

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5438626号  
(P5438626)

(45) 発行日 平成26年3月12日(2014.3.12)

(24) 登録日 平成25年12月20日(2013.12.20)

(51) Int.Cl. F 1  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)**  
 A 6 3 F 7/02 3 2 0  
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 3 (全 28 頁)

(21) 出願番号	特願2010-180172 (P2010-180172)	(73) 特許権者	000135210 株式会社ニューギン
(22) 出願日	平成22年8月11日 (2010.8.11)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(65) 公開番号	特開2012-34991 (P2012-34991A)	(74) 代理人	100068755 弁理士 恩田 博宣
(43) 公開日	平成24年2月23日 (2012.2.23)	(74) 代理人	100105957 弁理士 恩田 誠
審査請求日	平成24年8月27日 (2012.8.27)	(72) 発明者	安田 幸永 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	長村 伸也 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】

当りが否かの当り抽選に当選した場合に当り遊技終了後の前記当り抽選の抽選確率状態を低確率状態及び高確率状態の何れかに決定し、決定した前記抽選確率状態で前記当り遊技終了後の当り抽選を行い、前記当り遊技終了後には、前記抽選確率状態が前記低確率状態及び前記高確率状態の何れかであることを示す非確定演出を実行可能な遊技機において、

図柄変動ゲームの変動内容としてリーチを形成しないはずれ変動を実行させる場合に、その変動時間を決定する変動時間決定手段と、

前記当り遊技終了後の前記抽選確率状態が前記高確率状態である場合に、前記非確定演出から前記抽選確率状態が前記高確率状態であることを確定的に示す確定演出に切り替える演出切換手段と、

前記当り遊技終了後に始動口の入球口を遊技球が入球し難い閉鎖状態から遊技球が入球し易い開放状態へ可変させる開放部材の単位時間あたりの開放時間を増加させる開放時間増加状態を付与する状態制御手段と、を備え、

前記状態制御手段は、前記抽選確率状態が前記低確率状態である場合には、前記当り遊技終了後の図柄変動ゲームの実行回数が所定回数を超えると前記開放時間増加状態を終了させる一方で、前記抽選確率状態が前記高確率状態である場合には、前記所定回数以降の図柄変動ゲームにおいても前記開放時間増加状態を維持させ、

前記変動時間決定手段が決定する変動時間には、前記抽選確率状態が前記低確率状態及

び前記高確率状態であるか否かにかかわらず決定される共通変動時間と、前記抽選確率状態が前記高確率状態である場合に決定されるとともに、前記共通変動時間よりも変動時間が短く設定された短縮変動時間とが設定されており、

前記変動時間決定手段は、

前記当り遊技が終了してから該当り遊技終了後の図柄変動ゲームの実行回数が前記所定回数以前の特定回数に達する迄の間、前記抽選確率状態が前記高確率状態及び前記低確率状態の何れであっても、選択対象とするはずれ変動の変動時間を前記共通変動時間とし、

前記抽選確率状態が前記高確率状態である場合、前記特定回数で、選択対象とするはずれ変動の変動時間を前記共通変動時間から前記短縮変動時間へ切り換え可能としており、

前記演出切換手段は、前記抽選確率状態が前記高確率状態であることに伴って、前記変動時間決定手段によって選択対象とするはずれ変動の変動時間が前記共通変動時間から前記短縮変動時間に切り換えられると前記非確定演出から前記確定演出に切り換えることを特徴とする遊技機。

10

#### 【請求項 2】

前記変動時間決定手段が決定する変動時間には、前記抽選確率状態が前記低確率状態である場合に決定されるとともに、前記共通変動時間よりも変動時間が長く設定された延長変動時間が設定されており、

前記変動時間決定手段は、前記抽選確率状態が前記低確率状態である場合、前記特定回数で、選択対象とするはずれ変動の変動時間を前記共通変動時間から前記延長変動時間に切り換え可能としたことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

20

#### 【請求項 3】

前記変動時間決定手段は、当りの種類を特定するための乱数抽選に伴って前記特定回数を決定するようになっており、

前記抽選確率状態を前記高確率状態とする当りの種類を特定する前記乱数として、前記所定回数よりも前の第 1 特定回数に対応付けられた乱数を多く設定する一方で、前記抽選確率状態を前記低確率状態とする当りの種類を特定する乱数として、前記所定回数よりも前であって前記第 1 特定回数よりも後の第 2 特定回数に対応付けられた乱数を多く設定したことを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

#### 【発明の詳細な説明】

##### 【技術分野】

30

##### 【0001】

本発明は、当り遊技終了後に抽選確率状態が低確率状態及び高確率状態の何れかであることを示す非確定演出を実行させる遊技機に関する。

##### 【背景技術】

##### 【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ遊技機では、大入賞口を開放する大当り遊技が行われ、該大当り遊技終了後、大当り抽選の抽選確率状態を高確率状態とする確率変動状態、又は大当り抽選の抽選確率状態を低確率状態とする非確率変動状態を付与するものが提供されている。さらに、このようなパチンコ遊技機では、大当り遊技終了後、大当り抽選の抽選確率状態が高確率状態及び低確率状態の何れの場合でも実行させる非確定演出を実行させている。このように、非確定演出を実行させることによって、高確率状態であるか否かを、遊技者に推測させて興味を向上させることができる。

40

##### 【0003】

ところで、非確定演出中は、単に図柄変動ゲームが消化されるだけに過ぎず、マンネリ化を招く虞がある。また、大当り抽選の抽選確率状態が高確率状態となっていることを認識した場合、遊技者は早い段階で大当りとなることに対して興味を持つことになるので、リーチを伴わないはずれ変動が実行される場合、その図柄変動ゲームが早く消化され、次の図柄変動ゲームがすぐさま開始されることを望む。ところが、高確率状態となっていることを認識しているにもかかわらず、低確率状態時と同様に図柄変動ゲームが消化されていくと、ゲームの消化スピードに対して不満を抱く虞がある。

50

## 【 0 0 0 4 】

ところで、特許文献1では、通常モード中に予め定めた回数の図柄変動ゲームが実行されたのであれば、遊技者にとって有利な状態（特許文献1では、開放時間増加状態の付与回数）を付与することのできる特定の変動パターンの選択確率が高くなるように設定している。

## 【 先行技術文献 】

## 【 特許文献 】

## 【 0 0 0 5 】

【 特許文献1 】 特開 2 0 0 5 - 3 2 3 9 2 3 号 公 報

## 【 発明の概要 】

## 【 発明が解決しようとする課題 】

## 【 0 0 0 6 】

しかしながら、特許文献1に記載のパチンコ遊技機においても、大当り遊技終了後の図柄変動ゲームの実行回数に基づいて特定の変動パターンの選択確率が変更されるだけであって、依然として遊技状態に対応するとともに遊技者の望む早さで図柄変動ゲームが消化されるわけではない。

## 【 0 0 0 7 】

この発明はこのような従来技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、遊技者の願望を好適に反映させて図柄変動ゲームを消化させることができる遊技機を提供することにある。

## 【 課題を解決するための手段 】

## 【 0 0 0 8 】

上記問題点を解決するために、請求項1に記載の発明は、当りか否かの当り抽選に当選した場合に当り遊技終了後の前記当り抽選の抽選確率状態を低確率状態及び高確率状態の何れかに決定し、決定した前記抽選確率状態が前記当り遊技終了後の当り抽選を行い、前記当り遊技終了後には、前記抽選確率状態が前記低確率状態及び前記高確率状態の何れかであることを示す非確定演出を実行可能な遊技機において、図柄変動ゲームの変動内容としてリーチを形成しないはずれ変動を実行させる場合に、その変動時間を決定する変動時間決定手段と、前記当り遊技終了後の前記抽選確率状態が前記高確率状態である場合に、前記非確定演出から前記抽選確率状態が前記高確率状態であることを確定的に示す確定演出に切り替える演出切換手段と、前記当り遊技終了後に始動口の入球口を遊技球が入球し難い閉鎖状態から遊技球が入球し易い開放状態へ可変させる開放部材の単位時間あたりの開放時間を増加させる開放時間増加状態を付与する状態制御手段と、を備え、前記状態制御手段は、前記抽選確率状態が前記低確率状態である場合には、前記当り遊技終了後の図柄変動ゲームの実行回数が所定回数を超えると前記開放時間増加状態を終了させる一方で、前記抽選確率状態が前記高確率状態である場合には、前記所定回数以降の図柄変動ゲームにおいても前記開放時間増加状態を維持させ、前記変動時間決定手段が決定する変動時間には、前記抽選確率状態が前記低確率状態及び前記高確率状態であるか否かにかかわらず決定される共通変動時間と、前記抽選確率状態が前記高確率状態である場合に決定されるとともに、前記共通変動時間よりも変動時間が短く設定された短縮変動時間とが設定されており、前記変動時間決定手段は、前記当り遊技が終了してから該当り遊技終了後の図柄変動ゲームの実行回数が前記所定回数以前の特定回数に達する迄の間、前記抽選確率状態が前記高確率状態及び前記低確率状態の何れであっても、選択対象とするはずれ変動の変動時間を前記共通変動時間とし、前記抽選確率状態が前記高確率状態である場合、前記特定回数で、選択対象とするはずれ変動の変動時間を前記共通変動時間から前記短縮変動時間へ切り換え可能としており、前記演出切換手段は、前記抽選確率状態が前記高確率状態であることに伴って、前記変動時間決定手段によって選択対象とするはずれ変動の変動時間が前記共通変動時間から前記短縮変動時間に切り換えられると前記非確定演出から前記確定演出に切り換えることを要旨とする。

## 【 0 0 1 0 】

10

20

30

40

50

請求項 2 に記載の発明は、請求項 1 に記載の遊技機において、前記変動時間決定手段が決定する変動時間には、前記抽選確率状態が前記低確率状態である場合に決定されるとともに、前記共通変動時間よりも変動時間が長く設定された延長変動時間が設定されており、前記変動時間決定手段は、前記抽選確率状態が前記低確率状態である場合、前記特定回数で、選択対象とするはずれ変動の変動時間を前記共通変動時間から前記延長変動時間に切り換え可能としたことを要旨とする。

【 0 0 1 1 】

請求項 3 に記載の発明は、請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機において、前記変動時間決定手段は、当りの種類を特定するための乱数抽選に伴って前記特定回数を決定するようになっており、前記抽選確率状態を前記高確率状態とする当りの種類を特定する前記乱数として、前記所定回数よりも前の第 1 特定回数に対応付けられた乱数を多く設定する一方で、前記抽選確率状態を前記低確率状態とする当りの種類を特定する乱数として、前記所定回数よりも前であって前記第 1 特定回数よりも後の第 2 特定回数に対応付けられた乱数を多く設定したことを要旨とする。

【発明の効果】

【 0 0 1 2 】

本発明によれば、遊技者の願望を好適に反映させて図柄変動ゲームを消化させることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 3 】

【図 1】パチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図。

【図 2】演出モードの移行態様を示す模式図。

【図 3】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図 4】( a ) ~ ( c ) は、変動パターン振分テーブルを説明する説明図。

【図 5】( a ) は、低確率状態時における変動パターン振分テーブルの切換タイミングを示すタイミングチャート、( b ) は、高確率状態時における変動パターン振分テーブルの切換タイミングを示すタイミングチャート。

【図 6】第 2 の実施形態における変動パターン振分テーブルを説明する説明図。

【図 7】( a ) は、確変大当たりとなる特図振分用乱数と切換タイミングを対応付けた説明図、( b ) は、非確変大当たりとなる特図振分用乱数と切換タイミングを対応付けた説明図。

【図 8】大当たりの種類と切換タイミングの選択率との関係性を説明する説明図。

【図 9】複数の切換タイミングを示すタイミングチャート。

【図 10】( a ) は、第 2 の実施形態における低確率状態時での変動パターン振分テーブルの切換タイミングを示すタイミングチャート、( b ) は、第 2 の実施形態における高確率状態時での変動パターン振分テーブルの切換タイミングを示すタイミングチャート。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 4 】

(第 1 の実施形態)

以下、本発明をパチンコ遊技機に具体化した第 1 の実施形態を図 1 ~ 図 5 にしたがって説明する。

【 0 0 1 5 】

パチンコ遊技機の遊技盤 10 のほぼ中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部 GH を有する演出表示装置 11 が配設されている。演出表示装置 11 には、複数列(本実施形態では 3 列)の図柄列を変動させて行う図柄変動ゲームを含み、該ゲームに関連して実行される各種の表示演出が画像表示される。本実施形態において演出表示装置 11 の図柄変動ゲームでは、複数列(本実施形態では 3 列)の図柄からなる図柄組み合わせを導出する。なお、演出表示装置 11 の図柄変動ゲームは、表示演出を多様化するための飾り図柄(演出図柄)を用いて行われる。

【 0 0 1 6 】

また、演出表示装置 1 1 の右下には、7 セグメント型の特別図柄表示装置 1 2 が配設されている。特別図柄表示装置 1 2 では、複数種類の特別図柄を変動させて表示する図柄変動ゲームが行われる。特別図柄は、大当たりか否かの内部抽選（大当たり抽選）の結果を示す報知用の図柄である。

【 0 0 1 7 】

そして、演出表示装置 1 1 には、特別図柄表示装置 1 2 の表示結果に応じた表示結果が表示される。具体的に言えば、特別図柄表示装置 1 2 に大当たりを認識し得る大当たり図柄（大当たり表示結果）が確定停止表示される場合には、演出表示装置 1 1 にも大当たり図柄（大当たり表示結果）が確定停止表示される。また、特別図柄表示装置 1 2 にはずれを認識し得るはずれ図柄（はずれ表示結果）が確定停止表示される場合には、演出表示装置 1 1 にもはずれ図柄（はずれ表示結果）が確定停止表示される。

10

【 0 0 1 8 】

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

【 0 0 1 9 】

20

また、遊技盤 1 0 において特別図柄表示装置 1 2 の右方には、普通図柄表示装置 1 3 が配設されている。普通図柄表示装置 1 3 では、複数種類の普通図柄を変動させて 1 つの普通図柄を導出する普通図柄変動ゲーム（以下、単に「普図ゲーム」と示す）が行われる。本実施形態の普通図柄表示装置 1 3 は、図示しない発光体（LED やランプなど）をレンズカバー（図 1 では表面に「○（丸）」と「×（ばつ）」を装飾したもので覆って構成した複数個（本実施形態では 2 個）の普通図柄表示部から構成されている。普通図柄表示装置 1 3 では、当たりか否かの当り抽選とは別に行う普図当たりか否かの内部抽選（後述する普図当り抽選）の抽選結果を表示する。

【 0 0 2 0 】

また、特別図柄表示装置 1 2 の左下方には、複数個（本実施形態では 4 個）の特別図柄保留発光部を備えた特別図柄保留記憶表示装置 R a が配設されている。特別図柄保留記憶表示装置 R a は、機内部で記憶した特別図柄用の始動保留球の記憶数（以下、「特図始動保留記憶数」と示す）を遊技者に報知する。特図始動保留記憶数は、遊技盤 1 0 に配設した始動入賞口（上始動入賞口 1 4 又は下始動入賞口 1 5）に遊技球が入球することで 1 加算される一方で、図柄変動ゲームの開始により 1 減算される。したがって、図柄変動ゲーム中に始動入賞口へ遊技球が入球すると、特図始動保留記憶数はさらに加算されるとともに、所定の上限数（本実施形態では 4 個）まで累積される。

30

【 0 0 2 1 】

また、演出表示装置 1 1 の下方には、遊技球の入球口 1 4 a（始動口）を有する上始動入賞口 1 4 と遊技球の入球口 1 5 a（始動口）を有する下始動入賞口 1 5 が上下方向に並ぶように配置されている。上始動入賞口 1 4 は、常時遊技球の入球を許容し得るように入球口 1 4 a を常時開放させた構成とされている。一方で、下始動入賞口 1 5 は普通電動役物とされ、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動により開閉動作を行う開閉羽根 1 6（開放部材）を備えており、開閉羽根 1 6 が開動作することにより遊技球の入球を許容し得るように入球口 1 5 a を開放させる構成とされている。

40

【 0 0 2 2 】

上始動入賞口 1 4 と下始動入賞口 1 5 の各奥方には、入球した遊技球を検知する始動口スイッチ S W 1 , S W 2（図 3 に示す）が配設されている。上始動入賞口 1 4 と下始動入賞口 1 5 は、入球した遊技球を検知することにより、図柄変動ゲームの始動条件と予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。

50

## 【 0 0 2 3 】

下始動入賞口 1 5 の下方には、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動により開閉動作を行う大入賞口扉 1 7 を備えた大入賞口（特別電動役物） 1 8 が配設されている。大入賞口 1 8 の奥方には、入球した遊技球を検知するカウントスイッチ S W 3（図 3 に示す）が配設されている。大入賞口 1 8 は、入球した遊技球を検知することにより、予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。大入賞口 1 8 は、大当たり遊技中に大入賞口扉 1 7 の開動作によって開放されることで遊技球の入球が許容される。このため、大当たり遊技中、遊技者は、賞球を獲得できるチャンスを得ることができる。

## 【 0 0 2 4 】

大当たり遊技は、内部抽選で大当たりを決定し、図柄変動ゲームにて大当たり図柄が確定停止表示されることを契機に付与される。大当たり遊技が開始すると、最初に大当たり遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出終了後には、大入賞口扉 1 7 の開動作により大入賞口 1 8 が開放されるラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数（本実施形態では、1 5 ラウンド）を上限として複数回行われる。1 回のラウンド遊技は、ラウンド遊技が開始してから予め定めたラウンド遊技時間（本実施形態では、2 5 秒）が経過すること、又は予め定めた入球上限個数（本実施形態では、9 球）の遊技球が入球することの何れか早く成立した方の条件を満たすことにより終了する。そして、大当たり遊技は、規定ラウンド数のラウンド遊技の終了後に大当たり遊技の終了を示すエンディング演出が行われて終了する。

## 【 0 0 2 5 】

また、演出表示装置 1 1 の左方には、普通図柄作動ゲート 1 9 が配設されている。普通図柄作動ゲート 1 9 の奥方には、該普通図柄作動ゲート 1 9 へ入球し通過した遊技球を検知する普通図柄変動スイッチ S W 4（図 3 に示す）が設けられている。普通図柄作動ゲート 1 9 は、遊技球の通過を契機に、普図ゲームの始動条件のみを付与し得る。本実施形態のパチンコ遊技機では、遊技球が普通図柄作動ゲート 1 9 を通過（普通図柄変動スイッチ S W 4 が遊技球を検知）したことを抽選条件とし、この抽選条件の成立を契機として、下始動入賞口 1 5 を開閉する開閉羽根 1 6 を閉状態から開状態へ動作させるか否かの開放抽選としての普図当り抽選が内部的に行われる。

## 【 0 0 2 6 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機は、確率変動（以下、「確変」と示す）機能を備えている。確変機能は、確変大当りに当選したことを条件として、大当たり遊技終了後に大当たり抽選の抽選確率状態を高確率状態とする確変状態を付与する機能である。また、確変状態は、次回の大当たりが生起される迄の間、付与される。確変状態は、大当たり抽選の当選確率が高確率に変動して大当たりが生起され易くなるため、遊技者にとって有利な状態となり得る。本実施形態では、大当たり遊技終了後に確変状態を付与する大当たりが確変大当たりとなり、大当たり遊技終了後に確変状態が付与されない（非確変状態が付与される）大当たりが非確変大当たりとなる。そして、何れの大当たりとするかは、大当たり抽選に当選した際に決定する特別図柄（大当たり図柄）の種類に応じて決定される。特別図柄（大当たり図柄）の決定には、後述する特図振分用乱数が用いられ、その特図振分用乱数の抽出値をもとに特別図柄が選択されるようになっている。そして、特図振分用乱数の値は、大当たりの種類毎に対応する各特別図柄に対して、所定個数ずつ振分けられている。なお、本実施形態では、特図振分用乱数の取り得る数値（本実施形態では 0 ～ 9 9 までの全 1 0 0 通りの整数値）が、確変大当たりに対応する特別図柄に対して 6 0 個が振分けられている一方で、非確変大当たりに対応する特別図柄に対して 4 0 個が振分けられている。

## 【 0 0 2 7 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機は、変動時間短縮（以下、「変短」と示す）機能を備えている。変短機能は、普図ゲームの変動時間が短縮されるとともに、普通図柄作動ゲート 1 9 の通過に基づく普図当り抽選の当選確率（抽選確率）を低確率から高確率に変動させる変短状態を付与する機能である。また、変短状態中は、1 回の普図当り抽選に当選

10

20

30

40

50

したことに基づく開閉羽根 16 の合計開放時間が、非変短状態中に比して長くなる。そして、本実施形態における変短状態は、確変大当りに当選した場合、次回の大当たりが生起される迄の間、付与される。その一方で、非確変大当りに当選した場合、予め定めた所定回数（本実施形態では、50回）の図柄変動ゲームが行われる迄の間、又は前記回数に達する前に大当たりが生起される迄の間、付与される。

#### 【0028】

本実施形態では、大当たり遊技の終了後における開閉羽根 16 の単位時間あたりの開放時間を増加させる変短状態が、開放時間増加状態となる。一方、大当たり遊技の終了後における開閉羽根 16 の単位時間あたりの開放時間を増加させない非変短状態が、開放時間非増加状態となる。また、変短状態中は、開閉羽根 16 が遊技者にとって有利に動作し、単位時間あたりの下始動入賞口 15 への遊技球の入球率が向上するので、変短状態は入球率向上状態となる。

10

#### 【0029】

また、図 2 に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機は、大当たり抽選の抽選確率状態が、高確率状態（確変状態）及び低確率状態（非確変状態）の何れかであることを示す複数（本実施形態では 3 つ）の演出モードを備えている。そして、本実施形態のパチンコ遊技機では、予め定めた移行条件が成立することによって演出モードを他の演出モードへ移行させるようになっている。本実施形態では、演出モードとして、通常モードと、高確確定モードと、潜確モードと、が設定されている。なお、以下の説明においてパチンコ遊技機の遊技状態として、非確変状態かつ非変短状態を「低確 + 変短なし」と、非確変状態かつ変短状態を「低確 + 変短あり」と、確変状態かつ変短状態を「高確 + 変短あり」と、それぞれ示す。

20

#### 【0030】

「通常モード」は、「低確 + 変短なし」の演出モードとされている。「高確確定モード」は、「高確 + 変短あり」の演出モードとされている。「潜確モード」は、「低確 + 変短あり」又は「高確 + 変短あり」の演出モードとされている。そして、これらの演出モードは、後述する制御によって互いに移行可能となっている。

#### 【0031】

各演出モードの滞在中は、その滞在中の演出モードに対応するモード報知画像が演出表示装置 11（画像表示部 GH）に画像表示されるようになっている。本実施形態におけるモード報知画像は、図柄の背面に映し出される背景画像となっており、各演出モードに対応する背景画像は、図 2 に示すように、演出モード毎に画像内容が異なるように個別設定されている。このような演出モードに応じた背景画像を画像表示させることにより、遊技者は、背景画像の種類から滞在中の演出モードを認識し得るようになっている。

30

#### 【0032】

次に、パチンコ遊技機の制御構成を図 3 に従って説明する。

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

40

#### 【0033】

以下、主制御基板 30 及び演出制御基板 31 の具体的構成を説明する。

主制御基板 30 には、制御動作を所定の手順で実行する主制御用 CPU 30a と、主制御用 CPU 30a の制御プログラムを格納する主制御用 ROM 30b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用 RAM 30c が設けられている。そして、主制御用 CPU 30a には、各種スイッチ SW1 ~ SW4、特別図柄表示装置 12、普通図柄表示装置 13、及び特別図柄保留記憶表示装置 Ra が接続されている。

#### 【0034】

また、主制御用 CPU 30a は、大当たり判定用乱数、リーチ判定用乱数、特図振分用乱

50

数、普図当り判定用乱数、及び変動パターン振分用乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。大当り判定用乱数は、大当り抽選で用いる乱数である。リーチ判定用乱数は、大当り抽選に当選しなかった場合、すなわちはずれの場合にリーチを形成するか否かのリーチ抽選（リーチ判定）で用いる乱数である。特図振分用乱数は、大当り図柄を決定する際に用いる乱数である。普図当り判定用乱数は、普図当りか否かの普図当り抽選で用いる乱数である。変動パターン振分用乱数は、変動パターンを選択する際に用いる乱数である。また、主制御用RAM30cには、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。

#### 【0035】

主制御用ROM30bには、メイン制御プログラムや複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、図柄変動ゲームが開始してから図柄変動ゲームが終了する迄の間の演出（表示演出、発光演出、音声演出）のベースとなるパターンであって、図柄変動ゲームの演出内容及び変動時間（演出時間）を特定し得る。そして、変動パターンは、大当り変動用、はずれリーチ変動用及びはずれ変動用からなる変動内容毎に分類されている。

#### 【0036】

大当り変動は、図柄変動ゲームが、リーチ演出を経て最終的に大当り図柄を確定停止表示させるように展開される演出である。また、はずれリーチ変動は、図柄変動ゲームが、リーチ演出を経て最終的にははずれ図柄を確定停止表示させるように展開される演出である。また、はずれ変動は、図柄変動ゲームが、リーチ演出を経ることなく最終的にははずれ図柄を確定停止表示させるように展開される演出である。リーチ演出は、演出表示装置11の飾り図柄による図柄変動ゲームにおいて、リーチが形成されてから最終的に図柄組み合わせ（大当り図柄又ははずれ図柄）が導出される迄の間に行われる演出である。なお、特別図柄表示装置12では、図柄変動ゲームが開始されると、リーチ演出を行うことなく変動時間の経過時迄図柄の変動が継続される。

#### 【0037】

そして、主制御用ROM30bには、図4(a)～(c)に示すように、複数（本実施形態では3つ）の変動パターン振分テーブルが記憶されている。具体的に言えば、主制御用ROM30bには、遊技状態（演出モード）に応じて選択可能な変動パターンを設定した変動パターン振分テーブルが記憶されている。そして、各変動パターン振分テーブルでは、大当り変動、はずれリーチ変動及びはずれ変動毎に選択可能な変動パターンを特定し得るよう変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。

#### 【0038】

ここで、本実施形態に設定される変動パターンについて図4(a)～(c)に従って説明する。

変動パターンP1～P5は、はずれ変動用の変動パターンであり、その変動時間が夫々異なっている。具体的に説明すると、変動パターンP1は、変動内容に「通常変動」を含むとともに、変動時間として「20秒」を定める変動パターンである。通常変動は、図柄変動ゲームの開始後、各列の変動を予め定めた図柄列の変動停止順序（左列 中列 右列）にしたがって変動を停止させて各列に図柄を導出させるはずれ変動である。また、変動パターンP2及び変動パターンP3は、変動内容に「短縮変動」を含むパターンである。そして、変動パターンP2には、変動時間として「7秒」を定める一方で、変動パターンP3には、変動時間として「5秒」を定めている。短縮変動は、図柄変動ゲームの開始後、各列の変動をほぼ同一のタイミングで停止させて各列に図柄を導出させるはずれ変動である。そして、「短縮変動」は、「通常変動」よりも変動時間が短く設定されている。

#### 【0039】

変動パターンP4及び変動パターンP5は、変動内容に「超短縮変動」を含むパターンである。そして、変動パターンP4には、変動時間として「3秒」を定める一方で、変動パターンP5には、変動時間として「1秒」を定めている。超短縮変動は、図柄変動ゲー

10

20

30

40

50

ムの開始後、各列の変動をほぼ同一のタイミングで停止させて各列に図柄を導出させるは  
ずれ変動であり、「短縮変動」よりも変動時間が短く設定されている。

【 0 0 4 0 】

はずれリーチ変動用の変動パターン P 6 及び大当たり変動用の変動パターン P 7 は、変動  
内容にリーチ形成後、中列の図柄を導出させる演出内容を含む変動パターンである。なお  
、変動パターン P 6 , P 7 には、変動時間として「 3 0 秒」を定めている。

【 0 0 4 1 】

図 4 ( a ) は、「低確 + 変短あり」又は「高確 + 変短あり」の状態、大当たり遊技終了  
後、5 0 回の図柄変動ゲームが実行されるまでの間に選択される変動パターン振分テー  
ブル T A ( 以下、単に振分テーブル T A と示す ) を図示している。この振分テーブル T A は  
、潜確モード滞在中に参照される。

10

【 0 0 4 2 】

振分テーブル T A では、はずれ変動用の変動パターンとして、変動時間「 7 秒」を定め  
る変動パターン P 2 又は変動時間「 5 秒」を定める変動パターン P 3 が選択されるよう  
に変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。これにより、潜確モード滞在中のリー  
チ抽選に当選しなかった場合には、変動時間が「 7 秒」又は「 5 秒」に定められたはずれ  
変動が実行されることになる。

【 0 0 4 3 】

図 4 ( b ) は、「高確 + 変短あり」の状態、大当たり遊技終了後、5 1 回目以降の図柄  
変動ゲームで選択される変動パターン振分テーブル T B ( 以下、単に振分テーブル T B と  
示す ) を図示している。この振分テーブル T B は、高確確定モード滞在中に参照される。

20

【 0 0 4 4 】

振分テーブル T B では、はずれ変動用の変動パターンとして、変動時間「 3 秒」を定め  
る変動パターン P 4 又は変動時間「 1 秒」を定める変動パターン P 5 が選択されるよう  
に変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。これにより、高確確定モード滞在中の  
リーチ抽選に当選しなかった場合には、変動時間が「 3 秒」又は「 1 秒」に定められたはず  
れ変動が実行されることになる。

【 0 0 4 5 】

図 4 ( c ) は、「低確 + 変短なし」の状態時に選択される変動パターン振分テーブル T  
C ( 以下、単に振分テーブル T C と示す ) を図示している。この振分テーブル T C は、通  
常モード滞在中に参照される。

30

【 0 0 4 6 】

振分テーブル T C では、はずれ変動用の変動パターンとして、変動時間「 2 0 秒」を定め  
る変動パターン P 1 のみが選択されるように変動パターン振分用乱数の値が振分けられ  
ている。これにより、通常モード滞在中のリーチ抽選に当選しなかった場合には、変動時  
間「 2 0 秒」に定められたはずれ変動が実行されることになる。

【 0 0 4 7 】

本実施形態では、「低確 + 変短あり」又は「高確 + 変短あり」の状態、大当たり遊技終  
了後、5 0 回の図柄変動ゲームが実行されるまでの間に選択可能に構成された変動パター  
ン P 2 , P 3 に定められた変動時間が、共通変動時間となる。そして、この変動パターン  
P 2 , P 3 には、「低確 + 変短なし」時に選択可能に構成された変動パターン P 1 に定め  
られた変動時間よりも短い変動時間が設定されている。一方、「高確 + 変短あり」の状  
態で、大当たり遊技終了後、5 1 回目以降の図柄変動ゲームで選択可能に構成された変動パ  
ターン P 4 , P 5 に定められた変動時間が、短縮変動時間となる。そして、この変動パター  
ン P 4 , P 5 には、「低確 + 変短あり」又は「高確 + 変短あり」の状態、大当たり遊技終  
了後、5 0 回の図柄変動ゲームが実行されるまでの間に選択可能に構成された変動パター  
ン P 2 , P 3 に定められた変動時間よりも短い変動時間が設定されている。

40

【 0 0 4 8 】

また、主制御用 ROM 3 0 b には、大当たり判定値が記憶されている。大当たり判定値は、  
大当たり抽選で用いる判定値であり、大当たり判定用乱数の取り得る数値 ( 0 ~ 1 4 2 2 まで

50

の全1423通りの整数)の中から定められている。そして、大当たり判定値は、非確変状態時の大当たり抽選で用いる低確率用の大当たり判定値と、確変状態時の大当たり抽選で用いる高確率用の大当たり判定値とがある。高確率用の大当たり判定値の設定数(本実施形態では40個)は、低確率用の大当たり判定値の設定数(本実施形態では4個)よりも多く設定されている。このような設定によれば、非確変状態時の大当たり抽選で当選する確率は1423分の4となる一方で、確変状態時の大当たり抽選で当選する確率は1423分の40となる。

#### 【0049】

また、主制御用ROM30bには、リーチ判定値が記憶されている。リーチ判定値は、リーチ抽選で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数の取り得る数値(0~240迄の全241通りの整数)の中から定められている。そして、リーチ判定値は、非変短状態時のリーチ抽選で用いる低確率用のリーチ判定値と、変短状態時のリーチ抽選で用いる高確率用のリーチ判定値とがある。低確率用のリーチ判定値の設定数(本実施形態では24個)は、高確率用のリーチ判定値の設定数(本実施形態では6個)よりも多く設定されている。また、主制御用ROM30bには、普図当り判定値が記憶されている。普図当り判定値は、普図当りか否かの内部抽選(普図当り抽選)で用いる判定値であり、普図当り判定用乱数の取り得る数値(0~250迄の全251通りの整数)の中から定められている。さらに、普図当り判定値は、非変短状態時の普図当り抽選で用いる低確率用の普図当り判定値(本実施形態では、13個)と、変短状態時の普図当り抽選で用いる高確率用の普図当り判定値(本実施形態では、250個)とがある。

#### 【0050】

次に、演出制御基板31について説明する。

演出制御基板31には、制御動作を所定の手順で実行する演出制御用CPU31aと、演出制御用CPU31aの制御プログラムを格納する演出制御用ROM31bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる演出制御用RAM31cが設けられている。また、演出制御用RAM31cには、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報(タイム値、フラグなど)が記憶(設定)される。また、演出制御用CPU31aには、演出表示装置11が接続されている。また、演出制御用ROM31bには、各種の画像データ(図柄、背景、文字、キャラクタなどの画像データ)が記憶されている。

#### 【0051】

以下、主制御基板30の主制御用CPU30aが、メイン制御プログラムに基づき実行する特別図柄入力処理や特別図柄開始処理などの各種処理について説明する。本実施形態において主制御用CPU30aは、所定の制御周期(例えば、4ms)毎に特別図柄入力処理や特別図柄開始処理などの各種処理を実行する。

#### 【0052】

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

主制御用CPU30aは、上始動入賞口14又は下始動入賞口15へ遊技球が入球し、該遊技球を検知した始動口スイッチSW1, SW2が出力する検知信号を入力すると、大当たり判定用乱数、リーチ判定用乱数、特図振分用乱数、及び変動パターン振分用乱数の値を主制御用RAM30cから取得する。そして、主制御用CPU30aは、これらの値を主制御用RAM30cに記憶されている特図始動保留記憶数に対応付けて主制御用RAM30cに一時的に記憶する。なお、主制御用CPU30aは、特図始動保留記憶数が上限数(本実施形態では4)に達していない場合、特図始動保留記憶数を1加算して特図始動保留記憶数を書き換える一方で、特図始動保留記憶数が上限数に達している場合、上限数を超える特図始動保留記憶数の書き換えを行わないとともに、前述した各種乱数の値も取得しない。そして、主制御用CPU30aは、特図始動保留記憶数を書き換えた場合、特別図柄保留記憶表示装置Raの表示内容(点灯態様)を変更する。

#### 【0053】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

主制御用CPU30aは、図柄(特別図柄及び飾り図柄)が変動表示中ではなく、大当

10

20

30

40

50

り遊技中ではないときに、特図始動保留記憶数の値が「0（零）」よりも大きいか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、特図始動保留記憶数から1減算する。そして、主制御用CPU30aは、特図始動保留記憶数（最も先に記憶した特図始動保留記憶数）に対応付けられて主制御用RAM30cに記憶した大当り判定用乱数の値を読み出し、該値と大当り判定値とを比較し、大当りか否か（当りか否か）の大当り判定（大当り抽選又は当り抽選）を行う。なお、大当り判定において主制御用CPU30aは、遊技状態が非確変状態である場合には、低確率用の大当り判定値と大当り判定用乱数の値を比較する一方で、遊技状態が確変状態である場合には、高確率用の大当り判定値と大当り判定用乱数の値を比較する。大当り判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、取得した特図振分用乱数の値に基づき、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる大当り図柄を決定する。なお、特別図柄の大当り図柄は、前述したように大当りの種類毎に設定されていることから、大当り図柄を決定することによって遊技者に付与する大当りの種類を決定したことになる。大当りを決定した場合、主制御用CPU30aは、遊技状態に応じて変動パターン振分テーブルを選択し、その選択したテーブルの中から変動パターン振分用乱数の値に基づき、大当り変動用の変動パターンを選択し、決定する。

10

**【0054】**

また、主制御用CPU30aは、大当り判定の判定結果が否定の場合、はずれを決定する。そして、主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特別図柄としてはずれ図柄を決定する。また、はずれを決定した主制御用CPU30aは、リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値とを比較し、はずれリーチ変動を実行するか否かのリーチ判定を行う。そして、リーチ判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、遊技状態に応じて変動パターン振分テーブルを選択し、その選択したテーブルの中から変動パターン振分用乱数の値に基づき、はずれリーチ変動用の変動パターンを選択し、決定する。一方、リーチ判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、遊技状態に応じて変動パターン振分テーブルを選択し、その選択したテーブルの中から変動パターン振分用乱数の値に基づき、はずれ変動用の変動パターンを選択し、決定する。本実施形態では、変動パターンを選択、決定する主制御用CPU30aが、変動時間決定手段として機能する。

20

**【0055】**

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

30

**【0056】**

そして、主制御用CPU30aは、大当りを決定した場合、決定した変動パターンに基づく図柄変動ゲームの終了後、最終停止図柄に基づき特定された種類の大当り遊技の制御を開始する。

40

**【0057】**

また、各大当り遊技を終了させた主制御用CPU30aは、大当り遊技終了後に確変状態を付与する場合、確変状態を付与することを示す確変フラグに「1」を設定するとともに、確変状態を付与することを示す確変コマンドを出力する。また、主制御用CPU30aは、大当り遊技の終了後に非確変状態を付与する場合、確変フラグに「0」を設定する。この場合、主制御用CPU30aは、非確変状態を付与することを示す非確変コマンドを出力する。同様に、主制御用CPU30aは、大当り遊技終了後に変短状態を付与する

50

場合、変短状態を付与することを示す作動フラグに「1」を設定する。この場合、主制御用CPU30aは、変短状態を付与することを示す変短コマンドを出力する。なお、本実施形態において主制御用CPU30aは、非確変大当りに当選した場合、作動回数をカウントするカウンタにおいて作動回数に「50回」を設定し、図柄変動ゲームが実行される毎に作動回数を1減算し、作動回数が「0(零)」になると、変短状態を終了させ、作動フラグに「0」を設定する。この場合、主制御用CPU30aは、非変短状態を付与することを示す非変短コマンドを出力する。本実施形態では、主制御用CPU30aが、状態制御手段として機能する。

#### 【0058】

次に、普通図柄に関して主制御用CPU30aが実行する制御内容を説明する。

10

主制御用CPU30aは、普通図柄作動ゲート19へ遊技球が入球し、該遊技球を検出した普通図柄変動スイッチSW4が出力する検知信号を入力すると、普図当り判定用乱数の値を主制御用RAM30cから取得し、その値を普通図柄用の始動保留球の記憶数(以下、普図始動保留記憶数と示す)に対応付けて主制御用RAM30cに一時的に記憶する。なお、主制御用CPU30aは、普図始動保留記憶数が上限数(本実施形態では4)に達していない場合、保留記憶数を1加算して保留記憶数を書き換える一方で、普図始動保留記憶数が上限数に達している場合、上限数を超える保留記憶数の書き換えを行わないとともに、普図当り判定用乱数の値も取得しない。

#### 【0059】

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

20

#### 【0060】

そして、主制御用CPU30aは、普図ゲームの開始に伴って普通図柄表示装置13の表示内容を制御する。すなわち、主制御用CPU30aは、普図ゲームの開始により普通図柄の変動を開始させ、予め定めた変動時間の経過時に決定した普通図柄(当り図柄又ははずれ図柄)を確定停止表示させる。なお、主制御用CPU30aは、普図ゲームの開始時の遊技状態に応じて、普図ゲームの変動時間として異なる変動時間を設定し、普通図柄を確定停止表示させる。具体的に言えば、主制御用CPU30aは、非変短状態の場合には変動時間として「10(秒)」を設定し、変短状態の場合には変動時間として非変短状態よりも短い時間となる「1.1(秒)」を設定する。これにより、変短状態時に行われる普図ゲームの変動時間は、非変短状態時に行われる普図ゲームの変動時間よりも短縮される。

30

#### 【0061】

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

40

#### 【0062】

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

演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、当該コマンドに指示される変動パターンに対応する演出内容(変動内容)をもとに、画像表示用データを選択する。また、演出制御用CPU31aは、特別図柄用の停止図柄指定コマンドを入力

50

すると、当該コマンドにしたがって演出表示装置 11 に確定停止表示させる飾り図柄を決定する。具体的に言えば、演出制御用 CPU 31a は、特別図柄として大当り図柄が指示されている場合、確変大当り又は非確変大当りを問わず、飾り図柄として大当りの図柄組み合わせを決定する。なお、本実施形態における大当りの図柄組み合わせは、[111]、[222]、[333]、[444]、[555]、[666]及び[777]で示す7種類となっている。これにより、大当りの図柄組み合わせとして、如何なる図柄組み合わせが確定停止表示されたとしても、その図柄組み合わせからは確変状態が付与されるのか否かを判別することができない。

#### 【0063】

その一方で、演出制御用 CPU 31a は、特別図柄としてはずれ図柄が指示されている場合、飾り図柄としてはずれの図柄組み合わせを決定する。このとき、演出制御用 CPU 31a は、はずれリーチ変動用の変動パターンが指示されている場合、飾り図柄として、リーチ図柄を含むはずれの図柄組み合わせを決定する。その一方、演出制御用 CPU 31a は、はずれ変動用の変動パターンが指示されている場合、飾り図柄として、リーチ図柄を含まないはずれの図柄組み合わせを決定する。

#### 【0064】

そして、演出制御用 CPU 31a は、画像表示用データをもとに図柄変動ゲームを画像表示させるように演出表示装置 11 の表示内容を制御するとともに、図柄変動ゲーム中に図柄停止コマンドを入力すると、決定した飾り図柄を演出表示装置 11 に確定停止表示させて図柄変動ゲームを終了させる。

#### 【0065】

次に、演出制御用 CPU 31a が実行する演出モードに係る制御内容を説明する。

演出制御用 CPU 31a は、大当り抽選への当選を契機に演出モードを移行させる場合、特別図柄用の停止図柄指定コマンドで指示された大当り図柄の種類と、遊技状態を指示する各コマンド(確変コマンド、非確変コマンド、変短コマンド及び非変短コマンド)と、演出モードフラグの設定値をもとに、モード報知画像を画像表示させる。演出モードフラグは、現在滞在している演出モードを識別可能な情報で構成されており、演出制御用 RAM 31c に設定されている。

#### 【0066】

以下、演出制御用 CPU 31a が実行する演出モードに係る制御内容を説明する。

確変大当り又は非確変大当りに当選した場合、演出制御用 CPU 31a は、滞在中の演出モードの種類を問わず、大当り遊技を経て潜確モードへの移行を決定し、潜確モードに移行させるとともに潜確モードに対応するモード報知画像を画像表示させる。したがって、潜確モード滞在中は、モード報知画像や開閉羽根 16 の動作態様などからも、大当り抽選の抽選確率状態を認識し得ない。なお、「低確+変短あり」の状態、大当り遊技終了後、50回目の図柄変動ゲームが実行された場合、演出制御用 CPU 31a は、潜確モードから通常モードへの移行を決定する。そして、演出制御用 CPU 31a は、51回目の図柄変動ゲームの開始時に通常モードに移行させるとともに通常モードに対応するモード報知画像を画像表示させる。一方、「高確+変短あり」の状態、大当り遊技終了後、50回目の図柄変動ゲームが実行された場合、演出制御用 CPU 31a は、潜確モードから高確確定モードへの移行を決定する。そして、演出制御用 CPU 31a は、51回目の図柄変動ゲームの開始時に高確確定モードに移行させるとともに高確確定モードに対応するモード報知画像を画像表示させる。

#### 【0067】

このように、潜確モードの終了条件は、大当り抽選で大当りに当選する、及び大当り遊技終了後、50回の図柄変動ゲームが終了するの何れかが成立することに設定されている。一方、通常モード及び高確確定モードの終了条件は、大当り抽選で大当りに当選することに設定されている。これにより、遊技者は、潜確モードに移行した場合、確変状態であるのか、非確変状態であるのかを把握し得ない。一方、遊技者は、通常モードに移行した場合、確変状態が付与されていないことを把握する一方で、高確確定モードに移行した場

10

20

30

40

50

合、確変状態が付与されていることを把握する。本実施形態では、潜確モード及び潜確モードに対応するモード報知画像が非確定演出となる。その一方で、高確確定モード及び高確確定モードに対応するモード報知画像が確定演出となる。また、演出モードを切り換える演出制御用CPU31aが、演出切手段として機能する。

#### 【0068】

以下、主制御用CPU30aによる変動パターン振分テーブルの設定処理について、図5(a)、(b)に従って説明する。

主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理において変動パターンを選択、決定するにあたって、まず、確変フラグ及び作動フラグに設定された値に基づき、特別図柄開始処理の実行時における遊技状態(現在の遊技状態)を確認する。現在の遊技状態が「低確+変短なし」の場合、主制御用CPU30aは、図4(c)に示す通常モード用の振分テーブルTCを選択し、該振分テーブルTCの中から大当たり抽選及びリーチ抽選の結果にしたがって、変動パターンを選択、決定する。

10

#### 【0069】

一方、現在の遊技状態が「低確+変短あり」又は「高確+変短あり」の場合、主制御用CPU30aは、今回実行される図柄変動ゲームが、大当たり遊技終了後、何回目の図柄変動ゲームであるのかを確認する。なお、本実施形態において主制御用CPU30aは、前述したように、非確変大当たりで当選した場合、作動回数に「50回」を設定して、図柄変動ゲームが実行される度に1減算し、作動回数が「0」になると変短状態を終了させるようになっている。一方、主制御用CPU30aは、確変大当たりで当選した場合も、作動回数に「50回」を設定し、図柄変動ゲームが実行される度に1減算するようになっているが、作動回数が「0」となっても変短状態を終了させない。つまり、作動フラグに「0」を設定することがない。本実施形態では、変短状態を終了させるための回数を把握するためのカウンタを、変動パターン振分テーブルを切り換えるためのカウンタとして兼用している。

20

#### 【0070】

また、本実施形態において「変動時間を切り換える」とは、変動パターン振分テーブルの切り換えタイミングに到達したことに従って、これまで選択されていた変動パターン振分テーブルに代えて、新たな変動パターン振分テーブルから変動パターンを選択、決定することである。例えば、本実施形態において、潜確モード用の振分テーブルTA(図4(a))には、はずれ変動用の変動パターンとして、「短縮変動」を特定する変動パターンP2、P3のみが選択されるように設定されている。その一方で、高確確定モード用の振分テーブルTB(図4(b))には、はずれ変動用の変動パターンとして、「超短縮変動」を特定する変動パターンP4、P5のみが選択されるように設定されている。さらに、通常モード用の振分テーブルTC(図4(c))には、はずれ変動用の変動パターンとして、「通常変動」を特定する変動パターンP1のみが選択されるように設定されている。これにより、変動パターン振分テーブルの切替によって選択対象とするはずれ変動の変動時間を切り換えることができる。

30

#### 【0071】

そして、今回実行される図柄変動ゲームが、大当たり遊技終了後、50回以内の図柄変動ゲームである場合、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理の実行時における遊技状態に応じて、予め定めた条件が成立するまでの間、潜確モード用の振分テーブルTA(図4(a))を選択する。具体的には、大当たり抽選の抽選確率状態が低確率状態の場合、主制御用CPU30aは、変短状態の終了条件が成立するまでの間(50回)、図柄変動ゲームが実行される度に、振分テーブルTAの中から大当たり抽選及びリーチ抽選の抽選結果にしたがって、変動パターンを選択、決定する(図5(a)参照)。一方、大当たり抽選の抽選確率状態が高確率状態の場合、主制御用CPU30aは、50回の図柄変動ゲームが実行されるまでの間、図柄変動ゲームが実行される度に、振分テーブルTAの中から大当たり抽選及びリーチ抽選の抽選結果にしたがって、変動パターンを選択、決定する(図5(b)参照)。したがって、リーチ抽選に当選しなかった際には、大当たり抽選の抽選確率状

40

50

態にかかわらず、変動時間が「7秒」又は「5秒」に定められたリーチ演出を伴わないはずれ変動が実行されることになる（変動パターンP2又は変動パターンP3が選択される）。また、大当り抽選の抽選確率状態にかかわらず、同一の変動パターン振分テーブルから変動パターンが選択、決定されるので、その変動時間からも大当り抽選の抽選確率状態を把握し得ない。

【0072】

また、大当り遊技終了後、50回目の図柄変動ゲームが終了するまでは、演出表示装置11においても、潜確モードに対応するモード報知画像が表示されるため、演出表示装置11におけるモード報知画像からも大当り抽選の抽選確率状態を把握し得ない。

【0073】

一方、今回実行させる図柄変動ゲームが、大当り遊技終了後、51回目以降の図柄変動ゲームである場合、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理の実行時における遊技状態に応じて、変動パターン振分テーブルを選択する。なお、本実施形態では、大当り抽選の抽選確率状態が低確率状態である場合、大当り遊技終了後、50回目の図柄変動ゲームの終了を以て変短状態の終了条件が成立することになる。したがって、主制御用CPU30aは、変短状態の終了条件が成立したことを契機に、作動フラグに「0」を設定するとともに非変短コマンドを演出制御用CPU31aに出力する。

【0074】

これにより、特別図柄開始処理の実行時における大当り抽選の抽選確率状態が低確率状態である場合、大当り遊技終了後、51回目以降の図柄変動ゲームは、変短状態の終了条件が成立した後に実行される図柄変動ゲームとなる。したがって、主制御用CPU30aは、変短状態の終了に伴って、すなわち、遊技状態が「低確+変短あり」から「低確+変短なし」に切り換わったことに伴って、潜確モード用の振分テーブルTA（図4（a））に代えて通常モード用の振分テーブルTC（図4（c））を選択する。以降、主制御用CPU30aは、変短状態の終了後、作動フラグの設定値に基づき、図柄変動ゲームが実行される度に、該振分テーブルTCの中から大当り抽選及びリーチ抽選の結果にしたがって、変動パターンを選択、決定する（図5（a）参照）。したがって、変短状態終了後にリーチ抽選に当選しなかった際には、変動時間が「20秒」に定められたはずれ変動が実行されることになる（変動パターンP1が選択される）。また、本実施形態では、非確変大当りに当選したときにしか潜確モードから通常モードへ移行しないので、変動パターン振分テーブルのテーブル構成により、変動パターンP1は潜確モード中には選択されない一方で、通常モード中のみ選択されることになる。

【0075】

また、大当り遊技終了後、51回目以降の図柄変動ゲームでは、演出表示装置11においても、通常モードに対応するモード報知画像が表示されるため、演出表示装置11におけるモード報知画像からも大当り抽選の抽選確率状態が低確率状態であることを把握できる（図5（a）参照）。

【0076】

一方、特別図柄開始処理の実行時における大当り抽選の抽選確率状態が高確率状態である場合、大当り遊技終了後、51回目以降の図柄変動ゲームでも変短状態が付与されることになる。前述したように本実施形態では、確変大当りに当選した際にも作動回数を計数しているので、その作動回数が「0」となったか否かと、大当り抽選の抽選確率状態とによって、変動パターン振分テーブルを切り換えるタイミングに到達したか否かを判別することが可能となる。

【0077】

これにより、大当り抽選の抽選確率状態が高確率状態である場合に作動回数が「0」となったとき、主制御用CPU30aは、大当り遊技終了後、51回目の図柄変動ゲームの開始時に、潜確モード用の振分テーブルTA（図4（a））に代えて高確確定モード用の振分テーブルTB（図4（b））を選択する。以降、主制御用CPU30aは、遊技状態及び作動回数の値（「0」）に基づき、図柄変動ゲームが実行される度に、該振分テーブ

10

20

30

40

50

ルTBの中から大当たり抽選及びリーチ抽選の結果にしたがって、変動パターンを選択、決定する(図5(b)参照)。したがって、変動状態が付与されている51回目以降の図柄変動ゲームにおいてリーチ抽選に当選しなかった際には、変動時間が「3秒」又は「1秒」に定められたはずれ変動が実行されることになる(変動パターンP4又は変動パターンP5が選択される)。

#### 【0078】

本実施形態では、確変大当たりで当選したときにしか潜確モードから高確確定モードへ移行しないので、変動パターン振分テーブルのテーブル構成により、変動パターンP4、P5は潜確モード中には選択されない一方で、高確確定モード中のみ選択されることになる。この場合、高確確定モードへの移行に伴って高確確定モードに対応するモード報知画像が表示されるため、この報知画像によって大当たり抽選の抽選確率状態が高確率状態であることが確定的に報知されることになる。そして、遊技者が高確率状態であることを認識できる状態において、前述したように超短縮変動の変動内容ではずれ変動が実行されるため、高確率状態であることを認識できた場合には、はずれ変動の消化効率が向上することになる。

10

#### 【0079】

すなわち、大当たり抽選の抽選確率状態が高確率状態であるということは、大当たり抽選の抽選確率状態が低確率状態である場合に比して大当たり抽選に当選し易くなっており、遊技者は早い段階で大当たりとなることに期待を持つ。したがって、リーチ演出が実行された場合には、リーチ演出を経て大当たり結果が導出されることに期待を持たせることができるが、リーチ演出が実行されなかった場合には、はずれとなることが確定することになる。これにより、遊技者が早い段階で大当たりとなることを望んでいるにもかかわらず、はずれ変動の変動時間が長いと、図柄変動ゲームの消化効率が下がってしまうことになる。ところが、本実施形態のような設定をすることで、大当たり抽選の抽選確率状態が高確率状態であることが把握できた際には、はずれ変動の変動時間が「3秒」又は「1秒」といった短い時間で実行されるため、大当たりとならない場合の図柄変動ゲームの消化効率を高めることができる。

20

#### 【0080】

したがって、本実施形態によれば、以下に示す効果を得ることができる。

(1)大当たり抽選の抽選確率状態が高確率状態となっているときに、はずれ変動の変動時間として、短縮変動(共通変動時間)から、超短縮変動(短縮変動時間)に切り換えるようにした。なお、「短縮変動」を特定する変動パターンP2、P3は、大当たり抽選の抽選確率状態にかかわらず選択可能となるように設定されている。その一方で、「超短縮変動」を特定する変動パターンP4、P5は、大当たり抽選の抽選確率状態が高確率状態の場合のみ選択可能となるように設定されている。そして、演出制御用CPU31aは、選択対象とするはずれ変動の変動時間が短縮変動から超短縮変動に切り換わったのであれば、潜確モード(非確定演出)から高確確定モード(確定演出)に切り換えるようにした。大当たり抽選の抽選確率状態が高確率状態であるということは、低確率状態である場合よりも早い段階で大当たりで当選する可能性が高いということになる。これにより、大当たり抽選の抽選確率状態が高確率状態となっているのであれば、遊技者はいち早く図柄変動ゲームが消化され、早い段階で大当たり抽選に当選することを望む。したがって、大当たり抽選の抽選確率状態が高確率状態であるということが分かった場合には、はずれ変動の変動時間を短くすることで、遊技者の願望を好適に反映させて図柄変動ゲームを消化させることができる。

30

40

#### 【0081】

(2)また、大当たり抽選の抽選確率状態が高確率状態であることが確定的に報知された後にリーチ演出が実行された場合には、リーチ演出を経て大当たり結果が導出されることに期待を持たせることができるが、リーチ演出が実行されなかった場合には、はずれとなることが確定することになる。これにより、遊技者が早い段階で大当たりとなることを望んでいるにもかかわらず、はずれ変動の変動時間が長いと、図柄変動ゲームの消化効率が下が

50

ってしまうことになる。よって、本実施形態のような設定をすることで、はずれ変動の変動時間が短くなり、遊技者に対して確変状態確定後の図柄変動ゲームの消化効率の悪さを感じさせることがない。

【0082】

(3)リーチ演出を伴わないはずれ変動の変動時間の変化に合わせて演出モードも変化するので、その演出モードに対応するモード報知画像からも、大当たり抽選の抽選確率状態を把握することができる。

【0083】

(4)変短状態を終了させるための回数を把握するためのカウンタを、変動パターン振分テーブルを切り換えるためのカウンタとして兼用した。これにより、変動パターン振分  
10  
テーブルを切り換えるためのカウンタを別途設定することなく変動パターン振分テーブルを切り換えることができるので、主制御基板30の記憶容量を圧迫することがない。

【0084】

(第2の実施形態)

次に、本発明の第2の実施形態を図6～図10に従って説明する。

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

【0085】

本実施形態では、変短状態の終了条件が成立するよりも前の段階で、変動パターン振分  
20  
テーブルを切り換える点が、第1の実施形態とは異なる。詳しくは、本実施形態では、変短状態の終了条件が成立するよりも前の段階で変動パターン振分テーブルを切り換えるための手法として、大当たり遊技終了後に行われる特定回数からの図柄変動ゲームを、変動パターン振分テーブルを切り換えるための切替タイミングとして特図振分用乱数毎に対応付けている。そして、特図振分用乱数に定められた値に対応する図柄変動ゲームの開始時に、遊技状態に応じて変動パターン振分テーブルを切り換え、切り換え後のテーブルから変動パターンが選択、決定されるようになっている。

【0086】

また、本実施形態では、図9に示すように、切替タイミングとなる特定回数目の図柄変動  
30  
ゲームとして、大当たり遊技終了後11回目の図柄変動ゲームの開始時と、大当たり遊技終了後21回目の図柄変動ゲームの開始時が定められている。加えて、大当たり遊技終了後31回目の図柄変動ゲームの開始時と、大当たり遊技終了後41回目の図柄変動ゲームの開始時が定められている。つまり、同一の遊技状態であっても、切替タイミングが複数設定されている。

【0087】

さらに、本実施形態では、大当たり抽選の抽選確率状態が低確率状態である場合に、変短  
40  
状態の終了条件が成立するよりも前の段階で変動パターン振分テーブルを切り換えるときには、切替タイミングとなる図柄変動ゲームの開始時から変短状態が終了するまでの間、専用の変動パターン振分テーブルから変動パターンが選択、決定されるようになっている。つまり、本実施形態では、第1の実施形態における振分テーブルTA～TCに加え、低確率確定後に参照される変動パターン振分テーブルが設定されている。

【0088】

ちなみに、本実施形態では、「低確+変短あり」の潜確モード滞在中に切替タイミングに到達した場合、大当たり抽選の抽選確率状態を報知する報知演出を実行し(例えば、「残念」からなるメッセージの表示)、潜確モードから「低確+変短あり」の変短モードに移行するようになっている。一方、「高確+変短あり」の潜確モード滞在中に切替タイミングに到達した場合、報知演出を実行し(例えば、「おめでとう」からなるメッセージの表示)、潜確モードから高確確定モードに移行するようになっている。

【0089】

また、変短モードに移行した場合、変短状態の終了条件の成立を以て、変短モードから  
50  
通常モードに移行するようになっている。つまり、変短モードは、大当たり抽選の抽選確率

状態が低確率状態となっている場合のみ移行可能な演出モードとして位置付けられている。したがって、変短モードに移行したときには、大当たり抽選の抽選確率状態が低確率状態であることが確定的に報知されることになる。また、本実施形態においても、変短モードに対応するモード報知画像が設定されている。

【 0 0 9 0 】

図 6 は、「低確 + 変短あり」の状態、切換タイミングとなる図柄変動ゲームの開始時から変短状態の終了条件が成立するまでの間に選択される変動パターン振分テーブル T D (以下、単に振分テーブル T D と示す) を図示している。この振分テーブル T D は、変短モード滞在中に参照される。

【 0 0 9 1 】

振分テーブル T D では、はずれ変動用の変動パターンとして、変動時間「13 秒」を定める変動パターン P 8 又は変動時間「11 秒」を定める変動パターン P 9 が選択されるように変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。これにより、変短モード滞在中にリーチ抽選に当選しなかった場合には、変動時間が「13 秒」又は「11 秒」に定められたはずれ変動が実行されることになる。なお、変動パターン P 8 及び変動パターン P 9 には、変動内容として「第 2 短縮変動」が定められている。この「第 2 短縮変動」は、図柄変動ゲームの開始後、各列の変動を予め定めた図柄列の変動停止順序(左列 中列 右列)にしたがって停止させるとともに、変動開始から第 2 停止列に(中列)図柄が停止するまでの時間を、はずれリーチ変動用の変動パターン P 6 においてリーチが形成されるまでの時間と同一時間に設定したはずれ変動である。本実施形態では、「低確 + 変短あり」の状態、切換タイミングとなる図柄変動ゲーム以降、かつ 50 回の図柄変動ゲームが実行されるまでの間に選択可能に構成された変動パターン P 8 , P 9 に定められた変動時間が、延長変動時間となる。そして、この変動パターン P 8 , P 9 には、「低確 + 変短あり」又は「高確 + 変短あり」の状態、大当たり遊技終了後、50 回の図柄変動ゲームが実行されるまでの間に選択可能に構成された変動パターン P 2 , P 3 に定められた変動時間よりも長い変動時間が設定されている。

【 0 0 9 2 】

図 7 ( a ) は、確変大当たりに対応する特図振分用乱数に対応付けられている切換タイミングを示している。一方、図 7 ( b ) は、非確変大当たりに対応する特図振分用乱数に対応付けられている切換タイミングを示している。本実施形態では、確変大当たりに対応する特図振分用乱数ほど早い段階で変動パターン振分テーブルが切り換わり易くなるように、早い段階の図柄変動ゲーム数を対応付けた特図振分用乱数の数を多く設定している。その一方で、非確変大当たりに対応する特図振分用乱数ほど遅い段階で変動パターン振分テーブルが切り換わり易くなるように、遅い段階の図柄変動ゲーム数を対応付けた特図振分用乱数の数を多く設定している。

【 0 0 9 3 】

具体的に説明すると、本実施形態のテーブル構成によれば、確変大当たりとなる場合、切換タイミングとして「11 回」が最も選択され易く、「41 回」が最も選択され難くなるように設定されている。その一方で、非確変大当たりとなる場合、切換タイミングとして「41 回」が最も選択され易く、「11 回」が最も選択され難くなるように設定されている。これにより、振分テーブル T A (図 4 ( a )) から振分テーブル T B (図 4 ( b ))、又は振分テーブル T A から振分テーブル T D (図 6 ) に切り換わるタイミングが早いほど、大当たり抽選の抽選確率状態が高確率状態である可能性が高くなる。その一方で、振分テーブル T A (図 4 ( a )) から振分テーブル T B (図 4 ( b ))、又は振分テーブル T A (図 4 ( a )) から振分テーブル T D (図 6 ) に切り換わるタイミングが遅いほど、大当たり抽選の抽選確率状態が低確率状態である可能性が高くなる。本実施形態では、「11 回」及び「21 回」が第 1 特定回数となる一方で、「31 回」及び「41 回」が第 2 特定回数となる。

【 0 0 9 4 】

そして、特図振分用乱数を決定した主制御用 CPU 30 a は、前述したように、決定し

10

20

30

40

50

た特別図柄を指示する特別図柄用の停止図柄指定コマンドを演出制御用CPU31aに出力する。なお、本実施形態における特図振分用乱数には、乱数毎に切換タイミングとしての図柄変動ゲーム数が対応付けられているため、特図振分用乱数を特定することで、特別図柄及び切換タイミングも特定されることになる。したがって、各特図振分用乱数に対応する特別図柄を指示する特別図柄用の停止図柄指定コマンドを演出制御用CPU31aに出力することで、当該コマンドを入力した演出制御用CPU31aも、切換タイミングを把握することができる。そして、切換タイミングを把握した演出制御用CPU31aは、そのタイミングに合わせて演出モードを切り換える。なお、本実施形態において演出制御用CPU31aは、切換タイミングに合わせて演出モードを切り換えるために、主制御用CPU30aとは別に大当たり遊技終了後の図柄変動ゲーム数を計数している。具体的には、演出制御用ROM31bにも、図7(a)、(b)に示すような特別図柄と切換タイミングを特定可能なテーブルが記憶されており、変動パターン指定コマンドを入力すると、大当たり遊技終了後の図柄変動ゲーム回数として1加算することで計数するようになっている。

10

#### 【0095】

そして、演出制御用CPU31aは、特別図柄用の停止図柄指定コマンドで指示された大当たり図柄の種類と、該コマンドで特定される切換タイミングと、現在の図柄変動ゲーム数(大当たり遊技終了後)と、遊技状態を指示する各コマンドと、演出モードフラグの設定値をもとに、モード報知画像を画像表示させる。

#### 【0096】

ちなみに、非確定大当りに当選したことにより振分テーブルTDが選択された後、変短状態の終了条件が成立したのであれば、終了条件の成立直後に実行される図柄変動ゲームの開始時に、振分テーブルTDに代えて振分テーブルTAが選択される。つまり、大当たり遊技終了後、50回目の図柄変動ゲームは、変動パターン振分テーブルを切り換えるための最終段階とも言える。

20

#### 【0097】

以下、本実施形態における主制御用CPU30aによる変動パターン振分テーブルの設定処理について、図10(a)、(b)に従って説明する。

大当たり抽選に当選した場合、主制御用CPU30aは、今回の図柄変動ゲームの対象となる特図始動保留記憶数に対応付けて主制御用RAM30cに記憶した特図振分用乱数の値を読み出すとともに、その値に対応付けられている切換タイミングを把握する。前述したように、特図振分用乱数には、変動パターン振分テーブルを切り換えるための切換タイミングが夫々対応付けられているので、主制御用CPU30aは、取得した特図振分用乱数の値から、切換タイミングを把握することができる。また、主制御用CPU30aは、変短状態を付与する図柄変動ゲームの残り回数を把握するために計数していた作動回数から、切換タイミングに到達したか否かを確認する。なお、本実施形態では、大当たり遊技終了後に作動回数として「50回」を設定し、図柄変動ゲームが実行される度に1減算するようになっているので、残り回数「39回」が、大当たり遊技終了後11回目の図柄変動ゲームと一致する。同様に、残り回数「29回」が、大当たり遊技終了後21回目の図柄変動ゲームと一致する。また、残り回数「19回」が、大当たり遊技終了後31回目の図柄変動ゲームと一致するとともに、残り回数「9回」が、大当たり遊技終了後41回目の図柄変動ゲームと一致する。

30

40

#### 【0098】

そして、取得した特図振分用乱数の値から切換タイミングを把握した主制御用CPU30aは、その切換タイミングと、計数していた作動回数から切換タイミングに到達したか否かを判別する。主制御用CPU30aは、切換タイミングに到達していない場合には、大当たり抽選の抽選確率状態にかかわらず、切換タイミングに到達するまでの間、図柄変動ゲームが実行される度に振分テーブルTA(図4(a))を選択する。以降、主制御用CPU30aは、切換タイミングに到達するまでの間、該振分テーブルTAの中から大当たり抽選及びリーチ抽選の結果にしたがって、変動パターンを選択、決定する(図10(a))

50

、(b)参照)。したがって、リーチ抽選に当選しなかった際には、大当り抽選の抽選確率状態にかかわらず、変動時間が「7秒」又は「5秒」に定められたはずれ変動が実行されることになる(変動パターンP2又は変動パターンP3が選択される)。

#### 【0099】

その後、計数していた作動回数と特図振分用乱数に対応付けられた切換タイミングが一致すると(図10(a)では41回目)、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理の実行時における大当り抽選の抽選確率状態にしたがって、振分テーブルを選択する。具体的には、大当り抽選の抽選確率状態が低確率状態であった場合、主制御用CPU30aは、潜確モード用の振分テーブルTA(図4(a))に代えて変短モード用の振分テーブルTD(図6)を選択する。

10

#### 【0100】

以降、主制御用CPU30aは、変動パターンの選択タイミングに到達する度に、大当り抽選の抽選確率状態と、特図振分用乱数に対応付けられた切換タイミングと、作動回数の残り回数を確認し、変動パターン振分テーブルを選択する。そして、主制御用CPU30aは、前述した確認結果に従って、変短状態の終了条件が成立するまでの間、図柄変動ゲームが実行される度に、該振分テーブルTDの中から大当り抽選及びリーチ抽選の結果にしたがって、変動パターンを選択、決定する。これにより、図10(a)に示すように、切換タイミングとしての図柄変動ゲームの開始時から変短状態が終了するまでの間、変短モード用の振分テーブルTD(図6)から変動パターンが選択、決定されることになる。したがって、リーチ抽選に当選しなかった際には、変動時間が「13秒」又は「11秒」に定められたはずれ変動が実行されることになる(変動パターンP8又は変動パターンP9が選択される)。

20

#### 【0101】

また、本実施形態では、非確変大当りに当選したときにしか振分テーブルTDは選択されないので、変動パターン振分テーブルのテーブル構成により、変動パターンP8、P9は、非確変大当りに当選し、かつ切換タイミングに到達した場合のみ選択されることになる。一方、演出制御用CPU31aは、前述したように、切換タイミングに合わせて演出モードを切り換えるために大当り遊技終了後の図柄変動ゲーム数を計数している。これにより、演出制御用CPU31aは、特別図柄用の停止図柄指定コマンドで指示される切換タイミングと、大当り遊技終了後の図柄変動ゲーム数から切換タイミングに到達したか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、大当り図柄の種類と、遊技状態を指示する各コマンドと、演出モードフラグの値をもとに、潜確モードから変短モードへの移行を決定するとともに、変短モードに対応するモード報知画像を画像表示させる。

30

#### 【0102】

そして、このモード報知画像によって大当り抽選の抽選確率状態が低確率状態であることが確定的に報知されることになる。このように、遊技者が低確率状態であることを認識できる状態において、前述したように第2短縮変動の変動内容ではずれ演出が実行されると、リーチ演出を伴わないはずれ変動の消化効率は向上せず、変短モードの滞在期間が長くなる。なお、変短モードへの移行によって高確率状態ではないことが確定したからといって、高確率モードや潜確モード滞在時のようにはずれ変動が短時間で実行されると、変短モード中におけるはずれ変動が短時間で終了してしまい、変短モードの滞在期間が短くなってしまふ。一般的に、高確率状態ではないことが確定的に報知された場合、変短モードから通常モードに移行するまでの間に大当り抽選に当選し、再度、潜確モードへ移行する方が遊技者にとって有利であるため、変短モードの滞在期間が少しでも長く継続することが好ましい。したがって、本実施形態のように変短モード中のはずれ変動の変動時間を長くすることで、変短モードの滞在期間を長くすることができ、大当り抽選への当選に期待を持たせることができる。

40

#### 【0103】

そして、取得した特図振分用乱数の値で特定される大当りが非確変大当りであった場合

50

、大当り遊技終了後、50回目の図柄変動ゲームの終了を以て変短状態の終了条件が成立することになる。したがって、主制御用CPU30aは、大当り遊技終了後、51回目の図柄変動ゲームの開始時には、確変フラグの値と作動フラグの値から、変短モード用の振分テーブルTD(図6)に代えて通常モード用の振分テーブルTC(図4(c))を選択する。以降、主制御用CPU30aは、確変フラグの値と作動フラグの値に基づき、図柄変動ゲームが実行される度に、該振分テーブルTCの中から大当り抽選及びリーチ抽選の結果にしたがって、変動パターンを選択、決定する。これにより、図10(a)に示すように、大当り遊技終了後、51回目以降の図柄変動ゲームでは、変短状態の終了に伴って、振分テーブルTC(図4(c))から変動パターンが選択、決定されることになる。

#### 【0104】

一方、特別図柄開始処理の実行時における大当り抽選の抽選確率状態が高確率状態であった場合、主制御用CPU30aは、以下のように振分テーブルを選択する。すなわち、主制御用CPU30aは、計数していた作動回数と特図振分用乱数に対応付けられた切換タイミングが一致すると(図10(b)では11回目)、特別図柄開始処理の実行時における大当り抽選の抽選確率状態が高確率状態であることにしたがって、潜確モード用の振分テーブルTA(図4(a))に代えて高確確定モード用の振分テーブルTB(図4(b))を選択する。以降、主制御用CPU30aは、変動パターンの選択タイミングに到達する度に、大当り抽選の抽選確率状態と、特図振分用乱数に対応付けられた切換タイミングと、作動回数の残り回数を確認し、振分テーブルTBを選択する。そして、主制御用CPU30aは、前述した確認結果に従って、切換タイミングとなる図柄変動ゲーム以降、図柄変動ゲームが実行される度に、該振分テーブルTBの中から大当り抽選及びリーチ抽選の結果にしたがって、変動パターンを選択、決定する。

#### 【0105】

これにより、確変大当りに当選しているのであれば、切換タイミング以降、かつ大当り遊技終了後、50回目よりも前に実行される図柄変動ゲームであっても、リーチ抽選に当選しなかった際には、変動時間が「3秒」又は「1秒」に定められたリーチ演出を伴わないはずれ変動が実行されることになる。つまり、変動パターンP4又は変動パターンP5が選択されることになる。

#### 【0106】

そして、この場合、高確確定モードへの移行に伴って高確確定モードに対応するモード報知画像が表示されるため、この報知画像によって大当り抽選の抽選確率状態が高確率状態であることが確定的に報知されることになる。そして、遊技者が高確率状態であることを認識できる状態において、前述したように短縮変動の変動内容ではずれ変動が実行されるため、高確率状態であることを認識できた場合には、リーチ演出を伴わないはずれ変動の消化効率が向上することになる。

#### 【0107】

したがって、本実施形態によれば、第1の実施形態の効果(1)~(4)に加えて、以下に示す効果を得ることができる。

(5)変短状態の終了条件が成立する以前(所定回数の図柄変動ゲームが実行される以前)である特定回数目からの図柄変動ゲームを、リーチ演出を伴わないはずれ変動の変動時間の選択対象を切り換えるための切換タイミングとして設定した。これにより、変短状態の終了条件が成立する前であっても、大当り抽選の抽選確率状態が確定的に報知された際には、その遊技状態に応じてはずれ変動の変動時間を切り換えることができる。

#### 【0108】

(6)大当り抽選の抽選確率状態が高確率状態である場合、変短状態の終了条件が成立する以前である特定回数目からの図柄変動ゲームを、はずれ変動の変動時間の選択対象を切り換えるための切換タイミングとして設定した。これにより、大当り抽選の抽選確率状態が高確率状態であるならば、はずれ変動をいち早く消化させて、次回の大当り抽選のタイミングを早めたいという遊技者の願望を反映させて図柄変動ゲームを消化させることができる。さらに、変短状態の終了条件が成立する以前のタイミングで潜確モードから高確

10

20

30

40

50

確定モードに移行させることで、高確確定モードへの移行によって、より一層、抽選確率状態が高確率状態となっていることを分かり易く報知することができる。

【0109】

(7) 大当り抽選の抽選確率状態が低確率状態である場合、変短状態の終了条件が成立する以前である特定回数からの図柄変動ゲームを、リーチ演出を伴わないはずれ変動の変動時間の選択対象を切り換えるための切替タイミングとして設定した。これにより、大当り抽選の抽選確率状態が低確率状態であるならば、現在の大当り抽選の抽選確率状態ではなく、次回の大当り抽選への当選に対して期待を持たせることができるので、現在滞在中の演出モードを長く継続させたいという遊技者の願望を反映させてはずれ変動となる図柄変動ゲームを消化させることができる。

10

【0110】

(8) 大当り抽選の抽選確率状態が低確率状態である場合、選択対象となるはずれ変動の変動時間を、短縮変動(短縮変動時間)から第2短縮変動(延長変動時間)に切り換えるようにした。このように、遊技者が低確率状態であることを認識できる状態において、前述したように第2短縮変動の変動内容ではずれ演出が実行されると、はずれ変動の消化効率は向上せず、変短モードの滞在期間が長くなる。なお、変短モードへの移行によって高確率状態ではないことが確定したからといって、高確確定モードや潜確モード滞在中のようにはずれ変動が短縮変動や超短縮変動の内容で実行されると、変短モード中におけるはずれ変動が短時間で終了してしまい、変短モードの滞在期間が短くなってしまふ。一般的に、高確率状態ではないことが確定的に報知された場合、変短モードから通常モードに移行するまでの間に大当り抽選に当選し、再度、潜確モードへ移行する方が遊技者にとって有利であるため、変短モードの滞在期間が少しでも長く継続することが好ましい。したがって、本実施形態のように変短モード中のはずれ変動の変動時間を長くすることで、変短モードの滞在期間を長くすることができ、大当り抽選への当選に期待を持たせることができる。また、変動パターンP8、P9に基づく図柄変動ゲームでは、左列 中列 右列の順に図柄の変動を停止させるとともに、変動開始から中列に図柄が停止するまでの時間を、はずれリーチ変動用の変動パターンP6においてリーチが形成されるまでの時間と同一時間に設定している。これにより、第2短縮変動の内容で図柄変動ゲームが実行される場合であっても、遊技者は、リーチか否かを期待しながら遊技を行うことができる。

20

【0111】

(9) 変短状態の終了条件が成立する前である特定回数からの図柄変動ゲームを、変動パターン振分テーブルを切り換えるための切替タイミングとして特図振分用乱数毎に対応付けた。これにより、同じ確変大当り又は非確変大当りに当選した場合であっても、取得した特図振分用乱数の値によってはゲーム毎に切替タイミングが異なることになるので、切替タイミングを可変的なものとして設定することが可能となり、演出の幅が広がる。

30

【0112】

(10) 大当り抽選の抽選確率状態が高確率状態となるか低確率状態となるかによって、変動パターン振分テーブルを切り換えるタイミング(リーチ演出を伴わないはずれ変動の変動時間の選択対象を切り換えるタイミング)を異ならせた。これにより、大当り抽選の抽選確率状態が高確率状態となるのであれば、大当り遊技終了後、早い段階(第1特定回数)で変動パターン振分テーブルが切り換えられる。一方、大当り抽選の抽選確率状態が低確率状態となるのであれば、変短状態の終了条件が成立するよりも早い段階ではあるが、大当り抽選の抽選確率状態が高確率状態のときよりも遅い段階(第2特定回数)で変動パターン振分テーブルが切り換えられる。これにより、変動時間の切替タイミングからも、高確率抽選状態となっていることへの期待感を変化させることができ、遊技者の興味を向上させることができる。

40

【0113】

なお、上記各実施形態は以下のように変更しても良い。

・ 第2の実施形態において、大当り抽選の抽選確率状態が高確率状態である場合、変動パターン振分テーブルの切替タイミングを遅い段階とする確率が高くなるように設定し

50

ても良い。一方、大当たり抽選の抽選確率状態が低確率状態である場合、変動パターン振分テーブルの切換タイミングを早い段階とする確率が高くなるように設定しても良い。このように設定した場合、大当たり抽選の抽選確率状態が高確率状態であることに対して期待を持つことができない場合には、早い段階でその旨が報知されることになる。したがって、現在の抽選確率状態が如何なる状態であるかということよりも、大当たり抽選に当選して、再度、潜確モードに突入することに対して期待を持たせることができる。

【0114】

・ 第2の実施形態において、特図振分用乱数毎に切換タイミングを設定せず、大当たりの種類毎に異なる1つの固定的な切換タイミングを設定しても良い。例えば、確変大当たり当選時における切換タイミングを「11回」とする一方で、非確変大当たり当選時における切換タイミングを「41回」としても良い。

10

【0115】

・ 第2の実施形態において、各特図振分用乱数に対して夫々異なる切換タイミングを設定するようにしても良い。つまり、特図振分用乱数に対応付けられている切換タイミングに重複を生じさせないようにしても良い。この場合、切換タイミングの数は、特図振分用乱数の数と同一であることが前提となる。

【0116】

・ 第2の実施形態において、変動パターン振分テーブルの切換タイミングに、変短状態の終了条件が成立する「51回」を含ませても良い。この場合、変短状態の終了条件が成立する迄に変動パターン振分テーブルが切り換えられなかったとしても、変短状態が終了するまで高確率状態となっていることに対して期待を持たせることができる潜確モード自体を楽しませることができる。

20

【0117】

・ 第2の実施形態において、変動パターンP8, P9に定められる変動時間は、変動パターンP1に定められた変動時間よりも長い時間であっても良い。

・ 第2の実施形態において、切換タイミングを決定するための専用の乱数を設けても良い。この場合、その乱数の取得時期を、大当たり遊技終了後かつゲーム開始前に取得するようにしても良い。

【0118】

・ 各実施形態において、非確定演出及び確定演出は、大当たりか否かの可能性を示唆する大当たり予告演出などであっても良い。

30

・ 各実施形態の変動パターン振分テーブル毎に、特図始動保留記憶数が少ないときには(例えば、0又は1)、変動時間が長く設定された変動パターンも選択されるようにしても良い。このようにすることで、図柄変動ゲームの実行中に上始動入賞口14又は下始動入賞口15に遊技球が入球し、新たに始動保留球を獲得させる機会を設けることができる。

【0119】

・ 各実施形態における変動パターン振分テーブルでは、全ての種類のはずれ変動用の変動パターンP1~P5に対して変動パターン振分用の乱数値を振分けても良い。ただし、振分テーブルTA(図4(a))では、変動パターンP2, P3の選択率が最も高くなるように設定することが好ましい。また、振分テーブルTB(図4(b))では、変動パターンP4, P5の選択率が最も高くなるように設定することが好ましい。振分テーブルTD(図6)では、変動パターンP8, P9の選択率が最も高くなるように設定することが好ましい。

40

【0120】

・ 第1の実施形態において、大当たり遊技終了後の図柄変動ゲームの回数に応じてリーチ確率を異ならせるようにしても良い。例えば、主制御用CPU30aは、大当たり遊技後に実行された図柄変動ゲーム数を計数し、この回数が「51」となったのであれば、遊技状態を確認し、低確率状態であれば、「低確+変短なし」用のリーチ確率を設定する一方で、高確率状態であれば、「終了条件成立後、かつ高確率状態」用のリーチ確率を設定す

50

る。なお、「終了条件成立後、かつ高確率状態」用のリーチ確率は、終了条件成立前のリーチ確率よりも低く設定されていることが望ましい。このように設定することで、潜確モードから高確確定モードに移行した際には、リーチ演出を伴うはずれ変動の出現率が低くなるので、高確確定モード滞在中にリーチ演出が実行されたときには、大当たりとなることに対して期待を持たせ易い。また、リーチ演出を伴わないはずれ変動の変動時間が短く設定された変動パターンを選択させるとともに、リーチ演出を伴うはずれ変動の出現率も低くなるので、はずれとなる場合の図柄変動ゲームの消化効率を向上させることができる。

#### 【 0 1 2 1 】

・ 第2の実施形態において、変動パターン振分テーブルの切換タイミングに合わせてリーチ確率を変更するようにしても良い。具体的には、振分テーブルT A (図4(a))から振分テーブルT B (図4(b))に切り換えるときには、リーチ確率が低くなるように設定しても良い。また、振分テーブルT A (図4(a))から振分テーブルT D (図7)に切り換えるときには、リーチ確率が高くなるように設定しても良い。このように設定することで、変短モード中のリーチ演出を伴うはずれ変動の出現率が高くなるので、リーチ演出が実行されたときには、その変動時間の長さから変短モードの滞在期間を長引かせることができる。これにより、変短モード中に、再度、大当たり抽選に当選することに対して期待を持たせることができる。そして、主制御用CPU30aは、リーチ確率を振分テーブルの切換に合わせて変更するために、大当たり遊技終了後に実行された図柄変動ゲーム数を計数する。この回数が特図振分用乱数に対応付けられた回数と一致したのであれば、主制御用CPU30aは、大当たり抽選の抽選確率状態を確認し、低確率状態であれば、低確率状態用のリーチ確率を設定する一方で、高確率状態であれば、高確率状態用のリーチ確率を設定することになる。

#### 【 0 1 2 2 】

・ 各実施形態では、高確確定モード用の振分テーブルT B (図4(b))において、潜確モード用の振分テーブルT A (図4(a))に定められたはずれリーチ変動用の変動パターンよりも短い時間が設定されたはずれリーチ変動用の変動パターンが選択されるように設定しても良い。同様に、第2の実施形態では、変短モード用の振分テーブルT D (図6)において、潜確モード用の振分テーブルT A (図4(a))に定められたはずれリーチ変動用の変動パターンよりも長い時間が設定されたはずれリーチ変動用の変動パターンが選択されるように設定しても良い。

#### 【 0 1 2 3 】

・ 各実施形態における当りの種類を変更しても良い。  
 ・ 各実施形態において、変動パターン振分テーブルを切り換えるためのカウンタを別途設定しても良い。

#### 【 0 1 2 4 】

・ 各実施形態において、変動パターン振分テーブルの選択に際し、変動パターン振分テーブルを特定するための識別子(フラグなど)を設定し、その識別子の設定値に応じて選択すべき振分テーブルを選択させるようにしても良い。

#### 【 0 1 2 5 】

・ 各実施形態において、変動パターン振分テーブルの選択に際し、直近の大当たり図柄を主制御用RAM30cに記憶し、その大当たり図柄に基づいて遊技状態を把握して変動パターン振分テーブルを選択させるようにしても良い。例えば、確変大当たりで当選している場合、大当たり遊技終了後の遊技状態は「高確+変短あり」となるので、主制御用CPU30aは、直近の大当たり図柄と大当たり遊技終了後の図柄変動ゲームの回数から、選択すべき変動パターン振分テーブルを特定することが可能となる。

#### 【 0 1 2 6 】

・ 各実施形態において、変動パターン振分テーブルの切換タイミングに到達した際には、切換タイミングに到達したことを示す切換完了フラグを設定する様にしても良い。この場合、主制御用CPU30aは、図柄変動ゲームの開始時に切換完了フラグが設定されているか否かを判別し、切換完了フラグが設定されているのであれば、遊技状態を確認す

10

20

30

40

50

るだけで、選択すべき変動パターン振分テーブルを選択することができる。

【0127】

・ 各実施形態は、1つの特別図柄を用いるパチンコ遊技機に具体化した但、第1の特別図柄と第2の特別図柄からなる2つの特別図柄を用いるパチンコ遊技機に具体化しても良い。

【0128】

・ 各実施形態において、特別図柄と飾り図柄を用いるパチンコ遊技機に具体化した但、特別図柄のみを用いるパチンコ遊技機に具体化しても良い。

次に、上記各実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

【0129】

(イ) 当りか否かの当り抽選に当選した場合に当り遊技終了後の前記当り抽選の抽選確率状態を低確率状態及び高確率状態の何れかに決定し、決定した前記抽選確率状態で前記当り遊技終了後の当り抽選を行い、前記当り遊技終了後には、前記抽選確率状態が前記低確率状態及び前記高確率状態の何れかであることを示す非確定演出を実行可能な遊技機において、図柄変動ゲームの変動内容としてはずれ変動を実行させる場合に、その変動時間を決定する変動時間決定手段と、前記当り遊技終了後の前記抽選確率状態が前記高確率状態である場合に、前記非確定演出から前記抽選確率状態が前記高確率状態であることを確定的に示す確定演出に切り替える演出切換手段と、を備え、前記変動時間決定手段が決定する変動時間には、前記抽選確率状態が前記低確率状態及び前記高確率状態であるか否かにかかわらず決定される共通変動時間と、前記抽選確率状態が前記高確率状態である場合に決定されるとともに、前記共通変動時間よりも変動時間が短く設定された短縮変動時間とが設定されており、変動時間決定手段は、前記非確定演出の実行期間中は前記共通変動時間を決定する一方で、前記確定演出の実行期間中は前記短縮変動時間を決定することを特徴とする遊技機。なお、この場合における「はずれ変動」とは、リーチ演出を伴って実行されるはずれ変動と、リーチ演出を伴わずに実行されるはずれ変動とを含む。

【0130】

(ロ) 前記演出切換手段は、前記変動時間決定手段によって選択対象とするはずれ変動の変動時間が前記共通変動時間から前記延長変動時間に切り換えられると前記非確定演出から前記抽選確率状態が前記低確率状態であることを確定的に示す低確率確定演出に切り換えることを特徴とする請求項3に記載の遊技機。この場合、変短モード及び変短モードに対応するモード報知画像が低確率確定演出となる。

【符号の説明】

【0131】

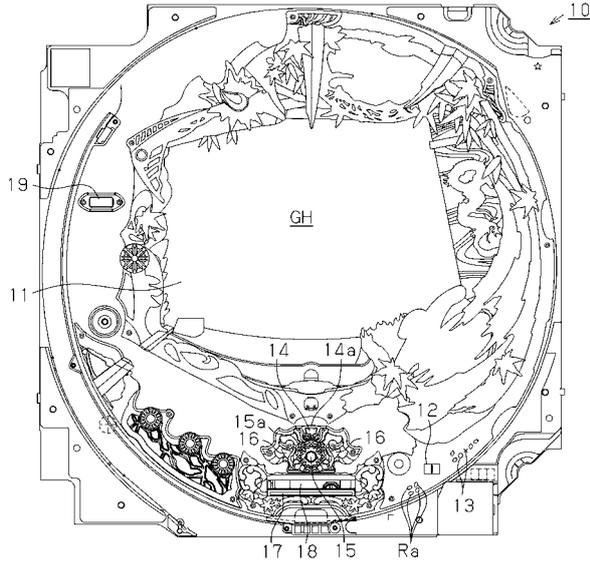
G H ... 画像表示部、S W 1 , S W 2 ... 始動口スイッチ、1 0 ... 遊技盤、1 1 ... 演出表示装置、1 2 ... 特別図柄表示装置、1 3 ... 普通図柄表示装置、1 4 , 1 5 ... 始動入賞口、1 6 ... 開閉羽根、1 7 ... 大入賞口扉、1 8 ... 大入賞口、3 0 ... 主制御基板、3 0 a ... 主制御用CPU、3 0 b ... 主制御用ROM、3 0 c ... 主制御用RAM、3 1 ... 演出制御基板、3 1 a ... 演出制御用CPU、3 1 c ... 演出制御用RAM。

10

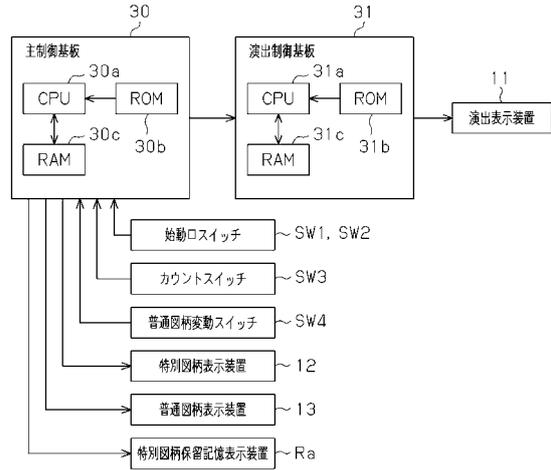
20

30

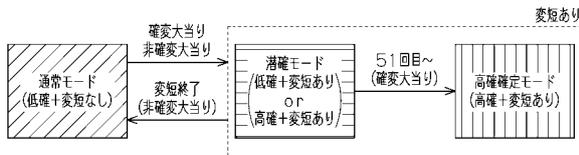
【図1】



【図3】



【図2】



【図4】

(a) 振分テーブルTA

(潜確モード用：高確+変短あり/低確+変短あり)

変P	変動内容	変動時間 (秒)	振分		
			はずれ	大当り	はずれリーチ
P1	通常変動	20	0	0	0
P2	短縮変動	7	50	0	0
P3	短縮変動	5	50	0	0
P4	超短縮変動	3	0	0	0
P5	超短縮変動	1	0	0	0
P6	はずれリーチ	30	0	0	100
P7	大当り	30	0	100	0
			100	100	100

(b) 振分テーブルTB

(高確確定モード用：高確+変短あり)

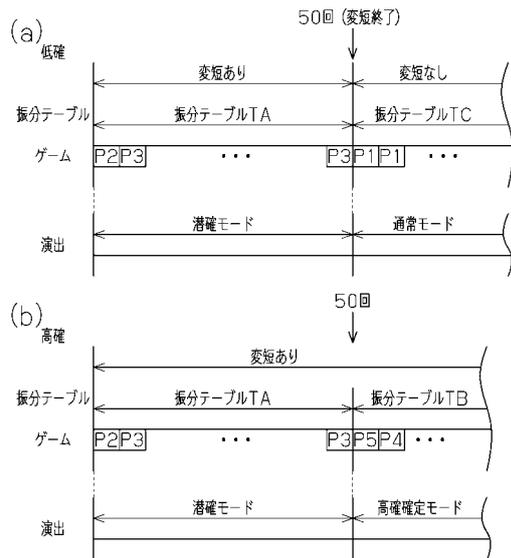
変P	変動内容	変動時間 (秒)	振分		
			はずれ	大当り	はずれリーチ
P1	通常変動	20	0	0	0
P2	短縮変動	7	0	0	0
P3	短縮変動	5	0	0	0
P4	超短縮変動	3	50	0	0
P5	超短縮変動	1	50	0	0
P6	はずれリーチ	30	0	0	100
P7	大当り	30	0	100	0
			100	100	100

(c) 振分テーブルTC

(通常モード用：低確+変短なし)

変P	変動内容	変動時間 (秒)	振分		
			はずれ	大当り	はずれリーチ
P1	通常変動	20	100	0	0
P2	短縮変動	7	0	0	0
P3	短縮変動	5	0	0	0
P4	超短縮変動	3	0	0	0
P5	超短縮変動	1	0	0	0
P6	はずれリーチ	30	0	0	100
P7	大当り	30	0	100	0
			100	100	100

【図5】



【図6】

振分テーブルTD  
(変短モード用：低確+変短あり)

変P	変動内容	変動時間(秒)	振分		
			はずれ	大当り	はずれリーチ
P1	通常変動	20	0	0	0
P2	短縮変動	7	0	0	0
P3	短縮変動	5	0	0	0
P4	超短縮変動	3	0	0	0
P5	超短縮変動	1	0	0	0
P6	はずれリーチ	30	0	0	100
P7	大当り	30	0	100	0
P8	第2短縮変動	13	50	0	0
P9	第2短縮変動	11	50	0	0
			100	100	100

【図7】

(a) 高確

特図振分用乱数	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
切替タイミング(回)	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
特図振分用乱数	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
切替タイミング(回)	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
特図振分用乱数	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
切替タイミング(回)	11	11	11	11	11	21	21	21	21	21
特図振分用乱数	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
切替タイミング(回)	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
特図振分用乱数	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
切替タイミング(回)	21	21	21	21	21	31	31	31	31	31
特図振分用乱数	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
切替タイミング(回)	31	31	31	31	31	41	41	41	41	41

(b) 低確

特図振分用乱数	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
切替タイミング(回)	11	11	11	11	11	11	21	21	21	21
特図振分用乱数	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
切替タイミング(回)	21	21	21	31	31	31	31	31	31	31
特図振分用乱数	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
切替タイミング(回)	31	31	31	31	31	41	41	41	41	41
特図振分用乱数	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
切替タイミング(回)	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41

【図8】

切替タイミング(回)	選択確率		トータル選択確率(%)
	高確(%)	低確(%)	
11	25/60 (41.7)	5/40 (12.5)	30.0
21	20/60 (33.3)	8/40 (20.0)	28.0
31	10/60 (16.7)	12/40 (30.0)	22.0
41	5/60 (8.7)	15/40 (37.5)	20.0

【図9】



【図10】



---

フロントページの続き

- (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 原 憲文  
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 牧野 嘉毅  
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 幸 将史  
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 辻野 安人

- (56)参考文献 特開2010-119721(JP,A)  
特開2010-142468(JP,A)  
特開2008-018169(JP,A)  
特開2010-017255(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02