

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5695105号

(P5695105)

(45) 発行日 平成27年4月1日(2015.4.1)

(24) 登録日 平成27年2月13日(2015.2.13)

(51) Int.Cl. F 1  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)**  
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z  
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A  
 A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 1 (全 54 頁)

|            |                                   |           |                                   |
|------------|-----------------------------------|-----------|-----------------------------------|
| (21) 出願番号  | 特願2013-39099 (P2013-39099)        | (73) 特許権者 | 000135210                         |
| (22) 出願日   | 平成25年2月28日(2013.2.28)             |           | 株式会社ニューギン                         |
| (62) 分割の表示 | 特願2009-91223 (P2009-91223)<br>の分割 |           | 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地              |
| 原出願日       | 平成21年4月3日(2009.4.3)               | (74) 代理人  | 100068755                         |
| (65) 公開番号  | 特開2013-99643 (P2013-99643A)       |           | 弁理士 恩田 博宣                         |
| (43) 公開日   | 平成25年5月23日(2013.5.23)             | (74) 代理人  | 100105957                         |
| 審査請求日      | 平成25年2月28日(2013.2.28)             |           | 弁理士 恩田 誠                          |
|            |                                   | (72) 発明者  | 小岩 達明                             |
|            |                                   |           | 東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号<br>ニューギン東京ビル内 |
|            |                                   | (72) 発明者  | 中村 健                              |
|            |                                   |           | 東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号<br>ニューギン東京ビル内 |

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】

予め定めた複数種類の第1図柄を変動させて行う第1図柄変動ゲーム及び前記第1図柄とは別に定めた複数種類の第2図柄を変動させて行う第2図柄変動ゲームを表示する表示手段を備え、前記第1図柄変動ゲーム及び前記第2図柄変動ゲームにて大当たり表示結果が表示された場合に大当たり遊技が行われる遊技機において、

入球した遊技球を検知することにより前記第1図柄変動ゲームの始動条件を付与するとともに、遊技球が常時入球可能となっている第1始動手段と、

入球した遊技球を検知することにより前記第2図柄変動ゲームの始動条件を付与するとともに、遊技球が入球し易い第1の状態と遊技球が入賞し難い第2の状態とに変移可能な第2始動手段と、

各始動手段へ入球し、検知された遊技球を始動手段毎の始動保留球として予め設定した上限数まで記憶する保留記憶手段と、

前記第1始動手段で遊技球が検知されたことを契機に、前記第1図柄変動ゲームの開始時に該第1図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かの大当たり判定を実行するとともに、前記第2始動手段で遊技球が検知されたことを契機に、前記第2図柄変動ゲームの開始時に該第2図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かの大当たり判定を実行する大当たり判定手段と、

前記大当たり判定手段の判定結果が否定の場合に、前記第1図柄変動ゲーム又は前記第2図柄変動ゲームが実行されるときにリーチ演出を実行させるか否かのリーチ判定を実行するリーチ判定手段と、

10

20

前記第2始動手段が前記第1の状態に作動する作動率を向上させる作動率向上状態を付与する作動制御を実行する制御手段と、

前記作動率向上状態が付与されているか否かを判定する作動率判定手段と、

前記作動率判定手段の判定結果が否定の場合であって、少なくとも前記第2図柄変動ゲームを実行させる場合には、前記第1始動手段及び前記第2始動手段で検知された始動手段毎の始動保留球を合算し、合算始動保留球として抽出する抽出手段と、を備え、

前記大当たり判定手段は、前記保留記憶手段が前記第1始動手段の始動保留球及び前記第2始動手段の始動保留球を記憶している場合、前記第2始動手段の始動保留球に基づく大当たり判定を優先的に実行し、

前記大当たり判定手段の判定結果が肯定となった場合に生起させる大当たりの種類を、遊技者が獲得し得る利益が異なる複数種類の大当たりの中から決定する大当たり種決定手段を備え、

前記大当たり種決定手段が大当たりの種類を決定する際に参照する大当たりの設定態様は、前記第1図柄変動ゲームの実行による大当たりに比して前記第2図柄変動ゲームの実行による大当たりのほうが、遊技者が獲得し得る利益が大きくなるように設定され、

前記大当たり判定手段の判定結果及び前記リーチ判定手段の判定結果に基づき、前記第1図柄変動ゲーム及び前記第2図柄変動ゲームの少なくとも変動時間を特定する変動パターンを決定する変動パターン決定手段を備え、

前記変動パターン決定手段が決定する変動パターンには、前記大当たり判定で否定判定された場合において前記リーチ判定で否定判定されたときに選択される第1の変動パターンと、前記大当たり判定で否定判定された場合において前記リーチ判定で否定判定されたときに選択されるとともに、前記第1の変動パターンで特定される変動時間よりも長い変動時間が設定された第2の変動パターンとが含まれ、

前記変動パターン決定手段は、

前記作動率判定手段の判定結果が否定であり、かつ、前記大当たり判定で否定判定され、かつ、前記リーチ判定で否定判定された場合、少なくとも前記第2図柄変動ゲームを実行させるときには前記合算始動保留球の数に基づいて、変動パターンを決定し、前記合算始動保留球の数が多いほど、前記第2の変動パターンよりも前記第1の変動パターンを決定し易くなるように構成され、

前記作動率判定手段の判定結果が肯定であり、かつ、前記大当たり判定で否定判定され、かつ、前記リーチ判定で否定判定された場合、前記保留記憶手段に記憶されている前記始動手段毎の始動保留球に基づいて、変動パターンを決定し、前記第2図柄変動ゲームを実行させる場合、前記保留記憶手段に記憶されている前記第2始動手段の始動保留球の数が多いほど、前記第2の変動パターンよりも前記第1の変動パターンを決定し易くなり、前記保留記憶手段に記憶されている前記第2始動手段の始動保留球の数が少ないほど、前記第1の変動パターンよりも前記第2の変動パターンを決定し易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、図柄変動ゲームの始動条件を付与する始動手段が複数設けられ、始動手段への入球に基づく図柄変動ゲームを実行させる遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ機では、遊技盤面上に始動入賞口（始動手段）が配設されるとともに、当該始動入賞口に入球した遊技球を始動保留球として記憶する保留球記憶手段が設けられている。そして、この種のパチンコ機では、保留球記憶手段に記憶されている始動保留球に基づいて、複数種類の図柄を変動させて行う図柄変動ゲームが実行されるようになっている（例えば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2002-000851号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、始動保留球の記憶数には、予め上限数（例えば4）が定められていることが一般的である。そのため、始動保留球の記憶数が上限数に達する迄の間は、図柄変動ゲーム中に始動入賞口へ入賞した遊技球は始動保留球として加算されるが、上限数に達している場合には、上限数を超える累積は行われず、図柄変動ゲームの実行権が切り捨てられる。

10

【0005】

また、遊技者にとっては、始動入賞口へ遊技球が入賞したことに基づき、1回でも多くの図柄変動ゲームが行われ、大当りのチャンスが増えることが好ましい。即ち、始動入賞口へ遊技球が入賞しても、始動保留球の記憶数が上限数に達しているがために図柄変動ゲームの実行権が切り捨てられてしまうより、図柄変動ゲームが早く消化され、当該ゲーム中に入賞した遊技球が始動保留球の記憶数として記憶されて前記実行権を得た方がより好ましい。このため、従来から、はずれとなる場合には、始動保留球の記憶数が多いほど演出時間の短い図柄変動ゲームが実行されやすくなるようにし、はずれとなる図柄変動ゲームを早く消化させて次のゲームの実行権を獲得させるようにしている。

20

【0006】

このような場合、演出時間の短い図柄変動ゲーム（例えば、3秒）が実行されるよりも演出時間の長い図柄変動ゲーム（例えば、60秒）が実行される方が、演出時間が長い分、ゲームの実行中に始動保留球が上限数に達しやすい。そして、上限数に達した場合、始動入賞口を狙って遊技球を発射させる意義がないので、遊技者が遊技球の発射を停止してしまう。このことは、遊技店の稼働効率の低下に繋がるため、遊技店の利益を低下させることとなっていた。そこで、特許文献1に記載の遊技機では、始動保留球の数が所定個数よりも多く存在する場合、変動時間を短縮する変動時間短縮設定を行うようにしている。

【0007】

また、近年では、遊技盤面上に複数の始動入賞口が配設されるとともに、始動入賞口毎に、当該始動入賞口に入球した遊技球を始動保留球として記憶する保留球記憶手段が設けられているパチンコ機がある。この種のパチンコ機には、通常状態中は遊技球が入球し難い状態となっているが、始動入賞口への遊技球の入球率が向上する入球率向上状態（作動率向上状態）中は、遊技球が入球し難い状態から入球しやすい状態に移移する特定始動入賞口と、通常状態中でも入球率向上状態中でも遊技球が入球しやすい状態となっている通常始動入賞口が設定されているものがある。そして、この種のパチンコ機では始動保留球を始動入賞口毎に管理している。また、近年では、遊技者の興味を高めるために多種多様なリーチ演出が設定されており、リーチ演出の実行にかかる演出時間も長期化している傾向にある。

30

【0008】

この種のパチンコ機において入球率向上状態が付与されている場合、遊技者は、特定始動入賞口を狙って遊技球を発射する傾向があり、特定始動入賞口の始動保留球に基づく図柄変動ゲーム（以下、特定図柄変動ゲームと示す）が実行されるようになっている。そして、入球率向上状態中は、いずれの始動入賞口にも遊技球が入球しやすく、始動保留球が上限数まで到達し易くなっている。ところが、入球率向上状態が終了すると特定始動入賞口に遊技球が入球し難くなってしまうので、遊技者は通常始動入賞口を狙って遊技球を発射することになる。しかしながら、入球率向上状態が終了したからといって、直ちに通常始動入賞口の始動保留球に基づく図柄変動ゲーム（以下、通常図柄変動ゲーム）が実行されるわけではなく、特定始動入賞口の始動保留球が残っているのであれば、当該始動保留球に基づいて特定図柄変動ゲームが実行される。しかも、特定始動入賞口の始動保留球が

40

50

少ない場合（例えば１個）、変動時間の長い図柄変動ゲーム（例えば、はずれリーチ演出）が実行される可能性が高いため、直ちに通常図柄変動ゲームも実行されないし、通常始動入賞口に遊技球を入球させても上限数に達し易いため、遊技者が遊技球の発射を停止してしまいがちであった。

#### 【０００９】

この発明は、このような実情に鑑みてなされたものであり、その目的は、始動手段が複数設けられた場合であっても、遊技球の発射を促進させることができる遊技機を提供することにある。

#### 【課題を解決するための手段】

#### 【００１０】

上記問題点を解決するために、請求項１に記載の発明は、予め定めた複数種類の第１図柄を変動させて行う第１図柄変動ゲーム及び前記第１図柄とは別に定めた複数種類の第２図柄を変動させて行う第２図柄変動ゲームを表示する表示手段を備え、前記第１図柄変動ゲーム及び前記第２図柄変動ゲームにて大当り表示結果が表示された場合に大当り遊技が行われる遊技機において、入球した遊技球を検知することにより前記第１図柄変動ゲームの始動条件を付与するとともに、遊技球が常時入球可能となっている第１始動手段と、入球した遊技球を検知することにより前記第２図柄変動ゲームの始動条件を付与するとともに、遊技球が入球し易い第１の状態と遊技球が入賞し難い第２の状態とに変移可能な第２始動手段と、各始動手段へ入球し、検知された遊技球を始動手段毎の始動保留球として予め設定した上限数まで記憶する保留記憶手段と、前記第１始動手段で遊技球が検知されたことを契機に、前記第１図柄変動ゲームの開始時に該第１図柄変動ゲームが大当りとなるか否かの当り判定を実行するとともに、前記第２始動手段で遊技球が検知されたことを契機に、前記第２図柄変動ゲームの開始時に該第２図柄変動ゲームが大当りとなるか否かの当り判定を実行する大当り判定手段と、前記大当り判定手段の判定結果が否定の場合に、前記第１図柄変動ゲーム又は前記第２図柄変動ゲームが実行されるときにリーチ演出を実行させるか否かのリーチ判定を実行するリーチ判定手段と、前記第２始動手段が前記第１の状態に作動する作動率を向上させる作動率向上状態を付与する作動制御を実行する制御手段と、前記作動率向上状態が付与されているか否かを判定する作動率判定手段と、前記作動率判定手段の判定結果が否定の場合であって、少なくとも前記第２図柄変動ゲームを実行させる場合には、前記第１始動手段及び前記第２始動手段で検知された始動手段毎の始動保留球を合算し、合算始動保留球として抽出する抽出手段と、を備え、前記大当り判定手段は、前記保留記憶手段が前記第１始動手段の始動保留球及び前記第２始動手段の始動保留球を記憶している場合、前記第２始動手段の始動保留球に基づく大当り判定を優先的に実行し、前記大当り判定手段の判定結果が肯定となった場合に生起させる大当りの種類を、遊技者が獲得し得る利益が異なる複数種類の大当りの中から決定する大当り種決定手段を備え、前記大当り種決定手段が大当りの種類を決定する際に参照する大当りの設定態様は、前記第１図柄変動ゲームの実行による大当りに比して前記第２図柄変動ゲームの実行による大当りのほうが、遊技者が獲得し得る利益が大きくなるように設定され、前記大当り判定手段の判定結果及び前記リーチ判定手段の判定結果に基づき、前記第１図柄変動ゲーム及び前記第２図柄変動ゲームの少なくとも変動時間を特定する変動パターンを決定する変動パターン決定手段を備え、前記変動パターン決定手段が決定する変動パターンには、前記大当り判定で否定判定された場合において前記リーチ判定で否定判定されたときに選択される第１の変動パターンと、前記大当り判定で否定判定された場合において前記リーチ判定で否定判定されたときに選択されるとともに、前記第１の変動パターンで特定される変動時間よりも長い変動時間が設定された第２の変動パターンとが含まれ、前記変動パターン決定手段は、前記作動率判定手段の判定結果が否定であり、かつ、前記大当り判定で否定判定され、かつ、前記リーチ判定で否定判定された場合、少なくとも前記第２図柄変動ゲームを実行させるときには前記合算始動保留球の数に基づいて、変動パターンを決定し、前記合算始動保留球の数が多いほど、前記第２の変動パターンよりも前記第１の変動パターンを決定し易くなるように構成され、前記作動率判定手段の判定結果

10

20

30

40

50

が肯定であり、かつ、前記大当たり判定で否定判定され、かつ、前記リーチ判定で否定判定された場合、前記保留記憶手段に記憶されている前記始動手段毎の始動保留球に基づいて、変動パターンを決定し、前記第2図柄変動ゲームを実行させる場合、前記保留記憶手段に記憶されている前記第2始動手段の始動保留球の数が多いほど、前記第2の変動パターンよりも前記第1の変動パターンを決定し易くなり、前記保留記憶手段に記憶されている前記第2始動手段の始動保留球の数が少ないほど、前記第1の変動パターンよりも前記第2の変動パターンを決定し易くなるように構成されていることを要旨とする。

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、始動手段が複数設けられた場合であっても、遊技球の発射を促進させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】パチンコ遊技機の機表側を示す正面図。

【図2】遊技盤を示す拡大図。

【図3】特別図柄1及び特別図柄2の大当たり抽選によって付与可能な大当たりの種類を説明する説明図。

【図4】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図5】特別図柄入力処理を示すフローチャート。

【図6】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図7】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図8】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図9】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図10】(a)は変短なし時のリーチ確率を説明する説明図、(b)は変短あり時のリーチ確率を説明する説明図。

【図11】(a)は合算保留球数に対応するオフセット値を説明する説明図、(b)はオフセット値に対応するリーチ判定値を説明する説明図、(c)は高確用のリーチ判定値と低確用のリーチ判定値を説明する説明図。

【図12】(a)は特別図柄1, 2における変短なし時の変動パターンの選択率を説明する説明図、(b)は特別図柄1における変短あり時の変動パターンの選択率を説明する説明図、(c)は特別図柄2における変短あり時の変動パターンの選択率を説明する説明図。

【図13】(a)は、本実施形態の制御内容を適用しなかったときの比較例を示す模式図、(b)は、本実施形態の制御内容を適用し、特別図柄1, 2を合算したときのリーチ確率の変移を示す模式図。

【図14】(a)は本実施形態の制御内容を適用しなかったときの比較例を示す模式図、(b)は本実施形態の制御内容を適用し、特別図柄1, 2が合算されたときの遊技の流れを示す模式図。

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下、本発明をその一種であるパチンコ遊技機に具体化した一実施形態を図1～図14にしたがって説明する。

図1には、パチンコ遊技機10が略示されており、パチンコ遊技機10の機体の外郭をなす外枠11の開口前面側には、各種の遊技用構成部材をセットする縦長方形の中枠12が開放及び着脱自在に組み付けられているとともに、中枠12の前面側には前枠14が開閉及び着脱自在に組み付けられている。前枠14は、図1に示すようにパチンコ遊技機10を機正面側から見た場合において、中枠12に重なるように組み付けられている。このため、中枠12は、前枠14の後側に配置されており、機正面側からは視認し得ないようになっている。前枠14は、中央部に窓口14aを有するとともに、該窓口14aの下方にパチンコ遊技機10の遊技媒体となる遊技球を貯留可能な第1貯留皿としての上皿（貯

10

20

30

40

50

留皿) 15を一体成形した構成とされている。前枠14の裏面側には、機内部に配置された遊技盤13を保護し、かつ窓口14aを覆う大きさのガラスを支持する図示しないガラス支持枠が着脱及び傾動開放可能に組み付けられている。遊技盤13は、中枠12に装着される。

#### 【0014】

また、前枠14には、窓口14aのほぼ全周を囲むように、図示しない発光体(ランプ、LEDなど)の発光(点灯や点滅)により発光演出を行う電飾表示部を構成するランプ部16aが配置されている。また、遊技盤13の遊技領域13aには、図示しない発光体(ランプ、LEDなど)の発光(点灯や点滅)により発光演出を行う電飾表示部を構成するランプ部16bが配置されている。各ランプ部16a、16bは、各発光体の発する光を透過可能に成形したランプレンズで覆って構成されている。また、外枠11の下部には、各種音声を出し、音声出力に基づく遊技演出を行うスピーカ17が配置されている。スピーカ17は、外枠11の裏面に装着されており、該外枠11の前面であってスピーカ17の装着部位に対応する部位には放音孔が複数形成されている。

#### 【0015】

中枠12の前面側であって前枠14の下部には、上皿15から溢れ出た遊技球を貯留する第2貯留皿としての下皿(貯留皿)18が装着されている。また、中枠12の前面側であって下皿18の右方には、遊技球を遊技盤13の遊技領域13aに発射させる際に遊技者によって回動操作される遊技球発射用の発射ハンドル19が装着されている。

#### 【0016】

上皿15には、その左方側に機内部から払出される遊技球の払出口15aが設けられているとともに、遊技者の保有する遊技球を貯留する凹状の貯留通路15bが連設されており、さらに右方側に貯留通路15b内の遊技球を機内部に取り込む図示しない上皿取入口が設けられている。上皿15に貯留された遊技球は、貯留通路15bにより前記上皿取入口へ案内されるとともに該上皿取入口を介して1球ずつ機内に取り込まれ、遊技盤13に向けて発射される。遊技盤13に向けて発射される遊技球は、発射ハンドル19の回動量に応じて発射の強弱が設定される。また、下皿18には、上皿15から溢れ出て流下した遊技球の出口18aが設けられているとともに、遊技球を貯留する凹状の貯留部18bが遊技球の出口18aに連設されている。

#### 【0017】

次に、遊技盤13の構成について図2にしたがって詳しく説明する。

遊技盤13の前面には、発射ハンドル19の操作によって発射された遊技球を誘導し、かつパチンコ遊技の主体となるほぼ円形の遊技領域13aを形成する誘導レール20が円形渦巻き状に敷設されている。この誘導レール20によって遊技盤13には、該遊技盤13の左下方から左上方に向かって延びる遊技球の誘導路20aが形成されるとともに、誘導レール20の内側に遊技領域13aが形成される。また、遊技盤13の前面であって誘導レール20の外側となる遊技領域13a外は、パチンコ遊技に直接関与しない非遊技領域13bとされている。

#### 【0018】

遊技盤13の遊技領域13aのほぼ中央(センター)には、各種の表示器や各種の飾りを施した表示枠体(センター役物)21が装着されている。表示枠体21の略中央には、正面視横長矩形に開口するセット口21aが形成されており、当該セット口21aに整合して表示枠体21には液晶ディスプレイ型の画像表示部GHを有する表示手段としての演出表示装置22が装着されている。演出表示装置22には、複数列(本実施形態では3列)の図柄列を変動させて行う図柄変動ゲームを含み、該ゲームに関連して実行される各種の表示演出(遊技演出)が画像表示されるようになっている。本実施形態において演出表示装置22の図柄変動ゲームでは、複数列(本実施形態では3列)の図柄からなる図柄組み合わせを導出する。なお、演出表示装置22の図柄変動ゲームは、表示演出を多様化するための飾り図柄(演出図柄)を用いて行われる。

#### 【0019】

図2において、遊技盤13の遊技領域13aの(遊技者から見て)右下方(右方領域)には、表示手段としての第1特別図柄表示装置(特別図柄1用の表示装置)23と表示手段としての第2特別図柄表示装置(特別図柄2用の表示装置)24が設けられている。本実施形態において、第1特別図柄表示装置23と第2特別図柄表示装置24は、何れも8セグメント型の発光表示装置とされており、左右に並設されている。第1特別図柄表示装置23及び第2特別図柄表示装置24では、複数種類の図柄を変動させて表示する図柄変動ゲームが行われる。そして、図柄変動ゲームにおいて第1特別図柄表示装置23及び第2特別図柄表示装置24では、複数種類の特別図柄を1列で変動させて特別図柄を表示する。この特別図柄は、大当たりか否かなどの内部抽選の結果を示す報知用の図柄である。以下、第1特別図柄表示装置23で行われる図柄変動ゲームを「第1の変動ゲーム」と示し、第2特別図柄表示装置24で行われる図柄変動ゲームを「第2の変動ゲーム」と示す場合がある。本実施形態では、第1の変動ゲームが第1図柄変動ゲームとなり、第2の変動ゲームが第2図柄変動ゲームとなる。

#### 【0020】

そして、第1特別図柄表示装置23では、図柄変動ゲームの開始により同時に図柄の変動表示が開始され、該ゲームの終了と同時に特別図柄が確定停止表示される。以下、第1特別図柄表示装置23に表示される特別図柄を「特別図柄1」と示す場合がある。同様に、第2特別図柄表示装置24では、図柄変動ゲームの開始により同時に図柄の変動表示が開始され、該ゲームの終了と同時に特別図柄が確定停止表示される。以下、第2特別図柄表示装置24に表示される特別図柄を「特別図柄2」と示す場合がある。本実施形態では、特別図柄1が第1図柄となり、特別図柄2が第2図柄となる。また、演出表示装置22では、図柄変動ゲームの開始により同時に飾り図柄の変動表示が開始され、該ゲーム終了前に飾り図柄がゆれ変動状態で一旦停止表示され、該ゲームの終了と同時に各列の飾り図柄が確定停止表示される。「変動表示」とは、図柄を表示する表示装置に定める表示領域内において表示される図柄の種類が変化している状態であり、「一旦停止表示」とは、前記表示領域内において図柄がゆれ変動状態で表示されている状態である。また、「確定停止表示」とは、前記表示領域内において図柄が確定停止している状態である。

#### 【0021】

なお、第1特別図柄表示装置23と演出表示装置22では、同時に図柄変動ゲーム(第1の変動ゲーム)と図柄変動ゲームに係わる表示演出が開始され、同時に終了する(すなわち、同時に特別図柄1と飾り図柄が確定停止表示される)。同様に、第2特別図柄表示装置24と演出表示装置22では、同時に図柄変動ゲーム(第2の変動ゲーム)と図柄変動ゲームに係わる表示演出が開始され、同時に終了する(すなわち、同時に特別図柄2と飾り図柄が確定停止表示される)。その一方、第1特別図柄表示装置23と第2特別図柄表示装置24では、並行して図柄変動ゲームが行われることがない。すなわち、第1の変動ゲームと第2の変動ゲームのうち、どちらか一方のみが実行されるようになっている。

#### 【0022】

本実施形態において第1特別図柄表示装置23には、複数種類(本実施形態では80種類)の特別図柄1の中から、大当たり抽選の抽選結果に対応する1つの特別図柄1が選択され、その選択された特別図柄1が第1の変動ゲームの終了によって確定停止表示される。80種類の特別図柄1は、大当たりを認識し得る図柄となる79種類の大当たり図柄(大当たり表示結果に相当する)と、はずれを認識し得る図柄となる1種類のはずれ図柄とに分類される。そして、大当たり抽選で大当たり当選した場合、第1の変動ゲームにおいて大当たり図柄が確定停止表示された後、大当たり遊技が遊技者に付与される。

#### 【0023】

本実施形態において第2特別図柄表示装置24には、複数種類(本実施形態では80種類)の特別図柄2の中から、大当たり抽選の抽選結果に対応する1つの特別図柄2が選択され、その選択された特別図柄2が第2の変動ゲームの終了によって確定停止表示される。80種類の特別図柄2は、大当たりを認識し得る図柄となる79種類の大当たり図柄(大当たり表示結果に相当する)と、はずれを認識し得る図柄となる1種類のはずれ図柄とに分類さ

れる。そして、大当たり抽選で大当りに当選した場合、第2の変動ゲームにおいて大当たり図柄が確定停止表示された後、大当たり遊技が遊技者に付与される。なお、特別図柄1の大当たり図柄に対応する大当たりの種類と、特別図柄2の大当たり図柄に対応する大当たりの種類と、これら的大当たりによって付与される大当たり遊技の具体的な内容は、後述する。

#### 【0024】

一方、本実施形態において演出表示装置22には、各列毎に〔1〕、〔2〕、〔3〕、〔4〕、〔5〕、〔6〕、〔7〕、〔8〕、〔9〕の9種類の数字を模した数字図柄が飾り図柄として表示されるようになっている。そして、本実施形態において演出表示装置22は、第1特別図柄表示装置23及び第2特別図柄表示装置24に比較して大きい表示領域で構成されるとともに、飾り図柄は特別図柄に比較して遥かに大きく表示されるようになっている。このため、遊技者は、演出表示装置22に確定停止表示された図柄組み合わせから大当たり又ははずれを認識できる。演出表示装置22に確定停止表示された全列の図柄が同一図柄の場合には、その図柄組み合わせ（〔222〕〔777〕など）から大当たり遊技が付与される大当たりを認識できる。この大当たりを認識できる図柄組み合わせが飾り図柄による大当たりの図柄組み合わせ（大当たり表示結果）となる。大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示されると、遊技者には、図柄変動ゲームの終了後に大当たり遊技が付与される。一方、演出表示装置22に確定停止表示された全列の図柄が異なる種類の場合、又は1列の図柄が他の2列の図柄とは異なる種類の場合には、原則として、その図柄組み合わせ（〔123〕〔122〕〔767〕など）からはずれを認識できる。このはずれを認識できる図柄組み合わせが飾り図柄によるはずれの図柄組み合わせ（はずれ表示結果）となる。

#### 【0025】

また、本実施形態において、演出表示装置22における各列は、図柄変動ゲームが開始すると、予め定めた変動方向（縦スクロール方向）に沿って飾り図柄が変動表示されるようになっている。そして、図柄変動ゲームが開始すると（各列の飾り図柄が変動を開始すると）、演出表示装置22において遊技者側から見て左列（左図柄）→右列（右図柄）→中列（中図柄）の順に飾り図柄が停止表示されるようになっている。そして、停止表示された左図柄と右図柄が同一図柄の場合には、その図柄組み合わせ（〔1↓1〕など、「↓」は変動中を示す）からリーチを認識できる。リーチは、複数列のうち、特定列（本実施形態では左列と右列）の飾り図柄が同一図柄となって一旦停止表示され、かつ前記特定列以外の列（本実施形態では中列）の飾り図柄が変動表示されている状態である。このリーチを認識できる図柄組み合わせが飾り図柄によるリーチの図柄組み合わせとなる。また、本実施形態のパチンコ遊技機10では、図柄変動ゲームの開始後、最初に飾り図柄を一旦停止表示させる左列が第1停止表示列になるとともに、次に飾り図柄を一旦停止表示させる右列が第2停止表示列になり、さらに最後に飾り図柄を一旦停止表示させる中列が第3停止表示列となる。

#### 【0026】

また、演出表示装置22には、第1特別図柄表示装置23及び第2特別図柄表示装置24で確定停止表示される特別図柄に応じた図柄組み合わせが表示されるようになっている。より詳しくは、第1特別図柄表示装置23に表示される特別図柄1と演出表示装置22に表示される飾り図柄による図柄組み合わせ、及び第2特別図柄表示装置24に表示される特別図柄2と演出表示装置22に表示される飾り図柄による図柄組み合わせが、それぞれ対応している。そして、図柄変動ゲームが終了すると、特別図柄と飾り図柄による図柄組み合わせが対応して確定停止表示されるようになっている。例えば、第1特別図柄表示装置23（又は第2特別図柄表示装置24）に大当たり図柄が確定停止表示される場合には、原則として演出表示装置22にも〔222〕や〔444〕などの大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示される。また、第1特別図柄表示装置23（又は第2特別図柄表示装置24）にはずれ図柄が確定停止表示される場合には、演出表示装置22にも〔121〕や〔345〕などのはずれの図柄組み合わせが確定停止表示される。なお、特別図柄に対する飾り図柄の図柄組み合わせは一对一とは限らず、1つの特別図柄に対して複数の飾り図

柄による図柄組み合わせの中から1つの飾り図柄による図柄組み合わせが選択されるようになっている。以上のように、本実施形態の演出表示装置22では、第1の変動ゲーム及び第2の変動ゲームに係わる表示演出(3列の図柄を変動表示させて図柄組み合わせを表示させる図柄変動ゲーム)が行われるようになっている。

#### 【0027】

また、遊技盤13の(遊技者から見て、すなわち、正面視)右下方には、第2特別図柄表示装置24の上方に位置するように、2つのLEDから構成される普通図柄表示装置25が配設されている。普通図柄表示装置25では、複数種類の普通図柄を変動させて1つの普通図柄を導出する図柄変動ゲーム(以下、「普図ゲーム」と示す場合がある)が行われるようになっている。本実施形態では、普通図柄を2つのLEDの発光態様にて2種類示しており、具体的には、図2に示す普通図柄表示装置25において左側のLEDが点灯し、かつ右側のLEDが消灯する発光態様とされる普通図柄の当り図柄と、左側のLEDが消灯し、かつ右側のLEDが点灯する発光態様とされる普通図柄のはずれ図柄からなる。

10

#### 【0028】

そして、遊技者は、普図ゲームで最終的に表示された普通図柄(普図ゲームで導出された表示結果)から普通図柄当り又は普通図柄はずれを認識できる。普通図柄表示装置25に表示された普通図柄が当り図柄の場合には、普通図柄当りを認識できる。この普通図柄当りを認識できる普通図柄が当りの表示結果となる。普通図柄当りの表示結果が表示された場合、遊技者には、普通図柄当り遊技が付与される。また、普通図柄表示装置25に表示された普通図柄がはずれ図柄の場合には、普通図柄はずれを認識できる。この普通図柄はずれを認識できる普通図柄がはずれの表示結果となる。

20

#### 【0029】

また、図2に示すように、表示枠体21の(遊技者から見て)正面視下方には、常時遊技球が入球可能な入球口を有する第1始動手段(特別図柄1用の始動手段)としての第1始動入賞口26が配設されている。第1始動入賞口26の奥方には、入球した遊技球を検知する第1始動口スイッチSW1(図4に示す)が設けられている。第1始動入賞口26は、遊技球の入球を契機に、第1の変動ゲームの始動条件と、予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。また、表示枠体21の(遊技者から見て)正面視下方には、遊技球が入球可能な入球口を有する第2始動手段(特別図柄2用の始動手段)としての第2始動入賞口27が配設されている。第2始動入賞口27は普通電動役物とされ、図示しないアクチュエータ(ソレノイド、モータなど)の作動により開閉動作を行う開閉羽根28を備えている。図2では、開状態(第1の状態)とされた開閉羽根28を実線で示す。そして、第2始動入賞口27の奥方には、入球した遊技球を検知する第2始動口スイッチSW2(図4に示す)が設けられている。第2始動入賞口27は、遊技球の入球を契機に、第2の変動ゲームの始動条件と、予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。本実施形態において、第1始動入賞口26と第2始動入賞口27は、上下方向に並ぶように遊技盤13に配置されている。

30

#### 【0030】

第2始動入賞口27の入球口は、常には開閉羽根28が閉状態(第2の状態)とされて閉鎖されている。第2始動入賞口27の入球口が閉鎖されている状態において第2始動入賞口27は、入球不能な状態(入球が規制された状態)とされる。そして、第2始動入賞口27の入球口は、予め定めた開放条件が成立すると、開閉羽根28が閉状態から開状態に作動することにより、1回又は複数回だけ予め定めた開放時間の間、開放される。第2始動入賞口27の入球口が開放されている状態において第2始動入賞口27は、入球可能な状態(入球が許容された状態)とされる。

40

#### 【0031】

また、第2始動入賞口27の下方の遊技領域13aには、図示しないアクチュエータ(ソレノイド、モータなど)の作動により開閉動作を行う大入賞口扉29を備えた大入賞口(特別電動役物)30が配設されている。大入賞口30の奥方には、入球した遊技球を検

50

知するカウントスイッチSW3（図4に示す）が設けられている。そして、大当り遊技が付与されると、大入賞口扉29の開動作によって大入賞口30が開放されて遊技球の入球が許容されるため、遊技者は、賞球を獲得できるチャンスを得ることができる。すなわち、大入賞口30は、常には大入賞口扉29によって入球を許容し得ない閉状態とされており、大当り遊技が付与されることによって不利な閉状態から遊技球の入球が許容される有利な開状態に変化する。本実施形態において遊技者は、大当り遊技中、賞球を獲得できるチャンスを得られる。そして、この大当り遊技は、内部抽選で大当りを決定し、図柄変動ゲームにて大当り図柄が確定停止表示されることを契機に付与される。

#### 【0032】

また、図2に示すように、遊技盤13の（遊技者から見て、すなわち、正面視）右下方には、特別図柄1用の第1保留記憶表示装置31が配設されている。第1保留記憶表示装置31は、第1始動入賞口26に入球し、始動保留球となって機内部（主制御用RAM40c）で記憶された第1始動保留球としての特別図柄1の保留記憶数（以下、「第1特図始動保留記憶数」と示す）を表示する表示器であり、その表示内容によって保留されている第1の変動ゲームの回数が報知される。第1特図始動保留記憶数は、第1始動入賞口26へ遊技球が入球すると1加算（+1）され、第1の変動ゲームが開始されることにより1減算（-1）される。そして、第1の変動ゲーム（又は第2の変動ゲーム）中に第1始動入賞口26へ遊技球が入球すると第1特図始動保留記憶数は更に加算（+1）されて所定の上限数（本実施形態では4）まで累積される。

#### 【0033】

第1保留記憶表示装置31は、複数（2つ）の発光手段（保留ランプ）で構成されている。本実施形態の第1保留記憶表示装置31では、第1特図始動保留記憶数が「0（零）」の場合に2つの保留ランプが消灯し、「1」の場合に1つ目の保留ランプが点滅し、「2」の場合に1つ目の保留ランプが点灯し、「3」の場合に1つ目の保留ランプが点灯し、かつ2つ目の保留ランプが点滅し、「4」の場合に2つの保留ランプが点灯する。

#### 【0034】

また、図2に示すように、遊技盤13の（遊技者から見て、すなわち、正面視）右下方であって、第1保留記憶表示装置31の右側には、特別図柄2用の第2保留記憶表示装置32が配設されている。第2保留記憶表示装置32は、第2始動入賞口27に入球し、始動保留球となって機内部（主制御用RAM40c）で記憶された第2始動保留球としての特別図柄2の保留記憶数（以下、「第2特図始動保留記憶数」と示す）を表示する表示器であり、その表示内容によって保留されている第2の変動ゲームの回数が報知される。第2特図始動保留記憶数は、第2始動入賞口27へ遊技球が入球すると1加算（+1）され、第2の変動ゲームが開始されることにより1減算（-1）される。そして、第2の変動ゲーム（又は第1の変動ゲーム）中に第2始動入賞口27へ遊技球が入球すると第2特図始動保留記憶数は更に加算（+1）されて所定の上限数（本実施形態では4）まで累積される。

#### 【0035】

第2保留記憶表示装置32は、複数（2つ）の発光手段（保留ランプ）で構成されている。本実施形態の第2保留記憶表示装置32では、第2特図始動保留記憶数が「0（零）」の場合に2つの保留ランプが消灯し、「1」の場合に1つ目の保留ランプが点滅し、「2」の場合に1つ目の保留ランプが点灯し、「3」の場合に1つ目の保留ランプが点灯し、かつ2つ目の保留ランプが点滅し、「4」の場合に2つの保留ランプが点灯する。

#### 【0036】

また、表示枠体21の左側の遊技領域13aには、普通図柄作動ゲート33が配設されている。普通図柄作動ゲート33の奥方には、該普通図柄作動ゲート33へ入球し通過した遊技球を検知する普通図柄変動スイッチSW4（図4に示す）が設けられている。普通図柄作動ゲート33は、遊技球の通過（検知）を契機に、普図ゲームの始動条件を付与し得る。

#### 【0037】

普図ゲームは、第2始動入賞口27を開状態とするか否か（第2始動入賞口27へ遊技球を入球可能とするか否か）の抽選結果を導出するために行われる演出である。第2始動入賞口27は、開閉羽根28により常には入り口が閉鎖された閉状態となっており、この閉状態では遊技球を入球させることができない。その一方で、第2始動入賞口27は、普通図柄当りに当選し、普通図柄当り遊技が付与されると、開閉羽根28が開放されることにより第2始動入賞口27が開状態となり、遊技球を入賞させることができる。即ち、普通図柄当り遊技が付与されると、開閉羽根28の開放によって第2始動入賞口27に遊技球を入球させることができるため、遊技者は、第2の変動ゲームの始動条件と賞球を獲得できるチャンスを得ることができる。なお、第1始動入賞口26へは常に同じ条件で遊技球を入球させることができるようになっている。

10

**【0038】**

また、図2に示すように、遊技盤13の（遊技者から見て、すなわち、正面視）右下方であって、普通図柄表示装置25の左方には、普通図柄保留記憶表示装置34が配設されている。普通図柄保留記憶表示装置34は、普通図柄作動ゲート33を遊技球が通過し、始動保留球となって機内部（主制御用RAM40c）で記憶された普通図柄用の保留記憶数（以下、「普図保留記憶数」と示す）を表示する表示器であり、その表示内容によって保留されている普図ゲームの回数が報知される。普図保留記憶数は、普通図柄作動ゲート33を遊技球が通過すると1加算（+1）され、普図ゲームが開始されることにより1減算（-1）される。そして、普図ゲーム中に普通図柄作動ゲート33を遊技球が通過すると普図保留記憶数は更に加算（+1）されて所定の上限数（本実施形態では4）まで累積される。

20

**【0039】**

普通図柄保留記憶表示装置34は、複数（2つ）の発光手段（保留ランプ）で構成されている。本実施形態の普通図柄保留記憶表示装置34では、普図保留記憶数が「0（零）」の場合に2つの保留ランプが消灯し、「1」の場合に1つ目の保留ランプが点滅し、「2」の場合に1つ目の保留ランプが点灯し、「3」の場合に1つ目の保留ランプが点灯し、かつ2つ目の保留ランプが点滅し、「4」の場合に2つの保留ランプが点灯する。

**【0040】**

また、遊技盤13の遊技領域13aの最下方（大入賞口30よりも下方）には、遊技領域13aに発射された後、何れの入賞口にも入球しなかった遊技球をアウト球として機外に排出するためのアウト球口36が形成されている。アウト球口36を通過した遊技球は、パチンコ遊技機10の設置設備（遊技島）に配設されたアウト球タンク（図示しない）に排出される。

30

**【0041】**

また、本実施形態のパチンコ遊技機10は、確率変動（以下、「確変」と示す）機能を備えている。確変機能は、大当たり遊技終了後に大当たり抽選の抽選確率状態（当選確率状態）が低確率抽選状態から高確率抽選状態に変動する確変状態を付与する機能である。確変状態は、次回の大当たりが生起される迄の間、付与される。確変状態が付与されると、大当たりの抽選確率状態が高確率抽選状態に変動して大当たりが生起され易くなるため、確変状態は遊技者にとって有利であり、遊技者は確変大当たりになることを期待しつつ遊技を行っている。

40

**【0042】**

本実施形態では、大当たり遊技終了後に確変状態を付与する大当たりが確変大当たりとなり、大当たり遊技終了後に確変状態が付与されない（非確変状態が付与される）大当たりが非確変大当たりとなる。本実施形態のパチンコ遊技機10では、79種類の特別図柄1の大当たり図柄のうち、59種類の特別図柄が確変大当たりとなる特別図柄に設定されているとともに、20種類の特別図柄が非確変大当たりとなる特別図柄に設定されている。また、本実施形態のパチンコ遊技機10では、79種類の特別図柄2の大当たり図柄のうち、59種類の特別図柄が確変大当たりとなる特別図柄に設定されているとともに、20種類の特別図柄が非確変大当たりとなる特別図柄に設定されている。

50

## 【0043】

また、本実施形態のパチンコ遊技機10では、演出表示装置22に表示される飾り図柄のうち、奇数図柄によって構成される大当りの図柄組み合わせ〔111〕、〔333〕、〔555〕、〔777〕、及び〔999〕が、確変大当り（本実施形態では16R確変大当り）を確定的に認識し得る図柄組み合わせ（確変確定の大当り図柄）として設定されている。一方、本実施形態のパチンコ遊技機10では、演出表示装置22に表示される飾り図柄のうち、偶数図柄によって構成される大当りの図柄組み合わせ〔222〕、〔444〕、〔666〕、及び〔888〕が、確変大当り（本実施形態では7R確変大当り）及び非確変大当り（本実施形態では7R非確変大当り）の何れかであることを認識し得る図柄組み合わせ（確変非確定の大当り図柄）として設定されている。すなわち、飾り図柄による大当りの図柄組み合わせ〔111〕、〔333〕、〔555〕、〔777〕、及び〔999〕は、確変大当りが決定されている場合に演出表示装置22の図柄変動ゲームで導出可能な組み合わせとされている。また、飾り図柄による大当りの組み合わせ〔222〕、〔444〕、〔666〕、及び〔888〕は、確変大当り及び非確変大当りの何れが決定されている場合でも、演出表示装置22の図柄変動ゲームで導出可能な組み合わせとされている。

10

## 【0044】

また、本実施形態のパチンコ遊技機10は、変動時間短縮（以下、「変短」と示す）機能を備えている。変短機能は、普通図柄変動ゲームの変動時間が短縮されるとともに、普通図柄作動ゲート33の通過に基づく普図ゲームの抽選確率状態（当りの当選確率）が低確率抽選状態から高確率抽選状態に変動する変短状態を特典として付与する機能である。また、変短状態が付与されている場合と変短状態が付与されていない場合とで第2始動入賞口27の開閉羽根28は、普図ゲームにおいて当選した際、異なる動作パターンで開閉動作するようになっている。すなわち、変短状態が付与されていない時に普図ゲームに当選する場合には、開閉羽根28が第1回数（例えば1回）分開放し、開放してから第1開放時間（例えば、0.3秒）経過するまで開放状態を維持するようになっている。一方、変短状態が付与されている時に普図ゲームに当選する場合には、開閉羽根28が開放する回数が増加（例えば、3回）して第1回数よりも多い第2回数となり、1回の開放において開放してから第1開放時間よりも長い第2開放時間（例えば、1.4秒）が経過するまで開放状態を維持するようになっている。すなわち、開閉羽根28は、変短状態が付与されている場合、変短状態が付与されていない状態に比較して、遊技者にとって有利に動作するように設定されている。変短状態中は、開閉羽根28が遊技者にとって有利に動作し、単位時間当りの第2始動入賞口27への遊技球の入球率が向上する。そして、変短状態は、予め定めた回数の図柄変動ゲーム（第1の変動ゲームと第2の変動ゲームの合算回数）が行われる迄の間、又は前記回数に達する前に大当りが生起される迄の間、付与される。すなわち、変短状態は、予め定めた回数に相当する図柄変動ゲームの終了時迄の間、又は前記回数に達する前に大当りが生起される図柄変動ゲームの終了時迄の間、付与される。なお、変短状態が付与される前記回数は、当り抽選で当選した当りの種類と、その当選時の遊技状態に応じて変化する。本実施形態では、変短状態が作動率向上状態となる。

20

30

## 【0045】

次に、本実施形態のパチンコ遊技機10に規定する大当り遊技について、図3に基づき詳しく説明する。

40

大当り遊技は、大当り抽選で大当りに当選し、第1特別図柄表示装置23の第1の変動ゲーム、又は第2特別図柄表示装置24の第2の変動ゲームで、大当り図柄が確定停止表示されて該ゲームの終了後、開始される。大当り遊技が開始すると、最初に大当り遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出の終了後には、大入賞口30の大入賞口扉29が開放されるラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数を上限（本実施形態では16ラウンド又は7ラウンド）として複数回行われる。1回のラウンド遊技は、大入賞口30の大入賞口扉29の開閉が所定回数（本実施形態では1回）行われるまでであり、1回のラウンド遊技中に大入賞口30に、規定個数（入球上限個数）の遊技球が入

50

球するまでの間、又は規定時間（ラウンド遊技時間）が経過するまでの間、開放される。また、ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、大当たり遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当たり遊技は終了される。

#### 【0046】

本実施形態のパチンコ遊技機10では、大当たり抽選に当選した場合、3種類の大当りの中から1つの大当りの種類が決定され、その決定された大当りの種類に基づき大当たり遊技が付与されるようになっている。3種類の大当りのうち、何れの大当たりとするかは、大当たり抽選に当選した際に決定する特別図柄（大当たり図柄）の種類に応じて決定されるようになっている。特別図柄（大当たり図柄）の決定には、後述する特図振分用乱数が用いられ、その特図振分用乱数の抽出値をもとに特別図柄が選択されるようになっている。そして、本実施形態では、特別図柄1の大当たり抽選で大当たり当選した時と、特別図柄2の大当たり抽選で大当たり当選した時で選択可能な大当たり図柄の選択率が異なっている。

10

#### 【0047】

特別図柄1で選択可能な大当たり図柄は、図柄A、図柄B、及び図柄Cからなる3つのグループに属する図柄とされている。そして、特別図柄1において、図柄Aには35種類の大当たり図柄が、図柄Bには24種類の大当たり図柄が、図柄Cには20種類の大当たり図柄が属している。そして、これらの図柄A～Cからなるグループに属する各特別図柄1に対して、特図振分用乱数の取り得る数値（本実施形態では0～78までの全79通りの整数値）が、所定個数ずつ振分けられている。

#### 【0048】

具体的に言えば、図柄Aに属する35種類の大当たり図柄には35個の乱数値が、図柄Bに属する24種類の大当たり図柄には24個の乱数値が、図柄Cに属する20種類の大当たり図柄には20個の乱数値が、それぞれ振分けられている。この振分けによれば、特別図柄1において、各図柄A～Cの大当たり全体の割合は、図柄Aの大当たりが44%（79分の35）、図柄Bの大当たりが31%（79分の24）、図柄Cの大当たりが25%（79分の20）になる。その結果、特別図柄1の大当たりにおいては、大当たり全体の75%（44%+31%）が確変大当たりとなり、大当たり全体の25%が非確変大当たりとなる。

20

#### 【0049】

一方、特別図柄2で選択可能な大当たり図柄は、図柄a、図柄b、及び図柄cからなる3つのグループに属する図柄とされている。そして、特別図柄2において、図柄aには56種類の大当たり図柄が、図柄bには3種類の大当たり図柄が、図柄cには20種類の大当たり図柄が属している。そして、これらの図柄a～cからなるグループに属する各特別図柄2に対して、特図振分用乱数の取り得る数値（本実施形態では0～78までの全79通りの整数値）が、所定個数ずつ振分けられている。

30

#### 【0050】

具体的に言えば、図柄aに属する56種類の大当たり図柄には56個の乱数値が、図柄bに属する3種類の大当たり図柄には3個の乱数値が、図柄cに属する20種類の大当たり図柄には20個の乱数値が、それぞれ振分けられている。この振分けによれば、特別図柄2において、各図柄a～cの大当たり全体の割合は、図柄aの大当たりが71%（79分の56）、図柄bの大当たりが4%（79分の3）、図柄cの大当たりが25%（79分の20）になる。その結果、特別図柄2の大当たりにおいては、大当たり全体の75%（71%+4%）が確変大当たりとなり、大当たり全体の25%が非確変大当たりとなる。

40

#### 【0051】

上記構成によれば、本実施形態のパチンコ遊技機10では、特別図柄1の大当たりと特別図柄2の大当たりでは、何れも確変大当たりの割合が75%であって同一割合に設定されているとともに、何れも非確変大当たりの割合が25%であって同一割合に設定されている。そして、特別図柄1の確変大当たりと特別図柄2の確変大当たりでは、特別図柄1における図柄Aの割合が44%に設定されているのに対し、特別図柄2における図柄aの割合が71%に設定されており、特別図柄2の方が後に説明する16R確変大当たりを選択し易くなっている。これは、大当たり抽選で大当たり当選した場合、第1の変動ゲーム（特別図柄1）よ

50

りも第2の変動ゲーム（特別図柄2）で大当り図柄が導出されたときの方が、図柄aの大当りに基づく大当り遊技が付与され易くなっていることを示す。

【0052】

図柄A及び図柄aによって付与される各大当り遊技は、規定ラウンド数を「16回」とし、1回のラウンド遊技中に大入賞口30を「1回」開放させることにより、大当り遊技中に大入賞口30を「16回（16ラウンド×1回）」開放させるようになっている。また、各大当り遊技は、オープニング演出時間として「10000（ms）」が、各ラウンド遊技のラウンド遊技時間として「25000（ms）」が、エンディング演出時間として「8000（ms）」が設定されている。また、各大当り遊技は、1回のラウンド遊技の入球上限個数が「8球」に設定されている。なお、以下の説明では、図柄A及び図柄a

10

【0053】

そして、図柄A及び図柄aに基づく大当り遊技の終了後には、大当り抽選の当選時における遊技状態に関係なく、確変状態（次回大当りまで）と、その確変状態の終了時まで変短状態が付与されるようになっている。

【0054】

図柄B及び図柄bによって付与される各大当り遊技は、規定ラウンド数を「7回」とし、1回のラウンド遊技中に大入賞口30を「1回」開放させることにより、大当り遊技中に大入賞口30を「7回（7ラウンド×1回）」開放させるようになっている。また、各大当り遊技は、オープニング演出時間として「10000（ms）」が、各ラウンド遊技のラウンド遊技時間として「25000ms」が、エンディング演出時間として「8000ms」が設定されている。また、各大当り遊技は、1回のラウンド遊技の入球上限個数が「8球」に設定されている。なお、以下の説明では、図柄B、bに基づく大当りを纏めて「7R確変大当り」と示し、この7R確変大当りに当選したことで付与される大当り遊技を「7R確変大当り遊技」と示す場合がある。

20

【0055】

また、図柄B及び図柄bに基づく大当り遊技の終了後には、大当り抽選の当選時における遊技状態に関係なく、確変状態（次回の大当りが生じられる迄の間）が付与される一方で、大当り遊技終了後、100回（最大値）の図柄変動ゲームを対象として変短状態が付与されるようになっている。すなわち、図柄B、bの大当りは、大当り遊技終了後に100回の図柄変動ゲームが行われる迄の間、確変状態と変短状態が付与されるが、101回目からの図柄変動ゲームでは変短状態が付与されず、確変状態のみが付与されることになる。

30

【0056】

図柄A、aの大当りと図柄B、bの大当りは、大当り遊技を構成するラウンド遊技の上限回数（16回と7回）が異なることにより、1回の大当り遊技で遊技者が獲得し得る賞球獲得数に差が生じ得る。具体的に言えば、本実施形態において図柄A、aの大当りは、図柄B、bの大当りよりも多量の賞球を獲得可能な大当りとされている。

【0057】

図柄C及び図柄cによって付与される各大当り遊技は、規定ラウンド数を「7回」とし、1回のラウンド遊技中に大入賞口30を「1回」開放させることにより、大当り遊技中に大入賞口30を「7回（7ラウンド×1回）」開放させるようになっている。また、各大当り遊技は、オープニング演出時間として「10000（ms）」が、各ラウンド遊技のラウンド遊技時間として「25000ms」が、エンディング演出時間として「8000ms」が設定されている。また、各大当り遊技は、1回のラウンド遊技の入球上限個数が「8球」に設定されている。なお、以下の説明では、図柄C、cに基づく大当りを纏めて「7R非確変大当り」と示し、この7R非確変大当りに当選したことで付与される大当り遊技を「7R非確変大当り遊技」と示す場合がある。

40

【0058】

50

また、図柄C及び図柄cに基づく大当たり遊技の終了後には、大当たり抽選の当選時における遊技状態に関係なく、非確変状態が付与される一方で、大当たり遊技終了後、100回（最大値）の図柄変動ゲームを対象として変短状態が付与されるようになっている。すなわち、図柄C及び図柄cの大当りは、大当たり遊技終了後に100回の図柄変動ゲームが行われる迄の間、変短状態が付与されるが、101回目からの図柄変動ゲームでは変短状態が付与されなくなる。

#### 【0059】

図柄B、bの大当たりと図柄C、cの大当りは、大当たり遊技中の態様（大入賞口30の開放態様など）が同一に設定されている。このため、図柄B、bの大当たりと図柄C、cの大当たりを比較すると、次回の大当たりまで確変状態が付与される図柄B、bの大当たりの方が、図柄C、cの大当たりよりも遊技者にとっては有利となる。本実施形態のパチンコ遊技機10では、変短状態の終了条件を同一条件に設定した図柄B、bの大当たりと図柄C、cの大当たりを備えることで、これら的大当たりに基づく大当たり終了後に確変状態が付与されているか否か（高確率抽選状態であるか否か）を遊技者に推測させるゲーム性を作り出している。

10

#### 【0060】

次に、パチンコ遊技機10の電氣的構成について図4にしたがって説明する。

パチンコ遊技機10の機裏側には、パチンコ遊技機10全体を制御する主制御基板40が装着されている。主制御基板40は、パチンコ遊技機10全体を制御するための各種処理を実行し、該処理結果に応じて遊技を制御するための各種の制御指令としての制御信号（制御コマンド）を演算処理し、該制御信号（制御コマンド）を出力する。また、機裏側には、サブ統括制御基板41と、演出表示制御基板42と、音声・ランプ制御基板43が装着されている。

20

#### 【0061】

サブ統括制御基板41は、主制御基板40が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、演出表示制御基板42、音声・ランプ制御基板43を統括的に制御する。演出表示制御基板42は、主制御基板40とサブ統括制御基板41が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、演出表示装置22の表示態様（図柄、背景、文字などの表示画像など）を制御する。また、音声・ランプ制御基板43は主制御基板40とサブ統括制御基板41が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、各ランプ部16a、16bの発光態様（点灯（点滅）／消灯のタイミングなど）、及びスピーカ17の音声出力態様（音声出力のタイミングなど）を制御する。

30

#### 【0062】

以下、主制御基板40、サブ統括制御基板41、及び演出表示制御基板42について、その具体的な構成を説明する。

主制御基板40には、制御動作を所定の手順で実行することができる主制御用CPU40aと、主制御用CPU40aのメイン制御プログラムを格納する主制御用ROM40bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用RAM40cが設けられている。主制御用CPU40aには、主制御用ROM40bと主制御用RAM40cが接続されている。

40

#### 【0063】

また、主制御用CPU40aには、第1始動入賞口26に入球した遊技球を検知する第1始動口スイッチSW1と、第2始動入賞口27に入球した遊技球を検知する第2始動口スイッチSW2が接続されている。また、主制御用CPU40aには、大入賞口30に入球した遊技球を検知するカウントスイッチSW3と、普通図柄作動ゲート33を通過した遊技球を検知する普通図柄変動スイッチSW4が接続されている。また、主制御用CPU40aには、第1特別図柄表示装置23と、第2特別図柄表示装置24と、普通図柄表示装置25と、第1保留記憶表示装置31と、第2保留記憶表示装置32と、普通図柄保留記憶表示装置34を搭載する図柄表示基板44が接続されている。また、主制御用CPU40aは、大当たり判定用乱数、特図振分用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン振分用

50

乱数、普通図柄用の当り判定用乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に更新する。そして、主制御用CPU40aは、更新後の値を主制御用RAM40cの設定領域に記憶（設定）することで更新前の値を書き換える乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。また、主制御用CPU40aは、時間を計測するタイマを更新する。主制御用RAM40cには、パチンコ遊技機10の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）されるようになっている。

#### 【0064】

大当り判定用乱数は、大当りとするか否かの大当り抽選（大当り判定）で用いる乱数である。また、特図振分用乱数は、大当りとなる場合に第1特別図柄表示装置23、及び第2特別図柄表示装置24に確定停止表示させる特別図柄としての大当り図柄を決定する際に用いる乱数である。また、リーチ判定用乱数は、大当り抽選で大当りに当選しなかった場合、すなわちはずれの場合にリーチを形成し、リーチ演出を行うか否かのリーチ抽選（リーチ判定）で用いる乱数である。また、変動パターン振分用乱数は、変動パターンを選択し、決定する際に用いる乱数である。普通図柄用の当り判定用乱数は、普通図柄の当りとするか否かの普通図柄当り抽選（普通図柄当り判定）で用いる乱数である。

10

#### 【0065】

本実施形態において、大当り判定用乱数、特図振分用乱数、リーチ判定用乱数、及び変動パターン振分用乱数は、同一時期（同一タイミング）に取得され、特別図柄1及び特別図柄2の変動に係る処理において共通使用（共用）されている。すなわち、上記各乱数は、第1始動入賞口26へ遊技球が入球した時、及び第2始動入賞口27へ遊技球が入球した時に、それぞれ取得されるようになっている。そして、第1始動入賞口26へ遊技球が入球した時、及び第2始動入賞口27へ遊技球が入球した時には、共通の乱数から値を取得するようになっている。

20

#### 【0066】

また、主制御用ROM40bには、メイン制御プログラムに加え、複数種類の変動パターンと各種判定値（大当り判定値、リーチ判定値、普通図柄当り判定値など）が記憶されている。変動パターンは、図柄（特別図柄及び飾り図柄）が変動を開始（図柄変動ゲームが開始）してから図柄が確定停止表示（図柄変動ゲームが終了）される迄の間の遊技演出（表示演出、発光演出、音声演出）のベースとなるパターンを示すものである。また、変動パターンには、該変動パターン毎に、図柄変動ゲームの開始から終了までの変動時間（演出時間）が定められている。また、変動パターンは、大当り演出用、はずれリーチ演出用、及びはずれ演出用からなる演出内容毎に分類されている。

30

#### 【0067】

大当り演出では、図柄変動ゲームが、大当りとなるように展開される。具体的に言えば、演出表示装置22において大当りの図柄組み合わせが確定停止表示されるとともに、第1特別図柄表示装置23又は第2特別図柄表示装置24において大当り図柄が確定停止表示される。

#### 【0068】

はずれリーチ演出では、演出表示装置22において図柄変動ゲームが、リーチ演出を経て最終的にはずれの図柄組み合わせが確定停止表示されるとともに、第1特別図柄表示装置23又は第2特別図柄表示装置24においてははずれ図柄が確定停止表示される。はずれ演出では、演出表示装置22において図柄変動ゲームが、リーチ演出を経ることなく最終的にはずれの図柄組み合わせが確定停止表示されるとともに、第1特別図柄表示装置23又は第2特別図柄表示装置24においてははずれ図柄が確定停止表示される。なお、第1特別図柄表示装置23及び第2特別図柄表示装置24では、図柄変動ゲームが開始されると、リーチ演出を行うことなく、変動時間の経過時まで図柄の変動が継続される。すなわち、リーチ演出は、演出表示装置22の画像表示部GHに画像表示される飾り図柄を用いた図柄変動ゲームで行われる。

40

#### 【0069】

そして、主制御用ROM40bには、複数の変動パターン振分テーブルが記憶されてい

50

る。また、各変動パターン振分テーブルでは、大当たり演出、はずれリーチ演出及びはずれ演出毎に選択可能な変動パターンを特定し得るように変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。

#### 【0070】

本実施形態では、はずれ演出用の変動パターンとして、3種類の変動パターンP1～P3が用意されている(図12参照)。これらの変動パターンP1～P3は、変動内容が「通常変動」、及び「短縮変動」とされている。「通常変動」は、図柄変動ゲームの開始後、各列の図柄を予め定めた変動停止順序(例えば、左列→右列→中列)にしたがって変動を停止させて各列に図柄を導出させるはずれ演出である。「短縮変動」は、「通常変動」よりも変動時間が短く設定され、各列の変動をほぼ同一のタイミングで停止させて各列に図柄を導出させるはずれ演出である。そして、本実施形態において変動パターンP1～P3の変動時間は、変動パターンP1(時間T1)よりも変動パターンP2(時間T2)の方が短く、変動パターンP2よりも変動パターンP3(時間T3)の方が短くなっている。また、本実施形態において変動パターンP1～P3は、図柄変動ゲームの開始時における始動保留記憶数(0～3)に応じて選択される。本実施形態では、各始動保留記憶数が少ないほど、変動時間が長く設定された変動パターンが選択されやすくなっている一方で、各始動保留記憶数が多いほど、変動時間が短く設定された変動パターンが選択されやすくなっている。また、図12では図示していないが、変動パターン振分けテーブルには、はずれリーチ演出用の変動パターンと、大当たり演出用の変動パターンも設定されている。はずれリーチ演出用の変動パターンに設定されている変動時間は、はずれ演出用の変動パターンP1に設定されている時間T1よりもはるかに長く設定されている。本実施形態では、変動パターンP1が第2の変動パターンとなる一方で、変動パターンP2、P3が第1の変動パターンとなる。

#### 【0071】

大当たり判定値は、大当たり抽選で用いる判定値であり、大当たり判定用乱数の取り得る数値(0～1548の全1549通りの整数)の中から定められている。大当たり判定値は、遊技状態が非確変状態(低確率抽選状態)の時の大当たり抽選で用いる低確率用の大当たり判定値と、遊技状態が確変状態(高確率抽選状態)の時の大当たり抽選で用いる高確率用の大当たり判定値とがあり、確変状態時の大当たり判定値の数は、非確変状態時の大当たり判定値の数よりも多く設定されている。本実施形態では、低確率用の大当たり判定値として「4」個の数値が、高確率用の大当たり判定値として「40」個の数値が定められている。このため、大当たり抽選で大当たり当選する確率は、非確変状態時が「1549分の4(=387.3分の1)」となり、確変状態時が「1549分の40(=38.7分の1)」となる。本実施形態において大当たり判定値は、特別図柄1及び特別図柄2の変動に係る処理において共通使用(共用)されている。

#### 【0072】

リーチ判定値は、リーチ判定で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数の取り得る数値(0～240の全241通りの整数)の中から定められている。リーチ判定値は、特別図柄の種類と、遊技状態(確変状態か否かと、変短状態か否か)と、当該変動分を減算した残りの保留記憶数に応じて異なる値が設定されている。

#### 【0073】

普通図柄当り判定値は、普通図柄当り抽選で用いる判定値であり、普通図柄用の当り判定用乱数の取り得る数値(0～250の全251通りの整数)の中から定められている。普通図柄当り判定値は、遊技状態が非変短状態の時の普通図柄当り抽選で用いる低確率用の普通図柄当り判定値と、遊技状態が変短状態の時の普通図柄当り抽選で用いる高確率用の普通図柄当り判定値とがあり、変短状態時の普通図柄当り判定値の数は非変短状態時の普通図柄当り判定値の数よりも多く設定されている。本実施形態では、非変短状態用の普通図柄当り判定値として「15」個の数値が、変短状態用の普通図柄当り判定値として「250」個の数値が定められている。このため、普通図柄当り抽選で普通図柄当りに当選する確率は、非変短状態時が「251分の15」となり、変短状態時が「251分の25

0」となる。

#### 【0074】

次に、図4に基づきサブ統括制御基板41について説明する。

サブ統括制御基板41には、制御動作を所定の手順で実行することができる統括制御用CPU41aと、統括制御用CPU41aの制御プログラムを格納する統括制御用ROM41bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる統括制御用RAM41cが設けられている。統括制御用CPU41aには、統括制御用ROM41bと統括制御用RAM41cが接続されている。また、統括制御用CPU41aは、各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値を統括制御用RAM41cの設定領域に記憶（設定）して更新前の値を書き換えている。また、統括制御用RAM41cには、パチンコ遊技機10の動作中に適宜書き換えられる各種の情報が記憶（設定）されるようになっている。

10

#### 【0075】

次に、図4に基づき演出表示制御基板42について説明する。

演出表示制御基板42には、制御動作を所定の手順で実行することができる表示制御用CPU42aと、表示制御用CPU42aの制御プログラムを格納する表示制御用ROM42bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる表示制御用RAM42cが設けられている。表示制御用CPU42aには、表示制御用ROM42bと表示制御用RAM42cが接続されている。表示制御用ROM42bには、演出表示装置22の表示内容を制御するための表示制御プログラムが記憶されている。また、表示制御用ROM42bには、各種の画像データ（図柄、各種背景画像、文字、キャラクタなどの画像データ）が記憶されている。また、表示制御用RAM42cには、パチンコ遊技機10の動作中に適宜書き換えられる各種の情報が記憶（設定）されるようになっている。

20

#### 【0076】

次に、主制御用CPU40aが、メイン制御プログラムに基づき実行する入賞処理や変動パターン決定処理などの各種処理について説明する。最初に、特別図柄入力処理を図5に従って説明する。

#### 【0077】

主制御用CPU40aは、第1始動入賞口26に遊技球が入球したか否かを判定する（ステップS1）。ステップS1において主制御用CPU40aは、第1始動口スイッチSW1が遊技球を検知した時に出力する第1検知信号を入力したか否かを判定する。ステップS1の判定結果が否定の場合、主制御用CPU40aは、ステップS5へ移行する。ステップS1の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cに記憶されている第1特図始動保留記憶数が上限数の4未満であるか否かを判定する（ステップS2）。ステップS2の判定結果が否定（第1特図始動保留記憶数＝4）の場合、主制御用CPU40aは、ステップS5へ移行する。

30

#### 【0078】

ステップS2の判定結果が肯定（第1特図始動保留記憶数＜4）の場合、主制御用CPU40aは、第1特図始動保留記憶数を＋1（1加算）し、保留記憶手段としての主制御用RAM40cに記憶されている第1特図始動保留記憶数を書き換える（ステップS3）。続いて、主制御用CPU40aは、各種乱数の値を主制御用RAM40cから読み出して取得し、該値を第1特図始動保留記憶数に対応付けられた主制御用RAM40cの所定の記憶領域に設定する（ステップS4）。本実施形態において主制御用CPU40aは、ステップS4で、大当たり判定用乱数の値、特図振分用乱数の値、リーチ判定用乱数の値、及び変動パターン振分用乱数の値を取得し、主制御用RAM40cに設定する。

40

#### 【0079】

次に、主制御用CPU40aは、第2始動入賞口27に遊技球が入球したか否かを判定する（ステップS5）。ステップS5において主制御用CPU40aは、第2始動口スイッチSW2が遊技球を検知した時に出力する第2検知信号を入力したか否かを判定する。ステップS5の判定結果が否定の場合、主制御用CPU40aは、特別図柄入力処理を終了する。ステップS5の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU40aは、主制御用RA

50

M40cに記憶されている第2特図始動保留記憶数が上限数の4未満であるか否かを判定する(ステップS6)。ステップS6の判定結果が否定(第2特図始動保留記憶数=4)の場合、主制御用CPU40aは、特別図柄入力処理を終了する。

#### 【0080】

ステップS6の判定結果が肯定(第2特図始動保留記憶数<4)の場合、主制御用CPU40aは、第2特図始動保留記憶数を+1(1加算)し、保留記憶手段としての主制御用RAM40cに記憶されている第2特図始動保留記憶数を書き換える(ステップS7)。続いて、主制御用CPU40aは、各種乱数の値を主制御用RAM40cから読み出して取得し、該値を第2特図始動保留記憶数に対応付けられた主制御用RAM40cの所定の記憶領域に設定する(ステップS8)。本実施形態において主制御用CPU40aは、

10

#### 【0081】

次に、特別図柄開始処理について図6~図9に基づき説明する。主制御用CPU40aは、特別図柄開始処理を所定周期毎(例えば、4ms毎)に実行するようになっている。また、主制御用CPU40aは、特別図柄開始処理において、変短状態を付与していない場合、各特図の始動保留記憶数を合算した値に基づいてリーチ判定を行うとともに、リーチ判定にはずれた場合も各特図の始動保留記憶数を合算した値に基づいてはずれ演出用の変動パターンを選択するようになっている。本実施形態では、以下に説明する特別図柄開始処理を実行する主制御用CPU40aが、大当たり判定手段、リーチ判定手段、変動パターン決定手段、制御手段、作動率判定手段、抽出手段、大当たり種決定手段として機能する。

20

#### 【0082】

主制御用CPU40aは、まず、図柄(特別図柄及び飾り図柄)が変動表示中であるか否か、及び大当たり遊技中であるか否かを判定する(ステップS11)。ステップS11の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU40aは、特別図柄開始処理を終了する。一方、ステップS11の判定結果が否定の場合、主制御用CPU40aは、第2特図始動保留記憶数を読み出し(ステップS12)、第2特図始動保留記憶数が「0」よりも大きいかなかを判定する(ステップS13)。

30

#### 【0083】

ステップS13の判定結果が否定の場合(第2特図始動保留記憶数=0の場合)、主制御用CPU40aは、第1特図始動保留記憶数を読み出し(ステップS14)、第1特図始動保留記憶数が「0」よりも大きいかなかを判定する(ステップS15)。ステップS15の判定結果が否定の場合(第1特図始動保留記憶数=0の場合)、主制御用CPU40aは、デモ演出の実行を開始させるデモンストレーション指定コマンドを既に出力したかなかを判定する(ステップS16)。この判定結果が否定の場合(デモンストレーション指定コマンドを出力していない場合)、主制御用CPU40aは、デモンストレーション指定コマンドを出力する(ステップS17)。そして、特別図柄開始処理を終了する。また、ステップS16の判定結果が肯定の場合(デモンストレーション指定コマンドを出力していた場合)、主制御用CPU40aは、そのまま特別図柄開始処理を終了する。

40

#### 【0084】

一方、ステップS15の判定結果が肯定の場合(第1特図始動保留記憶数>0の場合)、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cの所定の記憶領域に記憶される特別図柄変動処理フラグに第1の変動ゲームを実行することを示す値[0]を設定する(ステップS18)。次に、主制御用CPU40aは、第1特図始動保留記憶数の数を1減算(-1)し(ステップS19)、当該第1特図始動保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM40cの所定の記憶領域に記憶されている所定の乱数の値を取得する(ステップS20)。本実施形態において主制御用CPU40aは、ステップS20で、大当たり判定用乱数の値、特図振分乱数の値を取得する。

50

## 【0085】

一方、ステップS13の判定結果が肯定の場合（第2特図始動保留記憶数>0の場合）、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cの所定の記憶領域に記憶される特別図柄変動処理フラグに第2の変動ゲームを実行することを示す値「1」を設定する（ステップS21）。次に、主制御用CPU40aは、第2特図始動保留記憶数の数を1減算（-1）し（ステップS22）、当該第2特図始動保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM40cの所定の記憶領域に記憶されている所定の乱数の値を取得する（ステップS23）。本実施形態において主制御用CPU40aは、ステップS23で、大当たり判定用乱数の値、及び特図振分乱数の値を取得する。

## 【0086】

10

ステップS20又はステップS23で大当たり判定用乱数の値、及び特図振分け用乱数の値を取得した主制御用CPU40aは、図7に示すように、ステップS24にて、主制御用RAM40cにセットする確変フラグの設置値を確認することで、遊技状態が確変状態であるか否かを判定する。確変フラグは、確変状態を付与するか否かを示すフラグであって、付与する場合には「1」が設定されるとともに、付与しない場合には「0」が設定される。

## 【0087】

ステップS24の判定結果が肯定の場合（高確中）、主制御用CPU40aは、大当たり判定値として高確率用の大当たり判定値を選択する（ステップS25）。一方、ステップS24の判定結果が否定の場合（低確中）、主制御用CPU40aは、大当たり判定値として低確率用の大当たり判定値を選択する（ステップS26）。

20

## 【0088】

次に、主制御用CPU40aは、取得した大当たり判定用乱数の値が主制御用ROM40bに記憶されている大当たり判定値と一致するか否かを判定して大当たり判定（大当たり抽選）を行う（ステップS27）。ステップS27において主制御用CPU40aは、遊技状態が確変状態の場合、高確率用の大当たり判定値を用いて大当たり判定を行い、遊技状態が非確変状態の場合、低確率用の大当たり判定値を用いて大当たり判定を行う。

## 【0089】

ステップS27の判定結果が肯定の場合（大当たりの場合）、主制御用CPU40aは、大当たりの変動であることを示す大当たりフラグに「1」を設定する（ステップS28）。そして、主制御用CPU40aは、取得した特図振分用乱数の値に基づき、特別図柄の大当たり図柄を決定する（ステップS29）。主制御用CPU40aは、ステップS29において、特別図柄1であれば、第1特別図柄表示装置23に確定停止表示させる大当たり図柄を決定する一方で、特別図柄2であれば、第2特別図柄表示装置24に確定停止表示させる大当たり図柄を決定する。本実施形態では、大当たり図柄を決定することにより、大当たりの種類が決定される。

30

## 【0090】

次に、主制御用CPU40aは、現在の遊技状態（確変状態の有無、変短状態の有無）をもとに変動パターン振分けテーブルを選択し、ステップS29で決定した大当たり図柄の種類と取得した変動パターン振分用乱数の値から、大当たり演出用の変動パターンを選択し、決定する（ステップS30）。

40

## 【0091】

変動パターン及び最終停止図柄（大当たり図柄）を決定した主制御用CPU40aは、サブ統括制御基板41（統括制御用CPU41a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、実行させる図柄変動ゲームに関する各種処理を実行する（ステップS31）。具体的に言えば、主制御用CPU40aは、変動パターンを指定すると共に図柄変動の開始を指示する変動パターン指定コマンドを最初に出力する。同時に、主制御用CPU40aは、特別図柄を変動開始させるように第1特別図柄表示装置23又は第2特別図柄表示装置24の表示内容を制御する。また、同時に、主制御用CPU40aは、図柄変動ゲームの変動時間の計測を開始する。また、主制御用CPU40aは、最終停止

50

図柄となる特別図柄を指示するための特別図柄指定コマンドを出力する。このとき、主制御用CPU40aは、特別図柄1の場合、最終停止図柄となる特別図柄1を指示するための特別図柄1指定コマンドを出力する一方で、特別図柄2の場合、最終停止図柄となる特別図柄2を指示するための特別図柄2指定コマンドを出力する。そして、主制御用CPU40aは、特別図柄開始処理を終了する。その後、特別図柄開始処理とは別の処理で、主制御用CPU40aは、変動パターン指定コマンドで指示した変動パターンに定められている変動時間に基づいて、決定した最終停止図柄を確定停止表示させるように第1特別図柄表示装置23又は第2特別図柄表示装置24の表示内容を制御する。また、主制御用CPU40aは、変動パターン指定コマンドで指示した変動パターンに定められている変動時間に基づいて、飾り図柄の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。

10

#### 【0092】

一方、ステップS27の大当たり判定の判定結果が否定の場合（大当たりでない場合）、主制御用CPU40aは、現在の遊技状態が変短状態であるか否かを確認する（ステップS32）。ステップS32にて主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cにセットする作動フラグの設定値を確認する。作動フラグは、変短状態を付与するか否かを示すフラグであって、付与する場合には「1」が設定されるとともに、付与しない場合には「0」が設定される。

#### 【0093】

ステップS32の判定結果が否定の場合（変短状態が付与されていない）、主制御用CPU40aは、リーチ判定値を取得するための処理として、主制御用RAM40cから読み出した第1特図始動保留記憶数と第2特図始動保留記憶数を合算し、その合算した値を合算始動保留記憶数（合算始動保留球）として抽出する（ステップS33）。例えば、第1特図始動保留記憶数の値が「1」とであるとともに、第2特図始動保留記憶数が「2」とある場合、合算始動保留記憶数は「3」となる。また、各特図始動保留球が夫々「3」とある場合、合算始動保留記憶数は「6」となる。また、第1特図始動保留記憶数が「0」とであるとともに、第2特図始動保留記憶数が「2」とある場合、合算始動保留記憶数は「2」となる。ちなみに、各特図始動保留記憶数が夫々「0」とある場合、合算始動保留球は「0」となり、これが合算始動保留記憶数の下限値となる。その一方、各特図始動保留記憶数が「4」となっているときに第2の変動ゲームが実行されると、当該ゲームの実行によって始動保留記憶数が1減算されるため、合算始動保留球は「7」となり、これが合算始動保留記憶数の上限値となる。

20

30

#### 【0094】

そして、合算始動保留記憶数を抽出した主制御用CPU40aは、該合算始動保留記憶数に基づいてオフセット値を決定する。図11(a)に示すように、合算始動保留記憶数には、それぞれの値を特定するオフセット値が対応付けられている。具体的には、合算始動保留記憶数が「0」の場合、当該値にはオフセット値として「00H」が対応付けられている。また、合算始動保留記憶数が「1」の場合、当該値にはオフセット値として「01H」が対応付けられている。さらに、合算始動保留記憶数が「2」の場合、当該値にはオフセット値として「02H」が対応付けられている。また、合算始動保留記憶数が「3」の場合、当該値にはオフセット値として「03H」が対応付けられている。なお、本実施形態のパチンコ遊技機10では、各始動保留記憶数が、「0」、「1」、「2」、「3」の4段階に分けられているため、合算始動保留記憶数に関しても各始動保留記憶数と同段階数となるように、「0」、「1」、「2」、「3」の4段階が設定されるようになっている。言い換えると、当該変動分を減算した残りの各始動保留記憶数の上限数は「3」となっているため、合算始動保留記憶数が「4」以上の場合、これらの値にはオフセット値として、合算始動保留記憶数が「3」である場合、つまり、当該変動分を減算した残りの各始動保留記憶数の上限数と同一の「03H」が対応付けられている。そして、主制御用CPU40aは、合算始動保留記憶数に基づいてオフセット値を算出し、算出したオフセット値を主制御用RAM40cの所定の判定領域に設定する（ステップS34）。

40

50

## 【0095】

合算始動保留記憶数に基づいてオフセット値を算出した主制御用CPU40aは、続いてリーチ判定値を取得するために、ステップS24と同一の手法にて、遊技状態が確変状態であるか否かを判定する（ステップS35）。そして、主制御用CPU40aは、ステップS35の判定結果に応じてリーチ判定値を決定する（図10（a）及び図11（b）参照）。図11（b）に示すように、オフセット値「00H」～「03H」には、それぞれ異なる範囲のリーチ判定値R1～R4が設定されている。具体的には、オフセット値「00H」には、リーチ判定値R1が対応付けられている一方で、オフセット値「01H」には、リーチ判定値R2が対応付けられている。また、オフセット値「02H」には、リーチ判定値R3が対応付けられている一方で、オフセット値「03H」には、リーチ判定値R4が対応付けられている。

10

## 【0096】

また、図10（a）に示すように、オフセット値から特定されたリーチ判定値R1～R4には、確変状態が付与されているか否か、及び当該変動分を減算した残りの保留記憶数に応じて夫々異なる当り範囲が対応するように構成されている。

## 【0097】

具体的には、遊技状態が「低確＋変短なし」の場合であって、且つ合算始動保留記憶数が「0」の場合、リーチ判定値R1として「0～35」が設定されており、当り範囲が「0～35」となるとともに、はずれ範囲が「36～240」となる。したがって、リーチ判定を肯定判定する確率は $36/241$ となる。また、遊技状態が「低確＋変短なし」の場合であって、且つ合算始動保留記憶数が「1」の場合、リーチ判定値R2として「0～35」が設定されており、当り範囲が「0～35」となるとともに、はずれ範囲が「36～240」となる。したがって、リーチ判定を肯定判定する確率は $36/241$ となる。一方、遊技状態が「低確＋変短なし」の場合であって、且つ合算始動保留記憶数が「2」の場合、リーチ判定値R3として「0～17」が設定されており、当り範囲が「0～17」となるとともに、はずれ範囲が「18～240」となる。したがって、リーチ判定を肯定判定する確率は $18/241$ となる。また、遊技状態が「低確＋変短なし」の場合であって、且つ合算始動保留記憶数が「3」以上の場合、リーチ判定値R4として「0～3」が設定されており、当り範囲が「0～3」となるとともに、はずれ範囲が「4～240」となる。したがって、リーチ判定を肯定判定する確率は $4/241$ となる。

20

30

## 【0098】

このように、遊技状態が「低確＋変短なし」の場合、合算始動保留記憶数が少ないほどリーチ判定が肯定判定される確率が高くなるように設定されている一方で、合算始動保留記憶数が増えるほどリーチ判定が肯定判定される確率が低くなるように設定されている。したがって、合算始動保留記憶数に基づくリーチ判定が肯定判定されなかった場合には、はずれリーチ演出よりも変動時間の短いはずれ演出が実行されることになり、図柄変動ゲームの消化効率を上げることができる。

## 【0099】

また、遊技状態が「高確＋変短なし」の場合であって、且つ合算始動保留記憶数が「0」の場合、リーチ判定値R1として「0～35」が設定されており、当り範囲が「0～35」となるとともに、はずれ範囲が「36～240」となる。したがって、リーチ判定を肯定判定する確率は $36/241$ となる。また、遊技状態が「高確＋変短なし」の場合であって、且つ合算始動保留記憶数が「1」の場合、リーチ判定値R2として「0～35」が設定されており、当り範囲が「0～35」となるとともに、はずれ範囲が「36～240」となる。したがって、リーチ判定を肯定判定する確率は $36/241$ となる。一方、遊技状態が「高確＋変短なし」の場合であって、且つ合算始動保留記憶数が「2」の場合、リーチ判定値R3として「0～19」が設定されており、当り範囲が「0～19」となるとともに、はずれ範囲が「20～240」となる。したがって、リーチ判定を肯定判定する確率は $20/241$ となる。また、遊技状態が「高確＋変短なし」の場合であって、且つ合算始動保留記憶数が「3」以上の場合、リーチ判定値R4として「0～4」が設定さ

40

50

れており、当たり範囲が「0～4」となるとともに、はずれ範囲が「5～240」となる。したがって、リーチ判定を肯定判定する確率は $5/241$ となる。このように、遊技状態が「高確+変短なし」の場合も、合算始動保留記憶数が少ないほどリーチ判定が肯定判定される確率が高くなるように設定されている一方で、合算始動保留記憶数が増えるほどリーチ判定が肯定判定される確率が低くなるように設定されている。また、「高確+変短なし」時は、合算始動保留記憶数が「2」以上の場合、「低確+変短なし」時に比べてリーチ判定が肯定判定される確率が高くなるように設定されている。このように設定することで、頻繁にリーチ演出が実行された場合、内部的に確変状態が付与されていることに対して期待を持たせることができるようになっている。

#### 【0100】

そして、ステップS35の判定結果が肯定の場合（高確中）、主制御用CPU40aは、高確率用のリーチ判定値を設定することを決定する（ステップS36）。一方、ステップS35の判定結果が否定の場合（低確中）、主制御用CPU40aは、低確率用のリーチ判定値を設定することを決定する（ステップS37）。そして、高確率用のリーチ判定値又は低確率用のリーチ判定値を設定することを決定した主制御用CPU40aは、ステップS34において算出したオフセット値を読み出し（ステップS38）、該オフセット値に対応付けられたリーチ判定値を決定する。これにより、主制御用CPU40aは、合算始動保留記憶数に応じてリーチ判定値を決定したことになる。そして、リーチ判定値を決定した主制御用CPU40aは、取得したリーチ判定用の乱数の値がリーチ判定値の当たり範囲に含まれているか否かを判定してリーチ演出を行うか否かを決定するリーチ判定を行う（ステップS39）。

#### 【0101】

そして、ステップS39の判定結果が肯定の場合（リーチ演出を行う場合）、主制御用CPU40aは、第1特別図柄表示装置23又は第2特別図柄表示装置24にて確定停止表示させる最終停止図柄としてはずれ図柄（特別図柄）を決定する（ステップS40）。次に、主制御用CPU40aは、現在の遊技状態（確変状態の有無、変短状態の有無）をもとに変動パターン振分けテーブルを選択し、ステップS39の判定結果と取得した変動パターン振分用乱数の値から、はずれリーチ演出用の変動パターンを選択し、決定する（ステップS41）。ステップS39において主制御用CPU40aは、はずれリーチ演出を行うことを決定していることから、はずれリーチ演出用の変動パターンを選択し、決定する。本実施形態では、合算始動保留記憶数が大きいほどステップS39が肯定判定される割合が低くなるように設定されているため、ステップS40へ移行する確率が低くなっている。

#### 【0102】

変動パターン及び最終停止図柄（はずれ図柄）を決定した主制御用CPU40aは、ステップS31の処理に移行し、前述同様、サブ統括制御基板41（統括制御用CPU41a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、各図柄変動ゲームに関する各種処理を実行し、特別図柄開始処理を終了する。その後、特別図柄開始処理とは別の処理で、主制御用CPU40aは、変動パターン指定コマンドで指示した変動パターンに定められている変動時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第1特別図柄表示装置23又は第2特別図柄表示装置24の表示内容を制御する。また、主制御用CPU40aは、変動パターン指定コマンドで指示した変動パターンに定められている変動時間に基づいて、飾り図柄の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。

#### 【0103】

一方、ステップS32の判定結果が肯定の場合（変短状態が付与されている）、主制御用CPU40aは、第2特図始動保留記憶数と第1特図始動保留記憶数を合算することなく、各特図始動保留記憶数のみに基づいてリーチ判定値を取得するために、ステップS42において遊技状態が確変状態であるか否かを判定する。そして、主制御用CPU40aは、ステップS42の判定結果に応じてリーチ判定値を決定する（図10（b）及び図1

10

20

30

40

50

1 (c) 参照)。図 1 1 (c) に示すように、変短状態が付与されている際のリーチ判定値には、低確率用のリーチ判定値 R 5 と、高確率用のリーチ判定値 R 6 の 2 種類が設定されている。

#### 【0104】

また、図 1 0 (b) に示すように、リーチ判定値 R 5、R 6 には、確変状態が付与されているか否かに応じて夫々異なる当り範囲が対応するように構成されている。具体的には、遊技状態が「低確+変短あり」の場合、リーチ判定値 R 5 として「0~11」が設定されており、当り範囲が「0~11」となるとともに、はずれ範囲が「12~240」となる。したがって、リーチ判定を肯定判定する確率は  $12/241$  となる。また、遊技状態が「高確+変短あり」の場合、リーチ判定値 R 6 として「0~5」が設定されており、当り範囲が「0~5」となるとともに、はずれ範囲が「6~240」となる。したがって、リーチ判定を肯定判定する確率は  $6/241$  となる。このように、遊技状態が「変短あり」の場合、各始動保留記憶数が合算されることなく、且つ各始動保留記憶数が「0~3」の何れの値であっても、一定の確率でリーチ判定が行われるように設定されている。これにより、リーチ判定に係る処理を簡略化することができる。また、遊技状態が低確率の場合よりも高確率の場合に、リーチ判定が肯定判定される確率が低くなるように設定されている。

10

#### 【0105】

そして、主制御用 CPU 40 a は、ステップ S 4 2 の判定結果が肯定の場合（高確中）、保留記憶数に関係なく高確率用のリーチ判定値 R 6 を選択する一方で（ステップ S 4 3）、ステップ S 4 2 の判定結果が否定の場合（低確中）、保留記憶数に関係なく低確率用のリーチ判定値 R 5 を選択する（ステップ S 4 4）。そして、リーチ判定値を選択した主制御用 CPU 40 a は、ステップ S 4 5 に移行してリーチ判定を行う。なお、ステップ S 4 5 が肯定判定された場合、主制御用 CPU 40 a は、ステップ S 4 0 からの処理を実行する。

20

#### 【0106】

一方、ステップ S 3 9 の判定結果が否定の場合（リーチ演出を行わない場合）、主制御用 CPU 40 a は、第 1 特別図柄表示装置 2 3 又は第 2 特別図柄表示装置 2 4 にて確定停止表示させる最終停止図柄としてはずれ図柄（特別図柄）を決定する（ステップ S 4 6）。次に、主制御用 CPU 40 a は、現在の遊技状態（確変状態の有無、変短状態の有無）をもとに変動パターン振分けテーブル T A（図 1 2 (a)）を選択する（ステップ S 4 7）。そして、主制御用 CPU 40 a は、ステップ S 3 4 で算出した合算始動保留記憶数に基づくオフセット値を参照し（ステップ S 4 8）、オフセット値、ステップ S 3 9 の判定結果、及び取得した変動パターン振分用乱数の値から、はずれ演出用の変動パターンを選択し、決定する（ステップ S 4 9）。

30

#### 【0107】

本実施形態の主制御用 CPU 40 a は、特別図柄開始処理のステップ S 4 9 において、図 1 2 (a) に示す選択率及びオフセット値にしたがって、はずれ演出の変動パターンを決定する。はずれ演出用の変動パターンの選択率は、遊技状態、当該変動分を減算した残りの保留記憶数及び特別図柄変動処理フラグの値（特別図柄 1 の変動か、特別図柄 2 の変動か）に応じて設定されている。そして、主制御用 CPU 40 a は、遊技状態が「低確+変短なし」及び「高確+変短なし」の場合、特別図柄変動処理フラグの値が特別図柄 1 の変動を示すとき及び特別図柄 2 の変動を示すときの何れであっても、図 1 2 (a) に示す変短なし時の変動パターン選択率にしたがってはずれ演出用の変動パターンを選択する。変短なし時において主制御用 CPU 40 a は、合算保留記憶数が「0~1」の場合、239 分の 239 の選択率で変動パターン P 1 を選択し、決定する。また、変短なし時において主制御用 CPU 40 a は、合算保留記憶数が「2」の場合、239 分の 239 の選択率で変動パターン P 2 を選択し、決定する。また、変短なし時において主制御用 CPU 40 a は、合算保留記憶数が「3」以上の場合、239 分の 13 の選択率で変動パターン P 2 を、239 分の 226 の選択率で変動パターン P 3 を、それぞれ選択し、決定する。その

40

50

後、主制御用CPU40aは、ステップS31に移行し、前述同様、サブ統括制御基板41（統括制御用CPU41a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、各図柄変動ゲームに関する各種処理を実行し、特別図柄開始処理を終了する。

#### 【0108】

このように選択率を設定することにより、主制御用CPU40aが、変短なし時において、合算始動保留記憶数が少ないほど変動時間の長い変動パターンを選択する確率が高くなる一方で、合算始動保留記憶数が多くなるほど変動時間の短い変動パターンを選択する確率が高くなる。これにより、例えば、当該変動分を減算した残りの特図保留記憶数が少なくなったとしても、もう一方の特図始動保留記憶数と合算することにより合算始動保留記憶数が増えたのであれば、変動時間の短い変動パターンが選択される確率が高くなり、図柄変動ゲームの消化効率を上げることができる。

10

#### 【0109】

一方、ステップS45の判定結果が否定の場合（リーチ演出を行わない場合）、主制御用CPU40aは、最終停止図柄としてはずれ図柄（特別図柄）を決定する（ステップS50）。次に、主制御用CPU40aは、第2特図始動保留記憶数と第1特図始動保留記憶数を合算することなく、特別図柄変動処理フラグに第1の変動ゲームを実行することを示す値「0」が設定されているか否かを判定する（ステップS51）。ステップS51の判定結果が肯定の場合（第1の変動ゲーム中）、主制御用CPU40aは、変動パターン振分けテーブルTB（図12（b））を選択する（ステップS52）。

#### 【0110】

20

図12（b）に示すように、変短あり時の特別図柄1の変動において主制御用CPU40aは、保留記憶数に関係なく（0～3）、239分の237の選択率で変動パターンP1を、239分の1の選択率で変動パターンP2を、239分の1の選択率で変動パターンP3を、それぞれ選択し、決定する。

#### 【0111】

一方、ステップS51の判定結果が否定の場合（第2の変動ゲーム中）、主制御用CPU40aは、変動パターン振分けテーブルTC（図12（c））を選択する（ステップS53）。

#### 【0112】

図12（c）に示すように、変短あり時の特別図柄2の変動において主制御用CPU40aは、保留記憶数が「0」の場合、239分の237の選択率で変動パターンP1を、239分の1の選択率で変動パターンP2を、239分の1の選択率で変動パターンP3を、それぞれ選択し、決定する。また、変短あり時の特別図柄2の変動において主制御用CPU40aは、保留記憶数が「1～2」の場合、239分の10の選択率で変動パターンP1を、239分の10の選択率で変動パターンP2を、239分の219の選択率で変動パターンP3を、それぞれ選択し、決定する。また、変短あり時の特別図柄2の変動において主制御用CPU40aは、保留記憶数が「3」の場合、239分の5の選択率で変動パターンP1を、239分の5の選択率で変動パターンP2を、239分の229の選択率で変動パターンP3を、それぞれ選択し、決定する。

30

#### 【0113】

40

そして、変動パターン振分けテーブルTB、TCを選択した主制御用CPU40aは、これから実行する図柄変動ゲームに対応する保留記憶数を確認し（ステップS54）、保留記憶数に対応する選択率ではずれ演出用の変動パターンを決定する（ステップS49）。その後、主制御用CPU40aは、ステップS31に移行し、前述同様、サブ統括制御基板41（統括制御用CPU41a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、各図柄変動ゲームに関する各種処理を実行し、特別図柄開始処理を終了する。

#### 【0114】

本実施形態のパチンコ遊技機10は、特別図柄開始処理において、第2特図始動保留記憶数を先に判定し（ステップS13）、その判定結果が肯定の場合には第2の変動ゲーム

50

に係る処理を実行し、前記判定結果が否定の場合には第1特図始動保留記憶数を判定する（ステップS15）。すなわち、本実施形態の特別図柄開始処理を実行することにより、第1特図始動保留記憶数と第2特図始動保留記憶数とが何れも記憶されているとき（何れも0（零）ではないとき）、主制御用CPU40aは、特別図柄2に基づく第2の変動ゲームを優先的に実行する。

#### 【0115】

第2始動入賞口27は、変短状態時、普通図柄当り抽選で当りに当選し易いことから、開閉羽根28が開状態を取り易く、遊技球が入球し易い。その結果、変短状態時には、前述のように第2の変動ゲームが優先実行されることで、第2の変動ゲームが連続して実行され易くなっている。そして、特別図柄2に基づく第2の変動ゲームに係る処理において、大当り抽選で大当りとなる場合、大当り遊技終了後に確変状態が付与されるか否かの割合は特別図柄1に基づく第1の変動ゲームと同一割合とされているが、16R確変大当りの占める割合は異なる割合とされている。すなわち、特図振分用乱数の振分けが異なっており、第2の変動ゲームで大当りとなる場合には、79分の56の割合で16R確変大当りに当選し、16R確変大当り遊技が付与される（図3参照）。一方、第1の変動ゲームで大当りとなる場合には、79分の35の割合で16R確変大当りに当選し、16R確変大当り遊技が付与される（図3参照）。このように変短状態においては、第2の変動ゲームにて大当りとなる場合、第1の変動ゲームにて大当りとなる場合と比較して16R確変大当り遊技が付与される割合が高くなっている。したがって、変短状態時には、第1始動入賞口26へ遊技球を入球させて大当り抽選を受けるよりも、第2始動入賞口27へ遊技球を入球させて大当り抽選を受けた方が遊技者にとっては有利である。

#### 【0116】

このようなことから本実施形態のパチンコ遊技機10では、変短状態時において、はずれとなる場合ははずれ演出用の変動パターンの選択率が、特別図柄1の場合（図12（b））と特別図柄2（図12（c））の場合とで異なっている。具体的に言えば、図12（b）に示すように、変短状態時に特別図柄1に基づく第1の変動ゲームを行う場合、保留記憶数に関係なく、はずれ演出用の変動パターンの中で最も変動時間が長く設定された変動パターンP1の選択率を高く設定している。変短状態時に特別図柄1に基づく第1の変動ゲームを行う場合は、特別図柄開始処理に示すように、ステップS13を否定判定、すなわち変短状態時に第2特図始動保留記憶数が0（零）となっている場合である。このため、変短状態時に特別図柄1に基づく大当り抽選を受けることは、前述のように16R確変大当りの割合から判断して遊技者にとっては不利である。したがって、変短状態時に特別図柄1に基づく第1の変動ゲームを行う場合における変動パターンP1の選択率を高く設定することで、第2始動入賞口27へ遊技球を入球させるチャンス（時間）を遊技者に付与している。本実施形態のパチンコ遊技機10では、第1の変動ゲーム及び第2の変動ゲームの何れか一方が行われている時に他方の変動ゲームが行われない。このため、第1の変動ゲームが変動パターンP1で行われた場合は、第1の変動ゲームが変動パターンP2、P3で行われた場合に比して、第1の変動ゲーム中に第2始動入賞口27へ遊技球を入球する確率が高くなる。

#### 【0117】

一方、変短状態中は、開閉羽根28が開状態を取りやすいため、第2の変動ゲームが実行される機会が増加する。そして、変短状態中は、第2特図始動保留記憶数が「4」となっている可能性が高いため、上限数まで記憶されている状態で変動時間の長い図柄変動ゲームが行われると、当該ゲーム中に第2始動入賞口27に遊技球が入球しても、その遊技球は第2特図始動保留記憶数として加算されず、ゲームの実行権が切り捨てられてしまうことになる。したがって、変短状態中であって、且つ第2特図始動保留記憶数が多い場合に変動パターンP3の選択率を高く設定することで、図柄変動ゲームを早く消化させ、第2始動入賞口27へ遊技球を入球させるチャンスを遊技者に付与している。

#### 【0118】

本実施形態のパチンコ遊技機10では、変短状態なし時に図柄変動ゲームが実行される

場合、合算始動保留記憶数に基づいてリーチ判定を行うようになっている。そして、合算始動保留記憶数の数が少ないほどリーチ判定を肯定判定する確率が高くなるように設定している一方で、合算始動保留記憶数の数が多いほどリーチ判定を肯定判定する確率が低くなるように設定している。これにより、合算始動保留記憶数の数が多いほどリーチ判定が肯定判定される確率が下がるため、リーチ演出が実行されない場合、図柄変動ゲームの変動時間が短くなる。さらに、リーチ判定が否定判定された場合も、合算始動保留記憶数に基づいてはずれ演出用の変動パターンが選択されるようになっている。そして、合算始動保留記憶数が多いほど、変動時間の短い変動パターンが選択される確率が高くなるように設定している。

#### 【0119】

また、このように合算始動保留記憶数に基づいてリーチ判定が実行されるとともにはずれ演出用の変動パターンが選択された場合、遊技者にとって最も有利となる状況は、変短状態終了直後における第2の変動ゲームの実行時である。変短状態中は、第1始動入賞口26よりも第2始動入賞口27に遊技球が入球しやすい状態となっているため、各特図始動保留記憶数は上限数(4)まで記憶されている可能性が高くなっていると同時に、第2特図始動保留記憶数が「1」以上の場合には第2の変動ゲームが優先的に実行される。そして、変短状態が終了した場合であっても、第2特図始動保留記憶数が「1」以上の場合には第2特図始動保留記憶数に基づいて第2の変動ゲームが優先的に実行される。ただし実際は、変短状態が終了すると、第2始動入賞口27よりも第1始動入賞口26に遊技球が入球しやすい状態となり、第1の変動ゲームが実行されやすくなる。しかしながら、変短状態終了直後は、第1特図始動保留記憶数が上限数に達している可能性が高く、遊技球を発射しても上限値を超える保留球を貯めることはできない。したがって、遊技者は、保留球を貯めることができないので遊技球を発射せずにゲームが消化されるのを待つが、ゲームが実行されたことによって第2特図始動保留記憶数が少なくなると、リーチ判定で肯定判定される確率が高くなる。そして、リーチ判定で肯定判定された場合、変動時間がはずれ演出用の変動パターンP1よりも長く設定されたはずれリーチ演出用の変動パターンに基づいて、変動時間の長い第2の変動ゲームが実行されることになるので、第1の変動ゲームがなかなか実行されない。また、リーチ判定が否定判定されたとしても、変動時間が長く設定されたはずれ演出用の変動パターンP1が選択される確率が高くなっており、変動パターンP1が選択された場合には変動時間の長い第2の変動ゲームが実行されることになるので、第1の変動ゲームがなかなか実行されない。

#### 【0120】

しかしながら、第1特図始動保留記憶数と第2特図始動保留記憶数を合算してその合算値でリーチ判定をすると、例えば、第2特図始動保留記憶数が「1」の場合、通常であればリーチ判定が肯定判定される確率が高くなる。その一方、第2特図始動保留記憶数「1」と第1特図始動保留記憶数「4」を合算すると合算始動保留記憶数は「5」になる。そして、本実施形態のパチンコ遊技機10では、合算始動保留記憶数が「3」以上の場合、リーチ判定が肯定判定される割合が低くなると同時に、変動時間の最も短いはずれ演出用の変動パターンP3が選択される確率が高くなるように設定している。したがって、変短状態終了直後の第2の変動ゲームの変動時間が短くなるように設定することで、図柄変動ゲームの消化効率が上がり、第2の変動ゲーム終了後、いち早く第1の変動ゲームが実行されることになる。

#### 【0121】

そして、主制御用CPU40aは、大当りを決定した場合(大当りフラグに「1」が設定された場合)、決定した変動パターンに基づく図柄変動ゲームの終了後、最終停止図柄に基づき特定された種類の大当り遊技の制御を開始し、サブ統括制御基板41(統括制御用CPU41a)に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する。

#### 【0122】

主制御用CPU40aは、図柄変動ゲームが終了すると、オープニングコマンドを出力するとともに、オープニング時間(10000ms)の計測を開始する。次に、主制御用

CPU40aは、オープニング時間が経過すると、1ラウンド目のラウンド遊技を開始させるべく1ラウンド目に対応するラウンドコマンドを出力するとともに、ラウンド遊技時間の計測を開始し、さらに開放信号を出力する。これにより、パチンコ遊技機10では、1ラウンド目のラウンド遊技の開始に伴って大入賞口30の大入賞口扉29が開放される。そして、主制御用CPU40aは、1ラウンド目のラウンド遊技において終了条件が満たされると、閉鎖信号を出力する。これにより、パチンコ遊技機10では、1ラウンド目のラウンド遊技の終了に伴って大入賞口30の大入賞口扉29が閉鎖される。

#### 【0123】

1ラウンド目のラウンド遊技を終了させた主制御用CPU40aは、2ラウンド目のラウンド遊技を開始させるために、1ラウンド目と2ラウンド目の間に設定されるラウンド間インターバルのインターバル時間の経過後に、2ラウンド目に対応するラウンドコマンドを出力する。2ラウンド目のラウンド遊技で終了条件が満たされると、同様に2ラウンド目のラウンド遊技を終了する。

#### 【0124】

以降同様に、3ラウンド目～7ラウンド目のラウンド遊技を制御するが、主制御用CPU40aは、7R大当たり（7R確変大当たり又は7R非確変大当たり）を決定している場合、インターバル時間の経過後にエンディングコマンドを出力するとともに、エンディング時間（8000ms）の計測を開始する。そして、主制御用CPU40aは、エンディング時間の経過後、大当たり遊技を終了させる。

#### 【0125】

一方、主制御用CPU40aは、16R確変大当たりを決定している場合、8ラウンド目～16ラウンド目のラウンド遊技を制御し、16ラウンド目のラウンド遊技が終了すると、インターバル時間の経過後にエンディングコマンドを出力するとともに、エンディング時間（8000ms）の計測を開始する。そして、主制御用CPU40aは、エンディング時間の経過後、大当たり遊技を終了させる。

#### 【0126】

各大当たり遊技を終了させた主制御用CPU40aは、大当たり遊技終了後に確変状態を付与するか否かの確変付与判定の判定結果に基づき、前記判定結果が肯定の場合には確変状態を付与し、前記判定結果が否定の場合には確変状態を付与しない。本実施形態では、16R確変大当たり及び7R確変大当たりに当選している場合、前記確変付与判定が肯定判定される。また、本実施形態では、7R非確変大当たりに当選している場合、前記確変付与判定が否定判定される。確変付与判定を肯定判定した主制御用CPU40aは、確変状態を付与することを示す確変フラグに「1」を設定するとともに、変短状態を付与することを示す作動フラグに「1」を設定する。一方、確変付与判定を否定判定した主制御用CPU40aは、確変フラグに「0」を設定するとともに、変短状態を付与することを示す作動フラグに「1」を設定する。なお、確変フラグに「1」が設定されている場合には、確変状態が付与されていることを示し、「0」が設定されている場合には、確変状態が付与されていないことを示している。同様に、作動フラグに「1」が設定されている場合には、変短状態が付与されていることを示し、「0」が設定されている場合には、変短状態が付与されていないことを示している。

#### 【0127】

そして、主制御用CPU40aは、確変フラグに「1」を設定したときは、サブ統括制御基板41に対して確変状態であることを示す確変コマンドを出力し、確変フラグに「0」を設定したときは、サブ統括制御基板41に対して非確変状態であることを示す非確変コマンドを出力する。これにより、サブ統括制御基板41（統括制御用CPU41a）は、現在確変状態が付与されているか否かを把握することができる。同様に、主制御用CPU40aは、作動フラグに「1」を設定したときは、サブ統括制御基板41に対して変短状態であることを示す作動コマンドを出力し、作動フラグに「0」を設定したときは、サブ統括制御基板41に対して変短状態が付与されていないことを示す非作動コマンドを出力する。これにより、統括制御用CPU41aは、現在変短状態が付与されているか否か

を把握することができる。

#### 【0128】

また、主制御用CPU40aは、7R大当りに当選している場合、変短状態が付与される残り図柄変動ゲーム数を示す作動回数に100回を設定する。この作動回数は、図柄変動ゲームが実行される毎に1減算される。そして、7R大当りに当選している場合は、前記作動回数が「(零)」になると、作動フラグがクリアされる(「0」が設定される)。なお、確変フラグ、作動フラグ、及び作動回数は、主制御用RAM40cの所定の記憶領域に記憶されるようになっている。また、確変フラグ、作動フラグ、及び作動回数は、大当り遊技が付与された場合にもクリアされる(「0」が設定される)ようになっている。

#### 【0129】

本実施形態では、確変状態を付与するか否かを判定する主制御用CPU40aが確変判定手段となる。また、大当り遊技終了後に確変状態を付与する主制御用CPU40aが、確変付与手段となる。

#### 【0130】

次に、サブ統括制御基板41が実行する制御内容を説明する。

サブ統括制御基板41の統括制御用CPU41aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、該コマンドを演出表示制御基板42、及び音声・ランプ制御基板43に出力する。また、統括制御用CPU41aは、特別図柄用の停止図柄指定コマンドを入力すると、該コマンドに対応する特別図柄の停止図柄指定に応じて演出表示装置22に確定停止表示させる飾り図柄を決定し、決定した飾り図柄を指示する飾り図柄用の停止図柄指定コマンドを演出表示制御基板42に出力する。また、統括制御用CPU41aは、全図柄停止コマンドを入力すると、該コマンドを演出表示制御基板42、及び音声・ランプ制御基板43に出力する。

#### 【0131】

以下、統括制御用CPU41aが実行する飾り図柄の決定に係る制御内容を説明する。

統括制御用CPU41aは、特別図柄用の停止図柄指定コマンドで指定された停止図柄(特別図柄)が、16R確変大当りに対応する大当り図柄(図柄A及び図柄a)の場合、飾り図柄の図柄組み合わせとして、大当りを認識し得る図柄組み合わせを決定する。このとき、統括制御用CPU41aは、確定大当り図柄を構成する飾り図柄として、確変確定の大当り図柄(奇数図柄)を決定する。一方、統括制御用CPU41aは、7R大当りに当選している場合、確定大当り図柄を何れも確変非確定の大当り図柄(偶数図柄)に決定する。このように確定大当り図柄を決定した場合、演出表示装置22の図柄変動ゲームでは、最終的に確変非確定の大当り図柄(偶数図柄)が導出される。

#### 【0132】

また、統括制御用CPU41aは、特別図柄用の停止図柄指定コマンドで指定された停止図柄(特別図柄)が、はずれ図柄の場合、はずれを認識し得る図柄組み合わせを決定する。このとき、統括制御用CPU41aは、はずれリーチ演出用の変動パターンが指示されている場合、リーチ形成図柄を含むはずれを認識し得る図柄組み合わせを決定する。一方、統括制御用CPU41aは、はずれ演出用の変動パターンが指示されている場合、リーチ形成図柄を含まないはずれを認識し得る図柄組み合わせを決定する。

#### 【0133】

次に、統括制御用CPU41aが実行する大当り遊技に係る制御内容を説明する。

統括制御用CPU41aは、オープニングコマンド、ラウンドコマンド及びエンディングコマンドを入力すると、これらのコマンドに応じてオープニング演出の演出内容、ラウンド演出の演出内容、及びエンディング演出の演出内容を決定する。そして、統括制御用CPU41aは、決定した演出内容を指示する演出指示コマンドを演出表示制御基板42、及び音声・ランプ制御基板43にそれぞれ出力する。本実施形態では、統括制御用CPU41aが、演出制御手段となる。

#### 【0134】

次に、演出表示制御基板42について説明する。

演出表示制御基板 4 2 の表示制御用 C P U 4 2 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、これらのコマンドの指示内容にしたがって演出内容を選択し、該演出内容で図柄変動ゲーム（第 1 の変動ゲーム、第 2 の変動ゲーム）を行わせるように画像表示部 G H の表示内容を制御する。このとき、表示制御用 C P U 4 2 a は、選択した演出内容をもとに表示制御用 R O M 4 2 b の画像データを用いて前記演出内容に沿った画像を表示するための表示用データを生成する。そして、表示制御用 C P U 4 2 a は、図柄変動ゲームの開始に伴って該ゲームの開始からの経過時間を計時し、その計時した時間と表示用データをもとに画像表示部 G H に映し出す画像を所定の制御周期毎に切り替える。そして、表示制御用 C P U 4 2 a は、図柄変動ゲームにおいて飾り図柄用の停止図柄指定コマンドで指示された飾り図柄を導出し、図柄停止コマンドの入力によって飾り図柄による図柄組み合わせを確定停止表示させるように画像表示部 G H の表示内容を制御し、図柄変動ゲームを終了させる。

10

#### 【0135】

また、表示制御用 C P U 4 2 a は、大当り遊技中において、オープニング演出用の演出指示コマンド、ラウンド演出用の演出指示コマンド、エンディング演出用の演出指示コマンドにしたがってオープニング演出、ラウンド演出及びエンディング演出を行わせるように画像表示部 G H の表示内容を制御する。すなわち、表示制御用 C P U 4 2 a は、図柄変動ゲームと同様に、表示制御用 R O M 4 2 b の画像データを用いて演出内容に沿った画像を表示するための表示用データを生成し、画像表示部 G H の表示内容を制御する。本実施形態では、表示制御用 C P U 4 2 a が、演出制御手段となる。

20

#### 【0136】

以下、変短状態終了直後に実行される図柄変動ゲームにおけるリーチ確率の変移を図 1 3 ( a ) , ( b ) に従って説明する。

図 1 3 ( a ) は、本実施形態の制御内容を適用しなかったときの比較例を示す一方で、図 1 3 ( b ) は、本実施形態の制御内容を適用し、変短状態が付与されていない場合に特別図柄 1 , 2 を合算したときのリーチ確率の変移を示している。なお、図 1 3 及び図 1 4 では、特別図柄 1 を「特 1」と示し、特別図柄 2 を「特 2」と示している。また、始動保留記憶数が記憶されている状態を「●（くろまる）」で示す一方で、始動保留記憶数が記憶されていない状態を「○（しろまる）」で示す。また、図 1 3 ( a ) , ( b ) では、7 R 非確変大当りに当選していることを前提とする。

30

#### 【0137】

図 1 3 ( a ) に示すように、7 R 非確変大当りに当選すると、大当り遊技終了後、1 0 0 回の図柄変動ゲームが実行される迄の間、変短状態が付与されることになる。そして、変短状態が付与されている場合、各特図の始動保留記憶数がそれぞれ「4」まで記憶されているとする。その後、変短状態が付与されてから 1 0 0 回の図柄変動ゲームが実行されるまでの間に 1 回も大当りに当選しないと、1 0 1 回目の図柄変動ゲームから変短状態が付与されないことになる（時点 a 1）。そして、非変短状態となった後では、各特図始動保留記憶数は夫々「4」であり、第 2 特図始動保留記憶数が「1」以上であることに基づいて第 2 の変動ゲームが優先的に実行される（時点 a 1）。

#### 【0138】

40

そして、1 球目の保留球に基づく特別図柄開始処理の開始に伴って第 2 の変動ゲームが開始されることにより、第 2 特図始動保留記憶数が「3」となる一方で、第 1 特図始動保留記憶数は変化しない（「4」）。そして、1 球目の保留球に基づく大当り判定が肯定判定されなかった場合、リーチ判定が実行されることになる。この場合、主制御用 C P U 4 0 a は、図 1 0 ( a ) に示すように、第 2 特図始動保留記憶数が「3」であること及び低確率抽選状態であることに基づいて、4 / 2 4 1 の確率でリーチ判定を実行する。その後、1 球目の保留球に基づく第 2 の変動ゲームの終了後、新たな図柄変動ゲームが実行される。

#### 【0139】

この場合、第 2 特図始動保留記憶数が「1」以上（「3」）であるため、2 球目の保留

50

球に基づいて第2の変動ゲームが優先的に実行されることになる(時点a2)。そして、2球目の保留球に基づく特別図柄開始処理の開始に伴って第2の変動ゲームが開始されることにより、第2特図始動保留記憶数が「2」となる一方で、第1特図始動保留記憶数は変化しない(「4」)。そして、2球目の保留球に基づくリーチ判定では、図10(a)に示すように、第2特図始動保留記憶数が「2」であること及び低確率抽選状態であることに基づいて、 $18/241$ の確率でリーチ判定が実行される。その後、2球目の保留球に基づく第2の変動ゲームの終了後、新たな図柄変動ゲームが実行される。

#### 【0140】

この場合、第2特図始動保留記憶数が「1」以上(「2」)であるため、3球目の保留球に基づいて第2の変動ゲームが優先的に実行されることになる(時点a3)。そして、3球目の保留球に基づく特別図柄開始処理の開始に伴って第2の変動ゲームが開始されることにより、第2特図始動保留記憶数が「1」となる一方で、第1特図始動保留記憶数は変化しない(「4」)。そして、3球目の保留球に基づくリーチ判定では、図10(a)に示すように、第2特図始動保留記憶数が「1」であること及び低確率抽選状態であることに基づいて、 $36/241$ の確率でリーチ判定が実行される。その後、3球目の保留球に基づく第2の変動ゲームの終了後、新たな図柄変動ゲームが実行される。

#### 【0141】

この場合、第2特図始動保留記憶数が「1」以上(「1」)であるため、4球目の保留球に基づいて第2の変動ゲームが優先的に実行されることになる(時点a4)。そして、4球目の保留球に基づく第2の変動ゲームでは、第2特図始動保留記憶数が「1」の場合と同じ確率( $36/241$ )でリーチ判定が実行される。その後、4球目の保留球に基づく第2の変動ゲームの終了後は、第2特図始動保留記憶数が「0」となっている一方で、第1特図始動保留記憶数が「4」となっているため、第1の変動ゲームが実行される(時点a5)。

#### 【0142】

このように、第2特図始動保留記憶数のみに基づいてリーチ判定が実行される場合、始動保留記憶数が少なくなるほど、リーチ判定が肯定判定される確率が高くなる。そして、当該リーチ判定が肯定判定された場合には、変動時間が長く設定されたはずれリーチ演出の変動パターンが選択されるため、第2の変動ゲームは、始動保留記憶数が減少するほど長くなり、第1の変動ゲームがなかなか実行されない。なお、ここでは図示しないが、7R確変大当りに当選し、変短状態が付与されてから100回の図柄変動ゲームが実行されるまでの間に1回も大当りに当選しないと、101回目の図柄変動ゲームからは、確変状態は付与されているが、変短状態が付与されないことになる。このような場合であっても、前述した内容と同様の手法にて、図10(a)に示す高確率用のリーチ判定値に基づいてリーチ判定が実行されることになる。

#### 【0143】

また、図13(b)においても、7R非確変大当りに当選したことにより変短状態が付与されている場合、各特図の始動保留記憶数がそれぞれ「4」まで記憶されているとする。そして、変短状態が付与されてから100回の図柄変動ゲームが実行されるまでの間に1回も大当りに当選しないと、101回目の図柄変動ゲームから変短状態が付与されないことになる(時点b1)。また、図13(a)と同様に、非変短状態となった場合、各特図始動保留記憶数がそれぞれ「1」以上(「4」)であるため、第2の変動ゲームが優先的に実行される(時点b1)。

#### 【0144】

そして、1球目の保留球に基づく特別図柄開始処理の開始に伴って第2の変動ゲームが開始されることにより、第2特図始動保留記憶数が「3」となる一方で、第1特図始動保留記憶数は変化しない(「4」)。このとき、主制御用CPU40aは、リーチ判定を実行する際に、第1特図始動保留記憶数と第2特図始動保留記憶数を合算する。この場合、合算始動保留記憶数は「7」となる。図10(a)に示すように、合算始動保留記憶数が「3」以上の場合、 $4/241$ の確率でリーチ判定が実行される。その後、保留1個目の

始動保留球に基づく第2の変動ゲームの終了後、新たな図柄変動ゲームが実行される。

【0145】

この場合、第2特図始動保留記憶数が「1」以上（「3」）であるため、2球目の保留球に基づいて第2の変動ゲームが優先的に実行されることになる（時点b2）。そして、2球目の保留球に基づく特別図柄開始処理の開始に伴って第2の変動ゲームが開始されることにより、第2特図始動保留記憶数が「2」となる一方で、第1特図始動保留記憶数は変化しない（「4」）。そして、2球目の保留球に基づくリーチ判定では、合算始動保留記憶数が「6」となり、図10（a）に示すように1球目と同じ4/241の確率でリーチ判定が実行される。このように、同じ2球目の保留球に基づく第2の変動ゲームであっても、第2始動保留記憶数のみに基づいてリーチ判定を実行する場合（図13（a））に比して、リーチ判定が肯定判定される確率が低くなっている。その後、2球目の保留球に基づく第2の変動ゲームの終了後、新たな図柄変動ゲームが実行される。

10

【0146】

この場合、第2特図始動保留記憶数が「1」以上（「2」）であるため、3球目の保留球に基づいて第2の変動ゲームが優先的に実行されることになる（時点b3）。そして、3球目の保留球に基づく特別図柄開始処理の開始に伴って第2の変動ゲームが開始されることにより、第2特図始動保留記憶数が「1」となる一方で、第1特図始動保留記憶数は変化しない（「4」）。そして、3球目の保留球に基づくリーチ判定では、合算始動保留記憶数が「5」となり、図10（a）に示すように1、2球目と同じ4/241の確率でリーチ判定が実行される。このように、同じ3球目の保留球に基づく第2の変動ゲームであっても、第2始動保留記憶数のみに基づいてリーチ判定を実行する場合（図13（a））に比して、リーチ判定が肯定判定される確率が低くなっている。その後、3球目の保留球に基づく第2の変動ゲームの終了後、新たな図柄変動ゲームが実行される。

20

【0147】

この場合、第2特図始動保留記憶数が「1」以上（「1」）であるため、4球目の保留球に基づいて第2の変動ゲームが優先的に実行されることになる（時点b4）。そして、4球目の保留球に基づく特別図柄開始処理の開始に伴って第2の変動ゲームが開始されることにより、第2特図始動保留記憶数が「0」となる一方で、第1特図始動保留記憶数は変化しない（「4」）。そして、4球目の保留球に基づくリーチ判定では、合算始動保留記憶数が「4」となり、図10（a）に示すように1～3球目と同じ4/241の確率でリーチ判定が実行される。その後、4球目の保留球に基づく第2の変動ゲームの終了後、新たな図柄変動ゲームが実行される。この場合、第2特図始動保留記憶数が「0」であるため、第1の変動ゲームが実行される（時点b5）。このように、同じ4球目の保留球に基づく第2の変動ゲームであっても、第2始動保留記憶数のみに基づいてリーチ判定を実行する場合（図13（a））に比して、リーチ判定が肯定判定される確率が低くなっている。

30

【0148】

このように、合算始動保留記憶数に基づいてリーチ判定が実行される場合、第2特図始動保留記憶数が減少しても、常に第1特図始動保留記憶数が合算されるので、リーチ判定が肯定判定される確率が低くなるようになっている。そして、リーチ判定が否定判定された場合、変動時間がはずれリーチ演出よりも短いはずれ演出用の変動パターンに基づいて第2の変動ゲームが実行されるため、第2の変動ゲームが直ちに終了し、いち早く第1の変動ゲームが実行されることになる。また、ここでは図示しないが、「高確+変短なし」の状態であっても、前述した「低確+変短なし」の状態と同様の手法にて、合算始動保留記憶数に基づいてリーチ判定が実行されることになる。

40

【0149】

次に、変短状態終了直後に実行される図柄変動ゲームの流れを図14（a）、（b）に従って説明する。

図14（a）は、本実施形態の制御内容を適用しなかったときの比較例を示す一方で、図14（b）は、本実施形態の制御内容を適用し、変短状態が付与されていない場合に特

50

別図柄 1, 2 を合算したときの遊技の流れを示している。

【0150】

図 14 (a) に示すように、変短状態が付与されてから 100 回の図柄変動ゲームが実行されるまでの間に 1 回も大当りに当選しないと、101 回目の図柄変動ゲームから変短状態が付与されないことになる (時点 a1)。そして、非変短状態となった場合、各特図始動保留記憶数がそれぞれ「1」以上 (「4」) であるため、第 2 の変動ゲームが優先的に実行される (時点 a1)。

【0151】

そして、1 球目の保留球に基づく特別図柄開始処理の開始に伴って第 2 の変動ゲームが開始されることにより、第 2 特図始動保留記憶数が「3」となる一方で、第 1 特図始動保留記憶数は変化しない (「4」)。そして、1 球目の保留球に基づく大当たり判定及びリーチ判定が否定判定された場合、主制御用 CPU 40a は、はずれ演出用の変動パターンを選択する。この場合、主制御用 CPU 40a は、図 12 (a) に示すように、第 2 特図始動保留記憶数が「3」であることに基づいて、変動パターン P2 又は変動パターン P3 を決定する。この場合、変動時間が最も短い時間 T3 に設定されたはずれ演出用の変動パターン P3 が最も選択されやすくなっている。したがって、主制御用 CPU 40a は、変動パターン P3 を選択した場合には、1 球目の保留球に基づく第 2 の変動ゲームを時間 T3 の間、実行させることになる。その後、1 球目の保留球に基づく第 2 の変動ゲームの終了後、新たな図柄変動ゲームが実行される。

【0152】

この場合、第 2 特図始動保留記憶数が「1」以上 (「3」) であるため、2 球目の保留球に基づいて第 2 の変動ゲームが優先的に実行されることになる (時点 a2)。そして、2 球目の保留球に基づく特別図柄開始処理の開始に伴って第 2 の変動ゲームが開始されることにより、第 2 特図始動保留記憶数が「2」となる一方で、第 1 特図始動保留記憶数は変化しない (「4」)。そして、2 球目の保留球に基づく第 2 の変動ゲームでは、主制御用 CPU 40a は、図 12 (a) に示すように、第 2 特図始動保留記憶数が「2」であることに基づいて、変動パターン P2 を決定し、2 球目の保留球に基づく第 2 の変動ゲームを時間 T2 の間、実行させることになる。その後、2 球目の保留球に基づく第 2 の変動ゲームの終了後、新たな図柄変動ゲームが実行される。

【0153】

この場合、第 2 特図始動保留記憶数が「1」以上 (「2」) であるため、3 球目の保留球に基づいて第 2 の変動ゲームが優先的に実行されることになる (時点 a3)。そして、3 球目の保留球に基づく特別図柄開始処理の開始に伴って第 2 の変動ゲームが開始されることにより、第 2 特図始動保留記憶数が「1」となる一方で、第 1 特図始動保留記憶数は変化しない (「4」)。そして、3 球目の保留球に基づく第 2 の変動ゲームでは、主制御用 CPU 40a は、図 12 (a) に示すように、第 2 特図始動保留記憶数が「1」であることに基づいて、変動パターン P1 を決定し、3 球目の保留球に基づく第 2 の変動ゲームを時間 T1 の間、実行させることになる。その後、3 球目の保留球に基づく第 2 の変動ゲームの終了後、新たな図柄変動ゲームが実行される。

【0154】

この場合、第 2 特図始動保留記憶数が「1」以上 (「1」) であるため、4 球目の保留球に基づいて第 2 の変動ゲームが優先的に実行されることになる (時点 a4)。そして、4 球目の保留球に基づく特別図柄開始処理の開始に伴って第 2 の変動ゲームが開始されることにより、第 2 特図始動保留記憶数が「0」となる一方で、第 1 特図始動保留記憶数は変化しない (「4」)。そして、4 球目の保留球に基づく第 2 の変動ゲームでは、主制御用 CPU 40a は、第 2 特図始動保留記憶数が「1」の場合と同じ選択確率 (239/239) で変動パターン P1 を決定する。その後、4 球目の保留球に基づく第 2 の変動ゲームの終了後は、第 2 特図始動保留記憶数が「0」となっている一方で、第 1 特図始動保留記憶数が「4」となっているため、第 1 の変動ゲームが実行される (時点 a5)。

【0155】

このように、第2特図始動保留記憶数のみに基づいて図柄変動ゲームが実行される場合、始動保留記憶数が少なくなるほど、変動時間が長く設定された変動パターンP1が選択される確率が高くなり、当該変動パターンP1が選択された場合には、第2の変動ゲームの変動時間が長くなり、第1の変動ゲームがなかなか実行されない。

**【0156】**

また、図14(b)においても、変短状態が付与されている場合、各特図の始動保留記憶数がそれぞれ「4」まで記憶されているとする。そして、変短状態が付与されてから100回の図柄変動ゲームが実行されるまでの間に1回も大当りに当選しないと、101回目の図柄変動ゲームから変短状態が付与されないことになる(時点b1)。また、図14(a)と同様に、非変短状態となった場合、各特図始動保留記憶数がそれぞれ「1」以上(「4」)であるため、第2の変動ゲームが優先的に実行される(時点b1)。

10

**【0157】**

そして、1球目の保留球に基づく特別図柄開始処理の開始に伴って第2の変動ゲームが開始されることにより、第2特図始動保留記憶数が「3」となる一方で、第1特図始動保留記憶数は変化しない(「4」)。このとき、主制御用CPU40aは、はずれ演出用の変動パターンを選択する際に、合算始動保留記憶数を参照する。この場合、合算始動保留記憶数は「7」となる。図12(a)に示すように、合算始動保留記憶数が「3」以上の場合、変動時間が最も短く設定されたはずれ演出用の変動パターンP3が選択される確率が最も高くなるように設定されている。したがって、主制御用CPU40aは、変動パターンP3を選択した場合には、1球目の保留球に基づく第2の変動ゲームを時間T3の間、実行させることになる。その後、1球目の保留球に基づく第2の変動ゲームの終了後、新たな図柄変動ゲームが実行される。

20

**【0158】**

この場合、第2特図始動保留記憶数が「1」以上(「3」)であるため、2球目の保留球に基づいて第2の変動ゲームが優先的に実行されることになる(時点b2)。そして、2球目の保留球に基づく特別図柄開始処理の開始に伴って第2の変動ゲームが開始されることにより、第2特図始動保留記憶数が「2」となる一方で、第1特図始動保留記憶数は変化しない(「4」)。このとき、主制御用CPU40aは、はずれ演出用の変動パターンを選択する際に、合算始動保留記憶数を参照する。この場合、合算始動保留記憶数が「6」となり、変動パターンP3が選択される確率が最も高くなるように設定されている(図12(a))。したがって、主制御用CPU40aは、変動パターンP3を選択した場合には、2球目の保留球に基づく第2の変動ゲームを時間T3の間、実行させることになる。その後、保留2個目の始動保留球に基づく第2の変動ゲームの終了後、新たな図柄変動ゲームが実行される。

30

**【0159】**

この場合、第2特図始動保留記憶数が「1」以上(「2」)であるため、3球目の保留球に基づいて第2の変動ゲームが優先的に実行されることになる(時点b3)。そして、3球目の保留球に基づく特別図柄開始処理の開始に伴って第2の変動ゲームが開始されることにより、第2特図始動保留記憶数が「1」となる一方で、第1特図始動保留記憶数は変化しない(「4」)。このとき、主制御用CPU40aは、はずれ演出用の変動パターンを選択する際に、合算始動保留記憶数を参照する。この場合、合算始動保留記憶数が「5」となり、変動パターンP3が選択される確率が最も高くなるように設定されている(図12a))。したがって、主制御用CPU40aは、変動パターンP3を選択した場合には、3球目の保留球に基づく第2の変動ゲームを時間T3の間、実行させることになる。その後、保留3個目の始動保留球に基づく第2の変動ゲームの終了後、新たな図柄変動ゲームが実行される。

40

**【0160】**

この場合、第2特図始動保留記憶数が「1」以上(「1」)であるため、4球目の保留球に基づいて第2の変動ゲームが優先的に実行される(時点b4)。そして、4球目の保留球に基づく特別図柄開始処理の開始に伴って第2の変動ゲームが開始されることにより

50

、第2特図始動保留記憶数が「0」となる一方で、第1特図始動保留記憶数は変化しない（「4」）。この場合、合算始動保留記憶数は「4」となり、主制御用CPU40aは、第2特図始動保留記憶数が「1」の場合と同じ選択確率で変動パターンを決定する。その後、4球目の保留球に基づく第2の変動ゲームの終了後は、第2特図始動保留記憶数が「0」となっている一方で、第1特図始動保留記憶数が「4」となっているため、第1の変動ゲームが実行される（時点b5）。

#### 【0161】

このように、合算始動保留球に基づいてはずれ演出用の変動パターンが選択される場合、同じ球数目の保留球に基づく第2の変動ゲームであっても、第2始動保留記憶数のみに基づいてはずれ演出用の変動パターンを選択する場合（図14（a））に比して、変動パターンP3が選択される確率が高くなっている。したがって、変動時間が短く設定された変動パターンP3が選択されると、第2の変動ゲームが直ちに終了し、いち早く第1の変動ゲームが実行されることになる。また、図14（a）と図14（b）を比較すると、図14（a）よりも図14（b）の方が、4回分の第2の変動ゲームの変動時間が、時間Xの分だけ短縮されることになる。

10

#### 【0162】

したがって、本実施形態によれば、以下に示す効果を得ることができる。

（1）変短状態が付与されている場合、各始動保留球は上限数まで達し易くなる一方で、変短状態が終了すると第2始動入賞口27に遊技球が入球し難くなるため、遊技者は第1始動入賞口26を狙って遊技球を発射することになる。このような場合、各始動保留球を合算することで第2始動保留球のみに基づいてリーチ判定を行う場合よりもリーチ判定が肯定判定される割合を低く設定することで、変短状態終了時における第2の変動ゲームの消化効率を上げて第1の変動ゲームを直ちに実行させることができるとともに、第1始動保留球を貯留させるために遊技球の発射を促進させることができる。

20

#### 【0163】

（2）第2始動保留球から優先的に図柄変動ゲームが実行されると、第2始動保留球が少なくなった場合、第1始動保留球が上限数まで記憶されていたとしても、第2の変動ゲームに係るリーチ判定が肯定判定される割合が高くなってしまう。このような場合であっても、合算始動保留記憶数に基づいてリーチ判定を行うことで第2の変動ゲームの変動時間が短くなり、第2の変動ゲーム終了後、第1の変動ゲームを直ちに実行させることができるとともに、第1始動保留球を貯留させるために遊技球の発射を促進させることができる。

30

#### 【0164】

（3）第1の変動ゲームよりも第2の変動ゲームにおいて16R確変大当りに当選する確率を高く設定することで、第2始動保留球に基づく大当たり判定を優先的に実行させるという位置付けを明確なものとすることができる。

#### 【0165】

（4）主制御用CPU40aは、合算始動保留記憶数が多いほど変動パターンP1よりも変動パターンP2、P3を決定しやすくなっている。これにより、合算始動保留記憶数が多くなるほど、変動パターンP2、P3によって変動時間が短い図柄変動ゲームが実行されやすくなるため、図柄変動ゲームの消化と始動保留球の累積が効率よく実行されることになり、図柄変動ゲームの実行権が切り捨てられる機会を減らすことができる。

40

#### 【0166】

（5）主制御用CPU40aは、「高確+変短なし」時は、「低確+変短なし」時に比して、合算始動保留記憶数に基づいて実行するリーチ判定を肯定判定する割合が高くなっている。これにより、確変状態中はリーチ判定に当選する確率が高いため、リーチ演出が実行された場合、図柄変動ゲームの変動時間が長くなって図柄変動ゲームの消化効率は下がるが、内部的に確変状態が付与されていることに対して期待を持たせることができる。

#### 【0167】

（6）確変状態が付与されている場合、遊技者は、16R確変大当りに当選する確率が

50

高い第2始動入賞口27への入球に基づいて第2の変動ゲームが実行され、大当たりとなることを望む。このような場合、第2始動保留球が少なくなったからといって合算始動保留記憶数に基づいてリーチ判定が実行されると、リーチ判定が否定判定される確率が高くなり、変動時間の短い第2の変動ゲームが実行される確率が高くなる。このような場合、新たに第2始動保留球が貯まる前に第1の変動ゲームに移行してしまい、16R確変大当りに当選する機会が減ってしまう。また、変短状態が付与されているときには、第2始動入賞口27に遊技球が入球しやすい状況となっているため、始動保留球が零となる割合は極めて低い。したがって、変短状態が付与されている場合にリーチ判定を実行するときには、確変状態が付与されているか否かを判定するだけで済むため、リーチ判定に係る処理を簡略化することができる。

10

**【0168】**

(7) 変短状態が付与されていなければ、第1の変動ゲームの実行時においても合算始動保留記憶数に基づいてリーチ判定を実行するとともに、はずれ演出用の変動パターンを決定するようにした。これにより、第1の変動ゲーム実行時だけ合算しないという制御を新たに設定しなくても済むので、主制御用CPU40aの制御負担が増えることを抑制することができる。

**【0169】**

なお、上記実施形態は以下のように変更しても良い。

○ 実施形態において、リーチ判定が肯定判定された場合においても合算始動保留記憶数に基づいてはずれリーチ演出用の変動パターンが選択されるようにしても良い。この場合、はずれリーチ演出用の変動パターンとして、変動時間が長く設定された変動パターン（例えば120秒）、変動時間が短く設定された変動パターン（例えば1秒）のように異なる変動時間が設定された変動パターンを複数用意し、合算始動保留記憶数が多くなるほど変動時間が短く設定された変動パターンが選択されやすくなるようにしても良い。このように設定することで、リーチ演出が実行された場合であっても、変動時間を短くすることができる。

20

**【0170】**

○ 実施形態において、合算始動保留記憶数に基づいて実行されるリーチ判定では、その当り範囲の値を適宜変更しても良い。ただし、合算始動保留記憶数が「0～2」の場合よりも、「3」以上の場合のほうが、リーチ判定に当選しにくくなっていることが前提である。また、合算始動保留記憶数が3以上の場合、リーチ判定が肯定判定される確率を0%となるように、リーチ判定値を1つも設定しないようにしても良い。

30

**【0171】**

○ 実施形態では、図10(a)に示すように、合算始動保留記憶数が「2」以上の場合、「低確+変短なし」の状態、又は「高確+変短なし」の状態であっても、リーチ判定値の当り範囲にあまり差を設けなかった。その変更例として、例えば、「低確+変短なし」の状態でリーチ判定を肯定判定する確率を10/241とする一方で、「高確+変短なし」の状態でリーチ判定を肯定判定する確率を75/241とするなどし、確変状態が付与されているか否かに応じてリーチ判定を肯定判定する確率を大幅に異ならせても良い。この場合、「低確+変短なし」の状態よりも「高確+変短なし」の状態の方がリーチ判定を肯定判定する確率が高くなるように設定することが望ましい。

40

**【0172】**

○ 実施形態では、図12(a)～(c)に示すように、確変状態が付与されているか否かを問わず、同一の変動パターン振分けテーブルが参照されるようにしたが、確変状態が付与されている場合と付与されていない場合で、参照される変動パターン振分けテーブルを異ならせても良い。

**【0173】**

○ 実施形態において、主制御用CPU40aは、リーチ判定実行前やはずれ演出用の変動パターンを選択する際に、逐一、第1特図始動保留記憶数と第2特図始動保留記憶数を合算することにより、合算始動保留記憶数を抽出し、その抽出した合算始動保留記憶数

50

に基づいてリーチ判定やはずれ演出用の変動パターンの選択を行うようにしても良い。

【0174】

○ 実施形態において、大当り遊技の種類を変更しても良いし、付与される大当りの選択割合を変更しても良い。また、実施形態では、第2の変動ゲームでは、16R確変大当りに当選する確率が第1の変動ゲームに比して高くなるように設定したが、付与される大当り遊技の種類を、例えば、2R確変大当り、8R確変大当り、及び16R確変大当りにしても良い。そして、16R確変大当りの割合は第1、2の変動ゲーム間で変更せず、2R確変大当りと8R確変大当りの割合を変更し、第1の変動ゲームよりも第2の変動ゲームで8R確変大当りの選択確率を高くする一方で、2R確変大当りの選択率を低くして、第2の変動ゲームで遊技者にとって有利となる状況が作り出せるように設定しても良い。

10

【0175】

○ 実施形態において、合算始動保留記憶数が4～7の場合、合算始動保留記憶数が3の場合とは異なるリーチ判定値及びはずれ演出用の変動パターンの選択率を設定するようにしても良い。具体的には、合算始動保留記憶数が大きくなるほどリーチ判定が肯定判定される確率を下げるとともに、はずれ演出用の変動パターンP3の選択率が高くなるように設定する。

【0176】

○ 実施形態では、第2の変動ゲームが優先的に実行されるようにしたが、各図柄変動ゲームが交互に実行されるようにしても良いし、始動入賞口への入賞順に基づいて実行されるようにしても良いし、第1の変動ゲームと第2の変動ゲームが同時に実行されるようにしても良い。

20

【0177】

○ 実施形態において、第1始動入賞口26及び第2始動入賞口27は、いずれも常時開放した入球口を持ち合わせる構成としても良い。

○ 実施形態において、変短状態が付与されている場合であっても、合算始動保留記憶数に基づいてリーチ判定が実行されるとともに、はずれ演出用の変動パターンが選択されるようにしても良い。さらに、合算始動保留記憶数の数に応じてリーチ判定が肯定判定される確率やはずれ演出用の変動パターンP1～P3が選択される際の選択確率を異ならせても良い。この場合、合算始動保留記憶数の数が多くなるほどリーチ判定が肯定判定される確率を低くするように設定するとともに、はずれ演出用の変動パターンP3が選択される確率が高くなるように設定することが望ましい。

30

【0178】

○ 実施形態において、変短状態が付与されていないときに第2の変動ゲームを実行する場合のみ、合算始動保留記憶数に基づいてリーチ判定が実行されるとともに、はずれ演出用の変動パターンが選択されるようにしても良い。

【0179】

○ 実施形態において、リーチ判定を実行する場合のみ合算始動保留記憶数に基づいてリーチ判定を実行するようにし、はずれ演出用の変動パターンを選択する際は、各特図始動保留記憶数に基づいて変動パターンを選択するようにしても良い。

【0180】

40

○ 実施形態において、確変状態の終了条件を「次回大当りまで」に代えて、「図柄変動ゲームの回数」によって規定しても良い。この場合は、確変状態中にほぼ次回の大当りを獲得し得るようなゲーム回数、例えば「10000回」などに設定する。

【0181】

○ 実施形態において、リーチ判定用乱数の値や変動パターン振分用乱数の値を取得するタイミングを、図柄変動ゲームの開始時に設定しても良い。

○ 実施形態は、特別図柄と飾り図柄を用いるパチンコ遊技機10に具体化した但、特別図柄のみを用いるパチンコ遊技機に具体化しても良い。

【0182】

○ 実施形態では、演出表示装置22を液晶式としたが、ドットマトリクス式や7セグ

50

メントLED式の演出表示装置としても良いし、ドラム式などの機械式の演出表示装置としても良い。また、第1特別図柄表示装置23及び第2特別図柄表示装置24を、8セグメント型の発光表示装置に代えて、液晶式やランプ式の表示装置に変更しても良い。

【0183】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

(イ) 前記リーチ判定手段は、前記作動率判定手段の判定結果が肯定の場合、始動手段毎の始動保留球の数にかかわらず、一定の判定確率でリーチ判定を実行することを特徴とする請求項3に記載の遊技機。

【0184】

(ロ) 前記変動パターン決定手段が決定する前記第2の変動パターンは、前記大当たり判定で否定判定された場合、かつ前記リーチ判定で否定判定された場合に選択されるはずれ演出用の変動パターンであることを特徴とする請求項4に記載の遊技機。

【0185】

(ハ) 予め定めた複数種類の第1図柄を変動させて行う第1図柄変動ゲーム及び前記第1図柄とは別に定めた複数種類の第2図柄を変動させて行う第2図柄変動ゲームを表示する表示手段と、入球した遊技球を検知することにより前記第1図柄変動ゲームの始動条件を付与するとともに、遊技球が常時入球可能となっている第1始動手段と、入球した遊技球を検知することにより前記第2図柄変動ゲームの始動条件を付与するとともに、遊技球が入球し易い第1の状態と前記遊技球が入賞し難い第2の状態とに変移可能な第2始動手段と、各始動手段へ入球し、検知された遊技球を始動手段毎の始動保留球として予め設定した上限数まで記憶する保留記憶手段と、を備え、当該変動前の前記始動手段毎の始動保留球が1以上記憶されており、かつ少なくとも1回の第2図柄変動ゲームを実行させた後に前記第1図柄変動ゲームを実行させる特定変動態様で図柄変動ゲームを実行可能な遊技機において、前記第1始動手段で遊技球が検知されたことを契機に、前記第1図柄変動ゲームの開始時に該第1図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かの大当たり判定を実行するとともに、前記第2始動手段で遊技球が検知されたことを契機に、前記第2図柄変動ゲームの開始時に該第2図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かの大当たり判定を実行する大当たり判定手段と、前記大当たり判定手段の判定結果が否定の場合に、前記第1図柄変動ゲーム又は前記第2図柄変動ゲームでリーチ演出を実行するか否かのリーチ判定を実行するリーチ判定手段と、前記特定変動態様で前記図柄変動ゲームを実行させる条件が成立した際に、前記第1始動手段及び前記第2始動手段で検知された始動手段毎の始動保留球を合算し、合算始動保留球として抽出する抽出手段と、を備え、前記リーチ判定手段は、前記始動手段毎の始動保留球の数が少ないほど、前記リーチ判定を肯定判定する割合が高くなるように構成されており、前記抽出手段が前記合算始動保留球を抽出した場合には、少なくとも前記第2図柄変動ゲームにおける前記リーチ判定を前記合算始動保留球の数に基づいて行い、前記合算始動保留球の数が多くなるほど前記リーチ判定を否定判定する割合が高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【0186】

(ニ) 予め定めた複数種類の第1図柄を変動させて行う第1図柄変動ゲーム及び前記第1図柄とは別に定めた複数種類の第2図柄を変動させて行う第2図柄変動ゲームを表示する表示手段を備え、前記第1図柄変動ゲーム及び前記第2図柄変動ゲームにて大当たり表示結果が表示された場合に大当たり遊技が行われる遊技機において、入球した遊技球を検知することにより前記第1図柄変動ゲームの始動条件を付与するとともに、遊技球が常時入球可能となっている第1始動手段と、入球した遊技球を検知することにより前記第2図柄変動ゲームの始動条件を付与するとともに、遊技球が入球し易い第1の状態と遊技球が入賞し難い第2の状態とに変移可能な第2始動手段と、各始動手段へ入球し、検知された遊技球を始動手段毎の始動保留球として予め設定した上限数まで記憶する保留記憶手段と、前記第1始動手段で遊技球が検知されたことを契機に、前記第1図柄変動ゲームの開始時に該第1図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かの大当たり判定を実行するとともに、前記第2始動手段で遊技球が検知されたことを契機に、前記第2図柄変動ゲームの開始時に該第2

図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かの当たり判定を実行する当たり判定手段と、前記当たり判定手段の判定結果が否定の場合に、前記第1図柄変動ゲーム又は前記第2図柄変動ゲームでリーチ演出を実行するか否かのリーチ判定を実行するリーチ判定手段と、前記第2始動手段が前記第1の状態に作動する作動率を向上させる作動率向上状態を付与する作動制御を実行する制御手段と、前記作動率向上状態が付与されているか否かを判定する作動率判定手段と、前記作動率判定手段の判定結果が否定の場合であって、少なくとも前記第2図柄変動ゲームを実行させる場合には、前記第1始動手段及び前記第2始動手段で検知された始動手段毎の始動保留球を合算し、合算始動保留球として抽出する抽出手段と、を備え、前記リーチ判定手段は、前記始動手段毎の始動保留球の数が少ないほど、前記リーチ判定を肯定判定する割合が高くなるように構成されており、前記作動率判定手段の判定結果が肯定の場合には前記保留記憶手段に記憶されている前記始動手段毎の始動保留球に基づいてリーチ判定を行う一方で、前記作動率判定手段の判定結果が否定の場合であって、少なくとも前記第2図柄変動ゲームを実行させる場合には前記抽出手段が抽出した前記合算始動保留球に基づいて前記リーチ判定を行い、前記合算始動保留球の数が多くなるほど前記リーチ判定を否定判定する割合が高くなるように構成され、前記当たり判定手段は、前記保留記憶手段が前記第1始動手段の始動保留球及び前記第2始動手段の始動保留球を記憶している場合、前記第2始動手段の始動保留球に基づく当たり判定を優先的に実行し、前記当たり判定手段の判定結果が肯定となった場合に生起させる当たりの種類を、遊技者が獲得し得る利益が異なる複数種類の当たりの中から決定する当たり種決定手段を備え、前記当たり種決定手段が当たりの種類を決定する際に参照する当たりの設定態様は、前記第1図柄変動ゲームの実行による当たりに比して前記第2図柄変動ゲームの実行による当たりのほうが、遊技者が獲得し得る利益が大きくなるように設定され、前記当たり判定手段の判定結果及び前記リーチ判定手段の判定結果に基づき、前記第1図柄変動ゲーム及び前記第2図柄変動ゲームの少なくとも演出時間を特定する変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、前記変動パターン決定手段が決定した変動パターンに基づき前記第1図柄変動ゲーム及び前記第2図柄変動ゲームをそれぞれ実行させるように前記表示手段の表示内容を制御する演出制御手段と、を備え、前記変動パターン決定手段が決定する変動パターンには、前記当たり判定で否定判定された場合において前記リーチ判定で否定判定されたときに選択される第1の変動パターンと、前記当たり判定で否定判定された場合において前記リーチ判定で否定判定されたときに選択されるとともに、前記第1の変動パターンで特定される演出時間よりも長い演出時間が設定された第2の変動パターンとが含まれ、前記変動パターン決定手段は、前記作動率判定手段の判定結果が否定であり、かつ、前記当たり判定で否定判定され、かつ、前記リーチ判定で否定判定された場合、少なくとも前記第2図柄変動ゲームを実行させるときには前記合算始動保留球の数に基づいて、変動パターンを決定し、前記合算始動保留球の数が多いほど、前記第2の変動パターンよりも前記第1の変動パターンを決定し易くなるように構成され、前記作動率判定手段の判定結果が肯定であり、かつ、前記当たり判定で否定判定され、かつ、前記リーチ判定で否定判定された場合、前記保留記憶手段に記憶されている前記始動手段毎の始動保留球に基づいて、変動パターンを決定し、前記第2図柄変動ゲームを実行させる場合、前記保留記憶手段に記憶されている前記第2始動手段の始動保留球の数が多いほど、前記第2の変動パターンよりも前記第1の変動パターンを決定し易くなり、前記保留記憶手段に記憶されている前記第2始動手段の始動保留球の数が少ないほど、前記第1の変動パターンよりも前記第2の変動パターンを決定し易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【符号の説明】

【0187】

10…パチンコ遊技機、23…第1特別図柄表示装置、24…第2特別図柄表示装置、26…第1始動入賞口、27…第2始動入賞口、28…開閉羽根、40…主制御基板、40a…主制御用CPU、40b…主制御用ROM、40c…主制御用RAM、41…サブ統括制御基板、41a…統括制御用CPU、41b…統括制御用ROM、41c…統括制

10

20

30

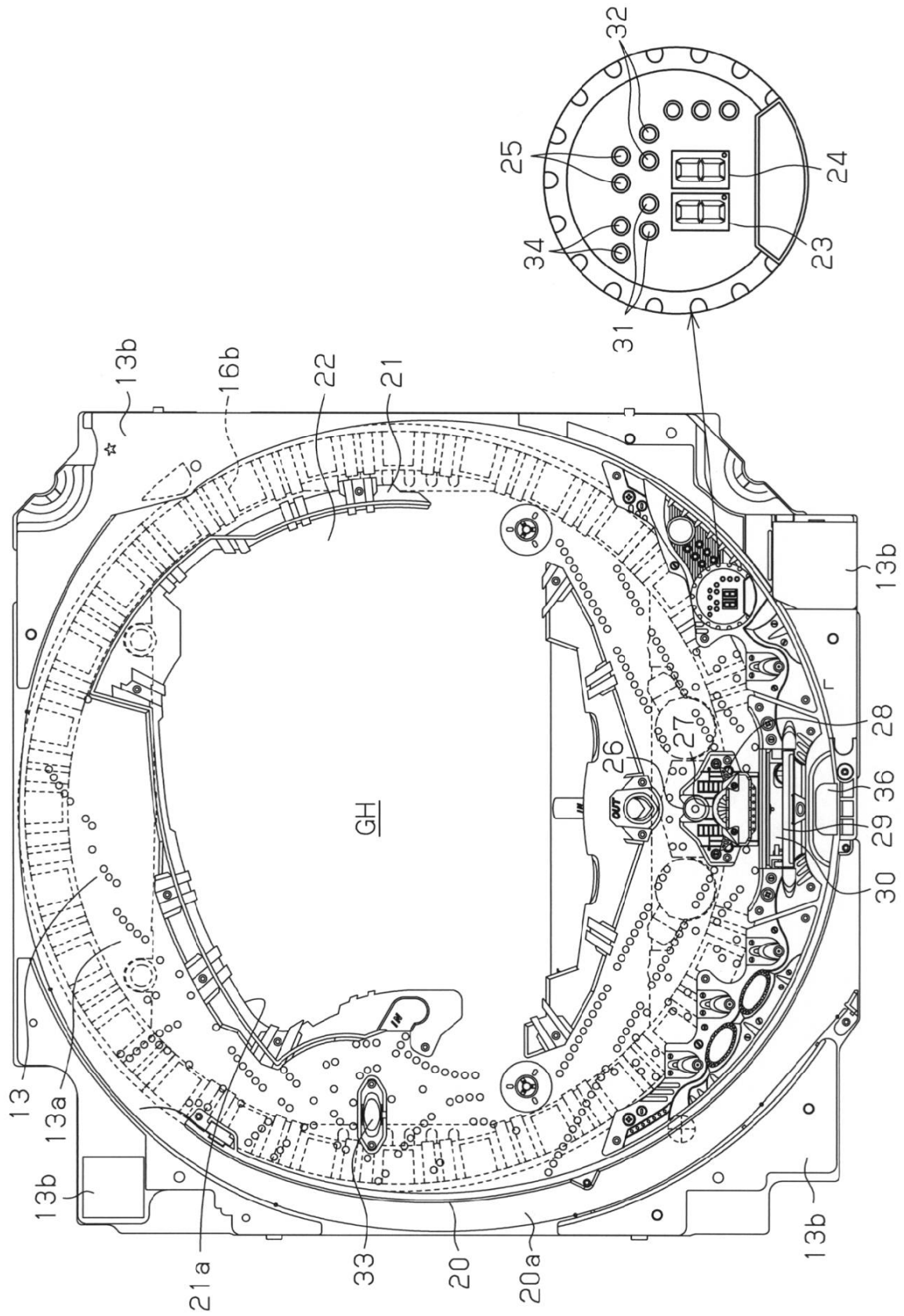
40

50

御用 R A M、4 2 …演出表示制御基板、4 2 a …表示制御用 C P U、4 2 b …表示制御用 R O M、4 2 c …表示制御用 R A M。

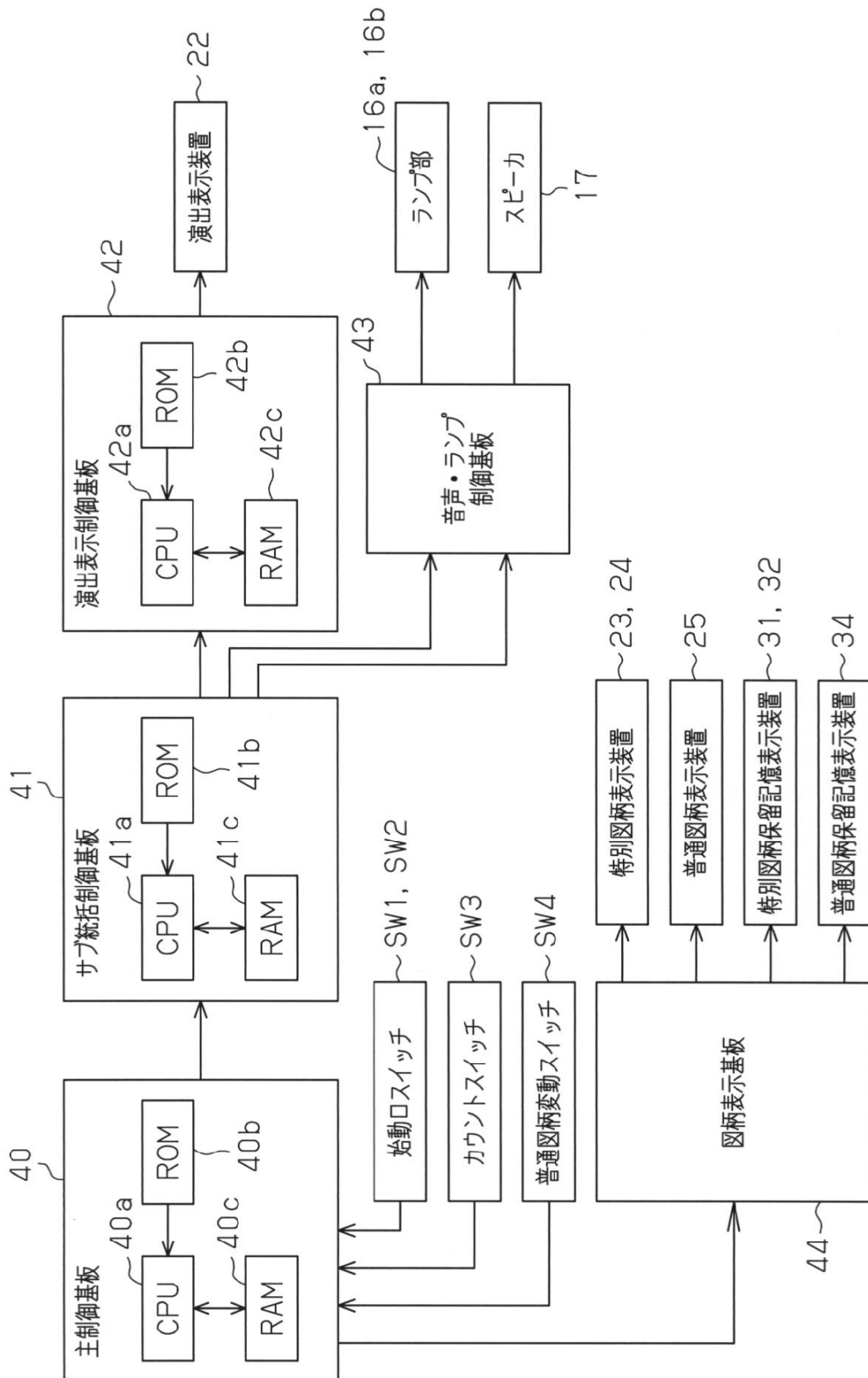


【図 2】

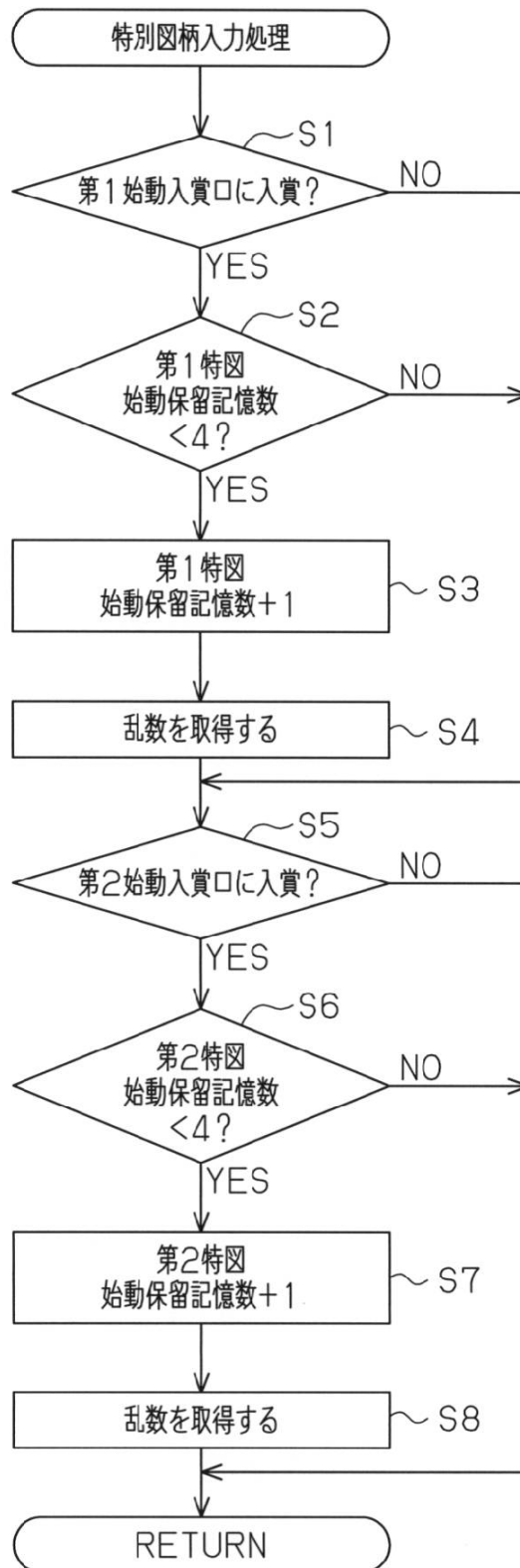


| 特別図柄1<br>(割合) | 特別図柄2<br>(割合) | ラウンド数<br>カウント数 | 当り後の<br>確変状態 | 当り後の<br>変短状態 | オープニング  | ラウンド    | エンディング |
|---------------|---------------|----------------|--------------|--------------|---------|---------|--------|
| A (44%)       | a (71%)       | 16回<br>8球      | 高確           | リミットなし       | 10000ms | 25000ms | 8000ms |
| B (31%)       | b (4%)        | 7回<br>8球       | 高確           | 100回         | 10000ms | 25000ms | 8000ms |
| C (25%)       | c (25%)       | 7回<br>8球       | 低確           | 100回         | 10000ms | 25000ms | 8000ms |

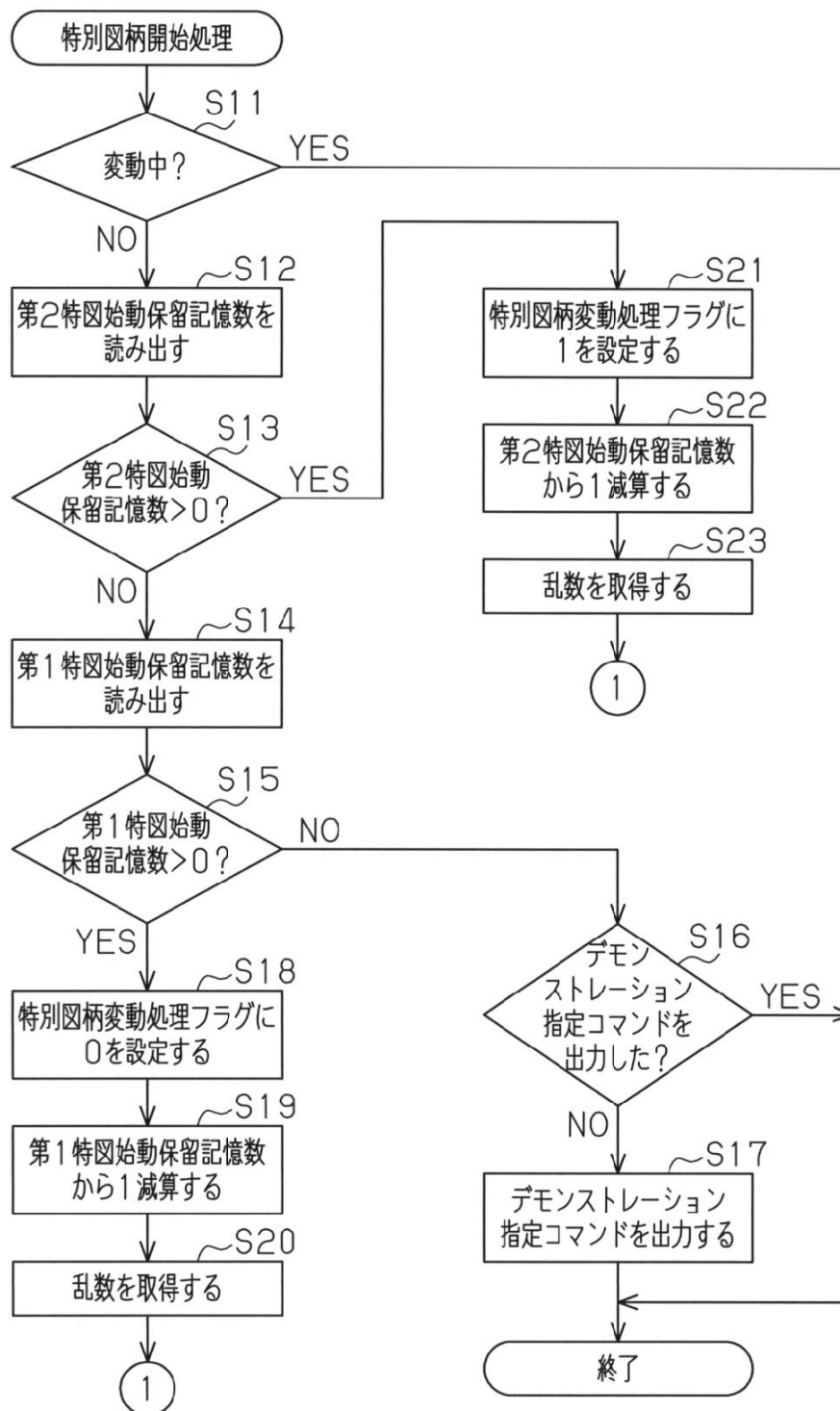
【図 4】



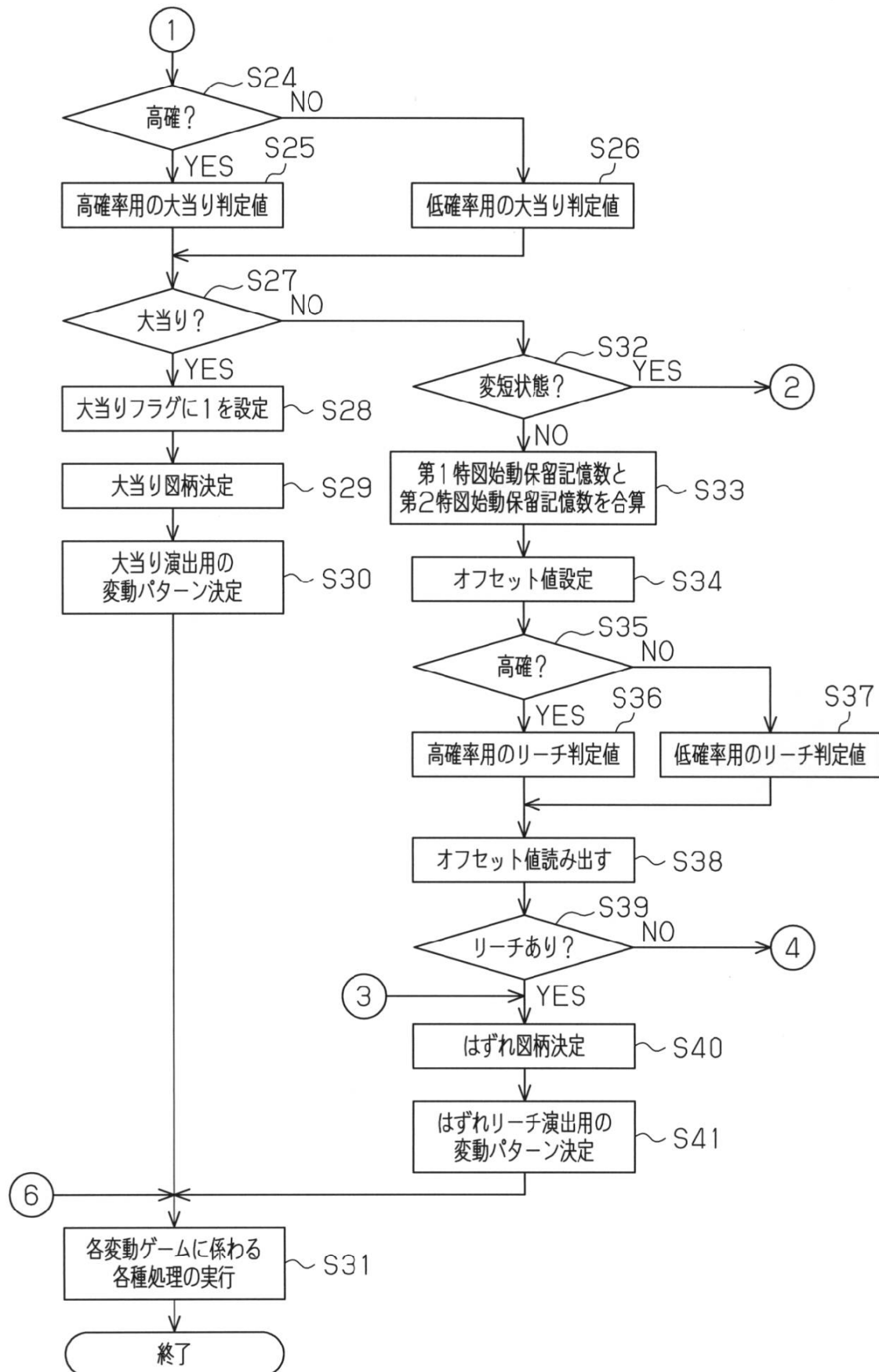
【図 5】



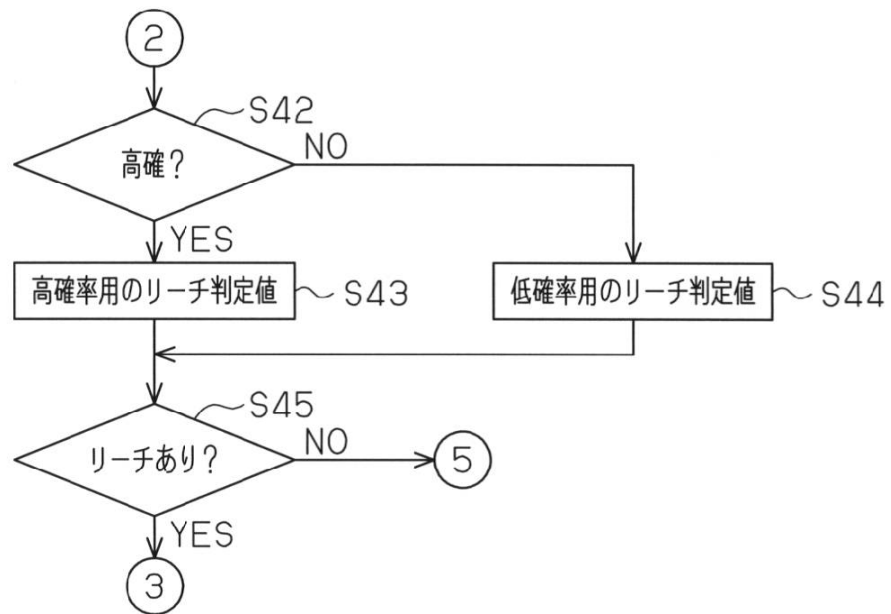
【図 6】



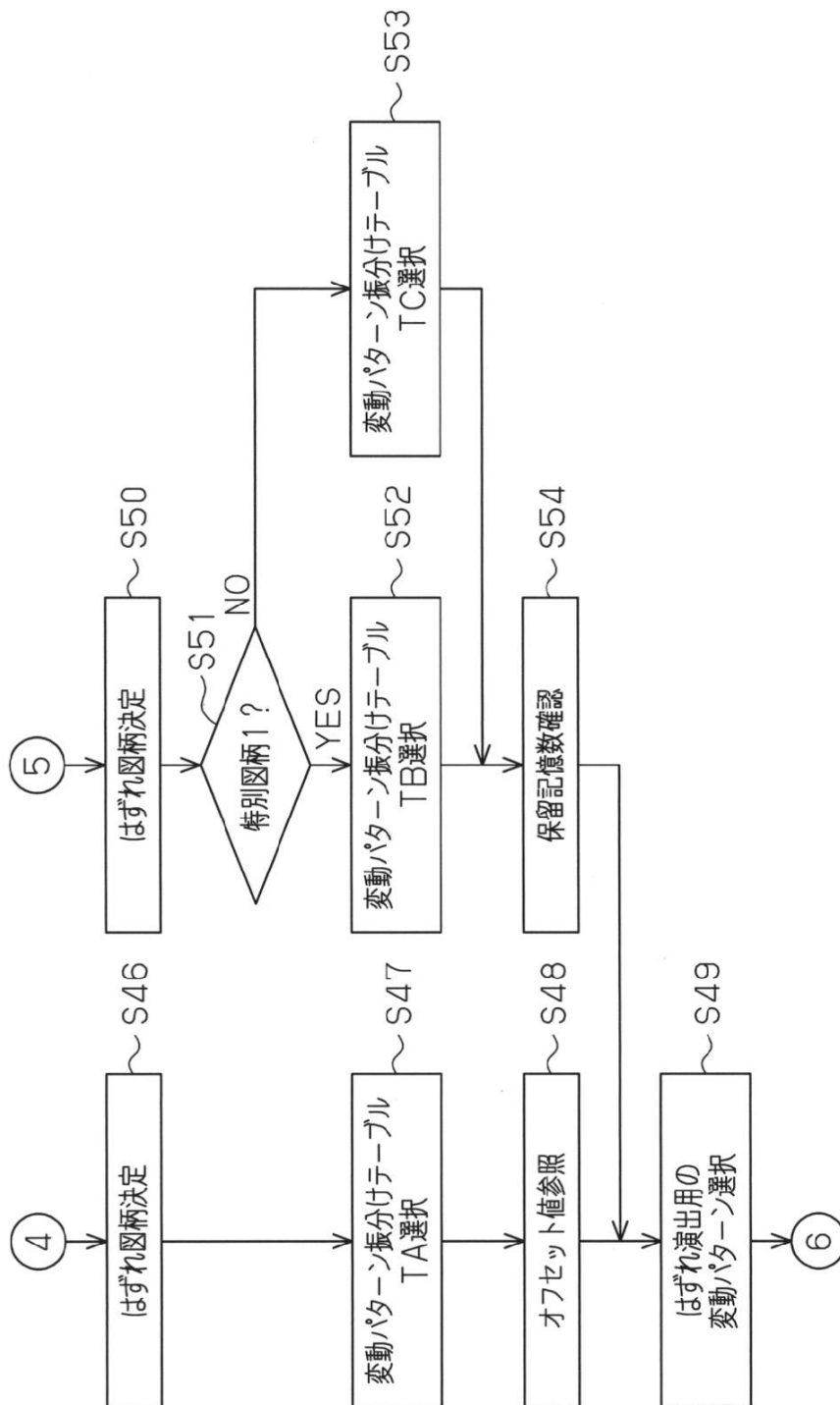
【図 7】



【図 8】



【図 9】



【図 10】

(a) リーチ確率（特別図柄1＋特別図柄2）

| 特別図柄           | 確率状態 | 変短状態 | 合算保留球数 | 確率     | 当り範囲 | はずれ範囲  | リーチ判定値 |
|----------------|------|------|--------|--------|------|--------|--------|
| 特別図柄1<br>特別図柄2 | 低確   | 変短なし | 0      | 36/241 | 0~35 | 36~240 | R1     |
|                |      |      | 1      | 36/241 | 0~35 | 36~240 | R2     |
|                |      |      | 2      | 18/241 | 0~17 | 18~240 | R3     |
|                |      |      | 3以上    | 4/241  | 0~3  | 4~240  | R4     |
|                | 高確   |      | 0      | 36/241 | 0~35 | 36~240 | R1     |
|                |      |      | 1      | 36/241 | 0~35 | 36~240 | R2     |
|                |      |      | 2      | 20/241 | 0~19 | 20~240 | R3     |
|                |      |      | 3以上    | 5/241  | 0~4  | 5~240  | R4     |

(b) リーチ確率（特別図柄1，特別図柄2）

| 特別図柄           | 確率状態 | 変短状態 | 保留球数 | 確率     | 当り範囲 | はずれ範囲  | リーチ判定値 |
|----------------|------|------|------|--------|------|--------|--------|
| 特別図柄1<br>特別図柄2 | 低確   | 変短あり | 0~3  | 12/241 | 0~11 | 12~240 | R5     |
|                | 高確   |      | 0~3  | 6/241  | 0~5  | 6~240  | R6     |

【図 11】

(a)

| 保留球数（合算） | オフセット値 |
|----------|--------|
| 0        | 00H    |
| 1        | 01H    |
| 2        | 02H    |
| 3以上      | 03H    |

(b)

| オフセット値 | リーチ判定値 |
|--------|--------|
| 00H    | R1     |
| 01H    | R2     |
| 02H    | R3     |
| 03H    | R4     |

(c)

| 確率状態 | リーチ判定値 |
|------|--------|
| 低確率  | R5     |
| 高確率  | R6     |

## 【図 12】

(a) 変短なし時の変動パターン選択率 (変動パターン振り分けテーブルTA)

| 特別図柄           | 保留球球 | P1      | P2      | P3      | オフセット値 |
|----------------|------|---------|---------|---------|--------|
|                |      | 通常 (T1) | 通常 (T2) | 短縮 (T3) |        |
| 特別図柄1<br>特別図柄2 | 0    | 239/239 | —       | —       | 00H    |
|                | 1    | 239/239 | —       | —       | 01H    |
|                | 2    | —       | 239/239 | —       | 02H    |
|                | 3以上  | —       | 13/239  | 226/239 | 03H    |

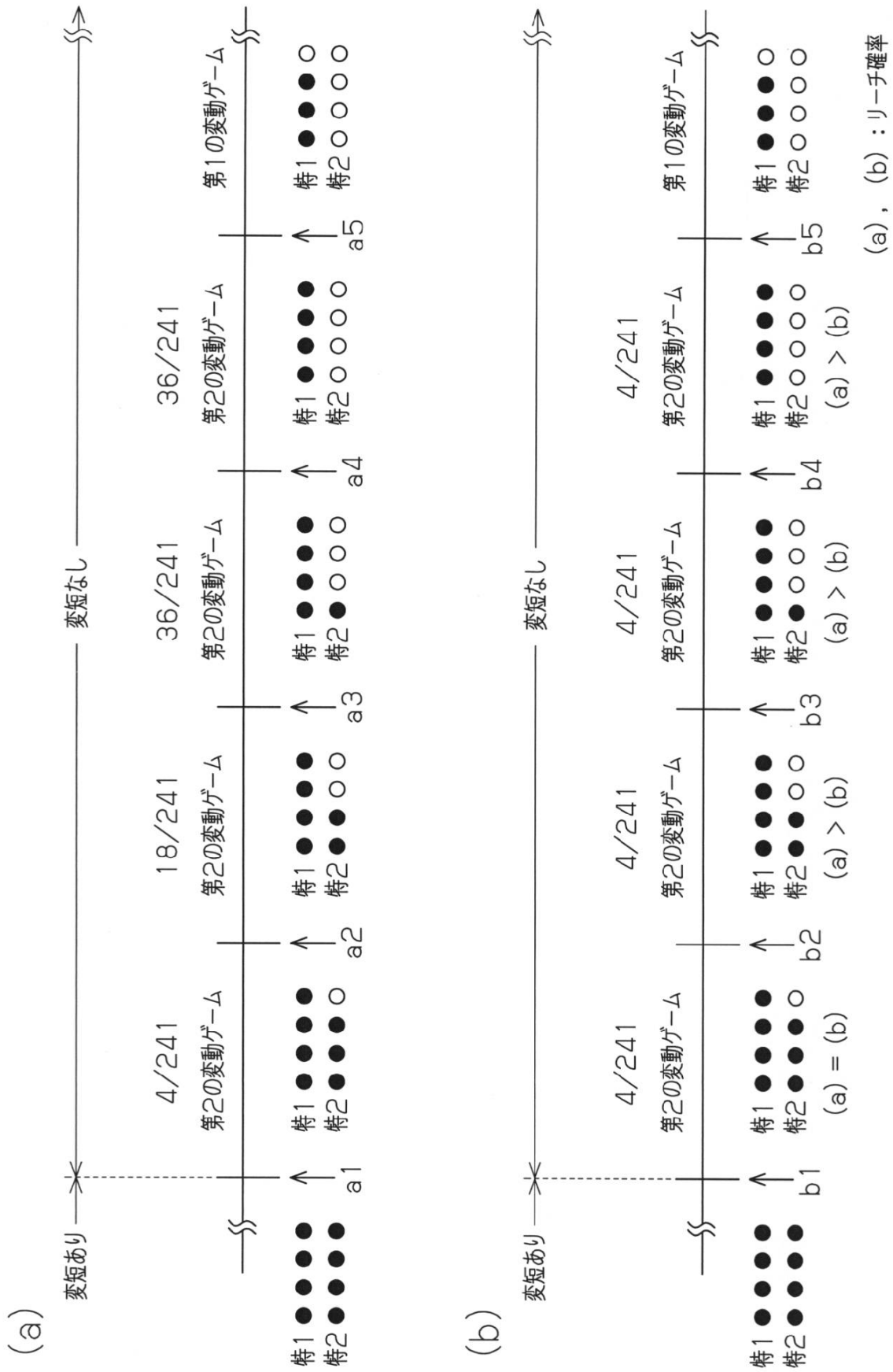
(b) 変短あり時の変動パターン選択率 (変動パターン振り分けテーブルTB)

| 特別図柄  | 保留球球 | P1      | P2      | P3      |
|-------|------|---------|---------|---------|
|       |      | 通常 (T1) | 通常 (T2) | 短縮 (T3) |
| 特別図柄1 | 0    | 237/239 | 1/239   | 1/239   |
|       | 1    | 237/239 | 1/239   | 1/239   |
|       | 2    | 237/239 | 1/239   | 1/239   |
|       | 3    | 237/239 | 1/239   | 1/239   |

(c) 変短あり時の変動パターン選択率 (変動パターン振り分けテーブルTC)

| 特別図柄  | 保留球球 | P1      | P2      | P3      |
|-------|------|---------|---------|---------|
|       |      | 通常 (T1) | 通常 (T2) | 短縮 (T3) |
| 特別図柄2 | 0    | 237/239 | 1/239   | 1/239   |
|       | 1    | 10/239  | 10/239  | 219/239 |
|       | 2    | 10/239  | 10/239  | 219/239 |
|       | 3    | 5/239   | 5/239   | 229/239 |

【図 1 3】





---

フロントページの続き

審査官 澤田 真治

(56)参考文献 特開2008-264079(JP, A)

「新世紀エヴァンゲリオン～最後のシ者～」, パチンコ必勝ガイド2009年5月16日号, 株式会社  
白夜書房, 2009年 5月16日, p.4-15

「CR天童よしみの天安浪漫」, パチンコ必勝本DREAMS2009年2月号, 株式会社総合図書  
, 2009年 2月 1日, p.66

「CRゴーストニューヨークの幻」, パチンコ必勝ガイド2009年1月18日号, 株式会社白夜書房  
, 2008年12月19日, p.24-27

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02