

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6199652号
(P6199652)

(45) 発行日 平成29年9月20日(2017.9.20)

(24) 登録日 平成29年9月1日(2017.9.1)

(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 1 (全 32 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2013-161721 (P2013-161721) (22) 出願日 平成25年8月2日(2013.8.2) (65) 公開番号 特開2015-29723 (P2015-29723A) (43) 公開日 平成27年2月16日(2015.2.16) 審査請求日 平成28年6月28日(2016.6.28)</p>	<p>(73) 特許権者 390031783 サミー株式会社 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン シャイン60 (74) 代理人 100105924 弁理士 森下 賢樹 (74) 代理人 100109047 弁理士 村田 雄祐 (74) 代理人 100109081 弁理士 三木 友由 (72) 発明者 丹下 主税 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内 審査官 秋山 斉昭</p>
---	---

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技領域が形成された遊技盤と、
 前記遊技領域の所定位置に設けられた始動口と、
 前記始動口への入球を契機として取得した抽選値に基づいて通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定するための当否判定を実行する当否抽選手段と、
 前記当否判定の結果を示す図柄が変動表示される表示装置と、
 前記図柄の変動開始から変動停止までの変動時間が定められる複数種類の変動パターンのいずれかを所定の選択基準にしたがって選択するパターン決定手段と、
 前記パターン決定手段が選択した変動パターンにしたがって前記図柄を前記表示装置へ変動表示させる表示制御手段と、
 前記当否判定が前記特別遊技への移行を示す結果となった場合に、前記特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
 を備え、
 前記当否抽選手段、前記パターン決定手段、前記特別遊技制御手段は、遊技の動作を制御するメイン制御手段に設けられており、
 前記パターン決定手段は、所定の開始条件および終了条件により規定される特殊期間内に選択される複数の特殊変動パターンを保持するとともに、前記複数の特殊変動パターンを含む変動パターンの中からいずれかを選択するための選択基準として、前記特殊期間内

10

20

に選択済となった特殊変動パターンが当該特殊期間内に再選択されにくくなるよう、当該期間の当初に各特殊変動パターンが選択される可能性よりも、当該期間内において選択済となった各特殊変動パターンが選択される可能性が低くなるように定められる特殊選択基準を保持し、前記特殊期間内は前記特殊選択基準にしたがって変動パターンを選択し、前記特殊選択基準により選択された変動パターンにしたがって前記図柄を変動表示させることにより、ある特殊変動パターンにしたがった図柄変動を前記特殊期間内に繰り返し表示することを避ける弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

遊技球が発射される遊技領域を備えた弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、各種の弾球遊技機のうち、いわゆる第1種ばちんこ遊技機と呼ばれていた遊技機は、遊技盤の略中央に設けられた液晶ディスプレイなどの表示領域に複数の図柄を変動させながら表示する（以下、そうした表示を「図柄変動」または「変動表示」等という）。この遊技機は、複数列の図柄変動を停止させたときの図柄の組合せが特定の態様となった場合に、通常遊技より多くの賞球が得られる、いわゆる大当たりと呼ばれる特別遊技へと移行するものとして知られている（例えば、特許文献1参照）。表示領域における図柄の変動表示は、単に複数の図柄が変動表示されるだけでなく、いわゆるリーチ画面と呼ばれる状態のように、あと一つ図柄が揃えば大当たりとなる状態で変動表示の時間を通常よりも長くする等、遊技者の期待感を高めるための演出が図られている。また、遊技性を高めるために多様な演出内容が用意されるとともに、それぞれの演出の表示過程に合わせて図柄を変動表示させる過程が定められた変動パターンが複数用意される。また、抽選値と変動パターンとの対応関係を定めたパターンテーブルを参照することで、いずれかの変動パターンを抽選により選択し、選択された変動パターンにしたがった変動表示をすることで演出のバリエーションを増やしている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2003-230714号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

変動パターンをパターンテーブルを用いて選択する場合、遊技性を高めるために多種多様な演出を予め用意しておいたとしても、抽選内容によっては同一の変動パターンが連続して選択されたり、特定の変動パターンばかりが集中的に選択されたりする可能性が生じる。特に、選択確率が低く設定されるようなレア演出については、遊技者の期待感をより高めるような内容とされるが、長時間の遊技にも関わらず目にすることができない状況にもなりうる。そうすると、多様な演出内容を用意しているにも関わらず、特定の期間内において同じような演出が重複して表示されてしまい、遊技者の興味を損なうとともに、レア演出等によって遊技者の期待感を高めることが困難となるおそれがある。

【0005】

本願発明は上記課題に鑑みたもので、所定期間内に演出内容が重複して表示されることを回避し、当該期間内に表示される演出のバリエーションを増やすことのできる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するために、本発明のある態様の弾球遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技領域の所定位置に設けられた始動口と、始動口への入球を契機として、通

10

20

30

40

50

常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定するための当否抽選を実行する当否抽選手段と、当否抽選の結果を示す図柄が変動表示される表示装置と、図柄の変動開始から変動停止までの表示過程が定められる複数種類の変動パターンのいずれかを所定の選択基準にしたがって選択するパターン決定手段と、パターン決定手段が選択した変動パターンにしたがって図柄を表示装置へ変動表示させる表示制御手段と、当否抽選が特別遊技への移行を示す結果となった場合に、特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、を備える。パターン決定手段は、所定の開始条件および終了条件により規定される特殊期間内に選択される複数の特殊変動パターンを保持するとともに、複数の特殊変動パターンを含む変動パターンの中からいずれかを選択するための選択基準として、特殊期間内に選択済となった特殊変動パターンが当該特殊期間内に再選択されにくくなるよう、当該期間内において未選択の特殊変動パターンが選択される可能性よりも選択済の特殊変動パターンが選択される可能性が低くなるように定められる特殊選択基準を保持し、特殊期間内は特殊選択基準にしたがって変動パターンを選択する。表示制御手段は、特殊選択基準により選択された変動パターンにしたがって図柄を変動表示させることにより、ある特殊変動パターンにしたがった図柄変動を特殊期間内に繰り返し表示することを避ける。

10

【0007】

なお、以上の構成要素に関する任意の組合せや、本発明の構成要素や表現を方法、装置、システム、コンピュータプログラム、コンピュータプログラムを格納した記録媒体、データ構造などの間で相互に置換したものもまた、本発明の態様として有効である。

【発明の効果】

20

【0008】

本発明の弾球遊技機によれば、所定期間内に演出内容が重複して表示されることを回避し、当該期間内に表示される演出のバリエーションを増やすことができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】ぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す図である。

【図2】ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す図である。

【図3】本実施例におけるぱちんこ遊技機の機能ブロックを示す図である。

【図4】当否判定テーブルを模式的に示す図である。

【図5】図柄判定テーブルを模式的に示す図である。

30

【図6】変動パターンテーブルを模式的に示す図である。

【図7】外れ用の変動パターンテーブルを詳細に示す図である。

【図8】特殊変動パターンテーブルを模式的に示す図である。

【図9】ぱちんこ遊技機における基本的な動作過程を示すフローチャートである。

【図10】図9におけるS14の通常遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。

【図11】図10におけるS34の当否判定処理を詳細に示すフローチャートである。

【図12】図11におけるS16の特別遊技を詳細に示すフローチャートである。

【図13】図12におけるS100の開放処理を詳細に示すフローチャートである。

【図14】図12におけるS102の閉鎖処理を詳細に示すフローチャートである。

【図15】図9におけるS17の小当り遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである

40

【図16】図15におけるS160の開放処理を詳細に示すフローチャートである。

【図17】図15におけるS162の閉鎖処理を詳細に示すフローチャートである。

【図18】変形例1における特殊変動パターンテーブルを模式的に示す図である。

【図19】変形例2における特殊選択基準を模式的に示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

図1は、ぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す。以下、弾球遊技機として従来にいういわゆる第1種ぱちんこ遊技機を例に説明する。ぱちんこ遊技機10は、主に遊技機枠と遊技盤で構成される。ぱちんこ遊技機10の遊技機枠は、外枠11、前枠1

50

2、透明板13、扉14、上球皿15、下球皿16、および発射ハンドル17を含む。外枠11は、開口部分を有し、ぱちんこ遊技機10を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠12は、外枠11の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構により外枠11へ開閉可能に取り付けられる。前枠12は、遊技球を発射する機構や、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導または回収するための機構等を含む。

【0011】

透明板13は、ガラスなどにより形成され、扉14により支持される。扉14は、図示しないヒンジ機構により前枠12へ開閉可能に取り付けられる。上球皿15は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿16への遊技球の抜き取り等をする機構を有する。下球皿16は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。上球皿15と下球皿16の間にはスピーカ18が設けられており、後述する演出を制御する手段によって遊技状態などに応じた効果音が出力される。

10

【0012】

遊技盤50は、外レール54と内レール56により区画された遊技領域52上に、アウト口58、特別図柄表示装置61、演出表示装置60、始動入賞口(以下、「始動口」という)62、センター飾り64、大入賞口66、作動口68、一般入賞口72を含む。さらに遊技領域52には、図示しない複数の遊技釘や風車などの機構が設置される。

【0013】

始動口62は、遊技球の入球が当否抽選を実行する契機となる入球口であって、遊技球の入球を検出するための始動入賞検出装置74と、始動口62に設けられた拡開機構63(いわゆる電動チューリップ)を拡開させるための普通電動役物ソレノイド76を備える。拡開機構63は、始動口62の開口部上部に設けられた二つの羽根部材で構成され、閉鎖時は始動口62の真上から落下する遊技球だけが入球できる程度の狭い開口幅となる。一方、拡開機構63が拡開された開放時は始動口62の開口幅が広がることとなり、始動口62の真上だけでなくその近傍を落下する遊技球も始動口62へ誘導でき入球容易性が向上する。当否抽選は、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する抽選であり、始動口62へ入球があるたびに実行される。始動入賞検出装置74は、始動口62への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す始動入賞情報を生成する。

20

30

【0014】

一般入賞口72は、遊技球の入球を検出するための一般入賞検出装置73を備える。一般入賞検出装置73は、一般入賞口72への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す一般入賞情報を生成する。

【0015】

大入賞口66は、遊技球の入球を検出するための入賞検出装置78と、大入賞口66を開放させるための大入賞口ソレノイド80を備える。入賞検出装置78は、大入賞口66への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す大入賞口入賞情報を生成する。大入賞口66は、特別図柄192が所定の態様にて停止したときに開始される特別遊技において「大当り」として開放状態となる横長形状の入賞口である。大入賞口66は、例えばアウト口58の上方等の位置に設けられる。大入賞口66の設置個数としては、一つだけ設置する構成に限らず、複数個の大入賞口66を設置してそれぞれを遊技状態等に応じて使い分ける構成としてもよい。大入賞口66の入賞検出装置78は、遊技球の通過を検出するセンサを備えて構成される。

40

【0016】

遊技領域52の左方に設けられた特別図柄表示装置61および遊技領域52の略中央に設けられた演出表示装置60は、それぞれの画面に特別図柄192の変動と、特別図柄192に連動する装飾図柄190を含む演出画像の変動を表示する。以下、そうした表示を「図柄変動」または「変動表示」等という。

【0017】

50

特別図柄表示装置 61 は、例えば 7 セグメント LED で構成される表示装置である。特別図柄 192 は、始動口 62 への遊技球の落入を契機として行われる抽選の判定結果に対応した図柄である。特別図柄 192 の変動表示が停止したときの図柄態様が、あらかじめ当りと定められた図柄であった場合に、その停止図柄が表示されたタイミングが大当り発生タイミングとなる。停止図柄は、図柄変動の終了時に表示すべき図柄である。本実施例においてセグメントの組合せで表される特別図柄 192 は、必ずしも文字や数字の体をなしておらず、7 セグメント LED を構成する各セグメントの組合せで形成される一般に意味を持たない記号であってよい。これらの記号が高速で次々に入れ替わって特別図柄表示装置 61 へ表示されることにより、特別図柄 192 の図柄変動表示が実現される。また、7 セグメント LED は、「8 の字」を形成する 7 個のセグメントおよび「ドット」を表す 1 個のセグメントからなる 8 個のセグメントで構成されてもよい。この場合、8 個のセグメントを組み合わせることにより 8 ビット分の数値を表現できる。さらに、特別図柄表示装置 61 を 7 セグメント LED ではない LED ドットアレーを用いて、その点灯パターンや点灯色の組合せで複数種類の特別図柄 192 を表現してもよい。

10

【0018】

演出表示装置 60 は、特別図柄 192 の変動表示と連動する形で装飾図柄 190 を変動表示する液晶ディスプレイで構成される表示装置である。装飾図柄 190 は、特別図柄 192 で示される抽選の判定結果表示を視覚的に演出するための図柄である。演出表示装置 60 は、装飾図柄 190 として、例えばスロットマシンのゲームを模した複数列の図柄を変動させる動画像を画面の中央領域に表示する。本実施例においては、「0」～「9」の数字で構成される図柄を 3 列に表示して変動させ、最終的に停止表示される 3 個の図柄組合せによって当りまたは外れを示す。装飾図柄 190 を構成する複数図柄のそれぞれは、色彩や模様の装飾が施された数字、文字、または記号で構成されるが、これら数字、文字、記号に対して全図柄に共通する絵柄または図柄ごとに異なる絵柄を加えて一体化させる形で構成されてもよい。この絵柄は、ぱちんこ遊技機 10 の当該機種に設定された装飾または演出のテーマに関連するモチーフが描かれた絵柄であり、例えば人物や動物のキャラクターが描かれた絵柄であってもよい。装飾図柄 190 は、絵柄が一体的に含まれる図柄が変動表示される場合と、絵柄が分離して数字、文字、記号の部分のみが変動表示される場合とが、演出の展開に沿って切り替えられる構成であってもよい。装飾図柄 190 の変動表示の背景には、ぱちんこ遊技機 10 の当該機種に設定された装飾または演出のテーマに関連する演出的効果を有する動画像が図柄変動と連動して表示される。

20

30

【0019】

演出表示装置 60 は、本実施例では液晶ディスプレイなどの高精細なドットマトリクス型表示装置で構成されるが、ドラム回転式などの機械的表示手段や LED マトリクス式などの表示手段で構成されてもよい。なお、特別図柄 192 は必ずしも演出的な役割をもつことを要しないため、本実施例では演出表示装置 60 の左下方の特別図柄表示装置 61 にて目立たない大きさで表示させる。ただし、特別図柄自体に演出的な役割をもたせることで装飾図柄を用いずに表現する手法を採用する場合には、特別図柄を 7 セグメント LED ではなく液晶ディスプレイに表示させる構成としてもよい。

【0020】

40

作動口 68 は、遊技盤 50 の左側方位置に設けられる。作動口 68 は、通過検出装置 69 を含む。通過検出装置 69 は、作動口 68 への遊技球の通過を検出するセンサであり、通過時にその通過を示す通過情報を生成する。作動口 68 への遊技球の通過は拡開機構 63 を拡開させるか否かを決定する開放抽選の契機となる。作動口 68 を遊技球が通過すると、開放抽選の判定結果を示す図柄である普通図柄が普通図柄表示装置 59 に変動表示される。したがって、開放抽選は「普通図柄抽選」とも呼ぶ。本実施例における普通図柄表示装置 59 は、便宜上、二つのランプで構成されるとともに、それらのうちいずれのランプが点灯しているかによって普通図柄の表示状態が表現される。例えば、第 1 のランプの点灯が外れを示し、第 2 のランプが当りを示すとき、それらが交互に点灯と消灯を繰り返すことによって普通図柄の変動表示が表現され、最終的にいずれかの点灯状態にて停止さ

50

れることで普通図柄の停止図柄が表現される。普通図柄表示装置 59 は演出表示装置 60 の右下方に設けられる。変動開始から所定時間の経過後に、普通図柄の変動表示が停止する。このとき、通常状態では例えば 1 / 256 程度の低確率にて普通図柄が当りの図柄で停止し、後述する入球容易状態では例えば 250 / 256 程度の高確率にて普通図柄が当りの図柄で停止する。普通図柄が当りの図柄で停止すると、拡開機構 63 が所定時間拡開される。拡開機構 63 の開放時間は、例えば通常状態では 0.1 秒間であり、入球容易状態では 6 秒間である。

【0021】

演出表示装置 60 の周囲には、センター飾り 64 が設けられる。センター飾り 64 は、遊技球の流路、演出表示装置 60 の保護、装飾等の機能を有する。遊技領域 52 の左下部には、特別図柄保留表示装置 20 が設けられ、その対称位置である遊技領域 52 の右下部には、普通図柄表示装置 59 の下に普通図柄保留表示装置 22 が設けられている。

10

【0022】

特別図柄保留表示装置 20 は、4 個のランプからなり、その点灯個数によって当否抽選の保留数を表示する。当否抽選の保留数は、図柄変動中または特別遊技中に始動口 62 へ入賞した抽選値の個数であり、図柄変動がまだ実行されていない入賞球の数を示す。当否抽選の保留数が 3 個になると、遊技効率を高めるために外れの場合の図柄変動時間が通常より短縮される（以下、「短縮変動」ともいう）。同様に、当否抽選の保留数が 4 個になると、さらに遊技効率を高めるために外れの場合の図柄変動時間が上記 3 個の場合よりもさらに短縮される（以下、「超短縮変動」ともいう）。

20

【0023】

普通図柄保留表示装置 22 もまた 4 個のランプからなり、その点灯個数によって普通図柄変動の保留数を表示する。普通図柄変動の保留数は、普通図柄の変動中に作動口 68 を通過した遊技球の個数であり、普通図柄の変動がまだ実行されていない普通図柄抽選の数を示す。

【0024】

演出表示装置 60 の上方および下方には、それぞれ遊技効果ランプ 90 が設けられている。操作ボタン 82 は、遊技者が遊技機へ所定の指示を入力するために操作する操作入力手段であり、その操作入力の内容に応じて演出内容等に変化が加えられる。操作ボタン 82 は、上球皿 15 近傍の外壁面に設けられる。本実施例における操作ボタン 82 は一つのボタンで構成されるが、複数のボタンや十字キーなどの方向指示ボタンで構成されてもよい。可動役物 140 は、演出に連動して動作が制御される可動物であり、その動作によって演出的役割を果たす。例えば可動役物 140 は、遊技者による操作ボタン 82 を介した操作入力に応じて動作する。

30

【0025】

以上のような構成においてなされる遊技の方法および制御の流れを概説する。遊技者が発射ハンドル 17 を手で回動させると、その回動角度に応じた強度で上球皿 15 に貯留された遊技球が 1 球ずつ内レール 56 と外レール 54 に案内されて遊技領域 52 へ発射される。遊技者が発射ハンドル 17 の回動位置を手で固定させると一定の時間間隔で遊技球の発射が繰り返される。遊技領域 52 の上部へ発射された遊技球は、複数の遊技釘や風車に当りながらその当り方に応じた方向へ落下する。遊技球が一般入賞口 72 や始動口 62、大入賞口 66 の各入賞口へ落入すると、その入賞口の種類に応じた賞球が上球皿 15 または下球皿 16 に払い出される。一般入賞口 72 等の各入賞口に落入した遊技球はセーフ球として処理され、アウト口 58 に落入した遊技球はアウト球として処理される。なお、各入賞口は遊技球が通過するゲートタイプのものを含み、本願において「落入」「入球」「入賞」というときは「通過」を含むものとする。

40

【0026】

遊技球が始動口 62 に落入すると、特別図柄表示装置 61 および演出表示装置 60 において特別図柄 192 および装飾図柄 190 が変動表示される。特別図柄 192 および装飾図柄 190 の変動表示は、表示に先だって決定された変動表示時間の経過後に停止される

50

。特別図柄 192 は、その変動開始から停止までの変動態様が定められた変動パターンにしたがって変動表示される。装飾図柄 190 は、その変動開始から停止までの変動態様が定められた変動演出パターンにしたがって変動表示される。変動パターンおよび変動演出パターンはそれぞれ複数種ずつ用意され、それぞれが長短様々な変動時間をもつ。変動パターンにしたがって特別図柄 192 が変動表示される間、同じ変動時間をもつ変動演出パターンにしたがって装飾図柄 190 が変動表示される。変動パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動表示時間が定められており、その変動表示時間の経過時に特別図柄 192 および装飾図柄 190 の変動が停止される。

【 0 0 2 7 】

装飾図柄 190 の変動表示としては、まず変動開始とともにスロットマシンのリール回転のように 3 列とも図柄を変動させ、変動終了タイミングへ近づいたときに一つずつ停止させることで最終的な停止態様としての図柄組合せを表示する。停止時の特別図柄 192 および装飾図柄 190 が大当りを示す停止態様となった場合、通常遊技よりも遊技者に有利な遊技状態である特別遊技に移行し、大入賞口 66 の開閉動作が開始される。大当りを示す装飾図柄 190 の停止態様は、例えば 3 つの図柄の種類が一致する組合せの態様である。

【 0 0 2 8 】

変動演出パターンには、通常外れ演出パターン、リーチ外れ演出パターン、リーチ大当り演出パターンが含まれる。通常外れ演出パターンは、通常の外れの図柄組合せを表示するときの演出パターンである。リーチ外れ演出パターンは、あと一つ図柄が揃えば大当りとなる状態であるリーチ状態を経て外れの図柄組合せを表示するときの演出パターンである。リーチ大当り演出パターンは、リーチ状態を経て大当りの図柄組合せを表示するときの演出パターンである。特に、リーチ状態を経るときのパターンとしては、長短様々な変動時間をもつパターンが含まれ、相対的に変動時間の短いリーチパターンを「ノーマルリーチ」と称し、変動時間の長いリーチパターンを「スーパーリーチ」と称する。

【 0 0 2 9 】

特別遊技は、開始デモ時間と呼ばれる演出画面の表示によって開始される。開始デモ時間の画面表示後に大入賞口 66 が開放され、その開放が約 30 秒間続いた後、または 9 球以上の遊技球が落入した後に一旦閉鎖される。このような大入賞口 66 の開放から閉鎖までが、基本的には単位遊技と呼ばれるが、1 回の単位遊技の間に複数回の短時間の開放を繰り返す場合があってもよい。大入賞口 66 の開閉ないし単位遊技が所定の複数回数、例えば 15 回繰り返された後、終了デモ時間と呼ばれる演出画面の表示によって特別遊技が終了される。これに対し、当否抽選が小当りと呼ばれる結果に該当した場合は小当り遊技が実行される。小当りは、当否抽選の判定結果としては外れに含まれる結果である。小当り遊技は、一部の種類の特別遊技と類似の態様にて実行される単位遊技である。ただし、小当り遊技として実行される単位遊技は 1 回だけであり、複数回数の単位遊技が実行される特別遊技とは異なる。

【 0 0 3 0 】

特別遊技が終了した後の通常遊技においては特定遊技の一つである特別図柄 192 および装飾図柄 190 の変動時間短縮（以下、適宜「時短」という）が開始される。特別図柄 192 および装飾図柄 190 の時短は、特別図柄 192 および装飾図柄 190 の変動時間が通常状態よりも短縮される状態である。特別図柄 192 および装飾図柄 190 の変動時間は、所定の変動回数、例えば 100 回の変動表示がなされた後で元の変動時間に戻されるが、その変動回数に達する前に大当りが発生すれば時短も終了する。時短により特別図柄 192 および装飾図柄 190 の変動時間が短縮されるため、通常の変動時間のまま図柄変動がなされる通常状態の場合と比べて、大当りが発生するまでの時間を短縮することができ、大当りの獲得容易性を相対的に高めることができる。

【 0 0 3 1 】

特別図柄 192 および装飾図柄 190 の時短中は、特定遊技の一つである入球容易状態が実施される。入球容易状態は、普通図柄の時短、開放抽選の確率変動、拡開機構 63 の

10

20

30

40

50

開放延長が実施されることにより始動口 6 2 への入球容易性が高められる状態である。普通図柄の時短は、普通図柄の変動時間が通常状態より短縮される状態である。開放抽選の確率変動は、開放抽選の当り確率を通常状態より高める状態である。拡開機構 6 3 の開放延長は、拡開機構 6 3 の開放時間を通常状態よりも長くする状態である。このように、入球容易状態においては、一定時間あたりの普通図柄の変動回数が通常状態よりも増加する可能性が高まる上、始動口 6 2 への入球容易性も増すため、始動口 6 2 への入球数が増加する可能性も高い。したがって、特別図柄 1 9 2 および装飾図柄 1 9 0 の時短および入球容易状態により、その期間中は始動口 6 2 への入球による賞球を得られる機会が増加する結果、持ち玉をほとんど減らさずに遊技し続けることが可能となる。

【 0 0 3 2 】

なお、本実施例における入球容易状態は、普通図柄の時短、開放抽選の確率変動、拡開機構 6 3 の開放延長という 3 つの機能を用いて始動口 6 2 への入球容易性を高める。ただし、変形例としては、これら 3 つの機能のうち、1 つまたは 2 つの機能を用いて始動口 6 2 への入球容易性を高める構成としてもよい。このように 3 つの機能のうち一部だけを用いても始動口 6 2 への入球容易性を高めることは可能である。また、3 つの機能のうち少なくともいずれかを、実施する期間と実施しない期間とで遊技状態に応じて切り替える構成としてもよい。

【 0 0 3 3 】

特別遊技が発生した場合であってそのときの当り停止図柄が特定の態様であった場合、特別遊技の終了後に特定遊技の一つである当否抽選の確率変動遊技（以下、適宜「確変」という）がさらに開始される。当否抽選の確変中は、通常の状態より当りの確率が高い当否抽選が行われ、比較的早期に新たな特別遊技が発生し得る。当否抽選の確変は次の大当たりが発生するまで継続されるが、変形例として、所定の限定的な回数の図柄変動がなされたときに終了する構成であってもよい。本実施例においては、確変が開始されるときに同時に特別図柄 1 9 2 および装飾図柄 1 9 0 の時短や入球容易状態も開始されるが、変形例として時短や入球容易状態の開始を伴わない確変が実行される場合があってもよい。

【 0 0 3 4 】

図 2 は、ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す。電源スイッチ 4 0 はぱちんこ遊技機 1 0 の電源をオンオフするスイッチである。メイン基板 1 0 2 は、ぱちんこ遊技機 1 0 の全体動作を制御し、特に始動口 6 2 へ入賞したときの抽選等、遊技動作全般を処理する。サブ基板 1 0 4 は、液晶ユニット 4 2 を備え、演出表示装置 6 0 における表示内容や複数の可動役物 1 4 0 の動作、遊技効果ランプ 9 0 の点灯を制御し、特にメイン基板 1 0 2 による判定結果に応じて表示内容を変動させ、その演出の進行に沿って可動役物 1 4 0 や遊技効果ランプ 9 0 の点灯を作動させる。メイン基板 1 0 2 およびサブ基板 1 0 4 は、遊技制御装置 1 0 0 を構成する。裏セット機構 3 9 は、賞球タンク 4 4 や賞球の流路、賞球を払い出す払出ユニット 4 3 等を含む。払出ユニット 4 3 は、各入賞口への入賞に応じて賞球タンク 4 4 から供給される遊技球を上球皿 1 5 へ払い出す。払出制御基板 4 5 は、払出ユニット 4 3 による払出動作を制御する。発射装置 4 6 は、上球皿 1 5 の貯留球を遊技領域 5 2 へ 1 球ずつ発射する。発射制御基板 4 7 は、発射装置 4 6 の発射動作を制御する。電源ユニット 4 8 は、ぱちんこ遊技機 1 0 の各部へ電力を供給する。

【 0 0 3 5 】

図 3 は、本実施例におけるぱちんこ遊技機 1 0 の機能ブロックを示す。ぱちんこ遊技機 1 0 において、遊技制御装置 1 0 0 は、始動口 6 2、大入賞口 6 6、一般入賞口 7 2、作動口 6 8、特別図柄表示装置 6 1、演出表示装置 6 0、普通図柄表示装置 5 9、操作ボタン 8 2、スピーカ 1 8、遊技効果ランプ 9 0、可動役物 1 4 0 のそれぞれと電氣的に接続されており、各種制御信号の送受信を可能とする。遊技制御装置 1 0 0 は、遊技の基本動作だけでなく、図柄変動表示や可動役物 1 4 0、電飾等の演出的動作も制御する。遊技制御装置 1 0 0 は、遊技の基本動作を含むぱちんこ遊技機 1 0 の全体動作を制御するメイン基板 1 0 2 と、図柄の演出等を制御するサブ基板 1 0 4 とに機能を分担させた形態で構成される。遊技制御装置 1 0 0 は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納する R O

10

20

30

40

50

MやRAM、演算処理に用いるCPU等の素子を含んで構成される。

【0036】

本実施例におけるメイン基板102は、入球判定手段110、当否抽選手段112、図柄決定手段114、変動パターン決定手段115、保留制御手段116、メイン表示制御手段118、特別遊技制御手段120、特定遊技実行手段122、開閉制御手段124を備える。本実施例におけるサブ基板104は、パターン記憶手段130、図柄態様決定手段131、演出決定手段132、演出表示制御手段134、役物制御手段136を備える。なお、メイン基板102に含まれる各機能ブロックは、いずれかがメイン基板102ではなくサブ基板104に搭載されるかたちで構成されてもよい。同様に、サブ基板104に含まれる各機能ブロックは、いずれかがサブ基板104ではなくメイン基板102に搭載されるかたちで構成されてもよい。

10

【0037】

ただし、メイン基板102とサブ基板104の間におけるデータの送受信はメイン基板102からサブ基板104への一方向であるため、そのような一方向でのデータ送受信にて全体動作が実現されるよう各構成がメイン基板102とサブ基板104に配置される。このようにメイン基板102からサブ基板104へのデータ送信の一方向性が保たれるため、サブ基板104に含まれる構成からメイン基板102に含まれる構成へはデータを送信することができず、データ送信の要求もできない。したがって、メイン基板102で生成された情報は、メイン基板102がサブ基板104へ一方的に送信しない限りサブ基板104から参照することはできない。

20

【0038】

入球判定手段110は、各入賞口への遊技球の入球を判定する。入球判定手段110は、始動入賞情報を受け取ると遊技球が始動口62に入賞したと判断し、大入賞口入賞情報を受け取ると遊技球が大入賞口66に入賞したと判断し、一般入賞情報を受け取ると遊技球が一般入賞口72に入賞したと判断する。入球判定手段110は、通過情報を受け取ると遊技球が作動口68を通過したと判断する。

【0039】

当否抽選手段112は、始動口62への入球を契機に、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定するための乱数の値を当否抽選値として取得する。たとえば、当否抽選値は「0」から「65535」までの値範囲から取得される。なお、本願にいう「乱数」は、数学的に発生させる乱数でなくてもよく、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数などにより発生させる疑似乱数でもよい。当否抽選手段112が当否抽選値として取得する値は、保留制御手段116により一時的に保留される。ただし、所定の保留上限数を超えない範囲で当否抽選値が保留される。

30

【0040】

当否抽選手段112は、当否判定で参照する当否テーブルを複数保持する。複数の当否テーブルには、大当たり、小当たり、外れの判定結果と当否抽選値とが対応付けられており、対応付けられた大当たりの範囲設定に応じて当否確率が定まる。当否抽選手段112は、通常時には通常確率による当否テーブルを参照し、確率変動時には通常確率より当りの確率が高くなる当否テーブルを参照する。当否抽選手段112は、複数の当否テーブルのうちいずれかを参照し、当否抽選値が当りであるか否かを判定する。なお、本明細書において「テーブル」というときは、厳密に抽選値などの第1のパラメータと、選択肢を示す値などの第2のパラメータとの対応関係をテーブル構造で定めたデータを指すだけでなく、そのような対応関係として第1のパラメータから第2のパラメータを導出するプログラム構造で実現する場合も広く含むものとする。それらを含めて実質的に「テーブル」と同義の概念として適宜「選択基準」とも称する。また、テーブル構造を用いる場合、実質的に1種類となる選択基準を構造的に細分化された複数のテーブルの組み合わせで構成してもよいが、「複数種の選択基準」というときはその細分化されたテーブルの数ではなくテーブルの実質的な種類の数を示す。

40

【0041】

50

当否抽選手段 1 1 2 は、遊技球が作動口 6 8 を通過した場合に、普通図柄を決定するための開放抽選として抽選値を取得する。当否抽選手段 1 1 2 は、開放抽選の抽選値と当否結果の対応関係が定められた当否テーブルを保持し、その当否テーブルを参照して開放抽選の当否結果を決定する。通常状態においては 1 / 2 5 6 の確率で当りとなる当否テーブルを参照し、入球容易状態においては 2 5 0 / 2 5 6 の確率で当りとなる当否テーブルを参照する。普通図柄の抽選値は、保留制御手段 1 1 6 により一時的に保留される。ただし、保留制御手段 1 1 6 により保留される所定の保留上限数を超えない場合にだけ抽選値が保留される。

【 0 0 4 2 】

図 4 は、当否判定テーブルを模式的に示す図である。本図の当否判定テーブルには、大当り、小当り、外れの判定結果と当否抽選値とが対応付けられており、対応付けられたそれぞれの範囲設定に応じて大当り当否確率や小当りの当否確率が定まる。当否抽選手段 1 1 2 は、当否判定において本図の当否判定テーブルを参照する。当否抽選手段 1 1 2 による当否抽選においては、通常時には図 4 (a) の通り、当否抽選値が 0 ~ 3 9 9 の範囲に該当したときのみ大当りとなる。確変時には図 4 (b) の通り、大当りの範囲が拡大され、当否抽選値が 0 ~ 3 9 9 の範囲に該当する場合だけでなく、4 0 0 ~ 2 9 9 9 の範囲に該当する場合にも大当りとなる。このように、大当りに該当する範囲は遊技状態に応じて変化する。大当りに該当した場合、1 5 R 大当りと 2 R 大当りのいずれとなるか、および、確変を伴うか否かは、特別図柄の停止図柄に応じて別途決定される。なお、本図では単一の当否判定テーブルによって通常時と確変時の双方の大当り範囲を示したが、当否判定

【 0 0 4 3 】

本実施例においては、当否抽選値が大当り範囲に該当しない、いわゆる外れとなった場合であっても、所定の範囲に該当した場合には小当りとなる。本図の例では、当否抽選手段 1 1 2 が取得する当否抽選値が 6 5 0 0 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲に該当した場合に小当りとなる。このように、大当りに該当しなかった場合、本来はすべて「外れ」であるが、本図の例では大当りに該当しなかった場合のうち小当りにも該当しなかった場合の当否抽選値範囲を特に「外れ」と表現している。なお、本図では大当りか否かの判定テーブルと小当りか否かの判定テーブルとを単一の当否判定テーブルの形で実現する例を示したが、それぞれを別個のテーブルとして実現してもよい。

【 0 0 4 4 】

図 3 に戻り、当否抽選手段 1 1 2 による判定結果は、特別図柄表示装置 6 1 において特別図柄のかたちで変動表示される。また、当否抽選手段 1 1 2 による判定結果を演出的に示す装飾図柄が演出表示装置 6 0 において変動表示される。当否抽選手段 1 1 2 は、図柄変動を開始するタイミングにおいて、その図柄変動に対応する抽選の判定結果を図柄変動の制御コマンドとともに図柄態様決定手段 1 3 1 および演出決定手段 1 3 2 へ送信する。

【 0 0 4 5 】

図柄決定手段 1 1 4 は、特別図柄表示装置 6 1 に表示させる特別図柄の停止図柄を、当否抽選手段 1 1 2 による抽選の判定結果に応じて決定する。図柄決定手段 1 1 4 は、特別図柄の停止図柄を決定するために参照すべき図柄範囲テーブルを保持する。図柄決定手段 1 1 4 は、特別図柄を決定するための図柄決定抽選値を取得し、当否抽選手段 1 1 2 による当否判定結果と図柄決定抽選値とに応じて特別図柄の停止図柄を決定する。

【 0 0 4 6 】

図柄決定手段 1 1 4 は、普通図柄表示装置 5 9 に表示させる普通図柄の停止図柄を、当否抽選手段 1 1 2 による開放抽選の判定結果に応じて決定する。図柄決定手段 1 1 4 は、開放抽選の判定結果を普通図柄のかたちで普通図柄表示装置 5 9 に変動表示させるために、開放抽選の判定結果に応じて普通図柄の停止図柄を決定する。決定された停止図柄が所定の図柄となった場合に普通図柄が当りに該当したと判定され、その停止図柄にて普通図柄の変動表示が停止された後に開閉制御手段 1 2 4 が始動口 6 2 の拡開機構 6 3 を所定時間拡開する。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 7 】

図柄決定手段 1 1 4 は、決定した停止図柄を示すデータをメイン表示制御手段 1 1 8、図柄態様決定手段 1 3 1、演出決定手段 1 3 2 へ送付する。

【 0 0 4 8 】

図 5 は、図柄判定テーブルを模式的に示す図である。図 5 (a) は当否判定結果が大当りであった場合に参照するテーブルであり、図 5 (b) は当否判定結果が外れであった場合に参照するテーブルであり、図 5 (c) は当否判定結果が小当りであった場合に参照するテーブルである。図柄決定手段 1 1 4 は、図柄判定において本図の図柄判定テーブルを参照する。図柄判定テーブルには、特別図柄の種類を示す「 0 」～「 1 0 」の番号と図柄抽選値との対応関係が定められている。特別図柄の種類はそれぞれ大当り、小当り、外れの当否判定結果と対応付けられており、「 0 」～「 4 」が大当りに対応し、「 5 」～「 9 」が小当りに対応し、「 1 0 」が外れに対応する。各種類には複数の特別図柄、すなわちセグメントの組合せで形成される一般に意味を持たない記号が複数割り当てられている。

10

【 0 0 4 9 】

図 5 (a) に示す通り、特別図柄の種類「 0 」～「 4 」が大当りに対応付けられている。そのうち、種類「 0 」～「 2 」は確変を伴う 1 5 R 大当りを示し、図柄抽選値の範囲「 0 ～ 9 9 」に種類「 0 」が対応付けられ、図柄抽選値の範囲「 1 0 0 ～ 1 4 9 」に種類「 1 」が対応付けられ、「 1 5 0 ～ 1 8 9 」に種類「 2 」が対応付けられる。種類「 3 」「 4 」は確変を伴う 2 R 大当りを示し、「 1 9 0 ～ 2 2 9 」に種類「 3 」が対応付けられ、「 2 3 0 ～ 2 5 5 」に種類「 4 」が対応付けられる。このように図柄抽選値の範囲の大きさによって大当り種類ごとの選択確率が定まる。

20

【 0 0 5 0 】

図 5 (b) に示す通り、種類「 1 0 」は当否判定結果が外れの場合における全範囲の図柄抽選値に対応付けられている。

【 0 0 5 1 】

図 5 (c) に示す通り、特別図柄の種類「 5 」～「 9 」が小当りに対応付けられている。種類「 5 」は図柄抽選値の範囲「 0 ～ 4 9 」に対応付けられ、種類「 6 」は図柄抽選値の範囲「 5 0 ～ 9 9 」に対応付けられる。種類「 7 」は図柄抽選値の範囲「 1 0 0 ～ 1 4 9 」に対応付けられ、種類「 8 」は図柄抽選値の範囲「 1 5 0 ～ 1 9 9 」に対応付けられ、種類「 9 」は図柄抽選値の範囲「 2 0 0 ～ 2 5 5 」に対応付けられる。

30

【 0 0 5 2 】

図 3 に戻り、変動パターン決定手段 1 1 5 は、当否抽選の判定結果に応じて複数種の変動パターンからいずれかの変動パターンを選択する。変動パターン決定手段 1 1 5 は、変動パターンを決定するために参照すべき変動パターンテーブルを保持する。変動パターン決定手段 1 1 5 は、決定した変動パターンを示すデータをメイン表示制御手段 1 1 8、図柄態様決定手段 1 3 1、演出決定手段 1 3 2 へ送付する。変動パターン決定手段 1 1 5 は、複数種の変動パターンを記憶する。複数種の変動パターンは、長短様々な変動時間をもつとともに、その変動時間にて複数の図柄で構成される装飾図柄による図柄変動も実行されることを前提として規定される。各変動パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動表示時間が定められており、その変動表示時間の経過時に特別図柄および装飾図柄の変動が停止される。

40

【 0 0 5 3 】

図 6 は、変動パターンテーブルを模式的に示す図である。変動パターン決定手段 1 1 5 は、当否判定結果が外れのときは図 6 (a) に示される外れ用の変動パターンテーブルを参照する。当否判定結果が 1 5 R 大当りのときは図 6 (b) に示される 1 5 R 大当り用の変動パターンテーブルを参照する。当否判定結果が 2 R 大当りまたは小当りのときは図 6 (c) に示される 2 R 大当りおよび小当り用の変動パターンテーブルを参照する。

【 0 0 5 4 】

図 6 (a) においては、パターン抽選値 0 ～ 1 0 には「スーパー 1」というスーパーリーチが対応付けられ、パターン抽選値 1 1 ～ 2 0 には「スーパー 2」というスーパーリー

50

チが対応付けられている。パターン抽選値 2 1 ~ 2 5 5 には「ノーマル 1」「ノーマル 2」「リーチなし」のいずれかの変動パターンが対応付けられている。このように、当否判定結果が外れの場合、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、リーチなしのいずれも選択される可能性がある。なお、外れ用の変動パターンテーブルにおいて、特に「リーチなし」の変動パターンを選択するとき、時短状態においては通常状態よりもさらに変動時間が概ね短い変動パターンが選択されるよう異なるテーブルを参照する。また、外れ用の変動パターンテーブルは保留数ごとに参照すべき欄が異なるように規定されるが、通常状態を例とするその詳細は後述する図 7 において説明する。

【 0 0 5 5 】

図 6 (b) においては、パターン抽選値 0 ~ 1 2 0 には「スーパー 1」のスーパーリーチが対応付けられ、パターン抽選値 1 2 1 ~ 2 4 0 には「スーパー 2」のスーパーリーチが対応付けられている。パターン抽選値 2 4 1 ~ 2 5 0 には「ノーマル 1」のリーチが対応付けられ、パターン抽選値 2 5 1 ~ 2 5 5 には「ノーマル 2」のリーチが対応付けられている。このように、当否判定結果が 1 5 R 大当りの場合はリーチ付きの変動パターンが選択される。

10

【 0 0 5 6 】

図 6 (c) においては、パターン抽選値 0 ~ 1 2 2 には「スーパー 3」というスーパーリーチが対応付けられ、パターン抽選値 1 2 3 ~ 2 5 5 には「ノーマル 3」というノーマルリーチが対応付けられている。このように当否判定結果が 2 R 大当りまたは小当りの場合は「スーパー 3」または「ノーマル 3」がそれぞれ約 5 0 % の確率で選択される。

20

【 0 0 5 7 】

図 3 に戻り、変動パターン決定手段 1 1 5 は、普通図柄の変動表示時間を決定する。通常状態においては変動表示時間を 6 0 秒に決定し、入球容易状態においては変動表示時間を 6 秒に決定する。

【 0 0 5 8 】

保留制御手段 1 1 6 は、始動口 6 2 へ新たな入球があって新たに当否抽選が実行されるときにそれ以前の入球ないし抽選に対応する図柄変動が表示されている場合、新たな入球に基づく図柄変動の開始を保留し、その当否抽選値を対応する図柄の変動表示開始まで記憶する。本実施例では 4 個を上限に当否抽選値を保留球として記憶する。ここでいう当否抽選値は、当否抽選値、図柄抽選値、変動パターン抽選値を含む。保留制御手段 1 1 6 はさらに、当否抽選手段 1 1 2 により取得された普図抽選値を保留球として記憶する。これらの保留数がそれぞれ特別図柄保留表示装置 2 0、普通図柄保留表示装置 2 2 の点灯数または点滅数により表される。

30

【 0 0 5 9 】

メイン表示制御手段 1 1 8 は、当否抽選手段 1 1 2 による抽選の判定結果を、変動パターン決定手段 1 1 5 により決定された変動パターンにしたがって特別図柄 1 9 2 の変動表示として特別図柄表示装置 6 1 に表示させる。メイン表示制御手段 1 1 8 は、それ以前になされた当否抽選に対応する図柄の変動表示が終了していることを新たな図柄変動の開始条件とする。メイン表示制御手段 1 1 8 は、特別図柄 1 9 2 の変動表示を開始するタイミングと停止するタイミングにて、変動開始コマンドと変動停止コマンドを演出表示制御手段 1 3 4 へ送信する。変動開始コマンドを送信するとき、判定された当否判定結果、停止図柄、変動パターンのそれぞれを示す値を変動開始コマンドとともに演出表示制御手段 1 3 4 へ送信する。変動停止コマンドを送信するとき、あらためて停止図柄を示す値を変動停止コマンドとともに演出表示制御手段 1 3 4 へ送信する。これにより、メイン表示制御手段 1 1 8 および演出表示制御手段 1 3 4 による変動表示が同期し、連動が保たれる。メイン表示制御手段 1 1 8 は、普通図柄抽選の判定結果を普通図柄の変動表示として普通図柄表示装置 5 9 に表示させる。

40

【 0 0 6 0 】

特別遊技制御手段 1 2 0 は、当否抽選手段 1 1 2 による当否抽選が特別遊技への移行を示す結果となった場合、特別図柄 1 9 2 が所定の大当り態様で停止されたときに特別遊技

50

作動条件が成立したと判定し、大入賞口66を開放させることにより特別遊技を実行する。特別遊技は、大入賞口66の開閉動作を複数回数連続して継続する遊技であり、1回の開閉を単位とした複数回の単位遊技で構成される。特別遊技には、単位遊技を15回繰り返す15R大当たりと、15R大当たりより開放時間が短い単位遊技を2回だけ繰り返す2R大当たりがある。15R大当たりにおいては、1回の単位遊技において大入賞口66を原則として約30秒間開放させる。2R大当たりにおいては、1回の単位遊技において大入賞口66を約0.5秒間だけ開放させる。特別遊技制御手段120は、単位遊技の設定ラウンド数を消化したときに特別遊技を終了させる。なお、2R大当たりとなった場合においても、所定の条件を満たした場合には、15R大当たりと同様の開放態様で大入賞口66を開放させてもよい。

10

【0061】

特定遊技実行手段122は、確変状態、時短状態、および入球容易状態における通常遊技を制御する。特定遊技実行手段122は、特別遊技の終了後に遊技状態を時短状態および入球容易状態へ移行させる。一方、特別遊技の終了後に確変状態へ移行させるのは、図柄決定手段114により決定された図柄が確変への移行を伴う大当たり図柄であった場合に限られる。時短状態および入球容易状態は、特別図柄192の変動表示回数が特別遊技の終了時点から数えて所定の終了条件回数、例えば100回に達するまで継続される。ただし、同時に確変状態へ移行した場合は確変状態が続く限り時短状態および入球容易状態も継続される。すなわち、次の大当たりが発生するまで継続される。このように時短状態および入球容易状態の終期は遊技状態に応じて定まる。時短状態においては、特別図柄192の変動表示時間が概ね短くなるよう、変動パターン決定手段115が変動時間の短い変動パターンを選択する。ただし、通常状態においては、保留制御手段116による当否抽選値の保留数に応じた変動パターンテーブルを参照し、保留制御手段116による保留数が少なくなるほど変動時間の長い変動パターンが出現しやすくなる。入球容易状態においては、普通図柄の時短、普通図柄の確変、拡開機構63の開放延長が実施される。一方、確変状態は、次の大当たりによる特別遊技が実行されるまで継続される。確変状態の間は当否抽選手段112による当否判定結果が大当たりとなる確率が高い値のまま維持される。

20

【0062】

特定遊技実行手段122は、特別遊技の終了後から当否抽選の回数が所定の確変終期回数に達するまで、確率変動状態を維持する。したがって、本実施例では、特別遊技終了後に確変状態に移行される場合、その特別遊技終了後から特別図柄の変動回数が所定の終期回数に達するときまでの期間に確変状態が限定される、いわゆる「ST機」と呼ばれる仕様となっている。すなわち特定遊技実行手段122は、特別図柄の変動回数が確変終期回数に達したとき、もしくは、当否抽選が特別遊技への移行を示す結果となったとき、のいずれかの場合に遊技状態を確変状態から通常状態へ移行させる。なお、本実施例では、確変終期回数は16回に設定されている。なお、設定される確変終期回数はこれに限らず、他の回数を設定したり、複数種類の回数を設けるとともに大当たり時の図柄の種類や抽選の判定結果に応じていずれかの回数を選択したりしてもよい。

30

【0063】

開閉制御手段124は、始動口62の普通電動役物や大入賞口66の開閉を制御する。開閉制御手段124は、普通図柄が特定の図柄で停止されると、普通電動役物ソレノイド76に開放指示を送り、始動口62を開放させる。また、開閉制御手段124は、特別遊技中、大入賞口ソレノイド80に開放指示を送り、大入賞口66を開放させる。

40

【0064】

パターン記憶手段130は、装飾図柄190の変動において演出表示装置60に表示させる演出的な画像内容とその表示過程が定められた複数の演出パターンを保持する。演出パターンには、装飾図柄190の変動表示における変動開始から停止までの変動過程と演出過程が定められた複数の変動演出パターンと、装飾図柄の変動表示とは別に表示されて大当たりへの期待度の高さを変動表示の停止前に予告的に示唆する複数の予告演出パターンとが含まれる。

50

【 0 0 6 5 】

演出決定手段 1 3 2 は、当否抽選手段 1 1 2 から受け取る当否の判定結果に応じて、演出表示制御手段 1 3 4 によって演出表示装置 6 0 へ表示させる演出内容を決定する。演出決定手段 1 3 2 は、変動パターン決定手段 1 1 5 により決定された特別図柄の変動パターンに対応する複数の変動演出パターンデータからいずれかを選択してパターン記憶手段 1 3 0 から読み出し、その変動演出パターンの情報を演出表示制御手段 1 3 4 へ送る。演出決定手段 1 3 2 は、変動演出パターンを選択するために参照すべきパターンテーブルを保持する。

【 0 0 6 6 】

各変動演出パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動時間が定められており、その変動時間の経過時に図柄変動が停止される。演出決定手段 1 3 2 は、特別図柄の変動パターンに応じて、変動時間が等しい演出画像の変動演出パターンを選択する。

10

【 0 0 6 7 】

図柄態様決定手段 1 3 1 は、装飾図柄 1 9 0 の停止図柄の組合せとその配置を、当否抽選手段 1 1 2 による当否の判定結果、特別図柄の停止図柄、特別図柄の変動パターン、装飾図柄の変動演出パターンに応じて決定する。図柄態様決定手段 1 3 1 は、決定した停止図柄の組合せを示す情報を演出表示制御手段 1 3 4 へ送信する。図柄態様決定手段 1 3 1 は、装飾図柄の停止図柄を決定するために参照すべき図柄範囲テーブルを保持する。

【 0 0 6 8 】

装飾図柄 1 9 0 の停止図柄は、3つの図柄の組合せとして形成され、例えば当否抽選手段 1 1 2 による当否判定結果が 1 5 R 大当りの特別遊技への移行を示す場合には特定の組合せ、例えば「7 7 7」や「1 1 1」のように3つの図柄が揃った組合せが選択される。当否判定結果が 2 R 大当りの場合や小当りの場合もまた特定の組合せ、例えば「3 5 7」のような所定の組合せが選択されるが、それらの特定の組合せは必ずしも3つの図柄が揃った組合せでなくてもよい。当否判定結果が大当りでも小当りでもない場合は、「3 1 2」や「9 4 6」のように3つの図柄が揃っていない組合せであって、2 R 大当りや小当りのときに選択される特定の組合せに該当しない組合せが選択される。当否判定結果が 1 5 R 大当りではない場合であって、リーチ付きの外れを示す変動パターンが選択された場合は、「1 9 1」や「7 2 7」のように一つだけ図柄が揃っていない組合せを選択する。

20

30

【 0 0 6 9 】

予告演出パターンは、特定のキャラクタやモチーフの画像、アニメーション、映像などを一時的に画面表示させる演出パターンや、特定の音声を出力する演出パターンである。予告演出パターンによる演出は、図柄変動と並行して実行され、その図柄変動が大当り態様にて停止する期待度が高いことを予告的に示唆する。例えば、キャラクタの画像を一つだけ画面に表示させるだけの通常予告演出や、多数のキャラクタの群れを画面の一端から他端へ通過させるように表示させる群予告演出がある。また、予告演出の表示過程を複数段階に分け、表示させる段階数を可変にして段階数が多いほど大当りへの期待度が高くなるように設定されるステップアップ予告演出がさらに含まれる。

【 0 0 7 0 】

予告演出パターンには、装飾図柄 1 9 0 の表示態様がリーチ状態となった後のタイミングで演出が実行されて図柄の最終的な停止態様を予告するパターンと、装飾図柄 1 9 0 が一つも停止していないタイミングで演出が実行されてリーチ状態となることを同時に予告するパターンとがある。

40

【 0 0 7 1 】

演出決定手段 1 3 2 は、当否の判定結果に応じて演出表示装置 6 0 に予告演出を表示させるか否かを所定の予告抽選により決定して事前演出設定をするとともに、表示させるべき予告演出パターンを決定する。演出決定手段 1 3 2 は、予告演出を表示させるか否かを決定するために参照すべき予告決定テーブルと、予告演出パターンの種類を選択するときに参照すべき予告種類テーブルとを保持する。予告決定テーブルは、当否の判定結果に

50

じて異なる欄が参照されるように設定されており、当否抽選が当りの場合は外れの場合よりも高い確率で予告演出を表示させるよう、当否の判定結果と予告演出を表示するか否かの対応関係が定められる。これにより、予告演出が表示されること自体で大当りへの期待度の高さを示唆することができる。

【 0 0 7 2 】

演出表示制御手段 1 3 4 は、当否抽選手段 1 1 2 による当否の判定結果として、選択された変動演出パターンデータにしたがって演出表示装置 6 0 へ装飾図柄を含む演出画像を変動表示させる。演出表示制御手段 1 3 4 は、装飾図柄 1 9 0 の変動開始コマンドを受け取ったときに新たな図柄変動を開始させる。

【 0 0 7 3 】

演出表示制御手段 1 3 4 は、予告演出を表示させる旨が演出決定手段 1 3 2 により決定された場合、選択された予告演出パターンにしたがった予告演出を図柄変動の演出に重畳させる形で演出表示装置 6 0 へ表示させる。演出表示制御手段 1 3 4 は、遊技効果ランプ 9 0 の点灯および消灯や、スピーカ 1 8 からの音声出力などの演出処理をさらに制御する。

【 0 0 7 4 】

役物制御手段 1 3 6 は、演出表示制御手段 1 3 4 から受け取る指示にしたがい、演出表示装置 6 0 における演出内容や遊技効果ランプ 9 0 の点滅過程に沿って、可動役物 1 4 0 を演出的に動作させる。

【 0 0 7 5 】

図 7 は、外れ用の変動パターンテーブルを詳細に示す図である。本図の変動パターンテーブル 2 1 0 においては、保留数ごとにそれぞれ変動パターンに対応付けられたパターン抽選値の範囲が異なる。具体的には、保留数が少ないほど変動時間が相対的に長い変動パターンに割り当てられたパターン抽選値の範囲が広くされており、それら変動時間の長い変動パターンが選択される確率を高めている。そのため、保留制御手段 1 1 6 による保留数が少ないほど平均的な変動時間が長くなる。したがって、保留制御手段 1 1 6 による保留数が所定数、例えば 1 ~ 2 個より少なくなった場合に、変動時間の長い変動パターンの選択確率が通常より高くなり、変動時間が比較的長くなりやすい。

【 0 0 7 6 】

第 1 欄 2 1 2 には、保留制御手段 1 1 6 による当否抽選値の保留数が 1 の場合のパターン抽選値範囲と変動パターンとの対応関係が示される。同様に、第 2 欄 2 1 4、第 3 欄 2 1 6、第 4 欄 2 1 8 に、保留制御手段 1 1 6 による当否抽選値の保留数がそれぞれ 2、3、4 の場合のパターン抽選値範囲と変動パターンとの対応関係が示される。すなわち、第 1 欄 2 1 2、第 2 欄 2 1 4、第 3 欄 2 1 6、第 4 欄 2 1 8 が保留数ごとの変動パターンテーブルを示すと考えることができる。本図では、外れのときに選択され得る複数の変動パターンを変動時間別に 5 種類に分類した例を説明するが、実際にはそれらの分類ごとに複数の変動演出パターンが用意されており、全体で数十種類の変動演出パターンがその分類ごとの抽選値範囲に対応付けられていることに等しい。なお、本図の第 2 欄 2 1 4、第 3 欄 2 1 6、第 4 欄 2 1 8 の各パターン抽選値範囲の割合と第 1 欄 2 1 2 におけるパターン抽選値範囲の割合を比較するために、第 1 欄 2 1 2 のパターン抽選値範囲の割合を示す破線

【 0 0 7 7 】

第 1 範囲 2 2 2 には、抽選値が 0 から 1 0 までのパターン抽選値に該当する場合の変動パターンとして、第 1 欄 2 1 2、第 2 欄 2 1 4、第 3 欄 2 1 6、第 4 欄 2 1 8 のいずれにも「スーパー 1」というスーパーリーチの変動パターンが対応付けられる。第 2 範囲 2 2 4 には、抽選値が 1 1 から 2 0 までのパターン抽選値に該当する場合の変動パターンとして、第 1 欄 2 1 2、第 2 欄 2 1 4、第 3 欄 2 1 6、第 4 欄 2 1 8 のいずれにも「スーパー 2」というスーパーリーチの変動パターンが対応付けられる。このように、抽選値が 0 から 1 0 までのパターン抽選値と抽選値が 1 1 から 2 0 までのパターン抽選値の場合には、保留数にかかわらず同じ変動時間の変動パターンが選択される。

【 0 0 7 8 】

第3範囲226には、抽選値が21から255までのパターン抽選値に該当する場合の変動パターンとして、第1欄212、第2欄214、第3欄216、第4欄218にはそれぞれノーマルリーチである「ノーマル1」「ノーマル2」と「リーチなし外れ」の3種類の変動パターンが対応付けられる。ただし、それぞれの変動パターンが対応付けられるパターン抽選値の範囲は保留数によって異なる。第1欄212では、「ノーマル1」「ノーマル2」「リーチなし」のそれぞれが対応付けられる抽選値範囲の大きさがそれぞれほぼ等しく、21から255をほぼ3等分した範囲が対応付けられている。これに対し、第2欄214では、「ノーマル1」「ノーマル2」のそれぞれに対応付けられる抽選値範囲の大きさが「リーチなし」に対応付けられる抽選値範囲より小さい。また、第3欄216

10

【 0 0 7 9 】

「ノーマル1」「ノーマル2」の変動時間は「リーチなし外れ」の変動時間より長くてもよく、また「リーチなし外れ」のときは時短状態のように変動時間が短縮される場合もあるため、上記の第3範囲226の設定内容に応じて平均的な変動時間が異なることとなる。保留数が0から1、2、3、4と多くなるにつれて「ノーマル1」および「ノーマル2」のパターン抽選値範囲は小さくなり、逆に「リーチなし外れ」のパターン抽選値範囲が大きくなる。したがって、保留数が多いほど平均的な変動時間は短くなり、逆に保留数が少ないほど平均的な変動時間は長くなる。このように保留数ごとにパターン抽選値範囲

20

【 0 0 8 0 】

第3欄216に対応付けられた「リーチなし外れ」の変動パターンは、第1欄212、第2欄214に対応付けられた「リーチなし外れ」よりも変動時間が短い、いわゆる「短縮変動」の変動パターンである。また、第4欄218に対応付けられた「リーチなし外れ」の変動パターンは、第1欄212、第2欄214に対応付けられた「リーチなし外れ」よりも変動時間が短く、第3欄216の「短縮変動」よりもさらに変動時間が短い、いわゆる「超短縮変動」の変動パターンである。

30

【 0 0 8 1 】

本実施例では、特別遊技の終了後に遊技状態が確変状態へと移行する場合、確変状態へ移行してから所定の確変終期回数に達するまでの特殊期間内において、遊技状態が確変状態へ移行していることを示唆する特殊演出を表示する。この特殊演出として遊技者の期待感を高めるような内容が複数種類用意されており、複数種類の特殊演出に対応した図柄の変動パターンとして複数の特殊変動パターンが用意される。また、特殊期間内においては、複数の特殊変動パターンを含む変動パターンの中からいずれかを選択するための特殊選択基準を参照することにより、通常状態とは異なる変動パターンにしたがった図柄変動を表示させる。なお、本実施例における「特殊期間」は、特別遊技の終了による確変状態への移行を開始条件とし、所定の確変終期回数の図柄変動がなされることによる通常状態への移行を終了条件として規定される期間のことである。

40

【 0 0 8 2 】

このとき、特殊選択基準として特殊変動パターンのそれぞれとパターン抽選値との対応関係が定められた変動パターンテーブルを用いる場合、抽選内容によっては特殊期間内に同一の変動パターンが連続して選択されたり、特定の変動パターンばかりが集中的に選択されたりする可能性が生じる。そうすると、多種多様な演出内容を用意しておいたとしても、一部の演出内容については長時間の遊技にも関わらず目にすることができない状況になりうる。また、特殊期間内において同じような演出が重複して表示されてしまうと、遊技者の興味を損なうとともに、特殊演出によって遊技者の期待感を高める効果が低減されてしまうおそれがある。

50

【 0 0 8 3 】

そこで、本実施例では、特殊期間内に選択済となった特殊変動パターンが当該特殊期間内に再選択されにくくなるよう、特殊期間内において未選択の特殊変動パターンが選択される可能性よりも選択済の特殊変動パターンが選択される可能性が低くなるように定められる特殊選択基準を用いる。より具体的には、特殊期間内において一度選択された特殊変動パターンが抽選により再選択された場合には、変動パターンを選択するための抽選を再実行し、未選択の特殊変動パターンが抽選により選択された場合には、その特殊変動パターンをそのまま採用することとする。このように、特殊期間内に選択済の特殊変動パターンが選ばれた場合に再抽選を実行することで、選択済となった特殊変動パターンが再選択される可能性を低減し、特殊期間内においてできるだけ多くの種類の特殊変動パターンが選択されるようにする。また、特殊変動パターンとして変動時間の異なる多様な変動パターンを用意することで、演出表示時間にバリエーションを持たせることができ、演出内容および演出時間の双方が異なる多様な演出を遊技者に偏りなく提供することができる。

10

【 0 0 8 4 】

図 8 は、外れ用の特殊変動パターンテーブルを模式的に示す図である。変動パターン決定手段 1 1 5 は、遊技状態が確変状態であるとき、特殊変動パターンを選択するための特殊選択基準として本図に示される変動パターンテーブルを参照する。本実施例では、確変状態の継続条件となる 1 6 回の確変終期回数に合わせて、1 6 種類の特殊変動パターンが定められており、それぞれの特殊変動パターンに対してパターン抽選値が割り振られている。また、特殊変動パターンテーブルには、それぞれの特殊変動パターンが特殊期間内に選択されたか否かを一時的に記憶するための「再抽選フラグ」が設けられる。未選択の特殊変動パターンには「0」が設定され、選択済となった変動パターンには「1」が設定される。本図では、「特殊変動パターン 2」と「特殊変動パターン 3」の二つの変動パターンに対して再抽選フラグが「1」に設定されており、これらの変動パターンが特殊期間内に選択済となっていることを示している。

20

【 0 0 8 5 】

変動パターン決定手段 1 1 5 は、特別遊技が終了して確変状態へと移行するとき、参照すべき変動パターンテーブルを特殊変動パターンテーブルに切り替えるとともに、特殊変動パターンテーブルにおける再抽選フラグの値を全て「0」にクリアする。特殊期間内の初回の図柄変動においては、再抽選フラグの値が全て「0」であるため、当否抽選により得られたパターン抽選値に対応する特殊変動パターンを初回の図柄変動に対応する変動パターンとして選択する。その後、選択された特殊変動パターンの再抽選フラグを「1」にする。

30

【 0 0 8 6 】

特殊期間内の 2 回目以降の図柄変動に対応する変動パターンを選択する場合には、当否抽選により得られたパターン抽選値に対応する特殊変動パターンを参照し、その特殊変動パターンの再抽選フラグが「0」であれば、その特殊変動パターンを採用する。一方、パターン抽選値に対応する特殊変動パターンの再抽選フラグが「1」であれば、その特殊変動パターンを採用せずにパターン抽選値を得るための再抽選を実行し、再抽選結果に対応する特殊変動パターンを採用する。採用した特殊変動パターンの再抽選フラグが「0」であれば「1」に変更し、再抽選フラグが「1」であった場合には「1」のままとする。なお、変形例として、再抽選結果に対応する特殊変動パターンの再抽選フラグが「1」であった場合には、その特殊変動パターンの選択を回避するために再々抽選を実行することとしてもよい。

40

【 0 0 8 7 】

変動パターン決定手段 1 1 5 は、所定の確変終期回数に到達することにより確変状態が終了し通常状態へと移行するとき、変動パターンの選択基準を特殊選択基準から通常選択基準へと切り替える。ここで、通常選択基準とは、特定の変動パターンが選択済となった場合にその変動パターンが再選択されないように回避することとしない選択基準であり、具体的には、図 6 や図 7 に示した変動パターンテーブルに基づいて変動パターンを選択す

50

る基準である。したがって、通常状態においては、過去にいずれの変動パターンが選択されたかに関わらず、当否抽選の判定結果に対応する変動パターンを選択することとする。

【 0 0 8 8 】

このように、確変状態となる特殊期間内においては、特殊選択基準にしたがって特殊変動パターンを選択することにより、確変終期回数により規定される限定的な期間において、多種多様な特殊演出を表示することができる。これにより、限定的な期間内において重複した演出内容が表示されてしまうことを避けることができ、遊技者を飽きさせない演出とすることができる。また、特殊選択基準にしたがって変動パターンが選択される場合、抽選によって選択される演出内容が変わるため、それぞれの特殊期間内に表示される特殊演出の表示順序を変化させることができる。これにより、演出内容の重複を回避するために特殊期間内に選択される特殊変動パターンの選択順序を予め決定してしまう場合と比べて、演出のバリエーションの幅を広げることができる。

10

【 0 0 8 9 】

図9は、ぱちんこ遊技機における基本的な動作過程を示すフローチャートである。まず、遊技球が始動口62、一般入賞口72、大入賞口66などへ入球した場合の処理を実行し(S10)、通常遊技中であれば(S12のY)、当否抽選などの通常遊技の制御処理を実行し(S14)、通常遊技中でなければ(S12のN)、特別遊技の制御処理(S16)や、小当り遊技の制御処理を実行し(S17)、S10の入賞処理においてセットされた賞球数により各種の入賞に応じた賞球払出を処理する(S18)。

【 0 0 9 0 】

図10は、図9におけるS14の通常遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。通常遊技制御処理において、当否抽選値の保留がなされている場合であって(S30のY)、図柄変動が表示中でなければ(S32のN)、当否抽選手段112が当否判定処理を実行する(S34)。その判定結果に応じてメイン表示制御手段118が変動表示を開始するとともに、変動開始コマンドを演出表示制御手段134へ送信し、これを受信した演出表示制御手段134が変動演出パターンにしたがって演出画像の変動表示を開始する(S36)。S30において当否抽選値が保留されていなかった場合は(S30のN)、S32からS36までの処理がスキップされ、S32において図柄変動が表示中であった場合は(S32のY)、S34およびS36の処理がスキップされる。続いて、図柄変動表示がすでに開始されていれば(S38のY)、図柄変動表示処理を実行し(S40)、図柄変動表示が開始されていないときは(S38のN)、S40をスキップする。

20

30

【 0 0 9 1 】

図11は、図10におけるS34の当否判定処理を詳細に示すフローチャートである。まず、当否抽選手段112が当否抽選値を読み出して(S42)、その当否抽選値に基づいて当否を判定する(S44)。図柄決定手段114は、当否判定結果に基づいて特別図柄の停止図柄を決定する(S46)。変動パターン決定手段115は、特殊期間内であれば(S47のY)、特殊選択基準にしたがって特別図柄の変動パターンを選択する(S48)。一方、特殊期間内でなければ(S47のN)、通常選択基準にしたがって特別図柄の変動パターンを選択する(S49)。図柄態様決定手段131は、当否判定結果および特別図柄に基づいて装飾図柄の停止図柄組合せを決定し(S50)、特別図柄の変動パターンに応じて装飾図柄の変動演出パターンを選択する(S52)。

40

【 0 0 9 2 】

図12は、図11におけるS16の特別遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。当否の判定結果が大当りであった場合(S90のY)、すでに特別遊技が開始済みであって(S92のY)、大入賞口66が開放済みでなければ(S98のN)、大入賞口66の開放処理を実行する(S100)。このとき、設定された大当り演出の表示も開始する。大入賞口66が開放済みであれば(S98のY)、大入賞口66の閉鎖処理を実行する(S102)。その結果、大入賞口66が閉鎖状態になっていれば(S104のY)、S106へ移行する。閉鎖状態でなければ(S104のN)、S106以降の処理をスキップして本処理を一旦終了する。一方、S92において特別遊技が開始済みでない場合は(

50

S 9 2 の N)、特別遊技を開始して (S 9 4)、その開始デモ演出の表示を開始し (S 9 6)、本処理を一旦終了する。

【 0 0 9 3 】

S 1 0 6 においては、特別遊技中の演出であるデモ演出中であるか否かを判定する。なお、ここでいう「デモ演出」は、開始デモ演出および終了デモ演出を含む。デモ演出中ではなければ (S 1 0 6 の N)、後述する終了フラグを参照して特別遊技終了条件が満たされるか否かを判定し (S 1 1 0)、特別遊技終了条件が満たされていれば (S 1 1 0 の Y)、その終了フラグをオフにしたうえで (S 1 1 2)、終了デモ演出の表示を開始する (S 1 1 4)。特別遊技終了条件が満たされていなければ (S 1 1 0 の N)、本処理を一旦終了する。S 1 0 6 にてデモ演出中であると判定され (S 1 0 6 の Y)、終了デモ演出が終了した場合 (S 1 1 6 の Y)、特別遊技を終了し (S 1 1 8)、特定遊技、すなわち確変、時短、および入球容易状態を開始する (S 1 2 0)。終了デモ演出が終了していない場合は (S 1 1 6 の N)、S 1 1 8 および S 1 2 0 の処理をスキップする。大当たりでない場合は (S 9 0 の N)、本図の S 9 2 以降のフローをスキップする。

10

【 0 0 9 4 】

図 1 3 は、図 1 2 における S 1 0 0 の開放処理を詳細に示すフローチャートである。設定された開閉パターンに基づく大入賞口 6 6 の開放タイミングとなったとき (S 1 2 2 の Y)、開閉制御手段 1 2 4 は、通過フラグを一律にオフにするとともに開閉パターンの動作を設定し (S 1 2 4)、大入賞口 6 6 を開放させる (S 1 2 6)。また、現在の単位遊技の繰り返し回数に対応した大当たり演出、または繰り返し回数が異なる回数になることに対応した大当たり演出を設定して開始する。開放タイミングでないときは (S 1 2 2 の N)、S 1 2 4 および S 1 2 6 の処理をスキップする。

20

【 0 0 9 5 】

図 1 4 は、図 1 2 における S 1 0 2 の閉鎖処理を詳細に示すフローチャートである。設定された開閉パターンに基づく大入賞口 6 6 の閉鎖タイミングとなったとき、開閉制御手段 1 2 4 は大入賞口 6 6 を閉鎖させる。すなわち、特別遊技中において、入球数による終了条件が満たされるか (S 1 3 0 の Y)、入球数による終了条件が満たされなくとも (S 1 3 0 の N)、開放時間による終了条件が満たされれば (S 1 3 2 の Y)、大入賞口 6 6 を閉鎖する (S 1 3 4)。開放時間による終了条件も満たされなければ (S 1 3 2 の N)、S 1 3 4 以降のフローをスキップする。

30

【 0 0 9 6 】

なお、1 5 R 大当たりにおける入球数による終了条件は大入賞口 6 6 への 1 0 球以上の入球であり、開放時間による終了条件は、大入賞口 6 6 の開放開始から開閉パターンに沿った設定時間の経過である。1 5 R 大当たりの場合は、その開放開始から 3 0 秒の経過であり、2 R 大当たりの場合は、その開放開始から 0 . 5 秒の経過である。ただし、0 . 5 秒の開放は極めて短いため、1 0 球以上の入球はもちろん、入球そのものが困難である。その大入賞口の開放と同時に遊技球を打ち出したとしても入球困難であるため、大入賞口 6 6 の極短開放が行われる 2 R 大当たりについては、大入賞口 6 6 の開放前にその開放を予測して遊技球を打ち出す必要がある。一方、1 5 R 大当たりにおける入球数による終了条件は大入賞口への 1 0 球以上の入球であり、開放時間による終了条件は、大入賞口 6 6 の開放開始から 3 0 秒の経過である。このとき、継続上限回数に達していれば (S 1 3 6 の Y)、終了フラグをオンにする (S 1 3 8)。継続上限回数に達していなければ (S 1 3 6 の N)、S 1 3 8 の処理をスキップする。本実施例においてこの継続上限回数は 1 5 回である。入球数による終了条件および開放時間による終了条件のいずれも満たされていなければ (S 1 3 0 の N , S 1 3 2 の N)、S 1 3 4 以降の処理をスキップする。

40

【 0 0 9 7 】

図 1 5 は、図 9 における S 1 7 の小当たり遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。当否の判定結果が小当たりであった場合 (S 1 5 0 の Y)、既に小当たり遊技が開始済みであって (S 1 5 2 の Y)、大入賞口 6 6 が開放済でなければ (S 1 5 8 の N)、大入賞口 6 6 の開放処理を実行し (S 1 6 0)、開放済みであれば (S 1 5 8 の Y)、大入賞口

50

66の閉鎖処理を実行する(S162)。その結果、大入賞口66が閉鎖状態になっていれば(S164のY)、S166へ移行する。閉鎖状態でなければ(S164のN)、S166以降の処理をスキップして本処理を一旦終了する。一方、S152において小当り遊技が開始済みでない場合は(S152のN)、小当り遊技を開始して(S154)、2R大当りと同様の開始デモ演出の表示を開始し(S156)、本処理を一旦終了する。

【0098】

S166においては、小当り遊技中の演出であるデモ演出中であるか否かを判定する。デモ演出中でなければ(S166のN)、小当り遊技終了条件が満たされたか否かを判定する。ここでは、後述する終了フラグがオンになっていれば、小当り遊技終了条件が満たされることになる。小当り遊技終了条件が満たされていれば(S170のY)、その終了フラグをオフにしたうえで(S172)、終了デモ演出の表示を開始する(S174)。小当り遊技終了条件が満たされていない場合は(S170のN)、本処理を一旦終了する。S166にてデモ演出中であると判定され(S166のY)、終了デモ演出が終了した場合(S176のY)、小当り遊技を終了する(S178)。終了デモ演出が終了していない場合は(S176のN)、S178の処理をスキップする。小当りでない場合は(S150のN)、本図のS152以降のフローをスキップする。

10

【0099】

図16は、図15におけるS160の開放処理を詳細に示すフローチャートである。設定された開閉パターンに基づく大入賞口66の開放タイミングとなったとき(S180のY)、開閉制御手段124は、開閉パターンの動作を設定し(S182)、大入賞口66の開放を開始する(S184)。開放タイミングでないときは(S180のN)、S182およびS184の処理をスキップする。

20

【0100】

図17は、図15におけるS162の閉鎖処理を詳細に示すフローチャートである。設定された開閉パターンに基づく大入賞口66の終了タイミングとなったとき(S190のY)、終了フラグをオンにし(S192)、大入賞口66を閉鎖する(S194)。なお、この閉鎖タイミングは、大入賞口66の開放開始から0.5秒の経過したタイミングである。閉鎖タイミングでなければ(S190のN)、S192およびS194の処理をスキップする。

【0101】

30

(変形例1)

上記実施例においては、特殊選択基準として再抽選フラグが「1」に設定された特殊変動パターンが選択された場合に、特殊変動パターンを選択し直すための再抽選を実行するよう定められる選択基準を用いる場合を示した。変形例1においては、実施例における再抽選フラグ「1」が設定される変動パターンを抽選対象から除外し、一度選択された変動パターンが特殊期間内に再選択されることを回避する。例えば、特殊選択基準として、特殊期間内に選択された特殊変動パターンの種類に応じて、参照すべき変動パターンテーブルを図柄変動のたびに切り替えていくよう定められる選択基準を用いる。このとき、選択済となった特殊変動パターンが選択候補として含まれない変動パターンテーブルに移行していくことにより、いったん選択された特殊変動パターンが特殊期間内に重複して選択されないようにする。以下、変形例1に係るぱちんこ遊技機10について、上記実施例との相違点を中心に述べる。

40

【0102】

図18は、変形例1における特殊変動パターンテーブルを模式的に示す図である。図18(a)~(d)は、上記実施例と同様に特殊期間が16回の確変終期回数により規定される場合において、それぞれ1回目、2回目、15回目、16回目の図柄変動に対応する変動パターンを選択するために参照される特殊変動パターンテーブルを示している。図示するように、変形例1においては特殊期間内において図柄変動がなされるたびに、特殊変動パターンの選択候補が減少していき、最終的には残り1つの特殊変動パターンのみが選択候補となるよう特殊選択基準が定められる。なお、それぞれの特殊変動パターンテーブ

50

ルは、各回の図柄変動において選択候補となりうる特殊変動パターンの組み合わせの数だけ予め定められる。

【0103】

図18(a)は、特殊期間内における1回目の図柄変動に対応する特殊変動パターンを選択するために参照される変動パターンテーブルである。初回選択時には、16種類用意される特殊変動パターンの全てが選択候補とされており、それぞれの特殊変動パターンの選択確率が均等になるよう16個の抽選値範囲が設定される。このとき、変動パターン決定手段115は、図18(a)に示す特殊変動パターンテーブルを参照し、当否抽選の判定結果に応じていずれかの特殊変動パターンを選択する。

【0104】

このとき、変動パターン決定手段115は、選択された特殊変動パターンがいずれかによって2回目の図柄変動に対応する特殊変動パターンを選択するための変動パターンテーブルを初回とは異なるものに切り替える。例えば、「特殊変動パターン2」が選択された場合、2回目の選択時には「特殊変動パターン2」の変動パターンが選択候補として含まれない特殊変動パターンテーブルを参照する。

【0105】

図18(b)は、特殊期間内における2回目の図柄変動に対応する特殊変動パターンの選択時に参照されるパターンテーブルであり、初回選択時に「特殊変動パターン2」が選択された場合に参照されるパターンテーブルである。図18(b)では、特殊変動パターンの選択候補として初回よりも1個少ない15個の抽選値範囲が設定されており、かつ、それぞれの抽選値範囲に対応する特殊変動パターンとして、初回に選択された「特殊変動パターン2」が除かれている。このような変動パターンテーブルを参照することにより、1回目を選択される特殊変動パターンと2回目を選択される特殊変動パターンとが重複することを防ぐことができる。

【0106】

図18(c)は、特殊期間内における15回目の図柄変動に対応する特殊変動パターンの選択時に参照される変動パターンテーブルであり、特殊期間が終了する残り2回の図柄変動に対応して2個の抽選値範囲が設定されている。図18(c)は、特殊期間内における14回の図柄変動において「特殊変動パターン3」と「特殊変動パターン14」以外の変動パターンが選択された場合に切り替えられる変動パターンテーブルであり、未選択である二つの特殊変動パターンのみが選択候補とされている。

【0107】

図18(d)は、特殊期間内における最後の図柄変動に対応する特殊変動パターンの選択時に参照される変動パターンテーブルであり、1個の抽選値範囲が設定されている。図18(d)は、選択候補として「特殊変動パターン3」のみが挙げられており、図18(c)に示す変動パターンテーブルを参照して「特殊変動パターン14」が選択された場合に、本変動パターンテーブルに切り替えられる。

【0108】

このように、各回に選択された特殊変動パターンが選択候補から除かれることとなる変動パターンテーブルに切り替えていくことで、特殊期間内における図柄変動のパターンが重複しないように制御することができる。また、特殊期間内を選択される特殊変動パターンの順序は、当否抽選の判定結果によってその都度変化しうることとなるため、選択順序を予め決定してしまう場合と比べて、演出のバリエーションの幅を広げることができる。

【0109】

なお、変形例1のさらなる変形例として、特殊期間内において当否判定の結果が外れとなる場合には特殊選択基準にしたがって特殊変動パターンを選択する一方で、当否判定の結果が大当たりとなる場合には通常選択基準にしたがって特殊変動パターンを選択することとしてもよい。例えば、外れの場合には図18(a)~(d)に示すように変動パターンテーブルを切り替えていくことで、同一の特殊変動パターンが選択されないようにし、大当たりの場合には図18(a)に示す変動パターンテーブルを参照することにより、同一の

10

20

30

40

50

特殊変動パターンテーブルが選択される可能性を持たせる。この場合、大当たりとなる場合に必ずしも選択済の特殊変動パターンが選択されるわけではないが、同一の特殊変動パターンが重複して選択されたときには必ず大当たりとなる。これにより、同じ特殊変動パターンが選択された場合に大当たりを予告的に示唆して、遊技者の期待感を高めることができる。

【0110】

また、変形例1のさらなる変形例として、特殊期間内において当否判定の結果が外れとなる場合には通常選択基準にしたがって変動パターンを選択する一方で、当否判定の結果が大当たりとなる場合には特殊選択基準にしたがって特殊変動パターンを選択することとしてもよい。例えば、特殊期間内における外れ用変動パターンとして、変動時間が約6秒の変動パターンを用意し、特殊期間における16回の図柄変動に対応する当否判定の結果が全て外れの場合には、16回の図柄変動時間の合計値が100秒に収まるようにする。その一方で、特殊期間内に大当たりとなった場合には、特殊期間の開始からその大当たり変動の終了までの変動時間の合計値が100秒を超えることとなる特殊変動パターンを選択する。このような特殊変動パターンとして、特殊期間内の1回目の大当たりに対応可能な変動時間が100秒を超える105秒の変動パターンや、特殊期間内の16回目の大当たりに対応可能な変動時間10秒を超える15秒の変動パターンなど、変動時間の異なる複数の特殊変動パターンを用意する。また、この特殊期間における演出として、特殊期間の開始からの演出経過時間をカウントアップする演出を表示し、特殊期間内にカウントアップされた時間が100秒を超えれば大当たりとなることを示唆する演出表示とする。

【0111】

特殊期間内において図柄変動の回数を重ねていくと合計値が100秒を超えるために必要な残り変動時間が短くなっていくことから、図柄変動の回数が増えるにつれて変動時間のより短い特殊変動パターンが選択候補となるように特殊選択基準を定める。例えば、特殊期間内の1回目に大当たりとなる場合には、変動時間が100秒を超える変動時間が定められる特殊変動パターンのみが含まれる変動パターンテーブルを用いる。特殊期間内の2回目に大当たりとなる場合には、1回目の外れ変動時間に相当する6秒を差し引いた94秒を超える変動時間が定められる特殊変動パターンが含まれる変動パターンテーブルに切り替える。いいかえれば、大当たりとなる図柄変動が特殊期間内の何回目に相当するかに応じて、変動時間の合計値が100秒を超える変動パターンが選択可能とする変動パターンテーブルに順次切り替えていき、図柄変動の回数が増えるほどより変動時間の短い特殊変動パターンが選択可能となるようにする。これにより、大当たりとなる場合において、経過時間に応じて変動時間の合計値が100秒をぎりぎり上回る変動時間が選択されるようにし、100秒経過に向けて遊技者の期待感を高める演出を実行することができる。

【0112】

(変形例2)

図19は、変形例2における特殊選択基準を模式的に示す図である。変形例2では、特殊選択基準として、パターン抽選値と抽選値範囲の対応関係が定められるパターンテーブルを保持するとともに、特殊期間内における特殊変動パターンの選択結果に応じて特殊変動パターンと抽選値範囲との対応関係を一時的に記憶しておき、両対応関係を参照することで特殊選択変動パターンを選択する。以下、変形例2に係るぱちんこ遊技機10について、上記変形例1との相違点を中心に述べる。

【0113】

図19は、2回目の図柄変動に対応する特殊変動パターンの選択時に用いる選択基準を示し、変形例1における図18(b)に示す特殊変動パターンテーブルに対応する。図19(a)は、パターン抽選値と抽選値範囲の対応関係が定められるパターンテーブルを示す図であり、図18(b)におけるパターン抽選値と抽選値範囲の対応関係と同じ関係が設定されている。図19(a)に示すように、2回目の特殊変動パターンの選択に用いるパターンテーブルとして、15個の抽選値範囲が設定されたパターンテーブルが予め用意される。なお、1回目～16回目のそれぞれの図柄変動に対応する特殊変動パターンを選

択するため、設定される抽選値範囲が16個～1個となるパターンテーブルが予め用意される。

【0114】

図19(b)は、選択候補となる特殊変動パターンと抽選値範囲との対応関係を定めるテーブルであり、図18(b)における抽選値範囲と特殊変動パターンとの対応関係と同様の関係が設定されている。変形例1では、両者の関係を予め定めた特殊変動パターンテーブルが用意されるのに対し、変形例2では、変動パターン決定手段115が両者の対応関係を定めるテーブル情報を生成して一時的に記憶する。なお、図19(b)は、16個の特殊変動パターンのうち、1回目に選択された「特殊変動パターン2」を除外した残り15個の特殊変動パターンに対して、「1」～「15」の抽選値範囲が割り当てられた場合のテーブル情報を示している。

10

【0115】

変動パターン決定手段115は、特殊期間内における1回目の図柄変動に対応する特殊変動パターンの選択に際し、16個の特殊変動パターンと16個の抽選値範囲との対応関係を定めるテーブル情報を生成する。例えば、「特殊変動パターンn」に対して抽選値範囲「n」が割り当てられることとなるようそれぞれの対応関係を生成する。1回目の図柄変動に対応する特殊変動パターンが選択された場合、選択された特殊変動パターンを除外した残り15個の特殊変動パターンに対して、「1」～「15」の抽選値範囲を割り当てる。同様に、2回目の図柄変動に対応する特殊変動パターンが選択された場合、その特殊変動パターンを除外した残り14個の特殊変動パターンに対して、「1」～「14」の抽

20

【0116】

変形例2では、特殊選択基準として、パターン抽選値と抽選値範囲の対応関係を定めるパターンテーブルと、特殊変動パターンと抽選値範囲との対応関係が一時的に記憶されるテーブル情報とが分離されることとなる。これにより、予め用意しておくべき特殊変動パターンテーブルの数を大幅に減らすことができる。例えば、特殊変動パターンを16個用意する場合、変形例1においては2の16乗通りの組み合わせを想定して特殊変動パターンテーブルを用意する必要があるが、本変形例においては、16通りのパターンテーブル

30

【0117】

(変形例3)

上述した実施例においては、特殊変動パターンを選択するための選択基準として、特殊選択基準のみを用意する場合を示した。変形例3では、特殊変動パターンを選択するための選択基準として通常選択基準を用意するとともに、遊技状態に応じて特殊選択基準と通常選択基準とを切り替えて用いることにより新たな遊技性を提供する。変形例3では、2R大当たりとなって確変状態となる場合には特殊選択基準を用いる一方で、小当たりとなって遊技状態が通常状態のままとなる場合には通常選択基準を用いる。以下、変形例3に係る

40

【0118】

変形例3におけるメイン基板102は、さらに小当たり遊技制御手段を備える。小当たり遊技制御手段は、当否抽選が小当たり遊技への移行を示す結果となって小当たり作動条件が成立したときに短期開放遊技として小当たり遊技を実行する。小当たり遊技制御手段は、小当たり遊技として単位遊技を1回だけ実行し、その単位遊技において大入賞口66を約0.8秒ずつ2回にわたって開放する。いずれの開放時間も開放基準時間である2秒間を下回るとともに、それらの合計時間も開放基準時間を下回る。つまり、小当たり遊技における大入賞口66の開放態様は、2R大当たりと同様となるように制御され、大入賞口66の開放態様だけでは当否結果が2R大当たりであるか小当たりであるかが判別困難となるように制御される

50

【 0 1 1 9 】

変形例 3 では、当否結果が小当たりとなって小当たり遊技が実行される場合、小当たり遊技の終了後に所定回数の図柄変動がなされる期間内にわたって通常選択基準にしたがって特殊変動パターンを選択する。例えば、確変終期回数として定められる 16 回の図柄変動にわたって、図 8 (a) に示す特殊変動パターンテーブルを参照して特殊変動パターンを選択し続ける。一つの特変変動パターンテーブルを参照し続けることにより、選択済となった特殊変動パターンが再選択される可能性が低減されるよう定められる特殊選択基準にしたがう場合と比べて、同じ特殊変動パターンが重複して選択される可能性が高くなることとなる。したがって、小当たりとなった場合には、所定回数の図柄変動がなされる期間内において、演出内容を同じとする特別演出が重複して実行されやすくなる。

10

【 0 1 2 0 】

一方、当否結果が 2 R 大当たりとなって特別遊技が実行される場合、特別遊技の終了後に移行される確変状態が継続する特殊期間内にわたって特殊選択基準にしたがって特殊変動パターンを選択する。特殊選択基準にしたがうことで、特殊期間内において同一の特殊変動パターンが重複して選択されにくくなり、内容の異なる特別演出が次々と表示されることとなる。

【 0 1 2 1 】

変形例 3 では、小当たりとなった場合に、確変状態への移行を伴わないことから、遊技状態が通常状態の場合において小当たりとなった場合には、遊技状態は通常状態のまま維持されることとなる。その場合に、通常選択基準にしたがって特殊変動パターンを選択すると、確変状態へ移行した場合と同様の特殊演出が実行されることとなることから、遊技者に対してあたかも 2 R 大当たりとなって確変状態へ移行したかのような印象を与えることができる。したがって、小当たりとなった場合においても期待感を高める演出とすることができる。

20

【 0 1 2 2 】

一方、2 R 大当たりとなった場合には、小当たりとなる場合とは異なる態様で特別演出が実行されることとなり、遊技者に何かが違うことを示唆するとともに、遊技状態が通常状態とは異なる確変状態であることを暗に示唆することができる。また、特殊期間が開始してからはしばらくの間は、通常選択基準にしたがって特殊変動パターンを選択したとしても種類の異なるパターンが選択される可能性が高いことから、確変状態であるか否かの識別をするために特殊期間の最後の方まで演出内容に注目することとなる。したがって、特殊変動パターンの選択に普通選択基準と特殊選択基準の双方を用いることで、特殊期間内にわたり遊技者の興味を引くことができる。

30

【 0 1 2 3 】

なお、変形例 3 のさらなる変形例として、大当たりとなった場合に確変が付与されるか否かが秘匿される遊技機において、確変付きの大当たりであるかに応じて特殊選択基準または通常選択基準のいずれかにしたがって特殊変動パターンを選択することとしてもよい。確変付き大当たりとなった場合には、特別遊技終了後の確変状態かつ時短状態である期間に、特殊選択基準にしたがって特殊変動パターンを選択する。一方、確変なしの大当たりとなった場合には、特別遊技終了後の時短中に通常選択基準にしたがって特殊変動パターンを選択する。これにより、特殊変動パターンの選択傾向の違いにより確変状態であるか否かを遊技者に示唆することができる。なお、本変形例は、上述した「ST機」の構成ではなく、特別遊技の終了後に確変状態へ移行した後、次回の大当たり発生まで確変状態が維持される遊技機に適用してもよい。

40

【 0 1 2 4 】

(変形例 4)

上述の実施例および変形例では、確変状態が継続する特殊期間内における変動パターンを選択する基準として特殊選択基準を用いる場合を示した。変形例 4 では、リーチ付きの変動パターンであって相対的に大当たり期待度が高く設定される変動パターン(以下、高期

50

待度変動パターンともいう)を選択するための選択基準として特殊選択基準を用いる。これにより、同じ高期待度変動パターンが特殊期間内に連続して選択されることを回避し、所定回数高期待度変動パターンが選択されるまでの期間内においてできるだけ多くの種類の高期待度変動パターンにしたがった演出を遊技者に提供することができる。なお、特殊選択基準が用いられる特殊期間を、図柄変動の回数ではなく特殊選択基準により高期待度変動パターンが選択される回数により規定することとしてもよい。また、所定回数高期待度変動パターンが選択されたことを特殊期間の終了条件とするとともに、次の特殊期間の開始条件としてもよい。

【0125】

(変形例5)

上述の実施例および変形例では、特殊期間の開始条件および終了条件として、遊技状態の変化、図柄の変動回数、特定の変動パターンの選択回数などを用いた。変形例5では、保留制御手段に記憶される保留球の数が所定個数となることを特殊期間の開始条件または終了条件とする。例えば、保留制御手段に記憶される保留球の数が4個となった場合を特殊期間の開始条件とし、保留球の数が4個を下回ったときを終了条件とする。また、この特殊期間内においては、リーチ付き変動パターンのみならず、リーチなし変動パターンも特殊選択基準による変動パターンの選択候補とする。上述の実施例で示したように、保留数が4個となる場合には、保留数が3個以下である場合と比べてリーチなし変動パターンが選択されやすくなるように変動パターンテーブルが定められており、かつ、変動時間が相対的に短い「超短縮変動」の変動パターンが選択される。したがって、保留数が4個になると、保留数が少ない場合と比べてリーチ付き変動パターンが選択される可能性が低くなり、遊技が単調になるおそれがある。そこで、保留数が4個となる状況となった場合に特殊選択基準にしたがって変動パターンを選択することとし、保留数が4個のまま継続したとしても選択済となった変動パターンが連続して選択されにくくする。例えば、入球容易状態においては保留数の多い状態が維持されやすくなるため、入球容易状態であってかつ保留数が4個となる場合に特殊期間を開始し、保留数が4個を下回ったとき、または、入球容易状態が終了した場合に特殊期間を終了する。これにより、保留数が4個となる場合においても、多くの種類の変動パターンにしたがった演出を遊技者に提供することができる。なお、特殊選択基準を用いる特殊期間の開始および終了条件は、保留数が4個の場合に限られず、保留数が3個以上となる場合に特殊選択基準にしたがって変動パターンの選択をすることとしてもよい。

【0126】

(変形例6)

上述の実施例および変形例では、変動パターン決定手段が変動パターンを選択するための選択基準として特殊選択基準を用いる場合を示した。変形例6では、演出画像の表示過程を定める演出パターンを選択するための基準として特殊選択基準を用いる。変形例6における演出決定手段は、演出表示装置に表示させる演出の表示過程を定める複数の演出パターンを保持する。また、演出決定手段は、所定の開始条件および終了条件により規定される特殊期間内に選択される複数の特殊演出パターンを保持するとともに、複数の特殊演出パターンを含む演出パターンの中からいずれかを選択するための選択基準として、特殊期間内に選択済となった特殊演出パターンが当該特殊期間内に再選択されにくくなるよう、当該期間内において未選択の特殊演出パターンが選択される可能性よりも選択済の特殊演出パターンが選択される可能性が低くなるように定められる特殊選択基準を保持する。また、演出決定手段は、特殊期間内は前記特殊選択基準にしたがって演出パターンを選択する。演出表示制御手段は、特殊選択基準により選択された変動演出パターンにしたがって演出表示装置に演出を表示させることにより、ある特殊演出パターンにしたがった演出を特殊期間内に繰り返し表示することを避ける。これにより、特殊期間内に重複した演出内容が選択されることを回避することができ、特殊期間内に表示される演出バリエーションを増やすことができる。

【0127】

10

20

30

40

50

(変形例7)

上述の実施例および変形例では、確変状態の継続期間と特殊期間の継続期間とを一致させる場合について示した。変形例4においては、確変期間と特殊期間とを異なるものとする。例えば、確変終期回数を60回とする一方で、特殊期間の終了条件を16回の図柄変動がなされるまでとしてもよい。これにより、確変期間の最初の16回の図柄変動において特殊演出を実行して確変状態を示唆し、確変状態であることを示された残り34回の図柄変動にわたって遊技者の期待感を高めることができる。

【0128】

尚、本願発明は上記実施例または変形例に限定されるものではなく、要旨を逸脱しない範囲で構成要素を変形して具体化することができる。また、上記実施形態に開示されている複数の構成要素の適宜組合せにより種々の発明を形成しても良いし、上記実施形態に示される全構成要素からいくつかの構成要素を削除しても良い。更に、複数の実施形態にわたる構成要素を適宜組み合わせることも可能である。

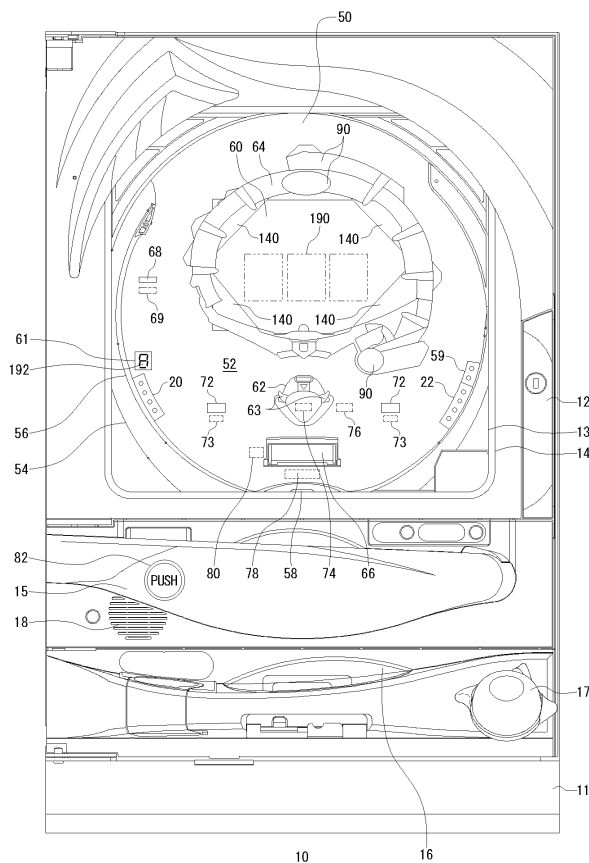
10

【符号の説明】

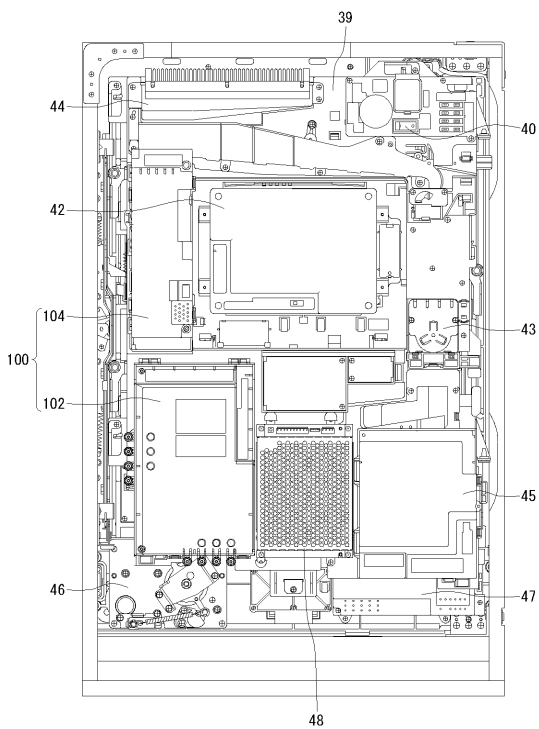
【0129】

- 10 ぱちんこ遊技機、 50 遊技盤、 52 遊技領域、 60 演出表示装置、
- 112 当否抽選手段、 114 図柄決定手段、 115 変動パターン決定手段、
- 116 保留制御手段、 120 特別遊技制御手段、 132 演出決定手段、 134 演出表示制御手段。

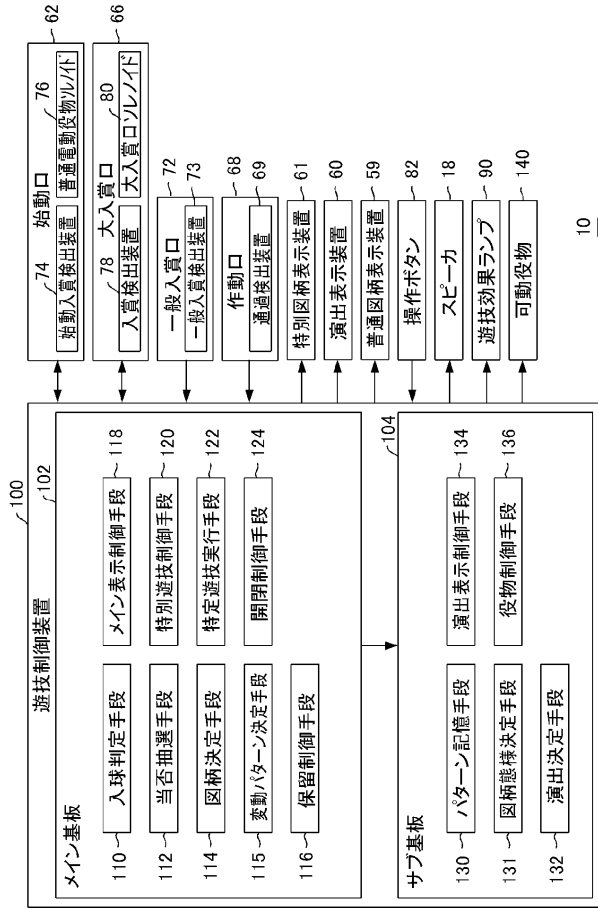
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

当否抽選値	抽選結果
0~399	大当り
400~64999	外れ
65000~65535	小当り

(a)

当否抽選値	抽選結果
0~2999	大当り
3000~64999	外れ
65000~65535	小当り

(b)

【図5】

図柄抽選値	特別図柄
0 ~ 99	0
100 ~ 149	1
150 ~ 189	2
190 ~ 229	3
230 ~ 255	4

(a)

図柄抽選値	特別図柄
0 ~ 255	10

(b)

図柄抽選値	特別図柄
0 ~ 49	5
50 ~ 99	6
100 ~ 149	7
150 ~ 199	8
200 ~ 255	9

(c)

【図6】

当否結果	パターン抽選値	変動パターン
外れ	0 ~ 10	スーパー1
	11 ~ 20	スーパー2
	21 ~ 255	ノーマル1,2/リーチなし

(a)

当否結果	パターン抽選値	変動パターン
15R大当り	0 ~ 120	スーパー1
	121 ~ 240	スーパー2
	241 ~ 250	ノーマル1
	251 ~ 255	ノーマル2

(b)

当否結果	パターン抽選値	変動パターン
2R大当り・小当り	0 ~ 122	スーパー3
	123 ~ 255	ノーマル3

(c)

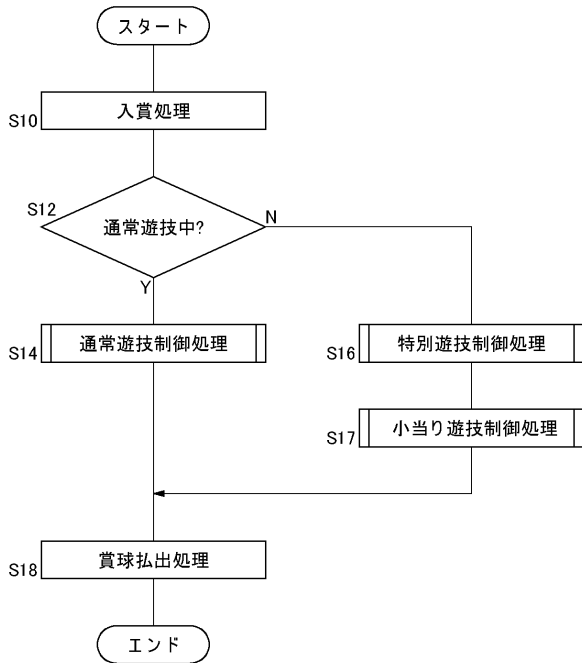
【図7】

	212	214	216	218
	保留1	保留2	保留3	保留4
222	0~10	スーパ-1	スーパ-1	スーパ-1
224	11~20	スーパ-2	スーパ-2	スーパ-2
226	21~255	ノ-マル1	ノ-マル1	ノ-マル1
			ノ-マル2	ノ-マル2
		ノ-マル2	ノ-マル2	
			ノ-マル2	
リーチなし	リーチなし	リーチなし	リーチなし	

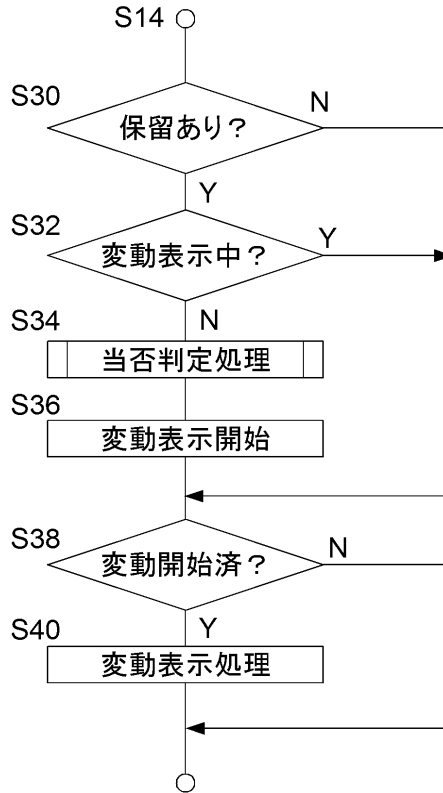
【図8】

パターン抽選値	抽選値範囲	変動パターン	再抽選フラグ
0~15	1	特殊変動パターン1	0
16~31	2	特殊変動パターン2	1
32~47	3	特殊変動パターン3	1
48~53	4	特殊変動パターン4	0
⋮	⋮	⋮	⋮
234~255	16	特殊変動パターン16	0

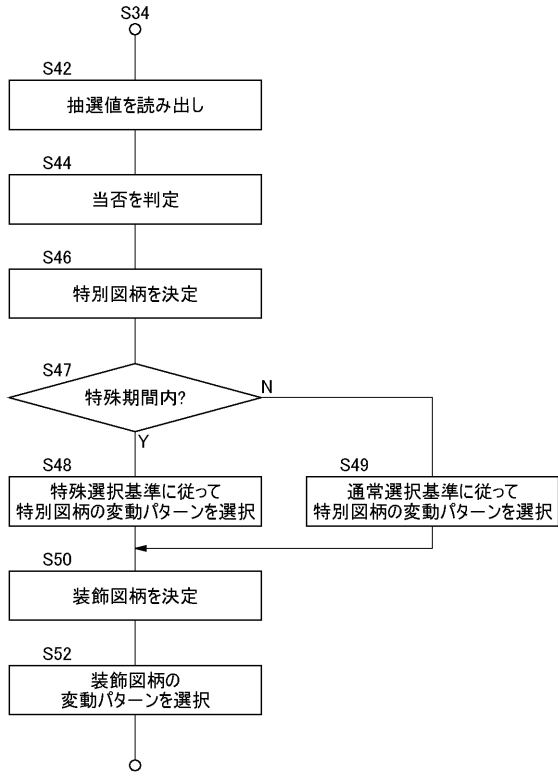
【図9】



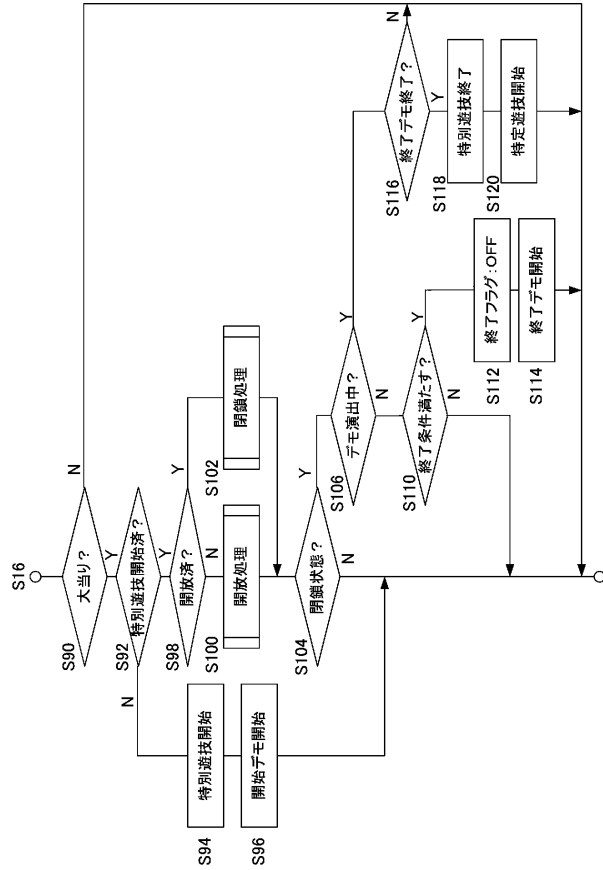
【図10】



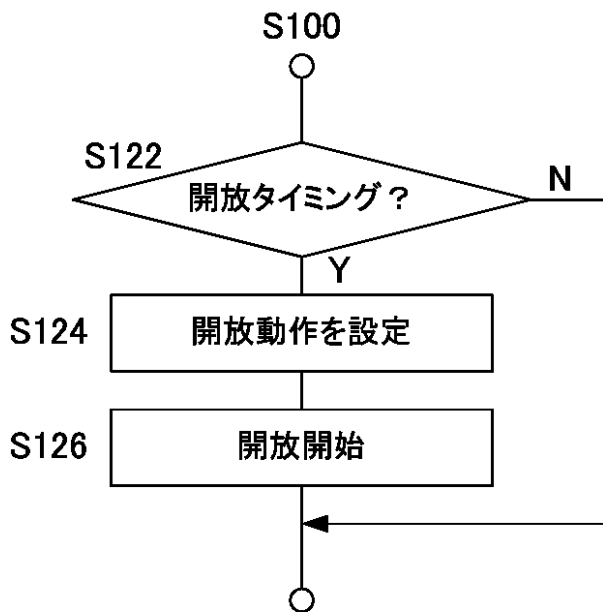
【図 1 1】



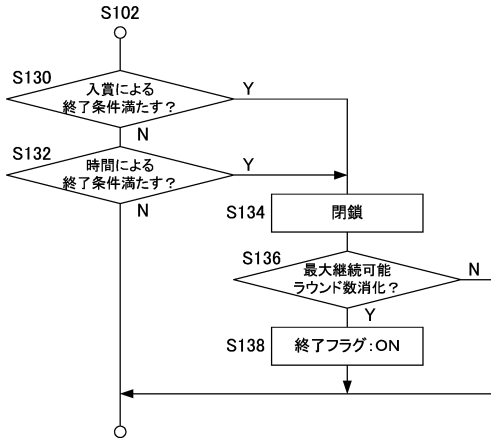
【図 1 2】



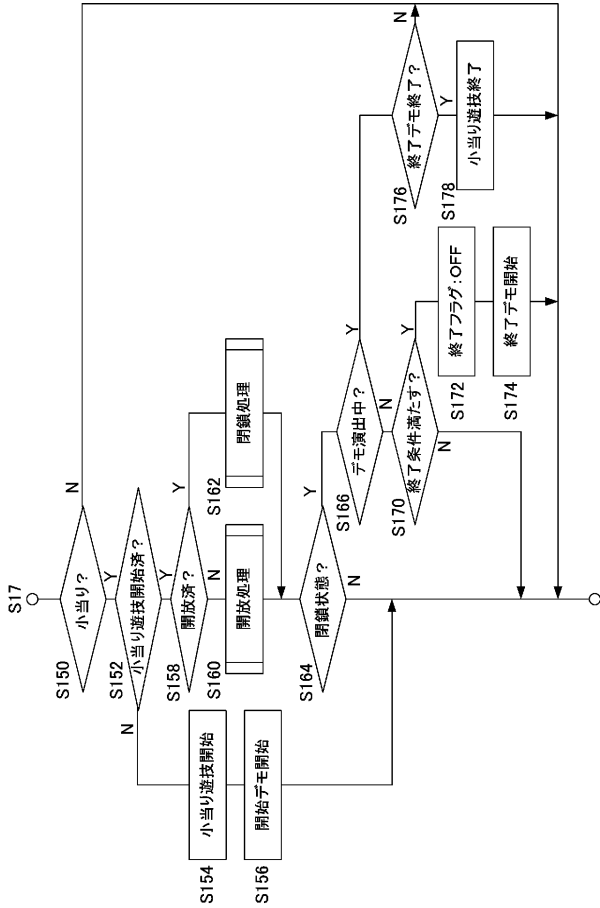
【図 1 3】



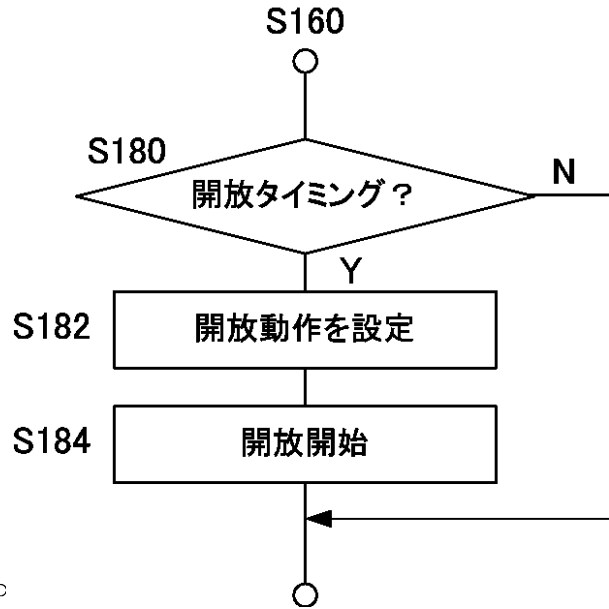
【図 1 4】



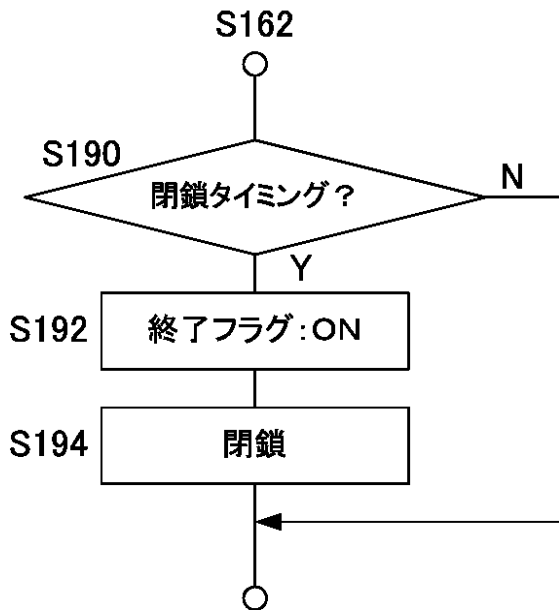
【図15】



【図16】



【図17】



【図18】

(a)

パターン抽選値	抽選値範囲	変動パターン
0~15	1	特殊変動パターン1
16~31	2	特殊変動パターン2
32~47	3	特殊変動パターン3
48~53	4	特殊変動パターン4
⋮	⋮	⋮
234~255	16	特殊変動パターン16

(b)

パターン抽選値	抽選値範囲	変動パターン
0~16	1	特殊変動パターン1
17~33	2	特殊変動パターン3
34~50	3	特殊変動パターン4
51~67	4	特殊変動パターン5
⋮	⋮	⋮
238~255	15	特殊変動パターン16

(c)

パターン抽選値	抽選値範囲	変動パターン
0~127	1	特殊変動パターン3
128~255	2	特殊変動パターン14

(d)

パターン抽選値	抽選値範囲	変動パターン
0~255	1	特殊変動パターン3

【図19】

(a)		(b)	
パターン抽選値	抽選値範囲	抽選値範囲	変動パターン
0~15	1	1	特殊変動パターン1
16~31	2	2	特殊変動パターン2
32~47	3	3	特殊変動パターン3
48~63	4	4	特殊変動パターン4
⋮	⋮	⋮	⋮
234~255	16	16	特殊変動パターン16

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2004-201918(JP,A)
特開2003-102973(JP,A)
特開2010-088671(JP,A)
特開2010-119602(JP,A)
特開2013-013764(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02