

(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2014-45858

(P2014-45858A)

(43) 公開日 平成26年3月17日(2014.3.17)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F I
A63F 7/02 315Aテーマコード (参考)
2C088

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 34 頁)

(21) 出願番号 特願2012-189735 (P2012-189735)
(22) 出願日 平成24年8月30日 (2012.8.30)(71) 出願人 391010943
株式会社藤商事
大阪府大阪市中央区内本町一丁目1番4号
(74) 代理人 110001645
特許業務法人谷藤特許事務所
(72) 発明者 尾形 哲央
大阪市中央区内本町一丁目1番4号 株式
会社藤商事内
Fターム(参考) 2C088 AA36 AA42 EB55 EB66

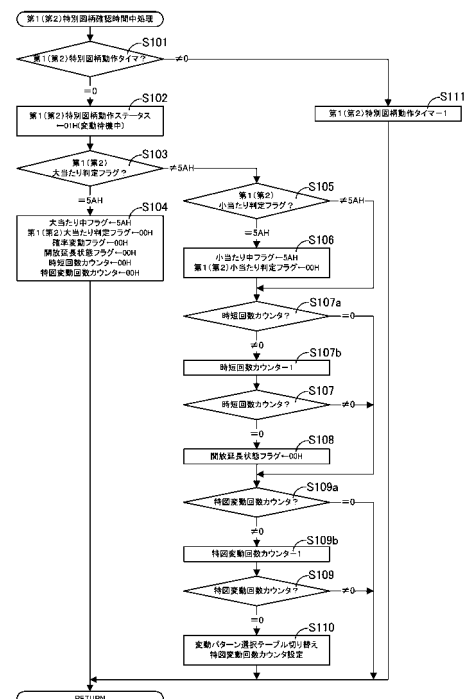
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】 2つの図柄変動を並行して行うことができる弾球遊技機において特別遊技状態中に遊技者が得られる図柄変動による利益を適正化する。

【解決手段】 第1, 第2特別図柄の変動回数の合計値が所定の上限回数(50回)となることに基づいて終了する時短状態を発生させる弾球遊技機で、第1, 第2特別図柄の変動終了時に実行する第1, 第2特別図柄確認時間中処理において、当該図柄変動が特定態様となる変動でない場合であって変動回数カウンタの値が上限回数に対応する値に達していない場合には、変動回数カウンタの値を更新すると共にその更新後の変動回数カウンタの値が上限回数に対応する値に達していることを条件に時短状態を終了させる変動終了時更新処理(S107a, S107b, S107, S108)を実行するように構成する。

【選択図】 図16



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第 1 図柄始動手段が遊技球を検出することを条件に行われる抽選の結果に基づいて第 1 図柄を変動表示する第 1 図柄表示手段と、第 2 図柄始動手段が遊技球を検出することを条件に行われる抽選の結果に基づいて第 2 図柄を変動表示する第 2 図柄表示手段と、前記第 1 図柄表示手段の変動後の停止図柄が第 1 特定態様となることに基づいて第 1 特定利益状態を発生させる第 1 特定利益状態発生手段と、前記第 2 図柄表示手段の変動後の停止図柄が第 2 特定態様となることに基づいて第 2 特定利益状態を発生させる第 2 特定利益状態発生手段と、前記第 1 特定利益状態と前記第 2 特定利益状態との終了後にそれぞれ特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、前記第 1 図柄表示手段と前記第 2 図柄表示手段とは互いに並行して変動表示可能であり、前記特別遊技状態は、その開始後における前記第 1 図柄と前記第 2 図柄との変動回数の合計値が所定の上限回数となることに基づいて終了する第 1 特別遊技状態を含むように構成した弾球遊技機において、前記第 1 図柄の変動終了時に第 1 変動終了処理を、前記第 2 図柄の変動終了時に第 2 変動終了処理をそれぞれ実行するように構成し、前記第 1 変動終了処理と前記第 2 変動終了処理とで共通に用いる変動回数カウンタを設け、前記第 1 変動終了処理と前記第 2 変動終了処理とのそれぞれにおいて、当該図柄変動が前記第 1 , 第 2 特定態様となる変動でない場合であって前記変動回数カウンタの値が前記上限回数に対応する値に達していない場合には、前記変動回数カウンタの値を更新すると共にその更新後の前記変動回数カウンタの値が前記上限回数に対応する値に達していることを条件に前記第 1 特別遊技状態を終了させる変動終了時更新処理を実行するように構成したことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

前記変動終了時更新処理は、当該図柄変動が前記第 1 , 第 2 特定態様となる変動である場合に前記第 1 特別遊技状態を終了させる処理を含むことを特徴とする請求項 1 に記載の弾球遊技機。

【請求項 3】

前記第 1 特別遊技状態を含む複数種類の前記特別遊技状態を設け、前記第 1 , 第 2 図柄の変動のうち、少なくとも前記第 1 , 第 2 特定態様となる変動毎に、前記第 1 特定利益状態と前記第 2 特定利益状態との終了後にそれぞれ発生する前記特別遊技状態の種類を決定する特別遊技状態決定処理を実行するように構成し、前記特別遊技状態決定処理は、その実行時点の遊技状態に応じて前記複数種類の特別遊技状態の何れかを選択するように構成したことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の弾球遊技機。

【請求項 4】

前記特別遊技状態決定処理を、前記第 1 変動終了処理と前記第 2 変動終了処理とにおける前記変動終了時更新処理よりも前に実行するように構成したことを特徴とする請求項 3 に記載の弾球遊技機。

【請求項 5】

前記特別遊技状態決定処理を、前記第 1 図柄と前記第 2 図柄とのそれぞれの変動開始時に実行するように構成したことを特徴とする請求項 3 に記載の弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、図柄表示手段とそれに対応する図柄始動手段とを 2 組備えた弾球遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

現在主流となっているパチンコ機は、図柄始動手段が遊技球を検出することを条件に行われる抽選の結果に基づいて図柄表示手段により図柄を変動表示し、その抽選結果が大当たりの場合には、変動後の停止図柄を特定態様で停止させると共に大入賞手段の開放等の利益状態を発生させ、更にその利益状態の終了後に特別遊技状態を発生させるように構成

されている。

【0003】

特別遊技状態としては、抽選により大当たりとなる確率が通常よりも高くなる等のいわゆる高確状態、図柄始動手段の変動時間が通常よりも短くなる等のいわゆる時短状態等が一般的である。また特別遊技状態は、例えば利益状態の終了後に開始され、その後に所定の終了条件が成立するまで、即ち例えば次の利益状態が開始されるまで、或いは図柄変動回数が所定の上限回数（例えば50回）に達するまで継続されるようになっている。

【0004】

また現在では、図柄表示手段とそれに対応する図柄始動手段とを2組備えたパチンコ機が数多く登場している（例えば特許文献1）。この種のパチンコ機では、特許文献1に記載されているように2つの図柄表示手段による図柄変動を並行して行うことができるタイプ（以下、並行変動タイプという）、一方の図柄表示手段による図柄変動中は他方の図柄変動を開始できないタイプ（以下、優先変動タイプという）等がある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2010-110460号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

図柄表示手段とそれに対応する図柄始動手段とを2組備えたパチンコ機において、特別遊技状態のうちの少なくとも1つを、その開始後における図柄変動回数が所定の上限回数に達した時点で終了するように設定する場合、それが優先変動タイプのパチンコ機であれば、2つの図柄変動が同時に進行することはないため、図柄表示手段とそれに対応する図柄始動手段とを1組しか備えていないパチンコ機と同様、特に問題はない。

【0007】

しかしながら、並行変動タイプのパチンコ機の場合には、2つの図柄変動が同時に進行する場合があるため、特別遊技状態の終了時点、即ち特別遊技状態開始後の図柄変動回数が上限回数に達した時点をもとにどのように判断するかによって、例えば次のような問題が生じる可能性がある。

【0008】

即ち、第1図柄と第2図柄との合計変動回数がN回（例えば50回）に達した時点（以下、所定変動達成時という）で特別遊技状態を終了させるように構成する場合、例えばN回目に開始された図柄変動の開始時点をもとに所定変動達成時と判断するように構成すると、遊技者は特別遊技状態の下で実質的にN回未満の図柄変動による利益しか受けることができない。

【0009】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、図柄表示手段とそれに対応する図柄始動手段とを2組備え且つ2つの図柄表示手段による図柄変動を並行して行うことができる弾球遊技機で、特別遊技状態中に遊技者が図柄変動による利益を規定の範囲内で適正化することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0010】

本発明は、第1図柄始動手段17aが遊技球を検出することを条件に行われる抽選の結果に基づいて第1図柄を変動表示する第1図柄表示手段23aと、第2図柄始動手段17bが遊技球を検出することを条件に行われる抽選の結果に基づいて第2図柄を変動表示する第2図柄表示手段23bと、前記第1図柄表示手段23aの変動後の停止図柄が第1特定態様となることに基づいて第1特定利益状態を発生させる第1特定利益状態発生手段56と、前記第2図柄表示手段23bの変動後の停止図柄が第2特定態様となることに基づいて第2特定利益状態を発生させる第2特定利益状態発生手段56と、前記第1特定利益

10

20

30

40

50

状態と前記第 2 特定利益状態との終了後にそれぞれ特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段 5 7 とを備え、前記第 1 図柄表示手段 2 3 a と前記第 2 図柄表示手段 2 3 b とは互いに並行して変動表示可能であり、前記特別遊技状態は、その開始後における前記第 1 図柄と前記第 2 図柄との変動回数の合計値が所定の上限回数となることに基づいて終了する第 1 特別遊技状態を含むように構成した弾球遊技機において、前記第 1 図柄の変動終了時に第 1 変動終了処理を、前記第 2 図柄の変動終了時に第 2 変動終了処理をそれぞれ実行するように構成し、前記第 1 変動終了処理と前記第 2 変動終了処理とで共通に用いる変動回数カウンタを設け、前記第 1 変動終了処理と前記第 2 変動終了処理とのそれぞれにおいて、当該図柄変動が前記第 1 , 第 2 特定態様となる変動でない場合であって前記変動回数カウンタの値が前記上限回数に対応する値に達していない場合には、前記変動回数カウンタの値を更新すると共にその更新後の前記変動回数カウンタの値が前記上限回数に対応する値に達していることを条件に前記第 1 特別遊技状態を終了させる変動終了時更新処理を実行するように構成したものである。

10

【 0 0 1 1 】

また、前記変動終了時更新処理は、当該図柄変動が前記第 1 , 第 2 特定態様となる変動である場合に前記第 1 特別遊技状態を終了させる処理を含むように構成してもよい。

【 0 0 1 2 】

また、前記第 1 特別遊技状態を含む複数種類の前記特別遊技状態を設け、前記第 1 , 第 2 図柄の変動のうち、少なくとも前記第 1 , 第 2 特定態様となる変動毎に、前記第 1 特定利益状態と前記第 2 特定利益状態との終了後にそれぞれ発生する前記特別遊技状態の種類を決定する特別遊技状態決定処理を実行するように構成し、前記特別遊技状態決定処理は、その実行時点の遊技状態に応じて前記複数種類の特別遊技状態の何れかを選択するように構成してもよい。

20

【 0 0 1 3 】

この場合、前記特別遊技状態決定処理を、前記第 1 変動終了処理と前記第 2 変動終了処理とにおける前記変動終了時更新処理よりも前に実行するように構成してもよいし、前記第 1 図柄と前記第 2 図柄とのそれぞれの変動開始時に実行するように構成してもよい。

【 発明の効果 】

【 0 0 1 4 】

本発明によれば、特別遊技状態中に遊技者が図柄変動による利益を規定の範囲内で適正化することができる。

30

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 5 】

【 図 1 】 本発明の第 1 の実施形態を示すパチンコ機における全体正面図である。

【 図 2 】 同パチンコ機における制御系のブロック図である。

【 図 3 】 同パチンコ機における普通図柄の当たり確率及び変動時間、第 2 特別図柄始動手段の開閉パターンの一例を示す図である。

【 図 4 】 同パチンコ機における第 1 , 第 2 特別図柄についての大当たり / 小当たり態様の種類とそれらに対応する選択率、特別利益状態、特別遊技状態の一例を示す図である。

【 図 5 】 同パチンコ機における各遊技状態に対応する演出モード及び変動パターン選択テーブルグループの一例を示す図である。

40

【 図 6 】 同パチンコ機における変動パターン選択テーブルグループの種類とそれらに対応する第 1 , 第 2 特別図柄毎の外れ変動の平均変動時間の一例を示す図である。

【 図 7 】 同パチンコ機における高確 A 状態と高確 B , 時短状態とにおける第 1 , 第 2 特別図柄の変動の一例を示す図である。

【 図 8 】 同パチンコ機における第 1 (第 2) 特別図柄管理処理のフローチャートを示す図である。

【 図 9 】 同パチンコ機における第 1 (第 2) 特別始動口チェック処理のフローチャートを示す図である。

【 図 1 0 】 同パチンコ機における第 1 (第 2) 特別図柄変動開始処理のフローチャートを

50

示す図である。

【図 1 1】同パチンコ機における大当たり判定処理のフローチャートを示す図である。

【図 1 2】同パチンコ機における特別停止図柄作成処理のフローチャートを示す図である。

【図 1 3】同パチンコ機における遊技状態移行準備処理のフローチャートを示す図である。

【図 1 4】同パチンコ機における変動パターン選択処理のフローチャートを示す図である。

【図 1 5】同パチンコ機における第 1（第 2）特別図柄変動中処理のフローチャートを示す図である。

【図 1 6】同パチンコ機における第 1（第 2）特別図柄確認時間中処理のフローチャートを示す図である。

【図 1 7】同パチンコ機における第 1，第 2 特別図柄の変動と時短状態の終了時期との関係を示すタイミングチャートの例を示す図である。

【図 1 8】本発明の第 2 の実施形態を示すパチンコ機における第 1（第 2）特別図柄変動開始処理のフローチャートを示す図である。

【図 1 9】同パチンコ機における第 1（第 2）特別図柄確認時間中処理のフローチャートを示す図である。

【図 2 0】本発明の第 1 変更例を示すパチンコ機における第 1（第 2）特別図柄変動開始処理のフローチャートを示す図である。

【図 2 1】本発明の第 1，第 2 変更例を示すパチンコ機における第 1（第 2）特別図柄確認時間中処理のフローチャートを示す図である。

【図 2 2】本発明の第 2 変更例を示すパチンコ機における第 1（第 2）特別図柄変動開始処理のフローチャートを示す図である。

【図 2 3】本発明の第 3 変更例を示すパチンコ機における第 1（第 2）特別図柄変動開始処理のフローチャートを示す図である。

【図 2 4】同パチンコ機における第 1（第 2）特別図柄確認時間中処理のフローチャートを示す図である。

【図 2 5】本発明の第 1～第 3 変更例を示すパチンコ機における第 1，第 2 特別図柄の変動と時短状態の終了時期との関係を示すタイミングチャートの例を示す図である。

【図 2 6】本発明の第 4 変更例を示すパチンコ機における第 1（第 2）特別図柄変動開始処理のフローチャートを示す図である。

【図 2 7】本発明の第 4，第 5 変更例を示すパチンコ機における第 1（第 2）特別図柄確認時間中処理のフローチャートを示す図である。

【図 2 8】本発明の第 5 変更例を示すパチンコ機における第 1（第 2）特別図柄変動開始処理のフローチャートを示す図である。

【図 2 9】本発明の第 6 変更例を示すパチンコ機における第 1（第 2）特別図柄変動開始処理のフローチャートを示す図である。

【図 3 0】同パチンコ機における第 1（第 2）特別図柄確認時間中処理のフローチャートを示す図である。

【図 3 1】本発明の第 4～第 6 変更例を示すパチンコ機における第 1，第 2 特別図柄の変動と時短状態の終了時期との関係を示すタイミングチャートの例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

以下、本発明の実施形態を図面に基づいて詳述する。図 1～図 1 7 は本発明をパチンコ機に採用した第 1 の実施形態を例示している。図 1 において、遊技機本体 1 は、矩形状の外枠 2 と、この外枠 2 の前側に左右一側、例えば左側のヒンジ 3 により開閉自在に枢着された前枠 4 とを備えている。前枠 4 の前側には、ガラス扉 5 と前面板 6 とが上下に配置され、夫々ヒンジ 3 と同じ側のヒンジ 7 により前枠 4 に開閉自在に枢支されている。前枠 4 上には、例えば上部に 2 個、下部に 1 個の計 3 個のスピーカ 8 が配置されている。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 7 】

また、前面板 6 の前側には、払い出し手段（図示省略）から払い出された遊技球を貯留して発射手段（図示省略）に供給する上皿 9 が上部側に配置され、またその上皿 9 の下側には、例えば上皿 9 が満杯のときにその余剰球を貯留する下皿 10 が左側に、発射手段を作動させるための発射ハンドル 11 が右側に夫々設けられている。

【 0 0 1 8 】

また前枠 4 には、ガラス扉 5 の後側に対応して遊技盤 12 が着脱自在に装着されている。遊技盤 12 の前面側には、発射手段から発射された遊技球を案内するガイドレール 13 が環状に装着されると共に、そのガイドレール 13 の内側の遊技領域 14 に、センターケース 15、普通図柄始動手段 16、特別図柄始動手段 17、大入賞手段 18、普通入賞手段 19 等の各種遊技部品が配置されている。

【 0 0 1 9 】

センターケース 15 には、液晶式等の画像表示手段 21、普通図柄表示手段 22、第 1、第 2 特別図柄表示手段 23a、23b、普通保留個数表示手段 24 等の各種表示手段の他、LED 25、可動体 26 等の演出手段が設けられ、更に下部側にはステージ 27 が設けられている。ステージ 27 は、画像表示手段 21 の下部前側に左右方向に配置されており、センターケース 15 の側部、例えば左側に設けられたワープ入口 28 に流入した遊技球を自由に転動させた後、例えば左右方向中央の中央落下部 29a 又はその左右両側の側部落下部 29b から前側に落下させるようになっている。

【 0 0 2 0 】

普通図柄表示手段 22 は、普通図柄を変動表示するためのもので、例えば「 〇 」「 × 」の 2 種類の普通図柄に対応する 2 個の発光体（例えば LED）により構成されており、通過ゲート等よりなる普通図柄始動手段 16 が遊技球を検出することを条件にそれら 2 つの発光体が所定時間交互に点滅して、普通図柄始動手段 16 による遊技球検出時に取得された当たり判定乱数値が予め定められた当たり判定値と一致する場合には当たり態様に対応する「 〇 」側の発光体が発光した状態で、それ以外の場合には外れ態様に対応する「 × 」側の発光体が発光した状態で、点滅が終了するようになっている。

【 0 0 2 1 】

また、普通図柄表示手段 22 の変動表示中、又は後述する普通利益状態中に普通図柄始動手段 16 が遊技球を検出した場合には、その検出時に取得された当たり判定乱数値が予め定められた上限保留個数、例えば 4 個を限度として記憶されると共に、例えば上限保留個数と同数の発光体よりなる普通保留個数表示手段 24 がその発光個数により当たり判定乱数値の記憶個数（以下、普通保留個数）を表示して、その時点での普通保留個数を遊技者に報知するようになっている。

【 0 0 2 2 】

特別図柄始動手段 17 は、第 1、第 2 特別図柄表示手段 23a、23b による図柄変動を開始させるためのもので、上下 2 つの第 1、第 2 特別図柄始動口（第 1、第 2 図柄始動手段）17a、17b と、下側の第 2 特別図柄始動口 17b を開閉する開閉手段 31 とを備え、例えばセンターケース 15 の下側に配置されている。

【 0 0 2 3 】

第 1 特別図柄始動口 17a は、開閉手段等を有しない非開閉式入球手段で、例えばセンターケース 15 の中央落下部 29a の真下に上向き開口状に配置されている。また、第 2 特別図柄始動口 17b は、開閉手段 31 により遊技球が入賞可能な開状態と入賞不可能な閉状態とに切り替え可能な開閉式入球手段で、例えば第 1 特別図柄始動口 17a の下側に左右両側に向けて開口しており、左右一対の開閉手段 31 が、例えば複数種類の開閉パターンの何れかに従って揺動することにより開閉するように構成されている。

【 0 0 2 4 】

本実施形態における第 2 特別図柄始動口 17b の開閉パターンとしては、図 3 に示すように、通常開閉パターン（例えば 0.2 秒 × 1 回開放）と、この通常開閉パターンよりも開状態の時間が長くなるように、即ち開放回数及び / 又は開放 1 回当たりの開放時間が大

10

20

30

40

50

となるように設定された延長開閉パターン（例えば2秒×3回開放）の2種類が設けられている。

【0025】

第1, 第2特別図柄表示手段（第1, 第2図柄表示手段）23a, 23bは、夫々1個又は複数個、例えば各1個の第1, 第2特別図柄（第1, 第2図柄）を変動表示可能な7セグメント式等の表示手段により構成されており、第1特別図柄表示手段23aは第1特別図柄始動口17a、第2特別図柄表示手段23bは第2特別図柄始動口17bに遊技球が入賞することを条件に第1, 第2特別図柄を所定時間変動表示して、それら第1, 第2特別図柄始動口17a, 17bへの入賞時に取得された大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致する場合には一又は複数種類の大当たり態様の何れかで、小当たり判定値と一致する場合には一又は複数種類の小当たり態様の何れかで、それ以外の場合には一又は複数種類の外れ態様の何れかで停止するようになっている。

10

【0026】

本実施形態では、図4に示すように第1特別図柄表示手段23aの大当たり態様として第1～第5大当たり態様の5種類が、第2特別図柄表示手段23bの大当たり態様として第6～第9大当たり態様の4種類が設けられている。また、小当たり態様は、第1, 第2特別図柄表示手段23a, 23b共に1種類となっている。なお、第1, 第2特別図柄は、例えば「0」～「9」の数字図柄のように複数種類存在し且つそれらが互いに異なっていればよく、また必ずしも数字図柄のような遊技者が容易に判別できるものである必要はない。

20

【0027】

また、第1, 第2特別図柄の変動表示中、又は後述する第1, 第2特別利益状態中に第1, 第2特別図柄始動口17a, 17bに遊技球が入賞した場合には、その入賞時に取得された大当たり判定乱数値等が夫々所定の上限保留個数、例えば各4個を限度として記憶されると共に、例えば画像表示手段21上に第1, 第2特別図柄表示手段23a, 23bに関する大当たり判定乱数値の記憶個数（以下、第1, 第2特別保留個数という）を表示して、その時点での第1, 第2特別保留個数を遊技者に報知するようになっている。

【0028】

本実施形態では、第1, 第2特別図柄表示手段23a, 23bは互いに並行して変動表示可能であるが、第1, 第2特別図柄表示手段23a, 23bの何れか一方が大当たり態様又は小当たり態様となる変動中に他方の図柄変動を開始する場合にはその他方の図柄変動は強制的に外れ態様とし、第1, 第2特別図柄表示手段23a, 23bの何れか一方が大当たり態様又は小当たり態様となって第1, 第2大当たり状態又は第1, 第2小当たり状態が開始される際に他方が変動中であつた場合には、その他方の特別図柄表示手段は、予め定められた変動時間の計測を中断した上で図柄を停止させず、また第1, 第2特別図柄表示手段23a, 23bの何れか一方に関する第1, 第2大当たり状態中、第1, 第2小当たり状態中は他方の特別図柄表示手段による新たな変動を開始しないように制御されるものとする。

30

【0029】

なお、第1, 第2大当たり状態又は第1, 第2小当たり状態が開始される際に他方の特別図柄表示手段が変動中であつた場合、その他方の特別図柄表示手段は例えばその時点で強制的に外れ態様で停止し且つそのままの状態を表示を継続するように制御してもよい。また、第1, 第2特別図柄表示手段23a, 23bの何れか一方が大当たり態様又は小当たり態様となる変動中に他方の図柄変動を開始する場合であってもその他方の図柄変動結果については通常通り抽選によって決定し、その後その一方の図柄が大当たり態様又は小当たり態様となった場合には、その第1, 第2大当たり状態中又は第1, 第2小当たり状態中はその他方の図柄については予め定められた変動時間の計測を中断した上で図柄を停止させないように制御してもよい。第1, 第2大当たり状態、第1, 第2小当たり状態については後述する。

40

【0030】

50

また、画像表示手段 2 1 上では、第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 2 3 a , 2 3 b による第 1 , 第 2 特別図柄の変動表示と並行して第 1 , 第 2 演出図柄 3 3 a , 3 3 b による変動表示が行われるようになっている。第 1 , 第 2 演出図柄 3 3 a , 3 3 b は、それぞれ 1 個又は複数個、例えば左、右、中の 3 個の図柄で構成されており、第 1 , 第 2 特別図柄始動口 1 7 a , 1 7 b に遊技球が入賞することを条件に例えば第 1 , 第 2 特別図柄の変動開始と同時に所定の変動パターンに従って変動を開始すると共に、第 1 , 第 2 特別図柄の変動停止と同時に最終停止するように、左、右、中等の所定の順序で停止するようになっている。

【 0 0 3 1 】

なお本実施形態では、第 1 , 第 2 特別図柄が大当たり態様、小当たり態様、外れ態様で停止する場合には、第 1 , 第 2 演出図柄 3 3 a , 3 3 b もそれに対応して大当たり態様、小当たり態様、外れ態様で停止するものとする。ここで、例えば第 1 演出図柄 3 3 a の停止図柄態様については、第 3 , 第 4 大当たり態様及び小当たり態様は複数 (3 つ) の図柄のうちの少なくとも 1 つが他と異なる「非ぞろ目」の停止図柄態様、第 1 , 第 2 , 第 5 大当たり態様は複数 (3 つ) の図柄が全て同じ図柄で揃った「ぞろ目」の停止図柄態様、外れ態様は「非ぞろ目」の停止図柄態様のうち、第 3 , 第 4 大当たり態様及び小当たり態様以外の停止図柄態様で構成され、また第 2 演出図柄 3 3 b の停止図柄態様については、第 8 大当たり態様及び小当たり態様は「非ぞろ目」の停止図柄態様、第 6 , 第 7 及び第 9 大当たり態様は「ぞろ目」の停止図柄態様、外れ態様は「非ぞろ目」の停止図柄態様のうち、第 8 大当たり態様及び小当たり態様以外の停止図柄態様で構成されているものとする。

【 0 0 3 2 】

第 1 , 第 2 演出図柄 3 3 a , 3 3 b の変動パターンの選択に用いられる変動パターン選択テーブルは複数種類設けられており、遊技状態に応じてそれら複数種類の変動パターン選択テーブルのうちの何れかが用いられる。本実施形態では、図 5 に示すように、通常、高確 A , 高確 B , 時短の 4 種類の変動パターン選択テーブルグループが、第 1 , 第 2 特別図柄のそれぞれに対して設けられ (計 8 種類) 、それら各変動パターン選択テーブルグループはそれぞれ 1 又は複数種類の変動パターン選択テーブルで構成されており、例えば通常遊技状態中及び潜確状態中は通常変動パターン選択テーブルグループの中から 1 の通常変動パターン選択テーブルが、高確 A 状態中は高確 A 変動パターン選択テーブルグループの中から 1 の高確 A 変動パターンテーブルが、高確 B 状態中は高確 B 変動パターン選択テーブルグループの中から 1 の高確 B 変動パターンテーブルが、時短状態中は時短変動パターン選択テーブルグループの中から 1 の時短変動パターンテーブルが、それぞれ用いられるようになっている。潜確状態、高確 A 状態、高確 B 状態、時短状態等の特別遊技状態の詳細については後述する。なお、通常遊技状態中と潜確状態中とで異なる変動パターン選択テーブルグループを用いてもよい。

【 0 0 3 3 】

また、高確 A 変動パターン選択テーブルグループと高確 B 変動パターン選択テーブルグループとでは、第 1 演出図柄 (及び第 1 特別図柄) についての外れ態様となる変動パターンの平均変動時間 (以下、第 1 外れ平均変動時間という) と、第 2 演出図柄 (及び第 2 特別図柄) についての外れ態様となる変動パターンの平均変動時間 (以下、第 2 外れ平均変動時間という) との差が大きく異なっており、しかもそれら第 1 外れ平均変動時間と第 2 外れ平均変動時間との大小関係が逆になっている。

【 0 0 3 4 】

即ち、図 6 に示すように、高確 A 変動パターン選択テーブルグループでは、第 1 外れ平均変動時間が 6 0 秒、第 2 外れ平均変動時間が 3 秒に設定されており、前者の方が後者よりも長くその差は 5 7 秒であるのに対し、高確 B 変動パターン選択テーブルグループでは、第 1 外れ平均変動時間が 6 秒、第 2 外れ平均変動時間が 1 0 秒に設定されており、逆に前者よりも後者の方が長くその差は 4 秒となっている。

【 0 0 3 5 】

また、第 1 外れ平均変動時間については、高確 B 変動パターン選択テーブルグループ (

10

20

30

40

50

6秒)よりも高確A変動パターン選択テーブルグループ(60秒)の方が大であるのに対し、第2外れ平均変動時間については、高確A変動パターン選択テーブルグループ(3秒)よりも高確B変動パターン選択テーブルグループ(10秒)の方が大となっている。

【0036】

ここで、第1外れ平均変動時間と第2外れ平均変動時間とに差があれば、その値が小さい図柄の方が大きい図柄よりも一定時間当たりの変動回数が多くなるため、第1特別図柄(及び第2演出図柄)の変動と第2特別図柄(及び第2演出図柄)の変動との一方が他方に比べて遊技者に有利な設定の場合、第1外れ平均変動時間と第2外れ平均変動時間との少なくとも一方(特に遊技者に有利な図柄側の外れ平均変動時間)が異なれば遊技者にとっての有利/不利の状況も異なってくる。

【0037】

図7は、高確A状態(a)と高確B状態(b)とにおいて、第1,第2特別図柄の各変動をそれぞれ第1,第2外れ平均変動時間で均一化した場合の第1,第2特別図柄の変動状況の一例を示したものである。なおこの図7においては、第1,第2特別図柄の各変動を、変動時間に対応する長さの帯で表しており、連続変動の場合の隙間時間は無視している。本実施形態の場合、後述するように第2特別図柄の変動の方が第1特別図柄の変動に比べて遊技者に有利な設定であるため、高確A変動パターン選択テーブルグループと高確B変動パターン選択テーブルグループとは、図7に示すように、第2外れ平均変動時間がより短い高確A変動パターン選択テーブルグループの方が遊技者にとって有利であると言える。即ち、変動パターンの選択に用いる変動パターン選択テーブルの取得先を、第1外れ平均変動時間と第2外れ平均変動時間との少なくとも一方が異なる高確A変動パターン選択テーブルグループと高確B変動パターン選択テーブルグループとの間で切り替えることで、遊技者にとっての有利/不利の状況を変化させることが可能である。

【0038】

また本実施形態では、図6,図7に示すように時短変動パターン選択テーブルグループについても、高確B変動パターン選択テーブルグループと同じく、第1外れ平均変動時間が6秒、第2外れ平均変動時間が10秒に設定されているものとする。もちろん、時短変動パターン選択テーブルグループと高確B変動パターン選択テーブルグループとは、第1,第2外れ平均変動時間が同じでもそれらに含まれる変動パターン選択テーブル、或いはそれら変動パターン選択テーブルの選択対象となる変動パターンの種類や各変動パターンの選択率の設定内容等は異なってもよいし、全く同じ設定内容、即ち共通の変動パターン選択テーブルグループであってもよい。

【0039】

なお、高確A,高確B,時短の各変動パターン選択テーブルグループにおいては、大当たり態様、小当たり態様となる変動パターンの平均変動時間については任意に設定可能である。また、通常変動パターン選択テーブルグループについては、全ての変動パターンの変動時間を任意に設定可能である。

【0040】

また画像表示手段21には、上述した第1,第2演出図柄33a,33bの他、図1に示すように第1,第2演出図柄33a,33bの変動と同期して表示される第1,第2演出画像34a,34b、第1,第2特別保留個数を示す第1,第2保留表示画像35a,35b、いわゆる第4図柄と呼ばれる第1,第2副演出図柄36a,36b等の各種演出画像が遊技状態に応じて表示されるようになっている。

【0041】

大入賞手段18は、遊技球が入賞可能な開状態と入賞不可能な閉状態とに切り替え可能な開閉板32を備えた開閉式入球手段で、第1,第2特別図柄表示手段23a,23bの変動後の第1,第2特別図柄が大当たり態様(第1,第2特定態様)又は小当たり態様となることに基づいて第1,第2特別利益状態、即ち第1,第2大当たり状態(第1,第2特定利益状態)又は第1,第2小当たり状態が発生したときに、開閉板32が所定の開放パターンに従って前側に開放して、その上に落下した遊技球を内部へと入賞させるように

10

20

30

40

50

なっている。

【0042】

本実施形態では、図4に示すように、第1、第2特別利益状態における大入賞手段18の開放パターンとして、15R第1～第3開放パターン、2R開放パターン及び1R開放パターンの5種類が設けられており、第1特別図柄の変動後の停止図柄が第1～第3大当たり態様となった場合にはそれぞれ15R第1～第3開放パターンが、第4大当たり態様となった場合には2R開放パターンが、第5大当たり態様となった場合には15R第2開放パターンが選択され、第2特別図柄の変動後の停止図柄が第6、第7大当たり態様となった場合には15R第1開放パターンが、第8大当たり態様となった場合には2R開放パターンが、第9大当たり態様となった場合には15R第2開放パターンが選択され、第1、第2特別図柄の変動後の停止図柄が小当たり態様となった場合には1R開放パターンが選択されるようになっている。

10

【0043】

15R第1開放パターンは、大入賞手段18を、開放してから所定時間（例えば30秒）経過するかそれまでに所定個数（例えば9個）の遊技球が入賞することを条件に閉鎖する動作（以下、長時間開放動作という）を15ラウンド行うように設定されており、遊技者にとって最も有利な開放パターンである。

【0044】

15R第2開放パターンは、長時間開放動作を10ラウンドと、大入賞手段18を0.2秒開放する動作（以下、短時間開放動作という）を5ラウンドの計15ラウンドの開放動作を行うように設定されている。ここで、短時間開放動作は1回の開放時間が0.2秒と僅かであるため、その開放中に遊技球が入賞する可能性は極めて小さい。従って、この15R第2開放パターンは、実質10ラウンドの開放パターンであり、遊技者にとっては15R第1開放パターンに続いて有利な開放パターンである。

20

【0045】

また、15R第3開放パターンは短時間開放動作を15ラウンド、2R開放パターンは短時間開放動作を2ラウンド行うように設定されており、これらは遊技者にとって出玉を期待できない不利な開放パターンである。1R開放パターンは、大入賞手段18を0.2秒×2回開放する動作を1ラウンド行うように設定されており、外見上は2R開放パターンと同じである。

30

【0046】

ここで、図4において大当たり状態に対応する各開放パターンの選択率を第1特別図柄と第2特別図柄とで比較すると、第1特別図柄側の第4大当たり態様と第2特別図柄側の第8大当たり態様とは共に2R開放パターンに対応し、選択率は共に11%であり、また第1特別図柄側の第5大当たり態様と第2特別図柄側の第9大当たり態様とは共に15R第2開放パターンに対応し、選択率は共に29%となっている。一方、第2特別図柄側については、その他の第6、第7大当たり態様は共に遊技者にとって最も有利な15R第1開放パターンに対応し、その選択率は60%であるのに対し、第1特別図柄側については、その他の第1～第3大当たり態様のうち、15R第1開放パターンに対応するのは第1大当たり態様のみであり、その選択率は13%となっている。

40

【0047】

以上より、第1特別図柄が大当たり態様となった場合に発生する第1大当たり状態（第1特定利益状態）よりも第2特別図柄が大当たり態様となった場合に発生する第2大当たり状態（第2特定利益状態）の方が遊技者が得られる平均利益が大きいことは明らかであり、また大当たり態様となる確率は第1特別図柄と第2特別図柄とで同じであるため、第1特別図柄よりも第2特別図柄をより多く変動させた方が遊技者に有利であると言える。

【0048】

また、第1、第2大当たり状態の終了後には、例えば高確率状態と開放延長状態との組み合わせよりなる特別遊技状態が所定期間発生するようになっている。高確率状態中は、それ以外の低確率状態中よりも大当たり判定値の数を多くすることにより、第1、第2特

50

別図柄が大当たり態様となる確率を通常確率（例えば $1/380$ ）よりも高い高確率（例えば $1/40$ ）に設定するようになっている。

【0049】

また開放延長状態中は、第2特別図柄始動口17bの開閉パターンが通常開閉パターン（例えば $0.2\text{秒} \times 1\text{回開放}$ ）から延長開閉パターン（例えば $2\text{秒} \times 3\text{回開放}$ ）に切り替えられるが（図3）、それ以外にも、第1、第2特別図柄に関して、第1、第2特別図柄表示手段23a、23bの変動時間が夫々通常変動時間よりも短い短縮変動時間に切り替えられ、普通図柄に関して、当たり確率が通常確率（例えば $1/10$ ）から高確率（例えば $1/1.3$ ）に、変動時間が通常変動時間（例えば 2.7秒 ）から短縮変動時間（例えば 2.7秒 ）に、夫々切り替えられる（図3）ようになっている。

10

【0050】

本実施形態では、基本的な特別遊技状態として、図5に示すように、高確率状態が発生し開放延長状態が発生しない「潜確状態」、高確率状態と開放延長状態とが共に発生する「高確状態」、高確率状態が発生せず、開放延長状態が発生する「時短状態」（第1特別遊技状態の一例）の3種類が設けられているものとする。また「高確状態」としては、変動パターン選択処理で用いられる変動パターン選択テーブルが属する変動パターン選択テーブルグループ（遊技設定の一例）の種類に応じて「高確A」、「高確B」の2種類が設けられており、高確A状態中は高確A変動パターン選択テーブルグループから選択される高確A変動パターン選択テーブルが、高確B状態中は高確B変動パターン選択テーブルグループから選択される高確B変動パターン選択テーブルがそれぞれ用いられるようになっている。更に本実施形態では、以上の基本的特別遊技状態が直列に接続されて順次変更される可変遊技状態（第2特別遊技状態の一例）が設けられている。

20

【0051】

また本実施形態では、第1、第2大当たり状態の終了後に発生する特別遊技状態の種類は、その第1、第2大当たり状態の発生に係る大当たり変動時、即ち例えば第1、第2特別図柄が大当たり態様となる図柄変動の開始時における遊技状態とその大当たり態様の種類とに応じて決定されるようになっている。

【0052】

図4の例では、第1特別図柄が第1大当たり態様となった場合と、第2特別図柄が第6大当たり態様又は第8大当たり態様となった場合には、その図柄変動開始時の遊技状態に拘わらず高確A状態が発生するようになっている。この場合の高確A状態は、例えば次の大当たり状態が発生するまで継続するものとするが、例えば次の大当たり状態が発生するまでに第1、第2特別図柄の変動回数の合計値が所定値に達した場合にはその時点で終了するようにしてもよい。

30

【0053】

また、第1特別図柄が第5大当たり態様となった場合と、第2特別図柄が第9大当たり態様となった場合には、その図柄変動開始時の遊技状態に拘わらず、時短状態が発生するようになっている。この時短状態の継続期間は、例えば第1、第2特別図柄の変動回数の合計値によって規定されており、本実施形態では、例えば次の大当たり状態が発生するか、それまでに第1、第2特別図柄の変動回数の合計値（第1合計変動回数）が所定の上限回数（ここでは50回）に達することに基づいて終了するものとする。

40

【0054】

また、第1特別図柄が第2大当たり態様となった場合と、第2特別図柄が第7大当たり態様となった場合には、その図柄変動開始時の遊技状態に拘わらず、高確A 高確B 高確Aの順序で切り替えられる、即ち変動パターン選択処理で用いられる変動パターン選択テーブルグループ（遊技設定の一例）が高確A変動パターン選択テーブルグループ 高確B変動パターン選択テーブルグループ 高確A変動パターン選択テーブルグループへと順次変更される可変遊技状態（第2特別遊技状態）が発生するようになっている。またこの可変遊技状態では、各特別遊技状態毎に継続期間が予め設定されており、本実施形態では、最初の高確A状態は、その開始後における第1、第2特別図柄の変動回数の合計値（第

50

2 合計変動回数) が 40 回 (特定回数) に達するまで、次の高確 B 状態は、その開始後における第 1, 第 2 特別図柄の変動回数の合計値 (第 2 合計変動回数) が 60 回 (特定回数) に達するまでそれぞれ継続され、最後の高確 A 状態については次の大当たり状態が発生するまで継続されるようになっている。もちろん、最初の高確 A 状態、又は次の高確 B 状態中に大当たり状態が発生した場合にはその時点で高確状態は終了する。

【0055】

また、第 1 特別図柄が第 3 大当たり状態又は第 4 大当たり状態となった場合には、その図柄変動開始時の遊技状態に応じた特別遊技状態が発生するようになっている。即ち、通常遊技状態中 (低確率状態中で且つ開放延長状態中以外) の場合には潜確状態が、時短状態中 (低確率状態中で且つ開放延長状態中) の場合には高確 A 状態が、潜確状態中 (高確率状態中で且つ開放延長状態中以外) の場合には可変遊技状態が、高確状態中 (高確率状態中で且つ開放延長状態中) の場合には高確 A 状態がそれぞれ発生するように設定されている。

10

【0056】

図 2 は本パチンコ機の制御系のブロック図である。図 2 において、41 は主制御基板、42 は演出制御基板で、これら各制御基板 41, 42 は、遊技盤 12 に装着されたセンターケース 15、その他の複数個の遊技部品を裏側から一括して覆う裏カバーの裏側等、前枠 4 及び遊技盤 12 を含む遊技機本体 1 の裏側の適宜箇所に着脱自在に装着された基板ケースに夫々収納されている。

【0057】

20

主制御基板 41 は、遊技動作を統括的に制御するもので、CPU, ROM, RAM 等により構成される普通図柄処理手段 51、普通図柄表示制御手段 52、普通利益状態発生手段 53、特別図柄処理手段 54、特別図柄表示制御手段 55、特別利益状態発生手段 56、特別遊技状態発生手段 57、制御コマンド送信手段 58 等を備えている。

【0058】

普通図柄処理手段 51 は、普通図柄の変動表示に関する処理を行うもので、普通図柄始動手段 16 が遊技球を検出することに基づいて、当たり判定乱数値等よりなる乱数情報を取得すると共にその乱数情報を予め定められた上限保留個数 (例えば 4 個) を限度として先入れ先出し式の普通乱数記憶手段 51a に記憶させ、また普通図柄表示手段 22 が変動表示可能な状態となり且つ普通乱数記憶手段 51a に 1 個以上の乱数情報が記憶されていること (普通保留個数が 1 以上であること) を条件に、普通乱数記憶手段 51a から待ち行列の先頭の当たり判定乱数値を取り出し、その当たり判定乱数値が予め定められた当たり判定値と一致するか否かに応じて当たり / 外れの判定を行い、また普通図柄の変動後の停止図柄及び変動時間を選択するように構成されている。

30

【0059】

普通図柄表示制御手段 52 は、普通図柄処理手段 51 による普通図柄処理に基づいて普通図柄表示手段 22 の表示制御を行うもので、普通図柄表示手段 22 が変動表示可能な状態となり且つ普通乱数記憶手段 51a に 1 個以上の乱数情報が記憶されていること (普通保留個数が 1 以上であること) を条件に普通図柄表示手段 22 による普通図柄の変動を開始させ、普通図柄処理手段 51 で選択された変動時間が経過することに基づいて、同じく普通図柄処理手段 51 で選択された停止図柄で普通図柄の変動を停止させるようになっている。

40

【0060】

普通利益状態発生手段 53 は、普通図柄処理手段 51 によって当たりの判定結果が得られ、それに基づいて普通図柄表示手段 22 の変動後の停止図柄が当たり態様となったときに、第 2 特別図柄始動口 17b の開閉手段 31 を複数種類の開閉パターン (図 3) の何れかに従って開状態に変化させるようになっている。

【0061】

特別図柄処理手段 54 は、第 1, 第 2 特別図柄の変動表示に関する処理を行うもので、第 1 特別図柄の変動表示に関する第 1 特別図柄管理処理 (図 8) を実行する第 1 特別図柄

50

管理処理手段 6 1、第 2 特別図柄の変動表示に関する第 2 特別図柄管理処理（図 8）を実行する第 2 特別図柄管理処理手段 6 2 等を備えている。これら第 1、第 2 特別図柄管理処理（図 8）は、所定時間毎（ここでは 4 m s 毎）のタイマ割込み時に、例えば第 1 特別図柄管理処理 第 2 特別図柄管理処理の順に実行されるものとする。

【 0 0 6 2 】

なお図 8 には、第 1 特別図柄管理処理のフローチャートを示すと共に、その第 1 特別図柄管理処理に対する第 2 特別図柄管理処理の相違部分のみを括弧書きで示している。これは、図 9 以降のフローチャートについても同様である。また、図 8 より明らかなように、第 1 特別図柄管理処理と第 2 特別図柄管理処理とは基本的処理手順は全く同様であるため、ここでは第 1 特別図柄管理処理手段 6 1 による第 1 特別図柄管理処理のみについて説明する。

10

【 0 0 6 3 】

第 1 特別図柄管理処理（図 8）では、まず第 1 特別始動口チェック処理が実行される（S 1）。この第 1 特別始動口チェック処理（S 1）では、図 9 に示すように、まず第 1 特別図柄始動口 1 7 a への遊技球の入賞があったか否かが判定され（S 1 1）、第 1 特別図柄始動口 1 7 a への入賞がなかったと判定された場合（S 1 1 : N o）にはここで第 1 特別始動口チェック処理は終了する。

【 0 0 6 4 】

第 1 特別図柄始動口 1 7 a への入賞があったと判定された場合には（S 1 1 : Y e s）、第 1 特別保留個数が上限保留個数（例えば 4 個）に達しているか否かが判定される（S 1 2）。そして、S 1 2 において第 1 特別保留個数が上限保留個数に達していると判定された場合には、S 1 3 ~ S 1 6 の処理がスキップされ、S 1 7 において、例えば第 1 特別保留個数等に基づいて作成した上位バイトと、オーバーフローを示す入賞コマンドデータ（下位バイト）とで第 1 保留加算コマンドが作成されると共に、その第 1 保留加算コマンドが演出制御基板 4 2 に送信され（S 1 8）、第 1 特別始動口チェック処理は終了する。なお、オーバーフローの場合には第 1 保留加算コマンドを送信しないようにしてもよい。

20

【 0 0 6 5 】

S 1 2 において第 1 特別保留個数が上限保留個数（例えば 4 個）未満であると判定された場合には、第 1 特別保留個数に 1 が加算される（S 1 3）と共に、大当たり判定乱数、大当たり図柄乱数、変動パターン選択乱数の各値が取得され、第 1 特別乱数記憶手段 6 1 a 上の待ち行列の最後尾に格納される（S 1 4）。

30

【 0 0 6 6 】

そして、先読み判定処理を行わない先読み禁止条件が満たされているか否かが判定され（S 1 5）、先読み禁止条件が満たされていないと判定されることを条件に（S 1 5 : N o）、S 1 4 で第 1 特別乱数記憶手段 6 1 a に格納された各乱数値に基づく先読み判定処理、即ち例えば第 1 大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値又は小当たり判定値と一致するか否かに応じた大当たり / 小当たり / 外れの判定、その他の判定処理が行われ、その判定結果に対応する入賞コマンドデータが作成される（S 1 6）。

【 0 0 6 7 】

先読み判定結果に基づく入賞コマンドデータが作成されると（S 1 6）、例えば第 1 特別保留個数等に基づいて作成される上位バイトと入賞コマンドデータにセットされている下位バイトとを結合して第 1 保留加算コマンドが作成される（S 1 7）と共に、その第 1 保留加算コマンドが演出制御基板 4 2 に送信され（S 1 8）、第 1 特別始動口チェック処理は終了する。

40

【 0 0 6 8 】

以上の第 1 特別始動口チェック処理（S 1）に続いては、小当たり中フラグ及び大当たり中フラグの値が判定される（S 2, S 3）。ここで、小当たり中フラグは小当たり状態中（第 1 小当たり状態中又は第 2 小当たり状態中）であるか否かを示すもので、例えば小当たり状態中に“5 A H”がセットされるようになっている。また、大当たり中フラグは大当たり状態中（第 1 大当たり状態中又は第 2 大当たり状態中）であるか否かを示すもの

50

で、例えば大当たり状態中に“5AH”がセットされるようになっている。

【0069】

小当たり状態中フラグと大当たり状態中フラグとの何れかが5AHであると判定された場合（ここでは第2特別図柄に関する第2小当たり状態中又は第2大当たり状態中である場合）には、第1特別図柄の変動に関するS4～S7の処理がスキップされ、第1特別図柄表示データが更新されて（S8）第1特別図柄管理処理は終了する。これにより、小当たり状態中又は大当たり状態中は第1、第2特別図柄の変動に関する処理は行われず、従って第1、第2特別図柄の新たな変動が開始されることはなく、また第1、第2特別図柄が既に変動中である場合には、その小当たり状態又は大当たり状態が終了するまで変動時間の計測が中断され、その図柄変動はそのまま停止することなく継続する。

10

【0070】

小当たり状態中フラグと大当たり状態中フラグとが共に5AHでないと判定された場合、即ち小当たり状態中でも大当たり状態中でもない場合には、第1特別図柄の変動に関する状況を示す第1特別図柄動作ステータスの値が判定され（S4）、その値に応じた処理が実行される。本実施形態では、第1特別図柄動作ステータスが「変動待機中」に対応する“00H”又は“01H”である場合には第1特別図柄変動開始処理（S5）が、「変動中」に対応する“02H”である場合には第1特別図柄変動中処理（S6）が、「確認中」に対応する“03H”である場合には第1特別図柄確認時間中処理（S7）がそれぞれ実行されるようになっている。なお、第1、第2特別図柄確認時間中処理（図16）が、第1、第2特別図柄の変動終了時に実行される第1、第2変動終了処理の一例である。

20

【0071】

第1特別図柄動作ステータスが「変動待機中」に対応する“00H”又は“01H”である場合に実行される第1特別図柄変動開始処理（S5）では、例えば図10に示すように、まず第1特別保留個数が0であるか否かが判定される（S21）。そして、第1特別保留個数が0であると判定された場合には、第1特別図柄動作ステータスが“00H”（変動待機中）であるか否かが判定され（S38）、第1特別図柄動作ステータスが“00H”（変動待機中）でないと判定されることを条件に（S38：No）、第1特別図柄動作ステータスに“00H”がセットされる（S39）と共に、第2特別図柄動作ステータスが00Hであれば（S40：Yes）、即ち第2特別保留個数が0で且つ第2特別図柄が変動待機中であれば演出制御基板42に対して客待ちコマンドが送信され（S41）、第1特別図柄変動開始処理は終了する。

30

【0072】

一方、S21において第1特別保留個数が0でないと判定された場合には、第1特別保留個数が1減算される（S22）と共に、第1保留減算コマンドが演出制御基板42に送信され（S23）、乱数シフト処理（S24）が行われる。この乱数シフト処理（S24）では、第1特別乱数記憶手段61a上の待ち行列の先頭に記憶されている各乱数値が所定の変動用記憶領域に移されると共に、待ち行列の2番目以降の各乱数値が待ち行列の前側にシフトされる。

【0073】

乱数シフト処理（S24）が終了すると、続いて大当たり判定処理（S31）が実行される。この大当たり判定処理（S31）では、例えば図11に示すように、他方の第2特別図柄に関する第2大当たり判定フラグ、第2小当たり判定フラグの値が判定される（S51、S52）。ここで、第2大当たり判定フラグは、第2特別図柄が大当たり態様となる変動中であるか否かを示すもので、第2特別図柄が大当たり態様となる変動中である場合には例えば5AHがセットされるようになっている。また第2小当たり判定フラグは、第2特別図柄が小当たり態様となる変動中であるか否かを示すもので、第2特別図柄が小当たり態様となる変動中である場合には例えば5AHがセットされるようになっている。

40

【0074】

第2大当たり判定フラグ、第2小当たり判定フラグの何れも5AHでないと判定された場合、即ち第2特別図柄が大当たり態様となる変動中でも、小当たり態様となる変動中で

50

もない場合には、大当たり判定乱数判定処理（Ｓ５３）が実行される。この大当たり判定乱数判定処理では、Ｓ２４において変動記憶領域に移された各乱数値のうちの大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値又は小当たり判定値と一致するか否かに応じて大当たり／小当たり／外れの判定が行われる。そして、大当たり又は小当たりの判定結果が得られた場合には第１大当たり判定フラグ又は第１小当たり判定フラグに５ＡＨがセットされ（Ｓ５４）、大当たり判定処理は終了する。

【００７５】

一方、Ｓ５１，Ｓ５２において第２大当たり判定フラグ、第２小当たり判定フラグの何れかが５ＡＨであると判定された場合、即ち第２特別図柄が大当たり態様又は小当たり態様となる変動中である場合には、大当たり判定乱数判定処理（Ｓ５３）は実行されず、第１特別図柄を強制的に外れ態様とするべく第１特別図柄強制外れフラグに例えば５ＡＨがセットされ（Ｓ５５）、大当たり判定処理は終了する。

【００７６】

以上の大当たり判定処理（Ｓ３１）に続いては例えば特別停止図柄作成処理（Ｓ３２）が実行される。この特別停止図柄作成処理（Ｓ３２）では、例えば図１２に示すように、第１特別図柄強制外れフラグの値が判定され（Ｓ６１）、第１特別図柄強制外れフラグが５ＡＨでないと判定された場合には、大当たり図柄乱数値等に基づいて第１特別図柄の停止図柄に対応する第１特別停止図柄番号が設定される（Ｓ６２）。即ち、例えば大当たり判定乱数判定処理（Ｓ５３）による判定結果が大当たりであった場合には、Ｓ２４において変動記憶領域に移された各乱数値のうちの大当たり図柄乱数値に基づいて第１～第５大当たり態様の何れかが選択され、大当たり判定乱数判定処理（Ｓ５３）による判定結果が小当たりであった場合には小当たり態様を選択され、大当たり判定乱数判定処理（Ｓ５３）による判定結果が外れであった場合には例えば１又は複数種類の外れ態様の何れかが抽選により選択される。

【００７７】

一方、Ｓ６１において第１特別図柄強制外れフラグが５ＡＨであると判定された場合には、第１特別停止図柄番号に、強制外れに係る外れ態様に対応する番号がセットされる（Ｓ６３）。

【００７８】

以上の特別停止図柄作成処理（Ｓ３２）が終了すると、例えば遊技状態移行準備処理（Ｓ３３）が実行される。この遊技状態移行準備処理（Ｓ３３）は、第１，第２大当たり状態（第１，第２特定利益状態）の終了後に発生する特別遊技状態の種類を決定する特別遊技状態決定処理を構成するもので、例えば図１３に示すように、第１大当たり判定フラグの値が判定され（Ｓ７１）、第１大当たり判定フラグの値が５ＡＨであると判定されること、即ち当該第１特別図柄に関する大当たり判定乱数判定処理（Ｓ５３）による判定結果が大当たりであったことを条件に、例えば図４に示すような遊技状態移行テーブルに基づいて、その時点、即ち大当たり態様となる当該第１特別図柄の変動開始時における遊技状態と、Ｓ６２で選択された大当たり態様の種類とに対応する特別遊技状態の情報が状態移行バッファに格納される（Ｓ７２）。

【００７９】

従って、Ｓ７２の時点（大当たり態様となる第１特別図柄の変動開始時）での遊技状態が例えば時短状態（低確率状態中で且つ開放延長状態中）であり、Ｓ６２において例えば第３大当たり態様を選択された場合には、高確Ａ状態の情報が状態移行バッファに格納される。

【００８０】

Ｓ７２の処理が実行された場合、その第１特別図柄が大当たり態様となって大当たり状態が発生し、その大当たり状態が終了した時点で、状態移行バッファに格納されている情報に基づいて特別遊技状態が開始される。このように本実施形態では、第１，第２特別図柄の変動後の停止図柄が大当たり態様（第１，第２特定態様）となることに基づいて大当たり状態の終了後に発生する特別遊技状態の種類が、大当たり態様となった当該第１，第

10

20

30

40

50

2 特別図柄変動の開始時における遊技状態に応じて決定されるようになっている。

【0081】

以上の遊技状態移行準備処理（S33）に続いては、例えば変動パターン選択処理（S34）が実行される。この変動パターン選択処理（S34）では、例えば図14に示すように、第1特別図柄強制外れフラグの値が判定され（S81）、第1特別図柄強制外れフラグが5AHでないと判定された場合には、その時点の遊技状態に対応する変動パターン選択テーブルグループ（図5）から選択される変動パターン選択テーブル、大当たり判定乱数判定処理（S53）による判定結果、S24において変動記憶領域に移された各乱数値のうちの変動パターン選択乱数値等に基づいて第1演出図柄の変動パターンが選択され、その変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドが作成されると共に演出制御基板42に送信され、また第1特別図柄動作タイマにその変動パターンの変動時間に対応する値が初期値としてセットされる（S82）。

10

【0082】

一方、S81において第1特別図柄強制外れフラグが5AHであると判定された場合には、強制外れに係る変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドが作成されると共に演出制御基板42に送信され、また第1特別図柄動作タイマにその変動パターンの変動時間に対応する値が初期値としてセットされる（S83）。なお、強制的に外れにする変動を極力少なくするべく、強制外れに係る変動パターンはなるべく長い変動時間、例えば全ての変動パターンの中で最も長い変動時間に設定することが望ましい。

【0083】

20

以上の変動パターン選択処理（S34）が終了すると、特別停止図柄作成処理（S32）で選択された第1特別図柄の停止図柄態様に対応する停止図柄コマンドが作成され（S35）、演出制御基板42に送信される（S36）と共に、第1特別図柄動作ステータスに“02H”（変動中）がセットされて第1特別図柄の変動が開始され（S37）、第1特別図柄変動開始処理は終了する。

【0084】

続いて、第1特別図柄動作ステータスが「変動中」に対応する“02H”である場合に実行される第1特別図柄変動中処理（S6）について説明する。この第1特別図柄変動中処理（S6）では、例えば図15に示すように、第1特別図柄動作タイマの値が0であるか否かが判定される（S91）。

30

【0085】

そして、第1特別図柄動作タイマの値が0でないと判定された場合にはその第1特別図柄動作タイマの値が1減算され（S94）、また第1特別図柄動作タイマの値が0であると判定された場合、即ち第1特別図柄の変動開始から、S82、S83で選択された変動パターンに対応する変動時間が経過した場合には、演出制御基板42に対して変動停止コマンドが送信され（S92）、第1特別図柄動作タイマに、所定の確認時間（例えば500msec）に対応する値が新たな初期値としてセットされると共に、第1特別図柄動作ステータスに“03H”（確認中）がセットされ（S93）、第1特別図柄変動中処理は終了する。

【0086】

40

なお、小当たり状態中又は大当たり状態中はこの第1（第2）特別図柄変動中処理（図15）は実行されないため（図8参照）、小当たり状態又は大当たり状態の開始時に既に変動している第1、第2特別図柄については、その小当たり状態又は大当たり状態が終了するまで変動時間の計測、即ち第1（第2）特別図柄動作タイマの減算が中断され、その図柄変動はそのまま停止することなく継続する。

【0087】

続いて、第1特別図柄動作ステータスが「確認中」に対応する“03H”である場合に実行される第1特別図柄確認時間中処理（第1変動終了処理）（S7）について説明する。この第1特別図柄確認時間中処理（S7）では、例えば図16に示すように、第1特別図柄動作タイマの値が0であるか否かが判定される（S101）。そして、第1特別図柄

50

動作タイマの値が0でないと判定された場合にはその第1特別図柄動作タイマの値が1減算され(S111)、ここで第1特別図柄確認時間中処理は終了する。

【0088】

一方、S101において第1特別図柄動作タイマの値が0であると判定された場合、即ち第1特別図柄の変動停止から所定の確認時間(例えば500ms)が経過した場合には、第1特別図柄動作ステータスに“01H”(変動待機中)がセットされる(S102)と共に、第1大当たり判定フラグと第1小当たり判定フラグとに基づいて、当該第1特別図柄変動が大当たり態様となる図柄変動であるか、小当たり態様となる図柄変動であるか、外れ態様となる図柄変動であるかが判定される(S103, S105)。

【0089】

そして、第1大当たり判定フラグの値が5AHである、即ち当該第1特別図柄変動が大当たり態様となる図柄変動であると判定された場合には、大当たり変動の場合の変動終了時更新処理(S104)が実行され、第1特別図柄確認時間中処理は終了する。この変動終了時更新処理(S104)では、大当たり中フラグに大当たり状態中を示す“5AH”がセットされると共に、各種フラグ及びカウンタ、例えば第1大当たり判定フラグ、確率変動フラグ、開放延長状態フラグ、時短回数カウンタ、特図変動回数カウンタ等の値がクリアされる。なお、確率変動フラグは、高確率状態中であるか否かを示すものである。

【0090】

また、S103において第1大当たり判定フラグの値が5AHでない、即ち当該第1特別図柄変動が小当たり態様又は外れ態様となる図柄変動であると判定された場合については、まずS105において第1小当たり判定フラグの値が5AHである、即ち当該第1特別図柄変動が小当たり態様となる図柄変動であると判定されることを条件に、小当たり中フラグに小当たり状態中を示す“5AH”がセットされると共に、第1大当たり判定フラグの値がクリアされる(S106)。なお、小当たりの場合には遊技状態はそのまま継続されるため、確率変動フラグ、開放延長状態フラグ、時短回数カウンタ、特図変動回数カウンタ等の値についてはクリアされない。

【0091】

そして、更に大当たり変動以外の場合の変動終了時更新処理(S107a, S107b, S107, S108, S109a, S109b, S109, S110)が実行される。この変動終了時更新処理では、まず時短回数カウンタ(変動回数カウンタ)の値が0であるか否かが判定される(S107a)。ここで、時短回数カウンタは、時短状態(第1特別遊技状態)中における第1特別図柄と第2特別図柄との変動回数の合計値(第1合計変動回数)をカウントするためのもので、例えば第1, 第2特別図柄確認時間中処理で共通に用いられ、時短状態の開始時に、その時短状態の上限回数(ここでは50回)に対応する値が初期値としてセットされるようになっている。

【0092】

そして、S107aにおいて時短回数カウンタの値が0でないと判定されることを条件に、時短回数カウンタの値が1減算される(S107b)と共にその減算後の時短回数カウンタの値が0であるか否かが判定され(S107)、その減算後の時短回数カウンタの値が0であることを条件に、時短状態を終了させるべく開放延長状態フラグに開放延長状態中でないことを示す00Hがセットされる(S108)。

【0093】

また、特図変動回数カウンタの値が0であるか否かが判定される(S109a)。ここで、特図変動回数カウンタは、可変遊技状態(第2特別遊技状態)の各特別遊技状態における第1特別図柄と第2特別図柄との変動回数の合計値(第2合計変動回数)をカウントするためのもので、例えば第1, 第2特別図柄確認時間中処理で共通に用いられ、可変遊技状態の開始時、及び可変遊技状態中における特別遊技状態の変更時に、その新たな特別遊技状態の上限回数(40回、60回等)に対応する値が初期値としてセットされるようになっている。

【0094】

10

20

30

40

50

そして、S 1 0 9 aにおいて特図変動回数カウンタの値が0でないと判定されることを条件に、特図変動回数カウンタの値が1減算される(S 1 0 9 b)と共にその減算後の特図変動回数カウンタの値が0であるか否かが判定され(S 1 0 9)、その減算後の特図変動回数カウンタの値が0であることを条件に、特別遊技状態の種類を変更するべく、変動パターン選択テーブルグループが切り替えられると共に、特図変動回数カウンタに新たな特別遊技状態の上限回数に対応する値が初期値としてセットされる(S 1 1 0)。

【0095】

本実施形態では、以上説明したように、第1, 第2特別図柄の変動終了時に実行される第1, 第2特別図柄確認時間中処理のそれぞれにおいて、当該図柄変動が大当たり変動でない場合であって時短回数カウンタの値が上限回数に対応する値(ここでは0)に達していない場合には、時短回数カウンタの値を1減算(更新)すると共にその減算後の時短回数カウンタの値が上限回数に対応する値に達していることを条件に時短状態(第1特別遊技状態)を終了させるように構成されているため、時短状態の開始後における上限回数(ここでは50回目)の図柄変動の終了時に時短状態を終了させることができ、以下に示すように時短状態中に遊技者が図柄変動による利益を規定の範囲内で最大限受けることができる。

10

【0096】

図17(a)~(f)は、第1, 第2特別図柄の変動状況の一例とそれに対応する時短状態(上限回数50回とする)の終了タイミングとを示したものである。なお、それら各図における第1, 第2特別図柄の各変動の左肩に付した数字は、各変動の開始時を基準とした時短状態開始後の通し番号であり、同じく各変動の右肩に付した数字は、各変動の終了時を基準とした時短状態開始後の通し番号である。また、ハッチングを施した変動は大当たり態様となる変動であるとする。

20

【0097】

本実施形態の場合、時短状態の開始後における上限回数目の図柄変動の終了時に時短状態を終了させるように構成されているため、図17(a)~(f)の場合の何れにおいても、時短状態開始後50回目の変動終了時に時短回数カウンタの値が0になると共に時短状態が終了している。このように本実施形態の場合には、遊技者は上限回数(ここでは50回目)の図柄変動の終了時まで確実に時短状態による利益を享受することができる。

30

【0098】

なお、図17(a)~(f)は時短回数カウンタによって管理される時短状態の終了タイミングの例であるが、特図変動回数カウンタによって管理される可変遊技状態中の特別遊技状態の変更タイミングについても全く同様のことが言える。

【0099】

また本実施形態では、遊技状態移行準備処理(S 3 3)を、図柄変動開始時に実行される第1(第2)特別図柄変動開始処理(図10)において実行することにより、大当たり状態の終了後に発生する特別遊技状態の種類を、大当たり態様となった第1, 第2特別図柄変動の開始時における遊技状態に応じて決定するように構成されているため、例えば図17(a)~(f)の大当たり変動(ハッチングで示す)は全て時短状態終了前の大当たり変動となって時短状態時に対応する特別遊技状態を発生させることができる。

40

【0100】

なお本実施形態の場合、図4に示すように、大当たり状態終了後に発生する特別遊技状態の種類を時短状態中(低確率状態中で且つ開放延長状態中)と通常遊技状態中(低確率状態中で且つ開放延長状態中以外)とで比較すると、第1特別図柄が第3, 第4大当たり態様となった場合、通常遊技状態中であれば潜確状態が発生するのに対し、時短状態中であれば高確A状態が発生するようになっており、全体として通常遊技状態に対応する特別遊技状態よりも時短状態に対応する特別遊技状態の方が遊技者に有利な設定となっている。

【0101】

特別図柄表示制御手段55は、第1, 第2特別図柄表示手段23a, 23bの表示制御

50

を行うもので、特別図柄処理手段 5 4 による特別図柄処理に基づいて、第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 2 3 a , 2 3 b による第 1 , 第 2 特別図柄の変動開始、変動停止等を制御するようになっている。

【 0 1 0 2 】

特別利益状態発生手段 (第 1 , 第 2 特定利益状態発生手段) 5 6 は、特別利益状態を発生させるためのもので、特別図柄処理手段 5 4 による第 1 , 第 2 特別図柄に関する大当たり判定処理で大当たりの判定結果が得られ、それに基づいて第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 2 3 a , 2 3 b による第 1 , 第 2 特別図柄が大当たり態様 (第 1 , 第 2 特定態様) で停止したときに第 1 , 第 2 大当たり状態 (第 1 , 第 2 特定利益状態) を発生させ、また大当たり判定処理で小当たりの判定結果が得られ、それに基づいて第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 2 3 a , 2 3 b による第 1 , 第 2 特別図柄が小当たり態様で停止したときに第 1 , 第 2 小当たり状態を発生させるようになっている。

10

【 0 1 0 3 】

特別遊技状態発生手段 5 7 は、大当たり状態の終了後の所定期間に遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるためのもので、高確率状態を発生させる高確率状態発生手段 5 7 a と、開放延長状態を発生させる開放延長状態発生手段 5 7 b とを備え、状態移行バッファ (S 7 2 参照) の内容に基づいてこれら高確率状態発生手段 5 7 a と開放延長状態発生手段 5 7 b との何れか又は両方を作動させることにより、図 5 に示す「潜確」、「高確」 (本実施形態では「高確 A 」及び「高確 B 」)、「時短」の 3 種類の特別遊技状態の何れかを発生させるようになっている。

20

【 0 1 0 4 】

制御コマンド送信手段 5 8 は、所定の制御コマンドを一方向通信により演出制御基板 4 2 等のサブ制御基板に送信して制御指令を与えるためのもので、例えば第 1 , 第 2 特別図柄の変動に関しては、特別図柄処理手段 5 4 による第 1 , 第 2 特別図柄管理処理に基づいて、第 1 , 第 2 特別図柄始動口 1 7 a , 1 7 b への遊技球入賞時に演出制御基板 4 2 に対して第 1 , 第 2 保留加算コマンドを送信し、また第 1 , 第 2 特別図柄の変動開始時に、第 1 , 第 2 保留減算コマンド、変動パターン指定コマンド、停止図柄コマンドを演出制御基板 4 2 に送信すると共に、第 1 , 第 2 特別図柄の変動停止時に変動停止コマンドを演出制御基板 4 2 に送信するようになっている。

【 0 1 0 5 】

30

演出制御基板 4 2 は、画像表示手段 2 1、スピーカ 8、LED 2 5、可動体 2 6 等の各種演出手段を制御するもので、演出制御手段 7 1、特別保留個数表示制御手段 7 2、図柄演出制御手段 7 3、予告演出制御手段 7 4 等を備えている。

【 0 1 0 6 】

演出制御手段 7 1 は、各演出手段を制御するもので、画像表示手段 2 1 による画像表示を制御する画像表示制御手段 7 1 a、スピーカ 8 からの音声出力を制御する音声制御手段 7 1 b、LED 2 5 等の発光を制御する発光制御手段 7 1 c、可動体 2 6 の駆動制御を行う可動体制御手段 7 1 d 等を備えている。

【 0 1 0 7 】

40

特別保留個数表示制御手段 7 2 は、画像表示制御手段 7 1 a を介して画像表示手段 2 1 への第 1 , 第 2 特別保留個数の表示制御を行うもので、第 1 , 第 2 特別図柄始動口 1 7 a , 1 7 b に遊技球が入賞し、主制御基板 4 1 から第 1 , 第 2 保留加算コマンドを受信したときに、その第 1 , 第 2 保留加算コマンドに基づいて、画像表示手段 2 1 の表示画面 2 1 a 上の所定位置、例えば下部に増加後の第 1 , 第 2 特別保留個数分の第 1 , 第 2 保留表示画像 3 5 a , 3 5 b を表示し、また第 1 , 第 2 特別図柄の変動開始時に主制御基板 4 1 から第 1 , 第 2 保留減算コマンドを受信することに基づいて、表示中の第 1 , 第 2 保留表示画像 3 5 a , 3 5 b の数を 1 個減少させて前側にシフトさせるように構成されている。

【 0 1 0 8 】

なお、第 1 , 第 2 保留加算コマンドより得られる先読み判定結果に基づいて例えば第 1 , 第 2 保留表示画像 3 5 a , 3 5 b の表示態様を異ならせる等により先読み判定結果に基

50

づく予告演出を行うようにしてもよい。

【0109】

図柄演出制御手段73は、第1,第2特別図柄の変動に関する演出を制御するもので、例えば主制御基板41から変動パターン指定コマンド及び停止図柄コマンドを受信することに基づいて、第1,第2演出図柄の停止図柄を選択する停止図柄抽選処理を実行した後、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンに基づいて、所定の演出モードに従って、演出制御手段71を介して画像表示手段21上で第1,第2演出図柄33a,33b及び第1,第2副演出図柄36a,36bを変動させると共に、その第1,第2演出図柄の変動と同期して第1,第2演出画像34a,34bを表示させるようになっている。

10

【0110】

なお、第1,第2副演出図柄36a,36bはいわゆる第4図柄で、第1,第2特別図柄の変動中は常に表示画面21a上で変動表示され、画面上から消えたり可動体等によって遮蔽されることがないようにになっている。

【0111】

本実施形態では、図5に示すように低確モード、潜確モード、高確Aモード、高確Bモード、時短モードの5種類の演出モードが設けられており、遊技状態に応じて、例えば通常遊技状態中は低確モードと潜確モードとの何れかに設定され、潜確状態中、高確A状態中、高確B状態中、時短状態中はそれぞれ潜確モード、高確Aモード、高確Bモード、時短モードに設定されるようになっている。

20

【0112】

低確モード及び潜確モードでは、第1,第2演出図柄33a,33bが共に変動する場合に、第1,第2演出画像34a,34bのうちの第1演出画像34aのみを画面上に大きく表示したり、第1演出図柄33aを画面上に拡大表示するなど、第1演出図柄33a側の演出を優先的に行うようになっている。

【0113】

また高確Aモードでは、第1,第2演出図柄33a,33bが共に変動する場合に、第1,第2演出画像34a,34bのうちの第2演出画像34bのみを大きく表示したり、第2演出図柄33bを画面上に拡大表示するなど、第2演出図柄33b側の演出を優先的に行うようになっている。

30

【0114】

また高確Bモード及び時短モードは、第1,第2演出図柄33a,33bが共に変動する場合に、第1,第2演出画像34a,34bの一方を選択して画面上に大きく表示するなど、第1,第2演出図柄33a,33bのうちの一方側の演出を優先的に行うようになっている。

【0115】

予告演出制御手段74は、第1,第2演出図柄33a,33bの変動中に行う予告演出を制御するもので、例えば第1,第2演出図柄の変動パターンに基づいて、複数種類の予告演出のそれぞれについて、予告を実行するか否か、及び実行する場合にはその内容を抽選により決定し、決定された予告演出シナリオに基づいて、第1,第2演出図柄33a,33bの変動中に演出制御手段71を介して各種演出手段を作動させるようになっている。

40

【0116】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機では、第1,第2特別図柄の変動終了時に実行される第1,第2特別図柄確認時間中処理(第1,第2変動終了処理)で共通に用いる時短回数カウンタ(変動回数カウンタ)を設け、第1,第2特別図柄確認時間中処理のそれぞれにおいて、当該図柄変動が大当たり態様(第1,第2特定態様)となる変動でない場合であって時短回数カウンタの値が上限回数に対応する値(ここでは0)に達していない場合には、時短回数カウンタの値を1減算(更新)すると共にその減算後の時短回数カウンタの値が上限回数に対応する値に達していることを条件に時短状態を終了させる

50

変動終了時更新処理を実行するように構成されているため、時短状態（第1特別遊技状態）の開始後における上限回数目の図柄変動の終了時に時短状態を終了させることができ、遊技者は上限回数目の図柄変動の終了時まで時短状態による利益を確実に享受することができる。

【0117】

図18及び図19は本発明の第2の実施形態を例示し、第1の実施形態を一部変更して、変動後の停止図柄が大当たり態様（第1，第2特定態様）となる第1，第2特別図柄変動の終了時の遊技状態に応じて、その後に発生する特別遊技状態の種類を決定するように構成した例を示している。

【0118】

本実施形態では、図18及び図19に示すように、遊技状態移行準備処理（S33a）を、第1，第2特別図柄の変動開始時に実行される第1（第2）特別図柄変動開始処理ではなく、第1，第2特別図柄の変動終了時に実行される第1（第2）特別図柄確認時間中処理の例えばS103の前に実行するようになっている。なお、本実施形態における第1（第2）特別図柄変動開始処理（図18）、第1（第2）特別図柄確認時間中処理（図19）以外の構成については第1の実施形態と共通であるとする。

【0119】

本実施形態の場合、大当たり変動の終了時の遊技状態に応じて特別遊技状態の種類を決定するため、図17（a），（b），（d）のように大当たり変動の終了時に時短状態が終了するような場合にはその大当たり変動は時短状態中の大当たり変動となって時短状態時に対応する特別遊技状態が発生するが、図17（c），（e），（f）のように大当たり変動中に時短状態が終了するような場合にはその大当たり変動は時短状態終了後の大当たり変動となって通常遊技状態時に対応する特別遊技状態が発生する。

【0120】

続いて、第1～第3変更例について説明する。第1，第2の実施形態では、時短状態（第1特別遊技状態）の開始後における上限回数目の図柄変動の終了時に時短状態を終了するように構成し、可変遊技状態（第2特別遊技状態）中における変動パターン選択テーブルグループ（遊技設定）の変更タイミングについても同様に構成したが、第1～第3変更例では、時短状態（第1特別遊技状態）の開始後における上限回数目（例えば50回目）の図柄変動が開始された後、第1，第2特別図柄の何れかの変動終了と、第1，第2特別図柄の何れかの新たな変動開始との何れか早い方のタイミングで時短状態を終了するように構成し、可変遊技状態（第2特別遊技状態）中における変動パターン選択テーブルグループ（遊技設定）の変更タイミングについても同様に構成している。

【0121】

第1変更例は、第1の実施形態における第1（第2）特別図柄変動開始処理（図10）及び第1（第2）特別図柄確認時間中処理（図16）のみをそれぞれ図20，図21のように変更したものであり、それ以外の構成については第1の実施形態と同様である。

【0122】

この第1変更例に係る第1（第2）特別図柄変動開始処理（図20）は、第1の実施形態に係る第1（第2）特別図柄変動開始処理（図10）における遊技状態移行確認処理（S33）よりも前、例えば大当たり判定処理（S31）の直前に変動開始時更新処理（S25～S30）が追加された構成となっている。

【0123】

この変動開始時更新処理（S25～S30）では、時短回数カウンタに関しては、S25においてその値が0であるか否かが判定され、時短回数カウンタの値が0でないと判定された場合にはその時短回数カウンタの値が1減算され（S27）、時短回数カウンタの値が0であると判定された場合には、時短状態を終了させるべく、開放延長状態中であるか否かに関する開放延長状態フラグに、開放延長状態中でないことを示す00Hがセットされる（S26）。ここで、この時短回数カウンタは第1特別図柄変動開始処理と第2特別図柄変動開始処理とで共通に用いられており、第1特別図柄の変動開始時だけでなく第

10

20

30

40

50

2 特別図柄の変動開始時にも 1 減算されるため (S 2 7)、時短状態開始後における第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との変動回数の合計値が上限回数 (ここでは 5 0 回) に達した場合にこの時短回数カウンタの値が 0 となる。

【 0 1 2 4 】

このよう本変更例では、第 1、第 2 特別図柄の変動開始時に、時短回数カウンタによる計数値が未だその時短状態における上限回数に達していない場合 (時短回数カウンタの値が 0 でない場合) には時短回数カウンタの値が更新 (ここでは減算) され (S 2 7)、時短回数カウンタによる計数値が既にその時短状態における上限回数に達している場合にはその時短状態を終了させる (S 2 6) になっている。即ち、第 1、第 2 特別図柄の変動開始時に時短回数カウンタの値は更新されるが (S 2 7)、その更新によって時短回数カウンタの値が 0 になった場合でも、その時点では時短状態の終了処理 (S 2 6) は実行されない。

10

【 0 1 2 5 】

また、特図変動回数カウンタに関しては、S 2 8 においてその値が 0 であるか否かが判定され、特図変動回数カウンタの値が 0 でないと判定された場合にはその特図変動回数カウンタの値が 1 減算され (S 3 0)、特図変動回数カウンタの値が 0 であると判定された場合には、特別遊技状態の種類を変更するべく、変動パターン選択テーブルを選択するための変動パターン選択テーブルグループが、それまでの特別遊技状態 (例えば高確 A 状態) に対応するものから新たな特別遊技状態 (例えば高確 B 状態) に対応するものに切り替えられると共に、特図変動回数カウンタに、新たな特別遊技状態 (例えば高確 B 状態) の上限回数 (例えば 6 0 回) に対応する値が初期値としてセットされる (S 2 9)。ここで、この特図変動回数カウンタは第 1 特別図柄変動開始処理と第 2 特別図柄変動開始処理とで共通に用いられており、第 1 特別図柄の変動開始時だけでなく第 2 特別図柄の変動開始時にも 1 減算されるため (S 3 0)、特図変動回数カウンタの値が 0 であると判定される場合とは、即ちその時点の特別遊技状態 (例えば高確 A 状態) の開始後における第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との変動回数の合計値が上限回数 (例えば 4 0 回) に達した場合である。

20

【 0 1 2 6 】

このように本変更例では、第 1、第 2 特別図柄の変動開始時に、特図変動回数カウンタによる計数値が未だその時点の特別遊技状態における上限回数に達していない場合 (特図変動回数カウンタの値が 0 でない場合) には特図変動回数カウンタの値が更新 (ここでは減算) され (S 3 0)、特図変動回数カウンタによる計数値が既にその時点の特別遊技状態における上限回数に達している場合には特別遊技状態を変更する (S 2 9) になっている。即ち、第 1、第 2 特別図柄の変動開始時に特図変動回数カウンタの値も更新されるが (S 3 0)、その更新によって特図変動回数カウンタの値が 0 になった場合でも、その時点では特別遊技状態の変更処理 (S 2 9) は実行されない。

30

【 0 1 2 7 】

また、この第 1 変更例に係る第 1 (第 2) 特別図柄確認時間中処理 (図 2 1) は、第 1 の実施形態に係る第 1 (第 2) 特別図柄確認時間中処理 (図 1 6) に対して、変動終了時更新処理の内容が異なっている。即ち、第 1 変更例に係る第 1 (第 2) 特別図柄確認時間中処理 (図 2 1) における変動終了時更新処理 (S 1 0 7 ~ S 1 1 0) では、まず時短回数カウンタの値が 0 であるか否かが判定され (S 1 0 7)、時短回数カウンタの値が 0 である、即ち時短状態開始後における第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との変動回数の合計値が既に上限回数 (ここでは 5 0 回) に達したと判定されることを条件に、時短状態を終了させるべく、開放延長状態中であるか否かに関する開放延長状態フラグに、開放延長状態中以外であることを示す 0 0 H がセットされる (S 1 0 8)。

40

【 0 1 2 8 】

また、特図変動回数カウンタの値が 0 であるか否かが判定され (S 1 0 9)、特図変動回数カウンタの値が 0 である、即ちその時点の特別遊技状態 (例えば高確 A 状態) の開始後における第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との変動回数の合計値が既に特定回数 (例えば 4

50

0 回) に達したと判定されることを条件に、特別遊技状態の種類を変更するべく、変動パターン選択テーブルを選択するための変動パターン選択テーブルグループが、それまでの特別遊技状態(例えば高確 A 状態)に対応するものから新たな特別遊技状態(例えば高確 B 状態)に対応するものに切り替えられると共に、特図変動回数カウンタに、新たな特別遊技状態(例えば高確 B 状態)の特定回数(例えば 60 回)に対応する値が初期値としてセットされる(S 110)。

【0129】

このように、第 1 変更例では、時短回数カウンタの値は第 1, 第 2 特別図柄の変動開始時に更新され(S 27)、その更新によって時短回数カウンタの値が 0 になった後、第 1, 第 2 特別図柄の新たな変動開始(S 26)と、第 1, 第 2 特別図柄の変動終了(S 108)との何れか早い方のタイミングで時短状態を終了するように構成されている。

10

【0130】

また、第 2 変更例は、第 1 変更例を一部変更して、遊技状態移行準備処理(S 33)を、第 1(第 2)特別図柄変動開始処理(図 22)における変動開始時更新処理(S 25a ~ S 30a)よりも前に実行するように構成したものである。

【0131】

この第 2 変更例に係る第 1(第 2)特別図柄変動開始処理(図 22)では、第 1 変更例における第 1(第 2)特別図柄変動開始処理(図 20)の S 25 ~ S 30 と同じ変動開始時更新処理(S 25a ~ S 30a)を、遊技状態移行準備処理(S 33)よりも後、即ち例えば S 37 の後に実行するようになっている。なお、本実施形態における第 1(第 2)特別図柄変動開始処理(図 22)以外の構成については第 1 変更例と共通であるとする。

20

【0132】

また、第 3 変更例は、第 1 変更例を一部変更して、変動後の停止図柄が大当たり態様(第 1, 第 2 特定態様)となる第 1, 第 2 特別図柄変動の終了時の遊技状態に応じて、その後発生する特別遊技状態の種類を決定するように構成したものである。

【0133】

本変更例では、図 23 及び図 24 に示すように、遊技状態移行準備処理(S 33a)を、第 1, 第 2 特別図柄の変動開始時に実行される第 1(第 2)特別図柄変動開始処理ではなく、第 1, 第 2 特別図柄の変動終了時に実行される第 1(第 2)特別図柄確認時間中処理の例えば S 103 の前に実行するようになっている。なお、本実施形態における第 1(第 2)特別図柄変動開始処理(図 23)、第 1(第 2)特別図柄確認時間中処理(図 24)以外の構成については第 1 変更例と共通であるとする。

30

【0134】

図 25 は、第 1, 第 2 の実施形態に対応する図 17 に対して、時短状態の終了タイミングのみを第 1 ~ 第 3 変更例に対応するように変更したものである。第 1 ~ 第 3 変更例の場合、時短回数カウンタの値は第 1, 第 2 特別図柄の変動開始時に更新されるため(S 27)、図 25(a) ~ (f) の場合の何れにおいても、時短状態開始後の 50 回目の図柄変動開始時に時短回数カウンタの値が 0 となっている。

【0135】

また第 1 ~ 第 3 変更例の場合、時短回数カウンタの値が 0 になった後(上限回数目の図柄変動が開始された後)、第 1, 第 2 特別図柄の新たな変動開始(S 26)と、第 1, 第 2 特別図柄の変動終了(S 108)との何れか早い方のタイミングで時短状態が終了するため、図 25(a) の場合には時短状態開始後 50 回目の変動終了時に、図 25(b) の場合には時短状態開始後 49 回目の変動終了時に、図 25(c) の場合には時短状態開始後 51 回目の変動開始時に、図 25(d) の場合には時短状態開始後 49 回目の変動終了時に、図 25(e) の場合には時短状態開始後 51 回目の変動開始時に、図 25(f) の場合には時短状態開始後 49 回目の変動終了時にそれぞれ時短状態が終了する。

40

【0136】

このように、第 1 ~ 第 3 変更例の場合は、少なくとも上限回数 + 1 回目(ここでは 51

50

回目)の図柄変動の開始時までには時短状態を確実に終了させることができる。

【0137】

なお、図25(a)～(f)は時短回数カウンタによって管理される時短状態の終了タイミングの例であるが、特図変動回数カウンタによって管理される可変遊技状態中の特別遊技状態の変更タイミングについても全く同様のことが言える。

【0138】

また第1変更例及び第2変更例の場合、遊技状態移行準備処理(S33)を、図柄変動開始時に実行される第1(第2)特別図柄変動開始処理(図20,図22)において実行することにより、大当たり状態の終了後に発生する特別遊技状態の種類を、大当たり態様となった第1,第2特別図柄変動の開始時における遊技状態に応じて決定するように構成されているため、例えば図25(a)～(c)における変動開始50回目の第2特別図柄変動、図25(d)における変動開始49回目の第2特別図柄変動がそれぞれ大当たり変動であった場合、何れも通常遊技状態時ではなく時短状態時に対応する特別遊技状態を発生させることができる。

【0139】

しかしながら第1変更例の場合、遊技状態移行準備処理(S33)を、図柄変動開始時に実行される第1(第2)特別図柄変動開始処理(図20)における変動開始時更新処理(S25～S30)よりも後に実行しているため、例えば図25(e)における変動開始51回目の第2特別図柄変動が大当たり変動であった場合、その大当たり変動は時短状態終了後の大当たり変動となって通常遊技状態時に対応する特別遊技状態が発生する。

【0140】

これに対し第2変更例の場合には、遊技状態移行準備処理(S33)を、図柄変動開始時に実行される第1(第2)特別図柄変動開始処理(図22)における変動開始時更新処理(S25a～S30a)よりも前に実行しているため、例えば図25(e)の大当たり変動は時短状態終了前の大当たり変動となって時短状態時に対応する特別遊技状態が発生する。

【0141】

一方、第3変更例の場合には、遊技状態移行準備処理(S33a)を、第1,第2特別図柄の変動終了時に実行される第1(第2)特別図柄確認時間中処理(図24)において実行するようになっていたため、図25(a)の大当たり変動については時短状態終了前の大当たり変動となって時短状態時に対応する特別遊技状態が発生するが、図25(b)～(e)の大当たり変動については時短状態終了後の大当たり変動となって通常遊技状態時に対応する特別遊技状態が発生する。なお、図25(f)における変動開始51回目の第2特別図柄変動が大当たり変動であった場合については、第1～第3変更例の何れにおいても通常遊技状態時に対応する特別遊技状態となる。

【0142】

続いて、第1～第3変更例をそれぞれ一部変更した第4～第6変更例について説明する。第1～第3変更例では、時短状態(第1特別遊技状態)の開始後における上限回数(例えば50回目)の図柄変動が開始された後、第1,第2特別図柄の何れかの変動終了と、第1,第2特別図柄の何れかの新たな変動開始との何れか早い方のタイミングで時短状態を終了するように構成し、可変遊技状態(第2特別遊技状態)中における変動パターン選択テーブルグループ(遊技設定)の変更タイミングについても同様に構成したが、第4～第6変更例では、時短状態(第1特別遊技状態)の開始後における上限回数+1回目の図柄変動の開始時に時短状態を終了するように構成し、可変遊技状態(第2特別遊技状態)中における変動パターン選択テーブルグループ(遊技設定)の変更タイミングについても同様に構成している。

【0143】

第4変更例は、第1変更例における第1(第2)特別図柄変動開始処理(図20)及び第1(第2)特別図柄確認時間中処理(図21)のみをそれぞれ図26,図27のように変更したものであり、それ以外の構成については第1変更例と同様である。

【0144】

この第4変更例に係る第1(第2)特別図柄確認時間中処理(図27)は、第1,第2変更例に係る第1(第2)特別図柄確認時間中処理(図21)から変動終了時更新処理(S107~S110)が削除された構成となっている。

【0145】

また、この第4変更例に係る第1(第2)特別図柄変動開始処理(図26)は、第1変更例に係る第1(第2)特別図柄変動開始処理(図20)に対して、時短回数カウンタ及び特図変動回数カウンタに関する強制更新処理(S42~S45)が追加された構成となっている。この強制更新処理(S42~S45)は、例えば第1(第2)特別図柄変動開始処理(図26)における例えばS41の後で実行されるようになっており、時短回数カウンタに関しては、S42においてその値が0であるか否かが判定され、時短回数カウンタの値が0であると判定されることを条件に、開放延長状態中であるか否かに関する開放延長状態フラグに、開放延長状態中でないことを示す00Hがセットされる(S43)。また、特図変動回数カウンタに関しては、S44においてその値が0であるか否かが判定され、特図変動回数カウンタの値が0であると判定されることを条件に、特別遊技状態の種類を変更するべく、変動パターン選択テーブルを選択するための変動パターン選択テーブルグループが、それまでの特別遊技状態(例えば高確A状態)に対応するものから新たな特別遊技状態(例えば高確B状態)に対応するものに切り替えられると共に、特図変動回数カウンタに、新たな特別遊技状態(例えば高確B状態)の上限回数(例えば60回)に対応する値が初期値としてセットされる(S45)。

【0146】

第4変更例では以上のような構成により、時短状態(第1特別遊技状態)の開始後における上限回数+1回目の図柄変動の開始時に時短状態を終了させると共に、第1,第2特別図柄が共に変動しない状態となった場合で既に時短状態(第1特別遊技状態)中における上限回数目の図柄変動が終了している場合には時短状態を終了させるようになっている。これにより、上限回数目の図柄変動の終了後、上限回数+1回目の図柄変動が開始されない場合でも時短状態を長時間継続させることなく確実に終了させることができる。

【0147】

また第5変更例は、第2変更例における第1(第2)特別図柄変動開始処理(図22)を図28に示すように、また第1(第2)特別図柄確認時間中処理(図21)を第4変更例と同じく図27のように変更したものであり、それ以外の構成については第2変更例と同様である。この第5変更例に係る第1(第2)特別図柄変動開始処理(図28)は、第2変更例に係る第1(第2)特別図柄変動開始処理(図22)に対して、時短回数カウンタ及び特図変動回数カウンタに関する強制更新処理(S42~S45)が追加された構成となっている。

【0148】

また第6変更例は、第3変更例における第1(第2)特別図柄変動開始処理(図23)及び第1(第2)特別図柄確認時間中処理(図24)のみをそれぞれ図29,図30のように変更したものであり、それ以外の構成については第3変更例と同様である。この第6変更例に係る第1(第2)特別図柄変動開始処理(図29)は、第3変更例に係る第1(第2)特別図柄変動開始処理(図23)に対して、時短回数カウンタ及び特図変動回数カウンタに関する強制更新処理(S42~S45)が追加された構成となっており、また第1(第2)特別図柄確認時間中処理(図30)は、第3変更例に係る第1(第2)特別図柄確認時間中処理(図24)から変動終了時更新処理(S107~S110)が削除された構成となっている。

【0149】

図31は、第1~第3の実施形態に対応する図17及び第1~第3変更例に対応する図25に対して、時短状態の終了タイミングのみを第4~第6変更例に対応するように変更したものである。第4~第6変更例の場合、時短状態の開始後における上限回数+1回目の図柄変動の開始時に時短状態が終了し、またそれまでに第1,第2特別図柄が共に変動

しない状態となった時点で上限回数目の図柄変動が終了している場合にはその時点で時短状態が終了するため、図31(c), (e), (f)の場合には時短状態開始後51回目の変動開始時に時短状態が終了し、図31(a), (b), (d)の場合には時短状態開始後50回目の変動終了時(ここでは特定態で停止しておらず、この時点で特別保留個数が0であるとする)に時短状態が終了する。このように、第4~第6変更例の何れの場合にも、時短状態中に規定の50回を超える図柄変動が実行されてしまうことはない。

【0150】

なお、図31(a)~(f)は時短回数カウンタによって管理される時短状態の終了タイミングの例であるが、特図変動回数カウンタによって管理される可変遊技状態中の特別遊技状態の変更タイミングについても全く同様のことが言える。

10

【0151】

また第4変更例及び第5変更例の場合、遊技状態移行準備処理(S33)を、図柄変動開始時に実行される第1(第2)特別図柄変動開始処理(図26, 図28)において実行することにより、大当たり状態の終了後に発生する特別遊技状態の種類を、大当たり態様となった第1, 第2特別図柄変動の開始時における遊技状態に応じて決定するように構成されているため、例えば図31(a)~(c)における変動開始50回目の第2特別図柄変動、図31(d)における変動開始49回目の第2特別図柄変動がそれぞれ大当たり変動であった場合、何れも通常遊技状態時ではなく時短状態時に対応する特別遊技状態が発生させることができる。

【0152】

20

しかしながら第4変更例の場合、遊技状態移行準備処理(S33)を、図柄変動開始時に実行される第1(第2)特別図柄変動開始処理(図26)における変動開始時更新処理(S25~S30)よりも後に実行しているため、例えば図31(e), (f)における変動開始51回目の第2特別図柄変動が大当たり変動であった場合、その大当たり変動は時短状態終了後の大当たり変動となって通常遊技状態時に対応する特別遊技状態が発生する。

【0153】

これに対し第5変更例の場合には、遊技状態移行準備処理(S33)を、図柄変動開始時に実行される第1(第2)特別図柄変動開始処理(図28)における変動開始時更新処理(S25a~S30a)よりも前に実行しているため、例えば図31(e), (f)の大当たり変動は時短状態終了前の大当たり変動となって時短状態時に対応する特別遊技状態が発生する。

30

【0154】

一方、第6変更例の場合には、遊技状態移行準備処理(S33a)を、第1, 第2特別図柄の変動終了時に実行される第1(第2)特別図柄確認時間中処理(図30)において実行するようになっているため、図31(a), (b), (d)の大当たり変動については時短状態終了前の大当たり変動となって時短状態時に対応する特別遊技状態が発生するが、図31(c), (e), (f)の大当たり変動については時短状態終了後の大当たり変動となって通常遊技状態時に対応する特別遊技状態が発生する。

【0155】

40

以上、本発明の実施形態及び変更例について説明したが、更に以下のような構成を採用することも可能である。例えば第1~第3変更例を一部変更して、時短状態(第1特別遊技状態)の開始後における上限回数目の図柄変動が開始された後、第1, 第2特別図柄の何れかの変動終了時に時短状態を終了するように構成してもよい。具体的には、第1変更例については第1(第2)特別図柄変動開始処理(図20)からS26, S29を削除してもよく、第2変更例については第1(第2)特別図柄変動開始処理(図22)からS26a, S29aを削除してもよく、また第3変更例については第1(第2)特別図柄変動開始処理(図23)からS26, S29を削除してもよい。

【0156】

時短状態(第1特別遊技状態)の開始後における上限回数+1回目の図柄変動の開始時

50

に時短状態を終了するように構成した第4～第6変更例については、これを一部変更し、第1, 第2特別図柄の変動開始時に実行される変動開始時更新処理において、時短回数カウンタの値が上限回数+1に対応する値に達していない場合には、時短回数カウンタの値を更新(例えば減算)すると共にその更新後の時短回数カウンタの値が上限回数+1に対応する値に達していることを条件に時短状態を終了させるように構成してもよい。

【0157】

具体的には、第4変更例については第1(第2)特別図柄変動開始処理(図26)の変動開始時更新処理(S25～S30)を、第5変更例については第1(第2)特別図柄変動開始処理(図28)の変動開始時更新処理(S25a～S30a)を、第6変更例については第1(第2)特別図柄変動開始処理(図29)の変動開始時更新処理(S25～S30)を、それぞれ例えば第1の実施形態の第1(第2)特別図柄確認時間中処理(図16)における変動終了時更新処理(S107a, S107b, S107, S108, S109a, S109b, S109, S110)と同様の処理に置き換えると共に、時短回数カウンタには時短状態の開始時に初期値としてその時短状態の上限回数+1回(ここでは51回)に対応する値をセットし、特図変動回数カウンタには可変遊技状態の開始時及び可変遊技状態中における特別遊技状態の変更時にその新たな特別遊技状態の上限回数+1回(41回、61回等)に対応する値をセットするように構成してもよい。

【0158】

また、第4～第6変更例については、第1, 第2図柄が共に変動しない状態となった時点ではなく、第1, 第2図柄が共に変動しない状態が所定期間継続した時点で強制更新処理(S42～S45)を実行するようにしてもよい。

【0159】

第1特別遊技状態は、その開始後における第1特別図柄と第2特別図柄との変動回数の合計値が所定の上限回数となることに基づいて終了するものであればよく、時短状態に限らず例えば高確状態等であってもよい。また、第2特別遊技状態は、第1特別図柄と第2特別図柄との変動回数の合計値が特定回数となることに基づいて遊技設定を変更するものであればよく、この遊技設定は変動パターン選択テーブル、変動パターン選択テーブルグループに限られるものではない。

【0160】

例えば第1, 第2特別図柄の変動毎に時短回数カウンタ、特図変動回数カウンタに1ずつ加算することにより第1, 第2特別図柄の合計変動回数を計数するように構成してもよい。

【0161】

実施形態では、高確状態、時短状態等の特別遊技状態は大当たり状態の終了後に開始されることとしたが、大当たり状態の開始後の所定のタイミングで開始されるものとしてもよい。

【0162】

また本発明は、パチンコ機に限らず、アレンジボール機、雀球遊技機等の各種弾球遊技機において同様に実施することが可能である。

【符号の説明】

【0163】

- 17a 第1特別図柄始動口(第1図柄始動手段)
- 17b 第2特別図柄始動口(第2図柄始動手段)
- 23a 第1特別図柄表示手段(第1図柄表示手段)
- 23b 第2特別図柄表示手段(第2図柄表示手段)
- 56 特別利益状態発生手段(第1, 第2特定利益状態発生手段)
- 57 特別遊技状態発生手段

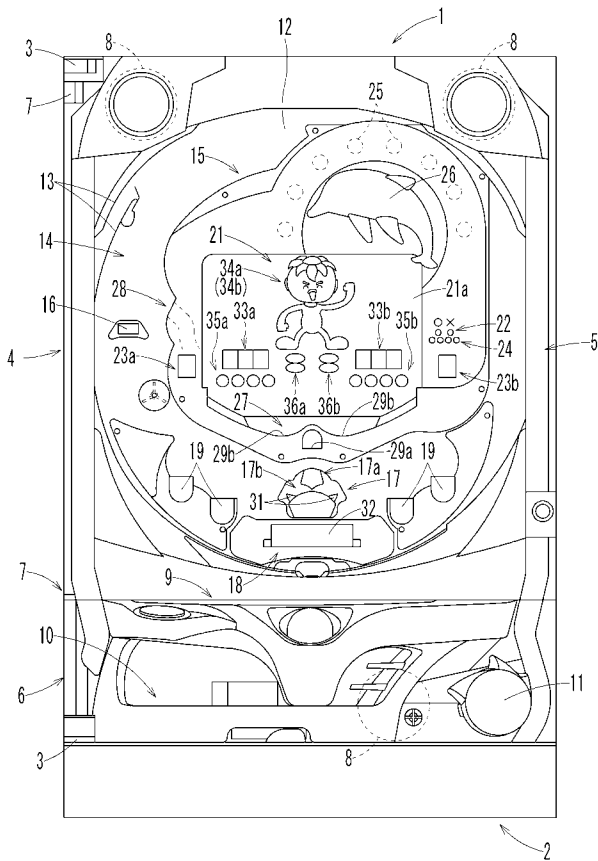
10

20

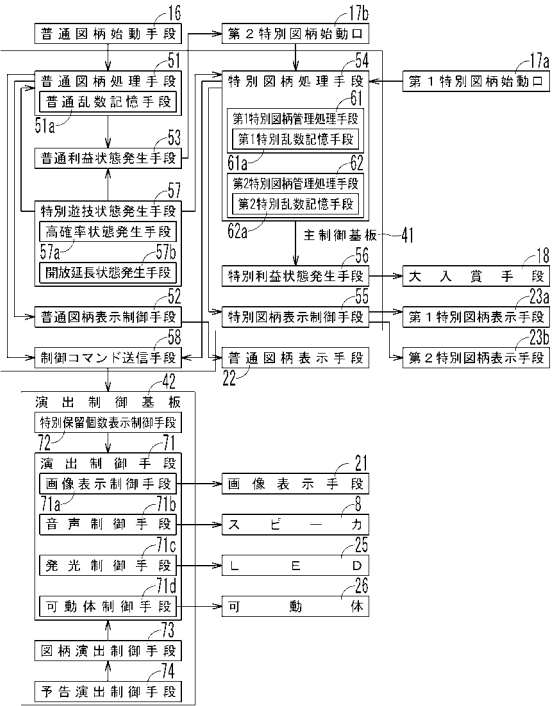
30

40

【図 1】



【図 2】



【図 3】

	普通図柄		第2特別図柄始動口17bの開閉パターン
	当たり確率	変動時間	
開放延長状態中以外	通常確率 (1/10)	通常変動時間 (27秒)	通常開閉パターン (0.2秒×1回開放)
開放延長状態中	高確率 (1/1.3)	短縮変動時間 (2.7秒)	延長開閉パターン (2秒×3回開放)

【図 4】

特別図柄	大当たり確率／小当たり確率	遊税率 (%)	特別利益状態 (大当たり状態／小当たり状態)における大入賞手段の開閉パターン	特別遊技状態			
				低確率状態中	開放延長状態中	開放延長状態中以外	高確率状態中
第1特別図柄	第1大当たり遊技	13	15R第1 (30s×15R)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)
	第2大当たり遊技	29	15R第2 (30s×10R + 0.2s×5R)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)
	第3大当たり遊技	18	15R第3 (0.2s×15R)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)
	第4大当たり遊技	11	2R (0.2s×2R)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)
第2特別図柄	第5大当たり遊技	29	15R第2 (30s×10R + 0.2s×5R)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)
	第6大当たり遊技	10	15R第1 (30s×15R)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)
	第7大当たり遊技	50	15R第1 (30s×15R)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)
	第8大当たり遊技	11	2R (0.2s×2R)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)
第1／第2特別図柄	第9大当たり遊技	29	15R第2 (30s×10R + 0.2s×5R)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)
	小当たり遊技		1R (0.2s×2)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)	可変 高確率A (高確率A (40回) → 高確率B (60回) → 高確率A)

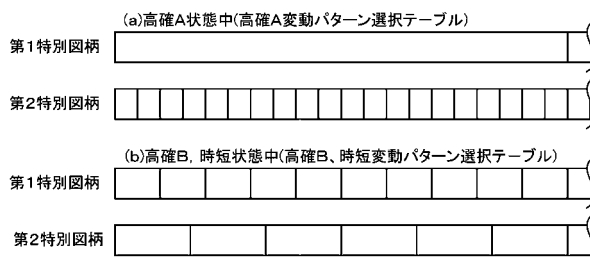
【 図 5 】

	選択状態	演出モード	変動パターン選択テーブルグループ
通常選択状態	(低確率・開放延長なし)	低確率モード 潜確モード	通常
特別選択状態	潜確 (高確率・開放延長なし) 高確A (高確率・開放延長あり) 高確B (高確率・開放延長あり) 時短 (低確率・開放延長あり)	潜確モード 高確Aモード 高確Bモード 時短モード	高確A 高確B 時短

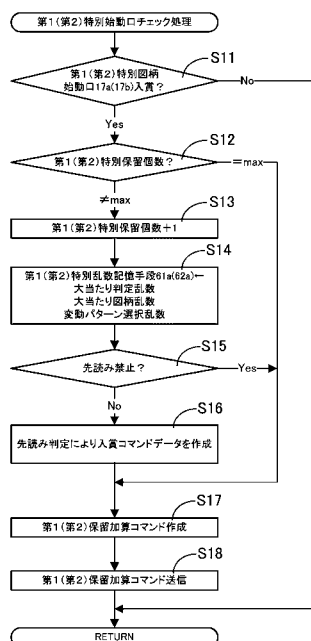
【 図 6 】

変動パターン選択テーブルグループ	外れ態様となる変動パターンの平均変動時間(s)	
	第1特別図柄	第2特別図柄
高確A	60	3
高確B	6	10
時短	6	10

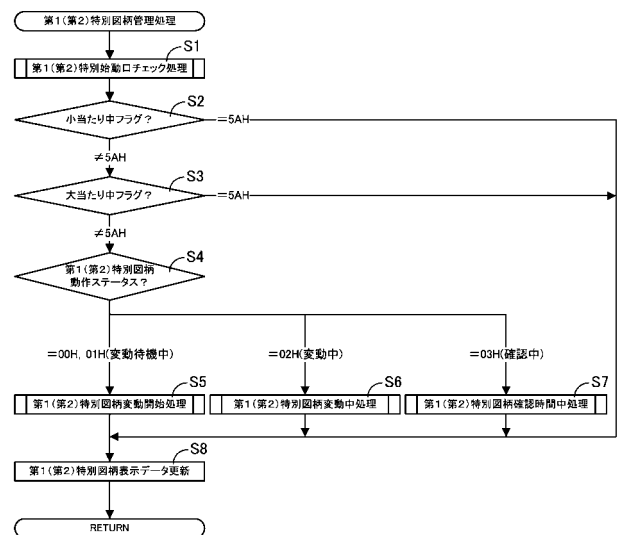
【 図 7 】



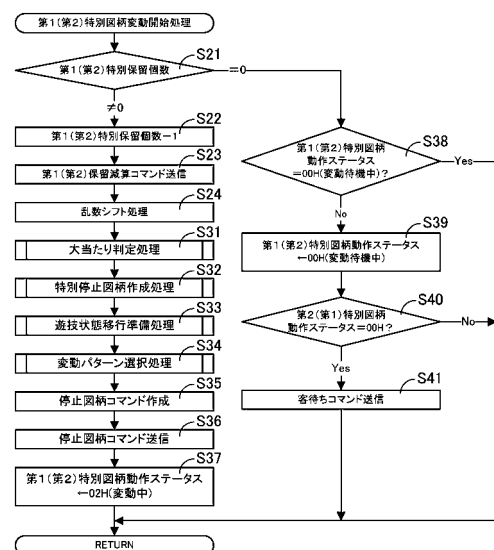
【 図 9 】



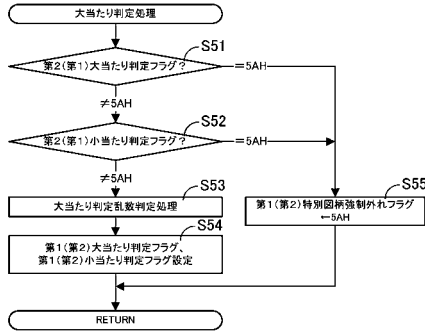
【 図 8 】



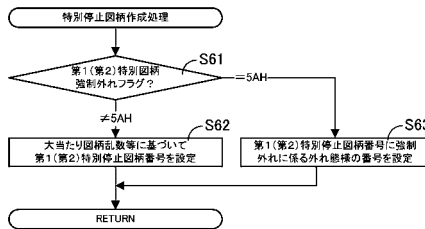
【 図 1 0 】



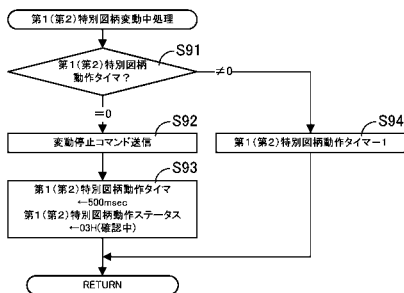
【図 1 1】



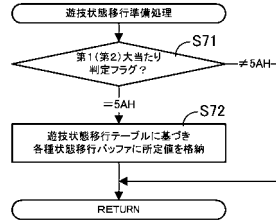
【図 1 2】



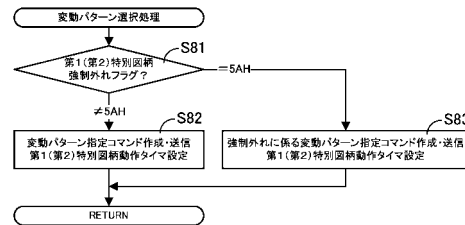
【図 1 5】



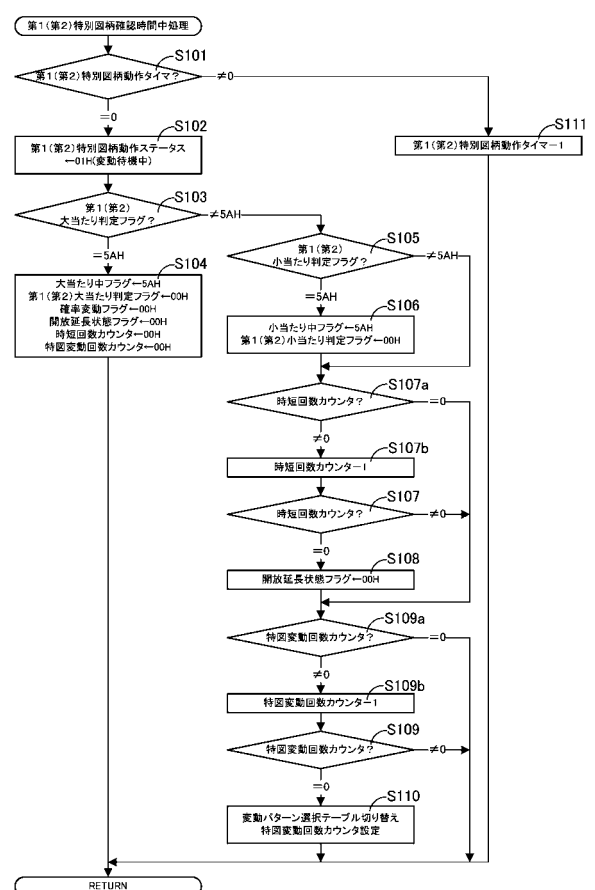
【図 1 3】



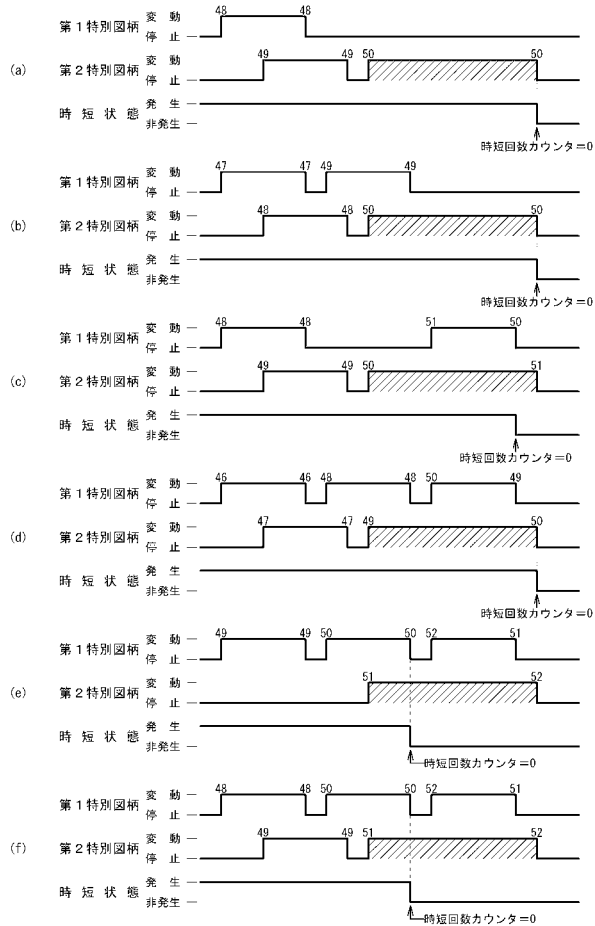
【図 1 4】



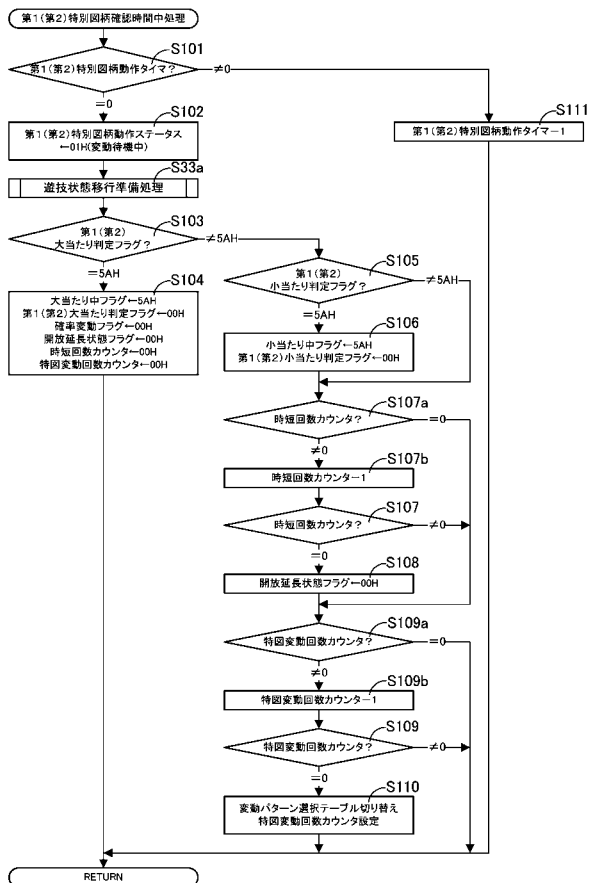
【図 1 6】



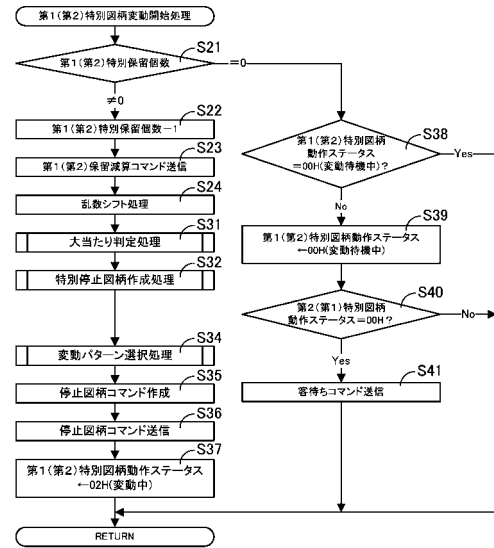
【図 17】



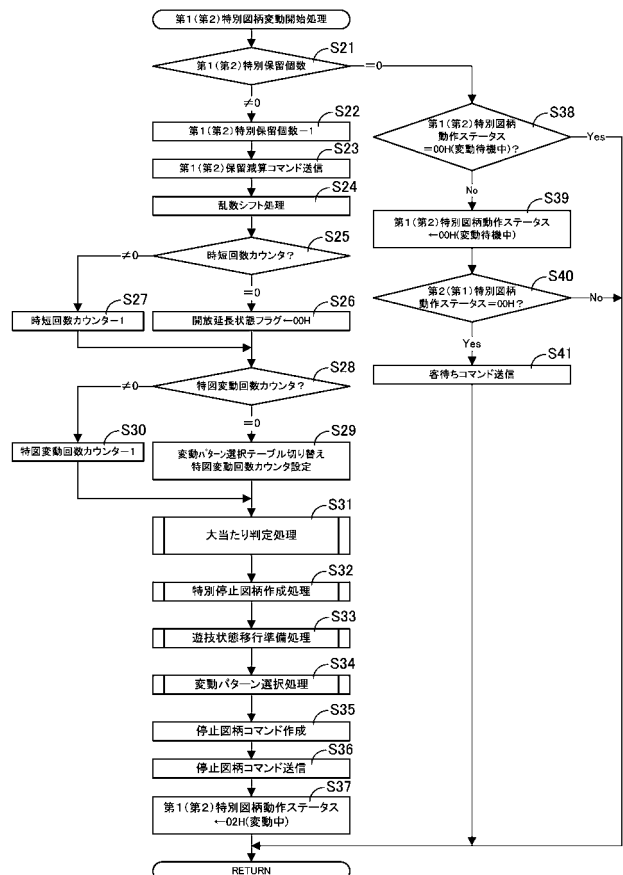
【図 19】



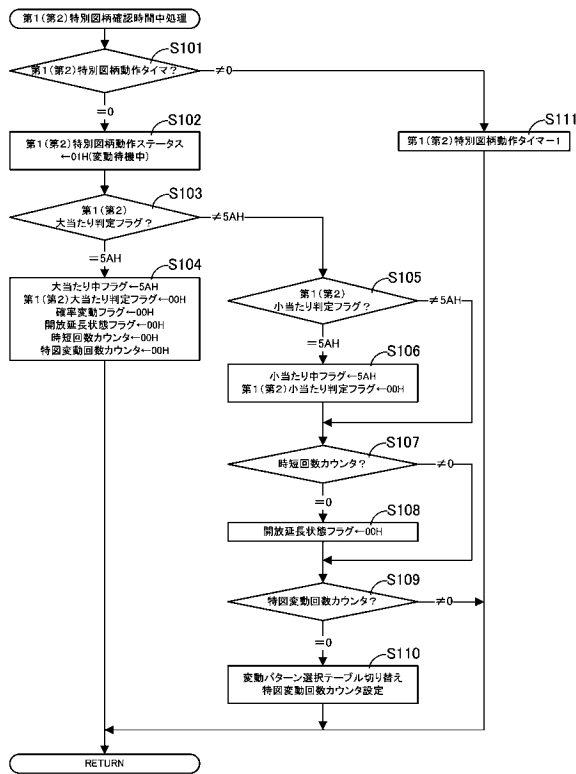
【図 18】



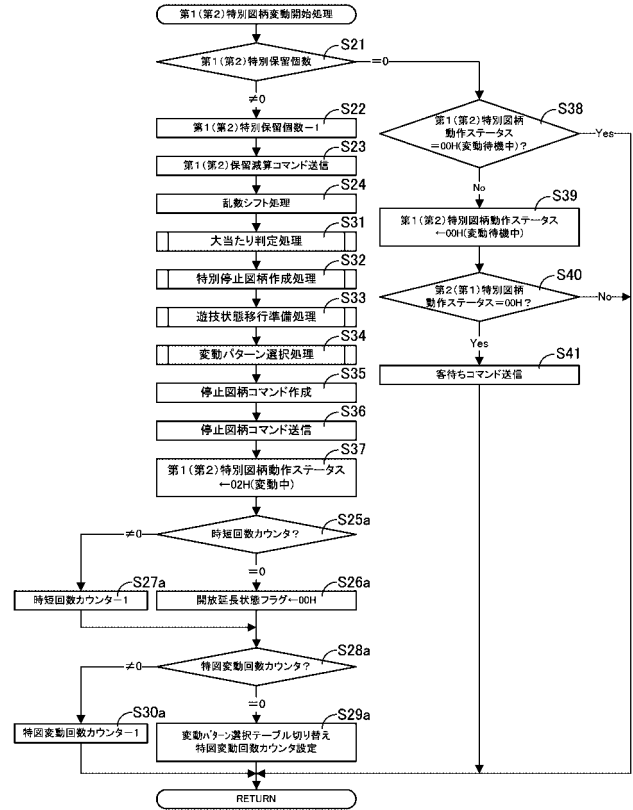
【図 20】



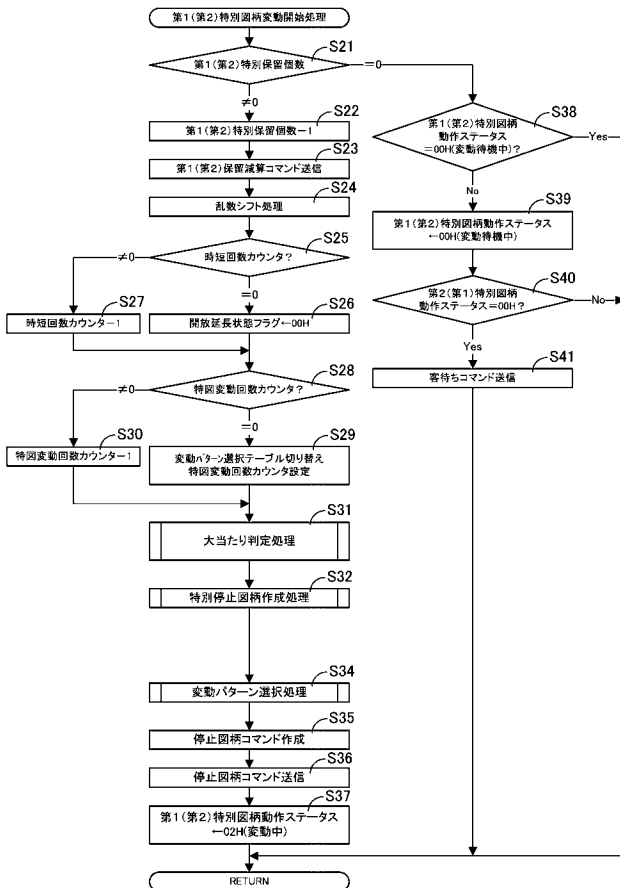
【図 2 1】



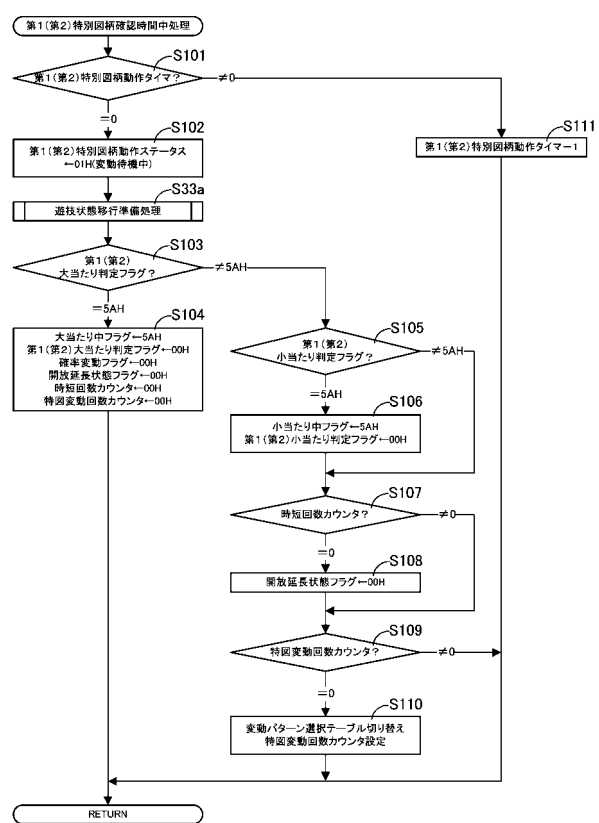
【図 2 2】



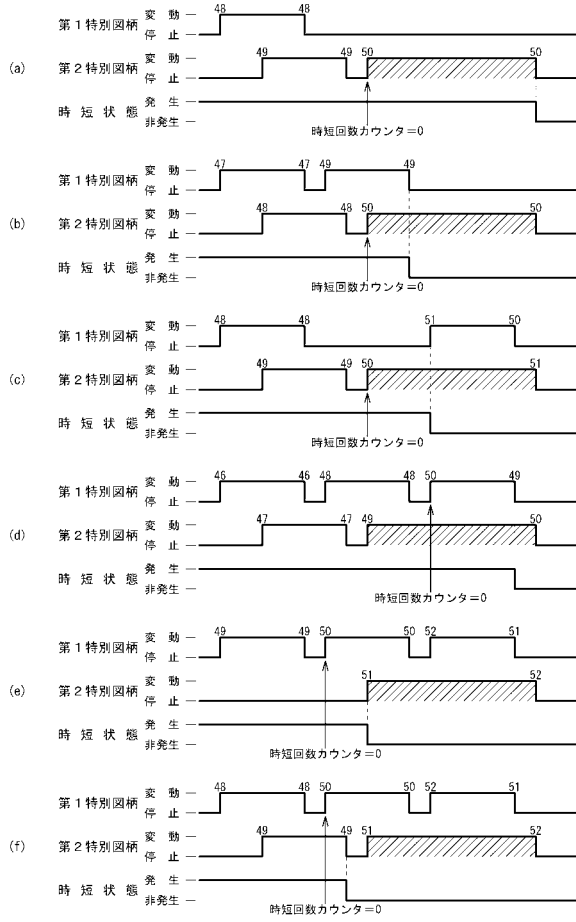
【図 2 3】



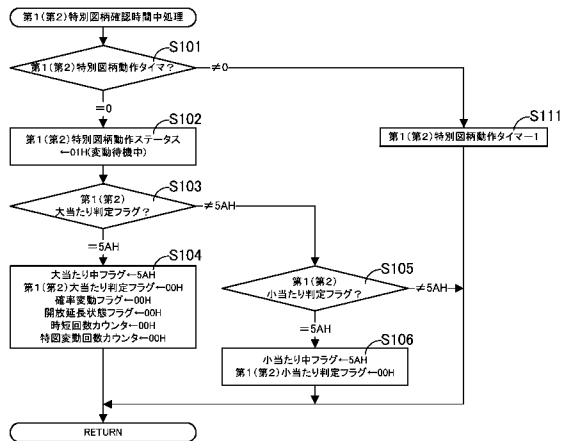
【図 2 4】



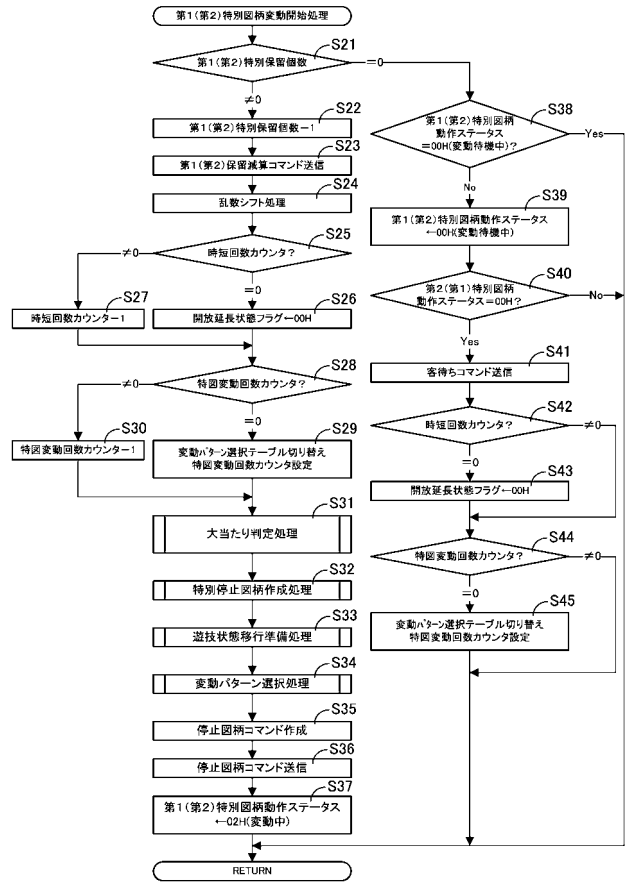
【図 25】



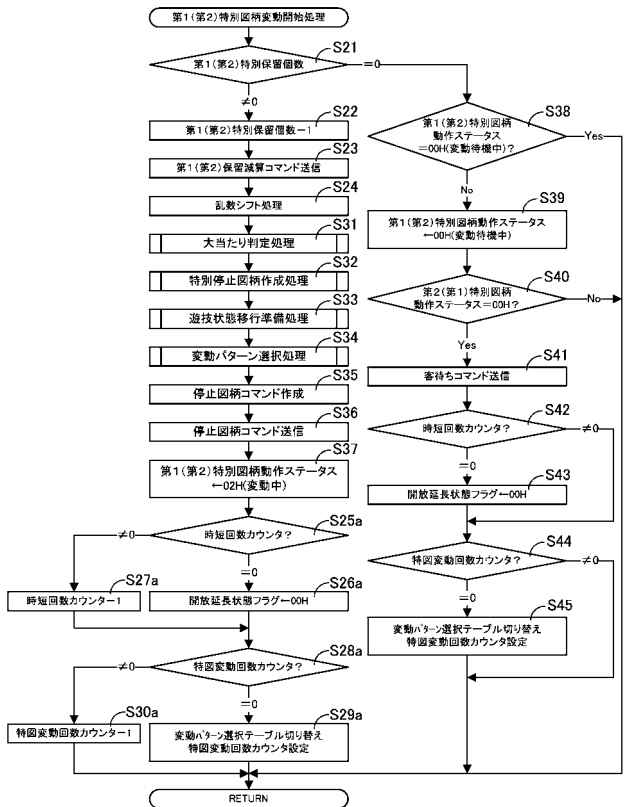
【図 27】



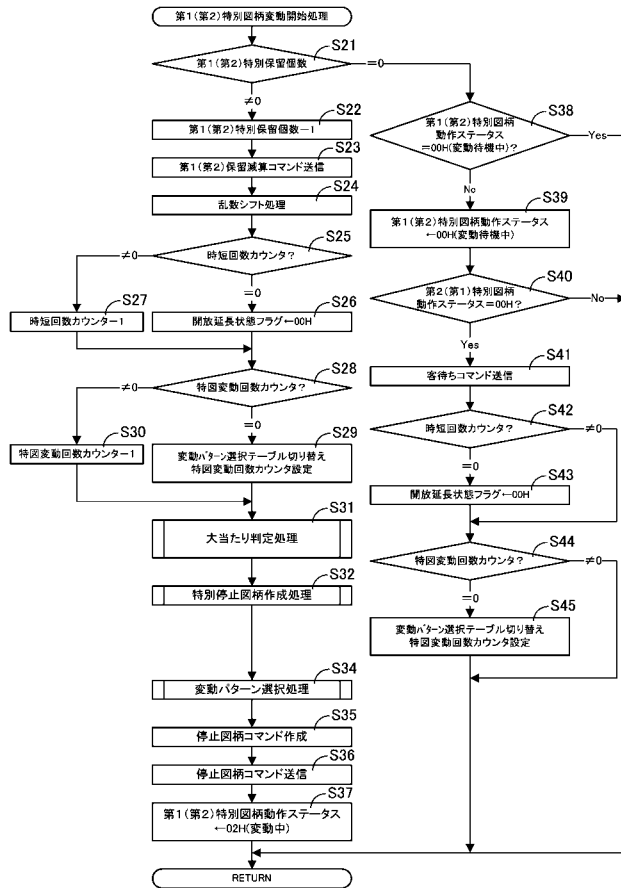
【図 26】



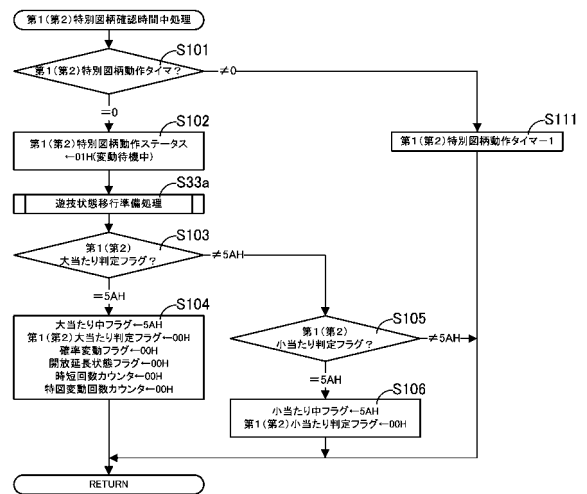
【図 28】



【図 29】



【図 30】



【図 31】

