

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5161486号
(P5161486)

(45) 発行日 平成25年3月13日 (2013. 3. 13)

(24) 登録日 平成24年12月21日 (2012. 12. 21)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全 83 頁)

(21) 出願番号	特願2007-133552 (P2007-133552)	(73) 特許権者	000148922
(22) 出願日	平成19年5月18日 (2007. 5. 18)		株式会社大一商会
(65) 公開番号	特開2008-284250 (P2008-284250A)		愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
(43) 公開日	平成20年11月27日 (2008. 11. 27)	(74) 代理人	100084227
審査請求日	平成22年5月18日 (2010. 5. 18)		弁理士 今崎 一司
		(72) 発明者	市原 高明
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
			会社大一商会内
		(72) 発明者	坂根 渉
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
			会社大一商会内
		(72) 発明者	西谷 岳人
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
			会社大一商会内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技盤の前面に形成され、発射手段から発射された遊技球が打ち込まれる遊技領域と、該遊技領域に設けられた始動口と、該始動口に遊技球が入球したことに基づいて遊技者に所定の利益を付与する利益付与状態に制御するか否かを判定する利益付与判定手段と、該利益付与判定手段の判定がなされたことに基づいて複数種類の図柄情報の変動表示を開始して所定期間経過後に所定の表示結果を導出表示する表示手段と、を備え、前記利益付与判定手段により前記利益付与状態に制御すると判定されたことに基づいて前記表示手段に特定表示結果を導出表示する遊技機において、

前記表示手段を制御して前記図柄情報の変動表示を実行する表示制御手段と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球の受け入れが容易な開放状態と遊技球の受け入れが困難な閉塞状態とに変化可能な特定開閉手段と、

該特定開閉手段に遊技球が入球したことに基づいて所定の景品球を払い出す景品玉払出手段と、

前記表示手段に前記特定表示結果が導出表示されたことに基づいて前記特定開閉手段を開閉制御して前記利益付与状態に制御する利益付与状態制御手段と、

前記利益付与判定手段によって前記利益付与状態に制御すると判定されたときに遊技者に付与される利益が異なる複数種類の利益付与状態のうちいずれかに決定する利益種類決定手段と、を備え、

前記表示制御手段は、

10

20

前記図柄情報の変動表示を把握することが困難な態様で前記図柄情報の表示制御を実行し、

前記利益種類決定手段によって前記複数種類の利益付与状態のうち高利益付与状態に決定されたとき、前記高利益付与状態に制御することを通知する特別演出表示を実行した後、前記利益付与状態制御手段により遊技球の入球が容易な態様で前記特定開閉手段を開閉制御し、

前記利益種類決定手段によって前記複数種類の利益付与状態のうち低利益付与状態に決定されたとき、前記低利益付与状態に制御することを通知することなく所定の演出表示の実行を示唆する特定演出表示を実行するとともに該特定演出表示の実行中に前記利益付与状態制御手段により遊技球の入球が困難な態様で前記特定開閉手段を開閉制御し、

前記利益付与判定手段によって前記利益付与状態に制御すると判定されなかったときであっても予め決められた所定条件が成立していることを条件に前記図柄情報の変動表示制御中に前記特定演出表示と同様の演出表示を、前記特定演出表示の実行期間と略同一期間で実行することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

所定の昇格条件が成立したことに基づいて前記利益付与判定手段によって前記利益付与状態に制御すると判定される確率が高い高確率状態に制御し、所定の降格条件が成立したことに基づいて前記利益付与判定手段によって前記利益付与状態に制御すると判定される確率が前記高確率状態よりも低い低確率状態に制御する確率変更手段をさらに備え、

前記利益種類決定手段は、前記低利益付与状態として前記確率変更手段によって前記利益付与状態の終了後に前記高確率状態に制御する第 1 低利益付与状態と前記利益付与状態の終了後に前記低確率状態に制御する第 2 低利益付与状態とのいずれかに決定し、

前記表示制御手段は、前記利益種類決定手段によって前記第 1 低利益付与状態に決定されたことに基づいて前記特定演出表示を実行した後、前記確率変更手段によって前記低確率状態に制御していることを条件に前記所定の演出表示として前記高確率状態に制御することを示唆する昇格示唆演出を実行し、前記利益種類決定手段によって前記第 2 低利益付与状態に決定されたことに基づいて前記特定演出表示を実行した後、前記確率変更手段によって前記高確率状態に制御していることを条件に前記所定の演出表示として前記低確率状態に制御することを示唆する降格示唆演出を実行することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記表示手段に前記特定表示結果が導出表示されたことに基づいて前記表示制御手段による前記図柄情報の変動表示を規制し、前記利益付与状態制御手段による前記利益付与状態の制御を終了したことに基づいて前記規制を解除する変動規制手段をさらに備え、

前記表示制御手段は、

前記利益種類決定手段によって前記第 1 低利益付与状態に決定されたとき、前記確率変更手段によって前記高確率状態に制御している場合には前記変動規制手段によって前記規制を解除する以前に前記特定演出表示を実行し、前記確率変更手段によって前記低確率状態に制御している場合には前記変動規制手段によって前記規制を解除する以前に前記昇格示唆演出を実行し、

前記利益種類決定手段によって前記第 2 低利益付与状態に決定されたとき、前記確率変更手段によって前記低確率状態に制御している場合には前記変動規制手段によって前記規制を解除する以前に前記昇格示唆演出を実行し、前記確率変更手段によって前記高確率状態に制御している場合には前記変動規制手段によって前記規制を解除する以前に前記特定演出表示及び前記降格示唆演出を実行することを特徴とする請求項 2 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技盤の前面に形成され、発射手段から発射された遊技球が打ち込まれる遊技領域と、該遊技領域に設けられた複数の始動口と、該複数の始動口のうち第 1 始動口に

10

20

30

40

50

遊技球が入球したことに基づいて遊技者に所定の利益を付与する利益付与状態に制御するか否かを判定する第1利益付与判定手段と、前記複数の始動口のうち第2始動口に遊技球が入球したことに基づいて遊技者に所定の利益を付与する利益付与状態に制御するか否かを判定する第2利益付与判定手段と、前記第1利益付与判定手段と前記第2利益付与判定手段との一方の判定がなされたことに基づいて複数種類の図柄情報の変動表示を開始して所定期間経過後に所定の表示結果を導出表示する表示手段と、を備え、前記第1利益付与判定手段と前記第2利益付与判定手段との一方により前記利益付与状態に制御すると判定されたことに基づいて前記表示手段に特定表示結果を導出表示する遊技機に関するものである。

【背景技術】

10

【0002】

従来、一般に、表示装置を備えた遊技機の一例としてのパチンコ機は、始動口への遊技球の入賞に基づいて表示装置で図柄の変動表示を行い、図柄の表示結果が大当たり図柄となったときに、大当たり遊技状態を発生してアタッカ装置を開放制御し、遊技球がアタッカ装置に入賞したことに基づいて賞球を払い出す。

【0003】

この種の遊技機では、大当たり遊技状態の終了後に表示装置で実行される図柄の変動表示の実行時間を短縮させる時短制御することにより所定期間内での図柄の変動表示の実行回数を増加させ、所定期間内で大当たり図柄となる割合を向上させる。また、大当たり図柄のうち特定の大当たり図柄となったときに大当たり遊技状態の終了後に上記時短制御に加えて図柄の変動表示の表示結果を大当たり図柄とする確率を向上させる高確率状態に制御する。

20

【0004】

このような遊技機において、表示装置における図柄の変動表示の表示結果が特定の大当たり図柄となったときにアタッカ装置を長期間開放制御する大当たり遊技状態と、アタッカ装置を短期間開放制御する大当たり遊技状態と、のいずれかに制御して大当たり遊技状態の終了後に高確率状態に制御するものがあった（特許文献1）。

【0005】

特許文献1の遊技機では、アタッカ装置を短期間開放制御した後に高確率状態に制御するため、高確率状態に制御していない状態でアタッカ装置を短期間開放制御する大当たり遊技状態となった場合には突然高確率状態に制御されたという印象を与えることができ、遊技興趣を向上させることが可能であった。

30

【特許文献1】特開2007-75444号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

上記特許文献1の遊技機では、アタッカ装置を短期間に開放制御した後に高確率状態に制御して遊技者に有利な状態に変化させる一方で、アタッカ装置への遊技球の入賞が稀にしか発生せず、多量の賞球を獲得することが困難であるために遊技興趣を低下させる虞があった。

【0007】

40

本発明は、上記した事情に鑑みなされ、多量の賞球を獲得することが困難な大当たり遊技状態に制御した場合であっても遊技興趣の低下を抑止可能な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】

【0008】

（解決手段1）

（解決手段1）

遊技盤（遊技盤4）の前面に形成され、発射手段（発射装置135）から発射された遊技球が打ち込まれる遊技領域（遊技領域12）と、該遊技領域に設けられた始動口（上始動口52、下始動口52）と、該始動口に遊技球が入球したことに基づいて遊技者に所定

50

の利益を付与する利益付与状態（大当り遊技状態）に制御するか否かを判定する利益付与判定手段（CPU102によって第1特別図柄通常処理（ステップS51）のステップS104で取得している第1大当り判定乱数と第1大当り判定値とに基づいて大当り遊技状態に制御するか否かを判定する部分及びCPU120によって第2特別図柄通常処理（ステップS61）で取得している第2大当り判定乱数と第2大当り判定値とに基づいて大当り遊技状態に制御するか否かを判定する部分）と、該利益付与判定手段の判定がなされたことに基づいて複数種類の図柄情報（装飾図柄50d）の変動表示を開始して所定期間経過後に所定の表示結果を導出表示する表示手段（液晶表示装置50）と、を備え、前記利益付与判定手段により前記利益付与状態に制御すると判定されたことに基づいて前記表示手段に特定表示結果（15R確変大当り図柄、2R確変大当り図柄、2R非確変大当り図柄）を導出表示する遊技機（パチンコ機1）において、

10

前記表示手段を制御して前記図柄情報の変動表示を実行する表示制御手段（統合CPU112によって第1演出制御処理（ステップS701）及び第2演出制御処理（ステップS702）を実行して液晶表示装置50を表示制御する部分）と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球の受け入れが容易な開放状態（開閉部材60aが手前側へ倒れ込むように変位して大入賞口62が開いた状態）と遊技球の受け入れが困難な閉塞状態（開閉部材60aが盤面に沿う位置まで変位して大入賞口62が閉じた状態）とに変化可能な特定開閉手段（アタッカ装置60）と、

該特定開閉手段に遊技球が入球したことに基づいて所定の景品球を払い出す景品玉払出手段（CPU102によって賞球処理（ステップS19）で払出装置109を駆動して賞球を払い出す部分）と、

20

前記表示手段に前記特定表示結果が導出表示されたことに基づいて前記特定開閉手段を開閉制御して前記利益付与状態に制御する利益付与状態制御手段（CPU102によって大当り制御プロセス処理（ステップS43）を実行する部分）と、

前記利益付与判定手段によって前記利益付与状態に制御すると判定されたときに遊技者に付与される利益が異なる複数種類の利益付与状態（15R確変大当り、2R確変大当り、2R非確変大当り）のうちいずれかに決定する利益種類決定手段（CPU102によって第1停止図柄設定処理（ステップS52）のステップS122で取得している大当り種類決定乱数と大当り種類判定値とに基づいて大当りの種類を決定する部分及びCPU102によって第2停止図柄設定処理（ステップS62）で取得している大当り種類決定乱数と大当り種類判定値とに基づいて大当りの種類を決定する部分及びCPU102によって第2停止図柄設定処理（ステップS62）で取得している大当り種類決定乱数と大当り種類判定値とに基づいて大当りの種類を決定する部分）と、を備え、

30

前記表示制御手段は、

前記図柄情報の変動表示を把握することが困難な態様（装飾図柄50dを液晶表示装置50に縮小表示する）で前記図柄情報の表示制御を実行し、

前記利益種類決定手段によって前記複数種類の利益付与状態のうち高利益付与状態（15R確変大当り遊技状態）に決定されたとき、前記高利益付与状態に制御することを通知する特別演出表示（図42（G'）でメインキャラクタ50aがサブキャラクタ50bに勝利した態様を表示制御するとともに「確変大当り確定！！」を表示制御することにより確変大当りに制御することを通知する）を実行した後、前記利益付与状態制御手段により遊技球の入球が容易な態様（アタッカ装置60を30秒開放したとき又は10個の遊技球が大入賞口62に入賞したときにアタッカ装置60を閉塞する）で前記特定開閉手段を開閉制御し、

40

前記利益種類決定手段によって前記複数種類の利益付与状態のうち低利益付与状態（2R確変大当り、2R非確変大当り）に決定されたとき、前記低利益付与状態に制御することを通知することなく所定の演出表示の実行を示唆する特定演出表示（2R確変大当りであれば2R確変大当りとなることを通知することなく図40（C）及び図40（D）の演出を実行し、2R非確変大当りであれば2R非確変大当りとなることを通知することなく図40（C）～図40（D）及び図42（E）～図42（G）を実行する）を実行すると

50

ともに該特定演出表示の実行中に前記利益付与状態制御手段により遊技球の入球が困難な態様（アタッカ装置60を1.3秒開放したときにアタッカ装置60を閉塞する）で前記特定開閉手段を開閉制御し、

前記利益付与判定手段によって前記利益付与状態に制御すると判定されなかったときであっても予め決められた所定条件が成立していることを条件（CPU102によって第1変動パターン設定処理（ステップS53）のステップS146でリーチすると判定されたとき及びCPU102によって第2変動パターン設定処理（ステップS63）でリーチすると判定されたとき）に前記図柄情報の変動表示制御中に前記特定演出表示と同様の演出表示（図41（C'）及び図41（D'）に示す演出）を、前記特定演出表示の実行期間と略同一期間で実行することを特徴とする遊技機。

10

【0009】

解決手段1記載の遊技機によれば、図柄情報の変動表示を把握することが困難な態様で図柄情報の表示制御を実行するため、特定表示結果が導出表示されたか否かを把握することが困難になり、表示手段で実行される演出表示に注目させることができる。また、高利益付与状態に制御するときには遊技球の入球が容易な態様で特定開閉手段を開閉制御して利益付与状態に制御し、低利益付与状態に制御するときには遊技球の入球が困難な態様で特定開閉手段を開閉制御して利益付与状態に制御することにより、景品球の獲得が容易な高利益付与状態と景品球の獲得が困難な低利益付与状態との複数の利益付与状態に制御することが可能になる。

また、高利益付与状態に制御する場合には高利益付与状態に制御することを通知した後に特定開閉手段を開閉制御するのに対し、低利益付与状態に制御する場合には低利益付与状態に制御することを通知することなく特定演出表示を実行して該特定演出表示の実行中に特定開閉手段を開閉制御する。低利益付与状態に制御することを通知することなく利益付与状態に制御し、利益付与状態の制御を実行中に特定演出表示を実行することで特定演出表示に注目させ、特定開閉手段の開閉制御に気付かれ難くすることができる。

20

また、利益付与状態に制御すると判定されなかったときに所定条件が成立していれば特定演出表示と同様の演出表示を実行する。すなわち、利益付与状態に制御しないときにも特定演出表示と同様の演出表示を実行することで特定演出表示が実行された場合であっても利益付与状態に制御されないと思わせることができ、低利益付与状態に制御されることを把握され難くできる。これにより、低利益付与状態に制御されて景品玉の獲得が困難であるが故に遊技興趣が低下することを抑止できる。また、所定条件が成立しているときには特定演出表示の実行期間と略同一期間で特定演出表示と同様の演出表示を実行する。これにより、実行されている演出表示が低利益付与状態に基づいて実行されているか否か判別することをさらに困難にできるため、低利益付与状態となったことを一層把握され難くすることができる。

30

【0010】

（解決手段2）

所定の昇格条件が成立（15R確変大当り又は2R確変大当りが発生）したことに基づいて前記利益付与判定手段によって前記利益付与状態に制御すると判定される確率が高い高確率状態（高確率状態）に制御し、所定の降格条件が成立（2R非確変大当りが発生）したことに基づいて前記利益付与判定手段によって前記利益付与状態に制御すると判定される確率が前記高確率状態よりも低い低確率状態（通常状態）に制御する確率変更手段（CPU102によって大当り開放後処理（ステップS73）のステップS263で確変フラグをオンする一方、ステップS264で確変フラグをオフし、大当り判定処理で確変フラグがオンしていれば高確率時の第1大当り判定値及び第2大当り判定値に基づいて大当りとするか否かを判定し、確変フラグがオンしていなければ低確率時の第1大当り判定値及び第2大当り判定値に基づいて大当りとするか否かを判定する部分）をさらに備え、

40

前記利益種類決定手段は、前記低利益付与状態として前記確率変更手段によって前記利益付与状態の終了後に前記高確率状態に制御する第1低利益付与状態（2R確変大当り）と前記利益付与状態の終了後に前記低確率状態に制御する第2低利益付与状態（2R非確

50

変大当り)とのいずれかに決定し、

前記表示制御手段は、前記利益種類決定手段によって前記第1低利益付与状態に決定されたことに基づいて前記特定演出表示を実行した後、前記確率変更手段によって前記低確率状態に制御していることを条件に前記所定の演出表示として前記高確率状態に制御することを示唆する昇格示唆演出(図39(D)に示す演出)を実行し、前記利益種類決定手段によって前記第2低利益付与状態に決定されたことに基づいて前記特定演出表示を実行した後、前記確率変更手段によって前記高確率状態に制御していることを条件に前記所定の演出表示として前記低確率状態に制御することを示唆する降格示唆演出(図42(G)に示す演出)を実行することを特徴とする解決手段1記載の遊技機。

【0011】

10

解決手段2記載の遊技機によれば、第1低利益付与状態に制御するときに低確率状態に制御していることを条件に高確率状態に制御することを示唆する昇格示唆演出を実行し、高確率状態に制御していれば昇格示唆演出を実行しない。また、第2低利益付与状態に制御するときに高確率状態に制御していることを条件に降格示唆演出を実行し、低確率状態に制御していれば降格示唆演出を実行しない。

高確率状態に制御しているときに第1低利益付与状態となった場合には利益付与状態の終了後に再び高確率状態に制御され、低確率状態に制御しているときに第2低利益付与状態となった場合には利益付与状態の終了後に再び低確率状態に制御される。すなわちこれらの場合では利益付与状態の前後で遊技状態が変化しない。第1低利益付与状態となった場合に利益付与状態の前後で遊技状態が変化しないにも拘らず昇格示唆演出を実行することにより第1低利益付与状態に制御することを把握され、第2低利益付与状態となった場合に利益付与状態の前後で遊技状態が変化しないにも拘らず降格示唆演出を実行することにより第2低利益付与状態に制御することを把握され、第1低利益付与状態及び第2低利益付与状態では景品の獲得が困難である故に遊技興趣を低下させる虞がある。

20

そのため、第1低利益付与状態及び第2低利益付与状態となった場合に利益付与状態の前後で遊技状態が変化しないときには特定演出表示を実行した後に昇格示唆演出及び降格示唆演出を実行しないことにより第1低利益付与状態及び第2低利益付与状態に制御することを把握され難くできる。また、利益付与状態に制御しない場合にも特定演出表示と同様の演出表示を実行するため、特定演出表示を実行した後に昇格示唆演出及び降格示唆演出が実行されなかった場合には利益付与状態に制御されないと思わせることができ、第1

30

一方、低確率状態に制御しているときに昇格示唆演出を実行することにより第1低利益付与状態に制御することを把握されるが、遊技状態がより有利な状態に変化するため遊技興趣の低下は少ない。また、高確率状態に制御しているときに降格示唆演出を実行することにより第2低利益付与状態に制御することを把握されるが、低確率状態に制御することを通知しないことにより遊技者に不利益を与える虞がある。すなわち、遊技状態の変化に応じた演出表示を実行することが可能になり、遊技状態の変化がない場合には第1低利益付与状態及び第2低利益付与状態となったことを把握され難くすることができる。これにより、遊技興趣の低下を抑止することができる。

40

また、低利益付与状態の実行中に特定演出表示を実行し、特定演出表示を実行した後に昇格示唆演出及び降格示唆演出を実行するため、特定演出表示が実行されたときに昇格示唆演出が実行されるか否か又は降格示唆演出が実行されるか否かに注目させることができ、特定開閉手段の開閉制御に気付かれ難くすることができる。これにより、低利益付与状態に制御されて景品玉の獲得が困難であるが故に遊技興趣が低下することを抑止できる。

【0012】

(解決手段3)

前記表示手段に前記特定表示結果が導出表示されたことに基づいて前記表示制御手段による前記図柄情報の変動表示を規制し、前記利益付与状態制御手段による前記利益付与状

50

態の制御を終了したことに基づいて前記規制を解除する変動規制手段（CPU102によって第1特別図柄停止処理（ステップS55）のステップS184で第1大当りフラグがオンしていれば大当り制御フラグをオンし、第2特別図柄停止処理（ステップS65）で第2大当りフラグがオンしていれば大当り制御フラグをオンし、特別図柄プロセス処理（ステップS14）のステップS35で大当り制御フラグがオンしていれば第1特別図柄プロセス処理（ステップS37）及び第2特別図柄プロセス処理（ステップS39）の実行を規制し、大当り開放後処理（ステップS73）のステップS261で大当り遊技状態を終了するときに大当り制御フラグをオフすることで第1特別図柄プロセス処理（ステップS37）及び第2特別図柄プロセス処理（ステップS39）の規制を解除する部分）をさらに備え、

10

前記表示制御手段は、

前記利益種類決定手段によって前記第1低利益付与状態に決定されたとき、前記確率変更手段によって前記高確率状態に制御している場合には前記変動規制手段によって前記規制を解除する以前に前記特定演出表示を実行し、前記確率変更手段によって前記低確率状態に制御している場合には前記変動規制手段によって前記規制を解除する以前に前記昇格示唆演出を実行し、

前記利益種類決定手段によって前記第2低利益付与状態に決定されたとき、前記確率変更手段によって前記低確率状態に制御している場合には前記変動規制手段によって前記規制を解除する以前に前記昇格示唆演出を実行し、前記確率変更手段によって前記高確率状態に制御している場合には前記変動規制手段によって前記規制を解除する以前に前記特定演出表示及び前記降格示唆演出を実行することを特徴とする解決手段2記載の遊技機。

20

【0013】

解決手段3記載の遊技機によれば、第1低利益付与状態になったときに高確率状態に制御していれば図柄情報の変動表示の規制を解除する以前に特定演出表示を実行し、第1低利益付与状態になったときに低確率状態に制御していれば図柄情報の変動表示の規制を解除する以前に昇格示唆演出を実行し、第2低利益付与状態になったときに高確率状態に制御していれば図柄情報の変動表示の規制を解除する以前に特定演出表示及び降格示唆演出を実行する。また、昇格示唆演出及び降格示唆演出も利益付与状態の実行中に行われるため、特定演出表示が実行されたときに昇格示唆演出又は降格示唆演出が実行されるか否かに注目させることで表示手段に注視させ、特定開閉手段が開閉制御されていることを把握され難くすることができる。これにより、低利益付与状態となった場合に景品玉の獲得が困難であるが故に遊技興趣が低下することを抑止できる。

30

【0014】

（解決手段4）

前記始動口として複数の始動口（上始動口52、下始動口54）によって構成し、

所定の増加条件が成立（15R確変大当り、2R確変大当り及び2R非確変大当りのいずれかが発生）したことに基づいて前記複数の始動口のうち第2始動口（下始動口54）への遊技球の入球割合を通常よりも増加させ（時短制御を実行し）、所定の減少条件が成立（2R非確変大当りに基づく2R大当り遊技状態の終了後に第1特別図柄表示器141aにて第1特別図柄の変動表示が実行される回数と第2特別図柄表示器141bにて第2特別図柄の変動表示が実行される回数との合計が所定の回数（例えば100回）に達した）したことに基づいて前記第2始動口への遊技球の入球割合を通常の割合に減少させる（時短制御を終了する）入球割合変更手段（CPU102によって大当り開放後処理（ステップS73）で時短フラグをオンし、2R非確変大当りであれば制限時短フラグをオンするとともに時短回数カウンタに「100回」をセットし、第1変動パターン設定処理（ステップS53）の時短判定処理（ステップS152）及び第2変動パターン設定処理（ステップS63）の時短判定処理で時短回数カウンタが0であれば時短フラグをオフし、時短フラグがオンしていれば普通図柄プロセス処理（ステップS15）で第2特別図柄表示器141bにて第2特別図柄の変動表示を開始してから第2特別図柄を停止表示するまでの変動時間を短縮する制御、普通図柄の変動表示の結果が「当り」となる確率を高める制

40

50

御、普通図柄の変動表示の結果「当り」となった場合に入球装置５６の開放時間を通常状態よりも延長する制御、入球装置５６の開放回数を通常状態よりも増加させる制御、のうちいずれかまたは任意の組み合わせを実行する部分）をさらに備え、

前記利益付与判定手段は、

前記複数の始動口のうち第１始動口（上始動口５２）に遊技球が入球したことに基づいて遊技者に所定の利益を付与する利益付与状態に制御するか否かを判定する第１利益付与判定手段（ＣＰＵ１０２によって第１特別図柄通常処理（ステップＳ５１）のステップＳ１０４で取得している第１大当り判定乱数と第１大当り判定値とに基づいて大当り遊技状態に制御するか否かを判定する部分）と、

前記複数の始動口のうち前記第２始動口に遊技球が入球したことに基づいて遊技者に所定の利益を付与する利益付与状態に制御するか否かを判定する第２利益付与判定手段（ＣＰＵ１２０によって第２特別図柄通常処理（ステップＳ６１）で取得している第２大当り判定乱数と第２大当り判定値とに基づいて大当り遊技状態に制御するか否かを判定する部分）と、を含み、

前記利益種類決定手段は、

前記第１利益付与判定手段によって前記利益付与状態に制御すると判定されたときに遊技者に付与される利益が異なる複数種類の利益付与状態のうちいずれかに決定する第１利益種類決定手段（ＣＰＵ１０２によって第１停止図柄設定処理（ステップＳ５２）のステップＳ１２２で取得している大当り種類決定乱数と大当り種類判定値とに基づいて大当りの種類を決定する部分及びＣＰＵ１０２によって第２停止図柄設定処理（ステップＳ６２）で取得している大当り種類決定乱数と大当り種類判定値とに基づいて大当りの種類を決定する部分）と、

前記第２利益付与判定手段によって前記利益付与状態に制御すると判定されたときに遊技者に付与される利益が異なる複数種類の利益付与状態のうちいずれかに決定する第２利益種類決定手段（ＣＰＵ１０２によって第２停止図柄設定処理（ステップＳ６２）で取得している大当り種類決定乱数と大当り種類判定値とに基づいて大当りの種類を決定する部分）と、を含み、

前記入球割合変更手段は、前記第１利益種類決定手段又は前記第２利益種類決定手段によって前記複数種類の利益付与状態のうち前記高利益付与状態又は前記低利益付与状態に制御すると判定されたことに基づいて前記高利益付与状態及び前記低利益付与状態の終了後に前記第２始動口への遊技球の入球割合を増加させ、

前記第２利益種類決定手段によって前記第１低利益付与状態に決定したとき、前記表示手段に前記特定表示結果が導出表示されてから前記利益付与状態制御手段によって前記特定開閉手段の開閉制御を開始するまでの開始待機時間（第１特別図柄停止処理（ステップＳ５５）及び第２特別図柄停止処理（ステップＳ６５）でインターバルタイマに設定した時間）と、前記利益付与状態制御手段による前記利益付与状態の制御を終了してから前記変動規制手段によって前記規制を解除するまでの終了待機時間（大当り開放中処理（ステップＳ７２）のステップＳ２２９でインターバルタイマに設定した時間）と、の少なくとも一方を前記第１利益種類決定手段によって前記第１低利益付与状態に決定したときよりも短縮することを特徴とする解決手段３記載の遊技機。

【００１５】

解決手段４記載の遊技機によれば、第２始動口への遊技球の入球割合を所定条件成立に応じて変化させることにより第２利益付与判定手段の判定結果に応じた図柄情報の変動表示の実行頻度を変化させる。また、第２始動口へ遊技球が入球したことに基づいて第２利益種類決定手段によって第１低利益付与状態に決定されたときには第１始動口へ遊技球が入球したことに基づいて第１利益種類決定手段によって第１低利益付与状態に決定されたときよりも変動表示を規制する期間を短縮させる。これにより、第２始動口への遊技球の入球割合を通常よりも増加させているときには第２利益付与判定手段の判定結果に応じた図柄情報の変動表示の実行頻度が高くなり、第１利益種類決定手段によって第１低利益付与状態に決定される割合よりも第２利益種類決定手段によって第１低利益付与状態に決定

される割合が高まる。すなわち、第2始動口への遊技球の入球割合を通常よりも増加させているときに第1低利益付与状態になった場合には第2始動口への遊技球の入球割合を通常よりも増加させていないときに第1低利益付与状態になった場合よりも高い割合で図柄情報の変動表示が規制される時間、換言すると低利益付与状態によって遊技の進行（図柄情報の変動表示）を停止される期間を短縮させることができ、低利益付与状態になったことを一層把握され難くすることができる。

【0016】

（解決手段5）

前記表示制御手段は、前記利益種類決定手段によって前記高利益付与状態に決定されたとき、前記特別演出表示を実行する以前に前記特定演出表示を実行することを特徴とする解決手段1乃至解決手段4のいずれかに記載の遊技機。

10

【0017】

解決手段5記載の遊技機によれば、高利益付与状態に制御するときには特定演出表示を実行した後、特別演出表示を実行し、その後特定開閉手段の開閉制御を開始する。このように構成することにより、特定演出表示が実行されたときに特別演出表示が実行されるか否かに注目させることができ、さらに特別演出表示を実行した後に特定開閉手段の開閉制御を開始すると認識させることができるため、低利益付与状態に制御する場合に特定演出表示を実行しているときに特定開閉手段の開閉制御を実行していることを把握され難くすることができる。また、特別演出表示が実行されなかった場合には利益付与状態に制御されないと思わせることができるため、低利益付与状態となることを把握され難くすることができ、低利益付与状態に制御されて景品玉の獲得が困難であるが故に遊技興趣が低下することを抑止できる。

20

【発明の効果】

【0018】

本発明によれば、利益付与状態に制御しないときにも特定演出表示と同様の演出表示を実行することで特定演出表示が実行された場合であっても利益付与状態に制御されないと思わせることができ、多量の賞球を獲得することが困難な大当たり遊技状態に制御した場合であっても遊技興趣の低下を抑止できる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0019】

30

以下、図面を参照して本発明の好適な実施形態について説明する。なお、本実施形態では、遊技機として、パチンコ機1について説明するが、本発明の遊技機はこれに限らず、「ぱちんこ遊技機」、「回動式遊技機」、「アレンジボール遊技機」、「じゃん球遊技機」等であってもよい。図1および図2は、一実施形態となるパチンコ機1の構成を具体的に示している。パチンコ機1は枠体および遊技盤4から構成され、枠体には外枠2をはじめ本体枠3、前面枠5等が含まれている。このうち外枠2は、上下左右の木枠材を矩形に組み合わせて構成されており、その前側下部には、本体枠3の下面を受けるための下受板6が備えられている。外枠2の左側縁部には、ヒンジ機構7を介して本体枠3の左側端部が連結されており、図2に示されているように、本体枠3は外枠2の手前側にて開閉可能となっている。この本体枠3は、前枠体8と遊技盤装着枠9、機構装着枠10を合成樹脂材によって一体成形することで構成されている。このうち前枠体8は、本体枠3の前面側に位置して形成されており、その外形は、下受板6を除く外枠2の外郭形状に合致する大きさを有している。

40

【0020】

遊技盤装着枠9は前枠体8の後部に一体的に形成されており、この遊技盤装着枠9には遊技盤4が前方から嵌め込むようにして装着されている。遊技盤4もまたヒンジ機構25を介して本体枠3より前面側へ開閉可能となっており、この開閉動作に伴って遊技盤4は本体枠3に対して着脱可能となっている。遊技盤装着枠9のうち、遊技盤4が嵌め込まれる部位の下開口縁部にキャッチロック9a（いわゆる「パチン錠」）が設けられている。図示のように、遊技盤装着枠9に遊技盤4が嵌め込まれた状態でキャッチロック9aが締

50

め付けられると、遊技盤 4 が下方に強く押し付けられるようにして遊技盤装着枠 9 に固定される。

【0021】

また、遊技盤 4 の右上隅部と右下隅部にはそれぞれロック部材 4 c が取り付けられている。ロック部材 4 c は遊技盤 4 の幅方向に細長く延びたプレート形状をなしており、その先端部は遊技盤 4 から右側方に突き出した状態で遊技盤 4 を遊技盤装着枠 9 に対して係止する爪の働きをする。すなわち、ロック部材 4 c はその先端部分が遊技盤 4 の右側端から側方に突出した突出位置か、もしくは遊技盤 4 の右側端から内側（中心方向）に引っ込んだ引込位置のいずれかで遊技盤 4 に係止される。

【0022】

一方、図 2 には示されていないが、遊技盤装着枠 9 の内縁には上下のロック部材 4 c にそれぞれ対応する位置に係止穴が形成されている。このため遊技盤 4 を遊技盤装着枠 9 に嵌め込んだ状態で、上下のロック部材 4 c をそれぞれ突出位置で係止させれば、その先端部が係止穴に入り込んだ状態で遊技盤 4 を遊技盤装着枠 9 に係止し、その前方への脱落を防止する。逆に、上下のロック部材 4 c を突出位置から退出させて遊技盤装着枠 9 との係止を解除すれば、遊技盤 4 を遊技盤装着枠 9 から容易に取り外すことができる。

【0023】

遊技盤 4 の盤面（前面）には、環状に成形された案内レール 1 1 が設けられており、この案内レール 1 1 は外レールと内レールとから構成されている。そして遊技盤 4 の盤面には、案内レール 1 1 の内側にほぼ円形状の遊技領域 1 2 が区画して形成されている。なお、遊技領域 1 2 内の構成（盤面構成）については後述する。

【0024】

前枠体 8 の左下隅の位置には、装着板 1 3 を介して低音用スピーカ 1 4 が内蔵されている。また、前枠体 8 の右下隅の位置には発射レール 1 5 が設けられており、この発射レール 1 5 は遊技盤 4 の発射通路に向けて遊技球を導く役割を果たしている。そして前枠体 8 には、発射レール 1 5 や低音用スピーカ 1 4 よりも下方の位置に下前面部材 1 6 が装着されている。この下前面部材 1 6 のほぼ中央位置に下皿 1 7 が形成されており、さらにその右側位置に発射ハンドル 1 8 が設けられている。

【0025】

図 2 に一部が示されているように、本体枠 3（前枠体 8）の右側端部には、その裏面側に施錠装置 1 9 が装着されている。この施錠装置 1 9 は、外枠 2 に対して本体枠 3 全体を施錠したり、あるいは、本体枠 3 に対して前面枠 5 を施錠したりする機能を備えている。施錠装置 1 9 は 2 種類の枠施錠ラッチ 2 1 および扉施錠ラッチ 2 3 を有しており、このうち一方の枠施錠ラッチ 2 1 は外枠 2 の閉止具 2 0 に対応している。例えば、図 2 に示されている状態から本体枠 3 を外枠 2 に対して押し込むと、上下で 2 つの枠施錠ラッチ 2 1 がそれぞれ対応する閉止具 2 0 に係合し、これにより本体枠 3 が外枠 2 に施錠された状態で固定される。

【0026】

もう一方の扉施錠ラッチ 2 3 は、前面枠 5 の後面に設けられた閉止具 2 2 に対応しており、例えば図 2 に示されている状態から前面枠 5 を本体枠 3 に対して押し込むと、上下で 3 つの扉施錠ラッチ 2 3 がそれぞれ対応する閉止具 2 2 に係合し、これにより前面枠 5 が本体枠 3 に施錠された状態で固定される。

【0027】

施錠装置 1 9 はまたシリンダー錠 2 4 を有しており、本体枠 3 および前面枠 5 が閉止された状態で、例えばホールの管理者・従業員がシリンダー錠 2 4 の鍵穴に専用の鍵を挿入して一方向に回すと、枠施錠ラッチ 2 1 と外枠 2 の閉止具 2 0 との係合が解除されて本体枠 3 が解錠される。また、これとは逆方向に鍵を回すと、扉施錠ラッチ 2 3 と前面枠 5 の閉止具 2 2 との係合が解除されて前面枠 5 が解錠されるようになっている。なお、シリンダー錠 2 4 の前端部は、前枠体 8 および下前面部材 1 6 を貫通して下前面部材 1 6 の前面に露出しているため、パチンコ機 1 の前方から鍵を挿入して解錠操作を容易に行うことが

10

20

30

40

50

できるものとなっている。

【0028】

なお、本実施形態では、時計回り方向に鍵を回動操作（捻り操作）することで外枠2に対して本体枠3が解錠され、反時計回り方向に鍵を回動操作（捻り操作）することで本体枠3に対して前面枠5が解錠される。このように、鍵の回動操作の方向を異ならせるだけで、本体枠3または前面枠5のいずれかを解錠させることができる。また、施錠装置19は、本体枠3が閉塞状態にて施錠されたときに、鍵以外のものを用いた外部操作によって枠施錠ラッチ21と外枠2の閉止具20との係合が解除されないように枠施錠ラッチ21の変位をロックするロック機構をさらに備えている。

【0029】

これにより、本体枠3が閉塞状態で施錠されたときは、ロック機構により枠施錠ラッチ21がロックされる。また本体枠3（全面枠8）には、枠施錠ラッチ21よりも外枠2と本体枠3（前面枠8）との間隙に近い側（図2でみて右側方）にリブが突設して形成されており、不正行為を意図した遊技者等が外枠2と本体枠3（前面枠8）との間隙から針金等を差し込んで直接枠施錠ラッチ21を操作しようとしても、その針金等はリブに当接し、それ以上の進入を阻まれる。したがって、外枠2と本体枠3（前面枠3）との間隙から針金等を用いて本体枠3を不正に解錠するような行為を抑止することができる。

【0030】

前面枠5はガラス枠やガラス扉とも称され、この前面枠5はヒンジ機構25を介して本体枠3の前面側に開閉可能に装着されている。前面枠5は、その裏側に扉本体フレーム26を有するほか、前側に枠ランプ27（サイド装飾装置）や上皿28、音響電飾装置29を備えている。扉本体フレーム26は、プレス加工された金属製フレーム部材によって構成されており、この扉本体フレーム26は前枠体8の上端から下前面部材16の上縁に亘る部分を覆う大きさに形成されている。前面枠5を閉じると、遊技盤4を含む前枠体8の前面側が前面枠5によって覆われることとなるが、扉本体フレーム26の中央にはほぼ円形の開口窓30が形成されており、この開口窓30を通じて遊技盤4の遊技領域12を前方から視認することができる。また、扉本体フレーム26の後側には、開口窓30よりも大きい矩形枠状をなす窓枠31が設けられており、この窓枠31には透明な2枚のガラス板32が前後に間隔をおいて嵌め込まれている。

【0031】

なお本実施形態の構成では、遊技盤4の右方ではなく下方にシリンダー錠24を配置し、合わせて遊技盤4の右方に配置された施錠装置19を薄型化することで、遊技盤4に形成された遊技領域12の面積を従来よりも大きく確保することができる。これにより遊技者の見る目を大いに引きつけ、その視認に対する興味を高めることができる。また本実施形態の構成では、遊技領域12の拡大に合わせて前面枠8の開口窓30が拡大されているため、その部分では前面枠8の剛性が低下することとなるが、本実施形態では前面枠8の下部に上皿28が一体的に形成されているため、この上皿28の部分が補強となって前面枠8全体としての剛性の低下を抑制している。

【0032】

図1に示されているように、前面枠5には開口窓30の周囲において、左右両側部に枠ランプ27が配設されているほか、その下部に上皿28が配設されており、さらには上部に音響電飾装置29が配設されている。これら枠ランプ27や音響電飾装置29、上皿28等は全体として前面枠5の外形を構成するべく一体をなし、相互に外観上の一体感を想起させるデザインが施されている。

【0033】

このうち枠ランプ27は、ランプ基板を内蔵したサイド装飾体33を主体として構成されており、サイド装飾体33はちょうど開口窓30の左右で一对をなしている。サイド装飾体33には、横長に延びるスリット状の開口孔が上下方向に複数配列されており、個々の開口孔には、ランプ基板に実装されたランプ（LED：発光ダイオード）に対応するレンズ34が組み込まれている。

10

20

30

40

50

【0034】

また音響電飾装置29は、高音用に2つのスピーカ36を内蔵しており、これらスピーカ36の前面側はスピーカカバー37で覆われている。スピーカ36は前面枠5の左右に一对をなして配置されており、左右のスピーカ36をつなぐようにして透明カバー体35が設置されている。透明カバー体35は前面枠5の幅一杯に拡がっており、その奥には装飾用のLEDを有したランプ基板やリフレクタ体等が設置されている。音響電飾装置29は、これらスピーカ36やスピーカカバー37、透明カバー体35、ランプ基板、リフレクタ体等の構成部材が相互に組み付けられた状態でユニット化されている。

【0035】

扉本体フレーム26の前側には、開口窓30の周囲において、下部に上皿28が前面枠8と一体的に設けられているほか、左右の両側部に枠ランプ27が装着されており、また上部に上部スピーカ36が装着されている。なお枠ランプ27については、各種遊技内容に応じてその点灯・消灯制御が実行されており、上部スピーカ36および下部スピーカ14については、各種遊技内容に応じて複数種類の音出力態様により音出力制御が実行される。このように本実施形態のパチンコ機1では、各種遊技内容に応じて枠ランプ27の点灯・消灯制御や、上部スピーカ29および下部スピーカ14の音出力制御を実行することで演出効果を高め、遊技者の興趣を向上するようになっている。また、上部スピーカ29および下部スピーカ14では、不正行為が実行されたことを報知する警告音や、遊技に関するエラーが発生したことを報知する情報音等の出力も行われる。

【0036】

パチンコ機1の構造上、上記の枠体（外枠2、本体枠3、前面枠5）が本体を構成する部分であり、遊技盤4の板材、つまり遊技板は本体に着脱可能に支持された部分となっている。外枠2は遊技場（ホール）の島設備にパチンコ機1を固定する役割を担い、また本体枠3は遊技板を含めた遊技盤4全体を着脱可能に支持する役割を担う。遊技板はベニヤ板等の強度部材からなり、その前面および背面には各種構成要素（障害釘、役物、入賞装置、装飾品類、電子機器・制御基板類）が取り付けられている。

【0037】

図3は、遊技盤4を単独で示している。上記のように遊技盤4は矩形状に成型された遊技板4aを強度部材として構成されており、その前面に遊技領域12が円形状に形成されている。遊技領域12内には、所定の配列で多数の障害釘が打ち付けられているほか、その適宜の位置に球誘導用の風車40が設けられている。遊技領域12内の上半分には、ひととき大きく目を引く演出装置42が配置されており、この演出装置42にはパチンコ機1の機種やゲームコンセプト等を象徴したデザインがあしらわれている。

【0038】

演出装置42は、その全体が縦方向に扁平した楕円形状の外形をなしているが、そのところどころに角張った部分を有する。特に正面からみて演出装置42の頂部は山形状に突出し、その山頂に相当する部分から左右に延びる上縁部は、緩やかな下り傾斜を有している。また、演出装置42の左側縁部は縦方向にゴツゴツと切り立ったような形状をなしており、このため左側縁部の上端と下端がそれぞれ角張った外形をなしている。一方、演出装置42の右側縁部は遊技領域12の外縁に沿って円弧状に湾曲しており、その輪郭線は左側縁部と対照的に滑らかなカーブを描いている。また、演出装置42の下側縁部は中央に向かって直線的に絞り込まれたような下り傾斜を有しており、そして中央の位置では水平方向に屈曲されている。

【0039】

演出装置42の内側には液晶表示装置50が設置されており、この液晶表示装置50は比較的大型の表示画面を有している。また演出装置42の内側には、液晶表示装置50の表示画面を取り囲むようにして各種の装飾体43a、43b、43cや可動装飾体44a、44b、44cが配置されているほか、可動装飾体44a～44cの外側には演出装置42の周縁部に沿って別の装飾体43d、43e等が配置されている。

【0040】

また、正面からみて可動装飾体 4 4 a, 4 4 b, 4 4 c よりも奥の位置には、それぞれ固定装飾体 4 5 a, 4 5 b, 4 5 c が設置されており、これら固定装飾体 4 5 a, 4 5 b, 4 5 c の周囲の領域にはさらに別の装飾部材 4 6 が設置されている。装飾部材 4 6 は、液晶表示装置 5 0 の左右の両側方および上方の領域に拡がるようにして敷設されており、それゆえ演出装置 4 2 を前面側からみたとき、装飾部材 4 6 は装飾体 4 3 a, 4 3 b, 4 3 c や可動装飾体 4 4 a, 4 4 b, 4 4 c の背景領域としての位置付けとなる。

【0041】

また本実施形態では、装飾体 4 3 a, 4 3 b, 4 3 c が遊技領域 1 2 内で演出装置 4 2 内のステージ部（転動部）よりも高い位置に配置されているため、遊技領域 1 2 を流下する遊技球が必要以上にステージ部に進入することを防止することができる。これにより、演出装置 4 2 のステージ部において安定したステージ性能（上始動口 5 2 へ遊技球を放出する性能）を発揮することが可能となる。要するに、遊技球がステージ部に導かれるということは、単に遊技領域 1 2 を流下していくよりも上始動口 5 2 に入賞する確率が高くなるということである。このため、流下中の遊技球があまり過度にステージ部に進入すると、製品の開発段階で計画された遊技性能に狂いが生じてくることになるが、本実施形態では、装飾体が遊技球の不所望な進入を堰き止める防波堤の役割を果たすので、遊技性能を保証しつつ装飾性を高めることができるという 2 重のメリットが生じる。

【0042】

演出装置 4 2 よりも下方の遊技領域 1 2 には上始動口 5 2 が配置されており、その直下の位置には、入球装置 5 6 と一体化された下始動口 5 4 が配置されている。入球装置 5 6 には左右一対の開閉部材 5 6 a が付属しており、図中に示されているように開閉部材 5 6 a が左右に拡開した状態に変位すると下始動口 5 4 に遊技球が入賞可能となり、逆に開閉部材 5 6 a が閉じた状態に変位すると遊技球は下始動口 5 4 に入賞しなくなる。すなわち、上始動口 5 2 は遊技領域 1 2 を流下する遊技球を常に受け入れ可能な状態で配置され、下始動口 5 4 は開閉部材 5 6 a が左右に拡開した状態に変位したときにだけ遊技球を受け入れ可能になるような状態で配置されている。

【0043】

入球装置 5 6 の左右の離れた位置にはゲート 5 8 が一対をなして配置されている。また、入球装置 5 6 の下方の位置にはアタッカ装置 6 0 が配置されている。このアタッカ装置 6 0 は大入賞口 6 2 を開閉するための開閉部材 6 0 a を有している。図示のように開閉部材 6 0 a が手前側へ倒れ込むようにして開いた状態に変位すると、上方から流下してくる遊技球が開閉部材 6 0 a に案内されて大入賞口 6 2 に入賞可能となり、逆に開閉部材 6 0 a が盤面に沿う位置まで変位すると、大入賞口 6 2 が閉じられて遊技球は入賞しなくなる。

【0044】

その他、アタッカ装置 6 0 の左右の位置には一般入賞口 6 6 が一対をなして配置されている。また、遊技領域 1 2 の下縁部に沿って左右一対のサイド装飾部材 6 4 が配置されており、これらサイド装飾部材 6 4 にもそれぞれ一般入賞口 6 6 が形成されている。これらサイド装飾部材 6 4 の造形には演出装置 4 2 との視覚的な統一感が与えられている。

【0045】

サイド装飾部材 6 4 では、遊技の進行に伴い各種情報の表示が行われるものとなっており、各種情報の表示は、各サイド装飾部材 6 4 に内蔵された LED の点灯・点滅により表示することができる。このため、例えば右側のサイド装飾部材 6 4 には、各々 2 つの発光領域からなる第 1 特別図柄表示器 1 4 1 a と第 2 特別図柄表示器 1 4 1 b とが形成されており、これら発光領域はいずれも小円形状をなし、そして 4 つが菱形を描くようにして配列されている。さらに第 1 特別図柄表示器 1 4 1 a 及び第 2 特別図柄表示器 1 4 1 b の上方には 2 つの発光領域 6 4 b, 6 4 c が形成されており、これら発光領域 6 4 b, 6 4 c にはそれぞれ動物の骨（大腿骨のように棒状で、両端に関節部となる膨らみがあるもの）をかたどったデザインが施されている。また、左側のサイド装飾部材 6 4 にも合計で 4 つの発光領域 6 4 d, 6 4 e が形成されている。これら発光領域 6 4 d, 6 4 e はいずれも

小円形状をなし、縦方向に1列を描くようにして配列されている。

【0046】

第1特別図柄表示器141aは、第1特別図柄を変動表示する。第1特別図柄は、パチンコ機1において抽選（大当たり判定）の当落の結果が出たということを外部に向けて表示するためのものである。例えば、パチンコ機1における通常遊技状態（大当たり遊技でない状態）で上始動口52への入賞があると、それを契機に第1特別図柄表示器141aがいろいろなパターンで点滅動作を開始し、第1特別図柄の変動状態が表示される。このような第1特別図柄の変動開始（いわゆる「始動」）により、遊技者は大当たり判定が行われたこと（あるいは、これから抽選の結果が出ることを）認識することができる。その後、ある程度の時間が経過すると第1特別図柄表示器141aの点滅動作が停止し、そのときの抽選結果（当落結果）を表示する態様で第1特別図柄が停止表示される。第1特別図柄の変動表示停止時の態様について、簡易な例では第1特別図柄表示器141aの2つの発光領域全てが点灯していれば当選（大当たり）を表し、2つの発光領域の一方が消灯していれば落選を表すといった態様が挙げられる（ただし、これら以外の態様もある。）。これにより、遊技者は大当たり判定に当選したか否かを視覚的に認識することができる。

10

【0047】

第2特別図柄表示器141bは、第2特別図柄を変動表示する。第2特別図柄は、パチンコ機1において抽選（大当たり判定）の当落の結果が出たということを外部に向けて表示するためのものである。例えば、パチンコ機1における通常遊技状態（大当たり遊技でない状態）で下始動口54への入賞があると、それを契機に第2特別図柄表示器141bがいろいろなパターンで点滅動作を開始し、第2特別図柄の変動状態が表示される。このような第2特別図柄の変動開始（いわゆる「始動」）により、遊技者は大当たり判定が行われたこと（あるいは、これから抽選の結果が出ることを）認識することができる。その後、ある程度の時間が経過すると第2特別図柄表示器141bの点滅動作が停止し、そのときの抽選結果（当落結果）を表示する態様で第2特別図柄が停止表示される。第2特別図柄の変動表示停止時の態様について、簡易な例では第2特別図柄表示器141bの2つの発光領域全てが点灯していれば当選（大当たり）を表し、2つの発光領域の一方が消灯していれば落選を表すといった態様が挙げられる（ただし、これら以外の態様もある。）。これにより、遊技者は大当たり判定に当選したか否かを視覚的に認識することができる。

20

【0048】

なお本実施形態では、第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器141bの他に液晶表示装置50を用いて装飾図柄（例えば「0」～「9」の数字をデザインしたもの）を変動・停止表示させることで、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示と停止表示に関連した各種の演出を行うことが可能である。また、この例では第1特別図柄及び第2特別図柄の2つの特別図柄に対して1つの装飾図柄を備えるように構成される。そして、第1特別図柄及び第2特別図柄を上始動口52と下始動口54とに遊技球が入賞した順序で変動表示させ、それに対応して装飾図柄の変動表示を行う。すなわち、この例では第1特別図柄及び第2特別図柄の一方の変動表示を実行しているときには他方の変動表示を実行しない。また、上始動口52と下始動口54とに遊技球が入賞しているときには遊技球が先に入賞した始動口に対応する特別図柄（上始動口52に対応する第1特別図柄、下始動口54に対応する第2特別図柄）の変動表示を実行する。

30

40

【0049】

また、演出装置42の下縁部に4つの発光領域48が形成されており、これら4つの発光領域48は特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）の始動記憶ランプ（特図始動記憶ランプ147）として機能する。すなわち、特図始動記憶ランプ147を構成する4つの発光領域48には数字の「1」、「2」、「3」、「4」をかたどったデザインが施されており、4つの発光領域48は左から右へ「1」～「4」を表すようにして順番に並んでいる。特図始動記憶ランプ147は、これら4つの発光領域48の「1」～「4」の発光（点灯）態様によって特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）の始動記憶数（1～8）を表す。また、この例では、第1特別図柄の始動記憶数の上限として4に設定され、

50

第2特別図柄の始動記憶数として4に設定され、特図始動記憶ランプ147としての発光領域48によって0～8の範囲で第1特別図柄の始動記憶数と第2特別図柄の始動記憶数とを合算して表示する。なお、この例では、4つの発光領域48で構成される1つの特図始動記憶ランプ147によって第1特別図柄の始動記憶数と第2特別図柄の始動記憶数とを合算して表示するが、第1特別図柄の始動記憶数を表示する特図始動記憶ランプと第2特別図柄の始動記憶数を表示する特図始動記憶ランプとを別個に備えるように構成してもよい。また、この例では、4つの発光領域48で構成される1つの始動記憶ランプによって第1特別図柄の始動記憶数と第2特別図柄の始動記憶数とを合算し、合算した始動記憶数を全て表示するが、合算した始動記憶数の一部を表示するように構成してもよい。例えば、第1特別図柄の始動記憶数と第2特別図柄の始動記憶数とを合算した始動記憶数を4個まで表示し、5以上の始動記憶数を表示しないように構成してもよい。

10

【0050】

具体的には、遊技中に上始動口52への入賞があるとこれを契機として第1特別図柄の始動条件が記憶され、遊技中に下始動口54への入賞があるとこれを契機として第2特別図柄の始動条件が記憶され、この状態で第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中であれば、発光領域48の発光態様に応じて「1」～「4」のいずれかを所定の態様で点灯表示する。すなわち、上始動口52及び下始動口54への遊技球の入賞があったときに第1特別図柄又は第2特別図柄を変動表示している場合に、上始動口52及び下始動口54への遊技球の入賞後の第1特別図柄の始動記憶数（第1特別図柄の始動条件の記憶数）と第2特別図柄の始動記憶数（第2特別図柄の始動条件の記憶数）とを合算した始動記憶数が0～4の場合には、合算した始動記憶数に対応する発光領域48（合算した始動記憶数が1であれば「1」に対応する発光領域48、合算した始動記憶数が2であれば「2」に対応する発光領域48、合算した始動記憶数が3であれば「3」に対応する発光領域48、合算した始動記憶数が4であれば「4」に対応する発光領域48）を緑色で点灯表示することによって始動記憶数を表示する。また、上始動口52及び下始動口54への遊技球の入賞があったときに第1特別図柄又は第2特別図柄を変動表示している場合に、上始動口52及び下始動口54への遊技球の入賞後の第1特別図柄の始動記憶数と第2特別図柄の始動記憶数とを合算した始動記憶数が5～8の場合には、合算した始動記憶数に対応する発光領域48（合算した始動記憶数が5であれば「1」に対応する発光領域48、合算した始動記憶数が6であれば「2」に対応する発光領域48、合算した始動記憶数が7であれば「3」に対応する発光領域48、合算した始動記憶数が8であれば「4」に対応する発光領域48）を赤色で点灯表示することによって始動記憶数を表示する。一方、始動条件が記憶されている状態で、第1特別図柄及び第2特別図柄が変動表示していなければ（変動状態から停止表示状態になった場合を含む）、記憶された始動条件に基づいて第1特別図柄及び第2特別図柄のうち最先の始動条件に対応する特別図柄の変動表示が開始される。この場合、始動条件の記憶は消去され、あわせて始動条件を消去する以前の合算した始動記憶数が0～4であれば最後の始動条件に対応する発光領域48の点灯表示を停止（消灯）し、始動条件を消去する以前の合算した始動記憶数が5～8であれば最後の始動条件に対応する発光領域48を緑色で点灯表示する。

20

30

【0051】

なお、本実施形態では始動口毎に始動記憶数の上限が4に設定され、各始動口の始動記憶数が上限に達した場合、それ以上の始動条件は記憶されない。すなわち、上始動口52の始動記憶数の上限は4に設定されるとともに下始動口54の始動記憶数の上限は4に設定され、合算した始動記憶数の上限は8個に設定されている。また、上始動口52と下始動口54との合算した始動記憶数が8個に達していない場合であっても上始動口52の始動記憶数が上限の4に達していれば上始動口52に遊技球が入賞した場合であってもそれ以上の始動条件は記憶されないとともに下始動口54の始動記憶数が上限の4に達していれば下始動口54に遊技球が入賞した場合であってもそれ以上の始動条件は記憶されない。一方、上始動口52と下始動口54との合算した始動記憶数が8個に達していない場合に上始動口52の始動記憶数が上限の4に達していなければ上始動口52に遊技球が入賞

40

50

したことに基づいて始動条件が記憶され、下始動口54の始動記憶数が上限の4に達していなければ下始動口54に遊技球が入賞したことに基づいて始動条件が記憶される。

【0052】

また、第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器141bの上方に配置された2つの発光領域64b、64cのうち、右側に位置する発光領域64cはその点灯・点滅により普通図柄表示器として機能することができる。普通図柄は、パチンコ機1において普通図柄当り判定が行われ、その当落の結果が出たということを表すためのものである。例えば、パチンコ機1における通常遊技状態（大当り遊技でない状態）でゲート58を遊技球が通過すると、それを契機に発光領域64cが点灯または点滅動作を開始し、これにより普通図柄の変動状態が表示される。一方、左側の発光領域64bは、その点灯または消灯によって内部的な遊技様態（大当り確率が比較的高い高確率遊技様態であるか、あるいは大当り確率が比較的低い低確率遊技様態であるかの様態）を表示することができる。

10

【0053】

そして、左側のサイド装飾部材64に4つ縦に並んで配置された発光領域64d、64eのうち、下2つの発光領域64eは、点灯・点滅によって普通図柄の始動記憶数（1～4）を表示することができる。また、上2つの発光領域64dは、大当りになった場合にいずれか1つが点灯し、それによって大当りの種類を表示することができる。なお、大当りの種類については、パチンコ機1の制御に関する構成と合わせて後述する。

【0054】

20

図4は、パチンコ機1の動作を制御するための構成を概略的に示している。パチンコ機1の制御は、大きく分けて主基板のグループと周辺基板のグループとで分担されており、このうち主基板のグループが遊技動作（入賞検出や当り判定、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）表示、賞球払出等）を制御しており、周辺基板のグループが演出動作（発光装飾や音響出力、液晶表示等）を制御している。これら基板類は、いずれもパチンコ機1の背面側に設置されており、通常、本体枠3の施錠を解除した上で本体枠3を開放しない限り前面側から視認されたり、操作されたりすることはない。この他にも、パチンコ機1には電源基板や発射制御基板、インタフェース基板（CR機の場合）等が装備されているが、いずれも公知のものを適用できるため、ここでは図示とともに詳細な説明を省略する。

30

【0055】

主基板グループは、主制御基板101と払出基板105とから構成されている。主制御基板101は、中央演算装置としてのCPU102をはじめ、読み出し専用メモリとしてのROM103や読み書き可能メモリとしてのRAM104等を備えている。このうちCPU102は、ROM103に格納されている遊技制御プログラムを実行し、この実行に伴いパチンコ機1で行われる各種遊技を制御する。またCPU102は、周辺基板グループや払出基板105に送信するコマンドを作成する。また、RAM104には、主制御基板101で実行される種々の処理において生成される各種データや入力信号等の情報が一時的に記憶される。

【0056】

40

なお、主制御基板101には、ゲートスイッチ174a、始動口スイッチ170a、170b、カウントスイッチ175a、一般入賞口スイッチ113a等が接続されており、主制御基板101には、これらスイッチ類から検出信号が入力される。具体的には、ゲートスイッチ174aは遊技領域12内のゲート58に対応して設置されており、遊技球が流下する過程でゲート58を通過すると、その通過がゲートスイッチ174aにより検出され、そして検出信号が主制御基板101に入力される。また、第1始動口スイッチ170aは上始動口52に対応して設置されており、また第2始動口スイッチ170bは、下始動口54に対応して設置されている。したがって、遊技球が上始動口52または下始動口54に入賞すると、対応する始動口スイッチ170a、170bから主制御基板101に検出信号が入力される。またカウントスイッチ175aは大入賞口62に対応して設置

50

されており、大当り遊技中に大入賞口62に遊技球が入賞すると、カウントスイッチ175aから主制御基板101に検出信号が入力される。そして、一般入賞口スイッチ113aは一般入賞口66に対応して配置されており、遊技球が一般入賞口66に入賞すると、一般入賞口スイッチ113aから主制御基板101に検出信号が入力される。

【0057】

そして、CPU102は、これら入力された検出信号に応じた処理を実行する。すなわちCPU102は、入力された検出信号に基づいてソレノイド171a、176a、第1特別図柄表示器141a、第2特別図柄表示器141b、普通図柄表示器144、特図始動記憶ランプ147、普図始動記憶LED148、状態表示LED145、大当り種類表示LED146等に対し、それぞれの駆動信号を出力する。さらにCPU102は、入賞

10

【0058】

払出基板105もまた、中央演算装置としての払出CPU106をはじめ読み出し専用メモリとしての払出ROM107や読み書き可能メモリとしての払出RAM108等を備えている。なお、上述した始動口スイッチ170a、170bやカウントスイッチ175a、一般入賞口スイッチ113a等により遊技球の入賞が検出されると、各スイッチから検出信号が主制御基板101に入力される。そして主制御基板101では、入力された検出信号に基づいてCPU102から払出基板105に対して規定個数の遊技球の払い出しを指示するコマンドが送信される。そして、払出基板105は、主制御基板101から受けとったコマンドを処理し、規定個数分の遊技球の払い出しを実行するべく払出装

20

【0059】

また払出基板105には、発射モータを備えた発射装置135が接続されており、発射装置135は、発射モータの動力を用いて遊技球を遊技領域12に向けて発射する動作を行うことができる。遊技者が操作ハンドル18を操作（捻り操作）すると、発射装置135の発射モータが駆動され、これにより遊技球が打ち出される。

【0060】

図4には示されていないが、発射装置135には、遊技者の身体が操作ハンドル18に触れていることを検知するためのタッチセンサが内蔵されている。発射装置135は、遊技者が操作ハンドル18に触れていることが検知されている場合に発射モータを駆動可能な状態となる。そして、この状態で操作ハンドル18が初期の位置から時計回り方向に捻り操作されると、発射装置135は実際に発射モータを駆動して遊技球を発射する。

30

【0061】

あるいは、下皿17が満タン、つまり、払い出された遊技球で下皿17が満杯になったことを検出する下皿満タンスイッチを設け、この下皿満タンスイッチからの検出信号が入力されたときに操作ハンドル18の操作を受付不能な状態とする制御を行い、これにより発射装置135による発射モータの駆動を不可能な状態にすることもできる。すなわち、払出装109から払い出された遊技球はひとまず上皿28に貯留されるが、上皿28に貯留しきれない数の遊技球が払い出された場合には、その貯留しきれない分の遊技球は上皿28と連通した下皿17に貯留される。この状態でさらに払出装109により遊技球が払い出され、いよいよ下皿17が満タンになると、上記の下皿満タンスイッチから検出信号が出力されるので、これにより操作ハンドル18の操作が受付不能な状態に制御される。またこの場合、下皿満タンスイッチからの検出信号が出力されなくなると、操作ハンドル18の操作を受付可能な状態に復帰する制御が行われる構成としてもよい。

40

【0062】

周辺基板グループは、サブ統合基板111やランプ駆動基板119、表示制御基板120等から構成されている。このうちサブ統合基板111は、統合CPU112をはじめ統合ROM113、統合RAM114を備えている。また、サブ統合基板111は、音出力に関する制御を行う音源IC128を備えるほか、音出力に関する読み出し専用メモリと

50

しての音ROM127をも備えている。統合CPU112は、統合ROM113に格納されている演出制御プログラムを実行することにより主制御基板101から受信されたコマンドに基づく処理を実行する。また、統合RAM114には、サブ統合基板111で実行される種々の処理において生成される各種データや入出力信号、主制御基板101から受信したコマンド等の情報が一時的に記憶される。そして、統合CPU112は、統合RAM114に記憶されているコマンドを読み出すと、この読み出したコマンドに基づいて表示制御基板120に対してコマンドを送信したり、ランプ駆動基板119にランプ点灯信号やソレノイド駆動信号を送信したり、あるいは、枠ランプ27に駆動信号を出力したりする。またサブ統合基板111は、音源IC128によってコマンドに基づく音出力態様を音ROM127から読み出し、この読み出した音出力態様に応じた駆動信号を上部スピーカ29および下部スピーカ14に出力する。

10

【0063】

ランプ駆動基板119は、サブ統合基板111から受信したランプ点灯信号を遊技盤ランプに送信し、また、サブ統合基板111から受信したソレノイド駆動信号をソレノイドに送信する。遊技盤ランプおよびソレノイドは、演出装置42に装備されているものであり、このうち遊技盤ランプは演出装置42において発光演出に用いられ、またソレノイドは、可動装飾体44a、44b、44cの駆動に用いられる。なお、ランプ駆動基板119は、サブ統合基板111から送信されるランプ点灯信号を各ランプ(LED)別に振り分けて遊技盤ランプに受け渡すほか、サブ統合基板111から送信されるソレノイド駆動信号をソレノイドにそのまま受け渡すものであり、実質的な遊技盤ランプおよびソレノイドの制御はサブ統合基板111が行っている。以下、ランプ駆動基板119を省略して説明する場合がある。

20

【0064】

表示制御基板120は、中央演算装置としての表示CPU121を備えるほか、読み出し専用メモリとしての表示ROM122や読み書き可能メモリとしての表示RAM123を備えている。このうち表示CPU121は、サブ統合基板111からのコマンドに基づいて液晶表示装置50を制御する。

【0065】

次に、上述した各種の構成部材や装置等が設けられた遊技盤4にて実現される遊技について説明する。まず、遊技者が操作ハンドル18を捻り操作することにより、パチンコ機1の裏面側に設けられた発射装置135によって遊技球が打ち出される。発射装置135から打ち出された遊技球は、発射レール15および案内レール11に沿って上昇すると遊技領域12の上部に放出され、この後は遊技領域12内を障害釘等に衝突しながら流下する。

30

【0066】

遊技領域12を流下する遊技球がゲート58を通過すると、ゲートスイッチ174aによって遊技球の通過が検出され、この検出信号に基づいて普通図柄表示器144(発光領域64c)では普通図柄の変動表示(LEDが緑色と赤色とで交互に点灯する表示態様)が開始される。

【0067】

すなわちゲートスイッチ174aにより遊技球が検出されると、主制御基板101のCPU102は所定範囲の普通図柄当り判定乱数を更新するカウンタから普通図柄当り判定乱数を抽出する。そしてCPU102は、普通図柄表示器144による普通図柄の変動開始時に普通図柄当り判定乱数に基づいて当りとするか否かの判定を行い、この判定結果に応じた態様(本実施形態では、当りであれば赤色の点灯表示、はずれであれば緑色の点灯表示)で最終的に普通図柄を停止表示させる。

40

【0068】

また、普通図柄表示器144において普通図柄の変動表示中に遊技球がゲート58を通過すると、CPU102にて抽出された普通図柄当り判定乱数は、所定個数(本実施形態では4個)までRAM104に記憶される。このとき、記憶された普通図柄当り判定乱数

50

の個数は普図始動記憶 L E D 1 4 8（発光領域 6 4 e）の点灯態様によって表示される。具体的には、ゲート 5 8 の通過が有効である間（普通図柄の始動記憶数が 4 未満のとき）にゲートスイッチ 1 7 4 a により遊技球の通過が検出されると、その都度、普図始動記憶 L E D 1 4 8 の点灯態様を切り替える。

【0069】

本実施形態では、例えば普図始動記憶数（普通図柄の始動記憶数）が 1 である場合に下側の普図始動記憶 L E D 1 4 8（発光領域 6 4 e）が 1 つだけ点灯し、次に普図始動記憶数が 2 に増えると、下側に加えて上側の普図始動記憶 L E D 1 4 8（発光領域 6 4 e）がともに点灯する（2 つ点灯する態様）。さらに普図始動記憶数が 3 に増えると、それまで単純点灯していた上側の普図始動記憶 L E D 1 4 8 が点滅状態に切り替わり、下側の普図始動記憶 L E D 1 4 8 は単純点灯状態のままとなる。そして、普図始動記憶数が最大の 4 に達すると、2 つの普図始動記憶 L E D 1 4 8 がともに点滅状態になる。反対に、普通図柄表示器 1 4 4 にて普通図柄の変動表示が開始されると、その都度、普図始動記憶数が 1 つずつ減っていくので、この場合は上記と逆の態様により普図始動記憶 L E D 1 4 8 が点灯・点滅することになる。

【0070】

本実施形態では、普通図柄の変動開始時に C P U 1 0 2 において普通図柄当り判定乱数に基づいて当りとする判定がなされた場合には、所定期間経過後に普通図柄表示器 1 4 4（発光領域 6 4 c）が赤色に点灯した状態で停止表示される。そしてこの後、ソレノイド 1 7 1 a を作動状態（通電状態）に切り替えることで左右の開閉部材 5 6 a を拡開させ、入球装置 5 6 を所定期間（例えば 0.5 秒間）にわたり開放状態にする制御が行われる。これにより、下始動口 5 4 への入賞が可能な状態となる。またこの後、所定期間が経過するとソレノイド 1 7 1 a を非作動状態（非通電状態）に戻すことで開閉部材 5 6 a を初期位置に復帰させ、入球装置 5 6 を閉塞状態に戻す制御が行われる。

【0071】

これに対し、普通図柄の変動開始時に C P U 1 0 2 において普通図柄当り判定乱数に基づいてはずれとする判定がなされた場合、所定期間経過後に普通図柄表示器 1 4 4（発光領域 6 4 c）が緑色に点灯した状態で停止表示されるだけであり、特に入球装置 5 6 は開放状態に制御されない。したがって、この場合は依然として下始動口 5 4 には入賞できない状態であるが、上始動口 5 2 への入賞は引き続き可能となっている。

【0072】

遊技領域 1 2 内を流下する遊技球が上始動口 5 2 に入賞すると、第 1 始動口スイッチ 1 7 0 a により遊技球の入賞が検出される。この場合、第 1 特別図柄の変動表示が開始可能な状態（例えば、大当たり遊技中でない状態であるか、または第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動表示中でない状態）であれば、第 1 特別図柄表示器 1 4 1 a にて第 1 特別図柄の変動表示が開始されるとともに、液晶表示装置 5 0 で装飾図柄（例えば数字の「0」～「9」をデザインしたもの）の変動表示が開始される。本実施形態では、第 1 特別図柄が 2 つの発光領域の点灯の組み合わせで表される。また装飾図柄は、液晶表示装置 5 0 画面上には、左装飾図柄、中装飾図柄および右装飾図柄の 3 つが表示され、これらはいずれも装飾図柄の列が画面上を一定方向へ順送り（スクロール）されるようにして変動表示される。

【0073】

第 1 特別図柄及び装飾図柄の変動表示は所定期間経過後に停止され、その停止時に第 1 特別図柄が特定態様（大当たり図柄（1 5 R 確変大当たりとなる第 1 特別図柄表示器 1 4 1 a の点灯の組み合わせ：1 5 R 確変大当たり図柄、2 R 大当たり（2 R 確変大当たり、2 R 非確変大当たり）となる第 1 特別図柄表示器 1 4 1 a の点灯の組み合わせ：2 R 大当たり図柄（2 R 確変大当たり図柄、2 R 非確変大当たり図柄））で停止表示されると、これに合わせて装飾図柄の停止図柄（左・中・右の装飾図柄全てが停止した状態）も特定態様（大当たり図柄（1 5 R 確変大当たりであれば同一の装飾図柄の組み合わせ（「1 1 1」、「2 2 2」など）：1 5 R 確変大当たり図柄、2 R 大当たり（2 R 確変大当たり、2 R 非確変大当たり）であれば左

・中・右の装飾図柄のうち少なくとも1つの装飾図柄が異なる図柄で停止表示されるはずれ図柄のうち予め決められた組み合わせ（例えば「1」と「3」と「5」を含む装飾図柄の組み合わせ（「135」、「315」、「531」など））：2R大当り図柄（2R確変大当り図柄、2R非確変大当り図柄））で停止表示される。この場合、主制御基板101のCPU102は「大当り遊技状態」の制御を開始する。なお、変動表示が行われる期間は、乱数（第1変動パターン決定乱数）に応じて数秒～数十秒の範囲内で決定される。

【0074】

また、第1特別図柄の停止時の態様が特殊態様（小当りとなる第1特別図柄表示器141aの点灯の組み合わせ：小当り図柄）になると、これに合わせて装飾図柄の停止図柄（左・中・右の装飾図柄全てが停止した状態）も特殊態様（左・中・右の装飾図柄のうち少なくとも1つの装飾図柄が異なるはずれ図柄のうち予め決められた組み合わせ、例えば「1」と「3」と「5」を含む装飾図柄の組み合わせ（「135」、「315」、「531」など）：小当り図柄）で停止表示される。この場合、主制御基板101のCPU102は「小当り遊技状態」の制御を開始する。

【0075】

遊技領域12内を流下する遊技球が下始動口54に入賞すると、第2始動口スイッチ170bにより遊技球の入賞が検出される。この場合、第2特別図柄の変動表示が開始可能な状態（例えば、大当り遊技中でない状態であるか、または第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示中でない状態）であれば、第2特別図柄表示器141bにて第2特別図柄の変動表示が開始されるとともに、液晶表示装置50で装飾図柄（例えば数字の「0」～「9」をデザインしたもの）の変動表示が開始される。本実施形態では、第2特別図柄が2つの発光領域の点灯の組み合わせで表される。

【0076】

第2特別図柄及び装飾図柄の変動表示は所定期間経過後に停止され、その停止時に第2特別図柄が特定態様（大当り図柄（15R確変大当りとなる第2特別図柄表示器141bの点灯の組み合わせ：15R確変大当り図柄、2R大当り（2R確変大当り、2R非確変大当り）となる第2特別図柄表示器141bの点灯の組み合わせ：2R大当り図柄（2R確変大当り図柄、2R非確変大当り図柄）））で停止表示されると、これに合わせて装飾図柄の停止図柄（左・中・右の装飾図柄全てが停止した状態）も特定態様（大当り図柄（15R確変大当りであれば同一の装飾図柄の組み合わせ（「111」、「222」など）：15R確変大当り図柄、2R大当り（2R確変大当り、2R非確変大当り）であれば左・中・右の装飾図柄のうち少なくとも1つの装飾図柄が異なる図柄で停止表示されるはずれ図柄のうち予め決められた組み合わせ（例えば「1」と「3」と「5」を含む装飾図柄の組み合わせ（「135」、「315」、「531」など）：2R大当り図柄（2R確変大当り図柄、2R非確変大当り図柄）））で停止表示される。この場合、主制御基板101のCPU102は「大当り遊技状態」の制御を開始する。なお、変動表示が行われる期間は、乱数（第2変動パターン決定乱数）に応じて数秒～数十秒の範囲内で決定される。

【0077】

また、第2特別図柄の停止時の態様が特殊態様（小当りとなる第2特別図柄表示器141bの点灯の組み合わせ：小当り図柄）になると、これに合わせて装飾図柄の停止図柄（左・中・右の装飾図柄全てが停止した状態）も特殊態様（左・中・右の装飾図柄のうち少なくとも1つの装飾図柄が異なる図柄で停止表示されるはずれ図柄のうち予め決められた組み合わせ、例えば「1」と「3」と「5」を含む装飾図柄の組み合わせ（「135」、「315」、「531」など））で停止表示される。この場合、主制御基板101のCPU102は「小当り遊技状態」の制御を開始する。

【0078】

本実施形態では、左・中・右の装飾図柄は、左装飾図柄→右装飾図柄→中装飾図柄の順に停止するように制御される。装飾図柄の停止図柄とは、左・中・右の装飾図柄の変動表示を開始して中装飾図柄が停止表示されることにより左・中・右の装飾図柄全てが停止表

10

20

30

40

50

示された状態の図柄の組み合わせをいう。なお、左・中・右の装飾図柄のうち2つの装飾図柄は同一の図柄で停止表示されて他の1つの装飾図柄は未だ停止表示していない状態、左・中・右の装飾図柄の全てが同一の図柄で同期して変動表示された状態をリーチといい、装飾図柄がリーチとなった後、変動表示している装飾図柄が停止表示している装飾図柄とは異なる図柄で停止表示した状態をリーチはずれ図柄という。

【0079】

また本実施形態では、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の停止時に表示される特定態様には、さらに特別態様（確変大当たりとなる複数の発光体の点灯の組み合わせ：確変大当たり図柄（15R確変大当たり図柄、2R確変大当たり図柄））があり、第1特別図柄及び第2特別図柄のいずれかが特別態様で停止表示された場合には、装飾図柄も特別態様（15R確変大当たり図柄：同一の図柄の組み合わせ、2R確変大当たり図柄：左・中・右の装飾図柄のうち少なくとも1つの装飾図柄が異なる図柄で停止表示されるはずれ図柄のうち予め決められた組み合わせ）で停止表示される。この場合、いわゆる「確変大当たり」となり、大当たり遊技状態の終了後、次に大当たり遊技状態となる確率（当選確率）が高くなる（本実施形態では、高確率状態では32分の1の確率であり、高確率状態以外では320分の1の確率である。）。すなわち、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）が特別態様で停止表示した場合は、大当たり遊技の終了後に「高確率状態」という遊技者にさらに有利な状態になる。

【0080】

また、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の停止時に表示される特定態様には、さらに特別態様とは異なる非特別態様（非確変大当たりとなる複数の発光態様の点灯の組み合わせ：非確変大当たり図柄（2R非確変大当たり図柄））があり、第1特別図柄及び第2特別図柄のいずれかが非特別態様で停止表示された場合には、装飾図柄非特別態様（2R非確変大当たり図柄：左・中・右の装飾図柄のうち少なくとも1つの装飾図柄が異なる図柄で停止表示されるはずれ図柄のうち予め決められた組み合わせ）で停止表示される。この場合には「確変大当たり」とはならず、大当たり遊技状態の終了後、次に大当たり遊技状態となる確率は高められない（320分の1の確率）。

【0081】

大当たり遊技の終了後には、以下の内容でいわゆる時短制御が行われる。すなわち、第1特別図柄表示器141aにて第1特別図柄の変動表示を開始してから第1特別図柄を停止表示するまでの変動時間と、第2特別図柄表示器141bにて第2特別図柄の変動表示を開始してから第2特別図柄を停止表示するまでの変動時間と、普通図柄表示器144（発光領域64c）にて普通図柄の変動表示を開始してから普通図柄を停止表示するまでの変動時間と、を通常状態よりも短縮する制御が行われる。

【0082】

また、あわせて普通図柄表示器144（発光領域64c）における普通図柄の変動表示の結果が「当り」となる確率を高める制御（時短制御しているときには12分の11の確率で当りと判定し、時短制御していないときには12分の1の確率で当りと判定する）、普通図柄の変動表示の結果「当り」となった場合に入球装置56の開放時間を通常状態よりも延長する制御（時短制御していないときには0.5秒間、時短制御しているときには2.0秒）、入球装置56の開放回数を通常状態よりも増加させる制御（時短制御していないときには1回、時短制御しているときには3回）、のうちいずれかまたは任意の組み合わせ（全ての制御を実行する場合を含む）の制御が実行される。

【0083】

これら時短制御しているときには下始動口54への入賞確率が増加して、一定期間内での第2特別図柄の変動表示の実行回数を増加させることができる（つまり、大当たりの抽選機会が増える）ため、それだけ遊技者にとって有利な状態となる。また、上述した高確率状態では、時短制御に加えて、第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器141bにて特別図柄の変動表示の結果が「大当たり」となる確率が高められるため、第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器141bにて特別図柄の変動表示の結果が「

大当り」となる確率が高められることなく時短制御だけが実行される時短状態よりもさらに遊技者に有利な状態となる。なお、通常状態とは、上述した高確率状態または時短状態ではない状態を意味する。

【0084】

また、この例では、上記15R確変大当りに基づく大当り遊技状態（15R大当り遊技状態）の終了後に時短制御を開始し、次に大当り（15R確変大当り、2R確変大当り、2R非確変大当り）となるまで継続して時短制御を実行する。また、時短制御を実行していないときに上記2R確変大当り及び2R非確変大当りのいずれかとなった場合には、2R確変大当り及び2R非確変大当りに基づく大当り遊技状態（2R大当り遊技状態）の終了後に時短制御を実行しない。また、時短制御を実行しているときに上記2R確変大当りとなった場合には、2R確変大当りに基づく大当り遊技状態（2R大当り遊技状態）の終了後に時短制御を開始し、次に大当り（15R確変大当り、2R確変大当り、2R非確変大当り）となるまで継続して時短制御を実行する。一方、時短制御を実行しているときに上記2R非確変大当りとなった場合には、2R非確変大当りに基づく大当り遊技状態（2R大当り遊技状態）の終了後に上記時短制御を開始し、時短制御を開始してから第1特別図柄表示器141aにて第1特別図柄の変動表示が実行される回数と第2特別図柄表示器141bにて第2特別図柄の変動表示が実行される回数との合計が所定の回数（本実施形態では100回）に達したときに時短制御を終了する。

10

【0085】

また本実施形態では、上始動口52に遊技球が入賞し、第1始動口スイッチ170aによって検出されたときに規定個数として3個の遊技球が払い出され、また、下始動口54に遊技球が入賞し、第2始動口スイッチ170bによって検出されたときに規定個数として4個の遊技球が払い出される。このように、上始動口52と下始動口54とで払出個数に差が設けられているのは以下の理由による。

20

【0086】

すなわち、下始動口54は通常、開閉部材56aによって閉塞されており、普通図柄の変動表示の結果が「当り」とならない限り入賞の機会がない構造であるのに対し、上始動口52は、常に上方から遊技球を受け入れ可能な構造であることから、上始動口52への遊技球1個の入賞に対する払出個数が多すぎると、遊技場運営者に比較して遊技者が有利になりすぎる。そうすると、遊技場運営者の不利益解消策として始動口（上始動口52および下始動口54）への入賞が抑制されてしまい、結果的に抽選遊技（大当り遊技状態とするか否かの判定）の期待が減ることで遊技者に不快感を与えてしまいかねない。反対に、上始動口52への入賞に対する払出個数が少なすぎると、それだけ抽選遊技に必要とする遊技球の数が増大してしまい、結果的に過度の投資が必要となって遊技者に不利益を与えてしまうことになる。

30

【0087】

一方の下始動口54は、時短状態および高確率状態においては遊技者に有利な遊技を提供するものであり、開閉部材56aの開放時間と開放回数の延長制御を行うことで、下始動口54への入賞確率を増加させている。しかし、遊技球の入賞に対する払出個数が少なすぎると、発射球の数に対して払い出しの数が少なくなり、結果的に有利な遊技状態であるにも関わらず、遊技球の残数が次第に減っていくことで遊技者に不快感を与えてしまうことになる。これらの事象を考慮し、本実施形態では上始動口52および下始動口54それぞれの払出個数（3、4個）が設定されている。

40

【0088】

また、第1特別図柄表示器141aにおける第1特別図柄及び第2特別図柄の表示結果と、液晶表示装置50における装飾図柄の表示結果とは対応している。すなわち、第1特別図柄の変動開始時に大当り（15R確変大当り、2R確変大当り、2R非確変大当り）及び小当りとしめない判定がなされた場合には、上記の特定態様及び特殊態様とは異なる態様、つまり、はずれの態様により第1特別図柄表示器141aを点灯させて第1特別図柄を停止表示するとともに、液晶表示装置50では、はずれの態様（はずれ図柄：大当り図

50

柄（2 R大当り図柄（2 R確変大当り図柄、2 R非確変大当り図柄）、1 5 R確変大当り図柄）以外の図柄：少なくとも2種類以上の図柄の組み合わせ）により装飾図柄の画像が表示される。また、第2特別図柄の変動開始時に大当り及び小当りとししない判定がなされた場合には、上記の特定態様及び特殊態様とは異なる態様、つまり、はずれの態様により第2特別図柄表示器1 4 1 bを点灯させて第2特別図柄を停止表示するとともに、液晶表示装置5 0では、はずれの態様（はずれ図柄：大当り図柄（2 R大当り図柄（2 R確変大当り図柄、2 R非確変大当り図柄）、1 5 R確変大当り図柄）以外の図柄：少なくとも2種類以上の図柄の組み合わせ）により装飾図柄の画像が表示される。

【0089】

また装飾図柄は、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）とは異なる演出用の図柄であり、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の変動表示の内容を演出用の装飾図柄の変動表示によって演出的に表現することで、見た目上の演出効果を高めるものである。つまり、第1特別図柄表示器1 4 1 a及び第2特別図柄表示器1 4 1 bのいずれかを特定態様で点灯表示すると大当り遊技状態（1 5 R確変大当り、2 R確変大当り、2 R非確変大当り）に移行させる制御を行い、第1特別図柄表示器1 4 1 a及び第2特別図柄表示器1 4 1 bのいずれかを特殊態様で点灯表示すると小当り遊技状態に移行させる制御を行うが、万が一、液晶表示装置5 0において装飾図柄の停止図柄が特定態様及び特殊態様となったとしても、第1特別図柄表示器1 4 1 a及び第2特別図柄表示器1 4 1 bのいずれも特定態様及び特殊態様で点灯表示していない場合、大当り遊技状態及び小当り遊技状態に移行する制御を行うことはない。

【0090】

更に、この実施の形態では、第1特別図柄表示器1 4 1 a及び第2特別図柄表示器1 4 1 bによって点灯表示する特別態様（確変大当り図柄）には、高利益特別態様（1 5 R確変大当り図柄）と、低利益特別態様（2 R確変大当り図柄）と、を含み、非特別態様（非確変大当り図柄）には、低利益非特別態様（2 R非確変大当り図柄）を含むものとなっている。

【0091】

そして、第1特別図柄表示器1 4 1 a及び第2特別図柄表示器1 4 1 bを高利益特別態様で点灯表示する場合には、液晶表示装置5 0に装飾図柄の表示結果として特定態様のうち高利益特別態様（1 5 R確変大当り図柄：同一の図柄の組み合わせ）を導出表示し、低利益特別態様で点灯表示する場合には、液晶表示装置5 0に装飾図柄の表示結果として特定態様のうち低利益特別態様（2 R確変大当り図柄：左・中・右の装飾図柄のうち少なくとも1つの装飾図柄が異なる図柄で停止表示されるはずれ図柄のうち予め決められた組み合わせ）を導出表示する。また、第1特別図柄表示器1 4 1 a及び第2特別図柄表示器1 4 1 bを低利益非特別態様で点灯表示する場合には液晶表示装置5 0に装飾図柄の表示結果として特定態様のうち低利益非特別態様（2 R非確変大当り図柄：左・中・右の装飾図柄のうち少なくとも1つの装飾図柄が異なる図柄で停止表示されるはずれ図柄のうち予め決められた組み合わせ）を導出表示する。

【0092】

なお、この例では、第1特別図柄表示器1 4 1 a及び第2特別図柄表示器1 4 1 bを低利益特別態様で点灯表示するときに液晶表示装置5 0にはずれ図柄のうち予め決められた組み合わせを導出表示し、第1特別図柄表示器1 4 1 a及び第2特別図柄表示器1 4 1 bを低利益非特別態様で点灯表示するときに液晶表示装置にはずれ図柄のうち予め決められた組み合わせを導出表示する。また、第1特別図柄表示器1 4 1 a及び第2特別図柄表示器1 4 1 bを低利益特別態様で点灯表示するときに液晶表示装置5 0に導出表示する装飾図柄の組み合わせと低利益非特別態様で点灯表示するときに液晶表示装置5 0に導出表示する装飾図柄の組み合わせとを共通の装飾図柄の組み合わせとしている。具体的には、第1特別図柄表示器1 4 1 a及び第2特別図柄表示器1 4 1 bを低利益特別態様で点灯表示するとき及び低利益非特別態様で点灯表示するときには液晶表示装置5 0に「1」と「3」と「5」の全てを含む装飾図柄の組み合わせのいずれかを導出表示する。そのため、低

利益特別態様であるか低利益非特別態様であるかを判別することが困難になる。

【0093】

また、第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器141bを特殊態様で点灯表示するときに液晶表示装置にはずれ図柄のうち予め決められた組み合わせを導出表示する。また、第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器141bを特殊態様で点灯表示するときに液晶表示装置50に導出表示する装飾図柄の組み合わせは、第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器141bを低利益特別態様と低利益非特別態様とのいずれかで点灯表示するときに液晶表示装置50に導出表示する装飾図柄の組み合わせと共通の装飾図柄の組み合わせである。すなわち、第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器141bを特殊態様で点灯表示するときには液晶表示装置50に「1」と「3」と「5」の全てを含む装飾図柄の組み合わせのうちいずれかを導出表示する。そのため、低利益特別態様であるか、低利益非特別態様であるか、特殊態様であるかを判別することが困難になる。

10

【0094】

なお、第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器141bを低利益特別態様、低利益非特別態様、及び特殊態様のいずれかで点灯表示するときに液晶表示装置50に導出表示される「1」と「3」と「5」の全てを含む組み合わせは、はずれとなる場合にも導出表示される。そのため、はずれとなる場合に液晶表示装置50に「1」と「3」と「5」の全てを含む組み合わせが導出表示されたときに遊技者の期待を向上させることができる。

20

【0095】

第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器141bを特定態様（高利益特別態様、低利益特別態様、低利益非特別態様）で点灯表示した場合に実行される大当たり遊技状態では、CPU102はソレノイド176aを作動（通電）させてアタッカ装置60を開放させる制御を行う。すなわち、ソレノイド176aが作動すると、開閉部材60aがその下縁部を支点としてパチンコ機1の手前方向に倒れ込むようにして回動し、これにより大入賞口62への入賞を可能とする。

【0096】

なお、第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器141bを高利益特別態様で点灯表示したときには、CPU102は、アタッカ装置60を開放させてから所定時間（例えば30秒）が経過するか若しくは所定個数（例えば10個）の遊技球が大入賞口62に入賞したことがカウントスイッチ175aにより検出されるかのいずれかの条件が成立するまで継続してアタッカ装置60を開放させ、上記いずれかの条件が成立したことに基づいてCPU102はソレノイド176aを非作動（非通電）の状態に戻し、それまで手前方向に倒れていた開閉部材60aを盤面に沿って起立させる。これにより大入賞口62が閉じた状態となり、アタッカ装置60は閉塞状態に制御されることになる。第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器141bを高利益特別態様で点灯表示したことに基づく大当たり遊技状態（15R大当たり遊技状態）では、CPU102はアタッカ装置60を開放状態にしてから閉塞状態に戻すまでの1回の開閉サイクル（以下、これをラウンドともいう）を繰り返し実行し、この制御を所定回数（15ラウンド）まで繰り返すと、そこで大当たり遊技状態を終了させる。このように、大当たり遊技状態（15R大当たり遊技状態）に移行すると大入賞口62が開放されるので、この開放された大入賞口62に遊技球を入賞させることで、上始動口52や下始動口54、一般入賞口66等に遊技球を入賞させるよりも短時間で多量の遊技球を獲得可能であることから、遊技者の興趣を高めることができる。

30

40

【0097】

また、第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器141bを低利益特別態様と低利益非特別態様とのいずれかで点灯表示したときには、CPU102は、アタッカ装置60を開放させてから所定時間（例えば1.3秒）が経過するまで継続してアタッカ装置60を開放させ、上記所定時間が経過したことに基づいてCPU102はソレノイド1

50

76aを非作動（非通電）の状態に戻し、それまで手前方向に倒れていた開閉部材60aを盤面に沿って起立させる。これにより大入賞口62が閉じた状態となり、アタッカ装置60は閉塞状態に制御されることになる。第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器141bを低利益特別態様と低利益非特別態様とのいずれかで点灯表示したことに基づく大当り遊技状態（2R大当り遊技状態）では、CPU102はアタッカ装置60を開放状態にしてから閉塞状態に戻すまでの1回の開閉サイクル（ラウンド）を所定回数（2ラウンド）まで繰り返すと、そこで大当り遊技状態を終了させる。

【0098】

第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器141bを低利益特別態様と低利益非特別態様とのいずれかで点灯表示したときに実行される2R大当り遊技状態では、アタッカ装置60を開放させる期間が極端に短いため、大入賞口62への遊技球の入賞を期待できず、2R大当り遊技状態で得られる賞球は極めて少ない。一方、第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器141bを高利益特別態様で点灯表示したときに実行される15R大当り遊技状態では、2R大当り遊技状態に比べてアタッカ装置60を開放させる期間が長いため、大入賞口62への遊技球を期待できるとともに多量の賞球を獲得することが可能である。このように、本例では、大当り遊技状態として多量の賞球を獲得することが可能な15R大当り遊技状態と多量の賞球を獲得することが困難な2R大当り遊技状態とのいずれかに制御する。

【0099】

また、第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器を特殊態様で点灯表示したときに実行される小当り遊技状態では、CPU102ソレノイド176aを作動（通電）させてアタッカ装置60を開放させる制御を行う。すなわち、ソレノイド176aが作動すると、開閉部材60aがその下縁部を支点としてパチンコ機1の手前方向に倒れ込むようにして回動し、これにより大入賞口62への入賞を可能とする。そして、アタッカ装置60を下方させてから所定時間（例えば1.3秒）が経過するまで継続してアタッカ装置60を開放させ、上記所定時間が経過したことに基づいてCPU102はソレノイド176aを非作動（非通電）の状態に戻し、それまで手前方向に倒れていた開閉部材60aを盤面に沿って起立させる。これにより大入賞口62が閉じた状態となり、アタッカ装置60は閉塞状態に制御されることとなる。小当り遊技状態では、CPU102はアタッカ装置60を開放状態にしてから閉塞状態に戻すまでの1回の開閉サイクル（ラウンド）を所定回数（2ラウンド）まで繰り返すと、そこで小当り遊技状態を終了させる。

【0100】

なお、小当り遊技状態の終了後には小当り遊技状態を開始する以前の遊技状態を継続させる。具体的には、小当り遊技状態を開始する以前に高確率状態に制御していれば小当り遊技状態の終了後にも高確率状態に制御し、小当り遊技状態を開始する以前に時短状態に制御している場合に小当り遊技状態を終了するときに上記時短終了条件が成立していなければ小当り遊技状態の終了後にも時短状態に制御する。また、小当り遊技状態を開始する以前に通常状態に制御しているとき及び小当り遊技状態を開始する以前に時短状態に制御している場合に小当り遊技状態を終了するときに上記時短終了条件が成立していれば小当り遊技状態の終了後に通常状態に制御する。すなわち、小当り遊技状態は大当り遊技状態とは異なり、遊技状態の変化に直接起因するものではなく、単に賞球を獲得する機会を与えるものである。

【0101】

また、本例では、2R大当り遊技状態で大入賞口62を開放状態にしてから閉塞状態に戻すまでの期間と、小当り遊技状態で大入賞口62を開放状態にしてから閉塞状態に戻すまでの期間と、を同一（見分けがつかない程度（例えば100ms以内の差）であれば同一とみなす）としている。また、2R大当り遊技状態及び小当り遊技状態はアタッカ装置60を開放状態にしてから閉塞状態に戻すまでの1回の開閉サイクルを2回繰り返し実行することによって終了する。そのため、2R大当り遊技状態を実行しているのか小当り遊技状態を実行しているのかを判別することが困難になる。

【0102】

また、本実施形態では、遊技状態に応じて状態表示LED145（発光領域64b）を所定の態様で駆動制御する。具体的には、上記高確率状態に制御していれば状態表示LED145（発光領域64b）を赤色で点灯表示し、上記時短状態に制御していれば状態表示LED145（発光領域64b）緑色で点灯表示する。そして、時短状態または高確率状態を終了して通常状態になるか、或いは上記15R大当り遊技状態及び上記2R大当り遊技状態のいずれかを実行していれば状態表示LED145（発光領域64b）を消灯する。

【0103】

また本実施形態では、大当り遊技状態を実行しているときに上述した大当り種類表示LED146（2つの発光領域64d）を駆動制御する。具体的には、15R大当り遊技状態を実行しているときに大当り種類表示LED146となる上下2つの発光領域64dのいずれか一方を点灯表示し、2R大当り遊技状態を実行しているときに大当り種類表示LED146となる上下2つの発光領域64dの他方を点灯表示する。このように、大当り遊技状態の種類に応じて大当り種類表示LED146を点灯・消灯制御することにより、大当り遊技状態の種類を外部から容易に把握することができる。

【0104】

次に、主制御基板101（特にCPU102）で実行される制御処理の例について説明する。図5（a）は、当該パチンコ機1に電源が投入されるとき、上記主制御基板101のCPU102によって行われる制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

【0105】

同図5（a）に示されるように、この実施の形態にかかる主制御基板101はまず、ステップS1の処理として、各種のレジスタやRAM104に格納されているデータを初期化する。なお、ステップS1の初期化処理では、パチンコ機1への電力供給を開始してから所定期間（例えば、1秒）が経過する以前にパチンコ機1の背面側に設けられた初期化スイッチ（図示せず）が操作された場合に上記データを初期化する処理が実行され、初期化スイッチが操作されなかった場合には上記データを初期化せずにパチンコ機1への電力供給を停止する以前の状態（遊技状態）に継続して制御する。また、パチンコ機1への電力供給を開始してから所定期間が経過する以前に初期化スイッチが操作された場合には主制御基板101のデータを初期化したことを通知する初期化コマンドをサブ統合基板111に送信する。次いで、ステップS2の処理として、予め定められた数値範囲内で更新される数である乱数の更新を行う。

【0106】

ここで、主制御基板101に搭載されるCPU102により更新される各種乱数について図6を参照して説明する。図6に示すように、この実施の形態にかかる主制御基板101では、上記特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理に供される大当り判定乱数（第1特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理に供される第1大当り判定乱数、第2特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理に供される第2大当り判定乱数）、小当り判定乱数（第1特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理に供される第1小当り判定乱数、第2特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理に供される第2小当り判定乱数）、大当り種類判定乱数（第1特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が大当りとなったときに15R確変大当り、2R確変大当り、2R非確変大当りのいずれに制御するか否かの抽選処理に供される第1大当り種類判定乱数、第2特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が大当りとなったときに15R確変大当り、2R確変大当り、2R非確変大当りのいずれに制御するか否かの抽選処理に供される第2大当り種類判定乱数）、上記特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の変動表示制御に要する所定の時間（変動時間）についての抽選処理に供される変動パターン決定乱数（第1特別図柄の変動表示制御に要す

る時間についての抽選処理に供される第1変動パターン決定乱数、第2特別図柄の変動表示制御に要する時間についての抽選処理に供される第2変動パターン決定乱数)、特別図柄の変動表示停止時における表示態様がはずれとなるときに液晶表示装置50で表示制御される装飾図柄をリーチするかについての抽選処理に供されるリーチ判定乱数(第1特別図柄に対応して変動表示される装飾図柄をリーチするか否かについての抽選処理に供される第1リーチ判定乱数、第2特別図柄に対応して変動表示される装飾図柄をリーチするか否かについての抽選処理に供される第2リーチ判定乱数)、上記開閉部材56aの動作契機となる当りの当落にかかる抽選処理に供される普通図柄当り判定乱数等々、といった乱数を保持する乱数カウンタを備えている。そこで、このステップS2の処理では、これら乱数のうちの当落に関わらない乱数(変動パターン決定乱数(第1変動パターン決定乱数、第2変動パターン決定乱数)、リーチ判定乱数(第1リーチ判定乱数、第2リーチ判定乱数))のみが更新されるかたちで当該乱数カウンタのカウンタ操作が行われることとなる。

10

【0107】

なお、第1特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理に供される乱数を更新する乱数カウンタ(第1大当り判定乱数を更新する乱数カウンタ、第1大当り種類判定乱数を更新する乱数カウンタ)と、第2特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理に供される乱数を更新する乱数カウンタ(第2大当り判定乱数を更新する乱数カウンタ、第2大当り種類判定乱数を更新する乱数カウンタ)と、を別々に備える構成としてもよいし、第1特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理に供される乱数と第2特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理に供される乱数とを共通の乱数カウンタ(大当り判定乱数を更新する乱数カウンタ、大当り種類判定乱数を更新する乱数カウンタ)で更新するように構成してもよい。

20

【0108】

なお、こうしてステップS1及びS2の処理が行われた後は、上記ステップS2の処理のみが基本的に繰り返し行われる。ただし、この実施の形態では、例えば4ms毎に以下のタイマ割込制御が行われる。

【0109】

図5(b)は、上記主制御基板101のCPU102によって定期的に行われるタイマ割込制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

30

【0110】

同図5(b)に示されるように、この割込制御ではまず、ステップS11の処理として、レジスタの退避処理が行われる。次いで、ステップS12の処理として、上記ゲートスイッチ174a、上記第1始動口スイッチ170a、上記第2始動口スイッチ170b、上記カウントスイッチ175a、各一般入賞口スイッチ113a等からの検出信号が入力される。そして次に、ステップS13の処理として、上記乱数カウンタの値を更新するための乱数更新処理が行われる。なお、このステップS13の処理では、上述の乱数のうち、上記特別図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)及び上記普通図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数(大当り判定乱数、小当り判定乱数、大当り種類判定乱数、普通図柄当り判定乱数)が更新されるかたちで上記乱数カウンタのカウンタ操作が行われる。

40

【0111】

そして、こうして乱数の更新が行われた後、当該主制御基板101のCPU102は、ステップS14の処理として、上記特別図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む特別図柄プロセス処理を実行する。

【0112】

そして次に、同主制御基板101のCPU102は、ステップS15の処理として、上記開閉部材56aの動作契機となる当りの当落にかかる抽選処理を含む普通図柄プロセス処理を実行する。上述したように、ゲート58を遊技球が通過すると主制御基板101のCPU102は所定範囲の普通図柄当り判定乱数を更新するカウンタから普通図柄当り判

50

定乱数を抽出する。そして、主制御基板101のCPU102は、普通図柄プロセス処理を実行して抽出した普通図柄当り判定乱数と普通図柄当り判定値（本実施形態では、時短制御しているときに14分の10の確率で当りとなり、時短制御していないときに14分の1の確率で当りとなるように設定される判定値）とに基づいて当りとするか否かの判定を行って普通図柄表示器144による普通図柄の変動を開始した後、所定期間経過後（本実施形態では、時短制御していないときには0.5秒、時短制御しているときには5秒）に判定結果に応じた態様（本実施形態では、当りであれば赤色の点灯表示、はずれであれば緑色の点灯表示）で最終的に普通図柄を停止表示させる。普通図柄当り判定乱数と普通図柄当り判定値とに基づく判定結果が当りとなったことに基づいて普通図柄表示器144に普通図柄の当りの態様を停止表示したときには開閉部材56aを開放状態に制御する。

10

【0113】

なお、この普通図柄プロセス処理についても、基本的に、遊技の進行状況を示す普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選択的に実行されることとなる。また、上述したように上記主制御基板101のCPU102は、大当り遊技状態の終了後には、時短制御を実行して上記開閉部材56aの駆動頻度がより高くなるように当該抽選処理を実行する。

【0114】

また、上記特別図柄プロセス処理（ステップS14）及び普通図柄プロセス処理（ステップS15）が行われると、上記主制御基板101のCPU102は、次にステップS16の処理として、同特別図柄プロセス処理にてRAM104の所定の領域に設定されたコマンドを上記サブ統合基板111などに送信する処理を行う。なお、ステップS16の特別図柄コマンド制御処理では、ステップS12のスイッチ処理で上記第1始動口スイッチ170a、上記第2始動口スイッチ170b及び上記カウントスイッチ175aの検出信号に基づいて遊技球の入球を検出したことを示すコマンドを上記サブ統合基板111などに送信する処理も行う。例えば、カウントスイッチ175aの検出信号に基づいて大入賞口62への遊技球の入球を検出した場合にはカウント検出コマンドをサブ統合基板111などに送信する処理を行う。次いで、ステップS17の処理として、上記普通図柄プロセス処理にて同じくRAM104の所定の領域に設定されたコマンドを例えば上記サブ統合基板111などに送信する処理を行う。

20

【0115】

また、同主制御基板101のCPU102は、次にステップS18の処理として、例えばホール管理用コンピュータに供給される当り情報（大当り）などのデータを出力する情報出力処理を行う。

30

【0116】

そして次に、同主制御基板101のCPU102は、ステップS19の処理として、上記第1始動口スイッチ170a、上記第2始動口スイッチ170b、上記カウントスイッチ175a、各一般入賞口スイッチ113aなどの検出信号がオン状態にあるときは、それら信号に応じた賞球が遊技者に払い出されるよう上記払出基板105に払出制御コマンドを出力する。これにより、上記払出基板105に搭載される払出CPU106は、払出装置109に駆動信号を出力し、遊技者に賞球を払い出すようになる。

40

【0117】

また、同主制御基板101のCPU102は、次にステップS20の処理として、始動記憶数（第1特別図柄に対応する第1始動記憶数、第2特別図柄に対応する第2始動記憶数）の増減をチェックする記憶処理を実行する。次いで、ステップS21の処理として、パチンコ機1の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する。そしてその後、常時動作するアクチュエータの駆動制御を行うとともに（ステップS22）、上記レジスタの内容を復帰させ（ステップS23）、割込許可状態に設定した時点で（ステップS24）、この制御が終了することとなる。

【0118】

50

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は4ms毎に起動されることになる。なお、この実施の形態では、タイマによる割込処理によって遊技制御処理を実行することとしたが、当該割込処理では例えば割り込みが発生したことを示すフラグのセットのみを行うようにしてもよい。ただしこの場合、遊技制御処理をメイン処理にて実行することとなる。

【0119】

図7は、上記特別図柄プロセス処理（ステップS14）についてその手順を示すフローチャートである。

【0120】

いま、各種の抽選処理に供される乱数が更新されたとすると（ステップS13）、同図7に示されるように、この主制御基板101のCPU102はまず、上記第1始動口スイッチ170aによる検出信号がオン状態（上始動口52への入球あり）にあることを条件に（ステップS31）、例えば第1大当り判定乱数、第1小当り判定乱数及び第1大当り種類判定乱数を上記乱数カウンタから取得してこれをRAM104に格納するなどの第1始動口通過処理を実行する（ステップS32）。次いで、上記第2始動口スイッチ170bによる検出信号がオン状態（下始動口54への入球あり）にあることを条件に（ステップS33）、例えば第2大当り判定乱数、第2小当り判定乱数及び第2大当り種類判定乱数を上記乱数カウンタから取得してこれをRAM104に格納するなどの第2始動口通過処理を実行する（ステップS34）。 10

【0121】

そして、大当り遊技状態に制御していることを示す大当り制御フラグ及び小当り遊技状態に制御していることを示す小当り制御フラグのいずれかがオンしていなければ（ステップS35）、第1特別図柄表示器141aで第1特別図柄の変動表示を実行していること若しくは第1特別図柄の変動表示を開始するための処理を実行していることを示す第1変動フラグがオンしているか否かを判別する（ステップS36）。第1変動フラグがオンしていれば、第1特別図柄プロセス処理を実行して第1特別図柄の変動表示に関わる処理を実行し（ステップS37）、処理を終了する。 20

【0122】

また、ステップS36で第1変動フラグがオンしていなければ、第2特別図柄表示器141bで第2特別図柄の変動表示を実行していること若しくは第2特別図柄の変動表示を開始するための処理を実行していることを示す第2変動フラグがオンしているか否かを判別する（ステップS38）。第2変動フラグがオンしていれば、第2特別図柄プロセス処理を実行して第2特別図柄の変動表示に関わる処理を実行し（ステップS39）、処理を終了する。 30

【0123】

また、第1変動フラグ及び第2変動フラグのいずれもオンしていなければ、上記第1始動記憶数及び第2始動記憶数の合計が0か否かを判別し（ステップS40）、第1始動記憶数及び第2始動記憶数の合計が0であれば処理を終了する。なお、ステップS40では第1始動記憶数と第2始動記憶数の合計を示すカウンタ（合算保留カウンタ）のカウンタ値を参照して第1始動記憶数及び第2始動記憶数の合計が0か否かを判別する。また、第1始動記憶数及び第2始動記憶数の合計が0でなければ後述する乱数格納領域から各乱数を読み出し（ステップS41）、読みだした乱数が第1特別図柄に関わる乱数であれば（ステップS42）、ステップS37に進んで第1特別図柄プロセス処理を実行する。一方、読みだした乱数が第2特別図柄に関わる乱数であれば（ステップS42）、ステップS39に進んで第2特別図柄プロセス処理を実行する。 40

【0124】

また、ステップS35で上記大当り制御フラグ及び小当り制御フラグのいずれかがオンしていれば、大当り制御プロセス処理（ステップS43）、小当り制御プロセス処理（ステップS44）を順次実行する。

【0125】

なお、第1特別図柄プロセス処理では、基本的に、上記主制御基板101のRAM104に格納されている遊技の進行状況を示す第1特別図柄プロセスフラグに基づいて該当する処理が選択的に実行され、第2特別図柄プロセス処理では、基本的に、上記主制御基板101のRAM104に格納されている遊技の進行状況を示す第2特別図柄プロセスフラグに基づいて該当する処理が選択的に実行され、大当り制御プロセス処理では、基本的に、上記主制御基板101のRAM104に格納されている遊技の進行状況を示す大当り制御プロセスフラグに基づいて該当する処理が選択的に実行され、小当り制御プロセス処理では、基本的に、上記主制御基板101のRAM104に格納されている遊技の進行状況を示す小当り制御プロセスフラグに基づいて該当する処理が選択的に実行されることとなる。

10

【0126】

図8は、第1始動口通過処理（ステップS32）についてその手順を示すフローチャートである。

【0127】

いま、上記ステップS30の処理において、上記第1始動口スイッチ170aがオン状態にあり、上記上始動口52への遊技球の入球があったと判断されたとすると、同図8に示されるように、上記主制御基板101のCPU102は、ステップS32aの処理として、まず、上記第1始動記憶数をカウントする第1保留カウンタによるカウンタ値を主制御基板101のRAM104から取得する。そして、このカウンタ値に基づいて上述の第1始動記憶数がその最大値である「4」であるか否かの判断を行う。

20

【0128】

このステップS32aの処理において、上記第1始動記憶数がその最大値でないと判断された場合には、上記第1特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすべく、以下のステップS32b～S32dの処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップS32bの処理として、上記第1保留カウンタをカウンタアップする。またこのとき、第1始動記憶数と第2始動記憶数との合計をカウントする合算保留カウンタをカウンタアップする。CPU102は、合算保留カウンタのカウンタ値を参照することによって第1始動記憶数及び第2始動記憶数の合計を把握することが可能になる。次いで、ステップS32cの処理として、上記第1大当り判定乱数、第1大当り種類判定乱数、第1小当り判定乱数を上記乱数カウンタから取得する。そして次に、ステップS32dの処理として、こう

30

【0129】

ただし、上記ステップS32aの処理において、上記第1始動記憶数がその最大値であると判断された場合には、上記第1特別図柄の変動表示制御は新たに保留されない。すなわち、上記第1特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすることなく、上記第1始動記憶数がその最大値であると判断した時点で、この処理を終了する。

【0130】

図9は、第2始動口通過処理（ステップS34）についてその手順を示すフローチャートである。

40

【0131】

いま、上記ステップS33の処理において、上記第2始動口スイッチ170bがオン状態にあり、上記下始動口54への遊技球の入球があったと判断されたとすると、同図9に示されるように、上記主制御基板101のCPU102は、ステップS34aの処理として、まず、上記第2始動記憶数をカウントする第2保留カウンタによるカウンタ値を主制御基板101のRAM104から取得する。そして、このカウンタ値に基づいて上述の第2始動記憶数がその最大値である「4」であるか否かの判断を行う。

【0132】

このステップS34aの処理において、上記第2始動記憶数がその最大値でないと判断された場合には、上記第2特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすべく、以下の

50

ステップ S 3 4 b ~ S 3 4 d の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップ S 3 4 b の処理として、上記第 2 保留カウンタをカウントアップするとともに上記合算保留カウンタをカウントアップする。次いで、ステップ S 3 4 c の処理として、上記第 2 大当り判定乱数、第 2 大当り種類判定乱数、第 2 小当り判定乱数を上記乱数カウンタから取得する。そして次に、ステップ S 3 4 d の処理として、こうして取得された各乱数を、上記主制御基板 1 0 1 の R A M 1 0 4 の記憶領域のうちの上記合算保留カウンタによるカウンタ値に対応する乱数記憶領域に格納する。

【0133】

ただし、上記ステップ S 3 4 a の処理において、上記第 2 始動記憶数とその最大値であると判断された場合には、上記第 2 特別図柄の変動表示制御は新たに保留されない。すなわち、上記第 2 特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすることなく、上記第 2 始動記憶数とその最大値であると判断した時点で、この処理を終了する。

【0134】

この例では、第 1 乱数格納領域 ~ 第 8 乱数格納領域の 8 個の記憶領域を有する乱数格納領域が設けられ、上記主基板 1 0 1 の C P U 1 0 2 は上記第 1 始動口 5 2 への遊技球の入球があったことに基づいて取得した乱数及び上記第 2 始動口 5 4 への遊技球の入球があったことに基づいて取得した乱数を、上記合算保留カウンタによるカウンタ値に対応する乱数格納領域（合算保留カウンタのカウンタ値「1」に対応する第 1 乱数格納領域 ~ 合算保留カウンタのカウンタ値「8」に対応する第 2 乱数格納領域）に格納する。このように乱数格納領域には第 1 特別図柄に関わる乱数と第 2 特別図柄に関わる乱数とが混在し、格納されている記憶領域によって始動条件の成立順序を把握可能である。すなわち、第 1 乱数格納領域には始動条件の成立順序が最先の乱数が格納され、第 8 乱数格納領域に進むに連れて始動条件の成立順序が後の乱数が格納される。そして、乱数格納領域に格納される乱数のうち始動条件の成立順序が最先の乱数に応じた変動表示から順次実行される。なお、始動条件の成立順序を把握可能に格納するものであれば、第 1 特別図柄に関わる乱数を格納する乱数格納領域と第 2 特別図柄に関わる乱数を格納する乱数格納領域とを別個に設けてもよい。

【0135】

図 1 0 は、第 1 特別図柄プロセス処理（ステップ S 3 7）についてその手順を示すフローチャートである。

【0136】

第 1 特別図柄プロセス処理において主制御基板 1 0 1 の C P U 1 0 2 は、上述の第 1 特別図柄プロセスフラグに応じて以下の 5 つのプロセス処理の 1 つを選択的に実行することとなる。

【0137】

1. 主制御基板 1 0 1 の R A M 1 0 4 に格納されている第 1 大当り判定乱数、第 1 大当り種類判定乱数などを読み出し、読み出した第 1 大当り判定乱数に基づいて上記第 1 特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理などが行われる第 1 特別図柄通常処理（ステップ S 5 1）

2. 上記第 1 大当り種類判定乱数に基づいて大当りの種類（1 5 R 確変大当り、2 R 確変大当り、2 R 非確変大当り）についての決定処理と、第 1 特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果及び大当りの種類についての決定処理の結果に基づいて第 1 特別図柄の変動表示停止時の態様の決定処理などが行われる第 1 停止図柄設定処理（ステップ S 5 2）

3. 上記第 1 変動パターン決定乱数に基づいて上記第 1 特別図柄表示器 1 4 1 a に表示される第 1 特別図柄の変動態様や、上記液晶表示装置 5 0 で第 1 特別図柄に対応して実行される演出表示の変動態様についての抽選処理などが行われる第 1 変動パターン設定処理（ステップ S 5 3）

4. 第 1 特別図柄表示器 1 4 1 a における上記第 1 特別図柄の変動表示が停止されるまで待機する第 1 特別図柄変動処理（ステップ S 5 4）

5. 第1特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果及び大当りの種類についての決定処理の結果に基づいて決定された第1特別図柄の変動表示停止時の態様が上記第1特別図柄表示器141aに表示されるように上記第1特別図柄の変動表示を停止させる第1特別図柄停止処理（ステップS55）

なお、上記第1特別図柄プロセスフラグは、上述のステップS1の処理（図5参照）において、上記第1特別図柄通常処理（ステップS51）を行うべき旨を示すよう操作されている。

【0138】

図11は、上記第1特別図柄通常処理（ステップS51）についてその手順を示すフローチャートである。

【0139】

上記第1特別図柄プロセスフラグが当該第1特別図柄通常処理を行うべき旨を示しているときは、同図11に示されるように、上記主制御基板101のCPU102は、まず、ステップS101の処理として、上記主制御基板101のRAM104の第1乱数記憶領域に格納されている第1特別図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（例えば、第1大当り判定乱数、第1大当り種類判定乱数）を同RAM104から読み出す。そして次に、ステップS102及びS103の処理として、上記第1保留カウンタ及び上記合算保留カウンタをカウントダウンするとともに、上記主制御基板101のRAM104の乱数記憶領域に格納されている乱数を先入れ先出し（First-In First-Out）の態様にてシフト操作する（第N乱数格納領域（N=2～8）に格納されている乱数を第（N-1）乱数格納領域に移動して格納、例えば、第2乱数格納領域に格納されている乱数を第1乱数格納領域に移動して格納する）。これにより、上記第1乱数格納領域に格納されている始動条件の保留が解除され、第2乱数格納領域～第8乱数格納領域に格納されている乱数が第1乱数格納領域～第7乱数格納領域に移動されて格納されることになる。

【0140】

そしてその後、ステップS104の処理として、上記読み出された第1大当り判定乱数に基づいて上記大当りの当落及び上記小当りの当落についての抽選処理を行う。この抽選処理では、上記読み出された第1大当り判定乱数と上記主制御基板101のROM104に格納されている大当り判定値とが比較されるとともに、上記読み出された第1小当り判定乱数と上記主制御基板101のROM104に格納されている小当り判定値とが比較される。図12（A）に主制御基板101のROM104に格納されている大当り判定値の振り分け割合の一例を、図12（B）に主制御基板101のROM104に格納されている小当り判定値の振り分け割合の一例を示す。図12（A）に示すようにこの例では第1特別図柄の変動表示停止時における表示態様の抽選処理及び第2特別図柄の変動表示停止時における表示態様の抽選処理にて低確率時に大当りと判定される確率は640分の2、高確率時に大当りと判定される確率は640分の20となるように大当り判定値を構成し、第1特別図柄の変動表示停止時における表示態様の抽選処理及び第2特別図柄の変動表示停止時における表示態様の抽選処理にて小当りと判定される確率は全ての遊技状態（通常状態、時短状態、高確率状態）で640分の8となるように小当り判定値を構成している。

【0141】

なお、第1大当り判定乱数と比較される大当り判定値と第2大当り判定乱数と比較される大当り判定値とを別々に備えるように構成してもよい。この場合には、第1大当り判定乱数と比較される第1大当り判定値と第2大当り判定乱数と比較される第2大当り判定値との一部を同一となるように構成してもよいし、全て異なるように構成してもよい。例えば、低確率時の第1大当り判定値として「1」及び「2」とし、高確率時の第1大当り判定値として「1」～「10」とし、低確率時の第2大当り判定値として「3」及び「4」とし、高確率時の第2大当り判定値として「3」～「12」とすることにより第1大当り判定値と第2大当り判定値とを一部の値が同一となるように構成してもよいし、低確率時

10

20

30

40

50

の第1大当り判定値として「1」及び「2」とし、高確率時の第1大当り判定値として「1」～「10」とし、低確率時の第2大当り判定値として「100」及び「101」とし、高確率時の第2大当り判定値として「100」～「109」とすることにより第1大当り判定値と第2大当り判定値とを全ての値が異なるように構成してもよい。

【0142】

主制御基板101のCPU102は、上記読み出された第1大当り判定乱数と上記大当り判定値との比較の結果、上記読み出された第1大当り判定乱数が上記大当りに当選したことを示す大当り判定値と一致するときは（ステップS105）、上記第1特別図柄の変動表示停止時における表示態様の抽選処理の結果として大当りとなることを示す第1大当りフラグをオンする（ステップS106）。 10

【0143】

そして、上記第1変動フラグをオンした後（ステップS109）、上記第1停止図柄設定処理（ステップS52）にプロセス移行されるよう上述の第1特別図柄プロセスフラグが更新された時点で（ステップS110）、この処理を終了する。ただし、上記読み出された第1大当り判定乱数が上記大当りに該当しないはずであることを示す大当り判定値と一致するときもあり、この場合には、読み出された第1小当り判定乱数が上記小当りに当選したことを示す小当り判定値と一致するか否かを判定する（ステップS107）。 20

【0144】

主制御基板101のCPU102は、上記読み出された第1小当り判定乱数と上記小当り判定値との比較の結果、上記読み出された第1小当り判定値が上記小当りに当選したことを示す小当り判定値と一致するときには（ステップS107）、上記第1特別図柄の変動表示停止時における表示態様の抽選処理の結果として小当りとなることを示す第1小当りフラグをオンする（ステップS108）。そして、ステップS109に進む。 20

【0145】

また、上記読み出された第1小当り判定乱数が上記小当りに該当しないはずであることを示す小当り判定値と一致したときには、この判定値と一致した時点で（ステップS107）、ステップS109に進み、第1変動フラグをオンするとともに上記第1停止図柄設定処理（ステップS52）にプロセス移行されるよう上述の第1特別図柄プロセスフラグが更新されることとなる（ステップS110）。 30

【0146】

図13は、上記第1停止図柄設定処理（ステップS52）についてその手順を示すフローチャートである。 30

【0147】

上記第1特別図柄プロセスフラグが当該停止図柄設定処理を行うべき旨を示しているときは、同図13に示されるように、上記主制御基板101のCPU102は、まず、第1特別図柄の変動表示停止時における表示態様の抽選処理の結果を判別する。抽選処理の判別では、まず第1大当りフラグがオンしているか否かを判別することにより行う（ステップS121）。 40

【0148】

CPU102は、第1大当りフラグがオンしていれば、第1大当り種類判定乱数に基づいて大当りの種類（15R確変大当り、2R確変大当り、2R非確変大当り）の決定についての抽選処理を行う（ステップS122）。この抽選処理では、上記読み出された第1大当り種類判定乱数と上記主制御基板101のROM104に格納されている大当り種類判定値とが比較される。図14に主制御基板101のROM104に格納されている大当り種類判定値の振り分け割合の一例を示す。図14に示すように、大当りの種類の決定についての抽選処理では、 40

1. 15R大当り遊技状態に制御し、該15R大当り遊技状態の終了後に前記高確率状態に制御する15R確変大当り

2. 2R大当り遊技状態に制御し、該2R大当り遊技状態の終了後に前記時短制御する高確率状態及び前記時短制御しない高確率状態のいずれかに制御する2R確変大当り 50

3. 2 R 大当り遊技状態に制御し、該 2 R 大当り遊技状態の終了後に前記通常状態及び前記時短状態のいずれかに制御する 2 R 非確変大当り

の 3 種類の大当りのうちいずれかに決定する。そして CPU 102 は、決定した大当りの種類に応じた第 1 特別図柄の変動表示停止時の態様を決定する（ステップ S 123）。

【0149】

また、CPU 102 は、第 1 大当りフラグがオンしていなければ、第 1 小当りフラグがオンしているか否かを判別する（ステップ S 124）。CPU 102 は、第 1 小当りフラグがオンしていれば、小当りに応じた第 1 特別図柄の変動表示停止時の態様を決定する（ステップ S 125）。また、第 1 大当りフラグ及び第 1 小当りフラグのいずれもオンしていなければ、はずれに応じた第 1 特別図柄の変動表示停止時の態様を決定する（ステップ S 126）。

10

【0150】

ここで、この第 1 特別図柄の変動表示停止時の態様についての決定処理は、上記第 1 大当り種類判定乱数に基づいて行われる。上述したように、CPU 102 は第 1 特別図柄の変動表示の結果が上記 15 R 確変大当りになる場合には第 1 特別図柄の特定態様として高利益特別態様（15 R 確変大当り図柄）に決定し、第 1 特別図柄の変動表示の結果が上記 2 R 確変大当りになる場合には第 1 特別図柄の特定態様として低利益特別態様（2 R 確変大当り図柄）に決定し、第 1 特別図柄の変動表示の結果が上記 2 R 非確変大当りになる場合には第 1 特別図柄の特定態様として低利益非特別態様（2 R 非確変大当り図柄）に決定する。また、第 1 特別図柄の変動表示停止時の態様として、第 1 大当り判定乱数及び第 1 大当り種類判定乱数に基づく抽選結果（大当りの種類（15 R 確変大当り、2 R 確変大当り、2 R 非確変大当り））それぞれに対応して複数種類の表示態様情報（上記第 1 特別図柄の変動表示停止時における表示態様（第 1 特別図柄表示器 141a の点灯、消灯）を示す情報）が関連付けされ、各表示態様情報は、上記第 1 大当り種類判定乱数と関連付けされるかたちで上記主制御基板 101 の ROM 104 に記憶されている。すなわち、上記大当り種類判定値は、表示態様情報に対応付けされ、図 14 に示す比率で振分けられている。具体的には、第 1 特別図柄の特定態様のうち、高利益特別態様には 5 種類の大当り種類判定値が対応付けされ、低利益特別態様には 2 種類の大当り種類判定値が対応付けされ、低利益非特別態様には 3 種類の大当り種類判定値が対応付けされている。しかして、第 1 大当り種類判定乱数と大当り種類判定値とに基づいて第 1 特別図柄の変動表示停止時の態様を決定することにより大当りの種類が決定される。

20

30

【0151】

同様に、第 2 特別図柄の変動表示停止時の態様についての決定処理は、上記第 2 大当り種類判定乱数に基づいて行われる。なお、第 2 特別図柄の変動表示の結果が上記 15 R 確変大当りになる場合には第 2 特別図柄の特定態様として高利益特別態様（15 R 確変大当り図柄）に決定し、第 2 特別図柄の変動表示の結果が上記 2 R 確変大当りになる場合には第 2 特別図柄の特定態様として低利益特別態様（2 R 確変大当り図柄）に決定し、第 2 特別図柄の変動表示の結果が上記 2 R 非確変大当りになる場合には第 2 特別図柄の特定態様として低利益非特別態様（2 R 非確変大当り図柄）に決定する。第 2 特別図柄の変動表示停止時の態様として、第 2 大当り判定乱数及び第 2 大当り種類判定乱数に基づく抽選結果（大当りの種類（15 R 確変大当り、2 R 確変大当り、2 R 非確変大当り））それぞれに対応して複数種類の表示態様情報（上記第 2 特別図柄の変動表示停止時における表示態様（第 2 特別図柄表示器 141b の点灯、消灯）を示す情報）が関連付けされ、各表示態様情報は、上記第 2 大当り種類判定乱数と関連付けされるかたちで上記主制御基板 101 の ROM 104 に記憶されている。具体的には、第 2 特別図柄の特定態様のうち、高利益特別態様には 5 種類の大当り種類判定値が対応付けされ、低利益特別態様には 2 種類の大当り種類判定値が対応付けされ、低利益非特別態様には 3 種類の大当り種類判定値が対応付けされている。しかして、第 2 大当り種類判定乱数と大当り種類判定値とに基づいて第 2 特別図柄の変動表示停止時の態様を決定することにより大当りの種類が決定される。

40

【0152】

50

そして、こうして特別図柄の変動表示停止時の態様についての決定処理が行われた後は、ステップS127の処理として、これら抽選結果（15R確変大当たり、2R確変大当たり、2R非確変大当たり、小当たり、はずれのいずれかを指示）と該抽選結果に基づく決定事項（第1特別図柄の変動表示停止時の態様等）などが上記サブ統合基板111に送信されるようコマンド（第1特別図柄コマンド）をセットする。そしてその後は、ステップS128の処理として、上記第1変動パターン設定処理（ステップS53）にプロセス移行されるよう上述の第1特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

【0153】

図15は、上記第1変動パターン設定処理（ステップS53）についてその手順を示すフローチャートである。

10

【0154】

上記第1特別図柄プロセスフラグが当該第1変動パターン設定処理を行うべき旨を示しているときは、同図15に示されるように、上記主制御基板101のCPU102は、まず、ステップS141の処理として、上記乱数カウンタから上記第1変動パターン決定乱数を取得する。そして、上記第1大当たりフラグがオンしているときは（ステップS142）、上記取得した第1変動パターン決定乱数に基づいて上記第1特別図柄の変動パターン（第1特別図柄の変動態様）についての抽選処理を行う（ステップS143）。なおここでは、上記主制御基板101のROM104に格納されている第1大当たり時変動パターンテーブル（図示略）に基づいて上記第1特別図柄の変動パターンについての抽選処理が行われる。また第1特別図柄の変動パターンについての抽選処理に用いられるテーブル（変動パターンテーブル）には、上記第1特別図柄の変動表示制御に要する所定の時間（変動時間）を示す複数の変動時間情報が上記第1変動パターン決定乱数にそれぞれ対応して関連付けされるかたちで記憶されている。この点、この実施の形態にかかる主制御基板101のCPU102では、上記取得された第1変動パターン決定乱数に対応して関連付けされている変動時間情報をこのテーブルから取得することで、上記第1特別図柄の変動パターンを決定する。これにより、上記第1特別図柄の変動パターンについての抽選処理が行われるようになる。

20

【0155】

また、上記ステップS142の処理において、上記第1大当たりフラグがオンしていないときに上記第1小当たりフラグがオンしていれば（ステップS144）、上記取得した第1変動パターン決定乱数に基づいて上記第1特別図柄の変動パターンについての抽選処理を行う（ステップS145）。なおここでは、上記主制御基板101のROM104に格納されている第1小当たり時変動パターンテーブル（図示略）に基づいて上記第1特別図柄の変動パターンについての抽選処理が行われる。

30

【0156】

また、上記ステップS144の処理において、上記第1小当たりフラグがオンしていないときは、上記主制御基板101のCPU102は、上記乱数カウンタから上記第1リーチ判定乱数を取得し、上記主制御基板101のROM104に格納されている第1リーチ判定テーブル（図示略）に設定されている第1リーチ判定値と取得した第1リーチ判定乱数とが一致するか否かによってリーチするか否かを判定するリーチ判定処理を実行する（ステップS146）。リーチすると判定されたときには（ステップS147）、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の変動表示を開始してから特別図柄を停止表示するまでの変動時間を通常状態よりも短縮させる時短制御が実行されているか否かを判別する（ステップS148a）。時短制御が実行されているか否かの判別は、後述する時短フラグがオンしているか否かを判別することによって行われる。すなわち、時短フラグは時短制御が実行されていることを示すフラグであり、時短フラグがオンしていれば時短制御が実行されていると判別され、時短フラグがオンしていなければ（時短フラグがオフしていれば）時短制御が実行されていないと判別される。

40

【0157】

そして、時短制御が実行されていれば第1短縮リーチはずれ時変動パターンテーブル（

50

図示略)と上記取得した第1変動パターン決定乱数とに基づいて上記第1特別図柄の変動パターンについての抽選処理を行い(ステップS148b)、時短制御が実行されていないければ第1通常リーチはずれ時変動パターンテーブル(図示略)と上記取得した第1変動パターン決定乱数とに基づいて上記第1特別図柄の変動パターンについての抽選処理を行う(ステップS148c)。なお、第1短縮リーチ変動パターンテーブル及び第1通常リーチ変動パターンテーブルは、上記主制御基板101のROM104に格納されている。また、本例では、第1短縮リーチ変動パターンテーブルには、第1通常リーチ変動パターンテーブルに記憶されている複数の変動時間情報のうち一部若しくは全ての変動時間情報それぞれを短縮させた変動時間情報が記憶される。例えば、第1通常リーチ変動パターンテーブルには20秒、30秒及び40秒の変動時間情報が記憶され、第1短縮変動パターンテーブルには第1通常リーチ変動パターンテーブルに記憶される20秒、30秒及び40秒の変動時間情報それぞれを短縮させた15秒、25秒及び35秒の変動時間情報が記憶される。

10

【0158】

また、上記ステップS147の処理において、リーチしないと判定されたときには、特別図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)の変動表示を開始してから特別図柄を停止表示するまでの変動時間を通常状態よりも短縮させる時短制御が実行されているか否かを判別する(ステップS149)。上記したように時短制御が実行されているか否かの判別は、後述する時短フラグがオンしているか否かを判別することによって行われる。そして、時短制御が実行されていれば、通常状態よりも短い変動時間が設定される短縮はずれの変動パターンに決定し(ステップS150)、時短制御が実行されていない場合は通常はずれの変動パターンに決定する(ステップS151)。

20

【0159】

なお、この実施の形態では、大当たりとなるときに時短制御を実行しているか否かに拘らず第1大当たり時変動パターンテーブルに基づいて上記第1特別図柄の変動パターンについての抽選処理を実行し、小当たりとなるときに時短制御を実行しているか否かに拘らず第1小当たり時変動パターンテーブルに基づいて上記第1特別図柄の変動パターンについての抽選処理を実行するように構成したが、大当たりとなるとき及び／又は小当たりとなるときに時短制御を実行している場合に第1特別図柄の変動パターンについての抽選処理に用いる変動パターンテーブルを異ならせるように構成してもよい。この場合には、時短制御を実行していないときに用いる変動パターンテーブルに設定される複数の変動時間情報それぞれ(全ての変動時間情報であってもよいし、一部の変動時間情報であってもよい)を短縮させた変動時間情報を、時短制御を実行しているときに用いる変動パターンテーブルに設定するように構成してもよい。

30

【0160】

そして、こうして第1特別図柄の変動パターンについての抽選処理が行われると、時短制御に関する判定処理を実行する(ステップS152)。この例では、時短制御を実行しているときに2R非確変大当たりとなった場合には、2R非確変大当たりに基づく大当たり遊技状態の終了後に時短制御を開始し、時短制御を開始してから特別図柄(第1特別図柄及び第2特別図柄)の変動表示の実行回数が所定回数(本例では100回)に達したことに基

40

づいて時短制御を終了する。時短判定処理では、特別図柄(第1特別図柄及び第2特別図柄)の変動表示の実行回数を計数し、変動表示の実行回数が所定回数に達したか否か(時短終了条件が成立したか否か)を判定する処理を行う。図16に時短判定処理の一例を示す。

【0161】

図16に示すように、上記主制御基板101のCPU102は、まず制限時短フラグがオンしているか否か、すなわち実行回数に制限のある時短制御を実行しているか否かを判別する(ステップS161)。制限時短フラグは、後述する大当たり開放後処理(ステップS73)でオンされ、時短制御を開始してから第1特別図柄表示器141aにおける第1特別図柄の変動表示の実行回数と第2特別図柄表示器141bにおける第2特別図柄の変

50

動表示の実行回数との合計が所定回数（この例では100回）に達したときに時短制御を終了することを示すフラグである。制限時短フラグがオンしていなければ（制限時短フラグがオフしていれば）、処理を終了する。一方、制限時短フラグがオンしていれば、時短制御を実行可能な変動表示の残り回数を計数する時短回数カウンタをカウントダウンした後（ステップS162）、同時短回数カウンタのカウント値が「0」であるか否かをさらに判別する（ステップS163）。そしてこの結果、同時短回数カウンタの値が「0」であれば時短フラグ及び制限時短フラグをオフする（ステップS164）。時短回数カウンタの値が「0」でなければ時短フラグ及び制限時短フラグをオフすることなく処理を終了する。なお、CPU102は、時短フラグがオフされた当該変動表示を停止した時点で時短制御を終了させる。すなわち、この例では、CPU102は、実行回数に制限のある時短制御を開始するときに時短回数カウンタに初期値として時短制御を実行可能な残り回数である「100回」をセットし、時短回数カウンタの値が0になった時点では時短制御を実行可能な最後（100回目）の変動表示を実行している。そのため、CPU102は、時短フラグがオフされたことに基づいて即座に時短制御を終了することなく、変動表示を停止した時点で時短制御を終了する。

10

【0162】

また、この実施の形態では、時短制御を開始するときに時短制御を実行可能な変動表示の実行回数、すなわち、時短制御を実行可能な残りの変動表示回数として100回を時短回数カウンタにセットし、時短制御を実行中に特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）の変動表示を開始する毎に時短回数カウンタをカウントダウンすることによって時短制御を実行可能な残りの変動表示回数を計数し、時短回数カウンタが「0」になったときに時短制御を終了すると判断するように構成しているが、これに限らず、時短制御を開始するときに時短回数カウンタに初期値（例えば、0）をセットし、時短制御を実行中に特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）の変動表示を開始する毎に時短回数カウンタをカウントアップして時短回数カウンタの値が所定値（例えば、初期値として0をセットした場合には100）に達したときに時短制御を終了すると判断するように構成してもよい。

20

【0163】

時短判定処理を終了すると、上記主制御基板101のCPU102は、上記第1特別図柄表示器141aにおける上記第1特別図柄の変動表示制御を開始するとともに上記決定された第1特別図柄の変動パターンを上記サブ統合基板111へのコマンド（第1変動パターンコマンド）としてセットし（ステップS153）、決定した変動パターンの変動時間を第1変動タイマに設定する（ステップS154）。これにより、こうして決定された変動時間だけ上記液晶表示装置50にて第1特別図柄の変動表示に対応した演出制御が行われるようになる。そして、上記第1特別図柄変動処理（ステップS54）にプロセス移行されるよう上述の第1特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS155）、この処理を終了する。

30

【0164】

図17は、上記第1特別図柄変動処理（ステップS54）についてその手順を示すフローチャートである。

【0165】

上記第1特別図柄プロセスフラグが当該第1特別図柄変動処理を行うべき旨を示しているときは、同図17に示されるように、上記主制御基板101のCPU102は、まず、ステップS171の処理として、上記第1特別図柄の変動パターンについての抽選処理（ステップS53）で決定した変動パターンに応じた変動時間が設定される第1変動タイマを1減算する。そして、第1変動時間タイマが「0」、すなわち、上記抽選された第1特別図柄の変動時間が経過したと判断されると（ステップS172）、次にステップS173の処理に移行する。すなわち、このステップS173の処理において、上記第1特別図柄停止処理（ステップS55）にプロセス移行されるよう上述の第1特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

40

【0166】

50

図18は、上記第1特別図柄停止処理（ステップS55）についてその手順を示すフローチャートである。

【0167】

上記第1特別図柄プロセスフラグが当該第1特別図柄停止処理を行うべき旨を示しているときは、同図18に示されるように、上記主制御基板101のCPU102は、まず、上記第1停止図柄設定処理にて決定された第1特別図柄の変動表示停止時の態様を上記第1特別図柄表示器141aに表示させるための表示制御を行うとともに（ステップS181）、上記液晶表示装置50で第1特別図柄に対応して変動表示される装飾図柄の停止図柄の導出表示を指示する第1停止表示コマンドを上記サブ統合基板111へのコマンドとしてセットする（ステップS182）。

10

【0168】

また、上記主制御基板101のCPU102は、上記第1大当りフラグがオンしていれば（ステップS183）、上記大当り制御プロセス処理（ステップS43）にて大当り遊技状態の制御を実行することを示す大当り制御フラグをオンする（ステップS184）。また、上記主制御基板101のCPU102は、第1特別図柄の変動表示の結果が大当りとなったことに基づく大当り遊技状態を開始することを示す第1大当り開始コマンドをセットし（ステップS185）、大当り遊技状態を開始するまでの待機時間（大当り遊技状態を開始する旨の表示等を行う時間）をインターバルタイマにセットする（ステップS186）。そして、上記第1変動フラグをオフするとともに（ステップS191）、第1特別図柄プロセスフラグを第1特別図柄通常処理に応じた値に更新した時点で（ステップS192）、この処理を終了する。

20

【0169】

なお、第1大当り開始コマンドは、サブ統合基板111に送信されるコマンドであり、大当りの種類（15R確変大当り、2R確変大当り、2R非確変大当り）に応じて個々に用意されている。同様に、第2特別図柄の変動表示の結果が大当りとなったことに基づく大当り遊技状態を開始するときには第2大当り開始コマンドをサブ統合基板111に送信する。第2大当り開始コマンドも第2大当り開始コマンド同様大当りの種類（15R確変大当り、2R確変大当り、2R非確変大当り）に応じて個々に用意されている。ステップS185では、大当りの種類（15R確変大当り、2R確変大当り、2R非確変大当り）に応じた第1大当り開始コマンド（15R確変大当りに応じた第1確変大当り開始コマンドA、2R確変大当りに応じた第1確変大当り開始コマンドB、2R非確変大当りに応じた第1非確変大当り開始コマンド）をセットする。これにより、第1大当り開始コマンドによって指示された大当りの種類に応じた大当り遊技状態の演出が液晶表示装置50、ランプ27、92、204a及びスピーカ14、36等により実行される。

30

【0170】

また、インターバルタイマには、大当りの種類（第1特別図柄の15R確変大当り、第1特別図柄の2R確変大当り、第1特別図柄の2R非確変大当り、第2特別図柄の15R確変大当り、第2特別図柄の2R確変大当り、第2特別図柄の2R非確変大当り）に応じた大当り遊技状態の開始までの待機時間がセットされる。

【0171】

40

また、ステップS183で上記第1大当りフラグがオンしていない場合に第1小当りフラグがオンしていれば（ステップS187）、上記小当り制御プロセス処理（ステップS44）にて小当り遊技状態の制御を実行することを示す小当り制御フラグをオンする（ステップS188）。また、上記主制御基板101のCPU102は、第1特別図柄の変動表示の結果が小当りとなったことに基づく小当り遊技状態を開始することを示す第1小当り開始コマンドをセットし（ステップS189）、小当り遊技状態を開始するまでの待機時間（小当り遊技状態を開始する旨の表示等を行う時間）をインターバルタイマにセットする（ステップS190）。そして、上記第1変動フラグをオフするとともに（ステップS191）、第1特別図柄通常処理（ステップS51）にプロセス移行されるよう上述の第1特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS192）、この処理を終了す

50

る。

【0172】

図19は、第2特別図柄プロセス処理（ステップS39）についてその手順を示すフローチャートである。なお、第2特別図柄プロセス処理は上記第1特別図柄プロセス処理の第1特別図柄に対応する部分を第2特別図柄に読み替え、第2特別図柄に対する部分を第1特別図柄に読み替えた処理を実行するものであるため、詳細な説明は省略する。

【0173】

第2特別図柄プロセス処理において、主制御基板101のCPU102は、上述の第2特別図柄プロセスフラグに応じて、以下の5つのプロセス処理の1つを選択的に実行することとなる。

【0174】

1. 主制御基板101のRAM104に格納されている第2大当たり判定乱数、第2大当たり種類判定乱数などを読み出し、読み出した第2大当たり判定乱数に基づいて上記第2特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理などが行われる第2特別図柄通常処理（ステップS61）

2. 上記第2大当たり種類判定乱数に基づいて大当たりの種類（15R確変大当たり、2R確変大当たり、2R非確変大当たり）についての決定処理と、第2特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果及び大当たりの種類についての決定処理の結果に基づいて第2特別図柄の変動表示停止時の態様の決定処理などが行われる第2停止図柄設定処理（ステップS62）

3. 上記第2変動パターン決定乱数に基づいて上記第2特別図柄表示器141bに表示される第2特別図柄の変動態様や、上記液晶表示装置50で第2特別図柄に対応して実行される演出表示の変動態様についての抽選処理などが行われる第2変動パターン設定処理（ステップS63）

4. 第2特別図柄表示器141bにおける上記第2特別図柄の変動表示が停止されるまで待機する第2特別図柄変動処理（ステップS64）

5. 第2特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果及び大当たりの種類についての決定処理の結果に基づいて決定された第2特別図柄の変動表示停止時の態様が上記第2特別図柄表示器141bに表示されるように上記第2特別図柄の変動表示を停止させる第2特別図柄停止処理（ステップS65）

なお、上記第2特別図柄プロセスフラグは、上述のステップS1の処理（図5参照）において、上記第2特別図柄通常処理（ステップS61）を行うべき旨を示すよう操作されている。

【0175】

図20は、大当たり制御プロセス処理（ステップS43）についてその手順を示すフローチャートである。

【0176】

大当たり制御プロセス処理において、主制御基板101のCPU102は、まず大当たり遊技状態の制御を開始することを示す大当たり制御フラグがオンしているか否かを判別し（ステップS70）、大当たり制御フラグがオンしていなければ処理を終了する。

【0177】

大当たり制御フラグがオンしていれば上述の大当たり制御プロセスフラグに応じて、以下の3つのプロセス処理の1つを選択的に実行することとなる。

【0178】

1. 上記大当たり遊技状態に移行する旨などの遊技者への報知が上記サブ統合基板111によって行われるまで待機する大当たり開放前処理（ステップS71）

2. アタッカ装置60により上記大入賞口62が開放状態に制御される大当たり開放中処理（ステップS72）

3. 大当たり遊技状態が終了する旨などの遊技者への報知が上記サブ統合基板111によって行われるまで待機する大当たり開放後処理（ステップS73）

なお、上記大当り制御プロセスフラグは、上述のステップS 1の処理（図5参照）において、上記大当り開放前処理（ステップS 7 1）を行うべき旨を示すよう操作されている。

【0179】

図21は、上記大当り開放前処理（ステップS 7 1）についてその手順を示すフローチャートである。

【0180】

上記大当り制御プロセスフラグが当該大当り開放前処理を行うべき旨を示しているときは、同図21に示されるように、上記主制御基板101のCPU102は、まず、ステップS 201の処理として、アタッカ装置60によって大入賞口62を開放状態にするまでの待機時間を示すインターバルタイマを1減算し、インターバルタイマが0、すなわち、インターバルタイマにセットされた待機時間が経過したか否かを判別する（ステップS 202）。 10

【0181】

インターバルタイマにセットされた待機時間が経過したら上記主制御基板101のCPU102は、大当り遊技状態の1ラウンドを開始することを示す1ラウンド開始コマンドをセットする（ステップS 203）。ラウンド開始コマンドは、サブ統合基板111に送信されるコマンドであり、大当りの種類（第1特別図柄の15R確変大当り、第1特別図柄の2R確変大当り、第1特別図柄の2R非確変大当り、第2特別図柄の15R確変大当り、第2特別図柄の2R確変大当り、第2特別図柄の2R非確変大当り）及び実行するラウンド（1ラウンド～15ラウンド）に応じて個々に用意されている。ステップS 203では、大当りの種類に応じた1ラウンド開始コマンド（第1特別図柄の15R確変大当りに応じた1ラウンド開始コマンドA1、第1特別図柄の2R確変大当り及び2R非確変大当りに応じた1ラウンド開始コマンドB1、第2特別図柄の15R確変大当りに応じた1ラウンド開始コマンドA2、第2特別図柄の2R確変大当り及び2R非確変大当りに応じた1ラウンド開始コマンドB2）をセットする。これにより、大当りの種類及び実行するラウンドに応じた大当り遊技状態の演出が液晶表示装置50、ランプ27、92、204a及びスピーカ14、36等により実行される。 20

【0182】

次いで、上記主制御基板101のCPU102は、大当りの種類（15R確変大当り、2R確変大当り、2R非確変大当り）に応じたラウンドの実行回数（15R確変大当りであれば「15回」、2R確変大当り及び2R非確変大当りであれば「2回」）を開放カウンタにセットし（ステップS 204）、大当りの種類（第1特別図柄の15R確変大当り、第1特別図柄の2R確変大当り、第1特別図柄の2R非確変大当り、第2特別図柄の15R確変大当り、第2特別図柄の2R確変大当り、第2特別図柄の2R非確変大当り）に応じた開放時間（アタッカ装置60により大入賞口62を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの時間）を開放タイマにセットする（ステップS 205）。なお、第1特別図柄の変動表示の結果が大当りとなったことに基づく大当り遊技状態で実行されるラウンドの実行回数と第2特別図柄の変動表示の結果が大当りとなったことに基づく大当り遊技状態で実行されるラウンドの実行回数を異ならせてもよいし、第1特別図柄の変動表示の結果が大当りとなったことに基づく大当り遊技状態での開放時間と第2特別図柄の変動表示の結果が大当りとなったことに基づく大当り遊技状態での開放時間とを異ならせてもよいし、ラウンドの実行回数と開放時間との両方を異ならせてもよい。 30 40

【0183】

以上の設定処理を終了すると、上記主制御基板101のCPU102は、開放カウンタを1減算し（ステップS 206）、大入賞口62への入球数を計数する入球カウンタを0にセットして（ステップS 207）、アタッカ装置60を駆動して大入賞口62を開放状態に制御する（ステップS 208）。その後、上記大当り開放中処理（ステップS 7 2）にプロセス移行されるよう上述の大当り制御プロセスフラグを更新した時点で（ステップS 209）、この処理を終了する。 50

【0184】

なお、インターバルタイマが0でない、すなわち、インターバルタイマにセットした待機時間が経過していないと判断したときには、その後の処理を実行することなく大当り開放前処理を終了する。

【0185】

図22は、上記大当り開放中処理（ステップS72）についてその手順を示すフローチャートである。なお上述の通り、この大当り開放中処理は、上記ラウンド遊技が繰り返し実行されることによって行われる。

【0186】

上記大当り制御プロセスフラグが当該大当り開放中処理を行うべき旨を示しているときは、同図22に示されるように、上記主制御基板101のCPU102は、まず、ステップS221の処理として、カウントスイッチ175aによる検出信号に基づいて大入賞口62への遊技球の入球があったか否かを判別する。そして、この入球があることを条件に、ステップS222の処理として、大入賞口62内への遊技球の入球数をカウンタ値として得る入球カウンタをカウンタアップし、入球カウンタの値が10以上であれば（ステップS223）、ステップS226に進み、ラウンドを終了するための処理を行う。

【0187】

また、入球カウンタの値が10未満であれば、開放タイマを1減算し（ステップS224）、開放タイマの値が0、すなわち、開放タイマにセットされた大入賞口62の開放時間が経過した場合には（ステップS225）、アタッカ装置60を駆動して大入賞口62を閉塞状態に制御する（ステップS226）。次いで、上記主制御基板101のCPU102は、開放カウンタが0、すなわち、大当りの種類に応じてセットされたラウンドの実行回数を終了したか否かを判別する（ステップS227）。

【0188】

開放カウンタが0である場合には（ステップS227）、上記主制御基板101のCPU102は、大当りの種類（第1特別図柄の15R確変大当り、第1特別図柄の2R確変大当り、第1特別図柄の2R非確変大当り、第2特別図柄の15R確変大当り、第2特別図柄の2R確変大当り、第2特別図柄の2R非確変大当り）に応じた大当り終了コマンドをセットする（ステップS228）。大当り終了コマンドは、サブ統合基板111に送信されるコマンドであり、大当りの種類（第1特別図柄の15R確変大当りに応じた第1確変大当り終了コマンドA、第1特別図柄の2R確変大当りに応じた第1確変大当り終了コマンドB、第1特別図柄の2R非確変大当りに応じた第1非確変大当り終了コマンド、第2特別図柄の15R確変大当りに応じた第2確変大当り終了コマンドA、第2特別図柄の2R確変大当りに応じた第2確変大当り終了コマンドB、第2特別図柄の2R非確変大当りに応じた第2非確変大当り終了コマンド）に応じて個々に用意されている。これにより、大当りの種類に応じた大当り遊技状態を終了するときの演出が液晶表示装置50、ランプ27、92、204a及びスピーカ14、36等により実行される。

【0189】

次いで、上記主制御基板101のCPU102は、大当りの種類に応じた終了待機時間をインターバルタイマにセットし（ステップS229）、上記大当り開放後処理（ステップS73）にプロセス移行されるよう上述の大当り制御プロセスフラグを更新した時点で（ステップS232）、この処理を終了する。

【0190】

また、ステップS227で開閉カウンタが0でない場合には、大当りの種類（第1特別図柄の15R確変大当り、第1特別図柄の2R確変大当り、第1特別図柄の2R非確変大当り、第2特別図柄の15R確変大当り、第2特別図柄の2R確変大当り、第2特別図柄の2R非確変大当り）及び終了するラウンド（1ラウンド～14ラウンド）に応じたラウンド終了コマンド（1ラウンド終了コマンド～14ラウンド終了コマンド）をセットする（ステップS230）。ラウンド終了コマンドは、サブ統合基板111に送信されるコマンドであり、大当りの種類及び終了するラウンドに応じて個々に用意されている。ステッ

プ S 2 3 0 では、大当りの種類（第 1 特別図柄の 1 5 R 確変大当り、第 1 特別図柄の 2 R 確変大当り、第 1 特別図柄の 2 R 非確変大当り、第 2 特別図柄の 1 5 R 確変大当り、第 2 特別図柄の 2 R 確変大当り、第 2 特別図柄の 2 R 非確変大当り）及び終了するラウンドに応じたラウンド終了コマンド（第 1 特別図柄の 1 5 R 確変大当りに応じた 1 ラウンド終了コマンド A 1 ～ 1 4 ラウンド終了コマンド A 1、第 1 特別図柄の 2 R 確変大当り及び 2 R 非確変大当りに応じた 1 ラウンド終了コマンド B 1、第 2 特別図柄の 1 5 R 確変大当りに応じた 1 ラウンド終了コマンド A 2 ～ 1 4 ラウンド終了コマンド A 2、第 2 特別図柄の 2 R 確変大当り及び 2 R 非確変大当りに応じた 1 ラウンド終了コマンド B 2）をセットする。これにより、大当りの種類及び終了するラウンドに応じた大当り遊技状態の演出が液晶表示装置 5 0、ランプ 2 7、9 2、2 0 4 a 及びスピーカ 1 4、3 6 等により実行される。

10

【0191】

次いで、上記主制御基板 1 0 1 の C P U 1 0 2 は、大当りの種類（第 1 特別図柄の 1 5 R 確変大当り、第 1 特別図柄の 2 R 確変大当り、第 1 特別図柄の 2 R 非確変大当り、第 2 特別図柄の 1 5 R 確変大当り、第 2 特別図柄の 2 R 確変大当り、第 2 特別図柄の 2 R 非確変大当り）に応じたラウンド待機時間（アタッカ装置 6 0 によって大入賞口 6 2 を閉塞状態に制御してから再び大入賞口 6 2 を開放状態に制御するまでの時間）をインターバルタイマにセットし（ステップ S 2 3 1）、上記大当り開放後処理（ステップ S 7 3）にプロセス移行されるよう上述の大当り制御プロセスフラグを更新した時点で（ステップ S 2 3 2）、この処理を終了する。

20

【0192】

なお、ステップ S 2 2 5 で開放タイマが 0 でない、すなわち、開放タイマにセットされた開放時間が経過していないと判断した場合には、以降の処理を実行することなく処理を終了する。これにより、次にタイマ割込が発生した場合に、再び大当り開放中処理が実行される。

【0193】

このように、この実施の形態では、大当り遊技状態において、開放タイマにセットされた開放時間が経過したこと及び大入賞口 6 2 内への遊技球の入球数が所定数（この例では、1 0 個）に達したことのいずれかが成立した場合に実行中のラウンドを終了する。すなわち、開放タイマにセットされた開放時間が経過した場合及び大入賞口 6 2 内への入球数が所定数（この例では、1 0 個）に達した場合にラウンドの終了条件が成立したと判断し、実行中のラウンドを終了する処理を行う。

30

【0194】

図 2 3 は、上記大当り開放後処理（ステップ S 7 3）についてその手順を示すフローチャートである。

【0195】

上記大当り制御プロセスフラグが当該大当り開放後処理を行うべき旨を示しているときは、同図 2 3 に示されるように、上記主制御基板 1 0 1 の C P U 1 0 2 は、まず、ステップ S 2 5 1 の処理として、アタッカ装置 6 0 によって大入賞口 6 2 を開放状態にするまでの待機時間を示すインターバルタイマを 1 減算し、インターバルタイマが 0、すなわち、インターバルタイマにセットされた待機時間が経過したか否かを判別する（ステップ S 2 5 2）。インターバルタイマが 0 でなければ、インターバルタイマにセットされた待機時間が経過していないと判断し、以降の処理を実行することなく処理を終了する。

40

【0196】

上記主制御基板 1 0 1 の C P U 1 0 2 は、インターバルタイマにセットされた待機時間が経過したと判断し（ステップ S 2 5 2）、開放カウンタの値が 0 であることに基づいて大当り遊技状態を終了する場合には（ステップ S 2 5 3）、1 5 R 確変大当りを終了するか否かを判別する（ステップ S 2 5 4）。そして、1 5 R 確変大当りに基づく大当り遊技状態を終了する場合には上記時短フラグをオンする一方上記制限時短フラグをオフし（ステップ S 2 5 5）、ステップ S 2 6 0 に進む。これにより、上記主制御基板 1 0 1 の C P

50

U102は、15R確変大当りに基づく大当り遊技状態の終了後には次に大当り（15R確変大当り、2R確変大当り、2R非確変大当り）となるまで時短制御を実行することになる。

【0197】

また、ステップS254で15R確変大当り以外に基づく大当り遊技状態を終了する、すなわち、2R確変大当り及び2R非確変大当りのいずれかに基づく大当り遊技状態を終了する場合には、時短フラグがオンしているか否かを判別し（ステップS256）、時短フラグがオンし（ステップS257）、且つ2R確変大当りに基づく大当り遊技状態を終了する場合には（ステップS257）、時短フラグをオンする一方上記制限時短フラグをオフし（ステップS255）、ステップS260に進む。これにより、上記主制御基板101のCPU102は、時短制御を実行しているときに2R確変大当りとなった場合には、大当り遊技状態の終了後に次に大当り（15R確変大当り、2R確変大当り、2R非確変大当り）となるまで時短制御を実行することになる。

10

【0198】

一方、ステップS256で時短フラグがオンし、且つ2R非確変大当りに基づく大当り遊技状態を終了する場合には（ステップS257）、時短フラグ及び制限時短フラグをオンし（ステップS258）、上記時短回数カウンタに時短制御を実行可能な変動表示の残り回数として「100回」をセットし（ステップS259）、ステップS260に進む。これにより、上記主制御基板101のCPU102は、時短制御を実行しているときに2R非確変大当りとなった場合には、大当り遊技状態の終了後に実行回数に制限のある時短制御を実行することになる。具体的には、上記主制御基板101のCPU102は、時短制御を実行しているときに2R非確変大当りとなった場合には、大当り遊技状態の終了後に時短制御を開始し、第1特別図柄表示器141aで実行される第1特別図柄の変動表示の実行回数と第2特別図柄表示器141bで実行される第2特別図柄の変動表示の実行回数との合計が100回に達したことに基づいて時短制御を終了する。

20

【0199】

また、ステップS256で時短フラグがオンしていなければ時短フラグをオンすることなくステップS260に進む。これにより、上記主制御基板101のCPU102は、時短制御を実行していないときに2R確変大当り及び2R非確変大当りのいずれかとなった場合には、大当り遊技状態の終了後に時短制御を実行しないことになる。

30

【0200】

次に、上記主制御基板101のCPU102は、第1特別図柄の変動表示の結果が大当りとなったことに基づく大当り遊技状態を終了する場合であれば第1大当りフラグをオフし、第2特別図柄の変動表示の結果が大当りとなったことに基づく大当り遊技状態を終了する場合であれば第2大当りフラグをオフする（ステップS260）。また、上記主制御基板101のCPU102は、大当り制御フラグをオフする（ステップS261）。また、大当り遊技状態の終了後に高確率状態の制御を実行する場合、すなわち、確変大当りを終了する場合には（ステップS262）、確変フラグをオンし（ステップS263）、大当り遊技状態の終了後に高確率状態の制御を実行しない場合、すなわち、非確変大当りを終了する場合には（ステップS262）、確変フラグをオフする（ステップS264）。そして、上記大当り開放前処理（ステップS71）にプロセス移行されるよう上述の大当り制御プロセスフラグを更新した時点で（ステップS265）、この処理を終了する。

40

【0201】

また、上記主制御基板101のCPU102は、インターバルタイマにセットされた待機時間が経過したと判断し（ステップS252）、開放カウンタが0でないことに基づいて次のラウンドを開始する場合には（ステップS253）、大当りの種類（第1特別図柄の15R確変大当り、第1特別図柄の2R確変大当り、第1特別図柄の2R非確変大当り、第2特別図柄の15R確変大当り、第2特別図柄の2R確変大当り、第2特別図柄の2R非確変大当り）及び実行するラウンドに応じたラウンド開始コマンド（第1特別図柄の15R確変大当りに応じた2ラウンド開始コマンドA1～15ラウンド開始コマンドA1

50

、第1特別図柄の2R確変大当たり及び2R非確変大当たりに応じた2ラウンド開始コマンドB1、第2特別図柄の15R確変大当たりに応じた2ラウンド開始コマンドA2、第2特別図柄の2R確変大当たり及び2R非確変大当たりに応じた2ラウンド開始コマンドB2)をセットする(ステップS266)。そして、大当たりの種類に応じた開放時間を開放タイマにセットし(ステップS267)、上記入球カウンタを0にセットする(ステップS268)。次いで、開放カウンタを1減算し(ステップS269)、アタッカ装置60を駆動して大入賞口62を開放状態に制御する(ステップS270)。そして、上記大当たり開放中処理(ステップS72)にプロセス移行されるよう上述の大当たり制御プロセスフラグを更新した時点で(ステップS271)、この処理を終了する。

10

【0202】

ステップS271で大当たり開放中処理にプロセス移行されるように大当たり制御プロセスフラグを更新することにより、次にタイマ割込が発生した場合に大当たり開放中処理が実行される。また、大当たり開放中処理では、ラウンドの終了条件が成立したことに基づいて大当たり開放後処理にプロセス移行されるように大当たり制御プロセスフラグを更新する。つまり、大当たり遊技状態では、大当たり開放前処理で設定した内容に基づいて大当たり開放中処理を実行して最初のラウンド(1ラウンド)を実行した後、大当たり開放後処理と大当たり開放中処理とを繰り返し実行することにより大当たり遊技状態のラウンドを実行する。

【0203】

図24は、小当たり制御プロセス処理(ステップS44)についてその手順を示すフローチャートである。

20

【0204】

小当たり制御プロセス処理において、主制御基板101のCPU102は、まず小当たり遊技状態の制御を開始することを示す小当たり制御フラグがオンしているか否かを判別し(ステップS80)、小当たり制御フラグがオンしていなければ処理を終了する。

【0205】

小当たり制御フラグがオンしていれば上述の小当たり制御プロセスフラグに応じて、以下の3つのプロセス処理の1つを選択的に実行することとなる。

【0206】

1. 上記小当たり遊技状態に移行する旨などの遊技者への報知が上記サブ統合基板111によって行われるまで待機する小当たり開放前処理(ステップS81)

30

2. アタッカ装置60により上記大入賞口62が開放状態に制御される小当たり開放中処理(ステップS82)

3. 小当たり遊技状態が終了する旨などの遊技者への報知が上記サブ統合基板111によって行われるまで待機する小当たり開放後処理(ステップS83)

なお、上記小当たり制御プロセスフラグは、上述のステップS1の処理(図5参照)において、上記小当たり開放前処理(ステップS81)を行うべき旨を示すよう操作されている。

【0207】

図25は、上記小当たり開放前処理(ステップS81)についてその手順を示すフローチャートである。

40

【0208】

上記小当たり制御プロセスフラグが当該小当たり開放前処理を行うべき旨を示しているときは、同図25に示されるように、上記主制御基板101のCPU102は、まず、ステップS301の処理として、アタッカ装置60によって大入賞口62を開放状態にするまでの待機時間を示すインターバルタイマを1減算し、インターバルタイマが0、すなわち、インターバルタイマにセットされた待機時間が経過したか否かを判別する(ステップS302)。

【0209】

インターバルタイマにセットされた待機時間が経過したら上記主制御基板101のCP

50

U102は、小当り遊技状態の1ラウンドを開始することを示す1ラウンド開始コマンドをセットする(ステップS303)。ラウンド開始コマンドは、サブ統合基板111に送信されるコマンドであり、小当りの種類(第1特別図柄の小当り、第2特別図柄の小当り)及び実行するラウンド(1ラウンド～2ラウンド)に応じて個々に用意されている。ステップS303では、小当りの種類に応じた1ラウンド開始コマンド(第1特別図柄の小当りに応じた1ラウンド開始コマンドC1、第2特別図柄の小当りに応じた1ラウンド開始コマンドC2)をセットする。これにより、小当りの種類及び実行するラウンドに応じた小当り遊技状態の演出が液晶表示装置50、ランプ27、92、204a及びスピーカ14、36等により実行される。

【0210】

次いで、上記主制御基板101のCPU102は、小当りに応じたラウンドの実行回数「2回」を開放カウンタにセットし(ステップS304)、小当りの種類(第1特別図柄の小当り、第2特別図柄の小当り)に応じた開放時間(アタッカ装置60により大入賞口62を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの時間)を開放タイマにセットする(ステップS305)。なお、第1特別図柄の変動表示の結果が小当りとなったことに基づく小当り遊技状態で実行されるラウンドの実行回数と第2特別図柄の変動表示の結果が小当りとなったことに基づく小当り遊技状態で実行されるラウンドの実行回数を異ならせてもよいし、第1特別図柄の変動表示の結果が小当りとなったことに基づく小当り遊技状態での開放時間と第2特別図柄の変動表示の結果が小当りとなったことに基づく小当り遊技状態での開放時間とを異ならせてもよいし、ラウンドの実行回数と開放時間との両方を異ならせてもよい。

【0211】

以上の設定処理を終了すると、上記主制御基板101のCPU102は、開放カウンタを1減算し(ステップS306)、アタッカ装置60を駆動して大入賞口62を開放状態に制御する(ステップS307)。その後、上記小当り開放中処理(ステップS82)にプロセス移行されるよう上述の小当り制御プロセスフラグを更新した時点で(ステップS308)、この処理を終了する。

【0212】

なお、インターバルタイマが0でない、すなわち、インターバルタイマにセットした待機時間が経過していないと判断したときには、その後の処理を実行することなく小当り開放前処理を終了する。

【0213】

図26は、上記小当り開放中処理(ステップS82)についてその手順を示すフローチャートである。なお上述の通り、この小当り開放中処理は、上記ラウンド遊技が繰り返し実行されることによって行われる。

【0214】

上記小当り制御プロセスフラグが当該小当り開放中処理を行うべき旨を示しているときは、同図26に示されるように、上記主制御基板101のCPU102は、開放タイマを1減算し(ステップS321)、開放タイマの値が0、すなわち、開放タイマにセットされた大入賞口62の開放時間が経過した場合には(ステップS322)、アタッカ装置60を駆動して大入賞口62を閉塞状態に制御する(ステップS323)。次いで、上記主制御基板101のCPU102は、開放カウンタが0、すなわち、小当りの種類に応じてセットされたラウンドの実行回数を終了したか否かを判別する(ステップS324)。

【0215】

開放カウンタが0である場合には(ステップS324)、上記主制御基板101のCPU102は、小当りの種類(第1特別図柄の小当り、第2特別図柄の小当り)に応じた小当り終了コマンドをセットする(ステップS325)。小当り終了コマンドは、サブ統合基板111に送信されるコマンドであり、小当りの種類(第1特別図柄の小当りに応じた第1小当り終了コマンド、第2特別図柄の小当りに応じた第2小当り終了コマンド)に応じて個々に用意されている。これにより、小当りの種類に応じた小当り遊技状態を終了す

るときの演出が液晶表示装置 50、ランプ 27, 92, 204a 及びスピーカ 14, 36 等により実行される。

【0216】

次いで、上記主制御基板 101 の CPU 102 は、小当りの種類に応じた終了待機時間をインターバルタイマにセットし（ステップ S326）、上記小当り開放後処理（ステップ S83）にプロセス移行されるよう上述の小当り制御プロセスフラグを更新した時点で（ステップ S329）、この処理を終了する。

【0217】

また、ステップ S324 で開閉カウンタが 0 でない場合には、小当りの種類（第 1 特別図柄の小当り、第 2 特別図柄の小当り）及び終了するラウンド（1 ラウンド）に応じたラウンド終了コマンド（1 ラウンド終了コマンド）をセットする（ステップ S327）。ラウンド終了コマンドは、サブ統合基板 111 に送信されるコマンドであり、小当りの種類及び終了するラウンドに応じて個々に用意されている。ステップ S327 では、小当りの種類（第 1 特別図柄の小当り、第 2 特別図柄の小当り）及び終了するラウンドに応じたラウンド終了コマンド（第 1 特別図柄の小当りに応じた 1 ラウンド終了コマンド C1、第 2 特別図柄の小当りに応じた 1 ラウンド終了コマンド C2）をセットする。これにより、小当りの種類及び終了するラウンドに応じた小当り遊技状態の演出が液晶表示装置 50、ランプ 27, 92, 204a 及びスピーカ 14, 36 等により実行される。

【0218】

次いで、上記主制御基板 101 の CPU 102 は、小当りの種類（第 1 特別図柄の小当り、第 2 特別図柄の小当り）に応じたラウンド待機時間（アタッカ装置 60 によって大入賞口 62 を閉塞状態に制御してから再び大入賞口 62 を開放状態に制御するまでの時間）をインターバルタイマにセットし（ステップ S328）、上記小当り開放後処理（ステップ S83）にプロセス移行されるよう上述の小当り制御プロセスフラグを更新した時点で（ステップ S329）、この処理を終了する。

【0219】

なお、ステップ S322 で開放タイマが 0 でない、すなわち、開放タイマにセットされた開放時間が経過していないと判断した場合には、以降の処理を実行することなく処理を終了する。これにより、次にタイマ割込が発生した場合に、再び小当り開放中処理が実行される。

【0220】

このように、この実施の形態では、小当り遊技状態において、開放タイマにセットされた開放時間が経過した場合に実行中のラウンドを終了する。すなわち、開放タイマにセットされた開放時間が経過した場合にラウンドの終了条件が成立したと判断し、実行中のラウンドを終了する処理を行う。

【0221】

図 27 は、上記小当り開放後処理（ステップ S83）についてその手順を示すフローチャートである。

【0222】

上記小当り制御プロセスフラグが当該小当り開放後処理を行うべき旨を示しているときは、同図 27 に示されるように、上記主制御基板 101 の CPU 102 は、まず、ステップ S351 の処理として、アタッカ装置 60 によって大入賞口 62 を開放状態にするまでの待機時間を示すインターバルタイマを 1 減算し、インターバルタイマが 0、すなわち、インターバルタイマにセットされた待機時間が経過したか否かを判別する（ステップ S352）。インターバルタイマが 0 でなければ、インターバルタイマにセットされた待機時間が経過していないと判断し、以降の処理を実行することなく処理を終了する。

【0223】

上記主制御基板 101 の CPU 102 は、インターバルタイマにセットされた待機時間が経過したと判断し（ステップ S352）、開放カウンタの値が 0 であることに基いて小当り遊技状態を終了する場合に（ステップ S353）、第 1 特別図柄の変動表示の結果

10

20

30

40

50

が小当たりとなったことに基づく小当たり遊技状態を終了する場合には第1小当たりフラグをオフし、第2特別図柄の変動表示の結果が小当たりとなったことに基づく小当たり遊技状態を終了する場合には第2小当たりフラグをオフする（ステップS354）。次いで、上記主制御基板101のCPU102は、小当たり制御フラグをオフする（ステップS355）。そして、上記小当たり開放前処理（ステップS81）にプロセス移行されるよう上述の小当たり制御プロセスフラグを更新した時点で（ステップS356）、この処理を終了する。

【0224】

また、上記主制御基板101のCPU102は、インターバルタイマにセットされた待機時間が経過したと判断し（ステップS352）、開放カウンタが0でないことに基づいて次のラウンドを開始する場合には（ステップS353）、小当たりの種類（第1特別図柄の小当たり、第2特別図柄の小当たり）及び実行するラウンドに応じたラウンド開始コマンド（第1特別図柄の小当たりに応じた2ラウンド開始コマンドC1、第2特別図柄の小当たりに応じた2ラウンド開始コマンドC2）をセットする（ステップS357）。そして、小当たりの種類に応じた開放時間を開放タイマにセットする（ステップS358）。次いで、開放カウンタを1減算し（ステップS359）、アタッカ装置60を駆動して大入賞口62を開放状態に制御する（ステップS360）。そして、上記小当たり開放中処理（ステップS82）にプロセス移行されるよう上述の小当たり制御プロセスフラグを更新した時点で（ステップS361）、この処理を終了する。

【0225】

ステップS361で小当たり開放中処理にプロセス移行されるように小当たり制御プロセスフラグを更新することにより、次にタイマ割込が発生した場合に小当たり開放中処理が実行される。また、小当たり開放中処理では、ラウンドの終了条件が成立したことに基づいて小当たり開放後処理にプロセス移行されるように小当たり制御プロセスフラグを更新する。つまり、小当たり遊技状態では、小当たり開放前処理で設定した内容に基づいて小当たり開放中処理を実行して最初のラウンド（1ラウンド）を実行した後、小当たり開放後処理と小当たり開放中処理とを繰り返し実行することにより小当たり遊技状態のラウンドを実行する。

【0226】

なお、小当たり遊技状態を終了するとき、具体的には小当たり開放後処理で開放カウンタが0であることに基づいて小当たり遊技状態を終了する場合には、時短フラグ、時短回数カウンタ、及び確変フラグの更新（具体的には、時短フラグのオン・オフ切り替え、時短回数カウンタに初期値「100回」セット、確変フラグのオン・オフ切り替え）を行わない。そのため、小当たり遊技状態の終了後には小当たり遊技状態を開始する以前の状態に継続して制御する。一方、大当たり遊技状態を終了するとき、具体的には大当たり開放後処理で開放カウンタが0であることに基づいて大当たり遊技状態を終了する場合には、時短フラグ、時短回数カウンタ、及び確変フラグの更新（具体的には、時短フラグのオン・オフ切り替え、時短回数カウンタに初期値「100回」セット、確変フラグのオン・オフ切り替え）を行う。

【0227】

次に、サブ統合基板111に搭載される統合CPU112によって実行される処理について説明する。図28は、当該パチンコ機1に電源が投入されたときに上記サブ統合基板111の統合CPU112によって行われる制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

【0228】

図28に示すように、パチンコ機1への電力供給が開始されると、統合CPU112は、初期設定処理を行う（ステップS501）。この初期設定処理は、サブ統合基板111に搭載される統合RAM114をクリアする処理等が行われる。なお、ステップS501の初期設定処理では、主制御基板101のデータを初期化したことを通知する初期化コマンドを受信したことに基づいて統合RAM114をクリアする処理が実行され、初期化コマンドを受信していない場合、すなわち主制御基板101のデータを初期化しなかった場合にはパチンコ機1の電力供給を停止する以前の状態に継続して制御する。また、初期設

10

20

30

40

50

定処理を終了するまでは割込禁止となっており、初期設定処理のあと割込許可となる。初期設定処理（ステップS501）が終了すると、16ms経過フラグがセットされたか否かを監視するループ処理を開始する（ステップS502）。

【0229】

この実施の形態では、統合CPU112は、2ms経過毎に割込を発生させ、2ms定常処理を実行する。2ms定常処理では、16ms経過監視カウンタをカウントアップする（16ms経過監視カウンタを1加算する）処理が実行され、16ms経過監視カウンタの値が8になったとき、すなわち、16ms経過したときに16ms経過フラグをオンするとともに、16ms経過監視カウンタをリセット（0にする）処理が実行される。このように、16ms経過フラグは、2ms定常処理にて16ms毎に「1」に設定（セット）され、通常は「0」に設定（リセット）されている。ステップS502で16ms経過フラグがセットされている（16ms経過フラグが「1」）ときには、16ms経過フラグをリセットした後（ステップS503）、16ms定常処理を行う（ステップS504）。

10

【0230】

この16ms定常処理では、主制御基板101から受信したコマンドにもとづいて液晶表示装置50、ランプ27、92、204a及びスピーカ14、36等を制御する処理が実行される。16ms定常処理を終了すると、再びステップS502に戻り、16ms経過フラグがセットされる毎に、つまり16ms毎に上述したステップS503～ステップS504を繰り返し行う。一方、ステップS502で16ms経過フラグがセットされていない（16ms経過フラグが「0」）ときには、16ms経過フラグがセットされるまでループ処理を行う。

20

【0231】

図29は、サブメイン処理にて16ms毎に実行される16ms定常処理の一例を示すフローチャートである。16ms定常処理において、統合CPU112は、ステップS601～ステップS606の処理を実行する。ステップS601のコマンド解析処理では、主制御基板101から受信したコマンドを解析する。ステップS602の演出制御処理では、主制御基板101から受信した第1特別図柄の変動パターンを示すコマンド（第1変動パターンコマンド）及び主制御基板101から受信した第2特別図柄の変動パターンを示すコマンド（第2変動パターンコマンド）にもとづいて液晶表示装置50に関わる制御処理を実行する。

30

【0232】

また、ステップS603の音制御処理では、スピーカ14、36に関わる制御処理を実行する。ステップS604のランプ制御処理では、パチンコ機1に設けられたランプ27、92、204aに関わる制御処理を実行する。ステップS605の情報出力処理では、スピーカ14、36の出力信号を送信する処理、ランプ27、92、204aの点灯信号を送信する処理などを実行する。ステップS606の乱数更新処理では、演出制御処理（ステップS602）で各種設定に用いられる乱数を保持する演出用乱数カウンタを更新する処理を実行する。

【0233】

なお、16ms定常処理におけるステップS601～ステップS606の処理は16ms以内に終了する。仮に、16ms定常処理を開始してから当該16ms定常処理の終了までに16ms以上かかったとしても、16ms定常処理を開始してから16ms経過したときに直ぐに16ms定常処理を最初から（ステップS601のコマンド解析処理から）実行しない。すなわち、16ms定常処理の実行中に16ms経過したときには、16ms経過フラグのセットのみを行い、当該16ms定常処理の終了後にステップS502で16ms経過フラグがセットされていると判定されたときに16ms定常処理を開始する。

40

【0234】

また、この実施の形態では、16ms定常処理にて乱数更新処理（ステップS606）

50

を実行して各種乱数を更新するように構成しているが、各種乱数を更新する時期（タイミング）はこれに限られるものではない。例えば、サブメイン処理におけるループ処理および16ms定常処理のいずれか一方または両方にて各種乱数を更新するように構成してもよい。

【0235】

図30は、演出制御処理（ステップS602）の一例を示すフローチャートである。

【0236】

演出制御処理が実行されると統合CPU112は、第1特別図柄に対応して液晶表示装置50で変動表示される装飾図柄に関わる第1演出制御処理（ステップS701）、第2特別図柄に対応して液晶表示装置50で変動表示される装飾図柄に関わる第2演出制御処理（ステップS702）、大当り遊技状態に関わる大当り演出処理（ステップS703）、小当り遊技状態に関わる小当り演出処理（ステップS704）を順次実行する。

10

【0237】

なお、第1演出制御処理では、基本的に、上記サブ統合基板111の統合RAM114に格納されている遊技の進行状況を示す第1演出プロセスフラグに基づいて該当する処理が選択的に実行され、第2演出制御処理では、基本的に、上記サブ統合基板111の統合RAM114に格納されている遊技の進行状況を示す第2演出プロセスフラグに基づいて該当する処理が選択的に実行されることとなる。

【0238】

図31は、第1演出制御処理（ステップS701）についてその手順を示すフローチャートである。

20

【0239】

第1演出制御処理において、統合CPU112は上述の第1演出プロセスフラグに応じて、以下の3つのプロセス処理の1つを選択的に実行することとなる。

【0240】

1. 上記コマンド解析処理にて解析された第1特別図柄の変動パターンを指示するコマンド（第1変動パターンコマンド）に基づいて液晶表示装置50、ランプ27、92、204a及びスピーカ14、36等を制御する処理などが行われる第1変動演出開始処理（ステップS711）

2. 液晶表示装置50、ランプ27、92、204a及びスピーカ14、36等の制御を開始してからの経過時間を計測し、経過時間に応じて液晶表示装置50、ランプ27、92、204a及びスピーカ14、36等を制御する処理などが行われる第1変動演出中処理（ステップS712）

30

3. 上記第1第1大当り開始コマンドを受信したことに基づいて所定の表示結果を導出表示するとともに大当り演出処理を開始するための処理を行う第1変動演出終了処理（ステップS713）。

【0241】

なお、上記第1演出プロセスフラグは、上述のステップS501の処理（図28参照）において、上記第1変動演出開始処理（ステップS711）を行うべき旨を示すよう操作されている。

40

【0242】

図32は、上記第1変動演出開始処理（ステップS711）についてその手順を示すフローチャートである。

【0243】

上記第1演出プロセスフラグが当該第1変動演出開始処理を行うべき旨を示しているときには、同図32に示されるように、上記サブ統合基板111の統合CPU112は、まず、第1変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（ステップS901）。第1変動パターンコマンドを受信していれば、受信した第1変動パターンコマンドに基づく変動表示の結果として大当りとなるか否かを判別する（ステップS902）。そして、第1特別図柄の変動表示の結果が大当りとなる場合には、装飾図柄の停止図柄としての大当り図

50

柄を決定し（ステップS903）、ステップS909に進む。なお、第1特別図柄の変動表示の結果が高利益特別態様となる場合には、装飾図柄の停止図柄として15R確変大当り図柄（同一図柄の組み合わせ）のいずれかに決定し、第1特別図柄の変動表示の結果が低利益特別態様となる場合には、装飾図柄の停止図柄として2R確変大当り図柄（左・中・右の装飾図柄のうち少なくとも1つの装飾図柄が異なる図柄で停止表示されるはずれ図柄のうち予め決められた組み合わせ）のいずれかに決定し、第1特別図柄の変動表示の結果が低利益非特別態様となる場合には、装飾図柄の停止図柄として2R非確変大当り図柄（左・中・右の装飾図柄のうち少なくとも1つの装飾図柄が異なる図柄で停止表示されるはずれ図柄のうち予め決められた組み合わせ）のいずれかに決定する。また、この例では、2R確変大当り図柄及び2R非確変大当り図柄として「1」、「3」、「5」を含む図柄の組み合わせ（例えば、「135」、「315」等）のいずれかに共通して決定する。これにより、液晶表示装置50に停止表示される装飾図柄の態様によって2R確変大当りであるか2R非確変大当りであるかを判別することが困難になる。

10

【0244】

また、受信した第1変動パターンコマンドに基づく変動表示の結果として大当たりとならない場合には、受信した第1変動パターンコマンドに基づく変動表示の結果として小当たりとなるか否かを判別する（ステップS904）。そして、第1特別図柄の変動表示の結果が小当たりとなる場合には、装飾図柄の停止図柄としての小当たり図柄を決定し（ステップS905）、ステップS909に進む。なお、第1特別図柄の変動表示の結果が特殊態様となる場合には、装飾図柄の停止図柄として小当たり図柄（左・中・右の装飾図柄のうち少なくとも1つの装飾図柄が異なる図柄で停止表示されるはずれ図柄のうち予め決められた組み合わせ）のいずれかに決定する。また、この例では、2R確変大当り図柄、2R非確変大当り図柄、及び小当たり図柄として「1」、「3」、「5」を含む図柄の組み合わせ（例えば、「135」、「315」等）のいずれかに共通して決定する。これにより、液晶表示装置50に停止表示される装飾図柄の態様によって2R確変大当りであるか2R非確変大当りであるか小当たりであるかを判別することが困難になる。

20

【0245】

また、受信した第1変動パターンコマンドに基づく変動表示の結果として大当たり及び小当たりとならない場合には、装飾図柄をリーチするか否かを判別する（ステップS906）。装飾図柄をリーチしない場合には、装飾図柄の停止図柄としてはずれ図柄を決定し（ステップS908）、ステップS909に進む。また、装飾図柄をリーチする場合には、装飾図柄の停止図柄としてのリーチはずれ図柄を決定する（ステップS907）。

30

【0246】

上記サブ統合基板111の統合CPU112は、装飾図柄の停止図柄を決定するための処理を終了すると、第1変動パターンコマンドによって指示された第1特別図柄の変動時間を第1演出タイマにセットし（ステップS909）、第1変動パターンコマンドによって指示された変動パターン及び特別演出判定処理の結果に応じた装飾図柄の変動態様を示すプロセスデータを選択する（ステップS910）。

【0247】

なお、この例では、サブ統合基板111の統合CPU112は、大当たり遊技状態（15R大当たり遊技状態、2R大当たり遊技状態）の終了後に、液晶表示装置50の表示態様、ランプ27、92、204aの駆動態様、スピーカ14、36の音出力態様等が個々に異なる複数種類の演出モードのうちいずれかに制御する。すなわち、複数種類の演出モードそれぞれに応じた液晶表示装置50の画像データ、ランプ27、92、204aの駆動データ、スピーカ14、36の音出力データが複数種類用意されており、演出モードに対応して統合CPU112によって液晶表示装置50、ランプ27、92、204a、スピーカ14、36を制御することで通常とは異なる遊技状態に制御されていると期待させるような演出を実行する。この例では、サブ統合基板111の統合CPU112は、特別な演出モードに制御していない通常時には「0」～「9」の数字をデザインした装飾図柄を液晶表示装置50の中央に表示制御するとともに、装飾図柄とは異なる背景画像として通常背

40

50

景画像を表示制御する通常モードに制御する。また、サブ統合基板111の統合CPU112は、15R大当り遊技状態の終了後には所定のキャラクタを表示制御するとともに背景画像としてバトル背景画像を表示制御するバトルモードに制御する。さらに、サブ統合基板111の統合CPU112は、2R大当り遊技状態の終了後には「0」～「9」の数字をデザインした装飾図柄を液晶表示装置50の中央に表示制御するとともに背景画像として上記通常背景画像とは異なるチャンス背景画像を表示制御するチャンスモードに制御する。

【0248】

また、プロセスデータは、主制御基板101のCPU102から受信した変動パターンコマンド毎（第1変動パターンコマンドと第2変動パターンコマンドとのそれぞれ）に上記複数種類の演出モードと対応付けされるかたちでサブ統合基板111の統合ROM113に記憶され、液晶表示装置50の表示態様を示す画像データ、ランプ27、92、204aの駆動態様を示す駆動データ、スピーカ14、36の音出力態様を示す音出力データを示すものである。上記サブ統合基板111の統合CPU112は、選択したプロセスデータに基づいて液晶表示装置50の表示制御を実行する。

【0249】

次いで、上記サブ統合基板111の統合CPU112は、選択したプロセスデータに基づく装飾図柄の変動表示を開始し（ステップS911）、第1変動演出中処理（ステップS712）にプロセス移行されるよう上述の第1演出プロセスフラグが更新された時点で（ステップS912）、この処理を終了する。また、ステップS901で第1変動パターンコマンドを受信していなければ、以降の処理を実行することなく処理を終了する。

【0250】

図33は、上記第1変動演出中処理（ステップS712）についてその手順を示すフローチャートである。

【0251】

上記第1演出プロセスフラグが当該第1変動演出中処理を行うべき旨を示しているときは、同図33に示されるように、上記サブ統合基板111の統合CPU112は、まず、ステップS921の処理として、第1変動パターンコマンドによって指示された第1特別図柄の変動時間が設定される第1演出タイマを1減算する。

【0252】

統合CPU112は、第1演出タイマが0、すなわち、第1変動パターンコマンドによって指示された第1特別図柄の変動時間が経過したと判断されると（ステップS922）、次にステップS930の処理に移行する。すなわち、このステップS930の処理において、上記第1変動演出終了処理（ステップS713）にプロセス移行されるよう上述の第1演出プロセスフラグを更新して処理を終了する。

【0253】

また、第1演出タイマが0でない場合、すなわち、第1変動パターンコマンドによって指示された第1特別図柄の変動時間が経過していないと判断されると（ステップS922）、統合CPU112は、プロセスデータに基づく装飾図柄の変動表示を継続して実行し（ステップS923）、ステップS924に進む。

【0254】

そして、統合CPU112は、装飾図柄の左装飾図柄を停止表示するタイミングになったことに基づいて（ステップS924）、装飾図柄の左装飾図柄を停止表示し（ステップS925）、装飾図柄の右装飾図柄を停止表示するタイミングになったことに基づいて（ステップS926）、装飾図柄の右装飾図柄を停止表示し（ステップS927）、装飾図柄の中装飾図柄を停止表示するタイミングになったことに基づいて（ステップS928）、装飾図柄の中装飾図柄を停止表示する（ステップS929）。

【0255】

図34は、上記第1変動演出終了処理（ステップS713）についてその手順を示すフローチャートである。

【0256】

上記第1演出プロセスフラグが当該第1変動演出終了処理を行うべき旨を示しているときは、同図34に示されるように、上記サブ統合基板111の統合CPU112は、まず、ステップS951の処理として、主制御基板101のCPU102から第1停止表示コマンドを受信していれば、第1変動演出開始処理のステップS903、ステップS905、ステップS907、ステップS908で決定した装飾図柄の停止図柄を確定表示する（ステップS952）。

【0257】

次いで、上記サブ統合基板111の統合CPU112は、上記第1大当り開始コマンドを受信していれば（ステップS953）、大当り演出フラグをオンし（ステップS954）、液晶表示装置50にて大当りを開始することを通知する表示を行う（ステップS955）。なお、上述したように、第1大当り開始コマンドは、大当りの種類（15R確変大当り、2R確変大当り、2R非確変大当り）に応じて個々に用意されている。ステップS955では、第1確変大当り開始コマンドAを受信したことに基づいて15R確変大当りを開始することを通知する表示を行い、第1確変大当り開始コマンドB及び第1非確変大当り開始コマンドを受信したことに基づいて所定の演出表示を行う。その後、上記サブ統合基板111の統合CPU112は、第1変動演出開始処理（ステップS711）にプロセス移行されるよう上述の第1演出プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する（ステップS959）。

【0258】

また、第1大当り開始コマンドを受信していない場合に（ステップS953）、第1小当り開始コマンドを受信していれば（ステップS956）、小当り演出フラグをオンし（ステップS957）、所定の演出表示を行う。その後、第1変動演出開始処理（ステップS711）にプロセス移行されるよう上述の第1演出プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する（ステップS959）。また、第1小当り開始コマンドを受信していなければ（ステップS956）、第1変動演出開始処理（ステップS711）にプロセス移行されるよう上述の第1演出プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する（ステップS959）。また、ステップS951で主制御基板101のCPU102から第1停止表示コマンドを受信していなければ、以降の処理を実行することなく処理を終了する。このように、サブ統合基板111の統合CPU112は、主制御基板101のCPU102から受信したコマンドに基づいて液晶表示装置50の表示制御を行って装飾図柄の変動表示を開始するとともに装飾図柄の停止図柄を導出表示する。

【0259】

図35は、第2演出制御処理（ステップS702）についてその手順を示すフローチャートである。なお、第2演出制御処理は上記第1演出制御処理の第1特別図柄に対応する部分を第2特別図柄に読み替えた処理を実行するため、詳細な説明は省略する。

【0260】

第2演出制御処理において、統合CPU112は、上述の第2演出プロセスフラグに応じて、以下の3つのプロセス処理の1つを選択的に実行することとなる。

【0261】

1. 上記コマンド解析処理にて解析された第2特別図柄の変動パターンを指示するコマンド（第2変動パターンコマンド）に基づいて液晶表示装置50、ランプ27、92、204a及びスピーカ14、36等を制御する処理などが行われる第2変動演出開始処理（ステップS721）

2. 液晶表示装置50、ランプ27、92、204a及びスピーカ14、36等の制御を開始してから経過時間を計測し、経過時間に応じて液晶表示装置50、ランプ27、92、204a及びスピーカ14、36等を制御する処理などが行われる第2変動演出中処理（ステップS722）

3. 上記第2第2大当り開始コマンドを受信したことに基づいて所定の表示結果を導出表示するとともに大当り演出処理を開始するための処理を行う第2変動演出終了処理（ス

テップ S 7 2 3)。

【0262】

なお、上記第2演出プロセスフラグは、上述のステップ S 5 0 1 の処理（図 2 8 参照）において、上記第2変動演出開始処理（ステップ S 7 2 1）を行うべき旨を示すよう操作されている。

【0263】

図 3 6 は、上記大当り演出処理（ステップ S 7 0 3）についてその手順を示すフローチャートである。

【0264】

大当り演出処理において上記サブ統合基板 1 1 1 の統合 CPU 1 1 2 はまず、上記第1演出制御処理及び第2演出制御処理で上記大当り演出フラグをオンしたか否かを判別する（ステップ S 9 7 0）。上述したように、大当り演出フラグは第1大当り開始コマンド及び第2大当り開始コマンドを受信したときにオンされる。上記サブ統合基板 1 1 1 の統合 CPU 1 1 2 は、大当り演出フラグがオンしていれば大当り遊技状態に制御する又は大当り遊技状態に制御していると判断し、大当り遊技状態に関連して液晶表示装置 5 0、ランプ 2 7, 9 2, 2 0 4 a 及びスピーカ 1 4, 3 6 等を制御するための処理を実行し、大当り演出フラグがオンしていなければ大当り遊技状態に制御しないと判断し、以降の処理を実行することなく処理を終了する。

【0265】

上記サブ統合基板 1 1 1 の統合 CPU 1 1 2 は、大当り遊技状態に関連して液晶表示装置 5 0、ランプ 2 7, 9 2, 2 0 4 a 及びスピーカ 1 4, 3 6 等を制御するための処理として、まず上記ラウンド開始コマンド（ラウンド開始コマンド A 1、ラウンド開始コマンド B 1、ラウンド開始コマンド A 2、ラウンド開始コマンド B 2）を受信したか否かを判別し（ステップ S 9 7 1）、ラウンド開始コマンドを受信していれば受信したラウンド開始コマンドに応じて液晶表示装置 5 0、ランプ 2 7, 9 2, 2 0 4 a 及びスピーカ 1 4, 3 6 を制御することによって当該ラウンド中の演出を実行する（ステップ S 9 7 2）。ラウンド開始コマンドを受信していなければ上記ラウンド中の演出を実行することなくステップ S 9 7 3 に進む。

【0266】

また、上記サブ統合基板 1 1 1 の統合 CPU 1 1 2 は、上記ラウンド終了コマンド（ラウンド終了コマンド A 1、ラウンド終了コマンド B 1、ラウンド終了コマンド A 2、ラウンド終了コマンド B 2）を受信したか否かを判別し（ステップ S 9 7 3）、ラウンド終了コマンドを受信していれば受信したラウンド終了コマンドに応じて液晶表示装置 5 0、ランプ 2 7, 9 2, 2 0 4 a 及びスピーカ 1 4, 3 6 を制御することによって当該ラウンドを終了するとき（及び終了しているとき）の演出を実行する（ステップ S 9 7 4）。ラウンド終了コマンドを受信していなければ上記ラウンドを終了するとき（及び終了しているとき）の演出を実行することなくステップ S 9 7 5 に進む。

【0267】

また、上記サブ統合基板 1 1 1 の統合 CPU 1 1 2 は、上記大当り終了コマンド（第1確変大当り終了コマンド A、第1確変大当り終了コマンド B、第1非確変大当り終了コマンド、第2確変大当り終了コマンド A、第2確変大当り終了コマンド B、第2非確変大当り終了コマンド）を受信していれば大当り終了コマンドに応じて液晶表示装置 5 0、ランプ 2 7, 9 2, 2 0 4 a 及びスピーカ 1 4, 3 6 を制御することによって大当り遊技状態を終了するときの演出を実行する（ステップ S 9 7 6）。そして大当り演出フラグをオフして処理を終了する（ステップ S 9 7 7）。

【0268】

なお、ステップ S 9 7 6 で上記統合 CPU 1 1 2 は、1 5 R 大当り遊技状態を終了するときに高確率状態に制御することを通知する演出表示を実行する。1 5 R 大当り遊技状態を終了するときには、主制御基板 1 0 1 の CPU 1 0 2 から 1 5 R 確変大当りを終了することを示す第1確変大当り終了コマンド A 及び第2確変大当り終了コマンド A のいずれか

10

20

30

40

50

が送信される。上記統合CPU112は、15R確変大当りを終了することを示す第1確変大当り終了コマンドA及び第2確変大当り終了コマンドAを受信したことに基づいて液晶表示装置50、ランプ27, 92, 204a、スピーカ14, 36を制御して高確率状態に制御することを通知する演出表示を実行する。

【0269】

また、上記統合CPU112は、2R大当り遊技状態を終了するときには制御している演出モードに応じて異なる演出表示を実行する。2R大当り遊技状態を終了するときには、2R確変大当りであれば主制御基板101のCPU102から第1確変大当り終了コマンドB及び第2確変大当り終了コマンドBのいずれかが送信され、2R非確変大当りであれば主制御基板101のCPU102から第1非確変大当り終了コマンド及び第2非確変大当り終了コマンドのいずれかが送信される。

10

【0270】

この例では、上記統合CPU112は、上記通常モードに制御しているときに2R確変大当り及び2R非確変大当りのいずれかとなった場合にはチャンスモードに制御することを通知する演出表示を実行して2R大当り遊技状態の終了後にチャンスモードに制御する。そして、チャンスモードの制御を開始した後、所定の終了条件が成立したこと（例えば、チャンスモードに制御してから第1特別図柄表示器141aにおける第1特別図柄の変動表示の実行回数と第2特別図柄表示器141bにおける第2特別図柄の変動表示の実行回数との合計が所定回数（例えば100回）に達したこと、第1変動パターンコマンド及び第2変動パターンコマンドを受信したことに基づいてチャンスモードを終了するか否かの判定を行って終了すると判定されたこと、等）に基づいて上記チャンスモードの制御を終了することを通知して上記通常モードの制御を開始する。

20

【0271】

また、上記統合CPU112は、上記チャンスモードに制御しているときに2R確変大当り及び2R非確変大当りのいずれかとなった場合には所定の演出表示（例えばチャンスモードを終了するか否かの演出表示）を実行してチャンスモードに継続して制御することを通知し、2R大当り遊技状態の終了後にチャンスモードに継続して制御する。なお、上記統合CPU112によって上記チャンスモードに制御しているときに2R確変大当り及び2R非確変大当りのいずれかとなった場合に2R確変大当り及び2R非確変大当りとなったことを把握され難い演出表示を実行し、チャンスモードに継続して制御することを通知することなく2R大当り遊技状態の終了後にチャンスモードに継続して制御するようにしてもよい。

30

【0272】

また、上記統合CPU112は、上記バトルモードに制御しているときに2R非確変大当りとなった場合には所定の演出表示（例えばバトルモードを終了するか否かの演出表示）を実行して2R大当り遊技状態の終了後にチャンスモードに制御し、所定の終了条件が成立したこと（例えば、チャンスモードに制御してから第1特別図柄表示器141aにおける第1特別図柄の変動表示の実行回数と第2特別図柄表示器141bにおける第2特別図柄の変動表示の実行回数との合計が所定回数に達したこと、第1変動パターンコマンド及び第2変動パターンコマンドを受信したことに基づいてチャンスモードを終了するか否かの判定を行って終了すると判定されたこと、等）に基づいて上記チャンスモードの制御を終了することを通知して上記通常モードの制御を開始する。

40

【0273】

また、上記統合CPU112は、上記バトルモードに制御しているときに2R確変大当りとなった場合には、所定の演出表示を実行して2R確変大当り遊技状態の終了後にバトルモードに継続して制御する。また、統合CPU112は、15R確変大当りとなった場合、すなわち主制御基板101のCPU102によって高確率状態に制御しているときにバトルモードに制御する。主基板101のCPU102は、高確率状態に制御しているときに2R確変大当りとなった場合には2R大当り遊技状態の終了後に再びCPU102によって高確率状態に制御し、2R確変大当りとなる以前と2R確変大当りとなった後で遊

50

技状態を変化させない。そのため、統合CPU112は、上記バトルモードに制御しているときに2R確変大当たりになった場合には2R確変大当たりとなったことを把握され難い演出表示を実行する。すなわち、バトルモードに制御しているときに2R確変大当たりとなったことに基づいてバトルモードに継続して制御することを通知する演出表示やバトルモードを終了するか否かの演出表示等を実行しても興趣を高められないばかりか賞球を得ることが困難な2R大当たり遊技状態となったことを把握されてしまい、興趣を低下させる虞がある。本例では、上記バトルモードに制御しているときに2R確変大当たりとなった場合には、2R確変大当たりとなったことを把握され難い演出表示を実行し、興趣の低下を抑止している。

【0274】

10

図37は、上記小当り演出処理（ステップS704）についてその手順を示すフローチャートである。

【0275】

小当り演出処理において上記サブ統合基板111の統合CPU112はまず、上記第1演出制御処理及び第2演出制御処理で上記小当り演出フラグをオンしたか否かを判別する（ステップS980）。上述したように、小当り演出フラグは第1小当り開始コマンド及び第2小当り開始コマンドを受信したときにオンされる。上記サブ統合基板111の統合CPU112は、小当り演出フラグがオンしていれば小当り遊技状態に制御する又は小当り遊技状態に制御していると判断し、小当り遊技状態に関連して液晶表示装置50、ランプ27, 92, 204a及びスピーカ14, 36等を制御するための処理を実行し、小当り演出フラグがオンしていなければ小当り遊技状態に制御しないと判断し、以降の処理を実行することなく処理を終了する。

20

【0276】

上記サブ統合基板111の統合CPU112は、小当り遊技状態に関連して液晶表示装置50、ランプ27, 92, 204a及びスピーカ14, 36等を制御するための処理として、まず上記ラウンド開始コマンド（ラウンド開始コマンドC1、ラウンド開始コマンドC2）を受信したか否かを判別し（ステップS981）、ラウンド開始コマンドを受信していれば受信したラウンド開始コマンドに応じて液晶表示装置50、ランプ27, 92, 204a及びスピーカ14, 36を制御することによって当該ラウンド中の演出を実行する（ステップS982）。ラウンド開始コマンドを受信していなければ上記ラウンド中の演出を実行することなくステップS983に進む。

30

【0277】

また、上記サブ統合基板111の統合CPU112は、上記ラウンド終了コマンド（ラウンド終了コマンドC1、ラウンド終了コマンドC2）を受信したか否かを判別し（ステップS983）、ラウンド終了コマンドを受信していれば受信したラウンド終了コマンドに応じて液晶表示装置50、ランプ27, 92, 204a及びスピーカ14, 36を制御することによって当該ラウンドを終了するとき（及び終了しているとき）の演出を実行する（ステップS984）。ラウンド終了コマンドを受信していなければ上記ラウンドを終了するとき（及び終了しているとき）の演出を実行することなくステップS985に進む。

40

【0278】

また、上記サブ統合基板111の統合CPU112は、上記小当り終了コマンド（第1小当り終了コマンド、第2小当り終了コマンド）を受信していれば小当り終了コマンドに応じて液晶表示装置50、ランプ27, 92, 204a及びスピーカ14, 36を制御することによって小当り遊技状態を終了するときの演出を実行する（ステップS986）。そして小当り演出フラグをオフして処理を終了する（ステップS987）。

【0279】

なお、ステップS986で上記統合CPU112は、実行中の演出モードに継続して制御する。また、上記主制御基板101のCPU102は、小当り遊技状態を終了するときには制御している演出モードに応じて異なる演出表示を実行する。小当り遊技状態を終了

50

するときには主制御基板101のCPU102から第1小当り終了コマンド及び第2小当り終了コマンドのいずれかが送信される。

【0280】

この例では、上記統合CPU112は、上記通常モードに制御しているときに小当りとなった場合にはチャンスモードに制御することを通知する演出表示を実行して小当り遊技状態の終了後にチャンスモードに制御する。そして、チャンスモードの制御を開始した後、所定の終了条件が成立したこと（例えば、チャンスモードに制御してから第1特別図柄表示器141aにおける第1特別図柄の変動表示の実行回数と第2特別図柄表示器141bにおける第2特別図柄の変動表示の実行回数との合計が所定回数に達したこと、第1変動パターンコマンド及び第2変動パターンコマンドを受信したことに基づいてチャンスモードを終了するか否かの判定を行って終了すると判定されたこと、等）に基づいて上記チャンスモードの制御を終了することを通知して上記通常モードの制御を開始する。

10

【0281】

また、上記統合CPU112は、上記チャンスモードに制御しているときに小当りとなった場合には所定の演出表示（例えばチャンスモードを終了するか否かの演出表示）を実行してチャンスモードに継続して制御することを通知し、小当り遊技状態の終了後にチャンスモードに継続して制御する。なお、上記統合CPU112によって上記チャンスモードに制御しているときに小当りとなった場合に小当りとなったことを把握され難い演出表示を実行し、チャンスモードに継続して制御することを通知することなく小当り遊技状態の終了後にチャンスモードに継続して制御するようにしてもよい。

20

【0282】

また、上記統合CPU112は、上記バトルモードに制御しているときに小当りとなった場合には、所定の演出表示を実行して小当り遊技状態の終了後にバトルモードに継続して制御する。また、上記したように統合CPU112は、主制御基板101のCPU102によって高確率状態に制御しているときにバトルモードに制御する。主基板101のCPU102は、小当り遊技状態の終了後に小当り遊技状態を開始する以前の遊技状態に継続して制御し、小当りとなる以前と小当りとなった後で遊技状態を変化させない。そのため、統合CPU112は、上記バトルモードに制御しているときに小当りになった場合には小当りとなったことを把握され難い演出表示を実行する。すなわち、バトルモードに制御しているときに小当りとなったことに基づいてバトルモードに継続して制御することを通知する演出表示やバトルモードを終了するか否かの演出表示等を実行しても興趣を高められないばかりか賞球を得ることが困難な小当り遊技状態となったことを把握されてしまい、興趣を低下させる虞がある。本例では、上記バトルモードに制御しているときに小当りとなった場合には、小当りとなったことを把握され難い演出表示を実行し、興趣の低下を抑止している。

30

【0283】

また、この例では、第1特別図柄表示器141aに2R確変大当り図柄を停止表示した場合と第2特別図柄表示器141bに2R確変大当り図柄を停止表示した場合とで2R確変大当り図柄を停止表示してから次の変動表示を開始するまでの時間を異ならせるとともに、第1特別図柄表示器141aに小当り図柄を停止表示した場合と第2特別図柄表示器141bに小当り図柄を停止表示した場合とで小当り図柄を停止表示してから次の変動表示を開始するまでの時間を異ならせている。

40

【0284】

図38(A)に第1特別図柄の表示結果が2R確変大当り、2R非確変大当り及び小当りのいずれかとなったときのタイミングチャートを示し、図38(B)に第2特別図柄の表示結果が2R確変大当り及び小当りのいずれかとなったときのタイミングチャートを示す。

【0285】

図38(A)に示すように、主制御基板101のCPU102は、第1特別図柄表示器141aにおいて第1特別図柄の変動表示を開始し、2R確変大当り図柄、2R非確変大

50

当り図柄及び小当り図柄のいずれかを停止表示するときに第1確変大当り開始コマンドB、第1非確変大当り開始コマンド及び第1小当り開始コマンドのうち停止図柄に対応するコマンドをサブ統合基板111に送信する。そして、所定の待機時間が経過したことに基

【0286】

また、第1特別図柄表示器141aに2R確変大当り図柄、2R非確変大当り図柄及び小当り図柄のいずれかを停止表示したときに、上記開閉サイクルを2回繰り返し実行して上記アタッカ装置60を閉塞状態に制御するときに第1確変大当り終了コマンドB、第1非確変大当り終了コマンド及び小当り終了コマンドのうち停止図柄に対応するコマンドをサブ統合基板111に送信する。そして、所定の待機時間が経過したことに基

10

第1特別図柄表示器141aにおける第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄表示器141bにおける第2特別図柄の変動表示を実行可能な状態に制御する。すなわち、上記第1確変大当り終了コマンドB、第1非確変大当り終了コマンド及び小当り終了コマンドのうち停止図柄に対応するコマンドをサブ統合基板111に送信した後、始動条件の成立数が0でなければ（上記合算保留カウンタのカウンタ値が0でなければ）所定の待機時間が経過したことに基

【0287】

また、図38（B）に示すように、主制御基板101のCPU102は、第2特別図柄表示器141bにおいて第2特別図柄の変動表示を開始し、2R確変大当り図柄及び小当り図柄のいずれかを停止表示するときに第2確変大当り開始コマンドB及び第2小当り開始コマンドのうち停止図柄に対応するコマンドをサブ統合基板111に送信する。そして、所定の待機時間が経過したことに基

20

【0288】

また、第2特別図柄表示器141bに2R確変大当り図柄及び小当り図柄のいずれかを停止表示したときに、上記開閉サイクルを2回繰り返し実行して上記アタッカ装置60を閉塞状態に制御するときに第2確変大当り終了コマンドB及び小当り終了コマンドのうち停止図柄に対応するコマンドをサブ統合基板111に送信する。そして、所定の待機時間が経過したことに基

30

第1特別図柄表示器141aにおける第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄表示器141bにおける第2特別図柄の変動表示を実行可能な状態に制御する。すなわち、上記第2確変大当り終了コマンドB及び小当り終了コマンドのうち停止図柄に対応するコマンドをサブ統合基板111に送信した後、始動条件の成立数が0でなければ（上記合算保留カウンタのカウンタ値が0でなければ）所定の待機時間が経過したことに基

【0289】

なお、第2特別図柄表示器141bに2R確変大当り図柄及び小当り図柄のいずれかを停止表示してからアタッカ装置60を開放状態に制御するまでの待機時間は、第1特別図柄表示器141bに2R確変大当り図柄、2R確変大当り図柄及び小当り図柄のいずれかを停止表示してからアタッカ装置を開放状態に制御するまでの待機時間よりも短くされている。また、第2特別図柄表示器141bに2R確変大当り図柄及び小当り図柄のいずれかを停止表示したときに上記開閉サイクルを2回繰り返し実行した後

40

に第1特別図柄表示器141aにおける第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄表示器141bにおける第2特別図柄の変動表示を実行可能な状態に制御するまでの待機時間は、第1特別図柄表示器141aに2R確変大当り図柄、2R非確変大当り図柄及び小当り図柄のいずれかを停止表示したときに上記開閉サイクルを2回繰り返し実行した後

【0290】

具体的には、第2特別図柄停止処理（ステップS65）で2R確変大当りとなったとき

50

には、第1特別図柄停止処理（ステップS55）で2R確変大当り及び2R非確変大当りのいずれかとなったときよりも短い待機時間をインターバルタイマにセットするとともに、第1特別図柄停止処理（ステップS55）で2R確変大当り及び2R非確変大当りのいずれかとなったときよりも短い終了待機時間を大当り開放中処理（ステップS72）のステップS229でインターバルタイマにセットする。また、第2特別図柄停止処理（ステップS65）で小当りとなったときには、第1特別図柄停止処理（ステップS55）で小当りとなったときよりも短い待機時間をインターバルタイマにセットするとともに、第1特別図柄停止処理（ステップS55）で小当りとなったときよりも短い終了待機時間を小当り開放中処理（ステップS82）のステップS326でインターバルタイマにセットする。

10

【0291】

主制御基板101のCPU102は、大当り開放後処理（ステップS73）のステップS252でインターバルタイマが0であると判別したときにステップS261で大当り制御フラグをオフし、小当り開放後処理（ステップS83）のステップS352でインターバルタイマが0であると判別したときにステップS355で小当り制御フラグをオフする。また、この例では特別図柄プロセス処理（ステップS14）のステップS35で大当り制御フラグ及び小当り制御フラグの一方がオンしていれば第1特別図柄表示器141aにおける第1特別図柄の変動表示に関わる第1特別図柄プロセス処理（ステップS37）及び第2特別図柄表示器141bにおける第2特別図柄の変動表示に関わる第2特別図柄プロセス処理（ステップS39）を実行しないように構成される。すなわち、大当り開放後処理（ステップS73）で大当り制御フラグがオフされたこと又は小当り開放後処理（ステップS83）で小当り制御フラグがオフされたことに基づいて第1特別図柄表示器141aにおける第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄表示器141bにおける第2特別図柄の変動表示を実行可能な状態に制御する。

20

【0292】

そのため、第2特別図柄表示器141bに2R確変大当り図柄及び小当り図柄のいずれかが停止表示されたときには第1特別図柄表示器141aに2R確変大当り図柄及び小当り図柄のいずれかが停止表示されたときよりも2R確変大当り図柄及び小当り図柄のいずれかが停止表示されてからアタッカ装置60を開放状態に制御するまでの待機時間が短縮されるとともに2R大当り遊技状態及び小当り遊技状態の最後のラウンドを実行してアタッカ装置60を閉塞状態に制御してから第1特別図柄表示器141aにおける第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄表示器141bにおける第2特別図柄の変動表示を実行可能にするまでの待機時間が短縮される。換言すると、第2特別図柄表示器141bの表示結果が2R確変大当り及び小当りのいずれかとなったときには、第1特別図柄表示器141aの表示結果が2R確変大当り、2R非確変大当り及び小当りのいずれかとなったときよりも2R確変大当り図柄及び小当り図柄を導出表示してから次の変動表示を開始するまでの期間が短縮される。

30

【0293】

上述したように、2R確変大当りとなったときには2R大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御し、小当りとなったときには小当り遊技状態の終了後に小当りとなる以前の遊技状態に継続して制御する。すなわち、CPU102によって高確率状態に制御しているときに2R確変大当りとなったときには2R大当り遊技状態の終了後に再び高確率状態に制御し、小当りとなったときには小当り遊技状態の終了後に再び高確率状態に制御し、2R大当り遊技状態及び小当り遊技状態の前後で遊技状態の変化がない。一方、CPU102によって高確率状態に制御しているときに2R非確変大当りとなったときには2R大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御し、2R大当り遊技状態の前後で遊技状態が変化する。2R大当り遊技状態及び小当り遊技状態の前後で遊技状態が変化する場合には遊技状態が変化することを通知するための演出表示を実行する等の時間を設ける必要があるが、2R大当り遊技状態及び小当り遊技状態の前後で遊技状態が変化しない場合には遊技状態が変化することを通知するための演出表示を実行する必要がないため遊技者を無駄に待

40

50

機させることになる。また、2 R 大当り遊技状態及び小当り遊技状態では多量の賞球を獲得することが困難であるため、遊技者は高確率状態では多量の賞球を獲得可能な15 R 大当り遊技状態になることを期待して遊技を実行し、所定時間内でより多くの15 R 大当り遊技状態を発生させることにより多量の賞球を獲得することを狙って遊技を行う。この場合に高確率状態で2 R 確変大当り及び小当りのいずれかとなった場合には2 R 大当り遊技状態及び小当り遊技状態の実行時間を短縮することにより遊技者の待機時間を短縮させることが可能であるが、遊技状態に応じて2 R 大当り遊技状態及び小当り遊技状態の実行時間を変化させることが規則上不可能であり、高確率状態で2 R 確変大当り及び小当りのいずれかとなった場合には遊技者を無駄に待機させてしまっていた。

【0294】

なお、本実施形態では、上始動口52に遊技球が入球したことに基づいて第1特別図柄表示器141aにおける第1特別図柄の変動表示を開始し、下始動口54に遊技球が入球したことに基づいて第2特別図柄表示器141bにおける第2特別図柄の変動表示を開始する。また、下始動口54は、入球装置56と一体形成され、CPU102によって時短制御を実行しているときに時短制御を実行していないときよりも高い割合で下始動口54へ遊技球を入球可能にする。すなわち、第2特別図柄表示器141bにおける第2特別図柄の変動表示はCPU102によって時短制御を実行しているときに時短制御を実行していないときよりも高い頻度で実行される。また、15 R 大当りとなった場合、既に時短制御しているときに2 R 確変大当りとなった場合及び時短制御を伴う高確率状態に制御しているときに小当りとなった場合にCPU102によって制御される高確率状態では上記時短制御も実行されるため、第2特別図柄表示器141bにおける第2特別図柄の変動表示はこれらの高確率状態に制御しているときにはこれらの高確率状態に制御していないときよりも高い頻度で実行される。

【0295】

そのため、時短制御を実行しているときに時短制御を実行していないときよりも変動表示の実行頻度が高くなる第2特別図柄表示器141bに2 R 確変大当り図柄及び小当り図柄のいずれかが導出表示されたときに実行される2 R 大当り遊技状態及び小当り遊技状態の実行時間を、時短制御を実行しているか否かによって変動表示の実行頻度が変化しない第1特別図柄表示器141aに2 R 確変大当り図柄及び小当り図柄のいずれかが導出表示されたときに実行される2 R 大当り遊技状態及び小当り遊技状態の実行時間よりも短縮させることにより、2 R 確変大当り図柄及び小当り図柄となったときに2 R 大当り遊技状態及び小当り遊技状態の前後で遊技状態の変化がない場合に高い割合で遊技者の待機時間を短縮させることが可能になる。

【0296】

次に、液晶表示装置50で実行される演出表示の態様例について説明する。図39乃至図42は、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示に対応して液晶表示装置50で実行される演出表示の一例である。

【0297】

この例では上記主制御基板101のCPU102は、第1特別図柄表示器141aにおける第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄表示器141bにおける第2特別図柄の変動表示との一方を実行しているときには他方の変動表示を実行しない。上記サブ統合基板111の統合CPU112は、第1特別図柄表示器141aにおける第1特別図柄の変動表示に同期して液晶表示装置50に装飾図柄50dの変動表示を実行し、第2特別図柄表示器141bにおける第2特別図柄の変動表示に同期して液晶表示装置50に装飾図柄50dの変動表示を実行する。

【0298】

図39には、上記サブ統合基板111の統合CPU112によって上記複数種類の演出モードのうち通常モードに制御しているときに、主制御基板101のCPU102から2 R 確変大当り、2 R 非確変大当り及び小当りのいずれかとなることを指示する変動パターンコマンドを受信した場合に液晶表示装置50で実行される変動表示の態様例を示してい

10

20

30

40

50

る。

【0299】

図39(A)に示すように、第1変動パターンコマンド及び第2変動パターンコマンドのいずれかを受信したことに基づいて上記統合CPU112は、液晶表示装置50に表示制御される装飾図柄50dの変動表示を開始する。なお、図39(A)に示す状態では統合CPU112によって上記複数種類の演出モードのうち通常モードに制御し、背景画像50cとして通常モードに応じた通常背景画像を表示制御する。そして、主制御基板101のCPU102から変動パターンコマンドを受信したときに受信した変動パターンに応じたプロセスデータのうち通常モードに応じたプロセスデータを選択し、選択したプロセスデータに基づいて液晶表示装置50を表示制御して装飾図柄50dの変動表示を実行する(図39(B))。

10

【0300】

上記統合CPU112は、主制御基板101のCPU102から第1停止表示コマンド及び第2停止表示コマンドのいずれかを受信したときには液晶表示装置50に装飾図柄50dの停止図柄を導出表示する(図39(C))。この例では、第1変動パターンコマンド又は第2変動パターンコマンドとして2R確変大当り、2R非確変大当り及び小当りのいずれかとなることが指示され、統合CPU112は2R確変大当り図柄、2R非確変大当り図柄及び小当り図柄のうち変動パターンコマンドに対応する停止図柄で装飾図柄50dを停止表示する。

20

【0301】

そして、上記主制御基板101のCPU102から第1確変大当り開始コマンドB、第1非確変大当り開始コマンド、第1小当り開始コマンド、第2確変大当り開始コマンドB、第2非確変大当り開始コマンド及び第2小当り開始コマンドのいずれかを受信したことに基づいて上記複数種類の演出モードのうちチャンスモードに制御することを通知する演出表示を行う(図39(D))。チャンスモードに制御することを通知する演出表示は、主制御基板101のCPU102から第1確変大当り終了コマンドB、第1非確変大当り終了コマンド、第1小当り終了コマンド、第2確変大当り終了コマンドB、第2非確変大当り終了コマンド及び第2小当り終了コマンドのいずれかを受信したときにインターバルタイマにセットされる終了待機時間が経過したときに終了し、その後チャンスモードに応じた態様、具体的には、背景画像50cとしてチャンス背景画像を液晶表示装置50に表示制御する(図39(E))。

30

【0302】

このように、上記通常モードで2R確変大当り、2R非確変大当り及び小当りのいずれかとなったときには2R大当り遊技状態及び小当り遊技状態の実行中にチャンスモードに制御することを通知する演出表示を実行する。換言すると、統合CPU112によって通常モードに制御しているときに2R確変大当り、2R非確変大当り及び小当りのいずれかとなったときには現在よりも有利な状態に制御されている可能性が高いことを示唆するチャンスモードに制御することを通知する演出表示を実行する。

【0303】

図40及び図42には上記複数種類の演出モードのうちバトルモードに制御しているときに、液晶表示装置50で実行される変動表示の態様例を示している。

40

【0304】

図40(A)に示すように、この例では、上記サブ統合基板111の統合CPU112によって上記複数種類の演出モードのうちバトルモードに制御しているときには液晶表示装置50に背景画像50cとして家や木を表示制御するとともにメインキャラクタ50aの歩く態様を表示制御する。メインキャラクタ50aの動作に応じて背景画像50cを切り替えて表示制御することによりメインキャラクタ50aが歩いて移動している態様を表示制御する。また、装飾図柄50dは液晶表示装置50の左下部に縮小表示され、装飾図柄50dの制御状態を遊技者に把握困難にしている。

【0305】

50

そして、通常、第1特別図柄表示器141aで第1特別図柄の変動表示を実行しているとき及び第2特別図柄表示器141bで第2特別図柄の変動表示を実行しているときには、統合CPU112は装飾図柄50dの変動表示を実行する一方、メインキャラクタ50aが歩いて移動している態様を継続して表示制御する(図40(A)~図40(B))。

【0306】

また、主制御基板101のCPU102から2R確変大当り、2R非確変大当り及び小当りのいずれかを指示する変動パターンコマンドを受信したときに、統合CPU112は装飾図柄50dの変動表示を開始し、第1停止表示コマンド及び第2停止表示コマンドのいずれかを受信したときに2R確変大当り図柄、2R非確変大当り図柄及び小当り図柄のいずれかを導出表示する(図40(C))。また、主制御基板101のCPU102から第1確変大当り開始コマンドB、第1非確変大当り開始コマンド、第1小当り開始コマンド、第2確変大当り開始コマンドB、第2非確変大当り開始コマンド及び第2小当り開始コマンドのいずれかを受信したことに基づいて液晶表示装置50に「??」を表示制御するとともにメインキャラクタ50aが立ち止まって辺りを見回す態様を表示制御する(図40(C)~図40(D))。

【0307】

第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器141bのいずれかに2R確変大当り図柄又は小当り図柄を停止表示した場合、すなわち2R確変大当り及び小当りのいずれかとなる場合には、大当り開放中処理(ステップS72)のステップS229又は小当り開放中処理(ステップS82)のステップS326でインターバルタイマにセットした終了待機時間が経過するまでメインキャラクタ50aが立ち止まって辺りを見回す態様を表示制御し、終了待機時間が経過したことに基づいて再びメインキャラクタ50aが歩いて移動する態様を表示制御する(図40(A))。すなわち、第1確変大当り終了コマンドB、第1小当り終了コマンド、第2確変大当り終了コマンドB及び第2小当り終了コマンドのうち受信したコマンドに応じた終了待機時間が経過したときに再びメインキャラクタ50aが歩いて移動する態様を表示制御する。

【0308】

なお、大当り開放中処理(ステップS72)のステップS229又は小当り開放中処理(ステップS82)のステップS326でインターバルタイマにセットした終了待機時間が経過したときに主制御基板101のCPU102から終了待機時間が経過したことを通知するコマンドを送信し、該コマンドを受信したことに基づいて統合CPU112によってメインキャラクタ50aが歩いて移動する態様を表示制御するように構成してもよいし、主制御基板101のCPU102から第1変動パターンコマンド及び第2変動パターンコマンドのいずれかを受信するまでメインキャラクタ50aが立ち止まって辺りを見回す態様を表示制御し、主制御基板101のCPU102から第1変動パターンコマンド及び第2変動パターンコマンドを受信したときに再びメインキャラクタ50aが歩いて移動する態様を表示制御するように構成してもよい。

【0309】

また、第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器141bのいずれかに2R非確変大当り図柄を停止表示した場合、すなわち2R非確変大当りとなる場合には、メインキャラクタ50aが立ち止まって辺りを見回す態様を所定期間表示制御した後、液晶表示装置50に「!!!」を表示制御して何かを発見したことを通知するとともにサブキャラクタ50bが出現する態様を表示制御し(図42(E))、液晶表示装置50に「勝負だ!」を表示制御してメインキャラクタ50aとサブキャラクタ50bとが戦う態様を表示制御する(図42(F))。次いで、統合CPU112は液晶表示装置50に「敗北...」を表示制御するとともにメインキャラクタ50aがサブキャラクタ50bに負けた態様を表示制御して高確率状態の制御を終了することを通知する(図42(G))。そして、大当り開放中処理(ステップS72)のステップS229でインターバルタイマにセットした終了待機時間が経過したときに上記チャンスモードの制御を開始する。すなわち、第1非確変大当り終了コマンド及び第2非確変大当り終了コマンドのうち受信したコマ

ンドに応じた終了待機時間が経過したときにチャンスモードに応じた態様を表示制御する。

【0310】

なお、大当たり開放中処理（ステップS72）のステップS229でインターバルタイムにセットした終了待機時間が経過したときに主制御基板101のCPU102から終了待機時間が経過したことを通知するコマンドを送信し、該コマンドを受信したことに基づいて統合CPU112によってチャンスモードに応じた態様を表示制御するように構成してもよいし、主制御基板101のCPU102から第1変動パターンコマンド及び第2変動パターンコマンドのいずれかを受信するまでメインキャラクタ50aが立ち止まって辺りを見回す態様を表示制御し、主制御基板101のCPU102から第1変動パターンコマンド及び第2変動パターンコマンドを受信したときにチャンスモードに応じた態様を表示制御するように構成してもよい。

10

【0311】

このように、上記バトルモードで2R確変大当たり及び小当たりのいずれかとなったときには2R確変大当たり図柄及び小当たり図柄のいずれかを停止表示した後、2R大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態となったことを通知することなく所定の演出表示（メインキャラクタ50aが立ち止まって辺りを見回す態様、以下、特定演出表示と呼ぶ）を実行する。また、主制御基板101のCPU102によって上記時短制御を伴う高確率状態に制御しているときに統合CPU112によってバトルモードに制御する。そして、主制御基板101のCPU102によって時短制御を伴う高確率状態に制御しているときに2R確変大当たり及び小当たりのいずれかとなったときには2R大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態の終了後に再び時短制御を伴う高確率状態に制御する。主制御基板101のCPU102によって時短制御を伴う高確率状態に制御するとともにサブ統合基板111の統合CPU112によってバトルモードに制御しているときに2R確変大当たり及び小当たりとなって2R大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態に制御していることを遊技者に把握された場合には、2R大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態で賞球の獲得が困難であるために遊技興趣を低下させてしまう虞がある。

20

【0312】

本例では、主制御基板101のCPU102によって時短制御を伴う高確率状態に制御するとともにサブ統合基板111の統合CPU112によってバトルモードに制御しているときに2R確変大当たり及び小当たりとなった場合には2R大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態となったことを通知することなく所定の演出表示を実行することにより2R大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態に制御していることを遊技者に把握され難くするため、遊技興趣の低下を抑止することができる。

30

【0313】

また、上述したようにこの例では第2特別図柄表示器141bの表示結果が2R確変大当たり及び小当たりのいずれかとなったときには、第1特別図柄表示器141aの表示結果が2R確変大当たり、2R非確変大当たり及び小当たりのいずれかとなったときよりも2R確変大当たり図柄及び小当たり図柄を導出表示してから次の変動表示を開始するまでの期間が短縮される。主制御基板101のCPU102によって上記高確率状態に制御しているときには上記高確率状態に制御していないときよりも第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器141bの表示結果が2R確変大当たりとなる割合が高くなり、主制御基板101のCPU102によって上記時短制御を実行しているときには時短制御を実行していないときよりも下始動口54への遊技球の入球割合が増加して第2特別図柄表示器141bにおける第2特別図柄の変動表示が開始される割合が高くなる。そのため、主制御基板101のCPU102によって時短制御を伴う高確率状態に制御しているときには第1特別図柄表示器141aの表示結果が2R確変大当たりとなる割合よりも第2特別図柄表示器141bの表示結果が2R確変大当たりとなる割合の方が高くなる。また、この例では主制御基板101のCPU102によって上記高確率状態に制御しているときに上記高確率状態に制御していないときよりも第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器141b

40

50

の表示結果が小当たりとなる割合を高める制御を実行しないが、主制御基板101のCPU102によって上記時短制御を伴う高確率状態に制御しているときには時短制御を実行していないときよりも下始動口54への遊技球の入球割合が増加するため第1特別図柄表示器141aの表示結果が小当たりとなる割合よりも第2特別図柄表示器141bの表示結果が小当たりとなる割合の方が高くなる。

【0314】

そのため、主制御基板101のCPU102によって上記時短制御を伴う高確率状態に制御しているときに2R確変大当たり及び小当たりのいずれかとなった場合には2R確変大当たり図柄及び小当たり図柄のいずれかを停止表示してから第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器141bにて次の変動表示を開始することが可能になるまでの時間が短縮される割合が高くなり、該短縮された時間で所定の演出表示（特定演出表示）が実行される。統合CPU112によってバトルモードに制御しているときに2R確変大当たり及び小当たりのいずれかとなったときには2R確変大当たり及び小当たりとなったことを遊技者に通知することなく第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器141bにて次の変動表示を開始することが可能になるまでの短縮された時間で所定の演出表示（特定演出表示）を実行することにより所定の演出表示（特定演出表示）を短い期間で実行することが可能になるため、2R大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態に制御していることを把握され難くできる。

【0315】

また、統合CPU112によってバトルモードに制御しているときに主制御基板101のCPU102からリーチしてはずれとなる変動パターンコマンドを受信した場合には、統合CPU112は装飾図柄50dの変動表示を開始するとともに液晶表示装置50に「??」を表示制御してメインキャラクタ50aが立ち止まって辺りを見回す態様を表示制御する（図41（C'）～図41（D'））。そして、主制御基板101のCPU102から第1停止表示コマンド及び第2停止表示コマンドのいずれかを受信したことに基づいてリーチはずれ図柄を導出表示した後（図41（D'））、再びメインキャラクタ50aが歩いて移動する態様を表示制御する（図40（A'））。

【0316】

このように、統合CPU112によってバトルモードに制御しているときに装飾図柄をリーチしてはずれとなる変動パターンコマンドを受信した場合には2R確変大当たりとなる変動パターンコマンドを受信したとき及び小当たりとなる変動パターンコマンドを受信したときに実行される演出表示と同様の演出表示（特定演出表示）を実行する。そのため、特定演出表示が実行されたときに小当たりであるか、2R確変大当たりであるか、はずれ（リーチしてはずれ）であるか、を判別することが困難になる。すなわち、はずれとなるときに特定演出表示が実行されると遊技者に認識させることにより、2R確変大当たり及び小当たりとなったときに特定演出表示が実行された場合にもはずれとなる演出表示を実行していると認識させることができるため、2R確変大当たり及び小当たりとなったことを悟られ難くなる。

【0317】

なお、統合CPU112によってバトルモードに制御しているときに主制御基板101のCPU102からリーチしてはずれとなる変動パターンコマンドを受信した場合に常に特定演出表示を実行するように構成してもよいし、リーチしてはずれとなる変動パターンコマンドのうち特定の変動パターンコマンドを受信した場合に特定演出表示を実行し、リーチしてはずれとなる変動パターンコマンドのうち特定のリーチ変動パターンコマンド以外の変動パターンコマンドを受信したときには特定演出表示を実行することなくメインキャラクタ50aが歩いて移動する態様を継続して表示制御、すなわちリーチすることなくはずれとなる変動パターンコマンドを受信したときと同様の制御を実行するように構成してもよい。

【0318】

また、統合CPU112によってバトルモードに制御しているときに主制御基板101

のCPU102からリーチしてはずれとなる変動パターンコマンド以外の変動パターンコマンドを受信した場合に特定演出表示を実行するように構成してもよい。例えば、通常状態において、リーチとならないはずれとなる場合に主制御基板101のCPU102によって通常状態の変動時間の変動パターンと該通常状態の変動時間よりも長い変動時間の変動パターンとのいずれかに決定し、主制御基板101のCPU102によって通常状態の変動時間よりも長い変動時間の変動パターンに決定されたことに基づいて該通常状態の変動時間よりも長い変動時間の変動パターンの変動パターンコマンドを受信したときに統合CPU112によってバトルモードに制御している場合には特定演出表示を実行するように構成してもよいし、時短状態において、リーチとならないはずれとなる場合に主制御基板101のCPU102によって時短状態の変動時間の変動パターンと該時短状態の変動時間よりも長い変動時間の変動パターンとのいずれかに決定し、主制御基板101のCPU102によって時短状態の変動時間よりも長い変動時間の変動パターンに決定されたことに基づいて該時短状態の変動時間よりも長い変動時間の変動パターンの変動パターンコマンドを受信したときに統合CPU112によってバトルモードに制御している場合には特定演出表示を実行するように構成してもよい。

10

【0319】

また、統合CPU112によってバトルモードに制御しているときに主制御基板101のCPU102から15R確変大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した場合には、統合CPU112は装飾図柄50dの変動表示を開始するとともに液晶表示装置50に「??」を表示制御してメインキャラクタ50aが立ち止まって辺りを見回す態様を表示制御する(図40(C')~図40(D'))。そして、統合CPU112は、メインキャラクタ50aが立ち止まって辺りを見回す態様を所定期間表示制御した後、液晶表示装置50に「!!!」を表示制御して何かを発見したことを通知するとともにサブキャラクタ50bが出現する態様を表示制御し(図42(E'))、液晶表示装置50に「勝負だ!」を表示制御してメインキャラクタ50aとサブキャラクタ50bとが戦う態様を表示制御する(図42(F'))。

20

【0320】

そして、統合CPU112は液晶表示装置50に「勝利!確変大当たり確定!!」を表示制御するとともにメインキャラクタ50aがサブキャラクタ50bに勝利した態様を表示制御して15R大当たり遊技状態に制御することを通知し、第1停止表示コマンド及び第2停止表示コマンドのいずれかを受信したときに15R確変大当たり図柄を導出表示する(図42(G'))。

30

【0321】

このように、統合CPU112によってバトルモードに制御しているときに15R確変大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した場合には2R非確変大当たりとなる変動パターンコマンドを受信したときに実行される演出表示と同様の演出表示を実行して表示結果に応じた演出結果を表示する。具体的には、統合CPU112によってバトルモードに制御しているときに15R確変大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した場合及び2R非確変大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した場合には、同様の演出表示(2R非確変大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した場合には図40(C)~図42(F)、15R確変大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した場合には図40(C')~図42(F'))に示す演出表示)を実行し、15R確変大当たりとなる変動パターンコマンドを受信していれば演出結果としてメインキャラクタ50aがサブキャラクタ50bに勝利した態様(図42(G'))を表示し、2R非確変大当たりとなる変動パターンコマンドを受信していれば演出結果としてメインキャラクタ50aがサブキャラクタ50bに敗北した態様(図42(G))を表示する。

40

【0322】

統合CPU112によってバトルモードに制御しているときに15R確変大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した場合及び2R非確変大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した場合に同様の演出表示を実行して異なる演出結果を表示するため、演出結果が

50

表示されるまで2R非確変大当たりとなるか15R確変大当たりとなるかを判別することが困難になり、演出結果が表示されるまでは15R確変大当たりに対する期待を高めることができ、長期間に亘って液晶表示装置50で実行される演出表示に注目させることができる。

【0323】

また、統合CPU112によってバトルモードに制御しているときに15R確変大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した場合及び2R非確変大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した場合には、統合CPU112によってバトルモードに制御しているときに2R確変大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した場合、小当たりとなる変動パターンコマンドを受信した場合及びリーチしてはずれとなる変動パターンコマンドを受信した場合に実行される演出表示（特定演出表示）と同様の演出表示を実行した後、サブキャラクタ50bが出現する態様を表示制御する。具体的には、統合CPU112によってバトルモードに制御しているときに15R確変大当たり及び2R非確変大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した場合には2R確変大当たり、小当たり及びリーチしてはずれのいずれかとなる変動パターンコマンドを受信したときに実行される特定演出表示（メインキャラクタ50aが立ち止まって辺りを見回す態様）と同様の演出表示（2R非確変大当たりであれば図40（C）～図40（D）、15R確変大当たりであれば図40（C'）～図40（D'））を実行した後、サブキャラクタ50bが出現する態様（2R非確変大当たりであれば図42（E）、15R確変大当たりであれば図42（E'））を表示制御する。

10

【0324】

統合CPU112によってバトルモードに制御しているときに15R確変大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した場合及び2R非確変大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した場合には2R確変大当たり、小当たり及びリーチしてはずれのいずれかとなる変動パターンコマンドを受信したときに実行される特定演出表示と同様の演出表示を実行した後、所定の演出表示（サブキャラクタ50bが出現する態様）を実行するため、特定演出表示が実行されたときに所定の演出表示が実行されるか否かに注目させることができ、2R確変大当たり及び小当たりのいずれかとなったときに特定演出表示が実行された場合に2R大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態を実行していることを遊技者に悟られ難くなる。

20

【0325】

なお、この例では第2特別図柄表示器141bに2R非確変大当たり図柄を停止表示した場合には、第2非確変大当たり図柄を停止表示してから第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器141bにて次の変動表示を開始することが可能となるまでの時間を、第1特別図柄表示器141aに2R非確変大当たり図柄が停止表示されてから第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器141bにて次の変動表示を開始することが可能になるまでの時間よりも短縮させていない。そのため、第2特別図柄表示器141bの表示結果が2R非確変大当たりとなった場合には2R確変大当たり及び小当たりとなった場合に比べて長期間の演出表示を実行することが可能になり、高確率状態の制御を終了することを通知する演出表示を実行することが容易となる。

30

【0326】

すなわち、この例では、2R大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態の前後で遊技状態に変化がない場合には2R大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態の前後で遊技状態に変化がある場合に比べて第1特別図柄表示器141aに2R確変大当たり図柄、2R非確変大当たり図柄及び小当たり図柄のいずれかが停止表示されてから第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器141bにて次の変動表示を開始することが可能になるまでの時間を短縮させる割合が高くなるように構成される。

40

【0327】

また、上述したように、この例では15R確変大当たりとなった場合には15R大当たり遊技状態の終了後に時短制御を伴う高確率状態に制御する。また、2R確変大当たり及び2R非確変大当たりとなった場合には既に時短制御を実行していれば2R大当たり遊技状態の終了後に時短制御を実行し、時短制御を実行していなければ2R大当たり遊技状態の終了後に時短制御を実行しない。また、主制御基板101のCPU102によって時短制御を伴う高

50

確率状態に制御しているときには統合CPU112によってバトルモードに制御している。

【0328】

すなわち、15R確変大当たりとなった以降でなければ時短制御が実行されず、時短制御を実行しているときに統合CPU112によってバトルモード以外の演出モードに制御するのはバトルモードに制御している状態で2R非確変大当たりとなった場合だけである。そのため、主制御基板101のCPU102によって時短制御を実行しているときには高確率状態の制御も伴って実行されている割合が高くなり、統合CPU112によってバトルモードに制御している割合が高くなる。

【0329】

主制御基板101のCPU102によって時短制御を実行しているときには時短制御を実行していないときよりも下始動口54への遊技球の入球割合が増加し、時短制御を実行しているときには第1特別図柄表示器141aにおける第1特別図柄の変動表示よりも高い割合で第2特別図柄表示器141bにおける第2特別図柄の変動表示が実行される。すなわち、統合CPU112によってバトルモードに制御しているときにバトルモード以外の演出モードに制御しているときよりも高い割合で第2特別図柄表示器141bにおける第2特別図柄の表示結果が2R確変大当たり、2R非確変大当たり及び小当たりのいずれかとなり、統合CPU112によってバトルモードに制御しているときに2R確変大当たり及び小当たりのいずれかとなった場合には2R確変大当たり図柄及び小当たり図柄のいずれかが停止表示されてから第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器141bにて次の変動表示を開始することが可能になるまでの時間が短縮される割合が高くなる。

【0330】

そのため、統合CPU112によってバトルモードに制御しているときに2R確変大当たり及び小当たりとなった場合には高い割合で2R確変大当たり図柄及び小当たり図柄のいずれかが停止表示されてから第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器141bにて次の変動表示を開始することが可能になるまでの時間が短縮される。これにより、統合CPU112によってバトルモードに制御しているときに2R確変大当たり及び小当たりとなった場合、すなわち2R大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態の前後で遊技状態の変化がない場合に液晶表示装置50で実行される演出表示（特定演出表示）の実行時間を短縮させることができ、遊技者に2R確変大当たり及び小当たりのいずれかとなったことを気付かせ難くすることが可能になる。

【0331】

一方、統合CPU112によってバトルモードに制御しているときに2R非確変大当たりとなった場合には2R非確変大当たり図柄が停止表示されてから第1特別図柄表示器141a及び第2特別図柄表示器141bにて次の変動表示を開始することが可能になるまでの時間を短縮しない。これにより、統合CPU112によってバトルモードに制御しているときに2R非確変大当たりとなった場合、すなわち2R大当たり遊技状態の前後で遊技状態を変化させる場合に液晶表示装置50で遊技状態を変化させることを通知する演出表示を実行することが可能になる。

【0332】

また、統合CPU112によってバトルモードに制御しているときには、装飾図柄50cを液晶表示装置50に縮小表示する。装飾図柄50cを縮小表示することによって装飾図柄50cの制御状態を把握することが困難になる。この例では、統合CPU112によってバトルモードに制御しているときに2R確変大当たり、2R非確変大当たり及び小当たりのいずれかとなる変動パターンコマンドを受信した場合には装飾図柄50cを停止表示している状態で上記特定演出表示を実行し、装飾図柄をリーチしてはずれとなる変動パターンコマンド又は15R大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した場合には装飾図柄50cを変動表示している状態で上記特定演出表示を実行する。そのため、装飾図柄50cを変動表示しているか否かを判別することによって遊技状態を悟られる虞がある。装飾図柄50cを液晶表示装置50に縮小表示することにより、装飾図柄50cを変動表示してい

10

20

30

40

50

るか否かを判別することが困難になるため、液晶表示装置 50 に表示制御される演出表示によって遊技状態を把握させることができ、2R 確変大当り、2R 非確変大当り、小当り及び 15R 大当りのいずれかとなることが悟られ難くなる。

【0333】

なお、上記実施形態では、装飾図柄 50c を液晶表示装置 50c に縮小表示することによって装飾図柄 50c を変動表示しているか否かを判別困難にしているが、これに限らず装飾図柄 50c の制御状態を判別困難にするものであれば何でもよい。例えば、統合 CPU 112 によってバトルモードに制御しているときには装飾図柄 50c を液晶表示装置 50 に表示制御しないように構成することにより装飾図柄 50c の制御状態を把握することが困難になるように構成してもよいし、他の演出モードで液晶表示装置 50 に表示制御される装飾図柄 50c の態様とは異なる態様（例えば複数個（1 つでもよい）の球を表示制御して球の表示色を変化させることで装飾図柄 50c の変動表示を実行するもの）の装飾図柄 50c を縮小表示することによって装飾図柄 50c の制御状態を把握することが困難になるように構成してもよい。

【0334】

以上、本発明によれば、下始動口 54 を入球装置 56 と一体形成し、時短制御を実行しているときに時短制御を実行していないときよりも下始動口 54 への遊技球の入球割合を増加させる。また、上始動口 52 に遊技球が入球したことに基づいて第 1 特別図柄表示器 141a で第 1 特別図柄の変動表示を実行し、下始動口 54 に遊技球が入球したことに基づいて第 2 特別図柄表示器 141b で第 2 特別図柄の変動表示を実行する。そして、第 2 特別図柄表示器 141b における第 2 特別図柄の変動表示の表示結果が 2R 確変大当り及び小当りのいずれかとなったときに、第 1 特別図柄表示器 141a における第 1 特別図柄の変動表示の表示結果が 2R 確変大当り、2R 非確変大当り及び小当りのいずれかとなったときよりも 2R 大当り遊技状態及び小当り遊技状態を開始してから 2R 大当り遊技状態及び小当り遊技状態を終了するまでの期間を短縮させる。そのため、時短制御を実行しているときには第 1 特別図柄表示器 141a における第 1 特別図柄の表示結果が 2R 確変大当り図柄及び小当り図柄のいずれかとなる割合よりも第 2 特別図柄表示器 141a における第 2 特別図柄の表示結果が 2R 確変大当り図柄及び小当り図柄のいずれかとなる割合が高くなり、時短制御を実行しているときに 2R 大当り遊技状態及び小当り遊技状態を開始してから 2R 大当り遊技状態及び小当り遊技状態を終了するまでの期間を短縮して実行する割合を高めることができる。これにより、2R 確変大当り及び小当りとなったときに 2R 大当り遊技状態及び小当り遊技状態の前後で遊技状態の変化がない場合に高い割合で 2R 確変大当り及び小当りとなったときに 2R 大当り遊技状態及び小当り遊技状態の前後で遊技状態の変化がある場合よりも遊技者の待機時間を短縮させることができる。

【0335】

また、サブ統合基板 111 の統合 CPU 112 によってバトルモードに制御しているときに 2R 確変大当り及び小当りとなった場合には 2R 大当り遊技状態及び小当り遊技状態となったことを通知することなく所定の演出表示を実行するため、2R 大当り遊技状態及び小当り遊技状態に制御していることを遊技者に把握され難くでき、遊技興趣の低下を抑制できる。

【0336】

また、統合 CPU 112 によってバトルモードに制御しているときに装飾図柄をリーチしてはずれとなる変動パターンコマンドを受信した場合には 2R 確変大当りとなる変動パターンコマンドを受信したとき及び小当りとなる変動パターンコマンドを受信したときに実行される演出表示と同様の演出表示（特定演出表示）を実行するため、特定演出表示が実行されたときに小当りであるか、2R 確変大当りであるか、はずれ（リーチしてはずれ）であるか、を判別することが困難になる。すなわち、特定演出表示が実行された後、サブキャラクタ 50b を出現させることなく再びメインキャラクタ 50a が歩いて移動する態様を表示した場合にははずれであると思わせることができ、2R 大当り遊技状態となったことを把握され難くすることができる。

【0337】

また、統合CPU112によってバトルモードに制御しているときに15R確変大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した場合には2R非確変大当たりとなる変動パターンコマンドを受信したときに実行される演出表示と同様の演出表示を実行して表示結果に応じた演出結果を表示するため、演出結果が表示されるまで2R非確変大当たりとなるか15R確変大当たりとなるかを判別することが困難になり、演出結果が表示されるまでは15R確変大当たりに対する期待を高めることができ、長期間に亘って液晶表示装置50で実行される演出表示に注目させることができる。

【0338】

また、統合CPU112によってバトルモードに制御しているときに15R確変大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した場合及び2R非確変大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した場合には、統合CPU112によってバトルモードに制御しているときに2R確変大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した場合、小当たりとなる変動パターンコマンドを受信した場合及びリーチしてはずれとなる変動パターンコマンドを受信した場合に実行される演出表示（特定演出表示）と同様の演出表示を実行した後、サブキャラクタ50bが出現する態様を表示制御するため、特定演出表示が実行されたときに所定の演出表示が実行されるか否かに注目させることができ、2R確変大当たり及び小当たりのいずれかとなったときに特定演出表示が実行された場合に2R大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態を実行していることを遊技者に悟られ難くなる。

【0339】

なお、本実施形態では、下始動口54を入球装置56と一体形成し、開閉部材56aが左右に拡開した状態に変位したときに下始動口56に遊技球が入球可能となり、開閉部材56aが閉じた状態に変位すると遊技球が入球できないように構成したが、これに限らず、開閉部材56aが左右に拡開した状態に変位する等により入球装置56が開放状態になっているときに遊技球が下始動口54に入球しやすく、開閉部材56aが閉じた状態に変位する等により入球装置56が閉塞状態になっているときに遊技球が下始動口54に入球し難いように構成してもよい。

【0340】

また、上記実施形態では、第2特別図柄停止処理（ステップS65）で2R確変大当たりとなったときに、第1特別図柄停止処理（ステップS55）で2R確変大当たり及び2R非確変大当たりのいずれかとなったときよりも2R確変大当たり図柄及び小当たり図柄を停止表示してからアタッカ装置60を開放状態に制御するまでの待機時間を短縮させるとともに最後のラウンドを実行してアタッカ装置60を閉塞状態に制御してから第1特別図柄表示器141aにおける第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄表示器141bにおける第2特別図柄の変動表示を開始可能にするまでの待機時間を短縮することで2R大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態の実行時間を短縮させる構成としたが、これに限らず時短制御を実行しているときに時短制御を実行していないときよりも高い頻度で変動表示が実行される特別図柄表示器（この例では第2特別図柄表示器141b）に2R確変大当たり図柄及び小当たり図柄のいずれかが導出表示されたときに変動表示の実行頻度が時短制御を実行しているか否かに関わらない特別図柄表示器（この例では第1特別図柄表示器141a）に2R確変大当たり図柄及び小当たり図柄のいずれかが導出表示されたときよりも2R大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態の実行時間を短縮するものであれば何でもよい。例えば、第2特別図柄表示器141aに2R確変大当たり図柄及び小当たり図柄のいずれかを導出表示したときに第1特別図柄表示器141aに2R確変大当たり図柄及び小当たり図柄のいずれかを導出表示したときよりもラウンド間の待機時間を短縮させる、具体的には第2特別図柄表示器141aに2R確変大当たり図柄及び小当たり図柄のいずれかを導出表示したときに第1特別図柄表示器141aに2R確変大当たり図柄及び小当たり図柄のいずれかを導出表示したときよりも短い待機時間を大当たり開放中処理（ステップS72）のステップS231及び小当たり開放中処理（ステップS82）のステップS328でインターバルタイマにセットするように構成してもよいし、第2特別図柄表示器141aに2R確変大当たり図柄及び小当たり図

柄のいずれかを導出表示したときに第1特別図柄表示器141aに2R確変大当り図柄及び小当り図柄のいずれかを導出表示したときよりもラウンドの実行時間を短縮させる、具体的には第2特別図柄表示器141aに2R確変大当り図柄及び小当り図柄のいずれかを導出表示したときに第1特別図柄表示器141aに2R確変大当り図柄及び小当り図柄のいずれかを導出表示したときよりも短い開放時間を大当り開放後処理（ステップS73）のステップS267及び小当り開放後処理（ステップS83）のステップS358で開放タイマにセットするように構成してもよい。

【0341】

また、第2特別図柄表示器141bに2R確変大当り図柄及び小当り図柄のうちいずれかが導出表示されたときに、2R確変大当り図柄及び小当り図柄のいずれかを停止表示してからアタッカ装置60を開放状態に制御するまでの待機時間、ラウンドの実行時間、ラウンド間の待機時間、最後のラウンドを実行してアタッカ装置60を閉塞状態に制御してから第1特別図柄表示器141aにおける第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄表示器141bにおける第2特別図柄の変動表示を開始可能にするまでの待機時間、を第1特別図柄表示器141aに2R確変大当り図柄及び小当り図柄のいずれかが導出表示されたときよりも短縮させる制御のうち任意の組み合わせ（1つでもよいし、全部でもよい）を実行することにより2R大当り遊技状態及び小当り遊技状態の実行時間を短縮させるように構成してもよい。

【0342】

また、第2特別図柄表示器141bの表示結果が賞球を獲得することが困難な大当り（この例では2R大当り遊技状態）となる場合だけに限らず、賞球を獲得することが容易な大当り（この例では15R大当り遊技状態）となったときにも第1特別図柄表示器141aの表示結果が賞球を獲得することが容易な大当りとなったときよりも15R大当り遊技状態の実行時間を短縮させるように構成してもよい。このように構成することにより、時短制御を実行しているときに遊技者を待機させる無駄な時間を短縮させることができる。

【0343】

また、上記実施形態では、大当りとして15ラウンドの大当り遊技状態に制御した後、常に時短制御を伴う高確率状態に制御する15R確変大当り、2ラウンドの大当り遊技状態に制御した後、大当り遊技状態に制御する以前に時短制御を実行していれば時短制御を伴う高確率状態に制御し、大当り遊技状態に制御する以前に時短制御を実行していなければ時短制御を伴わない高確率状態に制御する2R確変大当り、2ラウンドの大当り遊技状態に制御した後、大当り遊技状態に制御する以前に時短制御を実行してれば時短状態に制御し、大当り遊技状態に制御する以前に時短制御を実行していなければ通常状態に制御する2R非確変大当り、のいずれかに制御するパチンコ機1を示したが、これに限らず、15ラウンドの大当り遊技状態に制御した後、常に時短制御を伴う高確率状態に制御する15R確変大当り、15ラウンドの大当り遊技状態に制御した後、常に時短状態に制御する15R非確変大当り、2ラウンドの大当り遊技状態に制御した後、大当り遊技状態に制御する以前に時短制御を実行していれば時短制御を伴う高確率状態に制御し、大当り遊技状態に制御する以前に時短制御を実行していなければ時短制御を伴わない高確率状態に制御する2R確変大当りA、2ラウンドの大当り遊技状態に制御した後、常に時短制御を伴う高確率状態に制御する2R確変大当りB、2ラウンドの大当り遊技状態に制御した後、大当り遊技状態に制御する以前に時短制御を実行してれば時短状態に制御し、大当り遊技状態に制御する以前に時短制御を実行していなければ通常状態に制御する2R非確変大当りA、2ラウンドの大当り遊技状態に制御した後、常に時短状態に制御する2R非確変大当りB、などの大当りのうち任意の組み合わせ（全部でもよい）のいずれかに制御するパチンコ機1であってもよい。なお、大当り遊技状態の終了後に時短制御を伴う高確率状態に制御する場合には、統合CPU112によって上記バトルモードに制御し、大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御しない場合には統合CPU112によって上記チャンスモードに制御するように構成してもよい。

【図面の簡単な説明】

【0344】

【図1】パチンコ機の正面図である。

【図2】パチンコ機の前面枠や本体枠を開放した状態を示す斜視図である。

【図3】遊技盤の正面図である。

【図4】パチンコ機の制御に関する構成を表すブロック図である。

【図5】(a)主基板に搭載されるCPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャートであり、(b)主基板に搭載されるCPUにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図6】主基板に搭載されるCPUにより更新される乱数を示す一覧表図である。

【図7】主基板に搭載されるCPUにより実行される特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

10

【図8】特別図柄プロセス処理における第1始動口通過処理を示すフローチャートである。

【図9】特別図柄プロセス処理における第2始動口通過処理を示すフローチャートである。

【図10】特別図柄プロセス処理における第1特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図11】第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図12】大当たり判定値及び第2大当たり判定値の一例を示す説明図である。

20

【図13】第1特別図柄プロセス処理における第1停止図柄設定処理を示すフローチャートである。

【図14】第1確変判定値及び第2確変判定値の一例を示す説明図である。

【図15】第1特別図柄プロセス処理における第1変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図16】第1変動パターン設定処理における時短判定処理を示すフローチャートである。

【図17】第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図18】第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

30

【図19】特別図柄プロセス処理における第2特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図20】特別図柄プロセス処理における大当たり制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図21】大当たり制御プロセス処理における大当たり開放前処理を示すフローチャートである。

【図22】大当たり制御プロセス処理における大当たり開放中処理を示すフローチャートである。

【図23】大当たり制御プロセス処理における大当たり開放後処理を示すフローチャートである。

40

【図24】特別図柄プロセス処理における小当たり制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図25】小当たり制御プロセス処理における小当たり開放前処理を示すフローチャートである。

【図26】小当たり制御プロセス処理における小当たり開放中処理を示すフローチャートである。

【図27】小当たり制御プロセス処理における小当たり開放後処理を示すフローチャートである。

【図28】サブ統合基板に搭載される統合CPUにより実行されるメイン処理を示すフロ

50

ーチャートである。

【図 29】サブ統合基板に搭載される統合 CPU により実行される 16ms 定常処理を示すフローチャートである。

【図 30】16ms 定常処理における演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 31】演出制御処理における第 1 演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 32】第 1 演出制御処理における第 1 変動演出開始処理を示すフローチャートである。

【図 33】第 1 演出制御処理における第 1 変動演出中処理を示すフローチャートである。

【図 34】第 1 演出制御処理における第 1 変動演出終了処理を示すフローチャートである。

10

【図 35】演出制御処理における第 2 演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 36】演出制御処理における大当り演出処理を示すフローチャートである。

【図 37】演出制御処理における小当り演出処理を示すフローチャートである。

【図 38】液晶表示装置における演出表示の経時変化を示す説明図である。

【図 39】液晶表示装置の態様例である。

【図 40】液晶表示装置の態様例である。

【図 41】液晶表示装置の態様例である。

【図 42】液晶表示装置の態様例である。

【符号の説明】

【0345】

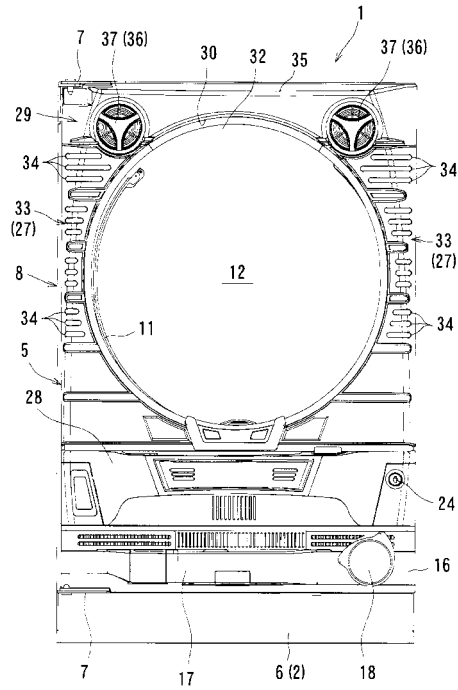
20

- 1 パチンコ機
- 3 本体枠
- 4 遊技盤
- 4 a 遊技板
- 5 前面枠
- 8 前枠体
- 9 遊技盤装着枠
- 10 機構装着枠
- 12 遊技領域
- 42 演出装置
- 50 液晶表示装置
- 50 a メインキャラクタ
- 50 b サブキャラクタ
- 50 c 装飾図柄
- 52 上始動口
- 54 下始動口
- 56 入球装置
- 56 a 開閉部材
- 58 ゲート
- 60 アタッカ装置
- 60 a 開閉部材
- 62 大入賞口
- 101 主制御基板
- 102 CPU
- 111 サブ統合基板
- 112 統合 CPU
- 141 a 第 1 特別図柄表示器
- 141 b 第 2 特別図柄表示器

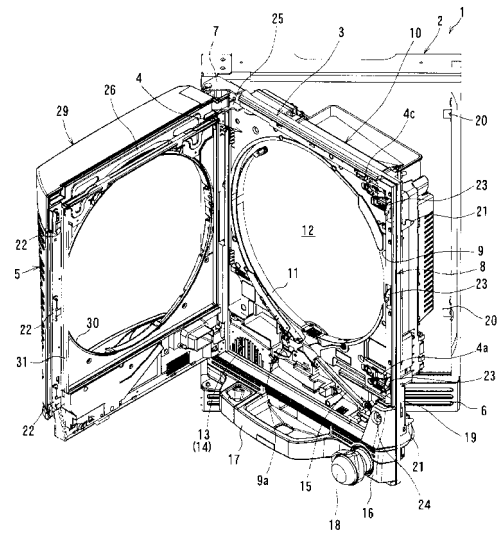
30

40

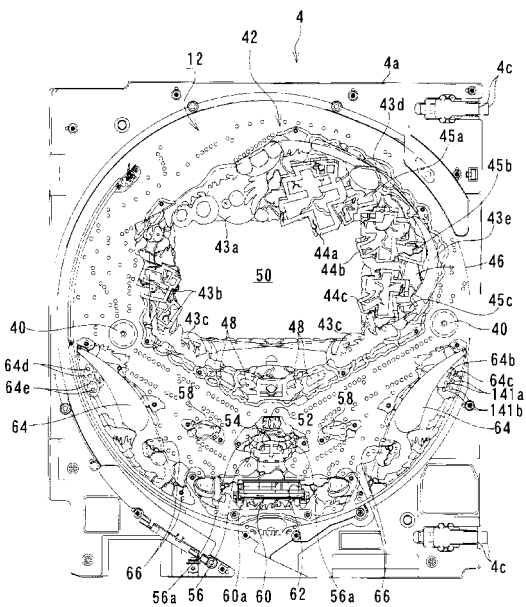
【図 1】



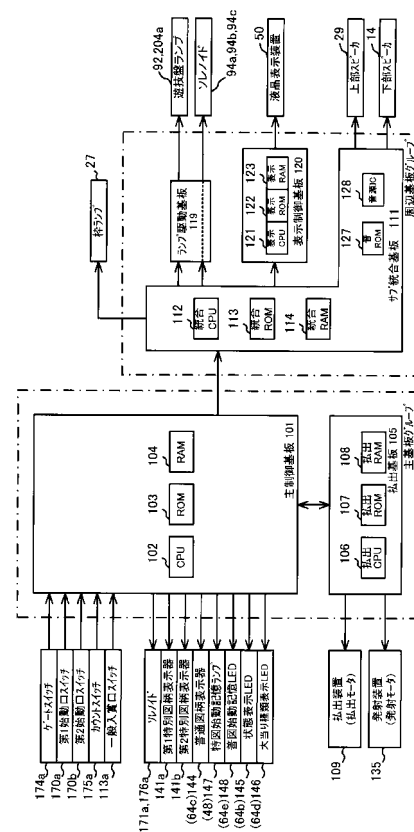
【図 2】



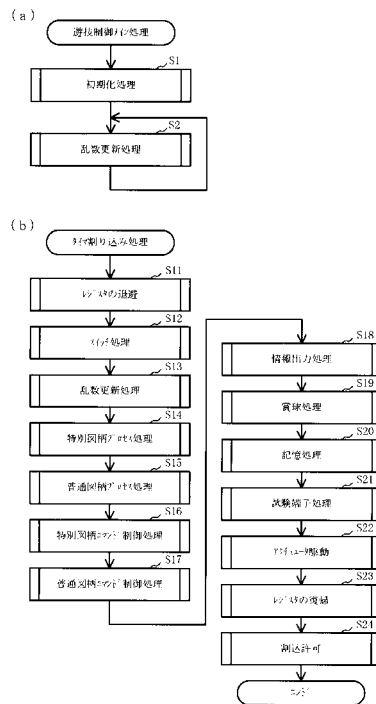
【図 3】



【図 4】



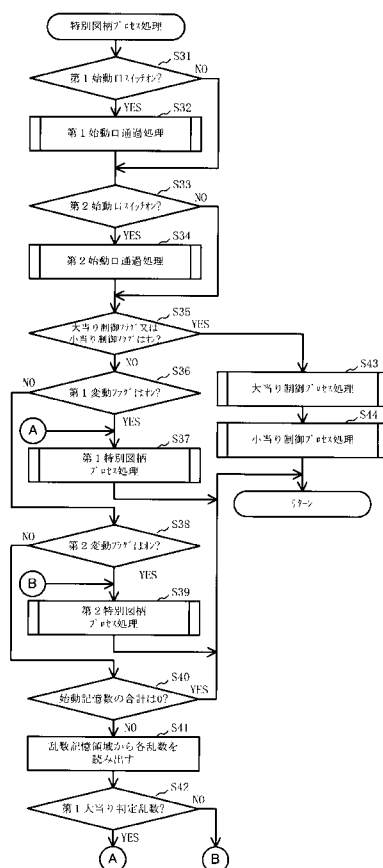
【図 5】



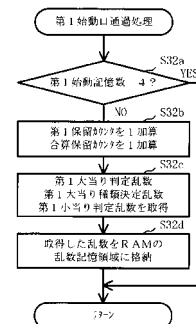
【図 6】

乱数名称	範囲	抽出タイミング	内容
第1大当り判定乱数	0~639	上始動口入賞時	第1特別図柄に関わる大当りの判定
第2大当り判定乱数	0~639	下始動口入賞時	第2特別図柄に関わる大当りの判定
第1小当り判定乱数	0~639	上始動口入賞時	第1特別図柄に関わる小当りの判定
第2小当り判定乱数	0~639	下始動口入賞時	第2特別図柄に関わる小当りの判定
第1大当り種類判定乱数	0~9	上始動口入賞時	第1特別図柄大当り時における大当り種類の判定
第2大当り種類判定乱数	0~9	下始動口入賞時	第2特別図柄大当り時における大当り種類の判定
第1リール判定乱数	0~24	第1特別図柄変動開始時	第1特別図柄はずれ時におけるリールの判定
第2リール判定乱数	0~24	第2特別図柄変動開始時	第2特別図柄はずれ時におけるリールの判定
第1変動ハテン決定乱数	0~499	第1特別図柄変動開始時	第1特別図柄の変動ハテンの決定
第2変動ハテン決定乱数	0~499	第2特別図柄変動開始時	第2特別図柄の変動ハテンの決定
普通図柄当り判定乱数	0~14	ゲート通過時	普通図柄の当り判定

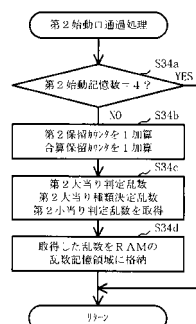
【図 7】



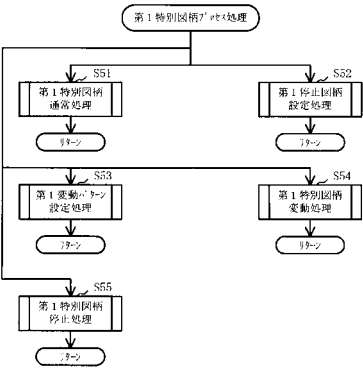
【図 8】



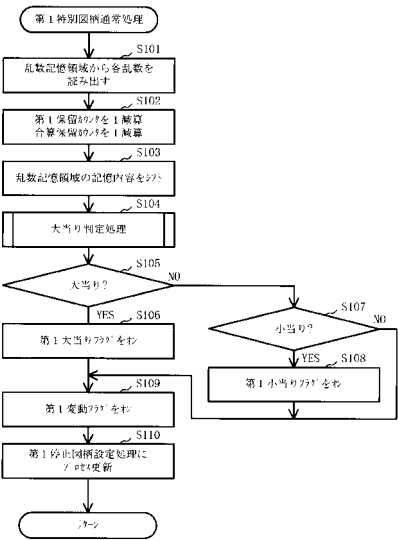
【図 9】



【図 10】



【図 11】



【図 12】

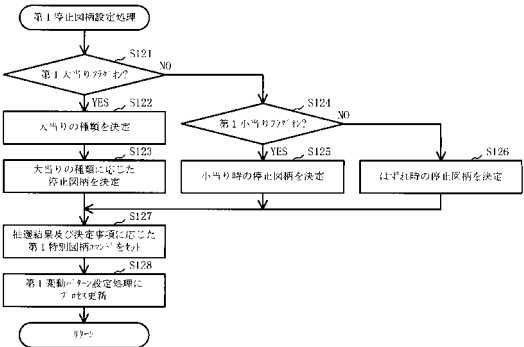
(A) 大当たり判定値：大当たり判定乱数 (0～639)

	総数	大当たり	はずれ
低確率時	640	2	638
高確率時	640	20	620

(B) 小当たり判定値：小当たり判定乱数 (0～639)

総数	小当たり	はずれ
640	8	632

【図 13】

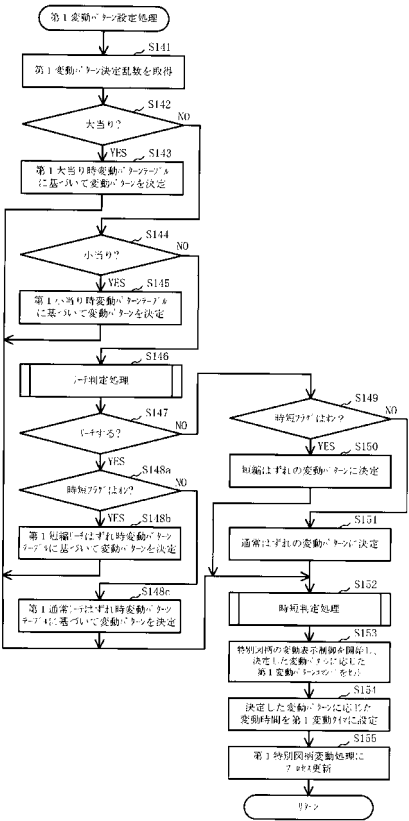


【図 1 4】

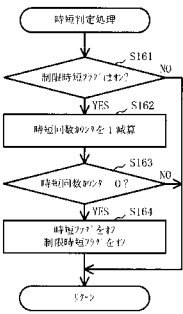
大当り種類判定値：大当り種類判定乱数（0～9）

総数	1 5 R 確変大当り	2 R 確変大当り	2 R 非確変大当り
10	5	2	3

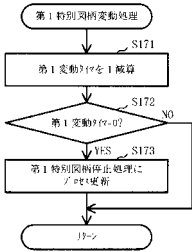
【図 1 5】



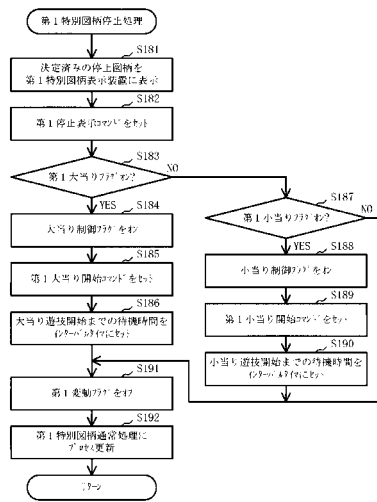
【図 1 6】



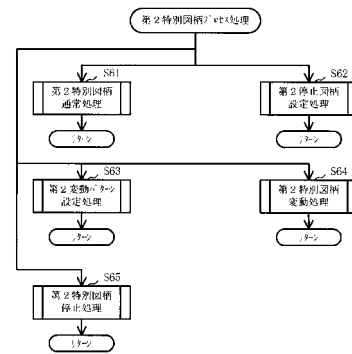
【図 1 7】



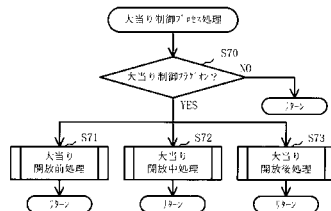
【図 18】



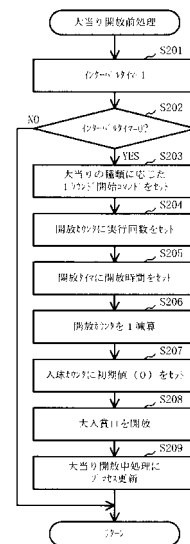
【図 19】



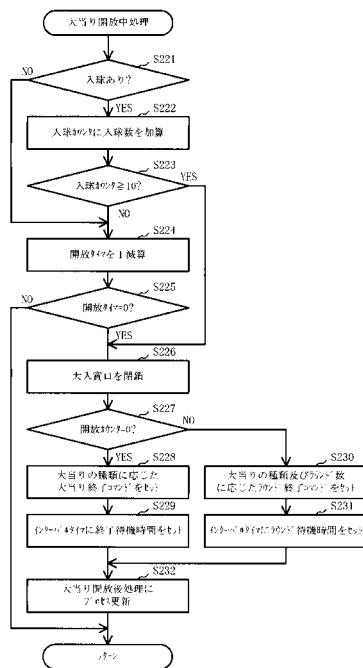
【図 20】



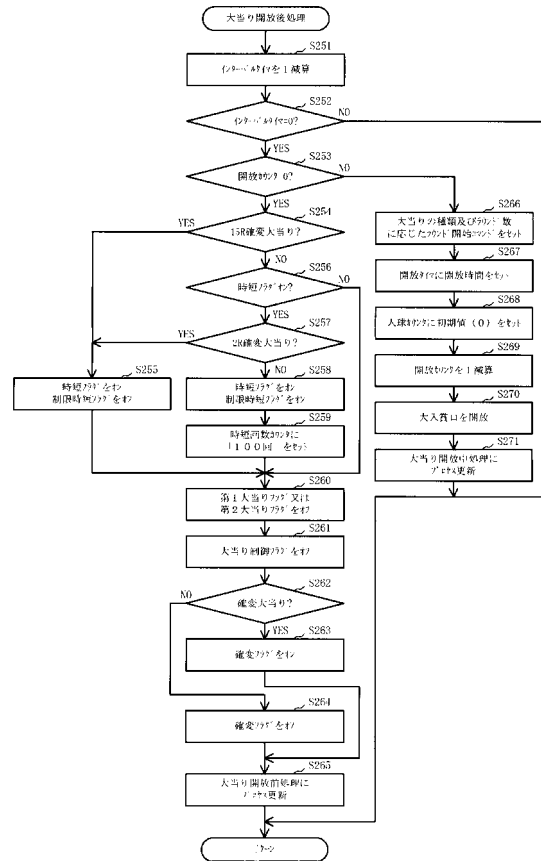
【図 21】



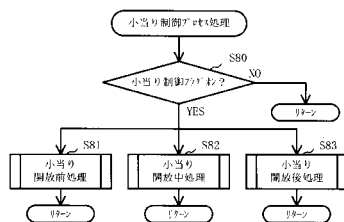
【図 22】



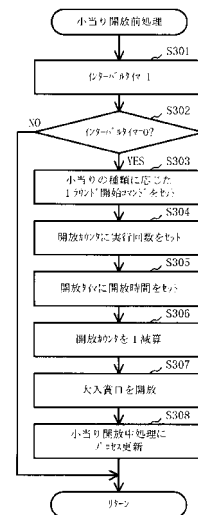
【図 23】



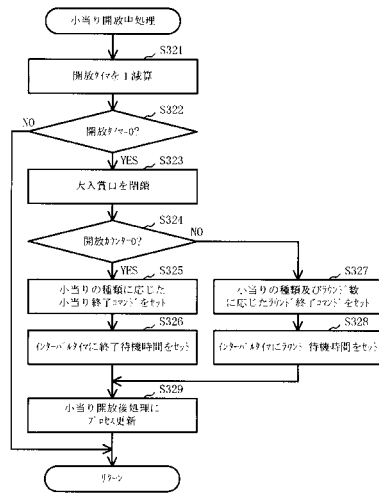
【図 24】



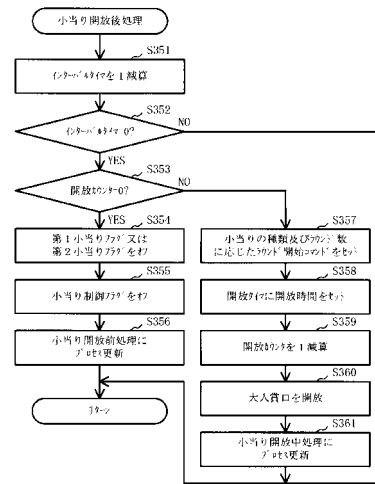
【図 25】



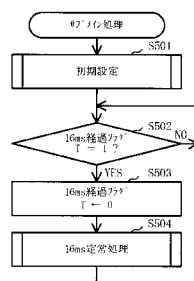
【図 26】



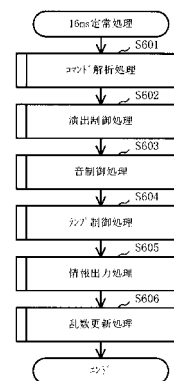
【図 27】



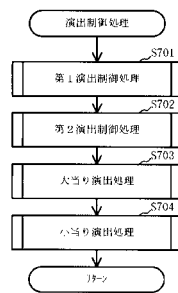
【図 28】



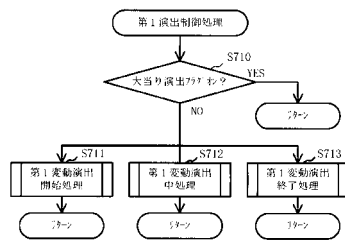
【図 29】



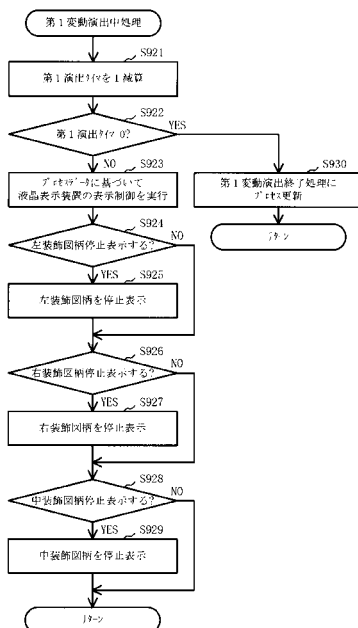
【図 30】



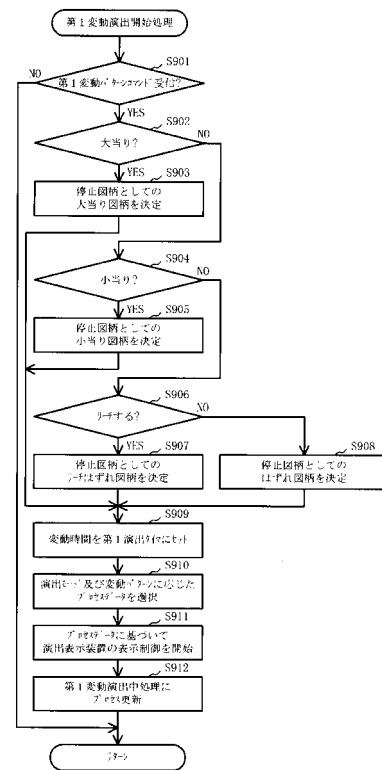
【図 31】



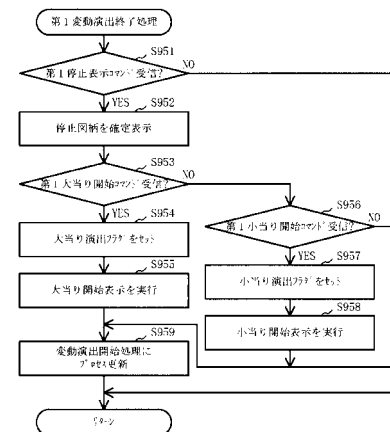
【図 33】



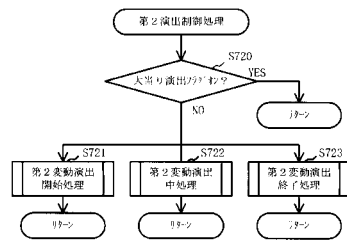
【図 32】



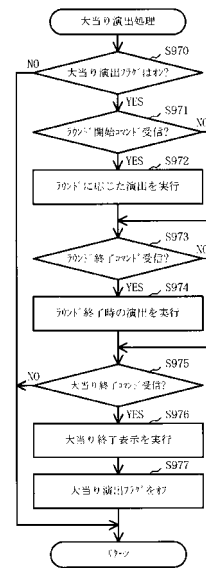
【図 34】



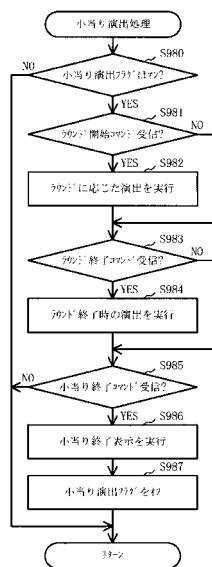
【図 35】



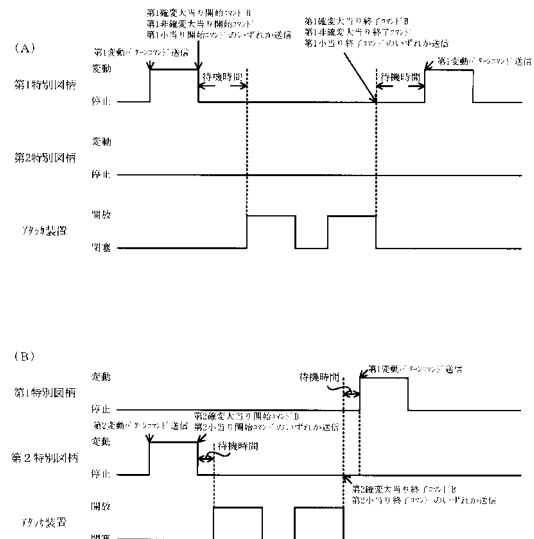
【図 36】



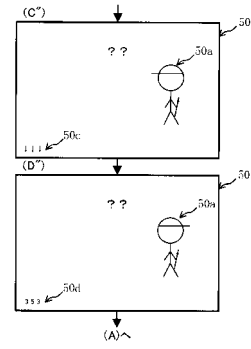
【図 37】



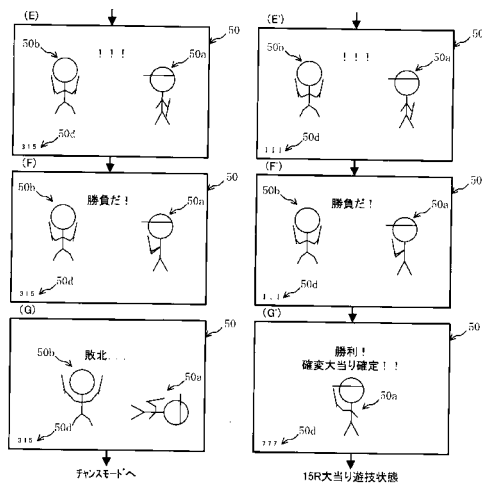
【図 38】



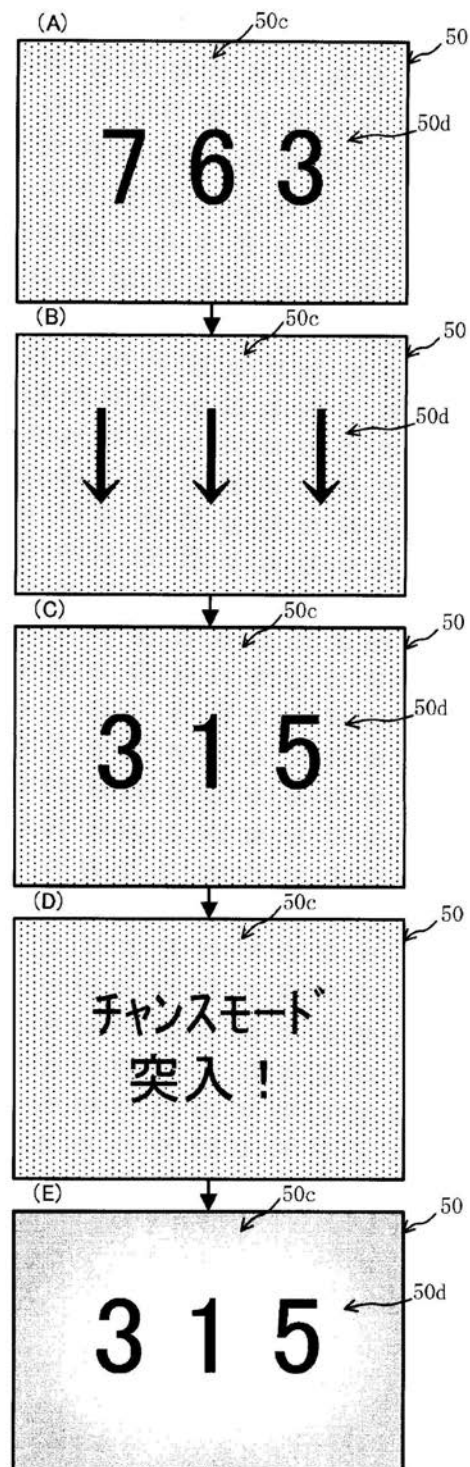
【図 4 1】



【図 4 2】



【図 39】



フロントページの続き

審査官 柴田 和雄

- (56)参考文献 特開2006-198344 (JP, A)
特開2007-111438 (JP, A)
特開2006-087795 (JP, A)
特開2007-089718 (JP, A)
特開2001-112970 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02