

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5656777号
(P5656777)

(45) 発行日 平成27年1月21日 (2015. 1. 21)

(24) 登録日 平成26年12月5日 (2014. 12. 5)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006. 01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全 52 頁)

(21) 出願番号	特願2011-189946 (P2011-189946)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成23年8月31日 (2011. 8. 31)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2013-48865 (P2013-48865A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(43) 公開日	平成25年3月14日 (2013. 3. 14)	(74) 代理人	100076048
審査請求日	平成25年8月23日 (2013. 8. 23)		弁理士 山本 喜幾
		(74) 代理人	100141645
			弁理士 山田 健司
		(74) 代理人	100147854
			弁理士 多賀 久直
		(72) 発明者	山田 佳治
			愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球の入賞を契機として当りか否かの判定を行う当り判定手段と、複数種類の図柄を変動させて図柄変動演出を実行する図柄表示手段とを備え、前記当り判定手段の判定が当りとなる判定結果の場合に、前記図柄変動演出において前記図柄表示手段に予め設定された当り表示結果が表示されて、遊技者に有利となる当り遊技が実行される遊技機において、

遊技球の入賞を契機として、前記図柄変動演出を特定する複数種類の変動パターンの中から変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、

前記変動パターン決定手段で決定された変動パターンに基づいて、前記図柄表示手段に図柄変動演出を実行させる演出実行制御手段とを備え、

前記変動パターンは、

低信頼度リーチ演出が実行される低信頼度リーチ変動パターンと、

高信頼度リーチ演出が実行される高信頼度リーチ変動パターンと、

前記低信頼度リーチ演出の後に共通発展演出が実行される第1リーチ発展変動パターンと、

前記高信頼度リーチ演出の後に前記共通発展演出が実行される第2リーチ発展変動パターンとを含み、

前記低信頼度リーチ変動パターンは、前記低信頼度リーチ演出の内容が異なる複数種類設定され、前記変動パターン決定手段で決定された低信頼度リーチ変動パターンに基づい

10

20

て実行される低信頼度リーチ演出の信頼度は、複数の低信頼度リーチ変動パターンの種類毎に夫々相違すると共に、当該信頼度が基準値より小さく設定されると共に、

前記高信頼度リーチ変動パターンは、前記高信頼度リーチ演出の内容が異なる複数種類設定され、前記変動パターン決定手段で決定された高信頼度リーチ変動パターンに基づいて実行される高信頼度リーチ演出の信頼度は、複数の高信頼度リーチ変動パターンの種類毎に夫々相違すると共に、当該信頼度が前記基準値以上に設定され、

前記第1リーチ発展変動パターンは、前記低信頼度リーチ演出の内容が異なる複数種類設定され、該第1リーチ発展変動パターンで特定される複数種類の低信頼度リーチ演出が低信頼度リーチ変動パターンにより特定される低信頼度リーチ演出に含まれると共に、前記第2リーチ発展変動パターンは、前記高信頼度リーチ演出の内容が異なる複数種類設定され、該第2リーチ発展変動パターンで特定される複数種類の高信頼度リーチ演出が高信頼度リーチ変動パターンにより特定される高信頼度リーチ演出に含まれ、

10

前記複数の第1リーチ発展変動パターンに基づいて演出が実行される場合の全体の信頼度と、前記複数の第2リーチ発展変動パターンに基づいて演出が実行される場合の全体の信頼度との差は、 $\pm 10\%$ の範囲内に設定され、

前記複数の第1リーチ発展変動パターンに基づいて演出が実行される場合の全体の信頼度および前記複数の第2リーチ発展変動パターンに基づいて演出が実行される場合の全体の信頼度は、前記複数の高信頼度リーチ変動パターンに基づいて演出が実行される場合の全体の信頼度よりも大きく設定され、

前記複数の高信頼度リーチ変動パターンに基づいて演出が実行される場合の全体の信頼度と前記複数の低信頼度リーチ変動パターンに基づいて演出が実行される場合の全体の信頼度との差は、前記複数の第2リーチ発展変動パターンに基づいて演出が実行される場合の全体の信頼度と前記複数の第1リーチ発展変動パターンに基づいて演出が実行される場合の全体の信頼度との差よりも大きくなるよう設定され、

20

前記変動パターン決定手段が高信頼度リーチ変動パターンまたは当該高信頼度リーチ変動パターンと同じ演出内容の高信頼度リーチ変動パターンを特定した第2リーチ発展変動パターンを決定する確率において、該変動パターン決定手段が該第2リーチ発展変動パターンを決定する確率の割合は、前記変動パターン決定手段が低信頼度リーチ変動パターンまたは当該低信頼度リーチ変動パターンと同じ演出内容の低信頼度リーチ変動パターンを特定した第1リーチ発展変動パターンを決定する確率において、該変動パターン決定手段が該第1リーチ発展変動パターンを決定する確率の割合より大きく設定され、

30

前記第1リーチ発展変動パターンおよび第2リーチ発展変動パターンでは、同じ共通発展演出が実行されるようになっていることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記図柄表示手段に表示される当り表示結果は、複数図柄の組み合わせで構成され、

前記当り遊技は、遊技者に与える利益が異なる複数種類設定され、

前記当り判定手段の判定が当りとなる判定結果の場合に、当り遊技の種類を決定する当り遊技決定手段を備え、

前記第1および第2リーチ発展変動パターンの共通発展演出は、導入演出部および該導入演出部の後に実行される変動演出部から構成され、

40

前記導入演出部では、リーチ演出実行状態が認識できるリーチ表示した状態で演出が実行され、

前記変動演出部では、前記リーチ表示を非表示とした状態で、当りを遊技者に認識させる単一当り図柄と、はずれを遊技者に認識させる単一はずれ図柄とを含む図柄表示が一度に変動表示され、

前記当り判定手段の判定がはずれとなる判定結果の場合に、前記変動演出部において前記単一はずれ図柄が停止表示されると共に、

前記当り判定手段の判定が当りとなる判定結果の場合に、前記変動演出部において前記単一当り図柄が停止表示され得よう設定される請求項1記載の遊技機。

50

【請求項 3】

前記低信頼度リーチ変動パターンで特定される低信頼度リーチ演出および高信頼度リーチ変動パターンで特定される高信頼度リーチ演出では、

前記当り判定手段の判定が当りとなる判定結果の場合に、複数図柄の組み合わせにより当り表示結果が前記図柄表示手段に確定表示され、

前記当り判定手段の判定がはずれとなる判定結果の場合に、複数図柄の組み合わせによりはずれ表示結果が前記図柄表示手段に確定表示され、

前記第 1 リーチ発展変動パターンで特定される演出および第 2 リーチ発展変動パターンで特定される演出では、

前記当り判定手段の判定が当りとなる判定結果の場合に、前記共通発展演出の変動演出部において前記単一当り図柄を仮停止させた後に、複数図柄の組み合わせにより当り表示結果が前記図柄表示手段に確定表示され、

前記当り判定手段の判定がはずれとなる判定結果の場合に、前記共通発展演出の変動演出部において前記単一はずれ図柄を仮停止させた後に、複数図柄の組み合わせによりはずれ表示結果が前記図柄表示手段に確定表示される請求項 2 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、当りか否かを判定する当り判定手段と、図柄変動演出を実行する図柄表示手段とを備えた遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

この種のパチンコ遊技機では、図柄変動演出において一旦リーチ演出を行った後に、所謂スーパーリーチと称される当り信頼度(期待度)の高いリーチ演出に移行させて、遊技者の期待感を高めるようにしたものがある(特許文献 1 参照)。更に、スーパーリーチにおいて一旦はずれの図柄組み合わせを表示させた後に、所謂スペシャルリーチと称される当り信頼度のより高い演出に発展させて、遊技者の期待感を更に高めるようにしたパチンコ機も知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2010-5452 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、前述したスーパーリーチやスペシャルリーチを特定する変動パターンとしては、演出の多様性を高めるために複数種類設定されており、変動パターン毎に当りへの信

10

20

30

40

50

信頼度も異なっている。ところが、信頼度の低いスーパーリーチに係る演出が実行された後に発展するスペシャルリーチ(共通発展演出)は、スペシャルリーチの中でも信頼度が相対的に低いものが選択される場合が多かった。すなわち、スーパーリーチとスペシャルリーチとの信頼度には、一定の相関関係が認められ、信頼度の低いスーパーリーチの後には、信頼度の低いスペシャルリーチに発展し、また、信頼度の高いスーパーリーチの後には、信頼度の高いスペシャルリーチに発展する傾向にある。そのため、信頼度の低いスーパーリーチが実行された場合には、信頼度の低いスペシャルリーチに発展することが予測されるため、スーパーリーチが実行された時点で遊技者が期待感を喪失してしまう問題があった。

【0006】

すなわち、本発明は、従来技術に係る遊技機に内在する前記問題に鑑み、これらを好適に解決するべく提案されたものであって、リーチ演出の信頼度の高低に拘わらず、その後

【課題を解決するための手段】

【0007】

前記課題を解決し、所期の目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

遊技球の入賞を契機として当りか否かの判定を行う当り判定手段(60a)と、複数種類の図柄を変動させて図柄変動演出を実行する図柄表示手段(17)とを備え、前記当り判定手段(60a)の判定が当りとなる判定結果の場合に、前記図柄変動演出において前記図柄表示手段(17)に予め設定された当り表示結果が表示されて、遊技者に有利となる当り遊技が実行される遊技機において、

遊技球の入賞を契機として、前記図柄変動演出を特定する複数種類の変動パターンの中から変動パターンを決定する変動パターン決定手段(60a)と、

前記変動パターン決定手段(60a)で決定された変動パターンに基づいて、前記図柄表示手段(17)に図柄変動演出を実行させる演出実行制御手段(65a)とを備え、

前記変動パターンは、

低信頼度リーチ演出が実行される低信頼度リーチ変動パターン(P1,P2,P3,P4)と、

高信頼度リーチ演出が実行される高信頼度リーチ変動パターン(P5,P6,P7,P8)と、

前記低信頼度リーチ演出の後に共通発展演出が実行される第1リーチ発展変動パターン(P9,P10,P11,P12)と、

前記高信頼度リーチ演出の後に前記共通発展演出が実行される第2リーチ発展変動パターン(P13,P14,P15,P16)とを含み、

前記低信頼度リーチ変動パターン(P1,P2,P3,P4)は、前記低信頼度リーチ演出の内容が異なる複数種類設定され、前記変動パターン決定手段(60a)で決定された低信頼度リーチ変動パターン(P1,P2,P3,P4)に基づいて実行される低信頼度リーチ演出の信頼度は、複数の低信頼度リーチ変動パターン(P1,P2,P3,P4)の種類毎に夫々相違すると共に、当該信頼度が基準値より小さく設定されると共に、

前記高信頼度リーチ変動パターン(P5,P6,P7,P8)は、前記高信頼度リーチ演出の内容が異なる複数種類設定され、前記変動パターン決定手段(60a)で決定された高信頼度リーチ変動パターン(P5,P6,P7,P8)に基づいて実行される高信頼度リーチ演出の信頼度は、複数の高信頼度リーチ変動パターン(P5,P6,P7,P8)の種類毎に夫々相違すると共に、当該信頼度が前記基準値以上に設定され、

前記第1リーチ発展変動パターン(P9,P10,P11,P12)は、前記低信頼度リーチ演出の内容が異なる複数種類設定され、該第1リーチ発展変動パターン(P9,P10,P11,P12)で特定される複数種類の低信頼度リーチ演出が低信頼度リーチ変動パターン(P1,P2,P3,P4)により特定される低信頼度リーチ演出に含まれると共に、前記第2リーチ発展変動パターン(P13,P14,P15,P16)は、前記高信頼度リーチ演出の内容が異なる複数種類設定され、該第2リーチ発展変動パターン(P13,P14,P15,P16)で特定される複数種類の高信頼度リーチ演出が高信頼度リーチ変動パターン(P5,P6,P7,P8)により特定される高信頼度リーチ演出に含まれ

前記複数の第1リーチ発展変動パターン(P9,P10,P11,P12)に基づいて演出が実行される場合の全体の信頼度と、前記複数の第2リーチ発展変動パターン(P13,P14,P15,P16)に基づいて演出が実行される場合の全体の信頼度との差は、±10%の範囲内に設定され、

前記複数の第1リーチ発展変動パターン(P9,P10,P11,P12)に基づいて演出が実行される場合の全体の信頼度および前記複数の第2リーチ発展変動パターン(P13,P14,P15,P16)に基づいて演出が実行される場合の全体の信頼度は、前記複数の高信頼度リーチ変動パターン(P5,P6,P7,P8)に基づいて演出が実行される場合の全体の信頼度よりも大きく設定され、

前記複数の高信頼度リーチ変動パターン(P5,P6,P7,P8)に基づいて演出が実行される場合の全体の信頼度と前記複数の低信頼度リーチ変動パターン(P1,P2,P3,P4)に基づいて演出が実行される場合の全体の信頼度との差は、前記複数の第2リーチ発展変動パターン(P13,P14,P15,P16)に基づいて演出が実行される場合の全体の信頼度と前記複数の第1リーチ発展変動パターン(P9,P10,P11,P12)に基づいて演出が実行される場合の全体の信頼度との差よりも大きくなるよう設定され、

前記変動パターン決定手段(60a)が高信頼度リーチ変動パターン(P5,P6,P7,P8)または当該高信頼度リーチ変動パターン(P5,P6,P7,P8)と同じ演出内容の高信頼度リーチ変動パターン(P13,P14,P15,P16)を特定した第2リーチ発展変動パターン(P13,P14,P15,P16)を決定する確率において、該変動パターン決定手段(60a)が該第2リーチ発展変動パターン(P13,P14,P15,P16)を決定する確率の割合は、前記変動パターン決定手段(60a)が低信頼度リーチ変動パターン(P1,P2,P3,P4)または当該低信頼度リーチ変動パターン(P1,P2,P3,P4)と同じ演出内容の低信頼度リーチ変動パターン(P1,P2,P3,P4)を特定した第1リーチ発展変動パターン(P9,P10,P11,P12)を決定する確率において、該変動パターン決定手段(60a)が該第1リーチ発展変動パターン(P9,P10,P11,P12)を決定する確率の割合より大きく設定され、

前記第1リーチ発展変動パターン(P9,P10,P11,P12)および第2リーチ発展変動パターン(P13,P14,P15,P16)では、同じ共通発展演出が実行されるようになっていることを要旨とする。

請求項1の発明によれば、変動パターン決定手段が複数の第1リーチ発展変動パターンを決定した場合の全体の信頼度と、該変動パターン決定手段が複数の第2リーチ発展変動パターンを決定した場合の全体の信頼度との差を、±10%の範囲内に設定したので、共通発展演出に発展した場合の期待感を略一定にすることができる。しかも、共通発展演出が1種類が設定されていて、第1リーチ発展変動パターンおよび第2リーチ発展変動パターンでは同じ共通発展演出が実行される。従って、第1リーチ発展変動パターンに基づいて低信頼度のリーチ演出が実行されたとしても、遊技者が直ちに期待感を喪失するのを防止することができる。

そして、演出内容の異なる低信頼度リーチ演出や高信頼度リーチ演出を複数種類設定したから、図柄変動演出の多様性が向上して、遊技者の興趣を高め得る。

また、高信頼度リーチ演出が実行された場合の共通発展演出に発展することへの期待感を向上させることができる。

【0009】

請求項2に係る遊技機では、

前記図柄表示手段(17)に表示される当り表示結果は、複数図柄の組み合わせで構成され、

前記当り遊技は、遊技者に与える利益が異なる複数種類設定され、

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

前記第1および第2リーチ発展変動パターン(P9~P16)の共通発展演出は、導入演出部および該導入演出部の後に実行される変動演出部から構成され、

前記導入演出部では、リーチ演出実行状態が認識できるリーチ表示した状態で演出が実行され、

前記変動演出部では、前記リーチ表示を非表示とした状態で、当りを遊技者に認識させる単一当り図柄と、はずれを遊技者に認識させる単一はずれ図柄とを含む図柄表示が一度に変動表示され、

前記当り判定手段(60a)の判定がはずれとなる判定結果の場合に、前記変動演出部において前記単一はずれ図柄が停止表示されると共に、

前記当り判定手段(60a)の判定が当りとなる判定結果の場合に、前記変動演出部において前記単一当り図柄が停止表示され得るよう設定されることを要旨とする。

請求項2の発明によれば、共通発展演出が実行された場合に、遊技者は当りか否かの期待感と同時に何れの当り遊技が選択されるかについての期待感を味わうことができる。また、共通発展演出では、通常の図柄変動演出とは異なる単一当り図柄および単一はずれ図柄による演出が行われるから、遊技の興趣を高めることができる。

10

【0010】

請求項3に係る遊技機では、

前記低信頼度リーチ変動パターン(P1,P2,P3,P4)で特定される低信頼度リーチ演出および高信頼度リーチ変動パターン(P5,P6,P7,P8)で特定される高信頼度リーチ演出では、

前記当り判定手段(60a)の判定が当りとなる判定結果の場合に、複数図柄の組み合わせにより当り表示結果が前記図柄表示手段に確定表示され、

前記当り判定手段(60a)の判定がはずれとなる判定結果の場合に、複数図柄の組み合わせによりはずれ表示結果が前記図柄表示手段に確定表示され、

前記第1リーチ発展変動パターンで(P9,P10,P11,P12)特定される演出および第2リーチ発展変動パターンP13,P14,P15,P16で特定される演出では、

20

前記当り判定手段(60a)の判定が当りとなる判定結果の場合に、前記共通発展演出の変動演出部において前記単一当り図柄を仮停止させた後に、複数図柄の組み合わせにより当り表示結果が前記図柄表示手段に確定表示され、

前記当り判定手段(60a)の判定がはずれとなる判定結果の場合に、前記共通発展演出の変動演出部において前記単一はずれ図柄を仮停止させた後に、複数図柄の組み合わせによりはずれ表示結果が前記図柄表示手段に確定表示されることを要旨とする。

【発明の効果】

【0011】

本発明に係る遊技機によれば、演出リーチの信頼度の高低に拘わらず、その後に発展する共通発展演出の期待感を略等しくすることができる。

30

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】本発明の実施例に係るパチンコ機の正面図である。

【図2】実施例に係る遊技盤を示す正面図である。

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

【図4】特図入力処理を示すフローチャートである。

【図5】特図開始処理を示すフローチャートである。

【図6】特図2についての特図開始処理を示すフローチャートである。

【図7】特図1についての特図開始処理を示すフローチャートである。

40

【図8】実施例に係るパチンコ機の制御構成を示すブロック図である。

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

【図10】ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出の飾図の停止タイミングを示す図である。

【図11】第1低信頼度スーパーリーチ演出、第2低信頼度スーパーリーチ演出、第1高信頼度スーパーリーチ演出および第2高信頼度スーパーリーチ演出の飾図の停止タイミングを示す図である。

【図12】第1低リーチ発展変動パターンおよび第2低リーチ発展変動パターンに係る図柄変動演出の要部を示す構成図である。

50

【図 1 3】第 1 高リーチ発展変動パターンおよび第 2 高リーチ発展変動パターンに係る図柄変動演出の要部を示す構成図である。

【図 1 4】共通発展演出における導入演出部の実行態様を示す図である。

【図 1 5】共通発展演出における導入演出部の実行態様の他の例を示す図である。

【図 1 6】単一図柄の種類を示す図である。

【図 1 7】共通発展演出における変動演出部の実行態様を示す図である。

【図 1 8】共通発展演出における変動演出部の実行態様の他の例を示す図である。

【図 1 9】スーパーリーチ演出から共通発展演出への発展率を示す図である。

【図 2 0】仮停止単一図柄決定処理を示すフローチャートである。

【図 2 1】第 2 低リーチ発展変動パターンおよび第 2 高リーチ発展変動パターンに係る図柄変動演出の実行態様を示す図である。

10

【発明を実施するための形態】

【0013】

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

【実施例】

【0014】

(パチンコ機 10 について)

20

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

30

【0015】

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

40

【0016】

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

50

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

【0017】

(遊技盤 20 について)

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

【0018】

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

【0019】

(始動入賞装置 30 について)

図 2 に示すように、前記始動入賞装置 30 は、前記始動入賞口 31a, 31b を上下の位置関係で 2 つ設けられている。ここで、上側に位置する第 1 始動入賞口(第 1 始動入賞手段) 31a は、遊技領域 20a 内で常に上方へ開口する常時開放タイプの入賞口とされている。下側に位置する第 2 始動入賞口(第 2 始動入賞手段) 31b を挟む左右両側には、該第 2 始動入賞口 31b を開閉可能に構成された開閉部材 33 が設けられており、駆動手段としての始動入賞ソレノイド 32 (図 8 参照)の駆動に伴って一対の開閉部材 33, 33 が第 2 始動入賞口 31b を閉鎖する閉鎖位置と開放する開放位置に変位するように構成されている。なお、実施例では、前記第 2 始動入賞口 31b を開閉する一対の開閉部材 33, 33 が第 2 始動入賞口 31b を挟む左右側部に配置されて、始動入賞ソレノイド 32 の駆動に伴い一対の開閉部材 33, 33 が相互に近接および離間するよう揺動される。

【0020】

すなわち、実施例において前記第 1 始動入賞口 31a は、前記遊技領域 20a を流下するパチンコ球が常時一定の入賞率で入賞可能に構成され、第 2 始動入賞口 31b は、始動入賞ソレノイド 32 を駆動することでパチンコ球の入賞率を可変し得るよう構成されてい

る。ここで、前記開閉部材 3 3, 3 3 が閉鎖位置に変位した状態では、前記第 2 始動入賞口 3 1 b へのパチンコ球の入賞が阻止されて、第 1 始動入賞口 3 1 a へパチンコ球が入賞する確率よりも第 2 始動入賞口 3 1 b へパチンコ球が入賞する確率が低確率となるよう設定される一方、開閉部材 3 3, 3 3 が開放位置に変位した状態では、開閉部材 3 3, 3 3 で受止められたパチンコ球が第 2 始動入賞口 3 1 b に案内されて、第 1 始動入賞口 3 1 a へパチンコ球が入賞する確率よりも高確率となるよう設定されている。

【0021】

また、前記始動入賞装置 3 0 は、前記第 1 および第 2 始動入賞口 3 1 a, 3 1 b に入賞したパチンコ球を検出する始動入賞検出手段としての始動入賞検出センサ 3 4 a, 3 4 b (図 8 参照) が設けられている。前記始動入賞検出センサ 3 4 a, 3 4 b は、パチンコ機 1 0 の裏側に配設されたメイン制御基板 6 0 (図 8 参照) に配線接続されており、該始動入賞検出センサ 3 4 a, 3 4 b によるパチンコ球の検出(すなわち第 1 および第 2 始動入賞口 3 1 a, 3 1 b へのパチンコ球の入賞)を契機として所定数(実施例では 3 個)の賞球が払い出されるようになっている。また、始動入賞検出センサ 3 4 a, 3 4 b によるパチンコ球の検出(すなわち第 1 および第 2 始動入賞口 3 1 a, 3 1 b へのパチンコ球の入賞)に伴って各種情報(後述する各種乱数情報)が取得され、この取得した情報に基づいて後述する特図当り抽選(大当り判定)が行われるよう構成されている。そして、特図当り抽選の結果に基づいて前記図柄表示装置 1 7 において図柄変動演出が実行されると共に、後述する特図表示器 5 0, 5 1 において特図変動が実行されるようになっている。そして、前記図柄表示装置 1 7 での図柄変動演出の結果、該図柄表示装置 1 7 に所定の組み合わせ(例えば同一飾図の 3 つ揃い等)での大当り表示結果(当り表示結果)が確定停止表示されることで、遊技者に有利な大当り遊技(当り遊技)が付与され、大当り遊技の発生に伴って前記特別入賞装置 4 0 を所定の開放条件で開放する大当り遊技が行われて、遊技者が賞球を獲得し得る機会が与えられるよう構成されている。ここで、実施例では、前記始動入賞検出センサ 3 4 a, 3 4 b が始動入賞口 3 1 a, 3 1 b 毎が設けられており、以下の説明では、第 1 始動入賞口 3 1 a に対応するセンサを第 1 始動入賞検出センサ 3 4 a と指称し、第 2 始動入賞口 3 1 b に対応するセンサを第 2 始動入賞検出センサ 3 4 b と指称するものとする。

【0022】

(特別入賞装置 4 0 について)

前記特別入賞装置(入賞手段) 4 0 は、図 2 に示すように、遊技領域 2 0 a に開口する特別入賞手段としての特別入賞口(図示せず)を開閉自在に閉成する開閉扉(開閉部材) 4 3 を備えており、駆動手段としての特別入賞ソレノイド 4 2 (図 8 参照) の駆動に伴って開閉扉 4 3 が閉鎖する閉鎖位置と開放する開放位置に変位するよう構成されている。なお、実施例では、前記開閉扉 4 3 が前後方向へ揺動することで特別入賞口を開閉するよう構成されており、該開閉扉 4 3 により特別入賞口が閉鎖された状態を図 2 に示す。また、前記特別入賞装置 4 0 には、前記特別入賞口に入賞したパチンコ球を検出する特別入賞検出手段としての特別入賞検出センサ 4 4 (図 8 参照) が設けられている。前記特別入賞検出センサ 4 4 は、前記メイン制御基板 6 0 に配線接続されており、該特別入賞検出センサ 4 4 からメイン制御基板 6 0 への入賞検出信号の入力に伴って所定数(実施例では 1 5 個)の賞球が払い出されるようになっている。ここで、前記特別入賞ソレノイド 4 2 は、前記始動入賞装置 3 0 へのパチンコ球の入賞を契機として特別入賞装置 4 0 を開放する大当り遊技が付与される場合に、大当りの種類に応じた所定の開閉条件に従ってメイン制御基板 6 0 によって駆動制御される。

【0023】

(特図表示器 5 0, 5 1 について)

図 2 に示すように、前記遊技盤 2 0 には、前記遊技領域 2 0 a の外側右下部位置に、前記始動入賞装置 3 0 (第 1 および第 2 始動入賞口 3 1 a, 3 1 b) への入賞を契機として作動する 2 組の特図表示器(特図表示手段) 5 0, 5 1 が設けられている。ここで、2 組の特図表示器 5 0, 5 1 は、前記第 1 始動入賞口 3 1 a への入賞を契機として変動表示を開始する第 1 特図表示器 5 0 と、第 2 始動入賞口 3 1 b への入賞を契機として変動表示を開始

する第2特図表示器51とからなり、各特図表示器50,51の何れも複数個(8個ずつ)の発光表示部により構成されている。そして、前記第1始動入賞口31aへのパチンコ球の入賞を契機として、第1特図表示器50の発光表示部が順次点灯・消灯する点滅変動する特図変動表示が行われ、最終的に発光表示部が確定的に点灯した点灯位置(点灯パターン)により複数種類の特別図柄(以下、特図という)を表示するようになっている。また、第2始動入賞口31bへのパチンコ球の入賞を契機として、第2特図表示器51の発光表示部が点灯・消灯する点滅変動する変動表示が行われて、最終的に発光部が確定的に点灯した点灯位置(点灯パターン)により特図を表示するよう構成されている。なお、実施例の各発光表示部はLEDにより構成されているが、これに限らず点灯位置を適宜変更し得る形態であればよく、また7セグメント表示器やドットマトリックス、小型の液晶表示器、その他特図表示可能な表示手段を採用できる。

10

【0024】

ここで、前記特図は、大当たりか否かなどの内部抽選の結果を示す報知用の図柄とされて、前記各特図表示器50,51では、発光表示部の点灯位置により複数種類の特図を表示し得るようになっている。具体的には、各特図表示器50,51において表示し得る特図としては、大当たりを認識し得る大当たり表示結果としての100種類の特図と、はずれを認識し得るはずれ表示結果としての1種類の特図とが設定されて、特図当り抽選の結果に応じて1つの特図が決定されて、特図変動表示の結果として、決定された特図が各第1特図表示器50または第2特図表示器51に確定停止表示される。そして、前記第1特図表示器50または第2特図表示器51に、大当たり表示結果としての特図が表示されることで、引き続き遊技者に大当たり遊技が付与されるようになっている。なお、以下の説明では、第1特図表示器50で行われる特図変動表示を「第1特図変動表示」と称し、該第1特図変動表示の結果、第1特図表示器50に確定停止表示される特図を特図1と称する場合がある。また同様に、第2特図表示器51で行われる特図変動表示を「第2特図変動表示」と称し、該第2特図変動表示の結果、第2特図表示器51に確定停止表示される特図を特図2と称する場合がある。

20

【0025】

(特図保留について)

また、図2に示すように、前記第1始動入賞口31aにパチンコ球が入賞した際に取得される情報(各種乱数情報)が機内部の第1保留記憶手段(実施例では、メイン制御RAM60c)に第1特図始動保留情報(第1保留情報)として記憶されるようになっている。同様に、前記第2始動入賞口31bにパチンコ球が入賞した際に取得される情報(各種乱数情報)は機内部の第2保留記憶手段(実施例では、メイン制御RAM60c)に第2特図始動保留情報(第2保留情報)として記憶されるようになっている。そして、前記遊技盤20における遊技領域20aの外側右下部位置に、この第1特図始動保留情報の記憶数を表示する複数のLED(実施例では2個)から発光表示部が構成された第1特図保留表示部(第1保留数表示手段)52が設けられると共に、該第2特図始動保留情報の記憶数を表示する複数のLED(実施例では2個)から発光表示部が構成された第2特図保留表示部(第2保留数表示手段)53が設けられている。すなわち、第1特図始動保留情報および第2特図始動保留情報を第1および第2特図保留表示部52,53に夫々表示させることで、前記第1および第2特図保留表示部52,53の表示内容から保留されている第1特図変動表示および第2特図変動表示の回数(図柄変動演出の回数)が報知される。

30

40

【0026】

ここで、前記第1特図保留表示部52で表示される第1特図始動保留情報の記憶数は、第1始動入賞口31aへパチンコ球が入賞することで1加算されると共に、第1特図変動表示(図柄変動演出)が行われる毎に1減算される。同様に、前記第2特図保留表示部53で表示される第2特図始動保留情報の記憶数は、第2始動入賞口31bへパチンコ球が入賞することで1加算されると共に、第2特図変動表示(図柄変動演出)が行われる毎に1減算される。なお、第1および第2特図始動保留情報の記憶数には所定の上限数(実施例では「4」ずつ)が設定されており、該上限数まで第1および第2特図始動保留情報の記憶

50

数を夫々加算し得るよう設定されている。なお、前記第1および第2特図保留表示部52, 53の夫々は、左右に並んだ複数(実施例では2つ)のLEDから構成されており、各始動保留記憶数が「1」～「2」の場合には対応の特図保留表示部52, 53が左から順に点灯し、各始動保留記憶数が「3」～「4」の場合には対応の特図保留表示部52, 53が左から順に点滅することで、保留情報の記憶数を遊技者が把握し得るようになっている。すなわち、第1および第2特図保留表示部52, 53の表示態様から、実行される特図変動表示(図柄変動演出)が何れの始動保留情報に基づくものであるか遊技者が認識し得るようになっている。

【0027】

(図柄表示装置17について)

実施例に係る図柄表示装置17は、画像表示面17aの略全体が前記飾図を変動表示可能な表示領域とされる。この表示領域には、図柄表示列26a, 26b, 26cが複数列設定されており、前記第1始動入賞口31aまたは第2始動入賞口31bへの入賞を契機として、各図柄表示列26a, 26b, 26cにおいて飾図が変動開始されるようになっている。また、各図柄表示列26a, 26b, 26cには、飾図の有効停止位置27が夫々設定されており、図柄変動演出により、各図柄表示列26a, 26b, 26cの有効停止位置27を組み合わせた停止図柄有効ライン28に確定停止表示される飾図の図柄組み合わせを導出するようになっている。なお、実施例の図柄表示装置17には、3列の図柄表示列26a, 26b, 26cが左右横並び状に設定されると共に、各図柄表示列26a, 26b, 26c毎に飾図の有効停止位置27が1箇所ずつ定められており、3列の飾図からなる図柄変動演出が行われるようになっている。すなわち、実施例の図柄表示装置17には、1つの停止図柄有効ライン28が設定されている。以下の説明では、左側から順に左図柄表示列26a、中図柄表示列26b、右図柄表示列26cと指称する場合がある。

【0028】

また、前記図柄表示装置17の表示領域は、第1特図表示器50および第2特図表示器51に比較して大きな領域で構成されて、特図に比較して飾図が遥かに大きく表示されるようになっている。このため、遊技者は、図柄表示装置17の停止図柄有効ライン28に停止表示された図柄組み合わせから大当たりまたははずれを認識できる。

【0029】

前記図柄表示装置17には、図柄変動演出の開始と共に予め定めた変動方向(実施例では上から下の縦方向)に沿って飾図が移動するよう変動表示されるようになっており、予め定められた停止順序で変動表示されている飾図が各図柄表示列26a, 26b, 26cの有効停止位置27に停止表示されるようになっている。なお、実施例では、図柄変動演出の開始時に、左図柄表示列26a、中図柄表示列26b、右図柄表示列26cの順で飾図が変動開始し、左図柄表示列26a、右図柄表示列26c、中図柄表示列26bの順で停止表示する飾図の変動タイミングを基本として、図柄表示装置17で実行される図柄変動演出の演出内容や特図始動保留情報(後述)の記憶数等に応じて飾図の変動タイミングが適宜に変更されるよう構成されている。

【0030】

また、図柄表示装置17では、図柄変動演出が終了する前に各図柄表示列26a, 26b, 26cの有効停止位置27に飾図が一時的に仮停止表示されて、各図柄表示列26a, 26b, 26cの飾図が確定停止表示されることで1回の図柄変動演出が終了するようになっている。すなわち、図柄変動演出(第1特図変動表示および第2特図変動表示)は、1つの始動保留情報に基づいて行われる飾図(特図1および特図2)の変動開始から確定停止までを1回として実行されるようになっている。なお、「変動表示」とは、前記各図柄表示列26a, 26b, 26cにおいて、有効停止位置27に表示される飾図が所定順序で変化している状態である。そして、飾図の「確定停止」とは、前記各図柄表示列26a, 26b, 26cにおいて有効停止位置に飾図が所定の特図変動インターバル時間(実施例では600ms(ミリ秒))に亘って継続して停止表示された状態である。また、飾図の「仮停止」とは、前記各図柄表示列26a, 26b, 26cにおいて有効停止位置27に留まるよ

う表示された飾図が特図変動インターバル時間だけ継続して停止していない状態である。すなわち、飾図の仮停止には、有効停止位置 2 7 において飾図がゆれ変動状態で表示されている状態や、特図変動インターバル時間より短い時間で停止表示されている状態を含んでいる。

【0031】

ここで、第 1 特図表示器 5 0 と図柄表示装置 1 7 では、第 1 特図変動表示と該第 1 特図変動表示に関する図柄変動演出が同時に開始され、特図 1 と飾図とが同時に確定停止表示される。同様に、第 2 特図表示器 5 1 と図柄表示装置 1 7 では、第 2 特図変動表示と該第 2 特図変動表示に関する図柄変動演出が開始され、特図 2 と飾図とが同時に確定停止表示される。なお、第 1 特図表示器 5 0 および第 2 特図表示器 5 1 は、特図変動表示が同時に
10
行われることはなく、一方の特図表示器 5 0, 5 1 で特図変動表示が行われている場合には、メイン制御 RAM 6 0 c に対応する第 1 または第 2 特図始動保留情報として保留記憶されるようになっている。また、メイン制御 RAM 6 0 c に第 1 および第 2 特図始動保留情報の何れも記憶されている場合には、第 2 特図始動保留情報に基づく第 2 特図変動表示および図柄変動演出が優先的に実行される(優先変動)。

【0032】

ここで、実施例に係る図柄表示装置 1 7 には、各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c に「0」～「9」の 10 種類の数字が基本の飾図として設定されており、該飾図が各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c で順番に変動表示されるようになっている。なお、飾図としては、これに限られるものではなく、任意の数字や文字、絵柄等のように、遊技者が各飾図を
20
区別して識別し得る形態とされる。また前記飾図には、大当たり遊技の終了後に確変状態(後述)を付与することを確定的に遊技者が認識可能な第 1 の識別図柄と、大当たり遊技終了後に確変状態を付与される可能性のあることを非確定的に認識可能な第 2 の識別図柄に分類されている。なお、本実施形態において大当たり遊技終了後の付与可能な確変状態については後で詳細に説明する。ここで、第 1 の識別図柄としては、基本となる飾図の中から適宜に設定しても、基本となる飾図以外に定めた特別な飾図とすることもできる。なお、実施例においては、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」の奇数図柄を第 1 の識別図柄とし、「0」、「2」、「4」、「6」、「8」の偶数図柄を第 2 の識別図柄とした例で説明する。また、実施例の図柄表示装置 1 7 には、後述する突然確変大当たり遊技を発生させる場合に表示される突確系当り飾図(例えば「☆」等の記号)が設定されている。
30

【0033】

そして、前記図柄表示装置 1 7 における各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c の有効停止位置 2 7 (停止図柄有効ライン 2 8)に確定停止表示された各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c の飾図が大当たりの図柄組み合わせであった場合に、大当たり遊技が付与されることを把握し得るようになっている。ここで、実施例では、大当たりの図柄組み合わせとして、各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c の有効停止位置 2 7 に同じ飾図が確定停止表示される図柄組み合わせ(例えば、「2 2 2」、「7 7 7」等)が設定されると共に、中図柄表示列 2 6 b の有効停止位置 2 7 に特殊図柄が確定停止表示される図柄組み合わせ(例えば、「2 特殊図柄 2」、「7 特殊図柄 7」、「4 特殊図柄 7」等)が設定されている。この大当たりを認識できる飾図の図柄組み合わせが、大当たり表示結果となり、図柄変動演出の終了後に遊
40
技者に有利な大当たり遊技が付与される。一方で、図柄表示装置 1 7 の有効停止位置 2 7 に確定停止表示された全列の図柄が 1 つでも異なる種類の場合には、その図柄組み合わせ(例えば「1 2 3」、「7 3 4」、「1 7 1」等)から、原則的には大当たり遊技が付与されない「はずれ」であることを認識できる。このはずれを認識できる飾図の図柄組み合わせが、はずれ表示結果となる。但し、このような 3 列の飾図が全て同一でない図柄組み合わせのうちの特定の図柄組み合わせを、所定の演出(例えば、突然確変大当たり遊技)が実行される契機として用いることも可能である。特定の図柄組み合わせとは、当該図柄組み合わせから遊技者が何らかの法則性や意味を認識または連想し得るものである。特定の図柄組み合わせの具体例としては、3 列の飾図が連続した昇順または降順で並ぶ図柄組み合わせ(例えば、「1 2 3」、「3 2 1」)や、左図柄表示列 2 6 a および中図柄表示列 2 6 b の
50

飾図が同一で、右図柄表示列 2 6 c の飾図の値が 1 つずれた図柄組み合わせ(例えば、「7 7 8」)、3 列の飾図が所定の語呂合わせとなる図柄組み合わせ(例えば、「7 5 8」(名古屋))等が挙げられる。このように、特定の図柄組み合わせは、はずれ表示結果としてだけでなく大当たり表示結果としても選択され得る飾図の図柄組み合わせとされる。なお、以下の説明では、大当たり表示結果を構成する 3 列の飾図の図柄組み合わせを「大当たり図柄組み合わせ」と指称し、はずれ表示結果を構成する 3 列の飾図の図柄組み合わせを「はずれ図柄組み合わせ」と称する場合がある。

【0034】

また、図柄変動演出において、複数の図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c の内で、特定の図柄表示列(実施例では、左図柄表示列 2 6 a および右図柄表示列 2 6 c)に同じ飾図が停止表示され、かつ残りの図柄表示列(実施例では、中図柄表示列 2 6 b)が変動表示された表示(リーチ表示)となることで、リーチ状態(リーチ)が生起されたことを遊技者が認識し得るようになっている。具体的なリーチ表示の例としては、左図柄表示列 2 6 a および右図柄表示列 2 6 c に同じ飾図が停止表示された図柄組み合わせ(「1 ↓ 1」、「4 ↓ 4」等)となる。なお、「↓」は変動中であることを表している。また、リーチ表示を形成する特定の図柄表示列(左図柄表示列 2 6 a および右図柄表示列 2 6 c)の飾図は、仮停止表示の状態とされ、残りの図柄表示列(中図柄表示列 2 6 b)に飾図が停止表示(仮停止表示)された後に、全ての図柄表示列の飾図が確定停止表示されるようになっている。なお、以下の説明では、リーチ表示を形成する 3 列の飾図の図柄組み合わせをリーチ図柄と称する場合がある。

【0035】

また、図柄表示装置 1 7 には、第 1 特図表示器 5 0 および第 2 特図表示器 5 1 での特図変動表示の結果、表示される特図に応じた飾図の図柄組み合わせが表示される。すなわち、第 1 特図表示器 5 0 および第 2 特図表示器 5 1 に表示される特図と、図柄表示装置 1 7 に表示される飾図の図柄組み合わせとが夫々対応しており、図柄変動演出が終了すると、第 1 特図表示器 5 0 および第 2 特図表示器 5 1 に特図が確定停止されると共に、図柄表示装置 1 7 の各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c に飾図が確定停止表示されるようになっている。なお、特別図柄に対する飾図の図柄組み合わせは一对一とは限らず、1 つの特別図柄に対して複数の飾図による図柄組み合わせの中から 1 つの飾図による図柄組み合わせが選択されるようになっている。

【0036】

(球通過ゲート 4 7 について)

図 1、図 2 に示すように、前記枠状装飾体 2 5 の左側には、遊技領域 2 0 a を流下するパチンコ球が通過可能な球通過ゲート 4 7 が設けられている。前記球通過ゲート 4 7 には通過球検出センサ 4 8 (図 8 参照)が配設されており、該球通過ゲート 4 7 を通過するパチンコ球を通過球検出センサ 4 8 で検出するよう構成されている。前記通過球検出センサ 4 8 は、前記メイン制御基板 6 0 に配線接続されており、該通過球検出センサ 4 8 からメイン制御基板 6 0 への球検出信号の入力(すなわち通過球検出センサ 4 8 のパチンコ球の検出(球通過ゲート 4 7 のパチンコ球の通過))に伴って各種情報(後述する普図当り判定用乱数)が取得され、この取得した情報に基づいて後述する普図当り判定(普図当り抽選)が行われるよう構成されている。そして、この普図当り抽選の結果に応じて前記始動入賞装置 3 0 の始動入賞ソレノイド 3 2 が駆動制御されて開閉部材 3 3, 3 3 が開閉動作するようになっている。

【0037】

(普図表示器 5 5 について)

また、図 2 に示すように、前記遊技盤 2 0 には、前記遊技領域 2 0 a の外側右下部位置に、複数の LED (実施例では 2 個)から発光表示部が構成された普図表示器 5 5 が配設されている。この普図表示器 5 5 では、通過球検出センサ 4 8 のパチンコ球の検出(球通過ゲート 4 7 のパチンコ球の通過)を契機として、複数種類の普通図柄(以下、「普図」と示す場合がある)を変動させて 1 つの普図を導出する普図変動表示が行われるようになって

いる。実施例では、2つのLEDの発光態様にて2種類の普図を示している。具体的には、右側LEDだけが点灯する発光態様、および左側LEDだけが点灯する発光態様により普図を示している。なお、以下では、右側LEDだけが点灯することにより示される普図を普図「0」とし、説明の都合上、左側LEDだけが点灯することにより示される普図を普図「1」とする。そして、前記普図表示器55の最終的な表示結果から普図当りまたははずれを認識できるようになっている。具体的には、普図当りの場合に普図表示器55に普図「1」が表示され、はずれの場合に普図「0」が表示される。すなわち、この普図当りを認識できる普図が普図当りの表示結果となり、はずれを認識できる普図が普図はずれの表示結果となる。

【0038】

10

(普図保留について)

また、図2に示すように、前記遊技盤20には、前記遊技領域20aの外側右下部位置に、前記球通過ゲート47をパチンコ球が通過した際に取得される情報(後述する各種乱数情報)が機内部の記憶手段(メイン制御RAM60c)で始動保留情報として記憶された際に、該普図保留情報の記憶数を表示する複数のLED(実施例では2個)から発光表示部が構成された普図保留表示部56が配設されており、該普図保留表示部56の表示内容によって保留されている普図の変動回数が報知される。前記普図保留表示部56で表示される普図始動保留記憶数は、球通過ゲート47をパチンコ球が通過すると1加算され、普図変動表示が開始されることにより1減算される。なお、普図始動保留記憶数には所定の上限度(実施例では「4」)が設定されており、該上限度まで普図始動保留記憶数を加算し得るよう設定されている。なお、前記普図保留表示部56は、複数(実施例では2つ)のLEDから構成されており、普図始動保留記憶数が1~2の場合には普図保留表示部56が左から順に点灯し、普図始動保留記憶数が3~4の場合には普図保留表示部56が左から順に点滅することで、普図変動表示が行われる保留数を把握し得るようになっている。

20

【0039】

(確変について)

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

30

【0040】

確変機能は、確定停止表示された大当たり図柄(特図1または特図2)の種類が予め定めた確変図柄(第1の識別図柄)であることを条件として、大当たり遊技の終了後に大当たりの抽選確率(大当たり確率)が低確率(実施例では、164/65536)から高確率(実施例では、1518/65536)に変動させる確変状態を付与する機能である。なお、確変状態が付与されていない状態を非確変状態というものとする。実施例では、大当たり遊技終了後に確変状態が付与される大当たりが確変大当たりであり、確変状態が付与されない大当たりが非確変大当たりとなる。また、実施例では、確変状態が付与される大当たりの場合には、大当たり遊技終了後、次回の大当たりが生起されるまでの間継続して確変状態が付与される。このように、確変状態が付与されると、大当たりの抽選確率が高確率に変動して大当たりが生起されやすくなるため、確変状態は遊技者にとって有利であり、遊技者は確変大当たりになることを期待しつつ遊技を行っている。なお、確変状態が付与される期間としては、上記のものに限られない。例えば、確変状態が付与されてから所定条件を満たすまでの間継続して確変状態を付与し、当該所定条件を満たすことを条件に非確変状態に移行させるようにすることもできる。ここで、所定条件としては、確変状態が付与されてからの図柄変動演出(特図変動表示)の変動回数とすることもできる。また、図柄変動演出(特図変動表示)毎に非確変状態に移行させるかを、始動入賞手段へのパチンコ球の入賞を契機に取得する乱数に基

40

50

づいて判定(転落抽選)し、転落抽選に当選することを条件に非確変状態に移行させるようにすることもできる。

【0041】

(変短状態について)

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

10

【0042】

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

20

【0043】

また、変短状態が付与された状態では、変短状態が付与されていない状態とは異なる動作パターンで開閉部材33,33が開閉動作されるようになっている。具体的には、変短状態が付与されていない状態では、普図変動表示で当選した場合(普図当りの場合)に、始動入賞装置30の開閉部材33,33が開放してから所定時間(実施例では300ms)が経過するまで開放状態を維持する開放動作を1回行う。一方で、変短状態が付与されている状態では、普図変動表示に当選した場合(普図当りの場合)に、始動入賞装置30の開閉部材33,33は開放してから所定時間(実施例では800ms)が経過するまで開放状態を維持する開放動作を、所定時間間隔(実施例では980ms)で3回繰り返すようになっている。すなわち、変短状態が付与されている状態では、変短状態が付与されていない状態と比較して、始動入賞装置30の開閉部材33,33の合計開放時間が長く、遊技者にとって有利に動作するように設定されている。また、変短状態が付与されていない状態では、第2始動入賞口31bへのパチンコ球の入賞確率が第1始動入賞口31aへのパチンコ球の入賞確率より低くなるのに対し、変短状態が付与された状態では、第2始動入賞口31bへのパチンコ球の入賞確率が第1始動入賞口31aへのパチンコ球の入賞確率より高くなる。なお、1回の普図当りにおいて第2始動入賞口31bへの入賞を許容する入賞上限数(実施例では10個)が設定されており、前記開閉部材33,33を開放してからの入賞数が入賞上限個数に達した場合には、開放時間および開放回数を満たす前であっても開閉部材33,33を閉鎖させるようになっている。ここで、実施例では、大当りに当選した大当り図柄(特図1または特図2)の種類に応じて、変短状態が付与される期間(以下、変短回数という)が変化するように構成されている。具体的には、大当り図柄(特図1または特図2)の種類が予め定めた確変図柄である場合には、次の大当りが生起されるまでの間、変短状態が付与されるよう設定され、大当り図柄(特図1または特図2)の種類が予

30

40

50

め定めた非確変図柄である場合には、所定回数(実施例では80回)の図柄変動演出(第1特図変動表示および第2特図変動表示の合計回数)が実行されるまでの間、変短状態が付与されるよう設定されている。

【0044】

(大当たり遊技について)

次に、実施例のパチンコ機10で付与される大当たり遊技について説明する。図3に示すように、大当たり遊技は、特図変動表示の結果として特図表示器50,51に大当たり図柄が停止表示された後に開始されるよう設定されており、大当たり遊技の開始を示すオープニング演出OPと、オープニング演出終了後に行われる規定ラウンド数(実施例では5ラウンドまたは16ラウンド)だけラウンド間インターバルを挟んで繰り返されるラウンド遊技と、大当たり遊技の終了を示すエンディング演出EDとにより構成されている。前記ラウンド遊技では、発生した大当たりの種類に応じた開放動作で特別入賞装置40の開閉扉43が開閉動作して、1回のラウンド遊技において特別入賞口に規定個数(例えば9個)のパチンコ球が入賞するか、或いは各ラウンド遊技の開始から規定時間(ラウンド遊技時間)が経過することで1回のラウンド遊技が終了する。なお、大当たり遊技における各ラウンド遊技の間は、所定時間(以下「ラウンド間インターバル」という)だけ開閉扉43または開閉部材33,33が閉鎖状態で保持されるインターバルが設定されている。すなわち、大当たり遊技では、前記開閉扉43が各大当たり遊技の規定ラウンド数以上の開閉動作を行う。

10

【0045】

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

20

【0046】

(大当たり遊技の種類)

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

30

【0047】

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

40

【0048】

(特別確変大当たり遊技)

ここで、図柄A、図柄Bに分類される特図1が第1特図表示器50に表示されるか、図

50

柄 a に分類される種類の特図 2 が第 2 特図表示器 5 1 に表示された場合には、大当り遊技として特別確変大当り遊技(特別当り遊技)が付与されるようになっている。前記特別確変大当り遊技は、規定ラウンド数が「16 回」に設定されたラウンド大当り遊技であって、各ラウンド遊技の入賞上限個数が「9 個」に設定されている。そして、特別確変大当り遊技では、大当り判定の当選時における遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後に、次回の大当り遊技が生起されるまでの間、大当り遊技終了後に確変状態および変短状態が継続して付与されるようになっている。そして、特別確変大当り遊技の各ラウンド遊技では、ラウンド遊技の開始から終了まで継続して特別入賞口を開放する長時間開放動作を開閉扉 4 3 に行わせるよう設定されている。すなわち、前記確変大当り遊技の全てのラウンド遊技は、ラウンド遊技開始から終了まで開放する長時間開放動作を開閉扉 4 3 に行わせる全開放ラウンド遊技で構成されている。従って、特別確変大当り遊技では、各ラウンド遊技において開閉扉 4 3 が 1 回だけ開放し、大当り遊技の全体で 16 回の開閉動作を開閉扉 4 3 が繰り返すようになっている。

10

【0049】

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

20

【0050】

(第 1 の特殊確変大当り遊技)

図柄 C に分類される特図 1 が第 1 特図表示器 5 0 に表示された場合には、大当り遊技として第 1 の特殊確変大当り遊技(以下、ジャンプアップ確変大当り遊技という)が付与されるようになっている。前記ジャンプアップ確変大当り遊技は、規定ラウンド数が「16 回」に設定されたラウンド大当り遊技であって、各ラウンド遊技の入賞上限個数が「9 個」に設定されている。そして、ジャンプアップ確変大当り遊技では、大当り判定の当選時における遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後に、次回の大当り遊技が生起されるまでの間、大当り遊技終了後に確変状態および変短状態が継続して付与されるようになっている。

30

【0051】

ジャンプアップ確変大当り遊技では、1 ラウンド目のラウンド遊技において特別入賞装置 4 0 の開閉扉 4 3 を複数回(実施例では 16 回)開放させ、2 ラウンド目～16 ラウンド目のラウンド遊技においてラウンド遊技の開始から終了まで継続して特別入賞口を開放する長時間開放動作を開閉扉 4 3 に行わせるよう設定されている。すなわち、ジャンプアップ確変大当り遊技の 1 ラウンド目のラウンド遊技は、複数回(16 回)の短時間開放動作を開閉扉 4 3 に繰り返し行わせた後にラウンド遊技の終了まで継続して特別入賞口を開放する長時間開放動作を行う特殊ラウンド遊技で構成され、該 2 ラウンド目のラウンド遊技以降の残りラウンド遊技(15 ラウンド分)が全開放ラウンド遊技で構成されている。

40

【0052】

ここで、ジャンプアップ確変大当り遊技の 1 ラウンド目のラウンド遊技では、開放 1 回目～開放 16 回目における開閉扉 4 3 の開放時間が「0.04 (秒)」に夫々設定され、開放 17 回目の開閉扉 4 3 の開放時間が「24.36 (秒)」に設定されている。また、開放 1 回目から開放 17 回目の間の 16 回分のラウンド内インターバル時間として「2.0 (

50

秒)」が夫々設定されている。これにより、ジャンプアップ確変大当り遊技の1ラウンド目のラウンド遊技時間は、「{0.04(秒)+2.0(秒)}×16+24.36(秒)」からなる「57.0(秒)」に設定されていることになる。そして、ジャンプアップ確変大当り遊技における2ラウンド目以降の1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間として「25.0(秒)」が設定されており、各ラウンド遊技において前記開閉扉43が最大で「25.0(秒)」の長時間に亘って開放動作するようになっている。なお、ジャンプアップ確変大当り遊技では、オープニング演出時間として「0.004(秒)」が設定され、エンディング演出時間として「9.5(秒)」が夫々設定されている。また、ジャンプアップ確変大当り遊技のラウンド間インターバルは、最終ラウンドの開始前を除いて「2.0(秒)」に、最終ラウンドの開始前では「1.996(秒)」に夫々設定されている。そして、図柄Cに分類される特図1が決定された場合には、大当り遊技後の遊技演出モードとして後述する確変モードに移行するよう設定されている。

10

【0053】

(16R突然確変大当り遊技、5R突然確変大当り遊技)

図柄Dに分類される特図1が第1特図表示器50に表示された場合には、大当り遊技として16R突然確変大当り遊技が付与されるようになっている。また、図柄Eに分類される特図1が第1特図表示器50に表示された場合には、大当り遊技として5R突然確変大当り遊技が付与されるようになっている。前記16R突然確変大当り遊技は、規定ラウンド数が「16回」に設定されたラウンド大当り遊技であって、各ラウンド遊技の入賞上限個数が「9個」に設定されている。そして、16R突然確変大当り遊技では、大当り判定の当選時における遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後に、次回の大当り遊技が生起されるまでの間、大当り遊技終了後に確変状態および変短状態が継続して付与されるようになっている。16R突然確変大当り遊技の各ラウンド遊技では、ラウンド遊技の開始から終了まで継続して特別入賞口を短時間開放する短時間開放動作を開閉扉43に行わせるよう設定されている。そして、16R突然確変大当り遊技では、各ラウンド遊技において開閉扉が1回だけ開放し、大当り遊技の全体で16回の開閉動作を開閉扉43が繰り返すようになっている。

20

【0054】

一方で、前記5R突然確変大当り遊技は、規定ラウンド数が「5回」に設定された5ラウンド大当り遊技であって、各ラウンド遊技の入賞上限個数が「9個」に設定されている。そして、5R突然確変大当り遊技では、大当り判定の当選時における遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後に、次回の大当り遊技が生起されるまでの間、大当り遊技終了後に確変状態および変短状態が継続して付与されるようになっている。すなわち、前記16R突然確変大当り遊技と同様に、5R突然確変大当り遊技も各ラウンド遊技において開閉扉43が1回だけ開放し、大当り遊技の全体では5回の開閉動作を開閉扉43が繰り返すようになっている。すなわち、突然確変大当り遊技および5R突然確変大当り遊技では、短時間開放動作のみを開閉扉43に行わせるよう構成されている。そして、5R突然確変大当り遊技では、各ラウンド遊技において開閉扉43が1回だけ開放し、大当り遊技の全体で5回の開閉動作を開閉扉43が繰り返すようになっている。

30

【0055】

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

40

50

変大当り遊技とは、遊技者に与える価値が異なる遊技である。

【0056】

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

10

【0057】

(通常非確変大当り遊技)

20

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

30

【0058】

また、通常非確変大当り遊技では、オープニング演出時間として「10.0(秒)」が、1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間(規定時間)として「25.0(秒)」が、エンディング演出時間として「9.5(秒)」が夫々設定されている。各ラウンド遊技は、入賞上限個数分の遊技球が入賞することにより終了する場合もある。このため、通常非確変大当り遊技において、1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間である「25.0(秒)」は最大時間となる。なお、通常非確変大当り遊技におけるラウンド間インターバル時間は、「2.0(秒)」に設定されている。そして、図柄Fに分類される特図1が決定された場合には、大当り遊技後の遊技演出モードとして後述する潜伏モードに移行するように設定されている。

40

【0059】

(ステップアップ確変大当り遊技)

図柄bに分類される特図2が第2特図表示器51に表示された場合には、大当り遊技として第2の特殊確変大当り遊技(以下、ステップアップ確変大当り遊技という)が付与されるようになっていく。前記ステップアップ確変大当り遊技は、規定ラウンド数が「16回

50

」に設定されたラウンド大当り遊技であって、各ラウンド遊技の入賞上限個数が「9個」に設定されている。そして、ステップアップ確変大当り遊技では、大当り判定の当選時における遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後に、次回の大当り遊技が生起されるまでの間、大当り遊技終了後に確変状態および変短状態が継続して付与されるようになっている。

【0060】

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

【0061】

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

【0062】

また、ステップアップ確変大当り遊技の9ラウンド目において開閉扉43の1回目の開放から8回目の閉鎖までの時間(「16.32(秒)」)は、後述する16R短縮確変大当り遊技および16R短縮非確変大当り遊技において9ラウンド目で特別入賞装置40の開閉扉43が開放してから16ラウンド目で特別入賞装置40の開閉扉43が閉鎖するまでの時間と同一時間とされる。なお、ステップアップ確変大当り遊技では、オープニング演出時間として「10.0(秒)」が設定され、エンディング演出時間として「9.5(秒)」が夫々設定されている。また、ラウンド間インターバル時間は、最終ラウンドの開始前を除いて「2.0(秒)」に、最終ラウンドの開始前では「1.996(秒)」に夫々設定されている。従って、ステップアップ確変大当り遊技が開始してから9ラウンド目において開閉扉43が8回目に閉鎖するまでの開閉扉43の開閉動作は、16R短縮確変大当り遊技および16R短縮非確変大当り遊技が開始してから16ラウンド目で特別入賞装置40の開閉扉43が閉鎖するまでの開閉扉43の開閉動作と見た目上は同じ開閉動作を行うようになっている。

【0063】

(16R短縮確変大当り遊技、16R短縮非確変大当り遊技)

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

10

【0064】

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

20

【0065】

ここで、16R短縮確変大当り遊技および16R短縮非確変大当り遊技では、1ラウンド目～8ラウンド目の1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間として「25.0(秒)」が設定されており、各ラウンド遊技において前記開閉扉43が最大で「25.0(秒)」の長時間に亘って開放動作するようになっている。一方で、9ラウンド目～16ラウンド目の1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間として「0.04(秒)」が設定されている。なお、これらの大当り遊技では、オープニング演出時間として「10.0(秒)」が設定され、エンディング演出時間として「9.5(秒)」が夫々設定されている。また、これらの大当り遊技のラウンド間インターバル時間は、最終ラウンドの開始前を除いて「2.0(秒)」に、最終ラウンドの開始前では「1.996(秒)」に夫々設定されている。これにより、16R短縮確変大当り遊技および16R短縮非確変大当り遊技において、9ラウンド目で特別入賞装置40の開閉扉43が開放してから16ラウンド目で特別入賞装置40の開閉扉43が閉鎖するまでの時間(「16.32(秒)」)は、ステップアップ確変大当り遊技の9ラウンド目において開閉扉43の1回目の開放から8回目の閉鎖までの時間と同一時間とされる。そして、図柄cに分類される大当り図柄が決定された場合には、大当り遊技の終了後の遊技演出モードが後述する潜伏モードに移行するよう設定されている。

30

40

【0066】

(遊技演出モードについて)

実施例のパチンコ機10は、前記図柄表示装置17で実行される図柄変動演出の演出内容(表示内容)が異なる複数(実施例では4つ)の遊技演出モードを備えている。ここで、遊技演出モードは、その時点での遊技状態が確変状態であるか否かを遊技者に示唆すると共に、変短状態であるか否かを遊技者に示唆する遊技状態示唆画像を図柄表示装置17に表示させて遊技演出を行うようになっている。そして、実施例のパチンコ機10では、所定のモード移行条件が成立することで遊技演出モードが変更され得ようになっている。ここで、実施例では、大当りの発生および大当り遊技後の図柄変動(第1または第2特図変

50

動表示)の変動回数(実施例では80回)がモード移行条件とされている。

【0067】

実施例に係る遊技演出モードには、確変状態が付与されていない遊技状態となる通常モードと、確変状態が付与されている遊技状態となる確変モードと、確変状態が付与されていることを示唆する遊技状態となる(すなわち、確変状態が付与されている状態と付与されていない状態とがある)潜伏モードと、非確変状態で変短状態が付与されている遊技状態となる時短モードとが設定されている。そして、図柄表示装置17には、遊技演出モードに対応した内容の異なる遊技状態示唆画像が表示されるようになっていて、図柄表示装置17の飾図の背面に映し出される背景画像が遊技演出モード毎に異なるように設定されており、背景画像の種類から現在の遊技演出モードを遊技者が認識し得るようになっている。なお、図柄変動演出中表示される背景画像としては、通常の図柄変動演出時に表示される通常背景(後述)や、後述するスーパーリーチ演出等の特殊な演出を伴う場合に表示される特殊背景等、各種設定されており、これら通常背景や特殊背景は、各遊技演出モードに対応して複数種類用意されている。各遊技演出モードでは、図柄表示装置17で行われる図柄変動演出の演出内容の一部または全部が異なっており、遊技演出モード毎に特有の演出が実行され得るよう設定されている。

10

【0068】

(パチンコ機10の制御構成について)

次に、パチンコ機10の制御構成について説明する。実施例のパチンコ機10には、図8に示す如く、パチンコ機10を全体的に制御するメイン制御基板(メイン制御手段)60と、該メイン制御基板60からの制御信号に基づいて各制御対象を制御するサブ制御基板(サブ制御手段)65,70とが設けられている。すなわち、メイン制御基板60では、パチンコ機10に備えられた各種検出センサ(検出手段)からの検出信号に基づいて各種処理が実行され、その処理結果に応じた各種の制御信号(制御コマンド)がサブ制御基板65,70に出力されるようになっている。

20

【0069】

また、実施例のパチンコ機10には、サブ制御基板として、遊技演出を全体的に制御する統括制御基板65と、図柄表示装置17での表示内容を制御する表示制御基板70と、パチンコ機10が備える各種発光演出手段(ランプ装置18等)の発光制御を行うランプ制御基板72と、パチンコ機10が備えるスピーカ19の音出力制御を行う音制御基板73とを備えている。すなわち、メイン制御基板60が出力した制御信号(制御コマンド)に基づいて、前記統括制御基板65が表示制御基板70、ランプ制御基板72および音制御基板73を制御するよう構成されており、パチンコ機10で実行される各種遊技演出(図柄変動演出や発光演出、音声演出)を統括的にコントロールし得るようになっている。ここで、表示制御基板70は、統括制御基板65から出力された制御信号(制御コマンド)に基づいて、図柄表示装置17に表示される図柄(飾図)や背景画像等の図柄変動演出の表示内容を制御するよう構成される。また、ランプ制御基板72は、統括制御基板65から出力された制御信号(制御コマンド)に基づいて、パチンコ機10が備える各種発光演出手段の点灯・消灯のタイミングや、発光強度等を制御するものである。そして、音制御基板73は、統括制御基板65から出力された制御信号(制御コマンド)に基づき、パチンコ機10が備える各種スピーカ19からの音声出力のタイミングや大きさ等を制御するものである。

30

40

【0070】

(メイン制御基板60について)

前記メイン制御基板60は、図8に示す如く、制御処理を実行するメイン制御CPU60a、該メイン制御CPU60aが実行する制御プログラムを記憶するメイン制御ROM60b、当該メイン制御CPU60aの処理に必要なデータの書込み・読出しが可能なメイン制御RAM60c等が備えられている。そして、前記始動入賞検出センサ34a,34b、特別入賞検出センサ44、通過球検出センサ48等の各種センサが前記メイン制御CPU60aに接続されている。また、メイン制御CPU60aには、第1および第2特

50

図表示器 50, 51、第 1 および第 2 特図保留表示部 52, 53、普図表示器 55、普図保留表示部 56 等の各表示器が接続されて、各検出センサ 34a, 34b, 44, 48 の検出を契機としてメイン制御 CPU 60a で実行された制御処理に基づいて、各表示器 50, 51 の表示制御が実行されるようになっている。また、メイン制御 CPU 60a には、前記始動入賞装置 30 および特別入賞装置 40 に設けられたソレノイド 32, 42 が接続されており、該メイン制御 CPU 60a での制御処理結果に基づいて各ソレノイド 32, 42 の駆動制御が行われるようになっている。そして、メイン制御 CPU 60a は、当り遊技の種類に応じて前記特別入賞ソレノイド 42 を駆動制御し、開閉扉 43 を長時間開放動作させる長時間開放制御および開閉扉 43 を短時間開放動作させる短時間開放制御を実行するよう構成される。

10

【0071】

(判定用乱数について)

メイン制御 CPU 60a は、判定用乱数としての大当り判定用乱数、特図決定用乱数、演出実行判定用乱数(リーチ判定用乱数)、変動パターン振分用乱数、普図当り判定用乱数等の各種乱数の値を所定の周期(実施例では 4ms)で更新し、更新後の値をメイン制御 RAM 60c に一時的に記憶して更新前の値を書き換えている。また、メイン制御 CPU 60a は、図示しないメインタイマ手段により時間を計測するタイマ更新処理を実行する。メイン制御 RAM 60c には、パチンコ機 10 の動作中に適宜書き換えられる各種情報(乱数値、タイマ値、フラグなど)が記憶(設定)されるようになっている。

20

【0072】

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

30

【0073】

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

40

50

【0074】

実施例のパチンコ機10では、大当たり判定用乱数、特図決定用乱数、演出実行判定用乱数、および変動パターン振分用乱数は、第1始動入賞口31aまたは第2始動入賞口31bへパチンコ球が入賞したこと(より具体的には第1始動入賞検出センサ34aまたは第2始動入賞検出センサ34bがパチンコ球を検出したこと)を契機として、メイン制御ROM60cに一時的に記憶されている各乱数を同じタイミングで前記メイン制御CPU60aが取得するようになっている。また、第1始動入賞口31aへパチンコ球が入賞したことを契機に取得される各乱数は、第2始動入賞口31bへパチンコ球が入賞したことを契機に取得される各乱数と同一のものが共通で使用され、各始動入賞口31a、31bへの入賞タイミングに応じた乱数を前記メイン制御CPU60aが取得するようになっている。なお、前記普図当たり判定用乱数は、球通過ゲート47をパチンコ球が通過したこと(より具体的には通過球検出センサ48がパチンコ球を検出したこと)を契機として、メイン制御ROM60cに一時的に記憶されている乱数を前記メイン制御CPU60aが取得するようになっている。

10

【0075】

(判定値について)

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

20

【0076】

また、メイン制御ROMには、演出実行判定値(リーチ判定値)が記憶されている。演出実行判定値は、大当たり判定の結果が否定の場合に、大当たり表示結果が図柄表示装置17に表示される可能性を示唆するリーチ演出等の演出を実行させるか否かの演出実行判定(リーチ抽選)で用いる判定値であり、演出実行判定用乱数の取り得る数値「0」～「238」までの全239通りの整数の中から定められている。そして、メイン制御CPU60aは、第1始動入賞口31aまたは第2始動入賞口31bへのパチンコ球の入賞を契機として取得した演出実行判定乱数が演出実行判定値に一致するから否かを判定することで、リーチ演出を実行させるか否かを決定する。ここで、演出実行判定値は、第1始動入賞口31aへパチンコ球が入賞したこと(より具体的には第1始動入賞検出センサ34aがパチンコ球を検出したこと)を契機として行われる演出実行判定の場合と、第2始動入賞口31bへパチンコ球が入賞したこと(より具体的には第2始動入賞検出センサ34bがパチンコ球を検出したこと)を契機として行われる演出実行判定の場合とで、判定値の設定数が異なっている。また、演出実行判定値は、演出実行判定を行う時点で前述した確変状態が付与されているか否か、および変短状態が付与されているか否かで判定値の設定数が異なっている。

30

40

【0077】

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

50

変状態かつ変短状態ありの場合に4個の演出実行判定値が設定され、非確変状態かつ変短状態ありの場合に6個の演出実行判定値が設定されている。

【0078】

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

10

【0079】

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

20

【0080】

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

30

【0081】

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

【0082】

40

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

50

る飾図の図柄組み合わせが停止表示されるまでの間に行われる演出である。

【0083】

(統括制御基板について)

前記統括制御基板65には、統括制御CPU65aが備えられている。該統括制御CPU65aには、図8に示す如く、統括制御ROM65bおよび統括制御RAM65cが接続されている。また、統括制御CPU65aは、各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値を統括制御RAM65cの設定領域に記憶(設定)して更新前の値を書き換えている。

【0084】

また、統括制御ROM65bには、表示制御基板70、ランプ制御基板72および音制御基板73を統括的に制御するための統括制御プログラムが記憶されている。統括制御CPU65aは、各種制御コマンドを入力すると、当該統括制御プログラムに基づき各種制御を実行する。

【0085】

次に、図8に基づき表示制御基板70について説明する。表示制御基板70には、表示制御CPU70aが備えられている。該表示制御CPU70aには、表示制御ROM70bおよび表示制御RAM70cが接続されている。また、表示制御基板70(表示制御CPU70a)には、図柄表示装置17が接続されている。表示制御ROM70bには、図柄表示装置17の表示内容を制御するための表示制御プログラムが記憶されている。また、表示制御ROM70bには、各種の画像データ(図柄、各種背景画像、文字、キャラクタなどの画像データ)が記憶されている。更に、表示制御RAM70cには、パチンコ機10の動作中に適宜書き換えられる各種の情報が記憶(設定)されるようになっている。

【0086】

すなわち、パチンコ球の第1および第2始動入賞口31a, 31bへの入賞を契機として大当たり(当り)か否かの判定を行う当り判定手段、複数種類の当り遊技の中から付与する当り遊技の種類を決定する当り遊技決定手段および決定した種類の当り遊技を特図変動表示終了後(図柄変動演出終了後)に付与する当り遊技付与手段としての機能を前記メイン制御CPU60aが備えている。メイン制御CPU60aは、第1および第2始動入賞口31a, 31bへのパチンコ球の入賞を契機として乱数を取得する乱数取得手段としての機能する。また、メイン制御CPU60aは、複数種類の変動パターンから変動パターンを決定する変動パターン決定手段としての機能する。前記メイン制御CPU60aは、大当たりが発生する確率(当り判定手段による判定結果が肯定となる確率)が通常よりも高確率となる確変状態を付与するか否かを判定する確変判定手段としての機能すると共に、大当たり遊技終了後に確変状態を付与する確変付与手段としての機能するよう構成されている。ここで、前記メイン制御CPU60aは、大当たりが発生する場合(当り判定手段の判定結果が肯定の場合)にのみ、確変状態を付与するか否かを判定するようになっている。

【0087】

(メイン制御)

次に、メイン制御基板60のメイン制御CPU60aが制御プログラムに基づき実行する各種処理について具体的に説明する。

【0088】

(特図処理について)

特図入力処理では、図4に示すように、始動入賞装置30の第1始動入賞口31aにパチンコ球が入賞したか否かをメイン制御CPU60aが判定する(ステップA11)。すなわち、ステップA11においてメイン制御CPU60aは、第1始動入賞口31aに対応する第1始動入賞検出センサ34aがパチンコ球を検出した時に出力する検出信号が入力されたか否かを判定する。そしてステップA11の判定結果が否定の場合には、ステップA15に移行する。ステップA11の判定結果が肯定の場合には、メイン制御CPU60aは、メイン制御RAM60cに記憶されている第1特図始動保留情報の記憶数が上限数の4未満であるか否かを判定する(ステップA12)。ステップA12の判定結果が否定

10

20

30

40

50

(すなわち第1特図始動保留情報の記憶数が4)の場合には、メイン制御CPU60aは、ステップA15に移行する。

【0089】

ステップA12の判定結果が肯定(第1特図始動保留情報の記憶数<4)の場合には、第1特図始動保留情報の記憶数を1加算し、メイン制御RAM60cが記憶する第1特図始動保留情報の記憶数を書き換える(ステップA13)。続いて、メイン制御RAM60cから大当り判定用乱数の値、リーチ判定用乱数の値、特図振分用乱数の値、演出実行判定用乱数の値および変動パターン振分用乱数の値をメイン制御CPU60aが読み出して、当該乱数の値を第1特図始動保留情報の記憶数に対応付けたメイン制御RAM60cの所定の記憶領域に設定する(ステップA14)。これにより、ステップA15に移行する。

10

【0090】

また、ステップA15では、始動入賞装置30の第2始動入賞口31bにパチンコ球が入賞したか否かをメイン制御CPU60aが判定する。すなわち、ステップA15においてメイン制御CPU60aは、第2始動入賞口31bに対応する第2始動入賞検出センサ34bがパチンコ球を検出した時に出力する検出信号が入力されたか否かを判定する。そしてステップA15の判定結果が否定の場合には、特図入力処理を終了する。ステップA15の判定結果が肯定の場合には、メイン制御CPU60aは、メイン制御RAM60cに記憶されている第2特図始動保留情報の記憶数が上限数の4未満であるか否かを判定する(ステップA16)。ステップA16の判定結果が否定(すなわち第2特図始動保留情報の記憶数が4)の場合には、メイン制御CPU60aは、特図入力処理を終了する。

20

【0091】

ステップA16の判定結果が肯定(第2特図始動保留情報の記憶数<4)の場合には、第2特図始動保留情報の記憶数を1加算し、メイン制御RAM60cが記憶する第2特図始動保留情報の記憶数を書き換える(ステップA17)。続いて、メイン制御RAM60cから大当り判定用乱数の値、リーチ判定用乱数の値、特図振分用乱数の値、演出実行判定用乱数の値および変動パターン振分用乱数の値をメイン制御CPU60aが読み出して、当該乱数の値を第2特図始動保留情報の記憶数に対応付けたメイン制御RAM60cの所定の記憶領域に設定する(ステップA18)。これにより、特図入力処理が終了する。

【0092】

(特図開始処理について)

30

次に、特図開始処理について図5に基づき説明する。メイン制御CPU60aは、特図開始処理を所定の周期(実施例では4ms)毎に実行している。特図開始処理では、メイン制御CPU60aは、特図表示器50、51および図柄表示装置17において特図1または特図2が変動表示中であるか、または大当り遊技中であるか否かを判定する(ステップB11)。そして、ステップB11の判定結果が肯定の場合には、メイン制御CPU60aは、特図開始処理を終了する。一方、ステップB11の判定結果が否定の場合には、第2特図始動保留情報の記憶数を読み出し(ステップB12)、第2特図始動保留情報の記憶数が「0」よりも大きいか否かを判定する(ステップB13)。ステップB13の判定結果が否定の場合には(第2特図始動保留情報の記憶数=0の場合には)、メイン制御CPU60aは、ステップB16の処理に移行する。ステップB13の判定結果が肯定の場合には(第2特図始動保留情報の記憶数>0)の場合には、メイン制御RAM60cの所定の記憶領域に記憶される特図変動処理フラグに第2特図変動表示を実行することを示す値「1」を設定する。次いで、メイン制御CPU60aが第2特図始動保留情報の記憶数を1減算して(ステップB14)、当該第2特図始動保留情報の記憶数に対応付けられたメイン制御RAM60cの所定の記憶領域に記憶されている大当り判定用乱数の値、リーチ判定用乱数の値、特図振分用乱数の値、演出実行判定用乱数の値および変動パターン振分用乱数の値をメイン制御CPU60aが取得する(ステップB15)。

40

【0093】

ここで、メイン制御CPU60aは、最も早く記憶した第2特図始動保留情報が記憶される第2特図記憶領域から乱数を取得する。そして、メイン制御CPU60aは、第2特

50

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

【0094】

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

【0095】

一方、ステップB22の大当たり判定の判定結果が否定の場合には(大当たりでない場合には)、メイン制御CPU60aは、リーチ演出を実行させるか否かを判定する演出実行判定(リーチ判定)を行う(ステップB27)。実施例では、メイン制御CPU60aは、ステップB15の処理時においてメイン制御RAM60cから取得した演出実行判定用乱数の値が、演出実行判定値と一致するか否かにより当選判定を行う。そして、ステップB27の判定結果が肯定の場合には(リーチ演出を行う場合には)、メイン制御CPU60aは、第2特図表示器51にて確定停止表示されるはずれ図柄を最終停止図柄(特図2)として決定する(ステップB28)。次に、メイン制御CPU60aは、変動パターン振分用乱数の値に基づいてはずれリーチ演出用の変動パターンの中から1つの変動パターンを決定する(ステップB29)。なお、非確変状態および変短状態なしの場合(通常モード)では、第2特図始動保留情報に基づく演出実行判定値は「0」個に設定されているため、通常モードでステップB27の判定結果が肯定となることはない。

【0096】

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

【0097】

ここで、ステップB28、B29、B30、B31において変動パターンおよび最終停止図柄(特図2)を決定したメイン制御CPU60aは、統括制御基板65に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する(ステップB26)。具体的には、メイン制御CPU60aは、変動パターンを指定すると共に図柄変動の開始を指示する変動パターン指

10

20

30

40

50

定コマンドを出力すると共に、変動パターンで特定された演出時間の計測を開始する。これと同時に、メイン制御CPU60aは、第2特図変動表示が開始させるように第2特図表示器51を制御する。また、メイン制御CPU60aは、最終停止図柄となる特図2を指示するための特図2指定コマンドを出力する。そして、メイン制御CPU60aは、特図開始処理を終了する。その後、特図開始処理とは別の処理で、メイン制御CPU60aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第2特図表示器51の表示内容を制御する。また、メイン制御CPU60aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、飾図の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。

10

【0098】

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

20

【0099】

ここで、メイン制御CPU60aは、最も早く記憶した第1特図始動保留情報が記憶される第1特図記憶領域から乱数を取得する。そして、メイン制御CPU60aは、第1特図始動保留情報に関連付けられた乱数を取得した後、2番目に早く記憶した第1特図始動保留情報が記憶されている第2特図記憶領域の情報(乱数)を、前記第1特図記憶領域に記憶させる。同様に、メイン制御CPU60aは、3番目に早く記憶した第1特図始動保留情報が記憶されている第3特図記憶領域の情報(乱数)を前記第2特図記憶領域に記憶させ、4番目に早く記憶した(すなわち最も新しい)第1特図始動保留情報が記憶されている第4特図記憶領域の情報(乱数)を前記第3特図記憶領域に記憶させる。これにより、すなわち、第1特図始動保留情報は、メイン制御RAM60cに記憶された順序でメイン制御CPU60aにより読み出されるようになっている。また、メイン制御CPU60aは、減算後の第1特図始動保留情報の記憶数に対応するように第1特図保留表示部52の表示を変更させる。

30

40

【0100】

前記ステップB19の処理により各種乱数が取得されると、図7に示すように、メイン制御CPU60aは、取得した大当たり判定用乱数の値がメイン制御ROM60bに記憶されている大当たり判定値と一致するか否かを判定する大当たり判定(当り抽選)を行う(ステップB32)。なお、前述したように、非確変の時(低確率の時)に大当たり判定の判定結果が肯定となる確率(すなわち大当たり確率)は、 $164/65536$ に設定され、確変状態の時(高確率の時)に判定結果が肯定となる確率(大当たり確率)は、 $1518/65536$ に設定されている。そして、ステップB32における大当たり判定の判定結果が肯定の場合には(大当たりが発生する場合には)、大当たりの変動であることを示す大当たりフラグに「1」が設定される(ステップB33)。そして、メイン制御CPU60aは、取得した特図振分用乱

50

数の値に基づき、第1特図表示器50に確定停止表示される大当り図柄となる最終停止図柄(特図1)を決定する(ステップB34)。ここで、特図振分用乱数の値は、特図1毎に大当り図柄が対応付けられていることから、メイン制御CPU60aは、取得した特図振分用乱数の値に対応付けられた特図1を決定することで大当り図柄を決定することになる。大当り図柄(特図1)が決定されると、メイン制御CPU60aは、変動パターン振分用乱数の値に基づいて大当り演出用の変動パターンの中から1つの変動パターンを決定する(ステップB35)。

【0101】

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

【0102】

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

【0103】

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

【0104】

一方、ステップB17の判定結果が否定の場合(第1特図始動保留情報の記憶数=0の場合)には、メイン制御CPU60aは、デモ演出の実行を開始させるデモンストレーション指定コマンドを既に出力したか否かを判定し(ステップB20)、判定結果が否定の場合には、デモンストレーション指定コマンドを出力して特図開始処理を終了する(ステップB21)。また、ステップB20の判定結果が肯定の場合には(デモンストレーション指定コマンドを既に出力していた場合には)、メイン制御CPU60aは、特図開始処理を終了する。

【0105】

(統括制御)

次に、統括制御基板65で実行される処理について説明する。統括制御基板65の統括

10

20

30

40

50

制御CPU65aは、前記メイン制御CPU60aから入力された変動パターン指定コマンドに基づいて、当該図柄変動演出において実行する演出パターンを決定し、決定した演出パターンを指定する演出パターン指定コマンドを表示制御基板70やランプ制御基板72、音制御基板73等に出力する。すなわち、統括制御CPU65aは、メイン制御CPU60aが決定した変動パターンに基づいて、図柄変動演出を実行させる演出実行制御手段としての機能を有している。ここで、統括制御CPU65aが選択可能な演出パターンは、演出モード毎に分類されており、統括制御基板65に入力される演出モードフラグの設定値に基づいて選択可能な演出パターンから変動パターンに対応する演出パターンが選択される。すなわち、統括制御CPU65aは、メイン制御CPU60aが決定した変動パターンに基づいて演出パターンを決定する演出パターン決定手段としての機能を有している。

10

【0106】

また、統括制御CPU65aは、特図1指定コマンドまたは特図2指定コマンドが入力されると、該コマンドに対応する特図の停止図柄指定に応じて図柄表示装置17に最終停止表示させる各図柄表示列26a, 26b, 26cの飾図を決定する。すなわち、統括制御CPU65aは、特図1指定コマンドまたは特図2指定コマンドで指定された図柄が大当り図柄の場合には、大当り表示となる飾図の図柄組み合わせとなるよう各図柄表示列26a, 26b, 26cの飾図(大当り図柄)が決定される。そして、前記演出パターンで特定される各図柄表示列26a, 26b, 26cの飾図の停止タイミングにおいて、各列の飾図指定コマンドを表示制御基板70やランプ制御基板72、音制御基板73等に出力する。具体的には、統括制御CPU65aは、変動パターン指定コマンドが入力されると同時にサブタイマ手段(図示せず)により時間の計測を開始し、決定された演出パターンに設定された所定のタイミングにおいて、各図柄表示列26a, 26b, 26cの飾図を仮停止させる仮停止図柄指定コマンドを出力する。そして、メイン制御CPU60aから前記全図柄停止コマンドが出力されると、飾図が確定停止するようになっている。

20

【0107】

ここで、大当り図柄が図柄A、図柄aまたは図柄bの場合には、統括制御CPU65aは、大当り遊技の終了後に確変状態となることを確定的に遊技者に報知可能な第1の識別図柄(具体的には奇数図柄)からなる大当りの図柄組み合わせを決定する。そして、大当り図柄が図柄Bまたは図柄cである場合には、大当り遊技の終了後に確変状態となることを確定的に遊技者に報知しない第2の識別図柄(具体的には偶数図柄)の同一図柄での図柄組み合わせとなるように決定する。また、大当り図柄が図柄C、図柄Dまたは図柄Eである場合には、突然確変大当り遊技の可能性を示唆する飾図(具体的には前記突確系当り図柄「☆」)を含む図柄組み合わせとなるように決定する。また、大当り図柄が図柄Fまたは図柄dである場合には、確変状態となることを確定的に遊技者に報知しない第2の識別図柄(具体的には偶数図柄)の同一図柄での図柄組み合わせとなるように決定する。

30

【0108】

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

40

【0109】

また、統括制御CPU65aは、メイン制御CPU60aが出力する特図1指定コマンドまたは特図2指定コマンドで指示された大当り図柄の種類と、変短状態の作動/非作動(終了)に係る各指定コマンドと、演出モードフラグの設定値をもとに、演出モードの種類を決定し、当該決定した演出モードを示す値に演出モードフラグを更新する。演出モード

50

フラグは、現在滞在している演出モードを識別可能な情報で構成されており、統括制御 R A M 6 5 c に設定される。統括制御 C P U 6 5 a は、演出モードフラグを更新すると、演出モードを指示するモード指定コマンドを表示制御基板 7 0、ランプ制御基板 7 2 および音制御基板 7 3 等に出力する。

【0110】

(表示制御)

前記表示制御基板 7 0 では、演出パターン指定コマンドが入力されると、該コマンドで特定される演出パターンに対応する演出内容を示す表示データを表示制御 C P U 7 0 a が選択し、該演出パターンに対応した表示内容で図柄変動演出を実行させるように図柄表示装置 1 7 を制御する。そして、表示制御 C P U 7 0 a は、図柄変動演出の開始に伴って演出開始からの経過時間を計時し、計測した時間毎に演出パターンに基づいた画像が表示されるよう図柄表示装置 1 7 に映し出す画像を所定の周期毎に切り替える。そして、表示制御 C P U 7 0 a は、各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c の仮停止図柄指定コマンドが入力されると、対応する図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c の有効停止位置 2 7 に仮停止図柄指定コマンドで指定された飾図を仮停止させ、全図柄停止コマンドが入力されると、各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c の有効停止位置 2 7 に飾図指定コマンドで指示された飾図を図柄表示装置 1 7 に確定停止表示させるように図柄表示装置 1 7 の表示内容を制御し、図柄変動演出を終了させる。また、表示制御 C P U 7 0 a は、モード指定コマンドが入力されると、指示された演出モードに対応する背景画像を表示させる。

【0111】

(パチンコ機 1 0 の特徴的な仕様について)

次に、実施例のパチンコ機 1 0 における特徴的な仕様について説明する。なお、以下に説明する特徴的な仕様は、通常モードにおいて第 1 始動入賞口 3 1 a にパチンコ球が入賞した場合において実行されるものである。但し、以下に説明する仕様は、通常モードにおいて第 2 始動入賞口 3 1 b にパチンコ球が入賞した場合に実行されるようにしたり、確変モードや時短モードにおいて第 1 始動入賞口 3 1 a または第 2 始動入賞口 3 1 b にパチンコ球が入賞した場合に実行されるようにしてもよい。実施例に係るパチンコ機 1 0 では、ノーマルリーチ演出を経てスーパーリーチ演出に発展する図柄変動演出が実行され得るようになっている。また、ノーマルリーチ演出およびスーパーリーチ演出を経て共通発展演出に発展する図柄変動演出が実行され得るよう設定されている。そして、図 9 に示すように、前記スーパーリーチ演出および共通発展演出を特定する変動パターンが複数種類設定されている。なお、実施例に係るパチンコ機 1 0 は、図 9 に示す変動パターン以外の変動パターンを実行し得るよう設定されている。例えば、リーチ演出を伴うことなくはずれ図柄組み合わせが導出されるはずれ用の変動パターンや、ノーマルリーチ演出のみを実行して最終図柄が導出されるノーマルリーチ変動パターンが設定されている。

【0112】

図 9 に示すように、前記スーパーリーチ演出を特定する変動パターンとしては、低信頼度スーパーリーチ変動パターン(低信頼度リーチ変動パターン) P 1 ~ P 4 と、高信頼度スーパーリーチ変動パターン(高信頼度リーチ変動パターン) P 5 ~ P 8 とが設定されている。また、前記共通発展演出を特定する変動パターンとしては、低リーチ発展変動パターン(第 1 リーチ発展変動パターン) P 9 ~ P 1 2 と、高リーチ発展変動パターン(第 2 リーチ発展変動パターン) P 1 3 ~ P 1 6 とが設定されている。更に、前記低信頼度スーパーリーチ変動パターンは、第 1 低信頼度スーパーリーチ変動パターン P 1, P 2 および第 2 低信頼度スーパーリーチ変動パターン P 3, P 4 に分類され、前記高信頼度スーパーリーチ変動パターンは、第 1 高信頼度スーパーリーチ変動パターン P 5, P 6 および第 2 高信頼度スーパーリーチ変動パターン P 7, P 8 に分類される。また、前記低リーチ発展変動パターンは、第 1 低リーチ発展変動パターン P 9, P 1 0 および第 2 低リーチ発展変動パターン P 1 1, P 1 2 に分類され、前記高リーチ発展変動パターンは、第 1 高リーチ発展変動パターン P 1 3, P 1 4 および第 2 高リーチ発展変動パターン P 1 5, P 1 6 に分類される。そして、第 1 および第 2 低信頼度スーパーリーチ変動パターン、第 1 および第 2 高信

頼度スーパーリーチ変動パターン、第1および第2低リーチ発展変動パターン、第1および第2高リーチ発展変動パターンは、夫々、はずれ用の変動パターンP1、P3、P5、P7、P9、P11、P13、P15および大当たり用の変動パターンP2、P4、P6、P8、P10、P12、P14、P16に分けられる。

【0113】

前記ノーマルリーチ変動パターンが特定する図柄変動演出は、背景画像として通常背景(通常変動画像)が表示されたもとで、飾図の変動表示が開始される。通常背景とは、特殊な演出を伴わない通常の図柄変動演出で表示される基本的な背景画像であって、リーチ演出を伴わないはずれ用の演出で表示されたり、図柄変動演出が終了して次の図柄変動演出が開始されるまでの間に表示されるものをいう。また、通常背景は、リーチ演出を伴う図柄変動演出において、変動開始からリーチ表示が形成されるまでの間に表示される。ノーマルリーチ変動パターンでは、変動開始から8000ms後に左図柄表示列26a(以下、単に左列という)に飾図が仮停止すると共に、変動開始から10000ms後に右図柄表示列26c(以下、単に右列という)に飾図が仮停止してリーチ表示が表示され、ノーマルリーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出では、背景画像が切り替わることなく通常背景のまま実行される。すなわち、ノーマルリーチ演出とは、リーチ表示が表示された時点から背景画像が変化することなく通常背景のまま実行されるリーチ演出をいう。なお、実施例では、リーチ表示が表示される前後で背景画像は通常背景のまま変化しないようにしたが、リーチ表示が表示されるまでは背景画像が変化してもよい。そして、変動開始から19000ms後に最終図柄が確定停止するようになっている。大当たり用のノーマルリーチ変動パターン(大当たり判定結果が肯定の場合に決定されるノーマルリーチ変動パターン)では、最終図柄として大当たり図柄組み合わせが確定停止し、はずれ用のノーマルリーチ変動パターン(大当たり判定結果が否定の場合に決定されるノーマルリーチ変動パターン)では、最終図柄としてはずれ図柄組み合わせが確定停止するようになっている。

【0114】

図9に示す各変動パターンP1～P16が特定する図柄変動演出では、何れも変動開始から所定のタイミングでリーチ表示(リーチ図柄)が表示されて、ノーマルリーチ変動パターンと同様にノーマルリーチ演出が実行されるようになっている。すなわち、前記変動パターンP1～P16で特定される図柄変動演出は、変動開始からノーマルリーチ演出が終了するまで(スーパーリーチ演出に発展するまで)は、同様な演出内容となっている。具体的には、図10に示すように、背景画像として前記通常背景が表示されたもとで、飾図の変動表示が開始される。そして、変動開始から8000ms後に左列26aに飾図が仮停止すると共に、変動開始から10000ms後に右列26cに飾図が仮停止してリーチ表示が表示されて前記ノーマルリーチ演出が実行される。

【0115】

実施例では、スーパーリーチ演出として、第1低信頼度スーパーリーチ演出(低信頼度リーチ演出)、第2低信頼度スーパーリーチ演出(低信頼度リーチ演出)、第1高信頼度スーパーリーチ演出(高信頼度リーチ演出)および第2高信頼度スーパーリーチ演出(高信頼度リーチ演出)の4種類が設定されている。図10に示すように、何れのスーパーリーチ演出においても、変動時間および飾図の停止タイミングは同一に設定されている。すなわち、ノーマルリーチ演出が実行されてから7000ms後(変動開始から17000ms後)に背景画像が通常背景からリーチ演出画像に切り替わり、スーパーリーチ演出が開始されるようになっている。リーチ演出画像とは、特殊背景の1つであって通常背景とは異なる態様で表示されて、スーパーリーチ演出であることを遊技者に認識させる背景画像である。リーチ演出画像としては、例えば、特定のキャラクターが登場するアニメーション画像(動画)や、明暗や色調を段階的に変化させるグラデーション画像等が設定される。また、リーチ演出画像は、各スーパーリーチ演出の種類に対応して設定されている(リーチ演出画像A～D)。各リーチ演出画像A～Dの表示態様は、互いに相違しており、遊技者は、リーチ演出画像の内容からスーパーリーチ演出の種別を判別し得るようになっている。すなわち、スーパーリーチ演出とは、ノーマルリーチ演出を経て実行されるリーチ演出

であって、リーチ演出画像のもとでリーチ演出が実行されるものをいう。

【0116】

前記第1低信頼度スーパーリーチ変動パターンP1、P2では、図11に示すように、前記ノーマルリーチ演出を経て第1低信頼度スーパーリーチ演出が実行される。第1低信頼度スーパーリーチ演出では、リーチ演出画像としてリーチ演出画像Aが表示される。そして、変動開始から34000ms後に中図柄表示列(以下、単に中列という)26bに飾図が仮停止して最終図柄が導出され、変動開始から43000ms後に最終図柄が確定停止するようになっている。大当り用の第1低信頼度スーパーリーチ変動パターンP2では、最終図柄として大当り図柄組み合わせが導出され、また、はずれ用の第1低信頼度スーパーリーチ変動パターンP1では、最終図柄としてはずれ図柄組み合わせが導出される。なお、第1低信頼度スーパーリーチ変動パターンP1、P2で特定される図柄変動演出の具体的内容を規定する演出パターンは、第1低信頼度スーパーリーチ演出パターンとして統括制御ROM65bに記憶されている。そして、統括制御CPU65aは、第1低信頼度スーパーリーチ変動パターンP1、P2を指定する変動パターン指定コマンドが入力されると、演出パターンとして第1低信頼度スーパーリーチ演出パターンを決定し、該第1低信頼度スーパーリーチ演出パターンを指定する演出パターン指定コマンドを表示制御CPUに出力するようになっている。

10

【0117】

前記第2低信頼度スーパーリーチ変動パターンP3、P4では、図11に示すように、前記ノーマルリーチ演出を経て第2低信頼度スーパーリーチ演出が実行される。第2低信頼度スーパーリーチ演出では、リーチ演出画像としてリーチ演出画像Bが表示されるようになっている。そして、前記第1低信頼度スーパーリーチ演出と同様に、変動開始から34000ms後に中列26bに飾図が仮停止し、変動開始から43000ms後に最終図柄が確定停止するようになっている。大当り用の第2低信頼度スーパーリーチ変動パターンP4では、最終図柄として大当り図柄組み合わせが導出され、また、はずれ用の第2低信頼度スーパーリーチ変動パターンP3では、最終図柄としてはずれ図柄組み合わせが導出される。なお、第2低信頼度スーパーリーチ変動パターンP3、P4で特定される図柄変動演出の具体的内容を規定する演出パターンは、第2低信頼度スーパーリーチ演出パターンとして統括制御ROM65bに記憶されている。そして、統括制御CPU65aは、第2低信頼度スーパーリーチ変動パターンP3、P4を指定する変動パターン指定コマンドが入力されると、演出パターンとして第1低信頼度スーパーリーチ演出パターンを決定し、該第2低信頼度スーパーリーチ演出パターンを指定する演出パターン指定コマンドを表示制御CPU70aに出力するようになっている。

20

30

【0118】

前記第1高信頼度スーパーリーチ変動パターンP5、P6では、図11に示すように、前記ノーマルリーチ演出を経て第1高信頼度スーパーリーチ演出が実行される。第1高信頼度スーパーリーチ演出では、リーチ演出画像としてリーチ演出画像Cが表示されたもとでリーチ演出が実行されるようになっている。そして、前記第1、第2低信頼度スーパーリーチ演出と同様に、変動開始から34000ms後に中列26bに飾図が仮停止し、変動開始から43000ms後に最終図柄が確定停止するようになっている。そして、大当り用の第1高信頼度スーパーリーチ変動パターンP6では、最終図柄として大当り図柄組み合わせが導出され、また、はずれ用の第1高信頼度スーパーリーチ変動パターンP5では、最終図柄としてはずれ図柄組み合わせが導出される。なお、第1高信頼度スーパーリーチ変動パターンP5、P6で特定される図柄変動演出の具体的内容を規定する演出パターンは、第1高信頼度スーパーリーチ演出パターンとして統括制御ROM65bに記憶されている。そして、統括制御CPU65aは、第1高信頼度スーパーリーチ変動パターンP5、P6を指定する変動パターン指定コマンドが入力されると、演出パターンとして第1高信頼度スーパーリーチ演出パターンを決定し、該第1高信頼度スーパーリーチ演出パターンを指定する演出パターン指定コマンドを表示制御CPU70aに出力するようになっている。

40

50

【0119】

前記第2高信頼度スーパーリーチ変動パターンP7, P8は、図11に示すように、前記ノーマルリーチ演出を経て第2高信頼度スーパーリーチ演出が実行される。第2高信頼度スーパーリーチ演出では、リーチ演出画像としてリーチ演出画像Dが表示されるようになっている。そして、前記第1高信頼度スーパーリーチ演出と同様に、変動開始から34000ms後に中列26bに飾図が仮停止し、変動開始から43000ms後に最終図柄が確定停止するようになっている。そして、大当たり用の第2高信頼度スーパーリーチ変動パターンP8では、最終図柄として大当たり図柄組み合わせが導出され、また、はずれ用の第2高信頼度スーパーリーチ変動パターンP7では、最終図柄としてはずれ図柄組み合わせが導出される。なお、第2高信頼度スーパーリーチ変動パターンP7, P8で特定される図柄変動演出の具体的内容を規定する演出パターンは、第2高信頼度スーパーリーチ演出パターンとして統括制御ROM65bに記憶されている。そして、統括制御CPU65aは、第2高信頼度スーパーリーチ変動パターンP7, P8を指定する変動パターン指定コマンドが入力されると、演出パターンとして第2高信頼度スーパーリーチ演出パターンを決定し、該第2高信頼度スーパーリーチ演出パターンを指定する演出パターン指定コマンドを表示制御CPU70aに出力するようになっている。

10

【0120】

前記第1低リーチ発展変動パターンP9, P10では、図12に示すように、前記ノーマルリーチ演出を経て第1低信頼度スーパーリーチ演出が実行され、更に、第1低信頼度スーパーリーチ演出を経て共通発展演出が実行される。第1低リーチ発展変動パターンP9, P10では、第1低信頼度スーパーリーチ変動パターンP1, P2と同様に、前記ノーマルリーチ演出を経て第1低信頼度スーパーリーチ演出が実行される。そして、変動開始から34000ms後に、左右列26a, 26cの飾図(リーチ図柄)とは異なる飾図が中列26bに仮停止して、はずれ図柄組み合わせが一旦導出されるようになっている。更に、変動開始から43000ms後に背景画像がリーチ演出画像Aから後述する導入演出画像に切り替わり、共通発展演出が開始されるようになっている。そして、共通発展演出が開始して10000ms後(変動開始から53000ms後)に背景画像が通常背景に切り替わって共通発展演出が終了し、変動開始から54000ms後に最終図柄が確定停止するようになっている。大当たり用の第1低リーチ発展変動パターンP10では、最終図柄として大当たり図柄組み合わせが導出され、また、はずれ用の第1低リーチ発展変動パターンP9では、最終図柄としてはずれ図柄組み合わせが導出される。なお、第1低リーチ発展変動パターンP9, P10で特定される図柄変動演出の具体的内容を規定する演出パターンは、第1低リーチ発展演出パターンとして統括制御ROM65bに記憶されている。そして、統括制御CPU65aは、第1低リーチ発展変動パターンP9, P10を指定する変動パターン指定コマンドが入力されると、演出パターンとして第1低リーチ発展演出パターンを決定し、該第1低リーチ発展演出パターンを指定する演出パターン指定コマンドを表示制御CPU70aに出力するようになっている。

20

30

【0121】

前記第2低リーチ発展変動パターンP11, P12では、図12に示すように、前記ノーマルリーチ演出を経て第2低信頼度スーパーリーチ演出が実行され、更に、第2低信頼度スーパーリーチ演出を経て共通発展演出が実行される。第2低リーチ発展変動パターンP11, P12では、第2低信頼度スーパーリーチ変動パターンP3, P4と同様に、前記ノーマルリーチ演出を経て第2低信頼度数スーパーリーチ演出が実行される。そして、変動開始から34000ms後に、左右列26a, 26cの飾図(リーチ図柄)とは異なる飾図が中列26bに仮停止して、はずれ図柄組み合わせが一旦導出される。更に、変動開始から43000ms後に背景画像がリーチ演出画像Bから導入演出画像に切り替わり、共通発展演出が開始されるようになっている。そして、共通発展演出が開始してから10000ms後(変動開始から53000ms後)に背景画像が通常背景に切り替わって共通発展演出が終了し、変動開始から54000msに最終図柄が確定停止するようになっている。大当たり用の第2低リーチ発展変動パターンP12では、最終図柄として大当たり図柄組

40

50

み合わせが導出され、また、はずれ用の第2低リーチ発展変動パターンP11では、最終図柄としてはずれ図柄組み合わせが導出される。なお、第2低リーチ発展変動パターンP11, P12で特定される図柄変動演出の具体的内容を規定する演出パターンは、第2低リーチ発展演出パターンとして統括制御ROM65bに記憶されている。そして、統括制御CPU65aは、第2低リーチ発展変動パターンP11, P12を指定する変動パターン指定コマンドが入力されると、演出パターンとして第2低リーチ発展演出パターンを決定し、該第2低リーチ発展演出パターンを指定する演出パターン指定コマンドを表示制御CPU70aに出力するようになっている。

【0122】

前記第1高リーチ発展変動パターンP13, P14では、図13に示すように、前記ノーマルリーチ演出を経て第1高信頼度スーパーリーチ演出が実行され、更に、第1高信頼度スーパーリーチ演出を経て共通発展演出が実行される。第1高リーチ発展変動パターンP13, P14では、第1高信頼度スーパーリーチ変動パターンP5, P6と同様に、前記ノーマルリーチ演出を経て第1高信頼度スーパーリーチ演出が実行される。そして、変動開始から34000ms後に、左右列26a, 26cの飾図(リーチ図柄)とは異なる飾図が中列26bに仮停止して、はずれ図柄組み合わせが一旦導出される。更に、変動開始から43000ms後に背景画像がリーチ演出画像Cから導入演出画像に切り替わり、共通発展演出が開始されるようになっている。そして、共通発展演出が開始してから10000ms後(変動開始から53000ms後)に背景画像が通常背景に切り替わって共通発展演出が終了し、変動開始から54000ms後に最終図柄が確定停止するようになっている。大当り用の第1高リーチ発展変動パターンP14では、最終図柄として大当り図柄組み合わせが導出され、また、はずれ用の第1高リーチ発展変動パターンP13では、最終図柄としてはずれ図柄組み合わせが導出される。なお、第1高リーチ発展変動パターンP13, P14で特定される図柄変動演出の具体的内容を規定する演出パターンは、第1高リーチ発展演出パターンとして統括制御ROM65bに記憶されている。そして、統括制御CPU65aは、第1高リーチ発展変動パターンP13, P14を指定する変動パターン指定コマンドが入力されると、演出パターンとして第1高リーチ発展演出パターンを決定し、該第1高リーチ発展演出パターンを指定する演出パターン指定コマンドを表示制御CPU70aに出力するようになっている。

【0123】

前記第2高リーチ発展変動パターンP15, P16では、図13に示すように、前記ノーマルリーチ演出を経て第2高信頼度スーパーリーチ演出が実行され、更に、第2高信頼度スーパーリーチ演出を経て共通発展演出が実行される。第2高リーチ発展変動パターンP15, P16では、第2高信頼度スーパーリーチ変動パターンP7, P8と同様に、前記ノーマルリーチ演出を経て第2高信頼度スーパーリーチ演出が実行される。そして、変動開始から34000ms後に、左右列26a, 26cの飾図(リーチ図柄)とは異なる飾図が中列26bに仮停止して、はずれ図柄組み合わせが一旦導出される。更に、変動開始から43000ms後に背景画像がリーチ演出画像Dから導入演出画像に切り替わり、共通発展演出が開始されるようになっている。そして、共通発展演出が開始してから10000ms後(変動開始から53000ms後)に背景画像が通常背景に切り替わって共通発展演出が終了し、変動開始から54000ms後に最終図柄が確定停止するようになっている。大当り用の第2高リーチ発展変動パターンP16では、最終図柄として大当り図柄組み合わせが導出され、また、はずれ用の第2高リーチ発展変動パターンP15では、最終図柄としてはずれ図柄組み合わせが導出される。なお、第2高リーチ発展変動パターンP15, P16で特定される図柄変動演出の具体的内容を規定する演出パターンは、第2高リーチ発展演出パターンとして統括制御ROM65bに記憶されている。そして、統括制御CPU65aは、第2高リーチ発展変動パターンP15, P16を指定する変動パターン指定コマンドが入力されると、演出パターンとして第2高リーチ発展演出パターンを決定し、該第2高リーチ発展演出パターンを指定する演出パターン指定コマンドを表示制御CPU70aに出力するようになっている。

【0124】

(共通発展演出について)

前記共通発展演出は、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出を経て実行される演出であって、実施例では、1種類の共通発展演出が設定されている。すなわち、何れのスーパーリーチ演出が実行された場合であっても、同一の共通発展演出に発展するようになっている。共通発展演出は、1つの図柄のみで「はずれ」や「大当たり」を遊技者に認識させる複数種類の単一図柄を用いて実行される特殊演出であって、3列の飾図を変動表示させる通常の図柄変動演出とは異なるものである。また、共通発展演出は、最終的に停止表示(仮停止)される単一図柄の内容により、大当たりか否かを遊技者に報知するものである(後述するように、大当たりの場合には、大当たり遊技の種類を報知する場合もある)。すなわち、共通発展演出は、図柄変動演出の終盤に実行されて最終図柄を導出するものであって、共通発展演出を経て更に他の演出に発展することはない。図12,図13に示すように、実施例の共通発展演出は、導入演出部と変動演出部とから構成される。導入演出部では、例えば、図14,図15に示すように、単一図柄が穴から次々に飛び出してくる画像等、変動演出部で変動表示させる単一図柄を遊技者に報知する導入演出画像が表示される。実施例の導入演出部は、4000msの間に5つの単一図柄が表示されるようになっている。なお、導入演出部では、図柄表示装置17における画像表示面17aの左上隅部に設定された小型表示領域17bにおいて、小型の飾図による変動表示(リーチ表示)が実行されるようになっている。

10

【0125】

図16に示すように、前記単一図柄は、単一はずれ図柄、単一当り種報知図柄および単一当り図柄の3種類に分類される。前記単一はずれ図柄は、遊技者にはずれを認識させる機能を有しており、例えば、「×」等の記号から構成される(以下、単一はずれ図柄を「×」で示す)。単一はずれ図柄「×」は、大当たり判定結果が否定の場合に変動演出部で仮停止されるようになっている。また、単一当り種報知図柄は、大当たりおよび大当たり遊技の種類を遊技者に確定的に認識させる機能を有しており、単一当り種報知図柄は、単一確変当り図柄および単一突確系当り図柄に分類されている。単一確変当り図柄は、大当たり遊技の終了後に確変状態を付与することを遊技者に確定的に認識させる機能を有し、例えば、「V」等の記号で構成される(以下、単一確変当り図柄を「V」で示す)。単一確変当り図柄「V」は、大当たり図柄が図柄A(特別確変大当たり遊技)に決定された場合に変動演出部で仮停止され得るようになっている。前記単一突確系当り図柄は、大当たり遊技として突然確変大当たり遊技またはジャンプアップ確変大当たり遊技が発生することを遊技者に確定的に認識させる機能を有し、前記突確系当り図柄と同じ図柄(「☆」等の記号)で構成される(以下、単一突確系図柄を「☆」で示す)。単一突確系当り図柄「☆」は、大当たり図柄が図柄C,図柄Dまたは図柄E(突然確変大当たり遊技またはジャンプアップ確変大当たり遊技)に決定された場合に変動演出部で仮停止される。

20

30

【0126】

前記単一当り図柄は、スーパーリーチ演出でのリーチ図柄を構成する飾図(いわゆるテンパイ図柄)と同一の数字で構成されており、当該リーチ図柄を構成する飾図による大当たり図柄組み合わせに対応する大当たり遊技が生起されることを遊技者に認識させる機能を有している。従って、リーチ図柄が「1」、「3」・・・等の第1の識別図柄で構成されている場合には、単一当り図柄は、「1」、「3」・・・等の奇数図柄で構成されて、前記単一確変当り図柄「V」と同様に、大当たり遊技の終了後に確変状態が付与されることを遊技者に確定的に認識させる機能を持つことになる。一方、リーチ図柄が「2」、「4」・・・等の第2の識別図柄で構成されている場合には、単一当り図柄は、「2」、「4」・・・等の偶数図柄で構成されて、大当たり遊技の終了後に前記確変状態が付与されることを遊技者に確定的に認識させる機能は有さない。すなわち、この場合の単一当り図柄は、大当たり遊技の終了後に確変状態が付与されない可能性があること遊技者に認識させる機能を有する。前記導入演出部で導出される単一図柄は、少なくとも、前記単一はずれ図柄「×」および単一当り種報知図柄(単一確変当り図柄「V」または単一突確系当り図柄「☆」)

40

50

を含むように設定されている。

【0127】

図17,図18に示すように、前記変動演出部では、前記導入演出部で導出された全ての単一図柄を一度(同時)に表示して変動させる演出が実行される。この変動演出部では、例えば、キャラクターによるアニメーション画像等で構成された共通発展画像が背景画像として表示されるようになっている。また、共通発展画像には、1つの有効停止位置(以下、単一有効停止位置27aという)が設定され、前記単一図柄が単一有効停止位置27aに1つずつ順番に移動する変動表示が実行されるようになっている。実施例では、環状に並ぶ5つの単一図柄が時計回り方向に回転して、単一図柄が1つずつ単一有効停止位置27aに移動するようになっている。また、単一有効停止位置27aに到来した単一図柄は、拡大表示される。単一図柄の変動表示は、単一有効停止位置27aに単一図柄が位置していない状態から開始されるようになっている。また、単一有効停止位置27aに単一図柄が到来する回数は、1回から最大5回に設定されている。すなわち、変動演出部では、必ずしも全ての単一図柄が単一有効停止位置27aに位置するものではなく、例えば、単一有効停止位置27aに最初に到来した単一図柄が仮停止して、他の4つの単一図柄が単一有効停止位置27aに到来することなく変動演出部が終了する場合や、全ての単一図柄が単一有効停止位置27aに到来し、最後(すなわち5回目)に到来した単一図柄が単一有効停止位置27aに仮停止して、変動演出部が終了する場合がある。そして、変動演出部で最終的に仮停止した単一図柄により、大当りの当否(および大当り遊技の種類)が報知されるようになっている。なお、変動演出部の変動時間は6000msに設定されており、共通発展演出の開始から10000ms後に変動演出部は終了する。

【0128】

図12,図13,図21に示すように、共通発展演出が開始してから10000ms後(変動開始から53000ms後)に、背景画像が共通発展画像から通常背景に切り替えられて飾図による最終図柄が表示され、変動開始から54000ms後に最終図柄が確定停止するようになっている。このとき表示される最終図柄は、変動演出部で仮停止した単一図柄の種類に対応した図柄組み合わせとなっている。すなわち、変動演出部で単一はずれ図柄「×」が仮停止した場合には、最終図柄としてははずれ図柄組み合わせが表示され、変動演出部で単一確変当り図柄「V」が仮停止した場合には、第1の識別図柄で構成された大当り図柄組み合わせ(奇数図柄)が最終図柄として表示される。更に、変動演出部で単一突確系当り図柄「☆」が仮停止した場合には、突確系当り図柄「☆」を含む図柄組み合わせが最終図柄として表示され、変動演出部で単一当り図柄が仮停止した場合には、リーチ図柄を構成する飾図による大当り図柄組み合わせが最終図柄として表示されることになる。

【0129】

(変動パターンの信頼度について)

ここで、第1低信頼度スーパーリーチ変動パターンP1,P2で特定される図柄変動演出(具体的には、第1低信頼度スーパーリーチ演出)が実行された場合に大当り遊技が付与される確率(以下、信頼度とする)は、図9に示すように、第1低信頼度スーパーリーチ変動パターンP1,P2で特定される図柄変動演出の信頼度は8%に設定されている。同様に、第2低信頼度スーパーリーチ変動パターンP3,P4で特定される図柄変動演出(具体的には、第2低信頼度スーパーリーチ演出)の信頼度は、12%に設定されている。そして、第1および第2低信頼度スーパーリーチ変動パターンP1~P4で特定される図柄変動演出(具体的には、第1または第2低信頼度スーパーリーチ演出)全体の信頼度(変動パターン決定手段が低信頼度リーチ変動パターンを決定した場合に当り遊技が付与される確率)は、10%に設定されている。実施例では、信頼度が20%(基準値)より小さいものを低信頼度スーパーリーチ変動パターンP1~P4として規定している。

【0130】

一方、第1高信頼度スーパーリーチ変動パターンP5,P6で特定される図柄変動演出(具体的には、第1高信頼度スーパーリーチ演出)の信頼度は、20%に設定され、第2高

信頼度スーパーリーチ変動パターンP7, P8で特定される図柄変動演出(具体的には、第2高信頼度スーパーリーチ演出)の信頼度は、40%に設定されている。そして、第1および第2高信頼度スーパーリーチ変動パターンP6～P8で特定される図柄変動演出(具体的には、第1または第2高信頼度スーパーリーチ演出)全体の信頼度(変動パターン決定手段が高信頼度リーチ変動パターンを決定した場合に当り遊技が付与される確率)は、30%に設定されている。実施例では、信頼度が20%(基準値)以上のものを高信頼度スーパーリーチ変動パターンP5～P8として規定している。なお、前述したノーマルリーチ変動パターンが特定するノーマルリーチ演出の信頼度は2%に設定されており、何れのスーパーリーチ変動パターンP1～P8よりも信頼度は低く設定されている。

【0131】

更に、第1低リーチ発展変動パターンP9, P10で特定される図柄変動演出(具体的には、第1低信頼度スーパーリーチ演出を経て共通発展演出)の信頼度は、50%に設定されている。また、第2低リーチ発展変動パターンP11, P12で特定される図柄変動演出(具体的には、第2低信頼度スーパーリーチ演出および共通発展演出)の信頼度は、50%に設定されている。そして、第1および第2低リーチ発展変動パターンP9～P12で特定される図柄変動演出(具体的には、第1または第2低信頼度スーパーリーチ演出を経て共通発展演出)全体の信頼度(変動パターン決定手段が第1リーチ発展変動パターンを決定した場合に当り遊技が付与される確率)は、50%に設定されている。

【0132】

更にまた、第1高リーチ発展変動パターンP13, P14で特定される図柄変動演出(具体的には、第1高信頼度スーパーリーチ演出を経て共通発展演出)の信頼度は、50%に設定されている。また、第2高リーチ発展変動パターンP15, P16で特定される図柄変動演出(具体的には、第2高信頼度スーパーリーチ演出を経て共通発展演出)の信頼度は、50%に設定されている。そして、第1および第2高リーチ発展変動パターンP13～P16で特定される図柄変動演出(具体的には、第1または第2高信頼度スーパーリーチ演出を経て共通発展演出)全体の信頼度(変動パターン決定手段が第2リーチ発展変動パターンを決定した場合に当り遊技が付与される確率)は、50%に設定されている。すなわち、実施例では、低リーチ発展変動パターンP9～P12の信頼度および高リーチ発展変動パターンP13～P16の信頼度は、同一に設定されており、第1, 第2低信頼度スーパーリーチ演出を経て共通発展演出に発展した場合であっても、第1, 第2高信頼度スーパーリーチ演出を経て共通発展演出に発展した場合であっても、大当りへの信頼度は等しくなっている。

【0133】

なお、実施例では、低リーチ発展変動パターンP9～P12全体の信頼度および高リーチ発展変動パターンP13～P16全体の信頼度を同一に設定したが、両変動パターンP9～P12, P13～P16全体の信頼度は同等であればよい。信頼度が「同等」とは、低リーチ発展変動パターンP9～P12全体の信頼度を45%、高リーチ発展変動パターンP13～P16全体の信頼度を55%と設定した場合のように、両変動パターンP9～P12, P13～P16全体の信頼度の差が、好ましくは±10%の範囲内、更に好ましくは±5%の範囲内にあることをいう。従って、両変動パターンP9～P12, P13～P16全体の信頼度の差が前記範囲内であれば、低リーチ発展変動パターンP9～P12全体の信頼度を高リーチ発展変動パターンP13～P16全体の信頼度より高くなるよう設定してもよい。また、実施例では、第1および第2低リーチ発展変動パターンP9～P12の信頼度や、第1および第2高リーチ発展変動パターンP13～P16の信頼度を、何れも同一の50%に設定したが、前述した信頼度の差の範囲内であれば、第1低リーチ発展変動パターンP9, P10と第2低リーチ発展変動パターンP11, P12との信頼度を相違するように設定したり、第1高リーチ発展変動パターンP13, P14と第2高リーチ発展変動パターンP15, P16との信頼度を相違するように設定してもよい。

【0134】

(共通発展演出への発展率について)

ここで、大当たり判定結果の当否に拘わらずメイン制御CPU60aが前記何れかの変動パターンP1～P16を決定する確率を当該変動パターンP1～P16の出現率と定義すると、図9に示すように、前記第1および第2低信頼度スーパーリーチ変動パターンP1～P4の出現率を合わせた低信頼度スーパーリーチ変動パターンP1～P4全体の出現率は、8%に設定されている。一方、前記第1および第2高信頼度スーパーリーチ変動パターンP5～P8の出現率を合わせた高信頼度スーパーリーチ変動パターンP5～P8全体の出現率は、4%に設定されており、高信頼度スーパーリーチ変動パターンP5～P8は、低信頼度スーパーリーチ変動パターンP1～P4に較べて出現率が低くなっている(メイン制御CPU60aが高信頼度スーパーリーチ変動パターンP5～P8を決定する確率が低くなっている)。また、第1および第2低リーチ発展変動パターンP9～P12の出現率を合わせた低リーチ発展変動パターンP9～P12全体の出現率は3%に設定され、第1および第2高リーチ発展変動パターンP13～P16の出現率を合わせた高リーチ発展変動パターンP13～P16全体の出現率は2%に設定されている。すなわち、高リーチ発展変動パターンP13～P16の出現率は、低リーチ発展変動パターンP9～P12に較べて低く設定されている(メイン制御CPU60aが高リーチ発展変動パターンP13～P16を決定する確率が低くなっている)。

10

【0135】

そして、第1または第2低信頼度スーパーリーチ演出を経て共通発展演出に発展する確率(以下、低信頼度スーパーリーチ演出からの発展率という)は、低信頼度スーパーリーチ変動パターンP1～P4および低リーチ発展変動パターンP9～P12の出現率11%(変動パターン決定手段が低信頼度リーチ変動パターンまたは第1リーチ発展変動パターンを決定する確率)に占める低リーチ発展変動パターンP9～P12の出現率3%(変動パターン決定手段が低リーチ発展変動パターンを決定する確率)の割合で定義される。従って、実施例では、図19に示すように、低信頼度スーパーリーチ演出からの発展率は、 $3/11$ (約27%)となっている。一方、高信頼度スーパーリーチ演出を経て共通発展演出に発展する確率(以下、高信頼度スーパーリーチ演出からの発展率という)は、高信頼度スーパーリーチ変動パターンP5～P8および高リーチ発展変動パターンP13～P16の出現率6%(変動パターン決定手段が高信頼度リーチ変動パターンまたは第2リーチ発展変動パターンを決定する確率)に占める高リーチ発展変動パターンP13～P16の出現率2%(変動パターン決定手段が高リーチ発展変動パターンを決定する確率)の割合で定義される。従って、実施例では、図19に示すように、高信頼度スーパーリーチ演出からの発展率は、 $2/6$ (約33%)となっている。すなわち、第1または第2高信頼度スーパーリーチ演出を経て共通発展演出に発展する確率は、第1または第2低信頼度スーパーリーチ演出を経て共通発展演出に発展する確率よりも高く設定されている。

20

30

【0136】

(共通発展演出に関する制御構成について)

次に、実施例のパチンコ機10における共通発展演出に関する制御構成について説明する。共通発展演出は、前記メイン制御CPU60aが、第1または第2低リーチ発展変動パターンP9～P12、第1または第2高リーチ発展変動パターンP13～P16の何れかを変動パターンとして決定した場合に実行されるものである。なお、以下の説明では、これらの変動パターンP9～P16を纏めて共通発展演出変動パターンP9～P16と称する場合がある。メイン制御CPU60aは、共通発展演出変動パターンP9～P16を指定する変動パターン指定コマンドを統括制御CPU65aに出力する。

40

【0137】

前記統括制御CPU65aは、共通発展演出変動パターンP9～P16を指定する変動パターン指定コマンドが入力されると、共通発展演出の変動演出部で最終的に仮停止させる単一図柄を決定する仮停止単一図柄決定処理を実行する。図20に示すように、先ず始めに、統括制御CPU65aは、大当たり判定結果が肯定か否か判定し(ステップC11)、ステップC11が否定の場合は、仮停止させる単一図柄として単一はずれ図柄「×」を決

50

定し(ステップC12)、仮停止単一図柄決定処理を終了する。ステップC11が肯定の場合は、特図1の大当り図柄が図柄Aであるか否かを判定し(ステップC13)、ステップC13が肯定の場合(図柄Aによる特別確変大当り遊技)には、仮停止させる単一図柄として単一確変当り図柄「V」または単一当り図柄(リーチ図柄と同一の奇数図柄)を決定して(ステップC14)、仮停止単一図柄決定処理を終了する。このとき、統括制御CPU65aは、単一確変当り図柄「V」または単一当り図柄の何れかをランダム(決定確率50%)に決定するようになっている。また、ステップC13が否定の場合、大当り図柄が図柄C、図柄Dまたは図柄Eであるか否かを判定し(ステップC15)、ステップC15が肯定の場合(突然確変大当り遊技またはジャンプアップ確変大当り遊技)、仮停止させる単一図柄として単一突確系当り図柄「☆」を決定して(ステップC16)仮停止単一図柄決定処理を終了する。一方、ステップC15が否定の場合(図柄Bによる特別確変大当り遊技または図柄Fによる通常非確変大当り遊技)、仮停止させる単一図柄として単一当り図柄(リーチ図柄と同一の偶数図柄)を決定して(ステップC17)、仮停止単一図柄決定処理を終了する。

10

【0138】

仮停止単一図柄決定処理が終了すると、統括制御CPU65aは、メイン制御CPU60aが決定した共通発展演出変動パターンP9～P16に対応する演出パターンを指定する演出パターン指定コマンドを表示制御CPU70aに出力して、共通発展演出を伴う図柄変動演出を実行させる。そして、統括制御CPU65aは、共通発展演出において、所定のタイミングで単一図柄を仮停止させる単一図柄仮停止コマンドを表示制御CPU70aに出力するよう設定される。前記表示制御CPU70aは、前記演出パターン指定コマンドが入力されると、指定された演出パターンに基づいて図柄表示装置17に図柄変動演出を実行させる。共通発展演出においては、表示制御CPU70aは、図柄表示装置17に導入演出画像を表示させて導入演出部を実行し、前記ステップC12、C14、C16またはC17で決定した単一図柄を含む5つの単一図柄を導出する。次に、表示制御CPU70aは、背景画像を導入演出画像から共通演出画像に切り替えて変動演出部を実行し、導入演出部で導出した5つの単一図柄を変動表示させる。そして、統括制御CPU65aは、ステップC12、C14、C16またはC17で決定した単一図柄が単一有効停止位置27aに到来したタイミングで単一図柄仮停止コマンドを出力し、表示制御CPU70aは、当該単一図柄を単一有効停止位置27aで仮停止させる。その後、表示制御CPU70aは、背景画像を共通演出画像から通常背景に切り替えて共通発展演出を終了させ、単一有効停止位置27aで仮停止した単一図柄に対応する最終図柄を導出するよう設定される。

20

30

【0139】

(共通発展演出の実行態様について)

次に、実施例に係るパチンコ機10において、共通発展演出の実行態様について説明する。例えば、第1始動入賞口31aへの入賞を契機とした大当り判定結果が否定の場合に、メイン制御CPU60aが変動パターンとしてはずれ用の第2低リーチ発展変動パターンP11を決定したとする。なお、ノーマルリーチ演出および第2低信頼度スーパーリーチ演出におけるリーチ図柄は、「2↓2」であるものとする。統括制御CPU65aは、仮停止単一図柄決定処理を実行し、共通発展演出において仮停止させる単一図柄として単一はずれ図柄「×」を決定する。次いで、統括制御CPU65aは、第2低リーチ発展演出パターンを指定する演出パターン指定コマンドを表示制御CPU70aに出力し、表示制御CPU70aは、背景画像として通常背景を図柄表示装置17に表示させて飾図を変動表示させる。図10に示すように、統括制御CPU65aは、変動開始から8000ms後に左列26aの飾図「2」を指定する仮停止図柄指定コマンドを出力し、表示制御CPU70aは、指定された飾図を左列26aに仮停止させる。更に、統括制御CPU65aは、変動開始から10000ms後に右列26cの飾図「2」を指定する仮停止図柄指定コマンドを出力し、表示制御CPU70aは、指定された飾図を右列26cに仮停止させてリーチ図柄「2↓2」を表示させる。そして、表示制御CPU70aは、背景画像を

40

50

通常背景に維持した状態で、ノーマルリーチ演出を開始する。

【0140】

次に、表示制御CPU70aは、ノーマルリーチ演出を開始してから7000ms後(変動開始から17000ms後)に背景画像をリーチ演出画像Bに切り替えて、第2低信頼度スーパーリーチ演出を実行する。そして、統括制御CPU65aは、変動開始から34000ms後に、左右列26a, 26cの飾図(リーチ図柄)とは異なる飾図(例えば「5」)を中列26bに指定する仮停止図柄指定コマンドを出力し、表示制御CPU70aは、指定された飾図を中列26bに仮停止させてはずれ図柄組み合わせ「252」を一旦導出する(図21参照)。次に、表示制御CPU70aは、変動開始から43000ms後に背景画像をリーチ演出画像Bから導入演出画像に切り替えて、共通発展演出の導入演出部を開始させる。図14に示すように、導入演出部では、変動演出部で変動表示させる5つの単一図柄が所定の組み合わせ(例えば、3つの単一はずれ図柄「×」、「×」、「×」、単一確変当り図柄「V」、単一当り図柄「2」)で導出される。このように、導入演出部で導出された単一図柄により、遊技者は変動演出部で変動表示される単一図柄の内容を認識することができる。また、単一図柄として単一確変当り図柄「V」が導出されることで、遊技者は、大当り遊技として特別確変大当り遊技が付与される期待感を抱くことができる。なお、導入演出部では、図柄表示装置17の小型表示領域17bにおいて、小型の飾図による変動表示(リーチ表示)が実行される。

10

【0141】

表示制御CPU70aは、導入演出部を4000ms間実行させた後に、背景画像を導入演出部から共通発展画像に切り替えて変動演出部を開始させる。すなわち、統括制御CPU65aは、導入演出部で導出された全ての単一図柄を例えば図17に示す順序で環状に配列表示して、単一有効停止位置27aに単一図柄を1つつ移動させる変動表示を実行する。例えば、単一有効停止位置27aに3回目に到来した単一はずれ図柄「×」を仮停止させる場合について説明する。なお、図17において単一図柄の脇に付した数字は、単一有効停止位置27aに到来する順番を示すものである。先ず始めに、最初の単一図柄(単一はずれ図柄「×」)が単一有効停止位置27aに移動して拡大表示される。次いで、2番目の単一図柄(単一確変当り図柄「V」)が単一有効停止位置27aに移動して拡大表示される。このとき、遊技者は、単一確変当り図柄「V」が仮停止した場合には、特別確変大当り遊技が付与されるから、単一確変当り図柄「V」が仮停止するか否かに関心を抱き遊技の興味が高められる。そして、3番目の単一図柄(単一はずれ図柄「×」)が有効停止位置に到来すると、統括制御CPU65aは、単一図柄仮停止コマンドを出力し、表示制御CPU70aは、単一はずれ図柄「×」を単一有効停止位置27aに仮停止(停止表示)させる。単一はずれ図柄「×」が単一有効停止位置27aに仮停止することで、遊技者は、はずれであることを認識する。

20

30

【0142】

表示制御CPU70aは、図21に示すように、変動開始から53000ms後に、背景画像を共通発展画像から通常背景に切り替えて、共通発展演出(変動演出部)を終了させる。また、統括制御CPU65aは、はずれ図柄組み合わせ(例えば、「252」)を指定する仮停止図柄指定コマンドを出力して、表示制御CPU70aは、はずれ図柄組み合わせを最終図柄として図柄表示装置17に表示させる。更に、変動開始から54000ms後にメイン制御CPU60aが全図柄停止コマンドを出力して、はずれ図柄組み合わせ「252」が確定停止する。

40

【0143】

次に、例えば、第1始動入賞口31aへの入賞を契機とした大当り判定結果が肯定の場合で、メイン制御CPU60aが変動パターンとして大当り用の第2高リーチ発展変動パターンP16を決定したとする。また、大当り図柄として、図柄A(特別確変大当り遊技)が決定されたとする。なお、ノーマルリーチ演出および第2高信頼度スーパーリーチ演出でのリーチ図柄は「7↓7」であるとする。統括制御CPU65aは、第2高リーチ発展変動パターンP16を指定する変動パターン指定コマンドが入力されると、仮停止単一図

50

柄決定処理を実行し、共通発展演出において仮停止させる単一図柄として、単一確変当り図柄「V」を決定する。なお、統括制御CPU65aは、単一図柄として単一当り図柄「7」を決定してもよい。次に、統括制御CPU65aは、第2高リーチ発展演出パターンを指定する演出パターン指定コマンドを表示制御CPU70aに出力し、表示制御CPU70aは、第2高リーチ発展演出パターンに基づいて図柄変動演出を開始させる。

【0144】

前述した第2低リーチ発展変動パターンP11の場合と同様に、変動開始から10000ms後にリーチ図柄「7↓7」が表示されてノーマルリーチ演出が実行され、更に、変動開始から17000ms後に背景画像をリーチ演出画像Dに切り替えて、第2高信頼度スーパーリーチ演出が実行される。そして、図21に示すように、統括制御CPU65aは、変動開始から34000ms後に、左右列26a, 26cの飾図(リーチ図柄)とは異なる飾図(たとえば、「8」)を中列26bに指定する仮停止図柄指定コマンドを出力し、表示制御CPU70aは、指定された飾図を中列26bに仮停止させてはずれ図柄組み合わせ「787」を一旦導出する。更に、表示制御CPU70aは、変動開始から43000ms後に背景画像をリーチ演出画像Dから導入演出画像に切り替えて、共通発展演出の導入演出部を開始させる。図15に示すように、導入演出部では、例えば、1つの単一はずれ図柄「×」、2つの単一確変当り図柄「V」, 「V」、1つの単一突確系当り図柄「☆」、1つの単一当り図柄「7」が導出される。このように、導入演出部で単一確変当り図柄「V」が2つ導出されると、遊技者は、大当り遊技として特別確変大当り遊技が付与される可能性が高いと感じて期待感が一層高められる。導入演出部では、図柄表示装置17の小型表示領域17bにおいて、小型の飾図による変動表示(リーチ表示)が実行される。

【0145】

次に、表示制御CPU70aは、背景画像を導入演出部から共通発展画像に切り替えて変動演出部を開始させる。例えば、導入演出部で導出された単一図柄が図18に示す如き順序で環状に配列され、単一有効停止位置27aに4回目に到来した単一確変当り図柄「V」が仮停止するものとする。なお、図18には、単一図柄の脇に付した数字は、単一有効停止位置27aに到来する順番を示している。先ず始めに、最初の単一図柄(単一突確系当り図柄「☆」)が単一有効停止位置27aに移動して拡大表示される。このとき、遊技者は、単一突確系当り図柄が仮停止することで、突然確変大当り遊技またはジャンプアップ確変大当り遊技が付与されることを認識する。次いで、2番目の単一図柄(単一確変当り図柄「V」)が単一有効停止位置27aに移動して拡大表示される。このとき、遊技者は、単一確変当り図柄「V」が仮停止した場合には、特別確変大当り遊技が付与されるから、単一確変当り図柄「V」が仮停止するか否かに関心を抱くことになる。更に、3番目の単一図柄(単一はずれ図柄「×」)が単一有効停止位置27aに移動して拡大表示される。そして、4番目の単一図柄(単一確変当り図柄「V」)が単一有効停止位置27aに到来すると、統括制御CPU65aは、単一図柄仮停止コマンドを出力し、表示制御CPU70aは、単一確変当り図柄「V」を仮停止(停止表示)させる。単一確変当り図柄が単一有効停止位置27aに仮停止することで、遊技者は、特別確変大当り遊技が付与されることを認識する。

【0146】

そして、表示制御CPU70aは、変動開始から53000ms後に、背景画像を共通発展画像から通常背景に切り替えて、共通発展演出(変動演出部)を終了させる。また、統括制御CPU65aは、図21に示すように、同一の第1の識別図柄による大当り図柄組み合わせ「777」を指定する仮停止図柄指定コマンドを出力して、統括制御CPU65aは、大当り図柄組み合わせを最終図柄として図柄表示装置17に表示させる。更に、変動開始から54000ms後にメイン制御CPU60aが全図柄停止コマンドを出力して、大当り図柄組み合わせ「777」が確定停止される。その後、図柄Aによる特別確変大当り遊技が実行されて、遊技者に賞球を得る機会が付与される。

【0147】

このように、共通発展演出では、通常の飾図とは異なる単一図柄による特殊な変動表示が実行されるから、遊技者は、共通発展演出に特有の演出を楽しむことができ、遊技の興趣が高められる。しかも、共通発展演出では、大当り遊技の種類を認識し得る単一当り種報知図柄(単一確変当り図柄「V」、単一突確系当り図柄「☆」)を含む単一図柄による変動表示が実行されるから、遊技者は大当りか否かの期待感と同時に何れの大当り遊技が選択されるかについての期待感も味わうことができる。

【0148】

ところで、実施例のパチンコ機10では、低信頼度スーパーリーチ変動パターンP1～P4の信頼度は、高信頼度スーパーリーチ変動パターンP5～P8の信頼度より低く設定されているため、第1低信頼度スーパーリーチ演出や第2低信頼度スーパーリーチ演出が実行された場合に、遊技者が抱く大当りへの期待感は相対的に低くなる。しかしながら、図9に示すように、低リーチ発展変動パターンP9～P12の信頼度を、高リーチ発展変動パターンP13～P16の信頼度と同一(50%)に設定したから、第1低信頼度スーパーリーチ演出や第2低信頼度スーパーリーチ演出が実行された場合であっても、その後に共通発展演出に発展した場合には、大当りへの期待感が高められることになる。すなわち、信頼度の低い第1低信頼度スーパーリーチ演出や第2低信頼度スーパーリーチ演出が実行されたとしても、遊技者が期待感を喪失するのは抑制されて遊技への関心を持続させることができる。

【0149】

また、図19に示すように、第1または第2高信頼度スーパーリーチ演出を経由して共通発展演出に発展する確率(発展率2/6)を、第1または第2低信頼度スーパーリーチ演出を経由して共通発展演出に発展する確率(発展率3/11)より高く設定されている。従って、高信頼度スーパーリーチ演出が実行された場合に共通発展演出に発展する可能性が高まるから、遊技者は、高信頼度スーパーリーチ演出が実行された際に共通発展演出に発展する期待感が向上して、遊技の興趣が高められる。そして、実施例では、低信頼度スーパーリーチ演出や高信頼度スーパーリーチ演出を複数種類設定したので、多彩なリーチ演出を提供することができ、遊技者が遊技に飽きてしまうのを抑制し得る。しかも、低リーチおよび高リーチ共通発展変動パターンP9～P16が特定する図柄変動演出において、共通発展演出に発展するまでのノーマルリーチ演出や各スーパーリーチ演出は、対応する低信頼度スーパーリーチ変動パターンや高信頼度スーパーリーチ変動パターンが特定する図柄変動演出と同様な演出内容に設定されているから、遊技者にとっては、共通発展演出(導入演出部)が開始されるまで該共通発展演出に発展するか否か判別し得ないようになっている。従って、演出の途中で共通発展演出に発展するか否か予想がつかず、スーパーリーチ演出が実行された場合の共通発展演出への期待感が持続して遊技の興趣が高められる。更に、第1、第2低信頼度スーパーリーチ変動パターンP1～P4や第1、第2高信頼度スーパーリーチ変動パターンP5～P8は、夫々、大当りへの信頼度が異なるよう設定されているから、実行されたスーパーリーチ演出毎に遊技者が抱く期待感が変化して、遊技の興趣を維持することができる。

【0150】

〔変更例〕

なお、前述した実施例は、以下に示す通り、種々の変更が可能である。

(1) 実施例では、低信頼度スーパーリーチ演出(低信頼度リーチ演出)として、第1、第2低信頼度スーパーリーチ演出を設定すると共に、高信頼度スーパーリーチ演出(高信頼度リーチ演出)として、第1、第2高信頼度スーパーリーチ演出を設定したが、低信頼度リーチ演出や高信頼度リーチ演出を1種類のみとしたり、3種類以上設定してもよい。また、低信頼度リーチ変動パターンおよび高信頼度リーチ変動パターンを区分けする信頼度の閾値(基準値)を20%に設定したが、この基準値としては20%に限定されるものでなく、例えば、信頼度30%以上のものを高信頼度リーチ変動パターンとし、30%未満のものを低信頼度リーチ変動パターンと定義してもよい。

(2) 低信頼度リーチ変動パターンや高信頼度リーチ変動パターンの信頼度は、実施例で

示した値に限定される訳でなく、高信頼度リーチ変動パターンの信頼度が低信頼度リーチ変動パターンの信頼度より高ければ、両変動パターンの信頼度は適宜変更可能である。また、低信頼度リーチ演出から共通発展演出への発展率や、高信頼度リーチ演出から共通発展演出への発展率についても、実施例で示した値に限定されず、高信頼度リーチ演出から共通発展演出への発展率が低信頼度リーチ演出から共通発展演出への発展率より高ければ、適宜変更することができる。

(3) 実施例では、スーパーリーチ演出を経た後に共通発展演出に移行するようにしたが、ノーマルリーチ演出から共通発展演出に移行したり、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出およびスペシャルリーチ演出を経て共通発展演出に移行するようにしてもよい。

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

(5) 実施例では、共通発展演出における導入演出部で、少なくとも、単一はずれ図柄および単一当り種報知図柄が導出されるようにしたが、例えば、導入演出部で単一はずれ図柄のみを導出させたり、単一確変当り図柄や単一突確系当り図柄のみを導出するようにしてもよい。また、実施例の共通発展演出では、5つの単一図柄による変動表示を行ったが、6つ以上の単一図柄を用いて変動表示を行ったり、2〜4つの単一図柄で変動表示を行ってもよい。また、導入演出部で導出する単一図柄の組み合わせを複数種類設定した単一図柄導出テーブルを例えば統括制御ROM等に予め記憶し、導入演出部で導出する単一図柄の組み合わせを例えば統括制御CPU等が単一図柄導出テーブルから選択するようにしてもよい。ここで、単一図柄導出テーブルに設定される単一図柄の組み合わせは、単一確変当り図柄や単一はずれ図柄の数が相違するように設定される。そして、当り判定結果が肯定の場合は、単一確変当り図柄や単一当り図柄の数が単一はずれ図柄の数より多い組み合わせが選択され易く(当該組み合わせに振り分けられた判定値が多くなるように設定)なるよう設定すると共に、当り判定結果が否定の場合は、単一確変当り図柄や単一当り図柄の数が単一はずれ図柄の数より少ない組み合わせが選択され易く(当該組み合わせに振り分けられた判定値が多くなるように設定)なるよう設定することができる。このように、単一図柄の組み合わせに応じて信頼度が変化するように設定すれば、導入演出部で導出される単一図柄の組み合わせに遊技者が関心を抱くようになり、遊技の興趣が向上される。

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

(7) 実施例では、統括制御CPUが演出実行制御手段として機能する構成としたが、演出実行制御手段を統括制御基板やメイン制御基板に別途設けたり、メイン制御CPUが演出実行制御手段として機能するようにしてもよい。

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

(9) 実施例では、大当り図柄が図柄A、図柄aまたは図柄bの場合に、大当り図柄組み合わせとして確変大当りを遊技者に認識させる第1の識別図柄からなる図柄組み合わせを最終図柄として確定停止させる構成とした。しかしながら、例えば、大当り遊技中に確変大当り遊技であることを遊技者に報知する昇格演出を実行する場合には、図柄変動演出の結果として第2の識別図柄からなる図柄組み合わせを最終図柄として導出するようにしてもよい。また、実施例では、大当り図柄が図柄Aの場合に、統括制御CPUは、共通発展演出において仮停止させる単一図柄として単一確変当り図柄または単一当り図柄(リーチ図柄と同一の奇数図柄)を決定する構成とした。しかしながら、例えば、大当り遊技中に確変大当り遊技であることを遊技者に報知する昇格演出を実行する場合には、共通発展演出で仮停止させる単一図柄として単一当り図柄を決定するようにしてもよい。この場合、

10

20

30

40

50

リーチ図柄としては、第2の識別図柄である偶数図柄が決定され、単一当り図柄も、リーチ図柄と同じ偶数図柄が決定されることになる。

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

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

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

【符号の説明】

【0151】

17 図柄表示装置(図柄表示手段)

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

65a 統括制御CPU(演出実行制御手段)

P1, P2 第1低信頼度スーパーリーチ変動パターン(低信頼度リーチ変動パターン)

P3, P4 第2低信頼度スーパーリーチ変動パターン(低信頼度リーチ変動パターン)

P5, P6 第1高信頼度スーパーリーチ変動パターン(高信頼度リーチ変動パターン)

P7, P8 第2高信頼度スーパーリーチ変動パターン(高信頼度リーチ変動パターン)

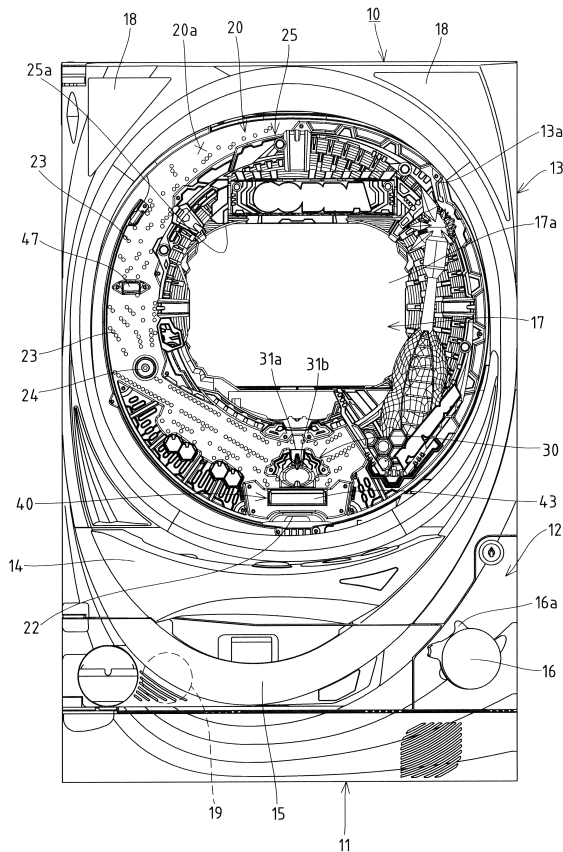
P9, P10 第1低リーチ発展変動パターン(第1リーチ発展変動パターン)

P11, P12 第2低リーチ発展変動パターン(第1リーチ発展変動パターン)

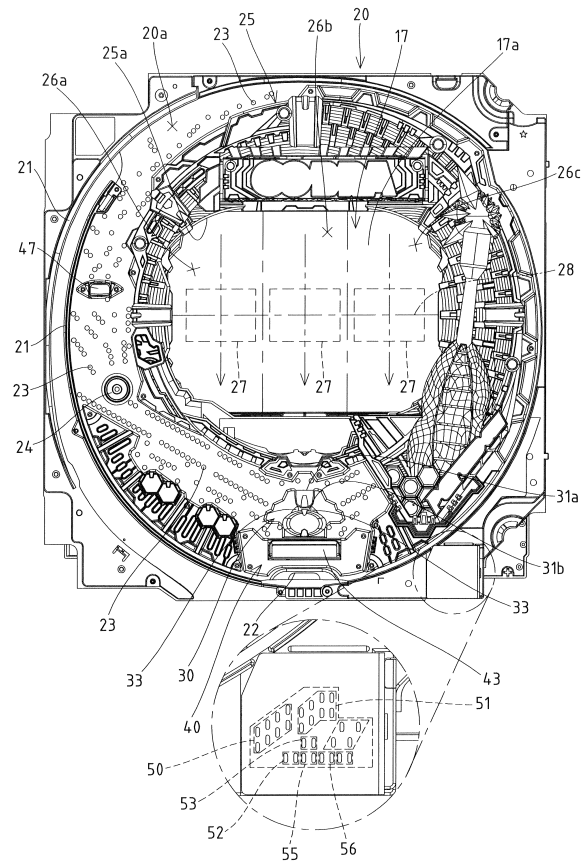
P13, P14 第1高リーチ発展変動パターン(第2リーチ発展変動パターン)

P15, P16 第2高リーチ発展変動パターン(第2リーチ発展変動パターン)

【図 1】



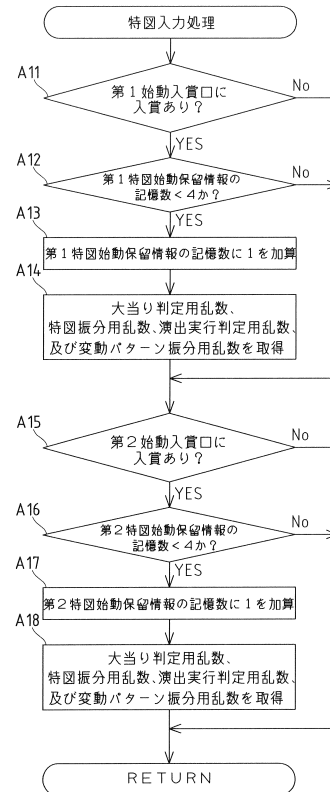
【図 2】



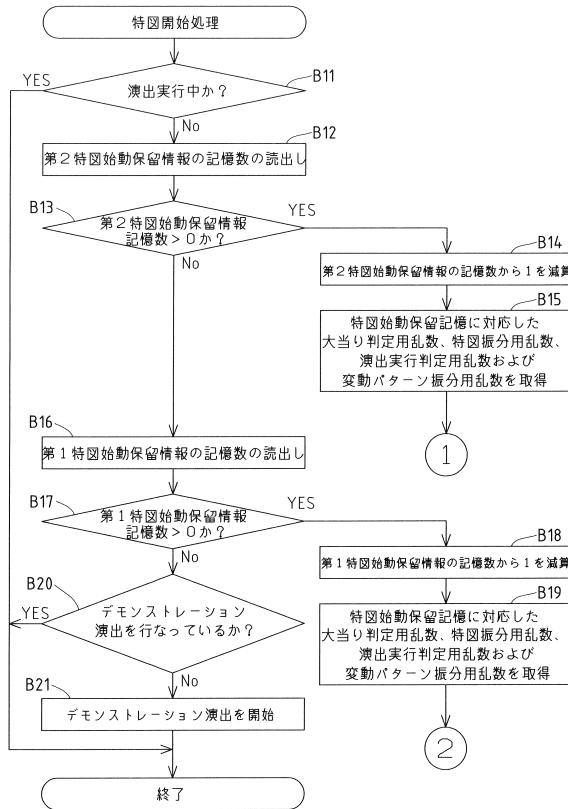
【図 3】

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

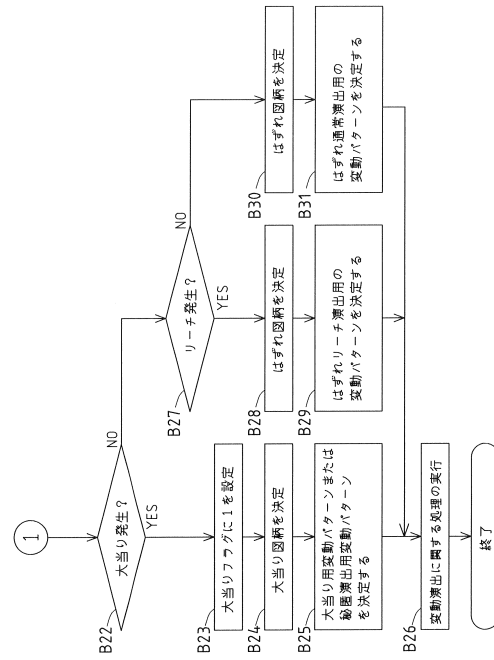
【图 4】



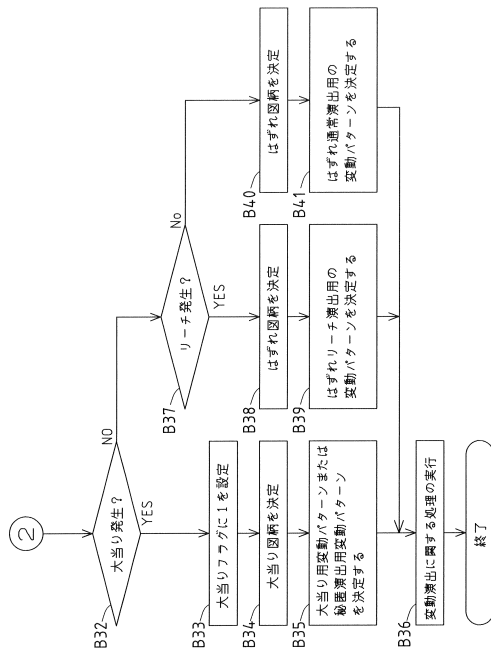
【図 5】



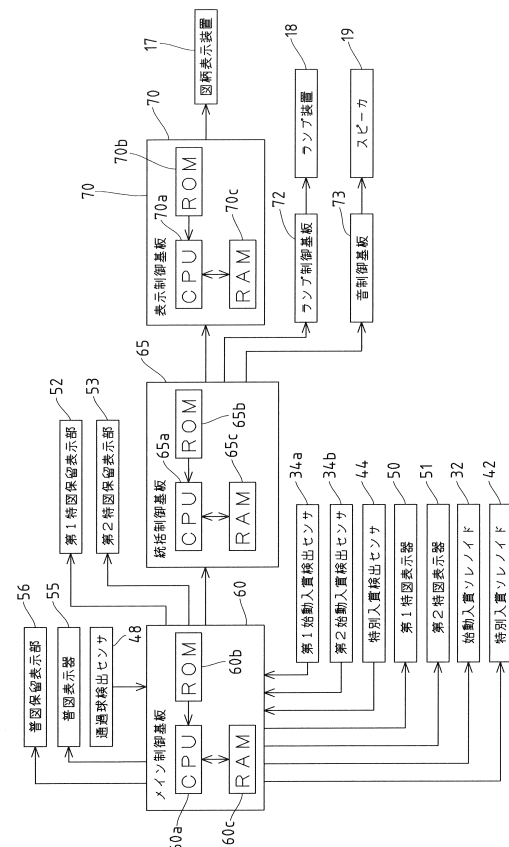
【図 6】



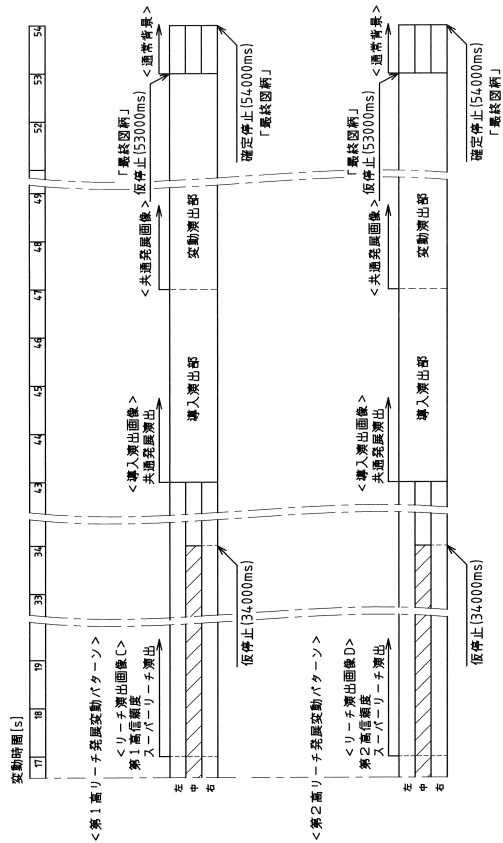
【図 7】



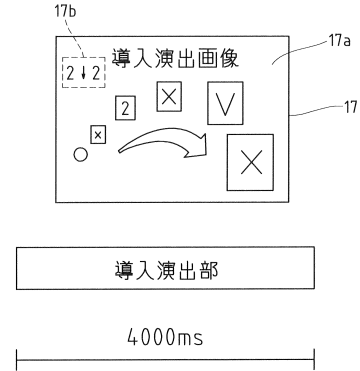
【図 8】



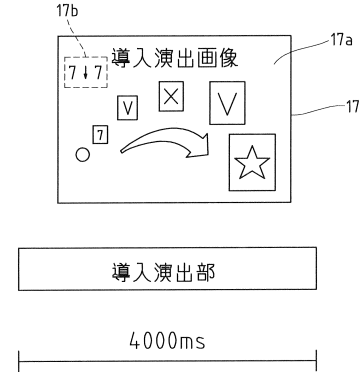
【図 1 3】



【図 1 4】



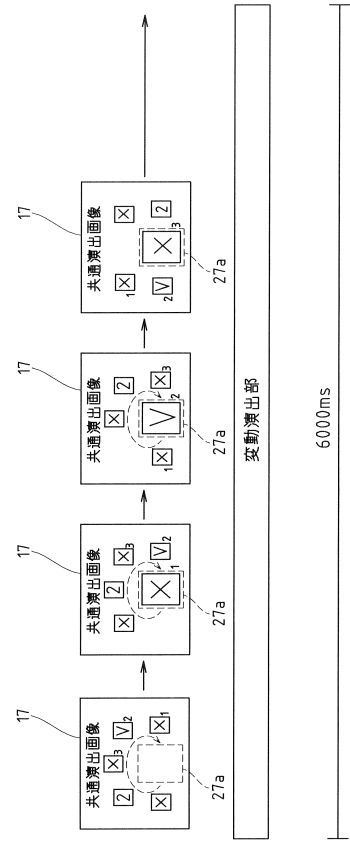
【図 1 5】



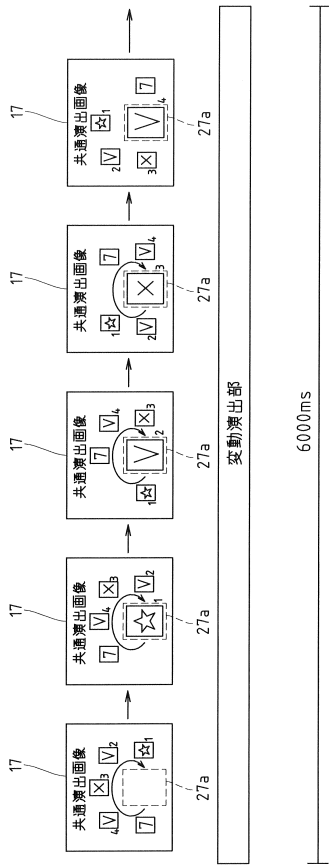
【図 1 6】

単一図柄		表示態様
単一はずれ図柄		×
単一当り種報知図柄	単一確交当り図柄	∨
	単一突確系当り図柄	☆
単一当り図柄		リーチ図柄と同じ

【図 1 7】



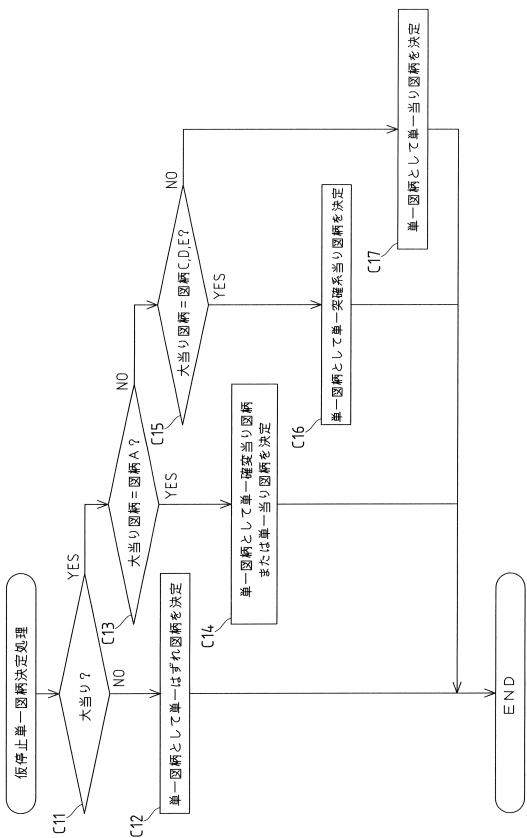
【図 18】



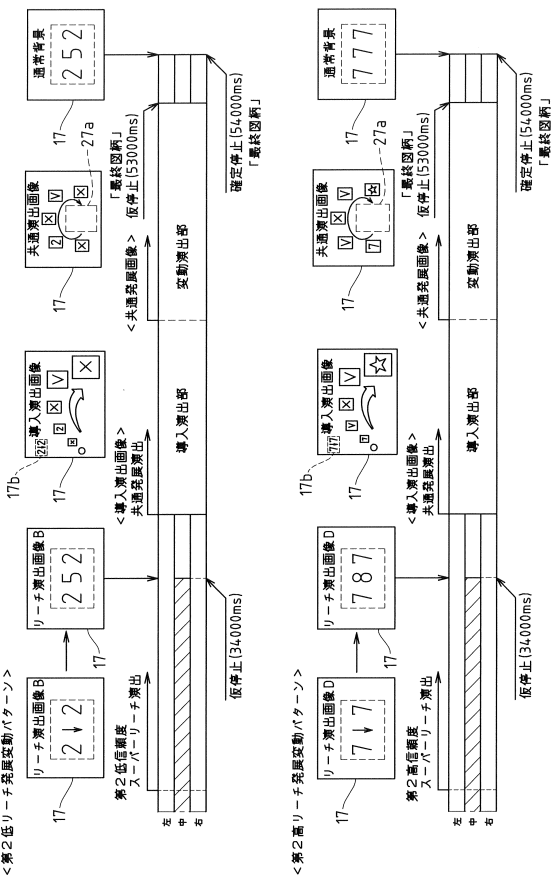
【図 19】

スーパーリーチ演出の種類	共通発展演出への発展率
低信頼度スーパーリーチ演出	3/11 (約27%)
高信頼度スーパーリーチ演出	2/6 (約33%)

【図 20】



【図 21】



フロントページの続き

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

審査官 秋山 斉昭

- (56)参考文献 特開2009-45152 (JP, A)
特開2003-88647 (JP, A)
特開2003-33502 (JP, A)
特開2001-112961 (JP, A)
特開2011-115256 (JP, A)
特開2002-165997 (JP, A)
特開2009-291529 (JP, A)
特開2006-181209 (JP, A)
「CRフィーバーはっちんSP」, パチプロ必勝本2002年1月号, 日本, 株式会社総合図書, 2002年 1月 1日, p.24-26
「CRF. ぴくぴく」, パチンコ必勝ガイド2003年11月2日号, 日本, 株式会社白夜書房, 2003年11月 2日, p.70-72
「CRアニマルパラダイス」, パチンコ必勝ガイド2002年1月6日号, 日本, 株式会社白夜書房, 2002年 1月 6日, p.27-29

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02