

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2011-167536

(P2011-167536A)

(43) 公開日 平成23年9月1日(2011.9.1)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 1 5 A	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 6 O L (全 54 頁)

(21) 出願番号	特願2011-98060 (P2011-98060)	(71) 出願人	000132747
(22) 出願日	平成23年4月26日 (2011. 4. 26)		株式会社ソフィア
(62) 分割の表示	特願2009-121826 (P2009-121826) の分割	(74) 代理人	110001254 群馬県桐生市境野町7丁目201番地 特許業務法人光陽国際特許事務所
原出願日	平成21年5月20日 (2009. 5. 20)	(72) 発明者	中村 純一 群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社 ソフィア内
		Fターム(参考)	2C088 AA02 AA35 AA36 AA42 AA54 BC15 BC22 CA27 2C333 AA11 CA06 CA16 CA27 CA43 CA48 CA79 EA10 FA05 FA08 FA17

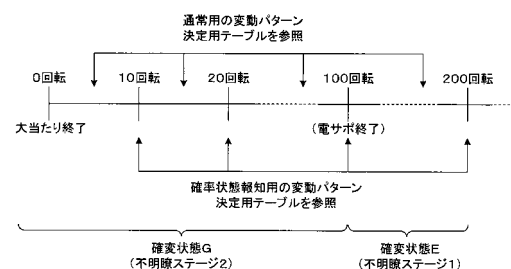
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】不明瞭状態における変動パターンを多様化することで興趣性が高い遊技機を提供する。

【解決手段】始動入賞により発生する始動権利に基づいて、大当たり抽選をする抽選手段と、大当たりとなる場合に、大入賞口を開放する利益付与手段と、抽選結果に対応する変動パターンをテーブルに基づき設定する変動パターン設定手段と、変動パターンに従って変動表示ゲームを実行する変動表示手段とを備え、大当たり終了後、電サボ状態の有無にかかわらず、所定ゲーム数経過すると、テーブルを変更して変動パターンを決定する。大当たりの当選確率を相対的に低く設定した第1遊技状態と、第1遊技状態よりも大当たりの当選確率を高く設定した第2遊技状態と、を大当たり当選を条件に変更可能な確率状態設定手段を備え、前記変動パターン設定手段は、所定ゲーム数ごとに、遊技状態を報知するための特定変動パターン決定用テーブルを参照して変動パターンを決定する。

【選択図】図31



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

始動入賞により発生する始動権利に基づいて、大当たりに当選したか否かを判定する大当たり抽選を実行する抽選手段と、

前記抽選結果が前記大当たりとなる場合に、大入賞口を所定の態様で開放することにより遊技者に利益を付与する利益付与手段と、

前記抽選結果に対応する変動表示ゲームを実行させるための変動パターンを変動パターン決定用テーブルに基づき設定する変動パターン設定手段と、

前記変動パターン設定手段により設定された変動パターンに従って変動表示ゲームを実行する変動表示手段と、

を備えた遊技機であって、

前記変動パターン設定手段は、

大当たり終了後、電サボ状態の有無にかかわらず、所定ゲーム数経過すると、変動パターン決定用テーブルを変更することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記大当たりの当選確率を相対的に低く設定した第 1 遊技状態と、この第 1 遊技状態よりも前記大当たりの当選確率を高く設定した第 2 遊技状態と、を前記大当たりに当選したことを条件に変更可能な確率状態設定手段を備え、

前記変動パターン設定手段は、

所定ゲーム数ごとに、遊技状態を報知するための特定変動パターン決定用テーブルを参照して変動パターンを決定することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記第 1 遊技状態又は第 2 遊技状態の何れに滞在しているかを遊技者に報知可能な遊技状態報知手段を備え、

前記抽選手段は、

条件装置の作動を伴わない小当たりに当選したか否かも判定し、

前記利益付与手段は、

前記大当たりを構成する第 1 当たりに当選した場合に、遊技球が容易に入賞可能な第 1 態様で前記大入賞口を開放することにより遊技者に第 1 の利益を付与する第 1 利益付与手段と、

前記大当たりを構成する第 2 当たりに当選した場合に、前記当選確率変更手段により前記第 2 遊技状態への変更を行うとともに、前記第 1 態様よりも前記大入賞口の開放時間が短い第 2 態様で前記大入賞口を開放することにより遊技者に前記第 1 の利益よりも価値の低い第 2 の利益を付与する第 2 利益付与手段と、

前記小当たりに当選した場合に、前記当選確率変更手段により遊技状態の変更が行なわれることなく、前記第 2 態様と同一又は類似の態様で前記大入賞口を開放することにより遊技者に小利益を付与する小利益付与手段と、を有し、

前記遊技状態報知手段は、前記第 2 当たり、小当たりのいずれかが発生した場合に、前記第 1 遊技状態又は第 2 遊技状態の何れにも滞在している可能性があることを不明瞭ステージにより不明瞭に報知可能に構成されることを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記利益付与手段は、

前記大当たりを構成する第 3 当たりに当選した場合に、前記当選確率変更手段により前記第 1 遊技状態への変更を行うとともに、前記第 2 態様で大入賞口を開放することにより遊技者に前記第 1 の利益よりも価値の低い第 3 の利益を付与する第 3 利益付与手段を備え、

前記遊技状態報知手段は、前記第 2 当たり、第 3 当たり又は小当たりのいずれかが発生した場合に、前記第 1 遊技状態又は第 2 遊技状態の何れにも滞在している可能性があることを不明瞭ステージにより不明瞭に報知可能に構成されることを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【請求項 5】

所定条件の成立に基づき、遊技球が入賞困難もしくは入賞不可能な第 1 状態と遊技球が入賞可能な第 2 状態とに状態変換可能な、前記始動入賞口としての普通電動役物を備え、前記利益付与手段は、

前記第 1 利益付与手段により第 1 の利益が付与され、又は前記第 2 利益付与手段により第 2 の利益が付与された場合に、可動部材を通常状態よりも頻繁に作動させて前記普通電動役物に遊技球が入賞しやすくなる電サポ状態を発生させる電サポ制御手段を備え、

前記遊技状態報知手段は、

前記電サポ状態中は、前記第 1 遊技状態又は第 2 遊技状態の何れにも滞在している可能性があることを不明瞭に報知可能な不明瞭ステージに移行することを特徴とする請求項 4 に記載の遊技機。

10

【請求項 6】

前記変動パターン設定手段は、

前記電サポ状態中は、最も短時間の変動パターンが発生する割合の高い変動時間テーブルに基づき、変動パターンを選択し、

前記電サポ状態中以外でも、所定の割合で、最も短時間の変動パターンが発生する割合の高い変動時間テーブルに基づき、変動パターンを選択することを特徴とする請求項 5 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】**

20

【0001】

本発明は、始動入賞により発生する始動権利に基づいて当たり抽選を実行する抽選手段と、抽選結果が特定結果となる場合に大入賞口を所定の態様で開放する特別遊技状態を発生させることにより遊技者に利益を付与する利益付与手段と、を備える遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

一般的なデジパチタイプの遊技機は、遊技球が始動口に入賞することに基づいて当たり抽選を実行し、大当たりの当否を判定する。そして、大当たり抽選に当選した場合に、特別図柄表示装置（以下、特図表示器）に大当たりに対応する特定の図柄の組合せ（複数図柄の組合せの他、単一の図柄又はランプの点灯を含む）を表示し、大入賞口（アタッカー等）を規定回数だけ開放して遊技球の入賞を容易化することにより、遊技者に対して利益を付与する。

30

【0003】

パチンコ遊技機において、特図変動表示ゲームの変動時間は、複数の変動パターン（変動時間）が設定されたテーブル（以下、変動パターン決定用テーブル）を参照して決定される。参照する変動パターン決定用テーブルは、例えば大当たりの発生を契機に、遊技状態に応じて設定されるようになっている。

例えば、電サポ中は遊技球の始動入賞が容易化されるため、特図変動表示ゲームを円滑に進行すべく、電サポなし状態よりも短い変動時間が選択されやすい変動パターン決定用テーブル（例えば、電サポなし時：10秒 電サポ中：3秒）や、リーチ発生率が低いテーブル又はリーチ発展率が低いテーブル（スーパーリーチになりにくいテーブル）が設定される（例えば、特許文献 1）。

40

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2004 - 236979 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

上述したように、従来のパチンコ遊技機では、大当たりの発生などを契機に電サポ状態

50

の発生時又は終了時に変動パターン決定用テーブルを変更する一方、遊技状態が変化しなければ変動パターン決定用テーブルも変更されないため、通常状態における変化に乏しく、変動表示ゲームが単調になりがちとなっている。

【0006】

本発明は、不明瞭状態における変動表示ゲームの変動パターンを多様化することで、変動表示ゲームが単調となるのを防止し、興趣性を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するため、請求項1に記載の発明は、
始動入賞により発生する始動権利に基づいて、大当たりには当選したか否かを判定する大当たり抽選を実行する抽選手段と、

前記抽選結果が前記大当たりとなる場合に、大入賞口を所定の態様で開放することにより遊技者に利益を付与する利益付与手段と、

前記抽選結果に対応する変動表示ゲームを実行させるための変動パターンを変動パターン決定用テーブルに基づき設定する変動パターン設定手段と、

前記変動パターン設定手段により設定された変動パターンに従って変動表示ゲームを実行する変動表示手段と、
を備えた遊技機であって、

前記変動パターン設定手段は、

大当たり終了後、電サポ状態の有無にかかわらず、所定ゲーム数経過すると、変動パターン決定用テーブルを変更することを特徴とする。

【0008】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の遊技機において、

前記大当たりの当選確率を相対的に低く設定した第1遊技状態と、この第1遊技状態よりも前記大当たりの当選確率を高く設定した第2遊技状態と、を前記大当たりに当選したことを条件に変更可能な確率状態設定手段を備え、

前記変動パターン設定手段は、

所定ゲーム数ごとに、遊技状態を報知するための特定変動パターン決定用テーブルを参照して変動パターンを決定することを特徴とする。

【0009】

請求項3に記載の発明は、請求項2に記載の遊技機において、

前記第1遊技状態又は第2遊技状態の何れに滞在しているかを遊技者に報知可能な遊技状態報知手段を備え、

前記抽選手段は、

条件装置の作動を伴わない小当たりに当選したか否かも判定し、

前記利益付与手段は、

前記大当たりを構成する第1当たりに当選した場合に、遊技球が容易に入賞可能な第1態様で前記大入賞口を開放することにより遊技者に第1の利益を付与する第1利益付与手段と、

前記大当たりを構成する第2当たりに当選した場合に、前記当選確率変更手段により前記第2遊技状態への変更を行うとともに、前記第1態様よりも前記大入賞口の開放時間が短い第2態様で前記大入賞口を開放することにより遊技者に前記第1の利益よりも価値の低い第2の利益を付与する第2利益付与手段と、

前記小当たりに当選した場合に、前記当選確率変更手段により遊技状態の変更が行なわれることなく、前記第2態様と同一又は類似の態様で前記大入賞口を開放することにより遊技者に小利益を付与する小利益付与手段と、を有し、

前記遊技状態報知手段は、前記第2当たり、小当たりのいずれかが発生した場合に、前記第1遊技状態又は第2遊技状態の何れにも滞在している可能性があることを不明瞭ステージにより不明瞭に報知可能に構成されることを特徴とする。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 0 】

請求項 4 に記載の発明は、請求項 3 に記載の遊技機において、
前記利益付与手段は、

前記大当たりを構成する第 3 当たりに当選した場合に、前記当選確率変更手段により前記第 1 遊技状態への変更を行うとともに、前記第 2 態様で大入賞口を開放することにより遊技者に前記第 1 の利益よりも価値の低い第 3 の利益を付与する第 3 利益付与手段を備え、

前記遊技状態報知手段は、前記第 2 当たり、第 3 当たり又は小当たりのいずれかが発生した場合に、前記第 1 遊技状態又は第 2 遊技状態の何れにも滞在している可能性があることを不明瞭ステージにより不明瞭に報知可能に構成されることを特徴とする。

10

【 0 0 1 1 】

請求項 5 に記載の発明は、請求項 4 に記載の遊技機において、

所定条件の成立に基づき、遊技球が入賞困難もしくは入賞不可能な第 1 状態と遊技球が入賞可能な第 2 状態とに状態変換可能な、前記始動入賞口としての普通電動役物を備え、
前記利益付与手段は、

前記第 1 利益付与手段により第 1 の利益が付与され、又は前記第 2 利益付与手段により第 2 の利益が付与された場合に、可動部材を通常状態よりも頻繁に作動させて前記普通電動役物に遊技球が入賞しやすくなる電サボ状態を発生させる電サボ制御手段を備え、

前記遊技状態報知手段は、

前記電サボ状態中は、前記第 1 遊技状態又は第 2 遊技状態の何れにも滞在している可能性があることを不明瞭に報知可能な不明瞭ステージに移行することを特徴とする。

20

【 0 0 1 2 】

請求項 6 に記載の発明は、請求項 5 に記載の遊技機において、

前記変動パターン設定手段は、

前記電サボ状態中は、最も短時間の変動パターンが発生する割合の高い変動時間テーブルに基づき、変動パターンを選択し、

前記電サボ状態中以外でも、所定の割合で、最も短時間の変動パターンが発生する割合の高い変動時間テーブルに基づき、変動パターンを選択することを特徴とする。

【 発明の効果 】

【 0 0 1 3 】

30

本発明によれば、変動表示ゲームが単調となるのを防止できる。したがって、変動表示ゲームの興趣性が一層向上する。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 4 】

【 図 1 】 実施形態に係る遊技機の正面図である。

【 図 2 】 実施形態に係る遊技機の遊技盤を示す正面図である。

【 図 3 】 実施形態に係る遊技機の制御系を示すブロック図である。

【 図 4 】 メイン処理の一例について示すフローチャートである。

【 図 5 】 タイマ割込処理の一例について示すフローチャートである。

【 図 6 】 特図ゲーム処理の一例について示すフローチャートである。

40

【 図 7 】 特図ゲーム分岐処理の一例について示すフローチャートである。

【 図 8 】 遊技機の稼動状態を説明するための状態遷移図である。

【 図 9 】 大当たり種類の一例について示す説明図である。

【 図 1 0 】 大当たり当選時の内訳の一例について示す説明図である。

【 図 1 1 】 大当たり又は小当たり終了後に移行する遊技状態の一例について示す説明図である。

【 図 1 2 】 ステージ・モード演出の一例について示す画面表示である。

【 図 1 3 】 第 1 実施形態に係る変動パターン決定用テーブルの一例を示す説明図である。

【 図 1 4 】 図 1 3 に示す変動パターン決定用テーブルに従う変動表示ゲームの一例を示す説明図である。

50

【図 1 5】特図当たり時に参照される変動パターン決定用テーブルの一例を示す説明図である。

【図 1 6】特図当たり抽選において大当たり又は小当たりに当選した場合に実行される変動パターン決定用テーブル変更処理の一例について示すフローチャートである。

【図 1 7】第 1 実施形態に係る大当たり時テーブル変更処理の一例について示すフローチャートである。

【図 1 8】第 1 実施形態に係る小当たり時テーブル変更処理の一例について示すフローチャートである。

【図 1 9】通常モードにおいて小当たりが発生したときのモード移行の一例について示す画面表示である。

10

【図 2 0】特図変動表示ゲームにおける図柄列の一例について示す説明図である。

【図 2 1】第 1 実施形態に係る変動パターン決定用テーブル変更処理の他の一例について示すフローチャートである。

【図 2 2】第 1 実施形態の変形例に係る小当たり時テーブル変更処理の一例について示すフローチャートである。

【図 2 3】通常モードにおいて小当たりが発生したときのモード移行の他の一例について示す画面表示である。

【図 2 4】第 2 実施形態に係る変動パターン決定用テーブルの一例を示す説明図である。

【図 2 5】第 2 実施形態に係る大当たり時テーブル変更処理の一例について示すフローチャートである。

20

【図 2 6】第 2 実施形態に係る小当たり時テーブル変更処理の一例について示すフローチャートである。

【図 2 7】第 2 実施形態に係る変動パターン決定用テーブル変更処理の他の一例について示すフローチャートである。

【図 2 8】第 2 実施形態に係る変動パターン決定用テーブル変更処理の他の一例について示すフローチャートである。

【図 2 9】プレミアムお詫び画像を表示する際のタイミングチャートの一例を示す説明図である。

【図 3 0】プレミアムお詫び画像の一例を示す画面表示である。

【図 3 1】第 3 実施形態において参照される変動パターン決定用テーブルの概要を示す説明図である。

30

【図 3 2】第 3 実施形態に係る変動パターン決定処理の一例について示すフローチャートである。

【図 3 3】遊技状態を報知するための登山演出の一例について示す画面表示である。

【図 3 4】第 3 実施形態に係る確率状態報知処理の一例について示すフローチャートである。

【図 3 5】通常状態を報知する際の登山演出の一例について示す画面表示である。

【図 3 6】確変状態を報知する際の登山演出の一例について示す画面表示である。

【図 3 7】特図当たり抽選に当選したときに遊技状態を報知する際の登山演出の一例について示す画面表示である。

40

【図 3 8】遊技者の操作に応じて遊技状態を報知する際の登山演出の一例について示す画面表示である。

【図 3 9】確率状態連続報知処理の一例について示すフローチャートである。

【図 4 0】第 4 実施形態に係る変動パターン決定用テーブルの一例を示す説明図である。

【図 4 1】第 4 実施形態に係る変動パターン決定処理の一例について示すフローチャートである。

【図 4 2】第 4 実施形態に係る変動パターン決定処理の他の一例について示すフローチャートである。

【図 4 3】第 4 実施形態に係る普図変動パターン決定処理の一例について示すフローチャートである。

50

【図４４】通常モードにおいて、特図始動記憶数に応じて参照される変動パターン決定用テーブルの一例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【００１５】

[第１実施形態]

以下、本発明の実施形態について図面を参照して説明する。ここでは、本発明に係る遊技機の適例としてのパチンコ遊技機について説明を行う。

本実施形態に係る遊技機は、始動入賞により発生する始動権利に基づいて、条件装置の作動を伴う大当たり又は条件装置の作動を伴わない小当たりに当選したか否かを判定し（特図当たり抽選）、この判定結果に応じて遊技者に利益を付与するように構成されている。特図当たり抽選では、特図当たり判定用乱数と大当たり判定値又は小当たり判定値を比較することにより大当たり又は小当たりの当否を判定する。

【００１６】

図１は本発明を適用した遊技機１００の正面図であり、図２は遊技機１００に備わる遊技盤１を示す正面図である。

図１に示すように、遊技機１００は、矩形枠状に構成された機枠１１０を備え、機枠１１０の前面側には、該機枠１１０に対して前方向へ扉状に回動可能に矩形枠状の前面枠１２０が軸着されている。

前面枠１２０は、当該前面枠１２０に備えられる各種部材等の取付用のベースとなる前面枠本体１３０と、当該前面枠本体１３０に対して、その前面側に回動可能に軸支されたクリア部材保持枠１４０と、前面枠本体１３０の前面のクリア部材保持枠１４０の下側に取り付けられた発射操作ユニット１５０と、を有する。

前面枠本体１３０は、矩形枠状の機枠１１０の前面側をちょうど覆うような概略矩形板状に構成されるとともに、その中央から上端部にわたる部分に、遊技盤１を嵌め込んで收容するための方形状の開口部が形成されている。そして、前面枠本体１３０に收容された遊技盤１の前面が前面枠本体１３０の開口部から前側に臨むようになっている。

すなわち、遊技盤１は、前面枠本体１３０に嵌め込まれることで前面枠１２０に取り付けられている。

【００１７】

前面枠本体１３０の遊技盤１が嵌め込まれた開口部、すなわち、前面枠本体１３０の中央より少し下側から上端部にわたる部分には、前面枠本体１３０の前側を覆うクリア部材保持枠１４０が配置されている。遊技盤１の前面とクリア部材保持枠１４０に嵌め込まれたクリア部材としてのガラス板との間で、遊技盤１の前面に設けられたガイドレール２に囲まれた部分が、遊技球が発射されて流下する遊技領域１ａとされている。

クリア部材保持枠１４０の一方の側部（遊技機１００の前面側から見て左側の側部）は、前面枠本体１３０の一方の側部に回動可能に軸支されて、扉状に開閉自在とされ、クリア部材保持枠１４０を開くことにより、遊技盤１の前面側の遊技領域１ａの前側を開放可能となっている。

クリア部材保持枠１４０には、前面枠本体１３０の開口部をほぼ閉塞するように、該開口部に嵌め込まれた遊技盤１との間に遊技球が流下可能な遊技領域１ａとなる間隔を開けて二重のガラス板が固定されている。そして、クリア部材保持枠１４０において、遊技機１００の前側からガラス板を介して遊技盤１の前面側の少なくとも遊技領域１ａの部分が視認可能となっている。

【００１８】

クリア部材保持枠１４０の前面であって、ガラス板が固定されて遊技領域１ａを視認可能とする部分の周囲には、内部にＬＥＤ１６１（図３参照）を備える枠側連続予告表示装置（枠装飾装置）７２、音声を出力するスピーカ１４５、１４５などが設けられている。なお、枠側連続予告表示装置７２は、保留先読み予告や擬似連続予告に関する演出を様々な発光態様により実現する。

【００１９】

10

20

30

40

50

保留先読み予告とは、保留された始動権利に基づく特図当たり抽選の結果に基づいて、その保留より前に保留された始動権利に係る変動表示ゲームにおいて実行される予告演出である。保留先読み予告では、保留先読み予告を実行するか否かの抽選（保留先読み抽選）に当選した時点で保留されている始動権利に係る変動表示ゲームにおいて、相互に関連性のある演出が連続して実行される。例えば、保留先読み予告抽選に当選した時点の保留数が4である場合は、保留1～4の4回にわたる変動表示ゲーム、又は変動中の変動表示ゲームを含めた5回にわたる変動表示ゲームにおいて保留先読み予告が実行される。また、通常とは異なる飾り特図始動記憶表示とすることで、当該始動権利に基づく特図当たり抽選において当たりに当選している可能性が高いことを予告する場合もある。

ここで、n番目の入賞により発生した始動権利の記憶（始動記憶）を保留nと表している。この保留先読み予告によれば、保留内での大当たりに対する期待感を段階的に増幅させることができる。

また、擬似連続予告とは、1回の変動表示ゲームにおいて、特定の図柄の並びで一時的に停止した後、再び図柄変動と停止を行い、擬似的に複数回変動表示ゲームが行われているように見せる予告演出である。

【0020】

前面枠本体130に軸着されたクリア部材保持枠140の開放端側となる前面側から見て右側の端部の前面には、施錠装置の一部をなす鍵穴143が形成されている。

鍵穴143は、前面枠本体130の施錠装置の一部であるとともに、クリア部材保持枠140の施錠装置の一部でもあって、鍵穴143に鍵を入れて一方（例えば、左回り）に回すと前面枠本体130の施錠が解除され、他方（例えば、右回り）に回すとクリア部材保持枠140の施錠が解除されるようになっている。

【0021】

前面枠本体130の前面側のクリア部材保持枠140の下側には、発射操作ユニット150が取り付けられている。

発射操作ユニット150は、左右側部のうちの一側部となる左側部を前面枠本体130に軸着されて、左右方向に回動して開閉自在な開閉パネル151とその下の下部パネル152とからなる。

開閉パネル151は、排出された遊技球を貯留するとともに、遊技球を発射する発射装置（図示略）に遊技球を送る上皿153を有している。上皿153の周囲には、液晶表示装置50における演出に関連して遊技者が操作可能な演出用ボタン157が設けられている。

開閉パネル151の下側の下部パネル152には、上皿153に収容しきれない遊技球を収容する下皿154及び灰皿155と、遊技領域1aに向けての遊技球の発射操作を行うとともに、該遊技領域1aに遊技球を発射する際の発射勢を調節するための操作ハンドル156、音声を出力するスピーカ145などが設けられている。

【0022】

図2に示すように、遊技盤1の遊技領域1aには、センターケース200、普図始動ゲート21、特図1始動口24、特図2始動口25、第1大入賞口26、一般入賞口27、・・・、風車と呼ばれる打球方向変換部材（図示略）、多数の障害釘（図示略）などが配設されている。

また、遊技領域1aの最下端部中央にはアウト球を回収するためのアウト穴29が設けられており、センターケース200の右上方には遊技領域1aに発射された遊技球の発射勢を吸収する発射勢吸収部28がガイドレール2の内側面に沿って設けられている。

【0023】

遊技盤1の前面右下であってガイドレール2の外側には、遊技状態表示装置160が設けられている。

この遊技状態表示装置160には、普図変動表示ゲームを表示する普図表示器23、特図1変動表示ゲームを表示する特図1表示器22A、特図2変動表示ゲームを表示する特図2表示器22B、普図変動表示ゲームの未処理回数（普図始動記憶数）を表示する普図

10

20

30

40

50

記憶表示器 20、特図 1 変動表示ゲームの未処理回数（特図 1 始動記憶数）を表示する特図 1 記憶表示器 12、特図 2 変動表示ゲームの未処理回数（特図 2 始動記憶数）を表示する特図 2 記憶表示器 13、特図 1 / 特図 2 変動表示ゲームにおける結果が 2 R 当たりか 15 R 当たりかを表示する決定ラウンド数表示器 14 が設けられている（図 3 参照）。

なお、普図記憶表示器 20、普図表示器 23、特図 1 表示器 22A、特図 2 表示器 22B、特図 1 記憶表示器 12、特図 2 記憶表示器 13、決定ラウンド数表示器 14 は、セグメント LED として一体に設けられている。

【0024】

センターケース 200 は、遊技領域 1a の略中央に取り付けられ、特図変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）の表示領域となる窓部 10a を有している。このセンターケース 200 に形成された窓部 10a の後方には、液晶表示装置 50 が配設されている。

液晶表示装置 50 は、例えば、液晶ディスプレイからなる表示部を備え、センターケース 200 の窓部 10a を介して遊技盤 1 の前面側から表示内容を視認可能となっている。

なお、液晶表示装置 50 の代わりに、EL や CRT 等のディスプレイを表示装置として用いるようにしてもよい。

【0025】

センターケース 200 の上部には、前方に庇状に突出した鎧部 230 が設けられている。鎧部 230 は、その前端が遊技領域 1a の前側を規制するガラス板の裏面近傍に配置され、これにより遊技球がセンターケース 200 の内側に流入するのを防止している。

鎧部 230 は、その上端部から左下側に傾斜して形成された傾斜面部 231 を具備し、その傾斜面部 231 の中途部に第 2 大入賞口 61 を開閉する可動部材（特別電動役物）61b が設けられている。第 2 大入賞口 61 の内部（入賞領域）には、当該第 2 大入賞口 61 に入った遊技球を検出する第 2 大入賞口センサ 61a（図 3 参照）が配設されている。

また、傾斜面部 231 の下端部に連続して左側面部 232 が形成され、その左側面部 232 の略中央やや下側部分に、ワープ入口を具備するワープ流路構成部材 240 が設けられている。

【0026】

後述する 8 種類の大当たりのうちの 2 R 当たり（2 R 通常当たり、2 R 確変当たり）に当選したときと小当たりに当選したときに、可動部材 61b の開閉動作により、第 2 大入賞口 61 が 2 R 開放されるようになっている。可動部材 61b の開閉時間は極めて短時間に設定されているため、賞球はほとんど期待できない。

【0027】

センターケース 200 の右部には、円形窓部から内部の LED の発光を視認可能に構成された 4 つの発光部を有する盤側連続予告表示装置 71 が設けられている。この盤側連続予告表示装置 71 における様々な発光態様の演出により、液晶表示装置 50 で実行される変動表示ゲームの演出を装飾するとともに、保留先読み予告や擬似連続予告を実現する。

例えば、4 つの発光部 71a ~ 71d が、何ゲームにわたって保留先読み予告を実行するかを示す保留先読み予告に係る連続変動数に対応して点灯 / 消灯するようになっている。また、擬似連続予告が何回連続して実行されているかを示す擬似連数に対応して点灯 / 消灯するようになっている。

【0028】

センターケース 200 の左側には、普図始動ゲート 21 が設けられている。

普図始動ゲート 21 内には、普図始動ゲート 21 を通過した遊技球を検出するための普図ゲートセンサ 21a（図 3 参照）が設けられている。遊技領域 1a 内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート 21 を通過して普図ゲートセンサ 21a により検出されると、普図変動表示ゲームが普図表示器 23 で行われる。そして、普図変動表示ゲームにおいて所定の結果態様が導出されると、普図当たりとなり、後述する可動部材 25b の開閉動作により、特図 2 始動口 25 が開放される。

なお、普図変動表示ゲームは、液晶表示装置 50 の表示領域の一部に表示するようにしても良く、この場合は、識別図柄（識別情報）として、例えば、数字、記号、キャラクタ

10

20

30

40

50

図柄などの飾り普通図柄を用い、これを所定時間変動表示させた後、停止表示させることにより行うようにする。

【0029】

センターケース200の下側には特図1始動口24が設けられ、その内部には特図1始動口センサ24a(図3参照)が備えられている。特図1始動口センサ24aによって遊技球を検出することに基づいて、特図1変動表示ゲームを開始する特図1始動権利が発生するようになっている。

特図1始動口24の下部には特図2始動口25が設けられ、その内部には特図2始動口センサ25a(図3参照)が備えられている。特図2始動口センサ25aによって遊技球を検出することに基づいて、特図2変動表示ゲームを開始する特図2始動権利が発生するようになっている。

10

特図2始動口25は、左右一对の可動部材(普通電動役物)25b, 25bを具備している。この一对の可動部材25b, 25bは、常時は遊技球の直径程度の間隔をおいて閉じた状態を保持しており、特図1始動口24により上部が閉塞されることで、特図2始動口25に遊技球を受け入れ不可能な状態となっている。一方、普図当たりとなった場合には、駆動装置としての普電SOL25c(図3参照)によって逆「八」の字状に所定時間(例えば、0.5秒間)開放され、遊技球を受け入れ可能な状態となる。これにより、特図2始動口25に遊技球が入賞し易くなるので、特図2変動表示ゲームの始動が容易となる。

【0030】

20

このように、遊技機100は、遊技領域に設けられた第1始動口(特図1始動口24)と、普通電動役物としての可動部材(25b, 25b)の開閉動作により遊技球が入賞しやすい状態と遊技球が入賞しにくい若しくは入賞しない状態とに変換される第2始動口(特図2始動口25)を備えている。

また、遊技球が入賞又は通過することにより、第1始動権利又は第2始動権利と異なる第3始動権利を発生させる第3始動口(普図ゲート21)を備えている。

【0031】

特図1変動表示ゲーム及び特図2変動表示ゲームは、特図1表示器22A及び特図2表示器22Bで実行されるようになっており、複数の識別情報を変動表示したのち、所定の結果態様を停止表示することで、特図1変動表示ゲーム及び特図2変動表示ゲームが行われる。

30

液晶表示装置50では、各特図変動表示ゲームに対応させて複数種類の識別情報(例えば、数字、記号、キャラクタ図柄など)を変動表示させる飾り特図変動表示ゲームが実行される。すなわち、液晶表示装置50は、変動表示手段として、複数の図柄による変動表示ゲームを表示する。

【0032】

そして、特図1表示器22A若しくは特図2表示器22Bで実行される特図変動表示ゲームにおいて、特別結果態様(例えば、「7」)が導出され、特図当たり(いわゆる大当たり)となると、特別遊技状態(いわゆる大当たり状態)が発生する。また、これに対応して液晶表示装置50で実行される飾り特図変動表示ゲームにおいても特別結果態様(例えば15R大当たりの場合は「777」等のゾロ目数字のいずれか)が導出される。

40

また、特図変動表示ゲームにおいて、小当たり結果態様(例えば、「8」)が導出され、小当たりとなると、小当たり状態が発生する。また、これに対応して飾り特図変動表示ゲームにおいても小当たり結果態様(例えば「7小7」、「小」は小当たり図柄)が導出される。

なお、本実施形態では、飾り特図変動表示ゲームにおける特別結果態様の一部(2R当たりに対応する結果態様)と小当たり結果態様とを同じ図柄構成とし、飾り特図変動表示ゲームの結果態様からいずれの当たりに当選したのか認識できないようにしている。また、遊技機100に特図1表示器22A及び特図2表示器22Bを備えずに、液晶表示装置50のみで特図変動表示ゲームを実行するようにしてもよい。

50

【0033】

特図2始動口25の下側には、第1大入賞口26が設けられている。

第1大入賞口26は、上端側が手前側に倒れる方向に回動可能なアタッカー形式の開閉扉（特別電動役物）26aを具備している。開閉扉26bは、例えば、駆動装置としての第1大入賞口SOL26c（図3参照）により駆動される。第1大入賞口26の内部（入賞領域）には、当該第1大入賞口26に入った遊技球を検出する第1大入賞口センサ26c（図3参照）が配設されている。

特別遊技状態中は、開閉扉26bの開閉動作により、第1大入賞口26は閉じた状態（遊技者にとって不利な状態）から開いた状態（遊技者にとって有利な状態）に変換され、遊技球の流入が容易となる。

10

【0034】

一般入賞口27には、当該一般入賞口27に入った遊技球を検出するための一般入賞口センサ27a（図3参照）が配設されている。

遊技を開始することにより遊技領域1a内に打ち込まれた遊技球が、一般入賞口27、
・ ・ ・、特図2始動口25、特図1始動口24、第1大入賞口26、第2大入賞口61等
の入賞口のいずれかに入賞すると、それぞれの入賞口に対応した賞球に関する情報が排出
制御装置（図示略）に出力されるようになっている。排出制御装置は、排出装置を制御し、
所定数の遊技球を排出する（払い出す）ようになっている。

【0035】

遊技機100では、特図1 / 特図2変動表示ゲームを開始するための特図1始動権利（
第1始動権利）又は特図2始動権利（第2始動権利）は、それぞれ上限数（例えば、4個）
の範囲内で特図1始動記憶又は特図2始動記憶として記憶可能となっている。また、普
図変動表示ゲームを開始するための普図始動権利（第3始動権利）は、上限数（例えば、
4個）の範囲内で普図始動記憶として記憶可能となっている。

20

また、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームは同時に実行されることはなく、
特図2変動表示ゲームは特図1変動表示ゲームに優先して実行されるようになっている。
すなわち、特図1始動記憶と特図2始動記憶の両方がある場合に、特図変動表示ゲームの
実行が可能になると、特図2変動表示ゲームが実行されるようになっている。

【0036】

したがって、遊技開始時、すなわち特図1 / 特図2始動記憶数が0（保留0）で、特図
1 / 特図2変動表示ゲームが実行されていない状態において、特図1始動口24に遊技球
が入賞すると、特図1始動権利の発生に伴って特図1始動記憶数が1加算される。そして
、この特図1始動記憶に係る特図1始動権利に基づいて、直ちに特図1変動表示ゲームが
開始され、この際に特図1始動記憶数が1減算される。

30

また、遊技開始時、すなわち特図1 / 特図2始動記憶数が0（保留0）で、特図1 / 特
図2変動表示ゲームが実行されていない状態において、特図2始動口25に遊技球が入賞
すると、特図2始動権利の発生に伴って特図2始動記憶数が1加算される。そして、この
特図2始動記憶に係る特図2始動権利に基づいて、直ちに特図2変動表示ゲームが開始さ
れ、この際に特図2始動記憶数が1減算される。

【0037】

40

一方、特図1 / 特図2変動表示ゲーム中や特別遊技状態中など特図1変動表示ゲームが
直ちに開始できない状態において、特図1始動口24に遊技球が入賞した場合は、特図1
始動記憶数が上限数まで1ずつ加算されて特図1始動権利が記憶されることになる。そし
て、特図1始動記憶数が1以上となっている状態（特図1の保留1～4）で、特図1変動
表示ゲームが開始可能な状態（前回の特図変動表示ゲームが終了、又は特別遊技状態が終
了し、特図2始動記憶がない状態）となると、特図1始動記憶数が1減算されるとともに
、記憶されていた特図1始動権利に基づいて特図1変動表示ゲームが開始される。

また、特図1 / 特図2変動表示ゲーム中や特別遊技状態中など特図2変動表示ゲームが
直ちに開始できない状態において、特図2始動口25に遊技球が入賞した場合は、特図2
始動記憶数が上限数まで1ずつ加算されて特図2始動権利が記憶されることになる。そし

50

て、特図 2 始動記憶数が 1 以上となっている状態（特図 2 の保留 1 ～ 4 ）で、特図 2 変動表示ゲームが開始可能な状態（前回の特図変動表示ゲームが終了、又は特別遊技状態が終了した状態）となると、特図 2 始動記憶数が 1 減算されるとともに、記憶されていた特図 2 始動権利に基づいて特図 2 変動表示ゲームが開始される。

【 0 0 3 8 】

なお、特図 1 始動記憶数は、特図 1 記憶表示器 1 2 にて表示されるとともに、液晶表示装置 5 0 に飾り特図始動記憶表示として表示される。また、特図 2 始動記憶数は、特図 2 記憶表示器 1 3 にて表示されるとともに、液晶表示装置 5 0 に飾り特図始動記憶表示として表示される。

普図変動表示ゲームを開始するための始動権利についても、特図始動権利と同様に上限数（例えば、4 個）の範囲内で普図始動記憶として記憶可能となっている。普図始動記憶数は、普図記憶表示器 2 0 にて表示されるようになっているが、液晶表示装置 5 0 に表示するようにしてもよい。

それぞれの始動記憶表示器 1 2、1 3、2 0 は、例えば上下 2 つの L E D を備えて構成される。そして、始動記憶数が「1」の場合には上の L E D を点灯し、始動記憶数が「2」の場合には下の L E D も点灯する。始動記憶数が「3」の場合には上の L E D を点滅し、始動記憶数が「4」の場合には下の L E D も点滅する。2 つの L E D をこのように点灯 / 点滅させることにより、始動記憶数を判別可能としている。

【 0 0 3 9 】

図 3 は、遊技機 1 0 0 の制御系の一部を示すブロック図である。

図 3 に示すように、遊技機 1 0 0 は、その制御系として遊技の進行を制御するメイン制御装置としての遊技制御装置 3 0、この遊技制御装置 3 0 の制御下で各種の演出に関する制御を行うサブ制御装置としての演出制御装置 4 0 とを備えている。

【 0 0 4 0 】

遊技制御装置 3 0 は、C P U 3 1 a、R A M 3 1 b、R O M 3 1 c 等を有する遊技用マイクロコンピュータ 3 1、クロック（発振器：C L K）3 2、入出力 I / F 3 3 等を備えている。

このうち、C P U 3 1 a は、制御部、演算部を備え、演算制御を行う他、特図や普図の変動表示ゲームに関連する各種乱数なども生成している。

各種乱数には、特図変動表示ゲームにおける特図当たり（大当たり）の当否を判定するための特図当たり判定用乱数、普図変動表示ゲームにおける普図当たりの当否を判定するための普図当たり判定用乱数、特図大当たり時の図柄決定（確変大当たり / 通常大当たり）に用いられる図柄決定用乱数、特図変動表示ゲームにおける変動パターン（各種リーチやリーチなしの変動表示における変動表示ゲームの実行時間等を含む）の決定に用いられる変動パターン決定用乱数などが含まれる。

【 0 0 4 1 】

R A M 3 1 b は、特図 1 始動口 2 4 に設けられた特図 1 始動口センサ 2 4 a、特図 2 始動口 2 5 に設けられた特図 2 始動口センサ 2 5 a のオン信号などを記憶する記憶領域や、普図始動ゲート 2 1 に設けられた普図ゲートセンサ 2 1 a のオン信号を記憶する記憶領域、各種乱数の記憶領域、並びに、C P U 3 1 a の作業領域等を備えている。

R O M 3 1 c には、遊技上の制御プログラムや制御データが書き込まれている他、特図変動表示ゲームの大当たり又は小当たりの当否を判定するための特図当たり判定値を有する特図判定テーブル、普図変動表示ゲームの普図当たりの当否を判定するための普図当たり判定値を有する普図判定テーブルなどが書き込まれている。

【 0 0 4 2 】

入出力 I / F 3 3 には、図示しないローパスフィルタ及びバッファゲートを介して、特図 1 始動口センサ 2 4 a、特図 2 始動口センサ 2 5 a、普図ゲートセンサ 2 1 a、一般入賞口センサ 2 7 a、第 1 大入賞口センサ 2 6 a、第 2 大入賞口センサ 6 1 a 等からの各種信号が入力される。そして、これら各種信号は、入出力 I / F 3 3 により中継されて、C P U 3 1 a に対し出力される。

10

20

30

40

50

また、CPU 31 a から出力される各種の制御信号は、入出力 I / F 33 を介して、特図 1 表示器 22 A、特図 2 表示器 22 B、特図 1 記憶表示器 12、特図 2 記憶表示器 13、決定ラウンド数表示器 14、普図表示器 23、普図記憶表示器 20、特図 2 始動口 25 の可動部材 25 b、25 b の駆動手段としての普電 SOL 25 c、第 1 大入賞口 26 を開閉する駆動手段としての第 1 大入賞口 SOL 26 c、第 2 大入賞口 61 を開閉する駆動手段としての第 2 大入賞口 SOL 61 c、外部情報端子 611、演出制御装置 40 などに出力される。

【0043】

遊技制御装置 30 には、電源供給装置（図示略）から電力が供給されており、その他の装置にも電源供給装置から電力が供給されるようになっている。さらに、電源供給装置には、停電時等の外部からの電力の供給が途絶えた場合でも電力を供給可能とするためのバックアップ電源が備えられ、停電時等に各制御装置の揮発性メモリに保存されたデータの消失を防止するようになっている。

【0044】

演出制御装置 40 は、CPU 41 a、RAM 41 b、ROM 41 c、クロック（発振器：CLK）43、入出力 I / F 44 等を備えている。

CPU 41 a は、制御部、演算部を備え、遊技制御装置 30 から送信された演出制御コマンドを受信して、当該演出制御コマンドの振り分け、スピーカ 145 からの効果音の出力制御、装飾ランプ・LED 161 の発光制御、下桃用モータ 441 a の駆動制御、第 1 上桃用ソレノイド（SOL）431 a の駆動制御、第 2 上桃用ソレノイド（SOL）431 b の駆動制御、第 1 上桃用モータ 433 a の駆動制御、第 2 上桃用モータ 433 b の駆動制御、液晶表示装置 50 における画像の表示制御等を行う。

【0045】

RAM 41 b は、各種データの記憶領域や、CPU 41 a の作業領域等を備えている。

ROM 41 c は、CPU 41 a により実行される各種制御プログラムや制御データを記憶している。また、音声 ROM として、スピーカ 145 から出力される効果音等に係る音データを記憶している。さらに、図柄 ROM として、液晶表示装置 50 に表示される画像等に係る画像データを記憶している。

なお、図 3 では、RAM 41 b と ROM 41 c を別部材として設けているが、一体的に第 1 メモリ（図示略）として設けるようにしてもよい。さらに、第 1 メモリと CPU 41 a を一体化したチップを設けるようにしてもよい。

【0046】

入出力 I / F 43 には、スピーカ 145、装飾ランプ・LED 161、下桃用モータ 441 a、第 1 上桃用 SOL 431 a、第 2 上桃用 SOL 431 b、第 1 上桃用モータ 433 a、第 2 上桃用モータ 433 b、第 1 上桃位置検出センサ 423 a、第 2 上桃位置検出センサ 423 b、下桃位置検出センサ 441 q、演出用ボタンセンサ 157 a、SELECT ボタンセンサ 157 b、液晶表示装置 50、盤側連続予告表示装置 71、枠側連続予告表示装置 72 が接続されている。CPU 41 a から出力された制御信号は、入出力 I / F 43 を介して、これらのブロックに出力される。

【0047】

次に、遊技制御装置 30 による遊技制御処理について説明する。この遊技制御処理は、遊技を統括的に制御するメイン処理と、所定時間ごと（例えば、2 m S e c ごと）に行われるタイマ割込処理とからなる。

図 4 は、メイン処理を説明するためのフローチャートである。このメイン処理は、遊技制御装置 30 の CPU 31 a が、起動直後に、ROM 31 b に記憶されているメイン処理プログラムを読み出して実行することにより実現される。

【0048】

図 4 に示すように、メイン処理では、はじめにプログラム開始時の処理として、電源投入時の初期化処理を行い（ステップ S 1）、停電復旧処理を行う（ステップ S 2）。

次に、メインループ処理としてループの処理を行う。このループの処理では、割込みタ

10

20

30

40

50

イマを起動する処理を行って、CTC（カウンタ・タイマ・サーキット）を起動する（ステップS3）。次に、割込みを禁止する処理を行い（ステップS4）、当たり判定用乱数などの乱数の初期値を更新して乱数の時間的な規則性を崩すための初期値乱数更新処理を行う（ステップS5）。その後、割込みを許可する処理を行う（ステップS6）。

【0049】

そして、RAM31bの停電検査領域をチェックし、停電が発生したか否かの判定を行う（ステップS7）。停電検査領域には、停電により遊技機の電源が遮断された場合に、チェックデータが設定されるようになっており、通常時はチェックデータが記憶されていない。よって、このチェックデータの有無を判定することで、停電が発生したか否かを判定することができる。

10

ステップS7において、停電が発生していないと判定した場合は、ステップS4に移行し、ステップS4～S7の処理を繰り返す。

一方、ステップS7において、停電が発生したと判定した場合は、停電発生時の処理を行う（ステップS8）。停電発生の直後は、バックアップ電源により停電発生時の処理を実行可能な電力が供給されるようになっている。

【0050】

この停電発生時の処理では、まず、割込みを禁止する処理を行う。そして、全出力ポートをOFFにする処理を行い、停電検査領域をクリアする処理を行う。さらに、停電復旧検査領域に停電復旧検査領域チェックデータをセーブする処理を行った後、RAM31bの電源遮断時のチェックサムを算出する処理を行い、RAM31bへのアクセスを禁止する処理を行って遊技機の電源遮断を待つ。

20

このように、停電復旧検査領域に停電復旧検査領域チェックデータをセーブするとともに、電源遮断時のチェックサムを算出することで、電源の遮断の前にRAM31bに記憶されていた情報が正しくバックアップされているかを電源投入時に判断することができる。

【0051】

図5は、タイマ割込処理を説明するためのフローチャートである。このタイマ割込処理は、メイン処理のステップS6において割込み許可がなされたときに実行される。

図5に示すように、ステップS11では、タイマ割込要求が発生したとき（割込許可がなされたとき）に、レジスタに格納されているデータをRAM31bに待避する。

30

ステップS12では、各種センサ（特図1始動口センサ24a、特図2始動口センサ25a、普図ゲートセンサ21a、一般入賞口センサ27a、第1大入賞口センサ26a、第2大入賞口センサ61a等）からの検出信号を入力する。また、各種処理でセットされた出力データをソレノイド（第1大入賞口SOL26c、第2大入賞口SOL61c、普電SOL25c）や表示器22A、22B、23等に出力する。

【0052】

ステップS13では、各種処理で送信バッファにセットされたコマンドを演出制御装置40等に出力する（コマンド送信処理）。

ステップS14では、特図当たり判定用乱数、図柄決定用乱数、普図当たり判定用乱数を更新する（乱数更新処理1）。

40

ステップS15では、乱数の時間的な規則性を崩すために乱数の初期値を更新する（初期値乱数更新処理）。

【0053】

ステップS16では、特図変動表示ゲームに関連した飾り特図変動表示ゲームにおける変動パターンを決定するための変動パターン決定用乱数、変動パターン決定用テーブルを設定するためテーブル判定用乱数を更新する（乱数更新処理2）。

ステップS17では、特図1始動口センサ24a、特図2始動口センサ25a、普図ゲートセンサ21a、一般入賞口センサ27a、第1大入賞口センサ26a、第2大入賞口センサ61a等から検出信号の入力があるか否かを監視する（入賞口SW監視処理）。

ステップS18では、各入賞口に対応して設けられたセンサ、球切れセンサ、払出球検

50

出センサ、オーバーフローセンサ、枠開放検出センサ（何れも図示略）等からの検出信号に基づいて、異常状態が発生していないかを監視する（エラー監視処理）。

【0054】

ステップS19では、特図変動表示ゲームに関する処理を行う（特図ゲーム処理）。この特図ゲーム処理についての詳細は後述する。

ステップS20では、普図変動表示ゲームに関する処理を行う（普図ゲーム処理）。この普図ゲーム処理において普図当たり抽選が実行される。ステップS13において演出制御装置40等に送信される演出制御コマンドは、主としてステップS19の特図ゲーム処理又はステップS20の普図ゲーム処理により生成される。

ステップS21では、遊技に関する各種情報を表示する表示器（セグメントLED）に関する処理を行う（セグメントLED編集処理）。 10

【0055】

ステップS22では、外部の管理装置に出力する信号を出力バッファにセットする処理を行う（外部情報編集処理）。

ステップS23では、タイマ割込処理が終了したことを宣言する処理を行う。

ステップS24では、ステップS11でRAM31bに待避しておいたレジスタのデータを復帰する処理を行う。

ステップS25では、タイマ割込処理が完了し、割込要求を受け付け可能な状態となったことを設定する処理を行う。

【0056】

図6は、特図ゲーム処理（図5のステップS19）の一例について示すフローチャートである。 20

図6のステップS101では、図5のステップS17（入賞口SW監視処理）における監視結果（検出信号の有無）に基づいて、特図1始動口24への入賞（特図1始動入賞）があるか否かを判定する。そして、特図1始動口24への入賞があると判定した場合はステップS102に移行し、特図1始動口24への入賞がないと判定した場合はステップS107に移行する。

ステップS102では、現在の特図1始動記憶数（保留数）を取得する。

ステップS103では、特図1始動記憶数が4以上であるか否かを判定する。そして、特図1始動記憶数が4以上であると判定した場合、すなわち、特図1始動記憶の上限数を 30
超えている場合（保留4）はステップS107に移行し、特図1始動記憶数が4以上でない（保留0～3）と判定した場合はステップS104に移行する。

ステップS104では、特図1始動記憶数を1加算して更新する。

【0057】

ステップS105では、更新した特図1始動記憶に対応する各種乱数を抽出し、記憶する。ここで、特図1始動記憶に対応する各種乱数とは、特図当たり判定用乱数、図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数などである。

ステップS106では、更新された保留数を示す保留数コマンドや、保留先読み予告の実行を制御するための連続予告コマンドを、特図1始動記憶に係る演出制御コマンドとして設定する。この演出制御コマンドは、図5のステップS13で演出制御装置40に送信 40
される。

【0058】

ここで、連続予告コマンドとは、当該始動記憶に係る特図当たり判定用乱数が大当たり判定値又は小当たり判定値と一致するか否かを判定した結果（特図当たり抽選結果）と、変動パターン決定用乱数に対応する変動パターンを判定した結果を含む先読みに関する情報である。例えば、保留された始動権利に係る変動表示ゲームで、「ハズレ・ノーマルリーチ以下」や「大当たり」となることを演出制御装置40に前もって指示する。なお、遊技制御装置30は、連続予告コマンドを演出制御装置40に送信した後は、先読みに関する情報を保持せず、後述する特図ゲーム分岐処理において改めて特図当たり抽選及び変動パターンの決定を実行する。 50

【 0 0 5 9 】

ステップ S 1 0 7 では、図 5 のステップ S 1 7 における監視結果に基づいて、特図 2 始動口 2 5 への入賞（特図 2 始動入賞）があるか否かを判定する。そして、特図 2 始動口 2 5 への入賞があると判定した場合はステップ S 1 0 8 に移行し、特図 2 始動口 2 5 への入賞がないと判定した場合はステップ S 1 1 3 に移行する。

ステップ S 1 0 8 では、現在の特図 2 始動記憶数を取得する。

ステップ S 1 0 9 では、特図 2 始動記憶数が 4 以上であるか否かを判定する。そして、特図 2 始動記憶数が 4 以上であると判定した場合、すなわち、特図 2 始動記憶の上限数を超えている場合はステップ S 1 1 3 に移行し、特図 2 始動記憶数が 4 以上でないと判定した場合はステップ S 1 1 0 に移行する。

10

ステップ S 1 1 0 では、特図 2 始動記憶数を 1 加算して更新する。

【 0 0 6 0 】

ステップ S 1 1 1 では、更新した特図 2 始動記憶に対応する各種乱数を抽出し、記憶する。ここで、特図 2 始動記憶に対応する各種乱数とは、特図当たり判定用乱数、図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数などである。

ステップ S 1 1 2 では、更新された保留数を示す保留数コマンドや、保留先読み予告の実行を制御するための連続予告コマンドを、特図 2 始動記憶に係る演出制御コマンドとして設定する。この演出制御コマンドは、図 5 のステップ S 1 3 で演出制御装置 4 0 に送信される。

20

【 0 0 6 1 】

ステップ S 1 1 3 では、特図ゲーム処理番号を取得する。

ステップ S 1 1 4 では、ステップ S 1 1 3 で取得した特図ゲーム処理番号に基づき特図ゲーム分岐処理を行う。この特図ゲーム分岐処理の詳細については後述する。

ステップ S 1 1 5 では、後述する特図タイマの更新等を行うための特図変動制御処理を実行する。そして、特図ゲーム処理を終了する。

【 0 0 6 2 】

図 7 は、特図ゲーム分岐処理（図 6 のステップ S 1 1 4）の一例を示すフローチャートである。

この特図ゲーム分岐処理は、始動記憶（始動権利）に基づく特図変動表示ゲームの実行を制御するための処理であり、特図 1 変動表示ゲームおよび特図 2 変動表示ゲームの両方に共通の処理である。

30

【 0 0 6 3 】

ステップ S 1 2 1 では、特図ゲーム処理番号が " 0 " であるか否かを判定する。そして、特図ゲーム処理番号が " 0 " であると判定した場合はステップ S 1 2 2 に移行し、特図ゲーム処理番号が " 0 " でないと判定した場合はステップ S 1 2 3 に移行する。

ステップ S 1 2 2 では、特図当たり抽選などを行うための特図普段処理を実行する。遊技機 1 0 0 では、特図 2 始動権利に基づく変動表示ゲームが特図 1 始動権利に基づく変動表示ゲームに優先して実行されるようになっている。すなわち、特図普段処理では、まず特図 2 始動記憶があるか否かを判定し、特図 2 始動記憶があると判定した場合に、この特図 2 始動記憶に係る特図当たり判定用乱数により特図 2 当たり抽選を行う。そして、特図ゲーム処理番号を " 1 " に変更して、元の処理（図 6 のステップ S 1 1 5）に復帰する。

40

また、特図 2 始動記憶がない場合は特図 1 始動記憶があるか否かを判定し、特図 1 始動記憶があると判定した場合に、この特図 1 始動記憶に係る特図当たり判定用乱数により特図 1 当たり抽選を行う。そして、特図ゲーム処理番号を " 2 " に変更して、元の処理に復帰する。

なお、特図 1 始動記憶又は特図 2 始動記憶がない場合は、演出制御装置 4 0 に液晶表示装置 5 0 における客待ちデモ画像の表示制御を指示する客待ちデモコマンドを設定して、特図ゲーム処理番号は " 0 " のまま元の処理に復帰する。

【 0 0 6 4 】

ステップ S 1 2 3 では、特図ゲーム処理番号が " 1 " であるか否かを判定する。そして、

50

特図ゲーム処理番号が"1"であると判定した場合はステップS124に移行し、特図ゲーム処理番号が"1"でないと判定した場合はステップS125に移行する。

ステップS124では、特図2変動表示ゲームに係る情報を設定するための特図2変動開始処理を実行する。この特図2変動開始処理では、例えば、特図2当たり抽選の結果が大当たりの場合に、図6のステップS111で記憶した図柄決定用乱数に基づいて大当たり図柄（大当たり種類）を判定する。また、予め設定された変動パターン決定用テーブルを参照し、図6のステップS111で記憶した変動パターン決定用乱数に基づいて変動パターン（変動時間）を決定する。

大当たり図柄及び変動パターンを判定した後、当該始動記憶に係る変動時間を特図タイマにセットし、演出制御装置40に送信する演出制御コマンド（変動開始コマンド、変動パターンコマンド、保留数コマンドなど）を設定する。そして、特図ゲーム処理番号を"3"に変更して、元の処理に復帰する。

【0065】

ステップS125では、特図ゲーム処理番号が"2"であるか否かを判定する。そして、特図ゲーム処理番号が"2"であると判定した場合はステップS126に移行し、特図ゲーム処理番号が"2"でないと判定した場合はステップS127に移行する。

ステップS126では、特図1変動表示ゲームに係る情報を設定するための特図1変動開始処理を実行する。この特図1変動開始処理では、例えば、特図1当たり抽選の結果が大当たりの場合に、図6のステップS105で記憶した図柄決定用乱数に基づいて大当たり図柄（大当たり種類）を判定する。また、予め設定された変動パターン決定用テーブルを参照し、図6のステップS105で記憶した変動パターン決定用乱数に基づいて変動パターン（変動時間）を決定する。

大当たり図柄及び変動パターンを判定した後、当該始動記憶に係る変動時間を特図タイマにセットし、演出制御装置40に送信する演出制御コマンド（変動開始コマンド、変動パターンコマンド、保留数コマンドなど）を設定する。そして、特図ゲーム処理番号を"3"に変更して、元の処理に復帰する。

【0066】

ステップS127では、特図ゲーム処理番号が"3"であるか否かを判定する。そして、特図ゲーム処理番号が"3"であると判定した場合はステップS128に移行し、特図ゲーム処理番号が"3"でないと判定した場合はステップS129に移行する。

ステップS128では、特図変動表示ゲームの変動時間を監視するための特図変動中処理を実行する。特図タイマ（変動時間）が0になると、特図変動表示ゲームの結果を停止表示させる時間（停止図柄表示時間）を特図タイマにセットする。そして、特図ゲーム処理番号を"4"に変更して、元の処理に復帰する。特図タイマ（変動時間）が0になるまでは、特図ゲーム処理番号を"3"としたまま元の処理に復帰する。

【0067】

ステップS129では、特図ゲーム処理番号が"4"であるか否かを判定する。そして、特図ゲーム処理番号が"4"であると判定した場合はステップS130に移行し、特図ゲーム処理番号が"4"でないと判定した場合はステップS131に移行する。

ステップS130では、図柄停止後の変動表示ゲームの制御などを行う特図表示中処理を実行する。特図タイマ（停止図柄表示時間）が0になると、特図当たり抽選結果が大当たり又は小当たりであるかを判定する。特図当たり抽選結果が大当たり又は小当たりであると判定した場合には、大当たり又は小当たりが開始されることを演出で報知する時間（大当たり／小当たり開始デモ時間）を特図タイマにセットし、演出制御装置40に送信する演出制御コマンド（大当たり／小当たり開始デモコマンド）を設定する。そして、特図ゲーム処理番号を"5"に変更して、元の処理に復帰する。一方、特図当たり抽選結果がハズレであると判定した場合には、特図ゲーム処理番号を"0"に変更して、元の処理に復帰する。特図タイマ（停止図柄表示時間）が0になるまでは、特図ゲーム処理番号を"4"としたまま元の処理に復帰する。

【0068】

10

20

30

40

50

ステップ S 1 3 1 では、特図ゲーム処理番号が " 5 " であるか否かを判定する。そして、特図ゲーム処理番号が " 5 " であると判定した場合はステップ S 1 3 2 に移行し、特図ゲーム処理番号が " 5 " でないと判定した場合はステップ S 1 3 3 に移行する。

ステップ S 1 3 2 では、大当たり又は小当たり発生時の初期化などを行うファンファール / インターバル中処理を実行する。特図タイマ (大当たり / 小当たり開始デモ時間) が 0 になると、大当たり又は小当たりの種類に応じて規定ラウンド数 (例えば、1 5 R 又は 2 R) をセットするとともに、大入賞口開放時間 (例えば、2 5 秒又は 1 秒) を特図タイマにセットする。また、ラウンド数及び大入賞口の入賞カウンタを初期化し、演出制御装置 4 0 に送信する演出制御コマンド (ラウンド開始コマンドなど) を設定する。そして、特図ゲーム処理番号を " 6 " に変更して、元の処理に復帰する。特図タイマ (大当たり / 小当たり開始デモ時間) が 0 になるまでは、特図ゲーム処理番号を " 5 " としたまま元の処理に復帰する。

10

【 0 0 6 9 】

ステップ S 1 3 3 では、特図ゲーム処理番号が " 6 " であるか否かを判定する。そして、特図ゲーム処理番号が " 6 " であると判定した場合はステップ S 1 3 4 に移行し、特図ゲーム処理番号が " 6 " でないと判定した場合はステップ S 1 3 5 に移行する。

ステップ S 1 3 4 では、開閉扉 2 6 b 又は可動部材 6 1 b を開閉動作させて、第 1 大入賞 2 6 又は第 2 大入賞口 6 1 を開放するための大入賞口開放中処理を実行する。大入賞口の入賞カウンタが 1 0 以上となるか、特図タイマ (大入賞口開放時間) が 0 になると、大入賞口閉鎖時間を特図タイマにセットする。そして、特図ゲーム処理番号を " 7 " に変更して、元の処理に復帰する。大入賞口の入賞カウンタが 1 0 以上又は特図タイマ (大入賞口開放時間) が 0 になるまでは、特図ゲーム処理番号を " 6 " としたまま元の処理に復帰する。

20

【 0 0 7 0 】

ステップ S 1 3 5 では、特図ゲーム処理番号が " 7 " であるか否かを判定する。そして、特図ゲーム処理番号が " 7 " であると判定した場合はステップ S 1 3 6 に移行し、特図ゲーム処理番号が " 7 " でないと判定した場合はステップ S 1 3 7 に移行する。

ステップ S 1 3 6 では、第 1 大入賞口 2 6 又は第 2 大入賞口 6 1 を閉鎖した後に、第 1 大入賞口 2 6 又は第 2 大入賞口 6 1 内に残存するすべての遊技球を流下させるために一定時間待機する大入賞口残存球処理を実行する。特図タイマ (大入賞口閉鎖時間) が 0 になると、ラウンド数が規定ラウンド数に達しているか判定する。規定ラウンド数に達している場合は、大当たり又は小当たりが終了したことを演出で報知する時間 (大当たり終了デモ時間) を特図タイマにセットするとともに、演出制御装置 4 0 に送信する演出制御コマンド (大当たり終了デモコマンドなど) を設定した後、特図ゲーム処理番号を " 8 " に変更して元の処理に復帰する。一方、規定ラウンド数に達していない場合は、大入賞口開放時間を特図タイマにセットする。そして、ラウンド数を 1 加算して更新するとともに、大入賞口の入賞カウンタを 0 に初期化し、演出制御装置 4 0 に送信する演出制御コマンド (ラウンド開始コマンドなど) を設定した後、特図ゲーム処理番号を " 6 " に変更して元の処理に復帰する。特図タイマ (大入賞口閉鎖時間) が 0 になるまでは、特図ゲーム処理番号を " 7 " としたまま元の処理に復帰する。

30

40

【 0 0 7 1 】

ステップ S 1 3 7 では、特図ゲーム処理番号が " 8 " であるか否かを判定する。そして、特図ゲーム処理番号が " 8 " であると判定した場合はステップ S 1 3 8 に移行し、特図ゲーム処理番号が " 8 " でないと判定した場合はそのまま元の処理に復帰する。

ステップ S 1 3 8 では、大当たり又は小当たり終了後の確率状態などを大当たり又は小当たりの種類に応じて変更するための大当たり終了処理を実行する。特図タイマ (大当たり終了デモ時間) が 0 になると、大当たり抽選結果又は小当たり抽選結果に応じて確率状態を設定するとともに、次の特図変動表示ゲーム以降で参照する変動パターン決定用テーブルを設定する処理を行い、演出制御装置 4 0 に送信する演出制御コマンド (確率状態コマンド、移行先モードコマンドなど) を設定する。そして、特図ゲーム処理番号を " 0 " に

50

変更して、元の処理に復帰する。

特図ゲーム分岐処理は、以上のようにして実行される。

【0072】

上述したように、遊技制御装置30は、特図ゲーム処理（図5のステップS19）において、始動入賞に基づいて変動表示ゲームの特図当たり判定用乱数を抽出し、始動記憶に対応付けて記憶する。また、特図当たり判定用乱数値とROM31cに記憶されている大当たり判定値又は小当たり判定値を比較し、大当たり又は小当たりの当否を判定する（特図当たり抽選）。

そして、特図始動記憶に係る始動権利に基づいて、特図1表示器22A又は特図2表示器22Bにおいて特図変動表示ゲームを実行する。特図当たり抽選結果が大当たりの場合は、特図1表示器22A又は特図2表示器22Bに特別結果態様を表示させるとともに特別遊技状態を発生させる。特図当たり抽選結果が小当たりの場合は、特図1表示器22A又は特図2表示器22Bに小当たり結果態様を表示させるとともに小当たり状態を発生させる。一方、特図変動表示ゲームの結果がハズレの場合は、特図1表示器22A又は特図2表示器22Bにハズレの結果態様を表示させる。

【0073】

特別遊技状態では、例えば、第1大入賞口SOL26cにより開閉扉26bを開放させ、第1大入賞口26への遊技球の流入を可能とする。または、第2大入賞口SOL61cにより可動部材61bを回動させ、第2大入賞口61への遊技球の流入を可能とする。そして、第1大入賞口26又は第2大入賞口61に所定個数（例えば、10個）の遊技球が入賞するか、第1大入賞口26又は第2大入賞口61の開放から所定時間（例えば、25秒または1秒）が経過するかのいずれかの条件が達成されるまでを1ラウンドとし、これを所定ラウンド回数（例えば、15Rまたは2R）継続する制御を行う（サイクル遊技）。

小当たり状態では、例えば、第2大入賞口SOL61cにより可動部材61bを回動させ、第2大入賞口61への遊技球の流入を可能とする。そして、第2大入賞口61の開放から所定時間（例えば、1秒）が経過するまでを1ラウンドとし、これを所定ラウンド回数（例えば、2R）継続する制御を行う。

なお、特別遊技状態において、第1大入賞口26又は第2大入賞口61のうち、何れの大入賞口を開放状態とするかは、例えば、特図変動表示ゲームの結果態様（当選した大当たりの種類）に基づいて決定される。

【0074】

また、遊技制御装置30は、普図ゲーム処理（図5のステップS20）において、普図始動ゲート21を遊技球が通過することに基づいて普図当たり判定用乱数を抽出し、この普図当たり判定用乱数値とROM31cに記憶されている普図当たり判定値を比較し、普図当たりの当否を判定する（普図当たり抽選）。そして、普図始動記憶に係る始動権利に基づいて、普図表示器23において普図変動表示ゲームを実行する。

普図当たり抽選結果が当たりの場合は、普図表示器23に特別の結果態様を表示させるとともに、普電SOL25cにより可動部材25b、25bを所定時間開放し、普通変動入賞装置25への遊技球の流入を可能とする。一方、普図当たり抽選結果がハズレの場合は、普図表示器23にハズレの結果態様を表示させる。

【0075】

上述した特図ゲーム処理及び普図ゲーム処理では、特図変動表示ゲーム又は普図変動表示ゲームに応じて演出装置（例えば、液晶表示装置50等）を制御するための演出制御コマンドが生成され、演出制御装置40に出力される。

演出制御装置40は、遊技制御装置30からの演出制御コマンドに基づいて、例えば、液晶表示装置50で特図変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームを表示させたり、始動記憶数に対応する飾り特図始動記憶を表示させたりする処理を行う。また、スピーカ145からの音の出力、装飾ランプ・LED161の発光を制御する処理、下桃用モータ441aの回転駆動を制御する処理、第1上桃用ソレノイドの駆動を制御する処理、

10

20

30

40

50

第2上桃用ソレノイドの駆動を制御する処理、第1上桃用モータ433aの回転駆動を制御する処理、第2上桃用モータ433bの回転駆動を制御する処理等を行う。

【0076】

また例えば、演出制御装置40は、図6のステップS106又はS112で設定された連続予告コマンドに基づいて、保留先読み予告を実行するか否かを抽選し、この抽選に当選した場合に保留先読み予告を実行する。ここで、保留先読み予告を実行するか否かの抽選では、特図当たり抽選結果が大当たり又は小当たりである場合の当選確率が、ハズレである場合の当選確率より高く設定されている。したがって、保留先読み予告が実行されると、大当たり又は小当たりに対する遊技者の期待感が高まる。

なお、保留先読み予告を実行するか否かの抽選を、演出制御装置40ではなく遊技制御装置30で実行するようにしてもよい。この場合、保留先読み予告の実行を指示する情報が連続予告コマンドとして演出制御装置40に送信されることとなる。

さらに、演出制御装置40は、確率状態コマンドに基づいて、現在の確率状態を明確に又は不明瞭に報知するステージ・モード演出を制御する。

【0077】

このように、遊技機100は、始動入賞により発生する始動権利に基づいて、条件装置の作動を伴う大当たり又は条件装置の作動を伴わない小当たりに当選したか否かを判定する抽選手段(遊技制御装置30)、抽選結果が大当たり又は小当たりとなる場合に、大入賞口26、61を所定の態様で開放することにより遊技者に利益を付与する利益付与手段(遊技制御装置30)を備えている。

また、抽選結果に対応する変動表示ゲームを実行させるための変動パターン(変動時間)を設定する変動パターン設定手段(遊技制御装置30)、設定された変動パターンに従って変動表示ゲームを実行する変動表示手段(演出制御装置40、液晶表示装置50等)、始動権利を所定の上限数まで始動記憶として保留する保留手段(遊技制御装置30)、始動記憶に係る変動パターンによる変動表示ゲームの実行を順次指示する変動表示指示手段(遊技制御装置30)を備えている。

ここで、始動記憶に係る変動パターンとは、始動記憶に対応付けて記憶されている変動パターン決定用乱数に基づいて決定された変動パターンのことである。

【0078】

図8は、遊技機100の稼働状態を説明するための状態遷移図である。

図8において、客待ち状態ST1は、特図変動表示ゲームが実行されず所定時間放置されている状態であり、始動入賞に基づいて始動権利が発生するのを待機している状態である。このとき、液晶表示装置50には客待ちデモ画像が表示される。この客待ち状態ST1において、特図1始動口24や特図2始動口25に遊技球が入賞して始動権利が発生すると、変動状態ST2に移行する。

【0079】

変動状態ST2は、特図変動表示ゲームを実行している状態である。変動状態ST2において特図当たり抽選に当選すると、特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出され、大当たり状態ST3に移行する。変動状態ST2において特図当たり抽選に外れると、特図変動表示ゲームでハズレに対応する結果態様が導出される。その後、特図始動記憶があれば(特図1始動記憶1~4又は特図2始動記憶1~4)、次の特図変動表示ゲームが開始される。一方、特図始動記憶がなければ(特図1始動記憶、特図2始動記憶ともに0)、所定時間の経過とともに客待ち状態ST1に移行する。

【0080】

大当たり状態ST3は、第1大入賞口26又は第2大入賞口61が所定回数(所定ラウンド数)だけ開放され、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態が発生している状態である。大当たり状態ST3が終了したときに、特図始動記憶があれば次の特図変動表示ゲームが開始され、特図始動記憶がなければ所定時間の経過とともに客待ち状態ST1に移行する。

【0081】

10

20

30

40

50

図 9 は遊技機 100 における大当たり種類について示す説明図であり、図 10 は大当たり当選時の内訳について示す説明図である。

図 9 において、2R 通常当たりとは、大当たり発生時に可動部材 61b の開閉動作により第 2 大入賞口 61 が 1 秒 × 2R 開放され、大当たり終了後の大当たり確率が相対的に低い第 1 当選確率（例えば、1 / 316）に設定される大当たりである。

2R 確変当たりとは、大当たり発生時に可動部材 61b の開閉動作により第 2 大入賞口 61 が 1 秒 × 2R 開放され、大当たり終了後の大当たり確率が第 1 当選確率より高い第 2 当選確率（例えば、第 1 当選確率の約 10 倍）に設定される大当たりである。

【0082】

15R 通常当たりとは、大当たり発生時に開閉扉 26b の開閉動作により第 1 大入賞口 26 が 2.5 秒又は 10 個入賞 × 15R 開放され、大当たり終了後の大当たり確率が第 1 当選確率に設定される大当たりである。

15R 確変当たりとは、大当たり発生時に開閉扉 26b の開閉動作により第 1 大入賞口 26 が 2.5 秒又は 10 個入賞 × 15R 開放され、大当たり終了後の大当たり確率が第 2 当選確率に設定される大当たりである。

【0083】

電サポとは、特図変動表示ゲームが所定回数消化されるまで、普図変動表示ゲームにおける普図当たりの当選確率を高くするとともに、普図変動表示ゲームの変動表示時間を短縮することにより、普通電動役物としての可動部材 25b、25b の開閉動作を頻発させて特図 2 始動口 25 に遊技球が入賞しやすくした電動役物サポート状態であり、時短とも呼ばれる。

【0084】

ここで、大当たり終了後、特図変動表示ゲームが 100 回消化されるまで継続される電サポを電サポ 1、次回大当たりまで継続される電サポを電サポ 2 と区別して表すこととする。したがって、例えば NO. 2 の 2R 通常当たり後の遊技状態は通常状態（電サポ 1）と表され、NO. 7 の 2R 確変当たり後の遊技状態は確変状態（電サポ 2）と表される。

【0085】

遊技機 100 では、電サポなしの状態（例えば、通常状態）における普図変動表示ゲームの変動表示時間は比較的長時間（例えば、30 秒）に設定されている。そして、普図変動表示ゲームにおいて普図当たりとなったときの特図 2 始動口 25 の開放時間は短時間（例えば、0.3 秒）に設定され、1 回の普図当たりに対する特図 2 始動口 25 の開放回数も少なく設定されている（例えば 1R）。

これに対して、電サポありの状態（例えば、通常状態（電サポ 1））における普図変動表示ゲームの変動表示時間は電サポなしの場合に比較して短時間（例えば、2 ~ 5 秒）に設定されている。そして、普図変動表示ゲームにおいて普図当たりとなったときの特図 2 始動口 25 の開放時間は電サポなしの場合に比較して長時間（例えば、1 秒）に設定され、1 回の普図当たりに対する特図 2 始動口 25 の開放回数も電サポなしの場合に比較して多く設定されている（例えば 3R）。

【0086】

このように、電サポありの状態（いわゆる電サポ中）は、電サポなしの状態よりも特図 2 始動口 25 の開放回数が増加され、特図 2 始動口 25 に遊技球が入賞しやすくなっているので、特図 2 始動記憶はほとんど途切れることなく、電サポありの状態が終了するまで特図 2 変動表示ゲームが主として実行されることとなる。

【0087】

なお、本実施形態では、15R よりも少ないラウンド数で大入賞口の開放時間を短くした（例えば、1 秒）、いわゆる短時間開放当たりの一例として 2R 当たり（2R 通常当たり、2R 確変当たり）を採用しているが、大入賞口の開放ラウンドが 2R 以外となる短時間開放当たりを採用してもよい。

【0088】

図 9 に示す大当たりの内訳は図 10（a）、（b）に示す通りである。図 10（a）、

10

20

30

40

50

(b) に示すように、特図 2 変動表示ゲームにおける大当たり当選時は、特図 1 変動表示ゲームにおける大当たり当選時に比較して、No. 4 の 2 R 確変当たり（電サポなし）に振り分けられる割合が低く設定され、その分 No. 8 の 15 R 確変当たり（次回大当たりまで電サポ付き）に振り分けられる割合が高く設定されている。

つまり、図 7 のステップ S 124, S 126 で実行される大当たり図柄の判定処理では、特図 2 始動権利に基づく当たり抽選において当選した方が、特図 1 始動権利に基づく当たり抽選において当選したときより、15 R 大当たりとなる割合が大きくなっている。電サポ中は特図 2 変動表示ゲームが実行されやすくなるので、遊技者に付与される利益が最も大きい No. 8 の大当たりが発生しやすくなる。

【0089】

また、遊技機 100 では、大当たり判定値とは別の小当たり判定値（小当たりの当選確率は、例えば、1/220）と特図当たり判定用乱数を比較することにより当否を判定される小当たりを発生可能に構成されている。小当たり発生時には、2 R 当たりと同様に、可動部材 61b の開閉動作により第 2 大入賞口 61 が 1 秒×2 R 開放される。小当たり発生時の挙動は、厳密には 2 R 当たり発生時の挙動と同一でなくてもよく、類似の挙動であっても構わない。大当たり当選時とは異なり、小当たり当選時には遊技状態の移行は一切行われない。

【0090】

このように、遊技機 100 では、条件装置の作動を伴う大当たりを、図 9 の No. 3, 6, 8 に対応する第 1 当たり（15 R 当たり）と、図 9 の No. 1, 2, 4, 5, 7 に対応する第 2 当たり（2 R 当たり）とで構成している。

そして、遊技機 100 が備える利益付与手段（遊技制御装置 30）は、当たり抽選において第 1 当たり（15 R 当たり）に当選した場合に、遊技球が容易に入賞可能な第 1 態様で大入賞口（第 1 大入賞口 26）を開放することにより遊技者に第 1 の利益を付与する第 1 利益付与手段と、当たり抽選において第 2 当たり（2 R 当たり）に当選した場合に、第 1 態様よりも開放時間が短い第 2 態様で大入賞口（第 2 大入賞口 61）を開放することにより遊技者に前記第 1 の利益よりも価値の低い第 2 の利益を付与する第 2 利益付与手段と、当たり抽選において小当たりに当選した場合に、第 2 態様と同一又は類似の態様で大入賞口（第 2 大入賞口 61）を開放することにより遊技者に小利益を付与する小利益付与手段と、を有している。

【0091】

または、2 R 通常当たり（図 9 の No. 1, 2）と 2 R 確変当たり（図 9 の No. 4, 5, 7）を区別すると、以下のように表現される。

すなわち、遊技機 100 では、条件装置の作動を伴う大当たりを、図 9 の No. 3, 6, 8 に対応する第 1 当たり（15 R 当たり）と、図 9 の No. 4, 5, 7 に対応する第 2 当たり（2 R 確変当たり）と、図 9 の No. 1, 2 に対応する第 3 当たり（2 R 通常当たり）とで構成している。

そして、遊技機 100 が備える利益付与手段（遊技制御装置 30）は、当たり抽選において第 1 当たり（15 R 当たり）に当選した場合に、遊技球が容易に入賞可能な第 1 態様で大入賞口（第 1 大入賞口 26）を開放することにより遊技者に第 1 の利益を付与する第 1 利益付与手段と、当たり抽選において第 2 当たり（2 R 確変当たり）に当選した場合に、当選確率変更手段（遊技制御装置 30）により第 2 遊技状態（確変状態）への変更を行うとともに、第 1 態様よりも開放時間が短い第 2 態様で大入賞口（第 2 大入賞口 61）を開放することにより遊技者に前記第 1 の利益よりも価値の低い第 2 の利益を付与する第 2 利益付与手段と、当たり抽選において第 3 当たり（2 R 通常当たり）に当選した場合に、当選確率変更手段により第 1 遊技状態（通常状態）への変更を行うとともに、第 1 態様よりも開放時間が短い第 2 態様で大入賞口（第 2 大入賞口 61）を開放することにより遊技者に前記第 1 の利益よりも価値の低い第 3 の利益を付与する第 3 利益付与手段と、当たり抽選において小当たりに当選した場合に、当選確率変更手段により遊技状態の変更が行なわれることなく、第 2 態様と同一又は類似の態様で大入賞口（第 2 大入賞口 61）を開放

10

20

30

40

50

することにより遊技者に小利益を付与する小利益付与手段と、を有している。

【0092】

さらに、遊技機100が備える利益付与手段(遊技制御装置30)は、第1利益付与手段により第1の利益が付与され、又は第2利益付与手段により第2の利益が付与された場合に、可動部材(25b, 25b)を通常状態よりも頻繁に作動させて第2始動口(特図2始動口)に遊技球が入賞しやすくなる電サポ状態を発生させる電サポ制御手段を有している。

【0093】

図11は、当たり終了後に移行する遊技状態について示す説明図である。図11における丸囲み数字は、図9の大当たり種類を示す番号に対応している。なお、図11では、通常状態Dにおいて特図当たり抽選に当選した場合について示しているが、遊技状態E~Hにおいて特図当たり抽選に当選した場合もほぼ同様である。

大当たりに当選することを契機とする遊技状態の移行は、遊技制御装置30により制御される。具体的には、特図ゲーム処理(図5のステップS19)内で行われる。

【0094】

通常状態DにおいてNo.1の2R通常当たり(電サポなし)に当選すると、2R当たり状態Bが発生し、第2大入賞口61が1秒×2R開放される。そして、大当たり終了後に通常状態Dに移行する。

No.2の2R通常当たり(電サポ100回付き)に当選すると、2R当たり状態Bが発生し、第2大入賞口61が1秒×2R開放される。そして、大当たり終了後に通常状態(電サポ1)Fに移行する。特図変動表示ゲームが100回消化されると通常状態(電サポ1)Fから通常状態Dに移行する。

【0095】

No.3の15R通常当たり(電サポ100回付き)に当選すると、15R当たり状態Cが発生し、第1大入賞口26が25秒又は10個入賞×15R開放される。そして、大当たり終了後に通常状態(電サポ1)Fに移行する。特図変動表示ゲームが100回消化されると通常状態(電サポ1)Fからは通常状態Dに移行する。

No.4の2R確変当たり(電サポなし)に当選すると、2R当たり状態Bが発生し、第2大入賞口61が1秒×2R開放される。そして、大当たり終了後に確変状態Eに移行する。

【0096】

No.5の2R確変当たり(電サポ100回付き)に当選すると、2R当たり状態Bが発生し、第2大入賞口61が1秒×2R開放される。そして、大当たり終了後に確変状態(電サポ1)Gに移行する。特図変動表示ゲームが100回消化されると確変状態(電サポ1)Gから確変状態Eに移行する。

No.6の15R確変当たり(電サポ100回付き)に当選すると、15R当たり状態Cが発生し、第1大入賞口26が25秒又は10個入賞×15R開放される。そして、大当たり終了後に確変状態(電サポ1)Gに移行する。特図変動表示ゲームが100回消化されると確変状態(電サポ1)Gから確変状態Eに移行する。

【0097】

No.7の2R確変当たり(次回大当たりまで電サポ付き)に当選すると、2R当たり状態Bが発生し、第2大入賞口61が1秒×2R開放される。そして、大当たり終了後に確変状態(電サポ2)Hに移行する。次回大当たりが発生するまでこの状態Hが継続される。

No.8の15R確変当たり(次回大当たりまで電サポ付き)に当選すると、15R当たり状態Cが発生し、第1大入賞口26が25秒又は10個入賞×15R開放される。そして、大当たり終了後に確変状態(電サポ2)Hに移行する。次回大当たりが発生するまでこの状態Hが継続される。

【0098】

また、通常状態Dにおいて小当たりに当選すると、小当たり状態Aが発生し、2R当た

10

20

30

40

50

り状態 B と同様に第 2 大入賞口 6 1 が 1 秒 × 2 R 開放される。そして、小当たり終了後に通常状態 D に戻る。

なお、通常状態 D とは異なる遊技状態 E ~ H のいずれかにおいて小当たり抽選に当選した場合は、小当たり終了後には元の遊技状態に戻ることとなる。つまり、例えば確変状態 E において小当たり抽選に当選した場合は、小当たり終了後も確変状態 E は継続される。

【 0 0 9 9 】

このように、遊技機 1 0 0 は、大当たりの当選確率を相対的に低く設定した第 1 遊技状態（通常状態）と、この第 1 遊技状態よりも大当たりの当選確率を高く設定した第 2 遊技状態（確変状態）とを、大当たりに当選したことを条件に変更可能な確率状態設定手段（遊技制御装置 3 0 ）を備えている。

10

つまり、大当たり又は小当たり終了後は、通常状態 D、確変状態 E、通常状態（電サボ 1）F、確変状態（電サボ 1）G、確変状態（電サボ 2）H のいずれかに滞在することとなる。そして、通常状態（D、F）と確変状態（E、G、H）の何れに滞在しているかを遊技者に認識させるために、遊技機 1 0 0 はステージ・モード演出を実行可能に構成されている。例えば、通常状態に対応するステージと確変状態に対応するステージが設けられ、液晶表示装置 5 0 における背景表示により滞在している遊技状態を遊技者が認識可能となっている。なお、電サボのあり/なしは特図 2 始動口 2 5 の挙動により明白なので、通常状態か確変状態かを報知されれば、遊技者は上述した遊技状態 D ~ H を区別できることとなる。

【 0 1 0 0 】

20

また、このステージ・モード演出において、通常状態（D、F）又は確変状態（E、G、H）の何れに滞在しているかを明確に報知しない、すなわち、1 つのステージを複数の遊技状態に対応させることで、何れの遊技状態にも滞在している可能性があるように不明瞭に報知することも可能となっている。

例えば、図 1 1 において点線で示す移行先の状態、すなわち小当たり終了後の通常状態 D、2 R 通常当たり（電サボなし）終了後の通常状態 D、2 R 確変当たり（電サボなし）終了後の確変状態 E は、当たり発生時の第 2 大入賞口 6 1 の挙動及び当たり終了後の特図 2 始動口 2 5 の挙動から何れの状態となっているか判別できない。

そこで、これらの当たり終了後には、同じステージ・モード演出（不明瞭ステージ 1、図 1 2（b））を実行することにより、何れの遊技状態に滞在しているかを明確に報知しないようにしている。これにより、2 R 確変当たりであったことが完全に否定されないの

30

【 0 1 0 1 】

また例えば、図 1 1 において太線で示す移行先の状態、すなわち 2 R 通常当たり（電サボ 1 0 0 回付き）終了後の通常状態（電サボ 1）F、2 R 確変当たり（電サボ 1 0 0 回付き）終了後の確変状態（電サボ 1）G は、当たり発生時の第 2 大入賞口 6 1 の挙動及び当たり終了後の特図 2 始動口 2 5 の挙動から何れの状態となっているか判別できない。

そこで、これらの当たり終了後には、同じステージ・モード演出（不明瞭ステージ 2、図 1 2（c））を実行することにより、何れの遊技状態に滞在しているかを明確に報知しないようにしている。これにより、2 R 確変当たりであったことが完全に否定されないの

40

で、遊技者に確変状態（電サボ 1）G に移行しているかもしれないと期待させることができる。

【 0 1 0 2 】

一方、図 1 1 において細線で示す移行先の状態、すなわち 2 R 確変当たり（次回大当たりまで電サボ付き）終了後の確変状態（電サボ 2）H、1 5 R 確変当たり（電サボ 1 0 0 回付き）終了後の確変状態（電サボ 1）G 及びこの電サボ終了後の確変状態 E、並びに 1 5 R 確変当たり（次回大当たりまで電サボ付き）終了後の確変状態（電サボ 2）H では、それらの状態を明確に報知するステージ・モード演出（確変確定ステージ、図 1 2（d）

50

）が実行されるようになっている。また、15R通常当たり（電サボ100回付き）終了後の通常状態（電サボ1）F及びこの電サボ終了後の通常状態Dでは、それらの状態を明確に報知するステージ・モード演出（通常確定ステージ、図12（a））が実行されるようになっている。

【0103】

このように、遊技機100は、第1遊技状態又は第2遊技状態の何れに滞在しているかを確定的に報知可能な遊技状態報知手段（遊技制御装置30、演出制御装置40）を備えている。この遊技状態報知手段は、第1遊技状態（通常状態）又は第2遊技状態（確変状態）の何れにも滞在している可能性があることを不明瞭ステージにより不明瞭に報知可能（遊技状態を明確に報知しない）に構成されている。

10

【0104】

図13は第1実施形態に係る変動パターン決定用テーブルの一例を示す説明図であり、図14は図13に示す変動パターン決定用テーブルに従う変動表示ゲームの一例を示す説明図である。図13に示す変動パターン決定用テーブルは、特図変動開始処理（図7のステップS124又はS126）において参照され、始動入賞時に図6のステップS111で抽出・記憶した変動パターン決定用乱数（乱数値：1～100）が、どの変動パターン（変動時間）に対応しているか判定するのに用いられる。

【0105】

図13（a）に示す変動パターン決定用テーブル1では、変動パターン決定用乱数が1～30のときに変動時間が10秒の変動パターンが選択され（選択率30%）、変動パターン決定用乱数が31～40のときに変動時間が15秒の変動パターンが選択され（選択率10%）、変動パターン決定用乱数が41～50のときに変動時間が30秒の変動パターンが選択される（選択率10%）。また、図示を省略しているが、変動パターン決定用乱数が51～のときは、変動時間が30秒よりも長い変動パターンが選択される。以下、図13（a）に示す変動パターン決定用テーブル1に従って変動パターンが判定される演出モードを通常モードという。

20

【0106】

ここで、変動時間が10秒の変動パターンは、液晶表示装置50において、例えば、3つの図柄が所定の時間間隔で1図柄ずつ停止表示されるパターンであり、いわゆるリーチなし・ハズレ、ノーマルリーチ・ハズレ又はノーマルリーチ・当たり（図14（a）参照）のいずれかとなる。

30

変動時間が15秒の変動パターンは、液晶表示装置50において、例えば、左右2つの図柄が所定の時間間隔で1図柄ずつ停止表示されてリーチ態様が発生し、ノーマルリーチ時よりも長く中図柄が変動して停止表示されるパターンであり、いわゆるロングリーチ・ハズレ又はロングリーチ・当たりのいずれかとなる。

変動時間が30秒の変動パターンは、液晶表示装置50において、例えば、左右図柄が所定の時間間隔で1図柄ずつ停止表示されてリーチ態様が発生し、ロングリーチ時よりも長く中図柄が変動して停止表示されるパターン（派手な演出表示を伴う場合が多い）であり、いわゆるスーパリーチ・ハズレ又はスーパリーチ・当たりのいずれかとなる。

【0107】

40

図13（b）に示す変動パターン決定用テーブル2では、変動パターン決定用乱数が1～90のときに変動時間が3秒の変動パターンが選択され（選択率90%）、変動パターン決定用乱数が91のときに変動時間が15秒の変動パターンが選択され（選択率1%）、変動パターン決定用乱数が92のときに変動時間が30秒の変動パターンが選択される（選択率1%）。また、図示を省略しているが、変動パターン決定用乱数が93～のときは、変動時間が30秒よりも長い変動パターンが選択される。以下、図13（b）に示す変動パターン決定用テーブル2に従って変動パターンが判定される演出モードを引き猫モードという。

ここで、変動時間が3秒の変動パターンは、特図当たり抽選結果に関わらず、液晶表示装置50において、例えば、3つの図柄が所定時間変動した後、3図柄が同時に停止表示

50

されるパターンである（図 1 4（b）参照）。変動時間が 1 5 秒と 3 0 秒の変動パターンは、通常モードと同様である。招き猫モードでは、通常モードに比較してリーチ発展率が低く、また短い変動パターンが高確率で選択されるようになっているので、変動表示ゲームが淡々と短時間で消化されることとなる。なお、確変大当たり終了後は、必ず招き猫モードに移行されるようになっている。

【 0 1 0 8 】

図 1 3（c）に示す変動パターン決定用テーブル 3 では、変動パターン決定用乱数が 1 ～ 9 0 のときに変動時間が 1 0 秒の変動パターンが選択され（選択率 9 0 %）、変動パターン決定用乱数が 9 1 のときに変動時間が 1 5 秒の変動パターンが選択され（選択率 1 %）、変動パターン決定用乱数が 9 2 のときに変動時間が 3 0 秒の変動パターンが選択される（選択率 1 %）。また、図示を省略しているが、変動パターン決定用乱数が 9 3 ～ のときは、変動時間が 3 0 秒よりも長い変動パターンが選択される。以下、図 1 3（c）に示す変動パターン決定用テーブル 3 に従って変動パターンが判定される演出モードをえべっさんモードという。

ここで、変動時間が 1 0 秒、1 5 秒、3 0 秒の変動パターンは、いずれも通常モードと同様である。このえべっさんモードでは、通常モードに比較してリーチ発展率が低いので、変動表示ゲームが淡々と消化されることとなる。

【 0 1 0 9 】

なお、図 1 3 に示す変動パターン決定用テーブル 1 ～ 3 は特図当たり抽選に外れた場合に参照されるものとし、特図当たり抽選において大当たり又は小当たりに当選した場合には別の変動パターン決定用テーブルが参照されるようにする。

図 1 5 は、通常モードにおいて特図当たり抽選に当選した場合に参照される変動パターン決定用テーブルの一例を示す説明図である。

図 1 5 に示す特図当たり時の変動パターン決定用テーブルでは、特図当たり抽選に外れた場合に参照される変動パターン決定用テーブル 1（図 1 3（a））に比較して、長い変動パターンとなる割合が大きくなっている。すなわち、リーチ発生率・リーチ発展率の高いテーブルといえる。

このように、特図当たり抽選に当選した場合には、長い変動パターンによる変動表示ゲームが発生しやすくなるようにし、長い変動パターンによる変動表示ゲームが実行されたときに遊技者の期待感が増大するようにしている。

また、招き猫モード又はえべっさんモードにおいて特図当たり抽選に当選した場合に参照される変動パターン決定用テーブルについても同様に、特図ハズレ時に比較して長い変動パターンとなる割合が大きくなるようにする。図 1 3 に示すように、招き猫モードやえべっさんモードでは、特図ハズレ時に長い変動パターンとなる可能性は低いので、長い変動パターンによる変動表示ゲームが実行されると、遊技者の特図当たりに対する期待感がいっそう高まる。

【 0 1 1 0 】

図 1 6 は、特図当たり抽選において大当たり又は小当たりに当選した場合に実行される変動パターン決定用テーブル変更処理の一例について示すフローチャートである。この処理は、大当たり終了処理（図 7 のステップ S 1 3 8）で行われる。

図 1 6 のステップ S 2 0 1 では、当該当たりが大当たりであるか否かを判定する。そして、大当たりであると判定した場合は大当たり時テーブル変更処理を実行し（ステップ S 2 0 2）、大当たりでないと判定した場合は小当たり時テーブル変更処理を実行する（ステップ S 2 0 3）。

【 0 1 1 1 】

ステップ S 2 0 2 の大当たり時テーブル変更処理は、図 1 7 に示すフローチャートに従って実行される。

すなわち、図 1 7 のステップ S 2 1 1 では、当該大当たりが電サボ付き当たり（図 9 の No. 2, 3, 5 ～ 8）か否かを判定する。そして、電サボ付き当たりであると判定した場合はステップ S 2 1 3 に移行し、電サボ付き当たりでない（図 9 の No. 1, 4）と判

定した場合はステップS 2 1 2に移行する。

ステップS 2 1 2では、当該大当たりが確変当たりか否かを判定する。そして、確変当たりである(図9のNo. 4)と判定した場合はステップS 2 1 3に移行し、確変当たりでない(図9のNo. 1)と判定した場合はステップS 2 1 4に移行する。

ステップS 2 1 3では、変動パターン決定用テーブル2を設定する。

ステップS 2 1 4では、テーブル判定用乱数を抽出する。

ステップS 2 1 5では、抽出したテーブル判定用乱数に基づいて設定する変動パターン決定用テーブルを判定する。そして、判定結果に応じて分岐し、ステップS 2 1 6で変動パターン決定用テーブル2を設定するか、又はステップS 2 1 7で変動パターン決定用テーブル3を設定する。

10

【0112】

したがって、特図当たり抽選において大当たりに当選した場合、電サボ付き当たり又は確変当たりであれば必ず招き猫モードとなり、通常当たり(電サボ無し)であれば抽選により招き猫モード又はえべっさんモードとなる。

【0113】

図16のステップS 2 0 3の小当たり時テーブル変更処理は、図18に示すフローチャートに従って実行される。

すなわち、図18のステップS 2 2 1では、テーブル判定用乱数を抽出する。

ステップS 2 2 2では、抽出したテーブル判定用乱数に基づいて、設定する変動パターン決定用テーブルを判定する。そして、判定結果に応じて分岐し、ステップS 2 2 3で変動パターン決定用テーブル1を設定するか、ステップS 2 2 4で変動パターン決定用テーブル2を設定するか、又はステップS 2 2 5で変動パターン決定用テーブル3を設定する。

20

すなわち、特図当たり抽選において小当たりに当選した場合は、抽選により通常モード、招き猫モード又はえべっさんモードとなる。なお、電サボ付き状態(招き猫モード)で小当たりに当選した場合は、抽選することなく招き猫モードが継続されるようにしてもよい。

【0114】

図16～18の変動パターン決定用テーブル変更処理により、大当たり又は小当たり終了後の変動パターン決定用テーブルが設定されると、対応する移行先モードを演出制御装置40に指示するための移行先モードコマンドが演出制御コマンドとして設定される。演出制御装置40は、この移行先モードコマンドに基づいて、移行先の演出モードを報知する演出表示を実行する。

30

【0115】

図19は、通常モードにおいて小当たりが発生したときのモード移行の一例について示す画面表示である。招き猫モードは、特図当たり抽選において大当たり又は小当たりに当選した場合に移行する可能性がある。図19には、小当たりに当選した場合について示しているが、2R当たりに当選した場合も同様の画面表示となる。

通常モードでは、図15に示す当たり時の変動パターン決定用テーブルを参照して決定された変動パターンに従って、特図変動表示ゲームが実行される。このとき、特図当たり抽選で2R当たり又は小当たりに当選していれば、図19(a)に示すように、左右図柄により「7」のリーチ態様が形成される。

40

そして、図19(b)に示すように、中図柄に2R当たり又は小当たりであることを示す「小」図柄が停止表示され、2R当たり又は小当たりが確定する。遊技者は、特図変動表示ゲームの結果態様からいずれの当たりに当選したかを認識することはできない。

【0116】

図19(c)では、中図柄が「小」から「招き猫」図柄に変化し、招き猫モードに突入することが報知される。次の特図変動表示ゲーム以降では、変動パターン決定用テーブル2を参照して変動パターンが決定される。

図19(d)に示すように、招き猫モードでは、表示領域の大部分を招き猫の画像が占

50

め、特図変動表示ゲームは左上隅に小さく表示される。変動パターン決定用テーブル2を参照して変動パターンが決定されるため、ほとんどの特図変動表示ゲームでは3秒という短時間の変動表示を経て結果態様が停止表示されることとなる。

なお、先の当たりが2R確変当たり(電サボ付き)の場合に電サボが付与され、先の当たりが2R確変当たり(電サボなし)又は小当たりの場合には電サボは付与されない。

【0117】

このように、遊技機100が備える変動パターン設定手段(遊技制御装置30)は、複数の変動パターンが設定されている変動パターン決定用テーブル(変動パターン決定用テーブル1, 2, 3のいずれか)を参照し、所定条件の成立(例えば始動入賞)に関連して取得した変動パターン決定用乱数値に対応する変動パターンを前記複数の変動パターンの中から決定するように構成されている。そして、小利益付与手段(遊技制御装置30)により小利益が遊技者に付与されること(小当たりの発生)に基づいて、参照する変動パターン決定用テーブルを変更する。

10

【0118】

第1実施形態に係る遊技機100によれば、大当たり終了や電サボ終了などを契機として変動パターン決定用テーブルを変更するだけでなく、小当たりを契機に変動パターン決定用テーブルを変更するので、通常遊技中も変化に富んだ変動表示ゲームを提供することができる。

【0119】

特に、変動パターン設定手段(遊技制御装置30)は、小利益付与手段により小利益が遊技者に付与されること(小当たり発生)に基づいて、参照する変動パターン決定用テーブルを、第2遊技状態(確変状態)の場合に参照される第1変動パターン決定用テーブルと同一の第2変動パターン決定用テーブル(変動パターン決定用テーブル2)に変更可能となっている。つまり、確変当たり発生時に移行する招き猫モードに、小当たり発生時にも移行可能となっている。

20

ここで、「第1変動パターン決定用テーブルと同一の第2変動パターン決定用テーブル」とは、完全に同一の場合に限らず、変動時間や選択率が一部異なるが、液晶表示装置50における特図変動表示ゲームが体感上区別できない程度となるテーブルも含まれる。

【0120】

従来の遊技機における変動表示ゲームでは、通常状態の変動時間よりも確変状態における変動時間が短く設定され、また、異なる演出表示が行われるようになっている。しかしながら、頻繁に確変状態となるわけではないので、遊技者は滅多に確変中の変動表示ゲームを見ることができない。また、確変状態では大当たり確率が高く設定されているため、すぐに次の大当たりが発生してしまい通常状態に移行してしまうこともある。すなわち、遊技者は確変中の変動表示ゲームを稀にしか堪能することができない。

30

これに対して、第1実施形態に係る遊技機100によれば、小当たりが発生すると招き猫モードに移行することがあるので、遊技者は内部的には通常状態であっても、表面的に確変中の変動パターン(確変中の演出モード)による変動表示ゲームを楽しむことができる。また、小当たり発生時に招き猫モードに移行可能とすることで、小当たり発生後の確率状態が確変状態となっていることを遊技者に期待させることができる。

40

【0121】

図20は、特図変動表示ゲームにおける図柄列の一例について示す説明図である。

通常モード又はえべっさんモードでは、図20(a)に示すように「1」～「7」の7種類の識別図柄による特図変動表示ゲームが実行される。これに対して、招き猫モードでは、図20(b)に示すように「1」～「3」の3種類の識別図柄による特図変動表示ゲームが実行される。

【0122】

このように、遊技機100が備える変動パターン設定手段(遊技制御装置30)は、小利益付与手段により小利益が遊技者に付与されること(小当たり発生)に基づいて、参照する変動パターン決定用テーブルを第2変動パターン決定用テーブルに変更した場合に(

50

変動パターン決定用テーブル2を参照する招き猫モード)、変動表示手段(演出制御装置40、液晶表示装置50)は、変動表示ゲームにおいて変動する図柄列中の図柄数を減少する(図20では、7種類 3種類)。

これにより、小当たり発生時に、確変状態と同じ変動パターン決定用テーブルに変更するだけでなく、変動表示する図柄列中の図柄数を減らすので、遊技者に確変状態であることを期待させやすくなる。

【0123】

図21は、始動入賞時の変動パターン決定用テーブル変更処理の一例について示すフローチャートである。この処理は、例えば、図6のステップS105又はステップS111で実行される。つまり、第1実施形態において、始動入賞時に変動パターン決定用テーブルを変更するようにしている。

10

図21のステップS241では、当該始動入賞により発生した始動記憶に係る特図当たり抽選に当選しているか否かを判定する。そして、特図当たり抽選に当選していると判定した場合はステップS242に移行し、特図当たり抽選に当選していないと判定した場合は処理を終了する。

ステップS242では、当該当たりが2R当たり又は小当たりであるか否かを判定する。そして、2R当たり又は小当たりであると判定した場合はステップS243に移行し、2R当たり又は小当たりでない(すなわち15R当たり)と判定した場合は処理を終了する。

ステップS243では、変動パターン決定用テーブル2を設定する。なお、図13に示す変動パターン決定用テーブル2の代わりに、変動時間が短く設定された変動パターン決定用テーブル(例えば、変動時間が乱数値に関係なく3秒となるテーブル)を設けるようにしてもよい。

20

【0124】

当該入賞以前の始動記憶(保留)に係る変動表示ゲームでは、変動パターン決定用テーブル2を参照して変動パターンが決定されることとなるので、3秒の変動パターンが選択されやすくなり、短時間で結果態様が表示されるようになる。つまり、保留されている分の変動表示ゲームを短時間で実行することで、保留先読み予告を行っていることとなる。

なお、2R当たり又は小当たり終了時には、大当たり終了処理において改めて変動パターン決定用テーブル変更処理が実行される(図16参照)。

30

【0125】

このように、遊技機100が備える変動パターン設定手段(遊技制御装置30)は、抽選結果が第2当たり(2R当たり)又は小当たりの場合に、その時点で、参照する変動パターン決定用テーブルを相対的に変動時間の短い第3変動パターン決定用テーブル(例えば、変動パターン設定用テーブル2)に変更する。

これにより、2R当たり又は小当たりという15R当たりと比較して価値の低い当たりを長時間の演出を伴うことなく短時間で発生させるとともに、その後の確変状態を期待させる演出モードにすばやく移行するので、15R当たりでなかったことに対する遊技者の失望感を効果的に軽減できる。

【0126】

40

[第1実施形態の変形例]

変形例では、図16のステップS203の小当たり時テーブル変更処理を、図22に示すフローチャートに従って実行する。

すなわち、図22のステップS231では、演出用ボタンセンサ157aからの入力に基づいて、遊技者によってボタン操作(演出用ボタン157の操作)が行われたか否かを判定する。そして、ボタン操作ありと判定した場合はステップS232に移行し、ボタン操作なしと判定した場合はステップS235に移行する。

ステップS232では、招き猫モードの選択操作かえっさんモードの選択操作かを判定する。具体的には、演出用ボタン157が操作されたときに液晶表示装置50上で選択されている演出モードを、移行先に選択された演出モードと判定する。そして、招き猫モ

50

ードの選択操作であると判定した場合はステップS 2 3 3で変動パターン決定用テーブル2を設定し、えべっさんモードの選択操作であると判定した場合はステップS 2 3 4で変動パターン決定用テーブル3を設定する。すなわち、特図当たり抽選において小当たりに当選した場合は、遊技者によるモード選択操作により招き猫モード又はえべっさんモードとなる。

一方、ステップS 2 3 5では、図1 8と同様の小当たり時テーブル変更処理1を実行し、抽選により通常モード、招き猫モード又はえべっさんモードとなる。

【0 1 2 7】

図2 3は、通常モードにおいて小当たりが発生したときのモード移行の他の一例について示す画面表示である。

通常モードでは、図1 5に示す当たり時の変動パターン決定用テーブルを参照して決定された変動パターンに従って、特図変動表示ゲームが実行される。このとき、特図当たり抽選で小当たりに当選していれば、図2 3 (a)に示すように、左右図柄により「7」のリーチ態様が形成される。

そして、図2 3 (b)に示すように、中図柄に小当たりであることを示す「小」図柄が停止表示され、小当たりが確定する。

【0 1 2 8】

図2 3 (c)に示すように、小当たり終了時にはモード選択画面が表示され、所定時間内に移行先の演出モードを選択するようにボタン操作が促される。このモード選択画面では、例えば、それぞれの移行先を示すカーソルが、所定時間間隔で交互に選択表示される。図2 3 (c)では、えべっさんモードに移行させるためのカーソルが網掛け表示とされ、選択された状態となっている。そして、所望の移行先モードが選択されている状態で、遊技者が演出用ボタン1 5 7を押下操作すると、その演出モードが移行先モードとして決定される。

招き猫モードが選択されると、図2 3 (d)に示すように、表示領域の大部分を招き猫の画像が占め、特図変動表示ゲームは左上隅に小さく表示される。変動パターン決定用テーブル2を参照して変動パターンが決定されるため、ほとんどの特図変動表示ゲームでは3秒という短時間の変動表示を経て結果態様が停止表示されることとなる。

一方、えべっさんモードが選択されると、図2 3 (e)に示すように、表示領域の大部分を恵比寿様の画像が占め、特図変動表示ゲームは左上隅に小さく表示される。変動パターン決定用テーブル3を参照して変動パターンが決定されるため、ほとんどの特図変動表示ゲームではロングリーチ以上に発展することなく1 0秒という通常の変動表示を経て結果態様が停止表示されることとなる。

なお、図2 3 (c)に示す小当たり終了時のモード選択画面において、所定時間内にボタン操作がなければ、ボタン操作なしと判定され、抽選により通常モード、招き猫モード又はえべっさんモードのいずれかとなる。または、予め設定されているモード（例えば、通常モード）に移行するようにしてもよい。

【0 1 2 9】

このように、遊技機1 0 0は、参照する変動パターン決定用テーブルを遊技者に選択させるための操作部（演出用ボタン1 5 7）を遊技機前面に備え、変動パターン設定手段（遊技制御装置3 0）は、小利益付与手段により小利益が遊技者に付与されたとき（小当たり発生時）に、操作部からの入力に基づいて、参照する変動パターン決定用テーブルを設定する。

【0 1 3 0】

従来、遊技者に演出用ボタンを操作させることで、演出表示上の演出モードを変更する遊技機があったが、実際の変動パターン（変動時間）まで変更するものではなかった。

これに対して、変形例に係る遊技機1 0 0では、小当たり終了時に、遊技者に移行先の演出モードを選択させ、その選択操作に従って以降の特図変動表示ゲームにおいて参照される変動パターン決定用テーブルを実際に変更するので、遊技者は自らの意思で演出モード（変動パターン決定用テーブル）を変更することができ、今までにない、新たなゲーム性

10

20

30

40

50

を創出することができる。

【 0 1 3 1 】

[第 2 実施形態]

第 2 実施形態では、特図当たり抽選において電サボ付き大当たりに当選した場合に、第 1 実施形態における変動パターン決定用テーブル 2 (招き猫モード) よりもさらに短い変動時間が設定された変動パターン決定用テーブルに変更可能となっている。なお、第 2 実施形態に係る遊技機の基本構成は第 1 実施形態に係る遊技機 1 0 0 と同様である。

【 0 1 3 2 】

図 2 4 は第 2 実施形態に係る変動パターン決定用テーブルの一例を示す説明図である。

図 2 4 に示す変動パターン決定用テーブルは、特図変動開始処理 (図 7 のステップ S 1 2 4 又は S 1 2 6) において参照され、始動入賞時に図 6 のステップ S 1 1 1 で抽出・記憶した変動パターン決定用乱数 (乱数値 : 1 ~ 1 0 0) が、どの変動パターン (変動時間) に対応しているか判定するのに用いられる。

図 2 4 (a) ~ (c) に示す変動パターン決定用テーブル 1 ~ 3 は第 1 実施形態で説明した変動パターン決定用テーブル (図 1 3 参照) と同じであり、図 2 4 (d) に示す変動パターン決定用テーブル 4 が第 2 実施形態に特有の変動パターン決定用テーブルとなっている。

【 0 1 3 3 】

図 2 4 (d) に示す変動パターン決定用テーブル 4 では、変動パターン決定用乱数が 1 ~ 9 0 のときに変動時間が 1 秒の変動パターンが選択され (選択率 9 0 %)、変動パターン決定用乱数が 9 1 のときに変動時間が 1 5 秒の変動パターンが選択され (選択率 1 %)、変動パターン決定用乱数が 9 2 のときに変動時間が 3 0 秒の変動パターンが選択される (選択率 1 %)。また、図示を省略しているが、変動パターン決定用乱数が 9 3 ~ のときは、変動時間が 3 0 秒よりも長い変動パターンが選択される。以下、図 2 4 (d) に示す変動パターン決定用テーブル 4 に従って変動パターンが判定される演出モードを超時短モードという。

ここで、変動時間が 1 秒の変動パターンは、特図当たり抽選結果に関わらず、液晶表示装置 5 0 において、例えば、3 つの図柄が所定時間変動した後、3 図柄が同時に停止表示されるパターンである。変動時間が 1 5 秒と 3 0 秒の変動パターンは、通常モードと同様である。超時短モードでは、通常モードに比較してリーチ発展率が低く、また招き猫モードよりもさらに短い変動パターンが高確率で選択されるようになっているので、変動表示ゲームが淡々と極めて短時間で消化されることとなる。なお、超時短モード以外で電サボ付き大当たりに当選した後や、超時短モードで 1 5 R 大当たりに当選した後に、超時短モードに移行されるようになっている。

【 0 1 3 4 】

なお、第 1 実施形態と同様に、図 2 4 に示す変動パターン決定用テーブル 1 ~ 4 は特図当たり抽選に外れた場合に参照されるものとし、特図当たり抽選において大当たり又は小当たりに当選した場合には別の変動パターン決定用テーブルが参照されるようにする。

【 0 1 3 5 】

第 2 実施形態における変動パターン決定用テーブル変更処理は、第 1 実施形態と同様に図 1 5 に示すフローチャートに従って行われる。ただし、図 1 5 のステップ S 2 0 2 の大当たり時テーブル変更処理は図 2 5 のフローチャートに従って実行され、ステップ S 2 0 3 の小当たり時テーブル変更処理は図 2 6 のフローチャートに従って実行される。

【 0 1 3 6 】

図 2 5 は、第 2 実施形態に係る大当たり時テーブル変更処理の一例について示すフローチャートである。

図 2 5 のステップ S 3 0 1 では、特図当たり抽選において大当たりとなった現在の演出モードが超時短モードか否かを判定する。そして、超時短モードであると判定した場合はステップ S 3 0 2 に移行し、超時短モードでない (通常モード、招き猫モード、えべっさんモードのいずれか) と判定した場合はステップ S 3 0 6 に移行する。

ステップS302では、当該大当たりが電サボ付き当たり（図9のNo.2, 3, 5~8）か否かを判定する。そして、電サボ付き当たりであると判定した場合はステップS303に移行し、電サボ付き当たりでない（図9のNo.1, 4）と判定した場合はステップS307に移行する。

ステップS303では、当該大当たりが2R当たり（図9のNo.2, 5, 7）か否かを判定する。そして、2R当たりであると判定した場合はステップS304に移行し、2R当たりでない（図9のNo.3, 6, 8）と判定した場合はステップS305に移行する。

ステップS304では、変動パターン決定用テーブル2を設定する。

ステップS305では、変動パターン決定用テーブル4を設定する。

10

つまり、超時短モードにおいて2R電サボ付き当たりに当選した場合は通常の時短モードである招き猫モードとなり、超時短モードにおいて15R電サボ付き当たりに当選した場合は超時短モードが継続される。

【0137】

ステップS306では、電サボ付き当たりであるか否かを判定する。そして、電サボ付き当たりである（図9のNo.2, 3, 5~8）と判定した場合はステップS305に移行して変動パターン決定用テーブル4を設定し、電サボ付き当たりでない（図9のNo.1, 4）と判定した場合はステップS307に移行する。

ステップS307では、当該大当たりが確変当たりか否かを判定する。そして、確変当たりである（図9のNo.4）と判定した場合はステップS308に移行し、確変当たりでない（図9のNo.1）と判定した場合はステップS309に移行する。

20

ステップS308では、変動パターン決定用テーブル2を設定する。

ステップS309では、テーブル判定用乱数を抽出する。

ステップS310では、抽出したテーブル判定用乱数に基づいて設定する変動パターン決定用テーブルを判定する。そして、判定結果に応じて分岐し、ステップS311で変動パターン決定用テーブル2を設定するか、又はステップS312で変動パターン決定用テーブル3を設定する。

つまり、超時短モード以外のモードにおいて、電サボ付き当たりに当選した場合は超時短モードとなり、確変当たり（電サボなし）に当選した場合は招き猫モードとなり、通常当たり（電サボなし）に当選した場合は抽選により招き猫モード又はえべっさんモードとなる。

30

【0138】

図26は、第2実施形態に係る小当たり時テーブル変更処理の一例について示すフローチャートである。

図26のステップS321では、特図当たり抽選において小当たりとなった現在の演出モードが超時短モードか否かを判定する。そして、超時短モードであると判定した場合はステップS327に移行して変動パターン決定用テーブル2を設定し、超時短モードでない（通常モード、招き猫モード、えべっさんモードのいずれか）と判定した場合はステップS322に移行する。

ステップS322では、テーブル判定用乱数を抽出する。

40

ステップS323では、抽出したテーブル判定用乱数に基づいて、設定する変動パターン決定用テーブルを判定する。そして、判定結果に応じて分岐し、ステップS324で変動パターン決定用テーブル1を設定するか、ステップS325で変動パターン決定用テーブル2を設定するか、又はステップS326で変動パターン決定用テーブル3を設定する。

つまり、超時短モードにおいて小当たりに当選した場合は、通常の時短モードである招き猫モードとなる。一方、超時短モード以外のモードにおいて小当たりに当選した場合は、抽選により通常モード、招き猫モード又はえべっさんモードとなる。なお、招き猫モードで小当たりに当選した場合は、抽選することなく招き猫モードが継続されるようにしてもよい。

50

【0139】

このように、第2実施形態に係る遊技機100が備える変動パターン設定手段（遊技制御装置30）は、複数の変動パターンが設定されている変動パターン決定用テーブルを参照し、所定条件の成立（始動入賞）に関連して取得した変動パターン決定用乱数値に対応する変動パターンを複数の変動パターンの中から決定するように構成されている。

そして、超時短モード以外のモードで抽選結果が第1当たり（15R当たり）又は第2当たり（2R当たり）となり、電サボ制御手段により電サボ状態が発生される場合に、参照する変動パターン決定用テーブルを、第1変動パターン（例えば、変動時間1秒）が高確率で選択される第1変動パターン決定用テーブル（変動パターン決定用テーブル4）に変更する。

10

また、第1変動パターン決定用テーブルが参照されている電サボ状態（超時短モード）において抽選結果が前記第2当たり又は小当たりとなり、電サボ制御手段により電サボ状態が継続される場合に、参照する変動パターン決定用テーブルを、第1変動パターンよりも長い第2変動パターン（例えば、変動時間3秒）が高確率で選択される第2変動パターン決定用テーブル（変動パターン決定用テーブル2）に変更する。

つまり、超時短モードにおいて2R当たり又は小当たりが発生した場合には、超時短モードにおいて参照される変動パターン決定用テーブルよりも長い変動時間が設定された変動パターン決定用テーブルが参照されるようになっている。

【0140】

さらに、遊技機100が備える変動表示指示手段（遊技制御装置30）は、第2始動記憶に係る変動パターンによる変動表示ゲーム（特図2変動表示ゲーム）を、第1始動記憶に係る変動パターンによる変動表示ゲーム（特図1変動表示ゲーム）に優先して実行するように指示し、抽選手段は、第1始動権利に基づく抽選よりも第2始動権利に基づく抽選のほうが、第1当たり（15R当たり）に当選する割合が大きくなるように構成されている。

20

【0141】

第2実施形態に係る遊技機100によれば、電サボ付き当たりを契機に変動パターン決定用テーブルを変更するので、通常遊技中も変化に富んだ変動表示ゲームを提供することができる。

超時短モードでは特図2始動記憶を維持することは困難となり、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームが均等に実行されることとなるので、電サボ状態で特定の大当たり（15R当たり）に偏って当選することもなく、変化に富んだ遊技となる。また、トイレ休憩を我慢して遊技を継続しても特図2変動表示ゲームを維持できるとは限らないため、遊技者は気軽に遊技を中断することができる。

30

さらに、超時短モードにおいて2R当たりや小当たりという15R当たりに比較して価値の低い当たりに当選した場合には、通常の時短モード（招き猫モード）に移行するので、特図2始動記憶を維持することが容易となり15R当たりに当選しやすくなる。したがって、15R当たりでなかったことに対する遊技者の失望感を効果的に軽減できる。

【0142】

上述した説明では、超時短モードにおいて、特図1始動記憶に係る変動パターンも特図2始動記憶に係る変動パターンも同じ変動パターン決定用テーブル4を参照するようにしているが、参照する変動パターン決定用テーブルを別々に設定することもできる。例えば、特図2始動記憶に係る変動パターンは変動パターン決定用テーブル4を参照して決定され、特図1始動記憶に係る変動パターンは変動パターン決定用テーブル2を参照して決定されるようにする。

40

【0143】

すなわち、遊技機100が備える変動パターン設定手段（遊技制御装置30）は、抽選結果が第1当たり（15R当たり）又は第2当たり（2R当たり）となり、電サボ制御手段により電サボ状態が発生される場合に、第2始動記憶に係る変動パターンを決定するために参照する変動パターン決定用テーブルを第1変動パターン決定用テーブル（変動パタ

50

ーン決定用テーブル４）に変更するとともに、第１始動記憶に係る変動パターンを決定するために参照する変動パターン決定用テーブルを第２変動パターン決定用テーブル（変動パターン決定用テーブル２）に変更する。そして、第１変動パターン決定用テーブルが参照されている電サボ状態（超時短モード）において抽選結果が第２当たり又は小当たりとなり、電サボ制御手段により電サボ状態が継続される場合に、第２始動記憶に係る変動パターンを決定するために参照する変動パターン決定用テーブルを第２変動パターン決定用テーブルに変更する。

これにより、特図２始動記憶はもとより特図１始動記憶も早期に消化され、液晶表示装置５０上で変動表示ゲームが実行されないという状況が生じるのを防止できる。

【０１４４】

なお、図２５のフローチャートに従うと、超時短モードにおいて１５Ｒ当りに当選した場合（ステップＳ３０３で“ＮＯ”）は超時短モードが継続されることとなるが、例えば、特図２変動表示ゲームで大当たりとなった場合は通常の時短モード（招き猫モード）に移行するようにしてもよい。

また例えば、超時短モードか否かに関わらず、特図１変動表示ゲーム又は特図２変動表示ゲームで１５Ｒ確変当たり（次回大当たりまで電サボ付き）に当選した場合（例えば、「７７７」が結果態様として表示される）は、通常の時短モードとするようにしてもよい。

【０１４５】

図２７は、始動入賞時の変動パターン決定用テーブル変更処理の一例について示すフローチャートである。この処理は、例えば、図６のステップＳ１０５又はステップＳ１１１で実行される。つまり、第２実施形態において、始動入賞時に変動パターン決定用テーブルを変更するようにしている。

図２７のステップＳ３３１では、当該始動入賞により発生した始動記憶に係る特図当たり抽選に当選しているか否かを判定する。そして、特図当たり抽選に当選していると判定した場合はステップＳ３３２に移行し、特図当たり抽選に当選していないと判定した場合は処理を終了する。

ステップＳ３３２では、特図当たり抽選において当たり（小当たりを含む）となった現在の演出モードが超時短モードか否かを判定する。そして、超時短モードであると判定した場合はステップＳ３３３に移行し、超時短モードでない（通常モード、招き猫モード、えべっさんモードのいずれか）と判定した場合は処理を終了する。

ステップＳ３３３では、変動パターン決定用テーブル２を設定する。なお、図２４に示す変動パターン決定用テーブル２の代わりに、変動時間が短く設定された変動パターン決定用テーブル（例えば、変動時間が乱数値に関係なく３秒となるテーブル）を設けるようにしてもよい。

【０１４６】

当該入賞以前の始動記憶（保留）に係る変動表示ゲームでは、変動パターン決定用テーブル２を参照して変動パターンが決定されることとなるので、３秒の変動パターンが選択されやすくなり、１秒の変動パターンに従って実行されていたそれまでの変動表示ゲームより変動時間が明らかに長くなる。つまり、保留されている分の変動表示ゲームを短時間ではあるがそれ以前よりも長い変動時間とすることで、保留先読み予告を行っていることとなる。

なお、当たり終了時には、大当たり終了処理において改めて変動パターン決定用テーブル変更処理が実行される（図１６，図２５，図２６参照）。

【０１４７】

このように、遊技機１００が備える抽選手段（遊技制御装置３０）は、始動入賞時に当たり抽選を実行し（先読み）、変動パターン設定手段（遊技制御装置３０）は、第１変動パターン決定用テーブルが参照されている電サボ状態（変動パターン決定用テーブル４を参照する超時短モード）において、抽選結果が第１当たり（１５Ｒ当たり）、第２当たり（２Ｒ当たり）又は小当たりとなる場合に、その時点で、参照する変動パターン決定用テ

10

20

30

40

50

ーブルを第2変動パターン決定用テーブル(変動パターン決定用テーブル2)に変更する。

これにより、変動表示ゲームの変動時間が明らかに延長されるので、保留先読み予告として特図当たり抽選に当選したことを遊技者に報知することができる。また、当たりが発生するまでに特図2始動記憶を増加できる可能性が高まるので、遊技者にとって有利となる。

【0148】

図28は、変動パターン決定用テーブル変更処理の他の一例について示すフローチャートである。この処理は、例えば、特図普段処理(図7のステップS122)で実行される。つまり、第2実施形態において、超時短モードで変動表示ゲームが相当数実行された場合に変動パターン決定用テーブルを変更するようにしている。

10

図28のステップS341では、現在の演出モードが超時短モードか否かを判定する。そして、超時短モードであると判定した場合はステップS342に移行し、超時短モードでない(通常モード、招き猫モード、えべっさんモードのいずれか)と判定した場合は処理を終了する。

ステップS342では、超時短モードで実行されたゲーム数が50ゲームを超えたか否かを判定する。そして、超時短モードで実行されたゲーム数が50ゲームを超えていると判定した場合はステップS343に移行し、50ゲームを超えていないと判定した場合は処理を終了する。

ステップS343では、変動パターン決定用テーブル2を設定する。

20

【0149】

このように、遊技機100が備える変動パターン設定手段(遊技制御装置30)は、第1変動パターン決定用テーブルが参照されている電サボ状態(変動パターン決定用テーブル4を参照する超時短モード)において、所定数(例えば、50ゲーム)の変動表示ゲームが実行されることに基づいて、参照する変動パターン決定用テーブルを第2変動パターン決定用テーブルに変更する(変動パターン決定用テーブル2を参照する招き猫モードに移行する)。

これにより、超時短モードにおいて2R当たりや小当たりに当選しなくても、通常の電サボ状態(招き猫モード)に切り替わるので、電サボ状態という遊技者にとって有利な状態であるにもかかわらず、特図1始動記憶又は特図2始動記憶が早期に消化され、液晶表示装置50上で変動表示ゲームが実行されないという状況が生じることに対する遊技者の不安感、不信任感を払拭し、安心感を与えることができる。

30

【0150】

また、第2実施形態では、超時短モードにおいて、普図当たりに当選したときに可動部材25b、25bを長時間開放することで、特図2始動記憶が増加しやすいようにしている。

すなわち、遊技機100が備える電サボ制御手段(遊技制御装置30)は、第1変動パターン決定用テーブルが参照されている電サボ状態(超時短モード)では、第2変動パターン決定用テーブルが参照される電サボ状態(招き猫モード)よりも、可動部材(25b、25b)の開放時間を長くする。

40

これにより、電サボ状態という遊技者にとって有利な状態であるにもかかわらず、特図1始動記憶又は特図2始動記憶が早期に消化され、液晶表示装置50上で変動表示ゲームが実行されないという状況が生じることに対する遊技者の不安感、不信任感を払拭し、安心感を与えることができる。

【0151】

上述したように、第2実施形態に係る遊技機100において超時短モードで変動表示ゲームが消化されると、液晶表示装置50上で変動表示ゲームが実行されなくなるという状況が生じかねない。

そこで、このような状況が生じた場合には、お詫びを兼ねて液晶表示装置50にプレミアムお詫び画像を表示させる。

50

図 29 はプレミアムお詫び画像を表示する際のタイミングチャートである。

図 29 に示すように、特図 1 始動入賞又は特図 2 始動入賞に伴い特図変動表示ゲームが実行される（タイミング t 1）。そして、この特図変動表示ゲームが終了した時点で特図 1 始動記憶も特図 2 始動記憶もなければ液晶表示装置 50 にプレミアムお詫び画像が表示される（タイミング t 2）。その後、特図 1 始動入賞又は特図 2 始動入賞に伴いプレミアムお詫び画像は非表示とされるとともに、特図変動表示ゲームが実行される（タイミング t 3）。

図 30 はプレミアムお詫び画像の一例を示す画面例である。

図 30 に示す画面例では、「高確率かも？」「高確率の可能性が高い」「高確率確定！！」というテキスト表示のうち、「高確率確定！！」が強調表示されている。この表示により、遊技者は現在の確率状態が確変状態であることを知得することができる。

なお、プレミアムお詫び画像としては、「 % の割合で高確率状態です」というテキスト表示を特図変動表示ゲームが中断されるごとに段階的に報知するなど様々な形態が考えられる。

【 0 1 5 2 】

このように、遊技機 100 は、第 1 変動パターン決定用テーブルが参照されている電サボ状態（超時短モード）において、変動表示手段で変動表示ゲームが実行されない状況が発生した場合に、遊技者にとって有利となる情報（例えば、確率状態に関する情報）を報知する報知手段（遊技制御装置 30、演出制御装置 40、液晶表示装置 50）を備える。

これにより、わずかな時間でも特図変動表示ゲームが実行されないことに対して遊技者が不満に感じるのを防止できる。

【 0 1 5 3 】

[第 3 実施形態]

図 11 において点線で示す移行先の状態、すなわち小当たり終了後の通常状態 D、2 R 通常当たり（電サボなし）終了後の通常状態 D、2 R 確変当たり（電サボなし）終了後の確変状態 E では、不明瞭ステージ 1（図 12（b）参照）となっている。また、図 11 において太線で示す移行先の状態、すなわち 2 R 通常当たり（電サボ 100 回付き）終了後の通常状態（電サボ 1）F、2 R 確変当たり（電サボ 100 回付き）終了後の確変状態（電サボ 1）G では、不明瞭ステージ 2（図 12（c）参照）となっている。

第 3 実施形態では、不明瞭ステージ 1、2 における所定ゲーム数の特定変動表示ゲームで、遊技状態（確率状態）を報知するための特定変動パターン決定用テーブルが参照されるようになっている。なお、第 3 実施形態に係る遊技機の基本構成は第 1 実施形態又は第 2 実施形態に係る遊技機 100 と同様である。

【 0 1 5 4 】

図 31 は、第 3 実施形態において参照される変動パターン決定用テーブルの概要を示す説明図である。説明を簡素化するため、特図当たり抽選において 2 R 確変当たり（電サボ 100 回付き）に当選し、大当たり終了後に確変状態（電サボ 1）G に滞在する場合について説明する。

図 31 に示すように、2 R 確変当たり（電サボ 100 回付き）直後は、ステージ・モード演出により不明瞭ステージ 2 となる。そして、不明瞭ステージ 2 で 100 ゲームが消化されると電サボ終了となり、確変状態 E に移行して不明瞭ステージ 1 となる。

【 0 1 5 5 】

この 2 R 確変当たり（電サボ 100 回付き）終了後の 200 ゲームは、通常用の変動パターン決定用テーブルを参照して変動パターンが決定される。ここで、通常用の変動パターン決定用テーブルとは、図 16 で示すフローチャートに従って設定される変動パターン決定用テーブルである。例えば、図 16 のステップ S202 の大当たり時テーブル変更処理が図 17 に従って実行されると、2 R 確変当たり（電サボ 100 回付き）後は、変動パターン決定用テーブル 2 が設定されることとなる（招き猫モード）。つまり、背景が不明瞭ステージ 2 とされ、前景で招き猫モードによる特図変動表示ゲームが実行される。また、不明瞭ステージ 2 で 100 ゲーム消化された後は、背景が不明瞭ステージ 1 に移行する

が、継続して変動パターン決定用テーブル2が参照される。

【0156】

このように、大当たり又は小当たりの種類によって、その後の不明瞭ステージ1又は不明瞭ステージ2で参照される変動パターン決定用テーブルは決定されているが、第3実施形態では、例えば10ゲーム間隔で遊技状態(確率状態)を報知するための特定変動パターン決定用テーブルが参照されるようになっている。このとき、演出制御装置40では、この特定変動パターン決定用テーブルを参照して決定された変動パターンに従って、確変状態と通常状態のいずれに滞在しているかのヒントとなるような遊技状態を示唆する演出が行われる。この遊技状態を示唆する演出を行うため、特定変動パターン決定用テーブルでは比較的長い変動パターン(例えば、変動パターン決定用テーブル2の主変動時間(3秒)よりも長い変動時間)が設定されている。

10

【0157】

図32は、第3実施形態に係る変動パターン決定処理の一例について示すフローチャートである。この変動パターン決定処理は、例えば特図変動開始処理(図7のステップS124又はS126)で行われる。

図32のステップS411では、現在のステージが不明瞭ステージであるか否かを判定する。そして、不明瞭ステージであると判定した場合はステップS412に移行し、不明瞭ステージでないと判定した場合はステップS414に移行する。

ステップS412では、当該特図変動表示ゲームは、不明瞭ステージにおける所定ゲーム数(例えば、10ゲーム、20ゲーム、30ゲーム、...)のゲームであるか否かを判定する。そして、不明瞭ステージにおける所定ゲーム数のゲームであると判定した場合はステップS413に移行し、所定ゲーム数のゲームでないと判定した場合はステップS414に移行する。

20

【0158】

ステップS413では、確率状態報知時の変動パターン決定用テーブル(特定変動パターン決定用テーブル)を参照して変動パターンを決定する。

ステップS414では、大当たり終了処理における変動パターン決定用テーブル変更処理で設定された変動パターン決定用テーブル(例えば、招き猫モードでは変動パターン決定用テーブル2)を参照して変動パターンを決定する。

30

ステップS413又はステップS414で決定された変動パターンは、変動パターンコマンドとして演出制御装置40に送信される。

【0159】

図33は、遊技状態を報知するための登山演出の一例について示す画面表示である。図33に示すように、遊技状態を報知するための演出は、例えば、ゲーム数が増加するごとに徐々に遊技状態を示唆しつつ最終的に遊技状態を確定的に報知する演出とする。図33では、例えば、変動表示ゲームのゲーム数が増加するごとに山頂を目指して山を登り、最終的に山頂まで到達すると確変状態の確定報知となる登山演出について示している。

【0160】

図33に示すように、10ゲーム目では登頂すべき山の全貌が表示されている。図33(a)では、前半が緩やかで後半が急な傾斜の山となっているので、頂上まで到達する可能性が低い、すなわち現在の遊技状態は通常状態である可能性が高いことを示している。一方、図33(b)では、前半が急で後半が緩やかな傾斜の山となっているので、前半を登りきれば頂上まで到達する可能性が高い、すなわち現在の遊技状態は確変状態である可能性が高いことを示している。

40

また、30ゲーム目では3合目を登山している演出が表示され、70ゲーム目では7合目を登山している演出が表示される。このときの登山者の表情(例えば、余裕がある表情や疲弊した表情)で、登頂できる可能性を示している。そして、100ゲーム目で登頂できると確変状態が確定となる。なお、100ゲーム以前に遊技状態を確定的に報知するようにしてもよい。

50

【 0 1 6 1 】

図 3 4 は、第 3 実施形態に係る確率状態報知処理の一例について示すフローチャートである。この確率状態報知処理は、例えば特図変動開始処理（図 7 のステップ S 1 2 4 又は S 1 2 6）で行われる。

図 3 4 のステップ S 4 2 1 では、現在のステージが不明瞭ステージであるか否かを判定する。そして、不明瞭ステージであると判定した場合はステップ S 4 2 2 に移行し、不明瞭ステージでないと判定した場合（確定ステージの場合）は処理を終了する。

ステップ S 4 2 2 では、当該特図変動表示ゲームは、不明瞭ステージにおける所定ゲーム数（例えば、10 ゲーム目、20 ゲーム目、30 ゲーム目、・・・）の特定変動表示ゲームであるか否かを判定する。そして、特定変動表示ゲームであると判定した場合はステップ S 4 2 3 に移行し、特定変動表示ゲームでないと判定した場合は処理を終了する。

10

【 0 1 6 2 】

ステップ S 4 2 3 では、確率状態を報知するか否かを判定する。そして、確率状態を報知すると判定した場合はステップ S 4 2 4 に移行して確定報知コマンドを設定し、確率状態を報知しないと判定した場合はステップ S 4 2 5 に移行して不明瞭報知コマンドを設定する。

ステップ S 4 2 4 で設定された確定報知コマンド又はステップ S 4 2 5 で設定された不明瞭報知コマンドは、変動パターンコマンドとして演出制御装置 4 0 に送信される。演出制御装置 4 0 に確定報知コマンドが送信されると液晶表示装置 5 0 において遊技状態を確定的に報知する演出が行われ、不明瞭報知コマンドが送信されると液晶表示装置 5 0 において遊技状態を不明瞭に報知する演出が行われる。

20

【 0 1 6 3 】

図 3 5 は、通常状態を報知する際の登山演出の一例について示す画面表示である。図 3 5 では、不明瞭ステージの 30 ゲーム目に実行される登山演出について示している。

この登山演出では、図 3 5 (a) に示す 3 合目を登山している状態から、図 3 5 (b) に示す登山者が斜面を滑る状態へと移行する。そして、遊技状態を確定報知する場合は、図 3 5 (c) に示すように登山者が転落する演出により通常状態に滞在していることが確定的に報知される。通常状態に滞在していることが確定した後は、背景が不明瞭ステージ 1 又は不明瞭ステージ 2 から通常確定ステージ（図 1 2 (a) 参照）に移行する。一方、遊技状態を明確に報知しない場合は、図 3 5 (d) に示すように登山者が踏ん張り登山が継続される演出が行われる。

30

【 0 1 6 4 】

図 3 6 は、確変状態を報知する際の登山演出の一例について示す画面表示である。図 3 6 では、不明瞭ステージの 30 ゲーム目に実行される登山演出について示している。

この登山演出では、図 3 6 (a) に示す 3 合目を登山している状態から、図 3 6 (b) に示す登山者がロケット噴射により飛行する状態へと移行する。そして、遊技状態を確定報知する場合は、図 3 6 (c) に示すように登山者が一気に山頂まで飛行して着陸する演出により確変状態に滞在していることが確定的に報知される。確変状態に滞在していることが確定した後は、背景が不明瞭ステージ 1 又は不明瞭ステージ 2 から確変確定ステージ（図 1 2 (d) 参照）に移行する。一方、遊技状態を明確に報知しない場合は、図 3 6 (d) に示すようにロケット噴射が不発に終わり登山が継続される演出が行われる。

40

【 0 1 6 5 】

なお、図 3 5、図 3 6 に示すように、遊技状態を報知する演出が行われるときには、特図変動表示ゲームは画面右上に小さく表示される。この特図変動表示ゲームは、特図当たり抽選結果やリーチとなるか否かに関わらず、左右中の 3 図柄が同時に停止表示されるようになっている。

【 0 1 6 6 】

このように、第 3 実施形態に係る遊技機 1 0 0 は、第 1 遊技状態（通常状態）又は第 2 遊技状態（確変状態）の何れに滞在しているかを遊技者に報知可能な遊技状態報知手段（遊技制御装置 3 0、演出制御装置 4 0）を備え、この遊技状態報知手段は、第 2 当たり（

50

2 R 確変当たり)、第3当たり(2 R 通常当たり)又は小当たりのいずれかが発生した場合に、第1遊技状態又は第2遊技状態の何れにも滞在している可能性があることを不明瞭ステージにより不明瞭に報知可能(遊技状態を明確に報知しない)に構成されている。

そして、遊技機100が備える変動パターン設定手段(遊技制御装置30)は、不明瞭ステージにおける所定ゲーム数(例えば、10ゲーム)ごとに、遊技状態(確率状態)を報知するための特定変動パターン決定用テーブルを参照して変動パターンを決定する。

【0167】

また、遊技機100の変動表示手段(演出制御装置40、液晶表示装置50)は、不明瞭ステージにおける所定ゲーム数で、変動表示ゲームにおいて複数の識別図柄の変動表示を同時に停止させる演出を行う。具体的には、リーチとなる場合であってもリーチアクションを発展させない。

10

【0168】

第3実施形態に係る遊技機100によれば、不明瞭ステージにおける変動表示ゲームの変動パターン(変動時間)が多様化され、所定ゲームごとに遊技状態(確率状態)を示唆する報知演出が実行されるので、変動表示ゲームが単調となるのを防止できる。したがって、変動表示ゲームの興趣性が一層向上する。また、リーチを見せることよりも確変状態かどうかを重点的に遊技者に報知することができる。

【0169】

第3実施形態において、遊技状態を報知するための演出を行う特図変動表示ゲームで特図当たり抽選に当選している場合もあり得る。この場合は、特図変動表示ゲームにおいて当たり結果態様(特別結果態様又は小当たり結果態様)を導出するとともに、滞在していた遊技状態を演出により報知する。

20

図37は、特図当たり抽選に当選したときに遊技状態を報知する際の登山演出の一例について示す画面表示である。図37では、不明瞭ステージの30ゲーム目で特図当たり抽選に当選したときに実行される登山演出について示している。

この登山演出では、図37(a)に示す3合目を登山している状態から、図37(b)に示す登山者がロケット噴射により飛行する状態へと移行する。そして、現在の遊技状態が確変状態であれば、図37(c)に示すように登山者が一気に山頂まで飛行して着陸する演出が行われるとともに、特図変動表示ゲームで当たり結果態様(例えば、「555」)が導出される。一方、現在の遊技状態が通常状態であれば、図37(d)に示すようにロケット噴射が不発に終わり登頂しないまま登山が終了される演出が行われるとともに、特図変動表示ゲームで当たり結果態様(例えば、「555」)が導出される。

30

【0170】

このように、遊技機100が備える変動表示手段(演出制御装置40、液晶表示装置50)は、不明瞭ステージにおける所定ゲーム数で、当たり抽選において大当たり又は小当たりに当選した場合に、現在滞在している遊技状態に応じた演出を行う。

これにより、不明瞭ステージであっても、特定のゲームで特図当たり抽選に当選すれば、滞在していた遊技状態が遊技者に報知されるので、遊技の興趣性が向上する。

【0171】

図34のフローチャートに従うと、抽選により遊技状態を報知するか否かを判定するが、不明瞭ステージにおける所定ゲーム数で、演出用ボタン157を連打することを要求し、連打数が所定数以上となった場合に遊技状態を報知するようにしてもよい。例えば、特定変動パターン決定用テーブルにおいて、遊技者が演出用ボタン157を操作する時間を加味した変動パターン(例えば、変動時間60秒)が設定されている。そして、変動パターン決定処理においてこの変動パターンが決定された場合に、遊技者に演出用ボタン157を連打させる演出が実行される。

40

【0172】

図38は、遊技者の操作に応じて遊技状態を報知する際の登山演出の一例について示す画面表示である。図38では、不明瞭ステージの30ゲーム目で実行される登山演出について示している。

50

この登山演出では、図 3 8 (a) に示す 3 合目を登山している状態において、遊技者に演出用ボタンを連打することを要求する内容が表示される。遊技者により演出用ボタン 1 5 7 が操作されると、この演出用ボタン 1 5 7 が操作されたことを示すコマンドが演出制御装置 4 0 に送信され、図 3 8 (b) に示すように、演出用ボタン 1 5 7 が操作された回数に応じてロケットが噴射して登山者が徐々に飛行する演出が行われる。

そして、連打回数が所定回数以上となれば、図 3 8 (c) に示すように登山者が一気に山頂まで飛行して着陸する演出により現在の滞在状態（例えば、確変状態に滞在していること）が確定的に報知される。一方、連打回数が所定回数に満たなければ、図 3 8 (d) に示すように、ロケット噴射が不発に終わり登山が継続される演出が行われる。

【 0 1 7 3 】

なお、演出用ボタン 1 5 7 の連打回数が所定数以上となった場合に必ず確定報知を行うようにしてもよいし、抽選で確定報知するか否かを決定するようにしてもよい。また、滞っている遊技状態が通常状態である場合には、登山者の転落演出による確定報知をすぐには行わずに所定ゲーム数まで登山演出を継続させるようにしてもよい。

【 0 1 7 4 】

このように、遊技機 1 0 0 が備える変動表示手段（演出制御装置 4 0、液晶表示装置 5 0）は、不明瞭ステージにおける所定ゲーム数で、遊技者により操作部（演出用ボタン 1 5 7）が操作されることを条件に、現在の遊技状態を報知する演出を行う。

遊技者による演出用ボタン 1 5 7 の実際の操作に基づいて遊技状態を報知するか否かを決定するので、遊技者にとって有意な演出となり、遊技の興趣性がいっそう向上する。

【 0 1 7 5 】

上述した説明では、不明瞭ステージにおける所定ゲーム数（例えば、1 0 ゲーム目、2 0 ゲーム目、・・・）にあたる 1 ゲームに限って登山演出を行うようにしているが、複数のゲームにわたって登山演出を実行するようにしてもよい。

図 3 9 は、確率状態連続報知処理の一例について示すフローチャートである。この処理は、例えば、図 6 のステップ S 1 0 5 又はステップ S 1 1 1 で実行される。つまり、第 3 実施形態において、始動入賞時に変動パターン決定用テーブルを変更するようにしている。

【 0 1 7 6 】

図 3 9 のステップ S 4 3 1 では、現在のステージが不明瞭ステージであるか否かを判定する。そして、不明瞭ステージであると判定した場合はステップ S 4 3 2 に移行し、不明瞭ステージでないと判定した場合は（確定ステージの場合）は処理を終了する。

ステップ S 4 3 2 では、当該特図変動表示ゲームは、不明瞭ステージにおける所定ゲーム数（例えば、1 0 ゲーム目、2 0 ゲーム目、・・・）の特定変動表示ゲームであるか否かを判定する。そして、特定変動表示ゲームであると判定した場合はステップ S 4 3 3 に移行し、特定変動表示ゲームでないと判定した場合は処理を終了する。

ステップ S 4 3 3 では、当該始動記憶より前の始動記憶に係る特図当たり抽選に当選しているか否かを判定する。そして、始動記憶内で特図当たり抽選に当選していないと判定した場合はステップ S 4 3 5 に移行し、始動記憶内で特図当たり抽選に当選していると判定した場合は処理を終了する。

【 0 1 7 7 】

ステップ S 4 3 5 では、確率状態報知時の変動パターン決定用テーブル（特定変動パターン決定用テーブル）を設定する。

ステップ S 4 3 6 では、確率状態連続報知コマンドを設定する。演出制御装置 4 0 は、この確率状態連続報知コマンドに従い、現時点の始動記憶に係る複数ゲームにわたって確率状態を報知する演出を実行する。

例えば、3 0 ゲーム目の特図変動表示ゲームに対応する始動入賞による始動権利が始動記憶 3（保留 3）として記憶された場合、2 8 ~ 3 0 ゲームにわたって特定変動パターン決定用テーブルが参照されることとなる。例えば、2 8 ゲーム目では図 3 6 (a) に示す演出が行われ、2 9 ゲーム目では図 3 6 (b) に示す演出が行われ、3 0 ゲーム目では図

10

20

30

40

50

36(c)又は図36(d)に示す演出が行われる。なお、30ゲーム目で特図当たり抽選に当選している場合は、たとえば図37に示す演出が3ゲームにわたって実行されることとなる。

【0178】

このように、遊技機100が備える変動パターン設定手段(遊技制御装置30)は、不明瞭ステージにおける所定ゲーム数に対応する始動入賞があった時点の始動記憶に係る当たり抽選結果が第1当たり(15R当たり)、第2当たり(2R確変当たり)又は小当たりとならない場合に、その時点で、参照する変動パターン決定用テーブルを前記特定変動パターン決定用テーブルに変更する。

これにより、複数ゲームにわたって、現在の遊技状態を報知するための演出を実行することができるので、遊技の興趣性が向上する。

10

【0179】

[第4実施形態]

第4実施形態では、変動パターン決定処理において参照する変動パターン決定用テーブルを、普図始動記憶数に応じて変更するようにしている。すなわち、図13や図24に示す各モードに対応する変動パターン決定用テーブルが、普図始動記憶数に応じて複数用意されている。

図40は、第4実施形態に係る変動パターン決定用テーブルの一例を示す説明図である。図40には、図13及び図24における招き猫モード用の変動パターン決定用テーブル2について示している。

20

図40(a)に示す変動パターン決定用テーブル2-1は、普図始動記憶数が3又は4のときに参照されるテーブルで、図13及び図24における変動パターン決定用テーブル2と同じである。つまり、変動パターン決定用テーブル2-1では、通常モードに比較してリーチ発展率が低く、また短い変動パターンが高確率で選択されるようになっている。

【0180】

図40(b)に示す変動パターン決定用テーブル2-2は、普図始動記憶数が1又は2のときに参照されるテーブルである。変動パターン決定用テーブル2-2では、変動パターン決定用乱数が1~30のときに変動時間が10秒の変動パターンが選択され(選択率30%)、変動パターン決定用乱数が31~40のときに変動時間が15秒の変動パターンが選択され(選択率10%)、変動パターン決定用乱数が41~50のときに変動時間が30秒の変動パターンが選択される(選択率10%)。また、図示を省略しているが、変動パターン決定用乱数が51~のときは、変動時間が30秒よりも長い変動パターンが選択される。つまり、変動パターン決定用テーブル2-2では、変動パターン決定用テーブル2-1に比較して、長い変動パターンが高確率で選択されるようになっている。

30

図40(c)に示す変動パターン決定用テーブル2-3は、普図始動記憶数が0のときに参照されるテーブルである。変動パターン決定用テーブル2-3では、変動パターン決定用乱数が1~50のときに変動時間が30秒の変動パターンが選択され(選択率50%)、変動パターン決定用乱数が51~60のときに変動時間が40秒の変動パターンが選択され(選択率10%)、変動パターン決定用乱数が61~70のときに変動時間が50秒の変動パターンが選択される(選択率10%)。また、図示を省略しているが、変動パターン決定用乱数が71~のときは、変動時間が50秒よりも長い変動パターンが選択される。つまり、変動パターン決定用テーブル2-3では、変動パターン決定用テーブル2-2に比較して、さらに長い変動パターンが高確率で選択されるようになっている。

40

【0181】

図41は、第4実施形態に係る変動パターン決定処理の一例について示すフローチャートである。この変動パターン決定処理は、例えば特図変動開始処理(図7のステップS124又はS126)で行われる。

図41のステップS501では、普図始動記憶数が0であるか否かを判定する。そして、普図始動記憶数が0であると判定した場合はステップS502に移行して変動パターン決定用テーブル2-3を参照して変動パターンを決定する。普図始動記憶数が0のときは

50

特図 2 始動記憶が保留されずに消化されるだけとなり、短時間の変動パターンで特図 2 変動表示ゲームが実行されると、すぐに特図 1 変動表示ゲームが実行されてしまう。そうすると、特図 2 当たり抽選の方が遊技者に大きな利益を付与する可能性が高いにも関わらず、その恩恵を受けることができなくなるため、このような状況が生じないように、普図始動記憶数が 0 のときは比較的長い変動パターンで特図 2 変動表示ゲームが実行されるようにしている。

【0182】

ステップ S 5 0 1 で普図始動記憶数が 0 でないと判定した場合はステップ S 5 0 3 に移行して、普図始動記憶数が 1 又は 2 であるか否かを判定する。そして、普図始動記憶数が 1 又は 2 であると判定した場合はステップ S 5 0 4 に移行して変動パターン決定用テーブル 2 - 2 を参照して変動パターンを決定する。普図始動記憶数が 1 又は 2 のときは特図 2 始動記憶が保留されながら消化されることとなるが、短時間の変動パターンで特図 2 変動表示ゲームが実行されると、特図 1 変動表示ゲームが実行されてしまう虞がある。そうすると、特図 2 当たり抽選の方が遊技者に大きな利益を付与する可能性が高いにも関わらず、その恩恵を受けることができなくなるため、このような状況が生じないように、普図始動記憶数が 1 又は 2 のときは通常時と同程度の変動パターン（変動時間 10 秒）で特図 2 変動表示ゲームが実行されるようにしている。

【0183】

ステップ S 5 0 3 で普図始動記憶数が 1 又は 2 でないと判定した場合はステップ S 5 0 5 に移行して変動パターン決定用テーブル 2 - 1 を参照して変動パターンを決定する。つまり、普図始動記憶数が 3 又は 4 の場合は特図 2 始動記憶が次々に発生しやすい状態といえるので、特図 2 変動表示ゲームを短時間で消化するようにしている。

【0184】

このように、第 4 実施形態に係る遊技機 100 が備える変動パターン設定手段（遊技制御装置 30）は、複数の変動パターンが設定されている変動パターン決定用テーブルを参照し、所定条件の成立（始動入賞）に関連して取得した変動パターン決定用乱数値に対応する変動パターンを前記複数の変動パターンの中から決定するように構成されている。そして、第 3 保留手段（普図始動記憶）に保留されている第 3 始動記憶数（普図始動記憶数）に基づいて、第 2 変動パターン（特図 2 変動表示ゲームの変動パターン）を設定するための変動パターン決定用テーブルを設定する。

【0185】

第 4 実施形態に係る遊技機 100 によれば、電サボ状態における変動表示ゲームの変動パターン（変動時間）が多様化され、普図始動記憶数に応じて変更されるので、変動表示ゲームが単調となるのを防止できる。したがって、変動表示ゲームの興趣性が一層向上する。

例えば、普図始動記憶数が少ないときには長い変動時間が選択されやすい変動パターン決定用テーブル（例えば、変動パターン決定用テーブル 2 - 3 又は 2 - 2）を設定され、特図 2 変動表示ゲームの変動時間が長くなるので、その間に普図始動入賞が発生し普図始動記憶が増加しやすくなる。その結果、普図当たりにより可動部材 25b, 25b が開状態とされ、特図 2 始動口 25 に遊技球が入賞するので、特図 2 始動記憶を維持することができる。

【0186】

図 4 2 は、第 4 実施形態に係る変動パターン決定処理の他の一例について示すフローチャートである。この変動パターン決定処理は、例えば特図変動開始処理（図 7 のステップ S 1 2 4 又は S 1 2 6）で行われる。

図 4 2 のステップ S 5 1 1 では、大当たり終了後の 1 ゲーム目であるか否かを判定する。そして、大当たり終了後の 1 ゲーム目であると判定した場合はステップ S 5 1 2 に移行し、大当たり終了後の 1 ゲームでないと判定した場合はステップ S 5 1 4 に移行する。

ステップ S 5 1 2 では、電サボ付き大当たりであるか否かを判定する。そして、電サボ付き大当たりであると判定した場合はステップ S 5 1 3 に移行し、電サボ付き大当たりで

10

20

30

40

50

ないと判定した場合はステップ S 5 1 4 に移行する。

ステップ S 5 1 3 では、変動パターン決定用テーブル 2 - 3 を参照して変動パターンを決定する。

ステップ S 5 1 4 では、図 4 1 に示すフローチャートに従って変動パターンを決定する。

つまり、電サボ付き大当たり終了後の 1 回転目は、特図変動表示ゲームを長時間で実行することにより、その間に普図始動記憶及び特図 2 始動記憶が確保されるようにしている。

【 0 1 8 7 】

このように、遊技機 1 0 0 が備える変動パターン設定手段（遊技制御装置 3 0 ）は、特別遊技状態終了後に電サボ状態が発生する場合は、1 ゲーム目を相対的に長い変動時間が選択されやすい変動パターン設定用テーブルを参照して変動パターンを設定する。

これにより、仮に特別遊技状態終了時に普図始動記憶がなかったとしても、電サボ状態突入時の最初の特図変動表示ゲームで普図始動記憶が発生しやすくなる。その結果、特図 2 始動記憶も発生しやすくなるので、遊技者に有利な状態を保持することができる。

【 0 1 8 8 】

また、電サボ付き当たりにより発生した特別遊技状態中から電サボ状態を発生させるようにしてもよい。すなわち、遊技機 1 0 0 が備える電サボ制御手段（遊技制御装置 3 0 ）は、特別遊技状態中に電サボ状態を発生する。

これにより、特別遊技状態中に確実に特図 2 始動記憶が発生するので、特別遊技状態終了直後に特図 1 変動表示ゲームが実行されるという遊技者に不利な状態となるのを回避することができる。

【 0 1 8 9 】

図 4 3 は、第 4 実施形態に係る普図変動パターン決定処理の一例について示すフローチャートである。この普図変動パターン決定処理は、例えば普図ゲーム処理（図 5 の S 2 0 ）で行われる。

図 4 3 のステップ S 5 2 1 では、特図 2 始動記憶数が 0 ~ 2 であるか否かを判定する。そして、特図 2 始動記憶数が 0 ~ 2 であると判定した場合はステップ S 5 2 2 に移行して普図変動パターン 1（例えば、変動時間 1 秒）を選択する。特図 2 始動記憶数が 0 ~ 2 のときは、短時間の変動パターンで特図 2 変動表示ゲームが実行されると、すぐに特図 1 変動表示ゲームが実行されてしまう。そうすると、特図 2 当たり抽選の方が遊技者に大きな利益を付与する可能性が高いにも関わらず、その恩恵を受けることができなくなるため、このような状況が生じないように、普図変動表示ゲームを極めて短時間で実行し、特図 2 始動記憶が維持されやすい状態となるようにしている。

【 0 1 9 0 】

ステップ S 5 2 1 で特図 2 始動記憶数が 0 ~ 2 でないと判定した場合はステップ S 5 2 3 に移行して、特図 2 始動記憶数が 3 であるか否かを判定する。そして、特図 2 始動記憶数が 3 であると判定した場合はステップ S 5 2 4 に移行して普図変動パターン 2（例えば、変動時間 5 秒）を選択する。一方、ステップ S 5 2 3 で特図 2 始動記憶数が 3 でないと判定した場合はステップ S 5 2 4 に移行して普図変動パターン 3（例えば、変動時間 1 0 秒）を選択する。

特図 2 始動記憶数が 3 又は 4 のときは、短時間の変動パターンで特図 2 変動表示ゲームが実行されても、同程度の変動時間で普図当たりが導出されれば特図 2 始動記憶はなくなりにくいので、このような状態が保持されるように適度な変動時間が選択されるようにしている。

【 0 1 9 1 】

このように、遊技機 1 0 0 が備える電サボ制御手段（遊技制御装置 3 0 ）は、第 2 保留手段に保留されている第 2 始動記憶数（特図 2 始動記憶数）に基づいて、可動部材（2 5 b, 2 5 b）を開状態とする所定期間を調整する。

これにより、普図始動記憶数を一定に維持しつつ、特図 2 始動記憶がなくなるのを回避

10

20

30

40

50

できるので、遊技者に有利な状態を保持することができる。

なお、普図変動表示ゲームの変動時間を調整する代わりに、1回の普図当たりで開状態とする回数や時間を増減することで、可動部材25b, 25bを開状態とする期間を調整するようにしてもよい。

【0192】

以上、本発明者によってなされた発明を実施形態に基づいて具体的に説明したが、本発明は上記実施形態に限定されるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲で変更可能である。

例えば、第1～第4実施形態では、変動開始時の特図記憶数に関わらず同じ変動パターン決定用テーブルを参照して特図2変動表示ゲームの変動パターンを決定するようにしているが、例えば、変動開始時の特図記憶数に応じて異なる変動パターン決定用テーブルを参照するようにしてもよい。

図44は、通常モードにおいて、特図始動記憶数に応じて参照される変動パターン決定用テーブルの一例を示す説明図である。

図44(a), (b)に示すように、特図始動記憶数が3, 4のときには、特図始動記憶数が0～2のときに比較して、短い変動パターンとなる割合が大きくなっている。このようなテーブルによれば、特図始動記憶数が少ないときは変動表示ゲームが途切れないように変動表示ゲームを長くして新たな特図始動記憶が発生しやすくできるとともに、特図始動記憶数が多いときは遊技の進行を重視して変動表示ゲームを短時間で消化することができる。

【0193】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【0194】

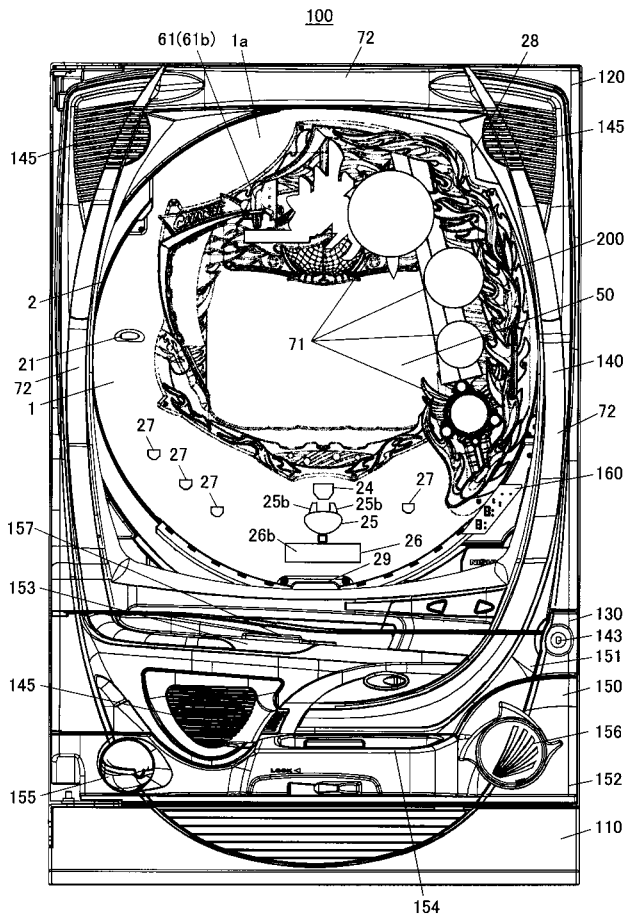
- 24 特図1始動口(第1始動口)
- 25 特図2始動口(第2始動口)
- 25b, 25b 可動部材
- 21 普図ゲート(第3始動口)
- 26 第1大入賞口(大入賞口)
- 61 第2大入賞口(大入賞口)
- 30 遊技制御装置(抽選手段、利益付与手段、変動パターン設定手段、変動表示手段、保留手段、変動表示指示手段、確率状態設定手段、遊技状態報知手段)
- 40 演出制御装置(変動表示手段、遊技状態報知手段)
- 50 液晶表示装置(変動表示手段)
- 100 遊技機

10

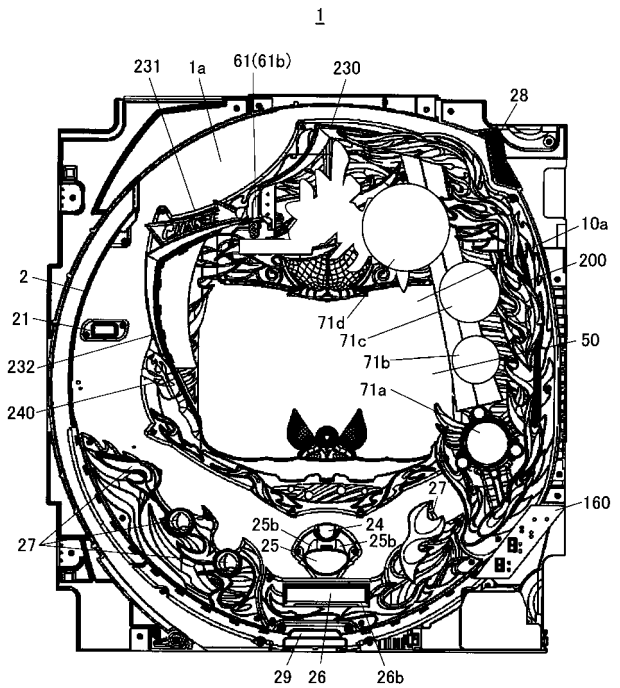
20

30

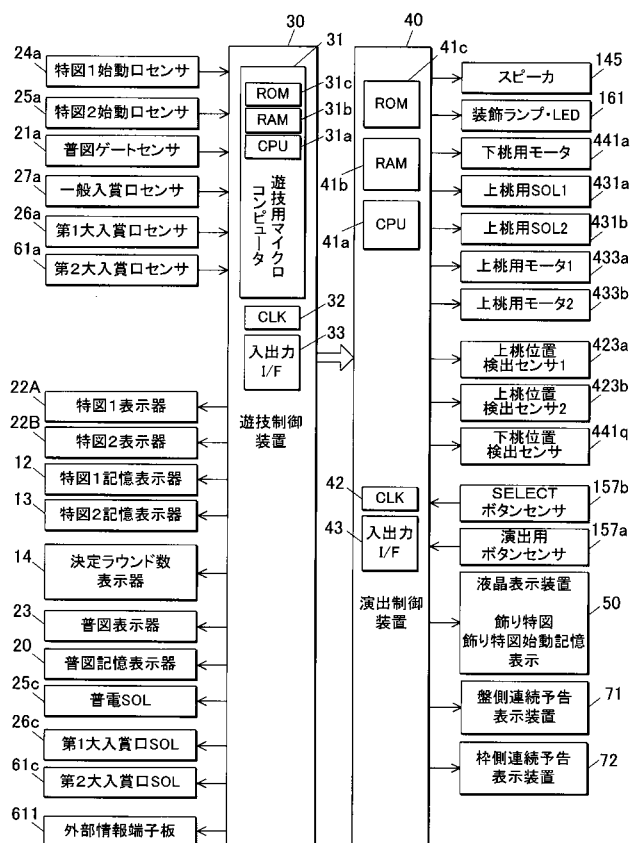
【図 1】



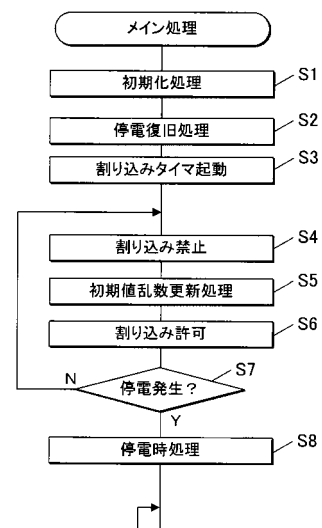
【図 2】



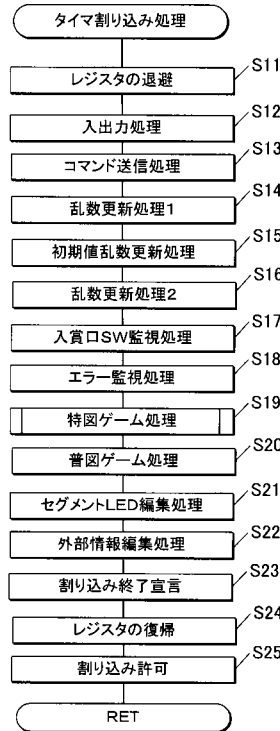
【図 3】



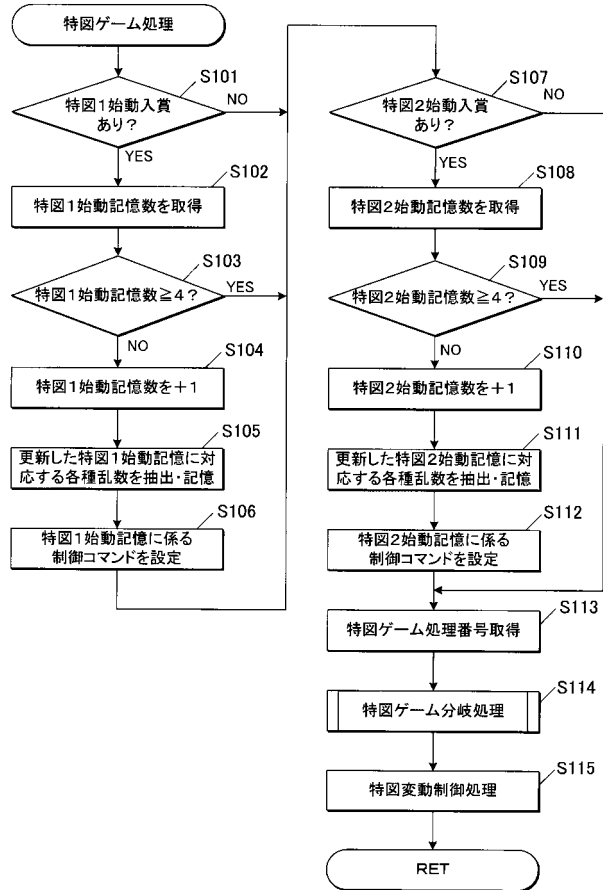
【図 4】



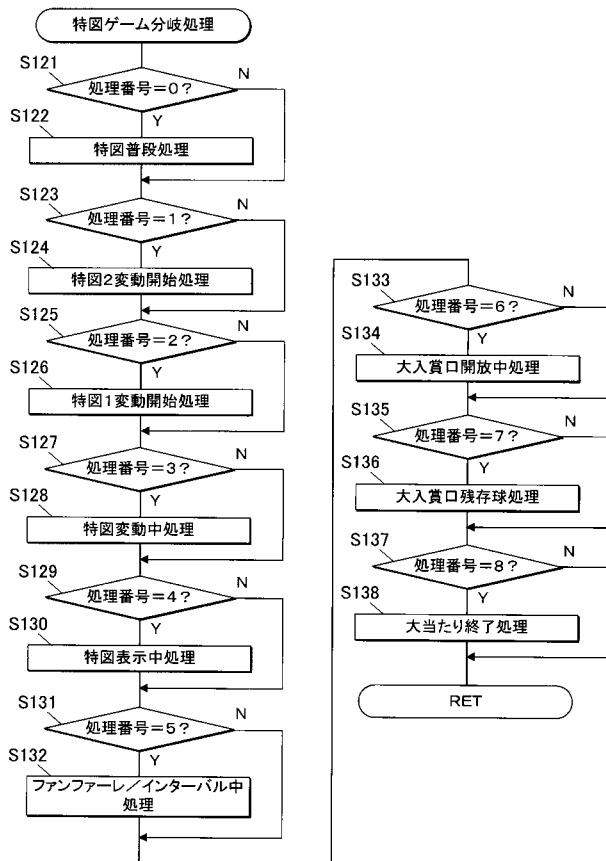
【図 5】



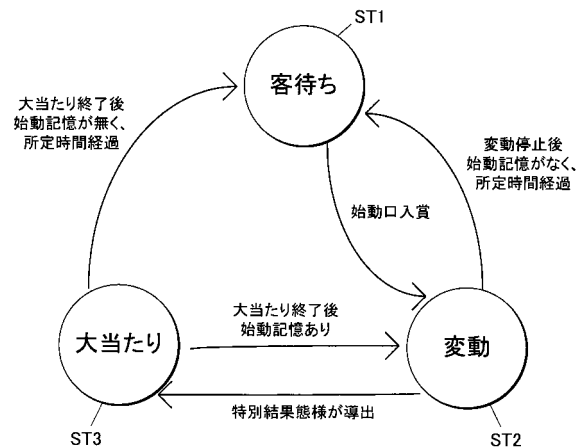
【図 6】



【図 7】



【図 8】



【図 9】

番号	大当たりの種類
①	2R通常当たり(電サポ無し)
②	2R通常当たり(電サポ100回付き)
③	15R通常当たり(電サポ100回付き)
④	2R確変当たり(電サポ無し)
⑤	2R確変当たり(電サポ100回付き)
⑥	15R確変当たり(電サポ100回付き)
⑦	2R確変当たり(次回大当たりまで電サポ付き)
⑧	15R確変当たり(次回大当たりまで電サポ付き)

【図 10】

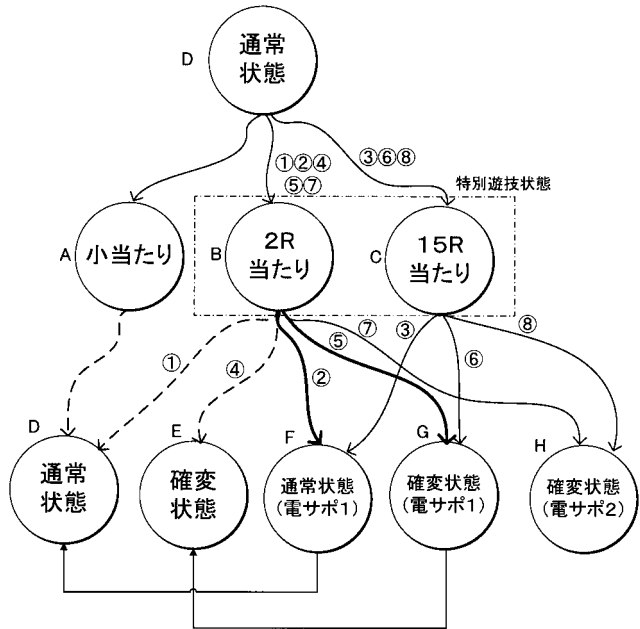
(a) 特図1当選時の内訳

大当たりの種類	1	2	3	4	5	6	7	8
割合(%)	5	5	25	20	5	10	5	25

(b) 特図2当選時の内訳

大当たりの種類	1	2	3	4	5	6	7	8
割合(%)	5	5	25	2	5	10	5	43

【図 11】

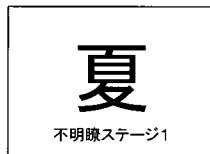


【図 12】

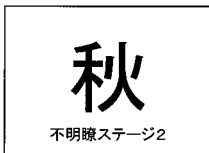
(a) 通常状態



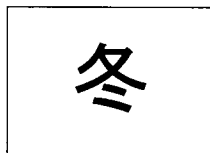
(b) 通常状態or確変状態 (電サポなし)



(c) 通常状態or確変状態 (電サポあり)



(d) 確変状態



【図 13】

(a) 変動パターン決定用テーブル1
(通常モード)

乱数 (RND 1~100)	1~30 (30)	31~40 (10)	41~50 (10)	...
変動時間(秒)	10	15	30	...

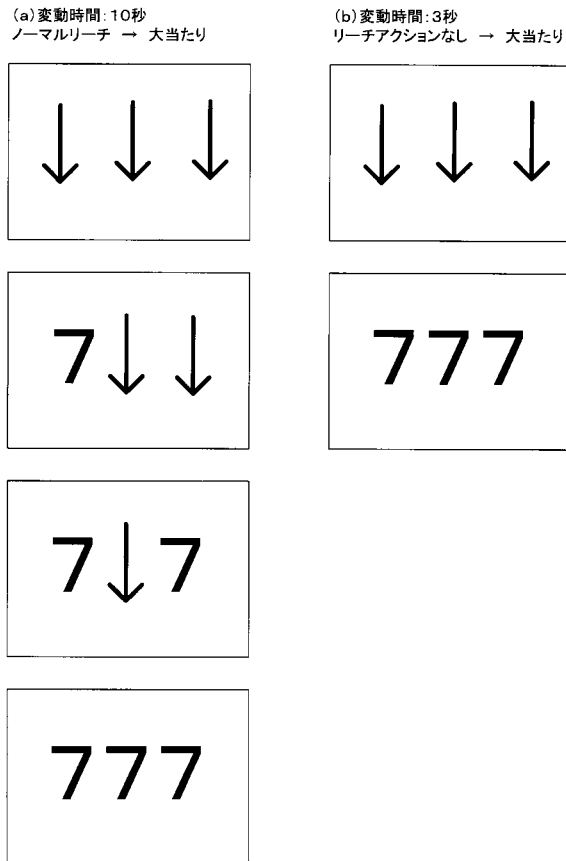
(b) 変動パターン決定用テーブル2
(招き猫モード)

乱数 (RND 1~100)	1~90 (90)	91 (1)	92 (1)	...
変動時間(秒)	3	15	30	...

(c) 変動パターン決定用テーブル3
(えべっさんモード)

乱数 (RND 1~100)	1~90 (90)	91 (1)	92 (1)	...
変動時間(秒)	10	15	30	...

【図 14】

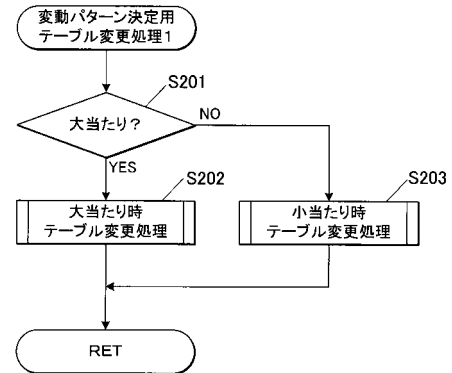


【図 15】

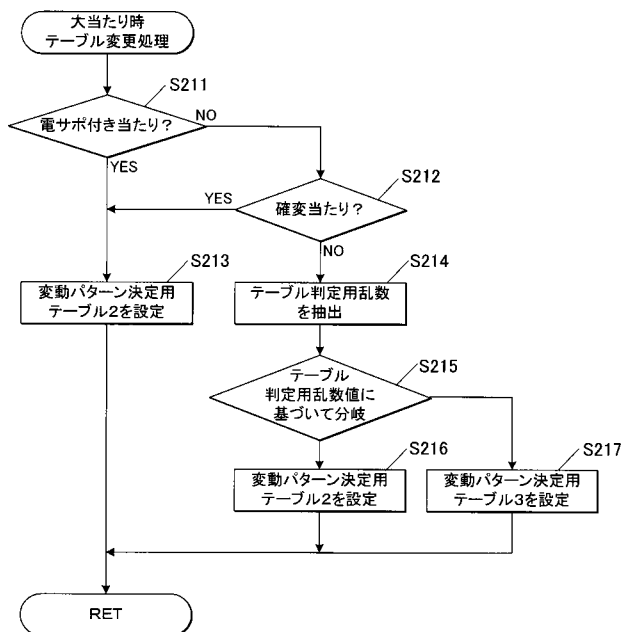
特図当たり時の変動パターン決定用テーブル
(通常モード)

乱数 (RND 1~100)	1~10 (10)	11~30 (20)	31~60 (30)	...
変動時間(秒)	10	15	30	...

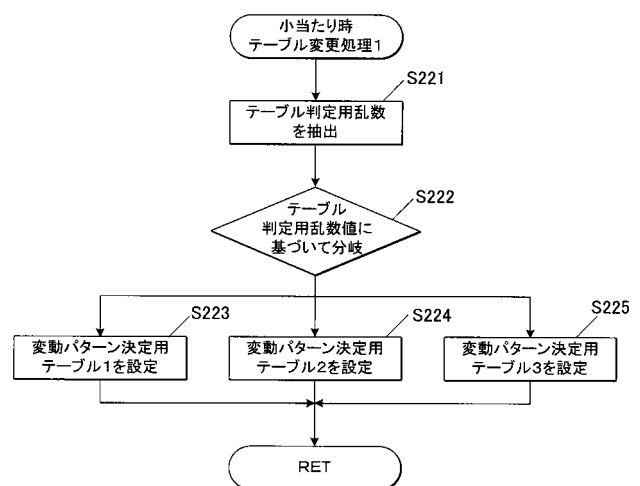
【図 16】



【図 17】

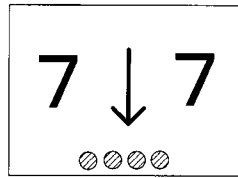


【図 18】

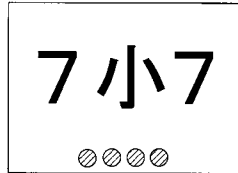


【図 19】

(a) 通常モード(変動パターン決定用テーブル1)



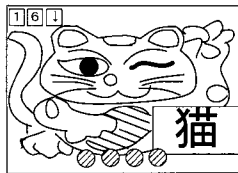
(b) 小当たり



(c) モード移行の報知

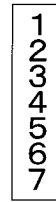


(d) 招き猫モード(変動パターン決定用テーブル2)

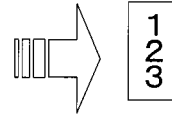


【図 20】

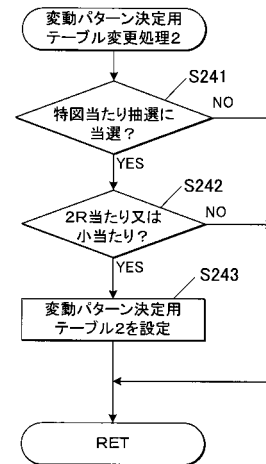
(a) 通常モード



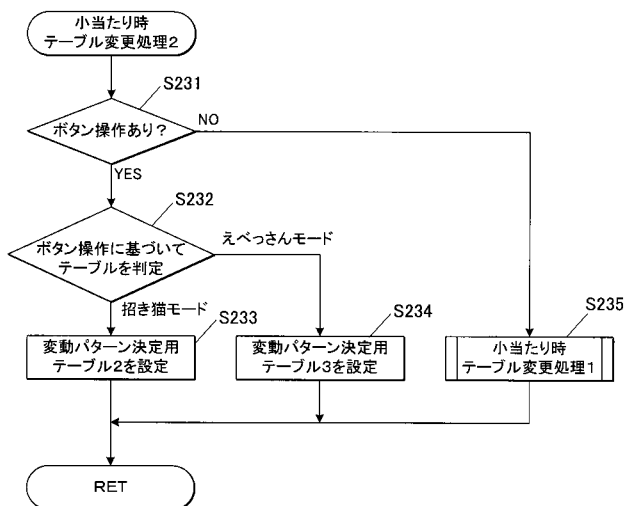
(b) 招き猫モード



【図 21】

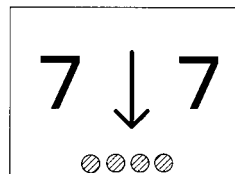


【図 22】

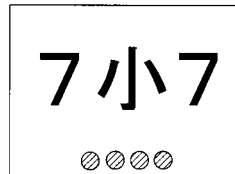


【図 23】

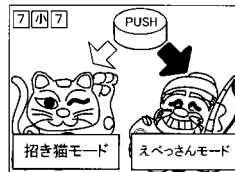
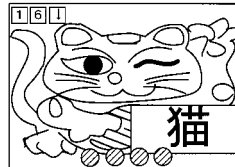
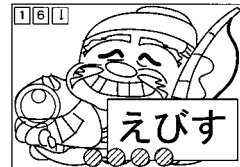
(a) 通常モード(変動時間決定テーブル1)



(b) 小当たり



(c) 移行先モードの選択

(d) 招き猫モード
(変動パターン決定用テーブル2)(e) えびっさんモード
(変動パターン決定用テーブル3)

【図 24】

(a) 変動パターン決定用テーブル1
(通常モード)

乱数 (RND 1~100)	1~30 (30)	31~40 (10)	41~50 (10)	...
変動時間(秒)	10	15	30	...

(b) 変動パターン決定用テーブル2
(招き猫モード)

乱数 (RND 1~100)	1~90 (90)	91 (1)	92 (1)	...
変動時間(秒)	3	15	30	...

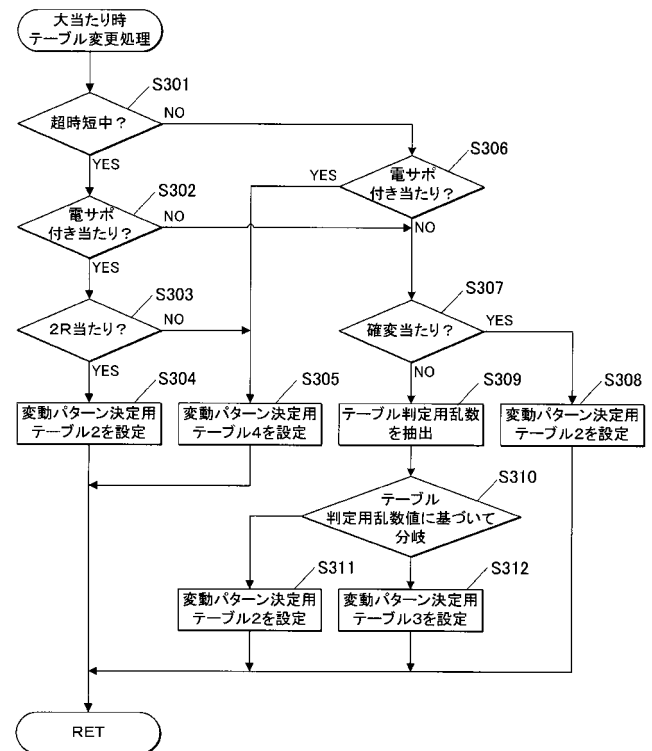
(c) 変動パターン決定用テーブル3
(えべっさんモード)

乱数 (RND 1~100)	1~90 (90)	91 (1)	92 (1)	...
変動時間(秒)	10	15	30	...

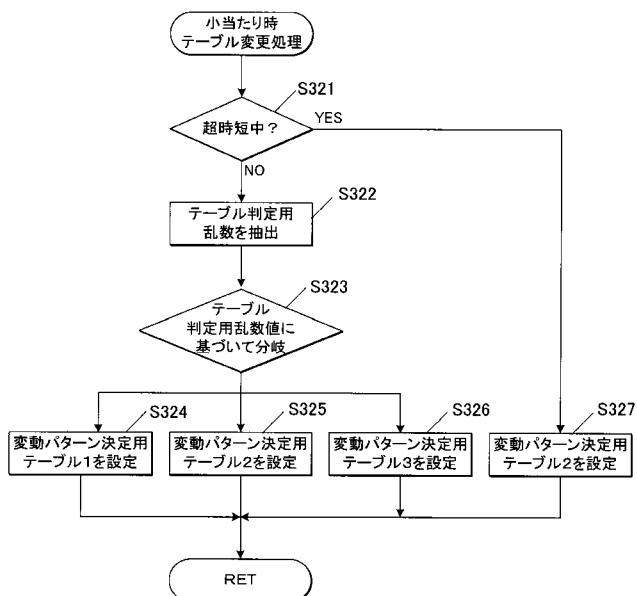
(d) 変動パターン決定用テーブル4
(超時短モード)

乱数 (RND 1~100)	1~90 (90)	91 (1)	92 (1)	...
変動時間(秒)	1	15	30	...

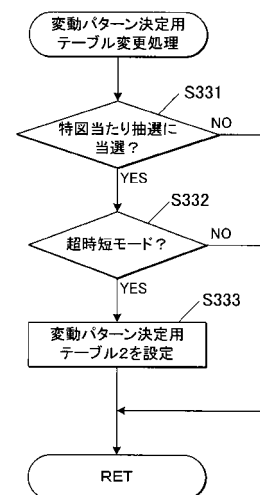
【図 25】



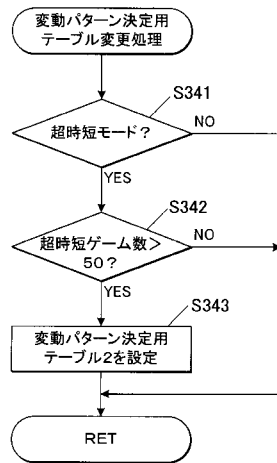
【図 26】



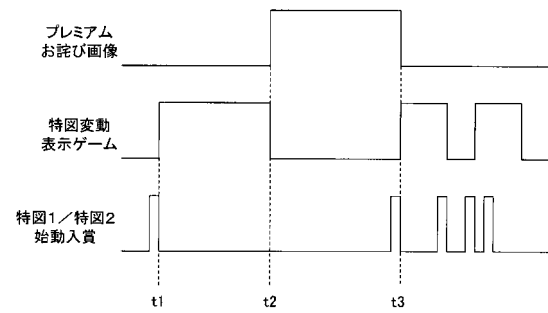
【図 27】



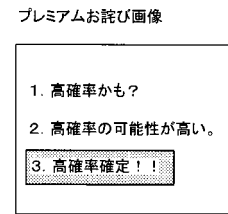
【図 28】



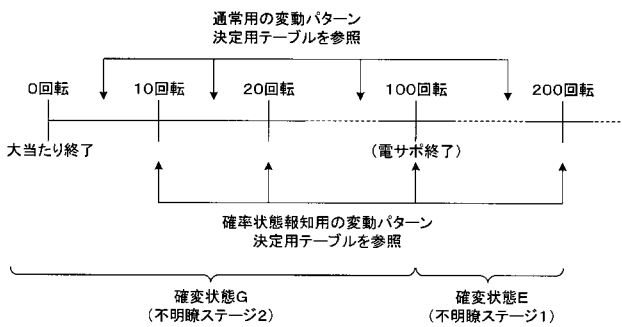
【図 29】



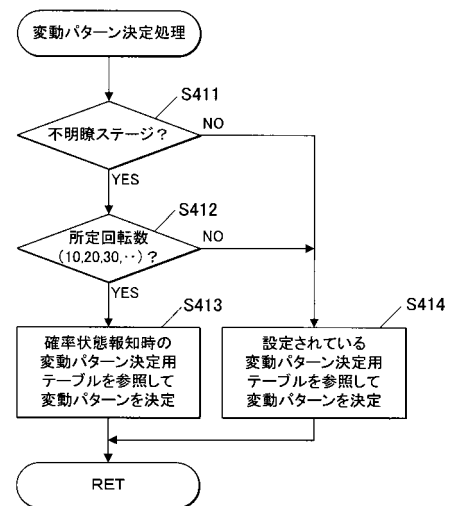
【図 30】



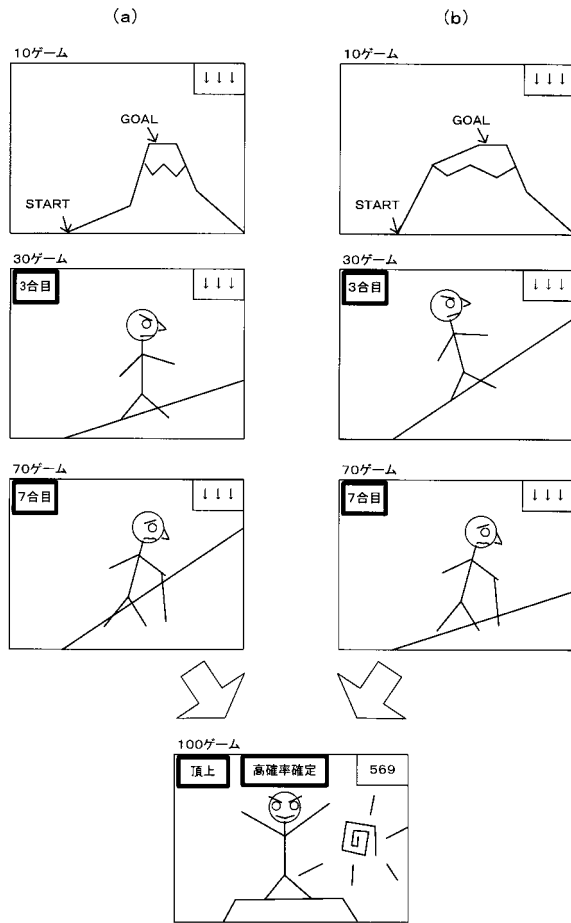
【図 31】



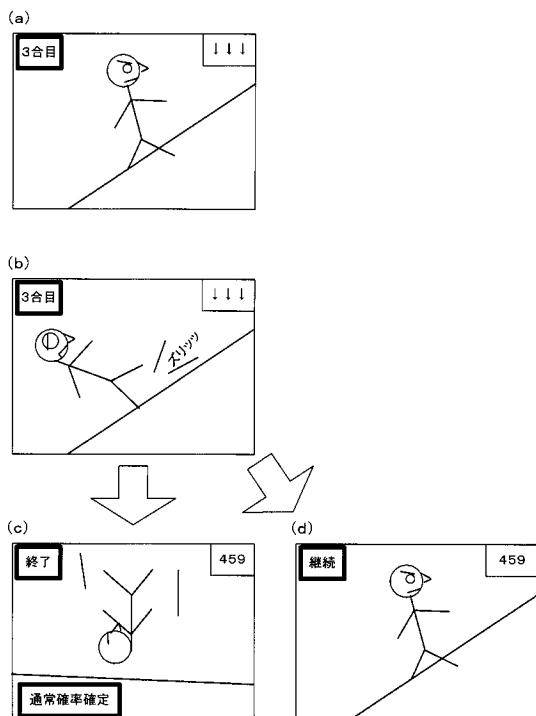
【図 32】



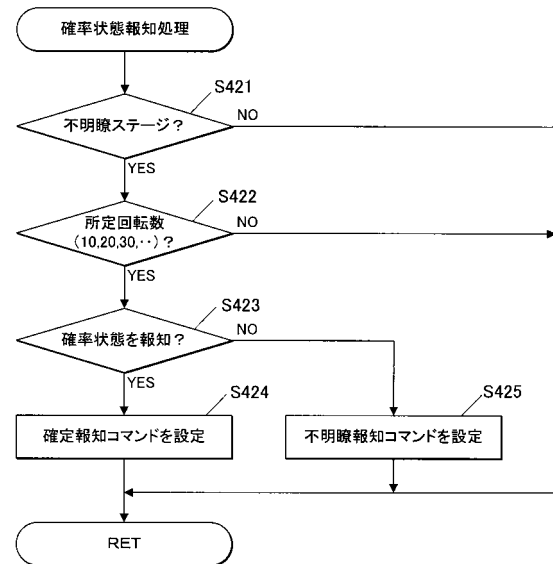
【図 3 3】



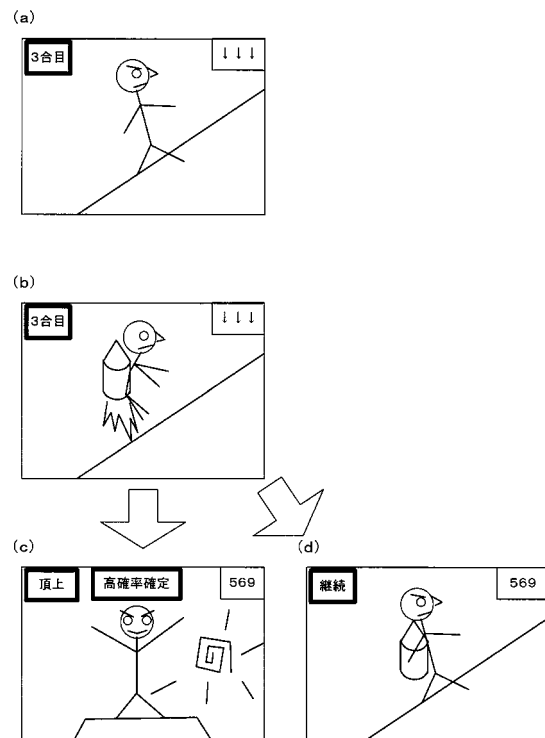
【図 3 5】



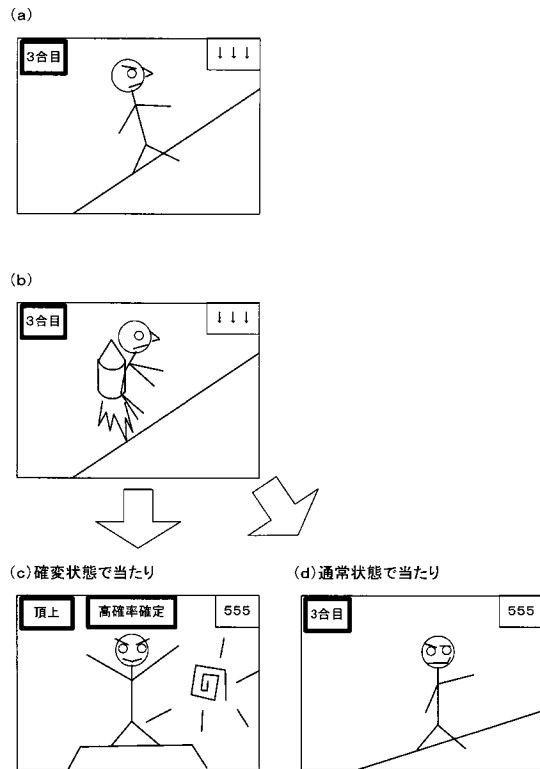
【図 3 4】



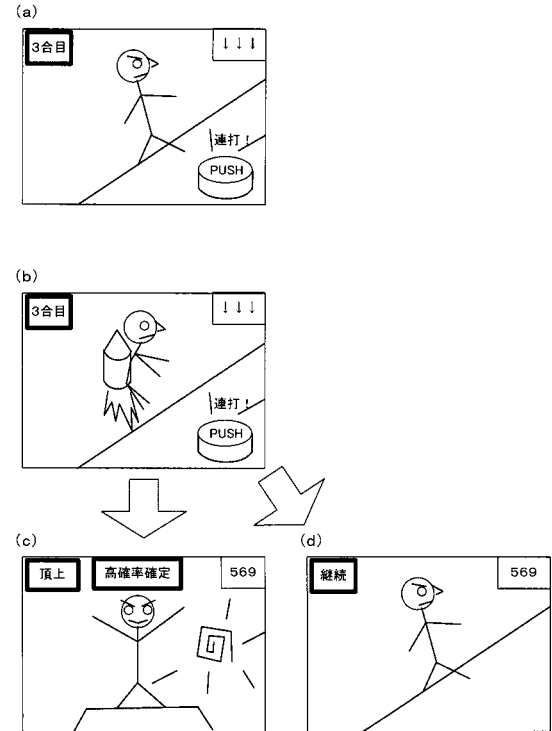
【図 3 6】



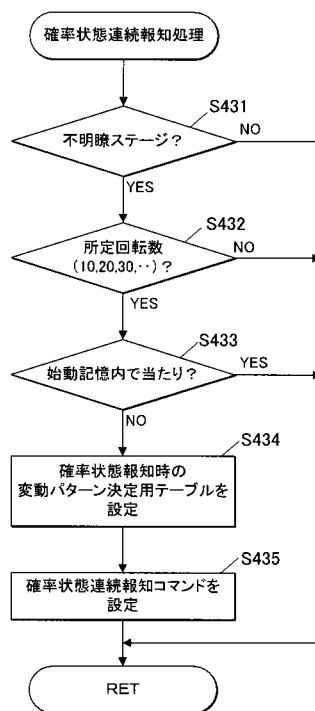
【図 37】



【図 38】



【図 39】



【図 40】

(a) 変動パターン決定用テーブル2-1

乱数 (RND 1~100)	1~90 (90)	91 (1)	92 (1)	...
変動時間(秒)	3	15	30	...

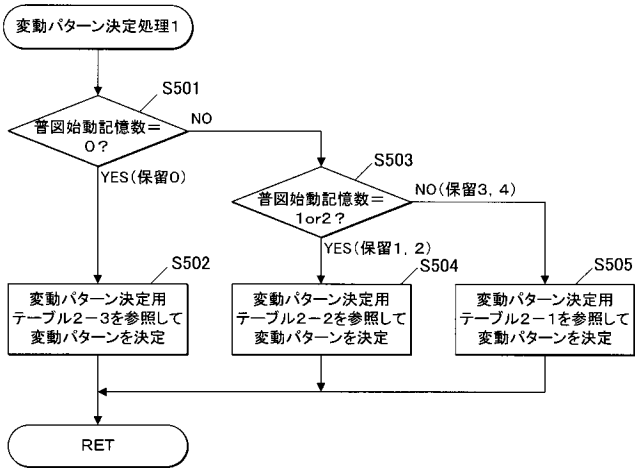
(b) 変動パターン決定用テーブル2-2

乱数 (RND 1~100)	1~30 (30)	31~40 (10)	41~50 (10)	...
変動時間(秒)	10	15	30	...

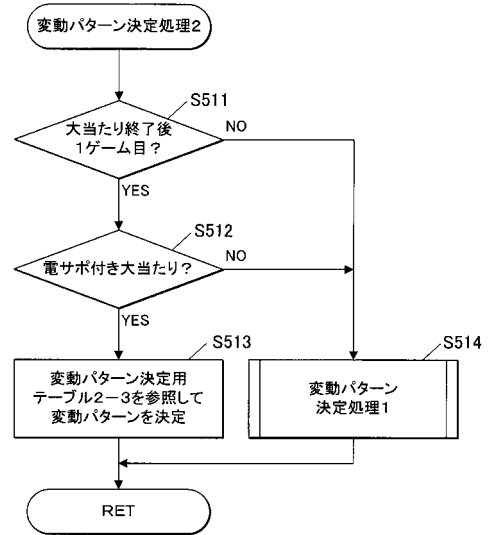
(c) 変動パターン決定用テーブル2-3

乱数 (RND 1~100)	1~50 (50)	51~60 (10)	61~70 (10)	...
変動時間(秒)	30	40	50	...

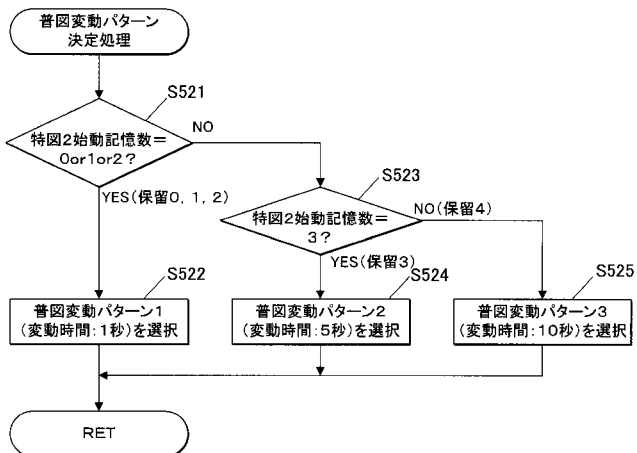
【図 4 1】



【図 4 2】



【図 4 3】



【図 4 4】

(a) 変動パターン決定用テーブル1-1(保留0~2)

乱数 (RND 1~100)	1~30 (30)	31~40 (10)	41~50 (10)	...
変動時間(秒)	10	15	30	...

(b) 変動パターン決定用テーブル1-2(保留3, 4)

乱数 (RND 1~100)	1~80 (80)	81~85 (5)	86~90 (5)	...
変動時間(秒)	5	15	30	...