

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5696011号
(P5696011)

(45) 発行日 平成27年4月8日(2015.4.8)

(24) 登録日 平成27年2月13日(2015.2.13)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 5 (全 49 頁)

(21) 出願番号 特願2011-199381 (P2011-199381)
 (22) 出願日 平成23年9月13日(2011.9.13)
 (65) 公開番号 特開2013-59467 (P2013-59467A)
 (43) 公開日 平成25年4月4日(2013.4.4)
 審査請求日 平成25年9月26日(2013.9.26)

(73) 特許権者 000135210
 株式会社ニューギン
 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
 (74) 代理人 100076048
 弁理士 山本 喜幾
 (74) 代理人 100141645
 弁理士 山田 健司
 (72) 発明者 山田 佳治
 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内
 (72) 発明者 齋藤 悟
 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球の入賞を契機として当り判定を行う当り判定手段と、複数種類の図柄を変動させて行う図柄変動演出を実行する図柄表示手段とを備え、前記当り判定手段の判定結果が当りの場合に遊技者に有利となる当り遊技が実行される遊技機において、

前記当り判定手段の判定結果に基づいて、前記図柄変動演出の演出内容を特定する複数種類の演出パターンの中から演出パターンを決定する演出パターン決定手段と、

前記演出パターン決定手段が決定した演出パターンに基づいて、前記図柄表示手段に図柄変動演出を実行させる演出実行制御手段とを備え、

前記演出パターンは、

リーチ演出画像にてリーチ演出を行い、そのリーチ演出の結果として遊技者にはずれを認識させる最終はずれ図柄を導出させた後に、リーチ演出画像とは表示態様が異なる背景画像として通常背景を表示するリーチはずれ演出パターンと、

リーチ演出画像にてリーチ演出を行い、そのリーチ演出の結果として遊技者にはずれを一時的に認識させる仮はずれ図柄を一旦仮停止させ、その後、図柄を再変動させて遊技者に当りを認識させる最終当り図柄を導出する第1再始動演出パターンと、

リーチ演出画像にてリーチ演出を行い、そのリーチ演出の結果として遊技者にはずれを一時的に認識させる仮はずれ図柄を一旦仮停止させた後に、リーチ演出画像とは表示態様が異なる背景画像として通常背景を表示し、その後、図柄を再変動させて遊技者に当りを認識させる最終当り図柄を導出する第2再始動演出パターンと、

10

20

図柄の変動開始と同時に遊技者に当りを認識させる当り図柄組み合わせを導出する特定演出パターンとを含み、

前記演出パターン決定手段は、前記当り判定手段の判定結果が当りでない場合に、前記リーチはずれ演出パターンを決定し得ると共に、当り判定手段の判定結果が当りの場合に、前記第1再始動演出パターンまたは第2再始動演出パターンの何れか一方を決定し得るよう設定され、

前記リーチはずれ演出パターンは、リーチ演出画像において最終はずれ図柄を仮停止させた後に前記通常背景に切り替えて、最終はずれ図柄が確定停止するよう設定され、

前記リーチはずれ演出パターンが特定する図柄変動演出が実行された後に前記特定演出パターンが特定する図柄変動演出が開始される場合において、該リーチはずれ演出パターンで前記通常背景に切り替わってから特定演出パターンが特定する当り図柄組み合わせが導出されるタイミングと、

前記リーチはずれ演出パターンにおいて、前記通常背景に切り替わってから最終はずれ図柄が確定停止するタイミングと、

前記第2再始動演出パターンにおいて、前記通常背景に切り替わってから図柄が再変動するタイミングとは、同一に設定されていることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記演出パターン決定手段は、前記当り判定手段の判定結果が当りの場合に、前記特定演出パターンを決定し得るよう設定される請求項1記載の遊技機。

【請求項3】

前記特定演出パターンは、前記通常背景とは表示態様が異なって遊技者に当りを報知する突発当り画像が、図柄の変動開始と同時に表示されるよう設定されている請求項1または2記載の遊技機。

【請求項4】

前記第1再始動演出パターンおよび第2再始動演出パターンにより実行される図柄変動演出の変動時間は同一に設定され、

前記当り判定手段の判定結果に基づいて、前記第1再始動演出パターンおよび第2再始動演出パターンの変動時間を特定する再始動演出変動パターンを含む複数種類の変動パターンの中から変動パターンを決定する変動パターン決定手段を備え、

前記変動パターン決定手段は、前記当り判定手段の判定結果が当りの場合に、前記再始動演出変動パターンを決定し得るよう設定され、

前記演出パターン決定手段は、前記変動パターン決定手段が前記再始動演出変動パターンを決定した場合に、前記第1再始動演出パターンまたは第2再始動演出パターンの何れか一方を決定するよう設定される請求項1～3の何れか一項に記載の遊技機。

【請求項5】

前記第1再始動演出パターンは、前記仮はずれ図柄の仮停止後、図柄を再変動させて、遊技者に当りを一時的に認識させる仮当り図柄を一旦仮停止させた後に、図柄を更に再変動させて前記最終当り図柄を確定停止させるよう設定され、

前記当り遊技には、遊技者に与える利益が大きい第1当り遊技と、遊技者に与える利益が第1当り遊技に較べて小さい第2当り遊技とを含み、

前記当り判定手段の判定結果が当りの場合に、当り遊技の種類を決定する当り遊技決定手段を備え、

前記最終当り図柄は、当り遊技が第1当り遊技であることを遊技者に確定的に認識させる最終特定当り図柄と、当り遊技が第1当り遊技であることを遊技者に確定的に認識させない最終チャンス図柄とを含み、

前記仮当り図柄は、前記最終チャンス図柄に対応する表示態様とされた仮チャンス図柄を含み、

前記当り遊技決定手段が前記第1当り遊技を決定した場合に、

前記第1再始動演出パターンでは、前記仮はずれ図柄の仮停止後、図柄を再変動させて

10

20

30

40

50

、前記仮チャンス図柄を一旦仮停止させた後に、図柄を更に再変動させて前記最終特定当り図柄を確定停止させると共に、

前記第2再始動演出パターンでは、前記仮はずれ図柄を仮停止し、前記通常背景を表示した後に図柄を再変動させて前記最終特定当り図柄を確定停止させるよう設定され、

前記当り遊技決定手段が前記第2当り遊技を決定した場合に、

前記第1再始動演出パターンでは、前記仮はずれ図柄の仮停止後、図柄を再変動させて、前記仮チャンス図柄を一旦仮停止させた後に、図柄を更に再変動させて前記最終チャンス図柄を確定停止させると共に、

前記第2再始動演出パターンでは、前記仮はずれ図柄を仮停止し、前記通常背景を表示した後に図柄を再変動させて前記最終チャンス図柄を確定停止させるよう設定され、

前記特定演出パターンは、前記当り図柄組み合わせとして前記最終特定当り図柄が導出されるよう設定される請求項1～4の何れか一項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、当りか否かの判定を行う当り判定手段と、複数種類の図柄を変動させて行う図柄変動演出を実行する図柄表示手段とを備えた遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

例えば、遊技機の代表例の一つであるパチンコ機は、機内にセットされる遊技盤の盤面に遊技球としてのパチンコ球が打出される遊技領域が画成されている。遊技領域の略中央位置には、センター役物とも称される枠状装飾部材が配設されており、この枠状装飾部材の開口部を介して複数の図柄を変動表示して図柄変動演出を行なう液晶式やドラム式等の図柄表示装置(図柄表示手段)を後方から臨ませると共に、該遊技盤における枠状装飾部材の下方位置に、パチンコ球の入賞により図柄表示装置での変動を開始させる始動入賞装置(始動入賞手段)を配設するよう構成したものが多数提案されている。前記遊技領域を流下するパチンコ球が、始動入賞装置に入賞することで、図柄表示装置での図柄変動演出を開始させると共に、所定数のパチンコ球を賞球として払出すよう構成されている。そして、図柄変動演出の結果、図柄表示装置に所定の組み合わせ(例えば同一図柄の三つ揃い等)で図柄が停止すると、遊技者に有利な所謂「当り」が発生し、特別入賞装置の特別入賞口が開放して賞球を獲得し得る機会が付与される。

【0003】

この種のパチンコ遊技機では、特許文献1に示すように、図柄変動演出において、リーチ演出後にはずれ図柄で一旦停止した後に、当り図柄を最終的に表示させる所謂「再始動演出」を実行するものがある。この再始動演出を行うことで、はずれが確定したと遊技者が認識した後に、当り図柄が表示されることで、遊技の興趣が高められる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2001-224774号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところが、従来の再始動演出は、リーチ演出を実行してはずれ図柄を一旦停止させ、通常背景に復帰することなくそのまま当り図柄を導出させて確定停止表示する場合のみが実行されるようになっていた。すなわち、再始動演出は、常に同一の演出内容で実行されるため、過去に再始動演出を経験したことがある遊技者にとっては、再始動演出の内容に飽きてしまい、遊技の興趣が低下する難点があった。

【0006】

すなわち、本発明は、従来技術に係る遊技機に内在する前記問題に鑑み、これらを好適

10

20

30

40

50

に解決するべく提案されたものであって、異なる内容の再始動演出を提供し得るようにして、遊技の興趣が低下するのを抑制し得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】

【0007】

前記課題を解決し、所期の目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

遊技球の入賞を契機として当り判定を行う当り判定手段(60a)と、複数種類の図柄を変動させて行う図柄変動演出を実行する図柄表示手段(17a)とを備え、前記当り判定手段(60a)の判定結果が当りの場合に遊技者に有利となる当り遊技が実行される遊技機において、

前記当り判定手段(60a)の判定結果に基づいて、前記図柄変動演出の演出内容を特定する複数種類の演出パターンの中から演出パターンを決定する演出パターン決定手段(65a)と、

10

前記演出パターン決定手段(65a)が決定した演出パターンに基づいて、前記図柄表示手段(17)に図柄変動演出を実行させる演出実行制御手段(65a)とを備え、

前記演出パターンは、

リーチ演出画像にてリーチ演出を行い、そのリーチ演出の結果として遊技者にはずれを認識させる最終はずれ図柄を導出させた後に、リーチ演出画像とは表示態様が異なる背景画像として通常背景を表示するリーチはずれ演出パターン(D1)と、

リーチ演出画像にてリーチ演出を行い、そのリーチ演出の結果として遊技者にはずれを一時的に認識させる仮はずれ図柄を一旦仮停止させ、その後、図柄を再変動させて遊技者に当りを認識させる最終当り図柄を導出する第1再始動演出パターン(D2)と、

20

リーチ演出画像にてリーチ演出を行い、そのリーチ演出の結果として遊技者にはずれを一時的に認識させる仮はずれ図柄を一旦仮停止させた後に、リーチ演出画像とは表示態様が異なる背景画像として通常背景を表示し、その後、図柄を再変動させて遊技者に当りを認識させる最終当り図柄を導出する第2再始動演出パターン(D3)と、

図柄の変動開始と同時に遊技者に当りを認識させる当り図柄組み合わせを導出する特定演出パターン(D4)とを含み、

前記演出パターン決定手段(65a)は、前記当り判定手段(60a)の判定結果が当りでない場合に、前記リーチはずれ演出パターン(D1)を決定し得ると共に、当り判定手段(60a)の判定結果が当りの場合に、前記第1再始動演出パターン(D2)または第2再始動演出パターン(D3)の何れか一方を決定し得るよう設定され、

30

前記リーチはずれ演出パターン(D1)は、リーチ演出画像において最終はずれ図柄を仮停止させた後に前記通常背景に切り替えて、最終はずれ図柄が確定停止するよう設定され、

前記リーチはずれ演出パターン(D1)が特定する図柄変動演出が実行された後に前記特定演出パターン(D4)が特定する図柄変動演出が開始される場合において、該リーチはずれ演出パターン(D1)で前記通常背景に切り替わってから特定演出パターン(D4)が特定する当り図柄組み合わせが導出されるタイミングと、

前記リーチはずれ演出パターン(D1)において、前記通常背景に切り替わってから最終はずれ図柄が確定停止するタイミングと、

前記第2再始動演出パターン(D3)において、前記通常背景に切り替わってから図柄が再変動するタイミングとは、同一に設定されていることを要旨とする。

40

請求項1の発明によれば、当り判定手段の判定結果が当りの場合に、第1再始動演出パターンまたは第2再始動演出パターンの何れか一方を決定し得るようにしたので、演出内容の異なる2種類の再始動演出を提供し得るようにして、遊技の興趣が低下するのを抑制し得る。

また、リーチはずれ演出パターンにおける通常背景に切り替わってから最終はずれ図柄が確定停止するタイミングと、第2再始動演出パターンにおける通常背景に切り替わってから図柄が再変動するタイミングとを同一に設定したから、第2再始動演出パターンに基づく図柄変動演出であるのか、リーチはずれ演出パターンに基づく図柄変動演出であるのか遊技者が判別できなくなり、遊技者に期待感を抱かせることができる。しかも、第2再始動演出パターンにおいては、リーチ演出後にはずれが確定したと遊技者に認識させた後

50

に、再始動演出が突然開始されるから、遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を高め得る。

リーチ演出ではずれの図柄が導出された後に実行され得る態様として、はずれが確定して次変動が開始されるパターン、再始動演出が開始されるパターン、および特定演出パターンが特定する当り図柄組み合わせが導出されるパターンの何れかとなるから、遊技のバリエーションを増やすことができる。また、遊技者は、何れのパターンが実行されるか予測することができず、遊技者に驚きを与えることができる。

【 0 0 0 8 】

請求項 4 に係る遊技機では、

前記第 1 再始動演出パターン (D2) および第 2 再始動演出パターン (D3) により実行される図柄変動演出の変動時間は同一に設定され、

10

前記当り判定手段 (60a) の判定結果に基づいて、前記第 1 再始動演出パターン (D2) および第 2 再始動演出パターン (D3) の変動時間を特定する再始動演出変動パターン (P2) を含む複数種類の変動パターンの中から変動パターンを決定する変動パターン決定手段 (60a) を備え、

前記変動パターン決定手段 (60a) は、前記当り判定手段 (60a) の判定結果が当りの場合に、前記再始動演出変動パターン (P2) を決定し得るよう設定され、

前記演出パターン決定手段 (65a) は、前記変動パターン決定手段 (60a) が前記再始動演出変動パターン (P2) を決定した場合に、前記第 1 再始動演出パターン (D2) または第 2 再始動演出パターン (D3) の何れか一方を決定するよう設定されることを要旨とする。

20

請求項 4 の発明によれば、第 1 再始動演出パターンおよび第 2 再始動演出パターンにより実行される図柄変動演出の変動時間を同一に設定したので、1 つの再始動演出変動パターンで第 1 および第 2 再始動演出パターンの何れも特定し得るようにした。従って、変動パターンの種類を少なくでき、制御負担を抑制することができる。

【 0 0 0 9 】

請求項 2 に係る遊技機では、前記演出パターン決定手段 (65a) は、前記当り判定手段 (60a) の判定結果が当りの場合に、前記特定演出パターン (D4) を決定し得るよう設定されることを要旨とする。

請求項 3 に係る遊技機では、前記特定演出パターン (D4) は、前記通常背景とは表示態様が異なって遊技者に当りを報知する突発当り画像が、図柄の変動開始と同時に表示されるよう設定されていることを要旨とする。

30

【 0 0 1 0 】

請求項 5 に係る遊技機では、

前記第 1 再始動演出パターン (D2) は、前記仮はずれ図柄の仮停止後、図柄を再変動させて、遊技者に当りを一時的に認識させる仮当り図柄を一旦仮停止させた後に、図柄を更に再変動させて前記最終当り図柄を確定停止させるよう設定され、

前記当り遊技には、遊技者に与える利益が大きい第 1 当り遊技と、遊技者に与える利益が第 1 当り遊技に較べて小さい第 2 当り遊技とを含み、

前記当り判定手段 (60a) の判定結果が当りの場合に、当り遊技の種類を決定する当り遊技決定手段 (60a) を備え、

40

前記最終当り図柄は、当り遊技が第 1 当り遊技であることを遊技者に確定的に認識させる最終特定当り図柄と、当り遊技が第 1 当り遊技であることを遊技者に確定的に認識させない最終チャンス図柄とを含み、

前記仮当り図柄は、前記最終チャンス図柄に対応する表示態様とされた仮チャンス図柄を含み、

前記当り遊技決定手段 (60a) が前記第 1 当り遊技を決定した場合に、

前記第 1 再始動演出パターン (D2) では、前記仮はずれ図柄の仮停止後、図柄を再変動させて、前記仮チャンス図柄を一旦仮停止させた後に、図柄を更に再変動させて前記最終特定当り図柄を確定停止させると共に、

前記第 2 再始動演出パターン (D3) では、前記仮はずれ図柄を仮停止し、前記通常背景を

50

表示した後に図柄を再変動させて前記最終特定当り図柄を確定停止させるよう設定され、
前記当り遊技決定手段が前記第2当り遊技を決定した場合に、

前記第1再始動演出パターン(D2)では、前記仮はずれ図柄の仮停止後、図柄を再変動させて、前記仮チャンス図柄を一旦仮停止させた後に、図柄を更に再変動させて前記最終チャンス図柄を確定停止させると共に、

前記第2再始動演出パターン(D3)では、前記仮はずれ図柄を仮停止し、前記通常背景を表示した後に図柄を再変動させて前記最終チャンス図柄を確定停止させ、

前記特定演出パターン(D4)は、前記当り図柄組み合わせとして前記最終特定当り図柄が導出されるよう設定されることを要旨とする。

請求項5の発明によれば、第1再始動演出パターンでは、はずれの図柄が停止したと認識させた後に再変動して仮当り図柄が停止し、更に再変動が実行されることで、仮当り図柄が通常の当り遊技を認識させる図柄である場合に、最終当り図柄として遊技者に有利な当り遊技を認識させる図柄に昇格する可能性があり、期待感を高めることができる。

また、当り遊技決定手段が第1当り遊技を決定した場合に、再始動演出において、最終特定当り図柄が確定停止されるから、第1当り遊技が付与されることを遊技者が認識することができる。また、当り遊技決定手段が第1当り遊技を決定した場合に、第1再始動演出パターンにおける再始動演出において、仮チャンス図柄から最終第1当り遊技に移行する昇格演出を遊技者が楽しむことができる。

【0011】

実施例に記載の遊技機からは、以下の構成の遊技機を特定可能である。

請求項1～5の何れか一項に記載の遊技機において、

前記リーチ演出画像および通常背景は、表示態様が異なるよう設定され、

前記リーチはずれ演出パターン(D1)は、リーチ演出画像において最終はずれ図柄を仮停止させた後に通常背景に切り替わるよう設定され、

前記リーチはずれ演出パターン(D1)において、最終はずれ図柄が仮停止してから通常背景に切り替わるタイミングと、前記第2再始動演出パターン(D3)において仮はずれ図柄が仮停止してから通常背景に切り替わるタイミングとは、何れも同一に設定されていることを要旨とする。

これによれば、リーチはずれ演出パターンにおける最終はずれ図柄が停止してから通常背景に切り替わるタイミングと、第2再始動演出パターンにおける仮はずれ図柄が仮停止してから通常背景に切り替わるタイミングとを同一に設定したから、第2再始動演出パターンに基づく図柄変動演出であるのか、リーチはずれ演出パターンに基づく図柄変動演出であるのか遊技者が判別できなくなり、遊技者に期待感を抱かせることができる。

【発明の効果】

【0013】

本発明に係る遊技機によれば、演出内容の異なる再始動演出を提供し得るようにして、再始動演出に対する遊技者の関心を維持させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】本発明の実施例に係るパチンコ機の正面図である。

【図2】実施例に係る遊技盤を示す正面図である。

【図3】実施例に係るパチンコ機の大当り遊技の仕様および特図の関係を示す図である。

【図4】特図入力処理を示すフローチャートである。

【図5】特図開始処理を示すフローチャートである。

【図6】特図2についての特図開始処理を示すフローチャートである。

【図7】特図1についての特図開始処理を示すフローチャートである。

【図8】実施例に係るパチンコ機の制御構成を示すブロック図である。

【図9】通常モードでの第1始動入賞口への入賞に基づいて決定され得る変動パターンおよび演出パターンを示す図である。

【図10】スーパーリーチはずれ演出パターン、ノーマルリーチはずれ演出パターンおよ

10

20

30

40

50

びノーマルリーチ大当り演出パターンに係る図柄変動演出の飾図の停止タイミングを示す図である。

【図１１】第１再始動演出パターン、第２再始動演出パターン、スーパーリーチはずれ演出パターンおよび突発大当り演出パターンに係る図柄変動演出の構成を比較して示す図である。

【図１２】再始動演出図柄決定処理を示すフローチャートである。

【図１３】第１再始動演出パターンおよび第２再始動演出パターンの実行態様を示す図であって、最終当り図柄として最終チャンス図柄が導出される場合を示す。

【図１４】第１再始動演出パターンおよび第２再始動演出パターンの実行態様を示す図であって、最終当り図柄として最終特定当り図柄が導出される場合を示す。

10

【発明を実施するための形態】

【００１５】

次に、本発明に係る遊技機につき、好適な実施例を挙げて、添付図面を参照しながら以下詳細に説明する。なお、遊技機としては、一般的なパチンコ機を例にして説明する。また、以下の説明において、「前」、「後」、「左」、「右」とは、特に断りのない限り、図１に示すようにパチンコ機を前側（遊技者側）から見た状態で指称する。

【実施例】

【００１６】

（パチンコ機１０について）

実施例に係るパチンコ機１０は、図１に示すように、前後に開口する矩形枠状に形成されて遊技店の図示しない設置枠台に縦置き姿勢で設置される固定枠としての外枠１１の開口前面側に、遊技盤２０を着脱可能に保持する本体枠としての中枠１２が開閉および着脱可能に組み付けられて、該遊技盤２０の裏側に、所定条件の成立（後述する始動入賞装置３０の始動入賞口３１ａ、３１ａへのパチンコ球の入賞）を契機として演出用の図柄（以下飾図という）を変動表示させて図柄変動演出を行う演出実行手段としての図柄表示装置（図柄表示手段）１７が着脱可能に配設されている。また、前記中枠１２の前面側には、前記遊技盤２０を透視保護するガラス板や透明な合成樹脂材により形成された透視保護板（図示せず）で前後に開口する窓口１３ａを覆うよう構成された装飾枠としての前枠１３が開閉可能に組み付けられると共に、該前枠１３の下方にパチンコ球を貯留する下球受け皿１５が開閉可能に組み付けられる。なお、実施例では、前記前枠１３の下部位置に、パチンコ球を貯留する上球受け皿１４が一体的に組み付けられており、前枠１３の開閉に合わせて上球受け皿１４も一体的に開閉するよう構成される。

20

30

【００１７】

また、前枠１３には、窓口１３ａの外周を圍繞するようランプ装置（発光手段）１８が配設されると共に、中枠１２の下部位置に、音声や効果音を出力可能なスピーカ（音出力手段）１９が配設されている。すなわち、前記ランプ装置１８に設けられたＬＥＤ等の発光体（図示せず）を点灯・点滅したり、前記スピーカ１９から適宜の音声を出力することで、前記図柄表示装置１７での図柄変動演出に合わせて発光演出や音声演出を行い得るよう構成されている。すなわち、前記前枠１３に配設された前記ランプ装置１８や中枠１２に配設されたスピーカ１９も演出実行手段として機能している。

40

【００１８】

また、前記中枠１２の右下方位置には、該中枠１２に配設された打球発射装置（図示せず）を作動する操作ハンドル１６が設けられている。前記操作ハンドル１６は、左回転方向に付勢された操作レバー１６ａを備えており、該操作レバー１６ａを右回転するよう遊技者が回動操作することで打球発射装置が作動されて、前記上球受け皿１４に貯留されたパチンコ球が前記遊技盤２０の遊技領域２０ａに向けて１球ずつ発射されるようになっている。ここで、前記操作レバー１６ａの回動量に応じて前記打球発射装置によるパチンコ球の打球力が強弱変化するよう構成されており、遊技者が操作レバー１６ａの回動量を調節することで、前記遊技領域２０ａへのパチンコ球の発射位置を任意に変更し得るようになっている。なお、実施例では、前記図柄表示装置１７としては、飾図の他に各種絵柄や

50

キャラクタ等を表示可能な液晶パネルを収容ケースに収容した液晶表示装置が採用されているが、これに限られるものではなく、ドラム式の図柄表示装置 17 やドットマトリックス式の図柄表示装置 17 等の各種図柄を停止および変動表示可能な従来公知の各種の表示装置を採用し得る。また、前記上球受け皿 14 は、前記前枠 13 と別体に形成して中枠 12 に対して開閉可能に組み付けるようにしてもよい。

【0019】

(遊技盤 20 について)

前記遊技盤 20 は、図 2 に示すように、ベニヤ材や合成樹脂材により形成された略矩形状の板部材であって、遊技盤 20 の裏面側に前記図柄表示装置 17 が着脱可能に組み付けられている。前記遊技盤 20 の前面には、略円形状に湾曲形成した案内レール 21 が配設されており、該案内レール 21 により画成される略円形の遊技領域 20a に、前記中枠 12 に配設された図示しない打球発射装置から発射されたパチンコ球が打ち出されることで遊技が行われるようになっている。また、前記遊技盤 20 には、前後に貫通する装着口(図示せず)が適宜位置に開設されており、各装着口に対して各種の遊技盤設置部品(具体的には後述する枠状装飾体 25、始動入賞装置 30、特別入賞装置 40、球通過ゲート 47、普通入賞口部材等)が前側から取り付けられると共に、遊技領域 20a の最下部位置には、該遊技領域 20a に打ち出されたパチンコ球を排出するアウト口 22 が開設されている。なお、前記装着口の形成数は、遊技盤 20 に取り付けられる各種遊技盤設置部品の個数や配設位置等により必要に応じて適宜変更される。

【0020】

ここで、実施例の前記遊技盤 20 には、図 2 に示すように、前記案内レール 21 で囲まれた遊技領域 20a の略中央で開口する装着口に、前後に開口する表示窓口 25a が形成されたセンター役とも称される枠状装飾体 25 が取り付けられ、該枠状装飾体 25 の表示窓口 25a を介して図柄表示装置 17 の画像表示面 17a が遊技盤 20 の前面側に臨むよう構成されている。なお、前記遊技盤 20 には、前記遊技領域 20a 内に多数の遊技釘 23 が設けられると共に、前記枠状装飾体 25 の左側方に、遊技領域 20a を流下するパチンコ球の接触に伴って回転する所謂「風車」とも称される回転案内部材 24 が回転自在に支持されており、遊技領域 20a を流下するパチンコ球が遊技釘 23 や回転案内部材 24 に接触することで、流下方向が不規則に変化するよう構成されている。また、前記遊技盤 20 における枠状装飾体 25 の下方位置に開設された装着口に、遊技領域 20a を流下するパチンコ球が入賞可能な始動入賞口(始動入賞手段) 31a、31b を有する始動入賞装置 30 および特別入賞口(特別入賞手段)を有する特別入賞装置 40 が取り付けられている。

【0021】

前記遊技盤 20 の右部には、遊技演出に合わせて可動する可動演出装置 29 が配設されている。この可動演出装置 29 は、所定方向に延在する長尺な可動体 29a を有しており、該可動体 29a の一端が前後方向に延在する回転軸(図示せず)を介して遊技盤 20 に揺動自在に軸支されている。前記可動体 29a は、可動演出装置 29 に設けた駆動モータ 29b(図 8 参照)により作動されるようになっており、非演出時には、上下方向に延在する初期姿勢に保持される(図 1 の実線参照)。そして、駆動モータ 29b が駆動すると、可動体 29a は、前記初期姿勢から斜め方向に傾斜した演出姿勢まで傾動するよう構成される(図 1 の 2 点鎖線参照)。前記駆動モータ 29b は、後述する統括制御基板 65 に電氣的に接続されており、該統括制御基板 65 から出力される制御信号(制御コマンド)に基づいて、駆動モータ 29b が制御されるようになっている。

【0022】

(始動入賞装置 30 について)

図 2 に示すように、前記始動入賞装置 30 は、前記始動入賞口 31a、31b を上下の位置関係で 2 つ設けられている。ここで、上側に位置する第 1 始動入賞口(第 1 始動入賞手段) 31a は、遊技領域 20a 内で常に上方へ開口する常時開放タイプの入賞口とされている。下側に位置する第 2 始動入賞口(第 2 始動入賞手段) 31b を挟む左右両側には、

該第2始動入賞口31bを開閉可能に構成された開閉部材33が設けられており、駆動手段としての始動入賞ソレノイド32(図8参照)の駆動に伴って一対の開閉部材33,33が第2始動入賞口31bを閉鎖する閉鎖位置と開放する開放位置に変位するように構成されている。なお、実施例では、前記第2始動入賞口31bを開閉する一対の開閉部材33,33が第2始動入賞口31bを挟む左右側部に配置されて、始動入賞ソレノイド32の駆動に伴い一対の開閉部材33,33が相互に近接および離間するよう揺動される。

【0023】

すなわち、実施例において前記第1始動入賞口31aは、前記遊技領域20aを流下するパチンコ球が常時一定の入賞率で入賞可能に構成され、第2始動入賞口31bは、始動入賞ソレノイド32を駆動することでパチンコ球の入賞率を可変し得るよう構成されている。ここで、前記開閉部材33,33が閉鎖位置に変位した状態では、前記第2始動入賞口31bへのパチンコ球の入賞が阻止されて、第1始動入賞口31aへパチンコ球が入賞する確率よりも第2始動入賞口31bへパチンコ球が入賞する確率が低確率となるよう設定される一方、開閉部材33,33が開放位置に変位した状態では、開閉部材33,33で受止められたパチンコ球が第2始動入賞口31bに案内されて、第1始動入賞口31aへパチンコ球が入賞する確率よりも高確率となるよう設定されている。

【0024】

また、前記始動入賞装置30は、前記第1および第2始動入賞口31a,31bに入賞したパチンコ球を検出する始動入賞検出手段としての始動入賞検出センサ34a,34b(図8参照)が設けられている。前記始動入賞検出センサ34a,34bは、パチンコ機10の裏側に配設されたメイン制御基板60(図8参照)に配線接続されており、該始動入賞検出センサ34a,34bによるパチンコ球の検出(すなわち第1および第2始動入賞口31a,31bへのパチンコ球の入賞)を契機として所定数(実施例では3個)の賞球が払い出されるようになっている。また、始動入賞検出センサ34a,34bによるパチンコ球の検出(すなわち第1および第2始動入賞口31a,31bへのパチンコ球の入賞)に伴って各種情報(後述する各種乱数情報)が取得され、この取得した情報に基づいて後述する特図当り抽選(大当り判定)が行われるよう構成されている。そして、特図当り抽選の結果に基づいて前記図柄表示装置17において図柄変動演出が実行されると共に、後述する特図表示器50,51において特図変動が実行されるようになっている。そして、前記図柄表示装置17での図柄変動演出の結果、該図柄表示装置17に所定の組み合わせ(例えば同一飾図の3つ揃い等)での大当り表示結果(当り表示結果)が確定停止表示されることで、遊技者に有利な大当り遊技(当り遊技)が付与され、大当り遊技の発生に伴って前記特別入賞装置40を所定の開放条件で開放する大当り遊技が行われて、遊技者が賞球を獲得し得る機会が与えられるよう構成されている。ここで、実施例では、前記始動入賞検出センサ34a,34bが始動入賞口31a,31b毎が設けられており、以下の説明では、第1始動入賞口31aに対応するセンサを第1始動入賞検出センサ34aと指称し、第2始動入賞口31bに対応するセンサを第2始動入賞検出センサ34bと指称するものとする。

【0025】

(特別入賞装置40について)

前記特別入賞装置(入賞手段)40は、図2に示すように、遊技領域20aに開口する特別入賞手段としての特別入賞口(図示せず)を開閉自在に閉成する開閉扉(開閉部材)43を備えており、駆動手段としての特別入賞ソレノイド42(図8参照)の駆動に伴って開閉扉43が閉鎖する閉鎖位置と開放する開放位置に変位するように構成されている。なお、実施例では、前記開閉扉43が前後方向へ揺動することで特別入賞口を開閉するよう構成されており、該開閉扉43により特別入賞口が閉鎖された状態を図2に示す。また、前記特別入賞装置40には、前記特別入賞口に入賞したパチンコ球を検出する特別入賞検出手段としての特別入賞検出センサ44(図8参照)が設けられている。前記特別入賞検出センサ44は、前記メイン制御基板60に配線接続されており、該特別入賞検出センサ44からメイン制御基板60への入賞検出信号の入力に伴って所定数(実施例では15個)の賞球が払い出されるようになっている。ここで、前記特別入賞ソレノイド42は、前記始動入賞装

10

20

30

40

50

置 3 0 へのパチンコ球の入賞を契機として特別入賞装置 4 0 を開放する大当たり遊技が付与される場合に、大当たりの種類に応じた所定の開閉条件に従ってメイン制御基板 6 0 によって駆動制御される。

【 0 0 2 6 】

(特図表示器 5 0 , 5 1 について)

図 2 に示すように、前記遊技盤 2 0 には、前記遊技領域 2 0 a の外側右下部位置に、前記始動入賞装置 3 0 (第 1 および第 2 始動入賞口 3 1 a , 3 1 b) への入賞を契機として作動する 2 組の特図表示器 (特図表示手段) 5 0 , 5 1 が設けられている。ここで、2 組の特図表示器 5 0 , 5 1 は、前記第 1 始動入賞口 3 1 a への入賞を契機として変動表示を開始する第 1 特図表示器 5 0 と、第 2 始動入賞口 3 1 b への入賞を契機として変動表示を開始する第 2 特図表示器 5 1 とからなり、各特図表示器 5 0 , 5 1 の何れも複数個 (8 個ずつ) の発光表示部により構成されている。そして、前記第 1 始動入賞口 3 1 a へのパチンコ球の入賞を契機として、第 1 特図表示器 5 0 の発光表示部が順次点灯・消灯する点滅変動する特図変動表示が行われ、最終的に発光表示部が確定的に点灯した点灯位置 (点灯パターン) により複数種類の特別図柄 (以下、特図という) を表示するようになっている。また、第 2 始動入賞口 3 1 b へのパチンコ球の入賞を契機として、第 2 特図表示器 5 1 の発光表示部が点灯・消灯する点滅変動する変動表示が行われて、最終的に発光部が確定的に点灯した点灯位置 (点灯パターン) により特図を表示するよう構成されている。なお、実施例の各発光表示部は L E D により構成されているが、これに限らず点灯位置を適宜変更し得る形態であればよく、また 7 セグメント表示器やドットマトリックス、小型の液晶表示器、その他特図表示可能な表示手段を採用できる。

【 0 0 2 7 】

ここで、前記特図は、大当たりか否かなどの内部抽選の結果を示す報知用の図柄とされて、前記各特図表示器 5 0 , 5 1 では、発光表示部の点灯位置により複数種類の特図を表示し得るようになっている。具体的には、各特図表示器 5 0 , 5 1 において表示し得る特図としては、大当たりを認識し得る大当たり表示結果としての 1 0 0 種類の特図と、はずれを認識し得るはずれ表示結果としての 1 種類の特図とが設定されて、特図当り抽選の結果に応じて 1 つの特図が決定されて、特図変動表示の結果として、決定された特図が各第 1 特図表示器 5 0 または第 2 特図表示器 5 1 に確定停止表示される。そして、前記第 1 特図表示器 5 0 または第 2 特図表示器 5 1 に、大当たり表示結果としての特図が表示されることで、引き続いて遊技者に大当たり遊技が付与されるようになっている。なお、以下の説明では、第 1 特図表示器 5 0 で行われる特図変動表示を「第 1 特図変動表示」と称し、該第 1 特図変動表示の結果、第 1 特図表示器 5 0 に確定停止表示される特図を特図 1 と称する場合がある。また同様に、第 2 特図表示器 5 1 で行われる特図変動表示を「第 2 特図変動表示」と称し、該第 2 特図変動表示の結果、第 2 特図表示器 5 1 に確定停止表示される特図を特図 2 と称する場合がある。

【 0 0 2 8 】

(特図保留について)

また、図 2 に示すように、前記第 1 始動入賞口 3 1 a にパチンコ球が入賞した際に取得される情報 (各種乱数情報) が機内部の第 1 保留記憶手段 (実施例では、メイン制御 R A M 6 0 c) に第 1 特図始動保留情報 (第 1 保留情報) として記憶されるようになっている。同様に、前記第 2 始動入賞口 3 1 b にパチンコ球が入賞した際に取得される情報 (各種乱数情報) は機内部の第 2 保留記憶手段 (実施例では、メイン制御 R A M 6 0 c) に第 2 特図始動保留情報 (第 2 保留情報) として記憶されるようになっている。そして、前記遊技盤 2 0 における遊技領域 2 0 a の外側右下部位置に、この第 1 特図始動保留情報の記憶数を表示する複数の L E D (実施例では 2 個) から発光表示部が構成された第 1 特図保留表示部 (第 1 保留数表示手段) 5 2 が設けられると共に、該第 2 特図始動保留情報の記憶数を表示する複数の L E D (実施例では 2 個) から発光表示部が構成された第 2 特図保留表示部 (第 2 保留数表示手段) 5 3 が設けられている。すなわち、第 1 特図始動保留情報および第 2 特図始動保留情報を第 1 および第 2 特図保留表示部 5 2 , 5 3 に夫々表示させることで、前

記第 1 および第 2 特図保留表示部 5 2, 5 3 の表示内容から保留されている第 1 特図変動表示および第 2 特図変動表示の回数(図柄変動演出の回数)が報知される。

【 0 0 2 9 】

ここで、前記第 1 特図保留表示部 5 2 で表示される第 1 特図始動保留情報の記憶数は、第 1 始動入賞口 3 1 a へパチンコ球が入賞することで 1 加算されると共に、第 1 特図変動表示(図柄変動演出)が行われる毎に 1 減算される。同様に、前記第 2 特図保留表示部 5 3 で表示される第 2 特図始動保留情報の記憶数は、第 2 始動入賞口 3 1 b へパチンコ球が入賞することで 1 加算されると共に、第 2 特図変動表示(図柄変動演出)が行われる毎に 1 減算される。なお、第 1 および第 2 特図始動保留情報の記憶数には所定の上限数(実施例では「4」ずつ)が設定されており、該上限数まで第 1 および第 2 特図始動保留情報の記憶数を夫々加算し得るよう設定されている。なお、前記第 1 および第 2 特図保留表示部 5 2, 5 3 の夫々は、左右に並んだ複数(実施例では 2 つ)の L E D から構成されており、各始動保留記憶数が「1」～「2」の場合には対応の特図保留表示部 5 2, 5 3 が左から順に点灯し、各始動保留記憶数が「3」～「4」の場合には対応の特図保留表示部 5 2, 5 3 が左から順に点滅することで、保留情報の記憶数を遊技者が把握し得るようになっている。すなわち、第 1 および第 2 特図保留表示部 5 2, 5 3 の表示態様から、実行される特図変動表示(図柄変動演出)が何れの始動保留情報に基づくものであるか遊技者が認識し得るようになっている。

10

【 0 0 3 0 】

(図柄表示装置 1 7 について)

20

実施例に係る図柄表示装置 1 7 は、画像表示面 1 7 a の略全体が前記飾図を変動表示可能な表示領域とされる。この表示領域には、図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c が複数列設定されており、前記第 1 始動入賞口 3 1 a または第 2 始動入賞口 3 1 b への入賞を契機として、各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c において飾図が変動開始されるようになっている。また、各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c には、飾図の有効停止位置 2 7 が夫々設定されており、図柄変動演出により、各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c の有効停止位置 2 7 を組み合わせた停止図柄有効ライン 2 8 に確定停止表示される飾図の図柄組み合わせを導出するようになっている。なお、実施例の図柄表示装置 1 7 には、3 列の図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c が左右横並び状に設定されると共に、各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c 毎に飾図の有効停止位置 2 7 が 1 箇所ずつ定められており、3 列の飾図からなる図柄変動演出が行われるようになっている。すなわち、実施例の図柄表示装置 1 7 には、1 つの停止図柄有効ライン 2 8 が設定されている。以下の説明では、左側から順に左図柄表示列 2 6 a、中図柄表示列 2 6 b、右図柄表示列 2 6 c と指称する場合がある。

30

【 0 0 3 1 】

また、前記図柄表示装置 1 7 の表示領域は、第 1 特図表示器 5 0 および第 2 特図表示器 5 1 に比較して大きな領域で構成されて、特図に比較して飾図が遥かに大きく表示されるようになっている。このため、遊技者は、図柄表示装置 1 7 の停止図柄有効ライン 2 8 に停止表示された図柄組み合わせから大当たりまたははずれを認識できる。

【 0 0 3 2 】

前記図柄表示装置 1 7 には、図柄変動演出の開始と共に予め定めた変動方向(実施例では上から下の縦方向)に沿って飾図が移動するよう変動表示されるようになっており、予め定められた停止順序で変動表示されている飾図が各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c の有効停止位置 2 7 に停止表示されるようになっている。なお、実施例では、図柄変動演出の開始時に、左図柄表示列 2 6 a、中図柄表示列 2 6 b、右図柄表示列 2 6 c の順で飾図が変動開始し、左図柄表示列 2 6 a、右図柄表示列 2 6 c、中図柄表示列 2 6 b の順で停止表示する飾図の変動タイミングを基本として、図柄表示装置 1 7 で実行される図柄変動演出の演出内容や特図始動保留情報(後述)の記憶数等に応じて飾図の変動タイミングが適宜に変更されるよう構成されている。

40

【 0 0 3 3 】

また、図柄表示装置 1 7 では、図柄変動演出が終了する前に各図柄表示列 2 6 a, 2 6

50

b, 2 6 c の有効停止位置 2 7 に飾図が一時的に仮停止表示されて、各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c の飾図が確定停止表示されることで 1 回の図柄変動演出が終了するようになっている。すなわち、図柄変動演出(第 1 特図変動表示および第 2 特図変動表示)は、1 つの始動保留情報に基づいて行われる飾図(特図 1 および特図 2)の変動開始から確定停止までを 1 回として実行されるようになっている。なお、「変動表示」とは、前記各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c において、有効停止位置 2 7 に表示される飾図が所定順序で変化している状態である。そして、飾図の「確定停止」とは、前記各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c において有効停止位置に飾図が所定の特図変動インターバル時間(実施例では 6 0 0 m s (ミリ秒))に亘って継続して停止表示された状態である。また、飾図の「仮停止」とは、前記各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c において有効停止位置 2 7 に留まるよう表示された飾図が特図変動インターバル時間だけ継続して停止していない状態である。すなわち、飾図の仮停止には、有効停止位置 2 7 において飾図がゆれ変動状態で表示されている状態や、特図変動インターバル時間より短い時間で停止表示されている状態を含んでいる。

10

【 0 0 3 4 】

ここで、第 1 特図表示器 5 0 と図柄表示装置 1 7 では、第 1 特図変動表示と該第 1 特図変動表示に関する図柄変動演出が同時に開始され、特図 1 と飾図とが同時に確定停止表示される。同様に、第 2 特図表示器 5 1 と図柄表示装置 1 7 では、第 2 特図変動表示と該第 2 特図変動表示に関する図柄変動演出が開始され、特図 2 と飾図とが同時に確定停止表示される。なお、第 1 特図表示器 5 0 および第 2 特図表示器 5 1 は、特図変動表示が同時に

20

【 0 0 3 5 】

ここで、実施例に係る図柄表示装置 1 7 には、各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c に「0」～「9」の 1 0 種類の数字が基本の飾図として設定されており、該飾図が各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c で順番に変動表示されるようになっている。なお、飾図としては、これに限られるものではなく、任意の数字や文字、絵柄等のように、遊技者が各飾図を

30

【 0 0 3 6 】

そして、前記図柄表示装置 1 7 における各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c の有効停止位置 2 7 (停止図柄有効ライン 2 8)に確定停止表示された各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c の飾図が大当りの図柄組み合わせであった場合に、大当り遊技が付与されることを把握し得るようになっている。ここで、実施例では、大当りの図柄組み合わせとして、各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c の有効停止位置 2 7 に同じ飾図が確定停止表示される図柄組み合わせ(例えば、「2 2 2」、「7 7 7」等)が設定されると共に、中図柄表示列 2 6 b の有効停止位置 2 7 に特殊図柄が確定停止表示される図柄組み合わせ(例えば、「2 特殊図柄 2」、「7 特殊図柄 7」、「4 特殊図柄 7」等)が設定されている。この大当りを認識できる飾図の図柄組み合わせが、大当り表示結果となり、図柄変動演出の終了後に遊

40

50

技者に有利な大当たり遊技が付与される。一方で、図柄表示装置 17 の有効停止位置 27 に確定停止表示された全列の図柄が 1 つでも異なる種類の場合には、その図柄組み合わせ(例えば「123」、「734」、「171」等)から、原則的には大当たり遊技が付与されない「はずれ」であることを認識できる。このはずれを認識できる飾図の図柄組み合わせが、はずれ表示結果となる。但し、このような 3 列の飾図が全て同一でない図柄組み合わせのうちの特定の図柄組み合わせを、所定の演出(例えば、突然確変大当たり遊技)が実行される契機として用いることも可能である。特定の図柄組み合わせとは、当該図柄組み合わせから遊技者が何らかの法則性や意味を認識または連想し得るものである。特定の図柄組み合わせの具体例としては、3 列の飾図が連続した昇順または降順で並ぶ図柄組み合わせ(例えば、「123」、「321」)や、左図柄表示列 26a および中図柄表示列 26b の飾図が同一で、右図柄表示列 26c の飾図の値が 1 つずれた図柄組み合わせ(例えば、「778」)、3 列の飾図が所定の語呂合わせとなる図柄組み合わせ(例えば、「758」(名古屋))等が挙げられる。このように、特定の図柄組み合わせは、はずれ表示結果としてだけでなく大当たり表示結果としても選択され得る飾図の図柄組み合わせとされる。なお、以下の説明では、大当たり表示結果を構成する 3 列の飾図の図柄組み合わせを「大当たり図柄組み合わせ」と指称し、はずれ表示結果を構成する 3 列の飾図の図柄組み合わせを「はずれ図柄組み合わせ」と称する場合がある。

【0037】

また、図柄変動演出において、複数の図柄表示列 26a, 26b, 26c の内で、特定の図柄表示列(実施例では、左図柄表示列 26a および右図柄表示列 26c)に同じ飾図が停止表示され、かつ残りの図柄表示列(実施例では、中図柄表示列 26b)が変動表示された表示(リーチ表示)となることで、リーチ状態(リーチ)が生起されたことを遊技者が認識し得るようになっている。具体的なリーチ表示の例としては、左図柄表示列 26a および右図柄表示列 26c に同じ飾図が停止表示された図柄組み合わせ(「1↓1」、「4↓4」等)となる。なお、「↓」は変動中であることを表している。また、リーチ表示を形成する特定の図柄表示列(左図柄表示列 26a および右図柄表示列 26c)の飾図は、仮停止表示の状態とされ、残りの図柄表示列(中図柄表示列 26b)に飾図が停止表示(仮停止表示)された後に、全ての図柄表示列の飾図が確定停止表示されるようになっている。なお、以下の説明では、リーチ表示を形成する 2 列の飾図の図柄組み合わせをリーチ図柄と称する場合がある。

【0038】

また、図柄表示装置 17 には、第 1 特図表示器 50 および第 2 特図表示器 51 での特図変動表示の結果、表示される特図に応じた飾図の図柄組み合わせが表示される。すなわち、第 1 特図表示器 50 および第 2 特図表示器 51 に表示される特図と、図柄表示装置 17 に表示される飾図の図柄組み合わせとが夫々対応しており、図柄変動演出が終了すると、第 1 特図表示器 50 および第 2 特図表示器 51 に特図が確定停止されると共に、図柄表示装置 17 の各図柄表示列 26a, 26b, 26c に飾図が確定停止表示されるようになっている。なお、特別図柄に対する飾図の図柄組み合わせは一对一とは限らず、1 つの特別図柄に対して複数の飾図による図柄組み合わせの中から 1 つの飾図による図柄組み合わせが選択されるようになっている。

【0039】

(球通過ゲート 47 について)

図 1、図 2 に示すように、前記枠状装飾体 25 の左側には、遊技領域 20a を流下するパチンコ球が通過可能な球通過ゲート 47 が設けられている。前記球通過ゲート 47 には通過球検出センサ 48 (図 8 参照)が配設されており、該球通過ゲート 47 を通過するパチンコ球を通過球検出センサ 48 で検出するように構成されている。前記通過球検出センサ 48 は、前記メイン制御基板 60 に配線接続されており、該通過球検出センサ 48 からメイン制御基板 60 への球検出信号の入力(すなわち通過球検出センサ 48 のパチンコ球の検出(球通過ゲート 47 のパチンコ球の通過))に伴って各種情報(後述する普図当り判定用乱数)が取得され、この取得した情報に基づいて後述する普図当り判定(普図当り抽選)が行

われるよう構成されている。そして、この普図当り抽選の結果に応じて前記始動入賞装置 30 の始動入賞ソレノイド 32 が駆動制御されて開閉部材 33, 33 が開閉動作するようになっている。

【0040】

(普図表示器 55 について)

また、図 2 に示すように、前記遊技盤 20 には、前記遊技領域 20a の外側右下部位置に、複数の LED (実施例では 2 個) から発光表示部が構成された普図表示器 55 が配設されている。この普図表示器 55 では、通過球検出センサ 48 のパチンコ球の検出 (球通過ゲート 47 のパチンコ球の通過) を契機として、複数種類の普通図柄 (以下、「普図」と示す場合がある) を変動させて 1 つの普図を導出する普図変動表示が行われるようになっている。実施例では、2 つの LED の発光態様にて 2 種類の普図を示している。具体的には、右側 LED だけが点灯する発光態様、および左側 LED だけが点灯する発光態様により普図を示している。なお、以下では、右側 LED だけが点灯することにより示される普図を普図「0」とし、説明の都合上、左側 LED だけが点灯することにより示される普図を普図「1」とする。そして、前記普図表示器 55 の最終的な表示結果から普図当りまたははずれを認識できるようになっている。具体的には、普図当りの場合に普図表示器 55 に普図「1」が表示され、はずれの場合に普図「0」が表示される。すなわち、この普図当りを認識できる普図が普図当りの表示結果となり、はずれを認識できる普図が普図はずれの表示結果となる。

【0041】

(普図保留について)

また、図 2 に示すように、前記遊技盤 20 には、前記遊技領域 20a の外側右下部位置に、前記球通過ゲート 47 をパチンコ球が通過した際に取得される情報 (後述する各種乱数情報) が機内部の記憶手段 (メイン制御 RAM 60c) で始動保留情報として記憶された際に、該普図保留情報の記憶数を表示する複数の LED (実施例では 2 個) から発光表示部が構成された普図保留表示部 56 が配設されており、該普図保留表示部 56 の表示内容によって保留されている普図の変動回数が報知される。前記普図保留表示部 56 で表示される普図始動保留記憶数は、球通過ゲート 47 をパチンコ球が通過すると 1 加算され、普図変動表示が開始されることにより 1 減算される。なお、普図始動保留記憶数には所定の上限数 (実施例では「4」) が設定されており、該上限数まで普図始動保留記憶数を加算し得るよう設定されている。なお、前記普図保留表示部 56 は、複数 (実施例では 2 つ) の LED から構成されており、普図始動保留記憶数が 1 ~ 2 の場合には普図保留表示部 56 が左から順に点灯し、普図始動保留記憶数が 3 ~ 4 の場合には普図保留表示部 56 が左から順に点滅することで、普図変動表示が行われる保留数を把握し得るようになっている。

【0042】

(確変について)

また、実施例のパチンコ機 10 は、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態として第 1 特典遊技状態を付与する機能を備えている。ここで、第 1 特典遊技状態としては、前記特別入賞口へのパチンコ球の入賞契機が、当該第 1 特典遊技状態が付与されていない状態に較べて増加する状態である。具体的には、第 1 特典遊技状態では、特図当り確率を低確率から高確率に変動することにより特別入賞口へのパチンコ球の入賞契機を増加することができる。以下の説明では、第 1 特典遊技状態を、便宜的に「確変状態」というものとする。

【0043】

確変機能は、確定停止表示された大当たり図柄 (特図 1 または特図 2) の種類が予め定めた確変図柄 (第 1 の識別図柄) であることを条件として、大当たり遊技の終了後に大当たりの抽選確率 (大当たり確率) が低確率 (実施例では、164 / 65536) から高確率 (実施例では、1518 / 65536) に変動させる確変状態を付与する機能である。なお、確変状態が付与されていない状態を非確変状態というものとする。実施例では、大当たり遊技終了後に確変状態が付与される大当たりが確変大当たりであり、確変状態が付与されない大当たりが非確

変大当りとなる。また、実施例では、確変状態が付与される大当りの場合には、大当り遊技終了後、次回の大当りが生起されるまでの間継続して確変状態が付与される。このように、確変状態が付与されると、大当りの抽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、確変状態は遊技者にとって有利であり、遊技者は確変大当りになることを期待しつつ遊技を行っている。なお、確変状態が付与される期間としては、上記のものに限られない。例えば、確変状態が付与されてから所定条件を満たすまでの間継続して確変状態を付与し、当該所定条件を満たすことを条件に非確変状態に移行させるようにすることもできる。ここで、所定条件としては、確変状態が付与されてからの図柄変動演出(特図変動表示)の変動回数とすることもできる。また、図柄変動演出(特図変動表示)毎に非確変状態に移行させるかを、始動入賞手段へのパチンコ球の入賞を契機に取得する乱数に基づいて判定(転落抽選)し、転落抽選に当選することを条件に非確変状態に移行させるようにすることもできる。

10

【0044】

(変短状態について)

また、実施例のパチンコ機10は、大当り遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態として第2特典遊技状態を付与する機能を備えている。ここで、第2特典遊技状態としては、前記第2始動入賞口31bへのパチンコ球の入賞契機が、当該第2特典遊技状態が付与されていない状態を較べて増加する状態である。具体的には、第2特典遊技状態では、(1)普図変動表示の変動時間の短縮、(2)普図当り確率を低確率から高確率に変動、(3)普図当り1回についての第2始動入賞口31bを開放する開閉部材33,33の開放時間を増やすこと、により第2始動入賞口31bへのパチンコ球の入賞契機を増加することができる。なお、第2特典遊技状態では、上記(1)~(3)を単独または複数を組み合わせることができる。なお普図当り1回についての第2始動入賞口31bを開放する開閉部材33,33の開放時間を増やすに際しては、開閉部材33,33の開放時間を単純に延長することで実現してもよく、また開閉部材33,33の開放回数を増やすことで実現することもでき、またこれらを複合させてもよい。なお、実施例では、第2特典遊技状態として上記(1)~(3)を組み合わせしており、以下の説明では、これら(1)~(3)を組み合わせた状態を便宜的に「変短状態」というものとする。

20

【0045】

実施例の変短機能では、大当り遊技終了後の前記普図表示器で行われる普図変動表示の変動時間を短縮すると共に、普図当り確率を低確率(実施例では、1125/65536)から高確率(実施例では、65535/65536)に変動させる機能である。実施例において普図変動表示の変動時間は、変短状態が付与されていない状態(第1の遊技状態)で、普図変動の開始から5000msに設定され、変短状態が付与されている状態(第2の遊技状態)で、普図変動の開始から1000msに設定されている。なお、普図が確定停止表示されてから次の普図変動が行われるまでの間(普図変動インターバル)は、600msに設定されている。

30

【0046】

また、変短状態が付与された状態では、変短状態が付与されていない状態とは異なる動作パターンで開閉部材33,33が開閉動作されるようになっている。具体的には、変短状態が付与されていない状態では、普図変動表示で当選した場合(普図当りの場合)に、始動入賞装置30の開閉部材33,33が開放してから所定時間(実施例では300ms)が経過するまで開放状態を維持する開放動作を1回行う。一方で、変短状態が付与されている状態では、普図変動表示に当選した場合(普図当りの場合)に、始動入賞装置30の開閉部材33,33は開放してから所定時間(実施例では800ms)が経過するまで開放状態を維持する開放動作を、所定時間間隔(実施例では980ms)で3回繰り返すようになっている。すなわち、変短状態が付与されている状態では、変短状態が付与されていない状態と比較して、始動入賞装置30の開閉部材33,33の合計開放時間が長く、遊技者にとって有利に動作するように設定されている。また、変短状態が付与されていない状態では、第2始動入賞口31bへのパチンコ球の入賞確率が第1始動入賞口31aへのパチン

40

50

コ球の入賞確率より低くなるのに対し、変短状態が付与された状態では、第2始動入賞口31bへのパチンコ球の入賞確率が第1始動入賞口31aへのパチンコ球の入賞確率より高くなる。なお、1回の普図当りにおいて第2始動入賞口31bへの入賞を許容する入賞上限数(実施例では10個)が設定されており、前記開閉部材33,33を開放してからの入賞数が入賞上限個数に達した場合には、開放時間および開放回数を満たす前であっても開閉部材33,33を閉鎖させるようになっている。ここで、実施例では、大当りに当選した大当り図柄(特図1または特図2)の種類に応じて、変短状態が付与される期間(以下、変短回数という)が変化するように構成されている。具体的には、大当り図柄(特図1または特図2)の種類が予め定めた確変図柄である場合には、次回の大当りが生じられるまでの間、変短状態が付与されるよう設定され、大当り図柄(特図1または特図2)の種類が予め定めた非確変図柄である場合には、所定回数(実施例では80回)の図柄変動演出(第1特図変動表示および第2特図変動表示の合計回数)が実行されるまでの間、変短状態が付与されるよう設定されている。

10

【0047】

(大当り遊技について)

次に、実施例のパチンコ機10で付与される大当り遊技について説明する。図3に示すように、大当り遊技は、特図変動表示の結果として特図表示器50,51に大当り図柄が停止表示された後に開始されるよう設定されており、大当り遊技の開始を示すオープニング演出OPと、オープニング演出終了後に行われる規定ラウンド数(実施例では5ラウンドまたは16ラウンド)だけラウンド間インターバルを挟んで繰り返されるラウンド遊技と、大当り遊技の終了を示すエンディング演出EDとにより構成されている。前記ラウンド遊技では、発生した大当りの種類に応じた開放動作で特別入賞装置40の開閉扉43が開閉動作して、1回のラウンド遊技において特別入賞口に規定個数(例えば9個)のパチンコ球が入賞するか、或いは各ラウンド遊技の開始から規定時間(ラウンド遊技時間)が経過することで1回のラウンド遊技が終了する。なお、大当り遊技における各ラウンド遊技の間は、所定時間(以下「ラウンド間インターバル」という)だけ開閉扉43が閉鎖状態で保持されるインターバルが設定されている。すなわち、大当り遊技では、前記開閉扉43が各大当り遊技の規定ラウンド数以上の開閉動作を行う。

20

【0048】

ここで、前記大当り遊技の各ラウンド遊技における特別入賞装置40の開閉扉43の開閉態様(開閉パターン)には、パチンコ球を所定間隔で連続的に発射した条件において、1回の開放動作(開放してから閉鎖するまでの動作)においてラウンド遊技に定められた規定個数のパチンコ球が入賞可能な時間だけ開放を継続する長時間開放動作と、該長時間開放動作よりも開閉扉43の開放時間が短く設定された短時間開放動作とを適宜に組み合わせる構成されている。

30

【0049】

(大当り遊技の種類)

実施例のパチンコ機10では、図3に示すように、大当り判定に当選した場合に、遊技者に与える価値(利益)が異なる複数種類(実施例では10種類)の大当り遊技の中から1つの大当り遊技が決定され、その決定された大当り遊技が付与される。ここで、10種類の大当り遊技の内どれの大当り遊技が付与されるかは、大当り判定に当選した際に決定される大当り図柄(特図1および特図2)の種類に基づいて決定されるようになっている。実施例において第1特図表示器50に表示可能な100種類の大当り図柄としての特図1は、図柄A、図柄B、図柄C、図柄D、図柄E、図柄Fの6つのグループに分類されており、第1特図表示器50に確定停止表示された特図1に応じて6種類の大当り遊技が付与されるようになっている。また、実施例において第2特図表示器51に表示可能な100種類の大当り図柄としての特図2は、図柄a、図柄b、図柄c、図柄dの4つのグループに分類されており、第2特図表示器51に確定停止表示された特図2に応じて4種類の大当り遊技が付与される。

40

【0050】

50

ここで、図柄Aには、26種類の特図1が振り分けられている。同様に、図柄Bには、1種類の特図1が振り分けられている。図柄Cには、1種類の大当り図柄としての特図1が振り分けられている。図柄Dには、26種類の特図1が振り分けられている。図柄Eには、18種類の特図1が振り分けられている。図柄Fには、28種類の特図1が振り分けられている。また、図柄aには、42種類の特図2が振り分けられている。同様に、図柄bには、28種類の特図2が振り分けられている。図柄cには、2種類の特図2が振り分けられている。図柄dには、28種類の特図2が振り分けられている。

【0051】

(特別確変大当り遊技)

ここで、図柄A、図柄Bに分類される特図1が第1特図表示器50に表示されるか、図柄aに分類される種類の特図2が第2特図表示器51に表示された場合には、大当り遊技として特別確変大当り遊技が付与されるようになっている。前記特別確変大当り遊技は、規定ラウンド数が「16回」に設定されたラウンド大当り遊技であって、各ラウンド遊技の入賞上限個数が「9個」に設定されている。そして、特別確変大当り遊技では、大当り判定の当選時における遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後に、次回の大当り遊技が生起されるまでの間、大当り遊技終了後に確変状態および変短状態が継続して付与されるようになっている。そして、特別確変大当り遊技の各ラウンド遊技では、ラウンド遊技の開始から終了まで継続して特別入賞口を開放する長時間開放動作を開閉扉43に行わせるよう設定されている。すなわち、前記確変大当り遊技の全てのラウンド遊技は、ラウンド遊技開始から終了まで開放する長時間開放動作を開閉扉43に行わせる全開放ラウンド遊技で構成されている。従って、特別確変大当り遊技では、各ラウンド遊技において開閉扉43が1回だけ開放し、大当り遊技の全体で16回の開閉動作を開閉扉43が繰り返すようになっている。

【0052】

特別確変大当り遊技では、1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間として「25.0(秒)」が設定されており、各ラウンド遊技において前記開閉扉が最大で「25.0(秒)」に亘って開放動作するようになっている。なお、特別確変大当り遊技では、オープニング演出時間として「10.0(秒)」が設定され、エンディング演出時間として「9.5(秒)」が夫々設定されている。また、特別確変大当り遊技のラウンド間インターバルは、最終ラウンドの開始前を除いて「2.0(秒)」に、最終ラウンドの開始前では「1.6(秒)」に夫々設定されている。すなわち、図柄A、図柄Bおよび図柄aに分類される大当り図柄が決定された場合に付与される大当り遊技の価値は等しく設定されている。そして、図柄Aおよび図柄aに分類される大当り図柄が決定された場合には、大当り遊技の終了後の遊技演出モードが後述する確変モードに移行し、図柄Bに分類される大当り図柄が決定された場合には、大当り遊技後の遊技演出モードが後述する潜伏モードに移行するよう設定されている。

【0053】

(第1の特殊確変大当り遊技)

図柄Cに分類される特図1が第1特図表示器50に表示された場合には、大当り遊技として第1の特殊確変大当り遊技(以下、ジャンプアップ確変大当り遊技という)が付与されるようになっている。前記ジャンプアップ確変大当り遊技は、規定ラウンド数が「16回」に設定されたラウンド大当り遊技であって、各ラウンド遊技の入賞上限個数が「9個」に設定されている。そして、ジャンプアップ確変大当り遊技では、大当り判定の当選時における遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後に、次回の大当り遊技が生起されるまでの間、大当り遊技終了後に確変状態および変短状態が継続して付与されるようになっている。

【0054】

ジャンプアップ確変大当り遊技では、1ラウンド目のラウンド遊技において特別入賞装置40の開閉扉43を複数回(実施例では16回)開放させ、2ラウンド目~16ラウンド目のラウンド遊技においてラウンド遊技の開始から終了まで継続して特別入賞口を開放す

10

20

30

40

50

る長時間開放動作を開閉扉 4 3 に行わせるよう設定されている。すなわち、ジャンプアップ確変大当り遊技の 1 ラウンド目のラウンド遊技は、複数回(16 回)の短時間開放動作を開閉扉 4 3 に繰り返し行わせた後にラウンド遊技の終了まで継続して特別入賞口を開放する長時間開放動作を行う特殊ラウンド遊技で構成され、該 2 ラウンド目のラウンド遊技以降の残りラウンド遊技(15 ラウンド分)が全開放ラウンド遊技で構成されている。

【0055】

ここで、ジャンプアップ確変大当り遊技の 1 ラウンド目のラウンド遊技では、開放 1 回目～開放 16 回目における開閉扉 4 3 の開放時間が「0.04(秒)」に夫々設定され、開放 17 回目の開閉扉 4 3 の開放時間が「24.36(秒)」に設定されている。また、開放 1 回目から開放 17 回目の間の 16 回分のラウンド内インターバル時間として「2.0(秒)」が夫々設定されている。これにより、ジャンプアップ確変大当り遊技の 1 ラウンド目のラウンド遊技時間は、「{0.04(秒)+2.0(秒)}×16+24.36(秒)」からなる「57.0(秒)」に設定されていることになる。そして、ジャンプアップ確変大当り遊技における 2 ラウンド目以降の 1 回のラウンド遊技のラウンド遊技時間として「25.0(秒)」が設定されており、各ラウンド遊技において前記開閉扉 4 3 が最大で「25.0(秒)」の長時間に亘って開放動作するようになっている。なお、ジャンプアップ確変大当り遊技では、オープニング演出時間として「0.004(秒)」が設定され、エンディング演出時間として「9.5(秒)」が夫々設定されている。また、ジャンプアップ確変大当り遊技のラウンド間インターバルは、最終ラウンドの開始前を除いて「2.0(秒)」に、最終ラウンドの開始前では「1.996(秒)」に夫々設定されている。そして、図柄 C に分類される特図 1 が決定された場合には、大当り遊技後の遊技演出モードとして後述する確変モードに移行するよう設定されている。

【0056】

(16 R 突然確変大当り遊技、5 R 突然確変大当り遊技)

図柄 D に分類される特図 1 が第 1 特図表示器 5 0 に表示された場合には、大当り遊技として 16 R 突然確変大当り遊技が付与されるようになっている。また、図柄 E に分類される特図 1 が第 1 特図表示器 5 0 に表示された場合には、大当り遊技として 5 R 突然確変大当り遊技が付与されるようになっている。前記 16 R 突然確変大当り遊技は、規定ラウンド数が「16 回」に設定されたラウンド大当り遊技であって、各ラウンド遊技の入賞上限個数が「9 個」に設定されている。そして、16 R 突然確変大当り遊技では、大当り判定の当選時における遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後に、次回の大当り遊技が生起されるまでの間、大当り遊技終了後に確変状態および変短状態が継続して付与されるようになっている。16 R 突然確変大当り遊技の各ラウンド遊技では、ラウンド遊技の開始から終了まで継続して特別入賞口を短時間開放する短時間開放動作を開閉扉 4 3 に行わせるよう設定されている。そして、16 R 突然確変大当り遊技では、各ラウンド遊技において開閉扉が 1 回だけ開放し、大当り遊技の全体で 16 回の開閉動作を開閉扉 4 3 が繰り返すようになっている。

【0057】

一方で、前記 5 R 突然確変大当り遊技は、規定ラウンド数が「5 回」に設定された 5 ラウンド大当り遊技であって、各ラウンド遊技の入賞上限個数が「9 個」に設定されている。そして、5 R 突然確変大当り遊技では、大当り判定の当選時における遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後に、次回の大当り遊技が生起されるまでの間、大当り遊技終了後に確変状態および変短状態が継続して付与されるようになっている。すなわち、前記 16 R 突然確変大当り遊技と同様に、5 R 突然確変大当り遊技も各ラウンド遊技において開閉扉 4 3 が 1 回だけ開放し、大当り遊技の全体では 5 回の開閉動作を開閉扉 4 3 が繰り返すようになっている。すなわち、突然確変大当り遊技および 5 R 突然確変大当り遊技では、短時間開放動作のみを開閉扉 4 3 に行わせるよう構成されている。そして、5 R 突然確変大当り遊技では、各ラウンド遊技において開閉扉 4 3 が 1 回だけ開放し、大当り遊技の全体で 5 回の開閉動作を開閉扉 4 3 が繰り返すようになっている。

【0058】

ここで、16R突然確変大当り遊技および5R突然確変大当り遊技では、1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間として「0.04(秒)」が設定されている。なお、これらの大当り遊技では、オープニング演出時間として「0.004(秒)」が設定され、エンディング演出時間として「0.004(秒)」が夫々設定されている。また、これらの大当り遊技のラウンド間インターバル時間は「2.0(秒)」に設定されている。すなわち、16R突然確変大当り遊技および5R突然確変大当り遊技における各ラウンド遊技時間(2.04(秒))は、1回のラウンド遊技において、特別入賞装置40に入賞するパチンコ球の入賞個数が入賞上限個数を満たさないような時間に設定されている。このため、16R突然確変大当り遊技および5R突然確変大当り遊技での入賞球は殆ど発生することはなく、各ラウンド遊技において入賞上限個数のパチンコ球の入賞の可能性がある前記ジャンプアップ確変大当り遊技とは、遊技者に与える価値が異なる遊技である。

10

【0059】

また、16R突然確変大当り遊技および5R突然確変大当り遊技におけるオープニング演出時間は、前述したジャンプアップ確変大当り遊技のオープニング演出時間と同一時間に設定されている。また、16R突然確変大当り遊技および5R突然確変大当り遊技におけるラウンド遊技時間は、ジャンプアップ確変大当り遊技の1ラウンド目における開放1回目から開放2回目における特別入賞装置の開閉扉43の開放時間と同一時間に設定されている。そして、突然確変大当り遊技において、1ラウンド目で開閉扉43が開放してから2ラウンド目で開閉扉43が閉鎖するまでのラウンド間インターバル時間(「2.0(秒)」)は、ジャンプアップ確変大当り遊技の1ラウンド目におけるラウンド内インターバル時間(「2.0(秒)」)と同一時間とされている。従って、ジャンプアップ確変大当り遊技が開始してから開閉扉43が16回開閉するまでの開閉扉43の開閉動作は、16R突然確変大当り遊技が開始してから16ラウンド目で特別入賞装置の開閉扉43が閉鎖するまでの開閉扉43の開閉動作と見た目上は同じ開閉動作を行うようになっており、開閉扉43の開閉動作からジャンプアップ確変大当り遊技か、16R突然確変大当り遊技かを見分けることは不可能になっている。そして、図柄D、図柄Eに分類される特図1が決定された場合には、大当り遊技後の遊技演出モードとして後述する確変モードに移行するように設定されている。

20

【0060】

(通常非確変大当り遊技)

30

図柄Fに分類される特図1が第1特図表示器50に表示された場合には、大当り遊技として通常非確変大当り遊技が付与されるようになっている。前記通常非確変大当り遊技は、規定ラウンド数が「16回」に設定されたラウンド大当り遊技であって、各ラウンド遊技の入賞上限個数が「9個」に設定されている。そして、通常非確変大当り遊技では、大当り判定の当選時における遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後に確変状態が付与されない(非確変状態とされる)と共に、大当り遊技終了時から予め決められた変短回数(実施例では80回)の特図変動表示が行われるまでの間だけ変短状態が付与されるようになっている。なお、通常非確変大当り遊技における各ラウンド遊技での開閉扉43の開閉態様は、前述した特別確変大当り遊技と同じである。すなわち、通常非確変大当り遊技の各ラウンド遊技では、ラウンド遊技の開始から終了まで継続して特別入賞口を開放する長時間開放動作を開閉扉43に行わせるよう設定されている。すなわち、前記非確変大当り遊技の全てのラウンド遊技は、ラウンド遊技開始から終了まで開放する長時間開放動作を開閉扉43に行わせる全開放ラウンド遊技で構成されている。従って、通常非確変大当り遊技では、各ラウンド遊技において開閉扉43が1回だけ開放し、大当り遊技の全体で16回の開閉動作を開閉扉43が繰り返すようになっている。

40

【0061】

また、通常非確変大当り遊技では、オープニング演出時間として「10.0(秒)」が、1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間(規定時間)として「25.0(秒)」が、エンディング演出時間として「9.5(秒)」が夫々設定されている。各ラウンド遊技は、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。このため、通常非確変

50

大当り遊技において、1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間である「25.0(秒)」は最大時間となる。なお、通常非確変大当り遊技におけるラウンド間インターバル時間は、「2.0(秒)」に設定されている。そして、図柄Fに分類される特図1が決定された場合には、大当り遊技後の遊技演出モードとして後述する潜伏モードに移行するように設定されている。なお、図柄Fに基づく通常非確変大当り遊技(第2当り遊技)は、大当り遊技終了後に確変状態が付与されないことから、通常非確変大当り遊技は、大当り遊技終了後に確変状態が付与される図柄Aに基づく特別確変大当り遊技(第1当り遊技)に較べて遊技者に与える利益が小さくなっている。

【0062】

(ステップアップ確変大当り遊技)

10

図柄bに分類される特図2が第2特図表示器51に表示された場合には、大当り遊技として第2の特殊確変大当り遊技(以下、ステップアップ確変大当り遊技という)が付与されるようになっている。前記ステップアップ確変大当り遊技は、規定ラウンド数が「16回」に設定されたラウンド大当り遊技であって、各ラウンド遊技の入賞上限個数が「9個」に設定されている。そして、ステップアップ確変大当り遊技では、大当り判定の当選時における遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後に、次回の大当り遊技が生起されるまでの間、大当り遊技終了後に確変状態および変短状態が継続して付与されるようになっている。

【0063】

このステップアップ確変大当り遊技では、1ラウンド目～8ラウンド目のラウンド遊技および10ラウンド目～16ラウンド目のラウンド遊技は、ラウンド遊技の開始から終了まで継続して特別入賞口を開放する長時間開放動作を開閉扉43に行わせるよう設定されている。また、ステップアップ確変大当り遊技の9ラウンド目のラウンド遊技は、特別入賞装置40の開閉扉43を複数回(実施例では、8回)開放させるように設定されている。すなわち、ステップアップ確変大当り遊技は、最初のラウンド遊技から予め定めた回数(8回)のラウンド遊技が、ラウンド遊技開始から終了まで開放する長時間開放動作を開閉扉43に行わせる全開放ラウンド遊技で構成され、次の1回のラウンド遊技が短時間開放動作および長時間開放動作を開閉扉43に行わせる特殊ラウンド遊技で構成されると共に、該特殊ラウンド遊技以降の残りの回数(7ラウンド分)のラウンド遊技が全開放ラウンド遊技で構成されている。ここで、前記ステップアップ確変大当り遊技の特殊ラウンド遊技(9ラウンド目のラウンド遊技)では、後述する短縮確変大当り遊技および短縮非確変大当り遊技における9ラウンド目～16ラウンド目となる短時間ラウンド遊技の回数分(8回)だけ、該短時間ラウンド遊技と略同し開放時間となる短時間開放動作を開閉扉43に行わせた後は該特殊ラウンド遊技終了まで開放する長時間開放動作を開閉扉43に行わせるよう設定される。そして、図柄bに分類される特図2が決定された場合には、大当り遊技後の遊技演出モードとして後述する確変モードに移行するように設定されている。

20

30

【0064】

ここで、ステップアップ確変大当り遊技では、1ラウンド目～8ラウンド目および10ラウンド目～16ラウンド目の1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間として「25.0(秒)」が設定されており、各ラウンド遊技において前記開閉扉43が最大で「25.0(秒)」の長時間に亘って開放動作するようになっている。一方で、9ラウンド目のラウンド遊技では、開放1回目～開放8回目における開閉扉43の開放時間が「0.04(秒)」に夫々設定され、開放9回目の開閉扉43の開放時間が「24.68(秒)」に設定されている。また、開放1回目～開放8回目の開放後には、ラウンド内インターバル時間として「2.0(秒)」が夫々設定されている。これにより、ステップアップ確変大当り遊技の9ラウンド目のラウンド遊技時間は、「{0.04(秒)+2.0(秒)}×8+24.68(秒)」からなる「41.0(秒)」に設定されていることになる。

40

【0065】

また、ステップアップ確変大当り遊技の9ラウンド目において開閉扉43の1回目の開放から8回目の閉鎖までの時間(「16.32(秒)」)は、後述する16R短縮確変大当り

50

遊技および 16 R 短縮非確変大当り遊技において 9 ラウンド目で特別入賞装置 40 の開閉扉 43 が開放してから 16 ラウンド目で特別入賞装置 40 の開閉扉 43 が閉鎖するまでの時間と同一時間とされる。なお、ステップアップ確変大当り遊技では、オープニング演出時間として「10.0(秒)」が設定され、エンディング演出時間として「9.5(秒)」が夫々設定されている。また、ラウンド間インターバル時間は、最終ラウンドの開始前を除いて「2.0(秒)」に、最終ラウンドの開始前では「1.996(秒)」に夫々設定されている。従って、ステップアップ確変大当り遊技が開始してから 9 ラウンド目において開閉扉 43 が 8 回目に閉鎖するまでの開閉扉 43 の開閉動作は、16 R 短縮確変大当り遊技および 16 R 短縮非確変大当り遊技が開始してから 16 ラウンド目で特別入賞装置 40 の開閉扉 43 が閉鎖するまでの開閉扉 43 の開閉動作と見た目上は同じ開閉動作を行うようになっている。

10

【0066】

(16 R 短縮確変大当り遊技、16 R 短縮非確変大当り遊技)

図柄 c に分類される特図 2 が第 2 特図表示器 51 に表示された場合には、大当り遊技として短縮確変大当り遊技が付与されるようになっている。また、図柄 d に分類される特図 2 が第 2 特図表示器 51 に表示された場合には、大当り遊技として短縮非確変大当り遊技が付与されるようになっている。前記 16 R 短縮確変大当り遊技および 16 R 短縮非確変大当り遊技は、規定ラウンド数が「16 回」に設定されたラウンド大当り遊技であって、各ラウンド遊技の入賞上限個数が「9 個」に設定される。そして、16 R 短縮確変大当り遊技では、大当り判定の当選時における遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後に、次の大当り遊技が生起されるまでの間、大当り遊技終了後に確変状態および変短状態が継続して付与されるようになっている。一方、16 R 短縮非確変大当り遊技では、大当り判定の当選時における遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後に確変状態が付与されない(非確変状態とされる)と共に、大当り遊技終了時から予め決められた変短回数(実施例では 80 回)の特図変動表示が行われるまでの間だけ変短状態が付与されるようになっている。

20

【0067】

この 16 R 短縮確変大当り遊技および 16 R 短縮非確変大当り遊技では、1 ラウンド目～8 ラウンド目のラウンド遊技は、ラウンド遊技の開始から終了まで継続して特別入賞口を開放する長時間開放動作を開閉扉 43 に行わせるよう設定されている。一方で、16 R 短縮確変大当り遊技および 16 R 短縮非確変大当り遊技の 9 ラウンド目以降のラウンド遊技は、ラウンド遊技の開始から終了まで継続して特別入賞口を開放させるものの、8 ラウンド目までに開閉扉 43 に行わせる前記長時間開放動作よりも特別入賞口の開放時間が短くなる短時間開放動作を開閉扉 43 に行わせるよう設定されている。すなわち、16 R 短縮確変大当り遊技および 16 R 短縮非確変大当り遊技は、最初のラウンド遊技から予め定めた回数(8 回)のラウンド遊技が、ラウンド遊技開始から終了まで開放する長時間開放動作を開閉扉 43 に行わせる全開放ラウンド遊技で構成される一方、残りの回数(8 ラウンド分)のラウンド遊技が短時間開放動作を開閉扉 43 に行わせる短時間ラウンド遊技で構成されている。

30

【0068】

ここで、16 R 短縮確変大当り遊技および 16 R 短縮非確変大当り遊技では、1 ラウンド目～8 ラウンド目の 1 回のラウンド遊技のラウンド遊技時間として「25.0(秒)」が設定されており、各ラウンド遊技において前記開閉扉 43 が最大で「25.0(秒)」の長時間に亘って開放動作するようになっている。一方で、9 ラウンド目～16 ラウンド目の 1 回のラウンド遊技のラウンド遊技時間として「0.04(秒)」が設定されている。なお、これらの大当り遊技では、オープニング演出時間として「10.0(秒)」が設定され、エンディング演出時間として「9.5(秒)」が夫々設定されている。また、これらの大当り遊技のラウンド間インターバル時間は、最終ラウンドの開始前を除いて「2.0(秒)」に、最終ラウンドの開始前では「1.996(秒)」に夫々設定されている。これにより、16 R 短縮確変大当り遊技および 16 R 短縮非確変大当り遊技において、9 ラウンド目で特別入賞装置 40 の開閉扉 43 が開放してから 16 ラウンド目で特別入賞装置 40 の開閉

40

50

扉 4 3 が閉鎖するまでの時間(「16.32(秒)」)は、ステップアップ確変大当り遊技の 9 ラウンド目において開閉扉 4 3 の 1 回目の開放から 8 回目の閉鎖までの時間と同一時間とされる。そして、図柄 c に分類される大当り図柄が決定された場合には、大当り遊技の終了後の遊技演出モードが後述する潜伏モードに移行するように設定されている。

【0069】

(遊技演出モードについて)

実施例のパチンコ機 1 0 は、前記図柄表示装置 1 7 で実行される図柄変動演出の演出内容(表示内容)が異なる複数(実施例では 4 つ)の遊技演出モードを備えている。ここで、遊技演出モードは、その時点での遊技状態が確変状態であるか否かを遊技者に示唆すると共に、変短状態であるか否かを遊技者に示唆する遊技状態示唆画像を図柄表示装置 1 7 に表示させて遊技演出を行うようになっている。そして、実施例のパチンコ機 1 0 では、所定のモード移行条件が成立することで遊技演出モードが変更され得ようになっている。ここで、実施例では、大当りの発生および大当り遊技後の図柄変動(第 1 または第 2 特図変動表示)の変動回数(実施例では 8 0 回)がモード移行条件とされている。

【0070】

実施例に係る遊技演出モードには、確変状態が付与されていない遊技状態となる通常モードと、確変状態が付与されている遊技状態となる確変モードと、確変状態が付与されていることを示唆する遊技状態となる(すなわち、確変状態が付与されている状態と付与されていない状態とがある)潜伏モードと、非確変状態で変短状態が付与されている遊技状態となる時短モードとが設定されている。そして、図柄表示装置 1 7 には、遊技演出モードに対応した内容の異なる遊技状態示唆画像が表示されるようになっている。具体的には、図柄表示装置 1 7 の飾図の背面に映し出される背景画像が遊技演出モード毎に異なるように設定されており、背景画像の種類から現在の遊技演出モードを遊技者が認識し得ようになっている。なお、図柄変動演出中表示される背景画像としては、通常の図柄変動演出時に表示される通常背景(後述)や、後述するスーパーリーチ演出等の特殊な演出を伴う場合に表示される特殊背景等、各種設定されており、これら通常背景や特殊背景は、各遊技演出モードに対応して複数種類用意されている。各遊技演出モードでは、図柄表示装置 1 7 で行われる図柄変動演出の演出内容の一部または全部が異なっており、遊技演出モード毎に特有の演出が実行され得よう設定されている。

【0071】

(パチンコ機 1 0 の制御構成について)

次に、パチンコ機 1 0 の制御構成について説明する。実施例のパチンコ機 1 0 には、図 8 に示す如く、パチンコ機 1 0 を全体的に制御するメイン制御基板(メイン制御手段) 6 0 と、該メイン制御基板 6 0 からの制御信号に基づいて各制御対象を制御するサブ制御基板(サブ制御手段) 6 5, 7 0 とが設けられている。すなわち、メイン制御基板 6 0 では、パチンコ機 1 0 に備えられた各種検出センサ(検出手段)からの検出信号に基づいて各種処理が実行され、その処理結果に応じた各種の制御信号(制御コマンド)がサブ制御基板 6 5, 7 0 に出力されるようになっている。

【0072】

また、実施例のパチンコ機 1 0 には、サブ制御基板として、遊技演出を全体的に制御する統括制御基板 6 5 と、図柄表示装置 1 7 での表示内容を制御する表示制御基板 7 0 と、パチンコ機 1 0 が備える各種発光演出手段(ランプ装置 1 8 等)の発光制御を行うランプ制御基板 7 2 と、パチンコ機 1 0 が備えるスピーカ 1 9 の音出力制御を行う音制御基板 7 3 とを備えている。すなわち、メイン制御基板 6 0 が出力した制御信号(制御コマンド)に基づいて、前記統括制御基板 6 5 が表示制御基板 7 0、ランプ制御基板 7 2 および音制御基板 7 3 を制御するよう構成されており、パチンコ機 1 0 で実行される各種遊技演出(図柄変動演出や発光演出、音声演出)を統括的にコントロールし得ようになっている。ここで、表示制御基板 7 0 は、統括制御基板 6 5 から出力された制御信号(制御コマンド)に基づいて、図柄表示装置 1 7 に表示される図柄(飾図)や背景画像等の図柄変動演出の表示内容を制御するよう構成される。また、ランプ制御基板 7 2 は、統括制御基板 6 5 から出力

された制御信号(制御コマンド)に基づいて、パチンコ機10が備える各種発光演出手段の点灯・消灯のタイミングや、発光強度等を制御するものである。そして、音制御基板73は、統括制御基板65から出力された制御信号(制御コマンド)に基づき、パチンコ機10が備える各種スピーカ19からの音声出力のタイミングや大きさ等を制御するものである。

【0073】

(メイン制御基板60について)

前記メイン制御基板60は、図8に示す如く、制御処理を実行するメイン制御CPU60a、該メイン制御CPU60aが実行する制御プログラムを記憶するメイン制御ROM60b、当該メイン制御CPU60aの処理に必要なデータの書込み・読出しが可能なメイン制御RAM60c等が備えられている。そして、前記始動入賞検出センサ34a、34b、特別入賞検出センサ44、通過球検出センサ48等の各種センサが前記メイン制御CPU60aに接続されている。また、メイン制御CPU60aには、第1および第2特図表示器50、51、第1および第2特図保留表示部52、53、普図表示器55、普図保留表示部56等の各表示器が接続されて、各検出センサ34a、34b、44、48の検出を契機としてメイン制御CPU60aで実行された制御処理に基づいて、各表示器50、51の表示制御が実行されるようになっている。また、メイン制御CPU60aには、前記始動入賞装置30および特別入賞装置40に設けられたソレノイド32、42が接続されており、該メイン制御CPU60aでの制御処理結果に基づいて各ソレノイド32、42の駆動制御が行われるようになっている。そして、メイン制御CPU60aは、当り遊技の種類に応じて前記特別入賞ソレノイド42を駆動制御し、開閉扉43を長時間開放動作させる長時間開放制御および開閉扉43を短時間開放動作させる短時間開放制御を実行するよう構成される。

【0074】

(判定用乱数について)

メイン制御CPU60aは、判定用乱数としての大当り判定用乱数、特図決定用乱数、演出実行判定用乱数(リーチ判定用乱数)、変動パターン振分用乱数、普図当り判定用乱数等の各種乱数の値を所定の周期(実施例では4ms)で更新し、更新後の値をメイン制御RAM60cに一時的に記憶して更新前の値を書き換えている。また、メイン制御CPU60aは、図示しないメインタイマ手段により時間を計測するタイマ更新処理を実行する。メイン制御RAM60cには、パチンコ機10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)されるようになっている。

【0075】

大当り判定用乱数は、図柄変動演出の結果として大当りを発生するか否かの大当り判定(当り抽選)で用いる乱数である。実施例では、大当り判定用乱数として、「0」～「65535」の全65536通りの整数値が設定されており、所定の周期(4ms)で1ずつ更新されるようになっている。また、特図決定用乱数は、大当り判定の結果に応じて第1特図表示器50に確定停止表示させる特図1または第2特図表示器51に確定停止表示させる特図2を決定する際に用いる乱数である。ここで、実施例では、特図決定用乱数として、「0」～「100」の全101通りの整数値が設定されており、所定の周期(4ms)で1ずつ更新されるようになっている。特図決定用乱数の各値には、前述したはずれを示す1種類の特図表示に対応する乱数と、大当りを示す100種類の特図表示に対応する乱数とが設定されており、該特図決定用乱数の値により、第1特図表示器50に確定停止表示される特図1または第2特図表示器51に確定停止表示される特図2が特定されるようになっている。また、前述したように、前記大当り図柄としての特図1および特図2は、大当り遊技の種類毎に分類されており、特図1または特図2が特定されることで、図柄変動演出の終了後に付与される大当りの種類を特定し得るようになっている。また、前述したように、大当りの種類毎に大当り遊技後に確変状態および変短状態が付与されるか否かが一義的に定められており、特図決定用乱数が確変状態および変短状態を付与するか否かを決定する乱数としての機能も有している。

【 0 0 7 6 】

また、演出実行判定用乱数は、前述した大当たり判定における判定結果が否定となった場合に(大当たり当選しなかったはずの場合に)、大当たり表示が表示される可能性を示唆する演出を行うか否かの演出実行判定(リーチ判定)で用いられる乱数である。実施例では、演出実行判定用乱数として、「0」～「238」の全239通りの整数値が設定されており、所定の周期(4ms)で1ずつ更新されるようになっている。前記変動パターン振分用乱数は、図柄変動演出における図柄変動の変動パターンの決定に用いる乱数である。実施例では、変動パターン振分用乱数として、「0」～「250」の全251通りの整数値が設定されており、所定の周期(4ms)で1ずつ更新されるようになっている。普図当り判定用乱数は、普図変動の結果として普図当りを発生するか否かの普図当り判定(普図当り抽選)で用いられる乱数である。実施例では、普図当り判定用乱数として、「0」～「65535」の全65536通りの整数値が設定されており、所定の周期(4ms)で1ずつ更新されるようになっている。

10

【 0 0 7 7 】

実施例のパチンコ機10では、大当たり判定用乱数、特図決定用乱数、演出実行判定用乱数、および変動パターン振分用乱数は、第1始動入賞口31aまたは第2始動入賞口31bへパチンコ球が入賞したこと(より具体的には第1始動入賞検出センサ34aまたは第2始動入賞検出センサ34bがパチンコ球を検出したこと)を契機として、メイン制御RAM60cに一時的に記憶されている各乱数を同じタイミングで前記メイン制御CPU60aが取得するようになっている。また、第1始動入賞口31aへパチンコ球が入賞したことを契機に取得される各乱数は、第2始動入賞口31bへパチンコ球が入賞したことを契機に取得される各乱数と同一のものが共通で使用され、各始動入賞口31a, 31bへの入賞タイミングに応じた乱数を前記メイン制御CPU60aが取得するようになっている。なお、前記普図当り判定用乱数は、球通過ゲート47をパチンコ球が通過したこと(より具体的には通過球検出センサ48がパチンコ球を検出したこと)を契機として、メイン制御RAM60cに一時的に記憶されている乱数を前記メイン制御CPU60aが取得するようになっている。

20

【 0 0 7 8 】

(判定値について)

一方、メイン制御ROM60bには、図柄変動演出の結果、大当たりを発生させることを示す大当たり判定値が記憶されている。大当たり判定値は、前記大当たり判定用乱数を用いて大当たりか否かの判定(大当たり判定)で用いる判定値であり、大当たり判定用乱数の取り得る「0」～「65535」までの全65536通りの整数の中から所定数の判定値が定められている。ここで、大当たり判定値は、大当たり判定を行う時点で前述した確変状態が付与されているか否かで判定値の設定数が異なっている。具体的には、確変状態のときに設定される大当たり判定値の数(実施例では1518個)は、非確変状態の場合に設定される大当たり判定値の数(実施例では164個)よりも多く設定されている。すなわち、確変状態のときの大当たり判定値の設定数を多くすることで、大当たりが発生し易くなっている。

30

【 0 0 7 9 】

また、メイン制御ROMには、演出実行判定値(リーチ判定値)が記憶されている。演出実行判定値は、大当たり判定の結果が否定の場合に、大当たり表示結果が図柄表示装置17に表示される可能性を示唆するリーチ演出等の演出を実行させるか否かの演出実行判定(リーチ抽選)で用いる判定値であり、演出実行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。そして、メイン制御CPU60aは、第1始動入賞口31aまたは第2始動入賞口31bへのパチンコ球の入賞を契機として取得した演出実行判定用乱数が演出実行判定値に一致するか否かを判定することで、リーチ演出を実行させるか否かを決定する。ここで、演出実行判定値は、第1始動入賞口31aへパチンコ球が入賞したこと(より具体的には第1始動入賞検出センサ34aがパチンコ球を検出したこと)を契機として行われる演出実行判定の場合と、第2始動入賞口31bへパチンコ球が入賞したこと(より具体的には第2始動入賞検出センサ34bがパ

40

50

チンコ球を検出したこと)を契機として行われる演出実行判定の場合とで、判定値の設定数が異なっている。また、演出実行判定値は、演出実行判定を行う時点で前述した確変状態が付与されているか否か、および変短状態が付与されているか否かで判定値の設定数が異なっている。

【0080】

すなわち、第1始動入賞口31aへパチンコ球が入賞したことを契機として行われる演出実行判定の場合では、確変状態のときに設定される演出実行判定値の数よりも非確変状態のときに設定される演出実行判定値の数の方が多くなるよう設定されている。また、第1始動入賞口31aへパチンコ球が入賞したことを契機として行われる演出実行判定の場合では、変短状態ありのときに設定される演出実行判定値の数よりも変短状態なしのときに設定される演出実行判定値の数の方が多くなるよう設定されている。具体的には、第1始動入賞口31aへパチンコ球が入賞したことを契機として行われる演出実行判定の場合において、非確変状態かつ変短状態なしの場合に35個の演出実行判定値が設定され、確変状態かつ変短状態ありの場合に4個の演出実行判定値が設定され、非確変状態かつ変短状態ありの場合に6個の演出実行判定値が設定されている。

10

【0081】

そして、第2始動入賞口31bへパチンコ球が入賞したことを契機として行われる演出実行判定の場合では、変短状態ありのときに設定される演出実行判定値の数よりも変短状態なしのときに設定される演出実行判定値の数の方が少なくなるよう設定されている。具体的には、第2始動入賞口31bへパチンコ球が入賞したことを契機として行われる演出実行判定の場合において、確変状態かつ変短状態ありの場合に4個の演出実行判定値が設定され、非確変状態かつ変短状態ありの場合に6個の演出実行判定値が設定されている。また、第2始動入賞口31bへパチンコ球が入賞したことを契機として行われる演出実行判定の場合において、非確変状態かつ変短状態なしの場合に演出実行判定値が0個に設定される。

20

【0082】

また、メイン制御ROM60bには、普図変動演出の結果、普図当りを発生させることを示す普図当り判定値が記憶されている。普図当り判定値は、前記普図当り判定用乱数を用いて普図当りか否かの判定(普図当り判定)で用いる判定値であり、普図当り判定用乱数の取り得る「0」～「65535」までの全65536通りの整数の中から所定数の判定値が定められている。ここで、普図当り判定値は、普図当り判定を行う時点で前述した変短状態が付与されているか否かで判定値の設定数が異なっている。具体的には、変短状態あり時に設定される普図当り判定値の数(実施例では65535個)は、変短状態なしの場合に設定される普図当り判定値の数(実施例では1125個)よりも多く設定されている。すなわち、変短状態あり時の普図当り判定値の設定数を多くすることで、普図当りが発生し易くなっている。

30

【0083】

更にまた、メイン制御ROM60bには、複数種類の変動内容としての変動パターンが記憶されている。前記変動パターンは、第1特図変動表示または第2特図変動表示が開始してから確定停止表示されるまでの間に実行される演出内容(図柄変動演出の表示内容、発光演出態様、音声演出態様)の基本的なベースとなるパターンを特定するものである。また、変動パターンは、第1特図変動表示または第2特図変動表示が開始してから特図1または特図2が確定停止表示されるまでの変動時間を、演出内容に応じて特定している。

40

【0084】

そして、メイン制御ROM60bに記憶される変動パターンには、大当り演出用の変動パターンと、はずれ演出用の変動パターンとに分類されており、変動パターン毎に特定の変動パターン判定値が定められている。なお、大当り演出用の変動パターンは、大当り判定の結果が肯定の場合に選択可能な変動パターンである。また、はずれ演出用の変動パターンは、大当り判定の結果が否定の場合に選択される変動パターンである。そして、はずれ演出用の変動パターンには、リーチ演出が行われた後に最終的にははずれとするはずれり

50

ーチ演出用の変動パターンと、リーチを形成せずにはずれとするはずれ演出用の変動パターンとがある。

【 0 0 8 5 】

なお、大当り演出用の変動パターンに基づき行われる図柄変動演出には、図柄変動演出の途中でリーチ演出を実行し、最終的に大当りとなる飾図の図柄組み合わせを確定停止表示させるように展開されるリーチあり大当り演出と、図柄変動演出の途中でリーチ演出を実行することなく、最終的に大当りとなる飾図の図柄組み合わせを確定停止表示させるように展開されるリーチなし大当り演出とが設けられている。はずれリーチ演出は、図柄変動演出の途中でリーチ演出を実行し、最終的にはずれとなる飾図の図柄組み合わせを確定停止表示させるように展開される演出である。はずれ演出は、図柄変動演出の途中でリーチ演出を行うことなく最終的にはずれとなる飾図の図柄組み合わせを確定停止表示させるように展開される演出である。なお、リーチ演出は、図柄表示装置 17 の飾図による図柄変動演出において、リーチの図柄組み合わせが形成されてから、大当りまたははずれとなる飾図の図柄組み合わせが停止表示されるまでの間に行われる演出である。

10

【 0 0 8 6 】

(統括制御基板について)

前記統括制御基板 65 には、統括制御 CPU 65a が備えられている。該統括制御 CPU 65a には、図 8 に示す如く、統括制御 ROM 65b および統括制御 RAM 65c が接続されている。また、統括制御 CPU 65a は、各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値を統括制御 RAM 65c の設定領域に記憶(設定)して更新前の値を書き換えている。

20

【 0 0 8 7 】

また、統括制御 ROM 65b には、表示制御基板 70、ランプ制御基板 72 および音制御基板 73 を統括的に制御するための統括制御プログラムが記憶されている。統括制御 CPU 65a は、各種制御コマンドを入力すると、当該統括制御プログラムに基づき各種制御を実行する。

【 0 0 8 8 】

次に、図 8 に基づき表示制御基板 70 について説明する。表示制御基板 70 には、表示制御 CPU 70a が備えられている。該表示制御 CPU 70a には、表示制御 ROM 70b および表示制御 RAM 70c が接続されている。また、表示制御基板 70 (表示制御 CPU 70a) には、図柄表示装置 17 が接続されている。表示制御 ROM 70b には、図柄表示装置 17 の表示内容を制御するための表示制御プログラムが記憶されている。また、表示制御 ROM 70b には、各種の画像データ(図柄、各種背景画像、文字、キャラクタなどの画像データ)が記憶されている。更に、表示制御 RAM 70c には、パチンコ機 10 の動作中に適宜書き換えられる各種の情報が記憶(設定)されるようになっている。

30

【 0 0 8 9 】

すなわち、パチンコ球の第 1 および第 2 始動入賞口 31a, 31b への入賞を契機として大当り(当り)か否かの判定を行う当り判定手段、複数種類の当り遊技の中から付与する当り遊技の種類を決定する当り遊技決定手段および決定した種類の当り遊技を特図変動表示終了後(図柄変動演出終了後)に付与する当り遊技付与手段としての機能を前記メイン制御 CPU 60a が備えている。メイン制御 CPU 60a は、第 1 および第 2 始動入賞口 31a, 31b へのパチンコ球の入賞を契機として乱数を取得する乱数取得手段としての機能する。また、メイン制御 CPU 60a は、後述する再始動演出変動パターン P2 を含む複数種類の変動パターンの中から変動パターンを決定する変動パターン決定手段としての機能する。前記メイン制御 CPU 60a は、大当りが発生する確率(当り判定手段による判定結果が肯定となる確率)が通常よりも高確率となる確変状態を付与するか否かを判定する確変判定手段として機能すると共に、大当り遊技終了後に確変状態を付与する確変付与手段として機能するよう構成されている。ここで、前記メイン制御 CPU 60a は、大当りが発生する場合(当り判定手段の判定結果が肯定の場合)にのみ、確変状態を付与するか否かを判定するようになっている。

40

50

【 0 0 9 0 】

(メイン制御)

次に、メイン制御基板 6 0 のメイン制御 C P U 6 0 a が制御プログラムに基づき実行する各種処理について具体的に説明する。

【 0 0 9 1 】

(特図処理について)

特図入力処理では、図 4 に示すように、始動入賞装置 3 0 の第 1 始動入賞口 3 1 a にパチンコ球が入賞したか否かをメイン制御 C P U 6 0 a が判定する(ステップ A 1 1)。すなわち、ステップ A 1 1 においてメイン制御 C P U 6 0 a は、第 1 始動入賞口 3 1 a に対応する第 1 始動入賞検出センサ 3 4 a がパチンコ球を検出した時に出力する検出信号が入力されたか否かを判定する。そしてステップ A 1 1 の判定結果が否定の場合には、ステップ A 1 5 に移行する。ステップ A 1 1 の判定結果が肯定の場合には、メイン制御 C P U 6 0 a は、メイン制御 R A M 6 0 c に記憶されている第 1 特図始動保留情報の記憶数が上限数の 4 未満であるか否かを判定する(ステップ A 1 2)。ステップ A 1 2 の判定結果が否定(すなわち第 1 特図始動保留情報の記憶数が 4)の場合には、メイン制御 C P U 6 0 a は、ステップ A 1 5 に移行する。

10

【 0 0 9 2 】

ステップ A 1 2 の判定結果が肯定(第 1 特図始動保留情報の記憶数 < 4)の場合には、第 1 特図始動保留情報の記憶数を 1 加算し、メイン制御 R A M 6 0 c が記憶する第 1 特図始動保留情報の記憶数を書き換える(ステップ A 1 3)。続いて、メイン制御 R A M 6 0 c から大当り判定用乱数の値、リーチ判定用乱数の値、特図振分用乱数の値、演出実行判定用乱数の値および変動パターン振分用乱数の値をメイン制御 C P U 6 0 a が読み出して、当該乱数の値を第 1 特図始動保留情報の記憶数に対応付けたメイン制御 R A M 6 0 c の所定の記憶領域に設定する(ステップ A 1 4)。これにより、ステップ A 1 5 に移行する。

20

【 0 0 9 3 】

また、ステップ A 1 5 では、始動入賞装置 3 0 の第 2 始動入賞口 3 1 b にパチンコ球が入賞したか否かをメイン制御 C P U 6 0 a が判定する。すなわち、ステップ A 1 5 においてメイン制御 C P U 6 0 a は、第 2 始動入賞口 3 1 b に対応する第 2 始動入賞検出センサ 3 4 b がパチンコ球を検出した時に出力する検出信号が入力されたか否かを判定する。そしてステップ A 1 5 の判定結果が否定の場合には、特図入力処理を終了する。ステップ A 1 5 の判定結果が肯定の場合には、メイン制御 C P U 6 0 a は、メイン制御 R A M 6 0 c に記憶されている第 2 特図始動保留情報の記憶数が上限数の 4 未満であるか否かを判定する(ステップ A 1 6)。ステップ A 1 6 の判定結果が否定(すなわち第 2 特図始動保留情報の記憶数が 4)の場合には、メイン制御 C P U 6 0 a は、特図入力処理を終了する。

30

【 0 0 9 4 】

ステップ A 1 6 の判定結果が肯定(第 2 特図始動保留情報の記憶数 < 4)の場合には、第 2 特図始動保留情報の記憶数を 1 加算し、メイン制御 R A M 6 0 c が記憶する第 2 特図始動保留情報の記憶数を書き換える(ステップ A 1 7)。続いて、メイン制御 R A M 6 0 c から大当り判定用乱数の値、リーチ判定用乱数の値、特図振分用乱数の値、演出実行判定用乱数の値および変動パターン振分用乱数の値をメイン制御 C P U 6 0 a が読み出して、当該乱数の値を第 2 特図始動保留情報の記憶数に対応付けたメイン制御 R A M 6 0 c の所定の記憶領域に設定する(ステップ A 1 8)。これにより、特図入力処理が終了する。

40

【 0 0 9 5 】

(特図開始処理について)

次に、特図開始処理について図 5 に基づき説明する。メイン制御 C P U 6 0 a は、特図開始処理を所定の周期(実施例では 4 m s)毎に実行している。特図開始処理では、メイン制御 C P U 6 0 a は、特図表示器 5 0、5 1 および図柄表示装置 1 7 において特図 1 または特図 2 が変動表示中であるか、または大当り遊技中であるか否かを判定する(ステップ B 1 1)。そして、ステップ B 1 1 の判定結果が肯定の場合には、メイン制御 C P U 6 0 a は、特図開始処理を終了する。一方、ステップ B 1 1 の判定結果が否定の場合には、

50

第2特図始動保留情報の記憶数を読み出し(ステップB12)、第2特図始動保留情報の記憶数が「0」よりも大きいか否かを判定する(ステップB13)。ステップB13の判定結果が否定の場合には(第2特図始動保留情報の記憶数=0の場合には)、メイン制御CPU60aは、ステップB16の処理に移行する。ステップB13の判定結果が肯定の場合には(第2特図始動保留情報の記憶数>0)の場合には、メイン制御RAM60cの所定の記憶領域に記憶される特図変動処理フラグに第2特図変動表示を実行することを示す値「1」を設定する。次いで、メイン制御CPU60aが第2特図始動保留情報の記憶数を1減算して(ステップB14)、当該第2特図始動保留情報の記憶数に対応付けられたメイン制御RAM60cの所定の記憶領域に記憶されている大当たり判定用乱数の値、リーチ判定用乱数の値、特図振分用乱数の値、演出実行判定用乱数の値および変動パターン振分用乱数の値をメイン制御CPU60aが取得する(ステップB15)。

10

【0096】

ここで、メイン制御CPU60aは、最も早く記憶した第2特図始動保留情報が記憶される第2特図記憶領域から乱数を取得する。そして、メイン制御CPU60aは、第2特図始動保留情報に関連付けられた乱数を取得した後、2番目に早く記憶した第2特図始動保留情報が記憶されている第2特図記憶領域の情報(乱数)を、前記第2特図記憶領域に記憶させる。同様に、メイン制御CPU60aは、3番目に早く記憶した第2特図始動保留情報が記憶されている第3特図記憶領域の情報(乱数)を前記第2特図記憶領域に記憶させ、4番目に早く記憶した(すなわち最も新しい)第2特図始動保留情報が記憶されている第4特図記憶領域の情報(乱数)を前記第3特図記憶領域に記憶させる。すなわち、第2特図始動保留情報は、メイン制御RAM60cに記憶された順序でメイン制御CPU60aにより読み出されるようになっている。また、メイン制御CPU60aは、減算後の第2特図始動保留情報の記憶数に対応するように第2特図表示器51の表示を変更させる。

20

【0097】

前記ステップB15の処理により各種乱数が取得されると、図6に示すように、メイン制御CPU60aは、取得した大当たり判定用乱数の値がメイン制御ROM60bに記憶されている大当たり判定値と一致するか否かを判定する大当たり判定(当り抽選)を行う(ステップB22)。なお、前述したように、非確変の時(低確率の時)に大当たり判定の判定結果が肯定となる確率(すなわち大当たり確率)は、 $164/65536$ に設定され、確変状態の時(高確率の時)に判定結果が肯定となる確率(大当たり確率)は、 $1518/65536$ に設定されている。そして、ステップB22における大当たり判定の判定結果が肯定の場合には(大当たりが発生する場合には)、大当たりの変動であることを示す大当たりフラグに「1」が設定される(ステップB23)。そして、メイン制御CPU60aは、取得した特図振分用乱数の値に基づき、第2特図表示器51に確定停止表示される大当たり図柄となる最終停止図柄(特図2)を決定する(ステップB24)。ここで、特図振分用乱数の値は、特図2の大当たり図柄が各別に対応付けられていることから、メイン制御CPU60aは、取得した特図振分用乱数の値に対応付けられた特図2を決定することで大当たり図柄を決定することになる。大当たり図柄(特図)が決定されると、メイン制御CPU60aは、変動パターン振分用乱数の値に基づいて大当たり演出用の変動パターンの中から1つの変動パターンを決定する(ステップB25)。

30

40

【0098】

一方、ステップB22の大当たり判定の判定結果が否定の場合には(大当たりでない場合には)、メイン制御CPU60aは、リーチ演出を実行させるか否かを判定する演出実行判定(リーチ判定)を行う(ステップB27)。実施例では、メイン制御CPU60aは、ステップB15の処理時においてメイン制御RAM60cから取得した演出実行判定用乱数の値が、演出実行判定値と一致するか否かにより当選判定を行う。そして、ステップB27の判定結果が肯定の場合には(リーチ演出を行う場合には)、メイン制御CPU60aは、第2特図表示器51にて確定停止表示されるはずれ図柄を最終停止図柄(特図2)として決定する(ステップB28)。次に、メイン制御CPU60aは、変動パターン振分用乱数の値に基づいてはずれリーチ演出用の変動パターンの中から1つの変動パターンを決定する

50

(ステップB29)。

【0099】

また、ステップB27での演出実行判定の判定結果が否定の場合には(リーチ演出を行わない場合には)、メイン制御CPU60aは、第2特図表示器51にて確定停止表示されるはずれ図柄を最終停止図柄(特図2)として決定する(ステップB30)。次に、メイン制御CPU60aは、変動パターン振分用乱数の値に基づいてはずれ演出用の変動パターンの中から1つの変動パターンを決定する(ステップB31)。

【0100】

ここで、ステップB28、B29、B30、B31において変動パターンおよび最終停止図柄(特図2)を決定したメイン制御CPU60aは、統括制御基板65に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する(ステップB26)。具体的には、メイン制御CPU60aは、変動パターンを指定すると共に図柄変動の開始を指示する変動パターン指定コマンドを出力すると共に、変動パターンで特定された演出時間の計測を開始する。これと同時に、メイン制御CPU60aは、第2特図変動表示が開始させるように第2特図表示器51を制御する。また、メイン制御CPU60aは、最終停止図柄となる特図2を指示するための特図2指定コマンドを出力する。そして、メイン制御CPU60aは、特図開始処理を終了する。その後、特図開始処理とは別の処理で、メイン制御CPU60aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第2特図表示器51の表示内容を制御する。また、メイン制御CPU60aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、飾図の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。

【0101】

一方、ステップB13の判定結果が否定の場合(第2特図始動保留情報の記憶数=0の場合)には、第1特図始動保留情報の記憶数を読み出し(ステップB16)、第1特図始動保留情報の記憶数が「0」よりも大きいかなかを判定する(ステップB17)。メイン制御CPU60aは、ステップB17の判定結果が肯定の場合には(第1特図始動保留情報の記憶数>0)の場合には、メイン制御RAM60cの所定の記憶領域に記憶される特図変動処理フラグに第1特図変動表示を実行することを示す値「1」を設定する。次いで、メイン制御RAM60cが第1特図始動保留情報の記憶数を1減算して(ステップB18)、当該第1特図始動保留情報に対応付けられたメイン制御RAM60cの所定の記憶領域に記憶されている大当たり判定用乱数の値、リーチ判定用乱数の値、特図振分用乱数の値、演出実行判定用乱数の値および変動パターン振分用乱数の値をメイン制御CPU60aが取得して(ステップB19)、次いで当り判定処理を実行する。すなわち、実施例のパチンコ機10では、第2始動入賞口31bへの入賞を契機として取得される第2特図始動保留情報がメイン制御RAM60cに記憶されている場合には、第1始動入賞口31aへの入賞を契機として取得される第1特図始動保留情報がメイン制御RAM60cに記憶されていたとしても、該第2特図始動保留情報に基づく図柄変動演出が優先的に実行されるようになっている。

【0102】

ここで、メイン制御CPU60aは、最も早く記憶した第1特図始動保留情報が記憶される第1特図記憶領域M1から乱数を取得する。そして、メイン制御CPU60aは、第1特図始動保留情報に関連付けられた乱数を取得した後、2番目に早く記憶した第1特図始動保留情報が記憶されている第2特図記憶領域の情報(乱数)を、前記第1特図記憶領域に記憶させる。同様に、メイン制御CPU60aは、3番目に早く記憶した第1特図始動保留情報が記憶されている第3特図記憶領域の情報(乱数)を前記第2特図記憶領域に記憶させ、4番目に早く記憶した(すなわち最も新しい)第1特図始動保留情報が記憶されている第4特図記憶領域の情報(乱数)を前記第3特図記憶領域に記憶させる。これにより、すなわち、第1特図始動保留情報は、メイン制御RAM60cに記憶された順序でメイン制御CPU60aにより読み出されるようになっている。また、メイン制御CPU60aは

、減算後の第1特図始動保留情報の記憶数に対応するように第1特図保留表示部52の表示を変更させる。

【0103】

前記ステップB19の処理により各種乱数が取得されると、図7に示すように、メイン制御CPU60aは、取得した大当り判定用乱数の値がメイン制御ROM60bに記憶されている大当り判定値と一致するか否かを判定する大当り判定(当り抽選)を行う(ステップB32)。なお、前述したように、非確変の時(低確率の時)に大当り判定の判定結果が肯定となる確率(すなわち大当り確率)は、 $164/65536$ に設定され、確変状態の時(高確率の時)に判定結果が肯定となる確率(大当り確率)は、 $1518/65536$ に設定されている。そして、ステップB32における大当り判定の判定結果が肯定の場合には(大当りが発生する場合には)、大当りの変動であることを示す大当りフラグに「1」が設定される(ステップB33)。そして、メイン制御CPU60aは、取得した特図振分用乱数の値に基づき、第1特図表示器50に確定停止表示される大当り図柄となる最終停止図柄(特図1)を決定する(ステップB34)。ここで、特図振分用乱数の値は、特図1毎に大当り図柄が対応付けられていることから、メイン制御CPU60aは、取得した特図振分用乱数の値に対応付けられた特図1を決定することで大当り図柄を決定することになる。大当り図柄(特図1)が決定されると、メイン制御CPU60aは、変動パターン振分用乱数の値に基づいて大当り演出用の変動パターンの中から1つの変動パターンを決定する(ステップB35)。

【0104】

一方、ステップB32の大当り判定の判定結果が否定の場合には(大当りでない場合には)、メイン制御CPU60aは、リーチ演出を実行させるか否かを判定する演出実行判定(リーチ判定)を行う(ステップB37)。実施例では、メイン制御CPU60aは、ステップB19の処理時においてメイン制御RAM60cから取得した演出実行判定用乱数の値が、演出実行判定値と一致するか否かにより当選判定を行う。そして、ステップB37の判定結果が肯定の場合には(リーチ演出を行う場合には)、メイン制御CPU60aは、第1特図表示器50にて確定停止表示されるはずれ図柄を最終停止図柄(特図1)として決定する(ステップB38)。次に、メイン制御CPU60aは、変動パターン振分用乱数の値に基づいてはずれリーチ演出用の変動パターンの中から1つの変動パターンを決定する(ステップB39)。

【0105】

また、ステップB37での演出実行判定の判定結果が否定の場合には(リーチ演出を行わない場合には)、メイン制御CPU60aは、第1特図表示器50にて確定停止表示されるはずれ図柄を最終停止図柄(特図1)として決定する(ステップB40)。次に、メイン制御CPU60aは、変動パターン振分用乱数の値に基づいてはずれ演出用の変動パターンの中から1つの変動パターンを決定する(ステップB41)。

【0106】

ここで、ステップB38、B39、B40、B41において変動パターンおよび最終停止図柄(特図1)を決定したメイン制御CPU60aは、統括制御基板65に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する(ステップB36)。具体的には、メイン制御CPU60aは、変動パターンを指定すると共に図柄変動の開始を指示する変動パターン指定コマンドを最初に出力すると共に、変動パターンで特定された演出時間の計測を開始する。これと同時に、メイン制御CPU60aは、第1特図変動表示を開始させるように第1特図表示器50を制御する。また、メイン制御CPU60aは、最終停止図柄となる特図1を指示するための特図1指定コマンドを出力する。そして、メイン制御CPU60aは、特図開始処理を終了する。その後、特図開始処理とは別の処理で、メイン制御CPU60aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第1特図表示器50の表示内容を制御する。また、メイン制御CPU60aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、飾図の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマン

ドを出力する。

【 0 1 0 7 】

一方、ステップ B 1 7 の判定結果が否定の場合(第 1 特図始動保留情報の記憶数 = 0 の場合)には、メイン制御 C P U 6 0 a は、デモ演出の実行を開始させるデモンストレーション指定コマンドを既に出力したか否かを判定し(ステップ B 2 0)、判定結果が否定の場合には、デモンストレーション指定コマンドを出力して特図開始処理を終了する(ステップ B 2 1)。また、ステップ B 2 0 の判定結果が肯定の場合には(デモンストレーション指定コマンドを既に出力していた場合には)、メイン制御 C P U 6 0 a は、特図開始処理を終了する。

【 0 1 0 8 】

(統括制御)

次に、統括制御基板 6 5 で実行される処理について説明する。統括制御基板 6 5 の統括制御 C P U 6 5 a は、前記メイン制御 C P U 6 0 a から入力された変動パターン指定コマンドに基づいて、当該図柄変動演出において実行する演出パターンを決定し、決定した演出パターンを指定する演出パターン指定コマンドを表示制御基板 7 0 やランプ制御基板 7 2、音制御基板 7 3 等に出力する。すなわち、統括制御 C P U 6 5 a は、メイン制御 C P U 6 0 a が決定した変動パターンに基づいて、図柄変動演出を実行させる演出実行制御手段としての機能を有している。ここで、統括制御 C P U 6 5 a が選択可能な演出パターンは、演出モード毎に分類されており、統括制御基板 6 5 に入力される演出モードフラグの設定値に基づいて選択可能な演出パターンから変動パターンに対応する演出パターンが選

【 0 1 0 9 】

また、統括制御 C P U 6 5 a は、特図 1 指定コマンドまたは特図 2 指定コマンドが入力されると、該コマンドに対応する特図の停止図柄指定に応じて図柄表示装置 1 7 に最終停止表示させる各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c の飾図を決定する。すなわち、統括制御 C P U 6 5 a は、特図 1 指定コマンドまたは特図 2 指定コマンドで指定された図柄が大当り図柄の場合には、大当り表示となる飾図の図柄組み合わせとなるよう各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c の飾図(大当り図柄)が決定される。そして、前記演出パターンで特定される各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c の飾図の停止タイミングにおいて、各列の飾図指定コマンドを表示制御基板 7 0 やランプ制御基板 7 2、音制御基板 7 3 等に出力する。具体的には、統括制御 C P U 6 5 a は、変動パターン指定コマンドが入力されると同時にサブタイマ手段(図示せず)により時間の計測を開始し、決定された演出パターンに設定された所定のタイミングにおいて、各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c の飾図を仮停止させる仮停止図柄指定コマンドを出力する。そして、メイン制御 C P U 6 0 a から前記全図柄停止コマンドが出力されると、飾図が確定停止するようになっている。

【 0 1 1 0 】

ここで、大当り図柄が図柄 A、図柄 a または図柄 b の場合には、統括制御 C P U 6 5 a は、大当り遊技終了後に確変状態となることを確定的に遊技者に報知可能な第 1 の識別図柄(具体的には奇数図柄)からなる大当りの図柄組み合わせを決定する。そして、大当り図柄が図柄 B または図柄 c である場合には、大当り遊技の終了後に確変状態となることを確定的に遊技者に報知しない第 2 の識別図柄(具体的には偶数図柄)の同一図柄での図柄組み合わせとなるように決定する。また、大当り図柄が図柄 C、図柄 D または図柄 E である場合には、突然確変大当り遊技の可能性を示唆する飾図(具体的には前記突確系当り図柄「」)を含む図柄組み合わせとなるように決定する。また、大当り図柄が図柄 F または図柄 d である場合には、確変状態となることを確定的に遊技者に報知しない第 2 の識別図柄(具体的には偶数図柄)の同一図柄での図柄組み合わせとなるように決定する。

【 0 1 1 1 】

また、統括制御 C P U 6 5 a は、特図指定コマンドで指定された停止図柄が、はずれ図

10

20

30

40

50

柄の場合、はずれを認識可能な図柄組み合わせを決定する。また、統括制御CPU65aは、はずれリーチ演出用の変動パターンが指示されている場合、リーチ形成図柄を含むはずれを認識可能な図柄組み合わせを決定する。一方、統括制御CPU65aは、はずれ演出用の変動パターンが指示されている場合、リーチ形成図柄を含まないはずれを認識可能な図柄組み合わせを決定する。また、統括制御CPU65aは、全図柄停止コマンドを入力すると、該コマンドを表示制御基板70やランプ制御基板72、音制御基板73等に出力する。

【0112】

また、統括制御CPU65aは、メイン制御CPU60aが出力する特図1指定コマンドまたは特図2指定コマンドで指示された大当り図柄の種類と、変短状態の作動/非作動(終了)に係る各指定コマンドと、演出モードフラグの設定値をもとに、演出モードの種類を決定し、当該決定した演出モードを示す値に演出モードフラグを更新する。演出モードフラグは、現在滞在している演出モードを識別可能な情報で構成されており、統括制御RAM65cに設定される。統括制御CPU65aは、演出モードフラグを更新すると、演出モードを指示するモード指定コマンドを表示制御基板70、ランプ制御基板72および音制御基板73等に出力する。

【0113】

(表示制御)

前記表示制御基板70では、演出パターン指定コマンドが入力されると、該コマンドで特定される演出パターンに対応する演出内容を示す表示データを表示制御CPU70aが選択し、該演出パターンに対応した表示内容で図柄変動演出を実行させるように図柄表示装置17を制御する。そして、表示制御CPU70aは、図柄変動演出の開始に伴って演出開始からの経過時間を計時し、計測した時間毎に演出パターンに基づいた画像が表示されるよう図柄表示装置17に映し出す画像を所定の周期毎に切り替える。そして、表示制御CPU70aは、各図柄表示列26a, 26b, 26cの仮停止図柄指定コマンドが入力されると、対応する図柄表示列26a, 26b, 26cの有効停止位置27に仮停止図柄指定コマンドで指定された飾図を仮停止させ、全図柄停止コマンドが入力されると、各図柄表示列26a, 26b, 26cの有効停止位置27に飾図指定コマンドで指示された飾図を図柄表示装置17に確定停止表示させるように図柄表示装置17の表示内容を制御し、図柄変動演出を終了させる。また、表示制御CPU70aは、モード指定コマンドが入力されると、指示された演出モードに対応する背景画像を表示させる。

【0114】

(パチンコ機10の特徴的な仕様について)

次に、実施例のパチンコ機10における特徴的な仕様について説明する。なお、以下に説明する仕様は、通常モードにおいて第1始動入賞口31aにパチンコ球が入賞した場合において実行され得るものである。但し、以下に説明する仕様は、通常モードで第2始動入賞口31bにパチンコ球が入賞した場合に実行されるようにしたり、確変モードや時短モードにおいて第1始動入賞口31aまたは第2始動入賞口31bにパチンコ球が入賞した場合に実行されるようにしてもよい。図9は、実施例に係るパチンコ機10において、第1始動入賞口31aへの入賞を契機としてメイン制御CPU60aが決定し得る変動パターンを示している。図9に示すように、はずれ用(当り判定手段が否定の場合)の変動パターンとして、スーパーリーチはずれ変動パターンP1およびノーマルリーチはずれ変動パターンP4が設定され、また、大当り用(当り判定手段が肯定の場合)の変動パターンとして、再始動演出変動パターンP2、突発大当り変動パターンP3およびノーマルリーチ大当り変動パターンP5が設定されている。なお、再始動演出変動パターンP2は、特図1の大当り図柄が図柄A、図柄Bまたは図柄Fの場合(すなわち、前記特別確変大当り遊技または通常非確変大当り遊技の場合)に決定され得るよう設定されている。従って、特図1の大当り図柄として図柄C、図柄Dまたは図柄Eが選択された場合に、メイン制御CPU60aが変動パターンとして再始動演出変動パターンP2を決定することはない。

【0115】

前記ノーマルリーチはずれ変動パターンP4およびノーマルリーチ大当り変動パターンP5が特定する図柄変動演出を具体的に規定する演出パターンは、ノーマルリーチはずれ演出パターンD5およびノーマルリーチ大当り演出パターンD6として統括制御ROM65に夫々記憶されている。そして、ノーマルリーチはずれ変動パターンP4が決定された場合に、統括制御CPU65aがノーマルリーチはずれ演出パターンD5を決定すると共に、ノーマルリーチ大当り変動パターンP5が決定された場合に、統括制御CPU65aがノーマルリーチ大当り演出パターンD6を決定するようになっている。ノーマルリーチはずれ演出パターンD5およびノーマルリーチ大当り演出パターンD6では、ノーマルリーチ演出を実行した後に、該ノーマルリーチ演出の結果として最終図柄を導出するものである。具体的には、図10に示すように、背景画像として通常背景が表示されたもとで、飾図の変動表示が開始される。通常背景とは、特殊な演出を伴わない通常の図柄変動演出で表示される基本的な背景画像であって、リーチ演出を伴わないはずれ用の演出で表示されたり、図柄変動演出が終了して次の図柄変動演出が開始されるまでの間に表示されるものをいう。また、通常背景は、リーチ演出を伴う図柄変動演出において、変動開始からリーチ表示が形成されるまでの間に表示される。

【0116】

そして、変動開始から8000ms後に左図柄表示列26a(以下、単に左列という)に飾図が仮停止すると共に、変動開始から10000ms後に右図柄表示列26c(以下、単に右列という)に飾図が仮停止してリーチ表示(リーチ図柄)が表示され、ノーマルリーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出では、背景画像が切り替わることなく通常背景のままリーチ演出が行われる。すなわち、ノーマルリーチ演出とは、リーチ表示が表示された時点から背景画像が変化することなく通常背景のまま実行されるリーチ演出をいう。そして、変動開始から17000ms後に中図柄表示列26b(以下、単に中列という)に飾図が仮停止し、変動開始から19000ms後に3つの飾図が確定停止する。図10に示すように、ノーマルリーチはずれ演出パターンD5では、最終図柄として最終はずれ図柄が導出され、ノーマルリーチ大当り演出パターンD6では、最終図柄として最終大当り図柄が導出される。

【0117】

前記スーパーリーチはずれ変動パターンP1が特定する図柄変動演出を具体的に規定する演出パターンは、スーパーリーチはずれ演出パターン(リーチはずれ演出パターン)D1として統括制御ROM65bに記憶されている。そして、スーパーリーチはずれ変動パターンP1が決定された場合に、統括制御CPU65aは、スーパーリーチはずれ演出パターンD1を決定するようになっている。このスーパーリーチはずれ演出パターンD1では、前述したノーマルリーチ演出を実行した後に、スーパーリーチ演出(リーチ演出)を実行し、該スーパーリーチ演出の結果としてはずれ図柄組み合わせが導出されるものである。スーパーリーチはずれ演出パターンD1で導出されるはずれ図柄組み合わせは、一旦導出された後に再変動することがなく確定する最終はずれ図柄である。具体的には、図10に示すように、背景画像として通常背景が表示されたもとで、飾図の変動表示が開始される。そして、変動開始から8000ms後に左列26aに飾図が仮停止すると共に、変動開始から10000ms後に右列26cに飾図が仮停止してリーチ表示(リーチ図柄)が表示され、ノーマルリーチ演出が実行される。

【0118】

そして、ノーマルリーチ演出が実行されてから7000ms後(変動開始から17000ms後)に背景画像が通常背景からリーチ演出画像に切り替わり、スーパーリーチ演出が開始される。リーチ演出画像とは、特殊背景の1つであって通常背景とは異なる態様で表示されて、スーパーリーチ演出であることを遊技者に認識させる背景画像である。リーチ演出画像としては、例えば、特定のキャラクターが登場するアニメーション画像(動画)や、明暗や色調を段階的に変化させるグラデーション画像等が設定される。すなわち、スーパーリーチ演出とは、ノーマルリーチ演出を経て実行されるリーチ演出であって、リーチ演出画像のもとで実行されるリーチ演出をいう。スーパーリーチ演出では、変動開始か

10

20

30

40

50

ら 3 4 0 0 0 m s 後に中図柄表示列 2 6 b (以下、単に中列という)に飾図が仮停止して前記最終はずれ図柄が導出される。そして、リーチ演出画像のまま最終はずれ図柄が 2 0 0 0 m s 間仮停止し、変動開始から 3 6 0 0 0 m s 後に背景画像がリーチ演出画像から通常背景に切り替わるようになっている。更に、通常背景に切り替わってから 2 0 0 0 m s 後(変動開始から 3 8 0 0 0 m s 後)に、最終はずれ図柄が確定停止するようになっている。最終はずれ図柄が確定停止すると、通常背景のまま次の図柄変動演出(以下、次変動という場合がある)が開始される。

【 0 1 1 9 】

図 9 に示すように、前記再始動演出変動パターン P 2 が特定する図柄変動演出を具体的に規定する演出パターンとして、第 1 再始動演出パターン D 2 および第 2 再始動演出パターン D 3 の 2 種類が設定されている。これら第 1 および第 2 再始動演出パターン D 2 , D 3 は、統括制御 R O M 6 5 に記憶されている。すなわち、1 つの再始動演出変動パターン P 2 に対し、第 1 および第 2 再始動演出パターン D 2 , D 3 の 2 つの演出パターンが対応付けられている。そして、メイン制御 C P U 6 0 a が再始動演出変動パターン P 2 を決定すると、統括制御 C P U 6 5 a が、第 1 または第 2 再始動演出パターン D 2 , D 3 の何れかを決定するようになっている。第 1 再始動演出パターン D 2 および第 2 再始動演出パターン D 3 に基づいて実行される図柄変動演出の変動時間は、何れも 4 2 0 0 0 m s で同一に設定されている。第 1 再始動演出パターン D 2 および第 2 再始動演出パターン D 3 では、前記スーパーリーチはずれ変動パターン P 1 と同様に、ノーマルリーチ演出およびスーパーリーチ演出が実行されるようになっている。

【 0 1 2 0 】

そして、第 1 再始動演出パターン D 2 で実行される図柄変動演出では、前記スーパーリーチ演出の結果としてはずれ図柄組み合わせを一旦導出させた後に、第 1 再始動演出(再始動演出)で再変動を行って大当たり図柄組み合わせを一旦導出し、更に再抽選演出(再始動演出)で再変動を行って大当たり図柄組み合わせを確定停止させるようになっている。スーパーリーチ演出で導出されるはずれ図柄組み合わせは、後の第 1 再始動演出で再変動される仮はずれ図柄であって、再変動されるまで一時的にはずれを遊技者に認識させるものである。また、第 1 再始動演出で導出される大当たり図柄組み合わせは、後の再抽選演出で再変動される仮当たり図柄であって、遊技者に一時的に大当たりを認識させるものである。更に、再抽選演出で導出される大当たり図柄組み合わせは、最終図柄としての最終当たり図柄であって、遊技者に大当たりを確定的に認識させるものである。

【 0 1 2 1 】

図 1 1 に示すように、具体的には、スーパーリーチ演出において変動開始から 3 4 0 0 0 m s 後に中列 2 6 b に飾図が仮停止して前記仮はずれ図柄が導出される。そして、前記リーチ演出画像のまま仮はずれ図柄を 2 0 0 0 m s 間仮停止させ、変動開始から 3 6 0 0 0 m s 後に第 1 再始動演出が開始される。第 1 再始動演出では、背景画像として再始動画像が表示されると共に、仮はずれ図柄から仮当たり図柄へ図柄が再変動して、仮当たり図柄が導出されるようになっている。第 1 再始動演出で導出される仮当たり図柄は、同一の第 2 の識別図柄(すなわち、偶数図柄)で構成された図柄組み合わせ(以下、仮チャンス図柄という)に設定されている。この仮チャンス図柄は、大当たり遊技が特別確変大当たり遊技であることを確定的に遊技者に認識させない大当たり図柄組み合わせである。すなわち、仮チャンス図柄は、特別確変大当たり遊技以外の大当たり遊技が付与される可能性があることを、再変動されるまで一時的に遊技者に認識させるものである。

【 0 1 2 2 】

第 1 再始動演出パターン D 2 では、第 1 再始動演出が開始されてから 3 0 0 0 m s 後(変動開始から 3 9 0 0 0 m s 後)に、再抽選演出が実行されるようになっている。この再抽選演出では、第 1 再始動演出で導出された仮当たり図柄(仮チャンス図柄)を更に再変動して、最終当たり図柄を導出するものである。具体的には、背景画像として再抽選画像が表示されると共に、仮当たり図柄から最終当たり図柄に図柄を再変動する演出が実行される。そして、再抽選演出が開始されてから 3 0 0 0 m s 後(変動開始から 4 2 0 0 0 m s 後)に、最

終当り図柄が確定停止されるようになっている。ここで、再抽選演出で導出される最終当り図柄は、同一の第1の識別図柄(すなわち、奇数図柄)で構成された図柄組み合わせ(以下、最終特定当り図柄という)か、もしくは同一の第2の識別図柄(すなわち、偶数図柄)で構成された図柄組み合わせ(以下、最終チャンス図柄という)の何れかに設定されている。最終特定当り図柄は、大当り遊技として特別確変大当り遊技が付与されることを確定的に認識させる図柄組み合わせである。一方、最終チャンス図柄は、大当り遊技として特別確変大当り遊技が付与されることを確定的に認識させない大当り図柄組み合わせである。すなわち、最終チャンス図柄は、特別確変大当り遊技以外の大当り遊技が付与される可能性があることを遊技者に確定的に認識させるものである。実施例では、大当り図柄として図柄Aの特別確変大当り遊技が決定された場合(当り遊技決定手段が第1当り遊技を決定した場合)に、最終当り図柄として最終特定当り図柄が決定されるようになっている。また、大当り図柄として図柄Fの通常非確変大当り遊技(第2当り遊技)が決定された場合(当り遊技決定手段が第2当り遊技を決定した場合)に、最終当り図柄として最終チャンス図柄が決定されるようになっている。また、実施例では、大当り図柄として図柄Bの特別確変大当り遊技が決定された場合にも、最終当り図柄として最終チャンス図柄が決定されるようになっている。なお、実施例では、最終チャンス図柄および仮チャンス図柄は、何れも、同一の第2の識別図柄の図柄組み合わせ(偶数図柄の3つ揃い)から構成されており、両者は同一の表示態様となっている。

10

【0123】

前記第2再始動演出パターンD3で実行される図柄変動演出では、前記スーパーリーチ演出の結果としてはずれ図柄組み合わせを一旦仮停止させた後に、第2再始動演出(再始動演出)で再変動を行って大当り図柄組み合わせを導出するようになっている。スーパーリーチ演出で導出されるはずれ図柄組み合わせは、後の第2再始動演出で再変動される仮はずれ図柄であって、再変動されるまで一時的にはずれを遊技者に認識させるものである。また、第2再始動演出で導出される大当り図柄組み合わせは、最終図柄としての最終当り図柄であって、遊技者に大当りを確定的に認識させるものである。図11に示すように、具体的には、前記スーパーリーチ演出において、変動開始から34000ms後に中列26bに飾図が仮停止して仮はずれ図柄が導出される。そして、変動開始から36000ms後に背景画像がリーチ演出画像から通常背景に切り替わり、該通常背景を2000ms間表示させる。そして、変動開始から38000後に、第2再始動演出が開始されるようになっている。すなわち、第2再始動演出パターンD3では、通常背景を一旦表示させた後に第2再始動演出が開始されるようになっている。第2再始動演出では、第1再始動演出と同様に、再始動画像が背景画像として表示されると共に、仮はずれ図柄から最終当り図柄に図柄が再変動する演出が実行される。すなわち、第2再始動演出では、仮はずれ図柄から最終図柄としての最終当り図柄が一気に導出されるようになっており、第1再始動演出パターンD2のように、仮当り図柄を一旦導出した後に最終当り図柄が導出されるものではない。第2再始動演出で導出される最終当り図柄は、前記最終特定当り図柄または前記最終チャンス図柄に設定されている。そして、第2再始動演出が開始されてから4000ms後(変動開始から42000ms後)に、最終当り図柄が確定停止して、第2再始動演出が終了するようになっている。

20

30

40

【0124】

前記突発大当り変動パターンP3が特定する図柄変動演出を具体的に規定する演出パターンは、突発大当り演出パターン(特定演出パターン)D4として統括制御ROM65に記憶されている。突発大当り演出パターンD4に基づいて実行される図柄変動演出は、図11に示すように、遊技者に大当りであることを認識させる突発大当り演出が変動開始と同時に実行されるようになっている。この突発大当り演出では、変動開始と同時に背景画像として前記通常背景とは異なる突発当り画像(特定演出画像)を表示すると共に、飾図の変動表示を行うことなく大当り図柄組み合わせを導出するようになっている。すなわち、突発大当り演出は、該突発大当り演出の開始と同時に大当りであることを遊技者に突発的に報知するものである。突発大当り演出で導出される大当り図柄組み合わせは、最終図柄と

50

しての最終当り図柄であって、遊技者に大当り遊技を確定的に認識させるものである。更に、突発大当り演出では、突発大当り演出の開始と同時に、前記可動演出装置 29 による可動演出が実行されるようになっている。すなわち、前記統括制御 CPU 65a は、突発大当り演出の開始と共に制御コマンドを可動演出装置 29 の駆動モータ 29b に出力し、可動体 29a を初期姿勢から演出姿勢に可動させるようになっている(図 1 参照)。そして、突発大当り演出の開始から 10000ms 後に最終当り図柄が確定停止して、突発大当り演出が終了するよう設定される。なお、突発大当り演出で導出される最終当り図柄は、最終特定当り図柄に設定されている。すなわち、突発大当り演出が実行されると、前記特別確変大当り遊技が必ず付与されることになる。

【0125】

ここで、図 11 に示すように、スーパーリーチはずれ演出パターン D1 において最終はずれ図柄が仮停止してから通常背景に切り替わるタイミングは、2000ms 後(変動開始から 36000ms 後)に設定されている。また、第 1 再始動演出パターン D2 において仮はずれ図柄が仮停止してから第 1 再始動演出が開始されるタイミングは、同じく 2000ms 後(変動開始から 36000ms 後)に設定されている。更に、第 2 再始動演出パターン D3 において仮はずれ図柄が仮停止してから通常背景に切り替わるタイミングは、同じく 2000ms 後(変動開始から 36000ms 後)に設定されている。従って、第 1 再始動演出パターン D2 が実行されている場合、遊技者は、スーパーリーチはずれ演出パターン D1 の場合のように、スーパーリーチ演出の結果としてはずれが確定したと錯覚し、第 1 再始動演出が開始されるまで当該図柄変動演出が第 1 再始動演出を伴うものであることを判別し得ないようになっている。また、第 2 再始動演出パターン D3 においては、通常背景に切り替わるタイミングがスーパーリーチはずれ演出パターン D1 と同一であるから、この時点では、遊技者は、スーパーリーチはずれ演出パターン D1 の場合のように、スーパーリーチ演出の結果としてはずれが確定したと錯覚して、当該図柄変動演出が第 2 再始動演出を伴うものであることを判別し得ないようになっている。

【0126】

更に、スーパーリーチはずれ演出パターン D1 において、通常背景に切り替わってから最終はずれ図柄が確定停止する(次変動が開始する)タイミングは、2000ms 後(変動開始から 38000ms 後)に設定されている。また、第 2 再始動演出パターン D3 において、背景画像に切り替わってから第 2 再始動演出が開始する(図柄が再変動する)タイミングは、同じく 2000ms 後(変動開始から 38000ms 後)に設定されている。従って、第 2 再始動演出パターン D3 に基づく図柄変動演出が実行されている場合、遊技者は、第 2 再始動演出が開始されるまで、当該図柄変動演出が第 2 再始動演出を伴うものであることを判別し得ないようになっている。

【0127】

ここで、図 11 に示すように、スーパーリーチはずれ演出パターン D1 に基づく図柄変動演出の次に、突発大当り変動パターン P3 に基づく突発大当り演出が実行された場合には、スーパーリーチ演出が通常背景に切り替わってから突発大当り演出が開始されるタイミングは、2000ms 後(スーパーリーチはずれ演出パターン D1 の変動開始から 38000ms 後)となっている。このタイミングは、第 2 再始動演出パターン D3 において通常背景に切り替わってから第 2 再始動演出が開始されるタイミング、およびスーパーリーチはずれ演出パターン D1 において通常背景に切り替わってから最終はずれ図柄が確定停止するタイミングと同一になっている。従って、通常背景に切り替わった後に実行される態様としては、はずれが確定して次の図柄変動演出が開始されるパターン(スーパーリーチはずれ演出パターン D1)と、第 2 再始動演出が開始されるパターン(第 2 再始動演出パターン D3)と、突発当り演出が開始されるパターン(スーパーリーチはずれ演出パターン D1 + 突発大当り演出パターン D4)の 3 つの場合があり、遊技者は、何れの演出が実行されるか判別し得ないようになっている。

【0128】

(再始動演出変動パターン P2 が決定された場合の制御構成について)

10

20

30

40

50

次に、メイン制御CPU60aが再始動演出変動パターンP2を決定した場合における制御構成について説明する。なお、メイン制御CPU60aは、特図1の大当たり図柄が図柄A、図柄Bまたは図柄Fの場合に再始動演出変動パターンP2を決定し得るようになっている。メイン制御CPU60aが再始動演出変動パターンP2を決定すると、該変動パターンP2を指定する変動パターン指定コマンドを統括制御CPU65aに出力する。前記統括制御CPU65aは、再始動演出変動パターンP2を指定する変動パターン指定コマンドが入力されると、第1再始動演出パターンD2または第2再始動演出パターンD3の何れを実行するかを決定する。このとき、統括制御CPU65aは、第1再始動演出パターンD2または第2再始動演出パターンD3をランダム(決定確率50%)に決定するように設定されている。次に、統括制御CPU65aは、第1または第2再始動演出で導出する最終当り図柄(仮当り図柄)を決定する再始動演出図柄決定処理を実行する。

10

【0129】

図12に示すように、再始動演出図柄決定処理では、始めに、第1再始動演出パターンD2を決定したか否かについて判定し(ステップC11)、ステップC11が肯定の場合、仮当り図柄として仮チャンス図柄を決定する(ステップC12)。ステップC11が否定の場合、特図1の大当たり図柄が図柄Aであるか否かを判定し(ステップC13)、ステップC13が肯定の場合(すなわち、特別確変大当り遊技の場合)、最終当り図柄として最終特定当り図柄を決定する(ステップC14)し、再始動演出図柄決定処理を終了する。一方、ステップC13が否定の場合(すなわち、図柄Bまたは図柄Fの場合)、最終当り図柄として最終チャンス図柄を決定し(ステップC15)、再始動演出図柄決定処理を終了する。すな

20

【0130】

次に、統括制御CPU65aは、決定した第1または第2再始動演出パターンD2、D3を指定する演出パターン指定コマンドを表示制御CPU70aに出力して、図柄変動演出を実行させる。そして、統括制御CPU65aは、図10に示すように、変動開始から8000ms後に左列26aの飾図を指定する仮停止図柄指定コマンドを出力すると共に、変動開始から10000ms後に左列26aと同一の飾図を右列26cに指定する仮停止図柄指定コマンドを出力する。更に、変動開始から34000ms後に、統括制御CPU65aは、左右列26a、26cとは異なる図柄を中列26bに指定する仮停止図柄指定コマンドを出力する。そして、統括制御CPU65aは、第1再始動演出パターンD2の場合には、ステップC12で決定した仮当り図柄を指定する仮当り図柄指定コマンドを第1再始動演出において表示制御CPU70aに出力すると共に、ステップC14、C15で決定した最終当り図柄を指定する最終当り図柄指定コマンドを再抽選演出において表示制御CPU70aに出力する。一方、第2再始動演出パターンD3の場合には、統括制御CPU65aは、ステップC14、C15で決定した最終当り図柄を指定する最終当り図柄指定コマンドを第2再始動演出において表示制御CPU70aに出力する。

30

【0131】

表示制御CPU70aは、第1または第2再始動演出パターンD2、D3を指定する演出パターン指定コマンドが入力されると、図柄表示装置17に背景画像を通常背景としたもとで図柄変動演出を実行させる。そして、表示制御CPU70aは、図10に示すように、変動開始から8000ms後に仮停止図柄指定コマンドが指定する図柄を左列26aに仮停止させると共に、変動開始から10000ms後に仮停止図柄指定コマンドが指定する図柄を右列26cに仮停止させて、ノーマルリーチ演出を開始させる。更に、表示制御CPU70aは、変動開始から17000ms後に、背景画像を通常背景からリーチ演出画像に切り替えてスーパーリーチ演出を開始させる。そして、変動開始から34000ms後に、表示制御CPU70aは、仮停止図柄指定コマンドが指定する図柄を中列26bに仮停止させて、仮はずれ図柄を図柄表示装置17に表示させる。

40

【0132】

図11に示すように、前記第1再始動演出パターンD2の場合は、表示制御CPU70

50

aは、変動開始から36000ms後に背景画像をリーチ演出画像から再始動画像に切り替えて、第1再始動演出を開始させる。そして、表示制御CPU70aは、前記仮当り図柄指定コマンドが入力されると、該仮当り図柄指定コマンドが指定する仮当り図柄を仮停止させて、仮当り図柄を導出させる。更に、表示制御CPU70aは、変動開始から39000ms後に、背景画像を再始動画像から再抽選画像に切り替えて再抽選演出を開始させる。そして、表示制御CPU70aは、前記最終当り図柄指定コマンドが入力されると、該最終当り図柄指定コマンドが指定する最終当り図柄を仮停止させて、最終当り図柄を導出させる。更に、表示制御CPU70aは、変動開始から42000ms後に全図柄停止コマンドが入力されると、最終当り図柄指定を確定停止させるようになっている。

【0133】

10

一方、前記第2再始動演出パターンD3の場合では、表示制御CPU70aは、変動開始から36000ms後に、仮はずれ図柄を仮停止させた状態で、背景画像をリーチ演出画像から通常背景に一旦切り替える。そして、表示制御CPU70aは、変動開始から38000ms後に、背景画像を通常背景から再始動画像に切り替えて、第2再始動演出を開始させる。更に、表示制御CPU70aは、前記最終当り図柄指定コマンドが入力されると、該最終当り図柄指定コマンドが指定する最終当り図柄を仮停止させて、最終当り図柄を導出する。そして、変動開始から42000ms後に全図柄停止コマンドが入力されると、表示制御CPU70aは、最終当り図柄を確定停止させるようになっている。

【0134】

(パチンコ機10の実行態様について)

20

次に、実施例に係るパチンコ機10において、メイン制御CPU60aが再始動演出変動パターンP2を決定した場合の具体的な実行態様について説明する。先ず始めに、特図1の大当り図柄として図柄F(通常非確変大当り遊技)が決定された場合について説明する。メイン制御CPU60aが再始動演出変動パターンP2を指定する変動パターン指定コマンドを統括制御CPU65aに入力すると、統括制御CPU65aは、演出パターンとして第1または第2再始動演出パターンD2,D3の何れかを決定する。実施例では、第1および第2再始動演出パターンD2,D3で実行される図柄変動演出の変動時間を同一にすることで、1つの再始動演出変動パターンP2で2つの第1,第2再始動演出パターンD2,D3が対応付けられている。従って、メイン制御ROM60bに記憶する変動パターンの種類を少なくでき、メイン制御ROM60bの記憶容量を節約し得る。また、変動パターンの種類が少なくなるから、メイン制御CPU60aの制御負担を軽減することが可能となる。

30

【0135】

第1再始動演出パターンD2が決定された場合、再始動演出図柄決定処理において、統括制御CPU65aは、仮当り図柄として仮チャンス図柄(例えば「222」)を決定する(ステップC12)。また、統括制御CPU65aは、最終当り図柄として最終チャンス図柄(例えば「666」)を決定する。次に、統括制御CPU65aは、第1再始動演出パターンD2を指定する演出パターン指定コマンドを出力し、表示制御CPU70aは、通常背景のもとで飾図を変動表示させる。変動開始から8000ms後に統括制御CPU65aは、左列26aの飾図(例えば「4」)を指定する仮停止図柄指定コマンドを出力し、表示制御CPU70aは、左列26aに飾図を仮停止させる。更に、変動開始から10000ms後に統括制御CPU65aは、右列26cの飾図(「4」)を指定する仮停止図柄指定コマンドを出力し、表示制御CPU70aは、右列26cに飾図を仮停止させて、リーチ図柄(「4↓4」)を表示しノーマルリーチ演出を開始する。更に、表示制御CPU70aは、変動開始から17000ms後に、背景画像を通常背景からリーチ演出画像に切り替えてスーパーリーチ演出を開始する。そして、図13に示すように、変動開始から34000ms後に、統括制御CPU65aが中列26bの飾図(例えば「5」)を指定する仮停止図柄指定コマンドを出力し、表示制御CPU70aは、中列26bに飾図を仮停止させて仮はずれ図柄(「454」)を図柄表示装置17に表示させる。

40

【0136】

50

次に、統括制御CPU65aは、仮はずれ図柄が仮停止してから2000ms後(変動開始から36000ms後)に、背景画像をリーチ演出画像から再始動画像に切り替えて第1再始動演出を開始させる。すなわち、図11に示すように、第1再始動演出パターンD2において、仮はずれ図柄が仮停止してから第1再始動演出が開始されるタイミングは、スーパーリーチはずれ演出パターンD1において、最終はずれ図柄が仮停止して通常背景に切り替わるタイミングと同一であるから、スーパーリーチ演出の結果としてはずれが確定したと遊技者が錯覚した状態で、突如として第1再始動演出が開始されることになる。従って、はずれが確定したと認識した遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、スーパーリーチ演出ではずれの図柄が導出された場合であっても、再始動演出が実行され得るから、遊技者は大当りへの期待感を維持することができる。

10

【0137】

第1再始動演出では、仮停止した仮はずれ図柄が再び変動を開始するから、遊技者は、第1再始動演出において何れの大当り図柄組み合わせが導出されるかについて期待感が高められる。そして、統括制御CPU65aが仮当り図柄指定コマンドを出力すると、表示制御CPU70aは、仮チャンス図柄(「222」)を仮停止させる。仮チャンス図柄が導出されると、遊技者は、特別確変大当り遊技以外の大当り遊技が付与される可能性があることを一時的に認識する。そして、変動開始から39000ms後に、表示制御CPU70aは、背景画像を再始動画像から再抽選画像に切り替えて、再抽選演出を開始させる。このように、第1再始動演出パターンD2では、第1再始動演出の後に再抽選演出が実行されて、第1再始動演出で導出された仮チャンス図柄が再変動されるから、最終当り図柄として最終特定当り図柄が導出されることへの期待感が高められ、遊技の興趣が更に高められる。再抽選演出では、仮チャンス図柄が再変動されて、統括制御CPU65aが最終当り図柄指定コマンドを出力すると、表示制御CPU70aは、最終当り図柄として最終チャンス図柄(「666」)を仮停止させる。最終図柄として最終チャンス図柄が導出されると、遊技者は、特別確変大当り遊技以外の大当り遊技が付与される可能性があることを認識することになる。このように、大当り図柄として図柄Fで特定される大当り遊技(通常非確変大当り遊技)の種類に応じた最終当り図柄が導出されるから、最終図柄と大当り遊技の種類とが整合して、特定当り図柄が導出されたのに拘わらず特別確変大当り遊技が実行されないと云った事態が生じるのを防止し得る。

20

30

【0138】

統括制御CPU65aが第2再始動演出パターンD3を決定した場合は、第1再始動演出パターンD2と同様に、ノーマルリーチ演出およびスーパーリーチ演出が実行され、変動開始から34000ms後に、仮はずれ図柄(例えば「454」)が仮停止して、仮はずれ図柄が導出される。そして、仮はずれ図柄が仮停止してから2000ms後(変動開始から36000ms後)に、表示制御CPU70aは、背景画像をリーチ演出画像から通常背景に切り替える。このとき、図11に示すように、仮はずれ図柄が仮停止してから通常背景に切り替わるタイミングと、スーパーリーチはずれ演出パターンD1において最終はずれ図柄が仮停止してから通常背景に切り替わるタイミングとが同一であるから、遊技者は、スーパーリーチ演出の結果としてはずれの図柄が導出された錯覚することになる。そして、第2再始動演出パターンD3において、通常背景が表示されてから2000ms後に、表示制御CPU70aは、背景画像を通常背景から再始動画像に切り替えて第2再始動演出を開始させる。すなわち、通常背景に切り替わってから第2再始動演出が開始されるタイミングと、スーパーリーチはずれ演出パターンD1において通常背景に切り替わってから最終はずれ図柄が確定停止するタイミングとが同一に設定されているから、遊技者がスーパーリーチ演出の結果はずれが確定したと錯覚した状態において、突如として第2再始動演出が実行されることになる。従って、はずれが確定したと認識した遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を高めることが可能となる。しかも、スーパーリーチ演出ではずれの図柄が導出された場合であっても、再始動演出が実行され得るから、大当りへの期待感を維持することができる。

40

50

【 0 1 3 9 】

ここで、実施例では、突発大当り演出パターン D 4 に基づく突発大当り演出が実行され得るようになっている。そして、突発大当り演出がスーパーリーチはずれ演出パターン D 1 に基づくスーパーリーチ演出後に実行された場合には、スーパーリーチ演出で通常背景に切り替わってから突発大当り演出が開始されるタイミングと、第 2 再始動演出パターン D 3 で通常背景に切り替わってから第 2 再始動演出が開始されるタイミングとが同一に設定されている。すなわち、実施例のパチンコ機 1 0 では、スーパーリーチ演出ではずれの図柄が導出された後に実行され得る態様として、はずれが確定して次変動が開始されるパターン、第 2 再始動演出が開始されるパターン、および突発大当り演出が開始されるパターンの 3 つの場合が想定される。そして、遊技者は、何れのパターンが実行されるか予測し得ないから、遊技者に驚きを与えることができると共に、大当りへの期待感を維持させることができる。

10

【 0 1 4 0 】

第 2 再始動演出では、仮停止した仮はずれ図柄が再変動するから、遊技者は、第 2 再始動演出において何れの当り図柄組み合わせが導出されるかについて期待感が高められる。そして、統括制御 CPU 6 5 a が最終当り図柄指定コマンドを出力すると、表示制御 CPU 7 0 a は、最終チャンス部柄(「 6 6 6 」)を仮停止させる。最終図柄として最終チャンス図柄が導出されると、遊技者は、特別確変大当り遊技以外の大当り遊技が付与される可能性があることを認識することになる。このように、第 2 再始動演出においても、大当り図柄として図柄 F で特定される大当り遊技(通常非確変大当り遊技)の種類に応じた最終当り図柄が導出されるから、最終図柄と大当り遊技の種類とが整合して、第 1 の識別図柄による大当り図柄組み合わせが導出されたのに拘わらず特別確変大当り遊技が実行されないと云った事態が生じるのを防止し得る。

20

【 0 1 4 1 】

次に、特図 1 の大当り図柄として図柄 A (特別確変大当り遊技)が決定された場合について説明する。第 1 再始動演出パターン D 2 が決定された場合には、統括制御 CPU 6 5 a は、仮当り図柄として仮チャンス図柄(例えば「 2 2 2 」)を決定すると共に(ステップ C 1 2)、最終当り図柄として最終特定当り図柄(例えば「 7 7 7 」)を決定する(ステップ C 1 4)。統括制御 CPU 6 5 a が演出パターン指定コマンドを出力すると、表示制御 CPU 7 0 a は、ノーマルリーチ演出およびスーパーリーチ演出を実行し、仮はずれ図柄(例えば「 4 5 4 」)を仮停止させる。そして、図 1 4 に示すように、仮はずれ図柄を仮停止させてから 2 0 0 0 m s 後に、表示制御 CPU 7 0 a は、背景画像をリーチ演出画像から再始動画像に切り替えて、第 1 再始動演出を開始させる。この場合においても、遊技者がスーパーリーチ演出においてははずれが確定したと錯覚した状態で第 1 再始動演出が開始されるから、遊技者に驚きを与えることができる。

30

【 0 1 4 2 】

第 1 再始動演出では、仮はずれ図柄が再変動し、統括制御 CPU 6 5 a が仮当り図柄指定コマンドを出力すると、表示制御 CPU 7 0 a は、仮チャンス図柄(「 2 2 2 」)を仮停止させる。そして、表示制御 CPU 7 0 a は、変動開始から 3 9 0 0 0 m s 後に、背景画像を再始動画像から再抽選画像に切り替えて再抽選演出を開始する。再抽選演出では、仮チャンス図柄が再変動し、統括制御 CPU 6 5 a が最終当り図柄指定コマンドを出力すると、表示制御 CPU 7 0 a は、最終特定当り図柄(「 7 7 7 」)を仮停止させて、最終特定当り図柄を導出する。最終特定当り図柄が導出されると、遊技者は、大当り遊技として特別確変大当り遊技が付与されることを確定的に認識する。このように、再抽選演出において、仮チャンス図柄から最終特定当り図柄に大当りの図柄が昇格する演出を楽しむことができるから、遊技の興趣を高め得ると共に、再抽選演出における期待感を向上することができる。しかも、大当り図柄の図柄 A に対応した最終当り図柄が導出されるから、第 2 の識別図柄による大当り図柄組み合わせが導出されたにも拘わらず特別確変大当り遊技が実行されると云った事態が生じるのを防止し得る。

40

【 0 1 4 3 】

50

一方、第2再始動演出パターンD3が決定された場合には、統括制御CPU65aは、最終当り図柄として最終特定当り図柄(例えば「777」)を決定する(ステップC14)。統括制御CPU65aが演出パターン指定コマンドを出力すると、表示制御CPU70aは、ノーマルリーチ演出およびスーパーリーチ演出を実行し、仮はずれ図柄(例えば「454」)を仮停止させる。そして、図14に示すように、仮はずれ図柄を仮停止させてから2000ms後に、表示制御CPU70aは、背景画像をリーチ演出画像から通常背景に切り替える。そして、背景画像を表示してから2000ms後に、表示制御CPU70aは、背景画像を通常背景から再始動画像に切り替えて、第2再始動演出を開始させる。この場合においても、遊技者がスーパーリーチ演出においてははずれが確定したと錯覚した状態で、第2再始動演出が開始されるから、遊技者に驚きを与えることができる。

10

【0144】

第2再始動演出では、仮はずれ図柄が再変動し、統括制御CPU65aが最終当り図柄指定コマンドを出力すると、表示制御CPU70aは、最終特定当り図柄(「777」)を仮停止させる。このように、第2再始動演出パターンD3においては、第2再始動演出において仮はずれ図柄から最終特定当り図柄に一気に図柄が昇格し得る場合があるから、第2再始動演出における期待感が向上して、遊技の興趣を高めることができる。

【0145】

このように、実施例に係るパチンコ機10では、再始動演出を実行し得る演出パターンとして、第1および第2再始動演出パターンD2、D3を設定し、メイン制御CPU60aが再始動演出変動パターンP2を決定した場合に、第1または第2再始動演出パターンD2、D3の何れかを実行するようにした。従って、演出内容の異なる2種類の再始動演出を実行し得るから、遊技者が再始動演出に飽きてしまうのを防止して、遊技への関心を維持させることができる。

20

【0146】

なお、前述した実施例は、以下の技術的思想が含まれる。

(付記1)

前記演出パターンは、

前記通常背景とは表示態様が異なる特定演出画像が変動開始と同時に表示される特定演出パターン(D4)を含み、

前記リーチはずれ演出パターン(D1)が特定する図柄変動演出が実行された後に前記特定演出パターン(D4)が特定する図柄変動演出が開始される場合において、該リーチはずれ演出パターン(D1)で通常背景に切り替わってから特定演出パターン(D4)の特定演出画像が表示されるタイミングと、

30

前記リーチはずれ演出パターン(D1)において、通常背景に切り替わってから最終はずれ図柄が確定停止するタイミングと、

前記第2再始動演出パターン(D3)において、通常背景に切り替わってから図柄が再変動するタイミングとは、同一に設定されている請求項1記載の遊技機。

付記1の遊技機によれば、リーチ演出でははずれの図柄が導出された後に実行され得る態様として、はずれが確定して次変動が開始されるパターン、再始動演出が開始されるパターン、および特定演出画像に切り替わって特定演出パターンが特定する図柄変動演出が開始されるパターンの何れかとなるから、遊技のバリエーションを増やすことができる。また、遊技者は、何れのパターンが実行されるか予測することができず、遊技者に驚きを与えることができる。

40

【0147】

(付記2)

前記特定演出パターンは、遊技者に当りを報知する突発当り画像が前記特定演出画像として表示されて最終当り図柄を導出する突発当り演出を特定する突発当り演出パターン(D4)であり、前記演出パターン決定手段(60a)は、前記当り判定手段(60a)が肯定の場合に、突発当り演出パターン(D4)を決定し得るよう設定される付記1記載の遊技機。

付記2の遊技機によれば、特定演出パターンとして突発当り演出パターンを設定したの

50

で、リーチ演出ではずれの図柄が導出された後に、再始動演出または突発当り演出の2通りのパターンで最終当り図柄が導出される可能性があり、遊技の興趣を向上することができる。

【0148】

〔変更例〕

なお、前述した実施例は、以下に示す通り、種々の変更が可能である。

(1) 実施例では、変動パターンとして再始動演出変動パターンを設定し、メイン制御CPUが再始動演出変動パターンを決定した場合に、統括制御CPUが第1再始動演出パターンまたは第2再始動演出パターンを決定する構成とした。しかしながら、必ずしも、変動パターンとして再始動演出変動パターンを設定する必要はなく、例えば、再始動演出を実行するか否かを判定する再始動演出実行判定手段を設けて、その判定結果が肯定の場合に、統括制御CPUが第1再始動演出パターンまたは第2再始動演出パターンの何れかを決定する構成としてもよい。この場合、統括制御CPUやメイン制御CPUが、再始動演出実行判定手段として機能するよう構成される。

10

(2) 実施例では、統括制御CPUが第1再始動演出パターンまたは第2再始動演出パターンの何れかをランダム(50%の確率)に決定する構成としたが、両演出パターンの決定確率を異なるよう設定してもよい。例えば、第1再始動演出パターンの決定確率を30%、第2再始動演出パターンの決定確率を70%に設定し、第2再始動演出パターンが決定され易くなるようにしてもよい。

(3) 実施例では、第1再始動演出パターンは、第1再始動演出の後に再抽選演出を実行する構成としたが、第1再始動演出のみを実行する構成としてもよい。この場合、第1再始動演出パターンは、スーパーリーチ演出の後に通常背景に切り替わることなく第1再始動演出を実行し、該第1再始動演出において最終当り図柄を導出する構成となる。従って、第1再始動演出では、仮当り図柄を経ることなく仮はずれ図柄から最終当り図柄に一挙に再変動される。

20

(4) 実施例では、第1再始動演出パターンにおいてスーパーリーチ演出で仮はずれ図柄が仮停止してから第1再始動演出が開始されるタイミングと、第2再始動演出パターンにおいてスーパーリーチ演出で仮はずれ図柄が仮停止してから通常背景に切り替わるタイミングと、スーパーリーチはずれ演出パターンにおいてスーパーリーチ演出で最終はずれ図柄が仮停止してから通常背景に切り替わるタイミングとを同一に設定した。同様に、第2再始動演出パターンにおいて、通常背景に切り替わってから第2再始動演出が開始されるタイミングと、スーパーリーチはずれ演出パターンにおいて通常背景に切り替わってから最終はずれ図柄が確定停止するタイミングとを同一に設定した。このタイミングが「同一」とは、各タイミングが時間的に完全に一致する場合に加え、各タイミングが同じであると遊技者が認識し得る程度に各タイミングが多少ズレた場合を含む意である。

30

(5) 実施例では、スーパーリーチはずれ演出パターン、第1再始動演出パターンおよび第2再始動演出パターンは、同一のスーパーリーチ演出を実行した後に再始動演出に移行する構成としたが、スーパーリーチはずれ演出パターンで実行されるスーパーリーチ演出と、第1再始動演出パターンで実行されるスーパーリーチ演出と、第2再始動演出パターンで実行されるスーパーリーチ演出とが、変動時間や演出内容が異なるようにしてもよい。すなわち、第1再始動演出パターンにおいてスーパーリーチ演出で仮はずれ図柄が仮停止してから第1再始動演出が開始されるタイミングと、第2再始動演出パターンにおいてスーパーリーチ演出で仮はずれ図柄が仮停止してから通常背景に切り替わるタイミングと、スーパーリーチはずれ演出パターンにおいてスーパーリーチ演出で最終はずれ図柄が仮停止してから通常背景に切り替わるタイミングとが同一であれば、スーパーリーチ演出の変動時間や演出内容が相違してもよい。更に、第2再始動演出パターンにおいて、通常背景に切り替わってから第2再始動演出が開始されるタイミングと、スーパーリーチはずれ演出パターンにおいて通常背景に切り替わってから最終はずれ図柄が確定停止するタイミングが同一であれば、第2再始動演出パターンおよびスーパーリーチはずれ演出パターンにおけるスーパーリーチ演出の変動時間や演出内容が相違してもよい。更に、スーパーリ

40

50

ーチはずれ演出パターン、第1再始動演出パターンおよび第2再始動演出パターンでは、ノーマルリーチ演出を経てスーパーリーチ演出に発展する構成としたが、ノーマルリーチ演出を経ることなくスーパーリーチ演出がいきなり開始されてもよい。

(6) 実施例では、仮当り図柄として同一の第2の識別図柄で構成される仮チャンス図柄を設定したが、仮当り図柄として同一の第1の識別図柄から構成される図柄組み合わせ(仮特定当り図柄)を設定してもよい。そして、再抽選演出において、仮特定当り図柄から最終特定当り図柄に再変動したり、仮特定当り図柄から最終チャンス図柄に降格させてもよい。

(7) 実施例では、最終チャンス図柄および仮チャンス図柄は、何れも、同一の第2の識別図柄(同一の表示態様)で構成したが、必ずしも、同一に設定する必要はなく、最終チャンス図柄および仮チャンス図柄が類似(対応)していてもよい。

10

(8) 実施例では、突発大当り変動パターンでは、突発大当り演出の開始と同時に突発当り画像を表示して大当りを報知する構成としたが、突発大当り演出が開始されると同時にホワイトアウトまたはブラックアウトする画像等を所定時間表示して、遊技者に驚きを与えるようにしてもよい。

(9) 実施例では、ノーマルリーチ演出から所定のタイミングで通常背景からリーチ演出画像に切り替わり、スーパーリーチ演出が開始される構成とした。しかしながら、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展する際に、該スーパーリーチ演出への発展を報知する突入前演出を実行するようにしてもよい。

(10) 実施例では、大当り図柄が図柄A、図柄aまたは図柄bの場合に、大当り図柄組み合わせとして確変大当りを遊技者に認識させる第1の識別図柄からなる図柄組み合わせを最終図柄として確定停止させる構成とした。しかしながら、例えば、大当り遊技中に確変大当り遊技であることを遊技者に報知する昇格演出を実行する場合には、図柄変動演出の結果として第2の識別図柄からなる図柄組み合わせを最終図柄として導出するようにしてもよい。また、実施例では、大当り図柄が図柄Aの場合に、最終当り図柄として最終特定当り図柄を決定する構成とした。しかしながら、例えば、大当り遊技中に確変大当り遊技であることを遊技者に報知する昇格演出を実行する場合には、最終当り図柄として最終チャンス図柄(同一の第2の識別図柄からなる図柄組み合わせ)を決定するようにしてもよい。

20

(11) 実施例では、特定演出パターンとして突発当り演出パターンを設定したが、変動開始と同時に通常背景とは異なる表示態様の特定演出画像が表示されるものであれば、特定演出パターンとして他の図柄変動演出を特定する演出パターンを設定してもよい。例えば特定演出パターンとして、変動開始と同時に特定演出画像が表示されて飾図の変動表示を行い、最終的にはずれの図柄組み合わせが導出される演出パターンを設定してもよい。この場合、当り判定手段の判定結果が否定で、はずれ用の変動パターンが決定された場合に、統括制御CPU等が当該特定演出パターンを決定し得る構成とされる。なお、変動開始と同時に特定演出画像が表示されるとは、変動開始のタイミングと特定演出画像が表示されるタイミングとが完全に一致する場合に加え、遊技者が変動開始と同時に特定演出画像が表示されたと認識し得る程度に両タイミングがズレている場合を含む意である。

30

(12) 実施例では、メイン制御CPUが、当り判定手段、変動パターン決定手段、当り遊技決定手段として機能する構成としたが、これらの手段をメイン制御基板や統括制御基板等に別途設けてもよい。また、統括制御CPUが、これらの手段の機能の全てまたは一部を有する構成としてもよい。

40

(13) 実施例では、統括制御CPUが演出パターン決定手段、演出実行制御手段として機能する構成としたが、これらの手段を統括制御基板やメイン制御基板に別途設けたり、メイン制御CPUが、これらの手段の機能の全てまたは一部を有するようにしてもよい。

(14) 実施例では、第1始動入賞口および第2始動入賞口に始動入賞検出センサを夫々設けて個別に遊技球を検出する構成としたが、各始動入賞口に入賞したパチンコ球を1つのセンサで検出する構成としてもよい。

(15) 実施例では、第1特典遊技状態が付与されている状態を確変状態としたが、これ

50

に限られるものではなく、第 1 特典遊技状態および第 2 特典遊技状態を組み合わせた状態を確変状態とすることもできる。この場合に、第 1 特典遊技状態および第 2 特典遊技状態の何れも付与されていない状態を非確変状態とすることができる。

(16) 実施例では、演出用の図柄(飾図)を表示する図柄表示手段(図柄表示装置)とは独立して、特図を表示する特図表示手段(特図表示器)を設けるようにしたが、これに限られるものではない。例えば、図柄表示手段において飾図および特図の両方を表示するようにしてもよい。また飾図と特図とを共用して、図柄表示手段に表示するようにしてもよい。

(17) 実施例では、大当り遊技の各ラウンド遊技における特別入賞手段(特別入賞装置)の開閉手段(開閉扉)の開閉態様(開閉パターン)として、長時間開放動作と短時間開放動作とを適宜に組み合わせた例を示した。ここで、開閉手段の長時間開放動作としては、開閉手段の短時間開放動作に較べて有利な開放態様となっていればよい。開閉手段の短時間開放動作が不利となる開閉制御としては、パチンコ球を所定間隔で連続的に発射した条件において、1 回の開放動作(開放してから閉鎖するまでの動作)においてパチンコ球の入賞が実質的に不可能な開放時間とすることができる。また、パチンコ球を所定間隔で連続的に発射した条件において、1 回の開放動作(開放してから閉鎖するまでの動作)において入賞可能な開放時間であっても前記規定個数のパチンコ球の入賞は実質的に不可能な開放時間とすることで、開閉手段の短時間開放動作が長時間開放動作と較べて不利となる開閉態様とすることも可能である。また、開閉手段に長時間開放動作をさせた際に、ラウンド遊技に定められた規定個数のパチンコ球が入賞可能である必要はなく、開閉手段に短時間開放動作をさせた場合と較べて、より多くのパチンコ球が入賞可能な開放時間とすることもできる。

【符号の説明】

【0149】

17 図柄表示装置(図柄表示手段)

60a メイン制御CPU(当り判定手段,変動パターン決定手段,当り遊技決定手段)

65a 統括制御CPU(演出パターン決定手段,演出実行制御手段)

D1 スーパーリーチ演出パターン(リーチはずれ演出パターン)

D2 第1再始動演出パターン

D3 第2再始動演出パターン

D4 突発大当り演出パターン(特定演出パターン)

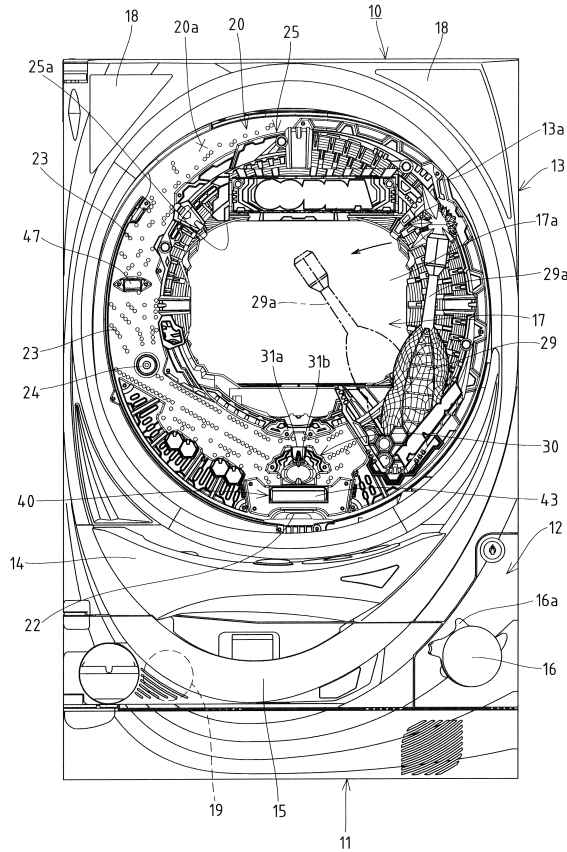
P2 再始動演出変動パターン

10

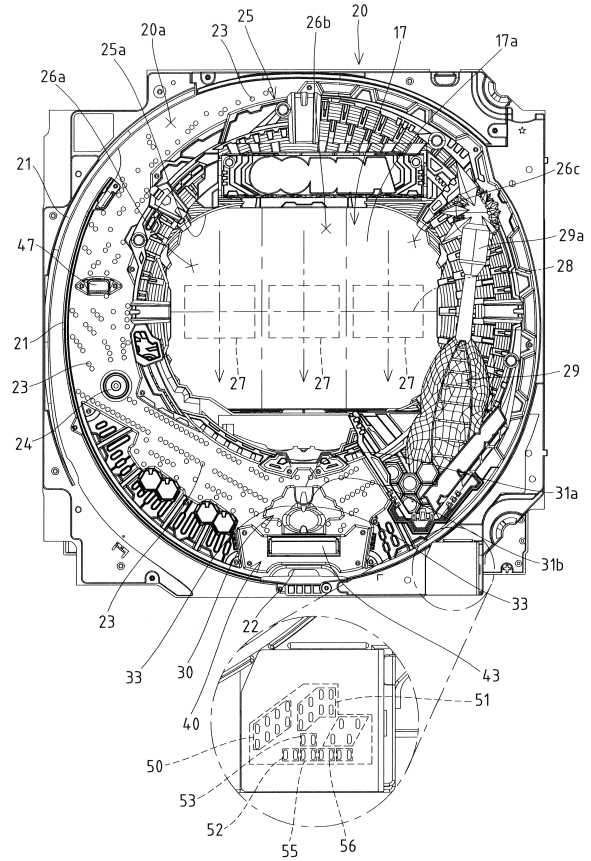
20

30

【 図 1 】



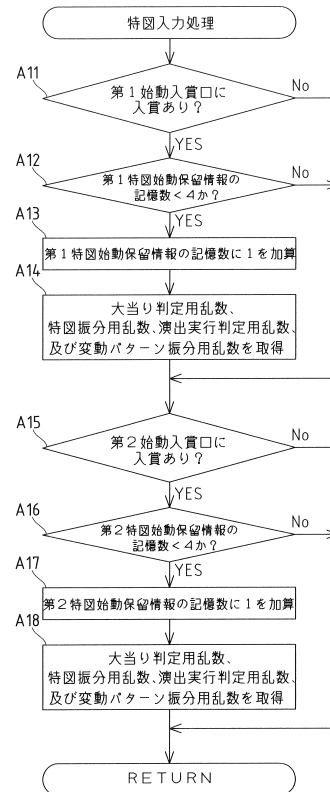
【 図 2 】



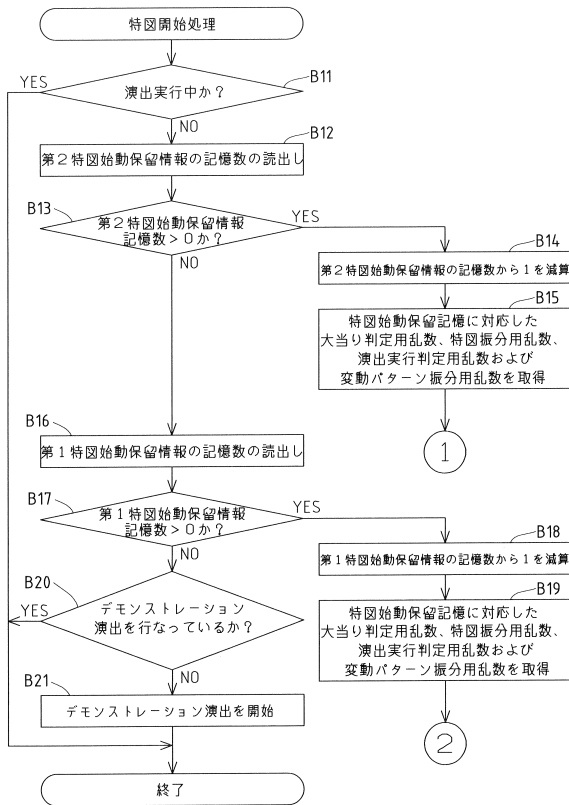
【 図 3 】

図例	図例	ラウンド数	大当り後の 確率状態	大当り後の 変短状態	OP	ラウンド	ED
特図1	特図2	規定個数	確率状態	変短状態	OP	ラウンド	ED
A	a	16R 9個	確変状態	次回まで	10,000秒	1R~16R 25秒 (Int2,0秒)	9,500秒
B	-	16R 9個	確変状態	次回まで (潜伏モード)	10,000秒	1R~16R 25秒 (Int2,0秒)	9,500秒
C	-	16R 9個	確変状態	次回まで	0,004秒	1R 0,04秒 (Int2,0秒)×16回+24,36秒 2R~16R 25秒 (Int2,0秒)	9,500秒
D	-	16R 9個	確変状態	次回まで	0,004秒	0,04秒 (Int2,0秒)	0,004秒
E	-	5R 9個	確変状態	次回まで	0,004秒	0,04秒 (Int2,0秒)	0,004秒
-	b	16R 9個	確変状態	次回まで	10,000秒	1R~8R 25秒 (Int2,0秒) 9R 0,04秒 (Int2,0秒)×8回+24,68秒 10R~16R 25秒 (Int2,0秒)	9,500秒
-	c	16R 9個	確変状態	次回まで (潜伏モード)	10,000秒	1R~8R 25秒 (Int2,0秒) 9R~16R 0,04秒 (Int2,0秒)	9,500秒
F	-	16R 9個	非確変状態	時短80回	10,000秒	1R~16R 25秒 (Int2,0秒)	9,500秒
-	d	16R 9個	非確変状態	時短80回	10,000秒	1R~8R 25秒 (Int2,0秒) 9R~16R 0,04秒 (Int2,0秒)	9,500秒

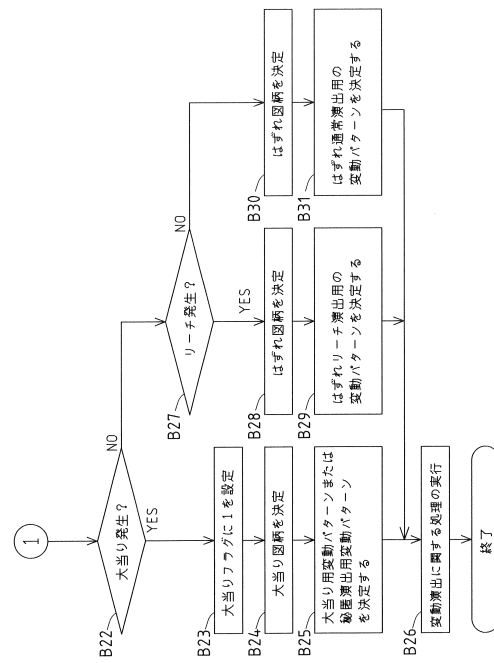
【圖 4】



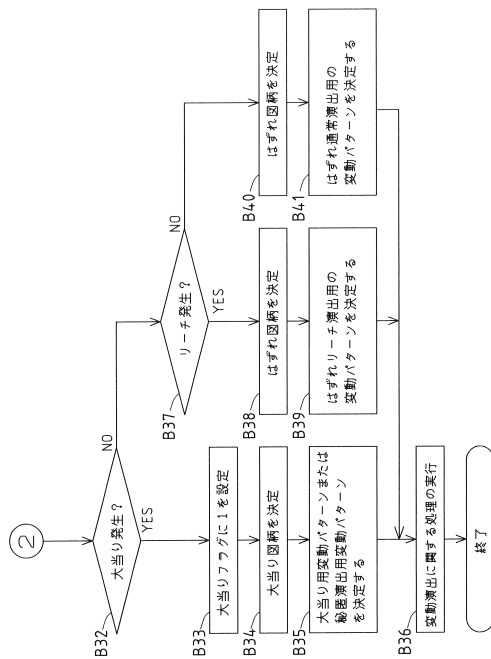
【図 5】



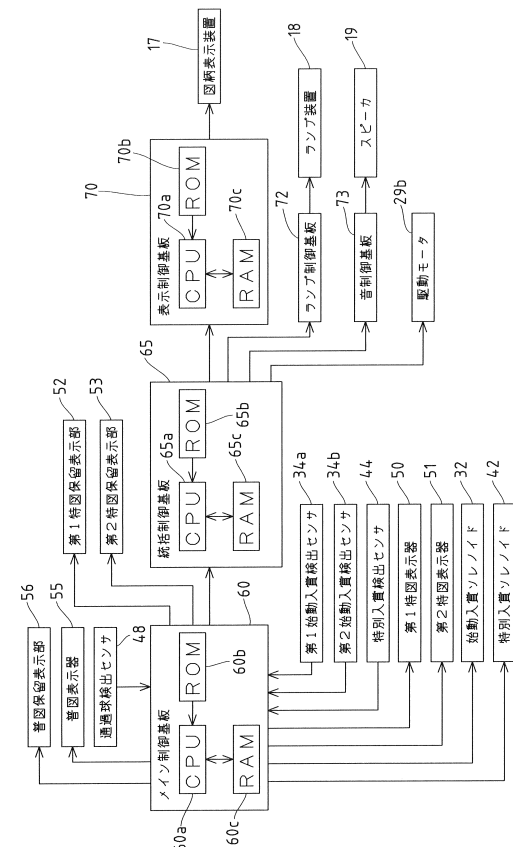
【図 6】



【図 7】



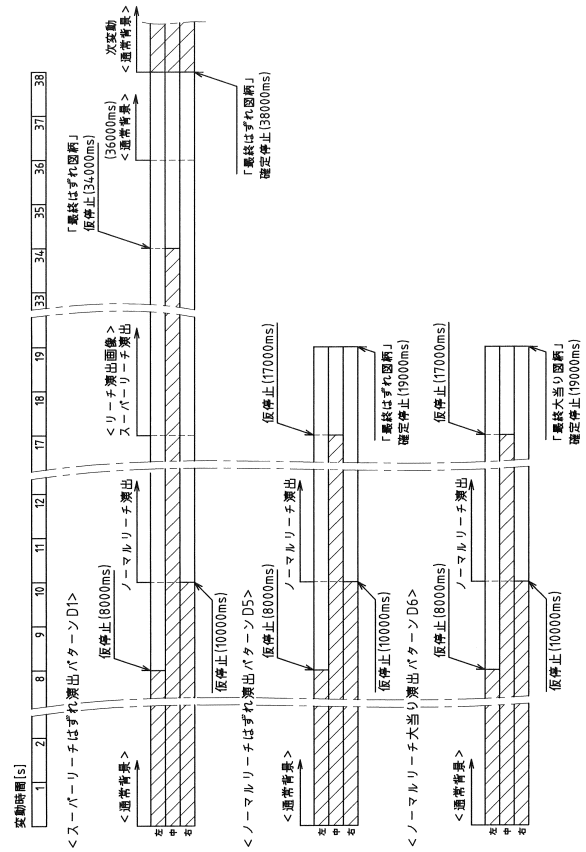
【図 8】



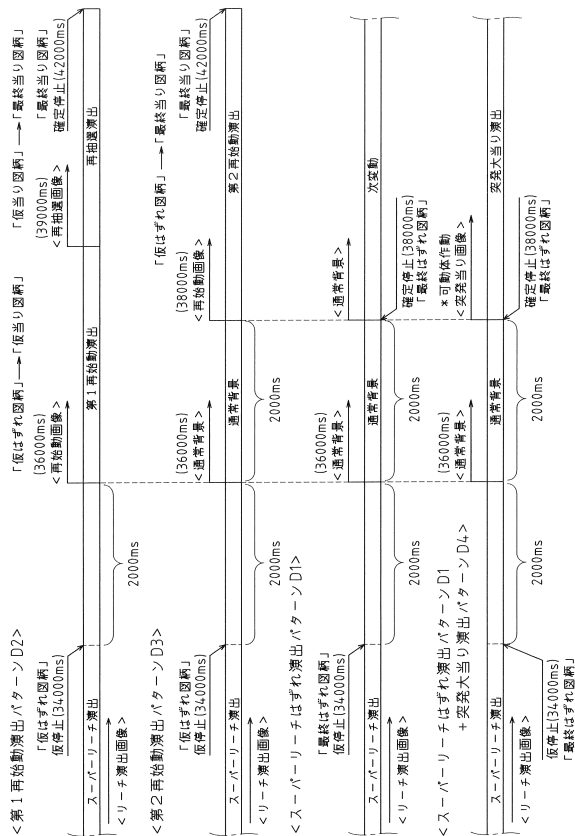
【図 9】

当否	変動パターン	記号	演出パターン	記号
はずれ	スーパーリーチはずれ変動パターン	P1	スーパーリーチはずれ演出パターン	D1
大当り	再始動演出変動パターン	P2	第1再始動演出パターン	D2
			第2再始動演出パターン	D3
	突発大当り変動パターン	P3	突発大当り演出パターン	D4
はずれ	ノーマルリーチはずれ変動パターン	P4	ノーマルリーチはずれ演出パターン	D5
大当り	ノーマルリーチ大当り変動パターン	P5	ノーマルリーチ大当り演出パターン	D6

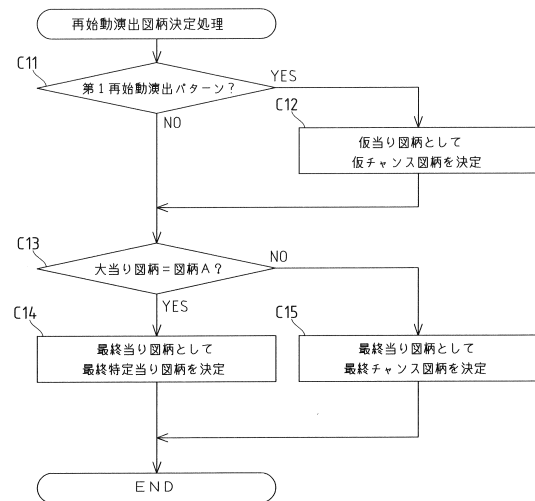
【図 10】



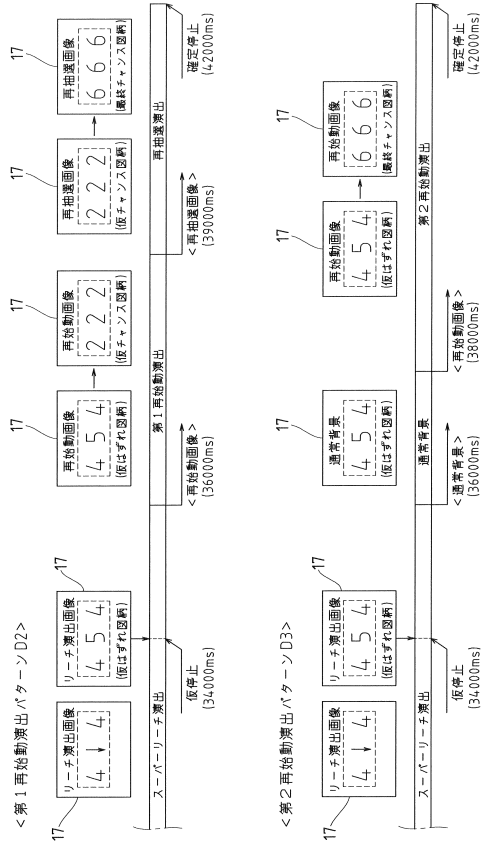
【図 11】



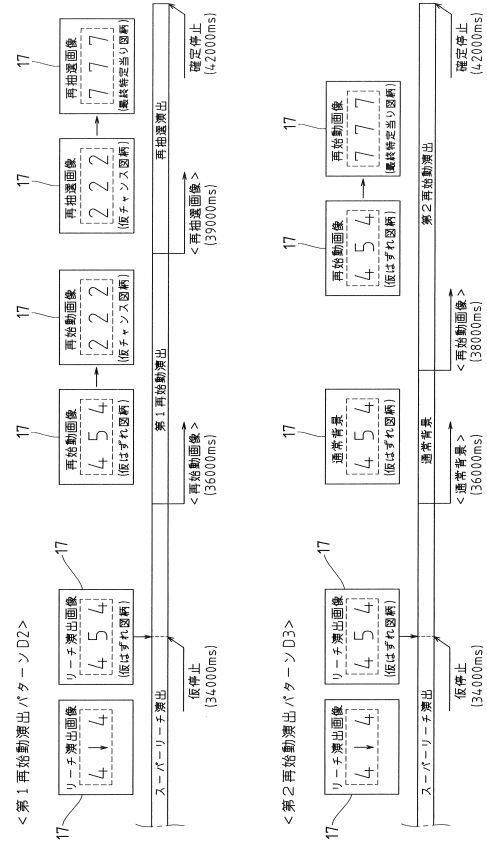
【図 12】



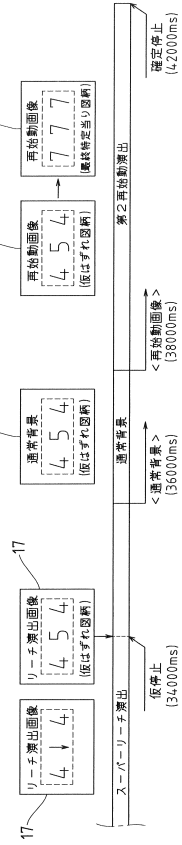
【図 13】



【図 14】



<第2再始動演出パターンD3>



フロントページの続き

- (72)発明者 加藤 良太
愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目5番地 株式会社ニューギン内
- (72)発明者 田房 英樹
愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目5番地 株式会社ニューギン内

審査官 上田 正樹

- (56)参考文献 特開2010-264094(JP,A)
特開2009-297176(JP,A)
特開2010-158487(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02