

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5981754号
(P5981754)

(45) 発行日 平成28年8月31日 (2016. 8. 31)

(24) 登録日 平成28年8月5日 (2016. 8. 5)

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

請求項の数 3 (全 37 頁)

(21) 出願番号	特願2012-86702 (P2012-86702)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成24年4月5日 (2012. 4. 5)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2013-215301 (P2013-215301A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(43) 公開日	平成25年10月24日 (2013. 10. 24)	(74) 代理人	100068755
審査請求日	平成26年4月25日 (2014. 4. 25)		弁理士 恩田 博宣
		(74) 代理人	100105957
			弁理士 恩田 誠
		(72) 発明者	小泉 弘一
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
		(72) 発明者	木下 風太郎
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

当りを導出する図柄変動ゲームが終了した後に特別入賞口が開放される特別入賞口開放遊技が行われる遊技機において、

遊技球を入球検知する入球検知手段と、

前記入球検知手段による遊技球の入球検知を契機に当り判定用乱数の値を取得する乱数取得手段と、

前記入球検知手段による遊技球の入球検知に基づいて前記乱数取得手段が取得する前記当り判定用乱数の値を始動保留球として記憶する保留記憶手段と、

前記図柄変動ゲームの開始に基づいて前記乱数取得手段が取得した前記当り判定用乱数の値と予め定めた大当り判定値とを比較し、大当りとするか否かを判定する大当り判定手段と、

前記図柄変動ゲームの開始に基づいて前記乱数取得手段が取得した前記当り判定用乱数の値と予め定めた小当り判定値とを比較し、小当りとするか否かを判定する小当り判定手段と、

前記大当り判定手段又は前記小当り判定手段の判定結果に基づいて前記図柄変動ゲームを図柄表示手段に行わせるように制御する図柄変動ゲーム制御手段と、

前記大当り判定手段の判定結果が肯定となった場合又は前記小当り判定手段の判定結果が肯定となった場合に、前記特別入賞口を開放させるように制御する特別入賞口開放制御手段と、

10

20

前記特別入賞口開放遊技に関わる演出を前記図柄表示手段に行わせるように制御する開放遊技演出制御手段と、

前記大当り判定手段の判定結果が肯定となったことを契機として前記特別入賞口開放遊技の前後で遊技状態を変化させうるように制御する一方、前記小当り判定手段の判定結果が肯定となったことを契機として前記特別入賞口開放遊技の前後で遊技状態を維持させるように制御する遊技状態制御手段と、を備え、

前記小当り判定手段の判定結果が肯定となったことに基づく図柄変動ゲームでは小当り結果が表示されるように構成されており、

前記図柄変動ゲーム制御手段は、前記図柄変動ゲームにて結果を表示させて前記保留記憶手段にて記憶している始動保留球が存在しない場合に、前記図柄変動ゲームの待機状態であることを報知するデモンストレーション演出を行わせるように制御し、

10

前記開放遊技演出制御手段は、前記図柄変動ゲームにて前記小当り結果が表示されてから次の前記図柄変動ゲームを行わせる間に、前記デモンストレーション演出と見た目上に同一と認識可能な小当り用演出を行わせるように制御することを特徴とする遊技機。

【請求項2】

当りを導出する図柄変動ゲームが終了した後に特別入賞口が開放される特別入賞口開放遊技が行われる遊技機において、

遊技球を入球検知する入球検知手段と、

前記入球検知手段による遊技球の入球検知を契機に当り判定用乱数の値を取得する乱数取得手段と、

20

前記図柄変動ゲームの開始に基づいて前記乱数取得手段が取得した前記当り判定用乱数の値と予め定めた大当り判定値とを比較し、大当りとするか否かを判定する大当り判定手段と、

前記図柄変動ゲームの開始に基づいて前記乱数取得手段が取得した前記当り判定用乱数の値と予め定めた小当り判定値とを比較し、小当りとするか否かを判定する小当り判定手段と、

前記大当り判定手段又は前記小当り判定手段の判定結果に基づいて前記図柄変動ゲームを図柄表示手段に行わせるように制御する図柄変動ゲーム制御手段と、

前記大当り判定手段の判定結果が肯定となった場合又は前記小当り判定手段の判定結果が肯定となった場合に、前記特別入賞口を開放させるように制御する特別入賞口開放制御手段と、

30

前記特別入賞口開放遊技に関わる演出を前記図柄表示手段に行わせるように制御する開放遊技演出制御手段と、

前記大当り判定手段の判定結果が肯定となったことを契機として前記特別入賞口開放遊技の前後で遊技状態を変化させうるように制御する一方、前記小当り判定手段の判定結果が肯定となったことを契機として前記特別入賞口開放遊技の前後で遊技状態を維持させるように制御する遊技状態制御手段と、を備え、

前記小当り判定手段の判定結果が肯定となったことに基づく図柄変動ゲームでは小当り結果が表示されるように構成されており、

前記図柄変動ゲーム制御手段は、前記図柄変動ゲームにて結果を表示させてゲーム間演出を経て次の前記図柄変動ゲームを行わせるように制御し、

40

前記特別入賞口開放遊技の終了後には前記特別入賞口開放遊技とは別の遊技者に有利な特定遊技状態を付与可能であって、

前記特定遊技状態の付与は、当該特定遊技状態が付与されてから付与上限回数の図柄変動ゲームが実行されると終了する場合があります、

前記開放遊技演出制御手段は、

前記特定遊技状態が付与される最終回の図柄変動ゲームにて前記小当り結果が表示される場合、当該小当り結果が表示されてから次の図柄変動ゲームの開始までに、前記ゲーム間演出と見た目上に同一と認識可能な小当り演出を行わせるように制御し、

前記特定遊技状態が付与される最終回以外の図柄変動ゲームにて前記小当り結果が表示

50

される場合、当該小当り結果が表示されてから次の図柄変動ゲームの開始までに、前記ゲーム間演出とは異なる演出を実行することを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

当りを導出する図柄変動ゲームが終了した後に特別入賞口が開放される特別入賞口開放遊技が行われる遊技機において、

大当りとするか否かを判定する大当り判定手段と、

小当りとするか否かを判定する小当り判定手段と、

前記大当り判定手段の判定結果が肯定となった場合又は前記小当り判定手段の判定結果が肯定となった場合に、前記特別入賞口を開放させるように制御する特別入賞口開放制御手段と、

10

前記特別入賞口開放遊技に関わる演出を制御する開放遊技演出制御手段と、

前記大当り判定手段の判定結果が肯定となったことを契機として前記特別入賞口開放遊技の前後で遊技状態を変化させうように制御する一方、前記小当り判定手段の判定結果が肯定となったことを契機として前記特別入賞口開放遊技の前後で遊技状態を維持させるように制御する遊技状態制御手段と、

通常状態に比して始動口の入球口が開放状態となり易い入球率向上状態を付与する入球率向上状態付与手段と、を備え、

前記図柄変動ゲームには、第 1 図柄変動ゲームと第 2 図柄変動ゲームがあり、

前記通常状態であるときには前記第 1 図柄変動ゲームと前記第 2 図柄変動ゲームのうち前記第 1 図柄変動ゲームが実行され易い一方、前記入球率向上状態であるときには前記第 1 図柄変動ゲームと前記第 2 図柄変動ゲームのうち前記第 2 図柄変動ゲームが実行され易いように構成されており、

20

前記小当り判定手段の判定結果が肯定となったことに基づく前記第 1 図柄変動ゲームでは小当り結果が表示され、

前記第 1 図柄変動ゲームと前記第 2 図柄変動ゲームのうち前記第 1 図柄変動ゲームでのみ前記小当り結果が表示され得るように構成されており、

前記図柄変動ゲームにて結果が表示された後、ゲーム間演出を経て次の図柄変動ゲームが行われるようになっており、

大当りの種類には、特別大当りが含まれ、

前記開放遊技演出制御手段は、

30

前記通常状態において前記第 1 図柄変動ゲームにて前記小当り結果が表示される場合、当該小当り結果が表示されてから次の図柄変動ゲームの開始までに、前記特別大当りとなった場合に制御する演出と見た目上に同一と認識可能な第 1 小当り演出の実行を制御可能であって、

前記入球率向上状態において前記第 1 図柄変動ゲームにて前記小当り結果が表示される場合、当該小当り結果が表示されてから次の図柄変動ゲームの開始までに、前記ゲーム間演出と見た目上に同一と認識可能な第 2 小当り演出の実行を制御することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

40

【0001】

本発明は、図柄変動ゲームにて表示された表示結果に応じて、特別入賞口が開放可能に構成された遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ遊技機では、遊技盤に設けた始動入賞口へ遊技球が入賞した場合に、大当りとするか否かと小当りとするか否かの各種判定を行うようにしたものがある（例えば、特許文献 1）。

【0003】

そして、特許文献 1 に記載されるパチンコ遊技機は、図柄変動ゲームの始動条件を付与

50

する始動入賞口として、第1始動口と第2始動口の複数を設けるようにしている。また、この第2始動口は、所定動作を伴って遊技球を入球口へと導く電チューを有するようにしている。このため、第1始動口へ遊技球が入球する場面は、電チューが開状態となり難い非時短状態（通常状態）が主になっている。一方、第2始動口へ遊技球が入球する場面は、電チューが開状態となり易い時短状態（特定遊技状態）が主になっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2010-88789号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、特許文献1のパチンコ遊技機にあっては、例えば、主に第2始動口へ遊技球が入球する場面となる時短状態において、第1始動口へ遊技球が入球してしまってもさらにこの入球に基づいて大当りではなく小当りに当選してしまうような事態も起りうる。このように時短状態であるのに第2始動口ではなく第1始動口へ遊技球が入球する場面は、大当りへのチャンスを獲得することになるがここでさほどの賞球にも期待できない小当りに当選してしまえばこのような折角のチャンスも無駄になってしまったと遊技者を落胆させてしまう可能性があった。

【0006】

この発明は、このような従来の技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、遊技者を落胆させてしまう可能性のある場面を遊技者に把握させ難くすることができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記目的を達成するために、請求項1に記載の発明は、当りを導出する図柄変動ゲームが終了した後に特別入賞口が開放される特別入賞口開放遊技が行われる遊技機において、遊技球を入球検知する入球検知手段と、前記入球検知手段による遊技球の入球検知を契機に当り判定用乱数の値を取得する乱数取得手段と、前記入球検知手段による遊技球の入球検知に基づいて前記乱数取得手段が取得する前記当り判定用乱数の値を始動保留球として記憶する保留記憶手段と、前記図柄変動ゲームの開始に基づいて前記乱数取得手段が取得した前記当り判定用乱数の値と予め定めた大当り判定値とを比較し、大当りとするか否かを判定する大当り判定手段と、前記図柄変動ゲームの開始に基づいて前記乱数取得手段が取得した前記当り判定用乱数の値と予め定めた小当り判定値とを比較し、小当りとするか否かを判定する小当り判定手段と、前記大当り判定手段又は前記小当り判定手段の判定結果に基づいて前記図柄変動ゲームを図柄表示手段に行わせるように制御する図柄変動ゲーム制御手段と、前記大当り判定手段の判定結果が肯定となった場合又は前記小当り判定手段の判定結果が肯定となった場合に、前記特別入賞口を開放させるように制御する特別入賞口開放制御手段と、前記特別入賞口開放遊技に関わる演出を前記図柄表示手段に行わせるように制御する開放遊技演出制御手段と、前記大当り判定手段の判定結果が肯定となったことを契機として前記特別入賞口開放遊技の前後で遊技状態を変化させるように制御する一方、前記小当り判定手段の判定結果が肯定となったことを契機として前記特別入賞口開放遊技の前後で遊技状態を維持させるように制御する遊技状態制御手段と、を備え、前記小当り判定手段の判定結果が肯定となったことに基づく図柄変動ゲームでは小当り結果が表示されるように構成されており、前記図柄変動ゲーム制御手段は、前記図柄変動ゲームにて結果を表示させて前記保留記憶手段にて記憶している始動保留球が存在しない場合に、前記図柄変動ゲームの待機状態であることを報知するデモンストレーション演出を行わせるように制御し、前記開放遊技演出制御手段は、前記図柄変動ゲームにて前記小当り結果が表示されてから次の前記図柄変動ゲームを行わせる間に、前記デモンストレーション演出と見た目上に同一と認識可能な小当り用演出を行わせるように制御することを要

10

20

30

40

50

旨とする。

【 0 0 0 8 】

また、上記目的を達成するために、請求項 2 に記載の発明は、当りを導出する図柄変動ゲームが終了した後に特別入賞口が開放される特別入賞口開放遊技が行われる遊技機において、遊技球を入球検知する入球検知手段と、前記入球検知手段による遊技球の入球検知を契機に当り判定用乱数の値を取得する乱数取得手段と、前記図柄変動ゲームの開始に基づいて前記乱数取得手段が取得した前記当り判定用乱数の値と予め定めた大当り判定値とを比較し、大当りとするか否かを判定する大当り判定手段と、前記図柄変動ゲームの開始に基づいて前記乱数取得手段が取得した前記当り判定用乱数の値と予め定めた小当り判定値とを比較し、小当りとするか否かを判定する小当り判定手段と、前記大当り判定手段又は前記小当り判定手段の判定結果に基づいて前記図柄変動ゲームを図柄表示手段に行わせるように制御する図柄変動ゲーム制御手段と、前記大当り判定手段の判定結果が肯定となった場合又は前記小当り判定手段の判定結果が肯定となった場合に、前記特別入賞口を開放させるように制御する特別入賞口開放制御手段と、前記特別入賞口開放遊技に関わる演出を前記図柄表示手段に行わせるように制御する開放遊技演出制御手段と、前記大当り判定手段の判定結果が肯定となったことを契機として前記特別入賞口開放遊技の前後で遊技状態を変化させうように制御する一方、前記小当り判定手段の判定結果が肯定となったことを契機として前記特別入賞口開放遊技の前後で遊技状態を維持させるように制御する遊技状態制御手段と、を備え、前記小当り判定手段の判定結果が肯定となったことに基づく図柄変動ゲームでは小当り結果が表示されるように構成されており、前記図柄変動ゲーム制御手段は、前記図柄変動ゲームにて結果を表示させてゲーム間演出を経て次の前記図柄変動ゲームを行わせるように制御し、前記特別入賞口開放遊技の終了後には前記特別入賞口開放遊技とは別の遊技者に有利な特定遊技状態を付与可能であって、前記特定遊技状態の付与は、当該特定遊技状態が付与されてから付与上限回数の図柄変動ゲームが実行されると終了する場合があります、前記開放遊技演出制御手段は、前記特定遊技状態が付与される最終回の図柄変動ゲームにて前記小当り結果が表示される場合、当該小当り結果が表示されてから次の図柄変動ゲームの開始までに、前記ゲーム間演出と見た目上に同一と認識可能な小当り演出を行わせるように制御し、前記特定遊技状態が付与される最終回以外の図柄変動ゲームにて前記小当り結果が表示される場合、当該小当り結果が表示されてから次の図柄変動ゲームの開始までに、前記ゲーム間演出とは異なる演出を実行することを要

旨とする。

【 0 0 0 9 】

上記目的を達成するために、請求項 3 に記載の発明は、当りを導出する図柄変動ゲームが終了した後に特別入賞口が開放される特別入賞口開放遊技が行われる遊技機において、大当りとするか否かを判定する大当り判定手段と、小当りとするか否かを判定する小当り判定手段と、前記大当り判定手段の判定結果が肯定となった場合又は前記小当り判定手段の判定結果が肯定となった場合に、前記特別入賞口を開放させるように制御する特別入賞口開放制御手段と、前記特別入賞口開放遊技に関わる演出を制御する開放遊技演出制御手段と、前記大当り判定手段の判定結果が肯定となったことを契機として前記特別入賞口開放遊技の前後で遊技状態を変化させうように制御する一方、前記小当り判定手段の判定結果が肯定となったことを契機として前記特別入賞口開放遊技の前後で遊技状態を維持させるように制御する遊技状態制御手段と、通常状態に比して始動口の入球口が開放状態となり易い入球率向上状態を付与する入球率向上状態付与手段と、を備え、前記図柄変動ゲームには、第 1 図柄変動ゲームと第 2 図柄変動ゲームがあり、前記通常状態であるときには前記第 1 図柄変動ゲームと前記第 2 図柄変動ゲームのうち前記第 1 図柄変動ゲームが実行され易い一方、前記入球率向上状態であるときには前記第 1 図柄変動ゲームと前記第 2 図柄変動ゲームのうち前記第 2 図柄変動ゲームが実行され易いように構成されており、前記小当り判定手段の判定結果が肯定となったことに基づく前記第 1 図柄変動ゲームでは小当り結果が表示され、前記第 1 図柄変動ゲームと前記第 2 図柄変動ゲームのうち前記第 1 図柄変動ゲームでのみ前記小当り結果が表示され得るように構成されており、前記図柄変

動ゲームにて結果が表示された後、ゲーム間演出を経て次の図柄変動ゲームが行われるようになっており、大当りの種類には、特別大当りが含まれ、前記開放遊技演出制御手段は、前記通常状態において前記第1図柄変動ゲームにて前記小当り結果が表示される場合、当該小当り結果が表示されてから次の図柄変動ゲームの開始までに、前記特別大当りとなった場合に制御する演出と見た目上に同一と認識可能な第1小当り演出の実行を制御可能であって、前記入球率向上状態において前記第1図柄変動ゲームにて前記小当り結果が表示される場合、当該小当り結果が表示されてから次の図柄変動ゲームの開始までに、前記ゲーム間演出と見た目上に同一と認識可能な第2小当り演出の実行を制御することを要旨とする。

【発明の効果】

10

【0012】

本発明によれば、遊技者を落胆させてしまう可能性のある場面を遊技者に把握させ難くすることができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】パチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図。

【図2】(a)～(d)は演出表示装置の表示構成を説明する模式図。

【図3】(a)、(b)は大当り遊技及び小当り遊技を説明する模式図。

【図4】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図5】(a)～(h)は画像表示部の表示内容を説明する模式図。

20

【図6】(a)～(l)は第1の実施形態における小当り遊技中の演出の実行態様を説明する模式図。

【図7】(a)、(b)は第2の実施形態における小当り遊技中の演出の実行態様を説明する模式図。

【発明を実施するための形態】

【0014】

(第1の実施形態)

以下、本発明を遊技機的一种であるパチンコ遊技機に具体化した第1の実施形態を図1～図6に基づいて説明する。

【0015】

30

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

【0016】

また、演出表示装置11の左下には、7セグメント型の第1特別図柄表示装置12aと第2特別図柄表示装置12bとが並んで配設されている。第1特別図柄表示装置12a又は第2特別図柄表示装置12bでは、特別図柄(以下、「特図」という)を変動させて表示する図柄変動ゲームが行われる。特図は、大当りか否かの内部抽選(大当り抽選)の結果、小当りか否かの内部抽選(小当り抽選)の結果を示す報知用の図柄である。以下、第1特別図柄表示装置12aの図柄変動ゲームを第1図柄変動ゲームとしての「第1変動ゲーム」といい、第1変動ゲームで用いる特図を第1図柄としての「特図1」という。また、第2特別図柄表示装置12bの図柄変動ゲームを第2図柄変動ゲームとしての「第2変動ゲーム」といい、第2変動ゲームで用いる特図を第2図柄としての「特図2」という。また、以下の説明で、「変動ゲーム」という場合には、第1変動ゲームと第2変動ゲームの両ゲームを意味する。また、以下の説明で、単に「特図」という場合には、特図1と特

40

50

図 2 の両図柄を意味する。

【 0 0 1 7 】

各特別図柄表示装置 1 2 a , 1 2 b には、複数種類（本実施形態では、1 0 2 種類）の特図の中から、大当り抽選又は小当り抽選の抽選結果に応じて選択された特図が、変動ゲームの終了によって確定停止表示（確定停止）される。各特別図柄表示装置 1 2 a , 1 2 b における 1 0 2 種類の特図は、大当りを認識しうる図柄となる 1 0 0 種類の大当り図柄と、小当りを認識しうる図柄となる 1 種類の小当り図柄と、はずれを認識しうる図柄となる 1 種類のはずれ図柄と、に分類される。大当り図柄が確定停止表示された場合、遊技者には、大当り遊技が付与される。小当り図柄が確定停止表示された場合、遊技者には、小当り遊技が付与される。

10

【 0 0 1 8 】

また、演出表示装置 1 1 には、各列毎に [1] ~ [9] の 9 種類の数字が飾図として表示されるようになっている。また、演出表示装置 1 1 における各列の飾図は、変動ゲームが開始すると、予め定めた変動方向（縦スクロール方向）に沿って変動表示されるようになっている。図柄の変動（変動表示）とは、演出表示装置 1 1、各特別図柄表示装置 1 2 a , 1 2 b において、表示図柄の種類を変化させながら図柄又は図柄列が動作している状態を示す。

【 0 0 1 9 】

そして、第 1 特別図柄表示装置 1 2 a と演出表示装置 1 1 では、同時に第 1 変動ゲームと該第 1 変動ゲームに係わる表示演出（飾図による図柄変動ゲーム）が開始され、同時に終了する（即ち、同時に特図と飾図が確定停止表示される）。具体的には、第 1 変動ゲームの開始に伴って、第 1 特別図柄表示装置 1 2 a では特図 1 の変動が開始する一方で、演出表示装置 1 1 では各列の飾図の変動が開始する。同様に、第 2 特別図柄表示装置 1 2 b と演出表示装置 1 1 では、同時に第 2 変動ゲームと該第 2 変動ゲームに係わる表示演出（飾図による図柄変動ゲーム）が開始され、同時に終了する（即ち、同時に特図と飾図が確定停止表示される）。具体的には、第 2 変動ゲームの開始に伴って、第 2 特別図柄表示装置 1 2 b では特図 2 の変動が開始する一方で、演出表示装置 1 1 では各列の飾図の変動が開始する。

20

【 0 0 2 0 】

また、本実施形態において演出表示装置 1 1 は、各特別図柄表示装置 1 2 a , 1 2 b に比較して大きい表示領域で構成されるとともに、飾図は特図に比較して遥かに大きく表示される。このため、遊技者は、演出表示装置 1 1 に確定停止表示された飾図から大当り、小当り、又ははずれを認識しうる。

30

【 0 0 2 1 】

そして、演出表示装置 1 1 には、各特別図柄表示装置 1 2 a , 1 2 b の表示結果に応じた表示結果が表示される。具体的に言えば、各特別図柄表示装置 1 2 a , 1 2 b に大当り（当り）を認識しうる大当り図柄（大当り表示結果）が確定停止表示される場合には、演出表示装置 1 1 にも大当り図柄が原則として確定停止表示される。なお、演出表示装置 1 1 に確定停止表示される大当り図柄は、原則として、全列の飾図が同一図柄となる図柄組み合わせによって構成される（[1 1 1] , [2 2 2] など）。

40

【 0 0 2 2 】

また、各特別図柄表示装置 1 2 a , 1 2 b にはずれを認識しうるはずれ図柄（はずれ表示結果）が確定停止表示される場合には、演出表示装置 1 1 にもはずれ図柄が原則として確定停止表示される。本実施形態において、飾図によるはずれ図柄は、全列の図柄が異なる図柄となる図柄組み合わせ（[1 3 5] , [2 4 6] など）、又は 1 列の図柄が他の 2 列の図柄とは異なる図柄となる図柄組み合わせによって構成される（[1 5 1] , [7 5 7] など）。

【 0 0 2 3 】

また、各特別図柄表示装置 1 2 a , 1 2 b に小当りを認識しうる小当り図柄（小当り表示結果）が確定停止表示される場合には、演出表示装置 1 1 に確定停止表示された小当り図柄が確定停止表

50

示される。また、各特別図柄表示装置 12a, 12b で大当り図柄が確定停止表示される場合でも、演出表示装置 11 に確変示唆図柄が確定停止表示される場合もある。なお、確変示唆図柄は、大当り抽選の抽選確率が低確率（通常確率）から高確率に変動する確率変動状態（以下、「確変状態」という）が付与される可能性があることを示唆する図柄である。本実施形態において、飾図による確変示唆図柄は、3 列のうち、左右 2 列が同一図柄であって、中列が左右 2 列の図柄の変動順序における前後に位置する図柄となる図柄組み合わせによって構成される（[343] や [323] など）。

【0024】

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

【0025】

ここで、本実施形態の演出表示装置 11 における画像表示部 GH の表示構成について説明する。

図 2 (a) ~ (d) に示すように、飾図による図柄変動ゲームが行われうる場合の画像表示部 GH の表示画像は、背景画像 Hg と該背景画像 Hg の前面に重なるように表示される飾図画像 Zg1 ~ Zg3 とを主な表示構成としている。そして、背景画像 Hg は、さらにキャラクタ画像 Kg1 ~ Kg3 などの個別画像により構成されている。

【0026】

図 2 (a) に示すように、本実施形態の背景画像 Hg は、「雲」を模したキャラクタ画像 Kg1 と、「連なる山」を模したキャラクタ画像 Kg2 と、「家」を模したキャラクタ画像 Kg3 とから構成されている。なお、このキャラクタ画像 Kg1 については、画像表示部 GH 内を左右方向の移動動作可能に構成されている。すなわち、本実施形態では、少なくともキャラクタ画像 Kg1 が移動動作している場合、背景画像 Hg が動作していることを意味する。

【0027】

また、図 2 (b) に示すように、本実施形態の飾図画像 Zg1 ~ Zg3 は、それぞれ左列、中列、及び右列のそれぞれに画像表示される飾図であって、左列の飾図が飾図画像 Zg1 として画像表示され、中列の飾図が飾図画像 Zg2 として画像表示、右列の飾図が飾図画像 Zg3 として画像表示される。また、これら飾図画像 Zg1 ~ Zg3 は、飾図を区別する「1」~「9」の数字を示す主図柄 Mg と副図柄 Sg とから構成されている。例えば、「1」の数字を示す飾図は、「1」を模した主図柄 Mg を真ん中に大きく配置しているとともに、「1」を模した副図柄 Sg を左上及び右下の角に小さくそれぞれ配置している。なお、この副図柄 Sg については、回転動作可能に構成されている。すなわち、本実施形態では、少なくとも副図柄 Sg が回転動作している場合、対応する飾図画像（飾図）が動作していることを意味する。なお、本実施形態では、上記一旦停止表示において、少なくとも副図柄 Sg が回転動作している。

【0028】

そして、図 2 (c), (d) に示すように、背景画像 Hg の前面に重なるように飾図画像 Zg1 ~ Zg3 が画像表示される状態で、これら画像がそれぞれ対応する動作を伴って、飾図による図柄変動ゲームの変動（「」）や一旦停止表示、後述する変動インターバルやデモンストレーション演出といった各種演出が画像表示部 GH にて展開される。なお、画像表示部 GH では、背景画像 Hg や飾図画像 Zg1 ~ Zg3 の動作にて展開されている各種演出を遊技者に把握させうる。なお、飾図画像 Zg1 ~ Zg3 は、飾図の確定停止表示に伴っては主図柄 Mg 及び副図柄 Sg を含む図柄自体の動作が停止される。

【0029】

10

20

30

40

50

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

【0030】

10

また、第2特別図柄表示装置12bの左上には、複数個（本実施形態では2個）の第2特図保留発光部を有する第2特別図柄保留表示装置13bが配設されている。第2特別図柄保留表示装置13bは、機内部で記憶した第2変動ゲームにおける特図用の始動保留球の記憶数を遊技者に報知する。なお、以下、第2変動ゲームにおける特図用の始動保留球の記憶数を「第2保留記憶数」という。第2保留記憶数は、遊技盤10に配設した第2始動入賞口15に遊技球が入賞することで「1」加算される一方で、第2変動ゲームの開始により「1」減算される。したがって、変動ゲーム中に第2始動入賞口15へ遊技球が入賞すると、第2保留記憶数は更に加算されるとともに、所定の上限数（本実施形態では「4」）まで累積される。

【0031】

20

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

【0032】

30

そして、本実施形態のパチンコ遊技機は、第1変動ゲームと第2変動ゲームとが同時に実行されないように構成されている。そして、変動ゲームを開始させる際、その時点における第1保留記憶数と第2保留記憶数が共に「1」以上である場合は、第2保留記憶数に基づく第2変動ゲームが優先して実行される。一方、変動ゲームの開始条件が成立した際、その時点における第1保留記憶数が「1」以上であって、第2保留記憶数が「0（零）」である場合は、第1保留記憶数に基づく第1変動ゲームが実行される。すなわち、第2変動ゲームは、後述する始動条件が成立すると、その時点において先に第1保留記憶数として記憶されている特図1の始動保留球が存在する場合であっても、その始動保留球よりも先に優先して実行される（割り込み実行される）。なお、本実施形態において、変動ゲームと普図ゲームとは同時に実行可能である。

【0033】

40

また、演出表示装置11の下方には、遊技球の入球口14aを有する第1始動入賞口14が配設されている。また、演出表示装置11の右方には、遊技球の入球口15aを有する第2始動入賞口15が配設されている。すなわち、遊技盤10において、各始動入賞口14、15は、互いに離間して配置されている。第1始動入賞口14は、常時遊技球の入球を許容しうるように入球口14aを常時開放させた構成とされている。一方で、第2始動入賞口15は普通電動役物とされ普通電動役物ソレノイドSOL1（図4に示す）の作動により開閉動作を行う開閉機構としての開閉扉16を備えており、開閉扉16が開動作することにより遊技球の入球を許容しうるように入球口15aを開放させる構成とされて

50

いる。そして、各始動入賞口 1 4 , 1 5 の奥方には、入球した遊技球を検知する第 1 始動口スイッチ S W 1 及び第 2 始動口スイッチ S W 2 (図 4 に示す) が配設されている。各始動入賞口 1 4 , 1 5 は、入球した遊技球を各始動口スイッチ S W 1 , S W 2 で入球検知することにより、変動ゲームの始動条件 (特別始動条件) と予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与しうる。

【 0 0 3 4 】

本実施形態では、遊技球を入球検知する第 1 始動口スイッチ S W 1 を有する第 1 始動入賞口 1 4 が入球検知手段 (第 1 入球検知手段) に相当する。また、遊技球を入球検知する第 2 始動口スイッチ S W 2 を有するとともに、開閉扉 1 6 の開動作を伴って遊技球を入球口 1 5 a へと導く第 2 始動入賞口 1 5 が入球検知手段 (第 2 入球検知手段) に相当する。

10

【 0 0 3 5 】

また、第 1 始動入賞口 1 4 の下方には、第 1 大入賞口ソレノイド S O L 2 (図 4 に示す) の作動により開閉動作を行う第 1 大入賞口扉 1 7 を備えた特別入賞口としての第 1 大入賞口 1 8 が配設されている。また、第 2 始動入賞口 1 5 の下方には、第 2 大入賞口ソレノイド S O L 3 (図 4 に示す) の作動により開閉動作を行う第 2 大入賞口扉 2 1 を備えた特別入賞口としての第 2 大入賞口 2 2 が配設されている。そして、各大入賞口 1 8 , 2 2 の奥方には、入球した遊技球を検知する第 1 カウントスイッチ S W 3 及び第 2 カウントスイッチ S W 4 (図 4 に示す) が配設されている。各大入賞口 1 8 , 2 2 は、入球した遊技球を検知することにより、予め定めた個数 (例えば、1 5 個) の賞球としての遊技球の払出条件を付与しうる。各大入賞口 1 8 , 2 2 は、特別入賞口開放遊技としての大当り遊技中に各大入賞口扉 1 7 , 2 1 の開動作によって開放されることで遊技球の入球 (入賞) が許容される。このため、大当り遊技中、遊技者は、賞球を獲得できるチャンスを与えることができる。なお、本実施形態における第 1 大入賞口 1 8 は、特別入賞口開放遊技としての小当り遊技中にも第 1 大入賞口扉 1 7 の開動作によって開放される。なお、以下の説明で、単に「大入賞口」という場合には、第 1 大入賞口 1 8 と第 2 大入賞口 2 2 の両大入賞口を意味する。また、以下の説明で、単に「大入賞口扉」という場合には、第 1 大入賞口扉 1 7 と第 2 大入賞口扉 2 1 の両大入賞口扉を意味する。

20

【 0 0 3 6 】

また、遊技盤 1 0 において演出表示装置 1 1 の右方には、普通図柄作動ゲート (以下、「ゲート」という) 1 9 が配設されている。ゲート 1 9 の奥方には、入球し通過した遊技球を検知するゲートスイッチ S W 5 (図 4 に示す) が配設されている。ゲート 1 9 は、遊技球の通過を契機に、普通ゲームの始動条件 (普通始動条件、すなわち普通当り抽選の抽選契機) のみを付与しうる。

30

【 0 0 3 7 】

本実施形態の遊技盤 1 0 には、釘などの遊技構成部材により遊技球の流路が形成されているとともに、演出表示装置 1 1 により該流路が左流路と右流路とに分岐されている。そして、左流路では、遊技球が第 1 始動入賞口 1 4 又は第 1 大入賞口 1 8 へ向かうように前記遊技構成部材が遊技盤 1 0 に配置されている。これにより、遊技球の流路が左流路となる場合には、演出表示装置 1 1 の左側に形成される左側領域を遊技球が流下するとともに、第 1 始動入賞口 1 4 又は第 1 大入賞口 1 8 へと向かうことになる。また、右流路では、遊技球が第 2 始動入賞口 1 5 、ゲート 1 9 、第 1 大入賞口 1 8 、又は第 2 大入賞口 2 2 へ向かうように前記遊技構成部材が遊技盤 1 0 に配置されている。これにより、遊技球の流路が右流路となる場合には、図 1 の仮想線 Y に示すように、演出表示装置 1 1 の右側に形成される右側領域を遊技球が通過するとともに、第 2 始動入賞口 1 5 、ゲート 1 9 、第 1 大入賞口 1 8 、又は第 2 大入賞口 2 2 へ向かうことになる。そして、遊技盤 1 0 に発射された後、各流路を流下する遊技球は、遊技盤 1 0 の最下方に位置するとともに何れの入賞口やゲートにも入球しなかった遊技球をアウト球として機外に排出するためのアウト球口 2 3 に向かうことになる。

40

【 0 0 3 8 】

したがって、本実施形態であれば遊技者は、遊技球が左流路を流下するように遊技 (以

50

下、「左打ち遊技」という)を行うことで、第1始動入賞口14又は第1大入賞口18へと遊技球を向かわせうる。この場合の遊技球は、第1大入賞口18よりも上流側の第1始動入賞口14へと先に到達し易いが、第1始動入賞口14に向かうことなく直接的に第1大入賞口18へと到達する場合もある。

【0039】

また、本実施形態であれば遊技者は、遊技球が右流路を流下するように遊技(以下、「右打ち遊技」という)を行うことで、第2始動入賞口15、ゲート19、第1大入賞口18、又は第2大入賞口22へと遊技球を向かわせうる。この場合の遊技球は、第2始動入賞口15及び各大入賞口18、22よりも上流側のゲート19へと先に到達するようになっており、その後、右流路の上流側から配置される順にしたがって、第2始動入賞口15
第2大入賞口22 第1大入賞口18というように到達することになる。

10

【0040】

なお、本実施形態では、第1大入賞口18の開放に基づいて行われる大当り遊技中や小当り遊技中であれば左打ち遊技及び右打ち遊技の何れによっても、第1大入賞口18へ遊技球を効率よく入球させることができるように構成されている。一方、本実施形態では、第2大入賞口22の開放に基づいて行われる大当り遊技中であれば右打ち遊技により、第2大入賞口22へ遊技球を効率よく入球させることができるように構成されている。すなわち、第2大入賞口22の開放に基づいて行われる大当り遊技の状態では、右打ち遊技により左打ち遊技よりも遊技者にとって有利になりうる。

【0041】

20

また、本実施形態のパチンコ遊技機では、遊技者にとって有利な確変状態が付与される場合がある。確変状態が付与された場合、大当り抽選の当選確率(抽選確率)が低確率(通常確率)から高確率へ変動(向上)される。また、確変状態は、次回の大当りが生起される迄の間(次回までの間)、付与される。確変状態は、大当り抽選の当選確率が高確率に変動して大当りが生起され易くなるため、遊技者にとって有利な状態となる。

【0042】

また、本実施形態のパチンコ遊技機は、変動時間短縮(以下、「変短」という)状態が付与される場合がある。変短状態中は、変動ゲームの変動時間が非変短状態中(変短状態が付与されていない通常状態)に比して短縮される場合があり(短縮されうる)、特に、はずれ表示結果が確定停止表示される変動ゲームの変動時間が短縮される場合がある。また、変短状態中は、普図ゲームの変動時間が非変短状態中に比して短縮されるとともに、ゲート19の通過に基づく普図当り抽選の当選確率(抽選確率)が低確率から高確率に変動される。また、変短状態中は、1回の普図当り抽選に当選したことに基づく開閉扉16の合計開放時間が非変短状態中に比して長くなる。また、変短状態は、予め定めた上限回数となる「100回(付与上限回数)」の変動ゲームが行われるまでの間、又は次回の大当りが生起される迄の間、付与される。

30

【0043】

このように、変短状態中は、開閉扉16が遊技者にとって有利に動作し、単位時間当りの第2始動入賞口15への入球率が向上するため遊技者にとって有利な特定遊技状態となる。そして、変短状態は、単位時間当りの開閉扉16の開放時間が増加する開放時間増加状態であって、第2始動入賞口15への入球率が向上する入球率向上状態でもある。

40

【0044】

そして、ゲート19に効率よく遊技球を通過させることで開閉扉16が開放され易くその開放時間も非変短状態よりも長いことから、第2始動入賞口15へ遊技球を効率よく入球させることができる変短状態では、右打ち遊技が左打ち遊技よりも遊技者にとって有利になりうる。一方、ゲート19に効率よく遊技球を通過させても開閉扉16が開放され難くその開放時間も変短状態よりも短いことから、第2始動入賞口15へ遊技球を入球させることが困難な非変短状態では、左打ち遊技が右打ち遊技よりも遊技者にとって有利になりうる。

【0045】

50

次に、本実施形態のパチンコ遊技機に規定する大当り遊技及び小当り遊技について図3を参照して以下に説明する。

大当り遊技は、変動ゲーム（特図、及び飾図による図柄変動ゲーム）にて大当り図柄が確定停止表示され、該変動ゲームの終了後に開始される。大当り遊技が開始すると、最初に大当り遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出の終了後には、大入賞口が開放されるラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数を上限として複数回（本実施形態では、15ラウンドとする「15回」又は5ラウンドとする「5回」）行われる。1回のラウンド遊技では、大入賞口の大入賞口扉の開閉が所定回数（本実施形態では、「1回」）行われるまでである。そして、1回のラウンド遊技中に大入賞口は、規定個数（入球上限個数となる本実施形態では8球）の遊技球が入賞するまでの間、又は規定時間（本実施形態では、ラウンド遊技時間となる25秒又は0.04秒）が経過するまでの間、開放される。そして、大当り遊技では、各ラウンド遊技を対象として1回のラウンド遊技中に大入賞口を1回開放させて合計で15回又は5回開放させるようになっている。また、ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当り遊技は終了される。

【0046】

本実施形態のパチンコ遊技機では、大当り抽選に当選した場合、図3に示す複数種類（本実施形態では3種類）の大当りの中から1つの大当りが決定（選択）され、その決定された大当りに基づく大当り遊技が付与されるようになっている。そして、3種類の大当りのうち、何れの大当りとするかは、大当り抽選に当選した際に決定する特図（大当り図柄）の種類に応じて決定される。本実施形態において100種類の特図の大当り図柄は、図3に示すように、特図毎に分類される。そして、特図の大当り図柄では、大当りの種類が特定されることで、大当り遊技（開放される大入賞口とその開放態様）に加えて、該大当り遊技の終了後を変化状態とするか否か及び変短状態とするか否かに基づく遊技状態が特定される。なお、特図の小当り図柄では、小当りが特定されることで、小当り遊技（第1大入賞口18を開放させることとその開放態様）に加えて、該小当り遊技の終了後の遊技状態として当選時の遊技状態で継続（現状維持）させることが特定される。このため、本実施形態において、特図（特に大当り図柄や小当り図柄）は、大入賞口の開放に基づく大当り遊技や小当り遊技、さらにこれら大当り遊技や小当り遊技の終了後の遊技状態を特定する当り情報となる。

【0047】

そして、特図1の大当り図柄として、図柄Aには55種類が、図柄Bには25種類が、図柄Cには20種類がそれぞれ振分けられている。また、特図1の小当り図柄として、図柄Dには、1種類が振分けられている。また、特図2の大当り図柄として、図柄aには80種類が、図柄cには20種類がそれぞれ振分けられている。なお、特図2には、特図1の図柄Dのような小当り図柄に対応する特図が振分けられていない。また、特図2の大当り図柄には、特図1の大当りのうち図柄Bに対応する特図が振分けられていない。

【0048】

また、特図の大当り図柄の決定には、後述する特図振分用乱数が用いられ、その特図振分用乱数の抽出値をもとに特図が決定される。特図の大当り図柄には、各特図に対して、特図振分用乱数の取り得る数値（本実施形態では0～99までの全100通りの整数値）が、所定個数ずつ（本実施形態では1つつ）振分けられている。このため、特図の大当り図柄は、特図振分用乱数の値が特定されれば、一義的に決定する。また、特図の小当り図柄の決定には、後述する小当り図柄振分用乱数が用いられ、その小当り図柄振分用乱数の抽出値をもとに特図が決定される。特図の小当り図柄には、図柄Dの1つに対して、小当り図柄振分用乱数の取り得る数値（本実施形態では、0～10までの全11通りの整数値）が振分けられている。このため、特図の小当り図柄は、小当り図柄振分用乱数の値に関係なく予め決められた特図となる。

【0049】

そして、本実施形態において、特図1である図柄Aと図柄Bと図柄Cとでは同一の第1

大入賞口 18 を開放させることを定めているとともに、特図 2 である図柄 a と図柄 c とでは同一の第 2 大入賞口 22 を開放させることを定めている。また、図柄 A, C (特図 1) と図柄 a, c (特図 2) とでは大入賞口の開放態様に関して同一の態様での開放を定めているとともに、これらと他の図柄 (図柄 B (特図 1) とでは大入賞口の開放態様に関して異なる態様での開放を定めている。

【0050】

具体的に、図柄 A (a), C (c) の大当り図柄に基づく大当り遊技では、規定ラウンド数が「15 回」で大入賞口の開放態様 (最大開放時間) が「25 秒」であって、大入賞口を「25 秒」開放させる動作を 15 回繰り返すことになる。また、これら大当り図柄に基づく大当り遊技では、オープニング時間として「5 秒」が、ラウンド間インターバル時間として「(閉) 1.5 秒」が、エンディング時間として「10 秒」がそれぞれ設定されている。

10

【0051】

以下、図柄 A (a) に基づく大当りを「大当り A」という。また、図柄 C (c) に基づく大当りを「大当り C」という。また、以下の説明で、「フル開放大当り」や「フル開放大当り遊技」という場合には、大当り A, C やこれに基づく大当り遊技を意味する。

【0052】

なお、各ラウンド遊技は、入球上限個数分の遊技球が入賞することにより終了する場合もある。このため、フル開放大当り遊技において、各ラウンド遊技の合計開放時間としては「25 (秒)」が最大時間となる。すなわち、本実施形態において、フル開放大当り遊技は、実質的に大入賞口へ遊技球を入賞させて賞球を獲得し得るラウンド遊技が、1 ラウンド目 ~ 15 ラウンド目 (全て) の 15 回分のラウンド遊技となる (「実質 R」が「15 R」)。

20

【0053】

そして、大当り A に基づく大当り遊技の終了後には、大当り時状態を問わないで、確変状態と合わせて次回までの間、変短状態が付与されることで、大当り後当選確率として「高確」、大当り後変短状態として「次回」が付与される。一方、大当り C に基づく大当り遊技の終了後には、大当り時状態を問わないで、非確変状態と合わせて「100 回」分の変動ゲームを対象に変短状態が付与されることで、大当り後当選確率として「低確」、大当り後変短状態として「100 回」が付与される。

30

【0054】

なお、「大当り時状態」は、大当り当選時の遊技状態を意味し、「大当り後の当選確率」は、大当り遊技の終了後の大当り抽選の確率抽選状態、すなわち確変状態であるか否かを意味する。以下の説明で、「低 + 無」は非確変状態且つ非変短状態を意味し、「低 + 有」は非確変状態且つ変短状態を意味し、「高 + 無」は確変状態且つ非変短状態を意味し、「高 + 有」は確変状態且つ変短状態を意味する。

【0055】

また、図柄 B に基づく大当り遊技では、規定ラウンド数が「5 回」で第 1 大入賞口 18 の開放態様 (最大開放時間) が「0.04 秒」であって、第 1 大入賞口 18 を「0.04 秒」開放させる動作を 5 回繰り返すことになる。また、図柄 B に基づく大当り遊技では、オープニング時間として「4.3 秒」が、ラウンド間インターバル時間として「(閉) 1.5 秒」が、エンディング時間として「0 (零) 秒」がそれぞれ設定されている。

40

【0056】

以下、図柄 B に基づく大当りを「大当り B」という。また、以下の説明で、「短開放大当り」や「短開放大当り遊技」という場合には、大当り B やこれに基づく大当り遊技を意味する。

【0057】

なお、各ラウンド遊技は、入球上限個数分の遊技球が入賞することにより終了する場合もある。そして、短開放大当り遊技において、各ラウンドの開放時間として「0.04 (秒)」が設定されているため、第 1 大入賞口 18 に入球上限個数分の遊技球を入賞させ得

50

ないことになる。このため、短開放大当り遊技において、各ラウンド遊技では、第1大入賞口18に入球上限個数分の遊技球を入賞させる前に各ラウンド遊技が終了することから、各ラウンド遊技の合計開放時間としては「0.04秒」となる。すなわち、本実施形態において、短開放大当り遊技は、実質的に第1大入賞口18へ遊技球を入賞させ難いラウンド遊技で構成される（「実質R」が「0（零）R」）。

【0058】

そして、大当りBに基づく大当り遊技の終了後には、大当り時状態が「低＋無」又は「高＋無」である場合、確変状態が付与される一方で変短状態が付与されないことで、大当り後当選確率として「高確」、大当り後変短状態として「無」が付与される。また、大当りBに基づく大当り遊技の終了後には、大当り時状態が「低＋有」又は「高＋有」である場合、確変状態と合わせて次回までの間、変短状態が付与されることで、大当り後当選確率として「高確」、大当り後変短状態として「次回」が付与される。

10

【0059】

また、小当り遊技は、変動ゲーム（特図、及び飾図による図柄変動ゲーム）にて小当り図柄が確定停止表示され、該変動ゲームの終了後に開始される。また、小当り遊技では、入球上限個数が「8球」であって、第1大入賞口18の開放回数として「1回」が、第1大入賞口18の開放態様（最大開放時間）として「0.04秒」が設定されている。また、小当り遊技では、オープニング時間として「10.46秒」が、第1大入賞口18の開放間インターバル時間として「（閉）1.5秒」が、エンディング時間として「0（零）秒」がそれぞれ設定されている。なお、小当り遊技と短開放大当り遊技とを比較すると、第1大入賞口18の開放回数が異なるがオープニング時間を異ならせることで、小当り遊技と短開放大当り遊技の開始から終了までの最長時間が同一に調整されている。以下、図柄Dに基づく小当りを「小当りD」という。

20

【0060】

なお、小当り遊技は、入賞上限個数分の遊技球が入賞することにより終了する場合もある。そして、小当り遊技において、各開放時間として「0.04（秒）」が設定されているため、1回の開放全体を通して第1大入賞口18に入賞上限個数分の遊技球を入賞させ得ないことになる。このため、小当り遊技では、第1大入賞口18に入賞上限個数分の遊技球を入賞させる前に小当り遊技が終了することから、小当り遊技における合計開放時間としては「0.04秒」となる。したがって、本実施形態において、小当り遊技は、実質的に第1大入賞口18へ遊技球を入賞させ難く構成される。

30

【0061】

小当りDでは、小当り遊技の終了後の遊技状態を、小当り当選時の遊技状態で継続（現状維持）するようになっている。すなわち、小当りDでは、小当りD当選時に確変状態が付与されていれば小当り遊技の終了後も確変状態を継続（現状維持）して付与する一方、確変状態が付与されていなければ小当り遊技の終了後にも継続（現状維持）して確変状態を付与しない。また、小当りDでは、小当りD当選時に変短状態が付与されていれば小当り遊技の終了後にも変短状態を継続（現状維持）して付与する一方、変短状態が付与されていなければ小当り遊技の終了後にも継続（現状維持）して変短状態を付与しない。

40

【0062】

このように本実施形態では、フル開放大当り遊技と短開放大当り遊技では、実質的に大入賞口へ遊技球を入賞させて賞球を獲得し得る場面（ラウンド遊技）が、フル開放大当り遊技で多く設定されている。すなわち、フル開放大当り遊技と短開放大当り遊技では、短開放大当り遊技で大入賞口の合計開放時間が短く設定されていることから、フル開放大当り遊技で多くの賞球が獲得され得る。なお、第1大入賞口18の合計開放時間が短開放大当り遊技よりも短く設定されている小当り遊技では、短開放大当り遊技で獲得され得る賞球よりも多くの賞球を獲得し難い（しえない）ことになる。

【0063】

このため、本実施形態では、小当り遊技＜短開放大当り遊技＜フル開放大当り遊技の順に、大当り遊技を通しての大入賞口の合計開放時間が長く設定されている。そして、本実

50

施形態では、小当り遊技<短開放大当り遊技<フル開放大当り遊技の順に、多くの賞球が獲得され得るとともに、遊技者にとっての利益が大きいことになる。

【0064】

また、本実施形態の大当り図柄（特図）の振分けによれば、第2変動ゲーム（100/100）では、フル開放大当り遊技とする特図が、第1変動ゲーム（55/100）に比して多く振分けられている。また、第2変動ゲームでの大当りの当選時には、大当りの種類や当り時状態に関係なく変短状態が付与されることになる。一方、第1変動ゲームは、変短状態であると第2変動ゲームの始動条件が付与され易く、且つ第2変動ゲームが優先的に実行されることから、開閉扉16が開放され難く第2変動ゲームの始動条件が付与され難い非変短状態で主に実行されることになる。このため、第1変動ゲームで大当りに当選する場合には、開閉扉16が開放され難いことから第2変動ゲームの始動条件が付与され難い非変短状態である可能性が高くなる。すなわち、第1変動ゲームで大当りに当選する場合には、大当り遊技の終了後に変短状態が付与されない可能性が高いことになる。

10

【0065】

したがって、第2変動ゲームでは、第1変動ゲームに比して遊技者にとっての利益が大きくなる可能性が高くなる結果、遊技者にとって有利に構成されている。

また、本実施形態におけるフル開放大当り遊技では、大当りA、Cの何れか開放させる大入賞口が同一の間で、大入賞口の開放態様に加えて、演出に関しても見た目上に同一と認識可能とすることで、見た目上に判別しえないようになっている。また、本実施形態における短開放大当り遊技と小当り遊技では、開放させる第1大入賞口18が同一であって第1大入賞口18の開放態様（開放時間）が異なるが、演出に関しては見た目上に同一と認識可能とすることで、演出上に判別しえないようになっている。

20

【0066】

なお、本実施形態では、演出に関して見た目上に違いを判別しえないようにするために、比較対象とする大当り遊技や小当り遊技の間において、これらの契機となる飾図による図柄変動ゲームや、大当り遊技中や小当り遊技中の演出からも、見た目上に違いを判別しえないように演出を設定している。

【0067】

そして、フル開放大当り遊技が付与される場合には、大当り遊技の終了後が確変状態及び非確変状態の何れの場合もあり得る一方、変短状態の付与態様がこれらの間で、同一となる場合がある。その結果、フル開放大当り遊技が付与される場合には、確変状態であるか否かを遊技者に判別させ難くして確変状態を潜伏させるゲーム性（以下、「潜確のゲーム性」という）を作り出している。

30

【0068】

また、短開放大当り遊技又は小当り遊技が付与される場合には、これら当り遊技の終了後が確変状態及び非確変状態の何れの場合もあり得る一方で、変短状態の付与態様がこれらの間で、同一となる場合がある。その結果、短開放大当り遊技又は小当り遊技が付与される場合には、潜確のゲーム性を作り出している。

【0069】

このような潜確のゲーム性を作り出すために本実施形態では、飾図による図柄変動ゲームを実行させるための複数種類（本実施形態では3種類）の演出状態としての演出モードが用意されている。各演出モードでは、画像表示部GHにおいて、対応する背景画像が画像表示される。そして、本実施形態では、演出表示装置11に画像表示される背景画像により各種演出モードを実行させ、背景画像の種類から現在滞在している演出モードの種類を遊技者に把握せしめる。

40

【0070】

そして、本実施形態では、大当り又は小当りの当選を契機に、当選の種類（特図や飾図）に応じた演出モードへの移行を定めている。この場合には、直前まで滞在していた演出モードから、対応する演出モードへの移行が行われる。

【0071】

50

具体的に、何れかの演出モード中には、大当り A , C の当選を契機として、確変状態であることに期待できることを遊技者に報知する潜伏期待モードへの移行がなされる。大当り A の当選を契機としている場合には、「100回」分の変動ゲームを潜伏期待モードに滞在した後、変短状態の継続に伴って「101回」以後の変動ゲームから確変状態であることを遊技者に確定的に報知する確変モードへの移行がなされる。また、大当り C の当選を契機としている場合には、「100回」分の変動ゲームを潜伏期待モードに滞在した後、変短状態の終了に伴って「101回」以後の変動ゲームから非確変状態である可能性が高く設定される通常モードへの移行がなされる。

【0072】

また、通常モード中には、大当り B 又は小当り D の当選を契機として、確変状態であることに期待できることを遊技者に報知する特別モードへの移行がなされる。特別モード中は、変動ゲームに関連して行われる転落抽選で「転落」の当選により、該転落抽選の対象の変動ゲームの終了後(次の変動ゲーム)から通常モードへの移行がなされる。なお、本実施形態では、特別モード中、変動ゲームの開始毎に転落抽選が行われるようになっており、所定の確率(例えば、1/20の確率)で「転落」の当選とするように乱数を振分けた乱数抽選が行われる。また、本実施形態では、特別モード中、転落抽選で「転落」に当選しない場合に特別モードの継続がなされる。

【0073】

すなわち、潜伏期待モード中は、遊技状態が「低+有」又は「高+有」の場合に滞在しうるとともに、変短状態であることから主に第2変動ゲームが行われる。なお、この潜伏期待モード中は、主に行われる第2変動ゲームでは当選しえない大当り B 又は小当り D の当選に関して、大当り B の当選であれば確変モードへの移行がなされる一方、小当り D の当選であれば潜伏期待モードの継続がなされる。また、特に潜伏期待モードにおける「100回」目の変動ゲームで小当り D の当選を契機としては、該変動ゲームの終了をもって変短状態が終了することから、潜伏期待モードの継続ではなく通常モードへの移行がなされる。このような潜伏期待モード中は、「潜伏期待」の文字を画像表示部 GH に画像表示させる。

【0074】

また、確変モード中は、遊技状態が「高+有」の場合に滞在しうるとともに、変短状態であることから主に第2変動ゲームが行われる。一方、この確変モード中は、主に行われる第2変動ゲームでは当選しえない大当り B 又は小当り D の当選であれば確変モードの継続がなされる。このような確変モード中は、「確変」の文字を画像表示部 GH に画像表示させる。

【0075】

また、通常モード中又は特別モード中は、遊技状態が「低+無」又は「高+無」の場合に滞在しうるとともに、非変短状態であることから主に第1変動ゲームが行われる。なお、この特別モード中は、主に行われる第1変動ゲームで当選しうる大当り B 又は小当り D の当選であれば特別モードの継続がなされる。なお、このような通常モード中は、「通常」の文字を画像表示部 GH に画像表示させるとともに、特別モード中は、「特別」の文字を画像表示部 GH に画像表示させる。

【0076】

次に、パチンコ遊技機の電氣的構成を図4にしたがって説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機の機裏側には、パチンコ遊技機全体を制御する主制御基板30が装着されている。主制御基板30は、パチンコ遊技機全体を制御するための各種処理を実行するとともに、該処理結果に応じた各種の制御指令(制御コマンド)を出力する。また、機裏側には、演出制御基板31が装着されている。演出制御基板31は、主制御基板30が出力した制御指令に基づき、演出表示装置11の動作を制御する。

【0077】

以下、主制御基板30及び演出制御基板31の具体的構成を説明する。

主制御基板30には、制御動作を所定の手順で実行する主制御用CPU30aと、主制

10

20

30

40

50

御用CPU30aの制御プログラムを格納する主制御用ROM30bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用RAM30cが設けられている。そして、主制御用CPU30aには、各種スイッチSW1～SW5が遊技球を検知して出力する検知信号を入力可能に接続されている。また、主制御用CPU30aには、第1特別図柄表示装置12a、第1特別図柄保留表示装置13a、第2特別図柄表示装置12b、第2特別図柄保留表示装置13b、普通図柄表示装置20、普通電動役物ソレノイドSOL1、第1大入賞口ソレノイドSOL2、及び第2大入賞口ソレノイドSOL3が接続されている。

【0078】

また、主制御用CPU30aは、当り判定用乱数、特図振分用乱数、小当り図柄振分用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン振分用乱数、及び普図当り判定用乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。当り判定用乱数は、大当り抽選（大当り判定）及び小当り抽選（小当り判定）で用いる乱数である。特図振分用乱数は、大当り図柄を決定する際に用いられる乱数である。小当り図柄振分用乱数は、小当り図柄を決定する際に用いられる乱数である。リーチ判定用乱数は、大当り抽選及び小当り抽選の何れにも当選しなかった場合、すなわちはずれの場合にリーチを形成するか否かのリーチ抽選（リーチ判定）で用いる乱数である。変動パターン振分用乱数は、変動ゲームの変動パターンを選択する際に用いる乱数である。普図当り判定用乱数は、普図当り抽選で用いる乱数である。また、主制御用CPU30aはタイマ機能を搭載しており、所定のタイミング（例えば、変動ゲームを開始するタイミング）で時間を計測する。また、主制御用RAM30cには、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。

【0079】

主制御用ROM30bには、メイン制御プログラム、各種の判定値（大当り判定値、小当り判定値、リーチ判定値、普図当り判定値など）が記憶されている。大当り判定値は、大当り抽選で用いる判定値であり、当り判定用乱数の取り得る数値（0～65535までの全65536通りの整数）の中から定められている。本実施形態では、非確変状態用の大当り判定値として208個の値が設定されており、非確変状態時の大当り抽選で当選する確率は65536分の208となる。一方、確変状態用の大当り判定値として1640個の値が設定されており、確変状態時の大当り抽選で当選する確率は65536分の1640となる。

【0080】

小当り判定値は、小当り抽選で用いる判定値であり、当り判定用乱数の取り得る数値（0～65535までの全65536通りの整数）の中から、大当り判定値と重複しないように定められている。本実施形態では、小当り判定値として、第1変動ゲームに対して280個の値が設定されている一方、第2変動ゲームに対して小当り判定値が設定されていない。つまり、第2変動ゲームでは小当り判定を実行しないように構成されている。これにより、第1変動ゲーム時の小当り抽選で当選する確率は65536分の280となる一方、第2変動ゲーム時に小当り抽選に当選しえないことになる。

【0081】

リーチ判定値は、はずれを決定する場合にリーチを形成するか否かの内部抽選（リーチ判定）で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数の取り得る数値（0～238までの全239通りの整数）の中から定められている。

【0082】

普図当り判定値は、普図当り抽選で用いる判定値であり、普図当り判定用乱数の取り得る数値（0～65535までの全65536通りの整数）の中から定められている。本実施形態では、非変短状態用の普図当り判定値として1個の値が設定されており、非変短状態時の普図当り抽選で当選する確率は65536分の1となる。一方、本実施形態では、変短状態用の普図当り判定値として65535個の値が設定されており、変短状態時の普図当り抽選で当選する確率は65536分の65535となる。

【0083】

また、主制御用ROM30bには、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、図柄（特図及び飾図）の変動が開始してから図柄（特図及び飾図）が確定停止表示されるまでの間の演出のベースとなるパターンであって、変動ゲームの変動内容（演出内容）及び変動時間（演出時間）を特定し得る。本実施形態において、複数種類の変動パターンは、当り変動用の変動パターン、はずれリーチ変動用の変動パターン、及びはずれ変動用の変動パターンに分類できる。当り変動は、大当り抽選に当選した場合に行われる大当り変動と、大当り抽選又は小当り抽選に当選した場合に行われる確変示唆変動とに分類される。そして、大当り変動では、変動ゲームにおいて最終的に大当り図柄を確定停止表示させる。一方、大当り変動では、飾図による図柄変動ゲームにおいて、リーチ演出を経て、最終的に大当り図柄を確定停止表示させる。また、確変示唆変動では、変動ゲームにおいて最終的に大当り図柄又は小当り図柄を確定停止表示させる。一方、確変示唆変動では、飾図による図柄変動ゲームにおいて、リーチ演出を経て、最終的に確変示唆図柄を確定停止表示させる。はずれリーチ変動は、大当り抽選及び小当り抽選に当選せずに、リーチ抽選に当選した場合に行われ、変動ゲームにおいて最終的にはずれ図柄を確定停止表示させる。一方、はずれリーチ変動では、飾図による図柄変動ゲームにおいて、リーチ演出を経て、最終的にはずれ図柄（リーチを形成する）を確定停止表示させる。はずれ変動は、大当り抽選、小当り抽選、及びリーチ抽選の何れにも当選しなかった場合に行われ、変動ゲームにおいて最終的にはずれ図柄を確定停止表示させる。一方、はずれ変動では、飾図による図柄変動ゲームにおいて、リーチ演出を経ないで、最終的にはずれ図柄（リーチを形成しない）を確定停止表示させる。なお、変動ゲームでは、特図の変動が開始されると、リーチ演出を行うことなく、変動時間の経過時まで特図の変動が継続される。そして、当り変動用、はずれリーチ変動用及びはずれ変動用の変動パターンは、それぞれ複数種類あり、何れかが選択される。

【0084】

次に、演出制御基板31について説明する。

演出制御基板31には、制御動作を所定の手順で実行する演出制御用CPU31aと、演出制御用CPU31aの制御プログラムを格納する演出制御用ROM31bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる演出制御用RAM31cが設けられている。演出制御用CPU31aは、各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。また、演出制御用CPU31aには、演出表示装置11が接続されている。また、演出制御用ROM31bには、各種の画像表示用データ（図柄、背景、文字、キャラクタなどの画像データ）が記憶されている。また、演出制御用RAM31cには、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。

【0085】

以下、主制御基板30の主制御用CPU30aが、メイン制御プログラムに基づき実行する特別図柄入力処理や特別図柄開始処理などの各種処理について説明する。本実施形態において主制御用CPU30aは、所定の制御周期（例えば、4ms）毎に特別図柄入力処理や特別図柄開始処理などの各種処理を実行する。なお、特別図柄開始処理は、特別図柄入力処理の終了後に実行される。

【0086】

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

まず、主制御用CPU30aは、第1始動口スイッチSW1から検知信号を入力しているか否かに基づき、第1始動入賞口14に遊技球が入球したか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている第1保留記憶数が上限数の4未満であるか否かを判定する。第1保留記憶数が4未満である場合、主制御用CPU30aは、第1保留記憶数を+1（1加算）する。第1保留記憶数を更新（1加算）した主制御用CPU30aは、更新後（加算後）の第1保留記憶数を表示するように第1特別図柄保留表示装置13aの表示内容を変更する。その後、主制御用CPU30aは、各種乱数の値を主制御用RAM30cから読み出して取得し、該値を第

10

20

30

40

50

1 保留記憶数に対応する主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定する。本実施形態において、主制御用CPU30aは、当り判定用乱数、特図振分用乱数、小当り図柄振分用乱数、リーチ判定用乱数、及び変動パターン振分用乱数の各値を取得する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

【0087】

一方、第1始動入賞口14に遊技球が入球していない場合、又は第1始動入賞口14に遊技球が入球したが第1保留記憶数が4未満でない場合、主制御用CPU30aは、第2始動口スイッチSW2から検知信号を入力しているか否かに基づき、第2始動入賞口15に遊技球が入球したか否かを判定する。この判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。一方、第2始動入賞口15に遊技球が入球した場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている第2保留記憶数が上限数の4未満であるか否かを判定する。第2保留記憶数が4未満でない場合、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。一方、第2保留記憶数が4未満である場合、主制御用CPU30aは、第2保留記憶数を+1(1加算)する。第2保留記憶数を更新(1加算)した主制御用CPU30aは、更新後(加算後)の第2保留記憶数を表示するように第2特別図柄保留表示装置13bの表示内容を変更する。その後、主制御用CPU30aは、各種乱数の値を主制御用RAM30cから読み出して取得し、該値を第2保留記憶数に対応する主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定する。本実施形態において、主制御用CPU30aは、当り判定用乱数、特図振分用乱数、小当り図柄振分用乱数、リーチ判定用乱数、及び変動パターン振分用乱数の各値を取得する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

【0088】

このようにして、各始動入賞口14, 15への遊技球の入球を契機に各種乱数の値を取得し、該取得した値に基づいて大当り判定や小当り判定を行う主制御用CPU30aが、乱数取得手段、大当り判定手段、及び小当り判定手段として機能する。また、各始動入賞口14, 15毎に入球した遊技球を上限数(保留上限数)まで記憶する主制御用RAM30cが、保留記憶手段として機能する。

【0089】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

まず、主制御用CPU30aは、変動ゲームの実行中、及び大当り遊技中又は小当り遊技か否かの実行条件判定を実行する。この実行条件判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。一方、実行条件判定の判定結果が否定の場合(変動ゲーム中ではなく、かつ大当り遊技中でも小当り遊技中でもない場合)、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている第2保留記憶数が「0(零)」よりも大きいかなかを判定する。第2保留記憶数が1以上の場合、主制御用CPU30aは、保留中の第2変動ゲームが存在するので、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に割り当てられた特別図柄変動処理フラグに第2変動ゲームを実行することを示す値「1」を設定する。そして、主制御用CPU30aは、第2保留記憶数を「1」減算し、更新後(減算後)の第2保留記憶数を表示するように第2特別図柄保留表示装置13bの表示内容を変更する。なお、主制御用CPU30aは、図柄変動処理フラグに「1」を設定する場合、第2始動保留球に基づく第2変動ゲームに係る特別図柄開始処理を行うことになる。

【0090】

続いて、主制御用CPU30aは、第2保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている当り判定用乱数の値を読み出す。このとき、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている第2始動保留球のうち、最も早く記憶した第2始動保留球に対応付けられた当り判定用乱数の値を読み出す。

【0091】

そして、主制御用CPU30aは、第2保留記憶数に対応付けて記憶されていた当り判定用乱数の値と大当り判定値を比較し、両値が一致するか否かの第2変動ゲームに係る大

10

20

30

40

50

当り判定（大当り抽選）をする。このとき、主制御用CPU30aは、現在の遊技状態が非確変状態の場合、非確変状態用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う一方で、現在の遊技状態が確変状態の場合、確変状態用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。なお、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに設定された制御フラグ（後述する確変フラグ）に基づき現在の遊技状態が確変状態か否かを把握する。

【0092】

この大当り判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、大当り変動となる第2変動ゲームを実行させるための第2大当り変動処理を実行する。第2大当り変動処理において主制御用CPU30aは、最も早く記憶した第2始動保留球に対応付けされた特図振分用乱数の値を読み出す。そして、主制御用CPU30aは、該特図振分用乱数の値をもとに第2特別図柄表示装置12bに確定停止表示させる特図2として大当り図柄を決定する。本実施形態において特図の大当り図柄は、大当りの種類毎に設定されていることから、大当り図柄を決定することによって遊技者に付与する大当りの種類を決定したことになる。このとき、主制御用CPU30aは、特図振分用乱数に基づき、第2特別図柄表示装置12bに確定停止表示させる特図2として図柄a、cに分類される何れかを決定する。また、主制御用CPU30aは、大当り変動用の変動パターンを選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

10

【0093】

一方、上記大当り判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、当り判定用乱数の値が大当りとなる値ではないことからはずれを特定する。このため、主制御用CPU30aは、最も早く記憶した第2保留記憶数に対応付けされたリーチ判定用乱数の値を読み出すとともに、リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値を比較し、両値が一致するか否かの第2変動ゲームに係るリーチ判定（リーチ抽選）を行う。

20

【0094】

このリーチ判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ抽選でリーチに当選したことから、はずれリーチ変動となる第2変動ゲームを実行させるための第2リーチ変動処理を実行する。第2リーチ変動処理において主制御用CPU30aは、第2特別図柄表示装置12bに確定停止表示させる特図2としてはずれ図柄を決定する。また、主制御用CPU30aは、はずれリーチ変動用の変動パターンを選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

30

【0095】

一方、リーチ判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、はずれ変動となる第2変動ゲームを実行させるための第2はずれ変動処理を実行する。第2はずれ変動処理において主制御用CPU30aは、第2特別図柄表示装置12bに確定停止表示させる特図2としてはずれ図柄を決定する。また、主制御用CPU30aは、はずれ変動用の変動パターンを選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0096】

一方、第2保留記憶数が「0」の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている第1保留記憶数が「0」よりも大きいのか否かを判定する。第1保留記憶数が「0」の場合、保留中の各変動ゲームが存在しないので、主制御用CPU30aは、デモンストレーション演出（以下、「デモ演出」という）の開始を指示するデモ演出コマンドを既に出力したか否かを判定する。デモ演出コマンドを出力していない場合、主制御用CPU30aは、デモ演出コマンドを生成して該コマンドを演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に出力して特別開始処理を終了する。一方、デモ演出コマンドを既に出力している場合、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。なお、デモ演出は、パチンコ遊技機が待機状態（変動ゲームが行われていない状態）であることを、演出表示装置11等の装置を利用して報知し、客寄せ効果を得るための演出である。

40

【0097】

一方、第1保留記憶数が「0」よりも大きい場合、保留中の第1変動ゲームが存在する

50

ので、特別図柄変動処理フラグに第1変動ゲームを実行することを示す値「0」を設定する。そして、主制御用CPU30aは、第1保留記憶数を「1」減算し、更新後（減算後）の第1保留記憶数を表示するように第1特別図柄保留表示装置13aの表示内容を変更する。なお、主制御用CPU30aは、図柄変動処理フラグに「0」を設定する場合、第1始動保留球に基づく第1変動ゲームに係る特別図柄開始処理を行うことになる。

【0098】

続いて、主制御用CPU30aは、第1保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている当り判定用乱数の値を読み出す。このとき、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている第1始動保留球のうち、最も早く記憶した第1始動保留球に対応付けされた当り判定用乱数の値を読み出す。

10

【0099】

そして、主制御用CPU30aは、第1保留記憶数に対応付けて記憶されていた当り判定用乱数の値と大当り判定値を比較し、両値が一致するか否かの第1変動ゲームに係る大当り判定（大当り抽選）をする。このとき、主制御用CPU30aは、現在の遊技状態が非確変状態の場合、非確変状態用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う一方で、現在の遊技状態が確変状態の場合、確変状態用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。

【0100】

この大当り判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、大当り変動となる第1変動ゲームを実行させるための第1大当り変動処理を実行する。第1大当り変動処理において主制御用CPU30aは、最も早く記憶した第1始動保留球に対応付けされた特図振分用乱数の値を読み出す。そして、主制御用CPU30aは、該特図振分用乱数の値をもとに第1特別図柄表示装置12aに確定停止表示させる特図1として大当り図柄を決定する。このとき、主制御用CPU30aは、特図振分用乱数に基づき、第1特別図柄表示装置12aに確定停止表示させる特図1として図柄A～Cに分類される何れかを決定する。また、主制御用CPU30aは、図柄A、Cを決定する場合、大当り変動用の変動パターンを選択し、決定する。一方、主制御用CPU30aは、図柄Bを決定する場合、確変示唆変動用の変動パターンを選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

20

【0101】

一方、上記大当り判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、先に読み出した当り判定用乱数の値と小当り判定値を比較し、両値が一致するか否かの第1変動ゲームに係る小当り判定（小当り抽選）をする。このように第1変動ゲームに係る小当り判定を行なう場合、主制御用CPU30aは、変動ゲームの小当り確率を、確変状態であるか否かに関係なく、所定の確率（本実施形態では、280/65536）で、小当り判定を行うこととなる。

30

【0102】

この小当り判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、小当りとなる変動ゲームであることを示す小当りフラグに「1」を設定し、確変フラグ及び作動フラグから値を読み出し、該値に基づいて、小当りとなる第1変動ゲームを実行させるための第1小当り変動処理を実行する。第1小当り変動処理において主制御用CPU30aは、最も早く記憶した第1始動保留球に対応付けされた小当り図柄振分用振分乱数の値を主制御用RAM30cから読み出し、該小当り図柄振分用乱数の値に基づいて、第1特別図柄表示装置12aに確定停止表示させる特図として小当り図柄を決定する。このとき、主制御用CPU30aは、小当り図柄振分用乱数に基づき、第1特別図柄表示装置12aに確定停止表示させる特図1として図柄Dを決定する。また、主制御用CPU30aは、確変示唆変動用の変動パターンを選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

40

【0103】

一方、上記小当り判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、当り判定用乱数の値が大当り又は小当りとなる値ではないことからはずれを特定する。このため、主

50

制御用CPU30aは、最も早く記憶した第1保留記憶数に対応付けされたリーチ判定用乱数の値を読み出すとともに、リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値を比較し、両値が一致するか否かの第1変動ゲームに係るリーチ判定（リーチ抽選）を行う。

【0104】

このリーチ判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ抽選でリーチに当選したことから、はずれリーチ変動となる第1変動ゲームを実行させるための第1リーチ変動処理を実行する。第1リーチ変動処理において主制御用CPU30aは、第1特別図柄表示装置12aに確定停止表示させる特図1としてはずれ図柄を決定する。また、主制御用CPU30aは、はずれリーチ変動用の変動パターンを選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

10

【0105】

一方、リーチ判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、はずれ変動となる第1変動ゲームを実行させるための第1はずれ変動処理を実行する。第1はずれ変動処理において主制御用CPU30aは、第1特別図柄表示装置12aに確定停止表示させる特図1としてはずれ図柄を決定する。また、主制御用CPU30aは、はずれ変動用の変動パターンを選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0106】

そして、特図及び変動パターンを決定した主制御用CPU30aは、決定事項にしたがって生成した制御コマンドを所定のタイミングで演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に出力する。具体的に言えば、主制御用CPU30aは、変動パターンを指示するとともに変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを変動ゲームの開始に際して最初に出力する。ちなみに、変動パターン指定コマンドは、特図1用（第1変動ゲーム用）の変動パターン指定コマンドと、特図2用（第2変動ゲーム用）の変動パターン指定コマンドに分類されている。また、主制御用CPU30aは、特図を指示する特図用の停止図柄指定コマンドを変動パターン指定コマンドの出力後、次に出力する。なお、特図用の停止図柄指定コマンドも、特図1用（第1変動ゲーム用）の停止図柄指定コマンドと、特図2用（第2変動ゲーム用）の停止図柄指定コマンドに分類されている。そして、主制御用CPU30aは、指示した変動パターンに定められている変動時間の経過時に変動ゲームの終了（図柄の確定停止）を指示する図柄停止コマンドを前記変動時間の経過に伴って出力する。ちなみに、図柄停止コマンドは、特図1用（第1変動ゲーム用）の図柄停止コマンドと、特図2用（第2変動ゲーム用）の図柄停止コマンドに分類されている。また、主制御用CPU30aは、第1変動ゲームの開始に伴って第1特別図柄表示装置12aの表示内容を制御する一方で、第2変動ゲームの開始に伴って第2特別図柄表示装置12bの表示内容を制御する。すなわち、主制御用CPU30aは、変動ゲームの開始により特図の変動を開始させ、決定した変動パターンに定められている変動時間の経過時に決定した特図（大当り図柄、小当り図柄又ははずれ図柄）を確定停止表示させる。

20

30

【0107】

また、特図を確定停止表示させて1回の変動ゲームを終了させて第2保留記憶数又は第1保留記憶数の何れかが「1以上」であって保留中の変動ゲームが存在する場合、主制御用CPU30aは、変動インターバル時間（本実施形態では、0.5秒）を経て次の変動ゲームを行わせるように制御する。すなわち、主制御用CPU30aは、複数回の変動ゲームを連続して行わせる場合、変動パターン指定コマンドの出力に際し、直前の変動ゲームを終了させてから変動インターバル時間をあけて該変動パターン指定コマンドを出力する。

40

【0108】

そして、主制御用CPU30aは、大当りを決定した場合、決定した変動パターンに基づく変動ゲームの終了後、特図で特定される大当りの種類に基づく大当り遊技の制御を開始する。その際に主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに大当り遊技を開始させたことを示す情報を設定する。主制御用CPU30aは、大当り遊技において、大当り

50

遊技の開始時にオープニングコマンドを出力するとともに、各ラウンド遊技の開始時にラウンドコマンドを出力し、さらに大当り遊技の終了時にエンディングコマンドを出力する。オープニングコマンドはオープニング（演出）の開始を指示し、ラウンドコマンドはラウンド遊技（演出）の開始を指示し、エンディングコマンドはエンディング（演出）の開始を指示する。そして、主制御用CPU30aは、大当り遊技において、大入賞口の開閉動作に対応する開放態様で制御する。

【0109】

また、主制御用CPU30aは、小当りを決定した場合、決定した変動パターンに基づく変動ゲームの終了後、小当り遊技の制御を開始する。その際に主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに小当り遊技を開始させたことを示す情報を設定する。主制御用CPU30aは、小当り遊技において、小当り遊技の開始時にオープニングコマンドを出力するとともに、小当り遊技中の第1大入賞口18の開放の開始を指示するコマンドを出力し、さらに小当り遊技の終了時にエンディングコマンドを出力する。第1大入賞口18の開放の開始を指示するコマンドは、小当り遊技の第1大入賞口18の開閉動作中における演出の開始を指示する。そして、主制御用CPU30aは、小当り遊技において、大入賞口の開閉動作に対応する開放態様で制御する。

10

【0110】

また、大当り遊技を終了させた主制御用CPU30aは、大当り遊技の終了後、遊技状態を確変状態とする場合、確変状態を付与することを示す確変フラグに「1」を設定するとともに、確変状態を付与することを示す確変コマンドを出力する。また、主制御用CPU30aは、大当り遊技の終了後、非確変状態を付与する場合、確変フラグに「0」を設定するとともに、非確変状態を付与することを示す非確変コマンドを出力する。

20

【0111】

また、主制御用CPU30aは、大当り遊技の終了後、変短状態を付与する場合、変短状態を付与することを示す作動フラグに「1」を設定するとともに、変短状態を付与することを示す変短コマンドを出力する。この場合に主制御用CPU30aは、作動回数（本実施形態では、「100回」）を設定する場合がある。そして、主制御用CPU30aは、作動回数を設定している場合、変動ゲームが実行される毎に作動回数を1減算し、作動回数が「0（零）」になると、変短状態の終了条件の成立として変短状態を終了させる。この場合に主制御用CPU30aは、作動フラグに「0（零）」を設定するとともに、非変短状態を付与することを示す非変短コマンドを出力する。また、主制御用CPU30aは、大当り遊技の終了後、非変短状態を付与する場合、作動フラグに「0（零）」を設定するとともに、非変短コマンドを出力する。

30

【0112】

なお、小当り遊技の終了後、小当り当選時の遊技状態が維持されることから、主制御用CPU30aは、小当り当選時の遊技状態に設定する。そして、これに合わせて主制御用CPU30aは、小当り当選時の遊技状態となるように確変状態や変短状態などの遊技状態を指定するコマンドを出力する。その際に、作動回数が設定されていた場合には、小当り当選時の作動回数に関しても維持させる。

【0113】

このようにして、大入賞口の開放に関する制御を行うとともに、遊技状態に関する制御を行う主制御用CPU30aが、特別入賞口開放制御手段及び遊技状態制御手段として機能する。

40

【0114】

また、確変フラグ及び作動フラグは、大当り遊技や小当り遊技が付与された場合にクリアされる（「0」が設定される）ようになっている。この場合、主制御用CPU30aは、大当りや小当りが生起された場合、大当り遊技や小当り遊技の開始に伴って確変状態及び変短状態を終了させる。また、確変フラグ及び作動フラグは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されるようになっている。これら確変コマンド、非確変コマンド、変短コマンド、非変短コマンドにより、演出制御用CPU31aは、現在、確変状態であ

50

るか非確変状態であるか、又は変短状態であるか非変短状態であるかを把握することができる。

【0115】

そして、大当り遊技又は小当り遊技を終了させた主制御用CPU30aは、終了時点における各保留記憶数を確認し、その始動保留球をもとに、変動ゲームに係る処理を実行し、変動ゲームを行わせる。一方、主制御用CPU30aは、大当り遊技又は小当り遊技の終了時点における各保留記憶数が「0」の場合、各始動入賞口14, 15に遊技球が入球する迄の間、変動ゲームを実行させることなく、待機する。このような状況が所定時間継続して行われる場合、主制御用CPU30aは、デモ演出コマンドを出力したりする。

【0116】

次に、主制御用CPU30aが、メイン制御プログラムに基づき実行する普図ゲームに関する処理について説明する。

主制御用CPU30aは、ゲート19を遊技球が通過し、該遊技球を検知したゲートスイッチSW5が出力する検知信号を入力すると、普図当り判定用乱数の値を主制御用RAM30cから取得し、その値を普図用の始動保留球の記憶数（以下、普図始動保留記憶数という）に対応付けて主制御用RAM30cに一時的に記憶する。なお、主制御用CPU30aは、普図始動保留記憶数が上限数（本実施形態では「4」）に達していない場合、普図始動保留記憶数を1加算して普図始動保留記憶数を書き換える一方で、普図始動保留記憶数が上限数に達している場合、上限数を超える普図始動保留記憶数の書き換えを行わないとともに、普図当り判定用乱数の値も取得しない。

【0117】

そして、主制御用CPU30aは、普図が変動表示中ではなく、普図当り遊技中ではないときに、普図始動保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cに記憶した普図当り判定用乱数の値を読み出す。そして、主制御用CPU30aは、該値と普図当り判定値とを比較し、普図当りか否かの普図当り判定（普図当り抽選）を行う。なお、普図当り判定において主制御用CPU30aは、遊技状態が非変短状態である場合には、非変短状態用の普図当り判定値と普図当り判定用乱数の値を比較する一方で、遊技状態が変短状態である場合には、変短状態用の普図当り判定値と普図当り判定用乱数の値を比較する。

【0118】

そして、主制御用CPU30aは、普図ゲームの開始に伴って普通図柄表示装置20の表示内容を制御する。すなわち、主制御用CPU30aは、普図ゲームの開始により普図の変動を開始させ、予め定めた変動時間の経過時に決定した普図（普図当り図柄又は普図はずれ図柄）を確定停止表示させる。なお、主制御用CPU30aは、普図ゲームの開始時の遊技状態に応じて、普図ゲームの変動時間として異なる変動時間を設定し、普通図柄を確定停止表示させる。具体的に言えば、主制御用CPU30aは、非変短状態の場合には変動時間として「5秒」を設定し、変短状態の場合には変動時間として非変短状態よりも短い時間となる「0.7秒」を設定する。これにより、変短状態時に行われる普図ゲームの変動時間は、非変短状態時に行われる普図ゲームの変動時間よりも短縮される。

【0119】

また、主制御用CPU30aは、普図当りとなる普図ゲームの終了後、普図当り時の遊技状態に応じて、開閉扉16の開放態様を制御する。具体的に言えば、非変短状態において主制御用CPU30aは、開閉扉16を第1開放時間（本実施形態では、0.2（秒））で1回分、開放させるように制御する。また、変短状態において主制御用CPU30aは、開閉扉16を第2開放時間（本実施形態では、3, 5（秒））で1回分、開放させるように制御する。

【0120】

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

演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、該コマンドにしたがって演出表示装置11に確定停止表示させる飾図の図柄組み合わせを決定する。具体

10

20

30

40

50

的に言えば、特図として大当り図柄が指示されている場合、演出制御用CPU31aは、特図毎に大当りの図柄（組み合わせ）を決定する。そして、演出制御用CPU31aは、特図1又は特図2用の停止図柄指定コマンドによりフル開放大当りが指示されている場合、飾図（図柄組み合わせ）として、全列の図柄が偶数の同一の図柄となる飾図の大当り図柄（[111]、[222]など）を決定する。また、演出制御用CPU31aは、特図1又は特図2用の停止図柄指定コマンドで短開放大当りや小当りが指定されている場合、飾図（図柄組み合わせ）として、確変示唆の飾図の大当り図柄（[121]、[232]など）を決定する。

【0121】

一方、演出制御用CPU31aは、特図としてはずれ図柄が指示されている場合、飾図としてはずれ図柄（組み合わせ）を決定する。このとき、演出制御用CPU31aは、はずれリーチ変動用の変動パターンが指示されている場合、飾図として、リーチ図柄を含むはずれの図柄（組み合わせ）を決定する。一方、演出制御用CPU31aは、はずれ変動用の変動パターンが指示されている場合、飾図として、リーチ図柄を含まないはずれの図柄（組み合わせ）を決定する。

【0122】

そして、演出制御用CPU31aは、画像表示用データをもとに飾図による図柄変動ゲームを画像表示させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。このとき、演出制御用CPU31aは、飾図による図柄変動ゲーム中に図柄停止コマンドを入力すると、決定した飾図を演出表示装置11に確定停止表示させて飾図による図柄変動ゲームを終了させる。また、演出制御用CPU31aは、演出表示装置11の飾図による図柄変動ゲームの開始に伴って該ゲームの開始からの経過時間を計時し、その計時した時間と画像表示用データをもとに画像表示部GHに映し出す画像を所定の制御周期毎（例えば、4ms毎）に切り替える。

【0123】

また、演出制御用CPU31aは、図柄停止コマンドを入力してから、変動パターン指定コマンドを入力するよりも前にデモ演出コマンドを入力する場合、デモ演出を行わせるように演出表示装置11の表示内容を制御する。なお、演出制御用CPU31aは、新たな変動パターン指定コマンドを入力するまでの間、デモ演出を繰り返し実行させつつ飾図による図柄変動ゲームの実行を待機する。このようなデモ演出は、保留中の変動ゲームが存在しない待機状態で行われることから、遊技の開始時であれば大抵の場合に遊技者が目にするようになる演出である。

【0124】

すなわち、図5(a)に示すように、デモ演出を伴っている画像表示部GHでは、キャラクタ画像Kg1が移動動作を伴って背景画像Hgが動作するとともに、各列の各副図柄Sgが回転動作を伴って飾図画像Zg1～Zg3が動作する表示演出が行われる。なお、このようなデモ演出における飾図画像Zg1～Zg3の動作は、一旦停止表示におけるゆれ変動状態と見た目上に同一と認識可能な動作としている。

【0125】

このため、図5(b)～(d)に示すように、複数回の飾図による図柄変動ゲームがデモ演出を間に挟むことで連続して行われない場合、画像表示部GHでは、飾図による図柄変動ゲームにて各列の飾図が確定停止表示され（図5(b)）、その後デモ演出が行われる（図5(c)）。続いて、デモ演出中に変動ゲームの開始が指示されると、画像表示部GHでは、デモ演出が終了されて各列の飾図の変動が開始されて飾図による図柄変動ゲームが行われる（図5(d)）。

【0126】

また、演出制御用CPU31aは、図柄停止コマンドを入力してから、デモ演出コマンドを入力しない場合、新たな変動パターン指定コマンドを入力するまでの間、すなわち変動インターバル時間の間、変動インターバル演出を行わせるように演出表示装置11の表示内容を制御する。なお、演出制御用CPU31aは、新たな変動パターン指定コマンド

を入力するまでの変動インターバル時間（本実施形態では、0.5秒）の間、ゲーム間演出としての変動インターバル演出を繰り返し実行させつつ飾図による図柄変動ゲームの実行を待機する。このような変動インターバル演出は、変動ゲームが行われる毎に行わせる演出であることから、遊技中の遊技者が頻繁に目にするようになる演出である。

【0127】

すなわち、図5（e）に示すように、変動インターバル演出を伴っている画像表示部GHでは、キャラクタ画像Kg1が移動動作を伴って背景画像Hgが動作する一方、各列の主図柄Mg及び副図柄Sgを含む飾図画像Zg1～Zg3が確定停止表示を維持する表示演出が行われる。

【0128】

このため、図5（f）～（h）に示すように、複数回の飾図による図柄変動ゲームがデモ演出を間に挟むことなく連続して行われる場合、画像表示部GHでは、飾図による図柄変動ゲームにて各列の飾図が確定停止表示され（図5（f））、その後に変動インターバル演出が行われる（図5（g））。続いて、変動インターバル時間が経過することで変動ゲームの開始が指示されると、画像表示部GHでは、変動インターバル演出が終了されて各列の飾図の変動が開始されて飾図による図柄変動ゲームが行われる（図5（h））。

【0129】

なお、変動パターン指定コマンドを入力してから図柄停止コマンドを入力するまでの期間が演出制御用CPU31aで飾図による図柄変動ゲーム中と認識可能な期間となる。また、図柄停止コマンドに続いてデモ演出コマンドを入力してから変動パターン指定コマンドを入力するまでの期間が演出制御用CPU31aで待機状態であってデモ演出中と認識可能な期間となる。また、デモ演出コマンドを入力しない場合であって図柄停止コマンドを入力してから変動パターン指定コマンドを入力するまでの期間が演出制御用CPU31aで複数回の飾図による図柄変動ゲームのゲーム間であって変動インターバル演出中と認識可能な期間となる。

【0130】

また、演出制御用CPU31aは、大当り遊技中の演出の制御において、オープニングコマンド、ラウンドコマンド、及びエンディングコマンドを入力すると、対応する画像表示用データを選択する。また、演出制御用CPU31aは、小当り遊技中の演出の制御において、オープニングコマンド、大入賞口の開放の開始を指示するコマンド、エンディングコマンドを入力すると、対応する画像表示用データを選択する。

【0131】

そして、演出制御用CPU31aは、画像表示用データをもとに大当り遊技中及び小当り遊技中の各種演出を実行させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。また、演出制御用CPU31aは、大当り遊技中及び小当り遊技中の各種演出の開始に伴ってこれら演出の開始からの経過時間を計時し、その計時した時間と画像表示用データをもとに画像表示部GHに映し出す画像を所定の制御周期毎（例えば、4ms毎）に切り替える。

【0132】

本実施形態において、演出制御用CPU31aは、大当りの中でも特別大当りとしての大当りBに基づく短開放大当り遊技中の演出に関しては当選時に滞在中の演出モード、すなわち移行先となる演出モードに応じた特別大当り用演出としての短開放大当り遊技中の演出を行わせるように演出表示装置11の表示内容を制御する。また、演出制御用CPU31aは、小当りDに基づく小当り遊技中の演出に関しては当選時に滞在中の演出モード、すなわち移行先となる演出モードに応じた小当り用演出としての小当り遊技中の演出を行わせるように制御する。短開放大当り遊技中の演出又は小当り遊技中の演出に関しては、後で詳しく説明する。

【0133】

なお、本実施形態では、このようにして飾図による図柄変動ゲームや大当り遊技中や小当り遊技中の演出を行わせるように制御する演出制御用CPU31aが、図柄変動ゲーム制御手段及び開放遊技演出制御手段として機能する。

10

20

30

40

50

【 0 1 3 4 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、確変コマンドや変短コマンドを入力すると、確変状態や変短状態が付与されたことを示す情報（フラグなど）を演出制御用 R A M 3 1 c に設定する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、確変コマンド、非確変コマンド、変短コマンド、及び非変短コマンドを入力するまで現在の設定内容を演出制御用 R A M 3 1 c に記憶維持させる。演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c の前記設定内容によって、遊技状態が確変状態であるか否か、変短状態であるか否かを把握している。

【 0 1 3 5 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、所定のモードの移行の契機の到来により、該モードの移行の契機に応じた移行態様で演出モードの移行を制御する。演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c に演出モードの種類を示すモードフラグ（情報）を設定することで、設定している演出モードを把握する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動ゲーム（飾図による図柄変動ゲーム）の開始毎にモードフラグに示す演出モードとなるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。

10

【 0 1 3 6 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変短コマンドを入力した後、右打ち遊技を遊技者に促す右打ち推奨報知演出を行わせるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。なお、演出制御用 C P U 3 1 a は、変短状態の間、右打ち推奨報知演出を継続して行わせる。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、オープニングコマンドを入力した後、右打ち推奨報知演出を行わせるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。なお、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当たり遊技中や小当たり遊技中の間、右打ち推奨報知演出を継続して行わせる。画像表示部 G H では、右打ち推奨報知演出として「 」及び「右」が画像表示される。

20

【 0 1 3 7 】

一方、演出制御用 C P U 3 1 a は、非変短コマンドを入力した後、左打ち遊技を遊技者に促す左打ち推奨報知演出を行わせるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。なお、演出制御用 C P U 3 1 a は、左打ち推奨報知演出に関しては予め定めた演出時間（本実施形態では 1 0 秒）の間だけ行わせて終了させるようになっている。画像表示部 G H では、左打ち推奨報知演出として「 」及び「左」が画像表示される。

【 0 1 3 8 】

次に、本実施形態における短開放大当たり遊技中の演出又は小当たり遊技中の演出に係る制御について、画像表示部 G H の表示態様と合わせて詳しく説明する。

30

図 6 (a) は、遊技状態の移行の態様を示している。そして、図 6 (a) は、非変短状態で大当たり C に当選する結果、変短状態への移行がなされた後、変短状態が終了される例を示している。すなわち、通常モード又は特別モード中に、大当たり C に当選する結果、潜伏期待モードへの移行がなされた後、通常モードへの移行がなされる例を示している。なお、大当たり C の当選後の遊技状態は、「低 + 有」となっている。

【 0 1 3 9 】

図 6 (b) ~ (d) に示すように、通常モード又は特別モード中の非変短状態で大当たり B 又は小当たり D に当選する場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、短開放大当たり遊技中又は小当たり遊技中の演出として同一内容、すなわち見た目上に同一と認識可能な演出を行わせるように制御する。

40

【 0 1 4 0 】

この場合に画像表示部 G H には、確変示唆図柄となる [1 2 1] が確定停止表示される（図 6 (b)）。続いて、画像表示部 G H には、短開放大当たり遊技又は小当たり遊技の開始のタイミングで確定停止表示された図柄が右下方に小さく表示されて「特別モード」と文字が描かれたキャラクタ画像 K g 4 が出現した結果（図 6 (c)）、「特別モードへ」が画像表示される（図 6 (d)）。

【 0 1 4 1 】

これにより、この場合の変動ゲームにて大当たり図柄（確変示唆図柄）又は小当たり図柄（確変示唆図柄）が確定停止表示されてから次の変動ゲームを行わせる間には、画像表示部

50

G Hにて特別モードへの移行を認識可能な短開放大当り遊技中又は小当り遊技中の演出を行わせることになる。その結果、非変短状態では、このような短開放大当り遊技中又は小当り遊技中の演出を行わせることで、大当り B 又は小当り D の当選を報知することになる。

【 0 1 4 2 】

また、図 6 (e) ~ (j) に示すように、潜伏期待モード中の変短状態で大当り B 又は小当り D に当選する場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、短開放大当り遊技中又は小当り遊技中の演出として異なる内容、すなわち見た目に異なると認識可能な演出を行わせるように制御する。

【 0 1 4 3 】

この場合に大当り B の当選であれば画像表示部 G H には、確変示唆図柄となる [1 2 1] が確定停止表示される (図 6 (e)) 。続いて、画像表示部 G H には、短開放大当り遊技の開始のタイミングで確定停止表示された図柄が右下方に小さく表示されて「確変」の文字が描かれたキャラクタ画像 K g 5 が出現した結果 (図 6 (f)) 、 「確変モードへ」が画像表示される (図 6 (g)) 。

【 0 1 4 4 】

これにより、この場合の変動ゲームにて大当り図柄 (確変示唆図柄) が確定停止表示されてから次の変動ゲームを行わせる間には、画像表示部 G H にて確変モードへの移行を認識可能な短開放大当り遊技中の演出を行わせることになる。その結果、潜伏期待モード中の変短状態では、このような短開放大当り遊技中の演出を行わせることで、大当り B の当選を報知することになる。

【 0 1 4 5 】

一方、上記の場合に小当り D の当選であれば画像表示部 G H には、確変示唆図柄となる [1 2 1] が確定停止表示される (図 6 (h)) 。続いて、画像表示部 G H には、小当り遊技の開始のタイミングで確定停止表示された図柄が右下方に小さく表示されて「継続」の文字が描かれたキャラクタ画像 K g 6 が出現した結果 (図 6 (i)) 、 「特別モード継続」が画像表示される (図 6 (j)) 。

【 0 1 4 6 】

これにより、この場合の変動ゲームにて小当り図柄 (確変示唆図柄) が確定停止表示されてから次の変動ゲームを行わせる間には、画像表示部 G H にて特別モードの継続を認識可能な小当り遊技中の演出を行わせることになる。その結果、潜伏期待モード中の変短状態では、このような小当り遊技中の演出を行わせることで、小当り D の当選を報知することになる。

【 0 1 4 7 】

また、図 6 (k) , (l) に示すように、潜伏期待モード中の変短状態の中でも特に変短状態の終了となる変動ゲームで小当り D に当選する場合、小当り遊技中の演出として変動インターバル演出と同一内容、すなわち見た目に同一と認識可能な演出を行わせるように制御する。

【 0 1 4 8 】

この場合に画像表示部 G H には、確変示唆図柄となる [1 2 1] が確定停止表示される (図 6 (k)) 。続いて、画像表示部 G H には、小当り遊技の開始のタイミングで確定停止表示された図柄の確定停止表示が維持されつつ背景画像 H g が動作される、すなわち変動インターバル演出と見た目に同一と認識可能な演出が行われる (図 6 (l)) 。なお、図 6 (l) に示すような演出が小当り遊技の終了まで継続される。

【 0 1 4 9 】

これにより、この場合の変動ゲームにて小当り図柄 (確変示唆図柄) が確定停止表示されてから次の変動ゲームを行わせる間には、画像表示部 G H にて変動インターバル時間 (変動インターバル演出中) であることを認識可能な小当り遊技中の演出を行わせることになる。その結果、潜伏期待モード中の変短状態の中でも特に変短状態の終了となる変動ゲームでは、このような小当り遊技中の演出を行わせることで、小当り D に当選したことを

10

20

30

40

50

積極的に報知しない、すなわち秘匿することになる。

【0150】

なお、潜伏期待モード中の変短状態の中でも特に変短状態の終了となる変動ゲームで大当りBに当選する場合、演出制御用CPU31aは、図6(e)～(g)に示す潜伏期待モード中の変短状態と同様の演出を行わせるように制御する。

【0151】

また、確変モード中の変短状態で大当りB又は小当りDに当選する場合、演出制御用CPU31aは、短開放大当り遊技中又は小当り遊技中の演出として同一内容、すなわち見た目上に同一と認識可能な演出を行わせるように制御する。この場合には、画像表示部GHにて確変モードの継続を認識可能な短開放大当り遊技中又は小当り遊技中の演出が行わ

10

【0152】

このように構成された本実施形態では、変動インターバル演出と見た目上に同一と認識可能な小当り遊技中の演出を行わせることで、小当りDに基づいて小当り遊技が行われても大当りや小当りに当選していない場合と何ら変わらない見た目上には変動インターバル演出が行われているようにしか見えないような演出を実現可能になる。

【0153】

また、変動インターバル演出と見た目上に同一と認識可能な小当り遊技中の演出は、小当りに当選しえない第2変動ゲームが主に行われる場面であって第1変動ゲームが行われてさらに大当りではなく小当りに当選してしまうような事態の起りうる変短状態で行わせるようにしている。さらに本実施形態では、変短状態の中でも潜伏期待モード中で特に変短状態の終了となる変動ゲームの場面を対象に、変動インターバル演出と見た目上に同一と認識可能な小当り遊技中の演出を行わせるようにしている。すなわち、第1大入賞口18の開放を伴った後、変動ゲームの実行回数に基づいて変短状態が終了してしまい小当り遊技の前後で遊技状態が変化してしまって、遊技者の混乱を招いたり遊技者を落胆させたりする可能性のある場面を対象に、変動インターバル演出と見た目上に同一と認識可能な小当り遊技中の演出を行わせるようにしている。

20

【0154】

一方、変短状態の終了となる変動ゲームを除く潜伏期待モード中の変短状態の変動ゲームの場面では、小当りDに当選して第1大入賞口18の開放を伴った後から変短状態が継続されることから、小当りDの当選を積極的に報知しても遊技者の混乱を招いたり遊技者を落胆させたりする可能性の低い場面である。すなわち、小当りDの当選を積極的に報知しても遊技者の混乱を招いたり遊技者を落胆させたりする可能性の低い場面を対象としては、短開放大当り遊技中と見た目上に異なると認識可能であって小当りDの当選を認識可能な小当り遊技中の演出を行わせるようにしている。

30

【0155】

また、短開放大当り遊技中の演出と見た目上に同一と認識可能な小当り遊技中の演出は、第1変動ゲームが主に行われる場面であって第1変動ゲームが行われてさらに大当りではなく小当りに当選しても何ら違和感のない非変短状態で行わせるようにしている。すなわち、小当りに当選しても何ら違和感のない非変短状態を対象としては、短開放大当り遊技中の演出と見た目上に同一と認識可能な小当り遊技中の演出を行わせるようにすることで、大当りBといった確変状態の付与へ期待させる積極的な報知を実現可能になる。

40

【0156】

なお、本実施形態では、短開放大当り遊技中の演出と見た目上に同一と認識可能な小当り遊技中の演出を確変モード中の変短状態の変動ゲームの場面でも行わせるようになってい

【0157】

50

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

(1) 変動ゲームにて小当り図柄(確変示唆図柄)が確定停止表示されてから次の変動ゲームを行わせる間には、変動インターバル演出と見た目上に同一と認識可能な小当り遊技中の演出を行わせる構成とした。また、このような変動インターバル演出は、変動ゲームが行われる毎に行われる演出であることから、遊技中の遊技者が頻繁に目にするようになる演出でもある。これにより、小当りに基づいて小当り遊技が行われている場合、大当りや小当りに当選していない場合と何ら変わらない見た目上には変動インターバル演出が行われているようにしか見えないような演出を実現可能になる。その結果、小当りの当選という遊技者を落胆させてしまう可能性のある場面でもその事実を遊技者に気付かせ難くすることができる。

10

【0158】

(2) 第2始動入賞口15での遊技球の検知に基づいては小当り判定を肯定とする判定結果を導出不可能に構成し、さらに小当りの当選という事実を遊技者に気付かせ難くする場面としては、変短状態の付与中を対象にする構成とした。このため、主に第2始動入賞口15で遊技球が検知される場面となる変短状態において、第1始動入賞口14で遊技球が検知されてしまってさらにこの検知に基づいて大当りではなく小当りに当選してしまうような事態が起ってもその事実を遊技者に気付かせ難くすることができる。

【0159】

(3) 変短状態を付与してから行われる変動ゲームの実行回数が100回に達することに基づいて変短状態を終了させて非変短状態に制御可能に構成し、さらに小当りの当選という事実を遊技者に気付かせ難くする場面としては、変短状態の終了となる変動ゲームを対象にする構成とした。このため、変短状態が終了される場面において、大当りではなく小当りに当選してしまうような事態が起ってもその事実を遊技者に気付かせ難くすることができる。

20

【0160】

また、このような場面は、小当り遊技の前後で遊技状態を維持させる小当りに基づいて第1大入賞口18が開放されているのに変短状態が終了されてしまう結果、小当り遊技の前後で遊技状態が変化することから、遊技者の混乱を招く可能性のある場面でもある。このため、遊技者の混乱を招く可能性のある場面でもその事実を遊技者に気付かせ難くすることができる。

30

【0161】

(4) 非変短状態において、変動ゲームにて小当り図柄(確変示唆図柄)が確定停止表示されてから次の変動ゲームを行わせる間には、短開放大当り遊技中の演出と見た目上に同一と認識可能な小当り遊技中の演出を行わせる構成とした。そして、主に第1始動入賞口14で遊技球が検知される場面となる非変短状態において、第1始動入賞口14で遊技球が検知されてさらにこの検知に基づいて大当りではなく小当りに当選することは何ら違和感のない事態となる。このような違和感のない事態でも大当りではなく小当りに当選したという事実が変わることはなく、その事実を遊技者が気付いてしまえばたちまち落胆させてしまいうる。そこで、このような違和感のない事態では、大当りBと何ら変わらない見た目上には短開放大当り遊技中の演出が行われているようにしか見えないような演出を行わせることで、大当りBにも期待できる場面の積極的な報知を実現可能になる。その結果、遊技状態毎の遊技性を活かした手法を選別することで、遊技全体を通して小当りの当選という事実の効果的に遊技者に気付かせ難くすることができる。

40

【0162】

(第2の実施形態)

次に、本発明の第2の実施形態を図7に基づき説明する。

なお、第2の実施形態は、潜伏期待モード中で特に変短状態の終了となる変動ゲームの場面における小当り遊技中の演出に係る制御が、第1の実施形態とは異なっている。そのため、第1の実施形態と同様の部分については、同一符号を付すことにし、その重複説明を省略する。

50

【 0 1 6 3 】

本実施形態における短開放大当り遊技中の演出又は小当り遊技中の演出に係る制御について、画像表示部 G H の表示態様と合わせて詳しく説明する。

図 7 (a) , (b) は、潜伏期待モード中の変短状態の中でも特に変短状態の終了となる変動ゲームの場面を示している。

【 0 1 6 4 】

すなわち、図 7 (a) , (b) に示すように、潜伏期待モード中の変短状態の中でも特に変短状態の終了となる変動ゲームで小当り D に当選する場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、小当り遊技中の演出としてデモ演出と同一内容、すなわち見た目上に同一と認識可能な演出を行わせるように制御する。

10

【 0 1 6 5 】

この場合に画像表示部 G H には、確変示唆図柄となる [1 2 1] が確定停止表示される (図 7 (a)) 。続いて、画像表示部 G H には、小当り遊技の開始のタイミングで飾図画像 Z g 1 ~ Z g 3 が動作されつつ背景画像 H g が動作される、すなわちデモ演出と見た目に同一と認識可能な演出が行われる (図 7 (b)) 。なお、図 7 (b) に示すような演出が小当り遊技の終了まで継続される。

【 0 1 6 6 】

これにより、この場合の変動ゲームにて小当り図柄 (確変示唆図柄) が確定停止表示されてから次の変動ゲームを行わせる間には、画像表示部 G H にて待機状態 (デモ演出中) であることを認識可能な小当り遊技中の演出を行わせることになる。その結果、潜伏期待モード中の変短状態の中でも特に変短状態の終了となる変動ゲームでは、このような小当り遊技中の演出を行わせることで、小当り D に当選したことを積極的に報知しない、すなわち秘匿することになる。

20

【 0 1 6 7 】

このように構成された本実施形態では、デモ演出と見た目上に同一と認識可能な小当り遊技中の演出を行わせることで、小当り D に基づいて小当り遊技が行われても変動ゲームが行われていない待機状態と何ら変わらない見た目上にはデモ演出が行われているようにしか見えないような演出を実現可能になる。

【 0 1 6 8 】

また、デモ演出と見た目上に同一と認識可能な小当り遊技中の演出は、小当りに当選しえない第 2 変動ゲームが主に行われる場面であって第 1 変動ゲームが行われてさらに大当りではなく小当りに当選してしまうような事態の起りうる変短状態で行わせるようにしている。さらに本実施形態では、変短状態の中でも潜伏期待モード中で特に変短状態の終了となる変動ゲームの場면을対象に、デモ演出と見た目上に同一と認識可能な小当り遊技中の演出を行わせるようにしている。すなわち、第 1 大入賞口 1 8 の開放を伴った後、変動ゲームの実行回数に基づいて変短状態が終了してしまい小当り遊技の前後で遊技状態が変化してしまって、遊技者の混乱を招いたり遊技者を落胆させたりする可能性のある場면을対象に、デモ演出と見た目上に同一と認識可能な小当り遊技中の演出を行わせるようにしている。

30

【 0 1 6 9 】

以上詳述したように本実施形態によれば、第 1 の実施形態の効果 (2) ~ (4) と同様の効果に加えて以下に示す作用効果を奏することができる。

40

(5) 変動ゲームにて小当り図柄 (確変示唆図柄) が確定停止表示されてから次の変動ゲームを行わせる間には、デモ演出と見た目上に同一と認識可能な小当り遊技中の演出を行わせる構成とした。また、このようなデモ演出は、各始動保留球が存在しない待機状態で行われる演出であることから、遊技の開始時であれば大抵の場合に遊技者が目にするようになる演出でもある。これにより、小当りに基づいて小当り遊技が行われている場合、変動ゲームが行われていない待機状態と何ら変わらない見た目上にはデモ演出が行われているようにしか見えないような演出を実現可能になる。その結果、小当りの当選という遊技者を落胆させてしまう可能性のある場面でもその事実を遊技者に気付かせ難くすること

50

ができる。

【 0 1 7 0 】

なお、上記各実施形態は、次のような別の実施形態（別例）にて具体化できる。

・各実施形態において、見た目上に同一と認識可能な演出の間では、遊技者が見てそれらを同一であると認識可能であれば完全に同一の演出でなくてもよい。例えば、背景画像 H g の移動動作の速度や副図柄 S g の回転動作の速度に多少の違いがあってもよい。

【 0 1 7 1 】

・各実施形態において、短開放大当り遊技中の演出と見た目上に異なると認識可能な小当り遊技中の演出を行わせる場面では、小当りの当選の事実気付かせ難くするようにしてもよい。すなわち、第 1 の実施形態であれば上記場面では変動インターバル演出と見た目上に同一と認識可能な小当り遊技中の演出を行わせる一方、第 2 の実施形態であれば上記場面ではデモ演出と見た目上に同一と認識可能な小当り遊技中の演出を行わせることもできる。

10

【 0 1 7 2 】

・各実施形態では、さほどの賞球にも期待できない小当りを設定していればよく、大当り B に相当する大当りを設定しない仕様にて実現することもできる。

・各実施形態では、小当り遊技での大入賞口の開放態様（開放回数や開放時間）を短開放大当り遊技と見た目上に同一と認識可能な態様に設定することもできる。例えば、小当り遊技と短開放大当り遊技では、大入賞口の開放回数と 1 回の開放時間、開放インターバル時間といった各種時間を同一時間に設定もできる。

20

【 0 1 7 3 】

・各実施形態において、小当りに当選しえない第 2 変動ゲームが主に行われる変短状態では、変動インターバル演出やデモ演出と見た目上に同一と認識可能な小当り遊技中の演出を行わせるようにしてもよい。

【 0 1 7 4 】

・各実施形態において、非変短状態では、短開放大当り遊技中の演出と見た目上に異なると認識可能な小当り遊技中の演出を行わせるようにしてもよい。この場合には、変動インターバル演出やデモ演出と見た目上に同一と認識可能な小当り遊技中の演出を行わせるようにしてもよい。

【 0 1 7 5 】

・各実施形態では、遊技状態等に関係なく小当りの当選であれば変動インターバル演出やデモ演出と見た目上に同一と認識可能な小当り遊技中の演出を行わせるようにしてもよい。

30

【 0 1 7 6 】

・各実施形態では、第 2 変動ゲームでも小当りに当選可能に構成することもできる。この場合には、第 2 変動ゲームでの小当りに基づく小当り遊技中の演出として、変動インターバル演出がデモ演出と見た目上に同一と認識可能な演出を行いうるようにしてもよい。

【 0 1 7 7 】

・各実施形態は、2 つの特図を用いるパチンコ遊技機に具体化した、1 つの特図を用いて大当りの態様を抽選するパチンコ遊技機に具体化してもよい。

40

・各実施形態は、第 2 変動ゲームを第 1 変動ゲームよりも優先して行わなくてもよく、各始動入賞口への入賞順に各変動ゲームを行うような仕様にて実現することもできる。

【 0 1 7 8 】

・各実施形態では、デモ演出として飾図画像 Z g 1 ~ Z g 3 を表示させた演出内容の待機デモ演出と、遊技機メーカーやパチンコ遊技機の宣伝（アピール）画像を画像表示させる演出内容のタイトルデモ演出とで構成してもよい。この場合に第 2 の実施形態では、上記タイトルデモ演出と見た目上に同一と認識可能な小当り遊技中の演出を実行可能にしてもよい。

【 0 1 7 9 】

・第 1 の実施形態では、第 2 の実施形態のようにデモ演出と見た目上に同一と認識可能

50

な小当り遊技中の演出を実行可能にしてもよく、小当り遊技中の演出として変動インターバル演出及びデモ演出の何れと見た目上に同一と認識可能な演出を実行させるか抽選等で決定してもよいし、状況に対応付けてもよい。

【 0 1 8 0 】

・各実施形態は、変短状態において第2始動入賞口15へ遊技球が入球し易く構成されていればよく、変短状態の機能として、例えば、普図ゲームの変動時間の短縮、普図当り抽選の高確率への変動、開閉扉16の合計開放時間の延長の何れかの機能を有していればよい。また、変短状態では、変動ゲームの変動時間の短縮を行わなくてもよい。

【 0 1 8 1 】

・各実施形態は、確変状態に変動ゲームの実行回数に基づく上限（例えば、70回等）を設定するような仕様にて実現することもできる。そして、確変状態の中でも特に確変状態の終了となる変動ゲームで小当りDに当選する場合、変動インターバル演出やデモ演出と見た目上に同一と認識可能な小当り遊技中の演出を行わせるようにしてもよい。この場合には、特定遊技状態が確変状態に相当する一方、通常状態が非確変状態に相当する。なお、このような仕様では、変短状態を有していなくてもよい。

10

【 0 1 8 2 】

・各実施形態では、演出表示装置11を液晶式としたが、ドットマトリクス式や7セグメントLED式の表示装置としてもよいし、ドラム式などの機械式の表示装置としてもよい。

【 0 1 8 3 】

・各実施形態における各種演出（演出モード等）は、演出表示装置11で行われるものに限られず、スピーカやランプで行うものであってもよいし、各種演出（演出モード等）専用の演出手段を別途設けてもよい。

20

【 0 1 8 4 】

・各実施形態では、小当り図柄振分用乱数を取得するように構成したが、小当り図柄振分用乱数を設定しなくてもよい。また、小当り図柄は1通りとしたが複数種類の小当り図柄を設定してもよい。

【 0 1 8 5 】

・各実施形態では、待機状態の生起に際し主制御用CPU30aがデモ演出コマンドを出力しないで構成することもできる。すなわち、演出制御用CPU31aは、主制御用CPU30aから各始動入賞口14, 15への入賞を指示する入賞コマンドの入力と主制御用CPU30aから変動パターン指定コマンドや図柄停止コマンドの入力とにより各保留記憶数の増減を管理し、各保留記憶数が共に「0」であるときにはデモ演出を開始させるように制御することもできる。

30

【 0 1 8 6 】

・各実施形態では、特図と飾図を用いるパチンコ遊技機に具体化した但、特図のみを用いるパチンコ遊技機に具体化してもよい。この場合には、特図が演出用の図柄となり得る。

【 0 1 8 7 】

・各実施形態において、特図用の停止図柄指定コマンドは、変動ゲームにおいて各特別図柄表示装置12a, 12bに確定停止表示させる図柄（特図）を示すコマンドでもよいし、大当りの種類を特定できる内容を示すコマンドであればよい。また、大当りや小当りの抽選結果や大当りや小当りの種類は、変動パターンから特定できる構成とすることもできる。この場合、変動パターン指定コマンドが大当りや小当りの抽選結果や大当りや小当りの種類も示すようにしてもよい。

40

【 0 1 8 8 】

・各実施形態において、主制御基板30と演出制御基板31との間に、各種演出を統括的に制御する副制御基板を新たに設けることもできる。そして、副制御基板では、演出制御基板31（演出制御用CPU31a）が実行する処理の一部の処理を行うようにすることもできる。

50

【 0 1 8 9 】

・各実施形態は、１種、２種混合のパチンコ遊技機に搭載してもよい。なお、第１種パチンコ遊技機とは、始動入賞口への遊技球の入球を契機に図柄の変動が開始され、所定の図柄の図柄組み合わせが確定停止表示された場合に大当たりとなるパチンコ遊技機を指す。また、第２種パチンコ遊技機とは、例えば、始動入賞口への遊技球の入球を契機に特別電動役物が開放し、当該電動役物内の特別領域（所謂、Ｖゾーン）へ遊技球が入賞すると大当たりとなるパチンコ遊技機を指す。

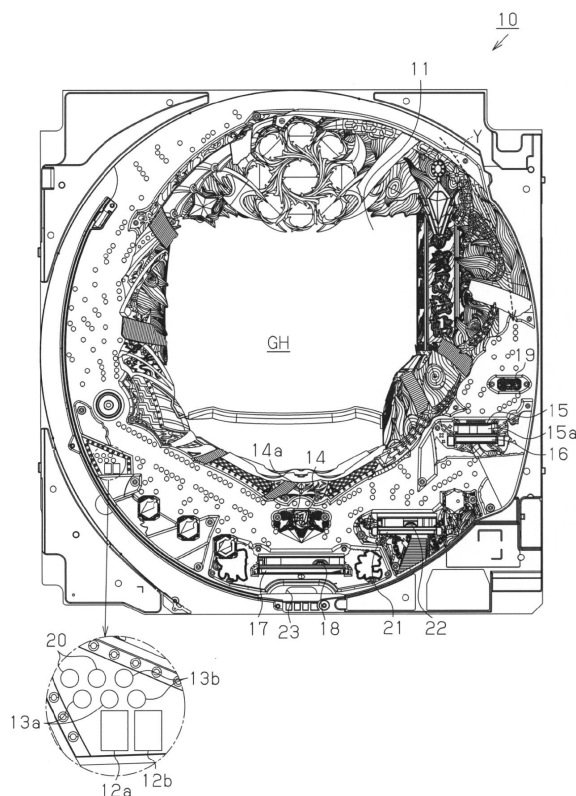
【符号の説明】

【 0 1 9 0 】

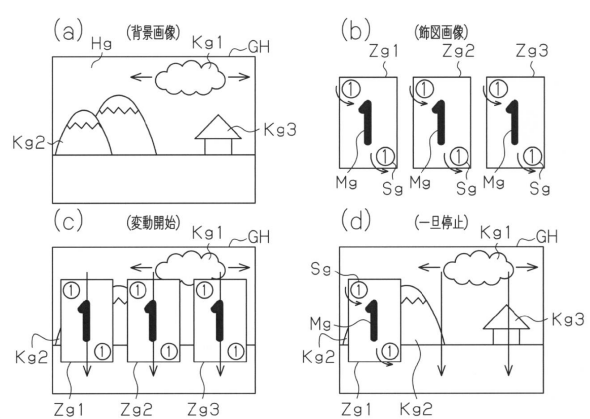
A～D…図柄（特図１）、a、c…図柄（特図２）、SW１…第１始動口スイッチ、SW２…第２始動口スイッチ、１１…演出表示装置、１２a…第１特別図柄表示、１２b…第２特別図柄表示装置、１３a…第１特別図柄保留表示装置、１３b…第２特別図柄保留表示装置、１４…第１始動入賞口、１５…第２始動入賞口、１８…第１大入賞口、２２…第２大入賞口、３０…主制御基板、３０a…主制御用ＣＰＵ、３０b…主制御用ＲＯＭ、３０c…主制御用ＲＡＭ、３１…演出制御基板、３１a…演出制御用ＣＰＵ、３１b…演出制御用ＲＯＭ、３１c…演出制御用ＲＡＭ。

10

【図１】



【図２】



【図 3】

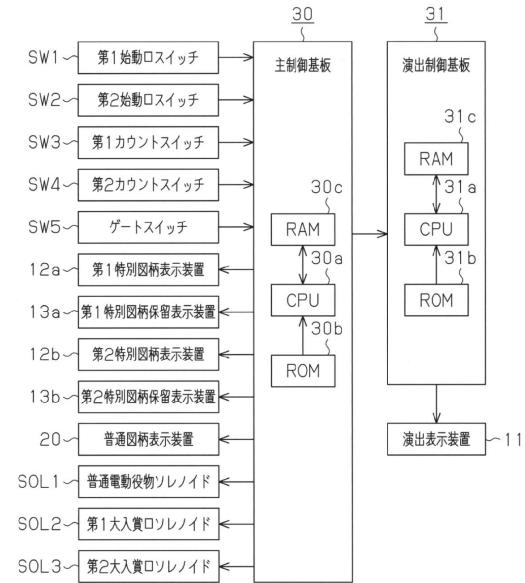
(a) 第1大入賞口 (賞球数: 15個)

特図 特1	大当たり時 状態	R数（開放）	大当たり後 当選確率	大当たり後 変短状態	開放態様
		C数			
A (55)	低＋無	15 (15回)	高確	次回	25秒
	低＋有	8C			
	高＋無				
	高＋有				
B (25)	低＋無	5 (5回)	高確	無	0.04秒
	低＋有	8C		次回	
	高＋無			無	
	高＋有			次回	
C (20)	低＋無	15 (15回)	低確	100回	25秒
	低＋有	8C			
	高＋無				
	高＋有				
D (1)	低＋無	－ (1回)	現状維持	現状維持	0.04秒
	低＋有	8C			
	高＋無				
	高＋有				

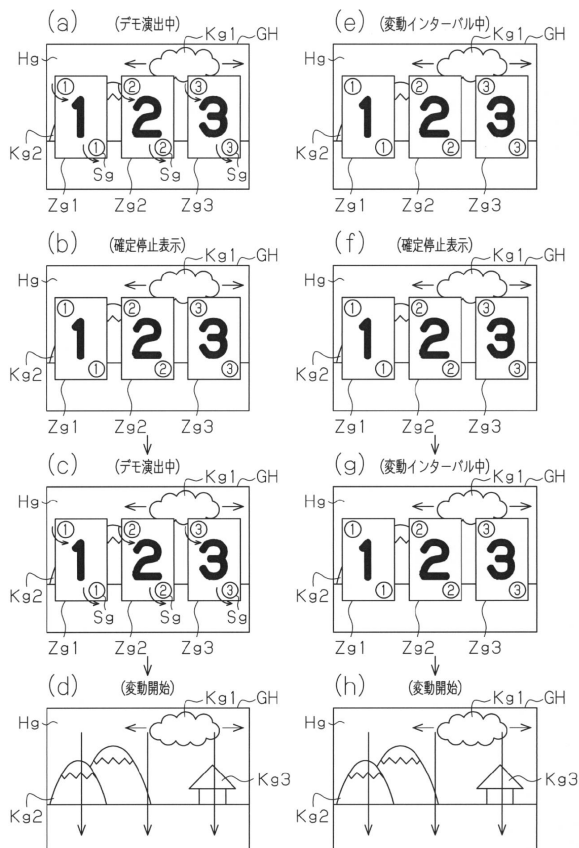
(b) 第2大入賞口 (賞球数: 15個)

特図 特2	大当たり時 状態	R数 (開放)	大当たり後 当選確率	大当たり後 変短状態	開放態様
		C数			
a (80)	低+無	15 (15回)	高確	次回	25秒
	低+有	8C			
	高+無				
	高+有				
c (20)	低+無	15 (15回)	低確	100回	25秒
	低+有	8C			
	高+無				
	高+有				

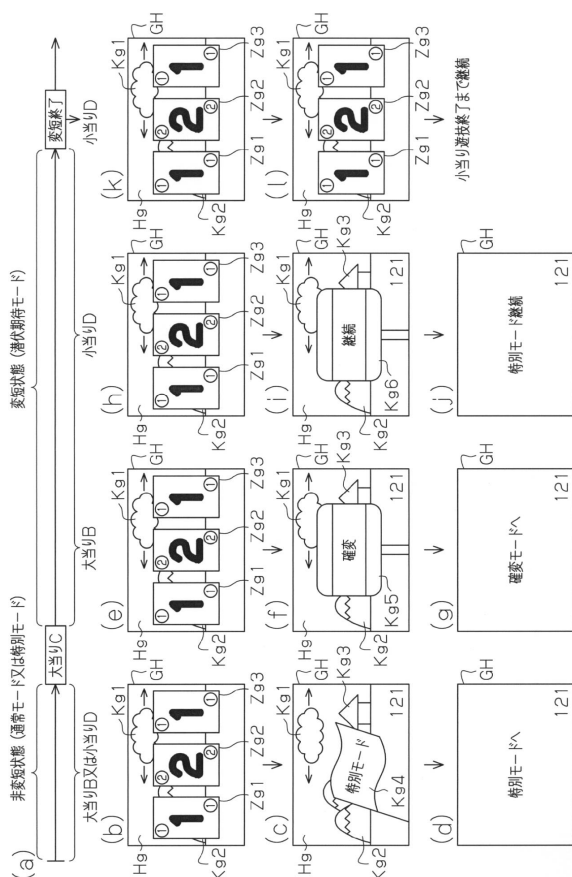
【図 4】



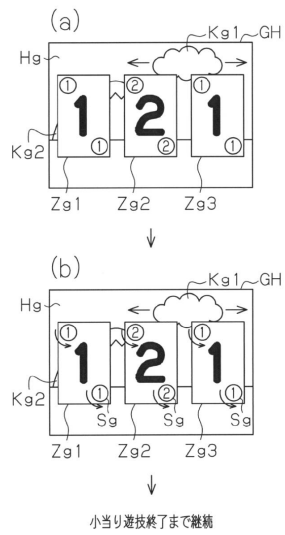
【図 5】



【図 6】



【図 7】



フロントページの続き

- (72)発明者 山田 佳菜穂
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 飯田 裕介
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 武沢 学
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

審査官 澤田 真治

- (56)参考文献 特開2010-227628(JP,A)
特開2011-245169(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02