(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第5999667号
(P5999667)
(45)発行日　平成28年9月28日(2016.9.28)　(24)登録日　平成28年9月9日(2016.9.9)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320
A63F 7/02 315A

請求項の数 1　(全 35 頁)

(21)出願番号　特願2015-148320(P2015-148320)
(22)出願日　平成27年7月28日(2015.7.28)
(62)分割の表示　特願2012-111788(P2012-111788)の分割
原出願日　平成24年5月15日(2012.5.15)
(65)公開番号　特開2015-186683(P2015-186683A)
(43)公開日　平成27年10月29日(2015.10.29)
審査請求日　平成27年7月31日(2015.7.31)

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

最終頁に続く

(54)【発明の名称】弾球遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技領域が形成された遊技盤と、
前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球の入球が抽選の契機となる始動入賞口と、
前記始動入賞口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定するための当否抽選を実行する当否抽選手段と、
前記当否抽選の結果を示すための図柄が変動表示される図柄表示装置と、
図柄の変動開始から停止までの変動表示過程が定められた複数種の変動パターンから前記当否抽選の結果に応じていずれかを抽選で選択するとともに、その選択において参照する選択基準として前記変動パターンと抽選値との対応関係が定められた変動パターン選択基準を複数保持する変動パターン決定手段と、
前記当否抽選の結果が大当りであった場合に前記特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
前記特別遊技の終了後に前記当否抽選の結果が大当りとなる確率が通常状態より高まる状態である確率変動状態、および、前記特別遊技の終了後から所定の終期に達するまで前記図柄の変動時間が通常状態より短縮される状態である変動時間短縮状態のうち一方または双方に移行させるか、双方に移行させないか、いずれかの遊技状態となる特定遊技実行手段と、
を備え、
前記始動入賞口として、第１始動入賞口および第２始動入賞口が設けられるとともに、

前記変動時間短縮状態以外においては前記第２始動入賞口への入球容易性が前記第１始動入賞口への入球容易性より低い状態となり、前記変動時間短縮状態においては前記第２始動入賞口への入球容易性が前記第１始動入賞口への入球容易性より高い状態となるよう設けられ、

前記変動パターン決定手段は、前記当否抽選が大当りとなったときのその当否抽選が前記第１始動入賞口への入球を契機とした抽選であった場合には、その大当り後に参照する変動パターン選択基準として、リーチ状態を経由する変動過程であるリーチ変動パターンの選択頻度が相対的に高い変動パターン選択基準を参照し、前記当否抽選が大当りとなったときのその当否抽選が前記第２始動入賞口への入球を契機とした抽選であった場合には、その当否抽選が大当りとなったときの遊技状態が前記確率変動状態へ移行した状態か否かおよび前記変動時間短縮状態へ移行した状態か否かと、その大当り後において前記確率変動状態へ移行するか否かおよび前記変動時間短縮状態へ移行するか否かと、の組合せに応じてその大当り後に参照する変動パターン選択基準を決定する弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、ぱちんこ遊技機等の弾球遊技機に関し、特に弾球遊技機における遊技状態に応じて演出表示内容を制御する技術に関する。

【背景技術】

【０００２】

従来、各種の弾球遊技機のうち、いわゆる第１種ぱちんこ遊技機と呼ばれていた遊技機は、遊技盤の略中央に設けられた液晶ディスプレイなどの表示領域に複数の図柄を変動させながら表示する（以下、そうした表示を「図柄変動」または「変動表示」等という）。この遊技機は、複数列の図柄変動を停止させたときの図柄の組合せが特定の態様となった場合に、通常遊技より多くの賞球が得られる、いわゆる大当りと呼ばれる特別遊技へと移行するものとして知られている（例えば、特許文献１参照）。表示領域における図柄の変動表示は、単に複数の図柄が変動表示されるだけでなく、いわゆるリーチ画面と呼ばれる状態のように、あと一つ図柄が揃えば大当りとなる状態で変動表示の時間を通常よりも長くする等、遊技者の期待感を高めるための演出が図られている。また、キャラクタ画像や背景画像等を用いて図柄の変動表示にストーリーを持たせる演出を施したり、大当りの獲得容易性を高める特定遊技として、確率変動および変動時間短縮、始動入賞口への入球容易性を高める入球容易状態へ移行したりする制御によっても遊技者の期待感を高めている。

【０００３】

従来の特定遊技状態では、次の大当りの早期発生が確定しているために演出としても意図的にリーチ演出を増やして遊技者の期待を煽る手法や、逆に大当りまでの時間を長引かせないためにリーチ演出を減らして時間短縮が図られることもある（例えば、特許文献２～６参照）。特にリーチ演出の中には、近年、極端に長い変動時間を用いて演出するものもあるため、そのような長いリーチ演出が大当りでもないときに頻繁に出現してしまっては、かえって遊技者に煩わしさを与えかねないことも理由の一つである。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【特許文献１】特開２００３－２３０７１４号公報
【特許文献２】特開２００９－２６８６５９号公報
【特許文献３】特開２００６－１９２０６２号公報
【特許文献４】特開２００７－２４４８９８号公報
【特許文献５】特開２００４－１８８１０３号公報
【特許文献６】特開２００７－１６００１４号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、特定遊技に大当りの発生とは別に終期が設定されている場合、その終期までに次の大当りが発生しなければ、大当りを獲得しないまま獲得可能性が低い状態に戻されてしまう。そのような場合にリーチがほとんど発生しないまま特定遊技が終了してしまうと、演出的な盛り上がりがさほどないまま、あるいは遊技者にほとんど期待を与えないまま、特定遊技が終了してしまいかねない。これではせっかく遊技者に有利な状態を付与しながら演出としては不十分である。近年、特定遊技の態様は多様化しているため、リーチ演出の頻度も画一的な設計のままでは遊技者に十分な期待を与えられるとは限らず、同様に多様化を図る必要があった。
【０００６】
また、遊技状態の種類が細かく変化するような昨今の斬新な機種においては、その遊技状態の変化によって遊技の進行状況や遊技者の利益状態も刻々と変化することになる。そうした細かな変化に演出内容の変化が対応できなければ、遊技者にとっては遊技状態の変化を把握することもままならなくなり、遊技状態を細かく変化させる設計意図が半減しかねない。
【０００７】
本発明はこうした課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、弾球遊技機において大当りが発生したときの遊技状態または利益状態に基づいて遊技者の関心に添った適切な演出を実行することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００８】
上記課題を解決するために、本発明のある態様の弾球遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球の入球が抽選の契機となる始動入賞口と、始動入賞口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定するための当否抽選を実行する当否抽選手段と、当否抽選の結果を示すための図柄が変動表示される図柄表示装置と、図柄の変動開始から停止までの変動表示過程が定められた複数種の変動パターンから当否抽選の結果に応じていずれかを抽選で選択するとともに、その選択において参照する選択基準として変動パターンと抽選値との対応関係が定められた変動パターン選択基準を複数保持する変動パターン決定手段と、当否抽選の結果が大当りであった場合に特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、特別遊技の終了後に当否抽選の結果が大当りとなる確率が通常状態より高まる状態である確率変動状態、および、特別遊技の終了後から所定の終期に達するまで図柄の変動時間が通常状態より短縮される状態である変動時間短縮状態のうち一方または双方に移行させる特定遊技実行手段と、を備える。始動入賞口として、第１始動入賞口および第２始動入賞口が設けられるとともに、変動時間短縮状態以外においては第２始動入賞口への入球容易性が第１始動入賞口への入球容易性より低い状態となり、変動時間短縮状態においては第２始動入賞口への入球容易性が第１始動入賞口への入球容易性より高い状態となるよう設けられ、変動パターン決定手段は、当否抽選が大当りとなったときのその当否抽選が第１始動入賞口への入球を契機とした抽選であった場合には、その大当り後に参照する変動パターン選択基準として、リーチ状態を経由する変動過程であるリーチ変動パターンの選択頻度が相対的に高い変動パターン選択基準を参照し、当否抽選が大当りとなったときのその当否抽選が第２始動入賞口への入球を契機とした抽選であった場合には、その当否抽選が大当りとなったときの遊技状態が確率変動状態へ移行した状態か否かおよび変動時間短縮状態へ移行した状態か否かと、その大当り後において確率変動状態へ移行するか否かおよび変動時間短縮状態へ移行するか否かと、の組合せに応じてその大当り後に参照する変動パターン選択基準を決定する。
【０００９】
ここで「変動パターン選択基準」は、パラメータ同士の対応関係が定められたテーブル構造を用いて実現されてもよいし、パラメータからパラメータを導出するプログラム構造

を用いて実現されてもよい。テーブル構造を用いる場合、実質的に１種類となる選択基準を構造的に細分化された複数のテーブルの組み合わせで構成してもよい。「所定の終期」は、例えば図柄変動の回数で規定されてもよいし、経過時間で規定されてもよい。第１始動入賞口と第２始動入賞口は、いずれかを目標にした打ち分けが可能となるような配置でそれぞれ設けられてもよいし、互いに離れた位置に設けられてもよい。

【００１０】

第１始動入賞口への入球を契機とした新たな当否抽選が実行されるときにそれ以前の当否抽選に対応する図柄が変動表示されている場合、新たな当否抽選の抽選結果を所定個数を上限にその抽選結果に対応する図柄の変動表示開始まで保留する第１保留制御手段と、第２始動入賞口への入球を契機とした新たな当否抽選が実行されるときにそれ以前の当否抽選に対応する図柄が変動表示されている場合、新たな当否抽選の抽選結果を所定個数を上限にその抽選結果に対応する図柄の変動表示開始まで保留する第２保留制御手段と、第２保留制御手段に抽選結果が保留されている場合は第１始動入賞口への入球を契機とした当否抽選に対応する図柄の変動表示の開始を留保する一方、第１保留制御手段に抽選結果が保留されているか否かにかかわらず第２始動入賞口への入球を契機とした当否抽選に対応する図柄の変動表示を開始する表示制御手段と、をさらに備えてもよい。

【００１１】

遊技領域の所定位置に設けられ、特別遊技において開放されて遊技球の入球が賞球払出の契機となる大入賞口をさらに備えてもよい。特別遊技制御手段は、特別遊技として、相対的に出玉の多くなる態様で大入賞口を開閉させる第１の特別遊技と、相対的に出玉の少なくなる態様で大入賞口を開閉させる第２の特別遊技と、のいずれかを実行するとともに、第２始動入賞口への入球を契機とした大当りの場合は第１始動入賞口への入球を契機とした大当りの場合より高い確率で第１の特別遊技を実行してもよい。

【００１２】

ここで「第２の特別遊技」は、大入賞口の開放回数や開放時間が「第１の特別遊技」より少なく設定されている遊技でもよく、また、実質的には遊技者への利益がほとんどない遊技であってもよい。これに対して「第１の特別遊技」は、遊技者への利益が実質的に最大となる遊技であってもよい。

【００１３】

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

【発明の効果】

【００１４】

本発明の弾球遊技機によれば、大当りが発生したときの遊技状態または利益状態に基づいて遊技者の関心に添った適切な演出を実行することができる。

【図面の簡単な説明】

【００１５】

【図１】ぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す図である。
【図２】ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す図である。
【図３】本実施例におけるぱちんこ遊技機の機能ブロックを示す図である。
【図４】当否判定テーブルを模式的に示す図である。
【図５】図柄判定テーブルを模式的に示す図である。
【図６】通常の変動パターンテーブルを模式的に示す図である。
【図７】図６（ａ）の変動パターンテーブルを詳細に示す図である。
【図８】特定遊技状態において参照される特定遊技用変動パターンテーブルを模式的に示す図である。
【図９】遊技状態の遷移を模式的に示す図である。
【図１０】ぱちんこ遊技機における基本的な動作過程を示すフローチャートである。
【図１１】図１０におけるＳ１４の通常遊技制御処理の全体的な過程を示すフローチャー

トである。
【図１２】図１１におけるＳ１５２の特別図柄変動処理の実行処理を詳細に示すフローチャートである。
【図１３】図１１におけるＳ１５４の装飾図柄変動処理の実行処理を詳細に示すフローチャートである。
【図１４】図１０におけるＳ１６の特別遊技を詳細に示すフローチャートである。
【図１５】図１０におけるＳ１７の小当り遊技を詳細に示すフローチャートである。
【図１６】第２実施例の特定遊技状態において参照される特定遊技用変動パターンテーブルを模式的に示す図である。
【図１７】第４実施例において変動パターンテーブルを決定するために参照する選択基準決定テーブルを模式的に示す図である。
【図１８】第５実施例における確変および時短の終期回数と大当りの発生タイミングの関係を模式的に示すタイムチャートである。
【図１９】第６実施例において第２始動入賞口への入球を契機とした大当り後の変動パターンテーブルを決定するために参照する選択基準決定テーブルを模式的に示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１６】
（第１実施例）
本明細書の第１～６実施例のうち、後述する第６実施例が特に本願の特許請求の範囲と対応する実施例として記載し、第１～５実施例はその参考例ないし応用例として以下説明する。第１実施例のぱちんこ遊技機においては、従来にいう第１種ぱちんこ遊技機に相当する遊技が複数混在する。その複数の遊技としての第１の遊技と第２の遊技とが、同時に実行されないよう第２の遊技が優先的に実行される。またこれらの遊技性を両立させるために、本実施例のぱちんこ遊技機は、複数の始動入賞口、複数の特別図柄表示装置、複数の保留ランプ、複数の大入賞口を備える。
【００１７】
連続的な大当り、いわゆる連チャンを獲得した後の確変状態または時短状態は、次の大当りの期待も高い状態である上にすでに大きな利益を獲得した後である。そのような既得感のある状態では、さらに必要以上に遊技者の期待を煽ることはかえって遊技者に煩わしさを与えかねないため、当否抽選の結果が大当りでない限りリーチ演出の選択頻度を低くする変動パターンテーブルに切り替える。一方、本実施例の確変は、図柄変動回数が所定の終期回数に達したときに終了してしまう確変であるため、確変中とは言っても確変中に次の大当りが出ることは必ずしも約束されているわけではない。したがって、リーチ演出がまったく出現しないまま確変が終了してしまうと、逆に今度は何ら期待感を与えられないまま確変が終了してしまうこととなり、確変の演出としては不十分なものとなりかねない。
【００１８】
そこで、連チャン後の確変状態または時短状態においては当否抽選の結果が大当りでない限りリーチ演出の選択頻度を低くする一方、連チャンでない、いわゆる「初当り」の後の状態では、外れであっても比較的リーチ演出も出現させて遊技者の期待を煽る。ただし、形式的には連チャンであったとしても、ほぼ出玉のない大当りである場合には、実質的には遊技者は連続的な大当りの利益を得ていないと言える。そのため、ほぼ出玉のない大当りが発生しても実質的には大当りとしてカウントせずに、その後に大当りが発生しても連チャンとは扱わない。また、そのような大当りが発生した後は初当りとは扱わずに、大当りか否かに関わらず比較的リーチ演出を出現させて遊技者の期待を煽る。
【００１９】
図１は、ぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す。ぱちんこ遊技機１０は、主に遊技機枠と遊技盤で構成される。ぱちんこ遊技機１０の遊技機枠は、外枠１１、前枠１２、透明板１３、扉１４、上球皿１５、下球皿１６、および発射ハンドル１７を含む。外枠１１は、開口部分を有し、ぱちんこ遊技機１０を設置すべき位置に固定するための

枠体である。前枠１２は、外枠１１の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構により外枠１１へ開閉可能に取り付けられる。前枠１２は、遊技球を発射する機構や、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導または回収するための機構等を含む。

【００２０】

透明板１３は、ガラスなどにより形成され、扉１４により支持される。扉１４は、図示しないヒンジ機構により前枠１２へ開閉可能に取り付けられる。上球皿１５は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿１６への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿１６は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。上球皿１５と下球皿１６の間にはスピーカ１８が設けられており、遊技状態などに応じた効果音が出力される。

【００２１】

遊技盤５０は、外レール５４と内レール５６により区画された遊技領域５２上に、アウト口５８、第１特別図柄表示装置７０、第２特別図柄表示装置７１、演出図柄表示装置６０、第１始動入賞口６２、第２始動入賞口６３、センター飾り６４、第１大入賞口９１、第２大入賞口９２、作動口６８、一般入賞口７２を含む。さらに遊技領域５２には、図示しない多数の遊技釘や風車などの機構が設置される。

【００２２】

第１始動入賞口６２は第１の遊技に対応する始動入賞口として設けられ、第２始動入賞口６３は第２の遊技に対応する始動入賞口として設けられる。第１始動入賞口６２および第２始動入賞口６３は、遊技球の発射強弱によっていずれかを目標にした打ち分けが可能な程度に互いに離れた位置に設けられる。第１始動入賞口６２と第２始動入賞口６３は、遊技者の意思にしたがった遊技球の発射強弱によっていずれか一方への入球を狙うことが可能となるよう、それぞれ遊技領域５２の左側と右側に離れて設置され、一方を狙った遊技球が他方へ入球しがたい構成となっている。たとえば、第１始動入賞口６２は遊技領域５２の左側を狙って比較的弱めに発射したときに入球しやすくなるような位置に設けられ、第２始動入賞口６３は遊技領域５２の右側を狙って比較的強めに発射したときに入球しやすくなるような位置に設けられる。

【００２３】

第１始動入賞口６２は、始動入賞検出装置７４を備える。始動入賞検出装置７４は、第１始動入賞口６２への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第１始動入賞情報を生成する。第２始動入賞口６３は、始動入賞検出装置７５と、普通電動役物６５と、普通電動役物６５を開閉させるための普通電動役物ソレノイド７６を備える。始動入賞検出装置７５は、第２始動入賞口６３への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第２始動入賞情報を生成する。普通電動役物ソレノイド７６の駆動力により普通電動役物６５が拡開されると、第２始動入賞口６３への入球容易性が高まる。また、第２始動入賞口６３は図示するとおり遊技領域５２の右側における狭い通路に設けられているので、右側を狙って強めに打球した遊技球の多くが少なくとも第２始動入賞口６３の近傍に集まり、第２始動入賞口６３の入球可能性は高い。これに対して第１始動入賞口６２には普通電動役物が設置されておらず、しかも狭い通路から離れた位置に設けられている。したがって、普通電動役物６５が拡開されれば第１始動入賞口６２よりも第２始動入賞口６３の方が入球可能性が相対的に高くなるような配置または構成の関係となっている。

【００２４】

一般入賞口７２は、遊技球の入球を検出するための一般入賞検出装置７３を複数備える。一般入賞検出装置７３は、一般入賞口７２への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す一般入賞情報を生成する。

【００２５】

第１大入賞口９１は第１の遊技に対応する大入賞口として設けられ、第２大入賞口９２は第２の遊技に対応する大入賞口として設けられる。第１大入賞口９１は、遊技球の入球を検出するための入賞検出装置７８と、第１大入賞口９１を開閉させるための大入賞口ソ

レノイド８０を備える。入賞検出装置７８は、第１大入賞口９１への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第１大入賞口入賞情報を生成する。第２大入賞口９２は、遊技球の入球を検出するための入賞検出装置７９と、第２大入賞口９２を開閉させるための大入賞口ソレノイド８１を備える。入賞検出装置７９は、第２大入賞口９２への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第２大入賞口入賞情報を生成する。第１大入賞口９１は、第１特別図柄１９２が所定の態様にて停止したときに「大当り」として開放状態となる横長方形状の入賞口である。第１大入賞口９１はアウト口５８の上方の位置に設けられる。第２大入賞口９２は、第２特別図柄１９３が所定の態様にて停止したときに「大当り」として開放状態となる横長方形状の入賞口である。第２大入賞口９２はアウト口５８の右上方の位置に設けられる。なお、変形例として、第１の遊技と第２の遊技で単一の大入賞口を共用する形でもよい。

【００２６】

遊技領域５２の略中央に演出図柄表示装置６０が設けられ、その左下方に第１の遊技に対応する第１特別図柄表示装置７０と第２の遊技に対応する第２特別図柄表示装置７１とが互いに左右に隣接するように設けられる。第１特別図柄表示装置７０には第１の遊技に対応する第１特別図柄１９２の変動が表示され、第２特別図柄表示装置７１には第２の遊技に対応する第２特別図柄１９３の変動が表示される。第１特別図柄１９２は、第１始動入賞口６２への遊技球の入球を契機として行われる第１の抽選の結果に対応した図柄であり、その変動表示が所定の当り態様にて停止されたときに特別遊技としての大当りが発生する。第２特別図柄１９３は、第２始動入賞口６３への遊技球の入球を契機として行われる第２の抽選の結果に対応した図柄であり、その変動表示が所定の当り態様にて停止されたときに特別遊技としての大当りが発生する。第１特別図柄表示装置７０および第２特別図柄表示装置７１は、例えば７セグメントＬＥＤで構成される表示手段であり、第１特別図柄１９２および第２特別図柄１９３はそれぞれ「０」～「９」の１０種類の数字と記号「－」で表される。

【００２７】

演出図柄表示装置６０の表示領域１９４には第１特別図柄１９２に連動する装飾図柄１９０または第２特別図柄１９３に連動する装飾図柄１９０の変動が表示される。演出図柄表示装置６０は、たとえば液晶ディスプレイである。装飾図柄１９０は、第１特別図柄１９２で示される第１の抽選の結果表示または第２特別図柄１９３で示される第２の抽選の結果表示を視覚的に演出するための図柄である。演出図柄表示装置６０は、装飾図柄１９０として、例えばスロットマシンのゲームを模した複数列の図柄変動の動画像を表示領域１９４に表示する。演出図柄表示装置６０は、この実施例では液晶ディスプレイで構成されるが、機械式のドラムやＬＥＤなどの他の表示手段で構成されてもよい。なお、第１特別図柄１９２および第２特別図柄１９３は必ずしも演出的な役割をもつことを要しないため、本実施例では演出図柄表示装置６０の左下方の第１特別図柄表示装置７０および第２特別図柄表示装置７１にて目立たない大きさで表示させるが、特別図柄自体に演出的な役割をもたせて装飾図柄を表示させないような手法を採用する場合には、特別図柄を演出図柄表示装置６０のような液晶ディスプレイに表示させてもよい。

【００２８】

作動口６８は、遊技盤５０の右側方位置に設けられる。作動口６８は、通過検出装置６９を含む。通過検出装置６９は、作動口６８への遊技球の通過を検出するセンサであり、通過時にその通過を示す通過情報を生成する。作動口６８への遊技球の通過は第２始動入賞口６３の普通電動役物６５を拡開させるための開放抽選の契機となる。

【００２９】

遊技者が発射ハンドル１７を手で回動させると、その回動角度に応じた強度で上球皿１５に貯留された遊技球が１球ずつ内レール５６と外レール５４に案内されて遊技領域５２へ発射される。遊技者が発射ハンドル１７の回動位置を手で固定させると一定の時間間隔で遊技球の発射が繰り返される。遊技領域５２の上部へ発射された遊技球は、複数の遊技釘や風車に当りながらその当り方に応じた方向へ落下する。遊技球が一般入賞口７２、第

１始動入賞口６２、第２始動入賞口６３、第１大入賞口９１、第２大入賞口９２の各入賞口へ落入すると、その入賞口の種類に応じた賞球が上球皿１５または下球皿１６に払い出される。一般入賞口７２等の各入賞口に落入した遊技球はセーフ球として処理され、アウト口５８に落入した遊技球はアウト球として処理される。なお、各入賞口は遊技球が通過するゲートタイプのものを含み、本願において「落入」「入球」「入賞」というときは「通過」を含むものとする。

【００３０】

遊技球が第１始動入賞口６２に入球すると、第１特別図柄表示装置７０において第１特別図柄１９２が変動表示され、演出図柄表示装置６０の表示領域１９４において装飾図柄１９０が変動表示される。遊技球が第２始動入賞口６３に入球すると、第２特別図柄表示装置７１において第２特別図柄１９３が変動表示され、演出図柄表示装置６０の表示領域１９４において装飾図柄１９０が変動表示される。第１特別図柄１９２、第２特別図柄１９３、装飾図柄１９０の変動表示は、表示に先だって決定された変動時間の経過後に停止される。停止時の第１特別図柄１９２および装飾図柄１９０が大当り態様であった場合、通常遊技よりも遊技者に有利な遊技状態である特別遊技に移行し、第１大入賞口９１の開閉動作が開始される。このときスロットマシンのゲームを模した装飾図柄１９０は、３つの図柄を一致させるような表示態様をとる。停止時の第２特別図柄１９３および装飾図柄１９０が大当り態様であった場合、通常遊技よりも遊技者に有利な遊技状態である特別遊技に移行し、第２大入賞口９２の開閉動作が開始される。

【００３１】

特別遊技は、第１大入賞口９１または第２大入賞口９２が開放される単位遊技が複数回繰り返される遊技であり、単位遊技が１５回または８回繰り返されて多くの出玉を獲得できる第１特別遊技と、短い単位遊技が２回だけ繰り返されてほぼ出玉のない第２特別遊技とがある。１５回の単位遊技が繰り返される第１特別遊技（以下、適宜「１５Ｒ大当り」とも称する）や８回の単位遊技が繰り返される第１特別遊技（以下、適宜「８Ｒ大当り」とも称する）の場合、第１大入賞口９１または第２大入賞口９２は約３０秒間開放されたとき、または９球以上の遊技球が落入したときに一旦閉鎖されることで１回の単位遊技が終了する。２回の単位遊技が繰り返される第２特別遊技（以下、適宜「２Ｒ大当り」とも称する）の場合、第１大入賞口９１または第２大入賞口９２は約０．２秒間開放されたときに一旦閉鎖されることで１回の単位遊技が終了する。

【００３２】

停止時の第１特別図柄１９２および装飾図柄１９０が所定の小当り態様であった場合、１回の単位遊技で構成される小当り遊技に移行し、第１大入賞口９１の開閉動作が実行される。停止時の第２特別図柄１９３および装飾図柄１９０が小当り態様であった場合もまた小当り遊技に移行し、第２大入賞口９２の開閉動作が実行される。小当り遊技を構成する１回の単位遊技においては、第１大入賞口９１または第２大入賞口９２が約０．２秒間の開放を２回繰り返すので、外観上は２Ｒ大当りと同様の動作態様となる。

【００３３】

特別遊技が発生した場合であって抽選などの所定の条件が満たされた場合、特別遊技の終了後に特定遊技として確率変動遊技（以下、「確変」という）や変動時間短縮（以下、「時短」という）が開始される。確変中は、通常の確率状態より大当りの確率が高い抽選が行われ、比較的早期に新たな特別遊技が発生する。確変状態は、第１特別図柄１９２または第２特別図柄１９３が大当りとなるか、確変開始から図柄変動回数が３６回に達するまで継続される。確変は、大当りの発生に伴い必ずその特別遊技の終了後に開始される。時短は、第１特別図柄１９２と第２特別図柄１９３の変動表示の合計が所定の終了条件回数に達するまで継続される。終了条件回数は、例えば３６回、６８回、１００回のいずれかがランダムに設定される。時短中は、第１特別図柄１９２または第２特別図柄１９３の変動時間が概ね短縮される。時短は、１５Ｒ大当りまたは８Ｒ大当りの場合にだけ特別遊技終了後に開始される。

【００３４】

作動口６８を遊技球が通過すると、所定時間、普通図柄と呼ばれる図柄が普通図柄表示装置５９に変動表示される。普通図柄表示装置５９は第１大入賞口９１の右方に設けられ、本実施例では二つのランプが交互に点灯と消灯を繰り返す形で普通図柄の変動表示を表現し、どちらのランプが最終的に点灯したまま停止するかによって普通図柄の抽選結果を表す。所定時間の経過後に普通図柄の変動表示が所定の当り態様にて停止すると、第２始動入賞口６３の普通電動役物６５が所定時間拡開する。このとき、通常状態では例えば１／２５６程度の低確率にて普通図柄が当り態様で停止し、後述する入球容易状態では例えば２５０／２５６程度の高確率にて普通図柄が当り態様で停止する。普通図柄が当り態様で停止すると、普通電動役物６５が所定時間拡開される。普通電動役物６５の開放時間は、例えば通常状態では０．１秒間であり、入球容易状態では６秒間である。

【００３５】

演出図柄表示装置６０の周囲には、センター飾り６４が設けられる。センター飾り６４は、遊技球の流路、演出図柄表示装置６０の保護、装飾等の機能を有する。遊技効果ランプ９０がセンター飾り６４の上部および下部に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。第１の遊技に対応する第１特図保留ランプ２０は第１特別図柄表示装置７０の上方に設けられ、第２の遊技に対応する第２特図保留ランプ２１は第２特別図柄表示装置７１の上方に設けられ、普通図柄変動に対応する普図保留ランプ２２は普通図柄表示装置５９の下方に設けられる。第１特図保留ランプ２０および第２特図保留ランプ２１は、それぞれ２個のランプからなり、それぞれの点灯個数または点滅個数によって第１の遊技および第２の遊技のそれぞれにおける当否抽選値の保留数を表示する。第１特図保留ランプ２０における当否抽選値の保留数は、第１特別図柄１９２の変動中または特別遊技の実行中に第１始動入賞口６２へ入賞した抽選結果の個数であり、図柄変動がまだ実行されていない入賞球の数を示す。第２特図保留ランプ２１における当否抽選値の保留数は、第２特別図柄１９３の変動中または特別遊技の実行中に第２始動入賞口６３へ入賞した抽選結果の個数であり、図柄変動がまだ実行されていない入賞球の数を示す。普図保留ランプ２２もまた２個のランプからなり、その点灯個数または点滅個数によって普通図柄変動の保留数を表示する。普通図柄変動の保留数は、普通図柄の変動中に作動口６８を通過した遊技球の個数であり、普通図柄の変動がまだ実行されていない普通図柄抽選の数を示す。操作ボタン８２は、遊技者が遊技機側所定の指示を入力するために操作するボタンである。操作ボタン８２は、上球皿１５近傍の外壁面に設けられる。

【００３６】

図２は、ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す。電源スイッチ４０はぱちんこ遊技機１０の電源をオンオフするスイッチである。メイン基板１０２は、ぱちんこ遊技機１０の全体動作を制御し、とくに第１始動入賞口６２、第２始動入賞口６３へ入賞したときの抽選等、遊技動作全般を処理する。サブ基板１０４は、液晶ユニット４２を備え、演出図柄表示装置６０における表示内容を制御し、特にメイン基板１０２による抽選結果に応じて表示内容を変動させる。メイン基板１０２およびサブ基板１０４は、遊技制御装置１００を構成する。裏セット機構３９は、賞球タンク４４や賞球の流路、賞球を払い出す払出ユニット４３等を含む。払出ユニット４３は、各入賞口への入賞に応じて賞球タンク４４から供給される遊技球を上球皿１５へ払い出す。払出制御基板４５は、払出ユニット４３による払出動作を制御する。発射装置４６は、上球皿１５の貯留球を遊技領域５２へ１球ずつ発射する。発射制御基板４７は、発射装置４６の発射動作を制御する。電源ユニット４８は、ぱちんこ遊技機１０の各部へ電力を供給する。

【００３７】

図３は、本実施例におけるぱちんこ遊技機１０の機能ブロックを示す。ぱちんこ遊技機１０において、遊技制御装置１００は、第１始動入賞口６２、第２始動入賞口６３、第１大入賞口９１、第２大入賞口９２、一般入賞口７２、作動口６８、第１特別図柄表示装置７０、第２特別図柄表示装置７１、演出図柄表示装置６０、普通図柄表示装置５９、操作ボタン８２、スピーカ１８、遊技効果ランプ９０のそれぞれと電気的に接続されており、各種制御信号の送受信を可能とする。遊技制御装置１００は、遊技の基本動作だけでなく

、図柄変動表示や電飾等の演出的動作も制御する。遊技制御装置１００は、遊技の基本動作や遊技の進行を含むぱちんこ遊技機１０の全体動作を制御する主制御装置としてのメイン基板１０２と、図柄の演出等を制御する副制御装置としてのサブ基板１０４とに機能を分担させた形態で構成される。遊技制御装置１００は、ハードウエア的にはデータやプログラムを格納するＲＯＭやＲＡＭ、演算処理に用いるＣＰＵ等の素子を含んで構成される。

【００３８】

本実施例におけるメイン基板１０２は、入球判定手段１１０、第１抽選手段１２６、第２抽選手段１２８、普図抽選手段１３６、保留制御手段１１６、メイン表示制御手段１１８、特別遊技制御手段１２０、小当り遊技制御手段３３０、特定遊技実行手段１２２、開閉制御手段１２４、条件保持手段１７６を備える。本実施例におけるサブ基板１０４は、パターン記憶手段１３０、演出決定手段１３２、演出表示制御手段１３４を備える。なお、メイン基板１０２に含まれる各機能ブロックは、いずれかがメイン基板１０２ではなくサブ基板１０４に搭載されるかたちで構成されてもよい。同様に、サブ基板１０４に含まれる各機能ブロックは、いずれかがサブ基板１０４ではなくメイン基板１０２に搭載されるかたちで構成されてもよい。

【００３９】

ただし、メイン基板１０２とサブ基板１０４の間におけるデータの送受信はメイン基板１０２からサブ基板１０４への一方向であるため、そのような一方向でのデータ送受信にて全体動作が実現されるよう各構成がメイン基板１０２とサブ基板１０４に配置される。このようにメイン基板１０２からサブ基板１０４へのデータ送信の一方向性が保たれるため、サブ基板１０４に含まれる構成からメイン基板１０２に含まれる構成へはデータを送信することができず、データ送信の要求もできない。したがって、メイン基板１０２で生成された情報は、メイン基板１０２がサブ基板１０４へ一方的に送信しない限りサブ基板１０４から参照することはできない。

【００４０】

入球判定手段１１０は、各入賞口への遊技球の入球を判定する。入球判定手段１１０は、第１始動入賞情報を受け取ると遊技球が第１始動入賞口６２に入賞したと判断し、第２始動入賞情報を受け取ると遊技球が第２始動入賞口６３に入賞したと判断する。入球判定手段１１０は、第１大入賞口入賞情報を受け取ると遊技球が第１大入賞口９１に入賞したと判断し、第２大入賞口入賞情報を受け取ると遊技球が第２大入賞口９２に入賞したと判断し、一般入賞情報を受け取ると遊技球が一般入賞口７２に入賞したと判断する。入球判定手段１１０は、通過情報を受け取ると遊技球が作動口６８を通過したと判断する。

【００４１】

第１始動入賞口６２への入球に対応する第１の抽選を実行する第１抽選手段１２６は、第１抽選値取得手段１１２、第１当否判定手段１１３、第１パターン決定手段１１４、第１図柄決定手段３２０を含む。第２始動入賞口６３への入球に対応する第２の抽選を実行する第２抽選手段１２８は、第２抽選値取得手段１１５、第２当否判定手段１１７、第２パターン決定手段１１９、第２図柄決定手段３２２を含む。第１の抽選の結果は、第１特別図柄表示装置７０において第１特別図柄１９２の変動表示の形で示され、演出図柄表示装置６０の表示領域１９４において装飾図柄１９０の変動表示の形で示される。第２の抽選の結果は、第２特別図柄表示装置７１において第２特別図柄１９３の変動表示の形で示され、演出図柄表示装置６０の表示領域１９４において装飾図柄１９０の変動表示の形で示される。

【００４２】

第１抽選手段１２６および第２抽選手段１２８は、図柄変動を開始するにあたり、その図柄変動に対応する抽選の結果を図柄変動の制御コマンドとともに演出決定手段１３２へ送信する。

【００４３】

第１抽選値取得手段１１２は、第１始動入賞口６２への入球を契機に、第１の抽選のた

めに乱数の値を第１当否抽選値として取得する。第２抽選値取得手段１１５は、第２始動入賞口６３への入球を契機に、第２の抽選のために乱数の値を第２当否抽選値として取得する。たとえば、当否抽選のために第１当否抽選値および第２当否抽選値として取得する値は「０」から「６５５３５」までの値範囲から取得される。なお、本願にいう「乱数」は、数学的に発生させる乱数でなくてもよく、ハードウエア乱数やソフトウエア乱数などにより発生させる疑似乱数でもよい。第１抽選値取得手段１１２および第２抽選値取得手段１１５が第１当否抽選値または第２当否抽選値として取得する値は、保留制御手段１１６により一時的に保留される。ただし、保留制御手段１１６により保留される所定の保留上限数を超えない範囲で第１当否抽選値と第２当否抽選値が保留される。

【００４４】

第１当否判定手段１１３は、第１当否抽選値に基づき、特別遊技または小当り遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する。第２当否判定手段１１７は、第２当否抽選値に基づき、特別遊技または小当り遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する。第１当否判定手段１１３および第２当否判定手段１１７は、当否判定で参照する当否判定テーブルを保持する。

【００４５】

図４は、当否判定テーブルを模式的に示す図である。本図の当否判定テーブルには、大当り、小当り、外れの判定結果と当否抽選値とが対応付けられており、対応付けられたそれぞれの範囲設定に応じて大当り当否確率や小当りの当否確率が定まる。第１当否判定手段１１３および第２当否判定手段１１７は、当否判定において本図の当否判定テーブルを参照する。第１当否判定手段１１３による第１の抽選と第２当否判定手段１１７による第２の抽選のいずれにおいても、通常時には当否抽選値が０～２９９の範囲に該当したときのみ大当りとなる。確変時には大当りの範囲が拡大され、当否抽選値が０～２９９の範囲に該当する場合だけでなく、３００～２９９９の範囲に該当する場合にも大当りとなる。このように、大当りに該当する範囲は遊技状態に応じて変化する。なお、本図では単一の当否判定テーブルによって通常時と確変時の双方の大当り範囲を示したが、当否判定テーブルは通常時用と確変時用とで別個に用意してもよいし、第１の抽選用と第２の抽選用とで別個に用意してもよい。

【００４６】

本実施例においては、当否抽選値が大当り範囲に該当しない場合であっても、所定の範囲に該当した場合には小当りとなる。本図の例では、第１当否判定手段１１３が取得する当否抽選値が５６５００～６５５３５の範囲に該当した場合に小当りとなり、第２当否判定手段１１７が取得する当否抽選値が６４０００～６５５３５の範囲に該当した場合に小当りとなる。すなわち、第２の抽選よりも第１の抽選の方が小当りに該当する範囲が広く、小当りが発生しやすい。このように、大当りに該当しなかった場合、本来はすべて「外れ」であるが、本図の例では大当りに該当しなかった場合のうち小当りにも該当しなかった場合の当否抽選値範囲を特に「外れ」と表現している。なお、本図では大当りか否かの判定テーブルと小当りか否かの判定テーブルとを単一の当否判定テーブルの形で実現する例を示したが、それぞれを別個のテーブルとして実現してもよい。

【００４７】

図３に戻り、第１図柄決定手段３２０および第２図柄決定手段３２２は、別途取得する図柄抽選値と当否判定の結果に基づいて、図柄の変動開始にあたってその停止図柄を決定する。第１図柄決定手段３２０および第２図柄決定手段３２２は、特別図柄の停止図柄を決定するために参照する複数の図柄判定テーブルを保持する。第１図柄決定手段３２０および第２図柄決定手段３２２は、当否判定結果に応じて異なる図柄判定テーブルを参照する。

【００４８】

図５は、図柄判定テーブルを模式的に示す図である。図５（ａ）は当否判定結果が大当りであった場合に参照するテーブルであり、図５（ｂ）は当否判定結果が外れであった場合に参照するテーブルであり、図５（ｃ）は当否判定結果が小当りであった場合に参照す

るテーブルである。第１図柄決定手段３２０および第２図柄決定手段３２２は、図柄判定において本図の図柄判定テーブルを参照する。各図柄判定テーブルには、「０」～「９」の数字および文字以外の記号「－」で表される特別図柄と第１図柄抽選値または第２図柄抽選値との対応関係が定められている。特別図柄の種類はそれぞれ大当り、小当り、外れの当否判定結果と対応付けられており、奇数の数字が大当りに対応し、偶数の数字が小当りに対応し、記号「－」が外れに対応する。

【００４９】

図５（ａ）に示す通り、特別図柄「０」～「９」のうち奇数の数字である特別図柄「１」「３」「５」「７」「９」が大当りに対応付けられている。そのうち、特別図柄「７」は１５Ｒ大当りを示し、第１図柄抽選値の場合は「０～９９」に対応付けられ、第２図柄抽選値の場合は「０～１４９」に対応付けられる。特別図柄「３」は２Ｒ大当りを示し、第１図柄抽選値の場合は「１００～１４９」に対応付けられるが、第２図柄抽選値の場合には対応付けられていない。特別図柄「１」「５」「９」は８Ｒ大当りを示し、第１図柄抽選値および第２図柄抽選値がともに「１５０～１８９」に特別図柄「１」が対応付けられ、「１９０～２２９」に特別図柄「５」が対応付けられ、「２３０～２５５」に特別図柄「９」が対応付けられる。このように、第２図柄抽選値は２Ｒ大当りを示す特別図柄「３」と対応付けられていないため、第２始動入賞口６３に入球させる限りは２Ｒ大当りは発生しない。

【００５０】

図５（ｂ）に示す通り、記号「－」は全範囲である図柄抽選値の範囲「０～２５５」に対応付けられる。

【００５１】

図５（ｃ）に示す通り、特別図柄「０」～「９」のうち偶数の数字である特別図柄「０」「２」「４」「６」「８」が小当りに対応付けられている。特別図柄「０」は図柄抽選値の範囲「０～４９」に対応付けられ、特別図柄「２」は図柄抽選値の範囲「５０～９９」に対応付けられ、特別図柄「４」は図柄抽選値の範囲「１００～１４９」に対応付けられ、特別図柄「６」は図柄抽選値の範囲「１５０～１９９」に対応付けられ、特別図柄「８」は図柄抽選値の範囲「２００～２５５」に対応付けられる。

【００５２】

図３に戻り、第１パターン決定手段１１４は、第１特別図柄表示装置７０および演出図柄表示装置６０に表示させる図柄変動の表示過程が定められた変動パターンを、別途取得する第１パターン抽選値に基づいて複数の変動パターンの中から決定する。第２パターン決定手段１１９は、第２特別図柄表示装置７１および演出図柄表示装置６０に表示させる図柄変動の表示過程が定められた変動パターンを、別途取得する第２パターン抽選値に基づいて複数の変動パターンの中から決定する。第１パターン決定手段１１４および第２パターン決定手段１１９は、それぞれ図柄変動を開始する際に変動パターンテーブルを参照してその図柄変動の変動パターンを決定する。第１パターン決定手段１１４および第２パターン決定手段１１９は、変動パターンを決定するために参照する変動パターン選択基準として複数の変動パターンテーブルをそれぞれ保持または共有する。変動パターンには、特別図柄を変動表示させるときの変動開始から停止までの変動時間が定められており、その種類によって長短様々な変動時間をもつ。すなわち、各変動パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動表示時間が定められており、その変動表示時間の経過時に特別図柄の変動が停止される。複数の変動パターンテーブルは、変動パターンと抽選値との対応関係としてそれぞれ変動時間の選択傾向が異なるように定められている。

【００５３】

図６は、通常の変動パターンテーブルを模式的に示す図である。第１パターン決定手段１１４および第２パターン決定手段１１９は、通常状態での変動パターン判定において本図の変動パターンテーブルを参照する。特定遊技状態での変動パターン判定においては、後述する図８の特定遊技用変動パターンテーブルを参照する。通常状態において、第１パターン決定手段１１４または第２パターン決定手段１１９は、当否判定結果が外れのとき

は図６（ａ）に示される外れ用の変動パターンを参照する。当否判定結果が１５Ｒ大当りまたは８Ｒ大当りのときは図６（ｂ）に示される１５Ｒ大当りおよび８Ｒ大当り用の変動パターンテーブルを参照する。当否判定結果が２Ｒ大当りまたは小当りのときは図６（ｃ）に示される２Ｒ大当りおよび小当り用の変動パターンテーブルを参照する。

【００５４】

図６（ａ）においては、パターン抽選値０～１０には「スーパー１」というスーパーリーチが対応付けられ、パターン抽選値１１～２０には「スーパー２」というスーパーリーチが対応付けられている。パターン抽選値２１～２５５には「ノーマル１」「ノーマル２」「リーチなし」のいずれかの変動パターンが対応付けられている。このように、当否判定結果が外れの場合、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、リーチなしのいずれも選択される可能性がある。なお、図６（ａ）の変動パターンテーブルは、厳密には保留数ごとに参照すべき欄が異なるように規定されるが、その詳細は後述する図７において説明する。

【００５５】

図６（ｂ）においては、パターン抽選値０～１２０には「スーパー１」のスーパーリーチが対応付けられ、パターン抽選値１２１～２４０には「スーパー２」のスーパーリーチが対応付けられている。パターン抽選値２４１～２５０には「ノーマル１」のリーチが対応付けられ、パターン抽選値２５１～２５５には「ノーマル２」のリーチが対応付けられている。

【００５６】

図６（ｃ）においては、パターン抽選値０～１２２には「スーパー３」というスーパーリーチが対応付けられ、パターン抽選値１２３～２５５には「ノーマル３」というノーマルリーチが対応付けられている。このように当否判定結果が２Ｒ大当りまたは小当りの場合は「スーパー３」または「ノーマル３」がそれぞれ約５０％の確率で選択される。

【００５７】

図７は、図６（ａ）の変動パターンテーブルを詳細に示す図である。本図の変動パターンテーブル２１０においては、保留数ごとにそれぞれ変動パターンに対応付けられたパターン抽選値の範囲が異なる。具体的には、保留数が少ないほど変動時間が相対的に長い変動パターンに割り当てられたパターン抽選値の範囲が広くされており、それら変動時間の長い変動パターンが選択される確率を高めている。そのため、第１保留手段１４４または第２保留手段１４６による保留数が少ないほど平均的な変動時間が長くなる。したがって、第１保留手段１４４または第２保留手段１４６による保留数が所定数、例えば１～２個より少なくなった場合に、変動時間の長い変動パターンの選択確率が通常より高くなり、変動時間が比較的長くなりやすい。

【００５８】

第１欄２１２には、第１保留手段１４４による第１の抽選の結果保留数または第２保留手段１４６による第２の抽選の結果保留数が１の場合のパターン抽選値範囲と変動パターンとの対応関係が示される。同様に、第２欄２１４、第３欄２１６、第４欄２１８に、第１保留手段１４４による第１の抽選の結果保留数または第２保留手段１４６による第２の抽選の結果保留数がそれぞれ２、３、４の場合のパターン抽選値範囲と変動パターンとの対応関係が示される。すなわち、第１欄２１２、第２欄２１４、第３欄２１６、第４欄２１８が保留数ごとの変動パターンテーブルを示すと考えることができる。本図では、外れのときに選択され得る複数の変動パターンを変動時間別に５種類に分類した例を説明するが、実際にはそれらの分類ごとに複数の変動演出パターンが用意されており、全体で数十種類の変動演出パターンがそれぞれの分類ごとの抽選値範囲に対応付けられていることに等しい。

【００５９】

第１範囲２２２には、抽選値が０から１０までのパターン抽選値に該当する場合の変動パターンとして、第１欄２１２、第２欄２１４、第３欄２１６、第４欄２１８のいずれにも「スーパー１」というスーパーリーチの変動パターンが対応付けられる。第２範囲２２４には、抽選値が１１から２０までのパターン抽選値に該当する場合の変動パターンとし

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

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

図８は、特定遊技状態において参照される特定遊技用変動パターンテーブルを模式的に示す。第１パターン決定手段１１４または第２パターン決定手段１１９は、後述する第１の状態で１５Ｒ大当りまたは８Ｒ大当りが発生した後の特定遊技状態において、当否判定結果が外れのとき、図８（ａ）に示す第１の特定遊技用変動パターンテーブルを参照する。第１パターン決定手段１１４または第２パターン決定手段１１９は、後述する第２の状態で１５Ｒ大当りまたは８Ｒ大当りが発生した後の特定遊技状態において、当否判定結果が外れのとき、図８（ｂ）に示す第２の特定遊技用変動パターンテーブルを参照する。いずれの特定遊技状態においても、当否抽選結果が大当りまたは小当りの場合には通常状態と同様に図６（ｂ）または図６（ｃ）の変動パターンテーブルを参照する。なお、２Ｒ大当りによる特別遊技終了後や小当り遊技の後は、時短状態には移行せずに図６に示す通常の変動パターンテーブルが参照される。

【００６３】

図８（ａ）においては、パターン抽選値０～４に「スーパー１」のスーパーリーチが対応付けられ、パターン抽選値５～９に「スーパー２」のスーパーリーチが対応付けられ、パターン抽選値１０～２５５に「リーチなし短縮」が対応付けられている。「リーチなし短縮」の変動パターンは、リーチ演出を伴わないだけでなく、通常のリーチなし変動パターンより変動時間が短縮されている。本実施例では本図（ａ）の変動パターンテーブルにおいてリーチを伴う変動パターンの割り当て範囲が相対的に小さく、リーチを伴わない変動時間短縮の変動パターンが割り当てられた範囲が大きい。そのため、当否判定結果が外れであってこの変動パターンテーブルを参照する場合はリーチ演出の選択頻度は低く、変動時間の短い変動パターンが多く出現する。すなわち、連チャン後の特定遊技では本図（ａ）の変動パターンテーブルが参照され、当否抽選が外れである限りはリーチの選択頻度

が低く抑えられ、短縮された変動パターンばかりが選択される。これにより、リーチ演出の選択頻度が低い分、リーチ演出の信頼度、すなわちリーチ演出が出現したときの大当りの期待度は高まる一方、短時間で次々に図柄変動を消化して小気味よい遊技をもたらすことができる。

【００６４】

図８（ｂ）においては、パターン抽選値０～１９には「スーパー１」のスーパーリーチが対応付けられ、パターン抽選値２０～３９には「スーパー２」のスーパーリーチが対応付けられている。パターン抽選値４０～２５５には「リーチなし短縮」が対応付けられている。本図（ｂ）は、リーチ演出を伴う変動パターンが本図（ａ）より高い頻度で選択されるように抽選値範囲が割り当てられ、それ以外の範囲にリーチを伴わない変動時間短縮の変動パターンが割り当てられている。そのため、当否判定結果が外れであってこの変動パターンテーブルを参照する場合、適度にリーチ演出が出現しつつ、変動時間の短い変動パターンが出現する。すなわち、初当り後の特定遊技では本図（ｂ）の変動パターンテーブルが参照され、当否抽選が外れでも適度にリーチが出現しつつ、短縮された変動パターンが選択される。これにより、リーチ演出の選択頻度が高い分、リーチ演出の信頼度、すなわちリーチ演出が出現したときの大当りの期待度は相対的に低くはなるものの、初当り後の特定遊技においてリーチ演出が適度に出現することによって遊技者の期待を十分に煽ることができる。

【００６５】

図３に戻り、普図抽選手段１３６は、作動口６８を遊技球が通過したときに抽選値を取得することにより抽選を実行する。普図抽選手段１３６による抽選の結果は、普通図柄表示装置５９において普通図柄の形で変動表示される。普図抽選手段１３６は、普通図柄表示装置５９に表示させる普通図柄の停止図柄を決定するために参照すべき図柄判定テーブルを保持する。その図柄判定テーブルには抽選値と普通図柄の対応関係が定められており、普図抽選手段１３６は普通図柄の停止図柄を図柄判定テーブルを参照して決定する。決定された停止図柄が所定の図柄となった場合に普通図柄が当りに該当したと判定され、その停止図柄にて普通図柄の変動表示が停止された後に開閉制御手段１２４が第２始動入賞口６３の普通電動役物６５を所定時間拡開する。普通図柄の抽選値は、保留制御手段１１６により一時的に保留される。ただし、保留制御手段１１６により保留される所定の保留上限数を超えない場合にだけ抽選値が保留される。

【００６６】

保留制御手段１１６は、第１保留手段１４４、第２保留手段１４６、普図保留手段１４７を含む。第１保留手段１４４は、新たに第１の抽選が実行されるときにそれ以前の抽選に対応する図柄変動が表示されている場合、新たな第１の抽選の結果をその抽選に対応する図柄の変動表示開始まで保留する。本実施例では第１の抽選の結果として４個を上限として当否抽選値を保持する。第２保留手段１４６は、新たに第２の抽選が実行されるときにそれ以前の抽選に対応する図柄変動が表示されている場合、新たな第２の抽選の結果をその抽選に対応する図柄の変動表示開始まで保留する。本実施例では第２の抽選の結果として４個を上限として当否抽選値を保持する。普図保留手段１４７は、普図抽選手段１３６により取得された普図抽選値を保留球として保持する。これらの保留数がそれぞれ第１特図保留ランプ２０、第２特図保留ランプ２１、普図保留ランプ２２の点灯数または点滅数により表される。第１保留手段１４４および第２保留手段１４６による保留の数は表示領域１９４にも表示される。

【００６７】

第２保留手段１４６に保留された抽選値は第１保留手段１４４に保留された抽選値より優先的に消化されて図柄変動が表示される。そのため、第１保留手段１４４に大当りの抽選値が保留されていても第２保留手段１４６に保留がある限りは第１保留手段１４４の大当り抽選値に対応する図柄変動は表示されない。したがって、第１保留手段１４４に大当りの保留があっても、さらに第２保留手段１４６へ大当りの保留が入るまで打ち続けることで、複数回の連続的な大当りを獲得できる可能性がある。

【００６８】
メイン表示制御手段１１８は、第１特図制御手段１４８、第２特図制御手段１５０、普図制御手段１５３を含む。第１特図制御手段１４８は、第１抽選手段１２６による第１の抽選の結果として決定された変動パターンにしたがい第１特別図柄１９２の変動を第１特別図柄表示装置７０に表示させる。第１特図制御手段１４８は、それ以前になされた第１の抽選または第２の抽選に対応する図柄の変動表示が終了していることを新たな図柄変動の開始条件とする。第２特図制御手段１５０は、第２抽選手段１２８による第２の抽選の結果として決定された変動パターンにしたがい第２特別図柄１９３の変動を第２特別図柄表示装置７１に表示させる。第２特図制御手段１５０もまた、それ以前になされた第１の抽選または第２の抽選に対応する図柄の変動表示が終了していることを新たな図柄変動の開始条件とする。

【００６９】
第１特図制御手段１４８は、第２保留手段１４６により第２の抽選の結果が保留されている場合は第１の抽選に対応する図柄変動表示の開始を留保する。一方、第２特図制御手段１５０は、第１保留手段１４４により第１の抽選の結果が保留されているか否かにかかわらず第２の抽選に対応する図柄変動表示を開始する。これにより、第１保留手段１４４と第２保留手段１４６の双方によって抽選値が保留されていた場合、第２保留手段１４６によって保留された抽選値が優先的に読み出されて図柄変動が表示される。そのような場合、第２保留手段１４６の保留数が０になるまでは第１保留手段１４４に保留された抽選値は読み出されずその図柄変動も開始しない。

【００７０】
第１特図制御手段１４８および第２特図制御手段１５０は、第１特別図柄１９２および第２特別図柄１９３の変動表示を開始するタイミングと停止するタイミングにて、変動開始コマンドと変動停止コマンドを演出表示制御手段１３４へ送信する。変動開始コマンドを送信するとき、決定された当否判定結果、停止図柄、変動パターンのそれぞれを示す値と第１の抽選と第２の抽選のいずれであるかを示す値とを変動開始コマンドとともに演出表示制御手段１３４へ送信する。変動停止コマンドを送信するとき、あらためて停止図柄を示す値を変動停止コマンドとともに演出表示制御手段１３４へ送信する。これにより、メイン表示制御手段１１８および演出表示制御手段１３４による変動表示が同期し、連動が保たれる。普図制御手段１５３は、普図抽選手段１３６による抽選の結果を普通図柄の変動表示として普通図柄表示装置５９に表示させる。

【００７１】
条件保持手段１７６は、大入賞口の開放を伴う単位遊技を複数回含む特別遊技へ移行するための条件として特別遊技作動条件を保持する。特別遊技作動条件は、第１の抽選または第２の抽選で特別遊技へ移行する旨を示す結果となり、その抽選に対応する図柄変動が停止したことを条件の内容とする。

【００７２】
特別遊技制御手段１２０は、第１抽選手段１２６による第１の抽選が特別遊技への移行を示す結果となった場合、第１特別図柄１９２が所定の大当り態様で停止されたときに特別遊技作動条件が成立したと判定し、第１大入賞口９１を開放させることにより特別遊技を実行する。同様に、特別遊技制御手段１２０は、第２抽選手段１２８による第２の抽選が特別遊技への移行を示す結果となった場合、第２特別図柄１９３が所定の大当り態様で停止されたときに特別遊技作動条件が成立したと判定し、第２大入賞口９２を開放させることにより特別遊技を実行する。特別遊技は、第１大入賞口９１または第２大入賞口９２の開閉動作を複数回数連続して継続する遊技であり、１回の開閉を単位とした複数回の単位遊技で構成される。特別遊技には、相対的に出玉の多くなる態様で第１大入賞口９１または第２大入賞口９２を開閉させる第１の特別遊技と、相対的に出玉の少なくなる態様で第１大入賞口９１または第２大入賞口９２を開閉させる第２の特別遊技と、が含まれる。第１の特別遊技には、単位遊技を１５回繰り返す１５Ｒ大当りと、単位遊技を８回繰り返す８Ｒ大当りと、が含まれる。第２の特別遊技は、短い単位遊技を２回だけ繰り返す２Ｒ

大当りである。１５Ｒ大当りおよび８Ｒ大当りは、１５Ｒ大当りおよび８Ｒ大当りにおいては、１回の単位遊技において第１大入賞口９１または第２大入賞口９２を原則として約３０秒間開放させる。特別遊技制御手段１２０は、単位遊技の設定ラウンド数を消化したときに特別遊技を終了させる。

【００７３】

小当り遊技制御手段３３０は、第１抽選手段１２６による第１の抽選が小当り遊技への移行を示す結果となった場合、第１特別図柄１９２が所定の小当り態様で停止されたときに小当り遊技作動条件が成立したと判定し、第１大入賞口９１を開放させることにより小当り遊技を実行する。同様に、小当り遊技制御手段３３０は、第２抽選手段１２８による第２の抽選が小当り遊技への移行を示す結果となった場合、第２特別図柄１９３が所定の小当り態様で停止されたときに小当り遊技作動条件が成立したと判定し、第２大入賞口９２を開放させることにより小当り遊技を実行する。小当り遊技は、第１大入賞口９１または第２大入賞口９２の開閉動作を複数回行う遊技であり、２回の開閉を単位とした１回の単位遊技で構成される。小当り遊技においては、第１大入賞口９１または第２大入賞口９２を２Ｒ大当りと同様に短時間だけ開放させる。小当り遊技制御手段３３０は、単位遊技を１回実行した後に小当り遊技を終了させる。

【００７４】

特定遊技実行手段１２２は、特別遊技の終了後から次の大当りが発生しない限り所定の終期に達するまでの特定期間において、あらたに大当りを獲得する容易性が通常状態より有利となる特定遊技の状態に移行させる。特定遊技には、確変と時短が含まれる。特定遊技実行手段１２２は、第１の抽選と第２の抽選のいずれの結果に起因する特別遊技であったかにかかわらずその特別遊技の終了後に必ず確変状態へ移行させる。一方、特別遊技の終了後に第１特別図柄１９２、第２特別図柄１９３の時短状態へ移行させるのは、第１図柄決定手段３２０または第２図柄決定手段３２２により決定された図柄が１５Ｒ大当り図柄または８Ｒ大当り図柄であった場合に限られる。

【００７５】

確変状態の間は第１当否判定手段１１３または第２当否判定手段１１７による当否判定結果が大当りとなる確率が通常状態より高められる。確変状態は、第１特別図柄１９２および第２特別図柄１９３の変動表示回数の合計が特別遊技の終了時点から数えて所定の確変終期回数、たとえば３６回に達するまで継続される。こうした確変は、一般にＳＴ（ＳｐｅｃｉａｌＴｉｍｅ）とも呼ばれる。第１特別図柄１９２、第２特別図柄１９３の時短状態は、第１特別図柄１９２および第２特別図柄１９３の変動表示回数の合計が特別遊技の終了時点から数えて所定の時短終期回数、たとえば３６回、６８回、１００回のいずれかに達するまで継続される。時短終期回数は、時短のたびに３６回、６８回、１００回のいずれかがランダムに設定される。このように、確変終期回数は、時短終期回数より短いか同数である。したがって、確変が終了して非確変となった後でも、残りの時短終期回数の分だけ時短状態のままとなっている場合がある。

【００７６】

第１特別図柄１９２および第２特別図柄１９３の時短中は、特定遊技の一つである入球容易状態が実施される。入球容易状態は、普通図柄の時短、開放抽選の確率変動、普通電動役物６５の開放延長が実施されることにより第２始動入賞口６３への入球容易性が高められる状態である。普通図柄の時短は、普通図柄の変動時間が通常状態より短縮される状態である。開放抽選の確率変動は、開放抽選の当り確率を通常状態より高める状態である。普通電動役物６５の開放延長は、普通電動役物６５の開放時間を通常状態よりも長くする状態である。このように、入球容易状態においては、一定時間あたりの普通図柄の変動回数が通常状態よりも増加する可能性が高まる上、第２始動入賞口６３への入球容易性も増すため、第２始動入賞口６３への入球数が増加する可能性も高い。したがって、第１特別図柄１９２、第２特別図柄１９３の時短および入球容易状態により、その期間中は第２始動入賞口６３への入球による賞球を得られる機会が増加する結果、持ち玉をほとんど減らさずに遊技し続けることが可能となる。また、時短中は第１始動入賞口６２より第２始

動入賞口６３への入球容易性が高くなるため、遊技者はいわゆる右打ちをするために第２始動入賞口６３への入球を狙った強度にて遊技球を発射することとなる。

【００７７】

なお、本実施例における入球容易状態は、普通図柄の時短、開放抽選の確率変動、普通電動役物６５の開放延長という３つの機能を用いて第２始動入賞口６３への入球容易性を高める。ただし、変形例としては、これら３つの機能のうち、１つまたは２つの機能を用いて第２始動入賞口６３への入球容易性を高める構成としてもよい。このように３つの機能のうち一部だけを用いても第２始動入賞口６３への入球容易性を高めることは可能である。また、３つの機能のうち少なくともいずれかを、実施する期間と実施しない期間とで遊技状態に応じて切り替える構成としてもよい。

【００７８】

図９は、遊技状態の遷移を模式的に示す図である。最初に、通常状態、すなわち確変へ移行しておらず、時短にも移行していない非確変非時短状態４００で遊技が開始される。非確変非時短状態４００において１５Ｒ大当りまたは８Ｒ大当りとなった場合、その特別遊技終了後は確変状態と時短状態へ移行するため確変時短状態４０２へ遷移する（Ｓ３００）。その大当りは「初当り」に相当する。

【００７９】

確変時短状態４０２においては、遊技者は右打ちをして第２始動入賞口６３への入球を狙うことから、２Ｒ大当りが対応付けられていない第２の遊技が実行されて事実上２Ｒ大当りが発生しない。そして、１５Ｒ大当りまたは８Ｒ大当りが発生すれば確変時短状態４０２が維持されて「連チャン」となる（Ｓ３０２）。１５Ｒ大当りまたは８Ｒ大当りが発生せずに確変終期回数に達して確変が終了した場合、非確変時短状態４０４へ遷移する（Ｓ３０４）。確変終期回数と時短終期回数が同数であった場合には、確変の終了とともに時短も終了となり、非確変非時短状態４００へ戻る（Ｓ３０６）。非確変時短状態４０４においても事実上２Ｒ大当りは発生せず、１５Ｒ大当りまたは８Ｒ大当りが発生すれば再び確変時短状態４０２へ遷移する（Ｓ３０８）。このように、実質的に利益のある大当りである１５Ｒ大当りまたは８Ｒ大当りを経由して移行される特定遊技状態である確変時短状態４０２および非確変時短状態４０４をここでは「第１の状態」と称する。第１の状態４１０は、いわゆる初当りがすでに終わった状態であり、次に１５Ｒ大当りまたは８Ｒ大当りが出れば連チャンとなる。

【００８０】

非確変非時短状態４００において２Ｒ大当りとなった場合、その特別遊技終了後は確変状態には移行するが時短状態には移行しないため確変非時短状態４０６へ遷移する（Ｓ３１０）。確変非時短状態４０６において再び２Ｒ大当りとなれば、その特別遊技終了後は再び確変非時短状態４０６となる（Ｓ３１２）。確変非時短状態４０６において１５Ｒ大当りまたは８Ｒ大当りとなれば確変状態および時短状態の双方に移行するため確変時短状態４０２に遷移する（Ｓ３１４）。その大当りは「初当り」に相当する。確変非時短状態４０６において大当りが出ないまま確変状態が終了した場合、非確変非時短状態４００へ戻る（Ｓ３１６）。このように、実質的に利益のある大当りである１５Ｒ大当りまたは８Ｒ大当りを経由していない状態である非確変非時短状態４００および確変非時短状態４０６をここでは「第２の状態」と称する。第２の状態４１２は、まだ初当りが出ていない状態であり、次に１５Ｒ大当りまたは８Ｒ大当りが出れば初当りとなる。

【００８１】

通常状態においては、第１保留手段１４４または第２保留手段１４６による保留数に応じた変動パターンテーブルを参照し、第１保留手段１４４または第２保留手段１４６による保留数が少なくなるほど変動時間の長い変動パターンが出現しやすくなる。第１パターン決定手段１１４および第２パターン決定手段１１９は、第１の状態４１０にて大当りとなった場合、その後の新たな特定遊技において、リーチ変動パターンの選択頻度が相対的に低い第１の特定遊技用変動パターン選択テーブルを参照して変動パターンを選択する。第１の特定遊技用変動パターン選択テーブルは、図８（ａ）、図６（ｂ）、（ｃ）の変動

パターンテーブルの組み合わせで構成される。第１パターン決定手段１１４および第２パターン決定手段１１９は、第２の状態４１２にて１５Ｒ大当りまたは８Ｒ大当りとなった場合、その後の新たな特定遊技において、リーチ変動パターンの選択頻度が相対的に高い第２の特定遊技用変動パターン選択テーブルを参照して変動パターンを選択する。第２の特定遊技用変動パターン選択テーブルは、図８（ｂ）、図６（ｂ）、（ｃ）の変動パターンテーブルの組み合わせで構成される。このように、第１の特定遊技用変動パターンテーブルと第２の特定遊技用変動パターンテーブルは、外れのときに参照するテーブルだけ別個の対応関係が定められ、大当りと小当りのときに参照するテーブルを共用するため、必要以上にデータ量が増大することを防ぐことができ、また、開発者の設計負担の軽減を図っている。そして、第２の状態４１２にて１５Ｒ大当りまたは８Ｒ大当りが出た後の特定遊技で参照される第２の特定遊技用変動パターンテーブルは、第１の状態４１０にて１５Ｒ大当りまたは８Ｒ大当りが出た後の特定遊技で参照される第１の特定遊技用変動パターンテーブルより、リーチ変動パターン、とくにスーパーリーチの選択頻度が高くなっている。

【００８２】

図３に戻り、開閉制御手段１２４は、第２始動入賞口６３の普通電動役物６５や第１大入賞口９１、第２大入賞口９２の開閉を制御する。開閉制御手段１２４は、普通図柄が特定の態様で停止されると、普通電動役物ソレノイド７６に開放指示を送り、第２始動入賞口６３の普通電動役物６５を開放させる。開閉制御手段１２４は、特別遊技において、大入賞口ソレノイド８０または大入賞口ソレノイド８１に開放指示を送り、第１大入賞口９１または第２大入賞口９２を開放させる。

【００８３】

パターン記憶手段１３０は、装飾図柄の変動演出パターンとして複数の変動演出パターンデータを保持する。演出決定手段１３２は、第１抽選手段１２６から受け取る第１の抽選の結果または第２抽選手段１２８から受け取る第２の抽選の結果に応じて、演出表示制御手段１３４によって演出図柄表示装置６０へ表示させる演出内容を決定する。演出決定手段１３２は、第１パターン決定手段１１４または第２パターン決定手段１１９により決定された特別図柄の変動パターンに対応する複数の変動演出パターンデータの中からいずれかを選択してパターン記憶手段１３０から読み出す。演出決定手段１３２は、装飾図柄１９０の停止図柄の組合せを第１抽選手段１２６または第２抽選手段１２８が決定する特別図柄の停止図柄や変動パターンに基づいて決定する。

【００８４】

装飾図柄１９０の停止図柄は、３つの図柄の組合せとして形成され、たとえば第１抽選手段１２６または第２抽選手段１２８による当否判定結果が１５Ｒ大当りの特別遊技への移行を示す場合には特定の組合せ、例えば「７７７」や「１１１」のように３つの図柄が揃った組合せが選択される。この場合、装飾図柄１９０として揃える数字には、第１特別図柄１９２や第２特別図柄１９３と同じ数字が選ばれるのが好ましい。たとえば、第１特別図柄１９２または第２特別図柄１９３が「７」の場合は装飾図柄１９０が「７７７」となる。あるいは、３つの図柄の少なくとも一つに当りであることを示す特定の図柄が含まれる図柄の組み合わせによっても、その大当りを示すようにしてもよい。当否判定結果が２Ｒ大当りの場合や小当りの場合もまた特定の組合せ、例えば「３５７」のような所定の組合せが選択されるが、それらの特定の組合せは必ずしも３つの図柄が揃った組合せでなくてもよい。当否判定結果が大当りでも小当りでもない場合は、「３１２」や「９４６」のように３つの図柄が揃っていない組合せであって、２Ｒ大当りや小当りのときに選択される特定の組合せに該当しない組合せが選択される。当否判定結果が１５Ｒ大当りではない場合であって、リーチ付きの外れを示す変動パターンが選択された場合は、「１９１」や「７２７」のように一つだけ図柄が揃っていない組合せを選択する。演出決定手段１３２は、装飾図柄１９０の停止図柄組合せと装飾図柄の変動演出パターンデータを演出表示制御手段１３４へ送る。

【００８５】

装飾図柄の変動演出パターンデータには、装飾図柄の変動表示態様、すなわち装飾図柄の変動開始から変動停止までの変動過程と演出過程が定義される。変動演出パターンには、あと一つ図柄が揃えば大当りとなるリーチ状態を経てから当り態様または外れ態様である停止図柄組合せを表示するリーチパターンと、リーチ状態を経ずに外れ態様である停止図柄組合せを表示するリーチなしパターンが含まれる。特に、リーチ状態を経るときのパターンとしては、長短様々な変動時間をもつパターンが含まれ、相対的に変動時間の短いリーチパターンを「ノーマルリーチ」と称し、変動時間の長いリーチパターンを「スーパーリーチ」と称する。各変動演出パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動時間が定められており、その変動時間の経過時に図柄変動が停止される。演出決定手段１３２は、特別図柄の変動パターンに応じて、特別図柄と変動時間が等しい装飾図柄の変動演出パターンを選択する。

【００８６】

演出表示制御手段１３４は、第１演出制御手段１６８および第２演出制御手段１７０を含む。演出表示制御手段１３４は、遊技効果ランプ９０の点灯および消灯や、スピーカ１８からの音声出力などの演出処理をさらに制御する。

【００８７】

第１演出制御手段１６８および第２演出制御手段１７０は、第１抽選手段１２６による第１の抽選の結果または第２抽選手段１２８による第２の抽選の結果を、選択された変動演出パターンデータにしたがって装飾図柄１９０として演出図柄表示装置６０の表示領域１９４に変動表示させる。第１演出制御手段１６８および第２演出制御手段１７０は、それ以前の第１の抽選または第２の抽選に対応する装飾図柄１９０の変動表示が終了していることを新たな図柄変動の開始条件とする。

【００８８】

第１演出制御手段１６８は、第２保留手段１４６により第２の抽選の結果が保留されている場合は第１の抽選に対応する図柄変動表示の開始を留保する。第２演出制御手段１７０は、第１保留手段１４４により第１の抽選の結果が保留されているか否かにかかわらず第２の抽選に対応する図柄変動表示を開始する。これにより、第１保留手段１４４と第２保留手段１４６の双方によって抽選値が保留されていた場合は第２保留手段１４６により保留された抽選値が優先的に読み出されて装飾図柄の変動が表示される。そのような場合、第２保留手段１４６の保留数が０になるまでは第１保留手段１４４に保留された抽選値は読み出されずその装飾図柄の変動も開始しない。このように演出表示制御手段１３４は、装飾図柄１９０の変動表示を含む図柄変動演出を演出図柄表示装置６０に表示させる。以上の構成による動作および制御の過程を以下説明する。

【００８９】

図１０は、ぱちんこ遊技機における基本的な動作過程を示すフローチャートである。まず、遊技球が第１始動入賞口６２、第２始動入賞口６３、一般入賞口７２、第１大入賞口９１、第２大入賞口９２などへ入賞した場合の処理を実行し（Ｓ１０）、通常遊技中であれば（Ｓ１２のＹ）、図柄変動などの通常遊技の制御処理を実行し（Ｓ１４）、通常遊技中でなければ（Ｓ１２のＮ）、特別遊技の制御処理を実行し（Ｓ１６）、小当り遊技の制御処理を実行する（Ｓ１７）。その後、Ｓ１０の入賞処理においてセットされた賞球数にて各種入賞に応じた賞球払出を処理する（Ｓ１８）。

【００９０】

図１１は、図１０におけるＳ１４の通常遊技制御処理の全体的な過程を示すフローチャートである。この通常遊技制御処理は、メイン基板１０２における特別図柄変動処理の実行と（Ｓ１５２）、サブ基板１０４における装飾図柄変動処理の実行とが（Ｓ１５４）、繰り返し処理されることとなる。

【００９１】

図１２は、図１１におけるＳ１５２の特別図柄変動処理の実行処理を詳細に示すフローチャートである。まだ図柄変動表示が開始されていない場合（Ｓ６０のＮ）、第２保留手段１４６により抽選値の保留がなされている場合（Ｓ６２のＹ）、第２当否判定手段１１

７が第２保留手段１４６から抽選値を読み出して第２特別図柄１９３の当否を判定し（Ｓ６４）、第２図柄決定手段３２２が第２特別図柄１９３を決定し（Ｓ６６）、第２パターン決定手段１１９が第２特別図柄１９３の変動パターンを決定し（Ｓ６８）、決定した結果とともに変動開始コマンドをサブ基板１０４へ送信して第２特別図柄１９３の図柄変動を開始する（Ｓ７７）。

【００９２】

第２保留手段１４６により抽選値の保留がなされていない場合であって（Ｓ６２のＮ）、第１保留手段１４４により抽選値の保留がなされている場合（Ｓ７０のＹ）、第１当否判定手段１１３が第１保留手段１４４から抽選値を読み出してあらためて第１特別図柄１９２の当否を判定し（Ｓ７２）、第１図柄決定手段３２０が第１特別図柄１９２を決定し（Ｓ７４）、第１パターン決定手段１１４が第１特別図柄１９２の変動パターンを決定する（Ｓ７５）。決定した結果とともに変動開始コマンドをサブ基板１０４へ送信して第１特別図柄１９２の図柄変動を開始する（Ｓ７７）。第１保留手段１４４により抽選値の保留がなされていない場合はＳ７２からＳ７７までの処理をスキップする（Ｓ７０のＮ）。

【００９３】

すでに図柄変動表示が開始されている場合（Ｓ６０のＹ）、特別図柄の図柄変動表示を処理し（Ｓ７８）、所定の変動時間が経過して図柄表示の停止タイミングに達したときは（Ｓ８０のＹ）、変動停止コマンドをサブ基板１０４へ送信して表示中の図柄変動をあらかじめ決定された停止図柄にて停止する（Ｓ８２）。特定遊技用の変動パターンテーブルを参照していた回数が時短終期回数に達していた場合は（Ｓ８４のＹ）、通常の変動パターンテーブルに戻し（Ｓ８６）、特定遊技用の変動パターンテーブルを参照していた回数が時短終期回数に達していない場合は（Ｓ８４のＮ）、Ｓ８６をスキップして本図のフローを終了する。図柄表示の停止タイミングに達していない場合はＳ８２からＳ８６までの処理をスキップして本図のフローを終了する（Ｓ８０のＮ）。

【００９４】

図１３は、図１１におけるＳ１５４の装飾図柄変動処理の実行処理を詳細に示すフローチャートである。サブ基板１０４の演出決定手段１３２がメイン基板１０２から変動開始コマンドを受信した場合（Ｓ１８０のＹ）、受信した特別図柄の停止図柄、変動パターン、当否判定結果に応じて装飾図柄の停止態様を決定し（Ｓ１８２）、変動演出パターンを決定する（Ｓ１８４）。その後、装飾図柄の変動表示を開始する（Ｓ１９６）。メイン基板１０２から変動開始コマンドを受信しなかった場合はＳ１８２からＳ１９６をスキップする（Ｓ１８０のＮ）。

【００９５】

すでに装飾図柄の変動表示が開始済みであれば（Ｓ１９８のＹ）、その図柄変動の表示処理を実行し（Ｓ２００）、メイン基板１０２から変動停止コマンドを受信したときは（Ｓ２０２のＹ）、Ｓ１８２で決定された停止態様にて装飾図柄を停止表示させることで図柄変動表示を停止する（Ｓ２０４）。変動停止コマンドをメイン基板１０２から受信していないときはＳ２０４をスキップし（Ｓ２０２のＮ）、変動表示が開始済みでないときはＳ２００からＳ２０４をスキップする（Ｓ１９８のＮ）。

【００９６】

図１４は、図１０におけるＳ１６の特別遊技を詳細に示すフローチャートである。まず、第１大入賞口９１または第２大入賞口９２がまだ開放済でない場合（Ｓ１００のＮ）、演出表示制御手段１３４が特別遊技の演出処理を開始し（Ｓ１０２）、開閉制御手段１２４が第１大入賞口９１または第２大入賞口９２を開放する（Ｓ１０４）。第１大入賞口９１または第２大入賞口９２が開放済であればＳ１０２およびＳ１０４をスキップする（Ｓ１００のＹ）。第１大入賞口９１または第２大入賞口９２が開放されてから、所定の開放時間が経過した場合（Ｓ１０６のＹ）、または、開放時間が経過していないものの（Ｓ１０６のＮ）、第１大入賞口９１または第２大入賞口９２への入球数が９球以上に達した場合（Ｓ１０８のＹ）、開閉制御手段１２４が第１大入賞口９１または第２大入賞口９２を閉鎖させる（Ｓ１１０）。開放時間が経過しておらず（Ｓ１０６のＮ）、第１大入賞口９

１または第２大入賞口９２への入球数も９球以上に達していない場合は（Ｓ１０８のＮ）、Ｓ１１０以降の処理をスキップしてＳ１６のフローを終了する。

【００９７】

Ｓ１１０における第１大入賞口９１または第２大入賞口９２の閉鎖後、単位遊技が最終ラウンドに達していた場合（Ｓ１１２のＹ）、演出表示制御手段１３４は特別遊技の演出処理を終了させ（Ｓ１１４）、特別遊技制御手段１２０は特別遊技を終了させ（Ｓ１１６）、特定遊技として確変を開始する（Ｓ１１８）。その特別遊技が２Ｒ大当りではなく１５Ｒ大当りまたは８Ｒ大当りであった場合であって（Ｓ１２０のＮ）、第１の状態における大当りに起因する場合（Ｓ１２２のＹ）、第１の特定遊技用変動パターンテーブルを設定し（Ｓ１２４）、第１の状態における大当りではない場合は（Ｓ１２２のＮ）、第２の特定遊技用変動パターンテーブルを設定する（Ｓ１２６）。その特別遊技が２Ｒ大当りであった場合は（Ｓ１２０のＹ）、通常の変動パターンテーブルを設定する（Ｓ１２８）。Ｓ１１２において単位遊技が最終ラウンドに達していなければ（Ｓ１１２のＮ）、ラウンド数に１を加算してＳ１６のフローを終了する（Ｓ１３０）。

【００９８】

図１５は、図１０におけるＳ１７の小当り遊技を詳細に示すフローチャートである。第１大入賞口９１または第２大入賞口９２が開放済でなければ（Ｓ２２０のＮ）、第１大入賞口９１または第２大入賞口９２の開放処理を実行し（Ｓ２２２）、開放済みであれば（Ｓ２２０のＹ）、Ｓ２２２をスキップする。所定の開放時間を経過した場合（Ｓ２２４のＹ）、第１大入賞口９１または第２大入賞口９２を閉鎖し（Ｓ２２６）、所定の開放時間を経過していなければ（Ｓ２２４のＮ）、Ｓ２２６以降をスキップする。Ｓ２２６における第１大入賞口９１または第２大入賞口９２の閉鎖後、設定回数分の開閉が終了していれば（Ｓ２２８のＹ）、小当り遊技を終了する（Ｓ２３０）。設定回数分の開閉が終了していなければ（Ｓ２２８のＮ）、開閉回数に１を加算してＳ１７のフローを終了する（Ｓ２３２）。

【００９９】

（第２実施例）

第２実施例もまた、本願の特許請求の範囲と特に対応する実施例として、以下説明する。第２実施例においては、特定遊技用変動パターンテーブルの態様が第１実施例とは異なる。以下、相違点を中心に説明し、共通点の説明は省略する。

【０１００】

図１６は、第２実施例の特定遊技状態において参照される特定遊技用変動パターンテーブルを模式的に示す。第１パターン決定手段１１４または第２パターン決定手段１１９は、第１の状態で１５Ｒ大当りまたは８Ｒ大当りが発生した後の特定遊技状態において、当否判定結果が外れのとき、図１６（ａ）に示す第１の特定遊技用変動パターンテーブルを参照する。第１パターン決定手段１１４または第２パターン決定手段１１９は、第２の状態で１５Ｒ大当りまたは８Ｒ大当りが発生した後の特定遊技状態において、当否判定結果が外れのとき、図１６（ｂ）に示す第２の特定遊技用変動パターンテーブルを参照する。いずれの特定遊技状態においても、当否抽選結果が大当りまたは小当りの場合には第１実施例の通常状態と同様に図６（ｂ）または図６（ｃ）の変動パターンテーブルを参照する。なお、２Ｒ大当りによる特別遊技終了後や小当り遊技の後は、時短状態には移行せずに図６に示す通常の変動パターンテーブルが参照される。

【０１０１】

図１６（ａ）においては、全パターン抽選値範囲０～２５５に「リーチなし短縮」の変動パターンが対応付けられている。本実施例では本図（ａ）の変動パターンテーブルにおいてすべてリーチを伴わない変動時間短縮の変動パターンが割り当てられているため、当否判定結果が外れであってこの変動パターンテーブルを参照する場合はリーチ演出は出現せず、変動時間の短い変動パターンのみが出現する。すなわち、連チャン後の特定遊技では本図（ａ）の変動パターンテーブルが参照され、当否抽選が外れである限りはリーチが出現せず、短縮された変動パターンのみが選択される。これにより、短時間で次々に図柄

変動を消化して小気味よい遊技をもたらすことができる。図１６（ｂ）は図８（ｂ）と同様である。すなわち、初当り後の特定遊技では本図（ｂ）の変動パターンテーブルが参照され、当否抽選が外れでも適度にリーチが出現しつつ、短縮された変動パターンが選択される。これにより、初当り後の特定遊技においてはリーチ演出によって遊技者の期待を十分に煽ることができる。

【０１０２】

以上により、第１の状態から１５Ｒ大当りまたは８Ｒ大当りが連チャンで発生すると、その後の特定遊技では外れリーチのない状態が実現され、リーチ演出が出現すれば１００％の確率で大当りが確定する演出とすることができる。

【０１０３】

（第３実施例）

第３実施例もまた、本願の特許請求の範囲と特に対応する実施例として、以下説明する。第３実施例においては、第１実施例で説明した図８（ａ）の特定遊技用変動パターンテーブルと第２実施例で説明した図１６（ａ）の特定遊技用変動パターンテーブルの双方を用いる点で、第１，２実施例と異なる。以下、相違点を中心に説明し、共通点の説明は省略する。

【０１０４】

本実施例では、第１の状態で１５Ｒ大当りまたは８Ｒ大当りが発生した後の特定遊技状態において、当否判定結果が外れのとき、図８（ａ）に示す特定遊技用変動パターンテーブルを参照する。一方、第１の状態で２Ｒ大当りが発生した後の特定遊技状態において、当否判定結果が外れのとき、図１６（ａ）に示す特定遊技用変動パターンテーブルを参照する。この場合、図５（ａ）の第２の抽選において２Ｒ大当りが出現するように、図柄抽選値「１４５～１４９」に２Ｒ大当りを示す「３」が割り当てられてもよい。

【０１０５】

以上により、第１の状態から２Ｒ大当りが発生すると、その後の特定遊技では外れリーチのない状態が実現され、リーチ演出が出現すれば１００％の確率で大当りが確定する演出とすることができる。

【０１０６】

（第４実施例）

第４実施例においては、主に変動パターンテーブルおよび変動パターンテーブルの選択方法が第１～３実施例とは異なる。以下、相違点を中心に説明し、共通点の説明は省略する。

【０１０７】

連続的な大当り、いわゆる連チャンを獲得した後は、すでに大きな利益を獲得した後という状況である。その上、現在もなお確変状態または時短状態であれば、次の大当りの期待も高い状況であるといえる。そのような既得感のある状態では、いわゆる初当りの後とは利益状態の前後関係が異なる上、現在の遊技状態が大当りによる利益が確定した状態であるか否かによっても状況の前後関係は異なってくる。そこで、大当りの発生状況、すなわち大当りが発生した時点における遊技状態や利益状態と、大当りの発生後における遊技状態や利益状態との組み合わせに応じて、演出表示内容や演出ごとの出現の仕方を変えることにより、遊技者の関心に合わせた適切な演出を実行する。

【０１０８】

図１７は、第４実施例において変動パターンテーブルを決定するために参照する選択基準決定テーブルを模式的に示す。本図の選択基準決定テーブル５００には、当否抽選が大当りとなったときの遊技状態の種類とその後に移行する遊技状態の種類との組み合わせに応じていずれの変動パターンテーブルを決定すべきかが定められている。大当り後に移行する遊技状態は、第１図柄決定手段３２０または第２図柄決定手段３２２により決定された図柄がいずれの大当り図柄であったかに応じて決定される。本実施例においては、「確変あり時短あり」「確変なし時短あり」「確変あり時短なし」「確変なし時短なし」の４種類の遊技状態へ移行し得る。

【０１０９】
選択基準決定テーブル５００において、当否抽選が大当りとなったときの遊技状態、すなわち大当り前の遊技状態の種類として、第１行５０２に「確変あり時短あり」、第２行５０４に「確変なし時短あり」、第３行５０６に「確変あり時短なし」、第４行５０８に「確変なし時短なし」の４種類が示される。また特別遊技後に移行する遊技状態、すなわち大当り後の遊技状態の種類として、第１列５１０に「確変あり時短あり」、第２列５１２に「確変なし時短あり」、第３列５１４に「確変あり時短なし」、第４列５１６に「確変なし時短なし」の４種類が示される。大当り前の遊技状態が４種類と、大当り後の遊技状態が４種類で、それらの組み合わせが１６種類となり、その組み合わせごとにいずれの変動パターンテーブルを参照すべきかが図のように定められる。

【０１１０】
第１行５０２に示す通り、大当り前の遊技状態が「確変あり時短あり」の場合は、大当り後の遊技状態ごとに第１～４変動パターンテーブルＡ１～Ａ４が対応付けられる。第２行５０４に示す通り、大当り前の遊技状態が「確変なし時短あり」の場合は、大当り後の遊技状態ごとに第５～８変動パターンテーブルＢ１～Ｂ４が対応付けられる。第３行５０６に示す通り、大当り前の遊技状態が「確変あり時短なし」の場合は、大当り後の遊技状態ごとに第９～１２変動パターンテーブルＣ１～Ｃ４が対応付けられる。第４行５０８に示す通り、大当り前の遊技状態が「確変なし時短なし」の場合は、大当り後の遊技状態ごとに第１３～１６変動パターンテーブルＤ１～Ｄ４が対応付けられる。

【０１１１】
各変動パターンテーブルには、当否抽選が外れの場合に参照するサブテーブル、１５Ｒ大当りまたは８Ｒ大当りの場合に参照するサブテーブル、２Ｒ大当りまたは小当りの場合に参照するサブテーブルが含まれる。

【０１１２】
本実施例における第１～４変動パターンテーブルＡ１～Ａ４、第５～８変動パターンテーブルＢ１～Ｂ４、第９～１２変動パターンテーブルＣ１～Ｃ４、第１３～１６変動パターンテーブルＤ１～Ｄ４は、それぞれに固有の変動パターンが選択され得るように定められる。すなわち、１６種類の個別の変動パターンテーブルとして規定される。例えば、変動パターンテーブルごとにそれぞれ固有の演出表示内容や変動時間を持つリーチ変動パターンが選択され得るように個別にテーブルが定められていてもよいし、複数種の変動パターンにおけるそれぞれの選択確率が変動パターンテーブルごとに異なるように定められていてもよい。これにより、大当り後の遊技状態だけでなく、大当り前の遊技状態をも考慮した状況に応じて変動パターンテーブルを決定することができ、それぞれの利益状態や遊技進行状況に応じた演出を意図的に出現させることができる。これは、遊技機の開発者にとって意図した演出の出現を設計しやすい点で有効であり、一方、遊技者にとっても遊技状態の進行の仕方によって異なる演出に触れることができ、遊技の興趣向上に資することができる。

【０１１３】
変形例としては、第１～４変動パターンテーブルＡ１～Ａ４、第５～８変動パターンテーブルＢ１～Ｂ４、第９～１２変動パターンテーブルＣ１～Ｃ４、第１３～１６変動パターンテーブルＤ１～Ｄ４のそれぞれに含まれるテーブルのうち一部を他のテーブルと共通化してもよい。例えば、変動パターンテーブルに含まれる複数のサブテーブルのうち一部を他の変動パターンテーブルに含まれるサブテーブルと共通化してもよい。または、一部の変動パターンテーブル同士が共通の変動パターンテーブルとなるように規定してもよい。例えば、第１６変動パターンテーブルＤ４は遊技状態が「確変なし時短なし」、すなわち通常状態において参照されるテーブルであるため、図６（ａ）～（ｃ）に示されるテーブルを用いてもよい。さらに、第１３～１６変動パターンテーブルＤ１～Ｄ４はすべて通常状態において参照されるテーブルであるため、これらに共通するテーブルとして図６（ａ）～（ｃ）に示されるテーブルを用いてもよい。

【０１１４】

（第５実施例）
第５実施例においては、主に変動パターンテーブルおよび変動パターンテーブルの選択方法の少なくとも一部が第１～４実施例とは異なる。以下、相違点を中心に説明し、共通点の説明は省略する。
【０１１５】
本実施例における確変および時短は、それぞれ個別に設定された終期回数に図柄変動回数が達するまで継続される。確変が継続される第１の終期回数と、時短が継続される第２の終期回数のそれぞれは、第１図柄決定手段３２０または第２図柄決定手段３２２により決定された図柄がいずれの大当り図柄であったかに応じて決定される。第１の終期回数と第２の終期回数はそれぞれ個別に決定されるため、互いに異なる回数に決定され得る。異なる回数に決定された場合、特別遊技後に確変と時短へ同時に移行したとしても、一方が早く終期回数に達して他方のみが継続する状態が生じ得る。
【０１１６】
確変状態と時短状態の一方にだけ移行している状態は、他方が先に終期回数に達して終了してしまった状態である可能性があり、そうした状態は確変と時短の終期回数の差分に相当する一時的な期間である。特に、確変と時短の終期回数の差分が小さいほどその状態は希少性の高い期間といえ、また、双方とも終了に至るまでの、いわば特定遊技の終了間際ということになる。
【０１１７】
例えば、「確変あり・時短あり」の状態で発生した大当りは、いわゆる連チャンに相当する連続的な大当りに該当する。一方、「確変あり・時短なし」の状態で発生した大当りは、時短が終了して確変のみが継続し、特定遊技が間もなく終了しようとする間際に逆転で大当りが発生したような状況である可能性がある。そのような遊技状況に鑑み、「確変あり・時短なし」の遊技状態で発生した大当り後の特定遊技における変動パターンテーブル、すなわち図１７の第９～１１変動パターンテーブルＣ１～Ｃ３は、逆転で大当りを獲得したことを示す演出表示内容の変動パターンが選択され得るよう定められる。
【０１１８】
また、「確変なし・時短あり」の状態で発生した大当りは、確変が終了して時短のみが継続し、すでに当否確率は通常確率に戻ってしまった後に自力で大当りを獲得する、いわゆる「引き戻し」の状況である可能性がある。そのような遊技状況に鑑み、「確変なし・時短あり」の遊技状態で発生した大当り後の特定遊技における変動パターンテーブル、すなわち図１７の第５～７変動パターンテーブルＢ１～Ｂ３は、引き戻しで大当りを獲得したことを示す演出表示内容の変動パターンが選択され得るよう定められる。
【０１１９】
このように大当りを獲得した状況が遊技者にとって希少性のある状況や不利な状況などの特殊な状況であったか否かに応じて、演出表示内容や演出ごとの出現の仕方を変えることにより、遊技者の関心に合わせた適切な演出を実行する。
【０１２０】
図１８は、第５実施例における確変および時短の終期回数と大当りの発生タイミングの関係を模式的に示すタイムチャートである。本図（ａ）は確変の終期回数が７０回で、時短の終期回数が６０回であった場合の大当り発生タイミングを例示する。図の上段が確変状態を示すフラグのオンオフであり、図の下段が時短状態を示すフラグのオンオフである。特別遊技終了と同時に確変状態のフラグと時短状態のフラグが同時にオンされ、図柄変動回数が時短の終期回数である６０回に達したときに時短のフラグがオフされ、確変の終期回数である７０回に達したときに確変のフラグがオフされる。このとき、時短のフラグがオフされてから確変のフラグがオフされるまでの図柄変動回数で１０回分にあたる期間は、「確変あり・時短なし」の状態に相当する。この状態におけるタイミングαにて大当りが発生すると、その後に移行する遊技状態の種類に応じて第９～１２変動パターンテーブルＣ１～Ｃ４のいずれかが選択される。このうち第９～１１変動パターンテーブルＣ１～Ｃ３のいずれかが選択されれば、その後に移行する特定遊技においては逆転で大当りを

獲得したことを示す演出表示内容が表示され得る。

【０１２１】

本図（ｂ）は確変の終期回数が６０回で、時短の終期回数が７０回であった場合の大当り発生タイミングを例示する。特別遊技終了と同時に確変状態のフラグと時短状態のフラグが同時にオンされ、図柄変動回数が確変の終期回数である６０回に達したときに確変のフラグがオフされ、時短の終期回数である７０回に達したときに時短のフラグがオフされる。このとき、確変のフラグがオフされてから時短のフラグがオフされるまでの図柄変動回数で１０回分にあたる期間は、「確変なし・時短あり」の状態に相当する。この状態におけるタイミングβにて大当りが発生すると、その後に移行する遊技状態の種類に応じて第５～８変動パターンテーブルＢ１～Ｂ４のいずれかが選択される。このうち第５～７変動パターンテーブルＢ１～Ｂ３のいずれかが選択されれば、その後に移行する特定遊技においては引き戻しで大当りを獲得したことを示す演出表示内容が表示され得る。

【０１２２】

本実施例においては第３実施例と同様に、図１７に示すような大当り前後の遊技状態の組み合わせに応じて変動パターンテーブルを選択することを前提にする。ただし、変形例としては大当り後には必ず「確変あり・時短あり」の特定遊技状態へ移行することとしてもよい。あるいは、第１～３実施例のように大当りが１５Ｒ大当り、８Ｒ大当り、２Ｒ大当りのいずれであるかに応じて確変状態への移行有無と時短状態への移行有無が決定されてもよい。

【０１２３】

（第６実施例）

本実施例は多くの点で第１～５実施例の構成と共通し、特に第５実施例との共通点が多いが、変動パターンテーブルの決定方法においては第１～５実施例と相違する。以下、第１～５実施例との相違点を中心に説明し、共通点の説明を省略する。

【０１２４】

本実施例の第２始動入賞口６３は、第１始動入賞口６２の直下に配置され、普通電動役物６５が拡開されず閉鎖されているときは第２始動入賞口６３へ遊技球が入球しない構成とする。その場合、普通電動役物６５が拡開されてはじめて第２始動入賞口６３へ入球可能となる。したがって、時短状態でない場合においては、普通電動役物６５が拡開されにくく第２始動入賞口６３への入球が困難なため、遊技者は第１始動入賞口６２を狙って打球する可能性が高い。逆に時短状態においては、普通電動役物６５が比較的拡開されやすく第２始動入賞口６３への入球容易性も相対的に高まるため、遊技者は第２始動入賞口６３を狙って打球する可能性が高い。このような遊技者の打球の狙いを前提として本実施例では以下のように変動パターンテーブルを決定する。ただし、変形例としては、第２始動入賞口６３を第１～５実施例と同様に第１始動入賞口６２の直下以外に配置し、釘の配置により通常時には入球し難くし、普通電動役物６５が拡開されたときに入球容易となる構成としてもよい。

【０１２５】

本実施例においては、第１始動入賞口６２への入球を契機とした当否抽選が大当りとなった場合と第２始動入賞口６３への入球を契機とした当否抽選が大当りとなった場合とで、その大当り後に参照する変動パターン選択基準の決定方法が異なる。すなわち本実施例において時短でない遊技状態では、第２始動入賞口６３の入球容易性が低いため遊技者は第１始動入賞口６２を狙って打球するのが通常であると考えられる。したがって、第１始動入賞口６２への入球を契機とした当否抽選が大当りとなる状況とは、すなわち時短でない遊技状態からの大当りである可能性が高く、初当りである可能性も高い。また逆に、初当りの状況とは、第１始動入賞口６２への入球を契機とした当否抽選での大当りである可能性が高い。そのため、第１始動入賞口６２への入球を契機とした当否抽選で大当りとなった場合は、その大当り後に参照する変動パターン選択基準として、リーチ変動パターンの選択頻度が相対的に高い変動パターン選択基準を参照することとする。これにより、初当り後はリーチ演出が適度に出現することによって遊技者の期待を十分に煽ることができ

、せっかく獲得した初当りの後に一度もリーチ演出が出現しないまま確変等の特定遊技が終了してしまう可能性を低減できる。

【０１２６】

一方、第２始動入賞口６３への入球を契機とした当否抽選が大当りとなる状況は、時短状態から発生した大当りである可能性が高く、すでに初当りが生じた後の連続的な２回目以降の大当りである可能性が高い。また、本実施例における大当り時の遊技状態は確変の有無によって利益状況が異なり、しかも大当り後に移行する遊技状態も確変の有無と時短の有無との組合せで様々な利益状況に分けられる。そのため、大当り前後の遊技状態の組合せも様々である。そこで、第２始動入賞口６３への入球を契機とした当否抽選で大当りとなった場合、その大当りの発生状況、すなわち大当りが発生した時点における遊技状態や利益状態と、大当りの発生後における遊技状態や利益状態との組み合わせに応じて、演出表示内容や演出ごとの出現の仕方を変えることにより、遊技者の関心に合わせた適切な演出を実行する。

【０１２７】

図１９は、第６実施例において第２始動入賞口６３への入球を契機とした大当り後の変動パターンテーブルを決定するために参照する選択基準決定テーブルを模式的に示す。本図の選択基準決定テーブル５２０には、当否抽選が大当りとなったときの遊技状態の種類とその後に移行する遊技状態の種類との組み合わせに応じていずれの変動パターンテーブルを決定すべきかが定められている。ここでいう大当りとなったときの遊技状態の種類は、少なくとも時短状態であることを前提としている。大当り後に移行する遊技状態は、第１図柄決定手段３２０または第２図柄決定手段３２２により決定された図柄がいずれの大当り図柄であったかに応じて決定される。本実施例においては、「確変あり時短あり」「確変なし時短あり」「確変あり時短なし」「確変なし時短なし」の４種類の遊技状態へ移行し得る。

【０１２８】

選択基準決定テーブル５２０において、当否抽選が大当りとなったときの遊技状態、すなわち大当り前の遊技状態の種類として、第１行５２２に「確変あり時短あり」、第２行５２４に「確変なし時短あり」の２種類が示される。また特別遊技後に移行する遊技状態、すなわち大当り後の遊技状態の種類として、第１列５３０に「確変あり時短あり」、第２列５３２に「確変なし時短あり」、第３列５３４に「確変あり時短なし」、第４列５３６に「確変なし時短なし」の４種類が示される。大当り前の遊技状態が２種類と、大当り後の遊技状態が４種類で、それらの組み合わせが８種類となり、その組み合わせごとにいずれの変動パターンテーブルを参照すべきかが図のように定められる。なお、本実施例では第２始動入賞口６３への入球による大当りはその時点で少なくとも時短状態であることを前提としているが、変形例としては時短状態でない場合もあり得る構成を前提とし、第５実施例と同様に図１７のテーブルを参照することとしてもよい。

【０１２９】

第１行５２２に示す通り、大当り前の遊技状態が「確変あり時短あり」の場合は、大当り後の遊技状態ごとに第１～４変動パターンテーブルＡ１～Ａ４が対応付けられる。第２行５２４に示す通り、大当り前の遊技状態が「確変なし時短あり」の場合は、大当り後の遊技状態ごとに第５～８変動パターンテーブルＢ１～Ｂ４が対応付けられる。なお、各変動パターンテーブルには、当否抽選が外れの場合に参照するサブテーブル、１５Ｒ大当りまたは８Ｒ大当りの場合に参照するサブテーブル、小当りの場合に参照するサブテーブルが含まれる。ただし、第２始動入賞口６３への入球では２Ｒ大当りは発生しないため２Ｒ大当りの場合に参照すべきサブテーブルは含まれない。

【０１３０】

本実施例における第１～４変動パターンテーブルＡ１～Ａ４、第５～８変動パターンテーブルＢ１～Ｂ４は、それぞれに固有の変動パターンが選択され得るように定められる。すなわち、８種類の個別の変動パターンテーブルとして規定される。例えば、変動パターンテーブルごとにそれぞれ固有の演出表示内容や変動時間を持つリーチ変動パターンが選

択され得るように個別にテーブルが定められていてもよいし、複数種の変動パターンにおけるそれぞれの選択確率が変動パターンテーブルごとに異なるように定められていてもよい。これにより、大当り後の遊技状態だけでなく、大当り前の遊技状態をも考慮した状況に応じて変動パターンテーブルを決定することができ、それぞれの利益状態や遊技進行状況に応じた演出を意図的に出現させることができる。これは、遊技機の開発者にとって意図した演出の出現を設計しやすい点で有効であり、一方、遊技者にとっても遊技状態の進行の仕方によって異なる演出に触れることができ、遊技の興趣向上に資することができる。

【０１３１】

変形例としては、第１～４変動パターンテーブルＡ１～Ａ４、第５～８変動パターンテーブルＢ１～Ｂ４のそれぞれに含まれるテーブルのうち一部を他のテーブルと共通化してもよい。例えば、変動パターンテーブルに含まれる複数のサブテーブルのうち一部を他の変動パターンテーブルに含まれるサブテーブルと共通化してもよい。または、一部の変動パターンテーブル同士が共通の変動パターンテーブルとなるように規定してもよい。

【０１３２】

以上のように、本実施例においては、新たな大当りが第１始動入賞口６２と第２始動入賞口６３のいずれへの入球を契機した大当りであったかに応じて変動パターンテーブルの決定方法を異なるものとすることで、実質的に連チャンの利益を得る前と後でリーチの出現頻度を変えることができる。また、連チャンの利益を得た後であれば大当りの発生前後における遊技状態や利益状態に応じて演出表示内容や演出ごとの出現の仕方を変えることができ、遊技者の関心に合わせた適切な演出を実行することができる。

【０１３３】

また、本実施例では第１～５実施例と同様に、第１始動入賞口６２への入球による当否抽選より第２始動入賞口６３への入球による当否抽選の方がその対応する図柄変動表示の開始が優先される。そのため、第２始動入賞口６３の入球容易性が相対的に高い状態、すなわち連チャン時の時短状態であれば遊技者は第２始動入賞口６３を狙うのが通常である。したがって、新たな大当りが第１始動入賞口６２と第２始動入賞口６３のいずれへの入球を契機した大当りであったかによって変動パターンテーブルの決定方法を異なるものとすることで、実質的に連チャンの利益を得る前と後でリーチの出現頻度を変えることができ、連チャンの利益を得た後であれば遊技者の関心に合わせた適切な演出を実行することができる。

【０１３４】

また、本実施例では第１～５実施例と同様に、図５に示す通り第１始動入賞口６２への入球による大当りと第２始動入賞口６３への入球による大当りとで特別遊技の態様の選択確率が異なり、特に第２始動入賞口６３への入球による大当りの方が第１始動入賞口６２への入球による大当りより出玉の多い特別遊技の態様の選択確率が高い。そのため、第２始動入賞口６３の入球容易性が相対的に高い状態、すなわち連チャン時の時短状態であれば遊技者は第２始動入賞口６３を狙うのが通常である。したがって、新たな大当りが第１始動入賞口６２と第２始動入賞口６３のいずれへの入球を契機した大当りであったかによって変動パターンテーブルの決定方法を異なるものとすることで、実質的に連チャンの利益を得る前と後でリーチの出現頻度を変えることができ、連チャンの利益を得た後であれば遊技者の関心に合わせた適切な演出を実行することができる。

【０１３５】

以上、本発明を実施例をもとに説明した。この実施例はあくまで例示であり、それらの各構成要素や各処理プロセスの組合せにいろいろな変形例が可能なこと、またそうした変形例も本発明の範囲にあることは当業者に理解されるところである。以下、変形例について述べる。

【０１３６】

上記の各実施例においては、第１種ぱちんこ遊技機に相当する遊技が複数混在する構成を例にして説明した。変形例においては、第１種ぱちんこ遊技機の構成、すなわち複数を

混在させていない構成にて実現してもよい。

【０１３７】

上記の各実施例においては、第２特別図柄１９３に対して保留する当否抽選を優先的に消化する例を説明した。変形例においては、第１特別図柄１９２に対して保留する当否抽選を優先的に消化する構成としてもよい。この場合、第２特別図柄１９３より第１特別図柄１９２が優先的に図柄変動が実行され、第１特別図柄１９２の保留抽選値がなくならない限り第２特別図柄１９３の図柄変動が止まったままとなる。

【０１３８】

上記の第１～５実施例においては、第１始動入賞口６２を遊技領域５２の略中央近辺に設け、第２始動入賞口６３を遊技領域５２の右方に設け、互いに距離を離して設置する構成を例示した。変形例においては、第２始動入賞口６３を第１始動入賞口６２の直下に配置し、普通電動役物６５が拡開されず閉鎖されているときは第２始動入賞口６３へ遊技球が入球しない構成としてもよい。その場合、普通電動役物６５が拡開されてはじめて第２始動入賞口６３へ入球可能となる。

【０１３９】

上記の各実施例においては、第１の状態からは２Ｒ大当りが事実上発生しない例を説明した。変形例においては、第１の状態でも２Ｒ大当りが発生し得る構成としてもよい。その場合、図９の確変時短状態４０２から２Ｒ大当りが発生すれば確変時短状態４０２を維持し、非確変時短状態４０４から２Ｒ大当りが発生すれば非確変時短状態４０４へ遷移する構成としてもよい。すなわち、２Ｒ大当りの後は時短も発生し、その後の特定遊技では第１の特定遊技用変動パターンテーブルを参照する構成としてもよい。別の変形例では、２Ｒ大当りが発生したときに参照していた特定遊技用変動パターンテーブルと同じ変動パターンテーブルを、その後の特定遊技において引き続き参照する構成としてもよい。

【０１４０】

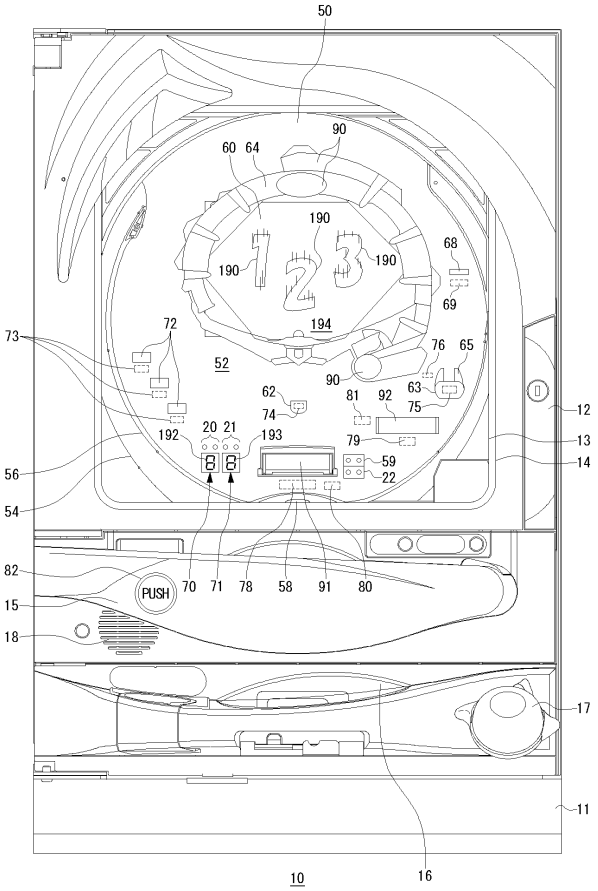
上記の各実施例においては、大当りの後、１００％の確率で確変へ移行する例を説明した。変形例においては、大当りの後、１００％未満の確率で確変へ移行する構成であってもよい。その場合、確変へ移行しない場合より確変へ移行する場合の方が確率が高い構成として、例えば８０～９０％といった高確率で確変へ移行する構成であってもよい。

【符号の説明】

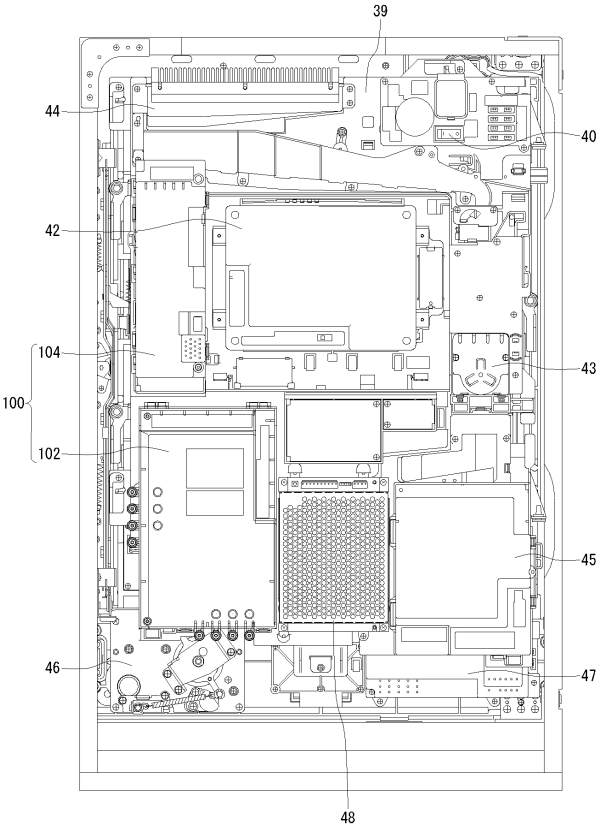
【０１４１】

５０　遊技盤、　５２　遊技領域、　６２　第１始動入賞口、　６３　第２始動入賞口、　１１４　第１パターン決定手段、　１１９　第２パターン決定手段、　１２０　特別遊技制御手段、　１２２　特定遊技実行手段、　４１０　第１の状態、　４１２　第２の状態。

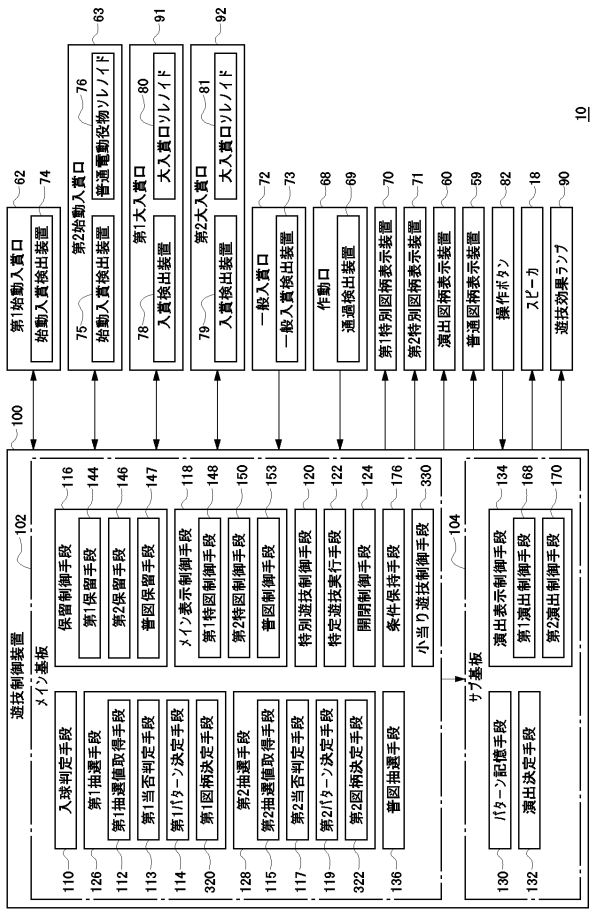
【図１】



【図２】



【図３】



【図４】

当否抽選値	第1の抽選	第2の抽選
0～299	通常時確変時大当り	通常時確変時大当り
300～2999	確変時大当り	確変時大当り
3000～56499	外れ	外れ
56500～63999	小当り	外れ
64000～65535	小当り	小当り

【図５】

(a)

図柄抽選値	第1の抽選	第2の抽選
0～99	「7」	「7」
100～144	「3」	「7」
145～149	「3」	「7」
150～189	「1」	「1」
190～229	「5」	「5」
230～255	「9」	「9」

(b)

図柄抽選値	第1の抽選	第2の抽選
0～255	「-」	「-」

(c)

図柄抽選値	第1の抽選	第2の抽選
0～49	「0」	「0」
50～99	「2」	「2」
100～149	「4」	「4」
150～199	「6」	「6」
200～255	「8」	「8」

【図６】

(a)

当否結果	パターン抽選値	変動パターン
外れ	0～10	スーパー1
	11～20	スーパー2
	21～255	ノーマル1、2/リーチなし

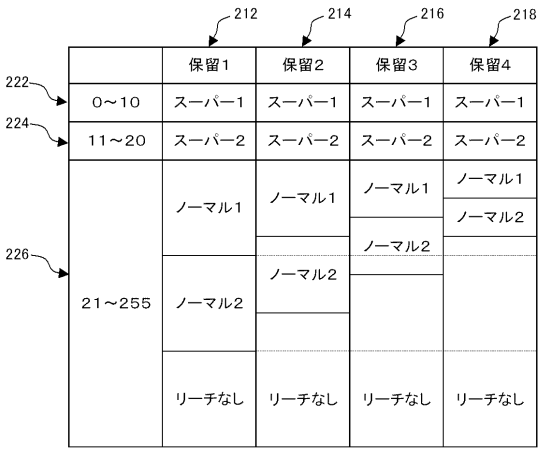
(b)

当否結果	パターン抽選値	変動パターン
15R大当り - 8R大当り	0～120	スーパー1
	121～240	スーパー2
	241～250	ノーマル1
	251～255	ノーマル2

(c)

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

【図７】



【図８】

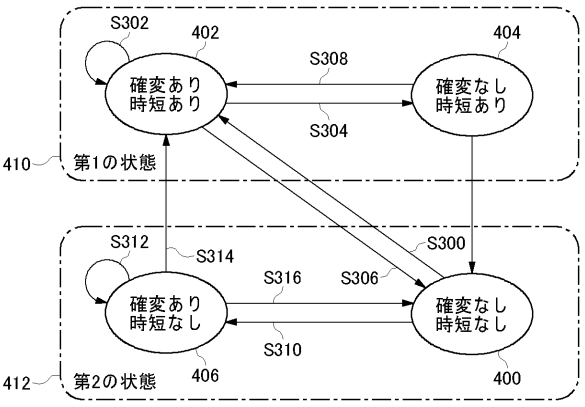
(a)

当否結果	パターン抽選値	変動パターン
外れ	0～4	スーパー1
	5～9	スーパー2
	10～255	リーチなし短縮

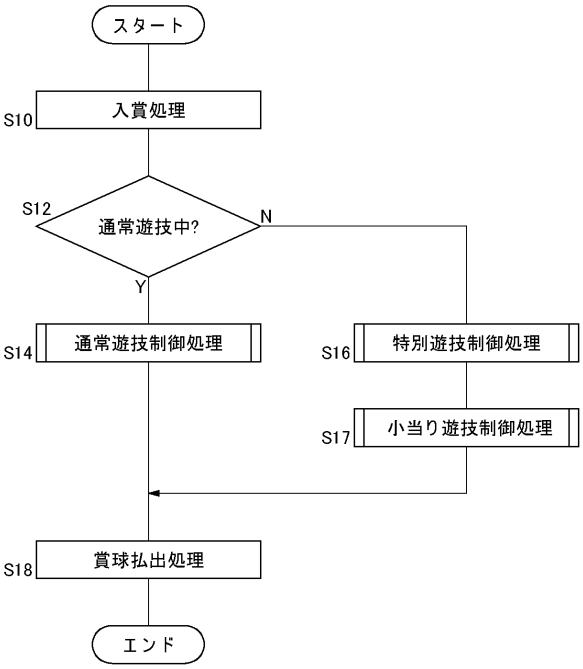
(b)

当否結果	パターン抽選値	変動パターン
外れ	0～19	スーパー1
	20～39	スーパー2
	40～255	リーチなし短縮

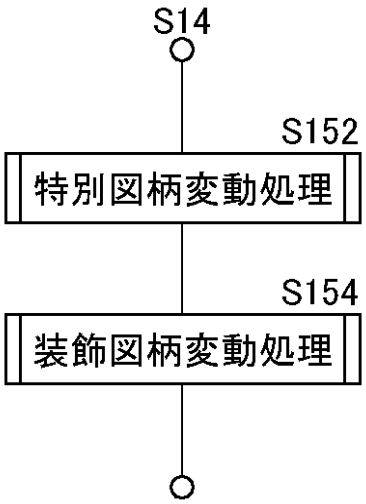
【図９】



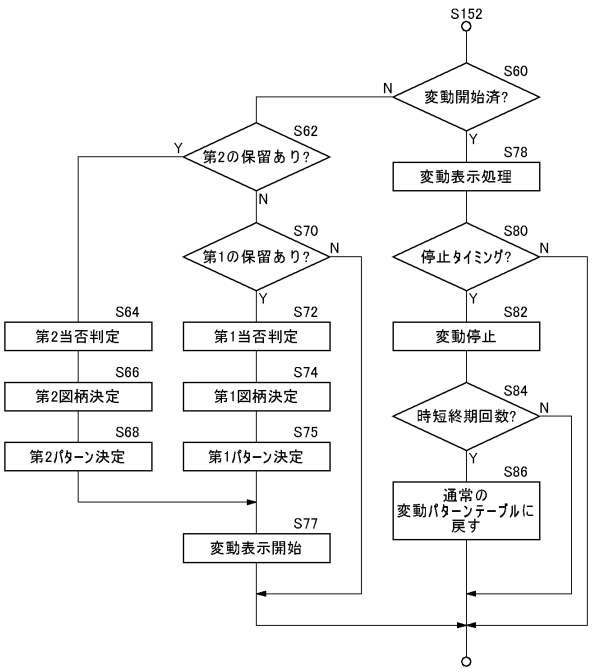
【図１０】



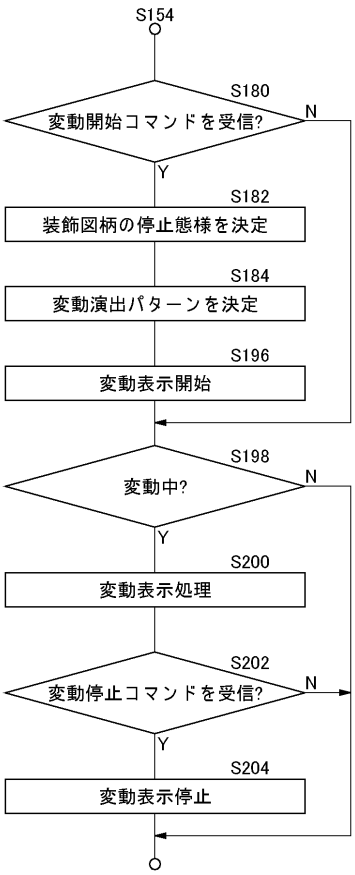
【図１１】



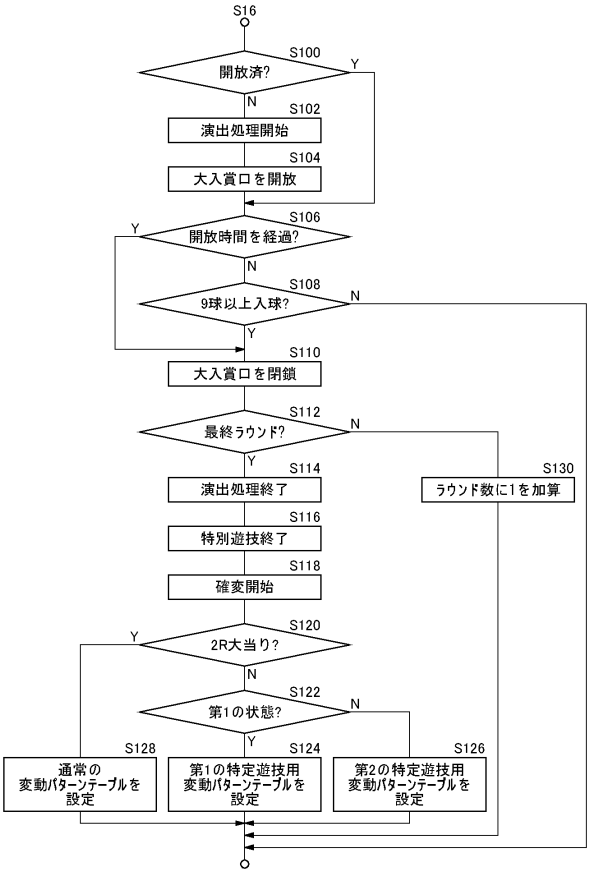
【図１２】



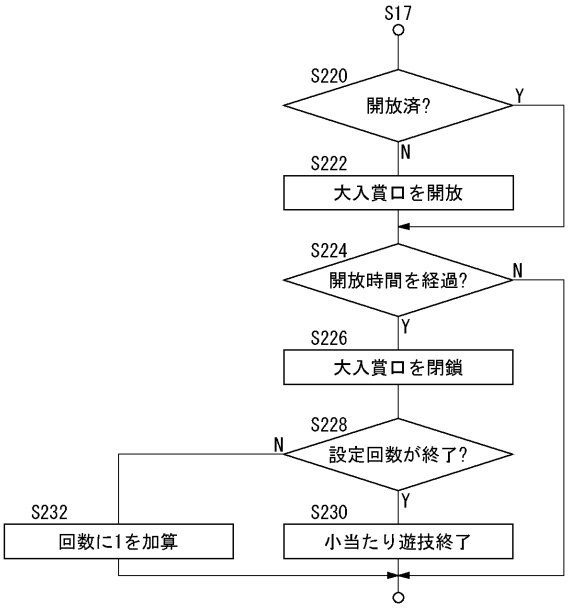
【図１３】



【図１４】



【図１５】



【図１６】

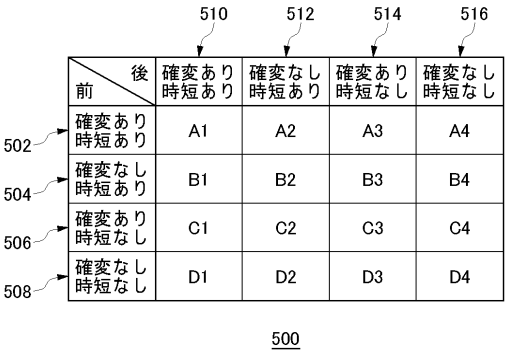
(a)

当否結果	パターン抽選値	変動パターン
外れ	0～255	リーチなし短縮

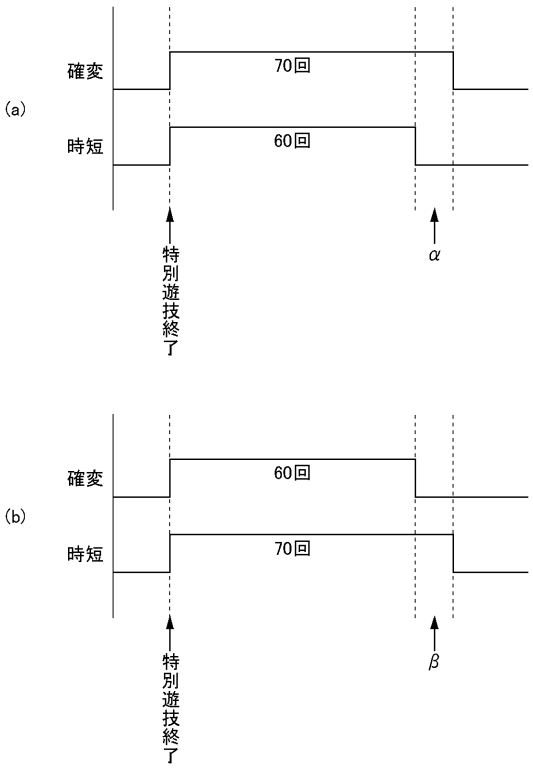
(b)

当否結果	パターン抽選値	変動パターン
外れ	0～19	スーパー1
	20～39	スーパー2
	40～255	リーチなし短縮

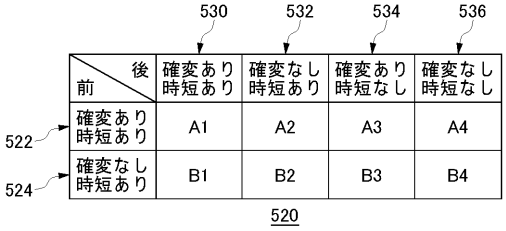
【図１７】



【図１８】



【図１９】


530
532
534
536
後
前
確変あり 時短あり
確変なし 時短あり
確変あり 時短なし
確変なし 時短なし
522
確変あり 時短あり
A1
A2
A3
A4
524
確変なし 時短あり
B1
B2
B3
B4
520

フロントページの続き

(72)発明者　田中　宏孝
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内

審査官　森田　真彦

(56)参考文献　特開２０１０－１７２５２３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－０６１２５８（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－１７２０８０（ＪＰ，Ａ）
特開２００７－１５１９６６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－１４７５５９（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２