

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6007087号
(P6007087)

(45) 発行日 平成28年10月12日(2016.10.12)

(24) 登録日 平成28年9月16日(2016.9.16)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 2 0
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 3 (全 52 頁)

(21) 出願番号	特願2012-265795 (P2012-265795)	(73) 特許権者	000154679 株式会社平和 東京都台東区東上野一丁目16番1号
(22) 出願日	平成24年12月4日(2012.12.4)	(74) 代理人	110000442 特許業務法人 武和国際特許事務所
(65) 公開番号	特開2014-108331 (P2014-108331A)	(72) 発明者	大高 剛 東京都台東区東上野二丁目22番9号 株式会社平和内
(43) 公開日	平成26年6月12日(2014.6.12)	(72) 発明者	中川 健 東京都台東区東上野二丁目22番9号 株式会社平和内
審査請求日	平成27年9月16日(2015.9.16)	(72) 発明者	山本 佑輔 東京都台東区東上野二丁目22番9号 株式会社平和内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 パチンコ機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、前記遊技領域に設けられ遊技球の入賞が可能に形成された特図始動領域と、前記特図始動領域への遊技球の入賞を契機に乱数を取得し、その乱数を用いて特別図柄に係る当否の抽選を行う特図抽選手段と、前記遊技領域に設けられ遊技球の入賞が可能に形成された大入賞口と、前記大入賞口に対する開閉動作が可能に設けられた特別電動役物と、前記特図抽選手段による抽選で大当たり当選したことに基づき、前記特別電動役物に開閉動作を行わせて遊技者に大当たり遊技を提供する特別電動役物作動制御手段と、

遊技を演出する表示を行う演出表示装置と、前記特図抽選手段による抽選の結果に基づき、その抽選を演出する表示を前記演出表示装置に行わせる演出制御手段と、

前記大当たり遊技終了後の特別図柄に係る当否の抽選に関する遊技状態を、通常状態、または、この通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態に設定する遊技状態設定手段とを備え、

前記特図始動領域への1個の遊技球の入賞に基づき、前記特図抽選手段による抽選と、その抽選に対する演出とを含む特図遊技が行われ、前記遊技状態設定手段は、前記大当たり遊技終了後の遊技状態を前記有利状態に設定した後、前記特図遊技が所定回数行われるまでの期間内は遊技状態を前記有利状態に維持し、その期間の終了後は遊技状態を前記通常状態に移行させるパチンコ機において、

前記特図遊技における演出の種類には、大当たりの当選を演出する複数種類の特殊演出

10

20

が設けられ、

前記演出制御手段は、遊技状態が前記有利状態から前記通常状態に移行したタイミングで、前記複数種類の特殊演出の実行順序を、複数種類の実行順序のうちから抽選により決定する実行順序決定手段を備え、

前記演出制御手段は、前記通常状態中の前記特図遊技で前記特殊演出を前記演出表示装置に行わせる場合に、前記実行順序決定手段により決定された実行順序の1番目の特殊演出を行わせ、その1番目の特殊演出を行わせる契機となった大当たりの当選に基づく大当たり遊技の終了後に設定された前記有利状態を含め、前記有利状態中の大当たりの当選が連続する場合に、前記有利状態中の前記特図遊技での大当たりの当選毎に、前記1番目に続く2番目以降の特殊演出を順次、前記演出表示装置に行わせる

10

ことを特徴とするパチンコ機。

【請求項2】

請求項1に記載のパチンコ機において、

前記遊技領域に設けられ遊技球の通過または入賞が可能に形成された普図始動領域と、前記普図始動領域に対する遊技球の通過または入賞を契機に乱数を取得し、その乱数を用いて普通図柄に係る当否の抽選を行う普通図柄抽選手段と、前記普通図柄抽選手段による抽選の結果に基づき、普通図柄を変動した後に停止するという態様で表示する普図表示装置と、前記特図始動領域の入口に対する開閉動作が可能に設けられた普通電動役物と、普通図柄に係る抽選で普図当たりに当選した場合に、その普図当たりに対応する普通図柄が停止した時点から所定時間が経過したタイミングで、前記普通電動役物に開閉動作を行わせる普通電動役物作動制御手段とを備え、

20

前記有利状態は、普通図柄に係る当否の抽選での普図当たりの当選確率、普通図柄の変動時間、普図当たりに対応付けられた前記普通電動役物の開閉動作の態様の少なくとも1つが、遊技者にとって前記通常状態よりも有利に設定されている状態であることを特徴とするパチンコ機。

【請求項3】

請求項1または2に記載のパチンコ機において、

電源投入時に、前記実行順序決定手段は、前記複数種類の特殊演出の実行順序を抽選により決定することを特徴とするパチンコ機。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、特別図柄の当否に係る抽選を演出する表示を行うパチンコ機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機においては、遊技領域を流下する遊技球が始動入賞口（特図始動領域）に入賞した場合に特別図柄に係る当否の抽選が行われ、その抽選で大当たりに当選した場合にアタッカー装置（特別電動役物）が大入賞口に対して開閉動作を行って遊技者に大当たり遊技が提供される。また、特別図柄に係る当否の抽選は演出表示装置での表示により演出される。また、遊技領域を流下する遊技球がゲート（普図始動領域）を通過した場合に普通図柄に係る当否の抽選が行われ、その抽選で普図当たりに当選した場合に、電動チューリップ（普通電動役物）が始動入賞口に対する開閉動作を行って、始動入賞口に遊技球が入賞しやすくなる。

40

【0003】

この種のパチンコ機には、特許文献1に開示されたものがある。その特許文献1に開示された遊技機（パチンコ機）における遊技状態には、低確率遊技状態、高確率遊技状態、時短遊技状態、非時短遊技状態がある。低確率遊技状態は、第1始動口（特図始動領域）または第2始動口（特図始動領域）に遊技球が入球したことを条件として行われる大当たりの抽選（特別図柄に係る当否の抽選）において、大当たりの当選確率が2/601に設

50

定された遊技状態である。ここで、大当たりの当選とは、長当たり遊技（大当たり遊技）または短当たり遊技（大当たり遊技）を実行する権利を獲得することである。高確率遊技状態は、大当たりの当選確率が20/601に設定された遊技状態である。

【0004】

非時短遊技状態は、入賞ゲート（ゲート）を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の抽選（普通図柄に係る当否の抽選）において、その抽選に要する時間が29秒と長く設定され、かつ、当たりに当選した際の第2始動口の開放制御時間が0.2秒と短く設定された遊技状態である。これに対して、時短遊技状態は、普通図柄の抽選に要する時間が3秒と、非時短遊技状態よりも短く設定され、かつ、当たりに当選した際の第2始動口の開放制御時間が3.5秒と、非時短遊技状態よりも長く設定された遊技状態である。

10

【0005】

遊技機の初期の遊技状態は通常遊技状態（通常状態）、すなわち低確率遊技状態であって非時短遊技状態である遊技状態に設定されている。通常遊技状態と時短遊技状態とを比較した場合、時短遊技状態は、第2始動口に遊技球が入賞しやすくなるという点で、通常遊技状態よりも有利な遊技状態（有利状態）である。

【0006】

時短遊技状態は、高確率時短付き長当たり（大当たり）、通常（低確率）時短付き長当たり（大当たり）、高確率時短付き短当たり（大当たり）、通常（低確率）時短付き短当たり（大当たり）に基づき、長当たり遊技状態（大当たり遊技）または短当たり遊技状態（大当たり遊技）を経た後に設定される遊技状態である。時短遊技状態中の大当たりの当選が連続することは、連荘といわれる。連荘の際は、連荘回数に基づいてキャラクタA～Dのうちから1つのキャラクタが選択され、そのキャラクタが登場するキャラクタ行動演出（特殊演出）が、大当たりの当選に対して行われる。キャラクタA～Dのそれぞれが登場するキャラクタ行動演出の実行順序は、連荘1回目にキャラクタA、連荘2回目にキャラクタB、連荘3回目にキャラクタC、連荘4回目にキャラクタD、というように予め固定されている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【特許文献1】特開2010-207383号公報（段落0046～0049，0056～0059，0224～0234）

30

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

特許文献1に開示された遊技機においては、登場するキャラクタの異なる4種類のキャラクタ行動演出（特殊演出）が予め用意されていて、それらのキャラクタ行動演出の実行順序が予め固定されているので、連荘の1回目から4回目までのキャラクタ行動演出を重複させることなく行うことができるものの、その実行順序がワンパターンであるので演出の面白みに欠ける。

40

【0009】

また、特許文献1に開示された遊技機は、通常遊技状態（通常状態）から時短遊技状態（有利状態）を経て再び通常遊技状態に戻るまでの期間のうち、通常遊技状態から時短遊技状態への移行後の期間内における大当たりの当選に対してはキャラクタ行動演出（特殊演出）を行うものの、通常遊技状態から時短遊技状態への移行の契機となる大当たりの当選に対しては、連荘の契機となる大当たりの当選であるにもかかわらず、すなわち連荘と一連の大当たりの当選であるにもかかわらず、キャラクタ行動演出を行わないので、演出の一貫性に欠ける。

【0010】

本発明は前述の事情を考慮してなされたものであり、その目的は、通常状態中の大当た

50

りの当選に基づく大当たり遊技終了後の有利状態を含め、有利状態中の大当たりの当選が連続する場合に、その通常状態中の大当たりの当選を含めた全ての大当たりの当選に対して特殊演出を行うことができ、かつ、特殊演出の重複を低減することができ、かつ、複数種類の特殊演出の実行順序に変化を持たせることができるパチンコ機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0011】

前述の目的を達成するために本発明のパチンコ機は次のように構成されている。

【0012】

本発明のパチンコ機は、遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、前記遊技領域に設けられ遊技球の入賞が可能に形成された特図始動領域と、前記特図始動領域への遊技球の入賞を契機に乱数を取得し、その乱数を用いて特別図柄に係る当否の抽選を行う特図抽選手段と、前記遊技領域に設けられ遊技球の入賞が可能に形成された大入賞口と、前記大入賞口に対する開閉動作が可能に設けられた特別電動役物と、前記特図抽選手段による抽選で大当たり当選したことに基づき、前記特別電動役物に開閉動作を行わせて遊技者に大当たり遊技を提供する特別電動役物作動制御手段と、遊技を演出する表示を行う演出表示装置と、前記特図抽選手段による抽選の結果に基づき、その抽選を演出する表示を前記演出表示装置に行わせる演出制御手段と、前記大当たり遊技終了後の特別図柄に係る当否の抽選に関する遊技状態を、通常状態、または、この通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態に設定する遊技状態設定手段とを備え、前記特図始動領域への1個の遊技球の入賞に基づき、前記特図抽選手段による抽選と、その抽選に対する演出とを含む特図遊技が行われ、前記遊技状態設定手段は、前記大当たり遊技終了後の遊技状態を前記有利状態に設定した後、前記特図遊技が所定回数行われるまでの期間内は遊技状態を前記有利状態に維持し、その期間の終了後は遊技状態を前記通常状態に移行させるパチンコ機において、前記特図遊技における演出の種類には、大当たりの当選を演出する複数種類の特殊演出が設けられ、前記演出制御手段は、遊技状態が前記有利状態から前記通常状態に移行したタイミングで、前記複数種類の特殊演出の実行順序を、複数種類の実行順序のうちから抽選により決定する実行順序決定手段を備え、前記演出制御手段は、前記通常状態中の前記特図遊技で前記特殊演出を前記演出表示装置に行わせる場合に、前記実行順序決定手段により決定された実行順序の1番目の特殊演出を行わせ、その1番目の特殊演出を行わせる契機となった大当たりの当選に基づく大当たり遊技の終了後に設定された前記有利状態を含め、前記有利状態中の大当たりの当選が連続する場合に、前記有利状態中の前記特図遊技での大当たりの当選毎に、前記1番目に続く2番目以降の特殊演出を順次、前記演出表示装置に行わせることを特徴とする。ここで、有利状態は、特別図柄に係る当否の抽選での大当たりの当選確率、および、特別図柄に係る当否の抽選の機会の得やすさのうち少なくとも一方が、通常状態よりも遊技者にとって有利に設定された遊技状態である。

【0013】

このように構成された本発明のパチンコ機において、演出制御手段は、遊技状態が有利状態から通常状態に移行したタイミングで、すなわち、有利状態から移行した通常状態において大当たり当選するよりも前のタイミングで、実行順序決定手段によって複数種類の特殊演出の実行順序を、複数種類の実行順序のうちから抽選により決定する。その後、演出制御手段は、通常状態中の特図遊技で特殊演出を演出表示装置に行わせる場合に、実行順序決定手段により決定された実行順序の1番目の特殊演出を行わせ、その1番目の特殊演出を行わせる契機となった大当たりの当選に基づく大当たり遊技の終了後に設定された有利状態を含め、有利状態中の大当たりの当選が連続する場合に、有利状態中の特図遊技での大当たりの当選毎に、2番目以降の特殊演出を順次、演出表示装置に行わせる。これにより、本発明のパチンコ機は、通常状態中の大当たりに基づく大当たり遊技終了後に設定された有利状態を含め、有利状態中の大当たりの当選が連続する場合に、その通常状態中の大当たりの当選を含めた全ての大当たりの当選に対して特殊演出を行うことができ、かつ、特殊演出の重複を低減することができ、かつ、複数種類の特殊演出の実行順序に変

10

20

30

40

50

化を持たせることができる。

【0014】

本発明のパチンコ機は、前述のように構成された本発明のパチンコ機において、前記遊技領域に設けられ遊技球の通過または入賞が可能に形成された普図始動領域と、前記普図始動領域に対する遊技球の通過または入賞を契機に乱数を取得し、その乱数を用いて普通図柄に係る当否の抽選を行う普図抽選手段と、前記普図抽選手段による抽選の結果に基づき、普通図柄を変動した後に停止するという態様で表示する普図表示装置と、前記特図始動領域の入口に対する開閉動作が可能に設けられた普通電動役物と、普通図柄に係る抽選で普図当たりに対応した場合には、その普図当たりに対応する普通図柄が停止した時点から所定時間が経過したタイミングで、前記普通電動役物に開閉動作を行わせる普通電動役物作動制御手段とを備え、前記有利状態は、普通図柄に係る当否の抽選での普図当たりの当選確率、普通図柄の変動時間、普図当たりに対応付けられた前記普通電動役物の開閉動作の態様の少なくとも1つが、遊技者にとって前記通常状態よりも有利に設定されている状態であることを特徴とするものであってもよい。ここで、特図始動領域の入口に対する普通電動役物の開閉動作に関して、入口を閉じた状態とは、入口を遊技球の通過が不可能に閉じた状態に限定されるものではなく、入口を遊技球の通過が困難となるよう縮小した状態を含む。

10

【0015】

このように構成された本発明のパチンコ機において、有利状態に関し、普図抽選手段による抽選での普図当たりの当選確率が遊技者にとって通常状態よりも有利に設定されていることとは、普図抽選手段による抽選での普図当たりの当選確率が通常状態よりも高く設定されていることである。これによって、遊技者は特図始動領域の入口に対する普通電動役物の開閉動作の頻度を通常状態よりも増加させて、特図始動領域に遊技球を通常状態よりも容易に入賞させることができるようになる。

20

【0016】

また、有利状態に関し、普通図柄の変動時間が遊技者にとって通常状態よりも有利に設定されていることとは、普通図柄の変動時間が通常状態よりも短く設定されていることである。これによって、遊技者は特図始動領域の入口に対する普通電動役物の開閉動作を通常状態よりも短い時間間隔で行わせること、すなわち、特図始動領域に遊技球が入賞しやすくなる機会を通常状態よりも増加させることができ、この結果、特図始動領域に遊技球を通常状態よりも容易に入賞させることができるようになる。

30

【0017】

また、有利状態に関し、普図当たりに対応付けられた普通電動役物の開閉動作の態様が遊技者にとって通常状態よりも有利に設定されていることとは、1回の開閉動作における特図始動領域の入口の開放時間が通常状態よりも長く設定されていること、および、1回の普図当たりに対応付けられた開閉動作の回数が通常状態よりも多く設定されていることの少なくとも一方であり、これによって、遊技者は特図始動領域に遊技球を通常状態よりも容易に入賞させることができる。

【0018】

つまり、有利状態は、特別図柄に係る当否の抽選の機会を通常状態よりも得やすいという点で、特別図柄に係る当否の抽選に関して遊技者にとって通常状態よりも有利な遊技状態である。

40

【0019】

このように設定される有利状態は、要するに、特図始動領域への遊技球の入賞が普通電動役物の作動によってサポートされる状態であり、この有利状態を略して「電サポ状態」という。そして、大当たりに対応しない限り、電サポ状態が維持される特図遊技の回数を「電サポ回数」という。また、通常状態を「非電サポ状態」と言い換える。これら「電サポ状態」、「非電サポ状態」、「電サポ回数」を用いて、遊技状態設定手段および演出制御手段を言い換えると、それぞれ次のものとなる。

【0020】

50

遊技状態設定手段は、大当たり遊技終了後の遊技状態を電サポ状態に設定した後、特図遊技が所定の電サポ回数行われるまでの期間内は遊技状態を電サポ状態に維持し、その期間の終了後は遊技状態を非電サポ状態に移行させるものである。演出制御手段は、遊技状態が電サポ状態から非電サポ状態に移行したタイミングで、すなわち、遊技状態が電サポ状態から移行した非電サポ状態において大当たり当選するよりも前のタイミングで、実行順序決定手段によって複数種類の特殊演出の実行順序を、複数種類の実行順序のうちから抽選により決定する。その後、演出制御手段は、非電サポ状態中の特図遊技で特殊演出を演出表示装置に行わせる場合に、実行順序決定手段により決定された実行順序の1番目の特殊演出を行わせ、その1番目の特殊演出を行わせる契機となった大当たりの当選に基づく大当たり遊技の終了後に設定された電サポ状態を含め、電サポ状態中の大当たりの当選が連続する場合に、電サポ状態中の特図遊技での大当たりの当選毎に、1番目に続く2番目以降の特殊演出を順次、演出表示装置に行わせる。これにより、本発明のパチンコ機は、非電サポ状態中の大当たりに基づく大当たり遊技終了後に設定された電サポ状態を含め、電サポ状態中の大当たりの当選が連続する場合に、その非電サポ状態中の大当たりの当選を含めた全ての大当たりの当選に対して特殊演出を行うことができ、かつ、特殊演出の重複を低減することができ、かつ、複数種類の特殊演出の実行順序に変化を持たせることができる。

10

【0021】

本発明のパチンコ機は、前述のように構成された本発明のパチンコ機において、電源投入時に、前記実行順序決定手段は、前記複数種類の特殊演出の実行順序を抽選により決定

20

【0022】

このように構成された本発明のパチンコ機において、演出制御手段は、電源投入後の最初の当当たりの当選に対する演出から、実行順序決定手段により抽選により決定された実行順序に従って特殊演出を行うことができる。

【発明の効果】

【0023】

本発明のパチンコ機は、前述のように、通常状態中の大当たりに基づく大当たり遊技終了後に設定された有利状態を含め、有利状態中の大当たりの当選が連続する場合に、その通常状態中の大当たりの当選を含めた全ての大当たりの当選に対して特殊演出を行うことができ、かつ、特殊演出の重複を低減することができ、かつ、複数種類の特殊演出の実行順序に変化を持たせることができる。

30

【図面の簡単な説明】

【0024】

【図1】本発明のパチンコ機の一実施形態の外観斜視図である。

【図2】図1に示したパチンコ機の扉ユニットが開けられた状態の斜視図である。

【図3】図1に示したパチンコ機の背面図である。

【図4】図2に示した遊技盤に設けられた遊技領域の概略を示す図である。

【図5】図1に示したパチンコ機の制御に係る構成を示すブロック図である。

【図6】図5に示した主制御処理部に備えられる特図抽選処理部の詳細を示すブロック図である。

40

【図7】図6に示した特図低確率判定テーブルおよび特図高確率判定テーブルの具体的内容を示す図である。

【図8】図5に示した主制御処理部に備えられる特図種類決定処理部の詳細を示すブロック図である。

【図9】図8に示した第1、第2特図種類選択テーブルの具体的内容の概略を示す図である。

【図10】第1特図の種類に対応付けられた大当たりの種別と、ST回数と、電サポ回数(時短回数)と、ラウンド数と、獲得できる賞球個数とを示す図である。

【図11】第2特図の種類に対応付けられた大当たりの種別と、ST回数と、電サポ回数

50

(時短回数)と、ラウンド数と、獲得できる賞球個数とを示す図である。

【図12】図5に示した主制御処理部に備えられる変動パターン決定部の詳細を示すブロック図である。

【図13】図12に示した通常変動パターンテーブルおよび短縮変動パターンテーブルの具体的内容の概略を示す図である。

【図14】図12に示した通常変動パターンテーブルのうち低確中または潜確中の第1特図抽選または第2特図抽選での大当たり時に使用される通常変動パターンテーブルの具体的内容を示す図である。

【図15】図12に示した通常変動パターンテーブルのうち低確中または潜確中の第1特図抽選での特図ハズレ時に使用される通常変動パターンテーブルの具体的内容を示す図である。

10

【図16】図12に示した通常変動パターンテーブルのうち低確中または潜確中の第2特図抽選での特図ハズレ時に使用される通常変動パターンテーブルの具体的内容を示す図である。

【図17】図12に示した短縮変動パターンテーブルのうち時短中または確変中の第1特図抽選または第2特図抽選での大当たり時に使用される短縮変動パターンテーブルの具体的内容を示す図である。

【図18】図12に示した短縮変動パターンテーブルのうち時短中または確変中の第1特図抽選または第2特図抽選での特図ハズレ時に使用される短縮変動パターンテーブルの具体的内容を示す図である。

20

【図19】図5に示した主制御処理部に備えられる普図抽選処理部の詳細を示すブロック図である。

【図20】図19に示した普図低確率判定テーブルおよび普図高確率判定テーブルの具体的内容を示す図である。

【図21】図5に示したサブ制御処理部に備えられる演出制御処理部の詳細を示すブロック図である。

【図22】図4に示した演出表示装置でのバトル系リーチに登場するキャラクタを示す図である。

【図23】図4に示した演出表示装置でのバトル系リーチの表示例を示す図である。

【図24】図21に示した実行順序テーブルの具体的内容を示す図である。

30

【図25】図21に示した実行順序決定部により行われる第1実行順序設定処理を示すフローチャートである。

【図26】図21に示した実行順序決定部により行われる第2実行順序設定処理を示すフローチャートである。

【図27】図21に示した実行順序決定部により行われる第3実行順序設定処理を示すフローチャートである。

【図28】図21に示す実行順序No.1の実行順序に従って行われたバトル系リーチの時系列の一例を示す図である。

【図29】図1に示したパチンコ機での処理のうち、第1始動入賞口に遊技球が入賞した場合、および、第2始動入賞口に遊技球が入賞した場合に行われる遊技処理を示すフローチャートである。

40

【図30】図29に続くフローチャートである。

【図31】図29に示した遊技処理と図4に示した遊技領域の構成とによって実現される遊技モードの移行の流れを示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0025】

以下、本発明のパチンコ機の一実施形態を説明する。ここでの説明において、パチンコ機の各部の左右方向は、そのパチンコ機に対面する遊技者にとっての左右方向であり、「特図」は特別図柄の略称であり、「普図」は普通図柄の略称である。

【0026】

50

図1, 図2に示すように、本実施形態はパチンコ機1であり、遊技場の島設備に設置され、長方形の枠体から成る機枠2と、この機枠2に開き戸状に開閉自在に取り付けられた枠体から成る本体枠3と、この本体枠3の内側に装着された遊技盤30(図2参照)と、本体枠3に開き戸状に開閉自在に取り付けられ、ガラス窓4aが中央に大きく設けられた扉ユニット4と、この扉ユニット4の下部に設けられた遊技球の受皿6(図1参照)と、本体枠3の下部の内側に設けられた遊技球の発射装置10(図2参照)と、扉ユニット4の右下部に回動操作が可能に設けられたハンドル7(図1参照)と、扉ユニット4の左上部および右上部のそれぞれに設けられたスピーカ8と、本体枠3の左下部の内側に設けられたスピーカ9とを備える。

【0027】

図3に示すように、パチンコ機1の背面側には主制御処理部100と、払出・発射制御処理部400と、賞球払出装置401と、サブ制御処理部500と、電源ユニット600とが設けられている。主制御処理部100、払出・発射制御処理部400、サブ制御処理部500は何れも、CPU(Central Processing Unit)と、コンピュータプログラムおよびデータを格納したROM(Read Only Memory)と、このROMに格納されたコンピュータプログラムに従ってCPUが処理を行うための一時記憶領域であるRAM(Random Access Memory)とを含むマイクロコンピュータを備える。

【0028】

続いて、パチンコ機1の各部の構成について詳しく説明していく。

【0029】

図2に示すように、遊技盤30は、遊技球が流下する遊技領域31を盤面に備える。この遊技領域31は、発射装置10から発射された遊技球を遊技領域31に向かって滑走させるガイドレール32と、遊技領域31から発射装置10側に遊技球が戻るのを規制する遊技球規制レール33とによって略円形状に区画形成されている。遊技者は遊技領域31を、ガラス窓4aを通じて観察しながら遊技を行う。

【0030】

受皿6から発射装置10には遊技球が1個ずつ供給されるようになっている。払出・発射制御処理部400は、ハンドル7の回動操作に伴って発射ボリューム11(図5にブロックで示す)から出力される発射強度指令信号(電気信号)に基づいて遊技球の発射強度を設定し、その発射強度で遊技球が発射されるよう発射装置10を制御するものである。発射装置10は、発射モータ(図示してない)で打撃錠(図示してない)を駆動し、この打撃錠で遊技球を打撃することにより遊技球を発射させるものであり、1分間に100個の遊技球を連射可能である。発射装置10により発射された遊技球は、ガイドレール32を滑走して遊技領域31の左上部から遊技領域31内に到達した後、遊技領域31内を流下することになる。なお、発射装置10は、発射モータの代わりにロータリソレノイドで打撃錠を駆動するものであってもよい。

【0031】

図4に示すように、遊技盤30の右下部には、特図表示装置40と、普図表示装置41とが設けられている。遊技領域31内には、演出表示装置50と、ステージ56と、第1始動入賞口61(特図始動領域)と、第2始動入賞口62(特図始動領域)と、電動チューリップ63(普通電動役物)と、大入賞口64と、アタッカー装置65(特別電動役物)と、ゲート70(普図始動領域)と、一般入賞口67と、アウト口68とが設けられている。

【0032】

第1始動入賞口61、第2始動入賞口62、大入賞口64、一般入賞口67、ゲート70のそれぞれには、遊技球の通過を検知する第1始動入賞口検知センサ91、第2始動入賞口検知センサ92、大入賞口検知センサ93、一般入賞口検知センサ94、ゲート検知センサ95のそれぞれが付設されている(図5にブロックで示す)。これらの検知センサ91~95は、遊技球の通過に伴い遊技球検知信号(電気信号)を出力する磁気センサであり、その遊技球検知信号は主制御処理部100に輸入されるようになっている。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 3 】

第 1 , 第 2 始動入賞口 6 1 , 6 2 は、遊技球の入賞が可能に形成されたものであり、特図に係る当否の抽選（以下、適宜「特図抽選」という）の契機を生じさせるためのものである。第 1 始動入賞口 6 1 への遊技球の入賞に基づく特図抽選（以下、適宜「第 1 特図抽選」という）の結果の種類、および、第 2 始動入賞口 6 2 への遊技球の入賞に基づく特図抽選（以下、適宜「第 2 特図抽選」という）の結果の種類は何れも、大当たり、特図ハズレの 2 種類である。第 1 , 第 2 特図抽選での大当たりの当選確率には、特図低確率と、この特図低確率よりも高い特図高確率との 2 種類が予め用意されている。以下、大当たりの当選確率が特図低確率に設定された遊技状態を「特図低確」といい、大当たりの当選確率が特図高確率に設定された遊技状態を「特図高確」という。これら「特図低確」および「特図高確」については後に詳述する。

10

【 0 0 3 4 】

ゲート 7 0 は、遊技球の通過が可能に上下方向に貫通して形成されたものであり、普図に係る当否の抽選（以下、適宜「普図抽選」という）の契機を生じさせるためのものである。普図抽選の結果の種類は普図当たりと普図ハズレの 2 種類である。普図抽選での普図当たりの当選確率には、普図低確率と、この普図低確率よりも高く設定された普図高確率との 2 種類が予め用意されている。以下、普図当たりの当選確率が普図低確率に設定された遊技状態を「普図低確」といい、普図当たりの当選確率が普図高確率に設定された遊技状態を「普図高確」という。これら「普図低確」および「普図高確」については後に詳述する。

20

【 0 0 3 5 】

また、「特図低確 & 普図低確」から構成された遊技状態を、以下「低確」と略していう場合もある。また、「特図高確 & 普図高確」から構成された遊技状態、および、「特図高確 & 普図低確」から構成された遊技状態を、すなわち大当たりの当選確率が特図高確に設定された遊技状態を、以下「確変」という場合もある。また、「確変」のうち「特図高確 & 普図低確」とで構成される遊技状態を「特図高確 & 普図高確」との区別のため以下「潜確」という場合もある。また、「特図低確 & 普図高確」から構成された遊技状態を以下「時短」という場合もある。

【 0 0 3 6 】

特図表示装置 4 0 は、特図抽選の結果に対応する特図を、変動した後に停止するという態様で表示するよう主制御処理部 1 0 0 により制御されるものである。停止した状態の特図、すなわち特図の停止図柄が、特図抽選の結果に対応するものである。特図の停止図柄には、特図抽選で大当たりに当選した場合に限って表示される大当たり図柄と、特図抽選で特図ハズレとなった場合に限って表示される特図ハズレ図柄とがある。大当たり図柄には、特図抽選で大当たり当選した場合に表示される 4 R 低確時短有図柄、4 R 高確時短有図柄、1 6 R 高確時短有図柄とがある。特図ハズレ図柄は 1 種類のみである。大当たり図柄の種類は、大当たり遊技のラウンド数、大当たり遊技終了後の大当たりの当選確率および普図当たりの当選確率等を規定するものであり、このことについては後に詳述する。

30

【 0 0 3 7 】

特図表示装置 4 0 は、具体的には、複数の発光部（図示省略）を備える表示装置から成る。この特図表示装置 4 0 において、複数の発光部の何れかが点滅している状態は特図が変動している状態であり、その点滅が終了し何れかの発光部の点灯が維持された状態は特図の変動が停止した状態である。特図表示装置 4 0 において複数の発光部の何れかが点滅している時間は特図の変動時間である。特図表示装置 4 0 において発光部の点滅が終了してから特図の変動の停止が確定するまでの時間は 0 . 5 秒に設定されている。

40

【 0 0 3 8 】

普図表示装置 4 1 は、普図抽選の結果に対応する普図を、変動した後に停止するという態様で表示するよう主制御処理部 1 0 0 により制御されるものである。停止した状態の普通図柄、すなわち普図の停止図柄が、普図抽選の結果に対応するものである。普図の停止図柄には、普図当たりの場合に限って表示される普図当たり図柄と、普図ハズレの場合に

50

限って表示される普図ハズレ図柄とが何れも 1 種類ずつある。

【 0 0 3 9 】

普図表示装置 4 1 は、具体的には、複数の発光部（図示省略）を備える表示装置から成り、特図表示装置 4 0 に隣接して位置する。この普図表示装置 4 1 において、複数の発光部の何れかが点滅している状態は普図が変動している状態であり、その点滅が終了し何れかの発光部の点灯が維持された状態は普図の変動が停止した状態である。普図表示装置 4 1 において複数の発光部の何れかが点滅している時間は普図の変動時間である。普図表示装置 4 1 において発光部の点滅が終了してから普図の変動の停止が確定するまでの時間は 0 . 5 秒に設定されている。

【 0 0 4 0 】

大入賞口 6 4 は左右方向に長い長形状の開口である。アタッカー装置 6 5 は、大入賞口 6 4 の開閉が可能となるよう前後方向にフラップ状に回動自在に設けられた蓋部材と、この蓋部材を駆動するソレノイドとを備え、そのソレノイドの励磁により蓋部材が前方向に回動して大入賞口 6 4 を開放し、そのソレノイドの消磁により蓋部材が後方向に復帰して大入賞口 6 4 を閉鎖するものである。アタッカー装置 6 5 の蓋部材が開いた状態は大入賞口 6 4 への遊技球の入賞が可能な状態であり、アタッカー装置 6 5 の蓋部材が閉じた状態は大入賞口 6 4 への遊技球の入賞が不可能な状態である。特図抽選の結果が大当たりである場合には、特図の変動の停止が大当たり図柄で確定した時点から所定時間経過した後に、アタッカー装置 6 5 が、その大当たり図柄に予め対応付けられた開閉動作の態様で主制御処理部 1 0 0 により制御されることで、蓋部材を開閉して大当たり遊技を遊技者に提供 20 する。アタッカー装置 6 5 の開閉動作の態様は、開閉動作の回数、連続する開閉動作のインターバル、1 回の開閉動作による大入賞口 6 4 の開放時間等の組合せから構成され、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数を規定する。アタッカー装置 6 5 の開閉動作の態様については後に詳述する。

【 0 0 4 1 】

電動チューリップ 6 3 は、第 2 始動入賞口 6 2 の入口を、遊技球が 1 個だけ通過可能な大きさから拡大する方向に開くことが可能に設けられた 1 対の羽根部材と、これら 1 対の羽根部材を駆動するソレノイドとを備え、そのソレノイドが励磁されることで 1 対の羽根部材は開いて第 2 始動入賞口 6 2 の入口を拡大し、そのソレノイドが消磁されることで 1 対の羽根部材は閉じて第 2 始動入賞口 6 2 の入口を遊技球が 1 個だけ通過可能に縮小 30 するものである。電動チューリップ 6 3 の 1 対の羽根部材が閉じた状態においては、第 2 始動入賞口 6 2 の入口は遊技球が 1 個だけ通過可能に開放されてはいるものの、遊技釘 6 9 と 1 対の羽根部材との位置関係によって、第 2 始動入賞口 6 2 への遊技球の入賞が不可能となっている。つまり、電動チューリップ 6 3 の 1 対の羽根部材が開いた状態であるときに限って、第 2 始動入賞口 6 2 への遊技球の入賞が可能になる。なお、電動チューリップ 6 3 は、1 対の羽根部材と遊技釘 6 9 との位置関係によって、第 2 始動入賞口 6 2 への遊技球の入賞が可能な状態と不可能な状態とに変化可能なものに限定されず、遊技釘 6 9 を利用せず 40 に単独で第 2 始動入賞口 6 2 への遊技球の入賞が可能な状態と不可能な状態とに変化可能なものであってもよい。

【 0 0 4 2 】

普図の停止時点から停止が確定するまでの時間 0 . 5 秒が経過した後に、さらに 0 . 5 秒が経過したタイミングで、すなわち、普図の停止時点から所定時間である 1 秒が経過したタイミングで、電動チューリップ 6 3 は、その普図当たり図柄に予め対応付けられた開閉動作の態様で第 2 始動入賞口 6 2 の入口に対する開閉動作を行うよう主制御処理部 1 0 0 によって制御される。電動チューリップ 6 3 の開閉動作の態様は、開閉動作の回数、連続する開閉動作のインターバル、1 回の開閉動作による第 2 始動入賞口 6 2 の入口の開放時間の組合せから構成されるものである。電動チューリップ 6 3 の開閉動作の態様については後に詳述する。

【 0 0 4 3 】

前述の大当たり図柄の名称、すなわち、4 R 低確時短有図柄、4 R 高確時短有図柄、1

10

20

30

40

50

6 R 高確時短有図柄において、「4 R」、「16 R」はそれぞれ「4 ラウンド」、「16 ラウンド」の略であり、大当たり図柄に基づく大当たり遊技のラウンド数を意味する。名称に「高確」を含む大当たり図柄は、その図柄に基づく大当たり遊技終了後の遊技状態が「特図高確」に設定される図柄であることを意味する。名称に「低確」を含む大当たり図柄は、その図柄に基づく大当たり遊技終了後の遊技状態が「特図低確」に設定される図柄であることを意味する。名称に「時短有」を含む大当たり図柄は、その大当たり図柄に基づく大当たり遊技終了後の遊技状態が「普図高確」に設定される図柄であることを意味する。

【0044】

演出表示装置50は液晶表示装置から成り、遊技領域31の略中央部に映像を表示する画面50aが位置するよう遊技盤30に設けられている。この演出表示装置50は、特図抽選の演出、大当たり遊技の演出が行われるよう主制御処理部100とサブ制御処理部500とによって制御される。

10

【0045】

特図抽選の演出の際、演出表示装置50には、特図の変動の開始と停止に同期して、変動した後に停止するという態様で演出図柄53が表示される。前述の特図表示装置40は、演出図柄53を見ている遊技者の視界に入らないように、すなわち、演出表示装置50による演出を見て遊技者がパチンコ機1での遊技を楽しむように、演出表示装置50から離れた位置に、例えば前述のように遊技盤30の右下部に設けられている。

【0046】

20

演出表示装置50により表示される演出図柄53は、例えば左右方向に並んだ3つの数字から構成される。演出図柄53を構成する3つの数字の少なくとも1つが「1 2 3・・・」のように変化することが、演出図柄53の変動である。図4において、演出図柄53は、左右両側の数字が「7」で停止した状態で、中央の数字が変化している状態である。演出図柄53の中央に描いた下向きの矢印は、数字が変化している状態であることを示すものであり、演出表示装置50に実際に表示されるものではない。なお、演出図柄53は左右方向に並ぶものに限定されるものではなく、上下方向または斜め方向に並ぶものであってもよい。

【0047】

演出図柄53を構成する3つの数字は、特図抽選で大当たりで当選した場合に「222」、「777」等のゾロ目の並び目で停止し、特図抽選で特図ハズレとなった場合には大当たりを示す並び目以外の並び目で停止する。演出図柄53が大当たりを示す並び目で停止する場合、演出図柄53は停止の前に、3つの数字のうちの2つの数字が同じ数字で停止したリーチ目で、残りの1つの数字が変動を続けるリーチ変動を行う。演出図柄53が特図ハズレを示す並び目で停止する前には、リーチ変動を行う場合もあるが、リーチ目を成さないハズレ変動を主に行う。

30

【0048】

リーチ変動の種類としては、演出図柄53の変動が演出のメインとして表示されるノーマル系リーチおよびロング系リーチと、演出図柄53の変動が画面の隅に小さく表示されつつアニメーション等の動画が演出のメインとして表示されるストーリー系リーチおよびバトル系リーチとが予め用意されている。バトル系リーチは、主役キャラクターが敵役キャラクターとバトルを行う動画を含む演出である。特図抽選での大当たりの当選に対するバトル系リーチは、主役キャラクターが敵役キャラクターに勝利するもの（以下「バトル勝利リーチ」という）であり、特図抽選での特図ハズレに対するバトル系リーチは、主役キャラクターが敵役キャラクターに敗北するもの（以下「バトル敗北リーチ」という）である。バトル系リーチが、本発明における特殊演出に相当する。バトル系リーチについては後に詳述する。

40

【0049】

第1始動入賞口61または第2始動入賞口62に1個の遊技球が入賞した場合、その入賞に基づき、特図抽選と、その特図抽選に対する演出（リーチ変動またはハズレ変動）と

50

を含む特図遊技が行われることになる。そして、その特図遊技で大当たりを示す演出が行われた場合に、その演出の終了後に大当たり遊技が遊技者に提供されることになる。

【 0 0 5 0 】

また、演出表示装置 5 0 は、第 1 特図抽選で用いられる第 1 特図保留球乱数（後述）の個数、および、第 2 特図抽選で用いられる第 2 特図保留球乱数（後述）の個数を表示するよう主制御処理部 1 0 0 とサブ制御処理部 5 0 0 とによって制御される。第 1 特図保留球乱数は、特図の変動中または大当たり遊技中に第 1 始動入賞口 6 1 に遊技球が入賞したことに基づいて発生するものであり、第 2 特図保留球乱数は、特図の変動中または大当たり遊技中に第 2 始動入賞口 6 2 に遊技球が入賞したことに基づいて発生するものである。第 1 特図保留球乱数の個数は、画面 5 0 a の左下部に位置する第 1 保留表示領域 5 1 において表示される。この第 1 保留表示領域 5 1 は左右方向に並んだ円形領域 5 1 a ~ 5 1 d から構成されていて、背景色と異なる色で点灯（発色）した円形領域の個数が、第 1 特図保留球乱数の現在の個数（保留数）を示す。第 2 特図保留球乱数の個数は、画面 5 0 a の右下部に位置する第 2 保留表示領域 5 2 に表示される。この第 2 保留表示領域 5 2 は左右方向に並んだ円形領域 5 2 a ~ 5 2 d から構成されていて、背景色と異なる色で点灯（発色）した円形領域の個数が、第 2 特図保留球乱数の現在の個数（保留数）を示す。

10

【 0 0 5 1 】

図 4 は、点灯した状態の円形領域を黒色で塗り潰して示し、消灯した状態の円形領域を破線で示す。つまり、図 4 において、第 1 保留表示領域 5 1 は円形領域 5 1 a が点灯し、円形領域 5 1 a 以外の円形領域 5 1 b ~ 5 1 d が消灯した状態であり、第 1 特図保留球乱数が 1 個であることを示した状態である。これと同様に、第 2 保留表示領域 5 2 も、第 2 特図保留球乱数が 1 個であることを示した状態である。なお、円形領域の輪郭を示す破線は画面 5 0 a に実際に表示されるものではなく、消灯した状態の円形領域内の色は画面 5 0 a の背景色と一体化される。

20

【 0 0 5 2 】

また、演出表示装置 5 0 は、電サポ回数（後述）を表示するよう主制御処理部 1 0 0 とサブ制御処理部 5 0 0 とによって制御される。電サポ回数は、画面 5 0 a の左上に位置する電サポ回数表示領域 5 4 に「あと 回」（「 」は回数を示す数字を意味する）という形で、例えば図 4 に示すように「あと 2 回」というように表示される。電サポ回数が 1 回消化される毎に、電サポ回数表示領域 5 4 での表示回数は 1 減少して表示される。

30

【 0 0 5 3 】

ステージ 5 6 は、演出表示装置 5 0 の下部の前方に設けられた構造物である。演出表示装置 5 0 の周囲を覆う装飾部材 5 7 の左側部には、その装飾部材 5 7 の左側方に位置する遊技領域 3 1 の部分とステージ 5 6 とを連通させるワープ通路 5 8 が設けられている。ステージ 5 6 は、ワープ通路 5 8 から流下してきた遊技球を転動させながら一時的に滞在させた後、その遊技球を下方に落下させる。ステージ 5 6 の中央には前方向に下り傾斜を成した溝 5 6 a が設けられている。この溝 5 6 a の真下の位置には第 1 始動入賞口 6 1 が位置するので、溝 5 6 a から落下した遊技球は、その溝 5 6 a 以外のステージ 5 6 の箇所から落下した遊技球よりも高い確率で第 1 始動入賞口 6 1 に入賞する。

【 0 0 5 4 】

40

賞球払出装置 4 0 1 は、受皿 6 に賞球を払い出す装置である。賞球の払出個数は、第 1 始動入賞口 6 1、第 2 始動入賞口 6 2、大入賞口 6 4 および一般入賞口 6 7 のそれぞれに予め対応付けられている。主制御処理部 1 0 0 は、第 1 始動入賞口検知センサ 9 1、第 2 始動入賞口検知センサ 9 2、大入賞口検知センサ 9 3 および一般入賞口検知センサ 9 4 のそれぞれからの遊技球検知信号に基づき、すなわち、第 1 始動入賞口 6 1、第 2 始動入賞口 6 2、大入賞口 6 4 および一般入賞口 6 7 のそれぞれへの遊技球の入賞に基づき、その入賞口に予め対応付けられた賞球の払出個数を、払出・発射制御処理部 4 0 0 に指令するよう設定されている。払出・発射制御処理部 4 0 0 は主制御処理部 1 0 0 からの指令に基づいて賞球払出装置 4 0 1 の払出モータ（図示省略）を制御し、賞球払出装置 4 0 1 に賞球を払い出させるよう設定されている。第 1、第 2 始動入賞口 6 1、6 2 に予め対応付け

50

られた賞球個数は例えば4個であり、大入賞口64に予め対応付けられた賞球個数は例えば15個であり、一般入賞口67に予め対応付けられた賞球個数は例えば10個である。ゲート70を遊技球が通過したことに基づく賞球の払出しは行われない。

【0055】

第1始動入賞口61、第2始動入賞口62、大入賞口64、一般入賞口67の何れかに入賞した遊技球は、その入賞口からパチンコ機1の外部に排出されて回収され、何れにも入賞しなかった遊技球は、遊技領域31の最下部に位置するアウト口68からパチンコ機1の外部に排出されて回収される。

【0056】

次に、遊技領域31における第1、第2始動入賞口61、62、大入賞口64、ゲート70のそれぞれの位置について詳細に説明する。

10

【0057】

第1始動入賞口61は、前述のようにステージ56の下方であって、遊技領域31の左右方向の中央に位置する。この第1始動入賞口61への遊技球の入賞は、遊技球の左打ちが行われた場合に、すなわち、装飾部材57の左側方に位置する遊技領域31の部分を流下するよう遊技球が発射された場合に、可能であり、基本的には、装飾部材57の右側方に位置する遊技領域31の部分を流下するよう遊技球が発射された場合（右打ちが行われた場合）には、第1始動入賞口61に遊技球は入賞しない。ゲート70は装飾部材57の右側方に位置する。このゲート70には、遊技球の右打ちが行われた場合に可能であり、基本的には、左打ちが行われた場合にはゲート70を遊技球は通過しない。第2始動入賞口62は、ゲート70よりも下方であって、装飾部材57の右下方に位置する。第2始動入賞口62への遊技球の入賞は右打ちが行われた場合に可能であり、基本的には、左打ちが行われた場合には第2始動入賞口62に遊技球は入賞しない。大入賞口64も、右打ちが行われた場合に遊技球が入賞可能となるよう位置し、基本的には、左打ちが行われた場合には大入賞口64に遊技球は入賞しない。

20

【0058】

次に、電源ユニット600に係る構成について説明する。

【0059】

電源ユニット600は、外部電源からAC24Vとの接続と遮断を切り換える電源SW601（SWはスイッチの略）を備え、外部電源から供給された電力を主制御処理部100、払出・発射制御処理部400、サブ制御処理部500等のパチンコ機1の各電気機器に対応した電力に変換して、それらの電気機器に供給するものとともに、電源SW601のオフ操作による電源断時、および、停電等の電源SW601のオフ操作以外での電源断時にパチンコ機1の電源となるバックアップ電源602を備える。また、電源ユニット600は、外部電源からの電力の供給を監視し、電源断の発生時に電源断検出信号を主制御処理部100に送信するよう設定されているとともに、電源断からの復帰による電源投入時に電源復帰信号を主制御処理部100に送信するよう設定されている。主制御処理部100は、電源断検出信号を入力した場合に、電源復帰後に必要となるデータのバックアップを行うよう設定されている。また、主制御処理部100は、電源復帰信号を入力した場合に、バックアップデータが正常か否かを判断し、バックアップデータが正常である場合には電源復帰に予め対応付けられた初期設定をRAMに対して行い、バックアップデータが正常でない場合にはRAMクリア処理を行った後に、RAMクリア処理に予め対応付けられた初期設定をRAMに対して行うよう設定されている。

30

40

【0060】

電源ユニット600は、RAMクリアSW603を備える。電源ユニット600は、RAMクリアSW603がオン操作された場合に、主制御処理部100にRAMクリア信号を出力するよう設定されている。主制御処理部100は、RAMクリア信号を受信した場合に、RAMクリア処理を行った後、RAMクリア処理に予め対応付けられた初期設定をRAMに対して行うよう設定されている。主制御処理部100は、RAMクリア信号によるRAMクリア処理を電源投入時点からの所定期間のみ行うことができるように設定され

50

ている。

【0061】

主制御処理部100は、上述のようにバックアップデータが正常でない場合またはRAMクリアSW603のオン操作に基づくRAMクリア信号を受信した場合にRAMクリア処理を行う。その後、RAMクリア処理に予め対応付けられた初期設定をRAMに対して行った後に、サブ制御処理部500にRAMクリアコマンドを送信するよう設定されている。また、主制御処理部100は、上述のようにバックアップデータが正常である場合またはRAMクリアSW603のオン操作に基づくRAMクリア信号を受信しない場合に、電源復帰に予め対応付けられた初期設定をRAMに対して行い、その後、サブ制御処理部500に電源復帰コマンドを送信するよう設定されている。

10

【0062】

次に主制御処理部100について詳細に説明する。

【0063】

主制御処理部100は、第1始動入賞口61に遊技球が入賞した場合と、第2始動入賞口62に遊技球が入賞した場合とに、その入賞に基づき、特図に係る当否の抽選（特図抽選）を行う特図抽選処理部110を備える。この特図抽選処理部110は特図抽選を行うための構成要素として、図6に示すように、特図当否判定用乱数発生部111と、第1特図抽選部112a（特図抽選手段）と、第2特図抽選部112b（特図抽選手段）と、第1，第2特図低確率判定テーブル116a，116bと、第1，第2特図高確率判定テーブル117a，117bとを備える。これらの構成要素について説明していく。

20

【0064】

特図当否判定用乱数発生部111は、所定範囲（例えば0～65535の整数の範囲）のカウンタの値を、クロック回路の1クロックに1回更新させることにより、ハードウェア乱数である特図当否乱数（0～65535までの65536通りの乱数）を発生させるものである。

【0065】

第1特図抽選部112aは、特図当否判定用乱数発生部111により発生された特図当否乱数を第1始動入賞口61（特図始動領域）への遊技球の入賞を契機に取得し、その特図当否乱数を用いて特図に係る当否の抽選（第1特図抽選）を行うものである。具体的には、第1特図抽選部112aは、特図当否判定用乱数発生部111により発生された特図当否乱数を、第1始動入賞口61に遊技球が入賞したタイミングで、言い換えると、第1始動入賞口検知センサ91からの遊技球検知信号が主制御処理部100に入力されたタイミングで、取得（ラッチ）する第1特図当否判定用乱数取得部113aと、この第1特図当否判定用乱数取得部113aにより取得された特図当否乱数が大当たり、特図ハズレの何れであるかを、第1特図低確率判定テーブル116aまたは第1特図高確率判定テーブル117aを参照して判定する第1特図当否判定部114aと、第1特図当否判定用乱数取得部113aにより特図当否乱数が取得された場合に、その特図当否乱数を第1特図保留球乱数として主制御処理部100のRAMを利用して記憶し、特図の変動中または大当たり遊技中等の特図の変動を開始できない状態である場合に所定の上限個数（例えば4個）まで記憶可能な第1特図抽選用保留記憶部115aとを備える。

30

40

【0066】

第2特図抽選部112bは、第1特図抽選部112aと同様に構成されたものであり、特図当否判定用乱数発生部111により発生された特図当否乱数を第2始動入賞口62（特図始動領域）への遊技球の入賞を契機に取得し、その特図当否乱数を用いて特図に係る当否の抽選（第2特図抽選）を行うものである。具体的には、第2特図抽選部112bは、特図当否判定用乱数発生部111により発生された特図当否乱数を、第2始動入賞口61に遊技球が入賞したタイミングで、言い換えると、第2始動入賞口検知センサ92からの遊技球検知信号が主制御処理部100に入力されたタイミングで、取得（ラッチ）する第2特図当否判定用乱数取得部113bと、この第2特図当否判定用乱数取得部113bにより取得された特図当否乱数が大当たり、特図ハズレの何れであるかを、第2特図低確

50

率判定テーブル 1 1 6 b または第 2 特図高確率判定テーブル 1 1 7 b を参照して判定する第 2 特図当否判定部 1 1 4 b と、第 2 特図当否判定用乱数取得部 1 1 3 b により特図当否乱数が取得された場合に、その特図当否乱数を第 2 特図保留球乱数として主制御処理部 1 0 0 の R A M を利用して記憶し、特図の変動中または大当たり遊技中等の特図の変動を開始できない状態である場合に所定の上限個数（例えば 4 個）まで記憶可能な第 2 特図抽選用保留記憶部 1 1 5 b とを備える。

【 0 0 6 7 】

第 1 特図抽選部 1 1 2 a は、第 1 特図抽選用保留記憶部 1 1 5 a に第 1 特図保留球乱数が記憶された状態である場合に、その第 1 特図保留球乱数に基づく第 1 特図抽選を、特図の変動を開始できる状態であることを条件に、その第 1 特図保留球乱数の記憶の契機となった第 1 始動入賞口 6 1 への遊技球の入賞の順番（入賞順）で行うよう設定されている。また、第 2 特図抽選部 1 1 2 b は、第 2 特図抽選用保留記憶部 1 1 5 b に第 2 特図保留球乱数が記憶された状態である場合に、その第 2 特図保留球乱数に基づく第 2 特図抽選を、特図の変動を開始できる状態であることを条件に、その第 2 特図保留球乱数の記憶の契機となった第 2 始動入賞口 6 2 への遊技球の入賞の順番（入賞順）で行うよう設定されている。また、特図抽選処理部 1 1 0 は、第 1 特図抽選用保留記憶部 1 1 5 a に第 1 特図保留球乱数が記憶された状態であり、かつ、第 2 特図抽選用保留記憶部 1 1 5 に第 2 特図保留球乱数が記憶された状態において、第 1 特図抽選部 1 1 2 a による第 1 特図保留球乱数の消化よりも、第 2 特図抽選部 1 1 2 b による第 2 特図保留球乱数の消化を優先するよう設定されている。

【 0 0 6 8 】

第 1 特図低確率判定テーブル 1 1 6 a および第 1 特図高確率判定テーブル 1 1 7 a は、特図当否乱数（0 ~ 6 5 5 3 5 までの 6 5 5 3 6 通りの乱数）と、大当たりと、特図ハズレとの対応関係、すなわち、第 1 特図抽選での大当たりの当選確率を規定したものである。第 2 特図低確率判定テーブル 1 1 6 b および第 2 特図高確率判定テーブル 1 1 7 b も、特図当否乱数（0 ~ 6 5 5 3 5 までの 6 5 5 3 6 通りの乱数）と、大当たりと、特図ハズレとの対応関係、すなわち、第 2 特図抽選での大当たりの当選確率を規定したものである。これら第 1, 第 2 特図低確率判定テーブル 1 1 6 a, 1 1 6 b および第 1, 第 2 特図高確率判定テーブル 1 1 7 a, 1 1 7 b の具体的内容を、図 7 を用いて次に説明する。

【 0 0 6 9 】

図 7 (a) に示す第 1, 第 2 特図低確率判定テーブル 1 1 6 a, 1 1 7 a は何れも、特図当否乱数 0 ~ 6 5 5 3 5 のうち、特図当否乱数 0 ~ 2 1 7 に大当たりを対応付けていて、特図当否乱数 2 1 8 ~ 6 5 5 3 5 に特図ハズレを対応付けている。つまり、第 1, 第 2 特図低確率判定テーブル 1 1 6 a, 1 1 7 a を用いた特図抽選での大当たりの当選確率は、0 ~ 6 5 5 3 5 までの 6 5 5 3 6 個の特図当否乱数のうちの 0 ~ 2 1 7 までの 2 1 8 個の特図当否乱数が大当たりに対応付けられているので、略 $1 / 3 0 0$ (= $2 1 8 / 6 5 5 3 6$) である。

【 0 0 7 0 】

図 7 (b) に示す第 1, 第 2 特図高確率判定テーブル 1 1 7 a, 1 1 7 b は何れも、特図当否乱数 0 ~ 6 5 5 3 5 のうち、特図当否乱数 0 ~ 2 1 7 0 に大当たりを対応付けていて、特図当否乱数 2 1 7 1 ~ 6 5 5 3 5 に特図ハズレを対応付けている。つまり、第 1, 第 2 特図高確率判定テーブル 1 1 7 a, 1 1 7 b を用いた特図抽選での大当たりの当選確率は、0 ~ 6 5 5 3 5 までの 6 5 5 3 6 個の特図当否乱数のうちの 0 ~ 2 1 7 0 までの 2 1 7 1 個の特図当否乱数が大当たりに対応付けられているので、略 $1 / 3 0$ (= $2 1 7 1 / 6 5 5 3 6$) である。特図抽選での大当たりの当選確率は、第 1, 第 2 特図低確率判定テーブル 1 1 6 a, 1 1 7 a を用いた場合よりも、第 1, 第 2 特図低確率判定テーブル 1 1 7 a, 1 1 7 b を用いた方が略 1 0 倍高い。

【 0 0 7 1 】

前述の「特図低確」は、第 1 特図抽選部 1 1 2 a が第 1 特図低確率判定テーブル 1 1 6 a を用いて第 1 特図抽選を行うよう設定され、かつ、第 2 特図抽選部 1 1 2 b が第 2 特図

10

20

30

40

50

低確率判定テーブル 116b を用いて第 2 特図抽選を行うよう設定された遊技状態、すなわち、第 1、第 2 特図抽選の何れの大当たりの当選確率も特図低確率（略 1 / 300）に設定された遊技状態である。また、前述の「特図高確」は、特図抽選処理部 110 において第 1 特図抽選部 112a が第 1 特図高確率判定テーブル 117a を用いて第 1 特図抽選を行うよう設定され、かつ、第 2 特図抽選部 112b が第 2 特図高確率判定テーブル 117b を用いて第 2 特図抽選を行うよう設定された遊技状態、すなわち、大当たりの当選確率が特図高確率（略 1 / 30）に設定された遊技状態である。

【0072】

図 5 に戻り、主制御処理部 100 は、特図表示装置 40 に停止させて表示させる特図（特図の停止図柄）を、第 1 特図抽選部 112a による第 1 特図抽選の結果、または、第 2 特図抽選部 112b による第 2 特図抽選の結果に基づいて複数種類の特別図柄のうちから選択して決定する特図種類決定処理部 120 を備える。この特図種類決定処理部 120 は特図の大当たり図柄を決定するための構成要素として、図 8 に示すように、特図種類選択用乱数発生部 121 と、第 1 特図種類決定部 122a と、第 2 特図種類決定部 122b と、第 1 特図種類選択テーブル 126 と、第 2 特図種類選択テーブル 127 とを備える。これらの構成要素について説明していく。

10

【0073】

特図種類選択用乱数発生部 121 は、1 ループである所定範囲（例えば 0 ~ 399 の整数の範囲）のカウンタの値を、乱数発生用のコンピュータプログラムを実行して 4 ミリ秒に 1 回更新させることにより、ソフトウェア乱数である特図種類乱数（0 ~ 399 までの 400 通りの乱数）を発生させるものである。なお、特図種類選択用乱数発生部 121 はにおいて、カウンタは 1 ループのカウントが終了したらカウントを開始したスタート値に戻るよう設定されているが、1 ループ毎にランダムにスタート値を更新するよう設定してもよい。

20

【0074】

第 1 特図種類決定部 122a は、特図種類選択用乱数発生部 121 により発生された特図種類乱数を第 1 始動入賞口 61 への遊技球の入賞を契機に取得し、その特図種類乱数を用いて大当たり図柄を、複数種類の大当たり図柄のうちから選択するための抽選（以下「第 1 特図種類抽選」という）を行い、第 1 特図抽選の結果が大当たりである場合に第 1 特図種類抽選で選択された大当たり図柄を特図の停止図柄に決定し、第 1 特図抽選の結果が特図ハズレである場合に特図の停止図柄を特図ハズレ図柄（1 種類のみ）に決定するものである。具体的には、第 1 特図種類決定部 122a は、特図種類選択用乱数発生部 121 により発生された特図種類乱数を、第 1 始動入賞口 61 に遊技球が入賞したタイミング（第 1 始動入賞口検知センサ 91 からの遊技球検知信号が主制御処理部 100 に入力されたタイミング）で取得（ラッチ）する第 1 特図種類選択用乱数取得部 123a と、この第 1 特図種類選択用乱数取得部 123a により取得された特図種類乱数に基づき第 1 特図種類選択テーブル 126 を参照して特図の大当たり図柄を選択する第 1 特図種類選択部 124a と、第 1 特図種類選択用乱数取得部 123a により特図種類乱数が取得された場合に、その特図種類乱数を主制御処理部 100 の RAM を利用して記憶し、特図の変動中または大当たり遊技中等の特図の変動を開始できない状態である場合に、第 1 特図抽選用保留記憶部 115a での第 1 特図保留球乱数の上限個数と同じく 4 個まで特図種類乱数を記憶可能な第 1 特図種類用保留記憶部 125a とを備える。そして、第 1 特図種類決定部 122a は、第 1 特図抽選の結果が大当たりである場合に第 1 特図種類抽選で選択された大当たり図柄を特図の停止図柄に決定し、第 1 特図抽選の結果が特図ハズレである場合には、特図の停止図柄を特図ハズレ図柄に決定する。

30

40

【0075】

第 2 特図種類決定部 122b は、第 1 特図種類決定部 122a と同様に構成されたものであり、特図種類選択用乱数発生部 121 により発生された特図種類乱数を第 2 始動入賞口 62 への遊技球の入賞を契機に取得し、その特図種類乱数を用いて特図の大当たり図柄の種類を、複数種類の特図の大当たり図柄のうちから選択するための抽選（以下「第 2 特

50

図種類抽選」という)を行い、第2特図抽選の結果が大当たりである場合に第2特図種類抽選で選択された大当たり図柄を特図の停止図柄に決定し、第2特図抽選の結果が特図ハズレである場合に特図の停止図柄を特図ハズレ図柄(1種類のみ)に決定するものである。具体的には、第2特図種類決定部122bは、特図種類選択用乱数発生部121により発生された特図種類乱数を、第2始動入賞口62に遊技球が入賞したタイミング(第2始動入賞口検知センサ92からの遊技球検知信号が主制御処理部100に入力されたタイミング)で取得(ラッチ)する第2特図種類選択用乱数取得部123bと、この第2特図種類選択用乱数取得部123bにより取得された特図種類乱数に基づき第2特図種類選択テーブル127を参照して特図の大当たり図柄の種類を選択する第2特図種類選択部124bと、第2特図種類選択用乱数取得部123bにより特図種類乱数が取得された場合に、その特図種類乱数を主制御処理部100のRAMを利用して記憶し、特図の変動中または大当たり遊技中等の特図の変動を開始できない状態である場合に、第2特図抽選用保留記憶部115bでの第2特図保留球乱数の上限個数と同じく4個まで特図種類乱数を記憶可能な第2特図種類用保留記憶部125bとを備える。そして、第2特図種類決定部122bは、第2特図抽選の結果が大当たりである場合に第2特図種類抽選で選択された大当たり図柄を特図の停止図柄に決定し、第2特図抽選の結果が特図ハズレである場合には、特図の停止図柄を特図ハズレ図柄に決定する。

【0076】

第1特図種類決定部122aは、第1特図種類用保留記憶部125aに記憶された特図種類乱数に基づく第1特図種類抽選を、特図の変動を開始できる状態であることを条件に、その特図種類乱数の記憶の契機となった第1始動入賞口61への遊技球の入賞の順番(入賞順)で行うよう設定されている。第2特図種類決定部122bは、第2特図種類用保留記憶部125bに記憶された特図種類乱数に基づく第2特図種類抽選を、特図の変動を開始できる状態であることを条件に、その特図種類乱数の記憶の契機となった第2始動入賞口62への遊技球の入賞の順番(入賞順)で行うよう設定されている。また、特図種類決定処理部120は、第1特図種類用保留記憶部125aに特図種類乱数が記憶された状態であり、かつ、第2特図種類用保留記憶部125bに特図種類乱数が記憶された状態において、第1特図種類用保留記憶部125aに記憶された特図種類乱数を第1特図種類決定部122aによって消化することよりも、第2特図種類用保留記憶部125bに記憶された特図種類乱数を第2特図種類決定部122bによって消化することを優先するよう予め設定されている。

【0077】

なお、以下では、第1特図種類決定部122aにより決定される特図を適宜「第1特図」といい、第2特図種類決定部122bにより決定される特図を適宜「第2特図」という。

【0078】

第1,第2特図種類選択テーブル126,127は、特図種類乱数(0~399までの400通りの乱数)と特図の大当たり図柄との対応関係を規定したものである。これら第1,第2特図種類選択テーブル126,127の具体的内容を、図9を用いて次に説明する。

【0079】

図9(a)に示すように、第1特図種類選択テーブル126は、特図種類乱数0~399のうち、特図種類乱数0~39に4R低確時短有図柄を対応付けていて、特図種類乱数40~319に4R高確時短有図柄を対応付けていて、特図種類乱数320~399に16R高確時短有図柄を対応付けている。つまり、第1特図種類選択テーブル126は、図9(a)中に括弧書きで示すように、第1特図種類抽選での4R低確時短有図柄の選択確率を10%に規定していて、同じく第1特図種類抽選での4R高確時短有図柄の選択確率を70%に規定していて、同じく第1特図種類抽選での16R高確時短有図柄の選択確率を20%に規定している。これら括弧書きの選択確率は、第1特図種類選択テーブル126に含まれるものではなく、参考のために記載したものである。第1特図に関して、4R

10

20

30

40

50

低確時短有図柄は低確時短有図柄 A 1 ~ A 3 の 3 種類であり、4 R 高確時短有図柄は高確時短有図柄 B 1 ~ B 6 の 6 種類であり、16 R 高確時短有図柄は高確時短有図柄 C 1 ~ C 6 の 6 種類である。そして、4 R 低確時短有図柄、4 R 高確時短有図柄および 16 R 高確時短有図柄のそれぞれの選択確率が前述の 10%、70%、20% に規定されるよう、特図種類乱数 0 ~ 39 が低確時短有図柄 A 1 ~ A 3 に振り分けられていて、特図種類乱数 40 ~ 319 が高確時短有図柄 B 1 ~ B 6 に振り分けられていて、特図種類乱数 320 ~ 399 が高確時短有図柄 C 1 ~ C 6 に振り分けられている（図示省略）。

【0080】

図 9 (b) に示すように、第 2 特図種類選択テーブル 127 は、特図種類乱数 0 ~ 399 のうち、特図種類乱数 0 ~ 39 に 4 R 低確時短有図柄を対応付けていて、特図種類乱数 40 ~ 79 に 4 R 高確時短有図柄を対応付けていて、特図種類乱数 80 ~ 399 に 16 R 高確時短有図柄を対応付けている。つまり、第 2 特図種類選択テーブル 127 は、図 9 (b) 中に括弧書きで示すように、第 2 特図種類抽選での 4 R 低確時短有図柄の選択確率を 10% に規定して、同じく第 2 特図種類抽選での 4 R 高確時短有図柄の選択確率を 10% に規定して、同じく第 2 特図種類抽選での 16 R 高確時短有図柄の選択確率を 80% に規定している。これら括弧書きの選択確率は、第 2 特図種類選択テーブル 127 に含まれるものではなく、参考のために記載したものである。第 2 特図に関して、4 R 低確時短有図柄は低確時短有図柄 D 1 ~ D 3 の 3 種類であり、4 R 高確時短有図柄は高確時短有図柄 E 1 ~ E 3 の 3 種類であり、16 R 高確時短有図柄は高確時短有図柄 F 1 ~ F 4 の 4 種類である。そして、4 R 低確時短有図柄、4 R 高確時短有図柄および 16 R 高確時短有図柄のそれぞれの選択確率が前述の 10%、10%、80% に規定されるよう、特図種類乱数 0 ~ 39 が低確時短有図柄 D 1 ~ D 3 に振り分けられていて、特図種類乱数 40 ~ 79 が高確時短有図柄 E 1 ~ E 3 に振り分けられていて、特図種類乱数 80 ~ 399 が高確時短有図柄 F 1 ~ F 4 に振り分けられている（図示省略）。

【0081】

図 5 に戻り、主制御処理部 100 は、特図種類決定処理部 120 により決定された大当たり図柄に基づきアタッカー装置 65 を制御するアタッカー作動制御部 150（特別電動役物作動制御手段）を備える。このアタッカー作動制御部 150 は、特図の変動の停止が大当たり図柄に確定した後に、その大当たり図柄に予め対応付けられた開閉動作の態様でアタッカー装置 65 の蓋部材を開閉させて大当たり遊技を遊技者に提供するものである。

【0082】

図 10 に示すように、第 1 特図の停止図柄が低確時短有図柄 A 1 ~ A 3、高確時短有図柄 B 1 ~ B 6 の何れか 1 つに確定した場合、4 ラウンドの大当たり遊技が遊技者に提供される。また、第 1 特図の停止図柄が高確時短有図柄 C 1 ~ C 6 の何れか 1 つに確定した場合、16 ラウンドの大当たり遊技が遊技者に提供される。

【0083】

図 11 に示すように、第 2 特図の停止図柄が低確時短有図柄 D 1 ~ D 3、高確時短有図柄 E 1 ~ E 3 の何れか 1 つに確定した場合、4 ラウンドの大当たり遊技が遊技者に提供される。また、第 2 特図の停止図柄が高確時短有図柄 F 1 ~ F 4 の何れか 1 つに確定した場合、16 ラウンドの大当たり遊技が遊技者に提供される。

【0084】

4 ラウンドの大当たり遊技および 16 ラウンドの大当たり遊技において、各ラウンド遊技中のアタッカー装置 65 の蓋部材の開閉動作の回数（大入賞口 64 の開放回数）は、例えば 1 回に設定されている。さらに、それらの大当たり遊技において、各ラウンド遊技の終了の条件、すなわち、大入賞口 64 を閉鎖する条件は、大入賞口 64 の開放時間が 30 秒に達すること、および、大入賞口 64 への遊技球の入賞個数が 10 個に達することの何れか一方が満たされることに設定されている。これにより、図 10 に示すように、低確時短有図柄 A 1 ~ A 3、高確時短有図柄 B 1 ~ B 6 の何れか 1 つに基づく 4 ラウンドの大当たり遊技において遊技者は約 600 個の賞球を獲得することができ、高確時短有図柄 C 1 ~ C 6 の何れか 1 つに基づく 16 ラウンドの大当たり遊技において遊技者は約 2400 個

10

20

30

40

50

の賞球を獲得することができる。また、図 11 に示すように、低確時短有図柄 D 1 ~ D 3、高確時短有図柄 E 1 ~ E 3 の何れか 1 つに基づく 4 ラウンドの大当たり遊技において遊技者は約 600 個の賞球を獲得することができ、高確時短有図柄 F 1 ~ F 4 の何れか 1 つに基づく 16 ラウンドの大当たり遊技において遊技者は約 2400 個の賞球を獲得することができる。

【0085】

図 5 に戻り、主制御処理部 100 は、特図抽選処理部 110 による特図抽選の結果と、特図種類決定処理部 120 により決定された特図に基づき、特図と演出図柄との変動パターンを、複数種類の変動パターンのうちから抽選（以下「変動パターン抽選」という）により決定する変動パターン決定部 130 を備える。この変動パターン決定部 130 は、変動パターン抽選を行するための構成要素として、図 12 に示すように、変動パターン決定用乱数発生部 131 と、第 1 変動パターン抽選部 132 a と、第 2 変動パターン抽選部 132 b と、通常変動パターンテーブル 136 と、短縮変動パターンテーブル 137 とを備える。これらの構成要素について説明していく。

10

【0086】

変動パターン決定用乱数発生部 131 は、1 ループである所定範囲（例えば 0 ~ 99 の整数の範囲）のカウンタの値を、乱数発生用のコンピュータプログラムを実行して 4 ミリ秒に 1 回更新させることにより、ソフトウェア乱数である変動パターン乱数（0 ~ 99 までの 100 通りの乱数）を発生させるものである。なお、変動パターン決定用乱数発生部 131 において、カウンタは 1 ループのカウントが終了したらカウントを開始したスタート値に戻るよう設定されているが、1 ループ毎にランダムにスタート値を更新するよう設定してもよい。

20

【0087】

第 1 変動パターン抽選部 132 a は、特図抽選処理部 110 での第 1 特図抽選部 112 a による第 1 特図抽選の結果（大当たりまたは特図ハズレ）と、特図種類決定処理部 120 の第 1 特図種類決定部 122 a での第 1 特図種類抽選により決定された特図とに基づいて、変動パターンを複数種類の変動パターンのうちから決定するための抽選（以下「第 1 変動パターン抽選」という）を行うものである。具体的には、第 1 変動パターン抽選部 132 a は、変動パターン決定用乱数発生部 131 により発生された変動パターン乱数を、第 1 始動入賞口 61 に遊技球が入賞したタイミング（第 1 始動入賞口検知センサ 91 からの遊技球検知信号が主制御処理部 100 に入力されたタイミング）で取得（ラッチ）する第 1 変動パターン決定用乱数取得部 133 a と、この第 1 変動パターン決定用乱数取得部 133 a により取得された変動パターン乱数に基づき、通常変動パターンテーブル 136 または短縮変動パターンテーブル 137 を参照して変動パターンを選択する第 1 変動パターン選択部 134 a と、第 1 変動パターン決定用乱数取得部 133 a により変動パターン乱数が取得された場合に、その変動パターン乱数を主制御処理部 100 の RAM を利用して記憶し、特図の変動中または大当たり遊技中等の特図の変動を開始できない状態である場合に、第 1 特図抽選用保留記憶部 115 a での特図保留球乱数の上限個数と同じく 4 個まで変動パターン乱数を記憶可能な第 1 変動パターン用保留記憶部 135 a とを備える。

30

【0088】

第 2 変動パターン抽選部 132 b は、特図抽選処理部 110 の第 2 特図抽選部 112 b による第 2 特図抽選の結果（大当たりまたは特図ハズレ）と、特図種類決定処理部 120 の第 2 特図種類決定部 122 b での第 2 特図種類抽選により決定された特図とに基づいて、変動パターンを複数種類の変動パターンのうちから決定するための抽選（以下「第 2 変動パターン抽選」という）を行うものである。具体的には、第 2 変動パターン抽選部 132 b は、変動パターン決定用乱数発生部 131 により発生された変動パターン乱数を、第 2 始動入賞口 62 に遊技球が入賞したタイミング（第 2 始動入賞口検知センサ 92 からの遊技球検知信号が主制御処理部 100 に入力されたタイミング）で取得（ラッチ）する第 2 変動パターン決定用乱数取得部 133 b と、この第 2 変動パターン決定用乱数取得部 133 b により取得された変動パターン乱数に基づき、通常変動パターンテーブル 136 ま

40

50

たは短縮変動パターンテーブル137を参照して変動パターンを選択する第2変動パターン選択部134bと、第2変動パターン決定用乱数取得部133bにより変動パターン乱数が取得された場合に、その変動パターン乱数を主制御処理部100のRAMを利用して記憶し、特図の変動中または大当たり遊技中等の特図の変動を開始できない状態である場合に、第2特図抽選用保留記憶部115bでの特図保留球乱数の上限個数と同じく4個まで変動パターン乱数を記憶可能な第2変動パターン用保留記憶部135bとを備える。

【0089】

第1変動パターン抽選部132aは、第1変動パターン用保留記憶部135aに記憶された変動パターン乱数に基づく第1変動パターン抽選を、特図の変動を開始できる状態であることを条件に、その変動パターン乱数の記憶の契機となった第1始動入賞口61への遊技球の入賞の順番(入賞順)で行うよう設定されている。第2変動パターン選択部132bは、第2変動パターン用保留記憶部135bに記憶された変動パターン乱数に基づく第2変動パターン抽選を、特図の変動を開始できる状態であることを条件に、その変動パターン乱数の記憶の契機となった第2始動入賞口62への遊技球の入賞の順番(入賞順)で行うよう設定されている。また、変動パターン決定部130は、第1変動パターン用保留記憶部135aに変動パターン乱数が記憶された状態であり、かつ、第2変動パターン用保留記憶部135bに変動パターン乱数が記憶された状態において、第1変動パターン用保留記憶部135aに記憶された変動パターン乱数を第1変動パターン抽選部132aによって消化することよりも、第2変動パターン用保留記憶部135bに記憶された変動パターン乱数を第2変動パターン抽選部132bによって消化することを優先するよう設定されている。

【0090】

通常変動パターンテーブル136および短縮変動パターンテーブル137の具体的内容の概略を、図13を用いて説明する。

【0091】

通常変動パターンテーブル136は、遊技状態が低確(特図低確&普図低確)である場合と潜確(特図高確&普図低確)である場合とに、第1変動パターン抽選および第2変動パターン抽選で用いられるものであり、第1特図保留球乱数の個数(保留数)および第2特図保留球乱数の個数(保留数)と、第1特図抽選または第2特図抽選で特図ハズレとなってリーチ変動が行われない場合の特図の変動時間(主要変動時間)との対応関係、および、リーチ変動が行われる場合の特図の変動時間(リーチ時変動時間)を規定している。具体的には、通常変動パターンテーブル136は、第1,第2特図の何れに関しても、保留数0個,1個および2個に主要変動時間12.5秒を対応付けていて、保留数3個に主要変動時間7秒を対応付けていて、保留数4個に主要変動時間4秒を対応付けている。つまり、保留数が多くなると、主要変動時間が短くなるよう設定されている。また、通常変動パターンテーブル136は、第1特図のリーチ時変動時間を20~90秒に規定していて、第2特図のリーチ時変動時間を90秒に規定している。なお、図13には示していないが、通常変動パターンテーブル136は、大当たりで当選した場合に、特図の変動内容として必ずリーチ変動が選択されるよう規定されている。

【0092】

短縮変動パターンテーブル137は、遊技状態が時短(特図低確&普図高確)である場合と確変(特図高確&普図高確)である場合に、第1変動パターン抽選または第2変動パターン抽選で用いられるものであり、第1特図保留球乱数の保留数および第2特図保留球乱数の保留数と主要変動時間との対応関係、および、リーチ時変動時間を規定している。具体的には、短縮変動パターンテーブル137は、第1,第2特図の何れに関しても、保留数0個および1個に主要変動時間7秒を対応付けていて、保留数2個に主要変動時間4秒を対応付けていて、保留数3個および4個に主要変動時間2秒を対応付けている。つまり、短縮変動パターンテーブル137において、主要変動時間の種類は、通常変動パターンテーブル136において最長の主要変動時間12.5秒よりも短い主要変動時間で構成されているとともに、保留数が多くなると、主要変動時間が短くなるよう設定されている

。また、短縮変動パターンテーブル137は、第1,第2特図の何れに関しても、リーチ時変動時間を90秒に規定している。短縮変動パターンテーブル137も通常変動パターンテーブル136と同様に、大当たり当選した場合には特図の変動内容として必ずリーチ変動となるよう規定されている。

【0093】

なお、「短縮変動パターンテーブル」というテーブルの名称中の「短縮」は、短縮変動パターンテーブル137における主要変動時間の種類が、通常変動パターンテーブル136において最長の主要変動時間12.5秒よりも短い主要変動時間で構成されていることで、通常変動パターンテーブル136を用いて主要変動時間を決定する場合よりも短縮変動パターンテーブル137を用いて変動時間を決定する場合の方が特図ハズレ時の変動時間(主要変動時間)が短縮されることを意味する。そして、短縮変動パターンテーブル137が用いられる遊技状態である時短(特図低確&普図高確)は、通常変動パターンテーブル136が用いられる低確(特図低確&普図低確)および潜確(特図高確&普図低確)よりも主要変動時間が短縮される遊技状態であることを意味するとともに、確変(特図高確&普図高確)ではないことを意味する。

【0094】

通常変動パターンテーブル136および短縮変動パターンテーブル137の具体的内容の詳細について、図14~図17を用いて説明する。

【0095】

通常変動パターンテーブル136は、図14に示す通常変動パターンテーブル136a-1~136a-5と、図15,図16に示す通常変動パターンテーブル136b-1~136b-6とから構成されている。短縮変動パターンテーブル137は、図17に示す短縮変動パターンテーブル137a-1と、図18に示す短縮変動パターンテーブル137b-1~137b-3とから構成されている。これら通常変動パターンテーブル136および短縮変動パターンテーブル137は何れも、変動パターン乱数(0~99までの100通りの乱数)と、変動パターンとの対応関係を規定するものである。変動パターンは、演出図柄53の変動内容と、特図および演出図柄53に共通の変動時間から構成されるものである。これら変動内容および変動時間は、第1変動パターン抽選または第2変動パターン抽選により、複数種類の組合せのうちから選択されるものである。複数種類の組合せとしては、図14~図18に示すように、ノーマル系リーチと20秒との組合せ、ロング系リーチと30秒との組合せ、ストーリー系リーチと60秒との組合せ、バトル系リーチと90秒との組合せ、ハズレ(リーチ無)と12.5秒との組合せ、ハズレ(リーチ無)と7秒との組合せ、ハズレ(リーチ無)と4秒との組合せ、および、ハズレ(リーチ無)と2秒との組合せが予め用意されている。

【0096】

図14に示す通常変動パターンテーブル136a-1~136a-5は低確中または潜確中の特図抽選で大当たり当選した場合に使用されるものである。より詳細には、図14(a)に示す通常変動パターンテーブル136a-1は、低確中または潜確中に第1特図抽選で大当たり当選した場合であって、大当たり図柄が低確時短有図柄A1~A3(第1特図の4R低確時短有図柄)の何れか1に決定された場合に第1変動パターン抽選で使用されるものである。図14(b)に示す通常変動パターンテーブル136a-2は、低確中または潜確中に第1特図抽選または第2特図抽選で大当たり当選した場合であって、大当たり図柄が高確時短有図柄C1~C6(第1特図の16R高確時短有図柄)、高確時短有図柄F1~F4(第2特図の16R高確時短有図柄)の何れか1に決定された場合に第1変動パターン抽選または第2変動パターン抽選で使用されるものである。図14(c)に示す通常変動パターンテーブル136a-3は、低確中または潜確中に第2特図抽選で大当たり当選した場合であって、大当たり図柄が低確時短有図柄D1~D3(第2特図の4R低確時短有図柄)、高確時短有図柄E1~E3(第2特図の4R高確時短有図柄)の何れか1に決定された場合に第2変動パターン抽選で使用されるものである。図14(d)に示す通常変動パターンテーブル136a-4は、低確中の第1特図抽選で大当た

10

20

30

40

50

りに当選した場合であって、大当たり図が高確時短有図柄 B 4 ~ B 6 (第 1 特図の 4 R 高確時短有図柄) の何れか 1 に決定された場合に第 1 変動パターン抽選で使用されるものである。図 1 4 (e) に示す通常変動パターンテーブル 1 3 6 a - 5 は、潜確中の第 1 特図抽選で大当たり当選した場合であって、大当たり図柄が高確時短有図柄 B 4 ~ B 6 (第 1 特図の 4 R 高確時短有図柄) の何れか 1 に決定された場合に第 1 変動パターン抽選で使用されるものである。

【 0 0 9 7 】

図 1 5 に示す通常変動パターンテーブル 1 3 6 b - 1 ~ 1 3 6 b - 4 は、低確中または潜確中の第 1 特図抽選で特図ハズレとなった場合に使用されるものである。より詳細には、図 1 5 (a) に示す通常変動パターンテーブル 1 3 6 b - 1 は、低確中または潜確中の第 1 特図抽選で特図ハズレとなった場合であって、第 1 特図保留球乱数の保留数が 0 ~ 2 個の何れか 1 であった場合に第 1 変動パターン抽選で使用されるものである。図 1 5 (b) に示す通常変動パターンテーブル 1 3 6 b - 2 は、低確中または潜確中の第 1 特図抽選で特図ハズレとなった場合であって、第 1 特図保留球乱数の保留数が 3 個であった場合に第 1 変動パターン抽選で使用されるものである。図 1 5 (c) に示す通常変動パターンテーブル 1 3 6 b - 3 は、低確中または潜確中の第 1 特図抽選で特図ハズレとなった場合であって、第 1 特図保留球乱数の保留数が 4 個であった場合に第 1 変動パターン抽選で使用されるものである。

【 0 0 9 8 】

図 1 6 (a) に示す通常変動パターンテーブル 1 3 6 b - 4 は、低確中または潜確中の第 2 特図抽選で特図ハズレとなった場合であって、第 2 特図保留球乱数の保留数が 0 ~ 2 個であった場合に第 2 変動パターン抽選で使用されるものである。図 1 6 (b) に示す通常変動パターンテーブル 1 3 6 b - 5 は、低確中または潜確中の第 2 特図抽選で特図ハズレとなった場合であって、第 2 特図保留球乱数の保留数が 3 個であった場合に第 2 変動パターン抽選で使用されるものである。図 1 6 (c) に示す通常変動パターンテーブル 1 3 6 b - 6 は、低確中または潜確中の第 2 特図抽選で特図ハズレとなった場合であって、第 2 特図保留球乱数の保留数が 4 個であった場合に第 2 変動パターン抽選で使用されるものである。

【 0 0 9 9 】

図 1 7 に示す短縮変動パターンテーブル 1 3 7 a - 1 は、時短中または確変中に第 1 特図抽選または第 2 特図抽選で大当たり当選した場合であって、大当たり図柄が全大当たり図柄の何れか 1 に決定された場合に第 1 変動パターン抽選または第 2 変動パターン抽選で使用されるものである。

【 0 1 0 0 】

図 1 8 に示す短縮変動パターンテーブル 1 3 7 b - 1 ~ 1 3 7 b - 3 は、時短中または確変中の第 1 特図抽選または第 2 特図抽選で特図ハズレとなった場合に使用されるものである。より詳細には、図 1 8 (a) に示す短縮変動パターンテーブル 1 3 7 b - 1 は、時短中または確変中の第 1 特図抽選または第 2 特図抽選で特図ハズレとなった場合であって、第 1 特図保留球乱数の保留数または第 2 特図保留球乱数の保留数が 0 個または 1 個であった場合に第 1 変動パターン抽選または第 2 変動パターン抽選で使用されるものである。図 1 8 (b) に示す短縮変動パターンテーブル 1 3 7 b - 2 は、時短中または確変中の第 1 特図抽選または第 2 特図抽選で特図ハズレとなった場合であって、第 1 特図保留球乱数の保留数または第 2 特図保留球乱数の保留数が 2 個であった場合に第 1 変動パターン抽選または第 2 変動パターン抽選で使用されるものである。図 1 8 (c) に示す短縮変動パターンテーブル 1 3 7 b - 3 は、時短中または確変中の第 1 特図抽選または第 2 特図抽選で特図ハズレとなった場合であって、第 1 特図保留球乱数の保留数または第 2 特図保留球乱数の保留数が 3 個または 4 個である場合に第 1 変動パターン抽選または第 2 変動パターン抽選で使用されるものである。

【 0 1 0 1 】

図 5 に戻り、主制御処理部 1 0 0 は、変動パターン決定部 1 3 0 により決定された変動

10

20

30

40

50

時間だけ特図が変動した後に、特図種類決定処理部 1 2 0 により決定された特図の停止図柄で特図が停止するよう特図表示装置 4 0 を制御する特図表示制御部 1 4 0 (特図表示制御手段)を備える。

【 0 1 0 2 】

なお、主制御処理部 1 0 0 は、第 1 始動入賞口 6 1 に遊技球が入賞したことに基づいて、その入賞した分も含め、保留数の増加を指定する第 1 特図保留数コマンドをサブ制御処理部 5 0 0 に送信するよう設定されているとともに、第 1 特図の変動開始時に、第 1 特図抽選部 1 1 2 a の第 1 特図抽選用保留記憶部 1 1 5 a に現在記憶されている第 1 特図保留球乱数の個数の表示数を指定する第 1 特図保留数コマンド(保留数の減少を指定するコマンド)をサブ制御処理部 5 0 0 に送信するよう設定されている。また、主制御処理部 1 0 0 は、第 2 始動入賞口 6 2 に遊技球が入賞したことに基づいて、その入賞した分も含め、保留数の増加を示す第 2 特図保留数コマンドをサブ制御処理部 5 0 0 に送信するよう設定されているとともに、第 2 特図の変動開始時に、第 2 特図抽選部 1 1 2 b の第 2 特図抽選用保留記憶部 1 1 5 b に現在記憶されている第 2 特図保留球乱数の個数の表示数を指定する第 2 特図保留数コマンド(保留数の減少を指定するコマンド)を、サブ制御処理部 5 0 0 に送信するよう設定されている。

10

【 0 1 0 3 】

また、主制御処理部 1 0 0 は、第 1 特図種類抽選により決定された第 1 特図を指定する第 1 特図種類コマンド、または、第 2 特図種類抽選により決定された第 2 特図を指定する第 2 特図種類コマンドを、第 1 特図または第 2 特図の変動開始時にサブ制御処理部 5 0 0 に送信するよう設定されている。

20

【 0 1 0 4 】

また、主制御処理部 1 0 0 は、第 1 変動パターン抽選により決定された変動パターンを指定する第 1 変動パターンコマンド、または、第 2 変動パターン抽選により決定された変動パターンを指定する第 2 変動パターンコマンドを、第 1 特図または第 2 特図の変動開始時にサブ制御処理部 5 0 0 に送信するよう設定されている。

【 0 1 0 5 】

図 5 に戻り、主制御処理部 1 0 0 は、ゲート 7 0 を遊技球が通過したことに基づき、普図に係る当否の抽選(普図抽選)を行う普図抽選処理部 2 1 0 を備える。この普図抽選処理部 2 1 0 は、普図抽選を行うための構成要素として、図 1 9 に示すように、普図当否判定用乱数発生部 2 1 1 と、普図抽選部 2 1 2 (普図抽選手段)と、普図低確率判定テーブル 2 1 6 と、普図高確率判定テーブル 2 1 7 とを備える。

30

【 0 1 0 6 】

普図当否判定用乱数発生部 2 1 1 は、特図当否判定用乱数発生部 1 1 1 と同じく、所定範囲(0 ~ 6 5 5 3 5 の整数の範囲)のカウンタの値を、クロック回路の 1 クロックに 1 回更新させることにより、ハードウェア乱数である普図当否乱数(0 ~ 6 5 5 3 5 までの 6 5 5 3 6 通りの乱数)を発生させるものである。

【 0 1 0 7 】

普図抽選部 2 1 2 は、普図当否判定用乱数発生部 2 1 1 により発生された普図当否乱数を、ゲート 7 0 を遊技球が通過したことに基づいて取得し、その普図当否乱数を用いて普図抽選を行うものである。具体的には、普図抽選部 2 1 2 は前述の第 1 特図抽選部 1 1 2 a と同様に構成されたものであり、普図当否判定用乱数発生部 2 1 1 により発生された普図当否乱数を、ゲート 7 0 を遊技球が通過したタイミング(ゲート検知センサ 9 5 からの遊技球検知信号が主制御処理部 1 0 0 に入力されたタイミング)で取得(ラッチ)する普図当否判定用乱数取得部 2 1 3 と、この普図当否判定用乱数取得部 2 1 3 により取得された普図当否乱数が普図当たり、普図ハズレの何れであるかを、普図低確率判定テーブル 2 1 6 または普図高確率判定テーブル 2 1 7 を参照して判定する普図当否判定部 2 1 4 と、普図当否判定用乱数取得部 2 1 3 により普図当否乱数が取得された場合に、その普図当否乱数を普図保留球乱数として主制御処理部 1 0 0 の R A M を利用して記憶し、普図の変動中または電動チューリップ 6 3 の開閉動作中等の普図の変動を開始できない状態である場

40

50

合に、所定の上限個数（例えば４個）まで普図保留球乱数を記憶可能な普図抽選用保留記憶部２１５とを備える。

【０１０８】

図２０に示すように普図低確率判定テーブル２１６および普図高確率判定テーブル２１７は何れも、普図当否乱数と普図当たりと普図ハズレとの対応関係を規定したものである。普図低確率判定テーブル２１６は、普図当否乱数０～６５５３５のうち、普図当否乱数０～１３１０７に普図当たりを対応付けていて、普図当否乱数１３１０８～６５５３５に普図ハズレを対応付けていることにより、普図当たりの当選確率を略２０％（＝１３１０８／６５５３６）に設定している。普図高確率判定テーブル２１７は、普図当否乱数０～６５５３５のうち、普図当否乱数０～６５５３４に普図当たりを対応付けていて、普図当否乱数６５５３５に普図ハズレを対応付けていることにより、普図当たりの当選確率を略１００％（＝６５５３５／６５５３６）に設定している。

10

【０１０９】

前述の普図低確は、普図抽選処理部２１０の普図抽選部２１２が普図低確率判定テーブル２１６を用いて普図抽選を行うよう設定された遊技状態、すなわち、普図当たりの当選確率が略２０％に設定された遊技状態である。また、前述の普図高確は、普図抽選処理部２１０の普図抽選部２１２が普図高確率判定テーブル２１７を用いて普図抽選を行うよう設定された遊技状態、すなわち、普図当たりの当選確率が略１００％に設定された遊技状態である。

【０１１０】

図５に戻り、主制御処理部１００は、普図表示装置４１に停止させて表示させる普図（普図の停止図柄）を、普図抽選の結果が普図当たりである場合に普図当たり図柄に決定し、普図抽選の結果が普図ハズレである場合に普図ハズレに決定する普図種類決定処理部２２０を備える。

20

【０１１１】

同図５に示すように、主制御処理部１００は、普図の変動時間を決定する普図変動時間決定部２３０と、普図表示装置４１を制御する普図表示制御部２５０と、電動チューリップ６３を制御する電動チューリップ作動制御部２４０（普通電動役物作動制御手段）とを備える。これらについて説明していく。

【０１１２】

普図変動時間決定部２３０は普図の変動の開始の際に、普図に係る遊技状態が普図低確か普図高確かの判定を行い、この判定の結果に基づいて、普図低確中の普通図柄の変動時間よりも普図高確中の普通図柄の変動時間の方が短くなるよう決定するものである。具体的には、普図変動時間決定部２３０は、普図低確中の普図の変動時間を３０秒に決定し、普図高確中の普図の変動時間を１秒に決定する。

30

【０１１３】

普図表示制御部２５０は、普図種類決定処理部２２０により決定された普図の停止図柄と、普図変動時間決定部２３０により決定された普図の変動時間とに基づいて、普図表示装置４０を制御するものである。この普図表示制御部２５０は、普図種類決定処理部２２０により普図の停止図柄が普図ハズレ図柄に決定され、かつ、普図変動時間決定部２３０により普図の変動時間が３０秒に決定されていた場合に、普図表示装置４１に普図を３０秒間変動させた後に普図ハズレ図柄で停止させる。また、普図表示制御部２５０は、普図種類決定処理部２２０により普図の停止図柄が普図当たり図柄に決定され、かつ、普図変動時間決定部２３０により普図の変動時間が３０秒に決定されていた場合に、普図表示装置４１に普図を３０秒間変動させた後に普図当たり図柄で停止させる。また、普図表示制御部２５０は、普図種類決定処理部２２０により普図の停止図柄が普図ハズレ図柄に決定され、かつ、普図変動時間決定部２３０により普図の変動時間が１秒に設定されていた場合に、普図表示制御部２５０は普図表示装置４１に普図を１秒間変動させた後に普図ハズレ図柄で停止させる。また、普図表示制御部２５０は、普図変動時間決定部２３０により普図の停止図柄が普図当たり図柄に決定され、かつ、普図の変動時間が１秒に決定された

40

50

場合に、普図表示制御部 250 は普図表示装置 41 に普図を 1 秒間変動させた後に普図当たり図柄で停止させる。

【0114】

電動チューリップ作動制御部 240 は、普図抽選で普図当たりに当選した場合に、普図の変動の停止が普図当たり図柄で確定してから 0.5 秒が経過したタイミングで、電動チューリップ 63 が予め設定された態様の開閉動作を行うよう電動チューリップ 63 のソレノイドを制御するものである。電動チューリップ 63 の開閉動作の態様としては、普図低確に予め対応付けられた第 1 開閉態様と、普図高確に予め対応付けられた第 2 開閉態様との 2 種類がある。第 1 開閉態様において、開閉動作の回数は 1 回であり、その 1 回の開閉動作による第 2 始動入賞口 62 の入口の開放時間は 0.2 秒である。第 2 開閉態様において、開閉動作の回数は 3 回であり、連続する開閉動作のインターバルは 0.8 秒であり、1 回の開閉動作による第 2 始動入賞口 62 の入口の開放時間は 2.5 秒である。

10

【0115】

前述のように普図低確は普図抽選での普図当たりの当選確率が略 20% に設定された遊技状態であり、普図低確中の普図の変動時間は 30 秒であり、普図低確中の電動チューリップ 63 の開閉動作の態様は第 1 開閉態様 (0.2 秒間開放 × 1 回) である。これに対し、前述のように普図高確は普図抽選での普図当たりの当選確率が略 100% に設定された遊技状態であり、普図高確中の普図の変動時間は 1 秒であり、普図高確中の電動チューリップ 63 の開閉動作の態様は第 2 開閉態様 (2.5 秒間開放 × 3 回) である。つまり、普図低確を含む遊技状態 (低確、潜確) よりも普図高確を含む遊技状態 (時短、確変) の方が、普図抽選での普図当たりの当選確率、普図の変動時間、普図当たりに対応付けられた電動チューリップ 63 の開閉動作の態様の何れについても遊技者にとって有利に設定される。これにより、普図高確を含む遊技状態 (時短、確変) は、第 1 始動入賞口 62 への遊技球の入賞を、電動チューリップ 63 の作動によってサポートする電サポ状態となっている。電サポ状態は、大当たりに当選しない限り、特図遊技が所定回数、すなわち電サポ回数に達するまでの期間維持される。

20

【0116】

潜確が「特図高確 & 普図低確」であることは前述したが、この潜確は普図低確であり、電サポ状態ではないことから、電動チューリップ 63 の作動の様子からは確変 (特図高確) であることを把握できない遊技状態、すなわち、確変が潜んだ遊技状態である。

30

【0117】

パチンコ機 1 においては、電サポ状態ではない遊技状態 (低確、潜確) が、本発明における通常状態に相当し、電サポ状態 (時短、確変) が本発明における有利状態に相当する。つまり、本実施形態における有利状態と通常状態との区別は、遊技者にとっての第 2 特図抽選の機会の得やすさの観点でなされ、これによって、有利状態は、第 2 特図抽選の機会を得やすいという点で、第 2 特図抽選に関して遊技者にとって通常状態よりも有利な遊技状態となっている。以下、「電サポ状態ではない遊技状態」を「非電サポ状態」という。

【0118】

図 5 に戻り、主制御処理部 100 は、大当たり遊技終了後の遊技状態を設定する遊技状態設定部 300 を備える。この遊技状態設定部 300 は、より詳細には、大当たり遊技の契機となった第 1 特図の大当たり図柄または第 2 特図の大当たり図柄と、その大当たり図柄が決定されることとなった大当たり当選時の遊技状態とに基づいて、大当たり遊技終了後の遊技状態を設定するものである。

40

【0119】

遊技状態設定部 300 は、遊技状態を特図高確に設定する際、大当たりに当選しない限り、特図高確が維持される特図遊技の回数、すなわち ST 回数を設定する (「ST」はスペシャルタイムの略称) する。ST 回数の種類としては、例えば 43 回、56 回、69 回、50 回、70 回、90 回、10000 回の 7 種類が予め用意されている。また、遊技状態設定部 300 は、遊技状態を特図低確に設定する際、ST 回数を 0 回に設定する。特図

50

高確においては当たりの当選確率が略 1 / 30 であって、10000 回の ST 回数を全て消化する前には確実に当たりに当選することになるので、ST 回数が 10000 回に設定された場合、遊技者は次回の大当たりの当選まで特図高確を保障されることになる。

【0120】

また、遊技状態設定部 300 は、遊技状態を普図高確に設定する際、当たりに当選しない限り、電サポ状態を維持する特図遊技の回数、すなわち電サポ回数を設定する。電サポ回数の種類としては、例えば 13 回、26 回、39 回、20 回、40 回、60 回、10000 回が予め用意されている。また、遊技状態設定部 300 は、遊技状態を非電サポ状態に設定する際、電サポ回数を 0 回に設定する。

【0121】

10000 回の電サポ回数は 10000 回の ST 回数と同時に設定されるものであり、特図高確においては当たりの当選確率が略 1 / 30 であるから、10000 回の ST 回数と同時に電サポ回数が 10000 回に設定されることによって、遊技者は次回の大当たりの当選まで電サポ状態の維持を保障されることになる。

【0122】

第 1 特図の大当たり図柄に基づく大当たり遊技の終了後は、図 10 に示すように遊技状態 (ST 回数、電サポ回数) が設定され、第 2 特図の大当たり図柄に基づく大当たり遊技の終了後は、図 11 に示すように遊技状態 (ST 回数、電サポ回数) が設定される。

【0123】

図 10 に示すように、特図 1 に関して、低確時短有図柄 A1 ~ A3 (4R 低確時短有図柄) の何れの大当たり種別も通常であるので、それら低確時短有図柄 A1 ~ A3 のそれぞれに基づく大当たり遊技終了後の遊技状態は何れも特図低確に設定される。大当たり当選時の遊技状態が低確である場合と潜確である場合、低確時短有図柄 A1 に基づいて ST 回数は 0 回に設定されるとともに電サポ回数は 13 回に設定され、高確時短有図柄 A2 に基づいて ST 回数は 0 回に設定されるとともに電サポ回数は 26 回に設定され、低確時短有図柄 A3 に基づいて ST 回数は 0 回に設定されるとともに電サポ回数は 39 回に設定される。また、大当たり当選時の遊技状態が時短である場合と確変である場合には、低確時短有図柄 A1 ~ A3 のそれぞれに基づいて ST 回数は 0 回に設定されるとともに電サポ回数は 60 回に設定される。

【0124】

同図 10 に示すように、第 1 特図に関して、高確時短有図柄 B1 ~ B6 (4R 高確時短有図柄) の何れの大当たり種別も確変であるので、それら高確時短有図柄 B1 ~ B6 のそれぞれに基づく大当たり遊技終了後の遊技状態は何れも特図高確に設定される。大当たり当選時の遊技状態が低確である場合、高確時短有図柄 B1 に基づいて ST 回数は 43 回に設定されるとともに電サポ回数は 13 回に設定され、高確時短有図柄 B2 に基づいて ST 回数は 56 回に設定されるとともに電サポ回数は 26 回に設定され、高確時短有図柄 B3 に基づいて ST 回数は 69 回に設定されるとともに電サポ回数は 39 回に設定され、高確時短有図柄 B4 に基づいて ST 回数は 43 回に設定されるとともに電サポ回数は 13 回に設定され、高確時短有図柄 B5 に基づいて ST 回数は 56 回に設定されるとともに電サポ回数は 26 回に設定され、高確時短有図柄 B6 に基づいて ST 回数は 69 回に設定されるとともに電サポ回数は 39 回に設定される。

【0125】

大当たり当選時の遊技状態が潜確である場合、高確時短有図柄 B1 ~ B3 のそれぞれに基づいて設定される ST 回数と電サポ回数の組合せは、大当たり当選時の遊技状態が低確である場合と同じであるが、高確時短有図柄 B4 ~ B6 のそれぞれに基づいて設定される ST 回数と電サポ回数の組合せは何れも、大当たり当選時の遊技状態が低確である場合と異なり、何れの組合せにおいても ST 回数および電サポ回数は両方とも 10000 回である。

【0126】

同図 10 に示すように、第 1 特図 1 に関して、高確時短有図柄 C1 ~ C6 (16R 高確

10

20

30

40

50

時短有図柄)の何れの大当たり種別も確変であるので、それら高確時短有図柄C1～C6のそれぞれに基づく大当たり遊技終了後の遊技状態は何れも特図高確に設定される。大当たり当選時の遊技状態が低確、潜確、時短、確変の何れである場合も、高確時短有図柄C1～C6のそれぞれに基づいて設定されるST回数および電サポ回数の組合せにおいて、ST回数および電サポ回数は両方とも10000回である。

【0127】

図11に示すように、第2特図に関して、低確時短有図柄D1～D3(4R低確時短有図柄)の何れの大当たり種別も通常であるので、それら低確時短有図柄D1～D3のそれぞれに基づく大当たり遊技終了後の遊技状態は何れも特図低確に設定される。大当たり当選時の遊技状態が低確、潜確、時短、確変の何れである場合も、低確時短有図柄D1に基づいてST回数は0回に設定されるとともに電サポ回数は20回に設定され、低確時短有図柄D2に基づいてST回数は0回に設定されるとともに電サポ回数は40回に設定され、低確時短有図柄D3に基づいてST回数は0回に設定されるとともに電サポ回数は60回に設定される。

10

【0128】

同図11に示すように、第2特図に関して、高確時短有図柄E1～E3(4R高確時短有図柄)の何れの大当たり種別も確変であるので、それら高確時短有図柄E1～E3のそれぞれに基づく大当たり遊技終了後の遊技状態は何れも特図高確に設定される。大当たり当選時の遊技状態が低確、潜確、時短、確変の何れである場合も、高確時短有図柄E1に基づいてST回数は50回に設定されるとともに電サポ回数は20回に設定され、高確時短有図柄E2に基づいてST回数は70回に設定されるとともに電サポ回数は40回に設定され、高確時短有図柄E3に基づいてST回数は90回に設定されるとともに電サポ回数は60回に設定される。

20

【0129】

同図11に示すように、第2特図に関して、高確時短有図柄F1～F4(16R高確時短有図柄)の何れの大当たり種別も確変であるので、それら高確時短有図柄F1～F4のそれぞれに基づく大当たり遊技終了後の遊技状態は何れも特図高確に設定される。大当たり当選時の遊技状態が低確、潜確、時短、確変の何れである場合も、高確時短有図柄F1～F4のそれぞれに基づいて設定されるST回数と電サポ回数の組合せにおいて、ST回数および電サポ回数は両方とも10000回である。

30

【0130】

遊技状態設定部300は、ST回数の設定後に特図遊技が行われる度に、ST回数を1回減算することにより、残りのST回数をカウントするよう設定されていて、残りのST回数が全て消化された場合に、特図に係る遊技状態を特図高確から特図低確に移行させるよう設定されている。また、遊技状態設定部300は、電サポ回数の設定後に特図遊技が行われる度に、電サポ回数を1回減算することにより、残りの電サポ回数をカウントするよう設定されていて、残りの電サポ回数が全て消化された場合に、普図に係る遊技状態を普図高確から普図低確に移行させるよう設定されている。ST回数と電サポ回数は同時に設定されるから、遊技状態が確変(特図高確&電サポ状態(普図高確))、電サポ回数<ST回数)に設定された後、その電サポ回数が全て消化された場合に、遊技状態は確変(特図高確&電サポ状態(普図高確))から潜確(特図高確&非電サポ状態(普図低確))に移行することになる。また、時短(特図低確&電サポ状態(普図高確))に設定された後に電サポ回数が全て消化された場合、遊技状態は時短(特図低確&電サポ状態(普図高確))から低確(特図低確&非電サポ状態(普図低確))に移行することになる。

40

【0131】

なお、主制御処理部100は、遊技状態設定部300により特図の大当たり図柄に基づき設定されたST回数を指定するST回数コマンドを、大当たり遊技終了後にサブ制御処理部500に送信するよう設定されているとともに、特図の停止が確定する度に、残りのST回数を指定するST回数コマンドを、サブ制御処理部500に送信するよう設定されている。また、主制御処理部100は、遊技状態設定部300により特図の大当たり図柄

50

に基づき設定された電サポ回数を指定する電サポ回数コマンドを、大当たり遊技終了後にサブ制御処理部500に送信するよう設定されているとともに、特図の停止が確定する度に、残りの電サポ回数を指定する電サポ回数コマンドを、サブ制御処理部500に送信するよう設定されている。また、主制御処理部100は、特図の停止が確定する度に、特図および普図に係る遊技状態を指定する遊技状態コマンドを、サブ制御処理部500に送信するよう設定されている。

【0132】

ここまでは主制御処理部100について詳細に説明してきたが、次に図5に示すサブ制御処理部500の詳細について説明する。

【0133】

サブ制御処理部500は、主制御処理部100から送信されてくるコマンドに基づき遊技の演出に係る処理を行うものであり、図5に示すように、演出表示装置50に遊技の演出を行わせる演出制御処理部510（演出制御手段）と、扉ユニット4に設けられた枠ランプ12、遊技盤30の盤面に設けられた盤面ランプ13を制御することによって、電飾による遊技の演出を行わせるランプ制御処理部560と、サウンドプロセッサ（図示省略）を介してスピーカ8を制御することによって、スピーカ8に音声による遊技の演出を行わせる音声制御処理部570とを備える。

【0134】

また、サブ制御処理部500は、主制御処理部100から電源復帰コマンドが送信されてきた場合に、遊技の演出に係る処理中に作成されたバックアップデータを用いてRAMの状態を復帰させることにより、遊技の演出に係る処理の途中から処理を再開するよう設定されている。また、サブ制御処理部は、主制御処理部100からRAMクリアコマンドが送信されてきた場合に遊技の演出に係る処理中に作成されたバックアップデータをクリアするとともに、そのRAMクリアコマンドに予め対応づけられた初期設定をRAMに対して行うよう設定されている。

【0135】

次に、演出制御処理部510について詳細に説明する。

【0136】

演出制御処理部510は、主制御処理部100から送信されてきたコマンドに基づき、演出表示装置50を制御することによって、演出表示装置50に遊技を演出する表示を行わせるものである。その制御に係る構成要素として、図21に示すように、演出態様決定部511と、演出表示制御部540とを備える。

【0137】

演出態様決定部511は、遊技の演出に用いる種々の画像データを予め記憶していて、遊技の演出内容を決定するにあたって演出用テーブル520を参照することで、それら種々の画像データの何れを用いるかを決定するものである。演出用テーブル520は、通常モード用テーブル521、チャンスモード用テーブル522、スーパーチャンスモード用テーブル523、リベンジモード用テーブル524、演出図柄テーブル525を含んで構成されている。

【0138】

通常モード用テーブル521は、非電サポ状態中（低確中および潜確中）に使用されるテーブルであり、チャンスモード用テーブル522は、電サポ回数が13回、26回および39回の何れか1つに設定された後の電サポ状態中（時短中および確変中）に使用されるテーブルであり、スーパーチャンスモード用テーブル523は、電サポ回数が1000回に設定された後の電サポ状態中（確変中）に使用されるテーブルであり、リベンジモード用テーブル524は、電サポ回数が20回、40回および60回のいずれか1つに設定された後の電サポ状態中（時短および確変中）に使用されるテーブルである。

【0139】

通常モード用テーブル521、チャンスモード用テーブル522、スーパーチャンスモード用テーブル523、リベンジモード用テーブル524は何れも、第1、第2変動パタ

10

20

30

40

50

ーンコマンドと、演出図柄 5 3 の変動内容（リーチ変動、ハズレ変動）および演出図柄 5 3 の変動時間との対応関係を規定している（具体的内容の図示は省略する）。それらのテーブル 5 2 1 ~ 5 2 4 において、演出図柄 5 3 の変動時間は、特図の変動時間と一致するよう規定されている。演出態様決定部 5 1 0 は、遊技状態コマンド、電サポ回数コマンドおよび ST 回数コマンドに基づき、通常モード用テーブル 5 2 1、チャンスモード用テーブル 5 2 2、スーパーチャンスモード用テーブル 5 2 3、リベンジモード用テーブルのうちの何れを使用するかを判断した後、そのテーブルを変動パターンコマンドに基づき参照して、演出図柄 5 3 の変動内容および演出図柄の変動時間を決定する。

【 0 1 4 0 】

演出図柄用テーブル 5 2 5 は、第 1、第 2 特図種類コマンドと、演出図柄 5 3 の停止図柄との対応関係を規定している（具体的内容の図示は省略する）。具体的には、演出図柄用テーブル 5 2 5 は、第 1 特図種類コマンドまたは第 2 特図種類コマンドにより 4 R 低確時短有図柄または 4 R 高確時短有図柄が指定された場合に、演出図柄 5 3 の停止図柄が「2 2 2」、「6 6 6」、「8 8 8」の何れか 1 に決定されるよう設定されていて、第 1 特図種類コマンドまたは第 2 特図種類コマンドにより 1 6 R 高確時短有図柄が指定された場合に、演出図柄 5 3 の停止図柄が「3 3 3」、「5 5 5」、「7 7 7」の何れか 1 に決定されるよう設定されている。また、第 1 特図種類コマンドまたは第 2 特図種類コマンドにより、特図ハズレ図柄が指定された場合に、演出図柄 5 3 の停止図柄がゾロ目ではない図柄に決定されるよう設定されている。

【 0 1 4 1 】

演出態様決定部 5 1 0 は、変動パターンコマンドがバトル系リーチを指定するものである場合に、図 2 2 (a) に示す主役キャラクタ (L C) が、同図 2 2 (b) に示す 7 種類の敵役キャラクタ 1 ~ 7 (E C 1 ~ E C 7) の何れか 1 種類とバトルを行うアニメーションを含むバトル系リーチを、演出図柄 5 3 の変動内容として選択するよう設定されている。バトル系リーチには、前述のようにバトル勝利リーチとバトル敗北リーチとがあり、主役キャラクタと対決する敵役キャラクタの種類で区別した場合に、バトル勝利リーチの種類およびバトル敗北リーチの種類はそれぞれ 7 種類である。本実施形態においては、7 種類のバトル勝利リーチが、本発明における複数種類の特殊演出に相当する。

【 0 1 4 2 】

図 2 3 を用いてバトル系リーチの表示例を、キャラクタ 1 (E C 1) が登場する場合を例に挙げて説明する。

【 0 1 4 3 】

キャラクタ 1 (E C 1) が登場するバトル系リーチにおいては、図 2 3 (1) に示すように、キャラクタ 1 (E C 1) が登場する前にリーチ目（例えば「7 7」）が画面 5 0 a の中央に大きく表示される。その後、同図 2 3 (2) に示すように演出図柄 5 3 が画面 5 0 a の右上部に変動して表示された状態で、主役キャラクタ (L C) と、敵役キャラクタであるキャラクタ 1 (E C 1) とが表示され、これら主役キャラクタ (L C) とキャラクタ 1 (E C) とがバトルを行うアニメーションが開始される。そして、同図 2 3 (3) に示すようにバトルが進行する。バトル系リーチが大当たりに基づくバトル勝利リーチである場合、主役キャラクタ (L C) がキャラクタ 1 (E C 1) に勝利し、その後、同図 2 3 (4 - 1) に示すように勝利が報知されるとともに、演出図柄 5 3 が例えば「7 7 7」のゾロ目で停止する。一方、バトル系リーチが特図ハズレに基づくバトル敗北リーチである場合、同図 2 3 (4 - 2) に示すように敗北が報知されるとともに、演出図柄 5 3 がゾロ目ではない並び目、例えば「7 6 7」で停止する。

【 0 1 4 4 】

7 種類のバトル勝利リーチの実行順序としては、図 2 4 に示すように、実行順序 No . 1 ~ No . 3 0 までの 3 0 種類が予め用意されている。例えば、実行順序 No . 1 は、1 番目のバトル勝利リーチにおける敵役キャラクタをキャラクタ 1 に規定し、2 番目のバトル勝利リーチにおける敵役キャラクタをキャラクタ 2 に規定し、3 番目のバトル勝利リーチにおける敵役キャラクタをキャラクタ 3 に規定し、4 番目のバトル勝利リーチにおける

10

20

30

40

50

敵役キャラクタをキャラクタ4に規定し、5番目のバトル勝利リーチにおける敵役キャラクタをキャラクタ6に規定し、7番目のバトル勝利リーチにおける敵役キャラクタをキャラクタ7に規定したものである。

【0145】

図21に示すように、演出態様決定部510は、7種類のバトル勝利リーチの実行順序を、30種類の実行順序のうちから抽選により決定する実行順序設定処理を行う実行順序決定部530（実行順序決定手段）を備える。この実行順序決定部530は、実行順序を抽選するための構成要素として、実行順序決定用乱数発生部531と、実行順序決定用乱数取得部532と、実行順序選択部533と、実行順序テーブル534とを備える。これらの構成要素について次に詳細に説明する。

10

【0146】

実行順序決定用乱数発生部531は、1ループである所定範囲（例えば0～89の整数の範囲）のカウンタの値を、乱数発生用のコンピュータプログラムを実行して4ミリ秒に1回更新させることにより、ソフトウェア乱数である実行順序乱数（0～89までの90通りの乱数）を発生させるものである。なお、実行順序決定用乱数発生部531において、カウンタは1ループのカウントが終了したらカウントを開始したスタート値に戻るよう設定されているが、1ループ毎にランダムにスタート値を更新するよう設定してもよい。

【0147】

実行順序決定用乱数取得部532は、実行順序決定用乱数発生部531により発生された実行順序乱数を、所定のタイミング（後述）で取得（ラッチ）する実行順序決定用乱数取得部532と、この実行順序決定用乱数取得部532により取得された実行順序乱数に基づき、実行順序テーブル534を参照して実行順序を選択する実行順序選択部533とを備える。

20

【0148】

実行順序テーブル534は、図24に示すように、実行順序乱数（0～89までの90通りの乱数）と実行順序との対応関係を規定している。この実行順序テーブル534において、30種類の実行順序の選択確率は全て1/30（3/90）に設定されている。

【0149】

実行順序決定用乱数取得部532が実行順序乱数を取得する所定のタイミングは、次の「(1)」～「(3)」である。

30

(1) 電サポ状態（時短または確変）から非電サポ状態（低確または潜確）に移行するタイミング、すなわち、電サポ回数コマンドに基づき電サポ回数が全て消化されたと判定したタイミング

(2) 電源投入時であって、RAMクリアコマンドに基づき実行順序のデータを含むバックアップデータをクリアしたタイミング

(3) 電源投入時であって、バックアップデータが正常か否かの確認で正常でないと判定した場合に実行順序のデータを含むバックアップデータをクリアしたタイミング

つまり、実行順序決定部530は、「(1)」で述べたタイミングで実行順序乱数を取得して実行順序の抽選を行う第1実行順序設定処理と、「(2)」で述べたタイミングで実行順序乱数を取得して実行順序の抽選を行う第2実行順序設定処理と、「(3)」で述べたタイミングで実行順序乱数を取得して実行順序の抽選を行う第3実行順序設定処理とを行うよう設定されたものである。これら第1～第3実行順序設定処理について図25～図27を用いて次に説明する。

40

【0150】

第1実行順序設定処理は図25に示すルーチンで行われる。

【0151】

実行順序決定部530は、図25に示すように、サブ制御処理部500が電サポ回数コマンドを受信した場合に第1実行順序設定処理を開始し、はじめに、今回の電サポ回数コマンドと前回の電サポ残回数コマンドを比較して、電サポ回数が全て消化されたか否か、すなわち電サポ状態から非電サポ状態に移行したか否かの判定を行う（ステップS31）

50

。つまり、実行順序決定部530は、実行順序の抽選を行うタイミングか否かの判定を行う。ステップS31において電サポ状態から非電サポ状態に移行したと判定した場合（ステップS31でYesの場合）、実行順序決定部530において、実行順序決定用乱数取得部532が実行順序乱数を取得し（ステップS32）、実行順序選択部533が、その実行順序乱数に予め対応付けられた実行順序を、実行順序テーブル534を参照して選択する（ステップS33）。つまり、実行順序決定部530は実行順序決定用乱数取得部532と実行順序選択部533とによって実行順序の抽選を行う。そして、実行順序選択部533は、ステップS33での実行順序の選択結果が前回の実行順序、すなわち、電サポ状態から非電サポ状態に移行する前に設定されていた実行順序と重複しているか否かの判定を行う（ステップS34）。その判定の結果、実行順序の選択結果が前回と重複していなかった場合（ステップS34でNoの場合）には、実行順序決定部530は、ステップS33での選択結果を実行順序に設定し（ステップS35）、第1実行順序設定処理を終了する。

10

【0152】

ステップS34での判定の結果、実行順序の選択結果が前回と重複していた場合（ステップS34でYesの場合）には、実行順序決定部530は、実行順序の選択結果が前回と重複しなくなるまで、実行順序の抽選を繰り返す（ステップS32、S33を繰り返す）。なお、第1実行順序設定処理は、ステップS34の処理が省略されて、ステップS33の処理後にステップS35に移行するルーチンであってもよい。

【0153】

ステップS31において、電サポ状態から非電サポ状態に移行してないと判定した場合（ステップS31でNoの場合）、第1実行順序設定処理を終了し、これにより、現在の実行順序が維持される。

20

【0154】

なお、第1実行順序設定処理は、電サポ回数コマンドに基づき実行順序の抽選を行うタイミングか否かの判定を行う処理に限らず、遊技状態コマンドに基づき実行順序の抽選を行うタイミングか否かの判定を行う処理であってもよい。より詳細には、第1実行順序設定処理は、遊技状態コマンドが時短を指定するものから低確を指定するものに切り替わったタイミング、および、確変を指定するものから潜確を指定するものに切り替わったタイミングで、実行順序の抽選を開始する処理であってもよい。

30

【0155】

第2実行順序設定処理は図26に示すルーチンで行われる。

【0156】

実行順序決定部530は、図26に示すように、サブ制御処理部500がRAMクリアコマンドを受信した場合に第2実行順序設定処理を開始し、はじめに、実行順序を含むバックアップデータをクリアする（ステップS41）。次に、実行順序決定部530において、実行順序決定用乱数取得部532が実行順序乱数を取得し（ステップS42）、実行順序選択部533が、その実行順序乱数に予め対応付けられた実行順序を、実行順序テーブル534を参照して選択する（ステップS43）。つまり、実行順序決定部530は実行順序決定用乱数取得部532と実行順序選択部533とによって実行順序の抽選を行う。そして、実行順序決定部530は、ステップS43での実行順序の選択結果を実行順序に設定し（ステップS44）、第2実行順序設定処理を終了する。

40

【0157】

第3実行順序設定処理は図27に示すルーチンで行われる。

【0158】

実行順序決定部530は、図27に示すように、サブ制御処理部500が電源復帰コマンドを受信した場合に第3実行順序設定処理を開始し、はじめに、実行順序を含むバックアップデータを取得し（ステップS51）、次に、そのバックアップデータが正常か否かの判定を行う（ステップS52）。その判定の結果、実行順序のバックデータが正常でなかった場合（ステップS52でNoの場合）、そのバックアップデータをクリアする（ス

50

テップS53)。次に、実行順序決定部530において、実行順序決定用乱数取得部532が実行順序乱数を取得し(ステップS54)、実行順序選択部533が、その実行順序乱数に予め対応付けられた実行順序を、実行順序テーブル534を参照して選択する(ステップS55)。つまり、実行順序決定部530は実行順序決定用乱数取得部532と実行順序選択部533とによって実行順序の抽選を行う。そして、実行順序選択部533は、ステップS55での実行順序の選択結果を実行順序に設定し(ステップS56)、第3実行順序設定処理を終了する。

【0159】

ステップS52において、実行順序のバックアップデータが正常であった場合(ステップS52でYesの場合)、そのバックアップデータを実行順序に設定し、第3実行順序設定処理を終了する。

10

【0160】

演出制御処理部510の演出表示制御部540は、非電サポ状態中(低確中または潜確中)の特図遊技での大当たりの当選に対する演出として、バトル勝利リーチを演出表示装置50に行わせる場合に、実行順序決定部530により決定された実行順序の1番目のバトル勝利リーチを行わせるよう設定されているとともに、その1番目のバトル勝利リーチを行う契機となった大当たりの当選に基づく大当たり遊技の終了後に設定された電サポ状態(時短または確変)を含め、電サポ状態中の大当たりの当選が連続する場合に、すなわち大当たりが連荘する場合に、電サポ状態中の特図遊技での大当たりの当選毎に、その1番目に続く2番目以降のバトル勝利リーチを順次、演出表示装置50に行わせるよう設定されている。

20

【0161】

例えば、演出表示制御部540が演出表示装置50に実行順序No.1(図24参照)に従ってバトル勝利リーチを3回行わせる場合、それら3回のバトル勝利リーチは、例えば図28に示すタイミングで行われる。

【0162】

はじめに、非電サポ状態中(低確中または潜確中)の大当たりの当選(1回目の大当たりの当選)に対して実行順序の1番目のバトル勝利リーチが行われ、このバトル勝利リーチにおいて敵キャラクタとしてキャラクタ1が登場し、主役キャラクタがキャラクタ1に勝利して、1回目の大当たりの当選が報知される。次に、1回目の大当たり遊技が行われる。次に、遊技状態が電サポ状態(時短または確変)に設定され、その電サポ状態中の大当たりの当選(2回目(連荘1回目)の大当たりの当選)に対して実行順序の2番目のバトル勝利リーチが行われ、このバトル勝利リーチにおいて敵キャラクタとしてキャラクタ2が登場し、主役キャラクタがキャラクタ2に勝利して、2回目の大当たりの当選が報知される。次に、2回目の大当たり遊技が行われる。次に、遊技状態が電サポ状態に設定され、その電サポ状態中の大当たりの当選(3回目(連荘2回目)の大当たりの当選)に対して実行順序の3番目のバトル勝利リーチが行われ、このバトル勝利リーチにおいて敵キャラクタとしてキャラクタ3が登場し、主役キャラクタがキャラクタ3に勝利して、3回目の大当たりの当選が報知される。次に、3回目の大当たり遊技が行われる。

30

【0163】

また、演出表示制御部540は、バトル敗北リーチを演出表示装置50に行わせる際、次回の大当たりの当選に対して行わせることになっているバトル勝利リーチでの敵役キャラクタを、そのバトル敗北リーチでの敵役キャラクタに採用するよう設定されている。

40

【0164】

例えば、図28に示すように、非電サポ状態中においてバトル勝利リーチが行われる1回目の大当たりの当選の前において、特図ハズレに基づくバトル敗北リーチを何度行わせる場合であっても、バトル敗北リーチでの敵役キャラクタはキャラクタ1であり、1回目の大当たり遊技終了後の電サポ状態中において特図ハズレに基づくバトル敗北リーチを何度行わせる場合であっても、バトル敗北リーチでの敵役キャラクタはキャラクタ2であり、2回目の大当たり遊技終了後の電サポ状態中において特図ハズレに基づくバトル敗北

50

ーチを何度行わせる場合であっても、バトル敗北リーチでの敵役キャラクターはキャラクター3である。

【0165】

また、演出表示制御部540は、実行順序の1番目～7番目のバトル勝利リーチの全てを演出表示装置50に行わせた後は、再び1番目からバトル勝利リーチを演出表示装置50に行わせるよう設定されている。より詳細には、非電サポ状態中に大当たりで当選し、この大当たりに基づく大当たり遊技終了後の電サポ状態を含め、電サポ状態中の特図遊技での大当たりの当選が7回以上連続する場合であって、演出表示制御部540が、それら8回以上の大当たりの当選の全てに対してバトル勝利リーチが行われるよう演出表示装置50を制御する場合、非電サポ状態中の大当たりの当選（1回目の大当たりの当選）に対して実行順序の1番目のバトル勝利リーチを行わせた後、2回目～7回目（連荘1回目～6回目）の大当たりの当選に対して実行順序の2番目～7番目のバトル勝利リーチを順次行わせ、さらに、8回目以降（連荘7回目以降）の大当たりの当選に対しては、再び実行順序の1番目からのバトル勝利リーチを順次行わせる。

10

【0166】

演出制御処理部510は、第1特図保留数コマンド、および、第2保留数コマンドに基づき、第1、第2特図抽選用保留記憶部115a、115bのそれぞれにより現在記憶されている第1、第2特図保留球乱数のそれぞれの個数を、演出表示装置50に表示させる保留球表示制御部514を備える。この保留球表示制御部514は、具体的には、第1特図保留数コマンドにより保留数の増加を指定された場合に、第1保留表示領域51における円形領域の点灯数が左側の円形領域から順に増加するよう演出表示装置50を制御し、第2特図保留数コマンドにより保留数の増加を指定された場合に、第2保留表示領域52における円形領域の点灯数が左側の円形領域から順に増加するよう演出表示装置50を制御する。また、保留表示制御部550は、第1特図保留数コマンドにより保留数の減少を指定された場合に、第1保留表示領域51において点灯中の円形領域のうち最も右側の円形領域が消灯するよう演出表示装置50を制御し、第2特図保留数コマンドにより保留数の減少を指定された場合に、第2保留表示領域51において点灯中の円形領域のうち最も右側の円形領域が消灯するよう演出表示装置50を制御する。

20

【0167】

演出制御処理部510は、電サポ回数コマンドに基づき、現在の残りの電サポ回数を、演出表示装置50に表示させる電サポ回数表示制御部560を備える。この電サポ回数表示制御部560は、具体的には、電サポ回数として10000回を除く、13回、29回、39回、20回、40回、60回のうちの何れか1つが電サポ回数コマンドにより指定された場合に限り、その電サポ回数が電サポ回数表示領域54に表示されるよう演出表示装置50を制御し、その後、電サポ回数表示領域54での表示回数が、電サポ回数コマンドにより指定された残りの電サポ回数に変更されるよう演出表示装置50を制御する。

30

【0168】

また、演出表示制御部540は、電サポ状態中および大当たり遊技中において、遊技者に右打ちを案内する案内表示55を演出表示装置50に行わせるとともに、電サポ状態の終了後に遊技者に左打ちを案内する案内表示（図示省略）を演出表示装置50に行わせる。

40

【0169】

パチンコ機1においては、第1始動入賞口61に遊技球が入賞した場合、および、第2始動入賞口62に遊技球が入賞した場合に、図29に示すルーチンの遊技処理が行われる。この遊技処理について第1始動入賞口61への遊技球の入賞に係る処理を例に挙げて説明する。

【0170】

はじめに、主制御処理部100は、第1始動入賞口検知センサ91からの遊技球検知信号の有無に基づいて第1始動入賞口61への遊技球の入賞を検知すると（ステップS1でYES）、特図抽選処理部110において第1特図当否判定用乱数取得部113aは特図

50

当否乱数を取得し、特図種類決定処理部 1 2 0 において第 1 特図種類選択用乱数取得部 1 2 3 a は特図種類乱数を取得し、変動パターン決定部 1 3 0 において第 1 変動パターン決定用乱数取得部 1 3 3 a は変動パターン乱数を取得する（ステップ S 2）。このとき、第 1 特図保留球乱数の保留数が 3 個以下であった場合（ステップ S 3 で Yes の場合）には、特図抽選処理部 1 1 0 において第 1 特図抽選用保留記憶部 1 1 5 a は、ステップ S 2 で取得された特図当否乱数を第 1 特図保留球乱数として記憶し、特図種類決定処理部 1 2 0 において第 1 特図種類選択用保留記憶部 1 2 5 a は、ステップ S 2 で取得された特図種類乱数を、これと並行して取得された特図当否乱数（第 1 特図保留球乱数）と関連付けて記憶し、変動パターン決定部 1 3 0 において第 1 変動パターン用保留記憶部 1 3 5 a は、ステップ S 2 で取得された変動パターン乱数を、これと並行して取得された特図当否乱数（第 1 特図保留球乱数）と関連付けて記憶する（ステップ S 4）。

10

【 0 1 7 1 】

そして、主制御処理部 1 0 0 からサブ制御処理部 5 0 0 に対して、保留数の 1 個増加を指定する第 1 特図保留数コマンドが送られ、このコマンドに基づき演出表示制御部 5 1 4 の保留表示制御部 5 5 0 は、保留数増加表示処理を行う（ステップ S 5）。つまり、保留表示制御部 5 5 0 は演出表示装置 5 0 に、第 1 保留表示領域 5 1 における円形領域の点灯数を 1 個増加させる。

【 0 1 7 2 】

ステップ S 1 において第 1 始動入賞口 6 1 への入賞が検知されなかった場合（ステップ S 1 で No の場合）、主制御処理部 1 0 0 は遊技処理のルーチンをステップ S 6 に進める。また、ステップ S 3 において、第 1 特図保留球乱数の保留数が 3 個以下でなかった場合、すなわち、上限個数の 4 個であった場合、主制御処理部 1 0 0 は遊技処理のルーチンをステップ S 6 に進める。また、ステップ S 5 での保留数増加表示処理の後に、主制御処理部 1 0 0 は遊技処理のルーチンをステップ S 6 に進める。ステップ S 6 において主制御処理部 1 0 0 は、現在の遊技状態が、特図および演出図柄 5 3 の変動を開始できる状態であるか否かの判定として、特図および演出図柄 5 3 が変動中か否かの判定を行う（ステップ S 6）。この判定の結果、特図および演出図柄 5 3 が変動中でない場合（ステップ S 6 で No の場合）、主制御処理部 1 0 0 は、遊技処理のルーチンをステップ S 7 に進める。このステップ S 7 において、特図および演出図柄 5 3 の変動を開始できる状態であるか否かの判定として、大当たり遊技中か否かの判定を行う。この判定の結果、大当たり遊技中でなかった場合（ステップ S 7 で No の場合）、主制御処理部 1 0 0 は、ルーチンをステップ S 8 に進める。

20

30

【 0 1 7 3 】

ステップ S 6 において特図および演出図柄が変動中であると判定した場合、主制御処理部 1 0 0 は遊技処理のルーチンをステップ S 1 5 に進める。また、ステップ S 7 において大当たり遊技中であると判定した場合、主制御処理部 1 0 0 は遊技処理のルーチンをステップ S 1 9 に進める。

【 0 1 7 4 】

ステップ S 8 において、特図抽選処理部 1 1 0 は、保留が有るか否かの判定、すなわち、第 1 特図抽選用保留記憶部 1 1 5 a に第 1 特図保留球乱数が記憶されているか否かの判定を行い、この判定の結果、第 1 特図保留球乱数が記憶されていた場合（ステップ S 8 で Yes の場合）、特図抽選処理部 1 1 0 はルーチンをステップ S 9 に進める。一方、第 1 特図保留球乱数が記憶されていなかった場合（ステップ S 8 で No の場合）、特図抽選処理部 1 1 0 は遊技処理のルーチンを終了する。

40

【 0 1 7 5 】

ステップ S 9 において、特図抽選処理部 1 1 0 は特図当否判定処理を行う。つまり、特図抽選処理部 1 1 0 において、第 1 特図当否判定部 1 1 4 a は、第 1 特図当否判定用乱数取得部 1 1 3 a により取得された直近の特図当否乱数、または、現在記憶されている第 1 特図保留球乱数のうちの最も古い特図当否乱数に対して、大当たり、特図ハズレの何れであるかの判定を、現在の遊技状態が特図低確である場合に第 1 特図低確率判定テーブル 1

50

16aを参照することによって行い、現在の遊技状態が特図高確である場合に第1特図高確率判定テーブル117aを参照することによって行う。

【0176】

次に、特図種類決定処理部120は特図種類決定処理を行う(ステップS10)。つまり、特図種類決定処理部120において第1特図種類決定部122aは、ステップS9での特図当否判定処理の結果が大当たりであった場合に、そのステップS9での特図当否判定処理で用いられた特図当否乱数と並行して取得された特図種類乱数に対応する大当たり図柄を、第1特図種類選択テーブル126を参照して、低確時短有図柄A1~A3(4R低確時短有図柄)、高確時短有図柄B1~B6(4R高確時短有図柄)、高確時短有図柄C1~C6(16R高確時短有図柄)のうちから選択し、第1特図の停止図柄に決定する。一方、特図種類決定処理部120は、ステップS9での特図当否判定処理の結果が特図ハズレであった場合に、第1特図の停止図柄を特図ハズレ図柄に決定する。ステップS10で決定された第1特図の停止図柄は、第1特図の変動開始時に第1特図種類コマンドとしてサブ制御処理部500に送信される。

10

【0177】

次に、変動パターン決定部130は変動パターン決定処理を行う(ステップS11)。つまり、変動パターン決定部130において第1変動パターン抽選部132aは、ステップS9での特図当否判定処理で用いられた特図当否乱数と並行して取得された変動パターン乱数に対応する変動パターンを、そのステップS9での特図当否判定処理の結果と、ステップS10での特図種類決定処理の結果と、現在の第1特図保留球乱数の保留数と、遊技状態とに基づき、通常変動パターンテーブル136または短縮変動パターンテーブル137を参照して決定する。ステップS11で決定された変動パターンは、第1特図の変動開始時に第1変動パターンコマンドとしてサブ制御処理部500に送信される。

20

【0178】

次に、サブ制御処理部500において演出制御処理部510は、演出態様決定処理を行う(ステップS12)。つまり、演出制御処理部510において演出態様決定部511は、主制御処理部100からの第1特図種類コマンドおよび第1変動パターンコマンドに基づき、演出用テーブル520を参照して、その第1変動パターンコマンドと対応関係にある変動パターンを今回の特図遊技での演出図柄53の変動パターンに決定し、その第1特図種類コマンドと対応関係にある停止図柄を今回の特図遊技での演出図柄53の停止図柄に決定する。

30

【0179】

第1特図の変動開始時には、主制御処理部100からサブ制御処理部500に対して、保留数の1個減少を指定する第1特図保留数コマンドが送られる。サブ制御処理部500において演出制御処理部510の保留表示制御部550は、その第1特図保留数コマンドに基づき保留数減少表示処理を行う(ステップS13)。つまり、保留表示制御部550は演出表示装置50に、第1保留表示領域51における円形領域の点灯数を1個減少させる。

【0180】

次に、主制御処理部100において特図表示制御部140は、ステップS11での変動パターン決定処理の結果に基づき、特図表示装置40に特図の変動を開始させ、これと並行して、サブ制御処理部500において演出制御処理部510の演出表示制御部540は、ステップS12での演出態様決定処理の結果に基づき、演出表示装置50に演出図柄53の変動を開始させる(ステップS14)。このステップS14において、第1特図の変動と演出図柄53の変動とは同期して開始される。その後、特図表示制御部140は、ステップS10で変動パターン決定処理により決定された変動パターンの変動時間が経過したか否かの判定を行う。(ステップS15)。変動の初期は、変動時間が経過してないので、主制御処理部100は遊技処理のルーチンを終了する(ステップS14でNo終了)。その変動時間が経過するまでの間、ステップS1からのステップS15までのルーチンが繰り返される。そして、その変動時間が経過した場合(ステップS15でYesの場

40

50

合)、主制御処理部100は、演出図柄53の停止を指定するコマンドをサブ制御処理部500に送信するとともに、主制御処理部100において特図表示制御部140は、ステップS10での特図種類決定処理の結果に基づいて特図表示装置40に第1特図の変動を大当たり図柄または特図ハズレ図柄で停止させ、これと並行して、サブ制御処理部500において演出制御処理部510の演出表示制御部540は、サブ制御処理部500により演出図柄53の停止を指定するコマンドが受信されたタイミングで、ステップS12での演出態様決定処理の結果に基づいて演出表示装置50に演出図柄53の変動を停止させる(ステップS16)。このステップS16において、特図の変動の停止と演出図柄53の変動の停止とは同期して行われる。

【0181】

次に、主制御処理部100においてアタッカー作動制御部150は、ステップS16での第1特図の停止図柄が大当たり図柄であった場合(ステップS17で大当たり図柄の場合)、大当たり遊技を開始する。つまり、ステップS10での特図種類決定処理により決定された第1特図の大当たり図柄に予め対応付けられたラウンド数(4ラウンドまたは16ラウンド)に基づいて、アタッカー装置65の開閉動作を開始させる(ステップS18)。その後、アタッカー作動制御部150は、大当たり遊技の終了のタイミングとなったか否かの判定を行う(ステップS19)。大当たり遊技の初期は、大当たり遊技の終了のタイミングではないので、主制御処理部100は遊技処理のルーチンを終了する(ステップS19でNo 終了)。その大当たり遊技の終了のタイミングとなるまでの間、ステップS1からステップS16までのルーチンが繰り返される。そして、その大当たり遊技の終了のタイミングとなった場合(ステップS19でYesの場合)、大当たり遊技が終了する(ステップS20)。つまり、アタッカー作動制御部150は、アタッカー装置65に大入賞口63を閉鎖させた状態で、アタッカー装置65の開閉動作を終了させる。

【0182】

大当たり遊技が終了すると、主制御処理部100において遊技状態設定部300は遊技状態設定処理を行う(ステップS21)。つまり、遊技状態設定部300は、ステップS9での特図当否判定処理の時点における特図および普図に係る遊技状態(低確、潜確、時短、確変の何れか1)と、ステップS10で特図種類決定処理により決定された大当たり図柄とに基づいて、大当たり遊技終了後の特図および普図に係る遊技状態を設定する(図10参照)。遊技状態設定部300により遊技状態が設定された後、主制御処理部100は、その遊技状態を指定する遊技状態コマンド、その遊技状態の開始時におけるST回数を示すST回数コマンド、その遊技状態の開始時における電サポ回数を示す電サポ回数コマンドをサブ制御処理部500に送信する。

【0183】

一方、ステップS16での第1特図の停止図柄が特図ハズレ図柄であった場合(ステップS17で特図ハズレ図柄の場合)、ステップS18~S20を経ることなく、遊技状態設定部300は遊技状態設定処理を行う(ステップS21)。つまり、遊技状態設定部300は、第1特図の停止が確定する前の遊技状態が低確(特図低確&普図低確)である場合には、第1特図の停止が確定した後の遊技状態として低確を維持する。また、遊技状態設定部300は、第1特図の停止が確定した時点(特図遊技の終了時点)で電サポ回数が残っている場合には、普図に係る遊技状態として普図高確を維持し、電サポ回数が全て消化された場合には普図に係る遊技状態を普図低確に設定する。また、第1特図の停止が確定した時点でST回数が残っている場合には特図に係る遊技状態として特図高確を維持し、ST回数が全て消化された場合には特図に係る遊技状態を特図低確に設定する。また、遊技状態設定部300は、電サポ回数10000回の確変中は、特図に係る遊技状態を常に(実際にはST回数10000回を全て消化するまで)特図高確に維持し、普図に係る遊技状態を常に(実際には電サポ回数10000回を全て消化するまで)普図高確に維持する。遊技状態設定部300により遊技状態が維持または設定された後、主制御処理部100は、その遊技状態を指定する遊技状態コマンド、残りのST回数を指定するST回数コマンド、残りの電サポ回数を指定する電サポ回数コマンドをサブ制御処理部500に送

10

20

30

40

50

信する。

【 0 1 8 4 】

ステップ S 2 1 での遊技状態設定処理の後、サブ制御処理部 5 0 0 において演出制御処理部 5 1 0 の実行順序決定部 5 3 0 は、第 1 実行順序設定処理を行う（ステップ S 2 2）。つまり、実行順序決定部 5 3 0 は、前述のように、電サポ回数コマンドに基づき、遊技状態が電サポ状態から非電サポ状態に移行したと判定した場合に、7 種類のバトル勝利リーチの実行順序の抽選を行って実行順序を設定する（図 2 5 参照）。そして、ステップ S 2 2 の終了後、主制御処理部 1 0 0 は遊技処理を終了する。

【 0 1 8 5 】

図 2 9 , 図 3 0 に示す遊技処理と図 4 に示す遊技領域 3 1 の構成により実現される遊技モード移行の流れを、図 3 1 を用いて次に説明する。

【 0 1 8 6 】

通常モードにおいて、遊技状態は非電サポ状態であり、演出表示装置 5 0 による右打ちの案内表示 5 5 は行われていないから、遊技者は通常、右打ちにより第 2 始動入賞口 6 2 への遊技球の入賞を無理に狙うことはせずに、左打ちにより第 1 始動入賞口 6 1 への遊技球の入賞を狙う。これにより、通常モードからチャンスモードへのルート R a 1 に示すように、第 1 特図抽選で大当たりに当選し、大当たり図柄が第 1 特図である低確時短有図柄 A 1 ~ A 3（4 R 低確時短有図柄）、高確時短有図柄 B 1 ~ B 6（4 R 高確時短有図柄）の何れか 1 つに決定された場合、バトル勝利リーチまたはショート系リーチまたはロング系リーチまたはストーリー系リーチが行われて大当たりの当選が報知され、その後、4 ラウンドの大当たり遊技（図示省略）を経て、遊技モードはチャンスモードに移行する。通常モードにおいて決定された大当たり図柄が低確時短有図柄 A 1 ~ A 3 のうちの 1 つである場合、チャンスモードにおける遊技状態は時短（特図低確 & 電サポ状態（普図高確））に設定され、電サポ回数は 1 3 回または 2 6 回または 3 9 回に設定される。一方、通常モードにおいて決定された大当たり図柄が第 1 特図である高確時短有図柄 B 1 ~ B 6 の何れか 1 つに決定された場合、チャンスモードにおける遊技状態は確変（特図高確 & 電サポ状態（普図高確））に設定され、電サポ回数は 1 3 回または 2 6 回または 3 9 回に設定され、S T 回数は電サポ回数と同回数に 3 0 回を加算した回数、すなわち 4 3 回または 5 6 回または 6 9 回に設定される。チャンスモードにおいては、演出表示装置 5 0 によって遊技者に対し右打ちの案内表示 5 5 が行われるので、遊技者は通常、その案内表示 5 5 に従って右打ちを行うことにより、第 2 始動入賞口 6 2 への遊技球の入賞を狙う。

【 0 1 8 7 】

なお、通常モードにおいて大当たり図柄が高確時短有図柄 B 4 ~ B 6（4 R 高確時短有図柄）の何れか 1 つに決定されたことに基づいて、遊技モードがチャンスモードに移行するのは、遊技状態が低確に設定された通常モードに限ってのことである。遊技状態が潜確に設定された通常モードにおいて、大当たり図柄が高確時短有図柄 B 4 ~ B 6（4 R 高確時短有図柄）の何れか 1 つに決定された場合には、ルート R b 1 に示すように、バトル勝利リーチが行われて大当たりの当選が報知され、その後、4 ラウンドの大当たり遊技（図示省略）を経て、遊技モードはスーパーチャンスモードに移行する。

【 0 1 8 8 】

チャンスモードからのルート R a 2 に示すように、チャンスモードにおいて電サポ回数 1 3 回または 2 6 回または 3 9 回が全て消化されて電サポ状態が終了すると、遊技状態は通常モードに戻る。チャンスモードにおいて遊技状態が時短（特図低確 & 電サポ状態（普図高確））に設定されていた場合、そのチャンスモードから移行した通常モードは、遊技状態が低確（特図低確 & 非電サポ状態（普図低確））に設定されたものとなる。チャンスモードにおいて遊技状態が確変（特図高確 & 電サポ状態（普図高確））に設定されていた場合、そのチャンスモードから移行した通常モードは、遊技状態が潜確（特図高確 & 非電サポ状態（普図低確））に設定されたものとなる。通常モードにおいて潜確の期間を規定する S T 回数は、チャンスモードにおいて S T 回数 4 3 回または 5 6 回または 6 9 回が、電サポ回数 1 3 回または 2 6 回または 3 9 回と同じ回数までしか消化されなかったことに

10

20

30

40

50

よって設定される回数、すなわち、チャンスモードにおけるST回数43回または56回または69回から電サポ回数13回または26回または39回と同回数を減算した30回である。

【0189】

なお、電サポ状態が終了してチャンスモードから通常モードに移行したタイミングで、第1実行順序設定処理が行われ、7種類のバトル勝利リーチの実行順序が決定される。

【0190】

チャンスモードにおいては、前述のように遊技者は通常右打ちを行って第1始動入賞口62への遊技球の入賞を狙う。これによって第2特図抽選で大当たり当選し、ルートRa3に示すように大当たり図柄が第2特図である高確時短有図柄F1~F4(16R高確時短有図柄)に決定された場合、バトル勝利リーチが行われて大当たりの当選が報知され、その後、16ラウンドの大当たり遊技(図示省略)を経て、遊技モードはスーパーチャンスモードに移行する。

10

【0191】

また、チャンスモードにおいて第2特図抽選で大当たり当選し、ルートRa4に示すように、大当たり図柄が第2特図である低確時短有図柄D1~D3(4R低確時短有図柄)、高確時短有図柄E1~E3(4R高確時短有図柄)の何れか1つに決定された場合、バトル勝利リーチが行われて大当たりの当選が報知され、その後、4ラウンドの大当たり遊技(図示省略)を経て、遊技モードはリベンジモードに移行する。チャンスモードにおいて決定された大当たり図柄が低確時短有図柄D1~D3の何れか1つである場合、リベンジモードにおける遊技状態は時短(特図低確&電サポ状態(普図高確))に設定され、電サポ回数は20回または40回または60回に設定される。一方、チャンスモードにおいて決定された大当たり図柄が高確時短有図柄E1~E3の何れか1つに決定された場合、リベンジモードにおける遊技状態は確変(特図高確&電サポ状態(普図高確))に設定され、電サポ回数は20回または40回または60回に設定され、ST回数は電サポ回数と同回数に30回を加算した回数、すなわち50回または70回または90回に設定される。リベンジモードにおいても、演出表示装置50により右打ちの案内表示55が行われるので、遊技者は通常、その右打ちの案内表示55に従って右打ちを行うことにより、第1始動入賞口62への遊技球の入賞を狙う。

20

【0192】

チャンスモードにおいては、遊技者が通常右打ちにより第1始動入賞口62への遊技球の入賞を狙うので、第1、第2特図抽選のうち第2特図抽選が主に行われるが、チャンスモードへの移行前に蓄えられた第1特図保留球乱数に基づき第1特図抽選が行われたり、遊技者が誤って行った左打ちにより第1始動入賞口61に遊技球が入賞し、第1特図抽選が行われたりする可能性がある。チャンスモードにおいて第1特図抽選で大当たり当選し、ルートRa3に示すように大当たり図柄が第1特図である高確時短有図柄B1~B6(4R高確時短有図柄)、高確時短有図柄C1~C6(16R高確時短有図柄)の何れか1つに決定された場合、バトル勝利リーチが行われて大当たりの当選が報知され、その後、4ラウンドまたは16ラウンドの大当たり遊技を経て、遊技モードはスーパーチャンスモードに移行する。また、チャンスモードにおいて第1特図抽選で大当たり当選し、ルートRa4に示すように大当たり図柄が第1特図の低確時短有図柄A1~A3(4R低確時短有図柄)に決定された場合、バトル勝利リーチが行われて大当たりの当選が報知され、その後、4ラウンドの大当たり遊技を経て、遊技モードはリベンジモードに移行する。

30

40

【0193】

通常モードからスーパーチャンスモードへのルートRb1に示すように、第1特図抽選で大当たり当選し、大当たり図柄が第1特図である高確時短有図柄C1~C6(16R高確時短有図柄)の何れか1つに決定された場合、バトル勝利リーチが行われて大当たりの当選が報知され、その後、16ラウンドの大当たり遊技(図示省略)を経て、遊技モードはスーパーチャンスモードに移行する。この場合のスーパーチャンスモードにおいて、遊技状態は確変(特図高確&電サポ状態(普図高確))に設定され、電サポ回数は100

50

00回（次回まで）に設定される。スーパーチャンスモードにおいても、演出表示装置50により右打ちの案内表示55が行われるので、遊技者は通常、その右打ちの案内表示55に従って右打ちを行うことにより、第2始動入賞口62への遊技球の入賞を狙う。

【0194】

スーパーチャンスモードにおいては、前述のように遊技者は通常右打ちを行って第2始動入賞口62への遊技球の入賞を狙う。これによって第2特図抽選で大当たりに当選し、ルートRb2に示すように、大当たり図柄が第2特図である高確時短有図柄F1～F4（16R高確時短有図柄）に決定された場合、バトル勝利リーチが行われて大当たりの当選が報知され、その後、16ラウンドの大当たり遊技を経て、遊技モードはスーパーチャンスモードに戻る。つまり、遊技モードがスーパーチャンスモードに移行した後は、第2特図抽選で大当たりに当選し、大当たり図柄が第2特図である高確時短有図柄F1～F4の何れか1つに決定される限り、スーパーチャンスモードが繰り返されることになる。

10

【0195】

また、スーパーチャンスモードにおいて、第2特図抽選で大当たりに当選し、ルートRb3に示すように、大当たり図柄が第2特図である低確時短有図柄D1～D3（4R低確時短有図柄）、高確時短有図柄E1～E3（4R高確時短有図柄）の何れか1つに決定された場合、バトル勝利リーチが行われて大当たりの当選が報知され、その後、4ラウンドの大当たり遊技（図示省略）を経て、遊技モードはリベンジモードに移行する。

【0196】

また、スーパーチャンスモードにおいては、遊技者が通常右打ちにより第2始動入賞口62への遊技球の入賞を狙うので、第1、第2特図抽選のうち第2特図抽選が主に行われるが、スーパーモードへの移行前に蓄えられた第1特図保留球乱数に基づき第1特図抽選が行われたり、遊技者が誤って行った左打ちにより第1始動入賞口61に遊技球が入賞し、第1特図抽選が行われたりする可能性がある。スーパーチャンスモードにおいて第1特図抽選で大当たりに当選し、ルートRb2に示すように大当たり図柄が第1特図である高確時短有図柄B1～B6（4R高確時短有図柄）、高確時短有図柄C1～C6（16R高確時短有図柄）の何れか1つに決定された場合、バトル勝利リーチが行われて大当たりの当選が報知され、4ラウンドまたは16ラウンドの大当たり遊技を経て、遊技モードはスーパーチャンスモードに戻る。また、スーパーチャンスモードにおいて第1特図抽選で大当たりに当選し、ルートRa4に示すように大当たり図柄が第1特図の低確時短有図柄A1～A3（4R低確時短有図柄）に決定された場合には、バトル勝利リーチが行われて大当たりの当選が報知され、その後、4ラウンドの大当たり遊技を経て、遊技モードはリベンジモードに移行する。

20

30

【0197】

リベンジモードにおいては、前述のように遊技者が通常右打ちを行って第2始動入賞口62への遊技球の入賞を狙う。これによって第2特図抽選で大当たりに当選し、ルートRc3に示すように大当たり図柄が第2特図である高確時短有図柄F1～F4（16R高確時短有図柄）に決定された場合には、バトル勝利リーチが行われて大当たりの当選が報知され、その後、16ラウンドの大当たり遊技（図示省略）を経て、遊技モードはスーパーチャンスモードに移行する。また、リベンジモードにおいて、第2特図抽選で大当たりに当選し、ルートRc4に示すように大当たり図柄が第2特図である低確時短有図柄D1～D3、高確時短有図柄E1～E3（4R高確時短有図柄）の何れか1つに決定された場合には、バトル勝利リーチが行われて大当たりの当選が報知され、その後、4ラウンドの大当たり遊技（図示省略）を経て、遊技モードはリベンジモードに戻る。つまり、遊技モードがリベンジモードに移行した後は、第2特図抽選で大当たりに当選し、大当たり図柄が第2特図である低確時短有図柄D1～D3、高確時短有図柄E1～E3の何れか1つに決定された場合に、リベンジモードが繰り返されることになる。

40

【0198】

また、リベンジモードにおいては、遊技者が通常右打ちにより第2始動入賞口62への遊技球の入賞を狙うので、第1、第2特図抽選のうち第2特図抽選が主に行われるが、リ

50

ベンジモードへの移行前に蓄えられた第1特図保留球乱数に基づき第1特図抽選が行われたり、遊技者が誤って行った左打ちにより第1始動入賞口61に遊技球が入賞し、第1特図抽選が行われたりする可能性がある。リベンジモードにおいて第1特図抽選で大当たりに当選し、ルートRc3に示すように大当たり図柄が第1特図である高確時短有図柄B1～B6(4R高確時短有図柄)、高確時短有図柄C1～C6(16R高確時短有図柄)の何れか1つに決定された場合、バトル勝利リーチが行われて大当たりの当選が報知され、その後、4ラウンドまたは16ラウンドの大当たり遊技を経て、遊技モードはスーパーチャンスモードに移行する。また、リベンジモードにおいて第1特図抽選で大当たりに当選し、ルートRc4に示すように大当たり図柄が第1特図の低確時短有図柄A1～A3(4R低確時短有図柄)に決定された場合、バトル勝利リーチが行われて大当たりの当選が報知され、その後、4ラウンドの大当たり遊技を経て、遊技モードはリベンジモードに戻る。

10

【0199】

リベンジモードからのルートRc2に示すように、リベンジモードにおいて電サポ回数20回または40回または60回が全て消化されて電サポ状態が終了すると、遊技状態は通常モードに戻る。通常モードが、リベンジモードにおいて遊技状態が時短(特図低確&電サポ状態(普図高確))に設定されていた場合、そのリベンジモードから移行した通常モードは、遊技状態が低確(特図低確&非電サポ状態(普図低確))に設定されたものとなる。リベンジモードにおいて遊技状態が確変(特図高確&電サポ状態(普図高確))に設定されていた場合、そのリベンジモードから移行した通常モードは、遊技状態が潜確(特図高確&非電サポ状態(普図低確))に設定されたものとなる。通常モードにおいて潜確の期間を規定するST回数は、リベンジモードにおいてST回数50回または70回または90回が、電サポ回数20回または40回または60回と同じ回数までしか消化されなかったことによって設定される回数、すなわち、リベンジモードにおけるST回数50回または70回または90回から電サポ回数20回または40回または60回と同回数を減算した30回である。

20

【0200】

なお、電サポ状態が終了してリベンジモードから通常モードに移行したタイミングで、第1実行順序設定処理が行われ、7種類のバトル勝利リーチの実行順序が決定される。

【0201】

通常モードにおいて遊技状態は非電サポ状態であり、遊技者が右打ちにより第2始動入賞口62に遊技球を入賞させることは非常に困難なことであるから、その通常モードにおいて第2始動入賞口に遊技球が入賞したに基づき、第2特図抽選で大当たりに当選することは、あり得ないといえる程に確率の低いできごとである。しかし、チャンスモードにおいて蓄えられた第2特図保留球乱数に基づき、または、リベンジモードにおいて蓄えられた第2特図保留球乱数に基づき、通常モードにおいて第2特図抽選が行われた場合、第2特図抽選で大当たりに当選する可能性があり、その通常モードの遊技状態が特に潜確中である場合には、その可能性は高くなる。通常モードにおいて第2特図抽選での大当たりに当選し、ルートRc1に示すように大当たり図柄が第2特図である低確時短有図柄D1～D3(4R低確時短有図柄)、高確時短有図柄E1～E3(4R高確時短有図柄)の何れか1つに決定された場合には、バトル勝利リーチが行われて大当たりの当選が報知され、その後、4ラウンドの大当たり遊技(図示省略)を経て、遊技モードはリベンジモードに移行する。また、通常モードにおいて、第2特図抽選で大当たりに当選し、大当たり図柄が第2特図である高確時短有図柄F1～F4(16R高確時短有図柄)の何れか1つに決定された場合には、ルートRb1に示すように、バトル勝利リーチが行われて大当たりの当選が報知され、その後、16ラウンドの大当たり遊技を経て、遊技モードはスーパーチャレンジモードに移行する。

30

40

【0202】

図36に示す遊技モードの移行の流れにおいて、バトル勝利リーチは、実行順序決定手段により決定された実行順序に従って行われる。例えば、遊技モードが通常モードからル

50

ート R b 1 または R c 1 を経て、スーパーチャンスモードまたはリベンジモードに移行する場合に、そのルート R a 1 または R c 1 におけるバトル勝利リーチとして、実行順序決定部 5 3 0 により決定された 7 種類のバトル勝利リーチの実行順序の 1 番目のバトル勝利リーチが行われ、その後、遊技モードが通常モードに戻るまでの期間において、バトル勝利リーチが 1 回以上行われる場合には、その 1 番目に続く 2 番目以降のバトル勝利リーチが順次行われる。

【 0 2 0 3 】

また例えば、遊技モードが通常モードからルート R a 1 を経て、チャンスモードに移行する場合に、そのルート R a 1 においてバトル勝利リーチが行われる場合には、そのバトル勝利リーチとして、実行順序決定部 5 3 0 により決定された 7 種類のバトル勝利リーチの実行順序の 1 番目のバトル勝利リーチが行われ、その後、遊技モードが通常モードに戻るまでの期間において、バトル勝利リーチが 1 回以上行われる場合には、その 1 番目に続く 2 番目以降のバトル勝利リーチが順次行われる。

10

【 0 2 0 4 】

また例えば、遊技モードが通常モードからルート R a 1 を経て、チャンスモードに移行する場合であって、そのルート R a 1 においてバトル勝利リーチ以外のリーチ（ノーマル系またはロング系またはストーリー系リーチ）が行われた場合には、チャンスモードからスーパーチャンスモードへのルート R a 3、または、チャンスモードからリベンジモードへのルート R a 4 におけるバトル勝利リーチとして、実行順序決定部 5 3 0 により決定された実行順序の 1 番目のバトル勝利リーチが採用され、その後、遊技モードが通常モードに戻るまでの期間において、バトル勝利リーチが 1 回以上行われる場合には、その 1 番目に続く 2 番目以降のバトル勝利リーチが順次行われる。

20

【 0 2 0 5 】

本実施形態のパチンコ機 1 によれば次の効果を得られる。

【 0 2 0 6 】

パチンコ機 1 において、演出制御処理部 5 1 0（演出制御手段）の実行順序決定部 5 3 0（実行順序決定手段）は、第 1 実行順序設定処理を行う。つまり、実行順序決定部 5 3 0 は、遊技状態が電サポ状態（有利状態）から非電サポ状態（通常状態）に移行したタイミングで、すなわち、電サポ状態から移行した非電サポ状態において大当たりで当選するよりも前のタイミングで、7 種類のバトル勝利リーチ（特殊演出）の実行順序を、30 種類の実行順序のうちから抽選により決定する。その後、演出制御処理部 5 1 0 は、非電サポ状態中の特図遊技でバトル勝利リーチを演出表示装置 5 0 に行わせる場合、実行順序決定部 5 3 0 により決定された実行順序の 1 番目のバトル勝利リーチを行わせ、その 1 番目のバトル勝利リーチの契機となった大当たりの当選に基づく大当たり遊技の終了後に設定された電サポ状態を含め、電サポ状態中の大当たりの当選が連続する場合に、電サポ状態中の特図遊技での大当たりの当選毎に、その 1 番目に続く 2 番目以降のバトル勝利リーチを順次、演出表示装置 5 0 に行わせる。これにより、パチンコ機 1 は、非電サポ状態中の大当たりに基づく大当たり遊技終了後に設定された電サポ状態を含め、電サポ状態中の大当たりの当選が連続する場合に、その非電サポ状態中の大当たりの当選を含めた全ての大当たりの当選に対してバトル勝利リーチを行うことができ、かつ、バトル勝利リーチの重複を低減することができ、かつ、7 種類のバトル勝利リーチの実行順序に変化を持たせることができる。

30

40

【 0 2 0 7 】

パチンコ機 1 において、実行順序決定部 5 3 0（実行順序決定手段）は、第 2、第 3 実行順序設定処理を行う。つまり、実行順序決定部 5 3 0 は、電源投入時であって R A M クリアコマンドに基づき実行順序をクリアしたタイミングと、電源投入時であって、バックアップデータが正常か否かの確認で正常でないとして判定した場合に実行順序のデータを含むバックアップデータをクリアしたタイミングで、7 種類のバトル勝利リーチ（特殊演出）の実行順序を、30 種類の実行順序のうちから抽選により決定する。これらにより、演出制御処理部 5 1 0 は、電源投入後の最初の大当たりの当選に対する演出から、実行順序決

50

定部 5 3 0 により決定された実行順序に従ってバトル勝利リーチを行うことができる。

【 0 2 0 8 】

前述の実施形態のパチンコ機 1 は、バトル勝利リーチ（特殊演出）およびバトル敗北リーチが、電動チューリップ（普通電動役物）が付設されていない第 1 始動入賞口 6 1（特図始動領域）への遊技球の入賞に基づく特図遊技と、電動チューリップ 6 3 が付設された第 2 始動入賞口 6 2（特図始動領域）への遊技球の入賞に基づく特図遊技の両方に対して行われるよう設定されているが、本発明のパチンコ機は、電動チューリップ 6 3 が付設された第 1 始動入賞口 6 2 への遊技球の入賞に基づく特図遊技のみに対してバトル勝利リーチおよびバトル敗北リーチが行われるよう設定されていてもよい。このように設定されたものにおいて、遊技領域が図 4 に示す遊技領域 3 1 のように構成されたものである場合、非電サポ状態中（通常状態中）に第 2 始動入賞口 6 2 に遊技球の入賞させることが非常に困難なものであることから、非電サポ状態中におけるバトル勝利リーチの実行およびバトル敗北リーチの実行を、電サポ状態中（有利状態中）に蓄えられた第 2 特図保留球乱数に基づく第 2 特図抽選が、電サポ状態から非電サポ状態に移行した後に行われて大当たりに当選した場合に略限定することができる。

10

【 0 2 0 9 】

前述の実施形態のパチンコ機 1 は、始動入賞口（特図始動領域）として電動チューリップ（普通電動役物）が付設されていない第 1 始動入賞口 6 1 と、電動チューリップが付設された第 1 始動入賞口 6 2 との 2 つを備えるものであるが、本発明のパチンコ機は、始動入賞口として電動チューリップ 6 3 が付設された第 1 始動入賞口 6 2 のみを備え、その電動チューリップ 6 3 が、遊技球の入賞が可能な範囲で始動入賞口の入口を縮小した状態と、この状態よりも始動入賞口の入口を拡大して遊技球の入賞を容易した状態とに変化可能に設けられたものであってもよい。

20

【 0 2 1 0 】

前述の実施形態のパチンコ機 1 においては、7 種類のバトル勝利リーチ（特殊演出）の 3 0 種類の実行順序を比較して分かるように、何れのバトル勝利リーチも順番が特定されないよう設定されているが、本発明のパチンコ機において、3 0 種類の実行順序は、一部のバトル勝利リーチの順番が特定の順番に固定されるよう設定されていてもよい。例えば、最弱の敵役キャラクターが登場するバトル勝利リーチが常に 1 番目（最初）となり、かつ、最強の敵役キャラクターが登場するバトル勝利リーチが常に 7 番目（最後）となり、最弱と最強の間の強さの 5 種類の敵役キャラクターの順番が特定されないよう 3 0 種類の実行順序が設定されていてもよい。このように設定された実行順序を用いてバトル勝利リーチを 8 回以上連続で行う場合、1 回目～7 回目までの大当たりの当選に対しては実行順序の 1 番目から 7 番目までのバトル勝利リーチを順次行い、8 回目以降のバトル勝利リーチとしては常に 7 番目のバトル勝利リーチを行うよう設定することで、最強の敵キャラクターが登場した後に最弱の敵役キャラクターが登場するという登場の順番の矛盾を生じさせることなく、8 回目以降のバトル勝利リーチをおこなうことができる。

30

【 0 2 1 1 】

前述の実施形態のパチンコ機 1 において、実行順序決定部 5 3 0（実行順序決定手段）は第 2，第 3 実行順序設定処理を行うよう、すなわち、電源投入時に実行順序の抽選を行うものであるが、本発明のパチンコ機において、実行順序決定部 5 3 0 は、電源投入時には常に実行順序を特定の実行順序に決定する、例えば、3 0 種類の実行順序のうち実行順序 No. 1 を、実行順序に決定するものであってもよい。

40

【 0 2 1 2 】

前述の実施形態のパチンコ機 1 において、非電サポ状態が本発明における通常状態に相当し、電サポ状態が本発明における有利状態に相当する。その電サポ状態は、普図抽選での普図当たりの当選確率、普図図柄の変動時間、普図当たりに対応付けられた電動チューリップ 6 3 の開閉動作の態様の全てが、遊技者にとって非電サポ状態よりも有利に設定された状態であるが、電サポ状態は、第 2 特図抽選の機会を非電サポ状態よりも得やすいという点で、第 2 特図抽選に関して遊技者にとって非電サポ状態よりも有利な遊技状態であ

50

ればよく、したがって、普図当たりの当選確率、普通図柄の変動時間、普図当たりに対応付けられた電動チューリップ63の開閉動作の態様のうちの少なくとも1つが、遊技者にとって非電サポ状態よりも有利に設定されている状態であってもよい。

【0213】

前述の実施形態のパチンコ機1においては、遊技状態として電サポ状態を備え、通常状態と有利状態は電サポ状態か否か、すなわち、第2特図抽選の機会の得やすさにより区別されていたが、本発明のパチンコ機において、通常状態と有利状態は特図抽選に関して遊技者にとって有利か否かが区別されていればよく、例えば特図高確は特図低確よりも特図抽選での大当たりの当選確率が高いという点で有利であるから、低確、潜確、時短、確変のうちの低確（特図低確&非電サポ状態）のみが通常状態として扱われ、潜確（特図高確&非電サポ状態）、時短（特図低確&電サポ状態）および確変（特図高確&電サポ状態）が有利状態として扱われてもよい。このように通常状態と有利状態とが区別されたものにおいて、実行順序決定部530は、遊技状態が電サポ状態から非電サポ状態に移行したタイミングで実行順序の抽選を行うことに加えて、遊技状態が特図高確から特図低確に移行したタイミングで、言い換えるとST回数が全て消化されたタイミングで、実行順序の抽選を行うものとなる。その際、ST回数と電サポ回数が異なる回数に設定されて確変（特図高確&電サポ状態）が開始された場合は、ST回数の設定回数および電サポ回数の設定回数のうちの多い方が全て消化されたタイミングが、実行順序の抽選を行うタイミングとなる。また、演出制御処理部510の演出表示制御部540は、特図低確中（低確中または時短中）の特図遊技での大当たりの当選に対する演出として、バトル勝利リーチを演出表示装置50に行わせる場合に、実行順序決定部530により決定された実行順序の1番目のバトル勝利リーチを行わせるよう設定されているとともに、その1番目のバトル勝利リーチを行う契機となった大当たりの当選に基づく大当たり遊技の終了後に設定された確変を含め、特図高確中（確変中または潜確中）の大当たりの当選が連続する場合に、特図高確中の特図遊技での大当たりの当選毎に、その1番目に続く2番目以降のバトル勝利リーチを順次、演出表示装置50に行わせるよう設定されているものとなる。

【0214】

また、遊技状態として電サポ状態を備えないパチンコ機の場合には、特図抽選での大当たりの確率のみで、特図抽選に関して有利か否かの区別が設けられていてもよく、したがって、通常状態が特図低確として扱われ、有利状態が特図高確として扱われてもよい。このように通常状態と有利状態とが区別されたものにおいて、実行順序決定部530は、遊技状態が電サポ状態から非電サポ状態に移行したタイミングの替わりに、遊技状態が特図高確から特図低確に移行したタイミング（ST回数が全て消化されたタイミング）で実行順序の抽選を行うものとなる。また、演出制御処理部510の演出表示制御部540は、特図低確中の特図遊技での大当たりの当選に対する演出として、バトル勝利リーチを演出表示装置50に行わせる場合に、実行順序決定部530により決定された実行順序の1番目のバトル勝利リーチを行わせるよう設定されているとともに、その1番目のバトル勝利リーチを行う契機となった大当たりの当選に基づく大当たり遊技の終了後に設定されたST回数が設定された特図高確（潜確）を含め、特図高確中の大当たりの当選が連続する場合に、特図高確中の特図遊技での大当たりの当選毎に、その1番目に続く2番目以降のバトル勝利リーチを順次、演出表示装置50に行わせるよう設定されているものとなる。

【0215】

前述の実施形態のパチンコ機1において、変動パターンテーブルは、電サポ状態中の大当たりの当選に対しては必ずバトル勝利リーチが行われるよう構成されたものであったが、電サポ状態中の大当たりの当選に対してバトル勝利リーチとは別のリーチが行われる可能性を有するよう構成されていてもよい。このように構成されたものにおいては、バトル勝利リーチの後に、大当たりの当選に対して別のリーチが1回以上行われ、その後、再びバトル勝利リーチが行われる場合がある。この場合に対しては、別のリーチ前のバトル勝利リーチと、別のリーチ後のバトル勝利リーチとが、実行順序決定部530（実行順序決定手段）により決定された実行順序に従って順次行われるよう設定されていることが必要

10

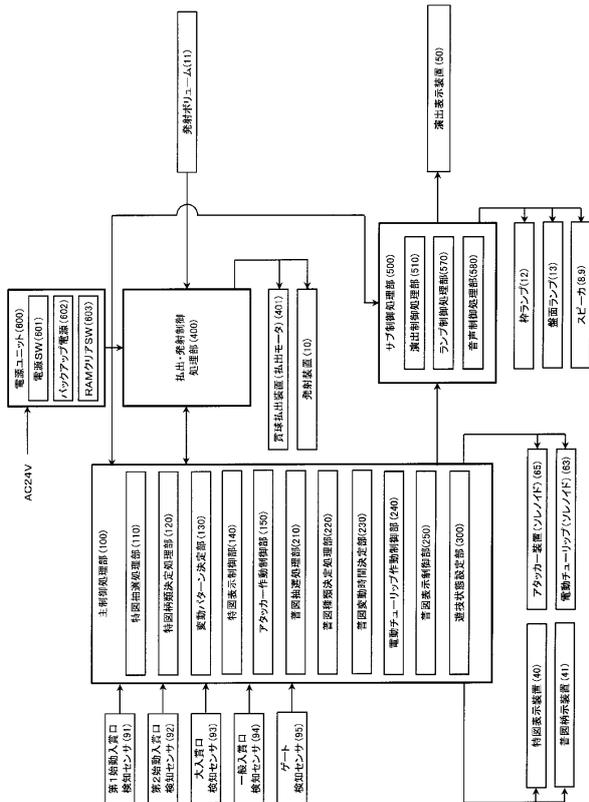
20

30

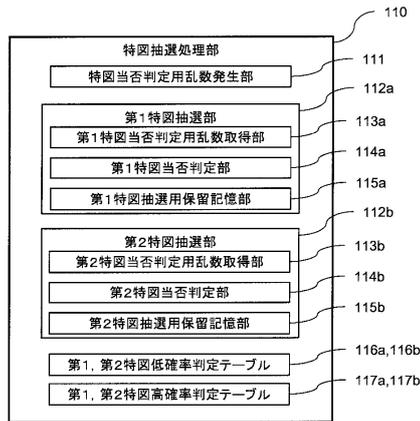
40

50

【図5】



【図6】



【図7】

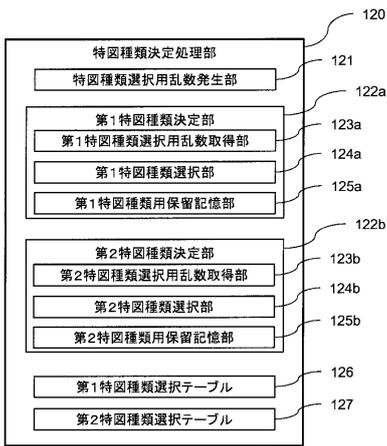
(a) 第1, 第2特図低確率判定テーブル(116a, 116b)

特図当否乱数	第1特図抽選の結果	第2特図抽選の結果
0~217	大当たり	大当たり
218~65535	特図ハズレ	特図ハズレ

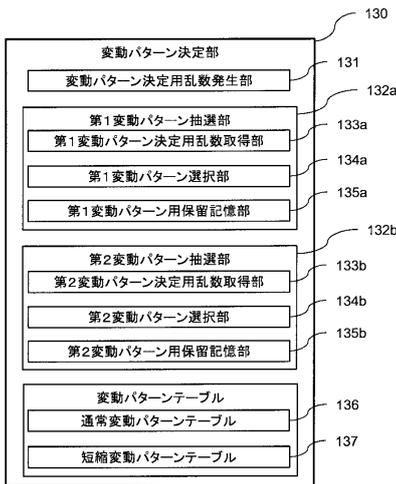
(b) 第1, 第2特図高確率判定テーブル(117a, 117b)

特図当否乱数	第1特図抽選の結果	第2特図抽選の結果
0~2170	大当たり	大当たり
2171~65535	特図ハズレ	特図ハズレ

【図8】



【図12】



【図9】

(a) 第1特図種類選択テーブル(126)の概略

特図種類乱数	第1特図の大別(選択確率)	第1特図
0~39	4R低確率時短有図柄(40/400(10%))	低確時短有図柄A1~A3
40~319	4R高確率時短有図柄(280/400(70%))	高確時短有図柄B1~B6
320~399	16R高確率時短有図柄(80/400(20%))	高確時短有図柄C1~C6

(b) 第2特図種類選択テーブル(127)の概略

特図種類乱数	第2特図の大別(選択確率)	第2特図
0~39	4R低確率時短有図柄(40/400(10%))	低確時短有図柄D1~D3
40~79	4R高確率時短有図柄(40/400(10%))	高確時短有図柄E1~E3
80~399	16R高確率時短有図柄(320/400(80%))	高確時短有図柄F1~F4

【図13】

変動パターンテーブル (使用時の遊技状態)	変動開始時の 保留数	主要変動時間(秒)		リーチ時変動時間(秒)	
		第1特図	第2特図	第1特図	第2特図
通常変動パターンテーブル (低確、溜確)	0個または1個	12.5	12.5	20~90	90
	2個	12.5	12.5		
	3個	7	7		
	4個	4	4		
短縮変動パターンテーブル (時短、溜確)	0個または1個	7	7	90	90
	2個	4	4		
	3個	2	2		
	4個	2	2		

【図14】

(a) 通常変動パターンテーブル(136a-1)
 低確中または潜確中の「第1特図抽選での大当たり+
 低確時短有図柄A1~A3の何れか1」時に使用

変動パターン乱数	変動パターン	
	変動内容	変動時間
0~24	ノーマル系リーチ	20秒
25~49	ロング系リーチ	30秒
50~89	ストーリー系リーチ	60秒
90~99	バトル系リーチ	90秒

(b) 通常変動パターンテーブル(136a-2)
 低確中または潜確中の「第1または第2特図抽選での大当たり+
 高確時短有図柄C1~C6, F1~F4の何れか1」時に使用

変動パターン乱数	変動パターン	
	変動内容	変動時間
0~99	バトル系リーチ	90秒

(c) 通常変動パターンテーブル(136a-3)
 低確中または潜確中の「第2特図抽選での大当たり+
 低確時短有図柄D1~D3, 高確時短有図柄E1~E3の何れか1」時に使用

変動パターン乱数	変動パターン	
	コマンドの内容	変動時間
0~99	バトル系リーチ	90秒

(d) 通常変動パターンテーブル(136a-4)
 低確中の「第1特図抽選での大当たり+
 高確時短有図柄B4~B6の何れか1」時に使用

変動パターン乱数	変動パターン	
	変動内容	変動時間
0~24	ノーマル系リーチ	20秒
25~49	ロング系リーチ	30秒
50~89	ストーリー系リーチ	60秒
90~99	バトル系リーチ	90秒

(e) 通常変動パターンテーブル(136a-5)
 潜確中の「第2特図抽選での大当たり+
 高確時短有図柄B4~B6の何れか1」時に使用

変動パターン乱数	変動パターン	
	変動内容	変動時間
0~99	バトル系リーチ	90秒

【図15】

(a) 通常変動パターンテーブル(136b-1)
 低確中または潜確中の「第1特図抽選での特図ハズレ+
 保留数0~2個の何れか1」時に使用

変動パターン乱数	変動パターン	
	変動内容	変動時間
0~3	ノーマル系リーチ	20秒
4~7	ロング系リーチ	30秒
8	ストーリー系リーチ	60秒
9	バトル系リーチ	90秒
10~99	ハズレ(リーチ無)	12.5秒

(b) 通常変動パターンテーブル(136b-2)
 低確中または潜確中の「第1特図抽選での特図ハズレ+
 保留数3個」時に使用

変動パターン乱数	変動パターン	
	変動内容	変動時間
0~3	ノーマル系リーチ	20秒
4~7	ロング系リーチ	30秒
8	ストーリー系リーチ	60秒
9	バトル系リーチ	90秒
10~99	ハズレ(リーチ無)	7秒

(c) 通常変動パターンテーブル(136b-3)
 低確中または潜確中の「第1特図抽選での特図ハズレ+
 保留数4個」時に使用

変動パターン乱数	変動パターン	
	変動内容	変動時間
0~3	ノーマル系リーチ	20秒
4~7	ロング系リーチ	30秒
8	ストーリー系リーチ	60秒
9	バトル系リーチ	90秒
10~99	ハズレ(リーチ無)	4秒

【図16】

(a) 通常変動パターンテーブル(136b-4)
 低確中または潜確中の「第2特図抽選での特図ハズレ+
 保留数0個~2個の何れか1」時に使用

変動パターン乱数	変動パターン	
	変動内容	変動時間
0~9	バトル系リーチ	90秒
10~99	ハズレ(リーチ無)	12.5秒

(b) 通常変動パターンテーブル(136b-5)
 低確中または潜確中の「第2特図抽選での特図ハズレ+
 保留数3個」時に使用

変動パターン乱数	変動パターン	
	変動内容	変動時間
0~9	バトル系リーチ	90秒
10~99	ハズレ(リーチ無)	7秒

(c) 通常変動パターンテーブル(136b-6)
 低確中または潜確中の「第2特図抽選での特図ハズレ+
 保留数4個」時に使用

変動パターン乱数	変動パターン	
	変動内容	変動時間
0~9	バトル系リーチ	90秒
10~99	ハズレ(リーチ無)	4秒

【図17】

短縮変動パターンテーブル(137a-1)
 時短中または確変中の「第2特図抽選での大当たり+
 全大当たり図柄の何れか1」時に使用

変動パターン乱数	変動パターン	
	変動内容	変動時間
0~99	バトル系リーチ	90秒

【図18】

(a) 短縮変動パターンテーブル(137b-1)
 時短中または確変中の「第1または第2特図抽選での特図ハズレ+
 保留数0個または1個」時に使用

変動パターン乱数	変動パターン	
	変動内容	変動時間
0~9	バトル系リーチ	90秒
10~99	ハズレ(リーチ無)	7秒

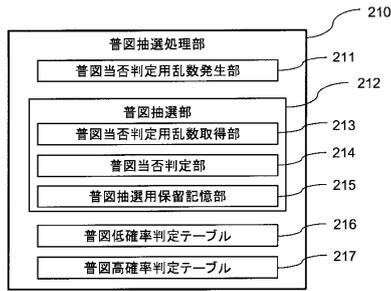
(b) 短縮変動パターンテーブル(137b-2)
 時短中または確変中の「第1または第2特図抽選での特図ハズレ+
 保留数2個」時に使用

変動パターン乱数	変動パターン	
	変動内容	変動時間
0~9	バトル系リーチ	90秒
10~99	ハズレ(リーチ無)	4秒

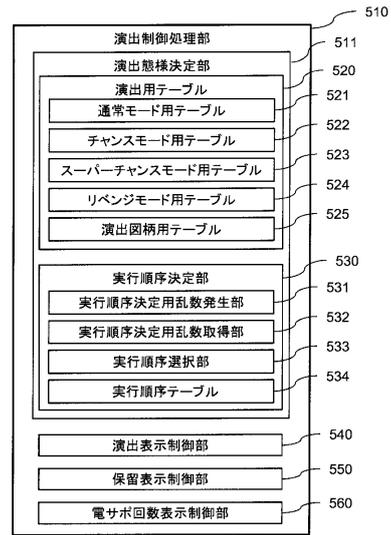
(c) 短縮変動パターンテーブル(137b-3)
 時短中および確変中の「第1または第2特図抽選での特図ハズレ+
 保留数3個または4個」時に使用

変動パターン乱数	変動パターン	
	変動内容	変動時間
0~9	バトル系リーチ	90秒
10~99	ハズレ(リーチ無)	2秒

【図19】



【図21】



【図20】

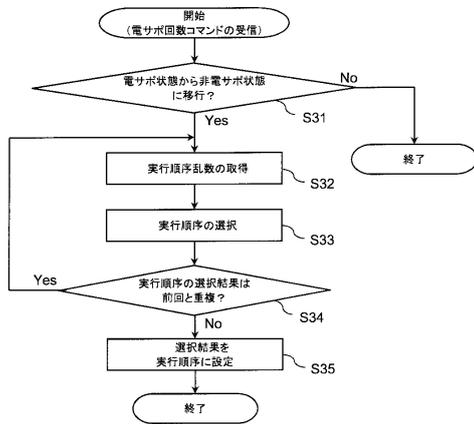
(a) 普図低確率判定テーブル(216)

普図当否乱数	普図抽選の結果
0~13107	普図当たり
13108~65535	普図ハズレ

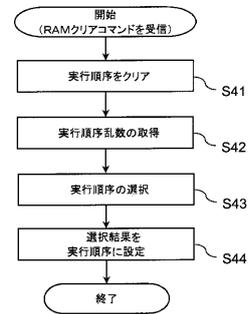
(b) 普図高確率判定テーブル(217)

普図当否乱数	普図抽選の結果
0~65534	普図当たり
65535	普図ハズレ

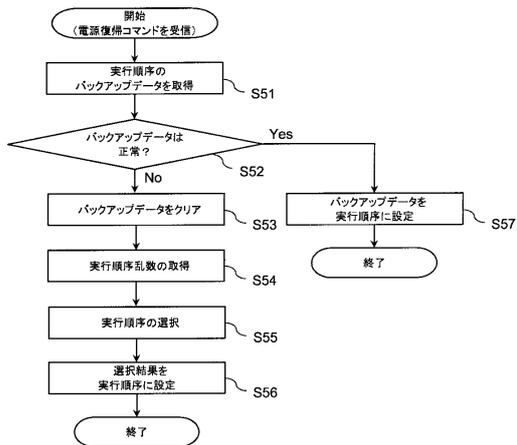
【図25】



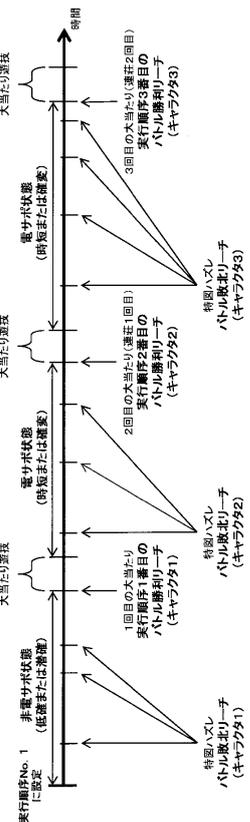
【図26】



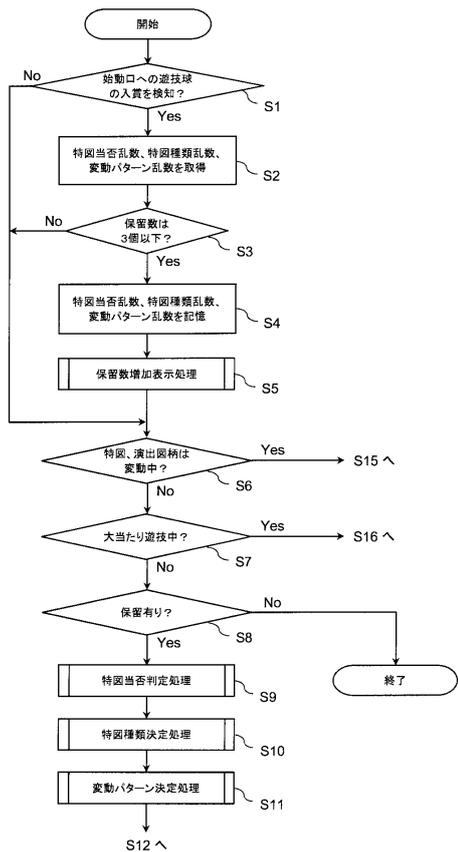
【図27】



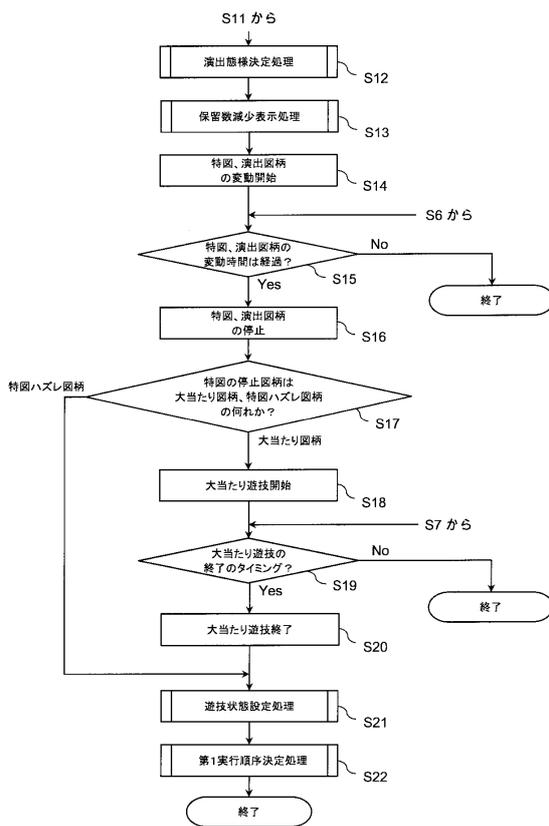
【図28】



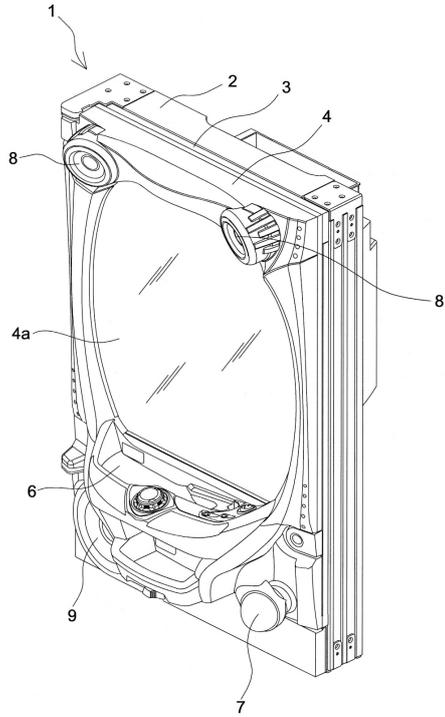
【図29】



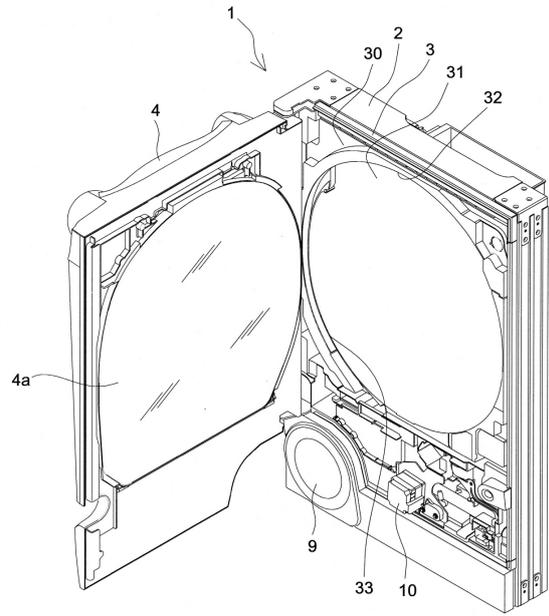
【図30】



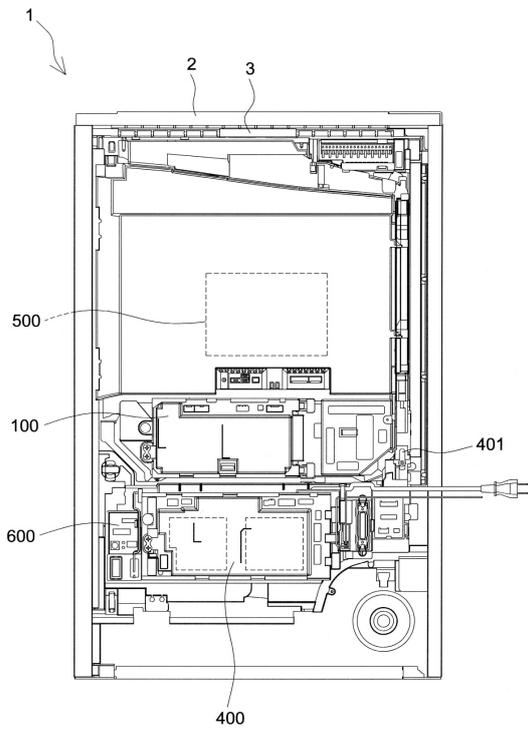
【図1】



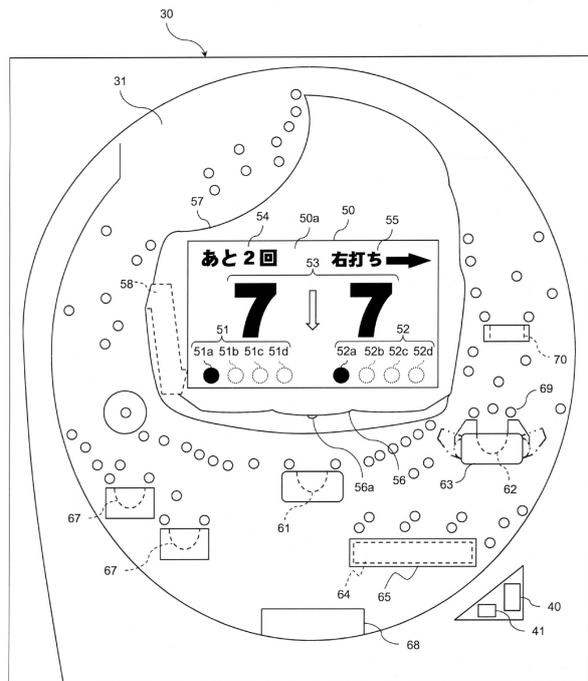
【図2】



【図3】



【図4】



【図10】

第1特図の名称 大当たり図柄の名称	大当たり 種別	本型より当選時の遊技状態						アウンド数	獲得できる 賞球回数 (およそ)
		低確 (特別低確&非電サハ状態)		中確 (特別高確&非電サハ状態)		高確 (特別高確&電サハ状態)			
		ST回数	電サハ回数	ST回数	電サハ回数	ST回数	電サハ回数		
低確時短有図柄A1	通常	0	13	0	13	0	60	4R	600
低確時短有図柄A2	通常	0	26	0	26	0	60	4R	600
低確時短有図柄A3	通常	0	39	0	39	0	60	4R	600
高確時短有図柄B1	確率	43	13	43	13	10000	10000	4R	600
高確時短有図柄B2	確率	56	26	56	26	10000	10000	4R	600
高確時短有図柄B3	確率	69	39	69	39	10000	10000	4R	600
高確時短有図柄B4	確率	43	13	10000	10000	10000	10000	4R	600
高確時短有図柄B5	確率	56	26	10000	10000	10000	10000	4R	600
高確時短有図柄B6	確率	69	39	10000	10000	10000	10000	4R	600
高確時短有図柄C1	確率	10000	10000	10000	10000	10000	10000	16R	2400
高確時短有図柄C2	確率	10000	10000	10000	10000	10000	10000	16R	2400
高確時短有図柄C3	確率	10000	10000	10000	10000	10000	10000	16R	2400
高確時短有図柄C4	確率	10000	10000	10000	10000	10000	10000	16R	2400
高確時短有図柄C5	確率	10000	10000	10000	10000	10000	10000	16R	2400
高確時短有図柄C6	確率	10000	10000	10000	10000	10000	10000	16R	2400

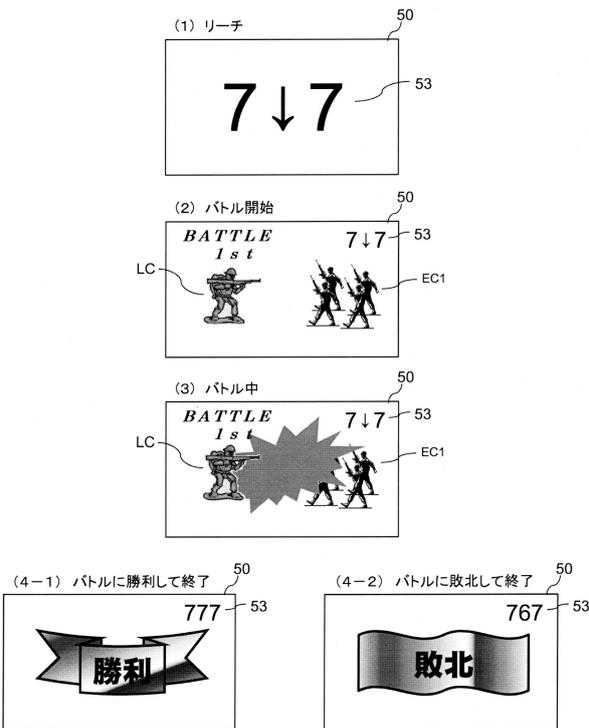
【図11】

第2特図の名称 大当たり図柄の名称	大当たり 種別	本型より当選時の遊技状態						アウンド数	獲得できる 賞球回数 (およそ)
		低確 (特別低確&非電サハ状態)		中確 (特別高確&非電サハ状態)		高確 (特別高確&電サハ状態)			
		ST回数	電サハ回数	ST回数	電サハ回数	ST回数	電サハ回数		
低確時短有図柄D1	通常	0	20	0	20	0	20	4R	600
低確時短有図柄D2	通常	0	40	0	40	0	40	4R	600
低確時短有図柄D3	通常	0	60	0	60	0	60	4R	600
高確時短有図柄E1	確率	50	20	50	20	50	20	4R	600
高確時短有図柄E2	確率	70	40	70	40	70	40	4R	600
高確時短有図柄E3	確率	90	60	90	60	90	60	4R	600
高確時短有図柄F1	確率	10000	10000	10000	10000	10000	10000	16R	2400
高確時短有図柄F2	確率	10000	10000	10000	10000	10000	10000	16R	2400
高確時短有図柄F3	確率	10000	10000	10000	10000	10000	10000	16R	2400
高確時短有図柄F4	確率	10000	10000	10000	10000	10000	10000	16R	2400

【図22】



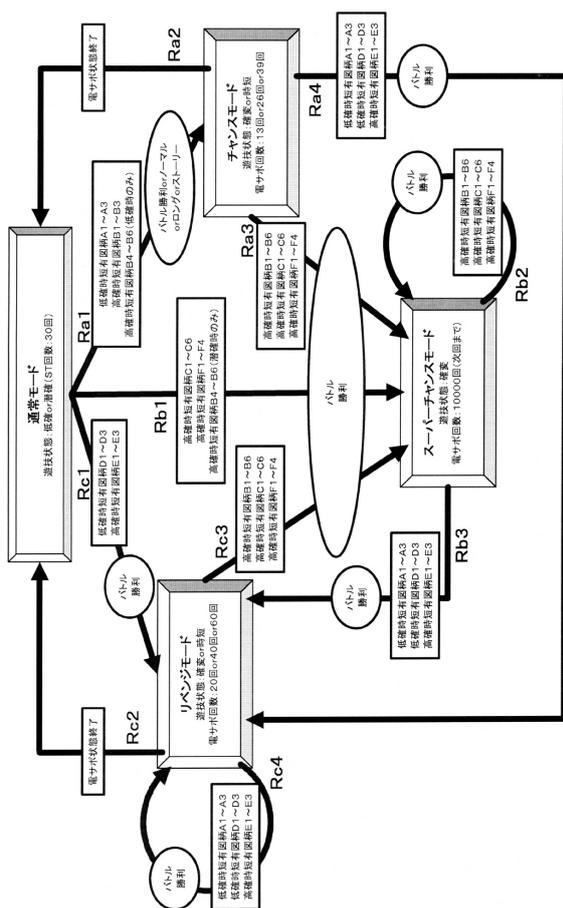
【図23】



【図 24】

実行順序乱数	実行順序 No.	実行順序						
		1番目	2番目	3番目	4番目	5番目	6番目	7番目
0~2	1	キャラクタ1	キャラクタ2	キャラクタ3	キャラクタ4	キャラクタ5	キャラクタ6	キャラクタ7
3~5	2	キャラクタ2	キャラクタ7	キャラクタ3	キャラクタ4	キャラクタ6	キャラクタ5	キャラクタ1
6~8	3	キャラクタ2	キャラクタ1	キャラクタ3	キャラクタ6	キャラクタ5	キャラクタ4	キャラクタ7
9~11	4	キャラクタ3	キャラクタ2	キャラクタ7	キャラクタ6	キャラクタ4	キャラクタ1	キャラクタ5
12~14	5	キャラクタ3	キャラクタ2	キャラクタ1	キャラクタ5	キャラクタ6	キャラクタ7	キャラクタ4
15~17	6	キャラクタ5	キャラクタ2	キャラクタ3	キャラクタ7	キャラクタ4	キャラクタ1	キャラクタ6
18~20	7	キャラクタ5	キャラクタ4	キャラクタ1	キャラクタ2	キャラクタ6	キャラクタ3	キャラクタ7
21~23	8	キャラクタ5	キャラクタ7	キャラクタ6	キャラクタ2	キャラクタ1	キャラクタ3	キャラクタ5
24~26	9	キャラクタ6	キャラクタ1	キャラクタ5	キャラクタ2	キャラクタ7	キャラクタ3	キャラクタ4
27~29	10	キャラクタ6	キャラクタ7	キャラクタ2	キャラクタ4	キャラクタ1	キャラクタ5	キャラクタ3
30~32	11	キャラクタ3	キャラクタ5	キャラクタ2	キャラクタ7	キャラクタ3	キャラクタ4	キャラクタ6
33~35	12	キャラクタ7	キャラクタ5	キャラクタ2	キャラクタ4	キャラクタ3	キャラクタ6	キャラクタ1
36~38	13	キャラクタ1	キャラクタ4	キャラクタ3	キャラクタ5	キャラクタ6	キャラクタ2	キャラクタ7
39~41	14	キャラクタ4	キャラクタ7	キャラクタ3	キャラクタ6	キャラクタ5	キャラクタ2	キャラクタ1
42~44	15	キャラクタ1	キャラクタ6	キャラクタ3	キャラクタ5	キャラクタ7	キャラクタ2	キャラクタ4
45~47	16	キャラクタ6	キャラクタ7	キャラクタ4	キャラクタ1	キャラクタ2	キャラクタ5	キャラクタ3
48~50	17	キャラクタ4	キャラクタ5	キャラクタ7	キャラクタ3	キャラクタ2	キャラクタ1	キャラクタ6
51~53	18	キャラクタ3	キャラクタ5	キャラクタ6	キャラクタ7	キャラクタ2	キャラクタ6	キャラクタ1
54~56	19	キャラクタ1	キャラクタ7	キャラクタ5	キャラクタ6	キャラクタ3	キャラクタ2	キャラクタ4
57~59	20	キャラクタ5	キャラクタ4	キャラクタ1	キャラクタ7	キャラクタ3	キャラクタ2	キャラクタ6
60~62	21	キャラクタ1	キャラクタ7	キャラクタ5	キャラクタ4	キャラクタ3	キャラクタ2	キャラクタ6
63~65	22	キャラクタ2	キャラクタ1	キャラクタ6	キャラクタ7	キャラクタ4	キャラクタ5	キャラクタ3
66~68	23	キャラクタ1	キャラクタ3	キャラクタ5	キャラクタ2	キャラクタ7	キャラクタ4	キャラクタ6
69~71	24	キャラクタ3	キャラクタ7	キャラクタ1	キャラクタ2	キャラクタ4	キャラクタ6	キャラクタ5
72~74	25	キャラクタ1	キャラクタ2	キャラクタ4	キャラクタ3	キャラクタ7	キャラクタ6	キャラクタ5
75~77	26	キャラクタ4	キャラクタ1	キャラクタ7	キャラクタ3	キャラクタ6	キャラクタ5	キャラクタ2
78~80	27	キャラクタ1	キャラクタ2	キャラクタ6	キャラクタ3	キャラクタ5	キャラクタ4	キャラクタ7
81~83	28	キャラクタ5	キャラクタ6	キャラクタ4	キャラクタ7	キャラクタ2	キャラクタ3	キャラクタ1
84~86	29	キャラクタ1	キャラクタ5	キャラクタ6	キャラクタ4	キャラクタ2	キャラクタ3	キャラクタ7
87~89	30	キャラクタ6	キャラクタ5	キャラクタ4	キャラクタ7	キャラクタ2	キャラクタ3	キャラクタ1

【図 31】



フロントページの続き

- (72)発明者 星野 秀明
東京都台東区東上野二丁目2番9号 株式会社平和内
- (72)発明者 中西 健二
東京都台東区東上野二丁目2番9号 株式会社平和内
- (72)発明者 岡本 祐哉
東京都台東区東上野二丁目2番9号 株式会社平和内
- (72)発明者 中西 洋平
東京都台東区東上野二丁目2番9号 株式会社平和内

審査官 福田 知喜

- (56)参考文献 特開2006-341032(JP,A)
特開2012-213447(JP,A)
特開2006-043215(JP,A)
特開2011-234990(JP,A)
特開2007-014432(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02