

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6306291号
(P6306291)

(45) 発行日 平成30年4月4日(2018.4.4)

(24) 登録日 平成30年3月16日(2018.3.16)

(51) Int.Cl.

A 63 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 63 F 7/02 320

請求項の数 1 (全 40 頁)

(21) 出願番号 特願2013-122976 (P2013-122976)
 (22) 出願日 平成25年6月11日 (2013.6.11)
 (65) 公開番号 特開2014-239752 (P2014-239752A)
 (43) 公開日 平成26年12月25日 (2014.12.25)
 審査請求日 平成27年6月30日 (2015.6.30)

(73) 特許権者 000135210
 株式会社ニューギン
 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
 (74) 代理人 100105957
 弁理士 恩田 誠
 (74) 代理人 100068755
 弁理士 恩田 博宣
 (72) 発明者 山田 佳治
 名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内
 (72) 発明者 長野 雅隆
 名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内

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】

第1大当たりと、第2大当たりを付与可能な遊技機において、
 第1図柄変動ゲームを実行する第1表示装置と、
 第2図柄変動ゲームを実行する第2表示装置と、
 第1始動入賞口に遊技球が入球したことを契機に実行が保留されうる第1図柄変動ゲームを特定可能な保留情報を記憶する第1記憶手段と、
 第2始動入賞口に遊技球が入球したことを契機に実行が保留されうる第2図柄変動ゲームを特定可能な保留情報を記憶する第2記憶手段と、

前記第2始動入賞口が開状態及び閉状態を取り得るように開閉動作する開閉部材と、
 普通図柄変動ゲームが普通当りとなるか否かを判定する普通当り判定手段と、
 普通当りとなつた普通図柄変動ゲームの終了後、前記開閉部材を開閉させる開閉制御手段と、

普通図柄変動ゲームの変動時間を通常状態よりも短縮させる状態と、普通図柄変動ゲームが普通当りとなる確率を通常状態よりも高確率にする状態と、前記開閉部材の開放時間を通常状態よりも増加させる状態のうち、少なくともいずれか1つの状態を有する入球率向上状態を付与することができる入球率向上状態付与手段と、を備え、

前記第1図柄変動ゲーム及び前記第2図柄変動ゲームの実行が共に保留されている場合、前記第2図柄変動ゲームが優先的に実行され、

前記入球率向上状態付与手段により入球率向上状態が付与された場合、はすれとなる第

10

20

1 図柄変動ゲームの演出時間の長さは、はすれとなる第2図柄変動ゲームの演出時間以下の長さであり、

前記第1大当りは、前記第2大当りよりも遊技者に付与される利益が大きい大当りであり、

前記第2図柄変動ゲームで前記第1大当りが付与されることを特定可能であると共に前記第2図柄変動ゲームで前記第2大当りが付与されないことを特定可能な情報を報知する第1情報報知演出が、前記入球率向上状態が付与された後、最初に実行される第2図柄変動ゲームの開始時以降に、演出表示手段により実行可能とされており、

前記第1図柄変動ゲームで前記第1大当り及び前記第2大当りの何れかが付与されることを特定可能な情報を報知する第2情報報知演出が、前記通常状態において、演出表示手段により実行可能とされていることを特徴とする遊技機。 10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、図柄変動ゲームが行われる遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機の一種であるパチンコ遊技機では、遊技盤に配設した始動入賞口への遊技球の入球を契機に大当りか否かの大当り抽選を行い、複数種類の図柄を変動させて表示する図柄変動ゲームにてその大当り抽選の抽選結果に対応する図柄を導出させている。すなわち、図柄変動ゲームにおいて、最終的に確定停止表示された図柄が大当り図柄である場合、遊技者は大当りを認識し得るようになっている。 20

【0003】

このような遊技機の中には、第1始動入賞口と、第2始動入賞口を備え、それぞれの始動入賞口に対応する図柄変動ゲームが実行されるものがある。すなわち、第1始動入賞口に遊技球が入球したことを契機に、第1図柄変動ゲームが実行され、第2始動入賞口に遊技球が入球したことを契機に、第2図柄変動ゲームが実行されるものがある（例えば、特許文献1）。

【0004】

そして、第1図柄変動ゲームと第2図柄変動ゲームを実行させる遊技機の中には、図柄変動ゲームの種類毎に、ゲーム性を異ならせたもののが存在する。ゲーム性を異ならせるとは、遊技者に付与可能な利益等を異ならせることを指し、例えば、第1図柄変動ゲームで大当りになった場合と、第2図柄変動ゲームで大当りになった場合とで、それぞれ付与可能な大当り遊技の種類や振分を異ならせたものが存在する。 30

【0005】

そして、このような遊技機においては、通常、所定条件の成立後、遊技者に有利な入球率向上状態を付与する機能を備えており、入球率向上状態が付与された場合には、第2始動入賞口へ遊技球が入球しやすくなり、結果として第2図柄変動ゲームが実行されやすくなっている。このような機能を有しているため、入球率向上状態の有無に応じて、付与可能な利益や演出態様を変更させて、遊技者の興味を向上させることができる。 40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2005-304932号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、入球率向上状態が付与されたとしても、すぐに第2図柄変動ゲームが実行されるとは限らない。すなわち、通常状態が付与されているときには、第1図柄変動ゲームの実行が保留されている一方、第2図柄変動ゲームの保留はほぼ存在しない。この状 50

態から、所定条件が成立し、入球率向上状態が付与された場合、すぐに第2始動入賞口に遊技球を入球させることは困難であるため、通常状態において実行が保留されていた第1図柄変動ゲームが先に実行されることとなる。この第1図柄変動ゲーム中は、入球率向上状態が付与されていないときに体験してきたゲーム性であるため、入球率向上状態が付与された状況において、実行させても特に遊技者の興趣を向上させるものではなかった。

【0008】

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、入球率向上状態における興趣を向上す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】

10

【0009】

上記問題点を解決する遊技機は、第1大当たりと、第2大当たりを付与可能な遊技機において、第1図柄変動ゲームを実行する第1表示装置と、第2図柄変動ゲームを実行する第2表示装置と、第1始動入賞口に遊技球が入球したことを契機に実行が保留されうる第1図柄変動ゲームを特定可能な保留情報を記憶する第1記憶手段と、第2始動入賞口に遊技球が入球したことを契機に実行が保留されうる第2図柄変動ゲームを特定可能な保留情報を記憶する第2記憶手段と、前記第2始動入賞口が開状態及び閉状態を取り得るよう開閉動作する開閉部材と、普通図柄変動ゲームが普通当たりとなるか否かを判定する普通当たり判定手段と、普通当たりとなつた普通図柄変動ゲームの終了後、前記開閉部材を開閉させる開閉制御手段と、普通図柄変動ゲームの変動時間を通常状態よりも短縮させる状態と、普通図柄変動ゲームが普通当たりとなる確率を通常状態よりも高確率にする状態と、前記開閉部材の開放時間を通常状態よりも増加させる状態のうち、少なくともいずれか1つの状態を有する入球率向上状態を付与することができる入球率向上状態付与手段と、を備え、前記第1図柄変動ゲーム及び前記第2図柄変動ゲームの実行が共に保留されている場合、前記第2図柄変動ゲームが優先的に実行され、前記入球率向上状態付与手段により入球率向上状態が付与された場合、はずれとなる第1図柄変動ゲームの演出時間の長さは、はずれとなる第2図柄変動ゲームの演出時間以下の長さであり、前記第1大当たりは、前記第2大当たりよりも遊技者に付与される利益が大きい当たりであり、前記第2図柄変動ゲームで前記第1大当たりが付与されることを特定可能であると共に前記第2図柄変動ゲームで前記第2大当たりが付与されないことを特定可能な情報を報知する第1情報報知演出が、前記入球率向上状態が付与された後、最初に実行される第2図柄変動ゲームの開始時以降に、演出表示手段により実行可能とされており、前記第1図柄変動ゲームで前記第1大当たり及び前記第2大当たりの何れかが付与されることを特定可能な情報を報知する第2情報報知演出が、前記通常状態において、演出表示手段により実行可能とされていることを要旨とする。

20

【発明の効果】

【0013】

本発明によれば、入球率向上状態における興趣を向上することができる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】パチンコ機の遊技盤を示す正面図。

40

【図2】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図。

【図3】特別図柄入力処理を示すフローチャート。

【図4】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図5】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図6】変動パターンにより特定される演出内容を示す図。

【図7】通常テーブルによる選択可能な変動パターン及びその選択確率を示す図。

【図8】確変テーブルによる選択可能な変動パターン及びその選択確率を示す図。

【図9】確変示唆テーブルによる選択可能な変動パターン及びその選択確率を示す図。

【図10】確変テーブルによる選択可能な変動パターン及びその選択確率を示す図。

【図11】変動パターンテーブルの設定契機を説明するための図。

50

【図12】第2ゲーム情報報知演出の実行タイミングを示すタイミングチャート。

【発明を実施するための形態】

【0015】

以下、遊技機をパチンコ機に具体化した一実施形態を図1～図12に基づいて説明する。

図1において、パチンコ機の遊技盤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セグメント型の第1表示装置としての第1特別図柄表示装置12aと、8セグメント型の第1表示装置としての第2特別図柄表示装置12bが隣接されている。また、第1特別図柄表示装置12a及び第2特別図柄表示装置12b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特別図柄表示装置12a又は第2特別図柄表示装置12b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

【0016】

そして、図柄変動ゲームにおいて第1特別図柄表示装置12a又は第2特別図柄表示装置12b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特別図柄表示装置12aで行われる図柄変動ゲームを「第1の変動ゲーム」と示し、第2特別図柄表示装置12b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、「飾図」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

【0017】

そして、第1特別図柄表示装置12a又は第2特別図柄表示装置12b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。

30

【0018】

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。

【0019】

また、第1特別図柄表示装置12a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特別図柄表示装置12b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特別図柄表示装置12aと、第2特別図柄表示装置12b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

【0020】

本実施形態において第1特別図柄表示装置12a及び第2特別図柄表示装置12bには、複数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

50

、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。特図には、大当たりを認識し得る大当たり図柄（大当たり表示結果に相当する）と、はずれを認識し得る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れる。本実施形態の大当たり遊技については後で詳細に説明する。

【0021】

また、本実施形態において演出表示装置11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11は、第1特別図柄表示装置12a及び第2特別図柄表示装置12b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遙かに大きく表示されるようになっている。このため、遊技者は、演出表示装置11に停止表示された図柄組み合わせから大当たり又ははずれを認識できる。演出表示装置11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（[222][777]など）から大当たり遊技が付与される大当たりを認識できる。この大当たりを認識できる図柄組み合わせが飾り図柄による大当たりの図柄組み合わせ（大当たり表示結果）となる。大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示されると、遊技者には、図柄変動ゲームの終了後に大当たり遊技が付与される。一方、演出表示装置11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、その図柄組み合わせ（[678][122][767]など）からはずれを認識できる。このはずれを認識できる図柄組み合わせが飾り図柄によるはずれの図柄組み合わせ（はずれ表示結果）となる。

10

20

【0022】

また、本実施形態において、演出表示装置11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11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。

30

【0023】

また、演出表示装置11には、第1特別図柄表示装置12a及び第2特別図柄表示装置12b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特別図柄表示装置12a又は第2特別図柄表示装置12bに表示される特別図柄と、演出表示装置11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特別図柄表示装置12a又は第2特別図柄表示装置12bに大当たり図柄が確定停止表示される場合には、演出表示装置11にも大当たり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特別図柄表示装置12a又は第2特別図柄表示装置12b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11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対一とは限らず、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

40

50

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。

【0024】

また、遊技盤10の左下方であって、第1特別図柄表示装置12a及び第2特別図柄表示装置12bの下方に、2つのLEDから構成される普通図柄表示装置13が配設されている。この普通図柄表示装置13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普通図柄変動ゲーム(以下、「普図ゲーム」と示す場合がある)が行われるようになっている。本実施形態では、普図を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。

【0025】

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。普通図柄表示装置13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、普通図柄表示装置13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。

【0026】

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始動入賞口14が配設されている。第1始動入賞口14の奥方には、入球した遊技球を検知する第1始動検知手段としての第1始動口センサSE1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14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、第1始動口センサSE1は、第1始動入賞口14に入球した遊技球を検知することを契機に、予め定めた個数(3個)の賞球としての遊技球の払出条件を付与する。また、演出表示装置11の下方であって、第1始動入賞口14の下方には、普通電動役物ソレノイドSOL2の作動により開閉動作を行う開閉部材としての開閉扉(普通電動役物)15が設けられ、当該開閉扉15が開放したときに遊技球が入球可能な第2始動入賞口16が配設されている。

【0027】

第2始動入賞口16の奥方には、入球した遊技球を検知する第2始動検知手段としての第2始動口センサSE2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16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。また、第2始動口センサSE2は、第2始動入賞口16に入球した遊技球を検知することを契機に、予め定めた個数(3個)の賞球としての遊技球の払出条件を付与する。第2始動入賞口16は、常には開閉扉15が閉状態とされて閉鎖されている。開閉扉15が閉鎖されている状態において第2始動入賞口16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、予め定めた開放条件が成立すると、開閉扉15は、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。開閉扉15が開放されている状態において第2始動入賞口16は、入球可能な状態(入球が許容された状態)とされる。

【0028】

なお、前記開閉扉15は、遊技盤10に対して前後方向に回動して第2始動入賞口16を開閉すると共に、開放した際、第2始動入賞口16の下方において、遊技盤10に対して垂直に固定され、遊技盤10を流下してきた遊技球を受け止めて、第2始動入賞口16へ誘導するようになっている。

【0029】

また、演出表示装置11の右下方(第1始動入賞口14の右方)には、大入賞口ソレノイドSOL1の作動により開閉動作を行う大入賞口扉17を備えた特別入賞口としての大

入賞口 18 が配設されている。大入賞口 18 の奥方には、入球した遊技球を検知するカウントセンサ S E 3 が配設されている。大入賞口 18 のカウントセンサ S E 3 は、大入賞口 18 に入球した遊技球を検知することにより、予め定めた個数（15個）の賞球としての遊技球の払出条件を付与する。

【0030】

そして、大当たり遊技が付与されると、付与された大当たり遊技の種類に応じて大入賞口扉 17 が開状態となり、大入賞口 18 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たり遊技は、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、この大当たり遊技は、内部抽選で大当たりが決定し、図柄変動ゲームにて大当たり図柄（大当たり表示結果）が確定停止表示されることを契機に付与される。

10

【0031】

なお、前記大入賞口扉 17 は、遊技盤 10 に対して前後方向に回動して大入賞口 18 を開放すると共に、開放した際、大入賞口 18 の下方において、遊技盤 10 に対して垂直に固定され、遊技盤 10 を流下してきた遊技球を受け止めて、大入賞口 18 へ誘導するようになっている。

【0032】

また、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 R 1 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 14 に誘導されるよう、障害部材や第 1 始動入賞口 14 が配置されている。障害部材とは、遊技盤 10 上に配置された遊技球の流下態様を変化させることができない遊技釘や、演出表示装置 11 等のことである。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 14 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 R 1 とは異なる予め決められた第 2 流下経路 R 2 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 16 や大入賞口 18 に誘導されるよう、遊技盤 10 上に配置された遊技釘等の障害部材や、第 2 始動入賞口 16 及び大入賞口 18 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 16 や大入賞口 18 に誘導される。

20

【0033】

また、第 2 流下経路 R 2 を遊技球が流れた場合、第 1 始動入賞口 14 に遊技球が誘導されないように、障害部材や、第 1 始動入賞口 14 が配置されている。また、図示しない発射装置の発射ハンドルを操作することにより、遊技球が発射される方向を調整することができるようになっている。すなわち、遊技者は、流下経路を任意に選択することができるようになっている。

30

【0034】

図 1 に示すように、第 1 特別図柄表示装置 12 a 及び第 2 特別図柄表示装置 12 b の下部には、第 1 保留表示装置 20 a が配設されている。第 1 保留表示装置 20 a は、実行が保留された第 1 の変動ゲームの情報を示すものである。具体的には、第 1 保留表示装置 20 a は、第 1 始動入賞口 14 に入球し、始動保留球となって機内部（第 1 記憶手段としての主制御用 RAM 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る。第 1 保留表示装置 20 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 14 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 保留表示装置 20 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。

40

【0035】

50

図1に示すように、第1保留表示装置20aの下部には、第2保留表示装置20bが配設されている。第2保留表示装置20bは、実行が保留された第2の変動ゲームの情報を示すものである。具体的には、第2保留表示装置20bは、第2始動入賞口16に入球し、始動保留球となって機内部（第2記憶手段としての主制御用RAM30c）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る。第2保留表示装置20b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16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保留表示装置20b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。

【0036】

また、演出表示装置11の右方及び左方には、それぞれ普通始動入賞口を有する作動ゲート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普通始動検知手段としてのゲートセンサSE4が設けられている。作動ゲート24は、上下方向に開口しており、上方から入球した遊技球がゲートセンサSE4により検知された後、下方から遊技領域へ再び戻ってくるように構成されている。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。

【0037】

普図ゲームは、第2始動入賞口16の開閉扉15を開状態とするか否か（第2始動入賞口16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16は、開閉扉15により常に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（入球）させることができない。その一方で、第2始動入賞口16は、普図当たり遊技が付与されると、開閉扉15が開放されることにより第2始動入賞口16が開状態となり、遊技球を入賞（入球）させることができる。即ち、普図当たり遊技が付与されると、開閉扉15の開放によって第2始動入賞口16に遊技球を入賞（入球）させることができるため、第2始動入賞口16に遊技球を入賞（入球）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14へは常に同じ条件（状態）で遊技球を入賞させることができるようになっている。

【0038】

また、本実施形態のパチンコ機は、確率変動（以下、「確変」と示す）機能を備えている。確変機能は、大当たり遊技終了後に大当たり抽選の抽選確率を低確率（219/65536=約1/300）から高確率（899/65536=約1/70）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。本実施形態において確変状態は、予め決められた確変上限回数（本実施形態では、10000回）の図柄変動ゲームが実行されるまでの間、又は確変上限回数の図柄変動ゲームが実行される前に大当たり遊技が生起されるまでの間、付与される。確変状態は、大当たり抽選の抽選確率が高確率に変動して大当たりが生起され易くなるため、遊技者にとって有利な状態となり得る。なお、確変上限回数は、10000回が設定されるが、確変状態における大当たり判定の当選確率を考慮すると、実質的に次回の大当たり遊技が当選するまでに等しいこととなる。

【0039】

また、本実施形態のパチンコ機では、大当たり遊技の終了後に、遊技者に有利な変動時間短縮状態（以下、「変短状態」と示す）が付与される。変短状態では、普図当たり抽選の抽選結果を導出する普図ゲームの変動時間が、変短状態が付与されていないとき（非変動時間短縮状態（以下、「非変短状態」と示す））と比べて短縮される。また、変短状態では、普通当たり抽選に当選する確率が非変短状態よりも変短状態の方が高確率となる。また、変短状態では、普図当たり抽選に当選した際、1回の普図当たり抽選に当選したことに基づく開閉扉15の開放時間が、非変短状態中に比して長くなる。また、変短状態中は、図柄変動ゲームの変動時間が非変短状態中に比して短縮される場合があり（短縮され得る）、特に

10

20

30

40

50

、は必ず表示結果が確定停止表示される図柄変動ゲームの変動時間が短縮される場合が多い。

【0040】

本実施形態において変短状態は、次回の大当りが生起されるまでの間、予め定めた変短上限回数（本実施形態では、80回又は10000回）の図柄変動ゲームが終了する迄の間、又は変短上限回数に達する前に大当りが生起される迄の間、付与される。変短状態は、開閉扉15が遊技者にとって有利に動作し、単位時間あたりの第2始動入賞口16への入球率が向上するため、遊技者にとって有利な状態となり得る。以上のことから、変短状態では、遊技球の第2始動入賞口16への入球率が通常よりも向上する入球率向上状態が付与されることとなっている。なお、変短状態（入球率向上状態）は、確変状態中にも付与される。

10

【0041】

以下、本実施形態のパチンコ機に規定する大当りの種類について、説明する。以下の説明では、パチンコ機の遊技状態として、非確変状態、かつ非変短状態を「低確+変短なし」と示すとともに、確変状態、かつ非変短状態を「高確+変短なし」と示す場合がある。また、非確変状態、かつ変短状態を「低確+変短あり」と示すとともに、確変状態、かつ変短状態を「高確+変短あり」と示す場合がある。

【0042】

大当り遊技は、図柄変動ゲームにて大当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。大当り遊技が開始すると、オープニング時間が設定される。そして、このオープニング時間において、最初に大当り遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。また、オープニング時間が終了すると、大入賞口18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（2回又は16回）を上限として複数回行われる。1回のラウンド遊技中に大入賞口18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、又は規定時間が経過するまでの間、開放される。また、ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、すべてのラウンド遊技が終了すると、エンディング時間が設定される。また、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。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。

20

【0043】

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、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特別図柄表示装置12aに表示される100種類の特別図柄の大当り図柄は、図柄ZA、図柄ZB、図柄ZCの3つのグループに分類されている。

30

【0044】

すなわち、図柄ZAには第1特別図柄表示装置12aに表示される大当り図柄のうち10種類の大当り図柄が振り分けられている。同様に、図柄ZBには第1特別図柄表示装置12aに表示される大当り図柄のうち60種類の大当り図柄が振り分けられている。同様に、図柄ZCには第1特別図柄表示装置12aに表示される大当り図柄のうち30種類の大当り図柄が振り分けられている。

40

【0045】

また、本実施形態において第2特別図柄表示装置12bに表示される100種類の特別図柄の大当り図柄は、図柄Za、図柄Zcの2つのグループに分類されている。そして、図柄Zaには第2特別図柄表示装置12bに表示される大当り図柄のうち70種類の大当り図柄が振り分けられている。同様に、図柄Zcには第2特別図柄表示装置12bに表示される大当り図柄のうち30種類の大当り図柄が振り分けられている。

【0046】

図柄ZA又は図柄Zaに分類される大当り図柄が表示されたときに付与される大当り遊

50

技は、規定ラウンド数が「16回」に設定されている大当たり遊技である。そして、図柄Z A又は図柄Z aに基づく大当たり遊技が終了すると、大当たり抽選当選時の遊技状態に関係なく、確変上限回数として10000回が設定され、変短上限回数として10000回が設定される。すなわち、図柄Z A又は図柄Z aに基づく大当たり遊技が終了すると、大当たり抽選当選時の遊技状態に関係なく、確変状態と変短状態が付与される。以下の説明では、図柄Z A又は図柄Z aに基づく大当たり遊技を「16R確変大当たり」と示す場合がある。

【0047】

図柄Z Bに分類される大当たり図柄が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「2回」に設定されている大当たり遊技である。そして、図柄Z Bに基づく大当たり遊技が終了すると、大当たり抽選当選時の遊技状態に関係なく、確変上限回数として10000回が設定される。変短上限回数として10000回が設定される。すなわち、図柄Z Bに基づく大当たり遊技が終了すると、大当たり抽選当選時の遊技状態に関係なく、確変状態と変短状態が付与される。以下の説明では、図柄Z Bに基づく大当たり遊技を「2R確変大当たり」と示す場合がある。

【0048】

なお、2R確変大当たりにおける1回のラウンド遊技の規定時間は、大入賞口18に入球する遊技球の入球個数が、入球上限個数を満たさないような時間に設定されている。すなわち、2R確変大当たりのラウンド遊技において、ラウンド遊技の規定時間内に、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不可能としている。

【0049】

図柄Z C又は図柄Z cに分類される大当たり図柄が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」に設定されている大当たり遊技である。そして、図柄Z C又は図柄Z cに基づく大当たり遊技が終了すると、大当たり抽選当選時の遊技状態に関係なく、確変上限回数として0回が設定され、変短上限回数として80回が設定される。すなわち、図柄Z C又は図柄Z cに基づく大当たり遊技が終了すると、大当たり抽選当選時の遊技状態に関係なく、確変状態が付与されない一方、変短状態が80回の図柄変動ゲームに亘って付与される。以下の説明では、図柄Z C又は図柄Z cに基づく大当たり遊技を「16R非確変大当たり」と示す場合がある。

【0050】

このため、第1の変動ゲームで大当たりとなるよりも、第2の変動ゲームで大当たりとなつた方が、16R大当たりが付与されやすい。従って、第2の変動ゲームの方が、第1の変動ゲームよりも遊技者に有利な状態となりやすいこととなる。

【0051】

次に、図2に基づき、パチンコ機の制御構成について説明する。

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。

【0052】

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特別図柄表示装置12aと、第2特別図柄表示装置12bと、第1保留表示装置20aと、第2保留表示装置20b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、普通図柄表示装置13と、ゲートセンサSE4が接続されている。また、主制御

10

20

30

40

50

基板 30 には、ハードウェア乱数を生成する乱数生成器 30d が設けられており、主制御用 C P U 30a に接続されている。

【 0 0 5 3 】

この乱数生成器 30d では、内部クロックの 1 周期毎に 1 更新されるハードウェア乱数が生成される。なお、本実施形態のパチンコ機では内部クロックが 10 MHz に設定されているため、0.1 マイクロ秒毎にハードウェア乱数の値が 1 更新される。また、ハードウェア乱数の取り得る数値は、0 ~ 65535 までの全部で 65536 通りの整数となっている。そして、本実施形態のパチンコ機において、ハードウェア乱数は大当たり判定用乱数及び普通当たり判定用乱数として使用される。大当たり判定用乱数は、大当たり抽選（大当たり判定）に用いる乱数である。普通当たり判定用乱数は、普通当たり抽選（普通当たり判定）に用いる乱数である。

【 0 0 5 4 】

また、主制御用 R A M 30c には、所定の周期（ハードウェア乱数の値が更新される時間よりも長い時間（例えば、4 m 秒））毎に主制御用 C P U 30a が行う乱数更新処理によって、値が更新されるソフトウェア乱数が記憶されている。なお、本実施形態のパチンコ機において主制御用 R A M 30c には、第 1 のソフトウェア乱数、第 2 のソフトウェア乱数、第 3 のソフトウェア乱数及び第 4 のソフトウェア乱数が記憶されており、各ソフトウェア乱数は取り得る数値の範囲が異なる。そして、本実施形態のパチンコ機において、第 1 のソフトウェア乱数は特別図柄振分用乱数、第 2 のソフトウェア乱数はリーチ判定用乱数、第 3 のソフトウェア乱数は変動パターン振分用乱数、第 4 のソフトウェア乱数は普図振分用乱数としてそれぞれ使用される。特別図柄振分用乱数（大当たり種別用乱数）は、第 1 特別図柄表示装置 12a 又は第 2 特別図柄表示装置 12b に確定停止表示させる特別図柄の種類（大当たりの種類）を決定する際に用いる乱数である。また、リーチ判定用乱数は、リーチ演出を行うか否かを決定するためのリーチ判定（リーチ抽選）に用いる乱数である。また、変動パターン振分用乱数は、変動パターンを決定する際に用いる乱数である。また、普図振分用乱数（普通当たり種別用乱数）は、普通図柄表示装置 13 に確定停止表示させる普通図柄の種類（普通当たり遊技の種類）を決定する際に用いる乱数である。

【 0 0 5 5 】

また、主制御用 R O M 30b 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 R O M 30b 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（大当たりの有無、リーチ演出の有無、大当たり遊技の種類）及び演出時間（変動時間）を特定することができる。

【 0 0 5 6 】

変動パターンには、大当たり演出用変動パターンがある。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変動パターンと、リーチを形成せずにはずれとするはずれ演出用変動パターンがある。なお、大当たり演出用変動パターンと、リーチ演出用変動パターンと、はずれ演出用変動パターンには、それぞれ複数種類の変動パターンが用意されている。

【 0 0 5 7 】

大当たり演出は、図柄変動ゲームが、リーチ演出を経て、最終的に大当た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、大当たりの図柄組み合わせ、又ははずれの図柄組み合わせが

10

20

30

40

50

導出される迄の間に行われる演出である。

【0058】

また、主制御用RAM30cには、パチンコ機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。また、主制御用ROM30bには、各種の判定値が記憶されている。例えば、主制御用ROM30bには、大当たり判定値が記憶されている。大当たり判定値は、大当たり抽選で用いる判定値であり、大当たり判定用乱数（ハードウェア乱数）の取り得る数値の中から定められている。

【0059】

また、主制御用ROM30bには、普通当たり判定値が記憶されている。普通当たり判定値は、普通当たり抽選で用いる判定値であり、普通当たり判定用乱数（ハードウェア乱数）の取り得る数値の中から定められている。また、主制御用ROM30bには、リーチ判定値が記憶されている。リーチ判定値は、リーチ抽選で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数（第2のソフトウェア乱数）の取り得る数値の中から定められている。

【0060】

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、演出制御用CPU31aには、演出表示装置11が接続されている。

【0061】

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。

【0062】

図3は、特別図柄入力処理のフローチャートである。図3に示すように、まず、主制御用CPU30aは、第1始動入賞口14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。

【0063】

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保留表示装置20aの表示内容を制御する。続いて、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30c及び乱数生成器30dから各種乱数の値を取得し、主制御用RAM30cの所定の記憶領域（第1特図始動保留記憶数に対応する記憶領域）に記憶する（ステップS4）。このとき主制御用CPU30aは、乱数生成器30dから大当たり判定用乱数の値を取得し、主制御用RAM30cから特別図柄振分用乱数、リーチ判定用乱数及び変動パターン振分用乱数の値を取得する。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。

10

20

30

40

50

【0064】

次に、主制御用CPU30aは、第2始動入賞口16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。

【0065】

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保留表示装置20b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、主制御用RAM30c及び乱数生成器30dから各種乱数の値を取得し、主制御用RAM30cの所定の記憶領域（第2特図始動保留記憶数に対応する記憶領域）に記憶する（ステップS8）。このとき主制御用CPU30aは、乱数生成器30dから大当たり判定用乱数の値を取得し、主制御用RAM30cから特別図柄振分用乱数、リーチ判定用乱数及び変動パターン振分用乱数の値を取得する。そして、特別図柄入力処理を終了する。

【0066】

以上のことから、本実施形態では、主制御用RAM30cが、実行が保留された第1図柄変動ゲームの情報を示す第1始動保留情報を更新する第1記憶手段となる。なお、第1始動保留情報とは、第1特図始動保留記憶数や、第1特図始動保留記憶数に対応する記憶領域に記憶される各種乱数の値等のことを示す。また、主制御用RAM30cが、実行が保留された第2図柄変動ゲームの情報を示す第2始動保留情報を更新する第2記憶手段となる。なお、第2始動保留情報とは、第2特図始動保留記憶数や、第2特図始動保留記憶数に対応する記憶領域に記憶される各種乱数の値等のことを示す。

【0067】

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4、図5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、及び大当たり遊技中であるか否か判定する（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、又は大当た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判定する（ステップS13）。

【0068】

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。

【0069】

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を「1」減算し（

10

20

30

40

50

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大当たり判定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン振分用乱数、及び特別図柄振分用乱数の値を取得する(ステップS18)。

【0070】

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の値を読み出す。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の値を第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の値を第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の値を第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の値を消去する。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保留表示装置20aの表示内容を変更させる。また、主制御用CPU30a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。
10

【0071】

図5に示すように、主制御用CPU30aは、取得した大当たり判定用乱数の値が主制御用ROM30bに記憶されている大当たり判定値と一致するか否かを判定して大当たり判定(大当たり抽選)を行う(ステップS19)。
20

【0072】

ステップS19の判定結果が肯定の場合(大当たりの場合)、主制御用CPU30aは、大当たりの変動であることを示す大当たりフラグに[1]を設定する(ステップS20)。そして、主制御用CPU30aは、取得した図柄振分用乱数の値に基づき、大当たり遊技の種類を決定すると共に、特別図柄による大当たり図柄の中から第1特別図柄表示装置12a(第2の変動ゲームのときには、第2特別図柄表示装置12b)にて確定停止表示される最終停止図柄を決定して、大当たり遊技の種類を決定する(ステップS21)。その後、主制御用CPU30aは、取得した変動パターン振分用乱数に基づき、大当たり演出用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S22)。
30

【0073】

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、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(ステップS23)。

【0074】

具体的に言えば、主制御用CPU30a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。なお、変動パターン指定コマンドには、第1の変動ゲームと第2の変動ゲームのいずれが実行されるかについての情報も指示する。変動パターン指定コマンドを出力する同時に、主制御用CPU30aは、特図を変動開始させるように第1特別図柄表示装置12a(第2の変動ゲームのときには第2特別図柄表示装置12b)の表示内容を制御する。また、同時に、主制御用CPU30a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CPU30aは、最終停止図柄及び大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(大当たり種別指定コマンド)を出力する。そして、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。
40

【0075】

その後、特別図柄開始処理とは別の処理で、主制御用CPU30a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
50

うに第1特別図柄表示装置12a(第2の変動ゲームのときには第2特別図柄表示装置12b)の表示内容を制御する。また、主制御用CPU30a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。

【0076】

一方、ステップS19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)、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S24)。本実施形態では、主制御用CPU30aは、ステップS24の処理時において主制御用RAM30c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。

10

【0077】

そして、ステップS24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CPU30aは、はいずれ図柄を第1特別図柄表示装置12a(第2の変動ゲームのときには第2特別図柄表示装置12b)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S25)。次に、主制御用CPU30aは、取得した変動パターン振分用乱数の値に基づき、はいずれリーチ演出用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S26)。

【0078】

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。

20

【0079】

一方、ステップS24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CPU30aは、はいずれ図柄を第1特別図柄表示装置12a(第2の変動ゲームのときには第2特別図柄表示装置12b)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S28)。次に、主制御用CPU30aは、取得した変動パターン振分用乱数の値に基づき、はいずれ演出用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S29)。

30

【0080】

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。

【0081】

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S30)。次に、主制御用CPU30aは、第2特図始動保留記憶数を「1」減算し(ステップS31)、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大当たり判定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン振分用乱数及び特別図柄振分用乱数の値を取得する(ステップS32)。

40

【0082】

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の値を読み出す。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の値を第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

50

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の値を第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の値を第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の値を消去する。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保留表示装置20b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。

【0083】

10

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S29）と同様であるため、詳細な説明は省略する。

【0084】

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の変動ゲームで大当たりとなる場合、第1の変動ゲームと異なり、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、ラウンド数が16ラウンドである16R確変大当たり又は16R非確変大当たりが高確率で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、普通当たり遊技が付与されているときには、遊技者により有利となりやすい。本実施形態では、主制御用CPU30aが、演出制御手段となる。

20

【0085】

そして、主制御用CPU30aは、大当たりを決定した場合（大当たりフラグに[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た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。

【0086】

30

具体的には、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18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18を開放する。

【0087】

40

そして、主制御用CPU30aは、大入賞口18を開鎖した場合には、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。なお、大入賞口18を開放させる際には、主制御用CPU30aは、演出制御基板31に対して大入賞口18の開放を示す開放コマンドを出力する。また、大入賞口18を開鎖させる際には、主制御用CPU30aは、演出制御基板31に対して大入賞口18の閉鎖を示す閉鎖コマンドを出力する。

【0088】

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

50

グ時間を経過すると、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たりフラグに [0] を設定（クリア）し、大当たり遊技を終了させる。

【 0 0 8 9 】

そして、16R 確変大当たり又は2R 確変大当たりが付与された場合、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり遊技が終了する際、確変状態を付与することを示す値を確変フラグに設定すると共に、変短状態を付与することを示す値を作動フラグに設定する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、確変状態が付与される残り図柄変動ゲーム数を示す確変状態付与回数に10000回を設定する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、変短状態が付与される残り図柄変動ゲーム数を示す作動回数に10000回を設定する。

【 0 0 9 0 】

確変状態付与回数は、図柄変動ゲームが実行される毎に1減算され、値が「0」となると、確変フラグに確変状態を付与していないことを示す値が設定される（クリアされる）。同様に、作動回数は、図柄変動ゲームが実行される毎に1減算され、値が「0」となると、作動フラグに変短状態を付与していないことを示す値が設定される（クリアされる）。

【 0 0 9 1 】

一方、16R 非確変大当たりが付与された場合、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり遊技が終了する際、確変状態を付与しないことを示す値を確変フラグに設定すると共に、変短状態を付与することを示す値を作動フラグに設定する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、確変状態が付与される残り図柄変動ゲーム数を示す確変状態付与回数に0回を設定する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、変短状態が付与される残り図柄変動ゲーム数を示す作動回数に80回を設定する。

【 0 0 9 2 】

なお、大当たり遊技が付与される場合、確変フラグには、一旦確変状態を付与しないことを示す値が設定される。同様に、大当たり遊技が付与される場合、作動フラグには、一旦変短状態を付与しないことを示す値が設定される。同様に、確変状態付与回数に0回が一旦設定される。また、作動回数に0回が一旦設定される。

【 0 0 9 3 】

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。まず、普通図柄入力処理を説明する。

主制御用 C P U 3 0 a 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 C P U 3 0 a は、ゲートセンサ S E 4 が遊技球を検知した時に出力する第4検知信号を入力したか否かを判定する。第4検知信号を入力しなかった場合、主制御用 C P U 3 0 a は、普通図柄入力処理を終了する。ゲートセンサ S E 4 から第4検知信号を入力した場合、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c 及び乱数生成器 3 0 d から各種乱数の値を取得し、主制御用 R A M 3 0 c の所定の記憶領域に記憶する。このとき主制御用 C P U 3 0 a は、乱数生成器 3 0 d から普通当たり判定用乱数の値を取得し、主制御用 R A M 3 0 c から普通図柄分用乱数の値を取得する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、普通図柄入力処理を終了する。

【 0 0 9 4 】

次に、普通図柄開始処理について説明する。主制御用 C P U 3 0 a は、普通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。

主制御用 C P U 3 0 a は、まず、普図が変動表示中であるか否か及び普通当たり遊技中であるか否かを判定する。普図ゲーム中である又は普通当たり遊技中であると判定した場合、主制御用 C P U 3 0 a は、普通図柄開始処理を終了する。一方、普図ゲーム中でなく、且つ、普通当たり遊技中でない場合、主制御用 C P U 3 0 a は、普通当たり判定用乱数の値が記憶されているか判定する。

【 0 0 9 5 】

この判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、普通図柄開始処理を終了する。一方、この判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c の所

10

20

30

40

50

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。

【0096】

次に、主制御用 C P U 3 0 a は、取得した普通当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、本実施形態において、普通当り判定値は、変短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。そして、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、非変短状態の時（1312 / 65536）と比較して変短状態の時（65535 / 65536）の方が高確率となっている。

【0097】

普通当り判定の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、普通図柄表示装置 13 にて確定停止表示される最終停止図柄として、普通図柄の当り図柄 [1] [2] の中から普通図柄の当り図柄を決定する。なお、主制御用 C P U 3 0 a は、取得した普図振分用乱数の値に基づき、通常状態において、遊技者に有利な普通当り図柄 [2]（第2普通図柄）を 1 / 11 の確率で決定し、普通当り図柄 [2] よりも不利な普通当り図柄 [1]（第1普通図柄）を 10 / 11 の確率で決定するようになっている。通常状態において、この普通当り図柄 [1]（第1普通図柄）が最終停止図柄として決定される場合、普図ゲーム終了後、第1普通当り遊技が付与される。また、通常状態において、普通当り図柄 [2]（第2普通図柄）が最終停止図柄として決定される場合、普図ゲーム終了後、第1普通当り遊技よりも遊技者に有利な第2普通当り遊技が付与される。なお、変短状態が付与されている場合には、いずれの普通当り図柄が決定されたとしても、普図ゲーム終了後、第3普通当り遊技が付与される。

【0098】

一方、普通当り判定の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、普通図柄表示装置 13 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。

【0099】

その後、主制御用 C P U 3 0 a は、複数種類の普図変動パターンの中から普図変動パターンを決定する。普図変動パターンは、変動時間の異なる 2 種類のパターンが設けられている。具体的には、変動時間が長い 12000 ms 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短い 700 ms の第2普図変動パターンが設けられている。主制御用 C P U 3 0 a は、変短状態が付与されていない場合には、第1普図変動パターンを決定し、変短状態が付与されている場合には、第2普図変動パターンを決定する。

【0100】

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 C P U 3 0 a 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 C P U 3 0 a は、普図変動パターンを指定すると共に普通図柄の変動開始を指示する普図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、普通図柄を変動開始させるように普通図柄表示装置 13 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、普図変動ゲームの変動時間の計測を開始する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、最終的に停止表示させる普通図柄を指定するための普通当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、普通図柄開始処理を終了する。その後、普通図柄開始処理とは別の処理で、主制御用 C P U 3 0 a 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装置 13 の表示内容を制御する。

【0101】

そして、主制御用 C P U 3 0 a 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、普通当り遊技に関する制御を実行する。

主制御用 C P U 3 0 a は、通常状態において、普図ゲームが終了したとき、普通図柄による普通当り図柄が [1] である場合には、第1普通当り遊技を付与する。第1普通当り

10

20

30

40

50

遊技を付与する場合、主制御用 C P U 3 0 a は、開閉扉 1 5 を 1 回開放させ、開放してから 2 0 0 m s 経過するまで開放状態を維持するように普通電動役物ソレノイド S O L 2 を制御する。

【 0 1 0 2 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、通常状態において、普図ゲームが終了したとき、普通図柄による普通当り図柄が [2] である場合には、第 1 普通当り遊技よりも遊技者に有利な第 2 普通当り遊技を付与する。第 2 普通当り遊技を付与する場合、主制御用 C P U 3 0 a は、開閉扉 1 5 を 1 回開放させ、開放してから 2 0 0 m s 経過するまで開放状態を維持し、その後、開閉扉 1 5 を閉鎖して、3 0 0 0 m s 経過するまで閉鎖状態を維持するように普通電動役物ソレノイド S O L 2 を制御する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、再び、開閉扉 1 5 を 1 回開放させ、開放してから 5 1 0 0 m s 経過するまで開放状態を維持するように普通電動役物ソレノイド S O L 2 を制御する。10

【 0 1 0 3 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、変短状態において、普図ゲームが終了したとき、普通図柄による普通当り図柄が表示される場合には、第 3 普通当り遊技を付与する。第 3 普通当り遊技を付与する場合、主制御用 C P U 3 0 a は、普通当り図柄に関係なく、開閉扉 1 5 を 3 回開放させ、開放してから 1 8 3 2 m s 経過するまで開放状態をそれぞれ維持するように普通電動役物ソレノイド S O L 2 を制御する。なお、各開放状態間に設定されるインターバル時間（閉鎖状態である時間）は、8 0 0 m s となっている。また、主制御用 C P U 3 0 a は、開放してから規定時間経過する前であっても、入球上限個数（例えば、1 0 球）の遊技球が入球したときには、開閉扉 1 5 を閉鎖させるように制御する。20

【 0 1 0 4 】

本実施形態では、主制御用 C P U 3 0 a が、普通当り判定手段となる。また、主制御用 C P U 3 0 a が、開閉部材の開放態様を決定する開放態様決定手段となる。また、主制御用 C P U 3 0 a が、開閉部材を開閉させる開閉制御手段となる。また、主制御用 C P U 3 0 a が、入球率向上状態を付与する入球率向上状態付与手段となる。

【 0 1 0 5 】

次に、演出制御基板 3 1 の演出制御用 C P U 3 1 a 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 C P U 3 0 a 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 C P U 3 1 a は、それに応じて各種処理を実行する。30

【 0 1 0 6 】

例えば、演出制御用 C P U 3 1 a 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 1 1 を制御する。また、演出制御用 C P U 3 1 a 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 1 1 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。

【 0 1 0 7 】

ここで、図柄変動ゲーム終了時に、演出表示装置 1 1 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。40

【 0 1 0 8 】

演出制御用 C P U 3 1 a は、特別図柄指定コマンド（大当り種別指定コマンド）により指定された最終停止図柄が大当り図柄である場合、大当りの図柄組み合わせの中から確定図柄を決定する。このため、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、大当り遊技が付与されることを認識することができる。

【 0 1 0 9 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、指定された最終停止図柄が、はずれ図柄の場合であ50

って、はずれリーチ演出用変動パターンが指定された場合、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、はずれ演出用変動パターンが指定された場合、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、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。

【0110】

本実施形態では、複数種類の演出モードが設定可能に構成されている。演出モードが設定されると、それぞれ異なる変動パターンテーブルが設定されるようになっている。変動パターンテーブルとは、選択可能な（決定可能な）変動パターンと、その選択割合（決定割合）を特定するテーブルとなっており、この変動パターンテーブルに基づき、各変動パターンが設定されるようになっている。演出モードは、大当たり遊技が付与されたとき、又は所定回数の図柄変動ゲームが実行されたときに変更される。以下、変動パターンの種類と、演出モードの設定に関する処理について説明する。

10

【0111】

まず、変動パターンについて詳しく説明する。

図6に示すように、本実施形態において、大当たり変動パターンには、第1大当たり変動パターンP1～第5大当たり変動パターンP5が含まれる。第1大当たり変動パターンP1～第5大当たり変動パターンP5は、それぞれ異なる演出時間を特定する。すなわち、第1大当たり変動パターンP1により特定される演出時間は、20秒である。第2大当たり変動パターンP2により特定される演出時間は、25秒である。第3大当たり変動パターンP3により特定される演出時間は、30秒である。第4大当たり変動パターンP4により特定される演出時間は、40秒である。第5大当たり変動パターンP5により特定される演出時間は、50秒である。

20

【0112】

また、本実施形態において、はずれリーチ変動パターンには、第1はずれリーチ変動パターンP6～第5はずれリーチ変動パターンP10が含まれる。第1はずれリーチ変動パターンP6～第5はずれリーチ変動パターンP10は、それぞれ異なる演出時間を特定する。すなわち、第1はずれリーチ変動パターンP6により特定される演出時間は、20秒である。第2はずれリーチ変動パターンP7により特定される演出時間は、25秒である。第3はずれリーチ変動パターンP8により特定される演出時間は、30秒である。第4はずれリーチ変動パターンP9により特定される演出時間は、40秒である。第5はずれリーチ変動パターンP10により特定される演出時間は、50秒である。

30

【0113】

そして、本実施形態では、第1大当たり変動パターンP1～第5大当たり変動パターンP5は、それぞれ第1はずれリーチ変動パターンP6～第5はずれリーチ変動パターンP10と演出内容が対応している。つまり、演出内容が途中まで同様にする一方で、最後に表示されるゲーム結果を異ならせるように演出内容がそれぞれ定められている。これにより、リーチ演出が実行された場合、最後に表示されるゲーム結果を見るまでは大当たりか否かを判断できないようにしている。

40

【0114】

また、本実施形態において、はずれ変動パターンには、第1はずれ変動パターンP11～第7はずれ変動パターンP17が含まれる。第1はずれ変動パターンP11～第7はずれ変動パターンP17は、それぞれ異なる演出時間を特定する。すなわち、第1はずれ変動パターンP11により特定される演出時間は、3秒である。第2はずれ変動パターンP12により特定される演出時間は、6秒である。第3はずれ変動パターンP13により特定される演出時間は、8秒である。第4はずれ変動パターンP14により特定される演出時間は、9秒である。第5はずれ変動パターンP15により特定される演出時間は、12秒である。第6はずれ変動パターンP16により特定される演出時間は、16秒である。第7はずれ変動パターンP17により特定される演出時間は、18秒である。

50

【0115】

本実施形態では、大当り判定の判定結果が否定となってリーチ判定に当選する場合（はずれリーチ演出が実行される場合）、演出時間が長い変動パターンよりも演出時間の短い変動パターンの方が選択されやすくなっている。このため、リーチ演出が実行される場合、演出時間が長い方が、演出時間が短いよりも大当り信頼度が高くなることがわかる。

【0116】

次に、演出モードについて説明する。本実施形態では、確変状態及び変短状態が付与されていないときに設定される演出モードとして通常モードが設けられている。また、16R確変大当り遊技が付与されたことを契機に確変状態及び変短状態が付与される際に設定され、確変状態が付与されていることを報知する演出モードとして確変モードが設けられている。また、2R確変大当り遊技が付与されたことを契機に確変状態及び変短状態が付与される際に設定され、確変状態が付与されていることを報知する演出モードとして突確モードが設けられている。16R確変大当り遊技又は16R非確変大当りが付与されたことを契機に変短状態が付与される際に設定され、確変状態が付与されている可能性があることを示唆する演出モードとして確変示唆モードが設けられている。

10

【0117】

そして、通常モードが設定される際には、変動パターンテーブルとして通常テーブルT1が設定され、突確モードが設定される際には、変動パターンテーブルとして突確テーブルT2が設定される。また、確変示唆モードが設定される際には、変動パターンテーブルとして確変示唆テーブルT3が設定され、確変モードが設定される際には、変動パターンテーブルとして確変テーブルT4が設定される。以下、各種変動パターンテーブルについて説明する。

20

【0118】

図7に示す通常テーブルT1が設定されているときに、大当りとなる場合、第1大当り変動パターンP1と、第2大当り変動パターンP2と、第3大当り変動パターンP3が選択可能とされている。そして、第1大当り変動パターンP1には、20個の変動パターン振分用乱数の値が振分けられ、第2大当り変動パターンP2には、30個の変動パターン振分用乱数の値が振分けられ、第3大当り変動パターンP3には、50個の変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。従って、変動パターンの選択割合は、第1大当り変動パターンP1が20/100、第2大当り変動パターンP2が30/100、第3大当り変動パターンP3が50/100となっている。

30

【0119】

また、通常テーブルT1が設定されているときに、はずれリーチとなる場合、第1はずれリーチ変動パターンP6と、第2はずれリーチ変動パターンP7と、第3はずれリーチ変動パターンP8が選択可能とされている。そして、各変動パターンには、変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。その変動パターンの選択割合は、第1はずれリーチ変動パターンP6が50/100、第2はずれリーチ変動パターンP7が30/100、第3はずれリーチ変動パターンP8が20/100となっている。

【0120】

また、通常テーブルT1が設定されているときであって、第1特図始動保留記憶数が「0」又は「1」であるときに、第1の変動ゲームではずれとなる場合、第5はずれ変動パターンP15、第6はずれ変動パターンP16が選択可能とされている。そして、各変動パターンには、変動パターン振分用乱数の値が振分けられており、その選択割合は、第5はずれ変動パターンP15が50/100、第6はずれ変動パターンP16が50/100となっている。

40

【0121】

また、通常テーブルT1が設定されているときであって、第1特図始動保留記憶数が「2」又は「3」であるときに、第1の変動ゲームではずれとなる場合、第1はずれ変動パターンP11、第2はずれ変動パターンP12、第4はずれ変動パターンP14、第5はずれ変動パターンP15、第6はずれ変動パターンP16が選択可能とされている。そし

50

て、各変動パターンには、変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。そして、その選択割合は、第1はずれ変動パターンP11が40/100、第2はずれ変動パターンP12が20/100、第4はずれ変動パターンP14が20/100、第5はずれ変動パターンP15が10/100、第6はずれ変動パターンP16が10/100となっている。

【0122】

また、通常テーブルT1が設定されているときであって、第2特図始動保留記憶数が「0」～「3」であるときに、第2の変動ゲームではずれとなる場合、第1はずれ変動パターンP11、第2はずれ変動パターンP12、第4はずれ変動パターンP14、第5はずれ変動パターンP15、第6はずれ変動パターンP16が選択可能とされている。そして、各変動パターンには、変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。そして、その選択割合は、第1はずれ変動パターンP11が40/100、第2はずれ変動パターンP12が20/100、第4はずれ変動パターンP14が20/100、第5はずれ変動パターンP15が10/100、第6はずれ変動パターンP16が10/100となっている。

10

【0123】

このように通常テーブルT1において、大当たり判定に当選した場合、第3大当たり変動パターンP3が1番選択されやすく、次に第2大当たり変動パターンP2が選択されやすく、第1大当たり変動パターンP1が選択されにくい。その一方、通常テーブルT1において、リーチ判定に当選した場合（はずれリーチ演出が実行される場合）、第1はずれリーチ変動パターンP6が1番選択されやすく、次に第2はずれリーチ変動パターンP7が選択されやすくなっている。そのため、通常テーブルT1が設定されているときには、第1大当たり変動パターンP1及び第1はずれリーチ変動パターンP6に対応する演出内容の大当たり信頼度が1番目に低く、次に第2大当たり変動パターンP2及び第2はずれリーチ変動パターンP7に対応する演出内容の大当たり信頼度が2番目に低い。一方、通常テーブルT1が設定されているとき、第3大当たり変動パターンP3及び第3はずれリーチ変動パターンP8に対応する演出内容の大当たり信頼度が最も高い。

20

【0124】

また、通常テーブルT1において、第1特図始動保留記憶数が「0」又は「1」であるときに第1の変動ゲームがはずれとなった場合、変動時間が12秒の第5はずれ変動パターンP15又は16秒の第6はずれ変動パターンP16のいずれかが選択可能となっている。一方、通常テーブルT1において、第1特図始動保留記憶数が「2」又は「3」であるときに、第1の変動ゲームがはずれとなった場合、第1はずれ変動パターンP11、第2はずれ変動パターンP12、第4はずれ変動パターンP14、第5はずれ変動パターンP15、第6はずれ変動パターンP16が選択可能となっている。

30

【0125】

そして、通常テーブルT1において、第1特図始動保留記憶数が「2」又は「3」であるときに第1の変動ゲームがはずれとなる場合には、「0」又は「1」である場合よりも変動時間が短い第1はずれ変動パターンP11、第2はずれ変動パターンP12、第4はずれ変動パターンP14の選択割合が高くなっている。その一方、第5はずれ変動パターンP15又は第6はずれ変動パターンP16の選択割合は低くなっている。このため、通常テーブルT1において、第1の変動ゲームがはずれとなった際、第1特図始動保留記憶数が「2」又は「3」である場合には、「0」又は「1」である場合よりも変動時間（演出時間）の平均が短くなっている。このため、第1特図始動保留記憶数が少なくなったときには、第1の変動ゲームがすぐに終了してしまうことを防止し、全ての第1の変動ゲームが終了する前に第1始動入賞口14に遊技球が入球する可能性を高くしている。

40

【0126】

また、同様に、通常テーブルT1において、第2の変動ゲームがはずれとなった場合、第1特図始動保留記憶数が「0」又は「1」であるときに第1の変動ゲームがはずれとな

50

った場合よりも変動時間（演出時間）の平均が短くなっている。

【0127】

図8に示す突確テーブルT2が設定されているときに、大当たりとなる場合、第1大当たり変動パターンP1と、第4大当たり変動パターンP4が選択可能とされている。従って、変動パターンの選択割合は、第1大当たり変動パターンP1が20/100、第4大当たり変動パターンP4が80/100となっている。

【0128】

また、突確テーブルT2が設定されているときに、はずれリーチとなる場合、第1はずれリーチ変動パターンP6と、第4はずれリーチ変動パターンP9が選択可能とされている。そして、各変動パターンには、変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。そして、変動パターンの選択割合は、第1はずれリーチ変動パターンP6が80/100、第4はずれリーチ変動パターンP9が20/100となっている。

10

【0129】

また、突確テーブルT2が設定されているときであって、第1特図始動保留記憶数が「0」～「3」であるときに、第1の変動ゲームではずれとなる場合、第1はずれ変動パターンP11のみが選択可能とされている。

【0130】

また、突確テーブルT2が設定されているときであって、第2特図始動保留記憶数が「0」又は「1」であるときに、第2の変動ゲームではずれとなる場合、第3はずれ変動パターンP13、第7はずれ変動パターンP17が選択可能とされている。そして、各変動パターンには、変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。その選択割合は、第3はずれ変動パターンP13が70/100、第7はずれ変動パターンP17が30/100となっている。

20

【0131】

また、突確テーブルT2が設定されているときであって、第2特図始動保留記憶数が「2」又は「3」であるときに、第2の変動ゲームではずれとなる場合、第1はずれ変動パターンP11、第2はずれ変動パターンP12、第7はずれ変動パターンP17が選択可能とされている。そして、各変動パターンには、変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。その選択割合は、第1はずれ変動パターンP11が50/100、第2はずれ変動パターンP12が40/100、第7はずれ変動パターンP17が10/100となっている。

30

【0132】

このような突確テーブルT2において、大当たり判定に当選した場合、第4大当たり変動パターンP4が1番選択されやすく、第1大当たり変動パターンP1が選択されにくい。その一方、突確テーブルT2において、リーチ判定に当選した場合（はずれリーチ演出が実行される場合）、第1はずれリーチ変動パターンP6が1番選択されやすく、第4はずれリーチ変動パターンP9が一番選択されにくくなっている。このため、突確テーブルT2が設定されているときには、第1大当たり変動パターンP1及び第1はずれリーチ変動パターンP6に共通して対応する演出内容の大当たり信頼度が1番目に低い。一方、突確テーブルT2が設定されているとき、第4大当たり変動パターンP4及び第4はずれリーチ変動パターンP9に対応する演出内容の大当たり信頼度が最も高い。

40

【0133】

また、突確テーブルT2において、第1の変動ゲームがはずれとなった場合には、変動時間が3秒の第1はずれ変動パターンP11のみが選択可能となっている。一方、突確テーブルT2において、第2特図始動保留記憶数が「0」又は「1」であるときに第2の変動ゲームがはずれとなった場合には、第3はずれ変動パターンP13、第7はずれ変動パターンP17が選択可能となっている。このため、突確テーブルT2において、第1の変動ゲームがはずれとなった場合には、第2特図始動保留記憶数が「0」又は「1」であるときに第2の変動ゲームがはずれとなった場合よりも、演出時間の平均が短くなっている。

50

【0134】

また、突確テーブルT2において、第2特図始動保留記憶数が「2」又は「3」であるときに第2の変動ゲームがはずれとなった場合には、第1はずれ変動パターンP11、第2はずれ変動パターンP12、第7はずれ変動パターンP17が選択可能となっている。そして、その選択割合から、第1の変動ゲームがはずれとなった場合には、第2特図始動保留記憶数が「2」又は「3」であるときに第2の変動ゲームがはずれとなった場合よりも、演出時間の平均が短くなっていることは明らかである。

【0135】

以上のことから、突確テーブルT2(突確モード)が設定されているときには、第2の変動ゲームではずれるときよりも第1の変動ゲームではずれるときの方が、演出時間の平均が短くなっている。10

【0136】

また、突確テーブルT2において、第2特図始動保留記憶数が「2」又は「3」であるときに第2の変動ゲームがはずれとなった場合には、第2特図始動保留記憶数が「0」又は「1」であるときに第2の変動ゲームがはずれとなった場合と比較して、演出時間の平均が短くなっている。このため、第2特図始動保留記憶数が少ないときには、はずれとなる第2の変動ゲームがすぐに終了しないようになっており、全ての第2の変動ゲームが終了する前に第2始動入賞口16に遊技球が入球する可能性を高くしている。

【0137】

図9に示す確変示唆テーブルT3が設定されているときに、大当たりとなる場合、第1大当たり変動パターンP1～第5大当たり変動パターンP5が選択可能とされている。そして、各変動パターンには、変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。その変動パターンの選択割合は、第1大当たり変動パターンP1が10/100、第2大当たり変動パターンP2が10/100、第3大当たり変動パターンP3が20/100、第4大当たり変動パターンP4が30/100、第5大当たり変動パターンP5が30/100となっている。20

【0138】

また、確変示唆テーブルT3が設定されているときに、はずれリーチとなる場合、第1はずれリーチ変動パターンP6～第5はずれリーチ変動パターンP10が選択可能とされている。そして、各変動パターンには、変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。変動パターンの選択割合は、第1はずれリーチ変動パターンP6が40/100、第2はずれリーチ変動パターンP7が30/100、第3はずれリーチ変動パターンP8が20/100、第4はずれリーチ変動パターンP9が9/100、第5はずれリーチ変動パターンP10が1/100となっている。30

【0139】

また、確変示唆テーブルT3が設定されているときであって、第1特図始動保留記憶数が「0」～「3」であるときに、第1の変動ゲームではずれとなる場合、第1はずれ変動パターンP11のみが選択可能とされている。

【0140】

また、確変示唆テーブルT3が設定されているときであって、第2特図始動保留記憶数が「0」又は「1」であるときに、第2の変動ゲームではずれとなる場合、第5はずれ変動パターンP15、第6はずれ変動パターンP16が選択可能とされている。そして、各変動パターンには、変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。その選択割合は、第5はずれ変動パターンP15が50/100、第6はずれ変動パターンP16が50/100となっている。40

【0141】

また、確変示唆テーブルT3が設定されているときであって、第2特図始動保留記憶数が「2」～「3」であるときに、第2の変動ゲームではずれとなる場合、第1はずれ変動パターンP11、第2はずれ変動パターンP12、第4はずれ変動パターンP14、第5はずれ変動パターンP15、第6はずれ変動パターンP16が選択可能とされている。そして、その選択割合は、第1はずれ変動パターンP11が40/100、第2はずれ変動50

パターンP12が20/100、第4はずれ変動パターンP14が20/100、第5はずれ変動パターンP15が10/100、第6はずれ変動パターンP16が10/100となっている。

【0142】

このように確変示唆テーブルT3において、大当たり判定に当選した場合、第4大当たり変動パターンP4又は第5大当たり変動パターンP5が1番選択されやすく、次に第3大当たり変動パターンP3が選択されやすく、その次に第2大当たり変動パターンP2が選択されやすく、第1大当たり変動パターンP1が選択されにくい。その一方、確変示唆テーブルT3において、リーチ判定に当選した場合（はずれリーチ演出が実行される場合）、第1はずれリーチ変動パターンP6が1番選択されやすく、次に第2はずれリーチ変動パターンP7が選択されやすくなっている。そして、その次に、第3はずれリーチ変動パターンP8が選択されやすく、さらにその次に第4はずれリーチ変動パターンP9が選択されやすく、第5はずれリーチ変動パターンP10が一番選択されにくくなっている。このため、確変示唆テーブルT3が設定されているときには、第1大当たり変動パターンP1及び第1はずれリーチ変動パターンP6に共通して対応する演出内容の大当たり信頼度が1番目に低い。また、第2大当たり変動パターンP2及び第2はずれリーチ変動パターンP7に対応する演出内容の大当たり信頼度が2番目に低い。また、第3大当たり変動パターンP3及び第3はずれリーチ変動パターンP8に対応する演出内容の大当たり信頼度が3番目に低い。また、第4大当たり変動パターンP4及び第4はずれリーチ変動パターンP9に対応する演出内容の大当たり信頼度が4番目に低い。そして、第5大当たり変動パターンP5及び第5はずれリーチ変動パターンP10に対応する演出内容の大当たり信頼度が最も高い。

【0143】

また、確変示唆テーブルT3において、第1の変動ゲームがはずれとなった場合には、変動時間が3秒の第1はずれ変動パターンP11のみが選択可能となっている。

一方、確変示唆テーブルT3において、第2特図始動保留記憶数が「0」又は「1」であるときに第2の変動ゲームがはずれとなった場合、変動時間が12秒の第5はずれ変動パターンP15又は16秒の第6はずれ変動パターンP16のいずれかが選択可能となっている。このため、確変示唆テーブルT3において、第1の変動ゲームがはずれとなった場合には、第2特図始動保留記憶数が「0」又は「1」であるときに第2の変動ゲームがはずれとなった場合よりも、演出時間の平均が短くなっている。

【0144】

また、確変示唆テーブルT3において、第2特図始動保留記憶数が「2」又は「3」であるときに第2の変動ゲームがはずれとなった場合、第1の変動ゲームではずれとなる場合よりも、第2はずれ変動パターンP12、第4はずれ変動パターンP14、第5はずれ変動パターンP15、第6はずれ変動パターンP16の選択割合が高くなっている。このため、確変示唆テーブルT3において、第1の変動ゲームがはずれとなった場合には、第2特図始動保留記憶数が「2」又は「3」であるときに第2の変動ゲームがはずれとなった場合よりも、演出時間の平均が短くなっている。すなわち、はずれとなる第1の変動ゲームの演出時間の平均は、はずれとなる第2の変動ゲームの演出時間の平均よりも短くなっている。

【0145】

また、はずれとなる第2の変動ゲームの演出時間の平均は、突確テーブルT2が設定されているとき、確変示唆テーブルT3が設定されているときと比較して、短くなっている。このため、突確モードが設定されている場合には、確変示唆モードが設定されている場合よりも遊技効率がよくなっている。

【0146】

また、第2特図始動保留記憶数が「2」又は「3」であるときに第2の変動ゲームがはずれとなった場合、第2特図始動保留記憶数が「0」又は「1」であるときに第2の変動ゲームがはずれとなった場合と比較して演出時間の平均が短くなっている。このため、第2特図始動保留記憶数が少ないときには、はずれとなる第2の変動ゲームがすぐに終了し

10

20

30

40

50

ないようになっており、全ての第2の変動ゲームが終了する前に第2始動入賞口16に遊技球が入球する可能性を高くしている。

【0147】

図10に示す確変テーブルT4が設定されているときに、大当りとなる場合、第1大当り変動パターンP1又は第5大当り変動パターンP5が選択可能とされている。そして、各変動パターンには、変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。その変動パターンの選択割合は、第1大当り変動パターンP1が10/100、第5大当り変動パターンP5が90/100となっている。

【0148】

また、確変テーブルT4が設定されているときに、はずれリーチとなる場合、第1はずれリーチ変動パターンP6又は第5はずれリーチ変動パターンP10が選択可能とされている。そして、各変動パターンには、変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。変動パターンの選択割合は、第1はずれリーチ変動パターンP6が90/100、第5はずれリーチ変動パターンP10が10/100となっている。

【0149】

また、確変テーブルT4が設定されているときであって、第1特図始動保留記憶数が「0」～「3」であるときに、第1の変動ゲームではずれとなる場合、第1はずれ変動パターンP11のみが選択可能とされている。

【0150】

また、確変テーブルT4が設定されているときであって、第2特図始動保留記憶数が「0」又は「1」であるときに、第2の変動ゲームではずれとなる場合、第3はずれ変動パターンP13、第7はずれ変動パターンP17が選択可能とされている。そして、各変動パターンには、変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。その選択割合は、第3はずれ変動パターンP13が50/100、第7はずれ変動パターンP17が50/100となっている。

【0151】

また、確変テーブルT4が設定されているときであって、第2特図始動保留記憶数が「2」～「3」であるときに、第2の変動ゲームではずれとなる場合、第1はずれ変動パターンP11、第2はずれ変動パターンP12、第7はずれ変動パターンP17が選択可能とされている。そして、各変動パターンには、変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。その選択割合は、第1はずれ変動パターンP11が40/100、第2はずれ変動パターンP12が30/100、第7はずれ変動パターンP17が30/100となっている。

【0152】

このような確変テーブルT4において、大当り判定に当選した場合、第5大当り変動パターンP5が1番選択されやすく、第1大当り変動パターンP1が選択されにくい。その一方、確変テーブルT4において、リーチ判定に当選した場合（はずれリーチ演出が実行される場合）、第1はずれリーチ変動パターンP6が1番選択されやすく、第5はずれリーチ変動パターンP10が一番選択されにくくなっている。このため、確変テーブルT4が設定されているときには、第1大当り変動パターンP1及び第1はずれリーチ変動パターンP6に共通して対応する演出内容の大当り信頼度が1番低い。一方、確変テーブルT4が設定されているとき、第5大当り変動パターンP5及び第5はずれリーチ変動パターンP10に対応する演出内容の大当り信頼度が最も高い。

【0153】

また、確変テーブルT4において、第1の変動ゲームがはずれとなった場合には、変動時間が3秒の第1はずれ変動パターンP11のみが選択可能となっている。一方、確変テーブルT4において、第2特図始動保留記憶数が「0」又は「1」であるときに第2の変動ゲームがはずれとなった場合には、第3はずれ変動パターンP13、第7はずれ変動パターンP17が選択可能となっている。このため、確変テーブルT4において、第1の変動ゲームがはずれとなった場合には、第2特図始動保留記憶数が「0」又は「1」である

10

20

30

40

50

ときに第2の変動ゲームがはずれとなった場合よりも、演出時間の平均が短くなっている。

【0154】

また、確変テーブルT4において、第2特図始動保留記憶数が「2」又は「3」であるときに第2の変動ゲームがはずれとなった場合には、第1はずれ変動パターンP11、第2はずれ変動パターンP12、第7はずれ変動パターンP17が選択可能となっている。そして、その選択割合から、第1の変動ゲームがはずれとなった場合には、第2特図始動保留記憶数が「2」又は「3」であるときに第2の変動ゲームがはずれとなった場合よりも、演出時間の平均が短くなっていることは明らかである。

【0155】

以上のことから、確変テーブルT4（確変モード）が設定されているときには、第2の変動ゲームではずれるときよりも第1の変動ゲームではずれるときの方が、演出時間の平均が短くなっている。

【0156】

また、確変テーブルT4において、第2特図始動保留記憶数が「2」又は「3」であるときに第2の変動ゲームがはずれとなった場合には、第2特図始動保留記憶数が「0」又は「1」であるときに第2の変動ゲームがはずれとなった場合と比較して、演出時間の平均が短くなっている。このため、第2特図始動保留記憶数が少ないときには、はずれとなる第2の変動ゲームがすぐに終了しないようになっており、全ての第2の変動ゲームが終了する前に第2始動入賞口16に遊技球が入球する可能性を高くしている。

10

【0157】

また、はずれとなる第2の変動ゲームの演出時間の平均は、突確テーブルT2が設定されているとき、確変テーブルT4が設定されているときと比較して、短くなっている。このため、突確モードが設定されている場合には、確変モードが設定されている場合よりも遊技効率がよくなっている。

【0158】

また、はずれとなる第2の変動ゲームの演出時間の平均は、確変テーブルT4が設定されているとき、確変示唆テーブルT3が設定されているときと比較して、短くなっている。このため、確変モードが設定されている場合には、確変示唆モードが設定されている場合よりも遊技効率がよくなっている。

20

【0159】

次に、図11に基づき、演出モード（変動パターンテーブル）の設定方法について説明する。

主制御用CPU30aは、第1の変動ゲームが大当たりとなり、16R確変大当たりが付与される場合には、大当たり遊技の終了後に、確変示唆モード又は確変モードのいずれかを設定する。確変示唆モード及び確変モードが設定される割合は、それぞれ予め決められている。いずれが設定されるかについては、任意の決め方で良く、例えば、主制御用CPU30aにより抽選にて決定しても良いし、確変示唆モードを設定する特別図柄の種類と確変モードを設定する特別図柄の種類を予め決めておき、表示させる特別図柄の種類によって決定しても良い。

30

【0160】

同様に、主制御用CPU30aは、第2の変動ゲームが大当たりとなり、16R確変大当たりが付与される場合には、大当たり遊技の終了後に、確変示唆モード又は確変モードのいずれかを設定する。確変示唆モード及び確変モードが設定される割合は、それぞれ予め決められている。いずれが設定されるかについては、任意の決め方で良い。なお、第1の変動ゲームにて16R確変大当たりが付与される場合よりも、第2の変動ゲームにて16R確変大当たりが付与される場合の方が、確変モードが高確率で設定されるようになっている。

40

【0161】

主制御用CPU30aは、第1の変動ゲーム又は第2の変動ゲームが大当たりとなり、1

50

6 R 非確変大当りが付与される場合には、大当り遊技の終了後に、確変示唆モードを設定する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、第1の変動ゲーム又は第2の変動ゲームが大当りとなり、2 R 確変大当りが付与される場合には、大当り遊技の終了後に、突確モードを設定する。

【 0 1 6 2 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、1 6 R 確変大当りが付与されたことを契機に確変示唆モードが設定された場合であって、1 6 R 確変大当りが終了してから大当り遊技が付与されることなく、8 0 回の図柄変動ゲームが実行された場合には、8 1 回目の図柄変動ゲームから確変モードを設定する。すなわち、確変示唆モードの設定後、8 1 回目の図柄変動ゲームが実行されたときに、確変状態が付与されていた場合には、確変モードを設定する。

10

【 0 1 6 3 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、1 6 R 非確変大当りが付与されたことを契機に確変示唆モードが設定された場合であって、1 6 R 非確変大当りが終了してから大当り遊技が付与されることなく、8 0 回の図柄変動ゲームが実行された場合、8 1 回目の図柄変動ゲームから通常モードを設定する。つまり、確変状態及び変短状態が付与されていない場合には、通常モードを設定する。

【 0 1 6 4 】

なお、主制御用 C P U 3 0 a は、演出モードを設定すると、設定された演出モードを通知する制御コマンドとしてのモードコマンドを演出制御基板 3 1 (演出制御用 C P U 3 1 a) に出力している。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、当該モードコマンドを入力すると、演出モードを報知する背景画像を演出表示装置 1 1 に表示させる。

20

【 0 1 6 5 】

次に、変動パターンの選択（決定）方法について説明する。

主制御用 C P U 3 0 a は、大当り判定に当選した場合、設定されている演出モードの変動パターンテーブルを参照して、選択可能な大当り変動パターンと、各変動パターンに振分けられている変動パターン振分用乱数の値を特定する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、取得した変動パターン振分用乱数に基づき、特定した選択割合に応じて、選択可能な大当り変動パターンの中から大当り変動パターンを選択（決定）する。

【 0 1 6 6 】

30

例えば、主制御用 C P U 3 0 a は、大当り判定に当選した場合であって、通常モード（通常テーブル T 1 ）が設定されていた場合において、選択可能な大当り変動パターンとして、第1大当り変動パターン P 1 、第2大当り変動パターン P 2 、第3大当り変動パターン P 3 を特定する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、取得した変動パターン振分用乱数の値に基づき、通常テーブル T 1 における大当り変動パターンの選択割合に応じて大当り変動パターンを選択（決定）することとなる。

【 0 1 6 7 】

同様に、主制御用 C P U 3 0 a は、リーチ判定に当選した場合、設定されている演出モードの変動パターンテーブルを参照して、選択可能なはずれリーチ変動パターンと、各変動パターンに振分けられている変動パターン振分用乱数の値を特定する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、取得した変動パターン振分用乱数に基づき、特定した選択割合に応じて、選択可能なはずれリーチ変動パターンの中からはずれリーチ変動パターンを選択（決定）する。

40

【 0 1 6 8 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、大当り判定及びリーチ判定のいずれにも当選しなかった場合、設定されている演出モードの変動パターンテーブルを参照して、選択可能なはずれ変動パターンと、各変動パターンに振分けられている変動パターン振分用乱数の値を特定する。その際、第1の変動パターンで実行されている場合には、第1特図始動保留記憶数の値に応じて、選択可能なはずれ変動パターンと、各変動パターンに振分けられている変動パターン振分用乱数の値を特定する。また、第2の変動パターンで実行されている場

50

合には、第2特図始動保留記憶数の値に応じて、選択可能なはずれ変動パターンと、各変動パターンに振分けられている変動パターン振分用乱数の値を特定する。そして、主制御用CPU30aは、取得した変動パターン振分用乱数の値に基づき、特定した選択割合に応じて、選択可能なはずれ変動パターンの中からはずれ変動パターンを選択（決定）する。

【0169】

そして、本実施形態では、通常状態において大当たり遊技が付与され、変短状態が付与された場合、最初の第2の変動ゲームの開始時に、第2の変動ゲームに係わるゲーム性に関する情報を報知する第2ゲーム情報報知演出を実行させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。第2の変動ゲームに係わるゲーム性に関する情報とは、例えば、第2の変動ゲームで大当たりとなった場合には、16R確変大当たり又は16R非確変大当たりのいずれかが付与される一方、2R確変大当たりは付与されないという情報である。10

【0170】

具体的には、演出制御用CPU31aは、通常モードを設定しているときにおいて、確変モード、確変示唆モード、突確モードのいずれかが設定されたことを通知するモードコマンドを入力した場合、第2ゲーム情報報知演出が実行可能な状態となったことを示す値を実行可能フラグに設定する。なお、実行可能フラグは、演出制御用RAM31cに記憶されている。

【0171】

そして、演出制御用CPU31aは、実行可能フラグに第2ゲーム情報報知演出が実行可能な状態となったことを示す値を設定した後、最初の第2の変動ゲームの実行を指定する変動パターン指定コマンドを入力すると、第2ゲーム情報報知演出を実行させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。なお、演出制御用CPU31aは、実行可能フラグに第2ゲーム情報報知演出が実行可能な状態となったことを示す値を設定した後、第1の変動ゲームの実行を指定する変動パターン指定コマンドを入力したとしても、第2ゲーム情報報知演出を実行させないようになっている。20

【0172】

第2ゲーム情報報知演出において、演出表示装置11は、第2の変動ゲームが開始されたことを報知すると共に、第2の変動ゲームに対応した表示上の演出モード（第2ゲームモード）が開始されたことを表示する。また、第2ゲーム情報報知演出において、第2ゲームモードの概要が報知される。第2ゲームモードの概要とは、付与されうる大当たりの種類や、第2の変動ゲームにおける各大当たり遊技の振分け割合、大当たりの種類に対応した遊技特典の内容に関するものである。遊技特典の内容とは、大当たり遊技のラウンド数や、獲得が期待できる賞球数に関する情報などのことである。具体的には、2R確変大当たりが付与されず、16Rの大当たりのみが付与され、第2の変動ゲームで大当たりとなった方が遊技者に与えられる利益が大きいことが報知される。つまり、第2ゲームモードにおいて付与される16Rの大当たりの確率や、大当たりが付与されたときに獲得が期待できる賞球数が報知される。30

【0173】

なお、本実施形態では、最終的に表示される特別図柄の振分けテーブルは、第1の変動ゲームと、第2の変動ゲームとで異なっている。そして、最終的に表示される大当たりとなる特別図柄（大当たり図柄）に応じて大当たり遊技の種類が特定されるようになっている。このため、第1の変動ゲームにおける各大当たり遊技の振分け割合と、第2の変動ゲームにおける各大当たり遊技の振分け割合は、各変動ゲームにおける特別図柄の振り分け割合によって特定されることとなる。従って、第2の変動ゲームにおける各大当たり遊技の振分け割合は、第2の変動ゲームの特別図柄の振り分けテーブルに基づき、特定されることとなる。40

【0174】

本実施形態では、変短状態が付与された場合、開閉扉15の開放態様が遊技者に有利な開放態様となって、第2始動入賞口16に遊技球が入球させやすくなる。また、第2の変動ゲームは、第1の変動ゲームよりも優先して実行される。すなわち、第2特図始動保留50

記憶数が記憶されている場合には、第1特図始動保留記憶数が記憶されているか否かに関係なく、第2の変動ゲームが実行される。さらに、第1始動入賞口14が配置されている第1流下経路R1は、第2始動入賞口16が配置されている第2流下経路R2と異なり、第2流下経路R2に遊技球を発射させた場合には、第1始動入賞口14に遊技球が入りにくくなっている。このことから、変短状態の開始後、第2流下経路R2に遊技球が流下するように発射させた場合、第2始動入賞口16に遊技球が最初に入球した後は、第2の変動ゲームが連続して実行される一方、第1の変動ゲームは実行されにくくなっている。すなわち、変短状態が付与されている間は、最初の第2の変動ゲームで実行した後は、第1の変動ゲームが実行されにくくなっている。そこで、本実施形態では、最初の第2の変動ゲームの開始時に第2ゲーム情報報知演出を実行させることにより、遊技者に第1の変動ゲームに関する情報が報知されたと勘違いさせることや、第2の変動ゲームのゲーム性に関する情報が報知されたにもかかわらず、第1の変動ゲームで大当たりとなることを極力防止できる。

【0175】

また、本実施形態では、通常モードが設定されたとき、最初の第1の変動ゲームの開始時に、第1の変動ゲームに係わるゲーム性に関する情報を報知するゲーム情報報知演出を実行するように演出表示装置11の表示内容を制御する。第1の変動ゲームに係わるゲーム性に関する情報とは、例えば、第1の変動ゲームで大当たりとなった場合には、16R確変大当たり、16R非確変大当たり、2R確変大当たりのうちいずれかが付与されるという情報である。

【0176】

具体的には、演出制御用CPU31aは、通常モードが設定されたことを通知するモードコマンドを入力した場合、第1ゲーム情報報知演出が実行可能な状態となったことを示す値を実行可能フラグに設定する。なお、実行可能フラグは、演出制御用RAM31cに記憶されている。

【0177】

そして、演出制御用CPU31aは、実行可能フラグに第1ゲーム情報報知演出が実行可能な状態となったことを示す値を設定した後、第1の変動ゲームの実行を指定する変動パターン指定コマンドを入力すると、第1ゲーム情報報知演出を実行するように演出表示装置11の表示内容を制御する。なお、演出制御用CPU31aは、実行可能フラグに第1ゲーム情報報知演出が実行可能な状態となったことを示す値を設定した後、第2の変動ゲームの実行を指定する変動パターン指定コマンドを入力したとしても、第1ゲーム情報報知演出を実行させないようになっている。

【0178】

第1ゲーム情報報知演出において、演出表示装置11は、第1の変動ゲームが開始されたことを報知すると共に、第1の変動ゲームに対応した表示上の演出モード（第1ゲームモード）が開始されたことを表示する。また、第1ゲーム情報報知演出において、第1ゲームモードの概要が報知される。第1ゲームモードの概要とは、付与されうる大当たりの種類や、第1の変動ゲームにおける各大当たり遊技の振分け割合、大当たりの種類に対応した遊技特典の内容に関するものである。具体的には、2R確変大当たりが付与される割合、16Rの大当たりが付与される割合、各大当たり遊技における獲得が期待できる賞球数などが報知される。

【0179】

そして、本実施形態では、通常状態（非変短状態）となった場合、開閉扉15の開放態様が通常の開放態様となって、第2始動入賞口16に遊技球が入球させにくくなる。また、第1始動入賞口14が配置されている第1流下経路R1は、第2始動入賞口16が配置されている第2流下経路R2と異なり、第1流下経路R1に遊技球を発射させた場合には、第2始動入賞口16に遊技球が入りにくくなっている。このことから、通常状態の開始後、第1流下経路R1に遊技球が流下するように発射させた場合であって第2特図始動保留記憶数が無くなった場合、第2の変動ゲームが実行されにくくなっている。また、第2

10

20

30

40

50

の変動ゲームが優先的に実行されるため、通常状態の開始後、最初の第1の変動ゲームが開始されるまでに、第2特図始動保留記憶数は「0」となっている。すなわち、通常状態が付与され、最初の第1の変動ゲームで実行した後は、第2の変動ゲームが実行されにくくなっている。そこで、本実施形態では、最初の第1の変動ゲームの開始時に第1ゲーム情報報知演出を実行させることにより、遊技者に第2の変動ゲームに関する情報が報知されたと勘違いさせることを防止できる。

【0180】

従って、本実施形態では、演出表示装置11が、報知手段となる。

次に、図12に基づき、ゲーム情報報知演出の実行タイミングについて、説明する。図12では、通常状態が設定されているときに、2R確変大当たりが付与されて、突確モードが設定されるものとして説明する。また、2R確変大当たりが終了するまでに、第1特図始動保留記憶数が「3」となるものとして説明する。また、2R確変大当たりが終了しても、第2特図始動保留記憶数が「0」であるものとして説明する。また、2R確変大当たりが終了して3回の第1の変動ゲームが終了した後に、第2始動入賞口16に遊技球が入球するものとして説明する。変短状態が付与された後に実行される変動ゲームはすべてはずれるものとして説明する。

【0181】

図12に示すように、通常状態が設定されているときに、2R確変大当たりが付与され、突確モードが設定される（時点A1）。

突確モードが設定された後、最初に実行される図柄変動ゲームは、前提より第1の変動ゲームとなっている（時点A2）。この時点では、まだ、ゲーム情報報知演出は実行されていない。

【0182】

そして、最初の第1の変動ゲームの終了後、前提より第2始動入賞口16に遊技球が入球しないため、2回目の第1の変動ゲームが実行される（時点A3）。この時点では、まだ、ゲーム情報報知演出は実行されていない。

【0183】

同様に、2回目の第1の変動ゲームの終了後、前提より第2始動入賞口16に遊技球が入球しないため、3回目の第1の変動ゲームが実行される（時点A4）。この時点でも、まだ、ゲーム情報報知演出は実行されていない。

【0184】

そして、3回目の変動ゲームの終了後に、前提より第2始動入賞口16に遊技球が入球する。これにより、変短状態が付与されてから最初の第2の変動ゲームが実行される（時点A5）。この第2の変動ゲームの開始時においてゲーム情報報知演出が実行される。このため、遊技者は、変短状態が付与され続ける限り、連続的に実行されうる第2の変動ゲームに関するゲーム性を知ることができ、より遊技の興奮を向上させることができる。

【0185】

また、変短状態が付与された後は、開閉扉15の開放態様が変更され、遊技球を入球させやすくなる第2始動入賞口16が配置されている第2流下経路R2に遊技球が流下するように、遊技球の発射方向が調整されるため、第1始動入賞口14に遊技球が入球しにくくなる。また、第2の変動ゲームが優先的に実行されるようになっており、且つ、変短状態が付与されることによって第2始動入賞口16に遊技球が連続して入球しやすくなっている。このため、例え、変短状態中に、第1始動入賞口14に遊技球が入球し、第1特図始動保留記憶数が記憶されたとしても、第2の変動ゲームが優先的に、且つ、連続的に実行されることとなる。すなわち、変短状態が終了するまで遊技を継続した場合に、第1の変動ゲームが実行される可能性は低い。従って、最初の第2の変動ゲーム開始時に第2の変動ゲームのゲーム性を報知したとしても、遊技者に報知されたゲーム性と一致しない第1の変動ゲームが実行される可能性は低い。更に言えば、最初の第2の変動ゲーム開始時に第2の変動ゲームのゲーム性を報知した後に、第1の変動ゲームに当選して、第2の変動ゲームでは付与されない2R確変大当たりが付与される可能性は低い。このため、最初の

10

20

30

40

50

第2の変動ゲーム開始時に第2の変動ゲームのゲーム性を報知したとしても、遊技者を混乱させることがない。

【0186】

なお、変短状態が付与されているときにおいて、はずれとなる第1の変動ゲームの演出時間の平均は、はずれとなる第2の変動ゲームの演出時間の平均よりも短くなっている。このため、遊技者を待たせることなく、また、変短状態が付与されたにもかかわらず、第1の変動ゲームが実行されていることを遊技者に意識させる時間を極力短くすることができる。つまり、遊技者に気付かせることを極力防止できる。

【0187】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

10

(1) 通常状態において大当たり遊技が付与され、開閉扉15が予め決められた開閉態様で開放可能な状態となった後(本実施形態では、変短状態が付与された後)、最初に実行される第2の変動ゲームの開始時に、第2ゲーム情報報知演出が実行され、第2の変動ゲームのゲーム性に関する情報が報知される。第2の変動ゲームのゲーム性に関する情報として、付与されうる大当たりの種類や、第2の変動ゲームにおける各大当たり遊技の振分け割合、大当たりの種類に対応した遊技特典の内容に関する報知がなされる。遊技特典の内容とは、大当たり遊技のラウンド数や、獲得が期待できる賞球数に関する情報などのことである。具体的には、第2の変動ゲームが開始されたことを報知すると共に、第2の変動ゲームに対応した演出モード(第2ゲームモード)が開始されたことを表示させる。この第2ゲームモードにおいては、例えば、2R確変大当たりが付与されず、16Rの大当たりのみが付与され、第2の変動ゲームで大当たりとなった方が遊技者に与えられる利益が大きいことが報知される。つまり、第2ゲームモードにおいて付与される16Rの大当たりの確率や、大当たりが付与されたときに獲得が期待できる賞球数が報知される。

20

【0188】

このため、変短状態が付与された後に、保留された第1の変動ゲームが先に実行されたとしても、そのときに第2の変動ゲームのゲーム性に関する情報が報知されることが無く、遊技者に先に実行された第1の変動ゲームのゲーム性が報知されたと遊技者に勘違いさせることがない。その一方、最初の第2の変動ゲームの開始時以降に、第2の変動ゲームのゲーム性に関する情報が報知されるため、遊技者に第2の変動ゲームのゲーム性を勘違いさせることなく、認識させることができる。

30

【0189】

(2) 通常状態から変短状態に移行した後、いずれの演出モードが設定された場合であっても、少なくとも最初の第2の変動ゲームが実行されるまでに実行されるはずとなる第1の変動ゲームの演出時間の平均は、はずれとなる第2の変動ゲームの演出時間の平均よりも短い時間が設定されうる。このため、変短状態に移行した後に、保留された第1の変動ゲームが先に実行されたとしても、素早く当該第1の変動ゲームを終了させることができ、遊技者に第1の変動ゲームが実行されていたことを認識させにくくすることができる。すなわち、変短状態に移行した後は、第2の変動ゲームを中心に遊技が行われると遊技者に思わせることができ、遊技状態によって遊技に減り張りを持たせることができる。また、変短状態が付与された後、第2の変動ゲームが実行開始されるまでの時間を短くすることができる。これにより、第2の変動ゲームのゲーム性に関する情報を報知するゲーム情報報知演出より早く実行することができ、第2の変動ゲームのゲーム性が、変短状態が付与された後のゲーム性であると認識させやすくなる。また、変短状態が付与された後のゲーム性を素早く認識させることができる。

40

【0190】

(3) 開閉扉15が予め決められた開閉態様で開放可能な状態とは、変短状態(入球率向上状態)のことである。このため、変短状態が終了するまでの間、第2の変動ゲームを連続して実行させやすいということを認識させることができる。従って、第2の変動ゲームのゲーム性に関する情報に基づき、変短状態中のゲーム性を認識させることができる。また、変短状態が付与されているか否かは、開閉扉15の開閉態様を見ることにより容易

50

に認識可能である。このため、第2の変動ゲームのゲーム性に関する情報を第2の変動ゲームが実行される毎に繰り返し報知しなくても、開閉扉15の開閉態様に基づき変短状態の有無を判断し、どのようなゲーム性であるか遊技者に認識させることができる。

【0191】

(4) 演出表示装置11は、変短状態が終了した後、最初に実行される第1の変動ゲームの開始時において、第1の変動ゲームのゲーム性に関する情報を報知する第1ゲーム情報報知演出を実行させた。これにより、変短状態が終了した後、保留されていた第2の変動ゲームが先に実行されたとしても、遊技者にゲーム性を勘違いさせることができない。また、変短状態が終了した場合、第2の変動ゲームを連続的に実行させることができ難しく、第1の変動ゲームを中心に遊技が行われることとなる。このため、変短状態が終了した後、最初に実行される第1の変動ゲームの開始時以降に、第1の変動ゲームのゲーム性に関する情報が報知されることにより、通常状態におけるゲーム性を遊技者に認識させることができる。そして、通常状態におけるゲーム性を遊技者に認識させることができるために、第1の変動ゲームのゲーム性に関する情報を第1の変動ゲームが実行される毎に繰り返し報知しなくとも、遊技状態に基づきどのようなゲーム性であるか遊技者に認識させることができる。

10

【0192】

(5) 遊技領域に射出されてから第1始動入賞口14に至るまでの遊技球の第1流下経路R1と、遊技領域に射出されてから第2始動入賞口16に至るまでの遊技球の第2流下経路R2を異ならせた。このため、遊技者の操作に基づき、第1始動入賞口14と、第2始動入賞口16を打ち分けることができる。そして、打ち分け可能とすることにより、開閉扉15が予め決められた開閉態様で開放可能な状態となった後に、第1の変動ゲームが実行されること（第1始動入賞口14に遊技球が入球すること）を極力防止できる。このため、最初の第2の変動ゲームにて、第2の変動ゲームのゲーム性に関する情報を報知した場合でも、開閉扉15が予め決められた開閉態様で開放可能な状態となった後のゲーム性について、勘違いさせることが無くなる。

20

【0193】

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。

・上記実施形態において、第2の変動ゲームで当選したときの方が、第1の変動ゲームで当選したときよりも高確率で有利な遊技状態が付与されるようにしてもよい。例えば、第2の変動ゲームで当選したときの方が、第1の変動ゲームで当選したときよりも、ラウンド数や開放時間が長い大当たり遊技が付与される確率を高くしてもよい。また、第2の変動ゲームで当選したときの方が、第1の変動ゲームで当選したときよりも、長い期間、変短状態や確変状態が付与される又は付与されやすくしてもよい。

30

【0194】

・上記実施形態において、確変状態が付与される場合、確変状態が付与される変動ゲーム数（確変状態付与回数）を任意に変更しても良い。例えば、77回としてもよく、100回としてもよい。また、確変状態が付与される場合、次の大当たり遊技が付与されるまで継続して付与されるようにしても良い。

【0195】

・上記実施形態において、作動ゲート24は、演出表示装置11の左右両側に配置されていたが、いずれか一方だけでも良い。なお、右側だけ作動ゲート24を配置した場合、遊技球の発射方向（流下経路）によって、第1始動入賞口14と、第2始動入賞口16のいずれか一方のみ遊技球を入球（入賞）させることができ可能となる。すなわち、第1流下経路R1に遊技球を流下させた場合、作動ゲート24を通過しないため、開閉扉15が開放状態となる機会が訪れない。結果として、第1流下経路R1に遊技球を流下させた場合、第1始動入賞口14にのみ遊技球を入球させることができ可能となっている。一方、第2流下経路R2に遊技球を流下させた場合、作動ゲート24を通過するため、開閉扉15が開放状態となる機会が訪れる。加えて、第2流下経路R2を遊技球が流れた場合、第1始動入賞口14に遊技球が誘導されないように、障害部材や、第1始動入賞口14が配置されて

40

50

いる。従って、第2流下経路R2に遊技球を流下させた場合、第2始動入賞口16にのみ遊技球を入球させることができるとなっている。これにより、遊技球の発射方向によって、入球させる始動入賞口を打ち分けることが可能となり、実行させる変動ゲームの種類を選択できるようになっている。

【0196】

・上記実施形態では、変短状態の付与後、最初の第2の変動ゲームの開始時に、第2ゲーム情報報知演出を実行させたが、最初の第2の変動ゲームの開始時以降ならばいつ行っても良い。同様に、通常状態の付与後、最初の第1の変動ゲームの開始時に、第1ゲーム情報報知演出を実行させたが、最初の第1の変動ゲームの開始時以降ならばいつ行っても良い。

10

【0197】

・上記実施形態において、変短状態が付与された際、開閉扉15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だけでもよい。また、変短状態が付与された際、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ようにするだけでもよい。また、変短状態が付与された際、普通当り遊技において、開閉扉15の開放時間の合計を長くするだけでもよい。また、開閉扉15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状態、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状態、普通当り遊技において、開閉扉15の開放時間の合計を長くする状態のうち、いずれか2つの組み合わせの状態を変短状態において付与するようにしても良い。

20

【0198】

・上記実施形態において、確変状態を付与する確変機能を備えなくても良い。
・上記実施形態において、開閉手段として開閉扉15を設けたが、その態様は、任意に変更して良く、開閉扉15の代わりに開閉羽根を設けても良い。

【0199】

・上記実施形態において、作動ゲート24は、ゲートセンサSE4により検知された遊技球を、下方から遊技領域へ再び戻したが、入賞口などのように構成して、パチンコ機の外部に排出するようにしても良い。

【0200】

・上記実施形態において、リーチ判定確率は、保留記憶数に応じて変更しても良い。
・上記実施形態において、大当り遊技の種類及び演出態様を任意に変更しても良い。例えば、ラウンド数や大入賞口18の開放態様などを任意に変更しても良い。また、第1始動入賞口14、第2始動入賞口16のそれぞれにおいて、大当り遊技が付与される割合を任意に変更しても良い。

30

【0201】

・上記実施形態において、演出モード毎に、変動パターンテーブルを変更して、選択可能な変動パターン及びその選択割合を変更したが、変更しなくても良い。また、選択割合だけを変更するようにしてもよい。

【0202】

・上記実施形態において、演出モード毎に、変動パターンテーブルを変更して、選択可能な変動パターン及びその選択割合を変更したが、変更しなくても良い。そして、この場合、演出制御用CPU31aによって、演出モード毎に、背景画像だけを変更しても良い。また、演出制御用CPU31aによって、指定された変動パターンの演出時間内で、図柄変動ゲームの演出内容を演出モード毎に変更するだけでも良い。

40

【0203】

・上記実施形態では、変短状態が付与されているとき、はずれとなる第1の変動ゲームの演出時間の平均は、はずれとなる第2の変動ゲームの演出時間の平均よりも短くしたが、短くしなくても良い。

【0204】

・上記実施形態において、変短状態が付与されているとき、大当り演出及びはずれリー

50

チ演出を含めた第1の変動ゲームの演出時間の平均を、第2の変動ゲームの演出時間の平均よりも短くしてもよい。

【0205】

・上記実施形態において、第2ゲーム情報報知演出及び第1ゲーム情報報知演出を実行させたが、実行させなくても良い。

・上記実施形態において、変短状態が付与された後、最初の第2の変動ゲームが実行されたときに第2ゲーム情報報知演出を実行させたが、開閉部材が通常の開閉態様よりも開放時間が長い特別な開閉態様で開放可能な状態となった後、最初の第2の変動ゲームの開始時以降に第2ゲーム情報報知演出を実行させても良い。具体的には、通常状態において、開閉扉15の開放時間が長い第2普通当たり遊技が付与される際に、第2ゲーム情報報知演出を実行させても良い。また、通常状態において、開閉扉15の開放時間が長い第2普通当たり遊技が付与された後、最初の第2図柄変動ゲームの開始時以降に、第2ゲーム情報報知演出を実行させても良い。

【0206】

このようにした場合、第2普通当たり遊技が付与された後に、保留された第1の変動ゲームが先に実行されたとしても、そのときに第2の変動ゲームのゲーム性に関する情報が報知されることが無く、遊技者に第1の変動ゲームのゲーム性が報知されたと遊技者に勘違いさせることがない。その一方、最初の第2の変動ゲームの開始時以降に、第2の変動ゲームのゲーム性に関する情報が報知されるため、遊技者に第2の変動ゲームのゲーム性を勘違いさせることなく、認識させることができる。

【0207】

・上記実施形態では、第2の変動ゲーム開始時に第2の変動ゲームのゲーム性に関する情報を報知したが、設定された演出モードにおける第2の変動ゲームのゲーム性に関する情報を報知しても良い。例えば、突確モードが設定された場合には、他のモードよりもはずれとなる第2の変動ゲームの演出時間の平均が短く、遊技効率がよいということを報知しても良い。また、第2の変動ゲームでのみ実行されるリーチ演出や大当たり演出が存在する場合には、演出態様について報知しても良い。

【0208】

・上記実施形態において、変短状態では、第1特図始動保留記憶数が所定の値である場合における第1の変動ゲームの演出時間の平均が、第1特図始動保留記憶数が前記所定の値である場合における第2の変動ゲームの演出時間の平均よりも短くなるようにしても良い。

【0209】

・上記実施形態では、第1始動入賞口14に至るまでの遊技球の第1流下経路R1と、遊技領域に射出されてから前記第2始動入賞口16に至るまでの遊技球の第2流下経路R2を異ならせたが、同じにしても良い。

【0210】

・上記実施形態において、変短状態が付与されているときには、大当たり判定が否定となった場合における第1の変動ゲームの演出時間の平均を、大当たり判定が否定となった場合における第2の変動ゲームの演出時間の平均よりも短くしても良い。

【0211】

・上記実施形態において、演出モードの種類と、設定契機は任意に変更しても良い。

・上記実施形態において、変動パターンの種類、演出時間、演出内容は、任意に変更しても良い。

【0212】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

(イ) 上記遊技機において、普通始動入賞口に入球した遊技球を検知する普通始動検知手段と、複数種類の普通図柄を変動させる普通図柄変動ゲームを実行する普通図柄表示装置と、普通図柄変動ゲームが普通当たりとなるか否かを判定する普通当たり判定手段と、前記普通当たり判定手段の判定結果が肯定の場合、前記開閉部材の開放態様を決定する開放態様

10

20

30

40

50

決定手段と、普通当たりとなった普通図柄変動ゲームの終了後、前記開放態様決定手段により決定された開放態様で前記開閉部材を開閉させる開閉制御手段と、を備え、前記入球率向上状態は、普通図柄変動ゲームの変動時間を通常状態よりも短縮させる状態と、普通図柄変動ゲームが当選する確率を通常状態よりも高確率にする状態と、前記開閉部材の開放時間を通常状態よりも増加させる状態のうち、少なくともいずれか1つの状態を有するようにしてよい。

【0213】

(口) 上記遊技機において、遊技領域に射出されてから前記第1始動入賞口に至るまでの遊技球の第1流下経路と、遊技領域に射出されてから前記第2始動入賞口に至るまでの遊技球の第2流下経路を異ならせてよい。

10

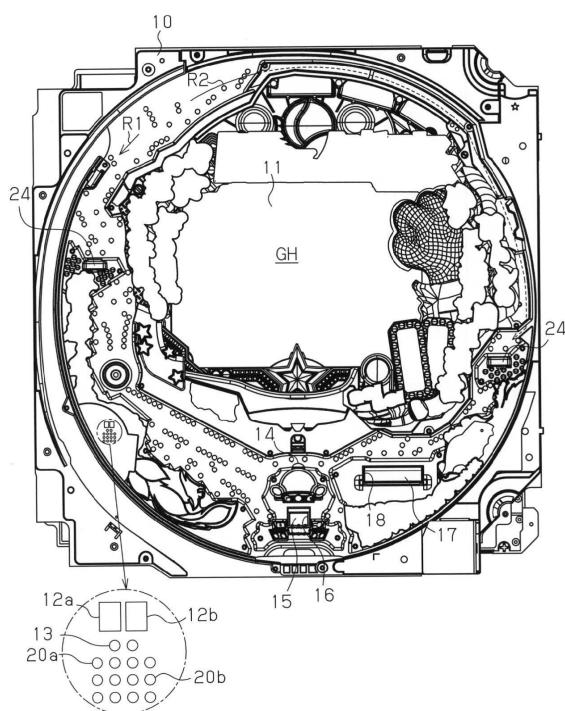
【符号の説明】

【0214】

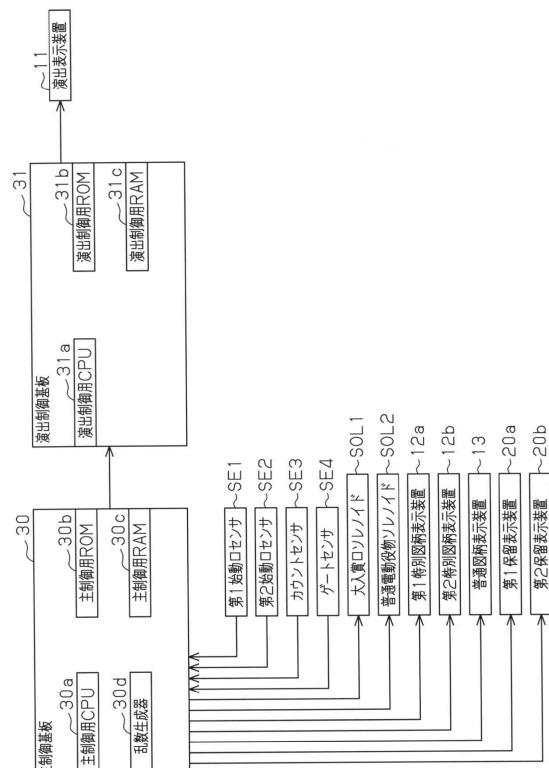
G H ... 画像表示部、S E 1 ... 始動口センサ、S E 3 ... カウントセンサ、S E 4 ... ゲートセンサ、S O L 1 ... 大入賞口ソレノイド、S O L 2 ... 普通電動役物ソレノイド、S E 3 ... カウントセンサ、S E 4 ... ゲートセンサ、R 1 ... 第1流下経路、R 2 ... 第2流下経路、1 0 ... 遊技盤、1 1 ... 演出表示装置、1 2 a ... 第1特別図柄表示装置、1 2 b ... 第2特別図柄表示装置、1 3 ... 普通図柄表示装置、1 4 ... 第1始動入賞口、1 5 ... 開閉扉、1 6 ... 第2始動入賞口、1 7 ... 大入賞口扉、1 8 ... 大入賞口、2 0 a ... 第1保留表示装置、2 0 b ... 第2保留表示装置、2 4 ... 作動ゲート、3 0 ... 主制御基板、3 0 a ... 主制御用C P U、3 0 b ... 主制御用R O M、3 0 c ... 主制御用R A M、3 0 d ... 亂数生成器、3 1 ... 演出制御基板、3 1 a ... 演出制御用C P U、3 1 b ... 演出制御用R O M、3 1 c ... 演出制御用R A M。

20

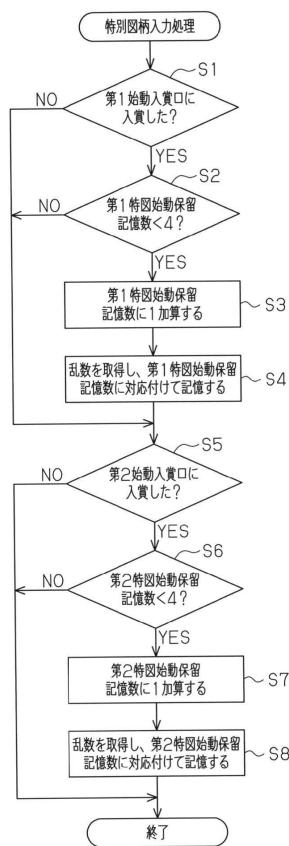
【図1】



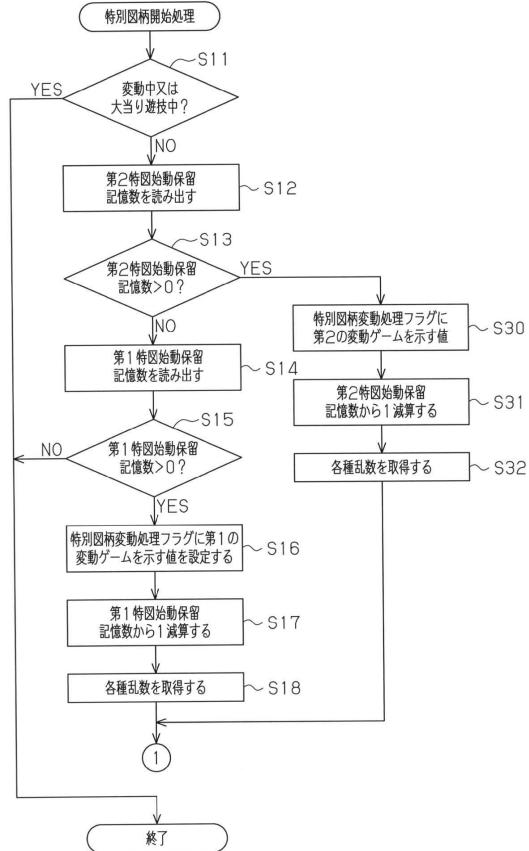
【図2】



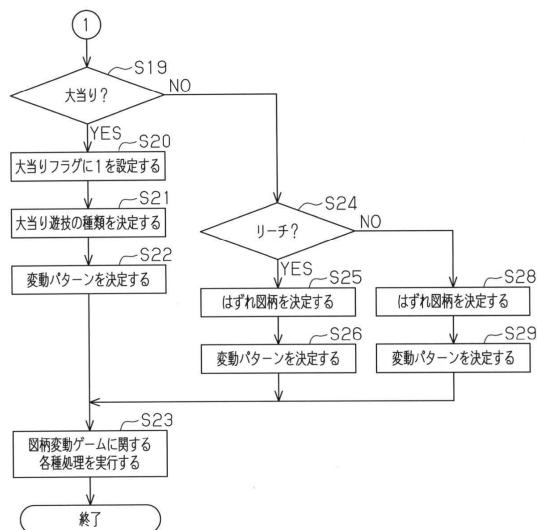
【図3】



【図4】



【図5】



【図6】

変動パターン	ゲーム結果	演出時間(秒)
P1	大当たり	20
P2	大当たり	25
P3	大当たり	30
P4	大当たり	40
P5	大当たり	50
P6	はずれ	20
P7	はずれ	25
P8	はずれ	30
P9	はずれ	40
P10	はずれ	50
P11	はずれ	3
P12	はずれ	6
P13	はずれ	8
P14	はずれ	9
P15	はずれ	12
P16	はずれ	16
P17	はずれ	18

【図7】

通常データーブルT1			第2の変動ゲーム		
変動パターン	大当たり	はずれリーチ	はずれ(第1特図始動 保留記憶数=0~1)	はずれ(第2特図始動 保留記憶数=2~3)	はずれ(第1特図始動 保留記憶数=0~1)
P1	10	0	0	0	0
P2	10	0	0	0	0
P3	20	0	0	0	0
P4	30	0	0	0	0
P5	30	0	0	0	0
P6	0	40	0	0	0
P7	0	30	0	0	0
P8	0	20	0	0	0
P9	0	9	0	0	0
P10	0	1	0	0	0
P11	0	0	100	0	40
P12	0	0	0	0	20
P13	0	0	0	0	0
P14	0	0	0	0	20
P15	0	0	0	50	10
P16	0	0	0	50	10
P17	0	0	0	0	0

【図8】

実験データーブルT2			第2の変動ゲーム		
変動パターン	大当たり	はずれリーチ	はずれ(第1特図始動 保留記憶数=0~1)	はずれ(第2特図始動 保留記憶数=2~3)	はずれ(第1特図始動 保留記憶数=0~1)
P1	20	0	0	0	0
P2	0	0	0	0	0
P3	0	0	0	0	0
P4	80	0	0	0	0
P5	0	0	0	0	0
P6	0	80	0	0	0
P7	0	0	0	0	0
P8	0	0	0	0	0
P9	0	20	0	0	0
P10	0	0	0	0	0
P11	0	0	100	0	100
P12	0	0	0	0	0
P13	0	0	0	0	70
P14	0	0	0	0	0
P15	0	0	0	0	0
P16	0	0	0	0	0
P17	0	0	0	0	30

【図9】

通常データーブルT3			第1の変動ゲーム			第2の変動ゲーム		
変動パターン	大当たり	はずれリーチ	はずれ(第1特図始動 保留記憶数=0~1)	はずれ(第2特図始動 保留記憶数=0~1)	はずれ(第1特図始動 保留記憶数=2~3)	はずれ(第2特図始動 保留記憶数=0~1)	はずれ(第1特図始動 保留記憶数=2~3)	
P1	10	0	0	0	0	0	0	0
P2	0	0	0	0	0	0	0	0
P3	0	0	0	0	0	0	0	0
P4	0	0	0	0	0	0	0	0
P5	90	0	0	0	0	0	0	0
P6	0	90	0	0	0	0	0	0
P7	0	0	0	0	0	0	0	0
P8	0	0	0	0	0	0	0	0
P9	0	0	0	0	0	0	0	0
P10	0	10	0	0	0	0	0	0
P11	0	0	100	0	40	0	0	0
P12	0	0	0	0	30	0	0	0
P13	0	0	0	0	50	0	0	0
P14	0	0	0	0	0	0	0	0
P15	0	0	0	0	0	0	0	0
P16	0	0	0	0	0	0	0	0
P17	0	0	0	0	50	30	0	0

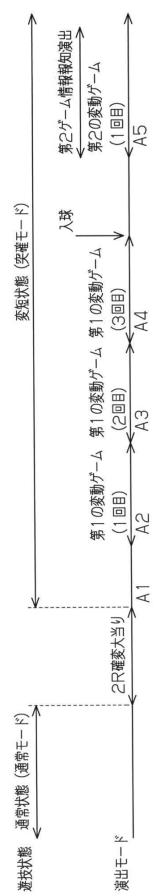
【図10】

通常データーブルT4			第1の変動ゲーム			第2の変動ゲーム		
変動パターン	大当たり	はずれリーチ	はずれ(第1特図始動 保留記憶数=0~1)	はずれ(第2特図始動 保留記憶数=0~1)	はずれ(第1特図始動 保留記憶数=2~3)	はずれ(第2特図始動 保留記憶数=0~1)	はずれ(第1特図始動 保留記憶数=2~3)	
P1	10	0	0	0	0	0	0	0
P2	0	0	0	0	0	0	0	0
P3	0	0	0	0	0	0	0	0
P4	0	0	0	0	0	0	0	0
P5	90	0	0	0	0	0	0	0
P6	0	90	0	0	0	0	0	0
P7	0	0	0	0	0	0	0	0
P8	0	0	0	0	0	0	0	0
P9	0	0	0	0	0	0	0	0
P10	0	10	0	0	0	0	0	0
P11	0	0	100	0	40	0	0	0
P12	0	0	0	0	30	0	0	0
P13	0	0	0	0	50	0	0	0
P14	0	0	0	0	0	0	0	0
P15	0	0	0	0	0	0	0	0
P16	0	0	0	0	0	0	0	0
P17	0	0	0	0	50	30	0	0

【 図 1 1 】

変更契機	設定されるモード
第1の変動ゲームで16R確変大当り	確変示唆モード又は確変モード
第2の変動ゲームで16R確変大当り	確変示唆モード又は確変モード
16R非確変大当り	確変示唆モード
2R確変大当り	実確モード
確変示唆モード設定後のゲーム数が「81」で確変状態	確変モード
確変状態及び変短状態が付与されていないとき	通常モード

【図12】



フロントページの続き

(72)発明者 天野 輝正
名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内

(72)発明者 笠岡 賢二
名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内

審査官 木村 隆一

(56)参考文献 特開2011-015741(JP, A)
特開2012-050812(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A 63 F 7 / 02