

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5950383号
(P5950383)

(45) 発行日 平成28年7月13日(2016.7.13)

(24) 登録日 平成28年6月17日(2016.6.17)

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

請求項の数 1 (全 40 頁)

(21) 出願番号	特願2011-271657 (P2011-271657)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成23年12月12日(2011.12.12)		サミー株式会社
(65) 公開番号	特開2013-121464 (P2013-121464A)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
(43) 公開日	平成25年6月20日(2013.6.20)		シャイン60
審査請求日	平成26年10月22日(2014.10.22)	(74) 代理人	100105924
			弁理士 森下 賢樹
		(74) 代理人	100109047
			弁理士 村田 雄祐
		(74) 代理人	100109081
			弁理士 三木 友由
		(72) 発明者	吉田 信介
			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	澤田 真治

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おいて遊技球が入球可能に設けられた始動口と、
前記始動口への入球を契機に当否抽選を実行する抽選手段と、
前記当否抽選の結果を示す図柄の変動が表示される表示装置と、
前記図柄の変動時間が定められた複数の変動パターンから変動パターンを選択する変動パターン決定手段と、

選択された前記変動パターンにしたがって前記図柄を前記表示装置へ変動表示させる表示制御手段と、

所定個数を上限に前記当否抽選の結果をその当否抽選に対応する前記図柄の変動表示開始まで保留する保留制御手段と、

前記遊技領域の所定位置において開放可能に設けられた大入賞口と、
前記当否抽選の結果が、前記大入賞口が開放される特別遊技への移行を示す結果であった場合に、前記特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

所定の移行条件を満たした場合、新たに前記特別遊技を獲得する容易性が通常状態より有利となる状態である特定遊技状態に前記特別遊技の終了後移行させる特定遊技実行手段と、

演出内容が定められた演出パターンと前記変動パターンとの対応関係がそれぞれ互いに異なるよう定められた第1演出パターン選択基準、第2演出パターン選択基準、第3演出

パターン選択基準を保持し、前記変動パターンに応じた前記演出パターンを選択するとき、所定の第1の演出状態では第1演出パターン選択基準を参照し、所定の第2の演出状態では第2演出パターン選択基準を参照し、所定の第3の演出状態では第3演出パターン選択基準を参照する演出決定手段と、

前記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、
を備え、

前記特定遊技実行手段は、前記当否抽選の結果が前記特別遊技へ移行する結果且つ所定の特定遊技移行条件を満たす結果となった場合、前記特別遊技の終了後から所定の確率変動期間が終了するまで、前記当否抽選が前記特別遊技への移行を示す結果となる確率が前記通常状態より高められる確率変動状態に前記特定遊技状態として移行させ、

10

前記演出決定手段は、

前記当否抽選の結果が、前記大入賞口が開放されるが前記確率変動状態に非移行となる所定の第1の結果となった場合は、前記大入賞口の開放終了後に第1の演出状態へ移行させ、前記確率変動期間より短い所定期間が終了したときに第1の演出状態を終了させて第2の演出状態へ移行させることで通常状態であることを示唆し、

前記当否抽選の結果が、前記特別遊技へ移行し且つ前記確率変動状態に移行する所定の第2の結果となった場合は、前記特別遊技の実行終了後、前記確率変動状態への移行とともに第1の演出状態へ移行させ、前記所定期間が終了したときに第1の演出状態を終了させて第3の演出状態へ移行させることで前記確率変動状態であることを示唆し、

前記当否抽選の結果が第1の結果となって第1の演出状態へ移行された場合であっても、前記所定期間中に保留されたが前記所定期間の終了後に前記図柄の変動が開始される前記当否抽選の結果に所定の結果が含まれている場合は、前記所定期間が終了したときに通常状態であることを示唆する第2の演出状態への移行を回避して前記確率変動状態であることを示唆する第3の演出状態へ移行させることを特徴とする弾球遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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）。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。このような弾球遊技機の多くは、始動口への入球を契機として当否抽選値を取得するが、先に取得された当否抽選値に基づく図柄変動が終了するまでその当否抽選値を保留する。この保留された当否抽選値を利用して、複数回の図柄変動後における当否や遊技状態を示唆する予告演出を実行する遊技機が提案されている（例えば、特許文献1参照）。また、弾球遊技機の中には、特別図柄の変動回数が所定の終期回数に達したときは、当否抽選の結果が大当たりとならなくても確変から通常状態に移行する遊技機が知られている。このような遊技機において、通常状態か、通常状態よりも大当たりとなる確率が高められた確率変動状態か、が遊技者に判別困難とした「潜伏モード」から、確率変動状態時のみに「特殊モード」と呼ばれる演出状態に移行することで確率変動状態であることを遊技者に示唆する遊技機もまた知られている。

30

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2011-143186号公報

【発明の概要】

50

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

このように特別図柄の変動回数が所定の終期回数に達したときに確率変動状態が終了する遊技機において、潜伏モードから特殊モードに移行することで確率変動状態であることを遊技者に示唆する場合、特殊モードは確率変動状態であることを示唆するため本来は遊技者を高揚させるべき演出状態となる。しかしながら、確率変動状態では通常状態よりも大当たりとなりやすいため、特殊モードに移行する前に大当たりとなる可能性が高い。このため、確率変動状態であることを示唆して遊技者を高揚させるべく設けられたにもかかわらず特殊モードの実行頻度は必ずしも高いものではなかった。また、特殊モードに移行したということは、確率変動状態ではあるが終期回数に近づいていることも示唆することになるため、逆に遊技者を焦燥させて遊技者の期待を適切に高めることが困難となる可能性があった。

10

【0005】

本願発明は上記課題に鑑みたもので、特別図柄の変動回数が所定の終期回数に達したときに確率変動状態が終了し且つ潜伏モードから特殊モードに移行することで確率変動状態であることを遊技者に示唆する遊技機において、特殊モードの実行頻度を高めつつ、特殊モードに移行したときの遊技者の期待度を適切に高めることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するために、本発明のある態様の弾球遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技領域の所定位置において遊技球が入球に設けられた始動口と、始動口への入球を契機に当否抽選を実行する抽選手段と、当否抽選の結果を示す図柄の変動が表示される表示装置と、図柄の変動時間が定められた複数の変動パターンから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、所定個数を上限に当否抽選の結果をその当否抽選に対応する図柄の変動表示開始まで保留する保留制御手段と、遊技領域の所定位置において開放可能に設けられた大入賞口と、当否抽選の結果が、大入賞口が開放される特別遊技への移行を示す結果であった場合に、特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、所定の移行条件を満たした場合、新たに特別遊技を獲得する容易性が通常状態より有利となる状態である特定遊技状態に特別遊技の終了後移行させる特定遊技実行手段と、演出内容が定められた演出パターンと変動パターンとの対応関係がそれぞれ互いに異なるよう定められた第1演出パターン選択基準、第2演出パターン選択基準、第3演出パターン選択基準を保持し、変動パターンに応じた演出パターンを選択するとき、所定の第1の演出状態では第1演出パターン選択基準を参照し、所定の第2の演出状態では第2演出パターン選択基準を参照し、所定の第3の演出状態では第3演出パターン選択基準を参照する演出決定手段と、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、を備える。特定遊技実行手段は、当否抽選の結果が特別遊技へ移行する結果且つ所定の特定遊技移行条件を満たす結果となった場合、特別遊技の終了後から所定の確率変動期間が終了するまで、当否抽選が特別遊技への移行を示す結果となる確率が通常状態より高められる確率変動状態に特定遊技状態として移行させ、演出決定手段は、当否抽選の結果が、大入賞口が開放されるが確率変動状態に非移行となる所定の第1の結果となった場合は、大入賞口の開放終了後に第1の演出状態へ移行させ、確率変動期間より短い所定期間が終了したときに第1の演出状態を終了させて第2の演出状態へ移行させ、当否抽選の結果が、特別遊技へ移行し且つ確率変動状態に移行する所定の第2の結果となった場合は、特別遊技の実行終了後、確率変動状態への移行とともに第1の演出状態へ移行させ、所定期間が終了したときに第1の演出状態を終了させて第3の演出状態へ移行させ、当否抽選の結果が第1の結果となつて第1の演出状態へ移行された場合であつて、所定期間中に保留されたが所定期間の終了後に図柄の変動が開始される当否抽選の結果に所定の結果が含まれている場合は、所定期間が終了したときに第2の演出状態への移行を回避して第3の演出状態へ移行させる。

20

30

40

【0007】

50

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

【発明の効果】

【0008】

本発明の弾球遊技機によれば、確率変動状態か通常状態かが判別困難な特殊モードが終了するか否かで確率変動状態か通常状態かを判別するとき、遊技者をさらに高揚させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】ぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す図である。

【図2】ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す図である。

【図3】本実施例におけるぱちんこ遊技機の機能ブロックを示す図である。

【図4】当否判定テーブルを模式的に示す図である。

【図5】図柄判定テーブルを模式的に示す図である。

【図6】事前図柄判定で参照される事前図柄判定テーブルを模式的に示す図である。

【図7】変動パターンテーブルを模式的に示す図である。

【図8】事前パターン判定で参照される事前パターン判定テーブルを模式的に示す図である。

【図9】外れ用の変動パターンテーブルを詳細に示す図である。

【図10】(a)~(c)は、大当たりとなった後、および小当たりとなった後の遊技状態および演出状態の一例を示す図である。

【図11】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12】図11におけるS10の入賞処理を詳細に示すフローチャートである。

【図13】図12におけるS28の事前判定処理を詳細に示すフローチャートである。

【図14】図11におけるS14の通常遊技制御処理の全体的な過程を示すフローチャートである。

【図15】図14におけるS250の先読み処理を詳細に示すフローチャートである。

【図16】図14におけるS251の確変制御処理の実行手順を詳細に示すフローチャートである。

【図17】図14におけるS252のテーブル切替判定処理の実行手順を詳細に示すフローチャートである。

【図18】図17におけるS412の終期回数判定処理の実行手順を詳細に示すフローチャートである。

【図19】図18におけるS452の第1特殊モード制御処理の実行手順を詳細に示すフローチャートである。

【図20】図18におけるS456の第2特殊モード制御処理の実行手順を詳細に示すフローチャートである。

【図21】図14におけるS252の特別図柄変動処理を詳細に示すフローチャートである。

【図22】図14におけるS254の装飾図柄変動処理を詳細に示すフローチャートである。

【図23】図11におけるS16の特別遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。

【図24】図23におけるS100の開放処理を詳細に示すフローチャートである。

【図25】図23におけるS102の閉鎖処理を詳細に示すフローチャートである。

【図26】図11におけるS17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27】図26におけるS160の開放処理を詳細に示すフローチャートである。

【図28】図26におけるS162の閉鎖処理を詳細に示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【発明を実施するための形態】

【0010】

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

10

【0011】

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

【0012】

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

20

【0013】

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

30

【0014】

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

【0015】

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

40

【0016】

50

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。

【 0 0 1 7 】

特別図柄表示装置 6 1 は、例えば 7 セグメント LED で構成される表示装置である。特別図柄 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る。特別図柄 1 9 2 の変動表示が停止したときの図柄態様が、あらかじめ当りと定められた図柄であった場合に、その停止図柄が表示されたタイミングが大当り発生タイミングとなる。停止図柄は、図柄変動の終了時に表示すべき図柄である。本実施例における特別図柄 1 9 2 は、当りの図柄態様である「0」～「9」といった数字、文字、記号、または外れの図柄態様である「-」の記号で表される。これらの数字または記号が高速で次々に入れ替わって特別図柄表示装置 6 1 へ表示されることにより、特別図柄 1 9 2 の図柄変動表示が実現される。なお、特別図柄 1 9 2 の態様は上記の数字または記号に限られず、英字などの文字であってもよいし、7 セグメント LED を構成する各セグメントの組合せで形成される一般に意味を持たない記号であってもよい。また、7 セグメント LED は、「8 の字」を形成する 7 個のセグメントおよび「ドット」を表す 1 個のセグメントからなる 8 個のセグメントで構成されてもよい。この場合、8 個のセグメントを組み合わせることにより 8 ビット分の数値を表現できる。さらに、特別図柄表示装置 6 1 を 7 セグメント LED ではない LED ドットアレーを用いて、その点灯パターンや点灯色の組合せで複数種類の特別図柄 1 9 2 を表現してもよい。

【 0 0 1 8 】

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構成される表示装置である。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を変動させる動画像を画面の中央領域に表示する。本実施例においては、「0」～「9」の数字で構成される図柄を 3 列に表示して変動させ、最終的に停止表示される 3 個の図柄組合せによって当りまたは外れを示す。装飾図柄 1 9 0 を構成する複数図柄のそれぞれは、色彩や模様の装飾が施された数字、文字、または記号で構成されるが、これら数字、文字、記号に対して全図柄に共通する絵柄または図柄ごとに異なる絵柄を加えて一体化させる形で構成されてもよい。この絵柄は、ぱちんこ遊技機 1 0 の当該機種に設定された装飾または演出のテーマに関連するモチーフが描かれた絵柄であり、例えば人物や動物のキャラクターが描かれた絵柄であってもよい。装飾図柄 1 9 0 は、絵柄が一体的に含まれる図柄が変動表示される場合と、絵柄が分離して数字、文字、記号の部分のみが変動表示される場合とが、演出の展開に沿って切り替えられる構成であってもよい。装飾図柄 1 9 0 の変動表示の背景には、ぱちんこ遊技機 1 0 の当該機種に設定された装飾または演出のテーマに関連する演出的効果を有する動画像が図柄変動と連動して表示される。

【 0 0 1 9 】

演出表示装置 6 0 は、本実施例では液晶ディスプレイなどの高精細なドットマトリクス型表示装置で構成されるが、ドラム回転式などの機械的表示手段や LED マトリクス式などの表示手段で構成されてもよい。なお、特別図柄 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、本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。ただし、特別図柄自体に演出的な役割をもたせることで装飾図柄を用いずに表現する手法を採用する場合には、特別図柄を 7 セグメント LED ではなく液晶ディスプレイに表示させる構成としてもよい。

【 0 0 2 0 】

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拡開機構 6

10

20

30

40

50

3を拡開させるか否かを決定する開放抽選の契機となる。作動口68を遊技球が通過すると、開放抽選の結果を示す図柄である普通図柄が普通図柄表示装置59に変動表示される。したがって、開放抽選は「普通図柄抽選」とも呼ぶ。本実施例における普通図柄表示装置59は、便宜上、二つのランプで構成されるとともに、それらのうちいずれのランプが点灯しているかによって普通図柄の表示状態が表現される。例えば、第1のランプの点灯が外れを示し、第2のランプが当りを示すとき、それらが交互に点灯と消灯を繰り返すことによって普通図柄の変動表示が表現され、最終的にいずれかの点灯状態にて停止されることで普通図柄の停止図柄が表現される。普通図柄表示装置59は演出表示装置60の右下方に設けられる。変動開始から所定時間の経過後に、普通図柄の変動表示が停止する。このとき、通常状態では例えば1/256程度の低確率にて普通図柄が当りの図柄で停止し、後述する入球容易状態では例えば250/256程度の高確率にて普通図柄が当りの図柄で停止する。普通図柄が当りの図柄で停止すると、拡開機構63が所定時間拡開される。拡開機構63の開放時間は、例えば通常状態では0.1秒間であり、入球容易状態では6秒間である。

10

【0021】

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

【0022】

20

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

【0023】

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

30

【0024】

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

40

【0025】

以上のような構成においてなされる遊技の方法および制御の流れを概説する。遊技者が発射ハンドル17を手で回動させると、その回動角度に応じた強度で上球皿15に貯留された遊技球が1球ずつ内ルール56と外ルール54に案内されて遊技領域52へ発射される。遊技者が発射ハンドル17の回動位置を手で固定させると一定の時間間隔で遊技球の発射が繰り返される。遊技領域52の上部へ発射された遊技球は、複数の遊技釘や風車に当りながらその当り方に応じた方向へ落下する。遊技球が一般入賞口72や始動口62、大入賞口66の各入賞口へ落入すると、その入賞口の種類に応じた賞球が上球皿15または下球皿16に払い出される。一般入賞口72等の各入賞口に落入した遊技球はセーフ球

50

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。

【0026】

遊技球が始動口62に落入すると、特別図柄表示装置61および演出表示装置60において特別図柄192および装飾図柄190が変動表示される。特別図柄192および装飾図柄190の変動表示は、表示に先だつて決定された変動表示時間の経過後に停止される。特別図柄192は、その変動開始から停止までの変動態様が定められた変動パターンにしたがって変動表示される。装飾図柄190は、その変動開始から停止までの変動態様が定められた変動演出パターンにしたがって変動表示される。変動パターンおよび変動演出パターンはそれぞれ複数種ずつ用意され、それぞれが長短様々な変動時間をもつ。変動パターンにしたがって特別図柄192が変動表示される間、同じ変動時間をもつ変動演出パターンにしたがって装飾図柄190が変動表示される。変動パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動表示時間が定められており、その変動表示時間の経過時に特別図柄192および装飾図柄190の変動が停止される。

10

【0027】

装飾図柄190の変動表示としては、まず変動開始とともにスロットマシンのリール回転のように3列とも図柄を変動させ、変動終了タイミングへ近づいたときに一列ずつ停止させることで最終的な停止態様としての図柄組合せを表示する。停止時の特別図柄192および装飾図柄190が大当りを示す停止態様となった場合、通常遊技よりも遊技者に有利な遊技状態である特別遊技に移行し、大入賞口66の開閉動作が開始される。大当りを示す装飾図柄190の停止態様は、例えば3つの図柄の種類が一致する組合せの態様である。

20

【0028】

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

30

【0029】

特別遊技は、開始デモ時間と呼ばれる演出画面の表示によって開始される。開始デモ時間の画面表示後に大入賞口66が開放され、その開放が約30秒間続いた後、または9球以上の遊技球が落入した後で一旦閉鎖される。このような大入賞口66の開放から閉鎖までが、基本的には単位遊技と呼ばれるが、1回の単位遊技の間に複数回の短時間の開放を繰り返す場合があってもよい。大入賞口66の開閉ないし単位遊技が所定の複数回数、例えば15回繰り返された後、終了デモ時間と呼ばれる演出画面の表示によって特別遊技が終了される。これに対し、当否抽選が小当りと呼ばれる結果に該当した場合は小当り遊技が実行される。小当りは、当否抽選の結果としては外れに含まれる結果である。小当り遊技は、一部の種類の特別遊技と類似の態様にて実行される単位遊技である。ただし、小当り遊技として実行される単位遊技は1回だけであり、複数回数の単位遊技が実行される特別遊技とは異なる。

40

【0030】

特別遊技が終了した後の通常遊技においては特定遊技の一つである特別図柄192および装飾図柄190の変動時間短縮(以下、適宜「時短」という)が開始される。特別図柄192および装飾図柄190の時短は、特別図柄192および装飾図柄190の変動時間が通常状態よりも短縮される状態である。特別図柄192および装飾図柄190の変動時間は、所定の変動回数、例えば100回の変動表示がなされた後で元の変動時間に戻され

50

るが、その変動回数に達する前に大当たりが発生すれば時短も終了する。時短により特別図柄 192 および装飾図柄 190 の変動時間が短縮されるため、通常の変動時間のまま図柄変動がなされる通常状態の場合と比べて、大当たりが発生するまでの時間を短縮することができ、大当たりの獲得容易性を相対的に高めることができる。

【0031】

特別図柄 192 および装飾図柄 190 の時短中は、特定遊技の一つである入球容易状態が実施される。入球容易状態は、普通図柄の時短、開放抽選の確率変動、拡開機構 63 の開放延長が実施されることにより始動口 62 への入球容易性が高められる状態である。普通図柄の時短は、普通図柄の変動時間が通常状態より短縮される状態である。開放抽選の確率変動は、開放抽選の当り確率を通常状態より高める状態である。拡開機構 63 の開放延長は、拡開機構 63 の開放時間を通常状態よりも長くする状態である。このように、入球容易状態においては、一定時間あたりの普通図柄の変動回数が通常状態よりも増加する可能性が高まる上、始動口 62 への入球容易性も増すため、始動口 62 への入球数が増加する可能性も高い。したがって、特別図柄 192 および装飾図柄 190 の時短および入球容易状態により、その期間中は始動口 62 への入球による賞球を得られる機会が増加する結果、持ち玉をほとんど減らさずに遊技し続けることが可能となる。

【0032】

なお、本実施例における入球容易状態は、普通図柄の時短、開放抽選の確率変動、拡開機構 63 の開放延長という 3 つの機能を用いて始動口 62 への入球容易性を高める。ただし、変形例としては、これら 3 つの機能のうち、1 つまたは 2 つの機能を用いて始動口 62 への入球容易性を高める構成としてもよい。このように 3 つの機能のうち一部だけを用いても始動口 62 への入球容易性を高めることは可能である。また、3 つの機能のうち少なくともいずれかを、実施する期間と実施しない期間とで遊技状態に応じて切り替える構成としてもよい。

【0033】

特別遊技が発生した場合であってそのときの当り停止図柄が特定の態様であった場合、特別遊技の終了後に特定遊技の一つである当否抽選の確率変動遊技（以下、適宜「確変」という）がさらに開始される。当否抽選の確変中は、通常の状態より当りの確率が高い当否抽選が行われ、比較的早期に新たな特別遊技が発生し得る。当否抽選の確変は次の大当たりが発生するまで継続されるが、変形例として、所定の限定的な回数の図柄変動がなされたときに終了する構成であってもよい。本実施例においては、確変が開始されるときに同時に特別図柄 192 および装飾図柄 190 の時短や入球容易状態も開始されるが、変形例として時短や入球容易状態の開始を伴わない確変が実行される場合があってもよい。

【0034】

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。裏セット機構 39 は、賞球タンク 44 や賞球の流路、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。

【0035】

図 3 は、本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

10

20

30

40

50

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。

【0036】

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

10

【0037】

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

20

【0038】

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

30

【0039】

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

40

【0040】

当否抽選手段112は、当否判定で参照する当否テーブルを複数保持する。複数の当否テーブルには、大当たり、小当たり、外れの判定結果と当否抽選値とが対応付けられており、対応付けられた大当たりの範囲設定に応じて当否確率が定まる。当否抽選手段112は、通常時には通常確率による当否テーブルを参照し、確率変動時には通常確率より当りの確率が高くなる当否テーブルを参照する。当否抽選手段112は、複数の当否テーブルのうちいずれかを参照し、当否抽選値が当りであるか否かを判定する。

【0041】

当否抽選手段112は、遊技球が作動口68を通過した場合に、普通図柄を決定するた

50

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

【 0 0 4 2 】

当否抽選手段 1 1 2 は、当否抽選値に基づき、特別遊技または小当り遊技へ移行するかどうかを判定する当否判定と、当否抽選値が当否判定におけるいずれの抽選値範囲に該当するかの事前当否判定を実行する。当否抽選手段 1 1 2 は、当否判定で参照する当否判定テーブルと事前当否判定テーブルを保持する。なお、図柄変動を開始するにあたって実行する当否判定を、特に事前当否判定と区別するために、適宜「本判定としての当否判定」とも呼ぶ。

10

【 0 0 4 3 】

図 4 は、当否判定テーブルを模式的に示す図である。本図の当否判定テーブルには、大当り、小当り、外れの判定結果と当否抽選値とが対応付けられており、対応付けられたそれぞれの範囲設定に応じて大当り当否確率や小当りの当否確率が定まる。当否抽選手段 1 1 2 は、本判定としての当否判定において本図の当否判定テーブルを参照する。当否抽選手段 1 1 2 による当否抽選においては、通常時には当否抽選値が 0 ~ 3 9 9 の範囲に該当したときのみ大当りとなる。確変時には大当りの範囲が拡大され、当否抽選値が 0 ~ 3 9 9 の範囲に該当する場合だけでなく、4 0 0 ~ 2 9 9 9 の範囲に該当する場合にも大当りとなる。このように、大当りに該当する範囲は遊技状態に応じて変化する。大当りに該当した場合、1 5 R 大当りと 2 R 大当りのいずれとなるかは、特別図柄の停止図柄に応じて別途決定される。なお、本図では単一の当否判定テーブルによって通常時と確変時の双方の大当り範囲を示したが、当否判定テーブルは通常時用と確変時用とで別個に用意してもよい。以下、確変に移行する 1 5 R 大当りを 1 5 R 確変大当り、確変に移行しない 1 5 R 大当りを 1 5 R 通常大当りという。また、確変に移行する 2 R 大当りを 2 R 確変大当り、確変に移行しない 2 R 大当りを 2 R 通常大当りという。

20

【 0 0 4 4 】

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

30

【 0 0 4 5 】

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

40

【 0 0 4 6 】

当否抽選手段 1 1 2 は、始動口 6 2 への入球タイミングにおいては、事前判定処理として抽選値が当否判定におけるいずれの抽選値範囲に該当するかの事前当否判定を実行し、その判定結果を抽選結果として図柄態様決定手段 1 3 1 および演出決定手段 1 3 2 へ送信する。事前判定処理の結果は一時的に保存された後、その抽選に対応する図柄変動表示が直ちに開始されるか否かにかかわらず図柄態様決定手段 1 3 1 および演出決定手段 1 3 2

50

へ送信される。そのため、サブ基板 104 の側にとっては図柄変動開始の順番が巡ってくる前にあらかじめ当否結果を推測的に認識できる、いわゆる「先読み」と呼ばれる処理が実現される。先読みの処理としては、後述するように当否判定、図柄判定、パターン判定の判定結果のすべての情報をサブ基板 104 に送信して先読み処理として使用する構成としてもよい。または、サブ基板 104 が、受信した情報のうち一つまたは二つの判定結果のみを使用する構成としてもよい。その他、確変や時短、入球容易状態などの遊技状態に応じて、受信した情報の使用有無や使用する情報の種類を決定してもよい。また、メイン基板 102 での処理として、遊技の状態に応じて、事前判定の可否、事前判定結果送信の有無、事前判定または事前判定結果送信を行なう情報の種類を適宜設定してもよい。

【0047】

図 4 に戻り、当否抽選手段 112 は、この当否判定テーブルを参照し、当否抽選値が「0～399」の場合は大当りを示す「1」の値を判定結果としての当否範囲に設定する。当否抽選値が「400～2999」の場合は通常状態であれば外れであるが確変状態であれば大当りであることを示す「2」の値を判定結果としての当否範囲に設定する。当否抽選値が「3000～64999」の場合は外れを示す「3」の値を判定結果としての当否範囲に設定する。当否抽選値が「65000～65535」の場合は小当りを示す「4」の値を判定結果としての当否範囲に設定する。当否抽選手段 112 は、以上のように当否範囲を設定するたびにその値を保留の個数とともに図柄態様決定手段 131 および演出決定手段 132 へ送信する。なお、変形例として、当否抽選値の範囲と判定結果の対応関係として、一つの当否抽選値の範囲に複数の判定結果が対応付けられる関係が定義されてもよい。この場合、実際の当否結果とは異なる判定結果となる可能性があるが、必ずしも実際の当否結果とは一致しない不正確な判定結果を意図的に設定することがある対応関係としてもよい。

【0048】

図 3 に戻り、図柄決定手段 114 は、別途取得する図柄抽選値と当否判定の結果に基づいて、図柄の変動開始にあたってその停止図柄を決定するとともに、図柄抽選値がいずれの図柄範囲に該当するかの事前図柄判定を実行する。図柄決定手段 114 は、特別図柄の停止図柄を決定するために参照する複数の図柄判定テーブルと事前図柄判定テーブルを保持する。図柄決定手段 114 は、当否判定結果に応じて異なる図柄判定テーブルを参照する。なお、図柄変動を開始するにあたって実行する図柄判定を、特に事前図柄判定と区別するために、適宜「本判定としての図柄判定」とも呼ぶ。

【0049】

図柄決定手段 114 は、普通図柄表示装置 59 に表示させる普通図柄の停止図柄を、当否抽選手段 112 による開放抽選の結果に応じて決定する。図柄決定手段 114 は、開放抽選の結果を普通図柄のかたちで普通図柄表示装置 59 に変動表示させるために、開放抽選の結果に応じて普通図柄の停止図柄を決定する。決定された停止図柄が所定の図柄となった場合に普通図柄が当りに該当したと判定され、その停止図柄にて普通図柄の変動表示が停止された後に開閉制御手段 124 が始動口 62 の拡開機構 63 を所定時間拡開する。

【0050】

図柄決定手段 114 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 118、図柄態様決定手段 131、演出決定手段 132 へ送出する。

【0051】

図 5 は、図柄判定テーブルを模式的に示す図である。図 5 (a) は当否判定結果が大当りであった場合に参照するテーブルであり、図 5 (b) は当否判定結果が外れであった場合に参照するテーブルであり、図 5 (c) は当否判定結果が小当りであった場合に参照するテーブルである。図柄決定手段 114 は、本判定としての図柄判定において本図の図柄判定テーブルを参照する。各図柄判定テーブルには、「0」～「9」の数字および「-」の記号で表される特別図柄と図柄抽選値との対応関係が定められている。特別図柄の種類はそれぞれ大当り、小当り、外れの当否判定結果と対応付けられており、奇数の数字が大当りに対応し、偶数の数字が小当りに対応し、「-」の記号が外れに対応する。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 2 】

図 5 (a) に示す通り、特別図柄「 0 」～「 9 」のうち奇数の数字である特別図柄「 1 」「 3 」「 5 」「 7 」「 9 」が大当りに対応付けられている。そのうち、特別図柄「 7 」は確変を伴う 1 5 R 大当りを示し、図柄抽選値の範囲「 0 ～ 9 9 」に対応付けられる。特別図柄「 3 」は確変を伴う 2 R 大当りを示し、図柄抽選値の範囲「 1 0 0 ～ 1 4 9 」に対応付けられる。特別図柄「 1 」「 5 」「 9 」は確変を伴わない 1 5 R 大当りを示し、図柄抽選値の範囲「 1 5 0 ～ 1 8 9 」に特別図柄「 1 」が対応付けられ、「 1 9 0 ～ 2 2 9 」に特別図柄「 5 」が対応付けられ、「 2 3 0 ～ 2 5 5 」に特別図柄「 9 」が対応付けられる。

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

図 5 (c) に示す通り、特別図柄「 0 」～「 9 」のうち偶数の数字である特別図柄「 0 」「 2 」「 4 」「 6 」「 8 」が小当りに対応付けられている。特別図柄「 0 」は図柄抽選値の範囲「 0 ～ 4 9 」に対応付けられ、特別図柄「 2 」は図柄抽選値の範囲「 5 0 ～ 9 9 」に対応付けられる。特別図柄「 4 」は図柄抽選値の範囲「 1 0 0 ～ 1 4 9 」に対応付けられ、特別図柄「 6 」は図柄抽選値の範囲「 1 5 0 ～ 1 9 9 」に対応付けられ、特別図柄「 8 」は図柄抽選値の範囲「 2 0 0 ～ 2 5 5 」に対応付けられる。

【 0 0 5 5 】

図 6 は、事前図柄判定で参照される事前図柄判定テーブルを模式的に示す図である。図柄決定手段 1 1 4 は当否抽選値が大当りに該当する場合にこの事前図柄判定テーブルを参照する。図柄抽選値が「 0 ～ 9 9 」の場合はその旨を示す「 1 」の値を判定結果としての図柄範囲に設定し、図柄抽選値が「 1 0 0 ～ 1 4 9 」の場合はその旨を示す「 2 」の値を判定結果としての図柄範囲に設定する。図柄抽選値が「 1 5 0 ～ 2 5 5 」の場合はその旨を示す「 3 」の値を判定結果としての図柄範囲に設定する。図柄決定手段 1 1 4 は、以上のように図柄範囲を設定するたびにその値を保留の個数とともに図柄態様決定手段 1 3 1 および演出決定手段 1 3 2 へ送信する。なお、当否抽選値が外れまたは小当りに該当する場合は本図のテーブルは参照せず、外れまたは小当りを示す値として例えば「 4 」の値を図柄範囲に設定してもよい。または、当否抽選値が外れまたは小当りに該当する場合でも本図のテーブルにより図柄範囲を設定し、のちにサブ基板 1 0 4 側で当否範囲の設定に基づいて判定結果を参酌すべきか判定してもよい。または、何も設定しないこととしてもよい。

【 0 0 5 6 】

図 3 に戻り、変動パターン決定手段 1 1 5 は、特別図柄表示装置 6 1 および演出表示装置 6 0 に表示させる図柄変動の表示過程が定められた変動パターンを、別途取得するパターン抽選値に基づいて複数の変動パターンの中から決定してメイン表示制御手段 1 1 8 へ送る。変動パターン決定手段 1 1 5 は、図柄変動を開始する際に変動パターンテーブルを参照してその図柄変動の変動パターンを決定する。また、変動パターン決定手段 1 1 5 は、パターン抽選値がいずれの変動パターン範囲に該当するか的事前パターン判定を実行する。変動パターン決定手段 1 1 5 は、変動パターンを決定するために参照する変動パターンテーブルと事前パターン判定テーブルを保持する。変動パターンには、特別図柄を変動表示させるときの変動開始から停止までの変動時間が定められており、その種類によって長短様々な変動時間をもつ。すなわち、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の変動が停止される。なお、図柄変動を開始するにあたって実行する変動パターン判定を、特に事前パターン判定と区別するために、適宜「本判定としての変動パターン判定」とも呼ぶ。

【 0 0 5 7 】

図 7 は、変動パターンテーブルを模式的に示す図である。変動パターン決定手段 1 1 5

は、本判定としての変動パターン判定において本図の変動パターンテーブルを参照する。変動パターン決定手段 115 は、当否判定結果が外れのときは図 7 (a) に示される外れ用の変動パターンテーブルを参照する。当否判定結果が 15 R 大当りのときは図 7 (b) に示される 15 R 大当り用の変動パターンテーブルを参照する。当否判定結果が 2 R 大当りまたは小当りのときは図 7 (c) に示される 2 R 大当りおよび小当り用の変動パターンテーブルを参照する。

【 0058】

図 7 (a) においては、パターン抽選値 0 ~ 10 には「スーパー 1」というスーパーリーチが対応付けられ、パターン抽選値 11 ~ 20 には「スーパー 2」というスーパーリーチが対応付けられている。パターン抽選値 21 ~ 255 には「ノーマル 1」「ノーマル 2」「リーチなし」のいずれかの変動パターンが対応付けられている。このように、当否判定結果が外れの場合、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、リーチなしのいずれも選択される可能性がある。なお、外れ用の変動パターンテーブルにおいて、特に「リーチなし」の変動パターンを選択するとき、時短状態においては通常状態よりもさらに変動時間が概ね短い変動パターンが選択されるよう異なるテーブルを参照する。また、外れ用の変動パターンテーブルは保留数ごとに参照すべき欄が異なるように規定されるが、通常状態を例とするその詳細は後述する図 9 において説明する。

10

【 0059】

図 7 (b) においては、パターン抽選値 0 ~ 120 には「スーパー 1」のスーパーリーチが対応付けられ、パターン抽選値 121 ~ 240 には「スーパー 2」のスーパーリーチが対応付けられている。パターン抽選値 241 ~ 250 には「ノーマル 1」のリーチが対応付けられ、パターン抽選値 251 ~ 255 には「ノーマル 2」のリーチが対応付けられている。このように、当否判定結果が 15 R 大当りの場合はリーチ付きの変動パターンが選択される。

20

【 0060】

図 7 (c) においては、パターン抽選値 0 ~ 122 には「スーパー 3」というスーパーリーチが対応付けられ、パターン抽選値 123 ~ 255 には「ノーマル 3」というノーマルリーチが対応付けられている。このように当否判定結果が 2 R 大当りまたは小当りの場合は「スーパー 3」または「ノーマル 3」がそれぞれ約 50% の確率で選択される。

【 0061】

図 8 は、事前パターン判定で参照される事前パターン判定テーブルを模式的に示す図である。変動パターン決定手段 115 は、当否結果が外れの場合に図 8 (a) のテーブルを参照し、パターン抽選値が「0 ~ 10」の場合はその旨を示す「1」の値を判定結果としてのパターン範囲に設定する。パターン抽選値が「11 ~ 20」の場合はその旨を示す「2」の値を判定結果としてのパターン範囲に設定する。パターン抽選値が「21 ~ 255」の場合はその旨を示す「3」の値を判定結果としてのパターン範囲に設定する。

30

【 0062】

変動パターン決定手段 115 は、当否結果が 15 R 大当りの場合に図 8 (b) のテーブルを参照し、パターン抽選値が「0 ~ 120」の場合はその旨を示す「4」の値を判定結果としてのパターン範囲に設定する。パターン抽選値が「121 ~ 240」の場合はその旨を示す「5」の値を判定結果としてのパターン範囲に設定する。パターン抽選値が「241 ~ 250」の場合はその旨を示す「6」の値を判定結果としてのパターン範囲に設定する。パターン抽選値が「251 ~ 255」の場合はその旨を示す「7」の値を判定結果としてのパターン範囲に設定する。

40

【 0063】

変動パターン決定手段 115 は、当否結果が 2 R 大当りまたは小当りの場合に図 8 (c) のテーブルを参照し、パターン抽選値が「0 ~ 122」の場合はその旨を示す「8」の値を判定結果としてのパターン範囲に設定する。パターン抽選値が「123 ~ 255」の場合はその旨を示す「9」の値を判定結果としてのパターン範囲に設定する。変動パターン決定手段 115 は、以上のようにパターン範囲を設定するたびにその値を保留の個数と

50

ともに図柄態様決定手段 1 3 1 および演出決定手段 1 3 2 へ送信する。

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

保留制御手段 1 1 6 は、始動口 6 2 へ新たな入球があって新たに当否抽選が実行される時にそれ以前の入球ないし抽選に対応する図柄変動が表示されている場合、新たな入球に基づく当否抽選の結果をその抽選に対応する図柄の変動表示開始まで保留する。本実施例では当否抽選の結果として 4 個を上限として当否抽選値を保留球として保持する。ここでいう当否抽選値は、当否抽選値、図柄抽選値、変動パターン抽選値を含む。保留制御手段 1 1 6 は、事前判定結果としての当否範囲、図柄範囲、パターン範囲の設定を保留球としてさらに保持してもよい。ただし、当否抽選値とは別の領域に事前判定の結果を保持してもよい。保留制御手段 1 1 6 はさらに、当否抽選手段 1 1 2 により取得された普通図柄抽選値を保留球として保持する。これらの保留数がそれぞれ特別図柄保留表示装置 2 0、普通図柄保留表示装置 2 2 の点灯数または点滅数により表される。

【 0 0 6 6 】

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

【 0 0 6 7 】

特別遊技制御手段 1 2 0 は、当否抽選手段 1 1 2 による当否抽選が特別遊技への移行を示す結果となった場合、特別図柄 1 9 2 が所定の当たり態様で停止されたときに特別遊技作動条件が成立したと判定し、大入賞口 6 6 を開放させることにより特別遊技を実行する。特別遊技は、大入賞口 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。特別遊技には、単位遊技を 1 5 回繰り返す 1 5 R 大当たりと、1 5 R 大当たりより開放時間が短い単位遊技を 2 回だけ繰り返す 2 R 大当たりがある。1 5 R 大当たりにおいては、1 回の単位遊技において大入賞口 6 6 を原則として約 3 0 秒間開放させる。2 R 大当たりにおいては、1 回の単位遊技において大入賞口 6 6 を約 0 . 5 秒間だけ開放させる。特別遊技制御手段 1 2 0 は、単位遊技の設定ラウンド数を消化したときに特別遊技を終了させる。なお、2 R 大当たりとなった場合においても、所定の条件を満たした場合には、1 5 R 大当たりと同様の開放態様で大入賞口 6 6 を開放させてもよい。

【 0 0 6 8 】

特定遊技実行手段 1 2 2 は、所定の移行条件を満たした場合、新たに特別遊技を獲得する容易性が通常状態より有利となる状態である特定遊技状態に特別遊技の終了後移行させる。具体的には、特定遊技実行手段 1 2 2 は、確変状態、時短状態、および入球容易状態における通常遊技を制御する。特定遊技実行手段 1 2 2 は、特別遊技の終了後に遊技状態を時短状態および入球容易状態へ移行させる。一方、特別遊技の終了後に確変状態へ移行させるのは、図柄決定手段 1 1 4 により決定された図柄が確変への移行を伴う大当たり図柄

10

20

30

40

50

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

10

【0069】

本実施例では、特定遊技実行手段 122 は、特別遊技の終了後に必ず確変へ移行させる。したがって、本実施例に係るぱちんこ遊技機 10 は、確変状態が次の大当たりの発生まで継続するのではなく、確変状態が維持される期間が、特別図柄の変動回数が所定の終期回数に達するときまでに限定される、いわゆる「ST機」と呼ばれるものとなっている。

【0070】

特定遊技実行手段 122 は、特別遊技の終了後から当否抽選の回数が所定の確変終期回数に達するまで、確率変動状態を維持する。特定遊技実行手段 122 は、特別図柄の変動回数が確変終期回数に達するときと、当否抽選が特別遊技への移行を示す結果となったときと、のうち早いほうになったとき、確変から通常状態へ移行させる。具体的には、当否判定時に参照すべき当否判定テーブルを、確変用のものから通常状態用のものに切り替えることにより、確変から通常状態に移行させる。確変中は、当否抽選の結果が特別遊技への移行を示すものとなる確率が通常状態よりも高い値のまま維持される。このため確変中は、通常状態より特別遊技が容易に獲得可能となる。

20

【0071】

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。

30

【0072】

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

【0073】

演出決定手段 132 は、当否抽選手段 112 から受け取る当否抽選の結果に応じて、演出表示制御手段 134 によって演出表示装置 60 へ表示させる演出内容を決定する。演出決定手段 132 は、変動パターン決定手段 115 により決定された特別図柄の変動パターンに対応する複数の変動演出パターンデータからいずれかを選択してパターン記憶手段 130 から読み出し、その変動演出パターンの情報を演出表示制御手段 134 へ送る。演出決定手段 132 は、変動演出パターンを選択するために参照すべきパターンテーブルを保持する。

40

【0074】

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 132 は、

50

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。

【 0 0 7 5 】

図柄態様決定手段 1 3 1 は、装飾図柄 1 9 0 の停止図柄の組合せとその配置を、当否抽選手段 1 1 2 による抽選の結果、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 7 6 】

装飾図柄 1 9 0 の停止図柄は、3つの図柄の組合せとして形成され、例えば当否抽選手段 1 1 2 による当否判定結果が 1 5 R 大当りの特別遊技への移行を示す場合には特定の組合せ、例えば「777」や「111」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 1 9 0 として揃える数字には、特別図柄 1 9 2 と同じ数字が選ばれるのが好ましいが、必ずしも同じ数字でなくともよい。例えば、特別図柄 1 9 2 が「7」の場合は装飾図柄 1 9 0 が「777」となる。当否判定結果が 2 R 大当りの場合や小当りの場合もまた特定の組合せ、例えば「357」のような所定の組合せが選択されるが、それらの特定の組合せは必ずしも3つの図柄が揃った組合せでなくてもよい。当否判定結果が大当りでも小当りでもない場合は、「312」や「946」のように3つの図柄が揃っていない組合せであって、2 R 大当りや小当りのときに選択される特定の組合せに該当しない組合せが選択される。当否判定結果が 1 5 R 大当りではない場合であって、リーチ付きの外れを示す変動パターンが選択された場合は、「191」や「727」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。

【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

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 7 9 】

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せるか否かを所定の予告抽選により決定して事前演出設定をするとともに、表示させるべき予告演出パターンを決定する。演出決定手段 1 3 2 は、予告演出を表示させるか否かを決定するために参照すべき予告決定テーブルと、予告演出パターンの種類を選択するとき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りへの期待度の高さを示唆することができる。

【 0 0 8 0 】

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。演出表示制御手段 1 3 4 は、装飾図柄 1 9 0 の変動開始コマンドを受け

10

20

30

40

50

取ったときに新たな図柄変動を開始させる。

【 0 0 8 1 】

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

【 0 0 8 2 】

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。演出表示制御手段 1 3 4 および役物制御手段 1 3 6 は、決定された演出パターンにしたがって演出を実行する。したがって演出表示制御手段 1 3 4 および役物制御手段 1 3 6 は、演出を実行する演出実行手段として機能する。

【 0 0 8 3 】

図 9 は、外れ用の変動パターンテーブルを詳細に示す図である。本図の変動パターンテーブル 2 1 0 においては、保留数ごとにそれぞれ変動パターンに対応付けられたパターン抽選値の範囲が異なる。具体的には、保留数が少ないほど変動時間が相対的に長い変動パターンに割り当てられたパターン抽選値の範囲が広くされており、それら変動時間の長い変動パターンが選択される確率を高めている。そのため、保留制御手段 1 1 6 による保留数が少ないほど平均的な変動時間が長くなる。したがって、保留制御手段 1 1 6 による保留数が所定数、例えば 1 ~ 2 個より少なくなった場合に、変動時間の長い変動パターンの選択確率が通常より高くなり、変動時間が比較的長くなりやすい。

【 0 0 8 4 】

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

【 0 0 8 5 】

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

【 0 0 8 6 】

第 3 範囲 2 2 6 には、抽選値が 2 1 から 2 5 5 までのパターン抽選値に該当する場合の変動パターンとして、第 1 欄 2 1 2、第 2 欄 2 1 4、第 3 欄 2 1 6、第 4 欄 2 1 8 にはそれぞれノーマルリーチである「ノーマル 1」「ノーマル 2」と「リーチなし外れ」の 3 種類の変動パターンが対応付けられる。ただし、それぞれの変動パターンが対応付けられるパターン抽選値の範囲は保留数によって異なる。第 1 欄 2 1 2 では、「ノーマル 1」「ノ

「ノーマル2」「リーチなし」のそれぞれが対応付けられる抽選値範囲の大きさがそれぞれほぼ等しく、21から255をほぼ3等分した範囲が対応付けられている。これに対し、第2欄214では、「ノーマル1」「ノーマル2」のそれぞれに対応付けられる抽選値範囲の大きさが「リーチなし」に対応付けられる抽選値範囲より小さい。また、第3欄216および第4欄218では「ノーマル1」「ノーマル2」のそれぞれに対応付けられる抽選値範囲の大きさがさらに小さくなっている。

【0087】

「ノーマル1」「ノーマル2」の変動時間は「リーチなし外れ」の変動時間より長くてもよく、また「リーチなし外れ」のときは時短状態のように変動時間が短縮される場合もあるため、上記の第3範囲226の設定内容に応じて平均的な変動時間が異なることとなる。保留数が0から1、2、3、4と多くなるにつれて「ノーマル1」および「ノーマル2」のパターン抽選値範囲は小さくなり、逆に「リーチなし外れ」のパターン抽選値範囲が大きくなる。したがって、保留数が多いほど平均的な変動時間は短くなり、逆に保留数が少ないほど平均的な変動時間は長くなる。このように保留数ごとにパターン抽選値範囲と変動パターンの対応関係が異なる変動パターンテーブルを用いることにより、保留数が少なくなったときに変動時間の長い変動パターンが選択されやすくなる制御を実現することができる。

10

【0088】

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

20

【0089】

図10(a)~図10(c)は、2R大当たりとなった後、および小当たりとなった後の遊技状態および演出状態の一例を示す図である。本実施例では、演出決定手段132は、所定の第1特殊演出状態である第1特殊モード中において選択されるべき複数の第1特殊演出パターンを演出パターンとして含む第1特殊演出パターンテーブルを保持している。演出決定手段132は、第1特殊モード中においては、決定された変動パターンに応じた第1特殊演出パターンを第1特殊演出パターンテーブルから選択する。第1特殊モード中は、通常状態か確変かが遊技者に判別困難とされている。したがって、第1特殊モードは、いわゆる潜伏モードとして機能するモードとなっている。本実施例では、第1特殊モード中は、第1特殊演出パターンテーブルが演出パターン選択時の参照先として設定されており、第1特殊演出パターンテーブルを参照して演出パターンを選択する。

30

【0090】

演出決定手段132は、所定の第2特殊演出状態である第2特殊モード中において選択されるべき複数の第2特殊演出パターンを演出パターンとして含む第2特殊演出パターンテーブルも保持している。演出決定手段132は、第2特殊モード中においては、決定された変動パターンに応じた第2特殊演出パターンを第2特殊演出パターンテーブルから選択する。本実施例では、第2特殊モード中は、第2特殊演出パターンテーブルが演出パターン選択時の参照先として設定されており、第2特殊演出パターンテーブルを参照して演出パターンを選択する。

40

【0091】

また、演出決定手段132は、通常演出パターンテーブルも保持している。通常演出パターンテーブルは、通常遊技中において第1、第2特殊モードでないときに通常選択される演出パターンテーブルである。以下、この通常演出パターンテーブルが演出パターン選択時の参照先として設定されている通常演出状態を「通常モード」という。第1特殊演出パターンテーブルは、通常演出パターンテーブルが参照先として設定されているときは選択される演出パターンが異なるよう、変動パターンと演出パターンとの対応関係が定め

50

られている。

【 0 0 9 2 】

第1特殊演出パターンテーブル、第2特殊演出パターンテーブル、および通常演出パターンテーブルは、それぞれ異なる演出パターンが含まれており、また、演出パターンと変動パターンとの対応関係がそれぞれ互いに異なるよう定められている。このため、通常モード、第1特殊モード、および第2特殊モードの間でモードが移行したときに、異なる演出状態となったことを遊技者が明確に把握可能となっている。なお、第1特殊演出パターンテーブル、第2特殊演出パターンテーブル、および通常演出パターンテーブルに、一部に同じ演出パターンが含まれていてもよい。この場合も、第1特殊演出パターンテーブルが参照先として設定されている場合は、通常演出パターンテーブルが参照先として設定されている場合とは演出パターンの選択傾向が異なるよう、変動パターンと演出パターンとの対応関係が定められる。

10

【 0 0 9 3 】

また、変動パターン決定手段115は、第1特殊モード用の第1特殊変動パターンテーブルと、第2特殊モード用の第2特殊変動パターンテーブルと、通常モード用の通常変動パターンテーブルを保持している。変動パターン決定手段115は、当否抽選の結果が2R大当りまたは小当りとなった場合は、2R特別遊技または小当り遊技の実行終了後に、変動パターン選択時の参照先を第1特殊変動パターンテーブルに切り替える。また、変動パターン決定手段115は、第2特殊モードに移行するときに、参照先を第1特殊変動パターンテーブルから第2特殊変動パターンテーブルに切り替える。また、変動パターン決定手段115は、通常モードに移行するときに、参照先を通常変動パターンテーブルに切り替える。このように演出モードとともに変動パターンテーブルも切り替えることで、特別図柄192の変動時間の選択傾向もそれぞれの演出モードで異ならせることができる。このため、演出モードの切り替わりをより明確に遊技者に示すことが可能となる。

20

【 0 0 9 4 】

上述のように、当否抽選の結果が小当りだった場合、大入賞口66が開放されるが確変には非移行となる。具体的には、当否抽選の結果が小当りだった場合、遊技者による判別が困難となるよう2R特別遊技と同様の開放態様で大入賞口66が開放される小当り遊技が実行されるが、小当り遊技の実行終了に確変には移行しない。ただし、当否抽選の結果が小当りとなっても、特定遊技の実行状態には変化を与えない。例えば確変時に当否抽選の結果が小当りとなった場合は小当り遊技の実行終了後も確変が維持され、非確変である通常状態時に当否抽選の結果が小当りとなった場合は小当り遊技の実行終了後も通常状態が維持される。

30

【 0 0 9 5 】

このように、当否抽選の結果が小当り、2R大当りのいずれとなっても、遊技者に判別困難となるよう同様の開放態様で本実施例で大入賞口66が開放される。このためこれを利用して、演出決定手段132は、当否抽選の結果が小当りとなった場合は、2R大当りであったかを遊技者に判別困難とするため、小当り遊技の実行終了後に第1特殊モードへ移行させる。この場合、演出決定手段132は、第1特殊モードに移行してからの特別図柄192の変動回数が潜伏終期回数を超えたときに、第1特殊モードを終了させて通常モードへ移行させる。この潜伏終期回数は、確変終期回数よりも少ない回数となっている。本実施例では、確変終期回数が36回、潜伏終期回数が32回に設定されている。なお、確変終期回数および潜伏終期回数がこの回数に限られないことは勿論である。潜伏終期回数は、変動パターン決定手段115または演出決定手段132が回数決定抽選を実行することで、複数種類の潜伏終期回数のいずれかを選択してもよい。

40

【 0 0 9 6 】

また、演出決定手段132は、当否抽選の結果が2R大当りとなった場合は、特別遊技の実行終了後、確率変動状態への移行とともに第1特殊モードへ移行させる。しかし、小当りとなって第1特殊モードに移行した場合と異なり、2R大当りとなって確変の状態第1特殊モードに移行した場合は、演出決定手段132は、第1特殊モードに移行してか

50

らの特別図柄 192 の変動回数が潜伏終期回数を超えたときに、第 1 特殊モードを終了させて第 2 特殊モードへ移行させる。これにより、遊技者は、2 R 特別遊技の実行終了後からの特別図柄 192 の変動回数が潜伏終期回数に達した後に第 2 特殊モードに移行するか通常モードに移行するかを注視することで、確変か通常状態かを判別することができる。

【0097】

なお、演出表示制御手段 134 は、例えば、2 R 特別遊技または小当り遊技の実行終了直後に「32 ゲーム終了して第 2 特殊モードに移行なら確変確定！」など、潜伏終期回数を遊技者に報知する演出を実行してもよい。また、「あと 5 ゲーム終了して第 2 特殊モードに移行なら確変確定！」とカウントダウン表示するなど、特殊モード中において潜伏終期回数に達するまでの特別図柄 192 の残り変動回数を遊技者に報知する演出を実行してもよい。なお、潜伏終期回数までの残り変動回数の報知方法はカウントダウン表示に限られないことは勿論であり、例えばスピーカからの音声出力によって潜伏終期回数までの残り変動回数を報知してもよい。また、演出表示制御手段 134 は、このような演出を実行せず、潜伏終期回数を遊技者に非報知としてもよい。

【0098】

また、遊技者によって通常状態か確変かを判別困難とする所定期間は、特別図柄 192 の変動回数が潜伏終期回数に達するまでに限られない。例えばこの所定期間は、2 R 特別遊技または小当り遊技の実行終了後から所定時間が経過するまでであってもよい。

【0099】

ここで、このように特別図柄の変動回数が所定の終期回数に達したときに確変を終了させる ST 機では、第 1 特殊モードから第 2 特殊モードに移行することで確変であることを遊技者に示唆する場合、第 2 特殊モードは確変であることを示唆するため本来は遊技者を高揚させるべき演出状態となる。しかしながら、確変では通常状態よりも大当たりとなりやすいため、第 2 特殊モードに移行する前の第 1 特殊モード中に大当たりとなる可能性が高い。このため、確変であることを示唆して遊技者を高揚させるべく設けられたにもかかわらず第 2 特殊モードの実行頻度が低くなる可能性がある。また、第 2 特殊モードに移行したということは、確変ではあるが 36 回の確変終期回数まであと 4 回に近づいていることも示唆することになるため、逆に遊技者を焦燥させて遊技者の期待を適切に高めることが困難となる可能性がある。

【0100】

このため本実施例では、演出決定手段 132 は、当否抽選の結果が小当たりとなって第 1 特殊モードへ移行された場合であっても、第 1 特殊モード中に保留されたが第 1 特殊モード終了後に特別図柄 192 の変動が開始される当否抽選の結果に 15 R 大当たりが含まれている場合は、第 1 特殊モードが終了したときに通常モードへの移行を回避して第 2 特殊モードへ移行させる。これにより、まず第 2 特殊モードへの移行頻度を高めることができ、遊技者の期待を高めることができる。また、第 2 特殊モードに移行したときに 15 R 大当たりとなる可能性もさらに高めることができ、遊技者の焦燥感を抑制して遊技者の期待をさらに高めることができる。

【0101】

なお、保留されている当否抽選の結果に含まれているか否かを判定するのは 15 R 大当たりに限られないことは勿論であり、15 R 大当たり以外に、特別遊技に移行する所定の結果が含まれているかを判定してもよい。例えば、15 R 大当たり以外にも、2 R 大当たりか小当たりかを判定してもよい。この場合、以下の図 10 の (b) や (c) に示す例において、特殊モード移行後の特別図柄 192 の変動回数が潜伏終期回数に達したときに保留されている当否抽選の結果に 2 R 大当たりが含まれている場合、第 2 特殊モードに移行させてもよい。

【0102】

具体的に、図 10 (a) ~ 図 10 (c) を例に詳細に説明する。図 10 (a) は、2 R 大当たりとなった場合の遊技状態および演出状態を示す図である。2 R 大当たりとなった場合、図 10 (a) に示すように、2 R 特別遊技の実行終了後、確変に移行するとともに第 1

10

20

30

40

50

特殊モードに移行する。この場合、2R特別遊技の実行終了後から特別図柄192の変動回数が潜伏終期回数に達するまでの潜伏期間が終了すると、第1特殊モードを終了させて第2特殊モードに移行する。さらに2R特別遊技の実行終了後から特別図柄192の変動回数が確変終期回数に達するまでの確変期間が終了すると、確変から非確変である通常状態に移行すると同時に第2特殊モードから通常モードに移行する。通常モードに移行することにより、遊技者は確変が終了したことを把握することができる。

【0103】

図10(b)は、小当たりとなった場合の遊技状態および演出状態の一例を示す図である。小当たりとなった場合、図10(b)に示すように、小当たり遊技の実行終了後、確変に移行することなく通常状態となる。この場合も演出決定手段132は、小当たり遊技の実行終了後に第1特殊モードに移行させる。

10

【0104】

この場合、演出決定手段132は、潜伏期間の終了タイミング、すなわち特別図柄192の変動回数が潜伏終期回数に達したときに、保留されている当否抽選の結果に15R大当たりが含まれているか否かを判定する。保留されている当否抽選の結果に15R大当たりが含まれていない場合、演出決定手段132は、図10(b)に示すように、特別図柄192の32回目の変動終了後、演出状態を第1特殊モードから通常モードに移行させる。これによって、遊技者は確変ではなく通常状態であることを把握することができる。

【0105】

図10(c)は、小当たりとなった場合の遊技状態および演出状態の他の一例を示す図である。上述のように、演出決定手段132は、潜伏期間の終了タイミング、すなわち特別図柄192の変動回数が潜伏終期回数に達したときに、保留されている当否抽選の結果に15R大当たりが含まれているか否かを判定する。保留されている当否抽選の結果に15R大当たりが含まれている場合、演出決定手段132は、特別図柄192の変動回数が潜伏終期回数に達した後、第1特殊モードから第2特殊モードに移行させる。このとき演出決定手段132は、その15R大当たりを示すための特別図柄192の変動パターンが選択されてその変動パターンに対応する演出パターンを選択するまで、第2特殊モードを継続させる。

20

【0106】

図10(c)に示す例では、潜伏終期回数に達したとき、保留されている当否抽選の結果のうち3番目の当否抽選の結果が15R大当たりだった場合を示している。この場合、演出決定手段132は、特別図柄192の32回目の変動終了後に第1特殊モードから第2特殊モードに移行させる。演出決定手段132は、特別図柄192の変動回数がそれから3回目、すなわち小当たり遊技の実行終了後から35回目まで第2特殊モードを継続させる。このとき演出決定手段132は、15R大当たりを示す特別図柄192の変動表示とともに実行すべき演出パターンを選択することになる。

30

【0107】

このように確変でなく通常状態での第1特殊モードであっても、潜伏期間終了時に保留された当否抽選の結果に15R大当たりが含まれている場合は、通常モードへの移行を回避して第2特殊モードへ移行させる。これにより、第2特殊モードに移行したときの15R大当たりへの期待度をさらに高めることができる。

40

【0108】

図11は、ぱちんこ遊技機における基本的な動作過程を示すフローチャートである。まず、遊技球が始動口62、一般入賞口72、大入賞口66などへ入球した場合の処理を実行し(S10)、通常遊技中であれば(S12のY)、当否抽選などの通常遊技の制御処理を実行し(S14)、通常遊技中でなければ(S12のN)、特別遊技の制御処理(S16)や、小当たり遊技の制御処理を実行し(S17)、S10の入賞処理においてセットされた賞球数により各種の入賞に応じた賞球払出を処理する(S18)。

【0109】

図12は、図11におけるS10の入賞処理を詳細に示すフローチャートである。始動

50

口62に入球があった場合(S20のY)、始動口62に対応する賞球数をセットし(S22)、保留制御手段116による保留数が4未満であるか否かを参照してさらなる保留が可能な状態であれば(S24のY)、当否抽選値を取得する(S26)。その当否抽選値に基づいて当否判定する事前判定処理を実行し(S28)、当否抽選値を保留制御手段116に保留する(S30)。S20において始動口62への入球がない場合はS22からS30までの処理をスキップする(S20のN)。S24において保留数が上限に達してさらなる保留が不可能な場合はS26からS30までの処理をスキップする(S24のN)。

【0110】

一般入賞口72に入球があった場合は(S32のY)、一般入賞口72に対応する賞球数をセットし(S34)、一般入賞口72への入球がないときはS34をスキップする(S32のN)。大入賞口66に入球があった場合は(S36のY)、大入賞口66に対応する賞球数をセットし(S38)、大入賞口66への入球がないときはS38をスキップする(S36のN)。

【0111】

図13は、図12におけるS28の事前判定処理を詳細に示すフローチャートである。まず、当否判定テーブルを参照して事前当否判定を実行し(S40)、その判定結果として当否範囲を示す値を設定し(S42)、事前図柄判定テーブルを参照して事前図柄判定を実行し(S44)、その判定結果として図柄範囲を示す値を設定し(S46)、事前パターン判定テーブルを参照して事前パターン判定を実行し(S48)、その判定結果としてパターン範囲を示す値を設定する(S50)。以上のように設定された事前判定結果の値が、保留の個数とともに一時的に保存され、サブ基板104の図柄態様決定手段131および演出決定手段132へ送信される(S52)。

【0112】

図14は、図11におけるS14の通常遊技制御処理の全体的な過程を示すフローチャートである。通常遊技制御処理では、まずメイン基板102において、当否抽選手段112や変動パターン決定手段115は、直ちに特別図柄192の変動が開始されるか否かにかかわらず、取得した当否抽選値や特別図柄192の停止図柄、および選択した変動パターンをメイン基板102からサブ基板104に送信する先読み処理を実行する(S250)。次に当否抽選手段112が確変への移行および終了を制御する確変制御処理を実行し(S251)、変動パターン決定手段115は、変動パターン選択時の参照先となる変動パターンテーブルを切り替えるか否かを判定するためのテーブル切替判定処理を実行する(S252)。また、図柄決定手段114やメイン表示制御手段118は、特別図柄192を変動表示させるための特別図柄変動処理を実行する(S253)。サブ基板104側では、装飾図柄190を変動表示させるための装飾図柄変動処理(S254)を実行する。

【0113】

図15は、図14におけるS250の先読み処理を詳細に示すフローチャートである。いわゆる先読みによって得られる情報に基づいてどのような演出をサブ基板104において実行するか、また事前判定結果がどのような結果の場合にその結果に応じた演出を実行するかといった基準は、ぱちんこ遊技機10における遊技性の設計に応じて種々考えられる。本実施例においては、「スーパー1」の変動パターンが選択されたことを事前判定処理の結果に基づいてあらかじめサブ基板104側でも認識し、予告演出により大当りの期待度が高いことを演出的に示唆することとする。

【0114】

サブ基板104の演出決定手段132がメイン基板102から事前判定結果を受信した場合(S260のY)、演出表示制御手段134は事前判定結果とともに受信した当否範囲、パターン範囲および保留数の情報に基づいて、その時点での保留数が予告演出の実行に必要な回数以上の図柄変動が確保される保留数となっており(S264のY)、事前判定により設定された当否範囲の値が「1」でパターン範囲の値が「4」の場合、すなわち

10

20

30

40

50

確変状態であるか否かにかかわらず大当り確定となり、「スーパー1」を伴う場合（S266のY）、事前演出設定をオンにする（S272）。一方、その当否範囲の値がこれと異なる値であっても（S266のN）、事前判定により設定された当否範囲の値が「3」でパターン範囲の値が「1」の場合、すなわち外れ確定にはなるが「スーパー1」を伴う場合にも（S268のY）、事前演出設定をオンにする（S272）。

【0115】

S268において当否範囲の値とパターン範囲の値が該当しない場合は（S268のN）、S272をスキップする。保留数が所定数に満たない場合は（S264のN）、S266からS272までの処理をスキップする。事前判定処理の結果を受信していない場合は本図のフロー全体をスキップする（S260のN）。なお、本図の例では、事前判定により設定された当否範囲とパターン範囲に基づいて事前演出設定をオンすべきか否かを決定する。変形例としては事前判定結果として送られる当否範囲およびパターン範囲のいずれかの情報を用いて事前演出設定をオンすべきか否かを決定してもよいし、事前演出設定をオンするか否かを別途抽選で決定してもよい。本実施例では、通常時か確変時かを問わず当否判定の結果が大当りとなる値の場合、すなわち大当り確定の場合に事前演出設定をオンにする例を示したが、確変時にのみ大当りとなる場合、あるいは小当りとなる場合に事前演出設定をオンにするようにしてもよい。あるいは、15R大当りまたは2R大当りのときに、事前演出設定をオンにするようにしてもよい。

10

【0116】

図16は、図14におけるS251の確変制御処理の実行手順を詳細に示すフローチャートである。特定遊技実行手段122は、特別遊技の実行フラグを参照するなどして、特別遊技実行終了直後か否かを判定する（S350）。特別遊技実行終了直後の場合（S350のY）、特定遊技実行手段122は、確変に移行させる（S352）。特別遊技実行終了直後でない場合（S350のN）、特定遊技実行手段122は、確変中か否かを判定する（S354）。確変中でない場合（S354のN）、本フローチャートにおける処理を終了する。

20

【0117】

確変中の場合（S354のY）、特定遊技実行手段122は、確変へ移行してからの特別図柄192の変動回数が確変終期回数を超えたか否かを判定する（S356）。なお、上述のように確変終期回数は36回に設定されている。したがって、このとき特定遊技実行手段122は、確変へ移行してからの特別図柄192の変動回数が37回か否かを判定する。確変終期回数を超えた場合（S356のY）、特定遊技実行手段122は、当否テーブルを確変用から通常用に切り替えることにより確変から通常状態に移行させる（S358）。確変終期回数を超えていない場合（S356のN）、特定遊技実行手段122は、S356をスキップして通常状態への移行を回避し、確変を継続させる。

30

【0118】

図17は、図14におけるS252のテーブル切替判定処理の実行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、変動パターンテーブルとして、第1特殊モード用の第1特殊変動パターンテーブル、第2特殊モード用の第2特殊変動パターンテーブル、および通常モード用の通常変動パターンテーブルを保持している。

40

【0119】

第1特殊変動パターンテーブルは、第1特殊演出パターンテーブルに対応付けられており、第1特殊変動パターンテーブルを参照して変動パターンが選択されている間、演出決定手段132は、第1特殊演出パターンテーブルを参照して演出パターンを選択する。したがって、第1特殊変動パターンテーブルが参照先として設定されている間が第1特殊モード期間中であるということが出来る。

【0120】

また、第2特殊変動パターンテーブルは、第2特殊演出パターンテーブルに対応付けられており、第2特殊変動パターンテーブルを参照して変動パターンが選択されている間、演出決定手段132は、第2特殊演出パターンテーブルを参照して演出パターンを選択す

50

る。したがって、第2特殊変動パターンテーブルが参照先として設定されている間が第2特殊モード期間中であるということができる。

【0121】

また、通常変動パターンテーブルは、通常演出パターンテーブルに対応付けられており、通常変動パターンテーブルを参照して変動パターンが選択されている間、演出決定手段132は、通常演出パターンテーブルを参照して演出パターンを選択する。したがって、通常変動パターンテーブルが参照先として設定されている間が通常モード期間中であるということができる。

【0122】

このように演出パターンテーブルだけでなく変動パターンテーブルも第1特殊モード、第2特殊モード、および通常モードの間で切り替えることにより、それぞれのモード独自の変動時間を持つ変動パターンを選択することができる。このため、それぞれのモード間の差異をさらに明確にすることができる。なお、変動パターン決定手段115は、第1特殊モード中または第2特殊モードであっても、通常モード中と同じ通常変動パターンテーブルを参照先として設定してもよい。この場合も演出決定手段132は、特殊モード中は特殊演出パターンテーブルを演出パターン選択時の参照先として設定し、通常状態中は通常演出パターンテーブルを参照先として設定する。

10

【0123】

変動パターン決定手段115は、特別遊技の実行フラグを参照するなどして、2R特別遊技の実行終了直後か否かを判定する(S400)。2R特別遊技の実行終了直後の場合(S400のY)、変動パターン決定手段115は、変動パターン選択時の参照先を第1特殊変動パターンテーブルに切り替える(S402)。これに伴い、演出決定手段132は、演出パターン選択時の参照先を第1特殊演出パターンテーブルに切り替え、第1特殊モードに移行する。

20

【0124】

2R特別遊技の実行終了直後でない場合(S400のN)、変動パターン決定手段115は、小当り遊技の実行終了直後か否かを判定する(S404)。小当り遊技の実行終了直後の場合(S404のY)、変動パターン決定手段115は、変動パターン選択時の参照先を第1特殊変動パターンテーブルに切り替える(S402)。これに伴い、演出決定手段132は、演出パターン選択時の参照先を第1特殊演出パターンテーブルに切り替え、第1特殊モードに移行する。

30

【0125】

小当り遊技の実行終了直後でない場合(S404のN)、変動パターン決定手段115は、15R特別遊技の実行終了直後か否かを判定する(S408)。15R特別遊技の実行終了直後の場合(S408のY)、変動パターン決定手段115は、時短用変動パターンテーブルに切り替えて時短に移行させる(S410)。これに伴い、演出決定手段132は、演出パターン選択時の参照先を時短用演出パターンテーブルに切り替える。15R特別遊技の実行終了直後でない場合(S408のN)、変動パターン決定手段115は、後述する終期回数判定処理を実行する(S412)。

【0126】

図18は、図17におけるS412の終期回数判定処理の実行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、参照先が第1特殊変動パターンテーブルになっているか否かを判定することで第1特殊モード中か否かを判定する(S450)。第1特殊モード中の場合(S450のY)、変動パターン決定手段115は、第1特殊モード制御処理を実行する(S452)。第1特殊モード中でない場合(S450のN)、変動パターン決定手段115は、参照先が第2特殊変動パターンテーブルになっているか否かを判定することで第2特殊モード中か否かを判定する(S454)。第2特殊モード中の場合(S454のY)、変動パターン決定手段115は、第2特殊モード制御処理を実行する(S456)。

40

【0127】

50

第2特殊モード中でない場合(S454のN)、変動パターン決定手段115は、参照先が時短用変動パターンテーブルになっているか否かを判定することで時短中か否かを判定する(S458)。時短中の場合(S458のY)、変動パターン決定手段115は、時短制御処理する(S460)。時短中でない場合(S458のN)、本フローチャートにおける処理を終了する。

【0128】

図19は、図18におけるS452の第1特殊モード制御処理の実行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、第1特殊モードに移行してからの特別図柄192の変動回数が潜伏終期回数を超えたか否かを判定する(S500)。なお、上述のように潜伏終期回数は32回に設定されている。このため、このとき変動パターン決定手段115は、第1特殊モードに移行してからの特別図柄192の変動回数が33回か否かを判定することになる。潜伏終期回数を超えていない場合(S500のN)、本フローチャートにおける処理を終了する。

10

【0129】

この場合、潜伏終期回数を超えていない場合であっても、当否抽選の結果が15R大当り、2R大当り、または小当りの場合は、第1特殊モードは終了され、特別遊技または小当り遊技が実行される。なお、第1特殊モード中に当否抽選の結果が新たに第1特殊モードへの移行を示す結果となった場合に、変動パターン決定手段115および演出決定手段132は、2R特別遊技または小当り遊技の実行終了後においてもそれまでの第1特殊モードを継続させてもよい。この場合、それまでの特殊モードに移行する契機となった当否抽選の結果が2R大当りか小当りかにかかわらず、第1特殊モードを継続させる。また、「新たに第1特殊モードへの移行を示す結果」が2R大当りか小当りかにかかわらず、第1特殊モードを継続させる。

20

【0130】

例えば、当否抽選の結果が2R大当りとなって開始された特殊モード中に、当否抽選の結果が小当りとなって小当り遊技が実行された場合、変動パターン決定手段115および演出決定手段132は、小当り遊技の実行終了後にそれまでの第1特殊モードを継続させてもよい。このとき、潜伏終期回数までの特別図柄192の残り変動回数は維持される。

【0131】

潜伏終期回数を超えた場合(S500のY)、変動パターン決定手段115は、確変フラグを参照して現在の遊技状態が通常状態か確変かを判定する(S502)。確変の場合(S502のN)、変動パターン決定手段115は、第2特殊モードへ移行させる(S514)。このように変動パターン決定手段115は、当否抽選の結果が2R大当りとなった場合は、第1特殊モードへの移行とともに変動パターンを選択するときの参照先として第1特殊変動パターンテーブルを設定して第1特殊モードに移行する。変動パターン決定手段115は、第1特殊モード移行後の特別図柄192の変動回数が潜伏終期回数を超えたときに、変動パターンを選択するときの参照先を第1特殊変動パターンテーブルから第2特殊変動パターンテーブルに切り替えて第1特殊モードから第2特殊モードに移行させる。このように第1特殊モードから第2特殊モードに移行することで、遊技者は確変と把握することができる。

30

40

【0132】

通常状態の場合(S502のY)、変動パターン決定手段115は、保留されている当否抽選の結果に15R大当りがあるか否かを判定する(S504)。保留されている当否抽選の結果に15R大当りがある場合(S504のY)、変動パターン決定手段115は、その15R大当り前に保留された当否抽選の結果に2R大当りまたは小当りがあるか否かを判定する(S506)。15R大当り前に2R大当りまたは小当りがある場合(S506のY)、その2R大当りまたは小当りによって再び第1特殊モードに移行するため、変動パターン決定手段115は、一旦通常モードへ移行させる(S508)。なお、変動パターン決定手段115は、第1特殊モード中での特別図柄192の変動回数が潜伏終期回数に達したときに保留されている当否抽選の結果に15R大当りが含まれている場合は

50

、その15R大当りの前に保留された当否抽選の結果に2R大当りまたは小当りがあるか否かにかかわらず潜伏終期回数に達した後に第2特殊モードに移行させてもよい。

【0133】

保留されている当否抽選の結果に15R大当りがあり、さらに15R大当り前に2R大当りまたは小当りはない場合(S506のN)、変動パターン決定手段115は、第2特殊モードへ移行させる(S514)。これにより、第2特殊モードで15R大当りとなる確率を高めることができ、第2特殊モードに対する遊技者の期待を高めることができる。

【0134】

ここで、スーパー用第1変動パターンが選択された場合、演出決定手段132は、スーパー用第1演出パターンを選択する。スーパー用第1演出パターンが選択されると、演出表示制御手段134は、例えばリーチなし用演出パターンが選択されたときよりも15R大当りとなる期待度が高いことを示唆する、第1スーパーリーチ演出を実行する。また、スーパー用第2変動パターンが選択された場合、演出決定手段132は、スーパー用第2演出パターンを選択する。スーパー用第2演出パターンが選択されると、演出表示制御手段134は、例えばリーチなし用演出パターンが選択されたときよりも15R大当りとなる期待度が高いことを示唆する、第2スーパーリーチ演出を実行する。

【0135】

変動パターン決定手段115は、複数の変動パターンのうち最も選択可能性が高いリーチなし用変動パターンにしたがった図柄の変動よりもスーパー用第1変動パターンおよびスーパー用第2変動パターンにしたがった図柄の変動の方が特別遊技への高い移行可能性を示唆するよう、当否抽選の結果に基づいてスーパー用第1変動パターンおよびスーパー用第2変動パターンを選択する。変動パターン決定手段115は、当否抽選の結果が保留されるときに変動パターンを選択して当該当否抽選の結果に対応付ける。

【0136】

したがって、通常状態であっても、特別図柄192の変動回数が潜伏終期回数に達したときに保留されている当否抽選にこのように期待度の高いスーパー用第1変動パターンまたはスーパー用第2変動パターンが対応付けられているときは、第2特殊モードに移行して第2特殊モードの中でこれらの変動パターンによるスーパーリーチ演出を実行すれば、遊技状態が確変でそのスーパーリーチで15R大当りとなることへの期待感を高めることができる。

【0137】

このため、保留されている当否抽選の結果に15R大当りがない場合であっても(S504のN)、変動パターン決定手段115は、保留されている当否抽選の結果にスーパー用第1変動パターンまたはスーパー用第2変動パターンが対応付けられているか否かを判定する(S510)。保留されている当否抽選の結果にスーパー用第1変動パターンまたはスーパー用第2変動パターンが対応付けられている場合(S510のY)、変動パターン決定手段115は、スーパー用第1変動パターンまたはスーパー用第2変動パターンに対応付けられた当否抽選の結果の前に保留された当否抽選の結果に2R大当りまたは小当りがあるか否かを判定する(S512)。スーパー用第1変動パターンまたはスーパー用第2変動パターンに対応付けられた当否抽選の結果の前に保留された当否抽選の結果に2R大当りまたは小当りがない場合(S512のN)、変動パターン決定手段115は、通常状態ではあるが通常モードへの移行を回避し、第1特殊モードから第2特殊モードへ移行させる(S514)。

【0138】

このように本実施例では、演出決定手段132は、当否抽選の結果が小当りとなって第1特殊モードへ移行された場合であっても、第1特殊モード中に保留されたが第1特殊モード終了後に特別図柄192の変動が開始される当否抽選の結果に対応付けられた変動パターンがスーパー用第1変動パターンまたはスーパー用第2変動パターンであった場合、第1特殊モードが終了したときに通常モードへの移行を回避して第2特殊モードへ移行させる。したがって、通常状態であっても、特別図柄192の変動回数が潜伏終期回数に達

10

20

30

40

50

したときに保留されている当否抽選にこのように期待度の高いスーパー用第1変動パターンまたはスーパー用第2変動パターンが対応付けられているときは、第2特殊モードに移行して第2特殊モードの中でこれらの変動パターンによるスーパーリーチ演出を実行させる。これにより、遊技者をさらに高揚させることが可能となる。

【0139】

保留されている当否抽選の結果に15R大当りが含まれておらず、且つスーパー用第1変動パターンまたはスーパー用第2変動パターンが対応付けられている当否抽選の結果も含まれていない場合(S510のN)、変動パターン決定手段115は、変動パターンを選択するときの参照先を第1特殊変動パターンテーブルから通常変動パターンテーブルに切り替えて第1特殊モードから通常モードへ移行させる(S508)。このとき演出決定手段132は、第1特殊演出パターンテーブルから通常演出パターンテーブルへの切り替えを回避してもよい。また、スーパー用第1変動パターンまたはスーパー用第2変動パターンに対応付けられた当否抽選の結果の前に保留された当否抽選の結果に2R大当りまたは小当りがある場合(S512のY)も、変動パターン決定手段115は、同様に第1特殊モードから通常モードへ移行させる(S508)。

10

【0140】

このように変動パターン決定手段115は、当否抽選の結果が小当りとなった場合、通常は、第1特殊モードへの移行とともに変動パターンを選択するときの参照先として第1特殊変動パターンテーブルを設定し、第1特殊モードに移行させる。また、変動パターン決定手段115は、第1特殊モード移行後の特別図柄192の変動回数が潜伏終期回数を超えたときに、変動パターンを選択するときの参照先を第1特殊変動パターンテーブルから通常変動パターンテーブルに切り替え、通常モードに移行させる。これにより遊技者は、確変ではなく通常状態であったことを把握することができる。

20

【0141】

なお、第1特殊変動パターンテーブルおよび第2特殊変動パターンテーブルは、変動時間が同じ変動パターンをそれぞれ含むが、変動時間が異なる変動パターンもそれぞれ含んでいる。このため、演出決定手段132は、第1特殊モード中に保留されたが第1特殊モード終了後に特別図柄192の変動が開始される当否抽選の結果に対応付けられた変動パターンの変動時間が、第2特殊変動パターンテーブルに含まれる変動パターンの変動時間と同一の場合に、第1特殊モード移行後の特別図柄192の変動回数が潜伏終期回数を超えたときに通常モードへの移行を回避して第2特殊モードへ移行させる。これにより、第1特殊モード中に先読みして第1特殊変動パターンテーブルを用いて選択した変動パターンを第2特殊モードにおいても利用することができる。なお、第2特殊モードに移行したときは、第1特殊モード中に先読みして第1特殊変動パターンテーブルを用いて選択した変動パターンを破棄し、第2特殊変動パターンテーブルを用いて新たに変動パターンを選択してもよい。

30

【0142】

図20は、図18におけるS456の第2特殊モード制御処理の実行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、確変へ移行してからの特別図柄192の変動回数が確変終期回数を超えたか否かを判定する(S540)。

40

【0143】

確変終期回数を超えた場合(S540のY)、変動パターン決定手段115は、変動パターン選択時の参照先を第1特殊変動パターンテーブルから通常変動パターンテーブルに切り替える。これに伴い、演出決定手段132は、演出パターン選択時の参照先を第1特殊演出パターンテーブルから通常演出パターンテーブルに切り替え、第1特殊モードから通常モードへ移行させる(S542)。確変終期回数でない場合(S540のN)、S542をスキップして通常モードへの移行を回避し、第2特殊モードを継続させる。

【0144】

図21は、図14におけるS252の特別図柄変動処理を詳細に示すフローチャートである。まだ図柄変動表示が開始されていない場合(S60のN)、保留制御手段116に

50

より当否抽選値の保留がなされている場合（S70のY）、当否抽選手段112が保留制御手段116から当否抽選値を読み出してあらためて特別図柄192の当否を判定し（S72）、図柄決定手段114が特別図柄192を決定し（S74）、変動パターン決定手段115が特別図柄192の変動パターンを決定し（S76）、決定した結果とともに変動開始コマンドをサブ基板104へ送信して特別図柄192の図柄変動を開始する（S77）。保留制御手段116により抽選値の保留がなされていない場合はS72からS77までの処理をスキップする（S70のN）。

【0145】

すでに図柄変動表示が開始されている場合（S60のY）、特別図柄の図柄変動表示を処理し（S78）、所定の変動時間が経過して図柄表示の停止タイミングに達したときは（S80のY）、変動停止コマンドをサブ基板104へ送信して表示中の図柄変動をあらかじめ決定された停止図柄にて停止し（S82）、本図のフローを終了する。図柄表示の停止タイミングに達していない場合はS82の処理をスキップして本図のフローを終了する（S80のN）。

10

【0146】

図22は、図14におけるS254の装飾図柄変動処理を詳細に示すフローチャートである。サブ基板104の演出決定手段132がメイン基板102から変動開始コマンドを受信した場合（S280のY）、受信した特別図柄の停止図柄、変動パターン、当否判定結果に応じて装飾図柄の停止態様を決定し（S282）、新たな変動演出パターンを決定する（S284）。ここで、事前演出設定がオンになっていた場合（S286のY）、予告演出の内容を設定して事前演出設定をオフに戻す（S292）。S286において事前演出設定がオンになっていなかった場合はS292をスキップする（S286のN）。その後、装飾図柄の変動表示を開始するとともに予告演出が決定されているときは予告演出を開始する（S296）。メイン基板102から変動開始コマンドを受信しなかった場合はS282からS296をスキップする（S280のN）。

20

【0147】

すでに装飾図柄の変動表示が開始済みであれば（S298のY）、その図柄変動や予告演出の表示処理を実行し（S300）、メイン基板102から変動停止コマンドを受信したときは（S302のY）、S282で決定された停止態様にて装飾図柄を停止表示させることで変動表示を停止する（S304）。変動停止コマンドをメイン基板102から受信していないときはS304をスキップし（S302のN）、変動表示が開始済みでないときはS300からS304をスキップする（S298のN）。

30

【0148】

図23は、図11におけるS16の特別遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。当否抽選の結果が大当たりであった場合（S90のY）、すでに特別遊技が開始済みであって（S92のY）、大入賞口66が開放済みでなければ（S98のN）、大入賞口66の開放処理を実行する（S100）。このとき、設定された大当たり演出の表示も開始する。大入賞口66が開放済みであれば（S98のY）、大入賞口66の閉鎖処理を実行する（S102）。その結果、大入賞口66が閉鎖状態になっていれば（S104のY）、S106へ移行する。閉鎖状態でなければ（S104のN）、S106以降の処理をスキップして本処理を一旦終了する。一方、S92において特別遊技が開始済みでない場合は（S92のN）、特別遊技を開始して（S94）、その開始デモ演出の表示を開始し（S96）、本処理を一旦終了する。

40

【0149】

S106においては、特別遊技中の演出であるデモ演出中であるか否かを判定する。なお、ここでいう「デモ演出」は、開始デモ演出および終了デモ演出を含む。デモ演出中であれば（S106のN）、後述する終了フラグを参照して特別遊技終了条件が満たされるか否かを判定し（S110）、特別遊技終了条件が満たされていれば（S110のY）、その終了フラグをオフにしたうえで（S112）、終了デモ演出の表示を開始する（S114）。特別遊技終了条件が満たされていなければ（S110のN）、本処理を一旦終

50

了する。S 1 0 6にてデモ演出中であると判定され(S 1 0 6のY)、終了デモ演出が終了した場合(S 1 1 6のY)、特別遊技を終了し(S 1 1 8)、特定遊技、すなわち確変、時短、および入球容易状態を開始する(S 1 2 0)。終了デモ演出が終了していない場合は(S 1 1 6のN)、S 1 1 8およびS 1 2 0の処理をスキップする。大当たりでない場合は(S 9 0のN)、本図のS 9 2以降のフローをスキップする。

【 0 1 5 0 】

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

10

【 0 1 5 1 】

図 2 5 は、図 2 3 における S 1 0 2 の閉鎖処理を詳細に示すフローチャートである。設定された開閉パターンに基づく大入賞口 6 6 の閉鎖タイミングとなったとき、開閉制御手段 1 2 4 は大入賞口 6 6 を閉鎖させる。すなわち、特別遊技中において、入球数による終了条件が満たされるか(S 1 3 0 の Y)、入球数による終了条件が満たされなくとも(S 1 3 0 の N)、開放時間による終了条件が満たされれば(S 1 3 2 の Y)、大入賞口 6 6 を閉鎖する(S 1 3 4)。開放時間による終了条件も満たされなければ(S 1 3 2 の N)、S 1 3 4 以降のフローをスキップする。

20

【 0 1 5 2 】

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

30

【 0 1 5 3 】

図 2 6 は、図 1 1 における S 1 7 の小当り遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。当否抽選の結果が小当りであった場合(S 1 5 0 の Y)、既に小当り遊技が開始済みであって(S 1 5 2 の Y)、大入賞口 6 6 が開放済みでなければ(S 1 5 8 の N)、大入賞口 6 6 の開放処理を実行し(S 1 6 0)、開放済みであれば(S 1 5 8 の Y)、大入賞口 6 6 の閉鎖処理を実行する(S 1 6 2)。その結果、大入賞口 6 6 が閉鎖状態になっていれば(S 1 6 4 の Y)、S 1 6 6 へ移行する。閉鎖状態でなければ(S 1 6 4 の N)、S 1 6 6 以降の処理をスキップして本処理を一旦終了する。一方、S 1 5 2 において小当り遊技が開始済みでない場合は(S 1 5 2 の N)、小当り遊技を開始して(S 1 5 4)、2 R 大当たりと同様の開始デモ演出の表示を開始し(S 1 5 6)、本処理を一旦終了する。

40

【 0 1 5 4 】

S 1 6 6 においては、小当り遊技中の演出であるデモ演出中であるか否かを判定する。デモ演出中でなければ(S 1 6 6 の N)、小当り遊技終了条件が満たされたか否かを判定する。ここでは、後述する終了フラグがオンになっていれば、小当り遊技終了条件が満た

50

されることになる。小当り遊技終了条件が満たされていれば（S170のY）、その終了フラグをオフにしたうえで（S172）、終了デモ演出の表示を開始する（S174）。小当り遊技終了条件が満たされていなければ（S170のN）、本処理を一旦終了する。S166にてデモ演出中であると判定され（S166のY）、終了デモ演出が終了した場合（S176のY）、小当り遊技を終了する（S178）。終了デモ演出が終了していない場合は（S176のN）、S178の処理をスキップする。小当りでない場合は（S150のN）、本図のS152以降のフローをスキップする。

【0155】

図27は、図26におけるS160の開放処理を詳細に示すフローチャートである。設定された開閉パターンに基づく大入賞口66の開放タイミングとなったとき（S180のY）、開閉制御手段124は、開閉パターンの動作を設定し（S182）、大入賞口66の開放を開始する（S184）。開放タイミングでないときは（S180のN）、S182およびS184の処理をスキップする。

10

【0156】

図28は、図26におけるS162の閉鎖処理を詳細に示すフローチャートである。設定された開閉パターンに基づく大入賞口66の終了タイミングとなったとき（S190のY）、終了フラグをオンにし（S192）、大入賞口66を閉鎖する（S194）。なお、この閉鎖タイミングは、大入賞口66の開放開始から0.5秒の経過したタイミングである。閉鎖タイミングでなければ（S190のN）、S192およびS194の処理をスキップする。

20

【0157】

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

【0158】

ある変形例では、15R特定特別遊技として、単位遊技あたりの大入賞口の開放時間が0.1秒の短開放に設定される特別遊技を含める。この場合、特定特別遊技の開始から終了までにおける大入賞口のトータルの開放時間（総開状態時間）は、予め定める開放基準時間（例えば2秒）未満となるよう設定される。さらに、小当り遊技として、単位遊技において大入賞口の0.1秒の開放を15回実行するようにし、小当り遊技の開始から終了までにおける大入賞口のトータルの開放時間（総開状態時間）も開放基準時間未満となるように設定される。

30

【0159】

このような構成によって、特定特別遊技と小当り遊技との大入賞口の開閉態様を共通化させることができ、両者の区別をつき難くして遊技者の期待感を煽る遊技性を実現できることから、上記実施例の作用効果を発揮させることができる。その場合、特定特別遊技のラウンド数を15ラウンドで統一するなど、特別遊技のラウンド数を特定特別遊技であるか通常特別遊技であるかによらず共通とすることで、いわゆるラウンド表示灯を設ける必要性を低減させることができる。

40

【0160】

ある別の変形例では、例えば2R大当りに、2R確変大当りと2R通常大当りとが含まれる。2R確変大当りは、2R特別遊技の実行終了後に確変に移行する当りである。これに対し、2R通常大当りは、2R特別遊技の実行終了後に確変に移行しない当りである。上述のように、当否抽選の結果が小当りとなっても、特定遊技の実行状態には変化を与えない。これに対し、当否抽選の結果が2R通常大当りとなると、特定遊技の実行状態に変化が与えられる点で小当りと異なる。例えば確変時に当否抽選の結果が2R通常大当りとなった場合は2R特別遊技の実行終了後に再び確変に移行し、通常状態時に当否抽選の結果が2R通常大当りとなった場合は2R特別遊技の実行終了後に確変に移行する。

50

【 0 1 6 1 】

この場合、2R大当りの大当りのうち、例えば80%が2R確変大当りであり、20%が2R通常大当りになるよう当否抽選テーブルが設けられる。これにより、特別遊技の実行終了後に必ず確変には移行しない状態となる。

【 0 1 6 2 】

このように2R通常大当りが設けられている場合、演出決定手段132は、当否抽選の結果が2R通常大当りとなった場合も第1特殊モードへ移行させる。また、変動パターン決定手段115および演出決定手段132は、第1特殊モードにおける特別図柄192の変動回数が潜伏終期回数を超えたときに、第1特殊モードから通常モードへ移行させることで、確変ではなく通常状態であることを遊技者に示唆する。しかし、演出決定手段132は、当否抽選の結果が2R通常大当りとなって第1特殊モードへ移行された場合であっても、第1特殊モード中に保留されたが第1特殊モード終了後に特別図柄192の変動が開始される当否抽選の結果に15R大当りが含まれている場合は、第1特殊モードが終了したときに通常モードへの移行を回避して第2特殊モードへ移行させる。これによっても、まず第2特殊モードへの移行頻度を高めることができ、遊技者の期待を高めることができる。また、第2特殊モードに移行したときに15R大当りとなる可能性もさらに高めることができ、遊技者の焦燥感を抑制して遊技者の期待をさらに高めることができる。

【 符号の説明 】

【 0 1 6 3 】

10 ばちんこ遊技機、 11 外枠、 12 前枠、 13 透明板、 14 扉、
 15 上球皿、 16 下球皿、 17 発射ハンドル、 18 スピーカ、 20
 特別図柄保留表示装置、 21 パターン抽選値、 22 普通図柄保留表示装置、 3
 9 裏セット機構、 40 電源スイッチ、 42 液晶ユニット、 43 払出ユニ
 ット、 44 賞球タンク、 45 払出制御基板、 46 発射装置、 47 発射制
 基板、 48 電源ユニット、 50 遊技盤、 52 遊技領域、 54 外レール、
 56 内レール、 58 アウト口、 59 普通図柄表示装置、 60 演出表示装
 置、 61 特別図柄表示装置、 62 始動口、 63 拡開機構、 64 センター
 飾り、 66 大入賞口、 68 作動口、 69 通過検出装置、 72 一般入賞口
 、 73 一般入賞検出装置、 74 始動入賞検出装置、 76 普通電動役物ソレノ
 イド、 78 入賞検出装置、 80 大入賞口ソレノイド、 82 操作ボタン、 9
 0 遊技効果ランプ、 100 遊技制御装置、 102 メイン基板、 104 サブ
 基板、 110 入球判定手段、 112 当否抽選手段、 114 図柄決定手段、
 115 変動パターン決定手段、 116 保留制御手段、 118 メイン表示制御手
 段、 120 特別遊技制御手段、 121 パターン抽選値、 122 特定遊技実行
 手段、 123 パターン抽選値、 124 開閉制御手段、 130 パターン記憶手
 段、 131 図柄態様決定手段、 132 演出決定手段、 134 演出表示制御手
 段、 136 役物制御手段、 140 可動役物、 190 装飾図柄、 192 特
 別図柄、 210 変動パターンテーブル、 212 第1欄、 214 第2欄、 2
 16 第3欄、 218 第4欄、 222 第1範囲、 224 第2範囲、 226
 第3範囲、 241、251 パターン抽選値。

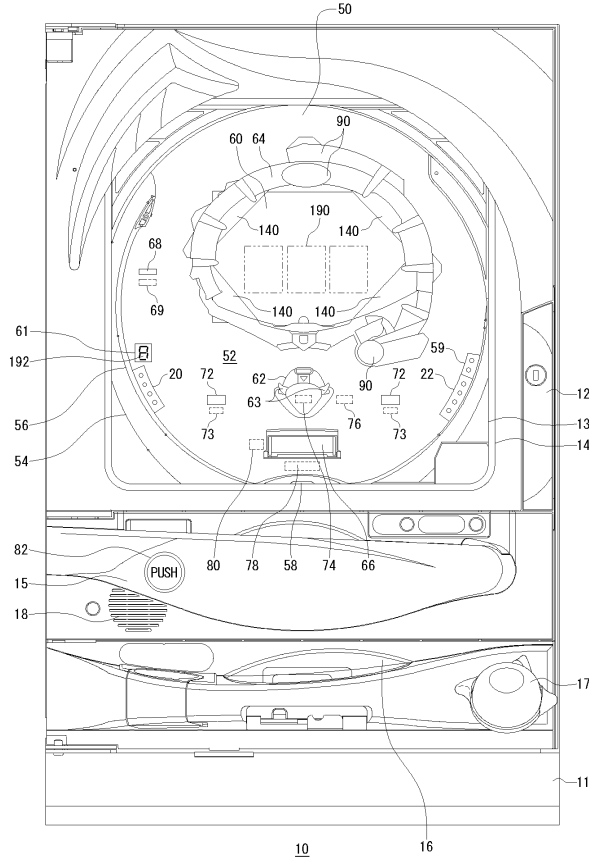
10

20

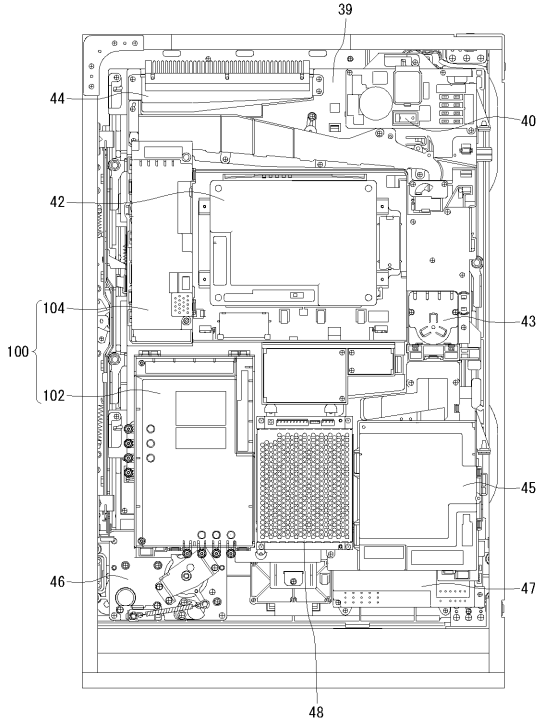
30

40

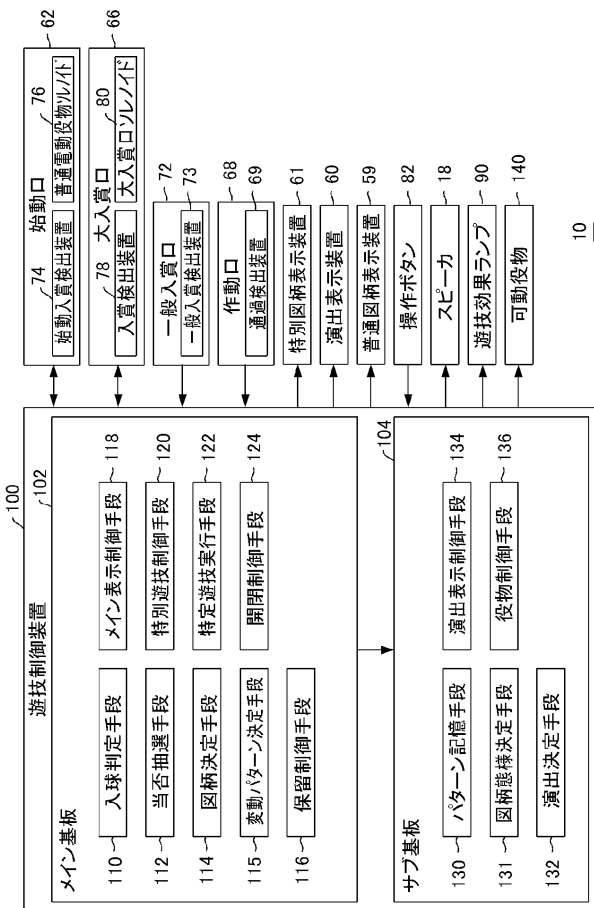
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

当否抽選値	抽選結果		当否範囲
	通常状態	確変状態	
0~399	15R大当り 2R大当り	15R大当り 2R大当り	1
400~2999	外れ	外れ	2
3000~64999	外れ	外れ	3
65000~65535	小当り	小当り	4

【図5】

(a)

図柄抽選値	特別図柄
0~99	「7」
100~149	「3」
150~189	「1」
190~229	「5」
230~255	「9」

(b)

図柄抽選値	特別図柄
0~255	「-」

(c)

図柄抽選値	特別図柄
0~49	「0」
50~99	「2」
100~149	「4」
150~199	「6」
200~255	「8」

【図6】

図柄抽選値	図柄範囲
0~99	1
100~149	2
150~255	3

【図7】

(a)

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

(b)

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

(c)

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

【図8】

(a)

当否結果	パターン抽選値	変動パターン範囲
外れ	0~10	1
	11~20	2
	21~255	3

(b)

当否結果	パターン抽選値	変動パターン範囲
15R大当り	0~120	4
	121~240	5
	241~250	6
	251~255	7

(c)

当否結果	パターン抽選値	変動パターン範囲
2R大当り・小当り	0~122	8
	123~255	9

【図9】

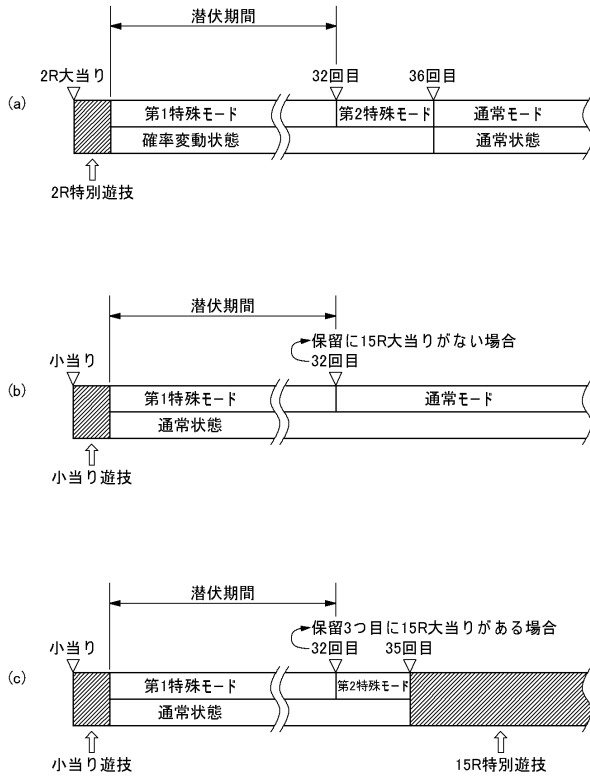
	保留1	保留2	保留3	保留4
0~10	スーパー1	スーパー1	スーパー1	スーパー1
11~20	スーパー2	スーパー2	スーパー2	スーパー2
21~255	ノーマル1	ノーマル1	ノーマル1	ノーマル1
		ノーマル1	ノーマル2	ノーマル2
	ノーマル2	ノーマル2		
リーチなし	リーチなし	リーチなし	リーチなし	

212, 214, 216, 218 (pointing to columns)

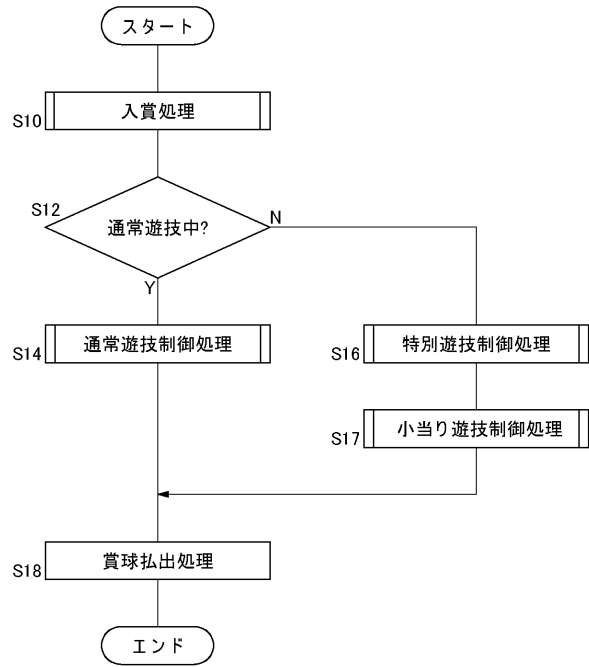
222, 224 (pointing to rows 0~10 and 11~20)

226 (pointing to row 21~255)

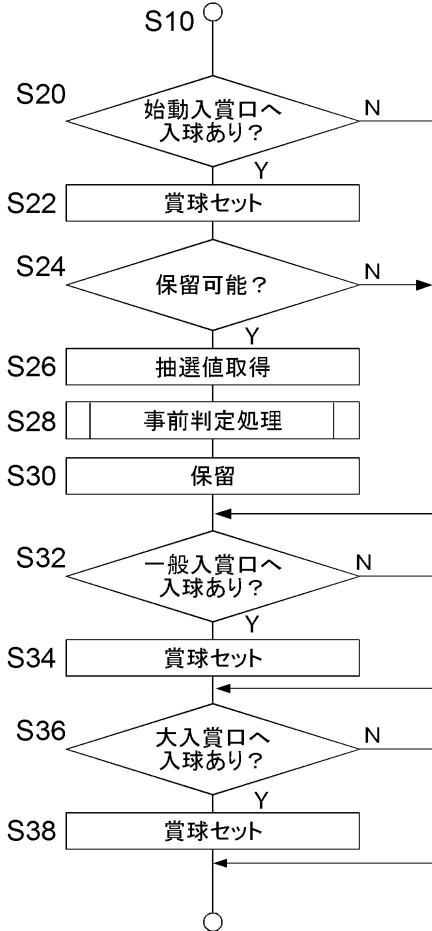
【図10】



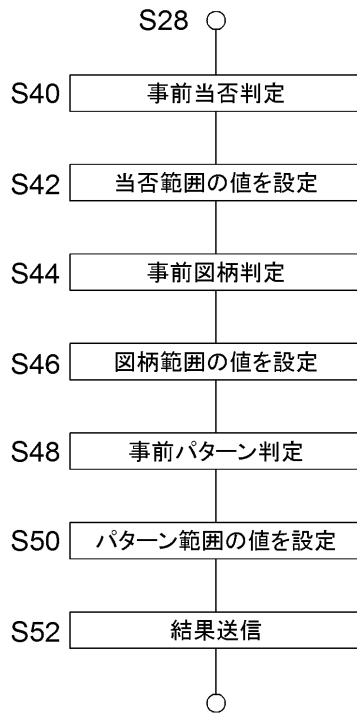
【図11】



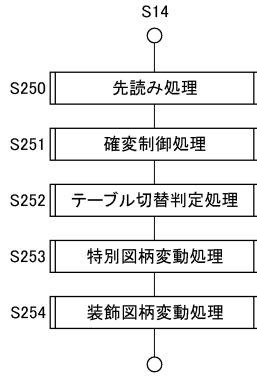
【図12】



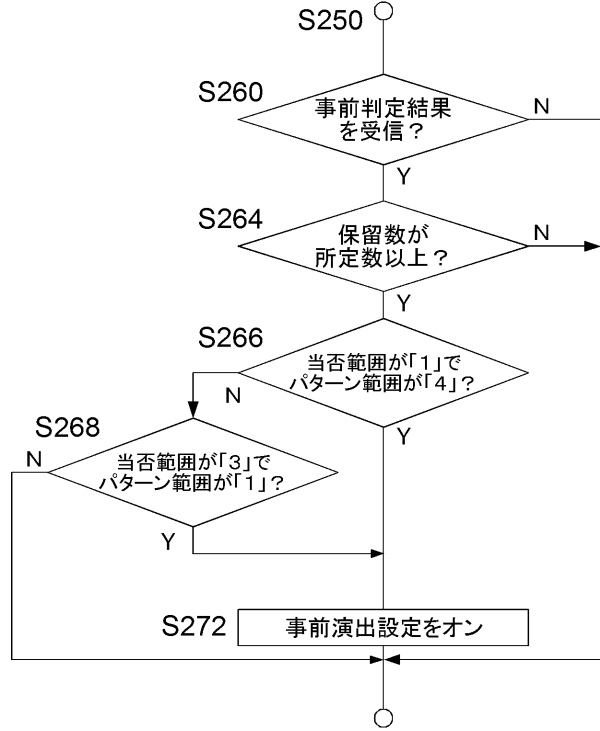
【図13】



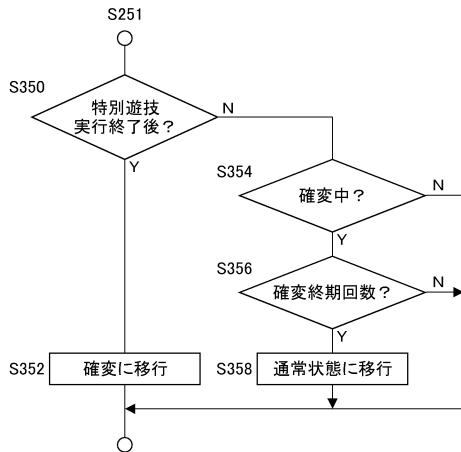
【図14】



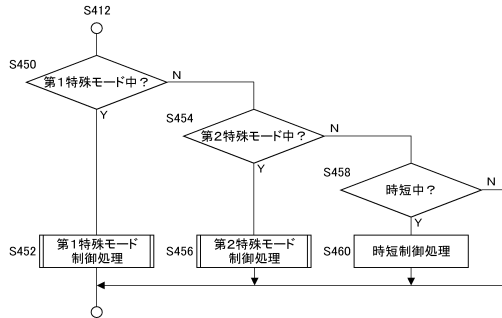
【図15】



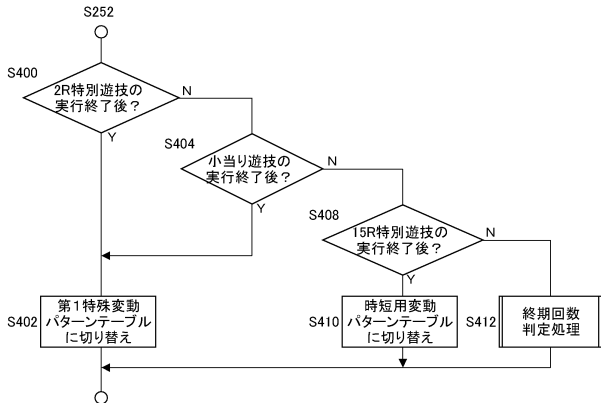
【図16】



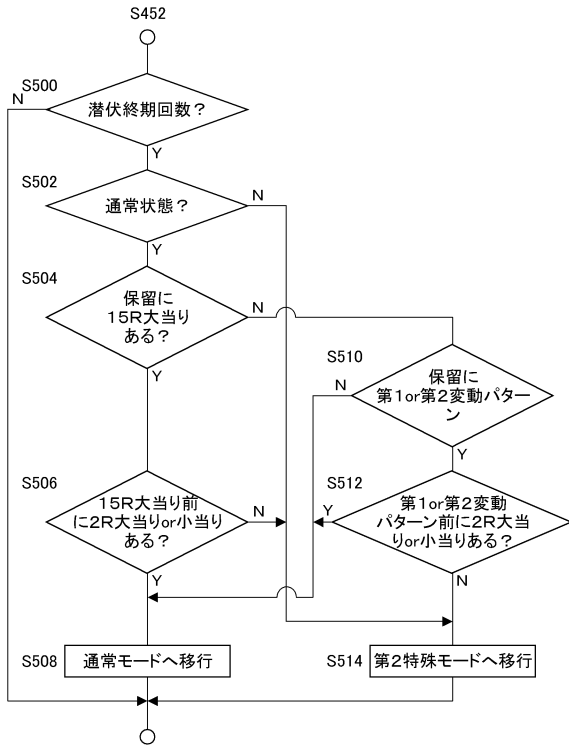
【図18】



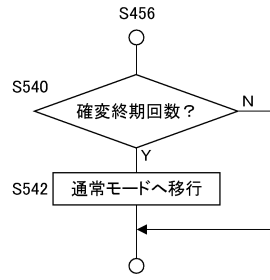
【図17】



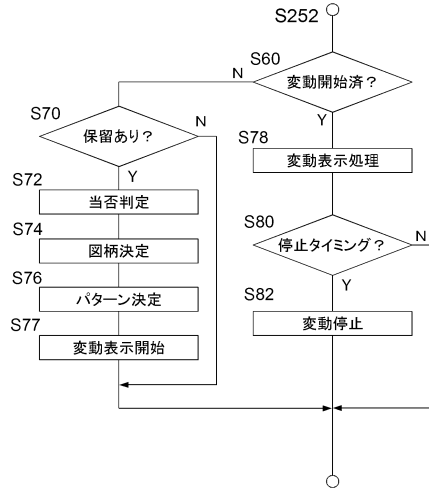
【図19】



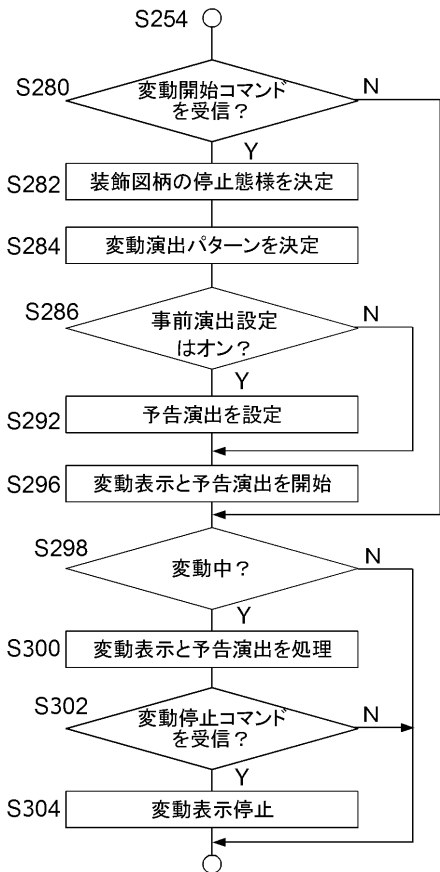
【図20】



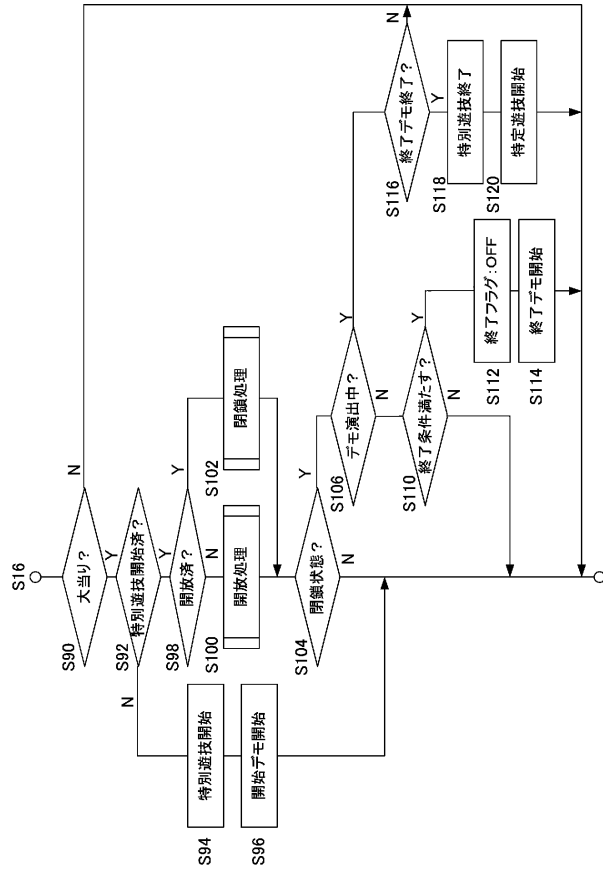
【図21】



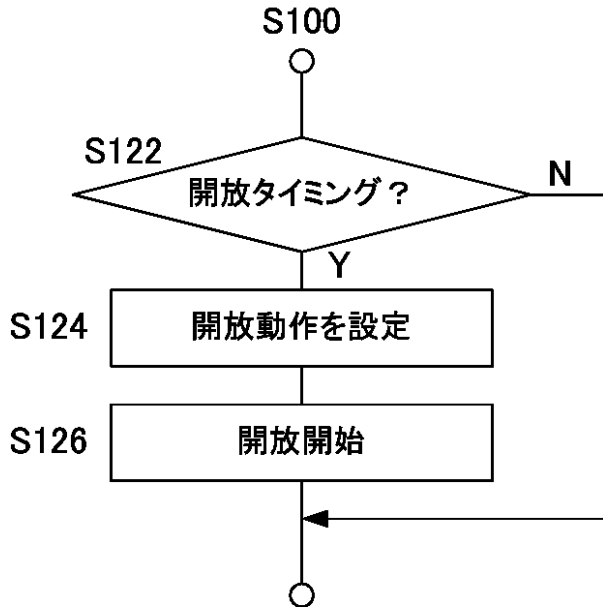
【図22】



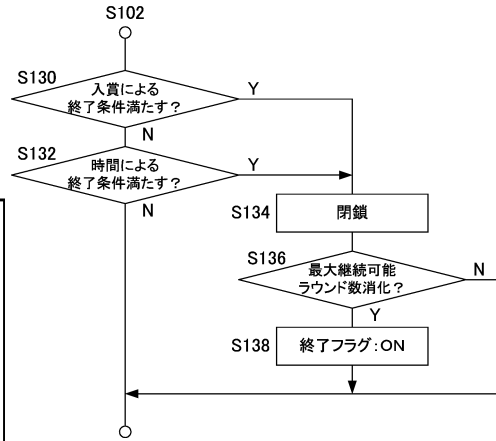
【図23】



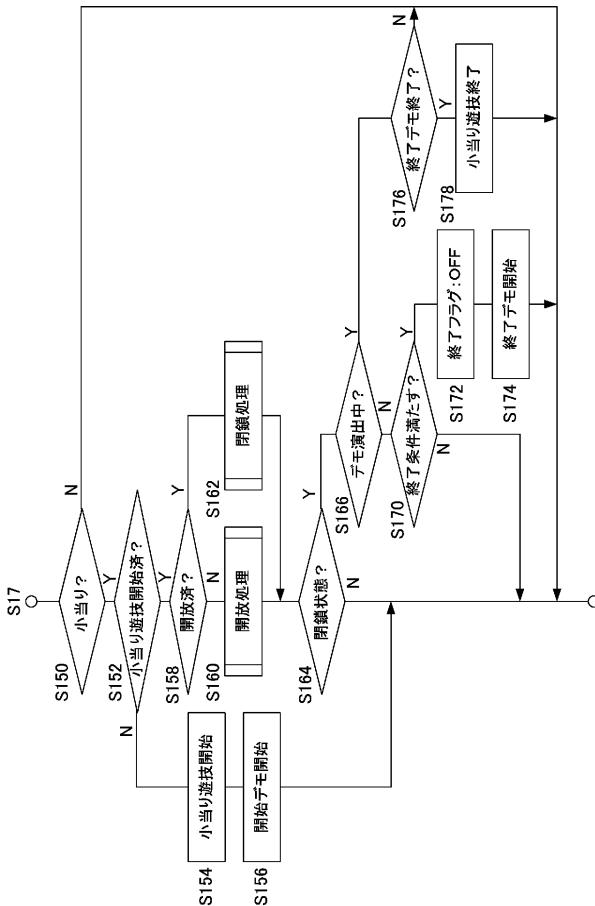
【図24】



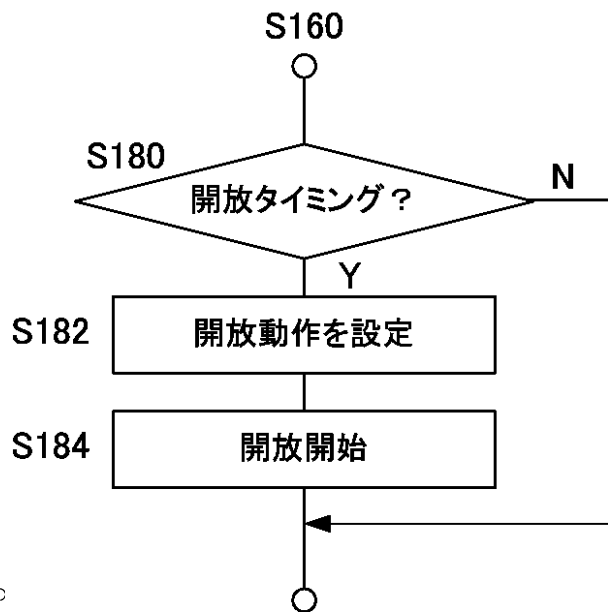
【図25】



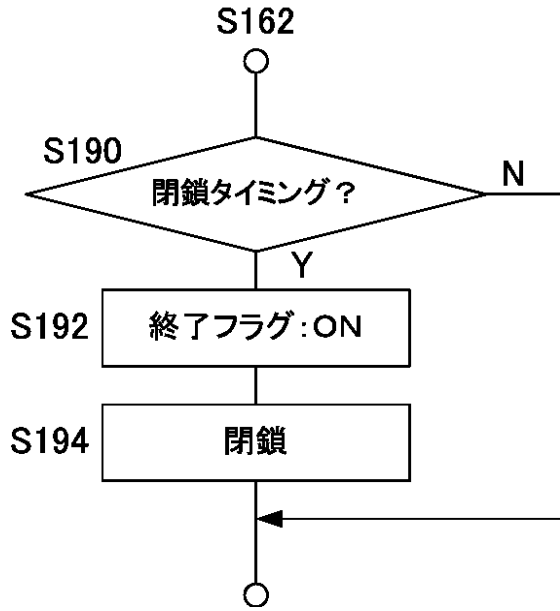
【図26】



【図27】



【図28】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2011-092322(JP,A)
特開2010-158364(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02