

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5187777号
(P5187777)

(45) 発行日 平成25年4月24日 (2013. 4. 24)

(24) 登録日 平成25年2月1日 (2013. 2. 1)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全 48 頁)

(21) 出願番号	特願2010-127326 (P2010-127326)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成22年6月2日 (2010. 6. 2)		サミー株式会社
(65) 公開番号	特開2011-78739 (P2011-78739A)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
(43) 公開日	平成23年4月21日 (2011. 4. 21)		シャイン60
審査請求日	平成24年8月1日 (2012. 8. 1)	(74) 代理人	100105924
(31) 優先権主張番号	特願2009-209503 (P2009-209503)		弁理士 森下 賢樹
(32) 優先日	平成21年9月10日 (2009. 9. 10)	(74) 代理人	100109047
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)		弁理士 村田 雄祐
早期審査対象出願		(74) 代理人	100109081
			弁理士 三木 友由
		(72) 発明者	内山 雅允
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
			シャイン60 サミー株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域が形成された遊技盤と、
 前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な始動入賞口と、
 前記遊技領域の所定位置に設けられた開放可能な大入賞口と、
 前記始動入賞口への入球を契機とした当否抽選を含む遊技の基本動作を主に制御する主制御装置と、
 前記当否抽選の結果を示すための表示処理を含む遊技の演出的動作を主に制御する副制御装置と、
 前記当否抽選の結果が当たりか否かを表す図柄の変動が表示される表示装置と、
 を備え、
 前記主制御装置は、
 前記当否抽選と当たり種類の抽選とを実行する抽選手段と、
 前記当否抽選の結果が当たりの場合に、前記大入賞口の開放を伴う単位遊技を複数回含む特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
 前記当否抽選の結果が当たりと判定される可能性が相対的に高い確率変動遊技へ前記特別遊技の終了後に移行するか、前記当否抽選の結果が当たりと判定される可能性が相対的に低い非確率変動遊技へ前記特別遊技の終了後に移行するかを決定し、前記確率変動遊技への移行が決定された場合に前記確率変動遊技を開始し、所定の確率変動遊技終了条件を満たしたときに前記確率変動遊技を終了させる特定遊技実行手段と、

10

20

前記抽選手段の抽選結果に基づいて前記図柄の変動過程が定められた複数の変動パターンの中から1の変動パターンを選択する変動パターン決定手段と、

前記変動パターン決定手段により選択された変動パターンにしたがって前記図柄の変動を制御する図柄表示制御手段と、

を備え、

前記変動パターン決定手段は、

前記図柄の変動過程が定められた変動パターンと前記抽選手段による抽選結果との対応関係が定められた複数のパターン選択テーブルの中からいずれかを選択するパターン選択テーブル決定手段を含むと共に、前記パターン選択テーブルとして、遊技状態に応じて参照される通常パターン選択テーブルと、前記大入賞口の開放終了後の限定的な期間において参照可能であり前記通常パターン選択テーブルを参照しても選択されることのない特殊変動パターンが選択され得る特殊パターン選択テーブルとを含み、前記パターン選択テーブル決定手段により決定された前記パターン選択テーブルを参照して1つの変動パターンを選択し、

10

前記副制御装置は、

前記選択された変動パターンに応じて、前記図柄の変動を含む演出の過程が定められた演出パターンを決定する演出決定手段と、

前記決定された演出パターンにしたがって演出を実行する演出実行手段と、

を有し、

前記通常パターン選択テーブルは、非確率変動遊技中に参照される非確率変動用通常パターン選択テーブルと、確率変動遊技中に参照される確率変動用通常パターン選択テーブルと、を含み、

20

前記特殊パターン選択テーブルは、前記非確率変動遊技中に参照される非確率変動用特殊パターン選択テーブルと、前記確率変動遊技中に参照されて前記非確率変動用特殊パターン選択テーブルと内容が共通する第1確率変動用特殊パターン選択テーブルと、前記確率変動遊技中に参照されて前記第1確率変動用特殊パターン選択テーブルとは異なる内容の第2確率変動用特殊パターン選択テーブルと、を含み、

前記パターン選択テーブル決定手段は、

前記抽選手段による抽選結果が、前記特別遊技の終了後に前記確率変動遊技へ移行し且つ参照すべきパターン選択テーブルを切り替える結果となった場合は、前記第1確率変動用特殊パターン選択テーブルから前記第2確率変動用特殊パターン選択テーブルに切り替える切り替え順序および切り替えタイミングを決定し、前記特別遊技の終了後、決定された切り替え順序および切り替えタイミングにしたがって参照すべきパターン選択テーブルを切り替え、

30

前記非確率変動用通常パターン選択テーブルの参照中に前記抽選手段による抽選結果が、前記大入賞口の開放がなされる遊技であって前記確率変動遊技の開始および終了に関与しない遊技である所定の小当たり遊技に移行する結果となった場合、前記所定の小当たり遊技後におけるパターン選択テーブルの切り替え順序および切り替えタイミングを決定し、前記所定の小当たり遊技の終了後の予め定められた限定的な期間において、決定された切り替え順序および切り替えタイミングにしたがって参照すべき特殊パターン選択テーブルを切り替えることを特徴とする弾球遊技機。

40

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ぱちんこ遊技機等の弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、各種の弾球遊技機のうち、いわゆる第1種ぱちんこ遊技機と呼ばれていた遊技機は、遊技盤の略中央に設けられた液晶ディスプレイなどの表示領域に複数の図柄を変動させながら表示する（以下、そうした表示を「図柄変動」または「変動表示」等という）。

50

この遊技機は、複数列の図柄変動を停止させたときの図柄の組合せが特定の態様となった場合に、通常遊技より多くの賞球が得られる、いわゆる大当たりと呼ばれる特別遊技へと移行するものとして知られている（例えば、特許文献1参照）。表示領域における図柄の変動表示は、単に複数の図柄が変動表示されるだけでなく、いわゆるリーチ画面と呼ばれる状態のように、あと一つ図柄が揃えば大当たりとなる状態で変動表示の時間を通常よりも長くする等、遊技者の期待感を高めるための演出が図られている。また、図柄等の画像にキャラクタを用いて変動表示にストーリーを持たせる演出を施したり、特別遊技への移行確率を変動させる確率変動等の特定遊技の制御によっても遊技者の期待感を高めている。

【0003】

10

一方、遊技者にとって有利な大当たり以外に、大当たりよりも遊技者の得る利益の少ない小当たりを備えた遊技機が知られている。このような遊技機では、小当たりを引き当てたとしても遊技状態の新たな展開に対する興趣を遊技者に与えることは容易ではない。このため、小当たり遊技状態終了後の所定期間は、通常の状態とは異なる特別演出モードに移行され、特定の変動パターンを選択する割合が通常の状態とは異なる選択データテーブルを用いて変動パターンを選択する遊技機が提案されている（例えば、特許文献2参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

20

【特許文献1】特開2003-230714号公報

【特許文献2】特開2004-230017号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

このように通常の状態とは異なる選択データテーブルを用いて変動パターンを選択する場合においても、その選択データテーブルから通常の状態の選択データテーブルに常に切り替わる場合、遊技者は変動パターンの選択傾向を容易に把握することが可能となる。このため、通常の状態とは異なる選択データテーブルを用いて変動パターンの選択を開始した直後には遊技者の注意を集めることができるが、そのテーブルを用いた変動パターンの選択傾向を把握した後はすぐに遊技者に飽きられる虞がある。これでは、通常の状態と変動パターンの選択傾向を変化させることによる効果が減殺され、変動パターンの選択傾向を用いて長期にわたって遊技者の興味を引くことは困難となる。

30

【0006】

本発明はこうした課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、変動パターンの選択傾向に対する遊技者の興味の低下を抑制することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するために、本発明のある態様の弾球遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な始動入賞口と、始動入賞口への入球を契機に抽選値を取得する抽選手段と、遊技領域の所定位置に設けられた開放可能な大入賞口と、取得された抽選値が当たりを示す値であった場合に、大入賞口の開放を伴う単位遊技を複数回含む特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、特別遊技の終了後に通常遊技に移行するとき、通常状態よりも遊技者に有利な状態である特定遊技状態に移行する特定遊技実行手段と、取得された抽選値が当たりを示すものか否かを表す図柄の変動が表示される表示装置と、図柄の変動過程が定められた変動パターンと抽選値との対応関係として遊技状態ごとに定められた複数のパターン選択基準から、遊技状態に応じていずれかを参照して、抽選値に対応する変動パターンを選択する変動パターン決定手段と、選択された変動パターンにしたがって図柄を表示装置へ変動表示させる表示制御手段と、を備える。複数のパターン選択基準は、遊技状態ごとに定められた通常のパターン選択基

40

50

準に加え、大入賞口の開放終了後の限定的な期間において各々が参照される複数の特殊パターン選択基準をさらに含むとともに、複数の特殊パターン選択基準の各々には、通常のパターン選択基準とは変動パターンの選択傾向が異なるよう対応関係が定められ、変動パターン決定手段は、所定の切り替え条件を満たす場合に、限定的な期間内において参照すべきパターン選択基準を、特殊パターン選択基準から別の特殊パターン選択基準へ切り替える。

【0008】

この態様によれば、特殊パターン選択基準を用いて変動パターンの選択を開始した後においても、その特殊パターン選択基準からどのパターン選択基準に切り替わるかが遊技者に予測困難となる。このため、遊技者を変動パターンの選択傾向に、より長い時間興味を抱かせることが可能となり、遊技者を変動パターンの選択傾向に早期に飽きることを回避することができる。

10

【0009】

なお、「特殊パターン選択基準」は、複数の変動パターンの各々と複数の抽選値の各々とが対応付けられたテーブルであってもよい。遊技状態とは、特別遊技が終了した後の通常遊技において実行される特定遊技の一つである変動時間短縮遊技である時短か、通常遊技中の通常状態かであってもよい。「通常のパターン選択テーブル」には、通常状態において参照される通常パターン選択テーブルと、時短時に参照される時短パターン選択テーブルが含まれてもよい。

【0010】

20

「大入賞口の開放終了後」は、特別遊技の実行終了後であってもよい。また、「大入賞口の開放終了後」は、いわゆる小当たり遊技の実行終了後であってもよい。この小当たり遊技は、小当たり遊技は1回の単位遊技で構成されてもよい。このとき、小当たり遊技が所定の特別遊技と外観上同様の動作態様となるよう、この1回の単位遊技において、当該所定の特別遊技と同様の回数で大入賞口が開放されてもよい。

【0011】

取得された抽選値が当たりを示すものか否かを表す図柄は、いわゆる特別図柄であってもよい。また、抽選手段は、抽選値として当否を判定するための当否抽選値を取得してもよく、また、図柄を決定するための図柄決定抽選値を取得してもよい。また、抽選手段は、抽選値として変動パターンを決定するためのパターン決定抽選値を取得してもよい。パターン選択テーブルには、パターン抽選値と変動パターンとの対応関係が定められていてもよい。なお、パターン選択テーブルにおいて抽選値と対応付けられている変動パターンは、図柄の変動時間を示すものであってもよい。

30

【0012】

選択された変動パターンに応じて、図柄の変動を含む演出の過程が定められた演出パターンを決定する演出決定手段と、決定された演出パターンにしたがって演出を実行する演出実行手段と、をさらに備えてもよい。変動パターン決定手段は、所定の切り替え条件を満たす場合に、参照すべきパターン選択基準を、特定遊技状態への移行を示唆する演出が実行される変動パターンを含む特殊パターン選択基準へ切り替えてもよい。

【0013】

40

この態様によれば、このような特殊パターン選択基準の切り替えを利用して、特定遊技状態に移行したことを示唆する演出を実行することができる。このため、遊技者は、演出を通じて特定遊技状態の移行状況を把握することが可能となる。なお、変動パターン決定手段は、時短に移行したことを示唆する演出が実行される変動パターンを含む特殊パターン選択基準へ切り替えてもよい。このとき変動パターン決定手段は、時短中の図柄の変動回数を示唆する演出が実行される変動パターンを含む特殊パターン選択基準へ切り替えてもよい。

【0014】

特定遊技実行手段は、所定の移行条件を満たす場合に、特別遊技の実行終了後、特定遊技状態として、取得される抽選値が当たりを示すものとなる確率を通常状態よりも高めた

50

状態である確率変動状態へ移行したかが外観上判別困難となる態様にて確率変動状態へ移行させ、変動パターン決定手段は、所定の移行条件を満たす場合に所定の切り替え条件を満たすとして、限定的な期間内において参照すべきパターン選択基準を、特殊パターン選択基準から別の特殊パターン選択基準へ切り替えてもよい。この態様によれば、遊技者が確率変動状態へ移行したかに注意が向いて変動パターンの選択傾向に注意が向かなくなる事態を回避することができる。

【0015】

変動パターン決定手段は、特定遊技状態の移行状況と特殊パターン選択テーブルの切り替え順との対応関係を保持し、限定的な期間内において参照すべきパターン選択基準を、特定遊技状態の移行状況に対応付けられた切り替え順にしたがって、特殊パターン選択基準から別の特殊パターン選択基準へ切り替えてもよい。

10

【0016】

この態様によれば、特殊パターン選択基準の切り替え順によって、特定遊技状態の移行状況を遊技者に示唆することが可能となる。このため、遊技者に特定遊技状態の移行状況を確認するよう変動パターンの選択傾向に注意を向けることができ、変動パターンの選択傾向に対する遊技者の関心をより高めることができる。

【0017】

変動パターン決定手段は、所定の特定遊技状態へ移行する場合に所定の切り替え条件を満たすとして、限定的な期間内において参照すべきパターン選択基準を、特定遊技状態の移行状況のうち所定の特定遊技状態への移行とは異なる少なくとも1つの移行状況において共通して参照される特殊パターン選択基準から、所定の特定遊技状態に対応する特殊パターン選択基準へ切り替えてもよい。

20

【0018】

この態様によれば、共通して参照される特殊パターン選択基準が参照されて変動パターンが選択されているときに、次に自分の希望する変動パターンの選択傾向に切り替わって欲しいと遊技者が願うよう促すことが可能となる。このため、変動パターンの選択傾向に対し、より長い期間遊技者の注意を向けることが可能となる。なお、「特定遊技状態の移行状況のうち所定の特定遊技状態への移行とは異なる少なくとも1つの移行状況」とは、例えば特定遊技状態へ移行しない状況であってもよい。

【0019】

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

30

【発明の効果】

【0020】

本発明の弾球遊技機によれば、変動パターンの選択傾向に対する遊技者の興味の低下を抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【0021】

【図1】ぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す図である。

40

【図2】ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す図である。

【図3】第1の実施例におけるぱちんこ遊技機の機能ブロックを示す図である。

【図4】第1の実施例に係る図柄決定テーブルを示す図である。

【図5】第1の実施例に係る通常パターン選択テーブルを示す図である。

【図6】第1の実施例に係る特殊パターン選択テーブルAを示す図である。

【図7】第1の実施例に係る特殊パターン選択テーブルBを示す図である。

【図8】(a)は、昇格演出の一例のうちの一部を示す図であり、(b)は、(a)の直後に表示される昇格演出の一部を示す図である。

【図9】特殊潜伏モードにおける特殊パターン選択テーブルの切り替え順序テーブルを示す図である。

50

【図 10】ぱちんこ遊技機における基本的な動作過程を示すフローチャートである。

【図 11】図 10 における S 14 の通常遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 12】図 11 における S 34 の当否判定処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 13】図 11 における S 44 のテーブル設定処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 14】図 10 における S 15 の小当たり遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 15】図 10 における S 16 の特別遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 16】第 2 の実施例に係る、非確変時に参照される図柄決定テーブルを示す図である。

【図 17】第 2 の実施例に係る、確変時に参照される図柄決定テーブルを示す図である。

【図 18】第 2 の実施例に係る通常パターン選択テーブルを示す図である。

【図 19】第 2 の実施例に係る第 1 特殊パターン選択テーブルを示す図である。

【図 20】第 2 の実施例に係る第 2 特殊パターン選択テーブルを示す図である。

【図 21】特殊潜伏モード開始を表示する演出の一例を示す図である。

【図 22】演出表示装置に表示される、演出パターン「A」、「A」、および「A」に共通する演出内容の一部を示す図である。

【図 23】(a)は、演出パターン「A」にしたがって、図 22 に示す演出内容が表示された直後に演出表示装置に表示される演出内容を示す図である。(b)は、(a)の演出内容が表示された直後に演出表示装置に表示される演出内容を示す図である。

【図 24】演出パターン「A」または「A」が選択されたときに、図 22 の演出内容が表示された直後に演出表示装置に表示される演出内容を示す図である。

【図 25】演出パターン「A」にしたがって、図 24 の演出内容が表示された直後に演出表示装置に表示される演出内容を示す図である。

【図 26】演出パターン「A」にしたがって、図 24 の演出内容が表示された直後に演出表示装置に表示される演出内容を示す図である。

【図 27】図 15 における S 44 のパターン選択テーブル変更処理の手順を詳細に示すフローチャートである。

【図 28】図 27 における S 210 の特殊テーブル設定処理の実行手順を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0022】

(第 1 の実施例)

図 1 は、ぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す。以下、弾球遊技機として従来にいういわゆる第 1 種ぱちんこ遊技機を例に説明する。ぱちんこ遊技機 10 は、主に遊技機枠と遊技盤で構成される。ぱちんこ遊技機 10 の遊技機枠は、外枠 11、前枠 12、透明板 13、扉 14、上球皿 15、下球皿 16、および発射ハンドル 17 を含む。外枠 11 は、開口部分を有し、ぱちんこ遊技機 10 を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠 12 は、外枠 11 の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構により外枠 11 へ開閉可能に取り付けられる。前枠 12 は、遊技球を発射する機構や、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導または回収するための機構等を含む。

【0023】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 2 4 】

遊技盤 5 0 は、外レール 5 4 と内レール 5 6 により区画された遊技領域 5 2 上に、アウト口 5 8、特別図柄表示装置 6 1、演出表示装置 6 0、始動入賞口（以下、「始動口」という）6 2、センター飾り 6 4、大入賞口 6 6、作動口 6 8、一般入賞口 7 2 を含む。さらに遊技領域 5 2 には、図示しない複数の遊技釘や風車などの機構が設置される。始動口 6 2 は、遊技球の入球を検出するための始動入賞検出装置 7 4 と、始動口 6 2 の拡開機構を拡開させるための普通電動役物ソレノイド 7 6 を備える。始動口 6 2 の拡開機構が拡開されたとき、始動口 6 2 の開口幅が広がって入球容易性が向上する。始動入賞検出装置 7 4 は、始動口 6 2 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す始動入賞情報を生成する。一般入賞口 7 2 は、遊技球の入球を検出するための一般入賞検出装置 7 3 を備える。一般入賞検出装置 7 3 は、一般入賞口 7 2 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す一般入賞情報を生成する。大入賞口 6 6 は、遊技球の入球を検出するための入賞検出装置 7 8 と、大入賞口 6 6 を拡開させるための大入賞口ソレノイド 8 0 を備える。入賞検出装置 7 8 は、大入賞口 6 6 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す大入賞口入賞情報を生成する。

10

【 0 0 2 5 】

大入賞口 6 6 は、特別図柄 1 9 2 が所定の態様にて停止したときに「大当たり」として開放状態となる横長形状の入賞口である。大入賞口 6 6 はアウト口 5 8 の上方等の位置に設けられる。大入賞口 6 6 の入賞検出装置 7 8 は、遊技球の通過を検出するセンサを備えて構成される。第 1 の実施例において、大入賞口 6 6 は、後述する小当たり遊技においても開放状態となる。

20

【 0 0 2 6 】

遊技領域 5 2 の左方に設けられた特別図柄表示装置 6 1 および遊技領域 5 2 の略中央に設けられた演出表示装置 6 0 は、それぞれの画面に特別図柄 1 9 2 の変動と、特別図柄 1 9 2 に連動する装飾図柄 1 9 0 を含む演出画像の変動を表示する（以下、そうした表示を「図柄変動」または「変動表示」等という）。ここで、特別図柄 1 9 2 は、始動口 6 2 への遊技球の落入を契機として行われる抽選の結果に対応した図柄であり、その変動表示が停止されたときの図柄態様が当たりと定められた図柄であった場合、その停止図柄が表示されたタイミングが大当たり発生タイミングとなる。特別図柄表示装置 6 1 は、例えば 7 セグメント L E D で構成される表示手段である。演出表示装置 6 0 は、特別図柄 1 9 2 の変動表示と連動する形で装飾図柄 1 9 0 を変動表示する液晶ディスプレイである。装飾図柄 1 9 0 は、特別図柄 1 9 2 で示される抽選の結果表示を視覚的に演出するための図柄である。演出表示装置 6 0 は、装飾図柄 1 9 0 として、例えばスロットマシンのゲームを模した複数列の図柄変動の動画を画面の中央領域に表示する。演出表示装置 6 0 は、この実施例では液晶ディスプレイで構成されるが、ドラムなどの機械式回転装置や L E D などの他の表示手段で構成されてもよい。なお、特別図柄 1 9 2 は必ずしも演出的な役割をもつことを要しないため、第 1 の実施例では演出表示装置 6 0 の左下方の特別図柄表示装置 6 1 にて目立たない大きさで表示させるが、特別図柄自体に演出的な役割をもたせて装飾図柄を表示させないような手法を採用する場合には、特別図柄を演出表示装置 6 0 のような液晶ディスプレイに表示させてもよい。作動口 6 8 は、遊技盤 5 0 の左側方位置に設けられる。作動口 6 8 は、通過検出装置 6 9 を含む。通過検出装置 6 9 は、作動口 6 8 への遊技球の通過を検出するセンサであり、通過時にその通過を示す通過情報を生成する。作動口 6 8 への遊技球の通過は始動口 6 2 の拡開機構を拡開させるか否かを決定する開放抽選の契機となる。作動口 6 8 を遊技球が通過すると、開放抽選の結果を示す図柄である普通図柄が普通図柄表示装置 5 9 に変動表示される。普通図柄表示装置 5 9 は演出表示装置 6 0 の右下方に設けられる。所定時間の経過後に普通図柄の変動表示が停止すると、通常、5 0 % から 8 0 % 程度の確率で始動口 6 2 が所定時間拡開する。

30

40

【 0 0 2 7 】

演出表示装置 6 0 の周囲には、センター飾り 6 4 が設けられる。センター飾り 6 4 は、遊技球の流路、特別図柄表示装置 6 1 および演出表示装置 6 0 の保護、装飾等の機能を有

50

する。演出表示装置 60 の下方には、抽選保留ランプ 20 が設けられ、その対称的な位置である遊技領域 52 の右下部には、普通図柄表示装置 59 の下に作動保留ランプ 22 が設けられている。抽選保留ランプ 20 は、4 個のランプからなり、その点灯個数によって当否抽選の保留数を表示する。当否抽選の保留数は、図柄変動中または特別遊技中に始動口 62 へ入賞した抽選結果の個数であり、図柄変動がまだ実行されていない入賞球の数を示す。作動保留ランプ 22 もまた 4 個のランプからなり、その点灯個数によって普通図柄変動の保留数を表示する。普通図柄変動の保留数は、普通図柄の変動中に作動口 68 を通過した遊技球の個数であり、普通図柄の変動がまだ実行されていない普通図柄抽選の数を示す。さらに演出表示装置 60 の上方および下方には、それぞれ遊技効果ランプ 90 が設けられている。操作ボタン 82 は、遊技者が遊技機へ所定の指示を入力するために操作するボタンである。操作ボタン 82 は、上球皿 15 近傍の外壁面に設けられる。

10

【0028】

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

20

【0029】

遊技球が始動口 62 に落入すると、特別図柄表示装置 61 および演出表示装置 60 において特別図柄 192 および装飾図柄 190 が変動表示される。特別図柄 192 および装飾図柄 190 の変動表示は、表示に先だって決定された表示時間の経過後に停止される。停止時の特別図柄 192 および装飾図柄 190 が大当たりを示す図柄である場合、通常遊技よりも遊技者に有利な遊技状態である特別遊技に移行し、大入賞口 66 の開閉動作が開始される。このときスロットマシンのゲームを模した装飾図柄 190 は、3 つの図柄を一致させるような表示態様をとる。特別遊技において、大入賞口 66 は、約 30 秒間開放された後、または 9 球以上の遊技球が落入した後で一旦閉鎖される。このような大入賞口 66 の開閉が所定回数、例えば 15 回繰り返される。

30

【0030】

特別遊技が終了した後の通常遊技として実行される特定遊技の一つである変動時間短縮遊技（以下、適宜「時短」という）が開始される。変動時間短縮遊技においては、特別図柄および装飾図柄の変動時間が通常より短縮される。特別図柄および装飾図柄の変動時間は、所定の変動回数の変動表示がなされた後で元の変動時間に戻される。特別遊技が発生した場合であってそのときの当たり停止図柄が特定の態様であった場合、特別遊技の終了後に特定遊技の一つである確率変動遊技（以下、適宜「確変」という）がさらに開始される。確率変動遊技においては、通常の変動状態より当たりの確率が高い抽選が行われ、比較的早期に新たな特別遊技が発生する。

40

【0031】

図 2 は、ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す。電源スイッチ 40 はぱちんこ遊技機 10 の電源をオンオフするスイッチである。メイン基板 102 は、ぱちんこ遊技機 10 の全体動作を制御し、特に始動口 62 へ入賞したときの抽選等、遊技動作全般を処理する。サブ基板 104 は、液晶ユニット 42 を備え、演出表示装置 60 における表示内容や複数の可動役物 140 の動作、遊技効果ランプ 90 の点灯を制御し、特にメイン基板 102 による抽選結果に応じて表示内容を変動させ、その演出の進行に沿って可動役物 140 や遊技効果ランプ 90 の点灯を作動させる。メイン基板 102 およびサブ基板 104 は、遊技制御装置 100 を構成する。セット基板 39 は、賞球タンク 44 や賞球の流

50

路、賞球を払い出す払出ユニット４３等を含む。払出ユニット４３は、各入賞口への入賞に応じて賞球タンク４４から供給される遊技球を上球皿１５へ払い出す。払出制御基板４５は、払出ユニット４３による払出動作を制御する。発射装置４６は、上球皿１５の貯留球を遊技領域５２へ１球ずつ発射する。発射制御基板４７は、発射装置４６の発射動作を制御する。電源ユニット４８は、ぱちんこ遊技機１０の各部へ電力を供給する。

【００３２】

図３は、第１の実施例におけるぱちんこ遊技機１０の機能ブロックを示す。ぱちんこ遊技機１０において、遊技制御装置１００は、始動口６２、大入賞口６６、一般入賞口７２、作動口６８、特別図柄表示装置６１、演出表示装置６０、普通図柄表示装置５９、操作ボタン８２、スピーカ１８、遊技効果ランプ９０、可動役物１４０のそれぞれと電氣的に接続されており、各種制御信号の送受信を可能とする。遊技制御装置１００は、遊技の基本動作だけでなく、図柄変動表示や可動役物１４０、電飾等の演出的動作も制御する。遊技制御装置１００は、遊技の基本動作を含むぱちんこ遊技機１０の全体動作を制御するメイン基板１０２と、図柄の演出等を制御するサブ基板１０４とに機能を分担させた形態で構成される。遊技制御装置１００は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納するＲＯＭやＲＡＭ、演算処理に用いるＣＰＵ等の素子を含んで構成される。

【００３３】

第１の実施例におけるメイン基板１０２は、入球判定手段１１０、当否抽選手段１１２、図柄決定手段１１４、変動パターン決定手段１１５、保留制御手段１１６、メイン表示制御手段１１８、特別遊技制御手段１２０、特定遊技実行手段１２２、開閉制御手段１２４を備える。第１の実施例におけるサブ基板１０４は、パターン記憶手段１３０、図柄態様決定手段１３１、演出決定手段１３２、演出表示制御手段１３４、役物制御手段１３６を備える。なお、メイン基板１０２に含まれる各機能ブロックは、いずれかがメイン基板１０２ではなくサブ基板１０４に搭載されるかたちで構成されてもよい。同様に、サブ基板１０４に含まれる各機能ブロックは、いずれかがサブ基板１０４ではなくメイン基板１０２に搭載されるかたちで構成されてもよい。

【００３４】

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

【００３５】

当否抽選手段１１２は、始動口６２への遊技球の入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定するために乱数の値を当否抽選値として取得する。たとえば、当否抽選値は「０」から「６５５３５」までの値範囲から取得される。なお、本願にいう「乱数」は、数学的に発生させる乱数でなくてもよく、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数などにより発生させる疑似乱数でもよい。当否抽選手段１１２は、当否判定で参照する当否テーブルを複数保持する。複数の当否テーブルには、当たりまたは外れの判定結果と当否抽選値とが対応付けられており、対応付けられた当たりの範囲設定に応じて当否確率が定まる。当否抽選手段１１２は、通常時には通常確率による当否判定のための当否テーブルを参照し、確率変動時には通常確率より当たりの確率が高くなる当否テーブルを参照する。当否抽選手段１１２は、複数の当否テーブルのうちいずれかを参照し、当否抽選値が当たりであるか否かを判定する。当否抽選手段１１２による判定結果は、特別図柄表示装置６１において特別図柄の形で変動表示される。また、当否抽選手段１１２による判定結果を演出的に示す装飾図柄が演出表示装置６０において変動表示される。

【００３６】

図柄決定手段１１４は、特別図柄表示装置６１に表示させる特別図柄の停止図柄を、当否抽選手段１１２による抽選の結果に応じて決定する。また、図柄決定手段１１４は、普

10

20

30

40

50

通図柄表示装置 5 9 に表示させる普通図柄の停止図柄を抽選により決定する。停止図柄は、図柄変動の終了時に表示すべき図柄である。図柄決定手段 1 1 4 は、特別図柄や普通図柄の停止図柄を決定するために参照すべき図柄範囲テーブルを保持する。

【 0 0 3 7 】

図柄決定手段 1 1 4 は、特別図柄を決定するための図柄決定抽選値を取得し、後述する図柄決定テーブルを参照して、当否抽選手段 1 1 2 による当否判定結果と図柄決定抽選値とに応じた特別図柄の停止図柄を決定する。したがって図柄決定手段 1 1 4 は、図柄決定抽選値を取得する抽選手段としても機能する。図柄決定手段 1 1 4 は、決定した停止図柄を示すデータをメイン表示制御手段 1 1 8、図柄態様決定手段 1 3 1、演出決定手段 1 3 2 へ送出する。

10

【 0 0 3 8 】

変動パターン決定手段 1 1 5 は、パターン決定抽選値と図柄の変動過程が定められた変動パターンとの対応関係が互いに異なる複数のパターン選択テーブルであって、変動パターンを決定するために参照すべき複数のパターン選択テーブルを保持する。複数のパターン選択テーブルのそれぞれには、変動パターンとその変動パターンを決定するためのパターン抽選値との対応関係が遊技状態に応じて定められている。この遊技状態とは、通常遊技において時短か通常状態かを示す。したがって複数のパターン選択テーブルには、通常時において参照される通常パターン選択テーブルと、変動時間短縮時に参照される時短パターン選択テーブルが含まれる。以下、この通常パターン選択テーブルと時短パターン選択テーブルを適宜「通常のパターン選択テーブル」という。

20

【 0 0 3 9 】

ここでいう変動時間短縮時とは、時短状態の場合や、当否抽選結果の保留数が 3 個以上になった場合をいう。時短パターン選択テーブルは、通常パターン選択テーブルより、最高変動時間が短い変動パターンを含んでいる。例えば、時短パターン選択テーブルには、パターン決定抽選値と 1 0 秒以下の変動時間の変動パターンとが対応付けられている。時短パターン選択テーブルは公知であるため、これ以上の説明を省略する。

【 0 0 4 0 】

変動パターン決定手段 1 1 5 は、複数のパターン選択テーブルのうち一つを参照して、取得されたパターン決定抽選値に対応する変動パターンを選択する。変動パターン決定手段 1 1 5 は、いずれのパターン選択テーブルを参照するかを示す情報を演出決定手段 1 3 2 へ送信する。

30

【 0 0 4 1 】

変動パターン決定手段 1 1 5 は、変動パターンを決定するために変動パターン決定抽選を実施する。具体的には、変動パターン決定手段 1 1 5 は、始動口 6 2 への入球を契機にパターン決定抽選値を取得する。このため変動パターン決定手段 1 1 5 は、抽選値を取得する抽選手段としても機能する。変動パターン決定手段 1 1 5 は、当否抽選および図柄決定抽選の結果に応じて、取得したパターン決定抽選値にパターン選択テーブルにおいて対応付けられた変動パターンを選択する。

【 0 0 4 2 】

複数種の変動パターンは、長短様々な変動時間をもつとともに、その変動時間にて複数の図柄で構成される装飾図柄による図柄変動も実行されることを前提として規定される。各変動パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動表示時間が定められており、その変動表示時間の経過時に特別図柄および装飾図柄の変動が停止される。

40

【 0 0 4 3 】

保留制御手段 1 1 6 は、当否抽選手段 1 1 2 により取得された当否抽選値を保留球として保持する。当否抽選値は、その保留数が所定の上限に達するまで蓄積される。保留数の上限は 4 である。

【 0 0 4 4 】

メイン表示制御手段 1 1 8 は、当否抽選手段 1 1 2 による抽選の結果を、変動パターン決定手段 1 1 5 により決定された変動パターンにしたがって特別図柄の変動表示として特

50

別図柄表示装置 6 1 に表示させる。メイン表示制御手段 1 1 8 は、特別図柄の変動表示を開始するタイミングと停止するタイミングにて、変動開始コマンドと変動停止コマンドを演出表示制御手段 1 3 4 へ送信することにより、メイン表示制御手段 1 1 8 および演出表示制御手段 1 3 4 による変動表示が同期し、連動が保たれる。メイン表示制御手段 1 1 8 は、普通図柄の変動を普通図柄表示装置 5 9 に表示させる。

【 0 0 4 5 】

特別遊技制御手段 1 2 0 は、当否抽選手段 1 1 2 による当否抽選結果が当たりであった場合に、特別遊技の実行処理を制御する。特別遊技は、大入賞口 6 6 の開閉動作を複数回数連続して継続する遊技であり、1 回の開閉を単位とした複数回の単位遊技で構成される。単位遊技は例えば 1 5 回を上限として繰り返され、1 回の単位遊技において大入賞口 6 6 を約 3 0 秒間開放させる。特別遊技制御手段 1 2 0 は、単位遊技の継続回数が上限回数に達していなければ、現在の単位遊技の終了後に次の単位遊技を開始させる。単位遊技の上限回数を消化した場合には、特別遊技を終了させる。

10

【 0 0 4 6 】

第 1 の実施例では、特別遊技制御手段 1 2 0 は、当否抽選手段 1 1 2 による当否抽選結果が当たりであり、さらに図柄決定抽選の結果が、大入賞口 6 6 が開放される単位遊技が 1 5 回（以下、「1 5 ラウンド」または「1 5 R」という）を上限として繰り返される特別遊技の実行を示す場合（以下、適宜「1 5 R 大当たり」という）に、大入賞口 6 6 が開放される単位遊技が 1 5 回を上限として繰り返される特別遊技を実行する。また、特別遊技制御手段 1 2 0 は、当否抽選手段 1 1 2 による当否抽選結果が当たりであり、さらに図柄決定抽選の結果が大入賞口 6 6 が開放される単位遊技が 2 回（以下、「2 ラウンド」または「2 R」という）繰り返される特別遊技の実行を示す場合（以下、適宜「2 R 大当たり」という）に、大入賞口 6 6 が開放される単位遊技が 2 回繰り返される特別遊技を実行する。このときの大入賞口 6 6 の開放時間は 0 . 8 秒とされている。

20

【 0 0 4 7 】

小当たり遊技制御手段 1 2 1 は、当否抽選値および図柄決定抽選値が小当たり遊技への移行を示すものとなり、特別図柄 1 9 2 が所定の小当たり態様で停止されたときに小当たり遊技を実行する。小当たり遊技は 1 回の単位遊技で構成される。ただし、1 回の単位遊技の間に大入賞口 6 6 が 2 回開放される。大入賞口 6 6 の開放時間は、1 回の開放につき所定時間（例えば 1 . 8 秒）未満である。第 1 の実施例では 0 . 8 秒に設定されている。これによって、2 R 大当たりと外観上は同様の動作態様となる。しかし、小当たり遊技は、1 回の単位遊技で構成される点で、2 回の単位遊技で構成される 2 R 大当たりとは異なる。

30

【 0 0 4 8 】

特定遊技実行手段 1 2 2 は、遊技状態を通常状態から特定遊技状態へ移行させる制御と、特定遊技状態から通常状態へ戻す制御を実行する。第 1 の実施例における特定遊技には、当否抽選の当選確率を通常確率の状態から高確率の状態へ切り替える確変と、図柄変動時間を通常時間より短時間へ切り替える時短とがある。

【 0 0 4 9 】

特定遊技実行手段 1 2 2 は、当否抽選値が当たりを示す値であり、且つ図柄決定抽選値が確変状態へ移行すべき値であった場合に、特別遊技後の遊技状態を確変状態へ移行させる。具体的には、特定遊技実行手段 1 2 2 は、当否抽選値と当否とが対応付けられた当否判定テーブルを通常状態用と確変状態用との双方において保持する。特定遊技実行手段 1 2 2 は、当否を判定するときに参照すべき当否判定テーブルを通常状態用から確変状態用に変更することによって、遊技状態を確変状態へと移行させる。確変状態は原則として次の当たりが発生するまで続行され、その間は当否抽選手段 1 1 2 による当たり判定の確率が高い値のまま維持される。

40

【 0 0 5 0 】

また、特定遊技実行手段 1 2 2 は、当否抽選値の如何に関わらず、特別遊技後に遊技状態を時短の状態へ移行させる。具体的には、特定遊技実行手段 1 2 2 は、変動パターンを

50

選択するときに参照すべきパターン選択テーブルを、通常パターン選択テーブルから時短パターン選択テーブルに変更することにより、遊技状態を時短の状態へ移行させる。時短は、原則として、特別遊技後の特別図柄の変動回数が所定回数（「継続回数」ともいう）、例えば１００回に至るまで継続される。

【００５１】

以下、特別遊技の終了後に確変に移行する１５Ｒ大当たりを「１５Ｒ確変大当たり」または単に「１５Ｒ確変」という。また、特別遊技の終了後に確変に移行しない１５Ｒ大当たりを「１５Ｒ非確変大当たり」または単に「１５Ｒ非確変」という。さらに、特別遊技の終了後に確変に移行する２Ｒ大当たりを「２Ｒ確変」という。また、特別遊技の終了後に確変に移行しない２Ｒ大当たりを「２Ｒ非確変」という。また、小当たり遊技に移行する外れを「小当たり」という。なお、小当たり遊技に移行しない外れを「通常外れ」という。これらは当否抽選および図柄決定抽選の双方の抽選によって判定される。

10

【００５２】

なお、２Ｒ確変または２Ｒ非確変となった場合、特別遊技を実行させたことを遊技者に気づかれにくくするように上述のように短い開放時間で２回だけ大入賞口６６が開放される。また、小当たりとなった場合も、２Ｒ確変と同様に短い開放時間で２回だけ大入賞口６６を開放させる小当たり遊技が実行される。こうして、大入賞口６６がどのように開放されたかを確認するだけでは、２Ｒ確変、２Ｒ非確変、および小当たり遊技のいずれであったのかを区別することを遊技者に困難なものとしている。

【００５３】

20

したがって特定遊技実行手段１２２は、２Ｒ確変となった場合に、特別遊技の実行終了後、確変へ移行したかが外観上判別困難となる態様にて確変へ移行させる。なお、特定遊技実行手段１２２は、１５Ｒ確変大当たりとなった場合においても、特別遊技の実行終了後、確変へ移行したかが外観上判別困難となる態様にて確変へ移行させる。以下、特別遊技終了後に、このように確変へ移行したかを外観上判別困難とした状態を潜伏モードという。したがって潜伏モードは、確変となっている場合および非確変となっている場合の双方を含む。

【００５４】

実際には、第１の実施例では、遊技盤５０に設けられたランプ（図示せず）の点灯態様を確認することによって、特別遊技の実行終了後、確変へ移行したかを確認することが可能となっている。しかし、ランプのどのような点灯態様が確変への移行を示すかを予め知っていなければ確変へ移行したかを判別することが困難となっている。また、例えば知っていたとしても、そのランプの点灯態様に注意を向けていないと、やはり確変へ移行したかを判別することが困難となっている。なお、このようなランプが設けられていない、またはランプへの点灯態様によっても確変への移行を判別することができないようばちんこ遊技機１０が構成されていてもよい。

30

【００５５】

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

40

【００５６】

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

【００５７】

演出決定手段１３２は、当否抽選手段１１２による抽選の結果、特別図柄の停止図柄、特別図柄の変動パターンに応じて変動演出パターンを決定する。演出決定手段１３２は、

50

変動演出パターンを決定するために参照すべきパターンテーブルを保持する。演出決定手段 1 3 2 は、決定した変動演出パターンの情報を演出表示制御手段 1 3 4 へ送る。

【 0 0 5 8 】

変動演出パターンには、通常の外れの図柄組合せを表示するときのパターンと、あと一つ図柄が揃えば大当たりとなるリーチ状態を経て外れの図柄組合せを表示するときのパターンと、リーチ状態を経て大当たりの図柄組合せを表示するときのパターンが含まれる。特に、リーチ状態を経るときのパターンとしては、長短様々な変動時間をもつパターンが含まれる。特に、変動時間が相対的に短いリーチ変動演出パターンは「ノーマルリーチ」と呼ばれ、変動時間が相対的に長いリーチ変動演出パターンは「スーパーリーチ」と呼ばれる。各変動演出パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動時間が定められており、その変動時間の経過時に図柄変動が停止される。演出決定手段 1 3 2 は、特別図柄の変動パターンに応じて、変動時間が等しい演出画像の変動演出パターンを選択する。

10

【 0 0 5 9 】

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

【 0 0 6 0 】

20

装飾図柄の停止図柄は、3つの図柄の組合せとして形成され、たとえば当否抽選および図柄決定抽選の結果が 1 5 R 確変大当たりまたは 1 5 R 非確変大当たりを示す場合は「7 7 7」や「1 1 1」のように3つの図柄が揃った組合せが選択される。この場合、装飾図柄として揃える数字には、特別図柄と同じ数字が選ばれてもよい。たとえば、特別図柄が「3」の場合は装飾図柄が「3 3 3」となる。当否抽選および図柄決定抽選の結果が 1 5 R 確変大当たりまたは 1 5 R 非確変大当たりでなかったことを示す場合は、「3 1 2」や「9 4 6」のように3つの図柄が揃っていない組合せが選択される。ただし、当否抽選および図柄決定抽選の結果が 1 5 R 確変大当たりまたは 1 5 R 非確変大当たりでなかったことを示す場合であって、リーチ付きの外れを示す特別図柄の変動パターンや装飾図柄の変動演出パターンが選択された場合は、「1 9 1」や「7 2 7」のように一つだけ図柄が揃っていない組合せを選択する。なお、第1の実施例に係るぱちんこ遊技機 1 0 は非報知機となっているため、当否抽選の結果が当たりを示すものであったとしても、図柄決定抽選の結果が 2 R 確変を示す場合は、このように3つの図柄のいずれかが揃っていない組合せが選択される。

30

【 0 0 6 1 】

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

40

【 0 0 6 2 】

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

【 0 0 6 3 】

演出決定手段 1 3 2 は、当否抽選の結果に応じて演出表示装置 6 0 に予告演出を表示さ

50

せるか否かを所定の予告抽選により決定するとともに、表示させるべき予告演出パターンを決定する。演出決定手段 1 3 2 は、予告演出を表示させるか否かを決定するために参照すべき予告決定テーブルと、予告演出パターンの種類を選択するときに参照すべき予告種類テーブルとを保持する。予告決定テーブルは、当否抽選の結果に応じて異なる欄が参照されるように設定されており、当否抽選が当たりの場合は外れの場合よりも高い確率で予告演出を表示させるよう、当否抽選の結果と予告演出を表示するか否かの対応関係が定められる。これにより、予告演出が表示されること自体で大当たりへの期待度の高さを示唆することができる。

【 0 0 6 4 】

演出表示制御手段 1 3 4 は、当否抽選手段 1 1 2 による当否抽選の結果として、選択された変動演出パターンデータにしたがって演出表示装置 6 0 へ装飾図柄を含む演出画像を変動表示させる。したがって、演出表示制御手段 1 3 4 は、選択された演出パターンにしたがって演出を実行する演出実行手段としても機能する。

10

【 0 0 6 5 】

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

【 0 0 6 6 】

役物制御手段 1 3 6 は、演出表示制御手段 1 3 4 から受け取る指示にしたがい、演出表示装置 6 0 における演出内容や遊技効果ランプ 9 0 の点滅過程に沿って、可動役物 1 4 0 を演出的に動作させる。したがって、役物制御手段 1 3 6 もまた、選択された演出パターンにしたがって演出を実行する演出実行手段としても機能する。

20

【 0 0 6 7 】

図 4 は、第 1 の実施例に係る図柄決定テーブルを示す図である。図柄決定テーブルには、当否抽選値が当たりを示すものか否かに応じた図柄決定抽選値と特別図柄との対向関係が定められている。第 1 の実施例では、例えば当否抽選値「0」～「2 5 5」が当たりであり、当否抽選値「2 5 6」～「6 5 5 3 5」が外れとなる。また、図柄決定手段 1 1 4 は、当否抽選手段 1 1 2 による抽選が当たりの場合、「0」～「2 5 5」の間の図柄決定抽選値を用いて複数の特別図柄の中からいずれか 1 つを決定する。第 1 の実施例の場合、

「0」～「9」の 1 0 種類の特別図柄の中からいずれか 1 つを決定する。図柄決定テーブルにおいて、例えば当否抽選値が当たりを示すものである場合において、図柄決定抽選値「0」～「7 9」と、1 5 R 確変大当たりであることを示す特別図柄である 6 ～ 9 とが対応付けられている。また、図柄決定抽選値「8 0」～「1 5 9」と、1 5 R 非確変大当たりであることを示す特別図柄である 2 ～ 5 とが対応付けられている。また、図柄決定抽選値「1 6 0」～「2 0 9」と、2 R 確変であることを示す特別図柄である 1 とが対応付けられている。また、図柄決定抽選値「2 1 0」～「2 5 5」と、2 R 非確変であることを示す特別図柄である 0 とが対応付けられている。

30

【 0 0 6 8 】

さらに図柄決定テーブルにおいて、例えば当否抽選値が外れを示すものである場合において、図柄決定抽選値「0」～「9」と、小当たりであることを示す特別図柄である「」とが対応付けられている。また、図柄決定抽選値「1 0」～「2 5 5」と、通常外れであることを示す特別図柄である「-」とが対応付けられている。

40

【 0 0 6 9 】

図 5 は、第 1 の実施例に係る通常パターン選択テーブルを示す図である。通常パターン選択テーブルでは、当否種別に応じて、パターン決定抽選値と変動パターン番号とが対応付けられている。なお、「当否種別」とは、当否抽選および図柄決定抽選の双方の結果を示すものである。具体的には、まず当否種別が 1 5 R 確変大当たりまたは 1 5 R 非確変大当たりの場合、「0 1」～「0 8」の変動パターン番号の各々が、「0」～「2 5 5」のパターン決定抽選値の中の所定範囲と対応付けられている。また、当否種別が 2 R 確変、

50

2 R 非確変、小当たり、または通常外れの場合、「11」～「20」の変動パターン番号の各々が、「0」～「255」のパターン決定抽選値の中の所定範囲と対応付けられている。なお、「01」～「08」の変動パターン番号には、「35秒」から「95秒」までの異なる複数種類の変動時間がそれぞれ定められている。また、「11」～「20」の変動パターン番号には、「10秒」から「90秒」までの異なる複数種類の変動時間がそれぞれ定められている。

【0070】

演出決定手段132は、例えば変動パターン番号として「01」が選択された場合、「11」が選択されたときの演出パターンと途中までの演出過程が共通する演出パターンを選択する。変動パターン番号として「01」が選択された場合は、最終的には15 R 確変大当たりまたは15 R 非確変大当たりであったことを表示する演出パターンが選択され、「11」が選択された場合は、最終的には15 R 確変大当たりまたは15 R 非確変大当たりとならなかったことを表示する演出パターンが選択される。変動パターン番号「02」と「12」、「03」と「13」、「04」と「14」、「05」と「15」、「06」と「16」、「07」と「17」、「08」と「18」についても同様である。

【0071】

さらに、変動パターン番号「11」～「18」は概ね同じ確率で選択されるのに対し、変動パターン番号「01」～「08」は、番号が小さい方が高い確率で選択されるよう、パターン決定抽選値と変動パターン番号とが対応付けられている。これにより、番号が小さい変動パターン番号が決定されたときに選択される演出パターンほど、15 R 確変大当たりまたは15 R 非確変大当たりである可能性が高い演出が実行されるものとしている。

【0072】

第1の実施例では、このような通常のパターン選択テーブルに加え、大入賞口66の開放終了後の限定的な期間において各々が参照される複数の特殊パターン選択テーブルをさらに含む。複数の特殊パターン選択テーブルの各々には、通常のパターン選択テーブルとは変動パターンの選択傾向が異なるよう、変動パターンとパターン決定抽選値との対応関係が定められる。具体的には、特殊パターン選択テーブルは、通常パターン選択テーブルを参照しているときに最も高い頻度で実行される演出よりも高い頻度で特定の演出が実行されるよう、変動パターンとパターン決定抽選値との対応関係が定められる。これにより、例えば人気の高いキャラクタが出現するような特定の演出を高い頻度で遊技者に見せることが可能となり、遊技により興味を持たせることが可能となる。

【0073】

さらに第1の実施例では、上述の潜伏モードに移行するときであって所定の場合に、参照すべき変動パターンとして特殊パターン選択テーブルを設定する。以下、上述の潜伏モードのうち、特殊パターン選択テーブルが設定されている状態を特殊潜伏モードという。第1の実施例では、特定の特殊パターン選択テーブルが参照されて変動パターンが選択されているとき、「昇格演出」を実行する。昇格演出とは、現在の特定遊技状態の移行状況が確変か非確変かを遊技者に報知または示唆する演出をいう。

【0074】

さらに第1の実施例では、変動パターン決定手段115は、特殊潜伏モード中において切り替えタイミングに達したときに、限定的な期間内において参照すべきパターン選択テーブルを、特殊パターン選択テーブルから別の特殊パターン選択テーブルへ切り替える。具体的には、変動パターン決定手段115は、昇格演出が実行されない変動パターンが選択される特殊パターン選択テーブルから、昇格演出が実行可能な変動パターンが選択される特殊パターン選択テーブルへと、参照すべきパターン選択テーブルを切り替える。これによって、例えば昇格演出と関連する内容の演出の実行頻度が高くされた状態で昇格演出を実行することが可能となる。

【0075】

第1の実施例では、変動パターン決定手段115が保持するこの複数の特殊パターン選択テーブルには、特殊パターン選択テーブルAおよび特殊パターン選択テーブルBが含ま

れる。特殊パターン選択テーブルAを参照して変動パターンを選択しているときは、昇格演出は実行されない。しかし、特殊パターン選択テーブルBを参照して変動パターンを選択しているときは、昇格演出が実行可能とされている。なお、潜伏モードのうち、通常のパターン選択テーブルが設定されている状態を通常潜伏モードという。

【0076】

図6は、第1の実施例に係る特殊パターン選択テーブルAを示す図である。特殊パターン選択テーブルAでは、当否抽選および図柄決定抽選の結果に応じて、「0」～「255」のパターン決定抽選値と、「21」～「23」の変動パターン番号が対応付けられている。なお、「21」～「23」の変動パターン番号には、「35秒」から「85秒」までの異なる複数種類の変動時間がそれぞれ定められている。

10

【0077】

変動パターン番号「21」には、スーパーリーチAから15ラウンドの特別遊技を実行する旨が表示される演出パターンに対応付けられている。変動パターン番号「22」には、スーパーリーチAから15ラウンドの特別遊技が実行されない旨が表示される演出パターンに対応付けられている。変動パターン番号「23」には、リーチBから外れとなった旨が表示される演出パターンに対応付けられている。なお、リーチBは、スーパーリーチAと途中までの演出過程が共通する。なお、これら変動パターン番号「21」～「23」には、昇格演出の演出パターンに対応付けられていない。

【0078】

このように、特殊パターン選択テーブルAは、通常パターン選択テーブルに比べて選択可能な変動パターンが非常に少なくなっている。また、スーパーリーチAとなる可能性が高くされているなど、特定の演出が実行される頻度を高めている。

20

【0079】

図7は、第1の実施例に係る特殊パターン選択テーブルBを示す図である。特殊パターン選択テーブルBでは、当否抽選および図柄決定抽選の結果に応じて、「0」～「255」のパターン決定抽選値と、「31」～「33」の変動パターン番号が対応付けられている。なお、「31」～「33」の変動パターン番号には、「40秒」から「95秒」までの異なる複数種類の変動時間がそれぞれ定められている。

【0080】

変動パターン番号「31」には、スーパーリーチCから15ラウンドの特別遊技を実行する旨が表示される演出パターンに対応付けられている。変動パターン番号「32」には、スーパーリーチCから15ラウンドの特別遊技が実行されない旨が表示される演出パターンに対応付けられている。変動パターン番号「33」には、リーチDから外れとなった旨が表示される演出パターンに対応付けられている。

30

【0081】

このように、特殊パターン選択テーブルBもまた、通常パターン選択テーブルに比べて選択可能な変動パターンが非常に少なくなっている。また、スーパーリーチCとなる可能性が高くされているなど、特定の演出が実行される頻度を高めている。なお、スーパーリーチCが表示される演出は、昇格演出と関連する演出とされている。具体的には、スーパーリーチCでは、猿がリンゴを食べる演出が表示されるなど、リンゴに関する演出が表示される。

40

【0082】

これら変動パターン番号「31」～「33」のうち、「31」には昇格演出の演出パターンが対応付けられていない。しかし、変動パターン番号が「32」または「33」の場合、昇格演出の演出パターンが選択可能となっている。以下、図8(a)および図8(b)に関連して、第1の実施例に係る昇格演出の態様について説明する。

【0083】

図8(a)は、昇格演出の一例のうちの一部を示す図であり、図8(b)は、図8(a)の直後に表示される昇格演出の一部を示す図である。この例では、図8(a)に示すように、特別図柄192の1回の変動中に、演出表示装置60の右上にリンゴを1つずつ増

50

やすよう表示内容が制御される。昇格演出は、リーチやスーパーリーチなどの通常の演出と重ねるように実行される。なお、第1の実施例のスーパーリーチCを表示させる演出またはリーチDを表示させる演出そのものが昇格演出となっていてよい。リングが3つ表示された場合、確変に移行している旨を意味し、その直後に、図8(b)に示すように、「確変昇格!」という文字が演出表示装置60に表示される。これにより、確変に移行している旨が遊技者に報知される。なお、このように文字による報知ではなく、例えば演出表示装置60に特定のキャラクタが表示されるなど、確変に移行している旨を遊技者に示唆する演出であってもよい。

【0084】

また、パターン記憶手段130には、このように確変を報知する昇格演出だけでなく、確変か否かを報知も示唆もしない昇格演出も保持されている。この昇格演出では、特別図柄192の1回の変動中にリングが1つまたは2つまで表示されるが、3つまで表示されることなくその後リングが画面から消える演出が実行される。

【0085】

図9は、特殊潜伏モードにおける特殊パターン選択テーブルの切り替え順序テーブルを示す図である。変動パターン決定手段115は、この切り替え順序テーブルを保持する。変動パターン決定手段115は、参照すべきとして現在選択されているパターン選択テーブルで変動パターンを選択後、次に変動パターンを選択する前に、この切り替え順序テーブルを利用して、特殊パターン選択テーブルを参照して変動パターンを決定する特殊潜伏モードに移行するか否かを決定する。第1の実施例に係るぱちんこ遊技機10では、15R確変大当たりまたは15R非確変大当たりとなった場合であって図柄決定抽選値がモード移行条件を満たす値となった場合に、特殊潜伏モードに移行する。

【0086】

この切り替え順序テーブルには、この特殊パターン選択テーブルの切り替え順と、図柄決定抽選値とが対応付けられている。例えば、15R確変大当たりの場合であって、図柄決定抽選値がモード移行条件を満たす20~79の場合、変動パターン決定手段115は、図9に示す切り替え順序テーブルにおいてその図柄決定抽選値に対応する切り替え順序で、参照すべき特殊パターン選択テーブルを切り替える特殊潜伏モードに移行する。また、15R非確変大当たりの場合であって、図柄決定抽選値がモード移行条件を満たす120~159の場合、変動パターン決定手段115は、同様に図9に示す切り替え順序テーブルにおいてその図柄決定抽選値に対応する切り替え順序で、参照すべき特殊パターン選択テーブルを切り替える特殊潜伏モードに移行する。

【0087】

なお、15R確変大当たりまたは15R非確変大当たりとなった場合であっても、図柄決定抽選値が上記モード移行条件を満たす値でなかった場合、通常潜伏モードに移行する。通常潜伏モードとは、確変か非確変かが外観上判別困難な状態において、参照すべきパターン選択テーブルとして通常パターン選択テーブルまたは時短パターン選択テーブルが設定されている状態をいう。

【0088】

例えば図9に示すように、15R確変大当たりの場合であって、図柄決定抽選値が0~19の場合は、変動パターン決定手段115は、特殊パターン選択テーブルを参照することなく、参照すべきパターン選択テーブルとして時短パターン選択テーブルが設定された通常潜伏モードに移行する。また、15R非確変大当たりの場合であって、図柄決定抽選値が80~119の場合、変動パターン決定手段115は同様に、特殊パターン選択テーブルを参照することなく、参照すべきパターン選択テーブルとして時短パターン選択テーブルが設定された通常潜伏モードに移行する。

【0089】

なお、第1の実施例では、15R確変大当たりとなった場合、および15R非確変大当たりとなった場合の各々において、特殊潜伏モードの終了後に時短に移行する。このため、変動パターン決定手段115は、特殊潜伏モードの終了後、参照すべきパターン選択テ

ーブルを時短パターン選択テーブルに切り替える。

【0090】

2 R 確変、2 R 非確変、または小当たりとなった場合、変動パターン決定手段 115 は、通常潜伏モードに移行せず特殊潜伏モードに移行する。この場合、変動パターン決定手段 115 は、特殊潜伏モード終了後、参照すべきパターン選択テーブルを通常パターン選択テーブルに切り替える。なお、2 R 確変となった場合であって、図柄決定抽選値が 160 ~ 174 であった場合は、特殊潜伏モード終了後、参照すべきパターン選択テーブルを時短パターン選択テーブルに切り替える。

【0091】

具体的には、変動パターン決定手段 115 は、後述する特殊パターン選択テーブル A および特殊パターン選択テーブル B の双方を保持する。15 R 確変大当たりであって図柄決定抽選値が 20 ~ 39 の場合、または 2 R 確変であって図柄決定抽選値が 160 ~ 174 の場合、変動パターンの選択回数が 3 回という限定的な期間内において、特殊パターン選択テーブル B を参照して変動パターンを選択する特殊潜伏モードに移行する。なお、特殊パターン選択テーブル B の参照回数が 3 回に限られないことは勿論である。

10

【0092】

また、15 R 確変大当たりであって図柄決定抽選値が 40 ~ 59 の場合、または 2 R 確変であって図柄決定抽選値が 175 ~ 189 の場合、変動パターンの選択回数が 6 回という限定的な期間内において、参照すべき特殊パターン選択テーブルを A、B の順序で切り替える。このとき、各々の特殊パターン選択テーブルにおける変動パターンの選択回数は 3 回とされている。また、15 R 確変大当たりであって図柄決定抽選値が 60 ~ 79 の場合、または 2 R 確変であって図柄決定抽選値が 190 ~ 209 の場合、変動パターンの選択回数が 12 回という限定的な期間内において、参照すべき特殊パターン選択テーブルを A、B、A、B の順序で切り替える。このときも、各々の特殊パターン選択テーブルにおける変動パターンの選択回数は 3 回とされている。これらの場合においても、特殊パターン選択テーブルの各々の参照回数が 3 回に限られないことは勿論である。例えば、最初に特殊パターン選択テーブル A が参照されるときの変動パターンの選択回数が 2 回で、最後に特殊パターン選択テーブル A が参照されるときの変動パターンの選択回数が 4 回とされるなど、同じ特殊パターン選択テーブルを参照する場合でも、切り替え順序によってその参照回数が異なってもよい。

20

30

【0093】

また、15 R 非確変大当たりであって図柄決定抽選値が 120 ~ 139 の場合、または、2 R 非確変大当たりであって図柄決定抽選値が 210 ~ 239 の場合、または小当たりであって図柄決定抽選値が 0 ~ 4 の場合、変動パターンの選択回数が 3 回という限定的な期間内において、特殊パターン選択テーブル A を参照して変動パターンを選択する特殊潜伏モードに移行する。なお、特殊パターン選択テーブル A の参照回数が 3 回に限られないことは勿論である。

【0094】

また、15 R 非確変大当たりであって図柄決定抽選値が 140 ~ 159 の場合、または、2 R 非確変大当たりであって図柄決定抽選値が 240 ~ 255 の場合、または小当たりであって図柄決定抽選値が 5 ~ 9 の場合、変動パターンの選択回数が 9 回という限定的な期間内において、参照すべき特殊パターン選択テーブルを A、B、A の順序で切り替える。このとき、各々の特殊パターン選択テーブルにおける変動パターンの選択回数は 3 回とされている。この場合においても、特殊パターン選択テーブルの各々の参照回数が 3 回に限られないことは勿論である。

40

【0095】

このように変動パターン決定手段 115 は、確変への移行条件を満たす場合、または 15 R 非確変大当たり若しくは小当たりとなった場合に、限定的な期間内において参照すべきパターン選択テーブルを、特殊パターン選択テーブルから別の特殊パターン選択テーブルへ切り替える。これによって、潜伏中においても変動パターンの選択傾向に遊技者の注

50

意を向けることができる。

【 0 0 9 6 】

また、変動パターン決定手段 1 1 5 は、確変に移行するか否かに応じて異なる切り替え順で、参照すべき特殊パターン選択テーブルを切り替える。具体的には、変動パターン決定手段 1 1 5 は、確変に移行する場合は、特殊パターン選択テーブルを、B のみ、または A、B の順、または A、B、A、B の順に切り替える。しかし確変に移行しない場合は、特殊パターン選択テーブルの切り替え順を、A のみ、または A、B、A の順に切り替える。このように確変に移行するか否かに応じて異なる切り替え順で参照すべき特殊パターン選択テーブルを切り替えることによって、変動パターンの選択傾向の切り替わりで遊技者に確変に移行しているか否かを示唆することができる。

10

【 0 0 9 7 】

なお、変動パターン決定手段 1 1 5 は、限定的な期間内において参照すべきパターン選択テーブルを、確変以外の特定遊技状態の移行状況に応じた切り替え順で、特殊パターン選択テーブルから別の特殊パターン選択テーブルへ切り替えてもよい。具体的には、変動パターン決定手段 1 1 5 は、時短に移行するか否かに応じた切り替え順、または時短の継続回数に応じた切り替え順で、特殊パターン選択テーブルから別の特殊パターン選択テーブルへ切り替えてもよい。これによって、時短に移行するか否か、または時短の継続回数を遊技者に示唆することができる。

【 0 0 9 8 】

また、変動パターン決定手段 1 1 5 は、確変へ移行する場合、限定的な期間内において参照すべきパターン選択テーブルを、確変に移行しないときに共通して参照される特殊パターン選択テーブル A から、確変に対応する特殊パターン選択テーブルへ切り替える。これに対し、変動パターン決定手段 1 1 5 は、確変に移行しない場合、共通して参照される特殊パターン選択テーブル A から時短パターン選択テーブルまたは通常パターン選択テーブルに切り替えて特殊潜伏モードを終了させる。

20

【 0 0 9 9 】

これにより、遊技者は、特殊パターン選択テーブルを参照して変動パターンが選択されているときは確変か非確変かが遊技者に判別困難とすることができる。このため、次は特殊パターン選択テーブル B を参照した変動パターンの選択傾向に切り替わって欲しいと遊技者に思わせることができ、変動パターンの選択傾向に遊技者をより傾注させることができる。

30

【 0 1 0 0 】

なお、変動パターン決定手段 1 1 5 は、所定の特定遊技状態へ移行する場合に、限定的な期間内において参照すべきパターン選択テーブルを、特定遊技状態の移行状況のうち所定の特定遊技状態への移行とは異なる少なくとも 1 つの移行状況において共通して参照される特殊パターン選択テーブルから、所定の特定遊技状態に対応する特殊パターン選択テーブルへ切り替えてもよい。例えば、変動パターン決定手段 1 1 5 は、時短に移行する場合に、限定的な期間内において参照すべきパターン選択テーブルを、時短に移行しない場合に共通して参照される特殊パターン選択テーブルから、時短に移行する場合に対応する特殊パターン選択テーブルへ切り替えてもよい。これにより、時短に移行するか否かを遊技者に示唆することができる。この場合、特定遊技実行手段 1 2 2 は、1 5 R 確変大当たりまたは 1 5 R 非確変大当たりであった場合など時短への移行条件を満たした場合に、特別遊技の実行終了後、時短へ移行したかが外観上判別困難となる態様にて特殊潜伏モードへ移行させてもよい。

40

【 0 1 0 1 】

また、変動パターン決定手段 1 1 5 は、継続回数が第 1 の回数である第 1 の時短、または継続回数が第 2 の回数である第 2 の時短に移行する場合に、限定的な期間内において参照すべきパターン選択テーブルを、第 1 の時短に移行する場合および第 2 の時短に移行する場合の双方に共通して参照される特殊パターン選択テーブルから、第 1 の時短か第 2 の時短かに応じた特殊パターン選択テーブルへ切り替えてもよい。これにより、時短の継続

50

回数を遊技者に示唆することができる。このとき当否抽選手段 1 1 2 は、時短への移行条件を満たした場合に、特別遊技の実行終了後、時短の継続回数が外観上判別困難となる態様にて特殊潜伏モードへ移行させてもよい。

【 0 1 0 2 】

また、変動パターン決定手段 1 1 5 は、例えば確変へ移行する場合、限定的な期間内において参照すべきパターン選択テーブルを、確変に移行しないときと共通する選択順（特殊パターン選択テーブル A、B、A の順）で参照すべき特殊パターン選択テーブルを切り替えた後、確変に対応する特殊パターン選択テーブル B へ切り替える。これに対し、変動パターン決定手段 1 1 5 は、確変に移行しない場合、上記共通する A、B、A の順で参照すべき特殊パターン選択テーブルを切り替えた後、参照すべきパターン選択テーブルを時短パターン選択テーブルまたは通常パターン選択テーブルに切り替えて特殊潜伏モードを終了させる。これにより、共通する選択順で参照すべき特殊パターン選択テーブルを切り替えている間は遊技者に確変か否かを判別困難とすることができるため、変動パターンの選択傾向に遊技者をより長い間傾注させることができる。

10

【 0 1 0 3 】

なお、特殊パターン選択テーブルの切り替え順序テーブルには、特定遊技状態の複数の移行状況に共通する切り替え順で、特殊パターン選択テーブルから別の特殊パターン選択テーブルへ切り替えてもよい。このとき、少なくとも 1 つの特殊パターン選択テーブルを参照して変動パターンを選択する選択回数が、特定遊技状態の移行状況に応じた回数とされていてもよい。

20

【 0 1 0 4 】

例えば、確変に移行する場合もしない場合も、特殊潜伏モード中における特殊パターン選択テーブルの切り替え順が共通して B、A、B の順であってもよい。このとき、確変に移行するときは、最初に特殊パターン選択テーブル B を参照するときの変動パターンの選択回数が 2 回とされ最後に特殊パターン選択テーブル B を参照するときの変動パターンの選択回数が 4 回とされる一方、確変に移行しないときは、双方ともに 3 回とされるなど、確変に移行するときとしないときとで異なる選択回数とされていてもよい。このように同じ切り替え順で参照すべき特殊パターン選択テーブルを切り替える場合においても、変動パターンの選択傾向の切り替わり時期によって、特定遊技状態の移行状況を遊技者に示唆することができる。

30

【 0 1 0 5 】

この場合も演出決定手段 1 3 2 は、確変に移行しているときは、特殊パターン選択テーブル B を参照して選択したいいずれかの変動パターンによる図柄変動に伴って、図 8 (a) および図 8 (b) に示すような確変への移行を報知する昇格演出を実行する。また、演出決定手段 1 3 2 は、確変に移行していないときは、特殊パターン選択テーブル B が参照されているときでも昇格演出を実行しない、または、確変への移行を報知しない昇格演出を実行するよう演出パターンを選択する。なお、一つの特殊潜伏モード中に同じ特殊パターン選択テーブルに複数回切り替わる場合、各々の順序の特殊パターン選択テーブルにおける変動パターンの選択回数を、その順序にしたがって徐々に増加させてもよく、または徐々に減少させてもよい。

40

【 0 1 0 6 】

演出決定手段 1 3 2 は、特殊潜伏モードに移行し、且つ確変に移行している場合、特殊パターン選択テーブル B を参照して変動パターンが選択されるときに、装飾図柄 1 9 0 の変動終了後に昇格演出を実行する演出パターンを一度選択する。例えば、特殊潜伏モード中に参照すべき特殊パターン選択テーブルが A から B に切り替わる場合、演出決定手段 1 3 2 は、特殊パターン選択テーブル B を参照して選択したいいずれかの変動パターンによる図柄変動終了後に、確変への移行を報知する昇格演出を実行するよう、昇格演出の演出パターンを選択する。確変への移行を報知する昇格演出を実行した後にも特殊パターン選択テーブル B を参照して変動パターンを選択する場合、演出決定手段 1 3 2 は、昇格演出の選択を回避する。例えば、特殊潜伏モード中に参照すべき特殊パターン選択テーブルが、

50

A、B、A、Bの順に切り替わる場合、演出決定手段132は、特殊パターン選択テーブルBを参照して変動パターンを6回選択するうちの1回において、その変動パターンによる図柄変動終了後に確変への移行を報知する昇格演出を実行する演出パターンを選択する。

【0107】

このように変動パターン決定手段115は、所定の切り替え条件を満たす場合に、参照すべきパターン選択テーブルを、特定遊技状態に移行することを報知または示唆する演出が実行される変動パターンを含む特殊パターン選択テーブルへ切り替える。なお、変動パターン決定手段115は、例えば時短への移行条件を満たす場合に、参照すべきパターン選択テーブルを、時短への移行を報知または示唆する演出が実行される変動パターンを含む特殊パターン選択テーブルに切り替えてもよい。また、変動パターン決定手段115は、時短への移行条件を満たす場合に、参照すべきパターン選択テーブルを、時短の継続回数を報知または示唆する演出が実行される変動パターンを含む特殊パターン選択テーブルに切り替えてもよい。これにより、時短に移行するか否かまたは時短の継続回数を報知または示唆することができる。

【0108】

なお、演出決定手段132は、参照すべきパターン選択テーブルが特殊パターン選択テーブルBに切り替わるたびに、昇格演出を実行してもよい。具体的には、例えば参照すべき特殊パターン選択テーブルがA、B、A、Bの順に切り替わる場合、最初に切り替わる特殊パターン選択テーブルBを参照している間、3回の特別図柄192の変動表示のうち2回の特別図柄192の変動表示に伴いリングを2個表示する。次に最後に切り替わる特殊パターン選択テーブルBにおいて、3回の特別図柄192の変動表示のうち最後の特別図柄192の変動表示に伴いリングを1つ追加表示して合計3個表示する。こうして図8(a)と同様の状態とした後、図8(b)のように「確変昇格!」という文字を表示させる。演出決定手段132は、このように昇格演出が実行されるよう、演出パターンを選択する。これにより、特定遊技状態の移行状況を徐々に示唆することができ、変動パターンの選択傾向に遊技者を継続して傾注させることができる。

【0109】

図10は、ぱちんこ遊技機における基本的な動作過程を示すフローチャートである。まず、遊技球が始動口62、一般入賞口72、大入賞口66などへ入賞した場合や、遊技球が作動口68を通過した場合の処理を実行する(S10)。そして、通常遊技中であれば(S12のY)、図柄変動などの通常遊技の制御処理を実行し(S14)、小当たり遊技の制御処理を実行する(S15)。通常遊技中でなければ(S12のN)、特別遊技の制御処理を実行する(S16)。S14からS16までの処理の後、S10における各種入賞に応じた賞球払出を処理する(S18)。なお、S16の特別遊技とS15の小当たり遊技は同時に実行されることはなく、一方が実行されるときは他方は作動回避される。

【0110】

図11は、図10におけるS14の通常遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。通常遊技制御処理において、当否抽選値の保留がなされている場合であって(S30のY)、図柄変動が表示中でなければ(S32のN)、当否抽選手段112が当否判定処理を実行する(S34)。その判定結果に応じてメイン表示制御手段118が変動表示を開始するとともに、変動開始コマンドを演出表示制御手段134へ送信し、これを受信した演出表示制御手段134が変動パターンデータにしたがって演出画像の変動表示を開始する(S36)。S30において当否抽選値が保留されていなかった場合は(S30のN)、S32からS36までの処理がスキップされ、S32において図柄変動が表示中であった場合は(S32のY)、S34およびS36の処理がスキップされる。続いて、図柄変動表示がすでに開始されていれば(S38のY)、図柄変動表示処理を実行する(S40)。

【0111】

図柄変動表示が開始されていないときは(S38のN)、変動パターン決定手段115

は、図柄変動の終了タイミングか否かを判定する（Ｓ４２）。このとき変動パターン決定手段１１５は、図柄変動を開始してからの時間が変動パターンに対応する変動時間に達したときに、図柄変動の終了タイミングと判定する。図柄変動の終了タイミングの場合（Ｓ４２のＹ）、変動パターン決定手段１１５は、特殊潜伏モード中に特殊パターン選択テーブルに切り替える、または特殊潜伏モードを終了して通常のパターン選択テーブルに設定するためのテーブル設定処理を実行する（Ｓ４４）。図柄変動の終了タイミングでない場合（Ｓ４２のＮ）、Ｓ４４をスキップする。

【０１１２】

図１２は、図１１におけるＳ３４の当否判定処理を詳細に示すフローチャートである。まず、当否抽選手段１１２が当否抽選値を読み出して（Ｓ５２）、その当否抽選値に基づいて当否を判定する（Ｓ５４）。図柄決定手段１１４は、当否判定結果に基づいて特別図柄の停止図柄を決定し（Ｓ５６）、変動パターン決定手段１１５は、特別図柄の変動パターンを選択する（Ｓ５８）。このとき変動パターン決定手段１１５は、通常パターン選択テーブル、時短パターン選択テーブル、または特殊パターン選択テーブルのうち、設定されているパターン選択テーブルを参照して、パターン決定抽選値に対応する変動パターンを選択する。演出決定手段１３２は、当否判定結果および特別図柄に基づいて装飾図柄の停止図柄組合せを決定し（Ｓ６０）、特別図柄の変動パターンに応じて装飾図柄の変動パターンを選択する（Ｓ６２）。

【０１１３】

図１３は、図１１におけるＳ４４のテーブル設定処理を詳細に示すフローチャートである。特殊潜伏モードに移行した場合、変動パターン決定手段１１５は、特殊潜伏モードフラグをオンに設定する。変動パターン決定手段１１５は、この特殊潜伏モードフラグを参照して特殊潜伏モード中か否かを判定する（Ｓ１１０）。特殊潜伏モード中の場合（Ｓ１１０のＹ）、変動パターン決定手段１１５は、当否抽選値および図柄決定抽選値を利用して通常外れか否かを判定する（Ｓ１１２）。特殊潜伏モード中でない場合（Ｓ１１０のＮ）、または通常外れでない場合（Ｓ１１２のＮ）、本フローチャートにおける処理を一旦終了する。

【０１１４】

変動パターン決定手段１１５は、特殊潜伏モードに移行するときに、その特殊潜伏モードにおける変動パターンの選択回数のカウントを開始する。通常外れの場合（Ｓ１１２のＹ）、変動パターン決定手段１１５は、特殊潜伏モード中における変動パターンの選択回数が、図９に示す切り替え順序テーブルに定められる限定的な期間に達したか否かを判定することにより、限定的な期間が終了したか否かを判定する（Ｓ１１４）。なお、変動パターン決定手段１１５は、特殊潜伏モードに移行してから経過した時間が所定の時間に達したか否かを判定することにより、限定的な期間が終了したか否かを判定してもよい。限定的な期間終了の場合（Ｓ１１４のＹ）、変動パターン決定手段１１５は、図９に示す切り替え順序テーブルにしたがって、通常のパターン選択テーブルに設定する（Ｓ１１６）。なお、変動パターン決定手段１１５は、このとき特殊潜伏モードフラグをオフに設定する。

【０１１５】

このように、第１の実施例では、特殊パターン選択テーブルが設定され、その特殊パターン選択テーブルを参照して選択された変動パターンによる図柄変動が終了したタイミングで限定的な期間が終了する。したがって、限定的な期間の終了タイミングは、特殊パターン選択テーブルの変動パターンに対応する演出パターンによる演出の実行終了タイミングと一致する。ただし、限定的な期間の終了タイミングはこれに限られないことは勿論であり、例えば、次の図柄変動の開始直前であってもよく、また、特殊パターン選択テーブルを参照して選択された変動パターンによる図柄変動が開始されてから終了するまでの間であってもよい。

【０１１６】

また、変動パターン決定手段１１５は、特殊潜伏モード中は、各々の特殊パターン選択

10

20

30

40

50

テーブルに対して、その特殊パターン選択テーブルによる変動パターンの選択回数をカウントしている。限定的な期間が終了していない場合（S 1 1 4 の N）、変動パターン決定手段 1 1 5 は、この変動パターンの選択回数が、特殊パターン選択テーブルの各々に定められた所定の選択回数に達したか否かを判定することにより、特殊パターン選択テーブルの切り替えタイミングか否かを判定する（S 1 1 8）。なお、この場合も変動パターン決定手段 1 1 5 は、特殊パターン選択テーブルが設定されている時間が、その特殊パターン選択テーブルに対応して予め定められた所定の時間に達したか否かを判定することにより、切り替えタイミングか否かを判定してもよい。

【 0 1 1 7 】

切り替えタイミングの場合（S 1 1 8 の Y）、変動パターン決定手段 1 1 5 は、図 9 に示す切り替え順序テーブルにしたがって次の特殊パターン選択テーブルに切り替える（S 1 2 0）。変動パターン決定手段 1 1 5 は、特殊潜伏モードに移行する場合、特殊パターン選択テーブルの切り替え順序を示すデータを取得する。変動パターン決定手段 1 1 5 は、このデータを参照して次に切り替えるべき特殊パターン選択テーブルを特定する。切り替えタイミングでない場合（S 1 1 8 の N）、現在設定されている特殊パターン選択テーブルを維持して本フローチャートにおける処理を一旦終了する。

【 0 1 1 8 】

図 1 4 は、図 1 0 における S 1 5 の小当たり遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。小当たり遊技が開始していない状態で（S 9 2 の N）、小当たりを示す図柄が停止されると（S 9 4 の Y）、大入賞口 6 6 の開放を伴う単位遊技である小当たり遊技を開始する（S 9 6）。小当たりでない場合には（S 9 4 の N）、S 9 6 の処理をスキップする。既に小当たり遊技が開始され（S 9 2 の Y）、小当たり遊技が終了したとき（S 9 8 の Y）、変動パターン決定手段 1 1 5 は、テーブル設定処理を実行する（S 1 0 0）。このテーブル設定処理では、図 9 に示す切り替え順序テーブルを参照して図柄決定抽選値に応じたパターン選択テーブルを設定する。小当たり遊技が終了していなければ（S 9 8 の N）、S 1 0 0 の処理をスキップして本フローチャートにおける処理を終了する。

【 0 1 1 9 】

図 1 5 は、図 1 0 における S 1 6 の特別遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。まず、大入賞口 6 6 が開放済でなければ（S 7 0 の N）、演出表示制御手段 1 3 4 が特別遊技の演出処理を開始し（S 7 2）、開閉制御手段 1 2 4 が大入賞口 6 6 を開放する（S 7 4）。このとき、2 R 特別遊技であれば、このとき開放された大入賞口 6 6 に入球があるごとにその入球数を記録する上記パターン決定用カウンタのカウント値が更新される。そのカウント値は、その 2 R 特別遊技後のパターン決定テーブルの選択の際に用いられ、次の特定当たり（小当たりまたは 2 R 大当たり）または 1 5 R 大当たりが発生したときに一旦クリアされる。1 5 R 特別遊技の場合は、上記パターン決定用カウンタの更新は行われない。なお、第 1 の実施例では、小当たり遊技における大入賞口 6 6 への入球数と、2 R 特別遊技における大入賞口 6 6 への入球数を同じパターン決定用カウンタを用いてカウントする例を示したが、小当たり遊技と 2 R 特別遊技で別々のパターン決定用カウンタを設け、それぞれカウント値を更新させるようにしてもよい。

【 0 1 2 0 】

大入賞口 6 6 が開放済であれば S 7 2 および S 7 4 をスキップする（S 7 0 の Y）。大入賞口 6 6 が開放されてから設定された開放時間が経過した場合（S 7 6 の Y）、または、開放時間が経過していないものの（S 7 6 の N）、大入賞口 6 6 へ遊技球が 9 球以上入球した場合（S 7 8 の Y）、開閉制御手段 1 2 4 が大入賞口 6 6 を閉鎖させる（S 8 0）。開放時間が経過しておらず（S 7 6 の N）、大入賞口 6 6 への入球数も 9 球以上に達していない場合は（S 7 8 の N）、S 8 0 以降の処理をスキップして S 1 6 のフローチャートを終了する。

【 0 1 2 1 】

S 8 0 における大入賞口 6 6 の閉鎖後、単位遊技が最終ラウンドに達していた場合（S 8 2 の Y）、演出表示制御手段 1 3 4 は特別遊技の演出処理を終了させ（S 8 4）、特別

10

20

30

40

50

遊技制御手段 120 は特別遊技を終了させる (S86)。15R 特別遊技であれば 15 ラウンドが最終ラウンドであり、2R 特別遊技であれば 2 ラウンドが最終ラウンドである。このとき、変動パターン決定手段 115 は、テーブル設定処理を実行する (S87)。このテーブル設定処理では、図 9 に示す切り替え順序テーブルを参照して図柄決定抽選値に応じたパターン選択テーブルを設定する。次に特定遊技実行手段 122 は、特定遊技の実行を開始する (S88)。最終ラウンドに達していなければ (S82 の N)、ラウンド数に 1 を加算して S16 のフローを終了する (S90)。

【0122】

(第 2 の実施例)

図 16 は、第 2 の実施例に係る、非確変時に参照される図柄決定テーブルを示す図である。図 16 において「当否抽選値」と記載された左一列は、非確変時に参照される通常当否テーブルに該当する。図柄決定テーブルには、当否抽選値が大当たりを示すものか否かに応じた図柄決定抽選値と特別図柄との対向関係が定められている。第 2 の実施例では、例えば当否抽選値「0」～「255」が大当たりであり、当否抽選値「256」～「65535」が外れとなる。また、図柄決定手段 114 は、当否抽選手段 112 による抽選が大当たりの場合、「0」～「255」の間の図柄決定抽選値を用いて複数の特別図柄の中からいずれか 1 つを決定する。第 2 の実施例の場合、「0」～「9」の 10 種類の特別図柄の中からいずれか 1 つを決定する。図柄決定テーブルにおいて、例えば当否抽選値が大当たりを示すものである場合において、図柄決定抽選値「0」～「79」と、15R 確変大当たりであることを示す特別図柄である 6～9 とが対応付けられている。また、図柄決定抽選値「80」～「179」と、15R 非確変大当たりであることを示す特別図柄である 1～5 とが対応付けられている。また、図柄決定抽選値「180」～「255」と、2R 確変であることを示す特別図柄である 0 とが対応付けられている。

【0123】

さらに図柄決定テーブルにおいて、例えば当否抽選値が外れを示すものである場合において、図柄決定抽選値「0」～「9」と、小当たりであることを示す特別図柄である「」(7 セグメントの水平な 3 ライン) とが対応付けられている。また、図柄決定抽選値「10」～「59」と、第 1 外れであることを示す特別図柄である「_」(7 セグメントの下方の水平な 1 ライン) とが対応付けられている。また、図柄決定抽選値「60」～「99」と、第 2 外れであることを示す特別図柄である「」(7 セグメントの上方の水平な 1 ライン) とが対応付けられている。また、図柄決定抽選値「100」～「255」と、通常外れであることを示す特別図柄である「-」(7 セグメントの中央の水平な 1 ライン) とが対応付けられている。

【0124】

図 17 は、第 2 の実施例に係る、確変時に参照される図柄決定テーブルを示す図である。図 17 において「当否抽選値」と記載された左一列は、確変時に参照される確変当否テーブルに該当する。確変当否テーブルは、当たりとなる確率が通常当否テーブルよりも高くなるよう、当否と当否抽選値の対応関係が定められている。図柄決定テーブルでは、図柄決定抽選値「10」～「29」と、第 1 外れであることを示す特別図柄である「_」とが対応付けられている。また、図柄決定抽選値「30」～「99」と、第 2 外れであることを示す特別図柄である「」とが対応付けられている以外は、非確変時に参照される、図 16 に示す図柄決定テーブルと同様である。

【0125】

このように、図柄決定テーブルは、確変時よりも非確変時の方が第 1 外れとなりやすいよう、図柄決定抽選値と第 1 外れとが対応付けられている。具体的には、非確変時は、外れとなった場合のうち、およそ 5 回に 1 回の割合で第 1 外れになるのに対し、確変時は、外れとなった場合のうち、およそ 13 回に 1 回の割合で第 1 外れとなる。このため、非確変時は確変時よりも、特別遊技の実行終了後からの特別図柄の変動回数が少ないうちに、特殊潜伏モードが終了する可能性が高い。このため、特殊潜伏モードが開始されてから少ない変動回数で図 23 (a) に示すようにメインキャラクタ X が負けた演出が表示される

10

20

30

40

50

と、非確変である可能性が高いことを示唆する。遊技者は当否抽選の結果が当たりとなること、および現在確変状態となっていることを期待して遊技を進行するため、メインキャラクターXに、「バトルに勝って欲しい(当たりとなって欲しい)または、少なくともバトルで引き分けを続けて欲しい(確変となっていて欲しい)」と希望する。このため、特殊潜伏モード中の演出に遊技者をより傾注させることができる。

【0126】

図18は、第2の実施例に係る通常パターン選択テーブルを示す図である。参照すべきパターン選択テーブルとして、通常はこの通常パターン選択テーブルが選択されている。通常パターン選択テーブルでは、当否種別に応じて、パターン決定抽選値と変動パターン番号とが対応付けられている。なお、「当否種別」とは、当否抽選および図柄決定抽選の双方の結果を示すものである。具体的には、まず当否種別が15R確変大当たりまたは15R非確変大当たりの場合、「01」～「08」の変動パターン番号の各々が、「0」～「255」のパターン決定抽選値の中の所定範囲と対応付けられている。また、当否種別が2R確変、小当たり、第1外れ、第2外れ、または通常外れの場合、「11」～「20」の変動パターン番号の各々が、「0」～「255」のパターン決定抽選値の中の所定範囲と対応付けられている。なお、「01」～「08」の変動パターン番号には、「35秒」から「95秒」までの異なる複数種類の変動時間がそれぞれ定められている。また、「11」～「20」の変動パターン番号には、「10秒」から「90秒」までの異なる複数種類の変動時間がそれぞれ定められている。

【0127】

演出決定手段132は、例えば変動パターン番号として「01」が選択された場合、「11」が選択されたときの演出パターンと途中までの演出過程が共通する演出パターンを選択する。変動パターン番号として「01」が選択された場合は、最終的には15R確変大当たりまたは15R非確変大当たりであったことを表示する演出パターンが選択され、「11」が選択された場合は、最終的には15R確変大当たりまたは15R非確変大当たりとならなかったことを表示する演出パターンが選択される。変動パターン番号「02」と「12」、「03」と「13」、「04」と「14」、「05」と「15」、「06」と「16」、「07」と「17」、「08」と「18」についても同様である。

【0128】

さらに、変動パターン番号「11」～「18」は概ね同じ確率で選択されるのに対し、変動パターン番号「01」～「08」は、番号が小さい方が高い確率で選択されるよう、パターン決定抽選値と変動パターン番号とが対応付けられている。これにより、番号が小さい変動パターン番号が決定されたときに選択される演出パターンほど、15R確変大当たりまたは15R非確変大当たりである可能性が高い演出が実行されるものとしている。なお、変動パターン番号「19」、「20」が選択された場合、演出決定手段132は、リーチ状態を示す演出が実行されない演出パターンを選択する。

【0129】

図19は、第2の実施例に係る第1特殊パターン選択テーブルを示す図である。第1特殊パターン選択テーブルでは、当否種別に応じて、「0」～「255」のパターン決定抽選値と、「21」～「23」、「31」～「33」、「41」～「43」、および「51」～「53」の変動パターン番号が対応付けられている。具体的には、当否種別が15R確変大当たりまたは15R非確変大当たりであった場合、パターン決定抽選値「0」～「255」のうち互いに異なる3つの範囲と変動パターン「21」～「23」の各々とが対応付けられている。また、当否種別が第1外れであった場合、パターン決定抽選値「0」～「255」のうち互いに異なる3つの範囲と変動パターン「31」～「33」の各々とが対応付けられている。また、当否種別が第2外れであった場合、パターン決定抽選値「0」～「255」のうち互いに異なる3つの範囲と変動パターン「41」～「43」の各々とが対応付けられている。また、当否種別が通常外れ、小当たり、または2R確変であった場合、パターン決定抽選値「0」～「255」のうち互いに異なる3つの範囲と変動パターン「51」～「53」の各々とが対応付けられている。

【 0 1 3 0 】

なお、変動パターン番号「 2 1 」～「 2 3 」には、「 8 0 秒 」から「 9 0 秒 」までの異なる複数種類の変動時間がそれぞれ定められている。変動パターン番号「 3 1 」～「 3 3 」および「 4 1 」～「 4 3 」も同様である。また、「 5 1 」～「 5 3 」の変動パターン番号には、「 1 0 秒 」から「 2 0 秒 」までの異なる複数種類の変動時間がそれぞれ定められている。

【 0 1 3 1 】

演出決定手段 1 3 2 は、変動パターン番号と演出パターンとが対応付けられた演出選択テーブルを保持する。演出選択テーブルでは、変動パターン番号「 2 1 」～「 2 3 」の各々と演出パターン「 A 1 」、「 B 1 」、および「 C 1 」の各々とが対応付けられている。また、変動パターン番号「 3 1 」～「 3 3 」の各々と演出パターン「 A 2 」、「 B 2 」、および「 C 2 」の各々とが対応付けられている。また、変動パターン番号「 4 1 」～「 4 3 」の各々と演出パターン「 A 3 」、「 B 3 」、および「 C 3 」の各々とが対応付けられている。変動パターン番号「 5 1 」～「 5 3 」の各々と演出パターン「 D 」、「 E 」、「 F 」の各々とが対応付けられている。演出決定手段 1 3 2 は、変動パターン番号を受信すると、この演出選択テーブルを参照し、受信した演出選択テーブルに対応する演出パターンを選択する。

【 0 1 3 2 】

演出パターン「 A 1 」～「 A 3 」、「 B 1 」～「 B 3 」、および「 C 1 」～「 C 3 」は、すべてスーパーリーチ演出が実行される演出パターンとされている。一方、演出パターン「 D 」、「 E 」、「 F 」は、リーチ演出も実行されない演出パターンとされている。この中で、演出パターン「 A 1 」～「 A 3 」、「 B 1 」～「 B 3 」、「 C 1 」～「 C 3 」、「 G 1 」～「 G 3 」、「 H 1 」～「 H 3 」、「 I 1 」～「 I 3 」の各々の組み合わせも、ともに途中までの過程が共通する演出が実行される演出パターンとされている。

【 0 1 3 3 】

具体的には、演出パターン「 A 1 」～「 A 3 」は、メインキャラクタ X と敵キャラクタ A とが戦う演出内容が演出表示装置 6 0 に表示される演出パターンとされている。また、演出パターン「 B 1 」～「 B 3 」は、メインキャラクタ X と敵キャラクタ B とが戦う演出内容が演出表示装置 6 0 に表示される演出パターンとされている。また、演出パターン「 C 1 」～「 C 3 」は、メインキャラクタ X と敵キャラクタ C とが戦う演出内容が演出表示装置 6 0 に表示される演出パターンとされている。

【 0 1 3 4 】

一方、演出パターン「 A 1 」、「 B 1 」、および「 C 1 」は、当否抽選の結果が大当たりであったことを示唆するため、メインキャラクタ X と敵キャラクタとが戦ってメインキャラクタ X が勝利する演出内容が演出表示装置 6 0 に表示される演出パターンとされている。演出パターン「 A 2 」、「 B 2 」、および「 C 2 」は、当否種別が第 1 外れであり、参照すべきパターン選択テーブルが第 1 特殊パターン選択テーブルから通常パターン選択テーブルに戻されることを示唆するため、メインキャラクタ X と敵キャラクタとが戦ってメインキャラクタ X が敗れる演出内容が演出表示装置 6 0 に表示される演出パターンとされている。演出パターン「 A 3 」、「 B 3 」、および「 C 3 」は、当否種別が第 2 外れであり、参照すべきパターン選択テーブルが第 1 特殊パターン選択テーブルのまま維持することを示唆するため、メインキャラクタ X と敵キャラクタとが戦って引き分ける演出内容が演出表示装置 6 0 に表示される演出パターンとされている。

【 0 1 3 5 】

以上より、例えばメインキャラクタ X と敵キャラクタのいずれかとが戦うスーパーリーチ演出が表示されたときも、変動時間の終わりに近づかなければ 1 5 R 確変大当たりまたは 1 5 R 非確変大当たりであったのか、第 1 外れであったのか、または第 2 外れであったのかを遊技者に分かりにくくしている。

【 0 1 3 6 】

なお、特殊潜伏モード中は、 2 R 確変となった場合においても、再び特殊潜伏モードに

10

20

30

40

50

移行する演出を実行せず、特殊潜伏モードをそのまま継続させる演出を実行する。これにより、例えば小当たりとなったことにより確変状態に移行せずに特殊潜伏モードに入った場合においても、その特殊潜伏モード中に2R確変となった場合に、遊技者が気づきにくいように、特殊潜伏モードを継続させたまま通常状態から確変状態に移行させて、いわゆる「昇格」させることができる。

【0137】

また、特殊潜伏モード中は、小当たりとなった場合においても、再び特殊潜伏モードに移行する演出を実行せず、特殊潜伏モードを継続させる演出を実行する。このとき、例えば2R確変となったことにより確変状態に移行して特殊潜伏モードに入った場合において、その特殊潜伏モード中に小当たりとなった場合には、確変状態が維持される。

10

【0138】

後述するように、次回以降で変動パターンを決定するときに参照すべきパターン選択テーブルとして第1特殊パターン選択テーブルが選択されている場合において当否種別が第1外れとなった場合、変動パターン決定手段115は、参照すべきパターン選択テーブルを第1特殊パターン選択テーブルから通常パターン選択テーブルに戻す。ここで、図18に示すように、通常パターン選択テーブルにおける特別図柄192の最短変動時間は10秒とされている。一方、参照すべきパターン選択テーブルとして第1特殊パターン選択テーブルが選択されている状態では、第1外れとなった場合は、特別図柄192の変動時間は80秒以上となる。

【0139】

20

このように、第1特殊パターン選択テーブルでは、通常パターン選択テーブルに含まれる変動パターンによる特別図柄の最短変動時間よりも、特別図柄「__」が選択されたとき特別図柄の最短変動時間の方が長くされている。これにより、後述するように、特殊潜伏モードを終了する旨を報知することにより、参照すべきパターン選択テーブルを変更することを示唆する演出を実行する時間を確保している。

【0140】

また、後述するように、次回以降で変動パターンを決定するときに参照すべきパターン選択テーブルとして第1特殊パターン選択テーブルが選択されている場合において当否種別が第2外れまたは通常外れとなった場合、変動パターン決定手段115は、参照すべきパターン選択テーブルを第1特殊パターン選択テーブルのまま維持する。

30

【0141】

図19に示すように、特別図柄「__」が選択されたときの実行頻度に対する特別図柄「__」が選択されたときの実行頻度の割合が、演出パターン「A2」および「A3」において共通する演出内容と、演出パターン「B2」および「B3」において共通する演出内容と、演出パターン「C2」および「C3」において共通する演出内容との間で互いに異なる。

【0142】

具体的には、演出パターン「A2」および「A3」において共通する演出内容であるメインキャラクタXと敵キャラクタAが戦うシーンは、特別図柄「__」が選択されたときに演出表示装置60に表示される頻度に対して、特別図柄「__」が選択されたときに演出表示装置60に表示される割合が最も高くなっている。上述のように、「__」は、当否種別が第2外れとなって参照すべきパターン選択テーブルが維持される特別図柄である。また、「__」は、当否種別が第1外れとなって参照すべきパターン選択テーブルが通常パターン選択テーブルに戻される特別図柄である。したがって、メインキャラクタXと敵キャラクタAが戦うシーンを演出表示装置60に表示することによって、参照すべきパターン選択テーブルが第1特殊パターン選択テーブルから通常パターン選択テーブルに戻される、すなわち特殊潜伏モードが終了する可能性が最も高いことを遊技者に示唆することができる。同時に、このシーンを演出表示装置60に表示することによって、参照すべきパターン選択テーブルが第1特殊パターン選択テーブルのまま維持される、すなわち特殊潜伏モードが維持される可能性が最も低いことを遊技者に示唆することができる。

40

50

【 0 1 4 3 】

また、演出パターン「B 2」および「B 3」において共通する演出内容であるメインキャラクタXと敵キャラクタBが戦うシーンは、特別図柄「 」が選択されたときに演出表示装置60に表示される頻度に対して、特別図柄「 」が選択されたときに演出表示装置60に表示される割合が2番目に高くなっている。このため、メインキャラクタXと敵キャラクタBが戦うシーンを演出表示装置60に表示することによって、特殊潜伏モードが終了する可能性が中程度であり、特殊潜伏モードが維持される可能性も中程度であることを遊技者に示唆することができる。

【 0 1 4 4 】

演出パターン「C 2」および「C 3」において共通する演出内容であるメインキャラクタXと敵キャラクタCが戦うシーンは、特別図柄「 」が選択されたときに演出表示装置60に表示される頻度に対して、特別図柄「 」が選択されたときに演出表示装置60に表示される割合が最も低くなっている。このため、メインキャラクタXと敵キャラクタCが戦うシーンを演出表示装置60に表示することによって、特殊潜伏モードが終了する可能性が最も低く、特殊潜伏モードが維持される可能性が最も高いことを遊技者に示唆することができる。これにより、複数の演出パターンのいずれにしたがった演出が実行されるかによって、パターン選択テーブルが変更される異なる可能性を遊技者に示唆することができる。

【 0 1 4 5 】

特殊潜伏モードが実行される場合、確率変動状態に移行されている可能性が存在する。しかし、当否抽選の結果が大当たりとなることなく特殊潜伏モードが終了することは、確率変動状態に移行していない可能性が高いことを遊技者に示唆することになる。このため、遊技者は「大当たりとならないまま特殊潜伏モードが終了して欲しくない。」と通常願うことになる。このように、メインキャラクタXと戦うのが敵キャラクタA、敵キャラクタB、および敵キャラクタCのいずれかによって特殊潜伏モードが終了する確率を示唆することにより、これらの演出内容を実行したときに遊技者の感情に抑揚を設けることができ、より遊技に面白みを持たせることができる。

【 0 1 4 6 】

さらに、当否種別が15R確変大当たりまたは15R非確変大当たりとなった場合、変動パターン番号は、「21」、「22」、「23」の順に高い確率で選択される。このため、演出パターン「A1」～「A3」に共通する演出が実行されたときは、当否種別が15R確変大当たりまたは15R非確変大当たりとなる確率が最も高いことを示唆することになる。また、演出パターン「B1」～「B3」に共通する演出が実行されたときは、当否種別が15R確変大当たりまたは15R非確変大当たりとなる確率が2番目に高いことを示唆することになる。さらに、演出パターン「C1」～「C3」に共通する演出が実行されたときは、当否種別が15R確変大当たりまたは15R非確変大当たりとなる確率が最も低いことを示唆することになる。

【 0 1 4 7 】

したがって、演出パターン「A1」～「A3」に共通する部分の演出が実行されたときは、当否種別が15R確変大当たりまたは15R非確変大当たりとなる確率が最も高いことを示唆する一方、特殊潜伏モードが終了する確率も最も高いことを遊技者に示唆することになる。これに対し、演出パターン「B1」～「B3」に共通する部分の演出が実行されたときは、当否種別が15R確変大当たりまたは15R非確変大当たりとなる確率が中程度であることを示唆する一方、特殊潜伏モードが終了する確率も中程度であることを遊技者に示唆することになる。また、演出パターン「C1」～「C3」に共通する部分の演出が実行されたときは、当否種別が15R確変大当たりまたは15R非確変大当たりとなる確率が最も低いことを示唆する一方、特殊潜伏モードが終了する確率も最も低いことを遊技者に示唆することになる。

【 0 1 4 8 】

以上より、このため、演出パターン「A1」～「A3」に共通する演出内容は、「ハイ

10

20

30

40

50

リスク・ハイリターン」であることを遊技者に示唆することになる。逆に、演出パターン「C1」～「C3」に共通する演出内容は、「ローリスク・ローリターン」であることを遊技者に示唆することになる。したがって、例えば演出パターン「A1」～「A3」に共通する部分の演出が実行されたときに、演出パターン「C1」～「C3」に共通する部分の演出が実行されたときと比べて、「当たりになるか、それとも特殊潜伏モードが終了してしまうか」という高い期待と不安とを遊技者に与えることができ、遊技者の心理に大きな抑揚を設けることができる。

【0149】

図20は、第2の実施例に係る第2特殊パターン選択テーブルを示す図である。第2特殊パターン選択テーブルでは、当否種別に応じて、「0」～「255」のパターン決定抽選値と、「61」～「63」、「71」～「73」、「81」～「83」、および「51」～「53」の変動パターン番号が対応付けられている。具体的には、当否種別が15R確変大当たりまたは15R非確変大当たりであった場合、パターン決定抽選値「0」～「255」のうち互いに異なる3つの範囲と変動パターン「61」～「63」の各々とが対応付けられている。また、当否種別が第1外れであった場合、パターン決定抽選値「0」～「255」のうち互いに異なる3つの範囲と変動パターン「71」～「73」の各々とが対応付けられている。また、当否種別が第2外れであった場合、パターン決定抽選値「0」～「255」のうち互いに異なる3つの範囲と変動パターン「81」～「83」の各々とが対応付けられている。また、当否種別が通常外れ、小当たり、または2R確変であった場合、パターン決定抽選値「0」～「255」のうち互いに異なる3つの範囲と変動パターン「51」～「53」の各々とが対応付けられている。

【0150】

なお、変動パターン番号「61」～「63」には、「80秒」から「90秒」までの異なる複数種類の変動時間がそれぞれ定められている。変動パターン番号「71」～「73」および「81」～「83」も同様である。

【0151】

演出決定手段132は、変動パターン番号と演出パターンとが対応付けられた演出選択テーブルを保持する。演出選択テーブルでは、変動パターン番号「61」～「63」の各々と演出パターン「G1」、「H1」、および「I1」の各々とが対応付けられている。また、変動パターン番号「71」～「73」の各々と演出パターン「G2」、「H2」、および「I2」の各々とが対応付けられている。また、変動パターン番号「81」～「83」の各々と演出パターン「G3」、「H3」、および「I3」の各々とが対応付けられている。演出決定手段132は、変動パターン番号を受信すると、この演出選択テーブルを参照し、受信した演出選択テーブルに対応する演出パターンを選択する。

【0152】

演出パターン「G1」～「G3」、「H1」～「H3」、および「I1」～「I3」は、すべてスーパーリーチ演出が実行される演出パターンとされている。この中で、演出パターン「G1」～「G3」は、ともに途中までの過程が共通する演出が実行される演出パターンとされている。また、演出パターン「H1」～「H3」も、ともに途中までの過程が共通する演出が実行される演出パターンとされている。また、演出パターン「I1」～「I3」も、ともに途中までの過程が共通する演出が実行される演出パターンとされている。

【0153】

具体的には、演出パターン「G1」～「G3」は、メインキャラクタXと敵キャラクタGとが戦う演出内容が演出表示装置60に表示される演出パターンとされている。また、演出パターン「H1」～「H3」は、メインキャラクタXと敵キャラクタHとが戦う演出内容が演出表示装置60に表示される演出パターンとされている。また、演出パターン「I1」～「I3」は、メインキャラクタXと敵キャラクタIとが戦う演出内容が演出表示装置60に表示される演出パターンとされている。

【0154】

10

20

30

40

50

一方、演出パターン「G 1」、「H 1」、および「I 1」は、当否抽選の結果が大当たりであったことを示唆するため、メインキャラクタXと敵キャラクタとが戦ってメインキャラクタXが勝利する演出内容が演出表示装置60に表示される演出パターンとされている。演出パターン「G 2」、「H 2」、および「I 2」は、当否種別が第1外れであり、参照すべきパターン選択テーブルが第2特殊パターン選択テーブルから通常パターン選択テーブルに戻されることを示唆するため、メインキャラクタXと敵キャラクタとが戦ってメインキャラクタXが敗れる演出内容が演出表示装置60に表示される演出パターンとされている。演出パターン「G 3」、「H 3」、および「I 3」は、当否種別が第2外れであり、参照すべきパターン選択テーブルが第2特殊パターン選択テーブルのまま維持ことを示唆するため、メインキャラクタXと敵キャラクタとが戦って引き分ける演出内容が演出表示装置60に表示される演出パターンとされている。

10

【0155】

図21は、特殊潜伏モード開始を表示する演出の一例を示す図である。特殊潜伏モードに移行していないときに2R確変または小当たりとなったとき、演出決定手段132は、特殊潜伏モード開始を表示する演出を含む演出パターンを選択する。特殊潜伏モード開始を表示する演出が実行される演出パターンが選択されると、演出表示制御手段134は、演出表示装置60に、「バトルモード突入!」という文字を表示させる。なお、演出決定手段132は、特殊潜伏モードに移行すると、特殊潜伏モードフラグをオンに設定する。逆に演出決定手段132は、特殊潜伏モードから抜けると、この特殊潜伏モードフラグをオフに設定する。演出決定手段132は、この特殊潜伏モードフラグを参照して、特殊潜伏モードに移行しているか否かを判定する。

20

【0156】

図22は、演出表示装置60に表示される、演出パターン「A 1」、「A 2」、および「A 3」に共通する演出内容の一部を示す図である。以下、演出パターン「A 1」、「A 2」、および「A 3」の各々にしたがって実行される演出内容の比較を説明するが、敵キャラクタが異なる以外は、演出パターン「B 1」、「B 2」、および「B 3」の各々にしたがって実行される演出内容、演出パターン「C 1」、「C 2」、および「C 3」の各々にしたがって実行される演出内容、演出パターン「G 1」、「G 2」、および「G 3」の各々にしたがって実行される演出内容、演出パターン「H 1」、「H 2」、および「H 3」の各々にしたがって実行される演出内容、演出パターン「I 1」、「I 2」、および「I 3」の各々にしたがって実行される演出内容も同様である。

30

【0157】

演出パターン「A 1」、「A 2」、および「A 3」のいずれかが選択された場合、演出表示制御手段134は、決定された停止態様の装飾図柄190のうち、2つを有効ライン上で停留させ、残り一つを0から9へと数字が大きくなる方向に繰り返し変動表示させて、リーチ状態とする。このとき演出表示制御手段134は、メインキャラクタXと敵キャラクタAとが互いにパンチを繰り出し、相打ちの状態となる画像を装飾図柄190の背景画像として演出表示装置60に表示させる。

【0158】

ここで、図柄態様決定手段131は、当否抽選の結果が大当たりであった場合、同じ数字を示す3つの装飾図柄190が揃った当たり態様を停止態様として決定する。また、図柄態様決定手段131は、当否種別が第1外れとなって特別図柄「__」が選択された場合、変動順序で当たり態様の一つ前の外れ態様を装飾図柄190の停止態様とする。なお、装飾図柄190の当たり態様とは、取得した当否抽選値が当たりであったことを示す装飾図柄190の停止態様をいい、装飾図柄190の外れ態様とは、取得した当否抽選値が外れであったことを示す装飾図柄190の停止態様をいう。

40

【0159】

したがって演出表示制御手段134は、特別図柄「__」が選択された場合、変動順序で当たり態様の一つ前の外れ態様で装飾図柄190を変動停止させる。上述のように、装飾図柄190は、リーチ状態において、一つの装飾図柄190が0から9まで数字が大き

50

なるよう変動する。このため、図柄態様決定手段１３１は、最後まで変動する一つが、他の２つのよりも数字が１だけ小さい装飾図柄１９０の停止態様を、特別図柄「＿」が選択された場合の停止態様として決定する。

【０１６０】

演出表示制御手段１３４は、演出パターン「Ａ１」～「Ａ３」のいずれが選択された場合に、装飾図柄１９０を変動停止させる前に、当たり態様と、変動順序で当たり態様の一つ前の外れ態様との間で装飾図柄１９０をゆらゆらと揺動させる。具体的には、図２２に示す例では、２つの「７」の装飾図柄１９０が停留している。このとき演出表示制御手段１３４は、残りの１つを「７」の装飾図柄１９０と「６」の装飾図柄１９０との間でゆらゆらと揺動させる。演出表示制御手段１３４は、当否抽選の結果の結果が大当たりであれば、この後、残りの１つも「７」の装飾図柄１９０が有効ライン上で変動停止させる。しかし、特別図柄「＿」が選択された場合は、残りの一つは「７」よりも１だけ小さい「６」の装飾図柄１９０が有効ライン上で変動停止させる。

10

【０１６１】

これによって遊技者は、当否抽選の結果が大当たりであったことを示す当たり態様で装飾図柄１９０が変動停止するか、または特殊潜伏モードが終了することを示す外れ態様で装飾図柄１９０が変動停止するか、自身にとって有利不利が全く異なる２つの結果のどちらになるかに注目して装飾図柄１９０の変動を見守ることになる。したがって、遊技者を大きく高揚させることが可能となる。

【０１６２】

20

図２３（ａ）は、演出パターン「Ａ２」にしたがって、図２２に示す演出内容が表示された直後に演出表示装置６０に表示される演出内容を示す図である。演出パターン「Ａ２」が選択された場合、演出表示制御手段１３４は、例えば図２３（ａ）に示すように、「７６７」など、変動順序で当たり態様の一つ前の外れ態様で装飾図柄１９０を変動停止させる。このとき、メインキャラクタＸが敵キャラクタＡに敗北した状態の画像と共に「ＹＯＵ　ＬＯＳＥ！」という文字を演出表示装置６０に表示させる。これにより、戦いが終了してバトルモード、すなわち特殊潜伏モードが終了することを遊技者に示唆する。

【０１６３】

図２３（ｂ）は、図２３（ａ）の演出内容が表示された直後に演出表示装置６０に表示される演出内容を示す図である。図２３（ｂ）に示すように、「バトルモード終了！」という文字を演出表示装置６０に表示させて、特殊潜伏モードが終了したことを遊技者に報知する。第２の実施例では、確変になっている場合、図２３（ｂ）に示す演出内容が表示された直後に、図８（ｂ）に示す昇格演出が表示される。

30

【０１６４】

図２４は、演出パターン「Ａ１」または「Ａ３」が選択されたときに、図２２の演出内容が表示された直後に演出表示装置６０に表示される演出内容を示す図である。演出パターン「Ａ１」または「Ａ３」が選択された場合、演出表示制御手段１３４は、メインキャラクタＸと敵キャラクタＡとが互いにまたパンチを繰り出し、再び相打ちの状態となる画像を装飾図柄１９０の背景画像として演出表示装置６０に表示させる。

【０１６５】

40

ここで、図柄態様決定手段１３１は、当否種別が第２外れとなって特別図柄「＿」が選択された場合、変動順序で当たり態様の一つ後の外れ態様を装飾図柄１９０の停止態様とし、演出表示制御手段１３４は、変動順序で当たり態様の一つ後の外れ態様で装飾図柄１９０を変動停止させる。上述のように、装飾図柄１９０は、リーチ状態において、一つの装飾図柄１９０が０から９まで数字が大きくなるよう変動する。このため、図柄態様決定手段１３１は、最後まで変動する一つが、他の２つのよりも数字が１だけ大きい装飾図柄１９０の停止態様を、特別図柄「＿」が選択された場合の停止態様として決定する。

【０１６６】

さらに、演出表示制御手段１３４は、演出パターン「Ａ１」または「Ａ３」が選択された場合に、装飾図柄１９０を変動停止させる前に、当たり態様と、変動順序で当たり態様

50

の一つ後の外れ態様との間で装飾図柄 190 をゆらゆらと揺動させる。図 24 に示す例では、2 つの「7」の装飾図柄 190 が停留している。このとき、演出表示制御手段 134 は、残りの 1 つを「7」の装飾図柄 190 と「8」の装飾図柄 190 との間でゆらゆらと揺動させる。演出表示制御手段 134 は、当否抽選の結果の結果が大当たりであれば、この後、残りの 1 つも「7」の装飾図柄 190 が有効ライン上で変動停止させる。しかし、特別図柄「__」が選択された場合は、残りの一つは「7」よりも 1 だけ大きい「8」の装飾図柄 190 が有効ライン上で変動停止させる。これによって遊技者は、当否抽選の結果が大当たりであったことを示す当たり態様で装飾図柄 190 が変動停止するか、または特殊潜伏モードが維持されることを示す外れ態様で装飾図柄 190 が変動停止するかに注目して装飾図柄 190 の変動を見守ることになる。

10

【0167】

図 25 は、演出パターン「A1」にしたがって、図 24 の演出内容が表示された直後に演出表示装置 60 に表示される演出内容を示す図である。演出パターン「A1」が選択された場合、演出表示制御手段 134 は、上述のように当たり態様で装飾図柄 190 を変動停止させる。このとき、メインキャラクタ X が敵キャラクタ A に勝利してポーズをとった画像と共に「YOU WIN!」という文字を演出表示装置 60 に表示させる。これにより、戦いが終了してバトルモード、すなわち特殊潜伏モードが終了することを遊技者に示唆する。

【0168】

図 26 は、演出パターン「A3」にしたがって、図 24 の演出内容が表示された直後に演出表示装置 60 に表示される演出内容を示す図である。演出パターン「A3」が選択された場合、演出表示制御手段 134 は、例えば図 23 (a) に示すように、「787」など、変動順序で当たり態様の一つ後の外れ態様で装飾図柄 190 を変動停止させる。このとき、メインキャラクタ X が敵キャラクタ A と引き分けたことを示す画像と共に「DRAW!」という文字を演出表示装置 60 に表示させる。これにより、戦いが引き分け、バトルモード、すなわち特殊潜伏モードが維持されることを遊技者に示唆する。

20

【0169】

なお、図柄態様決定手段 131 は、当否種別が第 1 外れとなって特別図柄「__」が選択された場合、変動順序で当たり態様の一つ後の外れ態様など、変動順序で当たり態様の前後に一方において隣接する外れ態様を、装飾図柄 190 の停止態様としてもよい。また、図柄態様決定手段 131 は、当否種別が第 2 外れとなって特別図柄「」が選択された場合、変動順序で当たり態様の一つ前の外れ態様など、変動順序で当たり態様の前後に一方において隣接する外れ態様を、装飾図柄 190 の停止態様としてもよい。

30

【0170】

ここで、図柄態様決定手段 131 が、当否種別が第 1 外れとなって特別図柄「__」が選択された場合に、装飾図柄 190 の当たり態様（例えば「777」）より装飾図柄 190 の変動順序において一つ後の外れ態様（例えば「787」）を装飾図柄 190 の停止態様とし、当否種別が第 2 外れとなって特別図柄「」が選択された場合、変動順序で当たり態様の一つ前の外れ態様（例えば「767」）を装飾図柄 190 の停止態様とする場合について考えてみる。この場合、例えば「777」と「767」の間で中央の装飾図柄 190 が揺動している状態では、遊技者は「特殊潜伏モード維持か、大当たりか」を見守ることになる。しかし、次に「777」と「787」との間で中央の装飾図柄 190 が揺動した状態に変化すると、遊技者は「特殊潜伏モード終了か大当たりかのどちらからしかない」と考える可能性があり、遊技者を大きく高揚させることができるが逆に不安もある程度与えるおそれがある。当否種別が第 1 外れとなって特別図柄「__」が選択された場合に、装飾図柄 190 の当たり態様より装飾図柄 190 の変動順序において一つ前の外れ態様（例えば「767」）を装飾図柄 190 の停止態様とし、当否種別が第 2 外れとなって特別図柄「」が選択された場合に、装飾図柄 190 の当たり態様より装飾図柄 190 の変動順序において一つ後の外れ態様（例えば「787」）を装飾図柄 190 の停止態様とすることにより、例えば「777」と「767」の間で中央の装飾図柄 190 が揺動している状

40

50

態から、「７７７」と「７８７」との間に中央の装飾図柄１９０が揺動した状態に変化したときに、遊技者をより安心させることができるというメリットがある。

【０１７１】

図２７は、図１１におけるＳ４４のパターン選択テーブル変更処理の手順を詳細に示すフローチャートである。変動パターン決定手段１１５は、図柄決定テーブルを参照し、図柄決定抽選値に基づいて１５Ｒ確変または１５Ｒ非確変かを判定する（Ｓ２００）。１５Ｒ確変または１５Ｒ非確変の場合（Ｓ２００のＹ）、変動パターン決定手段１１５は、次回から参照すべきパターン選択テーブルを時短用パターン選択テーブルに変更する（Ｓ２０２）。１５Ｒ確変または１５Ｒ非確変でない場合（Ｓ２００のＮ）、変動パターン決定手段１１５は、図柄決定テーブルを参照し、図柄決定抽選値に基づいて２Ｒ確変または小当たりかを判定する（Ｓ２０４）。２Ｒ確変または小当たりの場合（Ｓ２０４のＹ）、変動パターン決定手段１１５は、第１特殊パターン選択テーブルに変更する（Ｓ２０６）。

10

【０１７２】

２Ｒ確変または小当たりでない場合（Ｓ２０４のＮ）、変動パターン決定手段１１５は、特殊潜伏モード中かを判定する（Ｓ２０８）。特殊潜伏モードに移行した場合、変動パターン決定手段１１５は、特殊潜伏モードフラグをオンに設定する。変動パターン決定手段１１５は、この特殊潜伏モードフラグを参照して特殊潜伏モード中かを判定する。特殊潜伏モード中の場合（Ｓ２０８のＹ）、変動パターン決定手段１１５は、特殊テーブル設定処理を実行する（Ｓ２１０）。特殊潜伏モード中でない場合（Ｓ２０８のＮ）、参照すべきパターン選択テーブルをそのまま維持する。

20

【０１７３】

図２８は、図２７におけるＳ２１０の特殊テーブル設定処理の実行手順を示すフローチャートである。第２の実施例では、特殊潜伏モード中において、変動パターン決定手段１１５は、特殊潜伏モードの実行開始からの特別図柄の変動回数が所定数に達したときに、変動パターンを選択するときに参照すべきパターン選択テーブルを変更する。具体的には、変動パターン決定手段１１５は、特殊潜伏モードの実行開始からの特別図柄の変動回数が所定の限定変動回数に達したときに、参照すべきパターン選択テーブルを特殊パターン選択テーブルから通常パターン選択テーブルに変更する。第２の実施例では、限定変動回数は１０回に設定されている。なお、限定変動回数が１０回に限られないことは勿論であり、他の回数でもよい。また、限定変動回数が、特別遊技の実行終了後に移行されるのが確変か非確変かに応じて異なる回数に設定されてもよい。このとき、例えば確変の方が多い回数に設定されてもよく、確変の方が少ない回数に設定されてもよい。

30

【０１７４】

変動パターン決定手段１１５は、特殊潜伏モードが開始されたときからの特別図柄の変動回数を計数している。このため変動パターン決定手段１１５は、この計数値と限定変動回数を比較して、限定変動回数すべての特別図柄の変動が終了したかを判定する（Ｓ２４０）。限定変動回数すべての特別図柄の変動が終了した場合（Ｓ２４０のＹ）、変動パターン決定手段１１５は、参照すべきパターン選択テーブルを第１または第２の特殊パターン選択テーブルから通常パターン選択テーブルに戻す（Ｓ２４２）。

40

【０１７５】

特殊潜伏モードが開始されたときからの特別図柄の変動回数が限定変動回数に達していない場合（Ｓ２４０のＮ）、変動パターン決定手段１１５は、変動表示させるものとして決定された特別図柄が「＿」かを判定する（Ｓ２４４）。特別図柄が「＿」の場合（Ｓ２４４のＹ）、変動パターン決定手段１１５は、特殊潜伏モードが開始されたときからの特別図柄の変動回数が限定変動回数に達していないにもかかわらず、参照すべきパターン選択テーブルを、第１または第２の特殊パターン選択テーブルから通常パターン選択テーブルに戻す（Ｓ２４２）。なお、変動パターン決定手段１１５は、取得された当否抽選値が外れであったことを表す「＿」以外の所定の特別図柄が決定された場合に、今回以降で変動パターンを選択するときに参照すべきパターン選択テーブルを変更してもよい。

50

【 0 1 7 6 】

特別図柄は「__」でない場合（S 2 4 4 の N）、変動パターン決定手段 1 1 5 は、切り替えタイミングに達したか否かを判定する（S 2 4 6）。第 2 の実施例においても、変動パターン決定手段 1 1 5 は、所定の切り替え条件を満たす場合に、限定的な期間内において参照すべきパターン選択テーブルを、特殊パターン選択テーブルから別の特殊パターン選択テーブルへ切り替える。第 2 の実施例においても、変動パターン決定手段 1 1 5 は、所定の切り替え条件を満たす場合に、限定的な期間内において参照すべきパターン選択基準を、特殊パターン選択基準から別の特殊パターン選択基準へ切り替える。第 2 の実施例では、第 1 の特殊パターン選択テーブルから第 2 の特殊パターン選択テーブルに切り替える。なお、切り替えられる特殊パターン選択テーブルがこれらに限られないことは勿論である。

10

【 0 1 7 7 】

ここで、「限定的な期間」は、特殊潜伏モード開始から、特別図柄の変動回数が限定変動回数に達すること、および、取得された図柄抽選値が外れであったことを表す所定の特別図柄が決定されること、のうち満たしたのが早い方までの期間とされている。しかし、「限定的な期間」がこの期間に限られないことは勿論であり、特殊潜伏モード開始から、特別図柄の変動回数が限定変動回数に達するまでの期間でもよく、特殊潜伏モード開始から、取得された図柄抽選値が外れであったことを表す所定の特別図柄が決定されるまでの期間でもよく、また他の期間であってもよい。

【 0 1 7 8 】

20

また、変動パターン決定手段 1 1 5 は、特殊潜伏モード開始からの特別図柄の変動回数が所定の切り替え回数に達したときに、上記「所定の切り替え条件」を満たしたと判定してもよい。第 2 の実施例では、切り替え回数は 5 回とされている。なお、切り替え回数が 5 回に限られないことは勿論であり、1 回以上且つ限定変動回数未満の他の回数であってもよい。変動パターン決定手段 1 1 5 は、確変時は非確変時よりも切り替え回数が少なくなる可能性が高くなるよう、複数の切り替え回数と、確変時および非確変時の各々の選択確率とが対応付けられた切り替え回数決定テーブルを保持していてもよい。変動パターン決定手段 1 1 5 は、特殊潜伏モードに移行するときに、この切り替え回数決定テーブルを参照して切り替え回数を決定してもよい。これにより、演出の傾向が切り替わる時期が早いか遅いかで確変か非確変かを遊技者に示唆することができる。なお、変動パターン決定手段 1 1 5 は、確変時は非確変時よりも切り替え回数が増える可能性が高くなるよう、複数の切り替え回数と、確変時および非確変時の各々の選択確率とが対応付けられた切り替え回数決定テーブルを保持していてもよい。

30

【 0 1 7 9 】

また、所定の切り替え条件がこれに限られないことは勿論であり、例えば、取得された図柄抽選値が外れであったことを表す所定の特別図柄が決定されたときに、上記「所定の切り替え条件」を満たしたと判定してもよい。このときの所定の特別図柄は、第 1 または第 2 の特殊パターン選択テーブルから通常パターン選択テーブルに戻されるときの特別図柄と同一であってもよく、また異なってもよい。

【 0 1 8 0 】

40

特殊潜伏モード開始からの特別図柄の変動回数が切り替え回数に達して切り替えタイミングとなった場合（S 2 4 6 の Y）、変動パターン決定手段 1 1 5 は、現在設定されている特殊パターン選択テーブルを別の特殊パターン選択テーブルに切り替えるか否かを判定するための切り替え抽選を実行し、その結果が当たりか否かを判定する（S 2 4 8）。

【 0 1 8 1 】

変動パターン決定手段 1 1 5 は、確変となっているときの方が、非確変となっているときよりも別の特殊パターン選択テーブルに切り替えられる確率が高くなるよう、切り替え抽選値と切り替え当否との対応関係が定められた切り替え判定テーブルを保持する。変動パターン決定手段 1 1 5 は、この切り替え抽選を実行するときこの切り替え判定テーブルを参照して切り替え当否を決定する。これにより、確変となっているときの方が別の特殊

50

パターン選択テーブルに切り替えられる確率を高くすることができ、別の特殊パターン選択テーブルにしたがった演出パターンによる演出内容、すなわち敵キャラクタG～Iが表示されることにより、確変となっている可能性が高いことを遊技者に示唆することができる。

【0182】

切り替え抽選の結果が当たりの場合（S248のY）、変動パターン決定手段115は、参照すべきパターン選択テーブルを第1特殊パターン選択テーブルから第2特殊パターン選択テーブルに切り替える（S250）。切り替えタイミングでない場合（S246のN）、または切り替え抽選の結果が外れの場合（S248のN）、変動パターン決定手段115は、S250をスキップして第2の特殊パターン選択テーブルへの切り替えを回避し、参照すべきパターン選択テーブルを第1の特殊パターン選択テーブルのまま維持する。

10

【0183】

なお、S248の判定を削除してもよい。この場合、変動パターン決定手段115は、切り替えタイミングに達した場合、切り替え抽選をすることなく、参照すべきパターン選択テーブルを第1の特殊パターン選択テーブルから第2の特殊パターン選択テーブルに切り替える。上述のように、非確変のときの方が早く特殊潜伏モードが終了しやすいよう、非確変の方が第1の外れとなる確率が高められている。このため、非確変の場合は切り替えタイミングに達することなく特殊潜伏モードが終了する可能性が高い。このように切り替えタイミングに達した場合に特殊パターン選択テーブルを切り替えて表示される演出内容の傾向を変えることにより、特殊潜伏モードが始まってから特別図柄の変動回数を遊技者に示唆することができる。具体的には、今まではメインキャラクタXと戦うキャラクタとして敵キャラクタA～Cのいずれかが登場していたが、特殊パターン選択テーブルが切り替えられることにより、メインキャラクタXと戦うキャラクタとして敵キャラクタG～Iのいずれかが登場することになり、演出内容の傾向がそれ以前とは異なったものとなる。こうして遊技者に「敵キャラクタG～Iが登場したから特殊潜伏モードが始まって特別図柄がある程度の回数まわったことになる。しかし特殊潜伏モードが終了していないから確変の可能性が高いかもしれない。」と思わせることができる。

20

【0184】

以上、本発明を実施例をもとに説明した。この実施例はあくまで例示であり、それらの各構成要素や各処理プロセスの組合せにいろいろな変形例が可能なこと、またそうした変形例も本発明の範囲にあることは当業者に理解されるところである。以下、そのような例をあげる。

30

【0185】

遊技者は、当否抽選の結果が当たりとなることを目的として通常は遊技を進めていく。このため、図柄の組み合わせが当たりを示す態様となることに注意を集中させ、外れを示す図柄の組み合わせ態様にはあまり関心を示さないのが通例である。しかしながら、外れを示す図柄の組み合わせ態様への関心が低ければ、遊技者はもはや当たりを示す図柄の組み合わせにしか興味を示さないおそれがある。この場合、多様な抑揚を得たいと望む遊技者の期待を満たすことが困難となるおそれがある。

40

【0186】

このため変動パターン決定手段115は、抽選値と特別図柄の変動過程が定められた変動パターンとの対応関係が互いに異なる複数のパターン選択テーブルを保持してもよい。演出決定手段132は、複数のパターン選択テーブルのうち一つを参照して、取得された変動パターン抽選値に対応する変動パターンを選択すると、選択された変動パターンに基づいて、特別図柄の変動表示に伴って表示すべき演出の過程が定められた演出パターンを決定してもよい。当否抽選手段112、図柄決定手段114、および変動パターン決定手段115は遊技の進行を制御する主制御装置であるメイン基板102に設けられる。演出決定手段132および演出表示制御手段134は遊技における演出の動作を制御する副制御装置に設けられる。変動パターン決定手段115は、取得された当否抽選値が外れであ

50

ったことを表す所定の特別図柄が決定された場合に、変動パターンを選択するときに参照すべきパターン選択テーブルを変更してもよい。

【0187】

この態様によれば、取得された当否抽選値が外れであったことを表す所定の特別図柄に決定されることによって、実行される演出の傾向を変化させることができる。このため、当たりを示す図柄の組み合わせ態様以外の外れ態様にも遊技者の関心を集めることができ、遊技における多様な抑揚を遊技者に与えることが可能となる。

【0188】

なお、当否抽選手段112は、抽選値として当否を判定するための当否抽選値を取得してもよく、また、特別図柄を決定するための図柄決定抽選値を取得してもよい。また、当否抽選手段112は、抽選値として変動パターンを決定するためのパターン決定抽選値を取得してもよい。パターン選択テーブルには、パターン抽選値と変動パターンとの対応関係が定められていてもよい。なお、パターン選択テーブルにおいて抽選値と対応付けられている変動パターンは、特別図柄の変動時間を示すものであってもよい。

【0189】

上記態様のある変形例では、演出表示制御手段134は、所定の特別図柄が決定された場合、取得した抽選値が当たりであったことを演出的に示す装飾図柄の停止態様である当たり態様に装飾図柄の変動順序の少なくとも前後一方において隣接する、取得した抽選値が外れであったことを演出的に示す外れ態様で装飾図柄を停止表示させてもよい。

【0190】

第2の実施例のある別の変形例では、装飾図柄が当否抽選の結果が当たりであったことを示す停止位置に近づくにしたがって、当否抽選の結果が当たりであったか、所定の特別図柄に決定されて今後の演出の傾向が変化するかの双方について遊技者を高揚させることができる。このため、単に装飾図柄が当否抽選の結果が当たりであったことを示す位置に停止するか否かに傾注する場合に比べて、遊技者に多様な心理を抱かせることができる。

【0191】

上記態様のある別の変形例では、変動パターン決定手段115は、参照すべきパターン選択テーブルとして第1のパターン選択テーブルが選択されているときに所定のテーブル変更条件を満たした場合、今回以降または次回以降で変動パターンを選択するときに参照すべきパターン選択テーブルを第2のパターン選択テーブルに変更してもよい。変動パターン決定手段115は、参照すべきパターン選択テーブルとして第2のパターン選択テーブルが選択されているときに、第1のパターン選択テーブルに含まれる変動パターンによる特別図柄の最短変動時間よりも特別図柄の変動時間が長い変動パターンが選択される所定の特別図柄が選択された場合に、今回以降または次回以降で変動パターンを選択するときに参照すべきパターン選択テーブルを第1のパターン選択テーブルに戻してもよい。

【0192】

この変形例によれば、第2のパターン選択テーブルが選択されている状態では、第1のパターン選択テーブルが選択されているときの図柄の最短変動時間よりも演出のための時間を長く確保することができる。このため、参照すべきパターン選択テーブルが第1のパターン選択テーブルに戻されるときにその旨を演出にて遊技者に報知または示唆する時間を確保することが可能となる。

【0193】

上記態様のある別の変形例では、パターン記憶手段130は、途中までの第1の演出内容が共通する複数の第1の演出パターンと、途中までの第2の演出内容が共通する複数の第2の演出パターンと、を保持してもよい。演出決定手段132は、第1の演出パターンまたは第2の演出パターンを選択する場合、参照すべきパターン選択テーブルが維持される別の所定の特別図柄が決定されたときの実行頻度に対する所定の特別図柄が決定されたときの実行頻度の割合が、第1の演出内容と第2の演出内容との間で互いに異なるよう、第1の演出パターンまたは第2の演出パターンを選択してもよい。

【0194】

この変形例によれば、第1の演出内容および第2の演出内容どちらが実行されるかによって、パターン選択テーブルが変更される異なる可能性を遊技者に示唆することができる。このため、遊技者に、演出の傾向が変わって欲しくない場合は、「パターン選択テーブルが維持されることを示す別の所定の特別図柄が決定されたときの選択頻度が高い演出パターンにしたがった演出が実行されて欲しい」と思わせることができる。逆に、遊技者に、演出の傾向が変わって欲しい場合は、「パターン選択テーブルが変更されることを示す所定の特別図柄が選択されたときの選択頻度が高い演出パターンにしたがった演出が実行されて欲しい」と思わせることができる。このように、実行される演出パターンによって示唆するパターン選択テーブルの変更可能性を異ならせることによって、遊技者にあらたな期待や不安を与えることができ、より遊技に面白みを持たせることができる。

10

【0195】

ある別の変形例では、ぱちんこ遊技機は、従来にいう第1種ぱちんこ遊技機に相当する遊技が複数混在するよう設けられる。具体的には、ぱちんこ遊技機10は、第1始動口、第2始動口、第1抽選手段、第2抽選手段、特別図柄表示装置、変動パターン決定手段、特別遊技作動条件保持手段、特別遊技制御手段、第1保留制御手段、第2保留制御手段、演出表示装置、演出決定手段、および表示制御手段を有する。

【0196】

第1始動口は、第1の実施例の始動口と異なり拡開しない形態の入賞口で構成されるとともに遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球の入球が抽選の契機となるよう設けられる。第2始動口は、第1の実施例の始動口と同様の拡開式の入賞口で構成されるとともに、第1始動口とは異なる位置に設けられ、遊技球の入球が抽選の契機となるよう設けられる。第1抽選手段は、第1始動口への入球を契機として、第1の当否抽選を実行する。第2抽選手段は、第2始動口への入球を契機として、第2の当否抽選を実行する。特別図柄表示装置には、第1の当否抽選の結果を示すための特別図柄（以下第1特別図柄という）と、第2の当否抽選の結果を示すための特別図柄（以下第2特別図柄という）とが変動表示される。変動パターン決定手段は、それぞれの特別図柄の変動表示における変動パターンを決定するためのテーブルを参照し、第1および第2の当否抽選の結果に応じて変動パターンを決定する。特別遊技作動条件保持手段は、通常遊技よりも遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するための条件として特別遊技作動条件を保持する。特別遊技制御手段は、第1または第2の当否抽選が特別遊技への移行を示す結果となって特別遊技作動条件が成立したときに特別遊技を実行する。

20

30

【0197】

第1保留制御手段は、第1の当否抽選の結果を所定個数を上限にその当否抽選に対応する第1特別図柄の変動表示開始まで保留する。第2保留制御手段は、第2の当否抽選の結果を所定個数を上限にその当否抽選に対応する第2特別図柄の変動表示開始まで保留する。演出表示装置には、当否抽選の結果を示すための演出が表示される。演出決定手段は、変動パターン決定手段により決定された変動パターンに対応する演出の態様を決定する。表示制御手段は、変動パターン決定手段により決定された変動パターンにしたがってそれぞれの特別図柄を特別図柄表示装置に変動表示させるとともに、演出決定手段により決定された演出を演出表示装置に表示させ、第2保留制御手段により第2の当否抽選の結果が保留されている場合は第1の当否抽選に対応する第1特別図柄変動表示の開始を留保する一方、第1保留制御手段により第1の当否抽選の結果が保留されているか否かにかかわらず第2の当否抽選に対応する第2特別図柄変動表示を開始する。なお、第1特別図柄と第2特別図柄に係る抽選や図柄変動は入賞順など予め定められた処理手順に基づいて一方ずつ処理しても、並行的に処理しても良い。

40

【0198】

この変形例において、第1抽選手段、第2抽選手段、変動パターン決定手段、特別遊技作動条件保持手段、特別遊技制御手段、第1保留制御手段、第2保留制御手段は、遊技の進行を制御する主制御装置であるメイン基板に設けられる。演出決定手段、および表示制御手段は、遊技における演出の動作を制御する副制御装置に設けられる。変動パターン決

50

定手段は、第1の当否抽選の結果が外れであったことを表す所定の特別図柄が決定された場合に、変動パターンを選択するときに参照すべきパターン選択テーブルを変更してもよい。また、変動パターン決定手段は、第2の当否抽選の結果が外れであったことを表す所定の特別図柄が決定された場合に、変動パターンを選択するときに参照すべきパターン選択テーブルを変更してもよい。これにより、このように従来にいう第1種ぱちんこ遊技機に相当する遊技が複数混在するよう設けられる弾球遊技機においても、当否抽選の結果が外れであったことを表す所定の特別図柄が決定された場合に、変動パターンを選択するときに参照すべきパターン選択テーブルを変更することができる。

【0199】

なお、上述の変形例において、第1特別図柄と、第2特別図柄とにおいて、第1の実施例に基づく小当たり、第2の実施例に基づく小当たり、第1外れ、第2外れの当選頻度を異ならせてもよい。

【0200】

具体的には、第1特別図柄は「外れ」時に、第2の実施例における図16のように各図柄を選択するものの、第2特別図柄は「外れ」時における図柄決定抽選値が、0のときに小当たり、1～3のときに第1外れ、4～8のときに第2外れ、9～255のときに通常外れを選択するように構成する。又、15R当たりの終了後に行われる時短中には、普通図柄の当選確率を向上させたり、変動時間を短縮させたり、或いは普通図柄の当選時における第2始動口の拡大時間を長くすることにより、第2始動口への入賞頻度が通常時よりも相対的に高くなるように構成する。

【0201】

このように構成することで、第2特別図柄の変動頻度が高まる時短中には、過度に頻度変更を行う図柄が出現することを抑止し、スムーズな遊技を実行できる。ここで、各図柄の出現頻度については、「小当たり」のみ頻度を変更したり、第1外れ、第2外れの一方或いはこれらの一部を変更してもよい。更には、時短中のほうが通常時に比べて出現頻度を多くすることも可能である。この場合には、時短中は頻繁に遊技状態の示唆演出が行われることになるため、「時短中」の遊技を深みある複雑な態様とすることができる。

【0202】

なお、前述の変形例において、第2始動口（第2特別図柄の始動口）、及び作動口を演出表示装置に区画された遊技盤の正面視右側に配置してもよく、このように構成することで、第2特別図柄の変動頻度が高まる時短中はハンドルを最大に操作（右打ち）するだけで、有利な遊技をおこなうことができ、遊技状態の示唆演出など、装飾図柄や演出を注視しながら遊技を実行することができる。さらに、大入賞口を右打ちすることで打球が入賞するような位置に設けることで、特別遊技と時短遊技を一貫して右打ちで消化することができる。

【0203】

また、右打ちをした方がよい際にその旨を報知する報知手段を設け、これにより右打ちを遊技者に示唆するように構成してもよい。具体的には、例えば「右に打て！」という文字、または右側に向いた矢印の図形など、右打ちをした方がよい旨を示す画像を演出表示装置60に表示することによってその旨を報知してもよく、「右に打て！」など右打ちをした方がよい旨を示す音声をスピーカ18から出力してその旨を報知してもよい。

【0204】

ある別の変形例では、2R確変、2R非確変での2回の単位遊技として、小当たり時に行われる開閉回数、開閉パターンと同一或いは近似のものに加え、15R確変、15R非確変のときの単位遊技と同一或いは近似の単位遊技を2回実行させることとなるものを追加してもよい。

【0205】

具体的には、第1の実施例（図4参照）において、2R確変の当たりとなる特別図柄を「1」のほかに「ヨ」、2R非確変の当たりとなる特別図柄を「0」の他に「L」をそれぞれ設け、図柄決定抽選値が160～200の場合には「ヨ」、201～209の場合に

10

20

30

40

50

は「１」、２１０～２４５の場合には「Ｌ」、２４６～２５５の場合には「０」を選択するように対応づける。そして、特別図柄が「０」「１」の場合には１５Ｒ確変および１５Ｒ非確変と同一の単位遊技を２ラウンド分実行し、特別図柄が「ヨ」「Ｌ」の場合には、第１の実施例と同様に小当たりと近似の作動を行うように制御する。

【０２０６】

このように構成することで、ラウンド数を予め表示するように形成し、２Ｒ確変または２Ｒ非確変の当たり（以下、必要に応じてこれらを「２Ｒ当たり」という）が表示された場合であっても、単位遊技２回分（２ラウンド分）の遊技球を獲得できる場合が生じるので、遊技者の落胆を軽減させることができる。又、遊技機を設計する上で、出球ありの大当たりと出球なしの大当たりのバランスを適正に保つことができる。

10

【０２０７】

ある別の変形例では、２Ｒ確変、２Ｒ非確変の場合に２回の単位遊技間で行われる大入賞口の開閉回数と小当たりの場合に行われる大入賞口の開閉回数とを１５Ｒ確変、１５Ｒ非確変の場合に行われる大入賞口の開閉回数と同一回数となるように形成する。

【０２０８】

具体的には、２Ｒ確変、２Ｒ非確変の場合には、１回目の単位遊技で０．１秒の開放と２秒の閉鎖を８回繰り返す、２回目の単位遊技で０．１秒の開放と２秒の閉鎖を７回繰り返す。又、小当たりの場合には、０．１秒の開放と２秒の閉鎖を１５回繰り返す。そして、１５Ｒ確変、１５Ｒ非確変の場合には、単位遊技を１５回（１５回の大入賞口の開閉を）行うように構成する。

20

【０２０９】

このように構成することにより、全ての当たりにおいて同一の大入賞口の開閉回数に統一されることになり、開閉回数を表示する場合等であっても、その表示態様からは当たりの内容が判別し難くなり、以降の変動演出等に基づく遊技状態の示唆演出への興趣を高めることができる。

【０２１０】

ある別の変形例では、２Ｒ確変、２Ｒ非確変に変えて、１５Ｒ確変、１５Ｒ非確変の場合の一部に小当たりの場合に行われる大入賞口の開閉と類似する開閉動作となるように形成する。

【０２１１】

具体的には、一部の１５Ｒ確変、１５Ｒ非確変の場合には、全ての単位遊技で０．１秒の開放を１５回繰り返す、ラウンド間の待機時間を２秒に設定する。又、小当たりの場合には、０．１秒の開放と２秒の閉鎖を１５回繰り返す。なお、上記一部以外の１５Ｒ確変、１５Ｒ非確変の場合には、通常の単位遊技を１５回（１５回の大入賞口の開閉を）行うように構成する。

30

【０２１２】

このように構成することにより、全ての当たりにおいて同一の大入賞口の開閉回数に統一されることになり、開閉回数を表示する場合等であっても、その表示態様からは当たりの内容が判別し難くなり、以降の変動演出等に基づく遊技状態の示唆演出への興趣を高めることができる。

40

【０２１３】

ある別の変形例では、２Ｒ確変、２Ｒ非確変、小当たりの場合に表示される装飾図柄を同一或いは同一となることのあるように選択する。具体的には、２Ｒ確変、２Ｒ非確変、小当たりの場合に表示される図柄を「３３１」「５６７」「３１６」のいずれかから共通に選択するように構成する。或いは、２Ｒ確変、２Ｒ非確変、小当たりの場合に表示される図柄を「３３１」「５６７」、小当たりの場合に表示される図柄を「３３１」「５６７」「３１６」から選択するように構成する。

【０２１４】

これにより、装飾図柄上では、２Ｒ確変、２Ｒ非確変、小当たりの区別がつかない或いは、つき難いようになり以降の遊技状態の示唆演出への興趣を高めることができる。又、

50

2 R 確変、2 R 非確変、小当たりのいずれかのみで表示される図柄を設定することにより、遊技状態の示唆演出を遊技の中心におきつつプレミア的な遊技性を共存することが期待できる。

【0215】

なお、上記の場合に表示される図柄をリーチが形成される「737」「373」等に設定してもよく、これによりリーチ演出後に2 R 確変、2 R 非確変、小当たり遊技に移行させることができるので、演出上の整合性を保つことができるばかりでなく、リーチ外れ時に、「これら(2 R 当たり、小当たり)の図柄を表示するかもしれない」という遊技者の新たな期待感を創出することも期待できる。なお、この場合には、本変形例のように第1の実施例における頻度変更時の装飾図柄(「323」「767」等1コマずれ)と異なるリーチ構成図柄を設定することが望ましく、これにより遊技者の混乱を抑止可能である。又、混乱を更に防止する必要がある場合には、頻度変更図柄をリーチが構成されない図柄(たとえば「613」など)に設定すればよい。

10

【0216】

ある別の変形例では、特別図柄表示装置を遊技者以外に視認し難く構成する。具体的には、特別図柄表示装置を2つの表示装置で形成するとともに、遊技機奥側に左右分離して配置し、表示装置の視野角を小さくする。これにより、実際に遊技状態が表示されることとなる特別図柄を隣接する遊技台の遊技者から視認することが困難となり、隣接する遊技者からの視線を気にすることなく以降の変動演出等に基づく遊技状態の示唆演出への興趣を高めることができる。なお、特別図柄表示装置自体は、第1の実施例に示すように1つとし、配置のみを視認角度が小さくなるように構成してもよい。

20

【0217】

ある別の変形例では、特別図柄表示装置を7セグメントLEDにより構成し、表示される図柄の傾向により、特別遊技の内容や、その後の遊技態様がわかるようにする。具体的には、15 R 確変の場合には7セグメントLEDの表示として「0」～「9」の数字を構成する図柄(一般的に数字と認識できるもの)を含んで設定し、それら以外の場合には、「0」～「9」の数字を構成する図柄を含まないように設定する(たとえば「ヨ」「リ」「二」等)。すなわち、特別図柄が数字を構成したときに限り遊技者は以降の変動演出等に基づく遊技状態の示唆演出に関わらず、有利な状態にあることを理解できる要素を追加するのである。

30

【0218】

このように構成することにより、変動演出等に基づく遊技状態の示唆演出を遊技主体にしつつ、特別図柄の表示結果についてまでも、遊技に密接に関与させることができる。

【0219】

ある別の変形例では、特定遊技実行手段122は、特別遊技の実行終了後に確変に移行したとき、特別遊技の実行終了後の特別図柄の変動回数が所定の確変終期回数に達したときに、確変から非確変の通常状態に移行する。確変終期回数は、例えば「30回」などに設定されてもよく、また、「30回」、「50回」、「70回」、「100回」など、複数種類の確変終期回数から所定の選択条件によって選択された確変終期回数であってもよい。「所定の選択条件」は、複数種類の確変終期回数のうち例えば図柄決定抽選値に応じた確変終期回数であることであってもよい。このように特別図柄の変動回数が確変終期回数まで実行され確変に特別遊技の実行終了後に移行する確率は、100%であってもよく、100%未満の確率(例えば80%)であってもよい。

40

【0220】

このときも変動パターン決定手段115は、所定の切り替え条件を満たす場合に、限定的な期間内において参照すべきパターン選択基準を、特殊パターン選択基準から別の特殊パターン選択基準へ切り替えてもよい。また、変動パターン決定手段115は、取得された当否抽選値が外れであったことを表す所定の特別図柄が決定された場合に、変動パターンを選択するときに参照すべきパターン選択テーブルを変更してもよい。変動パターン決定手段115は、参照すべきパターン選択テーブルとして特殊パターン選択テーブルが選

50

扱われている限定的な期間として定められている限定変動回数が、この確変終期回数未満となるよう定められていてもよい。これにより、特殊潜伏モード中に確変から非確変に移行することを回避できる。

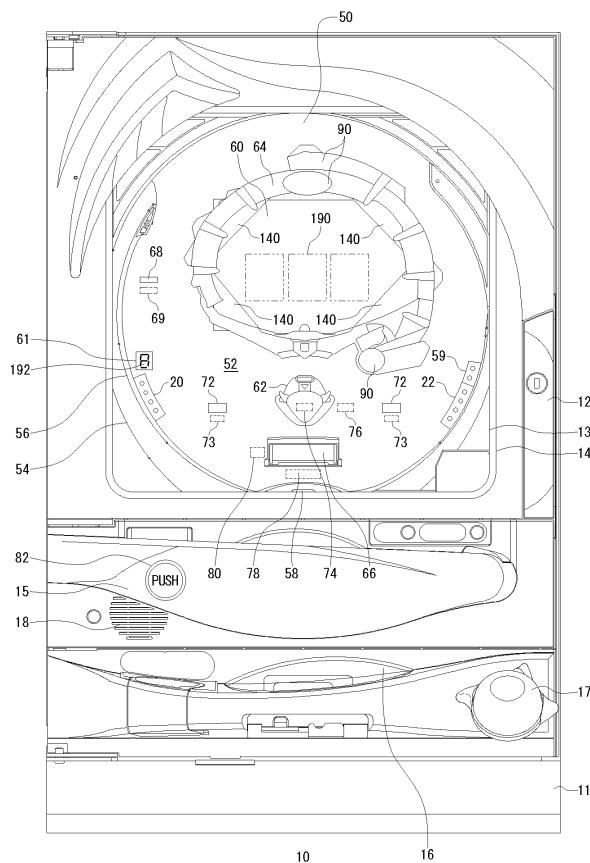
【符号の説明】

【 0 2 2 1 】

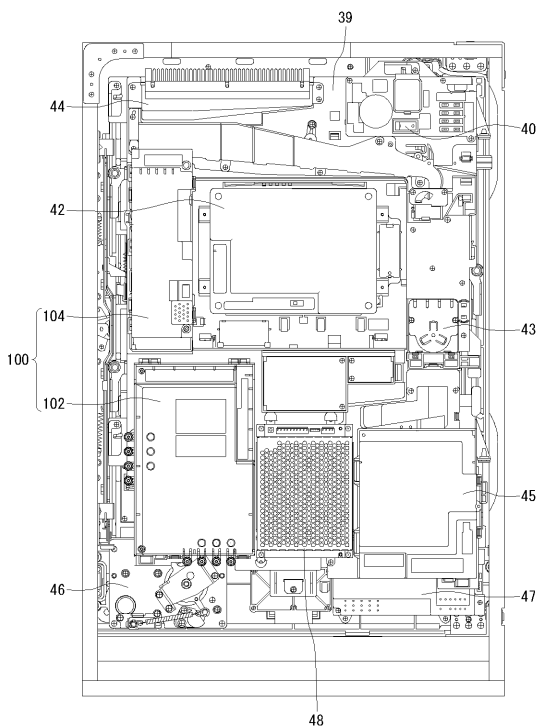
1 0 ぱちんこ遊技機、 5 0 遊技盤、 5 2 遊技領域、 6 0 演出表示装置、
6 1 特別図柄表示装置、 6 2 始動口、 9 0 遊技効果ランプ、 1 0 0 遊技
制御装置、 1 1 2 当否抽選手段、 1 1 4 図柄決定手段、 1 1 8 メイン表示制
御手段、 1 3 0 パターン記憶手段、 1 3 2 演出決定手段、 1 3 4 演出表示制
御手段。

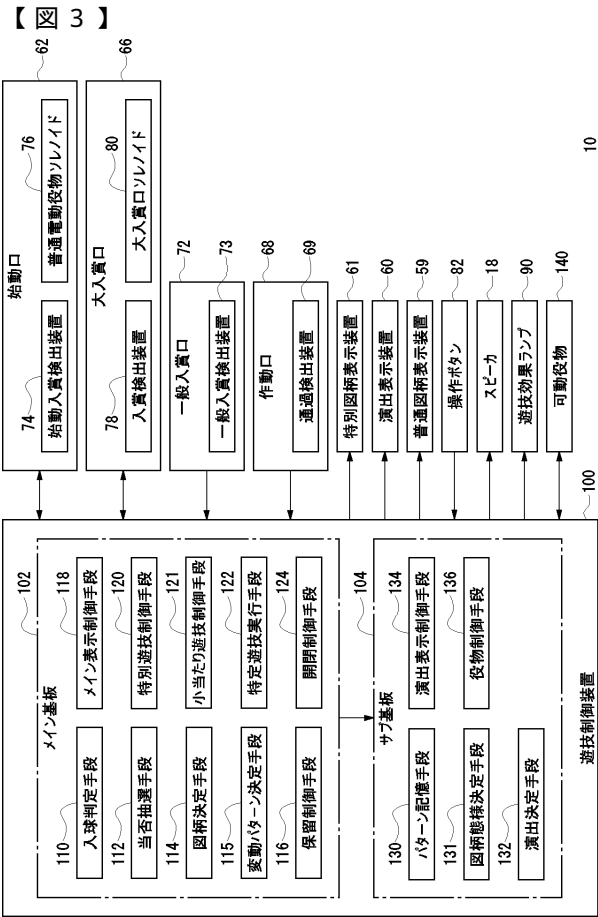
10

【図 1】



【図 2】





【図 4】

当否抽選値	図柄決定抽選値	特別図柄
当たり 0～255	15R確変	0～19 9
		20～39 8
		40～59 7
		60～79 6
	15R非確変	80～99 5
		100～119 4
		120～139 3
		140～159 2
	2R確変	160～209 1
	2R非確変	210～255 0
外れ 256～ 65535	小当たり	0～9 ≡
	通常外れ	10～255 —

【図 5】

当否種別	パターン決定 抽選値	変動パターン 番号	変動時間
15R確変 15R非確変	0～79	01	95
	80～139	02	85
	140～199	03	75
	200～214	04	65
	215～229	05	55
	230～239	06	45
	240～249	07	40
	250～255	08	35
2R確変 2R非確変 小当たり 通常外れ	0～24	11	90
	25～49	12	80
	50～74	13	70
	75～99	14	60
	100～124	15	50
	125～149	16	40
	150～174	17	35
	175～199	18	30
	200～227	19	15
	228～255	20	10

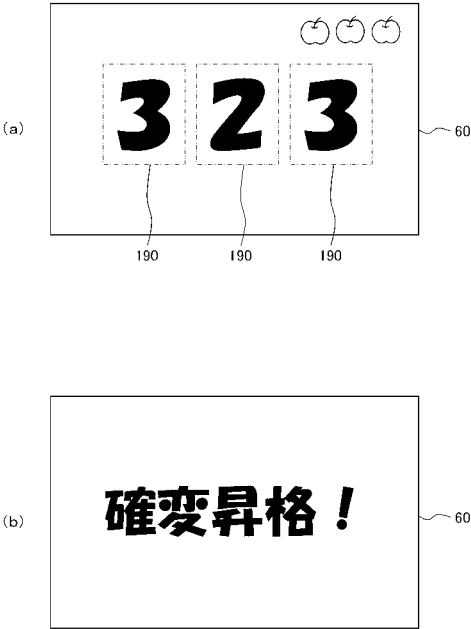
【図 6】

当否種別	パターン決定 抽選値	変動パターン 番号	変動時間	演出パターン	昇格演出
15R確変 15R非確変	0～255	21	85	スーパーリーチA	なし
2R確変 2R非確変 小当たり	0～255	22	80	スーパーリーチA	なし
通常外れ	0～149	22	80	スーパーリーチA	なし
	150～255	23	35	リーチB	なし

【図 7】

当否種別	パターン決定 抽選値	変動パターン 番号	変動時間	演出パターン	昇格演出
15R確変 15R非確変	0～255	31	95	スーパーリーチC	なし
2R確変 2R非確変 小当たり	0～255	32	90	スーパーリーチC	なし
通常外れ	0～149	32	90	スーパーリーチC	あり
	150～255	33	40	リーチD	あり

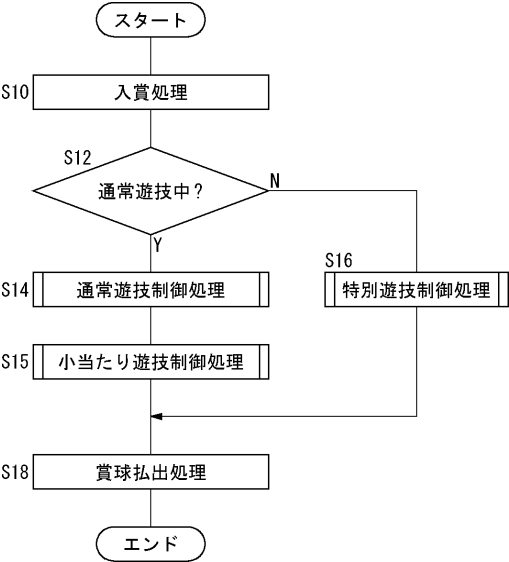
【図 8】



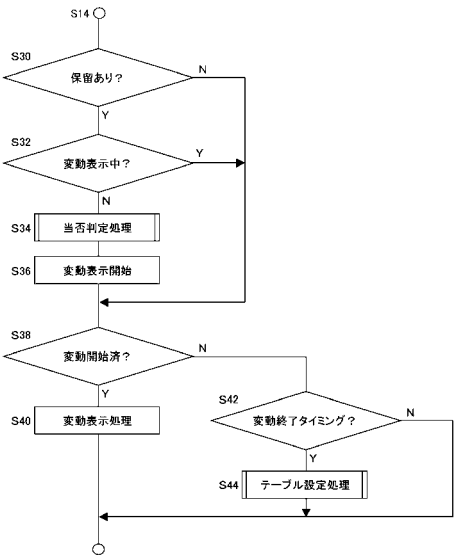
【図 9】

当否	図柄決定抽選値		特殊パターン 選択テーブル	限定的な期間 (変動パターンの 選択回数)	次のパターン 選択テーブル
当たり	15R確変	0～19	なし	なし	時短
		20～39	B	3回	時短
		40～59	A→B	6回	時短
		60～79	A→B→A→B	12回	時短
	15R非確変	80～119	なし	なし	時短
		120～139	A	3回	時短
		140～159	A→B→A	9回	時短
	2R確変	160～174	B	3回	時短
		175～189	A→B	6回	通常
		190～209	A→B→A→B	12回	通常
2R非確変		210～239	A	3回	通常
	240～255	A→B→A	9回	通常	
外れ	小当たり	0～4	A	3回	通常
		5～9	A→B→A	9回	通常
	通常外れ	10～255	なし	なし	通常

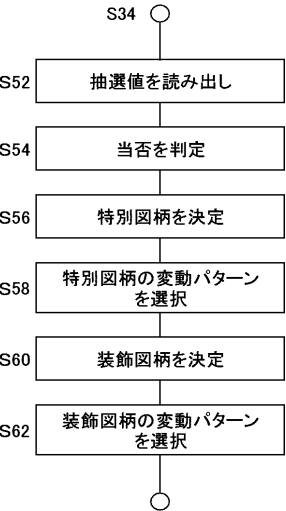
【図 10】



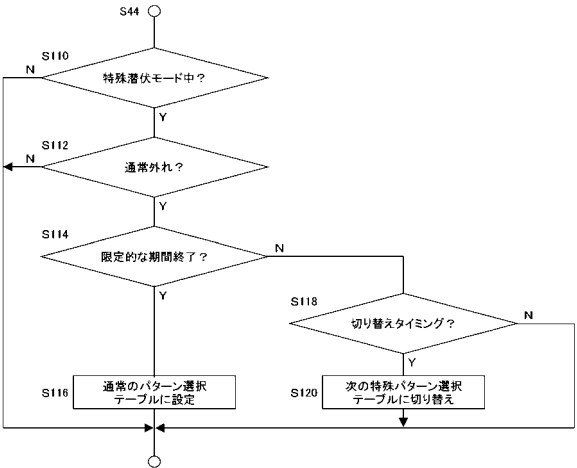
【図 11】



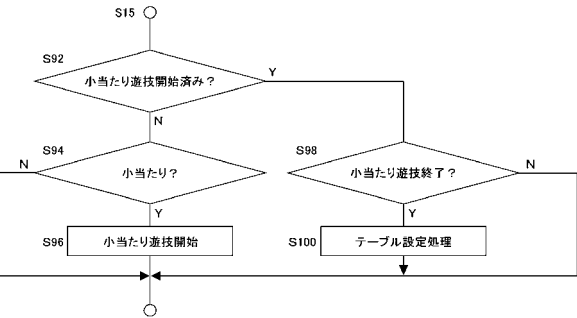
【図 1 2】



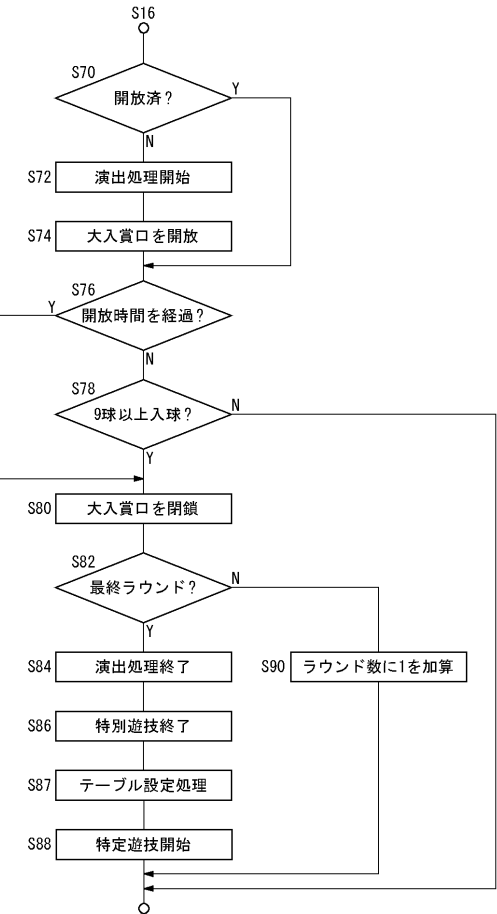
【図 1 3】



【図 1 4】



【図 1 5】



【図 1 6】

当否抽選値	図柄決定抽選値		特別図柄
当たり 0～255	15R確変	0～19	9
		20～39	8
		40～59	7
		60～79	6
	15R非確変	80～99	5
		100～119	4
		120～139	3
		140～159	2
外れ 256～ 65535	2R確変	160～179	1
	小当たり	180～255	0
		0～9	≡
		10～59	—
外れ 256～ 65535	第1外れ	60～99	—
		100～255	—

【図 17】

当否抽選値	図柄決定抽選値		特別図柄
当たり 0～9999	15R確変	0～19	9
		20～39	8
		40～59	7
		60～79	6
	15R非確変	80～99	5
		100～119	4
		120～139	3
		140～159	2
	2R確変	160～179	1
		180～255	0
外れ 10000～ 65535	小当たり	0～9	≡
	第1外れ	10～29	—
	第2外れ	30～99	—
	通常外れ	100～255	—

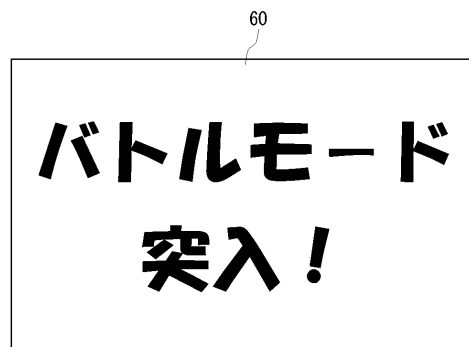
【図 18】

当否種別	パターン決定 抽選値	変動パターン 番号	変動時間
15R確変 15R非確変	0～79	01	95
	80～139	02	85
	140～199	03	75
	200～214	04	65
	215～229	05	55
	230～239	06	45
	240～249	07	40
	250～255	08	35
2R確変 小当たり 第1外れ 第2外れ 通常外れ	0～24	11	90
	25～49	12	80
	50～74	13	70
	75～99	14	60
	100～124	15	50
	125～149	16	40
	150～174	17	35
	175～199	18	30
	200～227	19	15
	228～255	20	10

【図 19】

当否種別	パターン決定 抽選値	変動パターン 番号	変動時間	演出パターン
15R確変 15R非確変	0～119	21	90	A1
	120～199	22	85	B1
	200～255	23	80	C1
第1外れ	0～119	31	90	A2
	120～199	32	85	B2
	200～255	33	80	C2
第2外れ	0～49	41	90	A3
	50～129	42	85	B3
	130～255	43	80	C3
通常外れ 小当たり 2R確変	0～79	51	20	D
	80～159	52	15	E
	160～255	53	10	F

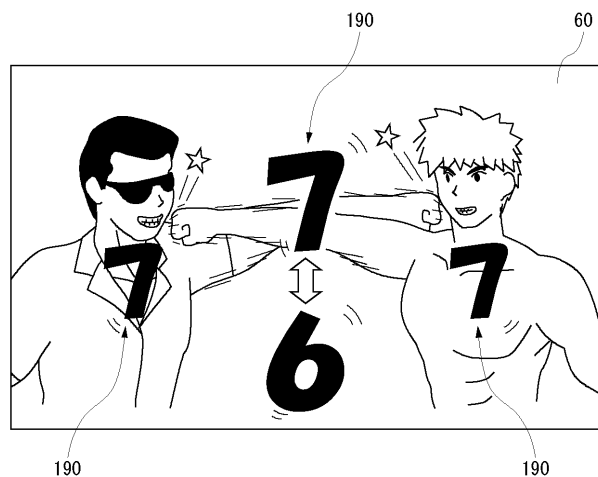
【図 21】



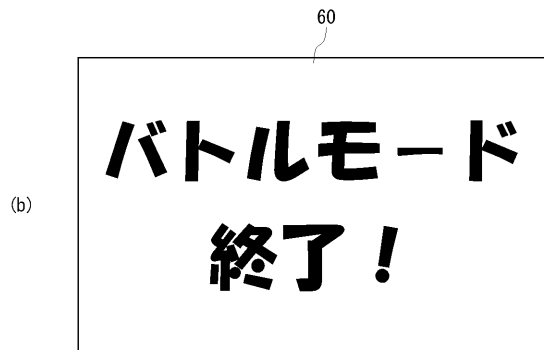
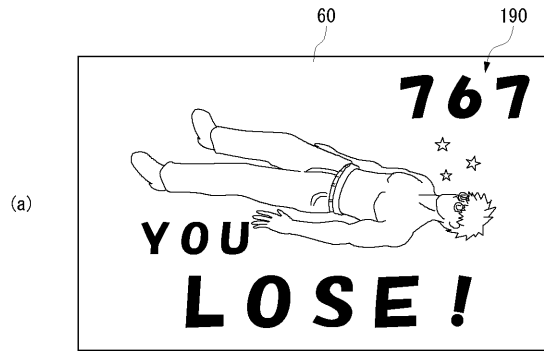
【図 20】

当否種別	パターン決定 抽選値	変動パターン 番号	変動時間	演出パターン
15R確変 15R非確変	0～119	61	90	G1
	120～199	62	85	H1
	200～255	63	80	I1
第1外れ	0～119	71	90	G2
	120～199	72	85	H2
	200～255	73	80	I2
第2外れ	0～49	81	90	G3
	50～129	82	85	H3
	130～255	83	80	I3
通常外れ 小当たり 2R確変	0～79	51	20	D
	80～159	52	15	E
	160～255	53	10	F

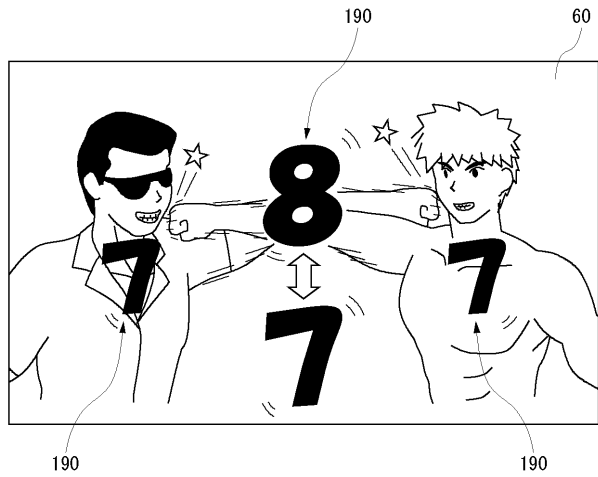
【図 22】



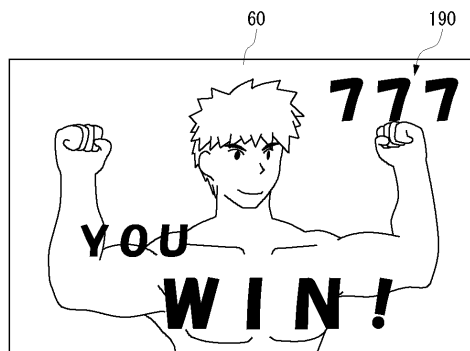
【図 23】



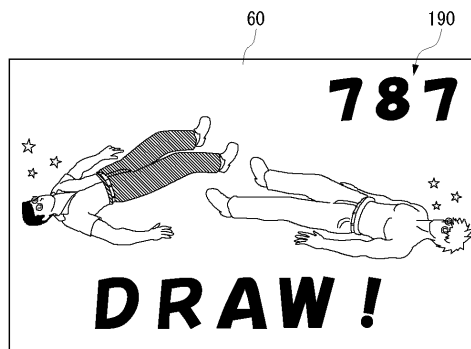
【図 24】



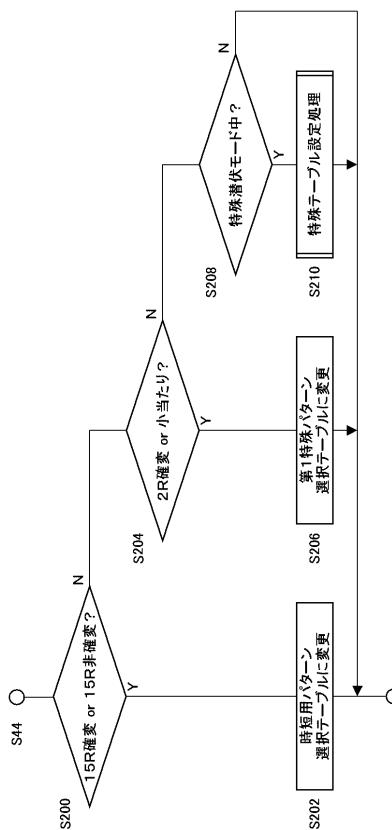
【図 25】



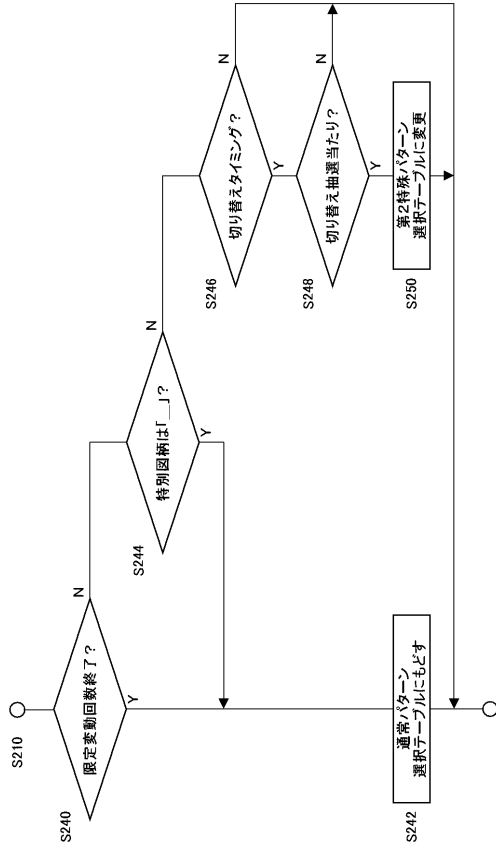
【図 26】



【図 27】



【図 28】



フロントページの続き

- (72)発明者 齋藤 剛
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 池田 輝幸
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 北川 和樹
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内

審査官 河本 明彦

- (56)参考文献 特開2004-230017(JP,A)
特開2008-167875(JP,A)
特開2007-330494(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02