(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7393661号
(P7393661)

(45)発行日　令和5年12月7日(2023.12.7)

(24)登録日　令和5年11月29日(2023.11.29)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全169頁）

(21)出願番号　特願2020-163008(P2020-163008)
(22)出願日　令和2年9月29日(2020.9.29)
(65)公開番号　特開2022-55536(P2022-55536A)
(43)公開日　令和4年4月8日(2022.4.8)
審査請求日　令和5年6月1日(2023.6.1)
早期審査対象出願

(73)特許権者　390031783
サミー株式会社
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー
(74)代理人　100105924
弁理士　森下 賢樹
(74)代理人　100109047
弁理士　村田 雄祐
(74)代理人　100109081
弁理士　三木 友由
(72)発明者　堀 健太郎
東京都品川区西品川一丁目１番１号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者　朝田 一平

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　弾球遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

遊技球の入球が可能な始動口と、

前記始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する当否判定手段と、

前記当否判定の結果を示すための図柄が変動表示される表示装置と、

前記図柄を前記表示装置に変動表示させる表示制御手段と、

前記当否判定の結果に応じて前記図柄の停止態様を決定する図柄決定手段と、

図柄の変動表示過程が定められた複数種類の変動パターンからいずれかを抽選で選択するとともに、その選択において参照する選択基準として前記変動パターンと抽選値との対応関係が定められた変動パターン選択基準を複数保持する変動パターン決定手段と、

前記当否判定が前記特別遊技への移行が可能であることを示す結果となり、所定の停止態様にて前記図柄の変動表示が停止したときに前記特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

前記当否判定の結果に応じて演出内容が表示される演出表示装置と、

前記演出表示装置へ表示させる演出内容を決定する演出決定手段と、

前記演出決定手段による決定に基づく演出内容を前記演出表示装置へ表示させる演出制御手段と、を備え、

当り期待度を示唆する演出要素として、所定の表示要素の表示個数を示す第１の演出要素と、所定の表示要素の種類を示す第２の演出要素と、所定の表示要素の表示タイミングを

示す第３の演出要素と、の組合せが定められた複数種類の特定演出パターンのいずれかを演出内容として選択可能であり、
　前記第１の演出要素と前記第２の演出要素との組合せにおいて、相対的に当り期待度の低い種類を示す前記第１の演出要素が含まれる組合せの場合であっても、相対的に当り期待度の高い表示個数を示す前記第２の演出要素が含まれる組合せの場合は、相対的に当り期待度の高い種類を示す前記第１の演出要素が含まれる他の組合せより総合的な当り期待度が高い場合があり、
　前記複数種類の特定演出パターンのうち、前記第１の演出要素と前記第２の演出要素との組合せにおいて、前記第１の演出要素が示す表示要素の表示個数と前記第２の演出要素が示す表示要素の種類が共通する第１の特定演出パターンと第２の特定演出パターンとの間で、その組合せが示す当り期待度も共通する場合がある一方、前記第１の演出要素が示す表示要素の表示個数と前記第２の演出要素が示す表示要素の種類が共通する第３の特定演出パターンと第４の特定演出パターンとの間で、その組合せが示す当り期待度は異なる場合があることを特徴とする弾球遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
　遊技球が発射される遊技領域を備えた弾球遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
　従来、各種の弾球遊技機のうち、いわゆる第１種ぱちんこ遊技機と呼ばれていた遊技機は、遊技盤の略中央に設けられた液晶ディスプレイなどの表示領域に複数の図柄を変動させながら表示する（以下、そうした表示を「図柄変動」または「変動表示」等という）。この遊技機は、複数列の図柄変動を停止させたときの図柄の組合せが特定の態様となった場合に、通常遊技より多くの賞球が得られる、いわゆる大当りと呼ばれる特別遊技へと移行するものとして知られている。表示領域における図柄の変動表示は、単に複数の図柄が変動表示されるだけでなく、いわゆるリーチ画面と呼ばれる状態のように、あと一つ図柄が揃えば大当りとなる状態で変動表示の時間を通常よりも長くする等、遊技者の期待感を高めるための演出が図られている。また、図柄等の画像にキャラクタを用いて変動表示にストーリーを持たせる演出や、特別遊技への移行期待度の高さを予告的に示唆する予告演出によっても遊技者の期待感を高めている（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２００３－２３０７１４号公報
【文献】特開２００５－２３０３３９号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
　従来、疑似保留数が増加されると、図柄変動表示が１回行われる間に疑似図柄の変動表示を増加された疑似保留数分行い、疑似図柄の変動が１回行われるごとに、表示された疑似保留数を１個減少させる遊技機が知られている（例えば、特許文献２参照）。しかしながら、見た目上の変動回数が増加する分、いずれの図柄変動が重要な変動であるかを遊技者が判別するのは容易でなかった。
【０００５】
　本願発明は上記課題に鑑みたもので、特別遊技後から有利な状態へ移行するまでの期間における演出の興趣性を高めた遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
　上記課題を解決するために、本発明のある態様の弾球遊技機は、遊技球の入球が可能な

始動口と、始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する当否判定手段と、当否判定の結果を示すための図柄が変動表示される表示装置と、図柄を表示装置に変動表示させる表示制御手段と、当否判定の結果に応じて図柄の停止態様を決定する図柄決定手段と、図柄の変動表示過程が定められた複数種類の変動パターンからいずれかを抽選で選択するとともに、その選択において参照する選択基準として変動パターンと抽選値との対応関係が定められた変動パターン選択基準を複数保持する変動パターン決定手段と、当否判定が特別遊技への移行が可能であることを示す結果となり、所定の停止態様にて図柄の変動表示が停止したときに特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、特別遊技の終了後に通常遊技においてあらたに当りを獲得する容易性が通常状態より有利となる状態である特定遊技状態への移行を制御する特定遊技制御手段と、当否判定の結果に応じて演出内容が表示される演出表示装置と、演出表示装置へ表示させる演出内容を決定する演出決定手段と、演出決定手段による決定に基づく演出内容を演出表示装置へ表示させる演出制御手段と、を備える。特定遊技制御手段は、遊技状態が少なくとも特定遊技状態となる期間であってその期間経過後に有利な状態へ移行し得る特定状態期間として図柄変動回数を決定し、特定状態期間においては、図柄変動が複数回実行される先まで遊技の展開を示唆する所定の特殊演出が、初回の図柄変動演出から決定された図柄変動回数の図柄変動演出までにわたって実行され、特殊演出においては、図柄変動が決定された図柄変動回数に達するタイミングに合わせて有利な状態への移行を示唆する移行演出が実行され得るとともに、図柄変動が決定された図柄変動回数に達するまでに所定条件を満たした場合は、移行演出と少なくとも一部が共通する演出が実行された後、有利な状態とは異なる別の有利状態へ移行され得る。

【０００７】

なお、以上の構成要素の任意の組合せや、本発明の構成要素や表現を方法、装置、システム、コンピュータプログラム、コンピュータプログラムを格納した記録媒体、データ構造などの間で相互に置換したものもまた、本発明の態様として有効である。

【発明の効果】

【０００８】

本発明の弾球遊技機によれば、図柄数を増やしてもデータ量の増加を抑制できる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】ぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す図である。
【図２】ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す図である。
【図３】ぱちんこ遊技機の機能ブロックを示す図である。
【図４】メイン基板の機能構成を示すブロック図である。
【図５】当否判定テーブルを模式的に示す図である。
【図６】設定値ごとの当否抽選値の範囲設定を模式的に示す図である。
【図７】図柄判定テーブルを模式的に示す図である。
【図８】変動パターンテーブルを模式的に示す図である。
【図９】事前当否判定で参照される事前当否判定テーブルを模式的に示す図である。
【図１０】遊技設定に対応した事前当否判定テーブルを模式的に示す図である。
【図１１】サブ基板の構成を示すブロック図である。
【図１２】携帯連携システムの概略を模式的に示す図である。
【図１３】メイン基板およびサブ基板のハードウェア構成を概略的に示すブロック図である。
【図１４】演出制御装置のハードウェア構成を概略的に示すブロック図である。
【図１５】ぱちんこ遊技機におけるメイン基板の制御開始処理を示すフローチャートである。
【図１６】図１５におけるＳ１２４の設定変更処理を詳細に示すフローチャートである。
【図１７】図１５におけるＳ１２６の設定確認処理を詳細に示すフローチャートである。

【図１８】図１５におけるＳ１２０のメイン処理を詳細に示すフローチャートである。
【図１９】割込処理の詳細を示すフローチャートである。
【図２０】ぱちんこ遊技機におけるサブ基板の制御開始処理を示すフローチャートである。
【図２１】図２０におけるＳ５１８のメイン処理を詳細に示すフローチャートである。
【図２２】メイン基板からコマンドを受信した場合の割込処理を示すフローチャートである。
【図２３】演出表示制御のためのタイマ割込が発生した場合の割込処理を示すフローチャートである。
【図２４】サブＣＰＵが制御ＣＰＵからコマンドを受信した場合の割込処理を示すフローチャートである。
【図２５】各種デバイス制御のためのタイマ割込が発生した場合の割込処理を示すフローチャートである。
【図２６】特別図柄変動表示の過程を示すフローチャートである。
【図２７】装飾図柄変動表示の過程を示すフローチャートである。
【図２８】特別遊技の過程を示すフローチャートである。
【図２９】小当り遊技の過程を示すフローチャートである。
【図３０】実施例のぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す図である。
【図３１】図４における特定遊技制御手段を詳細に示す機能ブロック図である。
【図３２】大当りの場合に参照する図柄決定テーブルを模式的に示す図である。
【図３３】各遊技状態と遷移契機の関係を模式的に示す遊技状態遷移図である。
【図３４】本実施例における当否判定テーブルを模式的に示す図である。
【図３５】図柄変動の状態と入球容易状態の終了条件との関係を示すタイムチャートである。
【図３６】遊技状態の変化と左打ち警告のタイミングの関係を示すタイムチャートである。
【図３７】特別遊技の種類と移行先の演出および遊技状態の関係を示すフロー図である。
【図３８】装飾図柄と代替図柄と簡易図柄の配置を示す図である。
【図３９】ロゴ可動役物および導光板の配置を示す図である。
【図４０】２Ｒ確変大当りの特別遊技における大入賞口の開放パターンと演出タイミングの関係を示すタイムチャートである。
【図４１】第１の特殊変動演出の演出過程を示すフロー図である。
【図４２】第２の特殊変動演出の演出過程を示すフロー図である。
【図４３】基本変動パターンの種類と変動付加パターンテーブルの種類の対応関係を模式的に例示するテーブルの図である。
【図４４】変動付加パターンの種類と変動付加パターンテーブルの種類の対応関係を模式的に例示するテーブルの図である。
【図４５】小当り変動停止および小当り遊技の時間と外れ変動の時間を比較するタイムチャートである。
【図４６】遊技状態と演出ステージの関係を示す図である。
【図４７】小当りラッシュ中の獲得賞球数を表示する画面例を示す図である。
【図４８】特別遊技から小当りラッシュに至る演出フローを示す図である。
【図４９】特殊時短演出の画面例を示す図である。
【図５０】キャラクタ選択テーブルを模式的に示す図である。
【図５１】テーブル参照表を模式的に示す図である。
【図５２】特定タイミングテーブルを模式的に示す図である。
【図５３】シナリオ選択テーブルを模式的に示す図である。
【図５４】図柄番号と図柄区分番号の対応関係を模式的に示す図である。
【図５５】デモ時間一覧表を模式的に示す図である。
【図５６】図柄区分判定テーブルを模式的に示す図である。
【図５７】図柄区分判定の過程を示すフローチャートである。
【図５８】特定状態期間における変動パターン決定処理を示すフローチャートである。

【図５９】図柄種別ごとの特定処理過程を示すフローチャートである。
【図６０】第１～３の演出要素の組合せと大当り期待度の対応関係が定められた特定演出選択テーブルを模式的に示す図である。
【図６１】バトル連続演出の過程を模式的に示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
（前提技術）
本実施例のぱちんこ遊技機においては、従来にいう第１種ぱちんこ遊技機に相当する遊技が複数混在する。その複数の遊技としての第１の遊技と第２の遊技とが、同時に実行されないよう第２の遊技が優先的に実行される。またこれらの遊技性を両立させるために、複数の始動入賞口、複数の特別図柄表示装置、複数の保留ランプを備える。第１の遊技における大当りの出玉より、第２の遊技における大当りの出玉の方がおおむね多くなるように設計される。例えば、第２の遊技の方が確変を伴う大当りとなる確率が高く、また、第２の遊技の方が大当りした際の特別遊技を構成する単位遊技数が多い（大入賞口の開放時間が長い長開放単位遊技と開放時間が短い短開放単位遊技とが一つの特別遊技中に混在し、同一単位遊技数であっても第２の遊技の方が第１の遊技よりも長開放単位遊技の数が多い場合を含む）など、第２の遊技の方が第１の遊技より相対的に利益が高くなる設計がされている。その上で、最初は第１の遊技にて初当りを狙い、第１の遊技における大当りで時短が付与された後は第２の遊技を繰り返し狙って多くの出玉を得る、という遊技性を実現する。
【００１１】
図１は、ぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す。ぱちんこ遊技機１００は、主に遊技機枠と遊技盤で構成される。ぱちんこ遊技機１００の遊技機枠は、外枠１０１、前枠１０２、透明板１０３、扉１０４、上球皿１０５、下球皿１０６、発射ハンドル１０７、スピーカー１０８、演出ボタン１０９、十字キー１１０、装飾ランプ１１１を含む。外枠１０１は、開口部分を有し、ぱちんこ遊技機１００を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠１０２は、外枠１０１の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構により外枠１０１へ開閉可能に取り付けられる。前枠１０２は、遊技球を発射する機構や、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導または回収するための機構等を含む。
【００１２】
透明板１０３は、ガラスなどにより形成され、扉１０４により支持される。扉１０４は、図示しないヒンジ機構により前枠１０２へ開閉可能に取り付けられる。上球皿１０５は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿１０６への遊技球の抜き取り等をする機構を有する。下球皿１０６は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。扉１０４の上部には左右にスピーカー１０８が設けられており、演出を制御する手段によって遊技状態や演出などに応じた効果音や楽曲の音声を出力する。扉１０４の外観を構成する樹脂部材の大部分が半透明であり、その透過する内部に装飾ランプ１１１が設けられる。装飾ランプ１１１は、演出を制御する手段によって遊技状態や演出などに応じた様々な色で発光するＬＥＤであり、点滅等することで演出の役割を果たす。
【００１３】
遊技盤８０は、レール８２により区画された遊技領域８１上に、第１始動口１１、第２始動口１２、大入賞口２０、第１作動口３１、第２作動口３２、一般入賞口３３、アウト口３４、演出表示装置６０、センター飾り６４を含む。センター飾り６４は、遊技領域８１の略中央部とその上部および右部にわたって演出表示装置６０の画面枠を形成するように設けられる装飾的な樹脂部材であり、遊技球の流路、演出表示装置６０の保護、装飾等の機能を有する。センター飾り６４の下部には流入した遊技球が転動するステージ６５が形成され、その転動の仕方によってステージ６５からの落下方向は第１始動口１１へ入球する方向と第１始動口１１に入球しない側方の方向とに振り分けられる。センター飾り６４の上部には、演出内容に沿って駆動されて演出的な動作をする可動役物６６が設けられ

る。遊技領域８１には、遊技球の流路を形成するための図示しない複数の遊技釘や風車などの機構が設置される。なお、本明細書において「入球」「入賞」「落入」は相互に同義としてもよい。また、各入賞口や各入球口は、遊技球が通過するタイプの「通過口」（「ゲート」や「スルーチャッカー」等とも呼ぶ）で構成される場合があってもよく、「入球」「入賞」「落入」と「通過」もまた相互に同義としてもよい。

【００１４】

第１始動口１１は第１の遊技に対応する始動入賞口として設けられ、第２始動口１２は第２の遊技に対応する始動入賞口として設けられる。第１始動口１１と第２始動口１２は、遊技者の意思にしたがった遊技球の発射強弱によって一方への入球を狙うことが可能となるように構成される。第１始動口１１は、遊技領域８１における略中央下部に設けられ、第２始動口１２は、第１始動口１１の直下に設けられる。左打ち、すなわちセンター飾り６４の左側通路へ流れるように狙って相対的に弱めに打球した場合は第１始動口１１および第２始動口１２に入球可能ないし入球容易である一方、右打ち、すなわちセンター飾り６４の右側通路へ流れるように狙って相対的に強めに打球した場合は第２始動口１２には入球可能ないし入球容易であるが第１始動口１１には入球不能ないし入球困難となるように遊技釘の配置による流路が形成される。ただし、通常時には第２始動口１２の開口部上方が第１始動口１１に覆われて遊技球の流入が妨げられることから、第２始動口１２の拡開機構が開放されない限り第２始動口１２には入球不能ないし入球困難である。当否抽選は、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する抽選であり、第１始動口１１または第２始動口１２へ入球があるたびに実行される。

【００１５】

なお、第１始動口１１および第２始動口１２は、遊技球の発射強弱によっていずれかを目標にした打ち分けが可能な程度に互いに離れた位置に設けられてもよい。第１始動口１１と第２始動口１２は、それぞれ遊技領域８１の左側と右側に離して設置され、一方を狙った遊技球が他方へ入球しがたい構成としてもよい。たとえば、第１始動口１１は、左打ち、すなわちセンター飾り６４の左側通路へ流れるように狙って比較的弱めに発射したときに入球可能ないし入球容易となるような位置に設けられる。第２始動口１２は、右打ち、すなわちセンター飾り６４の右側通路へ流れるように狙って比較的強めに発射したときに入球可能ないし入球容易となるような位置に設けられる。

【００１６】

第１始動口１１は、第１始動入賞検出装置１６を備える。第１始動入賞検出装置１６は、第１始動口１１への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第１始動入賞情報を生成する。第２始動口１２は、第２始動入賞検出装置１７と、拡開機構である普通電動役物９０（いわゆる電動チューリップ）と、普通電動役物９０を開閉させるための普通電動役物ソレノイド９１を備える。第２始動入賞検出装置１７は、第２始動口１２への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第２始動入賞情報を生成する。

【００１７】

第１作動口３１は、遊技領域８１の左側方位置に設けられ、第１通過検出装置３６を含む。第１通過検出装置３６は、第１作動口３１への遊技球の通過を検出するセンサであり、通過時にその通過を示す通過情報を生成する。第２作動口３２は、遊技領域８１の右側方位置に設けられ、第２通過検出装置３７を含む。第２通過検出装置３７は、第２作動口３２への遊技球の通過を検出するセンサであり、通過時にその通過を示す通過情報を生成する。第１作動口３１または第２作動口３２への遊技球の通過は普通電動役物９０を拡開させるか否かを決定する開放抽選の契機となる。第１作動口３１または第２作動口３２を遊技球が通過すると、開放抽選の判定結果を示す図柄である普通図柄が普通図柄表示部４５に変動表示される。したがって、開放抽選は「普通図柄抽選」とも呼ぶ。変動開始から所定時間の経過後に、普通図柄の変動表示が停止する。普通図柄が当りの図柄で停止すると、普通電動役物ソレノイド９１の駆動力により普通電動役物９０が拡開され、第２始動口１２への入球可能性が高まる。なお、変形例として作動口の個数を１個とし、遊技領域

８１の左側方位置に設ける構成としてもよい。
【００１８】
３つの一般入賞口３３は、遊技球の入球を検出するための一般入賞検出装置３８をそれぞれ備える。一般入賞検出装置３８は、一般入賞口３３への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す一般入賞情報を生成する。
【００１９】
大入賞口２０は、遊技球の入球を検出するための大入賞検出装置２５と、大入賞口２０を開閉させるための大入賞口ソレノイド９２を備える。大入賞検出装置２５は、大入賞口２０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す大入賞口入賞情報を生成する。大入賞口２０は、第１特別図柄５１または第２特別図柄５２が所定の態様にて停止したときに「大当り」として開放状態となる横長方形状の入賞口である。大入賞口２０はアウト口３４の右上方の位置に設けられる。なお、変形例として大入賞口を遊技領域８１の中央下部や大入賞口２０の上方または下方にさらにもう一つ設け、複数の大入賞口が設けられる構成としてもよい。アウト口３４は、各入賞口のいずれにも入球しなかった遊技球が排出される排出口であり、アウト検出装置３９を備える。アウト検出装置３９は、アウト口３４を通過して排出される遊技球を検出するセンサであり、検出時にその検出を示す排出情報を生成する。アウト口３４は、各入賞口のいずれにも入球しなかった遊技球がすべて誘導されて通過し得るよう、遊技領域８１の中央最下端部に設けられる。アウト口３４の球詰まりを防止するために十分な幅の遊技球通路を確保しつつ、アウト検出装置３９を複数個並べて設ける仕様としてもよい。
【００２０】
遊技盤８０における遊技領域８１の外側下方に、図柄等表示ユニット１２０が配置される。図柄等表示ユニット１２０には、第１特別図柄表示部４１、第２特別図柄表示部４２、第１特図保留表示部７１、第２特図保留表示部７２、普通図柄表示部４５、普図保留表示部７５、遊技状態表示部７６、異常報知部７７等の各表示部が設けられる。具体的には、第１の遊技に対応する第１特別図柄表示部４１と第２の遊技に対応する第２特別図柄表示部４２とが左側下位置に左右に並設され、第１特別図柄５１および第２特別図柄５２の変動が表示される。
【００２１】
第１特別図柄５１は、第１始動口１１への遊技球の入球を契機とする第１当否抽選の判定結果に対応した図柄であり、所定の当り態様にて停止されたときに特別遊技としての大当りが発生する。第２特別図柄５２は、第２始動口１２への遊技球の入球を契機とする第２当否抽選の判定結果に対応した図柄であり、所定の当り態様にて停止されたときに特別遊技としての大当りが発生する。第１特別図柄表示部４１および第２特別図柄表示部４２は、例えば「８の字」を形成する７個のセグメントおよび「ドット」を表す１個のセグメントの８個のセグメントからなる８セグメントＬＥＤの表示装置である。８セグメントＬＥＤでは、８個のセグメントを組み合わせることにより８ビット分の数値を表現できる。セグメントの組合せで表される第１特別図柄５１および第２特別図柄５２は、必ずしも文字や数字の体をなしておらず、各セグメントの組合せで形成される一般に意味を持たない記号であってよい。これらの記号が高速で次々に入れ替わって第１特別図柄表示部４１および第２特別図柄表示部４２へ表示され、または、所定の表示（例えば「－」）と非表示（例えば全消灯）とが所定時間繰り返された後に判定結果に対応した図柄が表示されることにより、第１特別図柄５１および第２特別図柄５２の図柄変動表示が実現される。なお、第１特別図柄表示部４１および第２特別図柄表示部４２を８セグメントＬＥＤではないＬＥＤドットアレーを用いて、その点灯パターンや点灯色の組合せで複数種類の第１特別図柄５１および第２特別図柄５２を表現してもよい。
【００２２】
また、第１特別図柄５１および第２特別図柄５２は必ずしも演出的な役割をもつことを要しないため、本実施例では遊技領域８１の左下方の第１特別図柄表示部４１および第２特別図柄表示部４２にて目立たない大きさで表示させる。ただし、特別図柄自体に演出的

な役割をもたせることで装飾図柄を用いずに表現する手法を採用する場合には、特別図柄を８セグメントＬＥＤではなく、例えば液晶ディスプレイ等の他の表示装置に表示させる構成としてもよい。

【００２３】

第１特別図柄表示部４１の上方には第１の遊技に対応する特別図柄変動の保留ランプとして第１特図保留表示部７１が設けられ、第２特別図柄表示部４２の上方には第２の遊技に対応する特別図柄変動の保留ランプとして第２特図保留表示部７２が設けられる。第１特図保留表示部７１は２個のランプからなり、その点灯個数または点滅個数によって第１の遊技における当否抽選値の保留されている数（以下、当否抽選値の保留されている数を単に「保留数」ともいう）を表示する。第１特図保留表示部７１における保留数は、第１特別図柄５１の変動中または特別遊技の実行中に第１始動口１１へ入賞したことに基づいて抽選値を取得した回数（個数）であり、図柄変動がまだ実行されていない入賞球の数を示す。第２特図保留表示部７２も２個のランプからなり、その点灯個数または点滅個数によって第２の遊技における保留数を表示する。第２特図保留表示部７２における保留数は、第２特別図柄５２の変動中または特別遊技の実行中に第２始動口１２へ入賞したことに基づいて抽選値を取得した回数（個数）であり、図柄変動がまだ実行されていない入賞球の数を示す。当否抽選値の保留数は、演出表示装置６０の画面下部にも保留ランプ画像の点灯個数で表す形で表示される。

【００２４】

図柄等表示ユニット１２０における右側には、普通図柄表示部４５が設けられる。普通図柄表示部４５は、便宜上、二つのランプで構成されるとともに、それらの点灯組合せによって普通図柄の表示状態が表現される。まず、第１のランプと第２のランプを同時に点滅表示させることにより普通図柄の変動が表現され、最終的には第１のランプと第２のランプの点灯状態の組合せで普通図柄の停止図柄が表現される。例えば、第１のランプの点灯と第２のランプの消灯で外れの停止図柄が表現され、第１のランプの消灯と第２のランプの点灯で第１の当り態様が表現され、第１のランプと第２のランプの両方の点灯で第２の当り態様が表現される。

【００２５】

また、普通図柄表示部４５の右側には普通図柄変動の保留ランプとして普図保留表示部７５が設けられる。普図保留表示部７５もまた２個のランプからなり、その点灯個数または点滅個数によって普通図柄変動の保留数を表示する。普通図柄変動の保留数は、普通図柄の変動中に第１作動口３１または第２作動口３２を通過した遊技球の個数であり、普通図柄の変動がまだ実行されていない普通図柄抽選の数を示す。

【００２６】

なお、図柄等表示ユニット１２０には遊技状態表示部７６、異常報知部７７が設けられている。遊技状態表示部７６は、後述する特定遊技状態等の遊技状態に対応した表示をする表示部であり、例えば１つのランプと１つの７セグメントＬＥＤで構成される。例えば、確率変動中の場合にランプを点灯表示、入球容易状態中の場合に点滅表示、通常状態の場合に消灯表示することにより各遊技状態を報知し、特別遊技の実行中は７セグメントＬＥＤによりその特別遊技で実行する単位遊技数（ラウンド数）を表示する。異常報知部７７は、遊技機の一部の異常を報知する表示部であり、例えば複数のランプで構成され、異常の種類に応じた点灯パターンにより異常を報知する。なお、これらの表示部を図柄等表示ユニット１２０に集約配置せず、各表示部を個別に構成してもよいし、または、適宜まとめた複数の表示装置に分けて構成してもよい。また、特定遊技状態等の遊技状態の報知は、例えば電源断から復帰した後の一定時間といった所定期間に限りなされるよう構成してもよい。

【００２７】

遊技領域８１の略中央にはセンター飾り６４により形成される画面枠から画面が露出するように演出表示装置６０が設けられ、第１特別図柄５１または第２特別図柄５２に連動する装飾図柄６１を含む演出画像の変動を表示する。以下、そうした表示を「図柄変動」

または「変動表示」等という。

【００２８】

演出表示装置６０は、第１特別図柄５１または第２特別図柄５２の変動表示と連動する形で装飾図柄６１を変動表示する液晶ディスプレイで構成される表示装置である。装飾図柄６１は、第１特別図柄５１および第２特別図柄５２で示される抽選の判定結果表示を視覚的に演出するための図柄である。演出表示装置６０は、装飾図柄６１として、例えばスロットマシンのゲームを模した複数列の図柄を変動させる動画像を画面の中央領域に表示する。本実施例においては、「０」～「９」の数字で構成される図柄を３列に表示して変動させ、最終的に停止表示される３個の図柄組合せによって当りまたは外れを示す。装飾図柄６１を構成する複数図柄のそれぞれは、色彩や模様の装飾が施された数字、文字、または記号で構成されるが、これら数字、文字、記号に対して全図柄に共通する絵柄または図柄ごとに異なる絵柄を加えて一体化させる形で構成されてもよい。この絵柄は、ぱちんこ遊技機１００の当該機種に設定された装飾または演出のテーマに関連するモチーフが描かれた絵柄であり、例えば人物や動物のキャラクタが描かれた絵柄であってもよい。装飾図柄６１は、絵柄が一体的に含まれる図柄が変動表示される場合と、絵柄が分離して数字、文字、記号の部分のみが変動表示される場合とが、演出の展開に沿って切り替えられる構成であってもよい。装飾図柄６１の変動表示の背景には、ぱちんこ遊技機１００の当該機種に設定された装飾または演出のテーマに関連する演出的効果を有する動画像が図柄変動と連動して表示される。

【００２９】

演出表示装置６０は、高精細なドットマトリクス型表示装置である液晶ディスプレイで構成されるが、その表示領域の横幅は遊技領域の横幅の半分程度であってもよいし、半分を超える大型サイズであってもよい。大型サイズの場合、演出表示装置の右側の遊技球通路は遊技球１個が通過できる程度の通路幅にて形成され、遊技者はいわゆる「右打ち」として最大強度で打ち出せばほぼ確実に右側通路へ遊技球を通過させることができ、いわゆる「左打ち」との打ち分けができる。演出表示装置６０は、単一の表示装置で構成される場合だけでなく、複数の表示装置の組合せで構成されてもよい。複数の場合、メイン液晶とサブ液晶の組合せといった大小異なる大きさのディスプレイを組み合わせてもよく、サブ液晶はメイン液晶に隣接する位置に配置されてもよいし、遊技盤以外の位置、例えば発射ハンドルの近傍（上球皿、右側装飾ランプなど）に設置されてもよい。発射ハンドルの近傍に設置される場合、遊技者が操作入力可能なタッチパネルの形で構成されてもよい。演出表示装置６０は、液晶ディスプレイに限らず、有機ＥＬディスプレイなどの表示装置で構成されてもよいし、ドラム回転式などの機械的表示手段やＬＥＤマトリクス式などの表示手段で構成されてもよい。

【００３０】

演出ボタン１０９は、遊技者が演出内容に応じて遊技機へ所定の指示を入力するために押下する操作入力手段であり、その押下態様に応じて演出内容等に変化が加えられる。演出ボタン１０９は、前枠１０２に設けられる。演出ボタン１０９は、通常、前枠１０２内に格納されているが、演出ボタン１０９の裏側には棒状の部材が取り付けられており、棒状の部材と演出ボタン１０９とを盤面に略垂直な方向に突出させることができるように設けられる。棒状の部材と演出ボタン１０９は、外部に突出した状態において演出レバー１１２として機能し、遊技者は演出ボタン１０９を握持して演出レバー１１２を下方へ引くことができるようになっている。これによっても、遊技者が遊技機へ所定の指示を入力することができる。十字キー１１０は、遊技者が遊技機へ方向指示を入力する操作入力手段であり、上球皿１０５の左方の外壁面に設けられる。

【００３１】

以上のような構成の遊技機においてなされる遊技の方法および制御の流れを概説する。遊技者が発射ハンドル１０７を手で回動させると、その回動角度に応じた強度で上球皿１０５に貯留された遊技球が１球ずつレール８２に案内されて遊技領域８１へ発射される。遊技者が発射ハンドル１０７の回動位置を手で固定させると一定の時間間隔で遊技球の発

射が繰り返される。遊技領域８１の上部へ発射された遊技球は、複数の遊技釘や風車、センター飾り６４等に当たりながらその当たり方に応じた方向へ落下する。遊技球が一般入賞口３３、第１始動口１１、第２始動口１２、大入賞口２０の各入賞口へ落入すると、その入賞口の種類に応じた賞球が上球皿１０５または下球皿１０６に払い出される。一般入賞口３３等の各入賞口に落入した遊技球はセーフ球として処理され、アウト口３４に落入した遊技球はアウト球として処理される。セーフ球の排出はアウト検出装置３９による検出の対象外とする仕様としてもよいし、セーフ球もアウト検出装置３９が設けられた領域に誘導してその排出をすべてアウト検出装置３９により検出する仕様としてもよい。あるいは、セーフ球の誘導およびアウト検出装置３９によるセーフ球の検出はせず、セーフ球の検出球数をアウト球の検出球数に加算した合計を排出球数とする仕様としてもよい。

【００３２】

また、第１作動口３１または第２作動口３２を遊技球が通過すると、普通図柄表示部４５において普通図柄が変動表示され、表示に先だって決定された変動表示時間の経過後に停止表示される。普通図柄が第１の当り態様または第２の当り態様で停止表示された場合、停止表示された図柄の当り態様と停止表示された際の遊技状態に基づいて普通電動役物９０を拡開する。すなわち、図柄停止時の遊技状態が通常遊技状態で、普通図柄が第１の当り態様で停止表示した場合には、普通電動役物９０の開放として０．１秒間の短開放が実行される。また、特定遊技状態（例えば入球容易状態）時に普通図柄が第１の当り態様で停止表示した場合、通常時および特定遊技状態（例えば入球容易状態）時に普通図柄が第２の当り態様で停止表示した場合には、普通電動役物９０の開放として６秒間の長開放が実行される。ここで、普通図柄の当選確率と長開放の実行確率は、遊技状態によって異なるように設定される。具体的には、通常状態における開放抽選では、１／１００の確率で普通図柄が当りとなり、その場合の短開放の実行確率（第１の当り態様の当り図柄が選択される確率）は１／３、長開放の実行確率（第２の当り態様の当り図柄を選択する確率）は２／３に設定される。また、特定遊技状態（例えば入球容易状態）における開放抽選では、９９／１００の確率で普通図柄が当りとなり、第１の当り態様と第２の当り態様の選択確率は通常遊技状態と変わらないものの、いずれの態様で当選しても長開放が実行されるように設定される。このように入球容易状態では普通図柄の当り確率の変動機能（１／１００から９９／１００に確率変動）と開放時間の延長機能（第１の当り態様で停止表示した場合の開放時間を０．１秒から６．０秒に延長）により、第２始動口１２への入球容易性を高めている。なお、普通電動役物９０の作動期間を延長させる機能（長開放）を「開放延長」と呼ぶこともある。

【００３３】

なお、上述のように通常状態では長開放となる確率の方が短開放の確率より高い仕様とすることで、普通図柄の当選時には通常状態でも一定の割合で長開放が実行されるようにする。変形例として、通常状態では逆に短開放となる確率の方が長開放の確率より高い仕様としてもよいし、両者の確率を同じにする仕様としてもよいし、必ず短開放となる仕様としてもよい。また、入球容易状態のときには、さらに普通図柄の変動時間の短縮機能を加えた３つの機能を用いて第２始動口１２への入球容易性を高める構成としてもよい。その場合の普通図柄の変動時間は、例えば通常状態では１０秒間であり、入球容易状態では２秒間である。なお、通常状態における開放抽選の当り確率をゼロ（０／１００）に設定し、入球容易状態において開放抽選がなされた場合に限り普通電動役物９０が拡開されうる仕様としてもよい。さらに、普通電動役物９０が拡開するときはその旨を事前に報知してもよく、普通図柄変動の保留を先読みして普通図柄の変動開始前に報知してもよいし、普通図柄の変動中に報知してもよい。

【００３４】

第２始動口１２の普通電動役物９０を長開放させるときの開放態様の変形例としては、短開放時より長い２秒開放を３回繰り返すことにより総開放時間を６秒程度にまで長くする態様としてもよい。また、開放時間と開放回数の組合せを複数通り用意し、いずれかを選択する構成としてもよい。例えば２秒開放を３回の場合、６秒開放を１回の場合と比較

して総開放時間は同じであるが、インターバル期間も含めると前者は後者より長い。そのため、特に第２始動口１２を右打ちの方向に配置する変形例の構成では、開放に気がついた遊技者がその時点から打球方向を第２始動口１２に合わせたとして前者の方が入球チャンスが長いともいえる。また、普通図柄の当り種類が複数存在するように構成し、その当り種類に応じて拡開機構の開放態様が異なるようにしてもよい。例えば、普通図柄が第１の当りとなった場合、通常状態では０．１秒開放を１回、入球容易状態では１秒開放を３回とし、第２の当りとなった場合、通常状態では６秒開放を１回、入球容易状態では２秒開放を２回としてもよい。

【００３５】

一方、第１始動口１１または第２始動口１２に入球すると、第１特別図柄表示部４１、第２特別図柄表示部４２および演出表示装置６０において第１特別図柄５１、第２特別図柄５２、および装飾図柄６１が変動表示される。第１特別図柄５１、第２特別図柄５２、および装飾図柄６１の変動表示は、表示に先だって決定された変動表示時間の経過後に停止される。第１特別図柄５１および第２特別図柄５２は、その変動開始から停止までの変動態様が定められた変動パターンにしたがって変動表示される。装飾図柄６１は、その変動開始から停止までの変動態様が定められた変動演出パターンにしたがって変動表示される。変動パターンおよび変動演出パターンはそれぞれ複数種ずつ用意され、それぞれが長短様々な変動時間をもつ。変動パターンにしたがって第１特別図柄５１および第２特別図柄５２が変動表示される間、同じ変動時間をもつ変動演出パターンにしたがって装飾図柄６１が変動表示される。変動パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動表示時間が定められており、その変動表示時間の経過時に第１特別図柄５１、第２特別図柄５２、および装飾図柄６１の変動が停止される。以下、変動演出パターンにしたがって表示される装飾図柄６１の変動表示を例示するとともに、変動演出パターンについて簡単に説明する。なお、変動パターンおよび変動演出パターンの決定方法等の詳細は別途説明する。

【００３６】

装飾図柄６１の変動表示の一例としては、まず変動開始とともにスロットマシンのリール回転のように３列とも図柄を変動させ、変動終了タイミングへ近づいたときに一列ずつ停止させることで最終的な停止態様としての図柄組合せを表示する。なお、装飾図柄１９０の変動停止時の動作として、１列ずつではなく複数列同時に停止させるよう制御して変動表示中に装飾図柄以外の演出表示を注目させてもよいし、より短い変動時間で図柄変動を表示できるようにしてもよい。また、装飾図柄１９０の変動開始時の動作として当該変動におけるその後の展開（演出パターンの種類等）に応じて一部の列の変動開始を遅延させるように制御して、期待感を演出するようにしてもよい。

【００３７】

次に、変動演出パターンについて簡単に説明する。変動演出パターンには、通常外れ演出パターン、リーチ外れ演出パターン、リーチ大当り演出パターンが含まれる。通常外れ演出パターンは、通常の外れの図柄組合せを表示するときの演出パターンである。リーチ外れ演出パターンは、あと一つ図柄が揃えば大当りとなる状態であるリーチ状態を経て外れの図柄組合せを表示するときの演出パターンである。リーチ大当り演出パターンは、リーチ状態を経て大当りの図柄組合せを表示するときの演出パターンである。特に、リーチ状態を経るときのパターンとしては、長短様々な変動時間をもつパターンが含まれ、相対的に変動時間の短いリーチパターンを「ノーマルリーチ」と称し、変動時間の長いリーチパターンを「スーパーリーチ」と称する。通常外れ演出パターン、リーチ外れ演出パターン、リーチ大当り演出パターンは、それぞれ通常状態にて表示する通常のパターンと、時短状態において表示する時短用パターンとがある。ただし、通常状態であっても、第２始動口１２への入球に対応する第２図柄変動であった場合は、大当りが確変を伴う確率や特別遊技の単位遊技数が多くなる確率が第１始動口１１への入球に対応する第１変動より高いチャンス状態といえるため、相対的に有利な大当りが発生するチャンスであることを表示するチャンス演出用のパターンを用いてもよい。なお、実施例では時短状態において時

短用のパターンを用いるが、確変状態では時短を伴うため、確変状態においても時短用パターンが用いられる。ただし、変形例では確変状態において時短用とは異なる確変用のパターンを用いる仕様としてもよい。あるいは、時短用と確変用で共通のパターンを用いる仕様としてもよいし、時短用のパターンは特に用いずに確変状態において確変用のパターンを用いる仕様としてもよい。

【００３８】

なお、当否抽選の保留数が所定数（例えば３個）になると、遊技効率を高めるために外れの場合の図柄変動時間が通常より短縮される（以下、「短縮変動」ともいう）。同様に、当否抽選の保留数が４個になると、さらに遊技効率を高めるために外れの場合の図柄変動時間が上記３個の場合よりもさらに短縮される（以下、「超短縮変動」ともいう）。上述の図柄変動を経て、停止時の第１特別図柄５１、第２特別図柄５２、および装飾図柄６１が大当りを示す停止態様となった場合、通常遊技よりも遊技者に有利な遊技状態である特別遊技に移行し、大入賞口２０の開閉動作が開始される。大当りを示す装飾図柄６１の停止態様は、例えば３つの図柄の種類が一致する組合せの態様である。

【００３９】

特別遊技には通常特別遊技と短縮特別遊技の２種類があり、それぞれ獲得賞球による利益に大きな差が生じる。通常特別遊技は、開始デモ時間と呼ばれる演出画面の表示によって開始される。開始デモ時間の画面表示後に大入賞口２０が開放され、その開放が約３０秒間続いた後、または９球以上の遊技球が落入した後で一旦閉鎖される。このような大入賞口２０の開放から閉鎖までが、基本的には単位遊技と呼ばれるが、１回の単位遊技の間に複数回の短時間の開放を繰り返す場合があってもよい。大入賞口２０の開閉ないし単位遊技が所定回数、例えば４回または１０回繰り返された後、終了デモ時間と呼ばれる演出画面の表示によって通常特別遊技が終了される。通常特別遊技においては、１回の単位遊技あたり９球以上の入球が十分に期待でき、１０回分の単位遊技によって十分な賞球（これを「出玉」ともいう）を獲得でき、大きな利益が得られる。１０回の単位遊技が繰り返される特別遊技を適宜「１０Ｒ大当り」とも称し、４回の単位遊技が繰り返される特別遊技を適宜「４Ｒ大当り」とも称する。なお、単位遊技は１０回繰り返されるものの、一部の単位遊技で大入賞口２０を通常よりも短い時間（例えば１．６秒）開放させることで実質的に少数回の単位遊技が繰り返されたものと同様の通常特別遊技（「実質ｎＲ大当り」と称する場合もある）を実現することもできる。

【００４０】

一方、短縮特別遊技は、開始デモ時間および終了デモ時間が短く、または、ほとんどなく（０．１秒など）、１回の単位遊技で大入賞口２０を１．６秒間だけ開放させる。この単位遊技を２回繰り返して短縮特別遊技が終了される。短縮特別遊技では、ごく短時間の大入賞口２０の開放を２回繰り返すだけであるため、大入賞口２０にはほとんど入球し得ず、実質的に出玉がほぼゼロまたは少数（例えば数球～数１０球程度など、１ラウンドに１～２球程度までの入球に応じた払出数）に等しい特別遊技である。２回の単位遊技が繰り返される特別遊技を適宜「２Ｒ大当り」とも称する。なお、単位遊技の回数は通常特別遊技と同じものの、全ての単位遊技で大入賞口２０を通常よりも短い時間開放させることで短縮特別遊技を実現することもできる。

【００４１】

また、上述の図柄変動を経て、停止時の第１特別図柄５１または第２特別図柄５２および装飾図柄６１が所定の小当り態様であった場合、１回の単位遊技で構成される小当り遊技に移行し、大入賞口２０の開閉動作が実行される。小当り遊技を構成する１回の単位遊技においては、大入賞口２０が約１．６秒間だけ開放され、外観上は２Ｒ大当りと近似する動作態様となる。

【００４２】

特別遊技が発生した場合であってそのときの当り停止図柄が特定の態様（例えば「７７７」）であった場合、特別遊技の終了後に特定遊技の一つである確変がさらに開始される。確変中は、通常の確率状態より当りの確率が高い当否抽選が行われ、比較的早期に新た

な特別遊技が発生し得る。なお、当否抽選の判定結果が特定大当り、すなわち確変を伴う大当りであったことは外観上明示せず、装飾図柄や演出内容として明示的に報知しない潜伏確変状態としてもよい。その場合、確変中であっても確変であるか非確変であるかが演出表示装置６０には明示されない。なお、所定条件が成立した場合に確変であるか非確変であるかを演出表示装置６０に明示してもよい。

【００４３】

特別遊技が終了した後の通常遊技において特定遊技状態の一つである入球容易状態が開始される。入球容易状態では、開放抽選の当り確率を通常より高めるとともに、普通電動役物９０の拡開時間を長開放とする開放延長を実行する。一定時間あたりの普通図柄の当り回数が増加し得る上、第２始動口１２への入球容易性も増すため、第２始動口１２への入球数が増加する可能性も高い。したがって、第２始動口１２への入球による賞球を得られる機会が増加する結果、持ち玉をほとんど減らさないか、あるいは少しずつ持ち玉を増やしながら遊技し続けることが可能となる。

【００４４】

入球容易状態においては、特定遊技状態の一つとして、第１特別図柄５１、第２特別図柄５２、装飾図柄６１の変動時間が通常状態よりも短縮される、いわゆる時短がさらに実行される。第１特別図柄５１、第２特別図柄５２、装飾図柄６１の変動時間は、所定の変動回数、例えば１００回の変動表示がなされた後で元の変動時間に戻されるが、その変動回数に達する前に大当りが発生すれば時短もいったん終了する。時短において第１特別図柄５１、第２特別図柄５２、装飾図柄６１の変動時間が短縮されるため、通常の変動時間のまま図柄変動がなされる通常状態の場合と比べて、大当りが発生するまでの時間を短縮することができ、大当りの獲得容易性を相対的に高めることができる。変形例では、入球容易状態において特別図柄の時短を実施しない仕様としてもよい。

【００４５】

図２は、ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す。電源スイッチ１５０は、ぱちんこ遊技機１００の電源をオンオフするスイッチである。メイン基板２００は、ぱちんこ遊技機１００の全体動作を制御し、とくに第１始動口１１、第２始動口１２へ入賞したときの抽選等、遊技動作全般を処理する。サブ基板３００は、液晶ユニット１５１を備え、演出表示装置６０における表示内容を制御し、特にメイン基板２００による判定結果に応じて演出的な表示内容を変動させる。裏セット機構１５２は、賞球タンク１５３や賞球の流路、賞球を払い出す払出装置１５４等を含む。払出装置１５４は、各入賞口への入賞に応じて賞球タンク１５３から供給される遊技球を上球皿１０５へ払い出す。払出制御基板１５５は、払出装置１５４による払出動作を制御する。発射装置１５６は、上球皿１０５の貯留球を遊技領域８１へ１球ずつ発射する。発射制御基板１５７は、発射装置１５６の発射動作を制御する。電源基板１５８は、ぱちんこ遊技機１００の各部へ電力を供給する。メイン基板２００の基板上には、性能表示部１５９が設けられる。性能表示部１５９は、セーフ球とアウト球の合計である発射球総数に対する総賞球数の比率を、例えば４桁の数字を表示する４つの７セグメントＬＥＤで構成される。

【００４６】

メイン基板２００の基板上には、設定変更装置１７０が設けられる。設定変更装置１７０は、複数の遊技仕様に対応する複数の設定（遊技設定ともいう）のいずれかに設定を変更するための装置である。遊技設定として例えば６段階の設定（設定１～設定６）が用意され、遊技設定に応じて大当りとなる確率を異ならせることができる。具体的には、設定１から設定６のうち数値が大きいほど遊技者に有利な遊技仕様にでき、設定１から設定６までの大当り確率のそれぞれをＭ１～Ｍ６とした場合、Ｍ１≦Ｍ２≦Ｍ３≦Ｍ４≦Ｍ５≦Ｍ６となるように各設定の大当り確率を定めることができる。異なる遊技設定に対して異なる大当り確率を割り当てることは必須ではなく、異なる遊技設定間で大当り確率が同一となるようにしてもよい。例えば、設定１から設定６までの全ての遊技設定に対して同一の大当り確率を割り当ててもよい。

【００４７】

設定変更装置１７０は、遊技店の従業員が持つ設定キーを挿入する設定キーシリンダ１７１と、複数の遊技設定のいずれかに設定を変更するための設定変更ボタン１７２と、設定された設定値を点灯表示する設定表示部１７３と、設定された設定値を記憶する設定メモリとを含む。設定キーシリンダ１７１は、設定を変更できる状態（以下「設定変更状態」という）や設定を確認できる状態（以下「設定確認状態」という）へ移行するためのターンキー型のスイッチである。まず、電源スイッチ１５０をオフにし、設定キーシリンダ１７１に設定キーを挿入して設定キーを回してオン状態にしてから、電源スイッチ１５０をオンにすると、設定変更状態または設定確認状態へ移行する。設定変更状態へ移行するためには、ＲＡＭクリアスイッチ（「ＲＷＭクリアスイッチ」と呼称する場合もある）を押下しながら電源スイッチ１５０をオンにする。一方、設定確認状態へ移行するには、ＲＡＭクリアスイッチを押下せずに電源スイッチ１５０をオンにする。

【００４８】

設定変更状態へ移行した場合、設定表示部１７３に遊技設定の初期値として設定１を示す「１」の数字が表示され、設定変更ボタン１７２を押下することで設定を変更できる。設定表示部１７３は、１桁の数字を表示する７セグメントＬＥＤで構成される。設定変更ボタン１７２を１回押下するごとに設定表示部１７３に表示される設定値が１→２→３→４→５→６→１→・・・というように順番に変更される。設定を変更した後に設定キーシリンダ１７１に挿入した設定キーを元に戻してオフ状態にすると、そのときに設定表示部１７３に表示されている設定値が設定メモリに記憶されて設定変更が確定し、遊技可能な状態となる。一方、設定確認状態へ移行した場合、設定メモリに記憶された設定値が設定表示部１７３に表示される。設定確認状態では、設定変更ボタン１７２を押下しても設定表示部１７３に表示される設定値は切り替わらず、設定を変更することはできない。その後、設定キーシリンダ１７１に挿入した設定キーを元に戻してオフ状態にすると、遊技可能な状態となる。なお、設定キーをオフ状態にして遊技可能な状態にすると、設定表示部１７３が消灯し、現在の設定値を視認できない状態となる。

【００４９】

なお、設定変更ボタン１７２は、ＲＡＭクリアスイッチと兼用されてもよい。この場合、設定キーが回されていない状態（設定キーオフ状態）でＲＡＭクリアスイッチが押されたまま電源投入があれば、ＲＡＭクリアが実行される。一方、設定キーが回された状態（設定キーオン状態）でＲＡＭクリアスイッチが押されたまま電源投入があれば、ＲＡＭクリアの実行とともに設定変更状態へ移行する。また、設定キーオフ状態でＲＡＭクリアスイッチが押されずに電源投入があれば、ＲＡＭクリアを伴わない電源復帰となる。一方、設定キーオン状態でＲＡＭクリアスイッチが押されずに電源投入があれば、設定確認状態へ移行する。また、設定表示部１７３は、性能表示部１５９と兼用されてもよい。この場合、兼用表示部は、遊技可能状態の場合には性能表示部１５９として機能し、設定変更状態または設定確認状態の場合には設定表示部１７３として機能してもよい。その他、設定変更装置１７０を設けないこととし、遊技設定の変更が不可となるようにしてもよい。

【００５０】

＜機能ブロック＞

図３は、ぱちんこ遊技機１００の機能ブロックを示す。以下、各構成を用いて実現される機能を説明するが、本明細書中では、物理構成と機能構成を整合させるため、例えばメイン基板２００、払出制御基板１５５、発射制御基板１５７等、物理構成として既に説明している部分については便宜上その用語をそのまま使用する場合がある。

【００５１】

ぱちんこ遊技機１００は、遊技機外部から供給される交流電源（ＡＣ２４Ｖ等）に基づいて遊技機内で使用する電源を生成する電源基板１５８と、遊技の基本動作や遊技の進行を制御する主制御装置としてのメイン基板２００と、賞球払出しを制御する枠制御装置としての払出制御基板１５５と、遊技領域への遊技球の発射を制御する発射制御基板１５７と、演出的な動作や処理を制御する副制御装置としてのサブ基板３００とに機能を分担させた形態で構成される。

【００５２】
メイン基板２００は、第１始動口１１、第２始動口１２、大入賞口２０、第１作動口３１、第２作動口３２、一般入賞口群（第１一般入賞口３３ａ，第２一般入賞口３３ｂ）、アウト口３４、図柄等表示ユニット１２０、外部情報出力端子１６０と電気的に接続されており、各々との間で各種制御信号を送受信する。払出制御基板１５５は、メイン基板２００、発射制御基板１５７、払出装置１５４と電気的に接続されている。払出制御基板１５５は、メイン基板２００から送信される賞球払出やメイン基板２００の制御状態を示す信号等に基づいて発射の許可信号を発射制御基板１５７に送信して発射制御基板１５７を間接的に制御するとともに、払出装置１５４による賞球の払出を制御する。払出装置１５４は、払出モータ１６６と球計数センサ１６７を含む。発射制御基板１５７は、払出制御基板１５５、発射装置１５６、球送装置１６４と電気的に接続されており、払出制御基板１５５から送信される発射の許可信号等に基づいて球送装置１６４および発射装置１５６を制御して遊技球を発射させる。サブ基板３００は、演出表示装置６０、可動役物６６（駆動モータ６７、位置検出センサ６８）、スピーカー１０８、演出用入力操作装置１１５（演出ボタン１０９、十字キー１１０）、装飾ランプ１１１と電気的に接続されており、各々との間で各種制御信号を送受信する。
【００５３】
メイン基板２００とサブ基板３００の間におけるデータの送受信はメイン基板２００からサブ基板３００への一方向となるよう一方向でのデータ送受信にて全体動作を実現するための各構成がメイン基板２００とサブ基板３００に配置される。メイン基板２００からサブ基板３００へのデータ送信の一方向性が保たれるため、サブ基板３００に含まれる構成からメイン基板２００に含まれる構成へはデータを送信することができず、データ送信の要求もできない。したがって、サブ基板３００は、メイン基板２００で生成された情報が送信されない限りその情報を参照することはできない。また、メイン基板２００と払出制御基板１５５の間、払出制御基板１５５と発射制御基板１５７の間は、双方向でデータ送受信がなされる。ただし、メイン基板２００とサブ基板３００の間と同様、メイン基板２００から払出制御基板１５５への一方向でのデータ送受信とする構成や、払出制御基板１５５から発射制御基板１５７への一方向でのデータ送受信とする構成にしてもよい。
【００５４】
なお、以下に説明するメイン基板２００、払出制御基板１５５、発射制御基板１５７、サブ基板３００に含まれる各機能ブロックはあくまで例示にすぎず、変形例として、一部の機能ブロックが他の基板に搭載されてもよい。例えばメイン基板２００に含まれる機能ブロックがサブ基板３００に搭載される形で構成してもよいし、発射制御基板１５７に含まれる機能ブロックが払出制御基板１５５に搭載される形で構成してもよい。また、例えばメイン基板２００に含まれる機能ブロックの一部がメイン基板２００に搭載される形で構成してもよいし、残りの部分が払出制御基板１５５に搭載される等、機能ブロックの一部を複数の基板に分割して設け、全体として１つの機能ブロックが構成されるようにしてもよい。
【００５５】
＜メイン基板２００＞
図４は、メイン基板２００の機能構成を示すブロック図である。メイン基板２００は、入球判定手段２０１、性能表示部１５９、乱数生成手段２０２、第１抽選手段２１１、第２抽選手段２１２、事前判定手段２３５、普図抽選手段２１３、保留制御手段２４０、メイン表示制御手段２５０、特別遊技制御手段２６０、小当り遊技制御手段２６５、特定遊技制御手段２７０、開閉制御手段２７５、特図調整手段２７６、メイン初期処理実行手段２８０、メイン電断処理実行手段２８２、メインエラー検出手段２８４、設定変更手段２８６、設定確認手段２８７、コマンド通信手段２０５を備える。
【００５６】
＜入球判定手段２０１＞
入球判定手段２０１は、各入賞口への遊技球の入球を判定する。入球判定手段２０１は

、第１始動入賞情報を受け取ると遊技球が第１始動口１１に入賞したと判断し、第２始動入賞情報を受け取ると遊技球が第２始動口１２に入賞したと判断する。入球判定手段２０１は、大入賞口入賞情報を受け取ると遊技球が大入賞口２０に入賞したと判断し、一般入賞情報を受け取ると遊技球が一般入賞口３３に入賞したと判断する。入球判定手段２０１は、通過情報を受け取ると遊技球が第１作動口３１または第２作動口３２を通過したと判断する。入球判定手段２０１は、排出情報を受け取ると遊技球がアウト口３４を通過したと判断する。入球判定手段２０１は、セーフ球とアウト球の合計である発射球総数に対する総賞球数の比率を算出して性能表示部１５９に表示させる。入球判定手段２０１は、大当りとなる確率が通常確率状態かつ通常入球状態（いわゆる低確率かつ低入球である低低状態）のときの「払出球数」÷「アウト球数」×１００の値を性能表示部１５９に表示させる。したがって、性能表示部１５９は、低ベース状態でのベースを表示する。

【００５７】

＜乱数生成手段２０２＞

乱数生成手段２０２は、第１抽選手段２１１、第２抽選手段２１２、普図抽選手段２１３での各種決定に用いるための乱数を生成する。具体的には、乱数生成手段２０２は、第１当否判定手段２２１、第２当否判定手段２２２による当否抽選で使用する乱数（「当否抽選値」ともいう）として「０」から「６５５３５」までの範囲の乱数を所定手段により生成する。また、乱数生成手段２０２は、第１図柄決定手段２２６、第２図柄決定手段２２７による図柄決定（図柄抽選）で使用する乱数（「図柄決定抽選値」ともいう）として「０」から「２５５」までの範囲の乱数を所定手段により生成する。また、乱数生成手段２０２は、第１変動パターン決定手段２３１、第２変動パターン決定手段２３２による変動パターンの決定で使用する乱数（「変動パターン決定抽選値」ともいう）として「０」から「２５５」までの範囲の乱数を所定手段により生成する。また、乱数生成手段２０２は、普図抽選手段２１３による当否抽選で使用する乱数として「０」から「９９」までの範囲の乱数を所定手段により生成する。また、乱数生成手段２０２は、普通図柄の決定の際に使用する乱数として「０」～「２」までの範囲の乱数を所定手段により生成する。なお、ここでいう「乱数」は、乱数生成回路で生成する物理乱数や数学的な意味での真正乱数のほか、１６ビットカウンタを利用した乱数や乱数生成アルゴリズムを利用したソフトウェア乱数などの疑似乱数でもよい。またはハードウェア乱数とソフトウェア乱数を組み合わせて生成する乱数でもよい。また、第１抽選手段２１１および第２抽選手段２１２で取得する乱数は、同じ生成手段により生成された乱数を取得してもよいし、別の生成手段により生成された乱数を取得してもよい。

【００５８】

＜普図抽選手段２１３＞

普図抽選手段２１３は、第１作動口３１または第２作動口３２を遊技球が通過したときに、普通図柄の当否抽選に用いる乱数と普通図柄の停止図柄決定に用いる乱数とを乱数生成手段２０２から取得して抽選を実行する。普図抽選手段２１３は、普通図柄の当否判定のために参照する普通図柄当否判定テーブル（不図示）と、普通図柄表示部４５に表示させる普通図柄の停止図柄決定のために参照する普通図柄判定テーブルとを保持する。普通図柄当否判定テーブルには当否抽選用の抽選値と当りとの対応関係が、普通図柄判定テーブルには停止図柄決定用の抽選値と普通図柄との対応関係がそれぞれ定められており、前述した当り確率と図柄の選択確率に基づいて普通図柄の当否および停止図柄が決定される。普図抽選手段２１３は、普通図柄の当否抽選用の抽選値が当りに該当する場合、普通図柄判定テーブルを参照して普通図柄の停止図柄を決定し、普通図柄の当否抽選用の抽選値が外れに該当する場合はつねに１の外れ図柄の態様を決定する。普通図柄の当否判定の結果が当りに該当し、普通図柄が所定の図柄（第１の当り態様または第２の当り態様）で停止すると、後述する開閉制御手段２７５が停止図柄の態様と遊技状態に応じて第２始動口１２の普通電動役物９０を拡開する。拡開時間は、短開放時が０．１秒で、長開放時で６秒である。普通図柄の抽選値は、後述する保留制御手段２４０により一時的に保留される。ただし、保留制御手段２４０により保留される所定の保留上限数を超えない場合にだけ

抽選値が保留される。
【００５９】
＜第１抽選手段２１１および第２抽選手段２１２＞
第１抽選手段２１１は、第１の遊技に係る第１の抽選を実行する機能として、第１抽選値取得手段２１６、第１当否判定手段２２１、第１図柄決定手段２２６、第１変動パターン決定手段２３１を含み、第１始動口１１への入球に対応する当否抽選として第１当否抽選を実行する。第１抽選手段２１１による各種の抽選結果に基づき、メイン表示制御手段２５０により第１特別図柄表示部４１において第１特別図柄５１の変動表示がなされる。また、コマンド通信手段２０５から送信される情報に基づき、演出表示装置６０の表示領域において装飾図柄６１の変動表示がなされる。第２抽選手段２１２は、第２抽選値取得手段２１７、第２当否判定手段２２２、第２図柄決定手段２２７、第２変動パターン決定手段２３２を含み、第２始動口１２への入球に対応する当否抽選として第２当否抽選を実行する。第２抽選手段２１２による各種の抽選結果に基づき、メイン表示制御手段２５０により第２特別図柄表示部４２において第２特別図柄５２の変動表示がなされる。また、コマンド通信手段２０５から送信される情報に基づき、演出表示装置６０の表示領域において装飾図柄６１の変動表示がなされる。
【００６０】
＜第１抽選値取得手段２１６および第２抽選値取得手段２１７＞
第１抽選値取得手段２１６は、第１始動口１１への入球を契機に、第１抽選手段２１１による各種の抽選や決定のための乱数を乱数生成手段２０２から取得する。具体的には、第１当否判定手段２２１による当否判定用の第１当否抽選値、第１図柄決定手段２２６による第１特別図柄５１の停止態様決定用の第１図柄抽選値、第１変動パターン決定手段２３１による第１特別図柄５１の変動パターン（変動時間）決定用の第１パターン抽選値をそれぞれ対応する乱数生成手段から取得する。第２抽選値取得手段２１７は、第２始動口１２への入球を契機に、第２抽選手段２１２による各種の抽選や決定のための乱数を乱数生成手段２０２から取得する。具体的には、第２当否判定手段２２２による当否判定用の第２当否抽選値、第２図柄決定手段２２７による第２特別図柄５２の停止態様決定用の第２図柄抽選値、第２変動パターン決定手段２３２による第２特別図柄５２の変動パターン（変動時間）決定用の第２パターン抽選値をそれぞれ対応する乱数生成手段から取得する。
【００６１】
第１当否判定手段２２１は、第１当否抽選値に基づき、特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する。第２当否判定手段２２２は、第２当否抽選値に基づき、特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する。当否判定では、より具体的には、特別遊技へ移行することを示す「大当り」、小当り遊技へ移行することを示す「小当り」、特別遊技および小当り遊技には移行しないことを示す「外れ」、のいずれに該当するかが判定される。第１当否判定手段２２１および第２当否判定手段２２２は、当否判定で参照する当否判定テーブルを保持する。なお、図柄変動を開始するにあたって実行する当否判定を、後述する事前当否判定と区別するために、適宜「本判定としての当否判定」とも呼ぶ。なお、本明細書において「テーブル」や「選択基準」というときは、厳密に抽選値などの第１のパラメータと、選択肢を示す値などの第２のパラメータとの対応関係をテーブル構造で定めたデータを指すだけでなく、そのような対応関係として第１のパラメータから第２のパラメータを導出するプログラム構造で実現する場合も広く含むものとする。それらを含めて実質的に「テーブル」と同義の概念として適宜「選択基準」と称する。また、テーブル構造を用いる場合、実質的に１種類となる選択基準を構造的に細分化された複数のテーブルの組合せで構成してもよいが、「複数種の選択基準」というときはその細分化されたテーブルの数ではなくテーブルの実質的な種類の数を示す。
【００６２】
第１当否判定手段２２１および第２当否判定手段２２２は、当否判定で参照する当否判定テーブルとして、それぞれの当否判定に対応するテーブルを保持する。具体的には、第１当否判定手段２２１による当否判定用の当否判定テーブル（「第１当否判定テーブル」

ともいう）と、第２当否判定手段２２２による当否判定用の当否判定テーブル（「第２当否判定テーブル」ともいう）を保持し、実行する当否判定に応じて参照するテーブルを選択する。複数の当否判定テーブルには、大当り、小当り、外れの判定結果と当否抽選値とが対応付けられており、対応付けられた大当りの範囲設定に応じて当否確率が定まる。また、複数の遊技設定に対応する複数種類の当否判定テーブルが用意され、例えば設定１から設定６までの遊技設定のそれぞれに対し、当否抽選値と当否判定結果との対応関係が異なる当否判定テーブルが用意される。なお、複数の遊技設定間で大当り、小当り、外れの確率が同一である場合には、複数の遊技設定で共通となる当否判定テーブルが用意されてもよい。

【００６３】

図５は、当否判定テーブルを模式的に示す図である。本図は、特定の遊技設定に対応する当否判定テーブルを示し、設定６に対応する当否判定テーブルを示す。本図の当否判定テーブルには、大当り、小当り、外れの判定結果と当否抽選値とが対応付けられており、対応付けられたそれぞれの範囲設定に応じて大当り当否確率や小当りの当否確率が定まる。第１当否判定手段２２１および第２当否判定手段２２２は、本判定として当否判定において本図の当否判定テーブルを参照する。第１当否判定手段２２１による第１当否抽選と第２当否判定手段２２２による第２当否抽選のいずれにおいても、通常時には当否抽選値が０～２９９の範囲に該当したときのみ大当りとなる。確変時には大当りの範囲が拡大され、当否抽選値が０～２９９の範囲に該当する場合だけでなく、３００～２９９９の範囲に該当する場合にも大当りとなる。このように、大当りに該当する範囲は遊技状態に応じて変化する。なお、本図では単一の当否判定テーブルによって通常時と確変時の双方の大当り範囲を示したが、当否判定テーブルは通常時用と確変時用とで別個に用意してもよいし、第１当否抽選用と第２当否抽選用とで別個に用意してもよい。

【００６４】

本実施例においては、当否抽選値が大当り範囲に該当しない場合であっても、所定の範囲に該当した場合には小当りとなる。本図の例では、第１当否判定手段２２１が取得する当否抽選値が５６５００～６５５３５の範囲に該当した場合に小当りとなり、第２当否判定手段２２２が取得する当否抽選値が６４０００～６５５３５の範囲に該当した場合に小当りとなる。すなわち、第２当否抽選よりも第１当否抽選の方が小当りに該当する範囲が広く、小当りが発生しやすい。このように、大当りに該当しなかった場合、本来はすべて「外れ」であるが、本図の例では大当りに該当しなかった場合のうち小当りにも該当しなかった場合の当否抽選値範囲を特に「外れ」と表現している。すなわち、「当否」を「大当りか否か」の観点で捉える場合は、「小当り」は「大当りではない」という意味で広義の「外れ」に含めて考えてもよい。また、「当否」を「当りか否か」の観点で捉える場合には、「小当り」は「大当り」とともに広義の「当り」に含めて考えてもよい。なお、本図では大当りか否かの判定テーブルと小当りか否かの判定テーブルとを単一の当否判定テーブルの形で実現する例を示したが、それぞれを別個のテーブルとして実現してもよい。また、「小当り」については、第１の遊技と第２の遊技の一方のみに設けることとしてもよいし、いずれの遊技にも設けないこととしてもよい。その場合、対応する当否判定テーブルに小当りに対応する値が設定されない。

【００６５】

図６は、設定値ごとの当否抽選値の範囲設定を模式的に示す。本図（ａ）は、第１当否判定手段２２１が取得する第１当否抽選値と当否判定結果の対応関係を示す。本図（ｂ）は、第２当否判定手段２２２が取得する第２当否抽選値と当否判定結果の対応関係を示す。通常時および確変時に大当りとなる第１当否抽選値および第２当否抽選値の範囲は、設定値「１」であれば０～２９４、設定値「２」であれば０～２９５、設定値「３」であれば０～２９６、設定値「４」であれば０～２９７、設定値「５」であれば０～２９８、設定値「６」であれば、０～２９９である。したがって、設定値が大きくなるほど通常時に大当りとなる当否抽選値の範囲が増え、通常時に大当りとなる確率が高められる。また、確変時にのみ大当り（つまり、通常時は外れ）となる第１当否抽選値および第２当否抽選

値の範囲は、設定値「１」であれば２９５～２９４９、設定値「２」であれば２９６～２９５９、設定値「３」であれば２９７～２９６９、設定値「４」であれば２９８～２９７９、設定値「５」であれば２９９～２９８９、設定値「６」であれば、３００～２９９９である。したがって、設定値が大きくなるほど確変時に大当りとなる当否抽選値の範囲も増え、確変時に大当りとなる確率も高められる。なお、通常時に大当りとなる通常時大当り確率と、確変時に大当りとなる確変時大当り確率との比は、設定値に拘わらず一定となるように当否抽選値の範囲が定められる。本図では、通常時大当り確率に対して確変時大当り確率が１０倍となるように当否抽選値の範囲が定められており、全ての設定値「１」～「６」において共通となっている。また、小当りとなる確率も設定値に拘わらず一定となるように当否抽選値の範囲が定められる。全ての設定値「１」～「６」において、第１当否抽選値の範囲が５６５００～６５５３５に該当した場合に小当りとなり、第２当否抽選値の範囲が６４０００～６５５３５に該当した場合に小当りとなる。大当りまたは小当りとなる範囲外の当否抽選値の範囲は「外れ」となる。本図では、設定値ごとに大当り確率を異ならせているが、異なる設定値間で大当り確率が同一となるように当否抽選値と当否判定結果の対応関係を定めてもよい。

【００６６】

＜第１図柄決定手段２２６および第２図柄決定手段２２７＞

図４に戻り、第１図柄決定手段２２６および第２図柄決定手段２２７は、乱数生成手段２０２から取得する図柄抽選値と当否判定の結果に基づいて、図柄の変動開始にあたってその停止図柄を決定する。第１図柄決定手段２２６および第２図柄決定手段２２７は、特別図柄の停止図柄を決定するために参照する複数の図柄判定テーブルを保持する。具体的には、第１図柄決定手段２２６は第１当否判定手段２２１による当否判定の結果に応じた複数の図柄判定テーブルを保持し、第２図柄決定手段２２７は第２当否判定手段２２２による当否判定の結果に応じた複数の図柄判定テーブルを保持する。第１当否判定手段２２１は、大当り時に参照する大当り時第１図柄判定テーブル、小当り時に参照する小当り時第１図柄判定テーブル、外れ時に参照する外れ時第１図柄判定テーブルを保持する。第２当否判定手段２２２は、大当り時に参照する大当り時第２図柄判定テーブル、小当り時に参照する小当り時第２図柄判定テーブル、外れ時に参照する外れ時第２図柄判定テーブルを保持する。第１図柄決定手段２２６および第２図柄決定手段２２７は、当否判定の結果に応じて参照する図柄判定テーブルを選択する。なお、図柄変動を開始するにあたって実行する図柄判定を、後述する事前図柄判定と区別するために、適宜「本判定としての図柄判定」とも呼ぶ。

【００６７】

図７は、図柄判定テーブルを模式的に示す図である。図７（ａ）は当否判定結果が大当りであった場合に参照するテーブルであり、図７（ｂ）は当否判定結果が外れであった場合に参照するテーブルであり、図７（ｃ）は当否判定結果が小当りであった場合に参照するテーブルである。第１図柄決定手段２２６および第２図柄決定手段２２７は、本判定として図柄判定において本図の図柄判定テーブルを参照する。各図柄判定テーブルには、特別図柄の種類を示す「０」～「１０」の番号と第１図柄抽選値または第２図柄抽選値との対応関係が定められている。特別図柄の種類はそれぞれ大当り、小当り、外れの当否判定結果と対応付けられており、「０」～「４」が大当りに対応し、「５」～「９」が小当りに対応し、「１０」が外れに対応する。各種類には複数の特別図柄、すなわちセグメントの組合せで形成される一般に意味を持たない記号が複数割り当てられている。

【００６８】

図７（ａ）に示す通り、特別図柄の種類「０」～「４」が大当りおよび大当り後の確率変動の有無に対応付けられている。具体的には、種類「０」は特定大当りとして確変を伴う１０Ｒ大当りを示し、第１図柄抽選値の場合は「０～９９」に対応付けられ、第２図柄抽選値の場合は「０～１４４」に対応付けられる。種類「１」は特定大当りとして確変を伴う４Ｒ大当り（または「実質４Ｒ当り」）を示し、第１図柄抽選値の場合は「１００～１４９」に対応付けられ、第２図柄抽選値の場合は「１４５～１４９」に対応付けられる

。種類「２」は確変を伴う２Ｒ大当りを示し、第１図柄抽選値および第２図柄抽選値がともに「１５０～１８９」に種類「２」が対応付けられる。種類「３」は通常大当りとして確変を伴わない１０Ｒ大当りを示し、第１図柄抽選値および第２図柄抽選値がともに「１５０～１８９」に種類「３」が対応付けられる。種類「４」は通常大当りとして確変を伴わない４Ｒ大当りを示し、第１図柄抽選値および第２図柄抽選値がともに「２３０～２５５」に種類「４」が対応付けられる。このように図柄抽選値の範囲の大きさによって大当り種類（すなわち、大当りの内容とその後の確率変動の有無）ごとの選択確率が定まる。

【００６９】

なお、特別図柄の種類をより多く設けることも可能であり、その場合には複数の特別図柄の種類に対応して１の大当り種類が定まるように構成することで、図柄種類を増やしつつ大当りの種類を少なく設定することができる。あるいは、増加した図柄種類に対応させてより多くの大当りの種類に細分化することも可能である。さらに、第１の抽選時と第２の抽選時とで異なる図柄種類を設けることも可能である。この場合には、第１の抽選時に選択される特別図柄の種類、第２の抽選時に選択される特別図柄の種類のそれぞれに対応するように１の大当り種類が定まるように構成される。ただし、第１の抽選と第２の抽選とで確率変動の割合が同一となるように設定することが望ましい。

【００７０】

図７（ｂ）に示す通り、種類「１０」は当否判定結果が外れの場合における全範囲の図柄抽選値に対応付けられている。したがって、外れの場合には必ず同じ特別図柄が停止表示することが決定される。なお、外れの場合に停止表示する特別図柄を複数設けることも可能である。

【００７１】

図７（ｃ）に示す通り、特別図柄の種類「５」～「９」が小当りに対応付けられている。種類「５」は図柄抽選値の範囲「０～４９」に対応付けられ、種類「６」は図柄抽選値の範囲「５０～９９」に対応付けられる。種類「７」は図柄抽選値の範囲「１００～１４９」に対応付けられ、種類「８」は図柄抽選値の範囲「１５０～１９９」に対応付けられ、種類「９」は図柄抽選値の範囲「２００～２５５」に対応付けられる。

【００７２】

なお、本実施例においては、メイン基板２００における記憶領域を節約するために、事前図柄判定においても図７のテーブルが事前図柄判定テーブルとして参照される。第１図柄決定手段２２６および第２図柄決定手段２２７は、事前図柄判定の結果として特別図柄の種類を示す「０」～「１０」の値を第１当否抽選または第２当否抽選であることを示す値や保留の個数とともに演出決定手段３０３へ送信する。なお、事前図柄判定テーブルとして、さらに細分化し複雑な判定を実施可能としたもの、または同様の特別遊技を実行する大当り図柄の判定範囲をまとめて簡易的にしたものを利用するようにしてもよい。また、本実施例のように外れの際に一律に図柄が定まる場合は、取得した図柄抽選値を参照することなく、また、外れ時用の図柄判定テーブルを用意することなく、特定の図柄を決定してもよい。

【００７３】

＜第１変動パターン決定手段２３１および第２変動パターン決定手段２３２＞

図４に戻り、第１変動パターン決定手段２３１は、第１特別図柄表示部４１および演出表示装置６０に表示させる図柄変動の表示過程が定められた変動パターンを、乱数生成手段２０２から取得する第１パターン抽選値に基づいて複数の変動パターンの中から決定する。第２変動パターン決定手段２３２は、第２特別図柄表示部４２および演出表示装置６０に表示させる図柄変動の表示過程が定められた変動パターンを、乱数生成手段２０２から取得する第２パターン抽選値に基づいて複数の変動パターンの中から決定する。第１変動パターン決定手段２３１および第２変動パターン決定手段２３２は、それぞれ図柄変動を開始する際に変動パターンテーブルを参照してその図柄変動の変動パターンを決定する。また、第１変動パターン決定手段２３１および第２変動パターン決定手段２３２は、パターン抽選値がいずれの変動パターン範囲に該当するかの事前パターン判定を実行する。

第１変動パターン決定手段２３１および第２変動パターン決定手段２３２、メイン基板２００の制御手段は、変動開始条件を満たした際に変動パターンを決定するために参照する変動パターンテーブルと、始動口への入球時に先読み処理の実行判定のための情報生成に使用する事前パターン判定テーブルをそれぞれ保持または共有する。変動パターンには、特別図柄を変動表示させるときの変動開始から停止までの変動時間が定められており、その種類によって長短様々な変動時間をもつ。すなわち、図柄変動の表示過程が定められた各変動パターンには、実質的には、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動表示時間が定められており、その変動表示時間の経過時に特別図柄の変動が停止される。なお、図柄変動を開始するにあたって実行する変動パターン判定を、特に事前パターン判定と区別するために、適宜「本判定としての変動パターン判定」とも呼ぶ。また、後述する装飾図柄の変動演出パターンの選択に資するため、同一の変動時間でありながら異なる種類の変動パターンとして定義する場合もある。

【００７４】

図８は、変動パターンテーブルを模式的に示す図である。第１変動パターン決定手段２３１および第２変動パターン決定手段２３２は、通常状態においては本図（ａ）のテーブルを参照し、時短状態においては本図（ｂ）のテーブルを参照する。

【００７５】

図８（ａ）の通り、通常状態において当否判定結果が外れとなった場合、パターン抽選値が０～４であればパターン範囲番号「０」のスーパーリーチである「スーパー１」を選択し、パターン抽選値が５～９であればパターン範囲番号「１」のスーパーリーチである「スーパー２」を選択する。パターン抽選値が１０～１９であればパターン範囲番号「２」のノーマルリーチである「ノーマル１」を選択し、パターン抽選値が２０～２９であればパターン範囲番号「３」のノーマルリーチである「ノーマル２」を選択する。パターン抽選値が３０～２５５であればパターン範囲番号「４」の「リーチなし外れ」を選択する。「リーチなし外れ」としては、保留数に応じて異なる変動パターンが選択され、保留数が０～２のときは１０秒の変動パターン、保留数が３のときは７秒の変動パターン、保留数が４のときは４秒の変動パターンがそれぞれ選択される。

【００７６】

本図では、変動時間別に主に５種類に分類した例を説明するが、サブ基板３００においてそれらの変動パターンごとに複数の変動演出パターンが用意されており、全体で数十種類の変動演出パターンがそれぞれの分類の抽選値範囲に対応付けられていることに等しい。

【００７７】

「ノーマル１」「ノーマル２」「リーチなし外れ」に割り当てられたパターン抽選値の範囲もまた保留数に応じて異なる。保留数が０，１のときは本図（ａ）に示す通りであるが、保留数が増えるほど「ノーマル１」「ノーマル２」の抽選値範囲が狭くなり、「リーチなし外れ」の抽選値範囲が広くなる。保留数が少ないほど変動時間が相対的に長い変動パターンの抽選値範囲が広くされており、変動時間の長い変動パターンが選択される確率が高まる。そのため、保留数が少ないほど平均的な変動時間が長くなり、保留数が多いほど平均的な変動時間が短くなる。保留数ごとにパターン抽選値範囲と変動パターンの対応関係が異なる変動パターンテーブルを用いることにより、保留数が少なくなったときに変動時間の長い変動パターンが選択されやすくなる制御を実現できる。

【００７８】

通常状態において当否判定結果が４Ｒ大当りまたは１０Ｒ大当りとなった場合、パターン抽選値が０～１２３であればパターン範囲番号「５」のスーパーリーチである「スーパー１」を選択し、パターン抽選値が１２４～２４８であればパターン範囲番号「６」のスーパーリーチである「スーパー２」を選択する。パターン抽選値が２４９～２５２であればパターン範囲番号「７」のノーマルリーチである「ノーマル１」を選択し、パターン抽選値が２５３～２５５であればパターン範囲番号「８」のノーマルリーチである「ノーマル２」を選択する。

【００７９】

通常状態において当否判定結果が２Ｒ大当りまたは小当りとなった場合、パターン抽選値が０～１２２であればパターン範囲番号「９」のスーパーリーチである「スーパー３」を選択し、パターン抽選値が１２３～２５５であればパターン範囲番号「１０」のノーマルリーチである「ノーマル３」を選択する。

【００８０】

第１変動パターン決定手段２３１および第２変動パターン決定手段２３２は、いわゆる先読み結果として事前判定結果を演出決定手段３０３へ送信する場合は、パターン範囲番号の値（０～１０）を、第１当否抽選と第２当否抽選のいずれであるかを示す値や保留の個数とともに送信する。なお、図８に示す実施例では、事前パターン判定にて当否判定結果別にテーブルを有するように例示しているが、当否抽選結果にかかわらず１の事前パターン判定テーブルを用いて、乱数値がおよそどの範囲に位置するかに関する情報のみを導き出すようにするとともに、サブ基板３００の制御手段側で、事前当否判定結果とともに、いかなる変動が実行されるかを判断するように制御してもよい。

【００８１】

時短状態において参照する図８（ｂ）の変動パターンテーブルは、すべて時短用の変動パターンにパターン抽選値が割り当てられている。ただし、パターン抽選値の範囲と変動時間の対応関係は、外れで選択される「リーチなし外れ短縮」以外はすべて図８（ａ）と同様である。「リーチなし外れ短縮」は、図８（ａ）における「リーチなし外れ」と同じ抽選値範囲とパターン範囲番号に対応付けられる、相対的に短い変動時間の変動パターンである。「リーチなし外れ短縮」もまた、保留数に応じて異なる変動パターンが選択され、保留数が０，１のときは１０秒の変動パターン、保留数が２～４のときは１秒の変動パターンがそれぞれ選択される。なお、第１変動パターン決定手段２３１と第２変動パターン決定手段２３２で異なる変動パターンテーブルを参照する仕様としてもよいし、遊技状態に応じて異なる変動パターンテーブルを参照する仕様としてもよい。例えば、第２の抽選を第１の抽選より有利な設定とし、第２の抽選を第１の抽選に優先して処理するような遊技機では、時短に伴う入球容易状態にもかかわらず第２の抽選の保留が枯渇して第１の抽選が連続実行されてしまう状況は遊技者にとって好ましくない。そのため、入球容易状態における第１の抽選における外れ変動では、変動時間を短縮しない長時間（例えば１０秒）の変動パターンが保留数に拘らず一律に選択されるような変動パターンテーブルを参照することとしてもよい。

【００８２】

＜保留制御手段２４０＞

図４に戻り、保留制御手段２４０は、特図保留手段２４１、普図保留手段２４２を含む。特図保留手段２４１は、新たに第１当否抽選値または第２当否抽選値が取得されるときに、それ以前に取得されていた第１当否抽選値または第２当否抽選値に対応する図柄変動が表示されている場合、新たに取得された第１当否抽選値または第２当否抽選値に対応する図柄変動の開始を保留し、その当否抽選値を対応する図柄の変動表示開始まで記憶する。ここで、第１特別図柄について、それぞれ４個を上限に、第１当否抽選値、第１図柄抽選値、第１パターン抽選値を記憶し、第２特別図柄について、それぞれ４個を上限に、第２当否抽選値、第２図柄抽選値、第２パターン抽選値を記憶する。普図保留手段２４２は、普図抽選手段２１３により取得された普図抽選値を保留球として記憶する。これらの保留数がそれぞれ第１特図保留表示部７１、第２特図保留表示部７２、普図保留表示部７５の点灯数または点滅数により表される。特図保留手段２４１による保留の数は演出表示装置６０にも表示される。

【００８３】

特図保留手段２４１に保留された第２当否抽選の抽選値は第１当否抽選の抽選値より優先的に消化されて図柄変動が表示される。そのため、第１当否抽選として大当りの抽選値が保留されていても第２当否抽選として抽選値の保留がある限りは第１当否抽選の大当り抽選値に対応する図柄変動は表示されない。したがって、第１当否抽選として大当りの保留があっても、さらに第２当否抽選として大当りの保留が入るまで打ち続けることで、複

数回の連続的な大当りを獲得できる可能性がある。

【００８４】

＜メイン表示制御手段２５０＞

メイン表示制御手段２５０は、第１特図制御手段２５１、第２特図制御手段２５２、普図制御手段２５４を含む。第１特図制御手段２５１は、第１抽選手段２１１による第１当否抽選の判定結果に対応して決定された変動パターンにしたがい第１特別図柄５１の変動を第１特別図柄表示部４１に表示させる。第１特図制御手段２５１は、それ以前になされた第１当否抽選または第２当否抽選に対応する図柄の変動表示が終了していることを新たな図柄変動の開始条件とする。第２特図制御手段２５２は、第２抽選手段２１２による第２当否抽選の判定結果に対応して決定された変動パターンにしたがい第２特別図柄５２の変動を第２特別図柄表示部４２に表示させる。第２特図制御手段２５２もまた、それ以前になされた第１当否抽選または第２当否抽選に対応する図柄の変動表示が終了していることを新たな図柄変動の開始条件とする。

【００８５】

第１特図制御手段２５１は、特図保留手段２４１により第２当否抽選の当否抽選値が記憶されている場合は第１当否抽選に対応する図柄変動表示の開始を留保する。一方、第２特図制御手段２５２は、特図保留手段２４１により第１当否抽選の当否抽選値が記憶されているか否かにかかわらず第２当否抽選に対応する図柄変動表示を開始する。これにより、第１当否抽選と第２当否抽選の双方に抽選値が保留されていた場合、第２当否抽選で保留された抽選値が優先的に読み出されて図柄変動が表示される。そのような場合、第２当否抽選の保留数が０になるまでは第１当否抽選で保留された抽選値は読み出されずその図柄変動も開始しない。

【００８６】

第１特図制御手段２５１および第２特図制御手段２５２は、第１特別図柄５１および第２特別図柄５２の変動表示を開始するタイミングと停止するタイミングにて、後述するコマンド通信手段２０５により変動開始コマンドと変動停止コマンドを演出決定手段３０３（サブメイン）へ送信する。変動開始コマンドを送信するとき、本判定として判定ないし決定された当否判定結果、停止図柄、変動パターンのそれぞれを示す値と第１当否抽選と第２当否抽選のいずれであるかを示す値とを変動開始コマンドとともに演出決定手段３０３へ送信する。変動停止コマンドを送信するとき、あらためて停止図柄を示す値を変動停止コマンドとともに演出決定手段３０３へ送信する。また、演出決定手段３０３（サブメイン）は、演出制御手段３０４（サブサブ）による装飾図柄の変動表示を制御するために、変動開始コマンドや変動停止コマンドなどを演出制御手段３０４へ送信する。これにより、メイン表示制御手段２５０および演出制御手段３０４（サブサブ）による変動表示が同期し、連動が保たれる。普図制御手段２５４は、普図抽選手段２１３による抽選の判定結果を普通図柄の変動表示として普通図柄表示部４５に表示させる。

【００８７】

＜特図調整手段２７６＞

特図調整手段２７６は、第１特別図柄５１および第２特別図柄５２のうち、一方を変動表示させる間は他方の変動表示の開始を待機させる。特図調整手段２７６は、第１始動口１１および第２始動口１２のうちいずれに遊技球が入球したかの順序に関係なく、第２始動口１２への入球に基づく第２特別図柄５２の変動表示を、第１始動口１１への入球に基づく第１特別図柄５１の変動表示より優先させる。例えば、第１当否抽選値および第２当否抽選値の双方が保留されているとき、つねに第２当否抽選値を優先的に消化させ、第２特別図柄５２を連続的に変動表示させる。

【００８８】

なお、変形例における特図調整手段２７６は、第１特別図柄５１の変動表示と第２特別図柄５２の変動表示とを、第１始動口１１および第２始動口１２への入球順序にしたがって選択的に変動表示させてもよい。例えば、第１始動口１１、第１始動口１１、第２始動口１２の順序で入球したときは、第１特別図柄５１、第１特別図柄５１、第２特別図柄５

２の順序で変動表示される。この場合、特図調整手段２７６は保留制御手段２４０を監視して当否抽選値の保留順序を記憶する。どちらの特別図柄を変動させるべきかが遊技球の入球順、すなわち保留制御手段２４０における当否抽選値の保留順序にしたがって決定されるので、遊技者は変動の順序を視覚的に把握しやすい。

【００８９】

別の変形例における特図調整手段２７６は、第１特別図柄５１の変動表示と第２特別図柄５２の変動表示とを、入球順序にかかわらず予め定められた消化順序にて表示させてもよい。例えば、第１特別図柄５１の変動表示と第２特別図柄５２の変動表示とを交互に表示することを優先してもよい。例えば、第１当否抽選値および第２当否抽選値の双方が保留されているとき、第１特別図柄５１と第２特別図柄５２とが交互に変動表示される。いずれの特別図柄を変動させるべきかが遊技球の入球順に関係なく単純に交互に入れ替わるので、遊技者は変動の順序を感覚的に把握しやすい。

【００９０】

特図調整手段２７６は、また、第１特別図柄５１および第２特別図柄５２のうち、一方が当り態様で停止されたときは他方の変動表示の開始を待機させる。この場合、特別遊技を実行する間は特別図柄の変動表示は開始されないので、遊技者は特別遊技に集中することができる。

【００９１】

＜事前判定手段２３５＞

事前判定手段２３５は、第１抽選事前判定手段２３６と第２抽選事前判定手段２３７を含む。第１抽選事前判定手段２３６は、第１当否判定手段２２１、第１図柄決定手段２２６、第１変動パターン決定手段２３１による各種判定の実行前に、第１抽選値取得手段２１６が取得した各種乱数を用いて第１特図制御手段２５１による第１特別図柄の変動開始前に当該変動に関する情報を事前に判定する。第２抽選事前判定手段２３７は、第２当否判定手段２２２、第２図柄決定手段２２７、第２変動パターン決定手段２３２による各種判定の実行前に、第２抽選値取得手段２１７が取得した各種乱数を用いて第２特図制御手段２５２による第２特別図柄の変動開始前に当該変動に関する情報を事前に判定する。

【００９２】

第１抽選事前判定手段２３６は、第１抽選手段２１１に係る事前判定用の判定テーブルとして、第１事前当否抽選値判定テーブル、第１事前図柄抽選値判定テーブル、第１事前変動パターン乱数値判定テーブルを保持する。第１抽選事前判定手段２３６は、第１事前当否抽選値判定テーブルを用いて特図保留手段２４１に記憶される第１当否抽選値が属する乱数グループを判定する。第１抽選事前判定手段２３６は、第１事前図柄抽選値判定テーブルを用いて特図保留手段２４１に記憶される第１図柄抽選値が属する乱数グループを判定する。第１抽選事前判定手段２３６は、第１事前変動パターン判定テーブルを用いて特図保留手段２４１に記憶される第１変動パターン抽選値が属する乱数グループを判定する。そしてこれらの判定結果を事前判定結果として一時的に記憶して、後述するコマンド通信手段２０５（サブ制御コマンド送信手段２０７）により事前判定結果に関する情報をサブ基板３００に送信する。

【００９３】

図９は、事前当否判定で参照される事前当否判定テーブルを模式的に示す図である。第１抽選事前判定手段２３６（第１の遊技に関する事前当否判定）は、第１始動口１１への入球時に図９（ａ）の第１事前当否抽選値判定テーブルを参照し、当否抽選値が「０～２９９」の場合はその旨を示す「１」の値を事前当否判定結果として設定する。当否抽選値が「３００～２９９９」の場合はその旨を示す「２」の値を事前当否判定結果として設定する。当否抽選値が「３０００～５６４９９」の場合はその旨を示す「３」の値を事前当否判定結果として設定する。当否抽選値が「５６５００～６５５３５」の場合はその旨を示す「４」の値を事前当否判定結果として設定する。次に、第１事前図柄抽選値判定テーブル（図示省略）を参照し、第１図柄抽選値が「０～９９」の場合はその旨を示す「０」の値を事前図柄判定結果として設定する。第１図柄抽選値が「１００～１４９」の場合は

その旨を示す「１」の値を事前図柄判定結果として設定する。第１図柄抽選値が「１５０～１８９」の場合はその旨を示す「２」の値を事前図柄判定結果として設定する。第１図柄抽選値が「１９０～２２９」の場合はその旨を示す「３」の値を事前図柄判定結果として設定する。第１図柄抽選値が「２３０～２５５」の場合はその旨を示す「４」の値を事前図柄判定結果として設定する。さらに、第１事前変動パターン乱数値判定テーブル（図示省略）を参照し、第１パターン抽選値が「０～９」の場合はその旨を示す「Ａ」の値を事前パターン判定結果として設定する。第１パターン抽選値が「１０～２９」の場合はその旨を示す「Ｂ」の値を事前パターン判定結果として設定する。第１パターン抽選値が「３０～２５５」の場合はその旨を示す「Ｃ」の値を事前パターン判定結果として設定する。以上のように第１抽選事前判定手段２３６（第１の遊技に関する事前当否判定）により設定された事前判定情報は、後述するコマンド通信手段２０５（サブ制御コマンド送信手段２０７）により第１始動口１１への入球を示す（第１当否抽選であることを示す）情報、保留の個数を示す情報等の送信タイミングにあわせて演出決定手段３０３に送信される。

【００９４】

第２抽選事前判定手段２３７（第２の遊技に関する事前当否判定）は、第２始動口１２への入球時に図９（ｂ）の、第２事前当否抽選値判定テーブルを参照し、当否抽選値が「０～２９９」の場合はその旨を示す「１」の値を事前当否判定結果として設定する。当否抽選値が「３００～２９９９」の場合はその旨を示す「２」の値を事前当否判定結果として設定する。当否抽選値が「３０００～６３９９９」の場合はその旨を示す「３」の値を事前当否判定結果として設定する。当否抽選値が「６４０００～６５５３５」の場合はその旨を示す「４」の値を事前当否判定結果として設定する。次に、第２事前図柄抽選値判定テーブル（図示省略）を参照し、第２図柄抽選値が「０～１４４」の場合はその旨を示す「０」の値を事前図柄判定結果として設定する。第２図柄抽選値が「１４５～１４９」の場合はその旨を示す「１」の値を事前図柄判定結果として設定する。第２図柄抽選値が「１５０～１８９」の場合はその旨を示す「２」の値を事前図柄判定結果として設定する。第２図柄抽選値が「１９０～２２９」の場合はその旨を示す「３」の値を事前図柄判定結果として設定する。第２図柄抽選値が「２３０～２５５」の場合はその旨を示す「４」の値を事前図柄判定結果として設定する。さらに、第２事前変動パターン乱数値判定テーブル（図示省略）を参照し、第２パターン抽選値が「０～９」の場合はその旨を示す「Ａ」の値を事前パターン判定結果として設定する。第２パターン抽選値が「１０～２９」の場合はその旨を示す「Ｂ」の値を事前パターン判定結果として設定する。第２パターン抽選値が「３０～２５５」の場合はその旨を示す「Ｃ」の値を事前パターン判定結果として設定する。以上のように第２抽選事前判定手段２３７（第２の遊技に関する事前当否判定）により設定された事前判定情報は、後述するコマンド通信手段２０５（サブ制御コマンド送信手段２０７）により第２始動口１２への入球を示す（第２当否抽選であることを示す）情報、保留の個数を示す情報等の送信タイミングにあわせて演出決定手段３０３に送信される。

【００９５】

なお、事前判定手段２３５による事前判定結果として一時記憶された各種情報は、保留記憶数と同様に、それぞれ４個を上限に所定の事前判定結果記憶領域に記憶する。なお、事前判定結果を保留制御手段２４０が記憶する保留記憶領域を用いて記憶してもよい。事前判定手段２３５による事前判定結果を後述するコマンド通信手段２０５（サブ制御コマンド送信手段２０７）により演出決定手段３０３に送信したことに基づいて当該情報を消去するようにしてもよい。このように、他の領域と共用したり、送信完了に基づいて情報を消去することにより、メイン基板２００における記憶領域の効率利用が期待できる。また、事前判定用の判定テーブルとして、事前判定専用のテーブルを設けずに、本判定用の判定テーブルを用いてもよく、第１の遊技に関する事前当否判定と第２の遊技に関する事前判定とで一部または全部が共通の事前判定テーブルを共用してもよい。このように、他の判定テーブルと共用することで、メイン基板２００におけるデータ容量の削減が期待できる。なお、事前判定手段２３５の判定結果として送信する内容は、例えば、当否の判定

結果のみを送信するなど、適宜選択することも可能である。また、事前判定手段２３５により判定することなく、第１抽選値取得手段２１６、第２抽選値取得手段２１７で取得した乱数の値を前述のコマンド通信手段２０５によりサブ基板３００に送信し、サブ基板３００により事前判定の内容を判断するように構成してもよい。

【００９６】

事前判定手段２３５は、設定変更装置１７０により設定される設定値に応じて、当否抽選値と事前当否判定結果との対応関係が異なる事前当否抽選値判定テーブルを参照してもよい。上述の当否判定テーブルと同様、複数の遊技設定に対応する複数種類の事前当否抽選値判定テーブルを用意し、遊技設定の設定値に応じて参照する事前当否抽選値判定テーブルを切り替えてもよい。その他、複数の遊技設定間で共通利用できる事前当否抽選値判定テーブルを用いてもよい。この場合、遊技設定の設定値と事前当否判定結果の値の組み合わせにより当否が事前判定されてもよい。

【００９７】

図１０は、遊技設定に対応した事前当否判定テーブルを模式的に示す図である。本図（ａ）は、第１抽選事前判定手段２３６が参照する事前当否判定テーブルであり、本図（ｂ）は、第２抽選事前判定手段２３７が参照する事前当否判定テーブルである。当否抽選値が「０～２９４」の場合には事前当否判定結果が「１１」となり、全設定１～６において大当りとなることを示す。当否抽選値が「２９５」の場合には事前当否判定結果が「１２」となり、通常時の設定２以上または確変時の全設定において大当りとなることを示す。当否抽選値が「２９６」の場合には事前当否判定結果が「１３」となり、通常時の設定３以上または確変時の全設定にて大当りとなることを示す。当否抽選値が「２９７」の場合には事前当否判定結果が「１４」となり、通常時の設定４以上または確変時の全設定において大当りとなることを示す。当否抽選値が「２９８」の場合には事前当否判定結果が「１５」となり、通常時の設定５以上または確変時の全設定において大当りとなることを示す。当否抽選値が「２９９」の場合には事前当否判定結果が「１６」となり、通常時の設定６または確変時の全設定にて大当りとなることを示す。また、当否抽選値が「３００～２９４９」の場合には事前当否判定結果が「２１」となり、確変時の全設定において大当りとなることを示す。当否抽選値が「２９５０～２９５９」の場合には事前当否判定結果が「２２」となり、確変時の設定２以上において大当りとなることを示す。当否抽選値が「２９６０～２９６９」の場合には事前当否判定結果が「２３」となり、確変時の設定３以上において大当りとなることを示す。当否抽選値が「２９７０～２９７９」の場合には事前当否判定結果が「２３」となり、確変時の設定４以上において大当りとなることを示す。当否抽選値が「２９８０～２９８９」の場合には事前当否判定結果が「２５」となり、確変時の設定５以上において大当りとなることを示す。当否抽選値が「２９９０～２９９９」の場合には事前当否判定結果が「２６」となり、確変時の設定６において大当りとなることを示す。さらに、（ａ）に示す第１当否抽選値が「３０００～５６４９９」となる場合、および、（ｂ）に示す第２当否抽選値が「３０００～６３９９９」となる場合、事前当否判定結果が「３０」となり、全設定において小当りとなることを示す。また、（ａ）に示す第１当否抽選値が「５６５００～６５５３５」となる場合、および、（ｂ）に示す第２当否抽選値が「６４０００～６５５３５」となる場合、事前当否判定結果が「４０」となり、全設定において外れとなることを示す。このような事前当否判定テーブルを用いることにより、遊技設定の設定値ごとに適切な事前当否判定結果を示すことができる。

【００９８】

＜特別遊技制御手段２６０＞

特別遊技制御手段２６０は、第１抽選手段２１１による第１当否抽選が特別遊技への移行を示す結果となった場合、第１特別図柄５１が所定の大当り態様で停止されたときに特別遊技作動条件が成立したと判定し、大入賞口２０を開放させることにより特別遊技を実行する。同様に、特別遊技制御手段２６０は、第２抽選手段２１２による第２当否抽選が特別遊技への移行を示す結果となった場合、第２特別図柄５２が所定の大当り態様で停止されたときに特別遊技作動条件が成立したと判定し、大入賞口２０を開放させることによ

り特別遊技を実行する。
【００９９】
特別遊技は、大入賞口２０の開閉動作を複数回数連続して継続する遊技であり、複数回の単位遊技で構成される。特別遊技には、単位遊技を１０回繰り返す１０Ｒ大当りと、単位遊技を４回繰り返す４Ｒ大当りと、１０Ｒ大当りおよび４Ｒ大当りより開放時間が短い単位遊技を２回だけ繰り返す２Ｒ大当りがある。１０Ｒ大当りは第２当否抽選での大当りであり、４Ｒ大当りは第１当否抽選での大当りである。１０Ｒ大当りおよび４Ｒ大当りにおいては、１回の単位遊技において大入賞口２０を原則として約３０秒間開放させる。２Ｒ大当りにおいては、１回の単位遊技において大入賞口２０を約１．６秒間だけ開放させる。特別遊技制御手段２６０は、単位遊技の設定ラウンド数を消化したときに特別遊技を終了させる。なお、２Ｒ大当りとなった場合においても、所定の条件を満たした場合には、１０Ｒ大当りおよび４Ｒ大当りと同様の開放態様で大入賞口２０を開放させてもよい。
【０１００】
＜小当り遊技制御手段２６５＞
小当り遊技制御手段２６５は、第１抽選手段２１１による第１の抽選が小当りを示す結果となった場合、第１特別図柄５１が所定の小当り態様で停止されたときに小当り遊技作動条件が成立したと判定し、開閉制御手段２７５に大入賞口２０を開放させることにより小当り遊技を実行する。同様に、小当り遊技制御手段２６５は、第２抽選手段２１２による第２の抽選が小当りを示す結果となった場合、第２特別図柄５２が所定の小当り態様で停止されたときに小当り遊技作動条件が成立したと判定し、開閉制御手段２７５に大入賞口２０を開放させることにより小当り遊技を実行する。
【０１０１】
小当り遊技においては、単位遊技が１回実行され、１回の単位遊技において大入賞口２０を２回開閉する。小当り遊技制御手段２６５は、１回の開閉あたり大入賞口２０を約０．８秒間だけ開放させた後、大入賞口２０を閉鎖して小当り遊技を終了させる。
【０１０２】
＜特定遊技制御手段２７０＞
特定遊技制御手段２７０は、確変状態、時短状態、および入球容易状態における通常遊技を制御する。特定遊技制御手段２７０は、特別図柄が確変への移行を伴う特定大当りの図柄であった場合に、特別遊技の終了後に遊技状態を確変状態、時短状態および入球容易状態へ移行させる。確変状態、時短状態および入球容易状態は、次の大当りが発生するまで継続される。時短状態においては、第１特別図柄５１および第２特別図柄５２の変動表示時間が概ね短くなるよう、第１変動パターン決定手段２３１および第２変動パターン決定手段２３２が変動時間の短い変動パターンを選択する。ただし、通常状態においては、保留制御手段２４０による当否抽選値の保留数に応じた変動パターンテーブルを参照し、保留制御手段２４０による保留数が少なくなるほど変動時間の長い変動パターンが出現しやすくなる。入球容易状態においては、普通図柄の確変および普通図柄の時短、並びに第２始動口１２の開放延長の３つの機能のうち少なくともいずれかが実施されることにより、第２始動口１２への入球頻度（入球容易性）が向上する。確変状態の間は第１当否判定手段２２１および第２当否判定手段２２２による当否判定結果が大当りとなる確率が高い値のまま維持される。また、特定遊技制御手段２７０は、特定大当りとなった場合に第２始動口１２を開放延長状態にさせるとともに、その当否抽選が第２当否抽選であった場合に限りさらに開放抽選の当り確率を通常確率状態より高い確変状態へ移行させる。
【０１０３】
＜開閉制御手段２７５＞
開閉制御手段２７５は、第２始動口１２の普通電動役物９０や大入賞口２０の開閉を制御する。開閉制御手段２７５は、普通図柄が特定の態様で停止されると、普通電動役物ソレノイド９１に開放指示を送り、第２始動口１２の普通電動役物９０を開放させる。開閉制御手段２７５は、通常状態においては開放抽選の結果に応じて短開放または長開放の開放時間にて第２始動口１２を開放させ、入球容易状態においては長開放の開放時間にて第

２始動口１２を開放させる。第２始動口１２の入球容易性を高め、遊技者が持ち玉を減らさずに遊技を継続できるようにするものである。開閉制御手段２７５は、特別遊技において、大入賞口ソレノイド９２に開放指示を送り、大入賞口２０を開放させる。

【０１０４】

＜メイン初期処理実行手段２８０、メイン電断処理実行手段２８２、メインエラー検出手段２８４＞

メイン初期処理実行手段２８０は、ぱちんこ遊技機１００の電源投入時または電源断復帰時におけるメイン基板２００の制御開始処理を実行する。メイン電断処理実行手段２８２は、電源断などの電源異常発生時にメイン基板２００における電源断処理などの異常時対応処理を実行する。メインエラー検出手段２８４は、メイン基板２００における異常検知処理を実行する。なお、メイン基板２００の制御開始処理、異常時対応処理、および異常検知処理については後述する。

【０１０５】

＜設定変更手段２８６、設定確認手段２８７＞

設定変更手段２８６は、遊技設定を変更するための「設定変更処理」を実行する。設定変更手段２８６は、設定キーシリンダ１７１がオン状態のときにＲＡＭクリアスイッチを押しながら電源スイッチ１５０がオンにされた場合、上述の設定変更状態へ移行させる。設定変更手段２８６は、設定変更状態へ移行された場合、設定メモリに記憶される設定値を設定表示部１７３に表示させる。設定変更手段２８６は、設定変更ボタン１７２の押下に応じて設定表示部１７３に表示される設定値を１→２→３→４→５→６→１→・・・のように順番に変更し、設定メモリに記憶される設定値を設定表示部１７３の表示と同じ値に更新する。設定変更手段２８６は、設定キーシリンダ１７１がオフ状態にされた場合、設定変更状態を終了させ、設定表示部１７３を消灯させる。

【０１０６】

設定確認手段２８７は、遊技設定を確認するための「設定確認処理」を実行する。設定確認手段２８７は、設定キーシリンダ１７１がオン状態のときにＲＡＭクリアスイッチが押されずに電源スイッチ１５０がオンにされた場合、上述の設定確認状態へ移行させる。設定確認手段２８７は、設定確認状態へ移行された場合、設定メモリに記憶される設定値を設定表示部１７３に表示させる。設定確認手段２８７は、上述の設定変更手段２８６と異なり、設定変更ボタン１７２が押下されたとしても設定表示部１７３に表示される設定値を変更せず、設定メモリに記憶される設定値も更新しない。設定確認手段２８７は、設定キーシリンダ１７１がオフ状態にされた場合、設定確認状態を終了させ、設定表示部１７３を消灯させる。

【０１０７】

なお、設定メモリで管理する設定値データは「１」～「６」の数値ではなく、代わりに「０」～「５」の数値を用いてもよい。この場合、設定値「０」が設定１に対応し、設定値「１」が設定２に対応し、設定値「２」が設定３に対応し、設定値「３」が設定４に対応し、設定値「４」が設定５に対応し、設定値「５」が設定６に対応してもよい。設定値データの正常値として「０」を用いることにより、ＲＡＭ異常時にＲＡＭクリア処理をして設定値データを初期値「０」にセットしたときに異常判定されなくなるため、異常時のＲＡＭクリア処理を簡易化できる。また、設定値データを利用して何らかの抽選を実行する場合、例えば、先読み処理において設定値毎に異なるテーブルやデータを選択する場合に、その選択のためのオフセット処理を簡略化できるという利点もある。例えば、設定値データとして「１」～「６」を用いる場合、テーブルやデータ選択のオフセットデータとしてこれらの値をそのまま使用する際には開始アドレスを－１する等の追加処理が必要となる。一方、設定値データとして「０」～「５」を用いる場合には、設定値データの数値をそのままオフセットデータとして使用できる。なお、設定変更手段２８６および設定確認手段２８７は、設定値データとして「０」～「５」の数値を用いる場合、設定値データの数値をそのまま設定表示部１７３に表示してもよいし、設定値データの数値に＋１を加えた数値を設定表示部１７３に表示してもよい。後者の場合、「０」～「５」の数値デー

タが遊技設定における設定１～設定６の数値に変換されて表示されるため、遊技機の管理者にとって分かりやすい表示とすることができる。

【０１０８】

＜コマンド送信手段＞

コマンド通信手段２０５は、払出等の実行に必要な制御コマンドを払出制御基板１５５に送信する払出制御コマンド通信手段２０６と、演出制御等の実行に必要な制御コマンドをサブ基板３００に送信するサブ制御コマンド送信手段２０７を含む。払出制御コマンド通信手段２０６は、入球判定手段２０１による各入賞口への入球の判定に基づいて各入賞口に対応した数の賞球の払出を指示する払出コマンドを送信し、メイン基板２００で発生したエラーの状態等を示すコマンドを送信する。サブ制御コマンド送信手段２０７は、図柄変動を開始するにあたり、その図柄変動に対応する抽選の判定結果を図柄変動の制御コマンドとともに演出決定手段３０３へ送信する。

【０１０９】

サブ制御コマンド送信手段２０７は、第１特図制御手段２５１および第２特図制御手段２５２が第１特別図柄５１および第２特別図柄５２の変動表示を開始するタイミングと停止するタイミングにて、変動開始コマンドと変動停止コマンドを演出決定手段３０３（サブメイン）へ送信する。変動開始コマンドを送信するとき、本判定として判定ないし決定された当否判定結果、停止図柄、変動パターンのそれぞれを示す値と第１当否抽選と第２当否抽選のいずれであるかを示す値とを変動開始コマンドとともに演出決定手段３０３へ送信する。変動停止コマンドを送信するとき、あらためて停止図柄を示す値を変動停止コマンドとともに演出決定手段３０３へ送信する。また、演出決定手段３０３（サブメイン）は、演出制御手段３０４（サブサブ）による装飾図柄の変動表示を制御するために、変動開始コマンドや変動停止コマンドなどを演出制御手段３０４へ送信する。これにより、メイン表示制御手段２５０および演出制御手段３０４（サブサブ）による変動表示が同期し、連動が保たれる。また、サブ制御コマンド送信手段２０７は、事前判定手段２３５による事前判定結果を演出決定手段３０３へ送信する。事前判定結果は送信バッファに一時保存された後、その抽選に対応する図柄変動表示が直ちに開始されるか否かにかかわらず事前判定結果に対応する入賞口（第１始動口１１、第２始動口１２）の種別情報、保留個数の情報、遊技状態等と併せて演出決定手段３０３へ送信され、送信バッファから消去または後に上書きされる。これにより、サブ基板３００の側にとっては受信した事前判定結果により、図柄変動開始の順番が巡ってくる前にあらかじめ当否結果を推測的に認識できる、いわゆる「先読み」と呼ばれる処理が実現される。なお、サブ基板３００が行う事前判定情報に基づく処理等については後述する。サブ制御コマンド送信手段２０７は、特別遊技制御手段２６０による特別遊技に関する情報、小当り遊技制御手段２６５による小当り遊技に関する情報、普図抽選手段２１３による抽選結果の情報、設定変更手段２８６により設定される遊技設定の設定値情報をサブ基板３００に送信する。また、サブ制御コマンド送信手段２０７は、メイン初期処理実行手段２８０およびメインエラー検出手段２８４等による初期処理に関する情報やエラーに関する情報等、メイン基板２００での各種制御、または、メイン基板２００に送信される各種信号等に関する情報を適宜、サブ基板３００に送信する。

【０１１０】

図１１は、サブ基板の構成を示すブロック図である。サブ基板３００は、図柄態様決定手段３０１、パターン記憶手段３０２、演出決定手段３０３、演出制御手段３０４、計時手段３０７、演出設定手段３０８、サブ初期処理実行手段３６０、サブ電断処理実行手段３６２、サブエラー検出手段３６４、コマンド受信手段３７０、サブ側事前判定手段３７１を備える。

【０１１１】

パターン記憶手段３０２は、装飾図柄６１の変動において演出表示装置６０に表示させる演出的な画像内容とその表示過程が定められた複数の演出パターンを保持する。演出パターンには、装飾図柄６１の変動表示における変動開始から停止までの変動過程と演出過

程が定められた複数の変動演出パターンと、装飾図柄の変動表示とは別に表示されて大当りへの期待度の高さを変動表示の停止前に予告的に示唆する複数の予告演出パターンとが含まれる。

【０１１２】

コマンド受信手段３７０は、コマンド通信手段２０５から送信される各種コマンドを受信し、サブ側事前判定手段３７１は、コマンド通信手段２０５から送信される事前判定結果を保持する。演出決定手段３０３は、通常演出決定手段３７３と先読み演出決定手段３７４を含む。通常演出決定手段３７３は、コマンド通信手段２０５から送信される第１当否抽選の判定結果または第２当否抽選の判定結果の情報に応じて、演出制御手段３０４によって演出表示装置６０へ表示し、スピーカー１０８、装飾ランプ１１１等に出力する演出内容を決定する。演出決定手段３０３は、コマンド通信手段２０５から送信される遊技設定の設定値に応じて演出内容を決定する。先読み演出決定手段３７４は、コマンド通信手段２０５から送信される事前判定結果に応じて、演出制御手段３０４によって演出表示装置６０へ表示し、スピーカー１０８、装飾ランプ１１１等に出力する演出内容を決定する。通常演出決定手段３７３は、第１変動パターン決定手段２３１または第２変動パターン決定手段２３２により決定され、コマンド通信手段２０５から送信された特別図柄の変動パターンに対応する複数の変動演出パターンの中からいずれかを選択してパターン記憶手段３０２から読み出す。通常演出決定手段３７３は、読み出した変動演出パターンの情報を演出制御手段３０４へ送る。通常演出決定手段３７３は、変動演出パターンを選択するために参照すべきパターンテーブルを保持する。なお、コマンド通信手段２０５から送信される事前判定結果を参照して通常演出決定手段３７３により変動演出パターンを決定する場合があってもよく、先読み演出決定手段３７４による先読み演出の内容と併せて変動演出パターンを決定する場合があってもよい。先読み演出決定手段３７４は、コマンド通信手段２０５からの事前判定結果と、サブ基板３００に保持する過去の事前判定結果や遊技状態情報等に基づいて本判定の結果をより精度よく特定し、その特定した結果に基づいて本判定前から先読み演出を実行するか否か、および、その実行内容を決定する。具体的には、先読み演出決定手段３７４は、現在の遊技状態が確率変動遊技中であるかを判定した上で、今回受信した事前判定結果より前の事前判定結果に基づいて通常遊技状態に移行するか否かを判定する。その判定結果を踏まえ、今回受信した事前判定結果に係る本判定の当否結果や選択される変動パターン等を特定し、当該特定結果に基づいて先読み演出の実行可否、先読み演出の実行内容を決定する。なお、演出決定手段３０３は、通常演出決定手段３７３と先読み演出決定手段３７４とが協同している部分が多いため、特に必要な部分を除き、両者を包括した演出決定手段３０３として説明する。

【０１１３】

各変動演出パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動時間が定められており、その変動時間の経過時に図柄変動が停止される。演出決定手段３０３は、特別図柄の変動パターンに応じて、変動時間が等しい演出画像の変動演出パターンを選択する。

【０１１４】

図柄態様決定手段３０１は、装飾図柄６１の停止図柄の組合せとその配置を、第１抽選手段２１１または第２抽選手段２１２による抽選の判定結果、特別図柄の停止図柄、特別図柄の変動パターン、装飾図柄の変動演出パターンに応じて決定する。図柄態様決定手段３０１は、決定した停止図柄の組合せを示す情報を演出制御手段３０４へ送信する。図柄態様決定手段３０１は、装飾図柄の停止図柄を決定するために参照すべき図柄範囲テーブルを保持する。

【０１１５】

装飾図柄６１の停止図柄は、３つの図柄の組合せとして形成され、例えば第１当否判定手段２２１および第２当否判定手段２２２による当否判定結果が４Ｒ大当りまたは１０Ｒ大当りの特別遊技への移行を示す場合には特定の組合せ、例えば「７７７」や「１１１」のように３つの図柄が揃った組合せが選択される。当否判定結果が２Ｒ大当りの場合や小

当りの場合もまた特定の組合せ、例えば「３５７」のような所定の組合せが選択されるが、それらの特定の組合せは必ずしも３つの図柄が揃った組合せでなくてもよい。当否判定結果が大当りでも小当りでもない場合は、「３１２」や「９４６」のように３つの図柄が揃っていない組合せであって、２Ｒ大当りや小当りのときに選択される特定の組合せに該当しない組合せが選択される。当否判定結果が４Ｒ大当りや１０Ｒ大当りではない場合であって、リーチ付きの外れを示す変動パターンが選択された場合は、「１９１」や「７２７」のように一つだけ図柄が揃っていない組合せを選択する。

【０１１６】

装飾図柄の変動演出パターンには、装飾図柄の変動表示態様、すなわち装飾図柄の変動開始から変動停止までの演出過程が定義される。変動演出パターンには、通常の外れ図柄を表示するときのパターンと、あと一つ図柄が揃えば大当りとなるリーチ状態を経て外れ図柄を表示するときのパターンと、リーチ状態を経て大当り図柄を表示するときのパターンが含まれる。特に、リーチ状態を経るときのパターンとしては、長短様々な変動時間をもつパターンが含まれる。各変動演出パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動時間が定められており、その変動時間の経過時に図柄変動が停止される。演出決定手段３０３は、特別図柄の変動パターンに応じて、特別図柄と変動時間が等しい装飾図柄の変動演出パターンを選択する。

【０１１７】

時短状態において、第１変動パターン決定手段２３１または第２変動パターン決定手段２３２により選択された変動パターンが時短用のパターンであった場合、演出決定手段３０３は時短用の演出内容が定められた変動演出パターンを選択する。時短用の演出内容は、時短または確変により遊技者に有利な状態であることを印象づける背景映像や音声が出力される演出である。

【０１１８】

予告演出パターンは、特定のキャラクタやモチーフの画像、アニメーション、映像などを一時的に画面表示させる演出パターンや、役物を動作させる演出パターン、特定の音声を出力する演出パターンである。予告演出パターンによる演出は、図柄変動と並行して実行され、その図柄変動が大当り態様にて停止する期待度が高いことを予告的に示唆する。例えば、キャラクタの画像を一つだけ画面に表示させるだけの通常予告演出や、多数のキャラクタの群れを画面の一端から他端へ通過させるように表示させる群予告演出がある。また、予告演出の表示過程を複数段階に分け、表示させる段階数を可変にして段階数が多いほど大当りへの期待度が高くなるように設定されるステップアップ予告演出がさらに含まれる。

【０１１９】

予告演出パターンには、装飾図柄６１の表示態様がリーチ状態となった後のタイミングで演出が実行されて図柄の最終的な停止態様を予告するパターン（リーチ後予告）と、装飾図柄６１が一つも停止していないタイミングで演出が実行されてリーチ状態となることを同時に予告するパターン（リーチ前予告）とがある。

【０１２０】

演出決定手段３０３は、当否抽選の判定結果または事前判定結果に応じて演出表示装置６０に予告演出を表示させるか否かを所定の予告抽選により決定して事前演出設定をするとともに、表示させるべき予告演出パターンを決定する。演出決定手段３０３は、予告演出を表示させるか否かを決定するために参照すべき予告決定テーブルと、予告演出パターンの種類を選択するときに参照すべき予告種類テーブルとを保持する。予告決定テーブルは、当否抽選の判定結果または事前判定結果に応じて異なる欄が参照されるように設定されており、当否抽選が当りの場合は外れの場合よりも高い確率で予告演出を表示させるよう、当否抽選の判定結果と予告演出を表示するか否かの対応関係が定められる。これにより、予告演出が表示されること自体で大当りへの期待度の高さを示唆することができる。

【０１２１】

演出制御手段３０４は、選択された変動演出パターンデータにしたがって演出表示装置

６０へ装飾図柄６１を含む演出画像を変動表示させる。演出制御手段３０４は、装飾図柄６１の変動開始コマンドを受け取ったことを新たな装飾図柄の変動表示の開始条件とする。演出制御手段３０４は、予告演出を表示させる旨が演出決定手段３０３により決定された場合、選択された予告演出パターンにしたがった予告演出を図柄変動の演出に重畳させる形で演出表示装置６０へ表示させる。

【０１２２】

演出制御手段３０４は、第２当否抽選の当否抽選値が記憶されている場合は第１当否抽選に対応する図柄変動表示の開始を留保し、第１当否抽選の当否抽選値が記憶されているか否かにかかわらず第２当否抽選に対応する図柄変動表示を開始する。これにより、第１当否抽選と第２当否抽選の双方について抽選値が保留されていた場合は第２当否抽選で保留された抽選値が優先的に読み出されて装飾図柄の変動が表示される。そのような場合、第２当否抽選の保留数が０になるまでは第１当否抽選で保留された抽選値は読み出されずその装飾図柄の変動も開始しない。このように演出制御手段３０４は、装飾図柄６１の変動表示を含む図柄変動演出を演出表示装置６０に表示させる。

【０１２３】

演出制御手段３０４は、装飾ランプ１１１の点灯および消灯や、可動役物６６の動作をさらに制御する。演出制御手段３０４は、演出表示制御手段３０５、音声制御手段３０６、ランプ制御手段３０９を有する。演出表示制御手段３０５は、演出表示装置６０への表示を制御し、音声制御手段３０６は、スピーカー１０８からの音声出力を制御する。ランプ制御手段３０９は、装飾ランプ１１１の点灯および消灯を制御する。

【０１２４】

第１特別図柄５１および第２特別図柄５２の変動中、演出表示装置６０には図柄変動中であることを示す画像を表示する必要がある。通常、ある程度の大きさを持つ通常サイズの装飾図柄６１を変動表示させるが、通常サイズの装飾図柄６１の変動表示の視認性を阻害する態様で、装飾図柄６１の変動以外を主要な演出内容とする特殊な演出を表示させてもよい。この場合、通常サイズの装飾図柄より小さいサイズの装飾図柄である代替図柄を変動表示させることにより図柄変動中であることを遊技者に提示する。以下、単に装飾図柄と呼ぶ場合は通常サイズの装飾図柄を意味するが、代替図柄と区別する場合、通常サイズの装飾図柄を「通常装飾図柄」や「メイン装飾図柄」とも呼ぶ。

【０１２５】

代替図柄は、通常装飾図柄の視認性が阻害される間、例えば通常装飾図柄が非表示となる間に表示される。代替図柄は、当否判定結果を演出的に示唆するための装飾図柄の一形態であり、通常装飾図柄よりも簡略化（言い換えれば簡易化、簡素化）された表示形態を有し、通常装飾図柄よりも簡略化された変動過程にて表示される。代替図柄は、通常装飾図柄の図柄種類を示す部分に対応した外観上の表示形態を有し、例えば、図柄種類を示す数字、文字、記号を表す表示形態を有する。また代替図柄は、通常装飾図柄が変動表示される領域よりも狭い領域で変動表示され、典型的には図柄以外の要素によるメイン演出を阻害しにくい位置、例えば演出表示装置６０の画面の隅で変動表示される。代替図柄は、通常装飾図柄よりも相対的に小さく表示されるが、少なくとも図柄種類が外観上識別可能となる表示形態を有する。なお代替図柄は、通常装飾図柄をそのまま縮小したものでもよく、サイズ以外は通常装飾図柄と同一であってもよい。

【０１２６】

複数の通常装飾図柄の代わりに表示される複数の代替図柄は、変動終了時の停止態様の組合せによって当否抽選の結果が遊技者に有利な状態となる期待度の高さを示唆する。例えば、複数の代替図柄は、３つの代替図柄のうち２つの図柄種類が揃ったリーチ状態となることによって当該変動における大当りの期待度が高いことを示唆する。また、リーチ状態となる左右図柄が「３」や「７」などの期待度が相対的に高いことを示唆する特定種類の図柄となることや、「１」や「２」などの期待度が相対的に低いことを示唆する種類の図柄となることによって、そのリーチ状態の期待度の高低を示唆してもよい。なお代替図柄は、外観上、確定的な停止状態になることはなく、微小な揺れが維持される仮停止状態

になる。代替図柄の仮停止後に、代替図柄に代えて通常装飾図柄を表示させ、その通常装飾図柄を確定停止の状態で表示させてもよい。また、通常装飾図柄と代替図柄を排他的に表示するのではなく、表示期間の重複があってもよい。さらにまた、通常装飾図柄の視認性が阻害される所定の演出時に、通常装飾図柄の変動表示を継続するとともに代替図柄の変動を表示させてもよい。代替図柄とは異なり、第１特別図柄５１および第２特別図柄５２の変動中に演出表示装置６０の所定の領域において、代替図柄と同程度かそれよりも小さい画像にて特別図柄が変動中であることを示唆する簡易図柄を変動表示してもよい。簡易図柄は、通常装飾図柄と同様に３つの図柄組合せの変動表示で構成してもよいし、一つの図柄の変動表示で構成してもよいし、単なる記号（「○」「×」など）を順次切り替える形で構成してもよい。簡易図柄は通常装飾図柄や代替図柄の変動表示態様とは関連性を持たせず、特別図柄の変動開始から変動終了まで一定の変動を表示し、停止表示時には通常装飾図柄の停止表示態様と関連した表示をしてもよい。なお、簡易図柄は、特別図柄の変動表示中であることの示唆および特別図柄の結果が最低限報知されるものであればよく、２つの図柄組合せで表示するものなど適宜変更可能である。また、簡易図柄を「サブ装飾図柄」「サブ装図」「ミニ装飾図柄」「ミニ装図」などと呼んでもよい。演出表示装置６０とは別に簡易図柄と同等の表示をＬＥＤ等の発光態様によって示す第４図柄と呼ばれる装飾図柄の変動表示を用いてもよい。第４図柄は、演出表示装置６０に不具合が発生した場合などにおいて、遊技の進行（特別図柄の変動中表示、結果表示）を示すために用いられる。第４図柄の表示態様の一例として、ＬＥＤが「白」、「青」、「緑」、「黄」、「橙」、「赤」と順次点灯（消灯を含む点滅としても可）していくことで変動表示してもよいし、特別図柄の種類に応じてある単色で点滅することで変動表示を示唆し、停止表示した際の発光色で外れや大当りの種類を示唆してもよい。

【０１２７】

計時手段３０７は、遊技に使用する時間情報を出力する計時回路である。計時手段３０７は、電源投入時からの時間をカウンタで計測して時間情報として出力するタイマ回路である。ただし、電池を内蔵してぱちんこ遊技機１００の電源オフ時や停電時も電池によって日時を計測し続けられるリアルタイムクロック回路でもよい。リアルタイムクロック回路の場合、個体差や時刻ズレによって遊技台ごとの時刻に微差が生じる可能性があるのに対し、タイマ回路の場合、同時に電源投入する限り複数の遊技台の間で時刻の差が生じる可能性は小さい。

【０１２８】

演出決定手段３０３は、計時手段３０７により出力される時間情報が所定の時間を示したことを契機とする所定タイミングに開始する同調演出を実行する。同調演出は、図柄変動の変動期間や遊技状態とは実質的に非同期の期間である同調演出期間にて演出表示装置６０に表示させる演出である。同調演出期間は数分間に及び、その長さは１回分の図柄変動時間よりも長く、複数回の図柄変動期間を包含し得る。同調演出の演出パターンはパターン記憶手段３０２に格納されており、その演出パターンには所定の楽曲と映像の再生が定められている。同調演出の演出パターンは複数種類用意され、月、日付、曜日、時刻などの日時によって異なる種類の演出パターンが選択され得る。

【０１２９】

同調演出は通常遊技中か特別遊技中かを問わず実行される。ここで「通常遊技中」には、いわゆる待機デモ画面の表示中も含まれる。すなわち「通常遊技中」には、（１）図柄が変動表示されている「変動表示中通常遊技」、（２）図柄の変動表示中ではなく待機デモ画面の表示中でもない「変動停止中通常遊技」、（３）図柄の変動表示中ではなく待機デモ画面の表示中である「待機デモ画面表示中通常遊技」、が含まれる。（１）～（３）のいずれの期間中も同調演出は実行され得るが、（２）および（３）のときは同調演出における音量低減や輝度低減などの制御をする出力態様が（１）のときとは異なり得る。また、待機デモ画面表示中は、遊技者による演出ボタン１０９や十字キー１１０の操作によって後述の携帯連携システムに関する情報を入力でき、その操作入力があったときは同調演出の映像および音声の出力が抑制され、携帯連携システムによる演出カスタマイズなど

の画面表示が優先される。

【０１３０】

同調演出は、例えば所定の楽曲の演奏や映像を所定の時間（「同調演出開始時間」と呼ぶ）に再生する演出である。同調演出を再生する契機となる時間は、ぱちんこ遊技機１００の電源投入時から所定時間間隔を挟んで到達する時間であってもよいし、標準時を基準とした毎正時または正時半の時刻であってもよい。あるいは、日付または曜日によって異なり得る時刻が設定されてもよく、「１時間ごと」のように一定間隔ではなく、最初は１時間後、次は３時間後、というように間隔が異なったり、その間隔が日付や曜日によって異なったりしてもよい。遊技店ごとに遊技店員によって時間を指定できる可変設定であってもよい。ただし、同じ遊技店に設置される複数台の同一機種間において少なくとも同じ時刻で同じ同調演出が実行されるようあらかじめ設定される。例えば、電源投入時から所定時間間隔を挟んで到達する時間を契機とする仕様の場合、遊技店においては複数台を同時に電源投入する。これにより、所定時間となったことを契機にそれら複数の遊技台において一斉に同じ同調演出が実行される。その結果、あたかも複数台で同期しているように同時に演出が表示され、同時に同じ楽曲や映像が流れることでその場でライブ演奏や映画の上映がなされているかの如く臨場感のある相乗的な演出効果が得られる。

【０１３１】

同調演出の機能は同じ機種の別の遊技台にも同様に内蔵されており、同じ遊技島における複数の遊技台は毎日遊技店員によって同時に電源投入される。そして、同時に電源投入される複数の遊技台はすべてほぼ同時に同調演出開始時間を迎えることとなり、一斉に同時進行で同調演出を実行し得ることになる。これを複数台同期演出と呼ぶ。その場合、映像の表示が複数台で同調するだけでなく、効果音や背景音楽の出力もまた複数台で同調することとなり、同調する台数が多いほど一斉に演出を実行することによる相乗効果も高まる。

【０１３２】

演出設定手段３０８は、遊技者の遊技履歴を記憶する。遊技履歴とは、遊技結果の履歴および演出結果の履歴を含む。遊技結果の履歴は、打球数、賞球数、大当り回数、確変回数、時短回数といった遊技の結果として遊技者が得られる出玉につながる遊技の結果である。演出結果の履歴は、遊技上の利益とは異なり、演出の内容や種類を変更できる権利や特定種類の演出を出現しやすくできる権利が付与されるといった利益を獲得するために記録される演出上の得点等の情報である。例えば、所定の演出の出現回数やミニゲームの結果などを得点化して遊技者に付与するために、その得点や遊技履歴を示す符号化情報、例えば二次元コードを画面に表示する。その二次元コードを遊技者が自分の携帯端末のカメラで読み取って復号すると、復号により得られた得点や遊技履歴の情報が遊技者の携帯端末に蓄積される。二次元コードを介した遊技機と遊技者の携帯端末との連携システムについては後述する。なお、ここでいう得点は、後述の演出カスタマイズの幅を広げるために必要となるもので、得点が所定の累積値に達すること（例えば１０００ポイントに到達することや、１００ポイント到達ごと、など）を契機として、カスタマイズ可能な項目が増加する仕様である。

【０１３３】

演出設定手段３０８は、遊技者の選択指示および遊技履歴に基づき、演出カスタマイズとして複数種類の演出内容の選択肢からいずれを選択するかの設定を記憶する。例えば、特別遊技中に表示させる演出パターンとして、表示されるモチーフやキャラクタや楽曲が異なる複数種類の演出パターンがパターン記憶手段３０２に用意され、そのうちいずれの演出を表示させるかを遊技者に選択させることとする。または、図柄変動させる装飾図柄に含まれる絵柄のデザインとして複数種類のモチーフまたはキャラクタの絵柄がパターン記憶手段３０２に用意され、そのうちいずれの絵柄を表示させるかを遊技者に選択させることとする。それらの場合に、待機デモ画面の表示中に遊技者による演出ボタン１０９や十字キー１１０の操作を受け付け、その操作を介して演出パターンの選択がなされると、演出設定手段３０８はその選択内容を記憶する。演出決定手段３０３は、演出設定手段３

０８により記憶された設定に応じて、特別遊技中の演出パターンの種類を選択する。
【０１３４】
サブ初期処理実行手段３６０は、ぱちんこ遊技機１００の電源投入時または電源断復帰時におけるサブ基板３００の制御開始処理を実行する。サブ電断処理実行手段３６２は、電源断などの電源異常発生時にサブ基板３００における電源断処理などの異常時対応処理を実行する。サブエラー検出手段３６４は、サブ基板３００における異常検知処理を実行する。サブエラー検出手段３６４が電源断を検出すると、サブ電断処理実行手段３６２は、電源断処理としてＲＡＭのデータをバックアップ用ＲＡＭにバックアップする。
【０１３５】
図１２は、携帯連携システムの概略を模式的に示す図である。携帯連携システムの前提として、遊技者はあらかじめ携帯端末３５４で専用サイトが設けられた遊技履歴サーバ３５８にアカウントおよびパスワードを設定することでユーザ登録しておく。遊技開始時において遊技者により演出ボタン１０９が押下されたとき、演出表示制御手段３０５が演出表示装置６０の画面に遊技履歴サーバ３５８の専用サイトのアドレスを符号化した二次元コード３５０を表示させ、それを遊技者に携帯端末のカメラで読み取らせて遊技履歴サーバ３５８の専用サイトにアクセスさせる。その専用サイトから遊技者の識別情報や演出得点履歴を符号化した文字情報（これを「パスワード情報」とも呼ぶ）が携帯端末に送信され、携帯端末の画面に表示される。そのパスワード情報の入力画面を演出表示制御手段３０５が演出表示装置６０に表示させ、十字キー１１０等のボタン操作を介して遊技者に入力させる。入力されたパスワード情報を演出設定手段３０８が復号して遊技者の識別情報や演出得点履歴として登録することにより、その遊技者の前回までの遊技内容や演出得点状態を引き継ぐことができる。このパスワード情報の入力が、その遊技者の遊技履歴の記録開始指示および各種演出要素を選択する演出カスタマイズの開始指示となる。以降、ぱちんこ遊技機１００においては遊技や演出の進行に伴い、演出設定手段３０８がその遊技者に対して演出上の利益として付与する得点を随時加算して演出得点履歴として累積させるとともに、遊技者は随時、演出カスタマイズを実施して、各種演出要素として好みの要素を選択して設定することができる。演出上の得点付与は、図柄変動ごとに加算することを基本とし、特別遊技への移行期待度が高い演出種類ほど高い得点を付与し、特別遊技へ移行したときも高い得点を付与する。
【０１３６】
演出カスタマイズとして、遊技者は累積的に獲得した得点の一部を利用し、その利用するポイント数に応じて、演出表示装置６０に表示される演出内容を構成する色、背景、形状、キャラクタ、楽曲などの演出要素を好みの種類に変更することができる。演出設定手段３０８は、遊技者によるボタン操作を介した演出要素の変更指示を受け取り、その指示に応じて各種演出要素を変更する。カスタマイズできる演出要素は、その要素ごとに複数種類の項目が用意され、項目ごとに必要なポイント数として異なる値が設定されている。したがって、累積された得点が所定値に達することを契機にカスタマイズ可能な項目が増え、あるいはカスタマイズ可能項目を増加させるチャンスが付与されることとなる。遊技者が遊技ないし演出カスタマイズの終了指示としてボタン操作をすると、演出設定手段３０８は、演出上の特典や演出得点履歴などの情報を符号化した二次元コード３５０を生成し、これを演出表示制御手段３０５が演出表示装置６０に表示する。その二次元コード３５０を遊技者が自身の携帯端末のカメラで読み取り、その読み取った二次元コード３５２を復号することにより情報を取得して携帯端末３５４に蓄積できる。またその情報は携帯端末３５４から専用サイトのある遊技履歴サーバ３５８へネットワーク３５６を経由して送信され、自身のアカウント情報と紐付けられて管理される。このように、演出上の特典や演出得点履歴などの情報が二次元コード３５０の表示およびその読み取りという伝送手段を介して携帯端末３５４へ伝達され、遊技履歴サーバ３５８にて管理されることで、次回の遊技で遊技や演出の内容を引き継ぐことができる。また、長く遊技を続けることで図柄変動回数や演出回数が増える分、得点を得ることができる。
【０１３７】

図１３は、メイン基板２００およびサブ基板３００のハードウェア構成を概略的に示すブロック図である。メイン基板２００は、メインＣＰＵ２９０、メインＲＡＭ２９１、メインＲＯＭ２９２などの電子部品を含む。メインＲＯＭ２９２には、遊技動作全般を制御するためのメイン制御プログラムおよびデータがあらかじめ格納される。メインＲＯＭ２９２からメイン制御プログラムまたはデータがメインＲＡＭ２９１へ読み込まれ、メイン制御プログラムがメインＣＰＵ２９０によって実行される。各電子部品間は図示しないシステムバスやデータバスなどのバスで結ばれる。各入球口からの入球信号や払出制御基板１５５からの払出信号などは図示しない各種インタフェースを介してメインＣＰＵ２９０により取得される。メインＣＰＵ２９０は、図示しない各種駆動回路により各入賞口ソレノイドや第１特別図柄表示部４１、第２特別図柄表示部４２などの外部装置を駆動制御する。また、メインＣＰＵ２９０からサブ基板３００へは、演出制御に必要な命令が当否抽選の結果や図柄の決定結果、変動パターンの決定結果などの情報とともに送信される。メイン基板２００からサブ基板３００へは、一方向通信で信号が送信される。

【０１３８】

メイン基板２００からサブ基板３００へ送信する命令データは、いわゆるＭＯＤＥデータと呼ばれる１バイトの命令種別データと、いわゆるＥＶＥＮＴデータと呼ばれる１バイトの命令内容データとの組合せによる２バイト構成である。メイン基板２００は、命令種別データおよび命令内容データを対応付けてサブ基板３００へ送信することで一命令を送ることができる。命令種別データは、命令の種別を示すビット列であり、あらかじめ命令の種別ごとに開発段階で一意の種別コードを割り当ててある。命令内容データは、命令の内容を示すビット列である。命令種別データおよび命令内容データの最上位ビットは命令種別データと命令内容データのいずれであるかを示す識別ビットであり、最上位ビットが１のときは命令種別データであることを示し、最上位ビットが０のときは命令内容データであることを示す。

【０１３９】

メイン基板２００からサブ基板３００への通信は、１回のデータ送信につき１バイトのデータを送信する仕様のため、２バイトの命令データを送信するために１バイトずつ２回の送信が必要となる。１回目の通信で上位バイトであるＭＯＤＥデータを送信し、２回目の通信で下位バイトであるＥＶＥＮＴデータを送信する。ノイズ等の影響による通信失敗の可能性を考慮し、メイン基板２００は同じデータを連続で送信し、サブ基板３００により同じデータが２連続で読み込まれた時点でそのデータの送受信の完了を確定する。２連続で読み込まれるまではメイン基板２００は同じデータを繰り返し送信し、最大５回まで送信する。

【０１４０】

サブ基板３００は、サブＣＰＵ３１０、サブＲＡＭ３１１、サブＲＯＭ３１２、演出制御装置３１３などの電子部品を含む。サブＲＯＭ３１２は、演出過程が定義された演出パターンデータや演出表示過程が定義された表示パターンデータなどを含むサブ制御プログラムを保持するデータ格納手段の一つである。サブＲＯＭ３１２から演出パターンデータ、表示パターンデータ、音声パターンデータを含むサブ制御プログラムがサブＲＡＭ３１１へ読み込まれ、そのサブ制御プログラムによる演出制御がサブＣＰＵ３１０によって実行される。各電子部品間は図示しないシステムバスやデータバスなどのバスで結ばれる。演出ボタン１０９などの外部装置からの信号は図示しない各種インタフェースを介してサブＣＰＵ３１０により取得される。サブＣＰＵ３１０は、演出パターンデータにしたがって、演出制御装置３１３、図示しない各種駆動回路や制御回路により演出表示装置６０、スピーカー１０８、装飾ランプ１１１、可動役物６６などの外部装置を駆動して表示出力、音声出力、ランプ点灯、役物動作による演出を制御する。サブＣＰＵ３１０は、表示パターンデータおよび音声パターンデータを演出制御装置３１３へ送信する。なお、本実施例ではサブ基板３００が演出制御装置３１３を内包する例を説明するが、サブ基板３００と演出制御装置３１３とは基板として一体化していることを要さず、分離して互いに接続された別個の基板として形成されてもよい。

【０１４１】
図１４は、演出制御装置３１３のハードウェア構成を概略的に示すブロック図である。演出制御装置３１３は、制御ＣＰＵ３２０、制御ＲＡＭ３２２、データＲＯＭ３２４、表示制御回路３２６、音声制御回路３１４を含む。データＲＯＭ３２４は、演出表示に用いられる演出画像データおよびモーションデータや、音声出力に用いられる音声データなどの素材データをデータ圧縮した状態で保持するデータ格納手段の一つである。演出画像データは、当否抽選の判定結果などを示す演出オブジェクトとして変動表示や演出表示に用いられる画像であり、例えば装飾図柄変動に用いる装飾図柄のスプライト画像、予告演出に用いるスプライト画像、各種演出に用いる動画といった素材画像である。モーションデータは、各種演出に用いる画像に所定タイミングで演出的な動作を加える場合のその動作が定義されたデータである。音声データは、演出中に出力される楽曲、背景音、効果音、キャラクタのセリフといった音声のデータである。
【０１４２】
サブＣＰＵ３１０から送られた表示パターンデータに基づいて、その表示パターンデータに指定された演出画像データやモーションデータがデータＲＯＭ３２４から制御ＲＡＭ３２２へ読み出され、その演出画像データやモーションデータを用いた演出表示が制御ＣＰＵ３２０によって実行される。その結果、制御ＣＰＵ３２０から表示制御回路３２６へ演出表示に関するコマンド、演出画像データ、モーションデータが送信され、表示制御回路３２６により表示制御がなされる。同様にして、制御ＣＰＵ３２０から音声制御回路３１４へ音声出力に関するコマンド、音声データが送信され、音声制御回路３１４により音声出力制御がなされる。
【０１４３】
表示制御回路３２６は、デコーダ３３２、描画メモリ３３４、描画回路３３６、フレームバッファ３３８、表示回路３４０を含み、それぞれがバス３３０を介して接続される。本図のバス３３０は、便宜上、システムバス、データバス、アドレスバスなどのバスを包括的に示したものである。
【０１４４】
制御ＣＰＵ３２０から送られた演出画像データやモーションデータは描画メモリ３３４に格納され、それらのデータのうち圧縮されたデータはデコーダ３３２によって復号される。描画メモリ３３４は、演出画像データやモーションデータをデコーダ３３２により復号する場合のワークエリアとして用いられたり、描画回路３３６による描画処理や画像処理を実行する場合のワークエリアとして用いられたりするＶＲＡＭ（ＶｉｄｅｏＲＡＭ）である。
【０１４５】
描画回路３３６は、描画メモリ３３４に格納されたデータを用い、制御ＣＰＵ３２０から送られたコマンドを順に実行して表示用画像を生成し、その生成された表示用画像を動画像のフレームとしてフレームバッファ３３８に格納する。フレームバッファ３３８は、演出表示装置６０へ出力すべき動画像のフレームを一時的に格納するバッファメモリとしてのＶＲＡＭである。
【０１４６】
表示回路３４０は、フレームバッファ３３８に格納された表示用画像を格納された順に映像信号の形で演出表示装置６０へ出力する。フレームバッファ３３８は、例えば２フレーム分のメモリ領域を有し、表示回路３４０が１フレーム分のメモリ領域から表示用画像を出力する間に、描画回路３３６が次の表示用画像を生成して、もう１フレーム分のメモリ領域に格納する。
【０１４７】
なお、データＲＯＭ３２４には、表示制御回路３２６によりなされる表示制御過程が定義された「詳細表示パターンデータ」が保持されている。このとき、サブＣＰＵ３１０から送られる表示パターンデータは、演出表示過程の概要が定義される「概略表示パターンデータ」ということができる。例えば、概略表示パターンデータには、装飾図柄の変動開

始および変動停止タイミングや、複数の動画像の再生順序や、再生開始および停止のタイミングなど、一連の演出表示過程の大まかな流れが定義される。一方、詳細表示パターンデータには、装飾図柄の変動表示を実現するためのスプライト画像の表示順序や、モーションデータに基づく動画像を表示するためのフレーム単位での表示処理順序など、細かな表示制御過程が定義される。

【０１４８】

演出制御装置３１３は、サブＣＰＵ３１０から送られた「概略表示パターンデータ」に基づく表示制御をする場合、その処理に必要な「詳細表示パターンデータ」をデータＲＯＭ３２４から読み出し、双方の表示パターンデータを用いて表示処理を実行する。したがって、演出制御装置３１３は、「概略表示パターンデータ」および「詳細表示パターンデータ」を含む表示パターデータに基づいて表示制御処理を実行するということができる。そこで、本明細書においては、明示的に言及しない限り、サブＲＯＭ３１２に格納される「概略表示パターンデータ」とデータＲＯＭ３２４に格納される「詳細表示パターンデータ」を区別せず、単に「表示パターンデータ」という。例えば、演出制御手段が、データ格納手段に保持される表示パターンデータに基づき特定の処理をするという場合、この表示パターンデータには、「概略表示パターンデータ」と「詳細表示パターンデータ」を含むものとする。なお、変形例においては、表示パターンデータが、「概略表示パターンデータ」と「詳細表示パターンデータ」とに分かれておらず、双方を兼ねる表示パターンデータがサブＲＯＭ３１２またはデータＲＯＭ３２４に保持されていてもよい。

【０１４９】

本実施例では、演出制御装置３１３のハードウェア構成として、制御ＣＰＵ３２０、制御ＲＡＭ３２２、データＲＯＭ３２４および表示制御回路３２６が含まれる構成を示している。変形例においては、制御ＣＰＵ３２０、制御ＲＡＭ３２２、データＲＯＭ３２４および表示制御回路３２６が、それぞれ別の電子部品として構成されるのではなく、一体化されていてもよい。また、表示制御回路３２６によって実行されるとした処理が、制御ＣＰＵ３２０、制御ＲＡＭ３２２またはデータＲＯＭ３２４により実行されてもよい。例えば、演出制御装置３１３に含まれる制御ＣＰＵ３２０が、表示制御回路３２６に含まれるデコーダ３３２、描画回路３３６、表示回路３４０により実行されるとした処理を実行してもよい。また、演出制御装置３１３に含まれる制御ＲＡＭ３２２が描画メモリ３３４やフレームバッファ３３８の機能を兼ねてもよい。その他、演出制御装置３１３に表示制御回路３２６が含まれないハードウェア構成であってもよく、この場合、表示制御回路３２６により実行されるとした処理が、制御ＣＰＵ３２０、制御ＲＡＭ３２２またはデータＲＯＭ３２４により実行されてもよい。

【０１５０】

また、本実施例では、サブ基板３００のハードウェア構成として、サブＣＰＵ３１０、サブＲＡＭ３１１およびサブＲＯＭ３１２の他に、演出制御装置３１３が含まれる構成を示している。変形例においては、サブＣＰＵ３１０、サブＲＡＭ３１１、ＲＯＭ３１２および演出制御装置３１３が、それぞれ別の電子部品として構成されるのではなく、一体化されていてもよい。また、演出制御装置３１３によって実行されるとした処理が、サブＣＰＵ３１０、サブＲＡＭ３１１またはサブＲＯＭ３１２により実行されてもよい。例えば、サブＣＰＵ３１０が制御ＣＰＵ３２０の処理を実行してもよいし、サブＲＡＭ３１１が制御ＲＡＭ３２２の機能を兼ねてもよいし、サブＲＯＭ３１２がデータＲＯＭ３２４の機能を兼ねてもよい。その他、サブ基板３００に演出制御装置３１３が含まれないハードウェア構成であってもよく、この場合、演出制御装置３１３により実行されるとした処理が、サブＣＰＵ３１０、サブＲＡＭ３１１またはサブＲＯＭ３１２により実行されてもよい。

【０１５１】

図１５は、ぱちんこ遊技機におけるメイン基板２００の制御開始処理を示すフローチャートである。この制御開始処理は、メイン初期処理実行手段２８０により実行されるが、以降、メイン初期処理実行手段２８０として機能するメインＣＰＵ２９０が実行するものとして説明する。電源スイッチ１５０が投入されると、メインＣＰＵ２９０は、スタック

ポインタを設定し（Ｓ１００）、メインＲＡＭ２９１へのアクセスを許可し（Ｓ１０２）、メインＣＰＵ２９０の内蔵レジスタの設定などのハードウェアに関する初期設定を実行する（Ｓ１０４）。

【０１５２】

メインＣＰＵ２９０は、設定キーの操作状態を確認し、設定キーがＯＮ状態であれば（Ｓ１０５のＹ）、ＲＡＭクリアスイッチの操作状態を確認する。ＲＡＭクリアスイッチがＯＮされていれば（Ｓ１２２のＹ）、設定変更処理を実行する（Ｓ１２４）。一方、ＲＡＭクリアがＯＦＦであれば（Ｓ１２２のＮ）、設定確認処理を実行する（Ｓ１２６）。なお、Ｓ１０５にいて、設定キーがＯＦＦ状態であれば（Ｓ１０５のＮ）、Ｓ１２２～Ｓ１２６の処理をスキップする。

【０１５３】

つづいて、ＲＡＭクリアスイッチの操作状態、電源断情報フラグの値、及びメインＲＡＭ２９１に格納されているデータの状態に応じて、電源断復帰処理又はメインＲＡＭ２９１の初期化処理を実行する。具体的には、ＲＡＭクリアスイッチがＯＮされず、かつ、電源断情報フラグの値と、メインＲＡＭ２９１に格納されているデータとの双方が正常であった場合は、電源断復帰時の処理を実行する。それ以外の場合、すなわち、ＲＡＭクリアスイッチがＯＮされた場合、又は、ＲＡＭクリアスイッチがＯＮされなかった場合でも、電源断情報フラグと、メインＲＡＭ２９１に格納されているデータとのいずれかが正常でなかった場合は、メインＲＡＭ２９１の初期化処理を実行する。

【０１５４】

メインＣＰＵ２９０は、ＲＡＭクリアスイッチの操作状態を確認し、ＲＡＭクリアスイッチがＯＮされた場合（Ｓ１０６のＹ）、メインＲＡＭ２９１を初期化する（Ｓ１１６）。ＲＡＭクリアスイッチがＯＮされなかった場合（Ｓ１０６のＮ）、メインＣＰＵ２９０は、電源断情報フラグの値を確認する（Ｓ１０８）。電源断情報フラグの値が電源断正常データと一致しなければ（Ｓ１０８のＮ）、メインＲＡＭ２９１を初期化する（Ｓ１１６）。電源断情報フラグの値が電源断正常データと一致すれば（Ｓ１０８のＹ）、メインＲＡＭ２９１に格納されているデータを検査する（Ｓ１１０）。後述するように、前回の電源断時に処理が正常に終了していれば、メインＲＡＭ２９１に格納されていたデータのチェックサムがメインＲＡＭ２９１に格納されているので、メインＣＰＵ２９０は、チェックサムを用いてメインＲＡＭ２９１のデータを検査する。メインＲＡＭ２９１に格納されているデータが正常でなければ（Ｓ１１２のＮ）、メインＲＡＭ２９１のデータを初期化する（Ｓ１１６）。メインＲＡＭに格納されているデータが正常であれば（Ｓ１１２のＹ）、電源断前の状態に復帰するための処理を実行する（Ｓ１１４）。

【０１５５】

電源断復帰処理（Ｓ１１４）において、電源投入が正常に行われたことを示す電源投入正常データを電源断情報フラグに格納し、各種エラーの初期設定及び払出制御基板１５５との通信初期設定を実行する。つづいて、電源断前の未送信分のコマンド要求をクリアし、遊技状態を示す各種情報のコマンド送信を要求する。つづいて、第１特別図柄及び第２特別図柄の作動保留球数に対応した演出コマンドを要求する。つづいて、第２始動口１２及び大入賞口２０の開放／閉鎖状態を電源断前の状態に復帰させる。つづいて、特別図柄の確率変動機能の作動状態を報知するための処理を実行する。

【０１５６】

ＲＡＭ初期化処理（Ｓ１１６）において、電源投入正常データを電源断情報フラグに格納し、メインＲＡＭ２９１の全領域を０でクリアし、メインＲＡＭ２９１の初期設定及び演出表示器の初期化を実行する。なお、Ｓ１１６の初期化処理では、設定変更装置１７０の設定メモリに記憶される設定値はクリアされず、Ｓ１２４の設定変更処理で設定された設定値がそのまま保持される。

【０１５７】

電源断復帰処理（Ｓ１１４）又はＲＡＭ初期化処理（Ｓ１１６）が終了すると、後述する割込処理を起動するためにカウント値をセットし、割込タイマの動作を開始させる（Ｓ

１１８）。これにより、以降、所定の時間（例えば４ミリ秒）ごとにタイマ割込が発生し、後述する割込処理が実行される。つづいて、メインＣＰＵ２９０は、遊技機を管理するためのメイン処理を実行する（Ｓ１２０）。

【０１５８】

図１６は、図１５におけるＳ１２４の設定変更処理を詳細に示すフローチャートである。遊技設定の設定値が記憶されるべき設定メモリの値を確認し、設定メモリ値が正常でなければ（Ｓ１３２のＮ）、設定値を初期化して初期値にする（Ｓ１３４）。設定値データとして「１」～「６」を用いる場合、初期値として「１」をセットし、設定値データとして「０」～「５」を用いる場合、初期値として「０」をセットする。設定メモリ値が正常であれば（Ｓ１３２のＹ）、Ｓ１３４の処理をスキップする。つづいて、設定変更状態へ移行し（Ｓ１３６）、設定メモリに記憶された設定値を設定表示部１７３に表示させる（Ｓ１３８）。設定変更ボタン１７２による変更操作があれば（Ｓ１４０のＹ）、設定表示部１７３に表示される設定値を更新するとともに、設定メモリに記憶される設定値を更新する（Ｓ１４２）。変更操作がなければ（Ｓ１４０のＮ）、Ｓ１４２の処理をスキップする。設定キーがＯＮのままであれば（Ｓ１４４のＮ）、Ｓ１３８～Ｓ１４２の処理を繰り返す。設定キーシリンダ１７１に挿入される設定キーが元に戻されてＯＦＦになれば（Ｓ１４４のＹ）、設定表示部１７３を非表示にして設定値が視認できない状態にし（Ｓ１４６）、リターンする。

【０１５９】

図１７は、図１５におけるＳ１２６の設定確認処理を詳細に示すフローチャートである。遊技設定の設定値が記憶されるべき設定メモリの値を確認し、設定メモリ値が正常でなければ（Ｓ１５２のＮ）、設定値を初期化して初期値にする（Ｓ１５４）。設定メモリ値が正常であれば（Ｓ１５２のＹ）、Ｓ１５４の処理をスキップする。設定確認状態へ移行し（Ｓ１５６）、設定メモリに記憶された設定値を設定表示部１７３に表示させる（Ｓ１５８）。設定キーがＯＮのままであれば（Ｓ１６０のＮ）、Ｓ１５８の処理を繰り返して設定値の表示を継続し、設定キーがＯＦＦになれば（Ｓ１６０のＹ）、設定表示部１７３を非表示にして設定値が視認できない状態にし（Ｓ１６２）、リターンする。

【０１６０】

図１８は、図１５におけるＳ１２０のメイン処理を詳細に示すフローチャートである。メインＣＰＵ２９０は、タイマ割込をいったん禁止し（Ｓ２００）、ウォッチドッグタイマの動作を開始させ（Ｓ２０２）、電源断を監視する（Ｓ２０４）。図示しない電源電圧監視回路において電源基板１５８から供給される電源電圧の低下が検出されると、電源電圧監視回路からメインＣＰＵ２９０に無条件割込要求信号が入力されることにより実行される電源断記憶処理において、電源断確認データが電源断確認フラグに格納される。したがって、メインＣＰＵ２９０は、電源断確認フラグの値を監視し（Ｓ２０４）、電源断確認フラグの値が電源断確認データに一致する場合は（Ｓ２０６のＹ）、電源断のための処理を実行するために、Ｓ２１２に進む。電源断確認フラグの値が電源断確認データに一致しない場合は（Ｓ２０６のＮ）、普通図柄当り初期値乱数、特別図柄当り図柄初期値乱数、及び特別図柄当りソフト初期値乱数を更新するため、初期値乱数更新処理を実行し（Ｓ２０８）、タイマ割込を許可して（Ｓ２１０）、Ｓ２００に戻る。以降、Ｓ２００～Ｓ２１０が繰り返される。タイマ割込が禁止されている間（Ｓ２０２～Ｓ２０８）にタイマ割込が発生した場合、Ｓ２１０においてタイマ割込が許可された後に、後述する割込処理を実行する。

【０１６１】

Ｓ２０６において電源断が検知されると（Ｓ２０６のＹ）、メインＣＰＵ２９０は、ウォッチドッグタイマをリスタートさせ（Ｓ２１２）、電源断情報フラグの内容を確認する（Ｓ２１４）。電源断情報フラグの内容が電源投入正常データと一致しない場合は（Ｓ２１４のＮ）、電源投入時のデータが正常に保存されていないと判断し、電源断異常データを電源断情報フラグに格納して（Ｓ２１６）、Ｓ２２２に進む。電源断情報フラグの内容が電源投入正常データと一致する場合は（Ｓ２１４のＹ）、電源投入時のデータが正常に

保存されていると判断し、電源断正常データを電源断情報フラグに格納する（Ｓ２１８）。つづいて、次回の電源投入時に、バックアップされたメインＲＡＭ２９１のデータを検査するために、メインＲＡＭ２９１に格納されているデータのチェックサムを算出してメインＲＡＭ２９１に格納する（Ｓ２２０）。つづいて、メインＲＡＭ２９１へのアクセスを禁止して（Ｓ２２２）、電源が落ちるまでループする。なお、上記の電源断時の処理は、メインＣＰＵ２９０により実現されるメイン電断処理実行手段２８２が実行する。

【０１６２】

図１９は、割込処理の詳細を示すフローチャートである。メイン処理（Ｓ１２０）においてタイマ割込が発生すると、メインＣＰＵ２９０は割込処理を実行する。まず、割込動作条件を設定し（Ｓ３００）、ウォッチドッグタイマをリスタートさせる（Ｓ３０２）。つづいて、遊技機を管理するため、入力処理（Ｓ３０４）、各種乱数更新処理（Ｓ３０６）、初期値更新型乱数更新処理（Ｓ３０８）、初期値乱数更新処理（Ｓ３１０）、タイマ減算処理（Ｓ３１２）、第２始動口有効期間設定処理（Ｓ３１４）、入賞監視処理（Ｓ３１６）、賞球制御処理（Ｓ３１８）、普通図柄作動ゲート監視処理（Ｓ３２０）、普通図柄制御処理（Ｓ３２２）、普通図柄変動開始監視処理（Ｓ３２４）、始動口監視制御処理（Ｓ３２６）、特別図柄制御処理（Ｓ３２８）、特別電動役物制御処理（Ｓ３３０）、大入賞口有効期間設定処理（Ｓ３３２）、特別図柄変動開始監視制御処理（Ｓ３３４）、異常検知処理（Ｓ３３６）、入球通過時間異常検出処理（Ｓ３３８）、遊技状態表示処理（Ｓ３４０）、ハンドル状態信号検査処理（Ｓ３４２）、ＬＥＤ出力処理（Ｓ３４４）、発射制御信号出力処理（Ｓ３４６）、試験信号出力処理（Ｓ３４８）、ソレノイド出力処理（Ｓ３５０）、演出制御コマンド送信処理（Ｓ３５２）、外部情報出力処理（Ｓ３５４）を順に実行し、次回のタイマ割込を許可して（Ｓ３５６）、リターンする。

【０１６３】

入力処理（Ｓ３０４）において、遊技盤面に取り付けられているスイッチ、断線短絡電源異常検知信号、扉・枠の開放信号、磁気検知信号、電波検知信号、及びタッチ状態信号の入力ポートのデータを監視し、入力状態を示すデータを作成してメインＲＡＭ２９１に格納する。なお、この入力状態を示すデータは、レベルデータ（今回の割込時における入力ポートのデータ）と、立ち上がりデータまたは立ち下がりデータ（今回の割込時における入力ポートのデータと前回の割込時における入力ポートのデータを排他的論理和で比較して切り替わりが見られたスイッチを示すデータ）である。

【０１６４】

各種乱数更新処理（Ｓ３０６）において、普通図柄変動パターン乱数及び変動パターン乱数を更新する。普通図柄変動パターン乱数をメインＲＡＭ２９１から読み出し、値が所定の最大値未満である場合は値をインクリメントして格納し、値が所定の最大値以上である場合は０を格納する。また、変動パターン乱数をメインＲＡＭ２９１から読み出し、値から所定値を減算した結果が０以上である場合は減算結果を格納し、０未満である場合は所定の最大値を格納する。これにより、普通図柄変動パターン乱数及び変動パターン乱数は、タイマ割込が発生する時間ごとに更新される。

【０１６５】

初期値更新型乱数更新処理（Ｓ３０８）において、普通図柄当り乱数、特別図柄当り図柄乱数、及び特別図柄当りソフト乱数を更新する。それぞれの乱数の値、最大値、及び初期値をメインＲＡＭ２９１から読み出し、乱数の値をインクリメントする。インクリメントした結果が、最大値を超えた場合は、乱数の値を０とする。また、インクリメントした結果が、初期値に一致した場合は、初期値乱数をメインＲＡＭ２９１から読み出し、初期値を更新する。これにより、普通図柄当り乱数、特別図柄当り図柄乱数、及び特別図柄当りソフト乱数は、タイマ割込が発生する時間ごとに更新され、乱数の値が初期値に戻ると、すなわち乱数の範囲を一巡すると、新たに初期値を設定し直して乱数が生成される。

【０１６６】

初期値乱数更新処理（Ｓ３１０）において、普通図柄当り初期値乱数、特別図柄当り図柄初期値乱数、及び特別図柄当りソフト初期値乱数を更新する。メインＲＡＭ２９１の初

期値乱数更新テーブルから初期値乱数を読み出し、初期値乱数の値をインクリメントする。インクリメントした結果が、上限値を超えていた場合は、初期値乱数の値を０とする。メイン処理（Ｓ１２０）における初期値乱数更新処理（Ｓ２０８）においても、同様の処理が実行される。

【０１６７】

タイマ減算処理（Ｓ３１２）において、２バイトタイマを更新する。各種制御用のタイマの値をそれぞれテーブルにしたがってメインＲＡＭ２９１から読み出し、タイマの値が０以外である場合、値を順次デクリメントして格納する。タイマの値が０である場合、タイマの更新は実行しない。

【０１６８】

第２始動口有効期間設定処理（Ｓ３１４）において、第２始動口１２の有効期間を設定する。第２始動口１２には、遊技球の入球により賞球の払い出し及び第２特別図柄に係る抽選が実行される有効期間と、遊技球が入球しても賞球の払い出し及び第２特別図柄に係る抽選が実行されない無効期間が設定される。後述するように、始動口監視制御処理（Ｓ３２６）において、第２始動口１２の無効期間には、第２始動口入賞の監視処理を実行しないので、第２始動口１２に遊技球が入球しても賞球の払い出し及び第２特別図柄に係る抽選は実行されない。第１始動口１１、大入賞口２０、第１作動口３１、第２作動口３２、一般入賞口３３などに、有効期間及び無効期間が設定される場合についても同様である。普通図柄の状態が「普通電動役物作動中」である場合、第２始動口有効期間フラグに第２始動口１２が有効期間であることを示すデータを格納する。普通図柄の状態が「普通電動役物作動中」でない場合、第２始動口有効延長タイマの値が０でなければ、第２始動口有効期間フラグに第２始動口１２が有効期間であることを示すデータを格納し、第２始動口有効延長タイマの値が０であれば、第２始動口有効期間フラグに第２始動口が無効期間であることを示すデータを格納する。

【０１６９】

入賞監視処理（Ｓ３１６）において、遊技球のスイッチ通過を検査し、遊技球がスイッチを通過したとき、そのスイッチに無効期間がない、又は、現在有効期間である場合で、かつ、賞球払い出しがある場合、入賞カウンタを更新する。また、外部情報出力端子１６０へ出力するセキュリティの出力要求の作成及びコマンドの送信を要求する。

【０１７０】

賞球制御処理（Ｓ３１８）において、払出制御基板１５５からのデータ受信の監視、払出制御基板１５５へのコマンド送信要求、払出制御基板１５５へのコマンド送信、及び払出制御基板１５５からの受信データの検査を、順に実行する。

【０１７１】

普通図柄作動ゲート監視処理（Ｓ３２０）において、遊技球の第１作動口３１、第２作動口３２の通過を監視し、遊技球が第１作動口３１または第２作動口３２を通過したと判断したとき、普通図柄変動の保留数が上限値である４未満である場合は、普通図柄の保留数を更新し、普通図柄に係る乱数をメインＲＡＭ２９１に格納する。

【０１７２】

普通図柄制御処理（Ｓ３２２）において、普通図柄の状態を監視し、普通図柄制御中と判断した場合、普通図柄表示部４５又は普通電動役物９０に係る処理を実行する。普通図柄の状態が「普通図柄変動中」である場合、普通図柄変動中処理を実行し、「普通図柄停止図柄表示中」である場合、普通図柄停止図柄表示中処理を実行し、「普通電動役物作動中」である場合、普通電動役物作動中処理を実行し、「普通電動役物作動終了デモ中」である場合、普通電動役物作動終了デモ中処理を実行する。普通図柄変動中処理において、普通図柄の変動を行った後、変動時間を監視し、普通図柄の変動時間終了と判断した場合、普通図柄の変動停止設定を実行して、普通図柄の状態を「普通図柄停止図柄表示中」に設定する。普通図柄停止図柄表示中処理において、普通図柄の停止図柄表示時間を監視し、普通図柄の停止図柄表示時間終了と判断した場合、当り判定の結果に対応した普通図柄の作動終了設定を実行する。当りの場合は、普通図柄の状態を「普通電動役物作動中」に

設定し、普通電動役物作動開始時の普通電動役物開放延長機能の作動状態を保存し、普通電動役物作動開始時の普通電動役物開放延長機能の作動状態に対応した普通電動役物ソレノイド９１の作動設定を実行する。はずれの場合は、普通図柄の状態を「普通図柄変動待機中」に設定する。普通電動役物作動中処理において、遊技球の普通電動役物９０に係る入賞口の入賞を監視し、普通電動役物９０に係る入賞口の入賞数が最大入賞数に達したと判断した場合は、普通電動役物９０の作動終了設定及び第２始動口有効延長時間の設定を実行する。普通電動役物９０に係る入賞口の入賞数が最大入賞数に達していないと判断した場合は、普通電動役物９０に係る入賞口の入口の開放／閉鎖時間の監視、普通電動役物９０に係る入賞口の入口の開放／閉鎖の設定を行い、一連の普通電動役物９０の入口の開放が終了したと判断した場合は、普通電動役物９０の作動終了設定及び第２始動口有効延長時間の設定を実行する。なお、普通電動役物９０に係る入賞口の入口の開放／閉鎖時間の終了でないと判断した場合は、普通電動役物９０に係る入賞口の入口の開放／閉鎖の設定は実行しない。普通電動役物作動終了デモ中処理において、普通電動役物９０の作動終了デモ時間の監視を行い、普通電動役物９０の作動終了デモ時間終了と判断した場合、普通図柄の状態を「普通図柄変動待機中」に設定する。

【０１７３】

普通図柄変動開始監視処理（Ｓ３２４）において、普通図柄の状態を監視し、「普通図柄変動待機中」であり、かつ、普通図柄作動保留球数の値が０以外である場合、普通図柄の変動を開始させると判断する。普通図柄の変動を開始させると判断した場合、普通図柄作動保留球数をデクリメントし、当り判定、停止図柄の決定、普通図柄の変動パターン番号の設定、及び普通図柄の変動時間の設定を実行する。その後、普通図柄の状態を「普通図柄変動中」に設定し、普通図柄の状態設定、当り判定、及び変動パターン決定に使用したメインＲＡＭ２９１の領域をクリアする。

【０１７４】

始動口監視制御処理（Ｓ３２６）において、遊技球の第１始動口１１入賞及び第２始動口１２入賞を監視する。第１特別図柄の作動保留球数が４未満であるときに遊技球の入賞を確認した場合は、内蔵乱数を取得し、取得した内蔵乱数に特別図柄当りソフト乱数の値を加算した値を、大当り判定で使用する特別図柄当り乱数としてバッファに格納する。また、特別図柄に係る乱数として、図柄乱数及び変動パターン乱数を取得して記憶する。第２特別図柄の保留を第１特別図柄の保留に優先して消化する場合は、当該入賞に係る保留の更新のみを実行するが、特別図柄の保留の消化順序が入賞順である場合は、当該入賞に係る保留の更新のほか、合計保留数の更新及び入賞順序の記憶を実行する。つづいて、始動口入賞時に記憶する乱数に対応した予告演出コマンドを要求するため、遊技機の状態を確認し、コマンド送信期間と判断した場合、当り予告演出要求、当り図柄予告演出要求、パターン予告演出要求を順に実行する。ここで、（１）当り待ち中で、かつ、普通図柄の確率変動機能が未作動中に、第１特別図柄に係る乱数を記憶する場合、（２）当り待ち中で、かつ、普通図柄の確率変動機能が未作動中に、第２特別図柄に係る乱数を記憶する場合、（３）大当り中又は小当り中に第２特別図柄に係る乱数を記憶する場合のいずれかに該当する場合に、コマンド送信期間であると判断する。つづいて、特別図柄の作動保留球数に対応した演出コマンドを要求する。これにより、特別図柄の作動保留球数が更新されたことが、サブ基板３００に通知される。以上のように、先読みにおいては、事前判定情報（事前当否判定情報、事前図柄判定情報、事前パターン判定情報）、保留球数の４つがセットとしてサブ基板３００に送信される。なお、上記の例では、メインＣＰＵ２９０において、事前判定処理のためのコマンドの送信を制御したが、別の例では、始動口への入球がある場合には一様に送信を行い、先読み可能期間であるか否かなどの各種の状況判断は、サブＣＰＵ３１０が行ってもよい。つづいて、第２始動口有効期間フラグの値を検査し、第２始動口有効期間フラグの値が第２始動口１２が有効期間であることを示すデータである場合、第１始動口入賞の場合と同様に、第２始動口入賞の監視処理を実行する。第２始動口有効期間フラグの値が第２始動口１２が無効期間であることを示すデータである場合、第２始動口入賞の監視処理は実行しない。なお、保留球数が０であったときに遊技

球の入賞を確認した場合には、ここでいったん保留球数を０から１にした上で、後述する変動開始に係る制御処理が実行される。

【０１７５】

特別図柄制御処理（Ｓ３２８）において、当り待ち状態の検査を行い、特別電動役物が作動中、すなわち、大当り中又は小当り中である場合、特別図柄制御処理を終了する。特別電動役物が未作動である場合、特別図柄の状態を検査し、「特別図柄変動待機中」であれば、特別図柄制御汎用処理を終了し、「変動開始」であれば、特別図柄変動開始処理を実行し、「特別図柄変動中」であれば、特別図柄変動中処理を実行し、「特別図柄停止図柄表示中」であれば、特別図柄停止図柄表示中処理を実行する。特別図柄変動開始処理において、変動パターン乱数に基づいて特別図柄変動パターンの選択番号を取得し、特別図柄変動パターン番号に対応した変動時間を決定し、サブ基板３００に演出表示を開始させるため、変動付加図柄情報、変動パターン、及びキャラクタの情報のコマンドを要求し、特別図柄の状態を「特別図柄変動中」に設定し、特別図柄変動パターンの決定に使用した変動パターン判定領域を０でクリアする。特別図柄変動中処理において、特別図柄の変動を行った後、変動時間を監視し、特別図柄の変動時間終了と判断した場合、特別図柄の変動停止設定を行って、特別図柄の状態を「特別図柄停止図柄表示中」に設定する。特別図柄停止図柄表示中処理において、特別図柄の停止図柄表示時間を監視し、特別図柄の停止図柄表示時間終了と判断した場合、当り判定の結果に対応した特別図柄の作動終了設定を実行する。大当りの場合は、特別図柄の作動を終了させるため、特別図柄の状態を「特別図柄変動待機中」に設定し、特別電動役物が連続して作動する回数の設定を行い、特別図柄の確率変動機能、特別図柄の変動時間短縮機能、普通図柄の確率変動機能、普通図柄の変動時間短縮機能、及び普通電動役物の開放延長機能を未作動にし、遊技機の状態を大入賞口開放準備中に設定し、当り開始デモ表示時間の設定、当り開始デモ演出のコマンド要求、及び発射位置指定演出のコマンド要求（「右打ち」など推奨発射位置を示唆する演出を実行させるためのコマンド要求）を実行する。当り判定の結果が小当りである場合、特別図柄の変動時間短縮機能及び普通図柄の確率変動機能の作動終了判定を行い、変動パターン選択状態を更新し、遊技状態のコマンド要求を行い、特別図柄の作動を終了させるため、特別図柄の状態を「特別図柄変動待機中」に設定し、遊技機の状態を小当り開始デモ中に設定し、当り開始デモ表示時間の設定、当り開始デモ演出のコマンド要求、及び発射位置指定演出のコマンド要求を実行する。当り判定の結果がはずれである場合、特別図柄の変動時間短縮機能及び普通図柄の確率変動機能の作動終了判定を行い、変動パターン選択状態を更新し、遊技状態のコマンド要求を行い、特別図柄の作動を終了させるため、特別図柄の状態を「特別図柄変動待機中」に設定し、発射位置指定演出のコマンド要求を実行する。

【０１７６】

特別電動役物制御処理（Ｓ３３０）において、特別電動役物に係る処理を実行するため、条件装置及び特別電動役物の作動状態を検査し、条件装置が作動中又は特別電動役物が作動中と判断した場合、特別電動役物に係る処理を実行する。特別電動役物の作動状態に応じて、大入賞口開放準備中処理、特別電動役物作動中処理、大入賞口閉鎖中処理、大当り終了デモ中処理、小当り開始デモ中処理、小当り特電作動中処理、小当り大入賞口閉鎖中処理、小当り終了デモ中処理を実行する。

【０１７７】

大入賞口有効期間設定処理（Ｓ３３２）において、大入賞口２０の有効期間判定の結果を保存するため、大入賞口有効時間の値が０である場合は、大入賞口有効期間フラグに大入賞口無効期間データを格納し、０以外である場合は、大入賞口有効期間フラグに大入賞口有効期間データを格納する。

【０１７８】

特別図柄変動開始監視制御処理（Ｓ３３４）において、特別図柄の作動状態を監視し、特別図柄が変動開始できる状態であるか否かを判定する。特別図柄の保留球の消化順序が、第２特別図柄の優先消化である場合、（１）大当り中又は小当り中でないこと、（２）

第１特別図柄が変動待機中であること、（３）第２特別図柄が変動待機中であること、（４）当該特別図柄の作動保留球数が０以外であること、の全てが満たされているときに、特別図柄が変動開始できる状態であると判定する。特別図柄の保留球の消化順序が、入賞順である場合、上記（１）～（３）に加えて、（５）特別図柄の保留球数の合計が０以外であること、（６）当該判定が消化順序すなわち入賞順と一致すること、の全てが満たされているときに、特別図柄が変動開始できる状態であると判定する。

【０１７９】

特別図柄が変動開始できる状態であると判定された場合、当該特別図柄の作動保留球数を減算し、第１特別図柄及び第２特別図柄の保留球数に対応した演出コマンドを要求する。これにより、特別図柄の保留球数が更新されたことがサブ基板３００に通知される。

【０１８０】

つづいて、特別図柄の当り判定を実行する。当り判定において、特別図柄当り乱数により、大当り、小当り、はずれのいずれであるかが判定され、判定結果が、特別図柄判定フラグに格納される。つづいて、図柄を決定する。図柄の決定において、当り判定が大当りであった場合、特別図柄当り図柄乱数に基づいて大当り図柄が決定され、小当りであった場合、小当り図柄が決定され、はずれであった場合、はずれ図柄が決定される。

【０１８１】

当り判定の結果が大当りであった場合、図柄の決定処理において決定された当り図柄の種別を示す群判定番号の値に基づいて、特別図柄の確率変動機能の作動内容を判定し、特別図柄の変動時間短縮機能の作動内容や、普通図柄の入賞容易状態を設定など、大当り終了後の遊技状態を設定する。つづいて、特別電動役物が連続して作動する回数や、大入賞口の開放時間の内容など、大当り中の設定を実行する。つづいて、当り判定の結果と、普通図柄の確率変動機能の作動状態に基づいて、大当り終了後に参照すべき変動パターンテーブルを選択することにより、変動パターン選択状態の内容を設定する。つづいて、遊技状態及び当り図柄の種別を示す群判定番号の値に基づいて選択されたテーブルを参照して、開始デモ時間及び終了デモ時間を設定する。つづいて、当り判定及び図柄決定に使用したメインＲＡＭ２９１の領域をクリアし、特別図柄の状態を「変動開始」に設定する。

【０１８２】

当り判定の結果が小当りであった場合、小当り終了後に参照すべき変動パターンテーブルを選択することにより、変動パターン選択状態の内容を設定し、開始デモ時間及び終了デモ時間を設定し、当り判定及び図柄決定に使用したメインＲＡＭ２９１の領域をクリアして、特別図柄の状態を「変動開始」に設定する。当り判定の結果がはずれであった場合、当り判定及び図柄決定に使用したメインＲＡＭ２９１の領域をクリアして、特別図柄の状態を「変動開始」に設定する。

【０１８３】

異常検知処理（Ｓ３３６）において、メインエラー検出手段２８４として機能するメインＣＰＵ２９０は、磁気検知信号、断線短絡電源異常検知信号、電波検知信号、扉・枠の開放信号を検査し、エラー状態に変化があった場合は、エラー状態を記憶して、サブ基板３００に遊技機のエラー状態演出の表示を要求する。このとき、制御基板に搭載されたＬＥＤ等の発光手段の発光態様をエラー状態に応じて制御してもよい。エラー状態に変化がなかった場合は、エラー状態の記憶及びエラー状態演出の表示要求は実行しない。

【０１８４】

入球通過時間異常検出処理（Ｓ３３８）において、メインエラー検出手段２８４として機能するメインＣＰＵ２９０は、入球通過時間異常を検出するため、各スイッチレベルの連続オン時間の監視を行い、連続オン時間（例えば、スイッチがオンであるとき割込み毎にインクリメントするカウンタの値）が異常値であったと判断した場合、入球通過時間異常の設定、コマンドの送信要求、外部情報出力端子１６０へ出力するセキュリティの出力要求の作成を順に実行する。このとき、制御基板に搭載されたＬＥＤ等の発光手段の発光態様を入球通過時間異常に応じて制御してもよい。連続オン時間が異常ではないと判断した場合は、セキュリティの出力要求の作成は実行しない。

【０１８５】
遊技状態表示処理（Ｓ３４０）において、特別電動役物が連続して作動する回数、エラー状態、普通図柄の作動保留球数、及び特別図柄の作動保留球数の表示を要求するため、それぞれの表示データを作成する。
【０１８６】
ハンドル状態信号検査処理（Ｓ３４２）において、ハンドルのタッチ状態を監視するため、ハンドル状態の検査を行い、検査の結果、ハンドル状態に変化ありと判断した場合、ハンドル状態監視タイマの減算、ハンドル状態の更新、ハンドル状態監視タイマの設定、及びハンドル状態演出のコマンド送信要求を実行する。検査の結果、ハンドル状態に変化なしと判断した場合、ハンドル状態監視タイマの設定を実行する。ハンドル状態監視タイマの値をデクリメントした結果が０以外の場合、タイマ減算中と判断して、以降の処理は実行しない。
【０１８７】
ＬＥＤ出力処理（Ｓ３４４）において、特別図柄の表示、普通図柄の表示、特別図柄の作動保留球数の表示、普通図柄の作動保留球数の表示、遊技状態の表示、特別電動役物が連続して作動する回数の表示、役物連続作動装置未作動時の特別電動役物の作動状態の表示、打ち分けの表示、エラーの表示、賞球比率の表示を実行するために、表示の初期化、表示データの取得及び出力を順に実行する。
【０１８８】
発射制御信号出力処理（Ｓ３４６）において、遊技球の発射の禁止／許可の信号を出力するため、払出制御基板１５５との通信状態及び断線短絡電源異常に対応した発射の禁止／許可の設定、及び発射の禁止／許可データを取得した後、発射の禁止／許可の信号の出力を実行する。
【０１８９】
試験信号出力処理（Ｓ３４８）において、試験装置に出力する信号を作成し、対応した出力ポートに出力する。
【０１９０】
ソレノイド出力処理（Ｓ３５０）において、普通電動役物ソレノイド９１及び大入賞口ソレノイド９２の出力データを出力するために、普通電動役物ソレノイド９１の出力データの取得、大入賞口ソレノイド９２の出力データの取得及び出力データの出力を実行する。それぞれのソレノイドの作動フラグ及び作動タイマを取得し、取得したソレノイド作動フラグ及びソレノイド作動タイマに対応した出力データを取得する。つづいて、ソレノイド作動タイマを更新し、出力データをソレノイド出力ポートへ出力する。
【０１９１】
演出制御コマンド送信処理（Ｓ３５２）において、サブ基板３００へ送信するコマンドの送信要求の有無を検査し、送信要求があると判断した場合、要求するコマンドデータを取得し、使用したコマンドバッファを０でクリアし、取得したコマンドデータに対応したＭＯＤＥデータの取得、ＭＯＤＥデータの出力、ＭＯＤＥデータの保持、取得したコマンドデータに対応したＥＶＥＮＴデータの取得、ＥＶＥＮＴデータの出力を順に実行する。
【０１９２】
外部情報出力処理（Ｓ３５４）において、外部情報出力端子１６０に出力する信号を作成し、作成した信号を外部情報出力ポートに出力する。
【０１９３】
上述したメイン基板２００の動作過程において使用される乱数について、より詳細に説明する。メイン基板２００において使用される乱数には、主に、普通図柄に係る乱数として、普通図柄当り乱数、及び普通図柄変動パターン乱数があり、特別図柄に係る乱数として、特別図柄当り乱数（ハード乱数）、特別図柄当りソフト乱数、特別図柄当り図柄乱数、変動パターン乱数がある。また、初期値更新型乱数である、普通図柄当り乱数、特別図柄当り図柄乱数、及び特別図柄当りソフト乱数の初期値を与えるための乱数として、普通図柄当り初期値乱数、特別図柄当り図柄初期値乱数、及び特別図柄当りソフト初期値乱数

がある。

【０１９４】

普通図柄当り乱数は、割込処理の初期値更新型乱数更新処理（Ｓ３０８）において更新され、メインＲＡＭ２９１の所定位置に格納される。普通図柄当り乱数は、割込処理の普通図柄作動ゲート監視処理（Ｓ３２０）において、遊技球が第１作動口３１または第２作動口３２を通過したと判断されたとき、普通図柄変動の保留数が上限値である４未満である場合に、メインＲＡＭ２９１の所定位置から取得され、メインＲＡＭ２９１の別の領域に格納される。普通図柄乱数は、普通図柄変動開始監視処理（Ｓ３２４）において、普通図柄の変動を開始させると判断されたときに、当り判定及び停止図柄の決定のために使用される。

【０１９５】

普通図柄変動パターン乱数は、例えば０～２３２の値をとり、割込処理の各種乱数更新処理（Ｓ３０６）において更新され、メインＲＡＭ２９１の所定位置に格納される。普通図柄変動パターン乱数は、割込処理の普通図柄作動ゲート監視処理（Ｓ３２０）において、遊技球が第１作動口３１または第２作動口３２を通過したと判断されたとき、普通図柄変動の保留数が上限値である４未満である場合に、メインＲＡＭ２９１の所定位置から取得され、メインＲＡＭ２９１の別の領域に格納される。普通図柄変動パターン乱数は、普通図柄変動開始監視処理（Ｓ３２４）において、普通図柄の変動を開始させると判断されたときに、普通図柄の変動パターンの決定のために使用される。

【０１９６】

特別図柄当り乱数は、割込処理の始動口監視制御処理（Ｓ３２６）において、第１特別図柄又は第２特別図柄の作動保留球数が４未満であるときに遊技球の入賞を確認した場合に、内蔵乱数と特別図柄当りソフト乱数の値を取得し、両者を加算することにより生成され、メインＲＡＭ２９１の所定位置に格納される。特別図柄当り乱数は、割込処理の特別図柄変動開始監視制御処理（Ｓ３３４）において、大当り判定及び小当り判定を実行するために使用される。

【０１９７】

特別図柄当りソフト乱数は、割込処理の初期値更新型乱数更新処理（Ｓ３０８）において更新され、メインＲＡＭ２９１の所定位置に格納される。特別図柄当りソフト乱数は、始動口監視制御処理（Ｓ３２６）において、第１特別図柄又は第２特別図柄の作動保留球数が４未満であるときに遊技球の入賞を確認した場合に、メインＲＡＭ２９１の所定位置から取得され、上述したように、特別図柄当り乱数を生成するために使用される。

【０１９８】

特別図柄当り図柄乱数は、例えば０～９９９（図７の例では０～２５５）の値をとり、割込処理の初期値更新型乱数更新処理（Ｓ３０８）において更新され、メインＲＡＭ２９１の所定位置に格納される。特別図柄当り図柄乱数は、始動口監視制御処理（Ｓ３２６）において、第１特別図柄又は第２特別図柄の作動保留球数が４未満であるときに遊技球の入賞を確認した場合に、メインＲＡＭ２９１の所定位置から取得され、メインＲＡＭ２９１の別の領域に格納される。特別図柄当り図柄乱数は、割込処理の特別図柄変動開始監視制御処理（Ｓ３３４）において、当り判定が大当りであった場合に、大当り図柄を決定するために用いられる。

【０１９９】

変動パターン乱数は、例えば０～４９９９９（図８の例では０～２５５）の値をとり、割込処理の各種乱数更新処理（Ｓ３０６）において更新され、メインＲＡＭ２９１の所定位置に格納される。変動パターン乱数は、始動口監視制御処理（Ｓ３２６）において、第１特別図柄又は第２特別図柄の作動保留球数が４未満であるときに遊技球の入賞を確認した場合に、メインＲＡＭ２９１の所定位置から取得され、メインＲＡＭ２９１の別の領域に格納される。変動パターン乱数は、割込処理の特別図柄制御処理（Ｓ３２８）において、特別図柄変動パターンを決定するために用いられる。

【０２００】

普通図柄当り初期値乱数、特別図柄当り図柄初期値乱数、及び特別図柄当りソフト初期値乱数は、それぞれ、普通図柄当り乱数、特別図柄当り図柄乱数、及び特別図柄当りソフト乱数と同じ範囲の値をとり、メイン処理（Ｓ１２０）の初期値乱数更新処理（Ｓ２０８）及び割込処理の初期値乱数更新処理（Ｓ３１０）において更新され、メインＲＡＭ２９１の所定位置に格納される。普通図柄当り初期値乱数、特別図柄当り図柄初期値乱数、及び特別図柄当りソフト初期値乱数は、初期値更新型乱数更新処理（Ｓ３０８）において、普通図柄当り乱数、特別図柄当り図柄乱数、及び特別図柄当りソフト乱数を更新するときに、それぞれの乱数の初期値として用いられる。

【０２０１】

割込処理は、タイマ割込により一定時間ごとに実行されるので、割込処理に含まれる各種乱数更新処理（Ｓ３０６）及び初期値更新型乱数更新処理（Ｓ３０８）も、一定時間ごとに実行される。すなわち、普通図柄当り乱数、普通図柄変動パターン乱数、特別図柄当り乱数、特別図柄当りソフト乱数、特別図柄当り図柄乱数、変動パターン乱数は、一定時間ごとに更新される。これに対して、メイン処理（Ｓ１２０）は、割込処理が終了してから次のタイマ割込が発生するまでの間、すなわち、タイマにより計測される一定時間から割込処理に要した時間を減じた時間だけ繰り返される。割込処理に要する時間は、遊技状態などに応じて異なるので、メイン処理（Ｓ１２０）における初期値乱数更新処理（Ｓ２０８）は、各種乱数更新処理（Ｓ３０６）や初期値更新型乱数更新処理（Ｓ３０８）と異なり、一定時間ごとに実行されるわけではない。これにより、初期値更新型乱数更新処理（Ｓ３０８）において初期値を設定する際に取得される初期値乱数を毎回ランダムにすることができる。

【０２０２】

図２０は、ぱちんこ遊技機におけるサブ基板３００の制御開始処理を示すフローチャートである。この制御開始処理は、サブ初期処理実行手段３６０により実行されるが、以降、サブ初期処理実行手段３６０として機能するサブＣＰＵ３１０が実行するものとして説明する。サブ基板３００の制御を開始すると、サブＣＰＵ３１０はスタックポインタを設定し（Ｓ５００）、各種の初期設定が完了するまですべての割込を禁止し（Ｓ５０２）、サブＣＰＵ３１０のレジスタ設定やポート初期化といったハードウェアに関する初期設定を実行する（Ｓ５０４）。サブＲＯＭ３１２から制御プログラムを読み出してサブＲＡＭ３１１に配置するとともに、制御プログラムにおける各種の変数のうち、初期値のある変数については初期値を設定し、初期値のない変数についてはゼロクリアのデータを設定することにより、サブＲＡＭ３１１を初期化する（Ｓ５０６）。なお、サブ基板３００における割込処理は、最優先で実行される割込処理として、電源立ち上げ時の処理と、ウォッチドッグ機能が有効な場合における各種異常発生時のリセット処理とがある。次に実行優先度の高い優先レベル７の割込処理として、メイン基板２００から受信するコマンド処理があり、その次に優先度の高い優先レベル３の割込処理として、ウォッチドッグタイマによるＣＰＵ暴走検知時のリセット処理がある。次に優先される優先レベル２の割込処理として、制御ＣＰＵ３２０との間で送受信されるコマンドに係る処理があり、最も優先度の低い優先レベル１の割込処理として、リアルタイムクロックとの通信処理やランプ、ソレノイド、モータ等の各種デバイス制御処理等がある。以上の各種処理に関する割込が仮に同時に発生した場合には、割込の種類ごとにあらかじめ設定された優先度の高いものから優先して実行される。なお、本図に示す処理は、最優先レベルの割込である電源立ち上げ時の処理および各種異常発生時のリセット処理と、優先レベル３の割込であるＣＰＵ暴走検知時のリセット処理とを含む。

【０２０３】

メイン基板２００から受信するコマンド以外の割込（優先レベル７）を禁止し（Ｓ５１０）、あらかじめ記憶された全機種用のすべてのエラー情報から当該機種で使用する各種エラー情報を設定する（Ｓ５１２）。装飾ランプ１１１などのすべてのランプを消灯し（Ｓ５１４）、ウォッチドッグタイマの動作を開始し（Ｓ５１６）、メイン処理を実行する（Ｓ５１８）。通常はＳ５１８のメイン処理から本フローへ戻ることはないが、戻ったと

きはスリープ（小消費電力モード）へ移行する（Ｓ５２０）。
【０２０４】
図２１は、図２０におけるＳ５１８のメイン処理を詳細に示すフローチャートである。図２０のＳ５０６においてサブＲＡＭ３１１に配置された制御プログラムが正確に配置されているかを本図のメイン処理内でチェックするためにそのチェックを開始する先頭アドレスを取得し（Ｓ５３０）、以降の処理においてすべての割込を許可し（Ｓ５３２）、モータやソレノイド等のデバイスの初期化動作を実行する（Ｓ５３４）。
【０２０５】
ウォッチドッグタイマを使用する設定であればウォッチドッグタイマをクリアし（Ｓ５３６）、装飾図柄の外れの組合せがランダムの組合せになるように装飾図柄のカウンタを更新し（Ｓ５４０）、サブＣＰＵ３１０の入力ポートを監視する（Ｓ５４２）。なお、Ｓ５４０はカウンタを用いて装飾図柄の外れ図柄を決定する方式における処理であるため、外れ図柄となる全ての図柄組合せを組み込んだ抽選シートを用いて装飾図柄の外れ図柄を決定する方式の場合にはＳ５４０の処理は実行しない。その抽選シートを用いて装飾図柄の外れ図柄を決定する処理は、Ｓ５５２で後述する通りメイン基板２００から特別図柄の停止図柄を示すコマンドを受信したときに実行する。サブエラー検出手段３６４として機能するサブＣＰＵ３１０は、エラー状態を監視して各種エラーを検知したときはそのエラーを報知し（Ｓ５４４）、演出ボタン１０９の入力状態に応じた処理を実行し（Ｓ５４６）、予告抽選を実行する（Ｓ５４８）。なお、Ｓ５４８における予告抽選は、特に図柄変動開始直後に出現させる予告演出のコマンドをできる限り早期に演出制御装置３１３へ送信するため、抽選処理を１回のループで処理するのではなく複数回のループに分け、図柄変動開始直後に出現させる予告演出を先のループで抽選する。リアルタイムクロック、ランプ、モータ、ソレノイド等のデバイスに対する動作要求があればその動作を実行し（Ｓ５５０）、コマンドバッファに保存されたコマンドを解析し（Ｓ５５２）、コマンド解析直後の場合はＳ５３６の処理へ戻り（Ｓ５５４のＹ）、コマンド解析直後でないときは（Ｓ５５４のＮ）、空き時間で行えばよい低優先度の処理として抽選用ソフト乱数を更新し（Ｓ５５６）、Ｓ５３６の処理に戻る。なお、Ｓ５５２において、解析するコマンドが特別図柄の変動パターンを示す場合は装飾図柄の変動演出パターンをこのＳ５５２の処理にて決定し、解析するコマンドが特別図柄の停止図柄を示す場合は抽選シートを用いて装飾図柄の外れ図柄を決定する方式であれば装飾図柄の停止図柄をこのＳ５５２の処理にて決定する。
【０２０６】
図２２は、メイン基板２００からコマンドを受信した場合の割込処理を示すフローチャートである。メイン基板２００から受信するメインコマンドは、リセット割込やエラー割込に次いで優先度の高い優先レベル７の割込命令である。メイン基板２００から受信したデータを入力ポートへ読みに行き、２回連続で同じデータが読み込まれたときにそのデータを新たなコマンドとして確定し（Ｓ６００のＹ）、その確定したコマンドが第１コマンド（ＭＯＤＥデータ）であれば（Ｓ６０２のＹ）、その第１コマンドを一時記憶領域に保存する（Ｓ６０４）。ハード乱数を後続の処理のために取得し（Ｓ６０６）、元のルーチンに戻る。このようにメイン基板２００からメインコマンドの割込があるたびにハード乱数を取得しておくことにより、乱数の取得タイミングに周期性を生じさせず、値のランダム性を高める。Ｓ６００において読み込まれたデータが２回連続で一致しなければ（最高５回まで読み込み可能）、Ｓ６０２をスキップして元のルーチンに戻る（Ｓ６００のＮ）。
【０２０７】
Ｓ６０２において、確定したコマンドが第１コマンドではなく第２コマンドの場合は（Ｓ６０２のＮ）、第１コマンドがすでに適切に受信済みであることが確認できれば（Ｓ６０８のＹ）、コマンドバッファ（コマンドデータ用のリングバッファ）における読み取り位置であるコマンドライトポインタを取得し（Ｓ６１０）、第１コマンドと第２コマンドとをコマンドバッファに保存する（Ｓ６１２）。コマンドバッファに保存されたコマンドデータは、図２１のＳ５５２において解析される。コマンドライトポインタを更新し（Ｓ

６１４）、一時記憶領域に保存させていた第１コマンドをクリアして（Ｓ６１６）、元のルーチンに戻る。Ｓ６０８において第１コマンドが受信済みでないときはＳ６１０以降をスキップして（Ｓ６０８のＮ）、元のルーチンに戻る。

【０２０８】

図２３は、演出表示制御のためのタイマ割込が発生した場合の割込処理を示すフローチャートである。このタイマ割込は、サブＣＰＵ３１０から制御ＣＰＵ３２０へ演出表示に関するコマンドを送信するための優先レベル２の割込であり、５００μｓ周期で発生する。この割込では、バッファをチェックし（Ｓ６２０）、バッファに送信用のコマンドデータがあれば（Ｓ６２２のＹ）、そのコマンドデータを読み込み（Ｓ６２４）、制御ＣＰＵ３２０へ送信する（Ｓ６２６）。なお、制御ＣＰＵ３２０へのコマンドデータの送信は、制御ＣＰＵ３２０側で正常受信された旨を示すコマンドをサブＣＰＵ３１０が制御ＣＰＵ３２０から受信するまで所定時間間隔で最大３回まで送信を試みる。送信後、バッファの読み出しアドレスの設定を更新し（Ｓ６２８）、元のルーチンに戻る。バッファに送信用のデータがなければ（Ｓ６２２のＮ）、Ｓ６２４以降をスキップして元のルーチンに戻る。

【０２０９】

図２４は、サブＣＰＵ３１０が制御ＣＰＵ３２０からコマンドを受信した場合の割込処理を示すフローチャートである。この割込もまた優先レベル２の割込である。サブＣＰＵ３１０が制御ＣＰＵ３２０から受信するコマンドは、主にサブＣＰＵ３１０から制御ＣＰＵ３２０へ送信したコマンドが正常受信された旨を示すコマンドである。制御ＣＰＵ３２０からコマンドを受信した場合、受信したコマンドデータを読み出し（Ｓ６３０）、コマンドを解析し（Ｓ６３２）、コマンドバッファに保存して（Ｓ６３４）、元のルーチンに戻る。

【０２１０】

図２５は、各種デバイス制御のためのタイマ割込が発生した場合の割込処理を示すフローチャートである。このタイマ割込は、装飾ランプ１１１などのランプ制御、可動役物６６を駆動するソレノイドやモータの制御、各種タイマの管理制御のための割込であり、１ｍｓ周期で発生する。優先度が最も低い優先レベル１の割込であるため、優先レベル２以上の割込を許可し（Ｓ６４０）、演出ボタン１０９からの入力を示す信号、エラー検知を示す信号、電断を示す信号、モータやソレノイド等の制御対象デバイスへの駆動信号等を入出力するポートの入出力を処理する（Ｓ６４２）。このとき、電断を示す信号が入力された場合は直ちにバックアップ処理へ移行する。モータやソレノイド等のデバイスの制御パターンに基づくカウント処理やＳ６４２でポートにデータを書き込むためのバッファのオンオフ制御など、デバイス制御に係るデータを更新し（Ｓ６４４）、演出のタイミングを計るためのタイマを更新し（Ｓ６４６）、演出ボタン１０９の入力有効時間を管理するためのタイマを更新し（Ｓ６４８）、装飾ランプ１１１の点灯切換制御や制御ＣＰＵ３２０の暴走監視制御等のためのタスク制御用カウンタを更新して１６ｍｓ周期を作成する（Ｓ６５０）。

【０２１１】

なお、装飾ランプ１１１の点灯切換制御の最小単位は１６ｍｓである。画像表示制御の１フレームが１６ｍｓまたは３２ｍｓであり、その整数倍を装飾ランプ１１１の点灯切換制御の最小単位としておくことで、ランプ制御と画像表示制御を同期させやすくできる。また、例えば３０秒間のエラー報知といった、比較的長時間の期間をカウントする場合に、仮に１割込（１ｍｓ）周期のカウントを用いてしまうとカウント値が必要以上に長くなってしまうが、１６ｍｓ周期のカウント値とすることによってカウント値を短くすることもできる。

【０２１２】

タスク制御には処理０～１５までの１６種類のタスクがあり、そのうち１つのタスクが装飾ランプ１１１の点灯切換制御であり、２つのタスクが制御ＣＰＵ３２０の暴走監視制御である。装飾ランプ１１１の点灯切換制御は、タスク制御用カウンタのカウント値に応じて１６割込に１回実行することで１６ｍｓ周期での切換を実現する。制御ＣＰＵ３２０

の暴走監視制御は、例えば処理０と処理８に割り当て、タスク制御用カウンタのカウント値が０と８のとき、すなわち８割込に１回、制御ＣＰＵ３２０からのトグル信号を監視（Ｓ６５２）することで、８ｍｓ周期での監視を実現する。

【０２１３】

なお、制御ＣＰＵ３２０からは１フレームごとにオンオフ反転するトグル信号が出力されており、このトグル信号が１６００ｍｓ連続して同じ値のまま変化しない場合に制御ＣＰＵ３２０が暴走していると判断し、サブＣＰＵ３１０から制御ＣＰＵ３２０へリセット信号を送信し、リセット信号を受信した制御ＣＰＵ３２０はリセットを実行する。制御ＣＰＵ３２０からは１フレーム（１６ｍｓまたは３２ｍｓ）周期でトグル信号を受信するため、その周期より短い８ｍｓ周期で監視する。最後に、上述のような例えば３０秒間のエラー報知といった比較的長時間のエラー報知期間を管理するタイマを減算し（Ｓ６５４）、そのタイムアウト時にエラー報知が終了する。

【０２１４】

図２６は、特別図柄変動表示の過程を示すフローチャートである。第２当否抽選値の保留がなされている場合（Ｓ７００のＹ）、第２当否判定手段２２２が第２当否抽選値を読み出して第２特別図柄５２の当否を判定し（Ｓ７０２）、第２当否判定手段２２２が第２特別図柄５２の停止図柄を決定し（Ｓ７０４）、第２変動パターン決定手段２３２が第２特別図柄５２の変動パターンを決定し（Ｓ７０６）、決定した結果とともに変動開始コマンドをサブ基板３００へ送信して第２特別図柄５２の図柄変動を開始する（Ｓ７１６）。

【０２１５】

第２当否抽選値の保留がなされていない場合であって（Ｓ７００のＮ）、第１当否抽選値の保留がなされている場合（Ｓ７０８のＹ）、第１当否判定手段２２１が第１当否抽選値を読み出してあらためて第１特別図柄５１の当否を判定し（Ｓ７１０）、第１当否判定手段２２１が第１特別図柄５１の停止図柄を決定し（Ｓ７１２）、第１変動パターン決定手段２３１が第１特別図柄５１の変動パターンを決定し（Ｓ７１４）、決定した結果とともに変動開始コマンドをサブ基板３００へ送信して第１特別図柄５１の図柄変動を開始する（Ｓ７１６）。第１当否抽選値の保留がなされていない場合はＳ７１０からＳ７２２までの処理をスキップする（Ｓ７０８のＮ）。

【０２１６】

特別図柄の図柄変動表示を処理し（Ｓ７１８）、所定の変動時間が経過して図柄表示の停止タイミングに達するまでＳ７１８を繰り返し（Ｓ７２０のＮ）、所定の変動時間が経過して図柄表示の停止タイミングに達したときは（Ｓ７２０のＹ）、変動停止コマンドをサブ基板３００へ送信して表示中の図柄変動をあらかじめ決定された停止図柄にて停止し（Ｓ７２２）、特別図柄の変動表示を終了する。

【０２１７】

図２７は、装飾図柄変動表示の過程を示すフローチャートである。サブ基板３００の演出決定手段３０３がメイン基板２００から変動開始および演出表示内容を示すコマンドを受信し（Ｓ７５０）、受信した特別図柄の停止図柄、変動パターン、当否判定結果に応じて装飾図柄の停止態様を決定し（Ｓ７５２）、変動パターンに対応する変動演出パターンを決定する（Ｓ７５４）。ここで、事前判定により前兆設定がオンになっている場合（Ｓ７５６のＹ）、すでに決定されている変動演出パターンが、予告演出との重畳表示を回避すべき特定の演出内容が含まれたパターンでない場合であって（Ｓ７５８のＮ）、前兆設定がオンされた契機である図柄変動でなければ（Ｓ７６０のＮ）、所定の予告演出を表示すべき設定を実行し（Ｓ７６４）、前兆設定がオンされた契機である図柄変動である場合は（Ｓ７６０のＹ）、前兆設定をオフする（Ｓ７６２）。前兆設定がオンでない場合や（Ｓ７５６のＮ）、変動演出パターンに特定の演出内容が含まれる場合は（Ｓ７５８のＹ）、Ｓ７６０からＳ７６４の処理をスキップする。

【０２１８】

その後、装飾図柄の変動演出表示を開始し（Ｓ７６６）、装飾図柄の変動演出表示処理と（Ｓ７６８）、予告演出の表示処理を実行し（Ｓ７７０）、メイン基板２００から変動

停止コマンドを受信するまでＳ７６８とＳ７７０を繰り返し（Ｓ７７２のＮ）、変動停止コマンドを受信したときに（Ｓ７７２のＹ）、Ｓ７５２で決定された停止態様にて装飾図柄を停止表示させることで図柄変動表示を停止し（Ｓ７７４）、装飾図柄の変動演出を終了する（Ｓ７７６）。

【０２１９】

図２８は、特別遊技の過程を示すフローチャートである。まず、演出表示制御手段３０５が特別遊技の演出処理を開始し（Ｓ８００）、開閉制御手段２７５が大入賞口２０を開放する（Ｓ８０２）。所定の開放時間が経過せず（Ｓ８０４のＮ）、大入賞口２０への入球数も９球以上に達していなければＳ８０４に戻り（Ｓ８０６のＮ）、所定の開放時間が経過したか（Ｓ８０４のＹ）、開放時間が経過していないものの（Ｓ８０４のＮ）、大入賞口２０への入球数が９球以上に達した場合（Ｓ８０６のＹ）、開閉制御手段２７５が大入賞口２０を閉鎖させる（Ｓ８１０）。

【０２２０】

単位遊技が最終ラウンドに達していなければ（Ｓ８１０のＮ）、ラウンド数に１を加算してＳ８０２に戻り（Ｓ８１２）、単位遊技が最終ラウンドに達していた場合は（Ｓ８１０のＹ）、演出表示制御手段３０５は特別遊技の演出処理を終了させ（Ｓ８１４）、特別遊技制御手段２６０は特別遊技を終了させ（Ｓ８１６）、特定遊技、すなわち確変、時短、入球容易状態の実行を開始する（Ｓ８１８）。

【０２２１】

図２９は、小当り遊技の過程を示すフローチャートである。小当り遊技において、１回だけ実行される単位遊技を開始し（Ｓ８１９）、大入賞口２０を開放させ（Ｓ８２０）、所定の開放時間を経過するまで開放を継続させ（Ｓ８２２のＮ）、開放時間を経過した場合（Ｓ８２２のＹ）、大入賞口２０を閉鎖し（Ｓ８２４）、設定回数分の開閉が終了していなければ（Ｓ８２６のＮ）、開閉回数に１を加算してＳ８２０に戻り（Ｓ８２８）、設定回数分の開閉が終了していれば（Ｓ８２６のＹ）、小当り遊技を終了する。

【０２２２】

前提技術においては、第１の遊技における大当りの出玉より、第２の遊技における大当りの出玉の方が概ね多い、すなわち、第１の遊技よりも第２の遊技の方が１回の大当りにおける賞球獲得期待値が多くなるように設計されていたが、別の例では、第１の遊技の方が第２の遊技よりも賞球獲得期待値が多くなるように設計されてもよいし、第１の遊技と第２の遊技の賞球獲得期待値が概ね等しくなるように設計されてもよい。後者の場合、第１の遊技において実行される特別遊技と第２の遊技において実行される特別遊技に含まれる単位遊技の数の平均が等しくなるように設計されてもよい。例えば、第１の遊技においては、１００％の確率で単位遊技が７回実行される特別遊技が実行され、第２の遊技においては、５０％の確率で単位遊技が４回実行される特別遊技が、５０％の確率で単位遊技が１０回実行される特別遊技が実行されてもよい。また、いずれの場合においても、大入賞口に特定領域が設けられ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球または特定領域を通過した場合に、特別遊技終了後の通常遊技において確変状態などの特定遊技が実施されるように構成されてもよい。この場合、第１の遊技において大当りとなった場合に実行される特別遊技よりも、第２の遊技において大当りとなった場合に実行される特別遊技の方が、特定領域への入球容易性が高く、特別遊技の終了後に確変状態の通常遊技が実行される確率が高くなるように構成されてもよい。例えば、特定領域への入球が相対的に困難となる特別遊技が実行される第１当りと、特定領域への入球が相対的に容易となる特別遊技が実行される第２当りとが設けられ、第１の遊技よりも第２の遊技の方が第２当りとなる確率が高いように構成されてもよい。または、第１の遊技において第２当りとなる確率は１００％未満であるが、第２の遊技において第２当りとなる確率は１００％であるように構成されてもよい。

【０２２３】

（実施例）

＜小当りラッシュ＞

本実施例のぱちんこ遊技機においては、単位時間あたりの小当り遊技回数が増加する、すなわち小当りの発生頻度が高まる遊技状態、いわゆる小当りラッシュが実行され得る。具体的には、ぱちんこ遊技機は、（１）第１特別図柄５１と第２特別図柄５２とが同時に並行して変動可能な並列スペックであり、（２）第２当否抽選における小当り確率が相対的に高くなるよう設定され（例えば、第１当否抽選における小当り確率が、第２当否抽選における小当り確率より低い、または、小当りの可能性がない）、（３）特定の遊技状態において第２特別図柄５２の変動効率を高めるスペックである。

【０２２４】

上記（３）の特定の遊技状態は、例えば、確率変動状態かつ通常入球状態である遊技状態である。ここで、第２始動口１２への入球容易性に関する状態として、相対的に入球容易性が低い通常入球状態（以下、「低ベース状態」ともいう）と、通常入球状態より入球容易性が高い入球容易状態（以下、「高ベース状態」ともいう）とがある。第１当否判定手段２２１による当否判定の結果および第２当否判定手段２２２による当否判定の結果が大当りとなる確率状態として、相対的に低い確率である所定確率で大当りとなる通常確率状態（以下、「低確率状態」ともいう）と、通常確率状態よりも高確率で大当りとなる確率変動状態（以下、「高確率状態」ともいう）とがある。本実施例では、確率変動状態かつ通常入球状態（以下、「高確率低ベース状態」ともいう）において第２特別図柄５２の変動効率を高める。なお、「入球容易状態」は、普通電動役物９０（いわゆる「電動チューリップ」）の開放抽選の当り確率を相対的に高確率とした状態、開放抽選当選時における普通電動役物９０の開放時間を相対的に長くした状態、普通図柄の変動時間を相対的に短くした状態、のうち一つまたは複数となった状態であり、本実施例においてはこれら３つすべての状態に移行した状態を指す。変形例においては、これら三つの状態のうち一つまたは二つを満たさない状態であってもよい。一方、通常入球状態は、入球容易状態における開放抽選の当り確率の高低、普通電動役物９０の開放時間の長短、普通図柄の変動時間の長短が逆になった状態である。すなわち、普通電動役物９０の開放抽選の当り確率を相対的に低確率とした状態、開放抽選当選時における普通電動役物９０の開放時間を相対的に短くした状態、普通図柄の変動時間を相対的に長くした状態、のうち一つまたは複数となった状態であり、本実施例においてはこれら三つすべての状態に移行した状態を指す。変形例においては、これら三つの状態のうち一つまたは二つを満たさない状態であってもよい。

【０２２５】

本実施例におけるぱちんこ遊技機は、高確率低ベース状態における出玉率（いわゆる「機械割」）を第２当否抽選の小当りを頻発させることによって１以上とするスペックを有する。例えば、１分間に１００個を発射可能である場合、非確率変動状態かつ通常入球状態（以下、「低確率低ベース状態」ともいう）である場合に第２始動口１２へ連続発射（１分間に１００個ペースでの発射）をした場合、１分間に１００球の打ち出し、１分間における小当り遊技の期待値（１分間に小当り遊技が実行される平均回数）が０．１回（例として１０分間に１回小当りが当選する）であるとすると、１分間での小当り遊技で獲得される賞球期待値は２個（例として、大入賞口の１カウントあたりの賞球数が１０個、小当り遊技の１回あたりの平均入賞数が２．０個なので、０．１×１０×２．０＝２個）であり、小当り遊技による獲得賞球のみを考慮した（すなわち、第１始動口１１、第２始動口１２、一般入賞口３３などへの入賞による獲得賞球は考慮しない）出玉率は０．０２となる。一方で、確率変動状態かつ通常入球状態（高確率低ベース状態）である場合、第２始動口１２へ連続発射（１分間に１００個ペースでの発射）をした場合、１分間に１００球の打ち出しに対し、１分間における小当り遊技の期待値（１分間に小当り遊技が発生する平均回数）が６．０回であるとすると、１分間での小当り遊技で獲得される賞球期待値は１２０個（例として、大入賞口１カウントあたりの賞球数が１０個、小当り遊技１回あたりの平均入賞数２．０個なので、６×１０×２．０＝１２０個）であり、小当り遊技による獲得賞球のみを考慮した（すなわち、第１始動口１１、第２始動口１２、一般入賞口３３などへの入賞による獲得賞球は考慮しない）出玉率は１．２となる。小当りラッシュ

は、所定の大当りの発生を契機として高確率低ベース状態から他の遊技状態へ移行する場合に終了する。変形例として、回数切り確変（いわゆる「ＳＴ」）の仕様を採用し、高確率低ベース状態中に特別遊技に移行しないまま第１特別図柄５１の変動回数と第２特別図柄５２の変動回数の合計が所定回数（例えば１００回）に到達することを契機に低確率低ベース状態に移行することで、小当りラッシュが終了するよう構成してもよい。

【０２２６】

本実施例では、小当りラッシュを備えるぱちんこ遊技機における好適な制御および演出を提案する。以下、前提技術のぱちんこ遊技機１００を構成する要素と同一または対応する要素には同じ符号を付して説明する。また、前提技術で説明済みの内容は適宜省略し、主に、前提技術のぱちんこ遊技機１００と異なる内容を説明する。

【０２２７】

図３０は、実施例のぱちんこ遊技機５００の前面側における基本的な構造を示す。遊技領域８１における右側の流路、言い換えれば、相対的に強い強度で発射された遊技球が流れる流路には、上から順に、作動口５０６、第２始動口１２、大入賞口２０が配置される。作動口５０６は、前提技術における第２作動口３２に相当する。前提技術と異なり、本実施例の作動口は遊技領域８１における右側の流路にのみ設けられ、左側の流路に第１作動口３１は設けられていない。通過検出装置５０８は、前提技術における第２通過検出装置３７に相当する。

【０２２８】

遊技球が作動口５０６を通過すると普通図柄抽選（開放抽選）が実行され、その抽選の結果が当りであれば普通電動役物９０が拡開される。普通電動役物９０が拡開されると、遊技領域８１の右側流路を流れる遊技球の多くが第２始動口１２へ入球しやすくなる。反面、拡開した普通電動役物９０が大入賞口２０へ向かう流路を覆って妨げることとなり、第２始動口１２の下流へ遊技球が流れにくくなる結果、大入賞口２０には入球しにくくなる。すなわち、第２始動口１２と大入賞口２０との位置関係は、普通電動役物９０が拡開されたときの大入賞口２０への入球容易性が、普通電動役物９０が拡開されていないときの大入賞口２０への入球容易性より低減するような位置関係となっている。したがって、普通電動役物９０の開放頻度が高まる入球容易状態（高ベース状態）では、大入賞口２０への入球可能性が、通常入球状態（低ベース状態）よりも低下する。普通電動役物９０が閉鎖された状態では、第２始動口１２への入球が困難もしくは不可能となるよう、普通電動役物９０の開口部の上方に、図示しない遊技釘が設けられる。その分、普通電動役物９０の閉鎖時には第２始動口１２の下流へ遊技球が流れやすく、大入賞口２０への入球可能性が相対的に高まる。

【０２２９】

図３１は、図４における特定遊技制御手段を詳細に示す機能ブロック図である。特定遊技制御手段２７０は、入球状態設定手段５１０と確率状態設定手段５１２を含む。入球状態設定手段５１０は、通常入球状態と入球容易状態のいずれかに遊技状態を設定する。入球状態設定手段５１０は、特別遊技の終了後に通常入球状態から入球容易状態へ遊技状態を切り替える設定をし、入球容易状態の終期に到達したときに入球容易状態から通常入球状態へ遊技状態を切り替える設定をする。より具体的には、大当り時の遊技状態が低確率低ベース状態の際に第１特別図柄５１の大当り図柄が１０Ｒ確変大当り図柄または４Ｒ確変大当り図柄であった場合は、特別遊技の終了後に入球容易状態へ遊技状態を切り替え、次回大当りまで入球容易状態を維持する。また、第１特別図柄５１の大当り図柄が４Ｒ通常大当り図柄であった場合は、特別遊技の終了後に入球容易状態へ遊技状態を切り替え、図柄変動回数が５０回に達したときに入球容易状態から通常入球状態へ遊技状態を切り替える。なお、特別遊技の実行中は必ず通常入球状態とし（通常入球状態において当否判定の結果が大当りである場合に実行される特別遊技中は通常入球状態であり）、小当り遊技の実行中は小当り遊技開始直前の遊技状態を引き継ぐ（通常入球状態において当否判定の結果が小当りである場合に実行される小当り遊技中は通常入球状態である）。

【０２３０】

大当り時の遊技状態が高確率高ベース状態または高確率低ベース状態の際に第２特別図柄５２の大当り図柄が１０Ｒ確変大当り図柄または４Ｒ確変大当り図柄であった場合は、特別遊技の終了後に入球容易状態へ遊技状態を切り替え、次回大当りまで入球容易状態を維持する。また、第２特別図柄５２の大当り図柄が２Ｒ通常大当り図柄であった場合は、特別遊技の終了後に入球容易状態へ遊技状態を切り替え、図柄変動回数が５０回に達したときに入球容易状態から通常入球状態へ遊技状態を切り替える。なお、第２特別図柄５２が２Ｒ確変大当り図柄であった場合は、入球容易状態には移行しない。なお、特別遊技の実行中は必ず通常入球状態とし（入球容易状態において当否判定の結果が大当りである場合に実行される特別遊技中は通常入球状態であり）、小当り遊技の実行中は小当り遊技開始直前の遊技状態を引き継ぐ（入球容易状態において当否判定の結果が小当りである場合に実行される小当り遊技中は入球容易状態である）。

【０２３１】

確率状態設定手段５１２は、通常確率状態と確率変動状態のいずれかに遊技状態を設定する。確率状態設定手段５１２は、確変移行を伴う大当りが発生した場合に、その特別遊技の終了後に確率変動状態に遊技状態を設定し、確変移行を伴わない大当りが発生した場合に、その特別遊技の終了後に通常確率状態に遊技状態を設定する。なお、特別遊技の実行中は必ず通常確率状態とし（通常入球状態において当否判定の結果が大当りである場合に実行される特別遊技中は通常確率状態であり、入球容易状態において当否判定の結果が大当りである場合に実行される特別遊技中も通常確率状態であり）、小当り遊技の実行中は小当り遊技開始直前の遊技状態を引き継ぐ（通常確率状態において当否判定の結果が小当りである場合に実行される小当り遊技中は通常確率状態であり、入球容易状態において当否判定の結果が小当りである場合に実行される小当り遊技中は入球容易状態である）。

【０２３２】

図３２は、大当りの場合に参照する図柄決定テーブルを模式的に示す。第１図柄決定手段２２６および第２図柄決定手段２２７は、当否判定の結果が大当りである場合に本図の大当り図柄決定テーブルを参照して第１特別図柄５１または第２特別図柄５２の停止態様を決定する。第１図柄決定手段２２６および第２図柄決定手段２２７は、大当り図柄として１０Ｒ確変、４Ｒ確変、４Ｒ通常、２Ｒ確変、２Ｒ通常のうちいずれかを示す停止図柄を選択する。第１特別図柄５１と第２特別図柄５２とで、選択し得る停止図柄は異なる。第１図柄決定手段２２６は、第１特別図柄５１の停止図柄として１０Ｒ確変、４Ｒ確変、４Ｒ通常のいずれかを示す停止図柄を選択する。第２図柄決定手段２２７は、第２特別図柄５２の停止図柄として１０Ｒ確変、４Ｒ確変、２Ｒ確変、２Ｒ通常のいずれかを示す停止図柄を選択する。

【０２３３】

図３２のテーブルには、停止図柄の種類ごとに異なる範囲の抽選値が割り当てられることで、それぞれの選択確率が設定される。第１特別図柄５１の場合、抽選値が０～２４の場合に１０Ｒ確変が選択され（選択確率は約１０％）、抽選値が２５～２０４の場合に４Ｒ確変が選択され（選択確率は約７０％）、抽選値が２０５～２５５の場合に４Ｒ通常が選択される（選択確率は約２０％）。第２特別図柄５２の場合、抽選値が０～８９の場合に１０Ｒ確変が選択され（選択確率は約３５％）、抽選値が９０～１６５の場合に４Ｒ確変が選択され（選択確率は約３０％）、抽選値が１６６～２０４の場合に２Ｒ確変が選択され（選択確率は約１５％）、抽選値が２０５～２５５の場合に２Ｒ通常が選択される（選択確率は約２０％）。

【０２３４】

図３３は、各遊技状態と遷移契機の関係を模式的に示す遊技状態遷移図である。低確率低ベース状態６２０において、主体となる特別図柄は第１特別図柄５１であり、遊技者が狙う始動口は第１始動口１１である。低確率低ベース状態６２０においていわゆる初当りが発生した場合、その大当りが１０Ｒ確変大当りまたは４Ｒ確変大当りであれば高確率高ベース状態６２４へ遷移し（Ｓ９００）、４Ｒ通常大当りであれば低確率高ベース状態６２２へ遷移する（Ｓ９０２）。低確率高ベース状態６２２において、主体となる特別図柄

は第２特別図柄５２であり、遊技者が狙う始動口は第２始動口１２である。低確率高ベース状態６２２において大当りが発生した場合、その大当りが１０Ｒ確変大当りまたは４Ｒ確変大当りであれば高確率高ベース状態６２４へ遷移し（Ｓ９０４）、２Ｒ通常大当りであれば再び低確率高ベース状態６２２となり（Ｓ９０６）、２Ｒ確変大当りであれば高確率低ベース状態６２６へ遷移する（Ｓ９０５）。低確率高ベース状態６２２において大当りが発生しないまま図柄変動回数が入球容易状態の終期である５０回に到達した場合、低確率低ベース状態６２０へ遷移する（Ｓ９０８）。

【０２３５】

高確率高ベース状態６２４において、主体となる特別図柄は第２特別図柄５２であり、遊技者が狙う始動口は第２始動口１２である。高確率高ベース状態６２４においては、所定のキャラクタ同士（味方キャラクタと強い敵キャラクタ）が対戦する模様の映像が表示される、いわゆるバトル演出が実行される演出モードとなる。この演出モードにおいては、当否判定の結果が大当りとなるまでは（つまり、小当りと外れの場合は）、味方キャラクタが疾走する演出とともに、大当り期待度（または確変大当りとなる期待度）を示唆する予告演出が実行され、当否判定の結果が大当りとなった場合は、大当り期待度（または確変大当りとなる期待度）を示唆する予告演出が実行されたうえでバトル演出が実行される。そのバトル演出においては、より利益の大きい特別遊技へ移行する大当りが発生するか否かを煽る演出として、キャラクタ同士の対戦の模様が表示され、味方キャラクタが勝利すると相対的に単位遊技数が多く利益の大きい大当りである１０Ｒ確変大当りまたは４Ｒ確変大当りが発生し、味方キャラクタが敗北すると相対的に単位遊技数が少なく利益の小さい大当りである２Ｒ確変大当りまたは２Ｒ通常大当りが発生する。図３３においては、大当りが１０Ｒ確変大当りまたは４Ｒ確変大当りであれば再び高確率高ベース状態６２４となり（Ｓ９１０）、２Ｒ通常大当りであれば低確率高ベース状態６２２へ遷移し（Ｓ９１２）、２Ｒ確変大当りであれば高確率低ベース状態６２６へ遷移する（Ｓ９１４）。高確率高ベース状態６２４は、次の大当り発生まで継続される。

【０２３６】

高確率低ベース状態６２６において、主体となる特別図柄は第２特別図柄５２であり、遊技者が狙う始動口は第２始動口１２である。高確率低ベース状態６２６は、高確率高ベース状態６２４におけるバトル演出で敗北したとき（２Ｒ確変大当り）に移行される遊技状態であるが、本実施例においては小当りラッシュが実行される、高確率高ベース状態６２４よりも有利な遊技状態となっている。高確率低ベース状態６２６における演出モードは、前述したバトル演出にて対戦する強い敵キャラクタとは異なる敵キャラクタである弱い敵キャラクタと何度も戦う演出（詳細は後述する）が実行される演出モードとなる。この演出モードにおいては、当否判定の結果が大当りとなるまでは、当否判定の結果が小当りとなることで、弱い敵キャラクタを次々と倒していく演出が実行され、当否判定の結果が大当りとなった場合は、大当り期待度（または確変大当りとなる期待度）を示唆する予告演出が実行されたうえで前述したバトル演出が実行される。高確率低ベース状態６２６は、次の大当り発生まで継続されるとともに、小当りが１回または連続して発生しても遊技状態は高確率低ベース状態６２６のまま維持される。高確率低ベース状態６２６において大当りが発生した場合、その大当りが１０Ｒ確変大当りまたは４Ｒ確変大当りであれば高確率高ベース状態６２４へ遷移し（Ｓ９１６）、２Ｒ通常大当りであれば低確率高ベース状態６２２へ遷移し（Ｓ９１８）、２Ｒ確変大当りであれば再び高確率低ベース状態６２６となる（Ｓ９２０）。

【０２３７】

図３４は、本実施例における当否判定テーブルを模式的に示す図である。前提技術における図５のテーブルに代えて参照される。本実施例の当否判定テーブルは、第２当否抽選における小当り確率が相対的に高くなるよう設定される。すなわち、第１当否判定手段２２１による当否判定の結果が小当りとなる確率よりも第２当否判定手段２２２による当否判定の結果が小当りとなる確率の方が高くなるように構成される。または、第１当否判定手段２２１による当否判定の結果は小当りとなることはない一方で第２当否判定手段２２

２による当否判定の結果は小当りとなる可能性があるように構成される。例えば、小当りに該当する抽選値範囲は、第１当否抽選より第２当否抽選の方が広くなるよう定められる（第１当否抽選の小当りに該当する抽選値範囲はなくてもよい、すなわち「０」でよい。）。小当り遊技制御手段２６５は、第２当否判定手段２２２による当否判定の結果が小当りである場合、または、第１当否判定手段２２１および第２当否判定手段２２２のうち少なくともいずれかの当否判定の結果が小当りである場合、大入賞口２０の開放を伴う小当り遊技を実行する。

【０２３８】

図示する通り、第１当否判定手段２２１による第１当否抽選と第２当否判定手段２２２による第２当否抽選のいずれにおいても、通常時（すなわち、低確率状態）には当否抽選値が０～２０９の範囲に該当したときのみ大当りとなる。確変時には大当りの範囲が拡大され、当否抽選値が０～２０９の範囲に該当する場合だけでなく、２１０～１２９９の範囲に該当する場合にも大当りとなる。このように、大当りに該当する範囲は遊技状態に応じて変化する。なお、本図では単一の当否判定テーブルによって通常時と確変時の双方の大当り範囲を示したが、当否判定テーブルは通常時用と確変時用とで別個に用意してもよいし、第１当否抽選用と第２当否抽選用とで別個に用意してもよい。第２当否判定手段２２２が取得する当否抽選値が１３００～５０８９９の範囲に該当した場合は小当りとなるが、第１当否判定手段２２１が取得する当否抽選値が１３００～５０８９９の範囲に該当しても小当りとはならず、外れとなる。また、第１当否判定手段２２１による第１当否抽選と第２当否判定手段２２２による第２当否抽選のいずれにおいても、当否抽選値が５０９００～６５５３５の範囲に該当した場合は外れとなる。このように、「小当り」は第２当否抽選にのみ対応づけられ、第１当否抽選には対応づけられていないため、第２当否抽選でのみ該当し得る。実施例における第２当否抽選の小当り確率は１．３２分の１である一方、第１当否抽選の小当り確率は０である。第１当否抽選および第２当否抽選の小当り確率は遊技状態によらず一定である。本図では大当りか否かの判定テーブルと小当りか否かの判定テーブルとを単一の当否判定テーブルの形で実現する例を示したが、それぞれを別個のテーブルとして実現してもよい。また、「小当り」については、第１当否抽選においても該当し得ることとしてもよいが、その場合の当否抽選値の範囲は、第２当否抽選において小当りに対応づけられる当否抽選値の範囲より狭く設定される。例えば、第１当否抽選の小当り確率が４００分の１程度の低確率に定められてもよい。

【０２３９】

第２始動口１２への入球に対応する当否判定の結果、すなわち第２特別図柄５２の変動結果が小当りとなる確率は非常に高い。したがって、常に第２始動口１２を狙って遊技球を発射し（すなわち常時右打ちして）、小当りの獲得を目指す遊技方法が考えられるが、これは設計者が意図する本来の遊技性ではない。そこで、ぱちんこ遊技機５００では、低確率低ベース状態における第２特別図柄５２の変動効率を相対的に低くし、高確率低ベース状態における第２特別図柄５２の変動効率を相対的に高くする。変動効率は、所定の単位時間あたりの図柄変動回数と言える。実施例では、高確率低ベース状態において、第２特別図柄５２の単位時間あたりの変動回数を増加させる。第１変動パターン決定手段２３１および第２変動パターン決定手段２３２は、複数の基準の中のいずれかにしたがって、特別図柄の変動パターンを決定する。実施例では、第１変動パターン決定手段２３１は、予め定められた第１特別図柄５１用の変動パターンテーブルにしたがって第１特別図柄５１の変動パターンを決定する。

【０２４０】

第２変動パターン決定手段２３２は、低確率低ベース状態において、第２特別図柄５２の変動時間として、高確率低ベース状態における第２特別図柄５２の変動時間より長くなるように定められた変動パターンテーブルに基づいて変動パターンを決定する。第２変動パターン決定手段２３２は、低確率低ベース状態において、第２当否抽選の結果が外れの場合に、例えば１０分の変動時間を持つ変動パターンを選択する。これにより、第２特別図柄５２の変動効率は高確率低ベース状態において相対的に高くなり、低確率低ベース状

態において相対的に低くなる。

【０２４１】

第２変動パターン決定手段２３２は、高ベース状態において、第２特別図柄５２の変動パターンとして、低確率低ベース状態における第２特別図柄５２の変動パターンより変動時間が短い変動パターンが決定されやすい変動パターンテーブルに基づいて変動パターンを決定する。ここでいう高ベース状態は、高確率高ベース状態と低確率高ベース状態を含む。高ベース状態は特別遊技の終了後に移行される遊技状態であり、次の大当りが発生するか、または、第１特別図柄５１と第２特別図柄５２の合計変動回数が特定回数、例えば５０回に達するまで継続される（前述の通り、１０Ｒ確変大当り図柄または４Ｒ確変大当り図柄が停止した場合は、次の大当り発生まで継続する）。合計変動回数が特定回数に達すると、低ベース状態に移行される。このように、特別遊技の終了後から次の大当り発生までの期間または図柄変動回数が５０回に達するまでの期間である高ベース状態においては、第２特別図柄５２の変動効率が高まり、普通電動役物９０が高頻度で開放される結果、大入賞口２０への入球容易性は低くなる。

【０２４２】

第１特別図柄５１および第２特別図柄５２の合計変動回数が高ベース状態の終期である５０回に達すると、入球状態設定手段５１０は通常入球状態に設定する。高ベース状態の終期が５０回に設定されるのは４Ｒ通常大当りおよび２Ｒ通常大当りであり、いずれも低確率状態であるため、高ベース状態の終了後は低確率低ベース状態となる。低確率低ベース状態へ移行すると、第２変動パターン決定手段２３２は、第２特別図柄５２の変動パターンとして、第１特別図柄５１の変動パターンより変動時間が長い変動パターンが決定されやすい通常変動パターン選択基準に基づいて変動パターンを決定する。一方、２Ｒ確変大当りの場合のみ、特別遊技の終了後に高確率低ベース状態となり、小当りラッシュの状態となる。

【０２４３】

一般的には、高ベース状態では特別図柄の変動パターンとして変動時間が相対的に短い変動パターンが選択されやすく、低ベース状態では特別図柄の変動パターンとして変動時間が相対的に長い変動パターンが選択されやすい。しかし、小当りラッシュである高確率低ベース状態においては、低ベース状態であっても第２特別図柄の変動効率を高めるために、第２特別図柄の変動パターンとして相対的に変動時間が短い変動パターンが選択されやすくなる。第２変動パターン決定手段２３２は、高確率低ベース状態において、第２特別図柄５２の変動パターンとして、低確率低ベース状態における第２特別図柄５２の変動パターンより変動時間が短い変動パターンが決定されやすい小当りラッシュ用の特殊変動パターンテーブルに基づいて変動パターンを決定する。第２変動パターン決定手段２３２は、高確率低ベース状態（小当りラッシュ）において、第２当否抽選の結果が外れの場合に、例えば１秒の変動時間を持つ超短変動パターンを選択する。

【０２４４】

以上の小当りラッシュの基本構成を前提として、以下、個別の特徴を説明する。また、各実施例における仕様において基本構成と相違する点についても適宜説明する。

【０２４５】

＜第１実施例＞遊技状態に応じた入球容易状態の終了条件

高ベース状態においては、第２始動口１２を狙って打球する、いわゆる右打ちが遊技者により実行されることを前提とする。その上で、高ベース状態における出玉率（所定時間あたりの打球数に対する獲得賞球数の割合）が１を超える状態（すなわち、打球数に対して獲得賞球数が上回る状態）となりにくくなるよう、入球容易状態である高ベース状態を必要以上に長引かせずに少しでも早く終了させることが考えられる。例えば、次の大当りの発生を入球容易状態の終期の一つとするが、その大当りに係る図柄変動の開始時点で入球容易状態を終了させることで、特に変動時間が長いリーチ変動中に普通電動役物９０を閉じて図柄変動中の第２始動口１２への入球を抑制し、必要以上に出玉率が上がるのを避けやすくすることができる。このような仕様は、遊技機の開発者にとって出玉率を好適な

範囲内に収めやすい設計となる。

【０２４６】

しかし、当該遊技機の仕様や特性を熟知した遊技者が遊技する場合、リーチ変動中に普通電動役物９０が開放されないことで、その図柄変動に係る当否判定の結果が大当りであることを察知されてしまう可能性がある。一方で、遊技状態によっては当否判定の結果が大当りである場合にのみリーチ変動演出が実行されるような仕様（例えば、高確率高ベース状態６２４においてのみ当否判定の結果が外れである場合にはリーチ変動演出が実行されず前述したバトル演出も展開されない仕様、または、高確率高ベース状態６２４においてのみ当否判定の結果が大当りである場合にのみリーチ変動演出が実行され前述したバトル演出が展開される仕様）も考えられる。そこで、第１実施例においては、遊技状態に応じて異なる条件を入球容易状態の終了条件とする。

【０２４７】

図３５は、図柄変動の状態と入球容易状態の終了条件との関係を示すタイムチャートである。図３５（ａ）および（ｂ）は、２つの遊技状態においてそれぞれの終了条件が異なることを示す。入球状態設定手段５１０は、入球容易状態の一つである第１の遊技状態（図３５（ａ））においては、第１当否判定手段２２１または第２当否判定手段２２２による当否判定の結果が大当りである場合のその当否判定の結果に係る図柄変動の開始時に終了条件を満たしたものとして入球容易状態を終了させる。ここでいう第１の遊技状態は、高確率高ベース状態６２４である。図３５（ａ）の上段は図柄変動等の状態を示し、下段は入球容易状態のオンオフ状態を示す。まず、入球容易状態がオンの状態として超短縮図柄変動６３０，６３２が表示された後、大当りのリーチ変動６３４が開始されるとき（Ｓ９３０）に、入球容易状態がオフにされて終了され、その後の特別遊技６３６の期間までは少なくとも通常入球状態となる。

【０２４８】

入球容易状態の一つであって第１の遊技状態とは異なる状態である第２の遊技状態（図３５（ｂ））においては、第１当否判定手段２２１または第２当否判定手段２２２による当否判定の結果が大当りである場合のその当否判定の結果に係る図柄変動の終了時に終了条件を満たしたものとして入球容易状態を終了させる。ここでいう第２の遊技状態は、低確率高ベース状態６２２である。図３５（ｂ）は（ａ）と同様に、上段が図柄変動等の状態を示し、下段が入球容易状態のオンオフ状態を示す。まず、入球容易状態がオンの状態として超短縮図柄変動６４０，６４２が表示された後、大当りのリーチ変動６４４が開始されても（Ｓ９３２）入球容易状態がオンのまま継続される。その後、リーチ変動６４４が終了されるとき（Ｓ９３４）に、入球容易状態がオフにされて終了され、その後の特別遊技６４６の期間は通常入球状態となる。なお、外れのリーチ変動が実行される場合は、そのリーチ変動が終了しても入球容易状態がオンのまま継続される。変形例においては第１の遊技状態と第２の遊技状態が同じ遊技状態であってもよく、例えばいずれも高確率高ベース状態６２４とする仕様であってもよい。別の変形例では、第１の遊技状態における入球容易状態がオフとなるタイミングが図３５（ｂ）のようにリーチ変動６４４の終了時であり、第２の遊技状態における入球容易状態がオフとなるタイミングが図３５（ａ）のようにリーチ変動６３４の開始時であってもよい。

【０２４９】

高確率高ベース状態６２４では、当否判定の結果が大当りである場合にのみリーチ変動演出を実行しバトル演出を展開可能である。ここでいう当否判定は、主に第２当否判定手段２２２による当否判定を指すが、第１当否判定手段２２１による当否判定を含んでもよい。高確率高ベース状態６２４におけるリーチ変動演出では、複数の装飾図柄がリーチ態様となったことによって大当りの確定が示唆され、残りの演出において大当りが確率変動状態への移行を伴うか否かをバトル演出を通じて遊技者に煽ることとなる。高確率高ベース状態６２４において発生する大当りはいわゆる連チャンの大当りであり、高確率状態の下で次の大当りはすでに確約されている状態であるため、遊技者の関心は大当りそのものより、もっぱらその後も連チャンするか否か、すなわち次の大当りが確変を伴うか否かに

あるといえる。そのため、大当りの確定がリーチ変動演出（リーチ変動６３４）の開始時点（Ｓ９３０）で遊技者に分かってしまうものであっても遊技者の期待感を損なうことにはなりにくい。なお、リーチ変動演出の開始時点またはリーチ成立の時点で大当りの確定が示唆される分、大当り発生を図柄変動の開始前から煽るために、いわゆる先読みによってリーチ発生の可能性や確変大当りの可能性を示唆する予告演出を実行するようにしてもよい。

【０２５０】

一方、低確率高ベース状態６２２では、第１当否判定手段２２１または第２当否判定手段２２２による当否判定の結果が大当りである場合以外でもリーチ変動演出を実行可能である。したがって、リーチ変動演出（リーチ変動６４４）の開始時点（Ｓ９３２）や図柄変動中に大当りか否かが遊技者に分かってしまうものとならないよう、図柄変動の終了時（Ｓ９３４）に入球容易状態を終了させる。ここでいう当否判定もまた、主に第２当否判定手段２２２による当否判定を指すが、第１当否判定手段２２１による当否判定を含んでもよい。低確率高ベース状態６２２においてリーチ変動演出が実行される場合、高確率高ベース状態６２４と同じくバトル演出を展開するが、このリーチ変動演出の開始時点や図柄変動中に入球容易状態を終了させることはない。変形例として、低確率高ベース状態６２２においてリーチ変動演出が実行される場合、バトル演出は展開させず、それ以外の演出（例えば、宝物を発見できれば成功となり大当りであることが報知されるミッション演出など）を展開させてもよく、このような場合も、リーチ変動演出の開始時点や図柄変動中に入球容易状態を終了させることはない。

【０２５１】

第１実施例においては、少なくとも高ベース状態において第１の遊技と第２の遊技とが同時に実行されないよう第１の遊技を優先的に実行する仕様でもよい。すなわち、メイン表示制御手段２５０は、第１特別図柄５１および第２特別図柄５２のうち一方を変動表示するときは他方の変動表示を待機させる一方、少なくとも高ベース状態において変動開始タイミングとなった場合は第２保留として抽選値が保留されていても第１保留の消化、すなわち第１特別図柄５１の変動表示を優先して実行する。例えば、第２特別図柄の大当り図柄変動の開始時に入球容易状態を終了させると、普通電動役物９０が開放されにくくなった第２始動口１２ではなく第１始動口１１を狙って打球されることも考えられる。その結果、第２保留だけでなく第１保留の抽選値も保留される可能性があるが、メイン表示制御手段２５０は第１保留の消化を優先させ、優先的に第１特図制御手段２５１が第１特別図柄５１を変動表示する。この場合、第２特別図柄５２が変動する頻度、すなわち第２保留の消化速度が遅くなり、高ベース状態における第２の遊技の出玉率が１を超えにくくなって出玉率を適切な範囲に制御しやすくなる。

【０２５２】

第１変動パターン決定手段２３１は、高確率高ベース状態６２４において第１特別図柄５１のリーチなし外れ変動時間が相対的に長くなるように第１特別図柄５１の変動パターンを決定する。例えば、第１特別図柄５１のリーチなし外れ変動時間が第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間より長くなるように第１特別図柄５１の変動パターンを決定してもよい。また例えば、高ベース状態における第１特別図柄５１のリーチなし外れ変動時間が低ベース状態における第１特別図柄５１のリーチなし外れ変動時間より長くなるように第１特別図柄５１の変動パターンを決定してもよい。第１特別図柄５１の変動時間は、第１保留の数が所定数以上に達したときに相対的に長くなるように決定してもよいし、第１保留の数が多いほど長くなるように決定してもよい。これにより、第１始動口１１を狙って打球するほど第２保留の消化速度も遅くなるため、第１始動口１１を狙うこと自体を抑制しやすくなる。変形例としては、高確率高ベース状態６２４において第１特別図柄５１のリーチなし外れ変動時間が相対的に短くなるように第１特別図柄５１の変動パターンを決定してもよい。例えば、第１特別図柄５１のリーチなし外れ変動時間が第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間より短くなるように第１特別図柄５１の変動パターンを決定してもよく、また例えば、高ベース状態における第１特別図柄５１のリーチなし外れ変

動時間が低ベース状態における第１特別図柄５１のリーチなし外れ変動時間より短くなるように第１特別図柄５１の変動パターンを決定してもよく、第１特別図柄５１の変動時間は、第１保留の数が所定数以上に達したときに相対的に長くなるように決定してもよいし、第１保留の数が多いほど長くなるように決定してもよい。このようにすれば、第１始動口１１を狙って打球するほど第２保留の消化速度が速くなるため、遊技者の打ち方によって第２保留の消化速度を調整することができる。

【０２５３】

ただし、上述の第１特別図柄５１のリーチなし外れ変動時間が相対的に長くなる決定は、いわゆる初当り直後の高確率高ベース状態６２４においては実施せず、連チャン中の高確率高ベース状態６２４においてのみ実施するようにしてもよい。すなわち、低確率低ベース状態６２０において第１当否判定手段２２１または第２当否判定手段２２２による当否判定の結果が大当りとなった場合に移行した高確率高ベース状態６２４においては、その後に移行する高確率高ベース状態６２４における第１特別図柄５１の外れ変動時間より相対的に短くなるように第１特別図柄５１の変動パターンを決定する。初当りの直後では第１保留がまだ残っている可能性が十分にあり、初当り直後から遊技が停滞するのを回避するためである。また、高確率高ベース状態６２４において第１当否判定手段２２１または第２当否判定手段２２２による当否判定の結果が大当りとなった場合に移行した高確率高ベース状態６２４においては、第１特別図柄５１の外れ変動時間が相対的に長くなるように第１特別図柄５１の変動パターンを決定する。さらなる変形例としては、上述の第１特別図柄５１のリーチなし外れ変動時間が相対的に長くなる決定は、連チャン中の高確率高ベース状態６２４においては実施せず、初当り直後の高確率高ベース状態６２４においてのみ実施するようにしてもよい。すなわち、高確率高ベース状態６２４において第１当否判定手段２２１または第２当否判定手段２２２による当否判定の結果が大当りとなった場合に移行した高確率高ベース状態６２４においては、低確率低ベース状態６２０において第１当否判定手段２２１または第２当否判定手段２２２による当否判定の結果が大当りとなった場合に移行した高確率高ベース状態６２４における第１特別図柄５１の外れ変動時間より相対的に短くなるように第１特別図柄５１の変動パターンを決定してもよい。このようにすれば、第１保留がまだ残っている可能性が十分にある初当りの直後では、高確率高ベース状態６２４へ移行することを祝福したり、高確率高ベース状態６２４での遊技性や演出内容を説明したりするような特殊演出を実行するための時間を変動時間として確保することができる。

【０２５４】

変形例として、第１の遊技と第２の遊技とが同時に並行して実行され得る仕様でもよい。メイン表示制御手段２５０は、第２特別図柄５２が変動中であっても第１特別図柄５１を変動表示させることができ、第１特別図柄５１が変動中であっても第２特別図柄５２を変動表示させることができる。第２変動パターン決定手段２３２は、高確率高ベース状態６２４において第１保留の個数が１個以上（または、２個以上、３個以上など）の場合に第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が相対的に長くなるよう第２特別図柄５２の変動パターンを決定する。例えば、第１保留の個数が１個以上（または、２個以上、３個以上など）の第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が、第１保留の個数が０の場合の第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間より長くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよいし、あるいは、第１保留の個数を問わず第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が第１特別図柄５１のリーチなし外れ変動時間より長くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよい。また例えば、高確率高ベース状態６２４において第１保留の個数が多いほど第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が長くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよい。これらによっても第１始動口１１を狙って打球するほど第２保留の消化速度も遅くなるため、第１始動口１１を狙うこと自体を抑制しやすくなる。さらなる変形例としては、第２変動パターン決定手段２３２は、高確率高ベース状態６２４において第１保留の個数が１個以上（または、２個以上、３個以上など）の場合に第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が相対的に

短くなるよう第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよい。例えば、第１保留の個数が１個以上（または、２個以上、３個以上など）の第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が、第１保留の個数が０の場合の第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間より短くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよいし、あるいは、第１保留の個数を問わず第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が第１特別図柄５１のリーチなし外れ変動時間より短くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよいし、また例えば、高確率高ベース状態６２４において第１保留の個数が多いほど第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が短くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよい。このようにすれば、第１始動口１１を狙って打球するほど第２保留の消化速度が速くなるため、遊技者の打ち方によって第２保留の消化速度を調整することができる。

【０２５５】

別の変形例として、メイン表示制御手段２５０は、第１の遊技と第２の遊技とが同時に実行されないよう第２の遊技を優先的に実行する仕様でもよい。すなわち、メイン表示制御手段２５０は、第１特別図柄５１および第２特別図柄５２のうち一方を変動表示するときは他方の変動表示を待機させる一方、第２特別図柄５２の変動開始タイミングとなった場合は第１保留として抽選値が保留されていても第２特別図柄５２の変動表示を優先して実行する。第２変動パターン決定手段２３２は、高確率高ベース状態６２４において第１保留の個数が１個以上（または、２個以上、３個以上など）の場合に第２特別図柄５２の外れ変動時間が相対的に長くなるよう第２特別図柄５２の変動パターンを決定する。例えば、第１保留の個数が１個以上（または、２個以上、３個以上など）の第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が、第１保留の個数が０の場合の第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間より長くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよいし、あるいは、第１保留の個数を問わず第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が第１特別図柄５１のリーチなし外れ変動時間より長くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよい。また例えば、高確率高ベース状態６２４において第１保留の個数が多いほど第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が長くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよい。これらによっても第１始動口１１を狙って打球するほど第２保留の消化速度も遅くなるため、第１始動口１１を狙うこと自体を抑制しやすくなる。さらなる変形例としては、第２変動パターン決定手段２３２は、高確率高ベース状態６２４において第１保留の個数が１個以上（または、２個以上、３個以上など）の場合に第２特別図柄５２の外れ変動時間が相対的に、短くなるよう第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよく、例えば、第１保留の個数が１個以上（または、２個以上、３個以上など）の第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が、第１保留の個数が０の場合の第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間より短くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよいし、あるいは、第１保留の個数を問わず第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が第１特別図柄５１のリーチなし外れ変動時間より短くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよく、また例えば、高確率高ベース状態６２４において第１保留の個数が多いほど第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が短くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよい。このようにすれば、第１始動口１１を狙って打球するほど第２保留の消化速度が速くなるため、遊技者の打ち方によって第２保留の消化速度を調整することができる。

【０２５６】

さらに別の変形例として、メイン表示制御手段２５０は、第１の遊技と第２の遊技とが同時に実行されないよう第１の遊技と第２の遊技を入球順に実行する仕様でもよい。すなわち、メイン表示制御手段２５０は、第１特別図柄５１および第２特別図柄５２のうち一方を変動表示するときは他方の変動表示を待機させる一方、第１始動口１１への入球と第２始動口１２への入球の順序ないし第１保留と第２保留の順序を記憶しておき、その順序にしたがって第１特別図柄５１の変動表示または第２特別図柄５２の変動表示を開始する。この場合もまた、第２変動パターン決定手段２３２は、高確率高ベース状態６２４にお

いて第１保留の個数が１個以上（または、２個以上、３個以上など）の場合に第２特別図柄５２の外れ変動時間が相対的に長くなるよう第２特別図柄５２の変動パターンを決定する。例えば、第１保留の個数が１個以上（または、２個以上、３個以上など）の第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が、第１保留の個数が０の場合の第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間より長くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよいし、あるいは、第１保留の個数を問わず第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が第１特別図柄５１のリーチなし外れ変動時間より長くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよい。また例えば、高確率高ベース状態６２４において第１保留の個数が多いほど第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が長くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよい。これらによっても第１始動口１１を狙って打球するほど第２保留の消化速度も遅くなるため、第１始動口１１を狙うこと自体を抑制しやすくなる。さらなる変形例としては、第２変動パターン決定手段２３２は、高確率高ベース状態６２４において第１保留の個数が１個以上（または、２個以上、３個以上など）の場合に第２特別図柄５２の外れ変動時間が相対的に短くなるよう第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよく、例えば、第１保留の個数が１個以上（または、２個以上、３個以上など）の第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が、第１保留の個数が０の場合の第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間より短くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよいし、あるいは、第１保留の個数を問わず第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が第１特別図柄５１のリーチなし外れ変動時間より短くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよく、また例えば、高確率高ベース状態６２４において第１保留の個数が多いほど第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が短くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよい。このようにすれば、第１始動口１１を狙って打球するほど第２保留の消化速度が速くなるため、遊技者の打ち方によって第２保留の消化速度を調整することができる。

【０２５７】

さらに別の変形例においては、入球容易状態の終了条件として、当否判定の結果が大当りである場合のその当否判定の結果に係る図柄変動の停止図柄固定開始時ないし停止図柄固定終了時に終了条件を満たしたものとして入球容易状態を終了させてもよい。ここで「停止図柄固定」は、特別図柄の確定停止態様を維持する期間であり、例えば保留が残っている場合、図柄変動から図柄が停止されたときに「停止図柄固定」が開始となり、その「停止図柄固定」が所定時間続いた後に「停止図柄固定」が終了となって、次の図柄変動が開始される流れとなる。また、当否判定の結果が小当りである場合のその当否判定の結果に係る図柄変動の開始時または終了時に終了条件を満たしたものとして入球容易状態を終了させてもよいし、小当り遊技の開始演出の開始時または終了時に終了条件を満たしたものとして入球容易状態を終了させてもよい。または、当否判定の結果が大当りである場合のその当否判定の結果に係る図柄変動の開始からＮ秒後（Ｎは固定値であってもよいし、大当り図柄に応じた可変値であってもよい）に終了条件を満たしたものとして入球容易状態を終了させてもよい。さらに、上述した入球容易状態の終了条件に関する各例は、第１の遊技状態が高確率高ベース状態６２４である場合に限らず、第１の遊技状態が低確率低ベース状態６２０、低確率高ベース状態６２２、高確率低ベース状態６２６のいずれであっても適用してもよい。また、第２の遊技状態が低確率高ベース状態６２２である場合に限らず、第２の遊技状態が低確率低ベース状態６２０、高確率高ベース状態６２４、高確率低ベース状態６２６のいずれであっても適用してもよい。さらに、第１の遊技状態と第２の遊技状態が同じ遊技状態である場合にも適用してもよい。

【０２５８】

＜第２実施例＞大当り図柄に応じたその後の入球容易状態の終了条件

第２実施例の基本的な構成は第１実施例と共通するため、共通点の記載を省略し、第１実施例との相違点を中心に説明する。第２実施例においては、入球容易状態の終了条件として、大当り図柄の種類に応じて異なる終了条件に基づく点で、遊技状態の種類に応じて異なる終了条件に基づく第１実施例と異なる。

【０２５９】
第１当否判定手段２２１または第２当否判定手段２２２による当否判定の結果が大当りであった場合の特別図柄の種類が第１の大当り図柄であった場合、第１の条件を終了条件とする入球容易状態である第１の遊技状態へ移行する。第１当否判定手段２２１または第２当否判定手段２２２による当否判定の結果が大当りであった場合の特別図柄の種類が第２の大当り図柄であった場合、第２の条件を終了条件とする入球容易状態である第２の遊技状態へ移行する。例えば、第１の大当り図柄は確変を伴う大当り図柄であり、第２の大当り図柄は確変を伴わない大当り図柄であってもよい。例えば、終了条件の一つである第１の条件は、当否判定の結果が大当りであった場合のその当否判定の結果に係る図柄変動の開始であり、終了条件の一つである第２の条件は、当否判定の結果が大当りであった場合のその当否判定の結果に係る図柄変動の終了であってもよい。例えば、第１の遊技状態は高確率高ベース状態６２４であり、第２の遊技状態は低確率高ベース状態６２２であってもよいし、または、第１の遊技状態は低確率高ベース状態６２２であり、第２の遊技状態は高確率高ベース状態６２４であってもよい。ここで、上記におけるさらなる変形例としては、（１）第１の大当り図柄も第２の大当り図柄も確変を伴う大当り図柄であってもよい、つまりはいずれの大当り図柄であっても高確率高ベース状態６２４へと移行してもよく、その場合、第１の大当り図柄を契機として移行した高確率高ベース状態６２４を第１の遊技状態としてもよく、第２の大当り図柄を契機として移行した高確率高ベース状態６２４を第２の遊技状態としてもよいし、（２）第１の大当り図柄も第２の大当り図柄も確変を伴わない大当り図柄であってもよい、つまりはいずれの大当り図柄であっても低確率高ベース状態６２２へと移行してもよく、その場合、第１の大当り図柄を契機として移行した低確率高ベース状態６２２を第１の遊技状態としてもよく、第２の大当り図柄を契機として移行した低確率高ベース状態６２２を第２の遊技状態としてもよい。この変形例は、以降に記載する実施例に適用可能であることを補足しておく。

【０２６０】
図３５（ａ）は第１の大当り図柄が確変を伴う大当り図柄であり、その特別遊技の終了後に、第１の条件、すなわち大当り図柄変動の開始時を終了条件とする高確率高ベース状態６２４へ移行する。第１実施例と同様、入球容易状態がオンの状態として超短縮図柄変動６３０，６３２が表示された後、大当りのリーチ変動６３４が開始されるとき（Ｓ９３０）に、入球容易状態がオフにされて終了され、その後の特別遊技６３６の期間までは少なくとも通常入球状態となる。

【０２６１】
図３５（ｂ）は第２の大当り図柄が確変を伴わない大当り図柄であり、その特別遊技の終了後に、第２の条件、すなわち大当り図柄変動の終了時を終了条件とする低確率高ベース状態６２２へ移行する。第１実施例と同様、入球容易状態がオンの状態として超短縮図柄変動６４０，６４２が表示された後、大当りのリーチ変動６４４が開始されても（Ｓ９３２）入球容易状態がオンのまま継続される。その後、リーチ変動６４４が終了されるとき（Ｓ９３４）に、入球容易状態がオフにされて終了され、その後の特別遊技６４６の期間は通常入球状態となる。

【０２６２】
以上のように、第２実施例によっても、第１実施例と同様に、特に変動時間が長いリーチ変動中に普通電動役物９０を閉じて第２始動口１２への入球を抑制し、必要以上に出玉率が上がるのを避けやすくすることができる。このような仕様は、遊技機の開発者にとって出玉率を好適な範囲内に収めやすい設計となる。

【０２６３】
変形例として、前述したとおり、第１の遊技状態と第２の遊技状態は同じ遊技状態としてもよく、その場合、例えばいずれも高確率高ベース状態６２４とする仕様であってもよい。これにより、移行先の遊技状態が同じであっても、大当り図柄の種類に応じて異なる終了条件とすることができる。

【０２６４】

別の変形例において、例えば終了条件の第１の条件は、入球容易状態へ移行してからの図柄変動回数が所定回数に達することであり、終了条件の第２の条件は、当否判定の結果が小当りとなった場合、または、当否判定の結果が小当りとなったことが所定回数（例えば、５０回）に達した場合などであってもよい（第２の条件が後者である場合、大当り図柄に応じて、設定する所定回数を異ならせてもよい）。この場合、第１の大当り図柄で大当りとなれば、特別遊技の終了後から図柄変動回数が所定回数に達するまで入球容易状態へ移行し、第２の大当り図柄で大当りとなれば、特別遊技の終了後から小当りが発生するまで入球容易状態へ移行する。この第１の条件および第２の条件は、いずれかのみを採用してもよい、つまり、入球容易状態の終了条件は、大当り図柄に依らず、第１の条件のみを採用してもよいし、第２の条件のみを採用してもよい。また、より好適な例としては、第１の条件と第２の条件とを組み合わせてもよい。例えば、（１）入球容易状態へ移行してからの図柄変動回数が１００回に達するか、入球容易状態に移行してから当否判定の結果が小当りとなるか、のいずれかを充足したことを契機に入球容易状態を終了する、または、（２）入球容易状態へ移行してからの図柄変動回数が１００回に達するか、入球容易状態に移行してから当否判定の結果が小当りとなった回数が５０回となるか、のいずれかを充足したことを契機に入球容易状態を終了するよう構成してもよい。

【０２６５】

その他の構成や変形例は第１実施例と同様である。例えば、少なくとも高ベース状態において第１の遊技と第２の遊技とが同時に実行されないよう第１の遊技を優先的に実行する仕様でもよい。すなわち、メイン表示制御手段２５０は、第１特別図柄５１および第２特別図柄５２のうち一方を変動表示するときは他方の変動表示を待機させる一方、少なくとも高ベース状態において変動開始タイミングとなった場合は第２保留として抽選値が保留されていても第１保留の消化、すなわち第１特別図柄５１の変動表示を優先して実行する。この場合、第２特別図柄５２が変動する頻度、すなわち第２保留の消化速度が遅くなり、高ベース状態における第２の遊技の出玉率が１を超えにくくなって出玉率を適切な範囲に制御しやすくなる。

【０２６６】

例えば、第１変動パターン決定手段２３１は、第１の遊技状態（例えば高確率高ベース状態６２４）において、第１実施例と同様に、第１特別図柄５１のリーチなし外れ変動時間が相対的に長くなるように第１特別図柄５１の変動パターンを決定してもよい。また、第１特別図柄５１の変動時間は、第１保留の数が所定数以上に達したときに相対的に長くなるように決定してもよいし、第１保留の数が多いほど長くなるように決定してもよい。これにより、第１始動口１１を狙って打球するほど第２保留の消化速度も遅くなるため、第１始動口１１を狙うこと自体を抑制しやすくなる。ただし、第１実施例と同様、第１特別図柄５１のリーチなし外れ変動時間が相対的に長くなる決定は、いわゆる初当り直後の高確率高ベース状態６２４においては実施せず、連チャン中の高確率高ベース状態６２４においてのみ実施するようにしてもよい。すなわち、低確率低ベース状態６２０において第１当否判定手段２２１または第２当否判定手段２２２による当否判定の結果が大当りとなった場合に移行した高確率高ベース状態６２４においては、その後に移行する高確率高ベース状態６２４における第１特別図柄５１の外れ変動時間より相対的に短くなるように第１特別図柄５１の変動パターンを決定する。また、高確率高ベース状態６２４において第１当否判定手段２２１または第２当否判定手段２２２による当否判定の結果が大当りとなった場合に移行した高確率高ベース状態６２４においては、第１特別図柄５１の外れ変動時間が相対的に長くなるように第１特別図柄５１の変動パターンを決定する。変形例としては、高確率高ベース状態６２４において第１特別図柄５１のリーチなし外れ変動時間が相対的に短くなるように第１特別図柄５１の変動パターンを決定してもよい。例えば、第１特別図柄５１のリーチなし外れ変動時間が第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間より短くなるように第１特別図柄５１の変動パターンを決定してもよく、また例えば、高ベース状態における第１特別図柄５１のリーチなし外れ変動時間が低ベース状態における第１特別図柄５１のリーチなし外れ変動時間より短くなるように第１特別図柄５１の変

動パターンを決定してもよく、第１特別図柄５１の変動時間は、第１保留の数が所定数以上に達したときに相対的に長くなるように決定してもよいし、第１保留の数が多いほど長くなるように決定してもよい。このようにすれば、第１始動口１１を狙って打球するほど第２保留の消化速度が速くなるため、遊技者の打ち方によって第２保留の消化速度を調整することができる。さらなる変形例としては、上述の第１特別図柄５１のリーチなし外れ変動時間が相対的に長くなる決定は、連チャン中の高確率高ベース状態６２４においては実施せず、初当り直後の高確率高ベース状態６２４においてのみ実施するようにしてもよい。すなわち、高確率高ベース状態６２４において第１当否判定手段２２１または第２当否判定手段２２２による当否判定の結果が大当りとなった場合に移行した高確率高ベース状態６２４においては、低確率低ベース状態６２０において第１当否判定手段２２１または第２当否判定手段２２２による当否判定の結果が大当りとなった場合に移行した高確率高ベース状態６２４における第１特別図柄５１の外れ変動時間より相対的に短くなるように第１特別図柄５１の変動パターンを決定してもよい。このようにすれば、第１保留がまだ残っている可能性が十分にある初当りの直後では、高確率高ベース状態６２４へ移行することを祝福したり、高確率高ベース状態６２４での遊技性や演出内容を説明したりするような特殊演出を実行するための時間を変動時間として確保することができる。

【０２６７】

また例えば、第１の遊技と第２の遊技とが同時に並行して実行され得る仕様でもよい。メイン表示制御手段２５０は、第２特別図柄５２が変動中であっても第１特別図柄５１を変動表示させることができ、第１特別図柄５１が変動中であっても第２特別図柄５２を変動表示させることができる。第２変動パターン決定手段２３２は、高確率高ベース状態６２４において第１保留の個数が１個以上（または、２個以上、３個以上など）の場合に第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が相対的に長くなるよう第２特別図柄５２の変動パターンを決定する。例えば、第１保留の個数が１個以上（または、２個以上、３個以上など）の第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が、第１保留の個数が０の場合の第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間より長くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよいし、あるいは、第１保留の個数を問わず第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が第１特別図柄５１のリーチなし外れ変動時間より長くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよい。また例えば、高確率高ベース状態６２４において第１保留の個数が多いほど第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が長くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよい。これらによっても第１始動口１１を狙って打球するほど第２保留の消化速度も遅くなるため、第１始動口１１を狙うこと自体を抑制しやすくなる。さらなる変形例としては、第２変動パターン決定手段２３２は、高確率高ベース状態６２４において第１保留の個数が１個以上（または、２個以上、３個以上など）の場合に第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が相対的に短くなるよう第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよい。例えば、第１保留の個数が１個以上（または、２個以上、３個以上など）の第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が、第１保留の個数が０の場合の第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間より短くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよいし、あるいは、第１保留の個数を問わず第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が第１特別図柄５１のリーチなし外れ変動時間より短くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよいし、また例えば、高確率高ベース状態６２４において第１保留の個数が多いほど第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が短くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよい。このようにすれば、第１始動口１１を狙って打球するほど第２保留の消化速度が速くなるため、遊技者の打ち方によって第２保留の消化速度を調整することができる。

【０２６８】

また例えば、メイン表示制御手段２５０は、第１の遊技と第２の遊技とが同時に実行されないよう第２の遊技を優先的に実行する仕様でもよい。すなわち、メイン表示制御手段２５０は、第１特別図柄５１および第２特別図柄５２のうち一方を変動表示するときは他

方の変動表示を待機させる一方、第２特別図柄５２の変動開始タイミングとなった場合は第１保留として抽選値が保留されていても第２特別図柄５２の変動表示を優先して実行する。第２変動パターン決定手段２３２は、高確率高ベース状態６２４において第１保留の個数が１個以上（または、２個以上、３個以上など）の場合に第２特別図柄５２の外れ変動時間が相対的に長くなるよう第２特別図柄５２の変動パターンを決定する。例えば、第１保留の個数が１個以上（または、２個以上、３個以上など）の第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が、第１保留の個数が０の場合の第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間より長くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよいし、あるいは、第１保留の個数を問わず第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が第１特別図柄５１のリーチなし外れ変動時間より長くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよい。また例えば、高確率高ベース状態６２４において第１保留の個数が多いほど第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が長くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよい。これらによっても第１始動口１１を狙って打球するほど第２保留の消化速度も遅くなるため、第１始動口１１を狙うこと自体を抑制しやすくなる。さらなる変形例としては、第２変動パターン決定手段２３２は、高確率高ベース状態６２４において第１保留の個数が１個以上（または、２個以上、３個以上など）の場合に第２特別図柄５２の外れ変動時間が相対的に、短くなるよう第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよく、例えば、第１保留の個数が１個以上（または、２個以上、３個以上など）の第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が、第１保留の個数が０の場合の第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間より短くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよいし、あるいは、第１保留の個数を問わず第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が第１特別図柄５１のリーチなし外れ変動時間より短くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよく、また例えば、高確率高ベース状態６２４において第１保留の個数が多いほど第２特別図柄５２のリーチなし外れ変動時間が短くなるように第２特別図柄５２の変動パターンを決定してもよい。このようにすれば、第１始動口１１を狙って打球するほど第２保留の消化速度が速くなるため、遊技者の打ち方によって第２保留の消化速度を調整することができる。

【０２６９】

＜第３実施例＞小当りラッシュにおける左打ち警告

第３実施例の基本的な構成は第１，２実施例と共通するため、共通点の記載を省略し、第１，２実施例との相違点を中心に説明する。

【０２７０】

小当りラッシュが実行される高確率低ベース状態や、高確率高ベース状態、低確率高ベース状態などにおいては、遊技者は第２始動口１２への入球を狙って打球する右打ちをする。一方、小当りラッシュや高確率高ベース状態、低確率高ベース状態が実行されない低確率低ベース状態においても右打ちして第２始動口１２へ入球させてしまうと、高確率低ベース状態や高確率高ベース状態における第２特別図柄の外れ変動パターンや左打ちの場合（低確率低ベース状態）の第１特別図柄の外れ変動パターンと比べて変動時間が極めて長い第２特別図柄の外れ変動パターンが選択され、必要以上に遊技効率が低下する。このような遊技者に不利な状況を回避させるために、第１始動口１１を狙った左打ちを促す視覚的ないし聴覚的な警告を遊技者に向けて発する。また、左打ちが強く推奨される状態であることを認識した上で、あえて遊技効率低下のリスクを冒して第２始動口１２への入球による小当り発生を狙って右打ちをする遊技者も考えられることから、そのような打ち方による遊技店の不利益にも配慮し、第２始動口１２への入球があった場合は左打ちを促すための強い警告（以下、「左打ち警告」ともいい、左打ちすべき状況であるにもかかわらず右打ちしていることが検知されたことを契機として表示される案内表示であり、遊技者に対して左打ちに戻すよう強く促す案内表示）を発する。なお、左打ち警告は、高ベース状態（なお、このように単に「高ベース状態」と称する場合は、少なくとも「低確率高ベース状態」または「高確率高ベース状態」のいずれかである）や小当りラッシュなどの右打ちが推奨される状況で表示される右打ち案内よりも遊技者に対する通知の強調の度合い

が高いものであり、不正行為やエラーの警告に近いレベルの強調の度合いであってもよい。なお、第２始動口１２ではなく、盤面右側に配置されている作動口を通過することを契機として、左打ち警告を発するよう構成してもよい。

【０２７１】

通常確率状態かつ通常入球状態において、第２始動口１２への入球を契機として少なくとも所定時間にわたり遊技者に対して第１始動口１１を狙った打球を促す警告を所定の出力手段により出力する。ここでいう所定の出力手段は、例えば装飾ランプ１１１の点滅やスピーカー１０８からの大きな警告音の出力であってサブＣＰＵ３１０ないし演出制御手段３０４によって制御されてもよいし、遊技店側コンピュータに接続される外部情報出力端子１６０であってメインＣＰＵ２９０によって制御されてもよい。警告の出力期間である所定時間は、出力手段の種類によって異なってもよく、例えば装飾ランプ１１１の点滅期間を３０秒とし、警告音の出力期間を１０秒間としてもよい。このような警告の出力中に再び第２始動口１２へ入球があった場合、出力中である警告の出力期間の計測タイマーをリセットし、あらためて所定時間にわたる警告の出力を開始し直す。以上により、遊技状態や遊技球の発射状況に応じた適切な打ち分けに関する警告を発することができ、本来意図する遊技性を損なわずに出玉を好適な範囲内に収めやすい設計とすることができる。また、このような左打ち警告を実行している状態を、出力通常状態と称する。

【０２７２】

左打ち警告の出力中に第２保留が上限に達した場合、左打ち警告を出力通常状態から出力制限状態に切り替える。第２保留が一杯の状態では、第２始動口１２へ入球させても当否判定の機会は増えず右打ちを継続するメリットがないことから、遊技者は右打ちをやめると考えられるためである。また、仮に第２保留が一杯の状態で右打ちを継続されたとしても、当否判定の機会は増えないため遊技店にとっても不利益が少ないためでもある。ここでいう出力制限状態は、例えば左打ち警告の停止であってもよいし、装飾ランプ１１１の発光強度や警告音の音量といった左打ち警告のレベルを強いレベルから弱いレベルに低下させる処理であってもよい（例えば、発光強度を出力通常状態よりも弱めたり、警告音の音量を出力通常状態よりも低減させたりしてもよい）。なお、出力制限状態において第２保留の一部が消化されて上限未満となった状態で再び第２始動口１２への入球が検出された場合には、出力制限状態は直ちに解除され、左打ち警告が再開される。

【０２７３】

左打ち警告を出力中に、第１始動口１１へ入球があった場合、右打ちをやめて左打ちを始めたとみなして左打ち警告を終了する。また、左打ち警告を出力中に、第２始動口１２に入球させるべき状況へと遊技状態が変化した場合、すなわち高ベース状態や小当りラッシュ（高確率低ベース状態）へ移行した場合、特別遊技へ移行した場合もまた、左打ち警告を強制終了させる。

【０２７４】

右打ちすべき状況、すなわち第２始動口１２に入球させるべき状況から、左打ちすべき状況、すなわち第１始動口１１に入球させるべき状況に変化してから所定の期間が経過するまでは、通常確率状態かつ通常入球状態であっても左打ち警告の出力を制限する。左打ちすべき状況への変化は、例えば高ベース状態の終了（図柄変動回数の上限によって期間が限定された高確率高ベース状態が終了し低確率低ベース状態へ移行した場合、または、図柄変動回数の上限によって期間が限定された低確率高ベース状態が終了し低確率低ベース状態へ移行した場合など）や、図柄変動回数の上限によって期間が限定された確率変動状態の終了による小当りラッシュの終了である。このような高ベース状態や小当りラッシュの終了によって左打ちすべき状況に変化したとしても、右打ちすべき状況の終了直後に遊技者が左打ちに切り替えるのが遅れたとしても、しばらくの間はこれを許容する趣旨である。ここでいう左打ち警告の出力の制限は、例えば警告の強度レベルを低くすることであってもよいし、左打ち警告の出力自体をしないことであってもよい。左打ち警告の出力を制限する所定の期間は、高ベース状態や小当りラッシュの終了から所定時間（例えば２０秒間）が経過するまであってもよいし、高ベース状態や小当りラッシュの終了から所定

回数（例えば４回）の図柄変動表示や第２始動口１２への入球があるまででであってもよい。また、高ベース状態や小当りラッシュの終了直後であっても、第２保留が一杯である間は右打ちがなされても不利益が小さいとみなして左打ち警告の出力を制限してもよい。さらに、特別遊技の実行中においても左打ち警告の出力を制限してもよい。

【０２７５】

なお、左打ち警告の出力を制限する間であっても、第１始動口１１を狙った打球を遊技者に案内するための左打ち案内（右打ちすべき状況から左打ちすべき状況になったことを契機として表示される案内表示であり、遊技者に対して左打ちに戻すよう促す案内表示）の表示は制限しない。例えば、右打ちすべき状況から左打ちすべき状況に変化した直後（例えば高ベース状態の終了であり、図柄変動回数の上限によって期間が限定された高確率高ベース状態が終了し低確率低ベース状態へ移行した場合、または、図柄変動回数の上限によって期間が限定された低確率高ベース状態が終了し低確率低ベース状態へ移行した場合など）の所定の期間は、前述したとおり強調の度合いが強い左打ち警告の出力は制限されるものの、演出表示装置６０の画面や専用の装飾ランプで左打ちを遊技者に促す案内表示は制限されずに表示される。

【０２７６】

左打ち警告の出力を制限する間に第２始動口１２に所定数以上の入球があった場合は制限を解除する。ここでいう所定数は、右打ちすべき状況の終了直後にそのまま惰性で右打ちを続けていた場合に入球し得る数を超え、意図的に右打ちを継続していると推認し得るような数、例えば１０球である。

【０２７７】

変形例として、高ベース状態または高確率低ベース状態（小当りラッシュ）においては、第１始動口１１への入球を契機として少なくとも所定時間にわたり遊技者に対して第２始動口１２を狙った打球を促す右打ち警告を出力してもよい。その右打ち警告の出力中に、第２始動口１２への入球があった場合または第１始動口１１に入球させるべき状況に変化した場合（図柄変動回数の上限によって期間が限定された高確率高ベース状態が終了し低確率低ベース状態へ移行した場合、または、図柄変動回数の上限によって期間が限定された低確率高ベース状態が終了し低確率低ベース状態へ移行した場合など）は、出力中の右打ち警告を終了させる。

【０２７８】

図３６は、遊技状態の変化と左打ち警告のタイミングの関係を示すタイムチャートである。本図では（ａ）遊技状態、（ｂ）左打ち、（ｃ）右打ち、（ｄ）警告発光、（ｅ）警告音のタイミングの関係を例示する。（ａ）において、期間６５０は小当りラッシュ（高確率低ベース状態）または高ベース状態であり、期間６５２は低確率低ベース状態である。期間６５０においては、（ｃ）のＳ９４０のタイミングで右打ちによる第２始動口１２への入球が検出されても、（ｄ）および（ｅ）の左打ち警告は出力されない。Ｓ９４２において期間６５０が終了して低確率低ベース状態の期間６５２に切り替わると、直後の２０秒間は左打ち警告の出力が制限され、その期間におけるＳ９４４で右打ちが検出されても左打ち警告は出力されない。Ｓ９４２から２０秒後のＳ９４６のタイミングで左打ち警告の制限が解除されると、Ｓ９４８のタイミングで右打ちが検出されたときに（ｄ）のように左打ち警告の発光が開始され、（ｅ）のように左打ちの警告音が出力開始される。（ｅ）の警告音は開始から１０秒後のＳ９５０で終了するが、（ｄ）の警告発光は３０秒間継続され、その間に再びＳ９５２で右打ちが検出されると、警告発光の期間を計測するタイマーがリセットされて再び３０秒間の発光が開始されるとともに、警告音の出力も再開される。（ｅ）の警告音は開始から１０秒後のＳ９５４で終了し、（ｄ）の警告発光はリセットから３０秒後のＳ９５６で終了する。その後、再びＳ９５８で右打ちが検出されると（ｄ）と（ｅ）の左打ち警告が再開されるが、（ｂ）の右打ちが検出されると（ｄ）と（ｅ）の左打ち警告は終了される。なお、変形例としては、再びＳ９５８で右打ちが検出されると（ｄ）と（ｅ）の左打ち警告が再開され、（ｂ）の右打ちが検出されても（ｄ）と（ｅ）の左打ち警告は規定時間まで継続されるよう構成してもよい。

【０２７９】
＜第４実施例＞特別遊技の種類と小当りラッシュの関係
第４実施例の基本的な構成は第１～３実施例と共通するため、共通点の記載を省略し、第１～３実施例との相違点を中心に説明する。
【０２８０】
図３３に示した通り、実施例における基本的な遊技は、特別遊技の実行中に付与される利益が相対的に大きい１０Ｒ確変大当りまたは４Ｒ確変大当りを連続させる連チャンによって出玉を獲得していく遊技である。一方、連チャンの過程で、特別遊技の実行中に付与される利益が相対的に小さい２Ｒ大当りが発生した場合であっても、その大当りが２Ｒ確変大当りであれば、特別遊技の実行中に付与される利益に加えて小当りラッシュの実行中に付与される利益を発生させるという派生的な遊技を設けている。その結果、例えば特別遊技の実行中に付与される利益が相対的に大きい大当りが発生するか否かを煽るバトル演出のような演出において敗北を喫したような状況からのみ小当りラッシュが発生し得るという斬新な遊技性を実現できる。また、１０Ｒ確変大当りや４Ｒ確変大当りといった特別遊技の実行中に付与される利益が相対的に大きい大当りが発生するより、２Ｒ確変大当りの利益と小当りラッシュの利益を合計した方が利益が大きくなるという斬新な遊技性も実現可能でき、大当り利益が相対的に小さい大当りにも高く注目させることができる。すなわち、特別遊技中の獲得賞球数の期待値だけを単純に比較すると１０Ｒ確変大当りや４Ｒ確変大当りの方が２Ｒ確変大当りより期待値が大きいものの、１０Ｒ確変大当りや４Ｒ確変大当りと２Ｒ確変大当りとの獲得賞球数の期待値の差より小当りラッシュでの獲得賞球数（小当りラッシュが発生してから次の大当りが発生して小当りラッシュが終了となるまでの間に小当り遊技によって獲得できる遊技球数）の期待値の方が大きいため、２Ｒ確変大当りの利益と小当りラッシュの利益の合計の方が１０Ｒ確変大当りや４Ｒ確変大当りの利益より大きい。また、高確率低ベース状態における小当りラッシュで遊技者へ比較的大きな利益を付与する分、高ベース状態において必要以上に利益を付与する仕様としなくてよいため、出玉率を好適な範囲内に収めやすい設計とすることができる。
【０２８１】
まず、高確率高ベース状態にて遊技の主体となる（高確率高ベース状態にて遊技者が入球を狙う第２始動口１２に対応する）第２特別図柄５２おける当否判定の結果が大当りとなる場合に実行される特別遊技の種類として、特別遊技の実行中に付与される利益が相対的に大きい第１の特別遊技と、特別遊技の実行中に付与される利益が相対的に小さい第２の特別遊技とがある。ここでいう第１の特別遊技は、例えば１０Ｒ確変大当りおよび４Ｒ確変大当りであり、第２の特別遊技は、例えば２Ｒ確変大当りおよび２Ｒ通常大当りである。第１の特別遊技の終了後に高確率高ベース状態６２４となる。一方、第２の特別遊技の終了後に高確率低ベース状態６２６または低確率高ベース状態６２２となる。具体的には、２Ｒ確変大当りであれば高確率低ベース状態６２６となり、２Ｒ通常大当りであれば低確率高ベース状態６２２となる。
【０２８２】
図３７は、特別遊技の種類と移行先の演出および遊技状態の関係を示すフロー図である。高確率高ベース状態６２４または高確率低ベース状態６２６において当否判定の結果が大当りに該当した場合、バトル演出画面６７０のように「バトル開始！！」と表示され、その後に実行される特別遊技が相対的に利益が大きい特別遊技（大当り）であるか否かを煽るように味方キャラクタと敵キャラクタが戦闘をするバトル演出が実行される。その特別遊技の種類が１０Ｒ確変大当りまたは４Ｒ確変大当りであった場合は、バトル演出の結果として、遊技者に有利な結果であることを示す「勝利」の場面を表示する。特別遊技の種類が１０Ｒ確変大当りである確率は約３５％であり、その場合、第１ボーナス画面６７１のように「ＨＹＰＥＲ　ＢＯＮＵＳ！！」と表示されて１０Ｒの特別遊技が実行された後、高確率高ベース状態６２４へ移行する。特別遊技の種類が４Ｒ確変大当りである確率は約３０％であり、その場合、第２ボーナス画面６７２のように「ＢＯＮＵＳ！！」と表示されて４Ｒの特別遊技が実行された後、高確率高ベース状態６２４へ移行する。これら

合わせて約６５％の確率でバトル演出は「勝利」となる。

【０２８３】

特別遊技の種類が２Ｒ確変大当りまたは２Ｒ通常大当りであった場合は、バトル演出の結果として、遊技者に不利な結果であることを示す「敗北」の場面を表示する。ただし、その「敗北」から逆転するチャンスを付与するか否か、すなわち２Ｒ大当りが確変を伴うか否か、あるいは高確率低ベース状態６２６と低確率高ベース状態６２２のいずれへの移行を伴うかを煽る演出である分岐演出を２Ｒ大当りの特別遊技の開始演出として実行する。分岐演出では、分岐演出画面６７３のように「チャレンジ開始！！」と表示した後、ボタン画面６７４のようにボタン画像とともに「ボタンを押せ！」と表示して遊技者に演出ボタン１０９の押下を促す。バトル演出から分岐演出へ進む確率、すなわちバトル演出で「敗北」となる確率は約３５％である。その３５％のうち、１５％の確率で２Ｒ確変大当りとなって分岐演出が「成功」となり、２０％の確率で２Ｒ通常大当りとなって分岐演出が「失敗」となる。分岐演出が「成功」の場合、チャレンジ成功画面６７５として「成功！！」と表示されて２Ｒの特別遊技を実行した後、高確率低ベース状態６２６へ移行する。分岐演出が「失敗」の場合、チャレンジ失敗画面６７６として「失敗！！」と表示されて２Ｒの特別遊技を実行した後、低確率高ベース状態６２２へ移行する。なお、この分岐演出は、２Ｒの特別遊技実行前、つまりは変動中に実行してもよいし、２Ｒの特別遊技における開始デモ中に実行してもよい。

【０２８４】

高確率高ベース状態６２４においては出玉率が１に収められるよう設計されるのに対し、高確率低ベース状態６２６においては小当りラッシュとなるため、高確率高ベース状態６２４より高確率低ベース状態６２６の方が遊技者に有利な遊技状態といえる。また、２Ｒ確変大当りの特別遊技における賞球数と小当りラッシュで獲得できる賞球数とを合わせた合計賞球数の期待値は、１０Ｒ大当りや４Ｒ大当りの特別遊技における賞球数と高確率高ベース状態６２４で獲得できる賞球数とを合わせた合計賞球数の期待値より大きい。すなわち、特別遊技中の獲得賞球数の期待値だけを単純に比較すると１０Ｒ確変大当りや４Ｒ確変大当りの方が２Ｒ確変大当りより期待値が大きいものの、１０Ｒ確変大当りや４Ｒ確変大当りと２Ｒ確変大当りとの獲得賞球数の期待値の差より小当りラッシュでの獲得賞球数（小当りラッシュが発生してから次の大当りが発生して小当りラッシュが終了となるまでの間に小当り遊技によって獲得できる遊技球数）の期待値の方が大きいため、２Ｒ確変大当りの利益と小当りラッシュの利益の合計の方が１０Ｒ確変大当りや４Ｒ確変大当りの利益と高確率高ベース状態６２４での利益の合計より大きい。したがって、特別遊技後の利益も含めて勘案した場合、特別遊技終了後に高確率高ベース状態６２４へ移行する１０Ｒ確変大当りや４Ｒ確変大当りより、特別遊技終了後に低確率高ベース状態６２２へ移行する２Ｒ確変大当りの方が遊技者に有利ともいえる。

【０２８５】

＜第５実施例＞代替図柄と簡易図柄

第５実施例の基本的な構成は第１～４実施例と共通するため、共通点の記載を省略し、第１～４実施例との相違点を中心に説明する。

【０２８６】

図３８は、装飾図柄と代替図柄と簡易図柄の配置を示す。（ａ）はメイン装飾図柄６００と代替図柄６０１と簡易図柄６０２の基本的な配置関係を示し、（ｂ）は低確率低ベース状態における表示態様を例示し、（ｃ）は高確率高ベース状態や高確率低ベース状態における表示態様を例示する。

【０２８７】

図３８（ａ）において、３つのメイン装飾図柄６００は、第１特別図柄５１または第２特別図柄５２に対応する装飾図柄であって、３つの図柄が画面中央付近の大きな領域を用いて変動表示される。本実施例のぱちんこ遊技機１００は、第１特別図柄５１と第２特別図柄５２とが同時に並行して変動可能な並列スペックであるが、メイン装飾図柄６００としては第１特別図柄５１と第２特別図柄５２の両方に同時に対応するのではなく、遊技状

態に応じていずれか一方の特別図柄に対応する。例えば、低確率低ベース状態のように第１始動口１１を狙って左打ちをすることで第１特別図柄５１の変動表示を主体とする第１の遊技では第１特別図柄５１に対応する装飾図柄としてメイン装飾図柄６００が変動表示される。一方、高確率高ベース状態や高確率低ベース状態のように第２始動口１２を狙って右打ちすることで第２特別図柄５２の変動表示を主体とする第２の遊技では第２特別図柄５２に対応する装飾図柄としてメイン装飾図柄６００が変動表示される。

【０２８８】

図３８（ａ）に示す通り、メイン装飾図柄６００の表示領域より小さな領域であって画面隅に設けられた小領域において代替図柄６０１と簡易図柄６０２が変動表示される。代替図柄６０１は、メイン装飾図柄６００の表示に加えて補完的に表示することで、演出表示装置６０の画面内におけるいずれかの箇所につねに装飾図柄が表示されていることを担保する図柄である。例えば、バトル演出などの実行中にメイン装飾図柄が非表示となった場合であっても、代替図柄６０１は表示を継続することで（且つバトル演出よりも前面にて表示されることで）、装飾図柄の表示が担保される。代替図柄６０１は、第１特別図柄５１に対応する代替図柄６０１ａと第２特別図柄５２に対応する代替図柄６０１ｂとを含む。代替図柄６０１は、３つの図柄で構成されるメイン装飾図柄６００と対応する態様の３つの小さな図柄が１つのセットと、第１特別図柄５１と第２特別図柄５２に対応する２セットの図柄で構成される、いわばミニ装飾図柄である。メイン装飾図柄６００が「４４４」や「７７７」のように３つとも同じ図柄で揃ったときに大当りを示すように、代替図柄６０１もまた「４４４」や「７７７」のように３つとも同じ図柄で揃った態様で停止したときに大当りを示し、同じ図柄で揃わない態様で停止したときに外れを示す。

【０２８９】

簡易図柄６０２は、第１特別図柄５１および第２特別図柄５２のうち少なくともいずれかが変動表示中であるか否かを示唆するとともに、当否判定の結果を示すための図柄である。簡易図柄６０２は、第１特別図柄５１に対応する簡易図柄６０２ａと第２特別図柄５２に対応する簡易図柄６０２ｂとを含み、それぞれ代替図柄６０１ａ，６０１ｂの近傍にて変動表示される。また、簡易図柄６０２は、第１特別図柄５１に対応する簡易図柄６０２ｃと第２特別図柄５２に対応する簡易図柄６０２ｄとをさらに含み、それぞれ代替図柄６０１ａ，６０１ｂから離れた位置にて変動表示される。簡易図柄６０２を離れた複数箇所にて表示することで、第１特別図柄５１と第２特別図柄５２のいずれが変動表示中であるかの表示を担保する。つまり、この代替図柄についても、例えば、バトル演出などの実行中にメイン装飾図柄が非表示となった場合であっても、後述する「○」と「×」を交互に切り替え表示する変動表示を継続することで（且つバトル演出よりも前面にて表示されることで）、第１特別図柄５１と第２特別図柄５２のいずれが変動表示中であるかの表示が担保される。簡易図柄６０２は、第１特別図柄５１または第２特別図柄５２に係る当否判定の結果を「○」や「×」等の簡易的な記号ないし図形で示す図柄である。簡易図柄６０２は、「○」で停止したときに大当りを示し、「×」で停止したときに外れを示す。なお、図３８（ａ）においては、便宜上、代替図柄６０１ａも代替図柄６０１ｂも大当りを示す態様にて停止しているが、片方のみが大当りを示す態様にて停止し、もう片方が外れを示す態様にて停止することが好適である。同じく、図３８（ａ）においては、便宜上、簡易図柄６０２ａも簡易図柄６０２ｂも大当りを示す態様にて停止しているが、片方のみが大当りを示す態様にて停止し、もう片方が外れを示す態様にて停止することが好適であり、更に、簡易図柄６０２ｃも簡易図柄６０２ｄも大当りを示す態様にて停止しているが、片方のみが大当りを示す態様にて停止し、もう片方が外れを示す態様にて停止することが好適である。

【０２９０】

図３８（ｂ）の低確率低ベース状態においては、第１特別図柄５１と対応するメイン装飾図柄６００ａが画面中央付近に変動表示されるとともに、そのメイン装飾図柄６００ａと対応する態様にて代替図柄６０１ａも変動表示される。簡易図柄６０２ａ，６０２ｃもまた、第１特別図柄５１に対応して変動表示される。このとき、第２特別図柄５２と対応

するメイン装飾図柄６００ｂは表示されず、第２特別図柄５２が変動表示されるときは第２特別図柄５２と対応する簡易図柄６０２ｂ，６０２ｄや代替図柄６０１ｂが変動表示される。変動停止中の簡易図柄６０２ｂ，６０２ｄや代替図柄６０１ｂは、外れを示す態様で表示される。

【０２９１】

図３８（ｃ）の低確率高ベース状態や高確率高ベース状態、高確率低ベース状態においては、第２特別図柄５２と対応するメイン装飾図柄６００ｂが画面中央付近に変動表示されるとともに、そのメイン装飾図柄６００ｂと対応する態様にて代替図柄６０１ｂも変動表示される。簡易図柄６０２ｂ，６０２ｄもまた、第２特別図柄５２に対応して変動表示される。このとき、第１特別図柄５１と対応するメイン装飾図柄６００ａは表示されず、第１特別図柄５１が変動表示されるときは第１特別図柄５１と対応する簡易図柄６０２ａ，６０２ｃや代替図柄６０１ａが変動表示される。変動停止中の簡易図柄６０２ａ，６０２ｃや代替図柄６０１ａは、外れを示す態様で表示される。

【０２９２】

ここで、初当り、すなわち低確率低ベース状態において発生した第１特別図柄５１の大当りに係る特別遊技の終了後の高ベース状態においては、少なくともその高ベース状態へ移行した直後で変動停止中の第１特別図柄５１と対応して簡易図柄６０２ａ，６０２ｃを停止状態で表示する場合は外れを示す「×」の停止図柄態様で表示する（図３８（ｃ）参照）。この高ベース状態移行直後の第１特別図柄５１は、第１当否抽選値の保留や第１始動口１１への入球がない限り大当り図柄で停止したままの状態であるため、本来は簡易図柄６０２ａ，６０２ｃもまた大当りを示す「○」で停止したままのはずである。しかし、その後に第１特別図柄５１が変動されないまま長時間が経過して再び低確率低ベース状態に戻ったとき（例えば、低確率低ベース状態において第１当否抽選値の保留がない状態にて第１特別図柄５１が大当り図柄にて停止し特別遊技が実行され、その後に移行した低確率高ベース状態でも第１当否抽選値の保留が生起せず、第２特別図柄５２が５０回変動表示することで低確率高ベース状態が終了し低確率低ベース状態に移行した場合）に、簡易図柄６０２ａ，６０２ｃが「○」から変動開始してしまうと、第１特別図柄５１の前回の大当りからすでに長時間が経過しているだけに「○」がどの大当りを示すかが分かりにくく、遊技者に違和感を与えかねない。そこで、初当りから高ベース状態に移行したときは簡易図柄６０２ａ，６０２ｃを強制的に「×」で表示することとする。以降における簡易図柄６０２ａ，６０２ｃの初回の図柄変動（通常であれば再び低確率低ベース状態に戻った後に発生する）を、外れを示す「×」から開始することで、遊技者の混乱を回避する。

【０２９３】

また、高ベース状態や高確率低ベース状態から低確率低ベース状態に戻った後、つまりは前述したような第１特別図柄５１が変動されないまま長時間が経過して再び低確率低ベース状態に戻ったとき（例えば、低確率低ベース状態において第１当否抽選値の保留がない状態にて第１特別図柄５１が大当り図柄にて停止し特別遊技が実行され、その後に移行した低確率高ベース状態でも第１当否抽選値の保留が生起せず、第２特別図柄５２が５０回変動表示することで低確率高ベース状態が終了し低確率低ベース状態に移行した場合）の初回の第１特別図柄５１の図柄変動に対応するメイン装飾図柄６００や代替図柄６０１ａの変動表示は、例えば「３５７」などの不揃いの外れ態様から変動開始する。前回の第１特別図柄５１の大当りから通常は長時間が経過しており、例えば前回の第１特別図柄５１の大当りに対応する「７７７」などの確変を伴う大当り態様から開始してしまうことになれば、直前の大当りが確変を伴うものと遊技者を誤解させてしまうおそれがあるためである。あるいは、直前の第２特別図柄５２の大当りに対応する「４４４」などの確変を伴わない大当り態様から開始してしまうとしても、第２特別図柄５２に対応する装飾図柄が変動開始したと遊技者を誤解させてしまうおそれがあるためである。

【０２９４】

なお、低確率低ベース状態以外の遊技状態において偶発的に第１特別図柄５１の大当りが発生した場合もまた、その特別遊技の終了後の高ベース状態において変動停止中の第１

特別図柄５１と対応して簡易図柄６０２ａ，６０２ｃを停止状態で表示する場合はその簡易図柄６０２ａ，６０２ｃとして外れを示す「×」の停止図柄態様で表示する（図３８（ｃ）参照）。

【０２９５】

また、高ベース状態や高確率低ベース状態から低確率低ベース状態へ移行した場合、少なくともその低確率低ベース状態へ移行した直後で変動停止中の第２特別図柄５２と対応して簡易図柄６０２ｂ，６０２ｄを停止状態で表示する場合は外れを示す「×」の停止図柄態様で表示する（図３８（ｂ）参照）。この低確率低ベース状態への移行時の第２特別図柄５２が大当り図柄の場合、第２当否抽選値の保留や第２始動口１２への入球がない限り大当り図柄で停止したままの状態であるため、本来は簡易図柄６０２ｂ，６０２ｄもまた大当りを示す「○」で停止したままのはずである。しかし、その後に第２特別図柄５２が変動されないまま長時間が経過して再び低確率高ベース状態や高確率高ベース状態へ移行したとき（例えば、低確率高ベース状態において第２当否抽選値の保留がない状態にて第２特別図柄５２が大当り図柄にて停止し特別遊技が実行され、その後に移行した低確率高ベース状態でも第２当否抽選値の保留が生起せず、第１特別図柄５１が５０回変動表示することで低確率高ベース状態が終了し低確率低ベース状態に移行し、その後、第２当否抽選値の保留が生起しないまま低確率低ベース状態において第１特別図柄５１が大当り図柄にて停止し特別遊技が実行され、その後に低確高ベース状態に移行した場合）に、簡易図柄６０２ｂ，６０２ｄが「○」から変動開始してしまうと、第２特別図柄５２の前回の大当りからすでに長時間が経過しているだけに「○」がどの大当りを示すかが分かりにくく、遊技者に違和感を与えかねない。そこで、高ベース状態や高確率低ベース状態から低確率低ベース状態に移行したときは簡易図柄６０２ｂ，６０２ｄを強制的に「×」で表示することとする。以降における簡易図柄６０２ｂ，６０２ｄの初回の図柄変動（通常であれば再び低確率高ベース状態や高確率高ベース状態に移行した後に発生する）を、外れを示す「×」から開始することで、遊技者の混乱を回避する。

【０２９６】

また、低確率低ベース状態から再び低確率高ベース状態や高確率高ベース状態に移行した後、つまりは第２特別図柄５２が変動されないまま長時間が経過して再び低確率高ベース状態や高確率高ベース状態へ移行したとき（例えば、低確率高ベース状態において第２当否抽選値の保留がない状態にて第２特別図柄５２が大当り図柄にて停止し特別遊技が実行され、その後に移行した低確率高ベース状態でも第２当否抽選値の保留が生起せず、第１特別図柄５１が５０回変動表示することで低確率高ベース状態が終了し低確率低ベース状態に移行し、その後、第２当否抽選値の保留が生起しないまま低確率低ベース状態において第１特別図柄５１が大当り図柄にて停止し特別遊技が実行され、その後に低確高ベース状態に移行した場合）の初回の第２特別図柄５２の図柄変動に対応するメイン装飾図柄６００や代替図柄６０１ｂの変動表示は、例えば「３５７」などの不揃いの外れ態様から変動開始する。前回の第２特別図柄５２の大当りから通常は長時間が経過しており、例えば前回の第２特別図柄５２の大当りに対応する「４４４」などの確変を伴わない大当り態様から開始してしまうことになれば、直前の大当りが確変を伴わないものと遊技者を誤解させてしまうおそれがあるためである。あるいは、直前の第１特別図柄５１の大当りに対応する「７７７」などの確変を伴う大当り態様から開始してしまうとしても、第１特別図柄５１に対応する装飾図柄が変動開始したと遊技者を誤解させてしまうおそれがあるためである。

【０２９７】

一方、高ベース状態または高確率低ベース状態から確変を伴う大当りが発生してその特別遊技終了後に再び高ベース状態または高確率低ベース状態となる場合は、次の初回の第２特別図柄５２の図柄変動に対応するメイン装飾図柄６００および代替図柄６０１ｂは「７７７」といった直前のメイン装飾図柄６００および代替図柄６０１ｂの大当り態様から変動開始してよい。

【０２９８】

図３８（ｂ）の低確率低ベース状態においては、遊技の主体となっていない第２特別図柄５２に対応する簡易図柄６０２ｂ，６０２ｄは、ある程度の視認性さえ確保されれば画面内に常時表示させる必要性に乏しいとの考え方がある。そのため、第２特別図柄５２の変動開始から所定の第１の時間後に第２特別図柄５２に対応する簡易図柄６０２ｂおよび簡易図柄６０２ｄを非表示とし、第２特別図柄５２の変動停止予定タイミングより所定の第２の時間前に簡易図柄６０２ｂおよび簡易図柄６０２ｄの非表示を解除して表示状態とする。例えば、第２特別図柄５２の変動開始から１秒後に簡易図柄６０２ｂおよび簡易図柄６０２ｄを非表示とし、第２特別図柄５２の変動停止予定タイミングの１秒前に簡易図柄６０２ｂおよび簡易図柄６０２ｄを表示状態とする。

【０２９９】

ただし、ぱちんこ遊技機１００の電源投入後における初回の図柄変動は、その変動開始タイミングや変動停止タイミングを演出制御手段３０４が認識できない可能性があるため、電源投入後の初回の変動開始から１秒経過しても簡易図柄６０２ｂおよび簡易図柄６０２ｄを非表示としない。また、高確率高ベース状態や高確率低ベース状態から低確率低ベース状態へ移行した直後は、第１当否抽選値の保留はゼロの状態である可能性が高い反面、第２当否抽選値の保留は１以上である可能性が高いため、低確率低ベース状態への移行直後の初回の図柄変動は第１特別図柄５１ではなく第２特別図柄５２である可能性も高い。このような状況で簡易図柄６０２ｂおよび簡易図柄６０２ｄを非表示とすると第１特別図柄５１と第２特別図柄５２のどちらが変動表示中であるかについて遊技者が認識しづらくなるため、低確率低ベース状態への移行直後の初回の図柄変動から１秒経過しても簡易図柄６０２ｂおよび簡易図柄６０２ｄを非表示としない（低確率低ベース状態への移行直後の初回の図柄変動中は簡易図柄ｂおよび簡易図柄６０２ｄを非表示としない、または、低確率低ベース状態への移行直後の初回の図柄変動中は変動開始から１秒以上である１０秒が経過するまでは簡易図柄ｂおよび簡易図柄６０２ｄを非表示としない）。

【０３００】

なお、図柄変動中に何らかの不具合や操作によってぱちんこ遊技機１００の電源が再起動された場合（電源断後に電源復帰した場合）、メイン装飾図柄６００は高速変動状態での表示で再開される。電源投入直後は、メイン装飾図柄６００として第１特別図柄５１と第２特別図柄５２のいずれに対応した表示をすべきかを演出制御手段３０４が認識できない可能性が高いためである。また、メイン装飾図柄６００を変動停止状態で再開するとなると、もし変動時間が３分以上といった長い変動パターンであった場合に長時間にわたって何も変動表示されないこととなり、復帰画面として好ましくないためである。なお、高速変動状態の表示は、常に一定の速度（高速）での変動であり、変動停止のタイミングとなるまではその速度が減速されることはなく、変動停止のタイミングにて高速変動状態から停止状態へと切り替わる。

【０３０１】

＜第６実施例＞

第６実施例の基本的な構成は第１～５実施例と共通するため、共通点の記載を省略し、第１～５実施例との相違点、特に関連性の強い第５実施例との相違点を中心に説明する。

【０３０２】

本実施例においては、演出表示装置６０の画面に沿って画面の少なくとも一部を覆って重なるように画面前方で動作するロゴ可動役物が設けられる。また、演出表示装置６０の画面と同等の面積を持ち、透過性と発光機能を有する板状の演出役物である導光板が演出表示装置６０の画面全体を覆うように重ねられて設けられる。これらは演出の一部として動作または発光される。ここで、簡易図柄６０２の表示優先度は、他の演出表示、例えば予告演出や背景演出、メイン装飾図柄６００の変動演出）より高く設定される。したがって、ロゴ可動役物の動作や導光板の発光が、簡易図柄６０２の表示に干渉する可能性を低減して、簡易図柄６０２による当否判定の結果表示を妨げないように、以下の調整をする。

【０３０３】

図３９は、ロゴ可動役物および導光板の配置を示す。（ａ）はロゴ可動役物６８０の配

置および動作位置を例示し、（ｂ）は導光板模様６８１の配置を例示する。ロゴ可動役物６８０は、例えばぱちんこ遊技機１００の機種名やモチーフとなる題材、キャラクタ名などのロゴが象られた装飾的な可動役物であり、透過性のあるアクリル等の部材で形成された可動物の中にＬＥＤ等の発光部材が内蔵されて構成される。ロゴ可動役物６８０は、通常の状態では例えば演出表示装置６０の画面上方において画面をまったく覆わないか、少なくとも僅かしか覆わない初期位置にて静止状態とされる（図３９（ａ）において実線で描かれたロゴ可動役物６８０）。この静止状態においては、メイン装飾図柄６００だけでなく、代替図柄６０１や簡易図柄６０２のすべてが遊技者から視認容易状態となる。

【０３０４】

ロゴ可動役物６８０は、演出パターンにしたがった演出制御手段３０４の制御により動作する。例えば、所定の演出における所定タイミングでロゴ可動役物６８０が発光しながら降下、すなわち下方へスライドすることで、大当り期待度の高い状態であることを遊技者に報知する役割を持つ。ロゴ可動役物６８０の下降動作が完了したとき、演出表示装置６０の画面の略中央の領域を覆う動作完了位置で所定時間静止状態となる（図３９（ａ）において破線で描かれたロゴ可動役物６８０）。このロゴ可動役物６８０の動作完了状態では、ロゴ可動役物６８０またはロゴ可動役物６８０を左右から支持する支持機構が簡易図柄６０２ｃ，６０２ｄと重なり得る位置となってこれらの図柄が遊技者から視認困難な状態となり得る。

【０３０５】

低確率低ベース状態においては、偶発的に第２始動口１２へ入球した場合や、低確率低ベース状態への移行前に貯留された第２保留がその移行後に残っていた場合などに第２特別図柄５２が変動表示され得るが、低確率低ベース状態では第２の遊技は主体となる遊技ではないため、第２特別図柄５２の変動時間はきわめて長い時間（例えば１０分間）に設定されることがある。低確率低ベース状態ではメイン装飾図柄６００は第１特別図柄５１に対応する図柄として変動表示され、第２特別図柄５２には対応しないため、第２特別図柄５２に対応する図柄としては簡易図柄６０２ｂ，６０２ｄによって明確に表示される必要がある。しかし、特に簡易図柄６０２ｄの視認性はロゴ可動役物６８０の動作完了状態によって干渉される可能性があり、また、きわめて長い変動時間の中でどのタイミングで変動停止するかは遊技者は把握しにくいため、遊技者に明確に変動停止を表示させることは困難となりかねない。

【０３０６】

そこで、低確率低ベース状態において第２特別図柄５２が変動開始した場合、第２特別図柄５２の変動停止予定タイミング（変動停止状態が開始するタイミング）より所定の第１の時間だけ前のタイミングから、第１の時間より長い所定の第２の時間にわたり、第１特別図柄５１に対応したロゴ可動役物６８０の動作を制限する。第１の時間は例えば５秒であり、第２の時間は例えば７．５秒である。第１の時間は、ロゴ可動役物６８０の往復動作（初期位置から動作完了位置を経て初期位置に戻る動作）に必要な動作時間に、第２特別図柄５２の変動停止を担保するための時間（第２特別図柄５２の実際の変動停止タイミングに対して誤差として許容する時間）を加算した時間であってよい。例えば、ロゴ可動役物６８０の動作時間（往復動作に要する時間、もしくは、初期位置から動作完了位置までの動作に要する時間や動作完了位置から初期位置までの動作に要する時間でもよい）を４秒とし、第２特別図柄５２の変動停止担保時間（簡易図柄６０２ｃ，６０２ｄが変動したうえで停止することを認識させるための停止前時間）を１秒とした場合の合計５秒が第１の時間となる。第２の時間は、第１の時間に、第２特別図柄５２の停止時間（実際に停止表示を維持する時間であり、外れの場合と小当りの場合とで時間が相違してもよい）と第２特別図柄５２の変動開始を担保するための時間（簡易図柄６０２ｃ，６０２ｄが停止している状態から変動開始することを認識させるための停止後時間であり、第２特別図柄５２の実際の変動開始タイミングに対して誤差として許容する時間）を加算した時間であってよい。例えば、第１の時間が５秒、第２特別図柄５２の停止時間が１．５秒（外れの場合は０．５秒、小当りの場合は１．５秒としてもよい）、第２特別図柄５２の変動開

始担保時間が１秒とした場合の合計７．５秒（外れの場合は６．５秒、小当りの場合は７．５秒としてもよい）が第２の時間となる。

【０３０７】

以上により、低確率低ベース状態において第２特別図柄５２に対応する簡易図柄６０２の変動停止および変動開始を遊技者に明確に表示し、視認させることができる。なお、ロゴ可動役物６８０の動作制限はあくまで例外的な制御であり、このような制御は最小限であることが設計上も好ましいため、例えば低確率低ベース状態において第２特別図柄５２の変動表示に対応するロゴ可動役物６８０の動作のようにきわめて頻度の低い事象に対しては制限を設けない。ただし、変形例として、第１特別図柄５１に対応する簡易図柄６０２の停止タイミング前後において第２特別図柄５２に対応するロゴ可動役物６８０の動作制限も同様に設ける仕様としてもよい。あるいは、低確率低ベース状態における第２特別図柄５２の変動表示との対応ではロゴ可動役物６８０を動作させることはない仕様としてもよい。一方、低確率低ベース状態以外の遊技状態、すなわち右打ちが主体となる遊技状態である高確率高ベース状態、高確率低ベース状態、低確率高ベース状態においても同様の理由からロゴ可動役物６８０の動作制限を設けていない。ただし、変形例として、右打ちが主体となる遊技状態である高確率高ベース状態、高確率低ベース状態、低確率高ベース状態であっても、第２特別図柄５２に対応する簡易図柄６０２の停止タイミング前後において、第１特別図柄５１に対応するロゴ可動役物６８０の動作制限（前述した動作制限）を設けてもよいし、第１特別図柄５１に対応する簡易図柄６０２の停止タイミング前後において第２特別図柄５２に対応するロゴ可動役物６８０の動作制限（前述した動作制限）を設けてもよい。なお、演出表示装置６０の画面において表示され得る演出種類数は、ロゴ可動役物６８０が初期位置にある場合よりも動作完了位置にある場合の方が多い。例えば、初期位置にある場合には味方キャラクタ、敵キャラクタ、予告演出が表示されているのに対し、動作完了位置にある場合には味方キャラクタのみが表示される。また、遊技盤８０の盤面上において点滅する装飾ランプ１１１などの発光装飾体の数は、ロゴ可動役物６８０が初期位置にある場合よりも動作完了位置にある場合の方が多い。例えば、初期位置にある場合には発光装飾体１０個のうち１つだけが点滅するのに対し、動作完了位置にある場合には発光装飾体１０個のうち９つが点滅する。また、演出ボタン１０９の押下を促すボタン演出は、ロゴ可動役物６８０が初期位置にある場合よりも動作完了位置にある場合の方が発生しにくい、または発生しない。また、電源断から復帰した場合において、ロゴ可動役物６８０は初期動作が可能であり、その初期動作に要する時間は例えば１０秒である。また、図柄変動開始から１０秒以内にロゴ可動役物６８０が動作し得る変動パターンが選択される確率よりも、図柄変動開始から１０秒以内にロゴ可動役物６８０が動作しない変動パターンが選択される確率の方が高い、または、図柄変動開始から１０秒以内にロゴ可動役物６８０が動作し得る変動パターンを有しない。

【０３０８】

図３９（ｂ）において、導光板模様６８１は、演出表示装置６０の画面前面に重ねられたアクリル等の透過性部材である導光板に描かれた模様である。導光板は、表面加工により模様が描かれており、側方から照射されるＬＥＤの光によりその模様が薄く光って浮き出て見える演出的な機構である。図示する導光板模様６８１ａは、ぱちんこ遊技機１００でモチーフとされる味方キャラクタ（バトル演出における味方キャラクタと同じキャラクタ）の顔を象った模様であり、導光板模様６８１ｂ，６８１ｃは、稲妻を象った模様である。これら導光板模様６８１ａ～ｃの少なくともいずれかが簡易図柄６０２と重なる場合、簡易図柄６０２の視認性を低下させるおそれがある。

【０３０９】

低確率低ベース状態においては、偶発的に第２始動口１２へ入球した場合や、低確率低ベース状態への移行前に貯留された第２保留がその移行後に残っていた場合などに第２特別図柄５２が変動表示され得るが、低確率低ベース状態では第２の遊技は主体となる遊技ではないため、第２特別図柄５２の変動時間はきわめて長い時間（例えば１０分間）に設定されることがある。低確率低ベース状態ではメイン装飾図柄６００は第１特別図柄５１

に対応する図柄として変動表示され、第２特別図柄５２には対応しないため、第２特別図柄５２に対応する図柄としては簡易図柄６０２ｂ，６０２ｄによって明確に表示される必要がある。しかし、特に簡易図柄６０２ｄの視認性は導光板の発光によって干渉される可能性があり、また、きわめて長い変動時間の中でどのタイミングで変動停止するかは遊技者は把握しにくいため、遊技者に明確に変動停止を表示させることは困難となりかねない。

【０３１０】

そこで、第２特別図柄５２の変動停止予定タイミングより所定の第３の時間だけ前のタイミングから、第３の時間より長い所定の第４の時間にわたり、第１特別図柄５１に対応した導光板の発光を制限する。第３の時間は例えば１秒であり、第４の時間は例えば３．５秒である。第３の時間は、導光板の発光制御を担保するための時間である。第３の時間が上述の第１の時間より短いのは、動作にある程度の時間を要するロゴ可動役物６８０と異なり、非可動部材である導光板の発光制御は一瞬であり（ロゴ可動役物６８０であれば動作に時間を要する一方で導光板については発光を中断すればよいだけなので一瞬となる）、第２特別図柄５２の停止タイミング直前の実行でも十分なためである。第４の時間は、第３の時間に、第２特別図柄５２の停止時間と第２特別図柄５２の変動開始を担保するための時間（第２特別図柄５２の変動開始タイミングに対して誤差として許容する時間）を加算した時間であってよい。例えば、第３の時間が１秒（簡易図柄６０２ｃ，６０２ｄが変動したうえで停止することを認識させるための停止前時間）、第２特別図柄５２の停止時間が１．５秒（外れの場合は０．５秒、小当りの場合は１．５秒としてもよい）、第２特別図柄５２の変動開始担保時間（簡易図柄６０２ｃ，６０２ｄが停止している状態から変動開始することを認識させるための停止後時間であり、第２特別図柄５２の実際の変動開始タイミングに対して誤差として許容する時間）が１秒とした場合の合計３．５秒（外れの場合は２．５秒、小当りの場合は３．５秒としてもよい）が第４の時間となる。

【０３１１】

以上により、低確率低ベース状態において第２特別図柄５２に対応する簡易図柄６０２の変動停止および変動開始を遊技者に明確に表示し、視認させることができる。また、低確率低ベース状態以外の遊技状態においても同様の発光制限を実施してもよい。ただし、低確率低ベース状態以外の遊技状態（前述した右打ちを主体とする遊技状態）では、第１特別図柄５１の図柄変動はきわめて頻度が低いため、導光板の発光制限を最小限とするために、導光板の発光制限タイミングを第２特別図柄５２に対応する簡易図柄６０２ｄの停止タイミングと同じタイミングとしてもよいし、発光制限時間を低確率低ベース状態における発光制限時間より短く（例えば２秒間）してもよい。更なる変形例としては、低確率低ベース状態以外の遊技状態（前述した右打ちを主体とする遊技状態）では、同様の発光制限を行わないよう構成してもよい。

【０３１２】

なお、本実施例では簡易図柄６０２の視認性を確保するためにロゴ可動役物６８０の動作や導光板の発光を制限する構成を説明したが、変形例においては演出表示装置６０に表示する演出表示に対して簡易図柄６０２の停止タイミングの前後に表示制限を実行する構成としてもよい。また、図３９（ａ）のように、ロゴ可動役物６８０の初期位置と動作完了位置の中間位置に、ロゴ可動役物６８０の存在を検出するための中間センサー６８２を設け、上述の制限実行条件を満たしたときにロゴ可動役物６８０が中間センサー６８２の位置を越えることを制限するようにしてもよい。ロゴ可動役物６８０が中間センサー６８２の位置まで降下しても簡易図柄６０２の視認性を妨げないため、途中までの動作は許容する趣旨である。例えば、ロゴ可動役物６８０が３段階下降する演出と２段階下降する演出がある場合、３段階下降する演出は制限するが、２段階下降する演出は制限しない、といった制限有無の設定が可能である。別の変形例においては、簡易図柄６０２の視認性だけでなく代替図柄６０１の視認性をも確保するために、あるいは代替図柄６０１の視認性を主に確保するために、代替図柄６０１の停止タイミングの前後にロゴ可動役物６８０の動作や導光板の発光を制限することとしてもよい。

【０３１３】

＜第７実施例＞擬似的な小当り遊技演出

第７実施例の基本的な構成は第１～６実施例と共通するため、共通点の記載を省略し、第１～６実施例との相違点、特に関連性の強い第４実施例との相違点を中心に説明する。

【０３１４】

第４実施例で説明した通り、基本的な遊技は、大当りによる利益が相対的に大きい１０Ｒ確変大当りまたは４Ｒ確変大当りを連続させる連チャンによって出玉を獲得していく遊技である。一方、連チャンの過程で、大当りによる利益が相対的に小さい２Ｒ大当りが発生した場合であっても、その大当りが２Ｒ確変大当りであれば、大当りによる利益に加えて小当りラッシュによる利益を発生させるという派生的な遊技を設けている。

【０３１５】

一方で、せっかく小当りラッシュが発生する２Ｒ確変大当りに該当したとしても、その後に移行する遊技状態が確変状態であるがゆえに、最初の１回の図柄変動で次の大当りが発生してしまえば、遊技者に小当りラッシュによる連続的な小当り遊技を体験させずに次の遊技状態へ移行してしまうことになりかねない。そこで、２Ｒ確変大当りに係る特別遊技中に小当りラッシュと同様の動作とともに同様の演出を前倒しで体感させる遊技を実現し、小当りラッシュを体感しないまま次の大当りが発生することをあらかじめ回避する。

【０３１６】

図４０は、２Ｒ確変大当りの特別遊技における大入賞口の開放パターンと演出タイミングの関係を示すタイムチャートである。（ａ）は演出内容と演出タイミングを示し、（ｂ）は大入賞口の開放タイミングを示す。期間６６０は、２Ｒ確変大当りの特別遊技における開始演出期間であり、期間６６１は１ラウンド目の単位遊技期間であり、期間６６２は２ラウンド目の単位遊技期間であり、期間６６３は特別遊技の終了演出期間（終了デモ期間）である。

【０３１７】

２Ｒ大当りに係る特別遊技の終了後に高確率低ベース状態となる予定の場合は（２Ｒ確変大当り）、高確率低ベース状態、すなわち小当りラッシュにおいて実行される演出を２Ｒ大当りに係る特別遊技の期間に実行するとともに、その特別遊技に含まれる複数回の単位遊技のうち１回以上の単位遊技において単位遊技１回につき大入賞口の相対的に短い開放を複数回実行する。すなわち、２Ｒ確変大当りの特別遊技中は、小当りラッシュにおける演出モードと同じまたは類似する演出モードに移行するとともに、小当りラッシュと同じまたは類似する演出が実行される。本実施例における小当りラッシュの演出は、味方キャラクタが弱い敵キャラクタを次々に倒す模様の表示を小当り遊技のたびに繰り返す演出である。大入賞口の開閉パターンも、小当りラッシュにおける小当り遊技と同様の開閉パターンを再現する形となる。また、特別遊技の期間において実行される演出が特別遊技の終了後の高確率低ベース状態においても小当りラッシュの演出としてシームレスに継続される。

【０３１８】

図に沿って説明すると、特別遊技の開始デモ時間である期間６６０において、まず小当りが発生する図柄変動演出を模した１回目の擬似小当り変動演出が実行され（期間７００、約１．４秒）、小当り遊技の開始デモ演出を模した１回目の擬似小当り開始演出が実行される（期間７０１、約０．１秒）。擬似小当り開始演出では、弱い敵キャラクタを画面に登場させる模様が表示される。ここで、実際の特別遊技の開始デモ時間である期間６６０が終了し、特別遊技の１回目の単位遊技期間である期間６６１となる。なお、擬似小当り変動演出については、高確率低ベース状態における変動中演出と同様であり、例えば味方キャラクタが弱い敵キャラクタに襲い掛かられることを警戒しながら歩いている演出であるが、特別遊技中（単位遊技中）であるため、装飾図柄は非表示となっており、代替図柄も非表示となっており、簡易図柄は大当りを示す態様（「○」の態様）にて停止表示している（高確率低ベース状態であれば、装飾図柄が変動表示されており、代替図柄及び簡易図柄も変動表示されている）。これは、以降に記載する擬似小当り変動演出についても同様である。また、擬似小当り変動演出以外の特別遊技中の演出が実行されている最中は

、前述したように、装飾図柄は非表示となっており、代替図柄も非表示となっており、簡易図柄は大当りを示す態様（「○」の態様）にて停止表示している。また、期間６６０～６６３に亘って、高確率低ベース状態に対応した背景演出が表示される。

【０３１９】

期間６６１において、Ｓ１０００にて大入賞口が開放されるとともに、小当り遊技の単位遊技演出を模した１回目の擬似小当り単位遊技演出が実行される（期間７０２、約３秒）。擬似小当り単位遊技演出では、大入賞口へ入球するたびに弱い敵キャラクタに攻撃を加える模様が表示される。Ｓ１００１にて大入賞口が閉鎖されるとともに、小当り遊技の終了デモ演出を模した１回目の擬似小当り終了演出が実行される（期間７０３、約０．５秒）。擬似小当り終了演出では、大入賞口の閉鎖と同時に、すでに攻撃を加えられていた弱い敵キャラクタを爆発させる模様が表示されるとともに、１回目の大入賞口の開放での入球数ないし賞球数が表示される。以上の期間７００から期間７０３までを１回の擬似的な小当り発生と小当り遊技の演出とし、これを２ラウンドの特別遊技中に最大６回繰り返す。

【０３２０】

２回目の擬似的な小当り発生と小当り遊技として、まず２回目の擬似小当り変動演出が実行され（期間７０４）、２回目の擬似小当り開始演出が実行される（期間７０５）。Ｓ１００２にて大入賞口が開放されるとともに、２回目の擬似小当り単位遊技演出が実行され（期間７０６）、Ｓ１００３にて大入賞口が閉鎖されるとともに、２回目の擬似小当り終了演出が実行される（期間７０７）。

【０３２１】

３回目の擬似的な小当り発生と小当り遊技として、まず３回目の擬似小当り変動演出が実行され（期間７０８）、３回目の擬似小当り開始演出が実行される（期間７０９）。Ｓ１００４にて大入賞口が開放されるとともに、３回目の擬似小当り単位遊技演出が実行され（期間７１０）、Ｓ１００５にて大入賞口が閉鎖されるとともに、３回目の擬似小当り終了演出が実行される（期間７１１）。

【０３２２】

４回目の擬似的な小当り発生と小当り遊技として、まず４回目の擬似小当り変動演出が実行され（期間７１２）、４回目の擬似小当り開始演出が実行される（期間７１３）。ここで、実際の特別遊技の１ラウンド目の単位遊技期間である期間６６１が終了し、特別遊技の２回目の単位遊技期間である期間６６２となる。Ｓ１００６にて大入賞口が開放されるとともに、４回目の擬似小当り単位遊技演出が実行され（期間７１４）、Ｓ１００７にて大入賞口が閉鎖されるとともに、４回目の擬似小当り終了演出が実行される（期間７１５）。

【０３２３】

５回目の擬似的な小当り発生と小当り遊技として、まず５回目の擬似小当り変動演出が実行され（期間７１６）、５回目の擬似小当り開始演出が実行される（期間７１７）。Ｓ１００８にて大入賞口が開放されるとともに、５回目の擬似小当り単位遊技演出が実行され（期間７１８）、Ｓ１００９にて大入賞口が閉鎖されるとともに、５回目の擬似小当り終了演出が実行される（期間７１９）。

【０３２４】

６回目の擬似的な小当り発生と小当り遊技として、まず６回目の擬似小当り変動演出が実行され（期間７２０）、６回目の擬似小当り開始演出が実行される（期間７２１）。Ｓ１０１０にて大入賞口が開放されるとともに、６回目の擬似小当り単位遊技演出が実行され（期間７２２）、Ｓ１０１１にて大入賞口が閉鎖されるとともに、６回目の擬似小当り終了演出が実行される（期間７２３）。この後、実際の特別遊技の２ラウンド目の単位遊技期間である期間６６２が終了し、特別遊技の終了デモ時間である期間６６３となる。

【０３２５】

以上のように、２Ｒ確変大当りの特別遊技に含まれる複数回の単位遊技のうち１回以上の単位遊技において、その１回の単位遊技中に複数回の短開放をし、演出内容も小当りラ

ッシュ中に同一又は類似するものとすることで、全体として小当りラッシュと同様の複数回連続で発生する小当りおよび小当り遊技のように見せることができる。なお、２Ｒ確変大当り以外の大当りについては、１回の単位遊技中に１回の開放しか行わず、特別遊技中の演出も２Ｒ確変大当り時とは異なる内容となる。具体的には、２Ｒ確変大当りであれば、前述したとおり、最終ラウンド（２Ｒ）及びその後に移行する終了デモ及びその後に移行する高確率低ベース状態に亘って同一又は類似する演出内容とするが、例えば１０Ｒ確変大当りであれば、最終ラウンド（１０Ｒ）は味方キャラクタの紹介演出を実行し、その後に移行する終了デモでは「確変突入！」といった高確率高ベース状態に移行する旨を報知する演出を実行し、その後に移行する高確率高ベース状態では味方キャラクタが疾走する演出が実行され、それぞれのタイミングにおける演出内容が相違するよう構成される。

【０３２６】

ここで、小当りラッシュと同様の演出と開閉パターンに基づいて演出や大入賞口の開閉を実行するが、実際には２Ｒ確変大当りの特別遊技であるため、１ラウンドあたりの大入賞口への入球数には上限（例えば１０球）がある。そのため、１ラウンド中に擬似的な小当り遊技を３回繰り返す途中で大入賞口への入球数が上限に達してしまうことも起こり得る。例えば、１ラウンド目の１回目の開放で５球入り、２回目の開放でも５球入った場合、３回目の開放を待たずに２ラウンド目が開始されてしまう。このような場合、３回目の擬似的な小当り発生および小当り遊技は省略し、２ラウンド目の開始タイミング（Ｓ１００６）を基準としてその直前の期間７１２に４回目に相当する擬似小当り変動演出を実行し、期間７１３に４回目に相当する擬似小当り開始演出を実行した上で、Ｓ１００６から４回目に相当する大入賞口の開放と擬似小当り単位遊技演出を実行する。なお、２Ｒ確変大当りの特別遊技における大入賞口２０の開放時間（約３秒間）は、小当り遊技における大入賞口２０の開放時間（約１秒間）より長い。

【０３２７】

図４０（ｂ）に示すＳ１０００～Ｓ１０１１のタイミングには、大入賞口の開放コマンドおよび閉鎖コマンドがメイン基板２００からサブ基板３００へ送られる。演出制御手段３０４は、擬似的な小当り遊技演出として、メイン基板２００からのコマンドにしたがって演出を実行する場合と、サブ基板３００のサブＣＰＵ３１０（演出決定手段３０３に相当）からのコマンドにしたがって演出を実行する場合と、を含む。例えば、擬似小当り単位遊技演出のように、大入賞口の開放時に実行される演出は、大入賞口の開放コマンドに基づいて実行される。また、擬似小当り終了演出や敵キャラクタを爆発させるエフェクト演出のように、大入賞口の閉鎖時に実行される演出は、大入賞口の閉鎖コマンドに基づいて実行される。その他の擬似小当り演出、例えば擬似小当り開始演出や擬似小当り変動演出、または擬似小当り終了演出やその間に表示される獲得球数の表示演出などは、サブ基板３００のサブＣＰＵ３１０によるタイマ管理に基づいたコマンドに基づくタイミングで実行される。

【０３２８】

なお、２Ｒ大当りに係る特別遊技の終了後に低確率低ベース状態となる予定の場合は（２Ｒ通常大当り）、その特別遊技に含まれる複数回の単位遊技において単位遊技１回につき大入賞口の相対的に短い開放を１回だけ実行する。これは小当り遊技を模した開閉パターンではなく、擬似的に小当り遊技演出を模した演出も実行されない。また、２Ｒ確変大当りの場合はその特別遊技の終了演出の時間（終了デモ時間）を相対的に短くすることで特別遊技中の演出と小当りラッシュの演出とをシームレスに一体化するのに対し、２Ｒ通常大当りの場合はその特別遊技の終了演出の時間（終了デモ時間）が相対的に長くなり、上記のような小当りラッシュとの一体化はなされない。例えば、２Ｒ通常大当りの場合、最終ラウンド（２Ｒ）は味方キャラクタが倒れる演出を実行し、その後に移行する終了デモでは「チャンスタイム突入！」といった低確率高ベース状態に移行する旨を報知する演出を実行し、その後に移行する低確率高ベース状態では味方キャラクタが立ち上がろうとする演出が実行され、それぞれのタイミングにおける演出内容が相違するよう構成される。

【０３２９】

＜第８実施例＞特殊変動演出

第８実施例の基本的な構成は第１～７実施例と共通するため、共通点の記載を省略し、第１～７実施例との相違点を中心に説明する。

【０３３０】

本実施例で説明する特殊変動演出は、変動演出の一つであって、擬似連続変動演出の一種である。一回の図柄変動において複数の図柄が一時停止したように表示することにより擬似的に複数回の図柄変動が実行されたように見せる、いわゆる擬似連続変動演出が知られている。本実施例の特殊変動演出は、この擬似連続変動演出に類似する演出の一つであるが、通常の擬似連続変動演出とは相違する部分もある。通常の擬似連続変動演出では、図柄を一時停止したように表示することで複数回の図柄変動のように見せる。これに対し、本実施例の特殊変動演出は、１回の変動演出期間における所定のタイミングで演出を一時停止させる特定演出の実行後に再変動演出（第１予告演出）または高期待度演出（第２予告演出）を発生させ得る。高期待度演出は、再変動演出より大当り期待度が高い演出である。再変動演出が実行される場合は変動演出の再実行後の所定のタイミングで再び演出を一時停止させる特定演出の実行後にさらに再変動演出または高期待度演出を発生させ得る。これにより擬似的な複数回の図柄変動が実行されたように見せる。特殊変動演出には、特定演出の違いにより分けられる第１の特殊変動演出と第２の特殊変動演出がある。

【０３３１】

図４１は、第１の特殊変動演出の演出過程を示すフロー図である。変動開始７３０から演出を開始すると、２秒、６秒、１０秒、１４秒、１８秒のいずれかのタイミングで特定演出が実行され得る。すなわち、２秒後に一時停止する特定演出７３１、６秒後に一時停止する特定演出７３２、１０秒後に一時停止する特定演出７３３、１４秒後に一時停止する特定演出７３４、１８秒後に一時停止する特定演出７３５の５通りがある。特定演出７３１～７３５は、例えば画面に表示される映像全体の再生を一時停止して画面全体の色を反転させた状態を表示する演出である。特定演出７３１～７３５のいずれも実行されないパターンとして、変動開始から２秒後に変動停止７４５となる場合、６秒後に変動停止７４６となる場合、１０秒後に変動停止７４７となる場合、１４秒後に変動停止７４８となる場合、１８秒後に変動停止７４９となる場合がある。

【０３３２】

特定演出の実行後の展開は３通りがある。第１の展開は、再変動演出７３６が実行されて変動演出を再実行するために変動開始７３０へ戻る展開である。第２の展開は、ボタン演出が実行された後で高期待度演出が実行される展開である。第３の展開は、ボタン演出を経ずに高期待度演出が実行される展開である。

【０３３３】

第１の展開として、特定演出７３１，７３２，７３３，７３４，７３５の後に再変動演出７３６が実行され得る。再変動演出７３６は、最初から変動演出を再実行させるために、それまで表示した演出を巻き戻すような映像を見せる演出である。再変動演出７３６は、特定演出７３１，７３２，７３３，７３４，７３５のいずれの後でも実行され得るため、特定演出の実行タイミングが早くとも遅くとも変動演出の再実行は起こり得る。

【０３３４】

第２の展開として、特定演出７３２，７３３，７３４，７３５の後は、再変動演出７３６とボタン演出７３７，７３８，７３９，７４０のいずれかが実行され得る。特定演出７３１の後にはボタン演出は実行されない。ボタン演出７３７，７３８，７３９，７４０は、遊技者に演出ボタン１０９への操作入力を促すとともに遊技者による操作入力を契機として高期待度演出または再変動演出を発生させる演出である。ボタン演出では、演出ボタン１０９の押下を促す「ボタンを押せ！」などの文字やボタン画像が画面に表示される。ボタン演出において遊技者の演出ボタン１０９の押下有無に応じて、再変動演出７３６または高期待度演出が表示される。ただし、ボタン演出が発生する場合、または、演出ボタン１０９が押下された場合、そのボタン演出の発生後に再変動演出７３６が発生する可能性より高期待度演出が発生する可能性の方が高くなるように設定される。高期待度演出が

発生する場合、ボタン演出７３７の後は高期待度演出７４１、ボタン演出７３８の後は高期待度演出７４１、ボタン演出７３９の後は高期待度演出７４１、ボタン演出７４０の後は高期待度演出７４１がそれぞれ実行される。高期待度演出７４１～７４４は、それぞれ大当り期待度の高いスーパーリーチ演出などの変動演出であり、特定演出が表示されたタイミングが４秒、８秒、１４秒、１８秒のいずれであったかによって高期待度演出の候補も異なる。特定演出の表示タイミングが遅いほど期待度が高い高期待度演出に発展しやすいよう構成する。

【０３３５】

第３の展開として、特定演出７３２，７３３，７３４，７３５の後にボタン演出を経ずに高期待度演出７４１，７４２，７４３，７４４が実行され得る。特定演出７３１の後には高期待度演出は実行されない。上述の通り、高期待度演出７４１，７４２，７４３，７４４は、スーパーリーチ演出として様々な種類が用意され、その種類によって大当り期待度の高さが異なり、特に特定演出の表示タイミングが遅いほど期待度が高い高期待度演出に発展しやすいよう構成される。

【０３３６】

再変動演出７３６を経て変動開始７３０から変動演出が再実行された場合は、再び第１～３の展開のいずれかを繰り返すか、変動停止７４５～７４９のいずれかとなる。ただし、１回の特別図柄の図柄変動につき、再変動演出ないし変動演出の再実行を２回等に限定してもよい。

【０３３７】

変動開始７３０から特定演出または変動停止までの時間は２秒、６秒、１０秒、１４秒、１８秒の５通りであり、変動演出の再実行の有無や展開先の違いによる様々な組合せが考えられ、その展開の種類の分だけ変動演出パターンが用意され、いずれかが演出決定手段３０３により選択され得る。

【０３３８】

図４２は、第２の特殊変動演出の演出過程を示すフロー図である。第２の特殊変動演出は、第１の特殊変動演出の変形的な変動演出パターンであり、特に特定演出が表示された後の展開が異なる。変動開始７５０から演出を開始すると、２秒または６秒のタイミングで特定演出が実行され得る。すなわち、２秒後に一時停止する特定演出７５１と、６秒後に一時停止する特定演出７５５の２通りがある。特定演出７５１，７５５は、図４１の特定演出７３１～７３５と異なり、変動演出の一時停止時間が所定時間を超える演出であり、その一時停止の継続時間が長いほど高期待度演出の発生可能性が高くなるよう設定される。例えば画面に表示される映像全体の再生を一時停止して画面全体の色を反転させた状態で数秒～１０数秒にわたって停止状態を持続（いわゆるフリーズ状態に）させる演出である。特定演出７５１の停止時間は、４秒、８秒、１２秒の３通りであり、特定演出７５５の停止時間は、４秒、８秒、１６秒の３通りである。特定演出７５１，７５５が表示されない場合は変動停止７５９となる。

【０３３９】

特定演出７５１が表示された場合、そのフリーズ状態が４秒続いた後に高期待度演出７５２に発展する場合、フリーズ状態が８秒続いた後に高期待度演出７５３に発展する場合、フリーズ状態が１６秒続いた後に高期待度演出７５４に発展する場合がある。高期待度演出７５２，７５３，７５４は、スーパーリーチ演出として様々な種類が用意され、その種類によって大当り期待度の高さが異なり、特にフリーズ状態が長いほど期待度が高い高期待度演出に発展しやすいよう構成される。また、特定演出７５５が表示された場合、そのフリーズ状態が４秒続いた後に高期待度演出７５６に発展する場合、フリーズ状態が８秒続いた後に高期待度演出７５７に発展する場合、フリーズ状態が１６秒続いた後に高期待度演出７５８に発展する場合がある。高期待度演出７５６，７５７，７５８は、スーパーリーチ演出として様々な種類が用意され、その種類によって大当り期待度の高さが異なり、特にフリーズ状態が長いほど期待度が高い高期待度演出に発展しやすいよう構成される。また、高期待度演出７５２～７５４，７５６～７５８には、図４１の高期待度演出７

５６～７５８より大当り期待度の高い高期待度演出が含まれており、特定演出からそのまま、またはボタン演出を経て発展する高期待度演出よりも、フリーズ状態を経て発展する高期待度演出の方が大当り期待度が高くなりやすいように設定される。変形例としては、フリーズ状態を経て発展する高期待度演出が特定の高期待度演出である場合（例えば、スーパーリーチ演出Ａ～Ｅのうち、スーパーリーチ演出Ｅである場合のみ）、大当りが確定するよう構成してもよい。

【０３４０】

ここで、特定演出７５１，７５５の一時停止（フリーズ状態）の終了タイミングは、図４１の特定演出７３１～７３５のいずれかの発生タイミングと同期している。すなわち、変動開始７５０から２秒後に発生する特定演出７５１は、４秒間フリーズを継続する場合は変動開始７３０から６秒後に発生する特定演出７３２と同期することとなり、８秒間フリーズを継続する場合は変動開始７３０から１０秒後に発生する特定演出７３３と同期することとなり、１６秒間フリーズを継続する場合は変動開始７３０から１８秒後に発生する特定演出７３５と同期することとなる。また、変動開始７５０から６秒後に発生する特定演出７５５は、４秒間フリーズを継続する場合は変動開始７３０から１０秒後に発生する特定演出７３３と同期することとなり、８秒間フリーズを継続する場合は変動開始７３０から１４秒後に発生する特定演出７３４と同期することとなり、１２秒間フリーズを継続する場合は変動開始７３０から１８秒後に発生する特定演出７３５と同期することとなる。このように、少なくとも特定演出の表示終了タイミングが同期する演出パターン同士は、変動時間としては共通するため特別図柄の変動パターンとしては同じパターンに対応づけられてよい。このように変動開始７５０から特定演出までの時間の違いと、フリーズ状態の持続時間の違いによる様々な組合せが考えられ、その展開の種類の分だけ変動演出パターンが用意され、いずれかが演出決定手段３０３により選択され得る。

【０３４１】

以上により、特定演出の発生タイミングが早いほど、ボタン演出や高期待度演出が発生する可能性は低いが、再変動演出が発生する可能性は高い。より具体的には、変動演出の変動開始または演出再実行から一時停止までの時間が相対的に短い場合はボタン演出（を発生させてから高期待度演出または再変動演出が発生）の可能性ないし高期待度演出の発生可能性は低いが再変動演出の発生可能性が高くなるよう設定される。逆に、特定演出の発生タイミングが遅いほど、ボタン演出や再変動演出が発生する可能性は低いが、高期待度演出が発生する可能性は高い。より具体的には、変動開始または演出再実行から一時停止までの時間が相対的に長い場合は、変動開始または演出再実行から一時停止までの時間が相対的に短い場合に比べて、ボタン演出を発生させてから再変動演出または高期待度演出を発生させる可能性ないし再変動演出の発生可能性は低いが高期待度演出の発生可能性が高くなるよう設定される（例えば、ボタン演出や再変動演出が発生する割合と、高期待度演出が発生する割合とを比べると、（１）変動開始または演出再実行から一時停止までの時間が相対的に長い場合は３：７とし、変動開始または演出再実行から一時停止までの時間が相対的に短い場合は８：２とする、（２）変動開始または演出再実行から一時停止までの時間が相対的に長い場合は６：４とし、変動開始または演出再実行から一時停止までの時間が相対的に短い場合は９：１とする）。このように、特定演出の発生タイミングや一時停止の継続時間によって大当り期待度が異なり、特に特定演出の発生タイミングの遅さや継続時間の長さに遊技者を注目させるという斬新な演出を実現できる。ただし、図４１に示すように、変動開始７３０から最短である２秒後に発生する特定演出７３１からはボタン演出ないし高期待度演出には発展しない一方、図４２に示すように、変動開始７５０から最短である２秒後に発生する特定演出７５１からは高期待度演出に発展するなど、特定演出の発生タイミングが短い場合でも、より期待度が高い演出に発展し得るなどの例外が設けられており、演出の意外性をもたせている。なお、変動開始７３０から最短である２秒後に発生する特定演出７３１からでも、低確率でボタン演出ないし高期待度演出に発展し得るよう構成してもよい。また、特定演出における一時停止（フリーズ状態）の変形例として、フリーズのときに装飾図柄が一時停止または非表示となる一方で代替図柄

や簡易図柄が変動を継続するように構成してもよい。別の変形例として、フリーズのときに保留球画像が非表示となる一方で、保留数画像を継続して表示するように構成してもよい。その場合、第１当否抽選の保留数（または第２当否抽選の保留数）が４個未満の状況において、第１始動口１１（または第２始動口１２）に新たな入球があっても、その入球を契機として保留された第１当否抽選に対応する保留球画像（または保留された第２当否抽選の保留球画像）が新たに表示されることはないが、第１当否抽選に対応する保留数画像（または第２当否抽選に対応する保留数画像）は更新表示される（例えば、「３」の表示から「４」の表示へと更新される）。保留球画像は、星型や丸型などの図形アイコンの個数（０～４個）によって、保留されている第１当否抽選（または第２当否抽選）の数を示すものであり、例えば画面の下部に表示される。保留数画像は、単独の数字（「０」、「１」、「２」、「３」、「４」のいずれかの数字）で第１当否抽選（または第２当否抽選）の数を示すものであり、例えば画面の右上に表示される。

【０３４２】

なお、例えば１０秒と１４秒の組合せ、６秒と１８秒の組合せ、１４秒と１０秒の組合せ、１８秒と６秒の組合せ、いずれも合計時間は２４秒であり、対応する特別図柄の変動パターンとしては、同じ２４秒の変動パターンに対応づけられ、いずれの組合せにするかは演出決定手段３０３が決定する。

【０３４３】

＜第９実施例＞特殊変動演出

第９実施例の基本的な構成は第１～８実施例と共通するため、共通点の記載を省略し、第１～８実施例、特に関連性の強い第８実施例との相違点を中心に説明する。

【０３４４】

第８実施例で説明した特殊変動演出のように大当り期待度の異なる複数種類の変動演出パターンや外れの変動演出パターンを共通の変動パターンに対応させる設計とする場合、変動パターンの種類数を抑えて効率化できる反面、複数種類の変動演出パターンのそれぞれを異なる大当り期待度となるように選択する方法を設計するのは容易でない。そこで、本実施例では複数種類の基本変動パターンと複数種類の変動付加パターンの組合せによって変動パターンを構築することで、パターン数自体を抑えながら組合せによって様々な変動時間を構成しつつ、組合せごとに演出パターンの選択肢と選択確率を分離することで、同じ変動時間の変動パターンでも異なる確率で選択されるようにする。すなわち、同じ変動時間となる変動パターンと変動付加パターンの組合せであっても、どのテーブルに基づいて変動付加パターンを選択するかによって選択確率が異なるようにする。これにより、同じ変動パターン（変動時間）でも選択される演出パターンによって大当り期待度が異なるようにすることができる。第８実施例で説明した特殊変動演出に対応する変動パターンは、複数種類の基本変動パターンのいずれかの変動時間に対して複数種類の変動付加パターンのいずれかの変動付加時間を付加した組合せで構成される。

【０３４５】

図４３は、基本変動パターンの種類と変動付加パターンテーブルの種類の対応関係を模式的に例示するテーブルの図である。本図に示す基本変動パターンは、特に特殊変動演出パターンに対応する変動パターンを説明するための例示である。複数種類の基本変動パターンには、変動演出内容および変動時間が互いに共通する複数のパターンが含まれる。変動パターン番号「０」は「超短縮変動」の基本変動パターンであり、変動パターン番号「１」は「短縮変動」の基本変動パターンであり、変動パターン番号「２」は「通常変動」の基本変動パターンである。これらの基本変動パターンは外れのときに選択されるとともに、変動付加パターンテーブル番号として「０」が対応づけられており、「０」番の変動付加パターンテーブルを参照する結果、変動付加パターンが付加されない変動パターンである（変動付加パターンテーブルの詳細については後述する）。基本変動パターンとして、これら「超短縮変動」「短縮変動」「通常変動」のうちいずれかが保留球数に応じて選択される。例えば、保留球数が４から３に減るときに「超短縮変動」が選択され、保留球数が３から２に減るときに「短縮変動」が選択され、保留球数が２から１に減るとき、お

よび、１から０に減るとき、「通常変動」が選択される。例えば変動パターン決定用の乱数が同じ所定値であった場合でも、その時点の保留球数に応じて、異なる基本変動パターン（「超短縮変動」「短縮変動」「通常変動」のうちいずれか）が選択され得る。

【０３４６】

一方、変動パターン番号「３」～「１３」の基本変動パターン「Ａ」～「Ｋ」は、特殊変動演出パターンに対応する変動パターンである。基本変動パターン「Ａ」～「Ｋ」は、保留球数に応じて選択確率が異なるわけではなく、保留球数に関係なく変動パターン決定用の抽選値に応じていずれかの基本変動パターンが選択される。基本変動パターン「Ａ」「Ｂ」は同じ演出種類に対応するとともにそれぞれ基本変動パターンとしての変動時間が異なる。これらには同じ「１」番の変動付加パターンテーブルが対応づけられ、同じテーブルに基づいて複数種類の変動付加パターンのうちいずれかが選択される。これにより、同じ演出種類でも基本変動パターンと変動付加パターンの組合せによって複数通りの変動時間が選択されるとともに、基本変動パターン「Ａ」と「Ｂ」に同じ変動付加パターンが付加された場合であっても基本変動パターン「Ａ」と「Ｂ」で異なる変動時間、異なる選択確率であることから、それぞれ異なる大当り期待度を示唆することができる。

【０３４７】

基本変動パターン「Ｃ」「Ｄ」はキャラクタＡをモチーフとする演出内容に対応し、変動パターン「Ｅ」「Ｆ」はキャラクタＢをモチーフとする演出内容に対応するとともに、基本変動パターンとしての変動時間が互いに異なる。基本変動パターン「Ｃ」「Ｄ」には「２」番の変動付加パターンテーブルが対応づけられ、基本変動パターン「Ｅ」「Ｆ」には「３」番の変動付加パターンテーブルが対応づけられている。基本変動パターン「Ｃ」「Ｄ」「Ｅ」「Ｆ」は互いに変動時間が異なるものの、付加する変動付加パターンによっては合計変動時間が同じとなる組合せが複数ある。ただし、基本変動パターンごとに選択確率は異なる上、参照する変動付加パターンテーブルによって個々の変動付加パターンの選択確率も異なるため、これらの組合せに応じて同じ変動時間であっても異なる大当り期待度を示唆することができる。

【０３４８】

基本変動パターン「Ｇ」「Ｈ」「Ｉ」「Ｊ」はキャラクタＣをモチーフとする演出内容に対応するとともに基本変動パターンとしての変動時間が互いに異なる。また、基本変動パターン「Ｇ」「Ｈ」には「４」番の変動付加パターンテーブルが対応づけられ、基本変動パターン「Ｉ」「Ｊ」には「５」番の変動付加パターンテーブルが対応づけられている。基本変動パターン「Ｇ」「Ｈ」「Ｉ」「Ｊ」は互いに変動時間が異なるものの、付加する変動付加パターンによっては合計変動時間が同じとなる組合せが複数ある。ただし、基本変動パターンごとに選択確率は異なる上、参照する変動付加パターンテーブルによって個々の変動付加パターンの選択確率も異なるため、これらの組合せに応じて同じ変動時間であっても異なる大当り期待度を示唆することができる。

【０３４９】

基本変動パターン「Ｋ」はキャラクタＤをモチーフとする演出内容に対応するとともに、「６」番の変動付加パターンテーブルが対応づけられている。基本変動パターン「Ｋ」は、付加する変動付加パターンによっては、基本変動パターン「Ａ」～「Ｊ」および変動付加パターンの組合せと合計変動時間が同じとなる場合がある。ただし、基本変動パターンごとに選択確率は異なる上、参照する変動付加パターンテーブルによって個々の変動付加パターンの選択確率も異なるため、これらの組合せに応じて同じ変動時間であっても異なる大当り期待度を示唆することができる。

【０３５０】

図４４は、変動付加パターンの種類と変動付加パターンテーブルの種類の対応関係を模式的に例示するテーブルの図である。本図では、変動付加パターンとして「０」から「２９」までの３０種類を各行に例示する。「テーブル０」から「テーブル６」までの各列は、「０」番から「６」番までの変動付加パターンテーブルに対応し、各テーブルにおいて変動付加パターンごとに割り当てられた抽選値範囲の大きさ（値の数）が各列に示される

。３０種類の変動付加パターンのうち「６」～「２９」の変動付加パターンは、それぞれ再変動演出またはボタン演出の回数、タイミング、種類を示すパターンである。

【０３５１】

図４３の変動パターンテーブルで「０」番の変動付加パターンテーブルに対応する「超短縮変動」「短縮変動」「通常変動」が選択された場合、図４４の「０」番の変動付加パターンテーブルを参照して１００％の選択確率で変動付加番号「０」の変動付加パターン（ここでは「無」とあるように、変動時間ゼロの変動付加パターン）が選択される。すなわち、変動付加パターンは付加されない。

【０３５２】

図４３の変動パターンテーブルで「１」番の変動付加パターンテーブルに対応する「変動Ａ」「変動Ｂ」が選択された場合、図４４の「１」番の変動付加パターンテーブルを参照して変動付加番号「０」～「５」の変動付加パターンが各々の選択確率で選択される。変動付加番号「１」～「５」の変動付加パターンは「演出Ａ」～「演出Ｅ」に対応し、それぞれに対応づけられた抽選値範囲によって選択確率が異なる。例えば「演出Ａ」の選択確率は３０／２５６であるのに対し、「演出Ｃ」の選択確率は７０／２５６である。「演出Ａ」～「演出Ｅ」は、特殊変動演出パターンにおいて再変動演出やボタン演出を経ずに高期待度演出または変動停止に至る演出に対応する変動付加パターンであり、それぞれ付加する演出時間が異なる。

【０３５３】

図４３の変動パターンテーブルで「２」番の変動付加パターンテーブルに対応する「変動Ｃ」「変動Ｄ」が選択された場合、図４４の「２」番の変動付加パターンテーブルを参照して変動付加番号「６」～「９」の変動付加パターンが各々の選択確率で選択される。変動付加番号「６」～「９」の変動付加パターンは「特定１回Ａ」～「特定１回Ｄ」に対応し、それぞれに対応づけられた抽選値範囲によって選択確率が異なる。例えば「特定１回Ａ」の選択確率は１２／２５６であるのに対し、「特定１回Ｃ」の選択確率は１１０／２５６である。「特定１回Ａ」～「特定１回Ｄ」は、特殊変動演出パターンにおいて再変動演出やボタン演出を１回経由して高期待度演出または変動停止に至る演出に対応する変動付加パターンであり、それぞれ再変動演出またはボタン演出のタイミングおよび種類が異なり、付加する演出時間も異なる。

【０３５４】

図４３の変動パターンテーブルで「３」番の変動付加パターンテーブルに対応する「変動Ｅ」「変動Ｆ」が選択された場合、図４４の「３」番の変動付加パターンテーブルを参照して変動付加番号「６」～「１５」の変動付加パターンが各々の選択確率で選択される。変動付加番号「６」～「１５」の変動付加パターンは「特定１回Ａ」～「特定１回Ｊ」に対応し、それぞれに対応づけられた抽選値範囲によって選択確率が異なる。例えば「特定１回Ａ」の選択確率は７／２５６であるのに対し、「特定１回Ｃ」の選択確率は６４／２５６であり、「特定１回Ｊ」の選択確率は７／２５６である。「特定１回Ａ」～「特定１回Ｊ」は、特殊変動演出パターンにおいて再変動演出やボタン演出を１回経由して高期待度演出または変動停止に至る演出に対応する変動付加パターンであり、それぞれ再変動演出またはボタン演出のタイミングおよび種類が異なり、付加する演出時間も異なる。

【０３５５】

図４３の変動パターンテーブルで「４」番の変動付加パターンテーブルに対応する「変動Ｇ」「変動Ｈ」が選択された場合、図４４の「４」番の変動付加パターンテーブルを参照して変動付加番号「１６」～「２２」の変動付加パターンが各々の選択確率で選択される。変動付加番号「１６」～「２２」の変動付加パターンは「特定２回Ａ」～「特定２回Ｇ」に対応し、それぞれに対応づけられた抽選値範囲によって選択確率が異なる。例えば「特定２回Ａ」の選択確率は１２／２５６であるのに対し、「特定２回Ｅ」の選択確率は５５／２５６であり、「特定２回Ｇ」の選択確率は８５／２５６である。「特定２回Ａ」～「特定２回Ｇ」は、特殊変動演出パターンにおいて再変動演出やボタン演出を２回経由して高期待度演出または変動停止に至る演出に対応する変動付加パターンであり、それぞ

れ再変動演出またはボタン演出のタイミングおよび種類が異なり、付加する演出時間も異なる。

【０３５６】

図４３の変動パターンテーブルで「５」番の変動付加パターンテーブルに対応する「変動Ｉ」「変動Ｊ」が選択された場合、図４４の「５」番の変動付加パターンテーブルを参照して変動付加番号「２４」～「２９」の変動付加パターンが各々の選択確率で選択される。変動付加番号「２４」～「２９」の変動付加パターンは「特定３回Ａ」～「特定３回Ｇ」に対応し、それぞれに対応づけられた抽選値範囲によって選択確率が異なる。例えば「特定３回Ａ」の選択確率は１２／２５６であるのに対し、「特定３回Ｅ」の選択確率は６０／２５６であり、「特定３回Ｇ」の選択確率は７９／２５６である。「特定３回Ａ」～「特定３回Ｇ」は、特殊変動演出パターンにおいて再変動演出やボタン演出を３回経由して高期待度演出または変動停止に至る演出に対応する変動付加パターンであり、それぞれ再変動演出またはボタン演出のタイミングおよび種類が異なり、付加する演出時間も異なる。

【０３５７】

図４３の変動パターンテーブルで「６」番の変動付加パターンテーブルに対応する「変動Ｋ」が選択された場合、図４４の「６」番の変動付加パターンテーブルを参照して変動付加番号「０」～「２９」の全変動付加パターンが各々の選択確率で選択される。これら全変動付加パターンはそれぞれに対応づけられた抽選値範囲によって選択確率が異なる。例えば「演出Ａ」の選択確率は７／２５６であるのに対し、「特定１回Ｊ」の選択確率は２０／２５６である。この「６」番の変動付加パターンテーブルは、すべての変動演出の選択確率を調整し、変動演出ごとにそれぞれ当否判定の結果に応じた適切な大当り期待度の示唆を実現するために用意されるテーブルであり、「６」番の変動付加パターンテーブルには、図４４の全変動付加パターンが選択肢として対応づけられていることから、これらすべての変動付加パターンが必ず複数の変動付加パターンテーブルに重複して対応づけられていることになる。また、例えば「１５」番の「特定１回Ｊ」の変動付加パターンは、「３」番の変動付加パターンテーブルでは３／２５６の選択確率とされるのに対し、「６」番の変動付加パターンテーブルでは２０／２５６の選択確率とされるなど、異なる選択確率が設定されている。したがって、同じ変動付加パターンでも異なる大当り期待度を示唆することができ、演出ごとに適切に大当り期待度の差を設けることができる。なお、図４３と図４４に例示するテーブルに基づいて選択される基本変動パターンおよび変動付加パターンの組合せは、低確率低ベース状態における第１特別図柄５１の変動パターンとして選択される例である。低確率低ベース状態において主体とならない第２特別図柄５２の図柄変動が実行されるのはあくまで例外的なことであり、また、第２の遊技では小当りが高い確率で発生するため、小当りを意図的に発生させることで不正に賞球を得ようとする行為がなされることも考えられる。そこで、小当りに対応する基本変動パターンの変動時間を例えば８分としたうえで、「６」番の変動付加パターンテーブルを参照していずれかの変動付加パターンを決定して付加する。「６」番の変動付加パターンテーブルに対応する変動付加番号「０」～「２９」の変動付加パターンはそれぞれ時間値が異なり、変動時間として８分＋αの形で３０種類の変動時間を設定できる。これにより変動時間のランダム性を担保でき、小当りに該当したときの変動時間がつねに一定とならないように変動時間を適度に分散することができ、いつ第１特別図柄５１の変動が停止するかを見極めにくくできるので、一定間隔のタイミングを見計らって第２始動口１２への入球を狙うような不適切な遊技者操作を防止することができる。

【０３５８】

図４３の変動パターンテーブルおよび図４４の変動付加パターンテーブルに基づき、基本変動パターンおよび変動付加パターンの組合せが選択される。具体的には、第１変動パターン決定手段２３１または第２変動パターン決定手段２３２は、当否判定の結果に対応する基本変動パターンテーブルに基づく抽選により、当否判定の結果に対応する複数種類の基本変動パターンのうちいずれかを選択する。第１変動パターン決定手段２３１または

第２変動パターン決定手段２３２は、選択した基本変動パターンに対応する変動付加パターンテーブルに基づく抽選により、基本変動パターンに対応する複数種類の変動付加パターンのうちいずれかを選択する。複数種類の基本変動パターンのうち少なくともいずれかは、当否判定の結果に応じて異なる選択確率となるように基本変動パターンテーブルに定められる。複数種類の変動付加パターンのうち少なくともいずれかは、複数の変動付加パターンテーブルのうちのいずれに基づくかによって異なる選択確率となるように複数の変動付加パターンテーブルに定められる。

【０３５９】

ここで、基本変動パターンとして「変動Ｋ」が選択された場合、前述のとおりキャラクタＤをモチーフとした演出内容となる。「変動Ｋ」は、大当り時に選択される確率と外れ時に選択される確率の比が３０：７０となるよう構成される。変動付加パターンとしては、当否に関係なく、図４４の「６」番の変動付加パターンテーブルに示したような選択確率でいずれかの変動付加パターンが選択される。いずれの変動付加パターンが選択されても、換言すれば「演出Ａ」～「演出Ｅ」や「特定１回Ａ」～「特定３回Ｇ」のいずれの演出が選択されても（「特定１回Ａ」が選択されても、「特定３回Ｇ」が選択されても）大当り期待度は相違しない。ここで言う「大当り時に選択される確率」とは、（大当り確率×大当り時に「変動Ｋ」が選択される確率）であり、大当りに対応した「変動Ｋ」の出現率を指す。また、「外れ時に選択される確率」とは、（外れ確率×外れ時に「変動Ｋ」が選択される確率）であり、外れに対応した「変動Ｋ」の出現率を指す。例えば、大当り確率が１／１００で、大当り時の「変動Ｋ」の選択率が２９７／１０００であり、外れ確率が９９／１００で、外れ時の「変動Ｋ」の選択率が７／１０００である場合、大当り時に選択される確率と外れ時に選択される確率の比が３０：７０となる。なお、この「大当り時に選択される確率」と「外れ時に選択される確率」については、以降についても（選択対象となる基本変動パターンは異なるが）同様の意味であることを補足しておく。

【０３６０】

一方、基本変動パターンとして「変動Ｃ」や「変動Ｄ」が選択された場合、前述のとおりキャラクタＡをモチーフとした演出内容となる。「変動Ｃ」は、大当り時に選択される確率と外れ時に選択される確率の比が１０：９０となるよう構成される一方、「変動Ｄ」は、大当り時に選択される確率と外れ時に選択される確率の比が２０：８０となるよう構成される。なお、「変動Ｃ」よりも「変動Ｄ」の方が長時間であってもよいし、そうでなくともよい。そうすると、いずれにおいても図４４の「２」番の変動付加パターンテーブルに示したような選択確率でいずれかの変動付加パターンが選択されるため、「変動Ｄ」を基本変動パターンとする方が、「変動Ｃ」を基本変動パターンとするよりも大当り期待度が高いが、いずれの変動付加パターンが選択されても、換言すれば「演出Ａ」～「演出Ｅ」や「特定１回Ａ」～「特定３回Ｇ」のいずれの演出が選択されても（「特定１回Ａ」が選択されても、「特定３回Ｇ」が選択されても）、その関係性は変わらない。つまり、基本変動パターンに基づく演出によって信頼度が相違することになる（例えば、「変動Ｃ」はキャラクタＡが青色のオーラを纏った演出に対応するが、「変動Ｄ」はキャラクタＡが青色のオーラを纏ってから時間をかけてオーラの色を赤色に変化させる演出に対応する）。

【０３６１】

また、基本変動パターンとして「変動Ｇ」や「変動Ｉ」が選択された場合、前述のとおりキャラクタＣをモチーフとした演出内容となる。「変動Ｇ」は、大当り時に選択される確率と外れ時に選択される確率の比が３０：７０となるよう構成される一方、「変動Ｉ」は、大当り時に選択される確率と外れ時に選択される確率の比が６０：４０となるよう構成される。なお、「変動Ｇ」よりも「変動Ｉ」の方が長時間であってもよいし、そうでなくともよい。そうすると、「変動Ｇ」であれば図４４の「４」番の変動付加パターンテーブルに示したような選択確率でいずれかの変動付加パターンが選択される一方、「変動Ｉ」であれば図４４の「５」番の変動付加パターンテーブルに示したような選択確率でいずれかの変動付加パターンが選択される。つまり、同じキャラクタＣをモチーフにしながら

も、「変動Ｉ」の方が特定演出（再変動演出やボタン演出など）の発生回数を多くすることができる。特定演出の発生回数が多い方が大当り期待度が高くなるように設計したい場合、このような基本変動パターンと変動付加パターンとの関係性を採用することで、同じキャラクタＣをモチーフにしたとしても、変動付加パターンに基づいて実行される演出の中でも大当り期待度が高い演出（ここでいう特定演出を多く実行する演出態様）を、大当り期待度が高い基本変動パターンに対応付けることができ、そうした組合せの選択確率を高くすることで、予告演出（特定演出）の演出内容と実際の大当り期待度とをリンクさせることができる。なお、本実施例においては、「変動Ｇ」と「変動Ｉ」それぞれに対応する変動付加パターンテーブルでは、同じ変動付加番号（同じ変動付加パターン）を選択することがないようなテーブルであった（例えば、特定２回Ａについては、「４」番の変動付加パターンテーブルでしか選択できないため、「変動Ｉ」が基本変動パターンである場合は選択されない）が、「変動Ｇ」と「変動Ｉ」それぞれに対応する変動付加パターンテーブルで、同じ変動付加番号（同じ変動付加パターン）を選択可能なテーブルとしてもよい。例えば、「変動Ｇ」と「変動Ｉ」それぞれに対応する変動付加パターンテーブルのいずれにおいても、「特定２回Ａ」～「特定２回Ｇ」のいずれかを選択可能なテーブルとした場合、「変動Ｇ」では「特定２回Ａ」や「特定２回Ｂ」などの変動付加パターンを選択しやすくし、「変動Ｇ」では「特定２回Ｇ」や「特定２回Ｇ」などの変動付加パターンを選択しやすくしてもよい。その場合、「特定２回Ａ」や「特定２回Ｇ」などのアルファベット部分が「Ｇ」に近づくほど（アルファベット順で後になるほど、すなわち昇順で大きいほど）特定演出の発生タイミングが遅い、つまりは大当り期待度が高い演出であることが望ましい。

【０３６２】

変形例においては、基本変動パターンとして「変動Ｇ」「変動Ｉ」「変動Ｋ」が選択される場合、共通のキャラクタであるキャラクタＸをモチーフとした演出内容となる。「変動Ｇ」は、大当り時に選択される確率と外れ時に選択される確率の比が７０：３０となるよう構成され、「変動Ｉ」は、大当り時に選択される確率と外れ時に選択される確率の比が９０：１０となるよう構成され、「変動Ｋ」は、大当り時に選択される確率と外れ時に選択される確率の比が５０：５０となるよう構成される。「変動Ｇ」の場合、「４」番の変動付加パターンテーブルに示す選択確率でいずれかの変動付加パターンが選択され、「変動Ｉ」の場合、「５」番の変動付加パターンテーブルに示す選択確率でいずれかの変動付加パターンが選択され、「変動Ｇ」の場合、「６」番の変動付加パターンテーブルに示す選択確率でいずれかの変動付加パターンが選択される。

【０３６３】

ここで、変動付加番号が「１６」～「２２」である「特定２回Ａ」から「特定２回Ｇ」までの変動付加パターンは、そのアルファベット順で後になるほど特定演出の発生タイミングが遅くなるよう構成されるが、いずれの基本変動パターンに付加されるかによって大当り期待度が異なる。「特定２回Ａ」の場合、「変動Ｇ」との対応で「４」番の変動付加パターンテーブルを参照して選択される確率は、図示するとおり１２／２５６であるのに対し、「変動Ｋ」との対応で「６」番の変動付加パターンテーブルを参照して選択される確率は、図示するとおり７／２５６である。また、「特定２回Ｇ」の場合、「変動Ｇ」との対応で「４」番の変動付加パターンテーブルを参照して選択される確率は、図示するとおり８５／２５６であるのに対し、「変動Ｋ」との対応で「６」番の変動付加パターンテーブルを参照して選択される確率は、図示するとおり７／２５６である。ここで、前述したとおり、「変動Ｇ」は、大当り時に選択される確率と外れ時に選択される確率の比が７０：３０となるよう構成され、「変動Ｋ」は、大当り時に選択される確率と外れ時に選択される確率の比が５０：５０となるよう構成されているため、同じ変動付加パターンが選択される場合でも、「変動Ｇ」に付加される場合の方が「変動Ｋ」に付加される場合より大当り時に選択される確率が高く、大当り期待度が高くなるよう構成することができる。さらに、「特定２回Ａ」が付加される場合より「特定２回Ｇ」が付加される場合の方が大当り期待度が高くなるよう構成した場合（「特定２回Ａ」や「特定２回Ｇ」などのアルフ

ァベット部分が「Ｇ」に近づくほど（アルファベット順で後になるほど）、すなわち昇順で大きいほど、特定演出の発生タイミングが遅い、つまりは大当り期待度が高い演出であるよう構成した場合）、同じキャラクタＸをモチーフとした演出内容となる「変動Ｇ」と「変動Ｋ」ではあるが、「変動Ｇ」と「変動Ｋ」とで選択率の差が小さい変動付加パターンである「特定２回Ａ」が選択される場合よりも、「変動Ｇ」と「変動Ｋ」とで選択率の差が大きい（「変動Ｇ」で非常に選択され易い）変動付加パターンである「特定２回Ｇ」が選択される場合の方が、キャラクタＸをモチーフとした演出内容を実行する変動パターン（基本変動パターン＋変動付加パターン）としての大当り期待度が高くなるよう構成することができる。なぜなら、大当り時に選択される確率と外れ時に選択される確率の比が７０：３０である「変動Ｇ」にて変動付加パターンが選択されて変動パターンが構築されるほうが、大当り時に選択される確率と外れ時に選択される確率の比が５０：５０である「変動Ｋ」にて変動付加パターンが選択されて変動パターンが構築されるよりも大当り期待度が高いことは明白であり（前者は大当り期待度７０％であり、後者は大当り期待度５０％であり）、「変動Ｇ」に「特定２回Ａ」が付加されても「特定２回Ｇ」が付加されても大当り期待度は７０％であり、「変動Ｋ」に「特定２回Ａ」が付加されても「特定２回Ｇ」が付加されても大当り期待度は５０％であるが、遊技者としては大当り期待度７０％の「変動Ｇ」が選択されているか大当り期待度５０％の「変動Ｋ」が選択されているかはわからないため（いずれであっても同じ演出内容であるため）、遊技者が体感する大当り期待度としては、「特定２回Ａ」に対応した特定演出を実行するキャラクタＸをモチーフとした演出については、大当り期待度７０％の「変動Ｇ」で「特定２回Ａ」の変動付加パターンが選択される確率と大当り期待度５０％の「変動Ｋ」で「特定２回Ａ」の変動付加パターンが選択される確率の比が１２：７であるため、およそ６３％となり、「特定２回Ｇ」に対応した特定演出を実行するキャラクタＸをモチーフとした演出については、大当り期待度７０％の「変動Ｇ」で「特定２回Ｇ」の変動付加パターンが選択される確率と大当り期待度５０％の「変動Ｋ」で「特定２回Ｇ」の変動付加パターンが選択される確率の比が８５：７であるため、およそ６８％となる。

【０３６４】

また、変動付加番号が「２３」～「２９」である「特定３回Ａ」から「特定３回Ｇ」までの変動付加パターンもまた、そのアルファベット順で後になるほど特定演出の発生タイミングが遅くなるよう構成されるが、いずれの基本変動パターンに付加されるかによって大当り期待度が異なる。「特定３回Ａ」の場合、「変動Ｉ」との対応で「５」番の変動付加パターンテーブルを参照して選択される確率は、図示するとおり１２／２５６であるのに対し、「変動Ｋ」との対応で「６」番の変動付加パターンテーブルを参照して選択される確率は、図示するとおり７／２５６である。また、「特定３回Ｇ」の場合、「変動Ｉ」との対応で「５」番の変動付加パターンテーブルを参照して選択される確率は、図示するとおり７９／２５６であるのに対し、「変動Ｋ」との対応で「６」番の変動付加パターンテーブルを参照して選択される確率は、図示するとおり７／２５６である。ここで、前述したとおり、「変動Ｉ」は、大当り時に選択される確率と外れ時に選択される確率の比が９０：１０となるよう構成され、「変動Ｋ」は、大当り時に選択される確率と外れ時に選択される確率の比が５０：５０となるよう構成されているため、同じ変動付加パターンが選択される場合でも、「変動Ｉ」に付加される場合の方が「変動Ｋ」に付加される場合より大当り時に選択される確率が高く、大当り期待度が高くなるよう構成することができる。さらに、「特定３回Ａ」が付加される場合より「特定３回Ｇ」が付加される場合の方が大当り期待度が高くなるよう構成した場合（「特定３回Ａ」や「特定３回Ｇ」などのアルファベット部分が「Ｇ」に近づくほど（アルファベット順で後になるほど）、すなわち昇順で大きいほど、特定演出の発生タイミングが遅い、つまりは大当り期待度が高い演出であるよう構成した場合）、同じキャラクタＸをモチーフとした演出内容となる「変動Ｉ」と「変動Ｋ」ではあるが、「変動Ｉ」と「変動Ｋ」とで選択率の差が小さい変動付加パターンである「特定３回Ａ」が選択される場合よりも、「変動Ｉ」と「変動Ｋ」とで選択率の差が大きい（「変動Ｉ」で非常に選択され易い）変動付加パターンである「特定３回Ｇ

」が選択される場合の方が、キャラクタＸをモチーフとした演出内容を実行する変動パターン（基本変動パターン＋変動付加パターン）としての大当り期待度が高くなるよう構成することができる。なぜなら、大当り時に選択される確率と外れ時に選択される確率の比が９０：１０である「変動Ｉ」にて変動付加パターンが選択されて変動パターンが構築されるほうが、大当り時に選択される確率と外れ時に選択される確率の比が５０：５０である「変動Ｋ」にて変動付加パターンが選択されて変動パターンが構築されるよりも大当り期待度が高いことは明白であり（前者は大当り期待度９０％であり、後者は大当り期待度５０％であり）、「変動Ｉ」に「特定３回Ａ」が付加されても「特定３回Ｇ」が付加されても大当り期待度は９０％であり、「変動Ｋ」に「特定３回Ａ」が付加されても「特定３回Ｇ」が付加されても大当り期待度は５０％であるが、遊技者としては大当り期待度９０％の「変動Ｉ」が選択されているか大当り期待度５０％の「変動Ｋ」が選択されているかはわからないため（いずれであっても同じ演出内容であるため）、遊技者が体感する大当り期待度としては、「特定３回Ａ」に対応した特定演出を実行するキャラクタＸをモチーフとした演出については、大当り期待度９０％の「変動Ｉ」で「特定３回Ａ」の変動付加パターンが選択される確率と大当り期待度５０％の「変動Ｋ」で「特定３回Ａ」の変動付加パターンが選択される確率の比が１２：７であるため、およそ７５％となり、「特定３回Ｇ」に対応した特定演出を実行するキャラクタＸをモチーフとした演出については、大当り期待度９０％の「変動Ｉ」で「特定３回Ｇ」の変動付加パターンが選択される確率と大当り期待度５０％の「変動Ｋ」で「特定３回Ｇ」の変動付加パターンが選択される確率の比が７９：７であるため、およそ８７％となる。

【０３６５】

なお、低確率低ベース状態においては、当否判定の結果が大当りまたは小当りに該当した場合、複数種類の基本変動パターンのいずれかの変動時間に対して複数種類の変動付加パターンのいずれかの変動付加時間を付加し、さらに所定の加算時間（変動付加時間とは異なる時間）を付加してもよい。加算時間は、例えば３分であり、大当りの場合は大当りを祝福する演出を実行するための時間を確保するための加算時間として機能し、小当りの場合は変動時間を更に延長させるための加算時間として機能する。この加算時間についても、３分という１種類だけでなく、基本変動パターンに応じてその時間値を異ならせたり（例えば、大当りする場合の基本変動パターンが変動Ａ，Ｂであれば２分とし、大当りする場合の基本変動パターンが変動Ｋであれば３分とするなど）、基本変動パターンに応じて複数種の時間値の選択率を異ならせたりする（例えば、大当りする場合の基本変動パターンが変動Ａ，Ｂであれば２分が３０％で選択され、３分が７０％で選択され、大当りする場合の基本変動パターンが変動Ｋであれば２分が６０％で選択され、３分が４０％で選択されるなど）よう構成してもよい。なお、外れの場合は加算時間が付加されない。また、複数種類の基本変動パターンには、当否判定の結果が大当りおよび外れのいずれに該当した場合も選択され得る変動パターンが含まれる。選択され得る変動パターンは、当否判定の結果が大当りの場合は複数種類の変動付加パターンのいずれかの変動付加時間が変動時間に付加され、当否判定の結果が外れの場合は変動付加パターンの変動付加時間が変動時間に付加されない場合がある。複数種類の変動パターンのうち、再変動演出を経て大当りに至る演出に対応する変動パターンには所定の１種類の変動付加パターンのみが対応づけられているのに対し、再変動演出を経ずに大当りに至る演出に対応する変動パターンには付加可能な変動付加パターンとして複数種類の変動付加パターンが対応づけられている。

【０３６６】

＜第１０実施例＞特殊変動演出

第１０実施例の基本的な構成は第１～９実施例と共通するため、共通点の記載を省略し、第１～９実施例、特に関連の強い第７実施例との相違点を中心に説明する。

【０３６７】

高ベース状態ではリーチなし通常外れ変動を超短縮変動ないし短縮変動によって短時間の図柄変動を連続して繰り返すことで一定のテンポを刻む形で外れ変動が連続する。しかしながら、高ベース状態においては、いわゆる右打ちにより第２始動口１２への入球を狙

った第２の遊技が主体となるため、小当りが発生する可能性があり（または、第１の遊技と比べて小当りの発生確率が高い）、不意に小当りが合間に発生すると連続的な外れ変動のテンポないしリズムが乱れることとなり、遊技者に違和感を与えかねない。そこで、高ベース状態における小当り変動および小当り遊技に要する時間を外れ変動の時間と揃えることで、テンポないしリズムが乱れることを回避する。本実施例の高ベース状態における図柄変動では、第２当否判定手段２２２による当否判定の結果が小当りおよび外れのいずれに該当する場合も第２特別図柄の変動停止から次の変動開始までの時間（以下、停止図柄固定の時間を単に「図柄固定時間」ともいう）が一定である（ただし、次変動の保留があることが前提）。

【０３６８】

図４５は、小当り変動停止および小当り遊技の時間と外れ変動の時間を比較するタイムチャートである。（ａ）は高ベース状態における小当り変動停止および小当り遊技の時間を示し、（ｂ）は高ベース状態における通常外れ変動停止の時間を示す。（ｃ）は低ベース状態における小当り変動停止および小当り遊技の時間を示し、（ｄ）は低ベース状態における通常外れ変動停止の時間を示す。なお、図示しないが図４５（ａ）の小当り変動の期間と図４５（ｂ）の通常外れ変動の期間は同じ時間である。

【０３６９】

第２特別図柄５２に係る装飾図柄は、小当りを示す図柄態様にて停止表示される図柄固定時間、すなわち図柄停止から小当り遊技開始までの停止持続期間を第１時間とした場合、高ベース状態において小当り以外（例えばリーチ演出のない通常外れ）を示す図柄態様にて停止表示される図柄固定時間は第１時間に小当り遊技の時間を加えた時間と同じ時間であり、ここでは第２時間とする。まず、図４５（ａ）において期間７７０が高ベース状態における小当りの図柄固定時間（第１時間）であり、例えば０．０２秒である。期間７７２，７７４，７７６を合わせた期間が小当り遊技の時間であり、例えば１．０８４秒である。図４５（ｂ）において期間７７８が高ベース状態におけるリーチ演出のない通常外れの図柄固定時間（第２時間）であり、第２時間は第１時間（例えば０．０２秒）と小当り遊技の時間（期間７７２，７７４，７７６を合わせた期間、例えば１．０８４秒）の合計（例えば１．１０４秒）と等しい。

【０３７０】

ここで、図４５（ａ）の高ベース状態における小当り遊技の時間は、小当り遊技の開始デモ時間である期間７７２（第４時間、例えば０．０４秒）と、小当り遊技の終了デモ時間である期間７７６（第５時間、例えば０．０４秒）と、小当り遊技の実行時間である期間７７４（第６時間、例えば１．００４秒）の合計である。小当り遊技の実行時間である期間７７４は、例えば大入賞口の開放時間（開放を維持する時間）１．０００秒と閉鎖時間（閉鎖に要する時間）０．００４秒の合計である。

【０３７１】

これにより、高ベース状態において小当りと通常外れが交互に混ざって連続した場合でも同じテンポで変動演出が刻まれることで遊技者に不要な違和感を与えず、小当りと通常外れが区別されない自然な演出とすることができる。

【０３７２】

なお、図４５（ｃ）において期間７８０が低ベース状態における小当りの図柄固定時間であり、期間７７０（高ベース状態における小当りの図柄固定時間）と同じ時間（例えば０．０２秒）である。期間７８２，７８４，７８６を合わせた期間が低ベース状態の小当り遊技の時間であり、これは高ベース状態における小当りの時間より長い時間、例えば１．５秒である。図４５（ｄ）において期間７８８が低ベース状態におけるリーチ演出のない通常外れの図柄固定時間であり、これは高ベース状態におけるリーチ演出のない通常外れの図柄固定時間（第２時間）より短い時間（第３時間、例えば０．５秒）である。低ベース状態の小当り遊技の時間は、小当り遊技の開始デモ時間である期間７８２（第４時間と異なる第７時間、例えば０．１秒）と、小当り遊技の終了デモ時間である期間７８６（第５時間と異なる第８時間、例えば０．３９６秒）と、小当り遊技の実行時間である期間

７８４（第６時間、例えば１．００４秒）の合計である。このように、低ベース状態における小当り変動停止および小当り遊技の時間（図４５（ｃ））は、高ベース状態における小当り変動停止および小当り遊技の時間（図４５（ａ））より長い。また、低ベース状態における通常外れ変動停止の時間（図４５（ｄ））は、高ベース状態における通常外れ変動停止の時間（図４５（ｂ））より短い。よって、低ベース状態における小当り変動停止および小当り遊技の時間（図４５（ｃ））と、低ベース状態における通常外れ変動停止の時間（図４５（ｄ））は、一致しない。

【０３７３】

変形例として、高ベース状態において第２特別図柄５２に係る当否判定の結果が小当りに該当した場合はリーチ演出またはバトル演出を実行しない一方、高ベース状態において第２特別図柄５２に係る当否判定の結果が外れに該当した場合はリーチ演出またはバトル演出を実行し得るようにしてもよい。この場合、高ベース状態での外れのリーチ演出またはバトル演出を実行する第２特別図柄５２の外れ変動における図柄固定時間と、高ベース状態での第２特別図柄５２の小当り変動の図柄固定時間とが同一の時間（例えば、０．１秒）であることが好適であり、高ベース状態での外れのリーチ演出またはバトル演出を実行する第２特別図柄５２の変動表示に対応した装飾図柄における確定停止前の仮停止時間が、高ベース状態での第２特別図柄５２の小当り変動に対応した装飾図柄における確定停止前の仮停止時間よりも長時間であることが好適である。ここで、リーチ演出やバトル演出を実行する場合の仮停止時間と図柄固定時間との合算値（当該変動がはずれ変動である場合における、当該変動開始から次変動開始までの時間）が、リーチ演出やバトル演出を実行しない場合の仮停止時間と図柄固定時間と小当り遊技の実行時間との合算値（当該変動が小当り変動である場合における、当該変動開始から次変動開始までの時間）を同一又は略同一の時間値とすること更に好適であり、そのように構成することで、リーチ演出やバトル演出を実行しない変動表示においては、小当り遊技時間を含めたとしても「変動停止から次変動が開始するまでの時間」が外れ変動と同一又は略同一とすることができ、小当り変動が連続する場合は仮停止の時間が短いためテンポを刻むことができ、更にリーチ演出やバトル演出といった長めの演出時間となる変動表示においては、仮停止の時間を長くしても違和感がない（リーチ演出やバトル演出で一旦テンポが崩れるため）。

【０３７４】

＜第１１実施例＞背景表示の更新

第１１実施例の基本的な構成は第１～１０実施例と共通するため、共通点の記載を省略し、第１～１０実施例との相違点を中心に説明する。

【０３７５】

図３３の低確率低ベース状態６２０では左打ちによる第１特別図柄５１の図柄変動に基づいた第１の遊技を主体とする一方、高ベース状態（低確率高ベース状態６２２と高確率高ベース状態６２４）および高確率低ベース状態６２６では右打ちによる第２特別図柄５２の図柄変動に基づいた第２の遊技を主体とする。そこで、低確率低ベース状態６２０においては、第１特別図柄５１の変動開始および変動停止のうち少なくともいずれかを契機として演出表示装置６０の画面における背景表示を更新し、第２特別図柄５２の変動開始および変動停止を契機としては背景表示を更新しないことを原則とする。一方、高ベース状態（低確率高ベース状態６２２と高確率高ベース状態６２４）および高確率低ベース状態６２６においては、第２特別図柄５２の変動開始および変動停止のうち少なくともいずれかを契機として背景表示を更新し、第１特別図柄５１の変動開始および変動停止を契機としては背景表示を更新しないことを原則とする。

【０３７６】

背景表示は、演出モードないし演出ステージを構成する要素の一つであり、複数種類の演出モードないし演出ステージごとに背景映像が定められる。複数種類の背景映像のうちいずれを表示するかによっていずれの演出モードないし演出ステージの状態におかれているかを示す。複数種類の背景映像は、映像として表示される景色やキャラクタの種類、色彩、模様などの要素が互いに異なり、その背景映像の特徴を見ればどの演出モードないし

演出ステージの状態におかれているかを連想できるように構成される。なお、各演出ステージにおける背景表示の更新や背景映像の表示を「ステージ描画」ともいう。

【０３７７】

図４６は、遊技状態と演出ステージの関係を示す。本実施例においては、遊技状態ごとに複数の演出ステージの間で切り替えられ、遊技および演出が進行する。例えば、低確率低ベース状態６２０においては少なくとも２つのステージが含まれ、キャラクタＡをモチーフにした背景映像Ａを表示する演出ステージＡから、キャラクタＢをモチーフにした背景映像Ｂを表示する演出ステージＢに切り替えられる。低確率高ベース状態６２２においても少なくとも２つのステージが含まれ、背景映像Ｃを表示する演出ステージＣから背景映像Ｄを表示する演出ステージＤに切り替えられる。高確率高ベース状態６２４においても少なくとも２つのステージが含まれ、背景映像Ｅを表示する演出ステージＥから背景映像Ｆを表示する演出ステージＦに切り替えられる。高確率低ベース状態６２６においても少なくとも２つのステージが含まれ、背景映像Ｇを表示する演出ステージＧから背景映像Ｈを表示する演出ステージＨに切り替えられる。

【０３７８】

低確率低ベース状態６２０では、第１の遊技が主体となるため第１特別図柄５１が所定回数に達した場合にその図柄変動の開始または停止を契機として背景映像Ａから背景映像Ｂに切り替えられる。高確率高ベース状態６２４では、第２の遊技が主体となるため第２特別図柄５２が所定回数に達した場合にその図柄変動の開始または停止を契機として背景映像Ｅから背景映像Ｆに切り替えられる。高確率低ベース状態６２６もまた、第２の遊技が主体となるため第２特別図柄５２が所定回数に達した場合にその図柄変動の開始または停止を契機として背景映像Ｇから背景映像Ｈに切り替えられる。

【０３７９】

低確率高ベース状態６２２もまた第２の遊技が主体となるが、例外的に第１特別図柄５１と第２特別図柄５２のいずれかが所定回数に達した（第１特別図柄５１と第２特別図柄５２の合計変動回数が所定回数に達した）場合にその図柄変動の開始または停止を契機として背景映像Ｃから背景映像Ｄに切り替えられる。すなわち、低確率高ベース状態６２２の継続期間における最終の図柄変動においては、第２特別図柄５２の変動開始および変動停止のうち少なくともいずれかを契機として背景表示を更新し得るとともに、第１特別図柄５１の変動開始および変動停止のうち少なくともいずれかを契機としても背景表示を更新し得る。低確率高ベース状態６２２の継続期間における最終の図柄変動は、例えば図柄変動回数が５０回に達することを終期とする高ベース状態においてその５０回目の図柄変動を指す。低確率高ベース状態６２２の最終変動よりも前の変動（４９回目までの変動）では背景映像Ｃ（例えば、低確率高ベース状態６２２に対応した背景であり、味方キャラクタが立ち上がろうと奮起する背景）が表示され、低確率高ベース状態６２２における最終変動（５０回目の変動）においては背景映像Ｄ（例えば、低確率高ベース状態６２２が終了を迎えることと、低確率高ベース状態６２２における獲得賞球数の結果を表示するための背景）が表示される。この場合の図柄変動回数は、第１特別図柄５１の変動回数と第２特別図柄５２の変動回数の合計であるため、終期である５０回目に達する図柄変動が第１特別図柄５１の図柄変動である場合と第２特別図柄５２の図柄変動である場合とが混在する。そのため、第１特別図柄５１と第２特別図柄５２のどちらの図柄変動が終期に達する図柄変動となった場合でも、その図柄変動の開始または停止を契機として背景映像を変更するなどの更新処理を可能とする。

【０３８０】

上述のとおり、各演出ステージにおけるステージ描画は、第１特別図柄５１および第２特別図柄５２のうち現在の遊技状態において主体となる図柄の変動開始または停止を契機として実行されることを原則とする。しかし、メイン基板２００およびサブ基板３００のうち少なくともいずれかにおいて所定のエラーに起因するリセットが発生した場合、そのリセットがどの演出ステージにおいて生じたかの情報はバックアップされていないため、電源断からの復帰時に即時には演出ステージに復帰できない（すなわち、即時には背景映

像を描画できない）。ただし、できるだけ早期に演出ステージに復帰させるため、現在の遊技状態において主体となる図柄だけでなく、例外的に遊技状態にかかわらず第１特別図柄５１および第２特別図柄５２のいずれの変動開始または停止を契機としてもステージ描画を実行するように構成する。

【０３８１】

以上により、原則としては主体となる遊技の特別図柄に応じた適切な背景表示の更新を実行する一方、特殊な状況では主体でない遊技の特別図柄の変動表示に対応した背景表示の更新も可能とすることで、例外的な状況にも対応した適切な背景表示を可能とする。

【０３８２】

なお、変形例として、低確率高ベース状態６２２の継続期間の終了後においては、継続期間における最終の図柄変動が終了して（変動停止コマンドが送信されて）から次の図柄変動が開始されることで、または、次の図柄変動が開始されるまでに所定時間（待機デモ画面の表示条件である時間であり、低確率低ベース状態６２０において第１特別図柄５１の保留が０となっている状況で計時される時間）経過後に、背景Ｄ（低確率高ベース状態６２２における遊技結果を表示するための特別背景）から背景Ａ（低確率低ベース状態６２０における通常の背景）に即時切替するための通常背景即時切替指定コマンドが送信されてもよい。ここで、低確率高ベース状態６２２の終了直後は第１特別図柄５１の第１保留が０となっていることが想定され、その状況で第１始動口１１へ入球があった場合はその入球を契機としてこの通常背景への切り替えを行うための通常背景即時切替指定コマンドが送信されることで、背景表示が瞬時に切り替えられる。また、低確率高ベース状態６２２の継続期間の終了後に第１始動口１１への入球がなくとも、所定時間（待機デモ画面の表示条件である時間であり、低確率低ベース状態において第１特別図柄５１の保留が０となっている状況で計時される時間）経過後に待機デモ画面に切り替えるコマンドとともにこの通常背景即時切替指定コマンドが送信されることで、背景表示が瞬時に切り替えられる（この場合、待機デモ画面の方が優先して表示されるため、実際に遊技者が視認できる表示内容は待機デモ画面となり、その待機デモ画面の表示が終了することで、通常背景が表示される）。

【０３８３】

＜第１２実施例＞特殊変動演出

第１２実施例の基本的な構成は第１～１１実施例と共通するため、共通点の記載を省略し、第１～１１実施例との相違点を中心に説明する。

【０３８４】

本実施例においては、画面における獲得賞球数の表示としてカウントアップ表示を用いるとともに、高確率低ベース状態および／または高ベース状態における獲得賞球数の増分が所定球数に達するたびに獲得賞球数を拡大して強調する表示を実行する。本実施例では獲得賞球数の増分が「２５００」に達するたびに拡大強調表示を実行する。このとき、賞球数の拡大強調表示は、大入賞口への入球に基づいて払い出される予定の賞球の累積球数に応じて実行されるため、大入賞口への入球直後（遊技球検知直後）に賞球数が加算表示される。しかし、賞球数のカウントアップ表示は１球または数球の単位で数値を動的に増加させながら表示する形式であるため、大入賞口への入球に基づいて払い出される予定の賞球の累積球数（実数値）が既に「２５００」の倍数に到達しても、賞球数のカウントアップ表示が「２５００」の倍数の表示に追いつくまでは実数値より少ない表示上の数値にすぎない。そこで、遊技者に違和感を抱かせないためにこの数値差を以下の通り処理する。

【０３８５】

演出決定手段３０３（サブＣＰＵ３１０）は、払い出す予定の賞球数の合計を管理する。演出制御手段３０４（制御ＣＰＵ３２０）は、演出表示装置６０の画面に賞球数の合計をカウントアップ表示するとともに、演出決定手段３０３（サブＣＰＵ３１０）によって管理される賞球数の合計が特定数に到達した場合は、カウントアップ表示されている表示上の賞球数が特定数に到達する前であっても合計の到達を契機として賞球数を強調表示する。

【０３８６】
図４７は、小当りラッシュ中の獲得賞球数を表示する画面例を示す。（ａ）は拡大強調表示前のカウントアップ表示中の状態を主に示し、（ｂ）は拡大強調表示を示し、（ｃ）は拡大強調表示後のカウントアップ表示の状態を主に示す。
【０３８７】
図４７（ａ）において、小当りラッシュモードの背景映像とともにキャラクタ６１６を画面の略中央に表示させる。画面の端において、代替図柄６０１ａ，６０１ｂと簡易図柄６０２ａ，６０２ｂ，６０２ｃ，６０２ｄが変動表示される。画面右上隅には発射方向インジケータ６０６が表示される。画面の左端には、大当り回数６１４、総獲得賞球数カウント表示６０７、入賞カウントランプ６１８、小当り回数６１５が表示される。ここで、大当り回数６１４は、高確率低ベース状態および／または高ベース状態における特別遊技の発生回数（高確率低ベース状態および／または高ベース状態に移行してから、低確率低ベース状態に移行するまでの間に大当りした回数）であるが、高確率低ベース状態および／または高ベース状態への移行契機となった低確率低ベース状態における特別遊技（初当り）の回数である「１回」を加算してもよく、総獲得賞球数カウント表示６０７は、高確率低ベース状態および／または高ベース状態における特別遊技又は小当り遊技にて獲得した賞球の合計数（高確率低ベース状態および／または高ベース状態に移行してから、低確率低ベース状態に移行するまでの間に獲得した賞球の合計数）である（但し、高ベース状態における小当り遊技にて獲得した賞球数は加算しない）が、高確率低ベース状態および／または高ベース状態への移行契機となった低確率低ベース状態における特別遊技（初当り）にて獲得した賞球数を加算してもよく、入賞カウントランプ６１８は、特別遊技および／または小当り遊技実行中に開放した大入賞口へ入球することで１つずつランプを模した画像が点灯するものであり、小当り回数６１５は、高確率低ベース状態における小当り遊技の発生回数（高確率低ベース状態に移行してから低確率低ベース状態に移行するまでの間に当選した、高確率低ベース状態中の小当りの回数）である。前述したとおり、総獲得賞球数カウント表示６０７の数値は、特別遊技における獲得賞球数と小当り遊技における獲得賞球数の合計が表示され、図の例では「０２１８０」から「０２１８１」へカウントアップされる瞬間を示す。
【０３８８】
図４７（ｂ）においては、演出決定手段３０３で管理する獲得賞球数が「２５００」に達したことを契機として「２５００ＧＥＴ」と大きく書かれた拡大賞球数表示６１９を画面中央に表示する。このとき、総獲得賞球数カウント表示６０７の表示内容である「０２３５０」はカウントアップの途中であって表示上の数値にすぎず、総獲得賞球数の実数値に追いついていない状態であることが示される。また、拡大賞球数表示６１９の表示を契機に総獲得賞球数カウント表示６０７ではカウントアップを中断し、総獲得賞球数カウント表示６０７の数値を拡大賞球数表示６１９に示す実数値で更新することで、カウントアップ未完了分がカウントアップ済となる。本図の例では総獲得賞球数カウント表示６０７の一部が拡大賞球数表示６１９と重なって見えにくくなっている状態を示すが、このような見えにくい状態の下で総獲得賞球数カウント表示６０７の数値を実数値で更新する。変形例としては、拡大賞球数表示６１９が総獲得賞球数カウント表示６０７をすべて完全に覆い隠すような形で表示し、その間は総獲得賞球数カウント表示６０７が非表示となるようにしてもよい。また、その他変形例として、拡大賞球数表示６１９の表示が行われても、総獲得賞球数カウント表示６０７の数値を拡大賞球数表示６１９に示す実数値に更新せずに、総獲得賞球数カウント表示６０７のカウントアップを中断しない（継続する）よう構成してもよい。
【０３８９】
図４７（ｃ）において、拡大賞球数表示６１９が消去された後は、実数値で更新された後の総獲得賞球数カウント表示６０７が表示され、カウントアップ表示がその数値から再開される。
【０３９０】

変形例として、拡大賞球数表示６１９以外の特定の演出表示、例えば画面の大部分を覆うような大きさの画像を表示する演出が発生した場合にも、総獲得賞球数カウント表示６０７でカウントアップ中であった賞球数の表示を非表示とした後、特定の演出表示の終了によって賞球数の表示が再開される場合、カウントアップの未完了分がカウントアップ済となった状態で表示再開されるようにしてもよい。具体的には、画面の大部分又は全部を覆う背景変化予告を備え、この背景変化予告が発生することで、総獲得賞球数カウント表示６０７でカウントアップ中であった賞球数の表示を非表示とし（この際、非表示直前のタイミングではカウントアップの未完了分がカウントアップ済みとはなっていない）、背景変化予告が１０秒間表示されて非表示となった後に総獲得賞球数カウント表示６０７が表示再開され、その表示再開のタイミングにてカウントアップの未完了分がカウントアップ済となった状態で表示再開される。この未完了分のカウントアップに要する時間が１０秒以上（例えば２０秒）であったとしても、背景変化予告の表示から非表示となるまでの１０秒後には、２０秒が経過していない（未完了分のカウントアップに要する時間が経過していない）が、カウントアップの未完了分がカウントアップ済となった状態で総獲得賞球数カウント表示６０７が表示再開される。なお、変形例として、この背景変化予告が発生することで、総獲得賞球数カウント表示６０７でカウントアップ中であった賞球数の表示を非表示とする際、非表示直前のタイミングで既にカウントアップの未完了分がカウントアップ済みとなるように構成してもよく、その場合も、背景変化予告が１０秒間表示されて非表示となった後に総獲得賞球数カウント表示６０７が、カウントアップの未完了分がカウントアップ済となった状態で表示再開される。

【０３９１】

本実施例において、演出決定手段３０３（サブＣＰＵ３１０）は、払い出す予定の賞球数の合計を管理するよう構成したが、払い出された（払い出し済みの）賞球数の合計を管理するよう構成してもよく、その場合、総獲得賞球数カウント表示６０７や拡大賞球数表示６１９の表示またはカウントアップ表示についても、払い出す予定の賞球数に基づいて表示するのではなく、払い出された（払い出し済みの）賞球数に基づいて表示するよう構成してもよい。

【０３９２】

本実施例および変形例については、「高確率低ベース状態および／または高ベース状態における獲得賞球数の表示」、つまりは「いわゆる連チャン中の獲得賞球数の累積の表示」（以降、「連チャン中の合計表示」と称す）について説明したが、ある特別遊技の実行前または実行後の遊技状態が高確率低ベース状態である場合における、「当該ある特別遊技における獲得賞球数と当該高確率高ベース状態での（高確率高ベース状態移行後から当該高確率高ベース状態にて大当りするまでの）１以上の小当り遊技における獲得賞球数との合計表示」（以降、「１セットの合計表示」と称す）に、同構成を適用してもよい。また、そのように構成する場合、総獲得賞球数カウント表示について、連チャン中の合計表示と、１セットの合計表示とを、同時に表示してもよく、連チャン中の合計表示と１セットの合計表示の両方のカウントアップ表示を行うことが好適である。拡大強調表示についても、連チャン中の合計表示と１セットの合計表示の両方についても拡大強調表示を行ってもよいが、いずれか一方のみの拡大強調表示としてもよい。また、拡大強調表示するタイミングは、総獲得賞球数カウント表示が特定数に到達した場合としてもよく、つまりは演出決定手段３０３（サブＣＰＵ３１０）にて管理される払い出す予定の賞球数の合計、または、払い出された（払い出し済みの）賞球数の合計が特定数に到達したことに基づいて表示するのではなく、総獲得賞球数カウント表示が特定数に係る表示に到達したことに基づいて表示してもよい 。

【０３９３】

なお、連チャン中の合計表示と１セットの合計表示の両方を表示する変形例について、連チャン中の合計表示についてはカウントアップ表示せずに即時に切り替え表示する（例えば、１５賞球の場合、２０００→２００１→２００２→・・・のように１ずつカウントアップするのではなく、いきなり２０００→２０１５のように即時切り替えする）一方で

、１セットの合計表示については、カウントアップ表示するよう構成してもよいし、１セットの合計表示についてはカウントアップ表示せずに即時に切り替え表示する（例えば、１５賞球の場合、２０００→２００１→２００２→・・・のように１ずつカウントアップするのではなく、いきなり２０００→２０１５のように即時切り替えする）一方で、連チャン中の合計表示については、カウントアップ表示するよう構成してもよい。この場合の拡大強調表示についても、連チャン中の合計表示と１セットの合計表示の両方についても拡大強調表示を行ってもよいが、いずれか一方のみの拡大強調表示としてもよく、拡大強調表示するタイミングについても、総獲得賞球数カウント表示が特定数に到達した場合としてもよく、つまりは演出決定手段３０３（サブＣＰＵ３１０）にて管理される払い出す予定の賞球数の合計、または、払い出された（払い出し済みの）賞球数の合計が特定数に到達したことに基づいて表示するのではなく、総獲得賞球数カウント表示が特定数に係る表示に到達したことに基づいて表示してもよい。

【０３９４】

また、本実施例および各変形例については、連チャン中の合計表示について、または、１セットの合計表示について説明したが、同構成を特別遊技中の表示に適用してもよい。つまり、特別遊技中（例えば、１０Ｒ確変大当りに対応した特別遊技中）において、連チャン中の合計表示、または／および、１セットの合計表示を行うに際し、本実施例や各変形例と同様の構成にてカウントアップ表示や拡大強調表示、総獲得賞球数カウント表示を行ってもよい。この場合、特別遊技の実行中（各ラウンドの実行中）における大入賞口への入球に基づいて、カウントアップ表示や拡大強調表示、総獲得賞球数カウント表示が表示される。但し、獲得賞球数が少ない特別遊技、例えば２Ｒ通常大当りに対応した特別遊技においては、大入賞口に入球したとしても、カウントアップ演出や拡大強調表示、そして大当り回数６１４、総獲得賞球数カウント表示６０７、入賞カウントランプ６１８、小当り回数６１５を表示しないよう構成することが好適である。利益が相対的に少ない特別遊技において、利益が相対的に多い特別遊技と同態様の演出を採用することは、遊技者に有利な大当りであると誤認させてしまう可能性があり、それを防止する必要があるためである。

【０３９５】

なお、特別遊技中は、その特別遊技中に獲得した賞球数を総獲得賞球数カウント表示６０７のような合算賞球数（小当り遊技の賞球数との合算表示）に賞球獲得のたびにリアルタイムに加算して総獲得賞球数カウント表示６０７を更新表示する。ここで、獲得賞球数を加算する更新表示は、１回の入球（入賞）に対する賞球分加算する加算演出中に次の新たな入球（入賞）があったとしても、その表示中の加算演出は中断せず、その加算演出が終了した後で次の入球に対する加算演出を実行する。例えば、「２４００」の表示から「２４１５」の表示へと切り替える表示の最中（例えば、「２４００」→「２４０１」→「２４０２」→・・・→「２４１５」といったように徐々にカウントアップする演出における「２４０２」の表示中）に、大入賞口２０への入球が検知されたとしても、一旦「２４１５」までのカウントアップを完了してから、当該入球に対応したカウントアップを開始する。変形例としては、先のカウントアップ演出を強制終了して（「２４０２」の表示から一気に「２４１５」にカウントアップして）、当該入球に対応したカウントアップを開始してもよい。また、合算賞球数は、図４７の総獲得賞球数カウント表示６０７とは異なる表示（別の表示）としてもよく、その場合、総獲得賞球数カウント表示６０７は連チャン中に獲得した累積値（複数回の特別遊技に係る獲得賞球数の総数と、それら複数回の特別遊技が実行される前または後に滞在する複数回の小当りラッシュ中（複数回の高確率低ベース状態）にて獲得した獲得賞球数の総数との合算値）であり、合算賞球数はあくまでも１回の特別遊技とその特別遊技が実行される前または後に滞在する１回の小当りラッシュ中（複数回の高確率低ベース状態）にて獲得した獲得賞球数の合算とすることが好適である。

【０３９６】

本実施例におけるメイン装飾図柄６００と代替図柄６０１については、以下に記載する

仕様（メイン装飾図柄６００と代替図柄６０１との関係性）を採用してもよい。
（１）遊技者が認識しやすいメイン装飾図柄６００の表示領域のほうが、表示担保用の（装飾図柄の表示状態を補償するための）代替図柄６０１の表示領域よりも大きい。
（２）メイン装飾図柄６００の表示位置は第１演出モードであるか第２演出モードであるかに応じて異なる表示位置にすることで、演出モードに応じて装飾図柄での演出の多様性を実現できる。一方で、代替図柄６０１は装飾図柄の表示状態を補償する役割さえ果たせれば良いので、第１演出モードであるか第２演出モードであるかにかかわらず、同一の表示位置として余計な開発設計を行わずに済ませることが好適である。
（３）メイン装飾図柄６００の表示態様は第１演出モードであるか第２演出モードであるかに応じて異なる表示態様にすることで、演出モードに応じて装飾図柄での演出の多様性を実現できる。例えば、第１演出モードでは数字の装飾図柄のみでメイン装飾図柄６００が構成され（「１」、「２」、・・・、「７」といった装飾図柄）、第２演出モードでは数字の装飾図柄と味方キャラクタの装飾図柄とを組み合わせてメイン装飾図柄６００が構成される（「１」＋「キャラクタａ」、「２」＋「キャラクタｂ」、・・・、「７」＋「キャラクタｇ」といった装飾図柄）。一方で、代替図柄６０１は装飾図柄の表示状態を補償する役割さえ果たせれば良いので、第１演出モードであるか第２演出モードであるかにかかわらず、同一の表示態様のみ、例えば数字の装飾図柄のみで代替図柄６０１を構成し余計な開発設計を行わずに済ませることが好適である。
（４）メイン装飾図柄６００の表示領域は変動状況（例えば、ノーマルリーチ中であるか否か、スーパーリーチ中であるか否か、など）に応じて可変する（移動する）ことで、メイン装飾図柄６００の演出に多様性を持たせることができる。一方で、代替図柄６０１は装飾図柄の表示状態を補償する役割さえ果たせれば良いので、代替図柄６０１の表示領域は可変しない（移動しない）ようにして余計な開発設計を行わずに済ませることが好適である。
（５）メイン装飾図柄６００は変動状況（例えば、変動開始時点なのか、変動途中なのか、変動終了間際なのか、など）に応じて変動速度が低速、中速、高速、超高速などに可変することで、メイン装飾図柄６００の演出に多様性を持たせることができる。一方で、代替図柄６０１は装飾図柄の表示状態を補償する役割さえ果たせれば良いので、代替図柄６０１の変動速度は可変しない、もしくは可変する段階を少なくする（例えば、低速と高速のみにする）ことで余計な開発設計を行わずに済ませることが好適である。また、変動方向についても、メイン装飾図柄６００は、上から下への変動のみならず下から上への変動を可能とする（複数方向の変動を可能とする）一方で、代替図柄６０１は、上から下への変動のみとすることが好適である。
（６）メイン装飾図柄６００は確定停止（第１特別図柄５１または第２特別図柄５２が停止するタイミングでの停止）するよりも前に仮停止（第１特別図柄５１または第２特別図柄５２の変動途中における微小な揺れ変動を伴いながらの暫定的な停止）を行い、その際に数字以外の装飾図柄である特殊図柄（例えば、スーパーリーチへの発展を予告する「スーパー」という文字が書かれた装飾図柄）を仮停止させることで、メイン装飾図柄６００の演出とその他演出とに関連性を持たせることができる。一方で、代替図柄６０１は装飾図柄の表示状態を補償する役割さえ果たせれば良いので、代替図柄６０１は仮停止もしなければ、特殊図柄を仮停止させることもしないようにして余計な開発設計を行わずに済ませることが好適である。
（７）メイン装飾図柄６００はその他の予告演出（例えば、図４７などにおける味方キャラクタ登場演出や敵キャラクタ登場演出など）の表示領域と重複する、つまり重畳表示がなされる。画面上の領域をできる限り用いて迫力ある演出を行うため、このような重畳表示を許容しているが、代替図柄６０１については、装飾図柄の表示状態を補償する役割を果たすため、代替図柄６０１の表示領域は当該その他予告演出の表示領域とは重複しない（重畳表示しない）よう設計することが望ましい。但し、どうしても重複してしまう特殊な予告演出（例えば、画面全体に表示される背景予告）との関係性については、代替図柄６０１の表示優先度を、当該特殊な予告演出の表示優先度よりも高く設定する（代替図柄

６０１のほうが当該特殊な予告演出よりも前面に表示されるよう設定する）ことが好適である。また、図３２などに示される発射方向インジケータ６０６についても、遊技者に対して必ず視認できるようにすることが望ましいため、代替図柄６０１の表示領域と発射方向インジケータ６０６の表示領域とは重複しない（重畳表示しない）よう設計することが望ましい。但し、メイン装飾図柄６００の表示領域が移動したり拡大されたりした場合など、メイン装飾図柄６００の表示領域と発射方向インジケータ６０６の表示領域とは重複する（重畳表示する）ようにしても良く、その場合は、メイン装飾図柄６００の表示優先度を、発射方向インジケータ６０６の表示優先度よりも低く設定する（メイン装飾図柄６００のほうが発射方向インジケータ６０６よりも後面に表示されるよう設定する）ことが好適である。

（８）メイン装飾図柄６００においては、変動（例えば、上から下への移動）を行う以外にも、変動開始時、仮停止直後、リーチ成立後、仮停止中などにおいては、所定の動作を伴った表示を行ってもよい（それぞれの状況における動作を、変動開始時動作、仮停止時動作、リーチ成立時動作、揺れ動作と称してもよい）。例えば、非リーチとなる場合（確定停止時において、メイン装飾図柄６００および代替図柄６０１が「６２４」と表示される場合）、変動開始時は、メイン装飾図柄６００における左図柄、中図柄、右図柄の全てが拡大するような動作を行ったうえで変動を開始し、その後、左図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「６」が仮停止してから揺れ動作を継続し、その後、右図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「４」が仮停止してから揺れ動作を継続し、その後、中図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「２」が仮停止し揺れ動作を少しだけ行い、その後、確定停止タイミングにて、左図柄、中図柄、右図柄の全ての動作を終了させる。この場合においては、代替図柄６０１は、各動作を一切行わない。また、ノーマルリーチとなる場合（確定停止時において、メイン装飾図柄６００および代替図柄６０１が「２１２」と表示される場合）、変動開始時は、メイン装飾図柄６００における左図柄、中図柄、右図柄の全てが拡大するような動作を行ったうえで変動を開始し、その後、左図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「２」が仮停止してから揺れ動作を継続し、その後、右図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「２」が仮停止してから揺れ動作を継続し、その後、リーチであることを報知するために左図柄と右図柄が回転動作を行ったうえで再度揺れ動作を継続し、その後、中図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「１」が仮停止し揺れ動作を少しだけ行い、その後、確定停止タイミングにて、左図柄、中図柄、右図柄の全ての動作を終了させる（中図柄は回転動作を行わない）。この場合においては、代替図柄６０１は、各動作を一切行わない。また、スーパーリーチとなる場合（確定停止時において、メイン装飾図柄６００および代替図柄６０１が「２３２」と表示される場合）、変動開始時は、メイン装飾図柄６００における左図柄、中図柄、右図柄の全てが拡大するような動作を行ったうえで変動を開始し、その後、左図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「２」が仮停止してから揺れ動作を継続し、その後、右図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「２」が仮停止してから揺れ動作を継続し、その後、リーチであることを報知するために左図柄と右図柄が回転動作を行ったうえで再度揺れ動作を継続し、その後、左図柄と右図柄とが揺れ動作を行っている最中に中図柄が変動し（この際、中図柄が拡大した状態で上から下へ変動しており、それまでは重複していなかったまたは重複割合が少なかった左右の図柄に対して、重複しているまたは重複割合が高くなっている）、その後、スーパーリーチ演出を実行するために通常背景からリーチ背景へと移行し、外れの結果であることがスーパーリーチ演出にて報知されるとリーチ背景から通常背景へと移行し、移行後、左図柄、中図柄、右図柄が所定時間揺れ動作を継続し、その後、確定停止タイミングにて、左図柄、中図柄、右図柄の全ての動作を終了させる（中図柄は跳ねる動作も回転動作も行わない）。この場合においては、代替図柄６０１は、各動作を一切行わない。このように構成することで、メイン装飾図柄６００の演出に多様性を持たせることができる一方で、代替図柄６０１は装飾図柄の表示状態を補償する役割さえ果たせれば良いので、代替図柄６０１については、特に動作を行わないよう構成

し、余計な開発設計を行わずに済ませることが好適である。また、変動停止してから待機デモ画面が表示されるまでの間であっても、変動停止してから所定時間経過後（例えば、１０秒後）にはメイン装飾図柄６００が揺れ動作を行ってもよいが、この状況においても、代替図柄６０１は一切動作を行わないことが好適である。このように構成することで、遊技待機中（図柄停止中）であっても、遊技意欲をかきたてることができるとともに、代替図柄６０１は揺れ動作を行わないことで、遊技待機中であることの報知を担保できる。その他、待機デモ画面が表示された場合、メイン装飾図柄６００は非表示となるが、代替図柄６０１は表示が継続されることが好適である。こうすることで、待機デモ画面の表示を強調しつつも、どのような図柄が停止しているかの表示を担保することができる。また、メイン装飾図柄６００の中でも特定の図柄（例えば、中図柄の「７」）については、その他図柄と比べて、所定の動作を行わないまたは行う確率が低くなるよう構成してもよい。この所定の動作は、例えば前述した仮停止時動作（跳ねるような動作）であってよい。このように構成することで、特定の図柄における動作の希少性を高めることができる。

【０３９７】

また、本実施例におけるカウントアップ演出については、特別遊技の実行中も（特別遊技における大入賞口への入球検知に基づき）行われることが好適であり、以下に記載する仕様を採用してもよい。

（１）規定カウント数以内の遊技球の入球に対応したカウントアップ演出（特に、規定カウント数目である１０カウント目に対応したカウントアップ演出）が行われている最中であり未だ１５球分のカウント分のカウントアップが完了していないときに、オーバー入賞が発生すると、未だ１５球分のカウントアップが完了していないカウントアップ演出のカウントアップが全て完了してから（１５球分のカウントが行われてから）、該オーバー入賞に対応したカウントアップ演出が開始されるよう構成されることが望ましい。ここで、該オーバー入賞がインターバル期間（各単位遊技の終了が設定されてから次の単位遊技又は大当り終了デモの設定が開始されるまでの休止時間）の終了間際でに検知された場合は、該オーバー入賞に対応したカウントアップ演出自体は次のラウンド（インターバル期間経過後に開始される次のラウンド）の実行期間と重複することになるが、該次のラウンド（インターバル期間経過後に開始される次のラウンド）の実行中に行われる該オーバー入賞に対応したカウントアップ演出の実行中に大入賞口２０に入球があっても、その入球タイミングが該オーバー入賞に対応したカウントアップ演出が行われている最中であり未だ１５球分のカウントアップが完了していないときには、未だ１５球分のカウントアップが完了していないカウントアップ演出のカウントアップが全て完了してから（１５球分のカウントが行われてから）、次のラウンドにおける大入賞口２０の入球に対応したカウントアップ演出が開始されるよう構成されることが好適である。

（２）賞球１個分のカウントアップの時間（「Ｎ」から「Ｎ＋１」へのカウントアップに要する時間）は、「０．０３秒」に設定する、つまり、「０．０３秒」刻みでカウントアップされる。カウントアップ演出の実行時間は、賞球１個分のカウントアップに要する時間値に、大入賞口２０に遊技球が１個入球することで付与される賞球数（単位賞球数）の値を乗算することで導出され、カウントアップ演出の実行時間は、「１５（単位賞球数）×０．０３秒（カウントアップの間隔）＝０．４５秒」となる。但し、特別遊技の実行中であっても、開始デモの実行中および終了デモの実行中には、カウントアップ演出は実行しないよう構成されている。また、カウントアップ演出の実行時間は、各単位遊技の終了後に設定されたインターバル時間（「インターバル期間」とも呼称する）よりも短く設定されている。インターバル時間とは、各単位遊技の間又は最終回の単位遊技と終了デモとの間に設定される待機時間であり大入賞口２０の閉鎖動作開始から閉鎖が維持されている期間である単位遊技待ち時間又は終了デモ待ち時間であり、全てのラウンド遊技に共通して、「２秒」に設定されている。また、カウントアップ演出時間（０．４５秒）がインターバル時間（２秒）よりも短くなるように構成したことで、或る単位遊技の終了間際に遊技球が大入賞口２０に入球することに基づきカウントアップ演出が行われる場合であっても、該単位遊技の終了後のインターバル時間内にカウントアップ演出が完結することにな

る。そのため、カウントアップ演出がインターバル期間を越えて次回の単位遊技又は終了デモまでに跨って行われる可能性を低くすることができ（オーバー入賞した場合は、インターバル期間を超えてしまう可能性がある）、各単位遊技の間の区切り又は最終回の単位遊技と終了デモとの間の区切りを明確にすることができる。

（３）カウントアップ演出時間は、終了デモの実行時間よりも短く設定されている。前述したとおり、カウントアップ演出時間は、「０．４５秒」に設定されている。そして、終了デモの実行時間は、全ての大当り種別（大当り中演出）に共通して、「２０秒」に設定されている。終了デモの実行時間とは、特別遊技における最終回の単位遊技の終了後のインターバル時間が経過したときから、特別遊技が終了するまでの待機時間である。つまり、終了デモの実行時間には、最終回の単位遊技の終了後に設定されたインターバル時間は含まれない。すなわち、最終回の単位遊技の終了後のインターバル時間は、その時間内に大入賞口２０への遊技球の入球が有効に検出（つまり、入賞球払出の対象として検出、不正入球と判定されない検出）される可能性のある該単位遊技の残余時間（猶予時間）として設定されているが、終了デモの実行時間は、その時間内に大入賞口２０への遊技球の入球が有効に検出される可能性の無い、該単位遊技と区切られた特別遊技終了後の遊技（演出モード）への準備時間として設定されている。カウントアップ演出時間（０．４５秒）が、終了デモの実行時間（２０秒）よりも短くなるように構成したことで、最終回の単位遊技の終了間際に遊技球が大入賞口２０に入球することに基づきカウントアップ演出が行われる場合であっても、更に言えば、最終回の単位遊技にてオーバー入賞が発生しても、最終回の単位遊技後である大入賞口２０の閉鎖後であっても（終了デモ期間であっても）カウントアップ演出を行う仕様とした場合には、終了デモ期間内にカウントアップ演出が完結することになる。そのため、カウントアップ演出が終了デモ期間を越えて特別遊技終了後の変動表示までに跨って行われることがなく、特別遊技の終了時と１回転目の変動表示の開始時との区切りを明確にすることができる。

（４）１回の単位遊技において大入賞口２０へ規定カウント数の遊技球が入球する場合、この１回の単位遊技における規定カウント数分のカウントアップ演出時間の合計時間（１回の単位遊技にて獲得可能な賞球数分のカウントアップ演出）は、大当り終了デモの実行時間よりも短くなるように構成されている。具体的には、規定カウント数分のカウントアップ演出時間の合計時間は、「０．４５秒（カウントアップ演出時間）×１０球（規定カウント数）＝４．５秒」となる。一方、大当り終了デモの実行時間は、前述したとおり、全ての大当り種別（大当り中演出）に共通して、「２０秒」に設定されている。本実施形態では、規定カウント数分のカウントアップ演出時間の合計時間（４．５秒）が、大当り終了デモの実行時間（２０秒）よりも短くなるように構成したことで、最終回の単位遊技の終了間際に複数個の遊技球が大入賞口２０に連続して入球することに基づき複数回のカウントアップ演出が連続的に行われる場合であっても、最終回の単位遊技後である大入賞口２０の閉鎖後であっても（大当り終了デモ期間であっても）カウントアップ演出を行う仕様とした場合には、大当り終了デモ期間内にカウントアップ演出が完結することになる。そのため、カウントアップ演出が大当り終了デモ期間を越えて特別遊技終了後の変動表示までに跨って行われることがなく、特別遊技の終了時と１回転目の変動表示の開始時との区切りを明確にすることができる。

【０３９８】

＜第１３実施例＞

本実施例のぱちんこ遊技機においても、単位時間あたりの小当り遊技回数が増加する、すなわち小当りの発生頻度が高まる遊技状態、いわゆる小当りラッシュが実行され得ることを前提とする。本実施例は、大当りおよび特別遊技から小当りラッシュまでの間において特殊演出を実行し得るぱちんこ遊技機における好適な制御および演出を提案する。第１３実施例の基本的な構成は第１～１２実施例の少なくともいずれかと共通するため、共通点の記載を省略し、第１～１２実施例との相違点を中心に説明する。

【０３９９】

（１－１）特定状態期間

図３２の特定遊技制御手段２７０は、遊技状態が少なくとも特定遊技状態となる期間であってその期間経過後に有利な状態へ移行し得る特定状態期間として、特別遊技の契機となった停止図柄の種類に応じて所定の最大継続回数を上限とする範囲の図柄変動回数を決定する。ここでいう「特定遊技状態」は、例えば高ベース状態（入球容易状態または時短状態）である。「有利な状態」は、例えば小当りラッシュである。「所定の最大継続回数」は高ベース状態の最大継続回数であり、例えば２０回である。よって、特定状態期間として０回から２０回の範囲で図柄変動回数が決定される。特定状態期間としての図柄変動回数の決定については後述する。なお、変形例においては特定状態期間としての図柄変動回数を２０回等の所定回数に固定する仕様としてもよい。その場合、所定回数の図柄変動のうちいずれの回数目の図柄変動において有利な状態へ移行するかを煽ったり、いずれの回数目の図柄変動において演出上の変化や示唆を実行するかを煽ったりしてもよい。また、０回から２０回の全ての図柄変動回数が停止図柄に対して割り当てられる必要はなく、例えば、１回から５回までは選択されないようにしてもよい。

【０４００】

図９の演出決定手段３０３は、特定状態期間として決定された図柄変動回数にわたって実行される演出として所定の特殊演出の内容を決定する。すなわち、特別遊技の終了後の入球容易状態の期間において、特殊演出が実行される。この特殊演出を、本実施例では「特殊時短演出」と呼ぶ。特殊時短演出は、確率変動状態であるか通常確率状態であるかを問わず、入球容易状態において実行される。すなわち、高確高ベース状態または低確高ベース状態において実行される。特殊時短演出においては、確率変動状態であるか通常確率状態であるかは演出において外観上明示せず、いわゆる潜伏確変の状態として演出が実行される。高確高ベース状態の場合は入球容易状態の終了後に高確低ベース状態となるため小当りラッシュへと移行するが、低確高ベース状態の場合は入球容易状態の終了後に低確低ベース状態となるため小当りラッシュへは移行しない。

【０４０１】

特殊時短演出は、入球容易状態の終了後に小当りラッシュへ移行するか否かを相手キャラクタとの戦闘の模様を通じて煽るバトル演出を含んだ演出である。高ベース状態は打球数と出玉が拮抗して持ち玉の増加が基本的に期待できない期間であり、また潜伏確変によって高確状態か否かが外観上は明示されない期間であるが、特殊時短演出を実行することにより演出に趣向を凝らすことができる。なお、特殊時短演出中はバトル演出によって小当りラッシュへの移行有無を煽る一方で、小当りラッシュへの移行後はバトル演出のように煽る演出ではなく、遊技者への利益付与を強調する演出が実行される。

【０４０２】

図４８は、特別遊技から小当りラッシュに至る演出フローを示す。以下、説明する通り、特別遊技の終了後に特殊時短演出を挟んで小当りラッシュに移行する場合と、特殊時短演出を挟まずに小当りラッシュに移行する場合とがあり、また、小当りラッシュに移行せずに低ベース状態または次の特別遊技へ移行する場合もある。特別遊技（Ｓ１１００）の終了後に高ベース状態（時短）を経ずに高確低ベース状態となる場合は（Ｓ１１０２）、特殊時短演出を実行せずに小当りラッシュへ移行する（Ｓ１１０４）。特別遊技（Ｓ１１００）の終了後に高ベース状態（時短）となる場合は、特殊時短演出へ移行する（Ｓ１１１０）。特殊時短演出が実行される高ベース状態は、低確状態の場合と高確状態の場合とがあり、低確状態で高ベース状態が続いて高ベース状態の終期に達するときは（Ｓ１１１２）、例えばバトル演出において相手キャラクタに敗北する演出のようにチャレンジ失敗の演出が実行され（Ｓ１１１４）、特殊時短演出が終了して低ベース状態となる（Ｓ１１１６）。高確状態で高ベース状態が続いて高ベース状態の終期に達するときは（Ｓ１１２０）、例えばバトル演出において相手キャラクタに勝利する演出のようにチャレンジ成功の演出が実行され（Ｓ１１２２）、特殊時短演出が終了して小当りラッシュへ移行する（Ｓ１１２４）。

【０４０３】

特殊時短演出（Ｓ１１１０）においてリーチ演出を経て大当りが発生する場合（Ｓ１１

３０）、Ｓ１１２４で小当りラッシュへ移行する場合と同様に、例えばバトル演出において相手キャラクタに勝利する演出のようにチャレンジ成功の演出が実行され（Ｓ１１３２）、特殊時短演出が終了して特別遊技へ移行する（Ｓ１１３４）。特殊時短演出（Ｓ１１１０）においてバトル演出となるが、相手キャラクタに勝利でも敗北でもないままリーチ演出を経て外れとなる場合（Ｓ１１３６）、特殊時短演出が継続する（Ｓ１１１０）。

【０４０４】

（１－２）特殊時短演出

図９の演出決定手段３０３は、特殊時短演出の内容として、特定状態期間として決定された図柄変動回数にかかわらず、初回の図柄変動演出から最大継続回数に対応する個数の演出示唆オブジェクトを初期的に表示し、図柄変動が実行されるたびにその図柄変動に対応する演出示唆オブジェクトを消去するよう決定可能である。「最大継続回数に対応する個数」は２０個である。複数の「演出示唆オブジェクト」は、それぞれが図柄変動に対応し得るとともに、対応する図柄変動演出において有利な状態へ移行する可能性を外観上示唆し得る表示オブジェクトである。本実施例では、演出示唆オブジェクトとして「擬似保留玉」を例示する。擬似保留玉は、いわゆる保留玉ないし保留表示のような外観を有し、一つ一つが現在の図柄変動を指す当該変動および次変動以降の図柄変動に対応するように見せた表示オブジェクトである。ただし、初期的に表示される擬似保留玉の個数は保留上限数である４個より多い２０個であり、まだ保留されていない将来の保留にも対応している点で、あくまで演出上の擬似的な保留玉にすぎない。「消去」は、対応する図柄変動が実行されるたびに文字通り演出示唆オブジェクトを消去する場合の他、図柄変動の実行済みが外観上明確に示唆されるような、実質的に消去と同等の視覚効果が生ずる表示態様であれば他の表示方法でもよい。例えば、色や模様を黒等に変化させたり、暗転させたり、半透明に変化させたり、図柄変動実行済みを示す×マークを重ねたりしてもよい。

【０４０５】

このように、特殊時短演出によって実際の保留数（上限４個）よりも多い擬似保留玉数（２０個）を用いていわゆる先読み演出を実行することになり、通常の保留先読み演出よりも奥深い遊技性を創出することができる。

【０４０６】

図４９は、特殊時短演出の画面例を示す。図４９（ａ）は特殊時短演出の開始時の画面例である。特殊時短演出においては、演出表示装置６０の画面上部約２／３のバトル演出表示領域８１０にバトル演出の映像や装飾図柄等の画像が表示され、画面下部約１／３の擬似保留玉表示領域８００には擬似保留玉と呼ぶ複数の演出示唆オブジェクトが表示される。

【０４０７】

バトル演出表示領域８１０において、領域左隅には装飾図柄として代替図柄８１８の図柄変動が表示され、領域右上隅には案内表示８１９として右打ちを案内する「右打ち」の文字列が表示される。バトル演出表示領域８１０の中央下部には複数の保留玉８１４と当該変動保留玉８１６が表示される。保留玉８１４および当該変動保留玉８１６は、擬似保留玉表示領域８００に表示される擬似保留玉と異なり、実際に保留されている、または変動中の抽選値のみに対応する保留玉である。バトル演出表示領域８１０の中央には、バトル演出で対戦する相手キャラクタ８１２が表示される。相手キャラクタ８１２として表示され得る相手キャラクタは複数種類があり、複数種類の相手キャラクタはそれぞれ戦闘における強さが異なる。相手キャラクタが強いほど自分が相手キャラクタに勝利する可能性、すなわち小当りラッシュへ移行する期待度が相対的に低いことが示唆され、相手キャラクタが弱いほど自分が相手キャラクタに勝利する可能性、すなわち小当りラッシュへ移行する期待度が相対的に高いことが示唆される。

【０４０８】

擬似保留玉表示領域８００には、初期的に２０個の擬似保留玉が表示される。図においては、２０個の擬似保留玉に「１」から「２０」までの数字を便宜上付記しており、この数字の順に１回目から２０回目までの図柄変動に対応して消化されていくことが演出の前

提となる。また、各擬似保留玉には、その種類として「通常」を示す「通」、「バトル演出」を示す「バ」、「ラスト」を示す「ラ」等の文字をさらに図面では付記している。１０回目、１８回目、１９回目を示す擬似保留玉は縦縞模様が施されたバトル擬似保留玉８０４であり、図で「１０・バ」「１８・バ」「１９・バ」と付したように、１０，１８，１９回目の各図柄変動でバトル演出が実行され得ることを示唆する。２０回目を示す擬似保留玉は網目模様が施された最終擬似保留玉８０６であり、図で「２０・ラ」と付したように、２０回目の各図柄変動、最終変動に到達したことで小当りラッシュへの移行成功を示唆する。その他の１７個は無地の通常擬似保留玉であり、図で「１・通」と付したように、通常の図柄変動演出であることを示唆する。以上の２０個の擬似保留玉のうち現在の図柄変動である当該変動を示す擬似保留玉が他の擬似保留玉より大径の注目擬似保留玉８０２に変化し（ただし、模様は変化せず、サイズのみが拡大する）、当該変動の擬似保留玉であることが外観で示される。

【０４０９】

バトル擬似保留玉８０４は、バトル演出の実行契機となる擬似保留玉であり、バトル演出の結果が勝利の場合は小当りラッシュへ移行することとなる好機会である反面、敗北の場合は特殊時短演出および高ベース状態が終了してしまう。一方、最終擬似保留玉８０６まで到達すれば小当りラッシュへの移行が確定する。そのため、遊技者としてはバトル擬似保留玉８０４で敗北して小当りラッシュへの移行に失敗するリスクがあるよりも、バトル演出を経由せずに最終擬似保留玉８０６まで到達する方が望ましいと考えることもできる。したがって、バトル擬似保留玉８０４は小当りラッシュへ移行せずに高ベース状態が終了してしまう危険を伴う擬似保留玉であるともいえる。

【０４１０】

通常擬似保留玉は、「隠れ破壊玉」と呼ぶ擬似保留玉である場合がある。外観上は通常擬似保留玉と変わりないが、隠れて「破壊玉」としての機能を有する。隠れ破壊玉は、以降に配置された他の擬似保留玉のうち一つまたは複数を破壊して消去させる処理の契機となる。隠れ破壊玉であった場合、以降に配置されたバトル擬似保留玉８０４を破壊して消去する可能性が比較的高いため、高ベース状態が終了してしまうリスクの低減を期待でき、また残りの擬似保留玉の個数が減少することで最終擬似保留玉８０６までの残り回数も減ることにより小当りラッシュへの移行期待度を高めることができる。

【０４１１】

バトル演出表示領域８１０の左上隅には擬似保留玉予告領域８０７が設けられ、その擬似保留玉予告領域８０７に予告擬似保留玉８０８が表示される。予告擬似保留玉８０８として表示される擬似保留玉の種類および表示有無は以下の規則にしたがって決定される。まず、図柄変動の開始時に、５変動以内にバトル擬似保留玉８０４がある場合にバトル演出表示領域８１０にバトル擬似保留玉８０４を表示する。図４９（ａ）の例では、１～５番目の擬似保留玉の範囲にバトル擬似保留玉８０４がないため、バトル演出表示領域８１０には予告擬似保留玉８０８が表示されない。図４９（ａ）の例では１０番目の擬似保留玉が最初のバトル擬似保留玉８０４であるため、５変動以内となる６番目の擬似保留玉まで進行したときに擬似保留玉予告領域８０７にバトル擬似保留玉８０４と同じ模様の予告擬似保留玉８０８が表示される。また、バトル演出表示領域８１０で表示しているバトル擬似保留玉８０４と同じ模様の予告擬似保留玉８０８が隠れ破壊玉によって破壊された場合、対応するバトル演出表示領域８１０のバトル擬似保留玉８０４も破壊される。

【０４１２】

変形例においては、通常擬似保留玉、バトル擬似保留玉、ラスト擬似保留玉以外の種類の擬似保留玉をさらに用いてもよい。例えば、通常擬似保留玉から変化し得る「チャンス玉」等を用い、その「チャンス玉」の色によって小当りラッシュの移行期待度の高さを示唆してもよい。

【０４１３】

図４９（ｂ）は１０番目の擬似保留玉まで進行した状態を例示する。１０番目の擬似保留玉であるバトル擬似保留玉８０４が拡大されて注目擬似保留玉８０２として表示される

。６番目の擬似保留玉の段階で擬似保留玉予告領域８０７に表示されたバトル擬似保留玉８０４と同じ柄の予告擬似保留玉８０８は、代替図柄８１８がリーチに発展したときに擬似保留玉予告領域８０７とともに消去される。図４９（ｂ）に示すように、図柄変動済みの擬似保留玉は暗転表示されることで実質的に消去されたことを示す。また、１３～１８番目の擬似保留玉が隠れ破壊玉によって破壊され、同様に暗転表示されることで実質的に消去されたことを示す。

【０４１４】

（２－１）擬似保留玉の配置パターン

図９の演出決定手段３０３は、演出示唆オブジェクト（擬似保留玉）の初期的な配置パターンとして、複数種類の配置パターンのうちいずれかを、停止図柄に応じて選択傾向が異なる選択基準にしたがって選択する。ここでいう「選択基準」は、以下説明する特殊時短演出の選択基準が定められたシナリオ選択テーブルである。配置パターンは、特殊時短演出の演出過程が定められた複数種類の特殊時短演出シナリオにおいて規定される。停止図柄に応じて選択傾向が異なるシナリオ選択テーブルに基づいて特殊時短演出シナリオが選択され、選択された特殊時短演出シナリオによって配置パターンが定まる。シナリオ選択テーブルには、図柄番号と、一つまたは複数の特殊時短演出シナリオとの対応関係が定められており、停止図柄に対応する一つまたは複数の特殊時短演出シナリオからいずれかが抽選で選択される。

【０４１５】

演出決定手段３０３は、それぞれ異なる相手キャラクタに対応する複数種類のシナリオ選択テーブルを記憶し、いずれかを参照して特殊時短演出シナリオを選択する。複数種類の相手キャラクタは、バトル演出における強さ、すなわち戦闘能力が異なる。例えば、相手キャラクタとしてキャラクタＡ，Ｂ，Ｃの３種類があり、最も弱いキャラクタＡからキャラクタＢ、キャラクタＣの順に強くなるように設定される。停止図柄に応じていずれの相手キャラクタが選択されやすいかの選択傾向が異なる。弱い相手キャラクタが選択されるほど遊技者はバトル演出で勝利して小当りラッシュへ移行する期待度が高くなり、強い相手キャラクタが選択されるほど遊技者はバトル演出で勝利して小当りラッシュへ移行する期待度が低くなる。選択された相手キャラクタが強いほど、バトル擬似保留玉８０４が相対的に多く配置されやすいシナリオ選択テーブルが参照され、選択された相手キャラクタが弱いほど、バトル擬似保留玉８０４が相対的に少なく配置されやすいシナリオ選択テーブルが参照される。

【０４１６】

図５０は、キャラクタ選択テーブルを模式的に示す。キャラクタ選択テーブル８４０において、第１欄８４２の列には図柄番号が示され、第２欄８４４の列には高確、低確等の状態が示され、第３欄８４６の３列にはそれぞれキャラクタＡ，Ｂ，Ｃの選択可能性が示される。本図の例では、図柄番号「０」から「７４」までの図柄のうち「１２」から「６８」までに特殊時短演出が実行されることが定められている。なお、図では図柄番号「２７」～「６２」に対応する部分は記載を省略する。例えば図柄番号「１３」の場合、「キャラクタＡ」「キャラクタＢ」「キャラクタＣ」のすべてに「○」が示されている通り、相手キャラクタとして「キャラクタＡ」「キャラクタＢ」「キャラクタＣ」のいずれかが抽選で選択される。図柄番号「１５」の場合、「キャラクタＡ」と「キャラクタＢ」に「○」が示されている通り、相手キャラクタとして「キャラクタＡ」と「キャラクタＢ」のいずれかが抽選で選択される。図柄番号「１７」の場合、「キャラクタＣ」のみに「○」が示されている通り、相手キャラクタとして「キャラクタＣ」が必ず選択される。

【０４１７】

（２－２）特定タイミングおよび特殊変動パターンテーブル

図４の第２変動パターン決定手段２３２は、特定状態期間において、停止図柄ごとにあらかじめ定められた特定タイミング以外の図柄変動に対して通常変動パターンテーブルに基づいて通常変動パターンを選択し、停止図柄ごとにあらかじめ定められた特定タイミングの図柄変動に対して通常変動パターンテーブルと異なる特殊変動パターンテーブルに基

づいて特殊変動パターンを選択する。「特定タイミング」は、特殊時短演出において特定の演出を実行するタイミングである。「特殊変動パターンテーブル」には、例えば特定の演出を実行するために固定的な変動時間の変動パターンが保留球数等にかかわらず１００％の確率で選択されることが定められたテーブルである。本実施例では特殊時短演出において図柄変動ごとにいずれの変動パターンテーブルを参照すべきかについて、特定の特殊変動パターンテーブルを参照する図柄変動タイミングだけを特定タイミングテーブルに規定し、他の図柄変動においては他の特殊変動パターンテーブルまたは通常変動パターンテーブルを参照することとしている。

【０４１８】

本実施例における図柄数は非常に多く、仮に全図柄に対して特定状態期間における１回から最大２０回までの図柄変動すべての変動パターンテーブルを規定することとすると、そのテーブルのデータ量は膨大となり、メイン基板２００の小さめな記憶容量を逼迫させることになりかねない。そこで本実施例においては、特定の特殊変動パターンテーブルを参照すべき特定タイミングだけを全図柄について規定し、他の特殊変動パターンテーブルまたは通常変動パターンテーブルを参照すべきタイミングを一つ一つ規定しないことにより、テーブルをコンパクトにでき、メイン基板２００の記憶容量の圧迫を回避することができる。

【０４１９】

図５１は、テーブル参照表を模式的に示す。テーブル参照表８２０は、図柄ごとにいずれの変動パターンテーブルを参照すべきかを示す表である。テーブル参照表８２０において、第１欄８２２の列には図柄番号が示され、第２欄８２４の列には高確、低確等の状態が示され、第３欄８２６の列には特定状態期間としての図柄変動回数が示される。第４欄８２８に含まれる２５列には、１回目から２５回目までの図柄変動ごとに参照すべき特殊変動パターンテーブルの種類が示される。本図の例では、図柄番号「０」から「７４」までの図柄のうち「１２」から「６８」までに１回以上の特定状態期間が決定され、特殊時短演出が実行されることが定められている。なお、図では図柄番号「２７」～「６２」に対応する部分は記載を省略する。

【０４２０】

例えば図柄番号「１５」の場合、特定状態期間として「９回」の図柄変動回数が対応づけられており、９回の図柄変動のうち５回目に「リ継」と示す種類の特殊変動パターンテーブルを参照し、８回目に「リ討」と示す種類の特殊変動パターンテーブルを参照し、９回目に「ＫＲ」と示す種類の特殊変動パターンテーブルを参照することが示されている。残りの６回には「通」と示すように通常変動パターンテーブルが参照されることとなる。「リ継」は、図４８のＳ１１３６においてバトル演出となるが、相手キャラクタに勝利でも敗北でもないままリーチ演出を経て外れとなる演出に対応する変動パターンを選択するための特殊変動パターンテーブルを示す。「リ討」は、図４８のＳ１１２２においてバトル演出で勝利する演出に対応する変動パターンを選択するための特殊変動パターンテーブルを示す。「リ討」に対応する擬似保留玉としては図４９のバトル擬似保留玉８０４が表示される。「ＫＲ」は、図４８のＳ１１２４において図柄変動開始直後に図柄変動を終了して小当りラッシュへ移行する図柄変動に対応する変動パターンを選択するための特殊変動パターンテーブルを示す。特定タイミングテーブルには、「リ継」の特殊変動パターンテーブルを参照すべき特定タイミングである５回目を示す値が図柄番号「１５」に対応づけられて規定され、「リ討」および「ＫＲ」の特殊変動パターンテーブルと通常変動パターンテーブルを参照すべきタイミングについては規定されない。なお、「リ討」と「ＫＲ」の特殊変動パターンテーブルを参照するタイミングは、図柄番号もしくは図柄番号に紐づく特定状態期間の回数を表す情報に基づいて判定される。

【０４２１】

これにより、特定遊技制御手段２７０は、図柄番号「１５」の場合に、特定状態期間の図柄変動回数を「９回」に決定する。演出決定手段３０３は、図柄番号「１５」の場合に、特定タイミングテーブルに基づいて５回目の図柄変動では「リ継」の特殊変動パターン

テーブルを参照し、特定状態期間の図柄変動回数に基づいて８回目の図柄変動では「リ討」、９回目の図柄変動では「ＫＲ」の特殊変動パターンテーブルを参照し、それ以外の図柄変動では通常変動パターンテーブルを参照する。

【０４２２】

例えば図柄番号「６８」の場合、特定状態期間として「２０回」の図柄変動回数が対応づけられており、２０回の図柄変動のうち１０，１４，１７回目に「リ継」の特殊変動パターンテーブルを参照し、１９回目に「リ落」と示す種類の特殊変動パターンテーブルを参照し、２０回目に「終了」と示す種類の特殊変動パターンテーブルを参照することが示されている。また、特定状態期間の終了後である２１～２５回目に「抜け」と示す種類の特殊変動パターンテーブルを参照することが示されている。２６回目は「左通」と示すが、これは左打ち、すなわち第１始動口１１への入球を契機とする通常変動パターンテーブルを参照することを意味する。残りの１５回も「通」と示すように通常変動パターンテーブルが参照されることとなる。「リ落」は、図４８のＳ１１１４においてバトル演出で敗北する演出に対応する変動パターンを選択するための特殊変動パターンテーブルを示す。「リ落」に対応する擬似保留玉としては図４９のバトル擬似保留玉８０４が表示される。「終了」は、図４８のＳ１１１６において特殊時短演出および高ベース状態を終了する画面を表示する図柄変動演出に対応する変動パターンを選択するための特殊変動パターンテーブルを示す。「抜け」は、高ベース状態が終了して低ベース状態へ移行した後、５回の図柄変動が終了するまでは通常変動以外を発生させなくするための特殊変動パターンテーブルを参照する。特定タイミングテーブルには、「リ継」の特殊変動パターンテーブルを参照すべき特定タイミングである１０，１４，１７回目を示す値が図柄番号「６８」に対応づけられて規定され、「リ落」「終了」「抜け」の特殊変動パターンテーブルと通常変動パターンテーブルを参照すべきタイミングについては規定されない。なお、「リ落」「終了」「抜け」の特殊変動パターンテーブルを参照するタイミングは、図柄番号もしくは図柄番号に紐づく特定状態期間の回数を表す情報に基づいて判定される。

【０４２３】

これにより、特定遊技制御手段２７０は、図柄番号「６８」の場合に、特定状態期間の図柄変動回数を「２０回」に決定する。演出決定手段３０３は、図柄番号「６８」の場合に、特定タイミングテーブルに基づいて１０，１４，１７回目の図柄変動では「リ継」の特殊変動パターンテーブルを参照し、特定状態期間の図柄変動回数に基づいて１９回目では「リ落」、２０回目では「終了」、２１～２５回目では「抜け」の特殊変動パターンを参照することを決定し、それ以外の図柄変動では通常変動パターンを参照する。

【０４２４】

図５２は、特定タイミングテーブルを模式的に示す。図５２（ａ）の特定タイミングテーブル８２１において、高ベース状態における「リ継」の特殊変動パターンテーブルを参照すべき特定タイミングとなる図柄変動回数が図柄ごとに規定され、特定タイミング以外、すなわち「リ継」以外の特殊変動パターンテーブルおよび通常変動パターンテーブルを参照すべきタイミングについては規定されていない。第１欄８２３には図柄ごとの図柄番号が示され、第２欄８２５には図柄ごとの特定タイミングとなる図柄変動回数が示される。例えば、図柄番号「１５」には５回目の図柄変動が特定タイミングであることが規定される。図柄番号「６８」には１０，１４，１７回目の図柄変動が特定タイミングであることが規定される。このように、特定タイミングテーブル８２１には「リ継」の特殊変動パターンテーブルを参照すべき特定タイミングだけを全図柄について規定し、「リ継」以外の特殊変動パターンテーブルおよび通常変動パターンテーブルを参照すべきタイミングを一つ一つ規定しないことにより、テーブルをコンパクトにでき、メイン基板２００の記憶容量の圧迫を回避することができる。

【０４２５】

なお、従来の手法にしたがって特定の特殊変動パターンテーブルを参照する特定タイミングだけでなく通常変動パターンテーブルを参照するタイミングもテーブルに規定する場合、図５２（ｂ）に示す変動パターン参照テーブル８４１のようなテーブル構造となる。

従来のテーブル構造では、参照するテーブル番号と参照する図柄変動回数のセットを規定するとともに、参照するテーブルを切り替える分だけその参照の順序に沿ってテーブル番号と図柄変動回数のセットを規定する。第１欄８４３には図柄番号が示され、第２欄８４５には参照するテーブル番号および参照する図柄変動回数のセットが示される。例えば「通」「５」で示されるセットは、通常変動パターンテーブルのテーブル番号とそのテーブルを連続的に参照する図柄変動回数を示す。「リ継」「１」で示されるセットは、「リ継」の特殊変動パターンテーブルのテーブル番号とそのテーブルを１回だけ参照することを示す。従来の変動パターン参照テーブル８４１の場合、例えば図柄番号「１２」「１３」「１４」「２２」のように特定タイミングが生じない図柄でも「通」「４」のように通常変動パターンテーブルのテーブル番号と図柄変動回数を規定する必要があり、同じ図柄番号に対して参照タイミング等のデータを規定する必要のない特定タイミングテーブル８２１よりもデータ量が多い。また、従来の変動パターン参照テーブル８４１の場合、図柄番号「６８」のように「リ継」の特殊変動演出パターンを参照する特定タイミングが３回あり、通常変動パターンテーブルの参照タイミングを含めてテーブル番号と図柄変動回数のセットを６セット分も規定する必要があり、同じ図柄番号に対して特定タイミングを３つだけ規定すればよい特定タイミングテーブル８２１よりもデータ量が多い。図５２（ｂ）に示すように、変動パターン参照テーブル８４１では図柄ごとに規定するデータ量が図柄番号「６８」のように最大で７セット１４個に及ぶのに対し、特定タイミングテーブル８２１では図柄番号「６８」のように最大で３個規定すれば足りる。特定タイミングテーブル８２１のデータ構造は図柄単位でもデータ量を削減できるが、本実施例のように図柄数が多い場合、データ量削減効果は図柄数の分だけさらに大きくなり、特定タイミングテーブル８２１のデータ量は従来の変動パターン参照テーブル８４１に比して大幅に低減される。

【０４２６】

（３）シナリオ選択テーブル

演出決定手段３０３は、特定状態期間において、停止図柄に応じて異なる参照基準にしたがって複数種類のシナリオ選択テーブルのうちいずれかのシナリオ選択テーブルを選択する。例えば演出決定手段３０３は、停止図柄に応じて図５０で選択された相手キャラクタに対応するシナリオ選択テーブルを選択する。シナリオ選択テーブルは、キャラクタＡに対応するシナリオ選択テーブルＡと、キャラクタＢに対応するシナリオ選択テーブルＢと、キャラクタＣに対応するシナリオ選択テーブルＣと、がある。演出決定手段３０３は、選択されたシナリオ選択テーブルを参照して停止図柄に対応する一つまたは複数の特殊時短演出シナリオからいずれかを抽選で選択する。演出決定手段３０３は、選択した特殊時短演出シナリオに基づいて小当りラッシュへの移行を報知する演出を実行し得る。

【０４２７】

特定状態期間として決定された図柄変動回数が最大継続回数である「２０回」より少ない場合、特殊演出において表示される複数の演出示唆オブジェクトの一部を消去して表示個数を実質的に減少させることにより、特定状態期間として決定された図柄変動回数の終了タイミングに合わせて特殊演出の終了タイミングを示唆するようにする。または、特定状態期間として決定された図柄変動回数の移行タイミングに合わせて小当りラッシュへの移行タイミングを示唆するようにする。特定状態期間として決定された図柄変動回数が最大継続回数である「２０回」と等しい場合、最大継続回数である「２０回」に対応するタイミングに合わせて小当りラッシュへの移行タイミングを示唆する。このように、特定状態期間として決定された図柄変動回数が２０回より少ない場合と等しい場合のどちらであっても、サブ基板３００の演出決定手段３０３による演出処理によって実際の特定状態期間の図柄変動回数に収まる長さで演出が終了するように特殊時短演出の演出期間を調整することができる。

【０４２８】

図５３は、シナリオ選択テーブルを模式的に示す。本図ではシナリオ選択テーブルＢを例示する。シナリオ選択テーブル８３０において、第１欄８３２の列にはシナリオ番号が

示され、第２欄８３４の列には対応する図柄番号が示され、第３欄８３６の列には高確、低確等の状態が示され、第４欄８３８には規定内容の種類が示され、第５欄８３９に含まれる２１列には、１個目から２０個目までの擬似保留玉ごとのシナリオが示される。本図の例では、シナリオ番号「４」から「１１」と「６１」から「６５」までを例示し、他の部分は記載を省略する。

【０４２９】

例えばシナリオ番号「８」から「１１」はいずれも図柄番号「２１」に対応しており、停止図柄が「２１」である場合にシナリオ「８」から「１１」のいずれかが抽選で選択される。シナリオ「９」が選択された場合、擬似保留玉の初期的な配置パターンとしては８，１１，１３，１５，１９番目に「バ」（バトル擬似保留玉８０４）が配置され、２０番目に「ラ」（最終擬似保留玉８０６）が配置され、残りのすべてに通常擬似保留玉が配置される。また、３番目の通常擬似保留玉は「破１」と記載されている通り、１個目の「隠れ破壊玉」に設定され、８番目の通常擬似保留玉は「＜１＞」と記載されている通り、１個目の「隠れ破壊玉」による破壊対象に設定される。同様に、１０番目の通常擬似保留玉は「破２」と記載されている通り、２個目の「隠れ破壊玉」に設定され、１１～１９番目の各通常擬似保留玉は「＜２＞」と記載されている通り、２個目の「隠れ破壊玉」による破壊対象に設定される。

【０４３０】

シナリオ番号「９」のシナリオによれば、１，２番目の通常擬似保留玉は通常の図柄変動演出となり、３番目の通常擬似保留玉で隠れ破壊玉が作動し、８番目のバトル擬似保留玉８０４が破壊されて消去される。４，５番目の通常擬似保留玉は通常の図柄変動演出となり、６番目の「リ継」ではリーチ演出が外れとなって特殊時短演出が継続する。７番目の通常擬似保留玉による通常の図柄変動演出の後、消去された８番目の擬似保留玉をスキップして９番目の通常擬似保留玉が８回目の図柄変動として通常の図柄変動演出が実行される。１０番目の通常擬似保留玉が９回目の図柄変動として実行されるとともに２個目の隠れ破壊玉が作動して１１～１９番目の擬似保留玉がすべて破壊されて消去される。２０番目の「リ討」が１０回目の図柄変動として実行され、バトル演出で勝利となり、１１回目の図柄変動で小当りラッシュへ移行する。

【０４３１】

例えばシナリオ番号「６３」は図柄番号「６３」に対応しており、停止図柄が「６３」である場合にシナリオ「６３」が選択される。シナリオ「６３」が選択された場合、擬似保留玉の初期的な配置パターンとしては９，１２，１５，１６，１９番目に「バ」（バトル擬似保留玉８０４）が配置され、２０番目に「ラ」（最終擬似保留玉８０６）が配置され、残りのすべてに通常擬似保留玉が配置される。また、２番目の通常擬似保留玉は「破１」と記載されている通り、１個目の「隠れ破壊玉」に設定され、９，１２，１５番目の通常擬似保留玉は「＜１＞」と記載されている通り、１個目の「隠れ破壊玉」による破壊対象に設定される。同様に、８番目の通常擬似保留玉は「破２」と記載されている通り、２個目の「隠れ破壊玉」に設定され、１６番目の各通常擬似保留玉は「＜２＞」と記載されている通り、２個目の「隠れ破壊玉」による破壊対象に設定される。

【０４３２】

シナリオ番号「６３」のシナリオによれば、１番目の通常擬似保留玉は通常の図柄変動演出となり、２番目の通常擬似保留玉で隠れ破壊玉が作動し、９，１２，１５番目のバトル擬似保留玉８０４が破壊されて消去される。３，４番目の通常擬似保留玉は通常の図柄変動演出となり、５番目の「リ継」ではリーチ演出が外れとなって特殊時短演出が継続する。６，７番目の通常擬似保留玉による通常の図柄変動演出の後、８番目の通常擬似保留玉で隠れ破壊玉が作動し、１６番目のバトル擬似保留玉８０４が破壊されて消去される。次に、消去された９番目の擬似保留玉をスキップして１０番目の通常擬似保留玉が９回目の図柄変動として通常の図柄変動演出が実行される。１１番目の「リ継」では１０回目の図柄変動としてリーチ演出が外れとなって特殊時短演出が継続した後、消去された１２番目の擬似保留玉をスキップして１３，１４番目の通常擬似保留玉が１１，１２回目の図柄

変動として通常の図柄変動演出が実行される。消去された１５，１６番目の擬似保留玉をスキップして１７番目の「リ継」では１３回目の図柄変動としてリーチ演出が外れとなって特殊時短演出が継続した後、１８番目の通常擬似保留玉は通常の１４回目の図柄変動演出となる。１９番目の「リ落」が１５回目の図柄変動として実行され、バトル演出で敗北し、１６回目の図柄変動で低ベース状態へ移行して特殊時短演出が終了する。

【０４３３】

以上のような演出のシナリオがシナリオ選択テーブルＢに定められている。シナリオ選択テーブルＢは相手キャラクタとしてキャラクタＢと対応するが、キャラクタＢより弱いキャラクタＡが選択された場合のシナリオ選択テーブルＡには、シナリオ選択テーブルＢよりも「バ」（バトル擬似保留玉８０４）の配置数が少ない。すなわち、シナリオ選択テーブルＡには、少なくとも外観上は「ラ」（最終擬似保留玉８０６）まで到達しやく見える配置パターンおよびシナリオが多く定められ、そのようなシナリオが選択されやすい選択傾向が設定される。一方、キャラクタＢより強いキャラクタＣが選択された場合のシナリオ選択テーブルＣには、シナリオ選択テーブルＢよりも「バ」（バトル擬似保留玉８０４）の配置数が多い。すなわち、シナリオ選択テーブルＣには、少なくとも外観上は「ラ」（最終擬似保留玉８０６）まで到達しにくく見える配置パターンおよびシナリオが多く定められ、そのようなシナリオが選択されやすい選択傾向が設定される。

【０４３４】

このように特殊変動演出における演出のシナリオが規定されているため、その規定の規則性を遊技者が見つけることができれば、擬似保留玉の配置パターンや展開によって小当りラッシュへの移行可能性を事前に察知することもできる。また、高確状態の場合、すなわち小当りラッシュへ移行予定の場合、潜伏確変期間である特定状態期間の最短は５回となっており、低確状態の場合、すなわち小当りラッシュへ移行しない場合、潜伏確変期間である特定状態期間の最短は１０回となっており、高確状態の場合より長い。特殊変動演出としても最低回数までは演出を引っ張るようなシナリオ構成となっている。

【０４３５】

（４）小当りラッシュ移行演出

特定状態期間においては、図柄変動が複数回実行される先まで遊技の展開を示唆する特殊時短演出が、初回の図柄変動演出から、特定状態期間として決定された図柄変動回数の図柄変動演出までにわたって実行される。特殊時短演出においては、図柄変動が決定された図柄変動回数に達するタイミングに合わせて小当りラッシュへの移行を示唆する移行演出が実行され得るとともに、図柄変動が決定された図柄変動回数に達するまでに所定条件を満たした場合は、移行演出と少なくとも一部が共通する演出が実行された後、小当りラッシュとは異なる別の有利状態へ移行され得る。ここでいう「小当りラッシュとは異なる別の有利状態」は、例えば特別遊技等の遊技者に利益な状態である。図４８において、Ｓ１１２２のバトル演出で勝利して小当りラッシュへ移行する演出と、Ｓ１１３２のバトル演出で勝利して特別遊技へ移行する演出は、共通する演出である。例えば、図５１の図柄番号「２１」の場合、特定状態期間における４変動目の「通」で大当りに該当した場合は通常変動パターンテーブルが参照されるが、「リ討」の特殊変動パターンテーブルが参照される場合のバトル演出で勝利する演出と一部が共通する演出（例えばバトル演出において相手キャラクタを撃破する最後の演出部分や、可動役物を落下させる演出部分等）が実行されるようにする。また例えば、図５３のシナリオ番号「６４」の場合、特定状態期間における３変動目のときに７変動目の保留抽選値が大当りに該当していることを先読みした場合、７変動目の擬似保留玉を「通」から「バ」に変更して大当りを示唆するとともに、７変動目の図柄変動演出において「リ討」の特殊変動パターンテーブルが参照される場合のバトル演出で勝利する演出と一部が共通する演出が実行されるようにする。

【０４３６】

（５－１）図柄番号および図柄区分番号

図４の第１図柄決定手段２２６または第２図柄決定手段２２７は、当否判定の結果が大当りである場合に、大当りを示す図柄として第１の図柄種別と第２の図柄種別とを含む複

数の図柄種別のうちいずれかの図柄種別に属する図柄を図柄の停止態様として選択する。ここで「第１の図柄種別」は、特殊時短演出が実行される高ベース状態への移行を伴う第２特別図柄の大当り図柄が属する図柄種別であり、「第２の図柄種別」は、高ベース状態への移行を伴わない第２特別図柄の大当り図柄および第１特別図柄の大当り図柄が属する図柄種別である。

【０４３７】

図５４は、図柄番号と図柄区分番号の対応関係を模式的に示す。図柄決定テーブル８５０において、第１欄８５２の列には図柄番号が示され、第２欄８５４の列には第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであるかが示され、第３欄８５６の列には図柄種類として「外れ」「確変大当り」「通常大当り」「小当り」のいずれであるかが示される。第４欄８５８の列には時短有無および時短回数（特定状態期間としての図柄変動回数）が示される。また、図柄決定テーブル８５０には規定されないが、各図柄の図柄番号に対応する図柄区分番号を図柄区分表８５９に示す。図柄区分表８５９には、各図柄番号に対応する図柄区分番号が示される。

【０４３８】

図柄番号「０」は外れ図柄であり、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれも当否判定が外れであった場合に参照される。図柄番号「１」～「９」は第１特別図柄に対応し、図柄番号「１０」～「７４」は第２特別図柄に対応する。図柄番号「６９」～「７４」は小当り図柄に対応する。図柄区分表８５９に示される通り、図柄番号「１」には図柄区分番号「０」が対応し、図柄番号「２」～「５」には図柄区分番号「１」が対応し、図柄番号「６」～「９」には図柄区分番号「２」が対応する。図柄番号「１０」～「６８」には、それぞれ図柄区分番号「３」～「６１」が１対１で対応し、図柄番号「６９」～「７２」には図柄区分番号「６２」が対応し、図柄番号「７３」～「７４」には図柄区分番号「６３」が対応する。図柄番号「１２」～「６８」の図柄が上述の「第１の図柄種別」すなわち高ベース状態への移行を伴う第２特別図柄の大当り図柄の図柄種別に属する。図柄番号「０」～「１１」の大当り図柄は、上述の「第２の図柄種別」に属する。

【０４３９】

（５－２）開始デモ時間および終了デモ時間

特別遊技制御手段２６０は、大当りを示す図柄として第１の図柄種別に属する図柄が選択されるたびに、対応する特別遊技の開始デモ演出の時間および終了デモ演出の時間のうち少なくともいずれかを、所定の初期値と図柄ごとに一意に割り当てられた図柄番号とに基づいて算出する。図５４に示す通り本実施例で用いる図柄数および図柄区分数は非常に多いため、仮に全図柄について個別の開始デモ時間または終了デモ時間を規定したテーブルを用意して記憶させた場合、そのテーブルのデータ量は膨大となり、メイン基板２００の小さめな記憶容量を逼迫させることになりかねない。そこで本実施例においては、特に第１の図柄種別に属する図柄について開始デモ時間をその都度動的に生成することとし、テーブルに定義しなくて済むようにしている。この場合、テーブルとしては第２の図柄種別に属する少数の図柄についてのみ開始デモ時間と終了デモ時間を規定すれば済むため、テーブルをコンパクトにでき、メイン基板２００の記憶容量の圧迫を回避することができる。

【０４４０】

ここで「所定の初期値」は、例えば０．１００秒であり、「第１の図柄種別」に属する図柄に対応する開始デモ時間の算出方法は、［初期値０．１００秒］＋（［図柄区分番号］－［オフセット値］）×０．００４秒である。すなわち、停止図柄が「第１の図柄種別」に該当する場合、まず停止図柄ごとに一意に割り当てられた図柄番号からその図柄が属する図柄区分番号を割り出す。図柄区分番号の割り出し方は後述する。割り出した図柄区分番号から所定のオフセット値を引いた値に０．００４秒を掛けた差分値を算出し、その差分値を初期値に加えて開始デモ時間とする。これにより、初期値と図柄番号ないし図柄区分番号に基づいて開始デモ時間を動的に生成することができる。オフセット値は、大当り図柄の図柄区分番号から第２の図柄種別の分を除外するための値である。図５４の例で

はオフセット値は「５」であり、図柄区分番号「０」～「４」の区分数と等しい。

【０４４１】

図５５は、デモ時間一覧表を模式的に示す。デモ時間一覧表８６０において、第１欄８６２の列には図柄区分番号が示され、第２欄８６４の列には第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであるかが示され、第３欄８６６の列には図柄種類として「確変大当り」「通常大当り」「小当り」のいずれであるかが示される。第４欄８６８の列には開始デモ時間と終了デモ時間の組合せが示される。

【０４４２】

例えば図柄区分番号「０」の大当り図柄の場合、開始デモ時間「１２．０００秒」と終了デモ時間「１６．３３６秒」の組合せが規定される。図柄区分番号「１」の大当り図柄の場合、開始デモ時間「８７．５００秒」と終了デモ時間「１６．３３６秒」の組合せが規定される。図柄区分番号「２」の大当り図柄の場合、開始デモ時間「８７．５００秒」と終了デモ時間「１０．０００秒」の組合せが規定される。図柄区分番号「３」の大当り図柄の場合、開始デモ時間「０．１００秒」と終了デモ時間「３．０００秒」の組合せが規定される。図柄区分番号「４」の大当り図柄の場合、低確低ベース状態での開始デモ時間「０．１００秒」とその他の状態での開始デモ時間「０．１００秒」と終了デモ時間「４５．１６８秒」の組合せが規定される。以上が第２の図柄種別に属する各図柄の開始デモ時間と終了デモ時間の組合せであり、開始デモ時間と終了デモ時間のうち少なくともいずれかが他の図柄と異なっており、組合せはすべて相違する。

【０４４３】

図柄区分番号「５」～「６１」の大当り図柄の場合、低確低ベース状態での開始デモ時間が上述の算出式にて動的に生成され、その他（低確高ベース状態および高確状態）の開始デモ時間「０．１００秒」と終了デモ時間「４４．０００秒」の組合せは共通する。すなわち、図柄区分番号「５」～「６１」の図柄は低確低ベース状態での開始デモ時間がそれぞれに一意の値が割り当てられ、その結果、開始デモ時間および終了デモ時間の組合せがすべて相違し、第２の図柄種別に属する図柄とも相違する。

【０４４４】

例えば図柄区分番号「５」の図柄の低確低ベース状態での開始デモ時間は、［初期値０．１００秒］＋（［図柄区分番号「５」］－［オフセット値「５」］）×０．００４秒＝０．１００秒となる。例えば図柄区分番号「６」の図柄の低確低ベース状態での開始デモ時間は、［初期値０．１００秒］＋（［図柄区分番号「６」］－［オフセット値「５」］）×０．００４秒＝０．１０４秒となる。このように図柄区分番号「５」から「６１」まで０．００４秒刻みで開始デモ時間が長くなっていくように個別の開始デモ時間が割り当てられる。

【０４４５】

本実施例では、図柄区分番号「５」～「６１」の場合に低確低ベース状態時の開始デモ時間のみが異なるようにしたが、変形例においては、低確低ベース状態以外の遊技状態（低確高ベース、高確低ベース、高確高ベースの少なくともいずれか）における開始デモ時間が他の区分番号と異なるように設計してもよいし、低確低ベース状態、低確高ベース、高確低ベース、高確高ベースの少なくともいずれかの終了デモ時間が他の区分番号と異なるように設計してもよい。別の変形例においては、図５５の図柄区分「０」～「４」の部分をテーブルの最後へ移動し、図柄区分「５」が先頭の「０」になるように並び替えることにより、オフセット値「５」を図柄区分番号から減算する処理を省略してもよい。この場合の開始デモ時間の算出式は、［初期値０．１００秒］＋［図柄区分番号］×０．００４秒のようにより単純な式となる。

【０４４６】

さらに別の変形例においては、開始デモ時間や終了デモ時間以外の所定の期間の時間値を図柄区分ごとに差分値を加えることにより図柄区分ごとに動的に差異を設けるような制御に適用してもよい。例えば、開始デモ時間や終了デモ時間以外に、特別遊技の単位遊技間のインターバル時間や、特別遊技終了後に特殊変動パターンテーブルを参照して選択さ

れる変動パターンの時間値等を、大当りが連チャンで発生するごとに一定時間ずつ増やすような制御に適用してもよい。その場合、図柄区分番号を大当りの連チャン回数に基づいてインクリメントされるカウンタ値に置き換えればよい。これにより、大当りが連続するにつれて特別遊技の実行時間や特別遊技終了後の遊技時間が延びるため、短期間での過度な出玉供給を抑制することができる。

【０４４７】

（６）図柄区分判定テーブル

第１の図柄種別に属する複数の図柄は、それぞれに一意の図柄番号が割り当てられるとともに、変動パターンの選択傾向の違いにより複数の図柄区分に分類される。第２の図柄種別に属する複数の図柄も同様に、それぞれに一意の図柄番号が割り当てられるとともに、変動パターンの選択傾向の違いにより複数の図柄区分に分類される。また、属する図柄区分が異なる図柄同士には異なる図柄区分番号が割り当てられるとともに、複数の図柄を図柄番号の順に見たときに、属する図柄区分が共通する連続した複数の図柄には同じ図柄区分番号が割り当てられる。例えば図５４に示す通り、図柄番号「２」～「５」は同じ図柄区分に対応する連続した図柄であり、同じ図柄区分番号「１」が割り当てられ、図柄番号「６」～「９」は同じ図柄区分に対応する連続した図柄であり、同じ図柄区分番号「２」が割り当てられる。

【０４４８】

第２変動パターン決定手段２３２は、図柄番号と図柄区分番号の対応関係が定められた図柄区分判定テーブルを有する。複数の図柄区分のそれぞれに属する図柄数を図柄区分番号の順に並べた場合におけるそれぞれの図柄区分に属する図柄数を示す第１の数値と、同じ図柄数の連続有無または連続数を示す第２の数値と、が図柄区分番号の順に沿って図柄区分判定テーブルに定められている。第２変動パターン決定手段２３２は、大当りを示す図柄として第１の図柄種別に属する図柄が選択されるたびに、図柄区分判定テーブルを参照して図柄番号に対応する図柄区分番号を生成する。

【０４４９】

図５６は、図柄区分判定テーブルを模式的に示す。図５６（ａ）の図柄区分判定テーブル８３１には、上述の「第１の値」としての図柄個数比較値と、「第２の値」としての区分個数の値とが、セットで定められている。第１欄８３３にはデータ番号が示され、第２欄８３５にはデータ番号に対応する図柄個数比較値が示され、第３欄８３７にはデータ番号に対応する区分個数が示される。図柄個数比較値は区分に属する図柄数を示しており、区分個数は同じ図柄数である区分の連続有無または連続数を示している。例えばデータ番号「１」に対して図柄個数比較値「１」、区分個数「１」が定められ、データ番号「２」に対して図柄個数比較値「４」、区分個数「２」が定められ、データ番号「３」に対して図柄個数比較値「１」、区分個数「５９」が定められ、データ番号「４」に対して図柄個数比較値「４」、区分個数「１」が定められ、データ番号「５」に対して図柄個数比較値「２」、区分個数「１」が定められる。

【０４５０】

ここで、図５６（ｂ）は従来の図柄区分判定テーブルを示す。従来の手法で設計された図柄区分判定テーブル８５１には、上述の「第１の値」に相当する図柄個数比較値は定められているが、「第２の値」に相当する区分個数の値は定められておらず、代わりに全区分の数だけ図柄個数比較値が区分の順に規定されている。第１欄８５３には図柄区分番号が示され、第２欄８５５には図柄区分に対応する図柄個数比較値が示される。図柄区分判定テーブル８５１に示すように図柄区分が「０」から「６３」までの６４個である場合、従来のテーブル構造ではデータ数も６４個に及ぶことになる。この点、本実施例の図柄区分判定テーブル８３１のようなテーブル構造とする場合、図柄個数比較値と区分個数を合わせても１０個のデータ数だけで６４個すべての図柄区分を判定することができ、従来と比べて大幅なデータ量削減となる。

【０４５１】

図５７は、図柄区分判定の過程を示すフローチャートである。第２変動パターン決定手

段２３２は、図柄番号から図柄区分番号を割り出す際に図柄区分判定テーブル８３１を参照し、以下の処理を実行する。まず対象となる図柄番号を読み出し（Ｓ１１５０）、最初のデータ番号「１」をセットする（Ｓ１１５２）。セットしたデータ番号に対応する図柄個数比較値を図柄番号から減算し（Ｓ１１５４）、その減算のたびに図柄区分番号を１ずつ加算して更新する（Ｓ１１５６）。ただし、図柄区分番号の初期値は「０」である。減算した残りの値が０になっておらず（Ｓ１１５８のＮ）、区分個数の回数分だけ同じ減算を実行していなければ（Ｓ１１６０のＮ）、Ｓ１１５４に戻って同じ図柄個数比較値を残りの値から減算する等、Ｓ１１５４～Ｓ１１６０を繰り返す。区分個数の回数分だけ同じ減算を実行したら（Ｓ１１６０のＹ）、Ｓ１１５２へ戻り、次のデータ番号をセットしてＳ１１５４～Ｓ１１６０の処理を繰り返す。Ｓ１１５８において残りの値が０になった場合（Ｓ１１５８のＹ）、そのときの図柄区分番号が所望の図柄番号に対応する図柄区分番号となる。例えば図柄番号「２５」の場合、まずデータ番号「１」の図柄個数比較値「１」を区分個数「１」の回数分減算し（残りの値＝２４、図柄区分番号＝０）、データ番号「２」の図柄個数比較値「４」を区分個数「２」の回数分減算し（残りの値＝１６、図柄区分番号＝２）、データ番号「３」の図柄個数比較値「１」を区分個数「５９」の回数分減算していく途中の１６回目に残りの値が０となり、そのときの図柄区分番号が「１８」となり、この値が図柄番号「２５」に対応する図柄区分番号として生成される。

【０４５２】

（７）特定タイミングテーブルの参照

第２変動パターン決定手段２３２は、特別遊技の終了後の特定状態期間において変動パターンテーブルとして通常変動パターンテーブルを参照する場合と通常変動パターンテーブルと異なる特殊変動パターンテーブルを参照する場合とがある。ここでいう「特殊変動パターンテーブル」は、例えば図５１に示す「リ継」「リ討」「ＫＲ」「リ落」「終了」「抜け」の特殊変動パターンテーブルである。第２変動パターン決定手段２３２は、特定状態期間において特定の特殊変動パターンテーブル（図５１の「リ継」）を参照するタイミングである特定タイミングが停止図柄ごとに定められた図５２の特定タイミングテーブルを記憶する。一方、特定状態期間において「リ討」「ＫＲ」「リ落」「終了」「抜け」の特殊変動パターンテーブルおよび通常変動パターンテーブルを参照するタイミングは特にテーブルに規定されていない。「リ討」「ＫＲ」「リ落」「終了」「抜け」の特殊変動パターンテーブルを参照するタイミングは、特定状態期間として決定された図柄変動回数に基づいて判定される。第２変動パターン決定手段２３２は、特定状態期間において特定タイミングテーブルを参照し、停止図柄に対応する特定タイミングの図柄変動であった場合は「リ継」の特殊変動パターンテーブルに基づいて特殊変動パターンを選択し、特定状態期間としての図柄変動回数に基づく「リ討」「ＫＲ」「リ落」「終了」「抜け」のタイミングであればそれぞれ対応する特殊変動パターンテーブルに基づいて特殊変動パターンを選択し、これら以外のタイミングの図柄変動であった場合は通常変動パターンテーブルに基づいて通常変動パターンを選択する。これにより、図５２（ｂ）の変動パターン参照テーブル８４１のように特定状態期間に含まれるすべての図柄変動についてどの変動パターンテーブルを参照すべきか規定する必要がなく、図５２（ａ）の特定タイミングテーブル８２１のように特に通常変動パターンテーブルを参照するタイミングより少ない「リ継」の特殊変動パターンテーブルを参照すべき特定タイミングのみを規定すればよいため、特定パターンテーブルを肥大化させず、メイン基板２００の記憶容量の圧迫を回避できる。

【０４５３】

図５８は、特定状態期間における変動パターン決定処理を示すフローチャートである。特定状態期間において、第２変動パターン決定手段２３２は現在の図柄変動回数を読み出し（Ｓ１１８０）、特定タイミングテーブルを参照し（Ｓ１１８２）、現在の図柄変動回数が特定タイミングに該当していた場合（Ｓ１１８４のＹ）、「リ継」の特殊変動パターンテーブルを参照して（Ｓ１１８５）、Ｓ１１８６～Ｓ１１９６をスキップする。特定タイミングに該当せず（Ｓ１１８４のＮ）、特定状態期間の終了タイミングより１回前であった場合（Ｓ１１８６のＹ）、高確状態であれば（Ｓ１１８７のＹ）、「リ討」の特殊変

動パターンテーブルを参照し（Ｓ１１８８）、Ｓ１１８９～Ｓ１１９６をスキップする。Ｓ１１８７において低確状態であれば（Ｓ１１８７のＮ）、「リ落」の特殊変動パターンテーブルを参照し（Ｓ１１８９）、Ｓ１１９０～Ｓ１１９６をスキップする。特定状態期間の終了タイミングより１回前ではなく（Ｓ１１８６のＮ）、終了タイミングである場合（Ｓ１１９０のＹ）、高確状態であれば（Ｓ１１９１のＹ）、「ＫＲ」の特殊変動パターンテーブルを参照し（Ｓ１１９２）、Ｓ１１９３～Ｓ１１９６をスキップする。Ｓ１１９１において低確状態であれば（Ｓ１１９１のＮ）、「終了」の特殊変動パターンテーブルを参照し（Ｓ１１９３）、Ｓ１１９６をスキップする。Ｓ１１９０において特定状態期間の終了タイミングでない場合（Ｓ１１９０のＮ）、通常変動パターンテーブルを参照する（Ｓ１１９６）。最後に、各変動パターンテーブルに基づいて変動パターンを決定する（Ｓ１１９８）。なお、低確状態であった場合、本図の特定状態期間の終了後、４回分の図柄変動にわたり「抜け」の特殊変動パターンテーブルが参照される。

【０４５４】

本実施例においては、「リ継」の特殊変動演出パターンテーブルとして１種類のテーブルを規定した例を説明した。変形例においては、「リ継１」「リ継２」のように複数種類の「リ継」の特殊変動演出パターンテーブルを用意し、それぞれの参照タイミングを特定タイミングテーブルに規定するようにしてもよい。

【０４５５】

（８）図柄種別ごとの特定処理

大当りを示す図柄の選択に応じて実行される特定の処理として、大当りを示す図柄の選択結果が参照され、その選択結果が第１の図柄種別に属する図柄であった場合は第１の特定処理が実行され、選択結果が第２の図柄種別に属する図柄であった場合は第２の特定処理が実行される。特定遊技制御手段２７０が特定の処理として第１の特定処理が実行される場合と第２の特定処理が実行される場合とでは、データテーブルの参照態様が異なる。

【０４５６】

図５９は、図柄種別ごとの特定処理過程を示すフローチャートである。まず決定された停止図柄の図柄番号を参照し（Ｓ１２００）、図５４の図柄決定テーブル８５０を参照し（Ｓ１２０２）、図柄が第１の図柄種別に該当する場合は（Ｓ１２０４のＹ）、第１の特定処理を実行し（Ｓ１２０６）、第１の図柄種別に該当しない場合は（Ｓ１２０４のＮ）、第１の特定処理をスキップして第２の特定処理を実行する。ここで、「第１の特定処理」は停止図柄が第１の図柄種別（図５４の図柄決定テーブル８５０における図柄番号「１２」～「６８」）に属する場合に実行される特有の処理であり、例えば図５７に示す図柄区分判定処理や図５５に示すデモ時間一覧表８６０に沿った図柄区分ごとの開始デモ時間の生成処理、図５２（ａ）や図５３に示す特定タイミングを判定する処理といったデータ量の肥大化を回避するための専用処理等である。「第２の特定処理」は、停止図柄が第１の図柄種別に属する図柄でない場合の通常の処理である。すなわち、第１の図柄種別に該当した場合における第１の特定処理と異なり、データ量の肥大化を回避する必要が特にないことから、第１の特定処理をスキップする処理や従来の手法による通常の処理が採られる。

【０４５７】

第１の特定処理と第２の特定処理ではデータテーブルの参照態様、すなわち参照の有無や参照するデータテーブルの構造が異なる。例えば第１の特定処理として第１の図柄種別に対して図柄区分ごとの開始デモ時間の生成処理が実行される場合はデータテーブルを参照せずに計算で図柄区分番号が算出されるのに対し、第２の特定処理として第２の図柄種別（図柄番号「０」～「１１」、「６９」～「７４」、すなわち図柄区分番号「０」～「４」、「６２」、「６３」）に対して図柄区分ごとの開始デモ時間や終了デモ時間の決定処理が実行される場合は判定テーブルが参照される。この判定テーブルは、図５５のデモ時間一覧表８６０における図柄区分番号「０」～「４」、「６２」、「６３」に対応する部分だけ図柄区分番号とデモ時間の対応関係が規定されたテーブルである。また、例えば第１の特定処理として図５７に示す図柄区分判定処理が実行される場合に参照されるデー

タテーブルは図５６（ａ）に示す図柄区分判定テーブル８３１であるのに対し、第２の特定処理として第２の図柄種別に対して図柄区分の判定処理が実行される場合、規定すべきデータ数が多くならないため（第２の図柄種別は図柄番号「０」～「１１」、「６９」～「７４」、すなわち図柄区分番号「０」～「４」、「６２」、「６３」である）、図５６（ａ）に示すようなテーブル形式ではなく、図５６（ｂ）のような手法により、図柄ごと、または、図柄区分ごとにデータが１対１で規定されたような従来の通常形式のテーブル（ただし、データ数は図５６（ｂ）のように多くない）が用いられる。また、例えば第１の特定処理として第１の図柄種別に対して特定の特殊変動演出パターンテーブルの参照タイミングを決定する処理が実行される場合に参照されるデータテーブルは図５２（ａ）に示す特定タイミングテーブル８２１であるのに対し、第２の特定処理として第２の図柄種別に対して特殊変動演出パターンテーブルの参照タイミングを決定する処理が実行される場合に参照されるデータテーブルは、規定すべきデータ数が多くならない限り、図５２（ａ）のような形式ではなく、図５２（ｂ）のように特殊変動演出パターンテーブルが参照されるタイミングが規定された従来の通常形式のテーブル（ただし、データ数は図５２（ｂ）のように多くない）が用いられる。

【０４５８】

（９）バトル連続演出

演出決定手段３０３は、表示個数に応じて当り期待度が異なる所定の表示要素の表示個数を示す第１の演出要素と、種類に応じて当り期待度が異なる所定の表示要素の種類を示す第２の演出要素と、表示タイミングに応じて当り期待度が異なる所定の表示要素の表示タイミングを示す第３の演出要素と、の組合せが定められた複数種類の特定演出パターンのいずれかを演出内容として選択可能である。ここで「第１の演出要素」は、例えば演出内で登場させる味方キャラクタの表示個数である。「第２の演出要素」は、例えば「第１の演出要素」として表示させる味方キャラクタまたはその組合せの種類と、バトル演出の対戦相手として表示させる相手キャラクタの種類と、味方キャラクタおよび相手キャラクタの組合せのうち少なくともいずれかである。「第３の演出要素」は、例えば「第１の演出要素」として表示させる味方キャラクタの演出内における表示タイミングや、演出を発展させるタイミングである。「特定演出パターン」は、例えば「第１の演出要素」として表示させる味方キャラクタと、対戦相手として表示させる相手キャラクタとの戦闘の過程を表示させるバトル演出である。本実施例では、「特定演出パターン」として、当落表示のタイミングを４段階の演出のうちいずれかとなるように構成されたバトル連続演出の演出パターンについて説明する。なお、第１の演出要素は、味方キャラクタの表示個数だけでなく、いわゆる擬似連続変動演出における擬似連続回数や、いわゆるストックの表示個数、大当り期待度を示唆する数字（パーセンテージ）などを含んでもよい。第１～３の演出要素は、その全部または一部が同一の表示要素であってもよいし、全部が異なる表示要素であってもよい。第１～３の演出要素は、１回の図柄変動内で実行されるバトル連続演出だけでなく、複数回の図柄変動にまたいで先読みにより実行されるバトル連続演出における演出要素であってもよい。

【０４５９】

第１の演出要素と第２の演出要素との組合せにおいて、第２の演出要素が相対的に当り期待度の低い種類を示す組合せの場合であっても、第１の演出要素が相対的に当り期待度の高い表示個数を示す場合は、第２の演出要素が相対的に当り期待度の高い種類を示す他の組合せより総合的な当り期待度が高い場合がある。第１の演出要素と第２の演出要素と第３の演出要素との組合せにおいて、第１の演出要素と第２の演出要素の組合せが相対的に当り期待度の低い組合せの場合であっても、その組合せにおける第３の演出要素が相対的に当り期待度の高い表示タイミングを示す場合は、第１の演出要素と第２の演出要素の組合せが相対的に当り期待度の高い他の組合せより総合的な当り期待度が高い場合がある。

【０４６０】

図６０は、第１～３の演出要素の組合せと大当り期待度の対応関係が定められた特定演出選択テーブルを模式的に示す。連続演出選択テーブル８７０においては、第１～３の演

出要素の組合せが主に相手キャラクタごとに定められている。第１欄８７２には相手キャラクタ「Ａ」から「Ｄ」までの４種類が示され、第２欄８７４には相手キャラクタごとに１０セットずつ、合計４０セットのセット番号が示され、第３欄８７６にはセットごとの大当り期待度が示される。第４欄８７８には、セットの種類が示され、この種類が第２の演出要素の一つとなる。第５欄８８０には味方キャラクタの組合せと各味方キャラクタの参戦タイミングが示される。特に２人目として登場する味方キャラクタは「主役」として登場し、演出の中心となる。第６欄８８２にはセットごとの当落タイミングが示される。セットごとの味方キャラクタの数は第１の演出要素となる。また、セットごとにいずれの種類の味方キャラクタが含まれるか、特に「主役」として登場する２人目の味方キャラクタがどの種類であるかによってセットの種類が決まることから第２の演出要素の一つとなる。また特定の味方キャラクタの参戦タイミングは当落タイミングを左右するため、最後に登場する味方キャラクタの参戦タイミングとセットごとの当落タイミングが第３の演出要素となる。これらの第１～３の演出要素の組合せによって大当り期待度が異なり、演出決定手段３０３はそれら大当り期待度に基づいて規定されたそれぞれの抽選値範囲に抽選値が該当するか否かによってバトル連続演出の演出パターンを選択する。

【０４６１】

相手キャラクタ「Ａ」にはセット「Ａ１」～「Ａ１０」の１０セットが定められ、相手キャラクタ「Ｂ」にはセット「Ｂ１」～「Ｂ１０」の１０セットが定められ、相手キャラクタ「Ｃ」にはセット「Ｃ１」～「Ｃ１０」の１０セットが定められ、相手キャラクタ「Ｄ」にはセット「Ｄ１」～「Ｄ１０」の１０セットが定められる。これらの４０セットは、味方キャラクタ「ａ」から「ｇ」までの７種類のキャラクタから選択される２人～４人のキャラクタの組合せで構成される。ただし、各セットには必ず１人目の味方キャラクタとして「ａ」が含まれ、２人目以降に「ｂ」から「ｇ」のいずれか２～３人の味方キャラクタがどの順序で追加されて組み合わされるかによってセットが構成される。特に「主役」として２人目に追加される味方キャラクタの種類によってセット種類が定まり、大当り期待度を左右する。すなわち相手キャラクタの種類ごとに相性の良い味方キャラクタの種類が異なり、相手キャラクタ「Ａ」に対しては味方キャラクタ「ｃ」、相手キャラクタ「Ｂ」に対しては味方キャラクタ「ｅ」、相手キャラクタ「Ｃ」に対しては味方キャラクタ「ｂ」、相手キャラクタ「Ｄ」に対しては味方キャラクタ「ｄ」がそれぞれ最も相性が良い。味方キャラクタ「ｆ」はいずれの相手キャラクタに対しても比較的相性が良い。各相手キャラクタに対して最も相性の良い味方キャラクタが２人目に含まれるセットは「相性抜群」の種類となり、比較的相性が良い味方キャラクタ「ｆ」が２人目に含まれるセットは「特殊相性抜群」の種類となり、他のセットは「通常」の種類となる。なお、味方キャラクタ「ｆ」は相手キャラクタ「Ａ」～「Ｄ」のすべてに対応して表示され得る例に限らず、「Ａ」～「Ｄ」のうちの一部の相手キャラクタにのみ対応して表示され得るようにしてもよいし、「特殊相性抜群」の種類を味方キャラクタ「ｆ」だけでなく複数種類用意して同じまたは別の相手キャラクタにそれぞれを対応させるようにしてもよい。

【０４６２】

相手キャラクタの種類によって味方キャラクタの組合せ態様は異なるものの、組合せごとの当落タイミングとの関係やそれぞれの大当り期待度の設定の仕方はいずれの相手キャラクタの場合も同じになる構成をテーブル参照表８２０では例示している。したがって、以下では相手キャラクタ「Ａ」の場合を中心に説明し、相手キャラクタ「Ｂ」～「Ｄ」の場合は説明を省略する。

【０４６３】

セットに含まれる味方キャラクタの人数が多いほど大当り期待度が高い傾向となる。例えば同じ「通常」のセットでも、２人の組合せであるセット「Ａ１」の大当り期待度は３０％であり、３人の組合せであるセット「Ａ２」「Ａ３」の大当り期待度は４０～５０％と高く、４人の組合せであるセット「Ａ４」「Ａ５」の大当り期待度は５０～６０％とさらに高い。基本的には構成人数が少ないほど最後に追加される味方キャラクタの参戦タイミングは早く当落タイミングも早い。また、構成人数が多いほど最後に追加される味方キ

ャラクタの参戦タイミングは遅く当落タイミングも遅い。ただし、相手キャラクタと相性の良い味方キャラクタが含まれる方が同じ人数でも大当り期待度が高く、また、人数の少ないセットよりも大当り期待度が高い場合もある。例えばセット「Ａ６」（大当り期待度５０％）は相手キャラクタ「Ａ」と相対的に相性の良い味方キャラクタ「ｆ」を含むため、同じ人数（２人）であるセット「Ａ１」（大当り期待度３０％）よりも大当り期待度が高い。同様に、セット「Ａ７」～「Ａ１０」（大当り期待度６０～９０％）は相手キャラクタ「Ａ」と最も相性の良い味方キャラクタ「ｃ」を含むため、同じ人数（３人）であるセット「Ａ２」「Ａ３」（大当り期待度４０～５０％）よりも大当り期待度が高く、人数が多い（４人）であるセット「Ａ４」「Ａ５」（大当り期待度５０～６０％）よりも大当り期待度が高い場合がある（セット「Ａ８」～「Ａ１０」）。

【０４６４】

当落タイミングが遅いほど大当り期待度が高い傾向となり、同じ味方キャラクタの組合せで構成されるセットでも、当落タイミングが遅いセットの方が早いセットより大当り期待度は高い。例えばセット「Ａ２」と「Ａ３」は構成する味方キャラクタの組合せは同じであるが、当落タイミングが遅いセット「Ａ３」（大当り期待度５０％）は、当落タイミングが早いセット「Ａ２」（大当り期待度４０％）より大当り期待度が高い。例えばセット「Ａ４」と「Ａ５」は構成する味方キャラクタの組合せは同じであるが、当落タイミングが遅いセット「Ａ５」（大当り期待度６０％）は、当落タイミングが早いセット「Ａ４」（大当り期待度５０％）より大当り期待度が高い。例えばセット「Ａ７」と「Ａ８」は構成する味方キャラクタの組合せは同じであるが、当落タイミングが遅いセット「Ａ８」（大当り期待度７０％）は、当落タイミングが早いセット「Ａ７」（大当り期待度６０％）より大当り期待度が高い。例えばセット「Ａ９」と「Ａ１０」は構成する味方キャラクタの組合せは同じであるが、当落タイミングが遅いセット「Ａ１０」（大当り期待度９０％）は、当落タイミングが早いセット「Ａ９」（大当り期待度８０％）より大当り期待度が高い。

【０４６５】

以上のように、第１～３の演出要素の組合せによって様々なセットが構成され、様々な大当り期待度の演出を選択することができる。原則としては、第１の演出要素として味方キャラクタの表示個数が多いほど大当り期待度は高く、第２の演出要素として相手キャラクタと相性の良い味方キャラクタが２人目として含まれるセットほど大当り期待度は高く、第３の演出要素として最後の味方キャラクタの参戦タイミングや当落タイミングが遅いほど大当り期待度は高くなるように構成される。ただし、第１～３の演出要素の組合せ方によっては上述したように演出要素と大当り期待度の関係が一部逆となる例外もある。例えば相手キャラクタとの相性が良い味方キャラクタが含まれないセット（「Ａ５」）であっても、構成人数が多い（４人）ことにより、相手キャラクタと相性が良い味方キャラクタが含まれるセット（「Ａ６」）よりも大当り期待度が高い場合がある。また例えば、相手キャラクタとの相性が良い味方キャラクタが含まれないセット（「Ａ５」）であっても、当落タイミングが遅い（「連続演出３」）ことにより、相手キャラクタと相性が良い味方キャラクタが含まれるセット（「Ａ６」）よりも大当り期待度が高い場合がある。例えば構成人数が相対的に少ないセット（「Ａ６」）であっても、相手キャラクタとの相性が良い味方キャラクタが含まれることにより、構成人数が相対的に多いセット（「Ａ２」）より大当り期待度が高い場合がある。このように、一意に大当り期待度が確定しない複数の期待度示唆演出を組み合わせて大当り期待度を変化させることにより、当落表示までリーチ演出に対して遊技者を注目させ、リーチ演出に対する期待感を維持することができる。

【０４６６】

なお、同じ「相性抜群」の味方キャラクタが含まれるセットであっても、その味方キャラクタの参戦タイミングが遅いセット（「Ａ９」「Ａ１０」）ほど、参戦タイミングが早いセット（「Ａ７」「Ａ８」）より大当り期待度が高い。ただし変形例として、同じ「相性抜群」の味方キャラクタが含まれるセットであっても、その味方キャラクタの参戦タイミングが早いセットほど、参戦タイミングが遅いセットより大当り期待度が高くなるよう

に構成してもよい。連続演出選択テーブル８７０の例では、相手キャラクタ「Ａ」～「Ｄ」に対して、「相性抜群」の味方キャラクタの種類が異なる点や、味方キャラクタの組合せに含まれる種類が異なる点以外は同様の大当り期待度の割り当てに設定されている。変形例においては、相手キャラクタの種類によって全体的な大当り期待度の配分が異なるように設計してもよく、これにより相手キャラクタ「Ａ」～「Ｄ」それぞれの大当り期待度が異なるようにしてもよい。また、第１～３の演出要素がどのような組合せであっても、１人目が参戦するよりも前に所定の予告演出（装飾図柄「７」でのリーチ、プレミア予告等）が実行された場合の大当り期待度の方が、図６０でいう「Ａ１０」の大当り期待度「９０％」よりも高くなるようにしてもよい。また、第１～３の演出要素には、単体で大当り期待度が１００％（当確）となるものや、組合せによって大当り期待度が１００％（当確）となるものがあってもよい。例えば、いずれのタイミングであっても味方キャラクタ「ｈ」が参戦した場合には当確となるようにする場合や、法則崩れにより味方キャラクタの参戦順序が変わって味方キャラクタ「ｂ」から演出開始した場合には当確となるようにする場合があってもよい。

【０４６７】

図６１は、バトル連続演出の過程を模式的に示す。バトル連続演出は、主に４段階の演出に分けられる。第１段階９００は「メイン予告」、第２段階９０２は「連続演出１」、第３段階９０４は「連続演出２」、第４段階９０６は「連続演出３」と呼び、それぞれ図６０の第６欄８８２において当落タイミングとしてセットごとに定められる。

【０４６８】

図柄変動演出としてバトル連続演出を開始し（Ｓ１３００）、予告演出において１人目の味方キャラクタ（つねにキャラクタ「ａ」）が参戦する（Ｓ１３０２）。ここで、「特殊相性抜群」の味方キャラクタを含むセット（セット「Ａ６」）が選択されていた場合、２人目の味方キャラクタ（キャラクタ「ｆ」）が参戦するとともに（Ｓ１３０４）、「特殊相性抜群」のキャラクタが参戦したことを報知し（Ｓ１３０５）、「特殊相性抜群」のスーパーリーチへ突入し（Ｓ１３０６）、当落の結果を表示する（Ｓ１３０７）。このようにセット「Ａ６」は、最も早い第１段階９００（メイン予告）でスーパーリーチへ突入し、当落を表示する演出パターンとなる。「特殊相性抜群」の味方キャラクタを含まないセットが選択されていた場合は、ノーマルリーチが表示開始され（Ｓ１３０８）、次の第２段階９０２（連続演出１）へ移行する。

【０４６９】

連続演出の１回目が開始され（Ｓ１３１０）、「相性抜群」の味方キャラクタを含み当落タイミングが「連続演出１」であるセット（セット「Ａ７」）が選択されていた場合、２人目の味方キャラクタ（キャラクタ「ｃ」）が参戦するとともに（Ｓ１３１２）、「相性抜群」のキャラクタが参戦したことを報知し（Ｓ１３１３）、「相性抜群」のスーパーリーチへ突入し（Ｓ１３１４）、当落の結果を表示する（Ｓ１３１５）。このようにセット「Ａ７」は、２番目に早い第２段階９０２（連続演出１）でスーパーリーチへ突入し、当落を表示する演出パターンとなる。「特殊相性抜群」や「相性抜群」の味方キャラクタを含まず構成人数が２人であるセット（セット「Ａ１」）が選択されていた場合、次の段階への移行失敗を表示し（Ｓ１３１６）、外れ表示で演出終了する。その他、構成人数が３人以上のセットが選択されていた場合は、次の段階への移行成功を表示し（Ｓ１３１７）、２人目の味方キャラクタが参戦し（Ｓ１３１８）、次の第３段階９０４（連続演出２）へ移行する。

【０４７０】

連続演出の２回目が開始されると（Ｓ１３２０）、相手キャラクタが出現する（Ｓ１３２２）。「相性抜群」の味方キャラクタを含まないセットの場合、この時点で相手キャラクタにバトルで敗北し、外れ表示（Ｓ１３２４）で演出終了する場合がある（セット「Ａ２」）。一方、「相性抜群」の味方キャラクタ（キャラクタ「ｃ」）を含み当落タイミングが「連続演出２」であるセット（セット「Ａ８」「Ａ９」）が選択されていた場合、その「相性抜群」の味方キャラクタの参戦タイミングによって分岐する。すなわち、「相性

抜群」の味方キャラクタの参戦タイミングが「２人目」のセット（セット「Ａ８」）の場合はその味方キャラクタがＳ１３１８で参戦しており、そのまま「相性抜群」のキャラクタが参戦したことを報知し（Ｓ１３２６）、「相性抜群」のスーパーリーチへ突入し（Ｓ１３３２）、当落の結果を表示する（Ｓ１３３４）。一方、「相性抜群」の味方キャラクタの参戦タイミングが「３人目」のセット（セット「Ａ９」）の場合は、３人目の味方キャラクタ（キャラクタ「ｃ」）が参戦するとともに（Ｓ１３２８）、「相性抜群」のキャラクタが参戦したことを報知し（Ｓ１３３０）、「相性抜群」のスーパーリーチへ突入し（Ｓ１３３２）、当落の結果を表示する（Ｓ１３３４）。

【０４７１】

「相性抜群」の味方キャラクタを含まず構成人数が３人以上であって当落タイミングが「連続演出２」であるセットが選択されている場合、３人目の味方キャラクタが参戦する（Ｓ１３２８）。ここで構成人数が４人か３人かで分岐する。構成人数が４人であるセットの場合、４人目の味方キャラクタ（キャラクタ「ｇ」）が参戦するとともに（Ｓ１３３６）、特殊スーパーリーチへ突入し（Ｓ１３３８）、当落の結果を表示する（Ｓ１３４０）。構成人数が３人であるセットの場合、通常のスーパーリーチへ突入し（Ｓ１３４４）、当落の結果を表示する（Ｓ１３４６）。当落タイミングが「連続演出３」であるセット（セット「Ａ３」「Ａ５」「Ａ１０」）が選択されている場合、３人目の味方キャラクタを登場させ（Ｓ１３４２）、次の第４段階９０６（連続演出３）へ移行する。このようにセット「Ａ２」「Ａ４」「Ａ８」「Ａ９」は、第３段階９０４（連続演出２）で当落を表示する演出パターンとなる。

【０４７２】

連続演出の３回目が開始されると（Ｓ１３５０）、Ｓ１３４２で登場した３人目の味方キャラクタがバトルに参戦する（Ｓ１３５２）。その３人目の味方キャラクタが「相性抜群」である場合、「相性抜群」のキャラクタが参戦したことを報知し（Ｓ１３５４）、「相性抜群」のスーパーリーチへ突入し（Ｓ１３５６）、当落の結果を表示する（Ｓ１３５８）。構成人数が４人である場合、４人目の味方キャラクタ（キャラクタ「ｇ」）が参戦するとともに（Ｓ１３６０）、特殊スーパーリーチへ突入し（Ｓ１３６２）、当落の結果を表示する（Ｓ１３６４）。「相性抜群」の味方キャラクタや４人目の味方キャラクタを含まないセット（セット「Ａ３」）である場合、通常のスーパーリーチへ突入し（Ｓ１３６６）、当落の結果を表示する（Ｓ１３６８）。このようにセット「Ａ３」「Ａ５」「Ａ１０」は、最後の第４段階９０６（連続演出３）でスーパーリーチへ突入し、当落を表示する演出パターンとなる。なお、図６１に示されるいずれの当落表示においても（Ｓ１３０７，Ｓ１３１５，Ｓ１３１６，Ｓ１３２４，Ｓ１３３４，Ｓ１３４０，Ｓ１３４６，Ｓ１３５８，Ｓ１３６４，Ｓ１３６８）、いったん偽の外れ（ガセ外れ）を表示させた後に復活して大当りを報知する復活大当り演出を実行してもよい。

【０４７３】

以上、本発明を実施例をもとに説明した。この実施例はあくまで例示であり、それらの各構成要素や各処理プロセスの組合せにいろいろな変形例が可能なこと、またそうした変形例も本発明の範囲にあることは当業者に理解されるところである。

【０４７４】

なお、実施例および変形例に記載の技術は、以下の態様によって特定されてもよい。

【０４７５】

[第１態様]

[項目１]

遊技球の入球が可能な第１始動口と、

遊技球の入球が可能な第２始動口と、

遊技球の入球が可能な作動口と、

前記第２始動口に取り付けられ、拡開したときには前記第２始動口へ遊技球が入球可能または入球容易となる拡開機構と、

開放したときには遊技球が入球可能または入球容易となる大入賞口と、

前記第１始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する第１当否判定手段と、
前記第２始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する第２当否判定手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果を示すための第１特別図柄が変動表示される第１図柄表示装置と、
前記第２当否判定手段による当否判定の結果を示すための第２特別図柄が変動表示される第２図柄表示装置と、
前記作動口への入球を契機として、前記拡開機構を拡開させることを示すための普通図柄が変動表示される普通図柄表示装置と、
前記第１特別図柄の変動時間が定められた変動パターンを複数種類の変動パターンから変動パターン選択基準に基づいて決定する第１パターン決定手段と、
前記第２特別図柄の変動時間が定められた変動パターンを複数種類の変動パターンから変動パターン選択基準に基づいて決定する第２パターン決定手段と、
前記第１特別図柄または前記第２特別図柄を変動表示させる表示制御手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の際に用いられる抽選値を、所定数の個数を上限に、第１当否判定手段による当否判定が行われるまで第１保留として保留する第１保留制御手段と、
前記第２当否判定手段による当否判定の際に用いられる抽選値を、所定数の個数を上限に、第２当否判定手段による当否判定が行われるまで第２保留として保留する第２保留制御手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果または前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りである場合、大入賞口の開放を伴う特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
前記第２当否判定手段による当否判定の結果が小当りである場合、または、前記第１当否判定手段および前記第２当否判定手段のうち少なくともいずれかの当否判定の結果が小当りである場合、大入賞口の開放を伴う小当り遊技を実行する小当り遊技制御手段と、
前記第２始動口への入球容易性に関する状態として、通常入球状態と、通常入球状態よりも入球容易性が高い入球容易状態とを有し、通常入球状態の設定または入球容易状態の設定が可能な入球状態設定手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果および前記第２当否判定手段による当否判定の結果が所定確率で大当りとなる通常確率状態と、前記第１当否判定手段による当否判定の結果および前記第２当否判定手段による当否判定の結果が前記所定確率よりも高確率で大当りとなる確率変動状態とを有し、通常確率状態の設定または確率変動状態の設定が可能な確率状態設定手段と、
演出内容が表示される演出表示装置と、
前記演出内容を決定する演出決定手段と、
を備え、
入球容易状態において変動開始される前記普通図柄の変動時間は、通常入球状態において変動開始される前記普通図柄の変動時間よりも相対的に短い変動時間となり、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果が小当りとなる確率よりも前記第２当否判定手段による当否判定の結果が小当りとなる確率の方が相対的に高くなるように構成され、または、前記第１当否判定手段による当否判定の結果は小当りとなることはない一方で前記第２当否判定手段による当否判定の結果は小当りとなる可能性があるように構成され、
前記拡開機構が拡開されたときに、前記拡開機構が拡開されていないときと比べて、前記大入賞口への入球容易性が低減するような位置関係となるように、前記第２始動口および前記大入賞口が配置され、
少なくとも確率変動状態かつ入球容易状態においては、前記第２特別図柄の変動パターンとして、通常確率状態かつ通常入球状態における前記第２特別図柄の変動パターンよりも相対的に変動時間が短い変動パターンが決定されやすい変動パターン選択基準に基づい

て変動パターンを決定可能であり、
通常確率状態かつ通常入球状態においては、前記第２特別図柄の変動パターンとして、前記第１特別図柄の変動パターンよりも相対的に変動時間が長い変動パターンが決定されやすい変動パターン選択基準に基づいて変動パターンが決定され、
入球容易状態である第１の遊技状態においては、前記第１当否判定手段または前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りである場合、当該当否判定の結果に係る図柄変動の開始を契機として入球容易状態を終了させ、
入球容易状態であって前記第１の遊技状態とは異なる状態である第２の遊技状態においては、前記第１当否判定手段または前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りである場合、当該当否判定の結果に係る図柄変動の終了を契機として入球容易状態を終了させることを特徴とする弾球遊技機。
［項目２］
前記第１の遊技状態は、確率変動状態かつ入球容易状態であり、
前記第２の遊技状態は、通常確率状態かつ入球容易状態であることを特徴とする項目１に記載の弾球遊技機。
［項目３］
前記第１の遊技状態では、前記第１当否判定手段または前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りである場合にのみ特定演出を実行可能であって、その特定演出においては、前記大当りに対応する特別遊技が確率変動状態への移行を伴う特別遊技であるか否かを遊技者に示唆する演出を実行し、
前記第２の遊技状態では、前記第１当否判定手段または前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りである場合以外でも特定演出を実行可能であることを特徴とする項目１または２に記載の弾球遊技機。
［項目４］
前記第１の遊技状態においては、前記第１特別図柄の外れ変動時間が相対的に長くなるように前記第１特別図柄の変動時間を決定することを特徴とする項目１から３のいずれかに記載の弾球遊技機。
［項目５］
確率変動状態において前記第１当否判定手段または前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りとなったことを契機に移行する前記第１の遊技状態においては、前記第１特別図柄の外れ変動時間が相対的に長くなるように前記第１特別図柄の変動時間を決定し、
通常遊技状態かつ通常入球状態において前記第１当否判定手段または前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りとなったことを契機に移行する前記第１の遊技状態においては、前記第１特別図柄の外れ変動時間が相対的に短くなるように前記第１特別図柄の変動時間を決定することを特徴とする項目１から４のいずれかに記載の弾球遊技機。
［項目６］
前記第１の遊技状態において前記第１特別図柄の外れ変動時間が相対的に長くなるように前記第１特別図柄の変動時間に決定する場合は、前記第１保留の個数が所定数以上に達していることを条件とすることを特徴とする項目４または５に記載の弾球遊技機。
［項目７］
前記表示制御手段は、前記第１特別図柄および前記第２特別図柄のうち一方を変動表示するときは他方の変動表示を待機させる一方、前記第１特別図柄の変動開始タイミングとなった場合は前記第２保留として抽選値が保留されていても前記第１特別図柄の変動表示を優先して実行することを特徴とする項目４から６のいずれかに記載の弾球遊技機。
［項目８］
前記表示制御手段は、前記第２特別図柄が変動中であっても前記第１特別図柄を変動表示させ、前記第１特別図柄が変動中であっても前記第２特別図柄を変動表示させ、
前記第１の遊技状態においては、前記第１保留の個数が所定個数以上の場合に前記第２特別図柄の外れ変動時間が相対的に長くなるよう前記第２特別図柄の変動時間を決定する

ことを特徴とする項目１から３のいずれかに記載の弾球遊技機。
［項目９］
前記表示制御手段は、前記第１特別図柄および前記第２特別図柄のうち一方を変動表示するときは他方の変動表示を待機させる一方、前記第２特別図柄の変動開始タイミングとなった場合は前記第１保留として抽選値が保留されていても前記第２特別図柄の変動表示を優先して実行し、
前記第１の遊技状態においては、前記第１保留の個数が所定個数以上の場合に前記第２特別図柄の外れ変動時間が相対的に長くなるよう前記第２特別図柄の変動時間を決定することを特徴とする項目１から３のいずれかに記載の弾球遊技機。
【０４７６】
［第２態様］
［項目１］
遊技球の入球が可能な第１始動口と、
遊技球の入球が可能な第２始動口と、
遊技球の入球が可能な作動口と、
前記第２始動口に取り付けられ、拡開したときには前記第２始動口へ遊技球が入球可能または入球容易となる拡開機構と、
開放したときには遊技球が入球可能または入球容易となる大入賞口と、
前記第１始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する第１当否判定手段と、
前記第２始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する第２当否判定手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果を示すための第１特別図柄が変動表示される第１図柄表示装置と、
前記第２当否判定手段による当否判定の結果を示すための第２特別図柄が変動表示される第２図柄表示装置と、
前記作動口への入球を契機として、前記拡開機構を拡開させることを示すための普通図柄が変動表示される普通図柄表示装置と、
前記第１特別図柄の変動時間が定められた変動パターンを複数種類の変動パターンから変動パターン選択基準に基づいて決定する第１パターン決定手段と、
前記第２特別図柄の変動時間が定められた変動パターンを複数種類の変動パターンから変動パターン選択基準に基づいて決定する第２パターン決定手段と、
前記第１特別図柄または前記第２特別図柄を変動表示させる表示制御手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の際に用いられる抽選値を、所定数の個数を上限に、第１当否判定手段による当否判定が行われるまで第１保留として保留する第１保留制御手段と、
前記第２当否判定手段による当否判定の際に用いられる抽選値を、所定数の個数を上限に、第２当否判定手段による当否判定が行われるまで第２保留として保留する第２保留制御手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果または前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りである場合、大入賞口の開放を伴う特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
前記第２当否判定手段による当否判定の結果が小当りである場合、または、前記第１当否判定手段および前記第２当否判定手段のうち少なくともいずれかの当否判定の結果が小当りである場合、大入賞口の開放を伴う小当り遊技を実行する小当り遊技制御手段と、
前記第２始動口への入球容易性に関する状態として、通常入球状態と、通常入球状態よりも入球容易性が高い入球容易状態とを有し、通常入球状態の設定または入球容易状態の設定が可能な入球状態設定手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果および前記第２当否判定手段による当否判定の結果が所定確率で大当りとなる通常確率状態と、前記第１当否判定手段による当否判

定の結果および前記第２当否判定手段による当否判定の結果が前記所定確率よりも高確率で大当りとなる確率変動状態とを有し、通常確率状態の設定または確率変動状態の設定が可能な確率状態設定手段と、
　演出内容が表示される演出表示装置と、
　前記演出内容を決定する演出決定手段と、
　を備え、
　入球容易状態において変動開始される前記普通図柄の変動時間は、通常入球状態において変動開始される前記普通図柄の変動時間よりも相対的に短い変動時間となり、
　前記第１当否判定手段による当否判定の結果が小当りとなる確率よりも前記第２当否判定手段による当否判定の結果が小当りとなる確率の方が相対的に高くなるように構成され、または、前記第１当否判定手段による当否判定の結果は小当りとなることはない一方で前記第２当否判定手段による当否判定の結果は小当りとなる可能性があるように構成され、
　前記拡開機構が拡開されたときに、前記拡開機構が拡開されていないときと比べて、前記大入賞口への入球容易性が低減するような位置関係となるように、前記第２始動口および前記大入賞口が配置され、
　少なくとも確率変動状態かつ入球容易状態においては、前記第２特別図柄の変動パターンとして、通常確率状態かつ通常入球状態における前記第２特別図柄の変動パターンよりも相対的に変動時間が短い変動パターンが決定されやすい変動パターン選択基準に基づいて変動パターンを決定可能であり、
　通常確率状態かつ通常入球状態においては、前記第２特別図柄の変動パターンとして、前記第１特別図柄の変動パターンよりも相対的に変動時間が長い変動パターンが決定されやすい変動パターン選択基準に基づいて変動パターンが決定され、
　前記第１当否判定手段または前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りである場合に停止表示する特別図柄の種類が第１の図柄であった場合、第１の図柄が停止表示することで実行される特別遊技の実行終了後は、入球容易状態の終了条件を第１の条件とする入球容易状態である第１の遊技状態へ移行し、
　前記第１当否判定手段または前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りである場合に停止表示する特別図柄の種類が第１の図柄とは異なる種類である第２の図柄であった場合、第２の図柄が停止表示することで実行される特別遊技の実行終了後は、入球容易状態の終了条件を第１の条件とは異なる第２の条件とする入球容易状態である第２の遊技状態へ移行することを特徴とする弾球遊技機。
［項目２］
　前記第１の条件は、前記当否判定の結果が大当りであった場合のその当否判定の結果に係る図柄変動の開始であり、
　前記第２の条件は、前記当否判定の結果が大当りであった場合のその当否判定の結果に係る図柄変動の終了であることを特徴とする項目１に記載の弾球遊技機。
［項目３］
　前記第１の条件は、入球容易状態へ移行してからの図柄変動回数が所定回数に達することであり、
　前記第２の条件は、前記当否判定の結果が小当りとなった場合であることを特徴とする項目１に記載の弾球遊技機。
［項目４］
　前記第１の遊技状態と前記第２の遊技状態は同じ遊技状態であり、ともに確率変動状態かつ入球容易状態であることを特徴とする項目１から３のいずれかに記載の弾球遊技機。
［項目５］
　前記第１の遊技状態と前記第２の遊技状態は異なる遊技状態であり、
　前記第１の遊技状態は、確率変動状態かつ入球容易状態であり、
　前記第２の遊技状態は、通常確率状態かつ入球容易状態であることを特徴とする項目１から３のいずれかに記載の弾球遊技機。
［項目６］

前記第１の遊技状態においては、前記第１特別図柄の外れ変動時間が相対的に長くなるように前記第１特別図柄の変動時間を決定することを特徴とする項目１から５のいずれかに記載の弾球遊技機。
［項目７］
確率変動状態において前記第１当否判定手段または前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りとなったことを契機に移行する前記第１の遊技状態においては、前記第１特別図柄の外れ変動時間が相対的に長くなるように前記第１特別図柄の変動時間を決定し、
通常遊技状態かつ通常入球状態において前記第１当否判定手段または前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りとなったことを契機に移行する前記第１の遊技状態においては、前記第１特別図柄の外れ変動時間が相対的に短くなるように前記第１特別図柄の変動時間を決定することを特徴とする項目１から５のいずれかに記載の弾球遊技機。
［項目８］
前記第１の遊技状態において前記第１特別図柄の外れ変動時間が相対的に長くなるように前記第１特別図柄の変動時間に決定する場合は、前記第１保留の個数が所定数以上に達していることを条件とすることを特徴とする項目６または７に記載の弾球遊技機。
［項目９］
前記表示制御手段は、前記第１特別図柄および前記第２特別図柄のうち一方を変動表示するときは他方の変動表示を待機させる一方、前記第１特別図柄の変動開始タイミングとなった場合は前記第２保留として抽選値が保留されていても前記第１特別図柄の変動表示を優先して実行することを特徴とする項目６から８のいずれかに記載の弾球遊技機。
［項目１０］
前記表示制御手段は、前記第２特別図柄が変動中であっても前記第１特別図柄を変動表示させ、前記第１特別図柄が変動中であっても前記第２特別図柄を変動表示させ、
前記第１の遊技状態においては、前記第１保留の個数が所定個数以上の場合に前記第２特別図柄の外れ変動時間が相対的に長くなるよう前記第２特別図柄の変動時間を決定することを特徴とする項目１から５のいずれかに記載の弾球遊技機。
［項目１１］
前記表示制御手段は、前記第１特別図柄および前記第２特別図柄のうち一方を変動表示するときは他方の変動表示を待機させる一方、前記第２特別図柄の変動開始タイミングとなった場合は前記第１保留として抽選値が保留されていても前記第２特別図柄の変動表示を優先して実行し、
前記第１の遊技状態においては、前記第１保留の個数が所定個数以上の場合に前記第２特別図柄の外れ変動時間が相対的に長くなるよう前記第２特別図柄の変動時間を決定することを特徴とする項目１から５のいずれかに記載の弾球遊技機。
【０４７７】
［第３態様］
［項目１］
遊技球の入球が可能な第１始動口と、
遊技球の入球が可能な第２始動口と、
遊技球の入球が可能な作動口と、
前記第２始動口に取り付けられ、拡開したときには前記第２始動口へ遊技球が入球可能または入球容易となる拡開機構と、
開放したときには遊技球が入球可能または入球容易となる大入賞口と、
前記第１始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する第１当否判定手段と、
前記第２始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する第２当否判定手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果を示すための第１特別図柄が変動表示される第１図柄表示装置と、

前記第２当否判定手段による当否判定の結果を示すための第２特別図柄が変動表示される第２図柄表示装置と、
前記作動口への入球を契機として、前記拡開機構を拡開させることを示すための普通図柄が変動表示される普通図柄表示装置と、
前記第１特別図柄の変動時間が定められた変動パターンを複数種類の変動パターンから変動パターン選択基準に基づいて決定する第１パターン決定手段と、
前記第２特別図柄の変動時間が定められた変動パターンを複数種類の変動パターンから変動パターン選択基準に基づいて決定する第２パターン決定手段と、
前記第１特別図柄または前記第２特別図柄を変動表示させる表示制御手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果または前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りである場合、大入賞口の開放を伴う特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
前記第２当否判定手段による当否判定の結果が小当りである場合、または、前記第１当否判定手段および前記第２当否判定手段のうち少なくともいずれかの当否判定の結果が小当りである場合、大入賞口の開放を伴う小当り遊技を実行する小当り遊技制御手段と、
前記第２始動口への入球容易性に関する状態として、通常入球状態と、通常入球状態よりも入球容易性が高い入球容易状態とを有し、通常入球状態の設定または入球容易状態の設定が可能な入球状態設定手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果および前記第２当否判定手段による当否判定の結果が所定確率で大当りとなる通常確率状態と、前記第１当否判定手段による当否判定の結果および前記第２当否判定手段による当否判定の結果が前記所定確率よりも高確率で大当りとなる確率変動状態とを有し、通常確率状態の設定または確率変動状態の設定が可能な確率状態設定手段と、
演出内容が表示される演出表示装置と、
前記演出内容を決定する演出決定手段と、
前記演出決定手段による決定に基づく演出内容を前記演出表示装置へ表示させる演出制御手段と、
を備え、
入球容易状態において変動開始される前記普通図柄の変動時間は、通常入球状態において変動開始される前記普通図柄の変動時間よりも相対的に短い変動時間となり、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果が小当りとなる確率よりも前記第２当否判定手段による当否判定の結果が小当りとなる確率の方が相対的に高くなるように構成され、または、前記第１当否判定手段による当否判定の結果は小当りとなることはない一方で前記第２当否判定手段による当否判定の結果は小当りとなる可能性があるように構成され、
前記拡開機構が拡開されたときに、前記拡開機構が拡開されていないときと比べて、前記大入賞口への入球容易性が低減するような位置関係となるように、前記第２始動口および前記大入賞口が配置され、
少なくとも確率変動状態かつ入球容易状態においては、前記第２特別図柄の変動パターンとして、通常確率状態かつ通常入球状態における前記第２特別図柄の変動パターンよりも相対的に変動時間が短い変動パターンが決定されやすい変動パターン選択基準に基づいて変動パターンを決定可能であり、
通常確率状態かつ通常入球状態においては、前記第２特別図柄の変動パターンとして、前記第１特別図柄の変動パターンよりも相対的に変動時間が長い変動パターンが決定されやすい変動パターン選択基準に基づいて変動パターンが決定され、
通常入球状態である第１の状況においては、前記第２始動口への入球を契機として、遊技者に対して前記第１始動口を狙った打球を促す警告を所定の出力手段により出力する一方で、通常入球状態である第１の状況とは異なる状況である第２の状況においては、前記第２始動口への入球があっても、遊技者に対して前記第１始動口を狙った打球を促す警告を所定の出力手段により出力しないことを特徴とする弾球遊技機。
［項目２］

前記警告を出力中に前記第２始動口へ入球があった場合、前記所定時間にわたる前記警告の出力を開始し直すことを特徴とする項目１に記載の弾球遊技機。
［項目３］
前記第１当否判定手段による当否判定の際に用いられる抽選値を、所定数の個数を上限に、第１当否判定手段による当否判定が行われるまで第１保留として保留する第１保留制御手段と、
前記第２当否判定手段による当否判定の際に用いられる抽選値を、所定数の個数を上限に、第２当否判定手段による当否判定が行われるまで第２保留として保留する第２保留制御手段と、
をさらに備え、
前記警告を出力中に前記第２保留が上限に達した場合、前記警告を出力通常状態から出力制限状態に切り替えることを特徴とする項目１または２に記載の弾球遊技機。
［項目４］
前記警告を出力中に、前記第１始動口へ入球があった場合または前記第２始動口に入球させるべき状況となった場合、前記警告を終了させることを特徴とする項目１から３のいずれかに記載の弾球遊技機。
［項目５］
前記第２始動口に入球させるべき状況から前記第１始動口に入球させるべき状況に変化してから所定の期間が経過するまでは、通常確率状態かつ通常入球状態であっても前記警告の出力を制限することを特徴とする項目１から４のいずれかに記載の弾球遊技機。
［項目６］
前記警告の出力を制限する間に前記第２始動口に所定数以上の入球があった場合は前記制限を解除することを特徴とする項目５に記載の弾球遊技機。
［項目７］
前記警告の出力を制限する間であっても、前記第１始動口を狙った打球を遊技者に案内するための表示は制限しないことを特徴とする項目５または６に記載の弾球遊技機。
［項目８］
入球容易状態において、または、確率変動状態かつ通常入球状態においては、前記第１始動口への入球を契機として少なくとも所定時間にわたり遊技者に対して前記第２始動口を狙った打球を促す警告を出力し、その警告の出力中に、前記第２始動口への入球があった場合または前記第１始動口に入球させるべき状況となった場合、前記出力中の警告を終了させることを特徴とする項目１から７のいずれかに記載の弾球遊技機。
【０４７８】
［第４態様］
［項目１］
遊技球の入球が可能な第１始動口と、
遊技球の入球が可能な第２始動口と、
遊技球の入球が可能な作動口と、
前記第２始動口に取り付けられ、拡開したときには前記第２始動口へ遊技球が入球可能または入球容易となる拡開機構と、
開放したときには遊技球が入球可能または入球容易となる大入賞口と、
前記第１始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する第１当否判定手段と、
前記第２始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する第２当否判定手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果を示すための第１特別図柄が変動表示される第１図柄表示装置と、
前記第２当否判定手段による当否判定の結果を示すための第２特別図柄が変動表示される第２図柄表示装置と、
前記作動口への入球を契機として、前記拡開機構を拡開させることを示すための普通図

柄が変動表示される普通図柄表示装置と、
前記第１特別図柄の変動時間が定められた変動パターンを複数種類の変動パターンから変動パターン選択基準に基づいて決定する第１パターン決定手段と、
前記第２特別図柄の変動時間が定められた変動パターンを複数種類の変動パターンから変動パターン選択基準に基づいて決定する第２パターン決定手段と、
前記第１特別図柄または前記第２特別図柄を変動表示させる表示制御手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の際に用いられる抽選値を、所定数の個数を上限に、第１当否判定手段による当否判定が行われるまで第１保留として保留する第１保留制御手段と、
前記第２当否判定手段による当否判定の際に用いられる抽選値を、所定数の個数を上限に、第２当否判定手段による当否判定が行われるまで第２保留として保留する第２保留制御手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果または前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りである場合、大入賞口の開放を伴う特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
前記第２当否判定手段による当否判定の結果が小当りである場合、または、前記第１当否判定手段および前記第２当否判定手段のうち少なくともいずれかの当否判定の結果が小当りである場合、大入賞口の開放を伴う小当り遊技を実行する小当り遊技制御手段と、
前記第２始動口への入球容易性に関する状態として、通常入球状態と、通常入球状態よりも入球容易性が高い入球容易状態とを有し、通常入球状態の設定または入球容易状態の設定が可能な入球状態設定手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果および前記第２当否判定手段による当否判定の結果が所定確率で大当りとなる通常確率状態と、前記第１当否判定手段による当否判定の結果および前記第２当否判定手段による当否判定の結果が前記所定確率よりも高確率で大当りとなる確率変動状態とを有し、通常確率状態の設定または確率変動状態の設定が可能な確率状態設定手段と、
演出内容が表示される演出表示装置と、
前記演出内容を決定する演出決定手段と、
前記演出決定手段による決定に基づく演出内容を前記演出表示装置へ表示させる演出制御手段と、
を備え、
入球容易状態において変動開始される前記普通図柄の変動時間は、通常入球状態において変動開始される前記普通図柄の変動時間よりも相対的に短い変動時間となり、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果が小当りとなる確率よりも前記第２当否判定手段による当否判定の結果が小当りとなる確率の方が相対的に高くなるように構成され、または、前記第１当否判定手段による当否判定の結果は小当りとなることはない一方で前記第２当否判定手段による当否判定の結果は小当りとなる可能性があるように構成され、
前記拡開機構が拡開されたときに、前記拡開機構が拡開されていないときと比べて、前記大入賞口への入球容易性が低減するような位置関係となるように、前記第２始動口および前記大入賞口が配置され、
少なくとも確率変動状態かつ入球容易状態においては、前記第２特別図柄の変動パターンとして、通常確率状態かつ通常入球状態における前記第２特別図柄の変動パターンよりも相対的に変動時間が短い変動パターンが決定されやすい変動パターン選択基準に基づいて変動パターンを決定可能であり、
通常確率状態かつ通常入球状態においては、前記第２特別図柄の変動パターンとして、前記第１特別図柄の変動パターンよりも相対的に変動時間が長い変動パターンが決定されやすい変動パターン選択基準に基づいて変動パターンが決定され、
特別遊技の種類として、特別遊技の実行中に遊技者に付与される利益が相対的に大きい第１の特別遊技と、特別遊技の実行中に遊技者に付与される利益が相対的に小さい第２の特別遊技とがあり、前記第１の特別遊技の終了後に確率変動状態かつ入球容易状態となる

一方、前記第２の特別遊技の終了後に確率変動状態かつ通常入球状態、または、通常確率状態かつ入球容易状態となり、
確率変動状態かつ入球容易状態中に遊技者に付与される利益より、確率変動状態かつ通常入球状態中に遊技者に付与される利益の方が大きいことを特徴とする弾球遊技機。
［項目２］
前記第１の特別遊技の期間における賞球獲得期待値と確率変動状態かつ入球容易状態の期間における賞球獲得期待値の合計値より、前記第２の特別遊技の期間における賞球獲得期待値と確率変動状態かつ通常入球状態の期間における賞球獲得期待値の合計値の方が多いことを特徴とする項目１に記載の弾球遊技機。
［項目３］
前記第２の特別遊技の実行契機となる図柄変動演出においては遊技者に不利な結果であることを示す演出を実行し、前記第２の特別遊技の開始時の演出においてはその特別遊技の終了後に確率変動状態かつ通常入球状態および通常確率状態かつ入球容易状態のいずれとなるかを示唆する演出を実行する項目１または２に記載の弾球遊技機。
【０４７９】
［第５態様］
［項目１］
遊技球の入球が可能な第１始動口と、
遊技球の入球が可能な第２始動口と、
遊技球の入球が可能な作動口と、
前記第２始動口に取り付けられ、拡開したときには前記第２始動口へ遊技球が入球可能または入球容易となる拡開機構と、
開放したときには遊技球が入球可能または入球容易となる大入賞口と、
前記第１始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する第１当否判定手段と、
前記第２始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する第２当否判定手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果を示すための第１特別図柄が変動表示される第１図柄表示装置と、
前記第２当否判定手段による当否判定の結果を示すための第２特別図柄が変動表示される第２図柄表示装置と、
前記作動口への入球を契機として、前記拡開機構を拡開させることを示すための普通図柄が変動表示される普通図柄表示装置と、
前記第１特別図柄の変動時間が定められた変動パターンを複数種類の変動パターンから変動パターン選択基準に基づいて決定する第１パターン決定手段と、
前記第２特別図柄の変動時間が定められた変動パターンを複数種類の変動パターンから変動パターン選択基準に基づいて決定する第２パターン決定手段と、
前記第２特別図柄が変動中であっても前記第１特別図柄を変動表示させるとともに、前記第１特別図柄が変動中であっても前記第２特別図柄を変動表示させる表示制御手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の際に用いられる抽選値を、所定数の個数を上限に、第１当否判定手段による当否判定が行われるまで第１保留として保留する第１保留制御手段と、
前記第２当否判定手段による当否判定の際に用いられる抽選値を、所定数の個数を上限に、第２当否判定手段による当否判定が行われるまで第２保留として保留する第２保留制御手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果または前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りである場合、大入賞口の開放を伴う特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
前記第２当否判定手段による当否判定の結果が小当りである場合、または、前記第１当否判定手段および前記第２当否判定手段のうち少なくともいずれかの当否判定の結果が小

当りである場合、大入賞口の開放を伴う小当り遊技を実行する小当り遊技制御手段と、
前記第２始動口への入球容易性に関する状態として、通常入球状態と、通常入球状態よりも入球容易性が高い入球容易状態とを有し、通常入球状態の設定または入球容易状態の設定が可能な入球状態設定手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果および前記第２当否判定手段による当否判定の結果が所定確率で大当りとなる通常確率状態と、前記第１当否判定手段による当否判定の結果および前記第２当否判定手段による当否判定の結果が前記所定確率よりも高確率で大当りとなる確率変動状態とを有し、通常確率状態の設定または確率変動状態の設定が可能な確率状態設定手段と、
演出内容が表示される演出表示装置と、
前記演出内容を決定する演出決定手段と、
前記演出決定手段による決定に基づく演出内容を前記演出表示装置へ表示させる演出制御手段と、
を備え、
入球容易状態において変動開始される前記普通図柄の変動時間は、通常入球状態において変動開始される前記普通図柄の変動時間よりも相対的に短い変動時間となり、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果が小当りとなる確率よりも前記第２当否判定手段による当否判定の結果が小当りとなる確率の方が相対的に高くなるように構成され、または、前記第１当否判定手段による当否判定の結果は小当りとなることはない一方で前記第２当否判定手段による当否判定の結果は小当りとなる可能性があるように構成され、
前記拡開機構が拡開されたときに、前記拡開機構が拡開されていないときと比べて、前記大入賞口への入球容易性が低減するような位置関係となるように、前記第２始動口および前記大入賞口が配置され、
少なくとも確率変動状態かつ入球容易状態においては、前記第２特別図柄の変動パターンとして、通常確率状態かつ通常入球状態における前記第２特別図柄の変動パターンよりも相対的に変動時間が短い変動パターンが決定されやすい変動パターン選択基準に基づいて変動パターンを決定可能であり、
通常確率状態かつ通常入球状態においては、前記第２特別図柄の変動パターンとして、前記第１特別図柄の変動パターンよりも相対的に変動時間が長い変動パターンが決定されやすい変動パターン選択基準に基づいて変動パターンが決定され、
前記演出制御手段は、
前記当否判定の結果を演出的に示す複数の装飾図柄を前記演出表示装置に変動表示し、
通常入球状態においては、前記第２特別図柄に対応する装飾図柄である第２装飾図柄を表示せずに前記第１特別図柄に対応する装飾図柄である第１装飾図柄を変動表示するとともに、前記第１特別図柄に対応し且つ第１装飾図柄より小さい領域に表示される複数の第１代替図柄と、前記第１特別図柄に対応して当否判定の結果を簡易的に示す簡易図柄と、をさらに変動表示し、
入球容易状態においては、第１装飾図柄を表示せずに第２装飾図柄を変動表示するとともに、前記第２特別図柄に対応し且つ第２装飾図柄より小さい領域に表示される複数の第２代替図柄と、前記第２特別図柄に対応して当否判定の結果を簡易的に示す簡易図柄と、をさらに変動表示し、
通常確率状態かつ通常入球状態において発生した第１特別図柄の大当りに係る特別遊技の終了後の入球容易状態において変動停止中の前記第１特別図柄と対応する簡易図柄を停止状態で表示する場合はその簡易図柄として外れを示す停止図柄態様を表示し、
入球容易状態から通常入球状態へ移行した場合における初回の前記第１特別図柄の変動表示においては、複数の第１装飾図柄および複数の第１代替図柄が外れを示す図柄組合せから変動表示を開始することを特徴とする弾球遊技機。
［項目２］
前記代替図柄は、前記装飾図柄の表示に加えて補完的に表示することで、前記演出表示装置の画面内におけるいずれかの箇所につねに図柄が表示されていることを担保するため

の図柄であり、
前記簡易図柄は、前記第１特別図柄および前記第２特別図柄のうち少なくともいずれかが変動表示中であるか否かを示唆するとともに、前記当否判定の結果を示すための図柄であることを特徴とする項目１に記載の弾球遊技機。
［項目３］
通常確率状態かつ通常入球状態においては、前記第２特別図柄の変動表示において、変動開始から所定の第１の時間後に前記第２特別図柄に対応する簡易図柄を非表示とし、前記第２特別図柄の変動停止予定タイミングより所定の第２の時間前に前記簡易図柄の非表示を解除して表示状態とする一方、入球容易状態から通常入球状態へ移行した場合における初回、または、前記弾球遊技機の電源投入後における初回の前記第２特別図柄の変動表示においては、前記第２特別図柄に対応する簡易図柄は非表示としないことを特徴とする項目１または２に記載の弾球遊技機。
【０４８０】
［第６態様］
［項目１］
遊技球の入球が可能な第１始動口と、
遊技球の入球が可能な第２始動口と、
遊技球の入球が可能な作動口と、
前記第２始動口に取り付けられ、拡開したときには前記第２始動口へ遊技球が入球可能または入球容易となる拡開機構と、
開放したときには遊技球が入球可能または入球容易となる大入賞口と、
前記第１始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する第１当否判定手段と、
前記第２始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する第２当否判定手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果を示すための第１特別図柄が変動表示される第１図柄表示装置と、
前記第２当否判定手段による当否判定の結果を示すための第２特別図柄が変動表示される第２図柄表示装置と、
前記作動口への入球を契機として、前記拡開機構を拡開させることを示すための普通図柄が変動表示される普通図柄表示装置と、
前記第１特別図柄の変動時間が定められた変動パターンを複数種類の変動パターンから変動パターン選択基準に基づいて決定する第１パターン決定手段と、
前記第２特別図柄の変動時間が定められた変動パターンを複数種類の変動パターンから変動パターン選択基準に基づいて決定する第２パターン決定手段と、
前記第２特別図柄が変動中であっても前記第１特別図柄を変動表示させるとともに、前記第１特別図柄が変動中であっても前記第２特別図柄を変動表示させる表示制御手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の際に用いられる抽選値を、所定数の個数を上限に、第１当否判定手段による当否判定が行われるまで第１保留として保留する第１保留制御手段と、
前記第２当否判定手段による当否判定の際に用いられる抽選値を、所定数の個数を上限に、第２当否判定手段による当否判定が行われるまで第２保留として保留する第２保留制御手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果または前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りである場合、大入賞口の開放を伴う特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
前記第２当否判定手段による当否判定の結果が小当りである場合、または、前記第１当否判定手段および前記第２当否判定手段のうち少なくともいずれかの当否判定の結果が小当りである場合、大入賞口の開放を伴う小当り遊技を実行する小当り遊技制御手段と、
前記第２始動口への入球容易性に関する状態として、通常入球状態と、通常入球状態よ

りも入球容易性が高い入球容易状態とを有し、通常入球状態の設定または入球容易状態の設定が可能な入球状態設定手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果および前記第２当否判定手段による当否判定の結果が所定確率で大当りとなる通常確率状態と、前記第１当否判定手段による当否判定の結果および前記第２当否判定手段による当否判定の結果が前記所定確率よりも高確率で大当りとなる確率変動状態とを有し、通常確率状態の設定または確率変動状態の設定が可能な確率状態設定手段と、
演出内容が表示される演出表示装置と、
前記演出内容を決定する演出決定手段と、
前記演出決定手段による決定に基づく演出内容を前記演出表示装置へ表示させる演出制御手段と、
前記演出表示装置の前方にて動作可能な可動役物と、
を備え、
入球容易状態において変動開始される前記普通図柄の変動時間は、通常入球状態において変動開始される前記普通図柄の変動時間よりも相対的に短い変動時間となり、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果が小当りとなる確率よりも前記第２当否判定手段による当否判定の結果が小当りとなる確率の方が相対的に高くなるように構成され、または、前記第１当否判定手段による当否判定の結果は小当りとなることはない一方で前記第２当否判定手段による当否判定の結果は小当りとなる可能性があるように構成され、
前記拡開機構が拡開されたときに、前記拡開機構が拡開されていないときと比べて、前記大入賞口への入球容易性が低減するような位置関係となるように、前記第２始動口および前記大入賞口が配置され、
少なくとも確率変動状態かつ入球容易状態においては、前記第２特別図柄の変動パターンとして、通常確率状態かつ通常入球状態における前記第２特別図柄の変動パターンよりも相対的に変動時間が短い変動パターンが決定されやすい変動パターン選択基準に基づいて変動パターンを決定可能であり、
通常確率状態かつ通常入球状態においては、前記第２特別図柄の変動パターンとして、前記第１特別図柄の変動パターンよりも相対的に変動時間が長い変動パターンが決定されやすい変動パターン選択基準に基づいて変動パターンが決定され、
前記演出制御手段は、
前記当否判定の結果を演出的に示す複数の装飾図柄を前記演出表示装置に変動表示し、
通常確率状態かつ通常入球状態においては前記第２特別図柄に対応する装飾図柄を表示せずに前記第１特別図柄に対応する装飾図柄を表示するとともに、その装飾図柄と対応する態様にて前記装飾図柄より小さい領域に表示される複数の代替図柄と、前記第１特別図柄に対応して当否判定の結果を簡易的に示す簡易図柄と、をさらに変動表示し、
少なくとも入球容易状態においては前記第１特別図柄に対応する装飾図柄を表示せずに前記第２特別図柄に対応する装飾図柄を表示するとともに、その装飾図柄と対応する態様にて前記装飾図柄より小さい領域に表示される複数の代替図柄と、前記第２特別図柄に対応して当否判定の結果を簡易的に示す簡易図柄と、をさらに変動表示し、
前記可動役物の動作完了位置は、前記第２特別図柄に対応する簡易図柄と重なり得る位置であり、
少なくとも通常入球状態において、前記第２特別図柄の変動停止予定タイミングよりも第１所定時間前のタイミングから、前記第１所定時間より長い第２所定時間にわたり、前記可動役物の動作を行わないことを特徴とする弾球遊技機。
［項目２］
前記演出表示装置の画面にて発光することで演出的に表示可能な演出役物をさらに備え、
少なくとも前記第２特別図柄の変動停止時から所定の時間にわたり、前記第１特別図柄に対応した前記演出役物の発光を制限することを特徴とする項目１に記載の弾球遊技機。
【０４８１】
［第７態様］

［項目１］
遊技球の入球が可能な第１始動口と、
遊技球の入球が可能な第２始動口と、
遊技球の入球が可能な作動口と、
前記第２始動口に取り付けられ、拡開したときには前記第２始動口へ遊技球が入球可能または入球容易となる拡開機構と、
開放したときには遊技球が入球可能または入球容易となる大入賞口と、
前記第１始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する第１当否判定手段と、
前記第２始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する第２当否判定手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果を示すための第１特別図柄が変動表示される第１図柄表示装置と、
前記第２当否判定手段による当否判定の結果を示すための第２特別図柄が変動表示される第２図柄表示装置と、
前記作動口への入球を契機として、前記拡開機構を拡開させることを示すための普通図柄が変動表示される普通図柄表示装置と、
前記第１特別図柄の変動時間が定められた変動パターンを複数種類の変動パターンから変動パターン選択基準に基づいて決定する第１パターン決定手段と、
前記第２特別図柄の変動時間が定められた変動パターンを複数種類の変動パターンから変動パターン選択基準に基づいて決定する第２パターン決定手段と、
前記第１特別図柄または前記第２特別図柄を変動表示させる表示制御手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の際に用いられる抽選値を、所定数の個数を上限に、第１当否判定手段による当否判定が行われるまで第１保留として保留する第１保留制御手段と、
前記第２当否判定手段による当否判定の際に用いられる抽選値を、所定数の個数を上限に、第２当否判定手段による当否判定が行われるまで第２保留として保留する第２保留制御手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果または前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りである場合、大入賞口の開放を伴う特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
前記第２当否判定手段による当否判定の結果が小当りである場合、または、前記第１当否判定手段および前記第２当否判定手段のうち少なくともいずれかの当否判定の結果が小当りである場合、大入賞口の開放を伴う小当り遊技を実行する小当り遊技制御手段と、
前記第２始動口への入球容易性に関する状態として、通常入球状態と、通常入球状態よりも入球容易性が高い入球容易状態とを有し、通常入球状態の設定または入球容易状態の設定が可能な入球状態設定手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果および前記第２当否判定手段による当否判定の結果が所定確率で大当りとなる通常確率状態と、前記第１当否判定手段による当否判定の結果および前記第２当否判定手段による当否判定の結果が前記所定確率よりも高確率で大当りとなる確率変動状態とを有し、通常確率状態の設定または確率変動状態の設定が可能な確率状態設定手段と、
演出内容が表示される演出表示装置と、
前記演出内容を決定する演出決定手段と、
前記演出決定手段による決定に基づく演出内容を前記演出表示装置へ表示させる演出制御手段と、
を備え、
入球容易状態において変動開始される前記普通図柄の変動時間は、通常入球状態において変動開始される前記普通図柄の変動時間よりも相対的に短い変動時間となり、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果が小当りとなる確率よりも前記第２当否判

定手段による当否判定の結果が小当りとなる確率の方が相対的に高くなるように構成され、または、前記第１当否判定手段による当否判定の結果は小当りとなることはない一方で前記第２当否判定手段による当否判定の結果は小当りとなる可能性があるように構成され、
前記拡開機構が拡開されたときに、前記拡開機構が拡開されていないときと比べて、前記大入賞口への入球容易性が低減するような位置関係となるように、前記第２始動口および前記大入賞口が配置され、
少なくとも確率変動状態かつ入球容易状態においては、前記第２特別図柄の変動パターンとして、通常確率状態かつ通常入球状態における前記第２特別図柄の変動パターンよりも相対的に変動時間が短い変動パターンが決定されやすい変動パターン選択基準に基づいて変動パターンを決定可能であり、
通常確率状態かつ通常入球状態においては、前記第２特別図柄の変動パターンとして、前記第１特別図柄の変動パターンよりも相対的に変動時間が長い変動パターンが決定されやすい変動パターン選択基準に基づいて変動パターンが決定され、
特別遊技の種類として、少なくとも第１の特別遊技と第２の特別遊技とがあり、前記第１の特別遊技の終了後に確率変動状態かつ通常入球状態とならない一方、前記第２の特別遊技の終了後に確率変動状態かつ通常入球状態となり、
確率変動状態かつ入球容易状態中に遊技者に付与される利益より、確率変動状態かつ通常入球状態中に遊技者に付与される利益の方が大きく、
前記第２の特別遊技の終了後に確率変動状態かつ通常入球状態となる予定の状況においては、確率変動状態かつ通常入球状態において実行される特定演出を前記第２の特別遊技の実行中にも実行する一方、前記第１の特別遊技の終了後に確率変動状態かつ入球容易状態以外の遊技状態となる予定の状況においては、前記特定演出を前記第１の特別遊技の実行中に実行しないことを特徴とする弾球遊技機。
［項目２］
前記第２の特別遊技の終了後に確率変動状態かつ通常入球状態となる場合、前記特別遊技の期間において実行される演出が前記特別遊技の終了後の確率変動状態かつ通常入球状態においても継続されることを特徴とする項目１に記載の弾球遊技機。
［項目３］
前記第１当否判定手段、前記第２当否判定手段、前記第１パターン決定手段、前記第２パターン決定手段、前記特別遊技制御手段、前記小当り遊技制御手段、前記入球状態設定手段、および前記確率状態設定手段は、遊技の動作を制御するメイン制御部に設けられ、
前記演出決定手段は、遊技の演出的動作を制御するサブ制御部に設けられ、
前記演出決定手段は、確率変動状態かつ通常入球状態において実行される演出を前記第２の大当りに係る特別遊技の期間に実行する場合、小当り遊技における前記大入賞口の開放時に実行される演出を模した擬似小当り開放時演出を前記メイン制御部により生成される前記大入賞口の開放コマンドに基づいて実行し、小当り遊技における前記大入賞口の閉鎖時に実行される演出を模した擬似小当り閉鎖時演出を前記メイン制御部により生成される前記大入賞口の閉鎖コマンドに基づいて実行し、前記擬似小当り閉鎖演出の終了後は、小当り遊技における獲得賞球数を表示する終了演出を模した擬似小当り終了演出、小当りに係る図柄変動を模した擬似小当り変動演出、および、小当り遊技の開始デモ演出を模した擬似小当り開始演出を、前記サブ制御部により生成されるコマンドに基づいて実行することを特徴とする項目１または２に記載の弾球遊技機。
［項目４］
前記第２の特別遊技の終了後に確率変動状態かつ通常入球状態とならない場合はその特別遊技の終了演出の時間を相対的に長くし、前記第２の特別遊技の終了後に確率変動状態かつ通常入球状態となる場合はその特別遊技の終了演出の時間を相対的に短くすることを特徴とする項目１から３のいずれかに記載の弾球遊技機。
【０４８２】
［第８態様］
［項目１］

遊技球の入球が可能な第１始動口と、
遊技球の入球が可能な第２始動口と、
遊技球の入球が可能な作動口と、
前記第２始動口に取り付けられ、拡開したときには前記第２始動口へ遊技球が入球可能または入球容易となる拡開機構と、
開放したときには遊技球が入球可能または入球容易となる大入賞口と、
前記第１始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する第１当否判定手段と、
前記第２始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する第２当否判定手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果を示すための第１特別図柄が変動表示される第１図柄表示装置と、
前記第２当否判定手段による当否判定の結果を示すための第２特別図柄が変動表示される第２図柄表示装置と、
前記作動口への入球を契機として、前記拡開機構を拡開させることを示すための普通図柄が変動表示される普通図柄表示装置と、
前記第１特別図柄の変動時間が定められた変動パターンを複数種類の変動パターンから変動パターン選択基準に基づいて決定する第１パターン決定手段と、
前記第２特別図柄の変動時間が定められた変動パターンを複数種類の変動パターンから変動パターン選択基準に基づいて決定する第２パターン決定手段と、
前記第１特別図柄または前記第２特別図柄を変動表示させる表示制御手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の際に用いられる抽選値を、所定数の個数を上限に、第１当否判定手段による当否判定が行われるまで第１保留として保留する第１保留制御手段と、
前記第２当否判定手段による当否判定の際に用いられる抽選値を、所定数の個数を上限に、第２当否判定手段による当否判定が行われるまで第２保留として保留する第２保留制御手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果または前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りである場合、大入賞口の開放を伴う特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
前記第２当否判定手段による当否判定の結果が小当りである場合、または、前記第１当否判定手段および前記第２当否判定手段のうち少なくともいずれかの当否判定の結果が小当りである場合、大入賞口の開放を伴う小当り遊技を実行する小当り遊技制御手段と、
前記第２始動口への入球容易性に関する状態として、通常入球状態と、通常入球状態よりも入球容易性が高い入球容易状態とを有し、通常入球状態の設定または入球容易状態の設定が可能な入球状態設定手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果および前記第２当否判定手段による当否判定の結果が所定確率で大当りとなる通常確率状態と、前記第１当否判定手段による当否判定の結果および前記第２当否判定手段による当否判定の結果が前記所定確率よりも高確率で大当りとなる確率変動状態とを有し、通常確率状態の設定または確率変動状態の設定が可能な確率状態設定手段と、
演出内容が表示される演出表示装置と、
前記演出内容を決定する演出決定手段と、
前記演出決定手段による決定に基づく演出内容を前記演出表示装置へ表示させる演出制御手段と、
を備え、
入球容易状態において変動開始される前記普通図柄の変動時間は、通常入球状態において変動開始される前記普通図柄の変動時間よりも相対的に短い変動時間となり、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果が小当りとなる確率よりも前記第２当否判定手段による当否判定の結果が小当りとなる確率の方が相対的に高くなるように構成され

、または、前記第１当否判定手段による当否判定の結果は小当りとなることはない一方で前記第２当否判定手段による当否判定の結果は小当りとなる可能性があるように構成され、
前記拡開機構が拡開されたときに、前記拡開機構が拡開されていないときと比べて、前記大入賞口への入球容易性が低減するような位置関係となるように、前記第２始動口および前記大入賞口が配置され、
少なくとも確率変動状態かつ入球容易状態においては、前記第２特別図柄の変動パターンとして、通常確率状態かつ通常入球状態における前記第２特別図柄の変動パターンよりも相対的に変動時間が短い変動パターンが決定されやすい変動パターン選択基準に基づいて変動パターンを決定可能であり、
通常確率状態かつ通常入球状態においては、前記第２特別図柄の変動パターンとして、前記第１特別図柄の変動パターンよりも相対的に変動時間が長い変動パターンが決定されやすい変動パターン選択基準に基づいて変動パターンが決定され、
第１特別図柄または第２特別図柄の１回の変動表示が行われる期間内において実行可能な演出内容として、第１予告演出と、第１予告演出よりも特別遊技移行期待度が高い第２予告演出とを少なくとも有し、
第１特別図柄または第２特別図柄の１回の変動表示が行われる期間内の所定のタイミングにて所定の演出内容を一時停止させたように見せる特定演出を実行可能であり、
前記特定演出の実行中は第１予告演出および第２予告演出を実行しない一方で、前記特定演出の実行後には第１予告演出または第２予告演出を実行可能であり、
前記所定のタイミングとして、第１タイミングと、前記第１タイミングよりも後のタイミングである第２タイミングとを少なくとも有し、第１タイミングにて前記特定演出が実行される場合は前記第２予告演出の発生可能性は低いが前記第１予告演出の発生可能性が高くなるよう構成される一方、第２タイミングにて前記特定演出が実行される場合は前記第１予告演出の発生可能性は低いが前記第２予告演出の発生可能性が高くなるよう構成されることを特徴とする弾球遊技機。

［項目２］
１回の変動演出期間における所定のタイミングで演出を一時停止させる特定演出の実行後に第１予告演出または第２予告演出を発生させ、前記第１予告演出の場合は変動演出の再実行後の所定のタイミングで再び演出を一時停止させる特定演出の実行後にさらに第１予告演出または第２予告演出を発生させ、これにより擬似的な複数回の図柄変動が実行されたように見せる演出が実行される場合があり、
遊技者による操作入力を受け付ける操作入力手段をさらに備え、
前記特定演出においては、遊技者に前記操作入力手段への操作入力を促すとともに遊技者による操作入力を契機として前記第１予告演出または前記第２予告演出を発生させる演出である所定演出が実行される場合があり、
前記変動演出の変動開始または演出再実行から前記一時停止までの時間が相対的に短い場合は前記所定演出を発生させてから前記第１予告演出または前記第２予告演出を発生させる可能性が相対的に低くなるよう設定される一方、前記変動開始または演出再実行から前記一時停止までの時間が相対的に長い場合は前記所定演出を発生させてから前記第１予告演出または前記第２予告演出を発生させる可能性が相対的に高くなるよう設定される項目１に記載の弾球遊技機。

［項目３］
前記所定演出が発生する場合はその所定演出の発生後に前記第１予告演出が発生する可能性より前記第２予告演出が発生する可能性の方が高くなるように設定される項目２に記載の弾球遊技機。

［項目４］
前記特定演出による変動演出の一時停止時間が所定時間を超える演出である特殊演出が実行される場合があり、前記特殊演出の継続時間が長いほど前記第２予告演出の発生可能性が高くなるよう設定される項目１に記載の弾球遊技機。

［項目５］

前記特殊演出の終了タイミングは、前記特定演出の発生タイミングと同期していることを特徴とする項目４に記載の弾球遊技機。
［項目６］
前記特殊演出の実行後に前記第２予告演出が発生する場合、前記特殊演出が実行されずに前記第２予告演出が発生する場合よりも大当り期待度が高いことを特徴とする項目４または５に記載の弾球遊技機。
【０４８３】
［第９態様］
［項目１］
遊技球の入球が可能な第１始動口と、
遊技球の入球が可能な第２始動口と、
遊技球の入球が可能な作動口と、
前記第２始動口に取り付けられ、拡開したときには前記第２始動口へ遊技球が入球可能または入球容易となる拡開機構と、
開放したときには遊技球が入球可能または入球容易となる大入賞口と、
前記第１始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する第１当否判定手段と、
前記第２始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する第２当否判定手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果を示すための第１特別図柄が変動表示される第１図柄表示装置と、
前記第２当否判定手段による当否判定の結果を示すための第２特別図柄が変動表示される第２図柄表示装置と、
前記作動口への入球を契機として、前記拡開機構を拡開させることを示すための普通図柄が変動表示される普通図柄表示装置と、
前記第１特別図柄の変動時間が定められた変動パターンを複数種類の変動パターンから変動パターン選択基準に基づいて決定する第１パターン決定手段と、
前記第２特別図柄の変動時間が定められた変動パターンを複数種類の変動パターンから変動パターン選択基準に基づいて決定する第２パターン決定手段と、
前記第１特別図柄または前記第２特別図柄を変動表示させる表示制御手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の際に用いられる抽選値を、所定数の個数を上限に、第１当否判定手段による当否判定が行われるまで第１保留として保留する第１保留制御手段と、
前記第２当否判定手段による当否判定の際に用いられる抽選値を、所定数の個数を上限に、第２当否判定手段による当否判定が行われるまで第２保留として保留する第２保留制御手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果または前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りである場合、大入賞口の開放を伴う特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
前記第２当否判定手段による当否判定の結果が小当りである場合、または、前記第１当否判定手段および前記第２当否判定手段のうち少なくともいずれかの当否判定の結果が小当りである場合、大入賞口の開放を伴う小当り遊技を実行する小当り遊技制御手段と、
前記第２始動口への入球容易性に関する状態として、通常入球状態と、通常入球状態よりも入球容易性が高い入球容易状態とを有し、通常入球状態の設定または入球容易状態の設定が可能な入球状態設定手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果および前記第２当否判定手段による当否判定の結果が所定確率で大当りとなる通常確率状態と、前記第１当否判定手段による当否判定の結果および前記第２当否判定手段による当否判定の結果が前記所定確率よりも高確率で大当りとなる確率変動状態とを有し、通常確率状態の設定または確率変動状態の設定が可能な確率状態設定手段と、

演出内容が表示される演出表示装置と、
前記演出内容を決定する演出決定手段と、
前記演出決定手段による決定に基づく演出内容を前記演出表示装置へ表示させる演出制御手段と、
を備え、
入球容易状態において変動開始される前記普通図柄の変動時間は、通常入球状態において変動開始される前記普通図柄の変動時間よりも相対的に短い変動時間となり、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果が小当りとなる確率よりも前記第２当否判定手段による当否判定の結果が小当りとなる確率の方が相対的に高くなるように構成され、または、前記第１当否判定手段による当否判定の結果は小当りとなることはない一方で前記第２当否判定手段による当否判定の結果は小当りとなる可能性があるように構成され、
前記拡開機構が拡開されたときに、前記拡開機構が拡開されていないときと比べて、前記大入賞口への入球容易性が低減するような位置関係となるように、前記第２始動口および前記大入賞口が配置され、
少なくとも確率変動状態かつ入球容易状態においては、前記第２特別図柄の変動パターンとして、通常確率状態かつ通常入球状態における前記第２特別図柄の変動パターンよりも相対的に変動時間が短い変動パターンが決定されやすい変動パターン選択基準に基づいて変動パターンを決定可能であり、
通常確率状態かつ通常入球状態においては、前記第２特別図柄の変動パターンとして、前記第１特別図柄の変動パターンよりも相対的に変動時間が長い変動パターンが決定されやすい変動パターン選択基準に基づいて変動パターンが決定され、
前記変動パターンは、複数種類の基本変動パターンのいずれかに対して複数種類の変動付加パターンのいずれかを付加した組合せで構成される場合があり、
前記当否判定の結果に応じた基本変動パターン選択基準を参照することで、前記当否判定の結果に応じた１の基本変動パターンが選択され、
前記選択された１の基本変動パターンに応じた変動付加パターン選択基準を参照することで、前記選択された基本変動パターンに応じた１の変動付加パターンが選択され、
前記複数種類の基本変動パターンには、少なくとも第１基本変動パターンと第２基本変動パターンとが含まれ、前記第１基本変動パターンが選択された場合であっても前記第２基本変動パターンが選択された場合であっても、特定演出を実行可能であり、
前記第１基本変動パターンが選択された場合であっても前記第２基本変動パターンが選択された場合であっても、特定の変動付加パターンを選択可能である一方で、前記第１基本変動パターンが選択された場合と前記第２基本変動パターンが選択された場合とで、参照する前記特定の変動付加パターンが選択候補に含まれる変動付加パターン選択基準の種類が異なることを特徴とする弾球遊技機。
［項目２］
１回の変動演出期間における所定のタイミングで演出を一時停止させる特定演出の実行後に第１予告演出または第２予告演出を発生させ、前記第１予告演出の場合は変動演出の再実行後の所定のタイミングで再び演出を一時停止させる特定演出の実行後にさらに第１予告演出または第２予告演出を発生させ、これにより擬似的な複数回の図柄変動が実行されたように見せる演出が実行される場合があり、
前記変動演出の変動開始または演出再実行から前記一時停止までの時間が相対的に短い場合は前記第２予告演出の発生可能性は低いが前記第１予告演出の発生可能性が高くなるよう設定される一方、前記変動開始または演出再実行から前記一時停止までの時間が相対的に長い場合は前記第１予告演出の発生可能性は低いが前記第２予告演出の発生可能性が高くなるよう設定され、
前記変動付加パターンは、前記第１予告演出の種類およびタイミングを規定するパターンであることを特徴とする項目１に記載の弾球遊技機。
［項目３］
前記複数種類の変動パターンには、変動演出内容および変動時間が互いに共通する第１

の変動パターンと第２の変動パターンが含まれることを特徴とする項目１または２に記載の弾球遊技機。
［項目４］
通常確率状態かつ通常入球状態においては、前記当否判定の結果が小当りに該当した場合、小当りに対応する基本変動パターンに対して前記複数種類の変動付加パターンのいずれかの変動付加時間を付加し、さらに所定の加算時間を付加することを特徴とする項目１から３のいずれかに記載の弾球遊技機。
［項目５］
前記複数種類の変動パターンには、前記当否判定の結果が大当りおよび外れのいずれに該当した場合も選択され得る変動パターンが含まれることを特徴とする項目１から４のいずれかに記載の弾球遊技機。
［項目６］
前記選択され得る変動パターンは、前記当否判定の結果が大当りの場合は変動付加時間以外の時間である所定の加算時間が変動時間に付加され、前記当否判定の結果が外れの場合は前記所定の加算時間が変動時間に付加されないことを特徴とする項目５に記載の弾球遊技機。
［項目７］
前記複数種類の変動パターンのうち、第１予告演出を経て大当りに至る演出に対応する変動パターンには所定の１種類の変動付加パターンのみが対応づけられているのに対し、第１予告演出を経ずに大当りに至る演出に対応する変動パターンには付加可能な変動付加パターンとして複数種類の変動付加パターンが対応づけられていることを特徴とする項目１から６のいずれかに記載の弾球遊技機。
【０４８４】
［第１０態様］
［項目１］
遊技球の入球が可能な第１始動口と、
遊技球の入球が可能な第２始動口と、
遊技球の入球が可能な作動口と、
前記第２始動口に取り付けられ、拡開したときには前記第２始動口へ遊技球が入球可能または入球容易となる拡開機構と、
開放したときには遊技球が入球可能または入球容易となる大入賞口と、
前記第１始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する第１当否判定手段と、
前記第２始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する第２当否判定手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果を示すための第１特別図柄が変動表示される第１図柄表示装置と、
前記第２当否判定手段による当否判定の結果を示すための第２特別図柄が変動表示される第２図柄表示装置と、
前記作動口への入球を契機として、前記拡開機構を拡開させることを示すための普通図柄が変動表示される普通図柄表示装置と、
前記第１特別図柄の変動時間が定められた変動パターンを複数種類の変動パターンから変動パターン選択基準に基づいて決定する第１パターン決定手段と、
前記第２特別図柄の変動時間が定められた変動パターンを複数種類の変動パターンから変動パターン選択基準に基づいて決定する第２パターン決定手段と、
前記第１特別図柄または前記第２特別図柄を変動表示させる表示制御手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の際に用いられる抽選値を、所定数の個数を上限に、第１当否判定手段による当否判定が行われるまで第１保留として保留する第１保留制御手段と、
前記第２当否判定手段による当否判定の際に用いられる抽選値を、所定数の個数を上限

に、第２当否判定手段による当否判定が行われるまで第２保留として保留する第２保留制御手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果または前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りである場合、大入賞口の開放を伴う特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
前記第２当否判定手段による当否判定の結果が小当りである場合、または、前記第１当否判定手段および前記第２当否判定手段のうち少なくともいずれかの当否判定の結果が小当りである場合、大入賞口の開放を伴う小当り遊技を実行する小当り遊技制御手段と、
前記第２始動口への入球容易性に関する状態として、通常入球状態と、通常入球状態よりも入球容易性が高い入球容易状態とを有し、通常入球状態の設定または入球容易状態の設定が可能な入球状態設定手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果および前記第２当否判定手段による当否判定の結果が所定確率で大当りとなる通常確率状態と、前記第１当否判定手段による当否判定の結果および前記第２当否判定手段による当否判定の結果が前記所定確率よりも高確率で大当りとなる確率変動状態とを有し、通常確率状態の設定または確率変動状態の設定が可能な確率状態設定手段と、
演出内容が表示される演出表示装置と、
前記演出内容を決定する演出決定手段と、
前記演出決定手段による決定に基づく演出内容を前記演出表示装置へ表示させる演出制御手段と、
を備え、
入球容易状態において変動開始される前記普通図柄の変動時間は、通常入球状態において変動開始される前記普通図柄の変動時間よりも相対的に短い変動時間となり、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果が小当りとなる確率よりも前記第２当否判定手段による当否判定の結果が小当りとなる確率の方が相対的に高くなるように構成され、または、前記第１当否判定手段による当否判定の結果は小当りとなることはない一方で前記第２当否判定手段による当否判定の結果は小当りとなる可能性があるように構成され、
前記拡開機構が拡開されたときに、前記拡開機構が拡開されていないときと比べて、前記大入賞口への入球容易性が低減するような位置関係となるように、前記第２始動口および前記大入賞口が配置され、
少なくとも確率変動状態かつ入球容易状態においては、前記第２特別図柄の変動パターンとして、通常確率状態かつ通常入球状態における前記第２特別図柄の変動パターンよりも相対的に変動時間が短い変動パターンが決定されやすい変動パターン選択基準に基づいて変動パターンを決定可能であり、
通常確率状態かつ通常入球状態においては、前記第２特別図柄の変動パターンとして、前記第１特別図柄の変動パターンよりも相対的に変動時間が長い変動パターンが決定されやすい変動パターン選択基準に基づいて変動パターンが決定され、
通常入球状態においては、前記第２当否判定手段による当否判定の結果が小当りおよび外れのいずれであるかに応じて前記第２特別図柄の変動停止から次の変動開始までの時間が異なる一方で、入球容易状態においては、前記第２当否判定手段による当否判定の結果が小当りおよび外れのいずれであっても前記第２特別図柄の変動停止から次の変動開始までの時間が一定である弾球遊技機。
［項目２］
前記第２特別図柄に係る装飾図柄は、小当りを示す図柄態様にて停止表示される図柄固定時間を第１時間とした場合、入球容易状態において小当り以外を示す図柄態様にて停止表示される図柄固定時間は前記第１時間に小当り遊技の時間を加えた第２時間であり、通常入球状態において小当り以外を示す図柄態様にて停止表示される図柄固定時間は前記第２時間より短い第３時間であることを特徴とする項目１に記載の弾球遊技機。
［項目３］
前記第２時間は、前記第１時間と、入球容易状態において発生する小当り遊技の開始デ

モ時間である第４時間と、前記小当り遊技の終了デモ時間である第５時間と、前記小当り遊技の実行時間である第６時間と、の合計であることを特徴とする項目２に記載の弾球遊技機。
［項目３］
通常入球状態において発生する小当り遊技の開始デモ時間は前記第４時間と異なる第７時間であり、その小当り遊技の終了デモ時間は前記第５時間と異なる第８時間であり、その小当り遊技の実行時間は第６時間であることを特徴とする項目３に記載の弾球遊技機。
【０４８５】
［第１１態様］
［項目１］
遊技球の入球が可能な第１始動口と、
遊技球の入球が可能な第２始動口と、
遊技球の入球が可能な作動口と、
前記第２始動口に取り付けられ、拡開したときには前記第２始動口へ遊技球が入球可能または入球容易となる拡開機構と、
開放したときには遊技球が入球可能または入球容易となる大入賞口と、
前記第１始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する第１当否判定手段と、
前記第２始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する第２当否判定手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果を示すための第１特別図柄が変動表示される第１図柄表示装置と、
前記第２当否判定手段による当否判定の結果を示すための第２特別図柄が変動表示される第２図柄表示装置と、
前記作動口への入球を契機として、前記拡開機構を拡開させることを示すための普通図柄が変動表示される普通図柄表示装置と、
前記第１特別図柄の変動時間が定められた変動パターンを複数種類の変動パターンから変動パターン選択基準に基づいて決定する第１パターン決定手段と、
前記第２特別図柄の変動時間が定められた変動パターンを複数種類の変動パターンから変動パターン選択基準に基づいて決定する第２パターン決定手段と、
前記第２特別図柄が変動中であっても前記第１特別図柄を変動表示させるとともに、前記第１特別図柄が変動中であっても前記第２特別図柄を変動表示させる表示制御手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の際に用いられる抽選値を、所定数の個数を上限に、第１当否判定手段による当否判定が行われるまで第１保留として保留する第１保留制御手段と、
前記第２当否判定手段による当否判定の際に用いられる抽選値を、所定数の個数を上限に、第２当否判定手段による当否判定が行われるまで第２保留として保留する第２保留制御手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果または前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りである場合、大入賞口の開放を伴う特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
前記第２当否判定手段による当否判定の結果が小当りである場合、または、前記第１当否判定手段および前記第２当否判定手段のうち少なくともいずれかの当否判定の結果が小当りである場合、大入賞口の開放を伴う小当り遊技を実行する小当り遊技制御手段と、
前記第２始動口への入球容易性に関する状態として、通常入球状態と、通常入球状態よりも入球容易性が高い入球容易状態とを有し、通常入球状態の設定または入球容易状態の設定が可能な入球状態設定手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果および前記第２当否判定手段による当否判定の結果が所定確率で大当りとなる通常確率状態と、前記第１当否判定手段による当否判定の結果および前記第２当否判定手段による当否判定の結果が前記所定確率よりも高確率

で大当りとなる確率変動状態とを有し、通常確率状態の設定または確率変動状態の設定が可能な確率状態設定手段と、
演出内容が表示される演出表示装置と、
前記演出内容を決定する演出決定手段と、
前記演出決定手段による決定に基づく演出内容を前記演出表示装置へ表示させる演出制御手段と、
を備え、
入球容易状態において変動開始される前記普通図柄の変動時間は、通常入球状態において変動開始される前記普通図柄の変動時間よりも相対的に短い変動時間となり、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果が小当りとなる確率よりも前記第２当否判定手段による当否判定の結果が小当りとなる確率の方が相対的に高くなるように構成され、または、前記第１当否判定手段による当否判定の結果は小当りとなることはない一方で前記第２当否判定手段による当否判定の結果は小当りとなる可能性があるように構成され、
前記拡開機構が拡開されたときに、前記拡開機構が拡開されていないときと比べて、前記大入賞口への入球容易性が低減するような位置関係となるように、前記第２始動口および前記大入賞口が配置され、
少なくとも確率変動状態かつ入球容易状態においては、前記第２特別図柄の変動パターンとして、通常確率状態かつ通常入球状態における前記第２特別図柄の変動パターンよりも相対的に変動時間が短い変動パターンが決定されやすい変動パターン選択基準に基づいて変動パターンを決定可能であり、
通常確率状態かつ通常入球状態においては、前記第２特別図柄の変動パターンとして、前記第１特別図柄の変動パターンよりも相対的に変動時間が長い変動パターンが決定されやすい変動パターン選択基準に基づいて変動パターンが決定され、
通常入球状態における所定の状況においては、前記第１特別図柄の変動開始および変動停止のうち少なくともいずれかを契機として背景表示の内容を変更可能とする一方で、前記第２特別図柄の変動開始および変動停止を契機としては前記背景表示の内容を変更しないよう構成され、
入球容易状態における所定の状況下においては、前記第２特別図柄の変動開始および変動停止のうち少なくともいずれかを契機として前記背景表示の内容を変更可能とする一方で、前記第１特別図柄の変動開始および変動停止を契機としては前記背景表示の内容を変更しないよう構成され、
入球容易状態の継続期間における最終の図柄変動においては、前記第２特別図柄の変動開始および変動停止のうち少なくともいずれかを契機として前記背景表示を更新し得るとともに、前記第１特別図柄の変動開始および変動停止のうち少なくともいずれかを契機としても前記背景表示を更新し得ることを特徴とする弾球遊技機。
［項目２］
前記第１当否判定手段、前記第２当否判定手段、前記第１パターン決定手段、前記第２パターン決定手段、前記表示制御手段、前記特別遊技制御手段、および、前記入球状態設定手段は、遊技の動作を制御するメイン制御部に設けられ、
前記演出決定手段は、遊技の演出的動作を制御するサブ制御部に設けられ、
前記メイン制御部および前記サブ制御部のうち少なくともいずれかにおいて所定のエラーに起因するリセットが発生した場合、前記第１特別図柄の変動開始および変動停止のうち少なくともいずれかを契機として前記背景表示を更新し得るとともに、前記第２特別図柄の変動開始および変動停止のうち少なくともいずれかを契機としても前記背景表示を更新し得ることを特徴とする項目１に記載の弾球遊技機。
［項目３］
入球容易状態の継続期間の終了後においては、前記継続期間における最終の図柄変動の変動停止コマンドが送信されて一定時間経過後から次の変動開始までの間に、入球容易状態における遊技結果を表示するための特別背景から通常背景に即時切替するための通常背景即時切替指定コマンドが送信されることを特徴とする項目１または２に記載の弾球遊技

機。
【０４８６】
［第１２態様］
［項目１］
遊技球の入球が可能な第１始動口と、
遊技球の入球が可能な第２始動口と、
遊技球の入球が可能な作動口と、
前記第２始動口に取り付けられ、拡開したときには前記第２始動口へ遊技球が入球可能または入球容易となる拡開機構と、
開放したときには遊技球が入球可能または入球容易となる大入賞口と、
前記第１始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する第１当否判定手段と、
前記第２始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する第２当否判定手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果を示すための第１特別図柄が変動表示される第１図柄表示装置と、
前記第２当否判定手段による当否判定の結果を示すための第２特別図柄が変動表示される第２図柄表示装置と、
前記作動口への入球を契機として、前記拡開機構を拡開させることを示すための普通図柄が変動表示される普通図柄表示装置と、
前記第１特別図柄の変動時間が定められた変動パターンを複数種類の変動パターンから変動パターン選択基準に基づいて決定する第１パターン決定手段と、
前記第２特別図柄の変動時間が定められた変動パターンを複数種類の変動パターンから変動パターン選択基準に基づいて決定する第２パターン決定手段と、
前記第１特別図柄または前記第２特別図柄を変動表示させる表示制御手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の際に用いられる抽選値を、所定数の個数を上限に、第１当否判定手段による当否判定が行われるまで第１保留として保留する第１保留制御手段と、
前記第２当否判定手段による当否判定の際に用いられる抽選値を、所定数の個数を上限に、第２当否判定手段による当否判定が行われるまで第２保留として保留する第２保留制御手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果または前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りである場合、大入賞口の開放を伴う特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
前記第２当否判定手段による当否判定の結果が小当りである場合、または、前記第１当否判定手段および前記第２当否判定手段のうち少なくともいずれかの当否判定の結果が小当りである場合、大入賞口の開放を伴う小当り遊技を実行する小当り遊技制御手段と、
前記第２始動口への入球容易性に関する状態として、通常入球状態と、通常入球状態よりも入球容易性が高い入球容易状態とを有し、通常入球状態の設定または入球容易状態の設定が可能な入球状態設定手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果および前記第２当否判定手段による当否判定の結果が所定確率で大当りとなる通常確率状態と、前記第１当否判定手段による当否判定の結果および前記第２当否判定手段による当否判定の結果が前記所定確率よりも高確率で大当りとなる確率変動状態とを有し、通常確率状態の設定または確率変動状態の設定が可能な確率状態設定手段と、
演出内容が表示される演出表示装置と、
前記演出内容を決定する演出決定手段と、
前記演出決定手段による決定に基づく演出を制御する演出制御手段と、
を備え、
入球容易状態において変動開始される前記普通図柄の変動時間は、通常入球状態におい

て変動開始される前記普通図柄の変動時間よりも相対的に短い変動時間となり、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果が小当りとなる確率よりも前記第２当否判定手段による当否判定の結果が小当りとなる確率の方が相対的に高くなるように構成され、または、前記第１当否判定手段による当否判定の結果は小当りとなることはない一方で前記第２当否判定手段による当否判定の結果は小当りとなる可能性があるように構成され、
前記拡開機構が拡開されたときに、前記拡開機構が拡開されていないときと比べて、前記大入賞口への入球容易性が低減するような位置関係となるように、前記第２始動口および前記大入賞口が配置され、
少なくとも確率変動状態かつ入球容易状態においては、前記第２特別図柄の変動パターンとして、通常確率状態かつ通常入球状態における前記第２特別図柄の変動パターンよりも相対的に変動時間が短い変動パターンが決定されやすい変動パターン選択基準に基づいて変動パターンを決定可能であり、
通常確率状態かつ通常入球状態においては、前記第２特別図柄の変動パターンとして、前記第１特別図柄の変動パターンよりも相対的に変動時間が長い変動パターンが決定されやすい変動パターン選択基準に基づいて変動パターンが決定され、
前記演出決定手段は、払い出される賞球数の累積値に関する情報である累積値情報を管理可能であり、
前記演出制御手段は、払い出される賞球数をカウントアップ表示しながら加算して表示する賞球加算演出を実行可能であり、
賞球加算演出におけるカウントアップ表示が未だ完了せずに継続表示している最中に、上記累積値が特定数に到達した場合は、カウントアップ表示が未だ完了せずに継続している最中であっても、前記特定数に上記特定数に対応する賞球数の強調表示を実行することを特徴とする弾球遊技機。
［項目２］
前記カウントアップ表示中に特定の演出表示が発生した場合に、カウントアップ中の賞球数を非表示とすることを特徴とする項目１に記載の弾球遊技機。
［項目３］
前記特定の演出表示により前記カウントアップ中の賞球数が非表示となった後、前記特定の演出表示の終了によって前記賞球数の表示が再開される場合、カウントアップの未完了分がカウントアップ済となった状態で表示再開されることを特徴とする項目２に記載の弾球遊技機。
【０４８７】
［第１３態様］
［項目１］
遊技球の入球が可能な始動口と、
前記始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する当否判定手段と、
前記当否判定の結果を示すための図柄が変動表示される表示装置と、
前記図柄を前記表示装置に変動表示させる表示制御手段と、
前記当否判定の結果に応じて前記図柄の停止態様を決定する図柄決定手段と、
図柄の変動表示過程が定められた複数種類の変動パターンからいずれかを抽選で選択するとともに、その選択において参照する選択基準として前記変動パターンと抽選値との対応関係が定められた変動パターン選択基準を複数保持する変動パターン決定手段と、
前記当否判定が前記特別遊技への移行が可能であることを示す結果となり、所定の停止態様にて前記図柄の変動表示が停止したときに前記特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
前記特別遊技の終了後に通常遊技においてあらたに当りを獲得する容易性が通常状態より有利となる状態である特定遊技状態への移行を制御する特定遊技制御手段と、
前記当否判定の結果に応じて演出内容が表示される演出表示装置と、
前記演出表示装置へ表示させる演出内容を決定する演出決定手段と、

前記演出決定手段による決定に基づく演出内容を前記演出表示装置へ表示させる演出制御手段と、を備え、
前記特定遊技制御手段は、遊技状態が少なくとも前記特定遊技状態となる期間であってその期間経過後に有利な状態へ移行し得る特定状態期間として、前記特別遊技の契機となった停止図柄の種類に応じて所定の最大継続回数を上限とする範囲の図柄変動回数を決定し、
前記演出決定手段は、前記特定状態期間として決定された図柄変動回数にわたって実行される演出として所定の特殊演出の内容を決定し、
前記演出決定手段は、前記特殊演出の内容として、前記特定状態期間として決定された図柄変動回数にかかわらず、初回の図柄変動演出から前記最大継続回数に対応する個数の演出示唆オブジェクトを初期的に表示し、図柄変動が実行されるたびにその図柄変動に対応する演出示唆オブジェクトを消去するよう決定可能であることを特徴とする弾球遊技機。
【０４８８】
［第１４態様］
［項目１］
遊技球の入球が可能な始動口と、
前記始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する当否判定手段と、
前記当否判定の結果を示すための図柄が変動表示される表示装置と、
前記図柄を前記表示装置に変動表示させる表示制御手段と、
前記当否判定の結果に応じて前記図柄の停止態様を決定する図柄決定手段と、
図柄の変動表示過程が定められた複数種類の変動パターンからいずれかを抽選で選択するとともに、その選択において参照する選択基準として前記変動パターンと抽選値との対応関係が定められた変動パターン選択基準を複数保持する変動パターン決定手段と、
前記当否判定が前記特別遊技への移行が可能であることを示す結果となり、所定の停止態様にて前記図柄の変動表示が停止したときに前記特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
前記特別遊技の終了後に通常遊技においてあらたに当りを獲得する容易性が通常状態より有利となる状態である特定遊技状態への移行を制御する特定遊技制御手段と、
前記当否判定の結果に応じて演出内容が表示される演出表示装置と、
前記演出表示装置へ表示させる演出内容を決定する演出決定手段と、
前記演出決定手段による決定に基づく演出内容を前記演出表示装置へ表示させる演出制御手段と、を備え、
前記特定遊技制御手段は、遊技状態が少なくとも前記特定遊技状態となる期間であってその期間経過後に有利な状態へ移行し得る特定状態期間として、前記特別遊技の契機となった停止図柄の種類に応じて所定の最大継続回数を上限とする範囲の図柄変動回数を決定し、
前記演出決定手段は、前記特定状態期間として決定された図柄変動回数にわたって実行される演出として所定の特殊演出の内容を決定し、
前記演出決定手段は、前記特殊演出の内容として、前記特定状態期間として決定された図柄変動回数にかかわらず、初回の図柄変動演出から前記最大継続回数に対応する個数の演出示唆オブジェクトを初期的に表示し、図柄変動が実行されるたびにその図柄変動に対応する演出示唆オブジェクトを消去するよう決定可能であり、
前記演出決定手段は、前記演出示唆オブジェクトの初期的な配置パターンとして、複数種類の配置パターンのうちいずれかを、前記停止図柄に応じて選択傾向が異なる選択基準にしたがって選択し、
前記変動パターン決定手段は、前記特定状態期間において、前記停止図柄ごとにあらかじめ定められた特定タイミング以外の図柄変動に対して通常変動パターン選択基準に基づいて通常変動パターンを選択し、前記停止図柄ごとにあらかじめ定められた特定タイミングの図柄変動に対して前記通常変動パターン選択基準と異なる特殊変動パターン選択基準

に基づいて特殊変動パターンを選択し、
　前記演出決定手段は、前記特定状態期間において、前記停止図柄に応じて異なる参照基準にしたがって複数種類の演出パターン選択基準のうちいずれかの演出パターン選択基準を参照し、参照した演出パターン選択基準に基づいて演出パターンを選択するとともに、前記特定タイミングの図柄変動演出において選択された前記特殊変動パターンに対応して前記有利な状態への移行を報知する演出を実行し得ることを特徴とする弾球遊技機。
【０４８９】
［第１５態様］
［項目１］
　遊技球の入球が可能な始動口と、
　前記始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する当否判定手段と、
　前記当否判定の結果を示すための図柄が変動表示される表示装置と、
　前記図柄を前記表示装置に変動表示させる表示制御手段と、
　前記当否判定の結果に応じて前記図柄の停止態様を決定する図柄決定手段と、
　図柄の変動表示過程が定められた複数種類の変動パターンからいずれかを抽選で選択するとともに、その選択において参照する選択基準として前記変動パターンと抽選値との対応関係が定められた変動パターン選択基準を複数保持する変動パターン決定手段と、
　前記当否判定が前記特別遊技への移行が可能であることを示す結果となり、所定の停止態様にて前記図柄の変動表示が停止したときに前記特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
　前記特別遊技の終了後に通常遊技においてあらたに当りを獲得する容易性が通常状態より有利となる状態である特定遊技状態への移行を制御する特定遊技制御手段と、
　前記当否判定の結果に応じて演出内容が表示される演出表示装置と、
　前記演出表示装置へ表示させる演出内容を決定する演出決定手段と、
　前記演出決定手段による決定に基づく演出内容を前記演出表示装置へ表示させる演出制御手段と、を備え、
　前記特定遊技制御手段は、遊技状態が少なくとも前記特定遊技状態となる期間であってその期間経過後に有利な状態へ移行し得る特定状態期間として、前記特別遊技の契機となった停止図柄の種類に応じて所定の最大継続回数を上限とする範囲の図柄変動回数を決定し、
　前記演出決定手段は、前記特定状態期間として決定された図柄変動回数にわたって実行される演出として所定の特殊演出の内容を決定し、
　前記演出決定手段は、前記特殊演出の内容として、前記特定状態期間として決定された図柄変動回数にかかわらず、初回の図柄変動演出から前記最大継続回数に対応する個数の演出示唆オブジェクトを初期的に表示し、図柄変動が実行されるたびにその図柄変動に対応する演出示唆オブジェクトを消去するよう決定可能であり、
　前記演出決定手段は、前記特定状態期間において、前記停止図柄に応じて異なる参照基準にしたがって複数種類の演出パターン選択基準のうちいずれかの演出パターン選択基準を参照し、参照した演出パターン選択基準に基づいて演出パターンを選択し、
　前記特定状態期間として決定された図柄変動回数が前記所定の最大継続回数より少ない場合、前記特殊演出において表示される複数の演出示唆オブジェクトの一部を消去して表示個数を実質的に減少させることにより、前記特定状態期間として決定された図柄変動回数の終了タイミングに合わせて前記特殊演出の終了タイミングを示唆するようにし、または、前記特定状態期間として決定された図柄変動回数の移行タイミングに合わせて前記有利な状態への移行タイミングを示唆するようにし、
　前記特定状態期間として決定された図柄変動回数が前記所定の最大継続回数と等しい場合、前記所定の最大継続回数に対応するタイミングに合わせて前記有利な状態への移行タイミングを示唆することを特徴とする弾球遊技機。
【０４９０】

［第１６態様］
［項目１］
遊技球の入球が可能な始動口と、
前記始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する当否判定手段と、
前記当否判定の結果を示すための図柄が変動表示される表示装置と、
前記図柄を前記表示装置に変動表示させる表示制御手段と、
前記当否判定の結果に応じて前記図柄の停止態様を決定する図柄決定手段と、
図柄の変動表示過程が定められた複数種類の変動パターンからいずれかを抽選で選択するとともに、その選択において参照する選択基準として前記変動パターンと抽選値との対応関係が定められた変動パターン選択基準を複数保持する変動パターン決定手段と、
前記当否判定が前記特別遊技への移行が可能であることを示す結果となり、所定の停止態様にて前記図柄の変動表示が停止したときに前記特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
前記特別遊技の終了後に通常遊技においてあらたに当りを獲得する容易性が通常状態より有利となる状態である特定遊技状態への移行を制御する特定遊技制御手段と、
前記当否判定の結果に応じて演出内容が表示される演出表示装置と、
前記演出表示装置へ表示させる演出内容を決定する演出決定手段と、
前記演出決定手段による決定に基づく演出内容を前記演出表示装置へ表示させる演出制御手段と、を備え、
前記特定遊技制御手段は、遊技状態が少なくとも前記特定遊技状態となる期間であってその期間経過後に有利な状態へ移行し得る特定状態期間として図柄変動回数を決定し、
前記特定状態期間においては、図柄変動が複数回実行される先まで遊技の展開を示唆する所定の特殊演出が、初回の図柄変動演出から前記決定された図柄変動回数の図柄変動演出までにわたって実行され、
前記特殊演出においては、図柄変動が前記決定された図柄変動回数に達するタイミングに合わせて前記有利な状態への移行を示唆する移行演出が実行され得るとともに、図柄変動が前記決定された図柄変動回数に達するまでに所定条件を満たした場合は、前記移行演出と少なくとも一部が共通する演出が実行された後、前記有利な状態とは異なる別の有利状態へ移行され得ることを特徴とする弾球遊技機。
【０４９１】
［第１７態様］
［項目１］
遊技球の入球が可能な始動口と、
前記始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する当否判定手段と、
前記当否判定の結果を示すための図柄が変動表示される表示装置と、
前記図柄を前記表示装置に変動表示させる表示制御手段と、
前記当否判定の結果に応じて前記図柄の停止態様を決定する図柄決定手段と、
図柄の変動表示過程が定められた複数種類の変動パターンからいずれかを抽選で選択するとともに、その選択において参照する選択基準として前記変動パターンと抽選値との対応関係が定められた変動パターン選択基準を複数保持する変動パターン決定手段と、
前記当否判定が前記特別遊技への移行が可能であることを示す結果となり、所定の停止態様にて前記図柄の変動表示が停止したときに前記特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
前記特別遊技の終了後に通常遊技においてあらたに当りを獲得する容易性が通常状態より有利となる状態である特定遊技状態への移行を制御する特定遊技制御手段と、
前記当否判定の結果に応じて演出内容が表示される演出表示装置と、
前記演出表示装置へ表示させる演出内容を決定する演出決定手段と、
前記演出決定手段による決定に基づく演出内容を前記演出表示装置へ表示させる演出制

御手段と、を備え、
前記図柄決定手段は、前記当否判定の結果が当りである場合に、当りを示す図柄として第１の図柄種別と第２の図柄種別とを含む複数の図柄種別のうちいずれかの図柄種別に属する図柄を前記図柄の停止態様として選択し、
前記特別遊技制御手段は、前記当りを示す図柄として前記第１の図柄種別に属する図柄が選択されるたびに、対応する特別遊技の開始演出の時間および終了演出の時間のうち少なくともいずれかを、所定の初期値と図柄ごとに一意に割り当てられた図柄番号とに基づいて算出することを特徴とする弾球遊技機。
【０４９２】
［第１８態様］
［項目１］
遊技球の入球が可能な始動口と、
前記始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する当否判定手段と、
前記当否判定の結果を示すための図柄が変動表示される表示装置と、
前記図柄を前記表示装置に変動表示させる表示制御手段と、
前記当否判定の結果に応じて前記図柄の停止態様を決定する図柄決定手段と、
図柄の変動表示過程が定められた複数種類の変動パターンからいずれかを抽選で選択するとともに、その選択において参照する選択基準として前記変動パターンと抽選値との対応関係が定められた変動パターン選択基準を複数保持する変動パターン決定手段と、
前記当否判定が前記特別遊技への移行が可能であることを示す結果となり、所定の停止態様にて前記図柄の変動表示が停止したときに前記特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
前記特別遊技の終了後に通常遊技においてあらたに当りを獲得する容易性が通常状態より有利となる状態である特定遊技状態への移行を制御する特定遊技制御手段と、
前記当否判定の結果に応じて演出内容が表示される演出表示装置と、
前記演出表示装置へ表示させる演出内容を決定する演出決定手段と、
前記演出決定手段による決定に基づく演出内容を前記演出表示装置へ表示させる演出制御手段と、を備え、
前記図柄決定手段は、前記当否判定の結果が当りである場合に、当りを示す図柄として第１の図柄種別と第２の図柄種別とを含む複数の図柄種別のうちいずれかの図柄種別に属する図柄を前記図柄の停止態様として選択し、
前記第１の図柄種別に属する複数の図柄は、それぞれに一意の図柄番号が割り当てられるとともに、変動パターンの選択傾向の違いにより複数の図柄区分に分類され、
属する図柄区分が異なる図柄同士には異なる図柄区分番号が割り当てられるとともに、複数の図柄を図柄番号の順に見たときに、属する図柄区分が共通する連続した複数の図柄には同じ図柄区分番号が割り当てられており、
前記変動パターン決定手段は、前記図柄番号と前記図柄区分番号の対応関係が定められた図柄区分判定テーブルを有するとともに、複数の図柄区分のそれぞれに属する図柄数を図柄区分番号の順に並べた場合におけるそれぞれの図柄区分に属する図柄数を示す第１の数値と、同じ図柄数の連続有無または連続数を示す第２の数値と、が前記図柄区分番号の順に沿って前記図柄区分判定テーブルに定められており、前記当りを示す図柄として前記第１の図柄種別に属する図柄が選択されるたびに、前記図柄区分判定テーブルを参照して前記図柄番号に対応する前記図柄区分番号を生成することを特徴とする弾球遊技機。
【０４９３】
［第１９態様］
［項目１］
遊技球の入球が可能な始動口と、
前記始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する当否判定手段と、

前記当否判定の結果を示すための図柄が変動表示される表示装置と、
前記図柄を前記表示装置に変動表示させる表示制御手段と、
前記当否判定の結果に応じて前記図柄の停止態様を決定する図柄決定手段と、
図柄の変動表示過程が定められた複数種類の変動パターンからいずれかを抽選で選択するとともに、その選択において参照する選択基準として前記変動パターンと抽選値との対応関係が定められた変動パターン選択基準を複数保持する変動パターン決定手段と、
前記当否判定が前記特別遊技への移行が可能であることを示す結果となり、所定の停止態様にて前記図柄の変動表示が停止したときに前記特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
前記特別遊技の終了後に通常遊技においてあらたに当りを獲得する容易性が通常状態より有利となる状態である特定遊技状態への移行を制御する特定遊技制御手段と、
前記当否判定の結果に応じて演出内容が表示される演出表示装置と、
前記演出表示装置へ表示させる演出内容を決定する演出決定手段と、
前記演出決定手段による決定に基づく演出内容を前記演出表示装置へ表示させる演出制御手段と、を備え、
前記変動パターン決定手段は、前記特別遊技の終了後の特定状態期間において前記変動パターン選択基準として通常変動パターン選択基準を参照する場合と前記通常変動パターン選択基準と異なる特殊変動パターン選択基準を参照する場合とがあり、
前記変動パターン決定手段は、前記特定状態期間において前記特殊変動パターン選択基準を参照するタイミングである特定タイミングが停止図柄ごとに定められた特定タイミングテーブルを記憶し、
前記変動パターン決定手段は、前記特定状態期間において前記特定タイミングテーブルを参照し、前記停止図柄に対応する特定タイミングの図柄変動であった場合は前記特殊変動パターン選択基準に基づいて特殊変動パターンを選択し、前記停止図柄に対応する特定タイミング以外の図柄変動であった場合は前記通常変動パターン選択基準に基づいて通常変動パターンを選択することを特徴とする弾球遊技機。
【０４９４】
［第２０態様］
［項目１］
遊技球の入球が可能な始動口と、
前記始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する当否判定手段と、
前記当否判定の結果を示すための図柄が変動表示される表示装置と、
前記図柄を前記表示装置に変動表示させる表示制御手段と、
前記当否判定の結果に応じて前記図柄の停止態様を決定する図柄決定手段と、
図柄の変動表示過程が定められた複数種類の変動パターンからいずれかを抽選で選択するとともに、その選択において参照する選択基準として前記変動パターンと抽選値との対応関係が定められた変動パターン選択基準を複数保持する変動パターン決定手段と、
前記当否判定が前記特別遊技への移行が可能であることを示す結果となり、所定の停止態様にて前記図柄の変動表示が停止したときに前記特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
前記特別遊技の終了後に通常遊技においてあらたに当りを獲得する容易性が通常状態より有利となる状態である特定遊技状態への移行を制御する特定遊技制御手段と、
前記当否判定の結果に応じて演出内容が表示される演出表示装置と、
前記演出表示装置へ表示させる演出内容を決定する演出決定手段と、
前記演出決定手段による決定に基づく演出内容を前記演出表示装置へ表示させる演出制御手段と、を備え、
前記図柄決定手段は、前記当否判定の結果が当りである場合に、当りを示す図柄として第１の図柄種別と第２の図柄種別とを含む複数の図柄種別のうちいずれかの図柄種別に属する図柄を前記図柄の停止態様として選択し、

前記当りを示す図柄の選択に応じて実行される特定の処理として、前記当りを示す図柄の選択結果が参照され、その選択結果が前記第１の図柄種別に属する図柄であった場合は第１の特定処理が実行され、前記選択結果が前記第２の図柄種別に属する図柄であった場合は第２の特定処理が実行されるとともに、前記特定の処理として前記第１の特定処理が実行される場合と前記第２の特定処理が実行される場合とでは、データテーブルの参照態様が異なることを特徴とする弾球遊技機。

【０４９５】

［第２１態様］

［項目１］

遊技球の入球が可能な始動口と、

前記始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する当否判定手段と、

前記当否判定の結果を示すための図柄が変動表示される表示装置と、

前記図柄を前記表示装置に変動表示させる表示制御手段と、

前記当否判定の結果に応じて前記図柄の停止態様を決定する図柄決定手段と、

図柄の変動表示過程が定められた複数種類の変動パターンからいずれかを抽選で選択するとともに、その選択において参照する選択基準として前記変動パターンと抽選値との対応関係が定められた変動パターン選択基準を複数保持する変動パターン決定手段と、

前記当否判定が前記特別遊技への移行が可能であることを示す結果となり、所定の停止態様にて前記図柄の変動表示が停止したときに前記特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

前記特別遊技の終了後に通常遊技においてあらたに当りを獲得する容易性が通常状態より有利となる状態である特定遊技状態への移行を制御する特定遊技制御手段と、

前記当否判定の結果に応じて演出内容が表示される演出表示装置と、

前記演出表示装置へ表示させる演出内容を決定する演出決定手段と、

前記演出決定手段による決定に基づく演出内容を前記演出表示装置へ表示させる演出制御手段と、を備え、

前記演出決定手段は、表示個数に応じて当り期待度が異なる所定の表示要素の表示個数を示す第１の演出要素と、種類に応じて当り期待度が異なる所定の表示要素の種類を示す第２の演出要素と、表示タイミングに応じて当り期待度が異なる所定の表示要素の表示タイミングを示す第３の演出要素と、の組合せが定められた複数種類の特定演出パターンのいずれかを演出内容として選択可能であり、

前記第１の演出要素と前記第２の演出要素との組合せにおいて、前記第２の演出要素が相対的に当り期待度の低い種類を示す組合せの場合であっても、前記第１の演出要素が相対的に当り期待度の高い表示個数を示す場合は、前記第２の演出要素が相対的に当り期待度の高い種類を示す他の組合せより総合的な当り期待度が高い場合があり、

前記第１の演出要素と前記第２の演出要素と前記第３の演出要素との組合せにおいて、前記第１の演出要素と前記第２の演出要素の組合せが相対的に当り期待度の低い組合せの場合であっても、その組合せにおける前記第３の演出要素が相対的に当り期待度の高い表示タイミングを示す場合は、前記第１の演出要素と前記第２の演出要素の組合せが相対的に当り期待度の高い他の組合せより総合的な当り期待度が高い場合があることを特徴とする弾球遊技機。

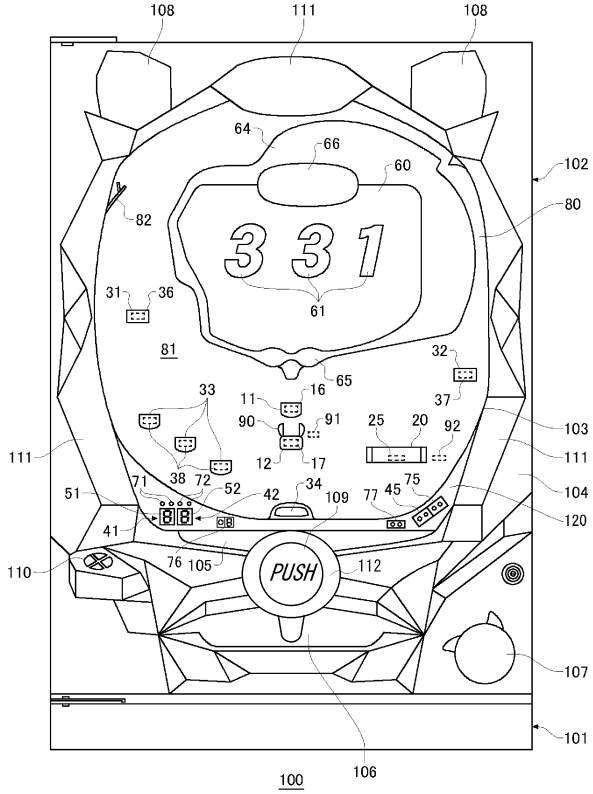
【符号の説明】

【０４９６】

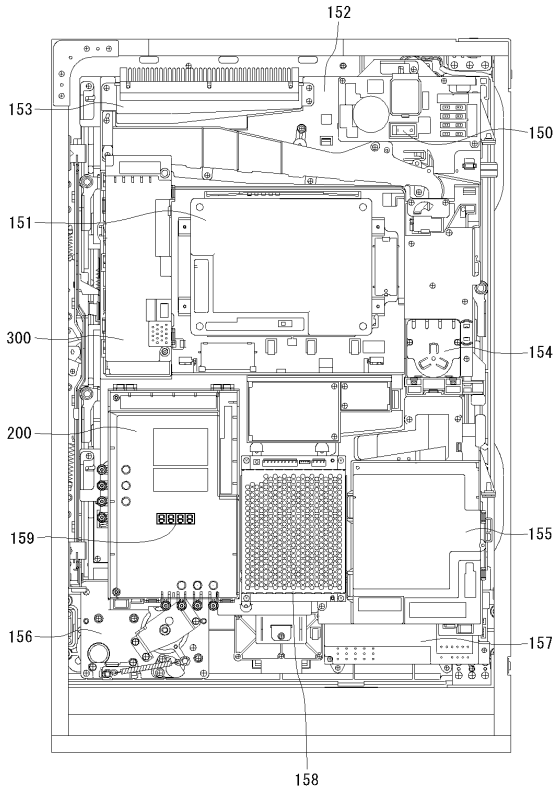
１１　第１始動口、　１２　第２始動口、　５１　第１特別図柄、　５２　第２特別図柄、　６０　演出表示装置、　２２１　第１当否判定手段、　２２２　第２当否判定手段、　２４０　保留制御手段、　２６０　特別遊技制御手段、　２６５　小当り遊技制御手段、　３０３　演出決定手段、　５１０　入球状態設定手段、　５１２　確率状態設定手段。

【図面】

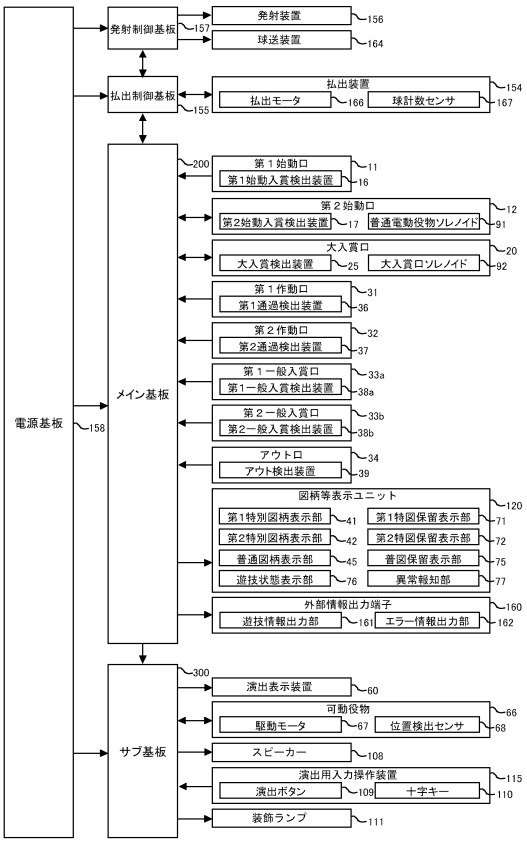
【図１】


108
111
108
64
66
60
102
80
82
331
31
36
61
81
32
65
16
33
11
37
90
91
25
20
92
103
111
12
17
71
38
72
52
42
34
109
77
45
75
104
120
51
41
76
105
PUSH
112
110
107
101
100
106

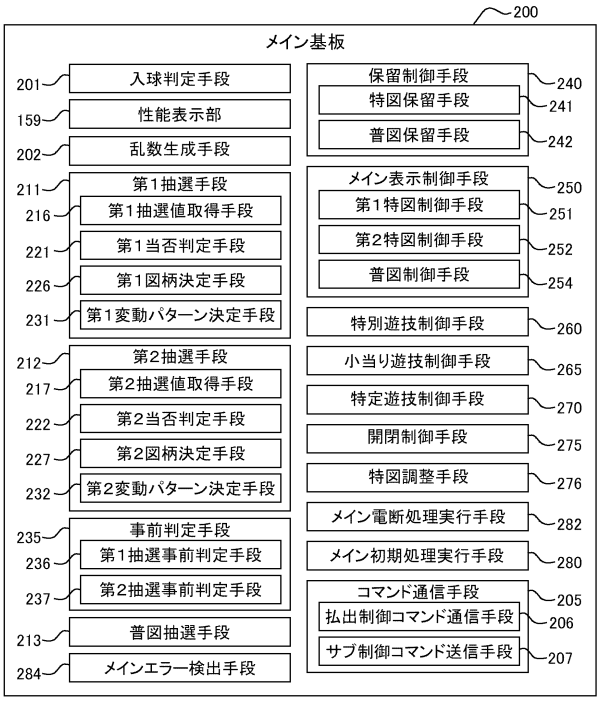
【図２】


152
153
150
151
300
154
200
159
155
156
157
158

【図３】


電源基板
158
発射制御基板
157
発射装置
156
球送装置
164
払出制御基板
155
払出装置
154
払出モータ
166
球計数センサ
167
メイン基板
200
第１始動口
11
第1始動入賞検出装置
16
第２始動口
12
第2始動入賞検出装置
17
普通電動役物ソレノイド
91
大入賞口
20
大入賞検出装置
25
大入賞口ソレノイド
92
第１作動口
31
第1通過検出装置
36
第２作動口
32
第2通過検出装置
37
第１一般入賞口
33a
第1一般入賞検出装置
38a
第２一般入賞口
33b
第2一般入賞検出装置
38b
アウト口
34
アウト検出装置
39
図柄等表示ユニット
120
第1特別図柄表示部
41
第1特図保留表示部
71
第2特別図柄表示部
42
第2特図保留表示部
72
普通図柄表示部
45
普図保留表示部
75
遊技状態表示部
76
異常報知部
77
外部情報出力端子
160
遊技情報出力部
161
エラー情報出力部
162
サブ基板
300
演出表示装置
60
可動役物
66
駆動モータ
67
位置検出センサ
68
スピーカー
108
演出用入力操作装置
115
演出ボタン
109
十字キー
110
装飾ランプ
111

【図４】


200
メイン基板
201
入球判定手段
159
性能表示部
202
乱数生成手段
211
第1抽選手段
216
第1抽選値取得手段
221
第1当否判定手段
226
第1図柄決定手段
231
第1変動パターン決定手段
212
第2抽選手段
217
第2抽選値取得手段
222
第2当否判定手段
227
第2図柄決定手段
232
第2変動パターン決定手段
235
事前判定手段
236
第1抽選事前判定手段
237
第2抽選事前判定手段
213
普図抽選手段
284
メインエラー検出手段
保留制御手段
240
特図保留手段
241
普図保留手段
242
メイン表示制御手段
250
第1特図制御手段
251
第2特図制御手段
252
普図制御手段
254
特別遊技制御手段
260
小当り遊技制御手段
265
特定遊技制御手段
270
開閉制御手段
275
特図調整手段
276
メイン電断処理実行手段
282
メイン初期処理実行手段
280
コマンド通信手段
205
払出制御コマンド通信手段
206
サブ制御コマンド送信手段
207

【図５】

当否抽選値	第1の抽選	第2の抽選
0 ～299	通常時確変時大当り	通常時確変時大当り
300 ～2999	確変時大当り	確変時大当り
3000 ～56499	外れ	外れ
56500 ～63999	小当り	外れ
64000 ～65535	小当り	小当り

【図６】

(a)

図柄抽選値	第1の抽選	第2の抽選
0～99	0	0
100～144	1	0
145～149	1	1
150～189	2	2
190～229	3	3
230～255	4	4

(b)

図柄抽選値	第1の抽選	第2の抽選
0～255	10	10

(c)

図柄抽選値	第1の抽選	第2の抽選
0～49	5	5
50～99	6	6
100～149	7	7
150～199	8	8
200～255	9	9

【図７】

(a)

当否結果	パターン抽選値	パターン範囲	変動パターン
外れ	0～4	0	スーパー1
	5～9	1	スーパー2
	10～19	2	ノーマル1
	20～29	3	ノーマル2
	30～255	4	リーチなし外れ
4R大当り 16R大当り	0～123	5	スーパー1
	124～248	6	スーパー2
	249～252	7	ノーマル1
	253～255	8	ノーマル2
2R大当り 小当り	0～122	9	スーパー3
	123～255	10	ノーマル3

(b)

当否結果	パターン抽選値	パターン範囲	変動パターン
外れ	0～4	0	時短用スーパー1
	5～9	1	時短用スーパー2
	10～19	2	時短用ノーマル1
	20～29	3	時短用ノーマル2
	30～255	4	リーチなし外れ短縮
4R大当り 16R大当り	0～123	5	時短用スーパー1
	124～248	6	時短用スーパー2
	249～252	7	時短用ノーマル1
	253～255	8	時短用ノーマル2
2R大当り 小当り	0～122	9	時短用スーパー3
	123～255	10	時短用ノーマル3

【図８】

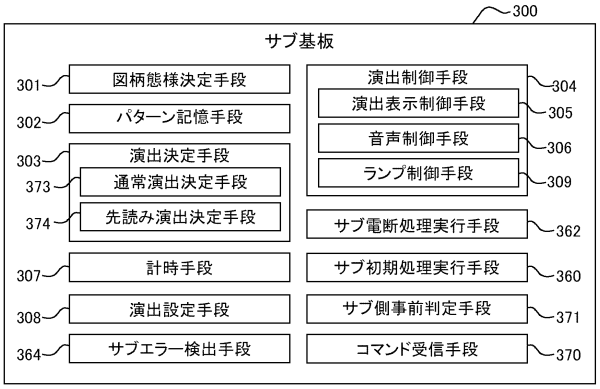
(a)

当否抽選値	第1の抽選用当否範囲
0 ～299	1
300 ～2999	2
3000 ～56499	3
56500 ～65535	4

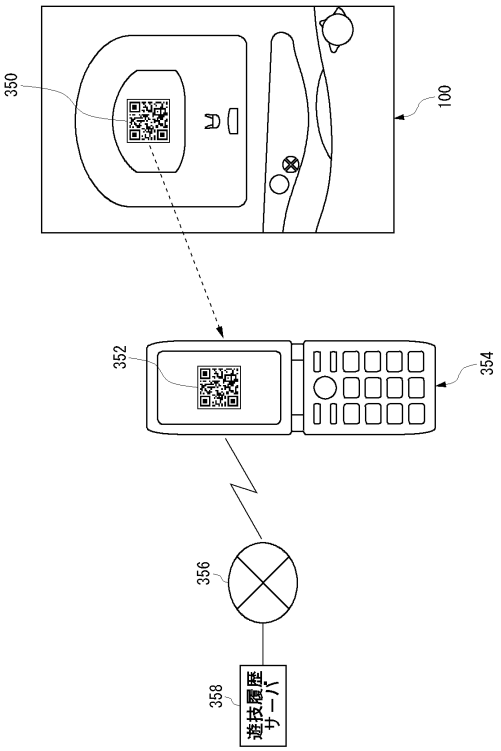
(b)

当否抽選値	第2の抽選用当否範囲
0 ～299	1
300 ～2999	2
3000 ～63999	3
64000 ～65535	4

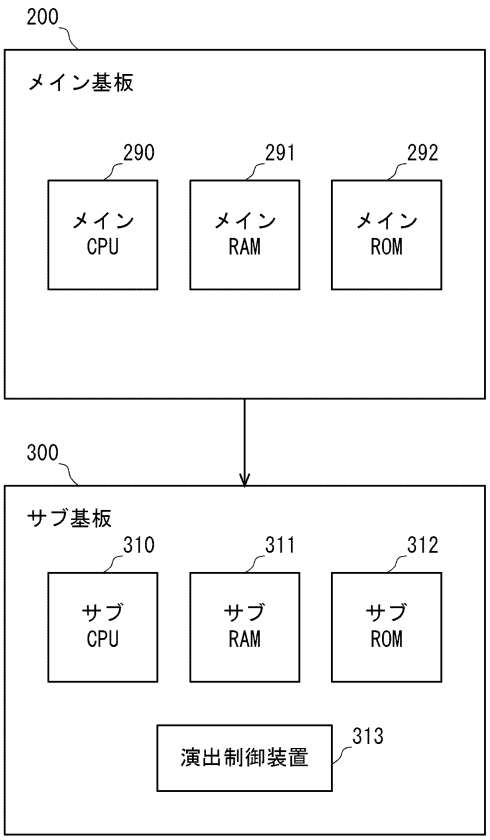
【図９】



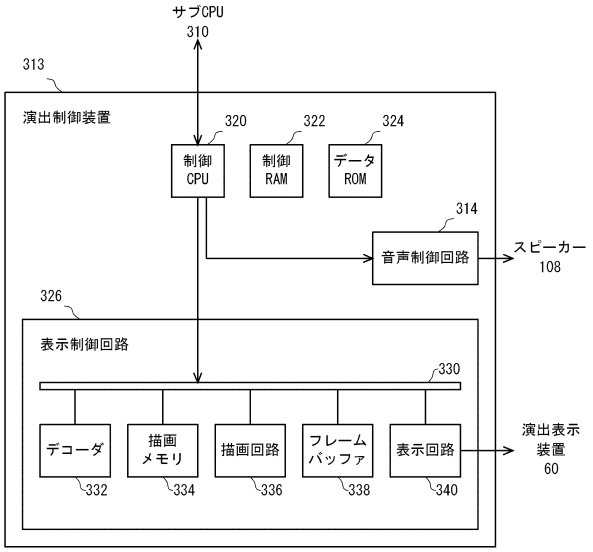
【図１０】



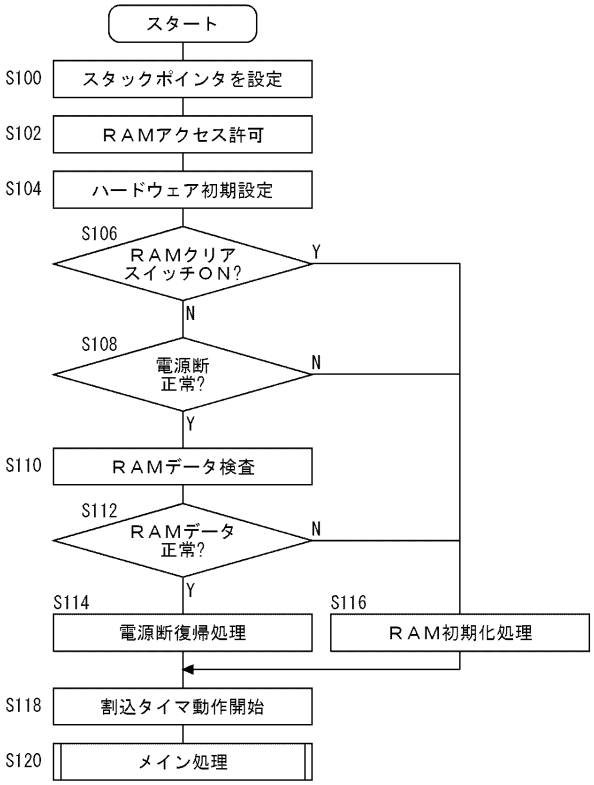
【図１１】



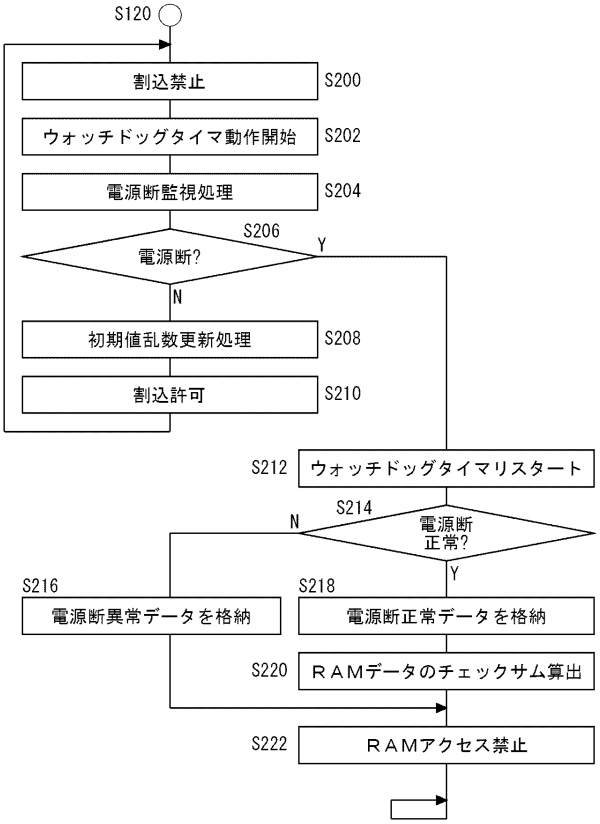
【図１２】



【図１３】

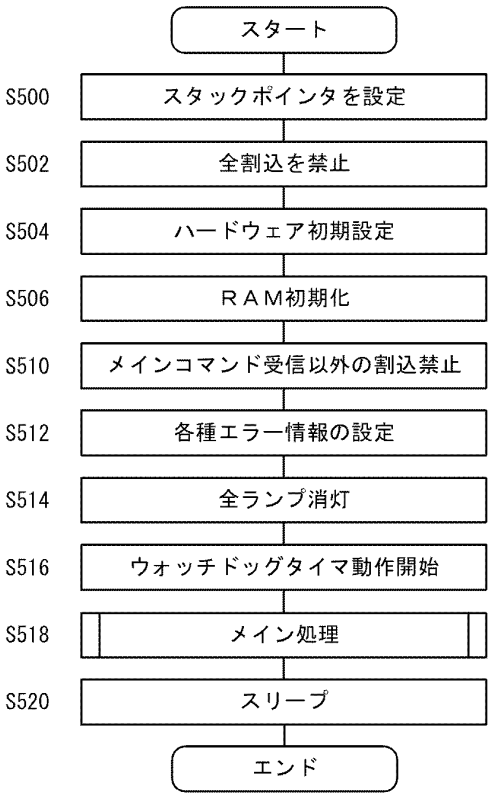


【図１４】

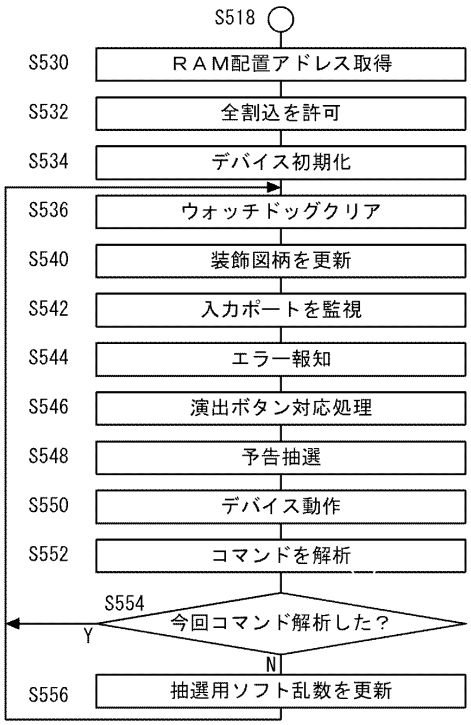


【図１５】

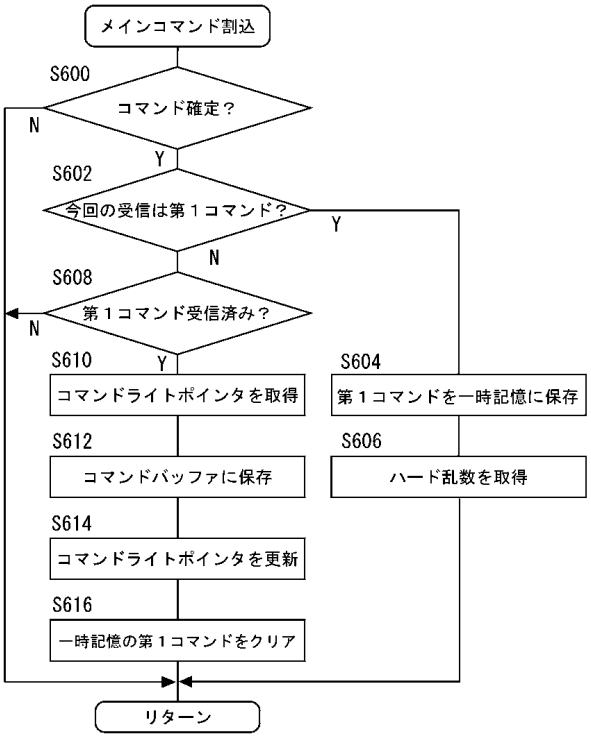
【図１６】



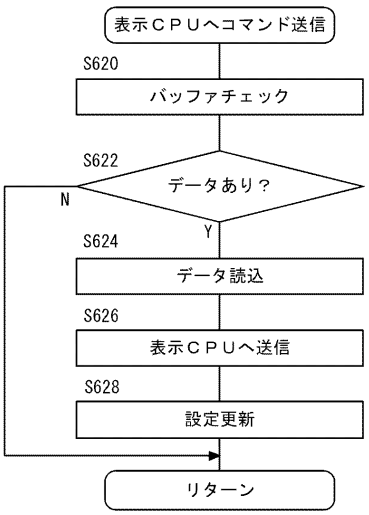
【図１７】



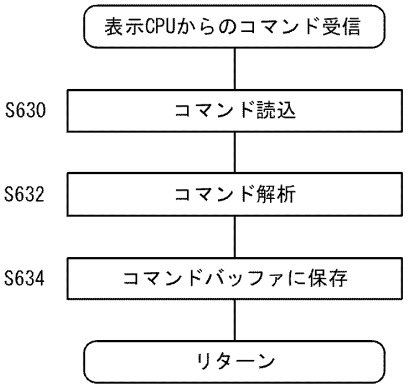
【図１８】



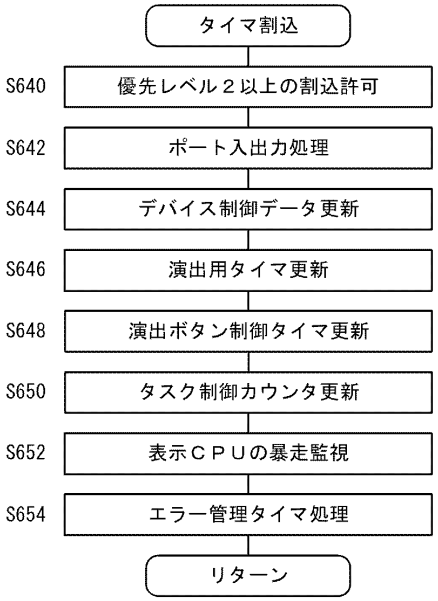
【図１９】



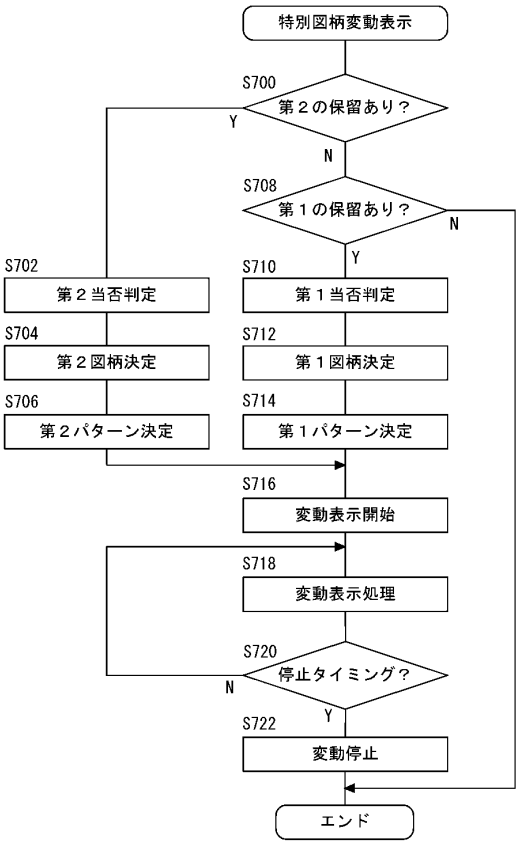
【図２０】



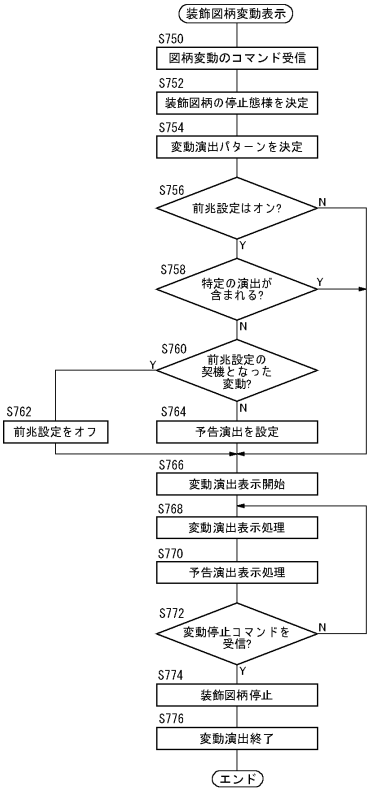
【図２１】



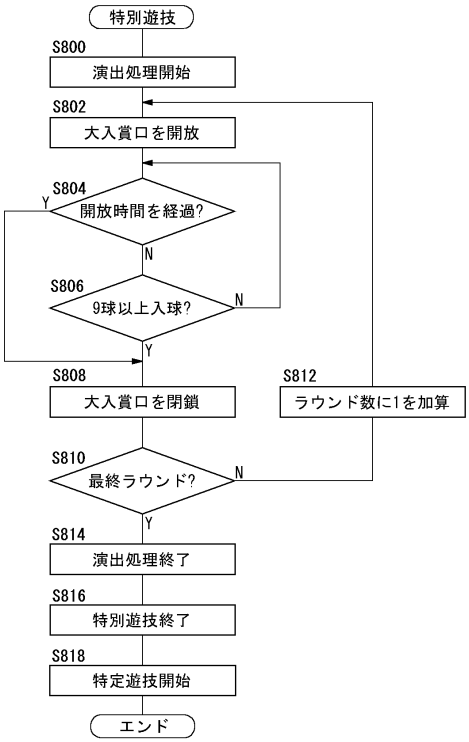
【図２２】



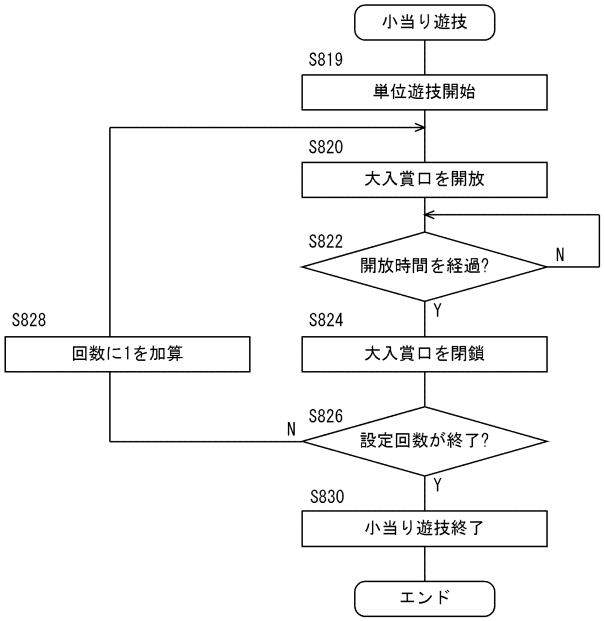
【図２３】



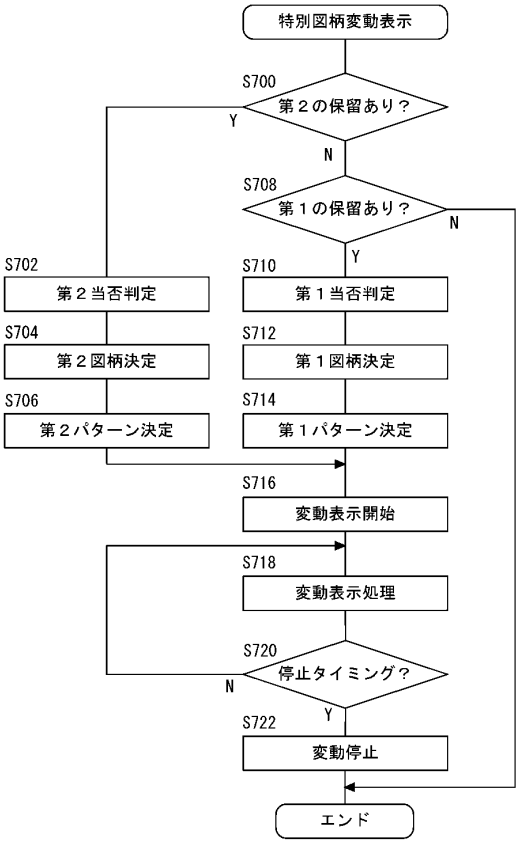
【図２４】



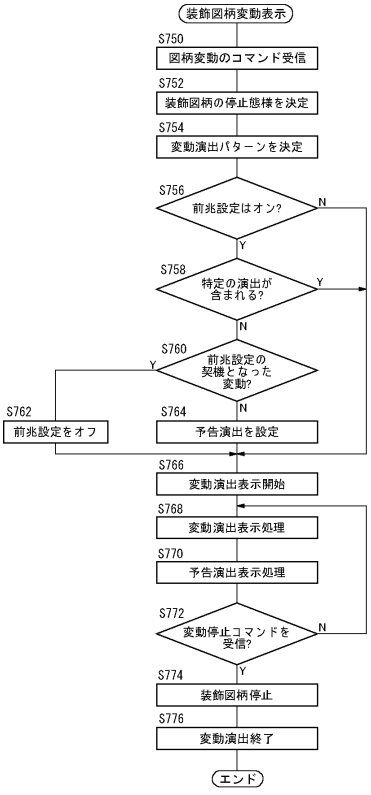
【図２５】



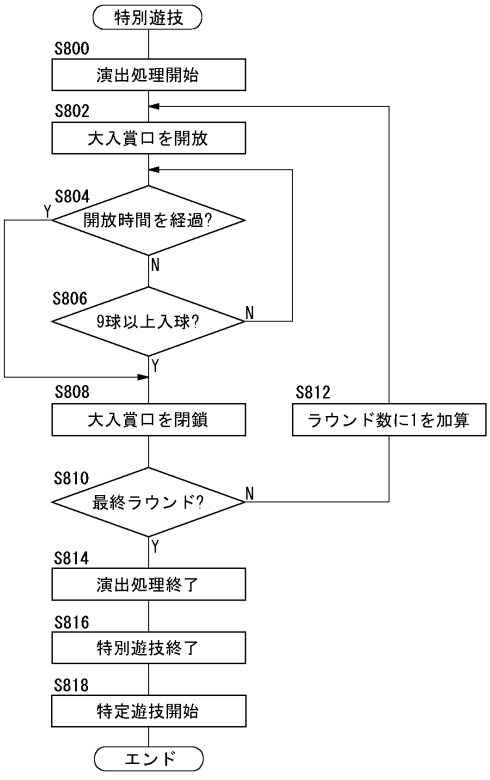
【図２６】



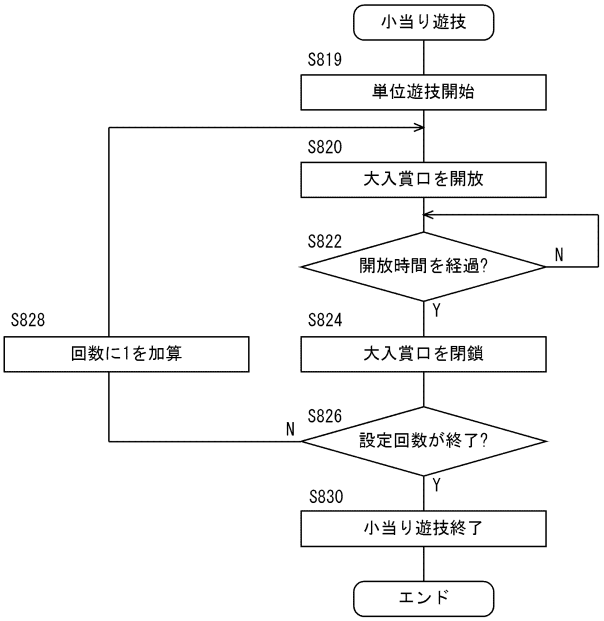
【図２７】



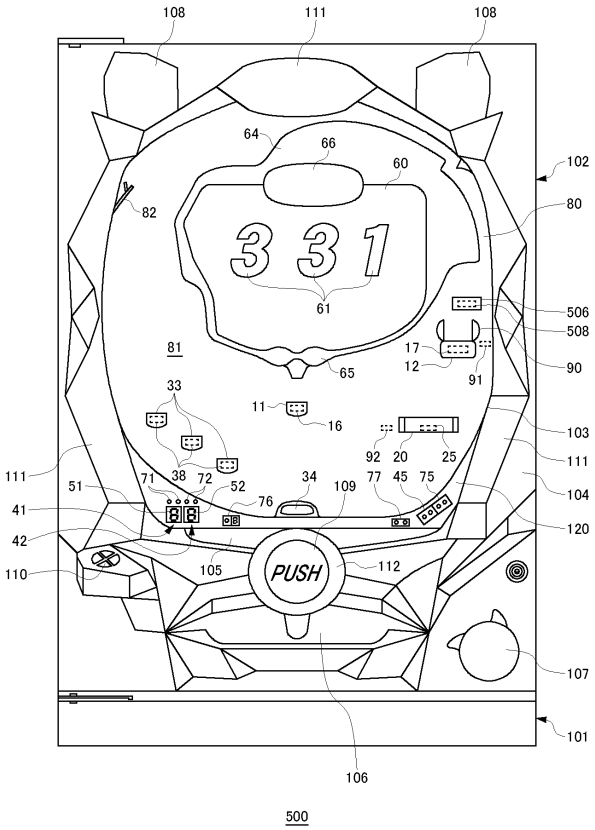
【図２８】



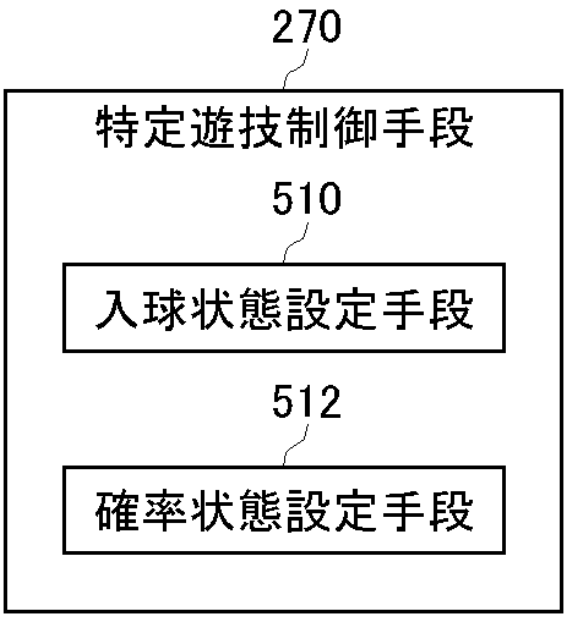
【図２９】



【図３０】



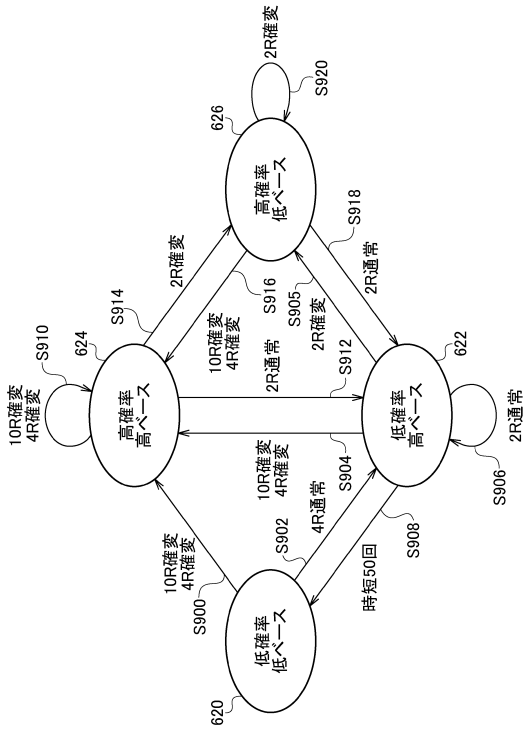
【図３１】



【図３２】

	第1特別図柄	第2特別図柄
10R確変	0 ～ 24	0 ～ 89
4R確変	25 ～ 204	90 ～ 165
4R通常	205 ～ 255	―
2R確変	―	166 ～ 204
2R通常	―	205 ～ 255

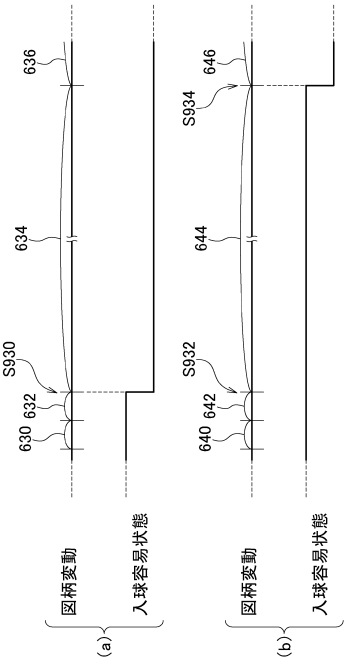
【図３３】



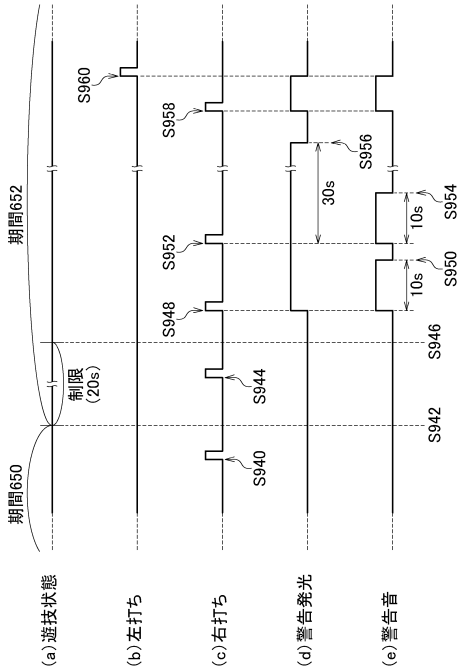
【図３４】

当否抽選値	第1の抽選	第2の抽選
0 ～ 209	通常時確変時大当り	通常時確変時大当り
210 ～ 1299	確変時大当り	確変時大当り
1300 ～ 50899	外れ	小当り
50900 ～ 65535	外れ	外れ

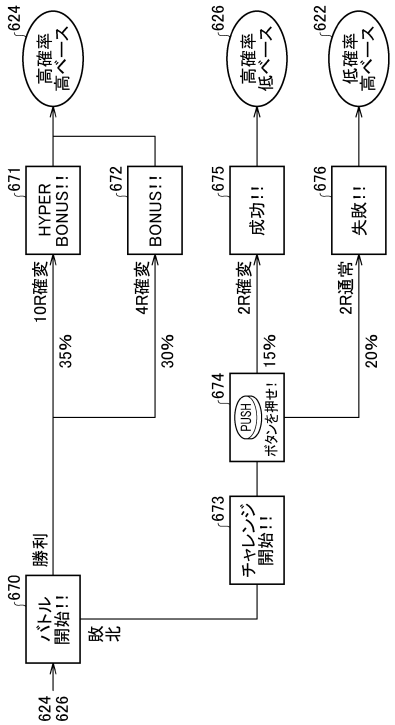
【図３５】



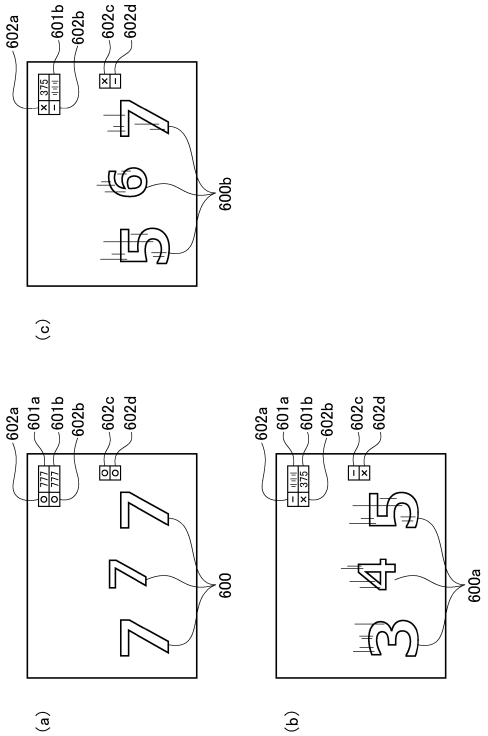
【図３６】



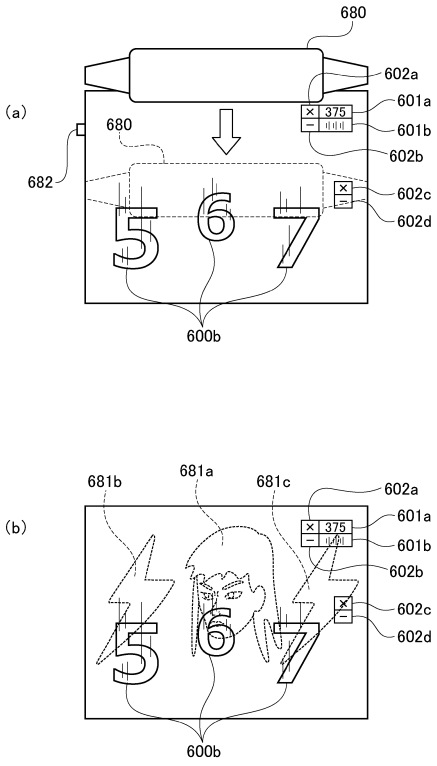
【図３７】



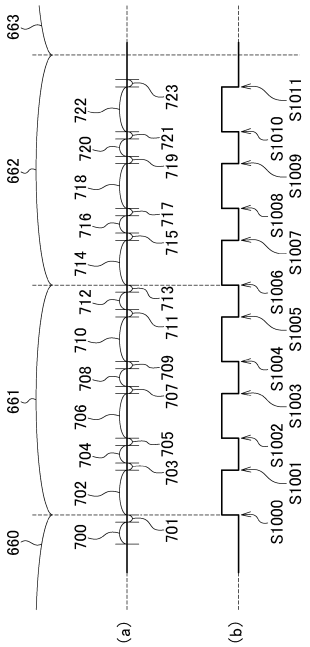
【図３８】



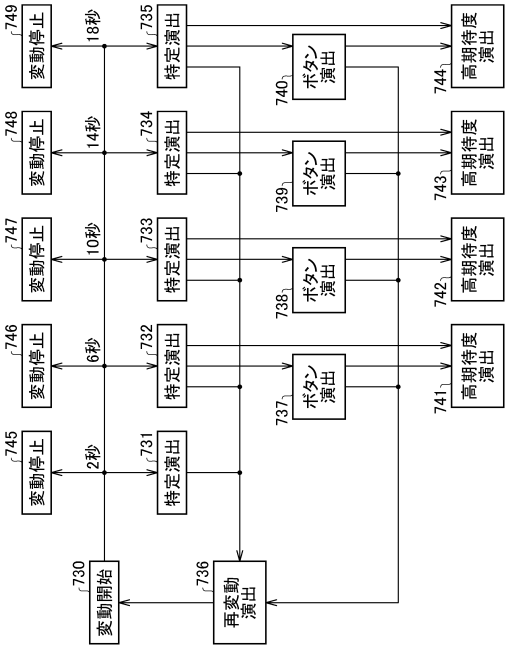
【図３９】



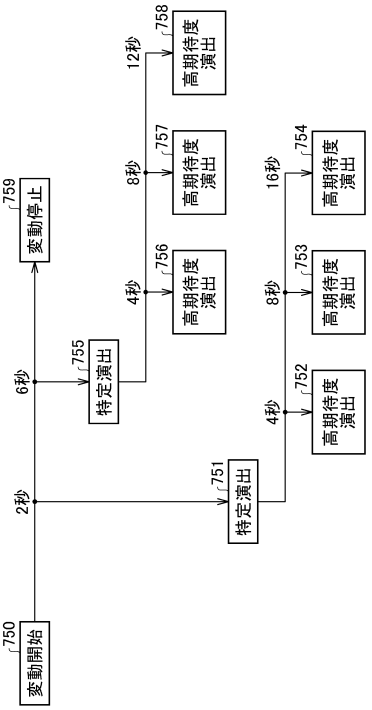
【図４０】



【図４１】



【図４２】



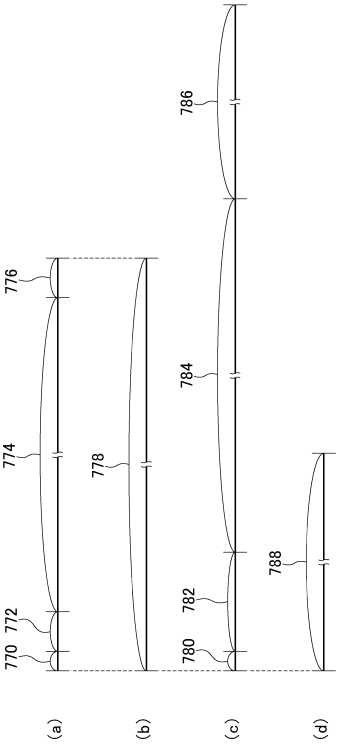
【図４３】

変動パターン番号	基本変動パターン	変動付加パターンテーブル番号
0	超短縮変動	0
1	短縮変動	0
2	通常変動	0
3	変動A	1
4	変動B	1
5	変動C	2
6	変動D	2
7	変動E	3
8	変動F	3
9	変動G	4
10	変動H	4
11	変動I	5
12	変動J	5
13	変動K	6

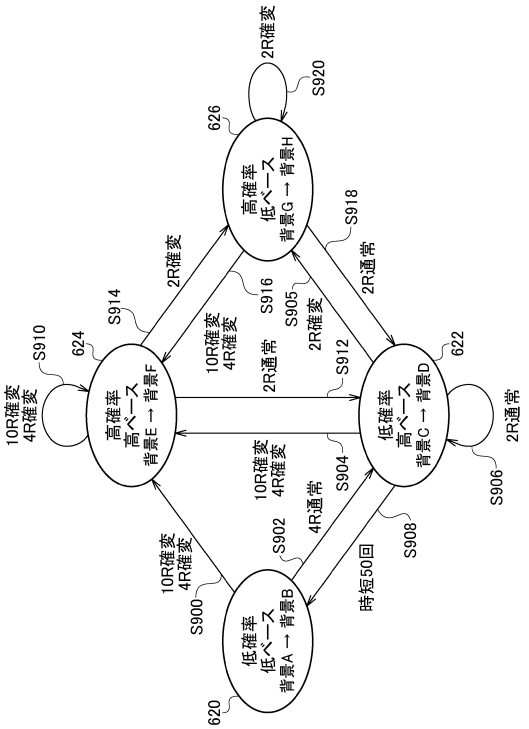
【図４４】

変動付加番号	変動付加パターン	テーブル0	テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6
0	無	256	31					7
1	演出A		30					7
2	演出B		50					7
3	演出C		70					7
4	演出D		35					7
5	演出E		40					7
6	特定1回A			12	7			7
7	特定1回B			22	13			7
8	特定1回C			110	64			7
9	特定1回D			112	64			7
10	特定1回E				40			7
11	特定1回F				40			7
12	特定1回G				7			14
13	特定1回H				7			20
14	特定1回I				7			20
15	特定1回J				7			20
16	特定2回A					12		7
17	特定2回B					12		7
18	特定2回C					12		7
19	特定2回D					15		7
20	特定2回E					55		7
21	特定2回F					65		7
22	特定2回G					85		7
23	特定3回A						12	7
24	特定3回B						12	7
25	特定3回C						12	7
26	特定3回D						12	7
27	特定3回E						60	7
28	特定3回F						69	7
29	特定3回G						79	7

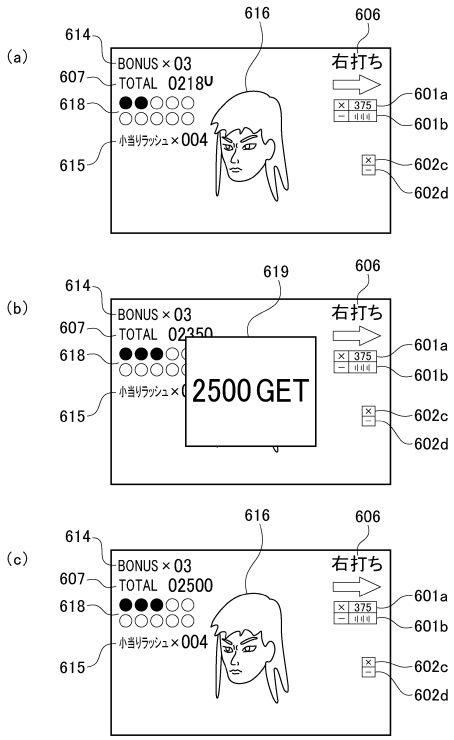
【図４５】



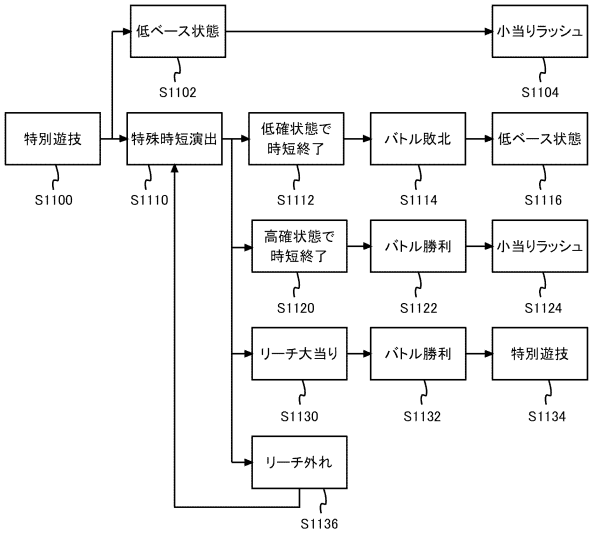
【図４６】



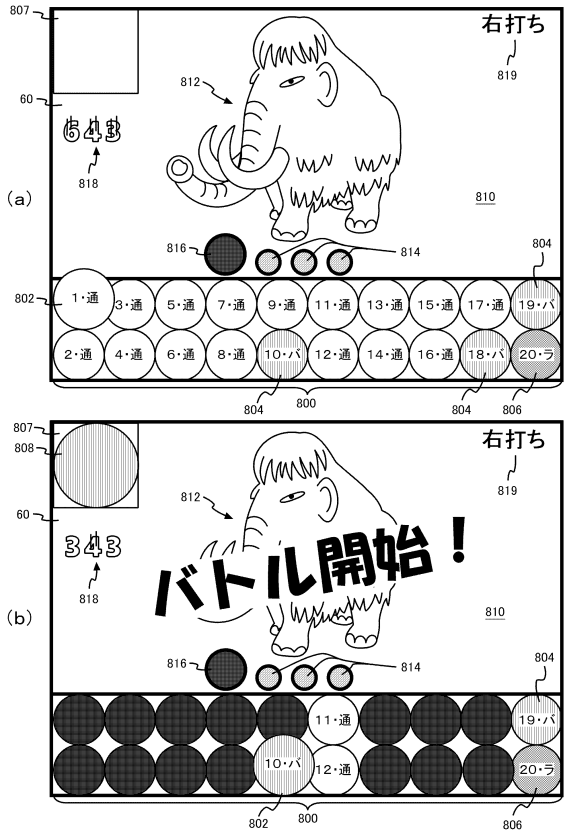
【図４７】



【図４８】



【図４９】

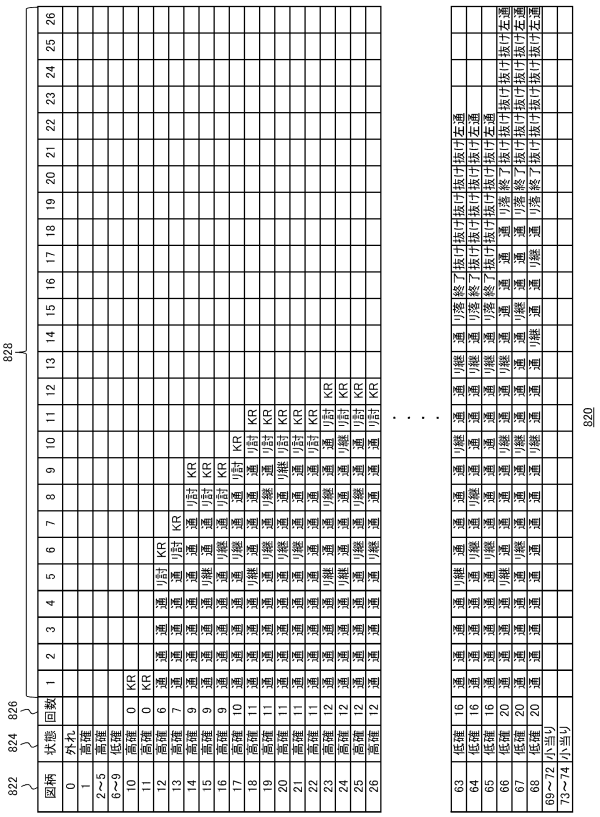


【図５０】

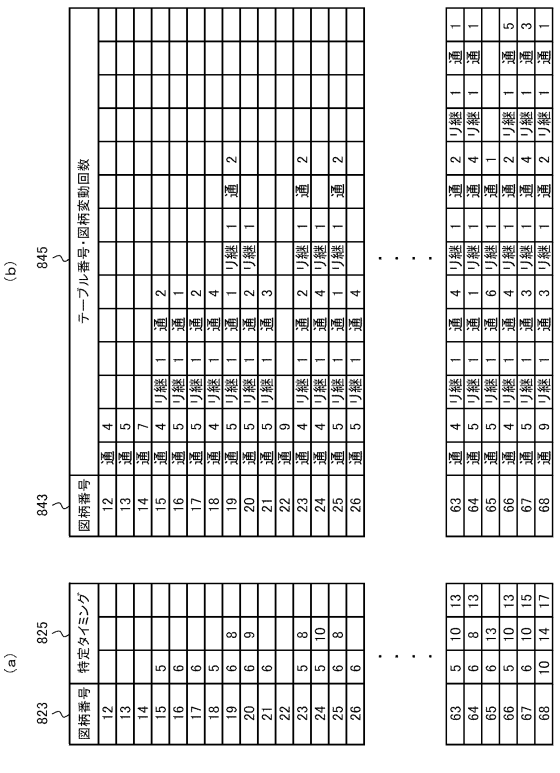
842 図柄番号	844 状態	846 キャラクタA	キャラクタB	キャラクタC
0	外れ			
1	高確			
2～5	高確			
6～9	低確			
10	高確			
11	高確			
12	高確	○	○	
13	高確	○	○	○
14	高確	○		
15	高確	○	○	
16	高確	○	○	○
17	高確			○
18	高確	○	○	
19	高確		○	○
20	高確			○
21	高確	○	○	○
22	高確	○		
23	高確		○	
24	高確	○	○	
25	高確			○
26	高確		○	
・	・	・	・	・
63	低確		○	
64	低確		○	
65	低確		○	
66	低確	○		
67	低確	○		
68	低確	○		
69～72	小当り			
73～74	小当り			

840

【図５１】



【図５２】



【図５３】

832 シナリオ	834 図柄番号	836 状態	838 規定内容	839 玉1	玉2	玉3	玉4	玉5	玉6	玉7	玉8	玉9	玉10	玉11	玉12	玉13	玉14	玉15	玉16	玉17	玉18	玉19	玉20
4	16	高確	変動	1	2	3	4	5	6	7	8	9											
			シナリオ	通	通	通	通	通	リ継	通	リ討	KR											
			玉配置	通	通	通	通	通	通	通	バ	通	通	バ	通	バ	通	バ	通	通	通	バ	ラ
			隠れ破壊玉			破1								<1>									
5	16	高確	変動	1	2	3	4	5	6	7		8	9										
			シナリオ	通	通	通	通	通	リ継	通		リ討	KR										
			玉配置	通	通	通	通	通	通	通	バ	通	通	バ	通	バ	通	バ	通	通	通	バ	ラ
			隠れ破壊玉			破1					<1>												
6	16	高確	変動	1	2	3	4	5	6	7		8	9										
			シナリオ	通	通	通	通	通	リ継	通		リ討	KR										
			玉配置	通	通	通	通	通	通	通	バ	通	通	バ	通	バ	通	バ	通	通	通	バ	ラ
			隠れ破壊玉			破1				破2	<1>			<2>		<2>		<2>				<2>	
7	50	低確	変動	1	2	3	4	5	6	7		8	9	10	11								
			シナリオ	通	通	通	通	通	リ継	通		通	通	リ落	KR								
			玉配置	通	通	通	通	通	通	通	バ	通	通	バ	通	バ	通	バ	通	通	通	バ	終了
			隠れ破壊玉			破1					<1>												
8	21	高確	変動	1	2	3	4	5	6	7		8	9	10	11								
			シナリオ	通	通	通	通	通	リ継	通		通	通	リ討	KR								
			玉配置	通	通	通	通	通	通	通	バ	通	通	バ	通	バ	通	バ	通	通	通	バ	ラ
			隠れ破壊玉			破1					<1>												
9	21	高確	変動	1	2	3	4	5	6	7		8	9									10	11
			シナリオ	通	通	通	通	通	リ継	通		通	通									リ討	KR
			玉配置	通	通	通	通	通	通	通	バ	通	通	バ	通	バ	通	バ	通	通	通	バ	ラ
			隠れ破壊玉			破1					<1>												
10	21	高確	変動	1	2	3	4	5	6	7		8	9		10	11							
			シナリオ	通	通	通	通	通	リ継	通		通	通		リ討	KR							
			玉配置	通	通	通	通	通	通	通	バ	通	通	バ	通	バ	通	バ	通	通	通	バ	ラ
			隠れ破壊玉			破1					<1>	破2		<2>									
11	21	高確	変動	1	2	3	4	5	6	7		8	9		10	11							
			シナリオ	通	通	通	通	通	リ継	通		通	通		リ討	KR							
			玉配置	通	通	通	通	通	通	通	バ	通	通	バ	通	バ	通	バ	通	通	通	バ	ラ
			隠れ破壊玉			破1					<1>	破2		<2>		<2>							
・																							
・																							
・																							
61	32	高確	変動	1	2	3	4	5	6	7	8		9	10		11	12		13	14			
			シナリオ	通	通	通	通	リ継	通	通	通		通	リ継		リ継	通		リ討	KR			
			玉配置	通	通	通	通	通	通	通	通	バ	通	通	バ	通	通	バ	バ	通	通	バ	ラ
			隠れ破壊玉		破1							<1>			<1>			<1>					
62	32	高確	変動	1	2	3	4	5	6	7	8		9	10		11	12					13	14
			シナリオ	通	通	通	通	リ継	通	通	通		通	リ継		リ継	通					リ討	KR
			玉配置	通	通	通	通	通	通	通	通	バ	通	通	バ	通	通	バ	バ	通	通	バ	ラ
			隠れ破壊玉		破1							<1>			<1>		破2	<1>	<2>	<2>	<2>	<2>	
63	63	低確	変動	1	2	3	4	5	6	7	8		9	10		11	12			13	14	15	16
			シナリオ	通	通	通	通	リ継	通	通	通		通	リ継		通	通			リ継	通	リ落	終了
			玉配置	通	通	通	通	通	通	通	通	バ	通	通	バ	通	通	バ	バ	通	通	バ	ラ
			隠れ破壊玉		破1							破2	<1>		<1>			<1>	<2>				
64	39	高確	変動	1	2	3	4	5	6	7	8		9	10		11	12			13	14	15	16
			シナリオ	通	通	通	通	リ継	通	通	通		通	リ継		通	通			リ継	通	リ討	KR
			玉配置	通	通	通	通	通	通	通	通	バ	通	通	バ	通	通	バ	バ	通	通	バ	ラ
			隠れ破壊玉		破1							破2	<1>		<1>			<1>	<2>				
65	39	高確	変動	1	2	3	4	5	6	7	8		9	10		11	12			13	14		15	16
			シナリオ	通	通	通	通	リ継	通	通	通		通	リ継		通	通			リ継	通		リ討	KR
			玉配置	通	通	通	通	通	通	通	通	バ	通	通	バ	通	通	バ	バ	通	通	バ	ラ
			隠れ破壊玉		破1							破2	<1>		<1>			<1>	<2>		破3	<3>	

830

【図５４】

852 図柄番号	854 特図	856 図柄種類	858 時短
0	1,2	外れ	
1	1	確変大当り	無
2	1	確変大当り	無
3	1	確変大当り	無
4	1	確変大当り	無
5	1	確変大当り	無
6	1	通常大当り	有
7	1	通常大当り	有
8	1	通常大当り	有
9	1	通常大当り	有
10	2	確変大当り	無
11	2	確変大当り	無
12	2	確変大当り	6回
13	2	確変大当り	7回
14	2	確変大当り	9回
15	2	確変大当り	9回
16	2	確変大当り	9回
17	2	確変大当り	10回
18	2	確変大当り	11回
19	2	確変大当り	11回
20	2	確変大当り	11回
21	2	確変大当り	11回
22	2	確変大当り	11回
23	2	確変大当り	12回
24	2	確変大当り	12回
25	2	確変大当り	12回
26	2	確変大当り	12回
・			
・			
・			
63	2	通常大当り	16回
64	2	通常大当り	16回
65	2	通常大当り	16回
66	2	通常大当り	20回
67	2	通常大当り	20回
68	2	通常大当り	20回
69	2		
70	2	小当り	
71	2		
72	2		
73	2	小当り	
74	2		

850

図柄区分番号
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
・
・
・
56
57
58
59
60
61
62
63

859

【図５５】

862 図柄区分	864 特図	866 図柄種類	868 開始デモ 低確 低ベース	開始デモ 低確 高ベース	開始デモ 高確 低ベース	開始デモ 高確 高ベース	終了デモ 低確 低ベース	終了デモ 低確 高ベース	終了デモ 高確 低ベース	終了デモ 高確 高ベース
0	1	確変大当り	12.000秒				16.336秒			
1	1	確変大当り	87.500秒							
2	1	通常大当り					10.000秒			
3	2	確変大当り	0.100秒				3.000秒			
4	2	確変大当り	0.100秒	0.100秒			45.168秒			
5	2	確変大当り	0.100秒				44.000秒			
6	2	確変大当り	0.104秒							
7	2	確変大当り	0.108秒							
8	2	確変大当り	0.112秒							
9	2	確変大当り	0.116秒							
10	2	確変大当り	0.120秒							
11	2	確変大当り	0.124秒							
12	2	確変大当り	0.128秒							
13	2	確変大当り	0.132秒							
14	2	確変大当り	0.136秒							
15	2	確変大当り	0.140秒							
16	2	確変大当り	0.144秒							
17	2	確変大当り	0.148秒							
18	2	確変大当り	0.152秒							
19	2	確変大当り	0.156秒							
・										
・										
・										
56	2	通常大当り	0.304秒	0.100秒			44.000秒			
57	2	通常大当り	0.308秒							
58	2	通常大当り	0.312秒							
59	2	通常大当り	0.316秒							
60	2	通常大当り	0.320秒							
61	2	通常大当り	0.324秒							
62	2	小当り	0.100秒				0.396秒			
63	2	小当り	3.000秒	0.100秒						

860

【図５６】

(a)

833 データ番号	835 図柄個数比較値	837 区分個数
1	1	1
2	4	2
3	1	59
4	4	1
5	2	1

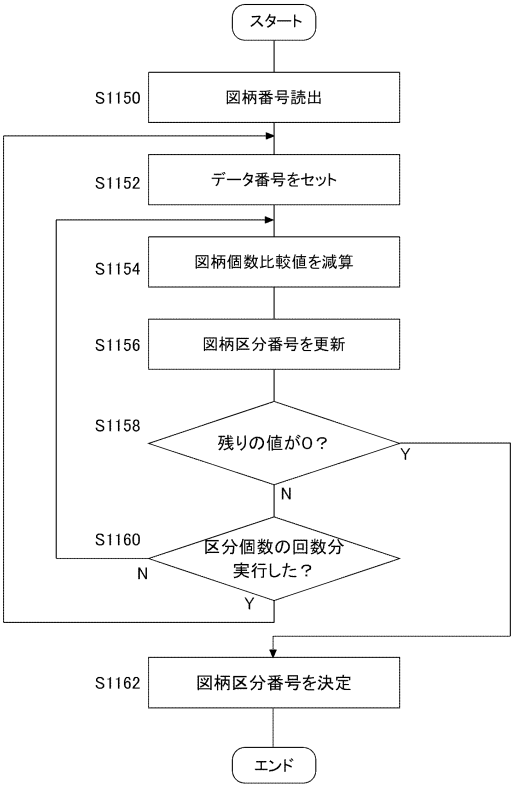
831

(b)

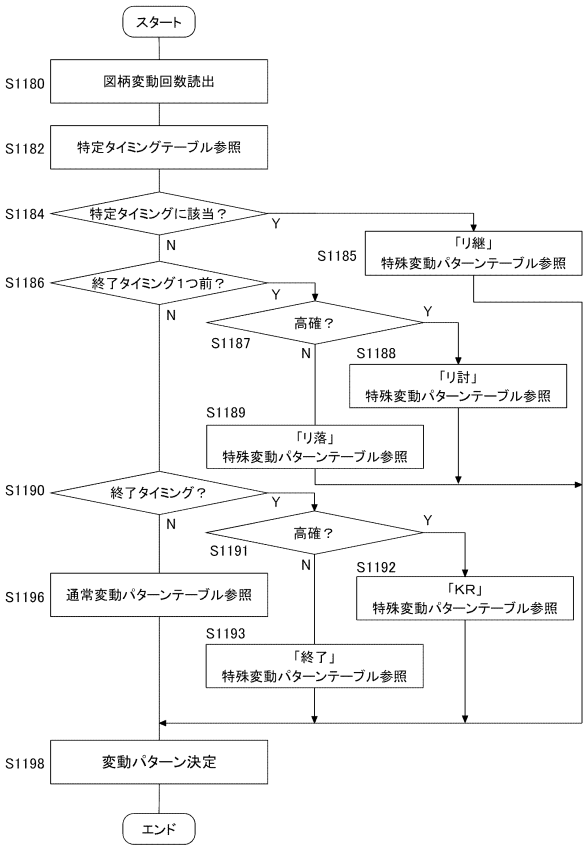
853 図柄区分番号	855 図柄個数比較値
0	1
1	4
2	4
3	1
4	1
5	1
6	1
7	1
8	1
9	1
10	1
11	1
12	1
13	1
14	1
15	1
16	1
17	1
18	1
19	1
・	・
・	・
・	・
59	1
60	1
61	1
62	4
63	2

851

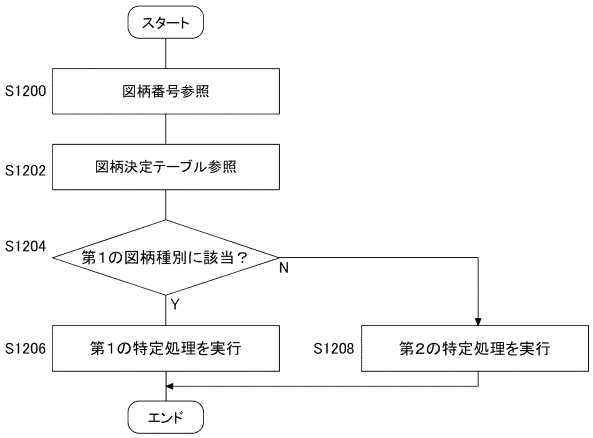
【図５７】



【図５８】



【図５９】

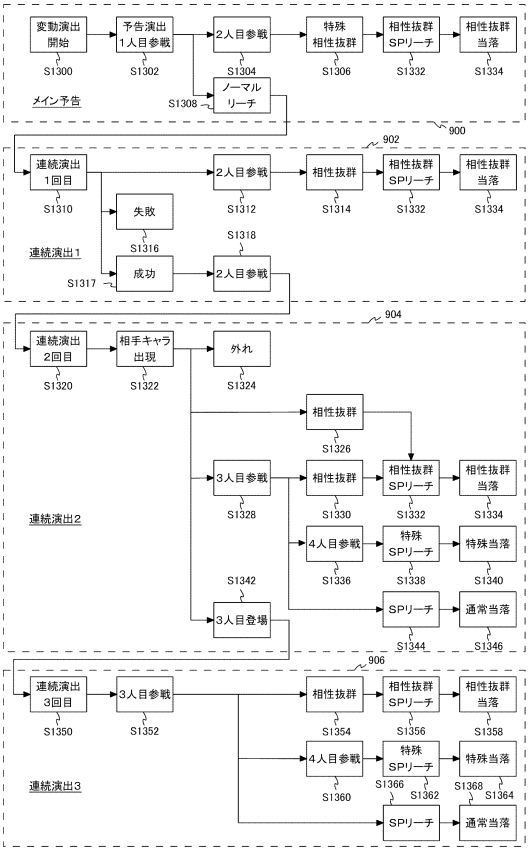


【図６０】

872 相手	874 セット	876 期待度	878 セット種類	880 味方 1	2	3	4	882 当落タイミング
A	A1	30%	通常	a	b			連続演出1
	A2	40%		a	b	d		連続演出2
	A3	50%						連続演出3
	A4	50%		a	b	d	g	連続演出2
	A5	60%						連続演出3
	A6	50%	特殊相性抜群	a	f			メイン予告
	A7	60%	相性抜群	a	c	b		連続演出1
	A8	70%						連続演出2
	A9	80%		a	b	c		連続演出2
	A10	90%						連続演出3
B	B1	30%	通常	a	c			連続演出1
	B2	40%		a	c	b		連続演出2
	B3	50%						連続演出3
	B4	50%		a	c	b	g	連続演出2
	B5	60%						連続演出3
	B6	50%	特殊相性抜群	a	f			メイン予告
	B7	60%	相性抜群	a	e	c		連続演出1
	B8	70%						連続演出2
	B9	80%		a	c	e		連続演出2
	B10	90%						連続演出3
C	C1	30%	通常	a	d			連続演出1
	C2	40%		a	d	e		連続演出2
	C3	50%						連続演出3
	C4	50%		a	d	e	g	連続演出2
	C5	60%						連続演出3
	C6	50%	特殊相性抜群	a	f			メイン予告
	C7	60%	相性抜群	a	b	d		連続演出1
	C8	70%						連続演出2
	C9	80%		a	d	b		連続演出2
	C10	90%						連続演出3
D	D1	30%	通常	a	e			連続演出1
	D2	40%		a	e	b		連続演出2
	D3	50%						連続演出3
	D4	50%		a	e	b	g	連続演出2
	D5	60%						連続演出3
	D6	50%	特殊相性抜群	a	f			メイン予告
	D7	60%	相性抜群	a	d	e		連続演出1
	D8	70%						連続演出2
	D9	80%		a	e	d		連続演出2
	D10	90%						連続演出3

870

【図６１】


メイン予告
変動演出開始
S1300
予告演出1人目参戦
S1302
2人目参戦
S1304
ノーマルリーチ
S1308
特殊相性抜群
S1306
相性抜群SPリーチ
S1332
相性抜群当落
S1334
900
902
連続演出1
連続演出1回目
S1310
失敗
S1316
成功
S1317
S1318
2人目参戦
S1312
相性抜群
S1314
904
連続演出2
連続演出2回目
S1320
相手キャラ出現
S1322
外れ
S1324
S1326
3人目参戦
S1328
4人目参戦
S1336
S1342
3人目登場
S1330
S1338
S1340
SPリーチ
S1344
通常当落
S1346
906
連続演出3
連続演出3回目
S1350
3人目参戦
S1352
4人目参戦
S1360
S1354
S1356
S1358
S1366
S1362
S1368
S1364

フロントページの続き

東京都品川区西品川一丁目１番１号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者 ▲高▼野 有司
東京都品川区西品川一丁目１番１号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者 福田 彩月
東京都品川区西品川一丁目１番１号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者 野本 真吾
東京都品川区西品川一丁目１番１号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者 須賀 洋介
東京都品川区西品川一丁目１番１号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者 楠野 悟史
東京都品川区西品川一丁目１番１号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者 今井 大策
東京都品川区西品川一丁目１番１号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者 原田 博親
東京都品川区西品川一丁目１番１号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者 水野 誉士樹
東京都品川区西品川一丁目１番１号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内

審査官 福田 知喜
(56)参考文献 特開２０１０－０００１０９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－０８８６８５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－０８９４６２（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－２９１４３６（ＪＰ，Ａ）
特開２００３－１２６４４４（ＪＰ，Ａ）
(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ ７／０２