

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6076846号
(P6076846)

(45) 発行日 平成29年2月8日(2017.2.8)

(24) 登録日 平成29年1月20日(2017.1.20)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 59 頁)

(21) 出願番号 特願2013-137557 (P2013-137557)
 (22) 出願日 平成25年6月28日 (2013.6.28)
 (65) 公開番号 特開2015-8976 (P2015-8976A)
 (43) 公開日 平成27年1月19日 (2015.1.19)
 審査請求日 平成27年6月30日 (2015.6.30)

(73) 特許権者 000135210
 株式会社ニューギン
 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番
 地
 (74) 代理人 100076048
 弁理士 山本 喜幾
 (74) 代理人 100141645
 弁理士 山田 健司
 (72) 発明者 上村 和久
 東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
 ニューギン東京ビル内
 (72) 発明者 石川 明則
 東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
 ニューギン東京ビル内

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】

始動入賞手段への遊技球の入賞を契機として当りか否かを判定する当り判定手段と、前記当り判定手段の判定結果に基づいて複数種類の図柄が変動してから確定停止するまでを1回とする図柄変動演出を表示する図柄表示手段と、遊技が行なわれる遊技状態に応じて前記図柄表示手段で行なわれる図柄変動演出の演出モードを決定する演出モード決定手段とを備え、当り判定が肯定の場合に遊技者に有利となる当り遊技が実行されると共に、当り遊技終了後に確変付与手段が確変状態を付与し得るよう構成された遊技機において、

前記演出モード決定手段が決定可能な演出モードとして、遊技状態が確変状態であることを識別可能な前記図柄変動演出が行われる確変演出モードと、遊技状態が確変状態および非確変状態の何れであることを識別不能または困難な前記図柄変動演出が行われる秘匿演出モードを含む複数種類の演出モードが設定されると共に、

前記当り判定手段による判定の実行を契機として、図柄の変動開始から確定停止までの図柄変動演出の内容を特定する変動パターンを、複数種類の変動パターンの中から決定し得る変動パターン決定手段を備え、

前記変動パターン決定手段が決定可能な変動パターンとして、1回の図柄変動演出において、図柄の変動開始から仮停止までを1回とする変動サイクルを複数回連続して実行させる擬似連続予告演出の内容を特定する擬似連続予告変動パターンと、擬似連続予告変動パターン以外の図柄変動演出の内容を特定する通常変動パターンとが設定されると共に、

前記秘匿演出モードの場合に演出値の付与を決定する演出値決定手段を備え、

10

20

前記演出値決定手段は、前記秘匿演出モードにおいて前記変動パターン決定手段が通常変動パターンを決定した場合に所定の演出値を決定可能であると共に、前記秘匿演出モードにおいて前記変動パターン決定手段が前記擬似連続予告変動パターンを決定した場合には、1回の図柄変動演出で付与する演出値の合計値を決定した後に、変動サイクル毎の演出値の合計が当該合計値となるよう変動サイクル毎の演出値を決定可能に構成され、

前記演出モード決定手段は、前記秘匿演出モードにおいて前記演出値決定手段が付与した演出値を累積した累積値が規定値に達した場合に、前記確変演出モードを決定するよう構成された

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、図柄表示手段における図柄変動演出において予め設定された当り表示結果が表示された場合に、遊技者に有利となる当り遊技が実行されるよう構成された遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

代表的な遊技機であるパチンコ機は、機内にセットされる遊技盤に、各種図柄を変動および停止表示して図柄変動演出を行なう液晶式やドラム式等の図柄表示装置(図柄表示手段)が配設されており、該遊技盤に設けた始動入賞口(始動入賞手段)にパチンコ球が入賞することを契機として、該図柄表示装置で図柄変動演出が行なわれるよう構成されている。ここで、一般的なパチンコ機の図柄表示装置は、横並び状に3列の表示領域が設けられており、表示領域毎に図柄を独立して変動表示し得るよう構成されている。そして、図柄変動演出において、例えば2つの表示領域に同じ図柄が停止表示された場合にリーチ演出を実行し、最終的に各表示領域に停止表示された図柄が当り表示となる所定の組み合わせ(例えば同一図柄の3つ揃い)となることで、遊技者に有利な当り遊技が生起されるようになっている。

【0003】

また、この種のパチンコ機では、前記図柄表示手段における当り遊技終了後に、該当り遊技終了後の内部状態が当りに当選する確率が高確率となる確変状態か該確変状態に比べて低確率な非確変状態かを識別不能または困難な図柄変動演出が行なわれる秘匿演出モードに移行するよう構成されたものがある(特許文献1)。この秘匿演出モードにおいては、当り遊技終了後の内部状態が確変状態か非確変状態かにより、背景画面等を異ならせた演出を行なうことで、確変演出モードへの移行に対する期待度が異なる演出がなされるようになっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2008-62073号公報

【発明の概要】

30

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

前述した従来のパチンコ機は、当り遊技終了後に秘匿演出モードとなった場合に、内部状態が確変状態である場合の方が、内部状態が非確変状態である場合よりも確変演出モードへの移行に対する期待度が高められた演出が実行され易くなっているものの、遊技者においては、実際にどのタイミングで確変演出モードに切り替わるか予想できない。このため、遊技者に不安を感じさせてしまうと共に、当り遊技終了後の遊技の興趣が向上させ難い課題がある。

【0006】

すなわち本発明は、従来の技術に係る遊技機に内在する前記課題に鑑み、これを好適に

40

50

解決するべく提案されたものであって、当り遊技終了後の遊技の興趣を向上させ得るようにした遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

前記課題を解決し、所期の目的を達成するため、本発明の請求項1に係る発明は、

始動入賞手段(29)への遊技球の入賞を契機として当りか否かを判定する当り判定手段(60)と、前記当り判定手段(60)の判定結果に基づいて複数種類の図柄が変動してから確定停止するまでを1回とする図柄変動演出を表示する図柄表示手段(17)と、遊技が行なわれる遊技状態に応じて前記図柄表示手段(17)で行なわれる図柄変動演出の演出モードを決定する演出モード決定手段(60)とを備え、当り判定が肯定の場合に遊技者に有利となる当り遊技が実行されると共に、当り遊技終了後に確変付与手段が確変状態を付与し得るよう構成された遊技機において、

前記演出モード決定手段(60)が決定可能な演出モードとして、遊技状態が確変状態であることを識別可能な前記図柄変動演出が行われる確変演出モードと、遊技状態が確変状態および非確変状態の何れであることを識別不能または困難な前記図柄変動演出が行われる秘匿演出モードを含む複数種類の演出モードが設定されると共に、

前記当り判定手段(60)による判定の実行を契機として、図柄の変動開始から確定停止までの図柄変動演出の内容を特定する変動パターンを、複数種類の変動パターンの中から決定し得る変動パターン決定手段(60)を備え、

前記変動パターン決定手段(60)が決定可能な変動パターンとして、1回の図柄変動演出において、図柄の変動開始から仮停止までを1回とする変動サイクルを複数回連続して実行させる擬似連続予告演出の内容を特定する擬似連続予告変動パターンと、擬似連続予告変動パターン以外の図柄変動演出の内容を特定する通常変動パターンとが設定されると共に、

前記秘匿演出モードの場合に演出値を決定する演出値決定手段(65)を備え、

前記演出値決定手段(65)は、前記秘匿演出モードにおいて前記変動パターン決定手段(60)が通常変動パターンを決定した場合に所定の演出値を決定可能であると共に、前記秘匿演出モードにおいて前記変動パターン決定手段が前記擬似連続予告変動パターンを決定した場合には、1回の図柄変動演出で付与する演出値の合計値を決定した後に、変動サイクル毎の演出値の合計が当該合計値となるよう変動サイクル毎の演出値を決定可能に構成され、

前記演出モード決定手段(60)は、前記秘匿演出モードにおいて前記演出値決定手段(65)が付与した演出値を累積した累積値が規定値に達した場合に、前記確変演出モードを決定するよう構成されたことを要旨とする。

【0008】

請求項1に係る発明によれば、当り遊技終了後の秘匿演出モードとなった場合には、通常変動パターンによる図柄変動演出および擬似連続予告演出の各変動サイクルにおいて所定の演出値を付与可能に構成して、該演出値の累積値が規定値に達した場合に確変演出モードを決定するように構成した。これにより遊技者は、秘匿演出モード中に演出値の累積値を確認することで確変演出モードへ切り替わるタイミングをある程度予測できるから、遊技者が不安を感じることを防止し得ると共に、当り遊技終了後の遊技の興趣を向上させ得る。

【0009】

また、本願には次のような技術的思想が含まれている。

前記秘匿演出モードでは、前記擬似連続予告演出における変動サイクルの実行中において、前記演出値決定手段(65)により付与された演出値の累積値が規定値に達した場合に、該演出値の累積値が規定値に達した時点または当該変動サイクルの終了時に、当該秘匿演出モードから前記確変演出モードに切り替わるよう構成されたことを要旨とする。

この構成によれば、内部状態が確変状態の場合に、擬似連続予告演出における変動サイクルの実行中に所定の演出値の累積値が規定値に達すると、当該変動サイクルの実行中ま

10

20

30

40

50

たは当該変動サイクルの終了時に確変演出モードへ切り替わるから、遊技者が確変演出モードになったことを早く認識できるようになり、該遊技者に安心感を与えることができる。

【0010】

また、本願には次のような技術的思想が含まれている。

前記通常変動パターンによる図柄変動演出および前記擬似連続予告演出の変動サイクルにおける演出値の付与数が規定された複数の演出値付与テーブル(T)が、前記確変状態および非確変状態の遊技状態毎に対応して備えられ、

前記演出値決定手段(65)は、前記通常変動パターンによる図柄変動演出の開始時および前記擬似連続予告演出の各変動サイクルの開始時に、遊技状態が確変状態である場合は、演出値の累積値に対応した確変状態用の演出値付与テーブル(T6,T7,T8,T9,T10)を選択して演出値の付与数を決定し、遊技状態が非確変状態である場合は、演出値の累積値に対応した非確変状態用の演出値付与テーブル(T1,T2,T3,T4,T5)を選択して演出値の付与数を決定するよう構成されたことを要旨とする。10

この構成によれば、演出値決定手段が、当り遊技終了後の内部状態に基づいて所定の演出値付与テーブルを選択すると共に、演出値の累積値に基づいて選択した演出値付与パターンにより演出値の付与数を決定するようになっているから、当り遊技終了後の内部の遊技状態に適した演出値の付与がなされるようになり、該演出値の付与に矛盾が生ずるのを防止し得る。

【発明の効果】

【0011】

本発明に係る遊技機によれば、当り遊技終了後の演出の興趣を向上させ得る。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】本発明の好適な実施例に係るパチンコ機を示す正面図である。

【図2】実施例に係る遊技盤を示す正面図であって、特図表示部、特図保留表示部、普図表示部、普図保留表示部を拡大して示している。

【図3A】特図1に係る大当たり遊技の種類を示す説明図である。

【図3B】特図2に係る大当たり遊技の種類を示す説明図である。

【図4】特図入力処理の流れを示すフローチャートである。30

【図5】特図開始処理の流れを示すフローチャートである。

【図6】図5のステップB15に続く処理を示すフローチャートである。

【図7】図5のステップB19に続く処理を示すフローチャートである。

【図8】実施例に係るパチンコ機の制御構成を示すブロック図である。

【図9】擬似連続予告演出パターン決定処理を示すフローチャートである。

【図10】演出値付与処理を示すフローチャートである。

【図11】演出値付与テーブル決定処理を示すフローチャートである。

【図12】第1～第10の演出値付与テーブルにおける演出値付与数毎の演出値付与判定値を示す図面である。

【図13】演出値付与設定処理を示すフローチャートである。40

【図14】統括制御ROMに設定された付与予定演出値記憶領域の構成を示す説明図である。

【図15】擬似連続予告演出の各変動サイクルにおいて、1回目の変動サイクルにおいて演出値「1」が付与されると共に、3回目の変動サイクルにおいて演出値「2」が付与される態様を例示した説明図である。

【図16】モード移行処理を示すフローチャートである。

【図17】別のモード移行処理を示すフローチャートである。

【図18】秘匿演出モードにおいて、演出値表示領域が設けられた図柄表示装置の画像表示面を示す説明図である。

【図19】演出値表示領域に設けられた演出値表示マークが、演出値の累積値の個数に応50

じて灰色から赤色に表示されることを示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】

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

【実施例】

【0014】

(パチンコ機10について)

10

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

20

【0015】

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

30

【0016】

また、前記中枠12の右下方位置には、該中枠12に配設された打球発射装置(図示せず)を作動する操作ハンドル16が設けられている。前記操作ハンドル16は、左回転方向に付勢された操作レバー16aを備えており、該操作レバー16aを右回転するよう遊技者が回動操作することで打球発射装置が作動されて、前記上球受け皿14に貯留されたパチンコ球が前記遊技盤20の遊技領域20aに向けて1球ずつ発射されるようになっている。なお、実施例では、前記上球受け皿14に貯留されたパチンコ球を所定の発射間隔(0.6s(秒)間隔)で遊技盤20に向けて連続的に発射し得るようになっている。また、前記操作レバー16aの回動量に応じて前記打球発射装置によるパチンコ球の打球力が強弱変化するよう構成されており、遊技者が操作レバー16aの回動量を調節することで、前記遊技領域20aへのパチンコ球の発射位置を任意に変更し得るようになっている。なお、実施例では、前記図柄表示装置17としては、飾図の他に各種絵柄やキャラクタ等を表示可能な液晶パネルを収容ケースに収容した液晶表示装置が採用されているが、これに限られるものではなく、ドラム式の図柄表示装置やドットマトリックス式の図柄表示装置等の各種図柄を停止および変動表示可能な従来公知の各種の表示装置を採用し得る。また、前記上球受け皿14は、前記前枠13と別体に形成して中枠12に対して開閉可能に組み付けるようにしてもよい。

40

【0017】

図1に示す如く、前記上球受け皿14の上面には、遊技者が操作可能な操作手段として

50

の第1操作ボタン36および第2操作ボタン37a,37bが設けられている。実施例では、第1操作ボタン35は、1つのボタンを備えた押しボタン式とされ、第2操作ボタン37a,37bは、押しボタン式で左右2つ設けられている。操作ボタン36,37a,37bは、押下したときに押下信号を統括制御基板65の統括制御CPU65aに出力するよう構成されており、該統括制御CPU65aは、後述する各種の有効期間において、押下信号を受け付けるよう構成されている。また、第1操作ボタン36および第2操作ボタン37a,37bの内部には、図示しないがLED等の発光体を配設したランプ装置が配設され、該ランプ装置を発光することで、操作ボタン36,37a,37bの操作時期等を知らせ得るよう構成されている。具体的には、操作が有効である場合には、ランプ装置が点灯し、操作が無効である場合にはランプ装置が消灯するようになっている。

10

【0018】

前記パチンコ機10の裏側には、図示しないが、球払出装置を駆動制御する払出制御基板(払出制御手段)、前記打球発射装置を駆動制御する発射制御基板等が配設されている。前記払出制御基板は、前記パチンコ機10の後側に配設されるメイン制御基板(図8参照)60に配線接続されており、該メイン制御基板60のメイン制御CPU60aから出力された制御信号が払出制御基板に入力され、該制御信号に基づいて払出制御基板が球払出装置を制御することで、所要数のパチンコ球を賞球として払い出すよう構成される。

【0019】

(遊技盤20について)

前記遊技盤20は、図2に示すように、ベニヤ材や合成樹脂材により形成された略矩形状の板部材であって、遊技盤20の裏面側に、前記図柄表示装置17が着脱可能に組み付けられている。前記遊技盤20の前面には、略円形状に湾曲形成した案内レール21が配設されており、該案内レール21により画成される略円形の遊技領域20aに、前記中枠12に配設された図示しない打球発射装置から発射されたパチンコ球が打ち出されことで遊技が行われるようになっている。また、前記遊技盤20には、前後に貫通する装着口(図示せず)が適宜位置に開設されており、各装着口に対して各種の遊技盤設置部品(具体的には後述する枠状装飾体25、特別入賞装置40、ゲート部材48、普通入賞装置45等)が前側から取り付けられると共に、遊技領域20aの最下部位置には、該遊技領域20aに打ち出されたパチンコ球を排出するアウトロ22が開設されている。なお、前記装着口の形成数は、遊技盤20に取り付けられる各種遊技盤設置部品の個数や配設位置等により必要に応じて適宜変更される。

20

【0020】

ここで、実施例の前記遊技盤20には、図2に示すように、前記案内レール21で囲まれた遊技領域20aの略中央で開口する装着口に、前後に開口する表示窓口25aが形成されたセンター役とも称される枠状装飾体25が取り付けられ、該枠状装飾体25の表示窓口25aを介して図柄表示装置17の画像表示面17aが遊技盤20の前面側に臨むよう構成されている。なお、前記遊技盤20には、前記遊技領域20a内に多数の遊技釘23が設けられており、遊技領域20aを流下するパチンコ球が遊技釘23に接触することで、流下方向が不規則に変化するよう構成されている。また、前記遊技盤20における枠状装飾体25の右側下方位置に開設された装着口に、遊技領域20aを流下するパチンコ球が入賞可能な特別入賞口(特別入賞手段)41を有する特別入賞装置(入賞手段)40が取り付けられている。

30

【0021】

ここで、前記枠状装飾体25は、その全周に亘って前記遊技盤20の前面から前方へ突出するよう形成されて、前記遊技領域20aと表示窓口25aとを区画するよう構成されており、遊技領域20aを流下するパチンコ球が枠状装飾体25の表示窓口25a内側に進入しないようになっている。すなわち、実施例の遊技領域20aは、前記枠状装飾体25の左側に画成される第1球流下経路と、当該枠状装飾体25の右側に画成される第2球流下経路とに区画されて、遊技盤20の遊技領域20aに打ち出されるパチンコ球の位置や発射強度に応じて、該第1球流下経路または第2球流下経路をパチンコ球が流下するよ

40

50

うになっている。

【0022】

前記遊技盤20には、遊技領域20aを流下するパチンコ球が入賞可能な入賞口30, 31, 41, 46が適宜の位置に設けられており、各入賞口30, 31, 41, 46へのパチンコ球の入賞(具体的には、後述する各入賞検出センサ34, 35, 44, 47a, 47bの検出)を賞球の払出条件として、各入賞口毎に定めた払い出し個数の賞球が払い出されるよう構成されている。実施例のパチンコ機10では、パチンコ球の入賞を契機として賞球の払出条件が成立すると共に図柄変動演出(後述する特図変動表示)の開始条件が成立する始動入賞口(始動入賞手段)30, 31と、後述する特別遊技としての当り遊技の発生を契機としてパチンコ球の入賞が可能となると共にパチンコ球の入賞を契機として賞球の払出条件が成立する特別入賞口(特別入賞手段)41と、パチンコ球の入賞を契機として賞球の払出条件が成立する普通入賞口46とが設けられている。具体的に、前記始動入賞口30, 31は、前記第1球流下経路および第2球流下経路の夫々に設けられ、前記特別入賞口41は、前記遊技領域20aの第2球流下経路に設けられると共に、前記普通入賞口46は、遊技領域20aの第1球流下経路および第2球流下経路の夫々に設けられている。なお、実施例のパチンコ機10では、当り遊技として、当り遊技後の遊技状態が当り遊技の種類に応じて定まる大当り遊技および小当り遊技が設定されており、以下大当り遊技および小当り遊技と表示する場合もある。

10

【0023】

(第1始動入賞口30および第2始動入賞口31について)

20

前記枠状装飾体25の下方で遊技盤20の左右方向の中央位置に、第1始動入賞口(始動入賞手段)30が設けられると共に、該第1始動入賞口30より右側位置に、第2始動入賞口(始動入賞手段)31が設けられている。第1始動入賞口30は、遊技領域20a内で常に上方へ開口する常時開放型の入賞口とされ、枠状装飾体25の下側の遊技領域20a(第1球流下経路)を流下するパチンコ球が入賞可能に構成される。前記第2始動入賞口31は、図2に示す如く、遊技盤20における枠状装飾体25の下方右側に配設された始動入賞装置29に設けられて該枠状装飾体25の右側に画成される遊技領域20a(第2球流下経路)内で開口している。また始動入賞装置29に、第2始動入賞口31を開閉する開閉部材33が設けられており、駆動手段としての始動入賞ソレノイド32(図8参照)の駆動に伴って開閉部材33が第2始動入賞口31を閉鎖する閉鎖位置と開放する開放位置に変位するよう構成されている。

30

【0024】

すなわち、実施例において前記第1始動入賞口30は、前記遊技領域20a(第1球流下経路)を流下するパチンコ球が常時一定の確率で入賞可能に構成され、第2始動入賞口31は、始動入賞ソレノイド32を駆動することでパチンコ球の入賞確率を可変し得るよう構成されている。ここで、前記開閉部材33が閉鎖位置に変位した状態では、前記第2始動入賞口31へのパチンコ球の入賞が阻止されて、前記遊技領域20a(第1球流下経路)を流下するパチンコ球が第1始動入賞口30へ入賞する確率よりも、遊技領域20aの第2球流下経路を流下するパチンコ球が第2始動入賞口31へ入賞する確率の方が低くなるよう設定されている。一方で、前記開閉部材33が開放位置に変位した状態では、開閉部材33で受止められたパチンコ球が第2始動入賞口31に案内されることで、前記遊技領域20a(第1球流下経路)を流下するパチンコ球が第1始動入賞口30へ入賞する確率よりも、遊技領域20aの第2球流下経路を流下するパチンコ球が第2始動入賞口31へ入賞する確率の方が高くなるよう設定されている。実施例では、前記開閉部材33が閉鎖位置に変位した状態では、前記第2始動入賞口31へパチンコ球が入賞しないよう構成されているが(入賞確率0%)、パチンコ球が入賞可能な程度に第2始動入賞口31を開放させるようにしてもよい。

40

【0025】

また、前記第1および第2始動入賞口30, 31は、該第1および第2始動入賞口30, 31に入賞したパチンコ球を検出する入賞検出手段としての始動入賞検出センサ34, 3

50

5(図8参照)が設けられている。前記始動入賞検出センサ34,35は、パチンコ機10の裏側に配設されたメイン制御基板60(図8参照)に配線接続されている。そして、始動入賞検出センサ34,35からの検出信号がメイン制御基板60のメイン制御CPU60aに入力されることを賞球の払出条件として、該メイン制御CPU60aが賞球の払い出しを決定するようになっている。すなわち、メイン制御CPU60aは、所定の払出条件の成立に伴い、払い出し賞球数を決定する賞球数決定手段としての機能を有している。具体的に、第1始動入賞口30に対応した始動入賞検出センサ34によるパチンコ球の検出(すなわち第1始動入賞口30へのパチンコ球の入賞)を契機として賞球の払出条件が成立した場合には、メイン制御CPU60aが所定数(実施例では3個)の賞球の払い出しを決定するよう設定されている。また、第2始動入賞口31に対応した始動入賞検出センサ35によるパチンコ球の検出(すなわち第2始動入賞口31へのパチンコ球の入賞)を契機として賞球の払出条件が成立した場合には、メイン制御CPU60aが所定数(実施例では3個)の賞球が払い出されるようになっている。なお、第1始動入賞口30および第2始動入賞口31へのパチンコ球の入賞時の払い出し賞球数を異なるようにしてもよい。

【0026】

また、始動入賞検出センサ34,35によるパチンコ球の検出(すなわち第1および第2始動入賞口30,31へのパチンコ球の入賞)を遊技の開始条件として、前記メイン制御CPU60aが入賞情報(後述する特図当り判定用乱数等の各種乱数情報)を取得して、この取得した情報に基づいて後述する特図当り抽選(大当り判定および小当り判定)が行われるよう構成されている。そして、特図当り抽選の結果に基づいて前記図柄表示装置17において図柄変動演出が実行されると共に、後述する特図表示部50A,50Bにおいて特図変動が実行されるようになっている。そして、前記図柄表示装置17での図柄変動演出の結果、該図柄表示装置17に所定の当り表示(大当り表示および小当り表示)となる図柄組み合わせ(例えば同一飾図の3つ揃い等)で飾図が確定停止表示されることで、遊技者に有利な当り遊技(大当り遊技や小当り遊技)が付与され、当り遊技の発生に伴って前記特別入賞口41を所定の開放条件で開放する当り遊技が行われて、遊技者が賞球を獲得し得る機会が与えられるよう構成されている。

【0027】

ここで、実施例では、前記始動入賞検出センサ34,35が始動入賞口30,31毎に設けられており、以下の説明では、第1始動入賞口30に対応するセンサを第1始動入賞検出センサ34と指称し、第2始動入賞口31に対応するセンサを第2始動入賞検出センサ35と指称するものとする。また、メイン制御基板60は、第1始動入賞検出センサ34または第2始動入賞検出センサ35からの検出信号が入力されると、払出制御基板(図示せず)に制御信号を出力して、前記球払出装置に所定数の賞球を払い出させるよう構成される。なお、球払出装置から払い出される賞球数は、前述したようにパチンコ球が入賞した始動口毎に予め設定されている。

【0028】

(特別入賞装置40について)

前記特別入賞装置40は、図2に示すように、前記遊技盤20における枠状装飾体25の右下方位置の遊技領域20aに配置されている。この特別入賞装置40は、遊技領域20aに開口する特別入賞手段としての特別入賞口41を開閉自在に閉成する開閉体(開閉部材)43を備えており、駆動手段としての特別入賞ソレノイド42(図8参照)の駆動に伴って開閉体43が閉鎖する閉鎖位置と開放する開放位置に変位するよう構成されている。また、前記特別入賞装置40には、前記特別入賞口41に入賞したパチンコ球を検出する特別入賞検出手段としての特別入賞検出センサ44(図8参照)が設けられている。特別入賞検出センサ44は、前記メイン制御基板60に配線接続されており、特別入賞検出センサ44がパチンコ球を検出すると、検出信号をメイン制御基板60のメイン制御CPU60aに出力し、メイン制御CPU60aは、特別入賞検出センサ44からの球検出信号の入力を賞球の払出条件として前記払出制御基板に制御信号を出力して前記球払出装置に予め設定された数(実施例では15個)の賞球を払い出せるようになっている。ここで、

10

20

30

40

50

前記特別入賞ソレノイド 4 2 は、前記第 1 および第 2 始動入賞口 3 0, 3 1 へのパチンコ球の入賞を契機として特別入賞口 4 1 を開放する当り遊技(大当り遊技および小当り遊技)が付与される場合に、当りの種類に応じた所定の開閉条件に従ってメイン制御基板 6 0 によって駆動制御される。

【 0 0 2 9 】

(普通入賞装置 4 5 について)

前記普通入賞装置 4 5 に設けられる普通入賞口 4 6 は、図 2 に示すように、前記遊技盤 2 0 の遊技領域 2 0 a 内で常に上方へ開口する常時開放タイプの入賞口とされており、該遊技領域 2 0 a を流下するパチンコ球が常時一定の確率で入賞し得るよう構成されている。また、前記普通入賞装置 4 5 には、該普通入賞口 4 6 に入賞したパチンコ球を検出する普通入賞検出手段としての普通入賞検出センサ 4 7 a, 4 7 b (図 8 参照)が設けられている。10

【 0 0 3 0 】

ここで、実施例では、図 2 に示すように、前記遊技領域 2 0 a の第 1 球流下経路に、所定数(実施例では 3 つ)の普通入賞口 4 6 が設けられた普通入賞装置 4 5 が配設されると共に、前記遊技領域 2 0 a の第 2 球流下経路に、所定数(実施例では 1 つ)の普通入賞口 4 6 が設けられた普通入賞装置 4 5 が設けられている。また、普通入賞検出センサ 4 7 a, 4 7 b が左右の普通入賞装置 4 5, 4 5 毎に設けられており、以下の説明では、左側の普通入賞装置 4 5 に対応するセンサを第 1 普通入賞検出センサ 4 7 a と指称し、右側の普通入賞装置 4 5 に対応するセンサを第 2 普通入賞検出センサ 4 7 b と指称するものとする。両普通入賞検出センサ 4 7 a, 4 7 b は、前記メイン制御基板 6 0 に配線接続されており、普通入賞検出センサ 4 7 a, 4 7 b からの検出信号がメイン制御基板 6 0 のメイン制御 C P U 6 0 a に入力されることを賞球の払出条件として、該メイン制御 C P U 6 0 a が賞球の払い出しを決定するようになっている。具体的に、左側の普通入賞装置 4 5 に対応する第 1 普通入賞検出センサ 4 7 a によるパチンコ球の検出(すなわち左側の普通入賞装置 4 5 の普通入賞口 4 6 へのパチンコ球の入賞)を契機として賞球の払出条件が成立した場合には、メイン制御 C P U 6 0 a が所定数(実施例では 7 個)の賞球の払い出しを決定するよう設定されている。また、右側の普通入賞装置 4 5 に対応する第 2 普通入賞検出センサ 4 7 b によるパチンコ球の検出(すなわち右側の普通入賞装置 4 5 の普通入賞口 4 6 へのパチンコ球の入賞)を契機として賞球の払出条件が成立した場合には、メイン制御 C P U 6 0 a が所定数(実施例では 8 個)の賞球の払い出しを決定するよう設定されている。なお、左右の普通入賞装置 4 5, 4 5 の普通入賞口 4 6, 4 6 へのパチンコ球の入賞時の払い出し賞球数を同じとしてもよい。20

【 0 0 3 1 】

(ゲート部材 4 8 について)

図 2 に示すように、前記枠状装飾体 2 5 の右側には、遊技領域 2 0 a の第 2 球流下経路を流下するパチンコ球が通過可能なゲート部材 4 8 が設けられている。前記ゲート部材 4 8 にはゲートセンサ 4 9 (図 8 参照)が配設されており、該ゲート部材 4 8 を通過するパチンコ球をゲートセンサ 4 9 で検出するよう構成されている。前記ゲートセンサ 4 9 は、前記メイン制御基板 6 0 (メイン制御 C P U 6 0 a) に配線接続されており、該ゲートセンサ 4 9 からメイン制御基板 6 0 への球検出信号の入力(すなわちゲートセンサ 4 9 のパチンコ球の検出(ゲート部材 4 8 のパチンコ球の通過)に伴って各種通過検出情報(後述する普図当り判定用乱数等の乱数情報)が取得され、この取得した情報に基づいて後述する普図当り判定(普図当り抽選)が行われるよう構成されている。そして、この普図当り抽選の結果に応じて前記始動入賞ソレノイド 3 2 が駆動制御されて開閉部材 3 3 が開閉動作するようになっている。すなわち、実施例のメイン制御 C P U 6 0 a は、ゲートセンサ 4 9 によるパチンコ球の検出に基づいて、前記第 2 始動入賞口 3 1 を開放するか否かを決定する入賞口開放判定手段として機能している。40

【 0 0 3 2 】

(遊技情報表示部 M について)

10

20

30

40

50

前記遊技盤 20 の所定位置(実施例では、遊技領域 20 a 外の右下部位置)には、前記メイン制御 C P U 60 a により決定された各種の遊技情報を表示する遊技情報表示部 M が設けられており、当該遊技情報表示部 M を目視することで、遊技に必要な遊技情報を適宜に確認し得るようになっている。ここで、実施例の遊技情報表示部 M には、前記遊技情報を表示する各遊技状態表示部として、特図表示部 50 A, 50 B、特図保留表示部 52, 53、普図表示部 55、普図保留表示部 56 および状態表示部 58 が設けられている。なお、前記遊技情報表示部 M の前面は、光透過性のカバーボディ M a により覆蓋保護されており、カバーボディ M a を介して遊技状態表示部 M に表示された各種の遊技情報を確認し得るよう構成されている。

【0033】

10

(特図表示部 50 A, 50 B について)

前記特図表示部(表示手段) 50 A, 50 B は、前記第 1 始動入賞口 30 および第 2 始動入賞口 31 への入賞を契機として行われる特図当り判定(特図当り抽選)の結果を示す報知用の特別図柄(以下、特図という)を特定可能に表示する表示部である。ここで、図 2 に示すように、特図表示部 50 A, 50 B は、前記第 1 始動入賞口 30 への入賞(第 1 始動入賞検出センサ 34 による検出)を契機として変動表示(以下特図変動表示という場合がある)を開始する第 1 特図表示部 50 A と、第 2 始動入賞口 31 への入賞(第 2 始動入賞検出センサ 35 による検出)を契機として特図変動表示を開始する第 2 特図表示部 50 B とからなり、各特図表示部 50 A, 50 B の何れも複数個(実施例では 8 個ずつ)の発光表示部により構成されている。そして、前記第 1 始動入賞口 30 へのパチンコ球の入賞を契機として、第 1 特図表示部 50 A の発光表示部が順次点灯・消灯する特図変動表示が行われ、最終的に発光表示部が確定的に点灯した点灯位置(点灯パターン)により複数種類の特図の内の 1 つを表示するようになっている。また、第 2 始動入賞口 31 へのパチンコ球の入賞を契機として、第 2 特図表示部 50 B の発光表示部が点灯・消灯する特図変動表示が行われて、最終的に発光表示部が確定的に点灯した点灯位置(点灯パターン)により複数種類の特図の内の 1 つを表示するよう構成されている。なお、実施例の各発光表示部は LED により構成されているが、これに限らず点灯位置を適宜変更して表示態様を可変し得る形態であればよく、また 7 セグメント表示器やドットマトリックス表示器、小型の液晶表示器、その他特図を表示可能な表示手段を採用できる。

【0034】

30

ここで、前記特図は、大当りまたは小当りか否かなどの内部抽選の結果を示す報知用の図柄とされ、前記各特図表示部 50 A, 50 B では、発光表示部の点灯位置により複数種類の特図を表示し得るようになっている。具体的には、各特図表示器 50 A, 50 B において表示し得る特図としては、大当りを認識し得る大当り表示(大当り図柄)としての 100 種類の特図と、小当りを認識し得る小当り表示(小当り図柄)としての 23 種類の特図と、はづれを認識し得るはづれ表示(はづれ図柄)としての 1 種類の特図とが各特図表示部 50 A, 50 B に対応して夫々設定されて、特図当り抽選の結果に応じて 1 つの特図が決定されて、特図変動表示の結果として、決定された特図が各特図表示器 50 A, 50 B に確定停止表示される。なお、前述した各特図表示部 50 A, 50 B において表示し得る大当り図柄、小当り図柄およびはづれ図柄としての特図の数は一例であって、適宜に変更することができる。そして、前記特図表示部 50 A, 50 B の何れかに、当り表示(大当り表示および小当り表示)としての特図が表示されることで、当り表示に対応した当り遊技(大当り遊技および小当り遊技)が引き続いで遊技者に付与されるようになっている。実施例のパチンコ機 10 に設定された大当り遊技および小当り遊技については後で詳細に説明する。ここで、小当り抽選(小当り判定)は、大当り抽選(大当り判定)に当選しなかった場合に行われるようになっている。なお、以下の説明では、第 1 特図表示部 50 A で行われる特図変動表示を「第 1 特図変動表示」と称し、該第 1 特図変動表示の結果、第 1 特図表示部 50 A に確定停止表示される特図を特図 1 と称する場合がある。同様に、第 2 特図表示部 50 B で行われる特図変動表示を「第 2 特図変動表示」と称し、該第 2 特図変動表示の結果、第 2 特図表示部 50 B に確定停止表示される特図を特図 2 と称する場合がある。

40

50

【0035】

(特図保留表示部52,53について)

前記特図保留表示部52,53は、前記第1始動入賞口30および第2始動入賞口31にパチンコ球が入賞した際に取得される入賞情報(後述する特図当たり判定用乱数等の各種乱数情報)を、機内部の記憶手段(実施例では、メイン制御RAM60c)に特図始動保留情報(始動保留情報)として記憶する場合に、当該特図始動保留情報の保留数を特定可能に表示する表示部である。ここで、図2に示すように、前記特図保留表示部52,53は、前記第1始動入賞口30にパチンコ球が入賞した際に取得される入賞情報(各種乱数情報)をメイン制御RAM60cが第1特図始動保留情報として記憶した保留数を表示する第1特図保留表示部52と、第2始動入賞口31にパチンコ球が入賞した際に取得される入賞情報(各種乱数情報)をメイン制御RAM60cが第2特図始動保留情報として記憶した保留数を表示する第2特図保留表示部53とからなり、各特図保留表示部52,53の何れも複数個(実施例では2個ずつ)の発光表示部により構成されている。この第1特図始動保留情報の保留数を表示する複数のLED(実施例では2個)から発光表示部が構成された第1特図保留表示部52が設けられると共に、該第2特図始動保留情報の保留数を表示する複数のLED(実施例では2個)から発光表示部が構成された第2特図保留表示部53が設けられている。すなわち、前記第1および第2特図保留表示部52,53の表示内容によって、保留されている第1特図変動表示および第2特図変動表示の回数(図柄変動演出の回数)が報知される。

【0036】

ここで、前記第1特図保留表示部52で表示される第1特図始動保留情報の保留数は、第1始動入賞口30へパチンコ球が入賞することで1加算されると共に、第1特図変動表示(図柄変動演出)が行われる毎に1減算される。同様に、前記第2特図保留表示部53で表示される第2特図始動保留情報の保留数は、第2始動入賞口31へパチンコ球が入賞することで1加算されると共に、第2特図変動表示(図柄変動演出)が行われる毎に1減算される。なお、第1および第2特図始動保留情報の保留数には所定の上限数(実施例では何れに対しても「4」)が設定されており、該上限数まで第1および第2特図始動保留情報の保留数を夫々加算し得るよう設定されている。なお、前記第1および第2特図保留表示部52,53の夫々は、隣接した複数(実施例では2つ)のLEDから構成されており、各始動保留記憶数が「1」~「2」の場合には対応の特図保留表示部52,53が左から順に点灯し、各始動保留記憶数が「3」~「4」の場合には対応の特図保留表示部52,53が左から順に点滅することで、保留情報の保留数を遊技者が把握し得るようになっている。

【0037】

(普図表示部55について)

前記普図表示部55は、前記ゲートセンサ49のパチンコ球の検出(ゲート部材48のパチンコ球の通過)を契機として行われる普図当たり判定(普図当たり抽選)の結果を示す報知用の普通図柄(以下、普図という)を特定可能に表示する表示部である。ここで、図2に示すように、普図表示部55では、ゲートセンサ49のパチンコ球の検出(ゲート部材48のパチンコ球の通過)を契機として、複数種類の普図を変動させて1つの普図を導出する変動表示(以下普図変動表示という場合がある)が行われるようになっている。実施例では、2つのLEDの発光態様にて複数種類(実施例では2種類)の普図を表示するようになっている。具体的には、左側LEDだけが点灯する発光態様および右側LEDだけが点灯する発光態様により普図を示している。なお、以下では、右側LEDだけが点灯することにより示される普図を普図「0」とし、左側LEDだけが点灯することにより示される普図を普図「1」とする。そして、前記普図表示部55の最終的な点灯結果から普図当たりまたははずれを認識できるようになっている。具体的には、普図当たりの場合に普図表示部55に普図「1」が表示され、はずれの場合に普図「0」が表示される。すなわち、この普図当たりを認識できる普図が普図当たりの表示結果となり、はずれを認識できる普図が普図はずれの表示結果となる。すなわち、実施例の普図表示部55は、ゲートセンサ49(球通過

10

20

30

40

50

検出手段)の検出に伴い図柄変動を行うと共に、普図当り判定(第2の当り判定)の判定結果を表示する第2の図柄表示手段として機能するものである。

【0038】

(普図保留表示部56について)

前記普図保留表示部56は、前記ゲート部材48をパチンコ球が通過した際に取得される球通過検出情報(普図当り判定用乱数等の各種乱数情報)を、機内部の記憶手段(実施例では、メイン制御RAM60c)に普図始動保留情報(始動保留情報)として記憶する場合に、当該普図始動保留情報の保留数を特定可能に表示する表示部である。ここで、前記普図保留表示部56は、図2に示すように、複数個(実施例では2個)の発光表示部により構成されており、該普図保留表示部56の表示内容によって保留されている普図の変動回数が報知される。前記普図保留表示部56で表示される普図始動保留記憶数は、ゲート部材48をパチンコ球が通過すると1加算され、普図変動表示が開始されることにより1減算される。なお、普図始動保留記憶数には所定の上限数(実施例では「4」)が設定されており、該上限数まで普図始動保留記憶数を加算し得るよう設定されている。具体的に、実施例の普図保留表示部56は、普図始動保留記憶数が1~2の場合には普図保留表示部56が上から順に点灯し、普図始動保留記憶数が3~4の場合には普図保留表示部56が上から順に点滅することで、普図変動表示が行われる保留数を把握し得るようになっている。

10

【0039】

(状態表示部58について)

前記状態表示部58は、パチンコ機10において遊技が行われる複数種類の遊技状態が設定されている場合に、当該遊技状態を特定可能に表示する表示部であって、複数個(実施例では3個)のLEDにより構成されている。ここで、実施例ではパチンコ機10に対しては、遊技が行われる遊技状態として後述のように確変状態および変短状態が設定されていることから、状態表示部58のLEDが異なった点灯パターンで点灯することで遊技状態としての確変状態および変短状態を特定するようになっている。ここで、実施例の状態表示部58は、前記第1特図表示部50Aの上方に隣接する1個のLEDと、普図表示部55の上端側に直線的に隣接する2個のLEDとから構成されており、第1特図表示部50Aに隣接するLEDにより確変状態であることを報知すると共に、普図表示部55に隣接するLEDにより変短状態であることを報知するよう構成されている。ここで、パチンコ機10は、当選した大当たり図柄の種類に応じて大当たり遊技の終了後の遊技状態が定まるよう設定され、大当たりの当選を契機に遊技状態を変更可能になっている。また、前記状態表示部58は、特図表示部50A, 50Bが大当たり図柄を表す点灯パターンで点灯したと同時にその後の大当たり遊技が行われる時に、当選した大当たり図柄に対応した大当たり遊技の終了後の遊技状態を表示するパターンで点灯するよう設定される。また、状態表示部58は、特図表示部50A, 50Bにおいて次の特図変動表示が行われるまで、点灯パターンを維持するよう設定されている。

20

30

【0040】

(図柄表示装置17について)

前記図柄表示装置17には、図2に示すように、前記飾図を変動表示可能な図柄列26a, 26b, 26cが複数列設定されており、前記第1始動入賞口30または第2始動入賞口31への入賞を契機として、各図柄列26a, 26b, 26cの飾図が変動開始されるようになっている。実施例の図柄表示装置17には、図柄変動演出の結果として1つの飾図を停止表示可能な複数の有効停止位置27が夫々設定されており、図柄変動演出により、各図柄列26a, 26b, 26cの有効停止位置27を組み合わせた停止図柄有効ライン28に確定停止表示される飾図の図柄組み合わせを導出するようになっている。なお、実施例の図柄表示装置17には、3列の図柄列26a, 26b, 26cが左右横並び状に設定されると共に、各図柄列26a, 26b, 26c毎に飾図の有効停止位置27が1箇所ずつ定められており、3列の飾図からなる図柄変動演出が行われるようになっている。すなわち、実施例の図柄表示装置17には、1つの停止図柄有効ライン28が設定されている。以下の説明では、左側から順に左図柄列26a、中図柄列26b、右図柄列26cと指称す

40

50

る場合がある。

【0041】

また、前記図柄表示装置17の各図柄列26a, 26b, 26cにおける飾図の表示領域は、第1特図表示部50Aおよび第2特図表示部50Bに比較して大きな領域で構成されて、特図に比較して飾図が遙かに大きく表示されるようになっている。このため、遊技者は、図柄表示装置17の停止図柄有効ライン28に停止表示された図柄組み合わせから大当たり、小当たりまたははずれを認識できる。

【0042】

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

【0043】

また、前記図柄表示装置17では、図柄変動演出が終了する前に各図柄列26a, 26b, 26cの有効停止位置27に飾図が一時的に仮停止表示されて、各図柄列26a, 26b, 26cの飾図が確定停止表示されることで1回の図柄変動演出が終了するようになっている。すなわち、図柄変動演出(第1特図変動表示および第2特図変動表示)は、1つの特図始動保留情報に基づいて行われる飾図(特図1および特図2)の変動開始から確定停止までを1回として実行されるようになっている。なお、「変動表示」とは、前記各図柄列26a, 26b, 26cにおいて、有効停止位置27に表示される飾図が所定順序で変化している状態である。そして、飾図の「確定停止」とは、前記各図柄列26a, 26b, 26cにおいて有効停止位置27に飾図が所定の特図変動インターバル時間に亘って継続して停止表示された状態である。なお、実施例では、第1始動入賞検出センサ34の検出に基づく図柄変動演出(第1特図変動表示)の特図変動インターバル時間として500ms(ミリ秒)が設定され、第2始動入賞検出センサ35の検出に基づく図柄変動演出(第2特図変動表示)の特図変動インターバル時間として500msが設定されている。また、飾図の「仮停止」とは、前記各図柄列26a, 26b, 26cにおいて有効停止位置27に留まるよう表示された飾図が特図変動インターバル時間だけ継続して停止していない状態である。すなわち、飾図の仮停止には、有効停止位置27において飾図がゆれ変動状態で表示されている状態や、特図変動インターバル時間より短い時間で停止表示されている状態を含んでいる。

【0044】

ここで、第1特図表示部50Aと図柄表示装置17では、第1特図変動表示と該第1特図変動表示に関する図柄変動演出が開始され、特図1と飾図とが確定停止表示される。同様に、第2特図表示部50Bと図柄表示装置17では、第2特図変動表示と該第2特図変動表示に関する図柄変動演出が開始され、特図2と飾図とが確定停止表示される。なお、第1および第2特図表示部50A, 50Bにおいて特図変動表示が同時に実行されることではなく、一方の特図表示部50A, 50Bで特図変動表示が行われている場合には、メイン制御RAM60cに対応する第1または第2特図始動保留情報として保留記憶されるようになっている。

【0045】

ここで、実施例に係る図柄表示装置17には、各図柄列26a, 26b, 26cに「0」～「9」の10種類の数字が基本の飾図として設定されており、該基本の飾図が各図柄列26a, 26b, 26cで順番に変動表示されるようになっている。なお、飾図としては、これに限られるものではなく、任意の数字や文字、絵柄等のように、遊技者が各飾図を区

10

20

30

40

50

別して識別し得る形態とされる。実施例の飾図は、大当たり遊技の終了後に確変状態(後述)を付与することを確定的に遊技者が認識可能な第1の識別図柄と、大当たり遊技終了後に確変状態を付与される可能性のあることを非確定的に認識可能な第2の識別図柄に分類されている。なお、本実施形態において大当たり遊技終了後に付与可能な確変状態については後で詳細に説明する。ここで、第1の識別図柄としては、基本となる飾図の中から適宜に設定しても、基本となる飾図以外に定めた特別な飾図を用いることもできる。なお、実施例においては、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」の奇数図柄を第1の識別図柄とし、「0」、「2」、「4」、「6」、「8」の偶数図柄を第2の識別図柄とした例で説明する。

【0046】

そして、前記図柄表示装置17における各図柄列26a, 26b, 26cの有効停止位置27(停止図柄有効ライン28)に確定停止表示された各図柄列26a, 26b, 26cの飾図が当りの図柄組み合わせであった場合に、当り遊技(大当たり遊技または小当たり遊技)が付与されることを把握し得るようになっている。ここで、実施例では、大当たりの図柄組み合わせとして、各図柄列の有効停止位置27に同じ飾図が確定停止表示される図柄組み合わせ(例えば、「222」、「777」等)が設定されている。この大当たりを認識できる飾図の図柄組み合わせが、図柄表示装置17に表示される大当たり表示となり、図柄変動演出の終了後に遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、実施例では、図柄表示装置17で変動表示される前述した基本の飾図とは別に、特殊飾図(特殊図柄)を表示し得るよう設定されており、各図柄列の有効停止位置27の何れか(例えば中図柄列の有効停止位置)に特殊飾図が確定停止表示されることで、所定の大当たり遊技または小当たり遊技が付与されることを認識できるよう構成されている。この大当たり遊技や小当たり遊技が発生する可能性を認識できる飾図の図柄組み合わせが、図柄表示装置17に表示される当り示唆表示となる。一方で、図柄表示装置17の有効停止位置27に確定停止表示された全列の図柄が1つでも異なる種類の場合には、その図柄組み合わせ(例えば「123」、「734」、「171」等)から、原則的には当り遊技(大当たり遊技や小当たり遊技)が付与されない「はずれ」であることを認識できる。このはずれを認識できる飾図の図柄組み合わせが、図柄表示装置17のはずれ表示となる。但し、このような3列の飾図が全て同一でない図柄組み合わせのうち、特定の図柄組み合わせを所定の演出(例えば、所定の大当たり遊技)が実行される契機として用いることも可能である。特定の図柄組み合わせとは、当該図柄組み合わせから遊技者が何らかの法則性や意味を認識または連想し得るものである。特定の図柄組み合わせの具体例としては、3列の飾図が連続した昇順または降順で並ぶ図柄組み合わせ(例えば、「123」、「321」)や、左図柄列26aおよび中図柄列26bの飾図が同一で、右図柄列26cの飾図の値が1つずれた図柄組み合わせ(例えば、「778」)、3列の飾図が所定の語呂合わせとなる図柄組み合わせ(例えば、「758」(名古屋))等が挙げられる。このように、特定の図柄組み合わせは、はずれ表示結果としてだけでなく大当たり表示結果としても選択され得る飾図の図柄組み合わせとされる。

【0047】

また、図柄変動演出において、複数の図柄列の内で、特定の図柄列(実施例では、左図柄列26aおよび右図柄列26c)に同じ飾図が停止表示され、かつ残りの図柄列(実施例では、中図柄列26b)が変動表示された表示(リーチ表示)となることで、リーチが生起されたことを遊技者が認識し得るようになっている。具体的なリーチ表示の例としては、左図柄列26aおよび右図柄列26cに同じ飾図が停止表示された図柄組み合わせ(「1 1 1」、「4 4 4」等)となる。なお、「 」は変動中であることを表している。また、リーチ表示を形成する特定の図柄列(左図柄列26aおよび右図柄列26c)の飾図は、仮停止表示の状態とされ、残りの図柄列(中図柄列26b)に飾図が停止表示(仮停止表示)された後に、全ての図柄列の飾図が確定停止表示されるようになっている。

【0048】

また、前記図柄表示装置17には、第1特図表示部50Aおよび第2特図表示部50Bで行われる特図変動表示の結果、表示される特図に応じた飾図の図柄組み合わせが表示さ

10

20

30

40

50

れる。すなわち、第1特図表示部50Aおよび第2特図表示部50Bに表示される特図と、図柄表示装置17に表示される飾図の図柄組み合わせとが夫々対応しており、図柄変動演出が終了すると、第1特図表示部50Aおよび第2特図表示部50Bに特図が確定停止されると共に、図柄表示装置17の各図柄列26a, 26b, 26cに飾図が確定停止表示されるようになっている。なお、特別図柄に対する飾図の図柄組み合わせは一対一とは限らず、1つの特別図柄に対して複数の飾図による図柄組み合わせの中から1つの飾図による図柄組み合わせが選択されるようになっている。

【0049】

(確変状態について)

実施例のパチンコ機10は、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態として第1特典遊技状態を付与する機能を備えている。第1特典遊技状態では、特図当り確率を低確率から高確率に変更することにより特別入賞口41へのパチンコ球の入賞機会を高めることができる。以下の説明では、第1特典遊技状態を、便宜的に「確変状態」というものとする。

【0050】

確変機能は、確定停止表示された大当たり図柄(特図1または特図2)の種類が予め定めた確変図柄(特定図柄)であることを条件として、大当たり遊技の終了後に大当たりの抽選確率(大当たり確率)が低確率(実施例では、168/65536)から高確率(実施例では、1516/65536)に変動させる確変状態を付与する機能である。なお、確変状態が付与されていない状態を非確変状態というものとする。実施例では、大当たり遊技終了後に確変状態が付与される大当たりが確変大当たりであり、確変状態が付与されない大当たりが非確変大当たりとなる。このように、確変状態が付与されると、大当たりの抽選確率が高確率に変動して大当たり遊技が生起され易くなるため、確変状態は遊技者にとって有利であり、遊技者は確変大当たりになることを期待しつつ遊技を行っている。また、実施例では、確変状態が付与される大当たりの場合には、大当たり遊技終了後、次回の大当たりが生起されるまでの間継続して確変状態が付与されるよう設定してある。なお、確変状態が付与される期間としては、上記のものに限られない。例えば、確変状態が付与されてから所定条件を満たすまでの間継続して確変状態を付与し、当該所定条件を満たすことを条件に非確変状態に移行させようにもすることができる。ここで、所定条件としては、確変状態が付与されてから実行される図柄変動演出(特図変動表示)の回数とすることもできる。また、図柄変動演出(特図変動表示)毎に非確変状態に移行させるかを、始動入賞手段へのパチンコ球の入賞を契機に取得する乱数に基づいて判定(転落抽選)し、転落抽選に当選することを条件に非確変状態に移行させるようにもすることができる。

【0051】

(変短状態について)

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

10

20

30

40

50

ある。

【0052】

実施例では、非変短状態において普図表示部55で行われる普図変動表示の変動時間(以下、非変短時普図変動時間という)よりも、変短状態において普図表示部55で行われる普図変動表示の変動時間(以下、変短時普図変動時間)の方が短い時間に設定されており、変短状態の付与に伴い普図表示部55で行われる普図変動表示の変動時間が短縮されるようになっている。具体的に、実施例において非変短時普図変動時間が2000msに設定され、変短時普図変動時間が820msに設定されている。また、非変短状態における普図当り確率が低確率(実施例では、1/65536)に設定されると共に、変短状態における普図当り確率が高確率(実施例では、65535/65536)に設定されており、変短状態の付与に伴い普図当り確率が低確率から高確率に変動するようになっている。なお、実施例において、普図が確定停止表示されてから次回の普図変動が行われるまでの間(普図変動インターバル)は、700msに設定されている。

【0053】

また、変短状態が付与された状態では、変短状態が付与されていない状態とは異なる動作パターンで開閉部材33が開閉動作されるようになっている。具体的には、変短状態が付与されていない状態では、普図変動表示で当選した場合(普図当りの場合)に、開閉部材33が開放してから所定時間(実施例では200ms)が経過するまで開放状態を維持する開放動作を1回行う。一方で、変短状態が付与されている状態では、普図変動表示に当選した場合(普図当りの場合)に、開閉部材33は開放してから所定の開放時間が経過するまで開放状態を維持する開放動作を5回行うようになっている。具体的には、896ms, 960ms, 960ms, 960ms, 1024msの開放動作を行うと共に、各開放動作の間の開閉部材33が閉鎖状態で保持されるインターバル時間が、640ms, 560ms, 560ms, 560msに設定されている。すなわち、変短状態が付与されている状態では、変短状態が付与されていない状態と比較して、開閉部材33の合計開放時間が長く、遊技者にとって有利に動作するように設定されている。なお、1回の普図当りにおいて第2始動入賞口31への入賞を許容する入賞上限数(実施例では3個)が設定されており、前記開閉部材33を開放してからの入賞数が入賞上限個数(閉鎖条件)に達した場合には、開閉部材33の開閉動作を強制的に終了して閉鎖させるようになっている。

【0054】

ここで、大当りに当選した大当り図柄(大当り表示としての特図1または特図2)の種類に応じて、変短状態が付与される期間(以下、変短回数という)が定まるよう構成されている。また、変短状態が付与される変短回数は、大当り図柄だけでなく、大当り判定に当選した時点における遊技状態(すなわち確変状態か否かおよび変短状態か否か)によっても変化し得るよう構成されている。実施例では、第1始動入賞検出センサ34によるパチンコ球の検出(すなわち第1始動入賞口30へのパチンコ球の入賞)を契機として大当り判定に当選した場合に、大当り図柄の種類および大当り判定に当選した時点での遊技状態に応じて変短回数が定まるよう構成されている。そして、第2始動入賞検出センサ35によるパチンコ球の検出(すなわち第2始動入賞口31へのパチンコ球の入賞)を契機として大当り判定に当選した場合に、大当り図柄の種類に応じて変短回数が定まるよう構成されている。なお、大当りに当選した大当り図柄の種類および大当り判定に当選した時点における遊技状態と、大当り遊技後に付与される変短回数との関係については、後で詳述する。

【0055】

(大当り遊技について)

次に、実施例のパチンコ機10で付与される大当り遊技について説明する。大当り遊技は、特図変動表示の結果として第1特図表示部50Aまたは第2特図表示部50Bに大当り図柄が確定停止表示された後に開始されるよう設定されており、当選した大当り遊技(大当り図柄)の種類に応じて特別入賞装置40の開閉体43が開閉動作される。なお実施例の大当り遊技では、特別入賞装置40の開閉体43を開放するラウンド遊技を規定ラウンド数(実施例では15回)だけ実行することで、大当り遊技が終了するようになっている

。1回のラウンド遊技は、特別入賞口41に規定個数(例えば7個)のパチンコ球が入賞するか、あるいは各ラウンド遊技の開始から規定時間(ラウンド遊技時間)が経過すること終了する。なお、大当たり遊技における各ラウンド遊技の間は、所定時間だけ開閉体43が閉鎖状態で保持されるラウンド間インターバル時間が設定されている。ここで、前記大当たり遊技の各ラウンド遊技における特別入賞装置40の開閉体43の開閉態様(開閉パターン)には、パチンコ球を所定の発射間隔で連続的に発射した条件において、1回の開放動作(開放してから閉鎖するまでの動作)においてラウンド遊技に定められた規定個数(例えば7個)のパチンコ球が入賞可能な時間だけ開放を継続する長時間開放動作と、該長時間開放動作よりも開閉体43の開放時間が短く設定された短時間開放動作とを適宜に組み合わせて構成されている。なお、実施例では、長時間開放動作において開閉体43が最大で25秒間開放するよう設定されると共に、短時間開放動作において開閉体43が最大で0.024秒間開放するよう設定される。

【0056】

(大当たり遊技の種類について)

実施例のパチンコ機10では、図3A,図3Bに示すように、大当たり判定に当選した場合に、遊技者に与える価値が異なる複数種類の大当たり遊技の中から1つの大当たり遊技が決定され、その決定された大当たり遊技が付与される。ここで、複数種類の大当たり遊技の内で何れの大当たり遊技が付与されるかは、大当たり判定に当選した際に決定される大当たり図柄(特図1および特図2)の種類に基づいて決定されるようになっている。実施例において第1特図表示部50Aに表示可能な100種類の大当たり図柄としての特図1は、図柄A、図柄B、図柄C、図柄D、図柄Eの5つのグループに分類されており、第1特図表示部50Aに確定停止表示された大当たり図柄としての特図1に応じた大当たり遊技が付与されるようになっている。同様に、実施例において第2特図表示部50Bに表示可能な100種類の大当たり図柄としての特図2は、図柄a、図柄b、図柄c、図柄d、図柄eの5つのグループに分類されており、第2特図表示部50Bに確定停止表示された大当たり図柄としての特図2に応じた大当たり遊技が付与される。ここで、100種類の大当たり図柄としての特図1は、図柄Aに47種類、図柄Bに10種類、図柄Cに20種類、図柄Dに2種類、図柄Eに21種類が夫々振り分けられている。また、100種類の大当たり図柄としての特図2は、図柄aに70種類、図柄bに9種類、図柄cに10種類、図柄dに7種類、図柄eに4種類が夫々振り分けられている。

【0057】

(大当たり遊技について)

次に、実施例に係るパチンコ機10で付与される大当たり遊技について説明する。実施例のパチンコ機10では、前記第1～第2始動入賞口30,31へのパチンコ球の入賞に基づいて行われる大当たり判定の判定結果が肯定の場合に、大当たり図柄毎に定められた大当たり遊技が決定される。また、前述のように、特定の大当たり図柄(図柄A,B,C,D,E)に関しては、大当たり判定の判定結果が肯定判定であった時点における遊技状態(確変状態か否かおよび変短状態か否か)に応じて、大当たり遊技後に変短状態が付与される変短回数が決定されるようになっている。この変短回数の決定条件となる遊技状態として、非確変・非変短状態(確変状態および変短状態が何れも付与されていない遊技状態)、非確変・変短状態(確変状態が付与されない一方で変短状態が付与された遊技状態)、確変・非変短状態(確変状態が付与される一方で変短状態が付与されない遊技状態)および確変・変短状態(確変状態および変短状態が付与された遊技状態)がある(図3参照)。

【0058】

(第1特図始動保留情報に基づく大当たり遊技について)

前記第1特図始動保留情報(第1始動入賞口30へのパチンコ球の入賞)に基づく大当たり判定の判定結果が肯定判定の場合には、前記メイン制御CPU60aは、予め定められた複数種類の大当たり図柄の中から1つの大当たり図柄を決定するよう設定されている。具体的に、実施例では、図3Aに示すように、第1始動入賞口30へパチンコ球が入賞した際に取得された特図決定用乱数に基づいて、5種類の大当たり図柄(図柄A、図柄B、図柄C、

10

20

30

40

50

図柄 D、図柄 E)の中から 1 つの大当たり図柄を決定するようになっている。実施例のパチンコ機では、第 1 特図始動保留情報に基づく大当たり判定の判定結果が肯定判定の場合に、47 % の割合で大当たり図柄としての図柄 A が選択され、10 % の割合で大当たり図柄としての図柄 B が選択され、20 % の割合で大当たり図柄としての図柄 C が選択され、2 % の割合で大当たり図柄としての図柄 D が選択され、21 % の割合で大当たり図柄としての図柄 E が選択されるよう特図決定用判定値が割り当てられている。なお、前述した大当たり図柄の振分け割合は一例であり、これに限られるものではない。

【 0 0 5 9 】

(第 1 の大当たり遊技について)

前記図柄 A に対応した第 1 の大当たり遊技は、当該第 1 の大当たり遊技をメイン制御 C P U 60 a が決定した際に、第 1 の大当たり遊技の終了後に確変状態および変短状態が付与される大当たり遊技として設定されている。具体的に、実施例では、図 3 A に示すように、図柄 A (第 1 の大当たり遊技)が決定された場合に、第 1 の大当たり遊技の終了後、次回の大当たりが生起されるまでの間は確変状態が継続して付与されるよう設定されている。また、図柄 A (第 1 の大当たり遊技)が決定された場合に付与される変短状態の付与期間は、図柄 A (第 1 の大当たり遊技)が決定された時点の遊技状態(確変状態および変短状態)に応じて可変するよう設定されている。

【 0 0 6 0 】

具体的に、図柄 A (第 1 の大当たり遊技)が決定された時点の遊技状態が非確変・非変短状態および確変・非変短状態である場合には、当該第 1 の大当たり遊技後に付与される変短状態の付与期間(変短回数)として 1 回が設定されている。また、図柄 A (第 1 の大当たり遊技)が決定された時点の遊技状態が非確変・変短状態および確変・変短状態である場合には、当該第 1 の大当たり遊技後、次回の大当たりが生起されるまでの間変短状態が継続するよう設定されている。

【 0 0 6 1 】

また、実施例における第 1 の大当たり遊技は、当該第 1 の大当たり遊技(図柄 A)が決定された時点の遊技状態(確変状態および変短状態が付与されているか否か)に関わりなく、前記特別入賞装置 40 の特別入賞口 41 が同じ開閉態様で開閉されるようになっている。具体的に、前記第 1 の大当たり遊技は、規定ラウンド数が「15 回」に設定された大当たり遊技であって、各ラウンド遊技の入賞上限個数が「7 個」に設定されている。また第 1 の大当たり遊技では、1 ラウンド目のラウンド遊技において特別入賞装置 40 の開閉体 43 を複数回(実施例では 11 回)開放させ、2 ラウンド目～15 ラウンド目のラウンド遊技においてラウンド遊技の開始から終了まで継続して特別入賞口 41 を開放する長時間開放動作を開閉体 43 に行わせるよう設定されている。すなわち、第 1 の大当たり遊技の 1 ラウンド目のラウンド遊技は、複数回(11 回)の短時間開放動作を開閉体 43 に繰り返し行わせた後にラウンド遊技の終了まで継続して特別入賞口 41 を開放する長時間開放動作を行う特殊ラウンド遊技で構成され、該 2 ラウンド目のラウンド遊技以降の残りラウンド遊技(14 ラウンド分)が全開放ラウンド遊技で構成されている。なお、全開放ラウンド遊技は、ラウンド遊技開始から終了まで開放する長時間開放動作を開閉体 43 に行なわせるラウンド遊技であって、各ラウンド遊技において開閉体 43 が 1 回だけ開放するようになっている。

【 0 0 6 2 】

ここで、第 1 の大当たり遊技の 1 ラウンド目のラウンド遊技では、図 11 (a) に示す如く、開放 1 回目～開放 11 回目における開閉体 43 の開放時間が「0.024(秒)」に夫々設定されている。また、開放 1 回目から開放 11 回目の間の各 1 回分のラウンド内インターバル時間として「1.5(秒)」が夫々設定されている。これにより、第 1 の大当たり遊技の 1 ラウンド目のラウンド遊技時間は、「(0.024(秒) + 1.5(秒)) × 11」からなる「16.764(秒)」に設定されている。そして、第 1 の大当たり遊技における 2 ラウンド目以降の 1 回のラウンド遊技のラウンド遊技時間として「25.0(秒)」が設定されており、各ラウンド遊技において前記開閉体 43 が最大で「25.0(秒)」の長時間に亘って開放動作するようになっている。なお、第 1 の大当たり遊技では、オープニング演出時間

10

20

30

40

50

として「13.0(秒)」が設定され、エンディング演出時間として「11.5(秒)」が設定されている。また、第1の大当たり遊技のラウンド間インターバル時間は、「1.5(秒)」に設定されている。すなわち、第1の大当たり遊技における1ラウンド目における開閉体43の1回の開放時間(0.024(秒))は、特別入賞口41にパチンコ球が殆ど入賞する可能性のない時間に設定されている。このように、第1の大当たり遊技では、1ラウンド目のラウンド遊技では入賞球は殆ど発生することなく、実質的には残りの2ラウンド目から15ラウンド目までの14回のラウンド遊技で賞球が得られる大当たり遊技として設定されている。

【0063】

(第2の大当たり遊技について)

10

前記図柄Bに対応した第2の大当たり遊技は、当該第2の大当たり遊技をメイン制御CPU60aが決定した際に、第2の大当たり遊技の終了後に確変状態および変短状態が付与される大当たり遊技として設定されている。具体的に、実施例では、図3Aに示すように、図柄B(第2の大当たり遊技)が決定された場合に、第2の大当たり遊技の終了後、次回の大当たりが生起されるまでの間は確変状態が継続して付与されるよう設定されている。また、図柄B(第2の大当たり遊技)が決定された場合に付与される変短状態の付与期間は、図柄B(第2の大当たり遊技)が決定された時点の遊技状態(確変状態および変短状態)に関係なく、次回の大当たりが生起されるまでの間は変短状態が付与されるよう設定されている。

【0064】

また、実施例における第2の大当たり遊技は、当該第2の大当たり遊技(図柄B)が決定された時点の遊技状態(確変状態および変短状態)に関わりなく、前記特別入賞装置40の特別入賞口41が同じ開閉様式で開閉されるようになっている。具体的に、前記第2の大当たり遊技は、規定ラウンド数が「15回」に設定された大当たり遊技であって、各ラウンド遊技の入賞上限個数が「7個」に設定されている。この第2の大当たり遊技では、1回のラウンド遊技のラウンド間インターバル時間は「0.024(秒)」が設定されている。また、第2の大当たり遊技のラウンド間インターバル時間は「1.5(秒)」に設定されている。なお、第2の大当たり遊技は、第2の大当たり遊技に当選した時点における遊技状態(確変状態や変短状態)の違いによって、オープニング演出時間およびエンディング演出時間として異なる時間が設定されるようになっている。具体的には、第2の大当たり遊技に当選した時点の遊技状態が非確変・非変短状態および確変・非変短状態である場合は、オープニング演出時間として「13.0(秒)」が設定されると共に、エンディング演出時間として「11.5(秒)」が設定され、第2の大当たり遊技に当選した時点の遊技状態が非確変・変短状態および確変・変短状態である場合は、オープニング演出時間として「0.004(秒)」が設定されると共に、エンディング演出時間として「0.004(秒)」が設定されている。すなわち、第2の大当たり遊技における各ラウンド遊技時間(0.024(秒))は、1回のラウンド遊技において、特別入賞口41に入賞するパチンコ球の入賞個数が入賞上限個数を満たさないような時間に設定されている。

20

30

【0065】

(第3の大当たり遊技について)

前記図柄Cに対応した第3の大当たり遊技は、当該第3の大当たり遊技をメイン制御CPU60aが決定した際に、第3の大当たり遊技の終了後に確変状態が付与される一方で変短状態が付与される可能性がある大当たり遊技として設定されている。具体的に、実施例では、図3Aに示すように、図柄C(第3の大当たり遊技)が決定された場合に、第3の大当たり遊技の終了後、次回の大当たりが生起されるまでの間は確変状態が継続して付与されるよう設定されている。そして、変短状態に関しては、第3の大当たり遊技に当選した時点における遊技状態(確変状態や変短状態の付与状態)の違いによって付与される場合と付与されない場合がある。すなわち、第3の大当たり遊技に当選した時点の遊技状態が非確変・非変短状態である場合は、変短状態が付与されないように設定される一方で、第3の大当たり遊技に当選した時点の遊技状態が確変・非変短状態、非確変・変短状態および確変・変短状態である場合は、変短状態が次回の大当たりが生起されるまでの間継続して付与されるよう設定

40

50

されている。

【0066】

また、実施例における第3の大当たり遊技は、当該第3の大当たり遊技(図柄C)が決定された時点の遊技状態(確変状態および変短状態)に関わりなく、前記特別入賞装置40の特別入賞口41が同じ開閉態様で開閉されるようになっている。具体的に、前記第3の大当たり遊技は、規定ラウンド数が「15回」に設定された大当たり遊技であって、各ラウンド遊技の入賞上限個数が「7個」に設定されている。この第3の大当たり遊技では、1回のラウンド遊技のラウンド間インターバル時間は「1.5(秒)」に設定されている。また、第3の大当たり遊技のラウンド間インターバル時間は「1.5(秒)」に設定されている。なお、第3の大当たり遊技は、第3の大当たり遊技に当選した時点における遊技状態(確変状態や変短状態の付与状態)の違いによって、オープニング演出時間およびエンディング演出時間として異なる時間が設定されるようになっている。具体的には、第2の大当たり遊技に当選した時点の遊技状態が非確変・非変短状態、非確変・変短状態および確変・変短状態である場合は、オープニング演出時間として「0.004(秒)」が設定されると共に、エンディング演出時間として「0.004(秒)」が設定され、第3の大当たり遊技に当選した時点の遊技状態が確変・非変短状態である場合は、オープニング演出時間として「13.0(秒)」が設定されると共に、エンディング演出時間として「11.5(秒)」が設定されている。すなわち、第3の大当たり遊技における各ラウンド遊技時間(0.024(秒))は、前記第2の大当たり遊技と同様に、1回のラウンド遊技において、特別入賞口41に入賞するパチンコ球の入賞個数が入賞上限個数を満たさないような時間に設定されている。

10

20

【0067】

(第4の大当たり遊技について)

前記図柄Dに対応した第4の大当たり遊技は、当該第4の大当たり遊技をメイン制御CPU60aが決定した際に、第4の大当たり遊技の終了後に確変状態が付与される一方で変短状態が付与される可能性がある大当たり遊技として設定されている。具体的に、実施例では、図3Aに示すように、図柄D(第4の大当たり遊技)が決定された場合に、第4の大当たり遊技の終了後、次回の大当たりが生起されるまでの間は確変状態が継続して付与されるよう設定されている。そして、変短状態に関しては、第4の大当たり遊技に当選した時点における遊技状態(確変状態や変短状態の付与状態)の違いによって付与される場合と付与されない場合がある。すなわち、第4の大当たり遊技に当選した時点の遊技状態が非確変・非変短状態および確変・非変短状態である場合は、変短状態が付与されないように設定される一方で、第4の大当たり遊技に当選した時点の遊技状態が非確変・変短状態および確変・変短状態である場合は、変短状態が次回の大当たりが生起されるまでの間継続して付与されるよう設定されている。

30

【0068】

また、実施例における第4の大当たり遊技は、当該第4の大当たり遊技(図柄D)が決定された時点の遊技状態(確変状態および変短状態)に関わりなく、前記特別入賞装置40の特別入賞口41が同じ開閉態様で開閉されるようになっている。具体的に、前記第4の大当たり遊技は、規定ラウンド数が「15回」に設定された大当たり遊技であって、各ラウンド遊技の入賞上限個数が「7個」に設定されている。この第4の大当たり遊技では、1回のラウンド遊技のラウンド間インターバル時間は「1.5(秒)」に設定されている。また、第4の大当たり遊技のラウンド間インターバル時間は「1.5(秒)」に設定されている。なお、第4の大当たり遊技では、オープニング演出時間として「0.004(秒)」が設定され、エンディング演出時間として「0.004(秒)」が設定されている。すなわち、第4の大当たり遊技における各ラウンド遊技時間(0.024(秒))は、前記第2および第3の大当たり遊技と同様に、1回のラウンド遊技において、特別入賞口41に入賞するパチンコ球の入賞個数が入賞上限個数を満たさないような時間に設定されている。このように、第2の大当たり遊技、第3の大当たり遊技および第4の大当たり遊技は、入賞球は殆ど発生することなく賞球数が最も少ない大当たり遊技として設定されている。また、第2の大当たり遊技、第3の大当たり遊技および第4の大当たり遊技は、各大当たり遊技において獲得可能な賞球数が等しくなる

40

50

よう開閉体 4 3 が同一の開閉動作を行う一方で、各大当り遊技後の遊技状態を異ならせることで、大当り遊技の種類毎の特典に差を設けた大当り遊技となっている。すなわち、各大当り遊技に当選した時点の遊技状態に応じて、次回の大当りが生起されるまでの間継続して変短状態が付与される割合が異なることで、第 2 の大当り遊技、第 3 の大当り遊技、第 4 の大当り遊技の順で、大当り遊技の当選により獲得可能な特典が低くなるよう設定されている。

【 0 0 6 9 】

(第 5 の大当り遊技について)

前記図柄 E に対応した第 5 の大当り遊技は、当該第 5 の大当り遊技をメイン制御 C P U 6 0 a が決定した際に、第 5 の大当り遊技の終了後に確変状態が付与されない一方で変短状態が付与される大当り遊技として設定されている(図 3 A 参照)。また、図柄 E (第 5 の大当り遊技)が決定された場合に付与される変短状態の付与期間は、図柄 E (第 5 の大当り遊技)が決定された時点の遊技状態(確変状態および変短状態)に応じて可変するよう設定されている。具体的に、図 3 A に示すように、図柄 E (第 5 の大当り遊技)が決定された時点の遊技状態が非確変・非変短状態および確変・非変短状態である場合には、当該第 5 の大当り遊技後に付与される変短状態の付与期間(変短回数)として 1 回が設定されている。また、図柄 E (第 5 の大当り遊技)が決定された時点の遊技状態が非確変・変短状態および確変・変短状態である場合には、当該第 5 の大当り遊技後の変短状態の付与期間(変短回数)として 1 0 0 回が設定されている。

【 0 0 7 0 】

また、実施例における第 5 の大当り遊技は、当該第 5 の大当り遊技(図柄 E)が決定された時点の遊技状態(確変状態および変短状態)に関わりなく、前記特別入賞装置 4 0 の特別入賞口 4 1 が同じ開閉態様で開閉されるようになっている。なお、前記第 5 の大当り遊技は、規定ラウンド数、各ラウンド遊技の入賞上限個数、1 回のラウンド遊技のラウンド遊技時間、ラウンド間インターバル時間、オープニング演出時間、エンディング演出時間等の各種条件は、前記第 1 の大当り遊技(図柄 A)と同じに設定されている。すなわち、第 5 の大当り遊技においても、前記第 1 の大当り遊技と同様に 1 ラウンド目における開閉体 4 3 の 1 回の開放時間(0 . 0 2 4 (秒))は、特別入賞口 4 1 にパチンコ球が殆ど入賞する可能性のない時間に設定されており、第 5 の大当り遊技では、2 ラウンド目から 1 5 ラウンド目までの 1 4 回のラウンド遊技で賞球が得られる大当り遊技として設定されている。このように、第 1 の大当り遊技および第 5 の大当り遊技は、各大当り遊技において獲得可能な賞球数が等しくなるよう開閉体 4 3 が同一の開閉動作を行う一方で、各大当り遊技後の遊技状態が異なる(第 1 の大当り遊技後の遊技状態の方が有利になる)よう設定された大当り遊技となっている。

【 0 0 7 1 】

(第 2 特図始動保留情報に基づく大当り遊技について)

前記第 2 特図始動保留情報(第 2 始動入賞口 3 1 へのパチンコ球の入賞)に基づく大当り判定の判定結果が肯定判定の場合には、前記メイン制御 C P U 6 0 a は、予め定められた複数種類の大当り図柄の中から 1 つの大当り図柄を決定するよう設定されている(図 3 B 参照)。具体的に、実施例では、第 2 始動入賞口 3 1 へパチンコ球が入賞した際に取得された特図決定用乱数に基づいて、5 種類の大当り図柄(図柄 a 、図柄 b 、図柄 c 、図柄 d 、図柄 e)の中から 1 つの大当り図柄を決定するようになっている。実施例のパチンコ機では、第 2 特図始動保留情報に基づく大当り判定の判定結果が肯定判定の場合に、7 0 % の割合で大当り図柄としての図柄 a が選択され、9 % の割合で大当り図柄としての図柄 b が選択され、1 0 % の割合で大当り図柄としての図柄 c が選択され、7 % の割合で大当り図柄としての図柄 d が選択され、4 % の割合で大当り図柄としての図柄 e が選択されるよう特図決定用判定値が割り当てられている。なお、前述した大当り図柄の振分け割合は一例であり、これに限られるものではない。

【 0 0 7 2 】

(第 6 および第 7 の大当り遊技について)

10

20

30

40

50

前記図柄 a に対応した第 6 の大当たり遊技および図柄 b に対応した第 7 の大当たり遊技は、当該第 6 または第 7 の大当たり遊技をメイン制御 C P U 6 0 a が決定した際に、第 6 または第 7 の大当たり遊技の終了後に確変状態および変短状態が付与される大当たり遊技として設定されている(図 3 B 参照)。具体的に、実施例では、図柄 a, b(第 6 または第 7 の大当たり遊技)が決定された場合に、第 6 または第 7 の大当たり遊技の終了後、次回の大当たりが生起されるまでの間は確変状態が継続して付与されるよう設定されている。また、図柄 a, b(第 6 または第 7 の大当たり遊技)が決定された場合に付与される変短状態の付与期間は、図柄 a, b(第 6 または第 7 の大当たり遊技)が決定された時点の遊技状態(確変状態および変短状態)に関係なく、次回の大当たりが生起されるまでの間は変短状態が継続して付与されるよう設定されている。

10

【 0 0 7 3 】

また、実施例における第 6 および第 7 の大当たり遊技は、当該第 6 および第 7 の大当たり遊技(図柄 a, b)が決定された時点の遊技状態(確変状態および変短状態)に関わりなく、前記特別入賞装置 4 0 の特別入賞口 4 1 が同じ開閉態様で開閉されるようになっている。具体的に、前記第 6 および第 7 の大当たり遊技は、規定ラウンド数が「15回」に設定された大当たり遊技であって、各ラウンド遊技の入賞上限個数が「7個」に設定されている。また第 6 および第 7 の大当たり遊技では、図 1 1 (b) に示す如く、1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間として「25.0(秒)」が設定されている。なお、第 6 および第 7 の大当たり遊技では、オープニング演出時間として「13.0(秒)」が設定され、エンディング演出時間として「11.5(秒)」が夫々設定されている。また、第 6 および第 7 の大当たり遊技のラウンド間インターバル時間は「1.5(秒)」に設定されている。このように、第 6 および第 7 の大当たり遊技は、各大当たり遊技によって得られる利益が等しくなるよう設定されると共に、実施例のパチンコ機 1 0 に設定された大当たり遊技の種類の内で最も付与される特典(獲得可能な賞球数や大当たり遊技後の遊技状態)が大きい大当たり遊技として設定されている。

20

【 0 0 7 4 】

(第 8、第 9 および第 1 0 の大当たり遊技について)

前記図柄 c に対応した第 8 の大当たり遊技、図柄 d に対応した第 9 の大当たり遊技および図柄 e に対応した第 1 0 の大当たり遊技は、当該第 8、第 9 および第 1 0 の大当たり遊技をメイン制御 C P U 6 0 a が決定した際に、第 8、第 9 および第 1 0 の大当たり遊技の終了後に確変状態が付与されない一方で変短状態が付与される大当たり遊技として設定されている(図 3 B 参照)。また、図柄 c(第 8 の大当たり遊技)、図柄 d(第 9 の大当たり遊技)および図柄 e(第 1 0 の大当たり遊技)が決定された場合に付与される変短状態の付与期間は、図柄 c(第 8 の大当たり遊技)、図柄 d(第 9 の大当たり遊技)および図柄 e(第 1 0 の大当たり遊技)が決定された時点の遊技状態(確変状態および変短状態)に関係なく、一定に設定されている。具体的には第 8 の大当たり遊技の場合には、当該第 8 の大当たり遊技後の変短状態の付与期間(変短回数)として 100 回が設定され、第 9 の大当たり遊技の場合には、当該第 9 の大当たり遊技後の変短状態の付与期間(変短回数)として 75 回が設定され、第 1 0 の大当たり遊技の場合には、当該第 1 0 の大当たり遊技後の変短状態の付与期間(変短回数)として 50 回が設定されている。

30

【 0 0 7 5 】

また、実施例における第 8、第 9 および第 1 0 の大当たり遊技は、当該第 8、第 9 および第 1 0 の大当たり遊技(図柄 c, d, e)が決定された時点の遊技状態(確変状態および変短状態)に関わりなく、前記特別入賞装置 4 0 の特別入賞口 4 1 が同じ開閉態様で開閉されるようになっている。具体的に、前記第 8、第 9 および第 1 0 の大当たり遊技は、規定ラウンド数が「15回」に設定された大当たり遊技であって、各ラウンド遊技の入賞上限個数が「7個」に設定されている。また第 8、第 9 および第 1 0 の大当たり遊技では、1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間として「25.0(秒)」が設定されている。なお、第 8、第 9 および第 1 0 の大当たり遊技では、オープニング演出時間として「13.0(秒)」が設定され、エンディング演出時間として「11.5(秒)」が夫々設定されている。また、第 8

40

50

、第9および第10の大当たり遊技のラウンド間インターバル時間は「1.5(秒)」に設定されている。このように、第8、第9および第10の大当たり遊技は、前述した第6および第7の大当たり遊技と同様に実施例のパチンコ機10に設定された大当たり遊技の種類の中で最も獲得可能な賞球数が多い大当たり遊技として設定されている。

【0076】

このように、実施例のパチンコ機10では、第1始動入賞口30への入賞を契機とする第1特図始動保留情報に基づく当たり判定の判定結果が肯定の場合には、規定ラウンド数が「15回」ではあるが、該規定ラウンド数(15回)より1ラウンド分少ないラウンド遊技(14回)でしか入賞上限個数までの入賞球の発生が期待できない第1および第5の大当たり遊技に対して大当たり図柄としての特図1(図柄A、図柄E)が割り当てられると共に、規定ラウンド数(15回)の全てのラウンド遊技において入賞球が殆ど発生することのない第2～第4の大当たり遊技に対して大当たり図柄としての特図1(図柄B、図柄C、図柄D)が割り当てられている。これに対して、第2始動入賞口31への入賞を契機とする第2特図始動保留情報に基づく当たり判定の判定結果が肯定の場合には、規定ラウンド数である「15回」の全てのラウンド遊技において入賞上限個数までの入賞球の発生が期待できる第6～第10の大当たり遊技に対して大当たり図柄としての特図2(図柄a、図柄b、図柄c、図柄d、図柄e)が割り当てられている。

【0077】

そして、第1始動入賞口30への入賞を契機とする第1特図始動保留情報に基づく大当たり判定の判定結果が肯定の場合には、大当たりに当選した時点での遊技状態に応じて、大当たり遊技後に付与される変短回数として0回または1回が決定されるようになっている。このように、実施例のパチンコ機10では、第2始動入賞口31への入賞に基づいた当たり判定(第2特図始動保留情報に基づいて当たり判定)の判定結果が肯定の場合に、第1始動入賞口30への入賞に基づいた当たり判定(第1特図始動保留情報に基づいた当たり判定)の判定結果が肯定の場合と比べて、付与される特典量(獲得可能な賞球数や大当たり遊技後の変短回数)が多くなるよう設定されている。すなわち、前記第1特図始動保留情報に基づいて前記当たり判定された場合よりも、前記第2特図始動保留情報に基づいて当たり判定された場合の方が、付与可能な特典量の大きな当たり遊技をメイン制御CPU60aが決定する確率が高くなるよう構成されている。

【0078】

また、図柄A(第1の大当たり遊技)または図柄E(第5の大当たり遊技)が決定された時点の遊技状態が非確変・非変短状態または確変・非変短状態である場合には、当該第1または第5の大当たり遊技後に付与される変短回数(1回)は、実施例のパチンコ機10において変短状態を付与可能な変短回数として設定された複数種類(実施例では前述のように1回、50回、75回、100回および次回の大当たりが生起されるまでの間、の5種類が設定されている)の変短回数の内で、最短期間に設定されている。すなわち、第1または第5の大当たり遊技は、非変短状態で当たり判定が肯定となった場合に決定可能な当たり遊技として、大当たり遊技後に付与可能な変短状態の付与期間(変短回数)の内で最短期間を付与することをメイン制御CPU60aが決定する特定の当たり遊技として設定された大当たり遊技である。

【0079】

(小当たり遊技について)

次に、実施例のパチンコ機10で付与される小当たり遊技について説明する。小当たり遊技は、特図変動表示の結果として特図表示部50A、50Bに小当たり図柄が停止表示された後に開始されるよう設定されており、発生した小当たり遊技の種類に応じた開閉動作で特別入賞装置40の開閉体43が開閉動作した後に、小当たり遊技の終了を示すエンディング演出が行われるよう設定されている。ここで、小当たり遊技では、パチンコ球を連続的に発射する条件において、数個のパチンコ球が入賞可能か或いはパチンコ球が入賞不能な時間だけ特別入賞装置40の開閉体43が開放する開閉動作が行われるよう構成される。すなわち、前記小当たり遊技は、短時間開放動作を含んだ開放動作を特別入賞装置40の開閉体4

10

20

30

40

50

3 に行なわせる当り遊技を構成している。そして、小当り遊技では、当該小当り遊技終了後の遊技状態を、小当り判定の当選時における遊技状態のまま継続させるようになっている。すなわち、小当り判定の当選時に確変状態が付与されていれば小当り遊技終了後にも確変状態が継続して付与される一方、確変状態が付与されていなければ小当り遊技終了後にも確変状態が付与されることはない。また、小当り判定の当選時に変短状態が付与されていれば小当り遊技終了後にも変短状態が継続して付与される一方、変短状態が付与されていなければ小当り遊技終了後にも変短状態が付与されることはない。

【 0 0 8 0 】

また、実施例のパチンコ機では、図 3 A, 図 3 B に示すように、小当り判定に当選した場合に、所定種類(実施例では 2 種類)の小当り遊技の中から 1 つの小当り遊技が決定され、その決定された小当り遊技が付与される。ここで、小当り遊技の内で何れの小当り遊技が付与されるかは、小当り判定に当選した際に決定される小当り図柄(特図 1 および特図 2)の種類に基づいて決定されるようになっている。実施例では、第 1 特図表示部 50 A に表示可能な小当り図柄としての特図 1(実施例では 1 種類の特図 1)は、図柄 F に分類されており、第 1 特図表示部 50 A に確定停止表示された特図 1 が小当り図柄の場合に、その小当り図柄(図柄 F)の種類に応じた小当り遊技が付与されるようになっている。同様に、実施例において第 2 特図表示部 50 B に表示可能な小当り図柄として特図 2(実施例では 1 種類の特図 2)は、図柄 f に分類されており、第 2 特図表示部 50 B に確定停止表示された特図 2 が小当り図柄の場合に、その小当り図柄(図柄 f)の種類に応じた小当り遊技が付与されるようになっている。

10

20

【 0 0 8 1 】

実施例のパチンコ機 10 では、図柄 F に分類された小当り図柄としての特図 1 が第 1 特図表示部 50 A に表示された場合には、小当り遊技として第 1 の小当り遊技が付与され、図柄 f に分類された小当り図柄としての特図 2 が第 2 特図表示部 50 B に表示された場合には、小当り遊技として第 2 の小当り遊技が付与されるようになっている。実施例における第 1 および第 2 の小当り遊技は、1 回の開放時間が「0 . 0 2 4 (秒)」に設定された開放動作を特別入賞装置 40 の開閉体 43 に 1 5 回行わせるよう設定されている。なお、複数種類の小当り遊技における開閉体 43 の開閉態様(開放回数や開放時間)を異ならせることも可能である。なお、第 1 および第 2 の小当り遊技では、オープニング演出時間として「0 . 0 0 4 (秒)」が設定され、エンディング演出時間として「0 . 0 0 4 (秒)」が夫々設定されている。また、第 1 および第 2 の小当り遊技の開閉体 43 の開放動作間のインターバル時間は「1 . 5 (秒)」に設定されている。すなわち、非確変・変短状態または確変・変短状態の遊技状態で第 2 の大当り遊技に当選した際の開閉体 43 の開閉動作や、非確変・非変短状態、非確変・変短状態および確変・変短状態の何れかの遊技状態で第 3 の大当り遊技に当選した際の開閉体 43 の開閉動作、あるいは第 4 の大当り遊技に当選した際の開閉体 43 の開閉動作と、第 1 および第 2 の小当り遊技に当選した際の開閉体 43 の開閉動作とが同じ動作に設定されており、当該開閉体 43 の開閉動作から、これらの当り遊技の種類を判別し得ないように構成されている。

30

【 0 0 8 2 】

(遊技演出モードについて)

40

実施例のパチンコ機 10 は、前記図柄表示装置 17 で実行される図柄変動演出の演出内容(表示内容)が異なる複数(実施例では 7 種類)の遊技演出モードを備えている。ここで、遊技演出モードは、その時点での遊技状態が確変状態であるか否かを遊技者に示唆または報知すると共に、変短状態であるか否かを遊技者に示唆または報知する遊技状態示唆画像を図柄表示装置 17 に表示させて遊技演出を行うようになっている。そして、実施例のパチンコ機 10 では、所定のモード移行条件が成立することで遊技演出モードが変更され得るようになっている。

【 0 0 8 3 】

実施例に係る遊技演出モードには、メイン制御 C P U 60 a により確変状態および変短状態を何れも付与しないことが決定された遊技状態(非確変・非変短状態)に対応する通常

50

演出モードと、確変状態および変短状態を何れも付与することが決定された遊技状態(確変・変短状態)に対応した確変演出モードと、変短状態を付与しないことが決定される一方で確変状態が付与されていることを示唆する遊技状態(すなわち、確変状態が付与されている状態と付与されていない状態とがある)に対応した第1秘匿演出モードと、変短状態を付与することが決定される一方で確変状態が付与されていることを示唆する遊技状態(すなわち、確変状態が付与されている状態と付与されていない状態とがある)に対応した第2秘匿演出モードとが設定されている。なお、遊技演出モードの種類としては、これらに限定されるものではなく、その他の遊技演出モードを設定することもできる。また、各遊技演出モード(通常演出モード、確変演出モード、第1秘匿演出モードおよび第2秘匿演出モード)の夫々において図柄表示装置17に表示される遊技状態示唆画像は1種類である必要はなく、これらの遊技演出モード毎に複数種類の遊技状態示唆画像を設定することができる。なお、本実施例における第1秘匿演出モードは、前記確変・非変短状態および非確変・非変短状態において滞在可能なモードであり、第2秘匿演出モードは、前記確変・変短状態および非確変・変短状態において滞在可能なモードである。

【0084】

そして、図柄表示装置17には、遊技演出モードに対応した内容の遊技状態示唆画像が表示されるようになっている。具体的には、遊技演出モード毎に、図柄表示装置17の飾図の背面に映し出される背景画像が異なるように設定されており、背景画像の種類から現在の遊技演出モードを遊技者が認識し得るようになっている。また、各遊技演出モードでは、図柄表示装置17で行われる図柄変動演出の演出内容(後述する変動パターンや演出パターン)の一部または全部が異なっており、これらの遊技演出モード毎に特有の演出が実行され得るよう設定されている。

【0085】

(パチンコ機の制御構成について)

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

【0086】

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

【0087】

(メイン制御基板60について)

前記メイン制御基板60は、図8に示す如く、制御処理を実行するメイン制御C.P

10

20

30

40

50

U 6 0 a、該メイン制御 C P U 6 0 a が実行する制御プログラムを記憶するメイン制御 R O M 6 0 b、当該メイン制御 C P U 6 0 a の処理に必要なデータの書込み・読み出しが可能なメイン制御 R A M 6 0 c 等が備えられている。そして、前記始動入賞検出センサ 3 4, 3 5、特別入賞検出センサ 4 4、普通入賞検出センサ 4 7 a, 4 7 b、ゲートセンサ 4 9 等の各種センサが前記メイン制御 C P U 6 0 a に接続されている。また、メイン制御 C P U 6 0 a には、遊技情報表示部 M の各表示部(第 1 および第 2 特図表示部 5 0 A, 5 0 B、第 1 および第 2 特図保留表示部 5 2, 5 3、普図表示部 5 5、普図保留表示部 5 6、状態表示部 5 8)が接続されて、各検出センサ 3 4, 3 5, 4 4, 4 8, 4 7 a, 4 7 b の検出を契機としてメイン制御 C P U 6 0 a で実行された制御処理に基づいて、遊技情報表示部 M の各表示部 5 0 A, 5 0 B, 5 2, 5 3, 5 5, 5 6, 5 8 の表示制御が実行されるようになっている。また、メイン制御 C P U 6 0 a には、前記第 2 始動入賞口 3 1 を開閉する開閉部材 3 3 に連繋する始動入賞ソレノイド 3 2 および特別入賞口 4 1 を開閉する開閉体 4 3 に連繋する特別入賞ソレノイド 4 2 が接続されており、該メイン制御 C P U 6 0 a での制御処理結果に基づいて各ソレノイド 3 2, 4 2 を駆動させることで、対応する開閉部材 3 3 や開閉体 4 3 が開閉するようになっている。そして、メイン制御 C P U 6 0 a は、大当り遊技の種類に応じた開閉態様で開閉体 4 3 が開閉するよう前記特別入賞ソレノイド 4 2 を駆動制御し、開閉体 4 3 を長時間開放動作させる長時間開放制御および開閉体 4 3 を短時間開放動作させる短時間開放制御を実行するよう構成される。10

【 0 0 8 8 】

メイン制御 C P U 6 0 a は、第 1 始動入賞口 3 0 または第 2 始動入賞口 3 1 へパチンコ球が入賞したこと(より具体的には第 1 始動入賞検出センサ 3 4 または第 2 始動入賞検出センサ 3 5 がパチンコ球を検出したこと)を契機として入賞情報としての各種乱数を取得するよう設定されている。ここで、メイン制御 C P U 6 0 a が始動入賞検出センサ 3 4, 3 5 の検出を契機として取得する乱数としては、当り判定用乱数、特図決定用乱数、演出実行判定用乱数(リーチ判定用乱数)、特図変動パターン一次振分用乱数、特図変動パターン二次振分用乱数、普図当り判定用乱数、普図決定用乱数等の各種乱数が設定されている。そして、メイン制御 C P U 6 0 a がこれらの乱数値を所定の周期(実施例では 4 m s)で更新し、更新後の乱数値をメイン制御 R A M 6 0 c に一時的に記憶して更新前の値を書き換えることにより、第 1 または第 2 始動入賞検出センサ 3 4, 3 5 の検出信号がメイン制御 C P U 6 0 a に入力されたタイミングに応じて乱数が取得されるようになっている。また、メイン制御 C P U 6 0 a は、時間を計測するタイマ更新処理を実行する。メイン制御 R A M 6 0 c には、パチンコ機 1 0 の動作中に適宜書き換えられる各種情報(乱数値、タイマ値、フラグなど)が記憶(設定)されるようになっている。20

【 0 0 8 9 】

また、前記第 1 始動入賞口 3 0 および第 2 始動入賞口 3 1 にパチンコ球が入賞した際に取得される入賞情報(各種乱数値)は、対応する第 1 特図始動保留情報および第 2 特図始動保留情報としてメイン制御 R A M 6 0 c の所定の特図記憶領域(記憶領域)に一時的に記憶保持されるよう構成されている。第 1 特図始動保留情報および第 2 特図始動保留情報は、メイン制御 R A M 6 0 c に記憶する順序で記憶する特図記憶領域が定まっており、各特図始動保留情報に基づいて図柄変動演出(特図変動表示)を実行する場合に、メイン制御 R A M 6 0 c に記憶した順序で特図始動保留情報がメイン制御 C P U 6 0 a により読み出されるようになっている。実施例では、第 1 特図始動保留情報か第 2 特図始動保留情報かを区別可能に個別にメイン制御 R A M 6 0 c に記憶されており、第 2 特図始動保留情報がメイン制御 R A M 6 0 c に記憶されている場合には、第 1 特図始動保留情報よりも第 2 特図始動保留情報をメイン制御 C P U 6 0 a が優先して読み出して図柄変動演出(特図変動表示)を実行させるよう設定されている。30

【 0 0 9 0 】

当り判定用乱数は、図柄変動演出の結果として当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)を発生するか否かの当り判定(大当り判定および小当り判定)で用いる乱数である。実施例では、当り判定用乱数として、「0」～「6 5 5 3 5」の全 6 5 5 3 6 通りの整数値が設40

定されており、所定の周期(4 ms)で1ずつ更新されるようになっている。また、特図決定用乱数は、大当たり判定の結果に応じて第1特図表示部50Aに確定停止表示させる特図1または第2特図表示部50Bに確定停止表示させる特図2を決定する際に用いる乱数である。ここで、実施例では、特図決定用乱数として、「0」～「123」の全124通りの整数値が設定されており、所定の周期(4 ms)で1ずつ更新されるようになっている。特図決定用乱数の各値には、前述したはずれを示す1種類の特図表示に対応する乱数と、小当たりの当選を示す23種類の特図表示に対応する乱数と、大当たりの当選を示す100種類の特図表示に対応する乱数とが設定されており、該特図決定用乱数の値により、第1特図表示部50Aに確定停止表示される特図1または第2特図表示部50Bに確定停止表示される特図2が特定されるようになっている。すなわち、第1始動入賞検出センサ34の検出を契機として取得される特図決定用乱数の値により、第1特図表示部50Aに確定停止表示される特図1が特定され、第2始動入賞検出センサ35の検出を契機として取得される特図決定用乱数の値により、第2特図表示部50Bに確定停止表示される特図2が特定される。また、前述したように、前記大当たり図柄としての特図1および特図2は、大当たり遊技の種類毎に分類されており、特図1または特図2が特定されることで、図柄変動演出の終了後に付与される大当たり遊技の種類が特定されるようになっている。同様に、前記小当たり図柄としての特図1および特図2は、小当たり遊技の種類毎に分類されており、特図1または特図2が特定されることで、図柄変動演出の終了後に付与される小当たり遊技の種類が特定されるようになっている。すなわち、特図決定用乱数が当たり遊技(大当たり遊技や小当たり遊技)の種類を決定する乱数としての機能を有している。また、前述したように、大当たり遊技の種類毎に大当たり遊技後に確変状態および変短状態が付与されるか否かが一義的に定められており、特図決定用乱数が確変状態および変短状態を付与するか否かを決定する乱数としての機能も有している。更に、大当たり遊技の種類毎に大当たり遊技後に付与される変短状態の付与期間(変短回数)が1つまたは複数定められており、特図決定用乱数が変短状態の付与期間を決定する乱数としての機能も有している。10

【0091】

また、演出実行判定用乱数は、前述した当たり判定(大当たり判定または小当たり判定)における判定結果が否定となった場合に(大当たりおよび小当たりに当選しなかったはずの場合に)、当たり表示が表示される可能性を示唆する演出を行うか否かの演出実行判定(リーチ判定)で用いられる乱数である。実施例では、演出実行判定用乱数として、「0」～「238」の全239通りの整数値が設定されており、所定の周期(4 ms)で1ずつ更新されるようになっている。ここで、当たり表示が表示される可能性を示唆する演出としては、図柄表示装置17に図柄変動の過程で表示されるリーチ表示を契機として行われるリーチ演出や、飾図の変動開始から変動停止までを1回とした変動サイクルを複数回連続して実行可能とする連続予告演出(先読み予告演出)や、図柄表示装置17に表示される当たり表示される可能性を示唆する予告演出や、ランプ装置18の光やスピーカ19から出力される音声により当たり表示が表示される可能性を遊技者に示唆する予告演出を含むものである。20

【0092】

前記特図変動パターン一次振分用乱数は、図柄変動演出における演出内容を特定する特図変動パターンを演出内容毎にグループにした複数の特図変動パターングループから1つの特図変動パターングループを決定する際に用いられる乱数である。実施例では、特図変動パターン一次振分用乱数として、「0」～「228」の全229通りの整数値が設定されており、所定の周期(4 ms)で1ずつ更新されるようになっている。また、前記特図変動パターン二次振分用乱数は、特図変動パターン一次振分用乱数に基づいて決定された特図変動パターングループに含まれる特図変動パターンから1つの特図変動パターンを決定する際に用いる乱数である。実施例では、特図変動パターン二次振分用乱数として、「0」～「250」の全251通りの整数値が設定されており、所定の周期(4 ms)で1ずつ更新されるようになっている。すなわち、特図変動パターン一次振分用乱数により図柄変動演出における演出内容が大雑把に特定され、特図変動パターン二次振分用乱数により1つの特図変動パターンが特定されるようになっている。30

【0093】

実施例のパチンコ機10では、当り判定用乱数、特図決定用乱数、演出実行判定用乱数、特図変動パターン一次振分用乱数、特図変動パターン二次振分用乱数は、第1始動入賞口30または第2始動入賞口31へパチンコ球が入賞したこと(より具体的には第1始動入賞検出センサ34または第2始動入賞検出センサ35がパチンコ球を検出したこと)を契機として、メイン制御RAM60cに一時的に記憶されている各乱数を同じタイミングで前記メイン制御CPU60aが取得するようになっている。また、第1始動入賞口30へパチンコ球が入賞したことを契機に取得される各乱数は、第2始動入賞口31へパチンコ球が入賞したことを契機に取得される各乱数と同一のものが共通で使用され、各始動入賞口30, 31への入賞タイミングに応じた乱数を前記メイン制御CPU60aが取得するようになっている。

10

【0094】

また、メイン制御CPU60aは、ゲート部材48をパチンコ球が通過したこと(より具体的にはゲートセンサ49がパチンコ球を検出したこと)を契機として通過検出情報としての各種乱数を取得するよう設定されている。ここで、メイン制御CPU60aがゲートセンサ49の検出を契機に取得する乱数としては、普図当り判定用乱数、普図変動パターン決定用乱数等の各種乱数が設定されている。そして、メイン制御CPU60aがこれらの乱数値を所定の周期(実施例では4ms)で更新し、更新後の乱数値をメイン制御RAM60cに一時的に記憶して更新前の値を書き換えることにより、ゲートセンサ49の検出信号がメイン制御CPU60aに入力されたタイミングに応じて乱数が取得されるようになっている。また、メイン制御CPU60aは、時間を計測するタイマ更新処理を実行する。メイン制御RAM60cには、パチンコ機10の動作中に適宜書き換えられる各種情報(乱数値、タイマ値、フラグなど)が記憶(設定)されるようになっている。

20

【0095】

また、前記ゲートセンサ49をパチンコ球が通過した際に取得される通過検出情報(各種乱数値)は、普図始動保留情報としてメイン制御RAM60cの所定の普図記憶領域(記憶領域)に一時的に記憶保持されるよう構成されている。普図始動保留情報は、メイン制御RAM60cに記憶する順序で記憶する普図記憶領域が定まっており、普図始動保留情報に基づいて普図変動表示を実行する場合に、メイン制御RAM60cに記憶した順序で普図始動保留情報がメイン制御CPU60aにより読み出されるようになっている。

30

【0096】

普図当り判定用乱数は、普図変動の結果として第2始動入賞口31の開放(普図当り)を発生させるか否かの普図当り判定(普図当り抽選)で用いられる乱数である。実施例では、普図当り判定用乱数として、「0」～「65535」の全65536通りの整数値が設定されており、所定の周期(4ms)で1ずつ更新されるようになっている。前記普図変動パターン振分用乱数は、普図変動表示における普図変動の変動時間を定めた普図変動パターンの決定に用いる乱数である。実施例では、普図変動パターン振分用乱数として、「0」～「8」の全9通りの整数値が設定されており、所定の周期(4ms)で1ずつ更新されるようになっている。そして、ゲート部材48をパチンコ球が通過したこと(より具体的にはゲートセンサ49がパチンコ球を検出したこと)を契機として、メイン制御RAM60cに一時的に記憶されている通過検出情報(普図当り判定用乱数および普図変動パターン振分用乱数等)を同じタイミングで前記メイン制御CPU60aが取得するようになっている。

40

【0097】

(判定値について)

一方、メイン制御ROM60bには、図柄変動演出の結果、大当りを発生させることを示す大当り判定値が記憶されている。大当り判定値は、前記当り判定用乱数を用いて大当りか否かの判定(大当り判定)で用いる判定値であり、当り判定用乱数の取り得る「0」～「65535」までの全65536通りの整数の中から所定数の判定値が定められている。ここで、大当り判定値は、大当り判定を行う時点で前述した確変状態が付与されている

50

か否かで判定値の設定数が異なっている。具体的には、確変状態のときに設定される大当たり判定値の数(実施例では1516個)は、非確変状態の場合に設定される大当たり判定値の数(実施例では168個)よりも多く設定されている。すなわち、確変状態における大当たり判定値の設定数を多くすることで、大当たり遊技が発生し易くなっている。

【0098】

また、メイン制御ROM60bには、特図決定用判定値が記憶されている。特図決定用判定値は、大当たり判定の結果が肯定の場合に、第1特図表示部50Aに確定停止表示させる大当たり図柄としての特図1または第2特図表示部50Bに確定停止表示させる大当たり図柄としての特図2を、特図決定用乱数を用いて決定する判定値である。ここで、実施例では、特図決定用判定値には、前述した124種類の特図決定用乱数に対応した「0」～「123」の整数値が設定されており、特図決定用判定値の夫々に個別に特図1および特図2が対応付けられている。

【0099】

また、メイン制御ROM60bには、図柄変動演出の結果、小当たりを発生させることを示す小当たり判定値が記憶されている。小当たり判定値は、大当たり判定の結果が否定の場合に、前記当たり判定用乱数を用いて小当たりか否かの判定(小当たり判定)で用いる判定値であり、当たり判定用乱数の取り得る数値(実施例では「0」～「65535」までの全65536通りの整数)の中から所定数(実施例では9個)の判定値が定められている。すなわち、当たり判定用乱数は、当たり判定および小当たり判定において使用される乱数である。なお、当たり判定用乱数として、当たり判定用の大当たり判定用乱数と、小当たり判定用の当たり判定用乱数とを個別に設定することも可能である。ここで、小当たり判定値は、第1始動入賞検出センサ34の検出を契機として入賞情報(当たり判定用乱数)が取得されたか、第2始動入賞検出センサ35の検出を契機として入賞情報(当たり判定用乱数)が取得されたかに応じて判定値の設定数が異なっている。具体的には、第1始動入賞検出センサ34の検出を契機として入賞情報(当たり判定用乱数)が取得された場合に設定される小当たり判定値の数(実施例では222個)は、第2始動入賞検出センサ35の検出を契機として入賞情報(当たり判定用乱数)が取得された場合に設定される小当たり判定値の数(実施例では1個)よりも多く設定されている。すなわち、第2始動入賞検出センサ35の検出を契機とした場合よりも、第1始動入賞検出センサ34の検出を契機とした場合に、小当たり遊技が発生し易くなっている。

【0100】

また、メイン制御ROM60bには、演出実行判定値(リーチ判定値)が記憶されている。演出実行判定値は、当たり判定(当たり判定および小当たり判定)の結果が否定の場合に、当たり表示が図柄表示装置17に表示される可能性を示唆するリーチ演出等の演出を実行させるか否かの演出実行判定(リーチ抽選)で用いる判定値であり、演出実行判定用乱数の取り得る数値「0」～「240」までの全241通りの整数の中から定められている。すなわち、取得された演出実行判定用乱数の値が、設定された演出実行判定値と一致する場合に、リーチ演出等の演出を実行させることをメイン制御CPU60aが決定するようになっている。なお、実施例において、非確変・非変短状態または確変・非変短状態の場合に、演出実行判定値を用いてリーチ演出等の演出を実行させるか否かの演出実行判定をメイン制御CPU60aが実行するよう設定されており、非確変・変短状態または確変・変短状態の場合には、前述した特図変動パターン一次振分用乱数を用いて特図変動パターングループをメイン制御CPU60aが決定することにより、リーチ演出等の演出を実行させるか否かの演出実行判定が決まるよう設定されている。

【0101】

ここで、第1始動入賞口30へパチンコ球が入賞したことを契機として行われる演出実行判定の場合では、メイン制御RAM60cに記憶されている第1特図始動保留情報の記憶数および第2特図始動保留情報の記憶数に応じて、演出実行判定値の設定数が変動するよう構成されている。具体的には、メイン制御RAM60cに記憶されている第1または第2特図始動保留情報の記憶数が増えるにつれて演出実行判定値の設定数が減少するよう

10

20

30

40

50

に、演出実行判定値の設定数が定められている。すなわち、非確変・非変短状態または確変・非変短状態の場合には、メイン制御RAM60cに記憶されている特図始動保留情報の記憶数が増えるにつれてリーチ演出の実行頻度が低下するようになっている。

【0102】

具体的には、第1特図始動保留情報の記憶数が「0」～「1」個の場合に24個の演出実行判定値が設定され、第1特図始動保留情報の記憶数が「2」個の場合に15個の演出実行判定値が設定され、第1特図始動保留情報の記憶数が「3」個の場合に8個の演出実行判定値が設定されている。すなわち、第1特図始動保留情報の記憶数が「3」の場合に、演出実行判定値の設定数が最小とされる。なお、第1特図始動保留情報の記憶数は、演出実行判定に用いられる第1特図始動保留情報を除いた残りの記憶数である。同様に、第2始動入賞口31へパチンコ球が入賞したことを契機として行われる演出実行判定の場合では、メイン制御RAM60cに記憶されている第2特図始動保留情報の記憶数に応じて、演出実行判定値の設定数が変動するよう構成されている。具体的には、メイン制御RAM60cに記憶されている第2特図始動保留情報の記憶数が増えるにつれて演出実行判定値の設定数が減少するように、演出実行判定値の設定数が定められている。具体的には、第2特図始動保留情報の記憶数が「0」～「1」個の場合に24個の演出実行判定値が設定され、第2特図始動保留情報の記憶数が「2」個の場合に15個の演出実行判定値が設定され、第2特図始動保留情報の記憶数が「3」個の場合に8個の演出実行判定値が設定されている。すなわち、第2特図始動保留情報の記憶数が「3」の場合に、演出実行判定値の設定数が最小とされる。なお、第2特図始動保留情報の記憶数は、演出実行判定に用いられる第2特図始動保留情報を除いた残りの記憶数である。

10

20

【0103】

(特図変動パターンについて)

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

30

【0104】

ここで、前記特図変動パターンとして、複数種類の大当たり用の特図変動パターンと、複数種類の小当たり用の特図変動パターンと、リーチ演出が行われる複数種類のリーチはずれ用の特図変動パターンと、リーチ演出が行われない通常はずれ用の特図変動パターンとが設けられている。なお、大当たり用の特図変動パターンは、大当たり判定の結果が肯定の場合にメイン制御CPU60aが選択可能な特図変動パターンであり、小当たり用の特図変動パターンは、小当たり判定の結果が肯定の場合にメイン制御CPU60aが選択可能な特図変動パターンであり、リーチはずれ用の特図変動パターンは、演出実行判定の結果が肯定の場合にメイン制御CPU60aが選択可能な特図変動パターンであり、通常はずれ用の特図変動パターンは、演出実行判定の結果が否定の場合にメイン制御CPU60aが選択可能な特図変動パターンである。なお、リーチ演出は、図柄表示装置17で行われる図柄変動演出においてリーチ表示が表示されてから、大当たりまたははずれとなる飾図の図柄組み合わせが停止表示されるまでの間に行われる演出である。また、メイン制御ROM60bには、各種別(大当たり用、小当たり用、リーチはずれ用、通常はずれ用)の特図変動パターンを、各特図変動パターンに基づいて実行可能な演出内容に応じてグループ分けした特図変動パターングループが複数設定された特図変動パターンテーブルが設けられており、該特図変動パターンテーブルを用いて対応する特図変動パターングループが抽選により決定されるようになっている。

40

【0105】

(特図変動パターン一次振分判定値について)

50

メイン制御ROM60bには、各特図変動パターンテーブルから特図変動パターングループを決定するための特図変動パターン一次振分判定値が記憶されている。すなわち、特図変動パターン一次振分判定値を用いて特図変動パターングループを決定することで、最終的に決定される特図変動パターンを絞り込むようになっている。特図変動パターン一次振分判定値としては、特図変動パターン一次振分用乱数の取り得る「0」～「252」の253通りの整数とされている。ここで、前記特図変動パターン一次振分判定値は、メイン制御ROM60bに設けられた特図変動パターン一次テーブルに、個別に設定されている。このように、特図変動パターン一次振分判定値を用いて特図変動パターングループを決定することで、決定された特図変動パターングループに含まれる特図変動パターンの範囲から最終的な特図変動パターンが決定されるようになっている。

10

【0106】

(特図変動パターン二次振分用判定値)

また、メイン制御ROM60bには、特図変動パターン二次振分用判定値が記憶されている。特図変動パターン二次振分用判定値は、特図変動パターン一次振分用乱数に基づいて決定された特図変動パターングループに含まれる特図変動パターンの中から1つの特図変動パターンを決定するための判定値であり、特図変動パターン二次振分用乱数の取り得る「0」～「250」の全251通りの整数が特図変動パターングループ毎に割当てられている。そして、各特図変動パターングループに含まれる特図変動パターン毎に、特図変動パターン二次振分用判定値が所定数ずつ割当てられている。すなわち、特図変動パターン一次振分用乱数に基づいて決定された特図変動パターングループにおいて、特図変動パターン二次振分用乱数に対応する判定値が割当てられた変動パターンを特定することで、図柄変動演出において実行される特図変動パターン(演出内容や演出時間)が決定される。すなわち、実施例では、特図変動パターン一次振分用乱数に基づいて特図変動パターングループを決定することで、演出内容の系統毎の選択されやすさ(行われやすさ)を調整し、更に特図変動パターン二次振分用乱数に基づいて各特図変動パターングループから特図変動パターンを決定することで、各特図変動パターンの選択されやすさを調節している。

20

【0107】

また、メイン制御ROM60bには、普図変動演出の結果、普図当たりを発生させることを示す普図当たり判定値が記憶されている。普図当たり判定値は、前記普図当たり判定用乱数を用いて普図当たりか否かの判定(普図当たり判定)で用いる判定値であり、普図当たり判定用乱数の取り得る「0」～「65535」までの全65536通りの整数の中から所定数の判定値が定められている。ここで、普図当たり判定値は、普図当たり判定を行う時点で前述した変短状態が付与されているか否かで判定値の設定数が異なっている。具体的には、変短状態の場合に設定される普図当たり判定値の数(実施例では65535個)は、非変短状態の場合に設定される普図当たり判定値の数(実施例では1個)よりも多く設定されている。すなわち、変短状態における普図当たり判定値の設定数を多くすることで、普図当たりが発生し易くなっている。

30

【0108】

メイン制御ROM60bには、複数種類の普図変動パターンが記憶されており、各普図変動パターンに対応して普図変動パターン振分判定値が記憶されている。ここで、前記普図変動パターンは、普図変動表示を開始してから普図が確定停止表示されるまでの普図変動表示の変動時間を特定している。普図変動パターン振分判定値は、前記普図変動パターン振分用乱数を用いて普図変動パターンの決定に用いる判定値であり、普図変動パターン決定用乱数の取り得る数値「0」～「8」までの全9通りの整数の中から定められている。そして、普図変動パターン毎に所定の判定値が割当てられており、取得された普図変動パターン振分用乱数に対応する普図変動パターン振分判定値が割り当てられた普図変動パターンがメイン制御CPU60aにより特定されるようになっている。ここで、普図変動パターン決定用判定値は、普図当たり判定を行った時点での遊技状態が変短状態か非変短状態であるかによって、割当てられる普図変動パターンの種類および割当数が異なっている。具体的に、実施例では、非変短状態の場合に1つの普図変動パターンに対して普図変動

40

50

パターン決定用判定値が割り当てられて、所定時間の変動時間(例えば2000ms)を定める普図変動パターンが決定されるのに対し、変短状態の場合に複数(実施例では2つ)の普図変動パターンに対して普図変動パターン決定用判定値が割り当てられて、各普図変動パターンに対する普図変動パターン決定用判定値の割当数に応じた割合で、所定時間の変動時間(例えば820ms)を定める普図変動パターンおよびこれと異なる変動時間(例えば200ms)を定める普図変動パターンの何れかの普図変動パターンが決定される。

【0109】

(統括制御基板について)

前記統括制御基板65には、統括制御CPU65aが備えられている。該統括制御CPU65aには、図8に示す如く、統括制御ROM65bおよび統括制御RAM65cが接続されている。また、統括制御CPU65aは、各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値を統括制御RAM65cの設定領域に記憶(設定)して更新前の値を書き換えて10いる。

【0110】

ここで、前記統括制御ROM65bには、図柄変動演出において実行する図柄変動演出の具体的な演出内容を特定する演出パターンが記憶されている。前記演出パターンは前記特図変動パターンに対応付けられており、メイン制御CPU60aにより決定された特図変動パターンに基づいて対応する演出パターンを統括制御CPU65aが決定するようになっている。なお、前記演出パターンは、前記特図変動パターンに対して一対一の関係で対応付けられたものではなく、1つの特図変動パターンに対して複数の演出パターンが対応付けられている。また、演出パターンには、図柄変動演出において各図柄表示列26a, 26b, 26cの飾図の停止タイミングが定められており、該演出パターンで定められる停止タイミングに従って各列に飾図が停止されると共に、該飾図の停止に合わせてスピーカ19から適宜の効果音が出力されたり、ランプ装置18が適宜の発光を行ったりするようになっている。20

【0111】

また、統括制御ROM65bには、表示制御基板70、ランプ制御基板72および音制御基板73を統括的に制御するための統括制御プログラムが記憶されている。統括制御CPU65aは、各種制御コマンドを入力すると、当該統括制御プログラムに基づき各種制御を実行する。30

【0112】

(表示制御基板70について)

次に、図8に基づき表示制御基板70について説明する。表示制御基板70には、表示制御CPU70aが備えられている。該表示制御CPU70aには、表示制御ROM70bおよび表示制御RAM70cが接続されている。また、表示制御基板70(表示制御CPU70a)には、図柄表示装置17が接続されている。表示制御ROM70bには、図柄表示装置17の表示内容を制御するための表示制御プログラムが記憶されている。また、表示制御ROM70bには、各種の画像データ(図柄、各種背景画像、文字、キャラクタなどの画像データ)が記憶されている。更に、表示制御RAM70cには、パチンコ機10の動作中に適宜書き換えられる各種の情報が記憶(設定)されるようになっている。40

【0113】

すなわち、メイン制御CPU60aは、始動入賞口30, 31への入賞を契機として各種乱数を取得する乱数取得手段としての機能を有すると共に、図柄変動演出の開始時に、乱数取得手段により取得された乱数の値が予め定められた当り判定値(大当り判定値または小当り判定値)と一致するか否かを判定することで、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)が付与されるか否かの当り判定を行う当り判定手段としての機能を備えている。また、始動入賞口30, 31への入賞を契機として当りか否かを判定する当り判定手段、複数種類の当り遊技の中から付与する当り遊技の種類を決定する当り遊技決定手段(当り判定手段)および決定した種類の当り遊技を特図変動表示終了後(図柄変動演出終了後)に付与する当り遊技付与手段としての夫々の機能を前記メイン制御CPU60aが備えている50

。メイン制御C P U 6 0 aは、前記始動入賞口3 0, 3 1への入賞に基づいて、前記メイン制御R O M 6 0 bが記憶する複数の特図変動パターン(変動パターン)の中から1つの特図変動パターンを決定する特図変動パターン決定手段(変動パターン決定手段)としての機能を備えている。また、前記メイン制御C P U 6 0 aは、当りが発生する確率(当り判定手段による判定結果が肯定となる確率)が通常よりも高確率となる確変状態を付与するか否かを決定する確変決定手段として機能すると共に、当り遊技終了後に確変状態を付与する確変付与手段として機能するよう構成されている。ここで、前記メイン制御C P U 6 0 aは、当りが発生する場合(当り判定手段の判定結果が肯定の場合)にのみ、確変状態を付与するか否かを判定するようになっている。

【0 1 1 4】

10

更に、前記メイン制御C P U 6 0 aは、当りが発生する場合(当り判定手段の判定結果が肯定の場合)に、第2始動入賞口3 1へパチンコ球が入賞する確率が高確率となる入賞率向上状態(変短状態)を付与するか否かを判定する入賞率向上状態判定手段として機能し、入賞率向上状態を付与する場合に、入賞率向上状態を付与する期間を決定する入賞率向上状態付与期間決定手段として機能すると共に、当り遊技終了後に決定された入賞率向上状態を付与する期間だけ変短状態を付与する変短状態付与手段としても機能している。ここで、前記メイン制御C P U 6 0 aは、当り遊技の終了後から予め決められた回数の特図変動表示(図柄変動演出)が実行されるまでの間、あるいは次回の当り遊技が付与されるまでの間の何れかの期間を、入賞率向上状態付与期間として決定するようになっている。このように、前記メイン制御C P U 6 0 aは、当り判定が肯定判定の場合に、始動入賞口3 0, 3 1への入賞に基づいて当り遊技後に遊技者に有利な特典状態(確変状態、変短状態)を付与するか否かを決定する特典状態決定手段としての機能を備えている。また、前記メイン制御R A M 6 0 cは、図柄表示装置1 7で図柄変動演出が行われている間(すなわち第1および第2特図表示部5 0 A, 5 0 Bで特図変動表示が行われている間)に取得された入賞情報を始動保留情報として複数記憶可能な保留記憶手段として機能する。具体的に、表示手段(図柄表示装置1 7や第1特図表示部5 0 A)で変動表示が行われている間に第1始動入賞検出センサ3 4の検出を契機として取得される入賞情報を第1始動保留情報として記憶する第1保留記憶手段および表示手段(図柄表示装置1 7や第2特図表示部5 0 B)で変動表示が行われている間に第2始動入賞検出センサ3 5の検出を契機として取得される入賞情報を第2始動保留情報として記憶する第2保留記憶手段として機能する。

20

【0 1 1 5】

30

次に、メイン制御基板6 0のメイン制御C P U 6 0 aが制御プログラムに基づき実行する特図処理および特図開始処理について具体的に説明する。

【0 1 1 6】

(特図入力処理について)

特図入力処理では、図4に示すように、第1始動入賞口3 0にパチンコ球が入賞したか否かをメイン制御C P U 6 0 aが判定する(ステップA 1 1)。すなわち、ステップA 1 1においてメイン制御C P U 6 0 aは、第1始動入賞口3 0に対応する第1始動入賞検出センサ3 4がパチンコ球を検出した時に出力する検出信号が入力されたか否かを判定する。そしてステップA 1 1の判定結果が否定の場合には、ステップA 1 5に移行する。ステップA 1 1の判定結果が肯定の場合には、メイン制御C P U 6 0 aは、メイン制御R A M 6 0 cに記憶されている第1特図始動保留情報の保留数が上限数の4未満であるか否かを判定する(ステップA 1 2)。ステップA 1 2の判定結果が否定(すなわち第1特図始動保留情報の保留数が4)の場合には、メイン制御C P U 6 0 aは、ステップA 1 5に移行する。

40

【0 1 1 7】

ステップA 1 2の判定結果が肯定(第1特図始動保留情報の保留数 < 4)の場合には、第1特図始動保留情報の保留数を1加算し、メイン制御R A M 6 0 cが記憶する第1特図始動保留情報の保留数を書き換える(ステップA 1 3)。続いて、メイン制御R A M 6 0 cから入賞情報(当り判定用乱数の値、特図決定用乱数の値、演出実行判定用乱数の値、特図

50

変動パターン一次振分用乱数および特図変動パターン二次振分用乱数等の各種乱数の値)をメイン制御C P U 6 0 aが読み出して、当該入賞情報(乱数の値)を第1特図始動保留情報として保留数に対応付けたメイン制御R A M 6 0 cの所定の記憶領域に設定する(ステップA 1 4)。これにより、ステップA 1 5に移行する。

【0 1 1 8】

また、ステップA 1 5では、第2始動入賞口3 1にパチンコ球が入賞したか否かをメイン制御C P U 6 0 aが判定する。すなわち、ステップA 1 5においてメイン制御C P U 6 0 aは、第2始動入賞口3 1に対応する第2始動入賞検出センサ3 5がパチンコ球を検出した時に出力する検出信号が入力されたか否かを判定する。そしてステップA 1 5の判定結果が否定の場合には、特図入力処理を終了する。ステップA 1 5の判定結果が肯定の場合には、メイン制御C P U 6 0 aは、メイン制御R A M 6 0 cに記憶されている第2特図始動保留情報の保留数が上限数の4未満であるか否かを判定する(ステップA 1 6)。ステップA 1 6の判定結果が否定(すなわち第2特図始動保留情報の保留数が4)の場合には、メイン制御C P U 6 0 aは、特図入力処理を終了する。

10

【0 1 1 9】

ステップA 1 6の判定結果が肯定(第2特図始動保留情報の保留数<4)の場合には、第2特図始動保留情報の保留数を1加算し、メイン制御R A M 6 0 cが記憶する第2特図始動保留情報の保留数を書き換える(ステップA 1 7)。続いて、メイン制御R A M 6 0 cから入賞情報(当り判定用乱数の値、特図決定用乱数の値、演出実行判定用乱数の値、特図変動パターン一次振分用乱数および特図変動パターン二次振分用乱数等の各種乱数の値)をメイン制御C P U 6 0 aが読み出して、当該入賞情報(乱数の値)を第2特図始動保留情報として保留数に対応付けたメイン制御R A M 6 0 cの所定の記憶領域に設定する(ステップA 1 8)。これにより、特図入力処理を終了する。

20

【0 1 2 0】

(特図開始処理について)

次に、特図開始処理について図5に基づき説明する。メイン制御C P U 6 0 aは、特図開始処理を所定の周期(実施例では4ms)毎に実行している。特図開始処理では、メイン制御C P U 6 0 aは、特図表示部5 0 A, 5 0 Bおよび図柄表示装置1 7において特図1または特図2が変動表示中であるか、または大当たり遊技または小当たり遊技中であるか否かを判定する(ステップB 1 1)。そして、ステップB 1 1の判定結果が肯定の場合には、メイン制御C P U 6 0 aは、特図開始処理を終了する。一方、ステップB 1 1の判定結果が否定の場合には、第2特図始動保留情報の保留数を読み出し(ステップB 1 2)、第2特図始動保留情報の保留数が「0」よりも大きいか否かを判定する(ステップB 1 3)。ステップB 1 3の判定結果が否定の場合には(第2特図始動保留情報の保留数=0の場合には)、メイン制御C P U 6 0 aは、ステップB 1 6の処理に移行する。またメイン制御C P U 6 0 aは、ステップB 1 3の判定結果が肯定の場合には(第2特図始動保留情報の保留数>0)の場合には、メイン制御R A M 6 0 cの所定の記憶領域に記憶される特図変動処理フラグに第2特図変動演出を実行することを示す値「1」を設定する。次いで、メイン制御C P U 6 0 aが第2特図始動保留情報の保留数を1減算して(ステップB 1 4)、保留数に対応付けられたメイン制御R A M 6 0 cの所定の記憶領域に記憶されている当該第2特図始動保留情報(当り判定用乱数の値、特図決定用乱数の値、演出実行判定用乱数の値、特図変動パターン一次振分用乱数および特図変動パターン二次振分用乱数等の各種乱数の値)をメイン制御C P U 6 0 aが取得する(ステップB 1 5)。

30

【0 1 2 1】

ここで、メイン制御C P U 6 0 aは、最も早く記憶した第2特図始動保留情報が記憶される第1特図記憶領域から第2特図始動保留情報(乱数)を取得する。そして、メイン制御C P U 6 0 aは、第2特図始動保留情報に関連付けられた乱数を取得した後、2番目に早く記憶した第2特図始動保留情報が記憶されている第2特図記憶領域の第2特図始動保留情報(乱数)を、前記第1特図記憶領域に記憶させる。同様に、メイン制御C P U 6 0 aは、3番目に早く記憶した第2特図始動保留情報が記憶されている第3特図記憶領域の第2

40

50

特図始動保留情報(乱数)を前記第2特図記憶領域に記憶させ、4番目に早く記憶した(すなわち最も新しい)第2特図始動保留情報が記憶されている第4特図記憶領域の第2特図始動保留情報(乱数)を前記第3特図記憶領域に記憶させる。すなわち、第2特図始動保留情報は、メイン制御RAM60cに記憶された順序でメイン制御CPU60aにより読み出されるようになっている。また、メイン制御CPU60aは、減算後の第2特図始動保留情報の保留数に対応するよう第2特図保留表示部53の表示を変更させる。

【0122】

前記ステップB15の処理により第2特図始動保留情報としての各種乱数が取得されると、図6に示すように、メイン制御CPU60aは、取得した当り判定用乱数の値がメイン制御ROM60bに記憶されている大当り判定値と一致するか否かを判定する大当り判定(当り抽選)を行う(ステップB22)。なお、前述したように、非確変状態の時(低確率の時)に大当り判定の判定結果が肯定となる確率(すなわち大当り確率)は、168/65536に設定され、確変状態の時(高確率の時)に判定結果が肯定となる確率(大当り確率)は、1516/65536に設定されている。そして、ステップB22における大当り判定の判定結果が肯定の場合には(大当りが発生する場合には)、大当りの変動であることを示す大当りフラグに「1」が設定される(ステップB23)。そして、メイン制御CPU60aは、取得した特図決定用乱数の値に基づき、第2特図表示部50Bに確定停止表示される大当り図柄となる最終停止図柄(特図2)を決定する(ステップB24)。ここで、特図決定用乱数の値は、特図2の大当り図柄が対応付けられていることから、メイン制御CPU60aは、取得した特図決定用乱数の値に対応付けられた特図2を決定することで大当り図柄を決定することになる。また、メイン制御CPU60aは、大当り図柄が確変状態を付与する大当り図柄の場合には、確変状態を示す確変フラグを大当り遊技の終了後に「1」に設定し、確変状態を付与しない大当り図柄の場合に確変フラグを「0」に設定する。また、大当り図柄が変短状態を付与する大当り図柄の場合には、変短状態を示す変短フラグを大当り遊技の終了後に「1」に設定し、変短状態を付与しない大当り図柄の場合に変短フラグを「0」に設定する。なお、変短フラグは、変短状態の終了条件が満たされると、変短フラグが「0」に設定される。大当り図柄(特図)が決定されると、メイン制御CPU60aは、特図変動パターン一次振分用乱数および特図変動パターン二次振分用乱数の値に基づいて当り用の特図変動パターンの中から1つの特図変動パターンを決定する(ステップB25)。

【0123】

一方、ステップB22の大当り判定の判定結果が否定の場合には(大当りでない場合には)、メイン制御CPU60aは、小当りを発生させるか否かを判定する小当り判定(当り抽選)を行う(ステップB27)。実施例では、メイン制御CPU60aは、ステップB15の処理時においてメイン制御RAM60cから取得した当り判定用乱数の値が、小当り判定値と一致するか否かにより当選判定を行う。なお、前述したように、第2始動入賞検出センサ35の検出を契機として入賞情報(当り判定用乱数)が取得された場合に小当り判定の判定結果が肯定となる確率(すなわち小当り確率)は、1/65536に設定されている。そして、ステップB27における小当り判定の判定結果が肯定の場合には(小当りが発生する場合には)、小当りの変動であることを示す小当りフラグに「1」が設定される(ステップB28)。そして、メイン制御CPU60aは、取得した特図決定用乱数の値に基づき、第2特図表示部50Bに確定停止表示される小当り図柄となる最終停止図柄(特図2)を決定する(ステップB29)。ここで、特図決定用乱数の値は、特図2の小当り図柄が対応付けられていることから、メイン制御CPU60aは、取得した特図決定用乱数の値に対応付けられた特図2を決定することで小当り図柄を決定することになる。なお、実施例のパチンコ機10では、小当り判定した時点の確変フラグおよび変短フラグの値を維持するよう設定されており、小当りの場合に確変フラグおよび変短フラグの値を変化させないよう構成されている。そして、小当り図柄(特図)が決定されると、メイン制御CPU60aは、特図変動パターン一次振分用乱数および特図変動パターン二次振分用乱数の値に基づいて当り用の特図変動パターン(当り変動パターン)の中から1つの特図変動パ

10

20

30

40

50

ーンを決定する(ステップB30)。

【0124】

ステップB27の小当たり判定の判定結果が否定の場合には(すなわち大当たりおよび小当たりでない場合には)、メイン制御CPU60aは、リーチ演出を実行させるか否かを判定する演出実行判定(リーチ判定)を行う(ステップB31)。実施例では、メイン制御CPU60aは、ステップB15の処理時においてメイン制御RAM60cから取得した演出実行判定用乱数の値が、演出実行判定値と一致するか否かにより当選判定を行う。なお、実施例において演出実行判定は、非確変・非変短状態または確変・非変短状態の場合に演出実行判定用乱数に基づいて行われる一方で、非確変・変短状態または確変・変短状態の場合には、メイン制御CPU60aにより否定判定されるようになっている。すなわち、非確変・変短状態または確変・変短状態の場合には、特図変動パターン一次振分用乱数および特図変動パターン二次振分用乱数の値に基づいてはずれリーチ用の特図変動パターンまたは通常はずれ特図変動パターンを決定することで、リーチ演出を実行させるか否かが決まるようになっている。そして、ステップB31の判定結果が肯定の場合には(リーチ演出を行う場合には)、メイン制御CPU60aは、第2特図表示部50Bにて確定停止表示されるはずれ図柄を最終停止図柄(特図2)として決定する(ステップB32)。次に、メイン制御CPU60aは、特図変動パターン一次振分用乱数および特図変動パターン二次振分用乱数の値に基づいてはずれリーチ用の特図変動パターン(はずれリーチ変動パターン)の中から1つの特図変動パターンを決定する(ステップB33)。なお、リーチ演出とは、同一飾図が2つ揃って残りの1つが変動中となる演出に限らず、特定の図柄変動が行われる状態を含むものである。

【0125】

また、ステップB31での演出実行判定の判定結果が否定の場合には(リーチ演出を行わない場合には)、メイン制御CPU60aは、第2特図表示部50Bにて確定停止表示されるはずれ図柄を最終停止図柄(特図2)として決定する(ステップB34)。次に、メイン制御CPU60aは、特図変動パターン一次振分用乱数および特図変動パターン二次振分用乱数の値に基づいてはずれ用の特図変動パターン(はずれ変動パターン)の中から1つの特図変動パターンを決定する(ステップB35)。

【0126】

ここで、ステップB25,B30,B33,B35において特図変動パターンおよび最終停止図柄(特図2)を決定したメイン制御CPU60aは、統括制御基板65に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する(ステップB26)。具体的には、メイン制御CPU60aは、特図変動パターンを指定すると共に図柄変動の開始を指示する特図変動パターン指定コマンドを出力すると共に、特図変動パターンで特定された変動時間の計測を開始する。これと同時に、メイン制御CPU60aは、第2特図変動表示を開始させるように第2特図表示部50Bを制御する。また、メイン制御CPU60aは、最終停止図柄となる特図2を指示するための特図2指定コマンドを出力する。そして、メイン制御CPU60aは、特図開始処理を終了する。その後、特図開始処理とは別の処理で、メイン制御CPU60aは、前記指定した特図変動パターンに定められている変動時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第2特図表示部50Bの表示内容を制御する。また、メイン制御CPU60aは、前記指定した特図変動パターンに定められている変動時間に基づいて、飾図の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。また、変短状態の終了条件を満たした場合には、変短終了コマンドを出力する。

【0127】

一方、ステップB13の判定結果が否定の場合(第2特図始動保留情報の保留数 = 0の場合)には、第1特図始動保留情報の保留数を読み出し(ステップB16)、第1特図始動保留情報の保留数が「0」よりも大きいか否かを判定する(ステップB17)。メイン制御CPU60aは、ステップB17の判定結果が肯定の場合には(第1特図始動保留情報の保留数 > 0)の場合には、メイン制御RAM60cの所定の記憶領域に記憶される特図変

動処理フラグに第1特図変動演出を実行することを示す値「0」を設定する。次いで、メイン制御CPU60aが第1特図始動保留情報の保留数を1減算して(ステップB18)、当該第1特図始動保留情報に対応付けられたメイン制御RAM60cの所定の記憶領域に記憶されている当り判定用乱数の値、特図決定用乱数の値、演出実行判定用乱数の値、特図変動パターン一次振分用乱数および特図変動パターン二次振分用乱数の値をメイン制御CPU60aが取得して(ステップB19)、次いで当り判定処理を実行する。すなわち、実施例のパチンコ機10では、第2始動入賞口31への入賞を契機として取得される第2特図始動保留情報がメイン制御RAM60cに記憶されている場合には、第1始動入賞口30への入賞を契機として取得される第1特図始動保留情報がメイン制御RAM60cに記憶されていたとしても、該第2特図始動保留情報に基づく図柄変動演出が優先的に実行されるようになっている。

【0128】

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

【0129】

前記ステップB19の処理により各種乱数が取得されると、図7に示すように、メイン制御CPU60aは、取得した当り判定用乱数の値がメイン制御ROM60bに記憶されている大当たり判定値と一致するか否かを判定する大当たり判定(当り抽選)を行う(ステップB36)。なお、前述したように、非確変状態の時(低確率の時)に大当たり判定の判定結果が肯定となる確率(すなわち大当たり確率)は、164/65536に設定され、確変状態の時(高確率の時)に判定結果が肯定となる確率(大当たり確率)は、1516/65536に設定されている。そして、ステップB36における大当たり判定の判定結果が肯定の場合には(大当りが発生する場合には)、大当たりの変動であることを示す大当たりフラグに「1」が設定される(ステップB37)。そして、メイン制御CPU60aは、取得した特図決定用乱数の値に基づき、第1特図表示部50Aに確定停止表示される大当たり図柄となる最終停止図柄(特図1)を決定する(ステップB38)。ここで、特図決定用乱数の値は、特図1毎に大当たり図柄が対応付けられていることから、メイン制御CPU60aは、取得した特図決定用乱数の値に対応付けられた特図1を決定することで大当たり図柄を決定することになる。また、メイン制御CPU60aは、決定した大当たり図柄に応じて該大当たり図柄により特定される大当たり遊技後の遊技演出モード(遊技状態)を示す遊技演出モードフラグ(すなわち確変フラグ、変短フラグ)を設定する。大当たり図柄(特図1)が決定されると、メイン制御CPU60aは、特図変動パターン一次振分用乱数および特図変動パターン二次振分用乱数の値に基づいて当り用の特図変動パターンの中から1つの特図変動パターンを決定する(ステップB39)。

【0130】

一方、ステップB36の大当たり判定の判定結果が否定の場合には(大当りでない場合には)、メイン制御CPU60aは、小当たりを発生させるか否かを判定する小当たり判定(当り抽選)を行う(ステップB41)。実施例では、メイン制御CPU60aは、ステップB19の処理時においてメイン制御RAM60cから取得した当り判定用乱数の値が、小当たり判定値と一致するか否かにより当選判定を行う。なお、前述したように、第1始動入賞検

10

20

30

40

50

出センサ34の検出を契機として入賞情報(当り判定用乱数)が取得された場合に小当たり判定の判定結果が肯定となる確率(すなわち小当たり確率)は、222/65536に設定されている。そして、ステップB41における小当たり判定の判定結果が肯定の場合には(小当たりが発生する場合には)、小当たりの変動であることを示す小当たりフラグに「1」が設定される(ステップB42)。そして、メイン制御CPU60aは、取得した特図決定用乱数の値に基づき、第1特図表示部50Aに確定停止表示される小当たり図柄となる最終停止図柄(特図1)を決定する(ステップB43)。ここで、特図決定用乱数の値は、特図1の小当たり図柄が各別に対応付けられていることから、メイン制御CPU60aは、取得した特図決定用乱数の値に対応付けられた特図1を決定することで小当たり図柄を決定することになる。なお、実施例のパチンコ機10では、小当たり判定した時点の確変フラグおよび変短フラグの値を維持するよう設定されており、小当たりの場合に確変フラグおよび変短フラグの値を変化させないよう構成されている。そして、小当たり図柄(特図1)が決定されると、メイン制御CPU60aは、特図変動パターン一次振分用乱数および特図変動パターン二次振分用乱数の値に基づいて当り用の特図変動パターン(当り変動パターン)の中から1つの特図変動パターンを決定する(ステップB44)。

【0131】

また、ステップB41の小当たり判定の判定結果が否定の場合には(大当たりおよび小当たりでない場合には)、メイン制御CPU60aは、リーチ演出を実行させるか否かを判定する演出実行判定(リーチ判定)を行う(ステップB45)。実施例では、メイン制御CPU60aは、ステップB19の処理時においてメイン制御RAM60cから取得した演出実行判定用乱数の値が、演出実行判定値と一致するか否かにより当選判定を行う。なお、実施例において演出実行判定は、非確変・非変短状態または確変・非変短状態の場合に演出実行判定用乱数に基づいて行われる一方で、非確変・変短状態または確変・変短状態の場合には、メイン制御CPU60aにより否定判定されるようになっている。すなわち、前述と同様に非確変・変短状態または確変・変短状態の場合には、特図変動パターン一次振分用乱数および特図変動パターン二次振分用乱数の値に基づいてはずれリーチ用の特図変動パターンまたは通常はずれ特図変動パターンを決定することで、リーチ演出を実行させるか否かが決まるようになっている。そして、ステップB45の判定結果が肯定の場合には(リーチ演出を行う場合には)、メイン制御CPU60aは、第1特図表示部50Aにて確定停止表示されるはずれ図柄を最終停止図柄(特図1)として決定する(ステップB46)。次に、メイン制御CPU60aは、特図変動パターン一次振分用乱数および特図変動パターン二次振分用乱数の値に基づいてはずれリーチ用の特図変動パターン(はずれリーチ変動パターン)の中から1つの特図変動パターンを決定する(ステップB47)。

【0132】

また、ステップB45での演出実行判定の判定結果が否定の場合には(リーチ演出を行わない場合には)、メイン制御CPU60aは、第1特図表示部50Aにて確定停止表示されるはずれ図柄を最終停止図柄(特図1)として決定する(ステップB48)。次に、メイン制御CPU60aは、特図変動パターン一次振分用乱数および特図変動パターン二次振分用乱数の値に基づいてはずれ用の特図変動パターン(はずれ変動パターン)の中から1つの特図変動パターンを決定する(ステップB49)。

【0133】

ここで、ステップB39, B44, B47, B49において特図変動パターンおよび最終停止図柄(特図1)を決定したメイン制御CPU60aは、統括制御基板65に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する(ステップB40)。具体的には、メイン制御CPU60aは、特図変動パターンを指定すると共に図柄変動の開始を指示する特図変動パターン指定コマンドを出力すると共に、特図変動パターンで特定された変動時間の計測を開始する。これと同時に、メイン制御CPU60aは、第1特図変動表示を開始させるように第1特図表示部50Aを制御する。また、メイン制御CPU60aは、最終停止図柄となる特図1を指示するための特図1指定コマンドを出力する。そして、メイン制御CPU60aは、特図開始処理を終了する。その後、特図開始処理とは別の処理で、メイ

10

20

30

40

50

ン制御C P U 6 0 aは、前記指定した特図変動パターンに定められている変動時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第1特図表示部50Aの表示内容を制御する。また、メイン制御C P U 6 0 aは、前記指定した特図変動パターンに定められている変動時間に基づいて、飾図の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。また、変短状態の終了条件を満たした場合には、変短終了コマンドを出力する。

【0134】

一方、ステップB17の判定結果が否定の場合(第1特図始動保留情報の保留数=0の場合)には、メイン制御C P U 6 0 aは、デモ演出の実行を開始させるデモンストレーション指定コマンドを既に出力したか否かを判定し(ステップB20)、判定結果が否定の場合には、デモンストレーション指定コマンドを出力して特図開始処理を終了する(ステップB21)。また、ステップB20の判定結果が肯定の場合には(デモンストレーション指定コマンドを既に出力していた場合には)、メイン制御C P U 6 0 aは、特図開始処理を終了する。

【0135】

(統括制御について)

次に、統括制御基板65で実行される処理について説明する。統括制御基板65の統括制御C P U 6 5 aは、前記メイン制御C P U 6 0 aから入力された変動パターン指定コマンドに基づいて、当該図柄変動演出において実行する演出パターンを決定し、決定した演出パターンを指定する演出パターン指定コマンドを、表示制御基板70、ランプ制御基板72および音制御基板73等に出力する。前記統括制御R O M 6 5 bには、演出モード毎に対応して演出内容を特定する複数種類の演出パターンが記憶されており、各演出パターンに対応して演出パターン振分判定値が記憶されている。演出パターン振分判定値は、統括制御C P U 6 5 aが演出パターン振分用乱数を用いて演出パターンの決定に用いる判定値であり、演出パターン毎に所定の判定値が割り当てられており、取得された演出パターン振分用乱数に対応する演出パターン振分判定値が割り当てられた演出パターンが特定されるようになっている。そして、統括制御C P U 6 5 aは、入力される演出モードフラグの設定値に基づき、メイン制御C P U 6 0 aから入力された変動パターン指定コマンドに対応する演出パターンを決定する。すなわち、統括制御C P U 6 5 aは、メイン制御C P U 6 0 aが決定した変動パターンに基づいて、演出モードに応じて、複数の演出パターンの中から所定の演出パターンを決定する演出パターン決定手段としての機能を有している。

【0136】

また、統括制御C P U 6 5 aは、特図1指定コマンドまたは特図2指定コマンドが入力されると、該コマンドに対応する特図の停止図柄指定に応じて図柄表示装置17に最終停止表示させる各図柄表示列26a, 26b, 26cの飾図を決定する。すなわち、統括制御C P U 6 5 aは、特図1指定コマンドまたは特図2指定コマンドで指定された図柄が大当たり図柄の場合には、大当たり表示となる飾図の図柄組み合わせとなるよう各図柄表示列26a, 26b, 26cの飾図(大当たり図柄)を決定する。そして、前記演出パターンで特定される各図柄表示列26a, 26b, 26cの飾図の停止タイミングにおいて、各列の飾図指定コマンドを表示制御基板70やランプ制御基板72、音制御基板73等に出力する。具体的には、統括制御C P U 6 5 aは、変動パターン指定コマンドが入力されると同時にサブタイマ手段(図示せず)により時間の計測を開始し、決定された演出パターンに設定された所定のタイミングにおいて、各図柄表示列26a, 26b, 26cの飾図を仮停止させる仮停止図柄指定コマンドを出力する。そして、メイン制御C P U 6 0 aから前記全図柄停止コマンドが出力されると、飾図が確定停止するようになっている。

【0137】

また、統括制御C P U 6 5 aは、大当たり遊技終了後に実行される前記第1秘匿演出モードおよび第2秘匿演出モード(以降、「秘匿演出モード」という)での通常演出(擬似連続予告を行わない演出)および擬似連続予告演出(擬似連続予告を行う演出)において、後述

10

20

30

40

50

するように、加算して累積値が規定値となった場合に確変演出モードへ切り替わる条件となる演出値を付与するよう構成されている。すなわち、大当たり遊技終了後に確変状態で秘匿演出モードが設定され、統括制御CPU65aが付与した演出値の累積値が規定値に達した場合に、確変演出モードを決定するよう構成されている。従って、統括制御基板60の統括制御CPU65aは、秘匿演出モードにおいて演出値の付与を決定する演出値決定手段としての機能を有している。

【0138】

(表示制御)

前記表示制御基板70では、統括制御CPU65aから演出パターン指定コマンドが入力されると、該コマンドで特定される演出パターンに対応する演出内容を示す表示データを表示制御CPU70aが選択し、該演出パターンに対応した表示内容で図柄変動演出を実行させるように図柄表示装置17を制御する。そして、表示制御CPU70aは、図柄変動演出の開始に伴って演出開始からの経過時間を計時し、計測した時間毎に演出パターンに基づいた画像が表示されるよう図柄表示装置17に映し出す画像を所定の周期毎に切り替える。そして、表示制御CPU70aは、統括制御CPU65aから各図柄表示列26a, 26b, 26cの仮停止図柄指定コマンドが入力されると、対応する図柄表示列26a, 26b, 26cの有効停止位置27に仮停止図柄指定コマンドで指定された飾図を仮停止させ、全図柄停止コマンドが入力されると、各図柄表示列26a, 26b, 26cの有効停止位置27に飾図指定コマンドで指示された飾図を図柄表示装置17に確定停止表示せるように図柄表示装置17の表示内容を制御し、図柄変動演出を終了させる。また、表示制御CPU70aは、モード指定コマンドが入力されると、指示された演出モードに対応する背景画像を表示させる。

10

20

【0139】

(秘匿演出モードの設定について)

実施例のパチンコ機10は、前記図柄Aに対応した第1の大当たり遊技が付与された場合、前記図柄Eに対応した第5の大当たり遊技が付与された場合、前記図柄bに対応した第7の大当たり遊技が付与された場合、前記図柄cに対応した第8の大当たり遊技が付与された場合、前記図柄dに対応した第9の大当たり遊技が付与された場合、前記図柄eに対応した第10の大当たり遊技が付与された場合に、当該図柄A, E, b, c, d, eが決定された時点での遊技状態により、当該大当たり遊技の終了後に、遊技状態が確変状態および非確変状態の何れであることを識別不能または困難な図柄変動演出が行われる前記秘匿演出モードが設定されるように構成されている。すなわち、図柄Aに対応した第1の大当たり遊技が付与された場合は、該図柄Aが決定された時点の遊技状態が非確変・変短状態および確変・変短状態において、当該第1の大当たり遊技後に、確変状態および変短状態が付与された状態で秘匿演出モードとなる。図柄Eに対応した第5の大当たり遊技が付与された場合は、該図柄Eが決定された時点の遊技状態が非確変・変短状態および確変・変短状態において、当該第5の大当たり遊技後に、確変状態が付与されない(非確変状態)一方で変短状態が付与された状態で秘匿演出モードとなる。また、図柄bに対応した第7の大当たり遊技が付与された場合は、該図柄bが決定された時点の遊技状態(確変状態および変短状態)に関わりなく、当該第7の大当たり遊技後に、確変状態および変短状態が付与された状態で秘匿演出モードとなる。更に、図柄cに対応した第8の大当たり遊技が付与された場合、図柄dに対応した第9の大当たり遊技が付与された場合、図柄eに対応した第10の大当たり遊技が付与された場合は、該図柄c, d, eが決定された時点の遊技状態(確変状態および変短状態)に関わりなく、当該第8, 9, 10の大当たり遊技後に、確変状態が付与されない(非確変状態)一方で変短状態が付与された状態で秘匿演出モードとなる。なお、秘匿演出モードは、大当たり遊技の終了後から、変短回数の図柄変動演出が行われるまでの間、変短回数に達する前に大当たりが付与されるまでの間、後述する演出値の累積値が規定値になるまでの間で付与される。

30

40

【0140】

(擬似連続予告演出について)

50

また、実施例のパチンコ機 10 は、秘匿演出モードでの第 1 始動入賞口 30 への入賞に基づいて実行され得る図柄変動演出として、1 回の図柄変動演出において、図柄の変動開始から仮停止までを 1 回とする変動サイクルを複数回連続して実行させる擬似連続予告演出が設定されている。すなわち、擬似連続予告演出を伴う 1 回の図柄変動演出は、前記変動サイクルを複数回連続して実行することで、1 回の図柄変動演出を恰も複数回の図柄変動演出が連続して行われているかのような演出を行うものである。ここで、実施例では、メイン制御 ROM 60 b に、擬似連続予告用の変動パターンとして、2 回の変動サイクルで構成された擬似 2 回はずれ変動パターンおよび擬似 2 回大当たり変動パターンと、3 回の変動サイクルで構成された擬似 3 回はずれ変動パターンおよび擬似 3 回大当たり変動パターンと、4 回の変動サイクルで構成された擬似 4 回はずれ変動パターンおよび擬似 4 回大当たり変動パターンとが設定されている。なお、擬似連続予告演出は、図柄表示装置 17 と第 1 特図表示器 50 とで行われる 1 回の図柄変動演出において、図柄表示装置 17 のみで実行される演出である。 10

【 0141 】

統括制御 ROM 65 b には、前記演出パターンとして、秘匿演出モードに対応して演出内容を決定する秘匿演出モード用の演出パターンが設定されている。すなわち、秘匿演出モード用の演出パターンとして、擬似連続予告演出用の複数の擬似連続予告演出パターンと、擬似連続予告を行わない通常演出用の複数の通常演出パターンとが設定されており、各擬似連続予告演出パターンに対応して擬似連続予告演出パターン振分判定値が記憶されると共に各通常演出パターンに対応して通常演出パターン振分判定値が記憶されている。 20 擬似連続予告演出パターン振分判定値および通常演出パターン振分判定値は、演出パターン振分用乱数を用いて該演出パターンの決定に用いる判定値であり、各演出パターン毎に所定の判定値が割り当てられており、取得された演出パターン振分用乱数に対応する擬似連続予告演出パターン振分判定値または通常演出パターン振分判定値が割り当てられた演出パターンが特定される。これにより、統括制御 CPU 65 a は、秘匿演出モード中において、メイン制御 CPU 60 a から入力された変動パターン指定コマンドに基づいて、秘匿演出モード用の演出パターンを決定して、通常演出や擬似連続予告演出の各種図柄変動演出を実行させる。

【 0142 】

(擬似連続予告演出に関する制御構成について) 30

次に、擬似連続予告演出に特有の制御構成について説明する。第 1 始動入賞口 30 へのパチンコ球の入賞に基づいて、前記メイン制御 CPU 60 a が、変動パターンとして擬似連続予告変動パターンを決定すると、該擬似連続予告変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを統括制御 CPU 65 a に出力する。また、メイン制御 CPU 60 a は、擬似連続予告演出における変動サイクルの実行数を指定する変動サイクル数指定コマンドを統括制御 CPU 65 a に出力するよう設定される。そして、統括制御 CPU 65 a は、変動パターン指定コマンドおよび変動サイクル数指定コマンドが入力されると、図 9 に示すように、擬似連続演出パターン決定処理を実行する。ここで、統括制御 ROM 65 b には、2 回の変動サイクルからなる擬似連続予告演出パターンを複数備えた第 1 擬似連続予告演出テーブルと、3 回の変動サイクルからなる擬似連続予告演出パターンを複数備えた第 2 擬似連続予告演出テーブルと、4 回の変動サイクルからなる擬似連続予告演出パターンを複数備えた第 3 擬似連続予告演出テーブルとが備えられている。 40

【 0143 】

擬似連続演出パターン決定処理では、先ず、統括制御 CPU 65 a が、メイン制御 CPU 60 a からの変動パターン指定コマンドに基づき、擬似連続予告演出パターンを擬似連続予告演出テーブルから決定するための擬似連続予告演出パターン決定用乱数を取得して、統括制御 RAM 65 c に記憶する(ステップ C 1 1)。次に、変動サイクル数指定コマンドが指定する擬似変動サイクルの構成数が「2」であるか否かを判定する(ステップ C 1 2)。ステップ C 1 2 が肯定の場合には、統括制御 CPU 65 a は、前記第 1 擬似連続予告演出テーブルにおいて、取得した擬似連続予告演出パターン決定用乱数と各 2 回の変動 50

サイクルからなる擬似連続予告演出パターンに振り分けられた判定値とを比較して、所定の2回の変動サイクルからなる擬似連続予告演出パターンを決定する(ステップC13)。一方、ステップC12が否定の場合には、変動サイクル指定コマンドが指定する擬似変動サイクルの構成数が「3」であるか否かを判定する(ステップC14)。ステップC14が肯定の場合には、統括制御CPU65aは、前記第2擬似連続予告演出テーブルにおいて、取得した擬似連続予告演出パターン決定用乱数と各3回の変動サイクルからなる擬似連続予告演出パターンに振り分けられた判定値とを比較して、所定の3回の変動サイクルからなる擬似連続予告演出パターンを決定する(ステップC15)。一方、ステップC14が否定の場合には、統括制御CPU65aは、前記第3擬似連続予告演出テーブルにおいて、取得した擬似連続予告演出パターン決定用乱数と各4回の変動サイクルからなる擬似連続予告演出パターンに振り分けられた判定値とを比較して、所定の4回の変動サイクルからなる擬似連続予告演出パターンを決定する(ステップC16)。統括制御CPU65aは、所定の擬似連続予告演出パターンを決定すると、擬似連続演出パターン決定処理を終了する。
10

【0144】

次に、統括制御CPU65aは、擬似連続予告演出の各変動サイクルにおいて、図柄表示装置17の画像表示部17aにおいて、各図柄列26a, 26b, 26cの有効停止位置27に仮停止させる飾図を決定する処理を実行して、決定した飾図を統括制御RAM65cに記憶する。なお、有効停止位置27に仮停止させる飾図は、当該擬似連続予告演出において確定停止図柄を考慮して、該確定停止図柄と同じ飾図を決定したり、異なる飾図を決定する。そして、統括制御CPU65aは、決定した擬似連続予告演出パターンを指定する演出パターン指定コマンドを表示制御CPU70aに出力する。また、統括制御CPU65aは、擬似連続予告変動パターンで特定された変動サイクルが終了するタイミングで、決定した飾図を指定する仮停止図柄指定コマンドを表示制御CPU70aに出力する。
20

【0145】

前記表示制御CPU70aは、擬似連続予告演出パターンを指定する演出パターン指定コマンドが入力されると、各図柄列26a, 26b, 26cにおける図柄変動演出を実行するとと共に、仮停止図柄指定コマンドが入力されると、該仮停止図柄指定コマンドが指定する飾図データを表示制御ROM70bから読み出して、各図柄列26a, 26b, 26cの有効停止位置27に飾図を仮停止させる。
30

【0146】

(秘匿演出モードにおける演出値の付与について)

次に、秘匿演出モードにおいて統括制御CPU65aが実行する演出値の付与について説明する。実施例のパチンコ機10は、秘匿演出モードにおいて、統括制御CPU65aが、メイン制御CPU60aが通常変動パターンを決定した場合に、確変演出モードへの移行契機となる演出値を決定可能であると共に、該メイン制御CPU60aが擬似連続予告変動パターンを決定した場合に、確変演出モードへの移行契機となる演出値を決定可能に構成されている。すなわち、統括制御CPU65aは、秘匿演出モードにおいて、通常演出における図柄変動演出の実行中および擬似連続予告演出における図柄変動演出の各変動サイクルの実行中に、確変演出モードへの移行契機となる演出値を決定可能な演出値決定手段としての機能を有している。
40

【0147】

統括制御CPU65aが付与を決定した前記演出値は、統括制御RAM60cの演出値記憶領域に記憶されると共に、秘匿演出モード中において順次決定された演出値は、演出値記憶領域に記憶されている演出値に加算されて、該演出値記憶領域には、加算された演出値の累積値が記憶されるようになっている。そして、実施例では、確変状態における秘匿演出モードにおいて、統括制御RAM60cの演出値記憶領域に記憶された演出値の累積値が予め設定された規定値に到達した場合に、モード移行処理が行われて秘匿演出モードから確変演出モードに切り替わるようになっている。なお、統括制御CPU65aによ
50

る演出値の付与の決定は、通常演出における図柄変動演出の開始直前および擬似連続予告演出における図柄変動演出の開始直前に行われ、決定された演出値の付与は、後述するよう、当該通常演出の図柄変動演出の実行中および当該擬似連続予告演出の図柄変動演出の実行中に行われるようになっている。

【0148】

(秘匿演出モードにおける図柄表示装置17での演出値表示について)

実施例では、図18に示すように、秘匿演出モードが設定されると、図柄表示装置17の画像表示部17aの右上領域に、演出値の累積値を表示する演出値表示領域80が設定され、決定された演出値を該演出値表示領域80に表示することで遊技者に演出値の付与状況を表示するよう構成されている。実施例では、演出値表示領域80に、所要形状(実施例では、丸形状)の演出値表示マーク81が、環状に複数(実施例では、第1～第10の10個)表示されるよう構成されている。第1～第10の各演出値表示マーク81a～81jは、例えば灰色および赤色に変色表示するよう制御され、図19に示すように、演出値の累積数が「0」の場合は第1～第10の演出値表示マーク81a～81jが全て灰色表示され、演出値の累積値が「1」になると第1演出値表示マーク81aが赤色表示に変更され、演出値の累積値が「2」になると第1演出値表示マーク81aおよび第2演出値表示マーク81bの2つが赤色表示に変更される(なお、図19中、灰色を白丸で示し、赤色を黒丸で示す)。そして、演出値の累積値が増える毎に第3演出値表示マーク81c、第4演出値表示マーク81d、第5演出値表示マーク81e・・・の順に赤色表示に変更されて、演出値の累積値が「10」となると第1～第10の演出値表示マーク81a～81jの全てが赤色表示に変更されるようになっている。すなわち、赤色表示された演出値表示マーク81の数により、遊技者が演出値の累積値を視覚的に認識可能に構成されている。

【0149】

また、演出値の累積値が「10」となった場合には、統括制御CPU65aから所定のコマンドが送信され、表示制御CPU70aは、前記第1～第10の演出値表示マーク81a～81jの全てを赤色表示すると共に、表示制御ROM70bに記憶された所定のマークまたは文字および背景画像等の画像データを読み出して、画像表示部17aに表示させるようになっている。また、統括制御CPU65aからランプ制御基板72および音制御基板73に所定のコマンドが送信されると、ランプ制御基板72の制御に基づいてランプ装置18による所定のランプ演出が行われると共に、音制御基板73の制御に基づいてスピーカ19による所定の音声演出が行われるようになっている。

【0150】

また、統括制御CPU65aは、確変状態における秘匿演出モードにおいて、通常演出における図柄変動演出の実行中または擬似連続予告演出における図柄変動演出の変動サイクルの実行中に、統括制御CPU65aにより決定された演出値の累積値が規定値(実施例では「10」)に達した場合に、秘匿演出モードから確変演出モードに切り替えるよう構成されている。実施例では、演出値の累積値が規定値に達した当該図柄変動演出の終了時(擬似連続予告演出においては、演出値の累積値が規定値に達した時点で実行されている変動サイクルの終了時)に、秘匿演出モードから確変演出モードに切り替えるようになっている。但し、秘匿演出モードから確変演出モードへの切り替えタイミングは、後述するように、図柄変動演出の実行中において演出値の累積値が規定値に達した時点(図柄変動演出の終了前)において、即座に秘匿演出モードから確変演出モードに切り替えるよう設定してもよい。

【0151】

(演出値付与テーブルについて)

統括制御基板65の統括制御ROM65bには、通常演出における演出値の付与数が規定されると共に、擬似連続予告演出における演出値の付与数が規定された演出値付与テーブルが設定されている。具体的には、図11および図12に示すように、非確変状態の場合に選択される演出値付与テーブルとして、第1～第5の演出値付与テーブルT1, T2,

10

20

30

40

50

T3, T4, T5 が設定されると共に、確変状態の場合に選択される演出値付与テーブルとして、第6～第10の演出値付与テーブル T6, T7, T8, T9, T10 が設定されている。

【0152】

ここで、非確変状態に対応した第1演出値付与テーブル T1 は、統括制御 RAM60c に記憶されている演出値の累積値が「0」～「2」の場合に選択され、第2演出値付与テーブル T2 は、演出値の累積値が「3」～「4」の場合に選択され、第3演出値付与テーブル T3 は、演出値の累積値が「5」～「6」の場合に選択され、第4演出値付与テーブル T4 は、演出値の累積値が「7」～「8」の場合に選択され、第5演出値付与テーブル T5 は、演出値の累積値が「9」の場合に選択される。また、確変状態に対応した第6演出値付与テーブル T6 は、統括制御 RAM60c に記憶されている演出値の累積値が「0」～「2」の場合に選択され、第7演出値付与テーブル T7 は、演出値の累積値が「3」～「4」の場合に選択され、第8演出値付与テーブル T8 は、演出値の累積値が「5」～「6」の場合に選択され、第9演出値付与テーブル T9 は、演出値の累積値が「7」～「8」の場合に選択され、第10演出値付与テーブル T10 は、演出値の累積値が「9」の場合に選択されるようになっている。

【0153】

実施例では、通常演出および擬似連続予告演出における演出値の決定態様として、演出値「1」の付与を決定する態様と、演出値「3」の付与を決定する態様と、演出値「10」の付与を決定する態様とが設定されている。そして、第1～第10の各演出値付与テーブル T1～T10 には、図12に示すように、演出値の付与数が「1」の場合の演出値決定判定値、演出値の付与数が「3」の場合の演出値決定判定値、演出値の付与数が「10」の場合の演出値決定判定値が設定されている。ここで、演出値決定判定値の総数は「0」～「99」の100個に設定されている。なお、実施例では、図12に示すように、第1～第10演出値付与テーブル T1～T10 において、通常演出および擬似連続予告演出においては、演出値の付与数が「1」における演出値決定判定値が同じに設定され、演出値の付与数が「3」における演出値決定判定値が同じに設定され、演出値の付与数が「10」における演出値決定判定値が同じに設定されている。従って、通常演出における演出値の決定と、擬似連続予告演出における演出値の決定とが、同一条件のもとで実施されるようになっている。

【0154】

具体的に、図12に示すように、非確変状態の秘匿演出モードにおいて、統括制御 RAM65c の演出値記憶領域に記憶されている演出値の累積値が「0」～「2」の場合に選択される第1演出値付与テーブル T1、演出値の累積値が「3」～「4」の場合に選択される第2演出値付与テーブル T2、演出値の累積値が「5」～「6」の場合に選択される第3演出値付与テーブル T3 では、演出値の付与を決定しない演出値の付与数「0」の演出値決定判定値が「83」、演出値の付与数「1」の演出値決定判定値が「15」、演出値の付与数「3」の演出値決定判定値が「2」、演出値の決定値「10」個の演出値付与判定値が「0」に設定されている。すなわち、第1～第3演出値付与テーブル T1, T2, T3 は、通常演出および擬似連続予告演出において、演出値の付与が決定されない確率が 83 / 100、演出値「1」の付与が決定される確率が 15 / 100、演出値「3」の付与が決定される確率が 2 / 100、演出値「10」の付与が決定される確率が 0 に設定されている。言い換えると、非確変状態において演出値の累積値が「0」～「6」の場合は、演出値「10」の付与が決定されることがないように設定されていると共に、演出値「3」の付与が決定された場合でも演出値の累積値が「10」になるないように設定されているから、確変演出モードへのモード移行条件が成立する事がない。

【0155】

また、非確変状態の秘匿演出モードにおいて、統括制御 RAM65c の演出値記憶領域に記憶されている演出値の累積値が「7」～「8」の場合に選択される第4演出値付与テーブル T4 では、演出値の付与を決定しない演出値の付与数「0」の演出値決定判定値が

10

20

30

40

50

「95」、演出値の付与数「1」の演出値決定判定値が「5」、演出値の付与数「3」の演出値決定判定値が「0」、演出値の付与数「10」の演出値決定判定値が「0」に設定されている。すなわち、第4演出値付与テーブルT4は、通常演出および擬似連続予告演出において、演出値の付与が決定されない確率が95/100、演出値「1」の付与が決定される確率が5/100、演出値「3」の付与が決定される確率および演出値「10」の付与が決定される確率が0に設定されている。言い換えると、非確変状態において演出値の累積値が「7」～「8」の場合には、演出値が「1」の付与が決定される可能性はあるが、演出値「1」の付与が決定されたとしても演出値の累積値が「10」になることがないよう10に設定されているから、確変演出モードへのモード移行条件が成立することができない。

【0156】

また、非確変状態の秘匿演出モードにおいて、統括制御RAM65cの演出値記憶領域に記憶されている演出値の累積値が「9」の場合に選択される第5演出値付与テーブルT5では、演出値の付与を決定しない演出値の付与数「0」の演出値決定判定値が「100」、演出値の付与数「1」の演出値決定判定値が「0」、演出値の付与数「3」の演出値決定判定値が「0」、演出値の付与数「10」の演出値決定判定値が「0」に設定されている。すなわち、第5演出値付与テーブルT5は、通常演出および擬似連続予告演出において、演出値の付与が決定されない確率が100/100で、演出値「1」の付与が決定される確率、演出値「3」の付与が決定される確率および演出値「10」の付与が決定される確率が何れも0/100に設定されている。言い換えると、非確変状態において演出値の累積値が「9」個の場合には、演出値の付与が決定されることはなく、演出値の累積値が規定値の「10」になることがないように設定されているから、確変演出モードへのモード移行条件が成立することができない。

【0157】

一方、確変状態の秘匿演出モードにおいて、統括制御RAM65cの演出値記憶領域に記憶されている演出値の累積値が「0」～「2」の場合に選択される第6演出値付与テーブルT6、演出値の累積値が「3」～「4」の場合に選択される第7演出値付与テーブルT7、演出値の累積値が「5」～「6」の場合に選択される第8演出値付与テーブルT8では、演出値の付与を決定しない演出値の付与数「0」の演出値決定判定値が「69」、演出値の付与数「1」の演出値決定判定値が「25」、演出値の付与数「3」の演出値決定判定値が「5」、演出値の付与数「10」の演出値決定判定値が「1」に設定されている。すなわち、第6～第8演出値付与テーブルT6, T7, T8は、通常演出および擬似連続予告演出において、演出値の付与が決定されない確率が69/100、演出値「1」の付与が決定される確率が25/100、演出値「3」の付与が決定される確率が2/100、演出値「10」の付与が決定される確率が1/100に設定されている。言い換えると、確変状態において演出値の累積値が「0」～「6」の場合には、演出値が「10」が付与される可能性があり、演出値の累積値が規定値の「10」に到達し得るように設定されているから、確変演出モードへのモード移行条件が成立することができ得る。また、前述した非確変状態時に選択される前記第1～第3演出値付与テーブルT1, T2, T3と比較すると、第6～第8演出値付与テーブルT6～T8においては、演出値「1」の付与が決定される確率、演出値「3」の付与が決定される確率、演出値「10」の付与が決定される確率が何れも高く設定されており、非確変状態時より確変状態時の方が演出値の付与が決定され易くなっている。

【0158】

また、確変状態の秘匿演出モードにおいて、統括制御RAM65cの演出値記憶領域に記憶されている演出値の累積値が「7」～「8」の場合に選択される第9演出値付与テーブルT9では、演出値の付与を決定しない演出値の付与数「0」の演出値決定判定値が「86」、演出値の付与数「1」の演出値決定判定値が「10」、演出値の付与数「3」の演出値決定判定値が「3」、演出値の付与数「10」の演出値決定判定値が「1」に設定されている。すなわち、第4演出値付与テーブルT4は、通常演出および擬似連続予告演

10

20

30

40

50

出において、演出値の付与が決定されない確率が 86 / 100、演出値「1」の付与が決定される確率が 10 / 100、演出値「3」の付与が決定される確率が 3 / 100、演出値「10」の付与が決定される確率が 1 / 100 に設定されている。言い換えると、確変状態において演出値の累積値が「7」～「8」の場合には、演出値「3」が付与された場合および演出値「10」が付与された場合に演出値の累積値が規定値の「10」に到達し得るように設定されているから、確変演出モードへのモード移行条件が成立することがあり得る。また、前述した非確変状態時に選択される前記第4演出値付与テーブルT4 と比較すると、第9演出値付与テーブルT9においては、演出値「1」の付与が決定される確率、演出値「3」の付与が決定される確率、演出値「10」の付与が決定される確率が何れも高く設定されており、非確変状態時より確変状態時の方が演出値の付与が決定され易くなっている。10

【0159】

また、確変状態の秘匿演出モードにおいて、統括制御RAM65cの演出値記憶領域に記憶されている演出値の累積値が「9」の場合に選択される第10演出値付与テーブルT10では、演出値の付与を決定しない演出値の付与数「0」の演出値決定判定値が「86」、演出値の付与数「1」の演出値決定判定値が「10」、演出値の付与数「3」の演出値決定判定値が「3」、演出値の付与数「10」の演出値決定判定値が「1」に設定されている。すなわち、第10演出値付与テーブルT10は、通常演出および擬似連続予告演出において、演出値の付与が決定されない確率が 86 / 100、演出値「1」の付与が決定される確率が 10 / 100、演出値「3」の付与が決定される確率が 3 / 100、演出値「10」の付与が決定される確率が 1 / 100 に設定されている。言い換えると、確変状態において演出値の累積値が「9」の場合には、演出値「3」の付与が決定された場合および演出値「10」の付与が決定された場合は勿論、演出値「1」の付与が決定された場合でも、演出値の累積値が規定値の「10」に到達し得るように設定されているから、確変演出モードへのモード移行条件が成立し易くなっている。また、前述した非確変状態時に選択される前記第5演出値付与テーブルT5 と比較すると、第10演出値付与テーブルT10においては、演出値「1」の付与が決定される確率、演出値「3」の付与が決定される確率、演出値「10」の付与が決定される確率が何れも高く設定されており、非確変状態時より確変状態時の方が演出値が付与され易くなっている。20

【0160】

(演出値付与テーブル決定処理について)

次に、前述した演出値付与テーブルTを決定する演出付与テーブル決定処理について、図11を参照して説明する。統括制御CPU65aは、秘匿演出モードにおいて、各通常演出の図柄変動演出開始直前および各擬似連続予告演出の図柄変動演出の開始直前において、当該通常演出および擬似連続予告演出において付与する演出値の付与数を決める演出値付与処理(図10参照)を行う。そして、演出値付与処理に際して、演出値付与判定に用いられる演出値付与テーブルT(T1～T10)を選択する演出値付与テーブル決定処理を行うようになっている。

【0161】

演出値付与テーブル決定処理においては、図11に示すように、先ず非確変状態が確変状態かを判定する(ステップE11)。ステップE11における判定結果が肯定(内部状態が非確変状態である)の場合には、統括制御RAM65cに記憶されている演出値の累積値が「0」～「2」であるかを判定し(ステップE12)、該ステップE12における判定結果が肯定(現在の演出値の累積値が「0」～「2」である)場合には、第1演出値付与テーブルT1を選択して(ステップE13)、当該演出値付与テーブル決定処理を終了する。ステップE12における判定結果が否定の場合には、統括制御RAM65cに記憶されている演出値の累積値が「3」～「4」であるかを判定し(ステップE14)、該ステップE14における判定結果が肯定(現在の演出値の累積値が「3」～「4」である)場合には、第2演出値付与テーブルT2を選択して(ステップE15)、当該演出値付与テーブル決定処理を終了する。また、ステップE14における判定結果が否定の場合には、統括制御R40

AM65cに記憶されている演出値の累積値が「5」～「6」であるかを判定し(ステップE16)、該ステップE16における判定結果が肯定(現在の演出値の累積値が「5」～「6」である)場合には、第3演出値付与テーブルT3を選択して(ステップE17)、当該演出値付与テーブル決定処理を終了する。また、ステップE16における判定結果が否定の場合には、統括制御RAM65cに記憶されている演出値の累積値が「7」～「8」であるかを判定し(ステップE18)、該ステップE18における判定結果が肯定(現在の演出値の累積値が「7」～「8」である)場合には、第4演出値付与テーブルT4を選択して(ステップE19)、当該演出値付与テーブル決定処理を終了する。そして、ステップE18における判定結果が否定の場合には、統括制御RAM65cに記憶されている演出値の累積値が「9」であるから、第5演出値付与テーブルT5を選択して(ステップE20)、当該演出値付与テーブル決定処理を終了する。

【0162】

一方、前記ステップE11における判定結果が否定(確変状態である)の場合には、現在の演出値の累積値が「0」～「2」であるかを判定し(ステップE21)、該ステップE21における判定結果が肯定(現在の演出値の累積値が「0」～「2」である)場合には、第6演出値付与テーブルT6を選択して(ステップE22)、当該演出値付与テーブル決定処理を終了する。ステップE21における判定結果が否定の場合には、統括制御RAM65cに記憶されている演出値の累積値が「3」～「4」であるかを判定し(ステップE23)、該ステップE23における判定結果が肯定(現在の演出値の累積値が「3」～「4」である)場合には、第7演出値付与テーブルT7を選択して(ステップE24)、当該演出値付与テーブル決定処理を終了する。また、ステップE23における判定結果が否定の場合には、統括制御RAM65cに記憶されている演出値の累積値が「5」～「6」であるかを判定し(ステップE25)、該ステップE25における判定結果が肯定(現在の演出値の累積値が「5」～「6」である)場合には、第8演出値付与テーブルT8を選択して(ステップE26)、当該演出値付与テーブル決定処理を終了する。また、ステップE25における判定結果が否定の場合には、統括制御RAM65cに記憶されている演出値の累積値が「7」～「8」であるかを判定し(ステップE27)、該ステップE27における判定結果が肯定(現在の演出値の累積値が「7」～「8」である)場合には、第9演出値付与テーブルT9を選択して(ステップE28)、当該演出値付与テーブル決定処理を終了する。そして、ステップE17における判定結果が否定の場合には、統括制御RAM65cに記憶されている演出値の累積値が「9」であるから、第10演出値付与テーブルT10を選択して(ステップE29)、当該演出値付与テーブル決定処理を終了する。

【0163】

(統括制御RAM65cの付与予定演出値格納領域について)

実施例では、統括制御RAM65cに、統括制御CPU65aが演出値の付与を決定した場合に、通常演出および擬似連続予告演出において、付与が決定された演出値(以降、「付与予定演出値」という)を一時的に格納する付与予定演出値格納領域が設けられている。実施例では、前述したように、擬似連続予告演出パターンの変動サイクル構成数が最大で「4」であるから、図14に示すように、付与予定演出値格納領域は、付与予定演出値が格納される第1～第4格納テーブルを備えている。すなわち、第1格納テーブルは、通常演出の図柄変動演出において付与が決定された付与予定演出値が格納されると共に、擬似連続予告演出の図柄変動演出における1回目の変動サイクルの実行中に付与が決定された付与予定演出値が格納されるようになっている。また、第2格納テーブルは、擬似連続予告演出の図柄変動演出における2回目の変動サイクルの実行中に付与が決定された付与予定演出値が格納され、第3格納テーブルは、該擬似連続予告演出の図柄変動演出における3回目の変動サイクルの実行中に付与が決定された付与予定演出値が格納され、第4格納テーブルは、擬似連続予告演出の図柄変動演出における4回目の変動サイクルの実行中に付与が決定された付与予定演出値が格納されるようになっている。

【0164】

なお、図14では、4回の変動サイクルからなる擬似連続予告演出パターンに基づく擬

10

20

30

40

50

似連続予告演出が実行される場合における付与予定演出値の格納状態の一例を例示している。この例は、演出値の付与数「3」の場合において、第1格納テーブルに付与予定演出値「1」が格納され、第3格納テーブルに付与予定演出値「2」が格納されていることを示している。従って、図14に示すように第1および第3格納テーブルに付与予定演出値が格納された場合には、統括制御CPU65aは、図15に示すように、4回の変動サイクルが実行される擬似連続予告演出の図柄変動演出において、1回目の変動サイクルの実行中に演出値「1」を付与し、2回目の変動サイクルの実行中に演出値を付与せず、3回目の変動サイクルの実行中に演出値「2」を付与し、4回目の変動サイクルの実行中に演出値を付与しないようになる。

【0165】

10

(演出値付与設定処理)

擬似連続予告演出の図柄変動演出において、付与する演出値の付与数が複数(実施例では「3」および「10」)の場合に、各変動サイクル毎の演出値の付与数は、図13に示す演出付与設定処理に基づいて行われる。実施例の演出値付与設定処理では、先ず、当該演出が通常演出か擬似連続予告演出かを判定する(ステップG11)。ステップG11の判定結果が否定の場合には、当該演出が通常演出であるから、付与予定演出値格納領域の第1格納テーブルに付与予定演出値を格納して(ステップG12)、演出値付与設定処理を終了する。一方、ステップG11の判定結果が肯定の場合には、当該演出が擬似連続予告演出であるから、該擬似連続予告演出を実行する擬似連続予告演出パターンが2回の変動サイクルからなる擬似連続予告演出パターンであるかを判定する(ステップG13)。ステップG13の判定結果が肯定の場合は、付与予定演出値格納領域の第1格納テーブルおよび第2格納テーブルに、付与予定演出値を振分ける処理を行い(ステップG14)、演出値付与設定処理を終了する。また、ステップG13の判定結果が肯定の場合には、当該擬似連続予告演出を実行する擬似連続予告演出パターンが3回の変動サイクルからなる擬似連続予告演出パターンであるかを判定する(ステップG15)。ステップG15の判定結果が肯定の場合は、付与予定演出値格納領域の第1～第3格納テーブルに、付与予定演出値を振分ける処理を行い(ステップG16)、演出値付与設定処理を終了する。また、ステップG15の判定結果が否定の場合は、当該擬似連続予告演出を実行する擬似連続予告演出パターンが4回の変動サイクルからなる擬似連続予告演出パターンであるから、付与予定演出値格納領域の第1～第4格納テーブルに、付与予定演出値を振分ける処理を行い(ステップG17)、演出値付与設定処理を終了する。

20

【0166】

30

なお、統括制御ROM65bには、付与予定演出値の付与数(「3」および「10」)毎に複数の付与予定演出値振分パターンが設定されていて、各付与予定演出値振分けパターンに対して付与予演出値振分判定値が割り当てられている。付与予演出値振分判定値は、取得された付与予定演出値振分用乱数を用いて付与予定演出値振分パターンの決定に用いる判定値である。従って、統括制御CPU65aは、演出付与設定処理の開始時に付与予定演出値振分用乱数を取得して、該付与予定演出値振分用乱数に対応する付与予演出値振分判定値が割り当てられた付与予定演出値振分パターンを決定するようになっている。そして、統括制御CPU65aは、付与予定演出値振分パターンに基づき、付与予定演出値格納領域第1～第4格納テーブル毎に、格納する付与予定演出値を格納する。そして、統括制御CPU65aは、擬似連続予告演出の図柄変動演出における1回目の変動サイクルの実行時に、付与予定演出値格納領域の第1格納テーブルに格納された付与予定演出値を読み出して該演出値を付与する処理を実行し、2回目の変動サイクルの実行時に、付与予定演出値格納領域の第2格納テーブルに格納された付与予定演出値を読み出して該演出値を付与する処理を実行し、3回目の変動サイクルの実行時に、付与予定演出値格納領域の第3格納テーブルに格納された付与予定演出値を読み出して該演出値を付与する処理を実行し、4回目の変動サイクルの実行時に、付与予定演出値格納領域の第4格納テーブルに格納された付与予定演出値を読み出して該演出値を付与する処理を実行するようになっている。

40

50

【0167】

(演出値付与処理について)

次に、演出値付与処理について、図10を参照して説明する。統括制御CPU65aは、秘匿演出モードにおいて、通常演出における図柄変動演出の開始前および擬似連続予告演出における図柄変動演出の開始前に、当該演出で付与する演出値の付与数を決める演出値付与処理を行う。演出値付与処理においては、統括制御CPU65aは、先ず、通常演出および擬似連続予告演出の開始に先立ち、演出値付与決定用乱数を取得して、取得された該演出値付与決定用乱数を統括制御RAM65cに記憶する。

【0168】

次いで、統括制御CPU65aは、前述すると共に図11に例示する演出値付与テーブル決定処理を実行して(ステップD11)、演出値付与決定の判定に用いられる演出値付与テーブルTを選択する。そして、ステップD11で選択された演出値付与テーブルTに基づき、統括制御RAM65cに記憶されている演出付与決定用乱数と該演出値付与テーブルTの演出値決定判定値とを比較して、当該図柄変動演出または擬似連続予告演出の変動サイクルにおいて、演出値を付与するか否かの演出値付与可否判定を行う(ステップD12)。ステップD12における演出値付与可否判定の判定結果が否定の場合(演出値を付与しないが決定された場合)に、統括制御CPU65aは、当該演出値付与処理を終了する(ステップD13)。

【0169】

一方、ステップD12における演出値付与可否判定の判定結果が肯定の場合(演出値を付与すると決定された場合)には(ステップD13)、統括制御CPU65aは、通常演出における図柄変動演出の開始前および擬似連続予告演出における図柄変動演出の開始前に、図13に示す前記演出値付与設定処理を実行する(ステップD14)。そして、ステップD14で決定された演出値の振分け態様に基づいて、統括制御CPU65aは、通常演出における図柄変動演出の開始後および擬似連続予告演出における図柄変動演出の開始後(図柄変動演出の実行中)に、演出値を付与する処理を行う(ステップD15)。演出値付与処理においては、統括制御RAM65cの演出値記憶領域に記憶されている演出値の累積値に、新たに付与される演出値の数を加算して累積値を更新すると共に、表示制御基板70の表示制御CPU70aに演出値付与コマンドを送信する。統括制御CPU65aからの演出値付与コマンドが入力されると、表示制御CPU70aは、演出値表示領域80における所定数の演出値表示マーク81を灰色から赤色表示に変更させる処理を行う。

【0170】

なお、ステップD15における演出値の付与処理では、前記付与予定演出値格納領域の第1～第4格納テーブルにおける1つの格納テーブルに複数の付与予定演出値が格納されている場合に、通常演出における図柄変動演出の実行中または擬似連続予告演出における図柄変動演出の変動サイクルの実行中に、該複数の演出値の付与態様は複数が実施可能である。例えば、(a)当該複数の演出値を適宜間隔で1つずつ順次付与する付与態様と、(b)当該複数の演出値を1回に纏めて付与する付与態様がある。ここで、(a)の付与態様では、図柄表示装置17の画像表示面17aに設けられた演出値表示領域80において、演出値表示マーク81が1つずつ順次灰色から赤色表示に変わるために、演出値の累積値が規定値に近づく期待感を遊技者に持たせ得る。また、(a)の付与態様では、図柄変動演出または変動サイクルの実行開始直後や、実行途中や、終了直前等のタイミングで複数の演出値を付与するように設定することが可能である。

【0171】

(モード移行処理について)

次に、前記演出値付与処理の実行中に行われるモード移行処理について、図16を参照して説明する。実施例では、統括制御CPU65aが図10に示す前記演出値付与処理を実行する際に、統括制御RAM65cの演出値記憶領域に記憶されている演出値の累積値が、確変演出モードへのモード移行条件である規定数の「10」に達したか否かを、所定の周期(実施例では4ms)で判定する(ステップF11)。そして、ステップF11において

10

20

30

40

50

て、統括制御RAM65cに記憶されている演出値の累積値が「10」未満であると判定された場合には、統括制御CPU65aは当該モード移行処理を終了する。一方、ステップF11において、統括制御RAM65cの演出値記憶領域に記憶されている演出値の累積値が「10」以上であると判定された場合には、統括制御CPU65aは、当該演出が通常演出の場合には図柄変動演出が終了するまで、また当該演出が擬似連続予告演出の場合には演出値の累積値が「10」以上であると判定した時点で実行されている変動サイクルが終了するまで待機する(ステップF12)。そして、統括制御CPU65aは、通常演出の場合に、ステップF12において図柄変動演出が終了したら確変演出モードに切り替える処理を行い、擬似連続予告演出の場合に、ステップF12において図柄変動演出における変動サイクルが終了したら確変演出モードに切り替える処理を行う(ステップF13)。

10

【0172】

前記モード移行処理におけるステップF13のモードの切り替えでは、統括制御CPU65aは、表示制御CPU70aに対してモード切替コマンドを送信し、該モード切替コマンドを受信した表示制御CPU70aは、図柄表示装置17の画像表示面17aにおける背景画像を、確変演出モード用の背景画像に変更表示する処理を行う。これにより現在の遊技演出モードが確変演出モードであることを、遊技者が認識可能とする。

【0173】

なお、モード移行処理としては、図16に示すものに限らず、図17に示すモード移行処理を行うようにしてもよい。図17に示すモード移行処理は、ステップF14において、統括制御RAM65cの演出値記憶領域に記憶されている演出値の累積値が「10」以上であると統括制御CPU65aが判定した場合に、該統括制御CPU65aは、通常演出においては当該図柄変動演出の終了を待たずに確変演出モードに切り替える処理を行い、また、擬似連続予告演出においては、当該変動サイクルの終了を待たずに確変演出モードに切り替える処理を行う(ステップF15)。従って、図17に示すモード移行処理は、図16に示すモード移行処理と比べて、早いタイミングで確変演出モードへの切り替えを行うことができる。

20

【0174】

(非確変状態における秘匿演出モードの演出態様)

前述のように構成された実施例のパチンコ機10は、図柄F, c, d, eによる大当たり遊技の終了後に非確変状態で秘匿演出モードが設定されると、図18に示すように、図柄表示装置17の図柄表示面17aに演出値表示領域80が設けられた状態で遊技が進行する。そして、通常演出が決定された場合には、統括制御CPU65aにおいて当該通常演出の図柄変動演出の開始前に演出値付与処理が実行され、該演出値付与処理において所定数の演出値の付与が決定された場合には、直後の当該図柄変動演出の実行中において所定のタイミングで、決定された演出値が付与されて統括制御RAM65cの演出値記憶領域に記憶されると共に、演出値表示領域80に表示された演出値表示マーク81が、付与された演出値の数分だけ灰色表示から赤色表示に表示される。

30

【0175】

また、擬似連続予告演出が決定された場合には、統括制御CPU65aにおいて当該擬似連続予告演出の図柄変動演出の開始前に演出値付与処理が実行される。演出値付与処理において所定数の演出値の付与が決定された場合には、直後の当該図柄変動演出における変動サイクルの実行中の決められたタイミングで、決定された演出値が付与されて統括制御RAM65cの演出値記憶領域に記憶された累積値が更新されると共に、演出値表示領域80に表示された演出値表示マーク81が、付与された演出値の数分だけ更に灰色表示から赤色表示に表示される。

40

【0176】

以降、通常演出および擬似連続予告演出の図柄変動演出の開始前毎に演出値付与処理が実行され、該演出値付与処理において所定数の演出値の付与が決定された場合には、直後の当該図柄変動演出中の決められたタイミングで、決定された演出値が付与されて統括制

50

御RAM65cの演出値記憶領域に記憶された累積値が更新されると共に、演出値表示領域80に表示された演出値表示マーク81が、付与された演出値の数分だけ更に灰色表示から赤色表示に表示される。なお、非確変状態においては、秘匿演出モード中に、演出値の累積値が規定数の「10」となることはなく、該演出値の累積値が「10」になる前に当該秘匿演出モードが終了することになる。

【0177】

(確変状態における秘匿演出モードの演出態様)

また、実施例のパチンコ機10は、図柄A, bによる大当たり遊技の終了後に確変状態で秘匿演出モードが設定されると、図18に示すように、図柄表示装置17の図柄表示面17aに演出値表示領域80が設けられた状態で遊技が進行する。そして、秘匿演出モードにおいて、通常演出が決定された場合には、統括制御CPU65aにおいて当該通常演出の図柄変動演出の開始前に演出値付与処理が実行され、該演出値付与処理において所定数の演出値の付与が決定された場合には、直後の当該図柄変動演出の実行中の所定のタイミングで、決定された演出値が付与されて統括制御RAM65cの演出値記憶領域に記憶されると共に、演出値表示領域80に表示された演出値表示マーク81が、付与された演出値の数分だけ灰色表示から赤色表示に表示される。

【0178】

また、秘匿演出モードにおいて、擬似連続予告演出が決定された場合には、統括制御CPU65aにおいて当該擬似連続予告演出の図柄変動演出の開始前に演出値付与処理が実行される。演出値付与処理において所定数の演出値の付与が決定された場合には、直後の当該図柄変動演出における変動サイクルの実行中の決められたタイミングで、決定された演出値が付与されて統括制御RAM65cの演出値記憶領域に記憶された累積値が更新されると共に、演出値表示領域80に表示された演出値表示マーク81が、付与された演出値の数分だけ更に灰色表示から赤色表示に表示される。

【0179】

以降、通常演出および擬似連続予告演出の図柄変動演出の開始前毎に演出値付与処理が実行され、該演出値付与処理において所定数の演出値の付与が決定された場合には、直後の当該図柄変動演出中の決められたタイミングで、決定された演出値が付与されて統括制御RAM65cの演出値記憶領域に記憶された累積値が更新されると共に、演出値表示領域80に表示された演出値表示マーク81が、付与された演出値の数分だけ更に灰色表示から赤色表示に表示される。そして、秘匿演出モード中に、付与された演出値の累積値が規定数の「10」となると、演出値表示領域80の第1～第10の各演出値表示マーク81a～81jの全てが赤色表示されると共に、演出値の累積値が規定数になったことを示す前述の演出が実行される。そして、当該図柄変動演出の終了時または図柄変動演出の途中において、秘匿演出モードから確変演出モードに切り替える処理が行われ、図柄表示装置17の画像表示面17aの背景画像が変更され、遊技者に確変演出モードに切り替わったことを報知する。

【0180】

前述のように構成された実施例のパチンコ機10によれば、大当たり遊技終了後に秘匿演出モードが設定された場合には、通常演出の図柄変動演出および擬似連続予告演出の図柄変動演出における変動サイクルにおいて所定の演出値を付与可能に構成して、該演出値の累積値が規定値に達した場合に確変演出モードを決定するように構成した。そして、秘匿演出モードにおいては、図柄表示装置17の画像表示面17aに演出値表示領域80を設けると共に、該演出値表示領域80に、演出値の累積値を表示可能な演出値表示マーク81を表示させるようにした。従って、遊技者は、秘匿演出モード中に演出値の累積値を確認することで確変演出モードへ切り替わるタイミングをある程度予測することができ、遊技者が不安を感じることを防止し得ると共に、当たり遊技終了後の遊技の興奮を向上させ得る。

【0181】

そして、秘匿演出モードにおける演出値の付与は、擬似連続予告を行わない通常演出の

10

20

30

40

50

図柄変動演出の実行中だけに限らず、擬似連続予告演出の図柄変動演出における各変動サイクルの実行中にも行われるようになっているから、演出値が付与される機会が増えると共に該演出値が付与される間隔を短くすることができ、遊技者が確変演出モードへの切り替わりに対する期待感を持って遊技するようにすることができる。また、確変状態の秘匿演出モードでは、演出値の累積値が規定値に達する時間を短くすることができるから、秘匿演出モードの短縮化が図られて該秘匿演出モードに滞在する時間を短くすることができる。

【0182】

前記秘匿演出モードでは、確変状態の場合に、擬似連続予告演出の図柄変動演出における変動サイクルの実行中に演出値の累積値が規定値に達すると、当該変動サイクルの実行中または当該変動サイクルの終了時に確変演出モードへ切り替えるよう制御するから、当該図柄変動演出の終了後に確変演出モードへ切り替えるよう制御する場合に比べて、確変演出モードへの切り替えタイミングを早めることができる。

10

【0183】

また、統括制御CPU65aが、通常演出の図柄変動演出の開始前および擬似連続予告演出の図柄変動演出の開始前に、非確変状態か確変状態かを判定すると共に演出値の累積値を判定して、遊技状態および演出値の累積状態に適した演出値付与テーブルを選択したもので、該演出値付与テーブルに基づいて当該図柄変動演出における演出値の付与数を決定するようになっている。従って、非確変状態の場合では、演出値の累積値が規定値である「10」以上となることはないから、秘匿演出モードから確変演出モードへの切り替えにおいて矛盾が生ずるのを防止し得る。

20

【0184】

〔変更例〕

なお、前述した実施例は、以下に示す通り、種々の変更が可能である。

(1) 実施例では、1回の通常演出および擬似連続予告演出において付与する演出値の付与数を、「1」、「3」、「10」の3種類を例示したが、1回に付与される演出値の付与数はこれに限るものではなく、例えば、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」等の奇数としたり、「2」、「4」、「6」、「8」、「10」等の偶数としたり、奇数と偶数の組合せとしてもよい。また、演出値の付与数は、3種類に限らず、2種類または4種類以上であってもよい。

30

(2) 実施例では、秘匿演出モードから確変演出モードへのモード移行条件となる演出値の累積値の規定数を「10」としたが、該規定数は「10」以下または「10」以上であってもよい。

(3) 演出値の累積値を表示する演出値表示領域80は、図柄表示装置17の画像表示面17a内の右上領域に限らず、該画像表示面17aの右下領域、左上領域、左下領域等であってもよい。また、演出値表示マーク81は、演出値の累積値が簡易に認識可能なものであれば、表示形状、表示色、表示位置等、様々に変更可能である。そして、演出値の累積値の表示態様は、図柄表示装置17の画像表示面17a内に表示するものに限らず、図柄表示装置17における該画像表示面17aの外側周縁部や、前記枠状装飾体25の前面等であってもよい。更に、演出値の累積値の表示態様は、液晶表示に限らず、LEDやランプ、7セグメント、ドット等により表示するようにしてもよい。

40

(4) 実施例では、確変・非変短状態および非確変・非変短状態を秘匿する第1秘匿演出モードと、確変・変短状態および非確変・変短状態を秘匿する第2秘匿演出モードの両演出モードにおいて、統括制御CPU65aによる演出値の付与処理を行う場合を例示したが、該統括制御CPU65aによる演出値の付与は、第1秘匿演出モードだけで行うようにしてもよいし、第2秘匿演出モードだけで行うようにしてもよい。

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

50

(6) 実施例では、統括制御CPUが、演出値の付与数を決定する演出値決定手段として機能する構成としたが、演出値決定手段を統括制御基板やメイン制御基板に別途設けたり、メイン制御CPUが演出値決定手段として機能するようにしてもよい。また、実施例では、統括制御CPUが、擬似連続予告演出パターン等の各種演出パターンを決定する演出パターン決定手段としての機能を有する構成としたが、演出パターン決定手段を統括制御基板やメイン制御基板に別途設けたり、メイン制御CPUが演出パターン決定手段として機能するよう構成してもよい。

(7) 実施例では、遊技機の制御構成をメイン制御基板(メイン制御手段)と、該メイン制御基板からの制御信号に基づいて各制御対象を制御するサブ制御基板(サブ制御手段)とで構成したが、1つの制御基板(制御手段)により遊技機全体を制御する構成としてもよい。

10

【符号の説明】

【0185】

17 図柄表示装置(図柄表示手段), 29 始動入賞装置(始動入賞手段)

60 a メイン制御CPU(当り判定手段、遊技状態決定手段、演出モード決定手段、変動パターン決定手段)

65 a 統括制御CPU(演出値決定手段), T 演出値付与テーブル

T 1 第1演出値付与テーブル(演出値付与テーブル)

T 2 第2演出値付与テーブル(演出値付与テーブル)

T 3 第3演出値付与テーブル(演出値付与テーブル)

T 4 第4演出値付与テーブル(演出値付与テーブル)

T 5 第5演出値付与テーブル(演出値付与テーブル)

T 6 第6演出値付与テーブル(演出値付与テーブル)

T 7 第7演出値付与テーブル(演出値付与テーブル)

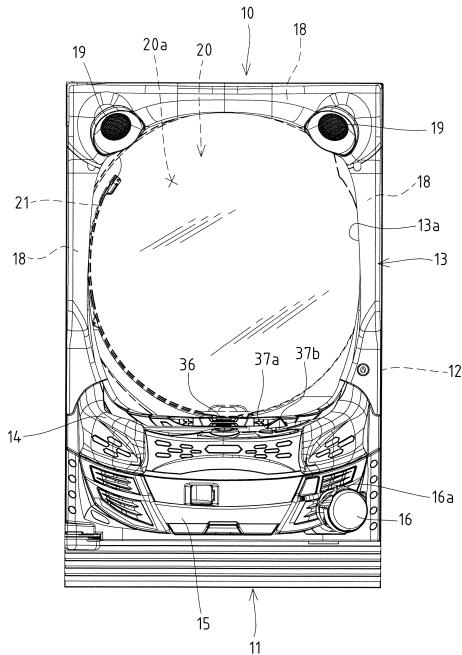
T 8 第8演出値付与テーブル(演出値付与テーブル)

T 9 第9演出値付与テーブル(演出値付与テーブル)

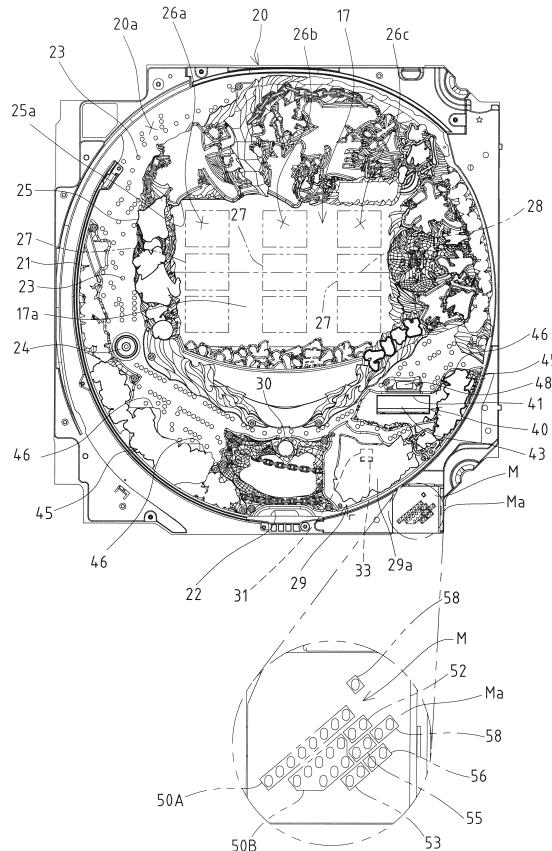
T 10 第10演出値付与テーブル(演出値付与テーブル)

20

【図1】



【 図 2 】



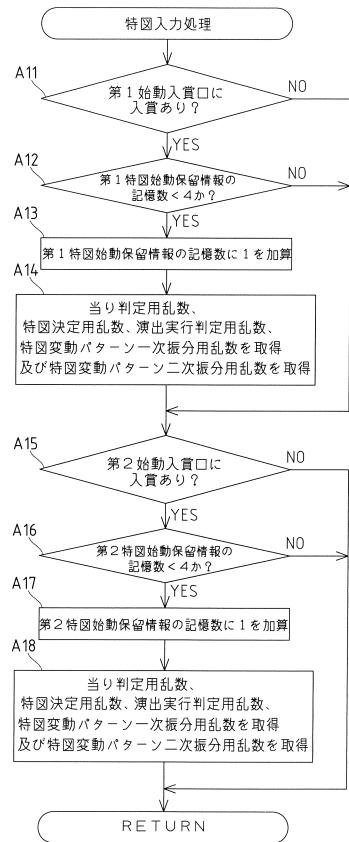
【図3A】

特図1	当った時の状態	ラウンドカウント	当り後の確率状態	当り後の変更	ラウンド秒数	OP	ED
A 47/100	非確変・非変短	15R 7C	確変状態	1回	1R=0.024秒開放+1.5秒IN) × 11回開放 2~15R=25秒開放	13.0秒	11.5秒
	確変・非変短			1回		13.0秒	
	非確変・変短			次回まで		13.0秒	
	確変・変短			次回まで		13.0秒	
B 10/100	非確変・非変短	15R 7C	確変状態	次回まで	(0.024秒開放+1.5秒IN) × 15回	13.0秒	11.5秒
	確変・非変短			次回まで		13.0秒	
	非確変・変短			次回まで		0.004秒	
	確変・変短			次回まで		0.004秒	
C 20/100	非確変・非変短	15R 7C	確変状態	無し	(0.024秒開放+1.5秒IN) × 15回	0.004秒	11.5秒
	確変・非変短			次回まで		13.0秒	
	非確変・変短			次回まで		0.004秒	
	確変・変短			次回まで		0.004秒	
D 2/100	非確変・非変短	15R 7C	確変状態	無し	(0.024秒開放+1.5秒IN) × 15回	0.004秒	0.004秒
	確変・非変短			無し		0.004秒	
	非確変・変短			次回まで		0.004秒	
	確変・変短			次回まで		0.004秒	
E 21/100	非確変・非変短	15R 7C	非確変状態	1回	1R=0.024秒開放+1.5秒IN) × 11回開放 2~15R=25秒開放	13.0秒	11.5秒
	確変・非変短			1回		13.0秒	
	非確変・変短			100回		13.0秒	
	確変・変短			100回		13.0秒	
F 小当り回柄	非確変・非変短	15回開放 7C	現状維持		(0.024秒開放+1.5秒IN) × 15回	0.004秒	0.004秒
	確変・非変短					0.004秒	
	非確変・変短					0.004秒	
	確変・変短					0.004秒	

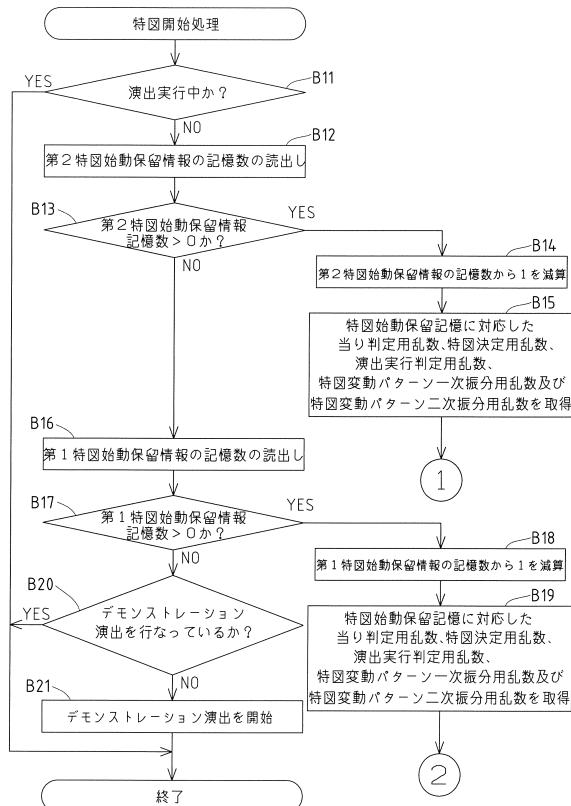
【図3B】

特図2		当った時の状態	ラウンドカウント	当り後の確率状態	当り後の変更	ラウンド秒数	OP	ED
大当たり回柄	a 70/100	非確変・非変短	15R 7C	確変状態	次回まで	25秒開放	13.000秒	11.500秒
		確変・非変短						
		非確変・変短						
		確変・変短						
	b 9/100	非確変・非変短	15R 7C	確変状態	次回まで	25秒開放	13.000秒	11.500秒
		確変・非変短						
		非確変・変短						
		確変・変短						
	c 10/100	非確変・非変短	15R 7C	非確変状態	100回	25秒開放	13.000秒	11.500秒
		確変・非変短						
		非確変・変短						
		確変・変短						
小当たり回柄	d 7/100	非確変・非変短	15R 7C	非確変状態	75回	25秒開放	13.000秒	11.500秒
		確変・非変短						
		非確変・変短						
		確変・変短						
	e 4/100	非確変・非変短	15R 7C	非確変状態	50回	25秒開放	13.000秒	11.500秒
		確変・非変短						
		非確変・変短						
		確変・変短						
	f	非確変・非変短	15回開放 7C	現状維持	現状維持	(0.024秒開放+1.5秒IN) ×15回	0.004秒	0.004秒
		確変・非変短					0.004秒	
		非確変・変短					0.004秒	
		確変・変短					0.004秒	

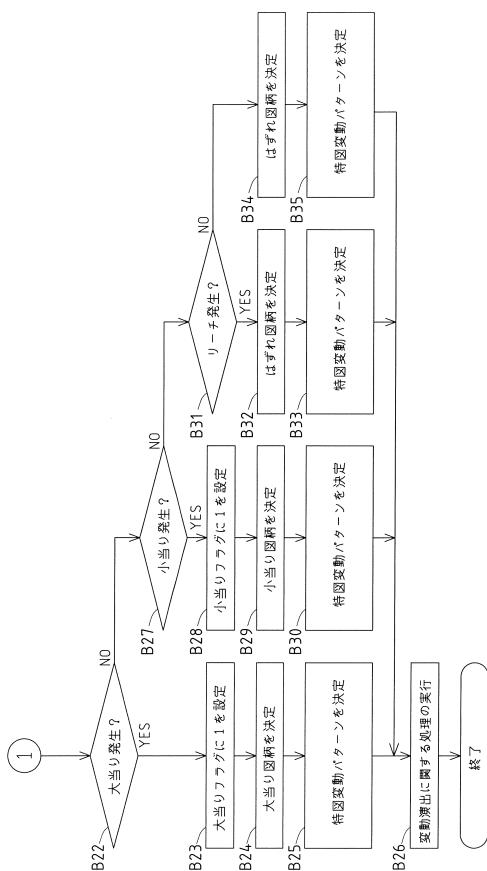
【図4】



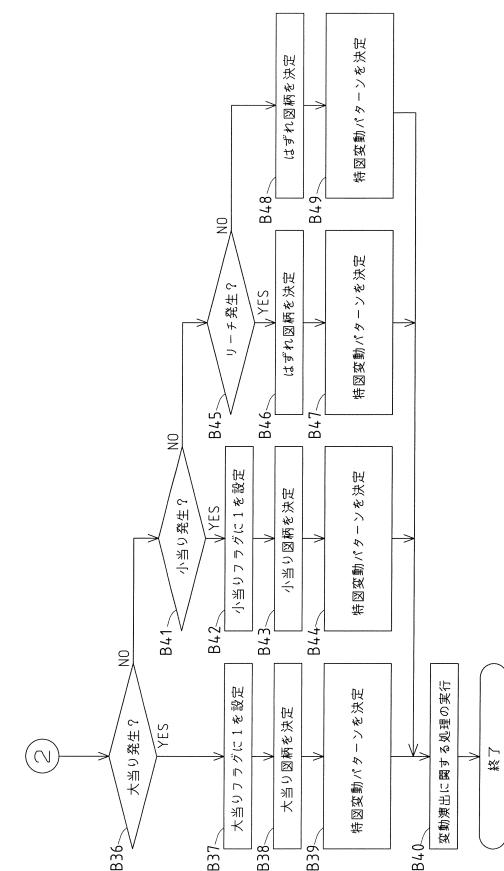
【図5】



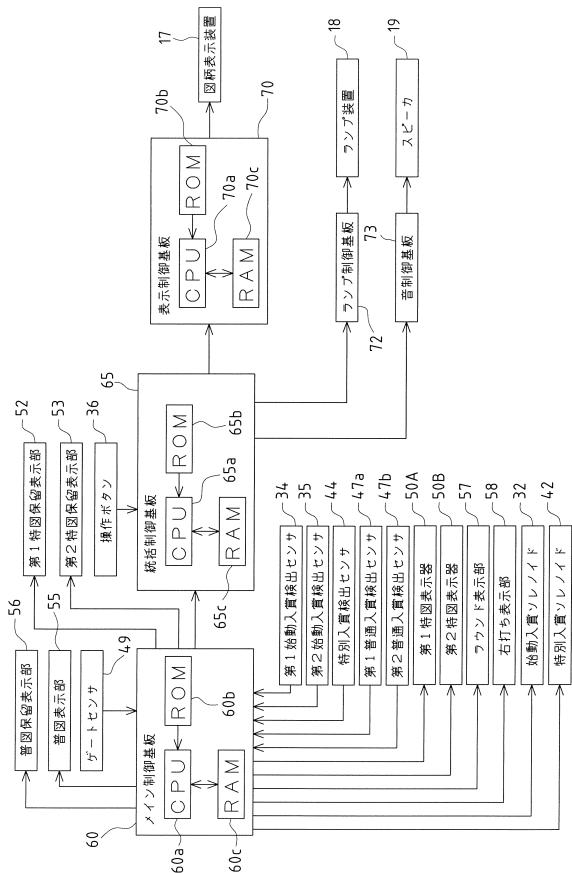
【図6】



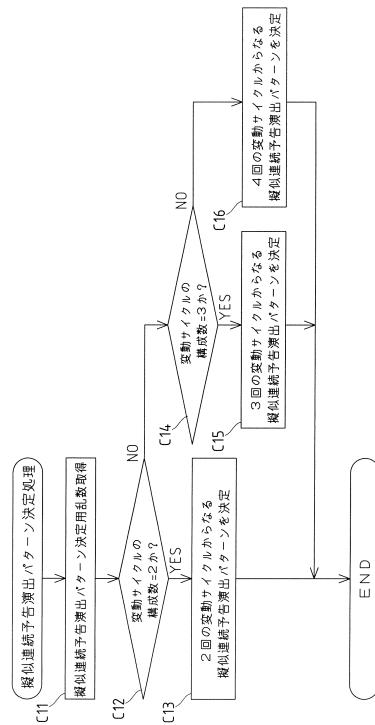
【図7】



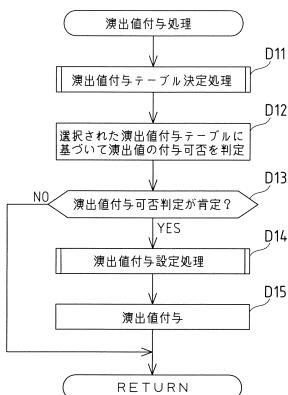
【図 8】



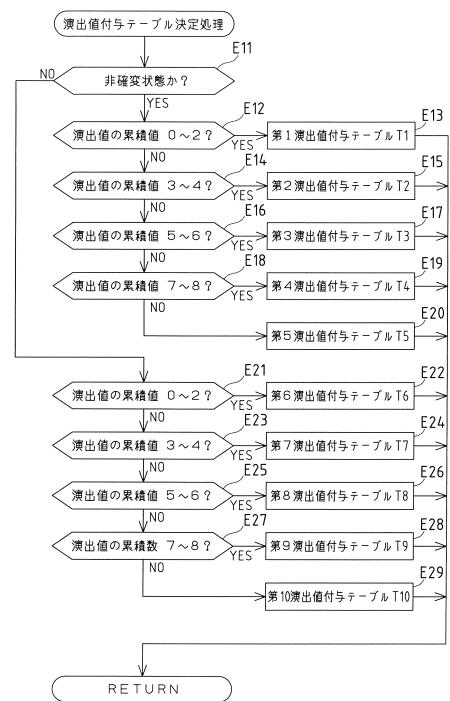
【図 9】



【図 10】



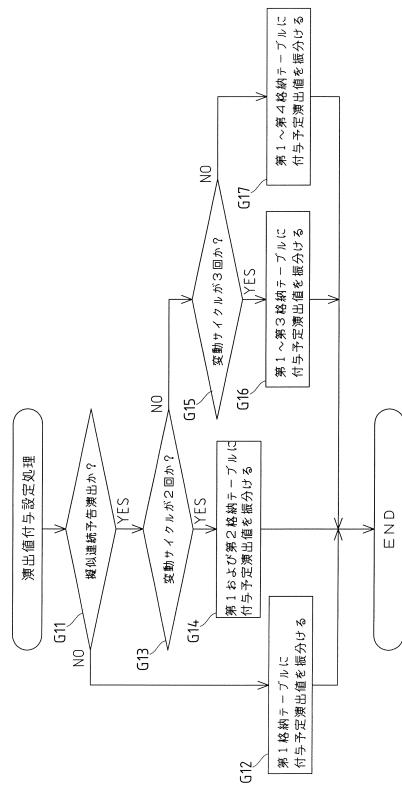
【図 11】



【図12】

演出内容	演出値付与数	演出値付与判定値									
		第1	第2	第3	第4	第5	第6	第7	第8	第9	第10
通常 [擬似連続予告]	0	83	83	83	95	100	69	69	69	86	86
	1	15	15	15	5	0	25	25	25	10	10
	3	2	2	2	0	0	5	5	5	3	3
	10	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1
擬似 連続予告	0	83	83	83	95	100	69	69	69	86	86
	1	15	15	15	5	0	25	25	25	10	10
	3	2	2	2	0	0	5	5	5	3	3
	10	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1

【図13】



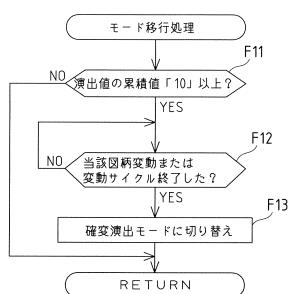
【図14】

付与予定演出値格納領域				
格納 テーブル	1	2	3	4
演出値 加算予定値	1	0	2	0

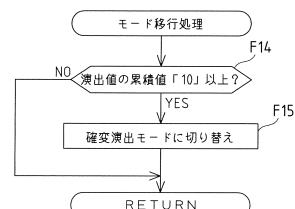
【図15】



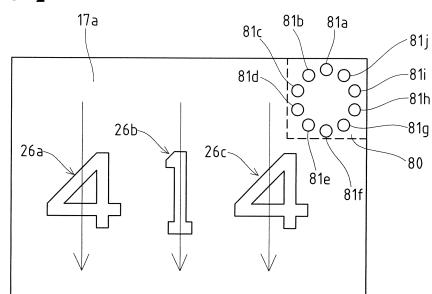
【図16】



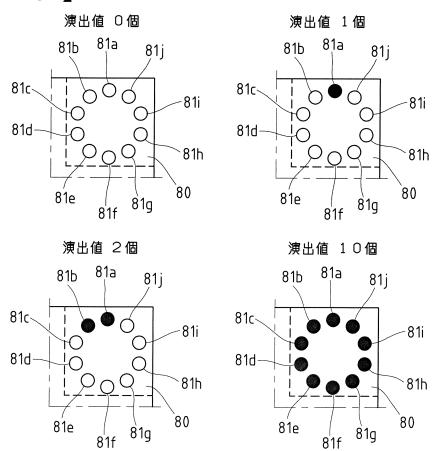
【図17】



【図18】



【図19】



フロントページの続き

(72)発明者 高梨 勝行
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

(72)発明者 山口 明日香
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

(72)発明者 大島 健志
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

(72)発明者 中村 遼太
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

(72)発明者 山川 秀一
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

審査官 大浜 康夫

(56)参考文献 特開2011-143151(JP, A)

特開2010-178930(JP, A)

特開2008-245774(JP, A)

特開2012-205664(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02