

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6154131号
(P6154131)

(45) 発行日 平成29年6月28日(2017.6.28)

(24) 登録日 平成29年6月9日(2017.6.9)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 38 頁)

(21) 出願番号	特願2012-283006 (P2012-283006)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成24年12月26日(2012.12.26)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2014-124321 (P2014-124321A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(43) 公開日	平成26年7月7日(2014.7.7)	(74) 代理人	100068755
審査請求日	平成27年2月27日(2015.2.27)		弁理士 恩田 博宣
		(74) 代理人	100105957
			弁理士 恩田 誠
		(72) 発明者	小川 正悟
			名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内
		審査官	永田 美佐

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】

特別図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを行う特別図柄表示手段と、前記図柄変動ゲームが当たりとなるか否かを判定する当たり判定手段と、を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定めた当たり表示結果が表示されたことを条件として遊技者に有利となる当たり遊技が生起され、前記当たり遊技の終了後には遊技球の入球確率を向上させる入球率向上状態を付与することができる遊技機において、

普通始動条件の成立により、普通図柄を変動させて表示する普通図柄変動ゲームが普通当たりとなるか否かを判定する普通当たり判定手段と、

前記普通図柄変動ゲームにおいて予め定めた普通当たり表示結果が表示された場合に入球口が開状態と閉状態を取り得るように動作する開閉手段を有する可変始動手段と、

前記当たり判定手段によって当たりとなることが判定された場合に当たりの種類を決定する当たり種類決定手段と、

前記図柄変動ゲームにおいて当たり表示結果が表示されたことを条件として特殊入球口が開状態と閉状態を取り得るように動作する特殊開閉手段を有する特殊入球手段と、

前記特殊入球口から入球した遊技球が通過することによって特典を生起させることができる特殊通過領域と、

前記特別図柄表示手段とは別体であり、演出を実行する演出実行手段と、

前記当たり判定手段によって当たりとなることが判定された場合であって、特定条件が成立した場合に、前記特殊通過領域に遊技球が通過し易くなることを確定的に報知する特定演

10

20

出を前記演出実行手段に実行させる制御を行う演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記特定演出を当り遊技の終了後において予め定められた特定期間に実行させることができ、

前記特定期間は、前記当り遊技の終了後に前記図柄変動ゲームが実行されるときの期間である遊技機。

【請求項 2】

前記当り判定手段によって当りとなることが判定された場合、前記当り種類決定手段によって決定された当りの種類に基づいて前記入球率向上状態に関する制御の有利度合いを示唆する示唆演出を、該有利度合いが異なる複数種類の示唆演出から決定する演出決定手段と、

10

前記示唆演出の決定確率がそれぞれで異なる複数種類の演出決定テーブルが記憶されているテーブル記憶手段と、をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記演出決定手段によって決定された示唆演出を前記演出実行手段に実行させるように制御可能であるとともに、前記演出実行手段に対して特別演出を実行させるように制御可能であり、

前記演出決定手段は、複数種類の演出決定テーブルから何れかの演出決定テーブルを選択し、その選択した演出決定テーブルと前記当り種類決定手段によって決定された当りの種類に基づいて示唆演出を決定し、前記特別演出が実行されることを契機として特別条件が成立する毎に、示唆演出を決定する演出決定テーブルを変更する請求項 1 に記載の遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、特別図柄を変動させて行う図柄変動ゲームにおいて予め定めた当り表示結果が表示された場合には、遊技者に有利となる当り遊技が生起される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ遊技機では、始動入賞口への遊技球の入球を契機に、特別図柄を変動させて行う図柄変動ゲームが行われ、その結果、大当り表示結果として表示された場合には、大入賞口が開放可能となり、多数の賞球が払い出される大当り遊技が付与される。

30

【0003】

このような遊技機の中には、始動入賞口が開放状態と閉鎖状態を取り得るように開閉部材を作動させるものが一般的である。そして、例えば、特許文献 1 に示すように、作動ゲートへの遊技球の通過などの普通始動条件が成立すると、特別図柄とは異なる普通図柄を変動させて行う普通図柄変動ゲームが行われ、その結果、普図当りとなった場合に、開閉部材が開放状態となるものが開示されている。このときには、始動入賞口に遊技球が入賞し易くなり、図柄変動ゲームの始動条件が成立し易くなる。

【先行技術文献】

【特許文献】

40

【0004】

【特許文献 1】特開 2006 - 20960 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、このような遊技機において、例えば、始動入賞口の開閉手段が開放状態となっても、それ以前から同じように始動入賞口に遊技球が入賞するか否かに注目している傾向があり、遊技が単調となってしまうおそれがあり、斬新な遊技性を提供することにより、遊技に対する興趣の向上を図ることが望まれている。

【0006】

50

この発明は、このような従来の技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、斬新な遊技性を提供することができ、遊技に対する興趣の向上を図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】

【0007】

上記問題点を解決する遊技機は、特別図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを行う特別図柄表示手段と、前記図柄変動ゲームが当たりとなるか否かを判定する当たり判定手段と、を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定めた当たり表示結果が表示されたことを条件として遊技者に有利となる当たり遊技が生起され、前記当たり遊技の終了後には遊技球の入球確率を向上させる入球率向上状態を付与することができる遊技機において、普通始動条件の成立により、普通図柄を変動させて表示する普通図柄変動ゲームが普通当たりとなるか否かを判定する普通当たり判定手段と、前記普通図柄変動ゲームにおいて予め定めた普通当たり表示結果が表示された場合に入球口が開状態と閉状態を取り得るように動作する開閉手段を有する可変始動手段と、前記当たり判定手段によって当たりとなることが判定された場合に当たりの種類を決定する当たり種類決定手段と、前記図柄変動ゲームにおいて当たり表示結果が表示されたことを条件として特殊入球口が開状態と閉状態を取り得るように動作する特殊開閉手段を有する特殊入球手段と、前記特殊入球口から入球した遊技球が通過することによって特典を生起させることができる特殊通過領域と、前記特別図柄表示手段とは別体であり、演出を実行する演出実行手段と、前記当たり判定手段によって当たりとなることが判定された場合であって、特定条件が成立した場合に、前記特殊通過領域に遊技球が通過し易くなることを確定的に報知する特定演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行う演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定演出を当たり遊技の終了後において予め定められた特定期間に実行させることができ、前記特定期間は、前記当たり遊技の終了後に前記図柄変動ゲームが実行されるときの期間であることを要旨とする。

【0011】

上記遊技機において、前記当たり判定手段によって当たりとなることが判定された場合、前記当たり種類決定手段によって決定された当たりの種類に基づいて前記入球率向上状態に関する制御の有利度合いを示唆する示唆演出を、該有利度合いが異なる複数種類の示唆演出から決定する演出決定手段と、前記示唆演出の決定確率がそれぞれで異なる複数種類の演出決定テーブルが記憶されているテーブル記憶手段と、をさらに備え、前記演出制御手段は、前記演出決定手段によって決定された示唆演出を前記演出実行手段に実行させるように制御可能であるとともに、前記演出実行手段に対して特別演出を実行させるように制御可能であり、前記演出決定手段は、複数種類の演出決定テーブルから何れかの演出決定テーブルを選択し、その選択した演出決定テーブルと前記当たり種類決定手段によって決定された当たりの種類に基づいて示唆演出を決定し、前記特別演出が実行されることを契機として特別条件が成立する毎に、示唆演出を決定する演出決定テーブルを変更してもよい。

【発明の効果】

【0012】

本発明によれば、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】パチンコ遊技機の機表側を示す正面図。

【図2】当たり遊技の種類を説明する説明図。

【図3】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図4】(a)～(h)は、演出表示装置の表示態様を説明する説明図。

【図5】(a)～(h)は、演出表示装置の表示態様を説明する説明図。

【図6】(a)～(h)は、演出表示装置の表示態様を説明する説明図。

【図7】第1継続確定演出の実行確率を示す説明図。

【図8】(a)～(d)は、第2継続確定演出及び継続示唆演出の実行確率を示す説明図。

【図 9】パチンコ遊技機において行なわれる演出制御と第 1 大入賞口の開閉制御とを示すタイミングチャート。

【発明を実施するための形態】

【0014】

[第 1 実施形態]

以下、図 1 ~ 図 9 を参照して本発明をパチンコ遊技機に具体化した第 1 実施形態について説明する。

【0015】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機の遊技盤 10 のほぼ中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部 GH を有する演出実行手段としての演出表示装置 11 が配設されている。演出表示装置 11 には、複数の図柄列（本実施形態では 3 列）を変動表示させて行う図柄変動ゲーム（以下、「変動ゲーム」と示す）を含み、該変動ゲームに関連して実行される各種の表示演出が画像表示される。なお、演出表示装置 11 の変動ゲームは、表示演出を多様化するための飾り図柄（演出図柄、以下、「飾図」と示す）を用いて行われる。

【0016】

また、演出表示装置 11 の右下には、14 セグメント型の第 1 特別図柄表示装置 12 a が、第 1 特別図柄表示装置 12 a の右には、14 セグメント型の第 2 特別図柄表示装置 12 b が、それぞれ配設されている。これら各特別図柄表示装置 12 a , 12 b は、演出表示装置 11 とは別体で設けられている。表示手段としての第 1 特別図柄表示装置 12 a 又は第 2 特別図柄表示装置 12 b では、特別図柄（以下、「特図」と示す）を変動させて表示する変動ゲームが行われる。特図は、当り（大当り又は小当り）か否かの内部抽選（当り抽選）の結果を示す報知用の図柄である。本実施形態において、変動ゲームは、各表示装置 12 a , 12 b において、特図の変動表示が開始されてから確定停止表示される迄が 1 回として実行される。以下、第 1 特別図柄表示装置 12 a で行われる変動ゲームを「第 1 変動ゲーム（第 1 図柄変動ゲーム）」と示すことがあり、第 2 特別図柄表示装置 12 b で行われる変動ゲームを「第 2 変動ゲーム（第 2 図柄変動ゲーム）」と示すことがある。

【0017】

本実施形態において各表示装置 12 a , 12 b には、複数種類の特図の中から、当り抽選の抽選結果に対応する 1 つの特図が選択され、その選択された特図が変動ゲームの終了によって個別に確定停止表示される。特図は、大当りを認識し得る図柄となる大当り図柄（大当り表示結果）と、小当りを認識し得る図柄となる小当り図柄（小当り表示結果）と、はずれを認識し得る図柄となるはずれ図柄（はずれ表示結果）とに分類される。また、大当り図柄が確定停止表示された場合、遊技者には、大当り遊技が付与され、小当り図柄が確定停止表示された場合、遊技者には、小当り遊技が付与される。

【0018】

また、本実施形態において演出表示装置 11 には、複数の図柄列毎に複数種類の数字等が飾図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 11 は、各表示装置 12 a , 12 b に比較して大きい表示領域で構成されるとともに、飾図は特図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 11 に確定停止表示された図柄から当り又ははずれを認識し得る。

【0019】

そして、演出表示装置 11 には、各表示装置 12 a , 12 b の表示結果に応じた表示結果が表示される。具体的に言えば、第 1 特別図柄表示装置 12 a 又は第 2 特別図柄表示装置 12 b に大当り図柄（大当り表示結果）が確定停止表示される場合には、演出表示装置 11 にも大当り図柄（大当り表示結果）が確定停止表示される。本実施形態において、飾図による大当り図柄としては、全列の図柄が同一図柄となる図柄組み合わせである。

【0020】

また、第 1 特別図柄表示装置 12 a 又は第 2 特別図柄表示装置 12 b には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 11 にもはずれ図柄（はずれ表示結果）が確定停止表示される。本実施形態において、飾図によるはずれ図柄としては、全列の図柄が異

10

20

30

40

50

なる図柄となる図柄組み合わせ、又は１列の図柄が他の２列の図柄とは異なる図柄となる図柄組み合わせである。

【００２１】

また、第１特別図柄表示装置１２ａ又は第２特別図柄表示装置１２ｂに小当り図柄（小当り表示結果）が確定停止表示される場合には、演出表示装置１１にも小当り図柄（小当り表示結果）が確定停止表示される。本実施形態において、飾図による小当り図柄としては、１列の図柄が他の２列の図柄とは異なる図柄となる図柄組み合わせである。

【００２２】

また、演出表示装置１１では、遊技者側から見て左列 右列 中列の順に図柄の変動表示が停止するようになっており、特定の２列（本実施形態では左右の２列）に同一の図柄が一旦停止表示された場合、リーチ状態が形成される。ここで、一旦停止表示とは、画像表示部ＧＨにおいてゆれ変動状態で表示されている状態であり、画像表示部ＧＨにおいて図柄が確定停止している確定停止表示とは区別される。本実施形態では、複数の図柄列のうち左列が第１停止列、右列が第２停止列、中列が第３停止列となり、左列及び右列がリーチ状態を形成するリーチ形成列となる。

【００２３】

第２特別図柄表示装置１２ｂの右には、複数個（本実施形態では２個）の第１特図保留発光部を有する第１特別図柄保留表示装置１３ａが配設されている。第１特別図柄保留表示装置１３ａは、機内部で記憶した第１変動ゲームにおける特図用の始動保留球の記憶数を遊技者に報知する。なお、以下、第１変動ゲームにおける特図用の始動保留球の記憶数を「第１保留記憶数」と示す。第１保留記憶数は、遊技盤１０に配設した第１始動入賞口１４に遊技球が入賞することで「１」加算される一方で、第１変動ゲームの開始により「１」減算される。したがって、変動ゲーム中に第１始動入賞口１４へ遊技球が入賞すると、第１保留記憶数は更に加算されるとともに、所定の上限数（第１上限数、本実施形態では「４」）まで累積される。

【００２４】

第１特別図柄保留表示装置１３ａの右には、複数個（本実施形態では２個）の第２特図保留発光部を有する第２特別図柄保留表示装置１３ｂが配設されている。第２特別図柄保留表示装置１３ｂは、機内部で記憶した第２変動ゲームにおける特図用の始動保留球の記憶数を遊技者に報知する。なお、以下、第２変動ゲームにおける特図用の始動保留球の記憶数を「第２保留記憶数」と示す。第２保留記憶数は、遊技盤１０に配設した第２始動入賞口１５に遊技球が入賞することで「１」加算される一方で、第２変動ゲームの開始により「１」減算される。したがって、変動ゲーム中に第２始動入賞口１５へ遊技球が入賞すると、第２保留記憶数は更に加算されるとともに、所定の上限数（第２上限数、本実施形態では「４」）まで累積される。

【００２５】

また、第２特別図柄保留表示装置１３ｂの右には、複数個（本実施形態では２個）の普図発光部を有する普通図柄表示装置２０が配設されている。普通図柄表示装置２０では、複数種類の普通図柄を変動させて表示する普通図柄変動ゲームが行われる。普通図柄は、普通当りか否かの内部抽選（普通当り抽選）の結果を示す報知用の図柄である。なお、以下、普通図柄を「普図」と示し、普通図柄変動ゲームを「普図ゲーム」と示す。また、この普図ゲームにおいても変動ゲームと同じように、遊技盤１０に配設した作動ゲート１９に遊技球が通過（入球）することで普図用の始動保留球（普図始動保留球）が記憶される。この普図始動保留球の記憶数（普図保留記憶数）は、作動ゲート１９への遊技球の通過により、所定の上限数（本実施形態では「４」）を上限として「１」加算される一方で、普図ゲームの開始により「１」減算される。

【００２６】

また、本実施形態において、第１変動ゲームと第２変動ゲームとが同時に実行されないように構成されており、変動ゲーム（第１変動ゲーム又は第２変動ゲーム）が終了した場合に第１保留記憶数と第２保留記憶数とが共に「１」以上であるときには、第２保留記憶

10

20

30

40

50

数に基づく第2変動ゲームが優先して実行される。また、本実施形態において、変動ゲームと普図ゲームとは同時に実行可能である。

【0027】

演出表示装置11の下方には、遊技球の第1入賞口14aを有する第1始動入賞口14が配設されている。第1始動入賞口14の奥方には入賞した遊技球を検知する第1始動口スイッチSW2(図3に示す)が配設されている。第1始動入賞口14は、入賞した遊技球を第1始動口スイッチSW2で検知することにより、第1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。なお、本実施形態において、符号Yに示すように遊技球が遊技盤10の右側から転動したときには、符号Xに示すように遊技盤10の左側から転動したときよりも、第1始動入賞口14に入賞し難くなるように、障害釘等が配設されている。つまり、第1始動入賞口14は、遊技盤10の左側を主とする第1流路Xに設けられている。

10

【0028】

また、演出表示装置11の右には、遊技球の第2入賞口15a(入球口)を有する第2始動入賞口15が配設されている。可変始動手段としての第2始動入賞口15は普通電動役物とされ、普通電動役物ソレノイドSOL1(図3に示す)の作動により開閉動作を行う開閉羽根16を備えている。第2始動入賞口15は、開閉手段としての開閉羽根16の開動作により第2入賞口15aが開放されることで遊技球の入賞が許容される。つまり、第2始動入賞口15は、開閉羽根16の開動作により開状態(第1状態)とされたときには、閉状態(第2状態)とされたときよりも第2入賞口15aに遊技球が入賞(入球)し易くなる。そして、第2始動入賞口15の奥方には入賞した遊技球を検知する第2始動口スイッチSW3(図3に示す)が配設されている。第2始動入賞口15は、入賞した遊技球を第2始動口スイッチSW3で検知することにより、第2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。なお、本実施形態において、符号Xに示すように遊技球が遊技盤10の左側から転動したときには、符号Yに示すように遊技盤10の右側から転動したときよりも、第2始動入賞口15に入賞し難くなるように、障害釘等が配設されている。つまり、第2始動入賞口15は、遊技盤10の右側を主とする第2流路Yに設けられている。

20

【0029】

演出表示装置11の右には、第2始動入賞口15の上方に、作動ゲート19が配設されている。作動ゲート19の奥方には、通過した遊技球を検知するゲートスイッチSW1(図3に示す)が配設されている。作動ゲート19は、通過した遊技球をゲートスイッチSW1で検知することにより、普図ゲームの始動条件を付与し得る。普図ゲームは、普通電動役物としての第2始動入賞口15の開閉羽根16を開放状態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。即ち、普通当り抽選に当選すると、開閉羽根16の開放によって第2始動入賞口15に遊技球を入賞させ易くなり、遊技者は、第2変動ゲームの始動条件と賞球を容易に獲得できる機会を得ることができる。

30

【0030】

また、演出表示装置11の右には、作動ゲート19と第2始動入賞口との間に、遊技球が入賞可能な特殊入賞口24a(特殊入球口)を有する第1大入賞口24が配設されており、第1大入賞口ソレノイドSOL2(図3に示す)の作動により両側方において開閉動作を行う第1大入賞口羽根23を備えている。特殊入賞口24aの奥方には、入賞した遊技球を検知する第1カウントスイッチSW4(図3に示す)が配設されている。特殊入球手段としての第1大入賞口24は、入賞した遊技球を検知することにより、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。第1大入賞口24は、変動ゲームにおける小当り遊技中に特殊開閉手段としての第1大入賞口羽根23の開動作によって開放されることで遊技球の入賞が許容される。このため、小当り遊技中、遊技者は、賞球を獲得できる機会を得ることができる。

40

【0031】

この小当り遊技は、当り抽選の結果に基づいて小当りに当選し、第1特別図柄表示装置

50

1 2 a の第 1 変動ゲーム又は第 2 特別図柄表示装置 1 2 b の第 2 変動ゲームで小当り図柄が確定停止表示されて該ゲームの終了後に開始される。

【 0 0 3 2 】

小当り遊技が開始すると、第 1 大入賞口 2 4 の開閉が所定回数（本実施形態では 1 回）行われ、第 1 大入賞口 2 4 に規定個数（入賞上限個数）の遊技球が入賞する迄の間、又は規定時間（本実施形態では 4 0 m s 又は 1 . 7 s ）が経過するまでの間、開閉され、小当り遊技は終了される。

【 0 0 3 3 】

なお、本実施形態では、遊技盤 1 0 において、上から順に、作動ゲート 1 9、第 1 大入賞口 2 4、第 2 始動入賞口 1 5 が配設されており、遊技球の流路の関係上、上から順に遊技球が入賞し易くなっている。

10

【 0 0 3 4 】

また、第 1 大入賞口 2 4 の奥方には、図示しない特殊通過領域と、図示しない複数の一般通過領域（本実施形態では 4 つ）とが分岐流路として並列に形成されている。各通過領域は、第 1 大入賞口 2 4 に入賞した遊技球が通過可能に形成されている。また、特殊通過領域には、通過した遊技球を検知する特殊通過スイッチ S W 6（図 3 に示す）が配設されており、小当り遊技中に第 1 大入賞口 2 4 が開放状態となり、第 1 大入賞口 2 4 に入賞した遊技球が特殊通過領域を通過すると、小当り遊技の終了後に変動ゲームにおける大当り遊技が付与される。なお、本実施形態において、第 1 大入賞口 2 4 に入賞した遊技球が特殊通過領域を通過する確率としては、約 1 / 5 となっている。

20

【 0 0 3 5 】

また、第 2 始動入賞口 1 5 の下には、遊技球が入賞可能な特別入賞口 2 2 a（特別入球口）を有する第 2 大入賞口 2 2 が配設されており、第 2 大入賞口ソレノイド S O L 3（図 3 に示す）の作動により開閉動作を行う第 2 大入賞口扉 2 1 を備えている。第 2 大入賞口 2 2 の奥方には、入賞した遊技球を検知する第 2 カウントスイッチ S W 5（図 3 に示す）が配設されている。特別入球手段としての第 2 大入賞口 2 2 は、入賞した遊技球を検知することにより、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。第 2 大入賞口 2 2 は、変動ゲームにおける大当り遊技中に特別開閉手段としての第 2 大入賞口扉 2 1 の開動作によって開放されることで遊技球の入賞が許容される。このため、大当り遊技中、遊技者は、賞球を獲得できる機会を得ることができる。

30

【 0 0 3 6 】

この大当り遊技は、当り抽選の結果に基づいて大当りに当選し、第 1 特別図柄表示装置 1 2 a の第 1 変動ゲーム又は第 2 特別図柄表示装置 1 2 b の第 2 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に開始される。また、この大当り遊技は、当り抽選に基づいて小当りに当選し、第 1 大入賞口 2 4 に入賞した遊技球が特殊通過領域を通過すると、小当り遊技の終了後に開始される。

【 0 0 3 7 】

大当り遊技が開始すると、第 2 大入賞口 2 2 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（上限ラウンド数）を上限として複数回行われる。1 回のラウンド遊技は、第 2 大入賞口 2 2 の開閉が所定回数（本実施形態では 1 回）行われる迄であり、1 回のラウンド遊技中に第 2 大入賞口 2 2 に、規定個数（入賞上限個数）の遊技球が入賞する迄の間、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。そして、規定ラウンド数のラウンド遊技が終了すると、大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当り遊技は終了される。

40

【 0 0 3 8 】

また、大当り遊技の終了後には、変動短縮状態（以下、「変短状態」と示す）が付与される場合がある。この変短状態では、変短状態が付与されていない非変短状態と比較して、変動ゲームの変動時間が短縮される場合があり、特に、開閉羽根 1 6 を開動作させるか否かの抽選結果を導出する普図ゲームの変動時間が、非変短状態と比較して短縮される。また、変短状態では、普通当り抽選に当選した際、非変短状態とは異なる動作パターンで

50

開閉羽根 1 6 が開閉動作するようになっている。また、変短状態では、はずれ表示結果が確定停止表示される変動ゲームの変動時間が短縮される場合がある。なお、本実施形態において、非変短状態で普通当り抽選に当選する場合には、開閉羽根 1 6 が短開放態様で開放する一方で、変短状態で普通当り抽選に当選する場合には、開閉羽根 1 6 が長開放態様で開放する。つまり、開閉羽根 1 6 は、変短状態では、非変短状態と比較して、1 回の普通当りに対応する合計開放時間が長く、遊技者にとって有利に動作するように設定されている。このため、変短状態は、開閉羽根 1 6 が開放状態に動作し易い入球率向上状態であり、変動ゲームが実行され易くなる傾向がある。

【 0 0 3 9 】

また、変短状態は、当り（小当り又は大当り）の種類により、大当り遊技の終了後、予め定めた回数（本実施形態では、20 回、40 回又は 60 回）の変動ゲームを上限として付与される場合がある。なお、普通当りとなった場合に開閉羽根 1 6 が開放されるが、閉鎖する前であっても、入賞上限個数の遊技球が入賞したときには、開閉羽根 1 6 は閉鎖するようになっている。

【 0 0 4 0 】

また、パチンコ遊技機の前方には、遊技球を発射させるための発射操作が可能な図示しない発射操作手段としての発射ハンドルが配設されている。この発射ハンドルが発射操作されることによって、図示しない発射モータが駆動し、遊技球が所定の強度で遊技領域に向かって発射される。

【 0 0 4 1 】

なお、本実施形態におけるパチンコ遊技機での仕様は以下の通りである。飾図としては [1] ~ [8] の 8 種類の数字と、三角印、星印、二重丸印を含む特殊図柄とが採用されており、大当り図柄としては [1 1 1] [2 2 2] [3 3 3] [4 4 4] [5 5 5] [6 6 6] [7 7 7] [8 8 8] が採用されている。また、当りの当選確率としては、1 6 3 8 4 / 6 5 5 3 6 が、普通当りの当選確率としては、6 5 5 3 5 / 6 5 5 3 6 がそれぞれ規定されている。また、遊技球の賞球数としては、第 1 始動入賞口 1 4 及び第 2 始動入賞口 1 5 に対して 3 個が、第 1 大入賞口 2 4 及び第 2 大入賞口 2 2 に対して 1 5 個がそれぞれ規定されている。また、開閉羽根 1 6 の短開放態様としては、開閉羽根 1 6 が 1 回開放し、開放してから 4 0 m s 経過するまで開放状態を維持する態様が規定されている。また、開閉羽根 1 6 の長開放態様としては、開閉羽根 1 6 が 3 回開放し、開放してから 1 6 0 0 m s 経過するまで開放状態を維持する態様が規定されている。また、開閉羽根 1 6 の閉鎖条件である入賞上限個数としては、「10 球」が規定されている。また、各ラウンド遊技では、第 1 大入賞口 2 4 又は第 2 大入賞口 2 2 の開放回数として「1 回」が、入賞上限個数として「8 球」が、それぞれ設定されている。また、各表示装置 1 2 a , 1 2 b には、5 2 種類の特図があり、1 種類の大当り図柄と、5 0 種類の小当り図柄と、1 種類のはずれ図柄とに分類される。

【 0 0 4 2 】

次に、図 2 に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機に規定する当り遊技について以下に説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機では、当り抽選により当りに当選した場合に、1 種類の大当り及び 5 種類の小当りの中から 1 つの当りが決定され、その決定された当りに対応する当り遊技が付与されるようになっている。本実施形態において各表示装置 1 2 a , 1 2 b に確定停止表示される 5 1 種類の特図の当り図柄は、当りの種類毎に分類される。なお、図中においては、第 1 特別図柄表示装置 1 2 a に確定停止表示される図柄を「特図 1」、第 2 特別図柄表示装置 1 2 b に確定停止表示される図柄を「特図 2」と示す。

【 0 0 4 3 】

そして、第 1 特別図柄表示装置 1 2 a に確定停止表示される当り図柄のうち、図柄 Z A には 1 種類の大当り図柄が、図柄 Z B には 5 0 種類の小当り図柄が、それぞれ振分けられている。その一方で、第 2 特別図柄表示装置 1 2 b に確定停止表示される当り図柄のうち、図柄 Z a には 1 種類の当り図柄が、図柄 Z c には 1 3 種類の小当り図柄が、図柄 Z d に

10

20

30

40

50

は15種類の小当り図柄が、図柄Z eには8種類の小当り図柄が、図柄Z fには14種類の小当り図柄が、それぞれ振分けられている。このように、各表示装置12 a, 12 bに確定停止表示される特図の種類から当りの種類が特定可能となる。

【0044】

なお、本実施形態において、図柄Z c ~ Z fに分類される小当り図柄が第2特別図柄表示装置12 bに確定停止表示されたときの小当りを「特定小当り」と示し、図柄Z Bに分類される小当り図柄が第1特別図柄表示装置12 aに確定停止表示されたときの小当りを「非特定小当り」と示す。また、図柄Z cに分類される小当り図柄が第2特別図柄表示装置12 bに確定停止表示されたときの小当りを「第1特定小当り」と示し、図柄Z dに分類される小当り図柄が第2特別図柄表示装置12 bに確定停止表示されたときの小当りを「第2特定小当り」と示す。また、図柄Z eに分類される小当り図柄が第2特別図柄表示装置12 bに確定停止表示されたときの小当りを「第3特定小当り」と示し、図柄Z fに分類される小当り図柄が第2特別図柄表示装置12 bに確定停止表示されたときの小当りを「第4特定小当り」と示す。

10

【0045】

図柄Z Aに分類される大当り図柄が第1特別図柄表示装置12 aに確定停止表示されたとき、又は図柄Z aに分類される大当り図柄が第2特別図柄表示装置12 bに確定停止表示されたときには、大当り遊技が生起される。この場合における大当り遊技では、第2大入賞口22を開放させるラウンド遊技が規定されており、ラウンド遊技の規定ラウンド数が「16回」に設定されている。

20

【0046】

また、図柄Z Bに分類される小当り図柄が第1特別図柄表示装置12 aに確定停止表示されたとき、又は図柄Z c ~ Z fに分類される小当り図柄が第2特別図柄表示装置12 bに確定停止表示されたときには、小当り遊技が生起され、小当り遊技においては第1大入賞口24が所定時間開放される。そして、第1大入賞口24に入賞した遊技球が特殊通過領域を通過したときには、小当り遊技の終了後に、大当り遊技が生起される。この場合における大当り遊技では、第2大入賞口22を開放させるラウンド遊技が規定されており、ラウンド遊技の規定ラウンド数が「15回」に設定されている。このため、小当り遊技を1ラウンドとして、小当り遊技と大当り遊技とを連続させた当り遊技は、ラウンド遊技の規定ラウンド数が実質的に「16回」に設定されているといえる。

30

【0047】

各ラウンド遊技の最大時間として各大当り遊技で「25(秒)」が、各ラウンド遊技における第2大入賞口22の開放回数として「1回」が、1回のラウンド遊技の入賞上限個数として「8球」が、それぞれ設定されている。また、各大当り遊技で、オープニング時間として「10(秒)」が、各ラウンド間のインターバル時間(ラウンド間インターバル)として「2(秒)」が、エンディング時間として「15(秒)」が、それぞれ設定されている。

【0048】

また、本実施形態において、当り抽選の結果に基づいて小当りに当選した場合には、当選した小当りの種類に対応した開放態様で第1大入賞口24が開放される。

40

具体的に、非特定小当りに当選したときには、小当り遊技において短開放態様で第1大入賞口24が開放状態となる。この短開放態様は、長開放態様よりも、第1大入賞口24に遊技球が入賞し難く、第1大入賞口24に遊技球がほとんど入賞しない開放態様である。

【0049】

また、特定小当りに当選したときには、小当り遊技において長開放態様で第1大入賞口24が開放状態となる。この長開放態様は、短開放態様よりも第1大入賞口24に遊技球が入賞し易い開放態様である。なお、図中において、大当りに当選したときの第2大入賞口22の開放態様については、その開放態様が1種類であるため、「-」で表している。

【0050】

50

このように、各特別図柄表示装置 1 2 a , 1 2 b に確定停止表示される小当り図柄の種類に対応する開放態様で第 1 大入賞口 2 4 が開放状態となる。特に、第 1 変動ゲームにおいて小当りに当選した場合には、第 1 大入賞口 2 4 が短開放態様で開放状態となるため、第 1 大入賞口 2 4 にほとんど遊技球が入賞しない。その一方で、第 2 変動ゲームにおいて小当りに当選した場合には、第 1 大入賞口 2 4 が長開放態様で開放状態となるため、第 1 大入賞口 2 4 に遊技球が入賞する。

【 0 0 5 1 】

また、本実施形態において、当り抽選の結果に基づいて小当りに当選した場合において、第 1 大入賞口 2 4 に入賞した遊技球が特殊通過領域を通過したときには、小当り遊技の終了後に大当り遊技が付与されるが、その大当り遊技の終了後における遊技状態については、小当り図柄として決定された特図に応じて決定される。また、本実施形態において、当り抽選の結果に基づいて小当りに当選した場合において、第 1 大入賞口 2 4 に入賞した遊技球が特殊通過領域を通過しなかったときには、小当り遊技の終了後に大当り遊技が付与されず、小当り遊技の終了後における遊技状態も変化しない。

【 0 0 5 2 】

具体的に、図柄 Z A に分類される大当り図柄が第 1 特別図柄表示装置 1 2 a に確定停止表示されたとき、又は図柄 Z a に分類される大当り図柄が第 2 特別図柄表示装置 1 2 b に確定停止表示されたときに付与される大当り遊技は、大当り遊技の終了後に、「 6 0 回」の変動ゲームを上限として変短状態が付与されるようになっている。また、第 1 特定小当りに当選したときに、特殊通過領域を遊技球が通過したことを契機として付与される大当り遊技も、大当り遊技の終了後に、「 6 0 回」の変動ゲームを上限として変短状態が付与されるようになっている。また、第 2 特定小当りに当選したときに、特殊通過領域を遊技球が通過したことを契機として付与される大当り遊技も、大当り遊技の終了後に、「 4 0 回」の変動ゲームを上限として変短状態が付与されるようになっている。また、第 3 特定小当りに当選したときに、特殊通過領域を遊技球が通過したことを契機として付与される大当り遊技は、大当り遊技の終了後に、「 2 0 回」の変動ゲームを上限として変短状態が付与されるようになっている。その一方で、非特定小当り、第 4 特定小当りに当選したときに、特殊通過領域を遊技球が通過したことを契機として付与される大当り遊技は、大当り遊技の終了後に、変短状態が付与されないようになっている。

【 0 0 5 3 】

このため、大当りに当選した場合や、第 1 ~ 第 3 特定小当りに当選したときに、特殊通過領域を遊技球が通過したことを契機として付与される大当り遊技は、大当り遊技の終了後に、当りの種類に対応する回数を上限として変短状態が付与されるようになっている。その一方で、非特定小当り又は第 4 特定小当りに当選したときに、特殊通過領域を遊技球が通過したことを契機として付与される大当り遊技は、大当り遊技の終了後に、変短状態が付与されないようになっている。

【 0 0 5 4 】

また、非変短状態では、開閉羽根 1 6 が短開放態様で開放状態となるため、第 2 始動入賞口 1 5 に遊技球が入賞し難く、第 1 始動入賞口 1 4 に遊技球を入賞させ、第 1 変動ゲームを主に実行させるように遊技が進行される。この場合、小当りのうち非特定小当りに当選することとなり、第 1 大入賞口羽根 2 3 が短開放態様で開放状態となり、第 1 大入賞口 2 4 に遊技球が入賞され難く、大当り遊技が生起され難く制御される。したがって、非変短状態では、1 6 3 8 4 / 6 5 5 3 6 の確率で当りに当選するものの、1 / 5 1 の確率でしか大当り図柄が決定されないため、実質的に約 1 / 2 0 4 の確率で大当りとなる。

【 0 0 5 5 】

その一方で、変短状態では、開閉羽根 1 6 が長開放態様で開放状態となるため、第 2 始動入賞口 1 5 に遊技球が入賞し易く、第 2 始動入賞口 1 5 に遊技球を入賞させ、第 2 変動ゲームを主に実行させるように遊技が進行される。この場合、1 6 3 8 4 / 6 5 5 3 6 の確率で当りに当選するものの、非変短状態と同じように 1 / 5 1 の確率でしか大当り図柄が決定されない。しかし、非変短状態とは異なり、小当りに当選すると第 1 大入賞口羽根

23が長開放態様で開放状態となるので、実質的に約1/4の確率で小当りに当選し、第1大入賞口羽根23が開放状態となる。また、第1大入賞口24に入賞した遊技球が特殊通過領域を通過する確率が約1/5となっているため、約1/20の確率で大当りとなる。

【0056】

また、変短状態において小当りに当選し、特殊通過領域を遊技球が通過した場合に付与される大当り遊技の終了後において変短状態が付与される上限回数としては、13/50の確率で「60回」が、15/50の確率で「40回」が、8/50の確率で「20回」がそれぞれ決定され、14/50の確率で変短状態が付与されないこととなる。このため、変短状態の継続率としては、約72%となる。なお、本実施形態において大当りとなる
10
と、変短状態の上限回数が「20回」である場合には、大当りに連続して当選する確率（連荘率）が約64%となり、変短状態の上限回数が「40回」である場合には、連荘率が約87%となり、変短状態の上限回数が「60回」である場合には、連荘率が約95%となる。

【0057】

次に、図3を参照してパチンコ遊技機の制御構成について説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機の機裏側には、パチンコ遊技機全体を制御する主制御基板30が配設されている。主制御手段としての主制御基板30は、パチンコ遊技機全体を制御するための各種処理を実行するとともに、該処理結果に応じた各種の制御信号（制御コマンド）を出力する。また、機裏側には、演出制御基板31が配設されている。演出制御
20
手段としての演出制御基板31は、主制御基板30が出力した制御信号（制御コマンド）に基づいて、演出表示装置11の表示態様（図柄、各種背景画像、文字、キャラクタなどの表示画像など）を制御する。

【0058】

主制御基板30には、制御動作を所定の手順で実行する主制御用CPU30aと、主制御用CPU30aのメイン制御プログラムを格納する主制御用ROM30b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RAM30cが設けられている。そして、主制御用CPU30aには、各種スイッチSW1～SW6が遊技球を検知して出力する検知信号を入力可能に接続されている。また、主制御用CPU30aには、第1特別図柄表示装置12a、第2特別図柄表示装置12b、第1特別図柄保留表示装置13a、第2特別
30
図柄保留表示装置13b、及び普通図柄表示装置20が接続されている。また、主制御用CPU30aには、普通電動役物ソレノイドSOL1、第1大入賞口ソレノイドSOL2、及び第2大入賞口ソレノイドSOL3が接続されている。なお、本実施形態において、表示手段としての各特別図柄表示装置12a、12bの表示制御を行う主制御用CPU30aは表示制御手段として機能する。

【0059】

また、主制御用CPU30aは、当り判定用乱数、及び特図振分乱数の値などの各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。当り判定用乱数は、当り抽選（当り判定）で用いる乱数である。特図振分乱数は、当り図柄となる特図の決定で用いる乱数である。また、主制御用RAM30cには、パチンコ遊技機の動作
40
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。例えば、主制御用RAM30cには、普図ゲームにおいて普通当りとなるか否かを判定する場合に用いる普通当り判定用乱数が記憶されている。

【0060】

主制御用ROM30bには、メイン制御プログラム、各種の判定値（当り判定値など）が記憶されている。当り判定値は、当り抽選で用いる判定値であり、当り判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。

【0061】

また、主制御用ROM30bには、変動ゲームに関する複数種類の変動パターンが記憶されている。これらの変動パターンは、変動ゲームが開始してから変動ゲームが終了する
50

までの間の演出（遊技演出）のベースとなるパターンであって、変動ゲームの変動内容（演出内容）及び変動時間（演出時間）を特定（指定）し得る。本実施形態において、複数種類の変動パターンは、当り変動用変動パターン、はずれリーチ変動用変動パターン、及びはずれ変動用変動パターンに分類できる。当り変動は、当り遊技が付与されると決定された場合に行われる変動であり、演出表示装置 11 では、リーチ演出を経て、変動ゲームが最終的に当り図柄を確定停止表示させるように展開される演出が実行される。はずれリーチ変動は、当り遊技が付与されないと決定された場合に行われる変動であり、演出表示装置 11 では、リーチ演出を経て、変動ゲームが最終的にははずれ図柄を確定停止表示させるように展開される演出が実行される。はずれ変動は、当り遊技が付与されないと決定された場合に行われる変動であり、演出表示装置 11 では、リーチ演出を経ないで、変動ゲームが最終的にははずれ図柄を確定停止表示させるように展開される演出が実行される。また、変動パターンは、第 1 変動ゲームにおける変動パターンと、第 2 変動ゲームにおける変動パターンとが特定可能なように規定されている。

10

【0062】

また、主制御用 ROM 30b には、普図ゲームに関する複数種類の普図変動パターンが記憶されている。これらの普図変動パターンは、普図ゲームが開始してから普図ゲームが終了するまでの間の演出（遊技演出）のベースとなるパターンであって、普図ゲームの変動内容（演出内容）及び変動時間（演出時間）を特定（指定）し得る。本実施形態において、複数種類の普図変動パターンは、普通当り変動用普図変動パターン、及びはずれ変動用普図変動パターンに分類できる。普通当り変動は、普通当りに当選した場合に行われる変動であり、はずれ変動は、普通当りに当選しなかった場合に行われる変動である。

20

【0063】

演出制御基板 31 には、制御動作を所定の手順で実行する演出制御用 CPU 31a と、演出制御用 CPU 31a の演出制御プログラムを格納する演出制御用 ROM 31b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる演出制御用 RAM 31c が設けられている。演出制御用 ROM 31b 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。演出制御用 RAM 31c には、パチンコ遊技機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。また、演出制御用 CPU 31a には、演出表示装置 11 が接続されている。演出制御用 CPU 31a は、各種制御コマンドを入力すると、表示制御プログラムに基づいて各種制御を実行する。

30

【0064】

次に、主制御基板 30 の主制御用 CPU 30a が、メイン制御プログラムに基づいて実行する普通図柄入力処理、普通図柄開始処理、特別図柄入力処理、特別図柄開始処理などの各種処理について以下に説明する。本実施形態において主制御用 CPU 30a は、所定の制御周期（本実施形態では、4ms）毎に各種処理を実行する。なお、本実施形態では、以下に説明する各種処理を実行する主制御用 CPU 30a が当り判定手段、大当り判定手段、小当り判定手段、当り種類決定手段、変動内容決定手段、遊技状態制御手段、普通当り判定手段、開閉制御手段、特殊開閉制御手段として機能する。

【0065】

まず、普図ゲームに関する普通図柄入力処理について以下に説明する。

40

普通図柄入力処理において、主制御用 CPU 30a は、遊技球が作動ゲート 19 を通過したと判定した場合、主制御用 RAM 30c に記憶されている普図保留記憶数が上限数の「4」未満であるか否かを判定する。そして、その判定結果が肯定（普図保留記憶数 < 「4」）の場合、主制御用 CPU 30a は、普図保留記憶数を「1」加算し、普図保留記憶数を書き換える。続いて、主制御用 CPU 30a は、普通当り判定用乱数や普図振分乱数の値を主制御用 RAM 30c から読み出して取得し、該値を普図保留記憶数に対応付けられた主制御用 RAM 30c の所定の記憶領域に設定し、普通図柄入力処理を終了する。

【0066】

次に、普図ゲームに関する普通図柄開始処理について以下に説明する。

50

主制御用CPU30aは、普図が変動表示中又は普通当り遊技中ではない場合において、読み出した普図保留記憶数が「0」よりも大きいときには、普図保留記憶数を「1」減算し、当該普図保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている普通当り判定用乱数の値を取得する。そして、主制御用CPU30aは、取得した普通当り判定用乱数の値が主制御用ROM30bに記憶されている普通当り判定値と一致するか否かを判定して普通当り判定を行う。つまり、主制御用CPU30aは、遊技球が作動ゲート19を通過し、普図保留記憶数が「4」未満であるというように普通始動条件の成立により、普図ゲームが普通当りとなるか否かを判定することとなる。

【0067】

普通当り判定の結果が肯定である場合、主制御用CPU30aは、普通当りとなる普図ゲームであることを示す普通当りフラグを主制御用RAM30cに設定する。

そして、主制御用CPU30aは、普通当りを決定した場合、普図ゲームの終了後、普通当り遊技に関する制御を実行する。また、主制御用CPU30aは、普図ゲームが開始したときに変短状態が付与されているか否かによって異なる開放態様にて、開閉羽根16を開放させるよう普通電動役物ソレノイドSOL1を制御する。具体的に、主制御用CPU30aは、普図ゲームが開始したときに変短状態が付与されていない場合には、短開放態様で開閉羽根16を開放させるように普通電動役物ソレノイドSOL1を制御する（本実施形態では40ms開放）。その一方で、主制御用CPU30aは、普図ゲームが開始したときに変短状態が付与されている場合には、長開放態様で開閉羽根16を開放させるように普通電動役物ソレノイドSOL1を制御する（本実施形態では1600ms3回開放）。このように、変短状態が付与されていない場合には、第2始動入賞口15が開放されるものの、開閉羽根16が開放される時間が極めて短く設定されているため、第2始動入賞口15に遊技球がほとんど入賞しない。その一方で、変短状態が付与されている場合には、第2始動入賞口15が開放され、開閉羽根16が開放される時間が第2始動入賞口15に遊技球が入賞可能な時間として設定されているため、第2始動入賞口15に遊技球が入賞し易い。

【0068】

また、本実施形態において、主制御用CPU30aは、変短状態が付与されているか否かに応じた普図ゲームの変動パターンを選択し、決定する。これにより、主制御用CPU30aは、変短状態では、非変短状態よりも普図ゲームの変動時間を短くさせるよう制御するとともに、1回の普通当りに対応する合計開放時間を長く開放させるよう制御する。

【0069】

次に、特別図柄入力処理について以下に説明する。

最初に、主制御用CPU30aは、第1始動口スイッチSW2から検知信号を入力しているか否かに基づいて、第1始動入賞口14に遊技球が入賞したか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている第1保留記憶数が上限数の「4」未満であるか否かを判定する。第1保留記憶数が「4」未満である場合、主制御用CPU30aは、第1保留記憶数を「1」加算する。第1保留記憶数を更新（「1」加算）した主制御用CPU30aは、更新後（加算後）の第1保留記憶数を表示するように第1特別図柄保留表示装置13aの表示内容を制御する。次に、主制御用CPU30aは、各種乱数の値（本実施形態では当り判定用乱数の値など）を主制御用RAM30cから読み出して取得し、該値を第1保留記憶数に対応する主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

【0070】

その一方で、上記判定が否定の場合、主制御用CPU30aは、第2始動口スイッチSW3から検知信号を入力しているか否かに基づいて、第2始動入賞口15に遊技球が入賞したか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている第2保留記憶数が上限数の「4」未満であるか否かを判定する。第2保留記憶数が「4」未満でない場合、主制御用CPU30aは、特別図柄入力

処理を終了する。一方、第2保留記憶数が「4」未満である場合、主制御用CPU30aは、第2保留記憶数を「1」加算する。第2保留記憶数を更新（「1」加算）した主制御用CPU30aは、更新後（加算後）の第2保留記憶数を表示するように第2特別図柄保留表示装置13bの表示内容を制御する。次に、主制御用CPU30aは、各種乱数の値（本実施形態では当り判定用乱数の値など）を主制御用RAM30cから読み出して取得し、該値を第2保留記憶数に対応する主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

【0071】

次に、特別図柄開始処理について以下に説明する。

最初に、主制御用CPU30aは、変動ゲームの実行中、又は当り遊技中か否かの実行条件を判定する。この判定結果が肯定（変動ゲーム中、又は当り遊技中である）の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

10

【0072】

その一方で、この判定結果が否定（変動ゲーム中ではなく、かつ当り遊技中ではない）の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている第2保留記憶数が「0」よりも大きいか否かを判定する第2保留判定処理を実行する。第2保留記憶数が「1」以上の場合、第2保留記憶数を「1」減算し、更新後（減算後）の第2保留記憶数を表示するように第2特別図柄保留表示装置13bの表示内容を制御する。そして、主制御用CPU30aは、第2当り判定処理を実行する。

【0073】

20

その一方で、主制御用CPU30aは、第2保留記憶数が「0」である場合、主制御用RAM30cに記憶されている第1保留記憶数が「0」よりも大きいか否かを判定する第1保留判定処理を実行する。第1保留記憶数が「1」以上の場合、第1保留記憶数を「1」減算し、更新後（減算後）の第1保留記憶数を表示するように第1特別図柄保留表示装置13aの表示内容を制御する。そして、主制御用CPU30aは、第1当り判定処理を実行する。

【0074】

このように、主制御用CPU30aは、第1保留記憶数及び第2保留記憶数の両方が「1」以上である場合、第2当り判定処理を優先して行うことによって、第2変動ゲームを優先的に実行させることとなる。

30

【0075】

第1当り判定処理において、主制御用CPU30aは、第1保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている当り判定用乱数の値を読み出す。続いて、主制御用CPU30aは、第1保留記憶数に対応付けられた当り判定用乱数の値と当り判定値を比較し、両値が一致するか否かの当り判定をする。

【0076】

この当り判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、当りとなる変動ゲームを実行させるための第1当り時変動処理を実行する。第1当り時変動処理において主制御用CPU30aは、第1保留記憶数に対応付けられた特図振分乱数の値を主制御用RAM30cから読み出し、該特図振分乱数の値に基づいて、第1特別図柄表示装置12aに確定停止表示させる特図（最終停止図柄）として当り図柄（大当り図柄又は小当り図柄）を決定する。特に、本実施形態において、主制御用CPU30aは、特図振分乱数の値に基づいて、特図を決定することによって、大当りとなるか、小当りとなるか、小当りの種類など、当りの種類を決定することとなる。そして、主制御用CPU30aは、大当りとなる場合には、大当りとなる変動ゲームであることを示す大当りフラグを主制御用RAM30cに設定し、小当りとなる場合には、小当りとなる変動ゲームであることを示す小当りフラグを主制御用RAM30cに設定する。そして、主制御用CPU30aは、作動フラグに基づいて、当り変動用変動パターンの中から何れかを決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

40

【0077】

50

その一方で、上記大当たり判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、第1保留記憶数に対応付けられたリーチ判定用乱数の値を読み出すとともに、リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値を比較し、両値が一致するか否かのリーチ判定を行う。なお、リーチ判定値としては、主に、変短状態が付与されているか否か、減算後の保留記憶数等によって異なる値が定められており、リーチ演出を実行させるか否かを決定する確率が異なる場合がある。

【0078】

このリーチ判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ判定に当選したことから、はずれリーチ変動となる変動ゲームを実行させるための第1リーチ時変動処理を実行する。第1リーチ時変動処理において主制御用CPU30aは、第1特別図柄表示装置12aに確定停止表示させる特図としてはずれ図柄を決定するとともに、作動フラグに基づいて、はずれリーチ変動用変動パターンの中から何れかを選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

10

【0079】

その一方で、リーチ判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ判定に当選しなかったことから、はずれ変動となる変動ゲームを実行させるための第1はずれ時変動処理を実行する。第1はずれ時変動処理において主制御用CPU30aは、第1特別図柄表示装置12aに確定停止表示させる特図としてはずれ図柄を決定する。続いて、主制御用CPU30aは、作動フラグに基づいて、はずれ変動用変動パターンの中から何れかを選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

20

【0080】

その一方で、第2当たり判定処理において、主制御用CPU30aは、第2保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている当たり判定用乱数の値を読み出す。続いて、主制御用CPU30aは、第2保留記憶数に対応付けられた当たり判定用乱数の値と当たり判定値を比較し、両値が一致するか否かの当たり判定をする。

【0081】

この当たり判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、当たりとなる変動ゲームを実行させるための第2当たり時変動処理を実行する。第2当たり時変動処理において主制御用CPU30aは、第2保留記憶数に対応付けられた特図振分乱数の値を主制御用RAM30cから読み出し、該特図振分乱数の値に基づいて、第2特別図柄表示装置12bに確定停止表示させる特図（最終停止図柄）として当たり図柄（大当たり図柄又は小当たり図柄）を決定する。特に、本実施形態において、主制御用CPU30aは、特図振分乱数の値に基づいて、特図を決定することによって、大当たりとなるか、小当たりとなるか、小当りの種類など、当りの種類を決定することとなる。そして、主制御用CPU30aは、大当たりとなる場合には、大当たりとなる変動ゲームであることを示す大当たりフラグを主制御用RAM30cに設定し、小当たりとなる場合には、小当たりとなる変動ゲームであることを示す小当たりフラグを主制御用RAM30cに設定する。そして、主制御用CPU30aは、作動フラグに基づいて、当たり変動用変動パターンの中から何れかを選択する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

30

40

【0082】

その一方で、上記大当たり判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、第2保留記憶数に対応付けられたリーチ判定用乱数の値を読み出すとともに、リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値を比較し、両値が一致するか否かのリーチ判定を行う。

【0083】

このリーチ判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ判定に当選したことから、はずれリーチ変動となる変動ゲームを実行させるための第2リーチ時変動処理を実行する。第2リーチ時変動処理において主制御用CPU30aは、第2特別図柄表示装置12bに確定停止表示させる特図としてはずれ図柄を決定するとともに、作動フラグに基づいて、はずれリーチ変動用変動パターンの中から何れかを選択し、決定する。

50

その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0084】

その一方で、リーチ判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ判定に当選しなかったことから、はずれ変動となる変動ゲームを実行させるための第2はずれ時変動処理を実行する。第2はずれ時変動処理において主制御用CPU30aは、第2特別図柄表示装置12bに確定停止表示させる特図としてははずれ図柄を決定する。続いて、主制御用CPU30aは、作動フラグに基づいて、はずれ変動用変動パターンの中から何れかを選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0085】

10

その後、特別図柄開始処理とは別の処理において、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理において決定した決定事項にしたがって生成した制御コマンドを所定のタイミングで演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に出力する。具体的に、主制御用CPU30aは、変動パターンを指示するとともに変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを変動ゲームの開始に際して最初に出力する。また、主制御用CPU30aは、特図を指定する特図用の特図指定コマンドを変動パターン指定コマンドの出力後、次に出力する。また、主制御用CPU30aは、特図の確定停止表示に際して全図柄停止コマンドを演出制御基板31に出力する。

【0086】

主制御用CPU30aは、大当りに当選した場合、決定した変動パターンに基づく変動ゲームの終了後、最終停止図柄に基づいて特定された種類の大当り遊技の制御を開始し、演出制御基板31の演出制御用CPU31a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。なお、ここでいう大当りの種類としては、当り判定の結果に基づいて大当りに当選した場合と、当り判定の結果に基づいて小当りに当選し、特殊通過領域を通過した場合とに分類される。主制御用CPU30aは、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。また、主制御用CPU30aは、ラウンドの開始毎にラウンドコマンドを出力する。また、主制御用CPU30aは、最後のラウンド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。そして、主制御用CPU30aは、エンディング時間の経過後、大当りフラグをクリアし、大当り遊技を終了させる。なお、主制御用CPU30aは、大当りに当選した場合、第1大入賞口24を開放させるときに、開放信号を出力し、第1大入賞口24を閉鎖させるときに、閉鎖信号を出力する。

20

30

【0087】

また、主制御用CPU30aは、小当り遊技を決定した場合、大当り遊技を決定した場合におけるオープニングコマンド、ラウンドコマンド、エンディングコマンドと同じようにコマンドを出力する。そして、主制御用CPU30aは、エンディング時間の経過後、小当りフラグに「0」を設定し（クリアし）、小当り遊技を終了させる。

【0088】

また、主制御用CPU30aは、小当りに当選した場合、第1大入賞口24を開放させるときに、開放信号を出力し、第1大入賞口24を閉鎖させるときに、閉鎖信号を出力する。特に、主制御用CPU30aは、非変短状態で非特定小当りに当選したときには、短開放態様で第1大入賞口24を開閉制御させることとなる。その一方で、主制御用CPU30aは、変短状態で特定小当りに当選したときには、長開放態様で第1大入賞口24を開閉制御させることとなる。

40

【0089】

また、小当り遊技中において、主制御用CPU30aは、特殊通過スイッチSW6からの通過信号に基づいて遊技球が特殊通過領域を通過したと判定した場合、大当りフラグに「1」を設定するとともに、特殊通過領域を通過したことを指定する特殊通過コマンドを演出制御基板31に出力する。そして、主制御用CPU30aは、小当り遊技の終了後、大当り抽選に当選したことに伴う大当り遊技と同じように大当り遊技を行うこととなる。

50

なお、本実施形態において、特殊通過領域を遊技球が通過した場合に付与される変動ゲームの大当りの種類としては、各始動入賞口14, 15に遊技球が入賞したときに抽出された特図振分乱数に基づいて決定され、言い換えると、小当り図柄に基づいて決定される。その一方で、主制御用CPU30aは、特殊通過スイッチSW6からの通過信号に基づいて遊技球が特殊通過領域を通過した判定していない場合、小当り遊技の終了後、大当り遊技を開始させることなく、遊技状態を維持して次の変動ゲームを行うこととなる。

【0090】

また、主制御用CPU30aは、作動フラグの制御により、変短状態に関する遊技状態の制御を行うこととなる。具体的には、主制御用CPU30aは、大当り遊技の種類に拘わらず、大当り遊技の開始時に、作動フラグをクリアする(「0」を設定する)。また、主制御用CPU30aは、大当り遊技の終了後に、当選した当りの種類に基づいて、変短状態を付与するか否か、変短状態を付与する上限回数を決定する。そして、主制御用CPU30aは、変短状態を付与する場合には、変短状態を付与することを示す値を作動フラグに設定する。そして、主制御用CPU30aは、作動フラグに対応する変短指定コマンドを演出制御基板31に出力する。変短指定コマンドは、変短状態が付与されているか否かを示すコマンドである。特に、主制御用CPU30aは、小当り遊技中に特殊通過領域を遊技球が通過したことにより大当り遊技が付与された場合には、当選した小当りの種類に基づいて、変短状態の上限回数を決定する。このように、主制御用CPU30aは、当りの種類に基づいて、当り遊技の終了後に変短状態を付与可能に制御するとともに、変短状態が付与される場合に、変短状態が付与される変動ゲームの上限回数を決定することとなる。

【0091】

また、主制御用CPU30aは、予め定めた回数(本実施形態では、20回、40回又は60回)を上限回数として変短状態が付与される場合には、その回数を示す値を作動回数として主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定する。また、主制御用CPU30aは、変動ゲーム毎に(変動ゲームの終了時に)作動回数を「1」減算し、値が「0」となると、作動フラグをクリアし、変短終了コマンドを演出制御基板31に出力する。この変短終了コマンドは、変短状態が終了した旨を示すコマンドである。特に、主制御用CPU30aは、特定小当りに当選したときに特殊通過領域を遊技球が通過していないときには、大当り遊技が付与されないため、予め定めた上限回数の変動ゲームが終了した後に変短状態の付与を終了させる制御を行うこととなる。

【0092】

次に、各種演出を含む変動ゲームを実行させるために演出制御用CPU31aが実行する制御内容について以下に説明する。

主制御用CPU30aから所定の制御コマンドを所定のタイミングで入力すると、演出制御用CPU31aは、演出制御プログラムに基づいて、入力した制御コマンドに応じた制御を行う。

【0093】

具体的に、演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンド及び特図指定コマンドを入力すると、当該変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターン及び当該特図指定コマンドにより指定された最終停止図柄に基づいて、演出表示装置11に表示させる飾図を決定する。

【0094】

より詳しくは、演出制御用CPU31aは、大当り遊技が付与される大当り図柄の場合、飾図を大当り図柄の中から決定し、小当り遊技が付与される小当り図柄の場合、飾図を小当り図柄の中から決定する。また、演出制御用CPU31aは、はずれリーチ変動となる変動パターン指定コマンドを入力した場合、リーチ状態を形成するはずれ図柄の中から飾図を決定し、はずれ変動となる変動パターン指定コマンドを入力した場合、リーチ状態を形成しないはずれ図柄の中から飾図を決定する。

【0095】

なお、本実施形態において、演出制御用CPU31aは、非特定小当りに当選した場合には、小当り図柄としてリーチ状態を形成するはずれ図柄の中から飾図を決定する一方で、特定小当りに当選した場合には、小当り図柄として、リーチ状態を形成するとともに、中列の飾図として特殊図柄（三角印、星印、二重丸印のうち何れか）を決定する。特に、演出制御用CPU31aは、特定小当りに当選した場合には、当選した小当りの種類（第1～第4特定小当り）によって異なる確率で特殊図柄を決定する。

【0096】

具体的に、演出制御用CPU31aは、第4特定小当りに当選した場合には、第1～第3特定小当りに当選した場合よりも高い確率で三角印を特殊図柄として決定する。その一方で、演出制御用CPU31aは、第1～第3特定小当りに当選した場合には、第4特定小当りに当選した場合よりも高い確率で星印、二重丸印を特殊図柄として決定する。また、演出制御用CPU31aは、第1特定小当りに当選した場合には、第2、第3特定小当りに当選した場合よりも高い確率で二重丸印を特殊図柄として決定する一方で、第2、第3特定小当りに当選した場合には、第1特定小当りに当選した場合よりも高い確率で星印を特殊図柄として決定する。また、演出制御用CPU31aは、第2特定小当りに当選した場合には、第3特定小当りに当選した場合よりも高い確率で二重丸印を特殊図柄として決定する一方で、第3特定小当りに当選した場合には、第2特定小当りに当選した場合よりも高い確率で星印を特殊図柄として決定する。このように、小当りに当選した場合において中列の図柄として特殊図柄が確定停止表示された場合には、その特殊図柄の種類によって当選した小当りの種類を示唆することとなる。

【0097】

そして、演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドにて指定された変動パターンで飾図を変動表示させて変動ゲームを開始させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。続いて、演出制御用CPU31aは、全図柄停止コマンドを入力すると、決定した飾図を確定停止表示させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。

【0098】

また、演出制御用CPU31aは、オープニングコマンドを入力すると、該コマンドに対応するオープニング演出を実行させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。また、演出制御用CPU31aは、ラウンドコマンドを入力すると、各ラウンド演出を実行させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。また、演出制御用CPU31aは、エンディングコマンドを入力すると、エンディング演出を実行させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。

【0099】

特に、特定小当りに当選した場合、演出制御用CPU31aは、小当り遊技中においてエンディングコマンドを入力すると、その小当り遊技中に特殊通過コマンドを入力したか否かを判定する。そして、演出制御用CPU31aは、特殊通過コマンドを入力したと判定した場合には、飾図として確定停止表示されていた小当り図柄を大当り図柄に変更させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。その一方で、演出制御用CPU31aは、特殊通過コマンドを入力しなかったと判定した場合には、飾図として確定停止表示されていた小当り図柄を、はずれリーチ変動と同じはずれ図柄に変更させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。このように、飾図として大当り図柄が表示されることによって、小当り遊技の終了後に大当り遊技が生起されることが特定可能な演出が実行され、飾図としてははずれ図柄が表示されることによって、小当り遊技の終了後に大当り遊技が生起されないことが特定可能な演出が実行されることとなる。

【0100】

また、演出制御用CPU31aは、変短指定コマンド、変短終了コマンドを入力すると、当該コマンドに対応する値を演出制御用RAM31cに設定する。特に、演出制御用CPU31aは、当りとなる変動ゲームの開始時に特図指定コマンドを入力すると、特図の種類から当りの種類が特定可能である。また、演出制御用CPU31aは、その当りの種類に基づいて、変短状態が付与されるか否か、変短状態の上限回数が特定可能である。そ

して、演出制御用CPU31aは、変短状態が付与された場合には、演出制御用RAM31cに割り当てられた作動回数に特定した変短状態の上限回数を設定する。この作動回数は、変短状態が付与された回数を計数するためのカウンタである。そして、演出制御用CPU31aは、作動回数が「0」となるまで、変動ゲームが実行される毎に作動回数を「1」減算する。

【0101】

特に、演出制御用CPU31aは、特図指定コマンドに基づいて第1～第3特定小当りに当選したか否かを判定するとともに、特殊通過コマンドに基づいて、特殊通過領域を遊技球が通過したか否かを判定する。そして、演出制御用CPU31aは、小当りに当選した後に、特殊通過領域への遊技球の通過による大当り遊技が付与されたと判定された場合には、当選した小当りの種類によって、大当り遊技の終了後に付与される変短状態の上限回数を特定することとなる。

10

【0102】

また、本実施形態において、変短状態において、決定された当りの種類に関する各種演出が実行される場合がある。具体的には、大当り遊技の終了後に変短状態が付与された場合において第1～第3特定小当りに当選したときには、特殊通過領域に遊技球を通過させると変短状態の付与が継続される小当りが当選したことが確定する第1継続確定演出が実行される場合がある。特定演出としての第1継続確定演出は、変動ゲームの開始を契機として実行され、その変動ゲームで確定停止表示される特図に準じ、第1～第3特定小当りの何れかに当選したことが特定可能であり、遊技者に対して遊技球を発射させることの指標を提示することができる。なお、本実施形態では、第1継続確定演出としては、7図柄画像が表示されることが該当する。

20

【0103】

また、大当り遊技の終了後に変短状態が付与された場合において大当りに当選したときには、第1大入賞口24が開放状態となることなく、大当り遊技が開始され、大当り遊技の終了後に、60回の変動ゲームを上限として変短状態が付与されることが確定する第2継続確定演出が実行される場合がある。第2継続確定演出は、変動ゲームの開始を契機として実行され、その変動ゲームで確定停止表示される特図に準じ、大当りに当選したことが特定可能である。なお、本実施形態では、第2継続確定演出としては、V図柄画像が表示されることが該当する。

30

【0104】

また、第1継続確定演出及び第2継続確定演出以外にも、大当り遊技の終了後に変短状態が付与された場合において継続示唆演出が実行される場合がある。示唆演出としての継続示唆演出は、当りに当選したか否か、当選した当りの種類に基づいて、第1大入賞口24に入賞した遊技球が特殊通過領域を通過した場合に付与される大当り遊技の終了後に、変短状態が付与されることを示唆する演出である。継続示唆演出は、変動ゲームの開始を契機として実行され、その変動ゲームで確定停止表示される特図に準じ、当りに当選したか否か、当選した当りの種類が予測可能であり、遊技者に対して遊技球を発射させるか停止させるかの指標を提示することができる。なお、本実施形態では、継続示唆演出としては、チェリー画像、スイカ画像、又はベル画像が表示されることが該当する。

40

【0105】

また、本実施形態において、第1継続確定演出の実行のほう、第2継続確定演出及び継続示唆演出の実行よりも優先して決定される。具体的に、第1継続確定演出の実行が決定された場合には、第2継続確定演出及び継続示唆演出を実行させるか否か自体が決定されず、第1継続確定演出の実行が決定されなかった場合には、第2継続確定演出及び継続示唆演出を実行させるか否かが決定される。

【0106】

ここで、図4～図6を参照して演出表示装置11の画像表示部GHに表示される画像の具体的な一例について説明する。

まず、図4(a)に示すように、画像表示部GHには、飾図が確定停止表示されている

50

。そして、変動ゲームの始動条件が成立した場合には、図4(b)に示すように、飾図の変動表示が行われる。そして、図4(c)に示すように、左列の飾図と右列の飾図とが一致するように一旦停止表示され、リーチ状態となり、図4(d)に示すように、中列の飾図として三角印の特殊図柄が停止表示され、小当り図柄が確定停止表示される。この場合において、第1大入賞口24が長開放態様で開放状態となるが、特殊通過領域を遊技球が通過しなかった場合には、図4(e)に示すように、小当り図柄がはずれ図柄に変更される。その一方で、図4(f)に示すように、中列の飾図として二重丸印の特殊図柄が停止表示され、小当り図柄が確定停止表示される場合もある。そして、第1大入賞口24が長開放態様で開放状態となり、特殊通過領域を遊技球が通過した場合には、図4(g)に示すように、小当り図柄が大当り図柄に変更され、小当り遊技が終了した後に、図4(h)に示すように、大当り遊技が開始される。

10

【0107】

続いて、図5(a)に示すように、大当り遊技が終了した場合には、次回の変動ゲームから変短状態が付与される場合がある。そして、変動ゲームの始動条件が成立した場合には、図5(b)に示すように、飾図の変動表示が行われるとともに、変短状態の付与が継続される第1～第3特定小当りの当選が確定する7図柄画像が表示され、第1継続確定演出が実行される場合がある。このように、第1継続確定演出の実行を遊技者に認識させることによって、停止されていた遊技球の発射を開始させる機会を提供することができる。

【0108】

そして、この場合でも同じように、図5(c)に示すように、左列の飾図と右列の飾図とが一致するように一旦停止表示され、リーチ状態となり、図5(d)に示すように、中列の飾図として二重丸印の特殊図柄が停止表示され、小当り図柄が確定停止表示される。そして、第1大入賞口24が長開放態様で開放状態となり、特殊通過領域を遊技球が通過した場合には、図5(e)に示すように、小当り図柄が大当り図柄に変更され、小当り遊技が終了した後に、大当り遊技が開始される。

20

【0109】

また、変動ゲームの始動条件が成立した場合、図5(f)に示すように、飾図の変動表示が行われるとともに、変短状態の付与が継続される大当りの当選が確定するV図柄画像が表示され、第2継続確定演出が実行される場合がある。

【0110】

そして、この場合でも同じように、図5(g)に示すように、左列の飾図と右列の飾図とが一致するように一旦停止表示され、リーチ状態となり、図5(h)に示すように、中列の飾図として特殊図柄が停止表示されることなく、大当り図柄が確定停止表示され、小当り遊技を介さずに大当り遊技が開始されることとなる。

30

【0111】

また、変動ゲームの始動条件が成立した場合、図6(a)に示すように、飾図の変動表示が行われるとともに、変短状態の付与が継続されることを示唆するベル画像が表示され、継続示唆演出が実行される場合がある。

【0112】

そして、この場合でも同じように、図6(b)に示すように、左列の飾図と右列の飾図とが一致するように一旦停止表示され、リーチ状態となり、図6(c)に示すように、中列の飾図として三角印の特殊図柄が停止表示され、小当り図柄が確定停止表示される。この場合において、第1大入賞口24が長開放態様で開放状態となるが、特殊通過領域を遊技球が通過しなかった場合には、図6(d)に示すように、小当り図柄がはずれ図柄に変更される。

40

【0113】

また、変動ゲームの始動条件が成立した場合、図6(e)に示すように、飾図の変動表示が行われるとともに、変短状態の付与が継続されることを示唆するチェリー画像が表示され、継続示唆演出が実行される場合がある。

【0114】

50

そして、この場合でも同じように、図6(f)に示すように、左列の飾図と右列の飾図とが一致するように一旦停止表示され、リーチ状態となり、図6(g)に示すように、中列の飾図として二重丸印の特殊図柄が停止表示され、小当り図柄が確定停止表示される。そして、第1大入賞口24が長開放態様で開放状態となり、特殊通過領域を遊技球が通過した場合には、図6(h)に示すように、小当り図柄が大当り図柄に変更され、小当り遊技が終了した後に、大当り遊技が開始される。

【0115】

ここで、図7を参照して第1継続確定演出の実行確率について説明する。図7に示すように、変短状態の上限回数と、大当り遊技の終了後に実際に実行された変動ゲームの実行回数とに対応して、第1継続確定演出が実行されるか否かを決定する確率が規定された演出決定テーブルが演出制御用ROM31bに記憶されている。

10

【0116】

具体的に、大当り遊技の終了後に、上限回数が20回、40回又は60回として変短状態が付与された場合において、1~10回目の変動ゲームで第1~第3特定小当りが当選したときには、5/10の確率で第1継続確定演出が実行される。小当りに当選する確率が1/4であり、そのうち第1~第3特定小当りが当選する確率が約72/100のため、1~10回目の変動ゲームで第1~第3特定小当りに当選する回数は、約1.8回となり、そのうち、5/10で第1継続確定演出が実行される。しかし、第1大入賞口24に入賞した遊技球が特殊通過領域を通過する確率が約1/5であるので、第1継続確定演出が実行されても、毎回大当り遊技が付与されるわけではなく、特殊通過領域を遊技球が通過すれば大当り遊技が付与されるという機会が報知されることとなる。

20

【0117】

また、大当り遊技の終了後に、上限回数が40回又は60回として変短状態が付与された場合において、21~30回目の変動ゲームで第1~第3特定小当りが当選したときには、3/10の確率で第1継続確定演出が実行される。また、大当り遊技の終了後に、上限回数が60回として変短状態が付与された場合において、41~50回目の変動ゲームで第1~第3特定小当りが当選したときには、1/10の確率で第1継続確定演出が実行される。その一方で、それ以外の変動ゲームでは第1継続確定演出が実行されない。

【0118】

このように、大当り遊技の終了後に変短状態が付与されている場合において、変動ゲームで当りに当選したときには、その当りの種類が第1~第3特定小当り(特定当り)であり、変動ゲームの実行回数に基づく所定の抽選によって(特定条件が成立するか否かによって)、第1継続確定演出を実行させるか否かが決定されることとなる。特に、大当り遊技の終了後に実行される変動ゲームの実行回数が増えると、第1継続確定演出の実行確率が低くなるように規定されている。なお、本実施形態において、大当り遊技の終了後において変短状態が付与される場合において、変動ゲームの実行回数が1~10、21~30、41~50回目である期間が、予め定められた特定期間に相当する。

30

【0119】

次に、図8を参照して第2継続確定演出及び継続示唆演出の実行確率について説明する。図8(b)~図8(d)に示すように、第2継続確定演出及び継続示唆演出の実行確率が規定された各演出決定テーブルと、図8(a)に示すように、各演出決定テーブルから参照する演出決定テーブルを選択するための基本テーブルとが演出制御用ROM31bに記憶されている。

40

【0120】

図8(a)に示すように、基本テーブルでは、変短状態の上限回数と、変動ゲームの実行回数とに、参照する演出決定テーブルが対応付けられている。この基本テーブルにおいて、変短状態の上限回数に拘わらず、変動ゲームの実行回数が1~20回である場合には、図8(b)に示す第1演出決定テーブルTB1が対応付けられている。また、変短状態の上限回数が40回であり、変動ゲームの実行回数が21~40回である場合、及び変短状態の上限回数が60回であり、変動ゲームの実行回数が41~60回である場合には、

50

図 8 (c) に示す第 2 演出決定テーブル T B 2 が対応付けられている。また、変短状態の上限回数が 6 0 回であり、変動ゲームの実行回数が 2 1 ~ 4 0 回である場合には、図 8 (d) に示す第 3 演出決定テーブル T B 3 が対応付けられている。つまり、大当り遊技の終了後において変短状態が付与されている場合、2 0 回の変動ゲームが実行される毎に特別条件が成立し、参照する演出決定テーブルが変更されることとなる。

【 0 1 2 1 】

図 8 (b) ~ 図 8 (d) に示すように、各演出決定テーブル T B 1 ~ T B 3 では、当りの種類 (図中では「図柄」と示す) と、実行する演出とに対応して、第 2 継続確定演出及び継続示唆演出が実行されるか否かを決定する確率が規定されている。つまり、各演出決定テーブル T B 1 ~ T B 3 では、複数種類の継続示唆演出から何れかを決定するために継続示唆演出の決定確率が規定されており、継続示唆演出の決定確率がそれぞれで異なるように規定されている。

【 0 1 2 2 】

具体的に、大当り遊技の終了後、1 1 回目の変動ゲームで変短状態の付与が継続されている場合において、入力された特図指定コマンドにより指定される当りの種類が第 1 特定小当り (図柄 Z c) であるときには、第 1 演出決定テーブル T B 1 が参照され、4 0 / 1 0 0 の確率でチェリー画像が決定される。また、2 0 / 1 0 0 の確率でスイカ画像が、5 / 1 0 0 の確率でベル画像が、3 5 / 1 0 0 の確率でなしがそれぞれ決定され、V 図柄画像が決定されることはない。また、大当り遊技の終了後、5 1 回目の変動ゲームで変短状態の付与が継続されている場合において、入力された特図指定コマンドにより指定される当りの種類が第 4 特定小当り (図柄 Z f) であるときには、第 2 演出決定テーブル T B 2 が参照され、3 8 / 1 0 0 の確率でチェリー画像が決定される。また、6 / 1 0 0 の確率でスイカ画像が、1 / 1 0 0 の確率でベル画像が、5 5 / 1 0 0 の確率でなしがそれぞれ決定され、V 図柄画像が決定されることはない。なお、V 図柄画像が表示される第 2 継続確定演出は、何れの演出決定テーブルも変わらず、大当りに当選したときに限り実行されるため、その信頼度が 1 0 0 % となる。

【 0 1 2 3 】

各演出決定テーブル T B 1 ~ T B 3 において、大当り遊技の終了後に変短状態の付与が継続される継続示唆演出の信頼度は、チェリー画像が最も高く、スイカ画像、ベル画像の順となる。このため、継続示唆演出としてチェリー画像が表示された場合には、スイカ画像やベル画像が表示された場合と比べて、大当りに当選するか、第 1 ~ 第 3 小当りに当選して第 1 大入賞口 2 4 に入賞した遊技球が特殊通過領域を通過することによって付与される大当り遊技の終了後に変短状態の付与が継続され易くなる。

【 0 1 2 4 】

また、各演出決定テーブル T B 1 ~ T B 3 において、第 1 ~ 第 3 特定小当りのうち、大当り遊技の終了後に付与される変短状態の上限回数が大きい小当りが決定された場合には、変短状態の上限回数が小さい小当りが決定された場合よりも、チェリー画像が選択され易く、次いでスイカ画像が選択され易く、ベル画像が選択され難くなる。このため、継続示唆演出としてチェリー画像が表示された場合には、スイカ画像やベル画像が表示された場合と比べて、変短状態の上限回数が大きくなり易くなり、継続示唆演出としてスイカ画像が表示された場合には、ベル画像が表示された場合と比べて、変短状態の上限回数が大きくなり易くなる。

【 0 1 2 5 】

また、第 1 演出決定テーブル T B 1 では、第 2 演出決定テーブル T B 2 及び第 3 演出決定テーブル T B 3 と比較して、継続示唆演出の信頼度が高くなるように規定されている。また、第 3 演出決定テーブル T B 3 では、第 2 演出決定テーブル T B 2 と比較して、継続示唆演出の信頼度が高くなるように規定されている。このため、継続示唆演出の信頼度が高い順に、第 1 演出決定テーブル T B 1、第 3 演出決定テーブル T B 3、第 2 演出決定テーブル T B 2 となっており、変動ゲームの実行回数が大きくなるにつれて、継続示唆演出の信頼度が低くなるように規定されている。

【 0 1 2 6 】

具体的に、第1演出決定テーブルTB1と第2演出決定テーブルTB2とを比較すると、当りの種類として特定小当り（図柄Zc～Zf）に当選したときに異なる確率で、継続示唆演出が実行される。第1演出決定テーブルTB1では、第2演出決定テーブルTB2よりも、当りの種類として第4特定小当り（図柄Zf）に当選したとき、及びはずれであるときに、継続示唆演出としてチェリー画像、スイカ画像、ベル画像が決定される割合が低く規定されている。

【 0 1 2 7 】

また、第1演出決定テーブルTB1では、第2演出決定テーブルTB2よりも、継続示唆演出としてチェリー画像が決定される確率が低く、スイカ画像、ベル画像が決定される確率が高く規定されている。つまり、変動ゲームの実行回数が大きくなれば、スイカ画像やベル画像が出現し難くなり、チェリー画像が出現し易くなる。

10

【 0 1 2 8 】

このように、大当り遊技の終了後に変短状態が付与されている場合において、第1継続確定演出が実行されないと決定されたときには、当りに当選したか否かと、当選した当りの種類とに基づく所定の確率によって、継続示唆演出を実行させるか否かが決定されることとなる。このため、変動ゲームの実行回数と、継続示唆演出の種類とを考慮して、遊技球を発射させるか、遊技球の発射を停止させるかが選択可能となる斬新な遊技性を提供することができる。具体的に、変動ゲームの実行回数毎に継続示唆演出の実行確率や演出内容の決定確率が異なるか否かに拘わらず、変動ゲームの実行回数が小さいときには、変短状態の付与が終了するまでに余裕がある。このため、スイカ画像やベル画像が表示されても遊技球の発射を停止させて、チェリー画像が表示されたときに確実に遊技球を発射させるような遊技性が提供されることとなる。その一方で、変動ゲームの実行回数が大きいときには、チェリー画像が表示される前に変短状態の付与が終了してしまうおそれがあるため、スイカ画像やベル画像が表示されても遊技球を発射させるような遊技性が提供されることとなる。更に、本実施形態では、変動ゲームの実行回数が小さいときには、大きいときと比べて、チェリー画像が表示される確率が低く、スイカ画像やベル画像が表示される確率が高くなっている。このため、変動ゲームの実行回数が小さいときと大きいときとで、継続示唆演出の出現率を異ならせることができるとともに、変動ゲームの実行回数が小さいときには遊技球の発射を停止させ易く、変動ゲームの実行回数が大きいときには遊技球を発射させ易くすることができる。また、大当り遊技の終了後に変短状態が付与されている場合において、変動ゲームで当りに当選したときには、その当りの種類が大当りであると、所定の抽選によって、第2継続確定演出を実行させるか否かが決定されることとなる。なお、本実施形態において、これらのような各種テーブルが記憶された演出制御用ROM31bがテーブル記憶手段として機能する。

20

30

【 0 1 2 9 】

次に、図9を参照して、第1継続確定演出、第2継続確定演出及び継続示唆演出の各種演出と、特図や飾図の確定停止表示と、小当り遊技との実行タイミングについて説明する。なお、本実施形態において、第1継続確定演出、第2継続確定演出及び継続示唆演出の実行が同じタイミングで開始及び終了するため、第1継続確定演出を代表し、それ以外の演出については特徴的な事項について説明する。

40

【 0 1 3 0 】

符号T10のタイミングで、変動ゲームが開始し、時間Tbが経過した後の符号T12のタイミングまでその変動ゲームが実行される。また、その変動ゲームで特定小当りに当選している場合、符号T12のタイミングで、小当り図柄が確定停止表示され、変動ゲームが終了する。そして、インターバル時間に相当する時間Tcが経過した後に、符号T13のタイミングで、第1大入賞口24が開閉制御される小当り遊技が開始される。小当り遊技においては、符号T13のタイミングから時間Tdが経過する符号T14のタイミングまで第1大入賞口24が開放状態となる。

【 0 1 3 1 】

50

このような場合において、符号T10のタイミングで、第1継続確定演出の実行が開始される。そして、第1継続確定演出は、符号T10のタイミングから時間Taが経過する符号T11のタイミングまで継続して実行される。

【0132】

また、第1継続確定演出の実行が終了する符号T11のタイミングから、第1大入賞口24が開放状態となる符号T13のタイミングまでの時間Thは、発射ハンドルの発射操作に応じて遊技球の発射態様（発射強度）を変更させることにより、第1大入賞口24への遊技球の入賞又は非入賞を変更させることができる十分な時間として規定されている。なお、第1継続確定演出の実行が終了する符号T11のタイミングから、第1大入賞口24が閉鎖状態となる符号T14のタイミングまでの時間Tiも同じことがいえる。また、第1継続確定演出の実行が開始される符号T10のタイミングから、第1大入賞口24が開放状態となる符号T13のタイミングまでの時間Tfと、第1大入賞口24が閉鎖状態となる符号T14のタイミングまでの時間Tgとも同じことがいえる。

【0133】

その一方で、小当り図柄が確定停止表示される符号T12のタイミングから、第1大入賞口24が開放状態となる符号T13のタイミングまでの時間Tcは、発射ハンドルの発射操作に応じて遊技球の発射態様（発射強度）を変更させることにより、第1大入賞口24への遊技球の入賞又は非入賞を変更させることができない時間としては規定されている。また、小当り図柄が確定停止表示される符号T12のタイミングから、第1大入賞口24が閉鎖状態となる符号T14のタイミングまでの時間Tdは、発射ハンドルの発射操作に応じて遊技球の発射態様（発射強度）を変更させることにより、第1大入賞口24への遊技球の入賞又は非入賞を変更させることができる十分な時間としては規定されていない。

【0134】

つまり、第1継続確定演出が実行されてから発射ハンドルの発射操作に応じて遊技球の発射態様を変更したときに、第1大入賞口24への遊技球の入賞又は非入賞を変更可能なタイミングで、第1継続確定演出が実行される。その一方で、各特別図柄表示装置12a, 12bに特図が確定停止表示されてから発射ハンドルの発射操作に応じて遊技球の発射態様を変更したときに、第1大入賞口24への遊技球の入賞又は非入賞を変更困難なタイミングで、特図が確定停止表示される。

【0135】

このため、各特別図柄表示装置12a, 12bに特図が確定停止表示されてから発射ハンドルの発射操作を変更しては、第1大入賞口24への遊技球の入賞又は非入賞を変更することができず、第1継続確定演出の実行を特定することによって、発射ハンドルの発射操作を変更し、第1大入賞口24への遊技球の入賞又は非入賞を変更することができる。

【0136】

また、継続示唆演出についても同じように、各特別図柄表示装置12a, 12bに特図が確定停止表示されてから発射ハンドルの発射操作を変更しては、第1大入賞口24への遊技球の入賞又は非入賞を変更することができない。その一方で、継続示唆演出の実行やその種類を特定することによって、発射ハンドルの発射操作を変更し、第1大入賞口24への遊技球の入賞又は非入賞を変更することができる。

【0137】

演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンド、特図指定コマンドを入力した場合、特図指定コマンドに基づいて、第1～第3特定小当りの何れかに当選しているか否かを判定する。そして、第1～第3特定小当りの何れかに当選していると判定した場合、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに割り当てられた作動回数に基づいて変短状態であるか否かを判定する。変短状態であると判定した場合、演出制御用CPU31aは、作動回数と、当り遊技が付与される場合に特定された当りの種類とに基づいて、変短状態の上限回数と、大当り遊技の終了後に実行された変動ゲームの実行回数とを特

定する。続いて、演出制御用CPU31aは、変短状態の上限回数と、変動ゲームの実行回数とに基づいて、図7に示す演出決定テーブルに基づく所定の確率で抽選を行い、第1継続確定演出を実行させるか否かを決定することとなる。演出制御用CPU31aは、第1継続確定演出を実行させると決定した場合には、その旨の情報を演出制御用RAM31cに記憶する。このように、演出制御用CPU31aは、当りに当選した変動ゲームにおいて、特定条件が成立するか否かによって、特図に準じて当りの種類が第1～第3小当りに当選したことを特定可能な第1継続確定演出を実行させるか否かを決定することとなる。

【0138】

そして、演出制御用CPU31aは、第1継続確定演出を実行させると決定された場合、変動ゲームの開始から所定の時間に亘って、第1～第3特定小当りの何れかが当選したことが確定する7図柄画像を表示させるように演出表示装置11の制御を行うことによって、第1継続確定演出を実行させる制御を行う。

【0139】

その一方で、演出制御用CPU31aは、第1継続確定演出を実行させないと決定した場合には、作動回数に基づいて変短状態であるか否かを判定し、変短状態であると判定した場合には、第2継続確定演出及び継続示唆演出を実行させるか否かを決定する。この処理において、演出制御用CPU31aは、図8(a)に示す基本テーブルを参照し、同じように特定される変短状態の上限回数と、変動ゲームの実行回数とに基づいて、演出決定テーブルTB1～TB3の中から参照する演出決定テーブルを選択する。演出決定テーブルTB1～TB3は、大当り遊技の終了後に変短状態が付与されている場合において、特定回数の変動ゲームが実行される毎に切り替えられる。つまり、演出制御用CPU31aは、大当り遊技の終了後に実行される変動ゲームの実行回数(変短状態の上限回数に至るまでの変動ゲームの残り回数)が特定回数となったことを条件として、選択される演出決定テーブルを変更することとなる。

【0140】

そして、演出制御用CPU31aは、複数種類の演出決定テーブルTB1～TB3から何れかを選択し、選択した演出決定テーブルを参照して、当りの種類に基づいて、所定の抽選を行い、第2継続確定演出又は継続示唆演出を実行させるか否かを決定する。続いて、演出制御用CPU31aは、第2継続確定演出又は継続示唆演出を実行させると決定した場合には、その旨の情報を演出制御用RAM31cに記憶する。このように、演出制御用CPU31aは、当り判定の判定結果と、当りの種類とに基づいて、変短状態の付与が継続するか否かについての有利度合いを示唆し、その有利度合いが異なる複数種類の継続示唆演出から何れかを所定の抽選により決定する。また、演出制御用CPU31aは、大当りに当選した場合、第2継続確定演出を実行させるか否かを所定の抽選により決定する。

【0141】

そして、演出制御用CPU31aは、継続示唆演出を実行させると決定された場合、変動ゲームの開始から所定の時間に亘って、大当りとなった場合に、大当り遊技の終了後に変短状態の付与が継続されることを示唆するチェリー画像、スイカ画像、又はベル画像を表示させるように演出表示装置11の制御を行う。また、演出制御用CPU31aは、第2継続確定演出を実行させると決定された場合、変動ゲームの開始から所定の時間に亘って、大当りに当選したことが確定するV図柄画像を表示させるように演出表示装置11の制御を行うことによって、第2継続確定演出を実行させる制御を行う。

【0142】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

(1) 特定条件が成立するか否かによって、変短状態に関する当りの種類が第1～第3特定小当りであると特定可能な継続確定演出が実行されるか否かが決定され、実行される。これによって、継続確定演出が実行された場合、大当り遊技の終了後における変短状態が付与されることが予測可能となり、当りの種類に応じて遊技球の発射の継続や停止が可

10

20

30

40

50

能な遊技性を提供することによって、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0143】

(2) また、継続確定演出を実行させる場合と実行させない場合とを分けることによって、変短状態に関する遊技進行を過剰に有利とすることなく、有利度合いの均衡を保つように制御することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0144】

(3) 所定の抽選により継続確定演出が実行されるか否かが決定されるので、継続確定演出の実行条件に多様性を持たせることによって、継続確定演出の演出効果を高めることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0145】

(4) 当りに当選した場合において当りの種類として第1～第3特定小当りが決定されたときに、継続確定演出を実行させると決定可能となる。このため、当りの種類によって継続確定演出を実行させることができ、継続確定演出の実行条件に多様性を持たせることによって、継続確定演出の演出効果を高めることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0146】

(5) 大当り遊技の終了後において予め定められた特定期間に、継続確定演出を実行させると決定可能に制御する。このため、継続確定演出の実行条件に多様性を持たせることによって、継続確定演出の演出効果を高めることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0147】

(6) また、当りの種類に基づいて、大当り遊技の終了後に変短状態の付与が継続するか否かについての有利度合いを示唆する継続示唆演出を実行させる。これによって、大当り遊技の終了後における変短状態に関する制御の有利度合いが予測可能となり、その変短状態に関する制御の有利度合いに応じて遊技球の発射の継続及び停止が可能な遊技性を提供することによって、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0148】

(7) 変動ゲームの実行回数という特別条件が成立したか否かにより、当りの種類に基づいて、複数種類の演出決定テーブルTB1～TB3から何れかを選択し、選択した演出決定テーブルに基づいて、継続示唆演出を決定する。このため、変動ゲームの実行回数によって、継続示唆演出の決定確率が異なることとなり、継続示唆演出の信頼度を異ならせることができ、継続示唆演出の演出効果を高めることによって、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0149】

(8) 各特別図柄表示装置12a, 12bに特図が確定停止表示されてから発射ハンドルの発射操作を変更しては、第1大入賞口24への遊技球の入賞又は非入賞を変更することができない。その一方で、第1継続示唆演出や継続示唆演出の実行を特定することによって、発射ハンドルの発射操作を変更し、第1大入賞口24への遊技球の入賞又は非入賞を変更することができる。このため、当りの種類を特定すべく、第1継続確定演出や継続示唆演出に対する注意を持たせることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

[第2実施形態]

次に、本発明を具体化した第2実施形態について説明する。なお、以下の説明では、既に説明した実施形態と同一構成及び同一制御内容について同一符号を付すなどし、その重複する説明を省略又は簡略する。

【0150】

第1実施形態では、大当り遊技の終了後に変短状態が付与された場合において、その大当り遊技の終了後に特定回数の変動ゲームが実行された場合に特別条件が成立し、継続示唆演出等の実行やその種類を決定するための演出決定テーブルを変更したが、これに限らない。例えば、第2実施形態においては、各継続確定演出や継続示唆演出以外の特別演出

10

20

30

40

50

が実行される場合に、特別条件が成立し、演出決定テーブルを変更してもよい。

【0151】

具体的には、演出制御用CPU31aは、継続示唆演出等の実行を決定する場合に、変動パターン指定コマンドに基づいて、特別の変動パターン（特別の変動内容）を指定するコマンドであるか否かを判定する。なお、本実施形態においては、この特別の変動パターンとしては、例えば、はずれリーチ変動となる変動パターンが該当し、演出制御用CPU31aは、特別の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを入力すると、リーチ演出（特別演出）を実行させると制御することとなる。

【0152】

そして、演出制御用CPU31aは、特別の変動パターン指定コマンドを入力すると、その旨の情報を演出制御用RAM31cに設定する。続いて、演出制御用CPU31aは、変動ゲームの実行を開始し、その変動ゲームの途中でリーチ演出を実行させ、はずれ図柄を表示させて変動ゲームを終了させる。

10

【0153】

次に、演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、次回の変動ゲームについての制御を開始し、前回の変動ゲームで特別の変動パターン指定コマンドが入力されたことを示す情報が演出制御用RAM31cに設定されている場合には、1段階だけ信頼度の高い演出決定テーブルに変更し、設定した情報をクリアする。このように、演出制御用CPU31aは、特別の変動パターンが決定されたことで特別条件が成立し、リーチ演出が実行された後の次回の変動ゲームで、演出決定テーブルを変更させる制御を行うこととなる。

20

【0154】

以上詳述したように、第2実施形態は、第1実施形態における（1）～（8）の効果に加えて、以下の効果を有する。

（9）特別演出が実行されることを契機として、特別条件が成立し、選択される演出決定テーブルを変更する。このため、特別演出の実行により、示唆演出の決定確率を異ならせることができ、示唆演出の演出効果を高めることによって、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0155】

尚、上記実施形態は、次のような別の実施形態（別例）にて具体化できる。

30

・第2実施形態において、特別の変動パターンとしてははずれリーチ変動の変動パターンが該当し、特別演出としてははずれとなるリーチ演出が該当したが、これに限らず、例えば、特別の変動パターンとしてははずれ変動の変動パターンが該当し、リーチ演出が実行されない通常の演出が特別演出に該当してもよい。この場合、例えば、はずれ変動の変動パターンが所定回数（例えば10回）決定された場合に、1段階だけ信頼度の低い演出決定テーブルに変更するように構成してもよい。また、例えば、信頼度に拘わらず、演出決定テーブルに変更するように構成してもよい。

【0156】

・第2実施形態において、特別の変動パターンが決定された場合に特別演出が実行されたが、これに限らず、例えば、特別の変動パターンが決定されたか否かに拘わらず特別演出が実行されるように構成されてもよい。

40

【0157】

・第2実施形態において、特別演出が実行された変動ゲームが終了した後に実行される次回の変動ゲームから演出決定テーブルを変更させたが、これに限らず、例えば、特別演出が実行される変動ゲームから演出決定テーブルを変更させてもよい。つまり、特別演出が実行された後に、演出決定テーブルを変更させても、演出決定テーブルが変更された後に、特別演出を実行させてもよい。

【0158】

・上記実施形態において、例えば、遊技者の操作に応じて、特別条件が成立してもよい。具体的な一例としては、遊技者により操作可能な操作手段がとしての演出用操作ボタン

50

がパチンコ遊技機に配設されている。また、この演出用操作ボタンは、演出制御用CPU 31aに接続されている。このような構成において、ボタン演出が実行され、所定期間に亘って演出用操作ボタンの操作有効期間として設定される。この期間において、演出制御用CPU 31aは、演出用操作ボタンからの操作信号を入力したときには、次回の変動ゲームから演出決定テーブルを変更させてもよい。また、例えば、操作有効期間内に演出用操作ボタンが操作された回数が所定回数を越えた場合に、次回の変動ゲームから1段階だけ信頼度の高い演出決定テーブルを変更させてもよい。また、例えば、操作有効期間内のうち指定された一部の期間に演出用操作ボタンが操作された場合に、次回の変動ゲームから1段階だけ信頼度の高い演出決定テーブルを変更させてもよく、一部の期間に演出用操作ボタンが操作されなかった場合に、次回の変動ゲームから1段階だけ信頼度の低い演出決定テーブルを変更させてもよい。このように、操作手段の操作に応じて特別条件が成立し、演出決定テーブルを変更させてもよい。

10

【0159】

・上記実施形態において、大当り遊技の終了後に変短状態が付与される場合に、第1継続確定演出を実行可能としたが、これに限らず、例えば、非変短状態において当りに当選することによって付与された大当り遊技の終了後に限り、第1継続確定演出を実行可能としてもよい。この場合、主制御用CPU 30aは、例えば、大当り遊技のオープニング時間が開始する前に、作動フラグをクリアする前に、作動フラグに基づいて、当りに当選したときに非変短状態であるか否かを主制御用RAM 30cに記憶しておき、大当り遊技の終了後に特定可能に制御することとなる。このように、変短状態が付与されていない場合において当りに当選したときに、第1継続確定演出を実行させると決定可能に制御されるので、第1継続確定演出の実行条件に多様性を持たせることによって、第1継続確定演出の演出効果を高めることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。また、変短状態の付与が過度に継続されることを抑制するとともに、少なくとも2連荘の可能性を高めることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。また、非変短状態で当りに当選した後、所定回数（例えば5回）の当りに当選するまで、第1継続確定演出が実行可能となる場合があってもよく、100%の確率で第1継続確定演出が実行されてもよい。これによって、連続して所定回数の当りに当選することとなり、その所定回数の当りが1セットとして当選可能となる。

20

【0160】

・上記実施形態において、第1～第3特定小当りに当選したか否かを特定可能な第1継続確定演出を実行させ、特殊通過領域に遊技球を通過させた場合に付与される大当り遊技の終了後に変短状態が付与されることが確定するような報知を特定演出として行ったが、これに限らない。例えば、第1特定小当りに当選したか否かを特定可能な最大上限確定演出を実行させ、特殊通過領域に遊技球を通過させた場合に付与される大当り遊技の終了後に、60回の変動ゲームを上限として変短状態が付与されることが確定するような報知を特定演出として行ってもよい。また、例えば、第4特定小当りに当選したか否かを特定可能な非継続確定演出を実行させ、特殊通過領域に遊技球を通過させた場合に付与される大当り遊技の終了後に、変短状態が付与されなくなることが確定するような報知を特定演出として行ってもよい。また、大当りに当選したか否かを特定可能な継続確定演出を実行させるように構成したが、これに限らず、例えば、大当り遊技の終了後に変短状態が付与される第1大当りと、変短状態が付与されない第2大当りと複数の種類の大当りが規定されており、第1大当りに当選したことを特定可能な継続確定演出を実行させるようにしてもよい。つまり、特殊通過領域に遊技球を通過させた場合に付与される大当り遊技の終了後における変短状態に関する当りの種類を確定する報知が特定演出として実行されることが好ましい。また、継続確定演出が実行される条件として、当りの種類（例えば、第1大当り）によっては、100%の確率で、継続確定演出を実行させるように構成してもよい。

30

40

【0161】

・上記実施形態において、継続示唆演出を実行させることで、大当り遊技の終了後における変短状態の付与が継続されるか否か、変短状態の上限回数についての有度合いを示唆

50

したが、これに限らず、例えば、何れか一方であってもよい。

【0162】

・上記実施形態において、当りに当選していないときにも継続示唆演出を実行させたが、これに限らず、例えば、当りに当選していないときに継続示唆演出を実行させないように構成してもよい。また、例えば、大当りに当選したときに継続示唆演出を実行させないように構成してもよい。

【0163】

・上記実施形態において、第1継続確定演出を実行させるか否かを決定した後に、第2継続確定演出及び継続示唆演出を実行させるか否かを同時に決定したが、これに限らず、例えば、第2継続確定演出及び継続示唆演出を実行させるか否かを同時に決定した後に、第1継続確定演出を実行させるか否かを決定してもよい。また、第2継続確定演出と継続示唆演出とを実行させるか否かを同時に決定しなくてもよく、その順序は問わない。

10

【0164】

・上記実施形態において、当選した当りの種類によって変短状態を付与しない場合があるが、これに限らず、例えば、当り遊技の終了後に必ず変短状態を付与してもよい。

・上記実施形態において、小当りの種類に基づいて、当り遊技の終了後に変短状態の上限回数を異ならせたが、これに限らず、例えば、小当りの種類に基づいて、当り遊技の終了後に変短状態の上限回数を同じとしてもよい。

【0165】

・上記実施形態において、第1継続確定演出や継続示唆演出などが変動ゲームの開始を契機として所定の時間T_aに亘り実行されたが、これに限らず、例えば、第1継続確定演出や継続示唆演出などが変動ゲーム中に亘り実行されていてもよい。また、例えば、第1継続確定演出や継続示唆演出などが変動ゲームの途中に実行されていてもよい。また、例えば、小当り図柄の確定停止表示されるタイミングと同じタイミングで第1継続確定演出や継続示唆演出などが実行されてもよく、それ以降に実行されてもよい。

20

【0166】

・上記実施形態において、大当り遊技の終了後において、その大当り遊技が付与される契機となった当りの種類毎に、第1継続確定演出の実行確率を異ならせてもよく、例えば、図7の演出決定テーブルを以下のように変更してもよい。例えば、変短状態の上限回数が60回である場合において、変動ゲームの実行回数が1～10回であるときには、8/10の確率で第1継続確定演出の実行が決定されてもよい。例えば、変短状態の上限回数が20回である場合において、変動ゲームの実行回数が1～10回であるときには、3/10の確率で第1継続確定演出の実行が決定されてもよい。また、例えば、変短状態の上限回数に拘わらず、1～10回の変動ゲームにおいて、第1継続確定演出が実行可能であり、11～60回の変動ゲームにおいて、第1継続確定演出が実行されないように制御してもよい。また、例えば、当りの種類によって異なる確率で継続示唆演出が実行されるか否か、継続示唆演出の演出内容が決定されたが、これに限らず、例えば、当りの種類によって、同じ確率で継続示唆演出が実行されてもよい。また、変短回数が同じ回数となる複数種類の当りによって異なる確率で、継続示唆演出が実行されてもよい。

30

【0167】

・上記実施形態において、変動ゲームの回数を特定期間としたが、これに限らず、例えば、大当り遊技の終了後に経過した経過時間を特定期間としてもよい。具体的な一例として、演出制御用CPU31aは、大当り遊技の終了後に、エンディングコマンドを入力した後に、変動パターン指定コマンドを入力した場合、予め定められた値(例えば、5分に相当する値)を計数カウンタに設定し、時間の経過毎に減算することによって、経過時間を計数する。この計数カウンタが「0」となるまでを特定期間としてもよい。これによって、例えば、大当り遊技の終了後、5分間に限り、チャンスタイムとして第1継続確定演出が実行されるようにすることができる。

40

【0168】

・上記実施形態において、抽選を行うことによって第1継続確定演出を実行させたが、

50

これに限らず、例えば、抽選を行うことなく、特定条件が成立すれば毎回第1継続確定演出を実行させてもよく、特定条件が成立すれば所定回数に1回第1継続確定演出を実行させてもよい。

【0169】

・上記実施形態において、小当り図柄が確定停止表示されてから、開放状態となっていた第1大入賞口24が閉鎖状態となるまでの時間Tdが、発射操作に応じて第1大入賞口24への遊技球の入賞又は非入賞を変更させることができる十分な時間としては規定されていなかったが、これに限らない。例えば、第1大入賞口24への遊技球の入賞又は非入賞を変更させることができない時間が規定されていてもよい。また、例えば、第1大入賞口24への遊技球の入賞又は非入賞を変更させることができる十分な時間が規定されてい

10

【0170】

・上記実施形態において、変短状態において、第1継続確定演出、第2継続確定演出及び継続示唆演出を実行したが、これに限らず、例えば、非変短状態でおこなってもよく、これらの組み合わせであってもよい。つまり、変短状態においては、変短状態の付与が継続することが確定する継続確定演出、又は変短状態の付与が継続することを示唆する継続示唆演出であったが、非変短状態においては、変短状態が付与されることが確定する確定演出、又は変短状態が付与されることを示唆する示唆演出となる。

【0171】

・上記実施形態において、第2継続確定演出を実行させたが、これに限らず、実行させなくてもよい。また、例えば、第1継続確定演出と、継続示唆演出との両方を実行させなくてもよく、いずれか一方であってもよい。

20

【0172】

・上記実施形態において、変動ゲームにおける特図に対応する飾図が演出表示装置11に表示されたが、これに限らず、例えば、普図ゲームにおける普図に対応する飾図が演出表示装置11に表示されるように構成してもよく、これらの組み合わせであってもよい。

【0173】

・上記実施形態において、飾図から当選した小当りの種類を予測可能としたが、これに限らず、例えば、飾図ではなく、キャラクタ画像や背景画像等の他の演出画像から、当選した小当りの種類を予測可能としてもよい。また、例えば、飾図や他の演出画像から、当選した小当りの種類を予測できないようにしてもよい。また、演出表示装置11により画像を表示させること以外でも、例えば、スピーカからの音声、ランプ等の発光、振動部の振動、可動体の変位、送風装置からの送風などであってもよく、これらの組み合わせであってもよい。また、例えば、当り抽選の結果や当り種類が確定するように演出を実行させてもよい。また、当り抽選の結果や当り種類を特定、予測できるような演出を行わなくてもよい。

30

【0174】

・上記実施形態において、非変短状態においては、第1大入賞口羽根23を短開放態様で開放状態となり、変短状態においては、第1大入賞口羽根23を長開放態様で開放状態となったが、これに限らず、例えば、非変短状態において、当選した小当りの種類によって第1大入賞口羽根23を長開放態様で開放させる場合があってもよい。また、例えば、変短状態において、当選した小当りの種類によって第1大入賞口羽根23を短開放態様で開放させる場合があってもよい。

40

【0175】

・上記実施形態において、小当りに当選した後に特殊通過領域を遊技球が通過した場合、ラウンド遊技の規定ラウンド数(上限ラウンド数)が実質的に「16回」に設定されるが、これに限らない。例えば、当選した小当りの種類によっては、規定ラウンド数を異ならせてもよく、更には、一部のラウンド遊技において実質的に出玉が得られないように設定してもよい。また、例えば、全てのラウンド遊技において実質的に出玉が得られないように設定してもよい。

50

【 0 1 7 6 】

・上記実施形態において、変動ゲームにおいて、当り抽選の結果により当りに当選した場合に、特図の種類により、当りの種類（大当り及び小当り）を決定したが、これに限らない。例えば、大当り抽選と、小当り抽選とを別々に行うように制御してもよく、その実行順序も問わず、大当り抽選に当選しなかった場合に、小当り抽選を行っても、小当り抽選に当選しなかった場合に、大当り抽選を行ってもよい。具体的な一例としては、第1変動ゲーム及び第2変動ゲームにおける大当り抽選の当選確率が $327/65536$ （約 $1/200$ ）、第2変動ゲームにおける小当り抽選の当選確率が $16384/65536$ （約 $1/4$ ）、第1変動ゲームにおける小当り抽選の当選確率が $1/65536$ と規定されていてもよい。また、例えば、第1変動ゲームにおける小当り抽選の当選確率が $0/65536$ と規定されていてもよく、その場合には、第1大入賞口24が長開放態様で開放状態となるが、短開放態様で開放状態とはならないように制御してもよい。そして、第2変動ゲームにおいて小当りに当選した場合、 $13/50$ の確率で第1特定小当りに、 $15/50$ の確率で第2特定小当りに、 $8/50$ の確率で第3特定小当りに、 $14/50$ の確率で第4特定小当りにそれぞれ当選するように構成してもよい。このように規定し、制御することによって、上記実施形態と同じように、第2変動ゲームにおいて、約 $1/20$ の確率で、第1大入賞口24が長開放態様で動作するように構成してもよい。また、例えば、第1変動ゲームにおいて、大当り抽選に当選した場合に、 $1/2$ の確率で、大当り遊技の終了後に変短状態が付与され、 $1/2$ の確率で、大当り遊技の終了後に変短状態が付与されないように構成してもよい。これによって、第1変動ゲームにおいて、約 $1/200$ の確率で大当り抽選に当選し、約 $1/2$ の確率で、変短状態が付与される（突入率が約 $1/2$ ）ように制御してもよい。

10

20

【 0 1 7 7 】

・上記実施形態において、特殊通過領域と一般通過領域とが形成されている比率によって、第1大入賞口24に入賞した遊技球が特殊通過領域を通過する確率が約 $1/5$ となったが、これに限らない。例えば、特殊通過領域への遊技球の通過可能な第1特殊状態と、通過不可能な第2特殊状態とを切り替えるシャッタ部材が、第1大入賞口24から入賞した遊技球の流路上に配設されてもよい。この場合、例えば、特殊通過領域と一般通過領域とが1つつ形成されており、第1大入賞口24が開放される合計開放時間の $1/5$ の時間だけ、第1特殊状態に制御され、合計開放時間の $4/5$ の時間だけ、第2特殊状態に制御される。このように制御することによって、第1大入賞口24に入賞した遊技球が特殊通過領域を通過する確率が約 $1/5$ としてもよい。つまり、第1大入賞口24に入賞した遊技球が所定の確率（ 100% を含む）で特殊通過領域を通過するように構成されており、第1大入賞口24が開放状態となってから閉鎖状態となるまでにおいて、特殊通過領域を遊技球が通過するか否かの役物抽選が行われる構成としてもよい。

30

【 0 1 7 8 】

・上記実施形態において、当り抽選の結果に基づいて小当りに当選した後に、特殊通過領域を遊技球が通過した場合に、大当り遊技が生起される一方で、当り抽選の結果に基づいて大当りに当選した場合に、特殊通過領域を遊技球が通過したか否かに拘わらず、大当り遊技が生起されたが、これに限らない。例えば、当り抽選の結果に基づいて大当りに当選しないように構成してもよい。また、例えば、当り抽選の結果に基づいて小当りに当選しないように構成してもよい。

40

【 0 1 7 9 】

・上記実施形態において、変動ゲームにおいて小当りに当選した場合に、第1大入賞口24を開放状態に動作させる小当り遊技を行い、第1大入賞口24に入賞した遊技球が特殊通過領域を通過したときに、小当り遊技の終了後に大当り遊技が生起されたが、これに限らない。例えば、変動ゲームにおいて大当りに当選した場合に、大当り遊技が生起され、1ラウンド目のラウンド遊技において、第1大入賞口24を開放状態に動作させ、特殊通過領域を遊技球が通過したときに、大当り遊技が継続され、2ラウンド目のラウンド遊技において、第2大入賞口22を開放状態に動作させるように制御してもよい。つまり、変

50

動ゲームにおいて大当たり表示結果が表示された場合に、第1大入賞口羽根23(第1大入賞口24)が開放状態となる大当たり遊技が生起され、特殊通過領域を遊技球が通過したことを条件として大当たり遊技が継続されるように構成してもよい。

【0180】

・上記実施形態において、変短状態が付与されているか否かに対応して、開閉羽根16を開閉動作させる開放パターンが決定されたが、これに限らない。例えば、普通当りの種類に対応して、開閉羽根16を開閉動作させる開放パターンが決定されてもよい。

【0181】

・上記実施形態において、第2始動入賞口15において、開閉羽根16が閉鎖状態となると、遊技球が入賞不可能となったが、これに限らず、例えば、開放状態よりも入賞し難くければ、遊技球が入賞可能であってもよい。また、第1大入賞口24及び第2大入賞口22において、第1大入賞口羽根23及び第2大入賞口扉21が閉鎖状態となると、遊技球が入賞不可能となったが、これに限らず、例えば、開放状態よりも入賞し難くければ、遊技球が入賞可能であってもよい。つまり、開閉羽根16、第1大入賞口羽根23及び第2大入賞口扉21が開状態と閉状態とを取り得るように動作可能であればよい。

【0182】

・上記実施形態において、例えば、作動ゲート19、第1大入賞口24、第2始動入賞口15が遊技盤10の右側にそれぞれ配設されたが、これに限らず、例えば、遊技盤10の左側にそれぞれ配設されてもよい。また、例えば、第2大入賞口22が遊技盤10の右側にそれぞれ配設されてもよい。また、上記実施形態において、上方から順番に、作動ゲート19、第1大入賞口24、第2始動入賞口15が配設されたが、これに限らず、例えば、第2始動入賞口15が上方に配設されていても問題ない。

【0183】

・上記実施形態において、普通図柄表示装置20に普通当り図柄が表示された場合に、第2入賞口15aが開放状態となったが、必ずしも普通当り図柄が表示されることが条件ではなく、普通当り抽選で当選し、普通当り遊技が付与されることで有利な状態となり得る場合に第2入賞口15aが開放状態となるようにすればよい。

【0184】

・上記実施形態において、特図及び普図の表示態様は問わない。例えば、上記実施形態において、特図としては14セグメント型の表示装置を用いたが、これに限らず、数字を表示するものでなくても、複数のドットを表示する表示装置や、単に複数のLED等を点灯及び消灯を行う表示装置であってもよい。

【0185】

・上記実施形態において、例えば、第2大入賞口22に入賞した遊技球が通過可能な特定通過領域と一般通過領域とを形成し、ラウンド制御が終了するまでに特定通過領域を遊技球が通過しなかった場合に、それ以降のラウンド制御が実行されないで大当たり遊技が終了するように制御してもよい(所謂、「パンク」)。また、例えば、特定ラウンドのラウンド制御に限り、特定通過領域を遊技球が通過しなかった場合に、それ以降のラウンド制御が実行されないで大当たり遊技が終了するように制御してもよい。

【0186】

・上記実施形態において、当り抽選の結果がはずれである場合、リーチ判定に当選したときには、必ずリーチ演出を実行させるように構成したが、これに限らず、例えば、リーチ判定に当選したが、リーチ演出を実行させずに、その当選に基づいて別の演出を実行させるように構成してもよい。つまり、リーチ判定というのは、演出内容を決定するための演出判定ともいえる。また、例えば、リーチ判定を行わないようにしてもよい。

【0187】

・上記実施形態において、第1大入賞口24と第2大入賞口22とを別体として構成したが、これに限らず、例えば、1つの大入賞口で構成してもよい。

・上記実施形態において、第2変動ゲームを第1変動ゲームよりも優先的に実行させるように制御したが、これに限らず、例えば、第1変動ゲームと第2変動ゲームとを入賞順

10

20

30

40

50

序に従って実行させるように制御してもよい。また、例えば、第1変動ゲームと第2変動ゲームとを同時に実行させてもよい。また、2種類の変動ゲームではなく、例えば、1種類又は3種類以上の変動ゲームを実行させてもよい。

【0189】

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) 特別図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを行う表示手段と、前記図柄変動ゲームが当たりとなるか否かを判定する当たり判定手段と、を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定めた当たり表示結果が表示されたことを条件として、遊技者に有利となる当たり遊技が生起される遊技機において、普通始動条件の成立により、普通図柄を変動させて表示する普通図柄変動ゲームが普通当たりとなるか否かを判定する普通当たり判定手段と、遊技球が入球することで図柄変動ゲームの始動条件となり得る遊技球が入球可能な入球口、及び前記普通図柄変動ゲームにおいて予め定めた普通当たり表示結果が表示された場合に該入球口が開状態と閉状態を取り得るように動作する開閉手段を有する可変始動手段と、前記当たり判定手段の判定結果が肯定である場合、前記当たり表示結果に対応する当たりの種類を決定する当たり種類決定手段と、遊技球が入球可能な特殊入球口、前記図柄変動ゲームにおいて当たり表示結果が表示されたことを条件として該特殊入球口が開状態と閉状態を取り得るように動作する特殊開閉手段、及び該特殊入球口から入球した遊技球が通過することで当たり遊技が生起される遊技球が通過可能な特殊通過領域を有する特殊入球手段と、前記当たり種類決定手段によって決定された当たりの種類に基づいて、当たり遊技の終了後に、前記開閉手段が開放し易い入球率向上状態を付与可能に制御する遊技状態制御手段と、前記表示手段とは別体であり、演出を実行する演出実行手段と、前記当たり判定手段の判定結果が肯定である場合、特定条件が成立するか否かによって、前記表示手段に表示される特別図柄に準じて前記当たり種類決定手段によって決定された当たりの種類を特定可能な特定演出を実行させるか否かを決定する演出決定手段と、前記演出決定手段によって前記特定演出を実行させると決定された場合、前記特定演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行う演出制御手段と、を備えたことを特徴とする。

【0190】

(ロ) 特別図柄を変動させて行う図柄変動ゲームが当たりとなるか否かを判定する当たり判定手段を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定めた当たり表示結果が表示されたことを条件として、遊技者に有利となる当たり遊技が生起される遊技機において、普通始動条件の成立により、普通図柄を変動させて表示する普通図柄変動ゲームが普通当たりとなるか否かを判定する普通当たり判定手段と、遊技球が入球することで前記図柄変動ゲームの始動条件となり得る遊技球が入球可能な入球口、及び前記普通図柄変動ゲームにおいて予め定めた普通当たり表示結果が表示された場合に該入球口が開状態と閉状態を取り得るように動作する開閉手段を有する可変始動手段と、前記当たり判定手段の判定結果が肯定である場合、当たりの種類を決定する当たり種類決定手段と、遊技球が入球可能な特殊入球口、前記図柄変動ゲームにおいて当たり表示結果が表示されたことを条件として該特殊入球口が開状態と閉状態を取り得るように動作する特殊開閉手段、及び該特殊入球口から入球した遊技球が通過することで当たり遊技が生起される遊技球が通過可能な特殊通過領域を有する特殊入球手段と、前記当たり種類決定手段によって決定された当たりの種類に基づいて、当たり遊技の終了後に、前記開閉手段が開放し易い入球率向上状態を付与可能に制御する遊技状態制御手段と、演出を実行する演出実行手段と、前記当たり判定手段の判定結果が肯定である場合、前記当たり種類決定手段によって決定された当たりの種類に基づいて、入球率向上状態に関する制御の有利度合いを示唆し、該有利度合いが異なる複数種類の示唆演出から何れかを所定の抽選により決定する演出決定手段と、前記演出決定手段によって決定された示唆演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行う演出制御手段と、を備えたことを特徴とする。

【0191】

(ハ) 前記当たり判定手段の判定結果に基づいて、図柄変動ゲームの変動内容を決定する変動内容決定手段を備え、前記演出制御手段は、前記変動内容決定手段によって特別の変動内容が決定された場合に、前記演出実行手段に前記特別演出を実行させる制御を行うこ

10

20

30

40

50

とを特徴とする。

【0192】

(ニ)遊技者により操作可能な操作手段を備え、前記演出決定手段は、前記操作手段の操作に応じて、特別条件が成立し、選択される演出決定テーブルを変更することを特徴とする。

【0193】

(ホ)遊技球を発射させるための発射操作が可能な発射操作手段を備え、前記演出制御手段は、前記特定演出が実行されてから前記発射操作手段の発射操作に応じて遊技球の発射態様を変更したときに前記特殊入球手段への遊技球の入球又は非入球を変更可能なタイミングで、前記特定演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行うことを特徴とする。

10

【0194】

(ヘ)前記表示手段に特別図柄が確定停止表示されてから前記発射操作手段の発射操作に応じて遊技球の発射態様を変更したときに前記特殊入球手段への遊技球の入球又は非入球を変更困難なタイミングで、前記表示手段に特別図柄を確定停止表示させる表示制御手段を備えたことを特徴とする。

【0195】

(ト)前記当り判定手段は、前記図柄変動ゲームが小当りとなるか否かを判定する小当り判定手段を有し、前記図柄変動ゲームにおいて小当り表示結果が表示された場合に前記特殊開閉手段が開状態を取り得るように動作する小当り遊技が生起され、前記特殊通過領域を遊技球が通過した場合に大当り遊技が生起されることを特徴とする。

20

【0196】

(チ)前記当り判定手段は、前記図柄変動ゲームが大当りとなるか否かを判定する大当り判定手段を有し、前記図柄変動ゲームにおいて大当り表示結果が表示された場合に、前記特殊通過領域を遊技球が通過したか否かに拘わらず、大当り遊技が生起されることを特徴とする。

【0197】

(リ)前記当り判定手段は、前記図柄変動ゲームが大当りとなるか否かを判定する大当り判定手段であり、前記図柄変動ゲームにおいて大当り表示結果が表示された場合に、前記特殊開閉手段が開放する大当り遊技が生起し、前記特殊通過領域を遊技球が通過したことを条件として大当り遊技が継続されることを特徴とする。

30

【0198】

(ヌ)遊技球が入球可能な特別入球口、及び前記図柄変動ゲームにおいて予め定めた当り表示結果が表示された場合に該特別入球口が開状態と閉状態を取り得るように動作する特別開閉手段を有する特別入球手段を備え、前記特別開閉手段は、前記特殊通過領域を遊技球が通過したことを条件として開状態を取り得るように動作することを特徴とする。

【0199】

(ル)遊技の進行を制御する主制御手段を備え、前記主制御手段は、前記当り判定手段、前記当り種類決定手段、前記遊技状態制御手段、前記普通当り判定手段、前記表示制御手段を有し、前記表示手段、前記可変始動手段、前記特殊入球手段の制御を行い、前記演出制御手段に対して、前記当り種類決定手段によって決定された当りの種類を特定可能な情報を出力することを特徴とする。

40

【符号の説明】

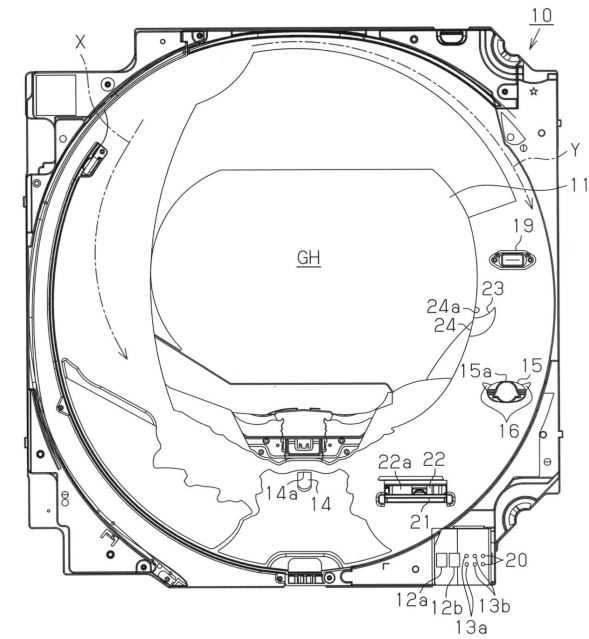
【0200】

11...演出表示装置(演出実行手段)、12a...第1特別図柄表示装置(表示手段)、12b...第2特別図柄表示装置(表示手段)、14...第1始動入賞口、15...第2始動入賞口(可変始動手段)、15a...第2入賞口(入球口)、16...開閉羽根(開閉手段)、21...第2大入賞口扉(特別開閉手段)、22...第2大入賞口(特別入球手段)、23...第1大入賞口羽根(特殊開閉手段)、24...第1大入賞口(特殊入球手段)、24a...特殊入賞口(特殊入球口)、30...主制御基板、30a...主制御用CPU(当り判定手段、大当り判定手段、小当り判定手段、当り種類決定手段、変動内容決定手段、遊技状態制御

50

手段、普通当り判定手段、開閉制御手段、特殊開閉制御手段)、31...演出制御基板、31a...演出制御用CPU(演出制御手段、演出決定手段)、31b...演出制御用ROM(テーブル記憶手段)。

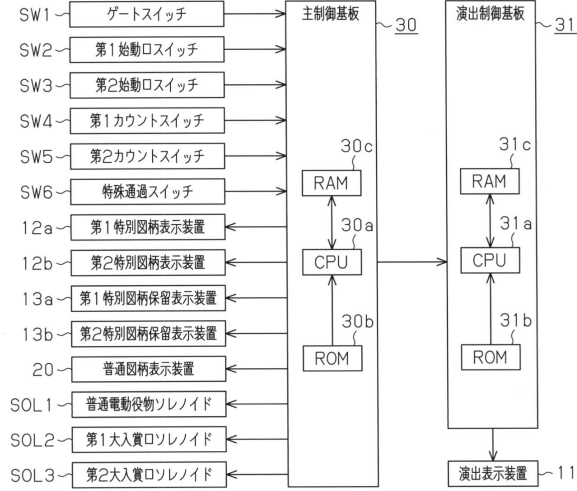
【図1】



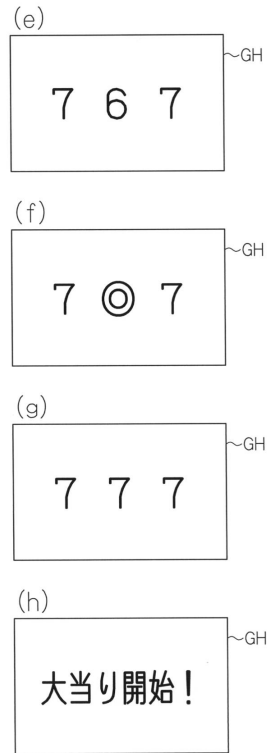
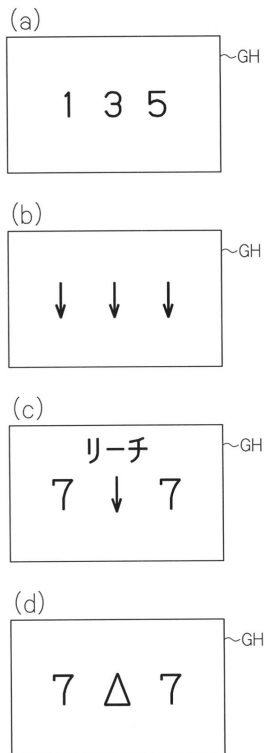
【図2】

図柄			ラウンド数	大入賞口		変短回数
当り	特図1	特図2		第2大入賞口	—	
大当り	ZA (1)	Za (1)	16	各大入賞口	—	60回
小当り (特殊通過)	ZB (50)	—	— (1+15)		短開放態様	0回
	—	Zc (13)			長開放態様	60回
	—	Zd (15)				40回
	—	Ze (8)				20回
	—	Zf (14)				0回

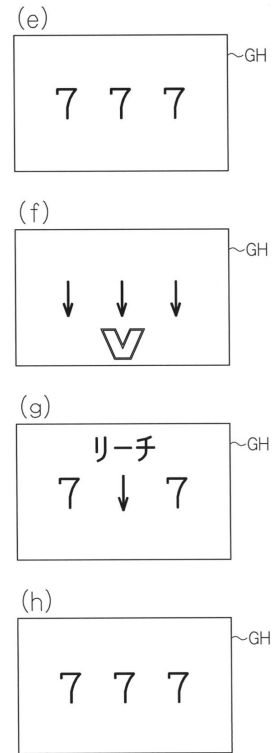
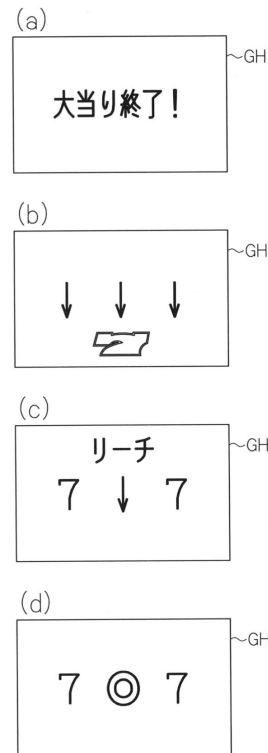
【図3】



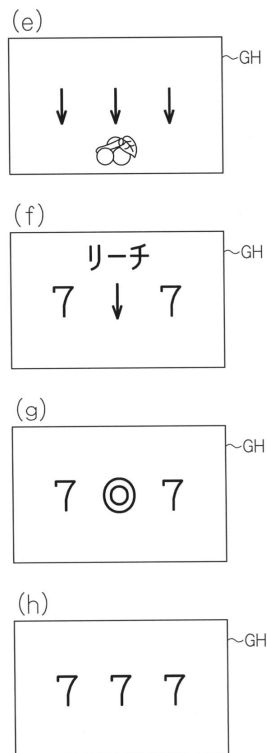
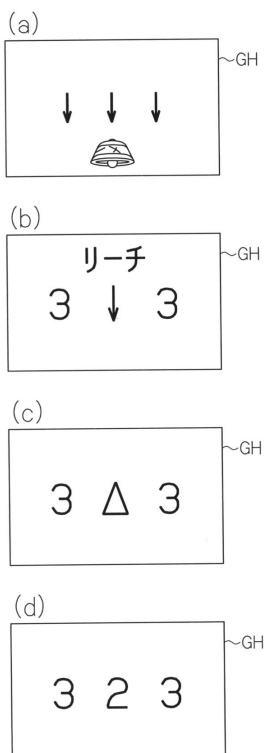
【図 4】



【図 5】



【図 6】



【図 7】

変短状態の 上限回数	実行回数					
	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60
20回	5/10	0/10	-	-	-	-
40回	5/10	0/10	3/10	0/10	-	-
60回	5/10	0/10	3/10	0/10	1/10	0/10

【図 8】

(a)

変短状態の 上限回数	実行回数		
	1~20	21~40	41~60
20回	TB1	-	-
40回	TB1	TB2	-
60回	TB1	TB3	TB2

(b)

テーブル	TB1					
	Za	Zc	Zd	Ze	Zf	はずれ
V	7/100	0/100	0/100	0/100	0/100	0/100
チェリー	1/100	40/100	30/100	20/100	10/100	1/100
スイカ	1/100	20/100	10/100	10/100	25/100	1/100
ベル	1/100	5/100	10/100	10/100	30/100	1/100
なし	90/100	35/100	50/100	60/100	35/100	97/100

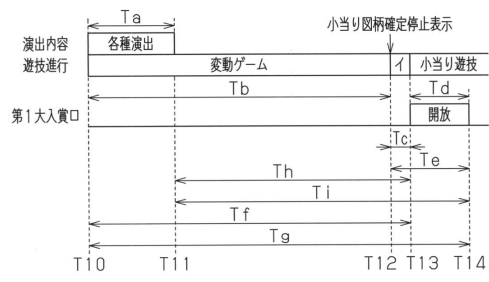
(c)

テーブル	TB2					
	Za	Zc	Zd	Ze	Zf	はずれ
V	7/100	0/100	0/100	0/100	0/100	0/100
チェリー	1/100	50/100	40/100	30/100	38/100	1/100
スイカ	1/100	4/100	4/100	4/100	6/100	1/100
ベル	1/100	1/100	1/100	1/100	1/100	1/100
なし	90/100	45/100	55/100	65/100	55/100	97/100

(d)

テーブル	TB3					
	Za	Zc	Zd	Ze	Zf	はずれ
V	7/100	0/100	0/100	0/100	0/100	0/100
チェリー	1/100	45/100	35/100	25/100	22/100	1/100
スイカ	1/100	10/100	8/100	8/100	18/100	1/100
ベル	1/100	3/100	7/100	7/100	25/100	1/100
なし	90/100	42/100	50/100	60/100	35/100	97/100

【図 9】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 0 - 2 5 9 6 6 5 (J P , A)
特開 2 0 0 8 - 2 8 4 2 9 5 (J P , A)
特開 2 0 1 2 - 2 3 5 9 3 3 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2