

(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2014-147618

(P2014-147618A)

(43) 公開日 平成26年8月21日(2014.8.21)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A63F 7/02 320

テーマコード(参考)

2C333

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 42 頁)

(21) 出願番号 特願2013-19165 (P2013-19165)
 (22) 出願日 平成25年2月4日(2013.2.4)

(71) 出願人 390031783
 サミー株式会社
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
 シャイン60
 (74) 代理人 100105924
 弁理士 森下 賢樹
 (74) 代理人 100109047
 弁理士 村田 雄祐
 (74) 代理人 100109081
 弁理士 三木 友由
 (72) 発明者 申間 成晃
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
 シャイン60 サミー株式会社内

最終頁に続く

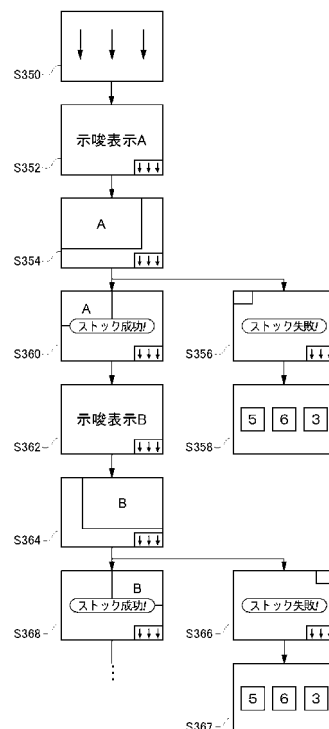
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】画面を有効利用することで遊技者の大当りへの期待感を高めることのできる遊技機を提供する。

【解決手段】パターン記憶手段は、変動演出パターンとして、特殊演出パターンを記憶する。この特殊演出パターンには、1回の図柄変動において、複数種類の高期待演出のうちいずれかが実行される可能性があることおよび高期待演出の種類を示唆する高期待演出示唆表示をストックしていき、そのストック数を上限にした回数だけ高期待演出を実行し得ることが定められている。

【選択図】 図27



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域が形成された遊技盤と、
 前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球の入球が抽選の契機となる始動入賞口と、
 前記始動入賞口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定するための当否抽選を実行する当否抽選手段と、
 前記当否抽選の結果が大当たりであった場合に前記特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
 前記当否抽選の結果を示すための図柄変動演出における演出の過程が定められた複数の演出パターンからいずれかを前記当否抽選の結果に応じた抽選により選択する演出決定手段と、

10

1回の図柄変動において、リーチ成立後に発展する可能性がある演出として大当たりの期待度が相対的に高いことを示唆する複数種類の高期待演出のうちいずれかが実行される可能性があることおよび前記高期待演出の種類を示唆する高期待演出示唆表示を蓄積していき、その蓄積数を上限にした回数だけ前記高期待演出を実行し得ることが定められた特殊演出パターンを含む前記複数の演出パターンを記憶するパターン記憶手段と、

前記選択された演出パターンにしたがって演出表示を制御する演出表示制御手段と、を備え、

前記特殊演出パターンにおいては、前記高期待演出示唆表示の蓄積にあたって前記蓄積に成功するか否かを煽る第1の煽り演出を実行して蓄積成功の演出を表示した場合にその高期待演出示唆表示を蓄積し、蓄積失敗の演出を表示した場合は前記第1の煽り演出を終了し、前記蓄積成功の演出数が所定数に達した場合はその蓄積された複数の高期待演出示唆表示が複数の分割領域のそれぞれに配置された画面を表示し、配置された高期待演出示唆表示について前記高期待演出に発展するためのリーチが成立するか否かを煽る第2の煽り演出を実行し、いずれかの高期待演出示唆表示においてリーチが成立すればその高期待演出示唆表示が示唆する高期待演出へ発展させることが定められている弾球遊技機。

20

【請求項 2】

前記特殊演出パターンにおいては、前記第2の煽り演出として、蓄積された複数の高期待演出示唆表示についてその蓄積された順にリーチが成立するか否かを煽ることが定められており、その蓄積された順序は大当たりへの期待度の高さの順序である請求項1に記載の弾球遊技機。

30

【請求項 3】

前記特殊演出パターンにおいては、前記第2の煽り演出として、蓄積された複数の高期待演出示唆表示についていずれもリーチが成立しない演出を表示した場合には前記第2の煽り演出を終了することが定められている請求項1または2に記載の弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

遊技球が発射される遊技領域を備えた弾球遊技機に関する。

【背景技術】

40

【0002】

従来、各種の弾球遊技機のうち、いわゆる第1種ぱちんこ遊技機と呼ばれていた遊技機は、遊技盤の略中央に設けられた液晶ディスプレイなどの表示領域に複数の図柄を変動させながら表示する（以下、そうした表示を「図柄変動」または「変動表示」等という）。この遊技機は、複数列の図柄変動を停止させたときの図柄の組合せが特定の態様となった場合に、通常遊技より多くの賞球が得られる、いわゆる大当たりと呼ばれる特別遊技へと移行するものとして知られている（例えば、特許文献1参照）。表示領域における図柄の変動表示は、単に複数の図柄が変動表示されるだけでなく、いわゆるリーチ画面と呼ばれる状態のように、あと一つ図柄が揃えば大当たりとなる状態で変動表示の時間を通常よりも長くする等、遊技者の期待感を高めるための演出が図られている。また、キャラクタ画像や

50

背景画像等を用いて図柄の変動表示にストーリーを持たせる演出を施したり、特別遊技への移行効率を高める確率変動および変動時間短縮、始動入賞口への入球容易性を高める入球容易状態へ移行したりする制御によっても遊技者の期待感を高めている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2003-230714号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

リーチ演出には長短様々なものがあり、一般には相対的に変動時間の短いリーチを「ノーマルリーチ」と称し、変動時間の長いリーチを「ロングリーチ」と称している。ロングリーチの中には、関連性のある演出が段階的に発展することで大当りへの期待度を高めるスーパーリーチと呼ばれるものもある。しかしながら、段階的に発展するリーチ演出であっても、1つのリーチ演出を実行するだけであり、遊技者によっては単調に感じる場合がある。

【0005】

本願発明は上記課題に鑑みたもので、画面を有効利用することで遊技者の大当りへの期待感を高めることの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】

【0006】

上記課題を解決するために、本発明のある態様の弾球遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球の入球が抽選の契機となる始動入賞口と、始動入賞口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定するための当否抽選を実行する当否抽選手段と、当否抽選の結果が大当りであった場合に特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、当否抽選の結果を示すための図柄変動演出における演出の過程が定められた複数の演出パターンからいずれかを当否抽選の結果に応じた抽選により選択する演出決定手段と、1回の図柄変動において、リーチ成立後に発展する可能性がある演出として大当りの期待度が相対的に高いことを示唆する複数種類の高期待演出のうちいずれかが実行される可能性があることおよび高期待演出の種類を示唆する高期待演出示唆表示を蓄積していき、その蓄積数を上限にした回数だけ高期待演出を実行し得ることが定められた特殊演出パターンを含む複数の演出パターンを記憶するパターン記憶手段と、選択された演出パターンにしたがって演出表示を制御する演出表示制御手段と、を備える。特殊演出パターンにおいては、高期待演出示唆表示の蓄積にあたって蓄積に成功するか否かを煽る第1の煽り演出を実行して蓄積成功の演出を表示した場合にその高期待演出示唆表示を蓄積し、蓄積失敗の演出を表示した場合は第1の煽り演出を終了し、蓄積成功の演出数が所定数に達した場合はその蓄積された複数の高期待演出示唆表示が複数の分割領域のそれぞれに配置された画面を表示し、配置された高期待演出示唆表示について高期待演出に発展するためのリーチが成立するか否かを煽る第2の煽り演出を実行し、いずれかの高期待演出示唆表示においてリーチが成立すればその高期待演出示唆表示が示唆する高期待演出へ発展させることが定められている。

【0007】

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

【発明の効果】

【0008】

本発明の弾球遊技機によれば、画面を有効利用することで遊技者の大当りへの期待感を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 9 】

【 図 1 】 ぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す図である。

【 図 2 】 ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す図である。

【 図 3 】 本実施例におけるぱちんこ遊技機の機能ブロックを示す図である。

【 図 4 】 当否判定テーブルを模式的に示す図である。

【 図 5 】 事前当否判定で参照される事前当否判定テーブルを模式的に示す図である。

【 図 6 】 図柄判定テーブルを模式的に示す図である。

【 図 7 】 変動パターンテーブルを模式的に示す図である。

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

10

【 図 9 】 外れ用の変動パターンテーブルを詳細に示す図である。

【 図 1 0 】 ぱちんこ遊技機における基本的な動作過程を示すフローチャートである。

【 図 1 1 】 図 1 0 における S 1 0 の入賞処理を詳細に示すフローチャートである。

【 図 1 2 】 図 1 1 における S 2 8 の事前判定処理を詳細に示すフローチャートである。

【 図 1 3 】 図 1 0 における S 1 4 の通常遊技制御処理の全体的な過程を示すフローチャートである。

【 図 1 4 】 図 1 3 における S 2 5 0 の先読み処理を詳細に示すフローチャートである。

【 図 1 5 】 図 1 3 における S 2 5 2 の特別図柄変動処理を詳細に示すフローチャートである。

【 図 1 6 】 図 1 3 における S 2 5 4 の装飾図柄変動処理を詳細に示すフローチャートである。

20

【 図 1 7 】 図 1 0 における S 1 6 の特別遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。

【 図 1 8 】 図 1 7 における S 1 0 0 の開放処理を詳細に示すフローチャートである。

【 図 1 9 】 図 1 7 における S 1 0 2 の閉鎖処理を詳細に示すフローチャートである。

【 図 2 0 】 図 1 0 における S 1 7 の小当り遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。

【 図 2 1 】 図 2 0 における S 1 6 0 の開放処理を詳細に示すフローチャートである。

【 図 2 2 】 図 2 0 における S 1 6 2 の閉鎖処理を詳細に示すフローチャートである。

【 図 2 3 】 リーチストック演出における第 1 演出の画面遷移を模式的に例示する図である。

30

【 図 2 4 】 ストック演出における第 2 演出の画面遷移を模式的に例示する図である。

【 図 2 5 】 複数種類の特殊演出パターンのデータ構造類型を模式的に示す図である。

【 図 2 6 】 特殊演出パターンとパターン抽選値の対応関係を示すテーブルの図である。

【 図 2 7 】 示唆表示ストック演出における第 1 演出の画面遷移を模式的に例示する図である。

【 図 2 8 】 示唆表示ストック演出における第 1 演出から第 2 演出への画面遷移を模式的に例示する図である。

【 図 2 9 】 示唆表示ストック演出における第 2 演出の画面遷移を模式的に例示する図である。

40

【 図 3 0 】 複数種類の特殊演出パターンのデータ構造類型を模式的に示す図である。

【 発明を実施するための形態 】

【 0 0 1 0 】

(前提技術)

図 1 は、ぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す。以下、弾球遊技機として従来にいういわゆる第 1 種ぱちんこ遊技機を例に説明する。ぱちんこ遊技機 1 0 は、主に遊技機枠と遊技盤で構成される。ぱちんこ遊技機 1 0 の遊技機枠は、外枠 1 1、前枠 1 2、透明板 1 3、扉 1 4、上球皿 1 5、下球皿 1 6、および発射ハンドル 1 7 を含む。外枠 1 1 は、開口部分を有し、ぱちんこ遊技機 1 0 を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠 1 2 は、外枠 1 1 の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構

50

により外枠 1 1 へ開閉可能に取り付けられる。前枠 1 2 は、遊技球を発射する機構や、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導または回収するための機構等を含む。

【 0 0 1 1 】

透明板 1 3 は、ガラスなどにより形成され、扉 1 4 により支持される。扉 1 4 は、図示しないヒンジ機構により前枠 1 2 へ開閉可能に取り付けられる。上球皿 1 5 は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿 1 6 への遊技球の抜き取り等をする機構を有する。下球皿 1 6 は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。上球皿 1 5 と下球皿 1 6 の間にはスピーカ 1 8 が設けられており、後述する演出を制御する手段によって遊技状態などに応じた効果音が出力される。

10

【 0 0 1 2 】

遊技盤 5 0 は、外レール 5 4 と内レール 5 6 により区画された遊技領域 5 2 上に、アウト口 5 8、特別図柄表示装置 6 1、演出表示装置 6 0、始動入賞口（以下、「始動口」という）6 2、センター飾り 6 4、大入賞口 6 6、作動口 6 8、一般入賞口 7 2 を含む。さらに遊技領域 5 2 には、図示しない複数の遊技釘や風車などの機構が設置される。

【 0 0 1 3 】

始動口 6 2 は、遊技球の入球が当否抽選を実行する契機となる入球口であって、遊技球の入球を検出するための始動入賞検出装置 7 4 と、始動口 6 2 に設けられた拡開機構 6 3（いわゆる電動チューリップ）を拡開させるための普通電動役物ソレノイド 7 6 を備える。拡開機構 6 3 は、始動口 6 2 の開口部上部に設けられた二つの羽根部材で構成され、閉鎖時は始動口 6 2 の真上から落下する遊技球だけが入球できる程度の狭い開口幅となる。一方、拡開機構 6 3 が拡開された開放時は始動口 6 2 の開口幅が広がることとなり、始動口 6 2 の真上だけでなくその近傍を落下する遊技球も始動口 6 2 へ誘導でき入球容易性が向上する。当否抽選は、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する抽選であり、始動口 6 2 へ入球があるときに実行される。始動入賞検出装置 7 4 は、始動口 6 2 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す始動入賞情報を生成する。

20

【 0 0 1 4 】

一般入賞口 7 2 は、遊技球の入球を検出するための一般入賞検出装置 7 3 を備える。一般入賞検出装置 7 3 は、一般入賞口 7 2 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す一般入賞情報を生成する。

30

【 0 0 1 5 】

大入賞口 6 6 は、遊技球の入球を検出するための入賞検出装置 7 8 と、大入賞口 6 6 を開放させるための大入賞口ソレノイド 8 0 を備える。入賞検出装置 7 8 は、大入賞口 6 6 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す大入賞口入賞情報を生成する。大入賞口 6 6 は、特別図柄 1 9 2 が所定の態様にて停止したときに開始される特別遊技において「大当り」として開放状態となる横長形状の入賞口である。大入賞口 6 6 は、例えばアウト口 5 8 の上方等の位置に設けられる。大入賞口 6 6 の設置個数としては、一つだけ設置する構成に限らず、複数個の大入賞口 6 6 を設置してそれぞれを遊技状態等に応じて使い分ける構成としてもよい。大入賞口 6 6 の入賞検出装置 7 8 は、遊技球の通過を検出するセンサを備えて構成される。

40

【 0 0 1 6 】

遊技領域 5 2 の左方に設けられた特別図柄表示装置 6 1 および遊技領域 5 2 の略中央に設けられた演出表示装置 6 0 は、それぞれの画面に特別図柄 1 9 2 の変動と、特別図柄 1 9 2 に連動する装飾図柄 1 9 0 を含む演出画像の変動を表示する。以下、そうした表示を「図柄変動」または「変動表示」等という。

【 0 0 1 7 】

特別図柄表示装置 6 1 は、例えば 7 セグメント LED で構成される表示装置である。特別図柄 1 9 2 は、始動口 6 2 への遊技球の落入を契機として行われる抽選の判定結果に対応した図柄である。特別図柄 1 9 2 の変動表示が停止したときの図柄態様が、あらかじめ

50

当りと定められた図柄であった場合に、その停止図柄が表示されたタイミングが大当り発生タイミングとなる。停止図柄は、図柄変動の終了時に表示すべき図柄である。本実施例においてセグメントの組合せで表される特別図柄192は、必ずしも文字や数字の体をなしておらず、7セグメントLEDを構成する各セグメントの組合せで形成される一般に意味を持たない記号であってよい。これらの記号が高速で次々に入れ替わって特別図柄表示装置61へ表示されることにより、特別図柄192の図柄変動表示が実現される。また、7セグメントLEDは、「8の字」を形成する7個のセグメントおよび「ドット」を表す1個のセグメントからなる8個のセグメントで構成されてもよい。この場合、8個のセグメントを組み合わせることにより8ビット分の数値を表現できる。さらに、特別図柄表示装置61を7セグメントLEDではないLEDドットアレーを用いて、その点灯パターンや点灯色の組合せで複数種類の特別図柄192を表現してもよい。

10

【0018】

演出表示装置60は、特別図柄192の変動表示と連動する形で装飾図柄190を変動表示する液晶ディスプレイで構成される表示装置である。装飾図柄190は、特別図柄192で示される抽選の判定結果表示を視覚的に演出するための図柄である。演出表示装置60は、装飾図柄190として、例えばスロットマシンのゲームを模した複数列の図柄を変動させる動画像を画面の中央領域に表示する。本実施例においては、「0」～「9」の数字で構成される図柄を3列に表示して変動させ、最終的に停止表示される3個の図柄組合せによって当りまたは外れを示す。装飾図柄190を構成する複数図柄のそれぞれは、色彩や模様の装飾が施された数字、文字、または記号で構成されるが、これら数字、文字、記号に対して全図柄に共通する絵柄または図柄ごとに異なる絵柄を加えて一体化させる形で構成されてもよい。この絵柄は、ぱちんこ遊技機10の当該機種に設定された装飾または演出のテーマに関連するモチーフが描かれた絵柄であり、例えば人物や動物のキャラクターが描かれた絵柄であってもよい。装飾図柄190は、絵柄が一体的に含まれる図柄が変動表示される場合と、絵柄が分離して数字、文字、記号の部分のみが変動表示される場合とが、演出の展開に沿って切り替えられる構成であってもよい。装飾図柄190の変動表示の背景には、ぱちんこ遊技機10の当該機種に設定された装飾または演出のテーマに関連する演出的効果を有する動画像が図柄変動と連動して表示される。

20

【0019】

演出表示装置60は、本実施例では液晶ディスプレイなどの高精細なドットマトリクス型表示装置で構成されるが、ドラム回転式などの機械的表示手段やLEDマトリクス式などの表示手段で構成されてもよい。なお、特別図柄192は必ずしも演出的な役割をもつことを要しないため、本実施例では演出表示装置60の左下方の特別図柄表示装置61にて目立たない大きさで表示させる。ただし、特別図柄自体に演出的な役割をもたせることで装飾図柄を用いずに表現する手法を採用する場合には、特別図柄を7セグメントLEDではなく液晶ディスプレイに表示させる構成としてもよい。

30

【0020】

作動口68は、遊技盤50の左側方位置に設けられる。作動口68は、通過検出装置69を含む。通過検出装置69は、作動口68への遊技球の通過を検出するセンサであり、通過時にその通過を示す通過情報を生成する。作動口68への遊技球の通過は拡開機構63を拡開させるか否かを決定する開放抽選の契機となる。作動口68を遊技球が通過すると、開放抽選の判定結果を示す図柄である普通図柄が普通図柄表示装置59に変動表示される。したがって、開放抽選は「普通図柄抽選」とも呼ぶ。本実施例における普通図柄表示装置59は、便宜上、二つのランプで構成されるとともに、それらのうちいずれのランプが点灯しているかによって普通図柄の表示状態が表現される。例えば、第1のランプの点灯が外れを示し、第2のランプが当りを示すとき、それらが交互に点灯と消灯を繰り返すことによって普通図柄の変動表示が表現され、最終的にいずれかの点灯状態にて停止されることで普通図柄の停止図柄が表現される。普通図柄表示装置59は演出表示装置60の右下方に設けられる。変動開始から所定時間の経過後に、普通図柄の変動表示が停止する。このとき、通常状態では例えば1/256程度の低確率にて普通図柄が当りの図柄で

40

50

停止し、後述する入球容易状態では例えば250/256程度の高確率にて普通図柄が当りの図柄で停止する。普通図柄が当りの図柄で停止すると、拡開機構63が所定時間拡開される。拡開機構63の開放時間は、例えば通常状態では0.1秒間であり、入球容易状態では6秒間である。

【0021】

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

【0022】

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

【0023】

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

【0024】

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

【0025】

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

【0026】

遊技球が始動口62に落入すると、特別図柄表示装置61および演出表示装置60において特別図柄192および装飾図柄190が変動表示される。特別図柄192および装飾図柄190の変動表示は、表示に先だつて決定された変動表示時間の経過後に停止される。特別図柄192は、その変動開始から停止までの変動態様が定められた変動パターンにしたがって変動表示される。装飾図柄190は、その変動開始から停止までの変動態様が定められた変動演出パターンにしたがって変動表示される。変動パターンおよび変動演出

10

20

30

40

50

パターンはそれぞれ複数種ずつ用意され、それぞれが長短様々な変動時間をもつ。変動パターンにしたがって特別図柄 192 が変動表示される間、同じ変動時間をもつ変動演出パターンにしたがって装飾図柄 190 が変動表示される。変動パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動表示時間が定められており、その変動表示時間の経過時に特別図柄 192 および装飾図柄 190 の変動が停止される。

【0027】

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

10

【0028】

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

20

【0029】

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

30

【0030】

特別遊技が終了した後の通常遊技においては特定遊技の一つである特別図柄 192 および装飾図柄 190 の変動時間短縮（以下、適宜「時短」という）が開始される。特別図柄 192 および装飾図柄 190 の時短は、特別図柄 192 および装飾図柄 190 の変動時間が通常状態よりも短縮される状態である。特別図柄 192 および装飾図柄 190 の変動時間は、所定の変動回数、例えば 100 回の変動表示がなされた後で元の変動時間に戻されるが、その変動回数に達する前に大当りが発生すれば時短も終了する。時短により特別図柄 192 および装飾図柄 190 の変動時間が短縮されるため、通常の変動時間のまま図柄変動がなされる通常状態の場合と比べて、大当りが発生するまでの時間を短縮することができ、大当りの獲得容易性を相対的に高めることができる。

40

【0031】

特別図柄 192 および装飾図柄 190 の時短中は、特定遊技の一つである入球容易状態が実施される。入球容易状態は、普通図柄の時短、開放抽選の確率変動、拡開機構 63 の開放延長が実施されることにより始動口 62 への入球容易性が高められる状態である。普通図柄の時短は、普通図柄の変動時間が通常状態よりも短縮される状態である。開放抽選の確率変動は、開放抽選の当り確率を通常状態よりも高める状態である。拡開機構 63 の開放

50

延長は、拡開機構 63 の開放時間を通常状態よりも長くする状態である。このように、入球容易状態においては、一定時間あたりの普通図柄の変動回数が通常状態よりも増加する可能性が高まる上、始動口 62 への入球容易性も増すため、始動口 62 への入球数が増加する可能性も高い。したがって、特別図柄 192 および装飾図柄 190 の時短および入球容易状態により、その期間中は始動口 62 への入球による賞球を得られる機会が増加する結果、持ち玉をほとんど減らさずに遊技し続けることが可能となる。

【0032】

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

10

【0033】

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

20

【0034】

図 2 は、ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す。電源スイッチ 40 はぱちんこ遊技機 10 の電源をオンオフするスイッチである。メイン基板 102 は、ぱちんこ遊技機 10 の全体動作を制御し、特に始動口 62 へ入賞したときの抽選等、遊技動作全般を処理する。サブ基板 104 は、液晶ユニット 42 を備え、演出表示装置 60 における表示内容や複数の可動役物 140 の動作、遊技効果ランプ 90 の点灯を制御し、特にメイン基板 102 による判定結果に応じて表示内容を変動させ、その演出の進行に沿って可動役物 140 や遊技効果ランプ 90 の点灯を作動させる。メイン基板 102 およびサブ基板 104 は、遊技制御装置 100 を構成する。裏セット機構 39 は、賞球タンク 44 や賞球の流路、賞球を払い出す払出ユニット 43 等を含む。払出ユニット 43 は、各入賞口への入賞に応じて賞球タンク 44 から供給される遊技球を上球皿 15 へ払い出す。払出制御基板 45 は、払出ユニット 43 による払出動作を制御する。発射装置 46 は、上球皿 15 の貯留球を遊技領域 52 へ 1 球ずつ発射する。発射制御基板 47 は、発射装置 46 の発射動作を制御する。電源ユニット 48 は、ぱちんこ遊技機 10 の各部へ電力を供給する。

30

【0035】

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

40

【0036】

本実施例におけるメイン基板 102 は、入球判定手段 110、当否抽選手段 112、図

50

柄決定手段 1 1 4、変動パターン決定手段 1 1 5、保留制御手段 1 1 6、メイン表示制御手段 1 1 8、特別遊技制御手段 1 2 0、特定遊技実行手段 1 2 2、開閉制御手段 1 2 4 を備える。本実施例におけるサブ基板 1 0 4 は、パターン記憶手段 1 3 0、図柄態様決定手段 1 3 1、演出決定手段 1 3 2、演出表示制御手段 1 3 4、役物制御手段 1 3 6 を備える。なお、メイン基板 1 0 2 に含まれる各機能ブロックは、いずれかがメイン基板 1 0 2 ではなくサブ基板 1 0 4 に搭載されるかたちで構成されてもよい。同様に、サブ基板 1 0 4 に含まれる各機能ブロックは、いずれかがサブ基板 1 0 4 ではなくメイン基板 1 0 2 に搭載されるかたちで構成されてもよい。

【0037】

ただし、メイン基板 1 0 2 とサブ基板 1 0 4 の間におけるデータの送受信はメイン基板 1 0 2 からサブ基板 1 0 4 への一方向であるため、そのような一方向でのデータ送受信にて全体動作が実現されるよう各構成がメイン基板 1 0 2 とサブ基板 1 0 4 に配置される。このようにメイン基板 1 0 2 からサブ基板 1 0 4 へのデータ送信の一方向性が保たれるため、サブ基板 1 0 4 に含まれる構成からメイン基板 1 0 2 に含まれる構成へはデータを送信することができず、データ送信の要求もできない。したがって、メイン基板 1 0 2 で生成された情報は、メイン基板 1 0 2 がサブ基板 1 0 4 へ一方的に送信しない限りサブ基板 1 0 4 から参照することはできない。

【0038】

入球判定手段 1 1 0 は、各入賞口への遊技球の入球を判定する。入球判定手段 1 1 0 は、始動入賞情報を受け取ると遊技球が始動口 6 2 に入賞したと判断し、大入賞口入賞情報を受け取ると遊技球が大入賞口 6 6 に入賞したと判断し、一般入賞情報を受け取ると遊技球が一般入賞口 7 2 に入賞したと判断する。入球判定手段 1 1 0 は、通過情報を受け取ると遊技球が作動口 6 8 を通過したと判断する。

【0039】

当否抽選手段 1 1 2 は、始動口 6 2 への入球を契機に、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定するための乱数の値を当否抽選値として取得する。たとえば、当否抽選値は「0」から「65535」までの値範囲から取得される。なお、本願にいう「乱数」は、数学的に発生させる乱数でなくてもよく、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数などにより発生させる疑似乱数でもよい。当否抽選手段 1 1 2 が当否抽選値として取得する値は、保留制御手段 1 1 6 により一時的に保留される。ただし、所定の保留上限数を超えない範囲で当否抽選値が保留される。

【0040】

当否抽選手段 1 1 2 は、当否判定で参照する当否テーブルを複数保持する。複数の当否テーブルには、大当り、小当り、外れの判定結果と当否抽選値とが対応付けられており、対応付けられた大当りの範囲設定に応じて当否確率が定まる。当否抽選手段 1 1 2 は、通常時には通常確率による当否テーブルを参照し、確率変動時には通常確率より当りの確率が高くなる当否テーブルを参照する。当否抽選手段 1 1 2 は、複数の当否テーブルのうちいずれかを参照し、当否抽選値が当りであるか否かを判定する。

【0041】

当否抽選手段 1 1 2 は、遊技球が作動口 6 8 を通過した場合に、普通図柄を決定するための開放抽選として抽選値を取得する。当否抽選手段 1 1 2 は、開放抽選の抽選値と当否結果の対応関係が定められた当否テーブルを保持し、その当否テーブルを参照して開放抽選の当否結果を決定する。通常状態においては 1 / 256 の確率で当りとなる当否テーブルを参照し、入球容易状態においては 250 / 256 の確率で当りとなる当否テーブルを参照する。普通図柄の抽選値は、保留制御手段 1 1 6 により一時的に保留される。ただし、保留制御手段 1 1 6 により保留される所定の保留上限数を超えない場合にだけ抽選値が保留される。

【0042】

当否抽選手段 1 1 2 は、当否抽選値に基づき、特別遊技または小当り遊技へ移行するか否かを判定する当否判定と、当否抽選値が当否判定におけるいずれの抽選値範囲に該当す

10

20

30

40

50

るかの事前当否判定を実行する。当否抽選手段 1 1 2 は、当否判定で参照する当否判定テーブルと事前当否判定テーブルを保持する。なお、図柄変動を開始するにあたって実行する当否判定を、特に事前当否判定と区別するために、適宜「本判定としての当否判定」とも呼ぶ。

【 0 0 4 3 】

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

10

【 0 0 4 4 】

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

20

【 0 0 4 5 】

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

30

【 0 0 4 6 】

当否抽選手段 1 1 2 は、始動口 6 2 への入球タイミングにおいては、事前判定処理として抽選値が当否判定におけるいずれの抽選値範囲に該当するかの事前当否判定を実行し、その判定結果を図柄態様決定手段 1 3 1 および演出決定手段 1 3 2 へ送信する。事前判定処理の結果は一時的に保存された後、その抽選に対応する図柄変動表示が直ちに開始されるか否かにかかわらず図柄態様決定手段 1 3 1 および演出決定手段 1 3 2 へ送信される。そのため、サブ基板 1 0 4 の側にとっては図柄変動開始の順番が巡ってくる前にあらかじめ当否結果を推測的に認識できる、いわゆる「先読み」と呼ばれる処理が実現される。先読みの処理としては、後述するように当否判定、図柄判定、パターン判定の判定結果のすべての情報をサブ基板 1 0 4 に送信して先読み処理として使用する構成としてもよい。または、サブ基板 1 0 4 が、受信した情報のうち一つまたは二つの判定結果のみを使用する構成としてもよい。その他、確変や時短、入球容易状態などの遊技状態に応じて、受信した情報の使用有無や使用する情報の種類を決定してもよい。また、メイン基板 1 0 2 での処理として、遊技の状態に応じて、事前判定の可否、事前判定結果送信の有無、事前判定または事前判定結果送信を行なう情報の種類を適宜設定してもよい。

40

【 0 0 4 7 】

図 5 は、事前当否判定で参照される事前当否判定テーブルを模式的に示す図である。当否抽選手段 1 1 2 は、この事前当否判定テーブルを参照し、当否抽選値が「0 ~ 3 9 9」

50

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

10

【0048】

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

【0049】

20

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

【0050】

図柄決定手段114は、決定した停止図柄を示すデータをメイン表示制御手段118、図柄態様決定手段131、演出決定手段132へ送出する。

30

【0051】

図6は、図柄判定テーブルを模式的に示す図である。図6(a)は当否判定結果が大当りであった場合に参照するテーブルであり、図6(b)は当否判定結果が外れであった場合に参照するテーブルであり、図6(c)は当否判定結果が小当りであった場合に参照するテーブルである。図柄決定手段114は、本判定としての図柄判定において本図の図柄判定テーブルを参照する。図柄判定テーブルには、特別図柄の種類を示す「0」～「10」の番号と図柄抽選値との対応関係が定められている。特別図柄の種類はそれぞれ大当り、小当り、外れの当否判定結果と対応付けられており、「0」～「4」が大当りに対応し、「5」～「9」が小当りに対応し、「10」が外れに対応する。各種類には複数の特別図柄、すなわちセグメントの組合せで形成される一般に意味を持たない記号が複数割り当てられている。

40

【0052】

図6(a)に示す通り、特別図柄の種類「0」～「4」が大当りに対応付けられている。そのうち、種類「0」は確変を伴う15R大当りを示し、図柄抽選値の範囲「0～99」に対応付けられる。種類「1」は確変を伴う2R大当りを示し、図柄抽選値の範囲「100～149」に対応付けられる。種類「2」～「4」は確変を伴わない15R大当りを示し、図柄抽選値の範囲「150～189」に種類「2」が対応付けられ、「190～229」に種類「3」が対応付けられ、「230～255」に種類「4」が対応付けられる。このように図柄抽選値の範囲の大きさによって大当り種類ごとの選択確率が定まる。

【0053】

50

図6(b)に示す通り、種類「10」は当否判定結果が外れの場合における全範囲の図柄抽選値に対応付けられている。

【0054】

図6(c)に示す通り、特別図柄の種類「5」～「9」が小当りに対応付けられている。種類「5」は図柄抽選値の範囲「0～49」に対応付けられ、種類「6」は図柄抽選値の範囲「50～99」に対応付けられる。種類「7」は図柄抽選値の範囲「100～149」に対応付けられ、種類「8」は図柄抽選値の範囲「150～199」に対応付けられ、種類「9」は図柄抽選値の範囲「200～255」に対応付けられる。

【0055】

なお、事前図柄判定においても図6のテーブルが事前図柄判定テーブルとして参照される。第1当否判定手段113および第2当否判定手段117は、事前図柄判定の結果として特別図柄の種類を示す「0」～「10」の値を第1の抽選または第2の抽選であることを示す値や保留の個数とともに演出決定手段132へ送信する。

10

【0056】

図3に戻り、変動パターン決定手段115は、特別図柄表示装置61および演出表示装置60に表示させる図柄変動の表示過程が定められた変動パターンを、別途取得するパターン抽選値に基づいて複数の変動パターンの中から決定してメイン表示制御手段118へ送る。変動パターン決定手段115は、図柄変動を開始する際に変動パターンテーブルを参照してその図柄変動の変動パターンを決定する。また、変動パターン決定手段115は、パターン抽選値がいずれの変動パターン範囲に該当するかの事前パターン判定を実行する。変動パターン決定手段115は、変動パターンを決定するために参照する変動パターンテーブルと事前パターン判定テーブルを保持する。変動パターンには、特別図柄を変動表示させるときの変動開始から停止までの変動時間が定められており、その種類によって長短様々な変動時間をもつ。すなわち、各変動パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動表示時間が定められており、その変動表示時間の経過時に特別図柄の変動が停止される。なお、図柄変動を開始するにあたって実行する変動パターン判定を、特に事前パターン判定と区別するために、適宜「本判定としての変動パターン判定」とも呼ぶ。

20

【0057】

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

30

【0058】

図7(a)においては、パターン抽選値0～10には「スーパー1」というスーパーリーチが対応付けられ、パターン抽選値11～30には「スーパー2」というスーパーリーチが対応付けられている。パターン抽選値31～255には「ノーマル1」「ノーマル2」「リーチなし」のいずれかの変動パターンが対応付けられている。このように、当否判定結果が外れの場合、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、リーチなしのいずれも選択される可能性がある。なお、外れ用の変動パターンテーブルにおいて、特に「リーチなし」の変動パターンを選択するとき、時短状態においては通常状態よりもさらに変動時間が概ね短い変動パターンが選択されるよう異なるテーブルを参照する。また、外れ用の変動パターンテーブルは保留数ごとに参照すべき欄が異なるように規定されるが、通常状態を例とするその詳細は後述する図9において説明する。

40

【0059】

図7(b)においては、パターン抽選値0～120には「スーパー1」のスーパーリーチが対応付けられ、パターン抽選値121～240には「スーパー2」のスーパーリーチ

50

が対応付けられている。パターン抽選値 2 4 1 ~ 2 5 0 には「ノーマル 1」のリーチが対応付けられ、パターン抽選値 2 5 1 ~ 2 5 5 には「ノーマル 2」のリーチが対応付けられている。このように、当否判定結果が 1 5 R 大当りの場合はリーチ付きの変動パターンが選択される。

【 0 0 6 0 】

図 7 (c) においては、パターン抽選値 0 ~ 1 2 2 には「スーパー 3」というスーパーリーチが対応付けられ、パターン抽選値 1 2 3 ~ 2 5 5 には「ノーマル 3」というノーマルリーチが対応付けられている。このように当否判定結果が 2 R 大当りまたは小当りの場合は「スーパー 3」または「ノーマル 3」がそれぞれ約 5 0 % の確率で選択される。

【 0 0 6 1 】

図 8 は、事前パターン判定で参照される事前パターン判定テーブルを模式的に示す図である。変動パターン決定手段 1 1 5 は、当否結果が外れの場合に図 8 (a) のテーブルを参照し、パターン抽選値が「 0 ~ 1 0 」の場合はその旨を示す「 1 」の値を判定結果としてのパターン範囲に設定する。パターン抽選値が「 1 1 ~ 3 0 」の場合はその旨を示す「 2 」の値を判定結果としてのパターン範囲に設定する。パターン抽選値が「 3 1 ~ 2 5 5 」の場合はその旨を示す「 3 」の値を判定結果としてのパターン範囲に設定する。

【 0 0 6 2 】

変動パターン決定手段 1 1 5 は、当否結果が 1 5 R 大当りの場合に図 8 (b) のテーブルを参照し、パターン抽選値が「 0 ~ 1 2 0 」の場合はその旨を示す「 4 」の値を判定結果としてのパターン範囲に設定する。パターン抽選値が「 1 2 1 ~ 2 4 0 」の場合はその旨を示す「 5 」の値を判定結果としてのパターン範囲に設定する。パターン抽選値が「 2 4 1 ~ 2 5 0 」の場合はその旨を示す「 6 」の値を判定結果としてのパターン範囲に設定する。パターン抽選値が「 2 5 1 ~ 2 5 5 」の場合はその旨を示す「 7 」の値を判定結果としてのパターン範囲に設定する。

【 0 0 6 3 】

変動パターン決定手段 1 1 5 は、当否結果が 2 R 大当りまたは小当りの場合に図 8 (c) のテーブルを参照し、パターン抽選値が「 0 ~ 1 2 2 」の場合はその旨を示す「 8 」の値を判定結果としてのパターン範囲に設定する。パターン抽選値が「 1 2 3 ~ 2 5 5 」の場合はその旨を示す「 9 」の値を判定結果としてのパターン範囲に設定する。変動パターン決定手段 1 1 5 は、以上のようにパターン範囲を設定するたびにその値を保留の個数とともに図柄態様決定手段 1 3 1 および演出決定手段 1 3 2 へ送信する。

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

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

【 0 0 6 6 】

メイン表示制御手段 1 1 8 は、当否抽選手段 1 1 2 による抽選の判定結果を、変動パターン決定手段 1 1 5 により決定された変動パターンにしたがって特別図柄 1 9 2 の変動表示として特別図柄表示装置 6 1 に表示させる。メイン表示制御手段 1 1 8 は、それ以前に

10

20

30

40

50

なされた当否抽選に対応する図柄の変動表示が終了していることを新たな図柄変動の開始条件とする。メイン表示制御手段118は、特別図柄192の変動表示を開始するタイミングと停止するタイミングにて、変動開始コマンドと変動停止コマンドを演出表示制御手段134へ送信する。変動開始コマンドを送信するとき、本判定として判定された当否判定結果、停止図柄、変動パターンのそれぞれを示す値を変動開始コマンドとともに演出表示制御手段134へ送信する。変動停止コマンドを送信するとき、あらためて停止図柄を示す値を変動停止コマンドとともに演出表示制御手段134へ送信する。これにより、メイン表示制御手段118および演出表示制御手段134による変動表示が同期し、連動が保たれる。メイン表示制御手段118は、普通図柄抽選の判定結果を普通図柄の変動表示として普通図柄表示装置59に表示させる。

10

【0067】

特別遊技制御手段120は、当否抽選手段112による当否抽選が特別遊技への移行を示す結果となった場合、特別図柄192が所定の大当り態様で停止されたときに特別遊技作動条件が成立したと判定し、大入賞口66を開放させることにより特別遊技を実行する。特別遊技は、大入賞口66の開閉動作を複数回数連続して継続する遊技であり、1回の開閉を単位とした複数回の単位遊技で構成される。特別遊技には、単位遊技を15回繰り返す15R大当りと、15R大当りより開放時間が短い単位遊技を2回だけ繰り返す2R大当りがある。15R大当りにおいては、1回の単位遊技において大入賞口66を原則として約30秒間開放させる。2R大当りにおいては、1回の単位遊技において大入賞口66を約0.5秒間だけ開放させる。特別遊技制御手段120は、単位遊技の設定ラウンド数を消化したときに特別遊技を終了させる。なお、2R大当りとなった場合においても、所定の条件を満たした場合には、15R大当りと同様の開放態様で大入賞口66を開放させてもよい。

20

【0068】

特定遊技実行手段122は、確変状態、時短状態、および入球容易状態における通常遊技を制御する。特定遊技実行手段122は、特別遊技の終了後に遊技状態を時短状態および入球容易状態へ移行させる。一方、特別遊技の終了後に確変状態へ移行させるのは、図柄決定手段114により決定された図柄が確変への移行を伴う大当り図柄であった場合に限られる。時短状態および入球容易状態は、特別図柄192の変動表示回数が特別遊技の終了時点から数えて所定の終了条件回数、例えば100回に達するまで継続される。ただし、同時に確変状態へ移行した場合は確変状態が続く限り時短状態および入球容易状態も継続される。すなわち、次の大当りが発生するまで継続される。このように時短状態および入球容易状態の終期は遊技状態に応じて定まる。時短状態においては、特別図柄192の変動表示時間が概ね短くなるよう、変動パターン決定手段115が変動時間の短い変動パターンを選択する。ただし、通常状態においては、保留制御手段116による当否抽選値の保留数に応じた変動パターンテーブルを参照し、保留制御手段116による保留数が少なくなるほど変動時間の長い変動パターンが出現しやすくなる。入球容易状態においては、普通図柄の時短、普通図柄の確変、拡開機構63の開放延長が実施される。一方、確変状態は、次の大当りによる特別遊技が実行されるまで継続される。確変状態の間は当否抽選手段112による当否判定結果が大当りとなる確率が高い値のまま維持される。

30

40

【0069】

小当り遊技制御手段121は、当否抽選の判定結果が小当りであったときに小当り遊技を実行する。小当り遊技制御手段121は、小当り遊技として単位遊技を1回だけ実行し、例えば、その単位遊技において大入賞口66を0.5秒、0.5秒の2回にわたって開放する。

【0070】

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

50

【 0 0 7 1 】

パターン記憶手段 1 3 0 は、装飾図柄 1 9 0 の変動において演出表示装置 6 0 に表示させる演出的な画像内容とその表示過程が定められた複数の演出パターンを保持する。演出パターンには、装飾図柄 1 9 0 の変動表示における変動開始から停止までの変動過程と演出過程が定められた複数の変動演出パターンと、装飾図柄の変動表示とは別に表示されて大当りへの期待度の高さを変動表示の停止前に予告的に示唆する複数の予告演出パターンとが含まれる。

【 0 0 7 2 】

演出決定手段 1 3 2 は、当否抽選手段 1 1 2 から受け取る当否の判定結果に応じて、演出表示制御手段 1 3 4 によって演出表示装置 6 0 へ表示させる演出内容を決定する。演出決定手段 1 3 2 は、変動パターン決定手段 1 1 5 により決定された特別図柄の変動パターンに対応する複数の変動演出パターンデータからいずれかを選択してパターン記憶手段 1 3 0 から読み出し、その変動演出パターンの情報を演出表示制御手段 1 3 4 へ送る。演出決定手段 1 3 2 は、変動演出パターンを選択するために参照すべきパターンテーブルを保持する。

10

【 0 0 7 3 】

各変動演出パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動時間が定められており、その変動時間の経過時に図柄変動が停止される。演出決定手段 1 3 2 は、特別図柄の変動パターンに応じて、変動時間が等しい演出画像の変動演出パターンを選択する。

20

【 0 0 7 4 】

図柄態様決定手段 1 3 1 は、装飾図柄 1 9 0 の停止図柄の組合せとその配置を、当否抽選手段 1 1 2 による当否の判定結果、特別図柄の停止図柄、特別図柄の変動パターン、装飾図柄の変動演出パターンに応じて決定する。図柄態様決定手段 1 3 1 は、決定した停止図柄の組合せを示す情報を演出表示制御手段 1 3 4 へ送信する。図柄態様決定手段 1 3 1 は、装飾図柄の停止図柄を決定するために参照すべき図柄範囲テーブルを保持する。

【 0 0 7 5 】

装飾図柄 1 9 0 の停止図柄は、3つの図柄の組合せとして形成され、例えば当否抽選手段 1 1 2 による当否判定結果が 1 5 R 大当りの特別遊技への移行を示す場合には特定の組合せ、例えば「7 7 7」や「1 1 1」のように3つの図柄が揃った組合せが選択される。当否判定結果が 2 R 大当りの場合や小当りの場合もまた特定の組合せ、例えば「3 5 7」のような所定の組合せが選択されるが、それらの特定の組合せは必ずしも3つの図柄が揃った組合せでなくてもよい。当否判定結果が大当りでも小当りでもない場合は、「3 1 2」や「9 4 6」のように3つの図柄が揃っていない組合せであって、2 R 大当りや小当りのときに選択される特定の組合せに該当しない組合せが選択される。当否判定結果が 1 5 R 大当りではない場合であって、リーチ付きの外れを示す変動パターンが選択された場合は、「1 9 1」や「7 2 7」のように一つだけ図柄が揃っていない組合せを選択する。

30

【 0 0 7 6 】

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

40

【 0 0 7 7 】

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

50

するパターンとがある。

【 0 0 7 8 】

演出決定手段 1 3 2 は、当否の判定結果に応じて演出表示装置 6 0 に予告演出を表示させるか否かを所定の予告抽選により決定して事前演出設定をするとともに、表示させるべき予告演出パターンを決定する。演出決定手段 1 3 2 は、予告演出を表示させるか否かを決定するために参照すべき予告決定テーブルと、予告演出パターンの種類を選択するとき参照すべき予告種類テーブルとを保持する。予告決定テーブルは、当否の判定結果に応じて異なる欄が参照されるように設定されており、当否抽選が当りの場合は外れの場合よりも高い確率で予告演出を表示させるよう、当否の判定結果と予告演出を表示するか否かの対応関係が定められる。これにより、予告演出が表示されること自体で大当りへの期待度の高さを示唆することができる。

10

【 0 0 7 9 】

演出表示制御手段 1 3 4 は、当否抽選手段 1 1 2 による当否の判定結果として、選択された変動演出パターンデータにしたがって演出表示装置 6 0 へ装飾図柄を含む演出画像を変動表示させる。演出表示制御手段 1 3 4 は、装飾図柄 1 9 0 の変動開始コマンドを受け取ったときに新たな図柄変動を開始させる。

【 0 0 8 0 】

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

20

【 0 0 8 1 】

役物制御手段 1 3 6 は、演出表示制御手段 1 3 4 から受け取る指示にしたがい、演出表示装置 6 0 における演出内容や遊技効果ランプ 9 0 の点滅過程に沿って、可動役物 1 4 0 を演出的に動作させる。

【 0 0 8 2 】

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

30

【 0 0 8 3 】

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

40

【 0 0 8 4 】

第 1 範囲 2 2 2 には、抽選値が 0 から 1 0 までのパターン抽選値に該当する場合の変動

50

パターンとして、第1欄212、第2欄214、第3欄216、第4欄218のいずれにも「スーパー1」というスーパーリーチの変動パターンが対応付けられる。第2範囲224には、抽選値が11から20までのパターン抽選値に該当する場合の変動パターンとして、第1欄212、第2欄214、第3欄216、第4欄218のいずれにも「スーパー2」というスーパーリーチの変動パターンが対応付けられる。このように、抽選値が0から10までのパターン抽選値と抽選値が11から20までのパターン抽選値の場合には、保留数にかかわらず同じ変動時間の変動パターンが選択される。

【0085】

第3範囲226には、抽選値が21から255までのパターン抽選値に該当する場合の変動パターンとして、第1欄212、第2欄214、第3欄216、第4欄218にはそれぞれノーマルリーチである「ノーマル1」「ノーマル2」と「リーチなし外れ」の3種類の変動パターンが対応付けられる。ただし、それぞれの変動パターンが対応付けられるパターン抽選値の範囲は保留数によって異なる。第1欄212では、「ノーマル1」「ノーマル2」「リーチなし」のそれぞれが対応付けられる抽選値範囲の大きさがそれぞれほぼ等しく、21から255をほぼ3等分した範囲が対応付けられている。これに対し、第2欄214では、「ノーマル1」「ノーマル2」のそれぞれに対応付けられる抽選値範囲の大きさが「リーチなし」に対応付けられる抽選値範囲より小さい。また、第3欄216および第4欄218では「ノーマル1」「ノーマル2」のそれぞれに対応付けられる抽選値範囲の大きさがさらに小さくなっている。

10

【0086】

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

20

30

【0087】

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

【0088】

図10は、ぱちんこ遊技機における基本的な動作過程を示すフローチャートである。まず、遊技球が始動口62、一般入賞口72、大入賞口66などへ入球した場合の処理を実行し(S10)、通常遊技中であれば(S12のY)、当否抽選などの通常遊技の制御処理を実行し(S14)、通常遊技中でなければ(S12のN)、特別遊技の制御処理(S16)や、小当り遊技の制御処理を実行し(S17)、S10の入賞処理においてセットされた賞球数により各種の入賞に応じた賞球払出を処理する(S18)。

40

【0089】

図11は、図10におけるS10の入賞処理を詳細に示すフローチャートである。始動口62に入球があった場合(S20のY)、始動口62に対応する賞球数をセットし(S22)、保留制御手段116による保留数が4未満であるか否かを参照してさらなる保留が可能な状態であれば(S24のY)、当否抽選値を取得する(S26)。その当否抽選値に基づいて当否判定する事前判定処理を実行し(S28)、当否抽選値を保留制御手段

50

116に保留する(S30)。S20において始動口62への入球がない場合はS22からS30までの処理をスキップする(S20のN)。S24において保留数が上限に達してさらなる保留が不可能な場合はS26からS30までの処理をスキップする(S24のN)。

【0090】

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

10

【0091】

図12は、図11におけるS28の事前判定処理を詳細に示すフローチャートである。まず、事前当否判定テーブルを参照して事前当否判定を実行し(S40)、その判定結果として当否範囲を示す値を設定し(S42)、事前図柄判定テーブルを参照して事前図柄判定を実行し(S44)、その判定結果として図柄範囲を示す値を設定し(S46)、事前パターン判定テーブルを参照して事前パターン判定を実行し(S48)、その判定結果としてパターン範囲を示す値を設定する(S50)。以上のように設定された事前判定結果の値が、保留の個数とともに一時的に保存され、サブ基板104の図柄態様決定手段131および演出決定手段132へ送信される(S52)。

【0092】

図13は、図10におけるS14の通常遊技制御処理の全体的な過程を示すフローチャートである。この通常遊技制御処理は、サブ基板104における先読み処理が実行され(S250)、メイン基板102における特別図柄変動処理の実行(S252)、サブ基板104における装飾図柄変動処理の実行(S254)が、繰り返し処理されることとなる。

20

【0093】

図14は、図13におけるS250の先読み処理を詳細に示すフローチャートである。いわゆる先読みによって得られる情報に基づいてどのような演出をサブ基板104において実行するか、また事前判定結果がどのような結果の場合にその結果に応じた演出を実行するかといった基準は、ぱちんこ遊技機10における遊技性の設計に応じて種々考えられる。本実施例においては、「スーパー1」の変動パターンが選択されたことを事前判定処理の結果に基づいてあらかじめサブ基板104側でも認識し、予告演出により大当りの期待度が高いことを演出的に示唆することとする。

30

【0094】

サブ基板104の演出決定手段132がメイン基板102から事前判定結果を受信した場合(S260のY)、演出表示制御手段134は事前判定結果とともに受信した当否範囲、パターン範囲および保留数の情報に基づいて、その時点での保留数が予告演出の実行に必要な回数以上の図柄変動が確保される保留数となっており(S264のY)、事前判定により設定された当否範囲の値が「1」でパターン範囲の値が「4」の場合、すなわち確変状態であるか否かにかかわらず大当り確定となり、「スーパー1」を伴う場合(S266のY)、事前演出設定をオンにする(S272)。一方、その当否範囲の値がこれと異なる値であっても(S266のN)、事前判定により設定された当否範囲の値が「3」でパターン範囲の値が「1」の場合、すなわち外れ確定にはなるが「スーパー1」を伴う場合にも(S268のY)、事前演出設定をオンにする(S272)。

40

【0095】

S268において当否範囲の値とパターン範囲の値が該当しない場合は(S268のN)、S272をスキップする。保留数が所定数に満たない場合は(S264のN)、S266からS272までの処理をスキップする。事前判定処理の結果を受信していない場合は本図のフロー全体をスキップする(S260のN)。なお、本図の例では、事前判定により設定された当否範囲とパターン範囲に基づいて事前演出設定をオンすべきか否かを決

50

定する。変形例としては事前判定結果として送られる当否範囲およびパターン範囲のいずれかの情報を用いて事前演出設定をオンすべきか否かを決定してもよいし、事前演出設定をオンするか否かを別途抽選で決定してもよい。本実施例では、通常時か確変時かを問わず当否判定の結果が大当たりとなる値の場合、すなわち大当たり確定の場合に事前演出設定をオンにする例を示したが、確変時にのみ大当たりとなる場合、あるいは小当たりとなる場合に事前演出設定をオンにするようにしてもよい。あるいは、15R大当たりまたは2R大当たりのときに、事前演出設定をオンにするようにしてもよい。

【0096】

図15は、図13におけるS252の特別図柄変動処理を詳細に示すフローチャートである。まだ図柄変動表示が開始されていない場合(S60のN)、保留制御手段116により当否抽選値の保留がなされている場合(S70のY)、当否抽選手段112が保留制御手段116から当否抽選値を読み出してあらためて特別図柄192の当否を判定し(S72)、図柄決定手段114が特別図柄192を決定し(S74)、変動パターン決定手段115が特別図柄192の変動パターンを決定し(S76)、決定した結果とともに変動開始コマンドをサブ基板104へ送信して特別図柄192の図柄変動を開始する(S77)。保留制御手段116により抽選値の保留がなされていない場合はS72からS77までの処理をスキップする(S70のN)。

10

【0097】

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

20

【0098】

図16は、図13におけるS254の装飾図柄変動処理を詳細に示すフローチャートである。サブ基板104の演出決定手段132がメイン基板102から変動開始コマンドを受信した場合(S280のY)、受信した特別図柄の停止図柄、変動パターン、当否判定結果に応じて装飾図柄の停止態様を決定し(S282)、新たな変動演出パターンを決定する(S284)。ここで、事前演出設定がオンになっていた場合(S286のY)、予告演出の内容を設定して事前演出設定をオフに戻す(S292)。S286において事前演出設定がオンになっていなかった場合はS292をスキップする(S286のN)。その後、装飾図柄の変動表示を開始するとともに予告演出が決定されているときは予告演出を開始する(S296)。メイン基板102から変動開始コマンドを受信しなかった場合はS282からS296をスキップする(S280のN)。

30

【0099】

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

40

【0100】

図17は、図10におけるS16の特別遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。当否の判定結果が大当たりであった場合(S90のY)、すでに特別遊技が開始済みであって(S92のY)、大入賞口66が開放済みでなければ(S98のN)、大入賞口66の開放処理を実行する(S100)。このとき、設定された大当たり演出の表示も開始する。大入賞口66が開放済みであれば(S98のY)、大入賞口66の閉鎖処理を実行する(S102)。その結果、大入賞口66が閉鎖状態になっていれば(S104のY)、S106へ移行する。閉鎖状態でなければ(S104のN)、S106以降の処理をスキップ

50

ブして本処理を一旦終了する。一方、S 9 2において特別遊技が開始済みでない場合は (S 9 2のN)、特別遊技を開始して (S 9 4)、その開始デモ演出の表示を開始し (S 9 6)、本処理を一旦終了する。

【0101】

S 1 0 6においては、特別遊技中の演出であるデモ演出中であるか否かを判定する。なお、ここでいう「デモ演出」は、開始デモ演出および終了デモ演出を含む。デモ演出中ではなければ (S 1 0 6のN)、後述する終了フラグを参照して特別遊技終了条件が満たされるか否かを判定し (S 1 1 0)、特別遊技終了条件が満たされていなければ (S 1 1 0のY)、その終了フラグをオフにしたうえで (S 1 1 2)、終了デモ演出の表示を開始する (S 1 1 4)。特別遊技終了条件が満たされていなければ (S 1 1 0のN)、本処理を一旦終了する。S 1 0 6にてデモ演出中であると判定され (S 1 0 6のY)、終了デモ演出が終了した場合 (S 1 1 6のY)、特別遊技を終了し (S 1 1 8)、特定遊技、すなわち確変、時短、および入球容易状態を開始する (S 1 2 0)。終了デモ演出が終了していない場合は (S 1 1 6のN)、S 1 1 8およびS 1 2 0の処理をスキップする。大当たりでない場合は (S 9 0のN)、本図のS 9 2以降のフローをスキップする。

10

【0102】

図18は、図17におけるS 1 0 0の開放処理を詳細に示すフローチャートである。設定された開閉パターンに基づく大入賞口66の開放タイミングとなったとき (S 1 2 2のY)、開閉制御手段124は、通過フラグを一律にオフにするとともに開閉パターンの動作を設定し (S 1 2 4)、大入賞口66を開放させる (S 1 2 6)。また、現在の単位遊技の繰り返し回数に対応した大当たり演出、または繰り返し回数が異なる回数になることに対応した大当たり演出を設定して開始する。開放タイミングでないときは (S 1 2 2のN)、S 1 2 4およびS 1 2 6の処理をスキップする。

20

【0103】

図19は、図17におけるS 1 0 2の閉鎖処理を詳細に示すフローチャートである。設定された開閉パターンに基づく大入賞口66の閉鎖タイミングとなったとき、開閉制御手段124は大入賞口66を閉鎖させる。すなわち、特別遊技中において、入球数による終了条件が満たされるか (S 1 3 0のY)、入球数による終了条件が満たされなくとも (S 1 3 0のN)、開放時間による終了条件が満たされれば (S 1 3 2のY)、大入賞口66を閉鎖する (S 1 3 4)。開放時間による終了条件も満たされなければ (S 1 3 2のN)、S 1 3 4以降のフローをスキップする。

30

【0104】

なお、15R大当たりにおける入球数による終了条件は大入賞口66への9球以上の入球であり、開放時間による終了条件は、大入賞口66の開放開始から開閉パターンに沿った設定時間の経過である。15R大当たりの場合は、その開放開始から30秒の経過であり、2R大当たりの場合は、その開放開始から0.5秒の経過である。ただし、0.5秒の開放は極めて短いため、9球以上の入球はもちろん、入球そのものが困難である。その大入賞口の開放と同時に遊技球を打ち出したとしても入球困難であるため、大入賞口66の極短開放が行われる2R大当たりについては、大入賞口66の開放前にその開放を予測して遊技球を打ち出す必要がある。一方、15R大当たりにおける入球数による終了条件は大入賞口への9球以上の入球であり、開放時間による終了条件は、大入賞口66の開放開始から30秒の経過である。このとき、継続上限回数に達していれば (S 1 3 6のY)、終了フラグをオンにする (S 1 3 8)。継続上限回数に達していなければ (S 1 3 6のN)、S 1 3 8の処理をスキップする。本実施例においてこの継続上限回数は15回である。入球数による終了条件および開放時間による終了条件のいずれも満たされていなければ (S 1 3 0のN, S 1 3 2のN)、S 1 3 4以降の処理をスキップする。

40

【0105】

図20は、図10におけるS 1 7の小当り遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。当否の判定結果が小当りであった場合 (S 1 5 0のY)、既に小当り遊技が開始済みであって (S 1 5 2のY)、大入賞口66が開放済みでなければ (S 1 5 8のN)、大入

50

賞口 6 6 の開放処理を実行し (S 1 6 0)、開放済みであれば (S 1 5 8 の Y)、大入賞口 6 6 の閉鎖処理を実行する (S 1 6 2)。その結果、大入賞口 6 6 が閉鎖状態になっていれば (S 1 6 4 の Y)、S 1 6 6 へ移行する。閉鎖状態でなければ (S 1 6 4 の N)、S 1 6 6 以降の処理をスキップして本処理を一旦終了する。一方、S 1 5 2 において小当り遊技が開始済みでない場合は (S 1 5 2 の N)、小当り遊技を開始して (S 1 5 4)、2 R 大当りと同様の開始デモ演出の表示を開始し (S 1 5 6)、本処理を一旦終了する。

【 0 1 0 6 】

S 1 6 6 においては、小当り遊技中の演出であるデモ演出中であるか否かを判定する。デモ演出中でなければ (S 1 6 6 の N)、小当り遊技終了条件が満たされたか否かを判定する。ここでは、後述する終了フラグがオンになっていれば、小当り遊技終了条件が満たされることになる。小当り遊技終了条件が満たされていれば (S 1 7 0 の Y)、その終了フラグをオフにしたうえで (S 1 7 2)、終了デモ演出の表示を開始する (S 1 7 4)。小当り遊技終了条件が満たされていなければ (S 1 7 0 の N)、本処理を一旦終了する。S 1 6 6 にてデモ演出中であると判定され (S 1 6 6 の Y)、終了デモ演出が終了した場合 (S 1 7 6 の Y)、小当り遊技を終了する (S 1 7 8)。終了デモ演出が終了していない場合は (S 1 7 6 の N)、S 1 7 8 の処理をスキップする。小当りでない場合は (S 1 5 0 の N)、本図の S 1 5 2 以降のフローをスキップする。

10

【 0 1 0 7 】

図 2 1 は、図 2 0 における S 1 6 0 の開放処理を詳細に示すフローチャートである。設定された開閉パターンに基づく大入賞口 6 6 の開放タイミングとなったとき (S 1 8 0 の Y)、開閉制御手段 1 2 4 は、開閉パターンの動作を設定し (S 1 8 2)、大入賞口 6 6 の開放を開始する (S 1 8 4)。開放タイミングでないときは (S 1 8 0 の N)、S 1 8 2 および S 1 8 4 の処理をスキップする。

20

【 0 1 0 8 】

図 2 2 は、図 2 0 における S 1 6 2 の閉鎖処理を詳細に示すフローチャートである。設定された開閉パターンに基づく大入賞口 6 6 の終了タイミングとなったとき (S 1 9 0 の Y)、終了フラグをオンにし (S 1 9 2)、大入賞口 6 6 を閉鎖する (S 1 9 4)。なお、この閉鎖タイミングは、大入賞口 6 6 の開放開始から 0 . 5 秒の経過したタイミングである。閉鎖タイミングでなければ (S 1 9 0 の N)、S 1 9 2 および S 1 9 4 の処理をスキップする。

30

【 0 1 0 9 】

(第 1 実施例)

本実施例においては、特殊演出パターンに基づくリーチストック演出を用いる点で上記前提技術と異なる。以下、前提技術との相違点を中心に説明し、共通点の説明を省略する。

【 0 1 1 0 】

リーチストック演出は、1 回の特別図柄変動の間に最大 4 回のリーチ演出をそのリーチが成立した分だけ 4 分割画面の各分割領域に蓄積 (「ストック」ともいう) していき、ストックされたリーチについて順に発展表示させる演出である。

【 0 1 1 1 】

従来は、1 回の特別図柄変動の間に擬似的な複数回の装飾図柄変動を見せる、いわゆる擬似連続変動演出が多用されてきた。擬似連続変動演出の場合、擬似的な連続変動回数の多さによって大当りの期待度の大きさを示唆していた。しかしながら、擬似連続変動演出ではその擬似連続変動回数だけが重要となり、その回数がある程度重ねて変動期間が長く続かないと期待することができない場合が多かった。

40

【 0 1 1 2 】

本実施例では、リーチ状態をストックしていくことでそのストック数が多いほど大当りのチャンスも多いうように見せるだけでなく、ストックする順序によって分割領域ごとの大当りの期待度が異なるように見せることができる。ストックされたリーチに対応する変動演出はストック順に連続的に表示することで擬似連続変動演出に類似する演出となるため

50

、このリーチストック演出は擬似連続変動演出にストックの概念を取り込んだ形の演出と位置づけることもできる。

【0113】

パターン記憶手段130は、変動演出パターンとして、特殊演出パターンを記憶する。この特殊演出パターンには、1回の図柄変動において、リーチ演出をそのリーチが成立した状態で画面の分割領域にストックしていき、そのストック数を上限にした回数だけ高期待演出を実行し得るリーチストック演出の演出過程が定められている。高期待演出は、大当りの期待度が相対的に高いことを示唆する演出であって、リーチストック演出においてはリーチ成立後に発展する可能性がある演出としてその種類が画面に示唆される。高期待演出として表示する内容は、リーチストック演出以外において表示するスーパーリーチの演出パターンの一部を抜粋して表示時間を短縮した内容の演出であって、スーパーリーチとして表示する場合にそれぞれ大当りの期待度が設定された演出である。例えば、通常のスーパーリーチとして表示する複数種類の変動演出パターンを、すべて共通して前半の「Aパート」の演出期間と後半の「Bパート」の演出期間とで構成されるように設計しておく。そして、高期待演出としてそのスーパーリーチを表示するときは後半の「Bパート」の演出期間のみを表示する形である。なお、高期待演出はスーパーリーチ以外のリーチ、すなわち「ノーマルリーチ」の内容の演出であってもよい。「ストック」は、そのストック対象となる演出表示状態ないしその画像が画面の一部に蓄積される形で表示されることを指す。ただし、その「ストック」の時点から画面の一部に蓄積される形で表示されるか否かは問わない。すなわち、最初から視覚的に蓄積の様子を遊技者に明示する形と、最初

10

20

【0114】

特殊演出パターンに基づくリーチストック演出は、主に第1演出と第2演出で構成される。第1演出は、通常の演出を表示する画面である第1画面から4つの分割領域が配置された第2画面に移行し、分割領域の数に合わせた回数を限度にリーチが成立するか否かを煽るとともにリーチが成立すればそのリーチの状態を第2画面のいずれかの分割領域にストックしていき、リーチが成立しなければその時点で終了される演出である。「分割領域の数に合わせた回数」は、分割領域数と同数であってもよいし、分割領域数を上限とする回数であってもよい。例えば、画面が4つに分割された領域を表示する場合における0回～4回の回数範囲を指してもよい。なお、第1演出の変形例としては、4つの分割領域のいずれかにおいてリーチが成立せずストックがなされない領域があっても、4つの分割領域のすべてについてリーチおよびストックの成立有無を煽ってから終了することとしてもよい。本実施例においては、リーチが成立するときは必ずストックも成立する構成としているが、変形例においてはリーチの成立とストックの成立とを別々に煽ることとし、リーチが成立してもストックが非成立となり得る構成としてもよい。

30

【0115】

第2演出は、第1演出の終了後に一つでもストックがなされている場合に、第2画面にストックされた1以上のリーチ演出について一つずつ順番に、リーチから発展する高期待演出を第1画面に移行して表示する演出である。その高期待演出が外れであった場合、ストックされたリーチのうち高期待演出へ未発展のリーチが残存していれば第2画面へ戻し、その残存するリーチについて発展予定の高期待演出の内容を示唆する画像を4つの分割領域のうち未発展のリーチがストックされていた領域に表示する。

40

【0116】

図23は、リーチストック演出における第1演出の画面遷移を模式的に例示する図である。まず3つの装飾図柄が変動開始して高速変動する状態を表示する(S300)。リーチストック演出の表示画面は主に2つのレイヤーを重ねた表示であり、S300のような通常の図柄変動演出を表示する上位レイヤーを第1画面と称する。変動表示開始後、左図柄を「7」で停止させ、右図柄の変動速度を落として「7」と「6」のいずれかで停止する

50

か、すなわちリーチが成立するか否かを煽る演出をする（S302）。その間、中図柄は高速変動で表示する。

【0117】

S302でリーチ成立を煽った結果、左図柄と右図柄を異なる図柄で停止させてリーチ非成立となった場合は（S304）、中図柄も停止して外れ組合せ態様を表示する（S306）。この場合、リーチを一つもストックできないままストック演出が終了する。

【0118】

S302でリーチ成立を煽った結果、S308のように左図柄と右図柄が同じ図柄で停止してリーチ成立となった場合は、「リーチ！」の文字列を表示してリーチが成立した旨を遊技者に報知する。ここで、上位レイヤーである第1画面から、画面を4分割した下位レイヤーである第2画面に移行し、S308の画面内容を1/4に縮小させたようなリーチ状態を表す画像を、4つの分割領域の一つである左上領域400にストックする（S310）。このとき、「ストック成功！」の文字列を表示してストックが成功した旨を遊技者に報知する。

10

【0119】

次いで、4つの分割領域からなる第2画面を表示したままその上位レイヤーである第1画面に次の3つの図柄変動演出を表示開始する（S312）。しばらく変動表示をした後、左図柄を「3」で停止させ、右図柄の変動速度を落として「3」と「2」のいずれかで停止するか、すなわちリーチが成立するか否かを煽る演出をする（S314）。その間、中図柄は高速変動で表示する。

20

【0120】

S314でリーチ成立を煽った結果、左図柄と右図柄を異なる図柄で停止させてリーチ非成立となった場合は（S316）、右上領域402にストック失敗を示す「×」の記号を表示する（S318）。S318の場合、すでに第2画面の左上領域400にストックが一つなされている状態であって、新たなストックに失敗した状態であるため、一つもストックがなされずに演出終了するS306と異なり、「ストック失敗！」の文字列を表示して第1演出を終了する。このようにリーチの非成立ないしストック失敗が第1演出の終了契機の一つとなるが、一つでもストックがある場合は第1演出が終了するだけでリーチストック演出そのものは終了せず、後述の第2演出へ移行する。

30

【0121】

S314でリーチ成立を煽った結果、S320のように左図柄と右図柄が同じ図柄で停止してリーチ成立となった場合は、「リーチ！」の文字列を表示してリーチが成立した旨を遊技者に報知する。そして、S320の画面内容を1/4に縮小させたようなリーチ状態を表す画像を右上領域402にストックし、「ストック成功！」の文字列を表示してストックが成功した旨を遊技者に報知する（S322）。以上、S312～S322のようなリーチが成立するか否かおよびリーチ状態のストックを4つの分割領域のそれぞれについて繰り返すことで最大4回のストックを実現して第1演出を終了する。ただし、途中の過程でストックに失敗したときはS316およびS318のように対応する領域に「×」の記号を表示してその時点で第1演出を終了させる。

40

【0122】

図24は、ストック演出における第2演出の画面遷移を模式的に例示する図である。本図では第1演出における4回のチャンスですべてリーチが成立して左上領域400、右上領域402、左下領域404、右下領域406のすべてにリーチがストックされている例を説明する。もし4つの分割領域のうち一部、すなわち右上領域402、左下領域404、右下領域406のいずれかがS316のようにリーチ非成立であった場合はその領域だけS318のように「×」の記号が表示される。4つの分割領域について一つもリーチが成立せずにまったくストックされなかった場合には第1演出で終了して第2演出へは移行しない。すなわち、4つの分割領域について一つでもリーチが成立して一つでもストックされれば第2演出への移行がなされる。S330の例では4領域ともリーチが成立し、左下領域404に「7」のリーチ、右上領域402に「3」のリーチ、左下領域404に「

50

4」のリーチ、右下領域406に「2」のリーチが表示されている。なお、変形例としては、4分割領域ともすべてストック成功した場合にのみ第2演出へ移行する構成としてもよい。

【0123】

ここで、4つの分割領域のストックのうち、より先にストックされたリーチほど対応する高期待演出による大当りの期待度は低い場合が多く、より後にストックされたリーチほど対応する高期待演出による大当りの期待度が高い場合が多い関係が定められる。また、より先にストックされたリーチほど大当り時の利益が大きい場合が多く、より後にストックされたリーチほど大当り時の利益が小さい場合が多い関係が定められる。本図の例では先にストックされた左上領域400や右上領域402の方が大当りとなる期待度は相対的に低い反面、大当りとなれば図柄「7」や図柄「3」で示される確変付き大当りや15R大当りとなる。すなわち、確変への移行を伴う大当りや単位遊技回数が多い大当りとなる。よって、早いストックほど当たりにくいが大当たれば利益が大きく、遅いストックほど当たりやすいが大当たっても利益は小さい、という関係となる。ただし、変形例としては、先のストックほど大当りの期待度は高いが利益は低く、後のストックほど大当りの期待度は低い利益は高い構成としてもよい。あるいは、先のストックほど大当りの期待度も利益も低く、後のストックほど大当りの期待度も利益も高い構成としてもよいし、先のストックほど大当りの期待度も利益も高く、後のストックほど大当りの期待度も利益も低い構成としてもよい。

10

【0124】

またストックの個数に応じて大当りの期待度も異なり、同じ種類の高期待演出や同じ回数目のストックであっても全体のストック個数が多いときと少ないときとは期待度が異なる。例えば、ストックの個数が多いほど大当りの期待度は高い場合が多く、ストックの個数が少ないほど大当りの期待度は低い場合が多い関係が定められる。その場合、例えばストックが4個に達した場合に1個目のストックで大当りにするよう定めてもよい。また、ストックが4個に達した時点で大当り確定を示す演出をしたり、その時点で突然図柄を揃えて大当り図柄で停止させたりしてもよい。例えば、ストックが4個に達する前の時点において、もし4個に達したら大当りが発生する旨を事前告知してもよい。また、大当りの期待度の高さを視覚的に表すために、例えば大当りの期待度の大きさに応じた個数の星オブジェクトを分割領域ごとに表示することで大当りの期待度の大きさを示唆してもよい。

20

30

【0125】

第2演出では、4分割領域についてリーチから発展する高期待演出を、これらがストックされた順序で実行していく。実行の対象となる分割領域にはS330の左上領域400のような強調表示の枠を表示して左上領域400が選択されていることを視覚的に示す。

【0126】

左上領域400についてリーチから発展する高期待演出を表示するためにS330のような第2画面からS332のような第1画面に移行して、「7」のリーチからの高期待演出Aを表示する。図においては便宜上「高期待演出A」の文字を記載するが、ここには所定のキャラクタやモチーフを使って演出内容を展開させ、中図柄の停止図柄と大当り発生を煽る演出が表示される。

40

【0127】

S332の大当りを煽る演出の結果、当否抽選の判定結果が大当りである場合には、中図柄も「7」で停止させて左図柄、中図柄、右図柄がすべて同じ「7」で揃った状態を表示し、「大当り！」の文字列を表示してリーチストック演出を終了する(S334)。当否抽選の判定結果が外れである場合には、中図柄を「6」など左右と異なる図柄で停止させて「ハズレ！」の文字列を表示し(S336)、S338のように第2画面に戻る。

【0128】

S338において第2画面に戻る場合、左上領域400についてリーチが外れであったことを示すために「×」の記号を表示する。このとき、左上領域400以外の分割領域で

50

未発展のリーチのストックが残存している場合、各分割領域に表示する内容としては、S 3 3 0のようなリーチ状態の画像から、各リーチがそれぞれの種類の高期待演出に発展するかを示唆する画像に切り替える。このように、S 3 3 0の時点まではどの図柄でのリーチであるかが遊技者に報知されるだけでどの種類の高期待演出へ発展するかは報知されないが、ストックされたリーチを順に高期待演出へ発展させる第2演出の開始を契機として高期待演出の種類を報知するものである。

【0129】

S 3 3 8の図では便宜上、左上領域400、右上領域402、左下領域404、右下領域406の順に、高期待演出Aを示唆する「A」の文字、高期待演出Bを示唆する「B」の文字、高期待演出Cを示唆する「C」の文字、高期待演出Dを示唆する「D」の文字を表示する。ただし、実際にはそれぞれの高期待演出で表示する内容を象徴する画像やそれぞれの演出の一場面の画像を表示する。すでに外れが確定した左上領域400には「A」の文字を重ねて「x」の記号を表示するが、未発展である他の分割領域では、例えば右上領域402には「B」の文字の両端にリーチ図柄である「3」を表示してリーチ態様も同時に示す。左下領域404では「C」の文字の両端にリーチ図柄である「4」を表示してリーチ態様も同時に示し、右下領域406では「D」の文字の両端にリーチ図柄である「2」を表示してリーチ態様も同時に示す。

10

【0130】

次にリーチから高期待演出へ発展させる対象となる分割領域は、左上領域400の次にストックされた右上領域402である。右上領域402には強調表示の枠を表示して右上領域402が選択されていることを視覚的に示し、S 3 4 0ではS 3 3 8の右上領域402を全画面に拡大させたような第1画面に移行した状態で右上領域402にストックされたリーチから発展した高期待演出Bが表示されるとともに、左右図柄「3」のリーチが大当たりとなるか否かを煽る。

20

【0131】

S 3 4 0の大当たりを煽る演出の結果、当否抽選の判定結果が大当たりである場合には、中図柄も「3」で停止させて左図柄、中図柄、右図柄がすべて同じ「3」で揃った状態を表示し、「大当たり！」の文字列を表示してリーチストック演出を終了する(S 3 4 2)。当否抽選の判定結果が外れである場合には、中図柄を「2」など左右と異なる図柄で停止させて「ハズレ！」の文字列を表示し(S 3 4 4)、S 3 4 6のように第2画面に戻る。図示は省略するが、続いて左下領域404、右下領域406についてもS 3 4 0～S 3 4 4のように高期待演出C、Dの表示と大当たりの煽り演出を実行して、大当たりまたは外れを表示してリーチストック演出を終了させる。

30

【0132】

このように、第1画面と第2画面で区別することにより、リーチのストック、ストックしたリーチの発展先、実際にリーチから高期待演出へ発展したときの表示、を遊技者に対して違和感なく区別して認識させることができる。

【0133】

図25は、複数種類の特殊演出パターンのデータ構造類型を模式的に示す図である。本図(1)～(8)は、特殊演出パターンとしての8種類のデータ構造類型を示し、それぞれ横軸方向が演出時間およびその長さを表す。複数種類の特殊演出パターンはデータの組合せおよび演出時間の違いで8種類に分類され、1種類のデータ構造につき複数種類の特殊演出パターンが用意され、パターン記憶手段130に記憶される。

40

【0134】

本図(1)の特殊演出パターンは、S 3 0 6で示したように1回目のストックチャンスでリーチが非成立となってストック失敗に終わった場合のパターンである。このパターンは「P」で示すデータ部分と「1-1」で示すデータ部分とで構成される。「P」は第1画面における装飾図柄の図柄変動の開始部分である。「1-1」は第2画面に移行した後の1回目のストック成否の演出部分である。本図(1)では1回目のストック成否においてストックに失敗してリーチストック演出そのものが終了することが定められている。本

50

図(2)の特殊パターンは(1)のパターンに加えて、「1-2」で示すデータ部分と「2-1」で示すデータ部分とをさらに含む。「1-2」は2回目のストック成否の演出部分である。「2-1」は第2演出における1個目のストックに対応する高期待演出である。(2)のパターンは、ストックが1回目は成功して2回目は失敗し、1回目の高期待演出で大当たりまたは外れとなるパターンである。

【0135】

本図(3)の特殊パターンは(2)のパターンに加えて、「1-3」で示すデータ部分をさらに含む。「1-3」は3回目のストック成否の演出部分である。(3)のパターンは、ストックが2回成功して3回目は失敗し、1回目の高期待演出で大当たりまたは外れとなるパターンである。本図(4)の特殊パターンは(3)のパターンに加えて、「2-2」で示すデータ部分をさらに含む。「2-2」は第2演出における2個目のストックに対応する高期待演出である。(4)のパターンは、ストックが2回成功して3回目は失敗し、2回目の高期待演出で大当たりまたは外れとなるパターンである。

10

【0136】

本図(5)の特殊パターンは(3)のパターンに加えて、「1-4」で示すデータ部分をさらに含む。「1-4」は4回目のストック成否の演出部分である。(5)のパターンは、ストックが3回成功して4回目は失敗するかまたは4回とも成功し、1回目の高期待演出で大当たりまたは外れとなるパターンである。本図(6)の特殊パターンは(5)のパターンに加えて、「2-2」で示すデータ部分をさらに含む。「2-2」は第2演出における2個目のストックに対応する高期待演出である。(6)のパターンは、ストックが3回成功して4回目は失敗するかまたは4回とも成功し、2回目の高期待演出で大当たりまたは2回とも外れとなるパターンである。本図(7)の特殊パターンは(6)のパターンに加えて、「2-3」で示すデータ部分をさらに含む。「2-3」は第2演出における3個目のストックに対応する高期待演出である。(7)のパターンは、ストックが3回成功して4回目は失敗するかまたは4回とも成功し、3回目の高期待演出で大当たりまたは3回とも外れとなるパターンである。本図(8)の特殊パターンは(7)のパターンに加えて、「2-4」で示すデータ部分をさらに含む。「2-4」は第2演出における4個目のストックに対応する高期待演出である。(8)のパターンは、ストックが3回成功して4回目は失敗するかまたは4回とも成功し、4回目の高期待演出で大当たりまたは4回とも外れとなるパターンである。

20

30

【0137】

図26は、特殊演出パターンとパターン抽選値の対応関係を示すテーブルの図である。図7の変動パターンテーブルにおける「スーパー2」の変動演出パターンが本実施例の特殊演出パターンに相当する。当否抽選の判定結果が外れの場合の変動パターンテーブルである図7(a)では、11~30のパターン抽選値に対して「スーパー2」の変動演出パターンが割り当てられている。当否抽選の判定結果が15R大当りの場合の変動パターンテーブルである図7(b)では、121~240のパターン抽選値に対して「スーパー2」の変動演出パターンが割り当てられている。本図(a)は外れ用の変動パターンテーブルにおける特殊演出パターンとパターン抽選値の対応関係であり、本図(b)は15R大当り用の変動パターンテーブルにおける特殊演出パターンとパターン抽選値の対応関係である。

40

【0138】

外れの場合の選択基準である本図(a)では、図25でいう(1)~(8)の特殊演出パターンのそれぞれに対し、パターン抽選値範囲が11~30に含まれる抽選値が割り当てられている。(1)と(2)には4個の値が割り当てられ、(3)と(4)には3個の値が割り当てられ、(5)と(6)には2個の値が割り当てられ、(7)と(8)には1個の値が割り当てられている。これにより、(1)と(2)が最も選択確率が高く、(3)と(4)、(5)と(6)、(7)と(8)の順に選択確率が低くなる。その結果、当否抽選が外れの場合、ストックの個数が少ない特殊演出パターンほど選択されやすくなる。

50

【0139】

15R大当りの場合の選択基準である本図(b)では、図25でいう(1)~(8)の特殊演出パターンのそれぞれに対し、パターン抽選値範囲が121~240に含まれる抽選値が割り当てられている。(1)には値の割り当てはなく、(2)には4個、(3)には8個、(4)には12個、(5)には16個、(6)には20個、(7)には24個、(8)には36個の値が割り当てられる。これにより、(8)が最も選択確率が高く、(7)~(2)の順に選択確率が低くなり、(1)は選択されない。その結果、当否抽選が15R大当りの場合、ストックの個数が多く、リーチの発展も多い特殊演出パターンほど選択されやすくなる。また(1)は外れの場合にのみ選択されることとなる。

【0140】

なお、第1実施例においては第1画面と第2画面を演出表示装置60における一つの画面内に重畳表示させるレイヤーとして実現する例を説明した。変形例においては、第1画面と第2画面をハードウェア的に別々の画面として実現してもよい。例えば、演出表示装置60の他に補助的に演出画像を表示させる補助演出表示装置を別途設置し、第1実施例における第1画面の内容または第2画面の内容を補助演出表示装置へ独立して表示することとしてもよい。別の変形例においては、単一の演出表示装置60の画面を2つの領域に分けて別々の領域にて並列的に第1画面と第2画面を表示してもよい。

【0141】

第1実施例においては4つの分割領域のすべてでリーチが成立して4つのストックに成功して一つずつ高期待演出を表示していく例を説明した。変形例においては、4つの分割領域のすべてでリーチが成立して4つのストックに成功した時点でその状態が大当りの確定を示すこととしてもよい。その場合、第2演出には移行しないまま第1演出から大当りを表示してリーチストック演出を終了させることとしてもよい。

【0142】

第1実施例においては4つの分割領域の一つ一つについてリーチが成立してストックしていく例を説明した。変形例においては、最初に一つのリーチが成立していずれかの分割領域にストックした時点で、他の分割領域にもすでにリーチのストックがなされた画面に移行してそこから第2演出へ移行する構成としてもよい。すなわち、リーチ成立可否およびストック成功有無については最初の一つだけを表示して残りの表示を省略することとなる。この場合、最初のストック成功で移行する4つの分割領域のすべてにストックがなされた画面は、それぞれいずれの種類の高期待演出へ発展するかを示唆する画像が各分割領域に表示された状態の画面であってもよい。ただし、4つの分割領域の一つずつストックしていく場合と比べて大当りの期待度は高くない設定としてもよい。例えば、一つずつストックしていく場合にはストック4個で大当り確定とするのに対して突然4個のストックが揃う場合には大当り確定にしない構成としてもよい。その場合でも、ストック数の分だけ大当りのチャンスが発生するため、一定の期待度を保つことはできる。また、第1実施例では第2演出へ移行しないままリーチストック演出が終了してしまう場合があるのに対して当該変形例では必ず第2演出への移行を伴い、少なくとも一つの高期待演出が実行される。

【0143】

別の変形例としては、いわゆるステージチェンジ予告のように、背景画像や演出モードが大きく転換することを示唆するオブジェクトを画面に挿入するような所定の予告演出の出現を契機として4つの分割領域に最初から4個のストックが揃った画面に突然切り替える演出の形で実現してもよい。この場合、リーチおよびストックの成否を煽る演出が始まる前の状態において所定の予告演出を契機に4個のストック済み画面に切り替える。すなわち、第1演出を最初から実行せずに第2演出から演出を開始する形となる。また、当該変形例では、所定の予告演出を契機に、リーチをストックした状態の画面に切り替えてもよいし、最初からどの種類の高期待演出に発展するかを示唆する画像をストックした状態の画面に切り替えてもよい。

【0144】

(第2実施例)

本実施例においては、特殊演出パターンに基づく示唆表示ストック演出を用いる点で上記前提技術および第1実施例と異なる。以下、前提技術および第1実施例との相違点を中心に説明し、共通点の説明を省略する。

【0145】

示唆表示ストック演出は、1回の特別図柄変動の間に4つの高期待演出示唆表示を4分割画面の各分割領域にストックしていき、4つともストックに成功した場合にそれらストックされた高期待演出示唆表示についてリーチの成否および大当りの発生を順に煽る演出である。高期待演出示唆表示は、実際にリーチが成立する前のタイミングにて、後にリーチが成立したらどの種類の高期待演出へ発展し得るかを事前示唆する表示である。したがって、高期待演出示唆表示をストックする時点では、リーチが成立していないだけでなくリーチ成否も明らかにはされない。4つのストックのうち、リーチ成否の煽り演出の後、リーチが成立したもののみ高期待演出を実行する一方、一つもリーチが成立しない場合もあり得る。

10

【0146】

従来は、1回の特別図柄変動の間に擬似的な複数回の装飾図柄変動を見せる、いわゆる擬似連続変動演出が多用されてきた。擬似連続変動演出の場合、擬似的な連続変動回数の多さによって大当りの期待度の大きさを示唆していた。しかしながら、擬似連続変動演出ではその擬似連続変動回数だけが重要となり、その回数がある程度重ねて変動期間が長く続かないと期待することができない場合が多かった。

20

【0147】

本実施例では、演出をストックしていくことでそのストック数が多くなるほど大当りに近づくように見せるだけでなく、ストックする順序によっても分割領域ごとのリーチ成否や大当り発生の期待度が異なるように見せることができる。ストックされた4つの高期待演出示唆表示について連続的にリーチ成否ないし大当り発生を煽る演出を表示することで擬似連続変動演出に類似する演出となるため、この示唆表示ストック演出は擬似連続変動演出にストックの概念を取り込んだ形の演出と位置づけることもできる。

【0148】

パターン記憶手段130は、変動演出パターンとして、特殊演出パターンを記憶する。この特殊演出パターンには、1回の図柄変動において、複数種類の高期待演出のうちいずれかが実行される可能性があることおよび高期待演出の種類を示唆する高期待演出示唆表示をストックしていき、そのストック数を上限にした回数だけ高期待演出を実行し得ることが定められている。特殊演出パターンに基づく示唆表示ストック演出は、主に第1演出と第2演出で構成される。第1演出は、高期待演出示唆表示のストックに成功するか否かを煽る演出である。ストック成功の演出数が分割領域数である4回に達した場合はそれらストックされた4つの高期待演出示唆表示が4つの分割領域のそれぞれに配置された画面を表示する。1回でもストック失敗の演出を表示した場合はその時点で第1演出を終了する。

30

【0149】

第2演出は、配置された高期待演出示唆表示について高期待演出に発展するためのリーチが成立するか否かを煽り、いずれかの高期待演出示唆表示においてリーチが成立すればその高期待演出示唆表示が示唆する高期待演出へ発展させる演出である。また、ストックされた4つの高期待演出示唆表示についてそのストックされた順にリーチが成立するか否かを煽る。ストックされた順序はリーチ成否の期待度および大当り発生の期待度の高さの順序を表す。本実施例では先にストックされたものほど大当りの期待度は低いがリーチは成立しやすく、後にストックされたものほど大当りの期待度は高いがリーチは成立しにくい関係に設定される。ただし、変形例においては先にストックされたものほど大当りの期待度は高いがリーチは成立しにくく、後にストックされたものほど大当りの期待度は低いがリーチは成立しやすい関係に構成してもよいし、ストックの順序と無関係にリーチ成否や大当り発生の期待度が設定されるよう構成してもよい。あるいは、先にストックされた

40

50

ものほどリーチ成否も大当り期待度も高く後にストックされたものほどリーチ成否も大当り期待度も低い関係にしてもよいし、逆に、先にストックされたものほどリーチ成否も大当り期待度も低く後にストックされたものほどリーチ成否も大当り期待度も高い関係にしてもよい。

【 0 1 5 0 】

第 2 演出において、ストックされた複数の高期待演出示唆表示についていずれもリーチが成立しない演出を表示した場合にはそのまま高期待演出を一つも実行せずに第 2 演出を終了する。

【 0 1 5 1 】

図 2 7 は、示唆表示ストック演出における第 1 演出の画面遷移を模式的に例示する図である。まず 3 つの装飾図柄が変動開始して高速変動する状態を表示する (S 3 5 0)。その後、1 回目の高期待演出示唆表示として高期待演出示唆表示 A を画面に表示するとともに、装飾図柄の変動表示は画面隅の小さい表示に切り替える (S 3 5 2)。図においては便宜上「示唆表示 A」の文字を記載するが、実際にはここに高期待演出 A の演出に含まれる所定の表示内容、例えば高期待演出 A の演出に登場するキャラクタやモチーフを使って視覚的に高期待演出 A の内容を示唆する画像を表示する。すなわち、その表示内容は、リーチ成立後に発展する可能性がある複数種類の高期待演出のうちいずれかが実行される可能性があることおよび高期待演出の種類を示唆する画像である。以降、図において「A」や「B」などと記載する部分は「高期待演出示唆表示 A」「高期待演出示唆表示 B」などの表示内容を示す。

【 0 1 5 2 】

次に、表示中の高期待演出示唆表示 A をストックするか否かを煽る演出として S 3 5 2 の画面を左上領域に向かって縮小していく様子を表示する (S 3 5 4)。ストック成否を煽る演出の結果としてストック失敗を示すときは、S 3 5 6 に示すように画面左上隅に向かって極小になるまで縮小していくとともに「ストック失敗！」の文字を表示してストックに失敗した旨を遊技者に報知する。そして、画面隅に小さく表示していた図柄変動を画面一杯に拡大して外れの停止態様を表示し (S 3 5 8)、一つもストックに成功しないまま示唆表示ストック演出を終了する。

【 0 1 5 3 】

ストック成否を煽る演出の結果としてストック成功を示すときは、S 3 6 0 に示すように画面左上隅に向かって画面の 1 / 4 程度に縮小するとともに「ストック成功！」の文字を表示してストックに成功した旨を遊技者に報知する。ストックした高期待演出示唆表示 A の縮小画像はいったん画面から消去し、次の高期待演出示唆表示 B を画面に表示し (S 3 6 2)、高期待演出示唆表示 B をストックするか否かを煽る演出として S 3 6 2 の画面を右上領域に向かって縮小していく様子を表示する (S 3 6 4)。ストック成否を煽る演出の結果としてストック失敗を示すときは、S 3 6 6 に示すように画面右上隅に向かって極小になるまで縮小していくとともに「ストック失敗！」の文字を表示してストックに失敗した旨を遊技者に報知する。そして、画面隅に小さく表示していた図柄変動を画面一杯に拡大して外れの停止態様を表示し (S 3 6 7)、示唆表示ストック演出を終了する。

【 0 1 5 4 】

ストック成否を煽る演出の結果としてストック成功を示すときは、S 3 6 8 に示すように画面右上隅に向かって画面の 1 / 4 程度に縮小するとともに「ストック成功！」の文字を表示してストックに成功した旨を遊技者に報知する。S 3 6 2 ~ S 3 6 8 と同様に、図示は省略するが高期待演出示唆表示 C をストックするか否かを煽る演出が続く。

【 0 1 5 5 】

図 2 8 は、示唆表示ストック演出における第 1 演出から第 2 演出への画面遷移を模式的に例示する図である。前図より、高期待演出示唆表示 D をストックするか否かを煽る演出まで続いた場合、高期待演出示唆表示 D が画面右下隅に向かって縮小していく様子を表示し (S 3 8 0)、ストック成否を煽る演出の結果としてストック失敗を示すときは、S 3 8 2 に示すように画面右下隅に向かって極小になるまで縮小していくとともに「ストック

失敗！」の文字を表示してストックに失敗した旨を遊技者に報知する。そして、画面隅に小さく表示していた図柄変動を画面一杯に拡大して外れの停止態様を表示し（S 3 8 3）、示唆表示ストック演出を終了する。

【0156】

ストック成否を煽る演出の結果としてストック成功を示すときは、S 3 8 4 に示すように画面右下隅に向かって画面の1/4程度に高期待演出示唆表示Dを縮小するとともに「ストック成功！」の文字を表示してストックに成功した旨を遊技者に報知する。

【0157】

成功数が4回に達した場合、すなわち高期待演出示唆表示A～Dの4回のストックチャンスですべて成功した場合に、4つの分割領域のそれぞれにそれまでストックに成功してきた高期待演出示唆表示A～Dを配置した画面を表示する（S 3 8 6）。このようなS 3 8 6の画面から第2演出を開始する。4回のストックチャンスのうち1回でもストックに失敗すればS 3 8 6は表示されず、すなわち第2演出には移行せずに第1演出の終了とともに示唆表示ストック演出も終了する。

10

【0158】

第2演出では、4分割領域にストックされた4つの高期待演出示唆表示についてそれぞれリーチが成立するか否かを煽る演出を、高期待演出示唆表示がストックされた順序で実行していく。まず最初にリーチ成立を煽る演出の実行対象となる分割領域としてS 3 8 8では左上領域400に強調表示の枠を表示して左上領域400が選択されていることを視覚的に示す。その左上領域400において3つの装飾図柄の変動表示を開始する。

20

【0159】

ここで、ストック順序はリーチ成立の期待度および大当り発生の期待度の高さを示唆しており、ここではストック順序が先であるほど大当りの期待度は低いがリーチは成立しやすく、ストック順序が後であるほど大当りの期待度は高いがリーチは成立しにくい関係にある。すなわち、高期待演出はAが最も大当り期待度が低く、Dが最も大当り期待度が高いことを示唆する。

【0160】

S 3 9 0では、左図柄を「7」で停止させ、右図柄の変動速度を落として「7」と「6」のいずれで停止するか、すなわちリーチが成立するか否かを煽る演出をし、その間、中図柄は高速変動で表示する。この時点で、遊技者としては高期待演出Aが示唆されていることから大当り期待度は低いと認識するものの、リーチ成立に対しては相対的に高い期待をもってリーチ煽り演出を見ることとなる。S 3 9 0でリーチ成立を煽った結果、リーチ非成立となった場合は（S 3 9 2）、左上領域400に「x」の記号を表示して（S 3 9 3）、次のストックについての煽り演出までスキップする。

30

【0161】

リーチ成立となった場合は（S 3 9 4）、「リーチ！」の文字列を表示してリーチが成立した旨を遊技者に報知し、高期待演出示唆表示Aが示唆する高期待演出Aを左上領域400に表示して大当りの発生を煽る演出をする（S 3 9 6）。大当り発生を煽る演出の結果、大当り発生の場合は同じ図柄で揃える停止図柄表示とともに「大当り！」の文字を表示し、遊技者に大当り発生の旨を報知して示唆表示ストック演出を終了する（S 3 9 8）。外れの場合は不揃いの停止図柄表示をし（S 4 0 0）、この場合も一度リーチが成立した後であるため他のストックに対するリーチ煽り演出には移行せず示唆態様ストック演出を終了する。なお、本実施例では第2演出におけるリーチ成否および大当り発生の煽り演出を1つの分割領域内で表示する構成を説明したが、変形例においてはリーチ成否の煽り演出と大当り発生の煽り演出の一方または双方を画面全体を用いて表示する構成としてもよい。その場合、煽り演出の開始と終了のたびに分割された画面と全体画面とを交互に切り替える演出となる。

40

【0162】

図29は、示唆表示ストック演出における第2演出の画面遷移を模式的に例示する図である。2番目にリーチ煽り演出の実行対象となる分割領域としてS 4 1 0では右上領域4

50

02に強調表示の枠を表示して右上領域402が選択されていることを視覚的に示す。その右上領域402において3つの装飾図柄の変動表示を開始する。

【0163】

S412では、左図柄を「3」で停止させ、右図柄の変動速度を落として「3」と「2」のいずれで停止するか、すなわちリーチが成立するか否かを煽る演出をし、その間、中図柄は高速変動で表示する。この時点で、遊技者としては高期待演出Bが示唆されていることから高期待演出Aよりは高期待度は高いが依然として低いと認識する反面、リーチ成立の期待度はある程度高いとの認識でリーチ煽り演出を見ることとなる。S412でリーチ成立を煽った結果、リーチ非成立となった場合は(S414)、右上領域402に「x」の記号を表示し(S415)、次のストックについての煽り演出までスキップする。

10

【0164】

リーチ成立となった場合は高期待演出示唆表示Bが示唆する高期待演出Bを右上領域402に表示して大当りの発生を煽る演出をする(S416)。大当り煽り演出の結果、大当り発生の場合は同じ図柄で揃える停止図柄表示とともに「大当り！」の文字を表示し、遊技者に大当り発生の旨を報知して示唆表示ストック演出を終了する(S418)。外れの場合は不揃いの停止図柄表示をし(S420)、示唆態様ストック演出を終了する。以上のようなリーチ煽り演出をリーチが成立しない限り、またはリーチが成立するまで左上領域400、右上領域402、左下領域404、右下領域406の順序で実行していき、リーチが成立した分割領域でのみ大当り発生を煽る演出を実行する。

20

【0165】

左上領域400、右上領域402、左下領域404のいずれもリーチが成立せずに右下領域406におけるリーチ煽り演出まで達した場合(S430)、最後もリーチ非成立となった場合はそのまま外れ停止態様を表示し、第2演出とともに示唆表示ストック演出そのものを終了する(S432)。リーチ成立となった場合は高期待演出示唆表示Dが示唆する高期待演出Dを右下領域406に表示して大当りの発生を煽る演出をする(S434)。大当り煽り演出の結果、大当り発生の場合は同じ図柄で揃える停止図柄表示とともに「大当り！」の文字を表示し、遊技者に大当り発生の旨を報知して示唆表示ストック演出を終了する(S436)。外れの場合は不揃いの停止図柄表示をし(S438)、示唆表示ストック演出を終了する。

30

【0166】

図30は、複数種類の特殊演出パターンデータの構造類型を模式的に示す図である。本図(1)~(8)は、特殊演出パターンとしての8種類のデータ構造類型を示し、それぞれ横軸方向が演出時間およびその長さを表す。複数種類の特殊演出パターンはデータの組合せおよび演出時間の違いで8種類に分類され、1種類のデータ構造につき複数種類の特殊演出パターンが用意され、パターン記憶手段130に記憶される。

【0167】

本図(1)の特殊演出パターンは、S356で示したように1回目のストックチャンスでストック失敗に終わった場合のパターンである。「1-1」は1回目のストック成否の演出部分である。本図(1)では1回目のストック成否においてストックに失敗して示唆表示ストック演出が終了することが定められている。本図(2)の特殊パターンは(1)のパターンに加えて、「1-2」で示すデータ部分をさらに含む。「1-2」は2回目のストック成否の演出部分である。(2)のパターンは、ストックが1回目は成功したが2回目は失敗して示唆表示ストック演出が終了することが定められている。

40

【0168】

本図(3)の特殊パターンは(2)のパターンに加えて、「1-3」で示すデータ部分をさらに含む。「1-3」は3回目のストック成否の演出部分である。(3)のパターンは、ストックが2回成功して3回目は失敗して示唆表示ストック演出が終了することが定められている。本図(4)の特殊パターンは(3)のパターンに加えて、「1-4」で示すデータ部分をさらに含む。「1-4」は4回目のストック成否の演出部分である。(4

50

)のパターンは、ストックが3回成功して4回目は失敗して示唆表示ストック演出が終了することが定められている。

【0169】

本図(5)の特殊パターンは(4)のパターンに加えて、「2-1」で示すデータ部分をさらに含む。「2-1」は第2演出における1個目のストックに対応するリーチ成否および大当り発生を煽る演出部分である。(5)のパターンは、ストックが4回とも成功して第2演出に移行し、1回目のストックでリーチ成立し、高期待演出で大当りまたは外れとなるパターンである。本図(6)の特殊パターンは(5)のパターンに加えて、「2-2」で示すデータ部分をさらに含む。「2-2」は第2演出における2個目のストックに対応するリーチ成否および大当り発生を煽る演出部分である。(6)のパターンは、ストックが4回とも成功して第2演出に移行し、1回目のストックはリーチ非成立で、2回目のストックでリーチ成立し、その高期待演出で大当りまたは外れとなるパターンである。本図(7)の特殊パターンは(6)のパターンに加えて、「2-3」で示すデータ部分をさらに含む。「2-3」は第2演出における3個目のストックに対応するリーチ成否および大当り発生を煽る演出部分である。(7)のパターンは、ストックが4回とも成功して第2演出に移行し、1~2回目のストックはリーチ非成立で、3回目の高期待演出で大当りまたは外れとなるパターンである。本図(8)の特殊パターンは(7)のパターンに加えて、「2-4」で示すデータ部分をさらに含む。「2-4」は第2演出における4個目のストックに対応するリーチ成否および大当り発生を煽る演出部分である。(8)のパターンは、ストックが4回とも成功して第2演出に移行し、1~3回目のストックはリーチ非成立で、4回目の高期待演出で大当りまたは外れとなるパターンである。

10

20

【0170】

なお、これら8通りのデータ構造で分けられる複数種類の特殊演出パターンは、第1実施例における図26と同様の変動パターンテーブルにしたがって選択される。また、(5)~(8)に定義された第2演出においてはストックの順序が先の高期待演出示唆表示ほどリーチ成立の可能性が高く、ストックの順序が後の高期待演出示唆表示ほどリーチ成立の可能性が低くなるよう、各データ構造により実現される複数種類の特殊演出パターンが用意される。

【0171】

なお、第2実施例においては、先にストックされた高期待演出示唆表示ほどリーチ成立の可能性が高く、後にストックされた高期待演出示唆表示ほどリーチ成立の可能性が低くなる構成を説明した。変形例においては、ストックの順序とは無関係に分割領域ごとに異なるリーチ成立期待度が設定されてもよい。また、分割領域ごとに領域枠や背景の色彩の違いでリーチ成立期待度の大きさを表す予告演出を実行する構成としてもよい。また、4つの分割領域のうち、リーチが成立するとしたらどの分割領域で成立しやすいかを領域枠や背景の色彩で示唆する予告演出を実行する構成としてもよい。その他、第1演出において高期待演出示唆表示のストック成否を煽る演出において、そのストックが成功する期待度を示唆する予告演出を実行してもよいし、ストック数が4個に達するか否かの期待度を示唆する予告演出を実行してもよい。

30

【0172】

第2実施例においては、第2演出で4つの分割領域のいずれかでリーチが成立すると、そのリーチが大当りとなるか否かを問わず残存するストックについてはリーチ成立を煽る演出を続けない構成を説明した。変形例においては、いずれかの分割領域でリーチが成立してもそのリーチが大当りとならない場合には残存する他のストックについてリーチ成立を煽る演出を続ける構成としてもよい。

40

【0173】

第2実施例においては、ストックされた順序で4つの高期待演出示唆表示についてリーチ成否および大当り発生を煽る演出を順に実行する構成を説明した。変形例においては、ストックの順序とは無関係に大当り期待度の高い順またはリーチ成立期待度の低い順に実行する構成としてもよい。

50

【 0 1 7 4 】

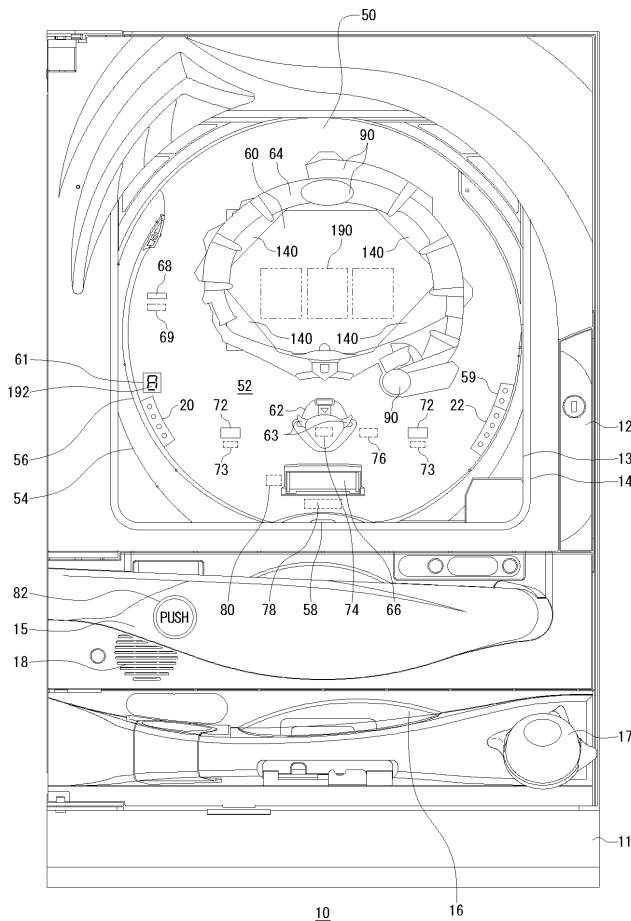
尚、本願発明は上記実施形態に限定されるものではなく、要旨を逸脱しない範囲で構成要素を変形して具体化することができる。また、上記実施形態に開示されている複数の構成要素の適宜組合せにより種々の発明を形成しても良いし、上記実施形態に示される全構成要素からいくつかの構成要素を削除しても良い。更に、複数の実施形態にわたる構成要素を適宜組み合わせることも可能である。

【 符号の説明 】

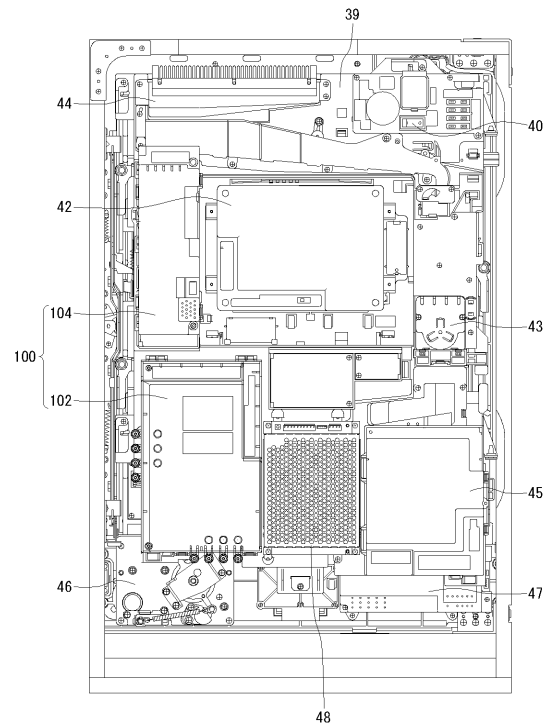
【 0 1 7 5 】

- 1 0 ぱちんこ遊技機、
- 1 1 2 当否抽選手段、
- 1 1 6 保留制御手段、
- 3 4 演出表示制御手段。
- 5 0 遊技盤、
- 5 2 遊技領域、
- 1 1 4 図柄決定手段、
- 1 2 0 特別遊技制御手段。
- 6 0 演出表示装置、
- 1 1 5 変動パターン決定手段、
- 1 3 2 演出決定手段、

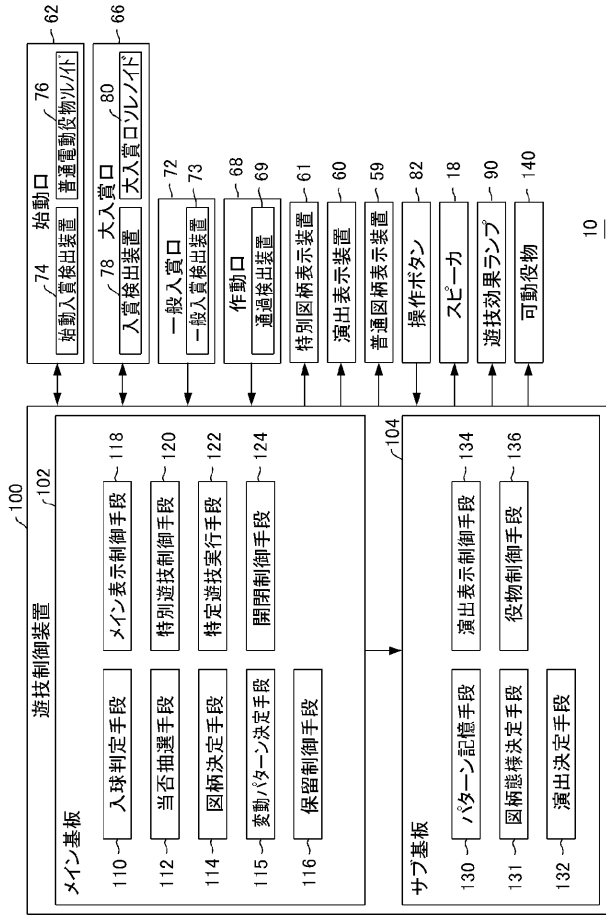
【 図 1 】



【 図 2 】



【 図 3 】



10

【 図 4 】

当否抽選値	抽選結果
0~399	大当り
400~64999	外れ
65000~65535	小当り

(a)

当否抽選値	抽選結果
0~2999	大当り
3000~64999	外れ
65000~65535	小当り

(b)

【 図 5 】

当否抽選値	当否範囲
0~399	1
400~2999	2
3000~64999	3
65000~65535	4

【 図 6 】

図柄抽選値	特別図柄
0~99	0
100~149	1
150~189	2
190~229	3
230~255	4

(a)

図柄抽選値	特別図柄
0~255	10

(b)

図柄抽選値	特別図柄
0~49	5
50~99	6
100~149	7
150~199	8
200~255	9

(c)

【 図 7 】

当否結果	パターン抽選値	変動パターン
(a) 外れ	0 ~ 10	スーパー-1
	11 ~ 30	スーパー-2
	31 ~ 255	ノーマル1、2/リーチなし

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

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

【 図 8 】

当否結果	パターン抽選値	変動パターン範囲
(a) 外れ	0 ~ 10	1
	11 ~ 30	2
	31 ~ 255	3

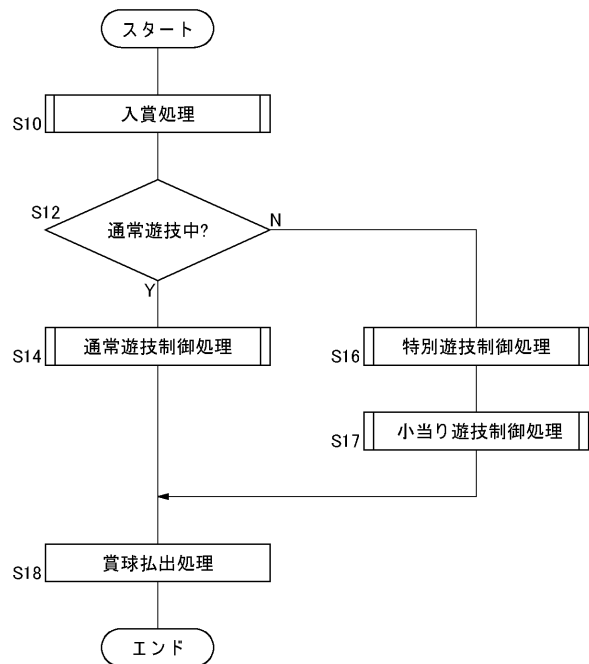
当否結果	パターン抽選値	変動パターン範囲
(b) 15R大当り	0 ~ 120	4
	121 ~ 240	5
	241 ~ 250	6
	251 ~ 255	7

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

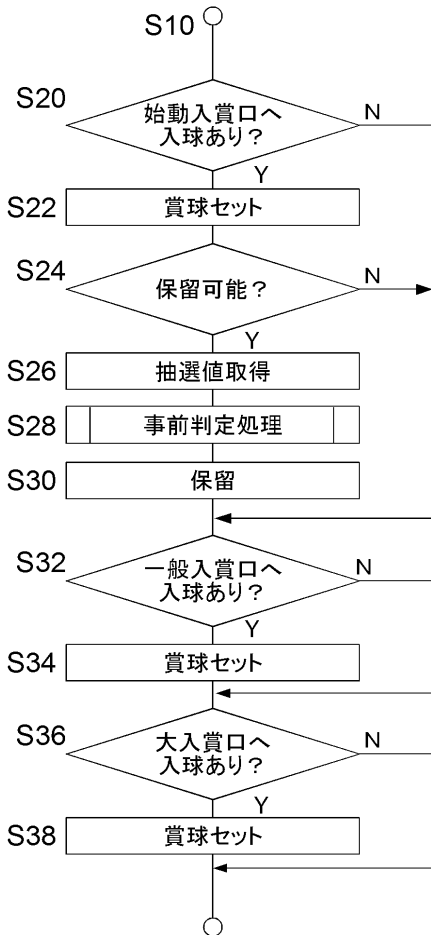
【 図 9 】

	保留1	保留2	保留3	保留4
222 0~10	スーパー-1	スーパー-1	スーパー-1	スーパー-1
224 11~20	スーパー-2	スーパー-2	スーパー-2	スーパー-2
226 21~255	ノーマル1	ノーマル1	ノーマル1	ノーマル1
			ノーマル2	ノーマル2
	ノーマル2	ノーマル2		
	リーチなし	リーチなし	リーチなし	リーチなし

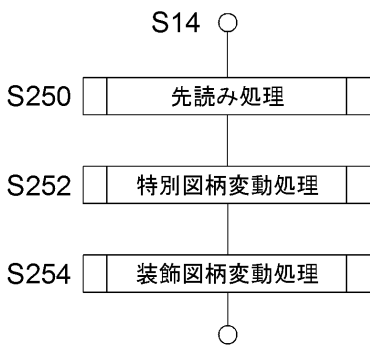
【 図 10 】



【図 1 1】



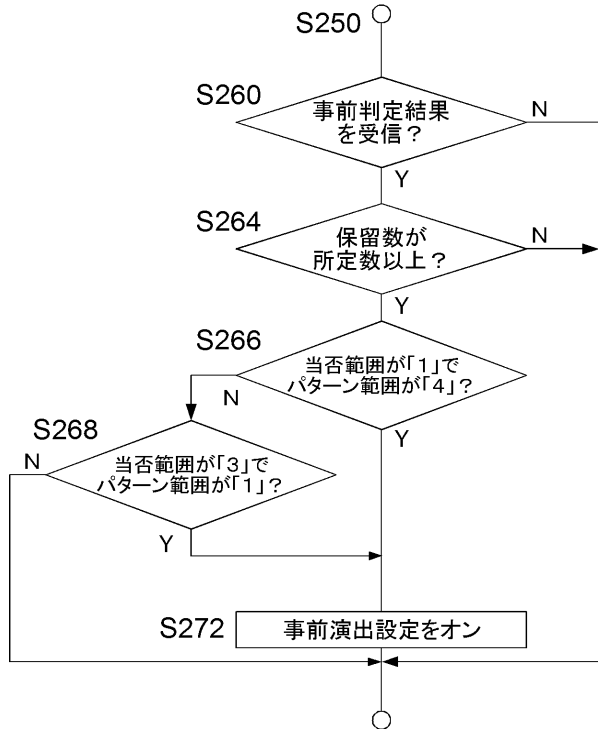
【図 1 3】



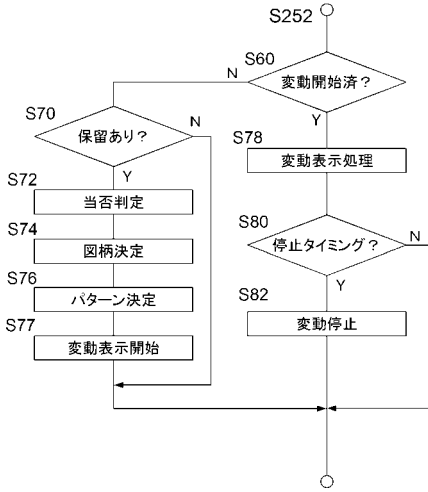
【図 1 2】



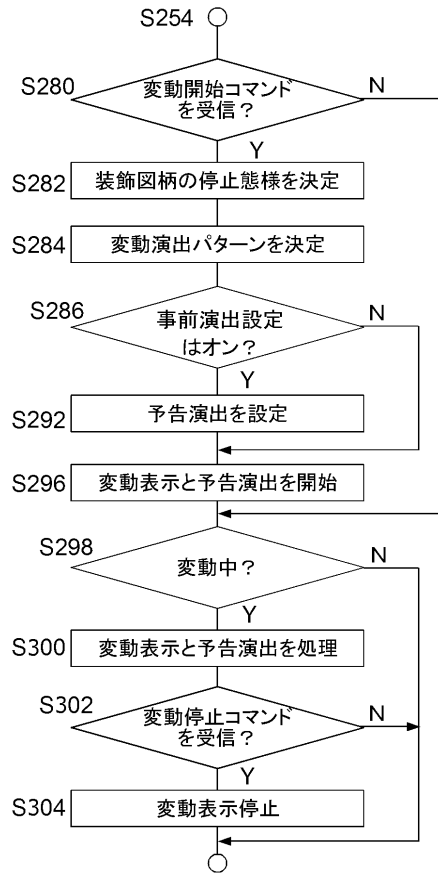
【図 1 4】



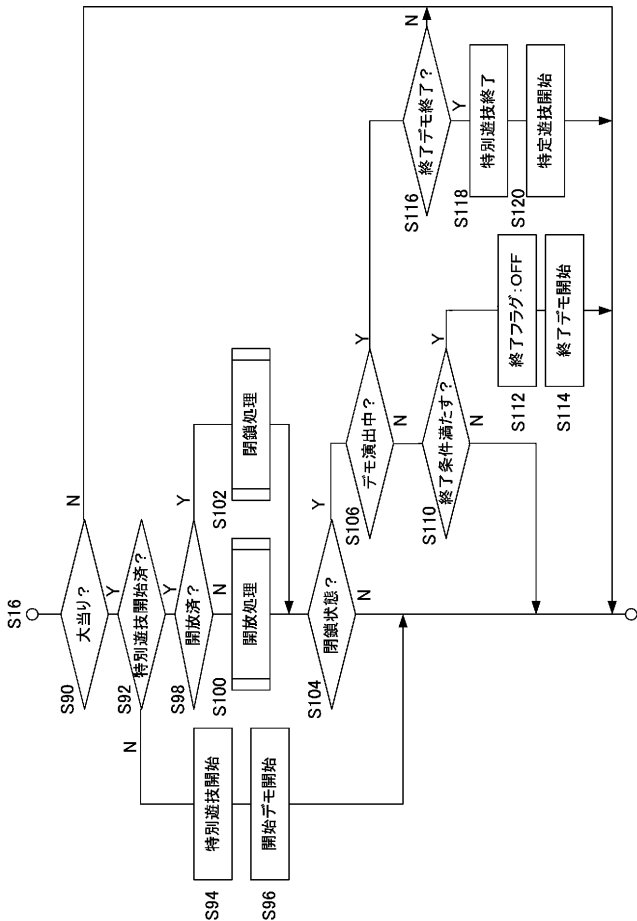
【 図 1 5 】



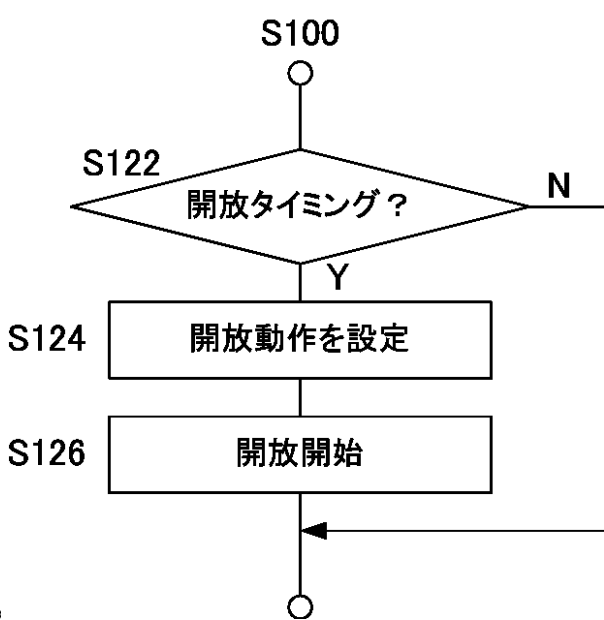
【 図 1 6 】



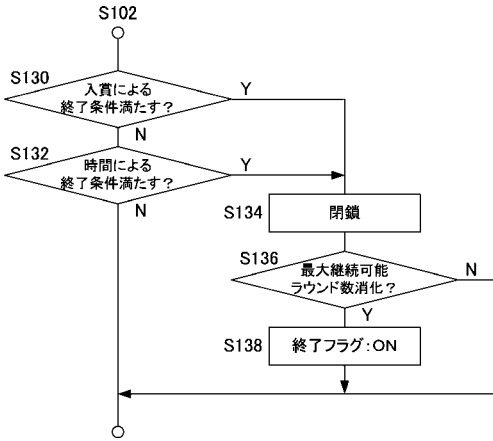
【 図 1 7 】



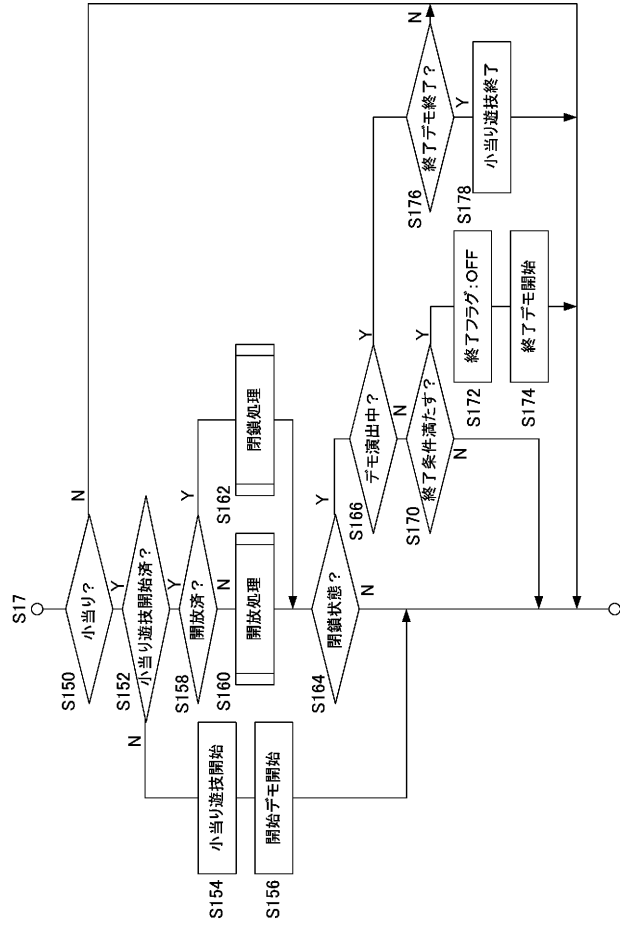
【 図 1 8 】



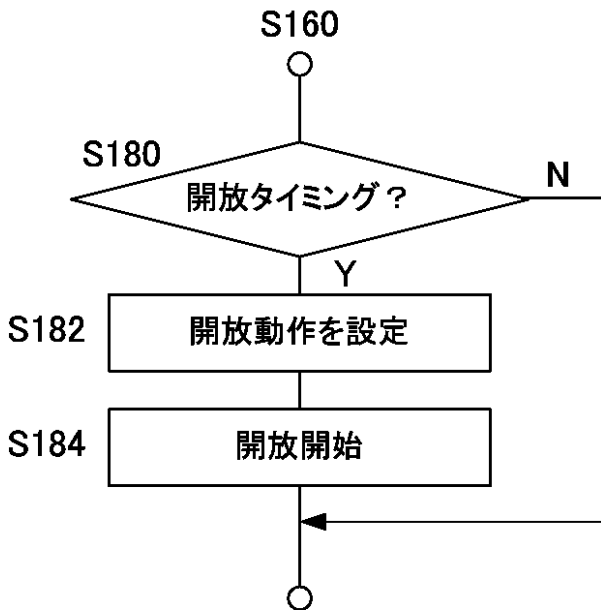
【図19】



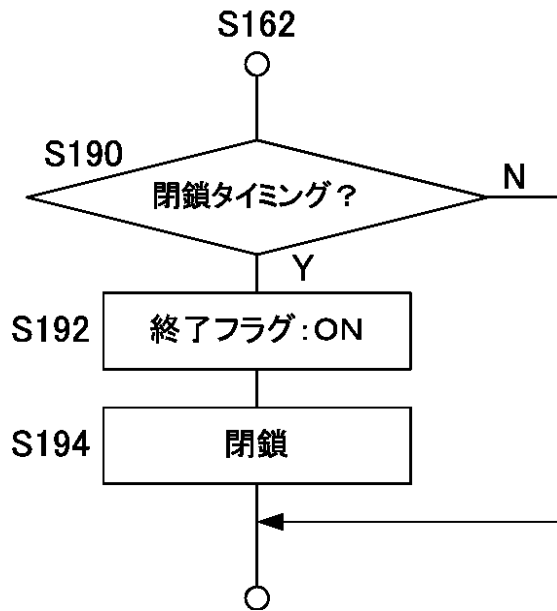
【図20】



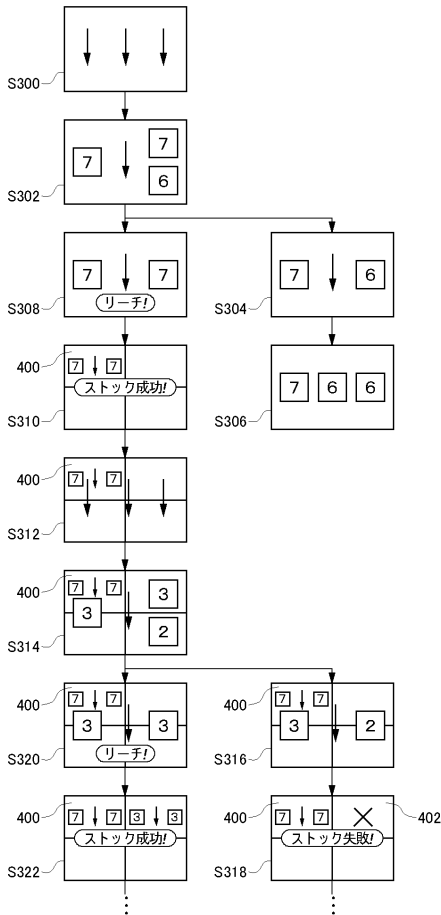
【図21】



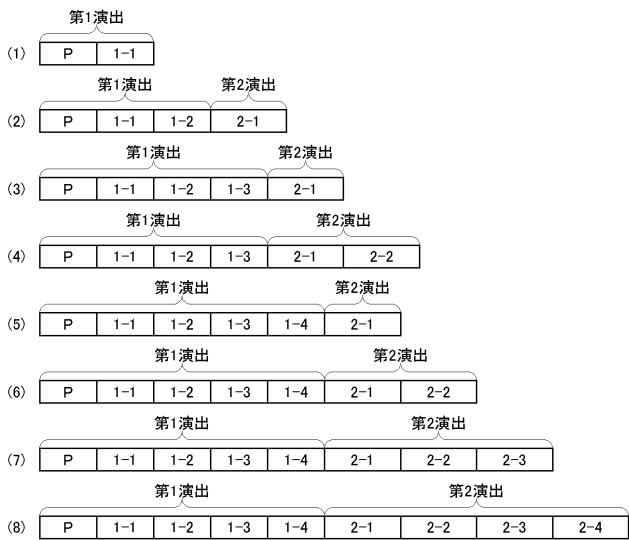
【図22】



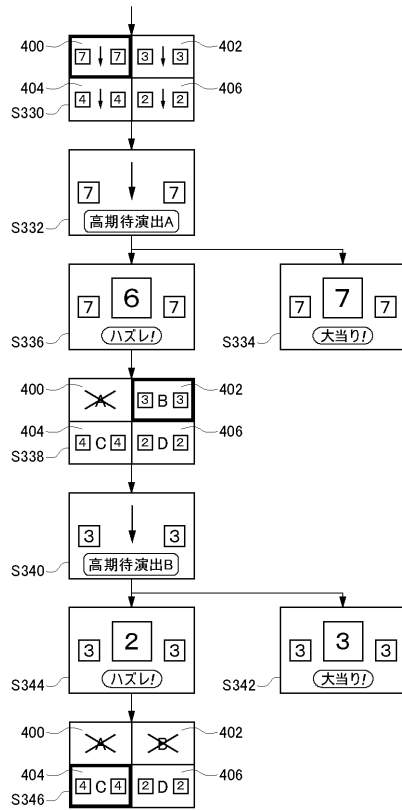
【図 2 3】



【図 2 5】



【図 2 4】



【図 2 6】

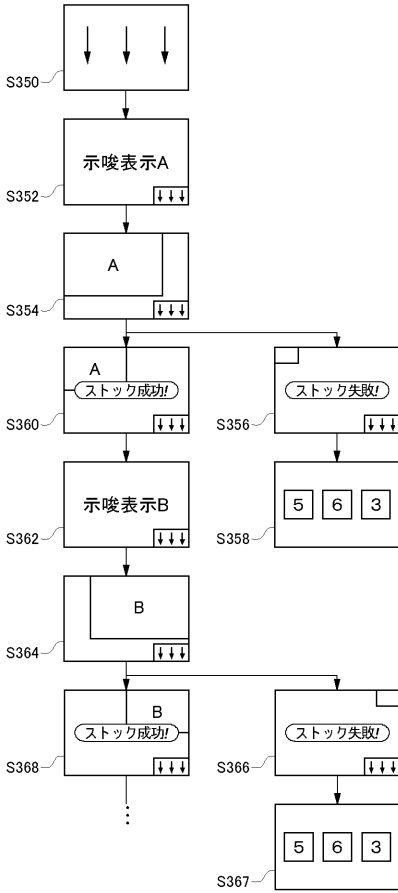
(a)

当否結果	パターン抽選値	特殊演出パターン
外れ	11~14	(1)
	15~18	(2)
	19~21	(3)
	22~24	(4)
	25, 26	(5)
	27, 28	(6)
	29	(7)
	30	(8)

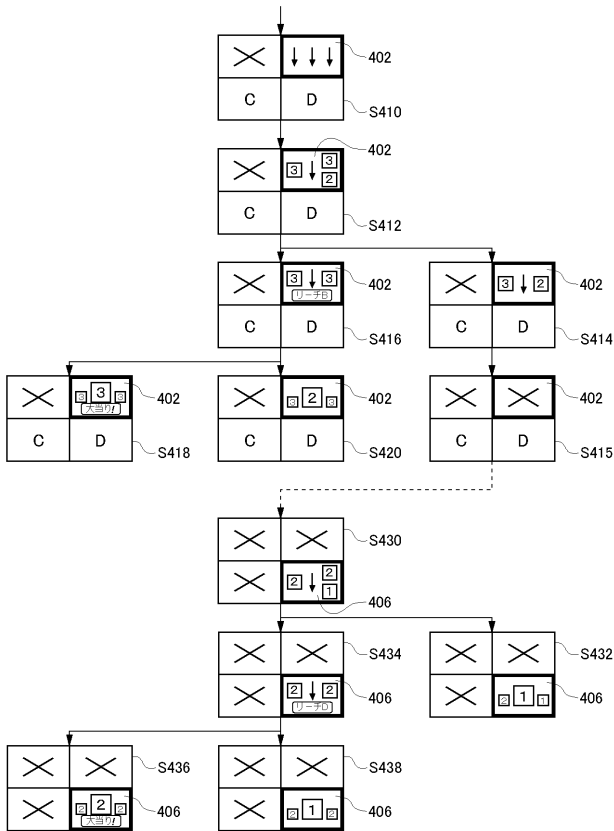
(b)

当否結果	パターン抽選値	特殊演出パターン
15R大当り	-	(1)
	121~124	(2)
	125~132	(3)
	133~144	(4)
	145~160	(5)
	161~180	(6)
	181~204	(7)
	205~240	(8)

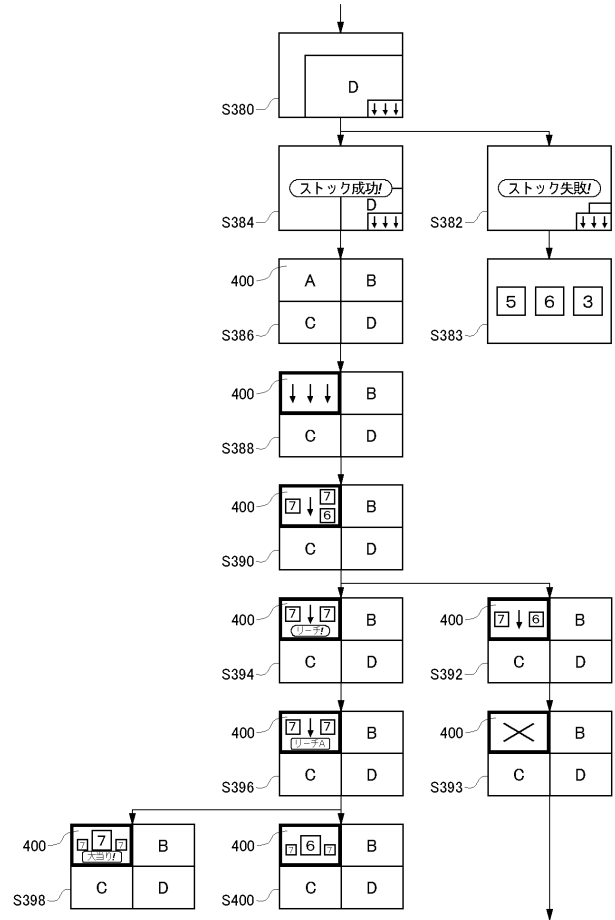
【 図 2 7 】



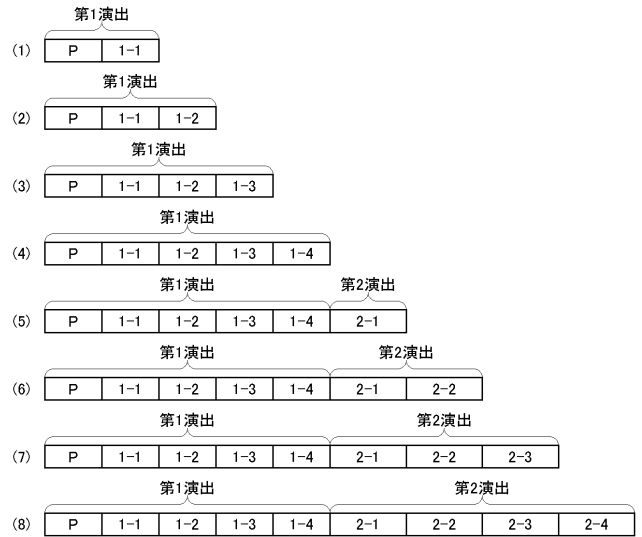
【 図 2 9 】



【 図 2 8 】



【 図 3 0 】



フロントページの続き

(72)発明者 北川 和樹

東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内

Fターム(参考) 2C333 AA11 AA12 CA50 CA61 CA77