図 2 大当り変動）の開始に伴い表示画面 7a にて演出図柄 8 の変動表示が開始されると、その開始と略同タイミングで表示画面 7a に襖画像 F1, F2 が画面左右から中央に向かって表示される（図 59（1）、（2）を参照）。襖画像 F1, F2 は、変動表示中の演出図柄 8、背景画像（キャラクタ）及び賞球カウント画像 C を含む変動演出画像の手前側に重ねて表示されるもので、右打ち指示画像 M より奥側に表示される。つまり、変動演出画像と右打ち指示画像 M との間に表示される。これにより、右打ち遊技を行う遊技状態であることを示しつつ変動演出画像を隠蔽する演出を行うことが可能となる。

50

【0325】

表示画面7a上では、襖画像F1、F2の出現により、襖が閉じて変動演出画像が隠れた状態となる(図59(3))を参照)。その後、図59(4)に示すように、左側の襖画像F1と右側の襖画像F2とが、それぞれ左右方向への往復移動(開閉動作)を繰り返すことにより襖が完全に開くか否かを示す演出表示が表示画面7aで行われる。そして、図59(5)に示すように、襖画像F1、F2が変動演出画像を完全に隠蔽してその開閉動作を終えることより、2R大当り変動に係る変動演出(「2R大当り変動演出」ともいう)が終了する。こうした襖画像F1、F2の表示を含む2R大当り変動演出は、前述のS4505にて設定される変動演出パターンに基づくものである。

【0326】

10

また、2R大当り変動演出の終了時には、状態C(小当り頻発状態)が終了を迎えた旨の報知(「状態C終了報知」ともいう)が表示画面7a上で行われるため(図59(5))を参照)、遊技者は、その状態C終了報知を通じて、2R大当り変動が終了したことや状態Cが終了したことを認識することができる。尚、状態C終了報知の態様は、例えば、図59(5)に示すように「〇〇モード終了・・・」(〇〇モードは状態Cを意味する)の文字画像を襖画像F1、F2の手前側に重ねて表示するものとすることができるが、これ以外の態様とすることも当然可能であり、状態Cが終了することを遊技者に認識させることのできるものであれば、その態様は問わない。

【0327】

ここで、襖画像F1、F2は、状態Cから状態B(低確高ベース状態又は高確高ベース状態)への移行、すなわち、状態Cの終了を示唆する画像(「示唆画像」ともいう)であり、当該襖画像F1、F2を表示することにより行われる演出は、状態Cが終了する可能性のあることを示唆する演出(「示唆表示演出」ともいう)である。

20

【0328】

襖画像F1、F2が変動演出画像の全体を隠蔽した状態で示唆表示演出(2R大当り変動演出)が終了した後、右打ちにより遊技球が開始ゲート29を通過すると、2R大当り遊技(第1特別遊技、第1ラウンド数特別遊技)が開始(実行)される。この2R大当り遊技では、演出モードE(状態B)への移行を示す演出表示(図示せず)が2R大当り遊技演出として実行される。2R大当り遊技演出は、2R第6大当りの場合(2R大当り遊技後に高確高ベース状態に移行する場合)と2R第7大当りの場合(2R大当り遊技後に低確高ベース状態に移行する場合)とで、同様(共通)の態様で実行される。

30

【0329】

そして、2R大当り遊技が終了して遊技状態が状態B(低確高ベース状態又は高確高ベース状態)になると、演出モードEが設定される。前述のように、演出モードEは低確高ベース状態及び高確高ベース状態の双方で設定される演出モードであり、遊技状態非報知モードである。このため、演出モードEでは、遊技状態が低確高ベース状態であるのか高確高ベース状態であるのかに関係なく、低確率・高確率で共通の演出図柄8や背景画像、変動カウント画像等(第1演出画像)を用いた演出表示(第1表示演出)が表示画面7a上で実行される。

【0330】

40

このように、2R大当り変動演出の開始から2R大当り遊技後の状態Bにかけて、その状態Bが低確高ベース状態又は高確高ベース状態の何れであるとしても、同じ態様の演出(示唆表示演出、2R大当り遊技演出、演出モードE)が実行される。このため、示唆表示演出が実行されて状態C(小当り頻発状態)が終了したとしても、その後の遊技状態が高確率状態であることに対する期待感を遊技者に持たせることが可能となる。これにより、状態C(高確低ベース状態)から該状態Cよりも不利な状態B(低確高ベース状態又は高確高ベース状態)に遊技状態が移行したとしても、状態Bの興趣を向上させることが可能となる。

【0331】

尚、状態Cでの外れ変動に係る変動演出(外れ変動演出)として、2R大当り変動演出

50

と同じように、襖画像 F 1, F 2 が表示される演出（示唆表示演出）が実行される場合がある。この場合、襖が閉じることなく最終的に全開となる態様で襖画像 F 1, F 2 が表示され、変動演出画像の全体が表示画面 7 a に表示された状態に戻って、当該外れ変動演出が終了する。これにより、示唆表示演出が開始されたとしても状態 C が終了するとは限らない遊技性となるので、示唆表示演出が開始された場合のドキドキ感を遊技者に与えることが可能となる。

【0332】

以上のように本実施例 2 では、状態 C において実行される遊技演出が特徴的なものとされている。なかでも、状態 C において第 2 特別図柄当否判定の結果が大当たりとなり、当該大当たり種別判定の結果が 1 5 R 第 5 大当たりとなって当該大当たり遊技後に状態 C が設定される場合、基本的には、演出図柄 8 を構成する 3 つの図柄 8 L, 8 C, 8 R（複数の図柄）がゾロ目（特定表示態様）で表示される図柄表示演出が 1 5 R 大当たり遊技の開始前に実行され、ときには、1 5 R 大当たり遊技の開始前に図柄表示演出が実行されることなく（大当たり移行演出画像が表示されて）1 5 R 大当たり遊技が開始されることもある。

【0333】

一方、状態 C において第 2 特別図柄当否判定の結果が大当たりとなり、当該大当たり種別判定の結果が 2 R 第 6 大当たり又は 2 R 第 7 大当たりとなって当該大当たり遊技後に状態 B（低確高ベース状態又は高確高ベース状態）が設定される場合（つまり、状態 C が終了する場合）、前述の図柄表示演出や大当たり移行演出画像の表示が実行されることなく、これに代えて、演出図柄 8 や背景画像等を含む変動演出画像を襖画像 F 1, F 2（示唆画像）により覆い隠すことにより状態 C の終了を示唆する示唆表示演出が、2 R 大当たり遊技の開始前に実行される。

【0334】

このため、状態 C では、大当たり遊技開始前に行われる演出図柄遊技演出（変動演出）の態様によって、大当たり遊技後の遊技状態が再び状態 C になるのか状態 B になるのか（状態 C が継続するのか終了するのか）を明確に区別（判別）することが可能となる。これにより、状態 C の遊技性を遊技者にとって分かりやすいものとして、状態 C における興趣を向上させることが可能となる。

【0335】

また状態 C において、演出図柄遊技演出（変動演出）として図柄表示演出（ゾロ目表示）や大当たり移行演出画像の表示が実行された場合には、引き続き状態 C での遊技が確定する「1 5 R 大当たり」となり、これら図柄表示演出や大当たり移行演出画像の表示が実行されずに示唆表示演出が実行された場合には、状態 C での遊技の終了が確定する「2 R 大当たり」となる。このため、状態 C における「図柄表示演出」や「大当たり移行演出画像の表示」は、状態 C への移行（状態 C の継続）及び 1 5 R 大当たり遊技（第 2 ラウンド数特別遊技）の実行を意味するものとなり、状態 C における示唆表示演出は、状態 B への移行（状態 C の終了）及び 2 R 大当たり遊技（第 1 ラウンド数特別遊技）の実行を意味するものとなる。これにより、示唆表示演出に対する図柄表示演出（及び大当たり移行演出画像の表示）の優位性を高めて、状態 C における興趣を向上させることが可能となる。

【0336】

尚、上記実施例 2 では、状態 C において発生し得る主な大当たりの種類、すなわち、第 2 特別図柄当否判定の結果が大当たりとなった場合の大当たり種別（第 2 特別図柄の大当たり種別）を、「1 5 R 第 5 大当たり」、「2 R 第 6 大当たり」及び「2 R 第 7 大当たり」の 3 種類としていたが（図 6、図 8（B）参照）、第 2 特別図柄の大当たり種別はこれに限定されるものではない。例えば、大当たり遊技後の遊技状態を高確低ベース状態（状態 C）とする 1 5 R 大当たり A と、大当たり遊技後の遊技状態を高確高ベース状態（状態 B）とする 1 5 R 大当たり B と、大当たり遊技後の遊技状態を低確高ベース状態（状態 B）とする 1 5 R 大当たり C と、の 3 種類を第 2 特別図柄の大当たり種別として設け、ラウンド数をすべて同じ（1 種類）としてもよい。また、実施例 2 のようにラウンド数を 2 R 及び 1 5 R の 2 種類とする他にも、例えば、2 R 大当たり、7 R 大当たり及び 1 5 R 大当たりといったように 3 種類以上とするこ

とも可能であり、第1特別図柄の大当たり種別と第2特別図柄の大当たり種別を同じにすることも可能である。さらに、大当たり遊技後の遊技状態を高確低ベース状態とする大当たり、高確高ベース状態とする大当たり及び低確高ベース状態とする大当たりを、それぞれ何ラウンドにするのかは任意である。

【0337】

また上記実施例2では、状態Cにおいて演出モードC又はDを内部的に設定するものとし、表面的には状態Cに対応する演出モードを1種類としていた。そして、状態Cの設定契機となる15R第5大当りに係る大当たり変動演出(15R大当たり変動演出)として「図柄表示演出」と「大当たり移行演出画像の表示」の2種類を設け、内部的な演出モードが「C」のときには「図柄表示演出」が実行され、「D」のときには「大当たり移行演出画像の表示」が実行されるものとしていた。これに対し、状態Cに対応する演出モードを内部的にも1種類とし、状態Cの設定契機となる第2特別図柄の大当たり(大当たり種別)を、例えば「15R大当たりA」と「15R大当たりB」の2種類として、これら15R大当たりの種別に応じて「図柄表示演出」と「大当たり移行演出画像の表示」の何れが実行されるのかが決まる構成としてもよい。例えば、状態Cにおいて、第2特別図柄当否判定の結果が大当たりとなり、その大当たり種別が「15R大当たりA」となった場合には、当該15R大当たりAに係る大当たり変動演出として「図柄表示演出」が実行され、その大当たり種別が「15R大当たりB」となった場合には、当該15R大当たりBに係る大当たり変動演出として「大当たり移行演出画像の表示」が実行されるようにすることができる。このように、主制御部80(遊技制御用マイコン81)の制御下で行われる大当たり種別判定(状態判定)の結果に基づいて、状態Cにおける15R大当たり変動演出の実行態様を決定することで、遊技制御上、元来存在する大当たり種別判定(状態判定)を用いてその実行態様を決定することが可能となるため、サブ制御部90(演出制御用マイコン91)の制御下で決定する必要がなくなり、制御の効率化を図ることが可能となる。

【実施例3】

【0338】

次に、本発明の実施例3について説明する。本実施例3は、前述した実施例1のパチンコ遊技機1に対し、大当たり遊技が終了する際のエンディング期間の設定に関し特徴的な構成を付加したものの一実施の形態を示すものである。以下では、本実施例3の特徴的な構成を中心に説明し、実施例1と共通する構成についての説明は省略する。また、本実施例3は、前述の実施例2に係る構成を備えた遊技機にも適用可能である。

【0339】

前述の実施例1で説明したように、大当たり遊技が実行され、当該大当たり遊技を構成する全てのラウンド遊技が終了すると、大当たり遊技(特別遊技状態)を終了させるための大当たり終了処理(S2116)が行われ、エンディング期間(「終了期間」ともいう)が開始される(S2117)。そして、エンディング期間が経過すると(S2119でYES)、大当たり遊技(特別遊技状態)の終了となり、当該大当たり遊技後の遊技状態が設定される(S2121)。このことから、エンディング期間(終了期間)は、大当たり遊技の全ラウンド遊技が終了してから該大当たり遊技後の遊技状態が開始されるまでの待機期間であるともいえる。

【0340】

大当たり終了処理(S2116)では、大当たりのエンディングコマンドをセットする処理が行われるが、当該コマンドセットに加え、エンディング期間を所定のタイマ(「エンディングタイマ」ともいう)にセットする処理(終了期間設定処理)が行われる。S2117の処理は、そのエンディングタイマによる時間の計測(エンディングタイマの作動)を開始させる処理である。

【0341】

尚、大当たり遊技における全てのラウンド遊技の終了後、エンディング期間が経過することにより大当たり遊技を終了して、該大当たり遊技後の遊技状態を開始させる処理を行う主制御部80(遊技制御用マイコン81)のことを「状態制御手段」ともいう。また、前述のS2116でエンディング期間をセットする処理を行う主制御部80(遊技制御用マイコン8

1) のことを「終了期間設定手段」ともいう。

【0342】

S2116でセットされるエンディングコマンドは、エンディング演出の実行をサブ制御部90に指示するコマンドであり、当該コマンドをサブ制御部90が受信すると、画像表示装置7の表示画面7a上で所定のエンディング演出が実行される。エンディング演出の実行期間（実行時間）は、S2117で開始されるエンディング期間、すなわち、S2116でセットされるエンディング期間に対応しており、このエンディング期間内に実行可能となるようにエンディング演出が設計されている。本実施例3では、図60に示すように、特別図柄当否判定で大当たりと判定されたときの遊技状態とその大当たり種別に基づいてエンディング期間及びエンディング演出が定められている。

10

【0343】

具体的に、遊技状態が状態A（低確低ベース状態）又は状態B（低確高ベース状態又は高確高ベース状態、第1遊技状態）のとき、すなわち、状態C（高確低ベース状態、第2遊技状態）でないときには、主として第1特別図柄当否判定が実行される。この状態A又は状態Bにおいて、第1特別図柄当否判定の結果が大当たりとなり、当該大当たり種別の判定の結果が、第1特別図柄に係る大当たり種別の中で相対的に出現率の高い4R第3大当たり又は4R第4大当たりとなった場合（大当たり遊技後の遊技状態が状態Bになる場合）、当該大当たり遊技の終了に際して実行されるS2116では、エンディング期間の長さ（エンディング時間）が「30000ms」（30秒）とされる第1エンディング期間（第1終了期間）がセット（設定）される。つまり、エンディングタイマに「30000ms」がセットされる。またS2116では、第1エンディング期間（30000ms）を指定する第1エンディングコマンドがセットされる。この第1エンディングコマンドがサブ制御部90に送信されると、サブ制御部90は、その第1エンディングコマンドに基づいて、対応するエンディング演出（第1エンディング演出）を実行する。エンディング演出の詳細については後述する。

20

【0344】

また、状態A又は状態Bにおいて、第1特別図柄当否判定の結果が大当たりとなり、当該大当たり種別の判定の結果が15R第1大当たり又は4R第2大当たりとなった場合（大当たり遊技後の遊技状態が状態Cになる場合）、当該大当たり遊技の終了に際して実行されるS2116では、エンディング期間の長さ（エンディング時間）が「3000ms」（3秒）とされる第2エンディング期間（第2終了期間）がセット（設定）される。つまり、エンディングタイマに「3000ms」がセットされる。またS2116では、第2エンディング期間（3000ms）を指定する第2エンディングコマンドがセットされる。この第2エンディングコマンドがサブ制御部90に送信されると、サブ制御部90は、その第2エンディングコマンドに基づいて、対応するエンディング演出（第2エンディング演出）を実行する。

30

【0345】

一方、遊技状態が状態C（高確低ベース状態、第2遊技状態）のときには、主として第2特別図柄当否判定が実行される。この状態Cにおいて、第2特別図柄当否判定の結果が大当たりとなり、当該大当たり種別の判定の結果が、第2特別図柄に係る大当たり種別の中で相対的に出現率の高い15R第5大当たりとなった場合（大当たり遊技後の遊技状態が状態Cになる場合）、当該大当たり遊技の終了に際して実行されるS2116では、エンディング期間の長さ（エンディング時間）が「3000ms」（3秒）とされる第3エンディング期間（第3終了期間）がセット（設定）される。つまり、エンディングタイマに「3000ms」がセットされる。またS2116では、第3エンディング期間（3000ms）を指定する第3エンディングコマンドがセットされる。この第3エンディングコマンドがサブ制御部90に送信されると、サブ制御部90は、その第3エンディングコマンドに基づいて、対応するエンディング演出（第3エンディング演出）を実行する。

40

【0346】

また、状態Cにおいて、第2特別図柄当否判定の結果が大当たりとなり、当該大当たり種別

50

の判定の結果が2R第6大当り又は2R第7大当りとなった場合（大当り遊技後の遊技状態が状態Bになる場合）、当該大当り遊技の終了に際して実行されるS2116では、エンディング期間の長さ（エンディング時間）が「5000ms」（5秒）とされる第4エンディング期間（第4終了期間）がセット（設定）される。つまり、エンディングタイマに「5000ms」がセットされる。またS2116では、第4エンディング期間（5000ms）を指定する第4エンディングコマンドがセットされる。この第4エンディングコマンドがサブ制御部90に送信されると、サブ制御部90は、その第4エンディングコマンドに基づいて、対応するエンディング演出（第4エンディング演出）を実行する。

【0347】

このように、本実施例3では、特別図柄当否判定で大当りと判定されたときの遊技状態（大当り発生時の遊技状態）とその大当り種別に応じて、エンディング期間の長さが異なるものとされている。すなわち、状態A又は状態Bにおいて、大当り遊技後の遊技状態が状態Bになる大当り（4R第3大当り又は4R第4大当り）が発生し、当該大当り遊技後に状態Bとなる場合には、第1エンディング期間（3000ms）が設定され、状態A又は状態Bにおいて、大当り遊技後の遊技状態が状態Cになる大当り（15R第1大当り又は4R第2大当り）が発生し、当該大当り遊技後に状態Cとなる場合には、第2エンディング期間（3000ms）が設定され、状態Cにおいて、大当り遊技後の遊技状態が状態Cになる大当り（15R第5大当り）が発生し、当該大当り遊技後に状態Cとなる場合には、第3エンディング期間（3000ms）が設定され、状態Cにおいて、大当り遊技後の遊技状態が状態Bになる大当り（2R第6大当り又は2R第7大当り）が発生し、当該大当り遊技後に状態Bとなる場合には、第4エンディング期間（5000ms）が設定される。

【0348】

このため、状態A又は状態Bから大当り遊技を経て状態Bになる場合には、大当り遊技における全ラウンド遊技の終了後、一呼吸置いてから状態Bに移行することとなる。これにより、状態Cに移行しないことや同じ状態Bが続くことによる遊技興趣の低下の抑制を図ることが可能となる。遊技者の遊技意欲の維持・向上や気持ちのリフレッシュを図るための時間として十分な長さを第1エンディング期間が有しているからである。特に、状態A又は状態Bでは、大当り遊技後の遊技状態が状態Cになる大当り（15R第1大当り又は4R第2大当り）よりも、状態Bになる大当り（4R第3大当り又は4R第4大当り）の方が、出現率が高いため（図8（B）を参照）、大当りが発生したものの状態Cに移行しなかったり同じ状態Bが続いたりすることは、比較的起こりやすい。こうした状況下での遊技者の心理を考慮すると、大当り遊技後の状態B開始前（移行前）にある程度の間を空けることは非常に効果的であるといえる。

【0349】

また、状態A又は状態Bから大当り遊技を経て状態Cになる場合には、当該大当り遊技における全ラウンド遊技の終了後、速やかに状態Cに移行することとなる。この場合、大当り遊技の終了後、小当りが頻発する有利な遊技状態（高確低ベース状態）での遊技を早期に開始することが可能となる。これにより、大当り遊技から状態Cに亘って展開される「大入賞口（大当り用大入賞口又は小当り用大入賞口）が繰り返し開放する遊技」のスピード感を醸成して、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【0350】

さらに、状態Cから大当り遊技を経て再び状態Cになる場合にも、当該大当り遊技における全ラウンド遊技の終了後、速やかに状態Cに移行することとなる。この場合においても、大当り遊技の終了後、小当りが頻発する有利な遊技状態（高確低ベース状態）での遊技を早期に開始することが可能となる。これにより、状態Cから大当り遊技を経て再度の状態Cに亘って展開される「大入賞口（大当り用大入賞口又は小当り用大入賞口）が繰り返し開放する遊技」のスピード感を醸成して、遊技興趣を向上させることが可能となる。特に、状態Cでは、大当り遊技後の遊技状態が状態Bになる大当り（2R第6大当り又は2R第7大当り）よりも、状態Cになる大当り（15R第5大当り）の方が、出現率が高

いため（図8（B）を参照）、状態Cが継続する可能性（継続率）は相対的に高くなる。こうした状況下での遊技者の心理を考慮すると、状態Cから大当たり遊技を経て再び状態Cになる場合の当該大当たり遊技後の状態Cを速やかに開始することは非常に効果的であるといえる。

【0351】

また、状態Cから大当たり遊技を経て状態Bになる場合には、大当たり遊技における全ラウンド遊技の終了後、若干の間を空けて状態Bに移行することとなる。これにより、状態Cでの遊技が終了したとの認識を遊技者に与えつつ、引き続き右打ちを行う状態B（低確高ベース状態又は高確高ベース状態）での遊技にスムーズに移行することが可能となる。特に、状態Cから大当たり遊技を経て状態Bになる場合の当該大当たり遊技は2R大当たり遊技であり、他の大当たり遊技（4R大当たり遊技、15R大当たり遊技）に比べ第1大入賞口30の開放回数（ラウンド数）が少なく開放時間も短い。このため、大当たり遊技の実行期間は相対的に短いものとなる。そこで、本実施例3では、状態Cから大当たり遊技を経て状態Bになる場合の当該大当たり遊技（2R大当たり遊技）のエンディング期間を、状態A又は状態Bから大当たり遊技を経て状態Bになる場合の第1エンディング期間（30000ms）よりも短い第4エンディング期間（5000ms）としている。2R大当たり遊技のエンディング期間を、例えば、状態Bの設定契機となる4R第3大当たりや4R第4大当たりと同様に長時間（例えば30000ms）としたのでは、2R大当たり遊技の実行期間とのバランスが悪くなり、引き続き右打ちを行う状態Bへの移行が却って間延びしてしまう虞があることから、こうした懸念を回避するためである。

【0352】

以上のようなエンディング期間の設定により、遊技状態の移行態様に差異を設けることが可能となり、これにより遊技の進行にメリハリを持たせて、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。尚、上記各エンディング期間の長さ（エンディング時間）はあくまでも一例であって、その時間は本実施例に限定されるものではない。少なくとも、状態Bの設定契機（状態Bへの移行契機）となる大当たりに係るエンディング期間が、状態Cの設定契機（状態Cへの移行契機）となる大当たりに係るエンディング期間よりも長くなるように、各エンディング期間（時間）を定めればよい。但し、第1エンディング期間は、15秒～60秒、好ましくは20秒～40秒とするのが望ましい。状態Cに移行しなかったり同じ状態Bが続いたりすることによる遊技興趣の低下を抑制するための時間や、後述する第1エンディング演出の実行時間を確保するためである。

【0353】

また、上記各エンディング期間のうち第3エンディング期間は、状態Cから大当たり遊技を経て再び状態Cになる場合（状態Cが継続する場合）のエンディング期間であるが、大当たり遊技前の状態Cと大当たり遊技後の状態Cとの連続性を鑑みて、第3エンディング期間の長さを3000msよりも短い時間とすることも可能である。例えば、大当たり遊技の全ラウンド遊技が終了した後、図柄変動可能な遊技状態を設定（開始）する制御処理（大当たり終了処理）に必要な時間と略同じ時間としたり、大当たり遊技におけるラウンド遊技間のインターバル時間を考慮して当該インターバル時間（例えば1000ms～2000ms）と略同じかそれ以下の時間としたりすることも可能である。第3エンディング期間をインターバル時間と略同じかそれ以下の時間とする場合、大当たり遊技での全ラウンド遊技が終了した後の状態Cへの移行が、よりスムーズに素早く行われるようになるため、小当たり遊技が高頻度で実行される状態Cと大当たり遊技との一体感や、大当たり遊技から状態Cに亘って展開される「大入賞口が繰り返し開放する遊技」のスピード感を、より際立たせることが可能となる。

【0354】

次に、上記各エンディング期間で実行される演出（エンディング演出）について説明する。以下では、第1～第4エンディング期間のうち、最も長いエンディング期間である第1エンディング期間で実行される第1エンディング演出と、それ以外の第2～第4エンディング期間の各々で実行されるエンディング演出（第2～第4エンディング演出）とに分

けて、後者から順に説明する。

【0355】

〔第2～第4エンディング演出〕

第2エンディング演出は、状態A又は状態Bにて15R第1大当り又は4R第2大当りが発生した場合の当該大当り遊技の終了に際して設定される第2エンディング期間中に実行される。第2エンディング期間は3000ms（3秒）であり、この3000msの間に第2エンディング演出が実行される。15R第1大当り及び4R第2大当りは、大当り遊技後の遊技状態を状態Cとする大当りである。このため、第2エンディング演出は、状態Cの開始（状態Cへの移行）を報知する演出とされている。第2エンディング演出の態様（演出内容）は、例えば、「〇〇モード突入！」（〇〇モードは状態Cを意味する）の文字画像を表示画面7aに表示するとともに当該文字の音声を出力するものとされる。尚、第2エンディング演出の態様はこれに限定されるものではなく、状態Cが開始されることを遊技者に認識させることのできるものであれば、その態様は問わない。

10

【0356】

第3エンディング演出は、状態Cにて15R第5大当りが発生した場合の当該大当り遊技の終了に際して設定される第3エンディング期間中に実行される。第3エンディング期間は3000ms（3秒）であり、この3000msの間に第3エンディング演出が実行される。15R第5大当りは、大当り遊技後の遊技状態を再び状態Cとする大当りである。このため、第3エンディング演出は、状態Cの継続を報知する演出とされている。第3エンディング演出の態様（演出内容）は、例えば、「〇〇モード継続！」（〇〇モードは状態Cを意味する）の文字画像を表示画面7aに表示するとともに当該文字の音声を出力するものとされる。尚、第3エンディング演出の態様はこれに限定されるものではなく、状態Cが継続することを遊技者に認識させることのできるものであれば、その態様は問わない。

20

【0357】

第4エンディング演出は、状態Cにて2R第6大当り又は2R第7大当りが発生した場合の当該大当り遊技の終了に際して設定される第4エンディング期間中に実行される。第4エンディング期間は5000ms（5秒）であり、この5000msの間に第4エンディング演出が実行される。状態Cにて発生し得る2R大当りは、大当り遊技後の遊技状態を状態Bとする大当りである。このため、第4エンディング演出は、状態Cが終了して状態Bに移行する旨を報知する演出とされている。第4エンディング演出の態様（演出内容）は、例えば、「△△モード突入」（△△モードは状態Bを意味する）の文字画像を表示画面7aに表示するものとされる。尚、第4エンディング演出の態様はこれに限定されるものではなく、状態Cが終了して状態Bに移行することを遊技者に認識させることのできるものであれば、その態様は問わない。また、前述したように、状態Bでは演出モードEが設定され、該演出モードEは遊技状態非報知モードである。このことから、2R第6大当りに係る第4エンディング演出と、2R第7大当りに係る第4エンディング演出とは、それぞれ演出態様（演出内容）が同様（共通）とされる。大当り遊技後の遊技状態（確率状態）が低確高ベース状態（低確率状態）なのか高確高ベース状態（高確率状態）なのかを、エンディング演出を通じて判別するのが困難（不能）となるようにするためである。

30

40

【0358】

〔第1エンディング演出〕

第1エンディング演出は、状態A又は状態Bにて4R第3大当り又は4R第4大当りが発生した場合の当該大当り遊技の終了に際して設定される第1エンディング期間中に実行される。第1エンディング期間は30000ms（30秒）であり、他のエンディング期間（第2～第4エンディング期間）に比べ大幅に長い期間とされている。第1エンディング演出は、その30000msの間に実行されるものであり、その演出態様（演出内容）は前述の第2～第4エンディング演出と大きく異なるものとされている。

【0359】

50

具体的に、第1エンディング演出では、当該エンディング演出後、すなわち4R第3大当り又は4R第4大当りに係る大当り遊技後の状態B（低確高ベース状態又は高確高ベース状態）において画像表示装置（第1画像表示装置7、第2画像表示装置72及び第3画像表示装置72のうち少なくとも1つ）に表示されるキャラクタを、予め定められた複数のキャラクタの中から選択するキャラクタ選択演出が実行される。本実施例ではキャラクタA、キャラクタB、キャラクタC、キャラクタD及びキャラクタEの5つのキャラクタが用意されており、これらキャラクタA～Eの何れかを、遊技者が第1演出ボタン63a又は／及び第2演出ボタン63bを操作して選択することができるよう構成されている。このキャラクタ選択演出は、前述の第2～第4エンディング期間（第2～第4エンディング演出）では実行されない、第1エンディング期間専用のエンディング演出である。尚、キャラクタ選択演出において選択の対象（候補）とされるキャラクタの数（種類）は本実施例に限定されるものではなく、本実施例よりも多くしたり少なくしたりすることが可能である。また、複数のキャラクタの中から選択するキャラクタの数（種類）は1つでなくともよく、選択の対象（候補）とされるキャラクタの数を超えない範囲内で2以上（複数）のキャラクタを選択できるようにすることも可能である。

【0360】

第1エンディング期間が開始されると（S2117）、これに伴って第1エンディング演出（キャラクタ選択演出）が開始される。このとき、画像表示装置7の表示画面7aには、図61（a）に示すように、キャラクタ選択画面Sが表示される。キャラクタ選択画面Sは、キャラクタA～Eの各々に対応した5つのキャラクタカード画像を表示する選択表示領域S1と、キャラクタ選択を行うことができる残り時間（キャラクタ選択終了までの残り時間）をカウントダウン形式で表示する残り時間表示領域S2とを含んで構成される。残り時間表示領域S2に表示される残り時間は、第1エンディング期間の長さ（本例では30秒）を超えない範囲の時間とされる。選択表示領域S1の中央には、現在選択中の一のキャラクタカード画像が他のキャラクタカード画像よりも大きく表示されるようになっており、第2演出ボタン63bを時計回り方向に回転操作すると、これに連動して全キャラクタカード画像が時計回り方向に移動し、第2演出ボタン63bを反時計回り方向に回転操作すると、これに連動して全キャラクタカード画像が反時計回り方向に移動することにより、選択表示領域S1の中央に位置するキャラクタカード画像が切り替わるようになっている。尚、本実施例では、キャラクタカード画像の時計回り方向又は反時計回り方向への移動表示を、第2演出ボタン63bにより行うものとしているが、例えば、操作レバーや十字キー、操作ダイヤルなど、遊技者が操作可能に設けられる他の入力操作手段により行うものとしてもよい。

【0361】

遊技者は、キャラクタ選択画面Sが表示されている間（第1エンディング期間中）に、選択表示領域S1に表示されるキャラクタカード画像を見ながら第2演出ボタン63bを操作して、所望のキャラクタを選択する。そして、所望のキャラクタに対応するキャラクタカード画像が選択表示領域S1の中央に位置した（表示された）状態で第1演出ボタン63a又は第2演出ボタン63bを押圧操作すると、その中央に位置する（表示されている）キャラクタカード画像が、図61（b）に示すように、表示画面7a上に拡大表示される。これにより、キャラクタの選択が完了する。尚、図61（b）ではキャラクタAが選択された様子を示している。このようにして選択された一のキャラクタが、第1エンディング期間経過後の状態Bにおいて、画像表示装置（第1画像表示装置7、第2画像表示装置72及び第3画像表示装置72のうち少なくとも1つ）の表示画面に表示され、当該キャラクタを表示した状態で演出遊技演出（変動演出）が実行される。

【0362】

また、本実施例3では、キャラクタ選択画面Sでのキャラクタ選択が、状態Bにて実行可能な予告演出の実行態様（予告態様、予告パターン）の選択を兼ねるものとされている。具体的には、キャラクタAには予告パターンA、キャラクタBには予告パターンBといったように、キャラクタと予告パターンとが関連付けられており、選択表示領域S1に表

示されるキャラクタカード画像を基にキャラクタが選択されることにより、予告パターンも併せて選択されるように構成されている。そして、選択されたキャラクタに対応する予告パターンに基づく予告演出が、第1エンディング期間経過後の状態Bにて実行可能となる。つまり、第1エンディング期間中に第1エンディング演出として実行されるキャラクタ選択演出は、予め定められた複数の予告態様（予告パターン）のうち何れかを遊技者に選択させるための予告態様選択演出でもある。

【0363】

ここで、状態Bで実行可能な予告演出には、主に、現在実行中の変動表示（「当該変動」ともいう）について大当たりとなる可能性（大当たり信頼度）を示唆する「当該変動予告」と、第1特図保留記憶部に記憶されている第1特図保留について大当たりとなる可能性（大当たり信頼度）を示唆する「特図1保留先読み予告」とがある。これら「当該変動予告」又は「特図1保留先読み予告」に属する予告演出の実行態様（予告パターン）が、キャラクタ選択画面Sで選択可能なキャラクタと対応付けて選択可能とされている。

10

【0364】

図62に示すように、キャラクタAに対応する予告パターンAは、当該変動予告に属する予告演出であって、図柄変動中の所定期間（例えば変動開始から第1停止図柄が変動停止（仮停止）するまでの間）にキャラクタAが大当たり信頼度を示唆する所定のセリフを発する「セリフ予告」とされている。

【0365】

また、キャラクタBに対応する予告パターンBは、当該変動予告に属する予告演出であって、キャラクタBが第1演出ボタン63aの操作を遊技者に促す様子を表した操作指示画像を図柄変動中の所定期間に表示画面7aに表示するとともに、これを受けて遊技者が第1演出ボタン63aを操作（押圧）することに基づいて大当たり信頼度を示唆する所定の画像を表示画面7aに表示する「ボタン予告」とされている。

20

【0366】

また、キャラクタCに対応する予告パターンCは、当該変動予告に属する予告演出であって、図柄変動中の所定期間（例えばリーチ成立時）に当該変動が大当たり変動である旨を示唆する所定の音声をキャラクタCの声色でスピーカ67から出力する「大当たり告知」とされている。

【0367】

また、キャラクタDに対応する予告パターンDは、特図1保留先読み予告に属する予告演出であって、第1演出保留表示領域9cに表示されている第1演出保留9aのうち予告対象とされる第1演出保留9aの表示態様（例えば、演出保留の表示色や形状、デザイン、種類、サイズ等）を、通常の表示態様から大当たり信頼度を示唆する所定の予告表示態様に変化させる「保留変化予告」とされている。

30

【0368】

また、キャラクタEに対応する予告パターンEは、特図1保留先読み予告に属する予告演出であって、連続する複数回の変動表示（変動演出）に跨って大当たり信頼度を示唆する所定の予告画像を表示したり所定の予告音を出力したりする「連続予告」とされている。

【0369】

これら予告パターンA～E（キャラクタA～E）の何れかが選択されると、状態Bでは、前述のS4506における予告演出（当該変動予告）の設定や、前述のS4402で記憶される演出保留情報に基づく特図1保留先読み予告の設定を行う際に、その選択された予告パターンに基づく予告演出が設定され得る。本実施例では、キャラクタ選択画面Sで選択されたキャラクタに対応する予告パターンに基づく予告演出が実行される場合には、それ以外の他の予告演出が実行される場合に比べ、大当たり信頼度が高くなるようにされている。つまり、キャラクタ選択画面Sで選択されたキャラクタに対応する予告パターンは、外れ変動に対しては設定（選択）される可能性が相対的に低くなり、大当たり変動に対しては設定（選択）される可能性が相対的に高くなるように構成されている。尚、本実施例で示す予告パターンや予告演出の種類、内容等はあくまでも一例であり、他の予告パターンや予告演

40

50

出を設けることが可能であり、選択対象とされるキャラクタの数に応じて適宜設定可能である。

【0370】

以上のように第1エンディング期間中、キャラクタ選択機能及び予告パターン（予告態様）選択機能を兼ね備えた第1エンディング演出を実行することで、状態A又は状態Bから大当たり遊技を経て状態Bになる場合の遊技興趣の向上を図ることが可能となる。特に、キャラクタ選択機能及び予告パターン選択機能を兼ね備えた第1エンディング演出は、状態A又は状態Bから大当たり遊技を経て状態Bになる場合の当該状態Bへの移行前に限り実行されるものであるため、最も有利な遊技状態である状態Cにならないとしても、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

【0371】

また、第1エンディング期間経過後（大当たり遊技後）の状態Bでは、当該状態B開始前の第1エンディング演出（キャラクタ選択演出）で選択されたキャラクタが、画像表示装置（第1画像表示装置7、第2画像表示装置72及び第3画像表示装置72のうち少なくとも1つ）の表示画面（所定の表示部）に表示されるとともに、当該状態B開始前の第1エンディング演出（予告態様選択演出）で選択された予告パターンに基づいて予告演出が実行され得る。これにより、状態A又は状態Bから大当たり遊技を経て状態Bになる場合の当該状態Bへの移行前に実行される第1エンディング演出（キャラクタ選択演出、予告態様選択演出）や、その移行後の状態Bにおけるキャラクタ表示及び予告演出に対する遊技者の関心を高めることが可能となる。

20

【0372】

ここで、本実施例3では、キャラクタ選択機能及び予告パターン（予告態様）選択機能を兼ね備えた演出、すなわち、キャラクタ選択演出且つ予告態様選択演出を、第1エンディング演出として実行するものとしていたが、キャラクタ選択演出と予告態様選択演出の何れか一方を第1エンディング演出として実行するものとしてもよい。また、例えば、第1エンディング期間の前半部分でキャラクタ選択演出を実行し後半部分で予告態様選択演出を実行したり、その前半部分で予告態様選択演出を実行し後半部分でキャラクタ選択演出を実行したりする等、第1エンディング期間を第1期間と第2期間とに分けて、それぞれの期間で各演出を実行するようにしてもよい。さらに、第1エンディング期間を複数の期間に分けて、各期間で異なる演出を実行するようにしてもよい。また、第1エンディング演出として、例えば、第1エンディング期間でしか見ることのできない専用の動画や静止画等の演出画像を表示したり、状態Bでしか実行されない演出モードを選択するためのモード選択画面を表示したりする等、本実施例で示したキャラクタ選択演出や予告態様選択演出とは異なる他の演出（第1エンディング期間専用演出）を実行するようにしてもよい。

30

【0373】

尚、前述した実施例では、演出図柄表示部に表示される演出図柄8L、8C、8Rを、遊技状態に応じて、当該遊技状態で遊技の主体として設定されている特別図柄（後述の第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示に同期して変動表示するものとした。すなわち、演出図柄表示部に1の演出図柄（3桁）を表示し、遊技状態に応じて第1特別図柄及び第2特別図柄の一方に同期させることで、第1特別図柄に同期している場合と、第2特別図柄に同期している場合と、を有している。このような態様に変えて、第1演出図柄と第2演出図柄とを表示し、第1演出図柄の変動表示を第1特別図柄の変動表示に同期させ、第2演出図柄を第2特別図柄の変動表示に同期させて変動表示を行うものとしてもよい。また、第1演出図柄及び第2演出図柄の両方を表示する場合には、遊技状態で遊技の主体として設定されている特別図柄（一方の特別図柄）に対応する演出図柄を大きく表示し（主体として表示し）、遊技の主体とされない特別図柄（他方の特別図柄）に対応する演出図柄を小さく表示してもよい。具体的には、1/5以下の表示面積とされている。また、常時、第1演出図柄及び第2演出図柄の両方を表示するのではなく、遊技状態や遊技状況に応じて、第1演出図柄及び第2演出図柄の両方を表示する場合と、第1演出図柄及び第

40

50

2 演出図柄の一方（主体となる図柄）を表示する場合とがあってもよい。

【0374】

また、前述の遊技機の構成に対して、遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な「可変入球口」と、第1当否判定又は第2当否判定の結果が当たりになると可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行可能な「特別遊技実行手段」と、を備えるものとするができる。また、「第2始動口」を、第1態様と第1態様よりも遊技球の入球可能性が高い第2の態様とに変化可能な可変式始動口としてもよい。また、可変式始動口への遊技球の入球頻度が所定の頻度の遊技状態（第1の遊技状態）と、当該遊技状態よりも可変式始動口への遊技球の入球頻度が高い遊技状態（第2の遊技状態）とに設定する「遊技状態設定手段」とを備えるものとするができる。こ

10

【0375】

また、前述した実施例では、1ラウンドにおける第1大入賞口又は第2大入賞口の開放回数を1回としているが、1ラウンドにおける第1大入賞口又は第2大入賞口の開放回数を複数回としてもよいし、異なる開放回数のラウンドを有するようにしてもよい。また、本実施例では、第1特図保留及び第2特図保留が同時変動可能な制御処理となっているが、第2特図保留を第1特図保留に優先して消化する制御処理、所謂特図2優先の制御処理や、第1特図保留を第2特図保留に優先して消化する制御処理、所謂特図1優先の制御処理としてもよい。また、第1特図保留の消化と第2特図保留の消化とに優先順位を設定せず、第1特図保留及び第2特図保留のうち、最も古く記憶されたものから順に消化する制

20

【0376】

また、確率設定手段を備えていない（高確率状態のない）タイプのパチンコ遊技機であって、内部に特定領域を有し、遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な大入賞口を備え、大入賞口は、始動口への入球に基づく当否判定の結果が小当たりとなると所定時間入球可能状態とされ、この入球可能状態となった大入賞口に遊技球が入球し、特定領域を遊技球が通過すると、大当たりとなり大当たり遊技が実行され、所定の特典が付与されるパチンコ遊技機にも適用される。このパチンコ遊技機は所謂1種2種混合機と呼ばれ、始動口への入球に基づく当否判定の結果が大当たりになると、特定領域への通過を要せず、大当たり遊技が実行される。また、特典としては、始動口への

30

【0377】

また、前述の実施例では、確率変動機能の非作動・作動により、大当たり確率を低確率（第1確率）または高確率（第2確率）に設定可能としていたが、大当たり確率の種類（数）はこれに限定されるものではなく、例えば、低確率（第1確率）よりも高く高確率（第2確率）よりも低い中確率（第3確率）等、3種類以上の確率を設定可能としてもよい。さらに、第1低確率と第1高確率（第1確率条件）、第2低確率と第2高確率（第2確率条件）、第3低確率と第3高確率（第3確率条件）など、低確率と高確率との関係を定めた

40

【0378】

また、前述の実施例では、始動入球に基づく事前判定について、特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値（取得情報）を読み出して、当該読み出した取得乱数値（取得情報）を判定（事前判定）するものとしていたが（「始動入球時処理（S205）」）。図11、図13等を参照）、事前判定の手法はこれに限定されるものではない。例えば、特図保留記憶部に加え、事前判定の対象となる取得情報（つまり、始動入球に基づいて取得された取得情報）を記憶する領域（取得情報記憶手段）を主制御部やサブ制御部のRAMに設け、当該記憶領域（事前判定用記憶部）に記憶した取得情報を判定（事前判定）するものとしても

50

よい。この場合、事前判定の結果を主制御部やサブ制御部のRAMに記憶することで、事前判定に用いた取得情報（別の記憶領域に記憶した取得情報）を消去することも可能である。あるいは、特図保留記憶部に記憶した取得情報について事前判定するのではなく、始動入球に基づいて取得された取得情報について事前判定するものとしてもよい。つまり、取得情報を特図保留記憶部に記憶する前に事前判定するようにしてもよい。この場合、特図保留記憶部と別に、事前判定の対象となる取得情報を記憶する領域を設ける必要はなく、また、特図保留記憶部に記憶した取得情報を事前判定のために読み出す必要もない。

【0379】

また、前述の実施例では、遊技盤側（遊技領域の内側）にメイン液晶（主表示装置）として1つの画像表示装置7（盤側表示手段）を設け、遊技機枠側（遊技領域の外側）にサブ液晶（副表示装置）として2つの画像表示装置71、72（枠側表示手段）を設けるものとしていたが、サブ液晶（副表示装置）を遊技盤2の側に設けてもよい。この場合、前述の実施例で示した2つのサブ液晶（第2画像表示装置71、第3画像表示装置72）に代えて、盤側表示手段として2つのサブ液晶をメイン液晶（第1画像表示装置7）の左右に設けたり、第2画像表示装置71及び第3画像表示装置72のうち一方（左サブ液晶または右サブ液晶）に代えて遊技盤側に一のサブ液晶を設けたりすることができる。あるいは、前述の実施例で示した2つのサブ液晶（第2画像表示装置71、第3画像表示装置72）を備えつつ、さらに遊技盤側に1又は2以上のサブ液晶を設けることも可能である。これによっても、複数の画像表示装置によるインパクトのある種々の演出表示が可能となる。

【0380】

また、前述の実施例では、遊技盤側（遊技領域の内側）に設けられる表示装置（第1画像表示装置7）および遊技機枠側（遊技領域の外側）に設けられる表示装置（第2画像表示装置71及び第3画像表示装置72）を、すべて液晶表示装置（液晶表示器）からなる画像表示装置としていたが、表示装置の種類は液晶に限られるものではなく、例えば、ドラム表示器やドット表示器、7セグ表示器等を用いることも可能である。さらに、主表示装置と副表示装置からなる複数の表示装置には、種類が異なるものを混在させてもよい。具体的に、例えば、前述の実施例で示した第1乃至第3画像表示装置のうち、第1画像表示装置7をドラム表示器又は7セグ表示器とし、第2画像表示装置71及び第3画像表示装置72を実施例と同様に液晶表示器としてもよい。あるいは、第1画像表示装置7を実施例と同様に液晶表示器とし、第2画像表示装置71及び第3画像表示装置72の一方又は両方をドット表示器としてもよい。これにより、表示方式が異なる複数の表示装置による多彩な演出表示が可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0381】

〔その他〕

以下、本明細書で開示した実施形態（実施例）に関連する発明を参考発明として開示しておく。

【0382】

（参考発明1）

従来の遊技機において、第1始動口、第2始動口、第1大入賞口及び第2大入賞口を備え、第1始動口に遊技球が入球すると第1図柄を変動表示し、第2始動口に遊技球が入球すると第2図柄を変動表示するものがあった。そして、第1図柄又は第2図柄が大当たり図柄で停止表示すると、第1大入賞口又は第2大入賞口の何れかだけを開状態とするか、若しくは、第1大入賞口及び第2大入賞口を所定順序で開状態とする大当たり遊技を実行する遊技機があった（特開2017-055811）。

【0383】

また、従来の遊技機では、第2始動口を可変式の始動口とし、低ベース状態においては入球頻度を低くし、高ベース状態においては入球頻度を高めることで、低ベース状態では第1始動口を狙って遊技し、高ベース状態では第2始動口を狙って遊技するものがあった。また、大当たり遊技や高ベース状態になると、遊技領域の右側領域を狙って遊技する所謂

右打ち遊技を行う遊技機があった。このような遊技機では、低ベース状態では、左打ち遊技を行い、一旦有利状態になると、当該有利状態が終了するまで右打ち遊技で遊技を行うものとし、有利状態の遊技にメリハリをつけるものであった。然しながら、従来の遊技機では、遊技状態の移行態様が画一的で、趣向性の高い遊技性を提供するに至っていなかった。

【0384】

本参考発明1は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、従来の遊技機とは異なり、趣向性の高い遊技状態を提供すると共に、遊技状態の移行態様を多様化し、遊技興趣を高める遊技機を提供するものである。

【0385】

参考発明1-1の遊技機は、
遊技球が入球可能な第1始動口と、
第1状態と、前記第1状態よりも遊技球の入球可能性が高い第2状態とに変化可能な第2始動口と、

遊技球が入球可能な第3始動口と、
前記第1始動口又は前記第2始動口への入球に基づいて第1当否判定を実行する第1当否判定実行手段と、

前記第3始動口への入球に基づいて実行する第2当否判定を実行する第2当否判定実行手段と、

前記第2始動口への遊技球の入球頻度が所定頻度の第1遊技状態と、前記第1遊技状態よりも前記第2始動口への遊技球の入球頻度が高い第2遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、

前記第1当否判定又は前記第2当否判定の結果が大当たり（第1特定結果）となった場合、特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって

前記第1始動口は第1遊技領域に設けられ、

前記第2始動口及び前記第3始動口は第2遊技領域に設けられ、

前記第1遊技状態において前記第1遊技領域に遊技球を発射して前記第1当否判定を主体として実行する第1遊技（低確低ベース状態）と、前記第2遊技状態において前記第2遊技領域に遊技球を発射して前記第1当否判定を主体として実行する第2遊技（低確高ベース状態）と、前記第1遊技状態において前記第2遊技領域に遊技球を発射して前記第2当否判定を主体として実行する第3遊技（高確低ベース状態）と、を有する

ことを特徴とするものである。

【0386】

このような遊技機によれば、第1遊技領域に第1当否判定を実行する第1始動口を配置し、第2遊技領域に第1当否判定を実行する（第1状態と第2状態とに変化する）可変式の第2始動口及び第2当否判定を実行する第3始動口を配置している。また、遊技状態として、第2始動口への遊技球の入球頻度が低い（所定頻度の）第1遊技状態と、第1遊技状態よりも第2始動口への遊技球の入球頻度が高い第2遊技状態と、を有している。そして、第1遊技状態において第1遊技領域の第1始動口を狙って発射して第1当否判定を主体として実行する第1遊技と、第2遊技状態において第2遊技領域の第2始動口を狙って発射して第1当否判定を主体として実行する第1遊技と、第1遊技状態において第2遊技領域の第3始動口を狙って発射して第2当否判定を主体として実行する第1遊技と、を有する。

【0387】

これにより、遊技者は、遊技状態の変遷によって、遊技態様の異なる第1遊技、第2遊技、第3遊技を行い、多様な遊技状態の移行態様及び新規な遊技性によって遊技興趣を高めることが可能となる。尚、第1遊技状態においては、第2遊技領域に発射して第2始動口へ入球する入球頻度よりも、第1遊技領域に発射して第1始動口へ入球する入球頻度の方が高いものとしてもよい。

【0388】

また、参考発明 1－2 の遊技機は、参考発明 1－1 の遊技機において、

前記第 1 遊技領域に遊技球を発射する前記第 1 遊技における前記第 1 当否判定の結果として、第 1 大当たりと第 2 大当たりとを有し、

前記第 2 遊技領域に遊技球を発射する前記第 2 遊技における前記第 1 当否判定の結果として、第 1 大当たりと第 2 大当たりとを有し、

前記第 2 遊技領域に遊技球を発射する前記第 3 遊技における前記第 2 当否判定の結果として、第 3 大当たりと第 4 大当たりとを有し、

前記第 1 遊技において、前記第 1 当否判定の結果が前記第 1 大当たりとなると前記第 2 遊技を実行可能とし、前記第 1 当否判定の結果が前記第 2 大当たりとなると前記第 3 遊技を実行可能とし、

10

前記第 2 遊技において、前記第 1 当否判定の結果が前記第 1 大当たりとなると前記第 2 遊技を実行可能とし、前記第 1 当否判定の結果が前記第 2 大当たりとなると前記第 3 遊技を実行可能とし、

前記第 3 遊技において、前記第 2 当否判定の結果が前記第 3 大当たりとなると前記第 2 遊技を実行可能とし、前記第 2 当否判定の結果が前記第 4 大当たりとなると前記第 3 遊技を実行可能とする

ことを特徴とするものである。

【0389】

このような遊技機によれば、第 1 遊技領域に遊技球を発射する第 1 遊技における第 1 当否判定の結果、及び、第 2 遊技領域に遊技球を発射する第 2 遊技における第 1 当否判定の結果として、第 1 大当たりと第 2 大当たりとを有し、第 2 遊技領域に遊技球を発射する第 3 遊技における第 2 当否判定の結果として、第 3 大当たりと第 4 大当たりとを有する。そして、遊技開始後の第 1 遊技において、第 1 当否判定の結果が第 1 大当たりになると第 2 遊技を実行可能とし、第 2 大当たりになると第 3 遊技を実行可能とする。また、第 2 遊技となった場合、第 2 遊技における第 1 当否判定の結果が第 1 大当たりになると第 2 遊技を実行可能とし、第 2 大当たりになると第 3 遊技を実行可能とする。また、第 3 遊技となった場合、第 3 遊技における第 2 当否判定の結果が第 3 大当たりになると第 2 遊技を実行可能とし、第 4 大当たりになると第 3 遊技を実行可能とする。

20

【0390】

これにより、遊技開始後の第 1 遊技により、第 1 大当たり、第 2 大当たりの何れとなった場合でも、その後の遊技を第 2 遊技領域へ遊技球を発射することで遊技する。また、第 2 遊技領域へ発射する遊技を行いながら、第 2 遊技を行う場合であっても第 3 遊技を行う場合であっても、第 1 当否判定を行う遊技（第 2 遊技）と、第 2 当否判定を行う遊技（第 3 遊技）との間で、遊技態様（遊技状態）を移行しながら遊技を行うことを可能とする。またこれにより、多様な遊技状態の移行態様及び新規な遊技性によって遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【0391】

また、参考発明 1－3 の遊技機は、参考発明 1－2 の遊技機において、

前記第 2 遊技において、前記第 1 当否判定が特定回数実行されることに基づいて、前記第 2 遊技状態が前記第 1 遊技状態となり、前記第 1 遊技に移行することを特徴とするものである。

40

【0392】

このような遊技機によれば、第 2 遊技において、第 1 当否判定が特定回数実行されると、第 2 遊技状態が前記第 1 遊技状態となり、第 1 遊技に移行するものとする。これにより、特定回数の当否判定の実行により、第 2 遊技から第 1 遊技に移行することとなる。また、同じ第 1 当否判定を実行する遊技において、第 2 遊技領域への発射遊技から第 1 遊技領域への発射遊技に移行することとなる。またこれにより、多様な遊技状態の移行態様及び新規な遊技性によって遊技興趣を高めることが可能となる。

【0393】

尚、第 3 遊技は第 2 当否判定が特定回数実行された場合でも第 3 遊技を継続するものと

50

してもよい。また、第3遊技は、第2当否判定の結果が大当たりとなるまで第3遊技を継続するものとしてもよい。

【0394】

また、参考発明1-4の遊技機は、参考発明1-1乃至参考発明1-3の遊技機において、

前記第2当否判定の結果として小当たり（第2特定結果）を有し、前記小当たりとなると所定量の遊技利益を獲得可能とされ、

前記第2当否判定は、前記第1当否判定よりも、前記小当たりとなる可能性が高くされ、

前記第2遊技は、前記第1遊技よりも前記第1当否判定の実行頻度が高くされることで、遊技に使用する遊技媒体の減少速度が前記第1遊技よりも遅いものとされ、

前記第3遊技は、前記小当たりによって遊技利益を獲得可能とすることで遊技媒体の減少速度が、前記第2遊技よりも遅い

ことを特徴とするものである。

【0395】

このような遊技機によれば、第2当否判定の結果として所定量の遊技利益を獲得可能な小当たりを有しており、第2当否判定の方が第1当否判定よりも高い確率で小当たりとなるものとされる。すなわち、第1遊技及び第2遊技よりも、第3遊技の方が高い確率で小当たりとなる。また、第2遊技状態である第2遊技は、第1遊技状態である第1遊技よりも、第1当否判定の実行頻度が高いものとされる。そして、第2遊技は、第1遊技よりも遊技に使用する遊技媒体の減少速度が遅く、第3遊技は、第2遊技よりも遊技に使用する遊技媒体の減少速度が遅い。これにより、第3遊技は第2遊技よりも有利な遊技であり、第2遊技は第1遊技よりも有利な遊技とされる。またこれにより、有利度の異なる多様な遊技状態の間で移行態様を多様化し、新規な遊技性によって遊技興趣を高めることが可能となる。尚、第2当否判定の結果として小当たりを有し、第1当否判定の結果として小当たりを有しないものとしてもよい。

【0396】

また、第2遊技状態において第2遊技領域に遊技球を発射して第1当否判定を主体として実行する第4遊技（高確高ベース状態）を有してもよい。また、第4遊技は、次回の大当たりが発生するまで継続するものとしてもよい。また、第4遊技は、第1遊技よりも第1当否判定の実行頻度が高くされることで、第1遊技よりも遊技媒体の減少速度が遅いものとされ、第3遊技は、小当たりによって遊技利益を獲得可能とすることで、遊技媒体の減少速度が第2遊技及び第4遊技よりも遅いものとしてもよい。また、第2遊技及び第4遊技は何れも第2遊技状態であることから遊技媒体の減少速度は略同じであるものとしてもよい。

【0397】

また、第1遊技において、第1当否判定の結果が第1大当たり（実施例1の4R第4大当たり）に相当）となると第2遊技を実行可能とし、第1当否判定の結果が第2大当たり（実施例1の15R第1大当たり及び4R第2大当たり）に相当）となると第3遊技を実行可能とし、第1当否判定の結果が第5大当たり（実施例1の4R第3大当たり）に相当）となると第4遊技を実行可能とし、

第2遊技において、第1当否判定の結果が第1大当たり（実施例1の4R第4大当たり）に相当）となると第2遊技を実行可能とし、第1当否判定の結果が第2大当たり（実施例1の15R第1大当たり及び4R第2大当たり）に相当）となると第3遊技を実行可能とし、第1当否判定の結果が第5大当たり（実施例1の4R第3大当たり）に相当）となると第4遊技を実行可能とし、

第3遊技において、第2当否判定の結果が第3大当たり（実施例1の2R第7大当たり）に相当）となると第2遊技を実行可能とし、第2当否判定の結果が第4大当たり（実施例1の15R第5大当たり）に相当）となると第3遊技を実行可能とし、第2当否判定の結果が第6大当たり（実施例1の2R第6大当たり）に相当）となると第4遊技を実行可能とし、

第4遊技において、第1当否判定の結果が第1大当たり（実施例1の4R第4大当たり）に相

当)となると第2遊技を実行可能とし、第1当否判定の結果が第2大当り(実施例1の15R第1大当り及び4R第2大当りに相当)となると第3遊技を実行可能とし、第1当否判定の結果が第5大当り(実施例1の4R第3大当りに相当)となると第4遊技を実行可能としてもよい。

【0398】

尚、「遊技に使用する遊技媒体の減少速度」とは、単位時間(例えば1分)又は単位発射数(例えば100発)における使用した遊技媒体(発射した遊技球)から、同期間に付与される遊技媒体(払い出された賞球)を減算した数を、遊技媒体(遊技球)の減少数として計算する。第1遊技、第2遊技、第3遊技、第4遊技において、所定期間遊技を行った場合に、遊技者が保有する遊技媒体(遊技球、持ち球)の減少速度は、減少速度が速い順に、第1遊技>第2遊技(第4遊技)>第3遊技となる。尚、第3遊技は、遊技を継続すればするほど小当りによって持ち球を増加させることが可能であるため、減少速度はマイナスであるともいえる。すなわち、第1遊技、2遊技、第4遊技は持ち球を減少させながら遊技する状態であるが、第3遊技は持ち球を増加させながら遊技する状態である。

【0399】

また、第1当否判定の結果が大当りとなる場合における当該大当り種別(第1大当り種別)は、第2当否判定の結果が大当りとなる場合における当該大当り種別(第2大当り種別)よりも種類が多いものとしてもよい。また、第2当否判定の結果として発生する第3遊技(高確低ベース状態)として、賞球を獲得するのが困難な大当り遊技を経て第3遊技となる場合と、賞球を獲得するのが容易な大当り遊技を経て第3遊技となる場合と、を有するものとする。また、第1当否判定の結果として発生する第3遊技(高確低ベース状態)として、賞球を獲得するのが困難な大当り遊技を経る第3遊技となる場合を有さず、賞球を獲得するのが容易な大当り遊技を経て第3遊技となる場合のみ有するものとしてもよい。

【0400】

また、第2当否判定における小当りの発生確率を、高確率における大当りとなる確率よりも高い確率とし、第2当否判定における小当りの発生可能性を高めることができる。更に好適には、第2当否判定における小当りの発生確率を1/2以上とするのが望ましい。また、第1当否判定と第2当否判定とで、高確率状態への突入確率(確率変動機能の作動確率)は同じ確率とする。一方で、第1当否判定と第2当否判定とで、状態C(高確低ベース状態)への突入確率を異なるものとしてもよく、第2当否判定の状態C(高確低ベース状態)への突入確率を第1当否判定よりも高くしてもよい。これにより、第2当否判定を行う第3遊技を実行し得る第2遊技領域への発射遊技への遊技者の期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0401】

また、第2当否判定において、状態C(高確低ベース状態)に突入しない大当りとなった場合、当該大当りは、第2当否判定における大当り(大当り遊技)のうちで、獲得可能な賞球数が最も少ない大当り(大当り遊技)である。また、当該大当りは、第1当否判定及び第2当否判定における大当り(大当り遊技)のうちで、獲得可能な賞球数が最も少ない大当り(大当り遊技)である。

【0402】

本参考発明1の遊技機によれば、遊技状態の移行態様を多様化し、遊技興趣を高める遊技機の提供を図ることが可能となる。

【0403】

(参考発明2)

従来の遊技機において、始動口への遊技球の入球に基づいて当否判定を行い、当該当否判定の結果に基づいて図柄を変動表示するものがあった。このような遊技機では、当否判定の結果が大当りであると、当該図柄を大当り図柄で停止表示し、当否判定の結果が外れであると、当該図柄を外れ図柄で停止表示するものがあった。また、図柄として、特別図柄と演出図柄との複数の図柄を有する遊技機があった(特開2008-370)。

【0404】

また、従来の遊技機の特別図柄及び演出図柄は、何れも当否判定の結果に基づいて変動表示及び停止表示するものである。また、特別図柄は、変動表示後にリーチ変動等の遊技演出を行うことなく停止表示することで当否判定の結果を示し、演出図柄は、変動表示後にリーチ変動等の遊技演出を行って停止表示することで当否判定の結果を示すものであった。このように複数の図柄を有することで、夫々の図柄の目的に応じた表示制御を可能とっていた。

【0405】

然しながら、特許文献1の遊技機では、複数の図柄の表示態様や表示位置等の関係で、両図柄の一致性等を確認するのが容易ではなかった。本参考発明2は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、複数の図柄の表示態様によって、複数の図柄の確認を容易にし、公正な遊技機を提供するものである。

【0406】

参考発明2-1の遊技機は、
所定条件の成立に基づいて当否判定を実行する当否判定実行手段と、
前記当否判定の結果に基づいて第1識別情報（特別図柄）を変動表示する第1識別情報表示部（第1特別図柄表示器41a、第2特別図柄表示器41b）と、
前記当否判定の結果に基づいて第2識別情報（演出図柄）を変動表示する第2識別情報表示部（演出図柄表示部7b）と、
前記当否判定の結果に基づいて第3識別情報（状態図柄、確認図柄）を変動表示する第3識別情報表示部（変動状態表示器49）と、
前記第2識別情報の変動表示に伴って実行される遊技演出（リーチ演出等）を表示可能な遊技演出表示部（演出図柄表示部7b、第1表示画面7a）と、
前記当否判定の結果が特定結果となった場合、特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記第1識別情報表示部及び前記第3識別情報表示部を有する第1表示部（主表示器40）と、
前記第2識別情報表示部及び前記遊技演出表示部を有する第2表示部（画像表示装置7、表示画面7a）と、を備える
ことを特徴とするものである。

【0407】

このような遊技機によれば、第1識別情報（特別図柄、第1特別図柄、第2特別図柄）を変動表示する第1識別情報表示部と、第2識別情報（演出図柄）を変動表示する第2識別情報表示部と、第3識別情報（状態図柄、確認図柄）を変動表示する第3識別情報表示部と、第2識別情報の変動表示に伴って実行される遊技演出を表示可能な遊技演出表示部と、を有している。また、第1識別情報表示部及び前記第3識別情報表示部を有して構成される第1表示部と、第2識別情報表示部及び遊技演出表示部を有して構成される第2表示部と、を備えている。

【0408】

これにより、第2表示部を確認することで当否判定の結果を示す第2識別情報及び遊技演出を確認することを可能とすると共に、第1表示部を確認することで当否判定の結果に基づいて変動表示する第1識別情報及び第3識別情報を確認することができる。

【0409】

また、参考発明2-2の遊技機は、参考発明2-1の遊技機において、
遊技球が流下可能な遊技領域を有し、前記遊技領域に遊技球を流下させて遊技を行う遊技機であって、

前記第1表示部は前記遊技領域の内方に設けられ、前記第2表示部は前記遊技領域の外方に設けられることを特徴とするものである。

【0410】

このような遊技機によれば、第1識別情報表示部及び前記第3識別情報表示部を有して

構成される第 1 表示部を遊技領域の外方（外側）に配置し、第 2 識別情報表示部及び遊技演出表示部を有して構成される第 2 表示部を遊技領域の内方（内側）に配置する。これにより、リーチ演出等の遊技演出及び当否判定の結果を示す第 2 識別情報を表示する第 2 表示部を、遊技領域内に設けることで、遊技球の流下を確認しながら、第 2 表示部の表示態様の確認を可能とする。また、第 1 識別情報及び第 3 識別情報を確認可能な第 1 表示部は、第 2 表示部と切り離して遊技領域の外方に配置することで、遊技演出等に惑わされることなく、第 1 識別情報及び第 3 識別情報の表示態様を確実に把握することが可能となる。

【0411】

第 1 表示部は遊技領域の外側（遊技領域を区画するレール部材よりも外側の領域）に配置し、第 2 表示部は遊技領域の内側（遊技領域を区画するレール部材よりも内側の領域）に配置するものとしてもよい。

10

【0412】

また、参考発明 2-3 の遊技機は、参考発明 2-2 の遊技機において、
前記第 1 表示部は LED で構成され、第 2 表示部は液晶で構成され、
前記第 2 表示部は前記第 1 表示部よりも大型であることを特徴とするものである。

【0413】

このような遊技機によれば、第 1 表示部を LED で構成し、第 2 表示部を液晶で構成し、第 2 表示部を第 1 表示部よりも大型の表示部とする。これにより、第 1 表示部の表示態様をシンプルなものとして第 1 識別情報及び第 3 識別情報の表示態様を確実に把握することを可能とすると共に、第 2 表示部を第 1 表示部より大型で且つ液晶で構成することによって、多様で多彩な遊技演出の実行を可能とし、遊技興趣を高める。

20

【0414】

また、参考発明 2-4 の遊技機は、参考発明 2-3 の遊技機において、
前記当否判定実行手段を有する主制御部と、
前記主制御部からの制御信号を受信して制御を行う副制御部と、を有し、
前記第 1 表示部を構成する前記第 1 識別情報表示部は主制御部で表示制御し、前記第 1 表示部を構成する前記第 3 識別情報表示部及び前記第 2 表示部は副制御部で表示制御することを特徴とするものである。

【0415】

このような遊技機によれば、主制御部と、主制御部からの制御信号を受信して制御を行う副制御部とを有する。そして、第 1 表示部のうち第 1 識別情報表示部は主制御部で表示制御し、第 3 識別情報表示部は副制御部で表示制御する。また、遊技演出及び第 2 識別情報を表示する第 2 表示部は副制御部で表示制御する。すなわち、第 1 表示部には、主制御部で表示制御する第 1 識別情報と、副制御部で表示制御する第 3 識別情報と、を表示している。これにより、第 1 表示部を確認することで、主制御部及び副制御部で制御する識別情報（第 1 識別情報及び第 3 識別情報）の表示態様を何れも確認することを可能とする。またこれにより、主制御部及び副制御部で制御する識別情報の一致性を容易に確認することが可能となる。

30

【0416】

主制御部は、特別図柄の表示制御や当否判定に関する制御やセンサの検知に関する遊技や賞球の排出に関する制御や可変入球口の開閉に関する制御を実行する制御部であり、遊技を司る制御部である。また、副制御部は、主制御部からの制御信号を受信して所定の制御を行う制御部であり、可動部材の動作制御や演出表示部の表示制御等の遊技演出に関する制御を行う主制御部の従たる制御部である。

40

【0417】

また、参考発明 2-5 の遊技機は、参考発明 2-4 の遊技機において、
所定の遊技情報を記憶可能な遊技情報記憶手段と、
電力供給を行う電力供給手段（電源基板 109）と、
電源電圧の低下を検知することに基づいて、前記遊技情報記憶手段に記憶される遊技情報を、電力供給の停止後も所定期間記憶保持可能な記憶保持手段と、

50

前記電力供給手段が電力供給を開始した際に、前記記憶保持手段が記憶保持した遊技情報に基づいて、電源電圧の低下を検知したときの遊技情報を復旧する遊技情報復旧手段と、を備え、

前記遊技情報復旧手段が遊技情報を復旧する場合において、前記第3識別情報表示部の方が前記第2表示部より早く復旧し、表示制御を実行可能となることを特徴とするものである。

【0418】

このような遊技機によれば、電力供給を開始した際に、記憶保持手段が記憶保持した遊技情報に基づいて、電源電圧の低下を検知したときの遊技情報を復旧する遊技情報復旧手段を備える。そして、遊技情報を復旧する場合、第1表示部が有する第3識別情報表示部の方が、前記第2表示部よりも早く復旧して、表示制御を実行可能とする。第2表示部は遊技演出を多様化するため液晶で構成しており、多彩な表示制御を行うため、遊技情報の復旧作業に一定の時間を要する。一方、LEDで簡素に構成する第1表示部（第3識別情報表示部）は、シンプルな表示制御を行うため、遊技情報の復旧作業に長い時間を要しない。

【0419】

これにより、同じ副制御部で制御する表示部であっても、第3識別情報表示部を第2表示部に先んじて復旧させ、一早く表示制御を実行可能とする。またこれにより、電力供給開始後、主制御部の復帰に合わせてすぐに遊技が開始可能となるものの、液晶で構成される第2表示部は復旧に時間を要する（遊技開始後も未だ復旧していない）場合がある。このような状況でも、一早く普及し表示制御を開始可能とした第3識別情報表示部を確認することで、副制御部で表示制御する表示内容を確認することが可能となる。

【0420】

本参考発明2の遊技機によれば、複数の図柄の表示態様によって、複数の図柄の確認を容易にし、公正な遊技機の提供を図ることが可能となる。

【0421】

（参考発明3）

従来の遊技機において、遊技盤に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射して遊技を行う遊技機が知られている。遊技球の発射は、回転操作可能な発射ハンドル等からなる発射操作部を操作して行うものとされており、その操作態様によって発射強度の強弱を調整することが可能とされている。遊技領域には、賞球の払い出しや当否判定等の遊技動作の実行契機となる様々な入球口が設けられており、遊技状態に応じて入球させるべき入球口が予め定められている。遊技者は発射操作部を操作し、入球させるべき入球口を狙って遊技球を発射して、遊技を進行させる。この種の遊技機において、相対的に弱い発射強度（「第1発射強度」ともいう）で発射された遊技球が流下する第1領域と、相対的に強い発射強度（「第2発射強度」ともいう）で発射された遊技球が流下する第2領域とが遊技領域に設けられ、遊技状態に応じて第1領域又は第2領域に向けて遊技球を発射する遊技性を備えた遊技機が知られている（例えば、特開2015-221105号公報を参照）。

【0422】

しかしながら、特開2015-221105号公報のように、第2領域の上流側から下流側にかけて遊技球約1個分の通路幅を有する球通路が設けられる盤面構成では、第2発射強度で（第2領域に向けて）発射された遊技球が流下可能な経路は、その球通路による1つの経路しか存在しない。このため、第2領域を流下する遊技球の量や入球率等、第2発射強度で発射された遊技球に係る調整の自由度が低いという問題があった。

【0423】

本参考発明3は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、第2発射強度で発射された遊技球に係る調整の自由度を高めることが可能な遊技機を提供することにある。

【0424】

参考発明3-1の遊技機は、

遊技領域が形成された遊技盤と、
遊技者が操作可能な発射操作部と、
前記発射操作部の操作に基づいて遊技球を前記遊技領域に向けて発射可能な発射手段と、
を備え、

前記発射操作部の操作態様に応じて前記発射手段による遊技球の発射強度を調整可能であり、

前記遊技領域には、第 1 発射強度で発射された遊技球が流下可能な第 1 領域と、第 1 発射強度よりも大きい第 2 発射強度で発射された遊技球が流下可能な第 2 領域と、が設けられており、

前記遊技盤には、前記第 2 発射強度で発射された遊技球を前記第 2 領域内の入球領域に導く第 1 経路と、前記第 2 発射強度で発射された遊技球を前記入球領域に導くことなく前記遊技領域外に導く第 2 経路とが設けられている

ことを特徴とするものである。

【0425】

このような遊技機によれば、第 2 発射強度で発射された遊技球の流下経路には、第 2 領域内の入球領域に遊技球を導く第 1 経路と、入球領域に導くことなく遊技領域外に導く第 2 経路とが存在する。このため、第 2 発射強度で発射された遊技球が第 1 経路又は第 2 経路を流下（通過）する割合（通過率）の設計値に応じて、入球領域（第 2 領域内）又は遊技領域外に誘導される遊技球の量が調整可能となる。これにより、第 2 発射強度で発射された遊技球に係る調整の自由度を高めることが可能となる。

【0426】

参考発明 3-2 の遊技機は、参考発明 3-1 の遊技機において、
前記第 1 経路には上下に延びる第 1 球通路が設けられており、
前記第 2 経路には上下に延びる第 2 球通路が設けられており、
前記第 1 球通路及び前記第 2 球通路は左右に並んで設けられている
ことを特徴とするものである。

【0427】

このような遊技機によれば、第 1 経路及び第 2 経路のそれぞれに、上下に延びる球通路（第 1 球通路及び第 2 球通路）が設けられているため、第 1 経路や第 2 経路を通る遊技球は速やかに流下することが可能となる。また、第 1 球通路及び第 2 球通路は左右に並んで設けられているため、遊技盤における球通路の設置スペースを抑えて遊技領域が狭くならないようにすることが可能となる。これにより、第 2 発射強度で発射された遊技球を省スペースで速やかに入球領域（第 2 領域内）又は遊技領域外に誘導可能となる。

【0428】

参考発明 3-3 の遊技機は、参考発明 3-1 又は 3-2 の遊技機において、
前記入球領域には、遊技球が入球不能な第 1 状態と入球可能な第 2 状態とに変化可能な可変入球口が設けられており、

前記第 1 経路には、遊技球が通過可能な通過口が設けられており、

前記通過口を遊技球が通過することに基づいて前記可変入球口が前記第 2 状態に変化する可能性があるものとされており、

前記通過口の上方に、前記第 1 経路と前記第 2 経路とに分岐する分岐部が設けられている

ことを特徴とするものである。

【0429】

このような遊技機によれば、第 2 領域内の入球領域には可変入球口が設けられており、第 1 経路に設けられた通過口を遊技球が通過することに基づいて、可変入球口が第 2 状態（入球可能状態）に変化し得るものとされている。そして、通過口の上方に、第 1 経路と第 2 経路とに分岐する分岐部が設けられている。このため、第 2 発射強度で発射された遊技球が分岐部において第 1 経路に振り分けられる割合、すなわち、第 1 経路を流下（通過）する割合（通過率）は、通過口を通過する割合（通過率）となる。これにより、第 2 発

射強度で発射された遊技球が第 1 経路を流下（通過）する割合（通過率）の設計値に応じて、可変入球口を第 2 状態に変化させる契機となる通過口の通過率が調整可能となる。

【0430】

参考発明 3-4 の遊技機は、参考発明 3-1 から 3-3 の何れか一つの遊技機において

、
前記入球領域には、

第 1 の入球口と、

前記第 1 の入球口より下流側に位置する第 2 の入球口と、

前記第 1 の入球口と前記第 2 の入球口との間に位置し、前記第 1 の入球口に入球しなかった遊技球を機外に排出可能な排出口と、が設けられている

10

ことを特徴とするものである。

【0431】

このような遊技機によれば、第 2 領域内の入球領域には、第 1 の入球口と、該第 1 の入球口より下流側に位置する第 2 の入球口とが設けられており、さらに、第 1 の入球口と第 2 の入球口との間に、第 1 の入球口に入球しなかった遊技球を機外に排出可能な排出口が設けられている。このため、第 2 発射強度で発射されて第 2 領域内（入球領域）を流下する遊技球のうち、第 1 の入球口に入球しなかった遊技球は、第 2 の入球口に入球する前に排出口を通過して機外に排出されるか、第 2 の入球口に入球可能となる。これにより、第 2 の入球口又は排出口を通過する割合の設計値に応じて、第 2 の入球口への入球率が調整可能となる。

20

【0432】

参考発明 3-5 の遊技機は、参考発明 3-4 の遊技機において、

前記第 2 領域には、前記第 1 経路を流下してきた遊技球が通過可能であって段違いに形成された段違い通路が形成されており、

前記第 1 の入球口は、前記段違い通路のうち上段側通路に設けられており、

前記第 2 の入球口は、前記段違い通路のうち下段側通路に設けられており、

前記排出口は、前記上段側通路と前記下段側通路との間の段差部に設けられている

ことを特徴とするものである。

【0433】

このような遊技機によれば、第 2 領域内に段違いに形成された段違い通路のうち、上段側通路に第 1 の入球口、下段側通路に第 2 の入球口がそれぞれ設けられており、その上段側通路と下段側通路との間の段差部に排出口が設けられている。このため、段違い通路の段差を、機外に遊技球を排出するためのスペースとして利用することが可能となる。これにより、入球領域の省スペース化を図りつつ、第 2 の入球口への入球率が調整可能となる。

30

【0434】

本参考発明 3 の遊技機によれば、第 2 発射強度で発射された遊技球に係る調整の自由度を高めることが可能となる。

【0435】

（参考発明 4）

40

従来の遊技機において、所定条件の成立により実行される判定の結果が特定結果となることに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技が実行可能になるとともに、該特別遊技後の遊技状態を通常よりも有利な遊技状態に制御可能な遊技機が広く知られている。この種の遊技機において、有利遊技状態中に変動表示される装飾図柄の表示態様を通常の遊技状態と異なる専用図柄に変更する等して、有利遊技状態における演出効果を高めようとしたものが存在する（例えば、特開 2014-113287 号公報を参照）。

【0436】

しかしながら、特開 2014-113287 号公報のように装飾図柄の表示態様を変更する等して、表示演出の表示態様（演出態様）を遊技状態に応じて異ならせたとしても、図柄を変動表示した後に停止表示するといった基本的な演出態様は遊技状態に関係なく同

50

様である。このため、演出態様の变化（差異）に乏しく、遊技興趣を十分に高めることができない。

【0437】

本参考発明4は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、複数の遊技状態を備えた遊技機の遊技興趣を向上させることにある。

【0438】

参考発明4-1の遊技機は、

遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な第1可変入球口と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な第2可変入球口と、

前記第1可変入球口が入球可能状態となる第1特別遊技を実行可能な第1特別遊技実行手段と、

前記第2可変入球口が入球可能状態となる第2特別遊技を実行可能な第2特別遊技実行手段と、

所定の取得条件の成立により取得された取得情報に基づいて前記第1特別遊技を実行するか否かを判定する第1特別遊技判定手段と、

前記取得情報に基づいて前記第2特別遊技を実行するか否かを判定する第2特別遊技判定手段と、

前記第1特別遊技が実行される場合の該第1特別遊技後の遊技状態を複数の遊技状態のうち何れにするかを判定する状態判定手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記複数の遊技状態には、少なくとも第1遊技状態と、該第1遊技状態に比べ前記第2特別遊技を実行すると高頻度で判定される第2遊技状態とがあり、

前記演出実行手段は、

前記第2遊技状態にて、前記第1特別遊技を実行すると判定され且つ該第1特別遊技後の遊技状態を前記第2遊技状態にすると判定された場合、所定の表示部に複数の図柄を特定表示態様で表示する図柄表示演出を前記第1特別遊技の開始前に実行し、

前記第2遊技状態にて、前記第1特別遊技を実行すると判定され且つ該第1特別遊技後の遊技状態を前記第1遊技状態にすると判定された場合、前記図柄表示演出を実行せずに、前記第2遊技状態の終了を示唆する示唆画像を前記表示部に表示する示唆表示演出を前記第1特別遊技の開始前に実行する

ことを特徴とするものである。

【0439】

このような遊技機によれば、第1特別遊技後に移行し得る遊技状態として、少なくとも第1遊技状態と第2遊技状態とがある。第2遊技状態では第1遊技状態に比べ第2特別遊技を実行すると高頻度で判定されるため、第2特別遊技が高頻度で実行される。よって、第2遊技状態は第1遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。そのような第2遊技状態において、第1特別遊技を実行すると判定され且つ該第1特別遊技後の遊技状態を第2遊技状態にすると判定された場合、複数の図柄を特定表示態様で表示する図柄表示演出が、第1特別遊技の開始前に所定の表示部で実行される。一方、第2遊技状態において、第1特別遊技を実行すると判定され且つ該第1特別遊技後の遊技状態を第1遊技状態にすると判定された場合、複数の図柄を特定表示態様で表示する図柄表示演出が実行されずに、第2遊技状態の終了を示唆する示唆画像を表示する示唆表示演出が、第1特別遊技の開始前に所定の表示部で実行される。このため、第2遊技状態では、第1特別遊技が実行される場合の当該第1特別遊技の開始前に行われる演出態様によって、その後の遊技状態が第2遊技状態になるのか第1遊技状態になるのかを判別可能となる。これにより、第1遊技状態よりも有利な第2遊技状態における演出効果を高めて、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【0440】

参考発明 4-2 の遊技機は、参考発明 4-1 の遊技機において、

前記第 1 特別遊技を実行すると判定される確率を所定の低確率又は前記低確率よりも高い高確率に設定可能な確率設定手段を備え、

前記第 1 遊技状態には、前記確率が前記低確率とされる低確率且つ第 1 遊技状態と、前記確率が前記高確率とされる高確率且つ第 1 遊技状態とがあり、

前記演出実行手段は、

前記第 2 遊技状態にて、前記第 1 特別遊技を実行すると判定され且つ該第 1 特別遊技後の遊技状態を前記低確率且つ第 1 遊技状態にすると判定された場合と、前記第 1 特別遊技を実行すると判定され且つ該第 1 特別遊技後の遊技状態を前記高確率且つ第 1 遊技状態にすると判定された場合との何れにおいても、前記図柄表示演出を実行せずに前記示唆表示演出を前記第 1 特別遊技の開始前に実行する

ことを特徴とするものである。

【0441】

このような遊技機によれば、第 1 遊技状態として「低確率且つ第 1 遊技状態」と「高確率且つ第 1 遊技状態」とが存在する。低確率且つ第 1 遊技状態は、第 1 特別遊技を実行すると判定される確率が所定の低確率とされる遊技状態であり、高確率且つ第 1 遊技状態は、第 1 特別遊技を実行すると判定される確率が低確率よりも高い高確率とされる遊技状態である。よって、高確率且つ第 1 遊技状態は、低確率且つ第 1 遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。そして、第 2 遊技状態において第 1 特別遊技を実行すると判定された場合であって、第 1 特別遊技後の遊技状態を「低確率且つ第 1 遊技状態」にすると判定された場合と「高確率且つ第 1 遊技状態」にすると判定された場合の何れにおいても、図柄表示演出が実行されずに、前述の示唆表示演出が第 1 特別遊技の開始前に実行される。このため、第 2 遊技状態よりも不利な第 1 遊技状態への移行（つまり、第 2 遊技状態の終了）を示唆する示唆表示演出が実行されたとしても、その第 1 遊技状態は「高確率且つ第 1 遊技状態」の可能性がある。これにより、示唆表示演出が実行されたとしても、第 1 特別遊技に係る判定確率が高確率であることに対する期待感を遊技者に持たせることが可能となる。

【0442】

参考発明 4-3 の遊技機は、参考発明 4-2 の遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記第 2 遊技状態にて、前記第 1 特別遊技を実行すると判定され且つ該第 1 特別遊技後の遊技状態を前記低確率且つ第 1 遊技状態にすると判定された場合と、前記第 1 特別遊技を実行すると判定され且つ該第 1 特別遊技後の遊技状態を前記高確率且つ第 1 遊技状態にすると判定された場合との何れにおいても、所定の第 1 演出画像を前記表示部に表示する第 1 表示演出を前記第 1 特別遊技の終了後に実行する

ことを特徴とするものである。

【0443】

このような遊技機によれば、第 2 遊技状態にて第 1 特別遊技を実行すると判定された場合であって、第 1 特別遊技後の遊技状態を「低確率且つ第 1 遊技状態」にすると判定された場合と「高確率且つ第 1 遊技状態」にすると判定された場合の何れにおいても、その第 1 特別遊技の終了後には、所定の第 1 演出画像を表示部に表示する第 1 表示演出が実行される。このため、第 1 特別遊技後の第 1 遊技状態が「低確率且つ第 1 遊技状態」であるのか「高確率且つ第 1 遊技状態」であるのかを第 1 表示演出を通じて判別することは困難となる。これにより、第 1 特別遊技後の第 1 遊技状態における興趣を向上させることが可能となる。

【0444】

参考発明 4-4 の遊技機は、参考発明 4-1 から 4-3 の何れか一つの遊技機において、

前記第 1 特別遊技には、ラウンド数が所定の第 1 ラウンド数とされる第 1 ラウンド数特別遊技と、ラウンド数が前記第 1 ラウンド数よりも多い第 2 ラウンド数とされる第 2 ラウ

10

20

30

40

50

ンド数特別遊技とがあり、

前記演出実行手段は、

前記第2遊技状態にて、前記第2ラウンド数特別遊技を実行すると判定され且つ該第2ラウンド数特別遊技後の遊技状態を前記第2遊技状態にすると判定された場合、前記図柄表示演出を前記第2ラウンド数特別遊技の開始前に実行し、

前記第2遊技状態にて、前記第1ラウンド数特別遊技を実行すると判定され且つ該第1ラウンド数特別遊技の遊技状態を前記第1遊技状態にすると判定された場合、前記図柄表示演出を実行せずに前記示唆表示演出を前記第1特別遊技の開始前に実行する

ことを特徴とするものである。

【0445】

このような遊技機によれば、第1特別遊技として「第1ラウンド数特別遊技」と「第2ラウンド数特別遊技」とが存在する。第1ラウンド数特別遊技は、ラウンド数が所定の第1ラウンド数とされる第1特別遊技であり、第2ラウンド数特別遊技は、ラウンド数が第1ラウンド数よりも多い第2ラウンド数とされる第1特別遊技である。よって、第2ラウンド数特別遊技は、第1ラウンド数特別遊技よりも遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。そして、第2遊技状態において、第2ラウンド数特別遊技を実行すると判定され且つ該第2ラウンド数特別遊技後の遊技状態を第2遊技状態にすると判定された場合、前述の図柄表示演出が第2ラウンド数特別遊技の開始前に実行される。一方、第1ラウンド数特別遊技を実行すると判定され且つ該第1ラウンド数特別遊技の遊技状態を第1遊技状態にすると判定された場合、図柄表示演出が実行されずに前述の示唆表示演出が実行される。このため、第2遊技状態における図柄表示演出は、第2遊技状態への移行（第2遊技状態の継続）及び第2ラウンド数特別遊技の実行を意味するものとなり、第2遊技状態における示唆表示演出は、第1遊技状態への移行（第2遊技状態の終了）及び第1ラウンド数特別遊技の実行を意味するものとなる。これにより、示唆表示演出に対する図柄表示演出の優位性を高め、第2遊技状態における興趣を向上させることが可能となる。

【0446】

参考発明4-5の遊技機は、参考発明4-4の遊技機において、

前記第2遊技状態にて、前記第2ラウンド数特別遊技を実行すると判定され且つ該第2ラウンド数特別遊技後の遊技状態を前記第2遊技状態にすると判定された場合、前記演出実行手段が前記図柄表示演出を実行せずに前記第1特別遊技実行手段が前記第2ラウンド数特別遊技を開始する場合がある

ことを特徴とするものである。

【0447】

このような遊技機によれば、第2遊技状態において、第2ラウンド数特別遊技を実行すると判定され且つ該第2ラウンド数特別遊技後の遊技状態を第2遊技状態にすると判定された場合、前述の図柄表示演出が実行されずに第2ラウンド数特別遊技が開始される場合があるものとされる。このため、第2ラウンド数特別遊技の開始に際して図柄表示演出が実行されるとは限らないものとなる。これにより、第2ラウンド数特別遊技の開始の態様が画一的にならないようにすることが可能となる。

【0448】

参考発明4-6の遊技機は、参考発明4-5の遊技機において、

前記演出実行手段が前記図柄表示演出を実行せずに前記第1特別遊技実行手段が前記第2ラウンド数特別遊技を開始する場合、前記演出実行手段は前記第2ラウンド数特別遊技の開始前に所定演出画像を前記表示部に表示する

ことを特徴とするものである。

【0449】

このような遊技機によれば、図柄表示演出が実行されずに第2ラウンド数特別遊技が開始される場合、その特別遊技の開始前に所定演出画像が表示部に表示される。このため、複数の図柄が特定表示態様で表示されることなく所定演出画像が表示されることによって、第2ラウンド数特別遊技が開始されるものとなる。これにより、第2ラウンド数特別遊

10

20

30

40

50

技の開始の態様に意外性を付与することが可能となる。

【0450】

参考発明4-7の遊技機は、参考発明4-1から4-6の何れか一つの遊技機において

、

前記演出実行手段は、

前記第2遊技状態中、所定の第2演出画像を前記表示部に表示する第2表示演出を実行するとともに、

前記第2遊技状態にて前記第1特別遊技を実行すると判定され且つ該第1特別遊技後の遊技状態を前記第2遊技状態にすると判定されたことに基づく前記第1特別遊技の実行中も、前記第2表示演出を実行可能である

10

ことを特徴とするものである。

【0451】

このような遊技機によれば、第2遊技状態中は、所定の第2演出画像を表示部に表示する第2表示演出が実行される。前述のように第2遊技状態は、第2特別遊技が高頻度で実行される遊技状態であるため、第2表示演出は第2特別遊技に係る演出であるともいえる。その第2表示演出が実行される第2遊技状態において、第1特別遊技を実行すると判定され且つ該第1特別遊技後の遊技状態を第2遊技状態にすると判定され、当該判定に基づく第1特別遊技が実行される場合、該第1特別遊技中もその第2表示演出が実行可能とされる。このため、第2遊技状態と第1特別遊技とに亘って第2表示演出を継続的に実行することが可能となる。これにより、第2遊技状態と第1特別遊技との一体感を醸成して、第2遊技状態における興趣を向上させることが可能となる。

20

【0452】

本参考発明4の遊技機によれば、複数の遊技状態を備えた遊技機の遊技興趣を向上させることが可能となる。

【0453】

(参考発明5)

従来の遊技機において、遊技盤に設けられた始動口への遊技球の入球に基づいて当否判定が実行されると、該当否判定の結果に基づいて特別図柄の変動表示が実行される遊技機が知られている。この種の遊技機において、当否判定の結果が大当たりとなりこれに対応する大当たり図柄が停止表示されると、遊技者にとって有利な大当たり遊技が実行可能となり、停止表示された大当たり図柄の種類に応じて、大当たり遊技後の遊技状態が通常よりも有利な遊技状態に移行するように構成されたものがある。最近では、その有利な遊技状態として、小当たりが頻出することにより小当たり遊技が高頻度で実行可能となる遊技状態（小当たりラッシュ状態）を備えた遊技機が登場している。小当たり遊技は、大当たり遊技用の大入賞口とは別に設けられた小当たり遊技用の大入賞口が開放して該大入賞口への入球が可能となる遊技であり、その開放時間は大当たり遊技よりも短い時間（例えば1.8秒以内）とされるものである。小当たりラッシュ状態では、小当たり遊技が高頻度で実行されることにより持ち球を増やしながらか次の大当たりを狙うことが可能となるため、遊技者にとって有利な遊技展開となる（例えば、特開2016-193025号公報を参照）。

30

【0454】

しかしながら、特開2016-193025号公報のような小当たりラッシュ状態を備えた遊技機では、小当たりラッシュ状態以外の遊技状態（例えば低確・時短状態や高確・時短状態等）も備えているのが一般的である。このため、大当たり遊技後の遊技状態が必ず小当たりラッシュ状態になるとは限らない。にもかかわらず、小当たりラッシュ状態になる場合としない場合とで遊技状態の移行の態様を一律にしたのでは、却って遊技興趣の低下を招く虞がある。

40

【0455】

本参考発明5は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、遊技興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することにある。

【0456】

50

参考発明 5-1 の遊技機は、

遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不可能な入球不能状態とに変化可能な第 1 可変入球口と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不可能な入球不能状態とに変化可能な第 2 可変入球口と、

前記第 1 可変入球口が入球可能状態となる第 1 特別遊技を実行可能な第 1 特別遊技実行手段と、

前記第 2 可変入球口が入球可能状態となる第 2 特別遊技を実行可能な第 2 特別遊技実行手段と、

所定の取得条件の成立により取得された取得情報に基づいて前記第 1 特別遊技を実行するか否かを判定する第 1 特別遊技判定手段と、

前記取得情報に基づいて前記第 2 特別遊技を実行するか否かを判定する第 2 特別遊技判定手段と、

前記第 1 特別遊技が実行される場合の該第 1 特別遊技後の遊技状態を複数の遊技状態のうち何れにするかを判定する状態判定手段と、

前記第 1 特別遊技における全てのラウンド遊技の終了後、所定の終了期間が経過することにより該第 1 特別遊技を終了して、該第 1 特別遊技後の遊技状態を開始させる状態制御手段と、

前記終了期間を設定する終了期間設定手段と、を備え、

前記複数の遊技状態には、少なくとも第 1 遊技状態と、該第 1 遊技状態に比べ前記第 2 特別遊技を実行すると高頻度で判定される第 2 遊技状態とがあり、

前記終了期間設定手段は、前記第 1 特別遊技を実行すると判定され且つ該第 1 特別遊技後の遊技状態を前記第 1 遊技状態にすると判定された場合、前記第 1 特別遊技を実行すると判定され且つ該第 1 特別遊技後の遊技状態を前記第 2 遊技状態にすると判定された場合よりも長い前記終了期間を設定可能である

ことを特徴とするものである。

【0457】

このような遊技機によれば、第 1 特別遊技における全てのラウンド遊技が終了した後、所定の終了期間の経過により当該第 1 特別遊技が終了すると、少なくとも第 1 遊技状態と第 2 遊技状態のうち何れかの遊技状態が開始される。第 2 遊技状態は、第 1 遊技状態に比べ第 2 特別遊技を実行すると高頻度で判定されるため、第 2 特別遊技が高頻度で実行される。したがって、第 2 遊技状態は第 1 遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。そして、第 1 特別遊技における全てのラウンド遊技の終了から当該第 1 特別遊技の終了に至るまでの終了期間は、全てのラウンド遊技の終了から当該第 1 特別遊技後の遊技状態が開始されるまでの期間（待機期間）であるといえる。この終了期間の設定に関し、第 1 特別遊技を実行すると判定され且つ該第 1 特別遊技後の遊技状態を第 1 遊技状態にすると判定された場合、すなわち、第 1 特別遊技後の遊技状態が第 1 遊技状態となる場合には、第 1 特別遊技を実行すると判定され且つ該第 1 特別遊技後の遊技状態を第 2 遊技状態にすると判定された場合、すなわち、第 1 特別遊技後の遊技状態が第 2 遊技状態となる場合に比べ、長い終了期間が設定可能とされている。このため、第 1 特別遊技における全てのラウンド遊技の終了から第 1 遊技状態が開始されるまでの期間は、全てのラウンド遊技の終了から第 2 遊技状態が開始されるまでの期間よりも長くなる。これにより、第 1 特別遊技における全てのラウンド遊技の終了から第 2 遊技状態への移行は素早く行われる一方で、第 1 特別遊技における全てのラウンド遊技の終了から第 1 遊技状態への移行はある程度の間を置いてから行われるように構成することが可能となる。こうすることで、第 1 遊技状態にはゆっくりと移行し、第 2 遊技状態には速やかに移行するといった移行態様を実現して、遊技の進行にメリハリを持たせることが可能となり、これにより遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0458】

参考発明 5-2 の遊技機は、参考発明 5-1 の遊技機において、

前記終了期間設定手段は、

前記第1遊技状態にて前記第1特別遊技を実行すると判定され且つ該第1特別遊技後の遊技状態を前記第1遊技状態にすると判定された場合、前記終了期間として第1終了期間を設定し、

前記第1遊技状態にて前記第1特別遊技を実行すると判定され且つ該第1特別遊技後の遊技状態を前記第2遊技状態にすると判定された場合、前記終了期間として第2終了期間を設定し、

前記第1終了期間は前記第2終了期間よりも長いことを特徴とするものである。

【0459】

このような遊技機によれば、第1遊技状態において、第1特別遊技を実行すると判定され且つ該第1特別遊技後の遊技状態を第1遊技状態にすると判定された場合には、前述の終了期間として相対的に長い第1終了期間が設定される。また、第1遊技状態において、第1特別遊技を実行すると判定され且つ該第1特別遊技後の遊技状態を第2遊技状態にすると判定された場合には、前述の終了期間として相対的に短い第2終了期間が設定される。このため、第1遊技状態から第1特別遊技を経て第1遊技状態になる場合には、当該第1特別遊技後の第1遊技状態にゆっくりと移行し、第1遊技状態から第1特別遊技を経て第2遊技状態になる場合には、当該第1特別遊技後の第2遊技状態に速やかに移行する移行態様を採ることが可能となる。これにより、遊技の進行にメリハリを持たせて、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0460】

参考発明5-3の遊技機は、参考発明5-1又は5-2の遊技機において、

前記終了期間設定手段は、

前記第1遊技状態にて前記第1特別遊技を実行すると判定され且つ該第1特別遊技後の遊技状態を前記第1遊技状態にすると判定された場合、前記終了期間として第1終了期間を設定し、

前記第2遊技状態にて前記第1特別遊技を実行すると判定され且つ該第1特別遊技後の遊技状態を前記第2遊技状態にすると判定された場合、前記終了期間として第3終了期間を設定し、

前記第1終了期間は前記第3終了期間よりも長いことを特徴とするものである。

【0461】

このような遊技機によれば、第1遊技状態において、第1特別遊技を実行すると判定され且つ該第1特別遊技後の遊技状態を第1遊技状態にすると判定された場合には、前述の終了期間として相対的に長い第1終了期間が設定される。また、第2遊技状態において、第1特別遊技を実行すると判定され且つ該第1特別遊技後の遊技状態を第2遊技状態にすると判定された場合には、前述の終了期間として相対的に短い第3終了期間が設定される。このため、第1遊技状態から第1特別遊技を経て第1遊技状態になる場合には、当該第1特別遊技後の第1遊技状態にゆっくりと移行し、第2遊技状態から第1特別遊技を経て第2遊技状態になる場合には、当該第1特別遊技後の第2遊技状態に速やかに移行する移行態様を採ることが可能となる。これにより、遊技の進行にメリハリを持たせて、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0462】

参考発明5-4の遊技機は、参考発明5-1から5-3の何れか一つの遊技機において、

前記終了期間設定手段は、

前記第1遊技状態にて前記第1特別遊技を実行すると判定され且つ該第1特別遊技後の遊技状態を前記第1遊技状態にすると判定された場合、前記終了期間として第1終了期間を設定し、

前記第2遊技状態にて前記第1特別遊技を実行すると判定され且つ該第1特別遊技後の

10

20

30

40

50

遊技状態を前記第1遊技状態にすると判定された場合、前記終了期間として第4終了期間を設定し、

前記第1終了期間は前記第4終了期間よりも長いことを特徴とするものである。

【0463】

このような遊技機によれば、第1遊技状態において、第1特別遊技を実行すると判定され且つ該第1特別遊技後の遊技状態を第1遊技状態にすると判定された場合には、前述の終了期間として相対的に長い第1終了期間が設定される。また、第2遊技状態において、第1特別遊技を実行すると判定され且つ該第1特別遊技後の遊技状態を第1遊技状態にすると判定された場合には、前述の終了期間として相対的に短い第4終了期間が設定される。このため、第1遊技状態から第1特別遊技を経て第1遊技状態になる場合には、当該第1特別遊技後の第1遊技状態にゆっくりと移行し、第2遊技状態から第1特別遊技を経て第1遊技状態になる場合には、当該第1特別遊技後の第1遊技状態に速やかに移行する移行態様を採ることが可能となる。これにより、遊技の進行にメリハリを持たせて、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

【0464】

参考発明5-5の遊技機は、参考発明5-2から5-4の何れか一つの遊技機において、演出を実行可能な演出実行手段を備え、前記演出実行手段は、前記第1終了期間中に、該第1終了期間以外の他の終了期間では実行されない所定の第1終了期間演出を実行可能であることを特徴とするものである。

20

【0465】

このような遊技機によれば、第1遊技状態にて第1特別遊技を実行すると判定され且つ該第1特別遊技後の遊技状態を第1遊技状態にすると判定された場合に設定される第1終了期間中に、第1終了期間以外の他の終了期間では実行されない所定の第1終了期間演出が実行可能とされている。このため、第1遊技状態から第1特別遊技を経て第1遊技状態になる場合の当該第1遊技状態への移行前に限り実行される演出を設けることが可能となる。これにより、第1遊技状態から第1特別遊技を経て第1遊技状態になる場合の遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

30

【0466】

参考発明5-6の遊技機は、参考発明5-5の遊技機において、前記第1終了期間演出は、予め定められた複数のキャラクタのうち何れかを遊技者に選択させるキャラクタ選択演出であり、前記演出実行手段は、前記第1終了期間が経過した後の前記第1遊技状態において、前記キャラクタ選択演出により選択されたキャラクタを所定の表示部に表示することを特徴とするものである。

40

【0467】

このような遊技機によれば、前述の第1終了期間演出として、予め定められた複数のキャラクタのうち何れかを遊技者に選択させるキャラクタ選択演出が実行される。そして、第1終了期間が経過した後の第1遊技状態、すなわち、第1遊技状態から第1特別遊技を経て第1遊技状態になる場合の当該第1遊技状態では、先のキャラクタ選択演出（第1終了期間演出）により選択されたキャラクタが所定の表示部に表示される。このため、第1遊技状態から第1特別遊技を経て第1遊技状態になる場合の当該第1遊技状態への移行前に実行されるキャラクタ選択演出や、その移行後の第1遊技状態におけるキャラクタ表示に対する遊技者の関心を高めることが可能となる。これにより、第1遊技状態から第1特別遊技を経て第1遊技状態になる場合の遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

50

【0468】

参考発明 5－7 の遊技機は、参考発明 5－5 の遊技機において、

前記第 1 終了期間演出は、予め定められた複数の予告態様のうち何れかを遊技者に選択させる予告態様選択演出であり、

前記演出実行手段は、

前記第 1 終了期間が経過した後の前記第 1 遊技状態において、前記予告態様選択演出により選択された予告態様に基づいて、前記第 1 特別遊技判定手段による判定の結果に係る予告演出を実行可能である

ことを特徴とするものである。

【0469】

このような遊技機によれば、前述の第 1 終了期間演出として、予め定められた複数の予告態様のうち何れかを遊技者に選択させる予告態様選択演出が実行される。そして、第 1 終了期間が経過した後の第 1 遊技状態、すなわち、第 1 遊技状態から第 1 特別遊技を経て第 1 遊技状態になる場合の当該第 1 遊技状態では、先の予告態様選択演出（第 1 終了期間演出）により選択された予告態様に基づいて、第 1 特別遊技判定の結果に係る予告演出が実行され得る。このため、第 1 遊技状態から第 1 特別遊技を経て第 1 遊技状態になる場合の当該第 1 遊技状態への移行前に実行される予告態様選択演出や、その移行後の第 1 遊技状態における予告演出に対する遊技者の関心を高めることが可能となる。これにより、第 1 遊技状態から第 1 特別遊技を経て第 1 遊技状態になる場合の遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0470】

本参考発明 5 の遊技機によれば、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【0471】

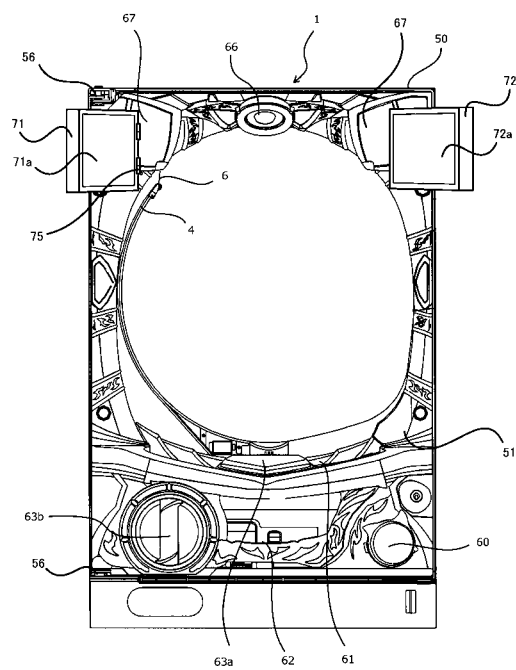
尚、前述した参考発明 1 乃至 5 の 2 以上の任意の発明を組合せてもよい。

【符号の説明】

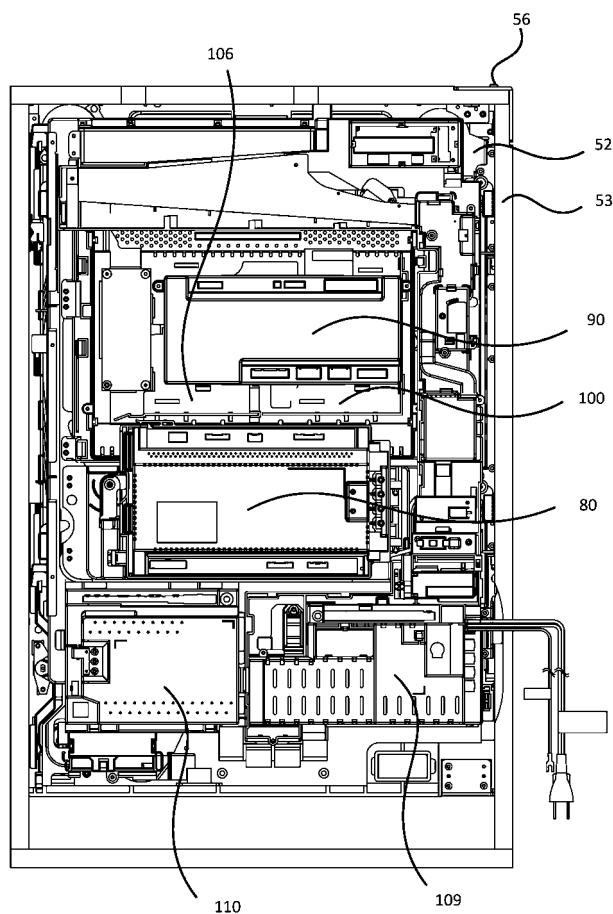
【0472】

1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技領域、3 A 左遊技領域（第 1 領域）、3 B 右遊技領域（第 2 領域）、3 C 入球領域、7 画像表示装置、7 a 表示画面、7 b 演出図柄表示領域（演出図柄表示部）、8 演出図柄、20 第 1 始動口、21 第 2 始動口、26 第 3 始動口、28 ゲート、30 第 1 大入賞口、34 アウト口、34 a 第 1 アウト口、34 b 第 2 アウト口、34 c 第 3 アウト口、35 第 2 大入賞口、41 a 第 1 特別図柄表示器（第 1 特別図柄表示部）、41 b 第 2 特別図柄表示器（第 2 特別図柄表示部）、49 変動状態表示器、60 発射ハンドル（発射操作部）、80 主制御基板（主制御部）、90 副制御基板（副制御部）、100 画像制御基板（画像制御部）、103 a 第 3 演出保留表示器、103 b 第 4 演出保留表示器、112 発射装置、301 分岐部、302 第 1 経路、302 a 第 1 遊技球通路、303 第 2 経路、303 a 第 2 遊技球通路、305 遊技球通路、306 上通路、306 a 上段側通路、306 b 下段側通路、306 d 段差部、307 下通路、307 a 上段側通路、307 b 下段側通路、307 d 段差部。

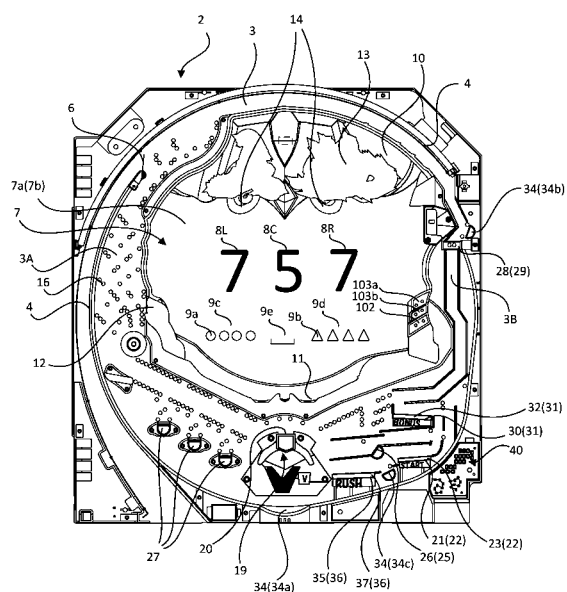
【図 1】



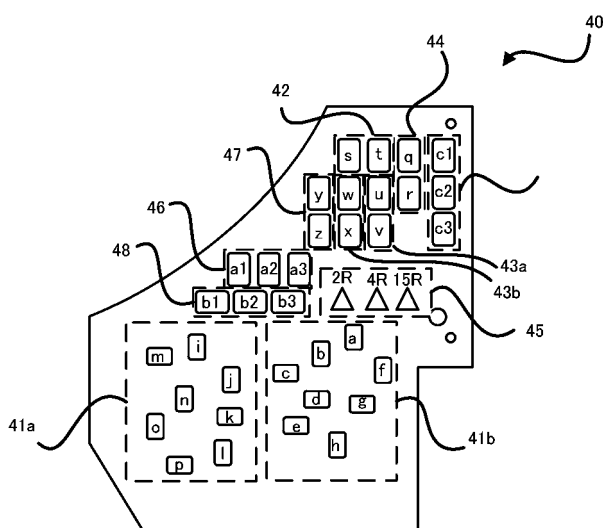
【図 2】



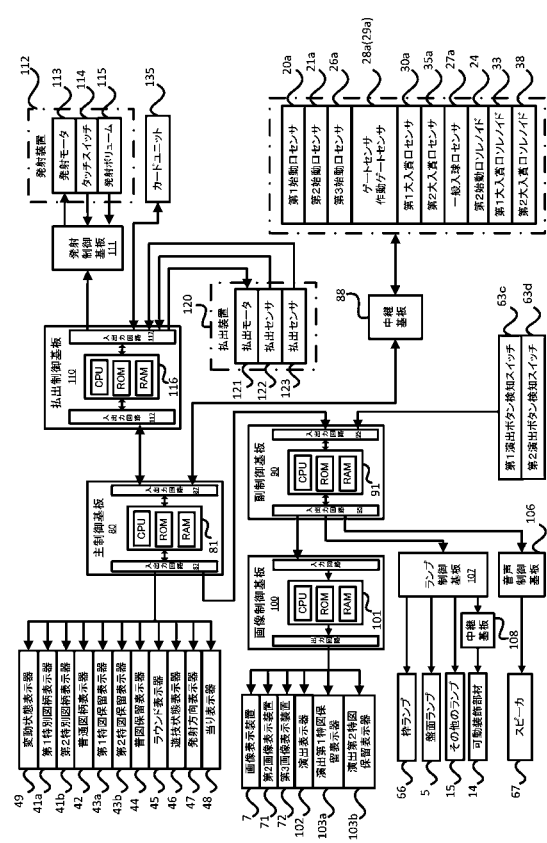
【图 3】



【图 4】



【図 5】



【図 6】

図柄	当りの種別	停止図柄	ラウンド数 or 判定回数	大入賞口の開放/ターン		本抽選図柄 決定用乱数	種別機能	第2特別図柄 発生機能	基本ス 発生機能
				大入賞口の開放/ターン	大入賞口の開放/ターン				
第1特別図柄	15R第1大当り	15R第1大当り図柄	15ラウンド	第1大入賞口(上7タカ)	28秒/R	0~19	作動	作動	作動
	4R第2大当り	4R第2大当り図柄	4ラウンド	第1大入賞口(上7タカ)	28秒/R	20~29	作動	作動	作動
	4R第3大当り	4R第3大当り図柄	4ラウンド	第1大入賞口(上7タカ)	28秒/R	30~64	作動	作動	作動
	4R第4大当り	4R第4大当り図柄	4ラウンド	第1大入賞口(上7タカ)	28秒/R	65~99	非作動	非作動	作動
第2特別図柄	15R第5大当り	15R第5大当り図柄	15ラウンド	第1大入賞口(上7タカ)	28秒/R	0~49	作動	作動	作動
	2R第6大当り	2R第6大当り図柄	2ラウンド	第1大入賞口(上7タカ)	2秒/R	50~64	作動	作動	作動
	2R第7大当り	2R第7大当り図柄	2ラウンド	第1大入賞口(上7タカ)	2秒/R	65~99	非作動	非作動	作動
	小当り	小当り図柄	6回	第2大入賞口(下7タカ)	0.3秒/回	-	小当り図柄の 実行前に同じ 実行前に同じ	小当り図柄の 実行前に同じ	小当り図柄の 実行前に同じ

【図 7】

(A)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	特別図柄当否判定用乱数	0~629	特別図柄の当否判定用
ラベル-TRND-AS	大当り種別決定用乱数	0~99	大当りの種別決定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0~198	変動パターン決定用

(B)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄当否判定用乱数	0~239	普通図柄の当否判定用

【図 8】

(A) 大当り判定テーブル

状態	特別図柄当否判定用乱数値	判定結果
通常状態 (低確率状態)	3,397	大当り
	10~309,510~629	小当り (第2特別図柄のみ)
	0~629のうち上記以外の数値	外れ
高確率状態	3,57,311,313,317,337,397,449,503	大当り
	10~309,510~629	小当り (第2特別図柄のみ)
	0~629のうち上記以外の数値	外れ

(B) 大当り種別判定テーブル

特別図柄	大当り種別決定用乱数値	判定結果
第1特別図柄	0~19	15R第1大当り
	20~29	4R第2大当り
	30~64	4R第3大当り
	65~99	4R第4大当り
第2特別図柄	0~49	15R第5大当り
	50~64	2R第6大当り
	65~99	2R第7大当り

(C) 普通図柄当り判定テーブル

状態	普通図柄当否判定用乱数値	判定結果
状態A,C	0~119	当り
	0~239のうち上記以外の数値	外れ
状態B	0~238	当り
	239	外れ

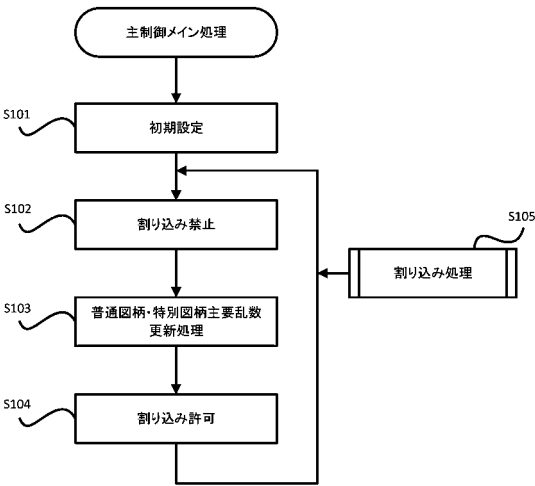
(D) 普通図柄変動パターン選択テーブル

状態	普通図柄の変動時間
状態A,C	3秒
状態B	1秒

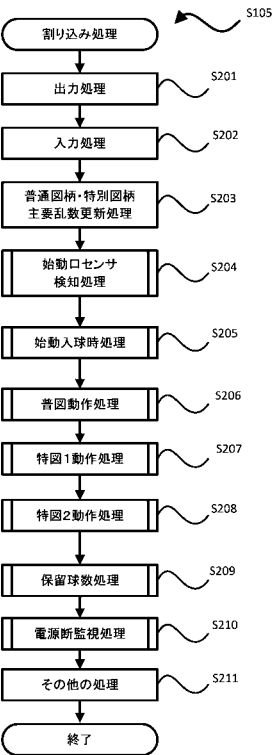
【図 9】

状態	図柄	判定結果	保留数	変動パターン 乱数値	変動 パターン	変動 時間	テーブル 内出現率
状態A: 非時短状態 (低確率低ベース 状態)	第1 特別図柄	大当たり	-	0~74	P1	120s	75/199
				75~144	P2	45s	70/199
				145~198	P3	30s	54/199
		外れ	1, 2	0~4	P4	120s	5/199
				5~18	P5	45s	14/199
				19~38	P6	30s	20/199
			3, 4	39~198	P7	12s	160/199
				0~4	P8	120s	5/199
				5~9	P9	45s	5/199
				10~19	P10	30s	10/199
				20~198	P11	4s	179/199
	第2 特別図柄	大当たり	-	0~198	P12	110s	199/199
		小当たり	-	0~198	P13	1000s	199/199
		外れ	-	0~198	P14	600s	199/199
状態B: 特図1時短状態 (・低確率高ベ ース状態 ・高確率高ベ ース状態)	第1 特別図柄	大当たり	-	0~139	P15	120s	140/199
		外れ	-	140~198	P16	30s	59/199
				0~4	P17	120s	5/199
				5~9	P18	30s	5/199
	第2 特別図柄	大当たり	-	0~198	P20	110s	199/199
		小当たり	-	0~198	P21	1000s	199/199
		外れ	-	0~198	P22	600s	199/199
	第1 特別図柄	大当たり	-	0~198	P23	110s	199/199
		外れ	-	0~198	P24	600s	199/199
	第2 特別図柄	大当たり	-	0~129	P25	120s	130/199
		外れ	-	130~198	P26	45s	69/199
				0~198	P27	10s	199/199
				0~9	P28	120s	10/199
		外れ	1	10~19	P29	45s	10/199
				20~198	P30	10s	179/199
				0~4	P31	120s	5/199
				5~9	P32	45s	5/199
状態C: 特図2時短状態 (高確率低ベ ース状態)	第2 特別図柄	大当たり	-	0~198	P33	4s	189/199
		外れ	-	0~198	P34	600s	199/199
		大当たり	-	0~129	P25	120s	130/199
		小当たり	-	0~198	P27	10s	199/199

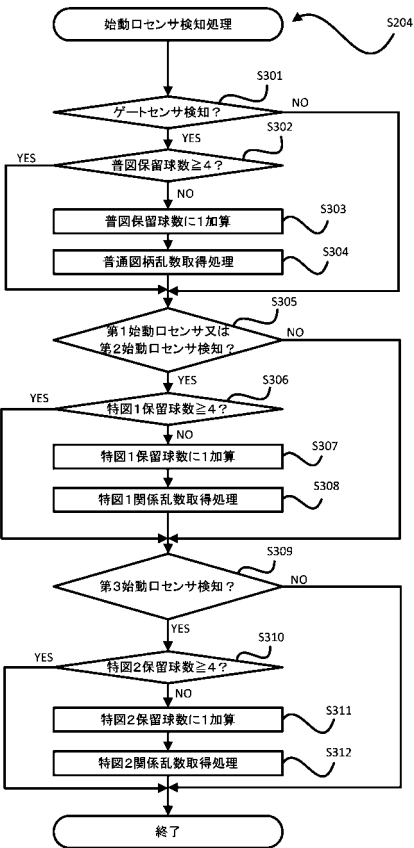
【図 1 0】



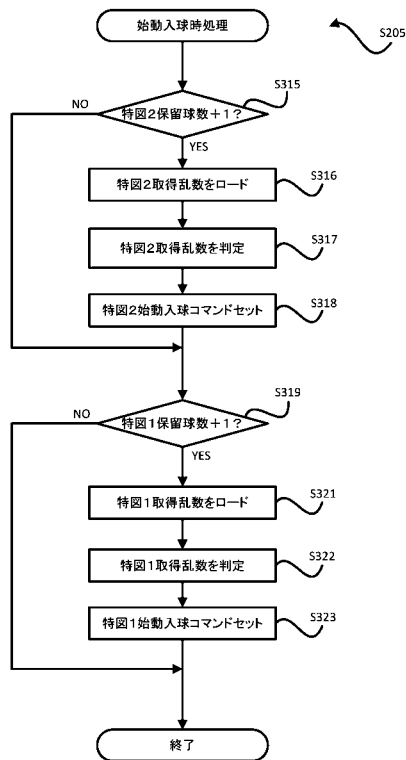
【図 1 1】



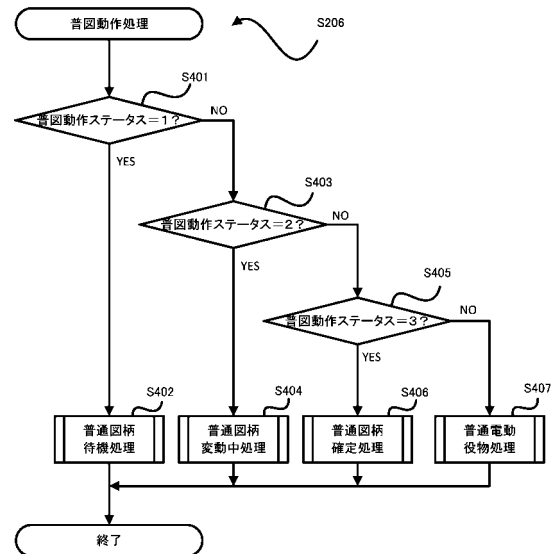
【図 1 2】



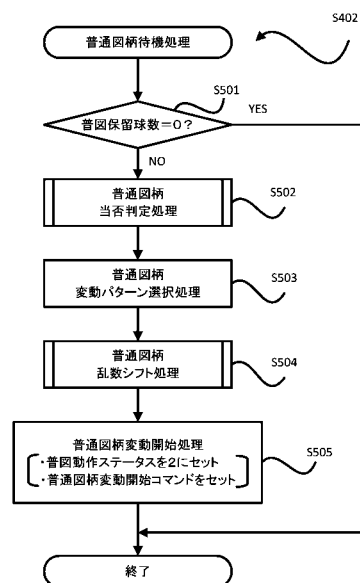
【図 13】



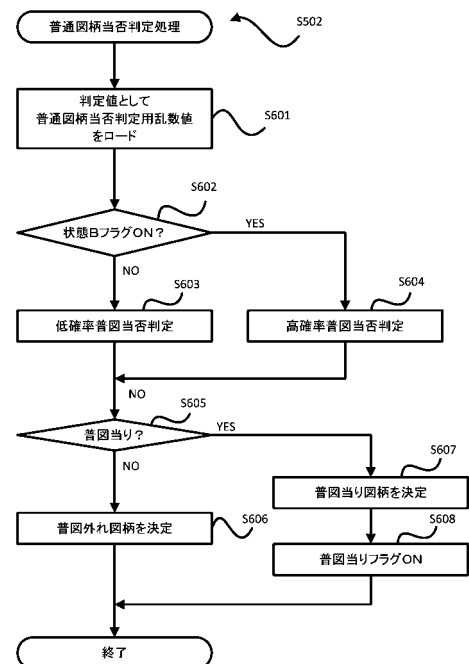
【図 14】



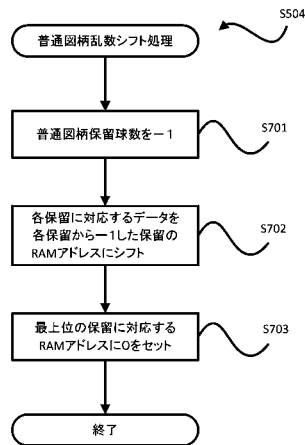
【図 15】



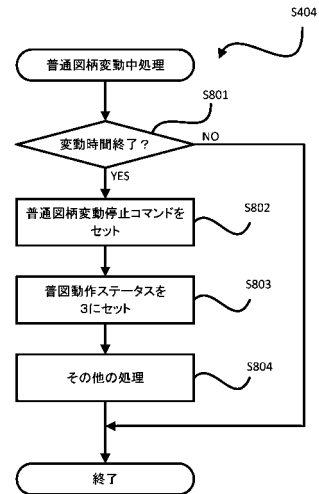
【図 16】



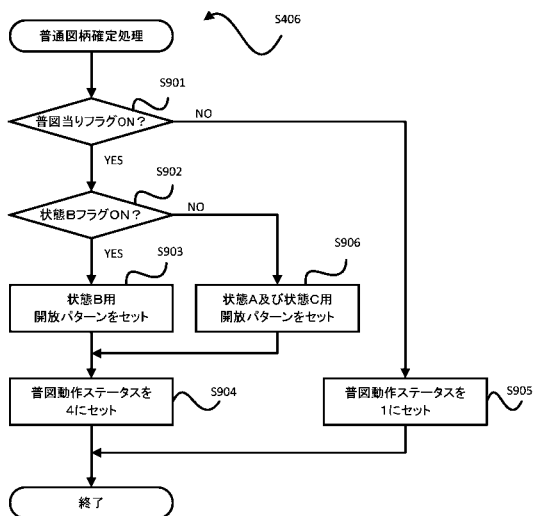
【図 17】



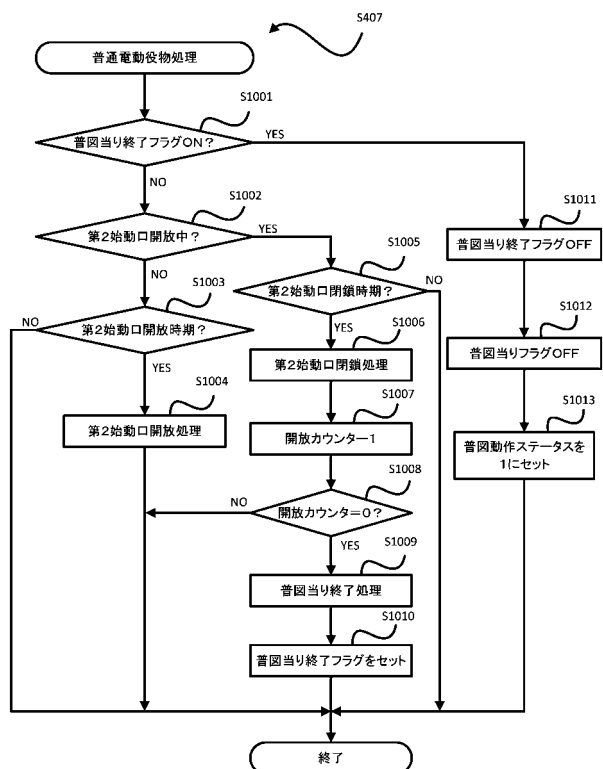
【図 18】



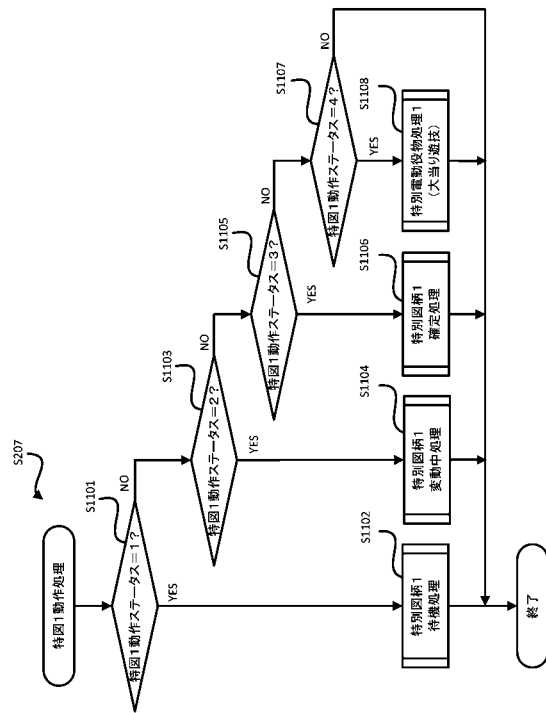
【図 19】



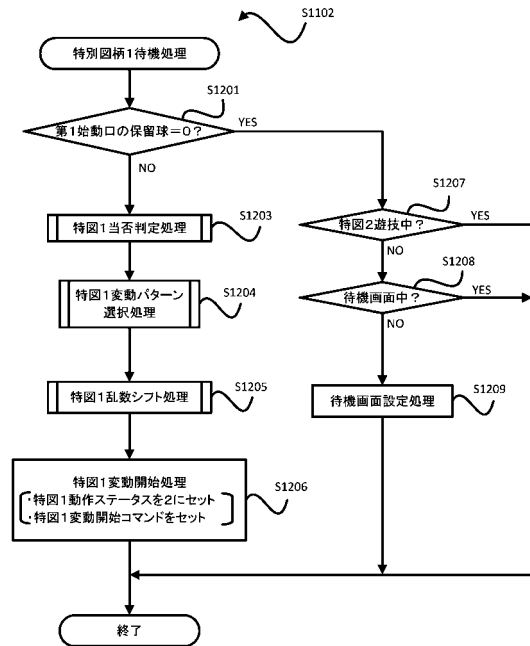
【図 20】



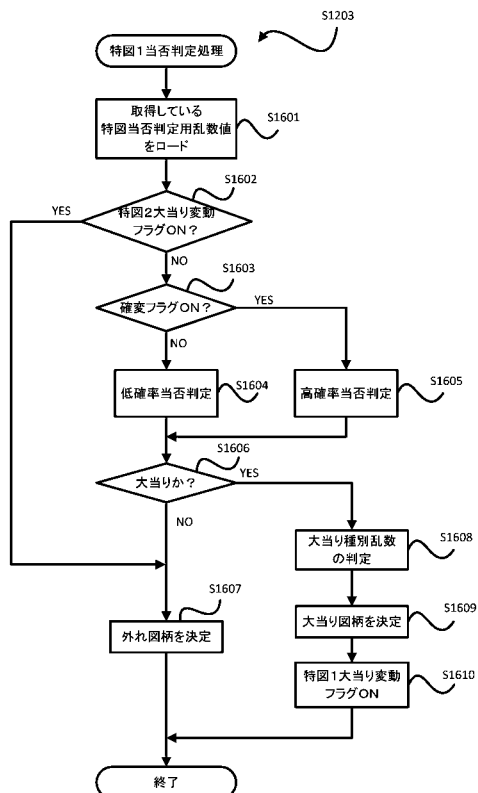
【図 2 1】



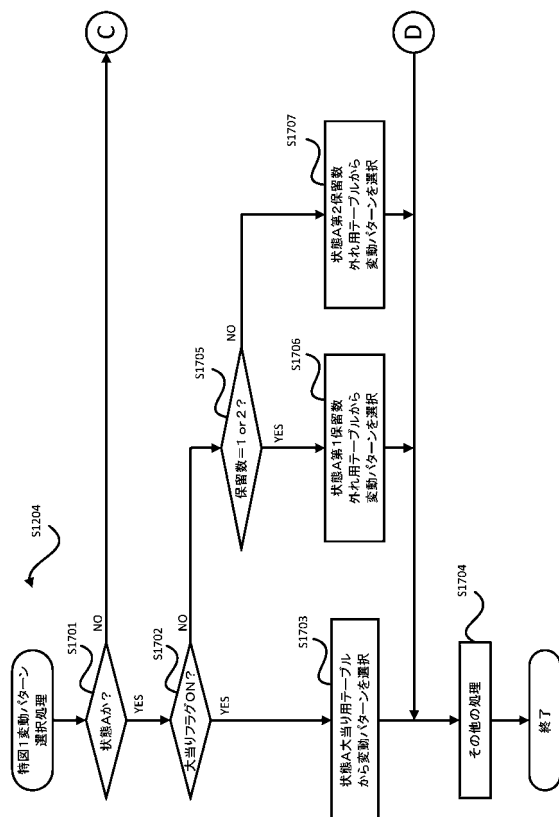
【図 2 2】



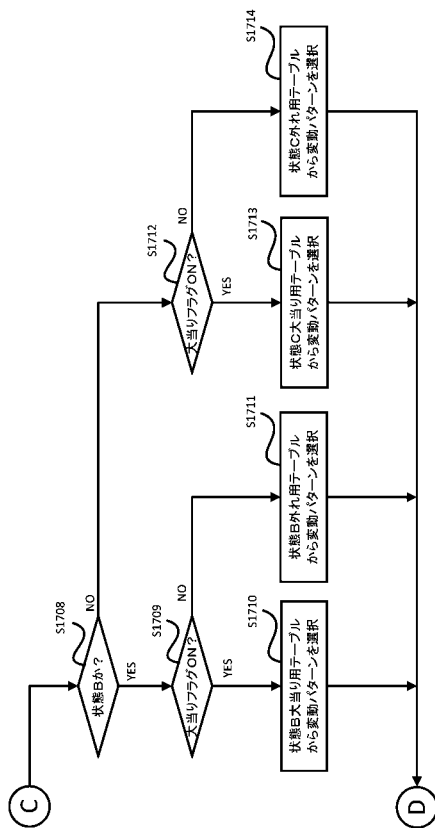
【図 2 3】



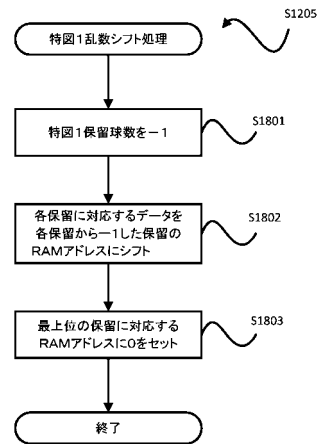
【図 2 4】



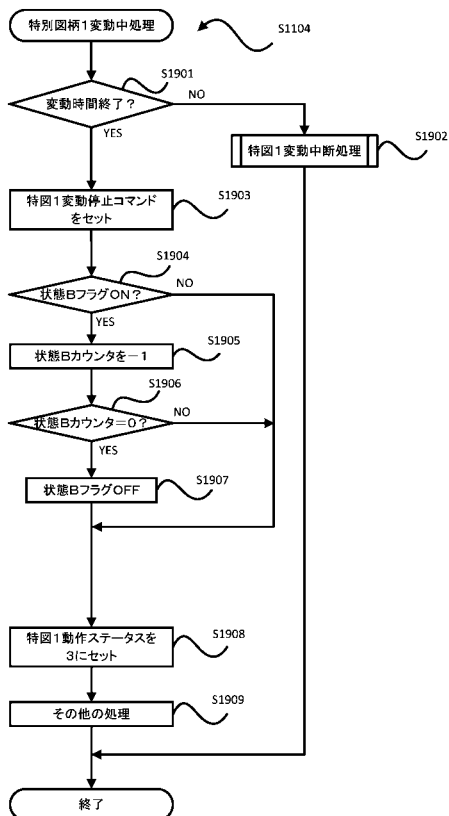
【図 25】



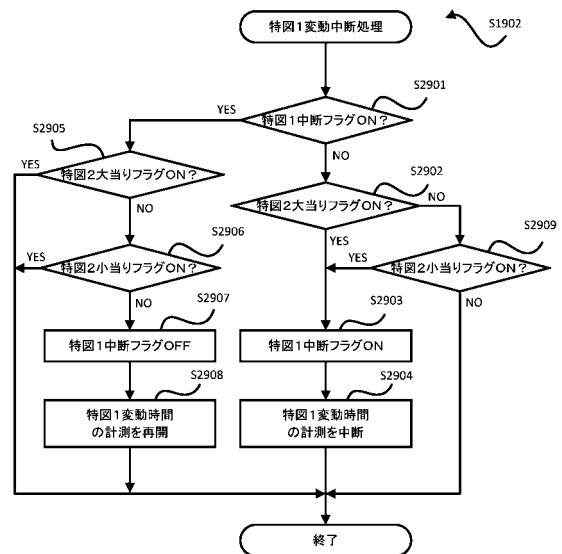
【図 26】



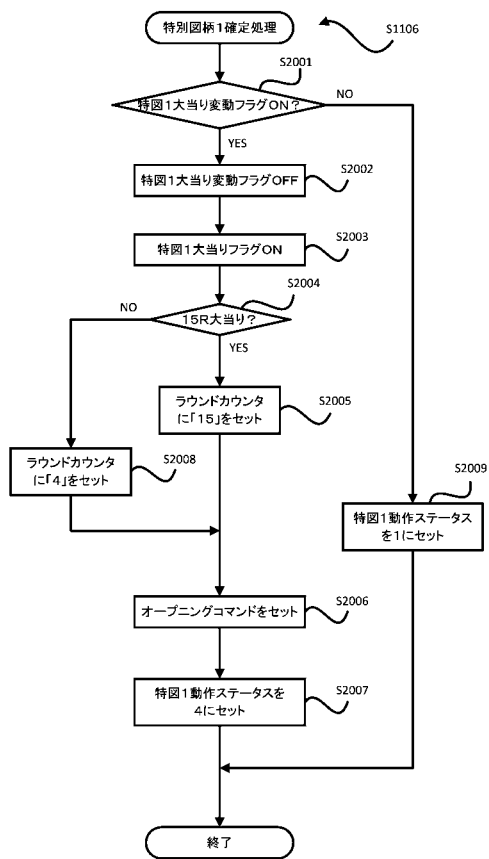
【図 27】



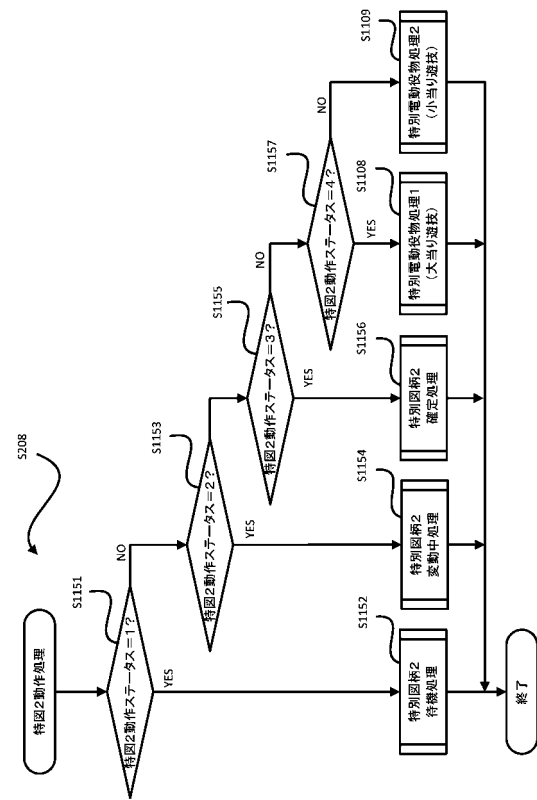
【図 28】



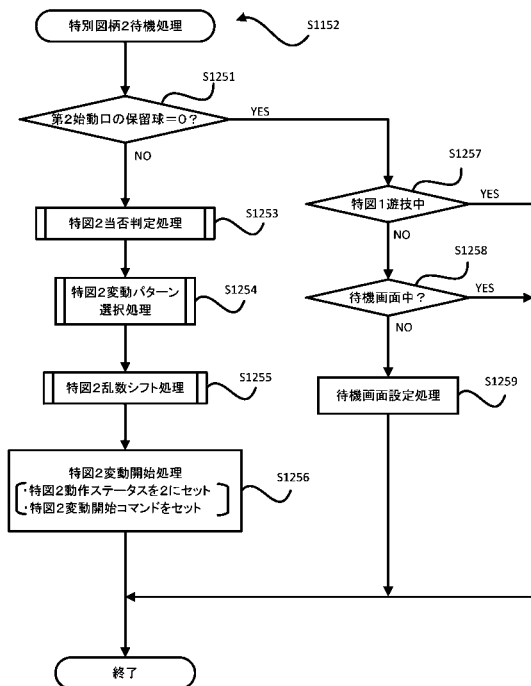
【図 29】



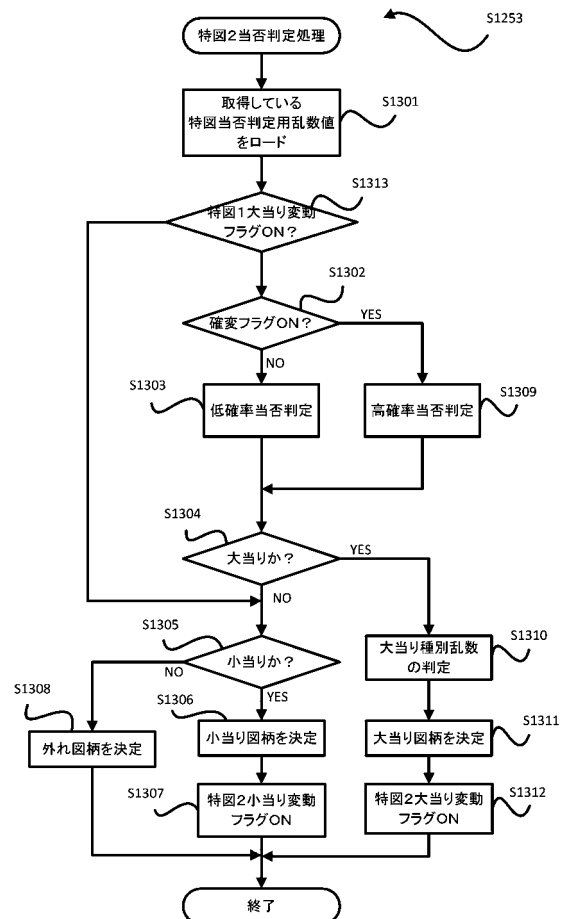
【図 30】



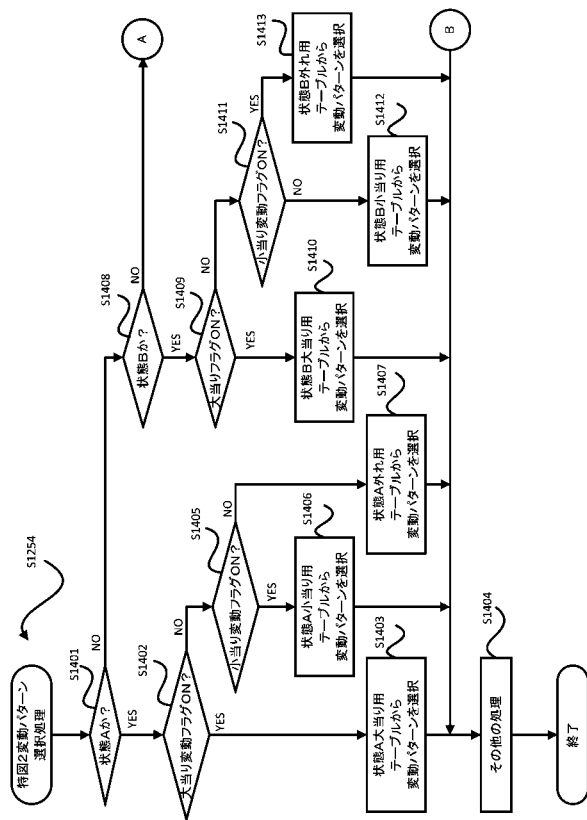
【図 31】



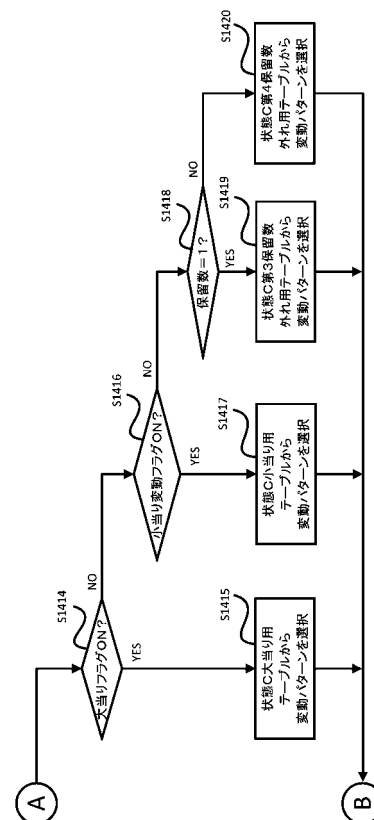
【図 32】



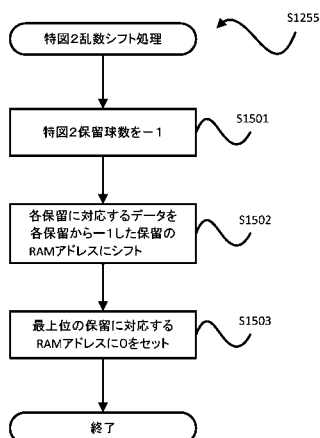
【図 3 3】



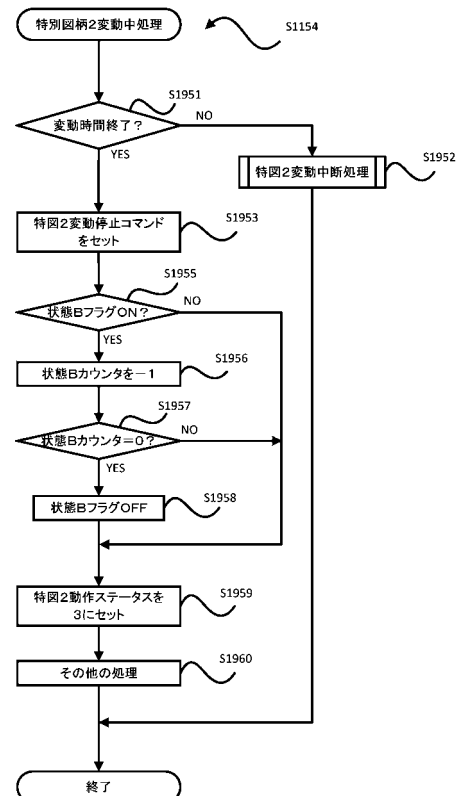
【図 3 4】



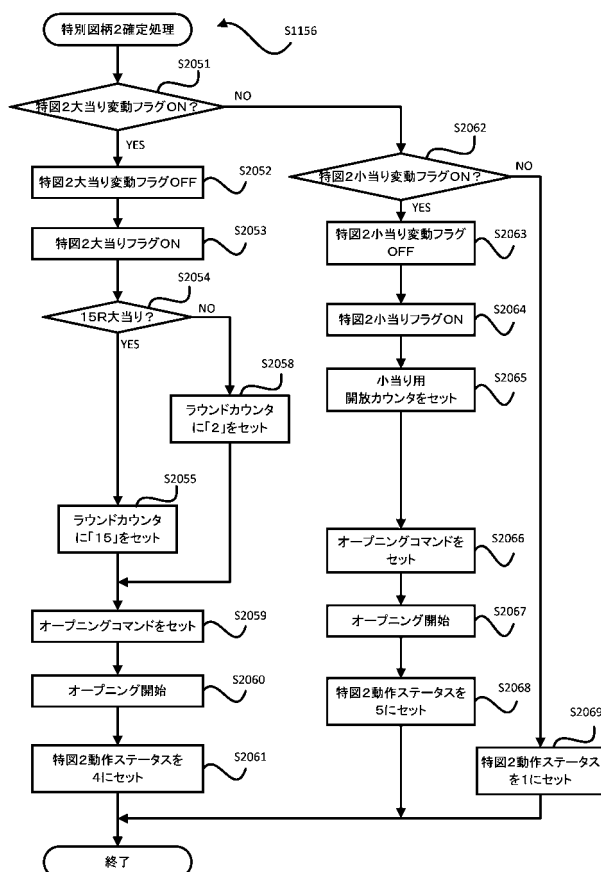
【図 3 5】



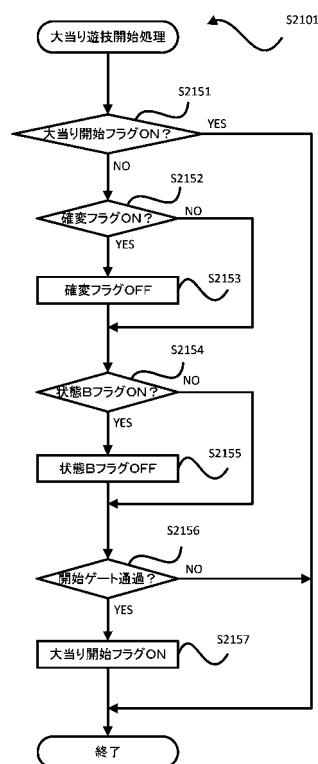
【図 3 6】



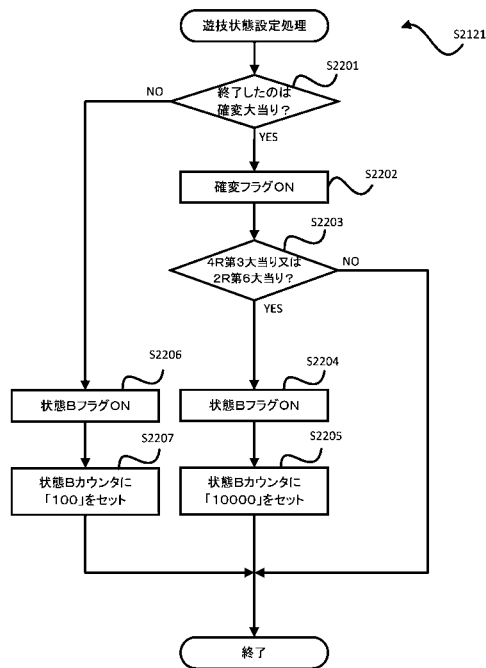
【图 3 8】



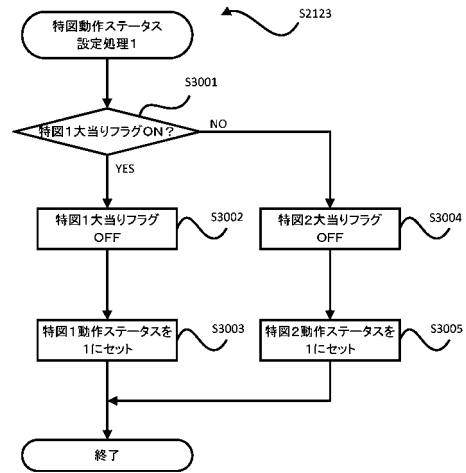
【図 40】



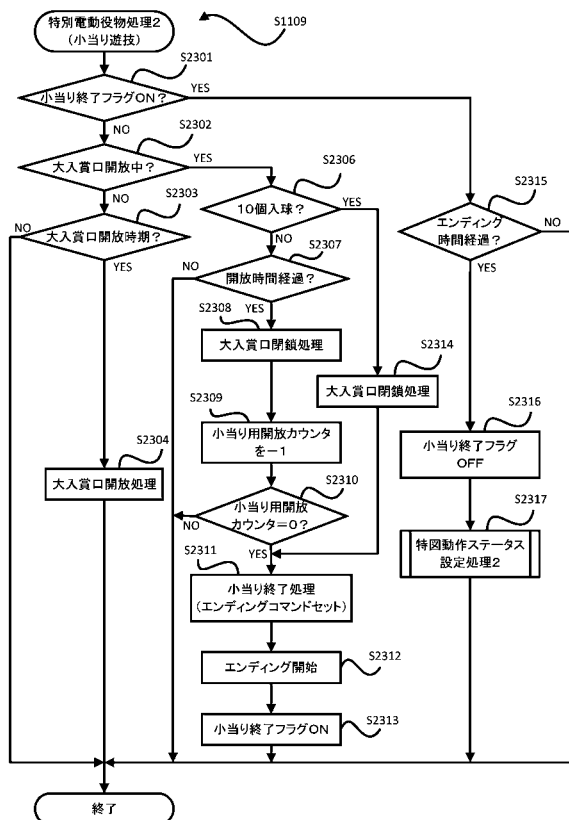
【図 4 1】



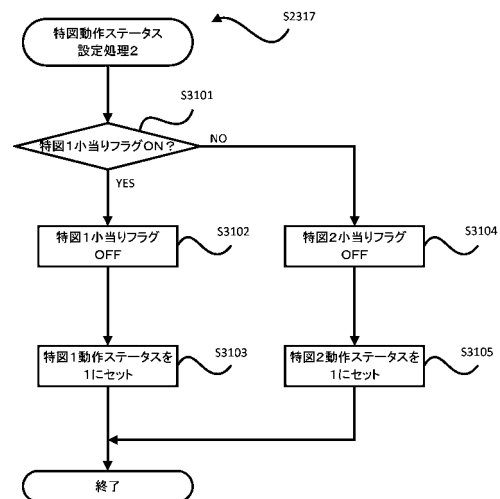
【図 4 2】



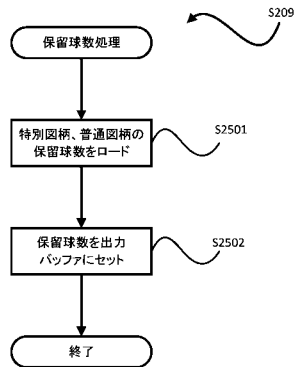
【図 4 3】



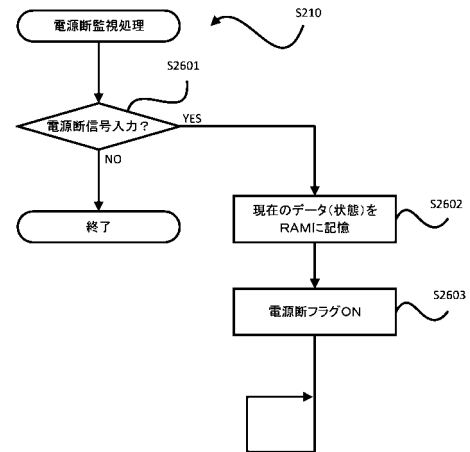
【図 4 4】



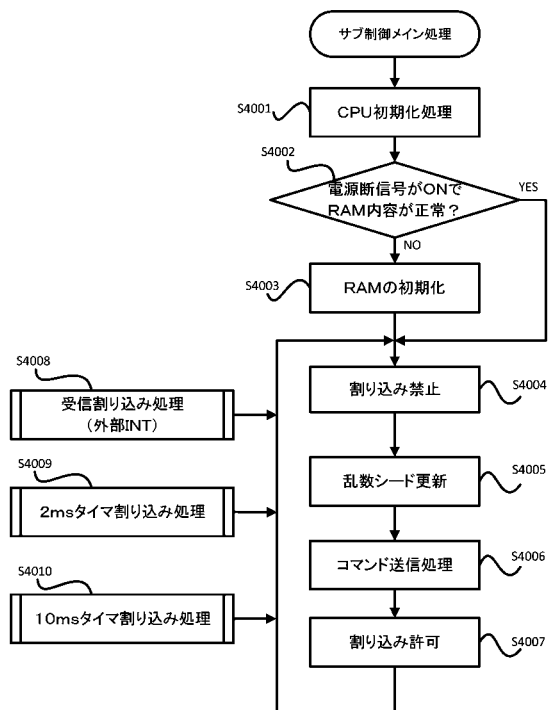
【図 4 5】



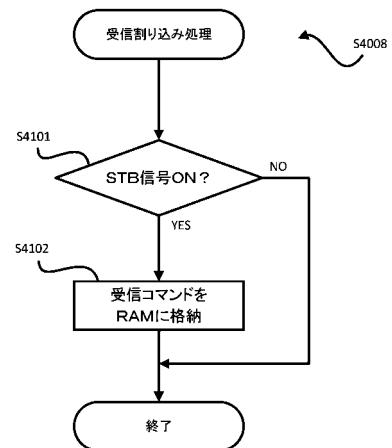
【図 4 6】



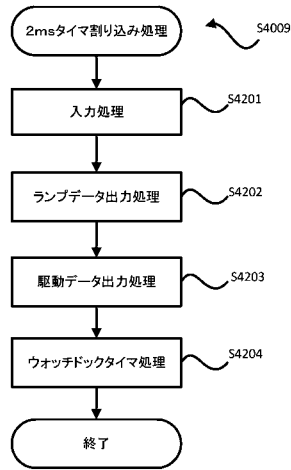
【図 4 7】



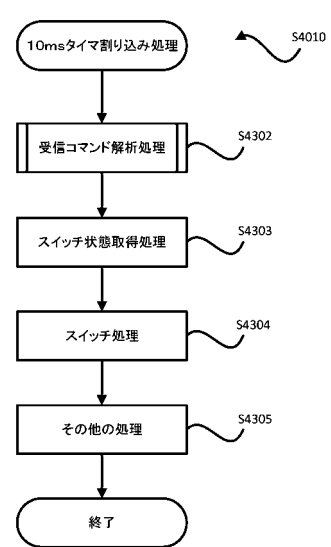
【図 4 8】



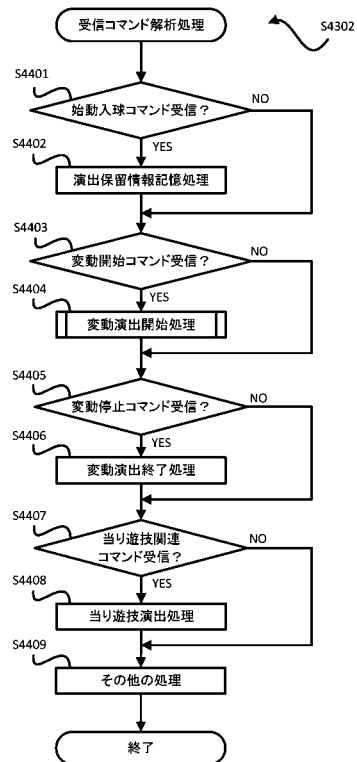
【図 49】



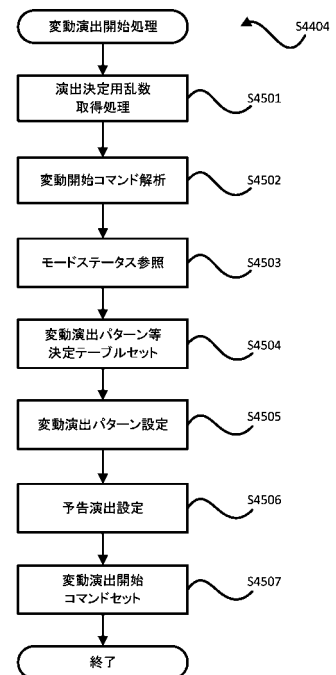
【図 50】



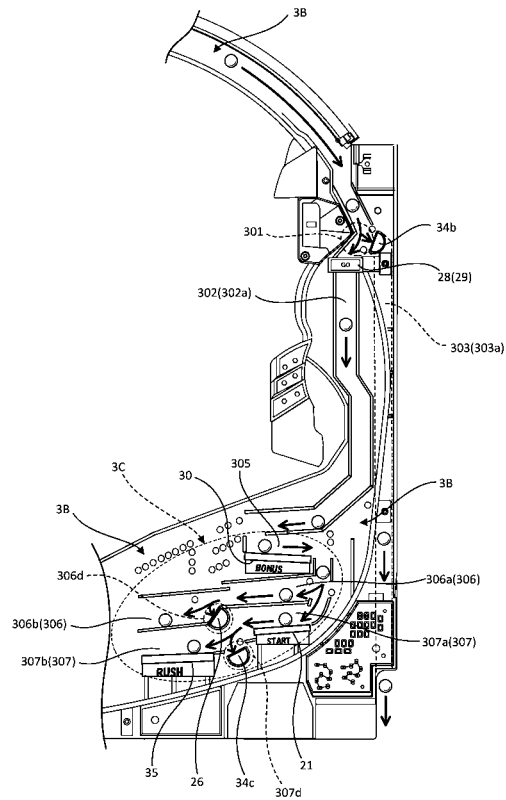
【図 51】



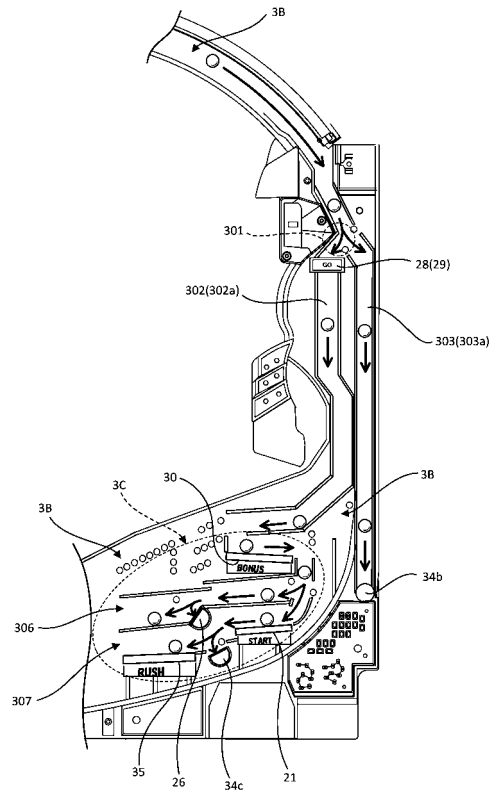
【図 52】



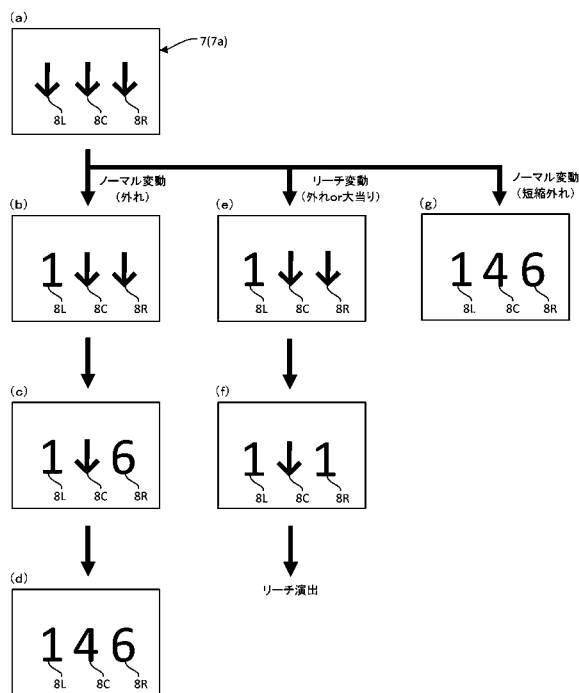
【図 5 3】



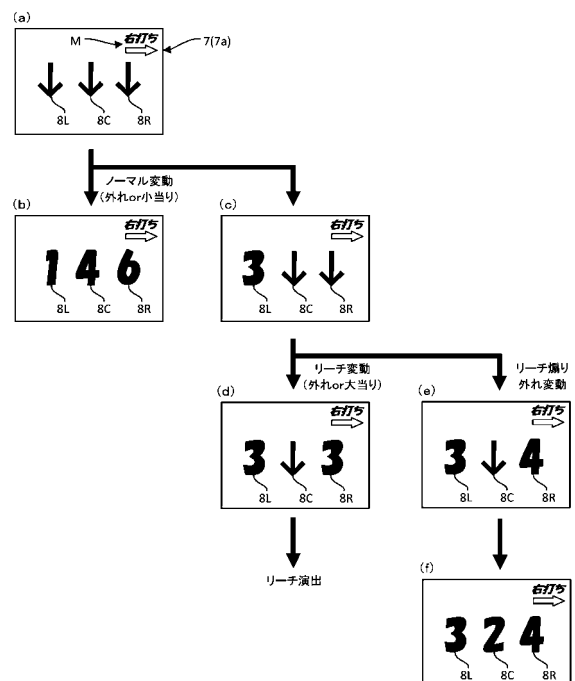
【図 5 4】



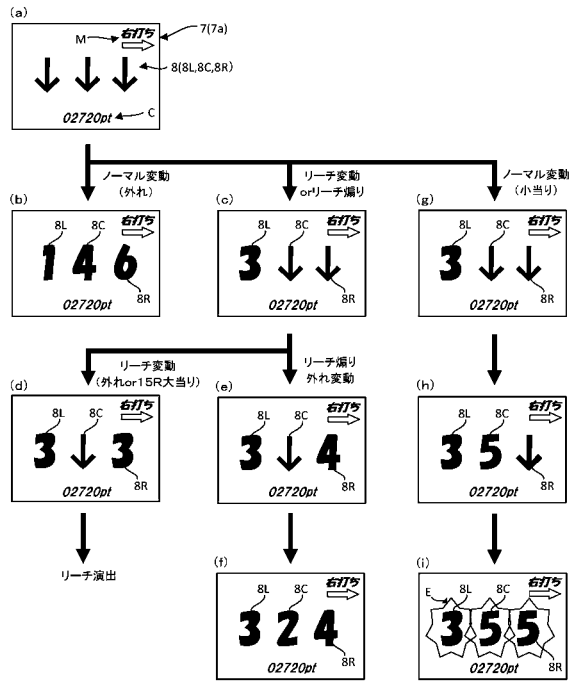
【図 5 5】



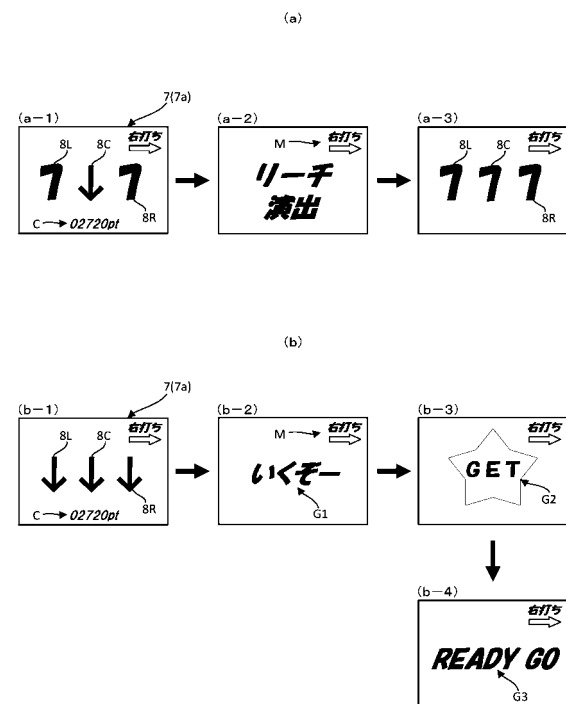
【図 5 6】



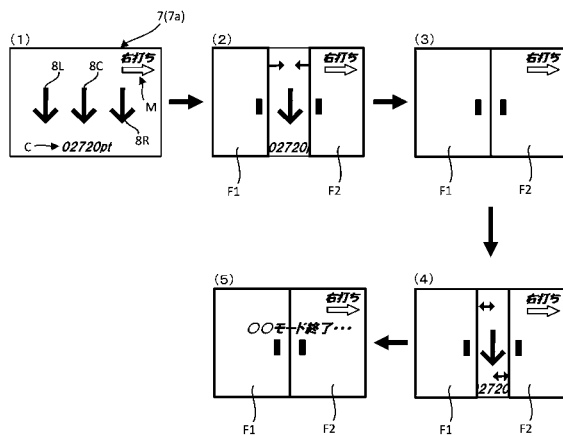
【図 57】



【図 58】



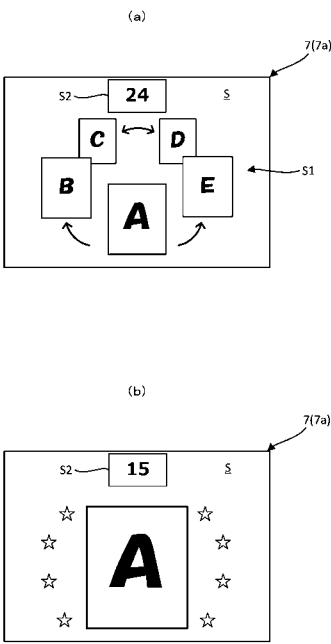
【図 59】



【図 60】

遊技状態	大当たり種別	エンディング時間 (エンディング時間)	エンディング演出
状態A又は状態B (低確低ベース状態又は高ベース状態)	15R第1大当たり	3000ms	第2エンディング演出
	4R第2大当たり		
	4R第3大当たり	30000ms	第1エンディング演出
	4R第4大当たり		
状態C (高確低ベース状態)	15R第5大当たり	3000ms	第3エンディング演出
	2R第6大当たり	5000ms	第4エンディング演出
	2R第7大当たり		

【図 6 1】



【図 6 2】

キャラクター種別	予告パターン	予告演出
キャラクタA	予告パターンA	セリフ予告 (当該変動予告)
キャラクタB	予告パターンB	ボタン予告 (当該変動予告)
キャラクタC	予告パターンC	大当り告知 (当該変動予告)
キャラクタD	予告パターンD	保留変化予告 (特図1保留先読み予告)
キャラクタE	予告パターンE	連続予告 (特図1保留先読み予告)

フロントページの続き

- (72)発明者 川添 智久
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 中山 寛
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 牧 智宣
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 柏木 浩志
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 梶野 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- Fターム(参考) 2C333 AA11 CA02 CA03 CA05 CA06 CA33 CA50