

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号
特許第5945665号
(P5945665)

(45) 発行日 平成28年7月5日(2016.7.5)

(24) 登録日 平成28年6月10日(2016.6.10)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 31 頁)

(21) 出願番号	特願2012-40966 (P2012-40966)	(73) 特許権者	395018239
(22) 出願日	平成24年2月28日 (2012.2.28)		株式会社高尾
(65) 公開番号	特開2012-192168 (P2012-192168A)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2番地
(43) 公開日	平成24年10月11日 (2012.10.11)	(72) 発明者	海野 達也
審査請求日	平成26年10月17日 (2014.10.17)		愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地
(31) 優先権主張番号	特願2011-43930 (P2011-43930)		株式会社高尾内
(32) 優先日	平成23年3月1日 (2011.3.1)		
(33) 優先権主張国	日本国(JP)	審査官	▲高▼木 尚哉

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】

遊技領域に設けられた特別図柄始動口と、
特別図柄を表示するための特別図柄表示装置と、
前記特別図柄始動口に遊技球が入球したことに起因して前記特別図柄表示装置にて前記特別図柄の変動表示を行なう特別図柄変動手段と、
該特別図柄表示装置にて行なわれる前記変動表示の変動パターンが少なくとも1つ格納され、該変動パターンにより特別図柄および該特別図柄の演出用の図柄である演出図柄を互いに同期させて変動の開始および停止を行なうための変動テーブルと、
前記特別図柄始動口に遊技球が入球したことに起因して変動パターン決定用乱数を抽出し、該変動パターン決定用乱数に基づいて前記変動テーブルから前記変動パターンを選択する変動パターン選択手段と、
前記遊技領域に設けられ、前記変動パターン選択手段により選択された変動パターンに対応する演出画像を表示するための演出画像表示装置と、
前記特別図柄始動口に遊技球が入球したことに起因して特別図柄決定用乱数を抽出し、該特別図柄決定用乱数に基づいて前記特別図柄表示装置に表示する特別図柄を決定する特別図柄決定手段と、
該特別図柄決定手段によって決定された前記特別図柄の表示に同期して、前記演出図柄を前記演出画像表示装置に表示する演出図柄表示手段と、
を備えた遊技機において、

10

20

前記変動テーブルとして、少なくとも

予め定められた特定の変動パターンである終了変動パターンのみが格納された終了変動テーブルと、

前記終了変動パターン以外の変動パターンである継続変動パターンのみが格納された継続変動テーブルとが存在し、前記特別図柄に対応して予め規定回数が定められており、該特別図柄が前記特別図柄表示装置に表示されたことに起因して、該表示された前記特別図柄に対応して定められた前記規定回数だけ更に前記特別図柄が変動されるまで、当該遊技機の遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

前記終了変動パターンにて前記特別図柄が変動される際には、前記演出画像として、当該遊技機の遊技者に見立てた味方キャラクタと、該味方キャラクタに対抗する敵キャラクタとが戦い、前記味方キャラクタが前記敵キャラクタに敗れる画像を前記演出画像表示装置に表示する終了演出画像表示手段と、

10

前記継続変動パターンにて前記特別図柄が変動される際には、前記演出画像として、前記味方キャラクタが前記敵キャラクタに勝利する画像でも、前記味方キャラクタが前記敵キャラクタに敗れる画像でもない画像を前記演出画像表示装置に表示する継続画像表示手段とを備え、

前記変動パターン選択手段は、

前記特典が付与された状態における前記特別図柄の変動表示の回数が、前記規定回数に満たない場合は前記継続変動テーブルから前記変動パターンを選択し、前記規定回数に等しい場合は前記終了変動テーブルから前記変動パターンを選択するものであり、

20

前記特別図柄が複数存在し、且つ該複数の前記特別図柄の中には、前記規定回数として互いに異なる値が定められたものが存在し、

前記演出図柄表示手段は、

前記規定回数が異なる特別図柄に対しても、同じ前記演出図柄を前記演出画像表示装置に表示するものであることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、図柄が所定回数変動される間、遊技者に特典が付与される遊技機に関するものである。

30

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機（パチンコ遊技機）は、発射された遊技球が始動口に入球すると特別図柄の変動を開始し、特定の特別図柄が確定表示されると、大当たり遊技を発生させる。特に最近の遊技機は、所定の条件が成立すると、特定の特別図柄が表示される確率が高い状態（確率変動状態、高確率状態などという）に移行させる機種が主流である。高確率状態に移行させる条件としては、前記特定の特別図柄の中から設定された確変図柄などと呼ばれる特別図柄が表示されたことを挙げることができる。

【0003】

この高確率状態を終了させて特定の特別図柄が表示される確率が低い状態（通常状態、低確率状態などという）に移行させる条件としては、前記特定の特別図柄の中から設定された通常図柄などと呼ばれる特別図柄が表示されたことを挙げることができる。また、特許文献1に示すように、特別図柄が所定回数変動されることにより高確率状態を終了させることも考えられる。特に特許文献1では、大当たり遊技を発生させた特別図柄に応じ、終了契機となる変動回数が増加する構成となっている。

40

【0004】

高確率状態以外の特典として、開放延長状態を付与する遊技機も存在する。開放延長状態とは、始動口に設けられている普通電動役物が備える翼片を開放する時間を延長させるもので、開放延長状態になると、始動口に容易に入球するようになり、該入球に対して払い出される賞球により、遊技者は持玉が減りにくい状態で遊技をすることが可能となる。

50

なお、翼片の開放の契機となるのは、普通図柄の当選であり、この普通図柄は遊技機の備えるゲート（普通図柄始動口）を遊技球が通過したことを起因として変動を開始し、特定の普通図柄が確定表示されると、翼片が開放する。開放延長状態になると、通常、普通図柄の変動時間が短縮されるので、開放延長状態を時短状態とも言う。

【 0 0 0 5 】

この開放延長状態には、大当り遊技の発生により移行される機種が一般的であり、所定回数、特別図柄が変動されると、開放延長状態が終了する機種が多い。例えば特許文献2には、大当り遊技の発生契機となった特別図柄に応じ、開放延長状態の終了契機となる特別図柄の変動回数が変化する技術が開示されている。

【先行技術文献】

10

【特許文献】

【 0 0 0 6 】

【特許文献1】特開2000-288194号公報

【特許文献2】特開2004-105354号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 7 】

しかしながら、前記した高確率状態や開放延長状態を、特別図柄が所定回数変動されると終了する構成とすると、「終了する以前に再び大当り遊技を発生させたい」という遊技興趣を生み出すことはできるものの、これは高確率状態や開放延長状態という特典が付与される前の状態と本質的に変わるものではない。すなわち、これらの特典が付与されていない状態では、特別図柄が変動し、当たれば大当り遊技の発生、外れれば現状維持である。一方、これらの特典が付与された状態では、特別図柄が変動し、当たれば大当り遊技の発生、外れれば特典の維持（前記した特典の終了条件が成立した場合を除く）である。

20

本発明に係る課題に鑑みなされたものであり、図柄が所定回数変動される間に限り特典が付与される機種において、今までにない遊技興趣を持たせることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 8 】

上記課題を解決するためになされた本発明の第1参考例の遊技機は、遊技域に設けられた特別図柄始動口と、前記遊技域に設けられ、特別図柄を表示するための特別図柄表示装置と、前記特別図柄始動口に遊技球が入球したことに起因して前記特別図柄表示装置にて前記特別図柄の変動表示を行なう特別図柄変動手段と、該特別図柄表示装置にて行なわれる前記変動表示の変動パターンが少なくとも1つ格納された変動テーブルと、前記特別図柄始動口に遊技球が入球したことに起因して変動パターン決定用乱数を発生させ、該変動パターン決定用乱数に基づいて前記変動テーブルから前記変動パターンを選択する変動パターン選択手段と、前記遊技域に設けられ、前記変動パターン選択手段により選択された変動パターンに対応する演出画像を表示するための演出画像表示装置と、前記特別図柄始動口に遊技球が入球したことに起因して特別図柄決定用乱数を発生させ、該特別図柄決定用乱数に基づいて前記特別図柄表示装置に表示する特別図柄を決定する特別図柄決定手段と、該特別図柄決定手段によって決定された前記特別図柄が前記特別図柄表示装置に表示されるに同期して、前記特別図柄の演出用の図柄である演出図柄を前記演出画像表示装置に表示する演出図柄表示手段とを備えた遊技機において、前記変動テーブルとして、少なくとも予め定められた特定の変動パターンである終了変動パターンのみが格納された終了変動テーブルと、前記終了変動パターン以外の変動パターンである継続変動パターンのみが格納された継続変動テーブルとが存在し、前記特別図柄に対応して予め規定回数が定められており、該特別図柄が前記特別図柄表示装置に表示されたことに起因して、該表示された前記特別図柄に対応して定められた前記規定回数だけ更に前記特別図柄が変動されるまで、当該遊技機の遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備え、前記変動パターン選択手段は、前記特典が付与された状態における前記特別図柄の変動表示の回数が、前記規定回数に満たない場合は前記継続変動テーブルから前記変動パターンを選択し、前記規定

30

40

50

回数に等しい場合は前記終了変動テーブルから前記変動パターンを選択するものであり、前記特別図柄が複数存在し、且つ該複数の前記特別図柄の中には、前記規定回数として互いに異なる値が定められたものが存在し、前記演出図柄表示手段は、前記規定回数が異なる特別図柄に対しても、同じ前記演出図柄を前記演出画像表示装置に表示するものであって、少なくとも前記終了変動パターンにて前記特別図柄が変動される際には、複数の演出図柄を配列させてそれぞれ変動表示させ、該複数の演出図柄のうち、1つの演出図柄については他の演出図柄よりも遅れて前記変動表示を停止させ且つ前記他の演出図柄は互いに同じ演出図柄で停止させ、前記1つの演出図柄は他の演出図柄とは異なる演出図柄で停止させるリーチアクションを行なうものであり、前記終了変動パターンにて前記特別図柄が変動される際には、前記リーチアクションを演出するために予め定められた終了演出画像を前記演出画像表示装置に表示する終了演出画像表示手段を備えたことを特徴とする。

10

【0009】

なお、複数の特別図柄の中には、規定回数がないものがある。こうした特別図柄の規定回数は0回と解釈すればよいからである。ただし最低2個の特別図柄については、0以外の規定回数が設定されているものとする（例えば、特別図柄Aの規定回数は10回、特別図柄Bの規定回数は20回）。演出図柄表示手段は、規定回数が異なる特別図柄に対して同じ演出図柄を演出画像表示装置に表示するものであるが、これは「特別図柄の規定回数が異なっても必ず同じ演出図柄を表示する」という意味ではない。例えば、特別図柄Aの規定回数は10回、特別図柄Bの規定回数は20回、特別図柄Cの規定回数は30回、特別図柄Dの規定回数は40回となっており、これら4種類以外の特別図柄の規定回数が0回であった場合には、これら4種類の特別図柄の中の最低2種類に関しては、同じ演出図柄が演出画像表示装置に表示されるという意味である（もちろん、4種類いずれの特別図柄が特別図柄表示装置に表示されても、1つの演出図柄を演出図柄表示装置に表示する構成としてもよい）。この結果、演出図柄を見ているだけでは、規定回数が何回かを判断することは完璧にできないことになる。

20

【0010】

請求項1に記載の本発明は、遊技領域に設けられた特別図柄始動口と、特別図柄を表示するための特別図柄表示装置と、前記特別図柄始動口に遊技球が入球したことに起因して前記特別図柄表示装置にて前記特別図柄の変動表示を行なう特別図柄変動手段と、該特別図柄表示装置にて行なわれる前記変動表示の変動パターンが少なくとも1つ格納され、該変動パターンにより特別図柄および該特別図柄の演出用の図柄である演出図柄を互いに同期させて変動の開始および停止を行なうための変動テーブルと、前記特別図柄始動口に遊技球が入球したことに起因して変動パターン決定用乱数を抽出し、該変動パターン決定用乱数に基づいて前記変動テーブルから前記変動パターンを選択する変動パターン選択手段と、前記遊技領域に設けられ、前記変動パターン選択手段により選択された変動パターンに対応する演出画像を表示するための演出画像表示装置と、前記特別図柄始動口に遊技球が入球したことに起因して特別図柄決定用乱数を抽出し、該特別図柄決定用乱数に基づいて前記特別図柄表示装置に表示する特別図柄を決定する特別図柄決定手段と、該特別図柄決定手段によって決定された前記特別図柄が前記特別図柄表示装置の表示に同期して、前記演出図柄を前記演出画像表示装置に表示する演出図柄表示手段とを備えた遊技機において、前記変動テーブルとして、少なくとも予め定められた特定の変動パターンである終了変動パターンのみが格納された終了変動テーブルと、前記終了変動パターン以外の変動パターンである継続変動パターンのみが格納された継続変動テーブルとが存在し、前記特別図柄に対応して予め規定回数が定められており、該特別図柄が前記特別図柄表示装置に表示されたことに起因して、該表示された前記特別図柄に対応して定められた前記規定回数だけ更に前記特別図柄が変動されるまで、当該遊技機の遊技者に特典を付与する特典付与手段と、前記終了変動パターンにて前記特別図柄が変動される際には、前記演出画像として、当該遊技機の遊技者に見立てた味方キャラクタと、該味方キャラクタに対抗する敵キャラクタとが戦い、前記味方キャラクタが前記敵キャラクタに敗れる画像を前記演出画像表示装置に表示する終了演出画像表示手段と、前記継続変動パターンにて前記特別図柄が

30

40

50

変動される際には、前記演出画像として、前記味方キャラクタが前記敵キャラクタに勝利する画像でも、前記味方キャラクタが前記敵キャラクタに敗れる画像でもない画像を前記演出画像表示装置に表示する継続画像表示手段とを備え、前記変動パターン選択手段は、前記特典が付与された状態における前記特別図柄の変動表示の回数が、前記規定回数に満たない場合は前記継続変動テーブルから前記変動パターンを選択し、前記規定回数に等しい場合は前記終了変動テーブルから前記変動パターンを選択するものであり、前記特別図柄が複数存在し、且つ該複数の前記特別図柄の中には、前記規定回数として互いに異なる値が定められたものが存在し、前記演出図柄表示手段は、前記規定回数が異なる特別図柄に対しても、同じ前記演出図柄を前記演出画像表示装置に表示するものであることを特徴とする。

10

【0011】

なお、特別図柄の味方キャラクタ、敵キャラクタとも、それぞれ1体とは限らない、1対多の戦いでもよいし、多対多の戦いが終了演出画像表示手段によって表示される構成でもよい。また、終了変動パターン、継続変動パターンともに複数存在しても構わない。複数のこれらの変動パターンの中から変動パターン選択手段が変動パターンを選択する。反面、終了変動テーブル、継続変動テーブルとも、格納されている変動パターンは1個のみでもよい。この場合、変動テーブルを選択するだけで、変動パターンが決定されることになるが、本発明ではこの場合も「(変動パターンの)選択」と呼ぶことにする。これは後述する当選変動テーブルも同様であり、当選変動パターンとして1個のみが格納されていても良い。

20

【0012】

本発明の第2参考例は、遊技域に設けられた特別図柄始動口と、前記遊技域に設けられ、特別図柄を表示するための特別図柄表示装置と、前記特別図柄始動口に遊技球が入球したことに起因して前記特別図柄表示装置にて前記特別図柄の変動表示を行なう特別図柄変動手段と、該特別図柄表示装置にて行なわれる前記変動表示の変動パターンが少なくとも1つ格納された変動テーブルと、前記特別図柄始動口に遊技球が入球したことに起因して変動パターン決定用乱数を発生させ、該変動パターン決定用乱数に基づいて前記変動テーブルから前記変動パターンを選択する変動パターン選択手段と、前記遊技域に設けられ、前記変動パターン選択手段により選択された変動パターンに対応する演出画像を表示するための演出画像表示装置と、前記特別図柄始動口に遊技球が入球したことに起因して特別図柄決定用乱数を発生させ、該特別図柄決定用乱数に基づいて前記特別図柄表示装置に表示する特別図柄を決定する特別図柄決定手段と、該特別図柄決定手段によって決定された前記特別図柄が前記特別図柄表示装置に表示されるに同期して、前記特別図柄の演出用の図柄である演出図柄を前記演出画像表示装置に表示する演出図柄表示手段と、前記遊技域に設けられ、前記特別図柄表示装置に表示された前記特別図柄が予め定められた特定の特別図柄であった場合に開放されて入球可能な状態となる特別電動役物とを備えた遊技機において、前記変動テーブルとして、少なくとも予め定められた特定の変動パターンである終了変動パターンのみが格納された終了変動テーブルと、前記終了変動パターン以外の変動パターンである当選変動パターンのみが格納された当選変動テーブルと、前記終了変動パターンおよび前記当選変動パターンのいずれでもない変動パターンである継続変動パターンのみが格納された継続変動テーブルとが存在し、前記特別図柄に対応して予め規定回数が定められており、該特別図柄が前記特別図柄表示装置に表示されたことに起因して、該表示された前記特別図柄に対応して定められた前記規定回数だけ更に前記特別図柄が変動されるまで、当該遊技機の遊技者に特典を付与する特典付与手段と、前記終了変動パターンにて前記特別図柄が変動される際には、前記演出画像として、当該遊技機の遊技者に見立てた味方キャラクタと、該味方キャラクタに対抗する敵キャラクタとが戦い、前記味方キャラクタが前記敵キャラクタに敗れる画像を前記演出画像表示装置に表示する終了演出画像表示手段と前記当選変動パターンにて前記特別図柄が変動される際には、前記味方キャラクタと、前記敵キャラクタとが戦い、前記味方キャラクタが前記敵キャラクタに勝つ画像または前記味方キャラクタが前記敵キャラクタに一旦負けた後に復活する画像を前

30

40

50

記演出画像表示装置に表示する当選演出画像表示手段と、前記継続変動パターンにて前記特別図柄が変動される際には、前記演出画像として、前記味方キャラクタが前記敵キャラクタに勝利する画像でも、前記味方キャラクタが前記敵キャラクタに敗れる画像でもない画像を前記演出画像表示装置に表示する継続画像表示手段とを備え、前記変動パターン選択手段は、前記特典が付与された状態における前記特別図柄の変動表示の結果、前記特別図柄表示装置に前記特定の特別図柄が表示される場合には、前記当選変動テーブルから前記変動パターンを選択し、該変動表示の結果、前記特別図柄表示装置に前記特定の特別図柄が表示されない場合には、該変動表示の回数が、前記規定回数に満たなければ前記継続変動テーブルから前記変動パターンを選択し、前記規定回数に等しければ前記終了変動テーブルから前記変動パターンを選択するものであり、前記特別図柄が複数存在し、且つ該複数の前記特別図柄の中には、前記規定回数として互いに異なる値が定められたものが存在し、前記演出図柄表示手段は、前記規定回数が異なる特別図柄に対しても、同じ前記演出図柄を前記演出画像表示装置に表示するものであることを特徴とする。

10

【0013】

本発明の第3参考例は、遊技域に設けられた特別図柄始動口と、前記遊技域に設けられ、特別図柄を表示するための特別図柄表示装置と、前記特別図柄始動口に遊技球が入球したことに起因して前記特別図柄表示装置にて前記特別図柄の変動表示を行なう特別図柄変動手段と、該特別図柄表示装置にて行なわれる前記変動表示の変動パターンが少なくとも1つ格納された変動テーブルと、前記特別図柄始動口に遊技球が入球したことに起因して変動パターン決定用乱数を発生させ、該変動パターン決定用乱数に基づいて前記変動テーブルから前記変動パターンを選択する変動パターン選択手段と、前記遊技域に設けられ、前記変動パターン選択手段により選択された変動パターンに対応する演出画像を表示するための演出画像表示装置と、前記特別図柄始動口に遊技球が入球したことに起因して特別図柄決定用乱数を発生させ、該特別図柄決定用乱数に基づいて前記特別図柄表示装置に表示する特別図柄を決定する特別図柄決定手段と、該特別図柄決定手段によって決定された前記特別図柄が前記特別図柄表示装置に表示されるに同期して、前記特別図柄の演出用の図柄である演出図柄を前記演出画像表示装置に表示する演出図柄表示手段と、前記遊技域に設けられ、前記特別図柄表示装置に表示された前記特別図柄が予め定められた特定の特別図柄であった場合に開放されて入球可能な状態となる特別電動役物とを備えた遊技機において、前記変動テーブルとして、少なくとも予め定められた特定の変動パターンである終了変動パターンのみが格納された終了変動テーブルと、前記終了変動パターン以外の変動パターンである当選変動パターンのみが格納された当選変動テーブルと、前記終了変動パターンおよび前記当選変動パターンのいずれでもない変動パターンである継続変動パターンのみが格納された継続変動テーブルとが存在し、前記特別図柄に対応して予め規定回数が定められており、該特別図柄が前記特別図柄表示装置に表示されたことに起因して、該表示された前記特別図柄に対応して定められた前記規定回数だけ更に前記特別図柄が変動されるまで、当該遊技機の遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備え、前記変動パターン選択手段は、前記特典が付与された状態における前記特別図柄の変動表示の結果、前記特別図柄表示装置に前記特定の特別図柄が表示される場合には、前記当選変動テーブルから前記変動パターンを選択し、該変動表示の結果、前記特別図柄表示装置に前記特定の特別図柄が表示されない場合には、該変動表示の回数が、前記規定回数に満たなければ前記継続変動テーブルから前記変動パターンを選択し、前記規定回数に等しければ前記終了変動テーブルから前記変動パターンを選択するものであり、前記特別図柄が複数存在し、且つ該複数の前記特別図柄の中には、前記規定回数として互いに異なる値が定められたものが存在し、前記演出図柄表示手段は、前記規定回数が異なる特別図柄に対しても、同じ前記演出図柄を前記演出画像表示装置に表示するものであって、少なくとも前記終了変動パターンにて前記特別図柄が変動される際には、複数の演出図柄を配列させてそれぞれ変動表示させ、該複数の演出図柄のうち、1つの演出図柄については他の演出図柄よりも遅れて前記変動表示を停止させ且つ前記他の演出図柄は互いに同じ演出図柄で停止させ、前記1つの演出図柄は他の演出図柄とは異なる演出図柄で停止させるリーチアクションを

20

30

40

50

行ない、前記当選変動パターンにて前記特別図柄が変動される際には、前記複数の演出図柄を全て同じ演出図柄で停止させるリーチアクションを行なうものであり、前記終了変動パターン又は前記当選変動パターンにて前記特別図柄が変動される際には、前記リーチアクションを演出するために予め定められた終了演出画像を前記演出画像表示装置に表示する終了演出画像表示手段を備えたことを特徴とする。

【0014】

本発明の第4参考例は、第2参考例または第3参考例の遊技機において、 n を2以上の整数とするとき、前記規定回数として1が設定された前記特別図柄、前記規定回数として2が設定された前記特別図柄、・・・、および前記規定回数として n が設定された前記特別図柄が、いずれも存在し、前記演出図柄表示手段は、これら n 個の前記特別図柄に対し

10

て、共通の前記演出図柄を前記演出画像表示装置に表示するものであることを特徴とする。

【0015】

これは、1～ n の各自然数を規定回数とする特別図柄が全て存在するという意味である。例えば $n=3$ なら、規定回数が1の特別図柄、規定回数が2の特別図柄、および規定回数が3の特別図柄の何れもが存在することになる。また、ある規定回数の特別図柄が1つのみである必要はない。例えば規定回数が1の特別図柄は3個、規定回数が2の特別図柄は2個、規定回数が3の特別図柄は1個などと定めても良い。なお、 $n=2$ として本発明の遊技機を構成する場合には、規定回数として1の特別図柄と、規定回数として2の特別図柄が存在すればよい。また、「共通の前記演出図柄」は1つとは限らない。例えば特別

20

【0016】

本発明の第5参考例は、第2参考例から第4参考例のいずれかに記載の遊技機において、前記遊技域に設けられた普通図柄始動口と、前記遊技域に設けられ、普通図柄を表示するための普通図柄表示装置と、前記普通図柄始動口に遊技球が入球したことに起因して前記普通図柄表示装置にて普通図柄の変動表示を行なう普通図柄変動手段と、前記遊技域に設けられ、前記普通図柄表示装置に表示された普通図柄が予め定められた特定の図柄であった場合に開放され、該開放により該開放がされていない状態に比べ前記特別図柄始動口

30

【発明の効果】

【0017】

本発明の第1参考例の遊技機においては、複数の特別図柄に対して特典が付与される期間（正確には特別図柄の変動回数）を規定する規定回数が設定されており、特別図柄表示装置に表示された特別図柄を見ていれば、付与された特典の終了契機は、あと何回特別図柄が変動されたときであるかを予想することができる。ただし、これら特別図柄の中には、規定回数が異なるにも関わらず同じ演出図柄が演出画像表示装置に表示されるものが存在するため、こうした特別図柄に関しては、演出画像表示装置を見ているだけでは規定回数が分からない。なお、前述したように特別図柄の中には規定回数が0のものであってもよく、こうした特別図柄が表示された場合には遊技者に特典は付与されない。

40

【0018】

そして変動パターン選択手段は、特典が付与された状態においては、終了契機となる特別図柄の変動パターンは、終了変動テーブルから選択し、それ以外（ただし特典は付与されているものとする）の特別図柄の変動パターンは、継続変動テーブルから選択する。終了変動テーブルは、終了変動パターンのみが格納されており、継続変動テーブルは継続変

50

動パターンのみが格納されている。継続変動パターンは終了変動パターンとは異なる変動パターンである。

【 0 0 1 9 】

そして演出画像表示装置において、演出図柄を用いてリーチアクションを行なう。リーチアクションとは、複数の演出図柄を配列させてそれぞれ変動表示させ、該複数の演出図柄のうち、1つの演出図柄については他の演出図柄よりも遅れて変動表示を停止させ、且つ他の演出図柄は互いに同じ演出図柄で停止させるものである。ここでは特に、前記1つの演出図柄は他の演出図柄とは異なる演出図柄で停止させるものを指す。そして終了変動パターンにて特別図柄が変動される際には、終了演出画像表示手段は、リーチアクションを演出するために予め定められた終了演出画像を演出画像表示装置に表示する。なお、終了演出画像が演出画像表示装置に表示されない場合であっても、リーチアクションが発生することはある。

10

【 0 0 2 0 】

つまり、特典が付与された状態で、特別図柄が変動し、その変動回数が、規定回数に満たなくてもリーチアクションは出るかもしれないが、終了演出画像は表示されない。規定回数である場合には、必ずリーチアクションが発生し、しかも終了演出画像が演出画像表示装置に表示される。演出画像表示装置を見る遊技者は、リーチアクションが発生し、且つ終了演出画像が演出画像表示装置に表示されると、「図柄が揃わないと特典が終わってしまう」という緊張感を抱くことになる。

このように特典が終了するときにしか表示されず、しかも特典が終わってしまう終了演出画像が演出画像表示装置に表示されるので、遊技者は高い緊張感をもってリーチアクションを体験することができる。

20

【 0 0 2 1 】

本発明の遊技機が、第1参考例の遊技機と異なる点は、終了変動パターンにて特別図柄が変動される際には、演出画像として、当該遊技機の遊技者に見立てた味方キャラクタと、これに敵対する敵キャラクタとが戦い、味方キャラクタが敵キャラクタに敗れる画像を終了演出画像表示手段が演出画像表示装置に表示する点である。一方、継続変動パターンにて特別図柄が変動される際には、演出画像として、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する画像でも、味方キャラクタが敵キャラクタに敗れる画像でもない画像を継続画像表示手段が演出画像表示装置に表示する。例えば両者が睨み合っていたり、相手の出方を伺っているような画像である。なお、こうした味方キャラクタと敵キャラクタが戦う演出は、バトル演出と呼ばれることがある。

30

【 0 0 2 2 】

つまり、特典が付与された状態で、特別図柄が変動し、その変動回数が、規定回数に満たない場合は、継続画像表示手段によって、味方キャラクタが勝つ映像でも負ける映像でもない映像が表示され、規定回数である場合には、味方キャラクタが敵キャラクタと戦って負ける映像が演出画像表示装置に表示される。演出画像表示装置を見る遊技者は、味方キャラクタが敵キャラクタと戦う映像を見ると、「味方キャラクタが負けると特典が終わってしまう」という緊張感を抱くことになる。なお、特典発生時に特別図柄表示装置に表示された特別図柄を遊技者が見て、これを憶えていれば、規定回数からその特典がこの特別図柄の変動で終わるか否か（つまり味方キャラクタが負けるか否か）が分かるのだが、遊技者は演出画像表示装置を見ており、しかも前述したように特別図柄の中には、規定回数が異なるにも拘らず、同じ演出図柄が演出画像表示装置に表示されるものが存在するので、遊技者が規定回数を把握できるとは限らない。

40

【 0 0 2 3 】

このように特典が終了するときにしか表示されず、しかも表示されて味方キャラクタが負けると特典が終わってしまう演出画像が演出画像表示装置に表示されるので、遊技者は高い緊張感をもってバトル演出を体験することができる。なお、大当たり遊技が終了すると低確率状態（通常状態）になる場合や、出球のない大当たり遊技が発生する場合に味方キャラクタが敗北するバトル演出を行なう遊技機が存在するが、こうした機種は所定回数、特

50

別図柄が変動すると必ず特典（高確率状態など）が消滅する機種ではない。本発明は、規定回数、特別図柄が変動すると必ず特典が消滅（大当りを引く等の例外的な条件を除く）する機種であるため、非常に高い緊張度を遊技者に与えることができる。

【 0 0 2 4 】

本発明の第2参考例の遊技機が、本発明の遊技機と異なる点は、まず第1に、変動テーブルとして更に当選変動テーブルを備えており、この当選変動テーブルの中には終了変動パターンでも継続変動パターンでもない当選変動パターンが格納されている点である。そして第2に、遊技域に特別電動役物を備えており、特別図柄表示装置に、予め定められた特定の特別図柄が表示されると、特別電動役物が開放されて、入球可能な状態となる点である。なお、この「特定の特別図柄」には規定回数が定められていることが望ましいが、定められていなくても構わない。そして第3に、特典が付与された状態における特別図柄の変動表示の結果、特別図柄表示装置に特定の特別図柄が表示される場合には、当選変動テーブルから変動パターンを選択する点である。つまりこの場合、変動パターンとして当選変動パターンが選択される。これはその変動回数が規定回数未満か否（ちょうど規定回数）かを問わない。第4に、当選変動パターンにて特別図柄が変動される際には、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦い、味方キャラクタが敵キャラクタに勝つ画像を当選演出画像表示手段が演出画像表示装置に表示する点である。

10

【 0 0 2 5 】

つまり、特典が付与された状態で、特別図柄が変動し、味方キャラクタが敵キャラクタと戦う映像が出力された場合、味方キャラクタが敵キャラクタに負けると特典が終了し、味方キャラクタが敵キャラクタに勝つと特別電動役物が開放される。なお、規定回数において前記特定の特別図柄が特別図柄表示装置に表示された場合を除き、規定回数に到達しているか否かを判定することにより、その戦いで味方キャラクタが勝つか敵キャラクタが勝つかは分かる筈である。なぜなら特別図柄の変動回数が規定回数に到達していれば敵キャラクタが勝利して特典が終了し、規定回数に満たなければ味方キャラクタが勝利して特別電動役物が開放される。しかしながら前述したように、規定回数を知るには特別図柄表示装置を見ている必要があるが、遊技者は演出画像表示装置を見ており、しかも特別図柄の中には、規定回数が異なるにも拘らず、同じ演出図柄が演出画像表示装置に表示されるものが存在するので、遊技者が規定回数を把握できるとは限らない。

20

【 0 0 2 6 】

このように味方キャラクタが勝つと特別電動役物が開放され、敵キャラクタが勝つと特典が終わってしまうという、落差の大きいバトル演出となるので、遊技者は非常に高い緊張感をもってバトル演出を体験することができる。

30

【 0 0 2 7 】

本発明の第3参考例の遊技機は、本発明の第2参考例の遊技機に近いものであるが、違いは、まず第1に、特典の終了契機となる図柄変動においてバトル演出を行なうとは限らず、代わりにリーチアクションを行なうこと、第2に当選変動パターンにて特別図柄を変動させる際には、複数の演出図柄を全て同じ図柄で停止させる点、第3に、特別図柄が終了変動パターンで変動される場合だけでなく、特別図柄が当選変動パターンで変動される場合にも、終了演出画像を演出画像表示装置に表示する点である。

40

【 0 0 2 8 】

つまり、特典が付与された状態で、終了演出画像が演出画像表示装置に表示されると、演出図柄が揃わなければ特典が終了し、演出図柄が全て揃えば特別電動役物が開放される。なお、遊技者が特別図柄表示装置に表示された特別図柄から規定回数を推定するのが困難なのは前述のとおりである。

【 0 0 2 9 】

このように特典が付与された状態で演出図柄が揃えば特別電動役物が開放され、演出図柄が揃わないと特典が終了してしまうという、落差の大きいバトル演出となるので、遊技者は非常に高い緊張感をもってリーチアクションを体験することができる。

【 0 0 3 0 】

50

本発明の第４参考例の遊技機は、本発明の第２参考例または第３参考例の遊技機において、規定回数として１が設定された特別図柄、同じく２が設定された特別図柄、・・・、および同じく規定回数としてｎが設定された特別図柄が、いずれも存在する。そして演出図柄表示手段は、これらｎ個の特別図柄に対して、共通の演出図柄を演出画像表示装置に表示する。

【００３１】

このような構成によれば、特別図柄から規定回数を判定するのが極めて困難となる。例えば、規定回数がこれに反して１，３，５、・・・のように奇数しか存在しない特別図柄の構成を第３参考例の遊技機に適用した場合、奇数回目に終了演出画像が表示されれば、特典が終了する可能性も終了しない可能性もあるが、偶数回目に終了演出画像が表示されれば、その図柄変動は規定回数の図柄変動ではありえないので、特別電動役物が開放されることが確定する。第２参考例の遊技機に適用した場合も、略同様の判定を行なうことができる。

10

これに対し、第４参考例の遊技機は、１～ｎの全ての整数を規定回数とする特別図柄がそれぞれ存在するので、終了演出画像が表示されたときの特別図柄の変動回数から、特別電動役物が開くかハズレとなるかの判定を一層困難にすることができる。

【００３２】

第５参考例の遊技機では、特典が特別図柄表示装置に特定の特別図柄が表示される確率が増大すること（高確率状態）とされており、この特典が遊技者に付与されると、特別図柄に定められている規定回数の値に関わらず、一定回数、特別図柄が変動されるまで、普通電動役物が開放される時間を延長する開放延長発生手段を備えている。ここで普通電動役物とは、遊技域に設けられた普通図柄表示装置に表示された普通図柄が、予め定められた特定の図柄であった場合に開放されるもので、この開放により開放がされていない状態に比べ特別図柄始動口への入球を容易にする。普通図柄は、遊技域に設けられた普通図柄始動口に遊技球が入球したことに起因して普通図柄表示装置にて変動表示が開始される。

20

【００３３】

このように構成された遊技機によれば、規定回数によらず、普通電動役物が開放される時間を延長される状態が一定回数、特別図柄が変動されるまで維持されるので、遊技の有利度（例えば規定回数が１の場合と１０の場合）の落差を軽減することができる。

【図面の簡単な説明】

30

【００３４】

【図１】本発明の第１実施例のパチンコ機５０の正面図

【図２】パチンコ機５０の遊技盤１の正面図

【図３】パチンコ機５０の背面図

【図４】パチンコ機５０の電気構成図

【図５】パチンコ機５０の主制御装置８０で実行されるメインルーチンの概要を示すフローチャート

【図６】主制御装置８０が行う始動入賞確認処理のフローチャート

【図７】主制御装置８０が実行する当否判定処理のフローチャート１

【図８】主制御装置８０が実行する当否判定処理のフローチャート２

40

【図９】主制御装置８０が実行する当否判定処理のフローチャート３

【図１０】主制御装置８０が実行する当否判定処理のフローチャート４

【図１１】主制御装置８０が実行する特別遊技処理のフローチャート１

【図１２】主制御装置８０が実行する特別遊技処理のフローチャート２

【図１３】主制御装置８０が実行する特別遊技処理のフローチャート３

【図１４】各当り図柄に対応して設定されている振分け、付与される特典内容、ＳＴ中に各変動テーブルが選択される変動回数を示すテーブル

【図１５】特別図柄が変動される際に、変動テーブルが選択される過程を示す説明図

【図１６】各変動テーブルの、リーチ演出の有無および平均変動時間を示すテーブル

【図１７】サブ統合制御装置８３が実行する大当り演出の説明図１

50

【図 18】サブ統合制御装置 83 が実行する大当り演出の説明図 2

【図 19】第 2 実施例のパチンコ機において各当り図柄に対応して設定されている振分け、付与される特典内容、ST 中に各変動テーブルが選択される変動回数を示すテーブル

【図 20】特別図柄が変動される際に、変動テーブルが選択される過程を示す説明図

【図 21】各変動テーブルの、リーチ演出の有無および平均変動時間を示すテーブル

【発明を実施するための形態】

【0035】

以下に本発明の好適な実施形態について説明する。尚、本発明の実施の形態は下記の実施例に何ら限定されるものではなく、本発明の技術的範囲に属する種々の形態を採ることができ、各実施例に記載された内容を適宜組み合わせることが可能なことはいうまでもない。

10

[実施例 1]

【0036】

図 1 に示すように、弾球遊技機的一种であるパチンコ機 50 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 51 にて構成の各部を保持する構造である。外枠 51 の左側上下には、ヒンジ 53 が設けられており、該ヒンジ 53 の他方側には図 3 に記載する内枠 70 が取り付けられており、内枠 70 は外枠 51 に対して開閉可能な構成になっている。前枠 52 には、板ガラス 61 が取り外し自在に設けられており、板ガラス 61 の奥には図 2 に記載する遊技盤 1 が内枠 70 に取り付けられている。

【0037】

20

前枠 52 の上側左右には、スピーカ 66 が設けられており、パチンコ機 50 から発生する遊技音が出力され、遊技者の趣向性を向上させる。また、遊技者の趣向性を向上させるために前枠 52 に遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 65 も複数設けられている。前枠 52 の下方には、上皿 55 と下皿 63 が一体に形成されている。下皿 63 の右側には発射ハンドル 64 が取り付けられており、発射ハンドル 64 を時計回りに回転操作することによって発射装置（図示省略）が可動して、上皿 55 から供給された遊技球が遊技盤 1 に向けて発射される。

【0038】

上皿 55 の上部ほぼ中央には、遊技者が操作可能な演出ボタン 67 が備えられており、この演出ボタン 67 は、周囲にジョグダイヤル 68 を備えたものとなっている。遊技者が所定期間中に、演出ボタン 67 やジョグダイヤル 68 を操作することで後述する演出図柄表示装置 6 に表示される内容が変化したり、スピーカ 66 より出力される遊技音に変化したりする。また、このパチンコ機 50 はいわゆる CR 機であって、プリペイドカードの読み書き等を行うためのプリペイドカードユニット（CR ユニット）56 が付属しており、パチンコ機 50 の上皿 55 には、貸出ボタン 57、精算ボタン 58 及び残高表示器 59 を有する CR 精算表示装置が備わっている。

30

【0039】

図 2 は、本実施例のパチンコ機の遊技盤 1 の正面図である。なお、このパチンコ機の全体的な構成は公知技術に従っているため図示及び説明は省略する。図 2 に示すように遊技盤 1 には、公知のガイドレール 2a、2b によって囲まれた略円形の遊技領域 3 が設けられている。この遊技領域 3 には多数の遊技釘 4 が打ち付けられている。

40

【0040】

遊技領域 3 のほぼ中央部には、センターケース 5 が配されている。センターケース 5 は、公知のものと同様に、ワープ入口、ワープ通路、ステージ、演出図柄表示装置 6（液晶表示装置であり擬似図柄を表示する。）の画面を臨ませる窓等を備えている。センターケース 5 の左方やや下には、複数個の 7 セグメント表示装置や複数個の LED を備えた状態報知装置 15 が設置されている。センターケース 5 の下には、第 1 始動口 11 が配置され、センターケース 5 の右方には、ゲート 17 と第 2 始動口 12 とがユニット化された複合入賞装置が配置されている。第 2 始動口 12 は開閉可能な翼片を供えた普通電動役物を備えており、この翼片が開放しないと遊技球は第 2 始動口 12 に入球できない構成となつて

50

いる。

【 0 0 4 1 】

遊技領域 3 の右下には、複数個の L E D からなる普通図柄表示装置 7 と、普通図柄保留数表示装置 8 と、特別図柄保留数表示装置 1 8 と、7 セグメント表示装置からなる特別図柄表示装置 9 とが配置されている。なお、前記翼片は、普通図柄表示装置 7 に特定の普通図柄が表示される（「普通図柄が当る」ともいう）と開放される。

【 0 0 4 2 】

第 2 始動口 1 2 の下方にはアタッカー式の大入賞口 1 4 が配置されている。また、第 1 始動口 1 1 の左方には、第 1 左入賞口 3 1、第 2 左入賞口 3 2、第 3 左入賞口 3 3 及び第 4 左入賞口 3 4 が設けられている。なお、この第 1 左入賞口 3 1、第 2 左入賞口 3 2、第 3 左入賞口 3 3、第 4 左入賞口 3 4 が、常時、入球率が変化しない普通入賞口である。

10

【 0 0 4 3 】

パチンコ機 5 0 の裏面は図 3 に示すとおり、前述した遊技盤 1 を脱着可能に取り付ける内枠 7 0 が前述した外枠 5 1 に収納されている。この内枠 7 0 には、上方から、球タンク 7 1、タンクレール 7 2 及び払出装置 7 3 が設けられている。この構成により、遊技盤 1 上の入賞口に遊技球の入賞があれば球タンク 7 1 からタンクレール 7 2 を介して所定個数の遊技球を払出装置 7 3 により前述した上皿 5 5 に排出することができる。また、パチンコ機 5 0 の裏側には（図 4 も参照のこと）、主制御装置 8 0、払出制御装置 8 1、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3、発射制御装置 8 4、電源基板 8 5 が設けられている。なお、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 がサブ制御装置に該当する。

20

【 0 0 4 4 】

主制御装置 8 0、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 は遊技盤 1 に設けられており、払出制御装置 8 1、発射制御装置 8 4、電源基板 8 5 が内枠 7 0 に設けられている。なお、図 3 では、発射制御装置 8 4 が描かれていないが、発射制御装置 8 4 は払出制御装置 8 1 の下に設けられている。また、球タンク 7 1 の右側には、外部接続端子 7 8 が設けられており、この外部接続端子 7 8 より、遊技状態や遊技結果を示す信号が図示しないホールコンピュータに送られる。

【 0 0 4 5 】

このパチンコ機 5 0 の電氣的構成は、図 4 のブロック図に示すとおり、主制御装置 8 0 を中心にして構成されている。なお、このブロック図には、単に信号を中継するためのいわゆる中継基板及び電源回路等は記載していない。また、詳細の図示は省略するが、主制御装置 8 0、払出制御装置 8 1、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 のいずれも C P U、R O M、R A M、入力ポート、出力ポート等を備えているが、本実施例では発射制御装置 8 4 には C P U、R O M、R A M は設けられていない。しかし、これに限るわけではなく、発射制御装置 8 4 に C P U、R O M、R A M 等を設けてもよい。

30

【 0 0 4 6 】

主制御装置 8 0 には、第 1 始動口 1 1 に入球した遊技球を検出する第 1 始動口スイッチ 1 1 a、第 2 始動口 1 2 に入球した遊技球を検出する第 2 始動口スイッチ 1 2 a、普通図柄を作動させるゲート 1 7 に進入した遊技球を検出する普通図柄作動スイッチ 1 7 a、大入賞口 1 4 に入球した遊技球を計数するための第 1 カウントスイッチ 1 4 a、第 1 左入賞口 3 1、第 2 左入賞口 3 2、第 3 左入賞口 3 3、第 4 左入賞口 3 4 に入球した遊技球を検出する左入賞口スイッチ 3 1 a 等の検出信号が入力される。

40

【 0 0 4 7 】

主制御装置 8 0 は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成して払出制御装置 8 1 及びサブ統合制御装置 8 3 に出力する。また主制御装置 8 0 は、図柄表示装置中継端子板 9 0 を介して接続されている特別図柄表示装置 9、及び普通図柄表示装置 7 の表示、特別図柄保留数表示装置 1 8、普通図柄保留数表示装置 8 の点灯を制御する。

【 0 0 4 8 】

更に、主制御装置 8 0 は、大入賞口ソレノイド 1 4 b を制御することで大入賞口 1 4 の

50

開閉を制御し、普通電動役物ソレノイド（図4では普電役物ソレノイドと表記）12bを制御することで第2始動口12の開閉を制御する。主制御装置80からの出力信号は試験信号端子にも出力される他、図柄変動や大当り（特別遊技ともいう）等の管理用の信号が外部接続端子78に出力されてホールメインコンピュータ87に送られる。主制御装置80と払出制御装置81とは双方向通信が可能である。

【0049】

払出制御装置81は、主制御装置80から送られてくるコマンドに応じて払出モータ20を稼働させて賞球を払い出させる。本実施例においては、賞球として払い出される遊技球を計数するための払出スイッチ21の検出信号は払出制御装置81に入力され、払出制御装置81で賞球の計数が行われる構成を用いる。この他にも主制御装置80と払出制御装置81に払出スイッチ21の検出信号が入力され、主制御装置80と払出制御装置81の双方で賞球の計数を行う構成を用いることも考えられる。

10

【0050】

なお、払出制御装置81はガラス枠開放スイッチ35、内枠開放スイッチ36、満杯スイッチ22、球切れスイッチ23からの信号が入力され、満杯スイッチ22により下皿63が満タンであることを示す信号が入力された場合及び球切れスイッチ23により球タンクに遊技球が少ないあるいは無いことを示す信号が入力されると払出モータ20を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。なお、満杯スイッチ22、球切れスイッチ23も、その状態が解消されるまで信号を出力し続ける構成になっており、払出制御装置81は、その信号が出力されなくなることによって起因して払出モータ20の駆動を再開させる。

20

【0051】

また、払出制御装置81はCRユニット端子板24を介してプリペイドカードユニットと通信することで払出モータ20を作動させ、貸し球を排出する。払出された貸し球は払出スイッチ21に検出され、検出信号は払出制御装置81に入力される。なお、CRユニット端子板24は精算表示基板25とも双方向通信可能に接続されており、精算表示基板25には、遊技球の貸出しを要求するための球貸ボタン、精算を要求するための返却ボタン、残高表示器が接続されている。

【0052】

また、払出制御装置81は、外部接続端子78を介して賞球に関する情報、枠（内枠、前枠）の開閉状態を示す情報などをホールコンピュータに送信するほか、発射制御装置84に対して発射停止信号を送信する。なお本実施例では遊技球を払い出す構成であるが、入賞等に応じて発生した遊技球を払い出さずに記憶する封入式の構成にしても良い。

30

【0053】

発射制御装置84は発射モータ30を制御して、遊技球を遊技領域3に遊技球を発射させる。なお、発射制御装置84には払出制御装置81以外に発射ハンドルからの回動量信号、タッチスイッチ28からのタッチ信号、発射停止スイッチ29から発射停止信号が入力される。回動量信号は、遊技者が発射ハンドルを操作することで出力され、タッチ信号は遊技者が発射ハンドルを触ることで出力され、発射停止スイッチ信号は、遊技者が発射停止スイッチ29を押すことで出力される。なお、タッチ信号が発射制御装置84に入力されていなければ、遊技球は発射できないほか、発射停止スイッチ信号が入力されているときには、遊技者が発射ハンドルを触っていても遊技球は発射できないようになっている。

40

【0054】

サブ統合制御装置83はサブ制御装置に該当し、主制御装置80から送信されてくるデータ及びコマンドを受信し、それらを演出表示制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンド等は演出図柄制御装置82に送信し、音制御用及びランプ制御用は自身に含まれている各制御部位（音声制御装置及びランプ制御装置としての機能部）に分配する。そして、音声制御装置としての機能部は、音声制御用のデータに基づいて音LSIを作動させることによってスピーカからの音声出力を制御し、ランプ制御装置としての機能部はランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動さ

50

せることによって各種LED、ランプ26を制御する。また、サブ統合制御装置83には、演出ボタン67およびジョグダイヤル68が接続されており、遊技者が演出ボタン67またはジョグダイヤル68を操作した際には、その信号がサブ統合制御装置83に入力される。

【0055】

サブ統合制御装置83と演出図柄制御装置82とは双方向通信が可能である。演出図柄制御装置82は、サブ統合制御装置83から受信したデータ及びコマンド（共に主制御装置80から送信されてきたものとサブ統合制御装置83が生成したものとがある）に基づいて演出図柄表示装置6を制御して、演出図柄等の演出画像を演出図柄表示装置6の画面6aに表示させる。

10

【0056】

メインルーチンを図5に従って説明する。メインルーチンは、S65までの処理を実行した後、約2ms毎のハード割り込みにより繰り返し実行される。本実施形態では、当該メインルーチンが1回起動されるごとにS10～S65までの1回だけ実行される処理を「本処理」と称し、この本処理を実行して余った時間内に時間の許す限り繰り返し実行されるS70の処理を「残余処理」と称する。「本処理」は上記割り込みにより定期的に実行されることになる。

【0057】

マイコンによるハード割り込みが実行されると、まず正常割り込みであるか否かが判断される（S10）。この判断処理は、メモリとしてのRAMの所定領域の値が所定値であるか否かを判断することにより行われ、マイコンにより実行される処理が本処理に移行したとき、通常の処理を実行して良いのか否かを判断するためのものである。正常割り込みでない場合としては、電源投入時又はノイズ等によるマイコンの暴走等が考えられるが、マイコンの暴走は近年の技術の向上によりほとんど無いものと考えて良いので、たいていが電源投入時である。電源投入時にはRAMの所定領域の値が所定値と異なる値となっている。

20

【0058】

正常割り込みでないと判断されると（S10：no）、初期設定（例えば前記メモリの所定領域への所定値を書き込み、特別図柄及び普通図柄を初期図柄とする等のメモリの作業領域への各初期値の書き込み等）が為され（S15）、残余処理（S70）に移行する。

30

【0059】

正常割り込みとの肯定判断がなされると（S10：yes）、初期値乱数更新処理が実行される（S20）。この処理は、初期値乱数の値についてこの処理を実行する毎に+1するインクリメント処理であり、この処理実行前の初期値乱数の値に+1するが、この処理を実行する前の乱数値が最大値である「299」のときには次回の処理で初めの値である「0」に戻り、「0」～「299」までの300個の整数を繰り返し昇順に作成する。

【0060】

S20に続く大当たり決定用乱数更新処理（S25）は、初期値乱数更新処理と同様に処理を実行する毎に+1するインクリメント処理であり、最大値である「299」のときは次回の処理で初めの値である「0」に戻り、「0」～「299」までの300個の整数を繰り返し昇順に作成する。なお、大当たり決定用乱数の最初の値は、初期値乱数設定処理で設定された値となる。この値が250であったとすると、大当たり決定用乱数は「250」「251」「252」・・・「299」「0」「1」・・・と更新されていく。

40

【0061】

なお、大当たり決定用乱数が1巡（300回、更新されること）すると、そのときの前記初期値乱数の値を大当たり決定用乱数の初期値にし、大当たり決定用乱数は、その初期値から+1するインクリメント処理を行う。そして、再び大当たり決定用乱数が1巡すると、その時の初期値乱数の値を大当たり決定用乱数の初期値にする動作を行なう。つまり、この一連の動作を繰り返し続けることになる。前述の例では大当たり決定用乱数が「249」になる

50

と1巡であるから、「249」の次は前記初期値乱数の値となる。仮に初期値乱数の値が「87」だったとすると、「249」「87」「88」・・・「299」「0」「1」・・・「86」と変化していき、「86」の次は新たな前記初期値乱数の値となる。

【0062】

大当り図柄決定用乱数更新処理(S30)は「0」～「249」の250個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に+1され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。S30に続く当り決定用乱数更新処理(S35)は、「0」～「5」の6個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で+1され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。なお、当選することとなる値の数は通常確率状態時、高確率状態時ともに3であり、値は「0」、「3」、「5」である。なお、この当り決定用乱数更新処理は普通図柄の抽選に使用し、その他の初期値乱数、大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数は特別図柄の抽選に使用する。

10

【0063】

リーチ判定用乱数更新処理(S40)は、「0」～「228」の229個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で+1され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。なお、通常確率状態時で変動時間短縮機能未作動時に当選する値の数は21で、値は「0」～「20」であり、通常確率状態時で変動時間短縮機能作動時に当選する値の数は5で、値は「0」～「4」であり、高確率状態時に当選する値の数は6で、値は「0」～「5」である。

20

【0064】

変動パターン決定用乱数更新処理(S45)は、「0」～「1020」の1021個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で+1され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。

【0065】

続く入賞確認処理(S50)では、第1始動口11、第2始動口12の入賞の確認及びパチンコ機50に設けられ主制御基板80に接続された各スイッチ類の入力処理が実行される。本実施例では、遊技球が第1始動口11、第2始動口12に入賞すると大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数、リーチ判定用乱数など複数の乱数を取得されるのだが、保留記憶できる数を第1始動口11と第2始動口12をあわせて4個までとしており、保留記憶が満タンである4個のときに遊技球が第1始動口11又は第2始動口12に入賞しても賞球が払出されるだけで、前記複数の乱数は保留記憶されない構成になっている。

30

【0066】

続いて、大当りか否かを判定する条件成立判定手段としての当否判定処理(S55)を行う。この当否判定処理(S55)が終了すると、続いて不正監視処理(S60)は、普通入賞口(第1左入賞口31、第2左入賞口32、第3左入賞口33、第4左入賞口34)に対する不正が行われていないか監視する処理であり、所定時間内における入賞口への遊技球の入球が予め決定された規定数よりも多いか否かを判断して、多かった場合には不正と判断され、その旨を報知する処理である。つまり、不正判断手段は、主制御基板80に設けている。

40

【0067】

続く画像出力処理等の各出力処理(S65)では、遊技の進行に応じて主制御基板80は演出図柄制御装置82、払出制御基板81、発射制御装置84、サブ統合制御装置83、大入賞口ソレノイド14b等に対して各々出力処理を実行する。即ち、入賞確認処理(S50)により遊技盤1上の各入賞口に遊技球の入賞があることが検知されたときには賞球としての遊技球を払い出すべく払出制御基板81に賞球データを出力する処理を、遊技状態に対応したサウンドデータをサブ統合制御装置83に出力する処理を、パチンコ機50に異常があるときにはエラー中であることを報知すべく演出図柄制御装置82にエラー信号を出力する処理を各々実行する。

50

【 0 0 6 8 】

本処理に続く前述の残余処理は、初期値乱数更新処理（S 7 0）から構成されるが、前述したS 2 0と全く同じ処理である。この処理は無限ループを形成し、次の割り込みが実行されるまで時間の許される限り繰り返し実行される。前述したS 1 0～S 6 5までの本処理を実行するのに必要とされる時間は、大当り処理を実行するか否か、特別図柄の表示態様の相違等により割り込み毎に異なる。この結果、残余処理を実行する回数も割り込み毎に異なり、割り込み処理が1回実行されることにより初期値乱数に更新される値も一律ではなくなる。これにより、初期値乱数が大当り決定用乱数と同期する可能性は極めて小さくなる。大当り決定用乱数が1巡したときの、初期値乱数の値（0～2 9 9の3 0 0通り）が、同程度に抽出されるとすれば、同期する確率はわずか1 / 3 0 0である。また、前述した大当り決定用乱数更新処理（S 3 5）も残余処理内において実行するよう構成しても良い。

10

【 0 0 6 9 】

S 5 0の入賞確認処理は図6に示すようなもので、主制御装置8 0は、第1始動口スイッチ1 1 aおよび第2始動口スイッチ1 2 aの検出信号に基づいて、第1始動口1 1、第2始動口1 2に遊技球が入球したか否かを判断する（S 1 0 0）。肯定判断なら（S 1 0 0 : y e s）、大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数、転落決定用乱数等を該当の各カウンタから読み込んで、保留記憶が満杯（本実施例では4個）か否かを判断する（S 1 0 5）。

20

【 0 0 7 0 】

保留記憶が満杯でなければ（S 1 0 5 : n o）、上記の各乱数を保留記憶として記憶し、特別図柄保留数表示装置1 8の点灯数を1増加させる（S 1 1 0）。こうして各乱数を記憶すると、当処理を終了（リターン）する。既に4個の保留記憶があれば（S 1 0 5 : y e s）、そのまま本処理を終了する。また、第1始動口1 1、第2始動口1 2のいずれにも遊技球が入球していない場合（S 1 0 0 : n o）も、本処理を終了する。

【 0 0 7 1 】

S 5 5の当否判定処理は図7～1 0に示すようなもので、主制御装置8 0は、特別電動役物が作動中か否かを大当りフラグに基づいて判断する（S 2 0 0）。S 2 0 0の判定が否定判断で、特別図柄が変動中でなく（S 2 0 5 : n o）、確定図柄の表示中でもなければ（S 2 1 0 : n o）、図8のS 2 5 0に移行し、保留記憶（S 1 1 0による保留記憶）があるか否かを判断する。

30

【 0 0 7 2 】

この保留記憶があれば（S 2 5 0 : y e s）、保留記憶数をデクリメントし（S 2 5 5）、S 2 7 0に進む。S 2 7 0では保留記憶の中で最も古いものを読み込んで（その保留記憶は消去する）、確変フラグがセットされている（すなわち1）か否かを判定する。ここで確変フラグが1とは、現在のパチンコ機5 0が高確率遊技状態であることを意味する。肯定判断であれば（S 2 7 0 : y e s）、読み込んだ大当り決定用乱数を確変テーブルに記録されている当り値と照合する（S 2 7 5）。ここで当り値の数は1 0で、7～1 6である。つまり当たり確率は1 / 3 0となる。S 2 7 0が否定判断された場合（S 2 7 0 : n o）は、S 2 8 0にて当り決定用乱数を通常テーブルに記録されている当り値と照合する。ここで当り値は7のみである。つまり当たり確率は1 / 3 0 0となる。

40

【 0 0 7 3 】

S 2 7 5またはS 2 8 0の判定が行なわれると、S 2 8 5にて大当りか否かを判定（当否判定）し、肯定判定であれば（S 2 8 5 : y e s）、大当り図柄決定用乱数によって当り図柄を決定する（S 2 9 0）。この当り図柄と、各当り図柄が選択される確率と、各大当り図柄が特別図柄表示装置9に確定表示されたことにより発生した大当りの後に遊技者に付与される特典の内容について、図1 4を用いて説明する。大当り図柄決定用乱数の値が「0」～「4」の場合には、大当り図柄として図柄1が選択される。つまり図柄1の振分けは5 / 2 5 0となっている。図柄1が表示されたことにより発生した大当り遊技の後には、特典として特別図柄が更に1回変動されるまで、確変機能および時短機能が作動す

50

る。確変機能が作動すると、パチンコ機 50 が当否判定を行なう際に確変テーブル (S 275 の説明にて後述) を用いる状態 (高確率遊技状態) になり、時短機能が作動すると、特別図柄の平均変動時間および、普通図柄の平均変動時間が何れも短縮され、普通電動役物の開放期間が延長される。なお、「特典内容」の右欄にある「ST 中の変動テーブル」については後述する。大当り図柄決定用乱数の値が「5」～「9」の場合には、大当り図柄として図柄 2 が選択される (図柄 2 の振分けも 5 / 250 となっている)。図柄 2 が表示されたことにより発生した大当り遊技の後には、特典として特別図柄が更に 2 回変動されるまで、確変機能および時短機能が作動する。以下、図柄 3、図柄 4、・・・と図柄 10 まで、付与された特典の消滅条件である特別図柄の変動回数が、1 回ずつ増えていき (つまり図柄 10 が確定表示されると、大当り遊技の終了後、特別図柄が 10 回変動されるまで確変機能および時短機能が付与される)、振分けは何れも 5 / 250 となっている。

10

【0074】

大当り図柄決定用乱数の値が「50」～「59」の場合には、大当り図柄として図柄 11 が選択される。つまり図柄 11 の振分けは 10 / 250 となっている。図柄 11 が表示されたことにより発生した大当り遊技の後には、特典として特別図柄が更に 11 回変動されるまで、確変機能および時短機能が作動する。以下、図柄 12、図柄 13、・・・と図柄 30 まで、付与された特典の消滅条件である特別図柄の変動回数が、1 回ずつ増えていき (つまり図柄 30 が確定表示されると、大当り遊技の終了後、特別図柄が 30 回変動されるまで確変機能および時短機能が付与される)、振分けは何れも 10 / 250 となっている。

20

【0075】

図 8 に戻る。こうして大当り図柄が決定すると、変動パターン決定用乱数等によって変動パターンを決定する (S 295)。変動パターン決定処理 (S 295) の概要を図 15、図 16 に示す。なお、図 15 では後述する S 305 における変動パターン決定処理の概要も併せて示した。遊技状態が確変かつ時短であって、大当り判定の結果が大当りの場合は、変動テーブル 1 が選択される (これが S 295 の処理)。大当り判定の結果がハズレの場合は、特殊変動フラグの値が 1 であれば変動テーブル 2 を選択し、特殊変動フラグの値が 0 であれば変動テーブル 3 または変動テーブル 4 を選択する (特殊変動フラグについては後述)。変動テーブル 3 または変動テーブル 4 の何れを選択するかは、現在の第 1 保留記憶の数に基づく。すなわち第 1 保留記憶の数が 0 または 1 であれば変動テーブル 3 が選択され、第 1 保留記憶の数が 2 ～ 4 であれば変動テーブル 4 が選択される。これら変動テーブル 2 ～ 4 が選ばれる処理が後述する S 305 の変動パターン決定処理の一部である。

30

【0076】

また、遊技状態が通常 (低確率状態) である場合は、大当り判定の結果が大当りであれば、変動テーブル 5 が選択される (これも S 295 の処理)。大当り判定の結果がハズレの場合は、リーチ判定用乱数の値に基づいて変動テーブルを選択する。すなわちリーチ判定用乱数の値が 0 ～ 7 であれば変動テーブル 6 が選択され、8 であれば変動テーブル 7 が選択され、9 ～ 228 であれば、現在の第 1 保留記憶の数に基づいて選択する変動テーブルを変更する。すなわち、第 1 保留記憶の数が 0 または 1 であれば変動テーブル 8 が選択され、2 であれば変動テーブル 9 が選択され、3 または 4 であれば変動テーブル 10 が選択される。これら変動テーブル 6 ～ 10 が選ばれる処理も後述する S 305 の変動パターン決定処理の一部である。

40

【0077】

各変動テーブルの概要は図 16 のようになっている。各変動テーブルには複数の変動パターンが格納されており、図 15 に示した方法にて選ばれた各変動テーブルから、変動パターン決定用乱数の値に基づいて変動パターンが選択される。図 16 において「リーチ」とあるのは、各変動テーブル内の変動パターンにリーチアクションを伴うものがあるか否かを示すもので、「○」はリーチアクションを伴う変動パターンが存在すること、「×」はリーチアクションを伴う変動パターンが全くないことを示している。なお、変動テーブ

50

ル 1 および変動テーブル 2 については、リーチアクションを伴う変動パターンのみからなる。つまり、確変かつ時短である遊技状態において、大当たりになる場合には、変動テーブル 1 が選択されるので、必ずリーチアクションが行なわれる。一方、同じく確変かつ時短である遊技状態において、ハズレの際には、特殊変動フラグが 1 の場合のみリーチアクションが行なわれ、特殊変動フラグが 0 の場合に選択される変動テーブル 3 または 4 は、いずれにせよリーチアクションを伴う変動パターンを含んでいないので、リーチアクションが行なわれることはない。

【 0 0 7 8 】

なお、第 1 保留記憶の数が 0 または 1 の場合に選択される変動テーブル 3 の平均変動時間が 1 2 秒であるのに対し、第 1 保留記憶の数が 2 ~ 4 の場合に選択される変動テーブル 4 の平均変動時間が 4 秒となっている。この結果、第 1 保留記憶の数が多い場合は、第 1 保留記憶を速やかに消化して、第 1 保留記憶の空きを作り、第 1 始動口への新たな入賞により抽出される乱数を記憶し易くされている。

【 0 0 7 9 】

また遊技状態が低確率状態の場合に選択される変動テーブル 5 ~ 1 0 の内、変動テーブル 8 ~ 1 0 についても、変動テーブル 3 , 4 と同様、第 1 保留記憶の数が多くなるほど平均変動時間が短く設定されている。リーチ判定用乱数の値が 0 ~ 7 の場合に選択される変動テーブル 6 は、いわゆるスーパーリーチ以外のリーチアクションを行なう変動パターンからなり、平均変動時間が 3 0 秒となっている。同じくリーチ判定用乱数の値が 8 の場合に選択される変動テーブル 7 は、スーパーリーチを行なう変動パターンからなっている。スーパーリーチは様々な演出を行なうために特別図柄の変動時間が長くされており、この結果、変動テーブル 7 の平均変動時間は 5 5 秒と、変動テーブル 6 や変動テーブル 8 ~ 1 0 に比べて長くなっている。なお、当りの場合に選択される変動テーブル 5 においてもスーパーリーチが行なわれ、この結果、平均変動時間は 6 0 秒と長くされている。

【 0 0 8 0 】

図 8 に戻る。こうして変動パターンが決定されると大当たり設定処理を行う (S 3 0 0) 。なお、S 2 8 5 において外れと判定された場合は、変動パターン決定用乱数等によって変動パターンを決定し (S 3 0 5) 、ハズレ設定処理 (S 3 1 0) を行なう。ハズレ設定処理では、確変回数のデクリメント (確変フラグが 1 のとき) 、および時短回数のデクリメント (時短フラグが 1 のとき) が行なわれる。確変回数とは、図 1 4 で説明した各停止図柄が表示されたことにより発生した大当たり遊技の後に、特典として付与される確変機能が消滅するまでに特別図柄が変動される回数である。例えば確変回数が 1 0 であれば、大当たり遊技の後に確変機能が作動し、特別図柄が 1 0 回変動すると、確変機能が停止する (低確率状態になる) 。この、大当たり遊技後の所定回数 (確変回数) に限り確変機能が作動する仕様を回数切り確変や S T といい、S T により確変機能が作動している状態を S T 状態 (S T 中、或いは単に S T) と言う。時短回数は、図 1 4 で説明した各停止図柄が表示されたことにより発生した大当たり遊技の後に、特典として付与される時短機能が消滅するまでに特別図柄が変動される回数であり、例えば時短回数が 1 5 であれば、大当たり遊技の後に時短機能が作動し、特別図柄が 1 5 回変動されると作動が停止する (時短が消滅する) 。なお、S T 中に大当たり遊技が発生した場合には、残りの確変回数および残りの時短回数は消滅し、表示された当り図柄に対応して図 1 4 に定められる確変回数および時短回数が改めて設定され、新たな S T 状態となる。

【 0 0 8 1 】

図 8 に戻る。S 3 0 0 、又は S 3 1 0 に続いては、上述の抽選結果を示すデータ、具体的には大当たり、リーチ外れ (外れであるがリーチ表示有り) 、リーチ表示無しの外れのいずれかを示すデータと変動時間を指定する変動パターンのデータが含まれる変動開始コマンド (表示制御コマンド) をサブ統合制御装置 8 3 に出力する (S 3 1 5) 。なお、S 3 1 5 の処理により演出図柄表示装置 6 では演出図柄を設定し、その変動表示を開始するが、ほぼ同時に特別図柄の変動も主制御装置 8 0 によって開始される。特別図柄の当り図柄は図 1 4 に示したように 3 0 種類あるが、これら 3 0 種類の当り図柄が特別図柄表示装置

10

20

30

40

50

9に停止表示されるに対応して、S315の処理により演出図柄表示装置6に停止表示される演出図柄として、共通の図柄が表示され、演出図柄を見ているだけでは、大当り遊技後に付与されたST状態が、特別図柄が何回変動されると終了するのかが分からない仕様となっている。また、S315に関連して説明したように、特別図柄が変動する際には必ず演出図柄も変動され、且つ演出図柄が変動されるときには特別図柄も変動されるので、これらの図柄が変動することを単に「図柄が変動する」とも言う。

【0082】

図7において特別図柄が変動中(S205:yes)と判定された場合には、図9のS350に移行し、図柄変動時間(S300、又はS305の変動パターンに基づく)が経過したか否かを判定する。否定判断(S350:no)であれば特別遊技処理を行い、肯定判断であれば確定図柄表示処理(S355)を行ってから特別遊技処理を行う。

10

【0083】

図7において確定図柄を表示中と判定された場合(S210:yes)には、図10のS400に移行し、確定図柄の表示時間が終了したか否かを判定する。否定判断(S400:no)であれば特別遊技処理を行い、肯定判断であれば確定図柄表示終了処理(S405)を行ってから大当りになる組合せや否かを判定する(S410)。肯定判断なら確変フラグが1か否かを判定し(S415)、肯定判断なら(S415:yes)確変フラグを0にし(S420)、S425に移行する。否定判断なら(S415:no)そのまま、S425に移行する。

【0084】

20

S425では、時短フラグが1か否かを判定する。時短フラグが1であれば(S425:yes)、S430にて時短フラグを0にし、S435に移行する。時短フラグが1でなければ(S425:no)、そのままS435に移行する。

【0085】

S435では、特殊変動フラグが1か否かを判定する。特殊変動フラグが1であれば(S435:yes)、S440にて特殊変動フラグを0にし、S445に移行する。特殊変動フラグが1でなければ(S435:no)、そのままS445に移行する。

【0086】

S445では、条件装置作動開始処理により、大当りフラグをセットする。そしてS450にて役物連続作動装置を作動させ、S455にて大当り開始演出処理を行なう。大当り開始演出処理では、大当り遊技を開始するコマンド及び大当り遊技に係る情報(大当りのオープニング時間、開放パターン、大当りのエンディング時間、ラウンド数等)をサブ統合制御装置83に送信する。大当り開始演出処理が終了すると、特別遊技処理を行なう。

30

【0087】

S410で、確定表示させた特別図柄が大当りになる表示でないと判定された場合は、S460に移行して確変フラグが1か否かを判定する。肯定判断(S460:yes)であれば、確変回数が0か否かを判定する(S455)。確変回数が0であれば(S465:yes)、S470にて確変フラグを0にし、S475にて特殊変動フラグを0にしてS490に進む。確変フラグが1でないとき(S460:no)はそのままS490に移行する。確変回数が0ではないとき(S465:no)は、S480にて確変回数が1か否かを判定する。確変回数が1であれば(S480:yes)、S485にて特殊変動フラグを1にし、S490に移行する。確変回数が1でなければ(S480:no)、そのままS490に移行する。つまり特殊変動フラグとは、ST状態が消滅するまでに特別図柄が変動される回数が1回である場合に1となり、その他の場合(非ST状態を含む)に0となる。

40

【0088】

以上のことを図15および図16と考え合わせると、ST中は次のように変動パターンが発生する。特別図柄が最大n回変動される間、高確率状態となるST状態となった場合、大当り遊技の終了後、特別図柄が(n-1)回変動されるまではリーチアクションは全

50

く発生せず（特殊変動フラグが0であるがために変動テーブル3または4が選択されることによる）、n回目の変動において特殊変動フラグが1となり、変動テーブル2が選択されてリーチアクションが必ず発生する。これら各変動テーブルが選択される可能性がある特別図柄の変動回数を示したのが、図14の「ST中の変動テーブル」である。例えば、図柄10で大当たりとなった場合、変動テーブル3または4（図14では「テーブル3, 4」と表記）が選択されるのは、大当たり遊技後に特別図柄が1～9回変動される間であり、変動テーブル2（図14では「テーブル2」と表記）が選択されるのは、大当たり遊技後の10回目の特別図柄の変動においてのみである。なお、ST中の当否判定で当たりと判定された場合は、変動テーブル1が選択されるので、必ずリーチアクションが発生する。つまり、ST中にリーチアクションが発生した場合には、大当たりとなるかSTが終了するかの何れかとなり、外れた上で、なおもSTが継続するという事はない。

10

【0089】

図10に戻る。S490では、時短フラグが1か否かを判定し、1であれば（S490：yes）、時短回数が0か否かを判定する（S495）。時短回数が0であれば（S495：yes）、S500にて時短フラグを0にしてS505に進む。時短回数が0ではないとき（S495：no）又は時短フラグが1でないとき（S490：no）はそのままS505に移行する。S505では、現在の遊技状態が確変中であるか否か、時短中であるか否か等の状態を示す状態指定コマンドをサブ統合制御装置83に送信し、特別遊技処理を実行する。

【0090】

20

図11～13に示す特別遊技処理では、主制御装置80は、役物連続作動装置が作動中か否かを大当たりフラグに基づいて判断する（S600）。役物連続作動装置が作動中なら（S600：yes）、大入賞口14が開放中か否かを判断する（S605）。大入賞口14の開放中ではない場合は（S605：no）、ラウンド間のインターバル中により大入賞口14が閉鎖しているのか判断する（S610）。インターバル中でもない場合は（S610：no）、大当たり終了演出中であるか判断する（S615）。これも否定判断の場合は（S615：no）、今から大当たり遊技を開始する演出に要する時間が経過したか否かを判定する（S620）。大当たり開始演出時間が経過した場合は（S620：yes）、大入賞口開放処理（S625）を行なって本処理を終了（リターン）する。

【0091】

30

S605で大入賞口14が開放中であると判定された場合は、図12のS650に進み、大入賞口14に10個入賞したか否かを判定する。なお、本実施例では10個だが、9個、8個でもよく、特に限定するものではない。大入賞口14に10個入賞した場合（S650：yes）にはS660に進み、大入賞口閉鎖処理を行う。そして大当たりインターバル処理（S665）を行なって、特別遊技処理を終了する。大入賞口14に10個入賞していない場合（S650：no）にはS655に進み、大入賞口14の開放時間が終了したか否かを判定する。本実施例では、15ラウンドでの大当たりの場合は各ラウンドの最大開放時間は30秒に設定している。無論、これらの秒数に限定するものではない。開放時間が終了した場合（S655：yes）には、S660に合流し、終了していない場合（S655：no）は特別遊技処理を終了する。

40

【0092】

図11のS610でインターバル中であると判定された場合は、図12のS670に進み、大当たりインターバル時間が経過したか否かを判定する。インターバル時間が経過している場合（S670：yes）は、直前に大入賞口14が開いていたのが最終ラウンドか否かを判定する（S675）。最終ラウンドであれば（S675：yes）、大当たり終了演出処理（S680）を行い、特別遊技処理を終了する。最終ラウンドでなければ（S675：no）、再び大入賞口14を開放する処理（S685）を行い、特別遊技処理を終了する。なお、大当たりインターバル時間が経過していないと判定された場合（S670：no）には、そのまま特別遊技処理を終了する。なお、大入賞口14を開放・閉鎖する処理においては、サブ統合制御装置83にも信号を送信する。サブ統合制御装置83は、そ

50

の信号に基づいて、現在のラウンドを把握し、該ラウンドに応じた演出を行なう。

【 0 0 9 3 】

図 1 1 の S 6 1 5 で大当りの終了演出中であると判定された場合は、図 1 3 の S 7 0 0 に進み、大当り終了演出時間が経過したか否かを判定する。大当り終了演出時間が経過した場合には (S 7 0 0 : y e s)、役物連続作動装置の作動を停止し (S 7 0 5)、条件装置の作動を停止する (S 7 1 0)。そして、大当り終了後に確変に移行するか否かを判定する。確変に移行する場合 (S 7 1 5 : y e s) は確変回数を設定する (S 7 2 0)。確変回数とは、図 1 4 に「確変機能」として示した数字であり、当り図柄に応じて設定されている。例えば当り図柄が図柄 7 であれば確変回数は 7 であり、当り図柄が図柄 2 0 であれば確変回数は 2 0 である。こうして確変回数が設定されると確変フラグを 1 に設定し (S 7 2 5)、S 7 3 0 に移行する。確変に移行しない場合 (S 7 1 5 : n o) はそのまま S 7 3 0 に移行する。なお、パチンコ機 5 0 においては、図 1 4 にも示したように大当り終了後には必ず確変に移行する。

10

【 0 0 9 4 】

S 7 3 0 では、大当り終了後に時短に移行するか否かを判定する。肯定判断の場合 (S 7 3 0 : y e s) は、時短回数を設定する (S 7 3 5)。時短回数とは、図 1 4 に「時短機能」として示した数字であり、当り図柄に応じて設定されている。パチンコ機 5 0 においては時短回数は確変回数と同じ値に設定されている。こうして時短回数が設定されると、時短フラグを 1 に設定する (S 7 4 0)。時短フラグを 1 にすると本実施例では特別図柄の平均変動時間短縮、普通図柄の平均変動時間短縮、普通電動役物の開放延長機能をセッ
ットし、時短回数カウンタの値をセットする。時短に移行しない場合 (S 7 3 0 : n o) は S 7 4 5 に直行する。なお、パチンコ機 5 0 においては、図 1 4 にも示したように大当り終了後には必ず時短に移行する。S 7 4 5 では大当り終了コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信し、現在の遊技状態が確変中であるか否か、時短中であるか否か等の状態を示す状態指定コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信する処理 (S 7 5 0) を行なって特別遊技処理を終了する。なお、図 1 1 で役物連続作動装置が作動していないと判定された場合 (S 7 0 0 : n o) には、特別遊技処理を終了する。以上が特別遊技処理である。

20

【 0 0 9 5 】

S T 中に、パチンコ機 5 0 で行なわれるリーチアクションを図 1 7、1 8 に示す。なお、前述したようにリーチアクションが行なわれるのは、S T が終了する場合または大当りになる場合に限られる。パチンコ機 5 0 において S T 中に行なわれるリーチアクションは、図 1 7、1 8 に示すようなバトル演出となっており、特別図柄の変動が開始されると、演出図柄表示装置 6 には図 1 7 (a) に例示するような演出画像が表示される。演出図柄は、この画像の左上にて変動表示される。画面の中央に敵キャラクタ (向かって左側。熊の達吉) と、遊技者に対応する自キャラクタ (向かって右側) が表示される。当否判定の結果が当りで、これにより変動テーブル 1 が選択された場合には、例えば演出図柄がリーチになると図 1 7 (c) のように、自キャラクタがアップで表示され、図 1 7 (e) のように、敵キャラクタにキックをあげせる。そして、図 1 8 (g) のように、「大当り！！」と表示され、大当り遊技が開始される。

30

【 0 0 9 6 】

また、演出図柄がリーチになった際に、図 1 7 (c) のように自キャラクタがアップになるのではなく図 1 7 (b) のように、敵キャラクタがアップで表示される場合もある (変動テーブル 1、2 とともに)。この場合、図 1 7 (d) のように、敵キャラクタからキックをくらい、図 1 8 (f) のように、自キャラクタがしゃがみこむ。続いて図 1 8 (h) のように自キャラクタがダウンし、「連打で復活させろ！」と画面に表示される。このバトル演出が、変動テーブル 1 が選択されることにより発生されたものである場合には、遊技者が演出ボタン 6 7 を連打すると、このゲージを満タンにするのに成功する場合がある。すると、図 1 8 (j) に示すように自キャラクタが起き上がり、「復活大当り」と表示され、大当り遊技が開始される。なお、変動テーブル 1 が選択された場合には、図 1 8 (h) の画面が表示された後に演出ボタン 6 7 が連打されなくても、時間経過と共にゲージが

40

50

回復していき、図 18 (j) の画像が表示される。つまり、変動テーブル 1 には、図 18 (g) の映像が演出図柄表示装置 6 に表示されて大当りになるものと、図 18 (j) の映像が演出図柄表示装置 6 に表示されて大当りになるものの 2 種類の変動パターンが存在する。いずれの変動パターンが選択されるかは、変動パターン決定用乱数の値により決定される。

【 0 0 9 7 】

図 18 (h) の画面が、変動テーブル 2 に基づいて表示されたものである場合には、どんなに遊技者が演出ボタン 6 7 を連打しても、ゲージを満タンにするのに失敗し、図 18 (i) のように「敗北・・・」「バトルタイム終了」と表示されて、S T が終了する（低確率状態になる）。なお、変動テーブル 2 には図 18 に示した変動パターン以外にも、様々なバトル演出を経てハズレる変動パターンが存在する。例えば、図 18 (h) に示した演出ボタン 6 7 を用いた演出に発展することなく、図 18 (f) の段階で「敗北・・・」「バトルタイム終了」と表示されて S T が終了する変動パターンもある。いずれの変動パターンが選択されるかは、変動パターン決定用乱数の値により決定される。また、S T 中にハズレとなる場合には、変動テーブル 3 または 4 が選択されるが、その場合は、図 17 (a) の画面から、敵味方いずれのキャラクタも図 17 (b) 或いは図 17 (c) のように拡大されることはなく、軽いパンチやキックを放ち合う様子が表示される。この表示を行なう処理が本発明の「継続画像表示手段」に相当する。

【 0 0 9 8 】

以上のように構成されたパチンコ機 5 0 によれば、S T の終了契機となる最後の特別図柄の変動においては図 17 , 18 に示したようなバトル演出が必ず行なわれるため、遊技者は抽選結果（当否）に関心を抱くだけでなく、「外れれば S T が終わってしまう」という緊張感を持って、そのリーチアクション（バトル演出）を体験することができる。しかもこのバトル演出は大当りになる際にも必ず行なわれ、それ以外の場合には決して行なわれないので、バトル演出が発生した際には、バトルに勝てば大当り、負ければ S T 終了という勝負による落差の大きいリーチアクションを遊技者は体験することができる。そしてハズレの場合には、S T の終了契機となる最後の特別図柄の変動時を除き、リーチアクションが一切行なわれないので、S T を速やかに消化することができる。

【 0 0 9 9 】

また、仮に S T の終了契機が、例えば「特別図柄が 3 0 回変動したとき」と固定されていると、遊技者が「3 0 回に満たない状態でバトル演出になったから大当りだ」と判断することができるが、S T の終了契機が図 1 4 に示したように 3 0 種類もあるため、こうした判断が難しい仕様となっている。なお、特別図柄の変動が 1 0 回以内で S T が終わる図柄は、振分けが各 5 / 2 5 0 であり、振分が 1 0 / 2 5 0 である 1 1 回以上で S T が終わる図柄に比べて選択率が低く設定されている。これにより、1 0 回以内にバトル演出が発生した場合には、1 1 回以上でバトル演出が発生した場合に比べ、大当りとなる可能性が高いという判断は可能となっている。

【 0 1 0 0 】

ここで本実施例の構成・状態と、本発明および参考例の構成要件との対応関係を示す。第 1 始動口 1 1 および第 2 始動口 1 2 が本発明の「特別図柄始動口」に相当し、S 3 1 5 の処理が本発明の「特別図柄変動手段」に相当し、変動テーブル 1 が参考例の「当選変動テーブル」に相当し、変動テーブル 2 が本発明の「終了変動テーブル」に相当し、変動テーブル 3 および変動テーブル 4 が本発明の「継続変動テーブル」に相当し、S 7 1 5 ~ S 7 2 5 の処理が本発明の「特典付与手段」に相当し、S 2 9 5 および S 3 0 5 の処理が本発明の「変動パターン選択手段」に相当し、S 2 9 0 および S 3 1 0 の処理が本発明の「特別図柄決定手段」に相当し、大当り決定用乱数および大当り図柄決定用乱数が本発明の「特別図柄決定用乱数」に相当し、確変機能が本発明の「特典」に相当し、図 1 4 において確変機能として表示されている特別図柄の変動回数が本発明の「規定回数」に相当し、図 1 7 および図 1 8 において各図の左上に表示されている 3 , 8 , 7 などの数字が演出図柄に相当し、これらを演出図柄表示装置 6 に表示する処理が本発明の「演出図柄表示手段

」に相当し、図 17 (a) ~ 図 17 (e)、図 18 (f) ~ 図 17 (h)、及び図 18 (j) の画像を演出図柄表示装置 6 に表示する処理が参考例の「当選演出画像表示手段」に相当し、図 17 (a)、図 17 (b)、図 17 (d)、図 18 (f)、図 18 (h)、図 18 (i) の画像を演出図柄表示装置 6 に表示する処理が本発明の「終了演出画像表示手段」に相当する。なお、「当選演出画像表示手段」と「終了演出画像表示手段」とで重複している画像は、両演出画像表示手段の双方で表示される画像である。なお、第 1 実施例では時短機能を本発明の「特典」と解釈することもでき、その場合は図 14 において時短機能として表示されている特別図柄の変動回数が本発明の「規定回数」に相当する。

【実施例 2】

【0101】

本発明の第 2 実施例について図 19 ~ 21 を用いて説明する。なお、本実施例は実施例 1 と共通点が多いため、異なる点のみを重点的に説明する。

まず、第 2 実施例における当り図柄と、各当り図柄が選択される確率と、各大当り図柄に対応して発生した大当りの後に遊技者に付与される特典等の内容を、図 19 に示す。本図は第 1 実施例の図 14 に相当するもので、図 14 との違いは、時短機能の終了契機が、当り図柄に関わらず特別図柄が 30 回変動することとなっている点である。これは図 13 の S735 で時短回数として 30 がセットされることにより実現される。つまり、ST が終了（確変機能が消滅）しても、時短機能は最大 30 回まで継続することになる。例えば図柄 20 で大当りとなった場合、大当り遊技の終了後、特別図柄が最大 20 回変動されるまで高確率状態が継続する（ST 状態となる）。この ST 中、時短機能も作動するが、この ST 状態が終了しても更に 10 回、特別図柄が変動されるまで時短機能が継続する（図柄 30 は除く。図柄 30 は確変機能の終了契機が特別図柄が 30 回変動することであるため、ST の終了と共に時短も終了する）。なお、大当り図柄決定用乱数の値から図柄 1 ~ 図柄 30 を決定する方法は第 1 実施例と同じである。そのため各図柄の振分けも第 1 実施例と同じ値となっている。

【0102】

ST が終了し、時短機能のみが残っている状態における変動パターンを決定する過程を図 20, 21 に示す。なお、図 20 には遊技状態が確変かつ時短の場合、および通常状態（非時短状態）における変動テーブルの選定方法も示した。これらについては、各変動テーブルの内容も含め、第 1 実施例と同じである。遊技状態が通常（低確率）かつ時短状態（つまり ST による高確率状態が消滅して時短状態のみが残った状態。図 20 では通常時短と表記）においては、大当り判定の結果が大当りであれば、変動テーブル 11 が選択される。大当り判定の結果がハズレの場合は、リーチ判定用乱数の値に基づいて変動テーブルを選択する。すなわちリーチ判定用乱数の値が 0 ~ 4 であれば変動テーブル 12 が選択され、5 であれば変動テーブル 13 が選択され、6 ~ 228 であれば、現在の第 1 保留記憶の数に基づいて選択する変動テーブルを変更する。すなわち、第 1 保留記憶の数が 0 または 1 であれば変動テーブル 14 が選択され、2 ~ 4 であれば変動テーブル 15 が選択される。

【0103】

変動テーブル 11 ~ 15 の概要は図 21 のようになっている。なお、変動テーブル 1 ~ 10 の概要は第 1 実施例の図 16 と共通であり、また「○」「×」の意味も第 1 実施例と共通である。変動テーブル 11 は前述のように大当りとなる場合に選択される変動テーブルであるため、リーチアクションを行なう変動パターンのある変動テーブルとなっており、スーパーリーチを行なうので平均変動時間が 60 秒と長くなっている。当否判定の結果がハズレで、リーチ判定用乱数の値が 0 ~ 4 の場合に選択される変動テーブル 12 は、スーパーリーチ以外のリーチアクションを行なう変動パターンを含んでおり、平均変動時間が 25 秒となっている。同じくリーチ判定用乱数の値が 5 の場合に選択される変動テーブル 13 は、スーパーリーチを行なう変動パターンを含んでおり、平均変動時間が 55 秒となっている。リーチ判定用乱数の値が 6 ~ 288 の場合に選択される変動テーブル 14, 15 についてはリーチアクションが行なわれることはない。そして変動テーブル 3, 4 な

10

20

30

40

50

どと同様、第 1 保留記憶の数が多い場合（具体的には 2 ～ 4 ）に選択される変動テーブル 15 の方が、第 1 保留記憶の数が少ない場合（具体的には 0 ～ 1 ）に選択される変動テーブル 14 よりも平均変動時間が短くされている。

【 0 1 0 4 】

このように構成されたパチンコ機 50 によれば、第 1 実施例による効果に加え、ST が終了（確変機能が消滅）しても、時短機能が最大 30 回作動するので、遊技の有利度（例えば確変機能が 1 回で終了した場合と 30 回で終了した場合）の落差を軽減することができる。

【 0 1 0 5 】

ここで本実施例の構成と、本発明の参考例の構成要件との対応関係を示す。なお、第 1 実施例と相当する構成が同じものについては省略した。ゲート 17 が参考例の「普通図柄始動口」に相当し、普通図柄表示装置 7 に表示される普通図柄を変動させる主制御装置 80 が参考例の「普通図柄変動手段」に相当し、S735 の処理が参考例の「開放延長発生手段」に相当する。

〔 他の実施例 〕

【 0 1 0 6 】

第 1 実施例、第 2 実施例のいずれも、ST 時以外にはバトル演出が発生しない仕様であったが、ST 時以外の遊技状態においても、バトル演出が発生するように構成してもよい。但し、この場合も ST 中については、その ST の終了契機である最後の特別図柄の変動と、当りと判定されたときのみ、バトル演出が表示されるようにする。この態様では、バトル演出を見た遊技者は、ST 中にのみ、勝つと大当たり、負けると ST 終了という、落差の大きいリーチアクションを体験することができる。ST 中以外にこのバトル演出を見た場合には、勝つと大当たり、負けると単なるハズレという、従来どおりのリーチアクションを体験することになる。

【 0 1 0 7 】

また、ST 中においても、バトル演出以外のリーチアクション（非バトル演出と呼ぶことにする）は出現するように構成してもよい。こうした構成にするには、変動テーブル 3、4 の少なくとも一方に非バトル演出を入れることになる。但しこれだけでは、非バトル演出が行なわれた際にはハズレが確定してしまうので、該非バトル演出と少なくとも導入部は同じで、大当たりに至るリーチアクションを、変動テーブル 1 に入れることが望ましい。この場合には、バトル演出が出た場合のみ、前述した落差の大きいリーチアクションを体験することができ、前記非バトル演出が出た場合は、図柄が揃えば大当たり、揃わなければ単なるハズレ（ST 継続）という、従来機の ST 中のリーチアクションを体験することになる。

【 0 1 0 8 】

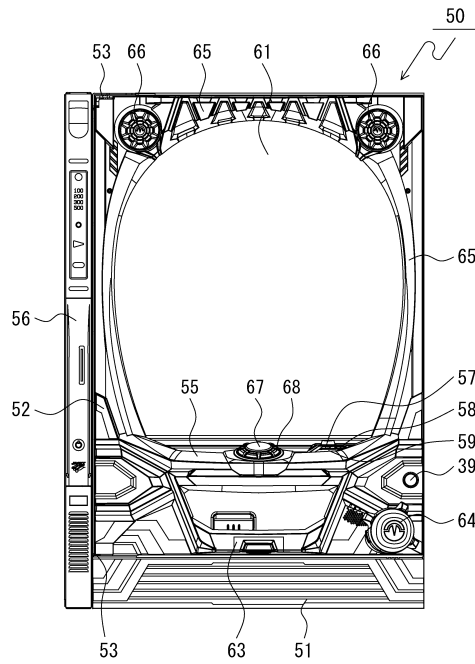
また、第 1 実施例、第 2 実施例のいずれも、「勝つと大当たり、負けると ST 終了」という、落差の大きいリーチアクションはバトル演出であったが、バトル演出以外のリーチアクションを、このような落差の大きいリーチアクション（ST 終了演出と呼ぶことにする）にしてもよい。この場合も、第 1 実施例、第 2 実施例と同様、ST 中のハズレとなる特別図柄の変動（ST の終了契機となる最後の特別図柄の変動を除く）では、ST 終了演出は一切おこなわず、ST の終了契機となる最後の特別図柄の変動、および ST 中の当りとなる特別図柄の変動では必ず ST 終了演出を行なうようにするとよい。

【 符号の説明 】

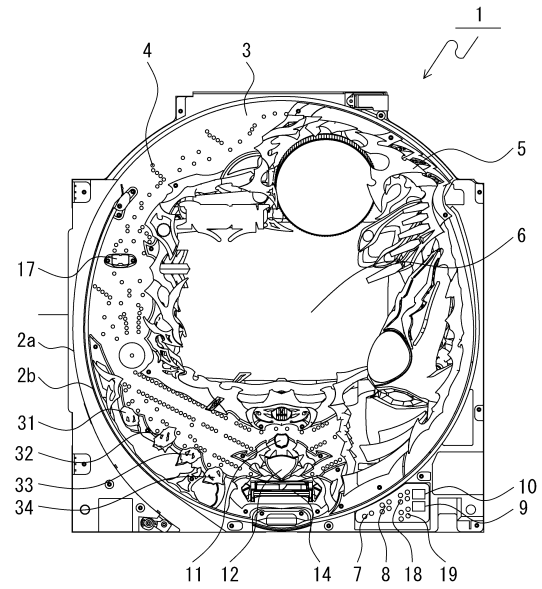
【 0 1 0 9 】

6 :	演出図柄表示装置	7 :	普通図柄表示装置
9 :	特別図柄表示装置	11 :	第 1 始動口
12 :	第 2 始動口	14 :	大入賞口
17 :	ゲート	50 :	パチンコ機
80 :	主制御装置	83 :	サブ統合制御装置

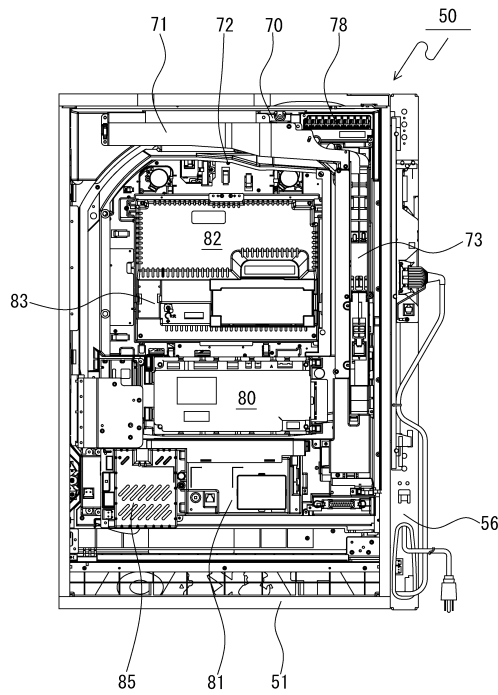
【図 1】



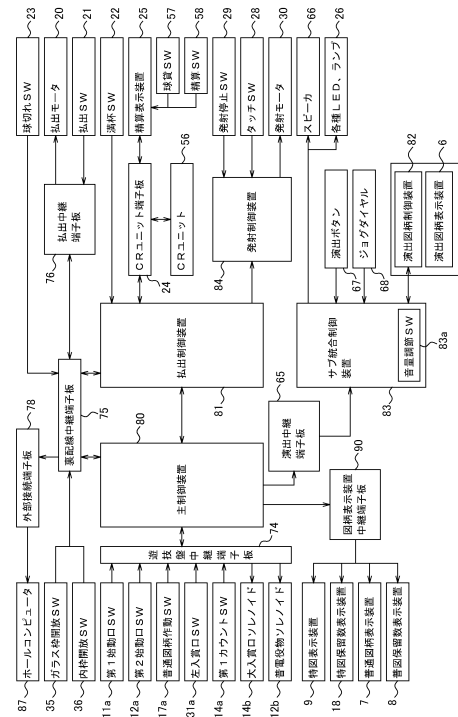
【図 2】



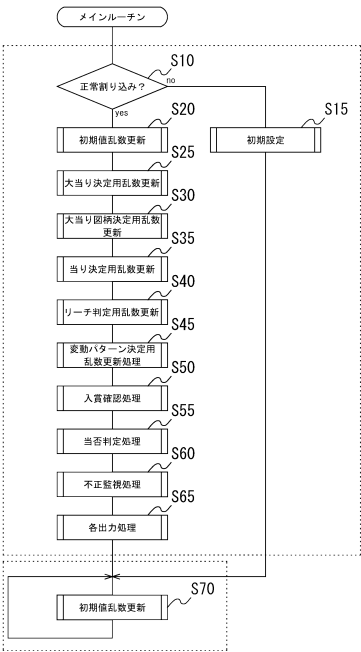
【図 3】



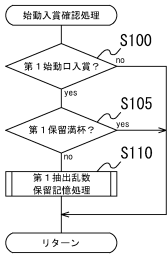
【図 4】



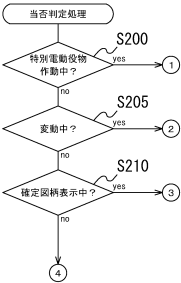
【図 5】



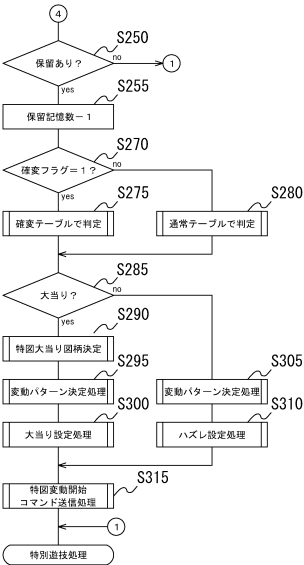
【図 6】



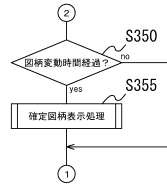
【図 7】



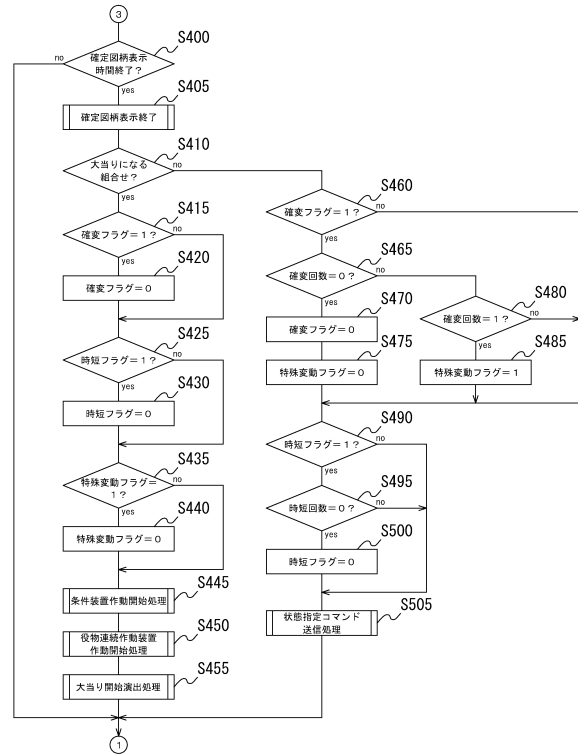
【図 8】



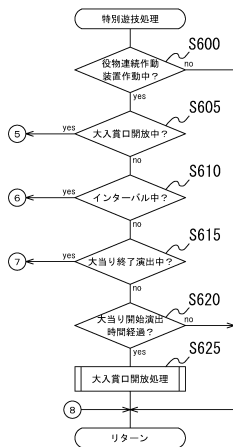
【図 9】



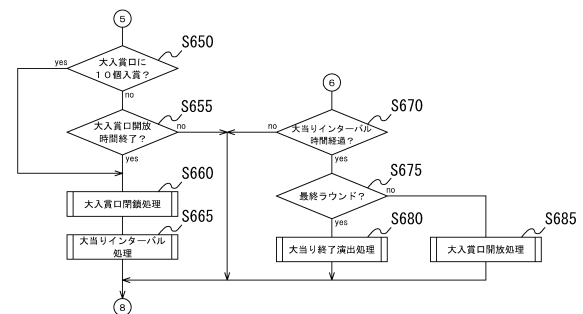
【図 10】



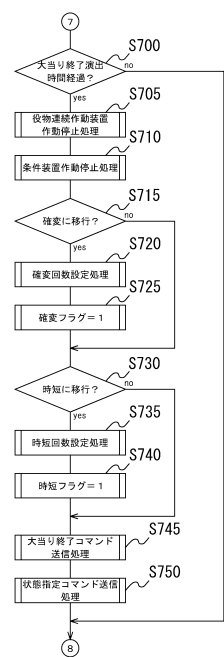
【図 11】



【図 12】



【図 1 3】

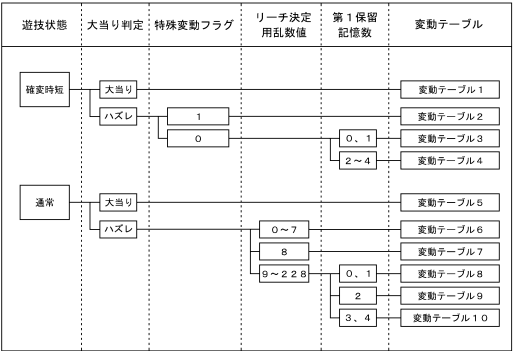


【図 1 4】

10回転以内で時短が終わる図柄は選択率が低いので
10回転以内にリーチが係ると若干信頼度が高いこと
になる。

停止図柄	振分け	特典内容		S T 中の変動テーブル	
		確変機能	時短機能	テーブル 2、3	テーブル 1
図柄 1	5/250	1 回	1 回	—	1
図柄 2	5/250	2 回	2 回	1	2
図柄 3	5/250	3 回	3 回	1、2	3
図柄 4	5/250	4 回	4 回	1 ~ 3	4
図柄 5	5/250	5 回	5 回	1 ~ 4	5
図柄 6	5/250	6 回	6 回	1 ~ 5	6
図柄 7	5/250	7 回	7 回	1 ~ 6	7
図柄 8	5/250	8 回	8 回	1 ~ 7	8
図柄 9	5/250	9 回	9 回	1 ~ 8	9
図柄 1 0	5/250	1 0 回	1 0 回	1 ~ 9	1 0
図柄 1 1	10/250	1 1 回	1 1 回	1 ~ 1 0	1 1
図柄 1 2	10/250	1 2 回	1 2 回	1 ~ 1 1	1 2
図柄 1 3	10/250	1 3 回	1 3 回	1 ~ 1 2	1 3
図柄 1 4	10/250	1 4 回	1 4 回	1 ~ 1 3	1 4
図柄 1 5	10/250	1 5 回	1 5 回	1 ~ 1 4	1 5
図柄 1 6	10/250	1 6 回	1 6 回	1 ~ 1 5	1 6
図柄 1 7	10/250	1 7 回	1 7 回	1 ~ 1 6	1 7
図柄 1 8	10/250	1 8 回	1 8 回	1 ~ 1 7	1 8
図柄 1 9	10/250	1 9 回	1 9 回	1 ~ 1 8	1 9
図柄 2 0	10/250	2 0 回	2 0 回	1 ~ 1 9	2 0
図柄 2 1	10/250	2 1 回	2 1 回	1 ~ 2 0	2 1
図柄 2 2	10/250	2 2 回	2 2 回	1 ~ 2 1	2 2
図柄 2 3	10/250	2 3 回	2 3 回	1 ~ 2 2	2 3
図柄 2 4	10/250	2 4 回	2 4 回	1 ~ 2 3	2 4
図柄 2 5	10/250	2 5 回	2 5 回	1 ~ 2 4	2 5
図柄 2 6	10/250	2 6 回	2 6 回	1 ~ 2 5	2 6
図柄 2 7	10/250	2 7 回	2 7 回	1 ~ 2 6	2 7
図柄 2 8	10/250	2 8 回	2 8 回	1 ~ 2 7	2 8
図柄 2 9	10/250	2 9 回	2 9 回	1 ~ 2 8	2 9
図柄 3 0	10/250	3 0 回	3 0 回	1 ~ 2 9	3 0

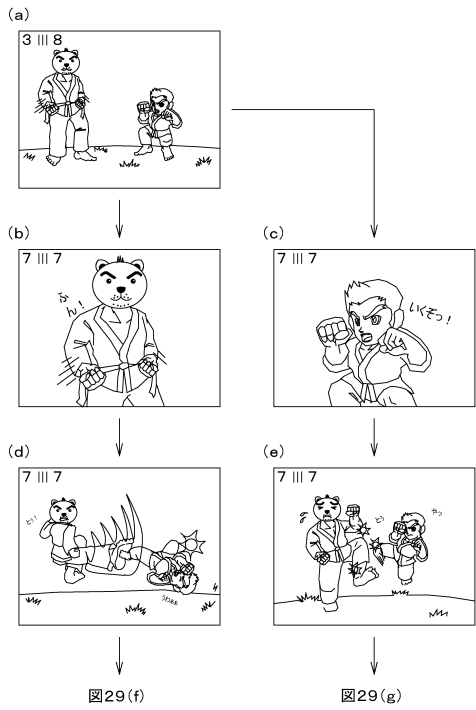
【図 1 5】



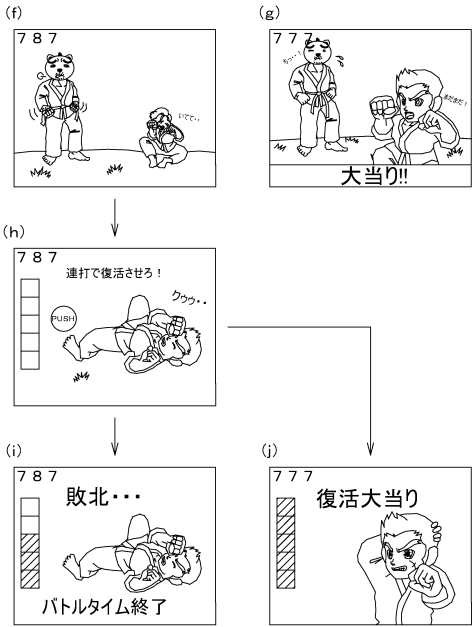
【図 1 6】

変動テーブル	リーチ	平均変動時間
変動テーブル 1	○	5 5 秒
変動テーブル 2	○	6 0 秒
変動テーブル 3	×	1 2 秒
変動テーブル 4	×	4 秒
変動テーブル 5	○	6 0 秒
変動テーブル 6	○	3 0 秒
変動テーブル 7	○	5 5 秒
変動テーブル 8	×	1 2 秒
変動テーブル 9	×	8 秒
変動テーブル 1 0	×	4 秒

【図 17】



【図 18】



【図 19】

停止図柄	振分け	特典内容		S T 中の変動テーブル	
		確変機能	時短機能	テーブル 3、4	テーブル 2
図柄 1	5/250	1 回	3 0 回	—	1
図柄 2	5/250	2 回	3 0 回	1	2
図柄 3	5/250	3 回	3 0 回	1、2	3
図柄 4	5/250	4 回	3 0 回	1 ~ 3	4
図柄 5	5/250	5 回	3 0 回	1 ~ 4	5
図柄 6	5/250	6 回	3 0 回	1 ~ 5	6
図柄 7	5/250	7 回	3 0 回	1 ~ 6	7
図柄 8	5/250	8 回	3 0 回	1 ~ 7	8
図柄 9	5/250	9 回	3 0 回	1 ~ 8	9
図柄 1 0	5/250	1 0 回	3 0 回	1 ~ 9	1 0
図柄 1 1	10/250	1 1 回	3 0 回	1 ~ 1 0	1 1
図柄 1 2	10/250	1 2 回	3 0 回	1 ~ 1 1	1 2
図柄 1 3	10/250	1 3 回	3 0 回	1 ~ 1 2	1 3
図柄 1 4	10/250	1 4 回	3 0 回	1 ~ 1 3	1 4
図柄 1 5	10/250	1 5 回	3 0 回	1 ~ 1 4	1 5
図柄 1 6	10/250	1 6 回	3 0 回	1 ~ 1 5	1 6
図柄 1 7	10/250	1 7 回	3 0 回	1 ~ 1 6	1 7
図柄 1 8	10/250	1 8 回	3 0 回	1 ~ 1 7	1 8
図柄 1 9	10/250	1 9 回	3 0 回	1 ~ 1 8	1 9
図柄 2 0	10/250	2 0 回	3 0 回	1 ~ 1 9	2 0
図柄 2 1	10/250	2 1 回	3 0 回	1 ~ 2 0	2 1
図柄 2 2	10/250	2 2 回	3 0 回	1 ~ 2 1	2 2
図柄 2 3	10/250	2 3 回	3 0 回	1 ~ 2 2	2 3
図柄 2 4	10/250	2 4 回	3 0 回	1 ~ 2 3	2 4
図柄 2 5	10/250	2 5 回	3 0 回	1 ~ 2 4	2 5
図柄 2 6	10/250	2 6 回	3 0 回	1 ~ 2 5	2 6
図柄 2 7	10/250	2 7 回	3 0 回	1 ~ 2 6	2 7
図柄 2 8	10/250	2 8 回	3 0 回	1 ~ 2 7	2 8
図柄 2 9	10/250	2 9 回	3 0 回	1 ~ 2 8	2 9
図柄 3 0	10/250	3 0 回	3 0 回	1 ~ 2 9	3 0

【図 20】

遊技状態	大当り判定	特殊変動フラグ	リーチ決定 用乱数値	第 1 保留 記憶数	変動テーブル
確変時短	大当り				変動テーブル 1
	ハズレ	1			変動テーブル 2
	ハズレ	0		0、1	変動テーブル 3
	ハズレ	0		2 ~ 4	変動テーブル 4
通常	大当り				変動テーブル 5
	ハズレ		0 ~ 7		変動テーブル 6
	ハズレ		8		変動テーブル 7
	ハズレ		9 ~ 2 2 8	0、1	変動テーブル 8
通常時短	大当り				変動テーブル 9
	ハズレ			2	変動テーブル 1 0
	ハズレ			3、4	変動テーブル 1 1
	ハズレ		0 ~ 4		変動テーブル 1 2
通常時短	大当り				変動テーブル 1 3
	ハズレ		5		変動テーブル 1 4
	ハズレ		6 ~ 2 2 8	0、1	変動テーブル 1 5
	ハズレ			2 ~ 4	変動テーブル 1 6

【図 2 1】

変動テーブル	リーチ	平均変動時間
変動テーブル 1	○	5 5 秒
変動テーブル 2	○	6 0 秒
変動テーブル 3	×	1 2 秒
変動テーブル 4	×	4 秒
変動テーブル 5	○	6 0 秒
変動テーブル 6	○	3 0 秒
変動テーブル 7	○	5 5 秒
変動テーブル 8	×	1 2 秒
変動テーブル 9	×	8 秒
変動テーブル 1 0	×	4 秒
変動テーブル 1 1	○	6 0 秒
変動テーブル 1 2	○	2 5 秒
変動テーブル 1 3	○	5 5 秒
変動テーブル 1 4	×	1 2 秒
変動テーブル 1 5	×	3 秒

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2010-005150(JP,A)
特開2001-340554(JP,A)
特開2006-000568(JP,A)
特開2010-046160(JP,A)
特開2011-239979(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02