

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5797937号
(P5797937)

(45) 発行日 平成27年10月21日 (2015.10.21)

(24) 登録日 平成27年8月28日 (2015.8.28)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 2 O
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 4 (全 32 頁)

| | | | |
|-----------|-------------------------------|-----------|------------------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2011-125829 (P2011-125829) | (73) 特許権者 | 000135210 |
| (22) 出願日 | 平成23年6月3日 (2011.6.3) | | 株式会社ニューギン |
| (65) 公開番号 | 特開2012-249892 (P2012-249892A) | | 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24年12月20日 (2012.12.20) | (74) 代理人 | 100068755 |
| 審査請求日 | 平成25年6月26日 (2013.6.26) | | 弁理士 恩田 博宣 |
| | | (74) 代理人 | 100105957 |
| | | | 弁理士 恩田 誠 |
| | | (72) 発明者 | 土谷 賢二 |
| | | | 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 |
| | | (72) 発明者 | 齋藤 悟 |
| | | | 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】

大当たりか否かの大当たり抽選の抽選確率を高確率状態とする確変状態、及び始動手段の入球口が開放状態と閉鎖状態を取り得るように動作する開閉部材の単位時間あたりの開放時間を増加させる開放時間増加状態のうち少なくともいずれか一方の遊技状態を、大当たり抽選に当選した際に決定された大当たりの種類に応じて、大当たり遊技終了後に付与する遊技機において、

遊技機全体を制御する主制御手段と、

前記主制御手段の指示内容に従って、図柄変動ゲームの実行にかかる制御を行う副制御手段と、を備え、

前記主制御手段は、前記大当たり抽選の抽選結果に従って、図柄変動ゲームの変動時間を定めた変動パターンを選択する変動パターン選択手段を有し、

前記副制御手段は、前記変動パターン選択手段が選択した変動パターンに従って図柄変動ゲームを表示手段に実行させる演出制御手段と、予め定めた移行条件の成立時に、該移行条件成立時の遊技状態及び直近の大当たりの種類に応じて、前記大当たり抽選の抽選確率を示す演出モードを移行させるための制御を行うモード制御手段と、を有し、

前記変動パターン選択手段は、現在の遊技状態に対応する変動内容群から変動パターンを選択し、選択した変動パターンを前記副制御手段に指示するようになっており、

前記変動内容群として、

前記開閉部材の単位時間あたりの開放時間が前記開放時間増加状態よりも短い開放時間

非増加状態であり、かつ前記大当り抽選の抽選確率が低確率状態である第1遊技状態で大当り抽選に当選し、大当り遊技終了後に確変状態を付与する特定確変大当りが決定されたときに、大当り遊技終了後の変動パターンを選択する際に使用される高確率状態用の第1変動内容群と、前記第1遊技状態ではない遊技状態で大当り抽選に当選し、前記特定確変大当りが決定されたときに、大当り遊技終了後の変動パターンを選択する際に使用されるとともに前記第1変動内容群とは異なる高確率状態用の第2変動内容群と、大当り遊技終了後に確変状態を付与しない非確変大当りが決定されたときに、大当り遊技終了後に使用される低確率状態用の変動内容群と、を含み、

前記第1変動内容群と前記第2変動内容群は、前記図柄変動ゲームにおいてリーチ演出を行う場合の演出内容の振分けが異なり、

前記高確率状態用の第1変動内容群と前記低確率状態用の変動内容群は、前記図柄変動ゲームにおいてリーチ演出を行う場合の演出内容の振分けが同じであり、

前記副制御手段は、

前記特定確変大当り及び前記非確変大当りが決定された場合、図柄変動ゲームに関しては、前記主制御手段から指示された変動パターンに従った図柄変動ゲームを前記表示手段に実行させる一方で、前記演出モードに関しては、前記大当り抽選に当選したときの遊技状態にかかわらず、大当り遊技終了後に同一の演出モードに移行させ、

前記演出モードは前記大当り抽選の抽選確率が高確率状態及び低確率状態の何れの状態でも移行可能な演出モードであることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記高確率状態用の第1変動内容群及び前記高確率状態用の第2変動内容群では、変動パターンの選択割合を異ならせたことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

大当りか否かの大当り抽選の抽選確率を高確率状態とする確変状態、及び始動手段の入球口が開放状態と閉鎖状態を取り得るように動作する開閉部材の単位時間あたりの開放時間を増加させる開放時間増加状態のうち少なくともいずれか一方の遊技状態を、大当り抽選に当選した際に決定された大当りの種類に応じて、大当り遊技終了後に付与する遊技機において、

前記大当り抽選の抽選結果に従って、図柄変動ゲームの変動時間を定めた変動パターンを選択する変動パターン選択手段と、

前記変動パターン選択手段が選択した変動パターンに従って図柄変動ゲームを表示手段に実行させる演出制御手段と、

予め定めた移行条件の成立時に、該移行条件成立時の遊技状態及び直近の大当りの種類に応じて、前記大当り抽選の抽選確率を示す演出モードを移行させるための制御を行うモード制御手段と、を備え、

前記開閉部材の単位時間あたりの開放時間が前記開放時間増加状態よりも短い開放時間非増加状態であり、かつ前記大当り抽選の抽選確率が低確率状態である第1遊技状態で大当り抽選に当選し、大当り遊技終了後に確変状態を付与する特定確変大当りが決定されたときと、前記第1遊技状態ではない遊技状態で大当り抽選に当選し、前記特定確変大当りが決定されたときとで、大当り遊技終了後に実行される図柄変動ゲームの演出態様を異ならせる一方で、

前記大当り遊技終了後に確変状態を付与するとともに前記特定確変大当りとは別の確変大当りが決定された場合は、その決定が前記第1遊技状態及び当該第1遊技状態ではない遊技状態の何れの状態でなされたときであっても、大当り遊技終了後に実行される図柄変動ゲームの演出態様を同一とし、

前記大当り抽選に当選したときの遊技状態にかかわらず、前記特定確変大当りが決定されたときには、大当り遊技終了後に同一の演出モードへ移行させ、

前記同一の演出モードは前記大当り抽選の抽選確率が高確率状態及び低確率状態の何れの状態でも移行可能な演出モードであることを特徴とする遊技機。

【請求項4】

前記図柄変動ゲームの演出態様を異ならせることには、当該図柄変動ゲームにおいて特定の演出を行うか否かの抽選確率を異ならせること、又は前記図柄変動ゲームにおいて前記特定の演出を行う場合の演出内容の振分けを異ならせることを含む請求項 3 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、選択した変動パターンに従って図柄変動ゲームを実行する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ遊技機の中には、大入賞口を開放する大当り遊技が行われ、該大当り遊技終了後、大当りの当選確率を高確率状態とする確率変動状態（確変状態）、又は大当りの当選確率を低確率状態とする非確率変動状態（非確変状態）を付与しているものがある。すなわち、このようなパチンコ遊技機では、遊技状態が、大当り遊技を契機に確変状態、又は非確変状態に移行するように構成されている。また、近年のパチンコ遊技機では、始動手段に備えられた開閉部材の単位時間あたりの開放時間を増加させる開放時間増加状態（所謂、「電サポ状態」）を付与するものもある。このようなパチンコ遊技機では、図柄変動ゲームの変動時間を特定する変動パターンを対応付けた変動パターン振分テーブル（変動内容群）を、確変状態が付与されているか否か、及び開放時間増加状態が付与されているか否かなどの遊技状態に応じて設定している（例えば、特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2004 - 097661 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 のように、確変状態が付与されているという条件のみに基づいて変動パターン振分テーブルを設定したとする。この場合、同一の遊技状態（特許文献 1 では確変状態が付与されているか否か）であるからといって変動パターン振分テーブルを固定すると、同じ遊技状態であっても特定の条件が成立したときだけ演出内容を変更したいとしても、参照するテーブルが同一である。このため、同じような変動パターンが決定されてしまい、演出内容を変えることができず、遊技に対する興趣の減退を招く虞があった。また、同一の遊技状態となっている場合であっても、遊技者の興趣を向上させるという面では、演出内容に応じた好適な内容で図柄変動ゲームが実行されることが望ましい。

【0005】

この発明は、このような従来の技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、同一の遊技状態においても状況に応じて演出内容を変更可能とし、遊技の進行状況に即した演出を行うことができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記問題点を解決するために、請求項 1 に記載の発明は、大当りか否かの大当り抽選の抽選確率を高確率状態とする確変状態、及び始動手段の入球口が開放状態と閉鎖状態を取り得るように動作する開閉部材の単位時間あたりの開放時間を増加させる開放時間増加状態のうち少なくともいずれか一方の遊技状態を、大当り抽選に当選した際に決定された大当りの種類に応じて、大当り遊技終了後に付与する遊技機において、遊技機全体を制御する主制御手段と、前記主制御手段の指示内容に従って、図柄変動ゲームの実行にかかる制御を行う副制御手段と、を備え、前記主制御手段は、前記大当り抽選の抽選結果に従って

、図柄変動ゲームの変動時間を定めた変動パターンを選択する変動パターン選択手段を有し、前記副制御手段は、前記変動パターン選択手段が選択した変動パターンに従って図柄変動ゲームを表示手段に実行させる演出制御手段と、予め定めた移行条件の成立時に、該移行条件成立時の遊技状態及び直近の大当りの種類に応じて、前記大当り抽選の抽選確率を示す演出モードを移行させるための制御を行うモード制御手段と、を有し、前記変動パターン選択手段は、現在の遊技状態に対応する変動内容群から変動パターンを選択し、選択した変動パターンを前記副制御手段に指示するようになっており、前記変動内容群として、前記開閉部材の単位時間あたりの開放時間が前記開放時間増加状態よりも短い開放時間非増加状態であり、かつ前記大当り抽選の抽選確率が低確率状態である第1遊技状態で大当り抽選に当選し、大当り遊技終了後に確変状態を付与する特定確変大当りが決定されたときに、大当り遊技終了後の変動パターンを選択する際に使用される高確率状態用の第1変動内容群と、前記第1遊技状態ではない遊技状態で大当り抽選に当選し、前記特定確変大当りが決定されたときに、大当り遊技終了後の変動パターンを選択する際に使用されるとともに前記第1変動内容群とは異なる高確率状態用の第2変動内容群と、大当り遊技終了後に確変状態を付与しない非確変大当りが決定されたときに、大当り遊技終了後に使用される低確率状態用の変動内容群と、を含み、前記第1変動内容群と前記第2変動内容群は、前記図柄変動ゲームにおいてリーチ演出を行う場合の演出内容の振分けが異なり、前記高確率状態用の第1変動内容群と前記低確率状態用の変動内容群は、前記図柄変動ゲームにおいてリーチ演出を行う場合の演出内容の振分けが同じであり、前記副制御手段は、前記特定確変大当り及び前記非確変大当りが決定された場合、図柄変動ゲームに関して、前記主制御手段から指示された変動パターンに従った図柄変動ゲームを前記表示手段に実行させる一方で、前記演出モードに関しては、前記大当り抽選に当選したときの遊技状態にかかわらず、大当り遊技終了後に同一の演出モードに移行させ、前記演出モードは前記大当り抽選の抽選確率が高確率状態及び低確率状態の何れの状態でも移行可能な演出モードであることを要旨とする。

【0007】

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、前記高確率状態用の第1変動内容群及び前記高確率状態用の第2変動内容群では、変動パターンの選択割合を異ならせたことを要旨とする。

【0008】

請求項3に記載の発明は、大当りか否かの大当り抽選の抽選確率を高確率状態とする確変状態、及び始動手段の入球口が開放状態と閉鎖状態を取り得るように動作する開閉部材の単位時間あたりの開放時間を増加させる開放時間増加状態のうち少なくともいずれか一方の遊技状態を、大当り抽選に当選した際に決定された大当りの種類に応じて、大当り遊技終了後に付与する遊技機において、前記大当り抽選の抽選結果に従って、図柄変動ゲームの変動時間を定めた変動パターンを選択する変動パターン選択手段と、前記変動パターン選択手段が選択した変動パターンに従って図柄変動ゲームを表示手段に実行させる演出制御手段と、予め定めた移行条件の成立時に、該移行条件成立時の遊技状態及び直近の大当りの種類に応じて、前記大当り抽選の抽選確率を示す演出モードを移行させるための制御を行うモード制御手段と、を備え、前記開閉部材の単位時間あたりの開放時間が前記開放時間増加状態よりも短い開放時間非増加状態であり、かつ前記大当り抽選の抽選確率が低確率状態である第1遊技状態で大当り抽選に当選し、大当り遊技終了後に確変状態を付与する特定確変大当りが決定されたときと、前記第1遊技状態ではない遊技状態で大当り抽選に当選し、前記特定確変大当りが決定されたときとで、大当り遊技終了後に実行される図柄変動ゲームの演出態様を異ならせる一方で、前記大当り遊技終了後に確変状態を付与するとともに前記特定確変大当りとは別の確変大当りが決定された場合は、その決定が前記第1遊技状態及び当該第1遊技状態ではない遊技状態の何れの状態でなされたときであっても、大当り遊技終了後に実行される図柄変動ゲームの演出態様を同一とし、前記大当り抽選に当選したときの遊技状態にかかわらず、前記特定確変大当りが決定されたときには、大当り遊技終了後に同一の演出モードへ移行させ、前記同一の演出モードは前記大

当り抽選の抽選確率が高確率状態及び低確率状態の何れの状態でも移行可能な演出モードであることを要旨とする。

【 0 0 0 9 】

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、前記図柄変動ゲームの演出態様を異ならせることには、当該図柄変動ゲームにおいて特定の演出を行うか否かの抽選確率を異ならせること、又は前記図柄変動ゲームにおいて前記特定の演出を行う場合の演出内容の振分けを異ならせることを含むことを要旨とする。

【発明の効果】

【 0 0 1 0 】

本発明によれば、同一の遊技状態においても状況に応じて演出内容を変更可能とし、遊技の進行状況に即した演出を行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 1 】

【図 1】パチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図。

【図 2】大当りの種類を説明する説明図。

【図 3】演出モードの移行態様を示す模式図。

【図 4】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図 5】リーチ確率を説明する説明図。

【図 6】変動パターン振分テーブルを説明する説明図。

【図 7】(a) ~ (f) は、使用される変動内容群の遷移を示すタイミングチャート。

【図 8】(a) , (b) は、第 2 の実施形態における変動パターン振分テーブルを説明する説明図。

【図 9】(a) ~ (f) は、第 2 の実施形態において、使用される変動内容群の遷移を示すタイミングチャート。

【図 10】変更例としての演出モードの移行態様を示す模式図。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 2 】

(第 1 の実施形態)

以下、本発明をその一種であるパチンコ遊技機に具体化した第 1 の実施形態を図 1 ~ 図 7 に従って説明する。

【 0 0 1 3 】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機の遊技盤 10 のほぼ中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部 GH を有する表示手段としての演出表示装置 11 が配設されている。演出表示装置 11 には、複数列（本実施形態では 3 列）の図柄列を変動させて行う図柄変動ゲームを含み、該ゲームに関連して実行される各種の表示演出が画像表示される。本実施形態において演出表示装置 11 の図柄変動ゲームでは、複数列（本実施形態では 3 列）の図柄からなる図柄組み合わせを導出する。なお、演出表示装置 11 の図柄変動ゲームは、表示演出を多様化するための飾り図柄（演出図柄）を用いて行われる。また、演出表示装置 11 の左下には、7 セグメント型の特別図柄表示装置 12 が配設されている。特別図柄表示装置 12 では、複数種類の特別図柄を変動させて表示する図柄変動ゲームが行われる。特別図柄は、大当たりか否かの内部抽選（大当たり抽選）の結果を示す報知用の図柄である。

【 0 0 1 4 】

特別図柄表示装置 12 には、複数種類の特別図柄の中から、大当たり抽選の抽選結果に応じて選択された特別図柄が、図柄変動ゲームの終了によって確定停止表示される。複数種類の特別図柄は、大当たりを認識し得る図柄となる大当たり図柄（大当たり表示結果に相当する）と、はずれを認識し得る図柄となる 1 種類のはずれ図柄とに分類される。

【 0 0 1 5 】

そして、演出表示装置 11 には、特別図柄表示装置 12 の表示結果に応じた表示結果が表示される。具体的に言えば、特別図柄表示装置 12 に大当たりを認識し得る大当たり図柄（大当たり表示結果）が確定停止表示される場合には、演出表示装置 11 にも大当たり図柄（大

当り表示結果)が確定停止表示される。また、特別図柄表示装置12にはずれを認識し得るはずれ図柄(はずれ表示結果)が確定停止表示される場合には、演出表示装置11にもはずれ図柄(はずれ表示結果)が確定停止表示される。

【0016】

なお、演出表示装置11に確定停止表示される大当り図柄は、全列の飾り図柄が同一図柄となる図柄組み合わせによって構成される。また、演出表示装置11に確定停止表示されるはずれ図柄は、全列の飾り図柄が異なる飾り図柄となる図柄組み合わせや、1列の飾り図柄が他の2列の飾り図柄とは異なる飾り図柄となる図柄組み合わせによって構成される。また、演出表示装置11では、遊技者側から見て左列 右列 中列の順に図柄列の変動が停止するようになっており、特定の2列(本実施形態では左右の2列)に同一の飾り図柄が一旦停止表示(ゆれ変動表示)された場合、リーチが形成される。

10

【0017】

特別図柄表示装置12の下方には、複数個(本実施形態では2個)の特別図柄保留発光部を備えた特別図柄保留表示装置13が配設されている。特別図柄保留表示装置13は、機内部で記憶した特別図柄用の始動保留球の記憶数(以下「保留記憶数」と示す)を遊技者に報知する。保留記憶数は、遊技盤10に配設した後述の始動入賞口15に遊技球が入球することで1加算される一方で、図柄変動ゲームの開始により1減算される。したがって、図柄変動ゲーム中に始動入賞口15へ遊技球が入球すると、保留記憶数は更に加算されるとともに、所定の上限数(本実施形態では4個)まで累積される。

【0018】

20

また、特別図柄保留表示装置13の左方には、普通図柄表示装置14が配設されている。普通図柄表示装置14では、複数種類の普通図柄を変動させて1つの普通図柄を導出する普通図柄変動ゲーム(以下「普図ゲーム」と示す)が行われる。本実施形態の普通図柄表示装置14は、図示しない発光体(LEDやランプなど)をレンズカバーで覆って構成した複数個(本実施形態では2個)の普通図柄表示部から構成されている。普通図柄表示装置14では、大当りか否かの大当り抽選とは別に行う普図当りか否かの内部抽選(後述する普図当り抽選)の抽選結果を表示する。すなわち、普図当り抽選に当選した場合には、普図ゲームで普通図柄の当り図柄(本実施形態では左側の普通図柄表示部が点灯)が確定停止表示(導出)される。一方、普図当り抽選に当選しない場合(はずれの場合)には、普通図柄のはずれ図柄(本実施形態では右側の普通図柄表示部が点灯)が確定停止表示(導出)される。

30

【0019】

演出表示装置11の下方には、遊技球の入球口15aを有する始動手段としての始動入賞口15が配設されている。始動入賞口15は普通電動役物とされ、図示しないアクチュエータ(ソレノイド、モータなど)の作動により開閉動作を行う開閉部材としての開閉羽根16を備えている。始動入賞口15は、開閉羽根16の開動作により入口が拡大されて遊技球が入球(入賞)し易い開状態とされる一方で、開閉羽根16の閉動作により入口が拡大されずに遊技球が入球(入賞)し難い閉状態とされる。そして、始動入賞口15の奥方には入球した遊技球を検知する始動手段としての始動口スイッチSW1(図4に示す)が配設されている。始動入賞口15は、入球した遊技球を始動口スイッチSW1で入球検知することにより、図柄変動ゲームの始動条件と予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。

40

【0020】

また、始動入賞口15の下方には、図示しないアクチュエータ(ソレノイド、モータなど)の作動により開閉動作を行う大入賞口扉17を備えた大入賞口(特別電動役物)18が配設されている。大入賞口18の奥方には、入球した遊技球を検知するカウントスイッチSW2(図4に示す)が配設されている。大入賞口18は、入球した遊技球を検知することにより、予め定めた個数(例えば10個)の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。大入賞口18は、大当り遊技中に大入賞口扉17の開動作によって開放されることで遊技球の入球が許容される。このため、大当り遊技中、遊技者は、賞球を獲得できるチ

50

ャンスを得ることができる。

【 0 0 2 1 】

また、演出表示装置 1 1 の左方には、普通図柄作動ゲート（以下「ゲート」と示す）1 9 が配設されている。ゲート 1 9 の奥方には、入球し通過した遊技球を検知するゲートスイッチ S W 3（図 4 に示す）が配設されている。ゲート 1 9 は、遊技球の通過を契機に、普図ゲームの始動条件（普図当り抽選の抽選契機）のみを付与し得る。

【 0 0 2 2 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機は、大当り遊技終了後に大当り抽選の当選確率（抽選確率）を低確率から高確率に変動（向上）させる確率変動（以下「確変」と示す）状態を付与可能に構成されている。本実施形態において確変状態は、次回大当り遊技が生起される迄の間、付与される。確変状態は、大当り抽選の当選確率が高確率に変動して大当りが生起され易くなるため、遊技者にとって有利な状態となる。

【 0 0 2 3 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機は、変動時間短縮（以下、「変短」と示す）機能を備えている。変短機能は、普図ゲームの変動時間が短縮されるとともに、ゲート 1 9 の通過に基づく普図当り抽選の当選確率（抽選確率）を低確率から高確率に変動させる変短状態を付与する機能である。また、変短状態中は、1 回の普図当り抽選に当選したことに基づく開閉羽根 1 6 の合計開放時間が、非変短状態中に比して長くなる。本実施形態では、大当り遊技の終了後における開閉羽根 1 6 の単位時間あたりの開放時間を増加させる変短状態が、開放時間増加状態に相当する。その一方で、大当り遊技の終了後における開閉羽根 1 6 の単位時間あたりの開放時間を増加させない非変短状態が、開放時間非増加状態に相当する。

【 0 0 2 4 】

次に、本実施形態のパチンコ遊技機に規定する大当り遊技について図 2 に従って説明する。また、以下の説明では、パチンコ遊技機の遊技状態として、非確変状態、かつ非変短状態を「低確 + 変短なし」と示すとともに、非確変状態、かつ変短状態を「低確 + 変短あり」と示す。また、確変状態、かつ非変短状態を「高確 + 変短なし」と示すとともに、確変状態、かつ変短状態を「高確 + 変短あり」と示す。

【 0 0 2 5 】

大当り遊技は、図柄変動ゲームにて大当り図柄が確定停止表示され、その図柄変動ゲームの終了後に開始される。大当り遊技が開始すると、最初は大当り遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出の終了後には、大入賞口 1 8 が開放されるラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数を上限（本実施形態では、9 ラウンド）として複数回行われる。1 回のラウンド遊技は、大入賞口 1 8 の開閉が所定回数行われるまでであり、1 回のラウンド遊技中に大入賞口 1 8 は、規定個数（入賞上限個数）の遊技球が入賞するまでの間、又は規定時間（ラウンド遊技時間）が経過するまでの間、開放される。また、ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当り遊技は終了される。

【 0 0 2 6 】

本実施形態のパチンコ遊技機では、大当り抽選に当選した場合、図 2 に示す 4 種類の大当りの中から 1 つの大当りが決定され、その決定された大当りに基づく大当り遊技が付与される。4 種類の大当りのうち、何れの大当りとするかは、大当り抽選に当選した場合に決定する特図（大当り図柄）の種類に応じて決定される。本実施形態において 1 0 0 種類の特図の大当り図柄は、特図毎に分類される。

【 0 0 2 7 】

図柄 A ~ D に基づく大当り遊技は、9 R 大当り遊技である。なお、「R」はラウンドを示す。9 R 大当り遊技は、規定ラウンド数が「9 回」に設定されているとともに、1 回のラウンド遊技の入賞上限個数が「1 0 球」に設定されている。以下、図柄 A に基づく大当り遊技を「第 1 確変大当り遊技」と示すとともに、図柄 A に基づく大当り種を「第 1 確変大当り」と示す。また、図柄 B に基づく大当り遊技を「第 2 確変大当り遊技」と示すと

10

20

30

40

50

もに、図柄 B に基づく大当り種を「第 2 確変大当り」と示す。また、図柄 C に基づく大当り遊技を「特定確変大当り遊技」と示すとともに、図柄 C に基づく大当り種を「特定確変大当り」と示す。また、図柄 D に基づく大当り遊技を「非確変大当り遊技」と示すとともに、図柄 D に基づく大当り種を「非確変大当り」と示す。また、以下の説明では、第 1 確変大当り、第 2 確変大当り、及び特定確変大当りを纏めて「確変大当り」と示す場合がある。本実施形態では、第 1 確変大当り及び第 2 確変大当りが、通常確変大当りとなる。

【 0 0 2 8 】

第 1 確変大当り遊技及び第 2 確変大当り遊技の終了後には、大当り抽選当選時における遊技状態に関係なく、次回大当り抽選に当選するまで、確変状態及び変短状態がそれぞれ付与される。一方、特定確変大当り遊技の終了後には、大当り抽選当選時における遊技状態が「低確 + 変短なし」の場合、次回大当り抽選に当選するまでの間、確変状態が付与される一方で、30 回の図柄変動ゲームが終了するまでを変短上限回数として変短状態が付与される。また、特定確変大当り遊技の終了後には、大当り抽選当選時における遊技状態が「低確 + 変短あり」、「高確 + 変短なし」、及び「高確 + 変短あり」のうちいずれかの場合、次回大当り抽選に当選するまでの間、確変状態及び変短状態がそれぞれ付与される。一方、非確変大当り遊技の終了後には、大当り抽選当選時における遊技状態に関係なく、次回大当り抽選に当選するまでの間、非確変状態が付与される一方で、30 回の図柄変動ゲームが終了するまでを変短上限回数として変短状態が付与される。

【 0 0 2 9 】

このように、非確変大当り遊技の終了後、及び大当り抽選当選時の遊技状態が「低確 + 変短なし」の場合、特定確変大当り遊技の終了後は、30 回の図柄変動ゲームが終了するまでを変短上限回数として変短状態が付与されるようになっている。したがって、大当り遊技終了後、30 回の図柄変動ゲームが実行されている間、どちらの大当り遊技が実行されていたのか、すなわち、確変状態が付与されているのか否かを判断することができないようになっている。

【 0 0 3 0 】

また、本実施形態では、第 1 確変大当り遊技中、遊技者を投影した味方キャラクタと、味方キャラクタに対峙する敵キャラクタとが決戦を行い、味方キャラクタが勝利する内容で大当り遊技が行われる。一方、第 2 確変大当り遊技中、特定確変大当り遊技中、及び非確変大当り遊技中、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する内容で大当り遊技が行われる。

【 0 0 3 1 】

次に、パチンコ遊技機の制御構成を図 4 に従って説明する。

機裏側には、パチンコ遊技機全体を制御する主制御手段としての主制御基板 30 が装着されている。主制御基板 30 は、パチンコ遊技機全体を制御するための各種処理を実行するとともに、該処理結果に応じた各種の制御信号（制御コマンド）を出力する。また、機裏側には、副制御手段としての演出制御基板 31 が装着されている。演出制御基板 31 は、主制御基板 30 が出力した制御指令に基づき、各種の演出装置の動作を制御する。

【 0 0 3 2 】

以下、主制御基板 30 及び演出制御基板 31 の具体的構成を説明する。

主制御基板 30 には、制御動作を所定の手順で実行する主制御用 CPU 30a と、主制御用 CPU 30a の制御プログラムを格納する主制御用 ROM 30b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用 RAM 30c が設けられている。そして、主制御用 CPU 30a には、各種スイッチ SW1 ~ SW3 が遊技球を検知して出力する検知信号を入力可能に接続されている。また、主制御用 CPU 30a には、特別図柄表示装置 12、特別図柄保留表示装置 13、及び普通図柄表示装置 14 が接続されている。

【 0 0 3 3 】

また、主制御用 CPU 30a は、大当り判定用乱数、リーチ判定用乱数、普図当り判定用乱数、及び特図振分用乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。大当り判定用乱数は、大当り抽選（大当り判定）で用いる

10

20

30

40

50

乱数である。リーチ判定用乱数は、大当たり抽選に当選しなかった場合、すなわちはずれの場合にリーチを形成するか否かのリーチ抽選（リーチ判定）で用いる乱数である。普図当り判定用乱数は、普図当りか否かの普図当り抽選で用いる乱数である。特図振分用乱数は、大当たり抽選で当選した場合に特別図柄の大当たり図柄を決定する際に用いられる乱数である。また、主制御用 R A M 3 0 c には、パチンコ遊技機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。

【 0 0 3 4 】

また、主制御用 R O M 3 0 b には、メイン制御プログラムや複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、図柄変動ゲームが開始してから図柄変動ゲームが終了する迄の間の演出（表示演出、発光演出、音声演出）のベースとなるパターンであって、図柄変動ゲームの演出内容及び演出時間（変動時間）を特定し得る。そして、変動パターンは、大当たり変動用、はずれリーチ変動用及びはずれ変動用からなる変動内容毎に分類されている。

10

【 0 0 3 5 】

大当たり変動は、大当たり抽選に当選した場合に行われる変動である。そして、大当たり変動では、特別図柄による図柄変動ゲームにおいて最終的に大当たり図柄を確定停止表示させる。一方、大当たり変動では、飾り図柄による図柄変動ゲームにおいて、リーチ演出を経て、最終的に大当たり図柄を確定停止表示させる。はずれリーチ変動は、大当たり抽選に当選せずに、リーチ抽選に当選した場合に行われ、特別図柄による図柄変動ゲームにおいて最終的にははずれ図柄を確定停止表示させる。一方、はずれリーチ変動では、飾り図柄による図柄変動ゲームにおいて、リーチ演出を経て、最終的にははずれ図柄を確定停止表示させる。はずれ変動は、大当たり抽選及びリーチ抽選の何れにも当選しなかった場合に行われ、特別図柄による図柄変動ゲームにおいて最終的にははずれ図柄を確定停止表示させる。一方、はずれ変動では、飾り図柄による図柄変動ゲームにおいて、リーチ演出を経ないで、最終的にははずれ図柄を確定停止表示させる。なお、特別図柄による図柄変動ゲームでは、特別図柄の変動が開始されると、リーチ演出を行うことなく、変動時間の経過時まで特別図柄の変動が継続される。そして、大当たり変動用、はずれリーチ変動用及びはずれ変動用の変動パターンは、それぞれ複数種類あり、何れかが選択される。

20

【 0 0 3 6 】

以下、本実施形態のパチンコ遊技機に設定された変動パターンの一部について図 6 に従って説明する。

30

複数種類の変動パターンは、主制御用 R O M 3 0 b において、変短状態が付与されているか否かに応じて定めた 2 種類の変動パターン振分テーブルに振り分けられている。主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c に設定された制御フラグ（確変フラグ、作動フラグ）の値から図柄変動ゲーム開始時における遊技状態を把握し、その遊技状態に対応した変動パターン振分テーブルを選択する。なお、変動パターン振分テーブルでは、大当たり演出、はずれリーチ演出及びはずれ演出毎に選択可能な変動パターンを特定し得るように変動パターン振分用乱数の値が振り分けられている。したがって、主制御用 C P U 3 0 a は、該テーブルから、取得した変動パターン振分用乱数の値に従って変動パターンを選択するようになっている。本実施形態において変動パターン振分テーブルは、遊技状態毎（より詳しくは、変短状態の有無）に定められていることから、遊技状態毎に、図柄変動ゲームの変動内容を選択するための変動パターン振分テーブルが規定されていることになる。本実施形態では、変動パターン振分テーブルに設定されている変動パターンのうち、変動パターン振分用乱数の値の振分けによって選択可能とされた変動パターンの集合体によって、変動内容群が構成されている。また、変動内容群は、大当たり抽選の抽選結果及びリーチ抽選の抽選結果によっても分類されている。

40

【 0 0 3 7 】

以下の説明では、変短状態が付与されているときに使用される変動パターン振分テーブルについて説明する。なお、ここでは図示しないが、「低確 + 変短なし」又は「高確 + 変短なし」の遊技状態で変動パターンを選択する際に用いる変動パターン振分テーブルにも

50

、複数の変動パターンが振り分けられている。

【0038】

図6は、「低確+変短あり」又は「高確+変短あり」の遊技状態で変動パターンを選択する際に用いる変動パターン振分テーブルT1（以下、テーブルT1と示す）である。テーブルT1には、はずれ変動用の変動パターンP1、P2、P3と、はずれリーチ変動用の変動パターンP4、P5、P6、P7、P8と、大当たり変動用の変動パターンP9と、が振り分けられている。

【0039】

はずれ変動用の変動パターンP1には、変動内容として「通常変動」が定められている。通常変動では、図柄変動ゲームの開始後、所定時間の経過毎に図柄列の変動が順次停止し、はずれ図柄が導出される。また、はずれ変動用の変動パターンP2には、変動内容として「短縮変動」が定められている一方で、はずれ変動用の変動パターンP3には、変動内容として「超短縮変動」が定められている。短縮変動及び超短縮変動では、図柄変動ゲームの開始後、通常変動における変動表示に要する時間よりも短い時間の経過後に各列の変動がほぼ同一のタイミングで停止し、はずれ図柄が導出される。ちなみに、「短縮変動」よりも「超短縮変動」の方が、変動時間が短い。

【0040】

また、はずれリーチ変動用の変動パターンP4、P5、P6、P7、P8は、変動内容に、リーチ形成後、最終停止図柄が導出されるまでの変動内容が異なる「リーチR1」、「リーチR2」、「リーチR3」、「リーチR4」、「リーチR5」をそれぞれ含む変動パターンである。

【0041】

また、大当たり変動用の変動パターンP9は、変動内容として、味方キャラクタと敵キャラクタとが決戦を行う内容が定められている。なお、本実施形態では、大当たり変動用の変動パターンとして変動パターンP9しか設定されていないので、大当たり抽選に当選した際には決定された大当たりの種類にかかわらず、必ず変動パターンP9が選択されることになる。

【0042】

以下、各変動パターンに対する変動パターン振分用乱数の振り分け態様について説明する。

前述したように、大当たり変動用の変動パターンとして変動パターンP9しか設定していないので、変動パターンP9に対して変動パターン振分用乱数の取り得る数値（0～250までの全251通りの整数）のうち全ての数値が振り分けることで、大当たり抽選当選用の変動内容群が構成されている。

【0043】

一方、リーチ抽選に当選した場合、図柄変動ゲーム開始時の遊技状態及びその遊技状態が生起される契機となった大当たりの種類に応じて変動パターン振分用乱数の振分を異ならせた、リーチ抽選当選用の変動内容群が構成されている。具体的に説明すると、リーチ抽選当選用の変動内容群として、「高確+変短あり」の遊技状態を生起させる契機となった大当たりが第1確変大当たり（図柄A）、又は第2確変大当たり（図柄B）であった場合に、はずれリーチ変動用の変動パターンを選択可能とした変動内容群が構成されている。また、「低確+変短あり」、「高確+変短なし」、又は「高確+変短あり」の遊技状態で特定確変大当たり（図柄C）に当選したときに、はずれリーチ変動用の変動パターンを選択可能とした変動内容群が構成されている。なお、前述した2つの変動内容群（図柄A、B当選時と図柄C当選時）では、変動パターン振分用乱数の値が振分けられた変動パターンの種類、及び変動パターン振分用乱数を振分けた数が同一となっている。以下の説明では、説明の便宜上、選択可能に構成された変動パターンの集合体（変動内容群）を特定する領域（参照先領域）を「ブロック」と説明する。そして、以下の説明では、前述した2つの変動内容群（図柄A、B当選時と図柄C当選時）を特定する領域を、「第1ブロックB1」と示す。

【 0 0 4 4 】

また、リーチ抽選当選用の変動内容群として、「低確 + 変短あり」の遊技状態を生起させる契機となった大当たりが非確変大当たり（図柄 D）であった場合に、はずれリーチ変動用の変動パターンを選択可能とした変動内容群が構成されている。また、「低確 + 変短なし」の遊技状態で特定確変大当たり（図柄 C）に当選したときに、はずれリーチ変動用の変動パターンを選択可能とした変動内容群が構成されている。なお、前述した 2 つの変動内容群（図柄 D 当選時と「低確 + 変短なし」での図柄 C 当選時）では、変動パターン振分用乱数の値が振分けられた変動パターンの種類、及び変動パターン振分用乱数を振分けた数が同一となっている。以下の説明では、前述した 2 つの変動内容群（図柄 D 当選時と「低確 + 変短なし」での図柄 C 当選時）を特定する領域を、「第 2 ブロック B 2」と示す。なお、図 6 では、「低確 + 変短なし」の遊技状態で特定確変大当たり（図柄 C）に当選することを「初回 C 当選」と示している。

10

【 0 0 4 5 】

本実施形態では、「低確 + 変短なし」の遊技状態が第 1 遊技状態となる。また、「低確 + 変短なし」の遊技状態で特定確変大当たり（図柄 C）に当選した場合に参照される第 2 ブロック B 2 を構成する選択可能な変動パターンの集合体が、第 1 変動内容群、及び高確率状態用の第 1 変動内容群となる。さらに、「低確 + 変短あり」、「高確 + 変短なし」、又は「高確 + 変短あり」の遊技状態で特定確変大当たり（図柄 C）に当選した場合に参照される第 1 ブロック B 1 を構成する選択可能な変動パターンの集合体が、第 2 変動内容群、及び高確率状態用の第 2 変動内容群となる。また、非確変大当たり（図柄 D）に当選した場合に参照される第 2 ブロック B 2 を構成する選択可能な変動パターンの集合体が、低確率状態用の変動内容群となる。

20

【 0 0 4 6 】

本実施形態では、特定確変大当たり（図柄 C）に当選した場合、大当たり抽選に当選したときの遊技状態に応じて、大当たり遊技終了後に変短状態が付与される図柄変動ゲーム数が異なっている。これにより、大当たり遊技終了後、同じ「高確 + 変短あり」の遊技状態が生起される場合であっても、「低確 + 変短なし」の遊技状態で特定確変大当たり（図柄 C）に当選した場合には、変短状態が付与されている間、第 2 ブロック B 2 を特定し、該ブロックを構成する変動内容群からははずれリーチ変動用の変動パターンが選択される。その一方で、「低確 + 変短あり」、「高確 + 変短なし」、又は「高確 + 変短あり」の遊技状態で特定確変大当たり（図柄 C）に当選した場合には、第 1 ブロック B 1 を特定し、該ブロックを構成する変動内容群からははずれリーチ変動用の変動パターンが選択されるようになっている。つまり、本実施形態では、「高確 + 変短あり」状態時として 2 つの変動内容群が設定されており、特に第 2 ブロック B 2 では、「低確 + 変短あり」の状態で使用されるブロックで特定される変動内容群と変動パターンを共有している。本実施形態でいう「共有」とは、「低確 + 変短なし」の遊技状態で特定確変大当たり（図柄 C）に当選した場合に参照されるブロックと、非確変大当たり（図柄 D）に当選した場合に参照されるブロックとにおいて、変動パターン振分用乱数の値が振分けられた変動パターンの種類、及び変動パターン振分用乱数を振分けた数を同一とすることを指す。

30

【 0 0 4 7 】

そして、第 1 ブロック B 1 では、変動パターン P 4 ~ P 8 に対してそれぞれ 1 つ以上の値が振り分けられており、特に変動パターン P 4 に対して最も多くの値が振り分けられている。その一方で、第 2 ブロック B 2 では、変動パターン P 4 ~ P 6 , P 8 に対してそれぞれ 1 つ以上の値が振り分けられており、特に変動パターン P 4 に対して最も多くの値が振り分けられている。そして、第 2 ブロック B 2 では、変動パターン P 7 に乱数の取り得る値を振り分けていない一方で、第 1 ブロック B 1 では、変動パターン P 7 に乱数の取り得る値を振り分けていることから、変動パターン P 7 に基づく図柄変動ゲームが行われた時点で、確変状態が付与されていることが確定的に報知されることになる。つまり、第 1 ブロック B 1 及び第 2 ブロック B 2 では、各変動パターンの選択割合が異なっている。

40

【 0 0 4 8 】

50

次に、リーチ抽選に当選しなかった場合における乱数の振分態様について説明する。

図6に示すように、リーチ抽選に当選しなかった場合、図柄変動ゲーム開始時（後述する特別図柄開始処理で保留記憶数を1減算した後）の保留記憶数毎に変動パターン振分用乱数の取り得る数値を振り分けることで、変動内容群を構成している。保留記憶数が「0」の場合、大当たり抽選の抽選確率が高確率又は低確率のどちらの場合であっても、変動パターンP1のみを選択し得るように乱数の取り得る値が振り分けられている。一方、保留記憶数が「1」～「3」のうちいずれかである場合、確変状態が付与されているか否かに応じて、さらに変動パターン振分用乱数の取り得る数値が振り分けられている。具体的に説明すると、保留記憶数が「1」の場合、大当たり抽選の抽選確率が高確率又は低確率のどちらの場合であっても、変動パターンP1又は変動パターンP2を選択し得るように乱数の取り得る値が振り分けられており、特に変動パターンP1よりも変動パターンP2を選択し易くなるように振り分けている。ただし、低確率時よりも高確率時の方が、変動パターンP2に乱数の取り得る値が多く振り分けられている。一方、保留記憶数が「2」又は「3」の場合、大当たり抽選の抽選確率が高確率又は低確率のどちらの場合であっても、変動パターンP1～P3のうちいずれかを選択し得るように乱数の取り得る値が振り分けられており、特に変動パターンP3が最も選択し易くなるように振り分けている。ただし、低確率時よりも高確率時の方が、変動パターンP3に乱数の取り得る値が多く振り分けられている。

10

【0049】

また、主制御ROM30bには、大当たり判定値、リーチ判定値、及び普図当り判定値が記憶されている。大当たり判定値は、大当たり抽選で用いる判定値であり、大当たり判定用乱数の取り得る数値（0～952までの全953通りの整数）の中から定められている。本実施形態では、非確変状態用の大当たり判定値として3個の値が設定されており、大当たり抽選で当選する確率は953分の3となる。一方、確変状態用の大当たり判定値として30個の値が設定されており、大当たり抽選で当選する確率は953分の30となる。

20

【0050】

リーチ判定値は、リーチ抽選で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数の取り得る数値（0～240迄の全241通りの整数）の中から定められている。図5に示すように、本実施形態では、大当たり抽選の抽選確率にかかわらず、非変短状態用のリーチ判定値として31個の値が設定されており、リーチ抽選で当選する確率は241分の31となる。一方、大当たり抽選の抽選確率が低確率状態時における変短状態用のリーチ判定値として、8個の値が設定されており、リーチ抽選で当選する確率は241分の8となる。また、大当たり抽選の抽選確率が高確率時における変短状態用のリーチ判定値として、2種類のリーチ判定値を設定している。具体的に説明すると、高確率用の第1リーチ判定値として、1個の値が設定されており、リーチ抽選で当選する確率は241分の1となる。一方、高確率用の第2リーチ判定値として、8個の値が設定されており、リーチ抽選で当選する確率は241分の8となる。このように、高確率用の第2リーチ判定値と、大当たり抽選の抽選確率が低確率状態時における変短状態用のリーチ判定値は、同一個数となっている。

30

【0051】

普図当り判定値は、普図当りか否かの内部抽選（普図当り抽選）で用いる判定値であり、普図当り判定用乱数の取り得る数値（0～250迄の全251通りの整数）の中から定められている。本実施形態では、非変短状態用の普図当り判定値として10個の値が設定されており、普図当り抽選で当選する確率は251分の10となる。一方、本実施形態では、変短状態用の普図当り判定値として250個の値が設定されており、普図当り抽選で当選する確率は251分の250となる。

40

【0052】

次に、演出制御基板31について説明する。

演出制御基板31には、制御動作を所定の手順で実行する演出制御用CPU31aと、演出制御用CPU31aの制御プログラムを格納する演出制御用ROM31bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる演出制御用RAM31cが設けられている。また

50

、演出制御用RAM 31cには、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。また、演出制御用CPU 31aには、演出表示装置11が接続されている。また、演出制御用ROM 31bには、各種の画像データ（図柄、背景、文字、キャラクタなどの画像データ）が記憶されている。

【0053】

以下、主制御基板30及び演出制御基板31が実行する制御内容を説明する。

まず、主制御基板30の主制御用CPU 30aが、メイン制御プログラムに基づき実行する特別図柄入力処理や特別図柄開始処理などの各種処理について説明する。本実施形態において主制御用CPU 30aは、所定の制御周期（例えば、4ms）毎に特別図柄入力処理や特別図柄開始処理などの各種処理を実行する。

10

【0054】

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

まず、主制御用CPU 30aは、始動口スイッチSW1から検知信号を入力しているか否かに基づき、始動入賞口15に遊技球が入球したか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合、主制御用CPU 30aは、主制御用RAM 30cに記憶されている保留記憶数が上限数の4未満であるか否かを判定する。保留記憶数が4未満でない場合、主制御用CPU 30aは、特別図柄入力処理を終了する。一方、保留記憶数が4未満である場合、主制御用CPU 30aは、保留記憶数を+1（1加算）する。すなわち、主制御用CPU 30aは、始動入賞口15で入球検知された遊技球を始動保留球として主制御用RAM 30cに記憶させる。保留記憶数を更新（1加算）した主制御用CPU 30aは、更新後（加算後）の保留記憶数を表示するように特別図柄保留表示装置13の表示内容を制御する。次に、主制御用CPU 30aは、各種乱数の値（本実施形態では大当たり判定用乱数の値、及び特図振分用乱数の値）を主制御用RAM 30cから読み出して取得し、該値を保留記憶数に対応する主制御用RAM 30cの所定の記憶領域に設定する。その後、主制御用CPU 30aは、特別図柄入力処理を終了する。一方、始動入賞口15に遊技球が入球していない場合、主制御用CPU 30aは、特別図柄入力処理を終了する。

20

【0055】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

まず、主制御用CPU 30aは、図柄変動ゲームの実行中、又は大当たり遊技中か否かの実行条件判定を実行する。この実行条件判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU 30aは、特別図柄開始処理を終了する。

30

【0056】

一方、実行条件判定の判定結果が否定（図柄変動ゲーム中ではなく、かつ大当たり遊技中ではない）の場合、主制御用CPU 30aは、主制御用RAM 30cに記憶されている保留記憶数が「0（零）」よりも大きいか否かを判定する。保留記憶数が「0（零）」の場合、主制御用CPU 30aは、保留中の図柄変動ゲームが存在しないので、特別図柄開始処理を終了する。一方、保留記憶数が1以上の場合、主制御用CPU 30aは、保留中の図柄変動ゲームが存在するので、保留記憶数を-1（1減算）する。また、保留記憶数を更新（1減算）した主制御用CPU 30aは、更新後（減算後）の保留記憶数を表示するように特別図柄保留表示装置13の表示内容を制御する。そして、主制御用CPU 30aは、保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM 30c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を読み出す。このとき、主制御用CPU 30aは、主制御用RAM 30cに記憶されている始動保留球のうち、最も早く記憶した始動保留球に対応する大当たり判定用乱数の値を読み出す。

40

【0057】

そして、主制御用CPU 30aは、大当たり判定用乱数の値と大当たり判定値を比較し、当該大当たり判定値と一致するか否かの大当たり判定をする。このとき、主制御用CPU 30aは、現在の遊技状態が非確変状態（低確率）の場合、非確変状態用の大当たり判定値を用いて大当たり判定を行う一方で、現在の遊技状態が確変状態（高確率）の場合、確変状態用の大当たり判定値を用いて大当たり判定を行う。なお、主制御用CPU 30aは、主制御用RAM

50

M30cに設定された制御フラグ（後述する確変フラグ）に基づき現在の遊技状態が確変状態か否かを把握する。

【0058】

大当たり判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、大当たり変動となる図柄変動ゲームを実行させるための大当たり変動処理を実行する。大当たり変動処理において主制御用CPU30aは、保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている特図振分用乱数の値を読み出す。そして、主制御用CPU30aは、該特図振分用乱数の値をもとに特別図柄の大当たり図柄を特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特別図柄として決定する。また、大当たりを決定した主制御用CPU30aは、大当たり変動用の変動パターンを選択し、決定する。このとき、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理実行時の遊技状態が非変短状態の場合、非変短状態時用の変動パターン振分テーブル（図示せず）の中から、変動パターン振分用乱数の値に従って、いずれかの10
大当たり変動用の変動パターンを決定する。その一方で、特別図柄開始処理実行時の遊技状態が変短状態の場合、図6に示すテーブルT1の中から、変動パターン振分用乱数の値に従って、大当たり変動用の変動パターンを決定する。なお、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに設定された制御フラグ（後述する作動フラグ）に基づき現在の遊技状態が変短状態か否かを把握する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0059】

一方、大当たり判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、大当たり判定用乱数の値が大当たりとなる値ではないことからはずれを認識する。このため、主制御用CPU30aは、リーチ判定用乱数の値を読み出すとともに、リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値を比較し、当該リーチ判定値と一致するか否かのリーチ判定を行う。このとき、主制御用CPU30aは、非変短状態である場合、大当たり抽選の抽選確率にかかわらず、非変短状態用のリーチ判定値を用いてリーチ判定を行う。つまり、図5に示すように31/241の確率でリーチ判定を肯定判定する。20

【0060】

その一方で、変短状態が付与されている場合、特別図柄開始処理実行時の大当たり抽選の抽選確率、現在の遊技状態を生起させる契機となった大当たりの種類（直近の大当たりの種類）、及び直近の大当たり抽選で当選したときの遊技状態に応じて、異なるリーチ判定値を用いてリーチ判定を行う。なお、主制御用CPU30aは、当該遊技状態を生起させる契機となった大当たりの種類、及び大当たり抽選に当選したときの遊技状態を確認する場合、次回、大当たり抽選に当選するまでの間、直近の大当たり抽選に当選した際に決定された特図振分用乱数の値を主制御用RAM30cに記憶しておき、その値を読み出すことで大当たりの種類を把握し得る。また、大当たり抽選に当選したときの遊技状態は、確変フラグ及び作動フラグの値によって把握し得るようになっており、直近の大当たり抽選に当選した際の特図振分用乱数の値と合わせて遊技状態を示す情報を主制御用RAM30cに記憶しておき、その値を読み出すことで大当たり抽選当選時の遊技状態を把握し得るようになっている。30

【0061】

具体的に説明すると、直近の大当たり抽選で第1確変大当たり、又は第2確変大当たりを決定した場合、大当たり遊技終了後の遊技状態は、「高確+変短あり（次回まで）」となる。この場合、主制御用CPU30aは、大当たり抽選に当選したときの遊技状態にかかわらず、大当たり遊技終了後の遊技状態に従って、高確率用の第1リーチ確率（1/241）でリーチ判定を肯定判定する。その一方で、直近の大当たり抽選で特定確変大当たりを決定した場合、大当たり抽選に当選したときの遊技状態が「低確+変短なし」であるならば、大当たり遊技終了後の遊技状態は、「高確+変短あり（30回）」となる。この場合、主制御用CPU30aは、変短状態が付与されている間、高確率用の第2リーチ確率（8/241）でリーチ判定を肯定判定する。この確率は、低確率用のリーチ確率（8/241）と同一である。そして、主制御用CPU30aは、30回の図柄変動ゲームが終了するまでを変短上限回数として変短状態を付与した後、変短状態終了後の遊技状態（「高確+変短なし」）40
50

に従って、 $31/241$ の確率でリーチ判定を肯定判定する。

【0062】

また、直近の大当たり抽選で特定確変大当たりを決定した場合、大当たり抽選に当選したときの遊技状態が「高確 + 変短なし」、「低確 + 変短あり」、又は「高確 + 変短あり」であるならば、大当たり遊技終了後の遊技状態は、「高確 + 変短あり（次回まで）」となる。この場合、主制御用CPU30aは、高確率用の第1リーチ確率（ $1/241$ ）でリーチ判定を肯定判定する。一方、直近の大当たり抽選で非確変大当たりを決定した場合、大当たり抽選に当選したときの遊技状態にかかわらず、大当たり遊技終了後の遊技状態は、「低確 + 変短あり（30回）」となる。この場合、主制御用CPU30aは、大当たり遊技終了後の遊技状態（「低確 + 変短あり」）に従って、 $8/241$ の確率でリーチ判定を肯定判定する。

10

【0063】

そして、リーチ判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ抽選でリーチに当選したことから、はずれリーチ変動となる図柄変動ゲームを実行させるためのリーチ変動処理を実行する。リーチ変動処理において主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特別図柄としてはずれ図柄を決定する。

【0064】

また、リーチを決定した主制御用CPU30aは、非変短状態である場合、非変短状態時用の変動パターン振分テーブル（図示せず）の中からはずれリーチ変動用の変動パターンを決定する。その一方で、変短状態が付与されている場合、図6に示すテーブルT1の中からはずれリーチ変動用の変動パターンを決定する。このとき、特別図柄開始処理の実行時点における遊技状態が「低確 + 変短あり」の場合、主制御用CPU30aは、第2ブロックB2を特定し、該ブロックを構成する変動内容群から、取得した変動パターン振分用乱数の値に従っていずれかのはずれリーチ変動用の変動パターンを選択する。ちなみに、「低確 + 変短あり」の状態は、遊技状態の種類にかかわらず、非確変大当たり（図柄D）に当選することによって生起される。一方、「低確 + 変短なし」の状態は、電源投入、又は、非確変大当たりで当選し、大当たり遊技終了後に付与された変短状態が終了することによって生起される。本実施形態では、電源投入時には必ず、主制御用RAM30c及び演出制御用RAM31cに設定された内容がリセットされるようになっている。

20

【0065】

その一方で、特別図柄開始処理の実行時点における遊技状態が「高確 + 変短あり」の場合、主制御用CPU30aは、当該遊技状態を生起させる契機となった大当たりの種類、及び大当たり抽選に当選したときの遊技状態を確認する。そして、「高確 + 変短あり」の遊技状態を生起させる契機となった大当たりが第1確変大当たり（図柄A）、又は第2確変大当たり（図柄B）であった場合、主制御用CPU30aは、以下の制御を実行する。すなわち、主制御用CPU30aは、大当たり抽選に当選したときの遊技状態にかかわらず、第1ブロックB1を特定し、該ブロックを構成する変動内容群から、取得した変動パターン振分用乱数の値に従っていずれかのはずれリーチ変動用の変動パターンを選択する。

30

【0066】

一方、「高確 + 変短あり」の遊技状態を生起させる契機となった大当たりが特定確変大当たり（図柄C）であった場合、主制御用CPU30aは、大当たり抽選に当選したときの遊技状態を確認する。大当たり抽選に当選したときの遊技状態が「低確 + 変短なし」であった場合、変短状態が、大当たり遊技終了後、30回目の図柄変動ゲームまでしか付与されないことになる。これにより、主制御用CPU30aは、大当たり遊技終了後、30回の図柄変動ゲームが終了するまでの間にリーチ抽選に当選した際には、第2ブロックB2を特定し、該ブロックを構成する変動内容群から、取得した変動パターン振分用乱数の値に従っていずれかのはずれリーチ変動用の変動パターンを選択する。一方、大当たり抽選に当選したときの遊技状態が「低確 + 変短あり」、「高確 + 変短なし」又は「高確 + 変短あり」であった場合、決定された大当たりが特定確変大当たりであるならば、変短状態が、次回大当たり抽選に当選するまで付与されることになる。これにより、主制御用CPU30aは、大当たり遊技終了後にリーチ抽選に当選した際には、第1ブロックB1を特定し、該ブロックを構成

40

50

する変動内容群から、取得した変動パターン振分用乱数の値に従っていずれかのはずれリーチ変動用の変動パターンを選択する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0067】

一方、リーチ判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ抽選でリーチに当選しなかったことから、はずれ変動となる図柄変動ゲームを実行させるためのはずれ変動処理を実行する。はずれ変動処理において主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特別図柄としてはずれ図柄を決定する。また、はずれを決定した主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理実行時の遊技状態に応じた変動パターン振分テーブルの中からはずれ変動用の変動パターンを選択し、決定する。具体的には、主制御用CPU30aは、非変短状態である場合、非変短状態時用の変動パターン振分テーブル（図示せず）の中から変動パターンを決定する。その一方で、変短状態が付与されている場合、図6に示すテーブルT1の中から、保留記憶数と大当り抽選の抽選確率に従って変動パターンを決定する。なお、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに設定された制御フラグ（後述する作動フラグ）に基づき変短状態が付与されているか否かを把握する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0068】

そして、特別図柄開始処理において特別図柄及び変動パターンを決定した主制御用CPU30aは、決定事項にしたがって生成した制御コマンドを所定のタイミングで演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に出力する。具体的に言えば、主制御用CPU30aは、変動パターンを指示するとともに図柄変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを図柄変動ゲームの開始に際して最初に出力する。また、主制御用CPU30aは、特別図柄を指示する特別図柄用の停止図柄指定コマンドを変動パターン指定コマンドの出力後、次に出力する。そして、主制御用CPU30aは、指示した変動パターンに定められている変動時間の経過時に図柄変動ゲームの終了（図柄の確定停止）を指示する図柄停止コマンドを前記変動時間の経過に伴って出力する。

【0069】

このように、本実施形態では、「低確＋変短なし」の遊技状態で特定確変大当り（図柄C）に当選した場合、及び「低確＋変短あり」、「高確＋変短なし」、又は「高確＋変短あり」の遊技状態で特定確変大当り（図柄C）に当選した場合、どちらも大当り遊技終了後の特定期間中（30回目まで）は、同じ遊技状態（高確＋変短あり）が生起される。ところが、大当り抽選に当選したときの遊技状態が「低確＋変短なし」であるか否かによって、同一の遊技状態が生起される場合であっても異なる確率でリーチ抽選が行われる。さらに、「低確＋変短なし」の状態で特定確変大当りに当選した場合、大当り遊技終了後、30回までのリーチ抽選では、非確変大当りに当選したときと同じ確率で行われるようになっているので、リーチ演出が実行される確率が高くなる。

【0070】

本実施形態では、「低確＋変短なし」の状態で特定確変大当りに当選した場合、変短状態が付与されるものの、その付与期間には上限がある。そして、「高確＋変短あり」の遊技状態では、リーチ抽選の当選確率が「1/241」と極めて低く設定されているため、リーチ演出が行われたときには、大当り抽選に当選している可能性が高いことになる。ところが、確変状態中における大当り抽選の抽選確率が向上しているといっても、本実施形態では、確率論的には、変短上限回数（30回）内に1回大当り抽選に当選するか否か程度の確率であるため、特定期間中に大当り抽選に当選する確率は低い。そして、その特定期間中にリーチ演出すら実行されず、リーチ演出を伴わないはずれ変動の内容で30回の図柄変動ゲームが消化されると、特段、遊技者にリーチ演出の内容などから大当りに期待を持たせることなく、変短状態が終了することになる。

【0071】

そこで、本実施形態のように、「低確＋変短なし」の状態で特定確変大当りに当選した場合、「低確＋変短あり」の状態時のリーチ確率と同一確率でリーチ抽選を実行すること

で、特定期間中にリーチ演出が実行される確率が高くなる。これにより、特定期間中の図柄変動ゲームの内容が単調でなくなるとともに、リーチ演出が実行されたことにより、大当たり遊技が付与されることに期待を持たせることができる。

【 0 0 7 2 】

その一方、「低確 + 変短あり」、「高確 + 変短なし」、又は「高確 + 変短あり」の遊技状態で特定確変大当りに当選した場合、「低確 + 変短なし」の遊技状態で特定確変大当りに当選した場合よりも、変短上限回数が多い。つまり、変短上限回数が多い分、「低確 + 変短なし」の遊技状態で特定確変大当りに当選したときよりも、変短状態中に大当たり遊技が生起され易い。そして、「低確 + 変短あり」、「高確 + 変短なし」、又は「高確 + 変短あり」の遊技状態で特定確変大当りに当選した場合、1 / 2 4 1 の確率でリーチ抽選を行うため、リーチ演出が行われたときには、はずれよりも大当りに期待を持たせ易い。

10

【 0 0 7 3 】

このように、大当たり遊技終了後に同一の遊技状態が生起される場合であっても、大当たり抽選に当選したときの遊技状態が「低確 + 変短なし」であるか否かによってリーチ確率を異ならせると、リーチ演出の出現率も異なることになる。これにより、大当たり遊技終了後に同一の遊技状態が生起される場合であっても、異なる印象を抱かせ易い。

【 0 0 7 4 】

また、本実施形態では、リーチ確率を異ならせるとともに、特定確変大当りに当選したときの遊技状態が「低確 + 変短なし」であるか否かによって、変動パターンを選択する際に参照する変動内容群を異ならせている。さらに、「低確 + 変短あり」の状態では参照されるブロックで特定される変動内容群と、「低確 + 変短なし」の状態では特定確変大当りに当選した場合に参照されるブロックで特定される変動内容群で、変動パターンを共有している。本実施形態でいう「共有」とは、「低確 + 変短なし」の遊技状態で特定確変大当りに当選した場合に参照されるブロックと、非確変大当りに当選した場合に参照されるブロックとにおいて、変動パターン振分用乱数の値が振分けられた変動パターンの種類、及び変動パターン振分用乱数を振分けた数を同一とすることを指す。

20

【 0 0 7 5 】

このように、「低確 + 変短なし」の状態では特定確変大当りに当選した場合、「低確 + 変短あり」の遊技状態と同じ態様で変動パターンが選択されることになるので、実際の遊技状態（高確 + 変短あり）でははずれリーチ変動用の変動パターンの選択割合が異なってくる。これにより、変動パターンの出現態様から、大当たり抽選の抽選確率が低確率状態であるかのような印象を持たせながらも、実際は高確率状態であるという現象を作り出すことができる。また、本実施形態では、第2ブロックB2で特定される変動内容群では、変動パターンP7に乱数を振分けていないので、実際に生起されている遊技状態（高確 + 変短あり）では出現可能な変動パターンP7に基づく図柄変動ゲームが実行されない。このようなことから、大当たり抽選の抽選確率が低確率状態であるかのような印象を持たせながらも、実際は高確率状態であるという現象を作り出すことができる。

30

【 0 0 7 6 】

本実施形態では、特定確変大当りに当選したときの遊技状態が「低確 + 変短なし」であるか否かによって、異なる確率でリーチ抽選を行うこと、又は変動パターンP4 ~ P8に対する乱数の振分値を異ならせたブロックを参照してはずれリーチ変動用の変動パターンを選択することが、リーチ態様の相違に相当する。本実施形態では、変動パターンを選択する主制御用CPU30aが、変動パターン選択手段として機能する。

40

【 0 0 7 7 】

次に、大当たり遊技終了後の遊技状態に関して主制御用CPU30aが実行する制御を説明する。

主制御用CPU30aは、確変大当りを決定した場合、大当たり遊技の終了後、主制御用RAM30cに記憶される確変フラグに「1」を設定する。確変フラグは、その値として「1」が設定されている場合、現在の遊技状態が確変状態であることを示す一方で、「0」が設定されている場合、現在の遊技状態が非確変状態であることを示す。一方、主制御

50

用CPU30aは、非確変大当りを決定した場合、大当り遊技の終了後、確変フラグに「0」を設定する。そして、主制御用CPU30aは、確変フラグに「1」を設定した場合、演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に確変状態であることを示す確変コマンドを出力する一方で、確変フラグに「0」を設定した場合、非確変状態であることを示す非確変コマンドを出力する。

【0078】

また、主制御用CPU30aは、確変大当りを決定した場合、大当り遊技の終了後、主制御用RAM30cに記憶される作動フラグに「1」を設定する。作動フラグは、その値として「1」が設定されている場合、現在の遊技状態が変短状態であることを示す一方で、「0」が設定されている場合、現在の遊技状態が非変短状態であることを示す。主制御用CPU30aは、作動フラグに「1」を設定すると、変短状態であることを示す作動コマンドを演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に出力する。ただし、主制御用CPU30aは、大当り抽選当選時の遊技状態が「低確＋変短なし」の場合、特定確変大当り遊技の終了後には、主制御用RAM30cに記憶される作動フラグに「1」を設定するとともに、変短状態が付与される残りの図柄変動ゲームの回数を示す作動回数として所定回数（本実施形態では30回）を主制御用RAM30cに設定する。

【0079】

また、主制御用CPU30aは、非確変大当りを決定した場合、大当り遊技の終了後、作動フラグに「1」を設定するとともに、変短状態が付与される残りの図柄変動ゲームの回数を示す作動回数として所定回数（本実施形態では30回）を主制御用RAM30cに設定する。なお、主制御用CPU30aは、非確変大当り遊技の終了後、及び大当り抽選当選時の遊技状態が「低確＋変短なし」である特定確変大当り遊技の終了後、作動フラグに「1」を設定した後、図柄変動ゲームの実行（変動パターン指定コマンドの出力）毎に、主制御用RAM30cに記憶されている作動回数を－1（1減算）する。主制御用CPU30aは、作動回数が「0」に到達すると、図柄変動ゲームの終了後、作動フラグに「0」を設定するとともに、演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に、非変短状態であることを示す非作動コマンドを出力する。

【0080】

次に、普通図柄に関して主制御用CPU30aが実行する制御内容を説明する。

主制御用CPU30aは、ゲート19を遊技球が通過し、該遊技球を検知したゲートスイッチSW3が出力する検知信号を入力すると、普図当り判定用乱数の値を主制御用RAM30cから取得し、その値を普通図柄用の始動保留球の記憶数（以下、普図始動保留記憶数と示す）に対応付けて主制御用RAM30cに一時的に記憶する。なお、主制御用CPU30aは、普図始動保留記憶数が上限数（本実施形態では4）に達していない場合、保留記憶数を1加算して保留記憶数を書き換える一方で、普図始動保留記憶数が上限数に達している場合、上限数を超える保留記憶数の書き換えを行わないとともに、普図当り判定用乱数の値も取得しない。

【0081】

そして、主制御用CPU30aは、普通図柄が変動表示中ではなく、普図当り遊技中ではないときに、普通図柄の保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cに記憶した普図当り判定用乱数の値を読み出す。そして、主制御用CPU30aは、該値と普図当り判定値とを比較し、普図当りか否かの普図当り判定（普図当り抽選）を行う。なお、普図当り判定において主制御用CPU30aは、遊技状態が非変短状態である場合には、非変短状態用の普図当り判定値と普図当り判定用乱数の値を比較する一方で、遊技状態が変短状態である場合には、変短状態用の普図当り判定値と普図当り判定用乱数の値を比較する。

【0082】

そして、主制御用CPU30aは、普図ゲームの開始に伴って普通図柄表示装置14の表示内容を制御する。すなわち、主制御用CPU30aは、普図ゲームの開始により普通図柄の変動を開始させ、予め定めた変動時間の経過時に決定した普通図柄（当り図柄又は

はずれ図柄)を確定停止表示させる。なお、主制御用CPU30aは、普図ゲームの開始時の遊技状態に応じて、普図ゲームの変動時間として異なる変動時間を設定し、普通図柄を確定停止表示させる。具体的に言えば、主制御用CPU30aは、非変短状態の場合には変動時間として「10(秒)」を設定し、変短状態の場合には変動時間として非変短状態よりも短い時間となる「1.1(秒)」を設定する。これにより、変短状態時に行われる普図ゲームの変動時間は、非変短状態時に行われる普図ゲームの変動時間よりも短縮される。

【0083】

また、主制御用CPU30aは、普図当たりとなる普図ゲームの終了後、普図当たり時の遊技状態に応じて、開閉羽根16の開放態様を制御する。具体的に言えば、非変短状態において主制御用CPU30aは、開閉羽根16を第1開放時間(例えば、0.3(秒))で第1回数(例えば、1(回))分、開放させるように制御する。また、変短状態において主制御用CPU30aは、開閉羽根16を第2開放時間(例えば、1.4(秒))で第2回数(例えば、3(回))分、開放させるように制御する。

【0084】

次に、演出制御基板31の演出制御用CPU31aが制御プログラムに基づき実行する各種処理について説明する。

演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、当該コマンドに指示される変動パターンに対応する演出内容(変動内容)をもとに、画像表示用データを選択する。また、演出制御用CPU31aは、特別図柄用の停止図柄指定コマンドを入力すると、当該コマンドにしたがって演出表示装置11に確定停止表示させる飾り図柄を決定する。具体的に言えば、特別図柄として大当り図柄が指示されている場合、演出制御用CPU31aは、特別図柄毎に大当りの図柄組み合わせを決定する。例えば、図柄Aが指示されている場合、演出制御用CPU31aは、大当りの図柄組み合わせとして「777」を決定する。その一方で、図柄B~Dのうちいずれかが指示されている場合、演出制御用CPU31aは、大当りの図柄組み合わせとして「111」~「666」のうちいずれかを決定する。

【0085】

その一方で、演出制御用CPU31aは、特別図柄としてはずれ図柄が指示されている場合、飾り図柄としてはずれの図柄組み合わせを決定する。このとき、演出制御用CPU31aは、はずれリーチ変動用の変動パターンが指示されている場合、飾り図柄として、リーチ図柄を含むはずれの図柄組み合わせを決定する。その一方、演出制御用CPU31aは、はずれ変動用の変動パターンが指示されている場合、飾り図柄として、リーチ図柄を含まないはずれの図柄組み合わせを決定する。

【0086】

そして、演出制御用CPU31aは、画像表示用データをもとに図柄変動ゲームを画像表示させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。また、図柄変動ゲーム中に図柄停止コマンドを入力すると、演出制御用CPU31aは、決定した飾り図柄を演出表示装置11に確定停止表示させて図柄変動ゲームを終了させる。本実施形態では、変動パターンに従って図柄変動ゲームを演出表示装置11に実行させる演出制御用CPU31aが、演出制御手段として機能する。

【0087】

また、演出制御用CPU31aは、確変コマンドを入力すると確変状態が付与されることを演出制御用RAM31cに設定し、非確変コマンドを入力すると非確変状態が付与されることを演出制御用RAM31cに設定する。また、演出制御用CPU31aは、作動コマンドを入力すると変短状態が付与されることを演出制御用RAM31cに設定し、非作動コマンドを入力すると非変短状態が付与されることを演出制御用RAM31cに設定する。そして、演出制御用CPU31aは、確変コマンド、非確変コマンド、作動コマンド、及び非作動コマンドを入力するまで現在の設定内容を演出制御用RAM31cに記憶維持させる。演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cの前記設定内容によっ

て、パチンコ遊技機の遊技状態が確変状態であるか否か、変短状態であるか否かを把握している。

【0088】

また、本実施形態では、図柄の背面に表示される背景画像として、複数種類（実施形態では3種類）の背景画像を設定するとともに、背景画像毎に大当たり抽選の抽選確率状態が高確率状態であることへの期待度（確変期待度）を異ならせた演出モードを対応付けている。本実施形態では、演出モードの設定に係る制御を行う演出制御用CPU31aが、モード制御手段として機能する。

【0089】

演出制御用CPU31aは、主制御用CPU30aが出力する特別図柄用の停止図柄指定コマンドで指示された大当たり図柄の種類と、確変状態の有無、及び変短状態の作動/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、演出モードの移行態様を制御する。演出モードフラグは、現在設定されている演出モードを識別可能な情報で構成されており、演出制御用RAM31cに設定される。そして、演出制御用CPU31aは、予め定めた移行条件が成立したことを契機に演出モードを移行させるようになっている。本実施形態の移行条件として、大当たり抽選への当選、変短状態の終了、及び変短状態が付与されてから予め定めた回数の図柄変動ゲームが実行されること、が設定されている。

【0090】

具体的に説明すると、演出制御用CPU31aは、第1確変大当たり（図柄A）が決定された場合、設定されている演出モードの種類にかかわらず、大当たり遊技終了後の演出モードを「高確+変短あり」の高確確定モードM3に設定する。高確確定モードM3は、確変状態が付与されている場合のみ設定される演出モードである。一方、演出制御用CPU31aは、第2確変大当たり（図柄B）又は特定確変大当たり（図柄C）が決定された場合、設定されている演出モードの種類にかかわらず、大当たり遊技終了後の演出モードを「高確+変短あり」の潜確モードM2に設定する。

【0091】

また、演出制御用CPU31aは、非確変大当たり（図柄D）が決定された場合、設定されている演出モードの種類にかかわらず、大当たり遊技終了後の演出モードを「低確+変短あり」の潜確モードM2に設定する。潜確モードM2は、非確変状態及び確変状態の何れの状態でも設定可能な演出モードであって、何れの状態であるかを遊技者に分かり難くする演出モードである。なお、非確変大当たりが決定された場合、及び「低確+変短なし」の状態で特定確変大当たりが決定された場合、演出制御用CPU31aは、変短状態の終了に伴って、大当たり遊技終了後、31回目の図柄変動ゲームから潜確モードM2から通常モードM1に移行させる。通常モードM1は、確変状態が付与されている可能性が最も低い演出モードである。

【0092】

本実施形態では、非確変大当たり（図柄D）に当選した場合、又は「低確+変短なし」の状態で特定確変大当たり（図柄C）に当選した場合、同一の潜確モードM2に移行する。また、特定確変大当たり（図柄C）に当選した場合、当選時の遊技状態にかかわらず、大当たり遊技終了後には同一の潜確モードM2に移行する。さらに、大当たり遊技終了後、31回目の図柄変動ゲームの開始時に潜確モードM2から通常モードM1に移行するので、演出モードの移行態様からどちらの大当たり当選したのかを区別し難い。また、前述したように、本実施形態では、第2確変大当たり（図柄B）、特定確変大当たり（図柄C）、及び非確変大当たり（図柄D）に当選した場合、大当たり遊技中の演出内容（敗北）も同一に設定している。これにより、大当たり遊技中の演出態様から大当たりの種類を判別し難くなっている。

【0093】

このように、演出制御用CPU31aは、特定確変大当たりが指示された場合、図柄変動ゲームに関しては、主制御用CPU30aから指示された変動パターンに従った図柄変動

10

20

30

40

50

ゲームを演出表示装置 11 に実行させる。すなわち、大当り遊技終了後に生起される遊技状態が同一となる場合であっても、特定確変大当りに当選したときの遊技状態に従って、異なるブロックを参照して変動パターンを選択した際には、そのブロックで特定される変動内容群に定められている変動パターンの種類が異なるのであれば、異なる演出内容の図柄変動ゲームが実行されることになる。その一方、演出モードに関しては、特定確変大当りに当選したときの遊技状態にかかわらず、大当り遊技終了後には、同一の演出モード（特に、潜確モード M2）が設定される。

【0094】

次に、遊技の流れに従った変動内容群の遷移形態について図 7（a）～（f）に従って説明する。

10

図 7（a）は、「低確 + 変短なし」の遊技状態で特定確変大当り（図柄 C）に当選し、変短状態が付与されている間に、第 1 確変大当り（図柄 A）に当選し、その後、再度、特定確変大当りに当選したときの流れを示している。

【0095】

図 7（a）に示すように、「低確 + 変短なし」の遊技状態で特定確変大当りに当選した場合、大当り遊技終了後の遊技状態は、「高確 + 変短あり（30 回）」となる。ただし、この場合、変短上限回数として「30 回」が設定されているので、変短状態が付与されている間、高確率用の第 2 リーチ確率（8 / 241）でリーチ抽選が行われる。そして、リーチ抽選に当選した場合、第 2 ブロック B2 を特定し、該ブロックを構成する変動内容群からはずれリーチ変動用の変動パターンが選択される。

20

【0096】

その後、変短状態が付与されている間（実施形態では、大当り遊技終了後 25 回目）に、大当り抽選に当選し、大当りの種類として第 1 確変大当りが決定されたとする。この場合、大当り遊技終了後の遊技状態は、「高確 + 変短あり（次回まで）」となる。したがって、大当り遊技終了後に生起される遊技状態に従って、変短状態が付与されている間、高確率用の第 1 リーチ確率（1 / 241）でリーチ抽選が行われ、該リーチ抽選に当選した場合、第 1 ブロック B1 を特定し、該ブロックを構成する変動内容群からはずれリーチ変動用の変動パターンが選択される。

【0097】

その後、変短状態が付与されている間に大当り抽選に当選し、大当りの種類として特定確変大当りが決定されたとする。この場合、大当り抽選当選時の遊技状態が「高確 + 変短あり」であるため、大当り遊技終了後の遊技状態は、「高確 + 変短あり（次回まで）」となる。したがって、大当り遊技終了後に生起される遊技状態に従って、変短状態が付与されている間、高確率用の第 1 リーチ確率（1 / 241）でリーチ抽選が行われ、該リーチ抽選に当選した場合、第 1 ブロック B1 を特定し、該ブロックを構成する変動内容群からはずれリーチ変動用の変動パターンが選択される。つまり、「低確 + 変短なし」の遊技状態で特定確変大当りが決定された場合とは異なる確率でリーチ抽選が行われるとともに、異なるブロックを特定し、該ブロックを構成する変動内容群からはずれリーチ変動用の変動パターンが選択されることになる。

30

【0098】

図 7（b）は、第 1 確変大当りに当選するタイミングが変短状態終了後である点が、図 7（a）とは異なっており、その他の点は、図 7（a）と同一である。

40

この場合、特定確変大当りに当選したことに基づいて付与された変短状態が終了した後に、大当り抽選に当選し、大当りの種類として第 1 確変大当りが決定されたことになる。このような場合であっても、第 1 確変大当りが決定された場合、大当り抽選当選時の遊技状態にかかわらず、大当り遊技終了後の遊技状態は、「高確 + 変短あり（次回まで）」となる。したがって、大当り遊技終了後に生起される遊技状態に従って、変短状態が付与されている間、高確率用の第 1 リーチ確率（1 / 241）でリーチ抽選が行われ、該リーチ抽選に当選した場合、第 1 ブロック B1 を特定し、該ブロックを構成する変動内容群からはずれリーチ変動用の変動パターンが選択される。

50

【 0 0 9 9 】

図 7 (c) は、「低確 + 変短なし」の遊技状態で特定確変大当り (図柄 C) に当選し、変短状態が付与されている間に、再度、特定確変大当りに当選したときの流れを示している。

【 0 1 0 0 】

図 7 (c) に示すように、「低確 + 変短なし」の遊技状態で特定確変大当りに当選した場合、大当り遊技終了後の遊技状態は、「高確 + 変短あり (3 0 回) 」となる。そして、変短状態が付与されている間、高確率用の第 2 リーチ確率 (8 / 2 4 1) でリーチ抽選が行われ、該リーチ抽選に当選した場合、第 2 ブロック B 2 を特定し、該ブロックを構成する変動内容群からはずれリーチ変動用の変動パターンが選択される。

10

【 0 1 0 1 】

その後、変短状態が付与されている間 (実施形態では、大当り遊技終了後 2 5 回目) に、大当り抽選に当選し、大当りの種類として特定確変大当りが決定されたとする。この場合、大当り抽選当選時の遊技状態が「高確 + 変短あり」であるため、大当り遊技終了後の遊技状態は、「高確 + 変短あり (次回まで) 」となる。したがって、変短状態が付与されている間、高確率用の第 1 リーチ確率 (1 / 2 4 1) でリーチ抽選が行われ、該リーチ抽選に当選した場合、第 1 ブロック B 1 を特定し、該ブロックを構成する変動内容群からはずれリーチ変動用の変動パターンが選択される。

【 0 1 0 2 】

図 7 (d) は、第 1 確変大当りに当選するタイミングが変短状態終了後である点が、図 7 (c) とは異なっており、その他の点は、図 7 (c) と同一である。

20

この場合、特定確変大当りに当選したことに基づいて付与された変短状態が終了した後に、大当り抽選に当選し、大当りの種類として特定確変大当りが決定されたことになる。このような場合、大当り抽選当選時の遊技状態が「高確 + 変短なし」であるため、大当り遊技終了後の遊技状態は、「高確 + 変短あり (次回まで) 」となる。したがって、変短状態が付与されている間、高確率用の第 1 リーチ確率 (1 / 2 4 1) でリーチ抽選が行われ、該リーチ抽選に当選した場合、第 1 ブロック B 1 を特定し、該ブロックを構成する変動内容群からはずれリーチ変動用の変動パターンが選択される。つまり、変短状態が終了した後に、再度、特定確変大当りに当選した場合、次回大当り抽選に当選するまで確変状態と変短状態が付与される。このため、「低確 + 変短なし」の遊技状態で特定確変大当りが決定された場合とは異なる確率でリーチ抽選が行われるとともに、異なるブロックを特定し、該ブロックを構成する変動内容群からはずれリーチ変動用の変動パターンが選択されることになる。

30

【 0 1 0 3 】

図 7 (e) は、「低確 + 変短なし」の遊技状態で特定確変大当り (図柄 C) に当選し、変短状態が付与されている間に、非確変大当り (図柄 D) に当選し、その後、再度、特定確変大当りに当選したときの流れを示している。

【 0 1 0 4 】

図 7 (e) に示すように、「低確 + 変短なし」の遊技状態で特定確変大当りに当選した場合、大当り遊技終了後の遊技状態は、「高確 + 変短あり (3 0 回) 」となる。そして、変短状態が付与されている間、高確率用の第 2 リーチ確率 (8 / 2 4 1) でリーチ抽選が行われ、該リーチ抽選に当選した場合、第 2 ブロック B 2 を特定し、該ブロックを構成する変動内容群からはずれリーチ変動用の変動パターンが選択される。

40

【 0 1 0 5 】

その後、変短状態が付与されている間 (実施形態では、大当り遊技終了後 2 5 回目) に、大当り抽選に当選し、大当りの種類として非確変大当りが決定されたとする。この場合、大当り遊技終了後の遊技状態は、「低確 + 変短あり (3 0 回) 」となる。したがって、大当り遊技終了後に生起される遊技状態に従って、変短状態が付与されている間、8 / 2 4 1 の確率でリーチ抽選が行われる。そして、リーチ抽選に当選した場合、第 2 ブロック B 2 を特定し、該ブロックを構成する変動内容群からはずれリーチ変動用の変動パターン

50

が選択される。

【 0 1 0 6 】

その後、変短状態が付与されている間（実施形態では、大当り遊技終了後 2 5 回目）に、大当り抽選に当選し、大当りの種類として特定確変大当りが決定されたとする。この場合、大当り抽選当選時の遊技状態が「低確 + 変短あり」であるため、大当り遊技終了後の遊技状態は、「高確 + 変短あり（次回まで）」となる。したがって、変短状態が付与されている間、高確率用の第 1 リーチ確率（ $1 / 2 4 1$ ）でリーチ抽選が行われ、該リーチ抽選に当選した場合、第 1 ブロック B 1 を特定し、該ブロックを構成する変動内容群からはずれリーチ変動用の変動パターンが選択される。

【 0 1 0 7 】

図 7（f）は、非確変大当りに当選するタイミングが変短状態終了後である点が、図 7（e）とは異なっており、その他の点は、図 7（e）と同一である。

この場合、非確変大当りに当選したことに基づいて付与された変短状態が終了した後に、大当り抽選に当選し、大当りの種類として特定確変大当りが決定されたことになる。このような場合、大当り抽選当選時の遊技状態が「低確 + 変短なし」であるため、大当り遊技終了後の遊技状態は、再度、「高確 + 変短あり（30 回）」となる。したがって、変短状態が付与されている間、高確率用の第 2 リーチ確率（ $8 / 2 4 1$ ）でリーチ抽選が行われ、該リーチ抽選に当選した場合、第 2 ブロック B 2 を特定し、該ブロックを構成する変動内容群からはずれリーチ変動用の変動パターンが選択される。

【 0 1 0 8 】

したがって、本実施形態によれば、以下のような効果を得ることができる。

（1）第 1 遊技状態（「低確 + 変短なし」）で大当り抽選に当選し、大当り種として特定確変大当りが決定された場合、大当り遊技終了後の抽選確率は高確率状態となる。ところが、変動パターン選択手段（主制御用 CPU 3 0 a）は、大当り遊技終了後において、低確率状態用の変動内容群（第 2 ブロック B 2 で特定される変動内容群）と同一態様である高確率状態用の第 1 変動内容群（第 2 ブロック B 2 で特定される変動内容群）から変動パターンを選択し得る。これにより、特定確変大当りに当選したことで大当り遊技終了後に同じ遊技状態（「高確 + 変短あり」）が生起される場合であっても、大当り抽選当選時の遊技状態に従って、第 1 変動内容群を使用する場合と、第 2 変動内容群を使用する場合と、を作り出すことができる。このように使用する変動内容群を変更可能とすることで、状況に応じて演出内容を変更することができることになるため、遊技の進行状況に即した演出を行うことができる。

【 0 1 0 9 】

（2）通常確変大当り（第 1 確変大当り及び第 2 確変大当り）が決定された場合は、大当り抽選に当選したときの遊技状態にかかわらず、高確率状態用の第 2 変動内容群（第 1 ブロック B 1 で特定される変動内容群）から変動パターンが選択される。このため、通常確変大当りと特定確変大当りが同じ「確変大当り」であっても、大当り抽選に当選したときの遊技状態に応じて使用する振分を異ならせる特定確変大当りの特殊性を引き立てることができる。

【 0 1 1 0 】

（3）「高確 + 変短あり」では、ほとんどはずれリーチ演出が行われないので、逆を言えば、リーチ演出が実行されると何らかの大当りに当選している可能性が高い。そして、「低確 + 変短あり」の状態に対応するリーチ確率は、「高確 + 変短あり」時よりも高く設定されている。これにより、「高確 + 変短あり」であっても「低確 + 変短あり」に対応するリーチ確率を使用することで、実際の遊技状態に対応する確率でリーチ抽選が行われる場合よりもリーチ演出が行われやすくなり、「リーチすら行われず変短状態が終了した」という失望感を抱かせ難い。また、リーチ確率を変更することで、リーチ演出が実行されるか否かという根源から異なることになるので、演出の実行態様にも変化が反映され、より一層、遊技の進行状況に即した演出を実行することができる。

【 0 1 1 1 】

(4) 第1ブロックB1で特定される変動内容群と第2ブロックB2で特定される変動内容群とでは、設定されている変動パターンの種類、又は設定されている変動パターンの選択割合を異ならせた。これにより、同一の大当たり種が決定され、かつ大当たり遊技終了後の同一の遊技状態中に、あたかも異なる演出であるかのように見せることができ、遊技の進行状況に見合った演出を遂行することができる。

【0112】

(5) 第1遊技状態(「低確+変短なし」)で特定確変大当たりが決定された場合、大当たり遊技終了後の抽選確率は高確率状態となるが、大当たり遊技終了後の特定期間中(大当たり遊技終了後、30回)は、低確率状態用の変動内容群(第2ブロックB2で特定される変動内容群)から変動パターンが選択されることになる。ただし、第1遊技状態で特定確変大当たり
10
に当選した際に変短状態が付与される図柄変動ゲーム数は、その他の遊技状態(「低確+変短あり」、「高確+変短なし」、「高確+変短あり」)で特定確変大当たり
に当選したときに付与される図柄変動ゲーム数以下である(次回まで)。これにより、特定期間
だけ演出の変化を楽しませることができる。

【0113】

(6) 同じ遊技状態であっても、特定確変大当たり当選時の遊技状態に応じてリーチ態様(リーチ抽選の当選確率、はずれリーチ変動用の変動パターンに対する乱数値の振分け)を異ならせることで、状況に応じて演出内容を変更することができることになるので、遊技の進行状況に即した演出を行うことができる。

【0114】

(7) 高確確定用の変動パターン(実施形態では、変動パターンP7)に基づく演出が実行されると、遊技者は確変状態が付与されていることを認識する。ところが、「低確+変短なし」の状態
20
で特定確変大当たり
に当選した場合、非確変大当たり
に当選したときと同じ
状態で遊技(大入賞口の開放態様、移行先の演出モードなど)が進行するので、遊技者は
特定確変大当たり
に当選したのか、それとも非確変大当たり
に当選したのかを認識し難い。その
ような状況下で確変確定演出が実行されると、非確変大当たり
に当選しているときには確
変確定演出が実行されないため、遊技者が落胆してしまう。そこで、特定確変大当たり
に当
選した場合、現在の遊技状態にかかわらず「低確+変短あり」時の変動内容群(第2ブ
ロックB2で特定される変動内容群)を選択することで、遊技者に現在の大当たり抽選の抽選
確率状態を推測させる楽しさを与えることができる。

【0115】

(8) 特定確変大当たり
に当選したことで大当たり遊技終了後に同じ遊技状態が生起される
場合であっても、大当たり抽選当選時の遊技状態に従って、第1変動内容群(第2ブ
ロックB2で特定される変動内容群)を使用する場合と、第2変動内容群(第1ブ
ロックB1で
特定される変動内容群)を使用する場合と、を作り出すことができる。このように使用
する変動内容群を変更可能とすることで、状況に応じて演出内容を変更することができ
ることになるため、遊技の進行状況に即した演出を行うことができる。そして、演出制御用C
PU31aは、大当たり遊技終了後の同一遊技状態において異なる変動内容群から選択され
た変動パターンが指示された際には、同一の遊技状態中において異なる内容の図柄変動ゲ
ームを実行し得ることになる。その一方で、演出モードに関しては、大当たり抽選に当選
したときの遊技状態にかかわらず、同一の演出モードに移行し得るので、見た目上の演出
モードは同一であるが、図柄変動ゲームの演出内容に関しては、遊技の進行状況に即した
演出を行うことができる。

【0116】

(9) 特定確変大当たり
と非確変大当たり
では、大入賞口18の開放態様を同一とするとも
に、大当たり遊技中の演出内容も同一(敗北)であるため、これらの態様からどちらの
大当たり
に当選したのかが特定し難くなる。このため、「低確+変短なし」の状態
で特定確
変大当たり
に当選した場合、大当たり遊技終了後に第2ブロックB2を特定し、該ブロックを
構成する変動内容群から変動パターンを選択させることで、大当たり遊技終了後であ
っても、
確変状態
が付与されているか否かが特定し難くなり、確変状態
が付与されていることに
50

対する期待感を高揚させることができる。

【0117】

(第2の実施形態)

次に、本発明の第2の実施形態を説明する。

なお、以下に説明する実施形態において、既に説明した実施形態と同一構成及び同一制御内容などは、同一の符号を付すなどして、その重複する説明を省略又は簡略する。

【0118】

本実施形態では、「低確+変短なし」の遊技状態で特定確変大当りに当選した場合、大当り遊技終了後の遊技状態は「高確+変短あり」となるが、「低確+変短あり」状態時用の変動パターン振分けテーブルから変動パターンを選択するようになっている。また、本実施形態では、「低確+変短なし」の状態ですべてのリーチ確率を参照してリーチ抽選を行うようになっている。

【0119】

図8(a)は、第1確変大当り又は第2確変大当りに当選した場合、すなわち、大当り遊技終了後に確変状態が付与される場合に使用される変動パターン振分けテーブルT2(以下、テーブルT2と示す)を示す。その一方で、図8(b)は、非確変大当りに当選した場合、すなわち、大当り遊技終了後に確変状態が付与されない場合に使用される変動パターン振分けテーブルT3(以下、テーブルT3と示す)を示す。

【0120】

そして、特定確変大当りに当選し、かつ大当り抽選当選時の遊技状態が「低確+変短なし」である場合、大当り遊技終了後の遊技状態は「高確+変短あり」となる。このとき、大当り抽選に当選しなかったとすると、主制御用CPU30aは、大当り遊技終了後の遊技状態(「高確+変短あり」)に関係なく、「低確+変短あり」の状態時用の抽選確率(8/241)でリーチ判定を肯定判定する。そして、主制御用CPU30aは、大当り遊技終了後の遊技状態(「高確+変短あり」)に関係なく、テーブルT3から変動パターンを選択、決定する。また、主制御用CPU30aは、30回の図柄変動ゲームが終了するまでを変短上限回数として変短状態を付与した後、変短状態終了後の遊技状態(「高確+変短なし」)に従って31/241の確率でリーチ判定を肯定判定する。

【0121】

一方、特定確変大当りに当選し、かつ大当り抽選当選時の遊技状態が「低確+変短あり」、「高確+変短なし」又は「高確+変短あり」である場合に、大当り遊技終了後に行われる大当り抽選で大当りに当選しなかったとする。この場合、主制御用CPU30aは、大当り遊技終了後の遊技状態(「高確+変短あり」)に従って、「高確+変短あり」の状態時用の抽選確率(1/241)でリーチ判定を肯定判定する。そして、主制御用CPU30aは、大当り遊技終了後の遊技状態(「高確+変短あり」)に従って、テーブルT2から変動パターンを選択、決定する。

【0122】

したがって、遊技の流れに従った変動パターン振分けテーブルの遷移形態は、図9(a)~(f)に示すような形態となる。なお、図7(a)~(f)と、図9(a)~(f)において、同一の符号を付したタイミングチャートでは、同一のタイミングで同一の大当りが決定されている。そして、図7では、第2ブロックB2を構成する変動内容群からはずれリーチ変動用の変動パターンを選択していたが、図9では、低確率状態時用の変動パターン振分けテーブルT3を使用してはずれリーチ変動用の変動パターンを選択することになる。同様に、図7では、第1ブロックB1を構成する変動内容群からはずれリーチ変動用の変動パターンを選択していたが、図9では、高確率状態時用の変動パターン振分けテーブルT2を使用してはずれリーチ変動用の変動パターンを選択することになる。

【0123】

したがって、本実施形態によれば、第1の実施形態の効果(1)~(9)に加えて、以下に示す効果を得ることができる。

(10) 第1遊技状態(「低確+変短なし」)で大当たり抽選に当選し、大当たり種として特定確変大当たりが決定された場合、大当たり遊技終了後の抽選確率は高確率状態となる。ところが、変動パターン選択手段(主制御用CPU30a)は、大当たり遊技終了後の特定期間中、低確率状態用の変動内容群(テーブルT3)を使用して変動パターンを選択し得る。これにより、特定確変大当たり当選したことで大当たり遊技終了後に同じ遊技状態(「高確+変短あり」)が生起される場合であっても、大当たり抽選当選時の遊技状態に従って、低確率状態用の変動内容群(テーブルT3)を使用する場合と、高確率状態用の変動内容群(テーブルT2)を使用する場合と、を作り出すことができる。このように使用する変動内容群を変更可能とすることで、状況に応じて演出内容を変更することができることとなるため、遊技の進行状況に即した演出を行うことができる。また、特定期間中専用の変動内容群を設定しなくても、既存の低確率状態用の変動内容群で代用できるので、記憶容量を圧迫しすぎることがない。

10

【0124】

なお、上記実施形態は以下のように変更しても良い。

- 各実施形態では、変短状態時に選択される大当たり変動用の変動パターンの種類を増やしても良い。この場合、大当たりの種類毎に変動パターンの選択率を異ならせても良い。

【0125】

- 各実施形態は、変短状態が次回大当たり抽選に当選するまで付与される場合、潜確モードM2に移行してから31回目の図柄変動ゲームで、高確確定モードM3に移行させる仕様であっても良い。

20

【0126】

- 各実施形態における演出モードの移行形態は、図10に示すような態様であっても良い。すなわち、潜確モード及び高確確定モードをそれぞれ2種類以上設定しても良い。図10では、潜確モードとして第1潜確モードM2a及び第2潜確モードM2bを設定する一方、高確確定モードとして第1高確確定モードM3a及び第2高確確定モードM3bを設定している。なお、図10に示す「A~D」は、大当たりの種類を示す。このようなモード移行形態であっても、「低確+変短なし」の通常モードM1中に特定確変大当たり当選したのであれば、変動パターンに関しては、大当たり遊技終了後、第1変動内容群から変動パターンが選択される。一方、「高確+変短なし」の通常モードM1中に特定確変大当たり当選したのであれば、大当たり遊技終了後、第2変動内容群から変動パターンが選択される。また、演出モードに関しては、「低確+変短なし」及び「高確+変短なし」のどちらの遊技状態であっても、特定確変大当たり遊技終了後には、第1潜確モードM2aが設定される。つまり、潜確モードとして2種類の潜確モードが設定されているが、特定確変大当たり当選した場合、当選時の遊技状態にかかわらず、大当たり遊技終了後には同一の演出モード(第1潜確モードM2a)が設定されることになる。

30

【0127】

- 各実施形態では、遊技状態毎にテーブルを設定することなく、大当たり抽選及びリーチ抽選の結果、特別図柄開始処理実行時の大当たり抽選の抽選確率、現在の遊技状態を生起させる契機となった大当たりの種類、及び直近の大当たり抽選で当選したときの遊技状態に応じて、いずれかの変動パターンを選択するようにしても良い。

40

【0128】

- 各実施形態では、非確変大当たり当選したときの変短上限回数を「低確+変短なし」の状態に特定確変大当たり当選したときの変短上限回数よりも少なく設定しても良い。ただし、変短状態の付与回数が「0回」や「1回」だけであると、リーチ演出が実行される可能性が低く、単にはずれ変動が行われただけで変短状態が終了する虞もある。したがって、非確変大当たり当選したときの変短上限回数は、複数回であって、かつ「低確+変短あり」時におけるリーチ抽選の抽選確率の分母以上の回数が好ましい(例えば25回など)。

【0129】

- 第1の実施形態において、「低確+変短なし」の状態に特定確変大当たり当選した

50

場合、「低確＋変短あり」状態用のリーチ確率を参照してリーチ抽選を行っても良い。

・ 第2の実施形態において、第1の実施形態のように高確率用の第1リーチ確率と高確率用の第2リーチ確率（低確率時の確率と同一）を設定し、「低確＋変短なし」の状態にて特定確変大当りに当選した場合、高確率用の第2リーチ確率でリーチ抽選を行っても良い。

【0130】

・ 各実施形態では、特定確変大当りに当選した際の遊技状態が「低確＋変短なし」であるか否かに応じてリーチ態様を異ならせていた。そのリーチ態様の違いとしては、使用する変動内容群のみを異ならせることとしても良いし、リーチ抽選の抽選確率のみを異ならせることとしても良い。

10

【0131】

・ 各実施形態では、リーチ態様の違いとして、保留記憶数毎にリーチ確率を異ならせても良い。

・ 各実施形態では、第2確変大当りを設定しなくても良い。

【0132】

・ 各実施形態では、大当り抽選に当選したときの遊技状態が「低確＋変短なし」及び「高確＋変短なし」のいずれかである場合には、予め定めた上限回数分、変短状態を付与する特定確変大当りを別途設定しても良い。このような場合、特定確変大当りに当選した際には、大当り抽選当選時の遊技状態が「低確＋変短なし」又は「高確＋変短なし」であれば、大当り遊技終了後、第2ブロックB2を構成する変動内容群又は低確率状態用の変動パターン振分テーブルT3から変動パターンが選択されることになる。

20

【0133】

・ 各実施形態において、「低確＋変短なし」の遊技状態で特定確変大当りに当選した際に、大当り遊技終了後に使用する変動内容群では、「低確＋変短あり」、「高確＋変短なし」、又は「高確＋変短あり」の遊技状態で特定確変大当りに当選した際に、大当り遊技終了後に使用する変動内容群に設定された変動パターンと全く異なる変動パターンを設定しても良い。このようにすることで、実際の遊技状態（高確＋変短あり）に従って行われる演出とは全く異なる演出を行うことができるので、大当り抽選の抽選確率状態を遊技者に分かり難くすることができる。

【0134】

30

・ 各実施形態では、「低確＋変短なし」の遊技状態で特定確変大当りに当選した際に、大当り遊技終了後に使用する変動内容群を、非確変大当り遊技終了後に使用する変動内容群と同一とした。その変更例として、変動内容群に振り分けられた変動パターンの種類を同一とする一方で、各変動パターンに対する乱数の振分值を異ならせたり、特定の変動パターンについては、非確変大当り遊技終了後に使用される変動内容群にも設定するが、その他の変動パターンについては、非確変大当り遊技終了後に使用される変動内容群に設定しなくても良い。

【0135】

・ 各実施形態では、高確確定モードの滞在中においても、同一の大当り種が決定されたが大当り抽選に当選したときの遊技状態が異なるのであれば、変動パターンを選択する際に使用する変動内容群を異ならせたり、異なる確率でリーチ抽選を実行するようにしても良い。

40

【0136】

・ 各実施形態では、次回大当り抽選に当選するまで変短状態が付与されるときにも、特定期間に限って大当り遊技終了後の遊技状態に対応付けられていない変動内容群から変動パターンを選択したり、異なる確率でリーチ抽選を行っても良い。例えば、大当り遊技終了後、31回目～次回大当り抽選に当選するまでに行われる図柄変動ゲームでは、30回目までの図柄変動ゲームで使用していた変動内容群とは異なる変動内容群を使用しても良い。また、大当り遊技終了後、31回目～40回目まででは異なる変動内容群を使用し、41回目の図柄変動ゲームからは、30回目までの図柄変動ゲームで使用していた変動

50

内容群を使用しても良い。

【0137】

・ 各実施形態において、「高確 + 変短なし」の遊技状態であるときに、「低確 + 変短なし」用の変動内容群を用いたり、「低確 + 変短なし」用の確率でリーチ抽選を実行したりしても良い。

【0138】

・ 各実施形態では、特定確変大当りに当選したときの遊技状態に応じて、はずれ変動用の変動パターンを選択する際の変動内容群を異ならせても良い。つまり、第1の実施形態では、「高確 + 変短あり」状態用のはずれ変動用の変動パターンの集合体である変動内容群を、特定確変大当り当選時の遊技状態が「低確 + 変短なし」であるか否かに応じて設定しても良い。また、第2の実施形態では、「低確 + 変短なし」の状態で特定確変大当りに当選したのであれば、大当り遊技終了後は、図8(b)に示すテーブルT3からはずれ変動用の変動パターンを選択することになる。一方、「低確 + 変短あり」、「高確 + 変短なし」、及び「高確 + 変短あり」のうちいずれかの状態で特定確変大当りに当選したのであれば、大当り遊技終了後は、図8(a)に示すテーブルT2からはずれ変動用の変動パターンを選択することになる。

【0139】

・ 各実施形態において、特別図柄用の停止図柄指定コマンドに代えて、大当りの種類を特定可能な専用のコマンドを設定しても良い。

・ 各実施形態において、演出表示装置11は液晶ディスプレイ型としたが、ドットマトリクス型、有機EL型、プラズマディスプレイ型などとしても良く、これらを組み合わせた表示装置を用いても良い。

【0140】

次に、上記実施形態及び別例(変形例)から把握できる技術的思想について以下に追記する。

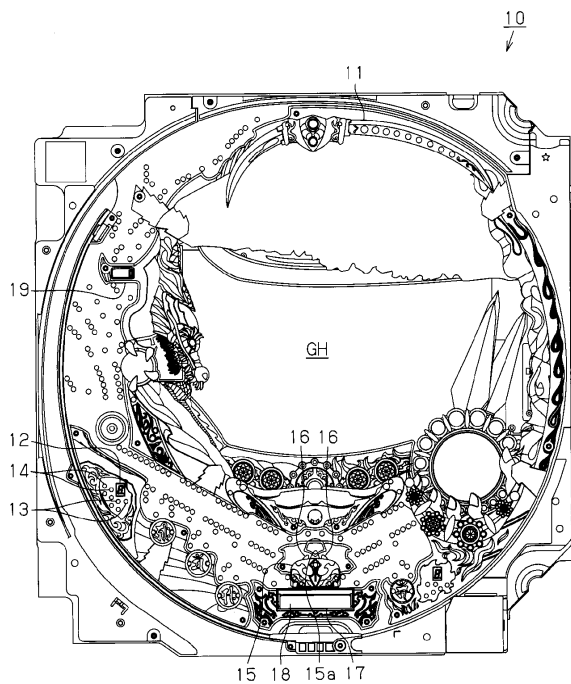
(イ) 大当りか否かの大当り抽選の抽選確率を高確率状態とする確変状態、及び始動手段の入球口が開放状態と閉鎖状態を取り得るように動作する開閉部材の単位時間あたりの開放時間を増加させる開放時間増加状態のうち少なくともいずれか一方の遊技状態を、大当り抽選に当選した際に決定された大当り種に応じて、大当り遊技終了後に付与する遊技機において、遊技機全体を制御する主制御手段と、前記主制御手段の指示内容に従って、図柄変動ゲームの実行にかかる制御を行う副制御手段と、を備え、前記主制御手段は、前記大当り抽選の抽選結果に従って、図柄変動ゲームの変動時間を定めた変動パターンを、選択可能な複数種類の変動パターンが定められた変動内容群から選択する変動パターン選択手段を有し、前記副制御手段は、前記変動パターン選択手段が選択した変動パターンに従って図柄変動ゲームを表示手段に実行させる演出制御手段と、予め定めた移行条件の成立時に、該移行条件成立時の遊技状態及び直近の大当りの種類に応じて、前記大当り抽選の抽選確率を示す演出モードを移行させるための制御を行うモード制御手段と、を有し、前記変動パターン選択手段は、前記開閉部材の単位時間あたりの開放時間を増加させない開放時間非増加状態が付与されており、かつ前記大当り抽選の抽選確率が低確率状態である第1遊技状態で大当り抽選に当選し、大当り種として、大当り遊技終了後に確変状態を付与する特定確変大当りが決定された場合、大当り遊技終了後の特定期間中は、低確率状態用の変動内容群から変動パターンを選択する一方で、前記第1遊技状態ではない遊技状態で大当り抽選に当選し、前記特定確変大当りが決定されたときには、前記開放時間増加状態が付与されるときに参照される高確率状態用の変動内容群から変動パターンを選択し、選択した変動パターンを前記副制御手段に指示するようになっており、前記副制御手段は、前記特定確変大当りが決定された場合、図柄変動ゲームに関しては、前記主制御手段から指示された変動パターンに従った図柄変動ゲームを前記表示手段に実行させる一方で、前記演出モードに関しては、前記大当り抽選に当選したときの遊技状態にかかわらず、大当り遊技終了後に同一の演出モードに移行させ得ることを特徴とする遊技機。

【符号の説明】

【 0 1 4 1 】

B 1 , B 2 ... ブロック、T 1 ~ T 3 ... 変動パターン振分テーブル、1 0 ... 遊技盤、1 1 ... 演出表示装置、1 5 ... 始動入賞口、1 6 ... 開閉羽根、1 8 ... 大入賞口、3 0 ... 主制御基板、3 0 a ... 主制御用 C P U、3 0 b ... 主制御用 R O M、3 0 c ... 主制御用 R A M、3 1 ... 演出制御基板、3 1 a ... 演出制御用 C P U、3 1 b ... 演出制御用 R O M、3 1 c ... 演出制御用 R A M。

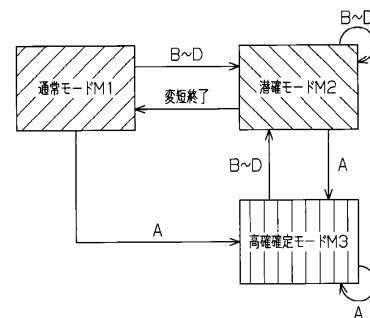
【 図 1 】



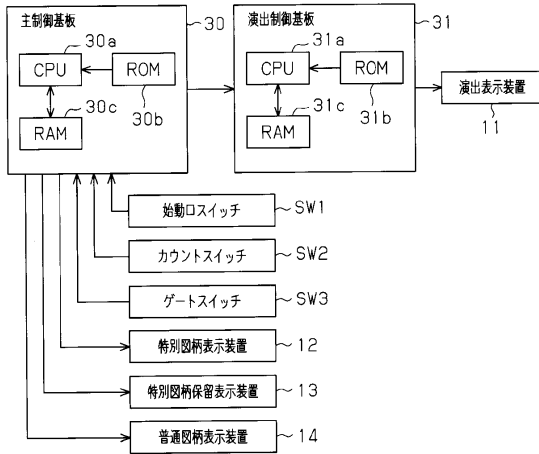
【 図 2 】

| 図柄 | 大当り時の状態 | 当り後の確率状態 | 当り後の変短 |
|-----------|---------|----------|--------|
| A (勝利) | 低確+変短なし | 高確 | 次回まで |
| | 低確+変短あり | | |
| | 高確+変短なし | | |
| | 高確+変短あり | | |
| B (敗北) | 低確+変短なし | 高確 | 次回まで |
| | 低確+変短あり | | |
| | 高確+変短なし | | |
| C (敗北) | 低確+変短なし | 高確 | 30回 |
| | 低確+変短あり | | 次回まで |
| | 高確+変短なし | | 次回まで |
| | 高確+変短あり | | 次回まで |
| D (敗北) | 低確+変短なし | 低確 | 30回 |
| | 低確+変短あり | | |
| | 高確+変短なし | | |

【 図 3 】



【図 4】



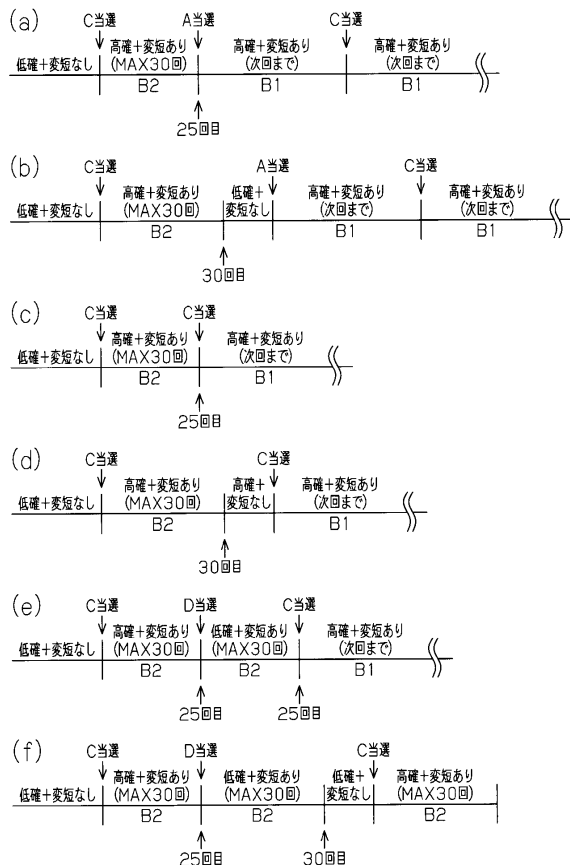
【図 5】

| リーチ判定値 | 低確 | 高確 |
|--------|----|-----------------|
| 変短なし | 31 | 31 |
| 変短あり | 8 | 第1リーチ確率 第2リーチ確率 |
| | | 1 8 |

【図 6】

| 変動パターン振分テーブルT1 | 変動内容 | 大当り | はずれリーチ | | | はずれ | | |
|----------------|----------|-----|----------|----------|------------------|-------------|----------|-------------|
| | | | 第1ブロックB1 | 第2ブロックB2 | 低確+変短あり 初回C当選 | 高確/低確 保0 | 高確 保1 | 低確 保2, 3 |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 変P | 変動内容 | 大当り | 第1ブロックB1 | 第2ブロックB2 | 低確+変短あり 初回C当選 | 高確/低確 保0 | 高確 保1 | 低確 保2, 3 |
| P1 | 通常変動 | | | | | 251 | 10 | 14 |
| P2 | 短縮変動 | | | | | | 241 | 10 |
| P3 | 超短縮変動 | | | | | | 243 | 227 |
| P4 | はずれリーチR1 | | 150 | 227 | | | | |
| P5 | はずれリーチR2 | | 44 | 10 | | | | |
| P6 | はずれリーチR3 | | 38 | 4 | | | | |
| P7 | はずれリーチR4 | | 7 | | | | | |
| P8 | はずれリーチR5 | | 12 | 10 | | | | |
| P9 | 大当り (決戦) | 251 | | | | | | |

【図 7】



【図 8】

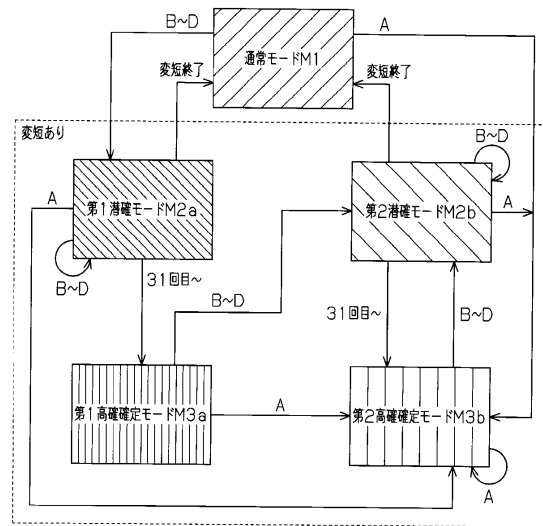
(a) 変動パターン振分テーブルT2 (高確)

| 変P | 変動内容 | 大当り | はずれリーチ | はずれ | | |
|----|----------|-----|--------|-----|-----|-------|
| | | | | 保0 | 保1 | 保2, 3 |
| P1 | 通常変動 | | | 251 | 10 | 6 |
| P2 | 短縮変動 | | | | 241 | 2 |
| P3 | 超短縮変動 | | | | | 243 |
| P4 | はずれリーチR1 | | 150 | | | |
| P5 | はずれリーチR2 | | 44 | | | |
| P6 | はずれリーチR3 | | 38 | | | |
| P7 | はずれリーチR4 | | 7 | | | |
| P8 | はずれリーチR5 | | 12 | | | |
| P9 | 大当り (決戦) | 251 | | | | |

(b) 変動パターン振分テーブルT3 (低確)

| 変P | 変動内容 | 大当り | はずれリーチ | はずれ | | |
|----|----------|-----|--------|-----|-----|-------|
| | | | | 保0 | 保1 | 保2, 3 |
| P1 | 通常変動 | | | 251 | 14 | 14 |
| P2 | 短縮変動 | | | | 237 | 10 |
| P3 | 超短縮変動 | | | | | 227 |
| P4 | はずれリーチR1 | | 227 | | | |
| P5 | はずれリーチR2 | | 10 | | | |
| P6 | はずれリーチR3 | | 4 | | | |
| P7 | はずれリーチR4 | | | | | |
| P8 | はずれリーチR5 | | 10 | | | |
| P9 | 大当り (決戦) | 251 | | | | |

【 図 1 0 】



フロントページの続き

(72)発明者 小川 正悟
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 澤田 真治

(56)参考文献 特開2010-268891(JP, A)
特開2011-067377(JP, A)
特開2007-029567(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02