

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5170071号
(P5170071)

(45) 発行日 平成25年3月27日 (2013.3.27)

(24) 登録日 平成25年1月11日 (2013.1.11)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 81 頁)

(21) 出願番号	特願2009-269778 (P2009-269778)	(73) 特許権者	000204262
(22) 出願日	平成21年11月27日 (2009.11.27)		タイヨーエレクト株式会社
(65) 公開番号	特開2011-110238 (P2011-110238A)		愛知県名古屋市西区見寄町 1 2 5 番地
(43) 公開日	平成23年6月9日 (2011.6.9)	(74) 代理人	100101410
審査請求日	平成22年12月22日 (2010.12.22)		弁理士 中村 武司
		(72) 発明者	川添 智久
			愛知県名古屋市西区見寄町 1 2 5 番地 タ
			イヨーエレクト株式会社内
		(72) 発明者	廣川 智也
			愛知県名古屋市西区見寄町 1 2 5 番地 タ
			イヨーエレクト株式会社内
		(72) 発明者	宮尾 敏光
			愛知県名古屋市西区見寄町 1 2 5 番地 タ
			イヨーエレクト株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

開放条件が成立すると、遊技球が入賞困難な閉鎖状態から入賞容易な開放状態に所定の開放時間に渡って変化する可変式の始動入賞装置を備えるか、若しくは、遊技球が入賞可能な1個以上の非可変式の始動入賞装置及び1個以上の前記可変式の始動入賞装置を含む2個以上の始動入賞装置を備え、

前記始動入賞装置に遊技球が入賞することに起因して当り遊技を実行するか否かを当否判定し、可変表示手段に前記当否判定の結果が当りである旨を示す停止図柄が確定表示されると、閉鎖状態にある可変入賞装置を開放状態に変化させる当り遊技を実行するとともに、

実行可能な当り遊技の態様には、前記可変入賞装置を第1の開放時間で開放状態とする当り遊技の他に、前記可変入賞装置を前記第1の開放時間よりも短い第2の開放時間で開放状態とする当り遊技が含まれる遊技機であって、

前記当り遊技としての大当り遊技の終了後の遊技モードを、遊技者にとって遊技上の価値が異なる複数の遊技モードのうちの何れかに設定する遊技モード設定手段と、

対応する遊技モードにおいて使用されるとともに通常変動用の変動パターンを決定するための通常変動パターンテーブルと、前記遊技モードを問わずに使用されるとともに前記通常変動用の変動パターンとは異なる特殊変動パターンを決定するための特殊変動パターンテーブルと、が少なくとも記憶された変動パターンテーブル記憶手段と、

前記当否判定が行われる毎に、前記変動パターンテーブル記憶手段に記憶される何れか

の変動パターンテーブルを使用して変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、

前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに従って前記可変表示手段において図柄変動を用いた変動遊技を開始させ、前記変動パターンにより特定される変動時間が経過すると、前記可変表示手段において前記当否判定の結果を示す停止図柄を確定表示させる変動遊技制御手段と、

前記可変入賞装置を前記第2の開放時間で開放状態とする当り遊技の実行契機となる特定当りの発生に伴って、その発生回数を累積的に記憶する特定当り発生回数記憶手段と、

前記特定当りの発生回数に応じて予め定められる特殊変動実行条件を記憶する特殊変動実行条件記憶手段と、

前記特定当りの発生に伴う当り遊技が行われると、前記特定当り発生回数記憶手段に記憶されている特定当り発生回数を取得する特定当り発生回数取得手段と、

前記特定当り発生回数取得手段が取得した前記特定当り発生回数に対応する特殊変動実行条件を前記特殊変動実行条件記憶手段から取得する特殊変動実行条件取得手段と、

前記大当り遊技の終了後に前記可変式の始動入賞装置における前記開放時間を延長させる開放延長手段と、

前記開放延長手段の作動期間を設定する作動期間設定手段と、

を備え、

前記変動遊技制御手段は、前記変動遊技を前記特殊変動パターンを用いて行うことを内容とする特殊変動遊技を、前記特殊変動実行条件取得手段により取得される前記特殊変動実行条件に従って実行し、

前記作動期間設定手段は、前記特殊変動遊技の実行時に前記開放延長手段が作動する契機となる大当りが発生することを条件として、前記特定当り発生回数記憶手段に記憶された特定当りの発生回数に対応する前記作動期間を設定する

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、いわゆるセブン機、羽根物、権利物又はアレンジボール等の弾球式の遊技機や、スロットマシン（若しくはパチスロ）と称される回胴式遊技機に対して適用することができる。

【背景技術】

【0002】

通常、弾球式の遊技機（パチンコ機）は、開閉式の始動入賞装置と、可変表示装置（可変表示手段）と、大入賞装置（可変入賞装置）とを備えている。かかる遊技機においては、遊技球が始動入賞装置に入賞すること（始動入賞を生ずること）に起因して、当りを発生させるか否かの当否判定を行う。すなわち、「始動入賞に起因して、大当りを発生させるか否かを当否判定によって決定する遊技機」や、「始動入賞に起因して大当りを発生させるか否かの抽選を大当り抽選として行い、この大当り抽選の結果が落選である場合に、小当りを発生させるか否かの抽選を小当り抽選として行う遊技機」が従来より用いられている。

【0003】

また、可変表示装置において、特別図柄を用いた図柄変動を所定時間に渡って行った後、「始動入賞に起因して実行された当否判定の結果（大当り抽選の結果若しくは小当り抽選の結果）」を示す停止図柄が確定表示される。なお、この図柄変動の変動時間（所定時間）は変動パターンによって特定されるため、図柄変動として行われる演出の内容はこの変動パターンによって左右される。

【0004】

「大当りを発生させる旨の停止図柄（大当り図柄）」が可変表示装置に確定表示されると、遊技機は大当り遊技を開始し、大入賞装置を構成する開閉部材の開放動作を行って、閉鎖状態にある大入賞装置を開放状態に変化させる。これにより、大入賞装置を構成する

10

20

30

40

50

大入賞口への遊技球の入賞が可能、若しくは、容易となる。この後、大入賞口に所定個数の遊技球が入賞するか、所定時間が経過することにより、一旦、開閉部材の閉鎖動作を行い、大入賞装置を閉鎖状態とし、開閉部材に施される「1回の単位駆動」を完了する。この「開閉部材の単位駆動」が、所定の回数（所謂、「ラウンド数」）だけ繰り返されると、この遊技機は大当たり遊技を終了する。なお、小当たり抽選を行う遊技機においては、「小当たりを発生させる旨の停止図柄（小当たり図柄）」が可変表示装置に停止表示されると、遊技機は小当たり遊技を開始し、大入賞装置の開閉を特定回数行う。そして、この特定回数の開閉によって、大入賞口の開放時間の合計が特定時間（例えば、1.8秒）となると、この遊技機は小当たり遊技を終了する。

【0005】

10

この種の遊技機においては、大当たり発生時の状態（遊技状態、大当たり図柄の種類）などに応じて、大当たり遊技終了後の遊技状態（遊技モード）を決定するのが一般的である。例えば、可変表示装置に確定表示される大当たり図柄が確率変動図柄である場合、大当たり遊技を終了した後に、「大当たりが発生する確率を高確率とする（遊技機の遊技状態を高確率状態とする）とともに、始動入賞装置の開放時間を延長するモード」に移行し、可変表示装置に確定表示される大当たり図柄が非確率変動図柄である場合、大当たり遊技を終了した後に、「大当たりが発生する確率を低確率とする（遊技機の遊技状態を低確率状態とする）とともに、始動入賞装置の開放時間を延長するモード」に移行する遊技機が開示されている（特許文献1を参照、以下「従来例」という。）。

【先行技術文献】

20

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2004-33636号

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかし、この従来例のタイプの遊技機は現在、広く普及しており、マンネリ化しつつあるのが現状である。また、この種の遊技機では、大当たり発生時の「遊技状態（遊技モード）」や「大当たり図柄の種類」に基づいて設定される「大当たり遊技終了後の遊技モード」に対応して、当該大当たり遊技終了後の演出態様が一律に決定されてしまうため、遊技興趣を効果的に高められないのが実情である。

30

【0008】

本発明は、このような問題を解決するためになされたものであり、その目的とするところは、新たなゲーム性を創出でき、遊技興趣を効果的に高めることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0009】

請求項1に記載の遊技機は、

開放条件が成立すると、遊技球が入賞困難な閉鎖状態から入賞容易な開放状態に所定の開放時間に渡って変化する可変式の始動入賞装置を備えるか、若しくは、遊技球が入賞可能な1個以上の非可変式の始動入賞装置及び1個以上の前記可変式の始動入賞装置を含む2個以上の始動入賞装置を備え、

40

前記始動入賞装置に遊技球が入賞することに起因して当り遊技を実行するか否かを当否判定し、可変表示手段に前記当否判定の結果が当りである旨を示す停止図柄が確定表示されると、閉鎖状態にある可変入賞装置を開放状態に変化させる当り遊技を実行するとともに、

実行可能な当り遊技の態様には、前記可変入賞装置を第1の開放時間で開放状態とする当り遊技の他に、前記可変入賞装置を前記第1の開放時間よりも短い第2の開放時間で開放状態とする当り遊技が含まれる遊技機であって、

前記当り遊技としての大当たり遊技の終了後の遊技モードを、遊技者にとって遊技上の価

50

値が異なる複数の遊技モードのうちの何れかに設定する遊技モード設定手段と、

対応する遊技モードにおいて使用されるとともに通常変動用の変動パターンを決定するための通常変動パターンテーブルと、前記遊技モードを問わずに使用されるとともに前記通常変動用の変動パターンとは異なる特殊変動パターンを決定するための特殊変動パターンテーブルと、少なくとも記憶された変動パターンテーブル記憶手段と、

前記当否判定が行われる毎に、前記変動パターンテーブル記憶手段に記憶される何れかの変動パターンテーブルを使用して変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、

前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに従って前記可変表示手段において図柄変動を用いた変動遊技を開始させ、前記変動パターンにより特定される変動時間が経過すると、前記可変表示手段において前記当否判定の結果を示す停止図柄を確定表示させる変動遊技制御手段と、

10

前記可変入賞装置を前記第2の開放時間で開放状態とする当り遊技の実行契機となる特定当りの発生に伴って、その発生回数を累積的に記憶する特定当り発生回数記憶手段と、

前記特定当りの発生回数に応じて予め定められる特殊変動実行条件を記憶する特殊変動実行条件記憶手段と、

前記特定当りの発生に伴う当り遊技が行われると、前記特定当り発生回数記憶手段に記憶されている特定当り発生回数を取得する特定当り発生回数取得手段と、

前記特定当り発生回数取得手段が取得した前記特定当り発生回数に対応する特殊変動実行条件を前記特殊変動実行条件記憶手段から取得する特殊変動実行条件取得手段と、

前記大当り遊技の終了後に前記可変式の始動入賞装置における前記開放時間を延長させる開放延長手段と、

20

前記開放延長手段の作動期間を設定する作動期間設定手段と、

を備え、

前記変動遊技制御手段は、前記変動遊技を前記特殊変動パターンを用いて行うことを内容とする特殊変動遊技を、前記特殊変動実行条件取得手段により取得される前記特殊変動実行条件に従って実行し、

前記作動期間設定手段は、前記特殊変動遊技の実行時に前記開放延長手段が作動する契機となる大当りが発生することを条件として、前記特定当り発生回数記憶手段に記憶された特定当りの発生回数に対応する前記作動期間を設定する

ことを特徴とする。

30

【0010】

請求項1の発明の遊技機では、特定当りの発生を契機として特殊変動遊技を開始する。つまり、特定当りを生ずると、当該「特定当りに係る当り遊技」の終了後に遊技モード（確率モード等）を問わない変動パターン（特殊変動パターン）を使用する。すなわち、「遊技モードに対応して設定される変動パターン」とは異なる特殊な変動パターンを用いて、遊技モードに依存しない特殊な変動遊技（特殊変動遊技）が行われる。

【0011】

しかも、請求項1の発明の遊技機では、特定当り（可変入賞装置を第1の開放時間よりも短い第2の開放時間で開放状態とする当り遊技の契機となる特定当り）の発生回数に応じて、当該特定当りに係る当り遊技終了後の変動遊技の実行条件を決定する。つまり、「可変入賞装置を第2の開放時間で開放状態とする当り遊技の契機となる特定当りの発生回数が後の遊技展開に影響する」といった「新規な遊技性」を実現でき、これにより、遊技興趣を効果的に高めることができる。従って、請求項1の発明の遊技機では、特定当り（可変入賞装置を第2の開放時間で開放状態とする当り遊技の契機となる特定当り）を遊技者にとって意味（価値）のある当りとするすることができる。

40

また、遊技者は、特定当りの発生回数に応じて開放延長手段の作動期間が設定されるという「新規な遊技性」を実現することで、興趣を効果的に高めることができる。しかも、請求項1の発明の遊技機では、「可変入賞装置を第2の開放時間で開放状態とする当り遊技の契機となる特定当り」を、遊技者の利益（開放延長手段の作動期間）に大きく影響する当りとするすることができる。

50

【0012】

請求項1の発明の「当り」は「大当り」のみを指してもよいし、「大当り」及び小当りの双方を指してもよい。つまり、請求項1の発明の遊技機は、「始動入賞装置への遊技球の入賞に起因して、大当りを発生させるか否かを当否判定によって判断する遊技機（大当り抽選及び小当り抽選のうちで大当り抽選のみを行う遊技機）」であってもよいし、「始動入賞装置への遊技球の入賞に起因して、大当り抽選を行うとともに、小当り（大当りに比べて遊技者にとって得られる利益が少ない当り）を発生させるか否かの抽選を小当り抽選として行う遊技機（つまり、当否判定によって、大当り抽選及び小当り抽選を行う遊技機）」であってもよい。なお、前者の場合、当り遊技として大当り遊技のみが行われ、後者の場合、当り遊技として大当り遊技若しくは小当り遊技が行われる。また、後者の場合、小当り抽選に用いる抽選用の乱数として、大当り抽選のための乱数とは別の乱数を用いることとしてもよく、あるいは大当り抽選のための乱数を小当り抽選にも用いること（大当り抽選で外れとなる乱数値から小当り抽選の当選値を選択すること）としてもよい。

10

【0013】

請求項1の発明の「特定当り」としては、「小当り」及び後述する「第2の確変大当り」のうちの一方、若しくは、双方を例示できる。なお、発生可能な当りの態様に「小当り」及び「第2の確変大当り」の双方を含む遊技機においても、「小当り」及び「第2の確変大当り」のうちの一方のみを「特定当り」としてもよいし、「小当り」及び「第2の確変大当り」の双方を「特定当り」としてもよい。なお、「小当り」及び「第2の確変大当り」のうちの何れが発生した場合においても、可変入賞装置を第2の開放時間で開放状態とする当り遊技が実行される（後述する参考発明4、参考発明6及び参考発明7を参照）

20

【0014】

請求項1の発明の「特殊変動実行条件」としては、「特殊変動遊技の実行期間」や「特殊変動遊技の実行態様」等を例示できる。ここで、「特殊変動遊技の実行期間」としては、例えば、特殊変動パターンテーブルの使用時に実行される図柄変動遊技の実行回数が所定回数になるまでの期間や、特殊変動パターンテーブルの使用開始後の経過時間が所定時間になるまでの期間等を例示できる。そして、「特殊変動遊技の実行期間」が「特殊変動実行条件」を構成する場合において、例えば、特定当りの発生回数が増加するに従って、「特殊変動遊技の実行期間」が長くなる態様や短くなる態様等を例示できる。

30

【0015】

「特殊変動遊技の実行態様」を、例えば、図柄変動に際して登場するキャラクタの数、種類等によって変化させることができる。そして、「特殊変動遊技の実行態様」が「特殊変動実行条件」を構成する場合において、例えば、特定当りの発生回数が増加する毎に、「特殊変動遊技の実行態様」が変化する態様を例示できる。

【0016】

請求項1の遊技機は、大当り遊技の終了後において遊技者に遊技上の利益（遊技上の価値）を付与する利益付与手段を1若しくは複数備えている。そして、「遊技モード設定手段」は、利益付与手段（以下に示す、確率変動手段、開放延長手段など）の作動の有無を選択することで、大当り遊技の終了後の遊技モードを、遊技者にとって遊技上の価値が異なる何れかの遊技モードに設定する。そして、遊技モード設定手段が設定した遊技モードに従って、大当り遊技終了後の遊技（変動遊技）が進行していく。なお、請求項1の発明及び各参考発明の遊技機としては、（a）可変表示手段に当り図柄として大当り図柄が確定表示され、これを契機に開始される大当り遊技が終了すると、この大当り遊技の開始契機となった大当り図柄の種類に基づき、この大当り遊技の終了後の遊技モードが決定する遊技機や、（b）大当り図柄の種類と大当り発生時の遊技モードとに基づき、大当り遊技の終了後の遊技モードが決定する遊技機等を例示できる。

40

【0017】

例えば、「利益付与手段」として、「大当り遊技の終了後に当否判定の結果が大当りとなる確率を低確率から高確率に変動する確率変動手段」を備える場合には、遊技機の遊技

50

モードを、確率変動手段を作動させる「高確率モード」と、確率変動手段の作動を停止させる「低確率モード」とのうちの何れかに設定できる。なお、以下の説明において、確率変動手段の作動の有無によって生ずる遊技モードを、「確率モード」と称することがある。

【0018】

「利益付与手段」として、「大当り遊技の終了後に可変式の始動入賞装置における開放時間を延長させる開放延長手段」を備える場合には、遊技機の遊技モードを、開放延長手段を作動させる「開放延長モード」と、開放延長手段の作動を停止させる「通常開放モード」とのうちの何れかに設定できる。なお、以下の説明において、開放延長手段の作動の有無によって生ずる遊技モードを、「開放モード」と称することがある。

10

【0019】

「利益付与手段」として、「図柄変動の変動時間として短縮化された変動時間が特定される可能性を高くする変動時間短縮手段」を備える場合には、遊技機の遊技モードを、変動時間短縮手段を作動させる「短縮変動モード（時短モード）」と、変動時間短縮手段の作動を停止させる「通常変動モード」とのうちの何れかに設定できる。なお、以下の説明において、変動時間短縮手段の作動の有無によって生ずる遊技モードを、「変動モード」と称することがある。なお、通常、「開放延長手段」が作動する場合には「変動時間短縮手段」も作動し、「開放延長手段」が作動を停止する場合には「変動時間短縮手段」も作動を停止する。また、以下の説明において、遊技モードとは関係ないが、説明の便宜上、「特殊変動パターンテーブルで決定される変動パターンに従って特別図柄の変動表示（図柄変動）を行うモード」を「特殊変動モード」と称することがある。

20

【0020】

「利益付与手段」として「確率変動手段」と「開放延長手段」とを備える場合には、「確率変動手段」及び「開放延長手段」の作動の有無を選択することで、最大4通りの遊技モードを設定できる。つまり、(a)「高確率モード」と「開放延長モード」との組み合わせにより実現される遊技モード（以下、「高確率開放延長モード」という。）と、(b)「低確率モード」と「開放延長モード」との組み合わせにより実現される遊技モード（以下、「低確率開放延長モード」という。）と、(c)「高確率モード」と「通常開放モード」との組み合わせにより実現される遊技モード（以下、「高確率通常開放モード」という。）と、(d)「低確率モード」と「通常開放モード」との組み合わせにより実現される遊技モード（以下、「低確率通常開放モード」という。）とのうちの何れかに設定できる。

30

【0021】

また、「利益付与手段」として「確率変動手段」と「変動時間短縮手段」とを備える場合には、「確率変動手段」及び「変動時間短縮手段」の作動の有無を選択することで、最大4通りの遊技モードを設定できる。つまり、(e)「高確率モード」と「通常変動モード」との組み合わせにより実現される遊技モード（以下、「高確率通常変動モード」と称する）、(f)「低確率モード」と「通常変動モード」との組み合わせにより実現される遊技モード（以下、「低確率通常変動モード」と称する。）、(g)「高確率モード」と「短縮変動モード」との組み合わせにより実現される遊技モード（以下、「高確率短縮変動モード」と称する。）、(h)「低確率モード」と「短縮変動モード」との組み合わせにより実現される遊技モード（以下、「低確率短縮変動モード」と称する。但し、これらの遊技モードは前述の「確率変動手段及び開放延長手段の作動の有無を選択することで設定される遊技モード」と同義となる。蓋し、「変動時間短縮手段」及び「開放延長手段」は同時に作動し、同時に作動を停止するからである。なお、以下の説明においては、(i)「高確率モード」と「特殊変動モード」との組み合わせにより実現されるモードを「高確率特殊変動モード」と称し、(j)「通常確率モード」と「特殊変動モード」との組み合わせにより実現されるモードを「低確率特殊変動モード」と称することがある。

40

【0022】

通常変動用の変動パターンは、変動時間短縮手段（後述する。）を備えない遊技機にお

50

いて用いられたり、変動時間短縮手段を備える遊技機において「変動時間短縮手段の作動停止時に用いられる変動パターン」である。つまり、遊技モード（通常変動モード）に対応する変動パターンである。なお、通常変動パターンテーブルが、低確率モードである場合と、高確率モードである場合に使用される場合、各確率モードに対応して別個の通常変動パターンテーブルを設定することができる。

【0023】

変動パターンテーブル記憶手段には、通常変動パターンテーブル及び特殊変動パターンテーブルのみが記憶されてもよいし、その他の変動パターンテーブル（例えば、短縮変動パターンテーブル）も記憶されてもよい。ここで、変動パターンテーブル記憶手段に短縮変動パターンテーブルも記憶される態様において、通常変動パターンテーブルは開放延長手段が作動しない状態で使用され、短縮変動パターンテーブルは開放延長手段が作動する状態で使用される。そして、短縮変動パターンテーブルを用いて決定される変動パターン（以下、「短縮変動用の変動パターン」と称する）の方が、通常変動パターンテーブルを用いて決定される変動パターン（通常変動用の変動パターン）よりも、「短縮化された変動時間」を特定する可能性が高くなる（或いは、短縮変動用の変動パターンの方が通常変動用の変動パターンよりも、一律に、短縮化された変動時間を特定してもよい。）。そして、特殊変動パターンは、通常変動用の変動パターンおよび短縮変動用の変動パターンとは異なる特殊な変動パターンである。また、本明細書において、各「変動パターンテーブル」が当り用（大当り用・小当り用）と、外れ用とで区別されてもよいし、されなくてもよい。

【0024】

ここで、変動パターンテーブル記憶手段に通常変動パターンテーブル及び特殊変動パターンテーブルのみが記憶される場合において、

前記変動パターン決定手段は、

前記通常変動パターンテーブルの使用時において前記通常変動パターンテーブルに複数個格納された前記通常変動用の変動パターンの中から前記図柄変動に用いる変動パターンを決定し、

前記特殊変動パターンテーブルの使用時において前記特殊変動パターンテーブルに1個格納された前記特殊な変動パターンを前記図柄変動に用いる変動パターンとして決定することを特徴としてもよい（以下、関連発明1という。）。

【0025】

また、変動パターンテーブル記憶手段に通常変動パターンテーブルと、短縮変動パターンテーブルと、特殊変動パターンテーブルとが記憶される場合において、

前記変動パターン決定手段は、

前記通常変動パターンテーブルの使用時において前記通常変動パターンテーブルに複数個格納された前記通常変動用の変動パターンの中から前記図柄変動に用いる変動パターンを決定し、

前記短縮変動パターンテーブルの使用時において前記短縮変動パターンテーブルに複数個格納された前記短縮変動用の変動パターンの中から前記図柄変動に用いる変動パターンを決定するとともに、

前記特殊変動パターンテーブルの使用時において前記特殊変動パターンテーブルに1個格納された前記特殊な変動パターンを前記図柄変動に用いる変動パターンとして決定することを特徴とするとしてもよい（以下、関連発明2という。）。

【0026】

関連発明1及び関連発明2によると、特殊変動パターンテーブルの使用期間においては、図柄変動の時間を固定できるため、この使用期間全体で効果的な演出を実行できる。例えば、特殊態様の演出を繰り返して行ったり、使用期間全体を通じて継続される演出を行うことで、使用期間全体を通じて効果的な演出を実行できる。つまり、特殊変動パターンテーブル（当り用と外れ用とが独立した変動パターンテーブルであってもよいし、1個の変動パターンテーブルであってもよい。）に格納される変動パターンを1種とすると、所

定期間全体の変動時間が予め算出できるため、より効果的な演出を行うことができる。

【0027】

変動パターンテーブル記憶手段に通常変動パターンテーブル及び特殊変動パターンテーブルのみが記憶される場合において、

前記可変表示手段として、

前記変動パターン決定手段を構成するとともに遊技の基本進行を司る主制御部によって表示制御される第1の可変表示手段と、前記主制御部から送信される表示制御コマンドを受信する副制御部によって表示制御される第2の可変表示手段と、を備え、

前記第2の可変表示手段において、前記特殊変動パターンテーブルの使用時には特殊演出表示が実行されるとともに、前記特殊演出表示は、前記通常変動パターンテーブルの使用時に前記第2の可変表示手段にて実行される演出表示と異なることを特徴としてもよい（以下、関連発明3という。）。 10

【0028】

また、変動パターンテーブル記憶手段に通常変動パターンテーブルと、短縮変動パターンテーブルと、特殊変動パターンテーブルとが記憶される場合において、

前記可変表示手段として、

前記変動パターン決定手段を構成するとともに遊技の基本進行を司る主制御部によって表示制御される第1の可変表示手段と、前記主制御部から送信される表示制御コマンドを受信する副制御部によって表示制御される第2の可変表示手段と、を備え、

前記第2の可変表示手段において、前記特殊変動パターンテーブルの使用時には特殊演出表示が実行されるとともに、前記特殊演出表示は、前記通常変動パターンテーブルの使用時に前記第2の可変表示手段にて実行される演出表示及び前記短縮変動パターンテーブルの使用時に前記第2の可変表示手段にて実行される演出表示と異なることを特徴としてもよい（以下、関連発明4という。）。 20

【0029】

関連発明3及び関連発明4では、可変表示手段として、演出用の可変表示手段（第2の可変表示手段）を備え、使用する変動パターンテーブルの種類に応じて演出表示の態様を変更するため、遊技上の演出にメリハリを与えることができる。なお、表示制御コマンドとしては、変動パターン決定手段が決定した変動パターンを特定するための変動パターン指定コマンド、特別図柄停止情報指定コマンド（後述する。）、停止図柄指定コマンド（後述する。）などを例示できる。また、関連発明3及び関連発明4では、第1の可変表示手段と第2の可変表示手段とが別個の表示装置で構成されてもよいし、同一の表示装置が構成する表示部のうちの異なる部分によって構成されてもよい。また、第1の可変表示手段と第2の可変表示手段とを備える遊技機では、通常、第2の可変表示手段の表示内容の方が、第2の可変表示手段の表示内容よりも遊技者にとって認識容易とされる。例えば、（a）前者の方が後者よりも大きな図柄を表示すること、（b）前者では文字・数字として成立する図柄を表示し、後者では、文字・数字として成立しない図柄を表示すること、（c）第1の可変表示手段よりも第2の可変表示手段の方を遊技盤面の中央寄りに配設すること、或いは、（a）～（c）のうちの2つ以上を行うこと等によって、前者の方が後者よりも認識容易とされる。 30 40

【0030】

本明細書において参考的に開示する第1の発明（以下、参考発明1という。）に係る遊技機は、請求項1に記載の遊技機において、

前記変動遊技制御手段は、前記特殊変動遊技の実行時に前記当たりとしての大当たりが発生すること、若しくは、前記特殊変動遊技の実行時に特定の遊技モードへの移行の契機となる大当たりが発生することを条件として、発生した大当たりに係る大当たり遊技の終了後に特典遊技を実行することを特徴とする。

【0031】

参考発明1の遊技機では、遊技興趣を更に効果的に高めることができる。すなわち、遊技者は、特殊変動遊技の実行時に大当たりを発生させること、若しくは、特殊変動遊技の実 50

行時に特定の遊技モードへの移行の契機となる大当りを発生させることで特典遊技を実行できる。つまり、特殊変動遊技の実行時に大当りを発生させること等で、「非特殊変動遊技の実行時に大当りを発生させても実行できないプレミアムな遊技」を実行可能となるため、遊技興趣を更に効果的に高めることができる。

【0032】

ここで、「特典遊技」としては、「非特殊変動遊技の実行時」や、「特典遊技開始前の特殊変動遊技の実行時」には出現しないプレミアムな図柄変動（プレミアムなキャラクタの出現、プレミアムな演出の出現）の実行等を例示できる。なお、「非特殊変動遊技」とは、変動パターンテーブル記憶手段に通常変動パターンテーブル及び特殊変動パターンテーブルのみが記憶される場合、「通常変動遊技（通常変動パターンテーブルを用いて図柄変動を行うことを内容とする遊技）」を指し、変動パターンテーブル記憶手段に通常変動パターンテーブルと、短縮変動パターンテーブルと、特殊変動パターンテーブルとが記憶される場合、「通常変動遊技」及び「短縮変動遊技（短縮変動パターンテーブルを用いて図柄変動を行うことを内容とする遊技）」を指す。なお、「特定の遊技モードへの移行の契機となる大当り」としては、例えば、「開放延長手段の作動の契機となる大当り」を例示できる。

【0035】

本明細書において参考的に開示する第2の発明（以下、参考発明2という。）に係る遊技機は、請求項1の発明及び参考発明1のうち何れかの発明に係る遊技機において、

前記当否判定を含む遊技の基本進行を司るとともに揮発性メモリが搭載された主制御基板と、

前記主制御基板に電源を供給する電源供給手段と、

前記電源供給手段から前記主制御基板への電源供給が停止したときに、前記揮発性メモリの記憶内容が消去されないように前記主制御基板に電源を供給する副電源供給手段と、

前記副電源供給手段によって前記主制御基板に電源を供給されているときに、前記揮発性メモリの記憶内容を消去する揮発性メモリクリア手段と、

前記電源供給手段による電源の供給を開始させるとともに前記揮発性メモリクリア手段を作動させたときに、特定の特殊変動実行条件を強制的に設定する強制設定手段と、

を備え、

前記変動遊技制御手段は、前記強制設定手段により設定された特殊変動実行条件に従って前記特殊変動遊技を実行することを特徴とする。

【0036】

参考発明2の遊技機では、パチンコホールの始業時に特殊変動遊技が自動的に（強制的に）実行される。このため、パチンコホールの始業後の図柄変動（変動遊技）は、「100%特殊変動遊技」という遊技性を実現することが可能となる。ここで、「揮発性メモリ」としては、「遊技状態（高確率状態、低確率状態など）」に関する情報を保存するための「RAM」を例示できる。

【0037】

本明細書において参考的に開示する第3の発明（以下、参考発明3という。）に係る遊技機は、請求項1の発明、参考発明1及び参考発明2のうち何れかの発明に係る遊技機において、

前記特定当り発生回数記憶手段に記憶される発生回数を初期値に戻す初期化处理手段と、

前記大当りである旨の判定の結果を得ることなく実行される前記当否判定の実行回数を累積的に記憶する当否判定回数記憶手段と、

前記特定当り発生回数記憶手段に記憶された発生回数が特定回数に到達した場合に前記初期化处理手段を作動させるか否かを抽選する作動抽選手段と、

を備え、

前記当否判定回数記憶手段に記憶された前記当否判定の実行回数が所定回数以下の場合、所定回数を超える場合に比べて、前記初期化处理手段を作動させる旨の抽選結果が、

10

20

30

40

50

前記作動抽選手段によって導出される確率が高くされることを特徴とする。

【0038】

参考発明3の遊技機では、特定当りの発生回数が特定回数に到達すると、特定当り発生回数記憶手段に記憶される発生回数を初期値に戻すか否かを抽選するが、大当りを生ずることなく当否判定が所定回数を行われると、「特定当り発生回数記憶手段に記憶される発生回数が初期値に戻される確率」が低く抑えられる。つまり、大当りを所定期間生じない場合（所謂「ハマリ時」）においては、遊技者の遊技興趣の低下を招き易いが、参考発明3の遊技機では、かかる場合に特殊変動遊技の継続率が高められるため、遊技興趣の維持を図ることができる。

【0039】

本明細書において参考的に開示する第4の発明（以下、参考発明4という。）に係る遊技機は、請求項1の発明、参考発明1、参考発明2及び参考発明3のうち何れかの発明に係る遊技機において、

前記当り遊技として、前記当否判定の結果が前記大当りの場合に行われる前記大当り遊技と、小当りである場合に行われる小当り遊技とのうちの一方が実行され、

前記当否判定の結果が前記大当りである場合に当該大当りの態様が複数態様の大当りの中から決定され、

前記複数態様の大当りとして、

前記可変入賞装置を前記第1の開放時間で開放状態とする開放動作を所定回数行う第1の大当り遊技を実行するとともに該第1の大当り遊技の終了後に前記当否判定の結果が大当りとなる確率を低確率とする通常大当りと、

前記第1の大当り遊技を実行するとともに該第1の大当り遊技の終了後に前記当否判定の結果が大当りとなる確率を高確率とする第1の確変大当りと、

前記可変入賞装置を前記第2の開放時間で開放状態とする開放動作を所定回数行う第2の大当り遊技を実行するとともに該第2の大当り遊技の終了後に前記当否判定の結果が大当りとなる確率を高確率とする第2の確変大当りと、

が含まれ、

前記小当り遊技は、前記可変入賞装置を前記第2の開放時間で開放状態とする開放動作を前記第2の大当り遊技と同じ回数行う遊技であり、前記小当り遊技の実行前後において前記当否判定の結果が前記大当りとなる確率は同一とされ、

前記小当りが前記特定当りであることを特徴とする。

【0040】

参考発明4では、小当りの発生回数に応じて、小当り遊技終了後の変動遊技の実行条件を決定するため、小当りを遊技者にとって意義（価値）があるものとすることができる。

【0041】

本明細書において参考的に開示する第5の発明（以下、参考発明5という。）に係る遊技機は、請求項1の発明、参考発明1、参考発明2、参考発明3及び参考発明4のうち何れかの発明に係る遊技機において、

前記特殊変動実行条件は、前記特殊変動遊技の実行期間を定める条件であるとともに、

前記大当りが発生した場合、前記特定当り発生回数記憶手段に記憶される発生回数を初期値に戻すことを特徴とする。

【0042】

参考発明5の遊技機では、「特殊変動遊技」の実行期間を有限とするとともに、実行期間内に大当りが生じた場合には特殊変動遊技を終了させるため、遊技にメリハリを付けることができる。なお、参考発明5の「実行期間」としては、前述のように、「特殊変動パターンテーブルの使用時に実行される図柄変動遊技の実行回数が所定回数になるまでの期間」や、「特殊変動パターンテーブルの使用開始後の経過時間が所定時間になるまでの期間」等を例示できる。

【0043】

本明細書において参考的に開示する第6の発明（以下、参考発明6という。）に係る遊

10

20

30

40

50

技機は、請求項 1 の発明、参考発明 1、参考発明 2 及び参考発明 3 のうち何れかの発明に係る遊技機において、

前記当否判定の結果が前記大当りである場合に当該大当りの態様が複数態様の大当りの中から決定され、

前記複数態様の大当りとして、

前記可変入賞装置を前記第 1 の開放時間で開放状態とする開放動作を所定回数行う第 1 の大当り遊技を実行するとともに該第 1 の大当り遊技の終了後に前記当否判定の結果が大当りとなる確率を低確率とする通常大当りと、

前記第 1 の大当り遊技を実行するとともに該第 1 の大当り遊技の終了後に前記当否判定の結果が大当りとなる確率を高確率とする第 1 の確変大当りと、

10

前記可変入賞装置を前記第 2 の開放時間で開放状態とする開放動作を所定回数行う第 2 の大当り遊技を実行するとともに該第 2 の大当り遊技の終了後に前記当否判定の結果が大当りとなる確率を高確率とする第 2 の確変大当りと、

が含まれ、

前記第 2 の確変大当りが前記特定当りであることを特徴とする。

【0044】

参考発明 6 の遊技機では、第 2 の確変大当りの発生回数に応じて、第 2 の大当り遊技終了後の変動遊技の実行条件を決定するため、第 2 の確変大当りを遊技者にとって意義（価値）があるものとすることができる。

【0045】

20

つまり、既に高確率モードに移行して多量の賞球払出が期待できる状態で、「賞球払出を期待できない第 2 の確変大当り」が発生すると、遊技者にとって煩わしい。換言すると、遊技者は、「高確率モードへの移行の契機となる第 2 の確変大当りの発生」を期待するが、一旦、高確率モードに移行した後に、第 2 の確変大当りを発生しても、遊技者にとっては、「第 1 の大当り遊技（多量の賞球払出の機会）」が先延ばし（第 2 の大当り遊技の実行期間及びそれに先立つ図柄変動の時間だけ先延ばし）されるだけに過ぎない。これに対して、参考発明 6 では、既に高確率モードに移行した状態で、たとえ、第 2 の確変大当りが繰り返し発生しても、第 2 の確変大当りの発生回数が第 2 の大当り遊技終了後の図柄変動モードの実行態様に影響があるため、第 2 の確変大当りを、遊技者にとって意義（価値）があるものとする。

30

【0046】

本明細書において参考的に開示する第 7 の発明（以下、参考発明 7 という。）に係る遊技機は、請求項 1 の発明、参考発明 1、参考発明 2 及び参考発明 3 のうち何れかの発明に係る遊技機において、

前記当り遊技として、前記当否判定の結果が前記大当りの場合に行われる前記大当り遊技と、小当りである場合に行われる小当り遊技とのうちの一方が実行され、

前記当否判定の結果が前記大当りである場合に当該大当りの態様が複数態様の大当りの中から決定され、

前記複数態様の大当りとして、

前記可変入賞装置を前記第 1 の開放時間で開放状態とする開放動作を所定回数行う第 1 の大当り遊技を実行するとともに該第 1 の大当り遊技の終了後に前記当否判定の結果が大当りとなる確率を低確率とする通常大当りと、

40

前記第 1 の大当り遊技を実行するとともに該第 1 の大当り遊技の終了後に前記当否判定の結果が大当りとなる確率を高確率とする第 1 の確変大当りと、

前記可変入賞装置を前記第 2 の開放時間で開放状態とする開放動作を所定回数行う第 2 の大当り遊技を実行するとともに該第 2 の大当り遊技の終了後に前記当否判定の結果が大当りとなる確率を高確率とする第 2 の確変大当りと、

が含まれ、

前記小当り遊技は、前記可変入賞装置を前記第 2 の開放時間で開放状態とする開放動作を前記第 2 の大当り遊技と同じ回数行う遊技であり、前記小当り遊技の実行前後において

50

前記当否判定の結果が前記大当たりとなる確率は同一とされ、

前記第2の確変大当たり及び前記小当たりが前記特定当たりであることを特徴とする。

【0047】

参考発明7の遊技機では、小当たり及び第2の確変大当たりの発生回数に応じて、当該特定当たりに係る当たり遊技終了後の変動遊技の実行条件を決定するため、特定当たりを遊技者にとって意義（価値）があるものとする。

【0048】

本明細書において参考的に開示する第8の発明（以下、参考発明8という。）に係る遊技機は、参考発明6又は参考発明7の遊技機において、

前記特殊変動実行条件は、前記特殊変動遊技の実行期間を定める条件であるとともに、

前記通常大当たり若しくは前記第1の確変大当たりが発生した場合、前記特定当たり発生回数記憶手段に記憶される発生回数を初期値に戻すことを特徴とする。

【0049】

参考発明8の遊技機では、「特殊変動遊技」の実行期間を有限とするとともに、実行期間内に大当たりを生じた場合には特殊変動遊技を終了させる。このため、参考発明8の遊技機では、遊技にメリハリを付けることができる。なお、この「実行期間」としては、前述のように、特殊変動パターンテーブルの使用時に実行される図柄変動遊技の実行回数が、所定回数になるまでの期間や、特殊変動パターンテーブルの使用開始後の経過時間が所定時間になるまでの期間等を例示できる。

【0050】

ここで、参考発明4、参考発明6若しくは参考発明7の遊技機において、

前記複数態様の大当たりには、

前記可変入賞装置を所定時間開放させることで、前記賞球払出手段による賞球払出の実行可能性が前記第1の大当たり遊技よりも低く前記第2の大当たり遊技よりも高くなる第3の大当たり遊技を実行するとともに、該第3の大当たり遊技終了後に前記当否判定の結果が大当たりとなる確率を低確率とする第2の通常大当たりと、

前記第3の大当たり遊技を実行するとともに、該第3の大当たり遊技終了後に前記当否判定の結果が大当たりとなる確率を高確率とする第3の確変大当たりと、

が含まれ、

前記第2の通常大当たり及び前記第3の確変大当たりは、大当たり遊技終了後に前記可変式の始動入賞装置の前記開放時間を延長させる開放延長型の大当たりであることを特徴としてもよい（以下、応用発明1という。）。

【0051】

ここで、参考発明4、参考発明6、参考発明7若しくは応用発明1の遊技機において、

第1の確変大当たりとして、前記第1の確変大当たりの他に、前記可変入賞装置を前記第1の大当たり遊技の場合よりも短い開放時間に渡って複数回開放状態とする開放繰り返し動作を、前記所定回数だけ行うことで、前記賞球払出手段による賞球払出の実行可能性が高い変則的な第1の大当たり遊技を実行するとともに、該変則的な第1の大当たり遊技後の前記確率モードが高確率モードに設定される変則的な第1の確変大当たりが設けられ、

前記変則的な第1の確変大当たりは、前記開放延長型の大当たりであることを特徴としてもよい（以下、応用発明2という。）。

【0052】

応用発明1若しくは応用発明2によると、大当たりの態様の多様化が図られるため、遊技興趣を更に高めることができる。

【0053】

各参考発明の場合、

前記非可変式の始動入賞装置への遊技球の入賞に基づいて発生する第1の判定用乱数を第1の個数を限度として記憶する第1の判定用乱数記憶手段と、

前記可変式の始動入賞装置への遊技球の入賞に基づいて発生する第2の判定用乱数を第2の個数を限度として記憶する第2の判定用乱数記憶手段と、

を備え、

前記第1の判定用乱数記憶手段に記憶されている前記第1の判定用乱数を読み出して、前記当否判定を第1の当否判定として行い、前記第2の判定用乱数記憶手段に記憶されている前記第2の判定用乱数を読み出して、前記当否判定を第2の当否判定として行い、

前記第1の判定用乱数記憶手段に前記第1の判定用乱数が記憶され、前記第2の判定用乱数記憶手段に前記第2の判定用乱数が記憶されている場合、前記第2の当否判定を前記第1の当否判定に優先して行うことを特徴としてもよい（以下、優先変動型の遊技機という。）。

【0054】

また、この優先変動型の遊技機に対して、参考発明4、参考発明6、参考発明7、応用発明1若しくは応用発明2のうちの何れかが適用される場合、

前記第1の当否判定の判定結果が前記大当たりとなる場合、発生させる大当たりの態様を乱数抽選により決定する第1の大当たり態様決定手段と、

前記第2の当否判定の判定結果が前記大当たりとなる場合、発生させる大当たりの態様を乱数抽選により決定する第2の大当たり態様決定手段と、

を備え、

前記第1の当否判定の結果が前記大当たりとならない場合に限り、前記小当たりを生じ得るとともに、

前記第1の大当たり態様決定手段は、

前記通常大当たりと、前記第1の確変大当たり（前述の変則型を含んでもよい。）と、前記第2の確変大当たりとを含む複数態様の大当たりの中から発生させる大当たりの態様を決定し、

前記第2の大当たり態様決定手段は、

前記第1の確変大当たり（前述の変則型を含んでもよい。）と、前記第2の通常大当たりと、前記第3の確変大当たりと、を含む複数態様の前記開放延長型の大当たりの中から発生させる大当たりの態様を決定することを特徴としてもよい（以下、関連発明3という。）。

【0055】

ここで、本明細書において、「前」及び「表」は、「遊技機を基準とする前方（つまり、遊技者に近接する方向）」を示し、「後」及び「裏」は、遊技機を基準とする後方（つまり、遊技者から離間する方向）」を示す。また、「左」とは、遊技者から見て「左」であることを示し、「右」とは「遊技者から見て右」であることを示す。更に、本体枠、前面枠、上皿部材、下皿部材等のように、「扉の如く、開閉可能な部材（以下、「扉型部材」という。）」において、「左」、「右」、「前」、「後」等は、これらの扉型部材が使用状態にある場合、つまり、閉鎖された状態にある場合を基準としたものである。

【発明の効果】

【0056】

以上記述したように請求項1の発明によると、新たなゲーム性を創出でき、遊技興趣を効果的に高めることができる遊技機を得ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0057】

【図1】本発明の各実施例に係る遊技機を示す斜視図である。

【図2】本発明の各実施例に係る遊技機を示す正面図である。

【図3】本発明の各実施例に係る遊技機の本体枠等を説明するための概略的な説明図である。

【図4】本発明の各実施例に係る遊技機の遊技盤を示す正面図である。

【図5】（a）は各実施例に係る遊技機の特別図柄保留表示装置を概略的に示す正面図であり、（b）及び（c）は各実施例に係る遊技機の可変式の始動入賞装置を概略的に示す正面図である。

【図6】（a）は各実施例に係る遊技機の下部表示装置を概略的に示す正面図であり、（b）は各実施例に係る遊技機の下部表示装置で実行される特別図柄の変動表示態様を示す説明図であり、（c）は各実施例に係る遊技機の演出表示装置の表示画面を概略的に示す

10

20

30

40

50

正面図である。

【図 7】本発明の各実施例に係る遊技機を示す裏面図である。

【図 8】本発明の各実施例に係る電子制御装置を示すブロック図である。

【図 9】本発明の各実施例に係る電子制御装置を示すブロック図である。

【図 10】(a)は各実施例(実施例 3 を除く)に係る遊技機の通常確率モードにおける大当たり抽選の確率等を説明するための説明図であり、(b)は各実施例(実施例 3 を除く)に係る遊技機の高確率モードにおける大当たり抽選の確率等を説明するための説明図であり、(c)は各実施例(実施例 3 を除く)に係る遊技機の小当たり抽選の確率等を説明するための説明図である。

【図 11】各実施例(実施例 3 及び実施例 6 を除く)に係る遊技機の特図 1 大当たり抽選(第 1 の大当たり抽選)で使用するデータテーブルを説明するための説明図である。 10

【図 12】各実施例(実施例 3 及び実施例 6 を除く)に係る遊技機の特図 2 大当たり抽選(第 2 の大当たり抽選)で使用するデータテーブルを説明するための説明図である。

【図 13】(a)は各実施例に係る遊技機の大当たり図柄を説明するための説明図であり、(b)各実施例(実施例 6 を除く)に係る遊技機の小当たり図柄を説明するための説明図であり、(c)は各実施例に係る遊技機の外れ図柄を説明するための説明図である。

【図 14】各実施例(実施例 6 を除く)に係る遊技機の小当たり抽選で使用するデータテーブルを説明するための説明図である。

【図 15】(a)～(c)は本発明の各実施例に係る遊技機によって実行される図柄変動表示を説明するための説明図である。 20

【図 16】本発明の各実施例に係る遊技機によって実行される特殊変動遊技を説明するための説明図である。

【図 17】(a)及び(b)は各実施例に係る遊技機において主制御部からコマンドが出力される様子を概念的に示した説明図である。

【図 18】各実施例に係る遊技機の遊技制御処理を示すフロー図である。

【図 19】各実施例(実施例 5 を除く)に係る遊技機の電源投入処理を示すフロー図である。

【図 20】各実施例に係る遊技機の普通電動役物遊技処理を示すフロー図である。

【図 21】各実施例に係る遊技機の特別図柄遊技処理を示すフロー図である。

【図 22】各実施例に係る遊技機の特別図柄遊技処理を示すフロー図である。 30

【図 23】各実施例(実施例 6 を除く)に係る遊技機の特別図柄遊技処理を示すフロー図である。

【図 24】各実施例(実施例 2、4、6 を除く)に係る遊技機の特別図柄遊技処理を示すフロー図である。

【図 25】(a)及び(b)は各実施例に係る遊技機の当否判定処理を示すフロー図である。

【図 26】各実施例に係る遊技機の図柄変動開始処理を示すフロー図である。

【図 27】各実施例(実施例 2 を除く)に係る遊技機の大当たり変動設定処理を示すフロー図である。

【図 28】各実施例(実施例 2 を除く)に係る遊技機の小当たり用の変動設定処理及び外れ用の変動設定処理を示すフロー図である。 40

【図 29】各実施例に係る変動パターンテーブルの内容を示す説明図である。

【図 30】各実施例に係る変動パターンテーブルの内容を示す説明図である。

【図 31】各実施例に係る変動パターンテーブルの内容を示す説明図である。

【図 32】各実施例に係る変動パターンテーブルの内容を示す説明図である。

【図 33】各実施例に係る変動パターンテーブルの内容を示す説明図である。

【図 34】各実施例に係る変動パターンテーブルの内容を示す説明図である。

【図 35】当り遊技処理を示すフロー図である。

【図 36】実施例 1 及び実施例 5 に係る遊技機の大当たり遊技終了時処理を示すフロー図である。 50

【図 3 7】各実施例（実施例 3 及び 4 を除く）に係る遊技機の小当り遊技終了時処理を示すフロー図である。

【図 3 8】小当りカウンタと特殊変動カウンタとを記憶したデータテーブルを説明するための説明図である。

【図 3 9】各実施例に係る遊技機の演出制御処理を説明するためのフロー図である。

【図 4 0】各実施例に係る遊技機の演出モード設定処理を説明するためのフロー図である。

【図 4 1】各実施例（実施例 6 除く）に係る遊技機の図柄変動演出関連処理を示すフロー図である。

【図 4 2】変形例 1 を説明するためのフロー図である。

10

【図 4 3】実施例 2 の遊技機の遊技性を説明するための説明図である。

【図 4 4】特典遊技を説明するための説明図である。

【図 4 5】実施例 2 の特別図柄遊技処理を示すフロー図である。

【図 4 6】実施例 2 の大当り変動設定処理を示すフロー図である。

【図 4 7】実施例 2 の小当り用の変動設定処理及び外れ用の変動設定処理を示すフロー図である。

【図 4 8】（a）は高確率短縮変動パターンテーブル振分処理を示すフロー図であり、（b）は低確率短縮変動パターンテーブル振分処理を示すフロー図である。

【図 4 9】実施例 2 の大当り遊技終了時処理を示すフロー図である。

【図 5 0】（a）は実施例 3 の通常確率モードにおける大当り抽選の確率等を説明するための説明図であり、（b）は実施例 3 の高確率モードにおける大当り抽選の確率等を説明するための説明図であり、（c）は実施例 3 の小当り抽選の確率等を説明するための説明図である。

20

【図 5 1】実施例 3 の特図 1 大当り抽選（第 1 の大当り抽選）で使用するデータテーブルを説明するための説明図である。

【図 5 2】実施例 3 の特図 2 大当り抽選（第 2 の大当り抽選）で使用するデータテーブルを説明するための説明図である。

【図 5 3】実施例 3 の大当り遊技終了時処理を示すフロー図である。

【図 5 4】実施例 3 の小当り遊技終了時処理を示すフロー図である。

【図 5 5】（a）は実施例 3 の小当り遊技終了時処理で参照するデータテーブルを説明するための説明図であり、（b）は変形例 2 を説明するための説明図である。

30

【図 5 6】実施例 4 の特別図柄遊技処理を示すフロー図である。

【図 5 7】実施例 4 の大当り変動設定処理を示すフロー図である。

【図 5 8】実施例 4 の小当り変動設定処理を示すフロー図である。

【図 5 9】変形例 3 の小当り変動設定処理を示すフロー図である。

【図 6 0】（a）は実施例 5 の電源投入処理を示すフロー図であり、（b）は強制設定される特殊変動カウンタの値を示す説明図である。

【図 6 1】実施例 6 の特図 1 大当り抽選（第 1 の大当り抽選）で使用するデータテーブルを説明するための説明図である。

【図 6 2】実施例 6 の特図 2 大当り抽選（第 2 の大当り抽選）で使用するデータテーブルを説明するための説明図である。

40

【図 6 3】実施例 6 の特別図柄遊技処理を示すフロー図である。

【図 6 4】実施例 6 の大当り遊技終了時処理を示すフロー図である。

【図 6 5】実施例 6 の図柄変動演出関連処理を示すフロー図である。

【発明を実施するための形態】

【0058】

以下、発明を実施するための最良の形態を示す実施例について図面に基づいて説明する。以下に示す各実施例では、本発明を、「セブン機」と称する遊技機（パチンコ機）1 に適用した具体例について説明する。

【実施例 1】

50

【0059】

(1) 機械的な構造

a. 遊技機の全体構造

先ず、この遊技機1の全体構造について、図1～図4を参照して説明する。この遊技機1は、図1及び図2に示すように、外枠2と、この外枠2に装着された遊技機本体Hと、を備えている。また、外枠2は、パチンコホールの島設備に設けられた設置部位に固定されると共に遊技機本体Hを支持するためのものである。この外枠2は、略矩形状の枠状体によって構成される外枠本体21（図1及び2を参照）と、外枠本体21の前面下部を覆う前板部22とを備えている。

【0060】

遊技機本体Hは、外枠2の左端側上下のヒンジH1、H2（図1を参照）を用いて、外枠2の左端側に回動自在に組み付けてられている。この遊技機本体Hは、遊技機1のうちで外枠2を除く部分であって、図1に示すように、本体枠3と、前面枠4と、上皿部材5と、下皿部材6と、遊技盤10（図4を参照）と、裏機構盤102（図7を参照）等を主要部としている。また、本体枠3は、図3に示すように、外枠2に嵌めこまれ、外枠2に対して開閉可能に軸支されている。尚、本体枠3の右端側には、施錠装置7が装着されている。

【0061】

本体枠3は、全体がプラスチック製であり、図3に示すように、枠状体によって構成されている。この本体枠3は、上半部に窓部3Mを備える枠本体部3bと、枠本体部3bの裏面部から略矩形状に突出する突出部3cとを備える。そして、本体枠3は、この突出部3cを用いて遊技盤10を保持するための保持部を構成している。つまり、突出部3cの突端面であって、窓部3Mの左方側の上下と、窓部3Mの右方側の上下には保持具3fが回動可能な状態で装着され、保持具3fの突端部を遊技盤10の後面部に当接させることで遊技盤10が本体枠3により保持されている。

【0062】

本体枠3が遊技盤10を保持したとき、「遊技盤10の前面部10aに構成される遊技領域11」を、窓部3Mによって本体枠3の前方から視認することができる。また、遊技盤10の背面部には、裏機構盤102（図7参照）が装着され、この背面部を覆う状態とされている。

【0063】

前面枠4は、図1に示すように、本体枠3の前面側に配置され、本体枠3の左端に開閉可能に支持されている。この前面枠4はその中央部に視認窓41aを備えている。この視認窓41aは前面枠4の前後に貫通する状態に設けられ、遊技盤10の盤面に形成された遊技領域11（図4参照）の外周形状に対応して略円周状に開設され、前面枠4を閉じたときにその背後に配置される遊技領域11が、この視認窓41aによって前方から視認可能とされる。

【0064】

前面枠4は、図1に示すように、枠本体41と、この枠本体41に装着されるガラス板43と、ガラス板43を枠本体41に保持させるための保持具（図示を省略）とを備える。また、前面枠4の上端部側の左右には、各々スピーカSP1、SP2（図9参照）が内蔵されている。また、本遊技機1においては、前板部22の左右両端にも、スピーカSP3、SP4（図9参照）が内蔵されている。そして、本遊技機1においては、これらのスピーカSP1～SP4を用いて、遊技状態に応じた効果音その他の音（音声）を発生させる。

【0065】

遊技機本体Hの前面部のうちで前面枠4の下方の部位には、上皿部材5と下皿部材6とが設けられている。すなわち、上皿部材5は前面枠4の下方に配置され、その略容器形状とされる内部に遊技機1から排出される遊技球を受け入れるための受入口5bを備えている。尚、上皿部材5の裏側には、球貸表示基板410（図8参照）及び演出ボタン基板2

10

20

30

40

50

28（図9参照）が設けられ、上皿部材5の上面部には「球貸パネル5p」と「演出ボタンSW」とが配置されている（図1を参照）。また、図1に示すように、球貸パネル5pには、貸出ボタン5cと、返却ボタン5qとが配設されるとともに、残高表示部5rが設けられている。また、図7に示すように、遊技球払出装置109は、裏パック102に配設されている。尚、払出モータ109m（図8を参照）は遊技球払出装置109の駆動源を構成している。

【0066】

図1及び図2に示すように、下皿部材6は上皿部材5の下方に配置されている。この下皿部材6の略中央には、その略容器形状とされる内部に上皿部材5から排出される遊技球を受け入れるための受入口6aを備えている。また、下皿部材6の左端には灰皿6bが設けられ、下皿部材6の右端には発射ハンドル9が設けられている。

10

【0067】

発射ハンドル9は、その後方の発射装置ユニット（図示を省略）に接続されている。ここで、発射装置ユニットは、球送り装置（図示を省略）から送り出される遊技球を、遊技領域11に発射するためのものである。また、発射ハンドル9には、遊技者が触れていることを検出するタッチスイッチ（タッチセンサ）9aが装着されており、その近傍には、遊技球の発射を一時的に停止するための発射停止スイッチ9bが装着されている。

【0068】

b. 遊技盤10の構成

次に、遊技盤10の構成について図4等を用いて説明する。この遊技盤10は正面視で略矩形状の合板を用いて構成される遊技盤本体10Aと、この遊技盤本体10Aに装着される各種の盤部品（外側レール12、内側レール13、メイン役物装置20等）が装着されている。尚、この遊技盤本体10Aの前面部には、セル画が印刷されたシート状物が貼着されているが図示を省略する。

20

【0069】

遊技盤本体10Aは、正面視で略円形とされる領域形成部10Bと、領域形成部10Bの周囲に位置する領域外部10Cとを備える。また、遊技盤本体10Aの前面部には、ともに帯状の金属板を用いて構成される外側レール12と、内側レール13とが配設されている。そして、領域形成部10Bの前面部は、この外側レール12及び内側レール13が形成する略円形の周壁によって略包囲されつつ、遊技領域11を構成している。この領域形成部10B（つまり、遊技盤10において遊技領域11内に位置する部位）には、メイン役物装置20と、普通図柄作動ゲート（普通図柄作動口）16と、第1の始動入賞装置17aと、第2の始動入賞装置17bと、大入賞装置31と、下部表示装置60と、3個の一般入賞装置40、41、43と、多数の障害釘（図示を省略）と、風車19等が配設されている。

30

【0070】

メイン役物装置20は、取付部材（化粧板）21と、演出表示装置27と、特別図柄保留表示装置25とを備えている。このうち、取付部材21は、領域形成部10Bの前面部に装着される板状体によって構成され、図4に示すように、遊技領域11の上半部中央部を構成している。この取付部材（化粧板）21には、窓部形成孔21dが設けられ、この窓部形成孔21dによって表示窓21eを構成している。尚、この表示窓21eは正面視で略矩形状とされている。

40

【0071】

図4に示すように、取付部材21の下縁部には、ステージ部21pが前方に突出する状態に装着され、取付部材21の周縁部のうちのその他の部位には装飾部材21Aが、前方に突出する状態に装着されている。この装飾部材21Aは、取付部材21の上縁部から突出する底部21Hと、取付部材21の左側縁部から突出する左側装飾部21Lと、取付部材21の右側縁部から突出する右装飾部21Rとを備えている。

【0072】

左側装飾部21Lの内部に遊技球の通路（所謂「ワープ通路」）21wが形成されてい

50

る。つまり、左側装飾部 2 1 L の左側面部において、この通路 2 1 w の進入口（図示を省略）が、左斜め上方に向かって開口し、遊技領域 1 1 を流下する遊技球を、この進入口で受け入れ、ステージ部 2 1 p 上（メイン役物装置 2 0 の内部）に進入させる。また、ステージ部 2 1 p は、その上面部によって遊技球の転動面を構成する。この転動面は、左右の端部から中央部に向かって下る傾斜面として構成されているが、転動面の中央部では上方に向かって僅かに隆起する隆起部とされている。

【0073】

本遊技機 1 においては、遊技領域 1 1 を流下し、通路 2 1 w を通じて転動面の左端部に到達した遊技球は、転動面上を右方向に転動し、更に、左方向に転動する。そして、遊技球の勢いが衰えたところで、この遊技球はメイン役物装置 2 0 外に排出されるが、転動面の中央部から排出される遊技球の多くは、一定の確率で第 1 の始動入賞装置 1 7 a に入賞する。尚、遊技領域 1 1 を流下して第 1 の始動入賞装置 1 7 a に入賞する遊技球の中には、メイン役物装置 2 0 に進入せずに第 1 の始動入賞装置 1 7 a に入賞するものと、メイン役物装置 2 0 に進入し、ステージ部 2 1 p 上を転動した後に第 1 の始動入賞装置 1 7 a に入賞するものがある。

10

【0074】

演出表示装置 2 7 は、液晶表示装置によって構成されるものであり、後述する下部表示装置 6 0 と同様に、可変表示手段の具体例を構成する。但し、この演出表示装置 2 7 においては、下部表示装置 6 0 における特別図柄の変動表示および停止表示に連動する演出表示（変動表示および停止表示）を実行する演出表示装置として機能する。尚、本実施例では、下部表示装置 6 0 が、本図柄（特別図柄の一具体例を示す。）を用いて変動遊技を行う「第 1 の可変表示手段」を構成し、演出表示装置 2 7 が、疑似図柄（特別図柄の他の具体例を示す。）を用いて変動遊技を行う「第 2 の可変表示手段」を構成する。

20

【0075】

演出表示装置 2 7 の表示画面 2 7 a は、その全体、若しくは、一部を用いて種々の図柄を表示可能である。この表示画面 2 7 a には、図 6（c）に示すように、3 つの疑似図柄表示部 2 7 b ～ 2 7 d と、その他の部分で構成される背景画面表示部 2 7 h とが出現することがある。この場合、この疑似図柄表示部 2 7 b ～ 2 7 d は、表示画面 2 7 a において横方向に 3 つ並んで配置される。このように出現する各疑似図柄表示部 2 7 b ～ 2 7 d では、「疑似図柄」を用いた演出表示（変動表示）と、停止表示等がなされる。また、表示画面 2 7 a に疑似図柄表示部 2 7 b ～ 2 7 d が表示されるときには、この表示画面 2 7 a のその他の部位によって背景画面表示部 2 7 h が表示される。そして、この背景画面表示部 2 7 h には、背景を示す図柄（以下、背景図柄という。）を表示したり、この背景図柄と共にキャラクタを示す図柄（以下、キャラクタ図柄という。）を表示することができる。これら「疑似図柄」や「背景図柄」や「キャラクタ図柄」は、演出表示装置 2 7 の表示画面 2 7 a に表示される「演出図柄」の一具体例を示すものであり、これら「疑似図柄」や「背景図柄」や「キャラクタ図柄」により「図柄変動表示（図柄変動）」が実現される。

30

【0076】

図 4 に示すように、特別図柄保留表示装置 2 5 は表示画面 2 7 a の下方に配設されている。この特別図柄保留表示装置 2 5 は、図 5（a）に示すように、左側に配設された「第 1 の特別図柄保留表示部 2 5 a」と、右側に配設された「第 2 の特別図柄保留表示部 2 5 b」と、を備えている。また、何れの特別図柄保留表示部 2 5 a、2 5 b も 4 個の LED を用いて構成されている。そして、第 1 の特別図柄保留表示部 2 5 a は、第 1 の始動入賞装置 1 7 a への入賞に起因して生ずる「特別図柄（つまり、第 1 の特別図柄）に関する保留数」を、4 個を上限個数として表示するものである。また、第 2 の特別図柄保留表示部 2 5 b は、第 2 の始動入賞装置 1 7 b への入賞に起因して生ずる「特別図柄（つまり、第 2 の特別図柄）に関する保留数」を、4 個を上限個数として表示するものである。

40

【0077】

つまり、何れの特別図柄保留表示部 2 5 a、2 5 b も、「対応する始動入賞装置 1 7 a

50

、17bに入賞したが、未だ、未消化の遊技球の数（即ち、保留数）」を「点灯させるLEDの数」によって表示するとともに、未消化の遊技球が消化される毎に「未消化の遊技球の数（即ち、保留数）」を、順次、デクリメントして表示するものである。ここで、各特別図柄に関する「未消化の遊技球（つまり、保留球）」とは、始動入賞装置17a、17bに入賞したが、下部表示装置60等において、「当該入賞に伴う大当り抽選の結果の表示」と、これに先行する変動表示とがなされていない遊技球を指す。

【0078】

第1の始動入賞装置17aは非可変式の始動入賞装置の具体例を構成するものであり、上方に開口部（第1の始動口）を開口させたポケット形状を備えている。そして、この第1の始動口は、ステージ部21p（転動面）の中央部の略鉛直下方に位置するため、その中央部から落下する遊技球は、この第1の始動口を通じて、第1の始動入賞装置17に入賞する確率が高くされている。また、第1の始動入賞装置17の内部には遊技球の通過を検出する始動入賞検出スイッチ17s（図8参照）が配設されている。

10

【0079】

第2の始動入賞装置17bは可変式（開閉式）の始動入賞装置の具体例を構成するものであり、第1の始動入賞装置17aの直下に配設されている。この第2の始動入賞装置17bは、図5（b）に示すように、遊技盤本体10Aにビス止め固定される取付板17cと、取付板17cの前面部に装着されて第2の始動入賞装置17bの入口側部分を構成する普通電動役物17dと、取付板17cの前面部に装着された障害部材17kと、を備えている。

20

【0080】

普通電動役物17dは、いわゆるチューリップ式で左右に配設された一对の可動翼片17e、17eと、一对の可動翼片17e、17eを作動させるための普通電動役物ソレノイド17c（図8参照）とを備えている。このうち、可動翼片17e、17eはそれぞれの下側側の支軸を中心に、上端側を相互に離間するように、左右に開放可能とされる。そして、両可動翼片17e、17eが立設状態となる閉鎖状態にあるときに、可動翼片17e、17eの上端部間の間隔が縮小される。また、普通電動役物ソレノイド17cを駆動して、両可動翼片17e、17eを、下端側の軸心に上端側を相互に離間するように傾動させると、可動翼片17e、17eの上端部間の間隔が拡大され、開放状態とされる。また、障害部材17kは、普通電動役物17dの鉛直上方に配設されている。また、第2の始動入賞装置17bの内部には遊技球の通過を検出する始動入賞検出スイッチ17t（図8参照）が配設されている。

30

【0081】

図5（b）に示すように、第2の始動入賞装置17bが閉鎖状態になると、一对の可動翼片17e、17eの上端部間には、1球の遊技球の通過を許容する空間部K1が形成されるが、この空間部K1の鉛直上方に障害部材17kが配設されている。このため、遊技球は第2の始動入賞装置17bに入賞することが不可能とされている。一方、図5（c）に示すように、第2の始動入賞装置17bが開放状態になり、一对の可動翼片17e、17eが左右に開くと、可動翼片17e、17eの上端部間の間隔K1が、障害部材17kの左右全幅よりも拡大される。このため、障害部材17Kの左右を通過した遊技球が、第2の始動入賞装置17bへ入賞することが可能となる。

40

【0082】

本遊技機1においては、第2の始動入賞装置17bが開放状態になると、遊技領域11を流下する遊技球が第2の始動入賞装置17bに入賞する確率は、遊技領域11を流下する遊技球が第1の始動入賞装置17aに入賞する確率に比べて高くなっている。そして、遊技機1の遊技モードが開放延長モード（後述する。）となり、第2の始動入賞装置17bが開放状態となる時間が長くなると、遊技球が第2の始動入賞装置17bに入賞する確率は第1の始動入賞装置17aに入賞する確率に比べて遙かに高くなる。

【0083】

一方、前述のように、第2の始動入賞装置17bが閉鎖状態になると、遊技球が第2の

50

始動入賞装置 1 7 b に入賞することが不可能であるため、遊技機 1 の遊技モードが開放延長モードでない場合、遊技球が第 2 の始動入賞装置 1 7 b に入賞する確率は第 1 の始動入賞装置 1 7 a に入賞する確率に比べて遙かに低くなる。すなわち、遊技機 1 の遊技モードが開放延長モードとなると、遊技球が第 1 の始動入賞装置 1 7 a に入賞するケースはレアケースとなり、遊技機 1 の遊技モードが開放延長モードでない場合、遊技球が第 2 の始動入賞装置 1 7 b に入賞するケースはレアケースである。

【0084】

ここで、「開放状態の第 2 の始動入賞装置 1 7 b に遊技球が入賞する確率」は、「第 1 の始動入賞装置 1 7 a に遊技球が入賞する確率」よりも遙かに高くされている。このため、遊技機 1 の遊技モードが開放延長モードにあるときには、非開放延長モード（通常開放モード）にあるときに比べて、始動入賞を生ずる確率が高くなり、下部表示装置 6 0 及び演出表示装置 2 7 において、特別図柄の図柄変動を実行する頻度（つまり、図柄変動の実行頻度）が向上する。つまり、本遊技機 1 においては、開放延長モードとなると、図柄変動の実行頻度が通常（非開放延長モードにあるとき）に比べて向上する遊技（特定遊技）が行われる。

【0085】

大入賞装置 3 1 は可変入賞装置の具体例を構成するものであり、第 2 の始動入賞装置 1 7 b の下方に配設されている。この大入賞装置 3 1 は、遊技盤 1 0 の前面部 1 0 a に装着された取付板部 3 1 k を備える。この取付板部 3 1 k は、略中央部において平面形状が略帯状の開口部を表裏を貫通する状態に備え、この開口部によって大入賞口 3 1 a を構成している。そして、この大入賞口 3 1 a の後端部は、「大入賞口入賞通路（大入賞口 3 1 a から入賞する遊技球を通過させるための通路であり、図示を省略する。）」に連絡されている。

【0086】

そして、大入賞装置 3 1 は、この大入賞口 3 1 a を開放・閉鎖するための開閉板 3 1 b と、この開閉板 3 1 b を駆動するための大入賞口ソレノイド 3 1 c（図 1 1 参照）と、大入賞口入賞通路の経路途中若しくは経路端末部に設けられた入賞球検出スイッチ 3 1 s（図 8 参照）と、を備えている。この大入賞装置 3 1 は、開閉板 3 1 b が起立姿勢となると、この開閉板 3 1 b が大入賞口 3 1 a を閉鎖するため、大入賞装置 3 1 への遊技球の入賞が不可能となる。一方、開閉板 3 1 b が、その下端部を支点に前方に傾動して前傾姿勢となると、大入賞口 3 1 a が開放されると共に、開閉板 3 1 b の後面部（背面部）が遊技領域 1 1 を流下し、可変入賞装置（大入賞装置）3 1 へ到達した遊技球を、大入賞口 3 1 a に誘導する誘導部を構成する。

【0087】

図 4 に示すように、下部表示装置 6 0 は大入賞装置 3 1 の左側方に配置されている。この下部表示装置 6 0 は、図 6（a）に示すように、遊技盤本体 1 0 A の前面部に取り付けられる取付板 6 1 を備えている。そして、この取付板 6 1 には、第 1 の特別図柄表示部 6 2 a と、第 2 の特別図柄表示部 6 2 b と、普通図柄表示部 6 3 と、普通図柄保留表示部 6 5 等が設けられている。

【0088】

第 1 の特別図柄表示部 6 2 a、第 2 の特別図柄表示部 6 2 b 及び普通図柄表示部 6 3 は、何れも、「7 セグメント表示体」を用いて構成されている。このうち、第 1 の特別図柄表示部 6 2 a では、第 1 の始動入賞装置 1 7 a に遊技球が入賞したことに起因して実行される大当たり抽選（第 1 の大当たり抽選）の結果や小当たり抽選の結果を示す第 1 の特別図柄が、図柄変動（変動表示を）を経て停止表示する。また、第 2 の特別図柄表示部 6 2 b では、第 2 の始動入賞装置 1 7 b に遊技球が入賞したことに起因して実行される大当たり抽選（第 2 の大当たり抽選）の結果が変動表示を経て停止表示する。但し、第 2 の特別図柄表示部 6 2 b において、第 2 の大当たり抽選の結果とともに、小当たり抽選（第 2 の小当たり抽選）の結果を示す第 2 の特別図柄が、変動表示を経て停止表示してもよい。尚、第 1 の特別図柄表示部 6 2 a 及び第 2 の特別図柄表示部 6 2 b の表示結果の内容については後述する。また

、第1の特別図柄表示部62a及び第2の特別図柄表示部62bにおいて表示される遊技の結果（当否判定の結果）と、演出表示装置27において表示される遊技の結果（当否判定の結果）は一致するものとされる。

【0089】

普通図柄表示部63は、図6（a）に示すように、「7セグメント表示体」によって構成され、何れかの普通図柄作動ゲート（普通図柄作動口）16を遊技球が通過することにより起因して図柄変動開始条件が成立すると、普通図柄の変動表示を開始する。この普通図柄の変動表示は、普通図柄表示部63において「0」～「9」までの算用数字をこの順で表示した後、再び、「0」～「9」までの算用数字をこの順で表示することを繰り返す「循環表示」によって構成される。そして、これらの変動表示の実行時間が経過すると、普通図柄の停止図柄が一定時間実行される。このとき、停止図柄が「奇数数字」である場合、当り図柄であり、停止図柄が「偶数数字」である場合、外れ図柄である。この普通電動役物17dを開放状態とすべきか否かの抽選を行う抽選手段は、後述する主制御部200Aによって構成される。

【0090】

普通図柄保留表示部65も、4個のLEDを用いて構成され、「普通図柄作動ゲート（普通図柄作動口）16を通過したが、未だ、未消化の遊技球の数（即ち、保留数）」を、4個上限数として表示すると共に、未消化の遊技球が消化される毎に、「未消化の遊技球の数（即ち、保留数）」を、順次、デクリメントして表示するものである。ここで、普通図柄に関する「未消化の遊技球（つまり、保留球）」とは、普通図柄作動ゲート（普通図柄作動口）16を通過したが、普通図柄表示部63において、当該通過に伴う抽選の結果の表示（抽選結果図柄の確定表示）と、これに先行する変動表示（本実施例では、7セグメント表示体を用いた表示）とがなされていない遊技球を指す。

【0091】

図4に戻り、3個の一般入賞装置40、41、43は、メイン役物装置20の左右に配置されている。そして、各一般入賞装置40、41、43の内部には、遊技球の入賞を検出するための入賞検出スイッチ40s、41s、43s（図8参照）が配設されている。また、多数の障害釘（図示を省略）は、以上説明した各盤部品との位置バランスを考慮して、遊技領域11にパチンコ遊技に適するべく配設され、遊技盤10の下方にはアウト口18が設けられている。更に、アウト口18の下部にはバック球防止部材（図示を省略）が設けられている。そして、遊技領域11に到達せず戻ってきた遊技球が再び発射位置に戻ることを防止している。

【0092】

c. 遊技機1の裏面構造

次に、本実施例の遊技機1の裏面構造について図7を参照して説明する。つまり、遊技機1の裏面構造は、大きな裏パック102の上に各種装置が搭載された構造となっており、裏パック102は、一對のヒンジ103によって中枠3に開閉可能に軸支されている。

【0093】

裏パック102には、遊技球が蓄えられる遊技球タンク105と、賞球または貸球としての遊技球の払い出しを行う遊技球払出装置109と、主制御部200Aを構成する主制御基板200が格納された主制御基板ケースと、発射装置ユニットを制御する発射制御基板260が格納された発射装置制御基板ケース130と、遊技球払出装置109を制御する払出制御基板240が格納された払出制御基板ケース118と、主制御基板200と各種スイッチ類とを中継する中継端子板などが搭載されている。なお、遊技球払出装置109は賞球払出手段の具体例を構成する。

【0094】

また、遊技球タンク105には底部にタンクスイッチが設けられており、球切れを検出することができる。また、遊技球タンク105と遊技球払出装置109とは、タンクレール106によって接続されている。更に、図6において、タンクレール106の右側には球抜きレバーが設けられ、タンクレール106の下流側には補給球切れ検知スイッチが設

けられている。

【0095】

(2) 制御回路の構成

次に、図8及び図9を用いて本実施例の遊技機1の制御回路の構成について説明する。本遊技機1の制御回路は、主制御部200Aと、複数の副制御部(220A、222A、240A、260A)とを含んで構成されている。つまり、主制御基板200を用いて構成されると共に遊技の基本的な進行や賞球に関わる当否についての制御を司る主制御部200Aと、複数の副制御部(220A、222A、240A、260A)とを備えている。

【0096】

副制御部としては、(a)サブ制御基板220を用いて構成されると共に、「図柄表示、ランプの発光、効果音、可動物の動作等を用いた遊技の各種の演出の制御を司るサブ制御部220Aと、(b)演出表示制御基板222を用いて構成されると共に、「図柄表示、ランプの発光、効果音、可動物の動作等を用いた遊技の各種の演出の制御を司る演出制御部222Aと、(c)払出制御基板240を用いて構成されると共に貸球や賞球を払い出す動作の制御を司る払出制御部240Aと、(d)発射制御基板260を用いて構成されると共に遊技球の発射に関する制御を司る発射制御部260Aを備える。尚、副制御部には、主制御部140に直に接続された第1次副制御部(220A、240A)と、この第1次副制御部を介して主制御部200Aに接続された第2次副制御部(222A、260A)とが存在する。

【0097】

これらの制御部(200A、220A、222A、240A、260A)を構成する制御基板(200、220、222、240、260)は、各種論理演算および算出演算を実行するCPUや、CPUで実行される各種プログラムやデータが記憶されているROM、プログラムの実行に際してCPUが一時的なデータを記憶するRAM、周辺機器とのデータのやり取りを行うための周辺機器インターフェース(PIO)、CPUが演算を行うためのクロックを出力する発振器、CPUの暴走を監視するウォッチドッグタイマなど、種々の周辺LSIがバスで相互に接続されて構成されている。尚、図8及び図9中の矢印の向きは、データあるいは信号を入出力する方向を表している。また、図7においては、主制御基板200に搭載されたCPU201、RAM202、ROM203のみ図示されており、主制御基板200に搭載されているPIO、更には、他の制御基板に搭載されているCPUや、RAM、ROMなどについては図示を省略している。

【0098】

主制御部200A(主制御基板200)は、普通図柄作動ゲート通過検出スイッチ16s、始動入賞検出スイッチ17s、入賞球検出スイッチ40s、41s、43s、44s等から遊技球の検出信号を受け取って、遊技の基本的な進行や賞球に関わる当否を決定した後、サブ制御部200A(サブ制御基板220)や、払出制御部240A(払出制御基板240)、発射制御部260A(発射制御基板260)等に向かって、後述する各種の信号(コマンド)を出力する。また、主制御部200A(主制御基板200)には、発射装置ユニットから発射された遊技球を検出するカウントスイッチ8sも接続されている。

【0099】

また、主制御部200A(主制御基板200)は、普通電動役物ソレノイド17cや、大入賞口ソレノイド31c、左下表示装置50、右下表示装置60に信号を出力することにより、これらの動作を直接制御している。つまり、主制御部200A(主制御基板200)は、当否判定手段(実施例1では大当たり抽選手段、実施例4では大当たり抽選手段及び小当たり抽選手段)と、大当たり遊技実行手段として機能することになる。また、主制御部200A(主制御基板200)を構成するCPU201により決定された所定の信号(コマンド)は、サブ制御基板220や払出制御基板240に対してそれぞれ送信される。なお、主制御部200Aは、遊技モード設定手段、変動パターンテーブル記憶手段(ROM203)、変動パターン決定手段、特定当り発生回数記憶手段、特殊変動実行条件記憶手段

、特定当り発生回数取得手段、特殊変動実行条件取得手段、開放延長手段、作動期間設定手段、強制設定手段、初期化処理手段、当否判定回数記憶手段、作動抽選手段の具体例を構成する。また、主制御部200Aは、下部表示装置60での変動遊技（特別図柄表示部62a、62bでの特別図柄の変動）を実現するための「変動遊技制御手段」として機能する。

【0100】

サブ制御部220A（サブ制御基板220）は、主制御部200A（主制御基板200）からの各種信号（コマンド）を受け取ると、信号（コマンド）の内容を解析して、その結果に応じた遊技の演出を行う。つまり、サブ制御部220A（サブ制御基板220）は、主制御部200A（主制御基板200）からの制御信号に基づいて遊技の演出の制御を司るものである。なお、サブ制御部220A（サブ制御基板220）は演出表示装置27での変動遊技（疑似図柄の変動）を実現するための「変動遊技制御手段」として機能する。

10

【0101】

このサブ制御部220A（サブ制御基板220）には、図9に示すように、演出表示制御部222A（演出表示制御基板222）と、アンプ基板224と、装飾駆動基板226と、演出ボタン基板228と、にそれぞれ電氣的に接続されている。また、サブ制御基板220は、CPU220aと、ROM220bと、RAM220cとを備えている。

【0102】

サブ制御基板220のCPU220aは、主制御基板200からの制御信号を受けて演出表示制御基板222、アンプ基板224、装飾駆動基板226及び演出ボタン基板228などの各基板を制御する。また、ROM220cには、各基板の制御に必要なデータ（特に遊技の装飾に関する情報）が記憶されている。また、CPU220aは、主制御部200A（主制御基板200）から送出された表示制御コマンド（つまり、表示制御信号）を受信すると共に、ROM220cに記憶されたプログラムに従って受信した表示制御コマンドを解析する。そして、サブ制御部220A（サブ制御基板220）を構成するCPU220aは、主制御部200A（主制御基板200）から送信された表示制御コマンドに基づき新たに生成したコマンドや、主制御部200A（主制御基板200）から送信されたままの表示制御コマンドを、図柄制御コマンドとして演出表示制御部222A（演出表示制御基板222）に対して送信する。

20

30

【0103】

アンプ基板224には、所定の効果音を出力するスピーカSP1～SP4が電氣的に接続されている。また、装飾駆動基板226には、前面枠4や遊技盤10等に設けられる装飾用の各種LED（ランプ）を搭載した各種LED基板が接続されている。また、装飾駆動基板226は、サブ制御基板220Aからの信号を受けて遊技の装飾に関する制御を行うものである。

【0104】

払出制御部240Aには、図8に示すように、中継端子板、発射制御部260A、下皿満タンスイッチ6s等が接続されている。また、払出制御部240Aには中継端子板を介して、遊技球払出装置（払出装置）109を構成する払出モータ109mと、前側払出スイッチ109aと、後側払出スイッチ109bとが接続されている。また、払出制御部240Aには、主制御部200Aが双方向通信可能な状態に接続されている。なお、遊技球払出装置109は賞球払出手段の具体例を構成する。

40

【0105】

この払出制御部240Aは、所謂、貸球や賞球の払い出しに関する各種の制御を司っている。例えば、遊技者が貸出ボタン5cや返却ボタン5qを操作すると、その操作信号は、球貸表示基板410から中継端子板を介して払出制御基板240に伝達され、その操作信号に基づいて払出モータ109mを駆動させるための駆動信号が、遊技球払出装置（払出装置）109（払出モータ109m）に伝達される。

【0106】

50

また、主制御部 200A が賞球の払出コマンドを出力すると、このコマンドを払出制御部 240A が受け取って、払出モータ 109m に駆動信号を出力することによって賞球の払い出しが行われる。また、払い出される遊技球は、2つの払出スイッチ（前側払出スイッチ 109a、後側払出スイッチ 109b）によって検出されて、払出制御部 240A に入力される。更に、払い出された賞球数はカウントスイッチ 109c によっても検出されて、主制御部 200A でも計数されている。

【0107】

次に、サブ制御部 220A（サブ制御基板 220）に対する信号或いはコマンドの入出力関係について説明する。前述のように、サブ制御部 220A（サブ制御基板 220）には、演出表示制御基板 222 と、アンプ基板 224、装飾駆動基板 226、演出ボタン基板 228 などの各種基板が接続されている。また、サブ制御部 220A は、前述のように、主制御部 200A から各種の演出用のコマンド（表示制御コマンドなど）を受け取ると、コマンドの内容を解釈して、（a）演出表示装置 27 での具体的な表示内容や、（b）スピーカ SP1～4 で出力する効果音、更には、（c）各種 LED やランプ類 4b～4f の点灯若しくは点滅の具体的な態様を決定する。次いで、演出表示装置 27 の駆動信号（各種の図柄制御コマンド）を演出表示制御部 222A に出力して、演出図柄（疑似図柄、背景図柄、キャラクタ図柄等）の変動表示および停止表示を行う。このとき、表示される演出図柄（疑似図柄、背景図柄、キャラクタ図柄等）の表示データ（静止画像データ、動画データなど）については、演出表示装置 27、或いは、演出表示制御基板 222 に内蔵された表示用 ROM（図示を省略）に格納されているデータを使用する。

【0108】

疑似図柄の変動表示および停止表示に合わせて、音声信号をアンプ基板 224 に出力することによって、スピーカ SP1～SP4 から効果音を出力する。加えて、装飾駆動基板 226 に信号を供給し、装飾駆動基板 226 から、各種 LED ランプ 4b～4h、4G の駆動信号を出力することによって、各種ランプ類（LED 4b～4h、4G 等）等の点灯・点滅動作等を制御する。また、上皿部材 5 の前面側に設けられた演出ボタン SW を遊技者が操作すると、この操作信号がサブ制御部 220A に供給される。そして、サブ制御部 220A は、供給された操作信号に基づいて、演出表示装置 27 を初めとする各種の演出内容に操作結果を反映させることが可能に構成されている。

【0109】

（3）変動遊技（図柄変動遊技）の態様

前述のように、本遊技機 1 では、始動入賞に基づいて行われる当否判定（大当たり抽選、小当たり抽選）の結果を示す停止図柄の停止表示（確定表示）と、この停止表示の前段階に行われる図柄変動（変動遊技）とを、2種類の図柄表示装置（下部表示装置 60 及び演出表示装置 27）において同時に実行する。ここで、下部表示装置 60（つまり、第1の特別図柄表示部 62a 若しくは第2の特別図柄表示部 62b）において表示される特別図柄（7セグメント表示体に変々に変更表示される特別図柄）は「本図柄」であり、遊技の基本進行を司る「主制御部 200A（後述する。）」において、「停止図柄」と「変動時間（変動パターン）」が決定される。なお、本実施例では、第1の始動入賞装置 17a への遊技球の入賞に起因して行われる当否判定（つまり、第1の当否判定）が大当たり抽選及び小当たり抽選によって構成され、第2の始動入賞装置 17b への遊技球の入賞に起因して行われる当否判定（つまり、第2の当否判定）が大当たり抽選のみによって構成される。

【0110】

一方、演出表示装置 27 の表示画面 27a において表示される特別図柄は「疑似図柄」であり、「主制御部 200A の制御の下で、遊技上の演出を制御するサブ制御部 220A（後述する。）」によって、その変動態様と、停止図柄とが決定される特別図柄である。そして、通常、これらの「疑似図柄」の図柄変動は、「本図柄」と同一の時間だけ実行され、これらの「疑似図柄」の停止図柄の「表示内容（大当たり、小当たり、外れ等）」は、第1の特別図柄表示部 62a 若しくは第2の特別図柄表示部 62b における「本図柄」の「表示内容（大当たり、小当たり、外れ等）」と矛盾を生じないものとされる。そして、本実施

例においては特別図柄を用いたリーチ表示などの図柄変動演出表示（変動遊技）を行う場合、その図柄変動演出表示は演出表示装置 2 7（疑似図柄）において行われる。以下、本図柄及び疑似図柄の表示内容について簡単に説明する。

【0111】

c-1. 本図柄

第1の始動入賞装置 1 7 a への遊技球の入賞に起因した特別図柄の変動表示（変動遊技）および停止表示（確定表示）は第1の特別図柄表示部 6 2 a において行われ、第2の始動入賞装置 1 7 b への遊技球の入賞に起因した特別図柄の変動表示（変動遊技）および停止表示（確定表示）は第2の特別図柄表示部 6 2 b において行われる。つまり、第1の特別図柄表示部 6 2 a においては、第1の始動入賞装置 1 7 a への遊技球の入賞に起因して、特別図柄の変動表示（変動遊技）を開始する。この変動表示（変動遊技）は、図 6（b）に示すように、第1の特別図柄表示部 6 2 a を構成する 7 セグメント表示体によって、「算用数字を構成できない不完全な図柄（以下、不完全図柄という。）」の「循環表示」を行うことを内容とする。つまり、算用数字に比べて遊技者にとって馴染みが無く、識別や記憶が困難な不完全図柄を「循環表示」することを内容とする。尚、以下の説明において、第1の特別図柄表示部 6 2 a に表示される図柄（特別図柄）を「第1の特別図柄」と称することがある。

10

【0112】

低確率モード（通常確率モード）において、第1の始動入賞装置 1 7 a への遊技球の入賞に起因して当否判定（第1の大当たり抽選）が行われると、図 1 0（a）に示すように、この大当たりを示す判定結果が導出される確率（大当たり抽選の結果が当選となる確率、つまり、「当選確率」）が約「1 / 4 0 0」とされる。そして、大当たりを示す判定結果が導出されると、大当たり遊技実行手段が作動を開始し、本遊技機 1 の遊技状態が大当たり遊技状態（特別遊技状態）する。これにより、主制御部 2 0 0 A が大入賞口ソレノイド 3 1 c を駆動し、起立姿勢にある開閉板 3 1 b を前傾姿勢とし、閉鎖状態とされていた大入賞口 3 1 a を開放状態に変化させ、大当たり遊技が開始される。この開放状態とされた大入賞口 3 1 a は、大入賞口 3 1 a に所定数（例えば、1 0 個）の遊技球が入球するか、あるいは所定数の遊技球が入球しなくても所定時間が経過すると、閉鎖状態に戻され、1 ラウンドが終了する。そして、大入賞装置 3 1 の開閉動作が、所定のインターバルを挟みつつ複数回繰り返されると、大当たり遊技を終了する。

20

30

【0113】

第1の始動入賞装置 1 7 a への遊技球の入賞に起因して当否判定（第1の大当たり抽選）が行われ、大当たりを示す判定結果が導出されると、主制御部 2 0 0 A は「大当たりの種類（大当たり図柄の種類）」を乱数抽選（以下、「振分抽選」という。）によって決定する。そして、この乱数抽選によって、図 1 4 に示すように、大当たりの態様（種類）が「通常大当たり」、「第1の確変大当たり」及び「第2の確変大当たり」のうちの何れかに定められる。また、第1の大当たり抽選の結果が落選の場合、図 1 0（c）及び図 1 4 に示すように、主制御部 2 0 0 A は小当たりを発生させるか否かを乱数抽選（小当たり抽選）によって決定する。この乱数抽選は「小当たり抽選」の具体例を構成する。なお、「振分抽選」を行うための乱数（大当たり図柄決定乱数）は、当否判定用の乱数（大当たり抽選用の乱数など）と同様に、始動入賞を生じたタイミングで取得される。

40

【0114】

ここで、「通常大当たり」を生ずると、賞球払出の実行可能性が極めて高くなる第1の大当たり遊技を実行するとともに、この第1の大当たり遊技終了後に、当否判定の結果が大当たりとなる確率（第1の大当たり抽選の結果が当選となる確率と第2の大当たり抽選の結果が当選となる確率）が低確率（通常確率）とされる。また、第1の大当たり遊技は、図 1 1 に示すように、大入賞装置 3 1 の開閉動作が、所定のインターバル（例えば、2 秒のインターバル）を挟みつつ 1 5 回（1 5 ラウンド）繰り返されるタイプの大当たり遊技（以下、「1 5 R 大当たり遊技」という。）である。このとき、各ラウンドで大入賞装置 3 1 が開放状態となる時間（第1の開放時間）は「2 5 秒」とされている。なお、このように、当否判定の

50

結果が大当たりとなる確率が低確率（通常確率）とされる遊技状態が、「低確率モード（低確率状態）」である。

【0115】

「第1の確変大当たり」を生ずると、第1の大当たり遊技若しくは変則的な第1の大当たり遊技を実行するとともに、実行した第1の大当たり遊技終了後に当否判定の結果が大当たりとなる確率（第1の大当たり抽選の結果が当選となる確率と第2の大当たり抽選の結果が当選となる確率）が高確率とされる。つまり、「第1の大当たり遊技を実行する第1の確変大当たりを発生させるか否か」や、「変則的な第1の大当たり遊技を実行する第1の確変大当たりを発生させるか否か」も前述の「振分抽選」における選択対象とされる。そして、本実施例においては、「第1の確変大当たり」に起因する第1の大当たり遊技としては、通常の第1の大当たり遊技（通常の15R大当たり遊技）若しくは変則的な第1の大当たり遊技（変則的な15R大当たり遊技）を行う。なお、このように、当否判定の結果が大当たりとなる確率が高確率とされる遊技状態が、「高確率モード（高確率状態）」である。

10

【0116】

本実施例の「変則的な第1の大当たり遊技」とは、図11に示すように、「大入賞装置31を2.5秒（第4の開放時間）に渡って開放状態とすることを計10回行う開放繰り返し動作」が、所定のインターバル（例えば、2秒のインターバル）を挟みつつ15回（15ラウンド）繰り返されるタイプの「15R大当たり遊技」である。この「変則的な第1の大当たり遊技」は、賞球払出の実行可能性は高いものの、「通常の第1の大当たり遊技」に比べて賞球払出量が少なくなる。

20

【0117】

本実施例では、「通常大当たり」及び「第1の確変大当たり」に起因する第1の大当たり遊技として、「15R大当たり遊技」を例示するが、「第1の通常大当たり」及び「第1の確変大当たり」のうちの少なくとも一方において、当該「大当たり」に起因する第1の大当たり遊技としては、各ラウンドで大入賞装置31が開放状態となる時間が「第1の開放時間」とされつつラウンド数が異なる複数種類の大当たり遊技（例えば、「15R大当たり遊技」と、「大入賞装置31の開閉動作が、所定のインターバル（例えば、2秒のインターバル）を挟みつつ8回（8ラウンド）繰り返されるタイプの大当たり遊技」とが予定されてもよい。

【0118】

「第2の確変大当たり」を生ずると、第2の大当たり遊技を実行するとともに、この第2の大当たり遊技終了後に、当否判定の結果が大当たりとなる確率（第1の大当たり抽選の結果が当選となる確率と第2の大当たり抽選の結果が当選となる確率）が高確率とされる。但し、図11に示すように、「第2の確変大当たり」に起因する第2の大当たり遊技としては、大入賞装置31の開閉動作が、所定のインターバル（例えば、2秒のインターバル）を挟みつつ2回（2ラウンド）繰り返される。そして、この第2の大当たり遊技においては、各ラウンドで大入賞装置31が開放状態となる時間（第2の開放時間）は「0.2秒」とされている。

30

【0119】

「小当たり」を生ずると、図14に示すように、大入賞装置31の開閉動作が、所定のインターバル（例えば、2秒のインターバル）を挟みつつ2回繰り返される。そして、この小当たり遊技においては、大入賞装置31が開放動作を行う毎に開放状態となる時間は、「第2の開放時間（0.2秒）」とされる。なお、第1の当否判定によって、第2の確変大当たりと、小当たりとを生じ得ることとし、第2の大当たり遊技の内容と小当たり遊技の内容が同様であるため、通常レベルの遊技者（遊技機に関する知識が豊富でなく、本図柄の表示結果までは理解できないレベルであったり、本図柄の表示結果までを見ようとししない遊技者など）にとっては、「第2の確変大当たり」または「小当たり」が発生した後の遊技状態（確率モード）が高確率状態（高確率モード）であるか否かを判別することは困難となるので、遊技者は遊技機の確率モード（高確率状態か否か）を判断するために想像を働かせることが必要とされ、この結果、遊技興趣を更に高めることができる。

40

【0120】

50

一方、第2の特別図柄表示部62bにおいては、第2の始動入賞装置17bへの遊技球の入賞に起因して、特別図柄の変動表示（変動遊技）を開始する。この変動表示も、第1の特別図柄表示部62aと同様な態様で行われる。そして、通常確率モードにおいて、第2の始動入賞装置17bへの遊技球の入賞に起因して当否判定（第2の大当たり抽選）が行われた場合も、図10（a）に示すように、この大当たりを示す判定結果が導出される確率が、約「1／400」とされる。この場合も、大当たりを示す判定結果が導出されると、大当たり遊技が開始される。

【0121】

第2の始動入賞装置17bへの遊技球の入賞に起因して当否判定（第2の大当たり抽選）が行われ、大当たりを示す判定結果が導出されると、主制御部200Aは「大当たりの種類（大当たり図柄の種類）」を乱数抽選によって決定する。この乱数抽選は「第2の大当たり態様決定手段が行う乱数抽選」の具体例を構成するものであり、図12に示すように、この乱数抽選によって、大当たりの態様が「通常大当たり」と、「第1の確変大当たり」と、「第2の確変大当たり」とのうちの何れかに定められる。なお、第2の始動入賞装置17bへの遊技球の入賞に起因する当否判定（つまり、第2の当否判定）では、小当たりを発生させるか否かの判定（小当たり抽選）を行わず、大当たりを発生させるか否かの判定（大当たり抽選）だけを行う。但し、第2の大当たり抽選の結果が落選の場合にも、主制御部200Aは小当たりを発生させるか否かを乱数抽選によって決定することとしてもよい。

10

【0122】

第2の当否判定によって「第1の確変大当たり」を生ずると、第1の大当たり遊技若しくは変則的な第1の大当たり遊技を実行するとともに、実行した第1の大当たり遊技終了後に当否判定の結果が大当たりとなる確率（第1の大当たり抽選の結果が当選となる確率と第2の大当たり抽選の結果が当選となる確率）が高確率とされる。つまり、第2の当否判定によって生ずる「第1の確変大当たり」の内容は、第1の当否判定によって生ずる「第1の確変大当たり」の内容と同様である（図11、12参照）。

20

【0123】

また、図12に示すように、第2の当否判定によって「通常大当たり」を生ずると、第1の大当たり遊技を実行するとともに、この第1の大当たり遊技終了後に、当否判定の結果が大当たりとなる確率（第1の大当たり抽選の結果が当選となる確率と第2の大当たり抽選の結果が当選となる確率）が低確率（通常確率）とされる。つまり、第2の当否判定によって生ずる「通常大当たり」の内容は、第1の当否判定によって生ずる「通常大当たり」の内容と同様である（図11、12参照）。

30

【0124】

図12に示すように、第2の当否判定によって「第2の確変大当たり」を生ずると、第2の大当たり遊技を実行するとともに、この第2の大当たり遊技終了後に、当否判定の結果が大当たりとなる確率（第1の大当たり抽選の結果が当選となる確率と第2の大当たり抽選の結果が当選となる確率）が高確率とされる。つまり、第2の当否判定によって生ずる「第2の確変大当たり」の内容は、第1の当否判定によって生ずる「第2の確変大当たり」の内容と同様である（図11、12参照）。

【0125】

40

以上のように、第1の大当たり抽選を経て生ずる大当たりと、第2の大当たり抽選を経て生ずる大当たりは、「通常大当たり」、「第1の確変大当たり」及び「第2の確変大当たり」のうちの何れかに定められるが、このうち、遊技モードが「低確率通常変動モード（つまり、低確率通常開放モード）」のときに生ずる「第2の確変大当たり」が「非開放延長型の大当たり」とされる（後述する図36のS735及びS740の処理で否定的な判断がされる場合）。そして、その他の遊技モード（高確率通常変動モード、高確率短縮変動モード、低確率短縮変動モード）のときに生ずる「第2の確変大当たり」と「通常大当たり」と「第1の確変大当たり」は何れも「開放延長型の大当たり」とされる。但し、前述のように、遊技機1の遊技モードが通常変動モード（低確率通常変動モードまたは高確率通常変動モード、換言すると低確率通常開放モードまたは高確率通常開放モード）の場合には、第2の始動入賞装

50

置 1 7 b に遊技球が入賞することは稀であるので、第 2 の大当たり抽選に基づいて生ずる「第 2 の確変大当たり」が「非開放延長型の大当たり」となること（所謂「潜伏確変大当たり」となること）は稀である。

【0126】

なお、第 1 の始動入賞装置 1 7 a への遊技球の入賞に起因する当否判定を経て生ずる大当たりの態様と、第 2 の始動入賞装置 1 7 b への遊技球の入賞に起因する当否判定を経て生ずる大当たりの態様とのうちの少なくとも一方または両方に、第 2 の通常大当たりを追加してもよい。この第 2 の通常大当たりは、「可変入賞装置（大入賞装置 3 1）を第 1 の開放時間よりも短く第 2 の開放時間よりも長い所定の開放時間（例えば、6 秒）で開放させることで、賞球払出手段（遊技球払出装置 1 0 9）による賞球払出の実行可能性が第 1 の大当たり遊技よりも低く第 2 の大当たり遊技よりも高くなる第 3 の大当たり遊技を実行するとともに、第 3 の大当たり遊技終了後に、当否判定の結果が大当たりとなる確率（第 1 の大当たり抽選の結果が当選となる確率と第 2 の大当たり抽選の結果が当選となる確率）を低確率（通常確率）とする」ものである。また、大当たり態様として「第 2 の通常大当たり」を追加する場合、「上述の第 3 の大当たり遊技を実行するとともに、第 3 の大当たり遊技終了後に、当否判定の結果が大当たりとなる確率（第 1 の大当たり抽選の結果が当選となる確率と第 2 の大当たり抽選の結果が当選となる確率）を高確率とする第 3 の確変大当たり」も合わせて追加するのが好ましい。これにより、遊技者にとっては、「第 2 の通常大当たり」または「第 3 の確変大当たり」が発生した後（第 3 の大当たり遊技終了後）の遊技状態（確率モード）が高確率状態（高確率モード）であるか否かを判別することは困難となるので、遊技者は遊技機の確率モード（高確率状態か否か）を判断するために想像を働かせることが必要とされ、この結果、遊技興趣を更に高めることができる。なお、上述の「第 3 の大当たり遊技」の実行契機となる「第 2 の通常大当たり」および「第 3 の確変大当たり」を設ける場合、その「第 2 の通常大当たり」および「第 3 の確変大当たり」を発生させるか否かの判定を含む当否判定に、小当たりを発生させるか否かの判定（小当たり抽選）を含めなくてもよい（小当たりを設けなくてもよい）。

【0127】

c-2. 疑似図柄

演出表示装置 2 7 の表示画面 2 7 a においても、第 1 の始動入賞装置 1 7 a 若しくは第 2 の始動入賞装置 1 7 b への入賞（始動入賞）に起因して図柄変動開始条件が成立すると、疑似図柄の変動表示（疑似図柄を用いた変動遊技）を開始する。そして、これらの変動表示（変動遊技）の実行時間が経過すると、疑似図柄の停止表示（確定表示）が一定時間（約 0.6 秒間）実行される。このとき、疑似図柄の停止表示（確定表示）と、前述の下部表示装置 6 0（第 1 の特別図柄表示部 6 2 a 若しくは第 2 の特別図柄表示部 6 2 b）による停止表示（本図柄の確定図柄）と同様に、当否判定の結果を表示する。

【0128】

また、演出表示装置 2 7 の表示画面 2 7 a においては、疑似図柄の変動表示（変動遊技）を開始する際に、3 つの疑似図柄表示部が出現し、各疑似図柄表示部において、「疑似図柄」を用いた変動表示（順次、変更される疑似図柄の表示）と、停止表示（停止した疑似図柄の表示）等がなされる。この疑似図柄の変動表示（変動遊技）は、「1」～「9」までの算用数字をこの順で表示した後、再び、「1」～「9」までの算用数字をこの順で表示することを繰り返す「循環表示」によって構成される。また、疑似図柄表示部に確定表示される確定図柄には、「外れを示す停止図柄」と、「大当たりを示す停止図柄」がある。

【0129】

ここで、図 1 3（a）に示すように、「大当たりを示す停止図柄」の中には、「通常大当たりの発生を示す停止図柄」と、「第 1 の確変大当たりの発生を示す停止図柄（以下、第 1 の確変大当たり図柄という。）」と、「第 2 の確変大当たりの発生を示す停止図柄（以下、第 2 の確変大当たり図柄という。）」とが存在する。また、図 1 3（b）に示す「大当たり抽選の結果が外れである場合に確定表示される停止図柄」の中には、「小当たりの発生を示す小当

り図柄」と、図13(c)に示す「小当り抽選にも外れたことを示す停止図柄（以下、外れ図柄という。）」とがある。また、本実施例では、大当り抽選のみならず、小当り抽選にも外れの場合を単に「外れ」と称することとする。

【0130】

図13(a)に示すように、「通常大当り図柄」は表示画面27aに「偶数の同一数字」を3個並べて構成され、「第1の確変大当り図柄」は表示画面27aに「奇数の同一数字」を3個並べて構成される。また、「第2の確変大当り図柄」は「異なる奇数数字」を左から右へ昇順に並べて構成される。更に、図13(b)に示すように、「小当り図柄」は、「第2の確変大当り図柄」と同様に「異なる奇数数字」を左から右へ昇順に並べて構成され、「外れ図柄」は、3つの疑似図柄表示部のうちの少なくとも1つに異なる数字を表示して構成される停止図柄のうちで、「小当り図柄及び第2の確変大当り図柄」を除いたものである。

10

【0131】

このように、「小当り図柄」と「第2の確変大当り図柄」とが同一図柄とされ、しかも、何れの図柄が停止表示されても、大入賞装置31が同一の態様で開閉動作を行う。そして、通常レベルの遊技者（遊技機1に関する知識が豊富でない遊技者）は、第1の特別図柄表示部62a（図11を参照）や第2の特別図柄表示部62b（図12を参照）には視線を向けず、専ら演出表示装置27の表示画面27aと大入賞装置31とに視線を向ける遊技を行うため（通常、第1の特別図柄表示部62aの停止図柄の意味を知らないため）、これらの遊技者にとっては、「小当り」が生じたのか、「第2の確変大当り」が生じたのか、より判別し難くなる。従って、通常レベルの遊技者は、本遊技機1においては、「第2の確変大当り」を発生し、抽選確率が高確率に設定されていることを見落とす場合がある。

20

【0132】

尚、演出表示装置27において「通常大当り図柄」若しくは「第1の確変大当り図柄」を表示する場合、その前提となる変動表示の途中にリーチ表示を行う。また、演出表示装置27において「外れ示す停止図柄」を表示する場合、その前提となる変動表示（つまり、外れ変動）の途中にリーチ表示を行わない場合（以下、「単純外れ」という。）と、リーチ表示を行う場合（以下、「リーチ外れ」という。）とがある。また、本実施例のリーチ表示は、演出表示装置27の表示画面27aに表示される疑似図柄のうち2つの疑似図柄が同一図柄で停止させ、他の1つの疑似図柄を変動中とすることを内容とする表示である。但し、「2R確変大当りを示す停止図柄」や「2R通常大当りを示す停止図柄」を停止表示する場合においても、その変動途中にリーチ表示を行ってもよい。

30

【0133】

（4）変動遊技（図柄変動演出）の概要

変動遊技（図柄変動演出）には、「通常変動パターンテーブル及び短縮変動パターンテーブルの使用時に行う演出（以下、一般変動遊技という。）」と、「特殊変動パターンテーブルの使用時（特殊変動モード中）に行う演出（以下、特殊変動遊技という。）」とがある。以下、一般演出の概要を述べた後、特殊演出について説明する。

【0134】

a. 一般変動遊技の場合

通常変動パターンテーブル若しくは短縮変動パターンテーブルの使用時に、第1の始動入賞装置17a若しくは第2の始動入賞装置17bへの遊技球の入賞（始動入賞）を生じると、特別図柄の変動開始条件（当否判定実行条件）が成立する。これにより、対応する特別図柄表示部62a、62bで本図柄の図柄変動（変動遊技）を開始すると共に、図15(a)～(c)に示すように、演出表示装置27の表示画面27a（疑似図柄表示部27b～27d）において、疑似図柄を用いた図柄変動演出表示を開始する。

【0135】

この図柄変動（変動遊技）の実行時間は、対応する特別図柄表示部62a、62bでの図柄変動開始時に決定される変動パターン（通常変動パターン、短縮変動パターン）によ

40

50

って異なる（後述する。）が、この実行時間を経過すると、何れかの特別図柄表示部 6 2 a、6 2 bにおいて本図柄の停止図柄が確定表示されるとともに、表示画面 2 7 aにおいて疑似図柄の停止図柄が確定表示される。

【0136】

尚、図 1 5（a）で例示する「外れ表示」は、「リーチ演出を伴わない外れ表示（所謂「通常外れ」）」であり、図 1 5（b）で例示する「外れ表示」は、「リーチ演出を伴う外れ表示（所謂「外れリーチ」）」である。ここで、リーチ表示（リーチ演出）とは、例えば、この変動表示（変動遊技）の途中において、最終的に停止する図柄（以下、「最終停止図柄」という。）以外の図柄を所定の図柄で停止させ、最終停止図柄の種類によって、大当たり表示がなされる可能性があることを示す演出的な表示である。例えば、複数の図柄の停止図柄が同一の図柄であると、大当たり表示が完成する場合に、最終停止図柄以外の図柄を同一図柄で停止させて、遊技機において「特別遊技の実行（大当たりの発生）の可能性」が存在することを示す表示を指す。

10

【0137】

図 1 5（c）に示すように、「特別図柄（疑似図柄）の停止図柄」を用いて、「当否判定の結果が当選（大当たり）である」旨の停止表示（確定表示、大当たり表示）が行われる場合には、特別図柄（疑似図柄）の図柄変動演出表示（変動表示）の途中で「リーチ表示」が行われた後に、この確定表示が行われる。そして、この「大当たり表示」がなされると、「大当たりに移行するための移行表示」等を実行した後に、遊技機 1 の遊技状態が大当たり状態に移行し、大当たり遊技を開始する。また、「特別図柄（疑似図柄）の停止図柄」を用いて、「小当たり抽選の結果が当選（小当たり）である」旨の停止表示（確定表示、大当たり表示）が行われる場合には、「小当たりに移行するための移行表示」等を実行した後に、遊技機 1 の遊技状態が小当たり状態に移行し、小当たり遊技を開始する。

20

【0138】

b. 特殊変動遊技の場合

次に、図 1 6 を用いて特殊変動遊技について説明する。すなわち、特殊変動パターンテーブルの使用時（特殊変動モード中）に、第 1 の始動入賞装置 1 7 a 若しくは第 2 の始動入賞装置 1 7 b への遊技球の入賞（始動入賞）を生じた場合も、特別図柄の変動開始条件（当否判定実行条件）が成立し、対応する特別図柄表示部 6 2 a、6 2 b で本図柄の図柄変動を開始すると共に、図 1 6 に示すように、演出表示装置 2 7 の表示画面 2 7 a（疑似図柄表示部 2 7 b～2 7 d）において、「疑似図柄を用いた図柄変動演出表示（特殊変動遊技）」を開始する。

30

【0139】

但し、この特殊変動遊技においては、前述の一般変動遊技では表示されない画像が演出表示装置 2 7 の表示画面 2 7 a に表示される。具体的には、疑似図柄表示部 2 7 b～2 7 d（図 6 を参照）を縮小するとともに、表示画面 2 7 a の略全域で所謂「バトル演出」を実行する。つまり、遊技者の味方を示す「イカのキャラクタ図柄」と、遊技者の敵を示す「タコのキャラクタ図柄」とが登場し、決闘（バトル）を開始する。

【0140】

「各始動入賞に対応して実行される特殊演出の実行時間」は、大当たり抽選及び小当たり抽選の結果が落選である場合、一律に「第 1 の変動時間（本実施例では、1 0 秒）」に定められ、大当たり抽選の結果若しくは小当たり抽選の結果が当選である場合、一律に、「第 2 の変動時間（本実施例では、2 0 秒）」に定められている。このため、特殊変動パターンテーブルの使用時（特殊変動モード中）において、大当たり抽選及び小当たり抽選の結果が落選である限りは、「演出時間（変動時間）が一定の特殊演出」が、始動入賞を生ずる毎に繰り返される。つまり、図 1 6 に示すように、本遊技機 1 の遊技状態（高確率モード、通常確率モード）を問わず、始動入賞を生ずる毎に「演出時間（変動時間）が一定の特殊変動遊技」が、疑似図柄の停止表示時間を挟んで繰り返される。

40

【0141】

この場合、大当たり抽選及び小当たり抽選の結果が落選である限りは、「タコのキャラクタ

50

」が「イカのキャラクタ」に勝利する演出（遊技者の思いが成就しなかったことを示す演出）が、表示画面27aの色を変更しつつ「特殊変動カウンタ（後述する。）の設定値を限度に繰り返される。このように、本実施例の遊技機1では、特殊変動パターンテーブルの使用時（特殊変動モード）において、「各始動入賞に対応して実行される特殊変動遊技の実行時間」が、遊技機1の遊技状態（高確率モード、通常確率モード）を問わずに、同一時間とされるため、効果的な演出を実行することができる。例えば、略同一内容の演出を「くどい」ように繰り返すことで、遊技者に対して「強いインパクト」を与えることができる。また、本実施例では、特殊変動パターンテーブル（当り用・外れ用）に格納された変動パターンが1種であることから、特殊変動パターンテーブルの使用期間全体の変動時間が予め算出できるため、より効果的な演出を行うことができる。例えば、演出表示装置27の表示画面27aにおいて、特殊変動パターンテーブルの使用期間（特殊変動モード）の開始から終了まで所定のムービー（動画）を継続して再生するといった演出を行うこともできる。

10

【0142】

本実施例では、「大当り抽選及び小当り抽選の結果が落選であることを示す特殊演出」が、後述する「特殊変動カウンタ」の値がゼロになるまで繰り返されると、実際の遊技モードに対応する変動パターン（通常変動パターン若しくは短縮変動パターン）に従う変動遊技が行われる。一方、後述する「特殊変動カウンタ」の値がゼロになるまでに大当り抽選の結果が当選になると、当該「当選の結果を示す特殊演出」が第2の変動時間（20秒）に渡って行われた後、大当り遊技中の演出が実行される。この後、各始動入賞に対応して短縮変動用の変動パターンに従う演出が実行される。

20

【0143】

また、後述する「特殊変動カウンタ」の値がゼロになるまでに、小当り抽選の結果が当選になると、当該「当選の結果を示す特殊演出」が第2の所定時間（20秒）に渡って行われた後、小当り遊技中の演出が実行される。この後、各始動入賞に対応して特殊変動パターンテーブルの使用期間（特殊変動モード）が改めて開始される。

【0144】

（5）コマンドの送信

本実施例の遊技機1は、前述の「変動演出表示（図柄変動演出表示）」等を実現するために種々の制御を行っている。この制御を実行する際に、主制御部200A（主制御基板200）からサブ制御部220A（サブ制御基板220）に向かって、種々のコマンドが送信される。次に、このコマンドが送信される様子について、図17（a）の模式図を用いて説明する。

30

【0145】

主制御部200Aとサブ制御部220Aとは、9ビット幅の平行信号ケーブルで接続されている。このうちの1ビット分はストロブ信号の出力用に割り当てられており、残りの8ビット分がコマンド出力用に割り当てられている。そして、主制御部200Aからサブ制御部220Aにコマンドを出力する際には、先ず初めに、コマンド出力用に割り当てられた8ビット幅の信号ケーブルに8ビット分のコマンドデータが出力され、続いて1ビットのストロブ信号が出力される。また、サブ制御部220Aは、ストロブ信号の立ち上がりのタイミングでコマンドデータを読み取ることにより、主制御部200Aから送信されたコマンドを確実に読み取ることができる。

40

【0146】

ここで、主制御部200A（主制御基板200）からサブ制御部220A（サブ制御基板220）に出力されるコマンドとしては、例えば、図22（b）に図示したものを例示できる。つまり、（A）変動パターン指定コマンド（以下、「CHP」と表記することができる。）、（B）特別図柄停止情報指定コマンド（以下、「CJS」と表記することができる。）、（C）モード指定コマンド（以下、「CRE」と表記することができる。）等がある。尚、変動パターン指定コマンドは変動パターンを指定するコマンドであり、始動入賞時に使用している変動パターンテーブルに応じて、通常変動用の変動パターン（後述する

50

。)、短縮変動用の変動パターン(後述する。)及び特殊変動パターンのうちの何れかが特定される。そして、変動パターン指定コマンドは、疑似図柄の変動を開始させると共に、疑似図柄の変動時間を指定するコマンドでもある。また、モード指定コマンドは、遊技モード設定手段が設定している遊技モードを指定したり、遊技機1が特殊変動モードであることを指定するためのコマンドである。

【0147】

(6) 主制御部200Aによる遊技制御の概要

図18は、主制御基板200に搭載されたCPU201が実行する遊技制御処理の大きな流れを示すフローチャートである。この遊技制御処理では、遊技機1に電源投入されると(S5;YES)、先ず、電源投入処理を行う(S8)を行う。この後、電源がOFFになるまでの間(S900で肯定判断されるまでの間)、賞球払出処理(S10)、普通図柄遊技処理(S100)、普通電動役物遊技処理(S200)、特別図柄遊技処理(S300)、当り遊技処理(S600)等の各処理が繰り返し実行されている。

【0148】

具体的には、本実施例では、4msec毎にタイマ割込みが発生するものとなっており、CPU201は、そのタイマ割込みが発生する毎(つまり、4msec毎)に、賞球払出処理(S10)、普通図柄遊技処理(S100)、普通電動役物遊技処理(S200)、特別図柄遊技処理(S300)および当り遊技処理(S600)の処理(S10~S600の処理)を実行するものとなっている。

【0149】

そして、CPU201は、図18に示す遊技制御処理(S10~S600の処理)を行う中で、サブ制御基板220を初めとする各種制御基板に向けて各種の信号や制御コマンドを送信する。こうすることにより、遊技機1全体の遊技が進行することになる。以下、図18のフローチャートに従って、遊技制御処理について説明する。

【0150】

A. 電源投入処理(S8)

電源投入処理(S8)は、電源投入時(図18のS5;YES)の他に、電源断発生時処理(図18のS6を参照)を行ったときにも行う。図19は電源投入処理(S8)の概要を示すフロー図であり、この電源投入処理(S8)においては、先ず、電源投入時に必要な各種設定を行う(S8a)。つまり、スタックポインタをRAM202の所定のアドレスに設定し、割り込みモードの設定を行って、RAM202のアクセスを許可することを行う。続いて、ラムクリアスイッチが電源投入時に押下されたか否かを判断し(S8b)、ラムクリアスイッチが電源投入時に押下された場合には(S8b;YES)、RAM202を初期化し(S8f)、電源投入処理(S8)を終了する。ここで、S8fの処理では、RAM202の全域を、「0(ゼロ)クリア」し、通常遊技中の初期値を設定し、割込を許可する処理などを行う。なお、S8fの処理は、CPU201が行う「揮発性メモリクリア手段」としての処理の具体例を構成する。

【0151】

また、ラムクリアスイッチが電源投入時に押下されていないと判断された場合であっても(S8b;NO)、RAM202にバックアップフラグ(電断時の発生情報)が設定されていないと判断される場合には(S8c;NO)、S8fの処理を行ってRAM202を初期化し、電源投入処理(S8)を終了する。また、S8bの否定的な判断を得て、S8cでバックアップフラグ(電断発生時の情報を記憶している旨を示すフラグ)が設定されていると判断されると(S8c;YES)、CPU201は電断復電時と判断し、電断時に保護(記憶)したRAM202の内容からチェックサムの算出する(S8d)。そして、電断時に作成、保存したチェックサムの内容と比較し、両チェックサムが一致しない場合は、RAM202の内容が正常でない(壊れている)と判断し(S8e;NO)、S8fの処理を行う。また、RAM202の内容が正常であると判断される場合(S8e;YES)、復電処理(S8i)を行って、電断直前のプログラム実行位置に戻ってプログラムを実行する。

【0152】

B. 賞球払出処理 (S80)

主制御基板200に搭載されたCPU201は、遊技球を賞球として払い出す処理(賞球払出処理)を行う(S80)。すなわち、始動入賞検出スイッチ17s、17t若しくは入賞球検出スイッチ40s、41s、43sの状態を検出して遊技球が入球したか否かを判断する。そして、遊技球が入球していた場合は、この情報を、主制御基板200に搭載されているRAM202の所定領域に記憶する。そして、RAM202上に記憶されている情報に基づいて、賞球の払出信号を払出制御基板240に向かって出力する。また、RAM202上に、始動入賞検出用スイッチ17s等への入賞情報が既に記憶されていた場合には、先に記憶されていた情報を含めて適切な払出個数を指定して、払出信号を出力する。

10

【0153】

主制御部200Aから払出制御部240Aへ払出信号を出力するに際しては、先ず、払出制御部240A(払出制御基板240)に向かってストロブ信号を出力し、続いて信号データを出力する。これに対して、払出制御部240Aを構成する払出制御基板240に搭載されたCPUは、払出信号を受け取ると信号の内容を解釈し、賞球払出装置109に搭載された払出モータ109mに駆動信号を出力して賞球の払い出しを行う。そして、賞球払出装置109には、払い出された遊技球を検出する2つの払出スイッチ(前側払出スイッチ109a、後側払出スイッチ109b)が設けられているので、これらスイッチで遊技球を1球ずつ検出しながら、払出信号で指定された個数の賞球を払い出す処理を行う。

20

【0154】

C. 普通図柄遊技処理 (S100)

普通図柄遊技処理(S100)が開始されると、普通図柄表示部63において普通図柄の変動表示を開始させる。そして、CPU201は、図18の遊技制御処理を繰り返すうちに、普通図柄の変動表示の実行時間が経過したと判断すると、普通図柄の停止図柄の停止表示を行う。更に、CPU201は、図18の遊技制御処理を繰り返すうちに、この停止図柄の停止表示時間(例えば、0.5秒)」が経過したと判断すると、停止図柄が普通電動役物17dを作動させる図柄(普通図柄の当り図柄)であるのか、或いは、作動させる図柄でないのか(普通図柄の外れ図柄)を判断する。

30

【0155】

そして、停止図柄が普通電動役物17dを作動させる図柄(普通図柄の当り図柄)である場合、普通電動役物開放延長機能が作動しているか否か(つまり、開放延長手段が作動中であるか否か)が判断され、開放延長手段が作動中である場合、普通電動役物17dの開放時間を「開放延長機能作動時における開放時間(例えば、前述の3秒)」に設定した後、普通図柄遊技処理(S100)を終了して、図24の遊技制御処理に復帰する。一方、開放延長手段が作動中でない場合、普通電動役物17dの開放時間を「開放延長機能未作動時における開放時間(例えば、前述の0.5秒)」に設定した後、普通図柄遊技処理を終了して、図18の遊技制御処理に復帰する。

【0156】

40

なお、CPU201は、普通電動役物17dが作動中でなく、普通図柄表示部63において普通図柄の変動表示を実行中でなく、しかも普通図柄の停止表示を実行中でなく、更に、普通図柄に関する保留数が「0」でないと判断する場合、普通図柄の変動表示を開始させる。また、普通図柄に関する保留数は、普通図柄作動ゲート16を遊技球が通過するとともに、普通図柄に関する保留数が所定数(本実施例では、4個)未満である場合に「+1」され、普通図柄の変動表示を開始する度に「-1」される。

【0157】

D. 普通電動役物遊技処理 (S200)

図20は、普通電動役物遊技処理の概要を示すフロー図であり、CPU201が図18の遊技制御処理を行う中で、普通電動役物遊技処理が起動されると、普通電動役物17d

50

が作動中であるか否か（第2の始動入賞装置17bが開放状態であるか否か）が判断される。そして、作動中である（第2の始動入賞装置17bが開放状態である）と判断すると（S201;YES）、普通電動役物17dの作動時間（第2の始動入賞装置17bを開放状態に維持する所定時間であって、開放延長モードでは3秒、通常開放モードでは0.5秒）が経過したか否かを判断する（S202）。そして、作動時間が所定時間を経過したと判断すると（S202;YES）、普通電動役物17dの作動を停止させることで開放状態にある第2の始動入賞装置17bを閉鎖状態とし（S206）、普通電動役物遊技処理を終了させる。

【0158】

但し、CPU201が、普通電動役物17d（第2の始動入賞装置17b）の開放中に、第2の始動入賞装置17bに規定数（例えば、8個）の遊技球が入球したと判断すると、前述の作動時間（開放時間）が所定時間に達していない場合でも、普通電動役物17dの作動を停止させ（S206）、普通電動役物遊技処理を終了させる。また、本遊技機1では普通電動役物17dが作動すると、内部に設けられた普通電動役物ソレノイド17cが駆動され、普通電動役物17dを構成する第2の始動入賞部17bの一对の翼片部が外側に回動して、第2の始動入賞部17bが開放状態となる。

【0159】

E. 特別図柄遊技処理

次に、図21～図34を用いて特別図柄遊技処理の概要を説明する。この特別図柄遊技処理が起動されると、図21に示すように、先ず、第1の始動入賞装置17a若しくは第2の始動入賞装置17bに遊技球が入賞したか否かが判断される（S302a、S302b）。そして、S302aの処理及びS302bの処理において否定的な判断（遊技球が入賞していないとの判断）がなされる場合（S302a;NO、S302b;NO）、そのまま図22に示すS308以降の処理に移行する。

【0160】

一方、第1の始動入賞装置17aに遊技球が入賞したと判断されると（S302a;YES）、「第1の始動入賞装置17に対応する特別図柄の保留数」が所定個数未満（本実施例は、4個未満）であるか否かが判断される（S304a）。このS304aの処理において、所定個数未満と判断されると（S304a;YES）、第1の始動入賞装置17aへの入賞に関連する判定用乱数（抽選用乱数）を取得し、この判定用乱数（抽選用乱数）が主制御基板200に搭載されたRAM202の所定アドレスに記憶されるとともに、「第1の始動入賞装置17aに対応する特別図柄の保留数」が「+1」される（S306a）。

【0161】

ここで、本実施例の遊技機1は、始動入賞装置として、第1の始動入賞装置17aと、第2の始動入賞装置17bとを備えるとともに、第1の始動入賞装置17aに対応する特別図柄（第1の特別図柄。以下、「特図1」ともいう。）と、第2の始動入賞装置17bに対応する特別図柄（第2の特別図柄。以下、「特図2」ともいう。）とを備える。そして、第1の始動入賞装置17aへの始動入賞に基づく判定用乱数と、第2の始動入賞装置17bへの始動入賞に基づく判定用乱数とが記憶された状況の下では、後者が優先的に処理される（後述する。）。

【0162】

また、CPU201によって行われる処理のうちで、「第1の始動入賞装置17aに遊技球が入賞することに起因して実行される各処理（以下、特図1に関する処理という。）」と、「第2の始動入賞装置17bに遊技球が入賞することに起因して実行する各処理（以下、特図2に関する処理という。）」のうちで、同様な処理に関して、図21～図28においては、同一のステップ数（算用数字）を付している。そして、この同一のステップ数を付した処理は基本的には同一の処理であるため、以下の説明においては、「特図1に関する処理」及び「特図2に関する処理」のうちの一方を説明し、他方の説明を省略することがある。なお、「特図1に関する処理」については「ステップ数」にアルファベット

の「a」を付し、「特図2に関する処理」について「ステップ数」にアルファベットの「b」を付して区別することがある。

【0163】

S306aの処理において取得される判定用乱数（抽選用乱数）としては、（a）第1の始動入賞装置17aへの遊技球の入賞に起因して実行される大当り抽選（以下、「特図1大当り抽選」という。）に際して用いる抽選用乱数（以下、「特図1大当り抽選乱数」という。）、（b）第1の始動入賞装置17aへの遊技球の入賞に起因して実行される小当り抽選（以下、「特図1小当り抽選」という。）に際して用いる抽選用乱数（以下、「特図1小当り抽選乱数」という。）と、（c）第1の特別図柄表示部62aに停止表示される図柄を決定するための決定用乱数（以下、「特図1図柄決定乱数」という。）、（d）演出表示装置27の表示面27aにおいて実行される疑似図柄の変動表示においてリーチ表示を行うか否かを決定するためのリーチ乱数、などがある。

10

【0164】

また、第2の始動入賞装置17bに遊技球が入賞したと判断されると（S302b；YES）、「第2の始動入賞装置17dに対応する特別図柄の保留数」が所定個数未満（本実施例は、4個未満）であるか否かが判断される（S304b）。このS304bの処理において、所定個数未満と判断されると（S304b；YES）、第2の始動入賞装置17bに関連する判定用乱数（抽選用乱数）を取得し、この判定用乱数（抽選用乱数）が主制御基板200に搭載されたRAM202の所定アドレスに記憶されるとともに、「第2の始動入賞装置17bに対応する特別図柄の保留数」が「+1」される（S306b）。この後、S308以降の処理に移行する。

20

【0165】

S306bの処理において取得される判定用乱数（抽選用乱数）としては、（a）第2の始動入賞装置17bへの遊技球の入賞に起因して実行される大当り抽選（以下、「特図2大当り抽選」という。）に際して用いる抽選用乱数（以下、「特図2大当り抽選乱数」という。）、（b）第2の特別図柄表示部62bに停止表示される図柄を決定するための決定用乱数（以下、「特図2図柄決定乱数」という。）、（c）演出表示装置27の表示面27aにおいて実行される疑似図柄の変動表示においてリーチ表示を行うか否かを決定するためのリーチ乱数、などがある。なお、本実施例と異なり、第2の始動入賞装置17bへの遊技球の入賞に起因して小当り抽選（以下、「特図2小当り抽選」という。）を行う場合、S306bの処理において取得される判定用乱数（抽選用乱数）には、「特図2小当り抽選」に際して用いる抽選用乱数（以下、「特図2小当り抽選乱数」という。）が含まれる。

30

【0166】

S308の処理では、図22に示すように、当り遊技を実行中であるか否か、つまり、大当り遊技若しくは小当り遊技を実行しているか否かが判断される（S308）。具体的には、大当り遊技フラグ（図24のS378の処理を参照）がセット（ONに設定）されているか、或いは、小当り遊技フラグ（図23のS360の処理を参照）がセット（ONに設定）されていると、S308の処理において肯定的な判断がなされる。なお、大当り遊技フラグは「大当り遊技実行手段（制御プログラムであって、ROM203に格納されている。）」が作動中であることを示すものであり、小当り遊技フラグは「小当り遊技実行手段（制御プログラムであって、ROM203に格納されている。）」が作動中であることを示すものである。

40

【0167】

CPU201は、当り遊技を実行中であると判断すると（S308；YES）、特別図柄遊技処理を終了して、図18の遊技制御処理に復帰する。一方、S308の処理で、当り遊技を実行中でないと判断すると（S308；NO）、特別図柄が変動中か否か、つまり、第1の特別図柄及び第2の特別図柄のうちの何れかが変動中であるか否かを判断する（S310）。そして、特別図柄が変動中でない場合は（S310；NO）、特別図柄が未だ変動していないか、若しくは変動表示後に停止図柄で停止表示されているかの、いづ

50

れかであると考えられる。そこで、特別図柄の停止図柄を表示させる停止表示時間中（本実施例では、この停止表示時間を0.6秒とする。）であるか否かを判断する（S312）。そして、特別図柄が変動表示されておらず（S310；NO）、且つ、特別図柄の停止図柄を表示している停止表示時間中でもない場合は（S312；NO）、変動表示を開始できるか否かを判断する（S314a、S314b）。

【0168】

この「特別図柄の変動表示を開始できる条件」は「第1の特別図柄に関する保留数」と、「第2の特別図柄に関する保留数」とのうちの何れかが「ゼロ」でないことであるが、本実施例のCPU201は、「第2の特別図柄に関する保留数」が「ゼロ」であるか否かを優先して判断する（S314b）。つまり、「第2の特別図柄に関する保留数」が「ゼロ」でない場合、RAM202の所定アドレスから、最も古い判定用乱数（S306bで取得したもので、特図2大当り抽選乱数及び特図2小当り抽選乱数）を読み出し（S316b）、第2の特別図柄に関する当否判定処理（特図2当否判定処理）を行う（S320b）。

10

【0169】

この当否判定処理（S320b）においては、図25（a）に示すように、先ず、大当り抽選に関する処理（第2の大当り抽選に関する処理）を行う。つまり、遊技機1の遊技モードが高確率モードであるか否かが判断され（S322）、高確率モードであるときには（S322；YES）、「高確率用のデータテーブル」と「S316bの処理で読み出した特図2大当り抽選乱数」とを用いて、この「大当り抽選」が行われ（S324）、遊技機1の遊技モードが低確率モード（通常確率モード）であるときには（S322；NO）、「低確率用のデータテーブル」と「S316bの処理で読み出した特図2大当り抽選乱数」とを用いて、この大当り抽選が行われる（S326）。尚、高確率モードにおいては、特別図柄及び普通図柄の変動時間を通常に比べて短くする変動短縮機能を作動させ、かつ第2の始動入賞装置17b（普通電動役物）の開放延長機能を作動させる場合と、変動短縮機能及び開放延長機能を作動させない場合がある（後述する。）。

20

【0170】

S324またはS326の処理で行われる大当り抽選の結果が大当りである場合（S330；YES）、大当りフラグをセット（ONに設定）した後（S332）、当否判定処理（S320b）を終了し、「第2の特別図柄に関する変動開始処理（以下、特図2図柄変動開始処理という。）」に移行する（図22のS500b）。また、大当り抽選の結果が外れである場合（S330；NO）、「外れフラグ（大当り及び小当りを生じなかったことを示すフラグ）をセット（ONに設定）した後（S339）、当否判定処理（S320b）を終了し、特図2図柄変動開始処理に移行する（S500b）。なお、第1の始動入賞装置17aへの遊技球の入賞に起因して実行される当否判定処理（S320a）は、図25（a）において、「破線Dで取り囲む処理」を図25（b）に示すように変更しつつ、図25（a）に従って行われる。つまり、第1の始動入賞装置17aへの遊技球の入賞に起因して実行される大当り抽選（特図1大当り抽選）の結果が外れの場合、「S316aの処理で読み出した特図1小当り抽選乱数」を用いて小当り抽選を行い（S334）、この小当り抽選に当選した場合（S336；YES）、「小当りフラグ」をセット（ONに設定）した後（S338）、当否判定処理（S320a）を終了し、特図1図柄変動開始処理に移行する（S500a）。一方、小当り抽選に落選した場合（S336；NO）、「外れフラグ（大当り及び小当りを生じなかったことを示すフラグ）をセット（ONに設定）した後（S339）、当否判定処理（S320a）を終了し、特図1図柄変動開始処理に移行する（S500a）。

30

40

【0171】

特図2図柄変動開始処理（S500b）においては、図26に示すように、先ず、当否判定処理（図22のS320b、図25参照）の結果を下に、変動パターンを設定する処理（S510、S540A、S540B）等を行う。

【0172】

50

すなわち、S502の処理にて、当否判定処理(S320b)の結果が「大当たり」であると判断されると(S502; YES、つまり、大当たりフラグがONに設定されている場合)、S510に移行して大当たり変動設定処理を行う。この大当たり変動設定処理(S510)では、図27に示すように、S306bの処理(図21を参照)において取得した特図2図柄決定乱数{特図1図柄変動開始処理(S500a)においては、S306aの処理(図21を参照)において取得した特図1図柄決定乱数}を読み出して(S512)、第2の特別図柄表示部62b{特図1図柄変動開始処理(S500a)においては、第1の特別図柄表示部62a}に停止表示される図柄(大当たり図柄)を決定した後(S514)、「大当たり時の変動パターンテーブルを振り分ける処理」を行う。

【0173】

10

この「変動パターンテーブルを振り分ける処理」においては、まず、「特殊変動カウンタの値がゼロより大きいかな否か」が判断される(S516)。この特殊変動カウンタは、現在、特殊変動パターンテーブルを使用すべき期間内であるかな否か(つまり、特殊変動遊技を開始可能な特殊変動モード中であるかな否か)を示すカウンタであり、この期間内(特殊変動モード中)である場合、「正数」とされる。そして、この特殊変動パターンテーブルを使用すべき期間内でない(特殊変動モード中でない)と判断されると(S516; NO)、遊技機1の遊技状態(遊技モード)に応じて変動パターンテーブルの振り分けを行う。

【0174】

つまり、確変フラグがセットされ(ONに設定され)、しかも、変動短縮フラグがセットされ(ONに設定され)ている場合(S520; YES、S522; YES)、遊技機1の遊技状態は「高確率で短縮変動を行う状態(高確率短縮変動モード)」である。よって、「高確率状態で、しかも短縮変動を行う状態にあるときのための変動パターンテーブル(以下、高確率短縮変動パターンテーブルという。)」をセットした後(S524)、S536以降の処理に移行する。なお、S524の処理において、「S514の処理で設定される大当たり図柄に基づき、発生する大当たりが15R大当たりであるとされる場合」には、図29(d)に示す変動パターンテーブルがセットされ、「S514の処理で設定される大当たり図柄に基づき、発生する大当たりが2R大当たりであるとされる場合」には、図30(d)に示す変動パターンテーブルがセットされる。

20

【0175】

30

一方、確変フラグがセットされ(ONに設定され)、変動短縮フラグがセットされていない(OFFに設定されている)場合(S520; YES、S522; NO)、遊技機1の遊技状態は「高確率で、しかも通常変動を行う状態(高確率通常変動モード)」である。よって、「高確率状態で、しかも通常変動を行う状態にあるときのための変動パターンテーブル(以下、高確率通常変動パターンテーブルという。)」をセットした後(S526)、S536以降の処理に移行する。なお、S526の処理において、「S514の処理で設定される大当たり図柄に基づき、発生する大当たりが15R大当たりであるとされる場合」には、図29(b)に示す変動パターンテーブルがセットされ、「S514の処理で設定される大当たり図柄に基づき、発生する大当たりが2R大当たりであるとされる場合」には、図30(b)に示す変動パターンテーブルがセットされる。

40

【0176】

また、確変フラグがセットされていない(OFFに設定されている)状態で、変動短縮フラグがセットされている(ONに設定されている)場合(S520; NO、S528; YES)、遊技機1の遊技状態は「低確率で、しかも短縮変動を行う状態(低確率短縮変動モード)」である。よって、「低確率状態で、しかも短縮変動を行う状態にあるときのための変動パターンテーブル(以下、低確率短縮変動パターンテーブルという。)」をセットした後(S530)、S536以降の処理に移行する。なお、S530の処理において、「S514の処理で設定される大当たり図柄に基づき、発生する大当たりが15R大当たりであるとされる場合」には、図29(c)に示す変動パターンテーブルがセットされ、「S514の処理で設定される大当たり図柄に基づき、発生する大当たりが2R大当たりであると

50

される場合」には、図30(c)に示す変動パターンテーブルがセットされる。

【0177】

さらに、確変フラグ及び変動短縮フラグがセットされていない(OFFに設定されている)場合(S520;NO、S528;NO)、遊技機1の遊技状態は「低確率で、しかも通常変動を行う状態(低確率通常変動モード)」である。よって、「低確率状態で、しかも通常変動を行う状態にあるときのための変動パターンテーブル(以下、低確率通常変動パターンテーブルという。)」をセットした後(S532)、S536以降の処理に移行する。なお、S532の処理において、「S514の処理で設定される大当り図柄に基づき、発生する大当りが15R大当りであるとされる場合」には、図29(a)に示す変動パターンテーブルがセットされ、「S514の処理で設定される大当り図柄に基づき、発生する大当りが2R大当りであるとされる場合」には、図30(a)に示す変動パターンテーブルがセットされる。

10

【0178】

次に、S516の処理において肯定的な判断がなされると、「現在、特殊変動パターンテーブルを使用すべき期間(所定期間)」内、すなわち「特殊変動モード」中であるため、図34(a)に示す「特殊変動パターンテーブル」をセットした後(S518)、S536以降の処理に移行する。この「特殊変動パターンテーブル」は、実際の遊技モードに拘わらずに使用される変動パターンテーブルであり、「通常変動パターンテーブルに従って行われる通常変動」および「短縮変動用の変動パターンに従って行われる短縮変動」とは異なる特殊な変動パターンを決定するためのパターンテーブルである。具体的には、図34(a)に示すように、当否判定の結果が「大当り」若しくは後述する「小当り」である場合の「特殊変動パターンテーブル」は、変動時間が一律に「20秒」に特定されるパターンテーブルであり、当否判定の結果が「外れ」である場合の「特殊変動パターンテーブル」は、変動時間が一律に「10秒」に特定されるパターンテーブルである。つまり、本実施例に示す「特殊変動パターンテーブル」を用いると、遊技機1の遊技状態(高確率状態など)を考慮することなく、「一定の変動時間」が特定される。

20

【0179】

以上のようにして何れかの変動パターンテーブルがセットされた後に行われるS536の処理では、変動パターン決定乱数(特別図柄の変動パターンを決定するための乱数)を取得する(S536)。そして、S518、S524、S526、S530若しくはS532の処理でセットした変動パターンテーブルと、S560の処理で取得した乱数値とを用いて変動パターンを設定(決定)する(S538)。このS538の処理は、後述するS584の処理とともに、「CPU201が行う変動パターン決定手段としての処理」の具体例を構成する。

30

【0180】

このS538の処理の後、CPU201は、図26に示すように、第2の特別図柄表示部62b{特図1図柄変動開始処理(S500a)においては、第1の特別図柄表示部62a}で第2の特別図柄{特図1図柄変動開始処理(S500a)においては、第1の特別図柄}の変動を開始させる(S590)とともに、サブ制御部200A(サブ制御基板220)に向かって図柄変動の開始を示す所定のコマンド(図柄変動開始時コマンド)を送信する(S592)。つまり、主制御基板200のCPU201は、サブ制御基板220に向かって「変動パターン指定コマンド(変動パターンを指定するコマンド)」、「特別図柄停止情報指定コマンド」などを送信する。そして、S592の処理の後、CPU201は、「第2の特別図柄の保留数{特図1図柄変動開始処理(S500a)においては、第1の特別図柄の保留数}」を「1」減算する処理と、減算された後の保留数を特定するためのコマンドをサブ制御基板220に送信する処理とを行った後(S595)、特図2図柄変動開始処理(S500b)を終了し、更に特別図柄遊技処理(S300)を終了して、図18の遊技制御処理に復帰する。

40

【0181】

次に、図26のS502の処理で否定的な判断がなされる場合、つまり、当否判定処理

50

(S 3 2 0 b)の結果が「大当り」でない場合(S 5 0 2 ; N O)について説明する。図26に示すように、S 5 0 2の処理で「大当り」でないと判断すると(S 5 0 2 ; N O)、続いて当否判定処理(S 3 2 0 b)の結果が「小当り」であるか否かを判断し(S 5 0 5)、「小当り」である場合(S 5 0 5 ; Y E S、つまり、小当りフラグがO Nに設定されている場合)には、小当り用の変動設定処理(S 5 4 0 A)を行う。また、当否判定処理(S 3 2 0 b)の結果が外れである(大当りでもなく、小当りでもない)場合(S 5 0 1 ; N O、S 5 0 4 ; N O、つまり、外れフラグがO Nに設定されている場合)には、外れ用の変動設定処理(S 5 4 0 B)を行う。ここで、小当り用の変動設定処理(S 5 4 0 A)と、外れ用の変動設定処理(S 5 4 0 B)の内容は略共通であり、図28に従って行われる。

10

【0182】

つまり、何れの変動設定処理(S 5 4 0 A、S 5 4 0 B)においても、まず、「特殊変動カウンタの値がゼロより大きいかな否か」が判断され(S 5 4 1)、否定的な判断がされると、遊技機1の遊技状態(遊技モード)に応じて変動パターンテーブルの振り分けを行う。

【0183】

つまり、遊技機1の遊技モードが高確率短縮変動モードである場合(S 5 4 5 ; Y E S、S 5 4 7 ; Y E S)、「高確率短縮変動パターンテーブル」をセットする処理を行った後(S 5 5 0)、S 5 8 2以降の処理に移行する。ここで、小当り用の変動設定処理(S 5 4 0 A)では、S 5 5 0の処理において、図31(d)に示す変動パターンテーブルがセットされる。これに対して、外れ用の変動設定処理(S 5 4 0 B)では、S 3 0 6 bの処理(図21を参照)において取得したリーチ乱数{特図1図柄変動開始処理(S 5 0 0 a)においては、S 3 0 6 aの処理(図21を参照)において取得したリーチ乱数}を読み出し、この読み出したリーチ乱数に基づいて選択される変動パターンテーブルがセットされる。つまり、C P U 2 0 1は、読み出したリーチ乱数に基づき、開始する図柄変動においてリーチを行わないと判断すると、図33(c)に示す「リーチなし用の変動パターンテーブル」をセットし、リーチを行うと判断すると、図33(d)に示す「リーチあり用の変動パターンテーブル」をセットする。

20

【0184】

また、遊技機1の遊技モードが高確率通常変動モードである場合(S 5 4 5 ; Y E S、S 5 4 7 ; N O)、「高確率通常変動パターンテーブル」をセットした後(S 5 6 0)、S 5 8 2以降の処理に移行する。ここで、小当り用の変動設定処理(S 5 4 0 A)では、S 5 6 0の処理において、図31(b)に示す変動パターンテーブルがセットされる。これに対して、外れ用の変動設定処理(S 5 4 0 B)では、S 3 0 6 bの処理(図21を参照)において取得したリーチ乱数{特図1図柄変動開始処理(S 5 0 0 a)においては、S 3 0 6 aの処理(図21を参照)において取得したリーチ乱数}に基づき、開始する図柄変動においてリーチを行わないと判断されると、図32(c)に示す「リーチなし用の変動パターンテーブル」がセットされ、リーチを行うと判断すると、図32(d)に示す「リーチあり用の変動パターンテーブル」がセットされる。

30

【0185】

また、遊技機1の遊技モードが低確率短縮変動モードである場合(S 5 4 5 ; N O、S 5 4 8 ; Y E S)、「低確率短縮変動パターンテーブル」をセットした後(S 5 7 0)、S 5 8 2以降の処理に移行する。ここで、小当り用の変動設定処理(S 5 4 0 A)では、S 5 7 0の処理において、図31(c)に示す変動パターンテーブルがセットされる。これに対して、外れ用の変動設定処理(S 5 4 0 B)では、S 3 0 6 bの処理(図21を参照)において取得したリーチ乱数{特図1図柄変動開始処理(S 5 0 0 a)においては、S 3 0 6 aの処理(図21を参照)において取得したリーチ乱数}に基づき、開始する図柄変動においてリーチを行わないと判断されると、図33(a)に示す「リーチなし用の変動パターンテーブル」がセットされ、リーチを行うと判断すると、図33(b)に示す「リーチあり用の変動パターンテーブル」がセットされる。

40

50

【0186】

また、遊技機1の遊技モードが低確率通常変動モードである場合（S545；NO、S548；NO）、「低確率通常変動パターンテーブル」をセットした後（S580）、S582以降の処理に移行する。ここで、小当り用の変動設定処理（S540A）では、S570の処理において、図31（a）に示す変動パターンテーブルがセットされる。これに対して、外れ用の変動設定処理（S540B）では、S306bの処理（図21を参照）において取得したリーチ乱数〔特図1図柄変動開始処理（S500a）においては、S306aの処理（図21を参照）において取得したリーチ乱数〕に基づき、開始する図柄変動においてリーチを行わないと判断されると、図32（a）に示す「リーチなし用の変動パターンテーブル」がセットされ、リーチを行うと判断すると、図32（b）に示す「リーチあり用の変動パターンテーブル」がセットされる。

10

【0187】

一方、S541の処理において肯定的な判断がなされると、小当り用の変動設定処理（S540A）では、図34（a）に示す「特殊変動パターンテーブル」をセットした後（S543）、S582以降の処理に移行する。また、外れ用の変動設定処理（S540B）では、図34（b）に示す「特殊変動パターンテーブル」をセットした後（S543）、S582以降の処理に移行する。

【0188】

以上のようにして何れかの変動パターンテーブルがセットされた後に行われるS582の処理では、変動パターン決定乱数（特別図柄の変動パターンを決定するための乱数）を取得する（S582）。そして、S543、S550、S560、S570若しくはS580の処理でセットした変動パターンテーブルと、S582の処理で取得した乱数値とを用いて変動パターンを設定（決定）する（S584）。このS584の処理の後、CPU201は、図柄決定乱数を取得し（S586）、停止図柄を設定する処理を行う（S588）。つまり、小当り用の変動設定処理（S540B）では、第2の特別図柄表示部62b〔特図1図柄変動開始処理（S500a）においては、第1の特別図柄表示部62a〕に停止表示される「小当り図柄」をS588の処理で決定する。また、外れ用の変動設定処理（S540C）では、第2の特別図柄表示部62b〔特図1図柄変動開始処理（S500a）においては、第1の特別図柄表示部62a〕に停止表示される「外れ図柄」をS588の処理で決定する。なお、図柄決定乱数はS586の処理を実行する時点で発生させてもよいし、S306b若しくはS306aの処理（図21参照）で発生させてもよい。

20

30

【0189】

CPU201は、図28に示すS588の処理の後、図26のS590の処理に移行して、S502の処理で肯定的な判断がなされる場合と同様な処理を行う。つまり、第2の特別図柄表示部62b〔特図1図柄変動開始処理（S500a）においては、第1の特別図柄表示部62a〕で第2の特別図柄〔特図1図柄変動開始処理（S500a）においては、第1の特別図柄〕の変動を開始させる（S590）とともに、サブ制御部200A（サブ制御基板220）に向かって図柄変動の開始を示す所定のコマンド（図柄変動開始時コマンド）を送信する（S592）。そして、S592の処理の後、CPU201は、「第2の特別図柄の保留数〔特図1図柄変動開始処理（S500a）においては、第1の特別図柄の保留数〕」を「1」減算する処理と、減算された後の保留数を特定するためのコマンドをサブ制御基板220に送信する処理とを行った後（S595）、特図2図柄変動開始処理（S500b）を終了し、更に特別図柄遊技処理（S300）を終了して、図18の遊技制御処理に復帰する。

40

【0190】

ここで、変動パターン指定コマンド及び特別図柄停止情報指定コマンドは、図21に示したように、ストロブ信号とともにサブ制御基板220に向かって出力される。このストロブ信号は、サブ制御基板220に搭載されたCPU220aの割り込み端子に接続されており、サブ制御基板220側のCPU220aは、ストロブ信号が入力されると

50

直ちに各指定信号を受け取って、指定信号の内容を解析する。詳細な説明は省略するが、変動パターンは、リーチ演出を行うか否か、特別図柄を停止表示させる図柄が当り図柄（大当り図柄若しくは小当り図柄）であるか否か等の種々の条件を考慮して決定されており、変動パターンが分かれば、特別図柄が変動表示する時間を決定することができる。また、特別図柄停止情報指定コマンドを解析すれば、特別図柄が当り図柄（大当り図柄若しくは小当り図柄）で停止するのか外れ図柄で停止するのか、更には大当り図柄で停止する場合、その大当り図柄が「通常大当り図柄」、「第1の確変大当り図柄」及び「第2の確変大当り図柄」の何れであるかを知ることができる。

【0191】

サブ制御基板220に搭載されたCPU220aは、これらの情報に基づいて、演出表示装置27での演出態様を決定した後、演出表示制御基板222に対して疑似図柄の表示制御信号を出力し、疑似図柄の変動・停止表示等を行う。また、特別図柄の変動時間（変動パターン指定コマンド）に基づいて、演出表示装置27でいわゆるリーチ演出を行うか否か、更にはどのような種類のリーチ演出とするかも決定する。そして、サブ制御基板220は、こうして決定した演出内容に従って、演出表示制御基板222や、アンプ基板224、装飾駆動基板226などを制御することにより、決定した内容の演出を行うことになる。

【0192】

なお、本実施例において、「短縮変動モード（時短モード）」とは、変動時間短縮機能（時短機能）が作動している状態を指すもので、開放延長手段が作動する遊技モード、すなわち、「高確率開放延長モード」及び「通常確率開放延長モード」において変動時間短縮機能（時短機能）が作動する。よって、本実施例の説明では、「短縮変動モード（時短モード）」を「開放延長モード」と読み替えることができる。また、図29～図33に示す変動パターンテーブルには「乱数の値」に対応付けて複数の変動パターンが記憶され、S536およびS582の処理（図27、28参照）で取得する「変動パターン決定用乱数」に基づき、「図柄変動に用いる変動パターン」が何れかのものに決定される。また、図33～図33には、説明の便宜のため、少数の変動パターンを記憶した変動パターンテーブルを記載しているが、現実には、これらの変動パターンテーブルは多数の変動パターン（例えば、20種、50種、100種）を記憶している。

【0193】

ここで、図32、33に示すように、当否判定の結果が「外れ」である場合において、短縮変動パターンによって特定される変動時間は、通常変動パターンによって特定される変動時間に比べて短くされる可能性が高い。また、本実施例では、当否判定の結果が「外れ」である場合、進行中の特図変動開始処理（S500b若しくはS500a）が対象としている特別図柄の保留数{特図2変動開始処理（S500b）においては、第2の特別図柄に関する保留数、後述する特図1変動開始処理（S500a）においては、第1の特別図柄に関する保留数}とが考慮される。つまり、進行中の図柄変動開始処理（S500b若しくはS500a）が対象としている特別図柄の保留数が更に考慮され、保留数が少ない場合（例えば、変動パターン決定時の保留数が「1」の場合）には、長めの変動時間を特定する変動パターンが選択され、保留数が多い場合（例えば、変動パターン決定時の保留数が「3」～「4」の場合）には、短めの変動時間を特定する変動パターンが選択される傾向にある。また、リーチ表示を行わないと判断される場合に選択される変動パターンで特定される変動時間は、リーチ表示を行うと判断される場合に選択される変動パターンで特定される変動時間に比べて短くされる傾向にある。なお、本実施例で述べる各「変動パターンテーブル」は、主制御基板200に搭載されたROM203に予め設定されている。

【0194】

図22に戻り、「第2の特別図柄に関する保留数」が「ゼロ」とするとともに（S314b；YES）、「第1の特別図柄に関する保留数」が「ゼロ」でない場合（S314a；NO）には、RAM202の所定アドレスから、最も古い判定用乱数（S306aで取

10

20

30

40

50

得したもので、特図1大当り抽選乱数及び特図1小当り抽選乱数)を読み出し(S316a)、当否判定処理を行い(S320a)、特図1図柄変動開始処理(S500a)を行った後、特別図柄遊技処理(S300)を終了して、図18の遊技制御処理に復帰する。ここで、S320aの処理として行われる当否判定処理も、S320bと同様に図33に示す当否判定処理に従って行われ、S500aの処理として行われる特図1図柄変動開始処理も、S500bと同様に図26～図34に示す図柄変動開始処理に従って行われる。

【0195】

次に、特別図柄遊技処理(S300)のS310の処理(図22参照)で、第1の特別図柄又は第2の特別図柄が変動中であると判断された場合は(S310;YES)、既に、特別図柄の変動パターンと停止図柄とが決定されて、特別図柄の変動が開始されていることとなる。そこで、特別図柄変動時間が経過したか否かを判断する(S341)。即ち、特別図柄の変動時間は変動パターンに応じて予め定められているので、特別図柄の変動を開始すると同時にタイマをセットすることにより、所定の変動時間が経過したかを判断するのである。そして、未だ変動時間が経過していない場合は(S341;NO)、そのまま特別図柄遊技処理(S300)を終了して、図18に示す遊技制御処理に復帰する。

【0196】

これに対して、変動時間が経過したと判断された場合は(S341;YES)、変動している第1の特別図柄又は第2の特別図柄を停止させ(S344)、停止図柄を表示するとともに、図柄停止コマンドをサブ制御基板220に向かって出力する(S346)。なお、図柄停止コマンドは、サブ制御基板220を介して演出表示制御基板222に転送される。そして、特別図柄を停止表示させる停止表示時間を設定した後(S348)、設定した停止表示時間が経過したか否かを判断する(S350)。

【0197】

S350の処理で、特別図柄の停止表示時間が経過していないと判断されれば(S350;NO)、そのまま特別図柄遊技処理(S300)を終了して、図18に示す遊技制御処理に復帰する。一方、特別図柄の停止表示時間が経過した場合は(S350;YES)、停止表示の態様が当りを示す態様(つまり、大当り図柄或いは小当り図柄)か否かを判断する(図23のS352)。

【0198】

S352の処理で肯定的な判断がなされると、主制御基板200のCPU201は、後述する「当り遊技」の終了時に参照するためのバッファに、現在の遊技進行状況を示す情報をセット(記憶)する(S354)。具体的には、「当りの種類(大当りであるのか、小当りであるのか、大当りである場合には確変大当りであるのか否かなど)」、「特殊変動カウンタの値」、「遊技状態フラグの状態」をセット(記憶)する(S354)。ここで、「遊技状態フラグ」とは「遊技機1の遊技状態」を示すフラグ(確変フラグ、変動短縮フラグ、開放延長フラグなど)であり、S354の処理においては、これらのフラグが「ONに設定」されているか、「OFFに設定」されているかが、セットされる。また、主制御基板200に搭載されたRAM202の特定領域が、S354の処理で用いるバッファとして機能する。

【0199】

このS354の処理に続いて特殊変動カウンタを初期化する処理(ゼロにする処理)を行った後(S355)、S356以降の処理に移行する。つまり、当りを発生すると、特殊変動カウンタの値が何れの値であっても(例えば、ゼロであっても、8であっても)は、特殊変動カウンタが一律に初期化されるのであるが、当り発生時の特殊変動カウンタは、S354の処理において保存されているため、「当り遊技」の終了時に参照することができる。換言すると、CPU201は、「当り発生時に特殊変動パターンテーブルを使用していたか否か(特殊変動モード中であつたか否か)」を、「当り遊技」の終了時には、前述の「バッファ」を参照して判断することができる。

【0200】

S356以降の処理では、発生した当りの態様に応じて「当り遊技」の態様を振り分け

10

20

30

40

50

ることを行う。まず、発生した当たりが小当たりであるか否かを判断し（S356）、小当たりである場合（S356；YES）、主制御基板200のCPU201は、「小当たり遊技における大入賞口31aの開放パターン」をセットした後（S358）、小当たり遊技フラグをセット（ONに設定）する（S360）。ここで、S358の処理で設定される開放パターンは、「0.2秒間」の開放を所定のインターバル時間（例えば、2秒）を挟んで2回行うパターンである。

【0201】

S360の処理に続いて、変動短縮フラグがセット（ONに設定）されているか否かを判断し（S362）、セットされていない場合（S362；NO）、特別図柄遊技処理（S300）を抜けて図18の遊技制御処理に復帰する。また、変動短縮フラグがセットされている場合（S362；YES）、変動短縮カウンタの値を「1」デクリメントした後（S364）、変動短縮カウンタの値が「ゼロ」でなければ（S366；NO）、そのまま特別図柄遊技処理（S300）を抜けて図18の遊技制御処理に復帰し、変動短縮カウンタの値が「ゼロ」であれば（S366；YES）、変動短縮フラグを解除（OFFに設定）する処理（S367）と、開放延長フラグを解除（OFFに設定）する処理（S368）とを行った後、特別図柄遊技処理（S300）を抜けて図18の遊技制御処理に復帰する。そして、何れの場合においても、図22の遊技制御処理に復帰すると、後述する当たり遊技処理（図35）が開始され、小当たり遊技が実行される。

【0202】

ここで、「確変フラグ」は遊技機1の遊技モード（遊技状態）が高確率モード（高確率状態）にあることを示すフラグであり、「変動短縮フラグ」は遊技機1の遊技モード（遊技状態）が変動短縮モード（変動短縮状態）にあることを示すフラグである。また、「開放延長フラグ」は遊技機1の遊技モード（遊技状態）が開放延長モード（開放延長状態）にあることを示すフラグである。更に、「変動短縮カウンタ」は、「変動短縮しつつ実行する特別図柄の変動回数」の上限回数を示すものであり、その値が「ゼロ」になると、次の図柄変動において短縮変動は行われぬ。

【0203】

S356の処理で「小当たりでない」、つまり、「大当たりである」と判断されると（S356；NO）、主制御基板200のCPU201は、発生した大当たりの態様に応じて、大入賞口31aの開放パターンをセットする処理を行う。すなわち、発生した大当たりが「第2の大当たり（2R大当たり）」である場合（S372；YES）、「第2の大当たり遊技における大入賞口31aの開放パターン」をセットした後（S374）、S378の処理に移行し、発生した大当たりが「第2の大当たり（2R大当たり）」でない場合、換言すると「第1の大当たり（15R大当たり）」である場合（S372；NO）、「第1の大当たり遊技における大入賞口31aの開放パターン」をセットした後（S376）、S378の処理に移行する。

【0204】

ここで、発生した大当たりが「第1の通常大当たり」若しくは変則的でない「第1の確変大当たり」である場合は、S376の処理において、一般的な「第1の大当たり遊技における大入賞口31aの開放パターン」がセットされ、発生した大当たりが変則的な「第1の確変大当たり」である場合は、変則的な「第1の大当たり遊技における大入賞口31aの開放パターン」がセットされる。ここで、一般的なパターンとしては、「2.5秒間」の開放を所定のインターバル時間（例えば、2秒）を挟んで15回行うパターン」がセットされ、変則的なパターンとしては、「2.5秒（第4の開放時間）に渡って開放とすることを計10回行う開放繰り返し動作」を所定のインターバル（例えば、2秒のインターバル）を挟みつつ15回（15ラウンド）繰り返すパターンがセットされる。また、「第2の大当たり遊技における大入賞口31aの開放パターン」は、前述の「小当たり遊技における大入賞口31aの開放パターン」と同一であるため、遊技者にとっては、大入賞装置31の動作を見ただけでは、第2の大当たり遊技が実行されているのか、或いは、小当たり遊技が実行されているのかを判別することが困難である。また、本実施例と異なり、「第1の大当たり遊技」と

して、一般的な「第1の大当り遊技のみを実行することとしてもよい。

【0205】

S378の処理においては、大当り遊技フラグをセット(ONに設定)する処理が行われる。この「大当り遊技フラグ」のセットにより、遊技機1の遊技状態は「大当り遊技状態」に移行する(大当り遊技実行手段が作動を開始する)ことになるが、本実施例の遊技機1では、「大当り遊技フラグ」の設定中(つまり、大当り遊技実行手段の作動中)は、確変機能、時短機能、開放延長機能は働かないこととしている。このため、S378の処理の後にS380以降の一連の処理を経て特別図柄遊技処理(S300)を終了する。

【0206】

つまり、S378の処理において、「大当り遊技フラグ」を設定したら、確変フラグが
セット(ONに設定)されているか否かを判断し(S380)、セットされていない場合は
(S380;NO)、そのままS384の処理に移行し、セットされている場合は(S
380;YES)、確変フラグを解除(OFFに設定)した後(S382)、S384の
処理に移行する。そして、S384の処理においては、変動短縮フラグがセット(ONに
設定)されているか否かを判断し、セットされていない場合は(S384;NO)、その
まま特別図柄遊技処理(S300)を抜けて、図18の遊技制御処理に復帰する。一方、
S384の処理において、変動短縮フラグがセット(ONに設定)されていると判断され
る場合は(S384;YES)、変動短縮フラグと開放延長フラグとを解除(OFFに設
定)した後(S386、S387)、特別図柄遊技処理(S300)を抜けて、図18の
遊技制御処理に復帰する。そして、何れの場合においても、図18の遊技制御処理に復帰
すると、後述する当り遊技処理(図35)が開始され、大当り遊技が実行される。

【0207】

なお、S380の処理の肯定判断とS382の処理を経て、S384の処理で否定的な
判断がなされる場合、遊技機1の当該「大当りの発生」前における遊技状態(遊技モード
)は、「高確率通常開放モード」、つまり、「潜伏確変モード」となる。

【0208】

次に、図23のS352の処理で否定的な判断がなされる場合の処理について説明する。
つまり、第1の特別図柄表示部62a若しくは第2の特別図柄表示部62bにおいて停
止表示された特別図柄が「外れ図柄」の場合(S352;NO)、「特殊変動カウンタの
値がゼロより大きい」か否かが判断される(S390)。すなわち、特殊変動パターンテ
ーブルの使用期間内(つまり、請求項1の発明及び各参考発明に示す所定期間内)、換言
すると、「特殊変動モード」中に生じた「外れ」であるか否かが判断され(S390)、
否定的な判断がなされる場合(S390;NO)、S398以降の処理に移行する。

【0209】

一方、S390の処理で肯定的な判断がなされると(S390;YES)、特殊変動カ
ウンタの値を「-1」した後(S392)、特殊変動カウンタの値が「ゼロ」になったか
否かを判断し(S394)、「ゼロ」にならない場合(つまり、正数である場合)には(
S394;NO)、そのままS398以降の処理に移行し、「ゼロ」になった場合(S3
94;YES)には、モード指定コマンドをサブ制御基板220に送信する処理(S39
6)を経てS398以降の処理に移行する。ここで、「モード指定コマンド」とは、特殊
変動カウンタおよび遊技状態フラグ(確変フラグ、変動短縮フラグ、開放延長フラグ)に
基づいて、現在の遊技モードが「低確率通常変動モード」、「高確率通常変動モード」、
「低確率短縮変動モード」、「高確率短縮変動モード」、「特殊変動モード」等の何れで
あるかを指定するコマンドである。

【0210】

そして、S390の処理の肯定判断とS392の処理を経て特殊変動カウンタの値が「
ゼロ」ということは、遊技モードが「特殊変動モード」から「通常変動モード」に切り替
わることを示している。このため、S396の処理においては、「低確率通常変動モード」
若しくは「高確率通常変動モード」を指定する「モード指定コマンド」が送信される。

【0211】

10

20

30

40

50

S 3 9 8 の処理では変動短縮フラグがセット（ONに設定）されているか否かが判断される。但し、S 3 9 0 の処理で肯定的な判断を経た場合（外れ発生時に特殊変動パターンテーブルを使用中であった場合、すなわち特殊変動モード中の場合）、変動短縮フラグは必然的にセット（ONに設定）されていないため、この場合、そのまま特別図柄遊技処理（S 3 0 0）を抜けて、図 1 8 の遊技制御処理に復帰する。一方、S 3 9 0 の処理で否定的な判断を経た場合、外れ発生時の遊技モードは、「低確率通常変動モード」、「高確率通常変動モード」、「低確率短縮変動モード」若しくは「高確率短縮変動モード」であるため、変動短縮フラグがセット（ONに設定）されていない場合と、セットされている場合とが存在する。そして、変動短縮フラグがセットされていない場合（S 3 9 8 ; NO）、つまり、外れ発生時の遊技モードが、「低確率通常変動モード」若しくは「高確率通常変動モード」である場合、そのまま特別図柄遊技処理（S 3 0 0）を抜けて、図 1 8 の遊技制御処理に復帰する。

10

【0 2 1 2】

一方、変動短縮フラグがセット（ONに設定）されている場合（S 3 9 8 ; YES）、つまり、外れ発生時の遊技モードが、「低確率短縮変動モード」若しくは「高確率短縮変動モード」である場合、変動短縮カウンタの値を「-1」した後（S 4 0 0）、変動短縮カウンタの値が「ゼロ」になったか否かを判断する（S 4 0 4）。そして、「ゼロ」になっていない場合（S 4 0 4 ; NO）、そのまま特別図柄遊技処理（S 3 0 0）を抜けて、図 1 8 の遊技制御処理に復帰する。

20

【0 2 1 3】

これに対して、S 4 0 4 の処理で、変動短縮カウンタの値が「ゼロ」になったと判断される場合（S 4 0 4 ; YES）、遊技機 1 の遊技モードが低確率短縮変動モードから低確率通常変動モードに切り替わるか、或いは、高確率短縮変動モードから高確率通常変動モードに切り替わることになる。このため、変動短縮フラグを解除（OFFに設定）する処理（S 4 1 0）と、開放延長フラグを解除（OFFに設定）する処理（S 4 1 6）と、モード指定コマンドをサブ制御基板 2 2 0 に送信する処理（S 4 3 0）とを行った後、特別図柄遊技処理（S 3 0 0）を抜けて、図 1 8 の遊技制御処理に復帰する。なお、S 4 3 0 の処理では、低確率通常変動モード或いは高確率通常変動モードを指定する「モード指定コマンド」がサブ制御基板 2 2 0 に送信される。但し、「低確率短縮変動モード」、「高確率短縮変動モード」、「特殊変動モード（遊技モード設定手段が設定する遊技者の利益に直結するモードではなく、演出上のモードである。）」の何れかの遊技モードにおいて「確変大当り（第 1 の確変大当り又は第 2 の確変大当り）」を生ずると、変動短縮カウンタの初期値が「1 0 , 0 0 0」にセットされるので、この場合には、S 4 0 4 の肯定判断を生ずることはあり得ないため、そのような状況下から「高確率通常変動モード」を生ずることはない。

30

【0 2 1 4】**F. 当り遊技処理（S 6 0 0）**

主制御基板 2 0 0 に搭載された CPU 2 0 1 が、図 1 8 の遊技制御処理を繰り返し行ううちに、図 3 5 に示すように、「当りフラグ」がセットされている（大当りフラグ若しくは小当りフラグが ON に設定されている）と判断すると（S 6 0 2 ; YES）、当り遊技処理を開始させ（S 6 0 0）、「当り遊技（大当り遊技若しくは小当り遊技）」が実現される。

40

【0 2 1 5】

図 3 5 は、当り遊技処理（S 6 0 0）の流れを示すフローチャートである。大入賞口 3 1 a が開放されると、前述のように、所定の開放時間（図 2 3 の S 3 5 8、S 3 7 4 若しくは S 3 7 6 の処理で設定）が経過するか、或いは、所定数の遊技球が大入賞口 3 1 a に入賞すると一旦閉鎖されるが、所定の閉鎖時間が経過すると再び開放状態となる。ここで、閉鎖状態の大入賞装置 3 1 が開放状態となり、再び開放状態となることを内容とする遊技（大入賞口 3 1 a を開放してから閉鎖するまでの遊技）は「単位動作（大当り遊技においては、ラウンド）」と称することとする。そして、この単位動作を所定回数（2 回若し

50

くは15回)繰り返すと、当り遊技を終了する。以下、図35～図37を参照しながら、詳細な処理内容について説明する。

【0216】

当り遊技(小当り遊技、第1の大当り遊技若しくは第2の大当り遊技)を開始すると、先ず、大入賞口31aが開放中か否かを判断する(S604)。ここで、大入賞口31aは、「当り遊技状態ではない通常の遊技状態」では閉鎖されており、従って、当り遊技の開始直後は、大入賞口31aは閉鎖状態となっている。このため、当り遊技の開始直後は、大入賞口31aは開放中ではないと判断され(S604; NO)、続いて、当り遊技の終了条件が成立したか否かが判断される(S612)。つまり、「当り遊技開始後に実行された単位動作の回数」が対応する当り遊技の設定回数(2回若しくは15回であって、図23のS358、S374若しくはS376の処理で設定)に達したか否かを判断する(S612)。

10

【0217】

但し、当り遊技が開始された直後は、当り遊技の終了条件が成立しないため、S612の処理では、必然的に否定的な判断がなされる(S612; NO)。このため、S614の処理に移行して、インターバル時間(例えば、2秒)が経過したか否かを判断する(S614)。つまり、大入賞口31aの閉鎖時間が経過したか否かを判断する(S614)。ここで、大入賞口31aの閉鎖時間(インターバル時間)とは、単位動作と単位動作との間で大入賞口31aが閉鎖状態となっている時間である。そして、当り遊技が開始された直後は、大入賞口31aは閉鎖状態となっているから、必然的に、大入賞口の閉鎖時間が経過していると判断され(S614; YES)、大入賞口31aを開放させた後(S616)、図35に示した当り遊技処理を一旦終了して、図18の遊技制御処理に復帰する。

20

【0218】

主制御基板200のCPU201は遊技制御処理に復帰すると、図18に示す一連の各種処理を行った後、再び当り遊技処理(S600)を開始する。この際、前述のように、図18に示した遊技制御処理を、主制御基板200のCPU201が一回、実行するために要する時間は、約4msecとなっている。従って、図35に示す当り遊技処理(S600)も、約4msec毎に繰り返して実行される。

【0219】

そして、S604の処理で肯定的な判断がなされると、大入賞口31aの開放時間が経過したか否かを判断する(S606)。つまり、実行中の大当り遊技が変則的でない「第1の大当り遊技」である場合、第1の開放時間(2.5秒)が経過したか否かが判断され、変則的な「第1の大当り遊技」である場合、第4の開放時間(2.5秒)の10倍の時間(25秒)が経過したか否かが判断される。また、実行中の大当り遊技が「第2の大当り遊技」である場合、第2の開放時間(0.2秒)が経過したか否かが判断される。更に、実行中の当り遊技が「小当り遊技」である場合、第2の開放時間(0.2秒)が経過したか否かが判断される。ここで、第1の開放時間(2.5秒)は多数の遊技球(8～10個、但し、釘調整が厳しい場合、例えば、6個)が入賞するための十分な時間であり、第2の開放時間は遊技球が入賞することが困難な時間である。

30

40

【0220】

大入賞口31aの開放時間(第1の開放時間、第2の開放時間若しくは第3の開放時間など)が経過していれば(S606; YES)、大入賞口31aを閉鎖した後(S610)、図41に示した当り遊技処理(S600)を抜けて、図18の遊技制御処理に復帰する。一方、大入賞口31aの開放時間が経過していない場合は(S606; NO)、大入賞口31aに入賞した遊技球が規定数に達しているか否かを判断する(S608)。そして、遊技球の入賞数が規定数に達した場合も(S608; YES)、大入賞口31aを閉鎖する(S610)。つまり、遊技球の入賞数が規定数に達すると、開放時間の経過を待たずに大入賞口31aを閉鎖する。

【0221】

50

大入賞口31aの開放時間（第1の開放時間若しくは第2の開放時間）が経過せず（S606；NO）、入賞数が規定数に達していない場合は（S608；NO）、大入賞口31aを開放させたまま、図35の当り遊技処理を抜けて、図18の遊技制御処理に復帰する。

【0222】

遊技機1の遊技状態が「当り遊技状態」である場合（大当り遊技フラグ若しくは小当り遊技フラグがセットされている場合）、図18の遊技制御処理を何回も繰り返し実行しているうちに、大入賞口31aの開放時間が経過するか（S606；YES）、若しくは、大入賞口31aに所定数の遊技球が入賞して（S608；YES）、大入賞口31aが閉鎖される（S610）。こうして、1回の単位動作を終了する。

10

【0223】

遊技機1の遊技状態が「当り遊技状態」にあるときに、再度、当り遊技処理（S600）が実行され、S604において大入賞口31aが閉鎖中と判断されると（S604；NO）、当該「当り遊技」の終了条件が成立したか否かが判断される（S612）。つまり、「当り遊技」が「第1の大当りに係る大当り遊技」の場合は、その「当り遊技」中に実行した単位動作の回数（ラウンド数）が「15」に達したか否かが判断され、「第2の大当りに係る大当り遊技」の場合は「2」に達したか否かが判断される。そして、単位動作の回数（ラウンド数）が設定回数に到達していなければ（S612；NO）、インターバル時間（例えば、2秒）が経過したことを確認した後（S614；YES）、再び大入賞口31aを開放状態とする新たな単位動作を実行する（S616）。また、「当り遊技」が「小当り遊技」の場合には、大入賞口31aを0.2秒間開放させる開放動作が2回行われたか否かが判断され、2回行われていなければ（S612；NO）、インターバル時間（例えば、2秒）が経過したことを確認した後（S614；YES）、再び大入賞口31aを開放状態とする（S616）。

20

【0224】

一方、S612の処理において、当該「当り遊技」の終了条件が成立したと判断される場合は（S612；YES）、以下に示す「大当り遊技終了時処理（S700）」若しくは「小当り遊技終了時処理（S800）」を行った後、当り遊技処理（S600）を終了し、図18の遊技制御処理に復帰する。つまり、S612の肯定判断を経て、大当り遊技フラグ（図23のS378を参照）がセット（ONに設定）されていると判断される場合（S620；YES）には、図36に示す「大当り遊技終了時処理（S700）」を行った後、当り遊技処理（S600）を終了する。一方、S612の肯定判断を経て、小当り遊技フラグ（図31のS360を参照）がセット（ONに設定）されていると判断される場合（S620；NO）には、図37に示す「小当り遊技終了時処理（S800）」を行った後、当り遊技処理（S600）を終了する。

30

【0225】

S612の処理の肯定的な判断を経て、大当り遊技終了時処理（S700）が起動すると、CPU201は、図36に示すように、大当り遊技フラグ（図24のS378を参照）を解除（OFFに設定）した後（S705）、小当りカウンタの値を初期化（ゼロにする）処理を行う（S710）。この小当りカウンタの詳細については後述する。

40

【0226】

S710の処理に続き、前述の「当り終了時参照用バッファ（図23のS354を参照）」を参照することによって、「今回の当り遊技の前提となった当り図柄（以下、「今回の当り図柄」という。）」の種類（通常大当り図柄、第1の確変大当り図柄、第2の確変大当り図柄）に関する情報を取得し、この情報に基づいて、当り遊技終了後の遊技モード等を設定する処理を行う。つまり、「今回の当り図柄（図22のS344の処理で停止した当り図柄）」が「通常大当り図柄」であった場合（S720；NO）には、変動短縮カウンタに「100」をセットする処理（S770）と、変動短縮フラグをセットする処理（S775）と、開放延長フラグをセットする処理（S780）とを行う。そして、当り遊技終了後における遊技機1の遊技モードが、「低確率短縮変動モード」であること指定

50

するモード指定コマンドをサブ制御基板220に送信した後(S795)、大当り遊技終了時処理(S700)を終了する。

【0227】

また、今回の当り図柄が「確変大当り図柄(第1の確変大当り図柄若しくは第2の確変大当り図柄)」である場合は(S720;YES)、確変フラグをセット(ONに設定)する処理(S725)を行った後、S730の処理に移行する。このS730の処理では、今回の当り図柄が、「第1の確変大当り図柄(つまり、15R確変大当り図柄)」であるか否かを判断する(S730)。そして、S730の処理で肯定判断される場合、変動短縮カウンタに「10,000」をセットする処理(S760)と、変動短縮フラグをセットする処理(S775)と、開放延長フラグをセットする処理(S780)とを行う。更に、当り遊技終了後における遊技機1の遊技モードが、「高確率短縮変動モード」であること指定するモード指定コマンドをサブ制御基板220に送信した後(S795)、大当り遊技終了時処理(S700)を終了する。

10

【0228】

一方、S730の処理で否定的な判断される場合(つまり、今回の当り図柄が第2の確変大当り図柄である場合)、「当り終了時参照用バッファ(図23のS354を参照)」を参照することによって、当り発生時の遊技モードを判断する(S735、S740)。そして、当り発生時の遊技モードが、「高確率短縮変動モード或いは低確率短縮変動モード」であるか(S735;YES)、「高確率通常変動モード」である(S735;NO、S740;YES)場合には、S760の処理と、S775の処理と、S780の処理とを行った後、当り遊技終了後における遊技機1の遊技モードが、「高確率短縮変動モード」であること指定するモード指定コマンドをサブ制御基板220に送信した後(S795)、大当り遊技終了時処理(S700)を終了する。

20

【0229】

また、S730の否定的な判断を経て、当り発生時の遊技モードが、「低確率通常変動モード」と判断される場合には(S735;NO、S740;NO)、当り遊技終了後における遊技機1の遊技モードが、「高確率通常変動モード」であること指定するモード指定コマンドをサブ制御基板220に送信した後(S795)、大当り遊技終了時処理(S700)を終了する。

【0230】

以上までが、図35のS612の処理で肯定的な判断を経て行われる「大当り遊技終了時処理」であるが、S612の処理で否定的な判断を経ると、小当り遊技終了時処理(S800)が起動する。小当り遊技終了時処理(S800)が起動すると、CPU201は、図37に示すように、小当り遊技フラグ(図23のS360を参照)を解除(OFFに設定)した後(S805)、現在の小当りカウンタの値を取得する(S810)。この小当りカウンタは、小当りの発生回数を累積的に計数するためのカウンタである。また、小当りカウンタは、主制御基板200に搭載されたRAM202の所定の領域に設けられ、大当りを発生する度に初期化される(ゼロに戻される。図36のS710の処理を参照)。また、S810の処理は、主制御基板200に搭載されたCPU201が、特定当り発生回数取得手段として行う処理の具体例を構成する。

30

40

【0231】

次いで、CPU201は、S810の処理で取得した小当りカウンタの値に対応する特殊変動カウンタの値をセットする処理を行った後(S815)、小当りカウンタの値を「+1」する処理を行う(S825)。ところで、図38に示すように、主制御基板200に搭載されたRAM202の特定領域には、「特殊変動カウンタの値を、小当りカウンタの値に対応づけて複数記憶したデータテーブル」が設けられている。例えば、小当りカウンタの値が「ゼロ」である場合の特殊変動カウンタとして「10」が記憶され、小当りカウンタの値が「9」である場合の特殊変動カウンタとして「100」が記憶されている。なお、本実施例では、小当りカウンタの値が「10」以上である場合、対応する特殊変動カウンタの値は「100」とされる。つまり、本実施例では、小当りカウンタの値が「9

50

」よりも大きくなっても、特殊変動カウンタの値は「100（上限値）」に維持されるように定められる。但し、本実施例と異なり、特殊変動カウンタの値の上限値を撤廃し、小当りカウンタの値が「9」よりも更に大きくなると、特殊変動カウンタの値が更に増加するように定めてもよい。

【0232】

そして、例えば、S815の処理の実行時に、小当りカウンタの値が「ゼロ」であれば、S815の処理において「特殊変動カウンタの値」に「10」がセットされ、以後行われる10回の図柄変動のために、特殊変動パターンが使用される。また、S815の処理の実行時に、小当りカウンタの値が「9」であれば、S815の処理において「特殊変動カウンタの値」に「100」がセットされ、以後行われる100回の図柄変動のために、特殊変動パターンが使用される。

10

【0233】

このように、本実施例では、小当りの発生回数（小当りカウンタの値）に応じて予め定められる特殊変動実行条件（特殊変動パターンの使用回数）が、「特殊変動実行条件記憶手段の具体例を構成するRAM202（図38に示す「データテーブル」）に記憶されている。そして、特殊変動実行条件取得手段としてのCPU201は、RAM202から、「S810の処理で取得した小当りカウンタの値に対応する特殊変動カウンタの値（特殊変動パターンの使用回数）」を取得して（読み出して）、S815の処理において、RAM202の特定領域にセットする。なお、S815の処理は、主制御基板200に搭載されたCPU201が、「特定当り発生回数取得手段」及び「特殊変動実行条件取得手段」として行う処理の具体例を構成する。また、S825の処理は、このCPU201が、特定当り発生回数記憶手段として行う処理の具体例を構成する。

20

【0234】

CPU201は、S825の処理に続いて、当り遊技終了後における遊技機1の遊技モードを、サブ制御基板220に送信した後（S890）、小当り遊技終了時処理（S800）を終了する。この場合、（a）今回の当り遊技開始前の遊技モードが「低確率短縮変動モード」若しくは「高確率短縮変動モード」であり、S366（図24参照）の否定的な判断を経た場合と、（b）今回の当り遊技開始前の遊技モードが「低確率通常変動モード」若しくは「高確率通常変動モード」であった場合には、「今回の当り遊技開始前の遊技モードと同一の遊技モードを指定するコマンド」がS890の処理で送信される。また、（c）今回の当り遊技開始前の遊技モードが「低確率短縮変動モード」であって、S366（図24参照）の肯定的な判断を経た場合には、「低確率通常変動モードを指定するコマンド」がS890の処理で送信され、（d）今回の当り遊技開始前の遊技モードが「高確率短縮変動モード」であって、S366（図24参照）の肯定的な判断を経た場合には、「高確率通常変動モードを指定するコマンド」がS890の処理で送信される。

30

【0235】

（7）演出制御処理

図39を用いて、サブ制御部220A（サブ制御部220Aを構成するサブ制御基板220のCPU220a）が、演出表示制御部222A（演出表示制御基板222の図示しないCPU）と協働して行う「演出制御処理」の概要について説明する。なお、図39には、演出制御処理を構成する各処理のうちで主要なもののみを図示している。この演出制御処理では、遊技機1に電源投入されるか、リセットスイッチが押されると（950；YES）、まず、初期化処理を行う（S960）。この後、電源がOFFになるまでの間（S2300で肯定判断されるまでの間）、演出モード設定処理（S1000）、図柄変動演出関連処理（S1100）、当り遊技演出処理（S1300）、当り遊技演出処理（S1200）などの主要な処理が繰り返し実行される。尚、図39の一周の処理に要する時間は、ほぼ2msecとなっているため、これらの処理は約2msec毎に繰り返し実行される。以下、図39のフロー図に従ってサブ制御処理について説明する。

40

【0236】

a. 演出モード設定処理（S1000）

50

図40に示すように、サブ制御基板220に搭載されたCPU220aは、演出モード設定処理(S1000)において、まず、主制御部140からモード指定コマンドが出力されたか否かを監視する(S1005)。そして、CPU220aは、モード指定コマンドを受信すると(S1005;YES)、この受信したモード指定コマンドの内容を解析する。そして、遊技機1の遊技モードが、特殊変動モードであると判断される場合(S1010;YES)、演出モードを特殊変動モードに設定し(S1015)、更にS1020の処理を行った後、演出モード設定処理(S1000)を終了する。

【0237】

CPU220aは、受信したモード指定コマンドによって、遊技機1の遊技モードが特殊変動モードでないと判断すると(S1010;NO)、遊技機1の遊技モードが短縮変動モード(低確率変動短縮モード或いは高確率変動短縮モード)であるか否かを判断し(S1025)、短縮変動モードであると判断すると(S1025;YES)、演出モードを短縮変動モードに設定し(S1030)、更にS1020の処理を行った後、演出モード設定処理(S1000)を終了する。一方、短縮変動モードでないと判断、つまり、通常変動モードと判断すると(S1025;YES)、演出モードを通常変動モードに設定し(S1035)、更にS1020の処理を行った後、演出モード設定処理(S1000)を終了する。

【0238】

S1020の処理では、設定された演出モードに基づき、演出表示装置27の表示画面27a等において、モード演出を行う。つまり、遊技機1の遊技モード(特殊変動モード、短縮変動モード、通常変動モード)に応じて、表示画面27aの背景表示を変更したり、各遊技モード(特殊変動モード、短縮変動モード、通常変動モード)毎に専用のキャラクタを表示する、などの演出を行う。特に、特殊変動モードの場合、短縮変動モード及び通常変動モードと大きく異なる演出が実行される。

【0239】

b. 図柄変動演出関連処理(S1100)

図柄変動演出関連処理(S1100)においては、図41に示すように、サブ制御部220A(サブ制御部220Aを構成するサブ制御基板220のCPU220a)が、図柄変動開始時のコマンドを受信すると(S1105;YES)、S1110以降の処理が実行される。ここで、S1105の処理で受信するコマンドは、変動パターン指定コマンド(CHP)及び特別図柄停止情報指定コマンド(CJS)である。

【0240】

ここで、サブ制御部220Aは、受信した「特別図柄停止情報指定コマンド」に基づき、主制御部200Aにおいて実行された当否判定の結果を判断することができる。そして、当否判定の結果が大当たりである場合(S1110;YES)、受信した変動パターン指定コマンドに基づき、大当たり演出の演出パターン(演出表示装置27の表示画面27aで実行される演出表示の実行態様、リーチ表示の態様等)及び「大当たり停止図柄(演出表示装置27の表示画面27aで大当たりを確定表示する疑似図柄の態様)」を決定する処理を行った後(S1115)、S1120の処理に移行する。ここで、変動パターン指定コマンドによって指定される変動パターンが特殊変動パターンである場合、大当たり演出の演出パターンは、前述の「20秒かけて行うバトル演出」を実行するための演出パターン(特殊変動遊技を実行するための演出パターン)となる。

【0241】

また、当否判定の結果が小当たりである場合(S1110;NO、S1135;YES)、受信した変動パターン指定コマンドに基づき、小当たり演出の演出パターン(演出表示装置27の表示画面27aで実行される演出表示の実行態様等)及び「小当たり停止図柄(演出表示装置27の表示画面27aで小当たりを確定表示する疑似図柄の態様)」を決定する処理を行った後(S1140)、S1120の処理に移行する。ここで、変動パターン指定コマンドによって指定される変動パターンが特殊変動パターンである場合、小当たり演出の演出パターンは、前述の「20秒かけて行うバトル演出」を実行するための演出パタ

ーン（特殊変動遊技を実行するための演出パターン）となる。

【0242】

更に、当否判定の結果が外れある場合（S1110；NO、S1135；NO）、受信した変動パターン指定コマンドに基づき、外れ演出の演出パターン（演出表示装置27の表示画面27aで実行される演出表示の実行態様、リーチ表示の実行有無、リーチ表示を実行する場合のリーチ表示態様等）」及び「外れ停止図柄（演出表示装置27の表示画面27aで外れを確定表示する疑似図柄の態様）」を決定する処理を行った後（S1145）、S1120の処理に移行する。ここで、変動パターン指定コマンドによって指定される変動パターンが特殊変動パターンである場合、小当たり演出の演出パターンは、前述の「10秒かけて行うバトル演出」を実行するための演出パターン（特殊変動遊技を実行する

10

【0243】

S1120の処理において、サブ制御部220Aは、受信した変動パターン指定コマンド（CHP）及び特別図柄停止情報指定コマンド（CJS）に基づいて、S1115、S1140若しくはS1145で決定した「演出パターン」及び「疑似図柄の停止図柄」を指定するコマンド（演出表示詳細コマンド）を演出表示制御部222A（演出表示制御基板222）に送信し、演出表示装置27において、疑似図柄や背景図柄等の演出図柄の変動表示（変動遊技）を開始させる（S1120）。つまり、演出表示装置27の表示画面27aにおける図柄変動演出表示を開始させる（S1120）。

【0244】

20

そして、サブ制御部220Aが、主制御部200A（主制御基板200）から送信される演出停止指定コマンド（CZE）を受信すると（S1125；YES）、サブ制御部220Aは、受信した演出停止指定コマンドを演出表示制御部222Aに転送し、演出表示装置27において、疑似図柄と背景図柄の演出表示を停止させる（S1130）。

【0245】

（8）実施例の効果

本実施例の遊技機1では、小当たりの発生を契機として、特殊変動遊技を開始する。つまり、小当たりを生ずると、その小当たり遊技の終了後に遊技モードを問わない変動パターン（特殊変動パターン）を使用する。そして、「遊技モードに対応した設定される通常変動用の変動パターン及び短縮変動用の変動パターン」とは異なる特殊な変動パターンを用いて、遊技モードに依存しない特殊な変動遊技（特殊変動遊技）が行われる。

30

【0246】

しかも、本実施例の遊技機1では、小当たりの発生回数に応じて、この小当りに係る小当たり遊技終了後の変動遊技の実行条件を決定する。このため、「賞球払出量の少ない特定当たりの発生回数が後の遊技展開に影響する」といった遊技性を実現できる。よって、本実施例の遊技機1では、かかる「新規な遊技性」を実現することで、興趣を効果的に高めることができ、「賞球払出量の少ない特定当たり（賞球払出の実行可能性が低い特定当たり遊技）」を遊技者にとって意味（価値）のある当たりとすることができる。

【0247】

更に、本実施例の遊技機1では、特殊変動モード中に限って遊技機1の遊技モードを無視して通常変動及び短縮変動のどちらでもない図柄変動を行うため、この所定期間に渡って効果的な演出を行うことができる。つまり、大当たり発生後は一律に短縮変動を行うとすれば、大当たり発生後の演出内容が制限される。蓋し、短縮変動中の「2秒」、「3秒」、「5秒」等とした短時間の変動中に演出を行うことが必要となるからである。これに対して、本実施例の遊技機1では、特殊変動パターンテーブルの「使用期間」において、当否判定の結果が外れである限りは、図柄変動演出の実行時間は一定時間（10秒）とされる。つまり、従来の遊技機では直ちに短縮変動が始まるケースでも、本実施例の遊技機1ではそれに拘束されず、特殊なパターン（特殊変動モード）を創設する。そして、遊技機1の演出モードが通常変動モード及び変動短縮モードである場合には実行されない演出（例えば、バトル演出）が、複数回繰り返されることで、「メリハリのある効果的な演出」が

40

50

実行される。なお、本実施例では、特殊変動パターンテーブル（当り用・外れ用）に格納された変動パターンが１種であり、所定期間全体の変動時間が予め算出できるため、より効果的な演出を行うことができる。

【０２４８】

次に、図４２を用いて、実施例１の変形例（以下、変形例１」という。）について説明する。この変形例１の遊技機は、図３７の代わりに図４２を用いる点を除いて実施例１の遊技機１と同様である。

【０２４９】

実施例１では、前述のように、小当りカウンタの値が「１０」以上である場合に対応する特殊変動カウンタの値は、小当りカウンタの値が「９」である場合に対応する特殊変動カウンタの値と同一とされていた。つまり、小当りカウンタの値が「９」である場合、大当りを発生させることなく、再度、小当りを発生させると、特殊変動カウンタの値は上限値（１００）とされた。

【０２５０】

これに対して、変形例１の遊技機では、Ｓ８１５の処理の後、小当りカウンタの値に上限値を定め、小当りを生ずる毎に小当りカウンタの値が上限値に達したか否かを判断する（Ｓ８２０；ＹＥＳ）。そして、小当りカウンタの値が上限値（例えば、「９」）でなければ（Ｓ８２０；ＮＯ）、実施例１と同様に、Ｓ８２５の処理と、Ｓ８９０の処理を経て、遊技終了時処理（Ｓ８００）を完了する。一方、小当りカウンタの値に達していると（Ｓ８２０；ＹＥＳ）、小当りカウンタの値を初期化することとしている（Ｓ８２８）。このため、大当りを発生させることなく、再度、小当りを発生させた場合、特殊変動カウンタの値は最小値（１０）に戻されることとなる（図３８を参照）。つまり、変形例１では、小当りの発生回数が上限値になるまでは、特殊変動遊技の実行期間が増加し、小当りの発生回数が上限値を超えると、特殊変動遊技の実行期間が短縮されるという、より変化に富んだ遊技を実行することができる。

【実施例２】

【０２５１】

次に、実施例２の遊技機について説明する。この実施例２の遊技機は、特殊変動遊技の実行中（特殊変動モード中）に大当りを発生すると、特典遊技を実行する遊技機である。ここで、実施例２では、図４３及び図４４が付加されている点と、図２４の代わりに図４５を用いる点と、図２７の代わりに図４６及び図４８を用いる点と、図２８の代わりに図４７及び図４８を用いる点と、図３６の代わりに図４９を用いる点とを除いて、実施例１と同様である。

【０２５２】

実施例２の遊技機では、図４３に示すように、非特殊変動遊技時に、開放延長手段の作動の契機となる大当りを発生すると、演出表示装置２７及び下部表示装置６０において、「時短モード」若しくは「確変モード」の変動遊技（図柄変動演出）が開始される。つまり、「発生した大当りが通常大当り」である場合、当該大当りに係る大当り遊技の終了後に、「時短モード」の変動遊技（図柄変動演出）が実行され、「発生した大当りが第１の確変大当り」若しくは「開放延長手段の作動の契機となる第２の確変大当り」である場合、当該大当りに係る大当り遊技の終了後に、「確変モード」の変動遊技（図柄変動演出）が実行される。

【０２５３】

また、非特殊変動遊技時に小当りを発生すると、特殊変動遊技が開始される。そして、特殊変動遊技の実行中（特殊変動モード中）に大当りを発生すると、「スーパー時短モード」若しくは「スーパー確変モード」の変動遊技（図柄変動演出）が開始される。つまり、特殊変動遊技中に発生した大当りが「通常大当り」である場合、当該大当りに係る大当り遊技の終了後に、「スーパー時短モード」の変動遊技（図柄変動演出）が実行され、特殊変動遊技中に発生した大当りが「第１の確変大当り」若しくは「開放延長手段の作動の契機となる第２の確変大当り」である場合、当該大当りに係る大当り遊技の終了後に、「

スーパー確変モード」の変動遊技（図柄変動演出）が実行される。

【0254】

実施例2において、「スーパー時短モード」の変動遊技（図柄変動演出）及び「スーパー確変モード」の変動遊技（図柄変動演出）は、「超プレミアムな変動遊技（図柄変動演出）」である。具体的には、図44に示すように、演出表示装置27において、「特殊変動遊技で登場するキャラクタ図柄（イカのキャラクタ図柄及びタコのキャラクタ図柄）」の他に、「イカ及びタコを統括する「太陽のキャラクタ図柄（遊技者の味方であり、最強のキャラクタ図柄）」を登場させた変動遊技（図柄変動演出）を行う。なお、「スーパー時短モード」若しくは「スーパー確変モード」で行う変動遊技は、特典遊技の具体例を構成する。

10

【0255】

実施例2の大当たり遊技終了時処理（S700）は、図49に従って行われ、S780の処理と、S795の処理の間に、「特典フラグの設定の可否判断のための処理（S783、S786）」と、「特典フラグの設定のための処理（S789）」とが付加されている点が、図36に示す「実施例1の大当たり遊技終了時処理（S700）」と異なっている。つまり、実施例2の大当たり遊技終了時処理（S700）では、（a）今回の大当たりが「通常大当たり」であった場合（S720；NO）と、（b）今回の大当たりが「第1の確変大当たり」であった場合（S720；YES、S730；YES）と、（c）今回の大当たりが「開放延長手段の作動契機となる第2の確変大当たり」であった場合（S735；YESであるか、S735；NO、S740；YESである場合）に、S780の処理の後、S783の処理を行う。

20

【0256】

このS783の処理では、前述の「当り終了時参照用バッファ（図23のS354を参照）」を参照することによって、大当たり図柄停止時（大当たり発生時）の特殊変動カウンタの値が「正数」であるか否かを判断する（S783）。そして、特殊変動遊技中に大当たりを生じた場合には（S783；YES）、特典フラグをセットした後（S789）、S795の処理を経て、大当たり遊技終了時処理（S700）を終了する。また、特殊変動遊技中ではないが、「スーパー時短モード」若しくは「スーパー確変モード」中に大当たりを生じた場合（S783；NO、S786；YES）にも、特典フラグをセットした後（S789）、S795の処理を経て、大当たり遊技終了時処理（S700）を終了する。つまり、「スーパー時短モード」若しくは「スーパー確変モード」期間は、特殊変動遊技よりも長くなることがあり、この場合も、特典フラグをセットする処理を行う（S783；NO、S786；YES、S789）。一方、特殊変動遊技中でもなく、しかも、「スーパー時短モード」若しくは「スーパー確変モード」中でもないときに、大当たりを生じた場合（S783；NO、S786；NO）には、そのままS795の処理を経て、大当たり遊技終了時処理（S700）を終了する。

30

【0257】

ここで、特典フラグは変動遊技（図柄変動演出）を「スーパー時短モード」若しくは「スーパー確変モード」で行うことを示すフラグであり、この特典フラグがセット（ONに設定）されている状態で開始される変動遊技（図柄変動演出）は、「スーパー時短モード」若しくは「スーパー確変モード」で行われる。

40

【0258】

実施例2の遊技機において、大当たり変動設定処理（S510）は、図46及び図48に従って行われ、小当たり用の変動設定処理（S540A）及び外れ用の変動設定処理（S540B）は、図47及び図48に従って行われる。具体的には、実施例2の大当たり変動設定処理（S510）では、実施例1のS524の処理（図27参照）の代わりにS550Aの処理を行い、実施例1のS530の処理（図27参照）の代わりにS570Aの処理を行う点が、実施例1の大当たり変動設定処理（S510）と異なっている。また、実施例2の小当たり用の変動設定処理（S540A）は、実施例1のS550の処理（図28参照）の代わりにS550Bの処理を行い、実施例1のS570の処理（図28参照）の代わ

50

りにS570Bの処理を行う点が、実施例1の小当り用の変動設定処理(S540B)と異なり、実施例2の外れ用の変動設定処理(S540B)は、実施例1のS550の処理(図28参照)の代わりにS550Cの処理を行い、実施例1のS570の処理(図28参照)の代わりにS570Cの処理を行う点が、実施例1の外れ用の変動設定処理(S540B)と異なっている。

【0259】

つまり、図46に示す実施例2の大当り変動設定処理(S510)において、遊技機の遊技モードが「高確率短縮変動モード」である場合(S520;YES、S522;YES)には、S550Aの「高確率短縮変動パターン振分処理」に移行する。この「高確率短縮変動パターン振分処理」では、図48(a)に示すように、まず、特典フラグがセット(ONに設定)されているか否かを判断する(S552)。そして、特典フラグがセットされていない(OFFに設定されている)場合(S552;NO)は、「特典なしの高確率短縮変動パターンテーブル」をセットし(S556)、特典フラグがセットされている(ONに設定されている)場合(S552;YES)は、「特典ありの高確率短縮変動パターンテーブル」をセットする(S554)。ここで、「特典なしの高確率短縮変動パターンテーブル」で決定される変動パターンに従う変動遊技は、「確変モード」の変動遊技であり、「特典ありの高確率短縮変動パターンテーブル」で決定される変動パターンに従う変動遊技は、「スーパー確変モード」の変動遊技である。

10

【0260】

また、図46に示す実施例2の大当り変動設定処理(S510)において、遊技機の遊技モードが「低確率短縮変動モード」である場合(S520;NO、S528;YES)には、S570Aの「低確率短縮変動パターン振分処理」に移行する。この「低確率短縮変動パターン振分処理」では、図48(b)に示すように、まず、特典フラグがセット(ONに設定)されているか否かを判断する(S572)。そして、特典フラグがセットされていない(OFFに設定されている)場合(S572;NO)は、「特典なしの低確率短縮変動パターンテーブル」をセットし(S576)、特典フラグがセットされている(ONに設定されている)場合(S572;YES)は、「特典ありの低確率短縮変動パターンテーブル」をセットする(S574)。ここで、「特典なしの低確率短縮変動パターンテーブル」で決定される変動パターンに従う変動遊技は、「時短モード」の変動遊技であり、「特典ありの低確率短縮変動パターンテーブル」で決定される変動パターンに従う変動遊技は、「スーパー時短モード」の変動遊技である。

20

30

【0261】

また、図47に示す実施例2の小当り用の変動設定処理(S540A)において、遊技機の遊技モードが「高確率短縮変動モード」である場合(S545;YES、S547;YES)も、図48(a)に示す「高確率短縮変動パターン振分処理(S550B)」に従って処理され、特典フラグがセットされていない(OFFに設定されている)場合(S552;NO)は、「特典なしの高確率短縮変動パターンテーブル」をセットし(S556)、特典フラグがセットされている(ONに設定されている)場合(S552;YES)は、「特典ありの高確率短縮変動パターンテーブル」をセットする(S554)。また、遊技機の遊技モードが「低確率短縮変動モード」である場合(S545;NO、S548;YES)も、図48(b)に示す「低確率短縮変動パターン振分処理(S570B)」に従って処理され、特典フラグがセットされていない(OFFに設定されている)場合(S572;NO)は、「特典なしの低確率短縮変動パターンテーブル」をセットし(S576)、特典フラグがセットされている(ONに設定されている)場合(S572;YES)は、「特典ありの低確率短縮変動パターンテーブル」をセットする(S574)。

40

【0262】

また、実施例2の外れ用の変動設定処理(S540B)において、遊技機の遊技モードが「高確率短縮変動モード」である場合(S545;YES、S547;YES)も、図48(a)に示す「高確率短縮変動パターン振分処理(S550C)」に従って処理され、特典フラグがセットされていない(OFFに設定されている)場合(S552;NO)

50

は、「特典なしの高確率短縮変動パターンテーブル」をセットし（S556）、特典フラグがセットされている（ONに設定されている）場合（S552；YES）は、「特典ありの高確率短縮変動パターンテーブル」をセットする（S554）。また、遊技機の遊技モードが「低確率短縮変動モード」である場合（S545；NO、S548；YES）も、図48（b）に示す「低確率短縮変動パターン振分処理（S570C）」に従って処理され、特典フラグがセットされていない（OFFに設定されている）場合（S572；NO）は、「特典なしの低確率短縮変動パターンテーブル」をセットし（S576）、特典フラグがセットされている（ONに設定されている）場合（S572；YES）は、「特典ありの低確率短縮変動パターンテーブル」をセットする（S574）。但し、外れ用の変動設定処理（S540B）では、前述のリーチ乱数に基づき、開始する図柄変動においてリーチを行わないと判断される場合と、リーチを行うと判断する場合とで異なる変動パターンテーブルがセットされる。

10

【0263】

次に、実施例2の特別図柄遊技処理（S300）においては、以下の点が実施例1の特別図柄遊技処理（S300）と異なる。つまり、主制御基板200のCPU201は、小当たりが発生したと判断することを前提として（図23のS356；YES）、図45に従ってS368の処理を行った後において、特典フラグがセット（ONに設定）されているか否かを判断する（S369）。そして、特典フラグがセットされていない（OFFに設定されている）場合（S369；NO）、そのまま特別図柄遊技処理（S300）を抜けて図18の遊技制御処理に復帰するが、セットされている（ONに設定されている）場合（S369；YES）、特典フラグを解除（OFFに設定）する処理を行った後（S370）、特別図柄遊技処理（S300）を抜けて図18の遊技制御処理に復帰する。

20

【0264】

また、主制御基板200のCPU201が、大当たりが発生したと判断することを前提として（図23のS356；NO）、図45に従ってS387の処理を行った後においても、特典フラグがセット（ONに設定）されているか否かを判断する（S388）。そして、特典フラグがセットされていない（OFFに設定されている）場合（S388；NO）、そのまま特別図柄遊技処理（S300）を抜けて図18の遊技制御処理に復帰するが、セットされている（ONに設定されている）場合（S388；YES）、特典フラグを解除（OFFに設定）する処理を行った後（S389）、特別図柄遊技処理（S300）を抜けて図18の遊技制御処理に復帰する。

30

【0265】

また、主制御基板200のCPU201が、大当たり及び小当たりが発生しなかった判断することを前提として（図23のS352；NO）、図45に従ってS416の処理を行った後においても、特典フラグがセット（ONに設定）されているか否かを判断する（S420）。そして、特典フラグがセットされていない（OFFに設定されている）場合（S420；NO）、そのまま特別図柄遊技処理（S300）を抜けて図18の遊技制御処理に復帰するが、セットされている（ONに設定されている）場合（S420；YES）、特典フラグを解除（OFFに設定）する処理を行った後（S425）、モード指定コマンドをサブ制御基板220に送信する処理（S430）を行い、特別図柄遊技処理（S300）を抜けて図18の遊技制御処理に復帰する。

40

【0266】

つまり、実施例2の特別図柄遊技処理（S300）においては、当否判定の結果が何れであっても、変動短縮フラグと開放延長フラグを解除する際に、特典フラグの設定の有無を判断する処理（S369、S388、S420）等を行う。

【0267】

実施例2によると、実施例1の効果に加えて以下の効果を得ることができる。つまり、実施例2の遊技機では、特殊変動遊技の実行時に大当たりを発生させることで特典遊技を実行できるため、遊技興趣を更に効果的に高めることができる。すなわち、遊技者は、「非特殊変動遊技の実行時に大当たりを発生させても実行できないプレミアムな遊技」を実行可

50

能となるため、遊技興趣を更に効果的に高めることができる。

【実施例 3】

【0268】

次に、実施例 3 の遊技機について説明する。この実施例 3 の遊技機は、小当りの発生回数に応じて開放延長手段の作動期間を設定可能とするものである。この実施例 3 では、図 10 の代わりに図 50 を用いる点と、図 11 の代わりに図 51 を用いる点と、図 12 の代わりに図 52 を用いる点と、図 23 に対して変更を加える点（図示を省略）と、図 36 の代わりに図 53 を用いる点と、図 37 の代わりに図 54 を用いる点と、図 55 が付加されている点とを除いて、実施例 1 と同様である。

【0269】

実施例 1 の遊技機 1 においては、当否判定における大当りの発生確率を、通常確率モード（低確率モード）において約「1 / 400」とし、高確率モードにおいて約「1 / 40」としたが、実施例 3 の遊技機では、図 50 に示すように、当否判定における大当りの発生確率を、通常確率モード（低確率モード）において約「1 / 100」とし、高確率モードにおいて約「1 / 10」とする。また、実施例 3 においては、図 51 及び図 52 に示すように、大当りの態様が「通常大当り」、「第 1 の確変大当り」及び「第 2 の確変大当り」のうちの何れかに定められる。

【0270】

実施例 3 において、「通常大当り」に基づいて実行される第 1 の大当り遊技及び「第 1 の確変大当り」に基づいて実行される第 1 の大当り遊技は、大入賞装置 31 の開閉動作が 7 回（7 ラウンド）の大当り遊技である。このため、実施例 3 において、図 23 に対して以下のような変更が加えられる。つまり、S 376 の処理において、「25 秒間」の開放を所定のインターバル時間（例えば、2 秒）を挟んで 7 回行うパターンがセットされる（図示を省略）。

【0271】

実施例 3 においては、図 35 の S 612 の肯定判断を経て、大当り遊技フラグ（図 24 の S 378 を参照）がセット（ON に設定）されていると判断される場合（S 620；YES）には、図 53 に示す「大当り遊技終了時処理（S 700）」を行った後、図 35 の当り遊技処理（S 600）を終了する。一方、図 35 の S 612 の肯定判断を経て、小当り遊技フラグ（図 23 の S 360 を参照）がセット（ON に設定）されていると判断される場合（S 620；NO）には、図 54 に示す「小当り遊技終了時処理（S 800）」を行った後、図 35 の当り遊技処理（S 600）を終了する。

【0272】

実施例 3 において、図 35 の S 620 の処理の否定的な判断を経て、図 54 に示す小当り遊技終了時処理（S 800）が起動すると、CPU 201 は、小当り遊技フラグ（図 23 の S 360 を参照）を解除（OFF に設定）した後（S 805）、現在の小当りカウンタの値を取得する（S 810）。次いで、CPU 201 は、S 810 の処理で取得した小当りカウンタの値に対応する特殊変動カウンタの値をセットする処理を行った後（S 815）、セットした特殊変動カウンタの値に対応する変動短縮回数（開放延長回数）を取得し、主制御基板 200 に搭載された RAM 202 の所定の記憶エリア（以下、「変動短縮回数記憶メモリ」という。）に記憶する処理を行う（S 818）。この S 818 の処理で変動短縮回数記憶メモリに記憶される変動短縮回数（開放延長回数）は、図 53 に示す大当り遊技終了時処理の S 764 の処理にて参照される。この点については後述する。

【0273】

ここで、主制御基板 200 に搭載された RAM 202 の特定の記憶エリアには、図 55（a）に示すように、小当りカウンタの値に対応づけて、特殊変動カウンタの値と、変動短縮回数（開放延長回数）とを複数記憶したデータテーブルが設けられている。例えば、小当りカウンタの値が「ゼロ」である場合の特殊変動カウンタの値として「10」が記憶され、変動短縮回数（開放延長回数）として「100 回」が記憶されている。また、小当りカウンタの値が「2」になると、特殊変動カウンタの値として「10」を増加した値（

10

20

30

40

50

20) が記憶され、変動短縮回数（開放延長回数）の回数として「10回」だけ減少した回数（90）が記憶されている。以後、小当りカウンタの値が「9」になるまでは「1」増加する毎に、特殊変動カウンタの値として「10」ずつ増加した値が記憶され、変動短縮回数（開放延長回数）の回数として「10回」ずつ減少した回数が記憶されている。なお、小当りカウンタの値が「9」を超えると、小当りカウンタの値が「9」の場合の特殊変動カウンタの値と、変動短縮回数（開放延長回数）が適用される。

【0274】

例えば、S818の処理の実行時に、特殊変動カウンタの値が「30」であれば（小当りカウンタの値が「2」であれば）、変動短縮回数（開放延長回数）として、「85回」が取得、記憶される。なお、本実施例では、特殊変動カウンタの値（小当りカウンタの値）が増加するに従って、S818の処理で記憶する変動短縮回数（開放延長回数）が減少する態様を例示したが、他の態様を例示することもできる。例えば、図55（b）の変動短縮回数（開放延長回数）の回数の項目のみを示す変形例（以下、変形例2という。）のように、特殊変動カウンタの値（小当りカウンタの値）が増加するに従って、S818の処理で記憶する変動短縮回数（開放延長回数）が増加する態様を例示することもできる。

【0275】

図54に示す実施例3の小当り遊技終了時処理（S800）においては、S818の処理の後、小当りカウンタの値を「+1」する処理を行う（S825）。そして、当り遊技終了後における遊技機1の遊技モードを、サブ制御基板220に送信した後（S890）、小当り遊技終了時処理（S800）を終了する。

【0276】

次に、実施例3において、図35のS620の処理の肯定的な判断を経て、図53に示す大当り遊技終了時処理（S700）が起動すると、CPU201は、大当り遊技フラグ（図24のS378を参照）を解除（OFFに設定）した後（S705）、小当りカウンタの値を初期化（ゼロにする）処理を行う（S710）。そして、S710の処理に続き、前述の「当り終了時参照用バッファ（図23のS354を参照）」を参照することによって、「今回の当り図柄」の種類（通常大当り図柄、第1の確変大当り図柄、第2の確変大当り図柄）に関する情報を取得し、この情報に基づいて、当り遊技終了後の遊技モード等を設定する処理を行う。

【0277】

そして、実施例3においても、実施例1と同様に、S720以降の処理を行うことになるが、S720の処理で肯定的な判断を得る場合の各処理に関しては、実施例3においても実施例1と同様である。このため、実施例3においては、S720の処理で肯定的な判断を得る場合の各処理（今回の当り図柄が確変大当り図柄である場合の各処理）についての説明を省略する。一方、実施例3において、S720の処理で否定的な判断を得る場合の各処理を以下のように行う。

【0278】

つまり、「今回の当り図柄（図22のS344の処理で停止した当り図柄）」が「通常大当り図柄」であった場合（S720；NO）には、前述の「当り終了時参照用バッファ（図23のS354を参照）」を参照することによって、大当り図柄停止時（大当り発生時）の特殊変動カウンタの値が「正数」であるか否かを判断する（S762）。すなわち、特殊変動遊技中に生じた通常大当りであったか否かを判断し（S762）、特殊変動遊技中に生じた通常大当りでない場合には（S762；NO）、変動短縮カウンタに「30」をセットする処理（S772）を行った後、S775以降の処理に移行する。なお、S775以降の処理は、実施例1と同様である。

【0279】

一方、特殊変動遊技中に生じた通常大当りである場合には（S762；YES）、RAM202の「変動短縮回数記憶メモリ」に記憶された変動短縮回数（上述のS818の処理で記憶された変動短縮回数）を取得し（S764）、この取得した変動短縮回数を変動短縮カウンタにセットする処理（S766）を行った後、S775以降の処理に移行する

。ここで、S 7 6 4で取得する変動短縮回数は、現在の特殊変動カウンタの値に基づいて、図 5 5に示すデータテーブルを参照して決定される変動短縮回数であり、「5 0」～「1 0 0」の間の特定値（図 5 5を参照）に定められる。なお、図 5 3のS 7 6 0、S 7 7 2、S 7 6 6の各処理は何れも、C P U 2 0 1が行う「作動期間設定手段」としての処理である。但し、これらの処理のうちで、S 7 6 6の処理のみが「特定当り発生回数記憶手段に記憶された特定当りの発生回数に対応する作動期間を設定する処理」である。つまり、実施例 3では、「特殊変動遊技の実行時に開放延長手段が作動する契機となるが、確率変動手段の作動契機とならない大当りを発生すること」を条件として、「特定当り発生回数記憶手段に記憶された特定当りの発生回数に対応する作動期間」を設定する（S 7 6 6）。

10

【0 2 8 0】

実施例 3によると、実施例 1の効果に加えて以下の効果を得ることができる。すなわち、遊技者は、小当りの発生回数に応じて変動短縮回数（開放延長手段の作動期間）が設定されるという「新規な遊技性」を実現することで、興趣を効果的に高めることができる。つまり、特殊変動遊技中に通常大当りを生ずると、非特殊変動遊技中に通常大当りを生じた場合に比べて、変動短縮期間（開放延長手段の作動期間）を長期間とすることができる。また、特殊変動遊技中においては、通常大当りを生じた場合、小当りカウンタの値が小さい場合には変動短縮期間（開放延長手段の作動期間）が長期間とされ、小当りカウンタの値が大きい場合には変動短縮期間（開放延長手段の作動期間）が短期間とされる。そして、このように、変動短縮期間（開放延長手段の作動期間）を設定することで、遊技者

20

【0 2 8 1】

また、実施例 3の遊技機では、当否判定における大当りの発生確率を高く設定しつつ（低確率モード；約「1 / 1 0 0」）、特殊変動遊技中に通常大当りを生ずると、変動短縮期間（開放延長手段の作動期間）を長期間（「5 0」～「1 0 0」）とする。つまり、実施例 3の遊技機では、確率上、「1 0 0回の図柄変動」を行うと、1回の大当りを発生することになるが、特殊変動遊技中に通常大当りを生じさせる場合、非特殊変動遊技中に通常大当りを生じさせる場合に比べて、変動短縮回数（開放延長手段の作動回数）を「1 0 0回」に近づけることになる。従って、特殊変動遊技中に通常大当りを生じさせると、確変大当りでないにも拘わらず、所謂「連チャン（短期間に大当りを連続して発生させること）」の可能性を高めることができ、これにより、遊技興趣を更に高めることができる。

30

【実施例 4】

【0 2 8 2】

次に、実施例 4の遊技機について説明する。この実施例 4の遊技機は、小当りカウンタの値が、大当りの発生状況に影響されるものである。この実施例 4では、図 2 4の代わりに図 5 6を用いる点と、図 3 6の代わりに図 5 7を用いる点と、図 3 7の代わりに図 5 8を用いる点とを除いて、実施例 1と同様である。

【0 2 8 3】

実施例 4の遊技機においては、大当りが生じない状態（以下、「ハマリ状態」という。）を示す指標として「ハマリカウンタ」を用いている。つまり、実施例 4では、主制御基板 2 0 0に搭載されたC P U 2 0 1が行う各種処理において、「ハマリカウンタ」を加算したり、初期化する処理が付加されている点が、実施例 1と異なる。

40

【0 2 8 4】

実施例 4の特別図柄遊技処理においては、以下の点が実施例 1の特別図柄遊技処理（S 3 0 0）と異なる。つまり、主制御基板 2 0 0のC P U 2 0 1が小当りを発生したと判断する場合（図 2 3のS 3 5 6；Y E S）、（a）図 5 6に従ってS 3 6 2の否定判断を得た後、（b）図 5 6に従ってS 3 6 6の否定判断を得た後、若しくは、（c）図 5 6に従ってS 3 6 6の肯定判断を経て、S 3 6 7の処理と、S 3 6 8の処理とを行った後に、「ハマリカウンタ」を「+1」する処理を行ってから（S 3 7 1）、特別図柄遊技処理（S 3 0 0）を抜けて図 1 8の遊技制御処理に復帰する。ここで、「ハマリカウンタ」は、ハ

50

マリ状態（当否判定の結果が連続して外れとなる状態）を示すカウンタであり、当否判定の結果が大当たりとならない毎に「+1」される。なお、「ハマリカウンタ」は、「当否判定回数記憶手段」の具体例を構成する。

【0285】

主制御基板200のCPU201が、大当たり又は小当たりが発生しなかったと判断（外れと判断）する場合（図23S352；NO）、（a）図56に従ってS398の否定判断を得た後、（b）図56に従ってS404の否定判断を得た後、若しくは、（c）図56に従ってS404の肯定判断を経て、S410の処理と、S410の処理と、S430の処理とを行った後に、「ハマリカウンタ」を「+1」する処理を行ってから（S435）、特別図柄遊技処理（S300）を抜けて図18の遊技制御処理に復帰する。

10

【0286】

実施例4の大当たり遊技終了時処理（S700）は図57に従って実行され、以下の点が実施例1の大当たり遊技終了時処理（S700）と異なる。つまり、小当たりカウンタの値を初期化（ゼロにする）処理（S710）に続いて、「ハマリカウンタ」を初期化（ゼロにする）処理（S715）を行う点が、実施例1の大当たり遊技終了時処理（S700）と異なる。そして、「ハマリカウンタ」を初期化（ゼロにする）処理（S715）を行った後、実施例1の大当たり遊技終了時処理（S700）と同様に、S720以降の処理が行われる。すなわち、実施例4の大当たり遊技終了時処理（S700）において、CPU201は、大当たりを生ずると「ハマリ状態」が解消したと判断し、「ハマリカウンタ」を初期化する（S715）。

20

【0287】

実施例4の小当たり遊技終了時処理（S800）は図58に従って実行され、変形例1の小当たり遊技終了時処理（S800）と同様に、S815の処理の後、小当たりカウンタの値が上限値（例えば、9）であるか否かを判断する（S820；YES）。そして、小当たりカウンタの値が上限値でなければ（S820；NO）、実施例1と同様に、S825の処理と、S890の処理を経て、遊技終了時処理（S800）を完了する。一方、小当たりカウンタの値が上限値に達している（S820；YES）、「ハマリ状態」に応じて、小当たりカウンタの値を初期化するか、維持するかを抽選することとしている。

【0288】

具体的には、「ハマリカウンタ」の値が「500」を超えているか否かを判断する（S833）。つまり、大当たりの発生確率が約「1/400」の遊技機において「500回の図柄変動を行っても大当たりが発生していないようなハマリ状態（以下、「大ハマリ状態」という。）」にあるか否かを判断する（S833）。そして、S833の処理で肯定的な判断がなされる場合（S833；YES）には、当選確率が「10%」の抽選（第1の抽選）を行い（S836）、S833の処理で否定的な判断がなされる場合（S833；NO）には、当選確率が「50%」の抽選（第2の抽選）を行う（S856）。そして、何れの抽選を行う場合にも、抽選結果が当選である場合（S839；YES、若しくは、S859；YES）には、小当たりカウンタの値を初期化（ゼロに設定）した後（S842若しくはS862）、S890の処理を経て、遊技終了時処理（S800）を完了する。

30

【0289】

一方、上述の第1の抽選（S836）及び第2の抽選（S856）何れの抽選を行う場合にも、抽選結果が落選である場合（S839；NO、若しくは、S859；NO）には、小当たりカウンタの値を初期化することなく、S890の処理を経て、遊技終了時処理（S800）を完了する。つまり、小当たりカウンタの値を上限値（例えば、「9」）に維持した状態で、S890の処理を経て、遊技終了時処理（S800）を完了する。なお、S839及びS859の処理は、CPU201が「作動抽選手段」として行う処理の具体例を構成し、S842及びS862の処理は、CPU201が「初期化処理手段」として行う処理の具体例を構成する。

40

【0290】

実施例4によると、実施例1の効果に加えて以下の効果を得ることができる。つまり、

50

実施例4の遊技機では、小当りカウンタの値が上限値に維持された状態で小当りを生じた場合、「ハマリ状態」に応じて異なる処理を行う。つまり、大当りが長期間（例えば、特別図柄の変動が「500回」行われる間）に亘って発生していない「大ハマリ状態」にある遊技者に対しては、特殊変動遊技実行のチャンスを拡大することで、この遊技者の遊技興趣を維持することとしている。

【0291】

次に、実施例4の変形例（以下、「変形例3」という。）について説明する。この変形例3では、図59に従って、小当り遊技終了時処理（S800）を実行する点が実施例4と異なる。つまり、変形例3の小当り遊技終了時処理（S800）は、S815の処理の後、「ハマリカウンタ」の値が「500」を超えているか否かを判断する（S820c）。そして、S820cの処理で否定的な判断がなされる場合（S820c；NO）には、実施例1と同様に、小当りカウンタの値を「+1」した後（S825）、S890の処理を経て、遊技終了時処理（S800）を完了する。一方、S820cの処理で肯定的な判断がなされる場合（S820c；YES）には、小当りカウンタの値を「+2」した後（S825c）、S890の処理を経て、遊技終了時処理（S800）を完了する。

10

【0292】

変形例3においても、大当りが長期間（例えば、特別図柄の変動が「500回」行われる間）に亘って発生していない「大ハマリ状態」にある遊技者に対しては、特殊変動遊技実行のチャンスを拡大することで、この遊技者の遊技興趣を維持することとしている。

【実施例5】

20

【0293】

次に、実施例5の遊技機について説明する。この実施例5の遊技機は、パチンコホールの始業時に特殊変動遊技を行うものである。ここで、実施例5では、図19の代わりに図60（a）を用いる点と、図60（b）が付加されている点とを除いて、実施例1と同様である。

【0294】

実施例5の電源投入処理（S8）は、以下の点で実施例1の電源投入処理（S8）と異なる。つまり、実施例5では、RAM202を初期化する処理（S8f）に続いて、小当りカウンタの強制設定値（電源投入時小当りカウンタ値）を抽選によって決定する処理（S8g）と、小当りカウンタの値及び特殊変動カウンタの値を設定する処理（S8h）と、モード指定コマンドをサブ制御基板220に送信する処理（S8k）とを行った後、電源投入処理（S8）を終了する。

30

【0295】

ここで、S8gの処理で決定される強制設定値は、図60（b）のデータテーブルに示す通りである。つまり、実施例5において、特殊変動カウンタの強制設定値（電源投入時特殊変動カウンタ値）の候補は、「60」、「70」、「80」、「90」若しくは「100」とされており、S8gの処理においては、これらの候補の中から乱数抽選を用いて強制設定値が決定される。そして、S8hの処理においては、RAM202の所定の記憶エリアに、S8gの処理で決定された小当りカウンタの強制設定値と、この小当りカウンタの強制設定値に対応する特殊変動カウンタの強制設定値とが記憶される。更に、S8kにおいては、遊技機が特殊変動モードである旨を示すコマンドが、サブ制御基板220に送信される。なお、S8hの処理は、CPU201が「強制設定手段」として行う処理の具体例を構成する。

40

【0296】

実施例5によると、実施例1の効果に加えて以下の効果を得ることができる。つまり、実施例5の遊技機によると、遊技者は、パチンコホールの始業時において確実に特殊変動遊技を体験することができる。つまり、実施例5によると、所謂「モーニング時に熱い演出を行う遊技機」を得ることができる。

【実施例6】

【0297】

50

次に、実施例6の遊技機について説明する。この実施例6の遊技機は、特定当りを「第2の確変大当り」とした点と、当りの態様から小当りを除外した点とを除いて実施例1と同様である。ここで、実施例6では、図11の代わりに図61を用いる点と、図12の代わりに図62を用いる点と、図14を用いない点と、図23及び図24の代わりに図63を用いる点と、図35に変更を加える点と（S620の処理とS800の処理が排除される点であり、具体的な図示を省略する。）、図36の代わりに図64を用いる点と、図37を用いない点と、図41の代わりに図65を用いる点とを除いて、実施例1と同様である。

【0298】

実施例6の遊技機では、図61及び図62に示すように、第2の確変大当りを生ずると、その大当り遊技（第2の大当り遊技）の終了後において、一律に開放延長手段が作動することとしている。また、図63に示すように、実施例6の特別図柄遊技処理（S300）においては、小当りに関連する処理（図23及び図24のS356、S358、S360、S362、S364、S366、S367及びS368の処理）が排除されている。

【0299】

図64に示す実施例6の大当り遊技終了時処理（S700）が起動すると、CPU201は、大当り遊技フラグ（図63のS378を参照）を解除（OFFに設定）した後（S705）、「当り終了時参照用バッファ（図63のS354を参照）」を参照することによって、「今回の当り図柄」の種類（通常大当り図柄、第1の確変大当り図柄、第2の確変大当り図柄）に関する情報を取得し、この情報に基づいて、当り遊技終了後の遊技モード等を設定する処理を行う。

【0300】

つまり、「今回の当り図柄（図22のS344の処理で停止した当り図柄）」が「通常大当り図柄」であった場合（S720；NO）には、「2R確変カウンタ」の値を初期化（ゼロにする）処理を行う（S768）。ここで、「2R確変カウンタ」は、第2の確変大当りの発生回数を累積的に計数するためのカウンタであり、特定当り発生回数記憶手段の具体例を構成する。また、「2R確変カウンタ」は、主制御基板200に搭載されたRAM202の所定の領域に設けられ、通常大当り若しくは第1の確変大当りが発生する度に初期化され、その値が「ゼロ」に戻される（図64のS768、S758の処理を参照）。

【0301】

主制御基板200に搭載されたCPU201は、S768の処理を行うと、変動短縮カウンタに「100」をセットする処理（S770）と、変動短縮フラグをセットする処理（S775）と、開放延長フラグをセットする処理（S780）とを行う。そして、この場合、当り遊技終了後における遊技機1の遊技モードが、「低確率短縮変動モード」であること指定するモード指定コマンドをサブ制御基板220に送信した後（S795）、大当り遊技終了時処理（S700）を終了する。

【0302】

また、今回の当り図柄が「確変大当り図柄（第1の確変大当り図柄若しくは第2の確変大当り図柄）」である場合は（S720；YES）、確変フラグをセット（ONに設定）する処理（S725）を行った後、今回の当り図柄が、「第1の確変大当り図柄（つまり、15R確変大当り図柄）」であるか否かを判断する（S730）。そして、S730の処理で肯定判断される（S730；YES）場合、「2R確変カウンタ」の値を初期化（ゼロにする）処理（S758）を行った後、変動短縮カウンタに「10,000」をセットする処理（S760）と、変動短縮フラグをセットする処理（S775）と、開放延長フラグをセットする処理（S780）とを行う。更に、当り遊技終了後における遊技機1の遊技モードが、「高確率短縮変動モード」であること指定するモード指定コマンドをサブ制御基板220に送信した後（S795）、大当り遊技終了時処理（S700）を終了する。

【0303】

一方、今回の当り図柄が第2の確変大当り図柄である場合（S730；YES）、現在の「2R確変カウンタ」の値を取得する（S745）。次いで、CPU201は、図38のデータテーブル（「小当り」を「2R確変大当り」に置き換え）を参照して、S745の処理で取得した「2R確変カウンタ」の値に対応する特殊変動カウンタの値をセットする処理を行った後（S750）、「2R確変カウンタ」の値を「+1」する処理を行う（S755）。つまり、本実施例では、第2の確変大当りの発生回数（2R確変カウンタの値）に応じて予め定められる特殊変動実行条件（特殊変動パターンの使用回数）が、「特殊変動実行条件記憶手段の具体例を構成するRAM202」に記憶されている。そして、特殊変動実行条件取得手段としてのCPU201は、RAM202から、「S745の処理で取得した2R確変カウンタの値」に対応する特殊変動カウンタの値（特殊変動パターンの使用回数）を取得して（読み出して）、S750の処理において、RAM202の特定領域にセットする。

10

【0304】

主制御基板200に搭載されたCPU201は、S755の処理に続いて、変動短縮カウンタに「10, 000」をセットする処理（S760）と、変動短縮フラグをセットする処理（S775）と、開放延長フラグをセットする処理（S780）とを行う。更に、当り遊技終了後における遊技機1の遊技モードが、「高確率短縮変動モード」であること指定するモード指定コマンドをサブ制御基板220に送信した後（S795）、大当り遊技終了時処理（S700）を終了する。

【0305】

20

次に、実施例6の「図柄変動演出関連処理（S1100）」は図65に従って行われる。つまり、S1110の処理で否定的な判断がなされると、一律に「外れ演出の演出パターン」を決定する処理（S1145）を行う点が実施例1と異なっている。

【0306】

実施例6の遊技機では、第2の確変大当りの発生を契機として、特殊変動遊技を開始する。つまり、第2の確変大当りを生ずると、「遊技モードに対応した設定される変動パターン」とは異なる特殊な変動パターンを用いて、遊技モードに依存しない特殊な変動遊技（特殊変動遊技）が行われる。しかも、実施例6の遊技機1では、第2の確変大当りの発生回数に応じて、この第2の大当り遊技終了後の図柄変動モードの実行態様を決定する。すなわち、遊技者は、「高確率モードへの移行の契機となる第2の確変大当りの発生」を期待するが、一旦、高確率モードに移行した後に、第2の確変大当りを発生しても、遊技者にとって、「第1の大当り遊技（多量の賞球払出の機会）」が先延ばしされるだけに過ぎない。これに対して、実施例6の遊技機では、既に高確率モードに移行した状態で、第2の確変大当りが繰り返し発生しても、第2の大当り遊技終了後の図柄変動モードの実行態様を決定するため、第2の確変大当りにとって意義（価値）があるものとすることができる。

30

【0307】

以上、本発明の実施の形態を説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、請求項1に記載した範囲を逸脱しない限り、請求項1の記載文言に限定されず、当業者がそれらから容易に置き換えられる範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することができる。

40

【0308】

すなわち、特定当りを小当りで構成する態様（実施例1～5）と、特定当りを第2の確変大当りで構成する態様（実施例6）とを述べたが、小当り及び第2の確変大当りの双方を特定当りとする変形例を例示することもできる。また、各実施例及び各変形例と異なり、サブ制御部220Aが、特定当り発生回数記憶手段、特殊変動実行条件記憶手段、特定当り発生回数取得手段、特殊変動実行条件取得手段、強制取得手段、初期化处理手段、当否判定回数記憶手段、作動抽選手段として機能してもよい。

【0309】

また、特殊変動パターンテーブルの態様を各実施例に示すものに限定されない。つまり

50

、各実施例では、特殊な変動パターンを1個格納した特殊変動パターンテーブルを用いたが、特殊な変動パターンを複数個格納した特殊変動パターンテーブルを用いることもできる。例えば、特殊変動パターンテーブルとして、変動時間が長くなる変動パターンと短くなる変動パターンとが交互に選択されるものを例示することができる。この場合、各図柄変動において同一内容の演出表示を実行しつつも（例えば、同一内容のバトル演出を示すムービーを再生しつつも）、通常の表示速度による表示（通常再生）と、速い表示速度による再生（早送り再生）とを交互に行うことで、より効果的な演出（インパクトのある演出）を行うことができる。

【0310】

また、特殊変動パターンテーブルに記憶されている変動パターンのうちで、所定の変動パターンが「最長の変動時間」を特定し、他の変動パターンが「最短の変動時間」を特定するものとする、と、「最長の変動時間」から「最短の変動時間」を減じた値を「較差」と称すること、各特殊変動パターンテーブルにおける「較差」を、通常変動パターンテーブルにおける「較差」及び短縮変動パターンテーブルにおける「較差」よりも小さくしてもよい。例えば、各特殊変動パターンテーブルにおける「較差」を、通常変動パターンテーブルにおける「較差」及び短縮変動パターンテーブルにおける「較差」の「1/15」以下（ゼロを含まない。）とすることが望ましく、「1/100」以下（ゼロを含まない。）とすることが更に望ましい。また、特殊変動パターンテーブルにおける「較差」を、「5秒」以下（ゼロを含まない。）とすることが望ましく、「2秒」以下（ゼロを含まない。）とすることが更に好ましく、「1秒」以下（ゼロを含まない。）とすることがより一層好ましい。

【0311】

各実施例の「特殊変動パターンテーブル」では記憶される変動パターンの数が1個であるため、「リーチ乱数」や「特別図柄の保留数」を考慮せずに変動パターンが決定されるが、請求項1の発明及び各参考発明においては、「特殊変動パターンテーブル」に記憶される変動パターンを複数としつつも、「リーチ乱数」や「特別図柄の保留数」を考慮せずに変動パターンが決定されることとしてもよい。

【0312】

また、各実施例では、一個の可変式の始動入賞装置と、一個の非可変式の始動入賞装置とを備える遊技機1を例示したが、一個の可変式の始動入賞装置のみを有する遊技機、複数個の可変式の始動入賞装置のみを有する遊技機、複数個の可変式の始動入賞装置と一個若しくは複数個の非可変式の始動入賞装置を備える遊技機、一個の可変式の始動入賞装置と複数個の非可変式の始動入賞装置とを備える遊技機について、各請求項の発明を適用できる。

【産業上の利用可能性】

【0313】

本発明は、遊技機を製造、販売等する分野において利用できる。

【符号の説明】

【0314】

1；遊技機（弾球遊技機）、

2；外枠、

17a；第1の始動入賞装置、

17b；第2の始動入賞装置、

27；演出表示装置、

27a；表示画面、

31；大入賞装置（可変入賞装置）、

109；遊技球払出装置（賞球払出手段）、

200；主制御部（遊技モード設定手段、変動パターンテーブル記憶手段、変動パターン決定手段、特定当り発生回数記憶手段、特殊変動実行条件記憶手段、特定当り発生回数取得手段、特殊変動実行条件取得手段、開放延長手段、作動期間設定手段、強制設定手段

10

20

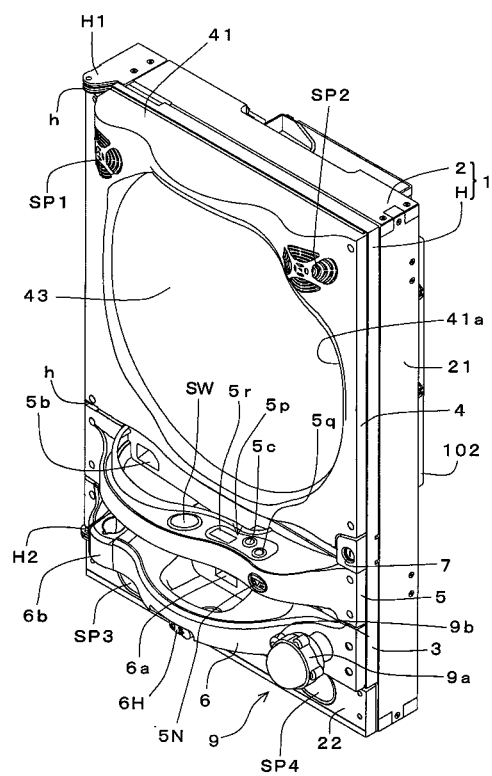
30

40

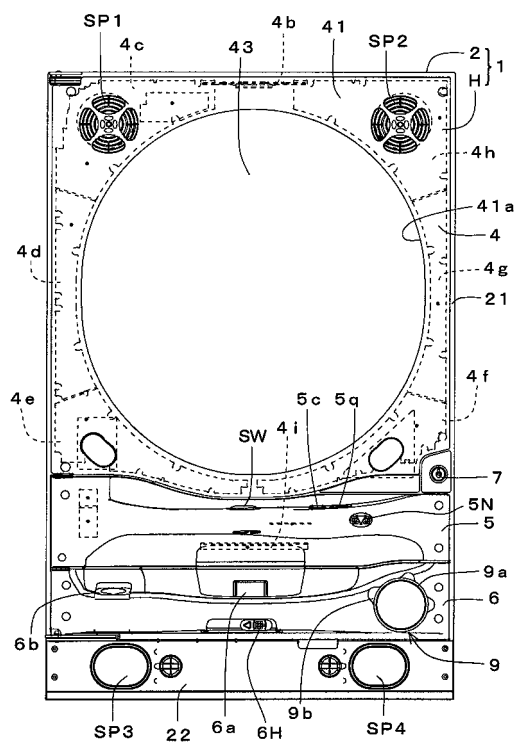
50

、初期化処理手段、当否判定回数記憶手段、作動抽選手段、変動遊技制御手段）、
203；ROM（変動パターンテーブル記憶手段）
220A；サブ制御部（変動遊技制御手段）、
222A；演出表示制御部。

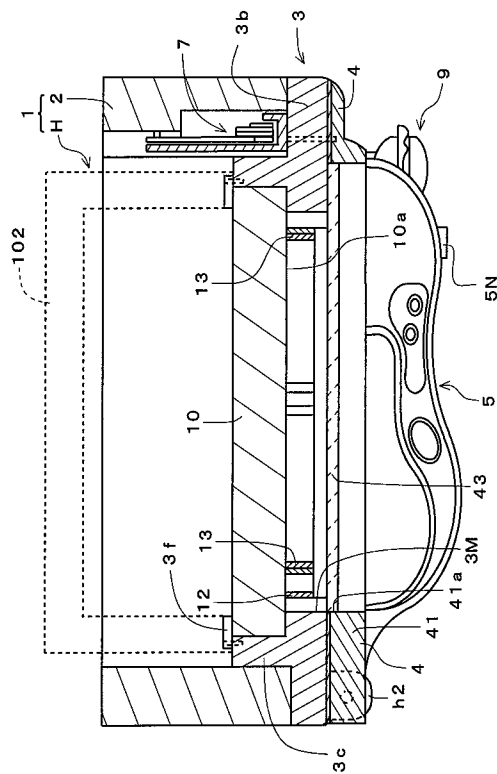
【图 1】



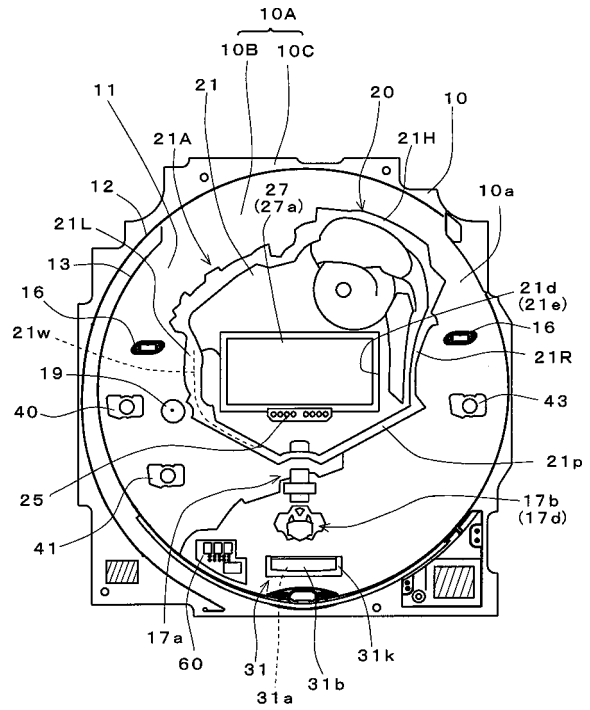
【図 2】



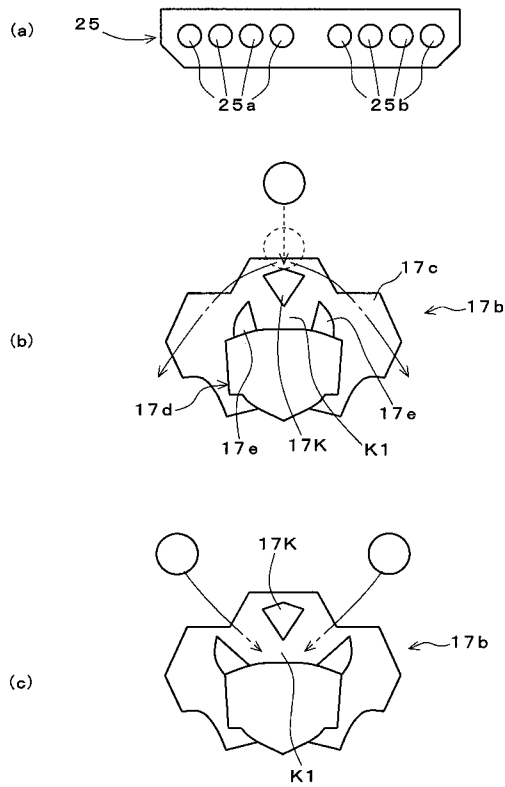
【図 3】



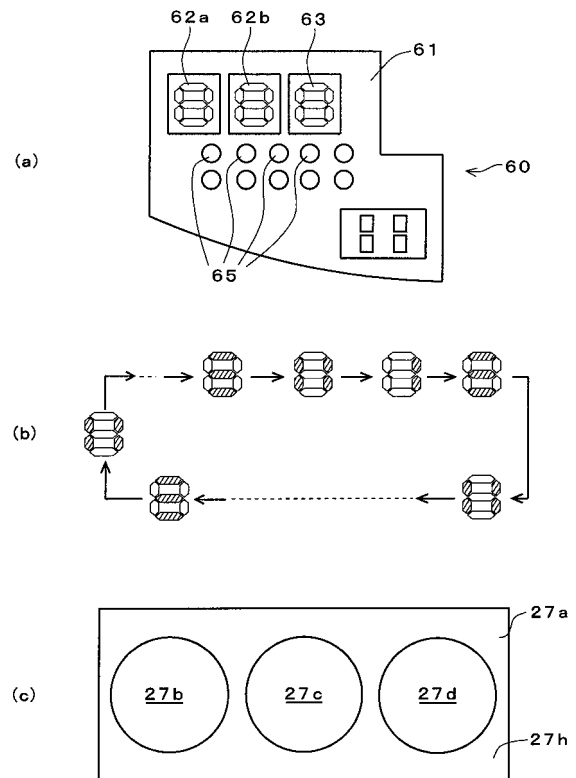
【図 4】



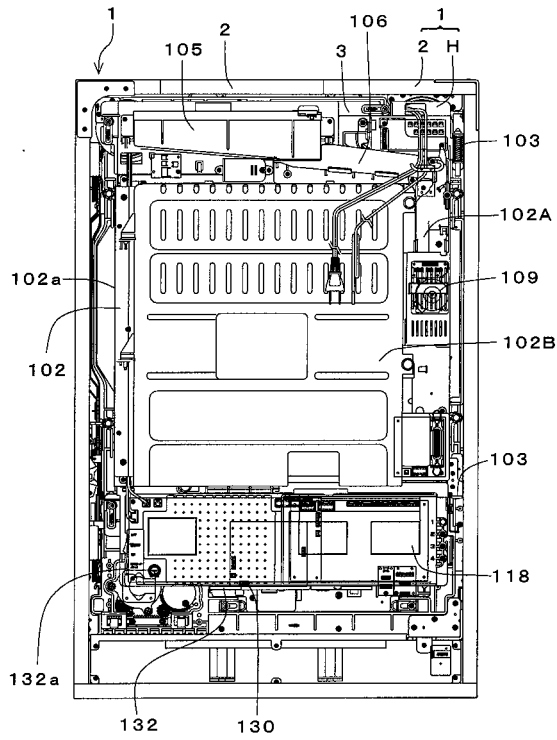
【図 5】



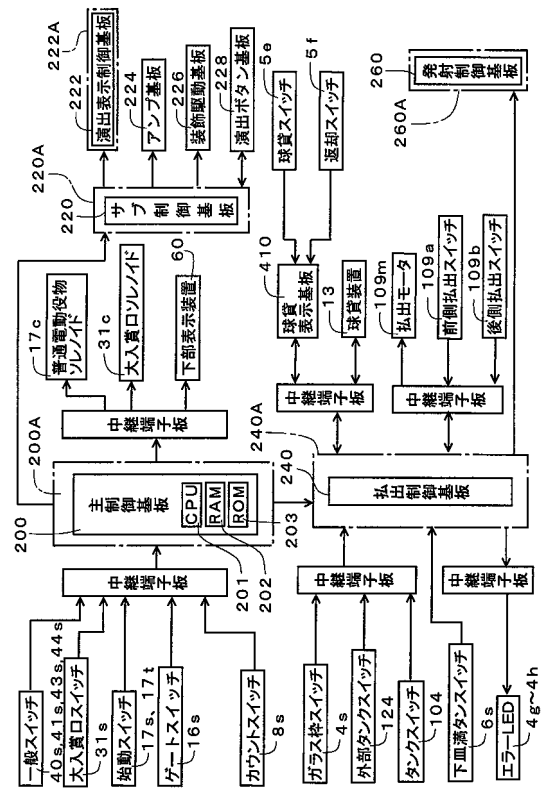
【図 6】



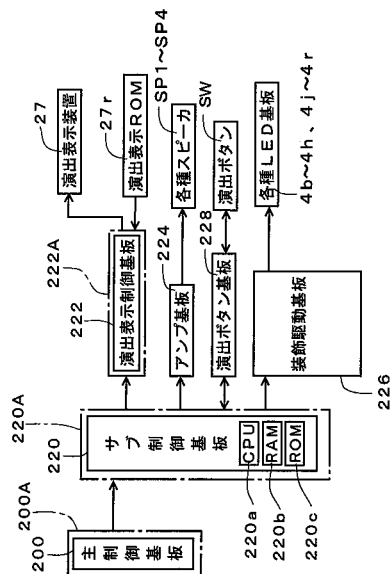
【図 7】



【図 8】



【図 9】



【図 10】

(a) 通常確率モード (大当り抽選)

大当り抽選乱数	抽選結果
0 ~ 69	外れ
70, 71	大当り
72 ~ 796	外れ

(b) 高確率モード (大当り抽選)

大当り抽選乱数	抽選結果
0 ~ 69	外れ
70 ~ 89	大当り
90 ~ 796	外れ

(c)

小当り抽選乱数	抽選結果
0 ~ 69	外れ
70 ~ 72	当り
73 ~ 698	外れ

【図 1 1】

特図 1 大当り図柄決定用テーブル

図柄決定 乱数	停止図柄	大当りの種類	開放時間	ラウンド数	開放延長の有無
0 ~ 154		2 R 確変 (第 2 の確変大当り)	0. 2 s	2	次回まで 若しくは なし (潜伏)
155 ~ 165		15 R 確変 (変則) (第 1 の確変大当り)	25 s (2. 5 s x 10)	15	次回まで
166 ~ 204		15 R 確変 (第 1 の確変大当り)	25 s (25 s x 1)	15	次回まで
205 ~ 255		15 R 通常 (通常大当り)	25 s (25 s x 1)	15	100 回

【図 1 2】

特図 2 大当り図柄決定用テーブル

図柄決定 乱数	停止図柄	大当りの種類	開放時間	ラウンド数	開放延長の有無
0 ~ 25		2 R 確変 (第 2 の確変大当り)	0. 2 s	2	次回まで 若しくは なし (潜伏)
26 ~ 74		15 R 確変 (変則) (第 1 の確変大当り)	25 s (2. 5 s x 10)	15	次回まで
75 ~ 204		15 R 確変 (第 1 の確変大当り)	25 s (25 s x 1)	15	次回まで
205 ~ 255		15 R 通常 (通常大当り)	25 s (25 s x 1)	15	100 回

【図 1 3】

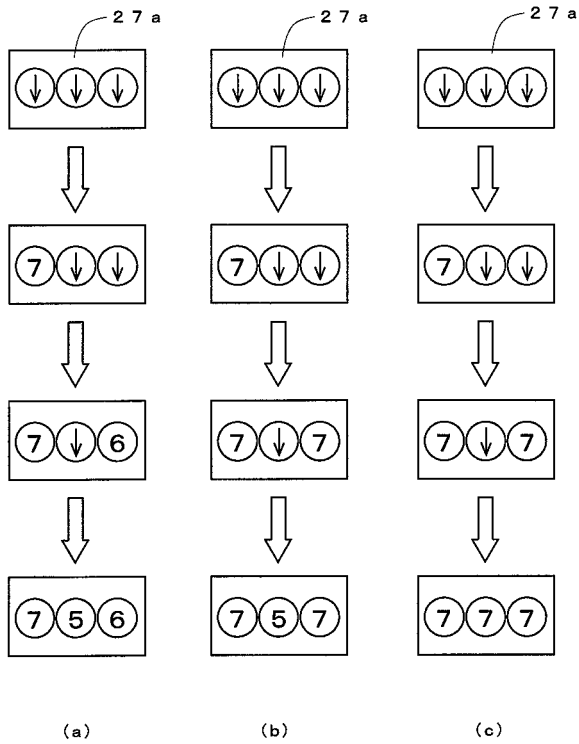
疑似図柄 (大当り)		
(a)	第 1 通常大当り	6、6、6
	第 1 確変大当り	7、7、7
	第 2 確変大当り	1、3、5
疑似図柄 (外れ)		
(b)	小当り	1、3、5
疑似図柄 (外れ)		
(c)	外れ	1、5、6 など

【図 1 4】

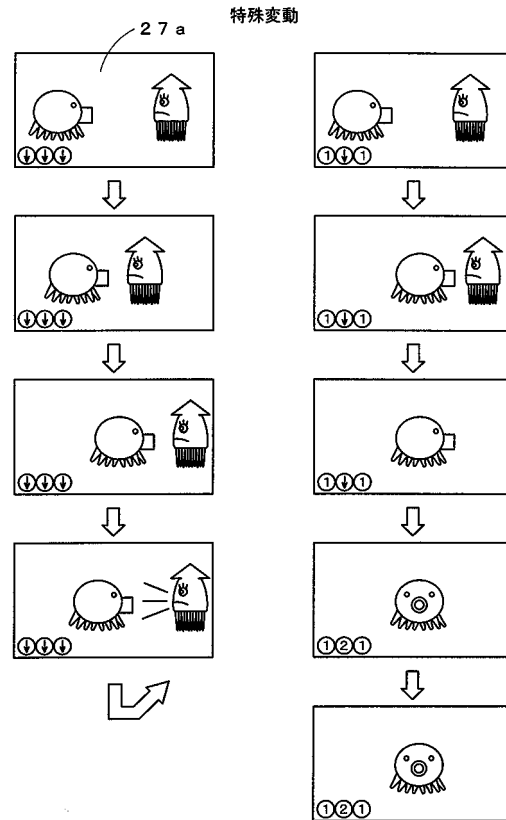
特図 1 小当り図柄テーブル

停止図柄	開放時間	回数	開放延長の有無
	0. 2 s	2	

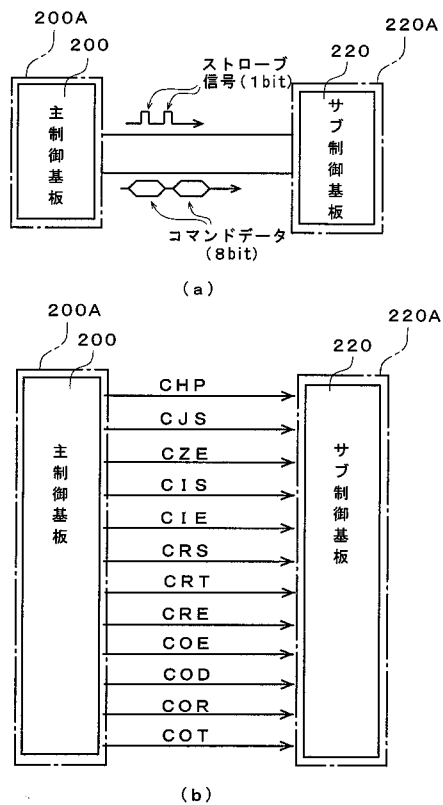
【図15】



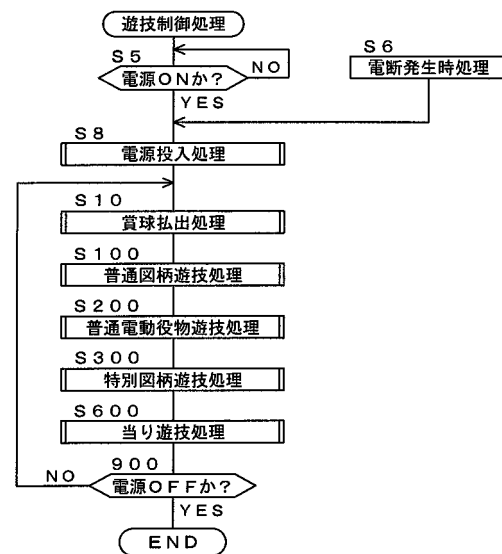
【図16】



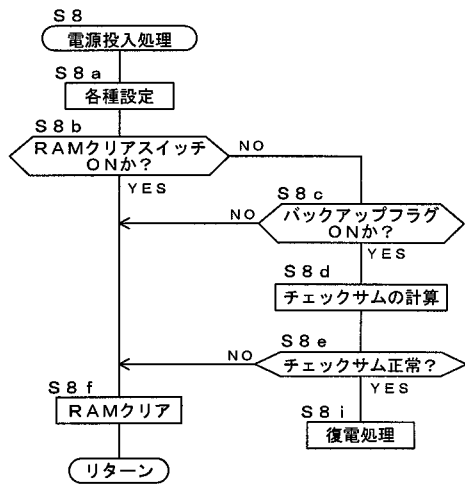
【図17】



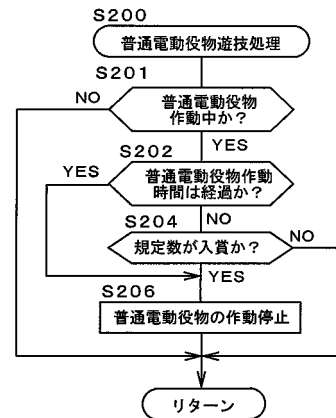
【図18】



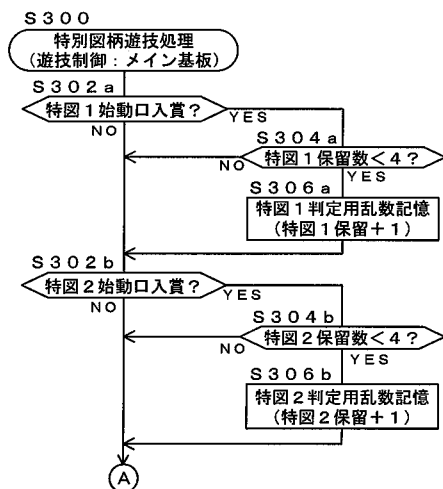
【図 19】



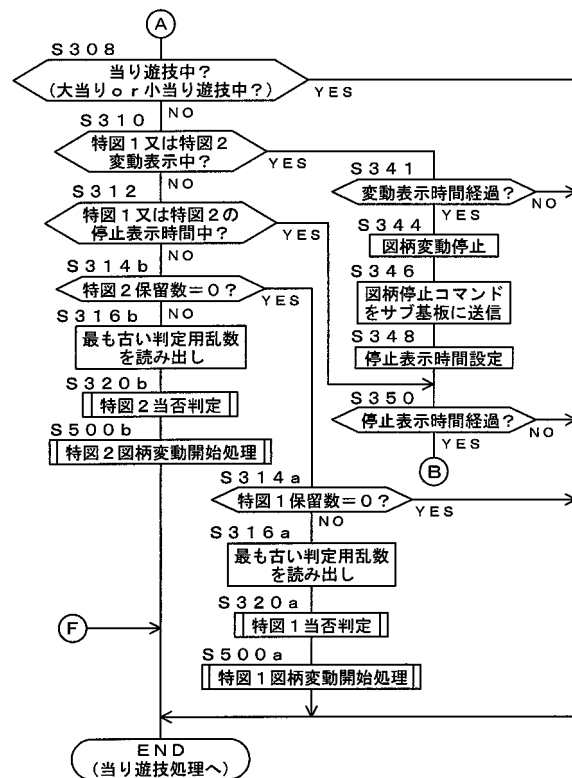
【図 20】



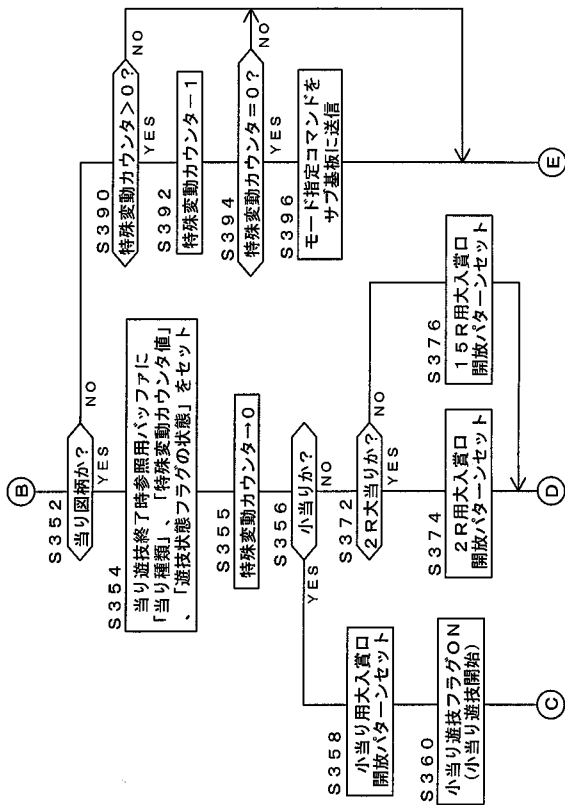
【図 21】



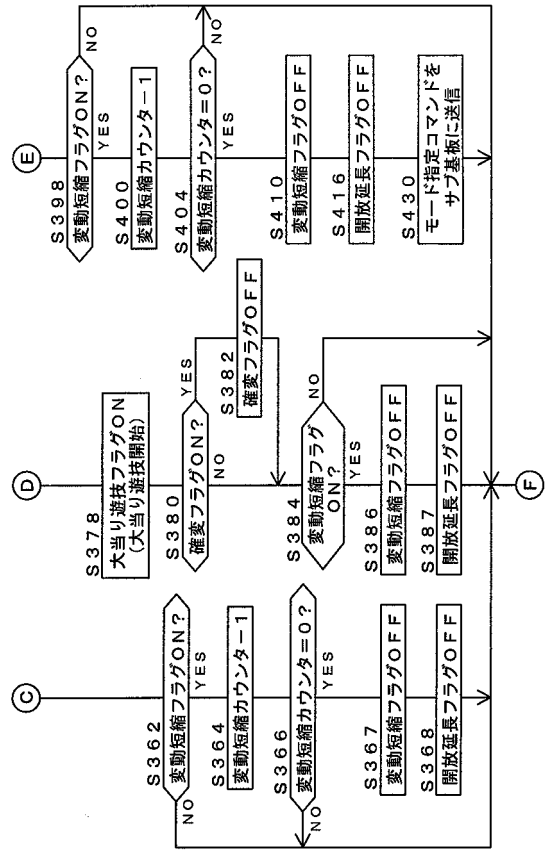
【図 22】



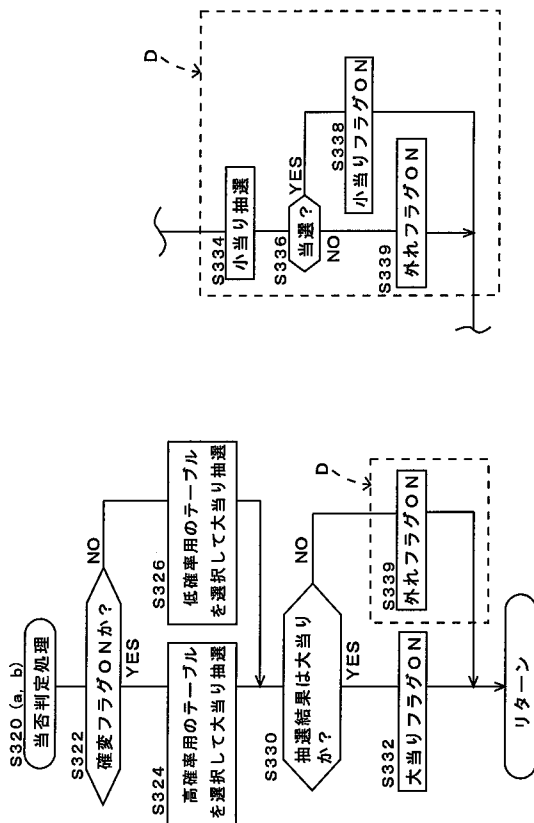
【図 2 3】



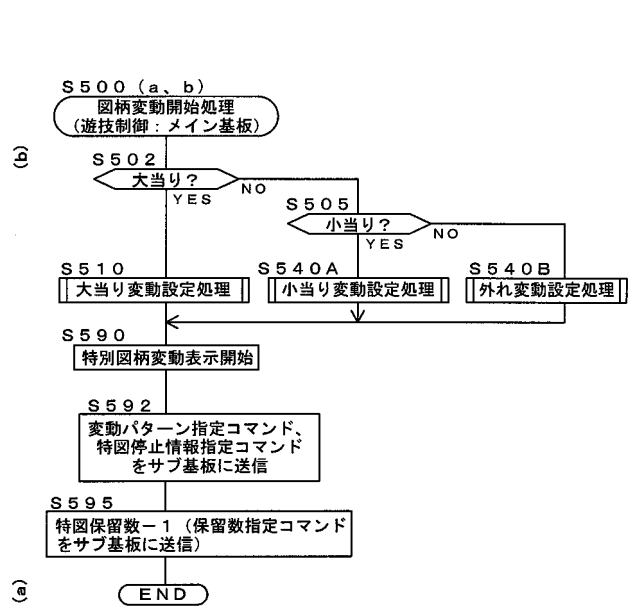
【図 2 4】



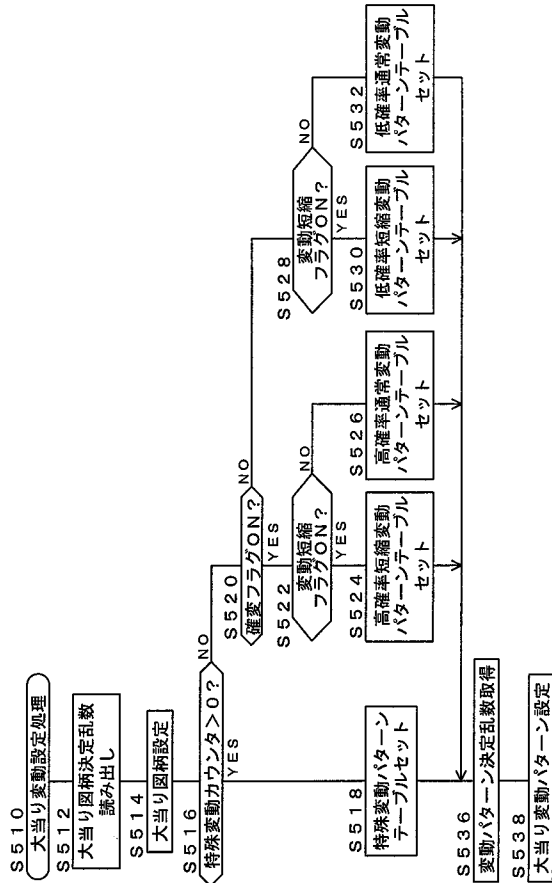
【図 2 5】



【図 2 6】



【図 27】



【図 29】

(a)

決定乱数	特別図柄 変動パターン	変動時間 (秒)
0～12	パターンA 1	25.5
12～35	パターンA 2	121.3
⋮	⋮	⋮

大当り（15R）用高確率通常変動パターンテーブル

(b)

決定乱数	特別図柄 変動パターン	変動時間 (秒)
0～12	パターンB 1	23.1
13～35	パターンB 2	22.3
⋮	⋮	⋮

大当り（15R）用低確率短縮変動パターンテーブル

(c)

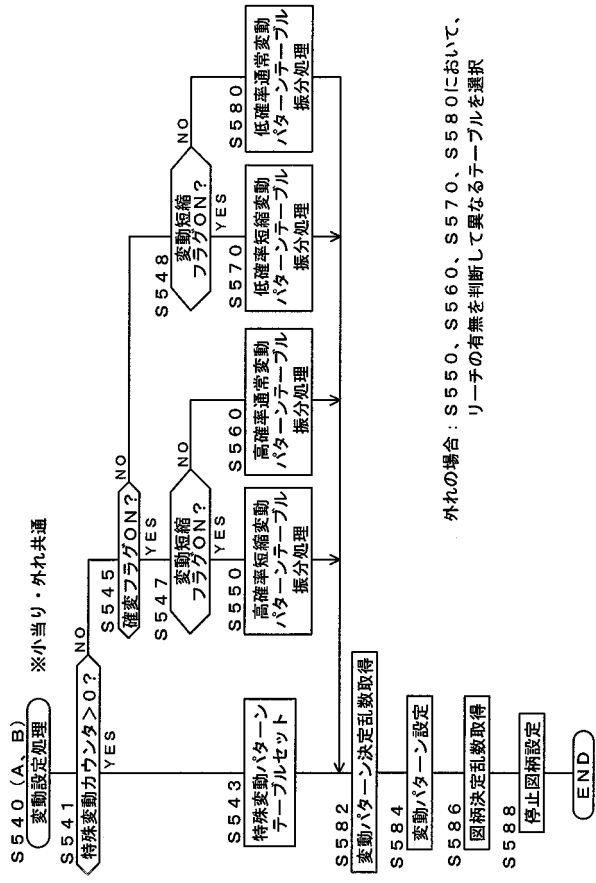
決定乱数	特別図柄 変動パターン	変動時間 (秒)
0～12	パターンC 1	18.0
13～35	パターンC 2	20.5
⋮	⋮	⋮

大当り（15R）用高確率短縮変動パターンテーブル

(d)

決定乱数	特別図柄 変動パターン	変動時間 (秒)
0～12	パターンD 1	13.2
13～35	パターンD 2	13.5
⋮	⋮	⋮

【図 28】



【図 3 0】

大当り（２Ｒ）用低確率通常変動パターンテーブル			
(a)	決定乱数	特別図柄 変動パターン	変動時間 (秒)
	０～１２	パターンＥ１	２３．６
	：	：	：
大当り（２Ｒ）用高確率通常変動パターンテーブル			
(b)	決定乱数	特別図柄 変動パターン	変動時間 (秒)
	０～１２	パターンＦ１	２１．４
	：	：	：
大当り（２Ｒ）用低確率短縮変動パターンテーブル			
(c)	決定乱数	特別図柄 変動パターン	変動時間 (秒)
	０～１２	パターンＧ１	１８．２
	：	：	：
大当り（２Ｒ）用高確率短縮変動パターンテーブル			
(d)	決定乱数	特別図柄 変動パターン	変動時間 (秒)
	０～１２	パターンＨ１	１５．１
	：	：	：

外れの場合：S550、S560、S570、S580において、
リーチの有無を判断して異なるテーブルを選択

【図 3 1】

小当り用低確率通常変動パターンテーブル

決定乱数	特別図柄 変動パターン	変動時間 (秒)
0～12	パターンJ1	23.5
⋮	⋮	⋮

(a)

小当り用高確率通常変動パターンテーブル

決定乱数	特別図柄 変動パターン	変動時間 (秒)
0～12	パターンK1	21.5
⋮	⋮	⋮

(b)

小当り用低確率短縮変動パターンテーブル

決定乱数	特別図柄 変動パターン	変動時間 (秒)
0～12	パターンL1	18.5
⋮	⋮	⋮

(c)

小当り用高確率短縮変動パターンテーブル

決定乱数	特別図柄 変動パターン	変動時間 (秒)
0～12	パターンM1	15.2
⋮	⋮	⋮

(d)

【図 3 3】

低確率短縮変動パターンテーブル (リーチなし外れ)

決定時保留数	決定乱数	特別図柄 変動パターン	変動時間 (秒)
保留数1	0～35	パターンS1	13.5
	⋮	⋮	⋮
保留数2	0～35	パターンS11	5.5
	⋮	⋮	⋮
保留数3、4	0～35	パターンS21	5.0
	⋮	⋮	⋮

(a)

低確率短縮変動パターンテーブル (リーチあり外れ)

決定時保留数	決定乱数	特別図柄 変動パターン	変動時間 (秒)
保留数1～4	0～52	パターンT1	15.0
	⋮	⋮	⋮

(b)

高確率短縮変動パターンテーブル (リーチなし外れ)

決定時保留数	決定乱数	特別図柄 変動パターン	変動時間 (秒)
保留数1	0～35	パターンU1	13.0
	⋮	⋮	⋮
保留数2	0～35	パターンU11	4.8
	⋮	⋮	⋮
保留数3、4	0～35	パターンU21	4.5
	⋮	⋮	⋮

(c)

高確率短縮変動パターンテーブル (リーチあり外れ)

決定時保留数	決定乱数	特別図柄 変動パターン	変動時間 (秒)
保留数1～4	0～35	パターンV1	13.5
	⋮	⋮	⋮

(d)

【図 3 2】

低確率通常変動パターンテーブル (リーチなし外れ)

決定時保留数	決定乱数	特別図柄 変動パターン	変動時間 (秒)
保留数1	0～35	パターンN1	22.5
	⋮	⋮	⋮
保留数2	0～35	パターンN11	13.5
	⋮	⋮	⋮
保留数3、4	0～35	パターンN21	5.0
	⋮	⋮	⋮

(a)

低確率通常変動パターンテーブル (リーチあり外れ)

決定時保留数	決定乱数	特別図柄 変動パターン	変動時間 (秒)
保留数1～4	0～35	パターンP1	100.6
	36～70	パターンP2	30.0
	⋮	⋮	⋮

(b)

高確率通常変動パターンテーブル (リーチなし外れ)

決定時保留数	決定乱数	特別図柄 変動パターン	変動時間 (秒)
保留数1	0～35	パターンQ1	14.5
	⋮	⋮	⋮
保留数2	0～35	パターンQ11	13.0
	⋮	⋮	⋮
保留数3、4	0～35	パターンQ21	4.5
	⋮	⋮	⋮

(c)

高確率通常変動パターンテーブル (リーチあり外れ)

決定時保留数	決定乱数	特別図柄 変動パターン	変動時間 (秒)
保留数1～4	0～35	パターンR1	20.8
	⋮	⋮	⋮

(d)

【図 3 4】

大・小当り特殊変動パターンテーブル

決定乱数	特別図柄 変動パターン	変動時間 (秒)
0～255	パターンW1	20.0

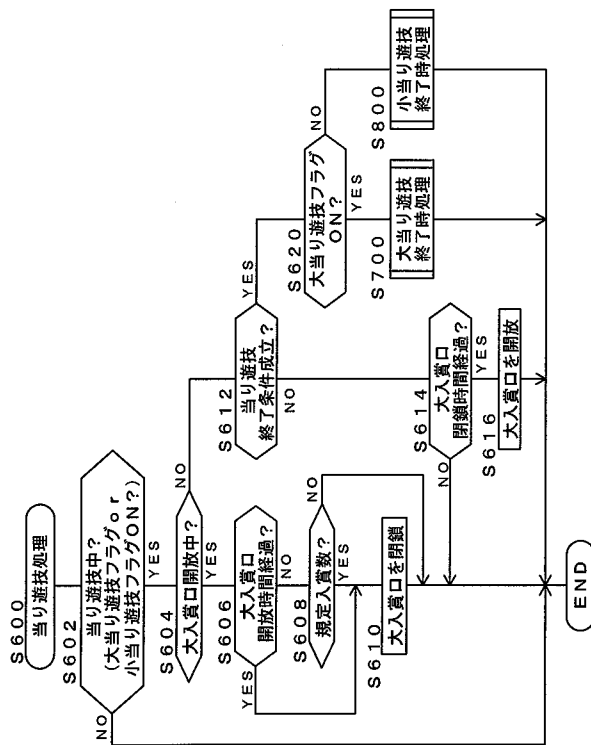
(a)

外れ特殊変動パターンテーブル

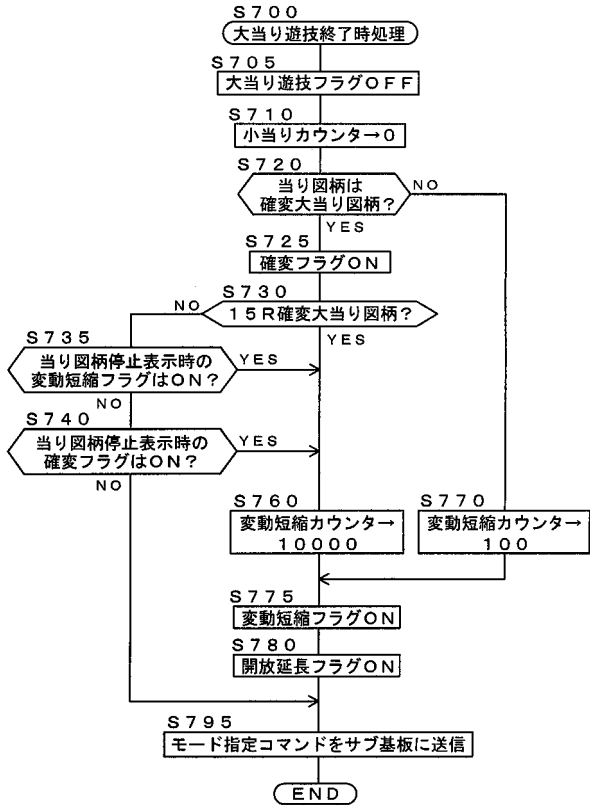
決定乱数	特別図柄 変動パターン	変動時間 (秒)
0～255	パターンX1	10.0

(b)

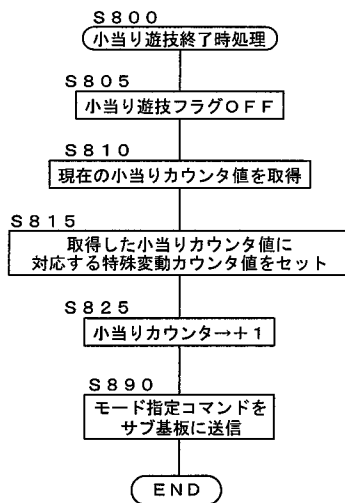
【図 35】



【図 36】



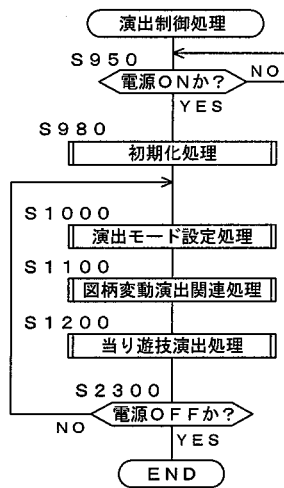
【図 37】



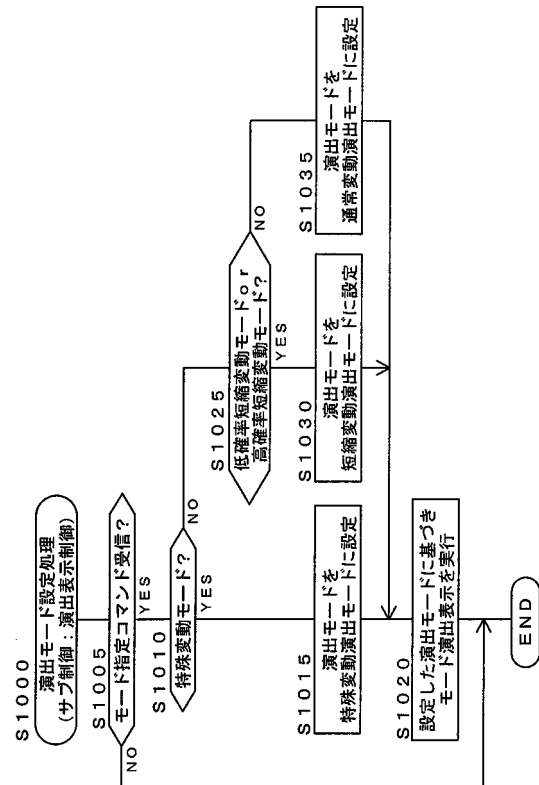
【図 38】

小当り カウンタ	特殊変動カウンタ
0	10
1	20
2	30
3	40
4	50
5	60
6	70
7	80
8	90
9～	100

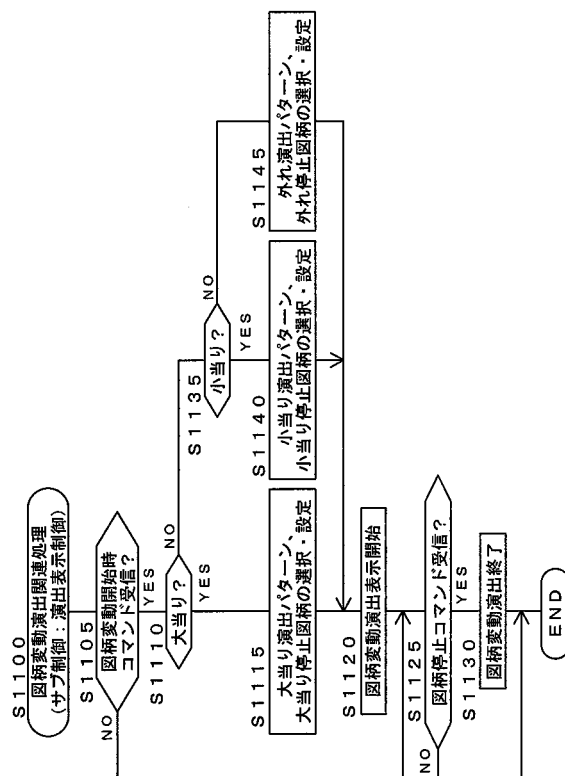
【図 39】



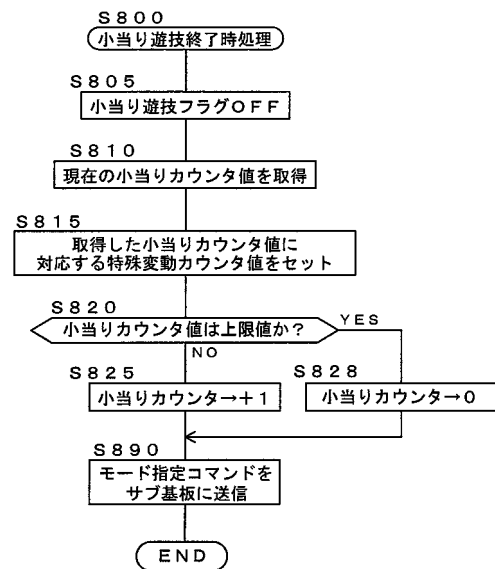
【図 40】



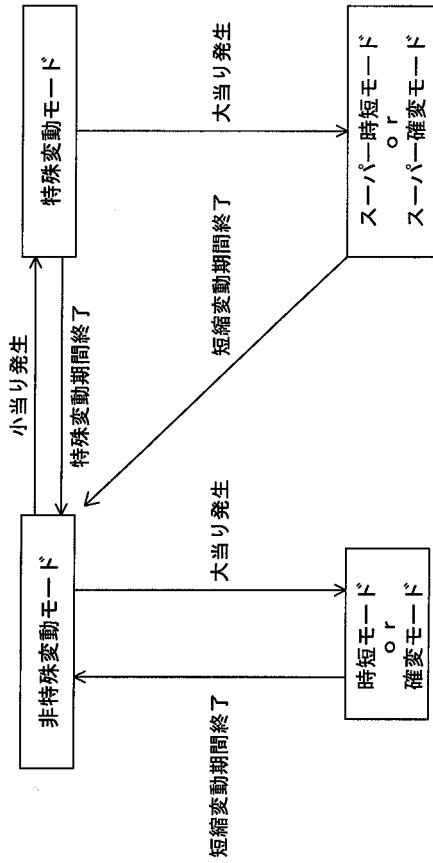
【図 41】



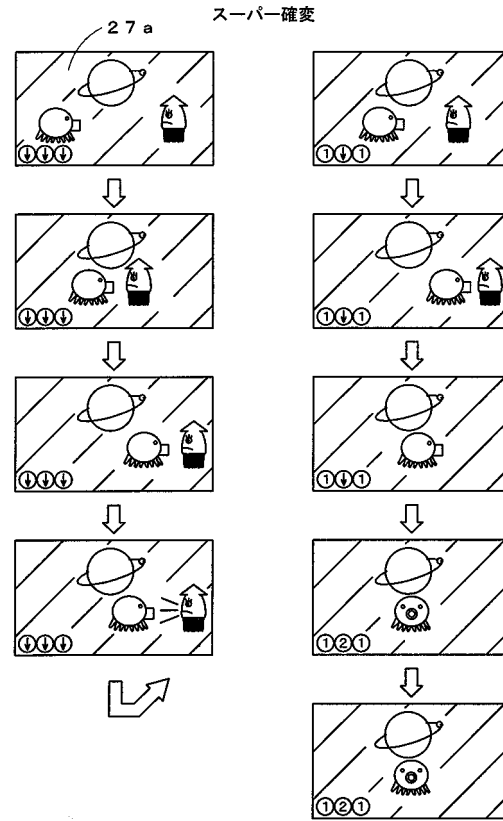
【図 42】



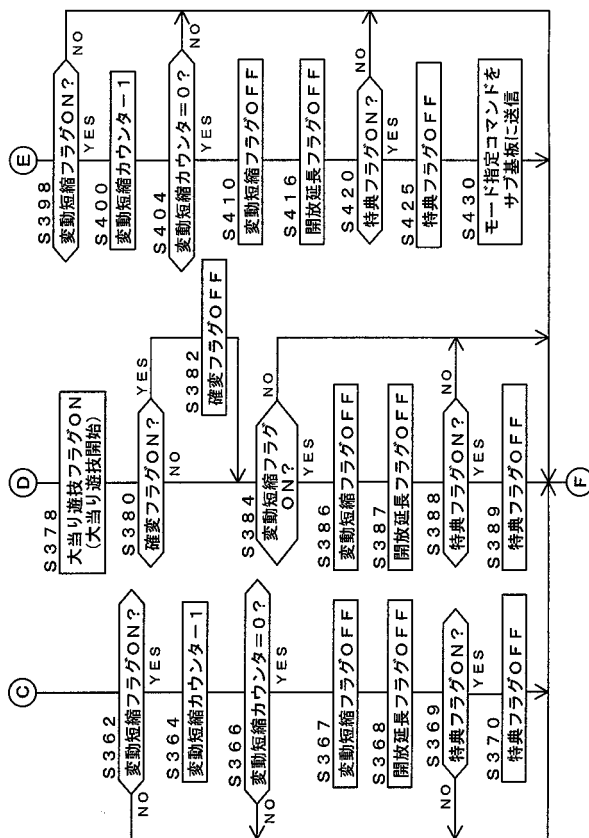
【図 4 3】



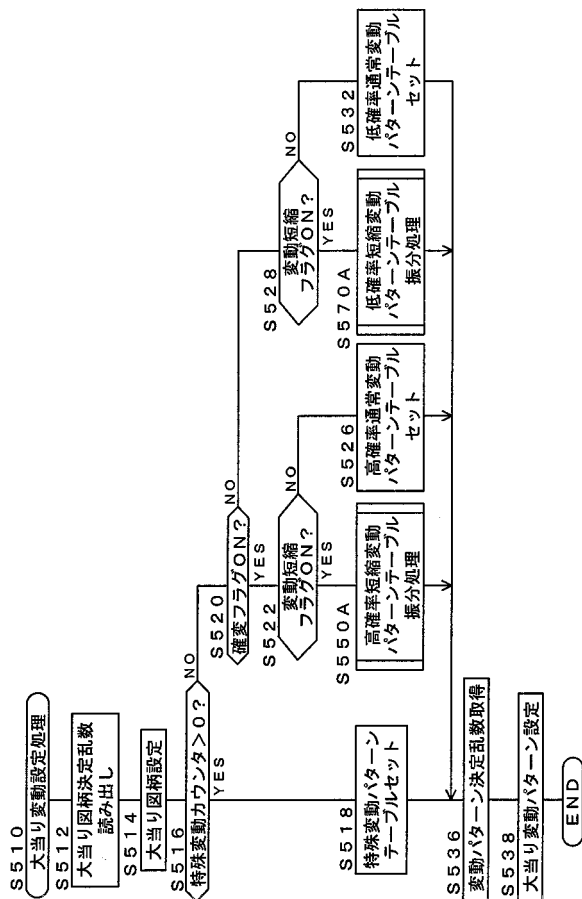
【図 4 4】



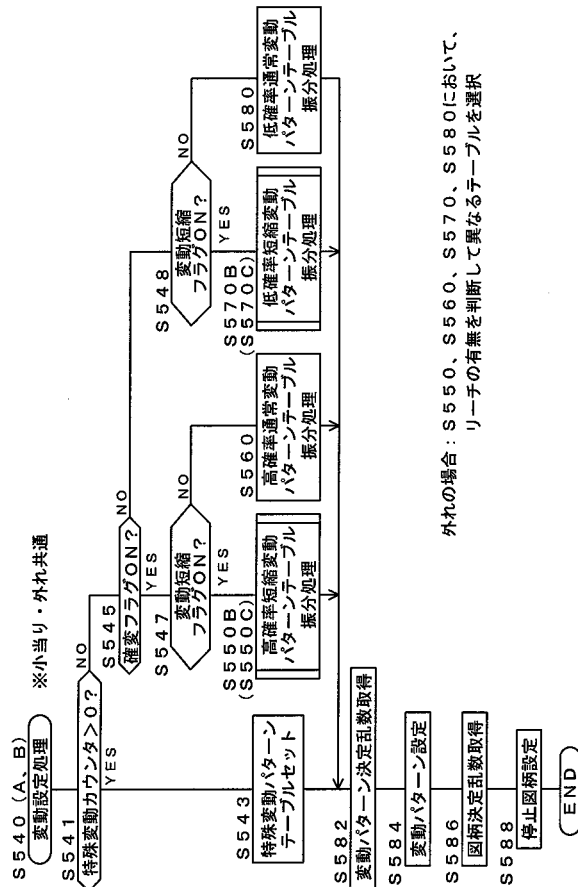
【図 4 5】



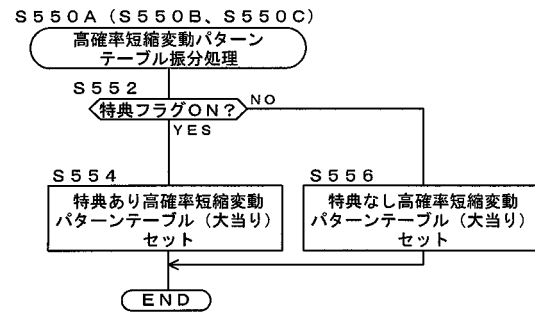
【図 4 6】



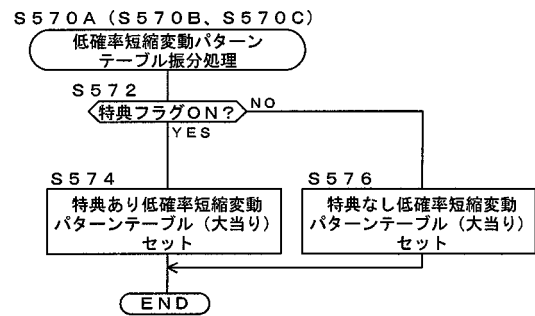
【図 47】



【図 48】

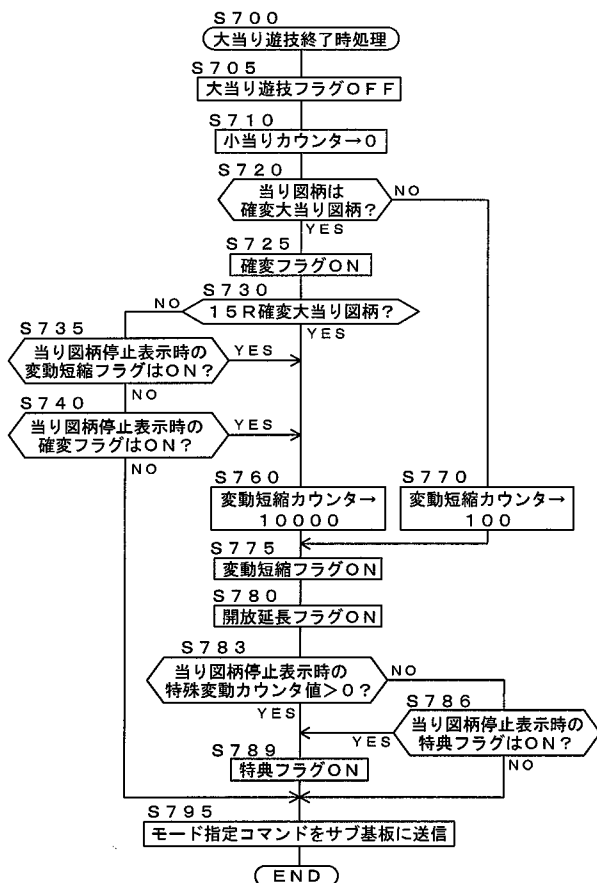


(a)



(b)

【図 49】



【図 50】

(a) 通常確率モード (大当り抽選)

大当り抽選乱数	抽選結果
0 ~ 69	外れ
70 ~ 77	大当り
78 ~ 796	外れ

(b) 高確率モード (大当り抽選)

大当り抽選乱数	抽選結果
0 ~ 69	外れ
70 ~ 149	大当り
150 ~ 796	外れ

(c)

小当り抽選乱数	抽選結果
0 ~ 69	外れ
70 ~ 77	当り
78 ~ 698	外れ

【図 5 1】

特図 1 大当り図柄決定用テーブル

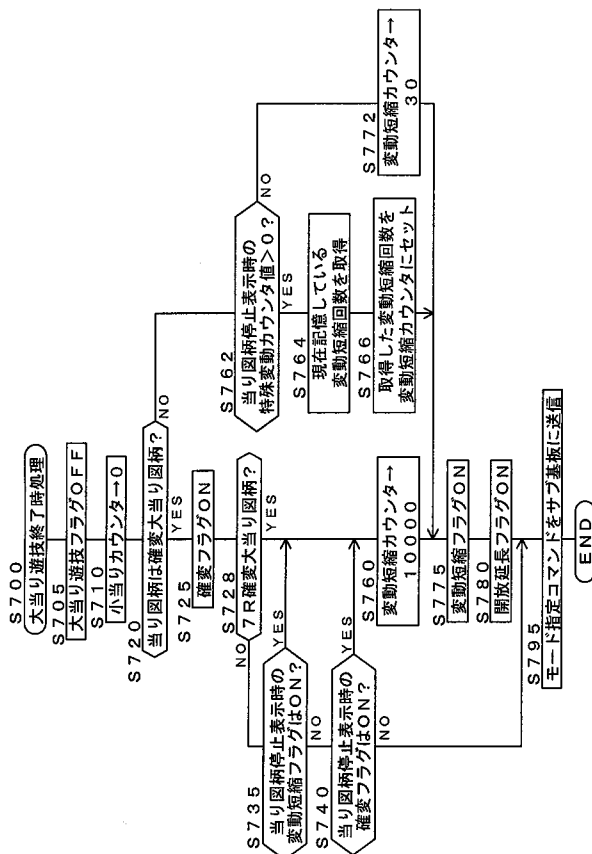
図柄決定 乱数	停止図柄	大当りの種類	開放時間	ラウンド数	開放延長の有無
0 ~ 154		2R確変 (第2の確変大当り)	0.2s	2	次回まで 若しくは なし(潜伏)
155 ~ 204		7R確変 (第1の確変大当り)	25s	7	次回まで
205 ~ 255		7R通常 (通常大当り)	25s	7	30回まで 若しくは 設定値

【図 5 2】

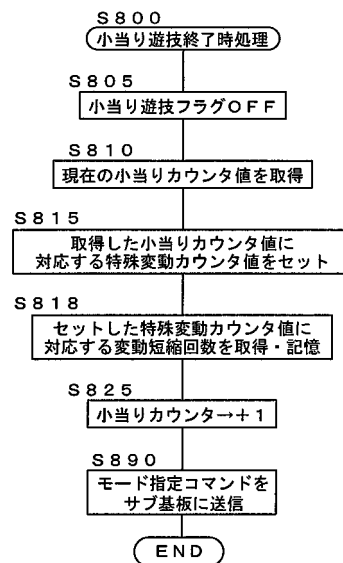
特図 2 大当り図柄決定用テーブル

図柄決定 乱数	停止図柄	大当りの種類	開放時間	ラウンド数	開放延長の有無
0 ~ 25		2R確変 (第2の確変大当り)	0.2s	2	次回まで 若しくは なし(潜伏)
26 ~ 204		7R確変 (第1の確変大当り)	25s	7	次回まで
205 ~ 255		7R通常 (通常大当り)	25s	7	30回まで 若しくは 設定値

【図 5 3】



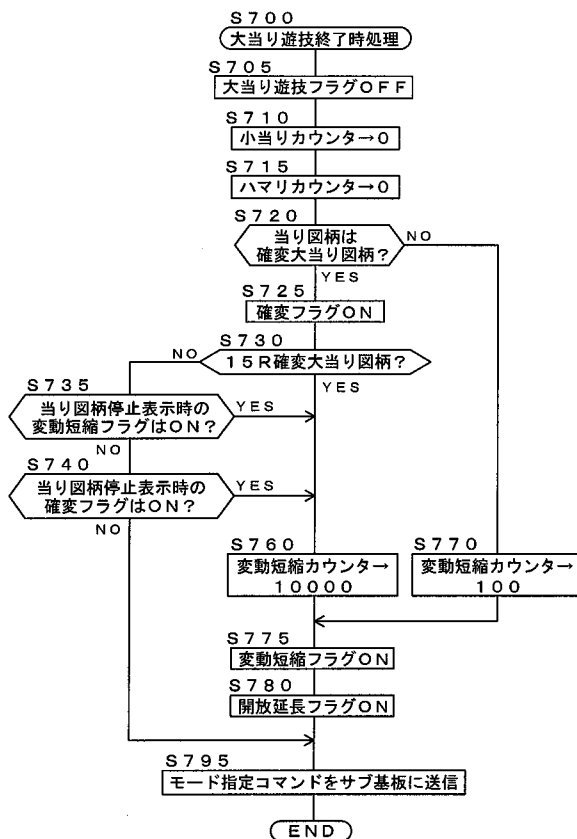
【図 5 4】



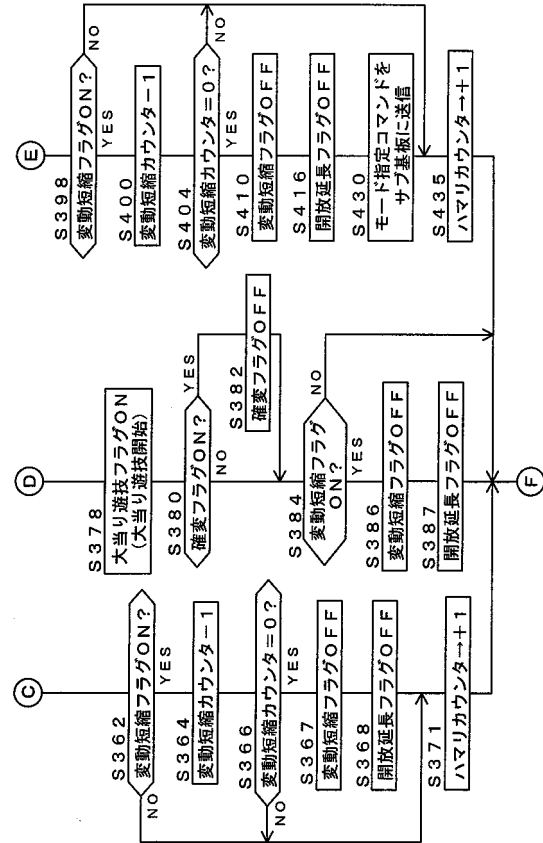
【図 55】

小当り カウンタ	特殊変動カウンタ	変動短縮回数 (開放延長回数)	変動短縮回数 (開放延長回数)
0	10	100	50
1	20	90	55
2	30	85	60
3	40	80	65
4	50	75	70
5	60	70	75
6	70	65	80
7	80	60	85
8	90	55	90
9~	100	50	100

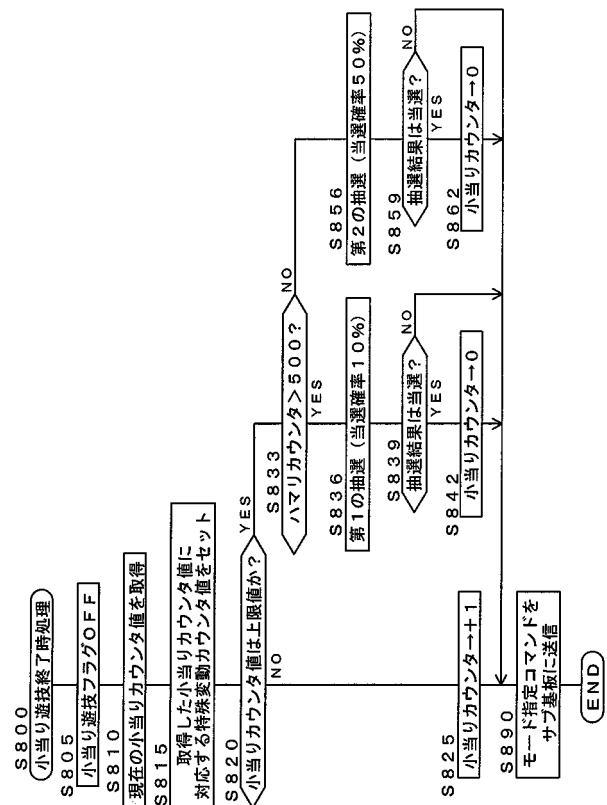
【図 57】



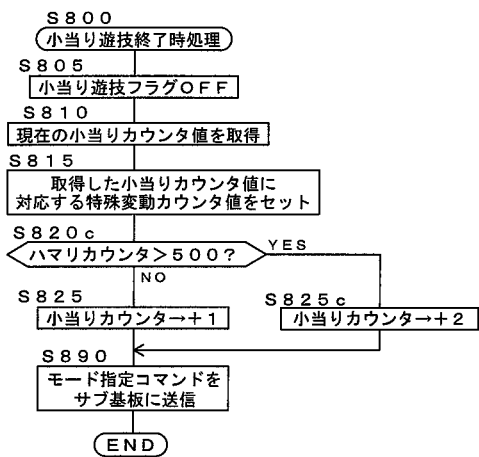
【図 56】



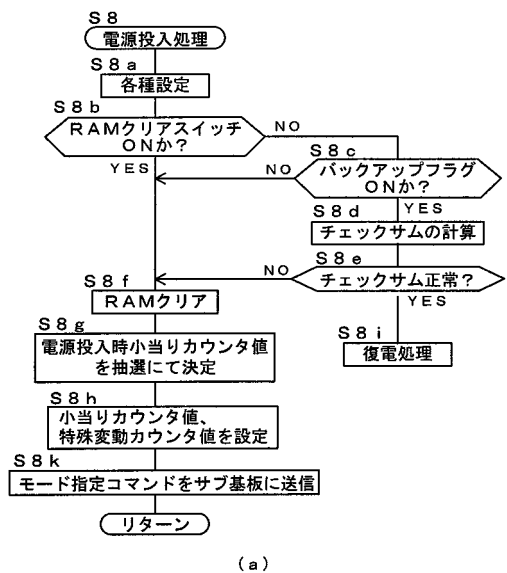
【図 58】



【図 5 9】



【図 6 0】



強制設定値	
小当りカウンタ	特殊変動カウンタ
5	60
6	70
7	80
8	90
9	100

(b)

【図 6 1】

特図 1 大当り図柄決定用テーブル

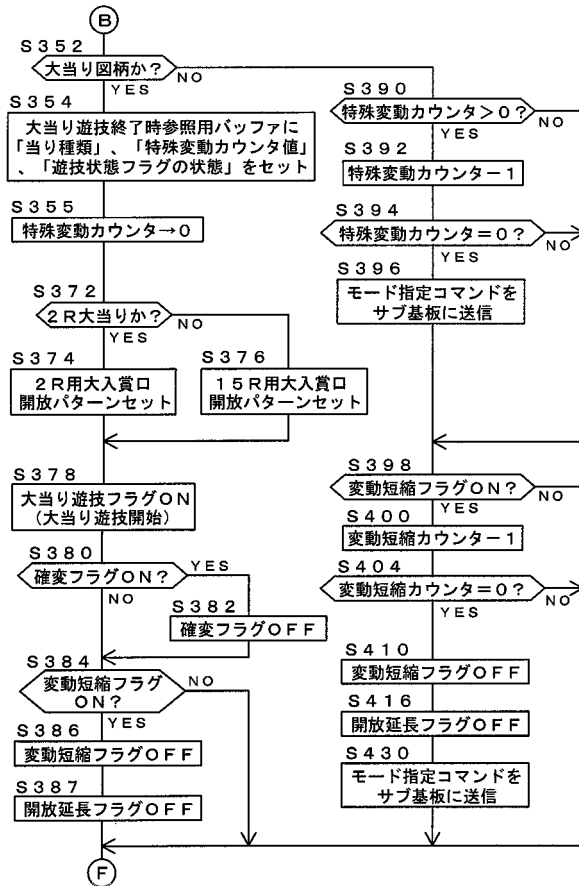
図柄決定乱数	停止図柄	大当りの種類	開放時間	ラウンド数	開放延長の有無
0 ~ 99		2R確定 (第2の確定大当り)	0.2s	2	次回まで
100 ~ 204		15R確定 (第1の確定大当り)	25s	15	次回まで
205 ~ 255		15R通常 (通常大当り)	25s	15	100回

【図 6 2】

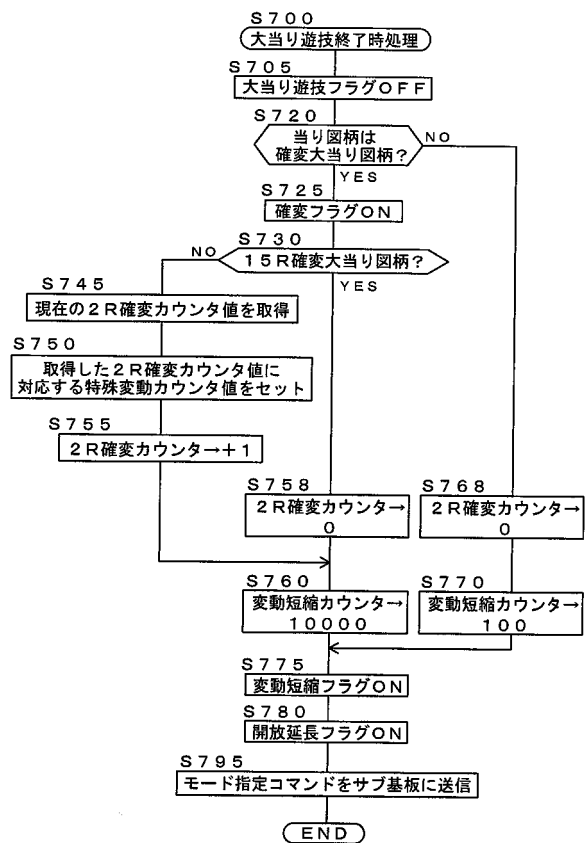
特図 2 大当り図柄決定用テーブル

図柄決定乱数	停止図柄	大当りの種類	開放時間	ラウンド数	開放延長の有無
0 ~ 25		2R確定 (第2の確定大当り)	0.2s	2	次回まで
26 ~ 204		15R確定 (第1の確定大当り)	25s	15	次回まで
205 ~ 255		15R通常 (通常大当り)	25s	15	100回

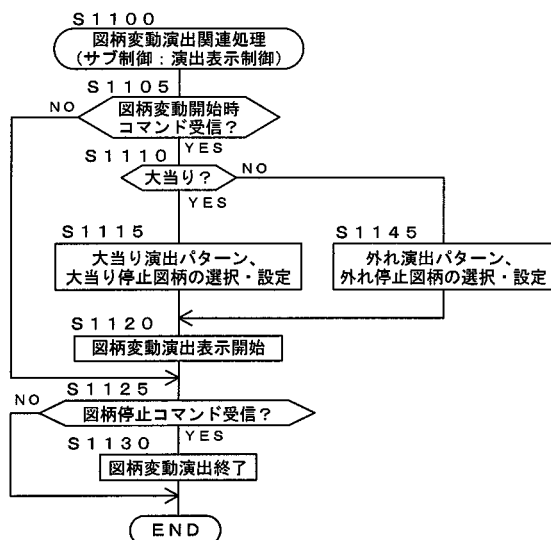
【図 6 3】



【図 6 4】



【図 6 5】



フロントページの続き

審査官 西田 光宏

- (56)参考文献 特開2008-000264 (JP, A)
特開2007-236411 (JP, A)
特開2009-066313 (JP, A)
特開2009-213793 (JP, A)
特開2008-295580 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02