

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5423765号
(P5423765)

(45) 発行日 平成26年2月19日(2014.2.19)

(24) 登録日 平成25年12月6日(2013.12.6)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 5 (全 96 頁)

(21) 出願番号 特願2011-231716 (P2011-231716)
 (22) 出願日 平成23年10月21日(2011.10.21)
 (65) 公開番号 特開2013-85879 (P2013-85879A)
 (43) 公開日 平成25年5月13日(2013.5.13)
 審査請求日 平成24年8月8日(2012.8.8)

(73) 特許権者 000204262
 タイヨーエレクトリック株式会社
 愛知県名古屋市西区見寄町125番地
 (74) 代理人 100101410
 弁理士 中村 武司
 (72) 発明者 廣川 智也
 愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タ
 イヨーエレクトリック株式会社内
 (72) 発明者 仲西 廣哲
 愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タ
 イヨーエレクトリック株式会社内
 (72) 発明者 宮尾 敏光
 愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タ
 イヨーエレクトリック株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球困難若しくは入球不可能な状態から入球容易な開放状態に所定の開放時間に亘って変化する可変式の始動入賞装置を含む1個以上の始動入賞装置と、
 前記始動入賞装置への遊技球の入球に基づいて、特別図柄を変動表示させた後に停止表示させる図柄変動遊技を、特別図柄表示手段を用いて行う図柄変動遊技実行手段と、

所定の演出要素を用いて遊技上の演出を行う演出手段と、

前記図柄変動遊技の進行に伴う図柄変動演出を、前記演出手段を用いて行う図柄変動演出実行手段と、

前記図柄変動遊技の結果が大当たりになると、閉鎖状態にある大入賞装置を所定の開閉パターに従って開閉する大当たりラウンドを複数回に亘って行う大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、

前記大当たり遊技の進行に伴う大当たり演出を、前記演出手段を用いて行う大当たり演出実行手段と、

前記図柄変動遊技が行われる際の遊技状態を、前記図柄変動遊技を通常に比べ遊技者にとって有利な態様で進行させる特定遊技状態に設定する特定遊技状態設定手段と、

遊技者が前記遊技上の演出に関与するために設けられる演出操作手段と、を備え、

前記特定遊技状態設定手段が非作動の非特定遊技状態にて実行される前記図柄変動遊技の結果が大当たりとなることに基づいて前記遊技状態が前記特定遊技状態に設定された後、前記非特定遊技状態での前記図柄変動遊技を再開するまでの間の特定期間中において行わ

10

20

れる前記大当り演出に所定の特定情報を反映させる遊技機であって、

前記特定期間の開始契機となる大当りが連続して発生することで、その特定期間中の大当り発生に係る特定情報を記憶する特定情報記憶手段を備え、

前記大当り演出実行手段は、前記特定期間中に行われる前記大当り演出の演出態様を、前記特定情報記憶手段が記憶している特定情報に応じた態様として、前記大当り演出を実行するものであり、

前記特定期間が終了した後の前記非特定遊技状態にて実行される前記図柄変動遊技の結果として前記特定期間の開始契機となる大当りが発生した後であって、当該大当りの発生を契機として実行される大当り遊技を構成する初期の大当りラウンドおよび後期の大当りラウンドのうち初期の大当りラウンドが終了するまでの所定期間に、前記演出操作手段が特定操作態様に従って操作された場合には、前記特定情報記憶手段が記憶している特定情報を保持し、前記演出操作手段が前記特定操作態様に従って操作されなかった場合には、前記特定情報記憶手段が記憶している特定情報を消去する特定情報保持消去手段を備えることを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

前記始動入賞装置として、遊技球受入口の大きさが不変とされる非可変式の始動入賞装置と、前記可変式の始動入賞装置と、を備えるとともに、

前記非可変式の始動入賞装置への遊技球の入球に基づいて取得される判定用乱数を、所定の上限個数を限度に記憶する第 1 の判定用乱数記憶手段と、

前記可変式の始動入賞装置への遊技球の入球に基づいて取得される判定用乱数を、所定の上限個数を限度に記憶する第 2 の判定用乱数記憶手段と、

20

前記第 1 の判定用乱数記憶手段に記憶されている判定用乱数を記憶順に 1 個ずつ読み出して、前記大当り遊技を実行するか否かの判定を第 1 の当否判定として行う第 1 の当否判定手段と、

前記第 2 の判定用乱数記憶手段に記憶されている判定用乱数を記憶順に 1 個ずつ読み出して、前記大当り遊技を実行するか否かの判定を第 2 の当否判定として行う第 2 の当否判定手段と、

前記第 1 の判定用乱数記憶手段と前記第 2 の判定用乱数記憶手段の両方に判定用乱数が記憶されている場合に、前記第 2 の当否判定が前記第 1 の当否判定に優先して行われるように処理する優先処理手段と、

30

を備え、

前記図柄変動遊技実行手段は、前記第 1 の当否判定若しくは前記第 2 の当否判定が実行される毎に前記図柄変動遊技を行い、

前記特定情報保持消去手段は、

前記特定期間が終了した後の前記非特定遊技状態にて実行される前記図柄変動遊技の結果として、前記特定期間中に前記第 2 の判定用乱数記憶手段に記憶された判定用乱数に基づき前記特定期間の開始契機となる大当りが発生した場合には、前記所定期間において前記演出操作手段に操作が施されなくても、前記特定情報記憶手段が記憶している特定情報を保持することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

40

現在の日時を特定可能とする計時を行う計時手段と、

前記計時手段による計時結果に基づき特定される遊技機の通算稼働時間が所定時間を越えた場合に、前記特定操作態様を報知する報知手段と、

を備えることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記大当り遊技として、前記賞球の予定払い出し量が所定数となる第 1 の大当り遊技と、前記賞球の予定払い出し量が前記所定数の $1/2$ 以下若しくは前記賞球の予定払い出し量がゼロとなる第 2 の大当り遊技と、が設定され、

前記特定期間が終了した後の前記非特定遊技状態にて実行される前記図柄変動遊技の結果として、前記特定期間の開始契機となる大当りが発生した場合において、当該大当りに

50

基づいて実行される大当り遊技が前記第2の大当り遊技である場合には、前記特定情報記憶手段が記憶している特定情報を保持することを特徴とする請求項1～3の何れか一項に記載の遊技機。

【請求項5】

前記特定遊技状態は、

前記可変式の始動入賞装置における前記開放時間が延長された開放延長状態、

若しくは、

前記可変式の始動入賞装置における前記開放時間が延長されるとともに、前記図柄変動遊技の結果が大当りとなる確率が通常よりも高くされた高確率開放延長状態であることを特徴とする請求項1～4の何れか一項に記載の遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関し、いわゆるセブン機、羽根物、権利物又はアレンジボール等の弾球式の遊技機や、スロットマシン（若しくはパチスロ）と称される回胴式の遊技機に対して適用することができる。

【背景技術】

【0002】

弾球式の遊技機（パチンコ機）は、通常、「始動入賞装置」と「開閉部材を備える大入賞装置（可変入賞装置）」とを遊技領域内に配設している。かかる遊技機においては、遊技球が始動入賞装置（始動口）に入球（入賞）することに起因して当否判定が実行されるとともに図柄変動遊技が開始され、当否判定の結果（図柄変動遊技の結果）が演出表示装置において表示される。そして、当否判定の結果（図柄変動遊技の結果）が「大当り」である場合、遊技機は大当り遊技を開始し、開閉部材の開放動作を行って、閉鎖状態にある大入賞装置を開放状態に変化させる。

20

【0003】

この開放動作は所定の開閉パターンに従って開始され、この開放動作を開始した後、大入賞装置に所定個数の遊技球が入賞するか、所定時間が経過することにより、一旦、開放動作を完了し、1回の「大当りラウンド」を終了する。そして、この「大当りラウンド」が所定の回数（所謂「大当りラウンド数」）だけ繰り返されると、この遊技機は大当り遊技を終了する。なお、大当り遊技中においては、演出表示装置等を用いて様々な大当り演出が行われる。

30

【0004】

この種の遊技機の中には、所定の大当りの発生を契機とする大当り遊技が終了した後、当該遊技機の遊技状態を通常に比べ遊技者にとって有利な特定遊技状態に設定するものがある。例えば、所定の大当りの発生を契機とする大当り遊技が終了した後において「可変式の始動入賞装置の開放時間」を延長する遊技状態に設定するものがある。また、発生した大当りが特定の大当りである場合に、大当り遊技が終了した後において「可変式の始動入賞装置の開放時間」を延長するとともに、「当否判定の結果が大当りとなる確率」を通常確率から高確率に変動させた状態（以下、「電サポ付き確変状態」という。）に設定するものもある。以下の説明において、当否判定の結果が大当りとなる確率が「通常確率」であるか「高確率」であるかを問わずに、可変式の始動入賞装置の開放時間を延長する遊技状態を「電サポ状態（若しくは「開放延長状態」）」という。

40

【0005】

かかる遊技機においては、大当り発生までの遊技進行過程において、演出表示装置を用いて様々な演出が行われ、遊技者は、その演出に一喜一憂しながら遊技を楽しむ。そして、「電サポ状態に設定されていない遊技状態（通常開放状態）」で実行された図柄変動遊技の結果が大当り（以下、この大当りを「初当り」という。）となり、これを契機に「電サポ状態」に移行すると、図柄変動遊技の実行頻度が高くなるため、遊技者は、大当りが短期間に連続発生すること（所謂「連チャン」）に期待を寄せて遊技を進める。特に、「

50

初当り」を契機に「電サポ付き確変状態」に移行すると、遊技者は、大当りが短期間に連続発生すること（所謂「連チャン」）に大きな期待を寄せて遊技を進める。なお、以下の説明において、遊技機の遊技状態が特定遊技状態（例えば、「電サポ状態」若しくは「電サポ付き確変状態」）に設定された後、非特定遊技状態での図柄変動遊技を再開するまでの間の一連期間（以下、「連チャン期間」という。）中において大当りが発生することを「連チャン」と称する。

【0006】

このような「連チャン」の可能性を有する遊技機においては、「連チャン回数」に応じて、大当り遊技中の演出（以下、「大当り演出」という。）や大当り間の演出（図柄変動演出）を変化させることで、遊技者の連チャン発生に対する期待感や満足感を高めることが行われている。例えば、「連チャン回数」に応じて、演出内容（例えば、液晶表示装置に表示する映像）を変化させる遊技機が提案されている（特許文献1を参照）。具体的には、大当り遊技（特別遊技）の実行に際し、連チャン回数に応じて、液晶表示装置に表示する映像を変更したり、音声出力手段（スピーカ）から出力される音声のパターンを変更する遊技機が開示されている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【特許文献1】特開平9-10391号公報

【発明の概要】

20

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

この種の遊技機では、一連の連チャン期間（例えば、「電サポ状態」で図柄変動遊技を実行する期間、若しくは、「電サポ付き確変状態」で図柄変動遊技を実行する期間）中に特定遊技状態への移行契機とならない大当りを発生すると、その「連チャン期間」のときに継続してきた「大当り演出」は初期化され、次に「連チャン期間への移行契機となる大当り（つまり、初当り）」が発生すると、その後の「連チャン期間」において「大当り演出」は初期状態から行われる。そして、この種の遊技機においては、連チャン回数が多くなると（例えば、15回以上にならないと）体感できない演出も存在するが、そのような演出は遊技者が体感できる可能性は低く、その種の演出を多数設定したとしても、それらの演出を十分に活用できないという問題がある。つまり、連チャン回数が多い場合に出現する「大当り演出」は、遊技ホールから機械が撤去されるまで一度も見ることができないこともある。

30

【0009】

また、連チャン期間が終了して直ぐに大当りを引戻して再度連チャン期間に突入した場合、連チャン回数に応じた演出は改めて初期状態から開始されるので、それまでの連チャンが無駄になってしまうという問題もある。つまり、一連の連チャン期間の終了後、直ぐに「初当り」を引いた場合にも「大当り演出」が初期状態から行われるため、遊技者にとって煩わしいものとなる。従って、遊技者の興趣低下の要因となり、遊技意欲の低下を招く可能性がある。

40

【0010】

本発明は、このような問題を解決するためになされたものであり、その目的とするところは、設定された各種演出を十分に活用できるとともに、遊技者の遊技意欲の向上を図ることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0011】

請求項1に記載の遊技機は、

遊技球が入球困難若しくは入球不可能な状態から入球容易な開放状態に所定の開放時間に亘って変化する可変式の始動入賞装置を含む1個以上の始動入賞装置と、前記始動入賞装置への遊技球の入球に基づいて、特別図柄を変動表示させた後に停止表示

50

させる図柄変動遊技を、特別図柄表示手段を用いて行う図柄変動遊技実行手段と、
所定の演出要素を用いて遊技上の演出を行う演出手段と、

前記図柄変動遊技の進行に伴う図柄変動演出を、前記演出手段を用いて行う図柄変動演出実行手段と、

前記図柄変動遊技の結果が大当たりになると、閉鎖状態にある大入賞装置を所定の開閉パターンに従って開閉する大当たりラウンドを複数回に亘って行う大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、

前記大当たり遊技の進行に伴う大当たり演出を、前記演出手段を用いて行う大当たり演出実行手段と、

前記図柄変動遊技が行われる際の遊技状態を、前記図柄変動遊技を通常に比べ遊技者にとって有利な態様で進行させる特定遊技状態に設定する特定遊技状態設定手段と、

遊技者が前記遊技上の演出に関与するために設けられる演出操作手段と、を備え、

前記特定遊技状態設定手段が非作動の非特定遊技状態にて実行される前記図柄変動遊技の結果が大当たりとなることに基づいて前記遊技状態が前記特定遊技状態に設定された後、前記非特定遊技状態での前記図柄変動遊技を再開するまでの間の特定期間中において行われる前記大当たり演出に所定の特定情報を反映させる遊技機であって、

前記特定期間の開始契機となる大当たりが連続して発生することで、その特定期間中の大当たり発生に係る特定情報を記憶する特定情報記憶手段を備え、

前記大当たり演出実行手段は、前記特定期間中に行われる前記大当たり演出の演出態様を、前記特定情報記憶手段が記憶している特定情報に応じた態様として、前記大当たり演出を実行するものであり、

前記特定期間が終了した後の前記非特定遊技状態にて実行される前記図柄変動遊技の結果として前記特定期間の開始契機となる大当たりが発生した後であって、当該大当たりの発生を契機として実行される大当たり遊技を構成する初期の大当たりラウンドおよび後期の大当たりラウンドのうち初期の大当たりラウンドが終了するまでの所定期間に、前記演出操作手段が特定操作態様に従って操作された場合には、前記特定情報記憶手段が記憶している特定情報を保持し、前記演出操作手段が前記特定操作態様に従って操作されなかった場合には、前記特定情報記憶手段が記憶している特定情報を消去する特定情報保持消去手段を備えることを特徴とする。

【 0 0 1 2 】

請求項 1 の発明の遊技機では、特定期間が終了した後の非特定遊技状態（電サボ状態としない遊技モード）にて特定期間の開始契機となる大当たりが発生し、これに係る大当たり遊技が開始されてから終了するまでの所定期間に、演出操作手段に対して特定操作態様に従う操作が施された場合には、特定情報記憶手段に記憶されている特定情報を保持する。また、演出操作手段に対して特定操作態様に従う操作が施されなかった場合（演出操作手段に対して操作が施されなかった場合や、演出操作手段に対して特定操作態様以外の操作態様に従う操作が施された場合）には、特定情報記憶手段に記憶されている特定情報を消去する。

【 0 0 1 3 】

つまり、所謂「初当たり」であって「特定期間の開始契機となる大当たり」に係る大当たり遊技が開始されてから、この大当たり遊技を構成する初期の大当たりラウンドおよび後期の大当たりラウンドのうち初期の大当たりラウンドが終了するまでの所定期間に、演出操作手段を特定の操作条件にしたがって操作すると、前回の特定期間中に行われた演出（大当たり演出や図柄変動演出）に関する情報（特定情報）が今回の特定期間中の大当たり演出に反映される。これにより遊技者は、前回の特定期間中に実行された大当たり演出の続きを体感することができる。例えば、前々回の特定期間中の所謂「連チャン回数」が「a 回（例えば、5 回）」であり、前回の特定期間中の連チャン回数が「b 回（例えば、7 回）」であった場合、今回の特定期間で最初に開始される大当たり演出において、本来、連チャン回数が「a + b 回（例えば、12 回）」の場合に出現するはずの演出や表示を反映させること（出現させること）ができる。

【 0 0 1 4 】

従って、請求項 1 の発明の遊技機によると、「何度遊技してもなかなか見ることのできなかったはずの大当り演出（本来、連チャン回数が多くならないと体感できないはずの大当り演出）」が見易くなる。つまり、連チャン回数の増加に伴い出現し得る大当り演出を比較的早く体感できる機会を遊技者に与えることができるため、遊技者の遊技意欲の向上（遊技興趣の向上）を図ることができる。また、連チャン情報に応じた様々な演出実行態様が無駄にならないようにすることができ、十分に活用することができる。

【 0 0 1 5 】

なお、「特定操作態様」が「遊技機に関する情報を多く保有する一部の遊技者」だけが知っている操作態様（例えば、通常操作態様とは別の特別操作態様）である場合には、当該遊技者だけに、以前の特定期間中において行われた「大当り演出」や「図柄変動演出」に関する情報（特定情報）を、今回の特定期間で実行する「大当り演出」に反映させる機会を与えることとなるので、そのことが当該一部の遊技者の遊技意欲の向上（遊技興趣の向上）に繋がることになる。一方、「特定操作態様」が周知の操作態様である場合には、今回の特定期間で実行する「大当り演出」の演出態様を自己選択する機会、すなわち、以前に記憶された特定情報を今回の特定期間における「大当り演出」に反映させるか否かを選択する機会を、多くの遊技者に与えることができる。

10

【 0 0 1 6 】

前述の「通常操作態様」は「演出（大当り演出や図柄変動演出）」に關与するために通常行われる操作」であり、操作を行うべきタイミングが到来すると、原則として、報知装置を用いて「操作タイミング」である旨や「操作方法（操作態様）」が報知される。一方、「特別操作態様」は「演出（大当り演出や図柄変動演出）」に關与するために通常行われる操作」とは別の（異なる）操作であり、前述の「一部の遊技者」の遊技意欲の向上（遊技興趣の向上）を図るためには、操作を行うべきタイミングが到来しても、「操作タイミング」である旨や「操作方法（操作態様）」を報知しないことが望ましい（但し、請求項 3 の発明に該当する場合は例外）。

20

【 0 0 1 7 】

なお、（ a ）「通常操作態様」が演出操作手段を「第 1 の時間」に亘って操作する態様である場合、「特別操作態様」として演出操作手段を「第 1 の時間」よりも長い若しくは短い「第 2 の時間」に亘って操作する態様を例示できる。また、（ b ）「通常操作態様」が演出操作手段を「第 1 の回数」に亘って操作する態様である場合、「特別操作態様」として演出操作手段を「第 1 の回数」よりも多い若しくは少ない「第 2 の回数」に亘って操作する態様を例示できる。更に、（ c ）演出操作手段が複数のボタンを備えた演出ボタンである場合に、「通常操作態様」が「M 個」のボタンを操作する態様であり、「特別操作態様」が「M 個」よりも多い若しくは少ない「N 個」のボタンを操作する態様等を例示することもできる。更に、「（ a ）～（ c ）」から選択される 2 個以上を組み合わせた態様を例示することもできる。例えば、演出操作手段が複数のボタンを備えた演出ボタンである場合に、「通常操作態様」が「M 個（一個であってもよい。）」のボタンを「第 1 の時間」に亘って操作する態様であり、「特別操作態様」が「M 個」よりも多い「N 個」のボタンを「第 1 の時間」よりも長い「第 2 の時間」に亘って操作する態様等を例示することもできる。

30

40

【 0 0 1 8 】

各請求項の発明において、「初当り（特定期間の開始契機となる大当り）に係る大当り遊技のうち初期の大当りラウンドが終了するまでの所定期間」としては以下の時期を例示できる。例えば、「初当りに係る大当り遊技」が「 $2N$ （ N は自然数）」回、若しくは、「 $2N+1$ 」回の「大当りラウンド」を行う遊技である場合に、「 N 回の大当りラウンド」が終了するまでの期間から所定期間を選択する場合を例示できる。また、「初当りに係る大当り遊技」として、「 $2N$ （ N は自然数）」回、若しくは、「 $2N+1$ 」回の「大当りラウンド」を行う大当り遊技と、「 $2M$ （ M は自然数で、 $M < N$ ）」回、若しくは、「 $2M+1$ 」回の「大当りラウンド」を行う大当り遊技と、を予定する場合においても、「

50

N回の大当たりラウンド」が終了するまでの期間から所定期間を選択する場合を例示できる。更に、特定のラウンドが終了するまでの期間全体（例えば、「第1大当たりラウンドが開始してから第2大当たりラウンドが終了するまでの期間全体」や「大当たり開始演出を開始してから第2大当たりラウンドが終了するまでの期間全体」）を所定期間としてもよい。また、特定のラウンドが終了するまでの期間の一部を構成する期間（「1ラウンド、2ラウンド等の特定ラウンドを実行している期間」、「特定ラウンドを開始してからT（Tは正数）秒間）を経過するまでの期間」）を所定期間としてもよい。

【0019】

各請求項の発明の「特定情報」としては、「特定期間中の大当たり遊技に係る大当たり演出の実行態様（バトル演出の勝敗、バトル演出の対戦相手等）」、「特定期間中の連チャン回数」、「特定期間中の大当たり発生に係る図柄変動演出の実行態様（演出実行回数、図柄変動回数）」、「リーチパターン」、「演出操作手段の操作状況」、を例示できる。また、各請求項の発明の「特定期間」としては、「大当たり遊技が終了する度に、電サポ状態（開放延長状態）で図柄変動遊技を実行するモード（期間）」を例示できる（請求項5を参照）。更に、この「特定期間」として「大当たり遊技が終了する度に、電サポ付き確変状態で図柄変動遊技を実行するモード（期間）」を例示することもできる（請求項5を参照）。

10

【0020】

各請求項の発明の「演出手段」としては、遊技上の演出表示（表示演出）を行う演出表示手段（液晶表示装置等）と、遊技上の演出音（音声演出）を出力する音声出力手段（スピーカ）と、遊技上の電飾（発光演出）を行う電飾手段（ランプ装置）と、遊技上の演出動作を行う可動役物装置とのうちの何れか1つ、若しくは、2つ以上を例示できる。また、各請求項の発明において「遊技上の演出に関与する」とは、「演出手段において実行される演出に変化を与えること」を指す。

20

【0021】

各請求項の発明の「演出要素」とは、図柄変動遊技や大当たり遊技といった遊技の進行に伴う表示演出（図柄変動演出や大当たり演出の一態様）を実現する「表示演出要素（つまり、演出手段が演出表示手段である場合）」や、遊技の進行に伴う音声演出（図柄変動演出や大当たり演出の一態様）を実現する「音声演出要素（つまり、演出手段が音声出力手段である場合）」や、遊技の進行に伴う発光演出（図柄変動演出や大当たり演出の一態様）を実現する「発光演出要素（つまり、演出手段が電飾手段である場合）」のことを意味する。そのうち「表示演出要素」としては、例えば、遊技機が備える演出表示装置に表示される「疑似図柄（図柄変動遊技の結果を演出的に示す図柄）」「文字（称号、コメント、演出説明、スローガン、標語等の一定の意味を有するものが望ましい。）」「背景図柄」「キャラクタ図柄」「実写映像」等を例示できる。なお、これら「疑似図柄」「文字」「背景図柄」「キャラクタ図柄」「実写映像」等の演出表示装置に表示される要素（表示演出要素）は、総じて「演出図柄」として捉えることができる。

30

【0022】

また、「音声演出要素」としては、例えば、遊技機が備える音声出力装置から出力される「楽曲」「効果音」「言葉（セリフ）」等を例示できる。また、「発光演出要素」としては、例えば、遊技機を構成する「前面枠」や「遊技盤」に設けられる発光体の様々な発光態様（発光色、発光回数、発光順序、発光時間等の発光パターン）を例示できる。

40

【0023】

請求項2の発明の遊技機は、請求項1に記載の遊技機において、

前記始動入賞装置として、遊技球受入口の大きさが不変とされる非可変式の始動入賞装置と、前記可変式の始動入賞装置と、を備えるとともに、

前記非可変式の始動入賞装置への遊技球の入球に基づいて取得される判定用乱数を、所定の上限個数を限度に記憶する第1の判定用乱数記憶手段と、

前記可変式の始動入賞装置への遊技球の入球に基づいて取得される判定用乱数を、所定の上限個数を限度に記憶する第2の判定用乱数記憶手段と、

50

前記第 1 の判定用乱数記憶手段に記憶されている判定用乱数を記憶順に 1 個ずつ読み出して、前記大当たり遊技を実行するか否かの判定を第 1 の当否判定として行う第 1 の当否判定手段と、

前記第 2 の判定用乱数記憶手段に記憶されている判定用乱数を記憶順に 1 個ずつ読み出して、前記大当たり遊技を実行するか否かの判定を第 2 の当否判定として行う第 2 の当否判定手段と、

前記第 1 の判定用乱数記憶手段と前記第 2 の判定用乱数記憶手段の両方に判定用乱数が記憶されている場合に、前記第 2 の当否判定が前記第 1 の当否判定に優先して行われるように処理する優先処理手段と、

を備え、

前記図柄変動遊技実行手段は、前記第 1 の当否判定若しくは前記第 2 の当否判定が実行される毎に前記図柄変動遊技を行い、

前記特定情報保持消去手段は、

前記特定期間が終了した後の前記非特定遊技状態にて実行される前記図柄変動遊技の結果として、前記特定期間中に前記第 2 の判定用乱数記憶手段に記憶された判定用乱数に基づき前記特定期間の開始契機となる大当たりが発生した場合には、前記所定期間において前記演出操作手段に操作が施されなくても、前記特定情報記憶手段が記憶している特定情報を保持することを特徴とする。

【 0 0 2 4 】

請求項 2 の発明において、特定情報保持消去手段は、特定期間が終了した後の非特定遊技状態において、特定期間中に第 2 の判定用乱数記憶手段に記憶された判定用乱数（可変式の始動入賞装置への遊技球の入球）に基づき、特定期間の開始契機となる大当たりが発生した場合には、所定期間における演出操作手段への操作（特定操作態様に従う操作）が施されなくても、特定情報記憶手段が記憶している特定情報を保持する。つまり、実質的に「一の特定期間の継続となる大当たり」としてカウントすることのできる大当たりが発生した場合には、必ず連チャン情報を保持するので、「一の特定期間に係る特定情報に応じた大当たり演出」を確保することができる。

【 0 0 2 5 】

請求項 3 の発明の遊技機は、請求項 1 又は 2 に記載の遊技機において、

現在の日時を特定可能とする計時を行う計時手段と、

前記計時手段による計時結果に基づき特定される遊技機の通算稼働時間が所定時間を越えた場合に、前記特定操作態様を報知する報知手段と、

を備えることを特徴とする。

【 0 0 2 6 】

請求項 3 の発明では、計時手段による計時結果に基づき特定される遊技機の通算稼働時間（設置期間）が所定時間を越えた場合に特定操作態様を報知する。これにより、遊技機の設置当初は、特定の遊技者（遊技機に関する情報を多く保有する一部の遊技者）に対して「特定情報保持」の特典を与えることができ、遊技機の設置期間が長期となった場合には、多くの遊技者に対して「特定情報保持」の特典を与えることができるようになる。

【 0 0 2 7 】

請求項 4 の発明の遊技機は、請求項 1 ～ 3 の何れか一項に記載の遊技機において、

前記大当たり遊技として、前記賞球の予定払い出し量が所定数となる第 1 の大当たり遊技と、前記賞球の予定払い出し量が前記所定数の 1 / 2 以下若しくは前記賞球の予定払い出し量がゼロとなる第 2 の大当たり遊技と、が設定され、

前記特定期間が終了した後の前記非特定遊技状態にて実行される前記図柄変動遊技の結果として、前記特定期間の開始契機となる大当たりが発生した場合において、当該大当たりに基づいて実行される大当たり遊技が前記第 2 の大当たり遊技である場合には、前記特定情報記憶手段が記憶している特定情報を保持することを特徴とする。

【 0 0 2 8 】

請求項 4 の発明によると、「賞球の予定払い出し量が少ない大当たり遊技」や「賞球の予

10

20

30

40

50

定払い出し量がゼロの大当り遊技」は、「遊技者にとって連チャンしたと認識し難い大当り遊技」であり、この種の「大当り遊技」をも連チャンにカウントすると、遊技の減り張りを損なう可能性がある。このため、「賞球の払い出し量が少ない大当り遊技」等が実行された場合においては、特定情報記憶手段が記憶している特定情報を一律に保持することとし、その後、「賞球の払い出し量が多い大当り遊技」が実行された場合に特定情報保持消去手段を作動させることとする。

【 0 0 2 9 】

すなわち、「遊技者にとって連チャンしたと認識し易い大当り遊技」が実行されることを契機として、特定情報記憶手段に記憶されている特定情報を保持するか、消去するかを選択する。これにより、「遊技者にとって連チャンしたと認識し易い大当り遊技」が実行されることを契機として、以前の特定期間中において行われた「演出（大当り演出、図柄変動演出）」に関する情報（特定情報）を、今回の特定期間中の大当り演出に反映させることができる。従って、請求項 4 の発明によると、遊技に減り張りを付けつつも、設定された各種演出を十分に活用することができる。なお、「賞球の予定払い出し量がゼロとなる大当り遊技」は、大入賞装置を一瞬開放させることによって実現できる。例えば、大入賞装置を 0 . 2 秒以下（ゼロ秒を含まない。）の開放時間となるように、1 回若しくは複数回開放することで実現できる。

【 0 0 3 0 】

請求項 5 の発明の遊技機は、請求項 1 ~ 4 の何れか一項に記載の遊技機において、前記特定遊技状態は、
前記可変式の始動入賞装置における前記開放時間が延長された開放延長状態、
若しくは、
前記可変式の始動入賞装置における前記開放時間が延長されるとともに、前記図柄変動遊技の結果が大当りとなる確率が通常よりも高くされた高確率開放延長状態であることを特徴とする。

【 0 0 3 1 】

請求項 5 の発明は、特定遊技状態の内容を例示するものである。つまり、「電サボ状態」を「特定期間」とする具体例と、「電サボ付き確変状態」を「特定期間」とする具体例を示している。そして、前者の場合は、特定期間の発生頻度を高めつつ、設定された各種演出を十分に活用することができる。また、後者の場合は、特定期間を遊技者にとって特に大きな利益をもたらすモードに限定しつつ、設定された各種演出を十分に活用することができる。

【 0 0 3 2 】

なお、各請求項の発明の遊技機は、
遊技の基本進行を司るとともに前記当否判定を実行する主制御手段（図柄変動遊技実行手段、大当り遊技実行手段）と、
前記主制御手段によって表示制御され、前記当否判定の結果を表示する本図柄表示手段（特別図柄表示手段）と、
前記主制御手段から送信される表示制御コマンドを受信する演出制御手段（図柄変動演出実行手段、大当り演出実行手段）と、
前記演出制御手段によって表示制御され、前記当否判定の結果を、前記本図柄表示手段の表示内容よりも遊技者にとって認識容易な態様で表示する演出図柄表示手段（演出表示手段）と、

前記当否判定の結果が大当りである場合（図柄変動遊技の結果が大当りの場合）に、前記本図柄表示手段に表示する大当り図柄の態様を決定する大当り図柄決定手段と、を備える遊技機であってもよい。

【 0 0 3 3 】

ここで、本図柄表示手段及び演出図柄表示手段としては、液晶表示装置（液晶ディスプレイ）、プラズマディスプレイ、CRTディスプレイ、7セグメントLED表示体等の各種表示装置等を例示できる。この場合、本図柄表示手段と演出図柄表示手段とが別個の表示装置

10

20

30

40

50

で構成されてもよいし、同一の表示装置によって構成されてもよい。つまり、「演出図柄表示手段を構成する演出表示装置」とは別の表示装置によって本図柄表示手段を構成してもよいし、「演出表示装置の表示画面の一部」によって本図柄表示手段を構成してもよい。また、本図柄表示手段と演出図柄表示手段とを備える遊技機では、通常、演出図柄表示手段の表示内容の方が、本図柄表示手段の表示内容よりも遊技者にとって認識容易とされる。例えば、(a)演出図柄表示手段の方が本図柄表示手段よりも大きな図柄を表示すること、(b)演出図柄表示手段では文字・数字として成立する図柄を表示し、本図柄表示手段では文字・数字として成立しない図柄を表示すること、(c)本図柄表示手段よりも演出図柄表示手段の方を遊技盤面の中央寄りに配設すること、或いは、(a)~(c)のうちの2つ以上を行うこと等によって、演出図柄表示手段の表示内容の方が本図柄表示手段の表示内容よりも認識容易とされる。なお、表示制御コマンドとしては、変動パターン決定手段が決定した変動パターンを特定するための変動パターン指定コマンド、特別図柄停止情報指定コマンド(後述する。)、停止図柄指定コマンド(後述する。)などが例示できる。

10

【0034】

各請求項の発明の遊技機は、「始動入賞に起因して、大当りを発生させるか否かを当否判定によって判断する遊技機(大当り抽選及び小当り抽選のうちで大当り抽選のみを行う遊技機)」であってもよいし、「始動入賞に起因して、大当り抽選を行うとともに、小当り(大当りに比べて遊技者にとって得られる利益が少ない当り)を発生させるか否かの抽選を小当り抽選として行う遊技機(つまり、当否判定によって、大当り抽選及び小当り抽選を行う遊技機)」であってもよい。なお、後者においては、小当りの発生に伴い小当り遊技が行われる。

20

【0035】

ここで、本明細書で開示する遊技機が、「確率変動手段(大当り遊技の終了後に作動を開始し、図柄変動遊技の結果が大当りとなる確率を通常確率から高確率に変動させる手段)」と、「開放延長手段(大当り遊技の終了後に作動を開始し、可変式の始動入賞装置の開放時間を通常よりも長くする手段)」とを備える場合に、「確率変動手段」や「開放延長手段」の作動の有無を選択することで、大当り遊技の終了後の遊技モードを、遊技者にとって遊技上の価値が異なる何れかの遊技モードに設定する。更に、このように設定した遊技モードに従って、大当り遊技終了後の遊技(変動遊技)が進行していく。

30

【0036】

以下の説明においては、遊技機の遊技モードを以下のように称することがある。つまり、確率変動手段が作動する遊技モードを「高確率モード」と称し、確率変動手段が作動しない遊技モードを「低確率モード」と称することがある。また、開放延長手段が作動する遊技モードを「開放延長モード」と称し、開放延長手段が作動しない遊技モードを「通常開放モード」と称することがある。また、「図柄変動遊技(図柄変動演出)の実行時間に相当する図柄変動時間として短縮化された変動時間が選択される可能性を高くする変動時間短縮手段」を備える場合には、遊技機の遊技モードを、変動時間短縮手段が作動する「短縮変動モード(時短モード)」と、変動時間短縮手段が作動をしない「通常変動モード」とのうちの何れかに設定できる。なお、通常、「開放延長手段」が作動する場合には「変動時間短縮手段」も作動し、「開放延長手段」が作動しない場合には「変動時間短縮手段」も作動しない。

40

【0037】

なお、本明細書においては遊技モードを以下のように表現することがある。つまり、(a)「高確率モード」と「通常変動モード」との組み合わせにより実現される遊技モードを「高確率通常変動モード」と表現し、(b)「低確率モード」と「通常変動モード」との組み合わせにより実現される遊技モードを「低確率通常変動モード」と表現することがある。また、(c)「高確率モード」と「短縮変動モード」との組み合わせにより実現される遊技モードを「高確率短縮変動モード」と表現し、(d)「低確率モード」と「短縮変動モード」との組み合わせにより実現される遊技モードを「低確率短縮変動モード」と

50

表現することがある。

【0038】

また、本明細書において、「前」及び「表」は、「遊技機を基準とする前方（つまり、遊技者に近接する方向）」を示し、「後」及び「裏」は、遊技機を基準とする後方（つまり、遊技者から離間する方向）」を示す。また、「左」とは、遊技者から見て「左」であることを示し、「右」とは「遊技者から見て右」であることを示す。更に、本体枠、前面枠、上皿部材、下皿部材等のように、「扉の如く、開閉可能な部材（以下、「扉型部材」という。）」において、「左」、「右」、「前」、「後」等は、これらの扉型部材が使用状態にある場合、つまり、閉鎖された状態にある場合を基準としたものである。また、本明細書において、遊技盤面に設けられた各種入賞口に遊技球が入る（受け入れられる）ことを、「入賞」若しくは「入球」と表記することがある。このうち、「入賞」とは、賞球の払い出しの前提となる入賞口に遊技球が入球することを示すもので、入賞口に遊技球が入る（受け入れられる）ことを示す点では、「入球」と実質的に同義である。

10

【発明の効果】

【0039】

以上記述したように各請求項の発明によると、設定された各種演出を十分に活用できるとともに、遊技者の遊技意欲の向上を図ることができる遊技機を得ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0040】

【図1】本発明の各実施例に係る遊技機を示す正面図である。

20

【図2】本発明の各実施例に係る遊技機において、外枠、本体枠、前面枠、皿部材（上皿部材、下皿部材）を示す斜視図である。

【図3】本発明の各実施例に係る遊技機において本体枠等を説明するための概略的な説明図である。

【図4】本発明の各実施例に係る遊技機の遊技盤を示す正面図である。

【図5】各実施例に係る遊技機の演出表示装置の表示画面を概略的に示す正面図である。

【図6】下部ユニットの斜視図である。

【図7】下部ユニット（装飾板を取り外した状態）の斜視図である。

【図8】ベース部材の正面図である。

【図9】ベース部材及び大入賞口ユニットの一部斜視図である。

30

【図10】ベース部材及び大入賞口ユニットの一部斜視図である。

【図11】（a）は各実施例に係る遊技機の左下表示装置を概略的に示す正面図であり、（b）は各実施例に係る遊技機の右下表示装置で実行される特別図柄の変動表示態様を示す説明図であり、（c）は右下表示装置を概略的に示す正面図である。

【図12】（a）は各実施例に係る遊技機の可変式の始動入賞装置を概略的に示す正面図であり、（b）は第2大入賞口等を示す正面図である。

【図13】大入賞口ユニットを説明するための遊技盤の正面図である。

【図14】大入賞口ユニットを説明するための遊技盤の正面図である。

【図15】本発明の各実施例に係る遊技機を示す裏面図である。

【図16】本発明の各実施例に係る電子制御装置を示すブロック図である。

40

【図17】本発明の各実施例（実施例3を除く）に係る電子制御装置を示すブロック図である。

【図18】（a）は第1大当り動作Aを説明するための説明図であり、（b）は第2大当り動作Aを説明するための説明図であり、（c）は第1大当り動作Bを説明するための説明図であり、（d）は第2大当り動作Bを説明するための説明図である。

【図19】各実施例に係る遊技機の特図1大当り抽選（第1の大当り抽選）で使用するデータテーブルを説明するための説明図である。

【図20】各実施例に係る遊技機の特図2大当り抽選（第2の大当り抽選）で使用するデータテーブルを説明するための説明図である。

【図21】（a）は「第1大当り遊技U（変則タイプ）」における第2大入賞口の開閉バ

50

ターンを説明するための説明図であり、(b)は「第2大当り遊技U(変則タイプ)」における第2大入賞口の開閉パターンを説明するための説明図である。

【図22】(a)は「第2大当り遊技U(基本タイプ)」における第2大入賞口の開閉パターンを説明するための説明図であり、(b)は「第1大当り遊技D(基本タイプ)」における第1大入賞口の開閉パターンを説明するための説明図である。

【図23】(a)は「第1大当り遊技D(変則タイプ)」における第1大入賞口の開閉パターンを説明するための説明図であり、(b)は「第2大当り遊技D(基本タイプ)」における第1大入賞口の開閉パターンを説明するための説明図である。

【図24】(a)及び(b)は疑似図柄の内容を説明するための説明図である。

【図25】(a)～(c)は本発明の各実施例に係る遊技機によって実行される図柄変動演出を説明するための説明図である。

10

【図26】(a)～(c)は本発明の各実施例に係る遊技機によって実行される図柄変動演出を説明するための説明図である。

【図27】称号名称リストの内容を示す説明図である。

【図28】称号名称リストの内容を示す説明図である。

【図29】称号名称リストの内容を示す説明図である。

【図30】称号名称リストの内容を示す説明図である。

【図31】大当り演出等を説明するための説明図である。

【図32】大当り演出等を説明するための説明図である。

【図33】空中バトル等を説明するための説明図である。

20

【図34】空中バトル等を説明するための説明図である。

【図35】空中バトル等を説明するための説明図である。

【図36】海中バトル等を説明するための説明図である。

【図37】海中バトル等を説明するための説明図である。

【図38】海中バトル等を説明するための説明図である。

【図39】陸上バトル等を説明するための説明図である。

【図40】陸上バトル等を説明するための説明図である。

【図41】(a)及び(b)は陸上バトル等を説明するための説明図である。

【図42】(a)は海中バトル等を説明するための説明図であり、(b)は空中バトル等を説明するための説明図である。

30

【図43】図柄変動演出及び大当り演出を説明するための説明図である。

【図44】図柄変動演出及び大当り演出を説明するための説明図である。

【図45】図柄変動演出及び大当り演出を説明するための説明図である。

【図46】図柄変動演出及び大当り演出等を説明するための説明図である。

【図47】図柄変動演出及び大当り演出等を説明するための説明図である。

【図48】図柄変動演出及び大当り演出等を説明するための説明図である。

【図49】図柄変動演出及び大当り演出等を説明するための説明図である。

【図50】図柄変動演出及び大当り演出等を説明するための説明図である。

【図51】図柄変動演出及び大当り演出等を説明するための説明図である。

【図52】(a)及び(b)は各実施例に係る遊技機において主制御部からコマンドが出力される様子を概念的に示した説明図である。

40

【図53】各実施例に係る遊技機の遊技制御処理を示すフロー図である。

【図54】各実施例に係る遊技機の普通電動役物遊技処理を示すフロー図である。

【図55】各実施例に係る遊技機の特別図柄遊技処理を示すフロー図である。

【図56】各実施例に係る遊技機の特別図柄遊技処理を示すフロー図である。

【図57】各実施例に係る遊技機の特別図柄遊技処理を示すフロー図である。

【図58】各実施例に係る遊技機の当否判定処理を示すフロー図である。

【図59】各実施例に係る遊技機の図柄変動開始処理を示すフロー図である。

【図60】各実施例に係る遊技機の大当り遊技処理を示すフロー図である。

【図61】各実施例に係る遊技機の大当り遊技終了時処理を示すフロー図である。

50

【図 6 2】大当り遊技関連コマンド出力処理を示すフロー図である。
【図 6 3】各実施例に係る遊技機の演出制御処理を説明するためのフロー図である。
【図 6 4】各実施例に係る遊技機の図柄変動演出処理を示すフロー図である。
【図 6 5】各実施例の大当り演出処理を示すフロー図である。
【図 6 6】各実施例の通常ラウンドラウンド実行処理を示すフロー図である。
【図 6 7】各実施例（実施例 3 を除く）の特別ラウンド演出実行処理を示すフロー図である。
【図 6 8】各実施例の連チャンモード関連処理を示すフロー図である。
【図 6 9】実施例 2 に係る電子制御装置を示すブロック図である。
【図 7 0】実施例 2 に係る大当り演出の特徴を示す説明図である。
【図 7 1】演出ボタンの操作方法の報知を説明するための説明図である。
【図 7 2】変形例 1 に係るデモ演出処理を示すフロー図である。
【図 7 3】実施例 3 の特別ラウンド演出実行処理を示すフロー図である。
【図 7 4】変形例 2 を説明するための説明図である。
【図 7 5】（ a ）は変形例 3 を説明するための説明図であり、（ b ）は変形例 4 を説明図である。

10

【発明を実施するための形態】

【 0 0 4 1 】

以下、発明を実施するための最良の形態を示す実施例について図面に基づいて説明する。以下に示す各実施例では、各請求項に係る発明を、「セブン機」と称する遊技機（パチンコ機）1 に適用した各具体例について説明する。

20

【実施例 1】

【 0 0 4 2 】

（ 1 ）機械的な構造

a . 遊技機の全体構造

先ず、この遊技機 1 の全体構造について、図 1 ～ 図 3 等を参照して説明する。この遊技機 1 は、図 1 及び図 2 に示すように、外枠 2 と、この外枠 2 に装着された遊技機本体 H（機体）と、を備えている。また、外枠 2 は、図 2 に示すように、パチンコホールの島設備に設けられた設置部位に固定されると共に遊技機本体 H を支持するためのものである。この外枠 2 は、略矩形形状の枠状体によって構成される外枠本体 2 1 と、外枠本体 2 1 の前面下部を覆う前板部 2 2 とを備えている。

30

【 0 0 4 3 】

遊技機本体 H は、外枠 2 の左端側上下のヒンジ H 1、H 2（図 1 及び図 2 を参照）を用いて、外枠 2 の左端側に回動自在に組み付けられている。この遊技機本体 H は、遊技機 1 のうちで外枠 2 を除く部分であって、図 2 に示すように、本体枠 3 と、前面枠 4 と、前面枠 4 に一体化された皿部材（上皿部材 5 及び下皿部材 6）5 A と、遊技盤 1 0（図 4 を参照）と、裏機構盤 1 0 2（図 1 5 を参照）等を主要部としている。また、本体枠 3 は、図 3 に示すように、外枠 2 に嵌めこまれ、外枠 2 に対して開閉可能に軸支されている。尚、図 1 に示すように、本体枠 3 の右端側には、施錠装置 7 が装着されている。また、図 2 においては、外枠 2、本体枠 3 と、前面枠 4 と、皿部材 5 A（上皿部材 5、下皿部材 6）を図示し、遊技盤 1 0 と、裏機構盤 1 0 2 の図示を省略している。

40

【 0 0 4 4 】

本体枠 3 は、全体がプラスチック製であり、図 3 に示すように、枠状体によって構成されている。この本体枠 3 は、上半部に窓部 3 M を備える枠本体部 3 b と、枠本体部 3 b の裏面部から略矩形枠状に突出する突出部 3 c とを備える。そして、本体枠 3 は、この突出部 3 c を用いて遊技盤 1 0 を保持するための保持部を構成している。つまり、突出部 3 c の突端面であって、窓部 3 M の左方側の上下と、窓部 3 M の右方側の上下には保持具 3 f が回動可能な状態で装着され、保持具 3 f の突端部を遊技盤 1 0 の後面部に当接させることで遊技盤 1 0 が本体枠 3 により保持されている。

【 0 0 4 5 】

50

本体枠 3 が遊技盤 10 を保持したとき、「遊技盤 10 の前面部 10 a に構成される遊技領域 11」を、窓部 3 M によって本体枠 3 の前方から視認することができる。また、遊技盤 10 の背面部には、裏機構盤 102 (図 15 参照) が装着され、この背面部を覆う状態とされている。なお、遊技球を上皿部材 5 に払い出すための遊技球払出装 109 が、裏機構盤 102 に配設されている (図 15 を参照)。

【0046】

前面枠 4 は、図 2 に示すように、本体枠 3 の前面側に配置され、本体枠 3 の左端に開閉可能に支持されている。この前面枠 4 はその中央部に視認窓 41a を備えている。この視認窓 41a は前面枠 4 の前後に貫通する状態に設けられ、遊技盤 10 の盤面に形成された遊技領域 11 (正面視で略円形の遊技領域 11) を前方から視認可能な形状に開設 (略吊り鐘形状に開設) され、前面枠 4 を閉じたときにその背後に位置する遊技領域 11 が、この視認窓 41a によって前方から視認可能とされる。

10

【0047】

前面枠 4 は、図 1 に示すように、枠本体 41 と、この枠本体 41 に装着されるガラス板 43 (図 3 を参照) と、ガラス板 43 を枠本体 41 に保持させるための保持具 (図示を省略) と、を備えている。また、本遊技機 1 では、図 2 に示すように、「上皿部材 5 及び下皿部材 6 を一体化した皿部材 5A」が、前面枠 4 に一体化され、本体枠 3 に対して前面枠 4 と一体で開閉可能とされている。但し、本実施例と異なり、皿部材 5A を、本体枠 3 における前面枠 4 の装着部位よりも下方に装着し、前面枠 4 とは別に開閉可能としてもよい。また、上皿部材 5 及び下皿部材 6 を別体に設け、本体枠 3 における前面枠 4 の装着部位よりも下方に配置し、上方に配置される上皿部材 5 を前面枠 4 とは別に開閉可能とし、下方に配置される下皿部材 6 を開閉不可能としてもよい。

20

【0048】

図 1 及び図 2 に示すように、前面枠 4 の前面部の上方側の左右には、スピーカ SP1、SP2 (図 17 参照) が装着され、前板部 22 の左右両端にも、スピーカ SP3、SP4 (図 17 参照) が内蔵されている。そして、本遊技機 1 においては、これらのスピーカ SP1 ~ SP4 を用いて、遊技状態に応じた効果音や、その他の音 (音声) を発生させる。

【0049】

図 2 に示すように、前面枠 4 の前面部において、上皿部材 5 の配置位を構成する箇所には、遊技機 1 から排出される遊技球を受け入れるための受入口 5b を備えている。更に、上皿部材 5 の裏側には、球貸表示基板 410 (図 16 参照) 及び演出ボタン基板 228 (図 17 参照) が設けられ、上皿部材 5 の上面部には「演出ボタン SW」が配置されている (図 2 を参照)。

30

【0050】

この演出ボタン SW は、演出操作手段の具体例を構成するとともに、図 2 及び図 3 に示すように、中央に位置する中ボタン BC と、右側に位置する右ボタン BR と、左側に位置する左ボタン BL とを備える。そして、演出ボタン SW に対する通常操作態様に従う操作 (以下、「通常操作」という。) は、中ボタン BC のみを押圧 (長押しでなくてもよい。) して行われ、この操作が予め定めた操作期間 (ボタン操作が有効化される期間) に行われると、演出表示装置 27 で現在行われている演出に変化を生ずる。一方、演出ボタン SW に対する特別操作態様 (つまり、特定操作態様) に従う操作 (以下、「特別操作」という。) は、中ボタン BC と、右ボタン BR と、左ボタン BL とを同時に長押し (約 3 秒押圧) して行われ、この操作が所定期間 (特別操作態様に従う操作が有効とされる時期) に行われると、連チャン情報記憶手段 (後述する。) が記憶している連チャン情報を保持することが行われる。

40

【0051】

図 2 に示すように、皿部材 5A において上皿部材 5 の下方の部位が、下皿部材 6 を構成している。この下皿部材 6 の略中央には、その略容器形状とされる内部に上皿部材 5 から排出される遊技球を受け入れるための受入口 6a を備えている。また、下皿部材 6 の右端側には発射ハンドル 9 が設けられている。そして、本体枠 3 の前面部裏側 (本体枠 3 の内

50

部)であって、遊技盤10よりも下方の左端側に位置する部位には、発射装置ユニット(図示を省略)が配設されており、この発射装置ユニットに、下皿部材6の右端に位置する発射ハンドル9が接続されている。ここで、発射装置ユニットは、球送り装置(図示を省略)から送り出される遊技球を略鉛直上方に発射して、遊技領域11に到達させるためのものである。また、発射ハンドル9には、遊技者が触れていることを検出するタッチスイッチ(タッチセンサ)9aが装着されており、その近傍には、遊技球の発射を一時的に停止するための発射停止スイッチ9bが装着されている。

【0052】

b. 遊技盤10の構成

次に、遊技盤10の構成について図4等を用いて説明する。この遊技盤10は正面視で略矩形状の合板を用いて構成される遊技盤本体10Aと、この遊技盤本体10Aに装着される各種の盤部品(外側レール12、内側レール13、メイン役物装置20、下部ユニット80等)とを備える。尚、この遊技盤本体10Aの前面部には、セル画が印刷されたシート状物が貼着されているが図示を省略する。

【0053】

遊技盤本体10Aは、正面視で略円形とされる領域形成部10Bと、領域形成部10Bの周囲に位置する領域外部10Cとを備える。また、遊技盤本体10Aの前面部には、ともに帯状の金属板を用いて構成される外側レール12と、内側レール13とが配設されている。そして、領域形成部10Bの前面部は、この外側レール12及び内側レール13が形成する略円形の周壁によって略包囲されつつ、遊技領域11を構成している。

【0054】

この領域形成部10B(つまり、遊技盤10において遊技領域11内に位置する部位)には、メイン役物装置20(所謂、センター役物)と、普通図柄作動ゲート(普通図柄作動口)16と、第1の始動入賞装置17aと、第2の始動入賞装置17bと、下部ユニット80と、多数の障害釘18と、風車19等が配設されている。

【0055】

メイン役物装置20は、取付部材(化粧板)21と、演出表示装置27とを備える。このうち、取付部材21は、領域形成部10Bの前面部に装着される板状体によって構成され、図4に示すように、遊技領域11の中央及び上方右側部分を占めている。この取付部材(化粧板)21には、窓部形成孔21dが設けられ、この窓部形成孔21dによって、遊技領域11の中央に位置する演出表示装置27の表示内容を遊技者側から視認可能とする為の表示窓21eを構成している。尚、この表示窓21eは正面視で略矩形状とされている。

【0056】

また、図4に示すように、取付部材21の下縁部には、ステージ部21pが前方に突出する状態に装着され、取付部材21の周縁部のうちのその他の部位には、装飾部材21Aが前方に突出する状態に装着されている。この装飾部材21Aは、取付部材21の上縁部から突出する底部21Hと、取付部材21の左側縁部から突出する左側装飾部21Lと、取付部材21の右側縁部から突出する右装飾部21Rとを備えている。また、左側装飾部21Lの下端側には、ワープ部材21Tが一体化されている。

【0057】

このワープ部材21Tは、略筒形状とされつつ軸心を右下り傾斜とする部材であり、内部に遊技球の通路(所謂「ワープ通路」)21wを形成している。つまり、左側装飾部21Lの左側面部(ワープ部材21T)の上端部において、このワープ通路21wの進入口(ワープ部材21Tの一方の開口部)が、左斜め上方に向かって開口し、ワープ通路21wの出口(ワープ部材21Tの他方の開口部)が、ステージ部21p上(メイン役物装置20の内部)に向かって開口している。すなわち、ワープ通路21wは、遊技領域11を流下する遊技球を上端の進入口で受け入れた後、ステージ部21p上(メイン役物装置20の内部)に進入させる。また、ステージ部21pは、その上面部によって遊技球の転動面を構成する。この転動面は、左右の端部から中央部に向かって下る傾斜面として構成さ

10

20

30

40

50

れているが、転動面の中央部では上方に向かって僅かに隆起する隆起部とされている。

【0058】

本遊技機1においては、遊技領域11を流下し、ワープ通路21wを通じて転動面の左端部に到達した遊技球は、転動面上を右方向に転動し、更に、左方向に転動する。そして、遊技球の勢いが衰えたところで、この遊技球はメイン役物装置20外に排出されるが、転動面の中央部から排出される遊技球の多くは、後述する「第1の始動入賞装置17a」に一定の確率で入賞する。尚、本実施例では、ステージ部21p上を転動しなければ、第1の始動入賞装置17aに入賞することができないが(図4を参照)、メイン役物装置20に進入せずに(ステージ部21p上を転動しなくても)第1の始動入賞装置17aに入賞可能な構成を採用することもできる。

10

【0059】

演出表示装置27は、液晶表示装置によって構成されるものである。この演出表示装置27においては、右下表示装置60における特別図柄の変動表示及び停止表示に連動する演出表示(図柄変動演出)を実行する。尚、本実施例では、主制御基板200に搭載されたCPU201(後述する。)が「図柄変動遊技実行手段」の具体例を構成する。そして、このCPU201が、特別図柄表示手段の具体例を構成する右下表示装置60(第1の特別図柄表示部62a、第2の特別図柄表示部62b)を用いて図柄変動遊技(本図柄(特別図柄)の変動表示と確定表示によって、当否判定の結果を表示する遊技)を行う。また、本実施例では、サブ制御基板220に搭載されたCPU220a(後述する。)が「図柄変動演出実行手段」及び「大当たり演出実行手段」の具体例を構成する。そして、このCPU220aが、演出手段の具体例を構成する演出表示装置27を用いて、視覚的な演出要素(疑似図柄、背景図柄、キャラクタ図柄、実写映像)を表示しつつ図柄変動演出や大当たり演出を行う。

20

【0060】

演出表示装置27の表示画面27aは、その全体、若しくは、一部を用いて種々の図柄を表示可能である。この表示画面27aでは、図5(a)に示すように、3つの疑似図柄表示部27b~27dにおいて疑似図柄(演出要素の一具体例)を表示しつつ、その背景において疑似図柄とは別の種々の演出要素を表示することによって、図柄変動遊技の進行(本図柄の変動表示および停止表示)に伴う図柄変動演出を行う。また、疑似図柄表示部27b~27dは、表示画面27aの所定の部位(略中央や隅部等)において横方向に3つ並んで配置される。このように出現する各疑似図柄表示部27b~27dにおいて「疑似図柄」を用いた変動表示と停止表示がなされる。

30

【0061】

また、表示画面27aに疑似図柄表示部27b~27dを表示したり、大当たり遊技時の演出表示(大当たり演出)を表示する際には、この表示画面27aに、種々の演出要素が表示される。つまり、上述の疑似図柄を表示したり、背景を示す図柄(以下、背景図柄という。)Z1を表示したり、キャラクタを示す図柄(以下、キャラクタ図柄という。)Z2を表示したり、実写映像(図示を省略)を表示したりすることがある。

【0062】

また、この表示画面27aで、図5(b)に示すように、称号名称の表示(コメント表示)Z3を行ったり、図5(a)及び(b)に示すように、状態表示(例えば、連チャン回数表示やラウンド表示)Z4を行ったりすることがある。ここで、これらの演出要素(「疑似図柄」、「背景図柄」、「キャラクタ図柄」、「実写映像」、「称号名称の表示」、「状態表示」等)は、演出表示装置27の表示画面27aに表示される「演出図柄」の一具体例を示すものであり、これらの演出要素によって「図柄変動遊技の進行に伴う図柄変動演出」や「大当たり遊技の進行に伴う大当たり演出」が実現される。

40

【0063】

下部ユニット80は、図4に示すように、遊技盤本体10Aの下部に取り付けられている。この下部ユニット80は、図6及び図7に示すように、収納部材81と、装飾板85と、球通路部材86A、86Bと、左下表示装置50(図4を参照)と、右下表示装置6

50

0 (図4を参照)と、第1大入賞口ユニット31と、第1の始動入賞装置17aと、ベース部材82と、前方開閉扉ユニット90と、後方開閉扉ユニット95と、を備える。

【0064】

収納部材81は、遊技盤本体10Aに形成される取付孔(図示を省略)に挿入されて、遊技盤本体10Aの前面部の背後に配設されるとともに、前方開閉扉ユニット90および後方開閉扉ユニット95の開閉扉95A、95Aを構成する装置や、球通路部材86A、86B等を収納している。また、この収納部材81は、図6に示すように、前方に開口する略箱形状に構成され、その収納部材81内の上方側略中央に位置する部位に、第1大入賞口ユニット31が設置されている。更に、第1大入賞口ユニット31の左右には、球通路部材86A、86B(図7を参照)が設置されている。

10

【0065】

ベース部材82は、図6及び図7に示すように、収納部材81の前面部側に配置されるもので、前方側の部分を遊技盤本体10Aの前面部の前方に突出させた状態で配置される。このベース部材82は、その上下方向中間部に領域形成板82gを備える(図8を参照)。この領域形成板82gは、左右に長尺な略板状体で構成されるとともに、受取案内部82bと排出案内部82cとを前後に突出させている。そして、領域形成板82gは、その前面部が遊技盤本体10Aの前面部と略面一な状態に配置されるとともに、受取案内部82bが遊技盤本体10Aの前面部の前方に突出する状態に配置され、排出案内部82cが遊技盤本体10Aの前面部よりも後退する状態に配置されている。

【0066】

20

図8に示すように、ベース部材82の下縁部は略円弧状に構成され、内側レール13と略同一の曲率半径を有している。そして、その前面部を遊技盤本体10Aの前面部(遊技盤10の盤面、つまり、遊技領域11)と略面一な状態としつつ、略円弧状の下縁部を、内側レール13の下端側の部位(最下部を含む略円弧状となる部位)の内側に沿わせた状態で配置される。また、図6及び図7に示すように、ベース部材82の右端部には、右下表示装置60と装飾部材(図示を省略)が装着される右装着部82zが設けられ、ベース部材82の左端部には、左下表示装置50と装飾部材(図示を省略)が装着される左装着部82yが設けられている。なお、左下表示装置50及び右下表示装置60の詳細については後述する。

【0067】

30

領域形成板82gは、図8に示すように、左右に長尺な略板状体で構成されている。そして、「遊技領域11を流下した遊技球を流入させる遊技球流入領域」を遊技領域11の最下部の左右両端に亘って形成する部材である。換言すると、本遊技機1では、遊技盤10の盤面を流下する遊技球が到達する最下部(つまり、遊技領域11の最下部)が、内側レール13の最下部ではなく、内側レール13よりも上方において水平に配置される帯状の部分(領域形成板82gによって構成される部分)とされる。すなわち、内側レール13の最下部を含む略円弧状となる部位に対して、弦を構成する状態で、遊技領域11の最下部を構成している。

【0068】

領域形成板82gには、図8に示すように、横方向に向かって計11個の貫通孔が設けられ、各貫通孔が遊技球受入口A1~A11を構成している。また、領域形成板82gの中央部からは、上方に向かって取付部82hが延出されており、この取付部82hには、後述する第1の始動入賞装置17aが取り付けられている。そして、遊技球受入口A1~A11は、領域形成板82gの前後を貫通する状態に設けられており、何れも、遊技球を受入(通過)可能な大きさとなっている。また、領域形成板82gの中央部は、領域形成板82gの他の部位に比べて高くされ(取付部82hを除いても高くされ)、中央に位置する遊技球受入口A6の高さは、他の遊技球受入口A1~A5、A7~A11に比べて高くされている。

40

【0069】

図8に示すように、ベース部材82の中央に位置する遊技球受入口A6の開口形状(正

50

面視)は略山型とされ、大当り遊技中に開放状態(遊技球受入可能状態)に変化する第1大入賞口31aを構成している。また、第1大入賞口31a以外の遊技球受入口A1~A11の開口形状は、略円形若しくは略長円型とされている。つまり、第1大入賞口31aの左隣に位置する遊技球受入口A5及び右隣に位置する遊技球受入口A7は、遊技領域11内の何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球を、遊技領域11外に排出するためのアウト口32a、32bを構成する。また、アウト口32aの左隣に配置される遊技球受入口A4と、アウト口32bの右隣に配置される遊技球受入口A8は、一般入賞口41、43を構成する。この「一般入賞口」は、「大当り遊技中に開放状態となる第1大入賞口31a」及び「大当り遊技を実行するか否かの判定の実行契機に関与する始動入賞口」以外の入賞口、つまり、遊技機1の遊技状態に関わらず、単に、賞球払出の実行契機に関与する入賞口である。なお、本遊技機1において、始動入賞口は、第1の始動入賞装置17aによって構成される入賞口と、第2の始動入賞装置17bによって構成される入賞口となっている。

10

【0070】

一般入賞口41の左隣に位置する遊技球受入口A3と、一般入賞口43の右隣に位置する遊技球受入口A9は、アウト口33a、33bを構成する。また、アウト口33aの左隣に位置する遊技球受入口A2と、アウト口33bの右隣に位置する遊技球受入口A10は、一般入賞口40、44を構成し、一般入賞口40の左隣に位置する遊技球受入口A1と、一般入賞口43の右隣に位置する遊技球受入口A11は、横長の長円型の開口形状を備え、アウト口34a、34bを構成する。

20

【0071】

図9に示すように、受取案内82bは、遊技領域11を流下した遊技球を進入させるための入口(遊技球を進入させる開口部)を上方に開口させたポケット部82k、82mを、遊技球受入口A1~A11と同数だけ並設した構成を備える。また、図7に示すように、排出案内82cは、受取案内82bに流下した遊技球を、何れかの球通路部材86A、86Bに受け渡すための部材である。そして、排出案内82cは、第1大入賞口31aの後方を除く位置に、上方に開口する樋形状部82p(図7を参照)を並設した構成を備える。また、ポケット部82k、82m及び樋形状部82pの底部は、何れも、後方に向かって下り傾斜を有している。そして、受取案内82bに流下した遊技球は、何れかの遊技球受入口A1~A11を通じて排出案内82cに案内(誘導)され、何れかの球通路部材86A、86Bを通過した後、遊技領域11外に配置される。

30

【0072】

ここで、第1大入賞口31aの前方には、略コの字状の断面を備えるポケット部82kが設けられている。このポケット部82kは、第1大入賞口31aを通過して、領域形成板82gの後方に至る状態に設けられている。また、ポケット部82kの底部は、その中央部に向かって下り傾斜を有しているとともに、後方に向かって下り傾斜とされている。また、下部ユニット80において、ポケット部82kの背後の位置には、図9に示すように、1球の遊技球1が通過可能な通路821kが、後方に向かって下り傾斜状に設けられており、この通路821kの後端部の後方に、前述の大入賞口入賞検出スイッチ31sが配置されている。このため、ポケット部82kに落下した遊技球は、ポケット部82kの底部略中央部に移行しつつ後方に転動した後、通路821kを通過して、前述の大入賞口入賞検出スイッチ31s(図16参照)によって検出される。

40

【0073】

ポケット部82mは、図9に示すように、「第1大入賞口31aを構成する遊技球受入口A6」以外の遊技球受入口(A1~A5、A7~A11)の前方(正面側)には、略Uの字状の断面を備えるが各々設けられている。これらのポケット部82mの底部の後端縁は、対応する遊技球受入口(A1~A5、A7~A11のうちの何れか)の下端縁と同一高さに揃えられる。また、これらのポケット部82mの内部空間は、対応する遊技球受入口(A1~A5、A7~A11のうちの何れか)と連通している。このため、遊技球が、これらのポケット部82mのうちの何れかに落下すると、その底部の下り傾斜を利用し、

50

対応する遊技球受入口（A 1 ～ A 5、A 7 ～ A 1 1 のうちの何れか）の方向に転動した後、当該遊技球受入口（A 1 ～ A 5、A 7 ～ A 1 1 のうちの何れか）を通過して、領域形成板 8 2 g の後方に到達する。

【 0 0 7 4 】

これらのポケット部 8 2 m の底部のうちで、前端縁側に位置する部位からは、ポケット部 8 2 m に落下した遊技球を、後方に誘導し易くなるための突起 8 2 n が立ち上げられている（図 9 を参照）。この突起 8 2 n は、「側面視で略直角三角形形状のリブ」によって構成されるとともに、斜辺（上端面）を後方に向かう下り傾斜に配置しつつ、斜辺（上端面）の後端をポケット部 8 2 m の底部に一体化させている。また、ポケット部 8 2 m の高さは遊技球の直径（約 1 1 m m）を超えるものとされており、左右に隣合うポケット部 8 2 m が、互いの側壁を隣接配置しつつ区画されているため、何れのポケット部 8 2 m に落下した遊技球が、他のポケット部 8 2 m に移動することはない。

10

【 0 0 7 5 】

図 9 及び図 1 0 に示すように、第 1 大入賞口 3 1 a の左右に位置するアウト口 3 2 a、3 2 b の前方に位置するポケット部 8 2 m においては、第 1 大入賞口 3 1 a との境界に、第 1 大入賞口 3 1 a の側からポケット部 8 2 m の側の下る傾斜面 8 2 r が設けられている。この傾斜面 8 2 r の高さは、遊技球の直径よりも低くされている（第 1 大入賞口 3 1 a との境界となる傾斜面 8 2 r が低くされている。）。そして、第 1 大入賞口 3 1 a が閉鎖状態であるときに（図 1 0 参照）、後述のシャッター部材 3 1 e の上面を転動した遊技球を、ポケット部 8 2 k の側方に位置するポケット部 8 2 m の方向に誘導し易くしている。

20

【 0 0 7 6 】

「第 1 大入賞口 3 1 a を構成する遊技球受入口 A 6」以外の遊技球受入口（A 1 ～ A 5、A 7 ～ A 1 1）のうちの何れかに受け入れられ、排出案内部 8 2 c を通過した遊技球は、対応する球通路部材 8 6 A、8 6 B を通過した後、下部ユニット 8 0 外（機外）に排出される（図 7 及び図 8 を参照）。なお、一般入賞口 4 0、4 1、4 3、4 4 を通過した遊技球が進入する球通路部材 8 6 A、8 6 B には、一般入賞検出スイッチ 4 0 s、4 1 s、4 3 s、4 4 s が配置されており、それらスイッチによって、いずれかの一般入賞口 4 0、4 1、4 3、4 4 に遊技球が入賞したことが検出される。

【 0 0 7 7 】

図 9 に示すように、領域形成板 8 2 g の後面（背面）うちで、第 1 大入賞口 3 1 a の周縁に位置する部位からは、連結壁 8 2 o が後方に向かって突出している。この連結壁 8 2 o は、「山型から、その底部を排除した形状（屋根型の形状）」を備え、領域形成板 8 2 g の後方において、第 1 大入賞口 3 1 a の底部を除く略全域を包囲している。そして、図 9 に示すように、前後に略連続する屋根型のカバー（後述するシャッター部材 3 1 e を隠蔽するカバー）を構成する。

30

【 0 0 7 8 】

左装着部 8 2 y に装着された左下表示装置 5 0 は、図 4 に示すように、遊技領域 1 1 の周縁部寄りであって、メイン役物装置 2 0 の左斜め下方の部位に配設されている。この左下表示装置 5 0 は、図 1 1（a）に示すように、左装着部 8 2 y の前面部に配設される取付板 5 1 と、取付板 5 1 の前面部に装着される装飾部材（図示を省略）とを備える。また、この取付板 5 1 には、普通図柄保留表示部 5 2 と、第 1 特別図柄保留表示部 5 5、第 2 特別図柄保留表示部 5 6 とが設けられている。

40

【 0 0 7 9 】

普通図柄保留表示部 5 2 は、2 個の L E D を用いて構成され、所謂「普通図柄に関する保留数」を、4 個を上限として表示するものである。つまり、「普通図柄作動ゲート（普通図柄作動口）1 6 を通過したが、未だ、未消化の遊技球の数（即ち、保留数）」を、4 個上限数として表示すると共に、未消化の遊技球（保留）が消化される毎に、「未消化の遊技球の数（即ち、保留数）」を、順次、デクリメントして表示するものである。ここで、普通図柄に関する「未消化の遊技球（つまり、保留球）」とは、普通図柄作動ゲート 1 6 を通過したが、後述する普通図柄表示部 6 3 において、当該通過に伴う当否抽選の結果

50

の表示と、これに先行する変動表示（本実施例では、ＬＥＤを用いて点滅表示）とがなされていない遊技球を指す。

【００８０】

第１特別図柄保留表示部５５及び第２特別図柄保留表示部５６も、２個のＬＥＤを用いて構成され、所謂「特別図柄に関する保留数」を、４個を上限として表示するものである。つまり、第１特別図柄保留表示部５５は、「第１の始動入賞装置１７ａ（後述する。）に入賞したが、未だ、未消化の遊技球の数（即ち、保留数）」を、４個上限数として表示すると共に、未消化の遊技球（保留）が消化される毎に、「未消化の遊技球の数（即ち、保留数）」を、順次、デクリメントして表示するものである。また、第２特別図柄保留表示部５６は、「第２の始動入賞装置１７ｂ（後述する。）に入賞したが、未だ、未消化の遊技球の数（即ち、保留数）」を、４個上限数として表示すると共に、未消化の遊技球（保留）が消化される毎に、「未消化の遊技球の数（即ち、保留数）」を、順次、デクリメントして表示するものである。ここで、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）に関する「未消化の遊技球（つまり、保留）」とは、始動入賞装置１７に入賞したが、後述する特別図柄表示部（６２ａ若しくは６２ｂ）において、当該通過に伴う当否抽選（当否判定）の結果の表示と、これに先行する変動表示とがなされていない遊技球を指す。

10

【００８１】

普通図柄保留表示部５２と、第１特別図柄保留表示部５５及び第２特別図柄保留表示部５６においては、同様な態様で、保留数の表示を行う。つまり、（ａ）２個のＬＥＤを消灯させて「保留数」が「ゼロ」であることを、（ｂ）１個のＬＥＤを点灯させ、１個のＬＥＤを消灯させて「保留数」が「１」であることを、（ｃ）２個のＬＥＤを点灯させて「保留数」が「２」であることを、（ｄ）１個のＬＥＤを点滅させ、１個ＬＥＤを点灯させて「保留数」が「３」であることを、（ｅ）２個のＬＥＤを点滅させて「保留数」が「４」であることを各々示す。

20

【００８２】

また、右装着部８２ｚに装着された右下表示装置６０は、図４に示すように、遊技領域１１の周縁部寄りであって、メイン役物装置２０の右斜め下方の部位に配設されている。この右下表示装置６０は、図１１（ｃ）に示すように、右装着部８２ｚの前面部に配設される取付板６１と、取付板６１の前面部に装着される装飾部材（図示を省略）とを備える。そして、この取付板６１には、第１の特別図柄表示部６２ａと、第２の特別図柄表示部６２ｂと、普通図柄表示部６３とが設けられている。

30

【００８３】

第１の特別図柄表示部６２ａ、第２の特別図柄表示部６２ｂ及び普通図柄表示部６３は、何れも「７セグメント表示体」を用いて構成されている。このうち、第１の特別図柄表示部６２ａでは、第１の始動入賞装置１７ａに遊技球が入賞したことに起因して実行される当否判定（第１の大当たり抽選）の結果を示す第１の特別図柄が、変動表示を経て停止表示する。また、第２の特別図柄表示部６２ｂでは、第２の始動入賞装置１７ｂに遊技球が入賞したことに起因して実行される当否判定（第２の大当たり抽選）の結果が変動表示を経て停止表示する。但し、第１の特別図柄表示部６２ａ及び第２の特別図柄表示部６２ｂのうちの少なくとも一方において、大当たり抽選の結果とともに小当たり抽選の結果を示す特別図柄が、変動表示を経て停止表示してもよい。尚、第１の特別図柄表示部６２ａ及び第２の特別図柄表示部６２ｂの表示結果の内容については後述する。また、第１の特別図柄表示部６２ａ及び第２の特別図柄表示部６２ｂにおいて表示される遊技の結果（当否判定の結果）と、演出表示装置２７において表示される遊技の結果（当否判定の結果）は一致するものとされる。

40

【００８４】

普通図柄表示部６３は、普通図柄作動ゲート（普通図柄作動口）１６を遊技球が通過することに起因して図柄変動開始条件が成立すると、普通図柄の変動表示を開始する。この普通図柄の変動表示は、普通図柄表示部６３において「０」～「９」までの算用数字をこの順で表示した後、再び、「０」～「９」までの算用数字をこの順で表示することを繰り返す。

50

返す「循環表示」によって構成される。そして、これらの変動表示の実行時間が経過すると、普通図柄の停止図柄が一定時間表示される。このとき、停止図柄が「奇数数字」である場合、その停止図柄は「当り図柄」となり、停止図柄が「偶数数字」である場合、その停止図柄は「外れ図柄」となる。この普通電動役物 17d を開放状態とすべきか否かの抽選を行う抽選手段は、後述する主制御部 200A によって構成される。

【0085】

装飾板 85 は、図 6 に示すように、横方向に長尺な板状体を用いて構成され、受取案内部 82b (図 7 参照) の前方 (正面側) に配置されている。この装飾板 85 は、着色された半透明な板の前面及び後面にエンボス加工を施した構成を備えるとともに、前面に模様が付されている。この装飾板 85 は、図 6 に示すように、全ての遊技球受入口 A1 ~ A11 の手前側 (正面側) において、後面を受取案内部 82b の前端部に当接する状態で配置されている。この装飾板 85 は、第 1 大入賞口 31a を構成する遊技球受入口 A6 の上部を除く部位 (遊技球受入口 A6 の下端から上端に向かって 1/3 ~ 2/3 の部分) を覆うとともに、他の「遊技球受入口 (A1 ~ A5、A7 ~ A11)」の全体を覆っている。このため、装飾板 85 が、第 1 大入賞口 31a の左右両側のアウト口 32a、32b の全部を覆い且つ第 1 大入賞口 31a の上部を除く部位を覆う状態となっている。そして、装飾板 85 は、透視度を低下させる処理が施された半透明板な板であるため、遊技者がその後方の状態を識別することが困難である。このため、装飾板 85 の前方 (正面側) からは、第 1 大入賞口 31a と、その左右両側のアウト口 32a、32b との境界を識別することが困難となっている。

【0086】

図 9 に示すように、第 1 の始動入賞装置 17a は「固定式の始動入賞装置」の具体例を構成するものであり、領域形成板 82g の中央部から上方に延出された取付部 82h に取り付けられ、遊技領域 11 において、ステージ部 21p (転動面) の中央部の略鉛直下方の位置に配設されている (図 4 を参照)。この第 1 の始動入賞装置 17a は、遊技球受入口の大きさが不変とされる非可変式 (固定式) の始動入賞装置であり、上方に開口部 171a (つまり、第 1 の始動入賞口) を開口させたポケット形状を備えている。そして、ステージ部 21p (転動面) の中央部から落下する遊技球は、第 1 の始動入賞装置 17a の開口部 (第 1 の始動入賞口) を通じて、第 1 の始動入賞装置 17a に入賞する確率が高くされている。なお、第 1 の始動入賞装置 17a に入賞した遊技球は、始動口入賞検出スイッチ 17s (図 16 参照) によって検出される。

【0087】

第 2 の始動入賞装置 17b は、遊技球受入口の大きさが変化する可変式 (開閉式) の始動入賞装置であり、図 4 に示すように、遊技領域 11 において、メイン役物装置 20 の左側 (表示画面の左側) であって、ワープ部材 21T の上方に位置する部位に配設されている。この第 2 の始動入賞装置 17b は、図 12 (a) に示すように、左斜め上方に開口しつつ遊技領域 11 を流下する遊技球を受け入れ可能な開口部 17f (つまり、第 2 の始動入賞口) と、この開口部 17f (第 2 の始動入賞口) の開閉を行う普通電動役物 17d とを備える。

【0088】

普通電動役物 17d は、遊技盤 11 の盤面に垂直な支軸 171e によって下端側を支持された開閉部材 17e と、開閉部材 17e を作動させるための普通電動役物ソレノイド 17c (図 16 参照) とを備えている。そして、開閉部材 17e は、下方側の支軸 171e を中心に回転することで、遊技球の入賞不可能となるように開口部 17f (第 2 の始動入賞口) を閉鎖する閉鎖状態と、遊技球の入賞可能となるように開口部 17f (第 2 の始動入賞口) を開放する開放状態とに変化することができる。つまり、普通電動役物ソレノイド 17c の駆動を開始して、開閉部材 17c が反時計回り (正面視) に回転すると、第 2 の始動入賞装置 17b は閉鎖状態から開放状態に変化する。そして、普通電動役物ソレノイド 17c の駆動を停止すると、開閉部材 17c が正面視で時計回り (正面視) に回転するため、第 2 の始動入賞装置 17b は閉鎖状態に戻される。

【 0 0 8 9 】

なお、第2の始動入賞装置17bの内部には遊技球の通過を検出する始動口入賞検出スイッチ17t（図16参照）が配設されている。また、第2の始動入賞装置17bとしては、所謂「チューリップ式の始動入賞装置」を用いることもできる。つまり、普通電動役物17dを、左右に配設された一对の可動翼片と、一对の可動翼片を作動させるための普通電動役物ソレノイドとを備えるものとしてもよい。この場合、両可動翼片はそれぞれの下方側の支軸を中心に、上端側を相互に離間するように、左右に開放可能とされる。そして、両可動翼片が立設状態となる閉鎖状態にあるときに、両可動翼片の上端部間の間隔が縮小され、遊技球の入賞が困難とされる。また、普通電動役物ソレノイドを駆動して、両可動翼片を、下端側の軸心に上端側を相互に離間するように傾動させると、両可動翼片の上端部間の間隔が拡大され、開放状態とされ、遊技球の入賞が容易とされる。また、第1の始動入賞装置17a若しくは第2の始動入賞装置17bに入賞した遊技球は、遊技球受入口A1～A11で受け入れられた遊技球と同様に、下部ユニット80外に排出される。

10

【 0 0 9 0 】

本遊技機1においては、第2の始動入賞装置17bが開放状態となると、遊技領域11を流下する遊技球が第2の始動入賞装置17bに入賞する確率は、遊技領域11を流下する遊技球が第1の始動入賞装置17aに入賞する確率に比べて高くなっている。そして、遊技機1の遊技モードが開放延長モード（後述する。）となり、第2の始動入賞装置17bが開放状態となる時間が長くなると、遊技球が第2の始動入賞装置17bに入賞する確率は第1の始動入賞装置17aに入賞する確率に比べて遙かに高くなる。なお、本実施例では、開放延長モードにおける第2の始動入賞装置17bの開放時間を「5秒」としており、非開放延長モード（通常開放モード）における第2の始動入賞装置17bの開放時間を「0.2秒」としている。

20

【 0 0 9 1 】

一方、前述のように、第2の始動入賞装置17bが閉鎖状態になると、遊技球が第2の始動入賞装置17bに入賞することが不可能であるため、遊技機1の遊技モードが開放延長モードでない場合、遊技球が第2の始動入賞装置17bに入賞する確率は第1の始動入賞装置17aに入賞する確率に比べて遙かに低くなる。すなわち、遊技機1の遊技モードが開放延長モードとなると、遊技球が第1の始動入賞装置17aに入賞するケースはレアケースとなり、遊技機1の遊技モードが開放延長モードでない場合、遊技球が第2の始動入賞装置17bに入賞するケースはレアケースである。

30

【 0 0 9 2 】

ここで、「開放状態の第2の始動入賞装置17bに遊技球が入賞する確率」は、「第1の始動入賞装置17aに遊技球が入賞する確率」よりも遙かに高くされている。このため、遊技機1の遊技モードが開放延長モードにあるときには、非開放延長モード（通常開放モード）にあるときに比べて、始動入賞を生ずる確率が高くなり、右下表示装置60及び演出表示装置27において、特別図柄の図柄変動を実行する頻度（つまり、図柄変動の実行頻度）が向上する。つまり、本遊技機1においては、開放延長モードとなると、図柄変動の実行頻度が通常（非開放延長モードにあるとき）に比べて向上する遊技が行われる。

40

【 0 0 9 3 】

第1大入賞口ユニット31は、前述の第1大入賞口31aの開閉を行う装置であり、第1大入賞口31aとともに大入賞装置を構成する。この第1大入賞口ユニット31は、図7に示すように、下部ユニット80に組み込まれ、第1の始動入賞装置17aの下方に配置されている。この第1大入賞口ユニット31は、前後に進退可能な状態に配置されるシャッター部材31e（図7～図10を参照）と、このシャッター部材31eの前後動を行う大入賞口ソレノイド31c（図16を参照）を備えている。

【 0 0 9 4 】

シャッター部材31eは、第1大入賞口31aよりも一回り小さな略山型に構成される開閉本体部31pによって構成され（図9及び図10を参照）、この開閉本体部31pは、第1大入賞口31aに挿入された状態で配置されている。そして、シャッター部材31

50

eが前後に進退することで、開閉本体部31pが第1大入賞口31aの前方に突出する状態(図10を参照)と、開閉本体部31pが第1大入賞口31aの前方に突出しない状態(図9を参照)とが択一的に実現される。

【0095】

第1大入賞口ユニット31では、大入賞口ソレノイド31cを構成するソレノイドコイルへの通電を行わない場合、図10に示すように開閉本体部31pが第1大入賞口31aの前方に突出する状態となり、第1大入賞口31aは閉鎖状態となる。つまり、第1大入賞口31aが閉鎖状態となると、開閉本体部31pがポケット部82kの上方を覆い隠す。開閉本体部31pは略山型に構成されており、第1大入賞口31aの左右両側のアウト口32a、32bの前方に位置するポケット部82mにおいては、第1大入賞口31aとの境界に、第1大入賞口31aの側からポケット部82mの側の下り傾斜面82rが設けられている。この傾斜面82rと、開閉本体部31pの左右に下り傾斜となる上面(天面)とが、遊技球を転動させる下り傾斜を形成するため、第1大入賞口31aが閉鎖状態にあるときに、開閉本体部31p上に落下する遊技球は、「アウト口32a、32bの前方に位置するポケット部82m」の方向に誘導され易くなっている。

10

【0096】

一方、大入賞口ソレノイド31cを構成するソレノイドコイルへの通電を行うと、図9に示すように、開閉本体部31pが第1大入賞口31aの前方に突出しない状態(遊技領域11よりも奥側に没入した状態)となり、第1大入賞口31aは開放状態となる。つまり、第1大入賞口31aが開放状態となると、開閉本体部31pがポケット部82kの上方から退避するため、第1の始動入賞装置17aの左側部近傍若しくは右側部近傍を通過する遊技球は、ポケット部82kに落下し易くなっている。

20

【0097】

図4に示すように、遊技盤10の前面部であって、遊技領域11を構成する部位には、多数の障害釘18が各盤部品との位置バランスを考慮しつつ植設されている。そして、本遊技機1では、障害釘18の幾つかを用いて、第1大入賞口31aの周囲に、第1誘導路11S、11Tと、第2誘導路11L、11Rとが、互いに近接した状態で設けられている。つまり、図13及び図14に示すように、第1の始動入賞装置17aの左右近傍には、遊技領域11を流下する遊技球を第1大入賞口31aに誘導する第1誘導路11S、11Tが設けられ、これらの左側方及び右側方には、遊技領域11上を流下する遊技球をアウト口32a、32bに誘導する第2誘導路11L、11Rが設けられている。

30

【0098】

図4に示すように、メイン役物装置20の周縁部であって、表示画面27aの左斜め上方の部位には、第2大入賞口ユニット35とが配設されている。この第2大入賞口ユニット35は、図12(b)に示すように、第2大入賞口35aと、遊技盤11の盤面に垂直な支軸351bによって下端側を支持された開閉部材35bと、開閉部材35bを作動させるための大入賞口ソレノイド35c(図16を参照)とを備えている。開閉部材35bは、第2大入賞口35aの開閉を行うための部材であり、下方側の支軸351bを中心に回転することで、第2大入賞口35aへの遊技球の入賞が不可能となるように第2大入賞口35aを閉鎖する閉鎖状態と、第2大入賞口35aへの遊技球の入賞が可能となるように第2大入賞口35aを開放する開放状態に変化することができる。つまり、大入賞口ソレノイド35cの駆動を開始して、開閉部材35bを反時計回り(正面視)に回転させ、開閉部材35bを「左斜め上方に上がり傾斜となる傾動姿勢」に変化させると、第2大入賞口35aは開放状態に変化し、遊技球の入賞が可能となる。一方、大入賞口ソレノイド35cの駆動を停止すると、開閉部材35bが正面視で時計回り(正面視)に回転するため、第2大入賞口35aは閉鎖状態に変化し、遊技球の入賞が不可能となる。

40

【0099】

メイン役物装置20には、図12(b)に示すように、第2大入賞口35aに入賞した遊技球を通過させ、機外に排出するための通過路35tが設けられている。そして、この通過路35tの経路方向に沿った中間部には、第2大入賞口35aに入賞した遊技球を検

50

出するための大入賞口検出スイッチ35sが配設されている。なお、本実施例と異なり、第1大入賞口31a及び第2大入賞口35aのうちの少なくとも一方または両方を、アタッカータイプの開閉部材で開閉する構成としてもよい。つまり、開閉部材の下端部を回動可能に支持し、対象となる大入賞口を閉鎖する起立姿勢と、対象となる大入賞口を開放する前傾姿勢とに姿勢変更可能とすることもできる。

【0100】

図4に示すように、下部ユニット80において、装飾板85（領域形成板82g）の下方の部位が、装飾領域90Sとされている。つまり、内側レール13の下端側の部位（内側レール13の最下部を中央部とする略円弧状の部位）と、装飾板85（領域形成板82g）を弦とする部分とで囲まれる部位（装飾板85の下方であって遊技領域11の最下端に亘る部位）を装飾領域90Sとしている。そして、図6に示すように、この装飾領域90Sに、前方開閉扉ユニット90及び後方開閉扉ユニット95が配設されている。前方開閉扉ユニット90は、第1大入賞口31aの下方に前方開閉扉を開閉可能な状態で配置するためのユニット（装置）である。また、後方開閉扉ユニット95は、前方開閉扉の奥側に後方開閉扉を開閉可能な状態で配置するためのユニット（装置）である。

10

【0101】

発射ハンドル9を操作することで、遊技領域11の左側下方から略鉛直上方に発射された遊技球は、遊技領域11の左側において、外側レール12及び内側レール13に挟まれつつ円弧状に上昇する発射経路Yを通過して（図4を参照）、遊技領域11の左側上部に到達した後、遊技領域11に進入する。そして、遊技領域11に進入した遊技球には、メイン役物装置20の左側を通過するもの（以下、「左打ち球」という。）と、メイン役物装置20の右側を通過するもの（以下、「右打ち球」という。）がある。

20

【0102】

「左打ち球」のうちで第1大入賞口31aの周囲に到達するものは、第1の始動入賞装置17aの左側部近傍を通過し、「右打ち球」のうちで第1大入賞口31aの周囲に到達するものは、第1の始動入賞装置17aの右側部近傍を通過する。そして、第1誘導路11S、11Tと、第2誘導路11L、11Rとが、互いに近接した状態で設けられており、装飾板85が第1大入賞口31aの上部を除く部位を覆い、第1大入賞口31aの左右両側のアウト口32a、32bの全部を覆う状態となっている。しかも、装飾板85に透視度を低下させる処理が施され、その前方からは、第1大入賞口31aと、その左右両側のアウト口32a、32bとの境界を識別することが困難となっている。

30

【0103】

従って、第1大入賞口31aの周囲に到達する遊技球が「左打ち球」及び「右打ち球」のうちの何れであっても、遊技球が第1大入賞口31aに入賞したのか、或いは、その側方のアウト口32a、32bに受け入れられたのかを識別することが困難となっている。例えば、図34に示すように、第1大入賞口31aが開放状態にあるとき、第1の始動入賞装置17aの左側部近傍に到達した遊技球W1が、第1誘導路11Sに誘導され、第1大入賞口31aに入賞したのか、その左側方のアウト口32aに受け入れられたのかを識別することが困難となっている。また、図35に示すように、第1大入賞口31aが閉鎖状態にあるとき、第1誘導路11Sに誘導された遊技球W2が、第1大入賞口31aに入賞したのか、その左側方のアウト口32aに受け入れられたのかを識別することが困難となっている。なお、本実施例と異なり、「右打ち球」は全て「アウト球」として機外に排出されることとしてもよい。なお、遊技盤10の盤面構成を選択すること等によって、第1大入賞口31aへの入賞確率を「左打ち球」に比べて「右打ち球」の方を高くしてもよい。つまり、第1大入賞口31aを用いた第1大当り遊技を、所謂「右打ち専用の大当り遊技」とすることもできる。なお、第1大入賞口31aへの入賞確率を「左打ち球」に比べて「右打ち球」の方を高くするための手法としては、「遊技領域11内の障害釘の配置態様を選択する手法（第1大入賞口31aよりも左側に配設される障害釘を、第1大入賞口31aへ遊技球を誘導し難い状態とし、第1大入賞口31aよりも右側に配設される障害釘を、第1大入賞口31aへ遊技球を誘導し易い状態とする手法）」や、「遊技領域1

40

50

１内に所定通路を構成する部材を配置する手法（第１大入賞口３１ａよりも右側に、第１大入賞口３１ａへ遊技球を誘導するワープ通路を設ける手法）」等を例示できる。

【０１０４】

ｃ．遊技機１の裏面構造

次に、本実施例の遊技機１の裏面構造について図１５を参照して説明する。つまり、遊技機１の裏面構造は、大きな裏パック１０２の上に各種装置が搭載された構造となっており、裏パック１０２は、一对のヒンジ１０３によって中枠３に開閉可能に軸支されている。

【０１０５】

裏パック１０２には、遊技球が蓄えられる遊技球タンク１０５と、賞球または貸球としての遊技球の払い出しを行う遊技球払出装置１０９と、主制御部２００Ａを構成する主制御基板２００が格納された主制御基板ケースと、発射装置ユニットを制御する発射制御基板２６０が格納された発射装置制御基板ケース１３０と、遊技球払出装置１０９を制御する払出制御基板２４０が格納された払出制御基板ケース１１８と、主制御基板２００と各種スイッチ類とを中継する中継端子板などが搭載されている。なお、遊技球払出装置１０９は賞球払出手段の具体例を構成する。

【０１０６】

また、遊技球タンク１０５には底部にタンクスイッチが設けられており、球切れを検出することができる。また、遊技球タンク１０５と遊技球払出装置１０９とは、タンクレール１０６によって接続されている。更に、図１５において、タンクレール１０６の右側には球抜きレバーが設けられ、タンクレール１０６の下流側には補給球切れ検知スイッチが設けられている。

【０１０７】

（２）制御回路の構成

次に、図１６及び図１７を用いて本実施例の遊技機１の制御回路の構成について説明する。本遊技機１の制御回路（電子制御装置）は、主制御部２００Ａと、複数の副制御部（２２０Ａ、２２２Ａ、２４０Ａ、２６０Ａ）とを含んで構成されている。つまり、主制御基板２００を用いて構成されるときにも遊技の基本的な進行や賞球に関わる当否についての制御を司る主制御部２００Ａと、複数の副制御部（２２０Ａ、２２２Ａ、２４０Ａ、２６０Ａ）とを備えている。

【０１０８】

副制御部としては、（ａ）サブ制御基板２２０を用いて構成されるときにも、「図柄表示、ランプの発光、効果音、可動物の動作等を用いた遊技の各種の演出の制御」を司るサブ制御部２２０Ａと、（ｂ）演出表示制御基板２２２を用いて構成されるときにも、「図柄表示、ランプの発光、効果音、可動物の動作等を用いた遊技の各種の演出の制御を司る演出制御部２２２Ａと、（ｃ）払出制御基板２４０を用いて構成されるときにも貸球や賞球を払い出す動作の制御を司る払出制御部２４０Ａと、（ｄ）発射制御基板２６０を用いて構成されるときにも遊技球の発射に関する制御を司る発射制御部２６０Ａを備える。尚、副制御部には、主制御部１４０に直に接続された第１次副制御部（２２０Ａ、２４０Ａ）と、この第１次副制御部を介して主制御部２００Ａに接続された第２次副制御部（２２

【０１０９】

これらの制御部（２００Ａ、２２０Ａ、２２２Ａ、２４０Ａ、２６０Ａ）を構成する制御基板（２００、２２０、２２２、２４０、２６０）は、各種論理演算及び算出演算を実行するＣＰＵや、ＣＰＵで実行される各種プログラムやデータが記憶されているＲＯＭ、プログラムの実行に際してＣＰＵが一時的なデータを記憶するＲＡＭ、周辺機器とのデータのやり取りを行うための周辺機器インターフェース（ＰＩＯ）、ＣＰＵが演算を行うためのクロックを出力する発振器、ＣＰＵの暴走を監視するウォッチドッグタイマなど、種

10

20

30

40

50

々の周辺LSIがバスで相互に接続されて構成されている。尚、図16及び図17中の矢印の向きは、データあるいは信号を入出力する方向を表している。また、図16においては、主制御基板200に搭載されたCPU201、RAM202、ROM203のみ図示されており、主制御基板200に搭載されているPIO、更には、他の制御基板に搭載されているCPUや、RAM、ROMなどについては図示を省略している。

【0110】

主制御部200A（主制御基板200）は、普通図柄作動ゲート通過検出スイッチ16s、始動口入賞検出スイッチ17s、17t、大入賞口入賞検出スイッチ31s、35s、一般入賞検出スイッチ40s、41s、43s等から遊技球の検出信号を受け取って、遊技の基本的な進行や賞球に関わる当否を決定した後、サブ制御部200A（サブ制御基板220）や、払出制御部240A（払出制御基板240）、発射制御部260A（発射制御基板260）等に向かって、後述する各種の信号（コマンド）を出力する。また、主制御部200A（主制御基板200）には、発射装置ユニットから発射された遊技球を検出するカウントスイッチ8sも接続されている。

10

【0111】

また、主制御部200A（主制御基板200）は、普通電動役物ソレノイド17cや、大入賞口ソレノイド31c、35c、左下表示装置50、右下表示装置60に信号を出力することにより、これらの動作を直接制御している。つまり、主制御部200A（主制御基板200）は、当否判定手段、図柄変動遊技実行手段、大当たり遊技実行手段、特定遊技状態設定手段、第1の保留数記憶手段、第2の保留数記憶手段、第1の判定用乱数記憶手段、第2の判定用乱数記憶手段、第1の当否判定手段、第2の当否判定手段、優先処理手段、第1の保留数減算手段、第2の保留数減算手段として機能することになる。また、主制御部200A（主制御基板200）を構成するCPU201により決定された所定の信号（コマンド）は、サブ制御基板220や払出制御基板240に対してそれぞれ送信される。

20

【0112】

サブ制御部220A（サブ制御基板220）は、主制御部200A（主制御基板200）からの各種信号（コマンド）を受け取ると、信号（コマンド）の内容を解析して、その結果に応じた遊技の演出を行う。つまり、サブ制御部220A（サブ制御基板220）は、主制御部200A（主制御基板200）からの制御信号に基づいて遊技の演出の制御を司るもので、図柄変動演出実行手段、連チャン情報記憶手段、実行態様記憶手段、連チャン情報保持消去手段として機能する。

30

【0113】

このサブ制御部220A（サブ制御基板220）には、図17に示すように、演出表示制御部222A（演出表示制御基板222）と、アンプ基板224と、装飾駆動基板226と、演出ボタン基板228と、にそれぞれ電氣的に接続されている。また、サブ制御基板220は、CPU220aと、ROM220bと、RAM220cとを備えている。

【0114】

サブ制御基板220のCPU220aは、主制御基板200からの制御信号を受けて演出表示制御基板222、アンプ基板224、装飾駆動基板226及び演出ボタン基板228などの各基板を制御する。また、ROM220cには、各基板の制御に必要なデータ（特に遊技の装飾に関する情報）が記憶されている。また、CPU220aは、主制御部200A（主制御基板200）から送出された表示制御コマンド（つまり、表示制御信号）を受信するとともに、ROM220cに記憶されたプログラムに従って受信した表示制御コマンドを解析する。そして、サブ制御部220A（サブ制御基板220）を構成するCPU220aは、主制御部200A（主制御基板200）から送信された表示制御コマンドに基づき新たに生成したコマンドや、主制御部200A（主制御基板200）から送信されたままの表示制御コマンドを、図柄制御コマンドとして演出表示制御部222A（演出表示制御基板222）に対して送信する。

40

【0115】

50

アンプ基板 224 には、所定の効果音を出力するスピーカ SP1 ~ SP4 が電氣的に接続されている。また、装飾駆動基板 226 には、前面枠 4 や遊技盤 10 等に設けられる装飾用の各種 LED (ランプ) を搭載した各種 LED 基板 (4b ~ 4h、4j ~ 4r、4K 等) が接続されている。また、装飾駆動基板 226 は、サブ制御基板 220A からの信号を受けて遊技の装飾に関する制御を行うものである。また、装飾駆動基板 226 には、前方開閉扉ユニット 90 を駆動するためのモータ 92c、92d と、後方開閉扉ユニット 95 を駆動するためのモータ 95c、95d が接続されており、サブ制御基板 220 は、各モータ 92c、92d、95c、95d に駆動信号 (駆動パルス) を供給する。

【0116】

払出制御部 240A には、図 16 に示すように、中継端子板、発射制御部 260A、下皿満タンスイッチ 6s 等が接続されている。また、払出制御部 240A には中継端子板を介して、遊技球払出装置 (払出装置) 109 を構成する払出モータ 109m と、前側払出スイッチ 109a と、後側払出スイッチ 109b とが接続されている。また、払出制御部 240A には、主制御部 200A が双方向通信可能な状態に接続されている。なお、遊技球払出装置 109 は賞球払出手段の具体例を構成する。

【0117】

この払出制御部 240A は、所謂、貸球や賞球の払い出しに関する各種の制御を司っている。例えば、遊技者が貸出ボタン 5c や返却ボタン 5q を操作すると、その操作信号は、球貸表示基板 410 から中継端子板を介して払出制御基板 240 に伝達され、その操作信号に基づいて払出モータ 109m を駆動させるための駆動信号が、遊技球払出装置 (払出装置) 109 (払出モータ 109m) に伝達される。

【0118】

また、主制御部 200A が賞球の払出コマンドを出力すると、このコマンドを払出制御部 240A が受け取って、払出モータ 109m に駆動信号を出力することによって賞球の払い出しが行われる。また、払い出される遊技球は、2つの払出スイッチ (前側払出スイッチ 109a、後側払出スイッチ 109b) によって検出されて、払出制御部 240A に入力される。更に、払い出された賞球数はカウントスイッチ 109c によっても検出されて、主制御部 200A でも計数されている。

【0119】

次に、サブ制御部 220A (サブ制御基板 220) に対する信号或いはコマンドの入出力関係について説明する。前述のように、サブ制御部 220A (サブ制御基板 220) には、演出表示制御基板 222 と、アンプ基板 224、装飾駆動基板 226、演出ボタン基板 228 などの各種基板が接続されている。また、サブ制御部 220A は、前述のように、主制御部 200A から各種の演出用のコマンド (表示制御コマンドなど) を受け取ると、そのコマンドの内容を解析して、(a) 演出表示装置 27 での具体的な表示内容、(b) スピーカ SP1 ~ 4 で出力する効果音の内容 (種類)、(c) 各種 LED やランプ類の点灯若しくは点滅の具体的な態様等、遊技の進行に伴う演出の実行態様 (演出パターン) を決定する。次いで、演出表示装置 27 の駆動信号 (各種の図柄制御コマンド) を演出表示制御部 222A に出力して、演出図柄 (疑似図柄、背景図柄、キャラクタ図柄等) の変動表示及び停止表示を行う。このとき、表示される演出図柄 (疑似図柄、背景図柄、キャラクタ図柄等) の表示データ (静止画像データ、動画データなど) については、演出表示装置 27、或いは、演出表示制御基板 222 に設けられた表示用 ROM (図示を省略) に格納されているデータを使用する。

【0120】

疑似図柄の変動表示及び停止表示に合わせて、音声信号をアンプ基板 224 に出力することによって、スピーカ SP1 ~ SP4 から効果音を出力する。加えて、装飾駆動基板 226 に信号を供給し、装飾駆動基板 226 から、各種 LED ランプ 4b ~ 4h 等の駆動信号を出力することによって、各種ランプ類 (LED 4b ~ 4h 等) 等の点灯・点滅動作等を制御する。また、上皿部材 5 の前面側に設けられた演出ボタン SW を遊技者が操作すると、この操作信号がサブ制御部 220A に供給される。そして、サブ制御部 220A は、

供給された操作信号に基づいて、演出表示装置 27 を初めとする各種の演出内容に操作結果を反映させることが可能に構成されている。

【0121】

(3) 遊技機 1 による遊技の流れ

前述のように、本遊技機 1 では、第 1 の始動入賞装置 17 a 若しくは第 2 の始動入賞装置 17 b に遊技球が入賞すること（以下、「始動入賞」という。）に基づいて行われる当否判定（大当たり抽選）の結果を示す停止図柄の停止表示（確定表示）と、この停止表示の前段階に行われる図柄変動表示とを、2 種類の図柄表示装置（右下表示装置 60 及び演出表示装置 27）において略同時に実行する。ここで、右下表示装置 60（つまり、第 1 の特別図柄表示部 62 a 若しくは第 2 の特別図柄表示部 62 b）において表示される特別図柄（7 セグメント表示体に次々に変更表示される特別図柄）は「本図柄」であり、遊技の基本進行を司る「主制御部 200 A（後述する。）」において「停止図柄」と「変動時間（変動パターン）」が決定される。なお、本実施例では、本図柄表示手段（つまり、第 1 の特別図柄表示部 62 a 及び第 2 の特別図柄表示部 62 b）と、その表示制御を行う主制御部 200 A とが協働して「図柄変動遊技実行手段」の具体例を構成する。また、本実施例では、第 1 の始動入賞装置 17 a への遊技球の入賞に起因して行われる当否判定（以下、「第 1 当否判定」という。）及び第 2 の始動入賞装置 17 b への遊技球の入賞に起因して行われる当否判定（以下、「第 2 当否判定」という。）が大当たり抽選のみによって構成されるが、少なくとも一方の当否判定（特に、第 1 当否判定）が大当たり抽選及び小当たり抽選によって構成されてもよい。

【0122】

一方、演出表示装置 27 の表示画面 27 a において表示される「疑似図柄」は、「主制御部 200 A からの各種指令に基づき遊技上の演出を制御するサブ制御部 220 A（後述する。）」によって、その変動態様と停止図柄とが決定される。「疑似図柄」の変動表示は「本図柄」のそれと同一の時間だけ実行され、その変動表示の終了によって停止表示される「疑似図柄の停止図柄」の表示内容（大当たり、外れ等）は、第 1 の特別図柄表示部 62 a 若しくは第 2 の特別図柄表示部 62 b における「本図柄の停止図柄」の表示内容（大当たり、外れ等）と矛盾を生じないものとされる。そして、本実施例においては特別図柄の変動表示中（図柄変動遊技中）にリーチ表示などの図柄変動演出表示を行う場合、その図柄変動演出表示は演出表示装置 27（疑似図柄）において行われる。以下、本図柄及び疑似図柄の表示内容について簡単に説明する。なお、本実施例では、演出表示装置 27 と、その表示制御を行うサブ制御部 220 A とが協働して「図柄変動演出実行手段」の具体例を構成する。

【0123】

c - 1 . 本図柄

第 1 の始動入賞装置 17 a への遊技球の入賞に起因する特別図柄の変動表示及び停止表示（確定表示）は第 1 の特別図柄表示部 62 a において行われ、第 2 の始動入賞装置 17 b への遊技球の入賞に起因する特別図柄の変動表示及び停止表示（確定表示）は第 2 の特別図柄表示部 62 b において行われる。特別図柄の変動表示は、図 11（b）に示すように、第 1 の特別図柄表示部 62 a を構成する 7 セグメント表示体及び第 2 の特別図柄表示部 62 b を構成する 7 セグメント表示体によって、「算用数字を構成できない不完全な図柄（以下、不完全図柄という。）」の「循環表示」を行うことで実現される。尚、以下の説明において、第 1 の特別図柄表示部 62 a に表示される特別図柄（本図柄）を「第 1 の特別図柄」と称し、第 2 の特別図柄表示部 62 b に表示される特別図柄（本図柄）を「第 2 の特別図柄」と称することがある。

【0124】

本実施例では、低確率モード（通常確率モード）において、第 1 の始動入賞装置 17 a への遊技球の入賞に起因して行われる当否判定（第 1 の大当たり抽選）の結果として「大当たり」が導出される確率（図柄変動遊技の結果が大当たりになる確率）は、約「1 / 400」となっている。そして、大当たりを示す判定結果が導出されると、大当たり遊技実行手段が作

動を開始し、本遊技機 1 の遊技状態が大当り遊技状態（特別遊技状態）となる。そして、大当り遊技を開始すると、主制御部 200A が大入賞口ソレノイド 31c の駆動及び駆動停止を行うことで「第 1 大入賞口 31a を開閉する開閉動作」が実行されるか、大入賞口ソレノイド 35c の駆動及び駆動停止を行うことで「第 2 大入賞口 35a を開閉する開閉動作」が実行される。なお、遊技状態が大当り遊技状態となっている間は、特別図柄（本図柄）の変動表示が行われない状態、すなわち、図柄変動遊技が実行不能な状態となる。これに対し、「大当り遊技状態移行前」や「大当り遊技状態終了後」の大当り遊技が行われていない状態は、特別図柄（本図柄）の変動表示が行われる状態、すなわち、図柄変動遊技が実行可能な状態（図柄変動遊技状態）となる。

【0125】

10

ここで、「第 1 大入賞口 31a の開放」は、大入賞口ソレノイド 31c を駆動してシャッター部材 31e を後方に移動させ、開閉本体部 31p（作動片）を遊技領域 11 よりも奥側（遊技者から見た奥側）に没入とさせることで行われる。そして、大入賞口ソレノイド 31c を駆動する時間（駆動時間）に応じて、第 1 大入賞口 31a を開放状態に維持する時間（開放時間）が規定される。逆に、「第 1 大入賞口 31a の閉鎖」は、第 1 大入賞口 31a が開放状態であるときに、大入賞口ソレノイド 31c の駆動を停止してシャッター部材 31e を前方に移動させ、開閉本体部 31p（作動片）を遊技領域 11 よりも手前側（遊技者から見た手前）に突出させることで行われる。そして、大入賞口ソレノイド 31c の駆動を停止する時間（駆動停止時間）に応じて、第 1 大入賞口 31a を閉鎖状態に維持する時間（閉鎖時間）が規定される。

20

【0126】

また、「第 2 大入賞口 35a の開放」は、第 2 大入賞口 35a が閉鎖状態にあるときに、大入賞口ソレノイド 35c を駆動して開閉部材 35b を反時計回り（正面視）に回転させ、開閉部材 35b を「左斜め上方に上がり傾斜となる傾動姿勢」に変化させることで行われる。そして、大入賞口ソレノイド 35c を駆動する時間（駆動時間）に応じて、第 2 大入賞口 35a を開放状態に維持する時間（開放時間）が規定される。逆に、「第 2 大入賞口 35a の閉鎖」は、第 2 大入賞口 35a が開放状態であるときに、大入賞口ソレノイド 35c の駆動を停止して開閉部材 35b を正面視で時計回り（正面視）に回転させ、第 2 大入賞口 35a を閉鎖すること（開閉部材 35b で、第 2 大入賞口 35a を封鎖すること）で行われる。そして、大入賞口ソレノイド 35c の駆動を停止する時間（駆動停止時間）に応じて、第 2 大入賞口 35a を閉鎖状態に維持する時間（閉鎖時間）が規定される。

30

【0127】

本遊技機 1 は、第 1 大入賞口 31a や第 2 大入賞口 35a を開閉するための開閉パターン（以下、「大当り動作」として、各々 2 通りのパターンを有している。つまり、第 1 大入賞口 31a を開閉するための「大当り動作」としては、図 18（a）及び（b）に示すように、（A）第 1 大入賞口 31a を「0.2 秒」開放状態に変化させること（以下、「短開放」という。）を 2 回繰り返した後、第 1 大入賞口 31a を「9.6 秒」開放状態に変化させること（以下、「中開放」という。）を 1 回行うことを内容とする大当り動作（以下、「第 1 大当り動作 A」という。）と、（B）第 1 大入賞口 31a を「2.6 秒」開放状態に変化させること（以下、「第 1 長開放」という。）を内容とする大当り動作（以下、「第 2 大当り動作 A」という。）とが設定されている。

40

【0128】

第 2 大入賞口 35a を開閉するための「大当り動作」としては、図 18（c）及び（d）に示すように、（C）第 2 大入賞口 35a を「0.2 秒」開放状態に変化させること（短開放）を 2 回繰り返すことを内容とする大当り動作（以下、「第 1 大当り動作 B」という。）と、（D）第 2 大入賞口 35a を「2.0 秒」開放状態に変化させること（以下、「第 2 長開放」という。）を内容とする大当り動作（以下、「第 2 大当り動作 B」という。）とが設定されている。

【0129】

50

ここで、「第1大当たり動作B」は、遊技球が入球困難な態様で第2大入賞口31aを開放状態に変化させる大当たり動作（開放動作）である。この第1大当たり動作Bを行うことで、第2大入賞口35aは瞬間的に開放状態となるだけなので、遊技球が遊技領域11に連続的に発射されていても、第2大入賞口35aに遊技球が入球する可能性は極めて低くなっている（例えば、入球可能性0.1%）。つまり、「第1大当たり動作B」は、第2大入賞口35aへの遊技球の入球を許容するものの、遊技球の入球を確実に発生させる動作（入球可能性100%の開放動作）ではなく、専ら、「報知」や「演出」のための動作である。つまり、第2大入賞口35aへの遊技球の入球に基づく賞球の払い出しを予定しない大当たり動作である。

【0130】

「第1大当たり動作A」は、第1大当たり動作Bに比べて遊技球の入球容易な態様で第1大入賞口31aを開放状態に変化させる大当たり動作である。この第1大当たり動作Aを行っているときに、遊技球が遊技領域11に連続的に発射され、その遊技球の殆どが第1大入賞口31aに向かって流下すると、「1～8球」の遊技球が第1大入賞口31aに遊技球が入球する可能性がある（遊技球の発射タイミングが良いと8球入球する可能性がある）。つまり、「第1大当たり動作A」は、遊技領域11に発射される遊技球が連続的に第1大入賞口31aに入球するとすれば、「第1大入賞口31aに8個（本実施例の規定数）の遊技球を入球させることが可能な大当たり動作」である。要するに、「第1大入賞口31aに少なくとも1個の遊技球を入球させることはできるものの、規定数（本実施例では8個）の遊技球を入球させることは困難な大当たり動作」である。このような「第1大当たり動作A」は、第1大入賞口31aへの遊技球の入球に基づく賞球の払い出しを予定する大当たり動作といえる。

【0131】

「第2大当たり動作A」は、第1大当たり動作A及び第1大当たり動作Bに比べて遊技球の入球容易な態様で第1大入賞口31aを開放状態に変化させる大当たり動作である。換言すると、遊技球の入球がきわめて容易な態様で、第1大入賞口31aを開放状態に変化させる大当たり動作である。この「第2大当たり動作A」を行っているときに、遊技球が遊技領域11に連続的に発射されると、ほぼ確実に「8個」の遊技球が第1大入賞口31aに入球する。つまり、「第2大当たり動作A」は、「第1大入賞口31aに規定数（本実施例では8個）の遊技球をほぼ確実に入球させることができる開放動作」である。この「第2大当たり動作A」も、第1大入賞口31aへの遊技球の入球に基づく賞球の払い出しを予定する大当たり動作（開放動作）といえる。但し、「第2大当たり動作A」により第1大入賞口31aが開放状態となる場合には、「第1大当たり動作A」により開放状態となる場合に比べ多く遊技球が第1大入賞口31aに入球する可能性が高くなる。このことから、「第2大当たり動作A」は、「第1大当たり動作A」に比べ多くの賞球の払い出しを予定する大当たり動作ともいえる。

【0132】

「第2大当たり動作B」も、「第1大当たり動作A」及び「第1大当たり動作B」に比べて遊技球の入球容易な態様で第2大入賞口35aを開放状態に変化させる大当たり動作である。換言すると、遊技球の入球が極めて容易な態様で、第2大入賞口35aを開放状態に変化させる大当たり動作である。この「第2大当たり動作B」を行っているときに、遊技球が遊技領域11に連続的に発射されると、ほぼ確実に「5～7個」の遊技球が第2大入賞口35aに入球する。この「第2大当たり動作B」も、第2大入賞口35aへの遊技球の入球に基づく賞球の払い出しを予定する大当たり動作（開放動作）といえる。但し、「第2大当たり動作B」により第2大入賞口35aが開放状態となる場合には、「第1大当たり動作B」により開放状態となる場合に比べ多く遊技球が第2大入賞口35aに入球する可能性が高くなる。このことから、「第2大当たり動作B」は、「第1大当たり動作B」に比べ多くの賞球の払い出しを予定する大当たり動作ともいえる。

【0133】

なお、「第1大当たり動作A」、「第1大当たり動作B」、「第2大当たり動作A」及び「第

10

20

30

40

50

2大当り動作B」における開放時間は、本実施例に示すものに限定されない。例えば、「第2大当り動作A」及び「第2大当り動作B」の開放時間を20秒～30秒のうちの何れかの時間とすることができ、「第1大当り動作A」の「中開放」の継続時間を5秒～11秒のうちの何れかの時間とすることができる。また、「第1大当り動作A」及び「第1大当り動作B」において、「短開放」の継続時間を0.05～0.5秒のうちの何れかの時間とすることができる。更に、「第1大当り動作A」、「第1大当り動作B」、「第2大当り動作A」及び「第2大当り動作B」のうちの何れかにおいて、開放時間が異なるものを混在させ、この開放時間が異なる開放動作を、一回の大当り遊技若しくは一回の大当りラウンド(1ラウンド)で実行してもよい。

【0134】

本実施例の遊技機1では、遊技状態が大当り遊技状態(特別遊技状態)に移行すると、「4回(4ラウンド)」に亘る「大当りラウンド」若しくは「15回(15ラウンド)」に亘る「大当りラウンド」を実行する。そして、最終(4ラウンド目若しくは15ラウンド目)の「大当りラウンド」を終了すると、大当り遊技が終了し、遊技機1の遊技状態が図柄変動遊技状態(図柄変動遊技が実行可能な状態)となる。なお、本実施例では、各大当りラウンドの開始及び終了毎に、主制御基板200からサブ制御基板220に「開放指定コマンド(ラウンド数指定コマンドであって、ラウンドの開始や、その開始されるラウンド数を示すコマンド)」及び「大入賞口閉鎖指定コマンド(ラウンド終了コマンドであって、ラウンドが終了したことを示すコマンド)」が送信される。そして、サブ制御基板220に搭載されたCPU220aは、主制御基板200からの「ラウンド数指定コマンド」及び「ラウンド終了コマンド」に基づき、現在実行中の大当り遊技(大当りラウンド)の進行状況を判断し、その進行状況に応じた種々の大当り遊技関連演出を演出表示装置27等により実行する。

【0135】

ところで、主制御基板200に搭載されたROM203には、「大当り遊技の態様を特定するためのデータ」が「大当り図柄(後述する。)の種類」に対応付けて記憶されている。この「大当り遊技の態様」は、「大当りラウンドの実行回数(ラウンド数)」と「各大当りラウンドの内容」によって特定される。なお、本実施例では、大当り図柄の種類によらず、一律に「大当りラウンドの回数」は「一定数(例えば、15ラウンド)」としてもよい。

【0136】

また、本実施例では、大当り遊技において実行する各大当りラウンドの終了条件は以下のように定められている。つまり、各大当りラウンドにおいて予定されている「第1大入賞口31aの開放時間」若しくは「第2大入賞口35aの開放時間」(1回のラウンドで複数回開放する場合は、その複数回の開放の合計開放時間)が経過するか、遊技球の入球数が規定数(本実施例では8個)に到達すると、当該「大当りラウンド」の終了条件が成立する。この終了条件の成立によって1回の大当りラウンドが終了し、その後、所定の待機時間(例えば、2秒)が経過すると、次の大当りラウンドが開始される。そして、本実施例では、大当り遊技を開始した後、大当りラウンドを所定回数(4ラウンド若しくは15ラウンド)繰り返すと、大当り遊技を終了する。更に、「大当り終了に係る演出(エンディング演出)」を行った後、遊技状態が図柄変動遊技状態に戻される。

【0137】

本実施例では、第1の特別図柄表示部62a若しくは第2の特別図柄表示部62bに停止表示(確定表示)される大当り図柄の態様に応じて、実行される大当り遊技(大当りラウンド)の内容や、大当り遊技終了後の遊技機1の遊技状態(図柄変動遊技状態における遊技モード)が異なったものとなる。つまり、第1の特別図柄表示部62a若しくは第2の特別図柄表示部62bに停止表示(確定表示)される大当り図柄に応じて、遊技者に対して異なった利益が付与される。以下、この点について詳細に説明する。

【0138】

ここで、以下の説明において、「15R確変大当り」は、大当りラウンドを「15ラウ

10

20

30

40

50

ンド（１５回）」行う大当り遊技の開始契機となるとともに、大当り遊技終了後に確率変動手段を作動させることとなる大当りを示す。また、「４Ｒ確変大当り」とは、大当りラウンドを「４ラウンド（４回）」行う大当り遊技の開始契機となるとともに、大当り遊技終了後に確率変動手段を作動させることとなる大当りを示す。更に、「１５Ｒ通常大当り」は、大当りラウンドを「１５ラウンド」行う大当り遊技の開始契機となるとともに、大当り遊技終了後に確率変動手段を作動させない大当りを示し、「４Ｒ通常大当り」とは、大当りラウンドを「４ラウンド」行う大当り遊技の開始契機となるとともに、大当り遊技終了後に確率変動手段を作動させない大当りを示す。また、第１の特別図柄表示部６２ａ若しくは第２の特別図柄表示部６２ｂに停止表示（確定表示）される大当り図柄（１５Ｒ確変大当りを示す大当り図柄、４Ｒ確変大当りを示す大当り図柄、１５Ｒ通常大当りを示す大当り図柄、４Ｒ通常大当りを示す大当り図柄）に応じて、異なる内容の大当り遊技（対象とする大入賞口の種類、予定賞球数）や、異なる内容の大当り演出（例えば、バトル演出の種類、バトル演出の勝ち負け）が実行される。なお、本実施例では、各大当り図柄に対応する各種大当り（１５Ｒ確変大当り、４Ｒ確変大当り、１５Ｒ通常大当り、４Ｒ通常大当り）を、末尾にアルファベット付して区別することとする。

10

【０１３９】

第１の始動入賞装置１７ａへの遊技球の入賞に起因して当否判定（第１当否判定）が行われ、大当りを示す判定結果が導出されると、主制御部２００Ａは「大当りの種類（大当り図柄の種類）」を乱数抽選（以下、「振分抽選」という。）によって決定する。そして、この乱数抽選によって、図１９に示すように、「大当りの種類（大当り図柄の種類）」が、「１５Ｒ確変大当りＡ」、「４Ｒ確変大当りＣ」、「４Ｒ確変大当りＢ」、「４Ｒ通常大当りＡ」、「１５Ｒ確変大当りＤ」、「１５Ｒ確変大当りＥ」、「１５Ｒ確変大当りＦ」、「１５Ｒ確変大当りＨ」及び「１５Ｒ通常大当りＡ」のうちの何れかに決定される。

20

【０１４０】

この「振分抽選」を行うための乱数（大当り図柄決定乱数）は、当否判定用の乱数（大当り抽選用の乱数など）と同様に、始動入賞を生じたタイミングで取得される。なお、第１の大当り抽選の結果が落選の場合、主制御部２００Ａは小当りを発生させるか否かを乱数抽選（小当り抽選）によって決定してもよい。

【０１４１】

「１５Ｒ確変大当りＡ」、「４Ｒ確変大当りＣ」、「４Ｒ確変大当りＢ」、「４Ｒ通常大当りＡ」は、第２大入賞口３５ａを開閉して行う大当り遊技（以下、「大当り遊技Ｕ」と表記することがある。）の開始契機となる大当り（図１９及び図２０中「上」と表記）であり、「１５Ｒ確変大当りＤ」、「１５Ｒ確変大当りＥ」、「１５Ｒ確変大当りＦ」、「１５Ｒ確変大当りＨ」及び「１５Ｒ通常大当りＡ」は、第１大入賞口３１ａを開閉して行う大当り遊技（以下、「大当り遊技Ｄ」と表記することがある。）の開始契機となる大当り（図１９及び図２０中「下」と表記）である。

30

【０１４２】

第２の始動入賞装置１７ｂへの遊技球の入賞に起因して当否判定（第２当否判定）が行われ、大当りを示す判定結果が導出された場合も、主制御部２００Ａは「大当りの種類（大当り図柄の種類）」を乱数抽選（以下、「振分抽選」という。）によって決定する。そして、この乱数抽選によって、図２０に示すように、「大当りの種類（大当り図柄の種類）」が、「４Ｒ確変大当りＡ」、「４Ｒ確変大当りＥ」、「４Ｒ通常大当りＢ」、「１５Ｒ確変大当りＢ」、「１５Ｒ確変大当りＣ」、「１５Ｒ確変大当りＤ」、「１５Ｒ確変大当りＥ」、「１５Ｒ確変大当りＦ」、「１５Ｒ確変大当りＨ」、「１５Ｒ通常大当りＡ」及び「１５Ｒ確変大当りＬ」のうちの何れかに決定される。

40

【０１４３】

この「振分抽選」を行うための乱数（大当り図柄決定乱数）も、当否判定用の乱数（大当り抽選用の乱数など）と同様に、始動入賞を生じたタイミングで取得される。なお、第２の大当り抽選の結果が落選の場合、主制御部２００Ａは小当りを発生させるか否かを乱

50

数抽選（小当り抽選）によって決定してもよい。また、第2の大当り抽選の結果が当選である場合の「振分抽選」においては、第1当否判定（第1の大当り抽選）の結果が当選である場合の「振分抽選」に比べて、遊技者にとってより有利な振り分けがなされる。つまり、本実施例では、第2当否判定（第2の大当り抽選）の結果が大当り（当選）である場合の「振分抽選」においては、第1当否判定（第1の大当り抽選）の結果が大当り（当選）である場合の「振分抽選」に比べて、より多量の賞球が期待できる大当りが選択される確率が高くなっている（図19、図20を参照）。なお、第2当否判定（第2の大当り抽選）の結果が大当り（当選）である場合の「振分抽選」において、第1当否判定（第1の大当り抽選）の結果が大当り（当選）である場合の「振分抽選」に比べて、「確変大当り」が選択される確率がより高くなっている（図19、図20を参照）。 10

【0144】

また、図20に示す大当りのうちで、「4R確変大当りA」、「4R確変大当りE」、「4R通常大当りB」、「15R確変大当りB」及び「15R確変大当りC」は、第2大入賞口35aを開閉して行う大当り遊技（大当り遊技U）の開始契機となる大当りであり、「15R確変大当りD」、「15R確変大当りE」、「15R確変大当りF」、「15R確変大当りH」、「15R通常大当りA」及び「15R確変大当りL」は、第1大入賞口31aを開閉して行う大当り遊技（大当り遊技D）の開始契機となる大当りである。

【0145】

本実施例では、図19及び図20に示すように、第2大入賞口35aを開閉して行う「大当り遊技U」として、予定賞球数が多い（予定出球数；1104球）大当り遊技（以下、「第1大当り遊技U」という。）と、「第1大当り遊技U」よりも少ない（予定出球数；434球）大当り遊技（以下、「第2大当り遊技U」という。）と、を設定している。なお、「第1大当り遊技U」としては、変則タイプ（複数の大当り動作を組み合わせたタイプ）の大当り遊技のみを設定し、「第2大当り遊技U」としては、変則タイプの大当り遊技と、基本タイプ（単一の大当り動作で構成されるタイプ）の大当り遊技とを設定している。 20

【0146】

つまり、「第1大当り遊技U」は、「15R確変大当りA」若しくは「15R確変大当りB」の発生を契機として実行される。この「第1大当り遊技U」においては、図21（a）に示すように、「第1大当りラウンド（1R）」から「第4大当りラウンド（4R）」までの各大当りラウンドにおいて、第1大当り動作Bを実行する。そして、「第5大当りラウンド（5R）」から「第15大当りラウンド（15R）」までの各大当りラウンドにおいて、第2大当り動作Bを実行する。この「第1大当り遊技U」においては、第2大入賞口35aが開放状態を維持する時間が所定時間（1R～4Rでは合計「0.4秒」、5R～15Rでは「20秒」となる前に、第2大入賞口35aへの遊技球の入賞数が「規定数（8個）」に到達すると、その大当りラウンドは終了する。但し、1R～4Rでは、第2大入賞口35aに遊技球が入賞する可能性は低い。 30

【0147】

「第2大当り遊技U」の変則タイプは、「15R確変大当りC」の発生を契機として実行される。この「第2大当り遊技U」の変則タイプにおいては、図21（b）に示すように、「第1大当りラウンド（1R）」から「第4大当りラウンド（4R）」までの各大当りラウンドにおいて、第1大当り動作Bを実行する。そして、「第5大当りラウンド（5R）」から「第8大当りラウンド（8R）」までの各大当りラウンドにおいて、第2大当り動作Bを実行し、更に、「第9大当りラウンド（9R）」から「第15大当りラウンド（15R）」までの各大当りラウンドにおいて、第1大当り動作Bを実行する。この「第2大当り遊技U」の変則タイプにおいては、第2大入賞口32aが開放状態を維持する時間が所定時間（1R～4R、9R～15R、では合計「0.4秒」、5R～8Rでは「20秒」となる前に、第2大入賞口35aへの遊技球の入賞数が「規定数（8個）」に到達すると、その大当りラウンドは終了する。但し、1R～4R、9R～15Rでは、第2大入賞口35aに遊技球が入賞する可能性は低い。 40 50

【0148】

「第2大当り遊技U」の基本タイプは、「4R確変大当りA」、「4R確変大当りB」、「4R確変大当りC」、「4R確変大当りE」、「4R通常大当りA」若しくは「4R通常大当りB」の発生を契機として実行される。この「第2大当り遊技U」の基本タイプにおいては、図22(a)に示すように、「第1大当りラウンド(1R)」から「第4大当りラウンド(4R)」までの各大当りラウンドにおいて、第2大当り動作Bを実行する。この「第2大当り遊技U」の基本タイプにおいては、第2大入賞口32aが開放状態を維持する時間が所定時間(1R~4Rでは「20秒」)となる前に、第2大入賞口35aへの遊技球の入賞数が「規定数(8個)」に到達すると、その大当りラウンドは終了する。

10

【0149】

また、本実施例では、図19及び図20に示すように、第1大入賞口31aを開閉して行う「大当り遊技D」として、予定賞球数が多い(予定出球数; 1104球若しくは1571球)大当り遊技(以下、「第1大当り遊技D」という。)と、「第1大当り遊技D」よりも少ない(予定出球数; 93球)大当り遊技(以下、「第2大当り遊技D」という。)と、を設定している。なお、「第1大当り遊技D」としては、基本タイプの大当り遊技と、変則タイプの大当り遊技とを設定し、「第2大当り遊技D」としては、変則タイプの大当り遊技のみを設定している。

【0150】

「第1大当り遊技D」の基本タイプは、「15R確変大当りL」の発生を契機として実行される。この「第1大当り遊技D」の基本タイプにおいては、図22(b)に示すように、「第1大当りラウンド(1R)」から「第15大当りラウンド(15R)」までの各大当りラウンドにおいて、第2大当り動作Aを実行する。この「第1大当り遊技D」においては、第1大入賞口31aが開放状態を維持する時間が所定時間(1R~15Rでは「26秒」)となる前に、第1大入賞口31aへの遊技球の入賞数が「規定数(8個)」に到達すると、その大当りラウンドは終了する。

20

【0151】

「第1大当り遊技D」の変則タイプは、「15R確変大当りD」、「15R確変大当りE」若しくは「15R確変大当りF」の発生を契機として実行される。この「第1大当り遊技D」の変則タイプにおいては、図23(a)に示すように、「第1大当りラウンド(1R)」において、第1大当り動作Aを実行する。そして、「第2大当りラウンド(2R)」から「第15大当りラウンド(15R)」までの各大当りラウンドにおいて、第2大当り動作Aを実行する。この「第1大当り遊技D」の変則タイプにおいては、第1大入賞口31aが開放状態を維持する時間が所定時間(1Rでは合計「10秒」、2R~15Rでは「26秒」)となる前に、第1大入賞口31aへの遊技球の入賞数が「規定数(8個)」に到達すると、その大当りラウンドは終了する。但し、1Rでは、第1大入賞口31aに遊技球が入賞する可能性は低い。

30

【0152】

「第2大当り遊技D」は、「15R確変大当りH」若しくは「15R通常大当りA」の発生を契機として実行される。この「第2大当り遊技D」においては、図23(b)に示すように、「第1大当りラウンド(1R)」から「第15大当りラウンド(15R)」までの各大当りラウンドにおいて、第1大当り動作Aを実行する。この「第2大当り遊技D」においては、第1大入賞口31aが開放状態を維持する時間が所定時間(1R~15Rは合計「10秒」)となる前に、第1大入賞口31aへの遊技球の入賞数が「規定数(8個)」に到達すると、その大当りラウンドは終了する。

40

【0153】

何れの確変大当りを生じても、対応する大当り遊技を実行した後は、当否判定の結果が大当りとなる確率(第1の大当り抽選の結果が当選となる確率及び第2の大当り抽選の結果が当選となる確率)が高確率とされる。このように、当否判定の結果が大当りとなる確率が高確率とされる遊技状態が「高確率モード(高確率状態)」である。また、何れの

50

通常大当りを生じても、対応する大当り遊技を実行した後は、当否判定の結果が大当りとなる確率（第１の大当り抽選の結果が当選となる確率と第２の大当り抽選の結果が当選となる確率）が低確率（通常確率）とされる。

【０１５４】

「４Ｒ確変大当りＣ」及び「４Ｒ確変大当りＥ」は、所謂「潜伏確変大当り」である。但し、「４Ｒ確変大当りＣ」若しくは「４Ｒ確変大当りＥ」を開放延長手段の非作動時に生ずると、対応する大当り遊技（第２大当り遊技Ｕ）の終了後に開放延長手段及び変動時間短縮手段は非作動とされるが、開放延長手段の作動時に生ずると、対応する大当り遊技（第２大当り遊技Ｕ）の終了後に開放延長手段及び変動時間短縮手段が作動する（図６３を参照）。

10

【０１５５】

c - 2 . 疑似図柄

演出表示装置２７の表示画面２７aにおいても、第１の始動入賞装置１７a若しくは第２の始動入賞装置１７bへの入賞（始動入賞）に起因して図柄変動開始条件が成立すると、疑似図柄の変動表示（疑似図柄を用いた図柄変動演出）を開始する。そして、疑似図柄の変動表示の実行時間（変動時間）が経過すると、疑似図柄の停止表示（確定表示）が一定時間（約０．６秒間）実行される。この疑似図柄の停止表示（確定表示）は、前述の右下表示装置６０（第１の特別図柄表示部６２a若しくは第２の特別図柄表示部６２b）による停止表示（本図柄の確定図柄）と同様に、当否判定の結果を表示するものである。

【０１５６】

演出表示装置２７の表示画面２７aにおいては、疑似図柄の変動表示を開始する際に３つの疑似図柄表示部が出現し、各疑似図柄表示部において「疑似図柄」の変動表示（順次、変更される疑似図柄の表示）と停止表示（停止した疑似図柄の表示）がなされる。この疑似図柄の変動表示は、「１」～「９」までの算用数字（数字図柄）と、後述するバトル演出の開始を示唆する「バ」の文字（以下、バトル図柄という）と、後述するスペシャルボーナスの開始を示唆する「星印」のマーク（以下、スペシャルボーナス図柄という）と、をこの順で表示した後、再び、「１」～「９」までの算用数字、「アルファベットのAの文字」、「バ」の文字及び「星印」をこの順で表示することを繰り返す「循環表示」によって構成される。また、疑似図柄表示部に確定表示される確定図柄には、「外れを示す停止図柄」と、「大当りを示す停止図柄」がある。

20

30

【０１５７】

ここで、前述のように、本遊技機１においては、「大当り」として、図１９及び図２０に示すように、複数種類の大当りの各々に対応して本図柄の停止図柄（大当り図柄）を設定している。一方、図２４（a）に示すように、疑似図柄の停止図柄（疑似図柄を用いた大当り図柄）は以下のように定めている。つまり、「確率変動手段」及び「開放延長手段」が非作動のとき（所謂、「初当り時」）に生じた「１５Ｒ確変大当りＡ」を示す停止図柄は、表示画面２７aに「同一の図柄」を３個並べて構成される。また、第１の始動入賞装置１７aへの遊技球の入賞に起因して当否判定（第１の大当り抽選）が大当りであることに起因して発生した「４Ｒ確変大当りＢ」、「４Ｒ確変大当りＣ」及び「４Ｒ通常大当りＡ」を示す停止図柄は、３つの図柄のうち最後に停止される図柄（本実施例では中図柄）が「アルファベットのAの文字」となる図柄組合せによって構成される。更に、各大当り中で賞球予定数が最も多くなる「１５Ｒ確変大当りＬ（スペシャルボーナス）」を示す停止図柄は、３つの図柄のうち最後に停止される図柄（本実施例では中図柄）が「星印」となる図柄組合せによって構成される。

40

【０１５８】

また、その他の大当り（以下、「バトル大当り」という。）を示す停止図柄は、３つの図柄のうち最後に停止される図柄（本実施例では中図柄）が「バトル図柄」となる図柄組合せによって構成される。更に、「外れ図柄」は、図２４（b）に示すように、「バトル図柄」を除く数字図柄によって構成されるものであって、３つの疑似図柄表示部のうちの少なくとも１つに他と異なる数字図柄を表示して構成される。

50

【0159】

本実施例では、「バトル大当り」を生ずると、大当り遊技中に演出表示装置27においてバトル演出が実行される（後述する。）。この場合、バトル演出においては、遊技者にとって味方となるキャラクタ（味方キャラクタ）と、遊技者にとって敵となるキャラクタ（敵キャラクタ）とが出現して、両キャラクタがバトル（対決）を行う演出が実行される。そして、バトル演出の結果として「味方キャラクタが勝利する場合」と「味方キャラクタが敗北する場合」とがあり、味方キャラクタが勝利する場合には、味方キャラクタが敗北する場合に比べ、後の遊技展開が遊技者にとって有利となるように構成されている。例えば、勝利パターンのバトル演出が行われると、大当り遊技の終了後に「開放延長手段が作動する確変モード」となり、敗北パターンのバトル演出が行われると、大当り遊技の終了後に「通常確率モード」となったり「潜伏確変モード」となったりする。

10

【0160】

また、本実施例では、バトル演出として3種類の演出パターンを設けている。つまり、図19及び図20に示すように、「15R確変大当りD」、「15R確変大当りE」、「15R確変大当りF」、「15R確変大当りH」若しくは「15R通常大当りA」を発生契機として「大当り遊技D」を開始すると、表示画面27aに「地上を示す背景図柄」を表示しつつバトル演出が開始される（以下、「陸上バトル」という。）。このバトル演出は、第1大当り動作Aを実行しつつ行われ、味方キャラクタが勝利すると（「15R確変大当りD」、「15R確変大当りE」若しくは「15R確変大当りF」の場合）、第2大当り動作A（所謂「フルオープン」）が開始され、出球が多い大当り遊技D（第1大当り遊技Dの変則タイプ）が実現される。

20

【0161】

一方、味方キャラクタが敗北すると（「15R確変大当りH」若しくは「15R通常大当りA」の場合）、大当り遊技Dの終了まで第1大当り動作Aが継続され、出球が少ない大当り遊技D（第2大当り遊技D）が実現される。なお、図19及び図20中の「（1・勝）」及び「（1・負）」とは、バトルの勝敗が引き分けを挟むことなく、1回で得られる場合（1ターンで得られる場合）を示し、「（2・勝）」及び「（2・負）」とは、バトルの勝敗が1回の引き分けを挟んで得られる場合（2ターンで得られる場合）を示す。

【0162】

図20に示すように、「4R確変大当りA」、「4R確変大当りE」若しくは「4R通常大当りB」を発生契機として「第2大当り遊技U（基本タイプ）」を開始すると、表示画面27aに「空中を示す背景図柄」を表示しつつバトル演出が開始される（以下、「空中バトル」という。）。このバトル演出は、第2大当り動作Bを実行しつつ行われ、味方キャラクタが勝利すると（「4R確変大当りA」の場合）、第2大当り遊技U（基本タイプ）の終了後に「開放延長手段が作動した状態の高確率モード」となる。一方、味方キャラクタが敗北すると（「4R確変大当りE」若しくは「4R通常大当りB」の場合）、第2大当り遊技U（基本タイプ）の終了後に、原則として「開放延長手段が非作動の状態の高確率モード（「4R確変大当りE」の場合であって、所謂「潜伏確変状態」）」となるか、或いは、「開放延長手段が作動する低確率モード（「4R通常大当りB」の場合）」となる。但し、開放延長手段の作動時に「4R確変大当りE」を発生した場合には、第2大当り遊技U（基本タイプ）の終了後に「開放延長手段が作動した状態の高確率モード」となる。

30

40

【0163】

図20に示すように、「15R確変大当りB」若しくは「15R確変大当りC」を発生契機として「大当り遊技U」を開始すると、表示画面27aに「海中を示す背景図柄」を表示しつつバトル演出が開始される（以下、「海中バトル」という。）。このバトル演出は、第1大当り動作Bを実行しつつ行われ、味方キャラクタが勝利すると（「15R確変大当りB」の場合）、第2大当り動作B（所謂「フルオープン」）を11ラウンド行うことで、出球が多い大当り遊技U（第1大当り遊技Uの変則タイプ）が実現される。一方、味方キャラクタが敗北すると（「15R確変大当りC」の場合）、第2大当り動作Bを4ラウ

50

ンドだけ行うことで、出球が少ない大当り遊技U（第2大当り遊技Uの変則タイプ）が実現される。なお、「海中バトル」の結果が何れであっても、当該大当り遊技Uの終了後には、開放延長手段が作動する確変モードとなる。

【0164】

図19に示すように、第1の始動入賞装置17aへの遊技球の入賞に起因する当否判定（第1当否判定）の結果が大当りとなる場合に実行される大当り遊技は、「予定出球数（賞球の払い出し量として予定される出球数）」を基準として次のように分類できる。つまり、予定出球数が「1518球」の大当り遊技（第1大当り遊技Dの変則タイプ）と、予定出球数が「1104球」の大当り遊技（第1大当り遊技Uの変則タイプ）と、予定出球数が「434球」の大当り遊技（第2大当り遊技Uの基本タイプ）と、予定出球数が「93球」の大当り遊技（第2大当り遊技Dの変則タイプ）とに分類できる。

10

【0165】

図20に示すように、第2の始動入賞装置17bへの遊技球の入賞に起因する当否判定（第2当否判定）の結果が大当りとなる場合に実行される大当り遊技は、「予定出球数（賞球の払い出し量として予定される出球数）」を基準として次のように分類できる。つまり、予定出球数が「1571球」の大当り遊技（第1大当り遊技Dの基本タイプ）と、予定出球数が「1518球」の大当り遊技（第1大当り遊技Dの変則タイプ）と、予定出球数が「1104球」の大当り遊技（第1大当り遊技Uの変則タイプ）と、予定出球数が「434球」の大当り遊技（第2大当り遊技Uの基本タイプ及び第2大当り遊技Uの変則タイプ）と、予定出球数が「93球」の大当り遊技（第2大当り遊技Dの変則タイプ）とに分類できる。

20

【0166】

以下の説明において、「予定出球数（賞球の払い出し量として予定される出球数）」を考慮して大当り遊技を分類する場合において、「予定出球数」が「93球」の大当り遊技（第2大当り遊技Dの変則タイプ）を「大当り遊技a」、「予定出球数」が「434球」の大当り遊技（第2大当り遊技Uの基本タイプ及び第2大当り遊技Uの変則タイプ）を「大当り遊技b」、「予定出球数」が「1104球」の大当り遊技（第1大当り遊技Uの変則タイプ）を「大当り遊技c」、予定出球数が「1518球」の大当り遊技（第1大当り遊技Dの変則タイプ）を「大当り遊技d」、予定出球数が「1571球」の大当り遊技（第1大当り遊技Dの基本タイプ）を「大当り遊技e」と各々表記することがある（図19～23を参照）。つまり、大当り遊技の種類を末尾に「小文字のアルファベット」を付して表示する場合、アルファベットが「a」「b」「c」「d」「e」の順に変化するに従って、対応する大当り遊技の「予定出球数」が多くなる。

30

【0167】

前述の「電サポ付き確変状態」とは、開放延長手段及び確率変動手段が作動する遊技状態である。また、前述のように、大当り遊技の中には、「当該大当り遊技の終了後に「電サポ付き確変状態の設定を伴う大当り遊技」と、「当該大当り遊技の終了後に「電サポ付き確変状態の設定を伴わない大当り遊技」とが存在する。そして、前述の「大当り遊技a～大当り遊技e」のうちで、電サポ付き確変状態の設定を伴うもの（高確率短縮変動モードへのモード移行を行うもの）には、「アルファベット」の後ろに「1」の数字を付し、原則として潜伏確変状態（電サポ無しの確変状態）の設定を伴うもの（高確率通常変動モードへのモード移行を行うもの）には、「アルファベット」の後ろに「2」の数字を付し、「確率変動手段を作動させない電サポ状態」の設定を伴うもの（低確率短縮変動モードへのモード移行を行うもの）には、「アルファベット」の後ろに「3」の数字を付す。

40

【0168】

例えば、「大当り遊技e」としては「電サポ付き確変状態の設定を伴う大当り遊技（大当り遊技e1）」のみが予定されている。また、「大当り遊技b」としては「電サポ付き確変状態の設定を伴う大当り遊技（大当り遊技b1）」と、「潜伏確変状態の設定を伴う大当り遊技（大当り遊技b2）」と、「確率変動手段を作動させない電サポ状態（時短状態）の設定を伴う大当り遊技（大当り遊技b3）」とが予定されている。但し、前述のよ

50

うに、開放延長手段の作動時に「潜伏確変大当りに起因する大当り遊技（大当り遊技 a 2 若しくは大当り遊技 b 2）」を実行した場合には、当該大当り遊技の終了後に「電サポ付き確変状態」となる。なお、以下の説明において、「第 2 大当り遊技 U の基本タイプに対応する大当り遊技 b 1」と、「第 2 大当り遊技 U の変則タイプに対応する大当り遊技 b 1」とを区別する場合に、前者を「大当り遊技 b 1 の基本タイプ」と称し、後者を「大当り遊技 b 1 の変則タイプ」と称する。

【0169】

また、演出表示装置 27 において、図 24 (a) に示す大当り図柄（3 個同一の図柄組合せ、アルファベット文字を含む図柄組合せ、スペシャルボーナス図柄を含む図柄組合せ、バトル図柄を含む図柄組合せ）を表示する場合、その前提となる変動表示の途中にリーチ表示を行う。また、演出表示装置 27 において「外れ示す停止図柄」を表示する場合、その前提となる変動表示（つまり、外れ変動）の途中にリーチ表示を行わない場合（以下、「単純外れ」という。）と、リーチ表示を行う場合（以下、「リーチ外れ」という。）とがある。また、本実施例のリーチ表示は、演出表示装置 27 の表示画面 27 a に表示される疑似図柄のうち 2 つの疑似図柄を同一図柄で停止させ、他の 1 つの疑似図柄を変動中とする演出表示である。

10

【0170】

（4）演出の概要

本実施例の遊技機 1 では、図柄変動遊技中及び大当り遊技中に、演出表示装置 27 で次のような演出を行う。なお、以下の説明では、図柄変動演出について図柄変動遊技等との関係を考慮しつつ説明した後、大当り演出について説明する。また、演出（図柄変動演出、大当り演出）と演出ボタン SW（通常操作態様、特別操作態様）との関係についても説明する。

20

【0171】

a. 図柄変動演出の概要

第 1 の始動入賞装置 17 a 若しくは第 2 の始動入賞装置 17 b への遊技球の入賞（始動入賞）を生ずると、特別図柄の変動開始条件（当否判定実行条件）が成立する。これにより、対応する特別図柄表示部 62 a、62 b で本図柄の変動表示（図柄変動遊技）を開始するとともに、図 25 (a)、(b) に示すように、演出表示装置 27 の表示画面 27 a（疑似図柄表示部 27 b ~ 27 d）において、疑似図柄を用いた図柄変動演出を開始する。

30

【0172】

この図柄変動遊技および図柄変動演出の実行時間（変動時間）は、対応する特別図柄表示部 62 a、62 b で本図柄の変動表示開始時に決定される変動パターン（後述する。）によって異なるが、この実行時間が経過すると、何れかの特別図柄表示部 62 a、62 b において本図柄の停止図柄が停止表示されるとともに、表示画面 27 a において疑似図柄の停止図柄が停止表示される。

【0173】

図柄変動遊技の結果が外れとなる場合（当否判定の結果が外れである場合）、表示画面 27 a において、図 25 (a) に示すように、「リーチ演出を伴わない外れ表示（所謂「通常外れ」）」が行われるか、図 25 (b) に示すように、「リーチ演出を伴う外れ表示（所謂「外れリーチ」）」が行われる。ここで、リーチ表示（リーチ演出）とは、例えば、この変動表示（図柄変動遊技）の途中において、最終的に停止する図柄（以下、「最終停止図柄」という。）以外の図柄を所定の図柄で停止させ、最終停止図柄の種類によって、大当り表示がなされる可能性があることを示す演出的な表示である。例えば、複数の図柄の停止図柄がすべて同一であると大当り表示が完成する場合に、最終停止図柄以外の図柄を同一図柄で停止させた状態で「特別遊技の実行（大当りの発生）の可能性」が存在することを示す演出表示を指す。

40

【0174】

次に、図柄変動遊技の結果が大当りとなる場合（当否判定の結果が大当りである場合）

50

について説明する。この場合も、第1の始動入賞装置17a若しくは第2の始動入賞装置17bへの遊技球の入賞(始動入賞)を生ずると、特別図柄の変動開始条件(当否判定実行条件)が成立する。これにより、対応する特別図柄表示部62a、62bで本図柄の変動表示(図柄変動遊技)を開始するとともに、図25(c)、図26(a)~(c)に示すように、演出表示装置27の表示画面27a(疑似図柄表示部27b~27d)において、疑似図柄を用いた図柄変動演出を開始する。

【0175】

この図柄変動遊技および図柄変動演出の実行時間(変動時間)は、対応する特別図柄表示部62a、62bで本図柄の変動表示開始時に決定される変動パターンによって異なる(後述する。)が、この実行時間が経過すると、何れかの特別図柄表示部62a、62bにおいて本図柄の停止図柄が停止表示されるとともに、表示画面27aにおいて疑似図柄の停止図柄が停止表示される。

10

【0176】

ここで、疑似図柄の停止図柄として、「確率変動手段及び開放延長手段が非作動のときに生じた15R確変大当たりA(つまり、初当たりとしての15R確変大当たりA)」を示す停止図柄を表示する場合には、図25(c)に示すようにリーチ演出を行った後、「3個同一の図柄を組合せた大当たり図柄」が表示される。また、疑似図柄の停止図柄として、「4R確変大当たりB」、「4R確変大当たりC」及び「4R通常大当たりA」の何れかを示す停止図柄を表示する場合には、図26(a)に示すようにリーチ演出を行った後、「アルファベットのAの文字からなる中図柄」を停止表示させた大当たり図柄が表示される。更に、「15R確変大当たりL(スペシャルボーナス)」を示す停止図柄を表示する場合には、図26(b)に示すようにリーチ演出を行った後、「星印からなる中図柄」を停止表示させた大当たり図柄が表示される。また、「バトル大当たり」を示す停止図柄を表示する場合には、図26(c)に示すようにリーチ演出を行った後、「バトル図柄を構成する中図柄」を停止表示させた大当たり図柄が表示される。

20

【0177】

b. 大当たり演出の概要

演出表示装置27の表示画面27aで大当たり図柄が停止表示され、大当たりが生ずると、演出表示装置27の表示画面27aにおいて大当たり演出が実行される。ここで、大当たり演出は、大当たり遊技における1回目の大当たり動作の開始前(大当たり遊技の開始前)に行われる大当たり開始演出(ファンファーレ演出)と、大当たり動作の実行中に行われるラウンド演出と、前回の大当たり動作と次回の大当たり動作との間(ラウンド演出間)に行われるインターバル演出と、大当たり遊技における最後の大当たり動作の終了後に行われるエンディング演出と、を含む構成とされる。

30

【0178】

つまり、演出表示装置27の表示画面27aで大当たり図柄が停止表示されて大当たりが発生すると、演出表示装置27の表示画面27aにおいて大当たり開始演出(ファンファーレ演出)を行う。この後、「大当たり遊技」が開始され、第1大入賞口31a若しくは第2大入賞口35aが所定の開放パターン(所定の大当たり動作)に従って開放状態となり、これに伴い表示画面27aにおいて「第1の大当たりラウンド(1R)に係るラウンド演出」を行う。そして、「第1の大当たりラウンド(1R)」の終了条件が成立すると、表示画面27aにおいてインターバル演出を行う。

40

【0179】

この後、所定のインターバル時間(つまり、待機時間の約2秒)を経て「第2の大当たりラウンド(2R)」が開始され、第1大入賞口31a若しくは第2大入賞口35aが所定の開放パターン(所定の大当たり動作)に従って開放状態となり、これに伴い表示画面27aにおいて「第2の大当たりラウンド(2R)に係るラウンド演出」を開始する。そして、「第2の大当たりラウンド(2R)」の終了条件が成立すると、表示画面27aにおいてインターバル演出を行う。以降、同様にして「大当たりラウンド」が最終の大当たりラウンドまで「インターバル時間」及び「インターバル演出」を挟みつつ繰り返される。

50

【 0 1 8 0 】

そして、最終の大当たりラウンドが終了して大当たり遊技を終了すると、エンディング演出を行って大当たり演出を終了する。なお、エンディング演出を終了すると、遊技機 1 の遊技モードが「終了した大当たり遊技の実行契機となった大当たり図柄（本図柄）」に対応して定められる。つまり、「高確率短縮変動モード」、「低確率短縮変動モード」若しくは「高確率通常変動モード」の何れかに設定される。

【 0 1 8 1 】

c. 称号名称の表示を伴う大当たり演出の内容

「称号名称の表示を伴う大当たり演出」は、遊技機 1 の遊技モードが「高確率短縮変動モード（特定遊技状態）」若しくは「低確率短縮変動モード」であるときに生じた大当たりを契機として実行される大当たり遊技の進行に伴って実行される。また、本実施例では、この「称号名称の表示を伴う大当たり演出」を、遊技機 1 の遊技モードが「低確率通常変動モード（通常モード）」であるときに生じた「初当たり（後述する。）」を契機として実行される大当たり遊技の実行時においても行う。

【 0 1 8 2 】

この「称号名称の表示を伴う大当たり演出」においては、図 5（b）に示すように、表示画面 27a の上縁部側において、遊技の履歴（大当たり演出の実行態様）を反映した称号名称の表示（コメント表示）23 を行う。以下、図 27 ～ 図 50 を用いて、「称号名称の表示を伴う大当たり演出」の概要を説明する。

【 0 1 8 3 】

本実施例では、（a）遊技機 1 の遊技モードが「高確率短縮変動モード」に設定された後、図柄変動遊技の結果が通常大当たり（4R 通常大当たり A、4R 通常大当たり B、15R 通常大当たり A）となるまでの間（以下、「連チャン促進期間」という。）に行われる図柄変動演出の実行態様、及び（b）「当該通常大当たりを発生契機とする大当たり遊技終了後の開放延長手段が作動する期間（遊技機 1 の遊技モードが低確率短縮変動モードである期間であって、以下「時短期間」という。）」に行われる図柄変動演出の実行態様を、実行態様記憶手段（例えば、サブ制御基板 220 に搭載された RAM 220c の所定の領域）に記憶する。また、本実施例では、「連チャン促進期間」に実行した大当たり演出の実行態様と、「時短期間」に実行した大当たり演出の実行態様とを実行態様記憶手段（例えば、サブ制御基板 220 に搭載された RAM 220c の所定の領域によって構成され、連チャン情報記憶手段としての意義も有する。）に記憶する。つまり、本実施例では、「連チャン促進期間（特定遊技状態に設定されている期間）」のみならず、「時短期間」においても、図柄変動演出の実行態様及び大当たり演出の実行態様の記憶を行うこととしている。

【 0 1 8 4 】

ここで、「連チャン促進期間」とは、連チャンの発生可能性が特に高い期間であり、「高確率短縮変動モード」の下で図柄変動遊技が行われる期間をいう。また、「時短期間」は、「低確率短縮変動モード」の下で図柄変動遊技が行われる期間であり、図柄変動遊技の実行頻度が高くなる点と、第 2 当否判定が行われる可能性が高い点で、大当たりの発生可能性が高くなる（但し、高確率モードよりは低い。）。そして、以下の説明においては、「連チャン促進期間」と「時短期間」とを合わせた期間を「特定期間」と称する。

【 0 1 8 5 】

（a）「特定期間以外の期間」に図柄変動遊技の結果が大当たりとなり、当該大当たりに係る大当たり遊技の終了後に連チャン促進期間を開始する場合に、当該「連チャン促進期間」を開始してから「開放延長手段が非作動の状態での図柄変動遊技」が開始されるまでの期間が、「遊技機 1 が連チャンモードとなる期間」である。また、（b）「特定期間以外の期間」に図柄変動遊技の結果が大当たりとなり、当該大当たりに係る大当たり遊技の終了後に「時短期間」を開始する場合に、当該「時短期間」を開始してから「開放延長手段が非作動の状態での図柄変動遊技」が開始されるまでの期間が、「遊技機 1 が連チャンモードとなる期間」である。

【 0 1 8 6 】

つまり、開放延長手段が非作動の状態で「開放延長手段の作動契機となる大当たり」を生ずると、当該大当たりに係る大当たり遊技の終了後、開放延長手段が作動を開始し、連チャンモードが開始される。この後、開放延長手段の作動契機となる大当たりを生ずると、当該大当たりに係る大当たり遊技の実行中には連チャンモードを継続しつつも、図柄変動遊技が実行されず、開放延長手段は非作動となるが、当該大当たり遊技が終了すると、「開放延長手段を作動させた状態での図柄変動遊技」が実行可能とされ、連チャンモードは継続される。そして、その後、「開放延長手段が非作動の状態での図柄変動遊技」が再開されることで、一連の連チャンモードが終了する

【0187】

本遊技機1では、「連チャンモード」において図柄変動遊技の結果が大当たりとなる度に、当該大当たりの結果が得られるまでに行われた図柄変動演出の実行態様を実行態様記憶手段（連チャン情報記憶手段）から取得する。また、「連チャンモード」において図柄変動遊技の結果が大当たりとなる度に、当該大当たりの結果が得られるまでに行われた大当たり演出の実行態様を実行態様記憶手段（連チャン情報記憶手段）から取得する。そして、「連チャンモード」が継続する間は、図柄変動遊技の結果が大当たりとなったことを契機とする大当たり遊技に係る大当たり演出において、「取得した図柄変動演出の実行態様に対応する称号名称」若しくは「取得した大当たり遊技の実行態様に対応する称号名称」を選択し、その選択した称号名称を表示画面27aの上縁部側に表示する。

【0188】

つまり、本実施例では、称号名称の選択を図27～図30に示す「称号名称リスト（称号名称テーブル）」を参照して行う。つまり、図27～図30に示す「称号名称リスト（称号名称テーブル）」は、サブ制御基板220に搭載されたROM220bの所定領域に記憶されており、「図柄変動演出の実行態様と、それに対応する称号名称との組み合わせ」及び「大当たり演出の実行態様と、それに対応する称号名称との組み合わせ」が設定されている。また、各称号名称の優先度は、図中の優先度を示す数値が大きいほど高くなっている。そして、称号名称を選択する際に「選択可能な称号名称（取得した実行態様に対応する称号名称若しくは取得した発生態様に対応する称号名称）」が複数存在する場合には、「優先度が最も高い称号名称（優先度を示す数値が最大の称号名称）」が選択される。

【0189】

図27～図30において「複数回使用」を不可とする称号名称（図中右端の「複数回使用可」の欄に×印が付された称号名称）は、一の特定期間内に一度、選択された後は、「取得した実行態様に対応する称号名称」であっても「選択可能な称号名称」から除外される。つまり、特定期間内に繰り返し実行される大当たり演出において、所定の称号名称が繰り返して選択されることを防止することで、特定期間中の遊技興趣を更に一層高め易くしている。また、図27～図29に示す称号名称は、原則として「確変大当たりに係る大当たり遊技に伴って実行される大当たり演出」において表示され、図30に示す称号名称は、「通常大当たりに係る大当たり遊技に伴って実行される大当たり演出」において表示される。また、図27～図51においては、遊技者の味方を示すキャラクタ（キャラクタ図柄）を「イカのキャラクタ（イカのキャラクタ図柄）」としている。

【0190】

次に、図31～図51を用いて、「称号名称の表示を伴う大当たり演出」の具体例を説明する。

【0191】

・具体例1

図31に示す具体例1においては、「高確率短縮変動モード」への移行後に、「確変大当たりが発生することなく通常大当たりが発生した場合」を示している（x01、x02）。つまり、具体例1は「連チャン促進期間」が最短で終了した場合を示しており、この場合には、「通常大当たりの発生を契機とする大当たり遊技に係る大当たり演出」において「残念なイカくん」なる称号名称（図30のNO. EX1を参照）が表示画面27aに表示される（x06）。すなわち、第3ラウンド～第15ラウンドに係る各ラウンド演出の際に、「

10

20

30

40

50

残念なイカくん」なる称号名称（図30のNO. EX1を参照）が表示画面27aに表示される（x06）。なお、この大当り遊技を終了すると、「時短期間」が開始される。

【0192】

図32に示す具体例2においては、「高確率短縮変動モード」への移行後に、「通常大当りが発生することなく確変大当りが2回発生した場合」を示している（x11～x12）。そして、「単発回避のイカくん」なる称号名称（図29のNO. 2を参照）が表示画面27aに表示される場合を例示している（x06）。すなわち、「第3ラウンド～第15ラウンドに係る各ラウンド演出の際（陸上バトルを行った場合）」、「第3ラウンド～第4ラウンドに係る各ラウンド演出の際（空中バトルを行った場合）」、若しくは「第5ラウンド～第15ラウンドに係る各ラウンド演出の際（海中バトルを行った場合）」に、

10

【0193】

ここで、図27には、「称号名称」と「連チャン回数」との関係が示されている。つまり、「1回目の連チャンに成功することを条件として選択可能な称号名称」として「祇園のイカくん（NO. 1）」、「2回目の連チャンに成功することを条件として選択可能な称号名称」として「単発回避のイカくん（NO. 2）」、「3回目若しくは4回目の連チャンに成功することを条件として選択可能な称号名称」として「調子が出てきたイカくん（NO. 3）」、「5回目～9回目の連チャンに成功することを条件として選択可能な称号名称」として「好調なイカくん（NO. 4）」、「10回目～14回目の連チャンに成功することを条件として選択可能な称号名称」として「絶好調なイカくん（NO. 5）」、「15回目～19回目の連チャンに成功することを条件として選択可能な称号名称」として「ますます絶好調なイカくん（NO. 6）」、「20回以上の連チャンに成功することを条件として選択可能な称号名称」として「不可能を可能にしたカくん（NO. 7）」が各々示されている。

20

【0194】

なお、本遊技機1では、確変大当りを生ずる確率（所謂「確変継続率」）は「82%」とされているため（図19, 20を参照）、一連（1回）の連チャンモードにおいて、遊技者が「調子が出てきたイカくん（NO. 3）」や「好調なイカくん（NO. 4）」に遭遇することは比較的容易であり、「絶好調なイカくん（NO. 5）」に遭遇すること、

30

それ程困難とは言えない。これに対して、「ますます絶好調なイカくん（NO. 6）」に遭遇することは困難であり、「不可能を可能にしたカくん（NO. 7）」に遭遇することは非常に困難である。但し、後述するように、今回の連チャンモードの連チャン情報（a回連チャンしたという情報）を、次の連チャンモードに持ち越すこと（維持すること）によって、「ますます絶好調なイカくん（NO. 6）」や「不可能を可能にしたカくん（NO. 7）」に遭遇することも容易である（後述する具体例14を参照）。

【0195】

また、具体例2においては、「演出ボタンSWの通常操作態様に従う操作（通常操作）」が有効化されるタイミングが「第5ラウンド」に生ずる場合を例示している。なお、本遊技機1においては、この「演出ボタンSWの通常操作態様に従う操作（通常操作）」が

40

有効化されるタイミングを、遊技機1の遊技モードが連チャンモードであるか否かを問わずに生じ得ることとしている。

【0196】

「演出ボタンSWの通常操作態様に従う操作（通常操作）」が有効化されるタイミング（期間）としては、例えば、演出ボタンSWの操作（通常操作態様に従う操作）が表示画面27aで行われる演出表示に反映される期間が該当し、以下では、そのような期間を「操作有効期間」という。この操作有効期間中に演出ボタンSWに対して通常操作が施されると、その通常操作に対応するボタン演出を行い、「操作有効期間」中に演出ボタンSWに通常操作が施されなければ、ボタン演出を行うことはない。ここで、「演出ボタンSWの通常操作」とは、中ボタンBCのみを押圧（3秒程度の長押しである必要はなく、0.

50

5 秒位短く押圧すれば足りる。)する操作である。

【0197】

本遊技機1では、大当り動演出が行われている間の所定のタイミング(例えば、第5ラウンド実行中)において「操作有効期間」が開始され(x17)、操作有効期間中に演出ボタンSWに対して通常操作が施された場合の「ボタン演出」は、「表示画面27aの背景色に変化を与える演出」となっている(x18を参照)。また、このように「操作有効期間が到来した大当り演出」が実行されると、実行態様記憶手段(連チャン情報記憶手段)には「ボタン演出の実行有無(演出ボタンSWの操作有無)に関する情報」や「バトル演出の勝敗に関する情報」が、実行済の大当り演出の実行態様(称号名称に対応する情報)として記憶される。なお、「バトル演出の勝敗に関する情報」としては、「遊技者の味方 10
を示すキャラクタが勝利するバトル演出を行ったか否かに関する情報」、「勝利するバトル演出の実行回数に関する情報」、「遊技者の味方を示すキャラクタが敗北するバトル演出を行ったか否かに関する情報」、「敗北するバトル演出の実行回数に関する情報」等を例示できる。

【0198】

ここで、「演出ボタンSWの通常操作」が有効化されるタイミングは、全ての大当り遊技(図19、20に示す全ての大当り遊技)に対応する大当り演出に対して生じさせてもよいし、特定の大当り遊技に対応する大当り演出に限定して生じさせてもよい。例えば、「第1大当り遊技Uの変則タイプ(大当り遊技c)」、「第1大当り遊技Dの変則タイプ(大当り遊技d)」、「第1大当り遊技Dの基本タイプ(大当り遊技e)」等の「出球が 20
多く、実行に長時間を要し、演出ボタンSWの操作期間として十分な期間を確保することが容易な大当り遊技」に対応する大当り演出に限定して生じさせてもよい。また、本実施例と異なり、「演出ボタンSWの通常操作」が有効化されるタイミングを、大当り演出中ではなく図柄変動演出中に生じさせてもよいし、大当り演出中及び図柄変動演出中の双方に生じさせてもよい。なお、「演出ボタンSWの通常操作」が有効化されるタイミングを図柄変動演出中に生じさせる態様では、全ての図柄変動演出に対して生じさせてもよいし、特定の図柄変動演出に限定して生じさせてもよい。例えば、「変動パターン(後述する。)に従って特定される図柄変動演出の実行時間」が特定時間以上(例えば、30秒以上)であって、演出ボタンSWの操作期間として十分な期間を確保することが容易な図柄変動演出に限り、生じさせることとしてもよい。 30

【0199】

・具体例3

図33~図35に示す具体例3においては、「連チャン促進期間中の大当り発生に伴う大当り演出」の履歴を、大当り演出に反映させる場合を例示している。具体的には、特定期間中に一回目の「4R確変大当りA」、一回目の「4R確変大当りE」若しくは一回目の「4R通常大当りB」が発生した場合を示している。図20を用いて説明したように、「4R確変大当りA」、「4R確変大当りE」若しくは「4R通常大当りB」を発生契機として「第2大当り遊技U(基本タイプ)」が開始されると、「空中を示す背景図柄」を表示しつつバトル演出(空中バトル)を表示画面27aで開始する。この空中バトルでは、味方キャラクタ(イカのキャラクタ)が勝利すると(「4R確変大当りA」の場合)、 40
第2大当り遊技U(基本タイプ)の終了後の遊技モードが「高確率短縮変動モード」とされ、連チャン促進期間が継続される。

【0200】

一方、味方キャラクタ(イカのキャラクタ)が敗北すると(「4R確変大当りE」若しくは「4R通常大当りB」の場合)、第2大当り遊技U(基本タイプ)の終了後に、原則として「開放延長手段が非作動の高確率モード(「4R確変大当りE」の場合であって、所謂「潜伏確変状態」)」となるか、「開放延長手段が作動する低確率モード(「4R通常大当りB」の場合)」となる。但し、本実施例では、特定期間中に「4R確変大当りE(潜伏確変大当り)」を生じた場合においては、当該4R確変大当りEを発生契機とする「第2大当り遊技U(基本タイプ)」が終了した後の遊技モードを「高確率通常変動モー 50

ド」とするのではなく、「高確率短縮変動モード」とすることとしている（後述する）。

【0201】

つまり、特定期間中に「4R確変大当りE（潜伏確変大当り）」を生じた場合においては、これを非潜伏の確変大当りと同様に扱い、「第2大当り遊技U（基本タイプ）」の終了後も「連チャン促進期間」となる。つまり、連チャン促進期間中に「潜伏確変大当り」を生じて、その大当りに係る大当り遊技終了後には連チャン促進期間が維持され、また、時短期間中に「潜伏確変大当り」を生ずると、その大当りに係る大当り遊技終了後は連チャン促進期間とされる（所謂「引き戻し」の状態）。

【0202】

図33に示すように、「4R確変大当りA」、「4R確変大当りE」若しくは「4R通常大当りB」が発生すると（y21、y22）、表示画面27aで大当り開始表示（ファンファーレ表示）を行った後、第2大当り遊技U（基本タイプ）が開始され、その大当り遊技の進行に伴って表示画面27aで大当り演出（ラウンド表示やインターバル表示）が実行される。この大当り演出では、「空中を示す背景図柄」を表示しつつバトル演出（空中バトル）が行われる（y23、y24）。そして、第2大当り遊技U（基本タイプ）の実行契機となった大当りが「4R通常大当りB」である場合には、「第1大当りラウンドが開始されてから第2大当りラウンドが終了するまでの期間」を用いて、味方キャラクタ（イカのキャラクタ）が敗北する表示が実行される（y31a）。この場合、次の図柄変動遊技は低確率モードの下で実行されるため、「第3ラウンド及び第4ラウンドに係る各ラウンド演出」において、図30から選択される所定の称号名称（図29のNO.2を参照）が表示画面27aに表示される。例えば、2連チャン、3連チャン若しくは4連チャンに成功した状態で「4R通常大当りB」が発生した場合には、図34に示すように、「物足りないイカくん」なる称号名称が表示画面27aに表示される（図34のy32a）。そして、実行態様記憶手段（連チャン情報記憶手段）には「空中バトルで味方キャラクタ（イカのキャラクタ）が敗北する演出を行ったことを示す情報」が実行済の大当り演出の実行態様として記憶される。

【0203】

また、第2大当り遊技U（基本タイプ）の実行契機となった大当りが「4R確変大当りE」である場合も、「第1大当りラウンドが開始されてから第2大当りラウンドが終了するまでの期間」を用いて、味方キャラクタ（イカのキャラクタ）が敗北する表示が実行される（y31b）。この場合の次の図柄変動遊技は高確率短縮変動モードの下で実行されるため、「第3ラウンド及び第4ラウンドに係る各ラウンド演出」において、図27～図29から選択可能な称号名称のうち優先度の最も高い称号名称が表示画面27aに表示される。例えば、選択可能な称号名称のうち優先度の最も高い称号名称が「調子が出てきたイカくん（図27のNO.3を参照）」である場合には、図34に示すように、この称号名称（「調子が出てきたイカくん」）が表示画面27aに表示される（y32b）。そして、実行態様記憶手段（連チャン情報記憶手段）には「空中バトルで味方キャラクタ（イカのキャラクタ）が敗北する演出を行ったことを示す情報」が実行済の大当り演出の実行態様として記憶される。

【0204】

更に、第2大当り遊技U（基本タイプ）の実行契機となった大当りが「4R確変大当りA」である場合には、「第1大当りラウンドが開始されてから第2大当りラウンドが終了するまでの期間」を用いて、味方キャラクタ（イカのキャラクタ）が勝利する表示が実行される（y31c）。この場合、実行態様記憶手段（連チャン情報記憶手段）には「空中バトルで初めて味方キャラクタ（イカのキャラクタ）が勝利する演出を行ったことを示す情報」が実行済の大当り演出の実行態様として記憶される。

【0205】

この場合の次の図柄変動遊技は高確率短縮変動モードの下で実行されるため、「第3ラウンド及び第4ラウンドに係る各ラウンド演出」において、図27～図29から選択可能な称号名称のうち優先度の最も高い称号名称が表示画面27aに表示される。例えば、

選択可能な称号名称のうち優先度の最も高い称号名称が「いきなり危なかったイカくん（図28のNO.12を参照）」である場合（一連の特定期間において、空中バトルで初勝利の場合）には、図34に示すように、この称号名称（「いきなり危なかったイカくん」）が表示画面27aに表示される（y32c）。なお、当該連チャンモードにおいて、後述する陸上バトルや海中バトルを行った後は、この称号名称（いきなり危なかったイカくん）が選択されることはない。また、当該連チャンモードにおいて、後述する陸上バトルや海中バトルを行うとともに、次回の連チャンモードを開始する際に連チャン情報（連チャン情報記憶手段に記憶された情報）を維持する場合には、「いきなり危なかったイカくん」なる称号名称が選択されることはない。但し、連チャン情報を消去する場合（後述する。）には、「いきなり危なかったイカくん」なる称号名称が選択される余地を残すことになる。

10

【0206】

「いきなり危なかったイカくん」なる称号名称が表示された後、「連チャン促進期間」を継続した状態にて実行される大当たり演出において、図35に示すように再度「空中バトル演出」が実行され、この「空中バトル演出」においても、味方キャラクタ（イカのキャラクタ）が勝利する演出表示が行われたとする（y34c～y37c）。つまり、「連チャン促進期間」を継続した状態で再度「4R確変大当たりA」が発生し、「第1大当たりラウンドが開始されてから第2大当たりラウンドが終了するまでの期間」を用いて、味方キャラクタ（イカのキャラクタ）が勝利する表示が実行されたとする（y31c）。この場合、実行態様記憶手段（連チャン情報記憶手段）には、「空中バトルで味方キャラクタ（イカのキャラクタ）が再度勝利したことを示す情報」が、実行済の大当たり演出の実行態様として記憶される。そして、この実行態様に対応する称号名称は「同心殺しのイカくん（図28のNO.13を参照）」である。この場合においても、「第3ラウンド及び第4ラウンドに係る各ラウンド演出」において、図27～図29から選択可能な称号名称のうち優先度の最も高い称号名称が表示画面27aに表示される。例えば、選択可能な称号名称のうち優先度の最も高い称号名称が「同心殺しのイカくん」である場合には、図35に示すように、この称号名称（同心殺しのイカくん）が表示画面27aに表示される（x38c）。

20

【0207】

・具体例4

30

図36～図38に示す具体例4においては、「連チャン促進期間中の大当たり発生に伴う大当たり演出」の履歴を、大当たり演出に反映させる場合を例示している。具体的には、特定期間中に「15R確変大当たりB」若しくは「15R確変大当たりC」が発生した場合を示している。図20を用いて説明したように、「15R確変大当たりB」若しくは「15R確変大当たりC」を発生契機として「第1大当たり遊技U」若しくは「第2大当たり遊技U（変則タイプ）」が開始されると、「海中を示す背景図柄」を表示しつつバトル演出（海中バトル）を表示画面27aで開始する。この海中バトルは、「第1大当たり遊技U」若しくは「第2大当たり遊技U（変則タイプ）」の1R～4Rにおける「第1大当たり動作B」の実行に伴って行われる。この海中バトルにて味方キャラクタ（イカのキャラクタ）が勝利すると、今回の大当たりは「15R確変大当たりB」ということになるので、1R～4Rにおける「第1大当たり動作B」の終了後、5R～15Rの計11ラウンドに亘って「第2大当たり動作B（所謂「フルオープン」）」が行われ、これにより出球が多い大当たり遊技（第1大当たり遊技Uの変則タイプ）が実現される。一方、海中バトルにて味方キャラクタが敗北すると、今回の大当たりは「15R確変大当たりC」ということになるので、1R～4Rにおける「第1大当たり動作B」の終了後、5R～8Rの計4ラウンドに亘って「第2大当たり動作B」が行われるとともに、9R～15Rの計7ラウンドに亘って再度「第1大当たり動作B」が行われる。これにより、海中バトルにて味方キャラクタが敗北した場合には、出球が少ない大当たり遊技（第2大当たり遊技Uの変則タイプ）が実現される。なお、「海中バトル」の結果が何れであっても、当該大当たり遊技の終了後には「連チャン促進期間」が継続される。

40

【0208】

50

図36に示すように、「15R確変大当りB」若しくは「15R確変大当りC」が発生すると(y61、y62)、表示画面27aで大当り開始表示(ファンファーレ表示)を行った後、「第1大当り遊技U」若しくは「第2大当り遊技U(変則タイプ)」が開始され、その大当り遊技の進行に伴って表示画面27aで大当り演出(ラウンド表示やインターバル表示)が実行される。この大当り演出では、「海中を示す背景図柄」を表示しつつバトル演出(海中バトル)が、「第1大当りラウンドが開始されてから第4大当りラウンドが終了するまでの期間」を用いて行われる(y63、y64)。

【0209】

大当り遊技の実行契機となった大当りが「15R確変大当りC」である場合には、バトル演出(海中バトル)において味方キャラクタ(イカのキャラクタ)が敗北する表示がなされる(y71a)。そして、5R~8Rまで「第2大当り動作B」が行われた後に「第1大当り動作B」が最終ラウンド(15R)まで継続され、これにより予定出球数の少ない大当り遊技が完了する。一方、この大当り遊技の実行契機となった大当りが「15R確変大当りB」である場合には、バトル演出(海中バトル)において味方キャラクタ(イカのキャラクタ)が勝利する表示がなされる(y71b)。そして、「第2大当り動作B(所謂「フルオープン」)」が最終ラウンドまで継続され、これにより予定出球数の多い大当り遊技が完了する。

【0210】

ここで、「予定出球数の少ない大当り遊技」及び「予定出球数の多い大当り遊技」のうちの何れが完了した場合においても、実行態様記憶手段(連チャン情報記憶手段)には、「連チャンモード開始後、初めて海中バトルが選択(実行)されたことを示す情報」が実行済の大当り演出の実行態様として記憶される。なお、この実行態様に対応する称号名称は「海好きなイカくん(図28のNO.10を参照)」である。

【0211】

「予定出球数の少ない大当り遊技」及び「予定出球数の多い大当り遊技」の何れの場合にも、「第5ラウンド~第15ラウンドに係る各ラウンド演出」において、図27~図29から選択可能な称号名称のうち優先度の最も高い称号名称が表示画面27aに表示される。例えば、選択可能な称号名称のうち優先度の最も高い称号名称が「海好きなイカくん」である場合には、図37に示すように、この称号名称(海好きなイカくん)が表示画面27aに表示される(図37のy72a、y72b)。

【0212】

「海好きなイカくん」なる称号名称が表示された後、「連チャン促進期間」を継続した状態にて実行される大当り演出において、図38に示すように再度「海中バトル」が実行され、この「海中バトル」においても、味方キャラクタ(イカのキャラクタ)が勝利する演出表示が行われたとする(y74~y77)。この場合、実行態様記憶手段(連チャン情報記憶手段)には「海中バトルで2勝したことを示す情報」が実行済の大当り演出の実行態様として記憶される。この場合も、「第5ラウンド~第15ラウンドに係る各ラウンド演出」において、図27~図29から選択可能な称号名称のうち優先度の最も高い称号名称が表示画面27aに表示される。例えば、選択可能な称号名称のうち優先度の最も高い称号名称が「海好きな暴れ馬(図28のNO.11を参照)」である場合には、この称号名称(海好きな暴れ馬)が表示画面27aに表示される(図38のy78)。

【0213】

・具体例5

図39~図40に示す具体例5においては、「連チャン促進期間中の大当り発生に伴う大当り演出」の履歴を、大当り演出に反映する場合を例示している。具体的には、特定期間中に「15R確変大当りD」、「15R確変大当りE」、「15R確変大当りF」、「15R確変大当りH」若しくは「15R通常大当りA」が発生した場合を示している。「15R確変大当りD」、「15R確変大当りE」、「15R確変大当りF」、「15R確変大当りH」若しくは「15R通常大当りA」を発生契機として大当り遊技D(第1大当り遊技Dの変則タイプ若しくは第2大当り遊技Dの基本タイプ)が開始されると、図39

10

20

30

40

50

に示すように、表示画面 27a にて「陸上を示す背景図柄」を表示しつつバトル演出（陸上バトル）を開始する（z01～z04）。

【0214】

この陸上バトルは、「第1大当り遊技D（変則タイプ）」若しくは「第2大当り遊技D（基本タイプ）」における「第1大当り動作A」の実行に伴って行われる。また、この陸上バトルは、「第1大当りラウンドが開始されてから第2大当りラウンドが開始されるまでの期間」を用いて行われ、第1大当りラウンド終了後のインターバル期間にこの陸上バトルの結果が表示される。

【0215】

この陸上バトルにて味方キャラクタが勝利すると（z05c）、今回の大当りは「15R 確変大当りD」、「15R 確変大当りE」若しくは「15R 確変大当りF」ということになるので、「第1大当り動作A」の終了に続いて「第2大当り動作A（所謂「フルオープン」）」が開始され、この動作が最終ラウンドまで継続される。これにより「出球の多い大当り遊技D（第1大当り遊技Dの変則タイプ）」が実現される。そして、「第3ラウンド～第15ラウンドに係る各ラウンド演出」において、図27～図29から選択可能な称号名称のうち優先度の最も高い称号名称が表示画面27aに表示される（z6c）。なお、「出球の多い大当り遊技D（第1大当り遊技Dの変則タイプ）」を実行した後、表示画面27aでエンディング表示を実行する。この場合、次の図柄変動遊技は高確率短縮変動モードの下で実行される。

【0216】

一方、上述の陸上バトルにて味方キャラクタが敗北すると（z05a、z05b）、今回の大当りは「15R 確変大当りH（潜伏確変大当り）」若しくは「15R 通常大当りA」ということになるので、「第1大当り動作A」が最終ラウンドまで継続される。これにより「出球の少ない大当り遊技D（第2大当り遊技D）」が実現される。この場合も、「第3ラウンド～第15ラウンドに係る各ラウンド演出」において所定の称号名称が表示画面27aに表示される。

【0217】

ここで、今回終了した第2大当り遊技Dが「15R 通常大当りA」の発生を契機とする場合には、次の図柄変動遊技は低確率モードの下で実行されるため、表示画面27aに表示される称号名称としては、図30に示す「エンディング表示用の称号名称」のうち対応するものが表示される（z06a）。一方、今回終了した第2大当り遊技Dが「15R 確変大当りH」の発生を契機とする場合には、次の図柄変動遊技は高確率モードの下で実行されるため、連チャン促進期間（特定期間）は継続されることとなる。よって、この場合は、図27～図29から選択可能な称号名称のうち優先度の最も高い称号名称が表示画面27aに表示される（z6b）。

【0218】

・具体例6

図41(a)に示す具体例6は、一連の連チャン促進期間において陸上バトルが3回行われたケースを例示している。具体的には、味方キャラクタ（イカのキャラクタ）が、その親友を示すキャラクタ（カニのキャラクタ）と陸上バトルを行い、3勝したケースを例示している（z21b、z22b、z23b）。この場合、実行態様記憶手段（連チャン情報記憶手段）には、「カニに3勝したことを示す情報」が実行済の大当り演出の実行態様として記憶される。なお、この実行態様に対応する称号名称は「親友にも容赦のないイカくん（図28のNO.18を参照）」である。この場合、「第3ラウンド～第15ラウンドに係る各ラウンド演出」において、図27～図29から選択可能な称号名称のうち優先度の最も高い称号名称が表示画面27aに表示される。例えば、選択可能な称号名称のうち優先度の最も高い称号名称が「親友にも容赦のないイカくん」である場合には、この称号名称（親友にも容赦のないイカくん）が表示画面27aに表示される（z24b）。

【0219】

・具体例7

10

20

30

40

50

図41(b)に示す具体例7は、一連の連チャン促進期間において、他のバトル(空中バトル、海中バトル)を挟むことなく陸上バトルが3回行われたケース(陸上バトルが3回連続で行われたケース)を例示している。具体的には、味方キャラクタ(イカのキャラクタ)が、果たし合いの相手を示すキャラクタ(マンボウのキャラクタ)と陸上バトルを行い、3連勝したケースを例示している(z31b、z32b、z33b)。この場合、実行態様記憶手段(連チャン情報記憶手段)には、「他のバトルを挟むことなく、マンボウに3連勝したことを示す情報」が実行済の大当たり演出の実行態様として記憶される。なお、この実行態様に対応する称号名称は「果たし合いが趣味なイカくん(図29のNO.22を参照)」である。

【0220】

この場合、「第3ラウンド～第15ラウンドに係る各ラウンド演出」において、図27～図29から選択可能な称号名称のうち優先度の最も高い称号名称が表示画面27aに表示される。例えば、選択可能な称号名称のうち優先度の最も高い称号名称が「果たし合いが趣味なイカくん」である場合には、この称号名称(果たし合いが趣味なイカくん)が表示画面27aに表示される(z34b)。なお、当該連チャンモードにおいて、空中バトルや海中バトルを行うとともに、次回の連チャンモードを開始する際に連チャン情報(連チャン情報記憶手段に記憶された情報)を維持する場合には、「果たし合いが趣味なイカくん」なる称号名称が選択されることはない。但し、連チャン情報を消去する場合(後述する。)には、「果たし合いが趣味なイカくん」なる称号名称が選択される余地を残すことになる。

【0221】

・具体例8

図42(a)に示す具体例8は、一連の連チャン促進期間において、他のバトル(空中バトル、陸上バトル)を挟むことなく、海中バトルが3回連続で行われたケースを例示している。具体的には、3回の海中バトルにおいて味方キャラクタ(イカのキャラクタ)の勝敗にかかわらず、連チャン促進期間が継続されたケースを例示している(z51b、52b、z53b)。この場合、実行態様記憶手段(連チャン情報記憶手段)には、「海中バトルを3回連続で行ったことを示す情報」が実行済の大当たり演出の実行態様として記憶される。なお、この実行態様に対応する称号名称は「海通いのイカくん(図29のNO.23を参照)」である。

【0222】

この場合、「第5ラウンド～第15ラウンドに係る各ラウンド演出」において、図27～図29から選択可能な称号名称のうち優先度の最も高い称号名称が表示画面27aに表示される。例えば、選択可能な称号名称のうち優先度の最も高い称号名称が「海通いのイカくん」である場合には、この称号名称(海通いのイカくん)が表示画面27aに表示される(z54b)。なお、当該連チャンモードにおいて、空中バトルや陸上バトルを行うとともに、次回の連チャンモードを開始する際に連チャン情報(連チャン情報記憶手段に記憶された情報)を維持する場合には、「海通いのイカくん」なる称号名称が選択されることはない。但し、連チャン情報を消去する場合には、「海通いのイカくん」なる称号名称が選択される余地を残すことになる。

【0223】

・具体例9

図42(b)に示す具体例9は、一連の連チャン促進期間において、他のバトル(海中バトル、陸上バトル)を挟むことなく、空中バトルが3回連続で行われたケースを例示している(z61b、62b、z63b)。空中バトルは、「4R確変大当たりA」、「4R確変大当たりE」若しくは「4R通常大当たりB」の発生を契機として行われ(図20参照)、そのうち「4R通常大当たりB」の発生を契機として空中バトルを行った場合には、味方キャラクタ(イカのキャラクタ)が敗北する表示を経て連チャン促進期間が終了することとなる。つまり、空中バトルが行われるということは、連チャン促進期間が終了してしまう可能性が生ずることとなり、そのような空中バトルが連続で行われると、遊技者にとっ

10

20

30

40

50

ては、その都度「連チャン促進期間が終了してしまうかも」という不安や危機感を抱くこととなる。

【0224】

このような空中バトルが一連の連チャン促進期間中に3回連続で行われると、実行態様記憶手段（連チャン情報記憶手段）には「空中バトルを3回連続で行ったことを示す情報」が実行済の大当たり演出の実行態様として記憶される。この実行態様に対応する称号名称は「いちいち危ないイカくん（図29のNO.24を参照）」である。この場合、「第3ラウンド～第4ラウンドに係る各ラウンド演出」において、図27～図29から選択可能な称号名称のうち優先度の最も高い称号名称が表示画面27aに表示される。例えば、選択可能な称号名称のうち優先度が最も高い称号名称が「いちいち危ないイカくん」である場合には、この称号名称（いちいち危ないイカくん）が表示画面27aに表示される（z64b）。

10

【0225】

・具体例10

図43に示す具体例10においては、「連チャン促進期間中の図柄変動演出」の履歴を大当たり演出に反映させる場合を例示している。具体的には、「高確率短縮変動モード」への移行後、一回目（最初）の図柄変動遊技で確変大当たりが発生した場合を示している（x81、x82）。この場合、実行態様記憶手段（連チャン情報記憶手段）には、「高確率短縮変動モードへの移行後、一回目の図柄変動遊技で大当たりを示す図柄変動演出を行ったことを示す情報」が実行済の図柄変動演出の実行態様として記憶される。この実行態様に対応する称号名称は「即連のイカくん（図29のNO.26を参照）」である。

20

【0226】

この具体例10においても、表示画面27aで大当たり開始表示（ファンファーレ表示）を行った後、「大当たり遊技」が開始され、その大当たり遊技の進行に伴って表示画面27aで大当たり演出（ラウンド表示やインターバル表示）が実行される。そして、「称号表示を開始する大当たりラウンド（第3ラウンド若しくは第5ラウンド）」～「最終ラウンド（第4ラウンド若しくは15ラウンド）」に係る各ラウンド演出において、選択可能な称号名称のうちで優先度が最も高いものが、表示画面27aに表示される。例えば、選択可能な称号名称のうちで優先度が最も高いものが「即連のイカくん」である場合には、この称号名称が表示画面27aに表示される（x83）。

30

【0227】

・具体例11

図44に示す具体例11においても、「連チャン促進期間中の図柄変動演出」の履歴を大当たり演出に反映させる場合を例示している。具体的には、連チャン促進期間中の図柄変動遊技（図柄変動演出）で、プレミアムな演出の実行を経て確変大当たりが発生した場合を示している（x91～x94）。この場合、実行態様記憶手段（連チャン情報記憶手段）には、「プレミアムな演出を含む図柄変動演出（ハイビスカスが表示される演出）を行ったことを示す情報」が、実行済の図柄変動演出の実行態様として記憶される。この実行態様に対応する称号名称は「プレミア好きのイカくん（図29のNO.25を参照）」である。

40

【0228】

この具体例11においても、表示画面27aで大当たり開始表示（ファンファーレ表示）を行った後、「大当たり遊技」が開始され、その大当たり遊技の進行に伴って表示画面27aで大当たり演出（ラウンド表示やインターバル表示）が実行される。そして、「称号表示を開始する大当たりラウンド（第3ラウンド若しくは第5ラウンド）」～「最終ラウンド（第4ラウンド若しくは15ラウンド）」に係る各ラウンド演出において、選択可能な称号名称のうちで優先度が最も高いものが、表示画面27aに表示される。例えば、選択可能な称号名称のうちで優先度が最も高いものが「プレミア好きのイカくん」である場合には、この称号名称が表示画面27aに表示される（x95）。

【0229】

50

・具体例 1 2

図 4 5 に示す具体例 1 2 においては、特定期間中に予定出球数が最も多い大当りを発生させた場合において、その履歴を大当り演出に反映させる場合を例示している。具体的には、特定期間中に「1 5 R 確変大当り L (スペシャルボーナス)」が発生した場合を示している。「1 5 R 確変大当り L (スペシャルボーナス)」が発生すると、図 5 2 に示すように、表示画面 2 7 a で大当り開始表示 (ファンファーレ表示) を行った後、「第 1 大当り遊技 D (基本タイプ)」が開始され、その大当り遊技の進行に伴う大当り演出 (ラウンド表示やインターバル表示) を表示画面 2 7 a で実行する (x 1 3 1 ~ x 1 3 3)。この大当り演出では、「予定出球数が最も多い大当り (スペシャルボーナス)」の発生を盛り上げるための表示が行われる。この場合、実行態様記憶手段 (連チャン情報記憶手段) には、「スペシャルボーナスの実行を示す情報」が実行済の大当り演出の実行態様として記憶される。なお、この実行態様に対応する称号名称は「HIPHOP なイカくん (図 2 9 の NO. 2 7 を参照)」である。

10

【0 2 3 0】

このスペシャルボーナスに係る「第 1 大当り遊技 D (基本タイプ)」においては、「第 3 ラウンド ~ 第 1 5 ラウンドに係る各ラウンド演出」において、選択可能な称号名称のうちで優先度が最も高いものが、表示画面 2 7 a に表示される。例えば、選択可能な称号名称のうち優先度の最も高い称号名称が「HIPHOP なイカくん」である場合には、この称号名称 (HIPHOP なイカくん) が表示画面 2 7 a に表示される (x 1 3 3)。

20

【0 2 3 1】

・具体例 1 3 ~ 1 5

次に、大当り演出と、特別操作態様に従う演出ボタン SW との関係について説明する。ここで、「演出ボタン SW の特別操作態様に従う操作 (特別操作)」が有効化されるタイミングは、通常モードにおいて連チャンモードの開始契機となる大当りが発生し、これに係る大当り遊技に関する大当り演出において、第 2 大当りラウンドに係るラウンド演出が開始されてから所定時間内 (例えばラウンド演出が開始されてから 6 秒間) に発生する。以下、図 4 6 ~ 図 5 1 を用いて、演出ボタン SW に特別操作が施される場合について説明する。

【0 2 3 2】

図 4 6 ~ 図 5 0 に示す具体例 1 3 においては、先に終了した連チャンモード (以下、「連チャンモード 1」という。) の連チャン情報 (実施態様) を、後に開始される連チャンモード (以下、「連チャンモード 2」という。) で実行する大当り演出に反映させる場合を例示している。また、具体例 1 3 において対象としている「連チャン情報」は、「連チャンモード中の大当り演出の実行態様 (バトル勝敗、バトルの実行回数)」である。

30

【0 2 3 3】

この具体例 1 3 においては、「連チャンモード 1」において「空中バトル」と「陸上バトル」が、この順で行われた場合を示している (v 2 0 1 ~ v 2 0 6)。具体的には、「4 R 確変大当り A」の発生に伴い「空中バトル」が行われ、味方キャラクタ (イカのキャラクタ) が勝利する演出が行われる (v 2 0 2)。そして、2 回目のバトル演出に続いて実行される「第 3 ラウンド ~ 第 1 5 ラウンドに係る各ラウンド演出」において、選択可能な称号名称のうちで優先度が最も高いものが「単発回避のイカくん」であったため、この称号名称 (単発回避のイカくん) が表示画面 2 7 a に表示されたとする (v 2 0 4)。なお、この場合、実行態様記憶手段 (連チャン情報記憶手段) には「空中バトルで味方キャラクタ (イカのキャラクタ) が 2 回目の勝利を得た旨の演出を行ったことを示す情報」が実行済の大当り演出の実行態様として記憶される。

40

【0 2 3 4】

この後、「連チャンモード 1」において「1 5 R 通常大当り A」が発生し、これに伴い味方キャラクタ (イカのキャラクタ) が敗北する演出が行われたとする (v 2 0 7、v 2 0 8)。そして、「第 3 ラウンド ~ 第 1 5 ラウンドに係る各ラウンド演出」において、選択可能な称号名称のうちで優先度が最も高いものが「物足りないイカくん」であったため

50

、この称号名称（物足りないイカくん）が表示画面 2 7 a に表示されたとする（v 2 0 9）。なお、この場合、実行態様記憶手段（連チャン情報記憶手段）には「陸上バトルで味方キャラクタ（イカのキャラクタ）が敗北する演出を行ったことを示す情報」が実行済の大当たり演出の実行態様として記憶される。

【 0 2 3 5 】

その後、「連チャンモード 1」を維持した状態で図柄変動遊技を行い、その図柄変動遊技の実行回数が大当たりを一度も生ずることなく「1 0 0 回」に到達すると、開放延長手段が作動を停止して「連チャンモード 1」が終了し、これに伴い「通常モード」が開始される（v 2 1 1 ~ v 2 1 4）。そして、「通常モード」において図柄変動遊技を所定回数行ったところで、第 1 当否判定の結果として「1 5 R 確変大当たり A」を生ずると（v 2 1 5、v 2 1 6）、第 1 大当たり遊技 U の変則タイプが実行される（v 2 1 7）。

10

【 0 2 3 6 】

図 4 8（a）に示すように、「第 2 大当たりラウンドに係るラウンド演出」を開始してから 6 秒が経過するまでの間に、演出ボタン S W に対して特別操作が施されなかった場合には、「連チャンモード 1」において記憶した「連チャン情報（連チャンモード 1 中の大当たり演出の実行態様であって、バトル勝敗、バトルの実行回数）が消去される（v 2 2 1 a）。この後、「第 3 ラウンド ~ 第 1 5 ラウンドに係る各ラウンド演出」において、「祇園のイカくん」なる称号名称（「初当たり」を示す称号名称としても用いられ、図 2 7 を参照）が表示画面 2 7 a に表示される（z 2 2 2 a）。

【 0 2 3 7 】

20

そして、大当たり遊技が終了すると（v 2 2 3 a）、「連チャンモード 2」に移行して、後続する図柄変動遊技（図柄変動演出）が行われる（v 2 2 4 a）。この後、「1 5 R 確変大当たり D」、「1 5 R 確変大当たり E」若しくは「1 5 R 確変大当たり F」の発生に伴い「陸上バトル」が行われ、図 4 9（a）に示すように、味方キャラクタ（イカのキャラクタ）が勝利する演出が行われたとしても（v 2 3 1 a）、「連チャンモード 1」中の連チャン情報（1 回目の連チャンを成功していることを示す情報）が消去されているため、サブ制御部 2 2 0 A は「連チャンモード 2」で実行する「連チャン」を「1 回目の連チャン」として処理する。そして、「第 3 ラウンド ~ 第 1 5 ラウンドに係る各ラウンド演出」において、「祇園のイカくん」なる称号名称が表示画面 2 7 a に表示される（v 2 3 2 a）。

【 0 2 3 8 】

30

一方、図 4 8（b）に示すように、「第 2 大当たりラウンドに係るラウンド演出」を開始してから 6 秒が経過するまでの間に、演出ボタン S W に対して特別操作が施された場合には、「連チャンモード 1」において記憶した「連チャン情報（連チャンモード 1 中の大当たり演出の実行態様であって、バトル勝敗、バトルの実行回数）が維持される（S 2 2 1 b）。この後、「第 3 ラウンド ~ 第 1 5 ラウンドに係る各ラウンド演出」において、「単発回避のイカくん」なる称号名称（「初当たり」を示す称号名称であって、図 2 7 を参照）が表示画面 2 7 a に表示される（z 2 2 2 b）。つまり、この時点では、前回の連チャンモード（連チャンモード 1）で行っていた連チャン回数を示す称号名称が、「初当たり」を示す称号名称としてそのまま表示される。

【 0 2 3 9 】

40

そして、大当たり遊技が終了すると（v 2 2 3 b）、「連チャンモード 2」に移行して、後続する図柄変動遊技（図柄変動演出）が行われる（v 2 2 4 b）。この後、「1 5 R 確変大当たり D」、「1 5 R 確変大当たり E」若しくは「1 5 R 確変大当たり F」の発生に伴い「陸上バトル」が行われ、図 4 9（b）に示すように、味方キャラクタ（イカのキャラクタ）が勝利する演出が行われたとすると（v 2 3 1 b）、「連チャンモード 1」中の連チャン情報（1 回目の連チャンを成功していることを示す情報）が維持されているため、サブ制御部 2 2 0 A は「連チャンモード 2」で実行する「連チャン」を「3 回目の連チャン」として処理する。そして、「第 3 ラウンド ~ 第 1 5 ラウンドに係る各ラウンド演出」において、「調子が出てきたイカくん」なる称号名称が表示画面 2 7 a に表示可能（優先度が高い場合）とされる（v 2 3 2 b）。

50

【0240】

そして、図50(a)に示すように、「連チャンモード2」で「8連チャン」に成功したとすると、サブ制御部220Aは「10連チャン」にしたものとして処理する。このため、「連チャンモード2における8連チャン目の大当たり遊技」にて、「称号表示を開始する大当たりラウンド(第3ラウンド若しくは第5ラウンド)」~「最終ラウンド(第4ラウンド若しくは15ラウンド)」に係る各ラウンド演出において、選択可能な称号名称のうちで優先度が最も高いものが「絶好調なイカくん」の称号名称(図27のNO.5を参照)であれば、この称号名称(絶好調なイカくん)が表示画面27aに表示される(v234b、v235b)。

【0241】

なお、図50(b)に示す具体例14では、連チャンモード1において「8連チャン」に成功するとともに、演出ボタンSWに特別操作を施すことで、「連チャンモード1」において記憶した「連チャン情報(連チャンモード1中の大当たり演出の実行態様であって、バトル勝敗、バトルの実行回数)が維持される場合を示している(v234c)。この具体例14によると、「連チャンモード2」において運良く「12連チャン」すれば、「不可能を可能にしたイカくん(図27のNO.7を参照)」なる称号名称に遭遇することもある(v235c)。つまり、先に終了した連チャンモードにおける連チャン情報を維持し、その維持した連チャン情報を後に開始される連チャンモードでの図柄変動演出に反映させることで、通常では遭遇困難な称号名称(「不可能を可能にしたイカくん(NO.7)」)にも容易に遭遇することができる。

【0242】

また、図51に示す具体例15においては、連チャンモード2に移行した後に「4R確変大当たりA」が発生し、「空中バトル」が行われて味方キャラクタが勝利する演出が行われたこと(v231c)が、具体例13と異なる。この具体例15においても、演出ボタンSWに対して特別操作が施され、「連チャンモード1」中の連チャン情報(1回目の「空中バトル」で味方キャラクタが勝利する演出を行ったことを示す情報)が維持されたとすると、サブ制御部220Aは「連チャンモード2」で実行した「空中バトル」を「2回目の空中バトル」として処理する。このため、「第3ラウンド~第4ラウンドに係る各ラウンド演出」において、「同心殺しのイカくん」なる称号名称が表示画面27aに表示される(v232c)。

【0243】

(5) コマンドの送信

本実施例の遊技機1は、前述の「変動演出表示(図柄変動演出表示)」等を実現するために種々の制御を行っている。この制御を実行する際に、主制御部200A(主制御基板200)からサブ制御部220A(サブ制御基板220)に向かって、種々のコマンドが送信される。次に、このコマンドが送信される様子について、図52(a)の模式図を用いて説明する。

【0244】

主制御部200Aとサブ制御部220Aとは、9ビット幅の平行信号ケーブルで接続されている。このうちの1ビット分はストローブ信号の出力用に割り当てられており、残りの8ビット分がコマンド出力用に割り当てられている。そして、主制御部200Aからサブ制御部220Aにコマンドを出力する際には、まず初めに、コマンド出力用に割り当てられた8ビット幅の信号ケーブルに8ビット分のコマンドデータが出力され、続いて1ビットのストローブ信号が出力される。また、サブ制御部220Aは、ストローブ信号の立ち上がりのタイミングでコマンドデータを読み取ることにより、主制御部200Aから送信されたコマンドを確実に読み取ることができる。

【0245】

ここで、主制御部200A(主制御基板200)からサブ制御部220A(サブ制御基板220)に出力されるコマンドとしては、例えば、図52(b)に図示したものを例示できる。つまり、(A)変動パターン指定コマンド(以下、「CHP」と表記することが

ある。)、(B)特別図柄停止情報指定コマンド(以下、「CJS」と表記することがある。)等がある。尚、変動パターン指定コマンドは変動パターンを指定するコマンドであり、始動入賞時に使用している変動パターンテーブルに応じて、通常変動用の変動パターン(後述する。)及び短縮変動用の変動パターン(後述する。)のうちの何れかが特定される。そして、変動パターン指定コマンドは、疑似図柄の変動を開始させるとともに、疑似図柄の変動時間を指定するコマンドでもある。また、モード指定コマンドは、遊技モード設定手段が設定している遊技モードを指定したり、遊技機1が特殊変動モードであることを指定するためのコマンドである。

【0246】

(6)主制御部200Aによる遊技制御の概要

10

図53は、主制御基板200に搭載されたCPU201が実行する遊技制御処理の大きな流れを示すフローチャートである。この遊技制御処理では、賞球払出処理(S80)、普通図柄遊技処理(S100)、普通電動役物遊技処理(S200)、特別図柄遊技処理(S300)、大当り遊技処理(S600)等の各処理が繰り返し実行されている。尚、本実施例の主制御基板200に搭載されたCPU201は、電源投入後、4msec周期のタイマ割込みが発生する毎に、図53のS80~S600の処理を実行するように構成されている。つまり、図53のS80~S600の処理は、4msec毎に繰り返し実行される。

【0247】

そして、遊技制御処理を構成する各処理の中で、サブ制御基板220を初めとする各種制御基板に向けて各種の信号を送信する。こうすることにより、遊技機1全体の遊技が進行することになる。以下、図53のフローチャートに従って、遊技制御処理について説明する。

20

【0248】

A.賞球払出処理(S80)

主制御基板200に搭載されたCPU201は、遊技球を賞球として払い出す処理(賞球払出処理)を行う(S80)。すなわち、始動口入賞検出スイッチ17s、17t若しくは一般入賞検出スイッチ40s、41s、43s、44sの状態を検出して遊技球が入球したか否かを判断する。そして、遊技球が入球していた場合は、この情報を、主制御基板200に搭載されているRAM202の所定領域に記憶する。そして、RAM202上に記憶されている情報に基づいて、賞球の払出信号を払出制御基板240に向かって出力する。また、RAM202上に、始動口入賞検出スイッチ17s等への入賞情報が既に記憶されていた場合には、先に記憶されていた情報を含めて適切な払出個数を指定して、払出信号を出力する。

30

【0249】

主制御部200Aから払出制御部240Aへ払出信号を出力するに際しては、先ず、払出制御部240A(払出制御基板240)に向かってストロブ信号を出力し、続いて信号データを出力する。これに対して、払出制御部240Aを構成する払出制御基板240に搭載されたCPUは、払出信号を受け取ると信号の内容を解釈し、賞球払出装置109に搭載された払出モータ109mに駆動信号を出力して賞球の払い出しを行う。そして、賞球払出装置109には、払い出された遊技球を検出する2つの払出スイッチ(前側払出スイッチ109a、後側払出スイッチ109b)が設けられているので、これらスイッチで遊技球を1球ずつ検出しながら、払出信号で指定された個数の賞球を払い出す処理を行う。

40

【0250】

B.普通図柄遊技処理(S100)

普通図柄遊技処理(S100)が開始されると、普通図柄表示部63において普通図柄の変動表示を開始させる。そして、CPU201は、図53の遊技制御処理を繰り返し行ううちに、普通図柄の変動表示の実行時間が経過したと判断すると、普通図柄の停止図柄の停止表示を行う。更に、CPU201は、図53の遊技制御処理を繰り返し行ううちに

50

、この停止図柄の停止表示時間（例えば、0.5秒）」が経過したと判断すると、停止図柄が普通電動役物17dを作動させる図柄（普通図柄の当り図柄）であるのか、或いは、作動させる図柄でないのか（普通図柄の外れ図柄）を判断する。

【0251】

そして、停止図柄が普通電動役物17dを作動させる図柄（普通図柄の当り図柄）である場合、普通電動役物開放延長機能が作動しているか否か（つまり、開放延長手段が作動中であるか否か）が判断され、開放延長手段が作動中である場合、普通電動役物17dの開放時間を「開放延長機能作動時における開放時間（例えば、前述の5秒）」に設定した後、普通図柄遊技処理（S100）を終了して、図53の遊技制御処理に復帰する。一方、開放延長手段が作動中でない場合、普通電動役物17dの開放時間を「開放延長機能未作動時における開放時間（例えば、前述の0.2秒）」に設定した後、普通図柄遊技処理を終了して、図53の遊技制御処理に復帰する。

10

【0252】

なお、CPU201は、普通電動役物17dが作動中でなく、普通図柄表示部63において普通図柄の変動表示を実行中でなく、しかも普通図柄の停止表示を実行中でなく、更に、普通図柄に関する保留数が「0」でないと判断する場合、普通図柄の変動表示を開始させる。また、普通図柄に関する保留数は、普通図柄作動ゲート16を遊技球が通過するとともに、普通図柄に関する保留数が所定数（本実施例では、4個）未満である場合に「+1」され、普通図柄の変動表示を開始する度に「-1」される。

【0253】

20

C. 普通電動役物遊技処理（S200）

図54は、普通電動役物遊技処理の概要を示すフロー図であり、CPU201が図54の遊技制御処理を行う中で、普通電動役物遊技処理が起動されると、普通電動役物17dが作動中であるか否か（第2の始動入賞装置17bが開放状態であるか否か）が判断される。そして、作動中である（第2の始動入賞装置17bが開放状態である）と判断すると（S201；YES）、普通電動役物17dの作動時間（第2の始動入賞装置17bを開放状態に維持する所定時間であって、開放延長モードでは5秒、通常開放モードでは0.2秒）が経過したか否かを判断する（S202）。そして、作動時間（開放時間）が所定時間を経過したと判断すると（S202；YES）、普通電動役物17dの作動を停止させることで開放状態にある第2の始動入賞装置17bを閉鎖状態とし（S206）、普通電動役物遊技処理を終了させる。

30

【0254】

但し、CPU201が、普通電動役物17d（第2の始動入賞装置17b）の開放中に、第2の始動入賞装置17bに規定数（例えば、8個）の遊技球が入球したと判断すると、前述の作動時間（開放時間）が所定時間に達していない場合でも、普通電動役物17dの作動を停止させ（S206）、普通電動役物遊技処理を終了させる。また、本遊技機1では普通電動役物17dが作動すると、内部に設けられた普通電動役物ソレノイド17cが駆動され、普通電動役物17dを構成する第2の始動入賞部17bの一对の翼片部が外側に回動して、第2の始動入賞部17bが開放状態となる。

【0255】

40

D. 特別図柄遊技処理（S300）

次に、図55～図59を用いて特別図柄遊技処理の概要を説明する。この特別図柄遊技処理が起動されると、図55に示すように、先ず、第1の始動入賞装置17a若しくは第2の始動入賞装置17bに遊技球が入賞したか否かが判断される（S302a、S302b）。そして、S302aの処理及びS302bの処理において否定的な判断（遊技球が入賞していないとの判断）がなされる場合（S302a；NO、S302b；NO）、そのまま図64に示すS308以降の処理に移行する。

【0256】

一方、第1の始動入賞装置17aに遊技球が入賞したと判断されると（S302a；YES）、「第1の始動入賞装置17に対応する特別図柄の保留数」が所定個数未満（本実

50

施例は、4個未満)であるか否かが判断される(S304a)。このS304aの処理において、所定個数未満と判断されると(S304a; YES)、第1の始動入賞装置17aへの入賞に関連する判定用乱数(抽選用乱数)を取得し、この判定用乱数(抽選用乱数)が主制御基板200に搭載されたRAM202の所定アドレスに記憶されるとともに、「第1の始動入賞装置17aに対応する特別図柄の保留数(第1の保留数)」が「+1」される(S306a)。ここで、主制御基板200に搭載されたRAM202には、「第1の判定用乱数メモリ(第1の判定用乱数記憶手段)」と「特図1保留数メモリ(第1の保留数記憶手段)」とが設けられ、前者には、判定用乱数(抽選用乱数)が「第1の始動入賞装置17aへの始動入賞の時系列にシフトメモリ形式」で記憶され、後者には、第1の保留数の値が累積的に記憶される。

10

【0257】

ここで、本実施例の遊技機1は、始動入賞装置として、第1の始動入賞装置17aと、第2の始動入賞装置17bとを備えるとともに、第1の始動入賞装置17aに対応する特別図柄(第1の特別図柄。以下、「特図1」ともいう。)と、第2の始動入賞装置17bに対応する特別図柄(第2の特別図柄。以下、「特図2」ともいう。)とを備える。そして、第1の始動入賞装置17aへの始動入賞に基づく判定用乱数と、第2の始動入賞装置17bへの始動入賞に基づく判定用乱数とが記憶された状況の下では、後者が優先的に処理される(後述する。)。

【0258】

また、CPU201によって行われる処理のうちで、「第1の始動入賞装置17aに遊技球が入賞することに起因して実行される各処理(以下、特図1に関する処理という。)」と、「第2の始動入賞装置17bに遊技球が入賞することに起因して実行する各処理(以下、特図2に関する処理という。)」のうちで、同様な処理に関して、図55~図59においては、同一のステップ数(算用数字)を付している。そして、この同一のステップ数を付した処理は基本的には同一の処理であるため、以下の説明においては、「特図1に関する処理」及び「特図2に関する処理」のうちの一方を説明し、他方の説明を省略することがある。なお、「特図1に関する処理」については「ステップ数」にアルファベットの「a」を付し、「特図2に関する処理」について「ステップ数」にアルファベットの「b」を付して区別することがある。

20

【0259】

S306aの処理において取得される判定用乱数(抽選用乱数)としては、(a)第1の始動入賞装置17aへの遊技球の入賞に起因して実行される大当り抽選(以下、「特図1大当り抽選」という。)に際して用いる抽選用乱数(以下、「特図1大当り抽選乱数」という。)、(b)第1の特別図柄表示部62aに停止表示される図柄を決定するための決定用乱数(以下、「特図1図柄決定乱数」という。)、(c)演出表示装置27の表示面27aにおいて実行される疑似図柄の変動表示においてリーチ表示を行うか否かを決定するためのリーチ乱数、などがある。なお、本実施例と異なり、第1の始動入賞装置17aへの遊技球の入賞に起因して小当り抽選(以下、「特図1小当り抽選」という。)を行う場合、S306aの処理において取得される判定用乱数(抽選用乱数)には、「特図1小当り抽選」に際して用いる抽選用乱数(以下、「特図1小当り抽選乱数」という。)が

30

40

【0260】

また、第2の始動入賞装置17bに遊技球が入賞したと判断されると(S302b; YES)、「第2の始動入賞装置17dに対応する特別図柄の保留数」が所定個数未満(本実施例は、4個未満)であるか否かが判断される(S304b)。このS304bの処理において、所定個数未満と判断されると(S304b; YES)、第2の始動入賞装置17bに関連する判定用乱数(抽選用乱数)を取得し、この判定用乱数(抽選用乱数)が主制御基板200に搭載されたRAM202の所定アドレスに記憶されるとともに、「第2の始動入賞装置17bに対応する特別図柄の保留数(第2の保留数)」が「+1」される(S306b)。この後、S308以降の処理に移行する。ここで、主制御基板200に

50

搭載されたRAM 202には、「第2の判定用乱数メモリ（第2の判定用乱数記憶手段）」と「特図2保留数メモリ（第2の保留数記憶手段）」とが設けられ、前者には、判定用乱数（抽選用乱数）が「第2の始動入賞装置17bへの始動入賞の時系列にシフトメモリ形式」で記憶され、後者には、第2の保留数の値が累積的に記憶される。

【0261】

S306bの処理において取得される判定用乱数（抽選用乱数）としては、（a）第2の始動入賞装置17bへの遊技球の入賞に起因して実行される大当り抽選（以下、「特図2大当り抽選」という。）に際して用いる抽選用乱数（以下、「特図2大当り抽選乱数」という。）、（b）第2の特別図柄表示部62bに停止表示される図柄を決定するための決定用乱数（以下、「特図2図柄決定乱数」という。）、（c）演出表示装置27の表示面27aにおいて実行される疑似図柄の変動表示においてリーチ表示を行うか否かを決定するためのリーチ乱数、などがある。なお、本実施例と異なり、第2の始動入賞装置17bへの遊技球の入賞に起因して小当り抽選（以下、「特図2小当り抽選」という。）を行う場合、S306bの処理において取得される判定用乱数（抽選用乱数）には、「特図2小当り抽選」に際して用いる抽選用乱数（以下、「特図2小当り抽選乱数」という。）が含まれる。

10

【0262】

S308の処理では、図56に示すように、大当り遊技を実行しているか否かが判断される（S308）。具体的には、大当り遊技フラグ（図57のS378の処理を参照）がセット（ONに設定）されていると、S308の処理において肯定的な判断がなされる。なお、大当り遊技フラグは「大当り遊技実行手段（制御プログラムであって、ROM203に格納されている。）」が作動中であることを示すものである。

20

【0263】

CPU201は、大当り遊技を実行中であると判断すると（S308；YES）、特別図柄遊技処理を終了して、図53の遊技制御処理に復帰する。一方、S308の処理で、大当り遊技を実行中でないと判断すると（S308；NO）、特別図柄が変動中か否か、つまり、第1の特別図柄及び第2の特別図柄のうちの何れかが変動中であるか否かを判断する（S310）。そして、特別図柄が変動中でない場合は（S310；NO）、特別図柄が未だ変動していないか、若しくは変動表示後に停止図柄で停止表示されているかの、いずれかであると考えられる。そこで、特別図柄の停止図柄を表示させる停止表示時間中（本実施例では、この停止表示時間を0.6秒とする。）であるか否かを判断する（S312）。そして、特別図柄が変動表示されておらず（S310；NO）、且つ、特別図柄の停止図柄を表示している停止表示時間中でもない場合は（S312；NO）、変動表示を開始できるか否かを判断する（S314a、S314b）。

30

【0264】

この「特別図柄の変動表示を開始できる条件」は「第1の特別図柄に関する保留数」と、「第2の特別図柄に関する保留数」とのうちの何れかが「ゼロ」でないことであるが、本実施例のCPU201は、「第2の特別図柄に関する保留数」が「ゼロ」であるか否かを優先して判断する（S314b）。つまり、「第2の特別図柄に関する保留数」が「ゼロ」でない場合、RAM202の所定アドレスから、最も古い判定用乱数（S306bで取得したもので、特図2大当り抽選乱数）を読み出し（S316b）、第2の特別図柄に関する当否判定処理（特図2当否判定処理）を行う（S320b）。なお、「S314bの否定的な判断を経て、S316b以降の処理に至る処理」は、「主制御基板200に搭載されたCPU201が優先処理手段として行う処理」の具体例を構成する。

40

【0265】

この特図2当否判定処理（S320b）においては、図58に示すように、大当り抽選に関する処理（第2の大当り抽選に関する処理）を行う。つまり、遊技機1の遊技モードが高確率モードであるか否かが判断され（S322）、高確率モードであるときには（S322；YES）、「高確率用のデータテーブル」と「S316bの処理で読み出した特図2大当り抽選乱数」とを用いて当否判定が行われ（S324）、遊技機1の遊技モード

50

が低確率モード（通常確率モード）であるときには（S322；NO）、「低確率用のデータテーブル」と「S316bの処理で読み出した特図2大当り抽選乱数」とを用いて当否判定が行われる（S326）。尚、高確率モードにおいては、「特別図柄及び普通図柄の変動時間を通常に比べて短くする変動短縮機能を作動させ、かつ第2の始動入賞装置17b（普通電動役物）の開放延長機能を作動させる場合」と、「変動短縮機能及び開放延長機能を作動させない場合」がある（後述する。）。

【0266】

S324またはS326の処理で行われる当否判定の結果が大当りである場合（S330；YES）、大当りフラグをセット（ONに設定）した後（S332）、当否判定処理（S320b）を終了し、「第2の特別図柄に関する変動開始処理（以下、特図2図柄変動開始処理という。）」に移行する（図56のS500b）。また、当否判定の結果が外れである場合（S330；NO）、「外れフラグ（大当りを生じなかったことを示すフラグ）をセット（ONに設定）した後（S339）、当否判定処理（S320b）を終了し、特図2図柄変動開始処理に移行する（S500b）。なお、第1の始動入賞装置17aへの遊技球の入賞に起因して実行される「第1の特別図柄に関する当否判定処理（S320a）」も、最も古い判定用乱数（S306aで取得したもので、特図1大当り抽選乱数）を読み出して（S316a）、図58に従って同様に行われる。

【0267】

特図2図柄変動開始処理（S500b）においては、図59に示すように、先ず、当否判定処理（S320b）の結果を下に、変動設定処理（S510、S540）等を行う。すなわち、S502の処理にて、当否判定処理（S320）の結果が「大当り」であると判断されると（S502；YES）、S510に移行して「大当り変動設定処理」を行う。この大当り変動設定処理（S510）では、S306bの処理（図56を参照）において取得した図柄決定乱数を読み出して、第2の特別図柄表示部62b（後述する特図1図柄変動開始処理（S500a）においては、第1の特別図柄表示部62a）に停止表示される図柄（大当り図柄）を設定（決定）した後、「決定された大当り図柄の態様と、遊技機1の遊技状態（遊技モード）とを考慮して選択される変動パターンテーブル」を用いて、乱数抽選によって変動パターンを設定（決定）する処理を行う。

【0268】

一方、S502の処理にて、当否判定処理（S320）の結果が「大当り」でないと判断されると（S502；NO）、S540に移行して「外れ変動設定処理」を行う。この外れ変動設定処理（S540）では、「遊技機1の遊技状態（遊技モード）と、リーチ演出の実行の有無とを考慮して選択される変動パターンテーブル」を用いて、乱数抽選によって変動パターンを設定（決定）する処理を行う。この後、図柄決定乱数を取得し、停止図柄を設定する処理を行う。なお、リーチ演出の実行の有無は、S306bの処理（図55を参照）において取得したリーチ乱数を読み出し、この読み出したリーチ乱数に基づいて決定される。

【0269】

なお、本実施例において、「短縮変動モード（時短モード）」とは、変動時間短縮機能（時短機能）が作動している状態を指すもので、開放延長手段が作動する遊技モード、すなわち、「高確率開放延長モード（高確率短縮変動モード）」及び「通常確率開放延長モード（通常確率短縮変動モード）」において変動時間短縮機能（時短機能）が作動する。よって、本実施例の説明では、「短縮変動モード（時短モード）」を「開放延長モード」と読み替えることができる。また、S510若しくはS540で選択される変動パターンテーブルには、多数の変動パターン（例えば、20種、50種、100種）が記憶されている。そして、当否判定の結果が「外れ」である場合において、「短縮変動モードの設定時に特定される変動時間」は、「短縮変動モードの非設定時に特定される変動時間」に比べて短くされる可能性が高い。また、本実施例では、当否判定の結果が「外れ」である場合、特別図柄の保留数が考慮される。つまり、特別図柄の保留数が更に考慮され、保留数が少ない場合（例えば、変動パターン決定時の保留数が「1」の場合）には、長めの変動

10

20

30

40

50

時間を特定する変動パターンが選択され、保留数が多い場合（例えば、変動パターン決定時の保留数が「3」～「4」の場合）には、短めの変動時間を特定する変動パターンが選択される傾向にある。また、リーチ表示を行わないと判断される場合に選択される変動パターンで特定される変動時間は、リーチ表示を行うと判断される場合に選択される変動パターンで特定される変動時間に比べて短くされる傾向にある。なお、各「変動パターンテーブル」は、主制御基板200に搭載されたROM203に予め記憶されている。また、当否判定処理（S320b）は、「主制御基板200に搭載されたCPU201が第2の当否判定手段として行う処理」の具体例を構成し、当否判定処理（S320a）は、「主制御基板200に搭載されたCPU201が第1の当否判定手段として行う処理」の具体例を構成する。

10

【0270】

このS510若しくはS540の処理の後、CPU201は第2の特別図柄表示部62bにて特別図柄（特図2）の変動を開始する（S590）とともに、サブ制御部200A（サブ制御基板220）に向かって図柄変動の開始を示す所定のコマンド（図柄変動開始時コマンド）を送信する（S592）。つまり、主制御基板200のCPU201は、サブ制御基板220に向かって第2の特別図柄に係る「変動パターン指定コマンド（変動パターンを指定するコマンド）」、「特別図柄停止情報指定コマンド」などを送信する。更に、CPU201は、第2の特別図柄に係る「特別図柄の保留数」を「1」減算する処理と、減算された後の保留数を特定するためのコマンドをサブ制御基板220に送信する処理とを行った後（S595）、図柄変動開始処理（S500b）を終了し、更に特別図柄遊技処理（S300）を終了して、図53の遊技制御処理に復帰する。

20

【0271】

ここで、変動パターン指定コマンド及び特別図柄停止情報指定コマンドは、図53に示したように、ストローク信号とともにサブ制御基板220に向かって出力される。このストローク信号は、サブ制御基板220に搭載されたCPU220aの割り込み端子に接続されており、サブ制御基板220側のCPU220aは、ストローク信号が入力されると直ちに各指定信号を受け取って、指定信号の内容を解析する。詳細な説明は省略するが、変動パターンは、リーチ演出を行うか否か、特別図柄を停止表示させる図柄が当り図柄（大当り図柄）であるか否か等の種々の条件を考慮して決定されており、変動パターンが分かれば、特別図柄が変動表示する時間を決定することができる。また、特別図柄停止情報指定コマンドを解析すれば、特別図柄が大当り図柄で停止するのか外れ図柄で停止するのか、更には大当り図柄で停止する場合、その大当り図柄が何れであるか（図20に示す何れであるか）、後述する特図1図柄変動開始処理（S500a）においては、図19に示す何れであるか）を知ることができる。

30

【0272】

サブ制御基板220に搭載されたCPU220aは、これらの情報に基づいて、演出表示装置27での演出態様を決定した後、演出表示制御基板222に対して疑似図柄の表示制御信号を出力し、疑似図柄の変動表示や停止表示等を行う。また、特別図柄の変動時間（変動パターン指定コマンド）に基づいて、演出表示装置27でいわゆるリーチ演出を行うか否か、更にはどのような種類のリーチ演出とするかも決定する。そして、サブ制御基板220は、こうして決定した演出内容に従って、演出表示制御基板222や、アンプ基板224、装飾駆動基板226などを制御することにより、決定した内容の演出を行うことになる。

40

【0273】

図56に戻り、「第2の特別図柄に関する保留数」が「ゼロ」であるとともに（S314b；YES）、「第1の特別図柄に関する保留数」が「ゼロ」でない場合（S314a；NO）には、RAM202の所定アドレスから、最も古い判定用乱数（S306aで取得したもので、特図1大当り抽選乱数）を読み出し（S316a）、当否判定処理を行い（S320a）、特図1図柄変動開始処理（S500a）を行った後、特別図柄遊技処理（S300）を終了して、図53の遊技制御処理に復帰する。ここで、S320aの処理

50

として行われる当否判定処理（特図 1 当否判定処理）も、S 3 2 0 b と同様に図 5 8 に示す当否判定処理に従って行われ、S 5 0 0 a の処理として行われる特図 1 図柄変動開始処理も、S 5 0 0 b と同様に図 5 9 に示す図柄変動開始処理に従って行われる。

【 0 2 7 4 】

次に、特別図柄遊技処理（S 3 0 0）の S 3 1 0 の処理（図 5 6 参照）で、第 1 の特別図柄又は第 2 の特別図柄が変動中であると判断された場合は（S 3 1 0 ; Y E S）、既に、特別図柄の変動パターンと停止図柄とが決定されて、特別図柄の変動が開始されていることとなる。そこで、特別図柄変動時間が経過したか否かを判断する（S 3 4 1）。即ち、特別図柄の変動時間は変動パターンに応じて予め定められているので、特別図柄の変動を開始すると同時にタイマをセットすることにより、所定の変動時間が経過したかを判断するのである。そして、未だ変動時間が経過していない場合は（S 3 4 1 ; N O）、そのまま特別図柄遊技処理（S 3 0 0）を終了して、図 5 3 に示す遊技制御処理に復帰する。

10

【 0 2 7 5 】

これに対して、変動時間が経過したと判断された場合は（S 3 4 1 ; Y E S）、変動している第 1 の特別図柄又は第 2 の特別図柄を停止させ（S 3 4 4）、停止図柄を表示するとともに、図柄停止コマンドをサブ制御基板 2 2 0 に向かって出力する（S 3 4 6）。なお、図柄停止コマンドは、サブ制御基板 2 2 0 を介して演出表示制御基板 2 2 2 に転送される。そして、特別図柄を停止表示させる停止表示時間を設定した後（S 3 4 8）、設定した停止表示時間が経過したか否かを判断する（S 3 5 0）。

【 0 2 7 6 】

20

S 3 5 0 の処理で、特別図柄の停止表示時間が経過していないと判断されれば（S 3 5 0 ; N O）、そのまま特別図柄遊技処理（S 3 0 0）を終了して、図 5 3 に示す遊技制御処理に復帰する。一方、特別図柄の停止表示時間が経過した場合は（S 3 5 0 ; Y E S）、停止表示の態様が大当りを示す態様（大当り図柄）か否かを判断する（図 5 7 の S 3 5 2）。

【 0 2 7 7 】

S 3 5 2 の処理で肯定的な判断がなされると、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、後述する「大当り遊技」の終了時に参照するためのバッファに、現在の遊技進行状況を示す情報をセット（記憶）する（S 3 5 4）。具体的には、「大当りの種類（図 1 9 及び図 2 0 に示す大当りのうちの何れであるのかなど）」、「遊技状態フラグの状態」をセット（記憶）する（S 3 5 4）。また、主制御基板 2 0 0 に搭載された R A M 2 0 2 の特定領域が、S 3 5 4 の処理で用いるバッファとして機能する。

30

【 0 2 7 8 】

ここで、「遊技状態フラグ」とは「遊技機 1 の遊技状態」を示すフラグ、つまり、「確変フラグ」、「変動短縮フラグ」、「開放延長フラグ」などであり、S 3 5 4 の処理においては、これらのフラグが「O N に設定」されているか、「O F F に設定」されているかを示すデータ、つまり、現在の遊技状態（遊技モード）を示すデータがセットされる。また、「確変フラグ」は遊技機 1 の遊技モード（遊技状態）が高確率モード（確率変動手段が作動するモード）にあることを示すフラグであり、「変動短縮フラグ」は遊技機 1 の遊技モード（遊技状態）が変動短縮モード（図柄変動表示の実行時間が短くなる可能性が高くなるモード）にあることを示すフラグである。また、「開放延長フラグ」は遊技機 1 の遊技モード（遊技状態）が開放延長モード（本実施例の第 2 の始動入賞装置 1 7 b のような「可変式の始動入賞装置」の開放時間を長くするモード）にあることを示すフラグである。

40

【 0 2 7 9 】

S 3 5 4 の処理に続いて、発生した大当りの態様に応じて、大入賞口（大入賞口 3 1 a 若しくは大入賞口 3 5 a）の開放パターンをセットする処理を行う（S 3 7 0）。すなわち、発生した大当りの種類に応じて、「予定出球数が多くなる開放パターン」若しくは「予定出球数が少なくなる開放パターン」をセットした後（S 3 7 0）、S 3 7 8 以降の処理に移行する。そして、S 3 7 8 の処理大当り遊技フラグをセット（O N に設定）する（

50

S 3 7 8)。この「大当り遊技フラグ」のセットにより、遊技機 1 の遊技状態は「大当り遊技状態」に移行する（大当り遊技実行手段が作動を開始する）。

【 0 2 8 0 】

ここで、S 3 7 0 においてセットされる「予定出球数が多くなる開放パターン」は、(a) 「 1 5 R 確変大当り A 」若しくは「 1 5 R 確変大当り B 」の発生を契機とする「第 1 大当り遊技 U 」を実行するための開閉パターン、(b) 「 1 5 R 確変大当り L 」の発生を契機とする「第 1 大当り遊技 D の基本タイプ」を実行するための開閉パターン、(c) 「 1 5 R 確変大当り D 」、「 1 5 R 確変大当り E 」若しくは「 1 5 R 確変大当り F 」の発生を契機とする「第 1 大当り遊技 D の変則タイプ」を実行するための開閉パターンのうちの何れかである。なお、「第 1 大当り遊技 U 」は、図 2 1 (a) に示すように「 1 R ~ 4 R 」まで第 1 大当り動作 B を実行し、「 5 R ~ 1 5 R 」まで第 2 大当り動作 B を実行することを内容とする大当り遊技である。また、「第 1 大当り遊技 D 」の基本タイプは、図 2 2 (b) に示すように「 1 R ~ 1 5 R 」まで第 2 大当り動作 A を実行することを内容とする大当り遊技である。更に、「第 1 大当り遊技 D 」の変則タイプは、図 2 3 (a) に示すように「 1 R 」で第 1 大当り動作 A を実行し、「 2 R ~ 1 5 R 」まで第 2 大当り動作 A を実行することを内容とする大当り遊技である。

10

【 0 2 8 1 】

また、S 3 7 0 においてセットされる「予定出球数が少なくなる開放パターン」は、(d) 「 1 5 R 確変大当り C 」の発生を契機とする「第 2 大当り遊技 U の変則タイプ」を実行するための開閉パターン、(e) 「 4 R 確変大当り A 」、「 4 R 確変大当り B 」、「 4 R 確変大当り C 」、「 4 R 確変大当り E 」、「 4 R 通常大当り A 」若しくは「 4 R 通常大当り B 」の発生を契機とする「第 2 大当り遊技 U の基本タイプ」を実行するための開閉パターン、(f) 「第 2 大当り遊技 D 」は、「 1 5 R 確変大当り H 」若しくは「 1 5 R 通常大当り A 」の発生を契機とする「第 2 大当り遊技 D 」を実行するための開閉パターンのうちの何れかである。なお、「第 2 大当り遊技 U 」の変則タイプは、図 2 1 (b) に示すように「 1 R ~ 4 R 」まで第 1 大当り動作 B を実行し、「 5 R ~ 8 R 」まで第 2 大当り動作 B を実行し、更に、「 9 R ~ 1 5 R 」まで第 1 大当り動作 B を実行することを内容とする大当り遊技である。また、「第 2 大当り遊技 U の基本タイプ」は、図 2 2 (a) に示すように「 1 R ~ 4 R 」まで第 2 大当り動作 B を実行することを内容とする大当り遊技である。更に、「第 2 大当り遊技 D 」は、「 1 R ~ 1 5 R 」まで第 1 大当り動作 A を実行することを内容とする大当り遊技である。

20

30

【 0 2 8 2 】

S 3 7 8 の処理に続いて、S 3 8 0 以降の処理に移行する。ここで、S 3 7 8 の処理で「大当り遊技フラグ」がセットされると、遊技機 1 の遊技状態は「大当り遊技状態」に移行する（大当り遊技実行手段が作動を開始する）が、本実施例の遊技機 1 では、「大当り遊技フラグ」の設定中（つまり、大当り遊技実行手段の作動中）は、確変機能、時短機能、開放延長機能は働かないこととしている。このため、S 3 8 0 以降の一連の処理を以下のように行った後、特別図柄遊技処理（S 3 0 0 ）を終了する。

【 0 2 8 3 】

つまり、S 3 8 0 の処理において、確変フラグがセット（ON に設定）されているか否かを判断し（S 3 8 0 ）、セットされていない場合は（S 3 8 0 ; NO ）、そのまま S 3 8 4 の処理に移行し、セットされている場合は（S 3 8 0 ; YES ）、確変フラグを解除（OFF に設定）した後（S 3 8 2 ）、S 3 8 4 の処理に移行する。そして、S 3 8 4 の処理においては、変動短縮フラグがセット（ON に設定）されているか否かを判断し、セットされていない場合は（S 3 8 4 ; NO ）、そのまま特別図柄遊技処理（S 3 0 0 ）を抜けて、図 5 3 の遊技制御処理に復帰する。一方、S 3 8 4 の処理において、変動短縮フラグがセット（ON に設定）されていると判断される場合は（S 3 8 4 ; YES ）、変動短縮フラグと開放延長フラグとを解除（OFF に設定）した後（S 3 8 6 、S 3 8 7 ）、特別図柄遊技処理（S 3 0 0 ）を抜けて、図 5 3 の遊技制御処理に復帰する。そして、何れの場合においても、図 5 3 の遊技制御処理に復帰すると、後述する大当り遊技処理（図

40

50

53) が開始され、大当り遊技が実行される。なお、S380の処理の肯定判断とS382の処理を経て、S384の処理で否定的な判断がなされる場合、遊技機1の当該大当りの発生前における遊技状態(遊技モード)は「高確率通常変動モード」、つまり「潜伏確変モード」である。

【0284】

次に、図57のS352の処理で否定的な判断がなされる場合の処理について説明する。つまり、第1の特別図柄表示部62a若しくは第2の特別図柄表示部62bにおいて停止表示された特別図柄が「外れ図柄」の場合(S352; NO)、変動短縮フラグがセット(ONに設定)されているか否かが判断される(S398)。そして、変動短縮フラグがセットされていない(OFFに設定されている)場合(S398; YES)、そのまま特別図柄遊技処理(S300)を抜けて、図53の遊技制御処理に復帰する。

10

【0285】

一方、変動短縮フラグがセット(ONに設定)されている場合(S398; YES)、つまり、外れ発生時の遊技モードが「低確率短縮変動モード」若しくは「高確率短縮変動モード」である場合、変動短縮カウンタの値を「-1」した後(S400)、変動短縮カウンタの値が「ゼロ」になったか否かを判断する(S404)。そして、「ゼロ」になっていない場合(S404; NO)、そのまま特別図柄遊技処理(S300)を抜けて、図53の遊技制御処理に復帰する。ここで、「変動短縮カウンタ」は「変動短縮しつつ実行する特別図柄の変動回数」の上限回数を示すものであり、その値が「ゼロ」になると、次の特別図柄の変動において短縮変動は行われない。

20

【0286】

これに対して、S404の処理で、変動短縮カウンタの値が「ゼロ」になったと判断される場合(S404; YES)、遊技機1の遊技モードが低確率短縮変動モードから低確率通常変動モードに切り替わるか、或いは、高確率短縮変動モードから高確率通常変動モードに切り替わることになる。このため、変動短縮フラグを解除(OFFに設定)する処理(S410)と、開放延長フラグを解除(OFFに設定)する処理(S416)と、モード指定コマンドをサブ制御基板220に送信する処理(S430)とを行った後、特別図柄遊技処理(S300)を抜けて、図53の遊技制御処理に復帰する。なお、S430の処理では、低確率通常変動モード或いは高確率通常変動モードを指定する「モード指定コマンド」がサブ制御基板220に送信される。但し、「低確率短縮変動モード」、「高確率短縮変動モード」の何れかの遊技モードにおいて「確変大当り」を生ずると、変動短縮カウンタの初期値が「10,000」にセットされるので、この場合には、S404の肯定判断を生ずることはあり得ないため、そのような状況下から「高確率通常変動モード」を生ずることはない。

30

【0287】

E. 大当り遊技処理(S600)

主制御基板200に搭載されたCPU201が、図60の遊技制御処理を繰り返し行ううちに、図53に示す大当り遊技処理(S600)において「大当り遊技フラグ」がセットされていると判断すると(S602; YES)、大当り遊技の実行に係る処理が行われる。この処理により、本遊技機1では「第1大当り遊技U」、「第1大当り遊技Dの基本タイプ」、「第1大当り遊技Dの変則タイプ」、「第2大当り遊技Uの変則タイプ」、「第2大当り遊技Uの基本タイプ」、「第2大当り遊技D」の何れかが実現される。

40

【0288】

図60は、大当り遊技処理(S600)の流れを示すフローチャートである。各大当りラウンドが開始されると、前述のように、各大当りラウンドにおいて予定されている大当り動作を完了するか、遊技球の入球数が規定数(本実施例では8個)になると、当該「大当りラウンド」の終了条件が成立する。この後、所定の待機時間(例えば、2秒)を経て、「大当り遊技の終了条件」が成立していなければ、次の「大当りラウンド」が開始される。そして、この「大当りラウンド」を所定回数(本実施例では15回)繰り返すと、大当り遊技を終了する。以下、図60~図61を参照しながら、詳細な処理内容について説

50

明する。

【0289】

大当り遊技を開始すると(S602; YES)、先ず、「大当りラウンド」を実行中か否かを判断する(S604)。ここで、大当り遊技の対象となる大入賞口(第1大入賞口31a若しくは第2大入賞口35a)は、「大当り遊技状態ではない通常の遊技状態(図柄変動遊技状態)」では閉鎖状態を維持しており、大当り遊技の開始直後は、未だ「大当りラウンド」を実行していない。このため、大当り遊技の開始直後は、「大当りラウンド」を実行中ではないと判断され(S604; NO)、続いて、大当り遊技の終了条件が成立したか否かが判断される(S612)。つまり、「大当りラウンドの実行回数」が対応する大当り遊技の設定回数(本実施例では15回若しくは4回)に達したか否かを判断する(S612)。

10

【0290】

但し、大当り遊技が開始された直後は、大当り遊技の終了条件が成立しないため、S612の処理では、必然的に否定的な判断がなされる(S612; NO)。このため、S614の処理に移行して、待機時間(インターバル時間であって、例えば、2秒)が経過したか否かを判断する(S614)。つまり、大当りラウンドの待機時間(インターバル時間)が経過したか否かを判断する(S614)。そして、大当り遊技が開始された直後は、大当りラウンドを実行していない状態となっているから、必然的に、待機時間が経過していると判断され(S614; YES)、大当りラウンドを開始させた後(S616)、図60に示した大当り遊技処理を一旦終了して、図53の遊技制御処理に復帰する。

20

【0291】

主制御基板200のCPU201は遊技制御処理に復帰すると、図53に示す一連の各種処理を行った後、再び大当り遊技処理(S600)を開始する。この際、前述のように、図53に示した遊技制御処理を、主制御基板200のCPU201が一回、実行するために要する時間は、約4msecとなっている。従って、図60に示す大当り遊技処理(S600)も、約4msec毎に繰り返して実行される。

【0292】

そして、S604の処理で肯定的な判断がなされると、「当該大当りラウンドにおける大当り動作」を完了したか否かが判断される(S606)。例えば、当該大当りラウンドにおいて予定されている大当り動作が「第1大当り動作A」であれば、第1大入賞口31aの合計の開放時間が10秒になったか否か(0.2秒の開放を2回行った後、9.6秒の開放を完了したか否か)が判断される。また、当該大当りラウンドにおいて予定されている大当り動作が「第2大当り動作A」であれば、第1大入賞口31aの開放時間が26秒になったか否かが判断される。更に、当該大当りラウンドにおいて予定されている大当り動作が「第1大当り動作B」であれば、第2大入賞口35aの合計の開放時間が0.4秒になったか否か(0.2秒の開放を2回行ったか否か)が判断される。また、当該大当りラウンドにおいて予定されている大当り動作が「第2大当り動作B」であれば、第2大入賞口35aの開放時間が20秒になったか否かが判断される。

30

【0293】

S606の処理で肯定的な判断がされると、当該大当りラウンドを終了した後(S610)、図60に示した大当り遊技処理(S600)を抜けて、図53の遊技制御処理に復帰する。一方、S606の処理で否定的な判断がなされる場合は(S606; NO)、大当り遊技の対象となっている大入賞口(第1大入賞口31a若しくは第2大入賞口35a)に入賞した遊技球が規定数(8個)に達しているか否かを判断する(S608)。そして、遊技球の入賞数が規定数に達した場合も(S608; YES)、当該大当りラウンドを終了した後(S610)、図53に示した大当り遊技処理(S600)を抜けて、図53の遊技制御処理に復帰する。つまり、遊技球の入賞数が規定数に達すると、「大当りラウンドにおいて予定されている大当り動作の完了を待たずに、「大当り遊技の対象となっている大入賞口(第1大入賞口31a若しくは第2大入賞口35a)」を閉鎖する。

40

【0294】

50

一方、「当該大当りラウンドにおいて予定されている大当り動作」が完了せず（S 6 0 6 ; N O）、しかも、入賞数が規定数に達していない場合は（S 6 0 8 ; N O）、大当りラウンドを継続させたまま、図 6 0 の大当り遊技処理を抜けて、図 5 3 の遊技制御処理に復帰する。

【 0 2 9 5 】

遊技機 1 の遊技状態が「大当り遊技状態」である場合（S 6 0 2 ; Y E S）、図 5 3 の遊技制御処理を何回も繰り返し実行しているうちに、S 6 0 6 の処理で肯定的な判断がなされるか、若しくは、S 6 0 8 の処理で肯定的な判断がなされる。こうして、1 回の大当りラウンドを終了する。

【 0 2 9 6 】

遊技機 1 の遊技状態が「大当り遊技状態」にあるときに、再度、大当り遊技処理（S 6 0 0）が実行され、S 6 0 4 において「大当りラウンド」を実行中でないと判断されると（S 6 0 4 ; N O）、当該「大当り遊技」の終了条件が成立したか否かが判断される（S 6 1 2）。つまり、何れの大当り遊技（「第 1 大当り遊技 U」、「第 1 大当り遊技 D の基本タイプ」、「第 1 大当り遊技 D の変則タイプ」、「第 2 大当り遊技 U の変則タイプ」、「第 2 大当り遊技 U の基本タイプ」、「第 2 大当り遊技 D」）においても、その大当り遊技中に実行した「大当りラウンド数」が「最終ラウンドとして設定されているラウンド数（「1 5」若しくは「4」）に達したか否かが判断される。そして、実行した「大当りラウンド」の回数（ラウンド数）が設定されているラウンド数に到達していなければ（S 6 1 2 ; N O）、インターバル時間（例えば、2 秒）が経過したことを確認した後（S 6 1 4 ; Y E S）、新たな大当りラウンドを実行する（S 6 1 6）。

【 0 2 9 7 】

一方、S 6 1 2 の処理において、当該「大当り遊技」の終了条件が成立したと判断される場合は（S 6 1 2 ; Y E S）、以下に示す「大当り遊技終了時処理（S 8 0 0）」を行った後、大当り遊技処理（S 6 0 0）を終了し、図 5 3 の遊技制御処理に復帰する。この大当り遊技終了時処理（S 8 0 0）が起動すると、C P U 2 0 1 は、図 6 1 に示すように、大当り遊技フラグ（図 5 7 の S 3 7 8 を参照）を解除（O F F に設定）した後（S 8 0 5）、前述の「大当り終了時参照用パッファ（図 5 7 の S 3 5 4 を参照）」を参照することによって、「今回の大当り遊技の前提となった大当り図柄（以下、「今回の大当り図柄」という。）」の種類に関する情報を取得し（S 8 1 0）、この情報に基づいて、大当り遊技終了後の遊技モードを設定する処理等を行う。

【 0 2 9 8 】

つまり、「今回の大当り図柄（図 5 6 の S 3 4 4 の処理で停止した図柄）」が「通常大当り図柄」であった場合（S 8 2 0 ; N O）には、変動短縮カウンタに「1 0 0」をセットする処理（S 8 4 0）と、変動短縮フラグをセットする処理（S 8 5 0）と、開放延長フラグをセットする処理（S 8 5 5）とを行う。そして、大当り遊技終了後における遊技機 1 の遊技モードが「低確率短縮変動モード」であること指定するモード指定コマンドをサブ制御基板 2 2 0 に送信した後（S 8 6 0）、大当り遊技終了時処理（S 8 0 0）を終了する。なお、「通常大当り図柄」は、「4 R 通常大当り A」、「1 5 R 通常大当り A」及び「4 R 通常大当り B」のうちの何れかを示す大当り図柄である。

【 0 2 9 9 】

また、今回の大当り図柄が「確変大当り図柄」である場合は（S 8 2 0 ; Y E S）、確変フラグをセット（O N に設定）する処理（S 8 2 2）を行った後、S 8 2 5 の処理に移行する。ここで、「確変大当り図柄」は、「1 5 R 確変大当り A」、「1 5 R 確変大当り B」、「1 5 R 確変大当り C」、「1 5 R 確変大当り D」、「1 5 R 確変大当り E」、「1 5 R 確変大当り F」、「1 5 R 確変大当り H」、「1 5 R 確変大当り L」、「4 R 確変大当り A」、「4 R 確変大当り B」、「4 R 確変大当り C」及び「4 R 確変大当り E」のうちの何れかを示す大当り図柄である。また、これらのうちで、「潜伏確変図柄」は、「4 R 確変大当り C を示す大当り図柄」と、「4 R 確変大当り E を示す大当り図柄」が、「潜伏確変大当りを示す大当り図柄（つまり、潜伏確変図柄）」である。

【0300】

S 8 2 5 の処理では、今回の大当り図柄が「潜伏確変図柄」であるか否かを判断する (S 8 2 5)。そして、「潜伏確変図柄」でないと判断される場合 (S 8 2 5 ; N O) には、変動短縮カウンタに「10, 000」をセットする処理 (S 8 3 5) と、変動短縮フラグをセットする処理 (S 8 5 0) と、開放延長フラグをセットする処理 (S 8 5 5) とを行う。更に、大当り遊技終了後における遊技機 1 の遊技モードが「高確率短縮変動モード」であること指定するモード指定コマンドをサブ制御基板 220 に送信した後 (S 8 6 0)、大当り遊技終了時処理 (S 8 0 0) を終了する。

【0301】

一方、S 8 2 5 の処理で「潜伏確変図柄」であると判断される場合 (S 8 2 5 ; Y E S) には、大当り発生時に開放延長フラグがセット (O N に設定) されていたか否かを判断し (S 8 3 0)、セット (O N に設定) されていた場合 (S 8 3 0 ; Y E S) には、変動短縮カウンタに「10, 000」をセットする処理 (S 8 3 5) と、変動短縮フラグをセットする処理 (S 8 5 0) と、開放延長フラグをセットする処理 (S 8 5 5) とを行う。更に、大当り遊技終了後における遊技機 1 の遊技モードが「高確率短縮変動モード」であること指定するモード指定コマンドをサブ制御基板 220 に送信した後 (S 8 6 0)、大当り遊技終了時処理 (S 8 0 0) を終了する。つまり、開放延長手段が作動している状態で「潜伏確変大当り」を生じた場合には、大当り遊技終了後における遊技機 1 の遊技モードを「高確率通常変動モード」とするのではなく、「高確率短縮変動モード」とする。

【0302】

また、S 8 2 5 の処理で「潜伏確変図柄」であると判断され (S 8 2 5 ; Y E S)、かつ、大当り発生時に開放延長フラグが解除 (O F F に設定) されていた場合 (S 8 3 0 ; N O) には、大当り遊技終了後における遊技機 1 の遊技モードが「高確率通常変動モード」であること指定するモード指定コマンドをサブ制御基板 220 に送信した後 (S 8 6 0)、大当り遊技終了時処理 (S 8 0 0) を終了する。なお、実施例 1 では、開放延長手段が作動する遊技状態を特定遊技状態としている。また、後述する実施例 2 では、開放延長手段及び確率変動手段が作動する遊技状態を特定遊技状態としている。よって、実施例 1 において「S 8 3 5」若しくは「S 8 4 0」を経て「S 8 5 0」と「S 8 5 5」とを行う処理は、主制御基板 200 に搭載された C P U 201 が「遊技状態設定手段」として行う処理の具体例を構成し、実施例 2 において「S 8 2 2」と「S 8 3 5」を経て「S 8 5 0」と「S 8 5 5」とを行う処理は、主制御基板 200 に搭載された C P U 201 が「遊技状態設定手段」として行う処理の具体例を構成する。

【0303】

F. 大当り遊技関連コマンド出力処理 (S 9 0 0)

次に、図 6 2 を用いて大当り遊技関連コマンド出力処理 (S 9 0 0) の概要を説明する。大当り遊技関連コマンド出力処理 (S 9 0 0) は、大当り遊技の進行に伴って行われるもので、特別図柄遊技処理 (S 3 0 0) および大当り遊技処理 (S 6 0 0) のサブルーチンとして、主制御部 200 A (主制御基板 200 に搭載された C P U 201) が行う処理である。この処理では、大当り遊技の進行に伴って、後述する「大当り演出処理」(図 6 5 を参照) の実行を制御するためのコマンドがサブ制御部 220 A に向けて送信される。

【0304】

図 6 2 に示すように、主制御基板 200 に搭載された C P U 201 (主制御部 200 A) は、大当り遊技の開始タイミングが到来したと判断すると (S 9 1 0 ; Y E S)、「大当り遊技開始指定コマンド」をサブ制御基板 220 に向かって送信した後 (S 9 2 0)、大当り遊技関連コマンド出力処理 (S 9 0 0) を終了する。ここで、大当り遊技の開始タイミングは、主制御基板 200 の C P U 201 が「大当り遊技フラグ」を O N に設定するとともに「第 1 大入賞口 3 1 a 若しくは第 2 大入賞口 3 5 a の開放パターン」をセットするタイミング (図 5 7 の S 3 7 0、S 3 7 8 を参照) で到来する。なお、「大当り遊技開始指定コマンド」は、サブ制御部 220 A に「大当り遊技の開始を示す演出 (所謂「ファンファーレ演出」)」の開始を指示するためのコマンドである。

【0305】

主制御基板200に搭載されたCPU201が、大当りラウンドの開始タイミングが到来したと判断すると(S910; NO、S925; YES)、「開放指定コマンド(ラウンド数指定コマンド)」をサブ制御基板220に向かって送信した後(S930)、大当り遊技関連コマンド出力処理(S900)を終了する。つまり、本実施例では、大当りの種類によって、「大当りラウンドの実行回数」が「15回」若しくは「4回」となっている。このため、CPU201は、発生した大当りの種類に応じて「開放指定コマンド(ラウンド数指定コマンド)」、つまり「開始される各ラウンド数を指定するラウンド数指定コマンド」を、合計15回または合計4回出力する。なお、大当りラウンドの開始タイミングは、主制御基板200のCPU201が図53に示す大当り遊技処理の「S616の処理」を行うタイミングで到来する。

10

【0306】

また、CPU201が、大当りラウンドの終了タイミングが到来したと判断すると(S910; NO、S925; NO、S935; YES)、「大入賞口閉鎖指定コマンド(ラウンド終了コマンド)」をサブ制御基板220に向かって送信した後(S940)、大当り遊技関連コマンド出力処理(S900)を終了する。「大入賞口閉鎖指定コマンド(ラウンド終了コマンド)」は、サブ制御部220Aに「インターバル表示」を開始させるためのコマンドである。なお、大当りラウンドの終了タイミングは、CPU201が図53に示す大当り遊技処理の「S610の処理」を行うタイミングで到来する。

20

【0307】

CPU201が、大当り遊技終了タイミングが到来したと判断すると(S910; NO、S925; NO、S935; NO、S945; YES)、「大当り遊技終了指定コマンド」をサブ制御基板220に向かって送信した後(S950)、大当り遊技関連コマンド出力処理(S900)を終了する。ここで、大当り遊技終了タイミングは、主制御基板200のCPU201が「大当り遊技の終了条件」の成立を判断するタイミング(図53のS612; YES)で到来する。なお、サブ制御部220Aに「大当り遊技終了指定コマンド」が送信されると、サブ制御部220Aは演出表示装置27等において「エンディング(大当り終了演出)」を実行する(図65のS1400、図15を参照)。

【0308】

(7) 演出制御処理

図63を用いて、サブ制御部220A(サブ制御部220Aを構成するサブ制御基板220のCPU220a)が、演出表示制御部222A(演出表示制御基板222の図示しないCPU)と協働して行う「演出制御処理」の概要について説明する。なお、図63には、演出制御処理を構成する各処理のうちで主要な処理のみを図示している。この演出制御処理では、遊技機1に電源が投入されるか、リセットスイッチが押されると(S955; YES)、まず、初期化処理を行う(S960)。この後、電源がOFFになるまでの間(S2300で肯定判断されるまでの間)、図柄変動演出処理(S1100)、大当り演出処理(S1300)、連チャンモード関連処理(S1500)などの主要な処理が繰り返し実行される。尚、サブ制御部220AのCPU220aの制御周期(タイマ割り込み周期)は略2msecとなっているため、図63のフロー図に示すS1100~S1500の処理は約2msec毎に繰り返し実行される。以下、図63のフロー図に従ってサブ制御処理について説明する。

30

40

【0309】

a. 図柄変動演出処理(S1100)

図柄変動演出処理(S1100)においては、図64に示すように、サブ制御部220A(サブ制御部220Aを構成するサブ制御基板220のCPU220a)が、図柄変動開始時のコマンドを受信すると(S1105; YES)、S1110以降の処理が実行される。ここで、S1105の処理で受信するコマンドは、変動パターン指定コマンド(CHP)及び特別図柄停止情報指定コマンド(CJS)である。なお、図柄変動演出処理(S1100)は、サブ制御基板220のCPU220aが「図柄変動演出実行手段」とし

50

て行う処理の具体例を構成する。

【0310】

サブ制御部220Aは、受信した「特別図柄停止情報指定コマンド」に基づき、主制御部200Aにおいて実行された当否判定(S320a, S320b)の結果を判断することができる。そして、当否判定の結果が大当たりである場合には(S1110; YES)、受信した変動パターン指定コマンドに基づき、大当たり時の演出パターンテーブルを振り分ける処理を行う(S1115)。そして、この演出パターンテーブルを用いて乱数抽選等により「大当たり演出の変動パターン(演出表示装置27の表示画面27aで実行される演出表示の実行態様、リーチ表示の態様等)」を決定する処理(S1125)と、「大当たり停止図柄(演出表示装置27の表示画面27aで大当たりを確定表示する疑似図柄の態様)」を決定する処理(S1130)とを行った後、S1135の処理に移行する。

10

【0311】

また、当否判定の結果が外れある場合には(S1110; NO)、受信した変動パターン指定コマンドに基づき、外れ時の演出パターンテーブルを振り分ける処理を行う(S1120)。そして、この演出パターンテーブルを用いて乱数抽選等により「外れ演出の変動パターン(演出表示装置27の表示画面27aで実行される演出表示の実行態様、リーチ表示の実行有無、リーチ表示を実行する場合のリーチ表示態様等)」を決定する処理(S1125)と、「外れ停止図柄(演出表示装置27の表示画面27aで外れを確定表示する疑似図柄の態様)」を決定する処理(S1130)とを行った後、S1135の処理に移行する。

20

【0312】

S1135の処理では、S1125の処理で決定した「演出パターン」及びS1130の処理で決定した「疑似図柄の停止図柄」を指定するコマンド(演出表示詳細コマンド)を演出表示制御部222A(演出表示制御基板222)に送信し、演出表示装置27において、疑似図柄や背景図柄等の演出図柄の変動表示を開始させる(S1135)。つまり、演出表示装置27の表示画面27aにおける図柄変動演出を開始させる。

【0313】

この後、S1140の処理において、サブ制御部220Aは、主制御部200A(主制御基板200)から送信される図柄停止コマンド(CZE)を受信したと判断すると(S1140; YES)、受信した図柄停止コマンドを演出表示制御部222Aに転送し、演出表示装置27における疑似図柄と背景図柄の演出表示を停止させ(S1145)、S1150の処理に移行する。つまり、演出表示装置27の表示画面27aにおける図柄変動演出を終了させる。

30

【0314】

S1150の処理では、連チャンモードフラグがセット(ONに設定)されているか否かを判断する(S1150)。ここで、連チャンモードフラグは、表示画面27aで大当たり演出を行う際に、その表示画面27aに「称号名称の表示(コメント表示)Z3」(図5参照)を行う状況であることを示すフラグ(連チャンモード中であることを示すフラグ)であり、図68を用いて後述するように、「予定出球数が多い大当たり遊技」が終了し、遊技機1の遊技モードが変動短縮モード(開放延長モード)になるとセット(ONに設定)され、遊技機1の遊技モードが低確率通常変動モードに移行したときに解除(OFFに設定)される。但し、本実施例では「予定出球数が多い大当たり遊技」の発生契機となる大当たりとしては「確変大当たり」のみを予定し(図19、図20を参照)、「通常大当たり」を予定しないため、連チャンモードフラグは遊技機1の遊技モードが「高確率変動短縮モード」になるとセットされ、低確率通常変動モードに移行したときに解除(OFFに設定)される。つまり、「15R確変大当たりA」、「15R確変大当たりB」、「15R確変大当たりD」、「15R確変大当たりE」若しくは「15R確変大当たりF」が発生すると、連チャンモードフラグはセット(ONに設定)される。なお、「連チャンモードフラグ」は、実質的に特定期間(「連チャン促進期間」+「時短期間」)であることを示すフラグである。

40

50

【 0 3 1 5 】

S 1 1 5 0 の処理において、連チャンモードフラグが解除（OFF に設定）されていると判断されると（S 1 1 5 0 ; NO）、そのまま図柄変動演出処理（S 1 1 0 0）を終了する。一方、連チャンモードフラグがセット（ON に設定）されていると判断されると（S 1 1 5 0 ; YES）、今回の図柄変動演出の実行態様（演出履歴情報であって、連チャン情報を構成する。）を実行態様記憶手段（連チャン情報記憶手段）に記憶した後（S 1 1 5 5）、図柄変動演出処理（S 1 1 0 0）を終了する。

【 0 3 1 6 】

b . 大当り演出処理（S 1 3 0 0）

大当り演出処理（S 1 3 0 0）は、本遊技機 1 が大当り遊技を行うときになされるものである。この大当り演出処理（S 1 3 0 0）は、サブ制御部 2 2 0 A（サブ制御部 2 2 0 A を構成するサブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 0 a）が「大当り演出実行手段」として行う処理の具体例を構成する。図 6 5 に示すように、大当り演出処理（S 1 3 0 0）では「大当り遊技開始指定コマンド」を受信すると（S 1 3 0 5 ; YES）、大当り開始演出（ファンファーレ演出）を実行する（S 1 3 1 0）。

10

【 0 3 1 7 】

ここで、本遊技機 1 においては、大当りを生ずると、主制御部 2 0 0 A からサブ制御部 2 2 0 A に大当り遊技開始指定コマンドが送信される（図 6 2 を参照）。つまり、主制御部 2 0 0 A は、「大当り遊技フラグ」をセット（ON に設定）するとともに「第 1 大入賞口 3 1 a 若しくは第 2 大入賞口 3 5 a の開放パターン」をセットするタイミングで（図 5 7 の S 3 7 0、S 3 7 8 を参照）、サブ制御部 2 2 0 A に大当り遊技開始指定コマンドを送信する（図 6 2 の S 9 2 0 を参照）。

20

【 0 3 1 8 】

大当り遊技開始指定コマンドを受信したサブ制御部 2 2 0 A は、受信した大当り遊技開始指定コマンドを解析して、今回の大当りの種類（「1 5 R 確変大当り A」、「1 5 R 確変大当り B」、「1 5 R 確変大当り C」、「1 5 R 確変大当り D」、「1 5 R 確変大当り E」、「1 5 R 確変大当り F」、「1 5 R 確変大当り H」、「1 5 R 確変大当り L」、「4 R 確変大当り A」、「4 R 確変大当り B」、「4 R 確変大当り C」、「1 5 R 通常大当り A」、「4 R 通常大当り A」若しくは「4 R 通常大当り B」のうちの何れか）を特定し、演出表示装置 2 7 等において、今回の大当りの種類に対応した大当り開始演出（ファンファーレ演出）を実行する（S 1 3 1 0）。

30

【 0 3 1 9 】

この大当り開始演出（ファンファーレ演出）を終了すると、サブ制御部 2 2 0 A は、開放指定コマンド（ラウンド数指定コマンド）を順次、受信する（S 1 3 1 5）。そして、サブ制御部 2 2 0 A は、開放指定コマンド（ラウンド数指定コマンド）を受信する度に、演出表示装置 2 7 の表示画面 2 7 a 等においてラウンド演出（大当り遊技の種類に応じた大入賞口の開放時の演出）を行うための「ラウンド演出実行処理（S 1 3 2 0 若しくは S 1 3 5 0）」を実行する。

【 0 3 2 0 】

すなわち、大当りが発生した場合、主制御部 2 0 0 A は大当り遊技開始指定コマンドを送信した後、大当りラウンドを開始させるタイミング（図 6 2 の S 9 2 5 ; YES、S 9 3 0）で「開放指定コマンド（ラウンド数指定コマンド）」をサブ制御部 2 2 0 A に送信する。つまり、サブ制御部 2 2 0 A は、先ず、「第 1 回目の開放指定コマンド（第 1 ラウンドの開始を指定するコマンド）」を受信することになるため（S 1 3 1 5 ; YES、S 1 3 1 7 ; NO）、図 6 6 に示す「通常ラウンド演出実行処理（S 1 3 5 0）」に従ってラウンド演出を開始する（S 1 3 5 1）。具体的には、表示画面 2 7 a において「第 1 ラウンドを実行中である」旨の演出（大当り遊技の種類に応じたラウンド演出）を開始し（S 1 3 5 1）、S 1 3 5 2 の処理に移行する。ここで、「第 1 ラウンド」は「称号表示」を行うラウンドではないため、この「第 1 ラウンドに係るラウンド演出」において「称号表示」がなされることはない。

40

50

【0321】

S 1 3 5 2 の処理では、実行中のラウンドが「ボタン演出（通常操作態様に従う演出ボタン S W を反映した演出）を伴うラウンド」であるか否を判断する。但し、本遊技機 1 では、第 1 ラウンドがボタン演出を伴うラウンドではないため、S 1 3 5 2 の処理の否定的な判断を経て通常ラウンド演出実行処理（S 1 3 5 0）を終了して、図 6 5 の大当り演出処理に復帰する。

【0322】

前述のように、主制御部 2 0 0 A は大当りラウンドを終了させるタイミングでサブ制御部 2 2 0 A に向かって「大入賞口閉鎖指定コマンド（ラウンド終了コマンド）」を送信する（図 6 2 の S 9 3 5 ; Y E S、S 9 4 0）。そして、サブ制御部 2 2 0 A は、図 6 5 に示すように、この「大入賞口閉鎖指定コマンド（ラウンド終了コマンド）」を受信すると（S 1 3 7 0 ; Y E S）、実行中のラウンド演出を終了するとともに、演出表示装置 2 7 等において「大入賞口閉鎖中演出（インターバル演出であって、各ラウンド間の演出表示である。）」を開始する（S 1 3 7 5）。

【0323】

サブ制御部 2 2 0 A は、この「大入賞口閉鎖中演出（インターバル演出）」を終了するタイミングで、「第 2 回目の開放指定コマンド（第 2 ラウンドの開始を指定するコマンド）」を受信する（S 1 3 1 5 ; Y E S、S 1 3 1 7 ; Y E S）。そして、サブ制御部 2 2 0 A は、現在実行中の大当り遊技（大当り演出）が「初当りを契機として開始された大当り遊技（大当り演出）」であるか否かを判断する（S 1 3 1 9）。つまり、S 1 3 1 9 の処理では、現在実行中の大当り遊技（大当り演出）が「通常モードにおいて発生するとともに連チャンモードの開始契機となる大当り」の発生を契機として開始された大当り遊技（以下、「再開契機大当り遊技」という。）であるか否かを判断する。

【0324】

ここで、「再開契機大当り遊技」は、通常「第 1 当否判定を経て生じた大当りに係る大当り遊技」であり、「再開契機大当り遊技」を「第 1 当否判定を経て生じた大当りに係る大当り遊技」のうち「潜伏確変大当りに係る大当り遊技を除くもの」とすることができる。つまり、図 1 9 に示す「第 1 大当り遊技 U の変則タイプ・c 1」、「第 2 大当り遊技 U の基本タイプ・b 1」、「第 2 大当り遊技 U の基本タイプ・b 3」、「第 1 大当り遊技 D の変則タイプ・d 1」及び「第 2 大当り遊技 D の変則タイプ・a 3」の何れかを「再開契機大当り遊技」とすることができる。但し、本実施例では、これらの大当り遊技のうち、予定出球数が多い「第 1 大当り遊技 D の変則タイプ・d 1（予定出球数；1 5 1 8 球）」と、同じく予定出球数が多い「第 1 大当り遊技 U の変則タイプ・c 1（予定出球数；1 1 0 4 球）」を「再開契機大当り遊技」としている。すなわち、「遊技者にとって連チャンしたと認識し易い大当り遊技」のみを「再開契機大当り遊技（S 1 3 1 9 の処理の肯定的な判断に結び付く大当り遊技）」とし、遊技に減り張りを付けることとしている。

【0325】

なお、サブ制御部 2 2 0 A は、S 1 3 1 9 の処理に際して、今回の大当り遊技の実行契機となった大当りの発生時の遊技モードが「低確率通常変動モード（図 5 7 の S 4 3 0 を参照）」であった場合に、当該発生時が「通常モード」である、即ち今回の大当り遊技が「初当りを契機として開始された大当り遊技」であると判断することができる。また、サブ制御部 2 2 0 A は、S 1 4 1 0 の処理に際して「大当り遊技の種類（再開契機大当り遊技であるか否か）」を、前述の特別図柄停止情報指定コマンド（図 6 4 の S 1 1 0 5 の処理を参照）に基づいて判断することができる。

【0326】

S 1 3 1 9 の処理において、現在実行中の大当り遊技が再開契機大当り遊技でないと判断すると（S 1 3 1 9 ; N O）、前述の「第 1 ラウンド」と同様に、図 6 6 に示す「通常ラウンド演出実行処理（S 1 3 5 0）」に従って、ラウンド演出を開始する（S 1 3 5 1）。つまり、表示画面 2 7 a において「第 2 ラウンドを実行中である」旨のラウンド演出を開始し（S 1 3 5 1）、S 1 3 5 2 の処理に移行する。ここで、「第 2 ラウンド」は「

称号表示」を行うラウンドではないため、この「第2ラウンドに係るラウンド演出」においても「称号表示」がなされることはない。また、本遊技機1では、第2ラウンドがボタン演出を伴うラウンドではないため、S1352の処理の否定的な判断を経て通常ラウンド演出実行処理(S1350)を終了して、図65の大当たり演出処理に復帰する。

【0327】

一方、S1319の処理において、現在実行中の大当たり遊技が再開契機大当たり遊技であると判断すると(S1319; YES)、図67に示す「特別ラウンド演出実行処理(S1320)」に従って、ラウンド演出を開始する(S1325)。つまり、表示画面27aにおいて「第2ラウンドを実行中である」旨のラウンド演出を開始する(S1325)。そして、第2ラウンドに係るラウンド演出を開始してから所定時間(本実施例では「6秒」)が経過するまでに、演出ボタンSWに対して特別操作が施されたか否かを判断する(S1330、S1340)。ここで、「特別操作」は、前述のように「中ボタンBC」と「右ボタンBR」と「左ボタンBL」の3つのボタンをすべて同時に長押し(約3秒押圧)する操作である。また、第2ラウンドに係るラウンド演出を開始してから所定時間(6秒)が経過するまでの間が「所定期間」の具体例を構成する。

10

【0328】

なお、「第1大当たり遊技Uの変則タイプ・c1(再開契機大当たり遊技の一の態様)」における第2ラウンドでは第1大当たり動作Bを行うが(図21を参照)、当該第2ラウンドに係るラウンド演出を開始してから8秒が経過したところで「2回目の短開放」を完了することとしているため、演出ボタンSWに対して特別操作を施す時間時間は十分に確保される。また、第1大当たり遊技Dの変則タイプ・d1(再開契機大当たり遊技の他の態様)における第2ラウンドでは第2大当たり動作Aを行い(図23を参照)、当該第2ラウンドの継続時間が「10秒」を超えるため、演出ボタンSWに対して特別操作を施す時間は十分に確保される。

20

【0329】

そして、第2ラウンドに係るラウンド演出を開始してから所定時間(6秒)が経過するまでに、演出ボタンSWに特別操作が施されると(S1330; YES、S1340; NO)、現在記憶している連チャン情報を維持する処理(連チャン情報記憶手段の記憶内容を保持する処理)を行った後(S1335)、図65の大当たり演出処理に復帰する。一方、第2ラウンドに係るラウンド演出を開始してから所定時間(6秒)が経過するまでに、演出ボタンSWに特別操作が施されなかった場合(S1330; NO、S1340; YES)には、連チャン情報を消去する処理(連チャン情報記憶手段の記憶内容を消去する処理)を行った後(S1345)、図65の大当たり演出処理に復帰する。

30

【0330】

ここで、S1335の処理で維持されたり、S1345の処理で消去される連チャン情報は、以前の連チャンモード中において「S1390の処理(後述する。)で記憶した大当たり演出の実行態様(演出履歴情報)」や「S1155の処理で記憶した図柄変動演出の実行態様(演出履歴情報)」のうち、「実行態様記憶手段(連チャン情報記憶手段)」に現在記憶されているもの(維持されているもの)である。例えば、連チャン情報として「連チャンモード中の連チャン回数」、「連チャンモード中の大当たり発生に係る図柄変動演出の実行態様(演出実行回数、図柄変動回数)」、「リーチパターン」、「演出ボタン操作状況」、「連チャンモード中の大当たり演出の実行態様(バトル勝敗、バトル対戦相手など)」を例示できる。なお、S1335の処理及びS1345の処理は、サブ制御基板220のCPU220aが「連チャン情報保持消去手段」として行う処理の具体例を構成する。

40

【0331】

図65に示すように、この後、後続する「大入賞口閉鎖指定コマンド(ラウンド終了コマンド)」を受信する毎に「大入賞口閉鎖中演出(インターバル表示)」を開始し(S1370; YES、S1375)、「開放指定コマンド(ラウンド数指定コマンド)」を受信する毎に「大入賞口閉鎖中演出(インターバル表示)」を終了して「ラウンド演出」を

50

開始する。このように、「ラウンド演出」は「大入賞口閉鎖中演出（インターバル表示）」を挟みつつ最終ラウンドの表示を行うまで繰り返されるが、第3ラウンド～最終ラウンド（15ラウンド若しくは4ラウンド）までの各ラウンド演出は、図66に示す「通常ラウンド演出実行処理（S1350）」に従って行われる。

【0332】

この第3ラウンド以降のラウンド演出においても、表示画面27aにおいて「第N（Nは3以上の自然数）ラウンドを実行中である」旨の演出（大当り遊技の種類に応じたラウンド演出）を開始し（S1351）、S1352の処理に移行する。この際、開始されるラウンドが「称号表示を行うラウンド」である場合には、表示画面27aにおいて「称号表示」もなされる（S1351）。ここで、「称号表示を行うラウンド」は、前述のように「第3ラウンド～最終ラウンド」である場合（陸上バトル若しくは空中バトルを伴う大当り演出の場合）、と、「第5ラウンド～最終ラウンド」である場合（海中バトルを伴う大当り演出の場合）とがある。

10

【0333】

また、S1352の処理では、実行中のラウンド演出がボタン演出（通常操作態様に従う演出ボタンSWを反映した演出）を伴うか否を判断する。ここで、本遊技機1では、大当り演出の態様に応じて特定のラウンドにおいてボタン演出を行うこととしている。そして、「ボタン演出を伴わない大当り演出」を実行していたり、「ボタン演出を伴わないラウンド演出」を実行している場合には、S1352の処理で否定的な判断を経て通常ラウンド演出実行処理（S1350）を終了して、図65の大当り演出処理に復帰する。

20

【0334】

一方、実行中のラウンド演出がボタン演出を伴う場合（S1352；YES）には、「演出ボタンSWの操作を有効化するタイミング」が到来したか否かを判断する（S1353）。そして、「演出ボタンSWの操作を有効化するタイミング」が到来すると（S1353；YES）、演出ボタンSWを有効化する処理（S1354）と、「演出ボタンSWが有効化された旨の表示」を演出表示装置27の表示画面27aで実行するための処理（S1355）とを行う。このS1355の処理により、「遊技者が演出ボタンSWに施す操作を、演出表示装置27で実行される演出に反映させることができる期間」、つまり「操作有効期間」が開始される。また、S1355の処理により、表示画面27aに「演出ボタンSWの図形の表示」がなされる。

30

【0335】

「操作有効期間」の開始後、その期間中に演出ボタンSWの操作を確認しない場合（S1356；NO）には、演出ボタンSWを無効化するタイミングが到来（操作有効期間が経過）したか否かを判断する（S1361）。その結果、演出ボタンSWの無効化タイミングが到来すると（S1361；YES）、演出ボタンSWを無効化するとともに表示画面27aから「演出ボタンSWの図形の表示」を消去する処理を行う（S1362）。そして、通常ラウンド演出実行処理（S1350）を終了して、図65の大当り演出処理に復帰する。

【0336】

一方、サブ制御部220Aは、「操作有効期間」中に演出ボタンSWの操作を確認すると（S1356；YES）、演出ボタンSWを無効化するとともに表示画面27aから「演出ボタンSWの図形の表示」を消去する処理を行い（S1357）、演出ボタンSWの操作に対応する「ボタン演出」を実行する（S1358）。そして、「ボタン演出」の終了タイミングが到来すると（S1359；YES）、ボタン演出を終了し（S1360）、図65の大当り演出処理に復帰する。

40

【0337】

このように、大当り演出を実行するなか、図65に示すように、最終ラウンドが終了するタイミングで主制御部200Aからサブ制御部220Aに向かって「大当り遊技終了指定コマンド」が送信されると（図62のS945；YES、S950）、サブ制御部220Aは、その「大当り遊技終了指定コマンド」を受信する（S1380；YES）。そし

50

て、「大当り遊技終了指定コマンド」を受信したサブ制御部220Aは、「大当り終了演出を実行する処理(S1385)とS1386の処理」、若しくは、「大当り終了演出を実行する処理(S1385)とS1386の処理とS1390の処理」を行った後、大当り演出処理(S1300)を終了する。

【0338】

ここで、S1386の処理では、連チャンモードフラグがセット(ONに設定)されているか否かを判断する(S1386)。そして、連チャンモードフラグが解除(OFFに設定)されていると判断されると(S1386; NO)、S1390の処理を行うことなく、大当り演出処理(S1300)を終了する。一方、連チャンモードフラグがセット(ONに設定)されていると判断されると(S1386; YES)、今回の大当り演出の実行態様(演出履歴情報であって、連チャン情報を構成する。)を実行態様記憶手段(連チャン情報記憶手段)に記憶した後(S1390)、大当り演出処理(S1300)を終了する。

10

【0339】

c. 連チャンモード関連処理(S1500)

図68に示すように、連チャンモード関連処理(S1500)が起動すると、サブ制御部220A(サブ制御部220Aを構成するサブ制御基板220のCPU220a)は、モード指定コマンドを受信したか否かを判断する(S1505)。モード指定コマンドは、大当り遊技の終了時(図61のS860)若しくは変動短縮カウンタが「ゼロ」になったとき(図57の404; YES、S430)に、主制御部200Aからサブ制御部220Aに向かって送信される。そして、モード指定コマンドを受信していなければ(S1505; NO)、そのまま連チャンモード関連処理(S1500)を終了する。

20

【0340】

モード指定コマンドを受信した場合(S1505; YES)には、連チャンモードフラグが解除(OFFに設定)されている否かを判断し(S1510)、解除(OFFに設定)されていれば(S1510; YES)、受信したモード指定コマンドが、「予定出球数が多い大当り遊技」の終了後に主制御部200Aから送信された「高確率短縮変動モードを指定するコマンド」であるか否かを判断する(S1515)。つまり、「第1大当り遊技U」、「第1大当り遊技Dの基本タイプ」若しくは「第1大当り遊技Dの変則タイプ」を実行した後に主制御部200Aから送信されたモード指定コマンドであるか否かを判断する(S1515)。

30

【0341】

なお、本実施例では、前述のように、連チャンモード(特定遊技状態となる時期)を「開放延長手段が作動する時期(期間)」としているため、時短期間中も連チャンモードに含まれる。このため、原則的には「大当り遊技の実行後に低確率短縮変動モードを指定するモード指定コマンドを受信した場合」も、S1515の処理において肯定的な判断を行うことが可能である。但し、本実施例では、連チャンモードへの移行契機を「予定出球数が多い大当り遊技が発生した場合」に限定している。つまり、「上皿部材5内の遊技球が少し増える程度の賞球」が払い出される程度の「大当りとは認識し難い大当り」の発生を、連チャンモードへの移行契機から除外している。そして、通常大当りに係る大当り遊技(第2大当り遊技U・基本タイプ、第2大当り遊技D・変則タイプ等、図19、20を参照)は、何れも「予定出球数が少ない大当り遊技」であるため、S1515の処理において「予定出球数が多い大当り遊技」の終了後に主制御部200Aから送信された「高確率短縮変動モードを指定するコマンド」であるか否かを判断することとしている。なお、連チャンモードへの移行の有無を「予定出球数」に基づいて判断しない場合には、大当り遊技の実行後に「低確率短縮変動モードを指定するモード指定コマンド」を受信した場合も、S1515の処理において肯定的な判断を行うことができる。

40

【0342】

S1515で否定的な判断を得た場合(S1515; NO)には、そのまま連チャンモード関連処理(S1500)を終了する。一方、S1515で肯定的な判断を得た場合(

50

S 1 5 1 5 ; Y E S) には、連チャンモードフラグをセット (O N に設定) する処理 (S 1 5 2 0) を行った後、連チャンモード関連処理 (S 1 5 0 0) を終了する。

【 0 3 4 3 】

S 1 5 1 0 の処理で、連チャンモードフラグがセット (O N に設定) されていると判断された場合には (S 1 5 1 0 ; N O)、モード指定コマンドが指定する遊技モードが「低確率通常変動モード」であるか否かを判断する (S 1 5 3 5)。そして、S 1 5 3 5 の処理で肯定的な判断を得た場合 (S 1 5 3 5 ; Y E S) には、連チャンモードフラグを解除 (O F F に設定) する処理 (S 1 5 4 5) を行った後、連チャンモード関連処理 (S 1 5 0 0) を終了する。一方、S 1 5 3 5 の処理で否定的な判断を得た場合 (S 1 5 3 5 ; N O) には、そのまま連チャンモード関連処理 (S 1 5 0 0) を終了する。

10

【 0 3 4 4 】

(8) 実施例の効果

本遊技機 1 では、連チャンモード (つまり、連チャン期間) が終了した後の通常モード (電サポ状態とならない遊技モード) にて連チャンモードの開始契機となる大当たりが発生し、これに係る大当たり遊技が開始されてから終了するまでの所定期間に、演出ボタン S W に対して特別操作が施された場合には、連チャン情報記憶手段に記憶されている連チャン情報を保持する。また、演出ボタン S W に対して特別操作が施されなかった場合には、連チャン情報記憶手段に記憶されている連チャン情報を消去する。

【 0 3 4 5 】

つまり、所謂「初当たり」であって「予定出球数が多く、しかも電サポ状態への移行契機となる大当たり」に係る大当たり遊技が開始されてから、この大当たり遊技を構成する初期の大当たりラウンドおよび後期の大当たりラウンドのうち初期の大当たりラウンドが終了するまでの所定期間に、演出ボタン S W に特別操作を施すと、前回の連チャンモード中に行われた大当たり演出に関する情報 (連チャン情報) が今回の連チャンモード中の大当たり演出に反映される。これにより遊技者は、前回の連チャンモード中に実行された大当たり演出の続きを体験することができる。従って、本遊技機 1 によると、「何度遊技してもなかなか見ることのできなかつたはずの大当たり演出 (本来、連チャン回数が多くなると体験できないはずの大当たり演出) 」が見易くなる。つまり、連チャン回数の増加に伴い出現し得る大当たり演出を比較的早く体験できる機会を遊技者に与えることができるため、遊技者の遊技意欲の向上 (遊技興趣の向上) を図ることができる。また、連チャン情報に応じた様々な演出実行態様が無駄にならないようにすることができ、十分に活用することができる。

20

30

【 実施例 2 】

【 0 3 4 6 】

次に、実施例 3 の遊技機について説明する。図 6 9 に示すように、実施例 3 の遊技機を構成するサブ制御基板 2 2 0 には「リアルタイムクロック (R T C) 2 2 0 d 」が搭載されており、この点が実施例 1 と異なる。このリアルタイムクロック (R T C) 2 2 0 d は「計時手段」の具体例を構成するものであり、遊技機 1 への電源供給中は当該供給される電源により動作し、電源供給がない状態ではバックアップ電源のバックアップによって動作する。そして、継続した日時に関する情報を出力可能である。なお、リアルタイムクロック (R T C) 2 2 0 d の駆動電源として「電池」を用いることも可能である。

40

【 0 3 4 7 】

実施例 2 の遊技機では、図 6 5 に示す大当たり演出処理 (S 1 3 0 0) を、図 7 0 に示す変更を加えて実行する。つまり、実施例 2 の大当たり演出処理 (S 1 3 0 0) において、サブ制御部 2 2 0 A (サブ制御部 2 2 0 A を構成するサブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 0 a) は「大当たり遊技開始指定コマンド」を受信すると (S 1 3 0 5 ; Y E S)、リアルタイムクロック (R T C) 2 2 0 d から「現在の日時を特定するための情報」を取得し、現在の日時が「所定の日時以降」か否かを判断する (S 1 3 0 6)。

【 0 3 4 8 】

サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 0 a は、リアルタイムクロック (R T C) 2 2 0 d から「現在の日時を特定するための情報」を取得することによって、本遊技機 1 がパチンコ

50

ホールに設置されてからの通算稼働時間を特定する情報を得ることになる。そして、この通算稼働時間が所定時間（例えば、2箇月）を越えていなければ（S 1 3 0 6 ; N O）、今回の大当りの種類に対応した大当り開始演出（ファンファーレ演出）を実行する（S 1 3 1 2）。これに対して、通算稼働時間が所定時間（例えば、2箇月）を越えていれば（S 1 3 0 6 ; Y E 4 S）、今回の大当りの種類に対応した大当り開始演出（ファンファーレ演出）を実行しつつ「演出ボタン S W の特別操作に関する報知」を行う（S 1 3 1 0）。なお、S 1 3 1 5 以降の処理に関しては実施例 1 の大当り演出処理（S 1 3 0 0）と同様である。

【0349】

この報知は、例えば、図 7 1 に示すように「演出表示装置 2 7 の表示画面 2 7 a による表示」や、「音声出力装置による音声」等を用いて行われ、「演出ボタン S W に特別操作を施すタイミングであること」と「特別操作の方法（特別操作態様）」等が報知される。

【0350】

実施例 3 の遊技機では、実施例 1 に示す効果に加えて以下の効果を得ることができる。つまり、リアルタイムクロック（R T C）2 2 0 d による計時結果に基づき特定される遊技機 1 の通算稼働時間（設置期間）が所定時間を越えた場合に「演出ボタン S W に特別操作を施す方法」等が報知されるため、遊技機 1 の設置当初は、特定の遊技者（遊技機に関する情報を多く保有する一部の遊技者）に対して「連チャン情報保持」の特典を与えることができ、遊技機の設置期間が長期となった場合には、多くの遊技者に対して「連チャン情報保持」の特典を与えることができるようになる。

【0351】

なお、実施例 3 では、大当り開始演出（ファンファーレ演出）の際に報知を行う態様を例示したが、報知を行う時期はこれに限定されず、ラウンド演出中、大当り終了演出中（エンディング演出中）、図柄変動演出中であってもよいし、図 7 2 を用いて説明する変形例 1 のように、「デモ演出」を行う際等であってもよい。ここで、デモ演出（デモンストラーション演出）とは、特別図柄の変動表示が開始されない状態が一定時間（例えば、1 分 3 0 秒）継続した場合に行われる演出である。

【0352】

ところで、図 6 3 において図示を省略したが、「演出制御処理」を構成する処理には「デモ演出処理」も含まれ、遊技機 1 に電源が投入されるリセットスイッチが押され（S 9 5 5 ; Y E S）、初期化処理を行うと（S 9 6 0）、この後、電源が O F F になるまでの間（S 2 3 0 0 で肯定判断されるまでの間）、デモ演出処理も、図柄変動演出処理（S 1 1 0 0）、大当り演出処理（S 1 3 0 0）、連チャンモード関連処理（S 1 5 0 0）などの主要な処理とともに繰り返し実行される。

【0353】

主制御基板 2 0 0 に搭載された C P U 2 0 1 は、特別図柄の変動表示が一定時間（例えば、1 分 3 0 秒）停止されていると判断すると、サブ制御部 2 2 0 A に対してデモ演出コマンドを出力する。また、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 0 a はデモ演出コマンドを受信すると、デモ演出の開始タイミングであると判断する。なお、本実施例と異なり、デモ演出を「いわゆる客待ち状態の時（つまり、非遊技時）」に遊技者の注意を引きつけるために行う演出とすることもできる。この場合、発射ハンドル 9 に設けられたタッチスイッチが O N となっているか否かを判断し、特別図柄の変動表示が実行停止状態にありタッチスイッチが O F F である場合、「タッチスイッチが継続して O F F となっている経過時間」を検出する。そして、連続して O F F となっている経過時間が、所定時間（例えば、3 分）に達している場合に、主制御部 2 0 0 A からサブ制御部 2 2 0 A に対して、デモ演出コマンドを出力することとしてもよい。

【0354】

サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 0 a は、図 7 2 に示す「デモ演出処理（S 9 8 0）」が起動すると、デモ演出の開始タイミングであるか否かを判断する（S 9 8 2）。そして、開始タイミングであれば（S 9 8 2）、リアルタイムクロック（R T C）2 2 0 d から

「現在の日時を特定するための情報」を取得し、現在の日時が「所定の日時以降」か否かを判断する（S 9 8 4 a）。

【0 3 5 5】

そして、この通算稼働時間が所定時間（例えば、2 箇月）を越えていなければ（S 9 8 4 a ; N O）、通常のデモ表示（報知を伴わないデモ表示）を実行し（S 9 8 4 c）、通算稼働時間が所定時間（例えば、2 箇月）を越えていれば（S 9 8 4 a ; Y E S）、デモ表示を実行しつつ「演出ボタン S W の特別操作に関する報知」を行う（S 9 8 4 b）。このような構成の変形例 1 によっても、実施例 3 と同様な効果を得ることができる。

【実施例 3】

【0 3 5 6】

次に、実施例 3 の遊技機について説明する。この実施例 3 では、特別ラウンド演出実行処理（S 1 3 2 0）を図 7 3 に従って行う点が実施例 1 と異なる。具体的には、実施例 3 の特別ラウンド演出実行処理（S 1 3 2 0）では「S 1 3 2 6 の処理」が付加されている点が、実施例 1 の特別ラウンド演出実行処理（S 1 3 2 0）と異なる。

【0 3 5 7】

つまり、実施例 3 の特別ラウンド演出実行処理（S 1 3 2 0）では、S 1 3 2 5 の処理で肯定的な判断がされると（S 1 3 2 5 ; Y E S）、実行中の大当り遊技の開始契機となった大当りが「第 2 当否判定の結果として生じたもの（特図 2 に関するもの）」であるか否かを判断する（S 1 3 2 6）。そして、「第 1 当否判定の結果として生じたもの」である場合（S 1 3 2 6 ; N O）には、実施例 1 の特別ラウンド演出実行処理（S 1 3 2 0）と同様に、S 1 3 3 0 以降の処理に移行する。一方、「第 2 当否判定の結果として生じたもの（特図 2 に関するもの）」である場合（S 1 3 2 6 ; Y E S）には、S 1 3 3 0 の処理を経ることなく、そのまま S 1 3 3 5 の処理に移行する。つまり、実行中の開始契機となった大当りが「第 2 当否判定の結果として生じたもの（特図 2 に関するもの）」である場合（S 1 3 2 6 ; Y E S）には、演出ボタン S W に特別操作が施されたか否かにかかわらず、連チャン情報を維持する処理を行う（S 1 3 3 5）。

【0 3 5 8】

このような構成の実施例 3 の遊技機では、実施例 1 に示す効果に加えて以下の効果を得ることができる。つまり、実施例 3 の遊技機では、実質的に「一の連チャンモードの継続となる大当り」としてカウントすることのできる大当りが発生した場合には、必ず連チャン情報を保持するので、「一の連チャンモードに係る連チャン情報に応じた大当り演出」を確保することができる。

【0 3 5 9】

以上、本発明の実施の形態を説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項の記載文言に限定されず、当業者がそれらから容易に置き換えられる範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することができる。

【0 3 6 0】

即ち、図 7 4（a）～（c）に示す変形例 2 のように、「連チャン回数に対応する連チャン情報」をキャラクタの変化で表示してもよい。

【0 3 6 1】

また、各実施例では、表示画面 2 7 a の図柄変動演出に対して、その実行態様に対応した変化として「表示画面 2 7 a に称号名称」を表示する態様を例示したが、この変化の態様は、これに限定されない。例えば、図 7 5（a）に示す変形例 3 のように、キャラクタの色彩や模様等に対して図柄変動演出の実行態様に対応した変化を与えてもよいし、図 7 5（b）に示す変形例 4 のように、キャラクタの着衣等に対して図柄変動演出の実行態様に対応した変化を与えてもよい。

【0 3 6 2】

各実施例では、連チャンモード中に実行される大当り演出において、「第 3 ラウンド」若しくは「第 5 ラウンド」で連チャン情報の反映を開始させる遊技機を例示したが、この

10

20

30

40

50

反映の開始時期は一律に特定のラウンド（例えば、第3ラウンド及び第5ラウンドのうちの一方）としてもよい。特に、連チャン情報の保持・消去を選択するための特別操作を、大当たり開始演出（ファンファーレ演出）中の所定期間（例えば、大当たり開始演出を開始してから6秒以内）に行うこととすれば、連チャン情報の反映を開始させる時期を「第1ラウンド開始時」とし、大当たり演出中に実行される全ラウンド演出において、連チャン情報の反映を行うことができる。また、各実施例では、連チャン情報の反映をラウンド演出中に行う態様を例示したが、連チャン情報の反映を大当たり演出中の他のタイミング（ファンファーレ演出中、インターバル演出中、エンディング演出中）に行ってもよいし、連チャン情報の反映を大当たり演出において終始（ファンファーレ演出中、ラウンド演出中、インターバル演出中及びエンディング演出中の全てで）行ってもよい。

10

【0363】

各実施例では、各請求項に示す「初当りに係る大当たり遊技のうち初期の大当たりラウンドが終了するまでの所定期間」を「第2ラウンドが開始されてから6秒間」とする態様を例示した。つまり、各実施例の遊技機では、「再開契機大当たり遊技（初当りを契機として実行される大当たり遊技）」として、15回の大当たりラウンドを行う「第1大当たり遊技Dの変則タイプ・d1（予定出球数；1518球）」と、15回の大当たりラウンドを行う「第1大当たり遊技Uの変則タイプ・c1（予定出球数；1104球）」とのうちの一方を行う。そして、何れの大当たり遊技においても、初期ラウンドを構成するラウンド（1ラウンド～6ラウンド）のうち、ラウンド数が少ないラウンド（2ラウンド）において所定期間を特定している。

20

【0364】

各請求項の発明に関連する遊技機として、請求項1の発明と同様な、始動入賞装置と、図柄変動遊技実行手段と、演出手段と、図柄変動演出実行手段と、大当たり遊技実行手段と、大当たり演出実行手段と、特定遊技状態設定手段と、演出操作手段と、連チャン情報記憶手段とを備え、

連チャンモード中において実行される図柄変動演出に、連チャンモード中の連チャン情報を反映させる遊技機であって、

図柄変動演出実行手段は、連チャンモード中に行われる図柄変動演出の演出態様を、連チャン情報記憶手段が記憶している連チャン情報に応じた態様として、図柄変動演出を実行するとともに、

30

連チャン情報保持消去手段が、連チャンモードが終了した後の通常モードにおいて、連チャンモードの開始契機となる大当たりが発生し、これに係る大当たり遊技が開始されてから終了するまでの所定期間に、前記演出操作手段が特定操作態様に従って操作された場合には、連チャン情報記憶手段が記憶している連チャン情報を保持し、演出操作手段が前記特定操作態様に従って操作されなかった場合には、連チャン情報記憶手段が記憶している連チャン情報を消去する遊技機

を例示できる。

この場合、連チャンモード中の図柄変動演出において、各実施例と同様な「称号表示」を行うことができる（例えば、現在の連チャン回数に対応する称号表示を、図27に従って連チャンモード中の図柄変動演出において行う態様）。また、各実施例においては、連チャンモード中の図柄変動演出においても、大当たり演出中と同様な「称号表示」を行うことができる（例えば、図27に従って大当たり演出中に表示する「現在の連チャン回数に対応する称号表示」を、大当たり演出に続いて開始される図柄変動演出においても継続する態様）。

40

【0365】

各実施例では、「予定出球数が少ない大当たり遊技」の実行回数を連チャンカウンタのカウント値から除外する態様（連チャン回数から除外する態様）を例示したが、各実施例と異なり、「予定出球数が少ない大当たり遊技」を連チャンカウンタのカウント値に加えてもよい。また、各実施例では、一個の可変式の始動入賞装置（第2の始動入賞装置17b）と、一個の非可変式（固定式）の始動入賞装置（第1の始動入賞装置17a）とを備える

50

遊技機 1 を例示したが、一個の可変式の始動入賞装置のみを有する遊技機、複数個の可変式の始動入賞装置のみを有する遊技機、複数個の可変式の始動入賞装置と一個若しくは複数個の非可変式（固定式）の始動入賞装置を備える遊技機、一個の可変式の始動入賞装置と複数個の非可変式（固定式）の始動入賞装置とを備える遊技機について、各請求項の発明を適用できる。

【産業上の利用可能性】

【0366】

本発明は、遊技機を製造、販売等する分野において利用できる。

【符号の説明】

【0367】

1 ; 遊技機（弾球遊技機）、

2 ; 外枠、

10 ; 遊技盤、

11 ; 遊技領域、

17a ; 第1の始動入賞装置（固定式の始動入賞装置）、

17b ; 第2の始動入賞装置（可変式の始動入賞装置）、

171a ; 第1の始動入賞口を構成する開口部、

17f ; 第1の始動入賞口を構成する開口部、

27 ; 演出表示装置（報知手段）、

27a ; 表示画面、

31a ; 第1大入賞口、

35a ; 第2大入賞口、

31e ; シャッター部材、

62a ; 第1の特別図柄表示部（図柄変動遊技実行手段）、

62b ; 第2の特別図柄表示部（図柄変動遊技実行手段）、

200A ; 主制御部（図柄変動遊技実行手段、大当り遊技実行手段、特定遊技状態設定手段、第1の保留数記憶手段、第2の保留数記憶手段、第1の判定用乱数記憶手段、第2の判定用乱数記憶手段、第1の当否判定手段、第2の当否判定手段、優先処理手段）、

220A ; サブ制御部（図柄変動演出実行手段、大当り演出実行手段、連チャン情報記憶手段、実行態様記憶手段、連チャン情報保持消去手段）、

220d ; リアルタイムクロック（計時手段）、

222A ; 演出表示制御部、

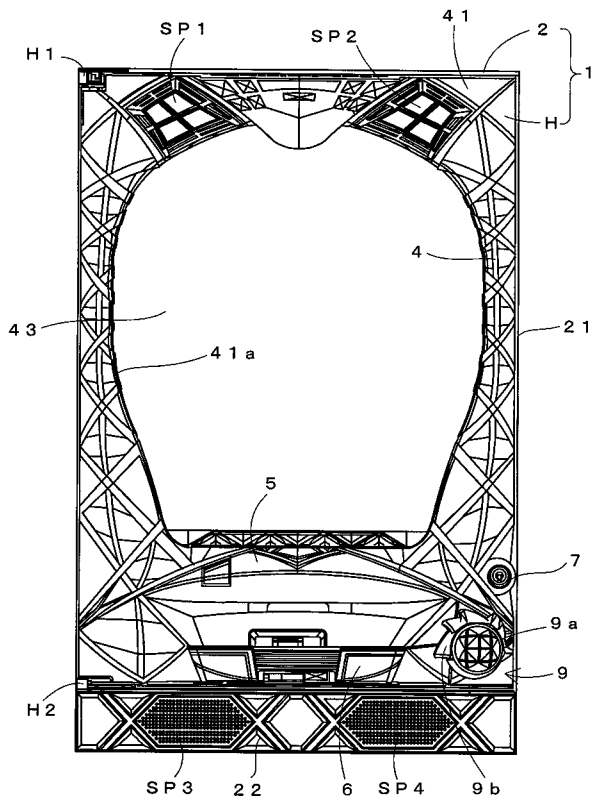
SW ; 演出ボタン（演出操作手段）。

10

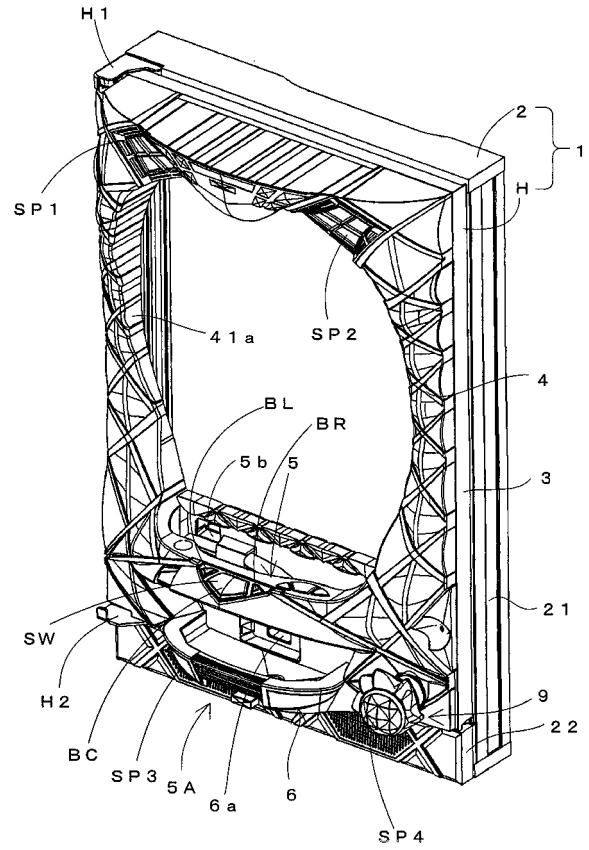
20

30

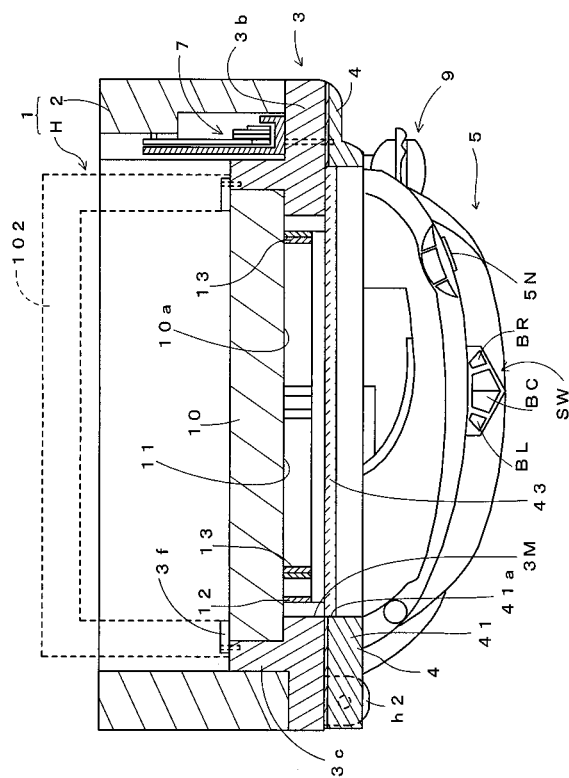
【図 1】



【図 2】

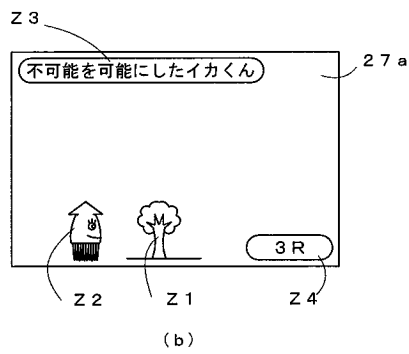
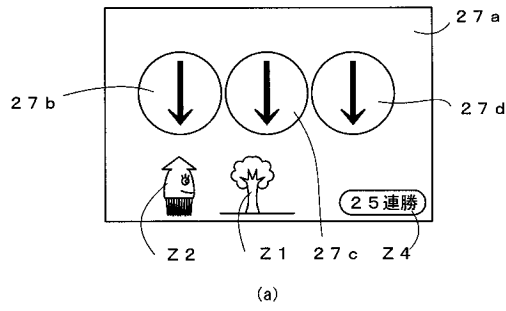


【図 3】

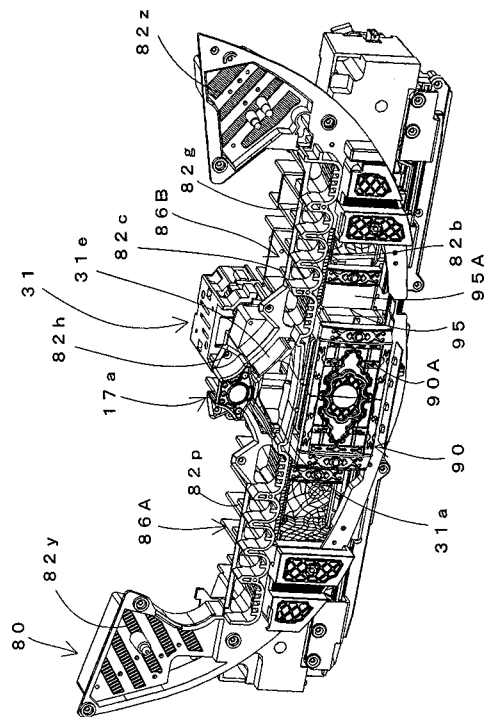


【図 4】

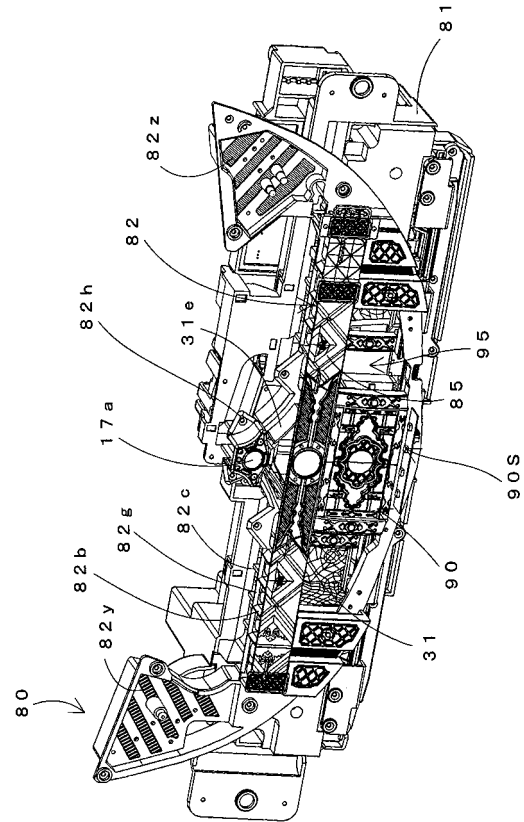
【図 5】



【図 7】

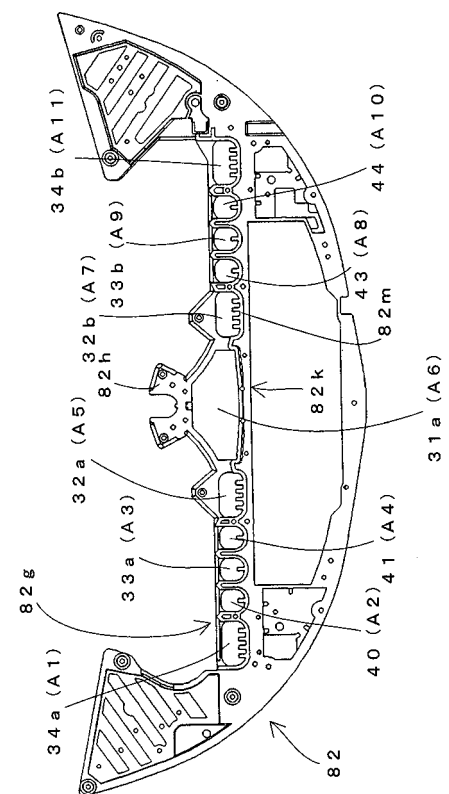


【図 6】

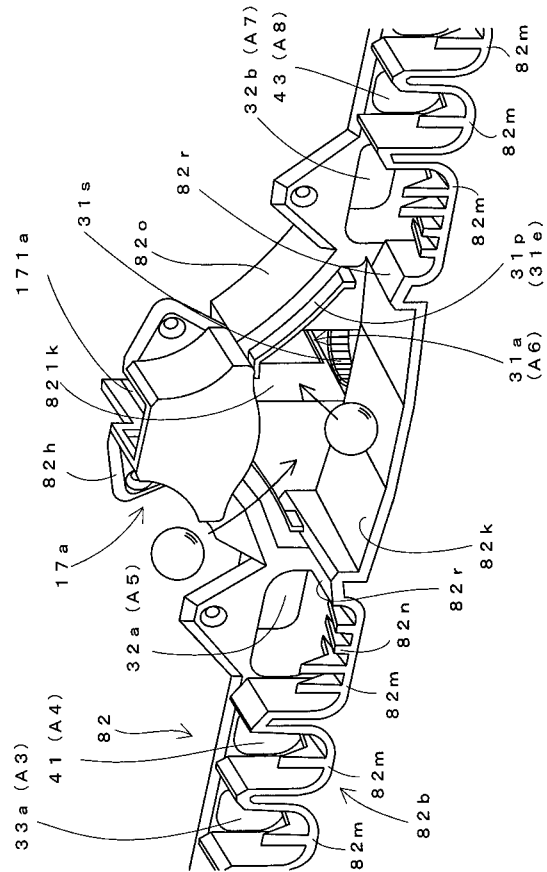


【図 8】

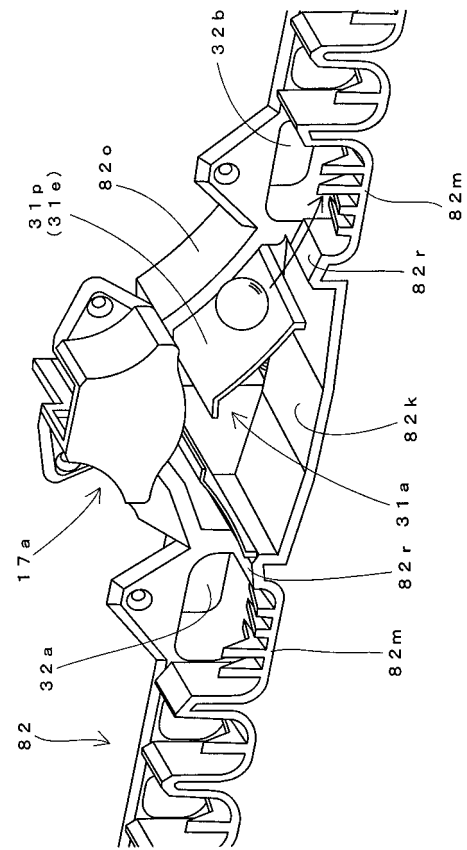
ベース部材82の正面



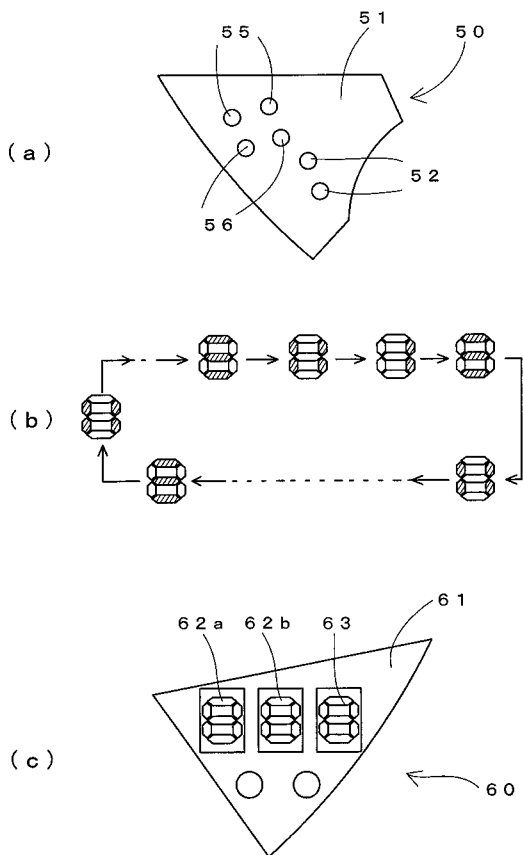
【図 9】



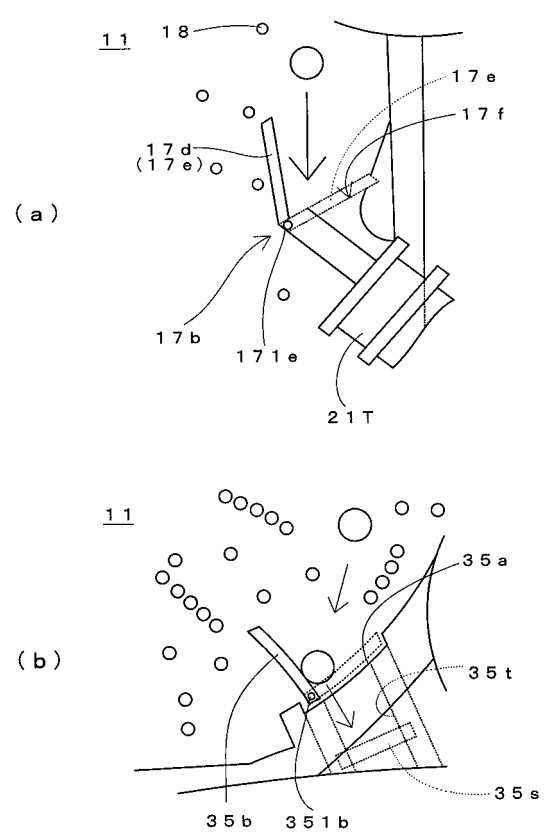
【図 10】



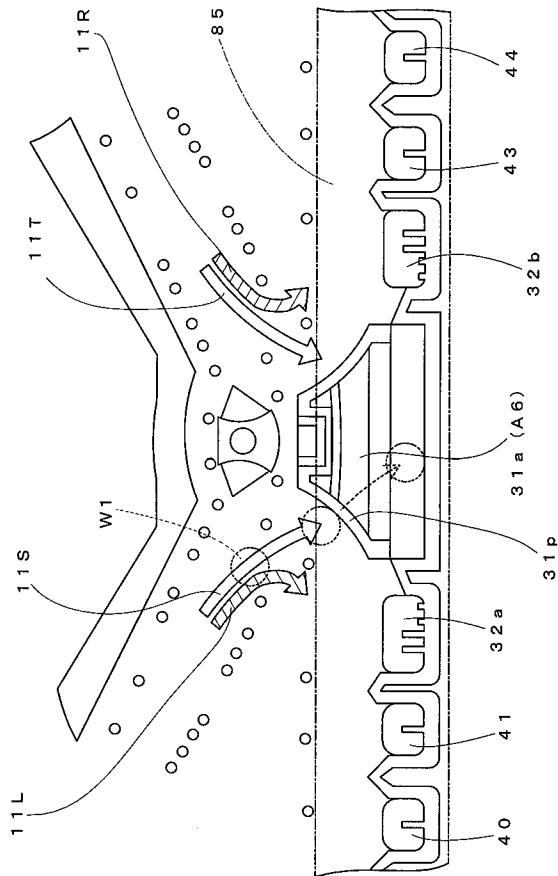
【図 11】



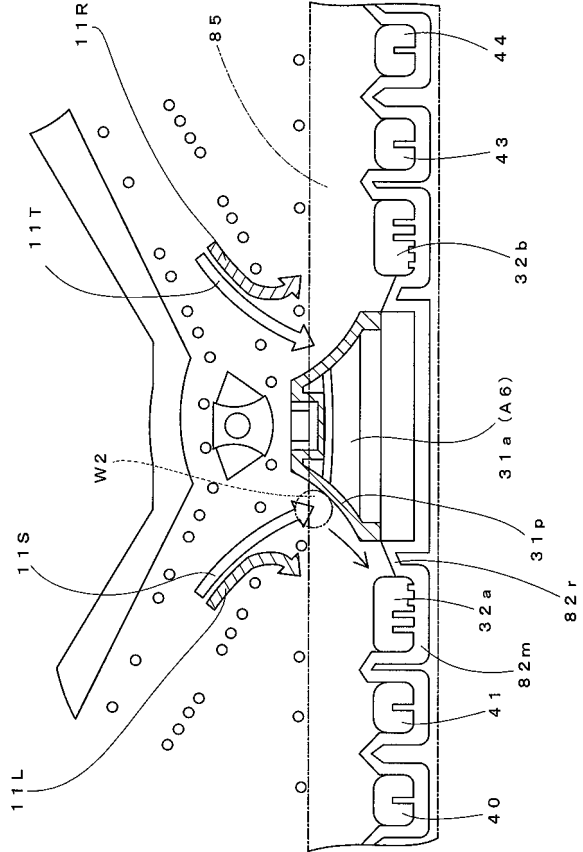
【図 12】



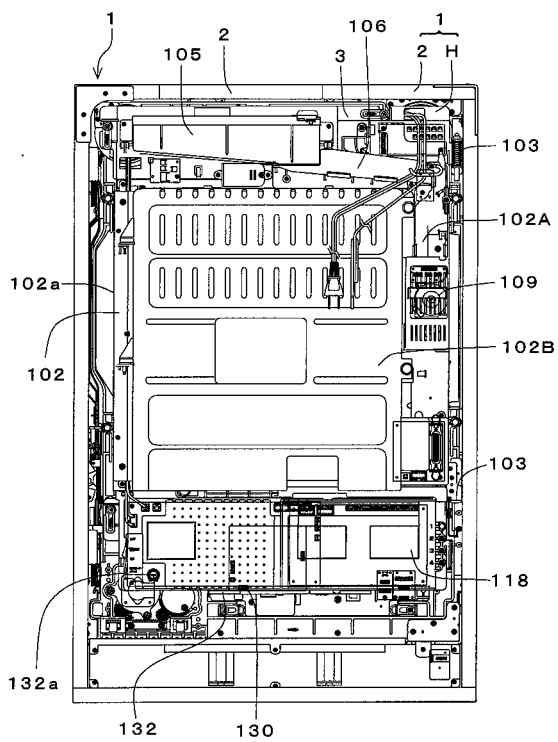
【 図 1 3 】



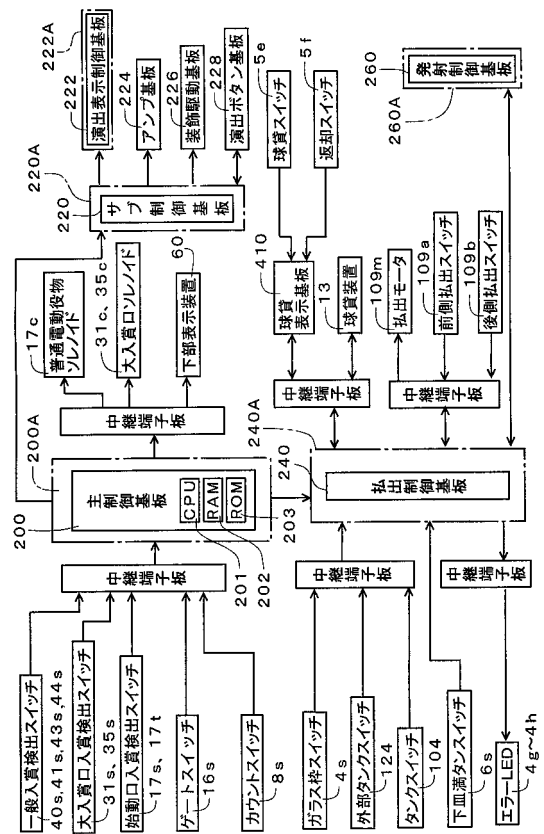
【 図 1 4 】



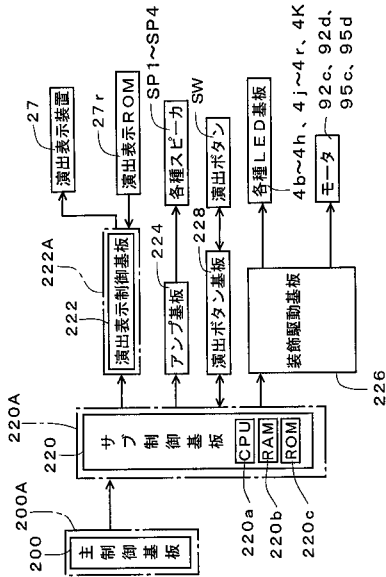
【 図 1 5 】



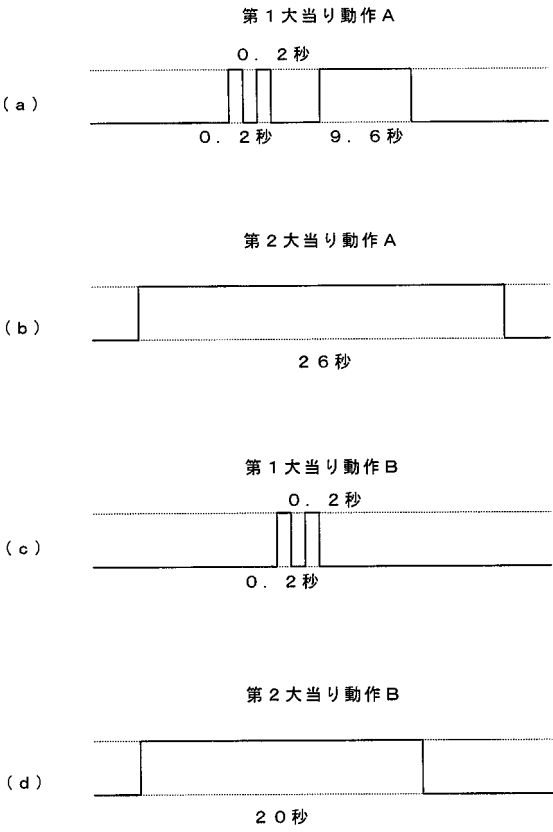
【 図 1 6 】



【図 17】



【図 18】



【図 19】

特図 1 大当たり図柄決定用テーブル

振分け率	停止図柄	大当りの種類	出球 (個)	大当たり遊技	特記事項	電サポ確変率	開放延長の有無
37%		15R確変大当りA	上 1104	第1U・変・a1	初当たり図柄揃い		次回まで
22%		4R確変大当りC	上 434	第2U・基・b2	(潜伏)		潜伏(次回)
3%		4R確変大当りB	上 434	第2U・基・b1	(突確)		次回まで
12%		4R通常大当りA	上 434	第2U・基・b3	(突通)		100回
2%		15R確変大当りD	下 1518		陸 (1・勝)		次回まで
8%		15R確変大当りE	下 1518	第1D・変・d1	陸 (1・勝)		次回まで
8%		15R確変大当りF	下 1518		陸 (2・勝)	69% (77%)	次回まで
2%		15R確変大当りH	下 93	第2D・変・a2	陸 (2・負・潜)		潜伏(次回)
6%		15R通常大当りA	下 93	第2D・変・a3	陸 (2・負)		100回

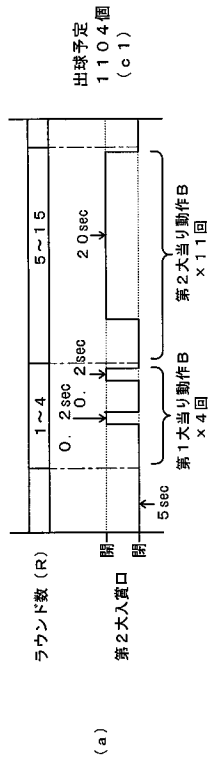
【図 20】

特図 2 大当たり図柄決定用テーブル

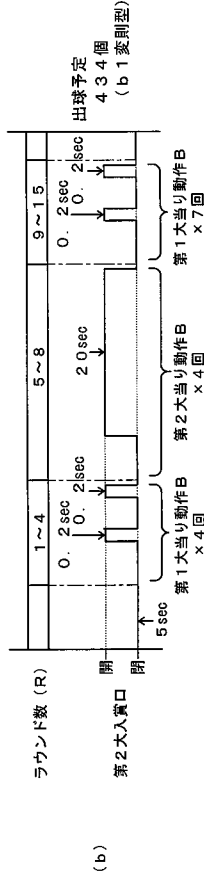
振分け率	停止図柄	大当りの種類	出球 (個)	大当たり遊技	特記事項	電サポ確変率	開放延長の有無
20%		4R確変大当りA	上 434	第2U・基・b1	空 (勝)		次回まで
6%		4R確変大当りE	上 434	第2U・基・b2	空 (負・潜伏)	53% (68%)	潜伏(次回)
12%		4R通常大当りB	上 434	第2U・基・b3	空 (負・時短)		100回
5%		15R確変大当りB	上 1104	第1U・変・c1	海 (勝)	100%	次回まで
5%		15R確変大当りC	上 434	第2U・変・b1	海 (負)		次回まで
6%		15R確変大当りD	下 1518		陸 (1・勝)		次回まで
24%		15R確変大当りE	下 1518	第1D・変・d1	陸 (1・勝)		次回まで
12%		15R確変大当りF	下 1518		陸 (2・勝)	84% (88%)	次回まで
2%		15R確変大当りH	下 93	第2D・変・a2	陸 (2・負・潜)		潜伏(次回)
6%		15R通常大当りA	下 93	第2D・変・a3	陸 (2・負)		100回
2%		15R確変大当りL	下 1571	第1D・基・e1	スペシャルボーナス		次回まで

【図 2 1】

・第1大当り遊技U (変則タイプ)

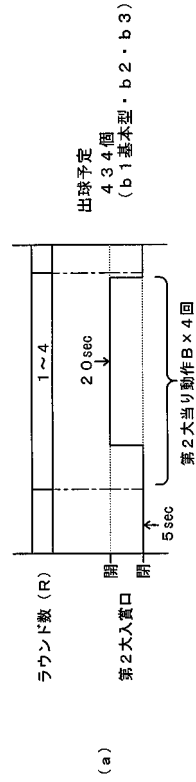


・第2大当り遊技U (変則タイプ)

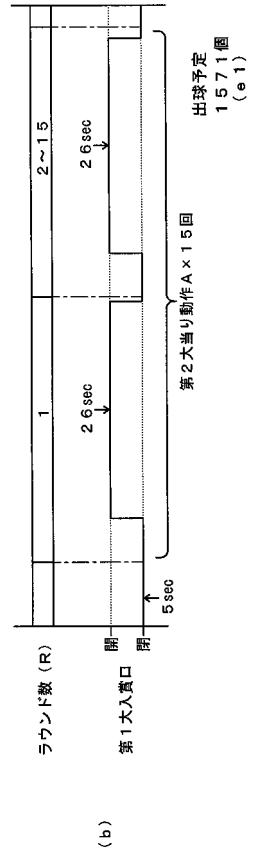


【図 2 2】

・第2大当り遊技U (基本タイプ)

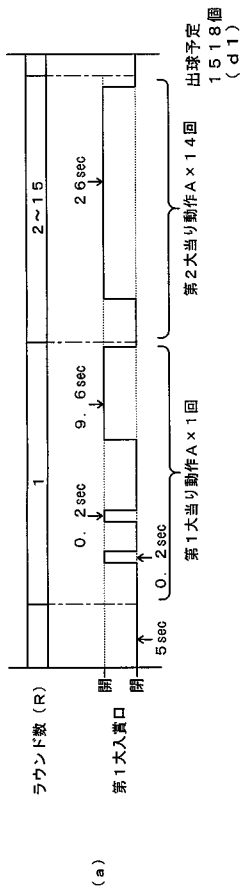


・第1大当り遊技D (基本タイプ)

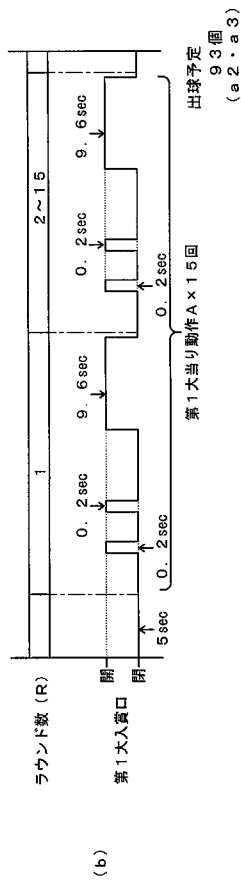


【図 2 3】

・第1大当り遊技D (変則タイプ)



・第2大当り遊技D (基本タイプ)



【図 2 4】

疑似図柄 (大当り)

大当り種類	疑似図柄
15 R 確変大当り A (初当り)	7、7、7 等
4 R 確変大当り B・C (第1始動口)	1、A、1 等
4 R 通常大当り A (第1始動口)	1、★、1 等
15 R 確変大当り L (スペシャルボーナス)	1、バ、1 等
その他大当り	

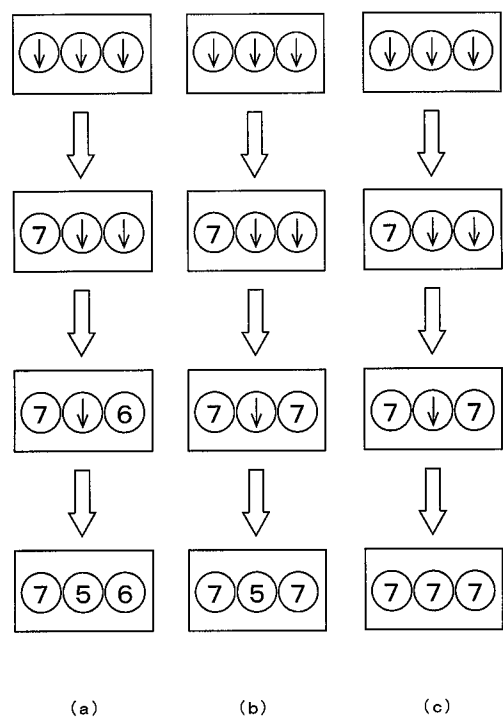
(a)

疑似図柄 (外れ)

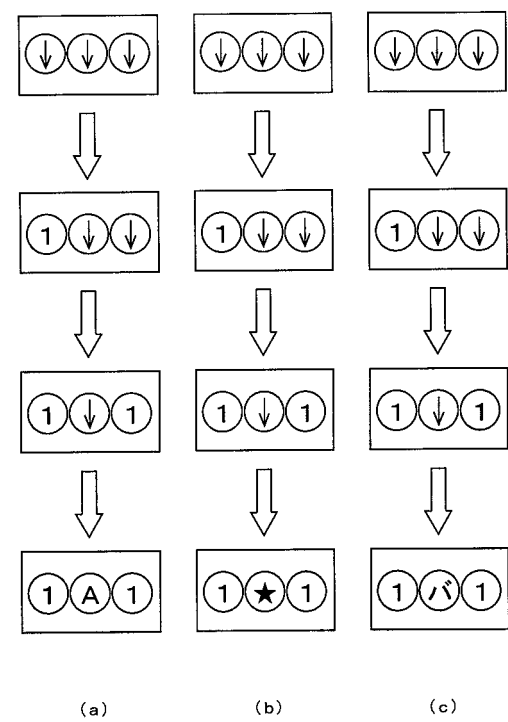
外れ	1、5、6 等
----	---------

(b)

【図 25】



【図 26】



【図 27】

No	称号名称	状況・条件	優先度	変化タイミング	複数回 使用可
1	祇園のイカくん	突入時デフォルト (初当たり時 or 1 連勝表示時デフォルト)	1	3 R or 5 R 開始時	○
2	単発回避のイカくん	2 連勝表示時デフォルト	1	3 R or 5 R 開始時	○
3	調子が出てきたイカくん	3 連勝 ~ 4 連勝表示時デフォルト	1	3 R or 5 R 開始時	○
4	好調なイカくん	5 連勝 ~ 9 連勝表示時デフォルト	1	3 R or 5 R 開始時	○
5	絶対調なイカくん	10 連勝 ~ 14 連勝表示時デフォルト	1	3 R or 5 R 開始時	○
6	ますます絶対調なイカくん	15 連勝 ~ 19 連勝表示時デフォルト	1	3 R or 5 R 開始時	○
7	不可能を可能にしたイカくん	20 連勝超え デフォルト	1	3 R or 5 R 開始時	○

【図 28】

No	称号名称	状況・条件	優先度	変化タイミング	複数回 使用可
8	ボタン嫌いなイカくん	一度も演出ボタンを 押さずに勝利を累計 2 回目	2	3 R or 5 R 開始時	x
9	淹好きなイカくん	淹から復帰累計 3 回目の勝利時	2	3 R 開始時	x
10	海好きなイカくん	海中バトル初選択	2	5 R 開始時	x
11	海好きな露れ馬	海中バトル 2 勝目 (負けはカウントしない これが朝露登場の条件)	2	5 R 開始時	x
12	いきなり危なかったイカくん	空中バトル初勝利 (陸上バトル or 海中バトル選択後は出現しない)	2	3 R 開始時	x
13	同心殺しのイカくん	空中バトル 2 勝目 (逃走成功はカウントしない)	2	3 R 開始時	x
14	逃げ切ったイカくん	空中チェイスバトルリーチ逃走成功初回	2	3 R 開始時	x
15	祇園の章駄天	空中チェイスバトルリーチ逃走成功 2 回目	2	3 R 開始時	x
16	回想好きなイカくん	陸上バトル強予告累計 3 回目の勝利	2	3 R 開始時	x
17	鉄板好きなイカくん	タコ 3 勝目	2	3 R 開始時	x
18	親友にも容赦の無いイカくん	カニ 3 勝目	2	3 R 開始時	x
19	稽古に勤しむイカくん	クジラ 3 勝目	2	3 R 開始時	x
20	免許皆伝のイカくん	マンボウ 3 勝目	2	3 R 開始時	x
21	I LOVE 嵯峨島なイカくん	サメ 3 勝目	2	3 R 開始時	x

【図 29】

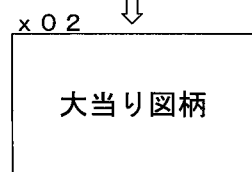
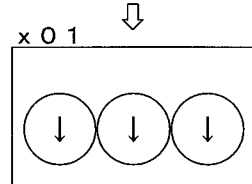
N°	称号名称	状況・条件	優先度	変化タイミング	複数回 使用可
22	果し合いが趣味なイカくん	陸上バトル3連勝 (間に他のバトルを挟まない)	3	3 R or 5 R 開始時	○
23	海通いのイカくん	海中バトル3連勝選択 (間に他のバトルを挟まない)	3	3 R 開始時	○
24	いちいち危ないイカくん	空中バトル3連勝 (逃走成功は含まない) 間に他のバトルを挟まない)	3	3 R 開始時	○
25	プレミア好きないかくん	ハイビスカス連選後 (その後プレミアを含む)	3	3 R or 5 R 開始時	○
26	即連のイカくん	1 G 連勝利時	3	3 R or 5 R 開始時	○
27	HIP HOP ないかくん	スペシャルボーナス後発生	3	3 R or 5 R 開始時	○
28	待ちくたびれたイカくん	100 回転ハマリ以上での勝利	3	3 R or 5 R 開始時	○
.....					

【図 30】

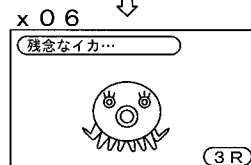
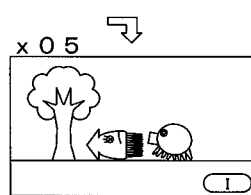
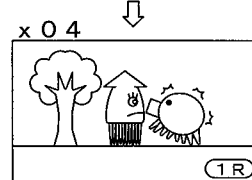
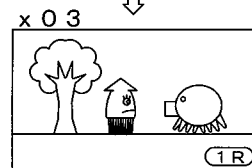
N°	称号名称	状況・条件	優先度	変化タイミング	複数回使用可
EX1	残念ないかくん	単発終了時	特殊	3 R 開始時	—
EX2	物足りないイカくん	2~4 連終了時	特殊	3 R 開始時	—
EX3	それなりないかくん	5~9 連終了時	特殊	3 R 開始時	—
EX4	満足ないかくん	10 連~19 連終了時	特殊	3 R 開始時	—
EX5	大満足ないかくん	20 連~30 連終了時	特殊	3 R 開始時	—
EX6	天に昇る 龍が如く	31 連以上終了時	特殊	3 R 開始時	—
EX7	完全制覇のイカくん	スタックフロア予告後の光景総括時	特殊	3 R 開始時	—

【図 31】

高確率短縮変動モード



通常大当たり

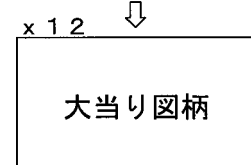
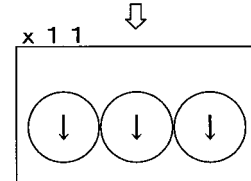


《NO》EX1
 《称号名称》
 ・残念ないかくん
 《状況・状態》
 ・単発終了時

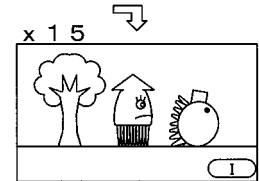
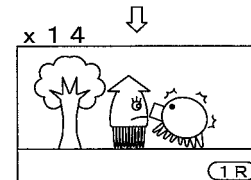
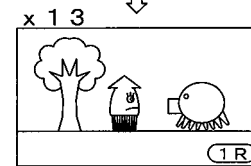
低確率状態

【図 32】

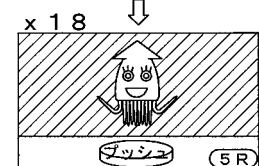
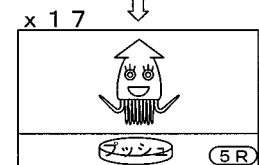
高確率短縮変動モード



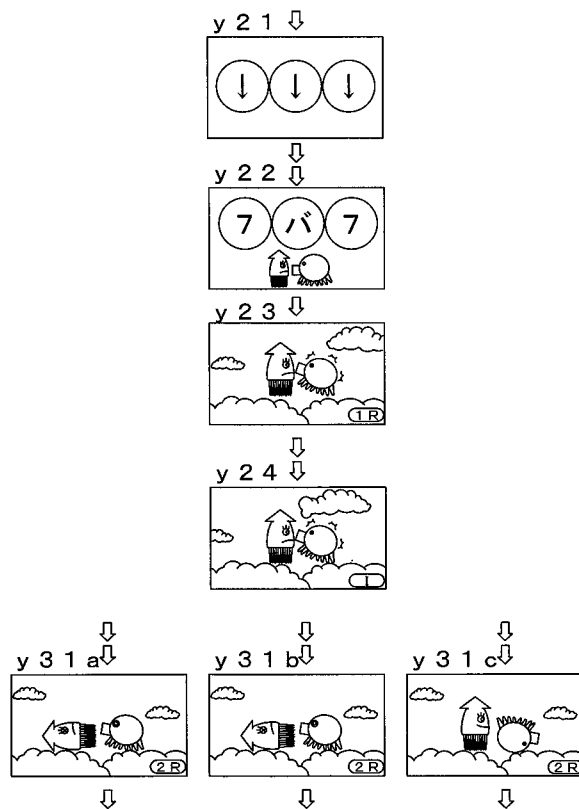
確率大当たり



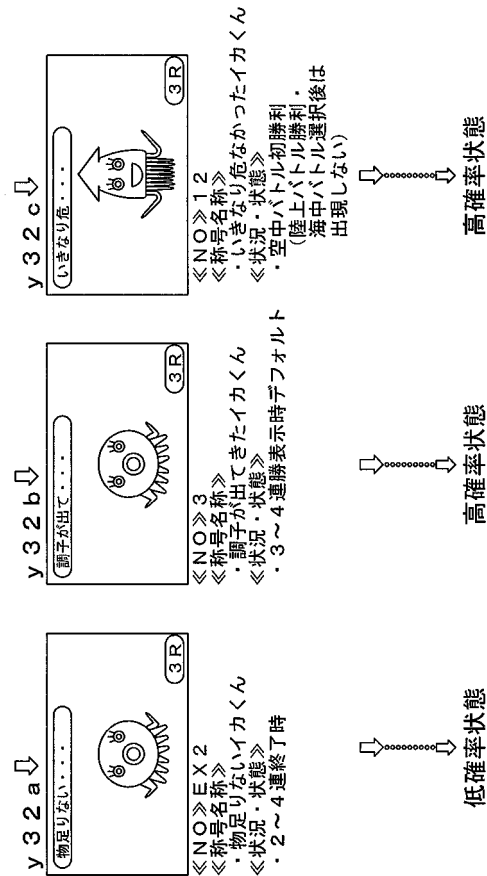
《NO》2
 《称号名称》
 ・単発回避のイカくん
 《状況・状態》
 ・2 連勝表示時デフォルト



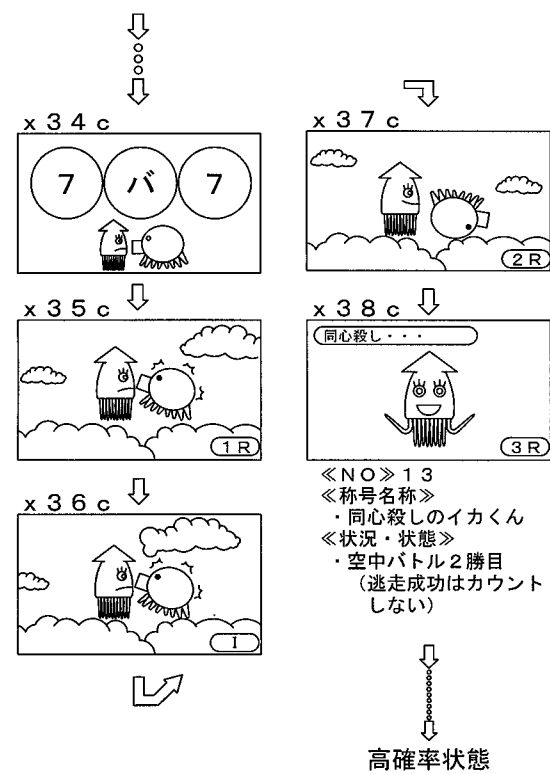
【図 33】



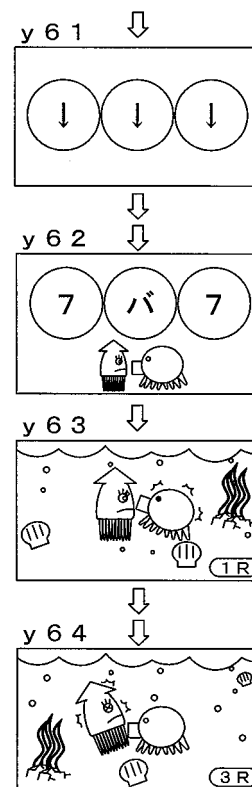
【図 34】



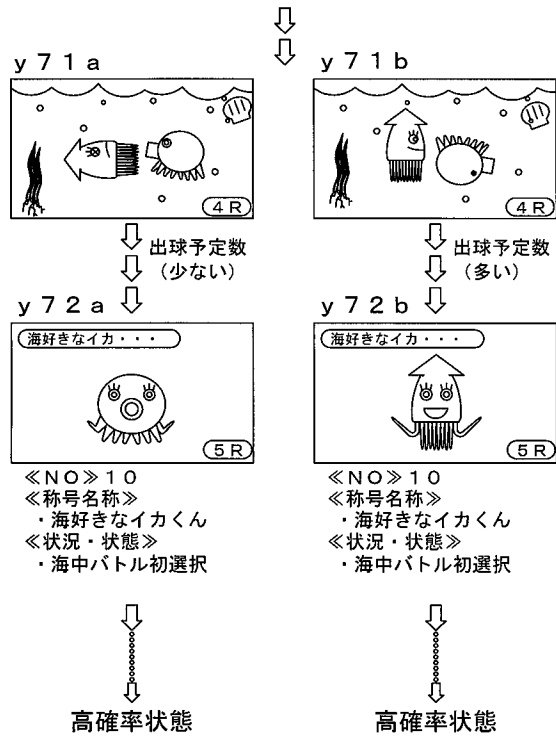
【図 35】



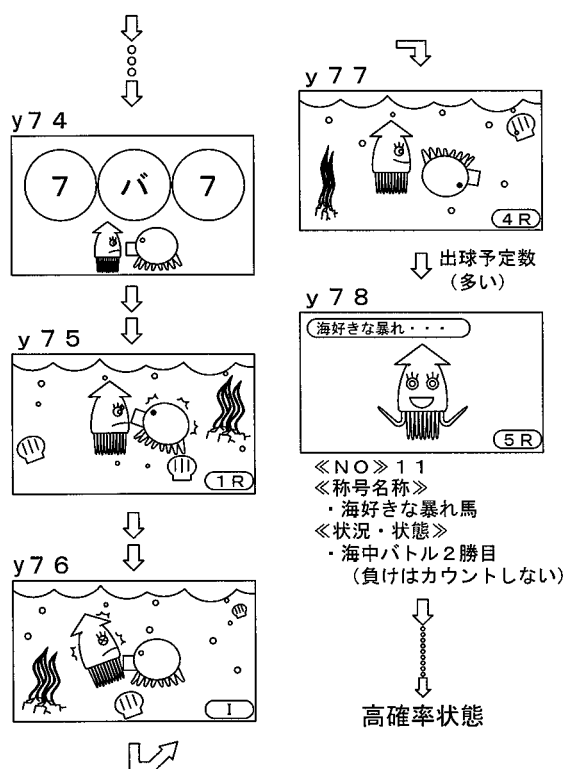
【図 36】



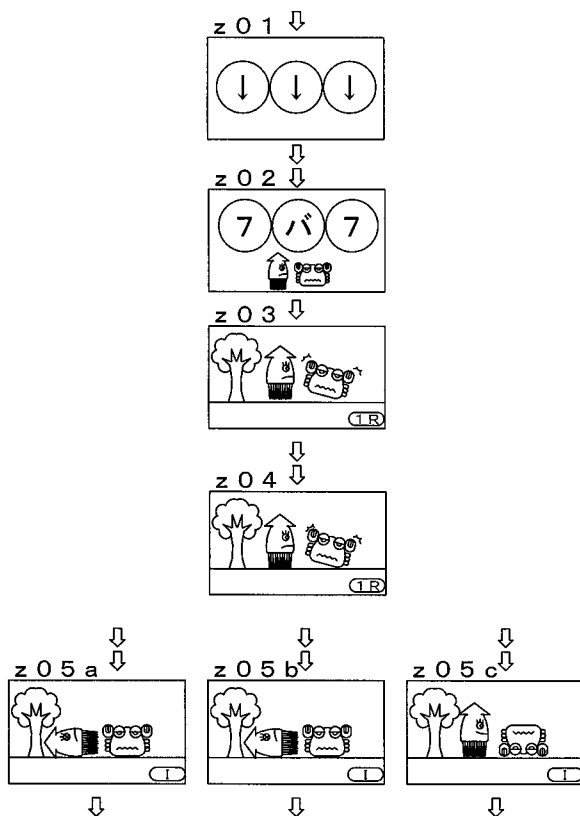
【図 37】



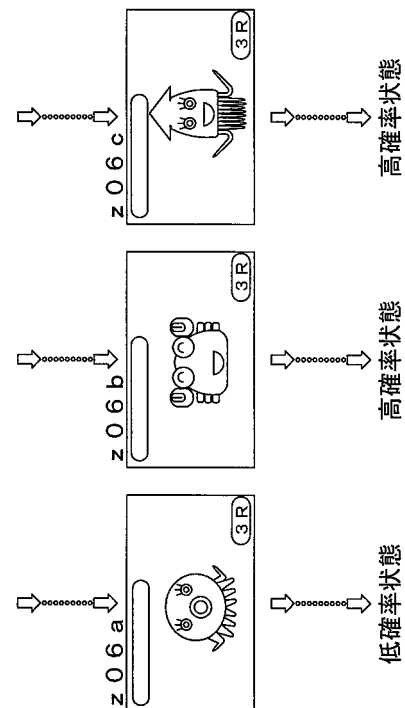
【図 38】



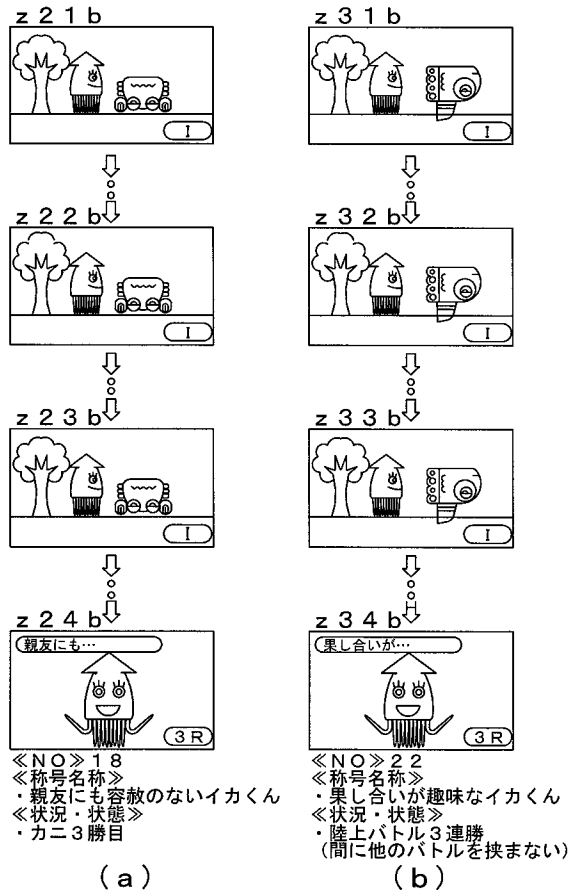
【図 39】



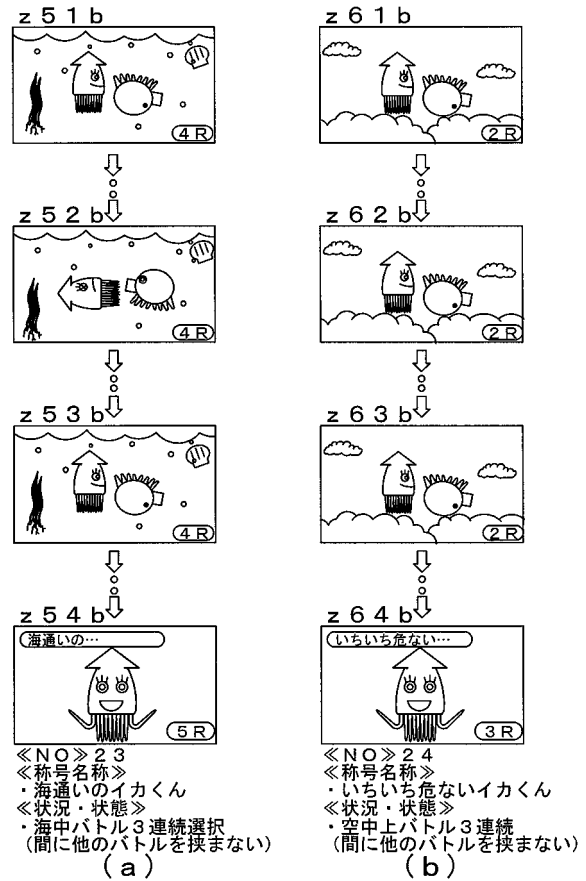
【図 40】



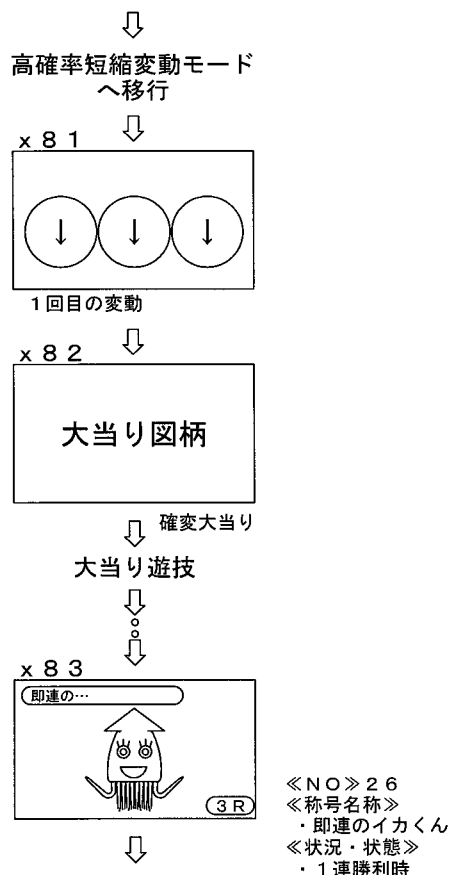
【図 4 1】



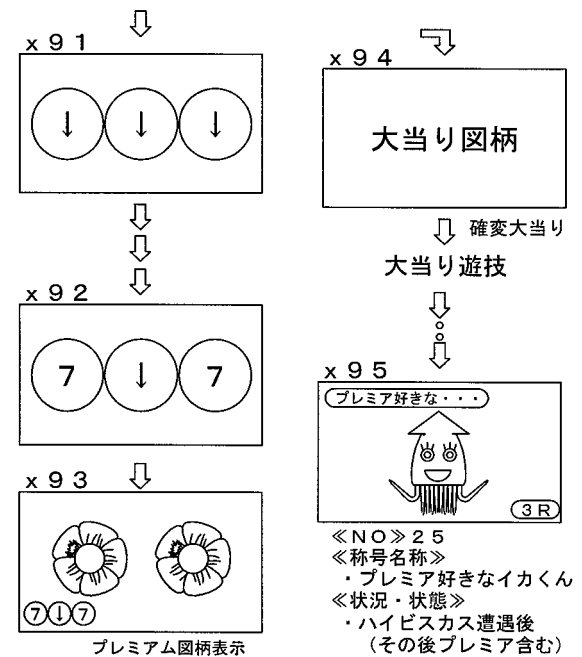
【図 4 2】



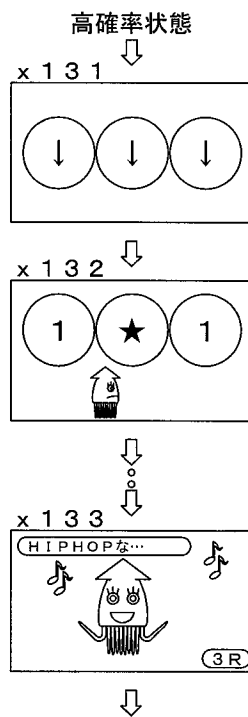
【図 4 3】



【図 4 4】

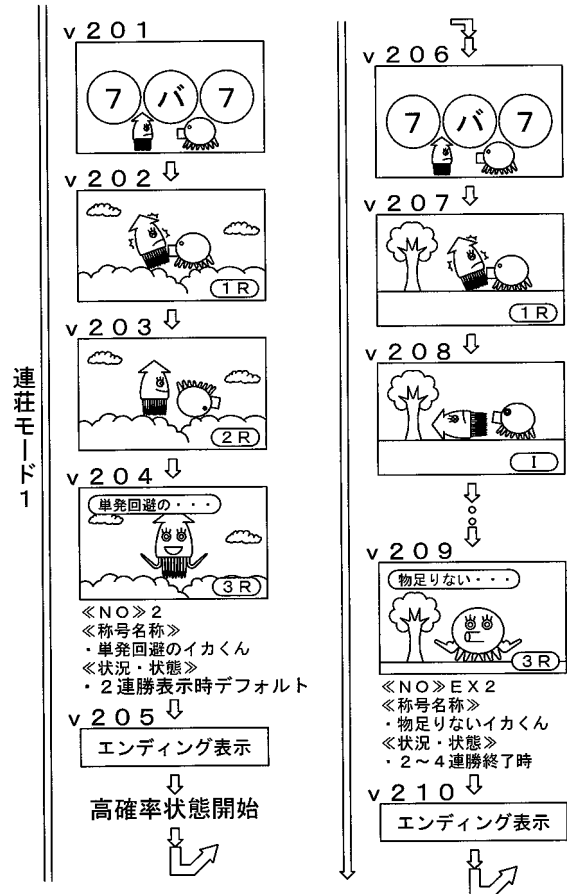


【図45】

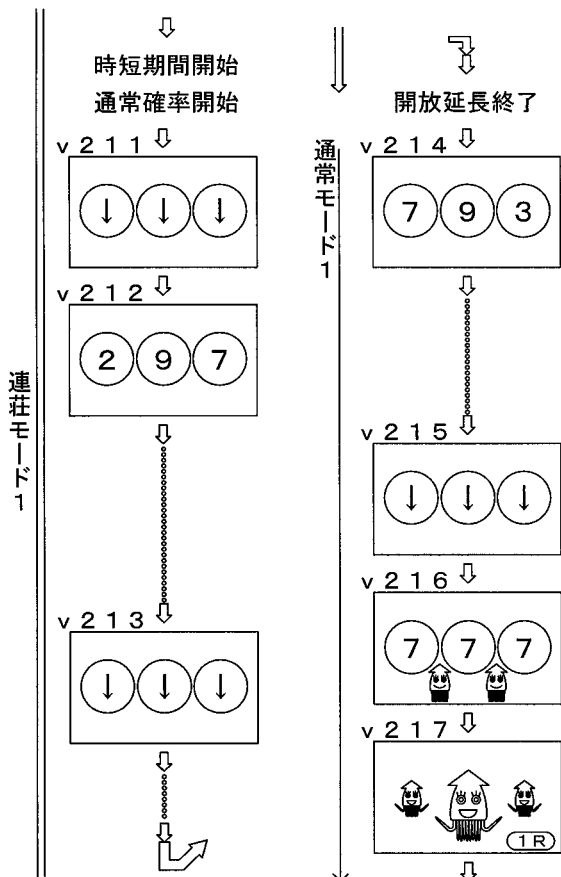


《NO》27
 《称号名称》
 ・HIPHOPなイカくん
 《状況・状態》
 ・スペシャルボーナス終了後

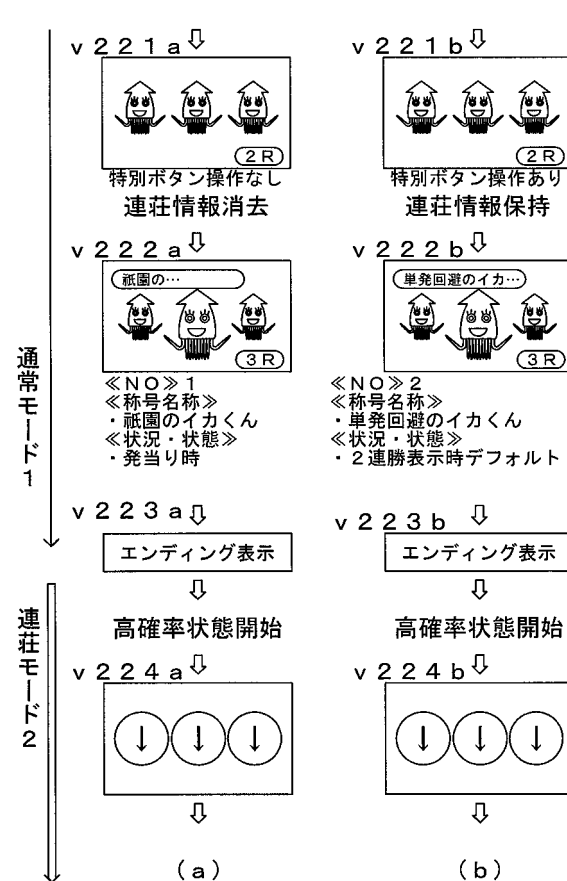
【図46】



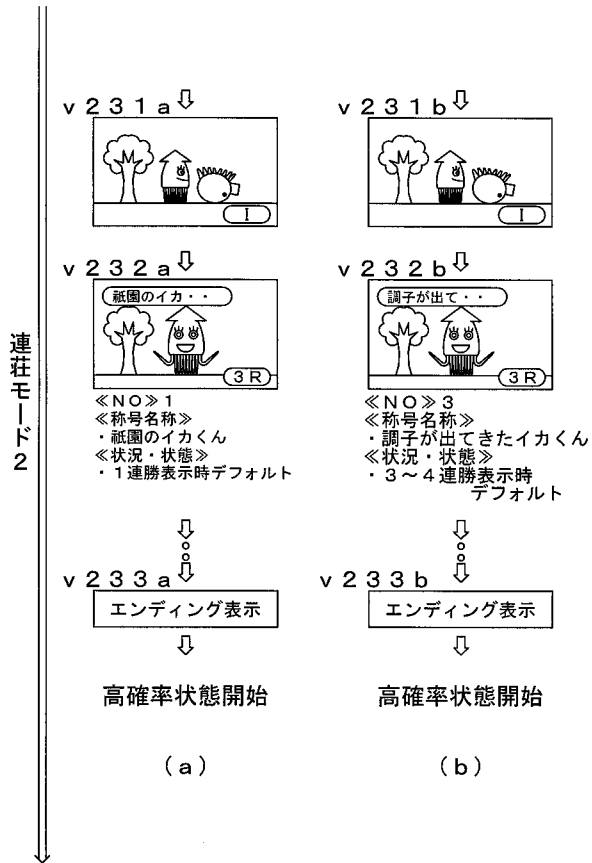
【図47】



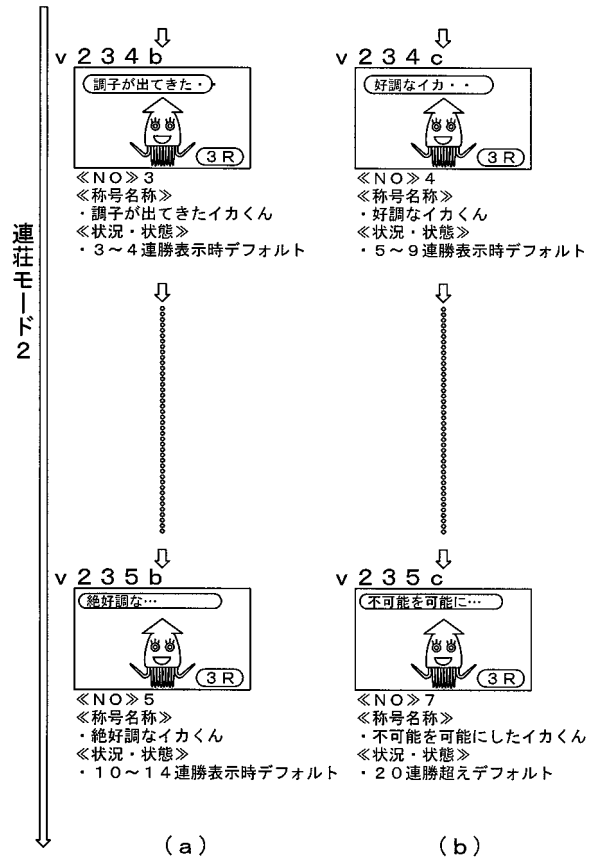
【図48】



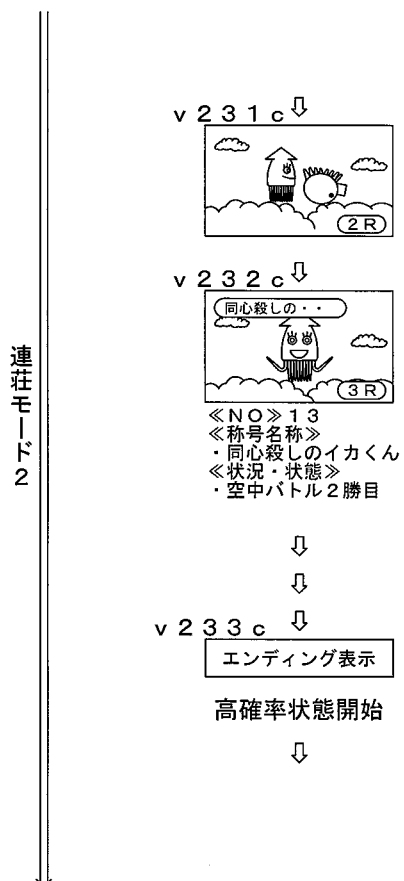
【図 49】



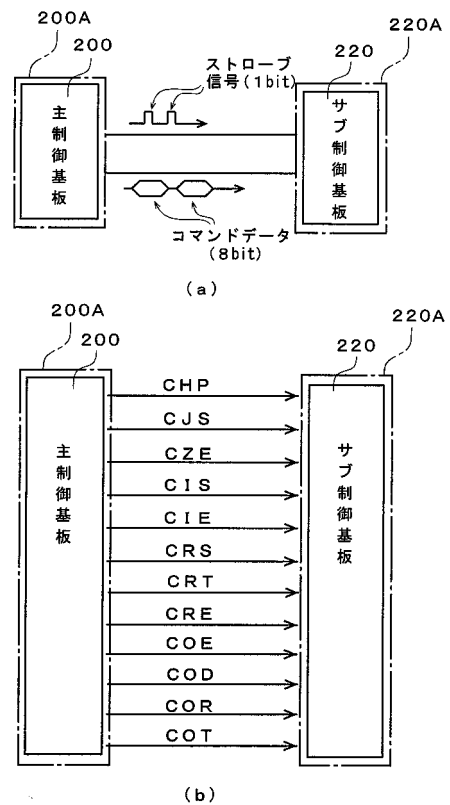
【図 50】



【図 51】



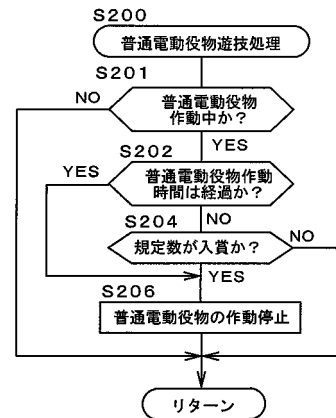
【図 52】



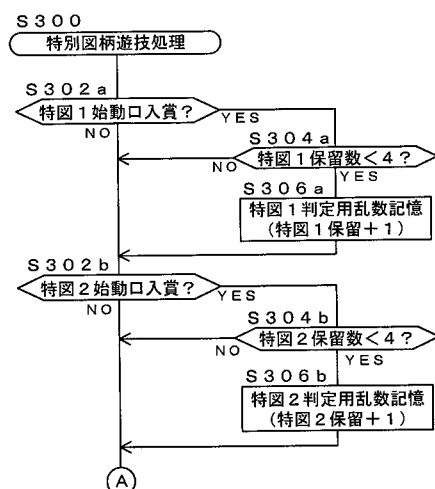
【図 5 3】



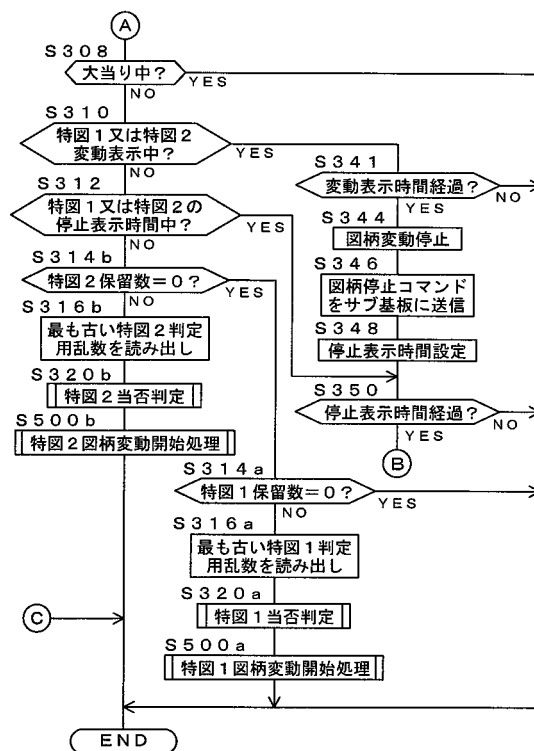
【図 5 4】



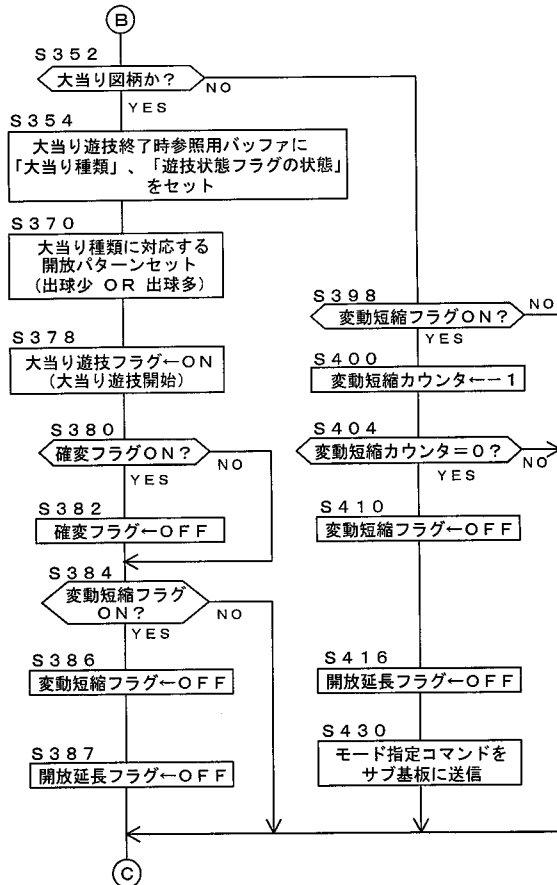
【図 5 5】



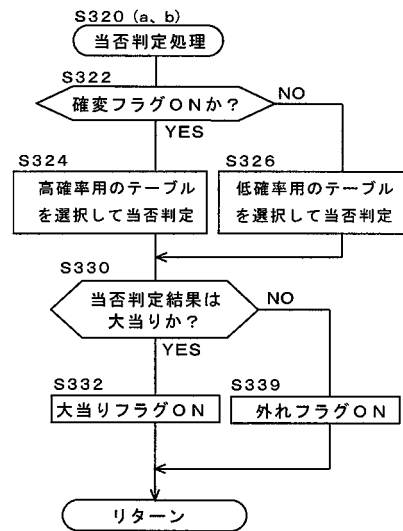
【図 5 6】



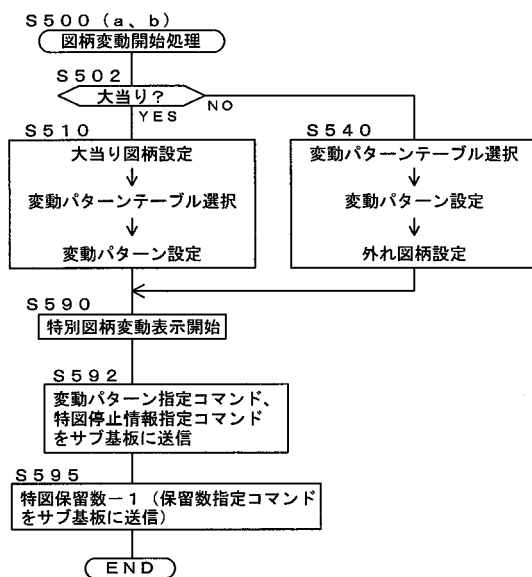
【図 57】



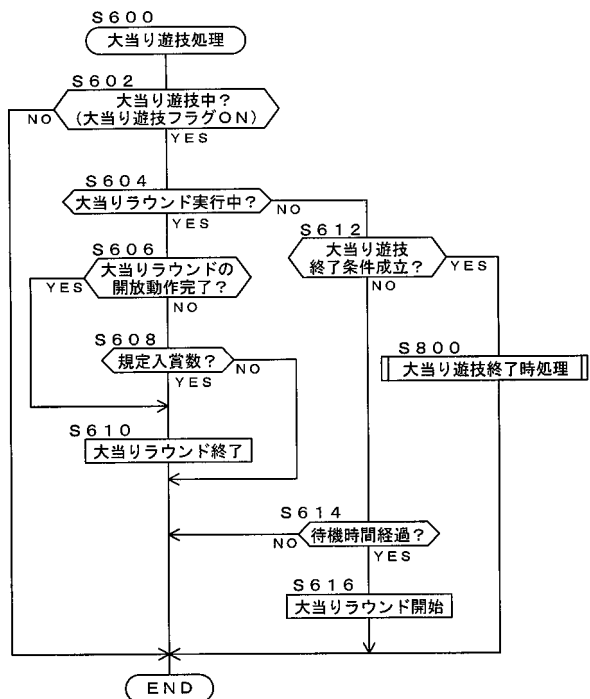
【図 58】



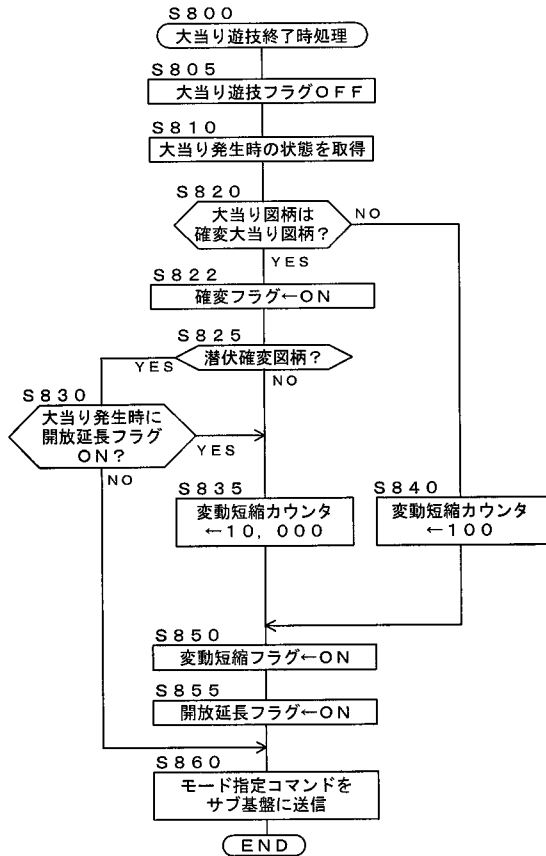
【図 59】



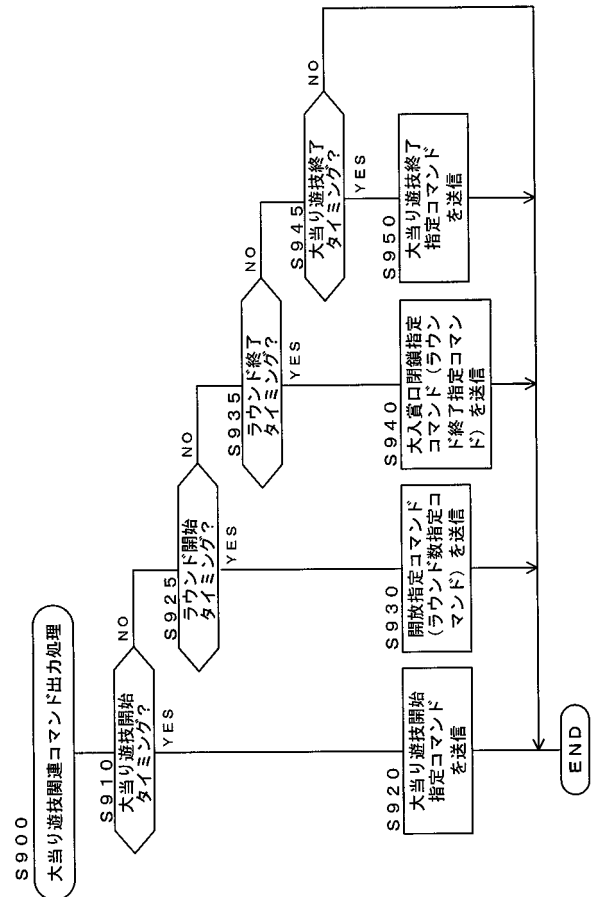
【図 60】



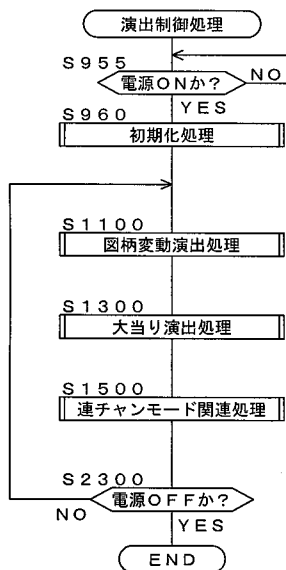
【図 6 1】



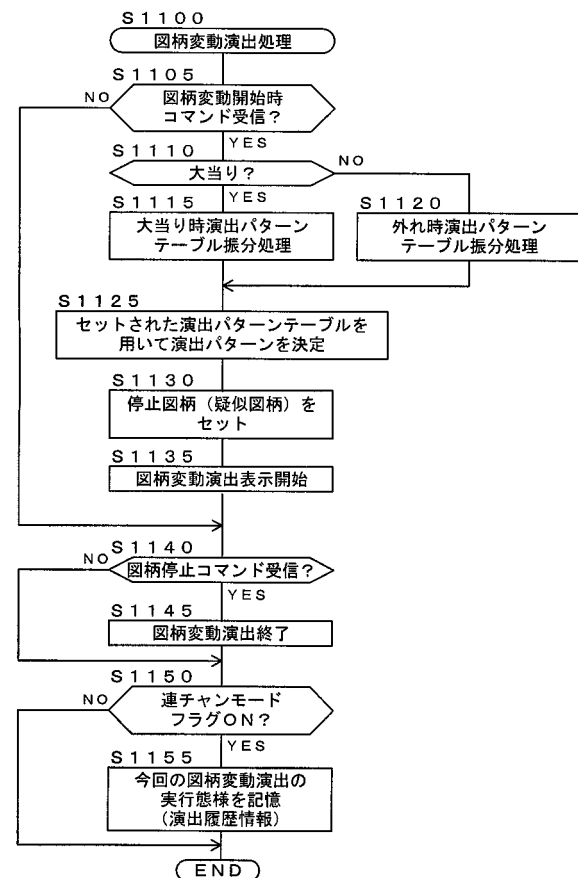
【図 6 2】



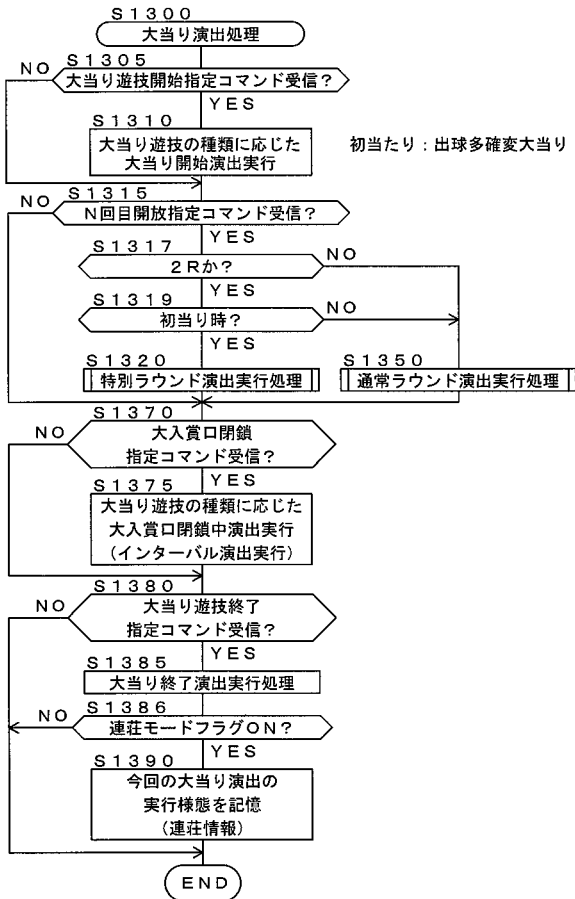
【図 6 3】



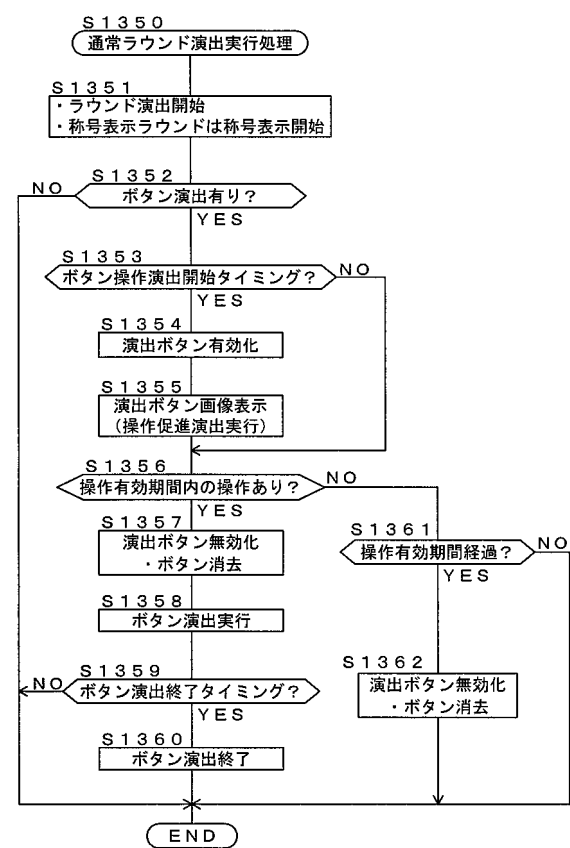
【図 6 4】



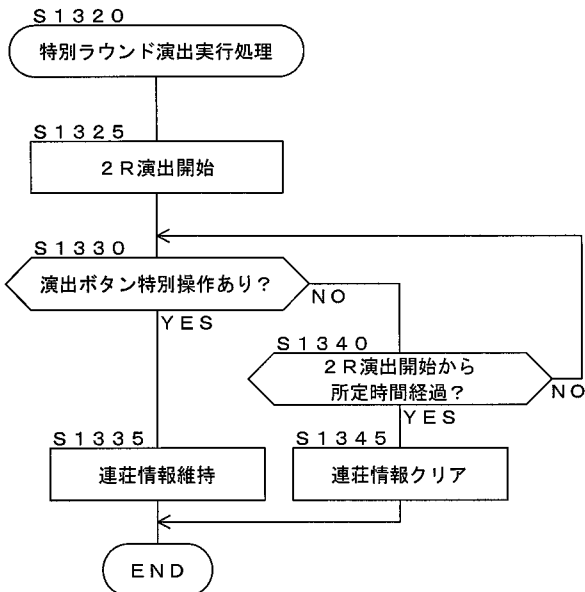
【図 65】



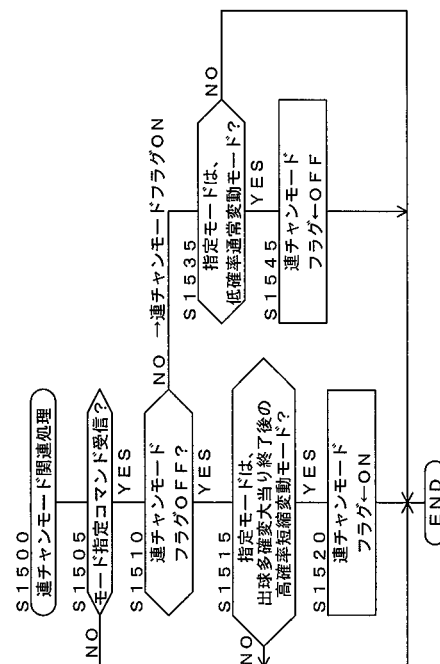
【図 66】



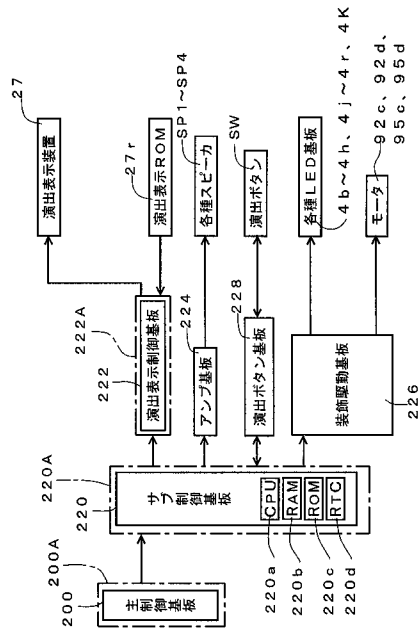
【図 67】



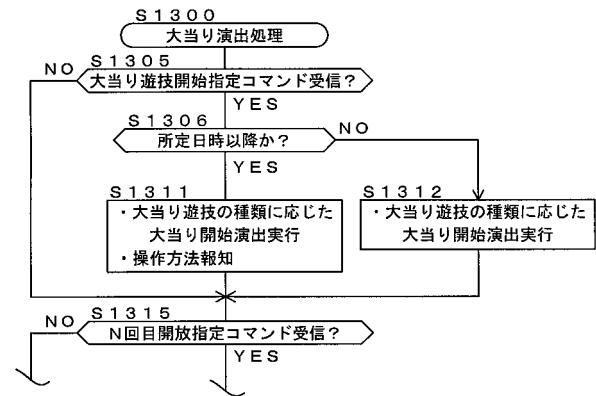
【図 68】



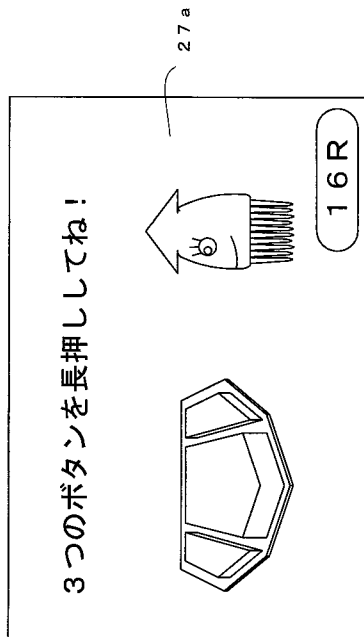
【図 69】



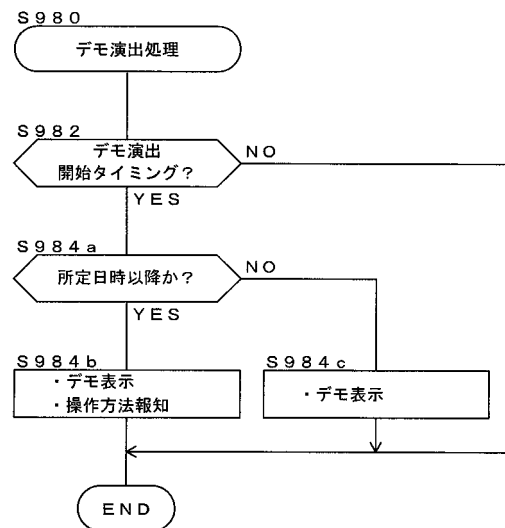
【図 70】



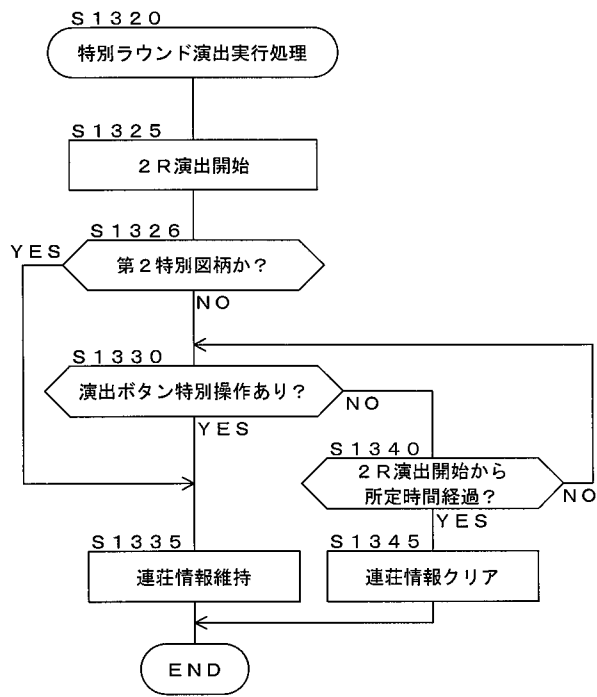
【図 71】



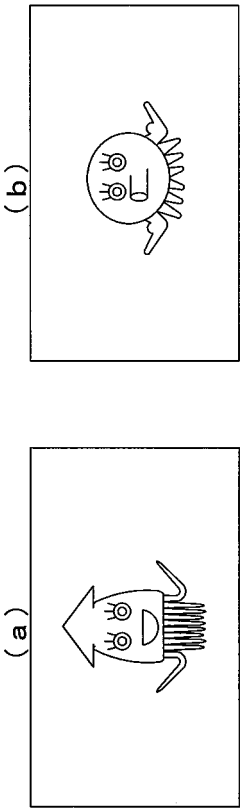
【図 72】



【図 7 3】



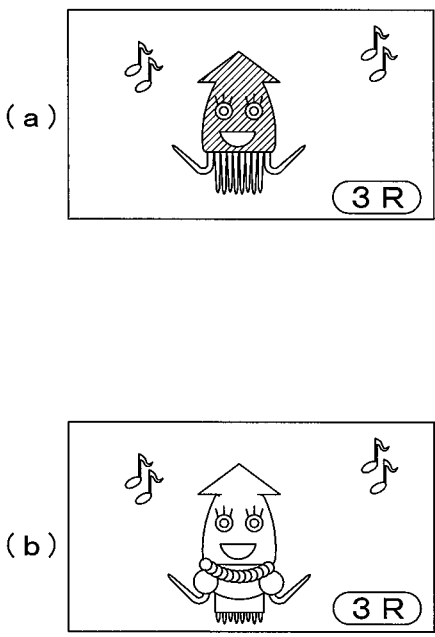
【図 7 4】



No	称号名称	状況・条件	優先度	変化タイミング	複数回使用可
1	イカくん登場	突入時デフォルト (初当り時 or 1連勝表示時デフォルト)	1	3 R or 5 R開始時	○
2		2連勝表示時デフォルト	1	3 R or 5 R開始時	○
3		3連勝~4連勝表示時デフォルト	1	3 R or 5 R開始時	○
4	タコくん登場	5連勝~9連勝表示時デフォルト	1	3 R or 5 R開始時	○
5		10連勝~14連勝表示時デフォルト	1	3 R or 5 R開始時	○

(c)

【図 7 5】



フロントページの続き

(72)発明者 川添 智久

愛知県名古屋市西区見寄町 1 2 5 番地 タイヨーエレクトリック株式会社内

審査官 田中 洋行

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

特開 2 0 1 1 - 0 7 8 5 8 3 (J P , A)

特開 2 0 1 1 - 1 0 4 0 8 2 (J P , A)

特開 2 0 0 9 - 2 0 1 6 1 2 (J P , A)

特開 2 0 0 3 - 0 3 3 5 3 6 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 7 / 0 2