

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6192904号
(P6192904)

(45) 発行日 平成29年9月6日(2017.9.6)

(24) 登録日 平成29年8月18日(2017.8.18)

(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 3 (全 77 頁)

(21) 出願番号	特願2012-165231 (P2012-165231)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成24年7月25日(2012.7.25)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2014-23658 (P2014-23658A)		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2月6日(2014.2.6)	(74) 代理人	100105957
審査請求日	平成26年11月27日(2014.11.27)		弁理士 恩田 誠
前置審査		(74) 代理人	100068755
			弁理士 恩田 博宣
		(72) 発明者	山下 裕太
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
		(72) 発明者	星野 研
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 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】

遊技者が操作可能な演出用操作手段と、
前記演出用操作手段の操作に基づく操作演出を実行させる演出実行手段と、を備え、
前記演出実行手段は、操作演出を実行させる場合、前記演出用操作手段の操作が可能であることを示す指示報知を行い、

前記演出実行手段では、
前記演出用操作手段が継続的に操作されている場合には所定の単位時間の経過を契機に前記演出用操作手段が操作されていることが報知されるとともに、前記所定の単位時間の経過を契機に大当たりを示唆する演出、又は大当たり遊技の種類を示唆する演出が実行される場合があり、

前記演出用操作手段が継続的な操作とは異なる態様で操作されている場合にはその操作を契機に前記演出用操作手段が操作されていることが報知されるとともに、その操作を契機に前記大当たりを示唆する演出、又は前記大当たり遊技の種類を示唆する演出が実行される場合があり、

前記演出用操作手段の操作有効期間では、同一の操作有効期間内で前記継続的な操作と前記継続的な操作とは異なる態様の操作が可能となる場合があり、

前記同一の操作有効期間内で前記継続的な操作と前記継続的な操作とは異なる態様の操作が可能であるとき、前記演出用操作手段の操作信号をもとに前記継続的な操作が行われているかを判定する判定手段を有し、

10

20

前記大当りを示唆する演出は前記大当りの期待度を複数の段階によって示唆する演出であり、

前記大当り遊技の種類を示唆する演出は前記大当り遊技の種類が遊技者に有利な種類であることを複数の段階によって示唆する演出であり、

前記指示報知には、通常態様と当該通常態様とは異なる態様の特別態様とがあり、

前記指示報知が前記特別態様であるときに前記演出用操作手段が操作されている場合には、前記指示報知が前記通常態様であるときに前記演出用操作手段が操作されている場合に比して前記段階が上がる確率が高い遊技機。

【請求項 2】

前記演出実行手段は、

前記操作演出を実行させる場合、前記演出用操作手段の操作が可能であることを示す指示報知を複数行うとともに、前記演出用操作手段が継続的に操作されている場合、前記所定の単位時間毎に、1つの指示報知を終了し、

前記操作演出の開始時において、通常態様とは異なる特別態様の指示報知を1以上行わせると共に、指示報知を終了させる際、報知を行っている指示報知の態様が全て通常態様である場合には、通常態様とは異なる特別態様の指示報知を新たに行う請求項1に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記演出実行手段は、

前記操作演出を実行させる場合、前記演出用操作手段の操作が可能であることを示す指示報知を複数行うとともに、前記演出用操作手段が継続的に操作されている場合、前記所定の単位時間毎に、1つの指示報知を終了し、

前記大当りを示唆する演出、及び前記大当り遊技の種類を示唆する演出の実行確率は、操作演出において終了する指示報知の態様に応じて、変更される請求項1又は請求項2に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者が操作可能な演出用操作手段を備えた遊技機に関するものである。

【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、複数種類の図柄を変動表示させる図柄変動ゲームを実行させ、当該図柄変動ゲームにて所定の大当り表示結果が表示された場合には、遊技者に有利な大当り遊技を付与している。

【0003】

そして、従来のパチンコ機では、図柄変動ゲームの興趣の向上を図るため、ゲーム中に様々な遊技演出を実行させていた。例えば、遊技者が操作可能な操作ボタンを設け、当該操作ボタンを繰り返し操作することにより、表示画像が変化するボタン演出が行われていた（特許文献1参照）。このため、遊技者に操作ボタンを操作させることにより、遊技への参加意欲を持たせ、遊技の興趣が向上していた。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2009-22812公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、ボタン演出が実行される際、通常、操作ボタンの操作有効期間を示し、操作を促す指示画像（ボタンを操作する画像）が表示されるようになっている。この指示画像により、遊技者は操作有効期間を認識できる一方、指示画像からではどれだけ押せば期待

10

20

30

40

50

度が高い演出が実行されるのか、操作が有効であったのか、どれだけ押したのかなどを視覚的に捉えることができなかった。従って、操作するまで何が実行されるか不明であるという面白さがある一方で、遊技者が操作した結果、表示画像を変化させたという感覚を与えにくく、また、どれだけ操作することを目標とすればよいか不明であった。このため、操作の結果、期待度の高い演出が行われる場合であっても、長期間の操作が煩わしいと思う遊技者には操作を行わせることが難しかった。

【 0 0 0 6 】

この発明は、このような従来技術に存在する問題点に着目してなされたものである。その目的は、操作演出において、演出用操作手段を操作する意欲を持た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】

【 0 0 0 7 】

上記問題点を解決するために、請求項 1 に記載の発明は、遊技者が操作可能な演出用操作手段と、前記演出用操作手段の操作に基づく操作演出を実行させる演出実行手段と、を備え、前記演出実行手段は、操作演出を実行させる場合、前記演出用操作手段の操作が可能であることを示す指示報知を行い、前記演出実行手段では、前記演出用操作手段が継続的に操作されている場合には所定の単位時間の経過を契機に前記演出用操作手段が操作されていることが報知されるとともに、前記所定の単位時間の経過を契機に大当りを示唆する演出、又は大当り遊技の種類を示唆する演出が実行される場合があり、前記演出用操作手段が継続的な操作とは異なる態様で操作されている場合にはその操作を契機に前記演出用操作手段が操作されていることが報知されるとともに、その操作を契機に前記大当りを示唆する演出、又は前記大当り遊技の種類を示唆する演出が実行される場合があり、前記演出用操作手段の操作有効期間では、同一の操作有効期間内で前記継続的な操作と前記継続的な操作とは異なる態様の操作が可能となる場合があり、前記同一の操作有効期間内で前記継続的な操作と前記継続的な操作とは異なる態様の操作が可能であるとき、前記演出用操作手段の操作信号をもとに前記継続的な操作が行われているかを判定する判定手段を有し、前記大当りを示唆する演出は前記大当りの期待度を複数の段階によって示唆する演出であり、前記大当り遊技の種類を示唆する演出は前記大当り遊技の種類が遊技者に有利な種類であることを複数の段階によって示唆する演出であり、前記指示報知には、通常態様と当該通常態様とは異なる態様の特別態様とがあり、前記指示報知が前記特別態様であるときに前記演出用操作手段が操作されている場合には、前記指示報知が前記通常態様であるときに前記演出用操作手段が操作されている場合に比して前記段階が上がる確率が高いことを要旨とする。

【 0 0 0 9 】

請求項 2 に記載の発明は、請求項 1 に記載の発明において、前記演出実行手段は、前記操作演出を実行させる場合、前記演出用操作手段の操作が可能であることを示す指示報知を複数行うとともに、前記演出用操作手段が継続的に操作されている場合、前記所定の単位時間毎に、1つの指示報知を終了し、前記操作演出の開始時において、通常態様とは異なる特別態様の指示報知を1以上行わせると共に、指示報知を終了させる際、報知を行っている指示報知の態様が全て通常態様である場合には、通常態様とは異なる特別態様の指示報知を新たに行うことを要旨とする。

【 0 0 1 0 】

請求項 3 に記載の発明は、請求項 1 又は請求項 2 に記載の発明において、前記演出実行手段は、前記操作演出を実行させる場合、前記演出用操作手段の操作が可能であることを示す指示報知を複数行うとともに、前記演出用操作手段が継続的に操作されている場合、前記所定の単位時間毎に、1つの指示報知を終了し、前記大当りを示唆する演出、及び前記大当り遊技の種類を示唆する演出の実行確率は、操作演出において終了する指示報知の態様に応じて、変更されることを要旨とする。

【発明の効果】

【 0 0 1 1 】

本発明によれば、操作演出において、演出用操作手段を操作する意欲を持たせることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 2 】

【図 1】パチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図。

【図 2】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図 3】大当り遊技の内容を示す説明図。

【図 4】大当り遊技の内容を示す説明図。

【図 5】(a) 及び (b) は、開放タイミングを示すタイムチャート。

10

【図 6】(a) ~ (d) は、開放タイミングを示すタイムチャート。

【図 7】(a) 及び (b) は、開放タイミングを示すタイムチャート。

【図 8】(a) 及び (b) は、開放タイミングを示すタイムチャート。

【図 9】(a) 及び (b) は、開放タイミングを示すタイムチャート。

【図 10】(a) ~ (d) は、開放タイミングを示すタイムチャート。

【図 11】変動パターンの演出内容を示す説明図。

【図 12】特別図柄入力処理のフローチャート。

【図 13】特別図柄開始処理のフローチャート。

【図 14】特別図柄開始処理のフローチャート。

【図 15】演出モードの移行態様を示すフローチャート。

20

【図 16】(a) 及び (b) は、大当り予告演出の表示態様を示す画像表示部の模式図、

(c) 及び (d) は、大当り種別予告演出の表示態様を示す画像表示部の模式図。

【図 17】先読み処理を示すフローチャート。

【図 18】大当り予告演出設定処理を示すフローチャート。

【図 19】大当り種別予告演出設定処理を示すフローチャート。

【図 20】大当り予告演出実行処理を示すフローチャート。

【図 21】大当り種別予告演出実行処理を示すフローチャート。

【図 22】(a) ~ (c) は、ボタン操作演出の表示態様を示す模式図。

【図 23】ボタン操作演出設定処理を示すフローチャート。

【図 24】ボタン操作演出実行処理を示すフローチャート。

30

【図 25】大当り開始処理を示すフローチャート。

【図 26】大当り遊技実行処理を示すフローチャート。

【図 27】大当り遊技実行処理を示すフローチャート。

【図 28】(a) ~ (f) は、図柄変動ゲーム中において、大当り予告演出、大当り種別予告演出、及びボタン操作演出の演出態様を示す画像表示部の模式図。

【図 29】(a) ~ (f) は、図柄変動ゲーム中において、大当り予告演出、大当り種別予告演出、及びボタン操作演出の演出態様を示す画像表示部の模式図。

【図 30】(a) ~ (g) は、図柄変動ゲーム中において、大当り予告演出、大当り種別予告演出、及びボタン操作演出の演出態様を示す画像表示部の模式図。

【図 31】(a) ~ (h) は、図柄変動ゲーム中において、大当り予告演出、大当り種別予告演出、及びボタン操作演出の演出態様を示す画像表示部の模式図。

40

【図 32】(a) ~ (d) は、大当り遊技中の大当り種別予告演出の演出態様を示す画像表示部の模式図。

【図 33】(a) ~ (e) は、大当り遊技中の大当り種別予告演出の演出態様を示す画像表示部の模式図。

【図 34】(a) ~ (h) は、大当り遊技中の大当り種別予告演出の演出態様を示す画像表示部の模式図。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 3 】

以下、本発明を遊技機的一种であるパチンコ遊技機（以下「パチンコ機」と示す）に具

50

体化した一実施形態を図 1 ~ 図 3 4 に基づいて説明する。

図 1 において、パチンコ遊技機の遊技盤 10 の中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部 GH を有する表示装置としての演出表示装置 11 が配設されている。また、遊技盤 10 の左下方には、8 セグメント型の表示装置としての第 1 特図表示器 H 1 と、8 セグメント型の表示装置としての第 2 特図表示器 H 2 が隣接されている。また、第 1 特図表示器 H 1 及び第 2 特図表示器 H 2 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。演出表示装置 11 では、第 1 特図表示器 H 1 又は第 2 特図表示器 H 2 で行われる図柄変動ゲームに係わる表示演出が行われるようになっている。具体的には、演出表示装置 11 では、変動画像（又は画像表示）に基づく表示演出や、複数種類の図柄を複数列で変動させて図柄組み合わせを表示する図柄変動ゲームが行われる。

10

【 0 0 1 4 】

そして、図柄変動ゲームにおいて第 1 特図表示器 H 1 又は第 2 特図表示器 H 2 では、複数種類の特別図柄（以下、「特図」と示す場合がある）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 特図表示器 H 1 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 特図表示器 H 2 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。一方、図柄変動ゲームに係わる表示演出において演出表示装置 11 では、複数種類の飾り図柄（以下、「飾り図柄」と示す場合がある）を複数列（本実施形態では 3 列）で変動させて各列毎に飾り図柄を表示する。この飾り図柄は、表示演出を多様化するために用いられる演出用の図柄である。

20

【 0 0 1 5 】

そして、第 1 特図表示器 H 1 又は第 2 特図表示器 H 2 では、図柄変動ゲームの開始により同時に特別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。また、演出表示装置 11 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。

【 0 0 1 6 】

なお、「変動表示」とは、図柄を表示する表示器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る。一方で、「一旦停止表示」とは、前記表示領域内において図柄が再び変動表示される可能性があることを示す状態、例えば、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（図柄変動ゲーム終了時に表示されている図柄で停止した状態）である。

30

【 0 0 1 7 】

また、第 1 特図表示器 H 1 と演出表示装置 11 では、同時に図柄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、同時に特別図柄と飾り図柄が確定停止表示される）。同様に、第 2 特図表示器 H 2 と演出表示装置 11 では、同時に図柄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、同時に特別図柄と飾り図柄が確定停止表示される）。その一方、第 1 特図表示器 H 1 と、第 2 特図表示器 H 2 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。

40

【 0 0 1 8 】

本実施形態において第 1 特図表示器 H 1 及び第 2 特図表示器 H 2 には、複数種類（本実施形態では 2 2 1 種類）の特図の中から、大当たり抽選の抽選結果に対応する 1 つの特別図柄が選択され、その選択された特別図柄が図柄変動ゲームの終了によって個別に確定停止表示される。2 2 1 種類の特図は、大当たりを認識し得る図柄となる 2 0 0 種類の大当たり図柄（大当たり表示結果に相当する）と、小当たりを認識し得る図柄となる 2 0 種類の小当たり図柄（小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。なお、大当たり図柄が表示された場合、遊技者には、大当たり遊技が付与さ

50

れる。また、小当り図柄が表示された場合、遊技者には、小当り遊技が付与される。本実施形態の大当り遊技及び小当り遊技については後で詳細に説明する。

【 0 0 1 9 】

また、本実施形態において演出表示装置 1 1 には、各列毎に [1]、[2]、[3]、[4]、[5]、[6]、[7]、[8] の 8 種類の数字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 1 1 は、第 1 特図表示器 H 1 及び第 2 特図表示器 H 2 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 1 1 に停止表示された図柄組み合わせから大当り又ははずれを認識できる。演出表示装置 1 1 に停止表示された全列の図柄が同一種類の場合には、その図柄組み合わせ（[2 2 2] [7 7 7] など）から大当り遊技が付与される大当りを認識できる。この大当りを認識できる図柄組み合わせが飾り図柄による大当りの図柄組み合わせ（大当り図柄）となる。大当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り遊技が付与される。一方、演出表示装置 1 1 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（[6 7 8] [1 2 2] [7 6 7] 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（はずれ図柄）となる。なお、はずれの図柄組み合わせの中でも所定の図柄組み合わせ（本実施形態では、[1 2 3] [4 5 6] ）が表示された場合には、大当り遊技又は小当り遊技が付与されることを認識できる。この図柄組み合わせが大当り判定の確率が低確率から高確率となる確率変動状態が付与される可能性を示唆するチャンスの図柄組み合わせ（チャンス図柄）となる。

【 0 0 2 0 】

また、本実施形態において、演出表示装置 1 1 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 1 1 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種類の場合には、その図柄組み合わせ（[1 1] など、「」は変動中を示す）からリーチ状態を認識できる。リーチ状態は、複数列のうち、特定列（本実施形態では左列と右列）の飾り図柄が同一種類となって停止表示され、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。このリーチ状態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機では、図柄変動ゲームの開始後、最初に飾り図柄を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停止表示させる中列が第 3 停止表示列となる。

【 0 0 2 1 】

また、演出表示装置 1 1 には、第 1 特図表示器 H 1 及び第 2 特図表示器 H 2 の表示結果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 特図表示器 H 1 又は第 2 特図表示器 H 2 に表示される特別図柄と、演出表示装置 1 1 に表示される飾り図柄による図柄組み合わせが対応されており、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 特図表示器 H 1 又は第 2 特図表示器 H 2 に大当り図柄が確定停止表示される場合には、演出表示装置 1 1 にも大当りの図柄組み合わせやチャンスの図柄組み合わせが確定停止表示されるようになっている。また、第 1 特図表示器 H 1 又は第 2 特図表示領域 H 1 にははずれ図柄が停止表示される場合には、演出表示装置 1 1 にもはずれの図柄組み合わせが確定停止表示されるようになっている。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 11 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の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。

【0022】

また、遊技盤 10 の左下方であって、第 1 特図表示器 H1 及び第 2 特図表示器 H2 の下方に、2 つの LED から構成される普通図柄表示器 H10 が配設されている。この普通図柄表示器 H10 では、複数種類の普通図柄（以下、「普図」と示す場合がある）を変動させて 1 つの普図を導出する普通図柄による図柄組み合わせゲーム（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、普図を 2 つの LED の発光態様にて 3 種類示しており、具体的には、2 つの LED が共に点灯する、右側 LED だけが点灯する、左側 LED だけが点灯することにより、複数種類の普図を示している。なお、以下では、説明の都合上、2 つの LED が共に点灯することにより示す普図を普図「0」とし、右側 LED だけが点灯することにより示す普図を普図「1」とし、左側 LED だけが点灯することにより示す普図を普図「2」とする。

10

【0023】

遊技者は、普図ゲームで最終的に表示された図柄組み合わせ（普図ゲームで導出された表示結果）から普通当り又ははずれを認識できる。普通図柄表示器 H10 に表示された普図が「1」「2」の場合には、普通当りを認識できる。この普通当りを認識できる普図が普通当りの表示結果となる。普通当りの表示結果が表示された場合、遊技者には、普通当り遊技が付与される。また、普通図柄表示器 H10 に表示された普図が「0」である場合には、その普図からはずれを認識できる。このはずれを認識できる普図がはずれの表示結果となる。

20

【0024】

図 1 に示すように、演出表示装置 11 の下方には、常時遊技球が入球可能な第 1 始動用入球口を有する第 1 始動入賞口 25 が配設されている。第 1 始動入賞口 25 の奥方には、入球した遊技球を検知する第 1 始動口センサ SE1（図 2 に示す）が設けられている。第 1 始動口センサ SE1 は、第 1 始動入賞口 25 に入球した遊技球を検知することを契機に、第 1 の変動ゲームの始動条件を付与し得る。また、演出表示装置 11 の右下方であって、第 1 始動入賞口 25 の右上方には、遊技球が入球可能な第 2 始動用入球口と、普通電動役物ソレノイド SOL2（図 2 に示す）の作動により開閉動作を行う開閉部材としての開閉羽根（普通電動役物）26 とを備えた第 2 始動入賞口 27 が配設されている。

30

【0025】

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 始動口センサ SE2（図 2 に示す）が設けられている。第 2 始動口センサ SE2 は、第 2 始動入賞口 27 に入球した遊技球を検知することを契機に、第 2 の変動ゲームの始動条件を付与し得る。第 2 始動入賞口 27 の第 2 始動用入球口は、常には開閉羽根 26 が閉状態とされて閉鎖されている。第 2 始動用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 始動用入球口は、予め定めた開放条件が成立すると、開閉羽根 26 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 始動用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

【0026】

なお、図示しない発射装置により遊技盤 10 上に遊技球が発射され、予め決められた第 1 流下経路 Y1 を遊技球が流れた場合に、当該遊技球の一部が第 1 始動入賞口 25 に誘導されるように、遊技盤 10 上に配置された遊技釘等の障害物や第 1 始動入賞口 25 が配置されている。つまり、図示しない発射装置により遊技盤 10 上に発射され、演出表示装置 11 の左側を通過する遊技球の一部は、遊技盤 10 を流下する際、遊技盤 10 上に配置された遊技釘等により第 1 始動入賞口 25 に誘導される。また、発射装置により遊技盤 10 上に遊技球が発射され、第 1 流下経路 Y1 とは異なる予め決められた第 2 流下経路 Y2 を遊技球が流れた場合に、当該遊技球の一部が第 2 始動入賞口 27 に誘導されるように、遊

50

技盤 10 上に配置された遊技釘等の障害物や第 2 始動入賞口 27 が配置されている。つまり、発射装置により遊技盤 10 上に発射され、演出表示装置 11 の右側を通過する遊技球の一部は、遊技盤 10 を流下する際、遊技盤 10 上に配置された遊技釘等により第 2 始動入賞口 27 に誘導される。

【0027】

また、演出表示装置 11 の右下方（第 1 始動入口 25 の右方であって第 2 始動入賞口 27 の下方）には、大入賞口ソレノイド S O L 1（図 2 に示す）の作動により開閉動作を行う大入賞口扉 28 を備えた大入賞口 29 が配設されている。大入賞口 29 の奥方には、入球した遊技球を検知する特別入賞手段としてのカウントセンサ S E 3（図 2 に示す）が配設されている。大入賞口 29 のカウントセンサ S E 3 は、大入賞口 29 に入球した遊技球

10

【0028】

そして、大当り遊技が付与されると、付与された大当り遊技の種類に応じて大入賞口扉 28 が開状態となり、大入賞口 29 が開放され、その開放により遊技球の入球が許容される。このため、遊技者は、多数の賞球を獲得できるチャンスを得ることができる。本実施形態において大当り遊技は、多数の賞球を獲得できるチャンスを得られることから、遊技者に有利な状態となる。そして、この大当り遊技は、内部抽選で大当りが決定し、図柄変動ゲームにて大当り図柄（大当り表示結果）が確定停止表示されることを契機に付与される。

【0029】

20

図 1 に示すように、第 1 特図表示器 H 1 及び第 2 特図表示器 H 2 の下部には、第 1 保留表示器 R a が配設されている。第 1 保留表示器 R a は、第 1 始動入賞口 25 に入球し、始動保留球となって機内部（主制御用 R A M 30 c）で記憶された始動保留球の記憶数（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、第 1 保留表示器 R a 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 25 へ遊技球が入球する毎に、所定の上限数（本実施形態では 4）に達するまで 1 加算され、第 1 の変動ゲームが開始されることにより 1 減算される。そして、第 1 保留表示器 R a は、複数（4 個）の発光手段で構成されている。発光手段が発光している数にて第 1 の変動ゲームの回数を報知する。

【0030】

30

図 1 に示すように、第 1 保留表示器 R a の下部には、第 2 保留表示器 R b が配設されている。第 2 保留表示器 R b 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 R A M 30 c）で記憶された始動保留球の記憶数（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、第 2 保留表示器 R b 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毎に、所定の上限数（本実施形態では 4）に達するまで 1 加算され、第 2 の変動ゲームが開始されることにより 1 減算される。そして、第 2 保留表示器 R b は、複数（4 個）の発光手段で構成されている。発光手段が発光している数にて第 2 の変動ゲームの回数を報知する。

【0031】

40

また、演出表示装置 11 の右方には、作動ゲート 24 が配設されている。作動ゲート 24 の奥方には、入賞（通過）した遊技球を検知するゲートセンサ S E 4（図 2 に示す）が設けられている。作動ゲート 24 は、遊技球の入賞検知（通過検知）を契機に、普図ゲームの始動条件を付与し得る。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 に遊技球を入賞可能とするか）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 26 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賞させることができない。その一方で、第 2 始動入賞口 27 は、普図当り遊技が付与されると、開閉羽根 26 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、普図当り遊技が付与されると、開閉羽根 26 の開放によって第 2 始動入賞口 27 に遊技球を入賞さ

50

せることができるため、第2始動入賞口27に遊技球を入賞させやすくなり、遊技者は、第2の変動ゲームの始動条件と賞球を容易に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25へは常に同じ条件で遊技球を入賞させることができるようになっている。

【0032】

本実施形態のパチンコ機の前面側には、遊技中に遊技者の操作が許容される演出用操作手段としての押し釦式の演出ボタン40が設けられている(図2参照)。この演出ボタン40が押下操作(操作)されると、演出ボタン40は、演出制御基板31(演出制御用CPU31a)に演出ボタン40が操作されたことを示すボタン検知信号を出力する。そして、演出制御基板31(演出制御用CPU31a)には、演出ボタン40が接続されており、演出ボタン40から演出ボタン40が操作されたことを示すボタン検知信号が入力されるようになっている。なお、演出ボタン40は、演出ボタン40aと、演出ボタン40bの2種類用意されており、いずれの演出ボタン40が操作されたか区別できるように異なるボタン検知信号が出力されるようになっている。

10

【0033】

また、本実施形態のパチンコ機は、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な特別遊技状態として確率変動(以下、「確変」と示す)機能を備えている。確変機能は、確定停止表示された大当たり図柄(特別図柄)の種類が予め定めた確変図柄であることを条件として、大当たり遊技終了後に大当たりの抽選確率(当選確率)を低確率(通常状態)である通常確率(本実施形態では165/65536)から高確率(本実施形態では1650/65536)に変動させる確変状態(確率変動状態)を付与する機能である。本実施形態では、大当たり遊技終了後に確変状態が付与される大当たりが確変大当たりであり、確変状態が付与されない大当たりが非確変大当たりとなる。

20

【0034】

また、本実施形態のパチンコ機は、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な特別遊技状態として変動時間短縮(以下、「変短」と示す)状態を付与する変短機能を備えている。変短状態が付与されると、開閉羽根26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短縮される、及び普図ゲームの普通当り確率が通常確率から高確率に変動する入球率向上状態が特典として付与される。この入球率向上状態において、開閉羽根26は、普図ゲームにおいて当選した際、通常状態(非変短状態)である場合とは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、通常状態時に普図ゲームに当選する場合には、開閉羽根26が1回開放し、開放してから200ms経過するまで開放状態を維持するようになっている。その一方、入球率向上状態時に普図ゲームに当選する場合には、開閉羽根26が4回開放するとともに、1回の開放において開放してから900msが経過するまで開放状態を維持するようになっている。つまり、開閉羽根26は、入球率向上状態が付与されている場合、通常状態が付与されている状態に比較して、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。なお、本実施形態の変短状態(入球率向上状態)は、大当たり遊技の種類及び大当たり遊技となる図柄変動ゲームがどのような遊技状態で行われたかによって付与されるか否か、及びいつまで付与されるかが決定されるようになっている。また、確変状態が付与される場合に、上述した変短状態(入球率向上状態)も合わせて付与される場合がある。

30

40

【0035】

図3、図4に基づき、本実施形態のパチンコ機に規定する大当たり遊技について、詳しく説明する。

大当たり遊技は、図柄変動ゲームにて大当たり図柄が停止表示されて該ゲームが終了した後、開始される。大当たり遊技が開始すると、オープニング時間(図ではOPと示す)が設定される。大当たり遊技の種類によっては、このオープニング時間において、最初に大当たり遊技の開始を示すオープニング演出が行われる場合がある。また、オープニング時間が終了すると、大入賞口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、12ラウンド、8ラウンド又は4ラウンド)として複数回

50

行われる。1回のラウンド遊技中に大入賞口29は、入球上限個数（本実施形態では8個）の遊技球が入賞するまでの間、又は規定時間（大入賞口29の開放時間）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場合がある。そして、すべてのラウンド遊技が終了すると、エンディング時間（図ではEDと示す）が設定される。大当り遊技の種類によっては、このエンディング時間において、大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われる場合がある。また、エンディング時間が終了すると、大当り遊技は終了される。

【0036】

なお、本実施形態では、演出表示装置11の左下（第1特図表示器H1及び第2特図表示器H2の下方）には、大当り遊技が付与されたときに規定ラウンド数を報知するラウンド報知手段としてのラウンド報知ランプ51が備えられている。このラウンド報知ランプ51の報知態様を見ることで、遊技者は、規定ラウンド数を認識することができる。例えば、左端のラウンド報知ランプ51が点灯すれば、規定ラウンド数が16ラウンドであることを認識できる。なお、ラウンド報知ランプ51は、主制御用CPU30aの制御を受けて、大当り遊技開始時に点灯する。

【0037】

そして、本実施形態のパチンコ機では、大当り抽選に当選した場合、図3、図4に示す複数種類の大当り遊技の中から1つの大当り遊技が決定され、その決定された大当り遊技が付与されるようになっている。そして、複数種類の大当り遊技のうち、何れの大当り遊技が付与されるかは、大当り抽選に当選した際に決定する特別図柄（大当り図柄）の種類に応じて決定されるようになっている。本実施形態において第1特図表示器H1に表示される200種類の特別図柄の大当り図柄は、図3に示すように、図柄A～図柄Hの8つのグループに分類されている。

【0038】

すなわち、図柄Aには第1特図表示器H1に表示される大当り図柄のうち106種類の大当り図柄が振り分けられている。同様に、図柄Bには第1特図表示器H1に表示される大当り図柄のうち16種類の大当り図柄が振り分けられている。図柄Cには第1特図表示器H1に表示される大当り図柄のうち6種類の大当り図柄が振り分けられている。図柄Dには第1特図表示器H1に表示される大当り図柄のうち12種類の大当り図柄が振り分けられている。図柄Eには第1特図表示器H1に表示される大当り図柄のうち1種類の大当り図柄が振り分けられている。図柄Fには第1特図表示器H1に表示される大当り図柄のうち1種類の大当り図柄が振り分けられている。図柄Gには第1特図表示器H1に表示される大当り図柄のうち18種類の大当り図柄が振り分けられている。図柄Hには第1特図表示器H1に表示される大当り図柄のうち40種類の大当り図柄が振り分けられている。

【0039】

また、本実施形態において第2特図表示器H2に表示される200種類の特別図柄の大当り図柄は、図4に示すように、図柄a～図柄mの13つのグループに分類されている。そして、図柄aには第2特図表示器H2に表示される大当り図柄のうち100種類の大当り図柄が振り分けられている。同様に、図柄bには第2特図表示器H2に表示される大当り図柄のうち2種類の大当り図柄が振り分けられている。図柄cには第2特図表示器H2に表示される大当り図柄のうち4種類の大当り図柄が振り分けられている。図柄dには第2特図表示器H2に表示される大当り図柄のうち4種類の大当り図柄が振り分けられている。図柄eには第2特図表示器H2に表示される大当り図柄のうち6種類の大当り図柄が振り分けられている。図柄fには第2特図表示器H2に表示される大当り図柄のうち6種類の大当り図柄が振り分けられている。図柄gには第2特図表示器H2に表示される大当り図柄のうち4種類の大当り図柄が振り分けられている。図柄hには第2特図表示器H2に表示される大当り図柄のうち6種類の大当り図柄が振り分けられている。図柄iには第2特図表示器H2に表示される大当り図柄のうち8種類の大当り図柄が振り分けられている。図柄jには第2特図表示器H2に表示される大当り図柄のうち20種類の大当り図柄が振り分けられている。図柄kには第2特図表示器H2に表示される大当り図柄のうち2

種類の大当たり図柄が振り分けられている。図柄 1 には第 2 特図表示器 H 2 に表示される大当たり図柄のうち 8 種類の大当たり図柄が振り分けられている。図柄 m には第 2 特図表示器 H 2 に表示される大当たり図柄のうち 30 種類の大当たり図柄が振り分けられている。

【 0 0 4 0 】

図柄 A に分類される大当たり図柄が第 1 特図表示器 H 1 に表示されたときに付与される大当たり遊技は、規定ラウンド数が「16 回」に設定されているとともに、大当たり遊技終了後に確変状態を付与する大当たり遊技である。以下、「特 1 大当たり A」と示す。特 1 大当たり A における 16 回のラウンド遊技では、各ラウンド遊技において大入賞口 29 の大入賞口扉 28 を開放させるように設定されている。また、特 1 大当たり A では、大当たり抽選の当選時における遊技状態に関係なく、大当たり遊技終了後に確変状態と、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。なお、図 3、図 4 では、確変状態が付与されてから次の大当たりまで変短状態が付与される場合を「次回まで」と表記している。

10

【 0 0 4 1 】

また、特 1 大当たり A では、オープニング時間として「10000ms」が設定される。また、図 5 (a) に示すように、1 ~ 10 ラウンド目のラウンド遊技においては、1 回のラウンド遊技における大入賞口扉 28 の開放時間として「25000ms」が、閉鎖後のインターバル時間として「20000ms」がそれぞれ設定される。また、11 ~ 16 ラウンド目のラウンド遊技においては、1 回のラウンド遊技における大入賞口扉 28 の開放時間として「40ms」が、閉鎖後のインターバル時間として「15000ms」がそれぞれ設定される。なお、「25000ms」の開放時間が設定されている期間を「フルオープン」と示す場合がある。また、「40ms」の開放時間が設定されている期間を「パカ開放」と示す場合がある。また、特 1 大当たり A では、変短状態が付与されていないときに特 1 大当たり A が付与された場合には、エンディング時間として「15000ms」が設定され、変短状態が付与されているときに特 1 大当たり A が付与された場合には、エンディング時間として「4ms」が設定される。

20

【 0 0 4 2 】

図柄 B に分類される大当たり図柄が第 1 特図表示器 H 1 に表示されたときに付与される大当たり遊技は、規定ラウンド数が「12 回」に設定されているとともに、大当たり遊技終了後に確変状態を付与する大当たり遊技である。以下、「特 1 大当たり B」と示す。また、特 1 大当たり B では、大当たり抽選の当選時における遊技状態に関係なく、大当たり遊技終了後に確変状態と、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。

30

【 0 0 4 3 】

また、特 1 大当たり B では、オープニング時間として「10000ms」が設定される。また、図 5 (b) に示すように、1 ~ 10 ラウンド目のラウンド遊技においては、1 回のラウンド遊技における大入賞口扉 28 の開放時間として「25000ms」が、閉鎖後のインターバル時間として「20000ms」がそれぞれ設定される。また、11 ~ 12 ラウンド目のラウンド遊技においては、1 回のラウンド遊技における大入賞口扉 28 の開放時間として「40ms」が、閉鎖後のインターバル時間として「15000ms」がそれぞれ設定される。また、変短状態が付与されていないときに特 1 大当たり B が付与された場合には、エンディング時間として「15000ms」が設定され、変短状態が付与されているときに特 1 大当たり B が付与された場合には、エンディング時間として「4ms」が設定される。

40

【 0 0 4 4 】

図柄 C に分類される大当たり図柄が第 1 特図表示器 H 1 に表示されたときに付与される大当たり遊技は、規定ラウンド数が「8 回」に設定されているとともに、大当たり遊技終了後に確変状態を付与する大当たり遊技である。以下、「特 1 大当たり C」と示す。また、特 1 大当たり C では、大当たり抽選の当選時における遊技状態に関係なく、大当たり遊技終了後に確変状態と、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。

【 0 0 4 5 】

また、特 1 大当たり C では、オープニング時間として「10000ms」が設定される。

50

また、図6(a)に示すように、1~8ラウンド目のラウンド遊技においては、1回のラウンド遊技における大入賞口扉28の開放時間として「25000ms」が、閉鎖後のインターバル時間として「2000ms」がそれぞれ設定される。また、変短状態が付与されていないときに特1大当りCが付与された場合には、エンディング時間として「15000ms」が設定され、変短状態が付与されているときに特1大当りCが付与された場合には、エンディング時間として「4ms」が設定される。

【0046】

図柄Dに分類される大当り図柄が第1特図表示器H1に表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「8回」に設定されているとともに、大当り遊技終了後に確変状態を付与する大当り遊技である。以下、「特1大当りD」と示す。また、特1大当りDでは、大当り抽選の当選時における遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後に確変状態と、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。

10

【0047】

また、特1大当りDでは、オープニング時間として「10000ms」が設定される。また、図6(b)に示すように、1~4ラウンド目のラウンド遊技においては、1回のラウンド遊技における大入賞口扉28の開放時間として「25000ms」が、閉鎖後のインターバル時間として「2000ms」がそれぞれ設定される。また、5~8ラウンド目のラウンド遊技においては、1回のラウンド遊技における大入賞口扉28の開放時間として「40ms」が、閉鎖後のインターバル時間として「1500ms」がそれぞれ設定される。また、変短状態が付与されていないときに特1大当りDが付与された場合には、エンディング時間として「15000ms」が設定され、変短状態が付与されているときに特1大当りDが付与された場合には、エンディング時間として「4ms」が設定される。

20

【0048】

図柄Eに分類される大当り図柄が第1特図表示器H1に表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「4回」に設定されているとともに、大当り遊技終了後に確変状態を付与する大当り遊技である。以下、「特1大当りE」と示す。また、特1大当りEでは、大当り抽選の当選時における遊技状態が、変短状態でない場合、大当り終了後においても通常状態を付与する(図では、「無し」と示す)。その一方、特1大当りEでは、大当り抽選の当選時における遊技状態が、変短状態である場合、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。

30

【0049】

また、変短状態が付与されていないときに特1大当りEが付与された場合には、オープニング時間として「4ms」が設定され、変短状態が付与されているときに特1大当りEが付与された場合には、オープニング時間として「10000ms」が設定される。また、図6(c)に示すように、1~4ラウンド目のラウンド遊技においては、1回のラウンド遊技における大入賞口扉28の開放時間として「40ms」が、閉鎖後のインターバル時間として「1500ms」がそれぞれ設定される。また、特1大当りEが付与された場合には、エンディング時間として「4ms」が設定される。

【0050】

図柄Fに分類される大当り図柄が第1特図表示器H1に表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「4回」に設定されているとともに、大当り遊技終了後に確変状態を付与する大当り遊技である。以下、「特1大当りF」と示す。また、特1大当りFでは、大当り抽選の当選時における遊技状態が、変短状態でない場合、大当り終了後においても通常状態を付与する。その一方、特1大当りFでは、大当り抽選の当選時における遊技状態が、変短状態である場合、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。

40

【0051】

また、変短状態が付与されていないときに特1大当りFが付与された場合には、オープニング時間として「6168ms」が設定され、変短状態が付与されているときに特1大当りFが付与された場合には、オープニング時間として「10000ms」が設定される

50

。また、図6(c)に示すように、1~4ラウンド目のラウンド遊技においては、1回のラウンド遊技における大入賞口扉28の開放時間として「40ms」が、閉鎖後のインターバル時間として「1500ms」がそれぞれ設定される。また、特1大当りFが付与された場合には、エンディング時間として「4ms」が設定される。

【0052】

図柄Gに分類される大当り図柄が第1特図表示器H1に表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「4回」に設定されているとともに、大当り遊技終了後に確変状態を付与する大当り遊技である。以下、「特1大当りG」と示す。また、特1大当りGでは、大当り抽選の当選時における遊技状態が、変短状態でない場合、大当り終了後においても通常状態を付与する。その一方、特1大当りGでは、大当り抽選の当選時における遊技状態が、変短状態である場合、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。

10

【0053】

また、特1大当りGが付与された場合には、オープニング時間として「10000ms」が設定される。また、図6(d)に示すように、1~4ラウンド目のラウンド遊技においては、1回のラウンド遊技における大入賞口扉28の開放時間として「25000ms」が、閉鎖後のインターバル時間として「2000ms」がそれぞれ設定される。また、特1大当りGが付与された場合には、エンディング時間として「4ms」が設定される。

【0054】

図柄Hに分類される大当り図柄が第1特図表示器H1に表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「4回」に設定されているとともに、大当り遊技終了後に確変状態を付与しない大当り遊技である。以下、「特1大当りH」と示す。また、特1大当りHでは、大当り抽選の当選時における遊技状態が、変短状態でない場合、大当り終了後においても通常状態を付与する。その一方、特1大当りHでは、大当り抽選の当選時における遊技状態が、変短状態である場合、30回の図柄変動ゲームが実行されるまで変短状態が付与されるようになっている。

20

【0055】

また、特1大当りHが付与された場合には、オープニング時間として「10000ms」が設定される。また、図6(d)に示すように、1~4ラウンド目のラウンド遊技においては、1回のラウンド遊技における大入賞口扉28の開放時間として「25000ms」が、閉鎖後のインターバル時間として「2000ms」がそれぞれ設定される。また、特1大当りHが付与された場合には、エンディング時間として「4ms」が設定される。

30

【0056】

図柄a~cに分類される大当り図柄が第2特図表示器H2に表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「16回」に設定されているとともに、大当り遊技終了後に確変状態を付与する大当り遊技である。以下、それぞれ「特2大当りa」、「特2大当りb」、「特2大当りc」と示す。また、特2大当りa~cでは、大当り抽選の当選時における遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後に確変状態と、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。

【0057】

40

また、変短状態が付与されていないときに特2大当りa~cが付与された場合には、オープニング時間として「10000ms」が設定され、変短状態が付与されているときに特2大当りa~cが付与された場合には、オープニング時間として「4ms」が設定される。また、変短状態が付与されていないときに特2大当りa~cが付与された場合には、エンディング時間として「15000ms」が設定され、変短状態が付与されているときに特2大当りa~cが付与された場合には、エンディング時間として「4ms」が設定される。

【0058】

図7(a)に示すように、特2大当りaが付与されたとき、1~16ラウンド目のラウンド遊技においては、1回のラウンド遊技における大入賞口扉28の開放時間として「2

50

「5000ms」が、閉鎖後のインターバル時間として「2000ms」がそれぞれ設定される。

【0059】

図7(b)に示すように、特2大当りbが付与されたとき、1~12ラウンド目のラウンド遊技においては、1回のラウンド遊技における大入賞口扉28の開放時間として「25000ms」が、閉鎖後のインターバル時間として「2000ms」がそれぞれ設定される。また、特2大当りbが付与されたとき、13~16ラウンド目のラウンド遊技においては、1回のラウンド遊技における大入賞口扉28の開放時間として「40ms」が、閉鎖後のインターバル時間として「1500ms」がそれぞれ設定される。

【0060】

図8(a)に示すように、特2大当りcが付与されたとき、1~8ラウンド目のラウンド遊技においては、1回のラウンド遊技における大入賞口扉28の開放時間として「25000ms」が、閉鎖後のインターバル時間として「2000ms」がそれぞれ設定される。また、特2大当りcが付与されたとき、9~16ラウンド目のラウンド遊技においては、1回のラウンド遊技における大入賞口扉28の開放時間として「40ms」が、閉鎖後のインターバル時間として「1500ms」がそれぞれ設定される。

【0061】

図柄d~fに分類される大当り図柄が第2特図表示器H2に表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「12回」に設定されているとともに、大当り遊技終了後に確変状態を付与する大当り遊技である。以下、それぞれ「特2大当りd」、「特2大当りe」、「特2大当りf」と示す。また、特2大当りd~fでは、大当り抽選の当選時における遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後に確変状態と、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。

【0062】

また、変短状態が付与されていないときに特2大当りd~fが付与された場合には、オープニング時間として「10000ms」が設定され、変短状態が付与されているときに特2大当りd~fが付与された場合には、オープニング時間として「4ms」が設定される。また、変短状態が付与されていないときに特2大当りd~fが付与された場合には、エンディング時間として「15000ms」が設定され、変短状態が付与されているときに特2大当りd~fが付与された場合には、エンディング時間として「4ms」が設定される。

【0063】

図8(b)に示すように、特2大当りdが付与されたとき、1~12ラウンド目のラウンド遊技においては、1回のラウンド遊技における大入賞口扉28の開放時間として「25000ms」が、閉鎖後のインターバル時間として「2000ms」がそれぞれ設定される。

【0064】

図9(a)に示すように、特2大当りeが付与されたとき、1~8ラウンド目のラウンド遊技においては、1回のラウンド遊技における大入賞口扉28の開放時間として「25000ms」が、閉鎖後のインターバル時間として「2000ms」がそれぞれ設定される。また、特2大当りeが付与されたとき、9~12ラウンド目のラウンド遊技においては、1回のラウンド遊技における大入賞口扉28の開放時間として「40ms」が、閉鎖後のインターバル時間として「1500ms」がそれぞれ設定される。

【0065】

図9(b)に示すように、特2大当りfが付与されたとき、1~6ラウンド目のラウンド遊技においては、1回のラウンド遊技における大入賞口扉28の開放時間として「25000ms」が、閉鎖後のインターバル時間として「2000ms」がそれぞれ設定される。また、特2大当りfが付与されたとき、7~12ラウンド目のラウンド遊技においては、1回のラウンド遊技における大入賞口扉28の開放時間として「40ms」が、閉鎖後のインターバル時間として「1500ms」がそれぞれ設定される。

【 0 0 6 6 】

図柄 g ~ i に分類される大当り図柄が第 2 特図表示器 H 2 に表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「 8 回」に設定されているとともに、大当り遊技終了後に確変状態を付与する大当り遊技である。以下、それぞれ「特 2 大当り g」、「特 2 大当り h」、「特 2 大当り i」と示す。また、特 2 大当り g ~ i では、大当り抽選の当選時における遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後に確変状態と、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。

【 0 0 6 7 】

また、変短状態が付与されていないときに特 2 大当り g ~ i が付与された場合には、オープニング時間として「 1 0 0 0 0 m s 」が設定され、変短状態が付与されているときに特 2 大当り g ~ i が付与された場合には、オープニング時間として「 4 m s 」が設定される。また、変短状態が付与されていないときに特 2 大当り g ~ i が付与された場合には、エンディング時間として「 1 5 0 0 0 m s 」が設定され、変短状態が付与されているときに特 2 大当り g ~ i が付与された場合には、エンディング時間として「 4 m s 」が設定される。

【 0 0 6 8 】

図 1 0 (a) に示すように、特 2 大当り g が付与されたとき、1 ~ 8 ラウンド目のラウンド遊技においては、1 回のラウンド遊技における大入賞口扉 2 8 の開放時間として「 2 5 0 0 0 m s 」が、閉鎖後のインターバル時間として「 2 0 0 0 m s 」がそれぞれ設定される。

【 0 0 6 9 】

図 1 0 (b) に示すように、特 2 大当り h が付与されたとき、1 ~ 6 ラウンド目のラウンド遊技においては、1 回のラウンド遊技における大入賞口扉 2 8 の開放時間として「 2 5 0 0 0 m s 」が、閉鎖後のインターバル時間として「 2 0 0 0 m s 」がそれぞれ設定される。また、特 2 大当り h が付与されたとき、7 ~ 8 ラウンド目のラウンド遊技においては、1 回のラウンド遊技における大入賞口扉 2 8 の開放時間として「 4 0 m s 」が、閉鎖後のインターバル時間として「 1 5 0 0 m s 」がそれぞれ設定される。

【 0 0 7 0 】

図 1 0 (c) に示すように、特 2 大当り i が付与されたとき、1 ~ 4 ラウンド目のラウンド遊技においては、1 回のラウンド遊技における大入賞口扉 2 8 の開放時間として「 2 5 0 0 0 m s 」が、閉鎖後のインターバル時間として「 2 0 0 0 m s 」がそれぞれ設定される。また、特 2 大当り i が付与されたとき、5 ~ 8 ラウンド目のラウンド遊技においては、1 回のラウンド遊技における大入賞口扉 2 8 の開放時間として「 4 0 m s 」が、閉鎖後のインターバル時間として「 1 5 0 0 m s 」がそれぞれ設定される。

【 0 0 7 1 】

図柄 j に分類される大当り図柄が第 2 特図表示器 H 2 に表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「 4 回」に設定されているとともに、大当り遊技終了後に確変状態を付与する大当り遊技である。以下、「特 2 大当り j」と示す。また、特 2 大当り j では、大当り抽選の当選時における遊技状態が変短状態であれば、大当り遊技終了後に確変状態と、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。一方、特 2 大当り j では、大当り抽選の当選時における遊技状態が非変短状態であれば、変短状態が付与されないようになっている。

【 0 0 7 2 】

また、変短状態が付与されていないときに特 2 大当り j が付与された場合には、オープニング時間として「 6 1 6 8 m s 」が設定され、変短状態が付与されているときに特 2 大当り j が付与された場合には、オープニング時間として「 1 0 0 0 0 m s 」が設定される。また、図 1 0 (d) に示すように、1 ~ 4 ラウンド目のラウンド遊技においては、1 回のラウンド遊技における大入賞口扉 2 8 の開放時間として「 4 0 m s 」が、閉鎖後のインターバル時間として「 1 5 0 0 m s 」がそれぞれ設定される。また、特 2 大当り j が付与された場合には、エンディング時間として「 4 m s 」が設定される。

【 0 0 7 3 】

図柄 k ~ m に分類される大当り図柄が第 2 特図表示器 H 2 に表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「 4 回」に設定されているとともに、大当り遊技終了後に非確変状態を付与する大当り遊技である。以下、それぞれ「特 2 大当り k」、「特 2 大当り l」、「特 2 大当り m」と示す。また、特 2 大当り k ~ m では、大当り抽選の当選時における遊技状態が非変短状態であれば、大当り終了後に、変短状態を付与しない（非変短状態を付与する）ようになっている。一方、特 2 大当り k では、大当り抽選の当選時における遊技状態が変短状態であれば、大当り終了後、100 回の図柄変動ゲームが実行されるまで、変短状態を付与するようになっている。また、特 2 大当り l では、大当り抽選の当選時における遊技状態が変短状態であれば、大当り終了後、50 回の図柄変動ゲームが実行されるまで、変短状態を付与するようになっている。特 2 大当り m では、大当り抽選の当選時における遊技状態が変短状態であれば、大当り終了後、30 回の図柄変動ゲームが実行されるまで、変短状態を付与するようになっている。

10

【 0 0 7 4 】

また、変短状態が付与されていないときに特 2 大当り k ~ m が付与された場合には、オープニング時間として「 6 1 6 8 m s 」が設定され、変短状態が付与されているときに特 2 大当り k ~ m が付与された場合には、オープニング時間として「 1 0 0 0 0 m s 」が設定される。また、図 10 (d) に示すように、1 ~ 4 ラウンド目のラウンド遊技においては、1 回のラウンド遊技における大入賞口 2 8 の開放時間として「 4 0 m s 」が、閉鎖後のインターバル時間として「 1 5 0 0 m s 」がそれぞれ設定される。また、特 2 大当り k ~ m が付与された場合には、エンディング時間として「 4 m s 」が設定される。

20

【 0 0 7 5 】

なお、ラウンド遊技において、大入賞口 2 9 の開放時間は、各ラウンド遊技が入球上限個数分の遊技球が入球することにより終了する場合もあることから、それぞれ最大時間となる。しかしながら、大入賞口 2 9 の開放時間として設定されることがある「 4 0 m s 」という時間は、1 回のラウンド遊技において、大入賞口 2 9 に入球する遊技球の入球個数が、入球上限個数に達するには不十分な時間である。因みに、パチンコ機では、1 分間あたりの遊技球の発射個数がおおよそ「 1 0 0 球」に設定されているので、遊技球を 1 球発射させるために要する時間は「 6 0 0 m s 」となる。すなわち、ラウンド遊技において、大入賞口 2 9 の開放時間が 4 0 m s ということは、当該ラウンド遊技において、入球上限個数となる「 8 球」の遊技球を発射して、入球させるのは実質的に無理である。

30

【 0 0 7 6 】

以上のことから特 1 大当り A における大入賞口 2 9 の開放態様では、1 ~ 10 ラウンドのラウンド遊技において規定個数の賞球獲得を期待できる一方、11 ~ 16 ラウンドのラウンド遊技において賞球の獲得を期待できない。すなわち、実質的に 10 ラウンドの大当り遊技と言え、獲得が期待できるラウンド数は、ラウンド報知ランプ 5 1 により報知されるラウンド数（16 ラウンド）よりも少ない。同様に、特 1 大当り B における大入賞口 2 9 の開放態様では、1 ~ 10 ラウンドのラウンド遊技において規定個数の賞球獲得を期待できる一方、11 ~ 12 ラウンドのラウンド遊技において賞球の獲得を期待できない。すなわち、特 1 大当り B は、実質的に 10 ラウンドの大当り遊技と言え、獲得が期待できるラウンド数は、ラウンド報知ランプ 5 1 により報知されるラウンド数（12 ラウンド）よりも少ない。また、特 1 大当り B は、報知されるラウンド数が異なっている、特 1 大当り A と獲得が期待できる賞球数は同じとなる。

40

【 0 0 7 7 】

また、特 1 大当り C における大入賞口 2 9 の開放態様では、1 ~ 8 ラウンドのラウンド遊技において規定個数の賞球獲得を期待できる。すなわち、名実共に 8 ラウンドの大当り遊技と言える。一方、特 1 大当り D における大入賞口 2 9 の開放態様は、1 ~ 4 ラウンドのラウンド遊技において規定個数の賞球獲得を期待できる一方、5 ~ 8 ラウンドのラウンド遊技において賞球の獲得を期待できない。すなわち、特 1 大当り C と同じラウンド数を有する大当り遊技であっても、特 1 大当り C と異なり、実質的に 4 ラウンドの大当り遊技

50

と言え、獲得が期待できる賞球数がほぼ半分ということとなる。

【 0 0 7 8 】

また、特 1 大当り E、特 1 大当り F における大入賞口 2 9 の開放態様は、1 ~ 4 ラウンドのラウンド遊技において賞球の獲得を期待できない。このため、賞球は期待できず、大当り遊技終了後に確変状態が付与されることが遊技者にとっての利益となる。一方、特 1 大当り G、H における大入賞口 2 9 の開放態様は、1 ~ 4 ラウンドのラウンド遊技において規定個数の賞球獲得を期待できる。このため、名実共に 4 ラウンドの大当り遊技といえ、特 1 大当り D と同等の賞球を得ることが期待できる。

【 0 0 7 9 】

また、特 2 大当り a における大入賞口 2 9 の開放態様では、1 ~ 1 6 ラウンドのラウンド遊技において規定個数の賞球獲得を期待できる。すなわち、名実共に 1 6 ラウンドの大当り遊技と言える。

【 0 0 8 0 】

特 2 大当り b における大入賞口 2 9 の開放態様では、1 ~ 1 2 ラウンドのラウンド遊技において規定個数の賞球獲得を期待できる一方、1 3 ~ 1 6 ラウンドのラウンド遊技において賞球の獲得を期待できない。すなわち、図 4 に示すように、実質的に 1 2 ラウンドの大当り遊技と言え、獲得が期待できるラウンド数は、ラウンド報知ランプ 5 1 により報知されるラウンド数 (1 6 ラウンド) よりも少ない。そして、特 2 大当り b は、特 2 大当り a と報知されるラウンド数 (1 6 ラウンド) が同じであっても、特 2 大当り a よりも獲得が期待できる賞球数が少ない。

【 0 0 8 1 】

特 2 大当り c における大入賞口 2 9 の開放態様では、1 ~ 8 ラウンドのラウンド遊技において規定個数の賞球獲得を期待できる一方、9 ~ 1 6 ラウンドのラウンド遊技において賞球の獲得を期待できない。すなわち、図 4 に示すように、実質的に 8 ラウンドの大当り遊技と言え、獲得が期待できるラウンド数は、ラウンド報知ランプ 5 1 により報知されるラウンド数 (1 6 ラウンド) よりも少ない。また、特 2 大当り c は、特 2 大当り a、特 2 大当り b と報知されるラウンド数 (1 6 ラウンド) が同じであっても、特 2 大当り a、特 2 大当り b よりも獲得が期待できる賞球数が少ない。

【 0 0 8 2 】

また、特 2 大当り d における大入賞口 2 9 の開放態様では、1 ~ 1 2 ラウンドのラウンド遊技において規定個数の賞球獲得を期待できる。すなわち、名実共に 1 2 ラウンドの大当り遊技と言える。このため、図 4 に示すように、特 2 大当り d は、特 2 大当り b (1 6 ラウンド) よりもラウンド数が少ないにもかかわらず、特 2 大当り b (実質 1 2 ラウンド) と、獲得が期待できる賞球数が同じとなっている。また、特 2 大当り d は、特 2 大当り c (1 6 ラウンド) よりも報知されるラウンド数が少ないにもかかわらず、特 2 大当り c (実質 8 ラウンド) よりも獲得が期待できる賞球数が多くっており、逆転している。

【 0 0 8 3 】

特 2 大当り e における大入賞口 2 9 の開放態様では、1 ~ 8 ラウンドのラウンド遊技において規定個数の賞球獲得を期待できる一方、9 ~ 1 2 ラウンドのラウンド遊技において賞球の獲得を期待できない。すなわち、図 4 に示すように、実質的に 8 ラウンドの大当り遊技と言え、賞球の獲得が期待できるラウンド数は、ラウンド報知ランプ 5 1 により報知されるラウンド数 (1 2 ラウンド) よりも少ない。このため、特 2 大当り e は、特 2 大当り d と報知されるラウンド数が同じであっても、特 2 大当り d よりも獲得が期待できる賞球数が少ない。また、特 2 大当り e は、特 2 大当り c (1 6 ラウンド) よりも報知されるラウンド数が少ないにもかかわらず、特 2 大当り c (実質 8 ラウンド) と、獲得が期待できる賞球数が同じとなっている。

【 0 0 8 4 】

また、特 2 大当り f における大入賞口 2 9 の開放態様では、1 ~ 6 ラウンドのラウンド遊技において規定個数の賞球獲得を期待できる一方、7 ~ 1 2 ラウンドのラウンド遊技において賞球の獲得を期待できない。すなわち、図 4 に示すように、実質的に 6 ラウンドの

大当り遊技と言え、賞球の獲得が期待できるラウンド数は、ラウンド報知ランプ 5 1 により報知されるラウンド数 (1 2 ラウンド) よりも少ない。このため、特 2 大当り f は、特 2 大当り d、特 2 大当り e と報知されるラウンド数が同じであっても、特 2 大当り d、特 2 大当り e よりも獲得が期待できる賞球数が少ない。

【 0 0 8 5 】

また、特 2 大当り g における大入賞口 2 9 の開放態様では、1 ~ 8 ラウンドのラウンド遊技において規定個数の賞球獲得を期待できる。すなわち、図 4 に示すように、名実共に 8 ラウンドの大当り遊技と言える。このため、特 2 大当り g は、特 2 大当り c (1 6 ラウンド) 及び特 2 大当り e (1 2 ラウンド) よりも報知されるラウンド数が少ないにもかかわらず、特 2 大当り c (実質 8 ラウンド) 及び特 2 大当り e (実質 8 ラウンド) と、獲得が期待できる賞球数が同じとなっている。また、特 2 大当り g は、特 2 大当り f (1 2 ラウンド) よりも報知されるラウンド数が少ないにもかかわらず、特 2 大当り f (実質 6 ラウンド) よりも獲得が期待できる賞球数が多くなっており、逆転している。

10

【 0 0 8 6 】

特 2 大当り h における大入賞口 2 9 の開放態様では、1 ~ 6 ラウンドのラウンド遊技において規定個数の賞球獲得を期待できる一方、7 ~ 8 ラウンドのラウンド遊技において賞球の獲得を期待できない。すなわち、図 4 に示すように、実質的に 6 ラウンドの大当り遊技と言え、賞球の獲得が期待できるラウンド数は、ラウンド報知ランプ 5 1 により報知されるラウンド数 (8 ラウンド) よりも少ない。このため、特 2 大当り h は、特 2 大当り g (8 ラウンド) と報知されるラウンド数が同じであっても、特 2 大当り g (実質 8 ラウンド) よりも獲得が期待できる賞球数が少ない。また、特 2 大当り h は、特 2 大当り f (1 2 ラウンド) よりも報知されるラウンド数が少ないにもかかわらず、特 2 大当り f (実質 6 ラウンド) と、獲得が期待できる賞球数が同じとなっている。

20

【 0 0 8 7 】

また、特 2 大当り i における大入賞口 2 9 の開放態様では、1 ~ 4 ラウンドのラウンド遊技において規定個数の賞球獲得を期待できる一方、5 ~ 8 ラウンドのラウンド遊技において賞球の獲得を期待できない。すなわち、図 4 に示すように、実質的に 4 ラウンドの大当り遊技と言え、賞球の獲得が期待できるラウンド数は、ラウンド報知ランプ 5 1 により報知されるラウンド数 (8 ラウンド) よりも少ない。このため、特 2 大当り i は、特 2 大当り g、特 2 大当り h と報知されるラウンド数が同じであっても、特 2 大当り g、特 2 大当り h よりも獲得が期待できる賞球数が少ない。

30

【 0 0 8 8 】

また、特 2 大当り j、特 2 大当り k、特 2 大当り l、及び特 2 大当り m における大入賞口 2 9 の開放態様では、1 ~ 4 ラウンドのラウンド遊技において賞球の獲得を期待できない。なお、上述したように、確変状態を付与する特 1 大当り G と、確変状態を付与しない特 1 大当り H における大入賞口 2 9 の開放態様は、同じとなっている。このため、特 1 大当り G 及び第 1 大当り H 終了後、確変状態が付与されているか否か、大入賞口 2 9 の開放態様及びラウンド数からは区別できないようになっている。同様に、確変状態を付与する特 2 大当り j と、確変状態を付与しない特 2 大当り k ~ m における大入賞口 2 9 の開放態様は、同じとなっている。このため、特 2 大当り j ~ m 終了後、確変状態が付与されているか否か、大入賞口 2 9 の開放態様及びラウンド数からは区別できないようになっている。

40

【 0 0 8 9 】

図 3、図 4 に基づき、本実施形態のパチンコ機に規定する小当り遊技について、詳しく説明する。

小当り遊技は、図柄変動ゲームにて小当り図柄が停止表示されて該ゲームの終了後、開始される。小当り遊技が開始すると、オープニング時間が設定される。また、オープニング時間が終了すると、大入賞口 2 9 が 1 回、開放される。大入賞口 2 9 は、開放されると、規定個数 (入球上限個数) の遊技球が入賞するまでの間、又は規定時間 (開放時間) が経過するまでの間、開放される。そして、大入賞口 2 9 が閉鎖すると、エンディング時間

50

が設定される。エンディング時間が終了すると、小当り遊技は終了される。なお、小当り遊技の種類、当選時の状態によっては、小当り遊技中、予め決められた遊技演出が実行される場合がある。

【0090】

そして、本実施形態のパチンコ機では、小当り抽選に当選した場合、図3、図4に示す複数種類の小当り遊技の中から1つの小当り遊技が決定され、その決定された小当り遊技が付与されるようになっている。そして、複数種類の小当り遊技のうち、何れの小当り遊技が付与されるかは、小当り抽選に当選した際に決定する特別図柄（小当り図柄）の種類に応じて決定される。本実施形態において第1特図表示器H1に表示される20種類の特別図柄の小当り図柄は、図3に示すように、図柄I～図柄Jの2つのグループに分類されている。すなわち、図柄Iには第1特図表示器H1に表示される小当り図柄のうち10種類の小当り図柄が振り分けられている。同様に、図柄Jには第1特図表示器H1に表示される小当り図柄のうち10種類の小当り図柄が振り分けられている。

10

【0091】

また、本実施形態において第2特図表示器H2に表示される20種類の特別図柄の小当り図柄は、図4に示すように、図柄n～図柄oの2つのグループに分類されている。すなわち、図柄nには第2特図表示器H2に表示される小当り図柄のうち10種類の小当り図柄が振り分けられている。同様に、図柄oには第2特図表示器H2に表示される小当り図柄のうち10種類の小当り図柄が振り分けられている。

20

【0092】

図柄Iに分類される大当り図柄が第1特図表示器H1に表示されたときに付与される小当り遊技は、以下、「特1小当りI」と示す。図柄Jに分類される大当り図柄が第1特図表示器H1に表示されたときに付与される小当り遊技は、以下、「特1小当りJ」と示す。図柄nに分類される大当り図柄が第2特図表示器H2に表示されたときに付与される小当り遊技は、以下、「特2小当りn」と示す。図柄oに分類される大当り図柄が第2特図表示器H2に表示されたときに付与される小当り遊技は、以下、「特2小当りo」と示す。これらの小当り遊技が付与された場合、小当り遊技終了後においても、小当り抽選の当選時における遊技状態（確変状態及び変短状態）を継続する。

【0093】

また、特1小当りI、特2小当りnでは、オープニング時間として「4ms」が設定される。また、変短状態が付与されていないときに、特1小当りJ、特2小当りoが付与される場合、オープニング時間として「6168ms」が設定される。一方、変短状態が付与されているときに、特1小当りJ、特2小当りoが付与される場合、オープニング時間として「4ms」が設定される。また、変短状態が付与されていないときに特1小当りI、特1小当りJ、特2小当りn、特2小当りoが付与された場合には、エンディング時間として「4624ms」が設定され、変短状態が付与されているときに特1小当りI、特1小当りJ、特2小当りn、特2小当りoが付与された場合には、エンディング時間として「4ms」が設定される。

30

【0094】

また、特1小当りI、特1小当りJ、特2小当りn、特2小当りoが付与された場合、大入賞口扉28の開放時間として「40ms」が、閉鎖後のインターバル時間として「1500ms」が設定される。「40ms」という時間は、1回のラウンド遊技において、大入賞口29に入球する遊技球の入球個数が、入球上限個数に達するには不十分な時間である。このため、小当り遊技においては、賞球は実質的に獲得できないということとなる。また、1回しか大入賞口扉28が開放しないため、遊技者にとって殆ど気付かれることがない。また、気付いたとしても、小当り遊技における開放態様は、大当り遊技において最後に実行されうる「40ms」の開放態様（パカ開放）と同じであるため、大当り遊技における最後のパカ開放だったかもしれないと思わせて、小当り遊技であるか否かの判断を迷わせることができる。

40

【0095】

50

次に、パチンコ機の制御構成について図2に基づき説明する。

パチンコ機の機裏側には、パチンコ機全体を制御する主制御基板30が装着されている。主制御基板30は、パチンコ機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、演出制御基板31が装着されている。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)に基づき、演出表示装置11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。

【0096】

以下、主制御基板30及び演出制御基板31について、その具体的な構成を説明する。

前記主制御基板30には、主制御用CPU30aが備えられている。該主制御用CPU30aには、主制御用ROM30b及び主制御用RAM30cが接続されている。主制御用CPU30aには、第1始動口センサSE1と、第2始動口センサSE2と、カウントセンサSE3が接続されている。また、主制御用CPU30aには、第1特図表示器H1と、第2特図表示器H2と、第1保留表示器Raと、第2保留表示器Rbが接続されている。また、主制御用CPU30aには、大入賞口ソレノイドSOL1と、普通電動役物ソレノイドSOL2が接続されている。また、主制御用CPU30aは、普通図柄表示器H10と、ゲートセンサSE4が接続されている。また、主制御用CPU30aには、ラウンド報知ランプ51が接続されている。また、主制御用CPU30aは、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し、更新後の値を主制御用RAM30c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。

【0097】

主制御用ROM30bには、パチンコ機全体を制御するためのメイン制御プログラムが記憶されている。また、主制御用ROM30bには、複数種類の変動パターンが記憶されている。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。すなわち、変動パターンは、特別図柄が変動開始してから特別図柄が確定停止表示されるまでの間の図柄変動ゲームの演出内容(大当りの有無、リーチ演出の有無、大当り遊技の種類)及び演出時間(変動時間)を特定することができる。

【0098】

図11に示すように、変動パターンは、特1大当りA~特1大当りD又は特2大当りa~特2大当りiが付与されるときに決定される大当り演出用の変動パターンP1~P3と、特1大当りG~特1大当りH又は特2大当りj~特2大当りmが付与されるときに決定される大当り演出用の変動パターンP4がある。また、変動パターンには、特1大当りE, 特1大当りF, 特1小当りI, 特1小当りJ又は特2小当りn, 特2小当りoが付与されるときに決定されるモード移行演出用の変動パターンP5~P6がある。また、変動パターンには、リーチを形成し、リーチ演出が行われた後に最終的にはずれとするはずれリーチ演出用の変動パターンP11~P14と、リーチを形成せずにはずれとするはずれ演出用の変動パターンP21, P22がある。

【0099】

また、変動パターンには、特2大当りa~特2大当りiの終了後、図柄変動ゲームが4回実行されるまでの間に限り、実行される超短縮演出用の変動パターンP7, P23がある。なお、変動パターンP7は、大当りのときに決定され、変動パターンP23は、リーチ判定の結果に関係なく、はずれのときに決定される。

【0100】

なお、大当り演出は、図柄変動ゲームが、リーチ演出を経て、最終的に大当りの図柄組み合わせを確定停止表示させるように展開される演出である。はずれリーチ演出は、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を確定停止表示させるように展開される演出である。はずれ演出は、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を確定停止表示させるように展開される演出であ

10

20

30

40

50

る。リーチ演出は、演出表示装置 11 の飾り図柄による図柄変動ゲームにおいて、リーチの図柄組み合わせが形成されてから、大当りの図柄組み合わせ、又ははずれの図柄組み合わせが導出される迄の間に行われる演出である。モード移行演出は、図柄変動ゲームが、リーチ演出を経ることなく所定のチャンスの図柄組み合わせを確定停止表示させる演出である。超短縮演出は、ゲーム結果が大当りか否かにかかわらず、全列の図柄が変動開始し、そのまま図柄組み合わせを確定停止表示させる演出である。また、超短縮演出は、通常のはずれ演出（所謂、変動パターンのうち、一番選択率が高い通常変動）よりも変動時間（演出時間）が短く設定されている。

【0101】

大当り演出用の変動パターン P1 ~ P4 及びはずれリーチ演出用の変動パターン P11 ~ P14 では、複数種類のリーチ演出が実行可能に構成されている。本実施形態では、3 種類のリーチ R1 ~ R3 が実行可能に構成されており、それぞれ異なる大当り期待度が設定されている。各リーチ演出の大当り期待度は、大当りのときに実行される確率と、はずれのときに実行される確率に基づき、算出できるようになっている。具体的には、大当りのときに高確率で実行され、且つ、はずれのときに低確率で実行される場合、又はいずれか一方の場合には、リーチ演出の大当り期待度が高くなる。一方、大当りのときに低確率で実行され、且つ、はずれのときに高確率で実行される場合、又はいずれか一方の場合には、リーチ演出の大当り期待度が低くなる。本実施形態では、リーチ R1 の大当り期待度が一番高く、リーチ R2 の大当り期待度が中間で、リーチ R3 の大当り期待度が一番低く設定されているものとする。なお、リーチ R1 は、変動パターン P1, P11 に基づき実行され、リーチ R2 は、変動パターン P2, P12 に基づき実行され、リーチ R3 は、変動パターン P3, P4, P13, P14 に基づき実行される。

【0102】

また、主制御用 ROM 30b には、大当り判定値が記憶されている。大当り判定値は、大当りか否かの内部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。なお、大当り判定値は、確変状態が付与されているか否かでその数が異なり、確変状態時の大当り判定値の数は、通常状態時の大当り判定値の数よりも多く設定されている。また、主制御用 ROM 30b には、小当り判定値が記憶されている。小当り判定値は、小当りか否かの内部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。また、主制御用 RAM 30c には、大当り判定時及び小当り判定時に使用する当り判定用乱数が記憶されている。

【0103】

本実施形態において、当り判定用乱数は、第 1 始動入賞口 25 又は第 2 始動入賞口 27 へ遊技球が入賞したことを契機に取得するようになっており、第 1 の変動ゲーム及び第 2 の変動ゲームにおいて共通使用している。すなわち、第 1 始動入賞口 25 へ遊技球が入賞したことを契機に取得する当り判定用乱数は、第 2 始動入賞口 27 へ遊技球が入賞したことを契機に取得する当り判定用乱数と同一のものである。また、大当り判定値及び小当り判定値も、第 1 の変動ゲーム及び第 2 の変動ゲームにおいて共通使用している。

【0104】

また、主制御用 RAM 30c には、大当り決定時に大当り遊技の種類を決定する際に用いる大当り種別用乱数が記憶されている。この大当り種別用乱数は、200 個用意されており、それぞれ特別図柄に対応付けられている。従って、主制御用 CPU 30a は、大当りの決定時（大当り判定が肯定となった場合）、取得した大当り種別用乱数に基づき、大当り遊技の種類を決定すると共に、大当り図柄を決定することとなる。本実施形態において、大当り種別用乱数は、第 1 始動入賞口 25 又は第 2 始動入賞口 27 へ遊技球が入賞したことを契機に取得するようになっており、第 1 の変動ゲーム及び第 2 の変動ゲームにおいて共通使用している。

【0105】

また、主制御用 RAM 30c には、変動パターンを決定するために用いる変動パターン振分用乱数が記憶されている。この変動パターン振分用乱数は、各変動パターンに振り分

けられている。また、主制御用RAM30cには、リーチ演出を実行させるか否かを判定する際に用いるリーチ判定用乱数が記憶されている。また、主制御用ROM30bには、リーチ判定値が記憶されている。リーチ判定値は、図柄変動ゲームがはずれとなる場合に、リーチ演出を実行させるか否かのリーチ抽選（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の中から定められている。なお、主制御用RAM30cに記憶される各種乱数は、主制御用CPU30aにより、所定の周期毎に更新されるようになっている。

【0106】

次に、図2に基づき演出制御基板31について説明する。

演出制御基板31には、演出制御用CPU31aが備えられている。該演出制御用CPU31aには、演出制御用ROM31b及び演出制御用RAM31cが接続されている。また、演出制御用CPU31aは、各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値を演出制御用RAM31c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、演出制御用ROM31bには、遊技演出を実行させるための演出制御プログラムが記憶されている。演出制御用CPU31aは、各種制御コマンドを入力すると、当該演出制御プログラムに基づき各種制御を実行する。また、演出制御用ROM31b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、演出制御基板31（演出制御用CPU31a）には、演出ボタン40が接続されており、演出ボタン40から演出ボタン40が操作されたことを示す検知信号が入力される。また、演出制御用CPU31aには、演出表示装置11が接続されている。

【0107】

次に、主制御用CPU30aが、メイン制御プログラムに基づき実行する特別図柄入力処理や特別図柄開始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説明する。特別図柄入力処理は、主制御用CPU30aにより所定周期毎に実行されるようになっている。

【0108】

図12は、特別図柄入力処理のフローチャートである。図12に示すように、まず、主制御用CPU30aは、第1始動入賞口25に遊技球が入球したか否かを判定する（ステップS1）。すなわち、ステップS1において主制御用CPU30aは、第1始動口センサSE1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CPU30a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CPU30aは、主制御用RAM30c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CPU30aは、ステップ5へ移行する。

【0109】

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CPU30aは、第1特図始動保留記憶数を1加算し、第1特図始動保留記憶数を書き換える（ステップS3）。このとき、主制御用CPU30aは、1加算後の第1特図始動保留記憶数を表すように第1保留表示器Raの表示内容を制御する。続いて、主制御用CPU30aは、リーチ判定用乱数の値と、当り判定用乱数の値と、変動パターン振分用乱数と、大当り種別用乱数の値を主制御用RAM30c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RAM30cの所定の記憶領域に記憶する（ステップS4）。また、主制御用CPU30aは、書き換え後の第1特図始動保留記憶数を示す第1保留指定コマンドを出力する。

【0110】

次に、主制御用CPU30a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）。すなわち、ステップS5において主制御用CPU30aは、第2始動口センサSE2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CPU30a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CPU30aは、主制御用RAM30c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CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

【0111】

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CPU30aは、第2特図始動保留記憶数を1加算し、第2特図始動保留記憶数を書き換える(ステップS7)。このとき、主制御用CPU30aは、1加算後の第2特図始動保留記憶数を表すように第2保留表示器Rbの表示内容を変更させる。また、主制御用CPU30aは、更新後の第2特図始動保留記憶数を示す第2保留指定コマンドを出力する。続いて、主制御用CPU30aは、リーチ判定用乱数の値と、当り判定用乱数の値と、変動パターン振分用乱数と、大当り種別用乱数の値を主制御用RAM30c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RAM30cの所定の記憶領域に記憶する(ステップS8)。そして、特別図柄入力処理を終了する。

【0112】

次に、特別図柄開始処理について説明する。主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を所定周期毎に実行するようになっている。

図13、図14は、特別図柄開始処理のフローチャートである。主制御用CPU30a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(図柄変動ゲーム中、又は大当り遊技中である場合)、主制御用CPU30a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CPU30a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」よりも大きいか否かを判定する(ステップS13)。

【0113】

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CPU30a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」よりも大きいか否かを判定する(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CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0114】

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CPU30aは、主制御用RAM30c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S16)。次に、主制御用CPU30aは、第1特図始動保留記憶数の数を「1」減算し(ステップS17)、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RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている当り判定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン振分用乱数、及び大当り種別用乱数の値を取得する(ステップS18)。

【0115】

より詳しくは、主制御用CPU30aは、最も早く記憶した第1特図始動保留記憶数「1」に対応付けられた第1記憶領域に記憶されている各種乱数を読み出す。また、主制御用CPU30aは、乱数を読み出した後、第1特図始動保留記憶数「2」に対応付けられた第1記憶領域に記憶されている各種乱数を第1特図始動保留記憶数「1」に対応付けられた第1記憶領域に記憶する。同様に、主制御用CPU30aは、第1特図始動保留記憶数「3」に対応付けられた第1記憶領域に記憶されている各種乱数を第1特図始動保留記憶数「2」に対応付けられた第1記憶領域に記憶する。同様に、主制御用CPU30aは、第1特図始動保留記憶数「4」に対応付けられた第1記憶領域に記憶されている各種乱数を第1特図始動保留記憶数「3」に対応付けられた第1記憶領域に記憶する。また、主制御用CPU30aは、第1特図始動保留記憶数「4」に対応付けられた第1記憶領域に記憶されている各種乱数を消去する。また、主制御用CPU30aは、第1特図始動保留

記憶数を1減算した際、1減算後の第1特図始動保留記憶数を表すように第1保留表示器R aの表示内容を変更させる。また、主制御用C P U 3 0 aは、更新後の第1特図始動保留記憶数を示す第1保留指定コマンドを出力する。

【0116】

図14に示すように、主制御用C P U 3 0 aは、取得した当たり判定用乱数の値が主制御用R O M 3 0 bに記憶されている当たり判定値と一致するか否かを判定して当たり判定（当たり抽選）を行う（ステップS 1 9）。なお、本実施形態において、当たり判定値は、確変状態が付与されているか否かで変更されるようになっている。つまり、確変状態の時（高確率の時）、当たり判定の判定結果が肯定となる確率は、通常状態の時（低確率の時）、当たり判定の判定結果が肯定となる確率（当たり確率）よりも高く設定される。

10

【0117】

ステップS 1 9の判定結果が肯定の場合（当たりの場合）、主制御用C P U 3 0 aは、当たりの変動であることを示す当たりフラグに[1]を設定する（ステップS 2 0）。そして、主制御用C P U 3 0 aは、取得した当たり種別用乱数の値に基づき、当たり遊技の種類を決定すると共に、特別図柄による当たり図柄の中から第1特図表示器H 1（第2の変動ゲームのときには、第2特図表示器H 2）にて確定停止表示される最終停止図柄を決定する（ステップS 2 1）。その後、主制御用C P U 3 0 aは、決定した当たり遊技に対応する変動パターンの中から変動パターンを決定する（ステップS 2 2）。

【0118】

具体的に言えば、主制御用C P U 3 0 aは、特1当たりA～特1当たりDを決定した場合には、当たり演出用の変動パターンP 1～P 3の中から決定する。主制御用C P U 3 0 aは、特1当たりG、特1当たりHを決定した場合には、当たり演出用の変動パターンP 4を決定する。主制御用C P U 3 0 aは、特1当たりEを決定した場合には、モード移行演出用の変動パターンP 5を決定する。主制御用C P U 3 0 aは、特1当たりFを決定した場合には、モード移行演出用の変動パターンP 6を決定する。また、主制御用C P U 3 0 aは、特2当たりa～特2当たりiの終了後から4回以内の図柄変動ゲームにおいて、特2当たりa～特2当たりiを決定した場合、超短縮演出用の変動パターンP 7を決定する。一方、主制御用C P U 3 0 aは、特2当たりa～特2当たりiの終了後から4回以内の図柄変動ゲームでないときに、特2当たりa～特2当たりiを決定した場合、当たり演出用の変動パターンP 1～P 3の中から決定する。主制御用C P U 3 0 aは、特2当たりj～特2当たりmを決定した場合には、当たり演出用の変動パターンP 4を決定する。

20

30

【0119】

変動パターン及び最終停止図柄を決定した主制御用C P U 3 0 aは、演出制御基板3 1（演出制御用C P U 3 1 a）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、第1の変動ゲームに関する各種処理（第2の変動ゲームのときには第2の変動ゲームに関する各種処理）を実行する（ステップS 2 3）。具体的に言えば、主制御用C P U 3 0 a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C P U 3 0 aは、特図を変動開始させるように第1特図表示器H 1（第2の変動ゲームのときには第2特図表示器H 2）の表示内容を制御する。また、同時に、主制御用C P U 3 0 aは、図柄変動ゲームの演出時間の計測を開始する。また、主制御用C P U 3 0 aは、最終停止図柄及び当たり遊技の種類を指定するための特別図柄指定コマンド（当たり種別指定コマンド）を出力する。そして、主制御用C P U 3 0 a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C P U 3 0 aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第1特図表示器H 1（第2の変動ゲームのときには第2特図表示器H 2）の表示内容を制御する。また、主制御用C P U 3 0 aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、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。

40

【0120】

50

一方、ステップS 1 9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C P U 3 0 aは、取得した当たり判定用乱数の値が主制御用R O M 3 0 bに記憶されている小当たり判定値と一致するか否かを判定して小当たり判定（小当たり抽選）を行う（ステップS 2 4）。この判定結果が肯定の場合、主制御用C P U 3 0 aは、小当たりの変動であることを示す小当たりフラグに「1」を設定する（ステップS 2 5）。そして、主制御用C P U 3 0 aは、小当たり遊技の種類を決定すると共に、特別図柄による小当たり図柄の中から第1特図表示器H 1（第2の変動ゲームのときには第2特図表示器H 2）にて確定停止表示される最終停止図柄を決定する（ステップS 2 6）。その後、主制御用C P U 3 0 aは、決定した小当たり遊技に対応するモード移行演出用の変動パターンを決定する（ステップS 2 7）。

10

【0121】

具体的に言えば、主制御用C P U 3 0 aは、特1小当たりI又は特2小当たりnを決定した場合には、モード移行演出用の変動パターンP 5を決定する。主制御用C P U 3 0 aは、特1小当たりJ又は特2小当たりoを決定した場合には、モード移行演出用の変動パターンP 6を決定する。そして、変動パターン及び最終停止図柄を決定した主制御用C P U 3 0 aは、ステップS 2 3に移行し、前述同様、演出制御基板3 1（演出制御用C P U 3 1 a）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、第1の変動ゲームに関する各種処理（第2の変動ゲームのときには第2の変動ゲームに関する各種処理）を実行する。その後、主制御用C P U 3 0 aは、特別図柄開始処理を終了する。

20

【0122】

一方、ステップS 2 4の小当たり判定の判定結果が否定の場合（小当たりでない場合）、リーチ演出を実行させるか否かを判定するリーチ判定を行う（ステップS 2 8）。本実施形態では、主制御用C P U 3 0 aは、ステップS 2 8の処理時において主制御用R A M 3 0 cから取得したリーチ判定用乱数が、リーチ判定値に一致するか否かにより当選判定を行う。

【0123】

そして、ステップS 2 8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C P U 3 0 aは、はずれ図柄を第1特図表示器H 1（第2の変動ゲームのときには第2特図表示器H 2）にて確定停止表示される最終停止図柄として決定する（ステップS 2 9）。次に、主制御用C P U 3 0 aは、はずれリーチ演出用の変動パターンP 1 1～P 1 4の中から変動パターンを決定する（ステップS 3 0）。なお、主制御用C P U 3 0 aは、特2大当たりa～特2大当たりiの終了後から4回以内の図柄変動ゲームである場合には、リーチ判定の判定結果に関係なく、超短縮演出用の変動パターンP 2 3を決定する。

30

【0124】

そして、変動パターン及び最終停止図柄を決定した主制御用C P U 3 0 aは、ステップS 2 3の処理に移行し、演出制御基板3 1（演出制御用C P U 3 1 a）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、第1の変動ゲームに関する各種処理（第2の変動ゲームのときには第2の変動ゲームに関する各種処理）を実行する。その後、主制御用C P U 3 0 aは、特別図柄開始処理を終了する。

40

【0125】

一方、ステップS 2 8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C P U 3 0 aは、はずれ図柄を第1特図表示器H 1（第2の変動ゲームのときには第2特図表示器H 2）にて確定停止表示される最終停止図柄として決定する（ステップS 3 1）。次に、主制御用C P U 3 0 aは、はずれ演出用の変動パターンP 2 1、P 2 2の中から決定する（ステップS 3 2）。本実施形態では、第1特図始動保留記憶数と、第2特図始動保留記憶数の合計数が、「3」以下である場合には、通常変動の変動パターンP 2 1を決定し、「4」以上である場合には、短縮変動の変動パターンP 2 2を決定する。短縮変動では、通常変動よりも演出時間が短く設定されている。なお、主制御用C P U 3 0 aは、特2大当たりa～特2大当たりiの終了後から4回以内の図柄変動ゲームである場合には、保留記憶数に関係なく、超短縮演出用の変動パターンP 2 3を決定する。

50

【 0 1 2 6 】

そして、変動パターン及び最終停止図柄を決定した主制御用CPU30aは、ステップS23の処理に移行し、演出制御基板31（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等、第1の変動ゲームに関する各種処理（第2の変動ゲームのときには第2の変動ゲームに関する各種処理）を実行する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【 0 1 2 7 】

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CPU30aは、主制御用RAM30c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S33）。次に、主制御用CPU30aは、第2特図始動保留記憶数の数を「1」減算し（ステップS34）、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RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている当り判定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン振分用乱数及び大当たり種別用乱数の値を取得する（ステップS35）。

【 0 1 2 8 】

より詳しくは、主制御用CPU30aは、最も早く記憶した第2特図始動保留記憶数「1」に対応付けられた第2記憶領域に記憶されている各種乱数を読み出す。また、主制御用CPU30aは、乱数を読み出した後、第2特図始動保留記憶数「2」に対応付けられた第2記憶領域に記憶されている各種乱数を第2特図始動保留記憶数「1」に対応付けられた第2記憶領域に記憶する。同様に、主制御用CPU30aは、第2特図始動保留記憶数「3」に対応付けられた第2記憶領域に記憶されている各種乱数を第2特図始動保留記憶数「2」に対応付けられた第1記憶領域に記憶する。同様に、主制御用CPU30aは、第2特図始動保留記憶数「4」に対応付けられた第2記憶領域に記憶されている各種乱数を第2特図始動保留記憶数「3」に対応付けられた第2記憶領域に記憶する。また、主制御用CPU30aは、第2特図始動保留記憶数「4」に対応付けられた第2記憶領域に記憶されている各種乱数を消去する。また、主制御用CPU30aは、第2特図始動保留記憶数を1減算した際、1減算後の第2特図始動保留記憶数を表すように第2保留表示器Rbの表示内容を変更させる。また、主制御用CPU30aは、更新した第2特図始動保留記憶数を示す第2保留指定コマンドを出力する。

【 0 1 2 9 】

以下、取得した乱数に基づき、第2の変動ゲームに係わる処理を実行するが、第1の変動ゲームにおける処理（ステップS19～ステップS32）と同様であるため、詳細な説明は省略する。

【 0 1 3 0 】

このような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いずれも記憶されているとき、主制御用CPU30aは、第2の変動ゲームを優先的に実行する。そして、第2始動入賞口27は、入球率向上状態が付与されているとき、開閉羽根26が開状態となり遊技球が入賞しやすくなっているため、結果的に入球率向上状態が付与されている確変状態又は変短状態においては第2の変動ゲームが連続して実行されやすくなっている。

【 0 1 3 1 】

そして、第2の変動ゲームで大当たりとなる場合、確変状態が付与されるか否かの割合は第1の変動ゲームとは異ならないが、賞球の獲得を期待できる実質的なラウンド数が多い大当たり遊技が付与されやすくなっている。具体的には、実質的なラウンド数が16ラウンドである特2大当たりaが他の大当たり遊技よりも付与されるようになっている。これにより、第2の変動ゲームで大当たりとなった場合、第1の変動ゲームよりも賞球の獲得を期待することができる。従って、入球率向上状態が付与されているときに、大当たりとなる場合には、入球率向上状態が付与されていないときよりも遊技者に有利となりやすい。

【 0 1 3 2 】

以上のことから、本実施形態の主制御用CPU30aは、図柄変動ゲームにおける大当

10

20

30

40

50

り結果を表示させるか否かを決定する大当り判定手段となる。また、主制御用CPU30aが、大当り遊技の種類を決定する大当り遊技決定手段となる。

【0133】

そして、主制御用CPU30a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、演出制御基板31（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。以下、主制御用CPU30aが実行する制御内容について説明する。

【0134】

まず、主制御用CPU30aは、オープニング時間の設定を開始する。また、主制御用CPU30aは、オープニング時間が開始したことを指示するオープニングコマンドを演出制御基板31に出力する。次に、主制御用CPU30aは、オープニング時間の終了後、各ラウンド遊技を制御する。すなわち、主制御用CPU30aは、各ラウンド遊技の開始時にラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドを演出制御基板31に出力する。また、主制御用CPU30aは、ラウンド遊技毎に、大入賞口29の開放及び閉鎖を制御する。すなわち、主制御用CPU30aは、入球上限個数（本実施形態では8個）の遊技球が入賞するまでの間、又はラウンド遊技毎に予め決められた規定時間が経過するまでの間、大入賞口29を開放する。そして、主制御用CPU30aは、大入賞口29を閉鎖した場合には、ラウンド遊技毎に予め決められたインターバル時間を経過するまで、閉鎖を維持し、その後、ラウンド遊技を終了する。これらの一連の制御を、規定ラウンド数に達するまで実行する。規定ラウンド数のラウンド遊技が終了すると、主制御用CPU30aは、エンディング時間の設定を開始する。また、主制御用CPU30aは、エンディング時間が開始したことを指示するエンディングコマンドを演出制御基板31に出力する。そして、エンディング時間を経過すると、主制御用CPU30aは、大当りフラグに[0]を設定（クリア）し、大当り遊技を終了させる。

【0135】

このとき、主制御用CPU30aは、確変状態の設定及び変短状態の設定を行う。すなわち、主制御用CPU30aは、特1大当りA～特1大当りG、特2大当りa～特2大当りjが付与された場合には、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。一方、主制御用CPU30aは、特1大当りH、特2大当りk～特2大当りmが付与された場合には、主制御用CPU30aは、確変フラグに「0」を設定し、確変状態を設定しない（非確変状態を設定する）ことを示す。

【0136】

また、主制御用CPU30aは、特1大当りA～特1大当りD、特2大当りa～特2大当りiが付与された場合、作動フラグに、次の大当り遊技が付与されるまで変短状態であることを示す値「2」を設定する。また、主制御用CPU30aは、変短状態中でないときに、特1大当りE～特1大当りH、特2大当りj～特2大当りmが付与された場合、作動フラグに、変短状態でないことを示す値「0」を設定する。また、主制御用CPU30aは、変短状態中に、特1大当りE～特1大当りG、特2大当りjが付与された場合、作動フラグに、次の大当り遊技が付与されるまで変短状態であることを示す値「2」を設定する。

【0137】

また、主制御用CPU30aは、変短状態中に、特1大当りH、特2大当りk～特2大当りmが付与された場合、所定回数の図柄変動ゲームが付与されるまで変短状態を付与することを示す値「1」を設定する。このとき、主制御用CPU30aは、変短状態中に、特1大当りHが付与された場合、変短残り回数に30回を設定する。主制御用CPU30aは、変短状態中に、特2大当りkが付与された場合、変短残り回数に100回を設定する。主制御用CPU30aは、変短状態中に、特2大当りlが付与された場合、変短残り回数に50回を設定する。主制御用CPU30aは、変短状態中に、特2大当りmが付与された場合、変短残り回数に30回を設定する。

【 0 1 3 8 】

なお、主制御用CPU30aは、作動フラグに所定回数の図柄変動ゲームが付与されるまで変短状態であることを示す値「1」が設定されている場合、図柄変動ゲーム毎に、変短残り回数から1減算して値を更新するようになっている。そして、変短残り回数が「0」となった場合には、主制御用CPU30aは、作動フラグに変短状態でないことを示す値「0」を設定し、変短状態を終了させる。また、主制御用CPU30aは、大当り遊技が付与される場合、確変フラグ及び作動フラグに「0」を設定し（一旦リセットし）、大当り遊技中、確変状態及び変短状態が付与されないようになっている。

【 0 1 3 9 】

また、主制御用CPU30aは、小当りを決定した場合（小当りフラグに「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小当り遊技の制御を開始し、演出制御基板31（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。以下、主制御用CPU30aが実行する制御内容について説明する。

【 0 1 4 0 】

まず、主制御用CPU30aは、オープニング時間の設定を開始する。また、主制御用CPU30aは、オープニング時間が開始したことを指示するオープニングコマンドを演出制御基板31に出力する。次に、主制御用CPU30aは、オープニング時間の終了後、大入賞口29の開放及び閉鎖を制御する。そして、主制御用CPU30aは、大入賞口29を閉鎖した場合には、予め決められたインターバル時間を経過するまで、閉鎖を維持する。その後、主制御用CPU30aは、エンディング時間の設定を開始する。また、主制御用CPU30aは、エンディング時間が開始したことを指示するエンディングコマンドを演出制御基板31に出力する。そして、エンディング時間を経過すると、主制御用CPU30aは、小当りフラグに「0」を設定（クリア）し、小当り遊技を終了させる。なお、主制御用CPU30aは、小当り遊技が付与された場合であっても、確変フラグ、作動フラグ、変短残り回数に新たな値を設定したり、値をリセットしたりすることはない。このため、小当り遊技が付与されたとしても、小当り遊技前の遊技状態（確変状態及び変短状態）が維持される。

【 0 1 4 1 】

次に、普通図柄変動ゲームに係わる処理について説明する。

主制御用CPU30aは、遊技球が作動ゲート24を通過したか否かを判定する。すなわち、主制御用CPU30aは、ゲートセンサSE4が遊技球を検知した時に出力するゲートセンサ検知信号を入力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、普通当り判定用乱数の値を主制御用RAM30cから読み出して取得し、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定する。

【 0 1 4 2 】

その後、主制御用CPU30aは、普図が変動表示中でなく、普図当り遊技中でも無い場合、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。なお、通常状態の時（作動フラグに「0」が付与されているとき）及び大当り遊技中の時、普通当り判定の判定結果が肯定となる確率（普通当り確率）は、 $16384 / 65536$ としている。また、変短状態である時（作動フラグに「1」が付与されているとき）、普通当り判定の判定結果が肯定となる確率（普通当り確率）は、 $65535 / 65536$ としている。つまり、変短状態中は、普通当り確率が高確率となっている。

【 0 1 4 3 】

そして、普通当りの場合、主制御用CPU30aは、普通図柄表示器H10にて確定停止表示される最終停止図柄を、普通図柄の当り図柄「1」「2」の中から決定する。はずれの場合、主制御用CPU30aは、普通図柄表示器H10にて確定停止表示される最終停止図柄を、普通図柄のはずれ図柄「0」に決定する。

【 0 1 4 4 】

その後、主制御用CPU30aは、普図変動パターンを決定する。普図変動パターンは、変短状態が付与されていない通常状態時又は大当り遊技中に決定される通常状態時用の普図変動パターンと、変短状態が付与されているときに決定される変短状態時用の普図変動パターンに分類される。さらに、本実施形態における通常状態時用の普図変動パターンは、変動時間の異なる3種類のパターンが設けられている。具体的には、変動時間が1番短い2000msの第1普図変動パターンと、当該第1普図変動パターンの変動時間よりも長い4000msの第2普図変動パターンと、当該第2普図変動パターンの変動時間よりも長い6000msの第3普図変動パターンと、が設けられている。一方、本実施形態における変短状態時用の普図変動パターンは、1種類であり、その変動時間は、第1普図変動パターンの変動時間よりも短い時間(520ms)が設定されている第4普図変動パターンである。

10

【 0 1 4 5 】

そして、主制御用CPU30aは、変短状態が付与されている場合には、第4普図変動パターンを決定し、変短状態が付与されていない場合には、第1普図変動パターン、第2普図変動パターン又は第3普図変動パターンのいずれかを決定する。普図変動パターン及び最終停止図柄を決定した主制御用CPU30aは、普図ゲームに関する各種処理を実行する。具体的に言えば、主制御用CPU30aは、普通図柄を変動開始させるように普通図柄表示器H10の表示内容を制御する。また、主制御用CPU30aは、普通図柄を通知する普通図柄指定コマンド及び普図ゲームの開始及び普図ゲームの時間を指示する普図変動パターンを演出制御基板31に出力する。また、同時に、主制御用CPU30aは、普図変動ゲームの変動時間の計測を開始する。その後、主制御用CPU30aは、決定した普図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普通図柄表示器H10の表示内容を制御する。

20

【 0 1 4 6 】

そして、主制御用CPU30aは、普通当りを決定した場合、決定した普図変動パターンに基づく普図ゲームの終了後、普図当り遊技に関する制御を実行する。主制御用CPU30aは、普図ゲームを開始したとき、変短状態が付与されている場合には、開閉羽根26を4回開放させるとともに、各回の開放において開放してから900msが経過するまで開放状態を維持するよう普通電動役物ソレノイドSOL2を制御する。一方、主制御用CPU30aは、普図ゲームを開始したとき、変短状態が付与されていない場合、開閉羽根26を1回開放させるとともに、各回の開放において開放してから200msが経過するまで開放状態を維持するよう普通電動役物ソレノイドSOL2を制御する。

30

【 0 1 4 7 】

次に、演出制御基板31の演出制御用CPU31aが演出制御プログラムに基づき実行する各種処理について説明する。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、それに応じて各種処理を実行する。

【 0 1 4 8 】

例えば、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、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に基づき、図柄変動ゲームを実行させるように演出表示装置11を制御する。また、演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンド及び特別図柄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特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄に基づき、演出表示装置11に確定停止表示させる飾り図柄による図柄組み合わせを決定する。さらに、演出制御用CPU31aは、最終停止図柄として大当り図柄が指定されると、当該大当り図柄に対応する大当り遊技の種類に基づき、大当り遊技の具体的な演出内容を決定する。そして、演出制御用CPU31aは、大当り遊技中、決定した大当り遊技の具体的な演出内容に基づき、大当り遊技に係わる遊技演出を実行させるようになっている。同様に、演出制御用CPU31aは、小当り遊技中、特定した小当り遊技の具体的

40

50

な演出内容に基づき、小当り遊技に係わる遊技演出を実行させるようになっている。

【0149】

次に、図柄変動ゲーム終了時に、演出表示装置11に確定停止表示させる飾り図柄による図柄組み合わせ（以下、単に確定図柄と示す場合もある）を決定するための詳しい処理について説明する。

【0150】

演出制御用CPU31aは、特別図柄指定コマンド（大当り種別指定コマンド）により指定された大当り遊技の種類が特1大当りA～D，特2大当りa～iである場合、奇数図柄から構成される大当りの図柄組み合わせ（[111][333][555][777]）の中から確定図柄を決定する。また、演出制御用CPU31aは、特別図柄指定コマンドにより指定された大当り遊技の種類が特1大当りG～H，特2大当りj～mである場合、偶数図柄から構成される大当りの図柄組み合わせ（[222][444][666][888]）の中から確定図柄を決定する。このため、奇数図柄から構成される大当りの図柄組み合わせが確定図柄として表示された場合、遊技者は、確変状態が付与されることを認識することができる。その一方、偶数図柄から構成される大当りの図柄組み合わせが確定図柄として表示された場合、遊技者は、確変状態が付与されることを認識することができない。

10

【0151】

また、演出制御用CPU31aは、特別図柄指定コマンドにより指定された当り遊技の種類が特1大当りE，特1大当りI，特2小当りnである場合、チャンスの図柄組み合わせ（[123]）を確定図柄として決定する。また、演出制御用CPU31aは、特別図柄指定コマンドにより指定された当り遊技の種類が特1大当りF，特1大当りJ，特2小当りoである場合、チャンスの図柄組み合わせ（[456]）を確定図柄として決定する。

20

【0152】

また、演出制御用CPU31aは、指定された最終停止図柄が、はずれ図柄の場合であって、はずれリーチ演出用の変動パターンP11～P14が指定された場合、飾り図柄による図柄組み合わせとして、はずれリーチの図柄組み合わせを決定する。また、演出制御用CPU31aは、指定された最終停止図柄が、はずれ図柄の場合であって、はずれ演出用の変動パターンP21～P23が指定された場合、飾り図柄による図柄組み合わせとして、はずれの図柄組み合わせを決定する。そして、以上のように、演出制御用CPU31aは、決定した飾り図柄による図柄組み合わせを全図柄停止コマンドの入力に応じて確定停止表示させる。

30

【0153】

次に、小当り遊技における処理について説明する。小当り遊技が実行される場合、演出制御用CPU31aは、入力した制御コマンドと、当選時の遊技状態に応じて、遊技演出の演出内容を決定し、当該演出内容の遊技演出を実行させる。

【0154】

例えば、変短状態が付与されていないときに、特1小当りIが付与された場合、演出制御用CPU31aは、特1大当りEと同じ演出態様で遊技演出を実行させる。このため、遊技者は、特1小当りIと、特1大当りEとでは、遊技演出の演出内容からいずれであるか判断しにくくなっている。また、変短状態が付与されていないときに、特1小当りJが付与された場合、演出制御用CPU31aは、特1大当りFと同じ演出態様で遊技演出を実行させる。このため、遊技者は、特1小当りJと、特1大当りFとでは、遊技演出の演出内容からいずれであるか判断しにくくなっている。

40

【0155】

また、変短状態が付与されているときに、特1小当りI、特1小当りJ、特2小当りn、特2小当りoが付与された場合、付与されたことに応じた遊技演出は実行されないようになっている。すなわち、変短状態が付与されているときに、特1小当りI、特1小当りJ、特2小当りn、特2小当りoが付与されたことをなるべく隠すように遊技演出が実行

50

されている。

【 0 1 5 6 】

図 1 5 に示すように、本実施形態では、確変状態が付与されていることを遊技者に報知する「確変確定モード」を演出表示装置 1 1 で実行可能に構成されている。また、本実施形態では、変短状態が付与されていないときに、確変状態が付与されていることに対して期待できることを遊技者に報知する「確変秘匿モード」を演出表示装置 1 1 で実行可能に構成されている。また、本実施形態では、変短状態が付与されており、且つ、確変状態が付与されていることに対して期待できる「チャンスモード」を演出表示装置 1 1 で実行可能に構成されている。また、本実施形態では、変短状態及び確変状態が付与されていないことを遊技者に報知する「通常演出モード」を演出表示装置 1 1 で実行可能に構成されて

10

【 0 1 5 7 】

本実施形態において、演出表示装置 1 1 では、背景画像に重なるように各列の飾り図柄が表示されて、これら飾り図柄が変動表示されることで図柄変動ゲームが実行されるようになっている。そして、本実施形態では、演出表示装置 1 1 に表示される背景画像の種類から遊技者に現在滞在している演出モードの種類を遊技者に把握させて確変状態が付与されていることに対して期待できるか否かを報知したり、確変状態が付与されていることを報知したりするようになっている。本実施形態のパチンコ遊技機における背景画像は、図柄変動ゲームで表示される飾り図柄を除いて構成し得る画像である。

【 0 1 5 8 】

20

なお、本実施形態において実行中（滞在中）の演出モードが確変確定モードである場合、確変確定モード専用の画像が背景画像として表示されるとともに、確変確定モードに滞在していることが認識できるように「確変確定モード」の文字画像が画像表示部 G H の上部に表示されるようになっている。また、本実施形態において実行中の演出モードが確変秘匿モードである場合、確変秘匿モード専用の画像が背景画像として表示されるとともに、確変秘匿モードに滞在していることが認識できるように「確変秘匿モード」の文字画像が画像表示部 G H の上部に表示されるようになっている。また、本実施形態において実行中の演出モードがチャンスモードである場合、チャンスモード専用の画像が背景画像として表示されるとともに、チャンスモードに滞在していることが認識できるように「チャンスモード」の文字画像が画像表示部 G H の上部に表示されるようになっている。また、本

30

【 0 1 5 9 】

図 1 5 に示すように、通常演出モードは、変短状態が付与されていないときに実行される（滞在する）演出モードである。実行中（滞在中）の演出モードが通常演出モードである場合に、特 1 大当り A ～特 1 大当り D、又は特 2 大当り a ～特 2 大当り i が付与されると、演出制御用 C P U 3 1 a は、当該大当り遊技終了後、確変確定モードを設定する。また、実行中の演出モードが通常演出モードである場合、特 1 大当り E ～特 1 大当り H、特 1 小当り I、特 1 小当り J、特 2 大当り j ～特 2 大当り m、特 2 小当り n、特 2 小当り o が付与されると、演出制御用 C P U 3 1 a は、当該大当り遊技終了後、確変秘匿モードを設定する。

40

【 0 1 6 0 】

また、確変秘匿モードは、変短状態が付与されていないときに実行される演出モードである。実行中の演出モードが確変秘匿モードである場合に、特 1 大当り A ～特 1 大当り D、又は特 2 大当り a ～特 2 大当り i が付与されると、演出制御用 C P U 3 1 a は、当該大当り遊技終了後、確変確定モードを設定する。また、実行中の演出モードが確変秘匿モードである場合に、特 1 大当り E ～特 1 大当り H、特 1 小当り I、特 1 小当り J、特 2 大当

50

り j ~ 特 2 大当り m、特 2 小当り n、特 2 小当り o が付与されると、演出制御用 C P U 3 1 a は、当該当り遊技終了後、確変秘匿モードを継続する。また、実行中の演出モードが確変秘匿モードである場合であって、確変状態が付与されていない場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、確変秘匿モードが設定されてから予め決められた回数の図柄変動ゲームが実行された際、通常演出モードを設定する。移行するまでの回数は、確変秘匿モード開始時に予め抽選により決定されるようになっており、本実施形態では、20回、40回、60回の中のいずれかが決定される。

【0161】

そして、確変確定モードは、変短状態及び確変状態が付与されているときに実行される演出モードである。実行中の演出モードが確変確定モードである場合、特 1 大当り A ~ 特 1 大当り D、特 1 小当り I、特 1 小当り J、特 2 大当り a ~ 特 2 大当り i、特 2 小当り n、特 2 小当り o が付与されると、演出制御用 C P U 3 1 a は、当該大当り遊技終了後、確変確定モードを継続する。また、実行中の演出モードが確変確定モードである場合、特 1 大当り E ~ 特 1 大当り H、特 2 大当り j ~ 特 2 大当り m が付与されると、演出制御用 C P U 3 1 a は、当該当り遊技終了後、チャンスモードを設定する。

【0162】

そして、チャンスモードは、変短状態が付与されているときに実行される演出モードである。実行中の演出モードがチャンスモードである場合、特 1 大当り A ~ 特 1 大当り D、又は特 2 大当り a ~ 特 2 大当り i が付与されると、演出制御用 C P U 3 1 a は、当該大当り遊技終了後、確変確定モードを設定する。また、実行中の演出モードがチャンスモードである場合、特 1 大当り E ~ 特 1 大当り H、特 1 小当り I、特 1 小当り J、特 2 大当り j ~ 特 2 大当り m、特 2 小当り n、特 2 小当り o が付与されると、演出制御用 C P U 3 1 a は、当該当り遊技終了後、チャンスモードを継続する。また、実行中の演出モードがチャンスモードである場合であって、変短状態が終了した場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、通常演出モードを設定する。

【0163】

そして、本実施形態では、確変確定モードにおいて、確変確定モード専用の大当り予告演出及び大当り種別予告演出を実行可能に構成されている。大当り予告演出は、図柄変動ゲームが大当りとなる可能性（大当り期待度）を報知する演出である。この大当り予告演出は、複数種類の第 1 予告画像を予め決められた順番で段階的に表示させる演出であり、大当り期待度に応じて増加させる増加段階数の上限が決定される。また、予め決められた大当り確定段階に到達した場合、特 2 大当り a ~ 特 2 大当り i のいずれかが付与されることを報知している。

【0164】

図 16 (a) 又は図 16 (b) に示すように、大当り予告演出における第 1 予告画像は、画像表示部 G H の下部領域において、表示される。そして、第 1 予告画像として、段階毎に表示色の異なるキャラクタ画像が設定されている。本実施形態では、大当り予告演出の段階数の最大上限数は、4 段階となっており、これに合わせて 4 色のキャラクタ画像が第 1 予告画像として設定されている。例えば、大当り予告演出の段階数が、第 1 段階である場合には、白色のキャラクタ画像が設定されている。大当り予告演出の段階数が、第 2 段階である場合には、青色のキャラクタ画像が設定されている。大当り予告演出の段階数が、第 3 段階である場合には、黄色のキャラクタ画像が設定されている。大当り予告演出の段階数が、第 4 段階である場合には、赤色のキャラクタ画像が設定されている。すなわち、大当り予告演出では、段階が増加する毎に、キャラクタ画像及びキャラクタ画像の表示色が変化するようになっている。なお、本実施形態では、第 4 段階が、大当り確定段階となっている。

【0165】

また、大当り種別予告演出は、付与される大当り遊技の有利度を報知する演出である。この大当り種別予告演出は、複数種類の第 2 予告画像を予め決められた順番で段階的に表示させる演出であり、付与される大当り遊技の有利度に応じて増加させる増加段階数の上

10

20

30

40

50

限が決定される。本実施形態において、大当り遊技の有利度とは、実質ラウンド数（賞球の獲得が期待できるラウンド遊技の数、つまり、開放時間が「25000ms」であるラウンド遊技の数）のことである。また、大当り種別予告演出は、大当り予告演出の段階数が、大当り確定段階に達した後に続けて実行される。また、大当り種別予告演出は、大当り遊技中であっても継続して実行される。そして、大当り種別予告演出は、大当り遊技が終了した場合、原則として、大当り種別予告演出も終了する。その一方で、大当り予告演出は、大当り種別予告演出が終了した場合、大当り種別予告演出と切り替わって実行される。

【0166】

図16(c)及び図16(d)に示すように、大当り種別予告演出における第2予告画像は、画像表示部GHの下部領域において、大当り予告演出において表示したキャラクタ画像の左方に表示される。そして、第2予告画像として、数字と文字を組み合わせた画像が設定されており、段階数に応じた数字画像が設定されている。つまり、大当り種別予告演出の段階数が1つ増加すると、1つ数字が増加した数字画像が表示される。なお、第1段階は、数字「1」の数字画像となっており、文字画像は「魂」となっている。すなわち、大当り種別予告演出において、第1段階に対応する画像は、「1魂」であり、第2段階に対応する画像は、「2魂」となっている。

【0167】

また、本実施形態では、第2特図始動保留記憶数に基づく図柄変動ゲーム（保留されている第2の変動ゲーム）において、特2大当りa～特2大当りiが付与されるか否かを先読み可能に構成されている。そして、特2大当りa～特2大当りiが保留される場合には、事前に（対象となる第2の変動ゲームよりも複数ゲーム前から）実行される大当り予告演出において、大当りが確定することを報知することができるようになっている。その後、対象となる第2の変動ゲームよりも複数ゲーム前から大当り種別予告演出を開始して、保留されている大当り遊技の有利度を段階的に報知することができるようになっている。

【0168】

以下、大当り予告演出に係わる処理と、大当り種別予告演出に係わる処理について説明する。まず、第2特図始動保留記憶数に基づく図柄変動ゲームに基づく大当り遊技の有無、及び大当り遊技の種類の前読みに係わる前読み処理について説明する。前読み処理は、主制御用CPU30aにより実行される。また、前読み処理は、特別図柄入力処理が終了した後に、続けて実行される。

【0169】

図17は、前読み処理のフローチャートである。主制御用CPU30aは、前読み処理を実行すると、まず、特別図柄入力処理のステップS8で取得した当り判定用乱数の値（第2特図始動保留記憶数に対応付けられて記憶される当り判定用乱数）と、確変状態時における大当り判定値を比較し、両値が一致するか否かを判定する（ステップS51）。なお、前読みコマンドは、確変確定モード中でしか、使用されないため、確変状態における大当り判定値と比較している。ステップS51の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、検知した始動保留球に基づく図柄変動ゲームが、大当りとなることを事前に認識することになる。

【0170】

ステップS51の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理のステップS8で取得した取得した大当り種別用乱数に基づき、大当り遊技の種類を特定する（ステップS52）。これにより、今回入賞した遊技球に基づき、付与される大当り遊技の種類を前読みすることとなる。そして、主制御用CPU30aは、ステップS7において更新された第2特図始動保留記憶数及び大当り遊技の種類を指定する情報（本実施形態では、前読みコマンド）を出力し（ステップS53）、前読み処理を終了する。一方、ステップS51の判定結果が否定の場合（はずれの場合）、主制御用CPU30aは、そのまま前読み処理を終了する。

【0171】

なお、演出制御用CPU31aは、先読みコマンドを入力すると、先読みコマンドにより指定された第2特図始動保留記憶数に対応付けて先読みコマンドを演出制御用RAM31cに記憶する。そして、演出制御用CPU31aは、第2の変動ゲームが実行される毎に、先読みコマンドに対応付けられた第2特図始動保留記憶数を更新する(1減算する)。これにより、保留されている第2の変動ゲームが、大当たりとなるタイミングを認識することができ、また、大当たり遊技の種類も認識できる。

【0172】

次に、大当たり予告演出を実行させるための設定に係わる大当たり予告演出設定処理について説明する。

図18は、大当たり予告演出の設定に係わる大当たり予告演出設定処理のフローチャートである。大当たり予告演出設定処理は、確変確定モード中、図柄変動ゲーム毎(変動パターン指定コマンドの入力毎)に実行される。大当たり予告演出設定処理を実行すると、演出制御用CPU31aは、まず、大当たり種別予告演出中であるか否かを判定する(ステップS101)。具体的には、演出制御用CPU31aは、大当たり種別予告演出が実行中であることを示す大当たり種別予告フラグに「1」が設定されているか否かを判定する。ステップS101の判定結果が肯定の場合、大当たり予告演出設定処理を終了する。

【0173】

一方、ステップS101の判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、保留されている第2の変動ゲーム又は実行される図柄変動ゲームにおいて、特2大当たりa～特2大当たりiが付与されるか否かについて判定する(ステップS102)。具体的には、先読みコマンドを記憶しており、当該先読みコマンドにおいて指定される大当たり遊技の種類が、特2大当たりa～特2大当たりiであると判定した場合、又は特別図柄指定コマンドにより、特2大当たりa～特2大当たりiが付与されると判定した場合、演出制御用CPU31aは、ステップS102の判定結果を肯定とする。

【0174】

ステップS102の判定結果が肯定の場合(特2大当たりa～特2大当たりiが付与される場合)、演出制御用CPU31aは、大当たり種別予告演出を実行させるか否かを判定する(ステップS103)。本実施形態では、予め決められた確率で抽選を行う。

【0175】

ステップS103の判定結果が肯定の場合(大当たり種別予告演出を実行させる場合)、演出制御用CPU31aは、大当たり予告演出における段階数の上限として大当たり確定段階(本実施形態では第4段階)を設定する(ステップS104)。それと共に、演出制御用CPU31aは、大当たり種別予告演出を開始させることを決定したことを示す開始フラグに「1」を設定する。また、大当たり予告演出の現状段階数として初期段階(零)を設定する。その後、大当たり予告演出設定処理を終了する。

【0176】

一方、ステップS102又はステップS103の判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、指定された変動パターンの大当たり期待度に応じて、大当たり予告演出における段階数の上限を設定する(ステップS105)。また、大当たり予告演出の現状段階数として初期段階(零)を設定する。その後、大当たり予告演出設定処理を終了する。

【0177】

具体的には、演出制御用CPU31aは、大当たり期待度が高い場合(リーチR1が実行される場合)、大当たり予告演出における段階数の上限として第3段階を高確率で設定する。演出制御用CPU31aは、大当たり期待度が中間である場合(リーチR2が実行される場合)、大当たり予告演出における段階数の上限として第2段階を高確率で設定する。演出制御用CPU31aは、大当たり期待度が低い場合(リーチR3が実行される場合又はリーチ演出が実行されない場合)、大当たり予告演出における段階数の上限として第1段階を高確率で設定する。すなわち、大当たり期待度が高いほど、大当たり予告演出における段階数が多くなるように決定する。なお、演出制御用CPU31aは、大当たり遊技が付与されることが決定されている場合に限り、大当たり予告演出における段階数の上限として大当たり確定

10

20

30

40

50

段階（第４段階）を設定する。

【０１７８】

次に、大当り種別予告演出を実行させるための設定に係わる大当り種別予告演出設定処理について説明する。

図１９は、大当り種別予告演出の設定に係わる大当り種別予告演出設定処理のフローチャートである。大当り種別予告演出設定処理は、大当り予告演出設定処理終了後に実行される。大当り種別予告演出設定処理を実行すると、演出制御用ＣＰＵ３１ａは、まず、大当り種別予告演出中であるか否かを判定する（ステップＳ２０１）。具体的には、演出制御用ＣＰＵ３１ａは、大当り種別予告演出が実行中であることを示す大当り種別予告フラグに「１」が設定されているか否かを判定する。ステップＳ２０１の判定結果が肯定の場合、演出制御用ＣＰＵ３１ａは、そのまま大当り種別予告演出設定処理を終了する。

10

【０１７９】

一方、ステップＳ２０１の判定結果が否定の場合（大当り種別予告演出中でない場合）、演出制御用ＣＰＵ３１ａは、開始フラグに「１」が設定されており（つまり、特２大当りａ～特２大当りｉが付与される予定があり）、大当り種別予告演出の開始が決定されているか否かを判定する（ステップＳ２０２）。ステップＳ２０２の判定結果が否定の場合、演出制御用ＣＰＵ３１ａは、そのまま終了する。

【０１８０】

一方、ステップＳ２０２の判定結果が肯定の場合（大当り種別予告演出の開始が決定されている場合）、演出制御用ＣＰＵ３１ａは、保留されている第２の変動ゲーム又は実行される図柄変動ゲームにおいて、付与される大当り遊技の種類を特定する（ステップＳ２０３）。具体的には、保留されている第２の変動ゲームにより、特２大当りａ～特２大当りｉが付与される場合には、先読みコマンドに基づき、大当り遊技の種類を特定する。また、実行される図柄変動ゲームにおいて、特２大当りａ～特２大当りｉが付与される場合には、入力した特別図柄指定コマンドにより、当該大当り遊技の種類を特定する。

20

【０１８１】

そして、ステップＳ２０３の実行後、演出制御用ＣＰＵ３１ａは、特定した大当り遊技の有利度を特定する（ステップＳ２０４）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ３１ａは、大当り遊技の種類から、大当り遊技の有利度（つまり、実質ラウンド数）を特定する。

【０１８２】

そして、演出制御用ＣＰＵ３１ａは、特定した有利度（実質ラウンド数）に比例して大当り種別予告演出において増加させる段階数の合計（以下、合計増加段階数とする）の上限を決定する（ステップＳ２０５）。また、演出制御用ＣＰＵ３１ａは、大当り種別予告演出の現状段階数として初期段階（零）を設定する。大当り種別予告演出設定処理を終了する。ステップＳ２０５では、大当り遊技が付与されるまでに実行させる大当り種別予告演出における合計増加段階数の上限を決定している。

30

【０１８３】

具体的には、特定した実質ラウンド数に予め決められた段階数（本実施形態では、８段階）を乗算した段階数を合計増加段階数の上限として決定する。つまり、実質ラウンド数が４ラウンドの特２大当りｉであれば、合計増加段階数の上限を「３２」とし、実質ラウンド数が６ラウンドの特２大当りｆ、特２大当りｈであれば、合計増加段階数の上限を「４８」とする。同様に、実質ラウンド数が８ラウンドの特２大当りｃ、特２大当りｅ、特２大当りｇであれば、合計増加段階数の上限を「６４」とする。同様に、実質ラウンド数が１２ラウンドの特２大当りｂ、特２大当りｄであれば、合計増加段階数の上限を「９６」とし、実質ラウンド数が１６ラウンドの特２大当りａであれば、合計増加段階数の上限を「１２８」とする。これにより、実質ラウンド数が１ラウンド増加する毎に、８段階増加させる（合計増加段階数を８増加させる）こととなる。

40

【０１８４】

なお、１ラウンド毎に増加させる段階数は、１ラウンド遊技における入球上限個数（８個）に相当する。言い換えれば、大当り遊技において入球させることが期待できる遊技球

50

数に比例して大当り種別予告演出における合計増加段階数の上限を決定しているとも言える。

【0185】

次に、大当り予告演出の実行時における大当り予告演出実行処理について説明する。大当り予告演出実行処理は、図柄変動ゲーム中、所定の周期毎に実行される。

図20に大当り予告演出実行処理のフローチャートを示す。演出制御用CPU31aは、後述する段階増加条件が成立したか否かを判定する(ステップS301)。ステップS301の判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、大当り予告演出実行処理を終了する。

【0186】

ステップS301の判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、大当り予告演出の現状段階数が、大当り予告演出設定処理のステップS104又はステップS105にて設定された上限に達したか否かを判定する(ステップS302)。ステップS302の判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、現在以上、大当り予告演出の現状段階数を増加させることなく、大当り予告演出実行処理を終了する。

【0187】

ステップS302の判定結果が否定の場合(上限でない場合)、演出制御用CPU31aは、大当り予告演出の現状段階数を増加させるか否かを判定する(ステップS303)。このとき、大当り予告演出の現状段階数の多さに反比例して、増加させる確率が低くなる。つまり、大当り予告演出の現状段階数が多くなるほど、増加しにくくなっている。なお、演出制御用CPU31aは、ステップS303において、段階増加条件の成立をクリアする。

【0188】

ステップS303の判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、大当り予告演出の現状段階数を1加算して、大当り予告演出の現状段階数を更新し、記憶する(ステップS304)。また、演出制御用CPU31aは、更新後の大当り予告演出の現状段階数を画像表示部GHに反映させるべく、更新後の現状段階数に応じた第1予告画像を表示させる。

【0189】

一方、ステップS303の判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、大当り予告演出の現状段階数を増加させずに、大当り予告演出実行処理を終了する。以上により、本実施形態では、演出制御用CPU31aが、大当り予告演出の演出内容を決定する大当り予告決定手段となる。また、演出制御用CPU31aが、大当り予告演出を、図柄変動ゲーム中に実行させる大当り予告制御手段となる。

【0190】

次に、大当り種別予告演出の実行時における大当り種別予告演出実行処理について説明する。大当り種別予告演出実行処理は、図柄変動ゲーム中、所定の周期毎に実行される。

図21に大当り種別予告演出実行処理のフローチャートを示す。まず、演出制御用CPU31aは、大当り種別予告フラグに「1」が設定されているか、つまり、大当り種別予告演出中であるか否かを判定する(ステップS401)。この判定結果が否定の場合、次に、演出制御用CPU31aは、大当り予告演出の現状段階数が大当り確定段階(第4段階)に達したか否かを判定する(ステップS402)。この判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、そのまま大当り種別予告演出実行処理を終了する。

【0191】

一方、ステップS402の判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、大当り種別予告フラグに「1」を設定し、大当り種別予告演出を開始する(ステップS403)。また、開始フラグをクリアする(「0」を設定する)。

【0192】

ステップS401の判定結果が肯定の場合、又はステップS403の終了後、演出制御用CPU31aは、後述する段階増加条件が成立したか否かを判定する(ステップS40

10

20

30

40

50

4)。ステップS404の判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、大当り種別予告演出実行処理を終了する。

【0193】

ステップS404の判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、大当り種別予告演出の開始から現在までに増加させた段階数の合計（以下、現状増加段階数と示す）が、大当り種別予告演出設定処理のステップS205にて設定された合計増加段階数の上限に達したか否かを判定する（ステップS405）。なお、演出制御用CPU31aは、ステップS405において、段階増加条件の成立をクリアする。ステップS405の判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、現在以上、大当り種別予告演出の段階数を増加させることなく、大当り種別予告演出実行処理を終了する。

10

【0194】

ステップS405の判定結果が否定の場合（上限でない場合）、演出制御用CPU31aは、大当り種別予告演出の現状増加段階数を増加させるか否かを判定する（ステップS406）。このとき、現状増加段階数に反比例して、増加させる確率が低くなる。つまり、現状増加段階数の合計が多くなるほど、増加しにくくなっている。

【0195】

ステップS406の判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、大当り種別予告演出の現状段階数に「8」加算して、大当り種別予告演出の現状段階数を更新して記憶する（ステップS407）。また、演出制御用CPU31aは、それと共に、大当り種別予告演出を開始してから現在まで増加させた現状増加段階数に、「8」加算して、更新記憶する。また、演出制御用CPU31aは、更新後の大当り種別予告演出の現状段階数を画像表示部GHに反映させるべく、更新後の現状段階数に応じた第2予告画像を表示させる。そして、演出制御用CPU31aは、大当り種別予告演出実行処理を終了する。

20

【0196】

なお、大当り種別予告演出では、実質ラウンド数が1ラウンドずつ増加することを表わすため、現状段階数を予め決められた単位（8ずつ）増加させるようになっている。予め決められた単位は、1ラウンドに相当する段階数、「8」となっている。

【0197】

一方、ステップS406の判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、大当り種別予告演出の現状段階数を増加させずに、大当り種別予告演出実行処理を終了する。以上により、本実施形態では、演出制御用CPU31aが、大当り種別予告演出の演出内容を決定する大当り種別予告決定手段となる。また、演出制御用CPU31aが、大当り種別予告演出を実行させる大当り種別予告制御手段となる。

30

【0198】

次に、段階増加条件について説明する。本実施形態では、変動パターンにより指定された期間において、段階増加条件が成立させるためのボタン操作演出が、大当り予告演出及び大当り種別予告演出とは別に実行される。ボタン操作演出では、演出ボタン40の操作が可能であることを示す指示画像が複数表示される。当該指示画像は、画像表示部GHに、順番を持って表示される。

【0199】

図22にボタン操作演出の演出態様を例示する。図22(a)に示すように、本実施形態において、指示画像SGは、画像表示部GHの左方上部に、5つ上下方向に並べられる。そして、ボタン操作演出中に設定された演出ボタン40の操作有効期間において、演出ボタン40に対して予め決められた操作態様で操作すると、図22(b)に示すように、下（先頭）から順番に指示画像SGが消去され、指示画像SGが1つずつ下にずれる一方、上（最後尾）に新たな指示画像SGが追加される。そして、指示画像SGが消去された際、所定の確率で段階増加条件が成立したか否かの判定が行われ、肯定判定された場合には、図22(c)に示すように、段階増加条件が成立したことを示す成立演出が実行されるようになっている。本実施形態では、ハートマークHMが表示される。

40

【0200】

50

以下、ボタン操作演出を新たに実行する際の設定に係わるボタン操作演出設定処理について説明する。ボタン操作演出設定処理は、変動パターン指定コマンドを入力毎に、実行される。

【0201】

図23にボタン操作演出設定処理のフローチャートを示す。まず、演出制御用CPU31aは、変動パターンに基づき、操作有効期間を設定する(ステップS501)。次に、演出制御用CPU31aは、大当たり種別予告フラグに「1」が設定されているか否かを判定する(ステップS502)。つまり、演出制御用CPU31aは、大当たり種別予告演出が今回の図柄変動ゲームよりも前から実行されているか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、大当たり種別予告演出を継続させるため、新たにボタン操作演出に係わる設定を行うことなく、ボタン操作演出設定処理を終了する。

10

【0202】

一方、ステップS502の判定結果が否定の場合、つまり、大当たり予告演出を新たに開始させる場合、演出制御用CPU31aは、画像表示部GHに表示させる5つの指示画像SGの表示態様をそれぞれ決定し、順番を定めて表示させると共に、演出制御用RAM31cに5つの指示画像SGの表示態様及び順番を記憶する(ステップS503)。

【0203】

指示画像SGの表示態様は、3種類用意されており、通常表示態様と、高期待度表示態様(特別表示態様)と、確定表示態様(特別表示態様)が存在する。確定表示態様は、特2大当たりa～特2大当たりiが付与されるときのみ、決定可能となっており、操作有効期間の開始時においては、10%の確率で決定される。一方、高期待度表示態様は、確定表示態様が決定されなかったときに、操作有効期間の開始時においては、20%の確率で決定される。通常表示態様は、確定表示態様及び高期待度表示態様のいずれも決定されなかったときに決定される。

20

【0204】

なお、画像表示部GHに表示される5つの指示画像SGのうち、必ず1つは、高期待度表示態様又は確定表示態様の指示画像となるように、表示させる指示画像の表示態様を決定する。例えば、演出制御用CPU31aは、最後尾に必ず高期待度表示態様の指示画像SGを表示させることを決定してから、他の指示画像SGの表示態様を決定する。

【0205】

本実施形態において、通常表示態様の指示画像SGでは、「PUSH」と文字メッセージが表示される。高期待度表示態様の指示画像SGでは、「激熱」と文字メッセージが表示される。確定表示態様の指示画像SGでは、「鉄板」と文字メッセージが表示される。

30

【0206】

ステップS503の処理が終了すると、演出制御用CPU31aは、ボタン操作演出中における操作パターンを指定する操作パターンフラグに初期値「0」が設定されているか否かを判定する(ステップS504)。なお、操作パターンフラグに初期値「0」が設定されている場合、ボタン操作演出が一旦終了したことを示している。この初期値は、大当たり遊技が付与されたときに、又は、大当たり種別予告演出が実行されることなく図柄変動ゲームが終了したときに、設定される。ステップS504の判定結果が否定の場合、ボタン操作演出が継続しているため、演出制御用CPU31aは、そのままボタン操作演出設定処理を終了する。

40

【0207】

ステップS504の判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、保留されている第2の変動ゲーム又は実行される図柄変動ゲームにおいて、特2大当たりa～特2大当たりiが付与されるか否かについて判定する(ステップS505)。具体的には、先読みコマンドを記憶しており、当該先読みコマンドにおいて指定される大当たり遊技の種類が、特2大当たりa～特2大当たりiであると判定した場合、又は特別図柄指定コマンドにより、特2大当たりa～特2大当たりiが付与されると判定した場合、演出制御用CPU31aは、ステップS505の判定結果を肯定とする。

50

【 0 2 0 8 】

ステップ S 5 0 5 の判定結果が肯定の場合には、演出制御用 C P U 3 1 a は、操作パターンフラグに「 1 」を設定するか否かを所定確率で判定する（ステップ S 5 0 6 ）。なお、操作パターンフラグに「 1 」を設定することにより、ボタン操作演出中において、演出ボタン 4 0 が予め決められた単位時間の間、継続して操作された場合に、段階増加条件の成立の有無が判定される契機とすることを示す。

【 0 2 0 9 】

ステップ S 5 0 6 の判定結果が肯定の場合には、演出制御用 C P U 3 1 a は、操作パターンフラグに「 1 」を設定し（ステップ S 5 0 7 ）、ボタン操作演出設定処理を終了する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、操作パターンフラグに「 1 」を設定したことに応じて、演出ボタン 4 0 を継続して押下操作することを指定する操作態様指定画像を画像表示部 G H の右方上部に表示させる。例えば、操作態様指定画像として、「押し続ける」などのメッセージを表示させる。

10

【 0 2 1 0 】

一方、ステップ S 5 0 5 の判定結果が否定の場合（特 2 大当り a ~ 特 2 大当り i が付与されない場合）、又はステップ S 5 0 6 の判定結果が否定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、操作パターンフラグに「 2 」を設定し（ステップ S 5 0 8 ）、ボタン操作演出設定処理を終了する。操作パターンフラグに「 2 」を設定することにより、ボタン操作演出中において、演出ボタン 4 0 が操作される毎に段階増加条件の成立の有無が判定される契機とすることを示す。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、操作パターンフラグに「 2 」を設定したことに応じて、演出ボタン 4 0 を連打すること（間欠的に押下操作すること）を指定する操作態様指定画像を画像表示部 G H の右方上部に表示させる。例えば、操作態様指定画像として、「連打！」などの文字メッセージを表示させる。

20

【 0 2 1 1 】

次に、ボタン操作演出の実行中におけるボタン操作演出実行処理について説明する。このボタン操作演出実行処理は、図柄変動ゲーム中、所定の周期毎に実行される。

図 2 4 にボタン操作演出実行処理のフローチャートを示す。演出制御用 C P U 3 1 a は、ボタン操作演出実行処理を開始すると、まず、操作パターンフラグに「 1 」が設定されているか否かを判定する（ステップ S 6 0 1 ）。

【 0 2 1 2 】

この判定結果が肯定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、予め決められた単位時間の間、演出ボタン 4 0 から継続してボタン検知信号を入力したか否かを判定する（ステップ S 6 0 2 ）。単位時間は、操作する演出ボタン 4 0 の種類により、変更される。例えば、演出ボタン 4 0 a が操作された場合と比較して、演出ボタン 4 0 b が操作された場合には、単位時間が短く設定される。

30

【 0 2 1 3 】

ステップ S 6 0 2 の判定結果が肯定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、指示画像 S G の消去を指示する（ステップ S 6 0 3 ）。このとき、演出制御用 C P U 3 1 a は、指示画像 S G の順番に応じて先頭の指示画像 S G を消去し、それ以降の指示画像 S G の順番を 1 つずつ繰り上げて、記憶する。これに伴い、演出制御用 C P U 3 1 a は、画像表示部 G H において、指示画像 S G を 1 つずつ下にずらして表示させる。なお、本実施形態では、演出ボタン 4 0 a が操作された場合と比較して、演出ボタン 4 0 b が操作された場合には、単位時間が短く設定されるため、演出ボタン 4 0 b を操作した方が、演出ボタン 4 0 a を操作するよりも指示画像 S G を消去する速度が速くなる。

40

【 0 2 1 4 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、指示画像 S G の順番の最後尾に新たに表示させる指示画像 S G の表示態様を決定し、決定した表示態様の指示画像 S G を表示させる（ステップ S 6 0 4 ）。このとき、演出制御用 C P U 3 1 a は、決定した表示態様の指示画像 S G を表示されている指示画像 S G の順番の最後に追加するようにして表示させる。それと共に、演出制御用 C P U 3 1 a は、決定した表示態様の指示画像 S G を表示されている指示

50

画像 S G の順番の最後に記憶する。これにより、画像表示部 G H では、指示画像 S G が 1 つ消去されると共に、新たな指示画像 S G が追加されることとなる。

【 0 2 1 5 】

なお、ステップ S 6 0 4 において、表示態様を決定する際、操作有効期間の開始から予め決められた経過時間を経過していない場合であって、特 2 大当り a ~ 特 2 大当り i が付与される場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、10% の確率で確定表示態様を決定する。また、操作有効期間の開始から予め決められた経過時間を経過していない場合であって、確定表示態様が決定されなかった場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、20% の確率で高期待度表示態様を決定する。そして、確定表示態様及び高期待度表示態様のいずれも決定されなかったときには、演出制御用 C P U 3 1 a は、通常表示態様を決定する。

10

【 0 2 1 6 】

また、ステップ S 6 0 4 において、表示態様を決定する際、操作有効期間の開始から予め決められた経過時間を経過した場合であって、特 2 大当り a ~ 特 2 大当り i が付与される場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、50% の確率で確定表示態様を決定する。また、操作有効期間の開始から予め決められた経過時間を経過した場合であって、確定表示態様が決定されなかった場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、70% の確率で高期待度表示態様を決定する。そして、確定表示態様及び高期待度表示態様のいずれも決定されなかったときには、演出制御用 C P U 3 1 a は、通常表示態様を決定する。ちなみに、経過時間は、任意に設定されていてもよいが、操作有効期間の半分以上の時間であることが望ましい。できれば、経過時間は、操作有効期間の 3 / 4 以上の時間であることがより好ましい。

20

【 0 2 1 7 】

なお、画像表示部 G H に表示される 5 つの指示画像 S G のうち、必ず 1 つは、高期待度表示態様又は確定表示態様の指示画像となるように、新たに表示させる指示画像 S G の表示態様を決定する。例えば、消去した指示画像 S G を除く、残りの指示画像 S G の表示態様が通常表示態様である場合には、演出制御用 C P U 3 1 a は、抽選を行うことなく、必ず高期待度表示態様を新たに表示させる指示画像 S G の表示態様として決定する。

【 0 2 1 8 】

そして、ステップ S 6 0 4 が終了すると、演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ S 6 0 3 で消去した指示画像 S G の表示態様に基づき、段階増加条件の当選確率を決定する（ステップ S 6 0 5）。なお、指示画像の表示態様に応じて、当選確率が予め決められており、通常表示態様の指示画像が消去された場合には、演出制御用 C P U 3 1 a は、当選確率を 10% として決定する。また、高期待度表示態様の指示画像が消去された場合には、演出制御用 C P U 3 1 a は、当選確率を 50% として決定する。また、特別表示態様の指示画像が消去された場合には、演出制御用 C P U 3 1 a は、当選確率を 100% として決定する。

30

【 0 2 1 9 】

そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、決定した当選確率で段階増加条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 6 0 6）。段階増加条件が成立した場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、段階増加条件が成立したことを示す成立演出を実行させる（ステップ S 6 0 7）。成立演出は、所定のキャラクタ画像（ハートマーク H M）を画像表示部 G H に表示させる演出となっている。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、ボタン操作演出実行処理を終了する。

40

【 0 2 2 0 】

一方、ステップ S 6 0 1 の判定結果が否定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、操作パターンフラグに「2」が設定されているか否かを判定する（ステップ S 6 0 8）。この判定結果が肯定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、保留されている第 2 の変動ゲーム又は実行中の図柄変動ゲームにおいて、特 2 大当り a ~ 特 2 大当り i が付与されるか否かについて判定する（ステップ S 6 0 9）。具体的には、先読みコマンドを記憶しており、当該先読みコマンドにおいて指定される大当り遊技の種類が、特 2 大当り a ~ 特 2 大当り i であると判定した場合、又は特別図柄指定コマンドにより、特 2 大当り a ~ 特 2 大当り i が

50

付与されると判定した場合、演出制御用CPU31aは、ステップS609の判定結果を肯定とする。

【0221】

ステップS609の判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、操作パターンフラグに「1」を設定するか否かを判定する(ステップS610)。すなわち、連打を要する操作態様から、継続して押す操作態様に変更するか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、操作パターンフラグに「1」を設定する(ステップS611)。これに伴い、演出制御用CPU31aは、演出ボタン40を継続して押下操作することを指定する操作態様指定画像を変更し、操作態様が変更されたことを報知する。その後、演出制御用CPU31aは、ボタン操作演出実行処理を終了する。

10

【0222】

一方、ステップS609又はステップS610の判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、演出ボタン40からボタン検知信号を入力したか否かを判定する(ステップS612)。この判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、ステップS603の処理に移行する。なお、ボタン検知信号は、演出ボタン40a及び演出ボタン40bのいずれにおいても、1回操作するごとに、検知信号が1回出力されるようになっている。一方、ステップS612の判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、ボタン操作演出実行処理を終了する。

【0223】

そして、本実施形態では、大当たり遊技中においても、大当たり種別予告演出が実行可能に構成されている。なお、大当たり遊技中においては、遊技球が大入賞口29に入賞検知される毎に、1段階ずつ大当たり種別予告演出の現状段階数が減少するようになっている。また、ラウンド遊技(実質的なラウンド遊技)が残っている限り、大当たり種別予告演出の現状段階数は、常に1以上となるようになっている。また、大当たり遊技開始時において、保留されている第2の変動ゲームのなかに、特2大当たりa～特2大当たりiが存在する場合には、保留されている特2大当たりa～特2大当たりiの実質ラウンド数に比例した段階数を、今回の大当たり遊技における合計増加段階数の上限に追加するようになっている。つまり、保留されている特2大当たりa～特2大当たりiの実質ラウンド数を今回の大当たり遊技の実質ラウンド数に上乘せする。以下、大当たり遊技中における遊技演出に係わる処理と共に、大当たり遊技中における大当たり種別予告演出に係わる大当たり開始処理について説明する。

20

30

【0224】

図25に大当たり開始処理のフローチャートを示す。大当たり遊技を開始する際、演出制御用CPU31aは、大当たり種別予告フラグに「1」が設定されているか否かを判定する(ステップS701)。すなわち、大当たり遊技が開始する前の図柄変動ゲーム中から、大当たり種別予告演出が開始されているか否かを判定する。

【0225】

この判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、大当たり種別予告演出の継続を決定し、大当たり遊技開始時における大当たり種別予告演出の現状段階数として、大当たりとなった図柄変動ゲーム終了時における大当たり種別予告演出の現状段階数を設定する(ステップS702)。なお、図柄変動ゲーム中においては、大当たり種別予告演出の現状段階数は、減算されないため、図柄変動ゲームの終了時における現状増加段階数が現状段階数と一致することとなる。また、ステップS702において、演出制御用CPU31aは、大当たり遊技開始時における大当たり種別予告演出の合計増加段階数の上限も、そのまま継続して記憶する。

40

【0226】

一方、ステップS701の判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、入力した特別図柄指定コマンドに基づき、実行される大当たり遊技の種類を特定し、特定した大当たり遊技が、特2大当たりa～特2大当たりiであるか否かについて判定する(ステップS703)。この判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、そのまま大当たり開始処理を終了する。すなわち、特2大当たりa～特2大当たりi以外の大当たり遊技中では、大当たり種

50

別予告演出は実行されないようになっている。

【0227】

ステップS703の判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、大当り種別予告フラグに「1」を設定すると共に、大当り遊技開始時における大当り種別予告演出の現状段階数として、予め決められた大当り遊技開始時の初期段階を設定する（ステップS704）。大当り遊技開始時の初期段階としては、特2大当りa～特2大当りiのうち、もっとも実質ラウンド数が少ない特2大当りiの有利度に比例する段階数を設定する。すなわち、初期段階として32段階を設定する。また、演出制御用CPU31aは、設定した初期段階に応じた第2予告画像を画像表示部GHに表示する。

【0228】

また、演出制御用CPU31aは、ステップS205と同様に、特定した大当り遊技の有利度（実質ラウンド数）に比例して合計増加段階数の上限を決定し、決定した合計増加段階数の上限を記憶する（ステップS705）。つまり、実質ラウンド数が4ラウンドの特2大当りiであれば、合計増加段階数の上限を「32」とし、実質ラウンド数が6ラウンドの特2大当りf、特2大当りhであれば、合計増加段階数の上限を「48」とする。同様に、実質ラウンド数が8ラウンドの特2大当りc、特2大当りe、特2大当りgであれば、合計増加段階数の上限を「64」とする。同様に、実質ラウンド数が12ラウンドの特2大当りb、特2大当りdであれば、合計増加段階数の上限を「96」とし、実質ラウンド数が16ラウンドの特2大当りaであれば、増加段階数の上限を「128」とする。

【0229】

ステップS702又はステップS705の処理を行った後、演出制御用CPU31aは、保留されている第2の変動ゲームのうち、いずれかにおいて特2大当りa～特2大当りiが存在するか否かを判定する（ステップS706）。ステップS706の判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、保留されている特2大当りa～特2大当りiを、記憶されている先読みコマンドに基づき、特定する（ステップS707）。なお、保留されている特2大当りa～特2大当りiが複数存在する場合、最も早く付与される大当り遊技の種類を特定する（つまり、最も早く記憶されていた先読みコマンドに基づき特定する）。

【0230】

そして、演出制御用CPU31aは、特定した保留中の大当り遊技の有利度に比例した段階数を特定する（ステップS708）。つまり、実質ラウンド数が4ラウンドの特2大当りiが保留されていれば、保留中の大当り遊技の有利度に比例した段階数を「32」とする。また、実質ラウンド数が6ラウンドの特2大当りf、特2大当りhが保留されていれば、保留中の大当り遊技の有利度に比例した段階数を「48」とする。同様に、実質ラウンド数が8ラウンドの特2大当りc、特2大当りe、特2大当りgが保留されていれば、保留中の大当り遊技の有利度に比例した段階数を「64」とする。同様に、実質ラウンド数が12ラウンドの特2大当りb、特2大当りdが保留されていれば、保留中の大当り遊技の有利度に比例した段階数を「96」とする。実質ラウンド数が16ラウンドの特2大当りaが保留されていれば、保留中の大当り遊技の有利度に比例した段階数を「128」とする。

【0231】

演出制御用CPU31aは、ステップS708にて特定した段階数を、ステップS702又はステップS705で記憶した今回の大当り遊技における合計増加段階数の上限に加算し、加算後の段階数を新たな合計増加段階数の上限として記憶する（ステップS709）。そして、演出制御用CPU31aは、大当り開始時処理を終了する。

【0232】

このステップS709の処理により、今回実行させる大当り遊技の有利度と、保留中の大当り遊技の有利度を合計した有利度に応じた段階数が、合計増加段階数の上限として設定される。すなわち、今回実行させる大当り遊技の実質ラウンド数と、保留中の大当り遊

10

20

30

40

50

技の実質ラウンド数の合計に、予め決められた段階数（８段階）を乗算した段階数を、合計増加段階数の上限として設定される。言い換えれば、２つの大当たり遊技分の実質ラウンド数を、今回の大当たり遊技中に実行される大当たり種別予告演出で報知するようになっている。

【０２３３】

一方、ステップＳ７０６の判定結果が否定の場合、演出制御用ＣＰＵ３１ａは、合計増加段階数の上限に段階数を加算（上乘せ）することなく、大当たり開始処理を終了する。この大当たり開始処理により、大当たり遊技中に実行される大当たり種別予告演出の開始時における段階数、及び終了時まで増加させる合計増加段階数の上限が決定されることとなる。また、特２大当たりａ～特２大当たりｉが保留されている場合、大当たり遊技の終了時まで増加させる合計増加段階数の上限には、保留されている特２大当たりａ～特２大当たりｉの実質ラウンド数が反映されている。このため、大当たり遊技の終了時における段階数から特２大当たりａ～特２大当たりｉが保留されていること、及びその有利度を認識することができる。

10

【０２３４】

以上により、本実施形態では、主制御用ＣＰＵ３０ａ及び演出制御用ＣＰＵ３１ａは、保留されている図柄変動ゲームの中に、大当たりとなる図柄変動ゲームが存在するか否かを判定する保留大当たり判定を行う保留大当たり判定手段となる。また、主制御用ＣＰＵ３０ａ及び演出制御用ＣＰＵ３１ａが、保留されている大当たり遊技の種類を判定する保留大当たり遊技種別判定手段となる。また、演出制御用ＣＰＵ３１ａが、ボタン操作演出を実行させる演出実行手段となる。また、演出制御用ＣＰＵ３１ａは、大当たり期待度又は大当たり遊技の種類を示唆する関連演出を実行させることができる関連演出実行手段となる。なお、本実施形態において、関連演出は、大当たり予告演出又は大当たり種別予告演出となっている。

20

【０２３５】

次に、大当たり遊技中における大当たり遊技実行処理について説明する。大当たり遊技実行処理は、大当たり遊技中、所定の周期毎に実行される。

図２６、図２７に、大当たり遊技実行処理のフローチャートを示す。演出制御用ＣＰＵ３１ａは、実行中の大当たり遊技が、特２大当たりａ～特２大当たりｉであるか否かを判定する（ステップＳ８０１）。この判定結果が否定の場合（特２大当たりａ～特２大当たりｉ以外の大当たりの場合）、演出制御用ＣＰＵ３１ａは、制御コマンド（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など）を入力すると、大当たり遊技の種類に応じた制御を実行し（ステップＳ８０２）、大当たり遊技実行処理を終了する。

30

【０２３６】

一方、ステップＳ８０１の判定結果が肯定の場合、演出制御用ＣＰＵ３１ａは、ラウンドコマンドを入力したか否かを判定する（ステップＳ８０３）。この判定結果が肯定の場合、演出制御用ＣＰＵ３１ａは、入力したラウンドコマンドによりラウンド数を特定する（ステップＳ８０４）。そして、演出制御用ＣＰＵ３１ａは、実行中の特２大当たりａ～特２大当たりｉの種類に基づき、実行するラウンド遊技が、賞球獲得が期待できるラウンド遊技であるか否かを判定する（ステップＳ８０５）。

【０２３７】

ステップＳ８０５の判定結果が肯定の場合、演出制御用ＣＰＵ３１ａは、賞球獲得が期待できるラウンド遊技である場合には、ラウンド演出を実行させる（ステップＳ８０６）。また、それと共にラウンド演出中であることを示すラウンド演出フラグに「１」を設定する。また、賞球獲得が期待できるラウンド遊技中に実行させるラウンド演出において、右打ち指示の表示を報知する。また、賞球獲得が期待できるラウンド遊技中に実行させるラウンド演出において、ラウンド数を報知する。

40

【０２３８】

次に、演出制御用ＣＰＵ３１ａは、大当たり種別予告演出の開始から現在まで増加させた段階数の合計（つまり、現状増加段階数）が、大当たり種別予告演出において増加させる段階数の合計（つまり、合計増加段階数）の上限に達したか否かを判定する（ステップＳ８０７）。この判定結果が肯定の場合には、演出制御用ＣＰＵ３１ａは、大当たり遊技実行処

50

理を終了する。

【0239】

一方、ステップS807の判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、演出制御用CPU31aは、実行させるラウンド遊技において増加させる段階数を決定する（ステップS808～ステップS811）。

【0240】

詳しく説明すると、演出制御用CPU31aは、現在のラウンド数に比例した段階数（本実施形態では、ラウンド数に「8」を乗算した段階数）、又はいままで（今回のラウンド遊技が実行されるまで）の現状増加段階数のうちいずれか多い方を特定する。そして、演出制御用CPU31aは、特定した段階数を、実行させる今回のラウンド遊技における現状増加段階数の下限として決定する（ステップS808）。次に、演出制御用CPU31aは、記憶されている合計増加段階数の上限を、今回のラウンド遊技における現状増加段階数の上限として決定する（ステップS809）。

10

【0241】

そして、演出制御用CPU31aは、実行させるラウンド遊技における現状増加段階数を、決定した現状増加段階数の下限よりも多い段階数であって、現状増加段階数の上限以下の段階数の中から、決定する（ステップS810）。その際、1ラウンド毎に増加したことを認識させるために、8段階を1単位として現状増加段階数を決定する。つまり、8段階、16段階、24段階...のように、8の倍数を、現状増加段階数として決定する。

【0242】

20

演出制御用CPU31aは、ステップS810で決定した今回のラウンド遊技における現状増加段階数から、いままでの（今回のラウンド遊技が実行されるまでの）現状増加段階数を減算して、実行させる今回のラウンド遊技にて増加させる段階数を決定する（ステップS811）。また、ステップS811において、演出制御用CPU31aは、決定した今回のラウンド遊技における現状増加段階数を新たな現状増加段階数として記憶する。そして、演出制御用CPU31aは、ステップS811で決定した段階数を、現状段階数に加算して、現状段階数を更新して記憶すると共に、加算後の現状段階数に対応する第2予告画像を表示させる（ステップS812）。

【0243】

ラウンド遊技の開始時に今回のラウンド遊技における段階数が加算されるため、少なくとも今回のラウンド遊技が、賞球獲得の期待ができるラウンド遊技（開放時間が「25000ms」のラウンド遊技）であることを容易に認識できる。また、合計増加段階数の上限に達するまで、賞球獲得の期待ができるラウンド遊技が存在する場合には、現状段階数が増加するため、遊技者は、賞球獲得の期待ができるラウンド遊技が存在することを容易に認識することができる。また、大当たり遊技が継続すること又は保留されている大当たり遊技が存在することも容易に認識できる。

30

【0244】

ステップS805の判定結果が否定の場合（賞球獲得が期待できるラウンド遊技でない場合）、演出制御用CPU31aは、実行中の特2大当たりa～特2大当たりiの種類と、特定したラウンド数に基づき、実行させるラウンド遊技が、賞球獲得の期待ができないラウンド遊技（開放時間が「40ms」のラウンド遊技）のうち、当該大当たり遊技において最初のラウンド遊技であるか否かを判定する（ステップS813）。この判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、実行中の特2大当たりa～特2大当たりiの種類と、特定したラウンド数に基づき、大当たり遊技が終了するまでの遊技演出の演出内容を決定し、決定した演出内容の遊技演出を実行させる（ステップS814）。なお、ステップS814において、保留中の第2の変動ゲームにおいて、特2大当たりa～特2大当たりiが付与される場合と、されない場合とでは、異なる演出内容を決定するようになっている。ステップS813の判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、そのまま大当たり遊技実行処理を終了する。

40

【0245】

50

そして、ステップ S 8 0 3 の判定結果が否定の場合（ラウンドコマンドを入力しなかった場合）、演出制御用 C P U 3 1 a は、ラウンド演出フラグに「1」が設定されているか否かを判定することにより、ラウンド遊技中であるか否かを判定する（ステップ S 8 1 5）。

【0246】

ステップ S 8 1 5 の判定結果が肯定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、大入賞口 2 9 に遊技球が入球したか否かを判定する（ステップ S 8 1 6）。具体的には、演出制御用 C P U 3 1 a は、カウントセンサ S E 3 から検知信号を入力したか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当たり種別予告演出の現状段階数から 1 段階減算し、現状段階数を更新する（ステップ S 8 1 7）。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、更新後の現状段階数に応じた第 2 予告画像を表示させる。これにより、ラウンド遊技において、段階数から後いくつ入球可能であるかについて容易に把握することができる。なお、入球上限個数以上の遊技球が大入賞口 2 9 に入球した際には、演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ S 8 1 7 において、現状段階数から 1 減算することはなく、そのまま維持する。

10

【0247】

また、確変確定モードにおいて、特 2 大当たり a ~ 特 2 大当たり i が付与されたとき、オープニングコマンド又はエンディングコマンドを入力しても、演出制御用 C P U 3 1 a は、オープニング演出やエンディング演出を行わないようになっている。これにより、確変確定モード中、図柄変動ゲームから大当たり種別予告演出が開始された場合には、大当たり遊技が開始したことを認識させずに、図柄変動ゲームから大当たり種別予告演出を継続させることができる。また、保留されている第 2 の変動ゲームにより、特 2 大当たり a ~ 特 2 大当たり i が付与される場合においても、エンディング演出が実行されないことにより、大当たり遊技が継続しているかのように見せることができる。また、保留されている第 2 の変動ゲームに特 2 大当たり a ~ 特 2 大当たり i が存在する場合において、賞球獲得が期待できないラウンド遊技においては、他のインターバル時間と同様の演出を行っている。これにより、大当たり遊技が継続しているかのように見せることができる。

20

【0248】

また、確変確定モードからチャレンジモードへ移行させる契機となる特 2 大当たり j ~ 特 2 大当たり m が実行される場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、当該特 2 大当たり j ~ 特 2 大当たり m 中において、確変確定モードからチャレンジモードへ移行することを報知するようになっている。これにより、遊技者に確変確定モードが終了して残念に思わせる一方、チャレンジモードでも確変状態が付与されていることを期待させ、遊技者に有利な第 2 の変動ゲームが実行されやすい変短状態中に大当たり遊技を引き戻したいと思わせることができる。

30

【0249】

次に、図柄変動ゲーム中に行われる大当たり予告演出、大当たり種別予告演出、及びボタン操作演出の各演出態様について説明する。

図 2 8 には、確変確定モードにおける図柄変動ゲーム中に、大当たり予告演出が実行された後、大当たり種別予告演出が実行される演出態様について示している。また、図 2 8 では、特 2 大当たり d が付与されるものとして説明する。また、図 2 8 では、操作パターンフラグに「2」が設定されるもの（すなわち、連打パターンであること）として説明する。

40

【0250】

図 2 8 (a) に示すように、図柄変動ゲームが開始すると、画像表示部 G H は、その下部領域に、大当たり予告演出の現状段階数及び大当たり種別予告演出の現状段階数を表示する。また、画像表示部 G H は、図柄変動ゲーム中に設定される操作有効期間では、5 つの指示画像 S G を上下方向に並べて表示すると共に、連打を要求する操作態様指定画像を表示する。

【0251】

そして、操作有効期間において、演出ボタン 4 0 が操作されると、図 2 8 (b) に示す

50

ように、画像表示部GHは、操作毎に先頭の指示画像SGを消去すると共に、最後尾に新たな指示画像SGを表示する。また、指示画像SGが消去された際に、指示画像SGの表示態様に応じた当選確率で、段階増加条件が成立したか否かが判定される。この判定結果が肯定の場合には、図28(c)に示すように、画像表示部GHは、成立演出を実行させて、所定のキャラクタ(ハートマークHM)を表示する。

【0252】

また、段階増加条件が成立したときに、大当たり予告演出の現状段階数が上限でなければ、所定確率で大当たり予告演出の現状段階数が増加する。これにともない、図28(d)に示すように、画像表示部GHは、増加した現状段階数に応じた第1予告画像を表示する。

【0253】

このような処理が繰り返されて、大当たり予告演出の現状段階数が大当たり確定段階となると、次に大当たり種別予告演出が開始される。そして、前述同様、操作有効期間において、指示画像SGが消去されて段階増加条件が成立すると、図28(e)に示すように、画像表示部GHは、成立演出を実行させて、所定のキャラクタ(ハートマークHM)を表示する。また、段階増加条件が成立したときに、大当たり種別予告演出の現状段階数が上限でなければ、所定確率で大当たり種別予告演出の現状段階数が増加する。この際、予め決められた段階数(8段階)分、増加される。これにともない、図28(f)に示すように、画像表示部GHは、増加した現状段階数に応じた第2予告画像を表示する。

【0254】

なお、操作有効期間において、演出ボタン40が操作されない場合や、段階増加条件が成立しない場合など、図柄変動ゲームが終了するまでに大当たり予告演出又は大当たり種別予告演出の上限に到達しない場合がある。この場合、大当たり期待度や大当たり遊技の種類が不明となるため、遊技者に緊張感を持たせて、演出ボタン40の操作意欲を持たせることができる。

【0255】

以上により、大当たり予告演出において、大当たり期待度を報知し、大当たり確定段階となった後は、大当たり種別予告演出が実行される。そして、大当たり種別予告演出では、大当たり遊技における賞球獲得の期待ができる実質ラウンド数(有利ラウンド数)を示唆するようになっている。その一方で、ラウンド報知ランプ51では、前述の通り、実質ラウンド数を認識することができない(又はしにくい)。また、そもそも図柄変動ゲーム中では、大当たり種別予告演出以外で、大当たり遊技のラウンド数を認識することはできない。以上により、遊技者に、大当たり予告演出の開始から、演出ボタン40を継続的に操作させる意欲を持たせることができる。

【0256】

また、演出ボタン40を操作する毎に、指示画像SGが消去されるため、遊技者に演出ボタン40を有効に操作した実感を与えることができる。さらに、消去する指示画像SGの順番は、予め画像表示部GHに表示されているため、遊技者は、何回演出ボタン40を操作すれば、消去したい指示画像SGを消去することができるか容易に認識できる。さらに、指示画像SGの表示態様により、段階増加条件の成立確率が異なるため、特別な表示態様の指示画像SGを消去した場合、遊技者に達成感を与えることができる。また、特別な表示態様の指示画像SGが予め表示されるため、遊技者に操作する意欲をあたえることができる。また、特別な表示態様(高期待度表示態様又は確定表示態様)の表示態様が常に1つは表示させるようになっている。このため、遊技者に指示画像SGを消去させる意欲を常に持たせることができる。

【0257】

次に、操作パターンフラグに「1」が設定されたときのボタン操作演出について説明する。

図29には、確変確定モードにおける図柄変動ゲーム中に、大当たり予告演出が実行された後、大当たり種別予告演出が実行される演出態様について示している。なお、図29では、特2大当たりdが付与されるものとして説明する。また、図29では、操作パターンフラ

10

20

30

40

50

グに「１」が設定されるもの（すなわち、押し続けるパターンであること）として説明する。

【０２５８】

図２９（ａ）に示すように、図柄変動ゲームが開始すると、画像表示部ＧＨは、その下部領域に、大当り予告演出の現状段階数及び大当り種別予告演出の現状段階数を表示する。また、画像表示部ＧＨは、図柄変動ゲーム中に設定される操作有効期間では、５つの指示画像ＳＧを上下方向に並べて表示すると共に、長押しを要求する操作態様指定画像を表示する。

【０２５９】

そして、操作有効期間において、演出ボタン４０が所定時間、継続して操作されると、図２９（ｂ）に示すように、画像表示部ＧＨは、単位時間毎に先頭の指示画像ＳＧを消去すると共に、最後尾に新たな指示画像ＳＧを表示する。なお、演出ボタン４０ａと、演出ボタン４０ｂのいずれを継続して操作するかにより、消去する速度を異ならせるようになっている。

【０２６０】

そして、前述同様、指示画像ＳＧが消去された際に、指示画像ＳＧの表示態様に応じた当選確率で、段階増加条件が成立したか否かが判定される。この判定結果が肯定の場合には、図２９（ｃ）に示すように、画像表示部ＧＨは、成立演出を実行させて、所定のキャラクタ（ハートマークＨＭ）を表示する。

【０２６１】

また、段階増加条件が成立したときに、大当り予告演出の現状段階数が上限でなければ、所定確率で大当り予告演出の現状段階数が増加する。これにともない、図２９（ｄ）に示すように、画像表示部ＧＨは、増加した現状段階数に応じた第１予告画像を表示する。

【０２６２】

このような処理が繰り返されて、大当り予告演出の現状段階数が大当り確定段階となると、次に大当り種別予告演出が開始される。そして、前述同様、操作有効期間において、指示画像ＳＧが消去されて段階増加条件が成立すると、図２９（ｅ）に示すように、画像表示部ＧＨは、成立演出を実行させて、所定のキャラクタ（ハートマークＨＭ）を表示する。また、段階増加条件が成立したときに、大当り種別予告演出の現状段階数が上限でなければ、所定確率で大当り種別予告演出の現状段階数が増加する。この際、予め決められた段階数（８段階）分、増加される。これにともない、図２９（ｆ）に示すように、画像表示部ＧＨは、増加した現状段階数に応じた第２予告画像を表示する。

【０２６３】

以上のように、演出ボタン４０を押し続けることにより、指示画像ＳＧが消去される。このため、遊技者の操作スピードにかかわらず、指示画像ＳＧが消去することができる。すなわち、遊技者の技量にかかわらず、平等に段階増加条件の成立機会を与えることができる。また、演出ボタン４０ａと、演出ボタン４０ｂとでは、指示画像ＳＧの消去速度が異なる。このため、遊技者の好みにあった速度で指示画像ＳＧを消去することができる。また、演出ボタン４０を連打する場合と比較して、操作が簡単で、疲れにくいという利点もある。また、操作パターンフラグに「１」が設定される場合、必ず特２大当りａ～特２大当りｉが付与されることから、ボタン操作演出の演出態様について興味を持たせることができる。

【０２６４】

次に、操作パターンフラグに「２」が設定されてボタン操作演出が開始され、その後、図柄変動ゲーム中に、操作パターンフラグに「１」が設定される場合について説明する。

図３０には、確変確定モードにおける図柄変動ゲーム中に、大当り予告演出が実行された後、大当り種別予告演出が実行される演出態様について示している。なお、図３０では、特２大当りｄが付与されるものとして説明する。また、図３０では、最初、操作パターンフラグに「２」が設定されるものとして説明する。

【０２６５】

図30(a)に示すように、図柄変動ゲームが開始すると、画像表示部GHは、その下部領域に、大当たり予告演出の現状段階数及び大当たり種別予告演出の現状段階数を表示する。また、画像表示部GHは、図柄変動ゲーム中に設定される操作有効期間では、5つの指示画像SGを上下方向に並べて表示すると共に、連打を要求する操作態様指定画像を表示する。

【0266】

そして、操作有効期間において、演出ボタン40が操作されると、図30(b)~図30(d)に示すように、画像表示部GHは、操作毎に先頭の指示画像SGを消去すると共に、最後尾に新たな指示画像SGを表示する。

【0267】

そして、前提より、図柄変動ゲーム中に操作パターンフラグに「1」が設定されると、画像表示部GHは、図30(e)~図30(g)に示すように、連打を要求する操作態様指定画像を消去して、長押しを要求する操作態様指定画像を表示する。以降、操作有効期間において、演出ボタン40が継続的に操作されると、画像表示部GHは、単位時間毎に先頭の指示画像SGを消去すると共に、最後尾に新たな指示画像SGを表示する。

【0268】

以上のように、ボタン操作演出において、最初に操作パターンフラグに「2」が設定された場合であっても、途中から操作パターンフラグに「1」が設定される場合がある。そして、操作パターンフラグに「1」が設定される場合、必ず特2大当たりa~特2大当たりiが付与されることから、ボタン操作演出の演出態様について興味を持たせることができる。また、遊技者を驚かすことができる。

【0269】

また、操作有効期間の開始から所定時間経過後から指示画像SGの表示態様として、特別な表示態様が選択されやすくなるため(ステップS604参照)、途中で変わることにより、より遊技者に有利な状況とすることができる。これにより、大当たり種別予告演出における合計増加段階数の上限に達するまで、段階を増加させやすくなり、遊技者に最後まで操作を継続させる意欲を持たせることができる。

【0270】

次に、保留中の第2の変動ゲームに特2大当たりa~特2大当たりiが存在する場合に、複数回の変動ゲーム前から、大当たり種別予告演出が継続的に実行される場合について説明する。

【0271】

図31には、確変確定モードにおける図柄変動ゲーム中に、大当たり予告演出が実行された後、大当たり種別予告演出が実行される演出態様について示している。また、図31では、第2特図始動保留記憶数が「4」である(つまり、第2の変動ゲームが4回保留されている)ものとして説明する。また、図31では、3回の第2の変動ゲームが実行されたときに特2大当たりdが付与されるものとして説明する。つまり、大当たり種別予告演出が3回の第2の変動ゲームに亘って実行されるものとして説明する。また、図30では、操作パターンフラグに「2」が設定されるもの(すなわち、連打パターンであること)として説明する。

【0272】

図31(a)に示すように、図柄変動ゲームが開始すると、画像表示部GHは、その下部領域に、大当たり予告演出の現状段階数及び大当たり種別予告演出の現状段階数を表示する。また、画像表示部GHは、図柄変動ゲーム中に設定される操作有効期間では、5つの指示画像SGを上下方向に並べて表示すると共に、連打を要求する操作態様指定画像を表示する。

【0273】

そして、1回目の図柄変動ゲームにおける操作有効期間において、演出ボタン40が操作されると、図31(b)に示すように、画像表示部GHは、操作毎に先頭の指示画像SGを消去すると共に、最後尾に新たな指示画像SGを表示する。そして、段階増加条件が

10

20

30

40

50

成立した場合、大当り予告演出の現状段階数が上限でなければ、所定確率で大当り予告演出の現状段階数が増加する。これにともない、図31(c)に示すように、画像表示部GHは、増加した現状段階数に応じた第1予告画像を表示する。

【0274】

このような処理が繰り返されて、図31(d)に示すように、大当り予告演出の現状段階数が大当り確定段階となると、次に大当り種別予告演出が開始される。そして、前述同様、操作有効期間において、指示画像SGが消去されて段階増加条件が成立すると、大当り種別予告演出の現状段階数が上限でなければ、図31(e)に示すように、所定確率で大当り種別予告演出の現状段階数が増加する。

【0275】

そして、図柄変動ゲームが終了し、次の図柄変動ゲームが実行された場合(2回目の図柄変動ゲームが実行された場合)、画像表示部GHは、図31(f)に示すように、大当り種別予告演出の現状段階数を引き継いで、そのまま表示する。また、操作パターンフラグに設定された値(ここでは「2」)も引き継ぐこととなる。これにより、遊技者は、大当り種別予告演出が継続していることを認識できる。その一方で、図柄変動ゲームが終了し、2回目の図柄変動ゲームが実行されていることを分かり難くすることができる。

【0276】

図31(g)に示すように、2回目の図柄変動ゲームにおいても前述同様、操作有効期間が設定される。当該操作有効期間で演出ボタン40が操作されると、同じように、指示画像SGが消去され、段階増加条件が成立すると、大当り種別予告演出が合計増加段階の上限に達していない限り、現状段階数が増加する。以降、図31(h)に示すように、3回目の図柄変動ゲームでも同様に大当り種別予告演出が継続する。

【0277】

なお、1回目の図柄変動ゲームにおいて、大当り予告演出の現状段階数が大当り確定段階数に到達しなかった場合、つまり、大当り種別予告演出が実行されなかった場合、2回目の図柄変動ゲームにおいて大当り予告演出が、初期段階から実行されることとなる。すなわち、大当り種別予告演出が実行される図柄変動ゲーム数が1回少なくなる。

【0278】

以上により、複数回の図柄変動ゲームに亘って大当り種別予告演出を継続することができる。このため、図柄変動ゲームが継続すればするほど、大当り種別予告演出の段階数を増加する機会が増えるため、遊技者は、どれだけ図柄変動ゲームが継続するかについて注目させることができる。また、大当りが確定し、複数回の図柄変動ゲームに亘って大当り種別予告演出が実行されたとしても、遊技者は、実質ラウンド数を知りたいため、演出が間延びすることがない。逆に、実質ラウンド数をより正確に知りたいと思う遊技者にとっては、なるべく多くの図柄変動ゲームに亘って大当り種別予告演出が実行されて欲しいと思わせることができる。

【0279】

また、大当り予告演出において、現状段階数が大当り確定段階に達しなければ、大当り種別予告演出が実行されて、複数回の図柄変動ゲームに亘って実行されることがなくなる。従って、複数回の図柄変動ゲームに亘って大当り種別予告演出を継続させる機会を獲得するため、大当り予告演出において遊技者に演出ボタン40を操作させる意欲を持たせることができる。また、大当りが付与される図柄変動ゲームから複数回前の図柄変動ゲームから大当り種別予告演出が実行されるため、いつ大当りが付与されるのかについて興味を持たせることができる。

【0280】

次に、大当り遊技中に行われる大当り種別予告演出の演出態様について説明する。まず、大当り遊技の開始時から初めて実行される大当り種別予告演出について説明する。

図32には、大当り遊技中に、大当り種別予告演出が実行される演出態様について示している。なお、図32では、特2大当りdが付与されるものとして説明する。

【0281】

図32(a)に示すように、大当り遊技が開始すると、画像表示部GHは、その下部領域に、大当り種別予告演出の現状段階数を表示する。なお、大当り遊技の開始とともに、大当り種別予告演出が開始する場合、初期段階(32段階)が現状段階数として表示される。また、画像表示部GHは、その上部領域に払い出した賞球数、及び賞球獲得の期待ができる実質ラウンド数何回実行されたかについて表示する。

【0282】

そして、画像表示部GHは、図32(b)及び図32(c)に示すように、賞球獲得の期待ができるラウンド遊技が実行される毎に、ラウンド演出を実行し、実質ラウンド数を更新して表示する。また、画像表示部GHは、現状増加段階数が合計増加段階数の上限に達していない場合、賞球獲得の期待ができるラウンド遊技が実行される毎に、現状段階数を増加させ、増加後の現状段階数に応じた第2予告画像を表示する。図32(c)では、2ラウンド目のラウンド遊技開始時に、大当り種別予告演出の現状段階数が16段階増加していることを示している。

10

【0283】

なお、現状増加段階数は、現状増加段階数が合計増加段階数の上限に達していない場合、少なくとも実行される実質ラウンド数よりも多く設定されるようになっている(ステップS807~ステップS812参照)。このため、賞球獲得の期待ができるラウンド遊技が残っている場合には、必ず、ラウンド遊技の終了時に、現状段階数が「8」以上となり、遊技者に賞球獲得の期待ができるラウンド遊技が残っていることを容易に知らせることができる。

20

【0284】

また、ラウンド遊技中、大入賞口29に遊技球が入賞検知されると、入球上限個数に達するまで、画像表示部GHは、図32(c)及び図32(d)に示すように、現状段階数を入賞検知毎に1段階減少させる。また、それに伴い画像表示部GHは、払い出した賞球数を更新して表示する。

【0285】

これにより、遊技者は、現状段階数から、どれだけ大入賞口29に遊技球を入賞させることができるかについて容易に認識できる。また、遊技者は、現状段階数から、どれだけ実質ラウンド数が存在するかについて容易に認識できる。また、ラウンド遊技毎に、段階数が増加するため、遊技者はラウンド遊技毎にどれだけ大当り種別予告演出の現状段階数が増加するかについて注目させることができる。また、大入賞口29へ遊技球が入賞する毎に、段階数が減少するため、大当り遊技の実質ラウンド数を認識させにくくすることができる。以上のことから、遊技者に大当り種別予告演出の現状段階数及び現状増加段階数についてより注目させることができ、遊技者の興趣を向上させることができる。また、図柄変動ゲーム中と異なり、ボタン操作演出が実行されないため、大入賞口29へ遊技球を入賞させなくてはならない遊技者の操作負担を少なくすることができる。

30

【0286】

次に、図柄変動ゲーム中から大当り種別予告演出が開始され、大当り遊技においても大当り種別予告演出が継続する場合の演出態様について説明する。

図33には、図柄変動ゲーム中から大当り種別予告演出が開始され、大当り遊技においても大当り種別予告演出が継続する場合の演出態様について示している。なお、図33では、特2大当りdが付与されるものとして説明する。また、図33では、図柄変動ゲーム中、操作パターンフラグに「2」が設定されるもの(すなわち、連打パターンであること)として説明する。また、図柄変動ゲーム終了時に、大当り予告演出の現状段階数が、大当り確定段階となり、大当り種別予告演出の現状段階数が64段階であるものとして説明する。

40

【0287】

図33(a)に示すように、図柄変動ゲーム中、画像表示部GHは、その下部領域に、大当り予告演出の現状段階数及び大当り種別予告演出の現状段階数を表示する。また、画像表示部GHは、図柄変動ゲーム中に設定される操作有効期間では、5つの指示画像SG

50

を上下方向に並べて表示すると共に、連打を要求する操作態様指定画像を表示する。この際、前提により、大当り種別予告演出の現状段階数が64段階である。

【0288】

その後、図柄変動ゲームが終了し、大当り遊技が開始すると、図33(b)に示すように、画像表示部GHは、その下部領域に、大当り種別予告演出の現状段階数を表示する。この際、図柄変動ゲームの終了時における大当り種別予告演出の現状段階数を継続的に表示する。すなわち、大当り種別予告演出の現状段階数として、64段階を表示する。また、画像表示部GHは、その上部領域に払い出した賞球数、及び賞球獲得の期待ができる実質ラウンド数が何回実行されたかについて表示する。その一方で、大当り予告演出の現状段階数、指示画像SG、操作態様指定画像などは消去する。

10

【0289】

そして、画像表示部GHは、図33(c)及び図33(d)に示すように、賞球獲得の期待ができるラウンド遊技が実行される毎に、ラウンド演出を実行し、実質ラウンド数を更新して表示する。また、画像表示部GHは、現状増加段階数が合計増加段階数の上限に達していない場合、賞球獲得の期待ができるラウンド遊技が実行される毎に、現状段階数が増加する。また、ラウンド遊技中、大入賞口29に遊技球が入賞検知されると、入球上限個数に達するまで、画像表示部GHは、図33(e)に示すように、現状段階数を入賞検知毎に1段階減少させる。また、それに伴い画像表示部GHは、払い出した賞球数を更新して表示する。

20

【0290】

以上により、図柄変動ゲーム終了時における大当り種別予告演出の現状段階が大当り遊技においても引き継がれる。このため、図柄変動ゲーム中において、大当り種別予告演出の現状段階がいくつとなるかについて注目させることができる。また、図柄変動ゲーム中では、大当り種別予告演出の現状段階数を、ボタン操作演出により、増加させることができるため、ボタン操作演出に対する参加意欲を持たせることができる。さらに、大当り遊技中では、演出ボタン40を操作することにより、段階数を増加させることができないため、より一層、図柄変動ゲーム中におけるボタン操作演出への参加意欲を持たせることができる。

【0291】

次に、大当り遊技が実行される際、第2の変動ゲームにて特2大当りa～特2大当りiが保留されていると判定された場合において、複数の大当り遊技に亘って実行される大当り種別予告演出の演出態様について説明する。

30

【0292】

図34には、大当り遊技中に、大当り種別予告演出が実行される演出態様について示している。なお、図34では、最初に特2大当りbが付与されるものとして説明する。また、最初に実行された特2大当りbの終了後、第2の変動ゲームが3回実行されたときに、特2大当りdが付与されるものとして説明する。また、最初に実行される特2大当りbの開始時に、第2の変動ゲームが4回保留されているものとして説明する。また、最初の大当り遊技の開始時に、大当り種別予告演出が開始されたものとして説明する。

【0293】

図34(a)に示すように、大当り遊技が開始すると、画像表示部GHは、その下部領域に、大当り種別予告演出の現状段階数を表示する。なお、大当り遊技の開始とともに、大当り種別予告演出が開始する場合、初期段階(32段階)が現状段階数として表示される。また、画像表示部GHは、その上部領域に払い出した賞球数、及び賞球獲得の期待ができる実質ラウンド数が何回実行されたかについて表示する。

40

【0294】

そして、画像表示部GHは、図34(b)及び図34(c)に示すように、賞球獲得の期待ができるラウンド遊技が実行される毎に、ラウンド演出を実行し、実質ラウンド数を更新して表示する。また、現状増加段階数が合計増加段階数の上限に達していない場合、賞球獲得の期待ができるラウンド遊技が実行される毎に、大当り種別予告演出の現状段階

50

数が増加する。図34(c)では、2ラウンド目のラウンド遊技開始時に、大当り種別予告演出の現状段階数が16段階増加していることを示している。

【0295】

なお、合計増加段階数は、保留されている特2大当りdの実質ラウンド数に比例した段階数も加算されている。すなわち、合計増加段階数の上限は、合計24ラウンド(12ラウンド+12ラウンド)に比例した段階数となっている。このため、図34(d)に示すように、大当り種別予告演出の現状段階数又は現状増加段階数が、160段階となる場合がある。このように、最初の特2大当りbの実行中における大当り種別予告演出の現状増加段階数(又は現状段階数)が、少なくとも16ラウンド(1回の大当り遊技における最大の実質ラウンド数、段階数で言えば、128段階)よりも多いと知った場合には、大当り遊技が継続することを認識することができる。

10

【0296】

また、ラウンド遊技中、大入賞口29に遊技球が入賞検知されると、入球上限個数に達するまで、画像表示部GHは、図34(e)に示すように、現状段階数を入賞検知毎に1段階減少させる。また、それに伴い画像表示部GHは、払い出した賞球数を更新して表示する。

【0297】

そして、最初の特2大当りbにおいて、賞球獲得が期待できるラウンド遊技が終了すると(つまり、12ラウンドが終了すると)、画像表示部GHは、賞球獲得が期待できない不利ラウンド遊技において、インターバル時間に行われるインターバル演出を継続して実行させる。このとき、図34(f)に示すように、大当り種別予告演出の現状段階数は、維持されたままとなり、段階数の減少及び増加は行われなくなっている。

20

【0298】

最初の特2大当りbが終了すると、保留されている特2大当りdが実行されるまで、図柄変動ゲームが実行される。このとき、超短縮演出用の変動パターンP7、P23に基づき、図柄変動ゲームが実行される。また、超短縮演出用の変動パターンP7、P23に基づき、図柄変動ゲームが実行される場合、画像表示部GHは、図34(g)に示すように、飾り図柄を極力表示しない(又は極めて小さく表示している)。また、大当り種別予告演出の現状段階数は、維持されたままとなり、段階数の減少及び増加は行われなくなっている。このため、遊技者に、インターバル時間が継続しているかのように思わせることができる。また、画像表示部GHは、ラウンド数を、表示しないようにしている。

30

【0299】

そして、保留されていた特2大当りdが実行されると、画像表示部GHは、大当り種別予告演出を継続して実行する。その際、図34(h)に示すように、画像表示部GHは、大当り種別予告演出の現状段階数を、維持したままとする。これにより、遊技者に、特2大当りbが終了し、特2大当りdが開始したと認識させにくくなっている。つまり、1繋がり的大当り遊技が実行されているかのように思わせることができる。

【0300】

なお、合計増加段階数の上限は、保留されている第2の変動ゲームのうちに、特2大当りa~特2大当りiが付与される第2の変動ゲームが存在する場合、当該保留中の大当りの実質ラウンド数が前述同様に上乘せされて更新されることとなる。

40

【0301】

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)大当り遊技の種類に応じて各ラウンド遊技における大入賞口29の開放時間が設定される。それと共に、大当り遊技における大入賞口29の合計開放時間は、大当り遊技の種類に応じて変更される。そして、複数種類の大当り遊技(例えば、特2大当りa~特2大当りi)の中には、当該大当り遊技よりもラウンド遊技の回数が多い大当り遊技における大入賞口29の合計開放時間と比較して、合計開放時間が長く設定されている大当り遊技が用意されている。例えば、16ラウンドの特2大当りcにおける大入賞口29の合計開放時間(実質8ラウンド)と比較して、12ラウンドの特2大当りdにおける合計開

50

放時間（実質 12 ラウンド）は、長く設定されている。また、12 ラウンドの特 2 大当り f における大入賞口 29 の合計開放時間（実質 6 ラウンド）と比較して、8 ラウンドの特 2 大当り g における合計開放時間（実質 8 ラウンド）は、長く設定されている。このように、大当り遊技の中には、ラウンド遊技の回数が多い大当り遊技よりも大入賞口 29 の合計開放時間が長く設定されている大当り遊技が存在する。これにより、遊技者は、ラウンド報知ランプ 51 により、大当り遊技におけるラウンド遊技の回数が少ないと報知されたとしても、ラウンド遊技の回数が多い大当り遊技よりも大入賞口 29 の合計開放時間が長い（実質ラウンド数が多い）大当り遊技が付与されることを期待して遊技を継続することができる。つまり、複数種類の大当り遊技のうちいずれの大当り遊技が付与されたか予想する楽しみを与えることができる。

10

【0302】

（2）複数種類の大当り遊技（例えば、特 2 大当り a ～ 特 2 大当り i）の中には、当該大当り遊技よりもラウンド遊技の回数が多い大当り遊技における大入賞口 29 の合計開放時間と、同じ合計開放時間が設定されている大当り遊技が用意されている。例えば、16 ラウンドの特 2 大当り b と、12 ラウンドの特 2 大当り d における合計開放時間（実質 12 ラウンド）は、同じとなっている。また、16 ラウンドの特 2 大当り c と、12 ラウンドの特 2 大当り e と、8 ラウンドの特 2 大当り g における大入賞口 29 の合計開放時間（実質 8 ラウンド）は同じとなっている。また、12 ラウンドの特 2 大当り f と、8 ラウンドの特 2 大当り h における大入賞口 29 の合計開放時間（実質 6 ラウンド）は同じとなっている。このように、ラウンド数が多い大当り遊技における大入賞口 29 の合計開放時間と同じ合計開放時間が設定されている大当り遊技が存在する。このため、遊技者は、ラウンド報知ランプ 51 によりラウンド数が最大でないと報知されたとしても、報知されたラウンド数よりも多いラウンド数を有する大当り遊技における合計開放時間と同じだけ大入賞口 29 が開放するかも知れないと期待して遊技を行うことができる。なお、本実施形態では、大当り遊技における大入賞口 29 の合計開放時間は、開放時間が最短（本実施形態では、「40ms」）であるラウンド遊技（以下、不利ラウンド遊技と示す場合がある）よりも開放時間が長い（例えば、「25000ms」）のラウンド遊技（以下、有利ラウンド遊技と示す場合がある）における大入賞口 29 の開放時間の合計により算出されている。

20

【0303】

（3）ラウンド遊技の回数が最多の大当り遊技の中には、合計開放時間が最長の大当り遊技から合計開放時間の長さの順番に従って、予め決められた複数種類分の大当り遊技が用意されている。例えば、16 ラウンドの大当り遊技の中には、実質ラウンド数の上位 3 種類が用意されている。つまり、実質 16 ラウンドの特 2 大当り a と、実質 12 ラウンドの特 2 大当り b と、実質 8 ラウンドの特 2 大当り c が用意されており、実質 6 ラウンドや実質 4 ラウンドの大当り遊技は用意されていない。これにより、ラウンド遊技の回数が最多である場合には、最長の大当り遊技から合計開放時間の長さの順番に従って、予め決められた種類の大当り遊技が実行可能となっている。このため、ラウンド報知ランプ 51 により、16 ラウンドと報知された場合には、実質 16 ラウンドでないとしても、12 ラウンドや 8 ラウンドと報知されるよりも、遊技者に有利である可能性が高いと期待させることができる。

30

40

【0304】

（4）ラウンド遊技の回数が最多の大当り遊技の中には、合計開放時間が最長の大当り遊技が含まれていると共に、ラウンド遊技の回数が最多の大当り遊技の中では、当該最長の大当り遊技が最も実行されやすくなっている。すなわち、16 ラウンドの特 2 大当り a ～ 特 2 大当り c のの中では、実質ラウンド数が 16 ラウンドの特 2 大当り a が一番選択されやすくなっている。これにより、ラウンド遊技の回数が最多の大当り遊技が実行された場合には、最長の大当り遊技が実行される可能性が高いため、遊技者の期待感を高めることができる。

【0305】

50

(5) 複数種類の大当り遊技の中には、当該大当り遊技よりもラウンド遊技の回数が多い大当り遊技における大入賞口29の合計開放時間と比較して、合計開放時間が長く設定されている大当り遊技と、当該大当り遊技よりもラウンド遊技の回数が多い大当り遊技における大入賞口29の合計開放時間と比較して、合計開放時間が短く設定されている大当り遊技が用意されている。このため、ラウンド遊技回数が多く大当り遊技における合計開放時間よりも合計開放時間の長い大当り遊技が付与される場合がある一方、ラウンド遊技回数が多く大当り遊技における合計開放時間よりも合計開放時間の短い大当り遊技が付与される場合がある。例えば、12ラウンドの大当り遊技(特2大当りd~特2大当りf)の中には、16ラウンドの特2大当りcよりも実質ラウンド数が多い場合(特2大当りdの場合)がある一方、16ラウンドの特2大当りaよりも実質ラウンド数が少ない場合(特2大当りd~特2大当りfの場合)がある。従って、ラウンド報知ランプ51により報知されるラウンド数からは、合計開放時間の長短を予測することができず、遊技者に予想する楽しさを与えることができる。

10

【0306】

(6) 複数種類の大当り遊技の中には、当該大当り遊技よりもラウンド遊技の回数が少ない大当り遊技における大入賞口29の合計開放時間と比較して、合計開放時間が長く設定されている大当り遊技と、当該大当り遊技よりもラウンド遊技の回数が少ない大当り遊技における大入賞口29の合計開放時間と比較して、合計開放時間が短く設定されている大当り遊技が用意されている。つまり、ラウンド遊技回数が少なく大当り遊技における合計開放時間よりも合計開放時間の長い大当り遊技が付与される場合がある一方、ラウンド遊技回数が少なく大当り遊技における合計開放時間よりも合計開放時間の短い大当り遊技が付与される場合がある。例えば、12ラウンドの大当り遊技(特2大当りd~特2大当りf)の中には、8ラウンドの特2大当りiよりも実質ラウンド数が多い場合(特2大当りd~特2大当りfの場合)がある一方、8ラウンドの特2大当りgよりも実質ラウンド数が少ない場合(特2大当りfの場合)がある。従って、ラウンド報知ランプ51により報知されるラウンド数からは、合計開放時間の長短を予測することができず、遊技者に予想する楽しさを与えることができる。

20

【0307】

(7) 複数種類の大当り遊技の中には、当該大当り遊技よりもラウンド遊技の回数が少ない大当り遊技における大入賞口29の合計開放時間と、同じ合計開放時間が設定されている大当り遊技が用意されている。つまり、ラウンド数が少なく大当り遊技における大入賞口29の合計開放時間と同じ合計開放時間が設定されている大当り遊技が存在する。例えば、特2大当りbと、特2大当りdの実質ラウンド数は同じである。なお、本実施形態では、大当り遊技における大入賞口29の合計開放時間は、有利ラウンド遊技における大入賞口29の開放時間の合計により算出されている。このため、ラウンド数が最少でなかったとしても、報知されたラウンド数よりも少ない実質ラウンド数の大当り遊技における合計開放時間と同じだけ開放するかも知れないと思わせ、遊技者に緊張感を与えることができる。

30

【0308】

(8) ラウンド遊技の回数毎に、合計開放時間の異なる大当り遊技が、予め決められた種類ずつ用意されている。例えば、16ラウンドの大当り遊技には、3種類の特2大当りa~特2大当りcが用意されており、12ラウンドの大当り遊技には、3種類の特2大当りd~特2大当りfが用意されており、8ラウンドの大当り遊技には、3種類の特2大当りg~特2大当りiが用意されている。これにより、ラウンド報知ランプ51により報知されるラウンド数が同じであっても、合計開放時間が異なる複数種類の大当り遊技が付与される。このため、ラウンド数がいずれであっても、合計開放時間がいずれになるか予想する楽しさを与えることができる。

40

【0309】

(9) 賞球を獲得できる大当り遊技であって、ラウンド遊技の回数が最少の大当り遊技の中には、賞球を獲得できる大当り遊技のうち、合計開放時間が最短の大当り遊技が含ま

50

れていると共に、ラウンド遊技の回数が最少の大当り遊技の中では、当該最短の大当り遊技が最も実行されやすくなっている。例えば、8ラウンドの特2大当りg～特2大当りiの中では、特2大当りiが一番実行されやすい。これにより、ラウンド数が「8」である場合には、賞球を獲得できる大当り遊技のうち、開放時間が最短の大当り遊技が実行される可能性が高いため、遊技者の緊張感を高めることができる。従って、ラウンド遊技の回数が最少の大当り遊技が実行された場合であっても、遊技の興趣が向上する。

【0310】

(10) 演出制御用CPU31aは、大当り期待度に応じて、大当り予告演出の段階数を決定する。すなわち、演出制御用CPU31aは、大当り判定が肯定の場合に選択されやすい演出内容が決定された場合には、否定の場合に選択されやすい演出内容が決定された場合と比較して、大当り予告演出の段階数を高確率で多く決定する。また、演出制御用CPU31aは、大当り遊技の合計開放時間、すなわち実質ラウンド数に応じて、大当り種別予告演出の段階数を決定する。すなわち、大当り予告演出の段階数から、大当り期待度を予想し、大当り種別予告演出の段階数から大当り遊技の有利度を予想することができる。これにより、大当り予告演出の段階数から、大当りとなる可能性が高い場合には、大当り遊技の有利度を予想することができる大当り種別予告演出の段階数に対して注目させることができ、遊技者を飽きさせることがない。

10

【0311】

(11) 演出制御用CPU31aは、大当り判定の判定結果が肯定の場合に限り、予め決められた大当り確定段階数(規定段階数)を大当り予告演出の現状段階数として決定可能としている。このため、遊技者は、大当り予告演出の段階数が大当り確定段階数となった場合、大当りが確定したことを認識する。その後、大当り種別予告演出の段階数の多さにより大当り遊技の種類(有利度)を判断することができるため、大当り確定段階数であっても、大当り種別予告演出の段階数がどこまで進むかについて継続的に注目させることができる。

20

【0312】

(12) 演出制御用CPU31aは、大当り予告演出の現状段階数が大当り確定段階数となった場合、大当り種別予告演出を実行させる。このため、大当り予告演出により、まず、大当りの有無について注目させた後、大当り遊技の有利度について注目させることができる。

30

【0313】

(13) 大当り種別予告演出は、大当り遊技中も実行可能に構成されている。そして、演出制御用CPU31aは、図柄変動ゲーム中から大当り種別予告演出を開始させ、大当り遊技中に大当り種別予告演出を終了させる場合、大当り遊技の合計開放時間に応じて決定された大当り種別予告演出の段階数に達するまで、図柄変動ゲーム中から継続して大当り種別予告演出を実行させる。このため、大当り遊技の有利度を知りたい遊技者に、大当り遊技中も大当り種別予告演出に対して継続して注目させることができる。また、大当り遊技中も継続するため、図柄変動ゲーム中にどれまで段階数が増加するかについて注目させることができる。また、図柄変動ゲーム中に、あまり段階数が増加しなかった場合であっても、大当り遊技中に増加する可能性があるため、遊技者は、大当り遊技の有利度が高いのではないかと期待して遊技を継続することができる。

40

【0314】

(14) 大当り種別予告演出の現状段階数は、大入賞口29へ入賞可能な遊技球の数と比例している。このため、遊技者は、大当り種別予告演出の現状段階数から大入賞口29へ入賞可能な遊技球の数を認識できる。このため、大当り種別予告演出の現状段階数がいずれになるか注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。また、大当り遊技中も大当り種別予告演出を継続することができるため、ゲーム終了時における大当り種別予告演出の現状段階数に基づき、大当り遊技において最低限入賞可能な遊技球の数を認識できる。このため、大当り種別予告演出の現状段階数がいずれになるか注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

50

【 0 3 1 5 】

(1 5) 演出制御用 C P U 3 1 a は、大当り遊技の合計開放時間（実質ラウンド数）に応じて大入賞口 2 9 へ入賞可能な遊技球の数を算出し、算出した遊技球数に応じて大当り種別予告演出において増加させる合計増加段階数の上限を決定する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当り種別予告演出中、現状増加段階数が演出制御用 C P U 3 1 a により決定された合計増加段階数の上限に達するまで、大当り種別予告演出の段階数を増加させる。その一方、演出制御用 C P U 3 1 a は、遊技球が大入賞口 2 9 へ入賞する毎に、大当り演出の現状段階数を減少させる。このように、本実施形態では、大当り種別予告演出の現状段階数は、大入賞口 2 9 への入賞可能な遊技球の数を表わしている。大当り種別予告演出の現状段階数がいずれになるか注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。また、現状段階数が減少するため、遊技者は、入賞可能な残り遊技球数を容易に把握することができる。その一方で、合計増加段階数の上限を認識しにくくさせ、大当り遊技がいつまでも継続するかのように思わせることができる。

10

【 0 3 1 6 】

(1 6) 主制御用 C P U 3 0 a は、大当り遊技中、第 2 特図始動保留記憶数が存在する場合、第 2 特図始動保留記憶数に関係付けて記憶した大当り判定用乱数に基づき、保留されている第 2 の変動ゲームの中に、大当りとなる図柄変動ゲームが存在するか否かを判定する保留大当り判定を行う。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、保留大当り判定の判定結果が肯定の場合、当該保留大当り判定において使用した大当り判定用乱数と共に取得した大当り種別用乱数に基づき、保留されている大当り遊技の種類を判定する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、判定結果に基づき、第 2 特図始動保留記憶数と大当り遊技の種類を指定する先読みコマンドを出力する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、実行されている大当り遊技の有利度と、先読みコマンドにより特定した保留中の大当り遊技の有利度を合わせた有利度に基づき、大当り種別予告演出の演出内容を決定する。

20

【 0 3 1 7 】

このように、大当り種別予告演出では、実行中の大当り遊技の有無だけではなく、保留中の大当り遊技の有利度も合わせて示唆する。このため、大当り遊技中、どれだけ遊技者に有利な状態が継続するかについて大当り種別予告演出により知ることができ、遊技者の興趣が向上する。また、大当り種別予告演出では、保留中の大当り遊技の有利度だけでなく、実行中の大当り遊技の有利度も合わせて報知している。このため、遊技者は、合わせた有利度から獲得が期待できる利益の大きさを認識でき、遊技の興趣が向上する。また、2 回の大当り遊技の有利度を合わせて報知しているため、遊技者には恰も 1 回の大当り遊技の有利度が示されているように思わせることができる。そして、通常、2 回合わせた大当り遊技の有利度の方が、1 回の大当り遊技の有利度よりも大きくなっている可能性が高いので、より有利な大当り遊技が 1 回付与されたかのように思わせることができる。また、遊技者にあまり有利でない大当り遊技（例えば、特 2 大当り i ）が付与される場合であっても、有利度を合わせて報知するため遊技者に気付かせ難くすることができる。

30

【 0 3 1 8 】

(1 7) 大当り種別予告演出の現状段階数は、大入賞口 2 9 へ入賞可能な遊技球の数と比例させている。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ S 2 0 5 やステップ S 7 0 5 で、実行させる大当り遊技の有利度（実質ラウンド数）に応じて、大入賞口 2 9 へ入賞可能な第 1 の遊技球数を特定する。具体的には、実質ラウンド数に上限入球個数を乗算することにより、第 1 の遊技球数を特定する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、特定した第 1 の遊技球数に比例した大当り種別予告演出の合計増加段階数の上限（第 1 の段階数）を特定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ S 7 0 8 において、保留されている大当り遊技の有利度（実質ラウンド数）に応じて、大入賞口 2 9 へ入賞可能な第 2 の遊技球数を特定する。具体的には、実質ラウンド数に上限入球個数を乗算することにより、第 2 の遊技球数を特定する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、特定した第 2 の遊技球数に比例した大当り種別予告演出の合計増加段階数の上限（第 2 の段階数）を特定する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当り種別予告演出における合計増加段階数

40

50

の上限を、第1の段階数と第2の段階数の合計数とする。

【0319】

その一方、演出制御用CPU31aは、ステップS808において、演出制御用CPU31aは、現在のラウンド数に比例した段階数、又はいままでの現状増加段階数のうちいずれが多い方を特定し、特定した段階数を、実行させる今回のラウンド遊技における現状増加段階数の下限として決定することから、大当り遊技において実質ラウンド数以上の段階数を増加させる。換言すると、演出制御用CPU31aは、大当り種別予告演出において増加させる合計増加段階数の上限を第1の段階数と第2の段階数の合計数とする一方、下限を第1の段階数として設定した範囲内の段階数の中から合計増加段階数を決定している。

10

【0320】

このように、合計増加段階数の下限を、第1の段階数としたため、入賞可能な遊技球を全て入賞させたにもかかわらず、大当り遊技終了時において、現状段階数が初期段階「0」より大きかった場合には、保留されている大当り遊技が存在することを認識できる。このため、遊技者は、大当り遊技中、入賞可能な遊技球を全て入賞させたいとより強く思わせることができ、遊技球が入賞するか否かについて興趣をより向上させることができる。また、入賞した遊技球数により大当り種別予告演出の現状段階数が変化するため、実行中の大当り遊技の種類がさらに存在するか認識しにくくなる。その一方で、大当り遊技終了時となっても次の大当り遊技で少なくともどれだけ入賞させることができるかについて容易に認識することができる。また、大当り遊技が継続しているかのように見せることができる。また、入賞毎に段階数が減るため、入賞するか否かに注目させ、興趣を向上させる。

20

【0321】

(18)大当り遊技終了後、保留記憶数の上限に達する数の図柄変動ゲームが実行されるまでの各図柄変動ゲームの演出時間、又は大当り遊技終了後、保留記憶数の上限に達する前に大当り遊技が付与される場合には、付与されるまでに実行される各図柄変動ゲームの演出時間は、保留記憶数の上限に達する数の図柄変動ゲームが実行された後における図柄変動ゲームの演出時間よりも短く設定されている。本実施形態では、特2大当りa～特2大当りiの終了後、第2特図始動保留記憶数の上限に達する数の図柄変動ゲームが実行されるまで、又は特2大当りa～特2大当りiの終了後、保留記憶数の上限に達する前に特2大当りa～特2大当りiが付与される場合には、付与されるまでに実行される各図柄変動ゲームの演出時間は、超短縮演出用の変動パターンP7、P23に基づき決定される。そして、超短縮演出用の変動パターンにより特定される演出時間は、図柄変動ゲームの演出時間のうち最も短い時間が設定されている。これにより、保留されている大当り遊技が実行されるまでに実行される各図柄変動ゲームの演出時間を、第2特図始動保留記憶数の上限に達する数の図柄変動ゲームが実行された後における図柄変動ゲームの演出時間よりも、短くすることができる。従って、保留中の大当り遊技を素早く付与することができ、遊技者に大当り遊技が連続したと思わせる、又は1繋がり的大当り遊技と思わせることができる。また、大当り遊技の間に図柄変動ゲームが実行されることにより、間延びすることを防止できる。

30

40

【0322】

(19)演出制御用CPU31aは、大当り遊技終了時において、保留されている大当り遊技が存在する場合には、大当り種別予告演出を次の大当り遊技が実行されるまで継続して実行させる。これにより、大当り遊技が終了しても保留されている大当り遊技が実行されるまで、遊技者に大当り遊技が継続しているかのように見せることができる。

【0323】

(20)演出制御用CPU31aは、保留されている第2の変動ゲームが存在しない場合であっても、実行されている大当り遊技の種類に基づき、実行されている大当り遊技中に実行させる大当り種別予告演出の演出内容を決定する。これにより、大当り種別予告演出が実行されたとしても、保留されている大当り遊技が存在するか否かを判別できなくな

50

り、大当り種別予告演出についてより注目させることができる。

【 0 3 2 4 】

(2 1) 演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ S 2 0 3 の処理において保留中の大当り遊技が存在すると特定した場合、保留大当り判定の対象となった図柄変動ゲームが実行されるまで、大当り種別予告演出を複数回の図柄変動ゲームに亘って実行させることが可能となっている。つまり、大当り遊技が保留されていると判定した図柄変動ゲームで、大当り種別予告演出が実行された場合、保留中の大当り遊技が付与されるまで、大当り種別予告演出が継続する。また、図 2 1 の大当り種別予告演出実行処理に示すように、少なくとも図柄変動ゲーム毎に、大当り種別予告演出の合計増加段階数の上限に達するまで段階数を増加させることが可能に構成されている。

10

【 0 3 2 5 】

これにより、大当り種別予告演出では、保留されている大当り遊技の有利度を、現状段階数 (又は現状増加段階数) から認識できるようになっている。また、大当り種別予告演出は、段階的に実行されるため (段階数が段階的に増加するため) 、遊技者にどれだけ段階数が進むのかについて継続的に注目させることができる。従って、例えば、大当りが確定することが報知されてしまった場合であっても、大当り種別予告演出による示唆の対象となる図柄変動ゲームで大当り表示結果が表示されて終了するまで、保留されている大当り遊技の有利度について継続的に注目させることができる。このため、遊技者を待たせることが無く、大当り種別予告演出が間延びすることがない。また、図柄変動ゲーム毎に段階数が増加する可能性があるため、遊技者に、大当り種別予告演出が何回の図柄変動ゲームに亘って実行されるかについて注目させることができる。

20

【 0 3 2 6 】

(2 2) 演出制御用 C P U 3 1 a は、ボタン操作演出を実行させる場合、演出ボタン 4 0 の操作が可能であることを示す指示画像 S G を複数表示させる。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、操作パターンフラグに「 2 」が設定されている場合、演出ボタン 4 0 が操作される毎に予め決められた順番で指示画像 S G を消去させる。そして、指示画像 S G の表示態様は、複数種類 (本実施形態では 3 種類) 用意されている。これにより、操作した毎に、予め決められた順番に指示画像 S G が消去されることから、遊技者に操作したことの実感を与えることができる。また、何回操作したか、及び何回操作すれば、表示態様が異なる指示画像 S G が消去されるかを容易に認識することができる。このため、複数回の操作が煩わしいと思う遊技者に対しても、期待度が高そうな表示態様の指示画像 S G が実行されるまでに目標となる回数を容易に把握させて、操作させることができる。

30

【 0 3 2 7 】

(2 3) 演出制御用 C P U 3 1 a は、指示画像 S G を消去させた場合、指示画像の消去数に応じた数の指示画像 S G を新たに表示させる。これにより、消去しても新たに指示画像 S G が表示されるため、操作を継続させることができる。また、新たに指示画像 S G が表示されるため、どのような表示態様の指示画像 S G が表示されるかについて注目させることができる。

【 0 3 2 8 】

(2 4) 演出制御用 C P U 3 1 a は、ボタン操作演出の開始時において、通常表示態様とは異なる特別な表示態様 (高期待度表示態様又は確定表示態様) の指示画像 S G を 1 以上表示させる。それと共に、演出制御用 C P U 3 1 a は、指示画像 S G を消去させる際、表示されている指示画像 S G の表示態様が全て通常表示態様である場合には、通常表示態様とは異なる特別な表示態様の指示画像 S G を新たに表示させる。これにより、表示態様の異なる複数種類の指示画像 S G が必ず表示されるようになっている。このため、遊技者に、操作を継続すれば、通常とは異なる表示態様の指示画像 S G を消去させることが可能であること、及び通常とは異なる表示態様の指示画像 S G を消去させるまでに必要な操作回数を常に認識させることができる。また、指示画像 S G を消去させる場合であっても、特別な表示態様の指示画像 S G が 1 以上表示させるように新たな指示画像 S G を表示させている。このため、常に、通常とは異なる表示態様の指示画像 S G を消去させることが可

40

50

能であることを示すことができ、遊技者に操作を継続させる意欲を持たせることができる。

【 0 3 2 9 】

(2 5) 演出制御用 CPU 3 1 a は、ボタン操作演出において指示画像 S G が消去される毎に、大当たり期待度を示唆する大当たり予告演出又は大当たり遊技の種類を示唆する大当たり種別予告演出における段階数を増加させる契機とすることができる。つまり、段階増加条件の成立契機とすることができる。このため、ボタン操作演出において指示画像 S G が消去される毎に、段階増加条件の成立し、大当たり予告演出又は大当たり種別予告演出の段階が増加する(大当たり予告演出又は大当たり種別予告演出が実行される)可能性があるため、遊技者に沢山操作させることができる。そして、段階増加条件が成立する確率は、ボタン操作演出において消去させる指示画像 S G の表示態様に応じて、変更される。このため、通常態様とは異なる表示態様の指示画像 S G を消去させることに対して意欲を持たせることができる。従って、通常態様とは異なる表示態様の指示画像 S G が表示されていることにより、遊技の興趣を向上させ、操作させる意欲を持たせることが可能となる。

10

【 0 3 3 0 】

(2 6) 演出制御用 CPU 3 1 a は、ボタン操作演出において、操作パターンフラグに「 1 」が設定されているときに、前記演出ボタン 4 0 が継続的に操作されている場合、予め決められた順番で指示画像 S G を消去させる。これにより、演出ボタン 4 0 が継続的に操作されている場合、予め決められた順番に指示画像 S G が消去されることから、遊技者に操作したことの実感を与えることができる。また、どれだけの期間、操作したか、及びどれだけの期間、継続して操作すれば、表示態様が異なる指示画像 S G が消去されるかを容易に認識することができる。このため、長期間の操作が煩わしいと思う遊技者に対しても、特別な表示態様の指示画像 S G が消去されるまでに必要な操作時間を容易に把握させて、操作させることができる。また、継続して押すだけで指示画像 S G を消去できるため、操作毎に指示画像 S G を消去する場合と比較して、素早く指示画像 S G を消去することが可能となっている。また、遊技者の操作スピードにかかわらず、同じ速度で指示画像 S G を消去させることができ、どのような遊技者に対しても平等に機会を与えることができる。

20

【 0 3 3 1 】

(2 7) 指示画像 S G の表示態様は、複数種類用意されており、操作有効期間に応じて、新たに表示させる指示画像 S G の表示態様の選択確率を変更する。具体的には、操作有効期間の開始から所定の経過時間が経過したときにおいては、高期待度表示態様及び確定表示態様の指示画像 S G の選択率が高確率となる。このため、残り時間が短いときには、特別な表示態様の指示画像 S G を表示させやすくする、長いときには、通常表示態様の指示画像 S G を表示させやすくするというように、新たな指示画像 S G の表示態様に変化をもたらすことができる。従って、操作スピードが異なっており、新たに表示させる指示画像 S G の数が少なく、特別な表示態様の指示画像 S G を表示させるチャンスが少なかったとしても、操作有効期間に応じて表示態様の選択確率が変化する。このため、操作を続けていけば(指示画像 S G を消去させ続けていけば)、遊技者の操作スピードに関係なく、遊技者が消去したい表示態様の指示画像 S G を表示される可能性を与えることができる。従って、遊技者に操作を継続させる意欲を持たせることができる。また、操作スピードにかかわらず遊技者に対して平等に消去したい表示態様(つまり、高期待度表示態様又は確定表示態様)の指示画像 S G を消去させるチャンスを与えることができる。

30

40

【 0 3 3 2 】

(2 8) 操作有効期間の残り時間が短くなったとき(経過時間が経過したとき)、通常表示態様とは異なる特別な表示態様の指示画像を新たに表示しやすくなっている。このため、操作有効期間の残り時間が短くなっても、つまり、長期間操作させた後であっても、遊技者に継続して演出ボタン 4 0 を操作させる意欲を持たせることができる。

【 0 3 3 3 】

(2 9) 演出制御用 CPU 3 1 a は、ボタン操作演出において、操作パターンフラグに

50

「１」が設定されているときに、操作されている演出ボタン４０の種類に応じて消去する速度を変更する。つまり、演出ボタン４０ｂが操作されているときには、演出ボタン４０ａが操作されているときと比較して、指示画像ＳＧを消去する速度を速くすることができる。このため、遊技者にどの演出ボタン４０を操作するかについて興味を持たせ、興味を向上することができる。

【０３３４】

なお、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。

・上記実施形態では、大当り遊技中、ボタン操作演出を実行しなかったが、ボタン操作演出を実行しても良い。そして、ボタン操作演出により、段階増加条件が成立した場合には、大当り種別予告演出の現状段階及び現状増加段階数を増加させても良い。

10

【０３３５】

・上記実施形態では、大当り遊技中、画像表示部ＧＨは、実質ラウンド数を表示させていたが、表示しなくても良い。また、ラウンド数を表示しなくても良い。このようにすれば、大当り種別予告演出の現状段階数及び現状増加段階数に対してより注目させることができ、大当り種別予告演出の興味が向上する。

【０３３６】

・上記実施形態では、確変状態を付与可能に構成したが、付与しなくても良い。また、変短状態を付与可能に構成したが、付与しなくても良い。

・上記実施形態において、変短状態が付与された場合、第２始動入賞口２７への入球確率が通常状態よりも向上すればよい。従って、第２始動入賞口２７への入球確率が通常状態よりも向上するならば、開閉羽根２６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短縮しなくてもよい。同様に、第２始動入賞口２７への入球確率が通常状態よりも向上するならば、普図ゲームの普通当り確率が通常確率から高確率に変動しなくてもよい。また、第２始動入賞口２７への入球確率が通常状態よりも向上するならば、開閉羽根２６の開放パターンを変更しなくても良い。また、第２始動入賞口２７への入球確率が通常状態よりも向上するならば、図柄変動ゲームの変動時間を短縮しなくても良い。

20

【０３３７】

・上記実施形態において、大当り種別予告演出では、大当り遊技の実質ラウンド数に比例した段階数を上限としていたが、大当り遊技のラウンド数（ラウンド報知ランプ５１により報知されるラウンド数）に比例した段階数を上限としてもよい。

30

【０３３８】

・上記実施形態において、大当り遊技中における大当り種別予告演出において、ラウンド遊技毎に、現状段階数及び現状増加段階数を増加させたが、ラウンド遊技毎に増加させなくても良い。例えば、インターバル時間中に増加させても良く、大入賞口２９に遊技球が入球上限個数以上（所謂オーバー入賞時）に増加させても良い。

【０３３９】

・上記実施形態において、演出制御用ＣＰＵ３１ａは、大当り判定の判定結果が肯定の場合には、否定の場合と比較して、大当り予告演出の段階数を高確率で多く決定してもよい。

40

【０３４０】

・上記実施形態において、図柄変動ゲーム中に、大当り予告演出と大当り種別予告演出を同時に実行させても良い。このようにしたとき、大当り種別予告演出の段階数が多い場合には、大当り予告演出の段階数について注目させることができる。このため、大当り期待度と、大当り遊技の有利度を予告するため、遊技者を飽きさせることが無く、遊技の興味が向上させることができる。

【０３４１】

・上記実施形態において、演出制御用ＣＰＵ３１ａは、大当り判定の判定結果が肯定の場合、大当り予告演出の段階数の上限として、大当り確定段階以上の段階数を設定してもよい。なお、大当り確定段階以上の段階数を設定する場合には、確変状態の付与の有無、

50

変短状態の付与回数などにより段階数を変更させても良い。

【0342】

・上記実施形態では、演出制御用CPU31aは、大当り種別予告演出の段階数を、大入賞口29へ遊技球が入賞する毎に減少させた。この別例として、演出制御用CPU31aは、大当り遊技中に実行させる大当り種別予告演出において、決定した合計増加段階数の上限に達するまで段階数を増加させる一方、有利ラウンド遊技毎に、大当り種別予告演出の段階数を減少させるようにしてもよい。これにより、大当り種別予告演出の段階数により、有利ラウンド遊技の数を認識することができる。また、有利ラウンド遊技が開始される毎に段階数が減少するため、段階数が初期値よりも大きい場合には、まだ実行される有利ラウンド遊技の数が存在すること、すなわち、実行中の大当り遊技が継続すること、又は保留されている大当り遊技が存在することを認識することができる。従って、遊技者に大当り種別予告演出の段階数についてより注目させることができる。

10

【0343】

・上記実施形態では、複数の始動入賞口を備え、それぞれの始動入賞口に対応した図柄変動ゲームを実行可能としたが、いずれか一方の図柄変動ゲームのみを実行可能としても良い。

【0344】

・上記実施形態において、複数の図柄変動ゲームに亘って大当り種別予告演出を実行させる際、図柄変動ゲーム毎に、合計増加段階数の上限に達するまで段階数を増加させてもよい。図柄変動ゲーム毎に段階数が増加するため、遊技者に、大当り種別予告演出が何回の図柄変動ゲームに亘って実行されるかについて注目させることができる。

20

【0345】

・上記実施形態において、演出制御用CPU31aは、ボタン操作演出において、操作パターンフラグに「1」が設定されているときに、演出ボタン40が継続的に操作されている場合、指示画像SGを消去する速度を徐々に加速させていってもよい。加速していくため、遊技者に継続して操作する意欲を持たせることができる。また、長期間操作していることについて実感を持たせることができる。

【0346】

・上記実施形態において、確変確定モード又はチャンスモード中、飾り図柄を表示しない、又は極力小さく表示するようにしてもよい。これにより、大当り遊技と図柄変動ゲームの境目が分かり難くなり、大当り予告演出や大当り種別予告演出に対してより注目させることができる。

30

【0347】

・上記実施形態では、複数の演出モードを備えたが、備えなくても良い。また、確変確定モード中のみ、大当り予告演出、大当り種別予告演出、及びボタン操作演出を実行させたが、他の演出モード中に実行させても良い。

【0348】

・上記実施形態では、先読みコマンドを確変確定モード中でしか使用しなかったが、他の演出モードにおいて使用できるようにしてもよい。なお、確変状態が付与されていないときに、大当りか否かを事前判定する際には、通常状態における大当り判定値と比較することとなる。

40

【0349】

・上記実施形態のステップS604において、操作有効期間の開始から予め決められた経過時間を経過したか否かにより、表示態様の決定確率を変更した。この別例として、経過時間を複数段階も受けても良い。例えば、操作有効期間の1/4を経過したときに当選確率を上げると共に、3/4を経過したときに更に当選確率を上げて良い。

【0350】

・上記実施形態において、大当り予告演出中は、連打を要求する操作態様とする（操作パターンフラグ「2」を設定する）一方、図柄変動ゲームにおける大当り種別予告演出中は、長押しを要求する操作態様とする（操作パターンフラグ「1」を設定する）ようにし

50

てもよい。

【 0 3 5 1 】

・上記実施形態において、複数の図柄変動ゲームに亘って大当り予告演出を実行させても良い。つまり、大当り予告演出の現状段階が上限に達しなかった場合、次の図柄変動ゲームにおいて続きから段階を増加させても良い。

【 0 3 5 2 】

・上記実施形態において、演出ボタンと、演出トリガー又は十字キー等の異なった形状の操作手段を複数設けてもよい。この場合、操作手段により、指示画像 S G の消去速度を変更しても良い。

【 0 3 5 3 】

・上記実施形態の図柄変動ゲーム中における大当り種別予告演出において、段階増加条件が成立する毎に、1 単位（8 段階）毎増加するようになっていたが、合計増加段階数の上限内で、複数単位増加させても良い。その際、抽選により、増加させる単位を決定すればよい。

【 0 3 5 4 】

・上記実施形態において、指示画像 S G の表示態様におうじて、段階増加条件が成立する際に必要な操作回数又は継続操作時間を変更しても良い。例えば、特別な表示態様の指示画像 S G を消去する際には、より多くの回数の操作又は操作時間を要求しても良い。

【 0 3 5 5 】

・上記実施形態において、消去させる指示画像の表示態様に応じて異なる関連演出を行わせても良い。例えば、消去させる指示画像 S G の表示態様に応じて、関連演出としての成立演出の演出態様（出現キャラクタの種類）を変更しても良い。

【 0 3 5 6 】

・上記実施形態において、消去させる指示画像の表示態様に応じた表示画像を表示させても良い。例えば、消去させる指示画像 S G の表示態様に応じて、成立演出において出現させるキャラクタの種類を変更しても良い。

【 0 3 5 7 】

・上記実施形態において、通常態様とは異なる特別な表示態様の指示画像の消去数に応じて、大当り期待度又は大当り遊技の種類が示唆されるようにしてもよい。この場合、大当り期待度又は大当り遊技の種類に応じて、特別な表示態様の指示画像の出現数を決定すればよい。

【 0 3 5 8 】

・上記実施形態では、ラウンド遊技の回数が多い大当り遊技よりも大入賞口 2 9 の合計開放時間が長く設定されている大当り遊技を用意したが、いずれか一方、又は両方を用意しなくても良い。例えば、1 6 ラウンドの特 2 大当り c よりも大入賞口 2 9 の合計開放時間が長い特 2 大当り d を用意したが、いずれか一方、又は両方を用意しなくても良い。

【 0 3 5 9 】

・上記実施形態では、ラウンド数が多い大当り遊技における大入賞口 2 9 の合計開放時間と同じ合計開放時間が設定されている大当り遊技が存在したが、存在しなくても良い。例えば、1 6 ラウンドの特 2 大当り b と大入賞口 2 9 の合計開放時間が同じ特 2 大当り d を用意したが、特 2 大当り b を用意しなくても良い。

【 0 3 6 0 】

・上記実施形態では、ラウンド遊技の回数が最多（1 6 ラウンド）の大当り遊技の中には、合計開放時間が最長の大当り遊技から合計開放時間の長さの順番に従って、予め決められた複数種類分の大当り遊技が用意されていたが、複数種類用意しなくても良く、1 種類でも良い。また、合計開放時間の長さの順番に従って、用意しなくても良い。例えば、1 6 ラウンドの大当り遊技の実質ラウンド数を、1 2 ラウンド、6 ラウンド、4 ラウンドとしてもよい。

【 0 3 6 1 】

・上記実施形態において、ラウンド遊技の回数が最多の大当り遊技（特 2 大当り a ～特

10

20

30

40

50

2大当りc)の中では、最長の大当り遊技(特2大当りa)が最も実行されやすくなっていたが、このようにしなくても良い。例えば、特2大当りb又は特2大当りcを最も実行されやすくしても良い。

【0362】

・上記実施形態において、確変確定モードが継続可能な大当り遊技(特2大当りa~特2大当りi)のうち、ラウンド遊技の回数が最少の大当り遊技(特2大当りg~特2大当りi)の中では、最短の大当り遊技(特2大当りi)が最も実行されやすくなっていたが、このようにしなくても良い。例えば、特2大当りg又は特2大当りhを最も実行されやすくしても良い。

【0363】

・上記実施形態では、ラウンド報知ランプ51により報知されるラウンド数と、賞球獲得の期待ができるラウンド数(実質ラウンド数)が異なる場合があったが、一致させても良い。また、ラウンド数が異なる大当り遊技を複数設けたが、ラウンド数を同じにしても良い。

【0364】

・上記実施形態において、12ラウンドの特2大当りd~特2大当りfのうち、特2大当りeの決定確率を最も高確率としても良い。すなわち、ラウンド遊技の回数が最多(16ラウンド)又は最少(4ラウンド)のいずれでもない大当り遊技(例えば12ラウンドの大当り遊技)の中では、合計開放時間が最長(実質12ラウンド)又は最短(実質6ラウンド)のいずれでもない中間(実質8ラウンド)の大当り遊技が最も実行されやすくしてもよい。このようにした場合、ラウンド遊技の回数が最多又は最少のいずれでもない大当り遊技では、中間の大当り遊技が実行されることを期待させることができる。このため、遊技者に安心感を与えることができる。

【0365】

・上記実施形態では、大当り予告演出及び大当り種別予告演出を実行させたが、実行させなくても良い。この場合、ボタン操作演出における成立演出で、大当り期待度又は大当り遊技の種類を報知しても良い。

【0366】

・上記実施形態では、大当り予告演出において、現状段階数が、予め決められた規定段階(第4段階)に到達した場合には、大当りとなることが確定したが、確定しなくても良い。

【0367】

・上記実施形態では、大当り予告演出の現状段階数が、予め決められた規定段階(第4段階)に到達した場合に大当り種別予告演出を実行させたが、それ以前の段階から実行させても良い。

【0368】

・上記実施形態では、図柄変動ゲーム中から大当り種別予告演出を実行させた場合、大当り遊技中も大当り種別予告演出を継続可能に構成したが、大当り遊技中は、大当り種別予告演出が実行されなくても良い。または、異なる演出態様で大当り種別予告演出を実行させても良い。

【0369】

・上記実施形態では、大当り種別予告演出の段階数は、大入賞口29へ入賞可能な遊技球の数と比例させたが、比例させなくても良い。実質ラウンド数のみと比例させても良いし、払出可能な賞球数と比例させても良い。また、大入賞口29の合計開放時間と比例させても良い。

【0370】

・上記実施形態では、大当り遊技中、大入賞口29へ遊技球が入賞する毎に大当り種別予告演出の段階数を減少させたが、減少させなくても良い。これにより、実質ラウンド数がいくつであるか、認識しやすくなる。

【0371】

・上記実施形態では、大当り遊技中、大入賞口 2 9 へ遊技球が 1 球入賞する毎に、1 段階ずつ、大当り種別予告演出の現状段階数を減少させたが、予め決められた減少パターンで段階数を減少させても良い。例えば、実質ラウンド数が 1 ラウンド増加する毎に 1 5 段階増加させるとし、1 球目の入球時には 3 段階減少させ、2 球目の入球時には 2 段階減少させ、3 球目の入球時には 1 段階減少させ、4 球目の入球時には 3 段階減少させ、5 球目の入球時には 2 段階減少させ、6 球目の入球時には 1 段階減少させ、7 球目の入球時には 2 段階減少させ、8 球目の入球時には 1 段階減少させるようにしてもよい。これにより、減算する段階数を予め決められたパターンとすることができ、大入賞口 2 9 へ入賞可能な遊技球数を予想しにくくすることができる。このため、いつまで大当り遊技が継続するかについて注目させることができる。また、入球上限個数以上の遊技球が入球した場合、その事実を分かり難くすることができる。

10

【 0 3 7 2 】

・上記実施形態では、大当り種別予告演出において、保留されている大当り遊技の有利度（実質ラウンド数）と、実行中の大当り遊技の有利度（実質ラウンド数）を合わせて報知可能に構成されていたが、実行中の大当り遊技の有利度のみを報知可能としても良い。

【 0 3 7 3 】

・上記実施形態では、特 2 大当り a ~ 特 2 大当り i の終了後、特 2 特図始動保留記憶数の上限に達する回数（4 回）の図柄変動ゲームが実行されるまで、超短縮演出用の変動パターン P 7 , P 2 3 に基づき、図柄変動ゲームを実行させたが、実行させなくても良い。すなわち、通常の変動パターン P 1 ~ P 6 , P 1 1 ~ P 1 4 , P 2 2 に基づき、図柄変動

20

【 0 3 7 4 】

・上記実施形態では、特 2 大当り a ~ 特 2 大当り i の終了後、特 2 特図始動保留記憶数の上限に達する回数（4 回）の図柄変動ゲームが実行されるまで、超短縮演出用の変動パターン P 7 , P 2 3 に基づき、図柄変動ゲームを実行させた。この別例として、特 2 特図始動保留記憶数の上限に達する回数（4 回）の図柄変動ゲームが実行されるまでに特 2 大当り a ~ 特 2 大当り i が保留されている場合に限り、超短縮演出用の変動パターン P 7 , P 2 3 に基づき、図柄変動ゲームを実行させてもよい。

【 0 3 7 5 】

・上記実施形態において、大当り予告演出は、複数種類の第 1 予告画像を段階的に表示させる演出であったが、大当り期待度に応じた第 1 予告画像を表示させるだけでもよい。

30

・上記実施形態において、大当り種別予告演出は、複数種類の第 2 予告画像を段階的に表示させる演出であったが、大当り遊技の種類に応じた第 2 予告画像を表示させるだけでもよい。

【 0 3 7 6 】

・上記実施形態において、大当り遊技の有利度は、実質ラウンド数でなくてもよい。例えば、確変状態が設定されるゲーム回数が決めている場合であって、当該ゲーム回数が複数存在する場合、当該ゲーム回数を大当り遊技の有利度としても良い。同様に、変短状態が設定されるゲーム回数が決めている場合であって、当該ゲーム回数が複数存在する場合、当該ゲーム回数を大当り遊技の有利度としても良い。

40

【 0 3 7 7 】

・上記実施形態では、複数の大当り遊技に亘って大当り種別予告演出を継続して実行可能としたが、継続して実行させなくても良い。

・上記実施形態では、大当り遊技開始時に大当り種別予告演出の合計増加段階数の上限を決定していたが、大当り遊技開始時でなくてもよい。例えば、始動保留記憶数が増加したとき（第 1 始動入賞口 2 5 又は第 2 始動入賞口 2 7 に遊技球が入賞したとき）に、大当り遊技が保留されているか否かを判定し、大当り種別予告演出の合計増加段階数の上限を決定しても良い。また、大当り遊技の途中で決定しても良い。

【 0 3 7 8 】

・上記実施形態において、大当り種別予告演出では、実行中の大当り遊技の有利度と、

50

保留中の大当たり遊技の有利度を合わせて報知したが、保留中の大当たり遊技の有利度のみを大当たり種別予告演出で報知するようにしても良い。これにより、実行中の大当たり遊技の有利度を合わせて報知するよりも、遊技者にとって分かり易くなり、また、大当たり種別予告演出へ注目させることもできる。

【0379】

・上記実施形態において、演出制御用CPU31aは、保留中の第2の変動ゲームにて特2大当たりa～特2大当たりiが存在する場合には、当該特2大当たりa～特2大当たりiの実質ラウンド数を報知する大当たり種別予告演出を複数回の図柄変動ゲームに亘って実行させたが、実行させなくても良い。つまり、特2大当たりa～特2大当たりiが付与される図柄変動ゲームにおいてのみ大当たり種別予告演出を実行させても良い。

10

【0380】

・上記実施形態において、保留中の特2大当たりa～特2大当たりiが付与されるまで、当該特2大当たりa～特2大当たりiの実質ラウンド数を報知する大当たり種別予告演出を複数回の図柄変動ゲームに亘って実行させる場合、特2大当たりa～特2大当たりiが付与される図柄変動ゲームでは、特定演出を実行させても良い。特定演出により、特2大当たりa～特2大当たりiが付与されることを認識できる。特定演出とは、例えば、リーチ演出などのことである。

【0381】

・上記実施形態において、特2大当たりa～特2大当たりiが付与される図柄変動ゲームが実行されるまで、はずれ演出に基づく図柄変動ゲームが実行される場合に限り、保留中の特2大当たりa～特2大当たりiの実質ラウンド数を報知する大当たり種別予告演出を複数回の図柄変動ゲームに亘って実行させるようにしてもよい。大当たり種別予告演出の対象となる図柄変動ゲームが実行されるまで、大当たり演出やリーチ演出が実行されることがない。このため、演出が間延びすることが無く、また、いずれのゲームが大当たり種別予告演出の対象であるかについて認識させやすくなっている。

20

【0382】

・上記実施形態において、大当たり予告演出中、又は大当たり種別予告演出中、段階増加条件の成立契機とするため、ボタン操作演出を実行させたが、実行させなくても良い。この場合、大当たり予告演出及び大当たり種別予告演出を実行する際、変動パターンに基づき予め決められたタイミングで段階を増加させればよい。

30

【0383】

・上記実施形態のボタン操作演出において、操作態様が2種類（連打パターンと長押しパターン）存在したが、いずれか一方だけでも良い。

・上記実施形態のボタン操作演出において、長押しパターンは、特2大当たりa～特2大当たりiが付与される場合のみ、決定可能となっていたが、大当たりとならなくても決定可能としても良い。

【0384】

・上記実施形態のボタン操作演出において、指示画像SGは、任意の数、表示させても良い。例えば、指示画像SGを10個表示させても良いし、100個表示させても良い。

・上記実施形態のボタン操作演出において、指示画像SGは、消去される毎に新たに表示されたが、表示されなくてもよい。

40

【0385】

・上記実施形態のボタン操作演出において、指示画像SGの表示態様は、3種類用意されたが、任意に変更してもよい。例えば、1種類でも良いし、5種類でも良い。

・上記実施形態のボタン操作演出において、画像表示部GHに表示される指示画像SGの中には、必ず特別な表示態様の指示画像SGが含まれるようにしたが、全て通常表示態様の指示画像SGとなっても構わない。

【0386】

・上記実施形態のボタン操作演出において、演出ボタン40が所定の操作態様で操作された場合には、成立演出が実行されたり、大当たり予告演出又は大当たり種別予告演出の実行

50

契機（段階増加契機）となったりしたが、これらの演出の実行契機と成らなくても良い。例えば、指示画像 S G が消去されるだけでも良い。この場合、指示画像 S G の消去数又は特別な表示態様の指示画像 S G の消去数で大当り期待度や、大当り遊技の種類を報知するようにしてもよい。また、消去される指示画像 S G の表示態様により、大当り期待度や、大当り遊技の種類を報知するようにしてもよい。例えば、確定表示態様の指示画像 S G が消去された場合には、大当り遊技が確定するというようにすればよい。

【 0 3 8 7 】

・上記実施形態のボタン操作演出において、演出ボタン 4 0 が所定の操作態様で操作された場合には、段階増加条件の成立契機となったが、予め決められた遊技演出（関連演出）、例えば、大当り予告演出又は大当り種別予告演出の開始契機となってもよい。

10

【 0 3 8 8 】

・上記実施形態のボタン操作演出において、特別な表示態様の指示画像 S G を消去する際、通常表示態様の指示画像 S G を消去するよりも、多くの操作回数又は多くの継続的な操作を要求しても良い。

【 0 3 8 9 】

・上記実施形態のボタン操作演出において、演出ボタン 4 0 が所定の操作態様で操作された場合には、必ず成立演出を実行させても良い。そして、この場合、成立演出を複数種類用意し、指示画像 S G の表示態様の種類に応じて、実行させる成立演出の種類を変更しても良い。

【 0 3 9 0 】

20

・上記実施形態のボタン操作演出において、演出ボタン 4 0 が所定の操作態様で操作された場合に実行される成立演出を複数種類用意し、指示画像 S G の表示態様の種類に応じて、実行させる成立演出の種類を変更しても良い。

【 0 3 9 1 】

・上記実施形態のボタン操作演出において、操作有効期間に応じて特別な表示態様の指示画像 S G の出現率を変化させたが、変化させなくても良い。

・上記実施形態のボタン操作演出において、操作有効期間に応じて出現させる指示画像 S G の表示態様を変化させても良い。例えば、高期待度表示態様の指示画像 S G のみが表示されても良いし、経過時間経過後のみ出現する表示態様の指示画像 S G を表示させても良い。

30

【 0 3 9 2 】

・上記実施形態のボタン操作演出において、演出ボタン 4 0 の操作回数を計測し、操作回数と操作有効期間に応じて、新たに表示させる指示画像 S G の表示態様又は特別な表示態様の選択率を変化させても良い。例えば、操作有効期間の開始から所定の経過時間を経過したときであって、操作回数が 3 0 回以上のときのみ、指示画像 S G の表示態様又は特別な表示態様の選択率を変化させても良い。これにより、操作有効期間だけでなく、操作回数によっても表示される指示画像の表示態様を変化させることができる。従って、遊技者の操作スピードを考慮して、指示画像の表示態様を変化させることも可能となっており、遊技者によって異なる展開にすることができる。

【 0 3 9 3 】

40

・上記実施形態のボタン操作演出では、操作有効期間の開始から所定の経過時間を経過したとき、新たに表示させる指示画像 S G の表示態様の選択率を変化させたが、操作有効期間の残り時間が、予め決められた時間となったときに、変化させても良い。

【 0 3 9 4 】

・上記実施形態のボタン操作演出において、成立演出を実行させる際、成立演出を行う時間が足りない場合には、成立演出を他の遊技演出に変更する、又は成立演出を行わないようにしてもよい。

【 0 3 9 5 】

・上記実施形態において、演出ボタン 4 0 を 2 種類用意したが、1 種類でも良い。

・上記実施形態のボタン操作演出では、長押しパターンにて操作を要求する際、操作す

50

る演出ボタン 40 a , 40 b の種類を変更することにより、指示画像 S G の消去速度を変更した。この別例として、演出ボタン 40 に圧力センサを設け、演出ボタン 40 に加えられる圧力に応じて指示画像 S G の消去速度を変更しても良い。また、演出ボタン 40 に加えられる圧力に応じて新たに表示させる指示画像 S G の表示態様又は表示態様の選択率を変化させても良い。

【0396】

・上記実施形態のボタン操作演出において、演出ボタン 40 の種類により、新たに表示させる指示画像 S G の表示態様の種類、又は表示態様の選択率を変化させてもよい。

・上記実施形態において、演出ボタン 40 a と、演出ボタン 40 b では、操作の難易度（操作しやすさ）を変更しても良い。

10

【0397】

・上記実施形態のボタン操作演出において、長押しパターンにて操作を要求する際、操作する演出ボタン 40 の数によって、指示画像 S G の消去速度を変更しても良い。

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。

【0398】

（イ）前記演出実行手段は、通常態様とは異なる特別な表示態様の指示画像が次に消去させる指示画像である場合、通常態様の指示画像が次に消去させる指示画像である場合よりも、演出用操作手段が長期間操作されたとき、その特別な表示態様の指示画像を消去させる。

【0399】

20

（ロ）前記操作演出では、消去させる指示画像の表示態様に応じて異なる関連演出が行われる。

（ハ）前記操作演出では、消去させる指示画像の表示態様に応じた表示画像が表示される。

【0400】

（ホ）前記操作演出では、通常態様とは異なる特別な表示態様の指示画像の消去数に応じて、大当たり期待度又は大当たり遊技の種類が示唆される。

【0401】

（ヘ）前記演出実行手段は、前記演出用操作手段が継続的に操作されている場合、指示画像を消去する速度を徐々に加速させていく。

30

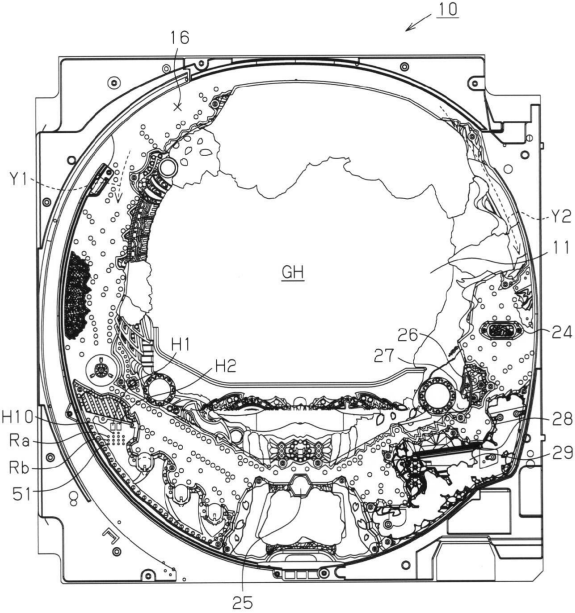
【符号の説明】

【0402】

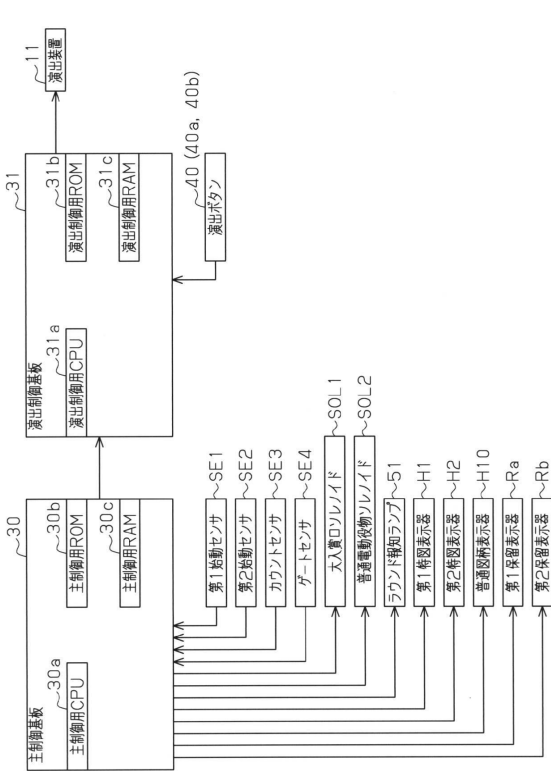
G H ... 画像表示部、11 ... 演出表示装置、10 ... 遊技盤、24 ... 作動ゲート、25 ... 第1始動入賞口、26 ... 開閉羽根、27 ... 第2始動入賞口、28 ... 大入賞口扉、29 ... 大入賞口、30 ... 主制御基板、30 a ... 主制御用 CPU、30 b ... 主制御用 ROM、30 c ... 主制御用 RAM、31 ... 演出制御基板、31 a ... 演出制御用 CPU、31 b ... 演出制御用 ROM、31 c ... 演出制御用 RAM、40、40 a、40 b ... 演出ボタン、51 ... ラウンド報知ランプ、H1 ... 第1特図表示器、H2 ... 第2特図表示器、H10 ... 普通図柄表示器、Ra ... 第1保留表示器、Rb ... 第2保留表示器、SE1 ... 第1始動口センサ、SE2 ... 第2始動口センサ、SE3 ... カウントセンサ、SE4 ... ゲートセンサ、SG ... 指示画像、SOL1 ... 大入賞口ソレノイド、SOL2 ... 普通電動役物ソレノイド、Y1 ... 第1流下経路、Y2 ... 第2流下経路。

40

【図 1】



【図 2】



【図 3】

特1大当り及び特1小当りのスペック表

特別図柄	当選時の状態	規定ラウンド数	実質ラウンド数	当選後の確変状態	当選後の変短状態	OP (ms)	ED (ms)
A (106)	変短無し	16	10	高確	次回まで	10000	15000
	変短有り					4	4
B (16)	変短無し	12	10	高確	次回まで	10000	15000
	変短有り					4	4
C (6)	変短無し	8	8	高確	次回まで	10000	15000
	変短有り					4	4
D (12)	変短無し	8	4	高確	次回まで	10000	15000
	変短有り					4	4
E (1)	変短無し	4	0	高確	無し	4	4
	変短有り				次回まで	10000	4
F (1)	変短無し	4	0	高確	無し	6168	4
	変短有り				次回まで	10000	4
G (18)	変短無し	4	4	高確	無し	10000	4
	変短有り				次回まで	10000	4
H (40)	変短無し	4	4	低確	無し	10000	4
	変短有り				30回	10000	4
I (10)	変短無し	-	0	維持	維持	4	4624
	変短有り					4	4
J (10)	変短無し	-	0	維持	維持	6168	4624
	変短有り					4	4

【図 4】

特2大当り及び特2小当りのスペック表

特別図柄	当選時の状態	規定ラウンド数	実質ラウンド数	当選後の確変状態	当選後の変短状態	OP (ms)	ED (ms)
a (100)	変短無し	16	16	高確	次回まで	10000	15000
	変短有り					4	4
b (2)	変短無し	16	12	高確	次回まで	10000	15000
	変短有り					4	4
c (4)	変短無し	16	8	高確	次回まで	10000	15000
	変短有り					4	4
d (4)	変短無し	12	12	高確	次回まで	10000	15000
	変短有り					4	4
e (6)	変短無し	12	8	高確	次回まで	10000	15000
	変短有り					4	4
f (6)	変短無し	12	6	高確	次回まで	10000	15000
	変短有り					4	4
g (4)	変短無し	8	8	高確	次回まで	10000	15000
	変短有り					4	4
h (6)	変短無し	8	6	高確	次回まで	10000	15000
	変短有り					4	4
i (8)	変短無し	8	4	高確	次回まで	10000	15000
	変短有り					4	4
j (20)	変短無し	4	0	高確	無し	6168	4
	変短有り				次回まで	10000	4
k (2)	変短無し	4	0	低確	無し	6168	4
	変短有り				100回	10000	4
l (8)	変短無し	4	0	低確	無し	6168	4
	変短有り				50回	10000	4
m (30)	変短無し	4	0	低確	無し	6168	4
	変短有り				30回	10000	4
n (10)	変短無し	-	0	維持	維持	4	4624
	変短有り					4	4
o (10)	変短無し	-	0	維持	維持	6168	4624
	変短有り					4	4

ラウンド	開放パターン	ms
1	フルオープン	25000
	インターバル	2000
2	フルオープン	25000
	インターバル	2000
3	フルオープン	25000
	インターバル	2000
4	フルオープン	25000
	インターバル	2000
5	フルオープン	25000
	インターバル	2000
6	フルオープン	25000
	インターバル	2000
7	フルオープン	25000
	インターバル	2000
8	フルオープン	25000
	インターバル	2000
9	フルオープン	25000
	インターバル	2000
10	フルオープン	25000
	インターバル	2000
11	フルオープン	25000
	インターバル	2000
12	フルオープン	25000
	インターバル	2000

【図 9】

(a)

特2大当り e

ラウンド	開放パターン	ms
1	フルオープン	25000
	インターバル	2000
2	フルオープン	25000
	インターバル	2000
3	フルオープン	25000
	インターバル	2000
4	フルオープン	25000
	インターバル	2000
5	フルオープン	25000
	インターバル	2000
6	フルオープン	25000
	インターバル	2000
7	フルオープン	25000
	インターバル	2000
8	フルオープン	25000
	インターバル	2000
9	パカ開放	40
	インターバル	1500
10	パカ開放	40
	インターバル	1500
11	パカ開放	40
	インターバル	1500
12	パカ開放	40
	インターバル	1500

(b)

特2大当り f

ラウンド	開放パターン	ms
1	フルオープン	25000
	インターバル	2000
2	フルオープン	25000
	インターバル	2000
3	フルオープン	25000
	インターバル	2000
4	フルオープン	25000
	インターバル	2000
5	フルオープン	25000
	インターバル	2000
6	フルオープン	25000
	インターバル	2000
7	パカ開放	40
	インターバル	1500
8	パカ開放	40
	インターバル	1500
9	パカ開放	40
	インターバル	1500
10	パカ開放	40
	インターバル	1500
11	パカ開放	40
	インターバル	1500
12	パカ開放	40
	インターバル	1500

【図 10】

(a)

特2大当り g

ラウンド	開放パターン	ms
1	フルオープン	25000
	インターバル	2000
2	フルオープン	25000
	インターバル	2000
3	フルオープン	25000
	インターバル	2000
4	フルオープン	25000
	インターバル	2000
5	フルオープン	25000
	インターバル	2000
6	フルオープン	25000
	インターバル	2000
7	フルオープン	25000
	インターバル	2000
8	フルオープン	25000
	インターバル	2000

(b)

特2大当り h

ラウンド	開放パターン	ms
1	フルオープン	25000
	インターバル	2000
2	フルオープン	25000
	インターバル	2000
3	フルオープン	25000
	インターバル	2000
4	フルオープン	25000
	インターバル	2000
5	フルオープン	25000
	インターバル	2000
6	フルオープン	25000
	インターバル	2000
7	パカ開放	40
	インターバル	1500
8	パカ開放	40
	インターバル	1500

(c)

特2大当り i

ラウンド	開放パターン	ms
1	フルオープン	25000
	インターバル	2000
2	フルオープン	25000
	インターバル	2000
3	フルオープン	25000
	インターバル	2000
4	フルオープン	25000
	インターバル	2000
5	パカ開放	40
	インターバル	1500
6	パカ開放	40
	インターバル	1500
7	パカ開放	40
	インターバル	1500
8	パカ開放	40
	インターバル	1500

(d)

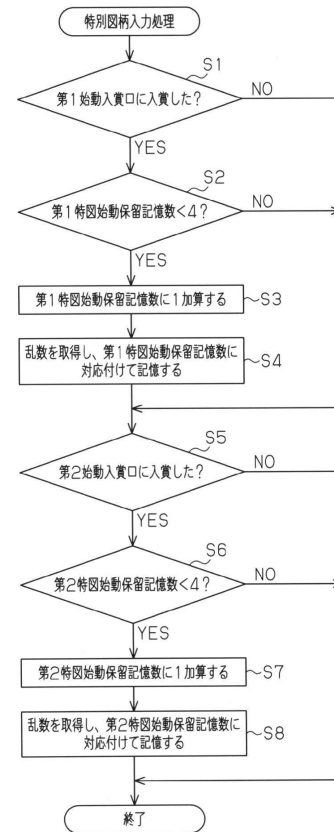
特2大当り j、特2大当り k、特2大当り l、特2大当り m

ラウンド	開放パターン	ms
1	パカ開放	40
	インターバル	1500
2	パカ開放	40
	インターバル	1500
3	パカ開放	40
	インターバル	1500
4	パカ開放	40
	インターバル	1500

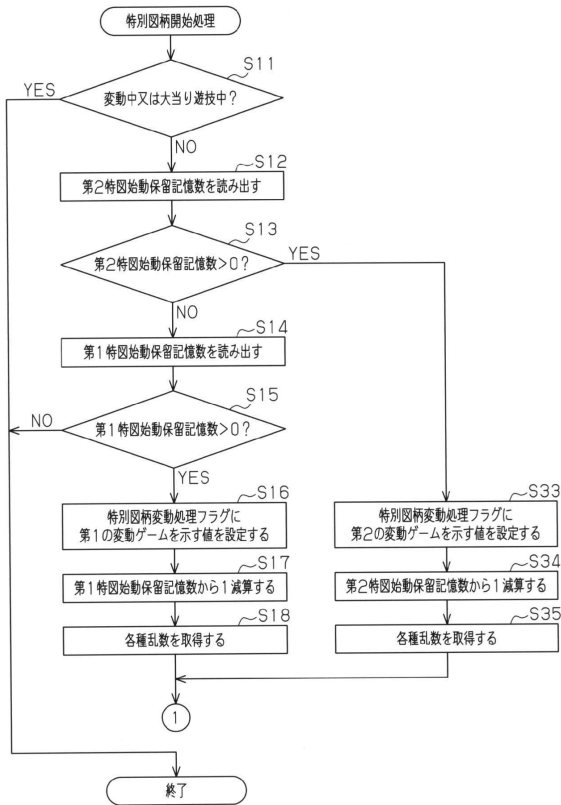
【図 11】

変動パターン	ゲーム結果	特1大当り	特1小当り	特2大当り	特2小当り	飾り図柄	信頼度	演出内容
P1	大当り	A~D	-	a~i	-	リールR1 大当り図柄	高	リールR1
P2	大当り	A~D	-	a~i	-	リールR2 大当り図柄	中	リールR2
P3	大当り	A~D	-	a~i	-	リールR3 大当り図柄	低	リールR3
P4	大当り	G, H	-	j~m	-	リールR3 大当り図柄	低	リールR3
P5	大当り、小当り	E	I	-	o	チャンス図柄	低	通常変動
P6	大当り、小当り	F	J	-	-	チャンス図柄	低	通常変動
P7	大当り	A~D	-	a~i	-	大当り図柄	低	超短縮
P11	はずれ	-	-	-	-	はずれリールR1	高	リールR1
P12	はずれ	-	-	-	-	はずれリールR2	中	リールR2
P13	はずれ	-	-	-	-	はずれリールR3	低	リールR3
P14	はずれ	-	-	-	-	はずれリールR3	低	リールR3
P21	はずれ	-	-	-	-	はずれ図柄	低	通常変動
P22	はずれ	-	-	-	-	はずれ図柄	低	短縮
P23	はずれ	-	-	-	-	はずれ図柄	低	超短縮

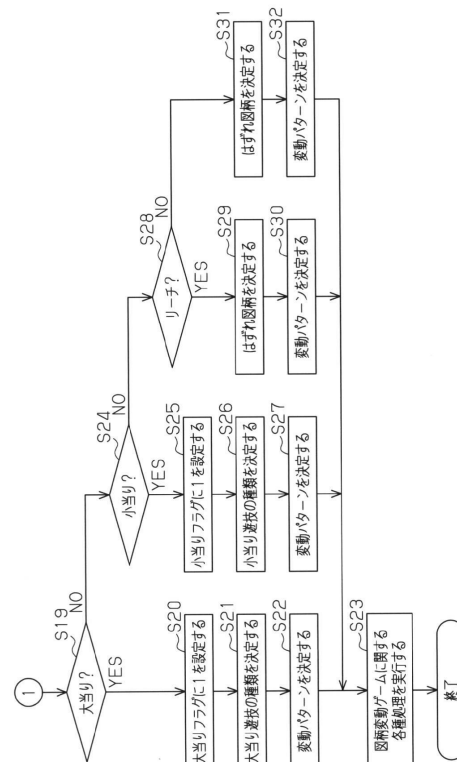
【図 12】



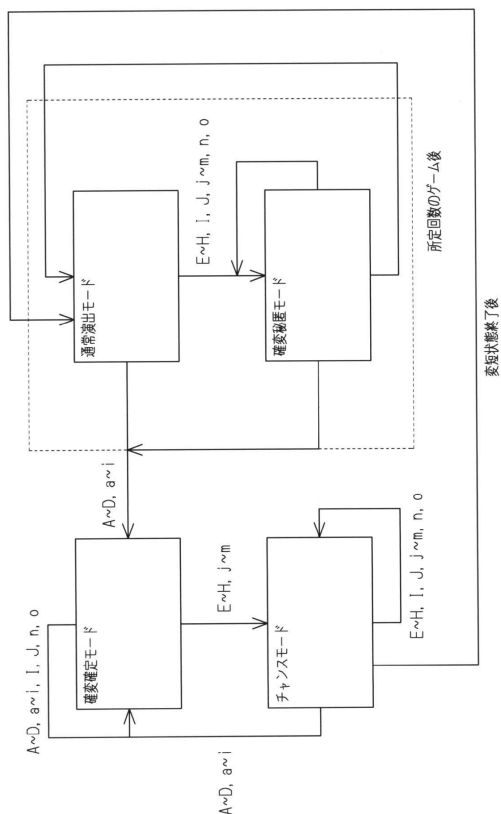
【図 13】



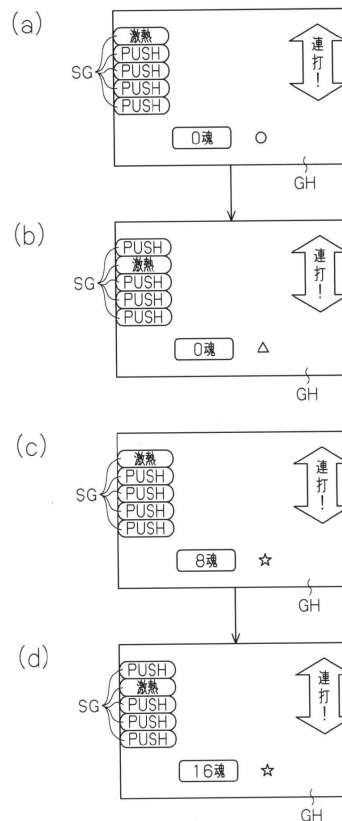
【図 14】



【図 15】

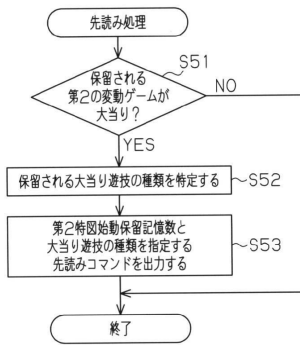


【図 16】

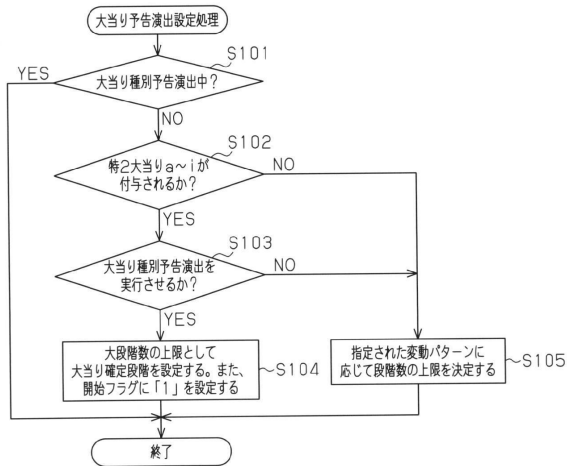


○ (白) ...第1段階 △ (青) ...第2段階 ◇ (黄) ...第3段階 ☆ (赤) ...第4段階

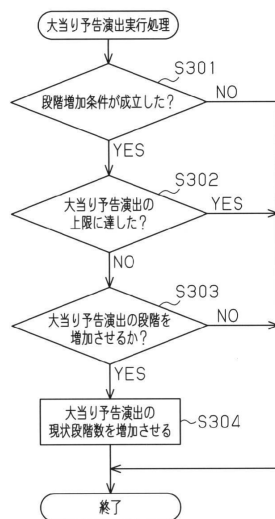
【図 17】



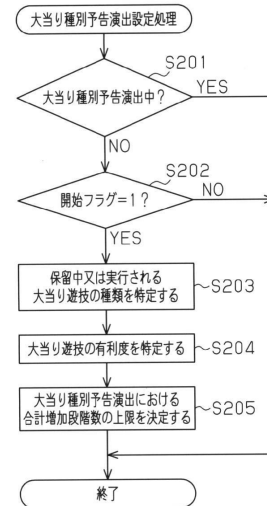
【図 18】



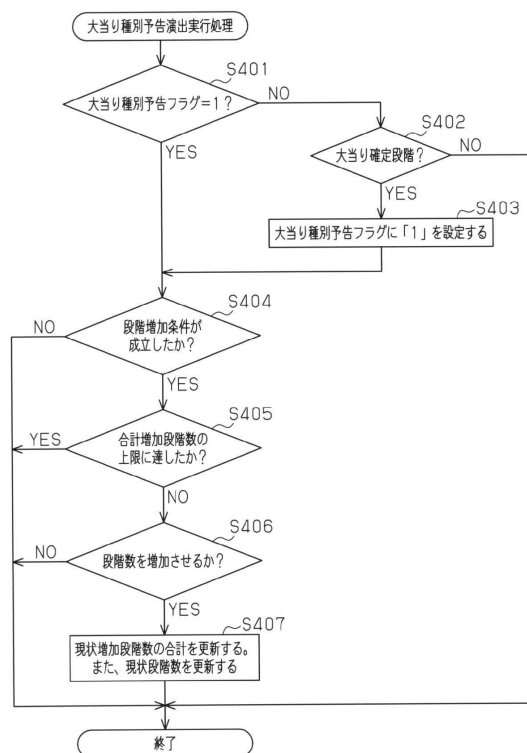
【図 20】



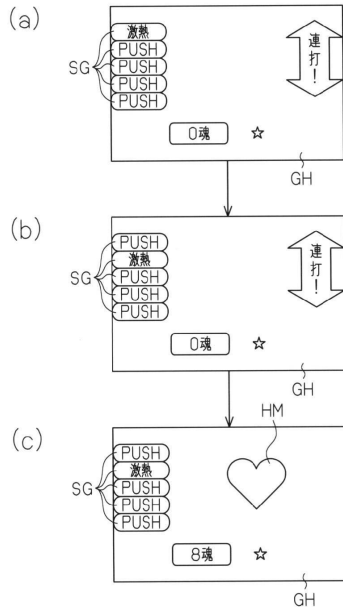
【図 19】



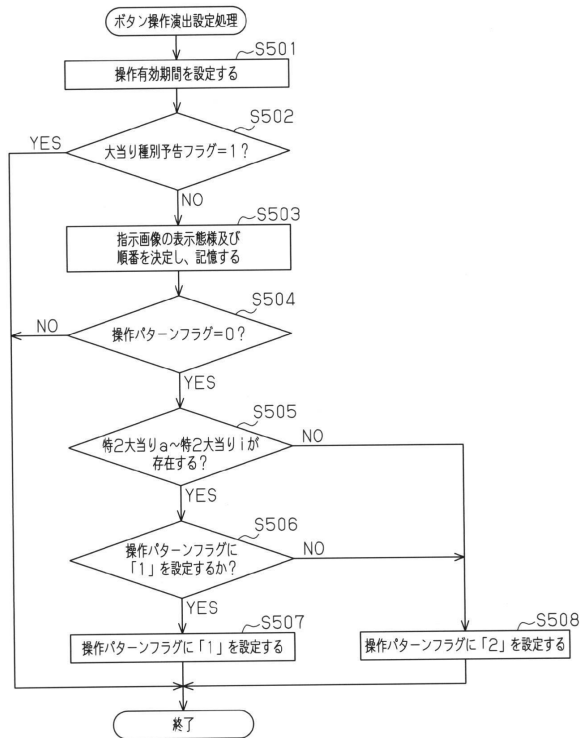
【図 21】



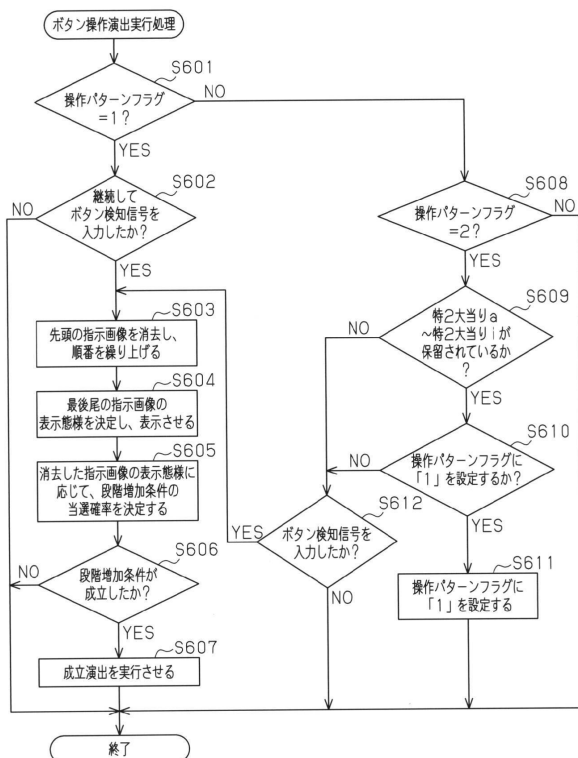
【図 22】



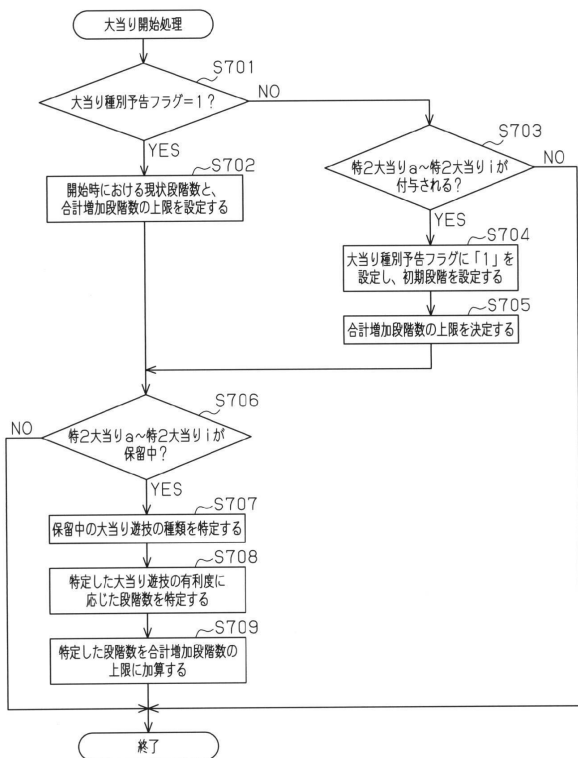
【図 23】



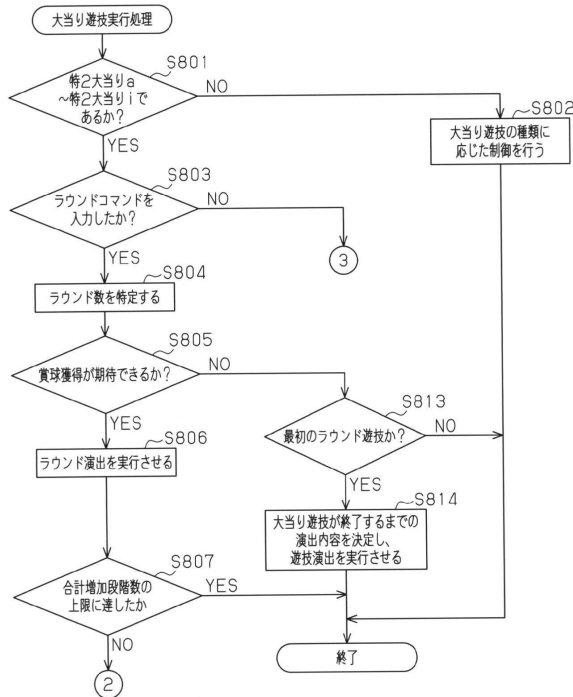
【図 24】



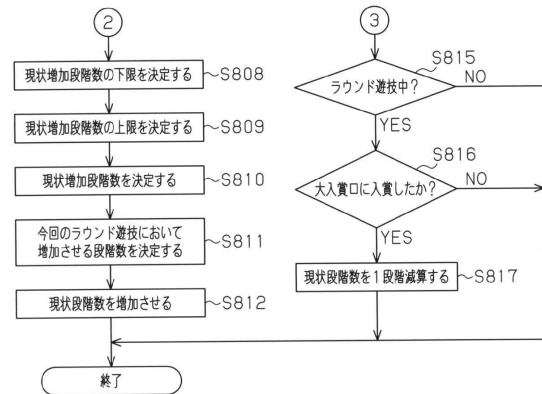
【図 25】



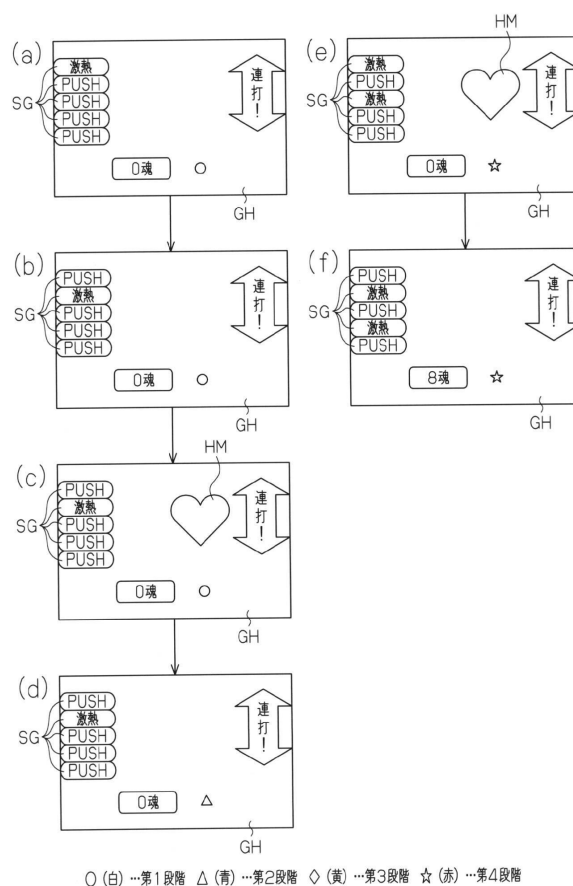
【図 26】



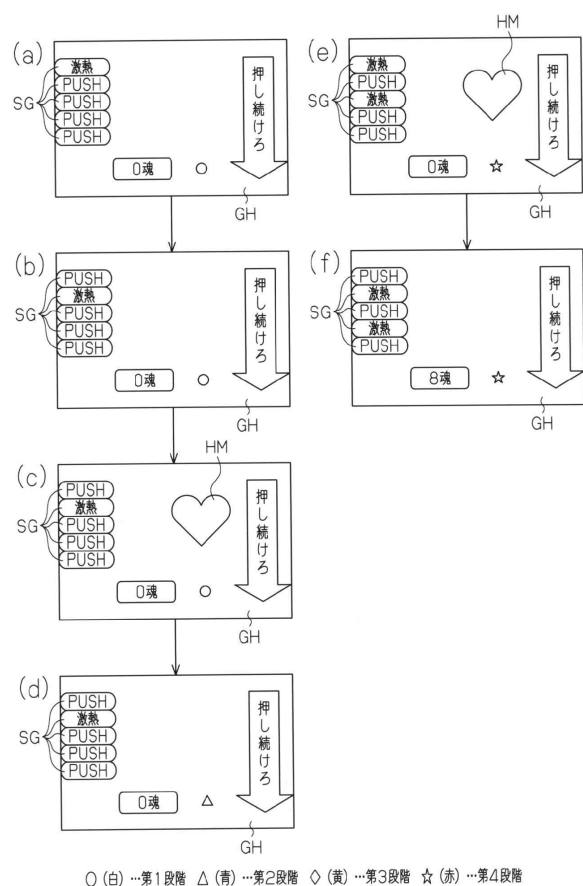
【図 27】



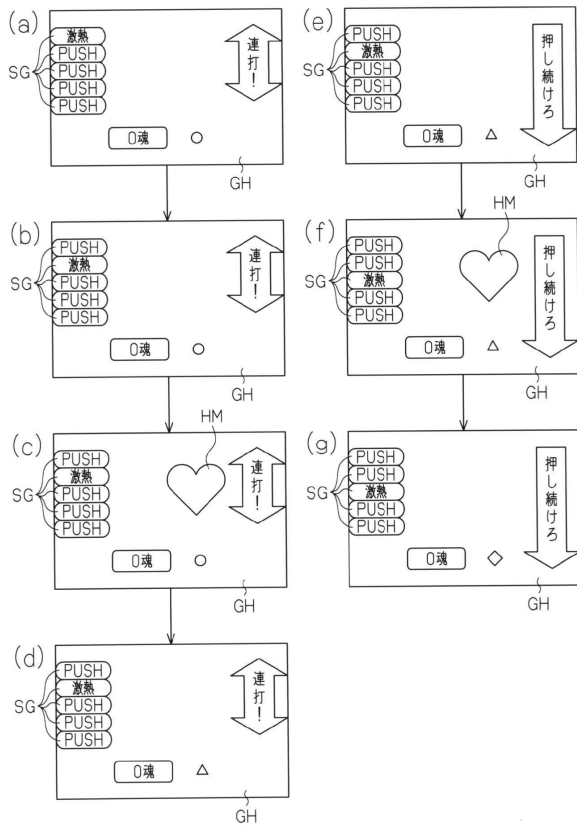
【図 28】



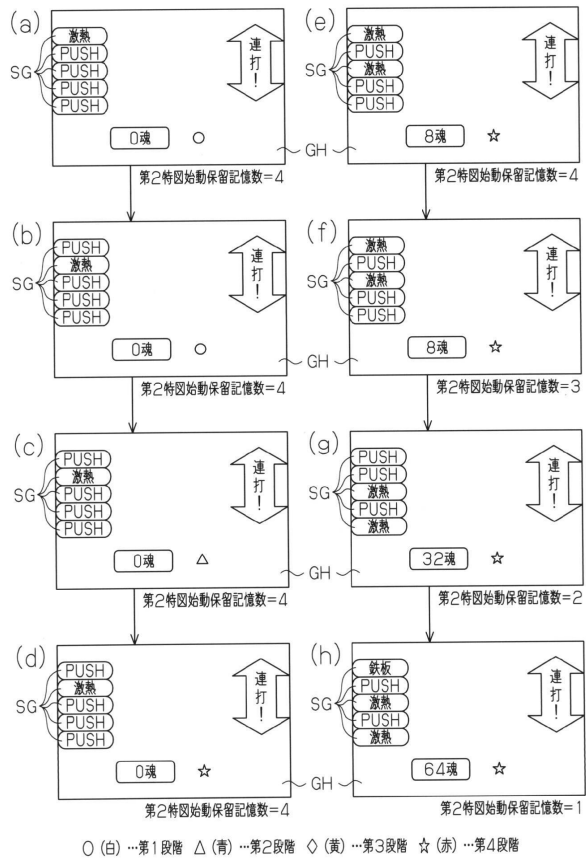
【図 29】



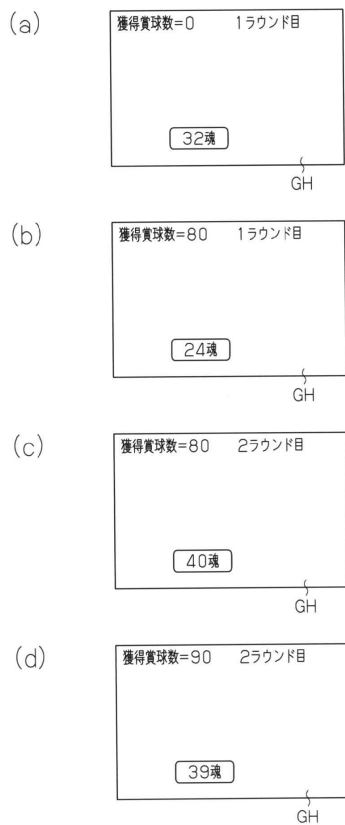
【図 30】



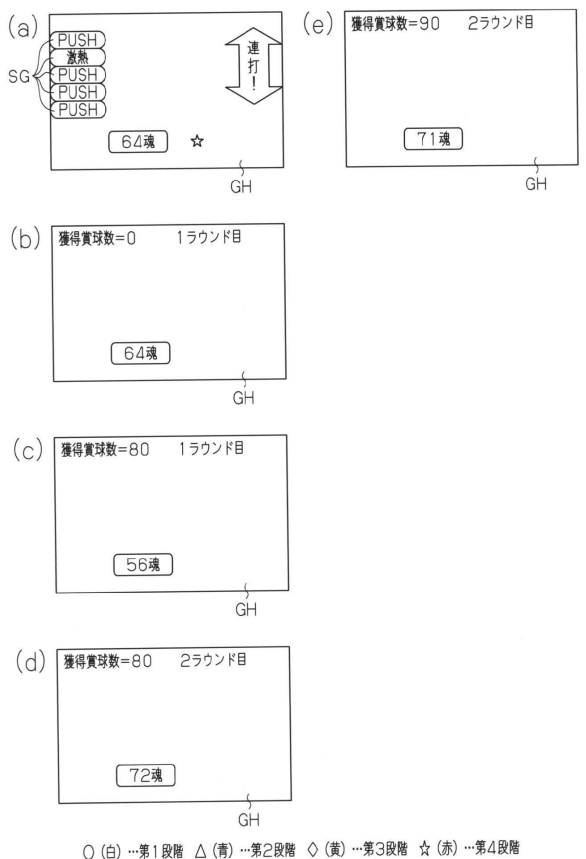
【図 31】



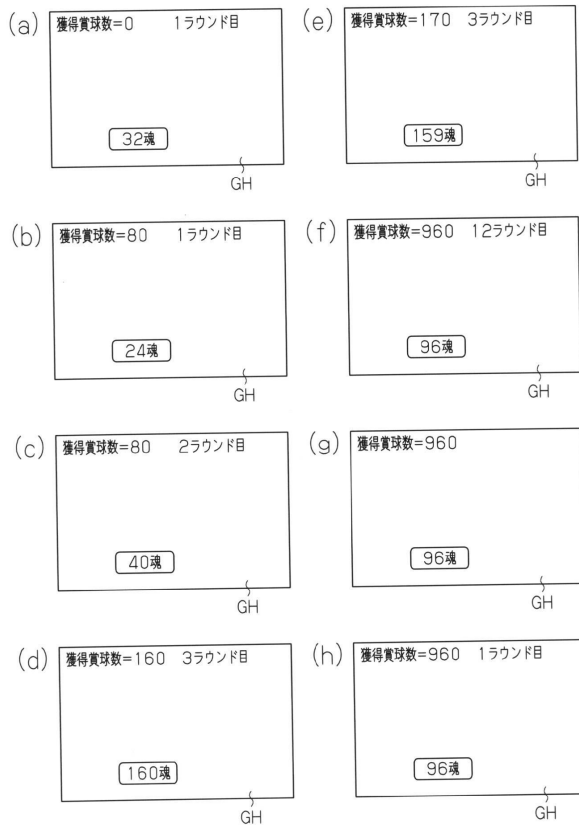
【図 32】



【図 33】



【図 34】



フロントページの続き

- (72)発明者 中村 遼太
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 山本 恵輝
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 美和 良亮
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

審査官 遠藤 孝徳

- (56)参考文献 特開2011-125471(JP,A)
特開2011-239893(JP,A)
特開2012-24345(JP,A)
特開2009-268705(JP,A)
特開2011-98083(JP,A)
特開2009-153998(JP,A)
特開2011-147549(JP,A)
特開2010-211(JP,A)
特開2011-234759(JP,A)
特開2005-261524(JP,A)
特開2011-147607(JP,A)
特許第4338013(JP,B2)
特許第4071045(JP,B2)
特開2012-24397(JP,A)
特許第4654441(JP,B2)
特開2010-110517(JP,A)
特開2010-104715(JP,A)
特開2010-188076(JP,A)
特開2011-104219(JP,A)
特開2011-125448(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02