

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6190418号  
(P6190418)

(45) 発行日 平成29年8月30日 (2017. 8. 30)

(24) 登録日 平成29年8月10日 (2017. 8. 10)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006. 01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 70 頁)

(21) 出願番号	特願2015-100701 (P2015-100701)	(73) 特許権者	000132747
(22) 出願日	平成27年5月18日 (2015. 5. 18)		株式会社ソフィア
(62) 分割の表示	特願2013-200703 (P2013-200703)		群馬県桐生市境野町7丁目201番地
	の分割	(74) 代理人	100093045
原出願日	平成21年6月15日 (2009. 6. 15)		弁理士 荒船 良男
(65) 公開番号	特開2015-144912 (P2015-144912A)	(74) 代理人	110001254
(43) 公開日	平成27年8月13日 (2015. 8. 13)		特許業務法人光陽国際特許事務所
審査請求日	平成27年6月17日 (2015. 6. 17)	(72) 発明者	橋本 英樹
			群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社
			ソフィア内
		審査官	尾崎 俊彦

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】

複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行可能な変動表示装置を備え、  
 前記変動表示ゲームの停止結果態様が予め定めた特別結果態様となった場合に、遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、  
 前記変動表示ゲームにおける変動パターンを設定するための変動テーブルを複数記憶した変動テーブル記憶手段と、  
 前記変動表示ゲームを実行する場合に前記変動テーブル記憶手段に記憶された複数の変動テーブルのうちの変動テーブルを取得する変動テーブル取得手段と、  
 前記変動テーブル取得手段によって取得された一の変動テーブルに基づいて、前記変動表示ゲームの実行時間の設定を行う変動時間設定手段と、  
 前記特別遊技状態の終了から所定回数の前記変動表示ゲームを実行するまでの期間を特定遊技状態とする特定遊技状態発生手段と、  
 を備え、  
 前記変動テーブル取得手段は、  
 直前に発生した特別遊技状態に対応して発生した前記特定遊技状態において実行される変動表示ゲームの変動累積回数で特定される所定回の変動表示ゲーム以外の変動表示ゲームについて当該変動表示ゲームの実行時間の設定を行うために取得する変動テーブルとして、直前に実行された所定回の変動表示ゲーム以外の変動表示ゲームにおいて取得した変動テーブルを取得し、

10

20

前記変動累積回数で特定される所定回の変動表示ゲームについて当該変動表示ゲームの実行時間の設定を行うために取得する変動テーブルとして、直前に実行された変動表示ゲームにおいて取得した変動テーブルとは異なる変動テーブルを取得することにより、前記変動表示ゲームにおいてリーチを発生させる変動パターンのみを設定可能なリーチ変動テーブルを取得可能とし、変動表示ゲームの演出実行態様が変更されることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行可能な変動表示装置を備え、

前記変動表示ゲームの停止結果態様が予め定めた特別結果態様となった場合に、遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、

前記変動表示ゲームにおける変動パターンを設定するための変動テーブルを複数記憶した変動テーブル記憶手段と、

前記変動表示ゲームを実行する場合に前記変動テーブル記憶手段に記憶された複数の変動テーブルのうちの変動テーブルを取得する変動テーブル取得手段と、

前記変動テーブル取得手段によって取得された一の変動テーブルに基づいて、前記変動表示ゲームの実行時間の設定を行う変動時間設定手段と、

前記特別遊技状態の終了から所定回数の前記変動表示ゲームを実行するまでの期間を特定遊技状態とする特定遊技状態発生手段と、

を備え、

前記変動テーブル取得手段は、

直近に発生した特別遊技状態に対応して発生した前記特定遊技状態において実行される変動表示ゲームの変動累積回数で特定される所定回の変動表示ゲーム以外の変動表示ゲームについて当該変動表示ゲームの実行時間の設定を行うために取得する変動テーブルとして、直前に実行された所定回の変動表示ゲーム以外の変動表示ゲームにおいて取得した変動テーブルを取得し、

前記変動累積回数で特定される所定回の変動表示ゲームのうち、停止結果態様が前記特別結果態様とならない変動表示ゲームについて当該変動表示ゲームの実行時間の設定を行うために取得する変動テーブルとして、直前に実行された変動表示ゲームにおいて取得した変動テーブルとは異なる変動テーブルを取得することにより、前記変動表示ゲームにおいてリーチを発生させない変動パターンのみを設定可能な変動テーブルを取得可能とし、変動表示ゲームの演出実行態様が変更されることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行可能な変動表示装置を備え、変動表示ゲームの停止結果態様が予め定めた特別結果態様となった場合に、遊技者に遊技価値を付与可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。このパチンコ機では、遊技領域に設けられた始動口に遊技球が入賞すること（始動入賞）に基づいて、遊技領域に設けられた変動表示装置に表示される複数の識別情報（図柄、記号など）が変動を開始し、所定時間経過後に停止した複数の識別情報の態様が予め定められた特別結果態様であった場合には、遊技者に多くの賞球を払い出す特別遊技状態（大当たり状態）となり、遊技者が多くの利益を獲得するものがある。

そして、この識別情報の変動途中でリーチが発生すると、様々な演出を実行するようにしているが、このリーチの出現率などは長時間遊技を行う間に画一化されてしまい、遊技者に飽きを生じさせる虞があるため、遊技のおもしろさを継続させるために、設定時間が経過する毎に変動モードを切り替え、その変動モードに応じた変動パターンテーブルからリーチパターンを選択するようにした遊技機が提案されている（例えば、特許文献 1 参照

10

20

30

40

50

）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2002-346140号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上記特許文献1のような遊技機では、遊技結果に対して十分な期待感を抱かせることが困難であった。

10

【0005】

本発明の目的は、遊技結果に対して高い期待感を抱かせる演出を実行することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

以上の課題を解決するため、請求項1に記載の発明は、

複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行可能な変動表示装置を備え、

前記変動表示ゲームの停止結果態様が予め定めた特別結果態様となった場合に、遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、

前記変動表示ゲームにおける変動パターンを設定するための変動テーブルを複数記憶した変動テーブル記憶手段と、

20

前記変動表示ゲームを実行する場合に前記変動テーブル記憶手段に記憶された複数の変動テーブルのうちの変動テーブルを取得する変動テーブル取得手段と、

前記変動テーブル取得手段によって取得された一の変動テーブルに基づいて、前記変動表示ゲームの実行時間の設定を行う変動時間設定手段と、

前記特別遊技状態の終了から所定回数の前記変動表示ゲームを実行するまでの期間を特定遊技状態とする特定遊技状態発生手段と、

を備え、

前記変動テーブル取得手段は、

直前に発生した特別遊技状態に対応して発生した前記特定遊技状態において実行される変動表示ゲームの変動累積回数で特定される所定回の変動表示ゲーム以外の変動表示ゲームについて当該変動表示ゲームの実行時間の設定を行うために取得する変動テーブルとして、直前に実行された所定回の変動表示ゲーム以外の変動表示ゲームにおいて取得した変動テーブルを取得し、

30

前記変動累積回数で特定される所定回の変動表示ゲームについて当該変動表示ゲームの実行時間の設定を行うために取得する変動テーブルとして、直前に実行された変動表示ゲームにおいて取得した変動テーブルとは異なる変動テーブルを取得することにより、前記変動表示ゲームにおいてリーチを発生させる変動パターンのみを設定可能なリーチ変動テーブルを取得可能とし、変動表示ゲームの演出実行態様が変更されることを特徴とする。

また、請求項2に記載の発明は、

40

複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行可能な変動表示装置を備え、

前記変動表示ゲームの停止結果態様が予め定めた特別結果態様となった場合に、遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、

前記変動表示ゲームにおける変動パターンを設定するための変動テーブルを複数記憶した変動テーブル記憶手段と、

前記変動表示ゲームを実行する場合に前記変動テーブル記憶手段に記憶された複数の変動テーブルのうちの変動テーブルを取得する変動テーブル取得手段と、

前記変動テーブル取得手段によって取得された一の変動テーブルに基づいて、前記変動表示ゲームの実行時間の設定を行う変動時間設定手段と、

前記特別遊技状態の終了から所定回数の前記変動表示ゲームを実行するまでの期間を特

50

定遊技状態とする特定遊技状態発生手段と、  
を備え、

前記変動テーブル取得手段は、

直近に発生した特別遊技状態に対応して発生した前記特定遊技状態において実行される変動表示ゲームの変動累積回数で特定される所定回の変動表示ゲーム以外の変動表示ゲームについて当該変動表示ゲームの実行時間の設定を行うために取得する変動テーブルとして、直前に実行された所定回の変動表示ゲーム以外の変動表示ゲームにおいて取得した変動テーブルを取得し、

前記変動累積回数で特定される所定回の変動表示ゲームのうち、停止結果態様が前記特別結果態様とならない変動表示ゲームについて当該変動表示ゲームの実行時間の設定を行うために取得する変動テーブルとして、直前に実行された変動表示ゲームにおいて取得した変動テーブルとは異なる変動テーブルを取得することにより、前記変動表示ゲームにおいてリーチを発生させない変動パターンのみを設定可能な変動テーブルを取得可能とし、変動表示ゲームの演出実行態様が変更されることを特徴とする。

10

【 0 0 0 7 】

ここで、「遊技機」には、パチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの弾球遊技機などが含まれる。

また、「変動表示装置」は、液晶表示装置、C R T（陰極線管）表示装置などの単体の装置であっても、また、これら装置と多数の発光素子を配列した表示装置、回転ドラムを使用したメカ式的表示装置などとの組み合わせでもよく、画像表示可能な領域を含んでい

20

【発明の効果】

【 0 0 1 1 】

本発明によれば、遊技結果に対して高い期待感を抱かせる演出を実行することができるようになる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 2 】

【図 1】本発明を適用した遊技機における遊技盤の正面図である。

【図 2】本発明における遊技機の制御系を示すブロック図である。

【図 3】本発明における遊技機の遊技状態の遷移を示す状態遷移図である。

30

【図 4】本発明における遊技機の遊技状態の遷移を示す状態遷移図である。

【図 5】メイン処理を説明するためのフローチャートである。

【図 6】メイン処理を説明するためのフローチャートである。

【図 7】タイマ割込処理を説明するためのフローチャートである。

【図 8】特図ゲーム処理を説明するためのフローチャートである。

【図 9】始動口スイッチ監視処理を説明するためのフローチャートである。

【図 10】特図始動口スイッチ共通処理を説明するためのフローチャートである。

【図 11】特図保留情報判定処理を説明するためのフローチャートである。

【図 12】始動口入賞演出コマンドのコマンド形態を説明するためのテーブルである。

【図 13】特図普段処理を説明するためのフローチャートである。

40

【図 14】特図 2 変動開始処理 1 を説明するためのフローチャートである。

【図 15】後半変動パターン設定処理を説明するためのフローチャートである。

【図 16】特図 1 変動開始処理 1 を説明するためのフローチャートである。

【図 17】特図 1 変動開始処理 2 を説明するためのフローチャートである。

【図 18】変動パターン設定処理を説明するためのフローチャートである。

【図 19】特図変動開始処理 3 を説明するためのフローチャートである。

【図 20】特図変動中処理を説明するためのフローチャートである。

【図 21】特図表示中処理を説明するためのフローチャートである。

【図 22】特殊停止終了処理を説明するためのフローチャートである。

【図 23】特殊停止監視処理を説明するためのフローチャートである。

50

- 【図 2 4】大当り終了処理を説明するためのフローチャートである。
- 【図 2 5】小当り終了処理を説明するためのフローチャートである。
- 【図 2 6】停止図柄表示時間を説明するための図である。
- 【図 2 7】特殊停止図柄表示時間中に行われる演出の一例を示す図である。
- 【図 2 8】テーブル切替パターンを説明するための図である。
- 【図 2 9】テーブル切替パターンを説明するための図である。
- 【図 3 0】テーブル切替パターンを説明するための図である。
- 【図 3 1】テーブル切替パターンを説明するための図である。
- 【図 3 2】テーブル切替パターンを説明するための図である。
- 【図 3 3】停止図柄表示時間の選択及び変動パターンテーブルの取得を説明するためのタイミ  
10  
ングチャート図である。
- 【図 3 4】変動パターン選択テーブルを示す図である。
- 【図 3 5】変形例 1 の遊技機の変動パターン選択テーブルを示す図である。
- 【図 3 6】変形例 1 の遊技機のテーブル切替パターンを説明するための図である。
- 【図 3 7】変形例 1 の遊技機のテーブル切替パターンを説明するための図である。
- 【図 3 8】変形例 2 の遊技機のテーブル切替パターンを説明するための図である。
- 【図 3 9】変形例 2 の遊技機のテーブル切替パターンを説明するための図である。
- 【図 4 0】変形例 2 の遊技機の変動パターン選択テーブルを示す図である。
- 【図 4 1】変形例 2 の遊技機における停止図柄表示時間の選択及び変動パターンテーブル  
20  
の取得を説明するためのタイミングチャート図である。
- 【図 4 2】変形例 3 の遊技機の前半変動パターン選択テーブルを示す図である。
- 【図 4 3】変形例 3 の遊技機の後半変動パターン設定処理を説明するためのフローチャ  
ートである。
- 【図 4 4】変動表示ゲーム中における役物駆動モータおよび役物 L E D 基盤の駆動タイミ  
ングを説明するためのタイミングチャート図である。
- 【図 4 5】変動パターン選択テーブルを示す図である。
- 【図 4 6】変形例 4 の遊技機における特殊停止図柄表示時間が選択される変動表示ゲーム  
の実行回数を説明するための図である。
- 【図 4 7】変形例 5 の遊技機の後半変動パターン選択テーブルを示す図である。
- 【図 4 8】変形例 5 の遊技機の変動パターン設定処理を説明するためのフローチャートで  
30  
ある。
- 【図 4 9】変形例 6 の遊技機の特種停止監視処理を説明するためのフローチャートである  
。
- 【図 5 0】変形例 6 の遊技機の遊技状態報知処理を説明するためのフローチャートである  
。
- 【図 5 1】変形例 6 の遊技機の変動パターン選択テーブルを示す図である。
- 【図 5 2】変形例 7 の遊技機の普図情報、普電情報、及び、普図変動パターン選択テー  
ブルを示す図である。
- 【図 5 3】変形例 7 の遊技機の普図ゲーム処理を説明するためのフローチャートである。
- 【図 5 4】変形例 7 の遊技機の普図普段処理を説明するためのフローチャートである。  
40
- 【図 5 5】変形例 7 の遊技機の第 3 特定遊技状態へ移行することとなる特別図柄を示す図  
である。
- 【図 5 6】変形例 7 の遊技機の第 3 特定遊技状態における普図変動表示ゲームのタイミ  
ングチャート図である
- 【図 5 7】変形例 8 の遊技機の特種図柄情報、普図情報、普電情報、及び、普図変動パ  
ターン選択テーブルを示す図である。
- 【図 5 8】変形例 8 の遊技機の第 3 特定遊技状態における普図変動表示ゲームのタイミ  
ングチャート図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【 0 0 1 3 】

以下、この発明の実施形態について図面を参照して説明する。ここでは、本発明にかかる遊技機の適例としてのパチンコ遊技機について説明を行う。

【0014】

<第1実施形態>

第1実施形態のパチンコ遊技機100は、内部の遊技領域1a内に遊技球を発射して（弾球して）遊技を行うもので、その前側上半部のガラス板の奥側には、遊技領域1aを構成する遊技盤1が設置されている。

【0015】

図1に示すように、遊技盤1は、各種部材の取付ベースとなる平板状の遊技盤本体1b（木製もしくは合成樹脂製）を備え、該遊技盤本体1bの前面に、ガイドレール2で囲まれた遊技領域1aを有している。また、遊技盤本体1bの前面であってガイドレール2の外側には、前面構成部材3, 3, ...が取り付けられている。そして、このガイドレール2で囲まれた遊技領域1a内に発射装置から遊技球（打球；遊技媒体）を発射して遊技を行うようになっている。

【0016】

遊技領域1a内には、普図始動ゲート4と、第1始動入賞口13と、第2始動入賞口としての普通変動入賞装置7と、が設けられている。また、図1への図示は省略するが、ガイドレール2の外側の前面構成部材3には、普図の変動表示ゲームを表示する普図変動表示装置としての普図表示器5（図2に図示）と、第1始動入賞口13に遊技球が入賞した場合、補助遊技としての第1特図変動表示ゲームを表示する第1特図表示器8（図2に図示）と、普通変動入賞装置7に遊技球が入賞した場合、補助遊技としての第2特図変動表示ゲームを表示する第2特図表示器9（図2に図示）が設けられている。

【0017】

また、遊技領域1aの略中央には、変動表示ゲームの表示領域となる窓部22を形成するセンターケース20が取り付けられている。このセンターケース20に形成された窓部22の後方には、表示装置（変動表示装置）41が配設されるようになっている。この表示装置41は、例えば、液晶ディスプレイを備え、表示内容が変化可能な表示部41aがセンターケース20の窓部22を介して遊技盤1の前面側から視認可能となるように配設されている。なお、表示装置41は、液晶ディスプレイを備えるものに限らず、EL、CRT等のディスプレイを備えるものであっても良い。

【0018】

普図始動ゲート4内には、該普図始動ゲート4を通過した遊技球を検出するためのゲートSW4a（図2に図示）が設けられている。そして、遊技領域1a内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート4内を通過すると、普図（普通図柄）変動表示ゲームが行われる。また、普図変動表示ゲームを開始できない状態、例えば、既に普図変動表示ゲームが行われ、その普図変動表示ゲームが終了していない状態や、普図変動表示ゲームが当たって普通変動入賞装置7が開状態に変換されている場合に、普図始動ゲート4を遊技球が通過すると、普図始動記憶数の上限数未満でならば、普図始動記憶数が1加算されて普図始動記憶が1つ記憶されることとなる。なお、普図変動表示ゲームの始動記憶は、LEDを備える普図記憶表示器15（図2に図示）にて表示されるようになっている。

【0019】

そして、普図変動表示ゲームは、普図表示器5で実行されるようになっている。なお、表示装置41の表示領域の一部で普図変動表示ゲームを表示するようにしても良く、この場合は識別図柄として、例えば、数字、記号、キャラクタ図柄などを用い、これを所定時間変動表示させた後、停止表示させることにより行うようにする。この普図変動表示ゲームの停止表示が特別の結果態様となれば、普図の当たりとなって、普通変動入賞装置7の開閉部材7a, 7aが所定時間開放される。

【0020】

第1始動入賞口13の内部には第1特図始動口SW13d（図2に図示）が備えられ、この第1特図始動口SW13dによって遊技球を検出することに基づき、補助遊技として

10

20

30

40

50

の第1特図変動表示ゲームを開始する始動権利が発生するようになっている。この第1特図変動表示ゲームを開始する始動権利は、所定の上限数（例えば4）の範囲内で第1始動記憶として記憶される。そして、この第1始動記憶は、第1特図記憶表示器18（図2に図示）に表示される。

普通変動入賞装置7の内部には第2特図始動口SW7d（図2に図示）が備えられ、この第2特図始動口SW7dによって遊技球を検出することに基づき、補助遊技としての第2特図変動表示ゲームを開始する始動権利が発生するようになっている。この第2特図変動表示ゲームを開始する始動権利は、所定の上限数（例えば4）の範囲内で第2始動記憶として記憶される。そして、この第2始動記憶は、第2特図記憶表示器19（図2に図示）にて表示される。

10

#### 【0021】

普通変動入賞装置7は左右一対の開閉部材7a, 7aを具備し、第1始動入賞口13の下部に配設され、この開閉部材7a, 7aは、常時は遊技球の直径程度の間隔を置いて閉じた状態、すなわち、遊技球が入賞し難い入賞困難状態（遊技者にとって不利な状態）を保持しているが、普図変動表示ゲームの結果が所定の停止表示態様となった場合には、ソレノイド（普電SOL7b、図2に図示）によって、逆「八」の字状に開いて普通変動入賞装置7に遊技球が流入し易い入賞容易状態（遊技者にとって有利な状態）に変化させられるようになっている。

#### 【0022】

普通変動入賞装置7の動作状態には、通常動作状態と、時短動作状態の二つの動作状態があり、遊技制御装置30では何れかの動作状態を設定するようになっている。通常動作状態は、普図変動表示ゲームの変動表示時間が第1の変動表示時間（例えば30秒）とされる。また、普図変動表示ゲームが当たり結果となって普通変動入賞装置7が開放される場合の開放態様は、開放時間が第1開放時間（例えば0.5秒）とされ（普電開放延長なし状態）、普図変動表示ゲームの1回の当たり結果に対する開放回数が第1開放回数（例えば1回）とされる。また、時短動作状態は、普通変動入賞装置7の動作状態が、通常動作状態に比べて開放状態となりやすい状態である。この時短動作状態においては、上述の普図変動表示ゲームの実行時間が通常動作状態における長い実行時間である第1の変動表示時間よりも短い第2の変動表示時間となるように制御され（例えば、1秒）、これにより、単位時間当りの普通変動入賞装置7の開放回数が実質的に多くなるように制御される（普図時短状態）。また、時短動作状態における、普図変動表示ゲームが当たり結果となって普通変動入賞装置7が開放される場合の開放態様は、開放時間が第2開放時間（例えば1.5秒）とされ（普電開放延長状態）、普図変動表示ゲームの1回の当たり結果に対する開放回数が第2開放回数（例えば3回）とされる（開放パターン変更状態）。なお、時短動作状態においては普図変動表示ゲームの当たり結果となる確率が通常動作状態より高くなるように制御（普図確率変動状態）してもよい。すなわち、時短動作状態は通常動作状態よりも普通変動入賞装置7の開放回数が増加されるとともに一の当たりに対する開放時間が延長され、結果的に単位時間あたりの開放時間が延長される状態である。これにより普通変動入賞装置7に遊技球が入賞しやすくなり、特図2変動表示ゲームの始動が容易となる。

20

30

#### 【0023】

補助遊技としての第1特図変動表示ゲームは、第1特図表示器8で実行され、補助遊技としての第2特図変動表示ゲームは、第2特図表示器9で実行されるようになっている。第1特図変動表示ゲーム及び第2特図変動表示ゲームは、複数の識別情報を変動表示したのち、所定の結果態様を停止表示することで行われる。また、表示装置41にて各特図変動表示ゲームに対応して複数種類の識別情報（例えば、数字、記号、キャラクタ図柄など）を変動表示させる飾り特図変動表示ゲームが実行されるようになっている。そして、各特図変動表示ゲームの結果として、第1特図表示器8もしくは第2特図表示器9の表示態様が特別結果態様（たとえば「7」）となった場合には、大当たりとなって特別遊技状態（いわゆる、大当たり）となる。また、これに対応して表示装置41の表示態様も特別結果態様（例えば、「7, 7, 7」等のゾロ目数字の何れか）となる。なお、第1特図表示器8

40

50

、第2特図表示器9は、別々の表示器でも良いし同一の表示器でも良いが、各々独立して特図変動表示ゲームが表示される。また、表示装置41も、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームで別々の表示装置や別々の表示領域を使用するとしても良いし、同一の表示装置や表示領域を使用するとしても良いが、各々独立して飾り特図変動表示ゲームが表示される。また、遊技機に第1特図表示器8、第2特図表示器9を備えずに、表示装置41のみで特図変動表示ゲームを実行するようにしても良い。

【0024】

そして、第1特図変動表示ゲームもしくは第2特図変動表示ゲームが開始可能な状態で、且つ、第1始動記憶数及び第2始動記憶数が0の状態、例えば、第1始動入賞口13に遊技球が入賞すると、始動権利の発生に伴って第1始動記憶が記憶されて、第1始動記憶数が1加算されるととともに、直ちに第1始動記憶に基づいて、第1特図変動表示ゲームが開始され、この際に第1始動記憶数が1減算される。また、第1特図変動表示ゲームもしくは第2特図変動表示ゲームが開始可能な状態で、且つ、第1始動記憶数及び第2始動記憶数が0の状態、例えば、普通変動入賞装置7に遊技球が入賞すると、始動権利の発生に伴って第2始動記憶が記憶されて、第2始動記憶数が1加算されるととともに、直ちに第2始動記憶に基づいて、第2特図変動表示ゲームが開始され、この際に第2始動記憶数が1減算される。

【0025】

一方、第1特図変動表示ゲームもしくは第2特図変動表示ゲームが直ちに開始できない状態、例えば、既に第1特図変動表示ゲームもしくは第2特図変動表示ゲームが行われ、その特図変動表示ゲームが終了していない状態や、特別遊技状態となっている場合に、第1始動入賞口13に遊技球が入賞すると、第1始動記憶数が上限数未満（例えば、4個未満）ならば、第1始動記憶数が1加算されて第1始動記憶が1つ記憶されることになる。同様に、この場合に普通変動入賞装置7に遊技球が入賞すると、第2始動記憶数が上限数未満（例えば、4個未満）ならば、第2始動記憶数が1加算されて第2始動記憶が1つ記憶されることになる。

【0026】

そして、第1特図変動表示ゲームもしくは第2特図変動表示ゲームが開始可能な状態となると、第1始動記憶もしくは第2始動記憶に基づき第1特図変動表示ゲームもしくは第2特図変動表示ゲームが開始される。このとき、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームは同時に実行されることはなく、第2特図変動表示ゲームが第1特図変動表示ゲームよりも優先して実行されるようになっている。すなわち、第1始動記憶と第2始動記憶がある場合であって、特図変動表示ゲームの実行が可能となった場合は、第2特図変動表示ゲームが実行されるようになっている。

【0027】

遊技領域1aには、上端側が手前側に倒れる方向に回動して開放可能になっているアタッカ形式の開閉扉10aを有し、第1特図変動表示ゲーム、第2特図変動表示ゲームの結果如何によって大入賞口を閉じた状態（遊技者にとって不利な状態）から開放状態（遊技者にとって有利な状態）に変換する特別変動入賞装置10、入賞口などに入賞しなかった遊技球を回収するアウト穴11が設けられている。その他、遊技領域1aには、一般入賞口12、12、...、打球方向変換部材としての風車14、多数の障害釘（図示略）などが配設されている。

【0028】

特別変動入賞装置10は、上端側が手前側に倒れる方向に回動して開放可能になっているアタッカ形式の開閉扉10aによって開閉される大入賞口を備えていて、特別遊技状態中は、大入賞口を閉じた状態から開いた状態に変換することにより大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせ、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。なお、開閉扉10aは、例えば、駆動装置としてのソレノイド（大入賞口SOL10b、図2に図示）により駆動される。また、大入賞口の内部（入賞領域）には、該大入賞口に入った遊技球を検出するカウントSW10c（図2に図示）が配設されている。



## 【 0 0 2 9 】

遊技領域 1 a に設けられた各一般入賞口 1 2 には、一般入賞口 1 2 に入った遊技球を検出するための入賞口 S W 1 2 a ( 図 2 に図示 ) が配設されている。そして、遊技を開始することにより遊技領域 1 a 内に打ち込まれた遊技球が、一般入賞口 1 2 , 1 2 , ...、普通変動入賞装置 7、第 1 始動入賞口 1 3、特別変動入賞装置 1 0 等の入賞口の何れかに入賞すると、それぞれの入賞口に対応した所定数の賞球が払出制御装置 1 2 5 ( 図 2 に図示 ) によって払い出されるようになっている。払出制御装置 1 2 5 は、遊技制御装置 3 0 の制御の下で制御され所定数の賞球が払い出されるようにする。

## 【 0 0 3 0 】

図 1 に示すように、センターケース 2 0 の右側には、表示装置 4 1 において実行される変動表示ゲームに応じて所定の演出動作を行う演出動作役物 5 0 が配設されるとともに、当該所定の演出動作において補助的な演出動作を行う補助演出動作役物 2 4 a , 2 4 b , 2 4 c が、それぞれ、センターケース 2 0 の上部、左側上部及び右側下部に配設されている。

10

## 【 0 0 3 1 】

また、図 1 に示すように、センターケース 2 0 には、当該センターケース 2 0 の左側上部に配設された補助演出動作役物 2 4 b の下方にワープ入口 2 5 が配設されており、センターケース 2 0 の外側の遊技領域 1 a を流下する遊技球を流入可能とし、このワープ入口 2 5 から流入した遊技球をセンターケース 2 0 の内側に排出させるワープ出口 2 6 等を備えている。

20

## 【 0 0 3 2 】

また、図 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 0 0 は、特図変動表示ゲームの制御を行う遊技制御装置 3 0 と、この遊技制御装置 3 0 からの演出制御指令に基づき、特図変動表示ゲームに関する演出の制御を行う演出制御手段としての演出制御装置 4 0 と、を備えている。

## 【 0 0 3 3 】

遊技制御装置 3 0 は、C P U 3 1 a や R O M 3 1 b、R A M ( R W M ( Read Write Memory ) ) 3 1 c などを備えるワンチップマイコン 3 1 を備えるとともに、入力インタフェース ( 入力 I / F ) 3 2、出力インタフェース ( 出力 I / F ) 3 3、外部通信端子 3 4 等により構成されている。

30

## 【 0 0 3 4 】

ワンチップマイコン 3 1 は、内部の C P U 3 1 a が制御部、演算部を備え、演算制御を行う他、各特図変動表示ゲームの大当たり判定用乱数値などの各種乱数値なども生成している。

## 【 0 0 3 5 】

また、C P U 3 1 a は、始動入賞に基づいて各特図変動表示ゲーム ( 飾り特図変動表示ゲーム ) を開始させる際に、当該特図変動表示ゲームの変動パターン、即ち、識別情報の変動表示時間を含む変動パターンやリーチパターン ( リーチアクションの種類 ) を決定する。

## 【 0 0 3 6 】

ワンチップマイコン 3 1 の内部の R A M 3 1 c には、第 1 始動入賞口 1 3 に設けられた第 1 特図始動口 S W 1 3 d、普通変動入賞装置 7 に設けられた第 2 特図始動口 S W 7 d のオン信号などを記憶する記憶領域や、前記各種乱数値の記憶領域、並びに、C P U 3 1 a の作業領域等を備えている。即ち、R A M 3 1 c には、C P U 3 1 a により検出された遊技球の入賞が始動入賞として記憶されるようになっている。

40

## 【 0 0 3 7 】

ワンチップマイコン 3 1 の内部の R O M 3 1 b には、遊技上の制御プログラムや制御データが書き込まれている他、上述の各種乱数値に対応して、各特図変動表示ゲームの大当たり発生を判定するための、特図変動表示ゲームの大当たり判定値、変動パターン ( 前半変動パターン、後半変動パターン )、リーチパターン ( リーチアクションの種類 ) の判定値や

50

連続予告演出の実行を決定する判定値、普図変動表示ゲームの当り発生を判定するための普図当り判定値などが記憶されている。具体的には、例えば、ROM 31b（変動テーブル記憶手段）には、特図変動表示ゲームの遊技結果（「大当り」、「小当り」又は「はずれ」）に応じた後半変動パターンテーブルと、特図変動表示ゲームの遊技結果（「大当り」、「小当り」又は「はずれ」）に応じた前半変動パターンテーブルと、が記憶されている。また、後半変動パターンテーブルは大きく分けて2種類あり、通常変動テーブルとしての後半変動パターンテーブルAと、変動表示ゲームにおける演出の発生頻度が高い特殊変動テーブルとしての後半変動パターンテーブルBと、がある。また、前半変動パターンテーブルも同様に、通常変動テーブルとしての前半変動パターンテーブルAと、変動表示ゲームにおける演出の発生頻度が高い特殊変動テーブルとしての前半変動パターンテーブルBと、がある。また、ROM 31b（普図変動テーブル記憶手段）には、普図変動表示ゲームの遊技結果（「当り」又は「はずれ」）に応じた普図変動パターンテーブルが記憶されている。

10

なお、変動パターンのうち、前半変動パターンとは、例えば、リーチ発生までの変動表示態様を意味し、後半変動パターンとは、リーチ発生以降の変動表示態様を意味するものである。なお、変動パターンのうち、前半変動パターン及び後半変動パターンの変動表示態様は、例えば、リーチが発生して変動中の中図柄領域が一旦停止、又は低速変動を開始するまでを前半変動パターンとし、それ以降の変動表示を後半変動パターンとする等、適宜変更できる設計であっても良い。

すなわち、遊技制御装置30（ROM 31b）が、少なくとも変動表示ゲームにおける実行時間を設定するための変動テーブルを複数記憶した変動テーブル記憶手段をなす。

20

また、遊技制御装置30（ROM 31b）が、少なくとも変動表示ゲームの実行時間を所定タイミングで分割してなる前半部の実行時間を設定するための前半変動テーブルを複数記憶した前半変動テーブル記憶手段をなす。

また、遊技制御装置30（ROM 31b）が、少なくとも変動表示ゲームの実行時間を所定タイミングで分割してなる後半部の実行時間を設定するための後半変動テーブルを複数記憶した後半変動テーブル記憶手段をなす。

また、遊技制御装置30（ROM 31b）が、普図変動表示ゲームにおける実行時間を設定するための普図変動テーブルを複数記憶した普図変動テーブル記憶手段をなす。

#### 【0038】

30

ここで、リーチ（リーチ状態）とは、表示状態が変化可能な表示装置41を有し、該表示装置41が時期を異ならせて複数の表示結果を導出表示し、該複数の表示結果が予め定められた特別結果態様となった場合に、遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態（特別遊技状態）となる遊技機において、前記複数の表示結果の一部がまだ導出表示されていない段階で、既に導出表示されている表示結果が特別結果態様となる条件を満たしている表示状態をいう。また、別の表現をすれば、リーチ状態とは、表示装置41の変動表示制御が進行して表示結果が導出表示される前段階にまで達した時点でも、特別結果態様となる表示条件からはずれていない表示態様をいう。そして、例えば、特別結果態様が揃った状態を維持しながら複数の変動表示領域による変動表示を行う状態（いわゆる全回転リーチ）もリーチ状態に含まれる。また、リーチ状態とは、表示装置41の表示制御が進行して表示結果が導出表示される前段階にまで達した時点での表示状態であって、前記表示結果が導出表示される以前に決定されている前記複数の変動表示領域の表示結果の少なくとも一部が特別結果態様となる条件を満たしている場合の表示状態をいう。

40

#### 【0039】

よって、例えば、特図変動表示ゲームに対応して表示装置41に表示される飾り特図変動表示ゲームが、表示装置41における左、中、右の変動表示領域の各々で所定時間複数の識別情報を変動表示した後、左、右、中の順で変動表示を停止して結果態様を表示するものである場合、左、右の変動表示領域で、特別結果態様となる条件を満たした状態（例えば、同一の識別情報）で変動表示が停止した状態がリーチ状態となる。またこの他に、すべての変動表示領域の変動表示を一旦停止した時点で、左、中、右のうち何れか二つの

50

変動表示領域で特別結果態様となる条件を満たした状態（例えば、同一の識別情報となった状態、ただし特別結果態様は除く）をリーチ状態とし、このリーチ状態から残りの一つの変動表示領域を変動表示するようにしても良い。そして、このリーチ状態には複数のリーチ演出が含まれ、特別結果態様が導出される可能性が異なる（信頼度が異なる）リーチ演出として、ノーマルリーチ、スペシャルリーチ１（ＳＰ１リーチ）、スペシャルリーチ２（ＳＰ２リーチ）が設定されている。なお、信頼度は、リーチなし＜ノーマルリーチ＜スペシャルリーチ１（ＳＰ１リーチ）＜スペシャルリーチ２（ＳＰ２リーチ）の順に高くなるようになっている。また、このリーチ状態は、少なくとも特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出される場合（大当たりとなる場合）における変動表示態様に含まれるようになっている。すなわち、特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出されない場合（はずれとなる場合）における変動表示態様に含まれることもある。よって、リーチ状態が発生した状態は、リーチ状態が発生しない場合に比べて大当たりとなる可能性の高い状態である。

10

#### 【００４０】

入力インタフェース３２には、ローパスフィルタ及びバッファゲートを介して、第１特図始動口ＳＷ１３ｄ、第２特図始動口ＳＷ７ｄ、入賞口ＳＷ１２ａ、…、ゲートＳＷ４ａ、カウントＳＷ１０ｃ、ガラス枠開放ＳＷ１４６、遊技機枠開放ＳＷ１２１、球切れＳＷ１２２、などが接続されている。そして、入力インタフェース３２は、これらから入力された各種信号を中継し、ワンチップマイコン３１に対し出力する。なお、ガラス枠開放ＳＷ１４６は、クリア部材保持枠が開放されていることを検出するものであり、遊技機枠開放ＳＷ１２１は、前面枠が開放されていることを検出するものである。また、球切れＳ

20

#### 【００４１】

出力インタフェース３３には、ワンチップマイコン３１から出力される各種の制御信号が入力される。これら制御信号は、該出力インタフェース３３により中継されて、図示しない出力ポート及びドライバを介して、第１特図表示器８、第１特図記憶表示器１８、第２特図表示器９、第２特図記憶表示器１９、普図表示器５、普図記憶表示器１５、普電ＳＯＬ７ｂ、大入賞口ＳＯＬ１０ｂ、遊技機外部の管理装置などと接続する外部端子板１６、払出制御装置１２５、演出制御装置４０に出力される。

#### 【００４２】

演出制御装置４０は、演算処理用ＣＰＵ４０ａ、ＲＯＭ４０ｂ、ＲＡＭ４０ｃ及びＶＤＰ（Video Display Processor）４０ｄ等を備えるとともに、通信インタフェース（通信Ｉ／Ｆ）４０ｅ、入出力インタフェース（入出力Ｉ／Ｆ）４０ｆを備えている。また、画像や映像データが記憶された画像ＲＯＭ４０ｇ、音声データが記憶された音ＲＯＭ４０ｈ、音の出力を制御する音ＬＳＩ４０ｉを備えている。

30

#### 【００４３】

この演出制御装置４０は、通信インタフェース４０ｅを介して遊技制御装置３０から受信した各種信号（演出制御データ（各種コマンドなど））に基づいて（遊技制御装置３０の制御の下に）遊技の演出の制御を行うものである。また、入出力インタフェース４０ｆには、遊技機の前面に設けられた演出ボタン４３（図２に図示）からの検出信号が入力されるようになっており、演出制御装置４０は、この検出信号に基づき（遊技制御装置３０の制御の下に）遊技の演出の制御を行うようになっている。

40

#### 【００４４】

さらに、入出力インタフェース４０ｆには、ＣＰＵ４０ａから出力される各種の制御信号が入力され、これら制御信号は、該入出力インタフェース４０ｆにより中継されて、図示しない出力ポート及びドライバを介して可動演出装置の役物駆動モータ４２、遊技盤１や該遊技盤１の前方を覆うクリア部材保持枠に設けられた装飾用のＬＥＤを備える各種ＬＥＤ基板４４などに出力され、遊技の演出が行われるようになっている。なお、ＣＰＵ４０ａから出力される制御信号のうち、画像の制御に関する制御信号は、ＣＰＵ４０ａからＶＤＰ４０ｄに出力され、ＶＤＰ４０ｄから該制御信号に基づく画像データが表示装置４

50

1 に出力される。また、音声の制御に関する制御信号は、CPU 40 a から音LSI 40 i に出力され、音LSI 40 i から該制御信号に基づく音声データがスピーカ 45 に出力される。

【0045】

また、遊技制御装置 30 には、電源供給装置（図示略）から電力が供給されており、その他の装置にも電源供給装置から電力が供給されるようになっている。さらに、電源供給装置には、停電時等の外部からの電力の供給が途絶えた場合でも電力を供給可能とするためのバックアップ電源が備えられ、停電時等に各制御装置の揮発性メモリに保存されたデータの消失を防止するようになっている。

【0046】

そして、これらの制御装置においては、以下のような遊技制御が行われる。

遊技制御装置 30 の遊技用ワンチップマイコン 31 では、普図始動ゲート 4 に備えられたゲート SW 4 a からの遊技球の検出信号の入力に基づき、普図の当り判定用乱数値を抽出して ROM 31 b に記憶されている判定値と比較し、普図変動表示ゲームの当り外れを判定する処理を行う。そして、普図表示器 5 に、識別図柄を所定時間変動表示した後、停止表示する普図変動表示ゲームを表示する処理を行う。この普図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、普図表示器 5 に特別結果態様を表示するとともに、普電 SOL 7 b を動作させ、普通変動入賞装置 7 の開閉部材 7 a , 7 a を所定時間（例えば、0.5 秒間）上述のように開放する制御を行う。なお、普図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、普図表示器 5 にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

【0047】

また、第 1 始動入賞口 13 に備えられた第 1 特図始動口 SW 13 d からの遊技球の検出信号の入力に基づき、第 1 特図変動表示ゲームの大当り判定用乱数値を抽出して RAM 31 c に第 1 始動記憶として記憶する処理を行う。同様に、普通変動入賞装置 7 に備えられた第 2 特図始動口 SW 7 d からの遊技球の検出信号の入力に基づき、第 2 特図変動表示ゲームの大当り判定用乱数値を抽出して RAM 31 c に第 2 始動記憶として記憶する処理を行う。

【0048】

また、第 1 始動入賞口 13 への遊技球の入賞時に、第 1 始動記憶に記憶される大当り乱数値を ROM 31 b に記憶されている第 1 特図変動表示ゲーム用の大当り判定値及び小当り判定値と比較し、第 1 特図変動表示ゲームの当りはずれを判定する処理を行う。同様に、普通変動入賞装置 7 への遊技球の入賞時に、第 2 始動記憶に記憶される大当り乱数値を ROM 31 b に記憶されている第 2 特図変動表示ゲーム用の大当り判定値及び小当り判定値と比較し、第 2 特図変動表示ゲームの当りはずれを判定する処理を行う。また、第 1 始動入賞口 13 への遊技球の入賞時に、第 1 始動記憶に記憶される大当り図柄乱数値を ROM 31 b に記憶されている第 1 特図変動表示ゲーム用の判定値と比較し、第 1 特図変動表示ゲームの大当り図柄を判定（決定）する処理を行う。同様に、普通変動入賞装置 7 への遊技球の入賞時に、第 2 始動記憶に記憶される大当り図柄乱数値を ROM 31 b に記憶されている第 2 特図変動表示ゲーム用の判定値と比較し、第 2 特図変動表示ゲームの大当り図柄を判定（決定）する処理を行う。そして、これらの判定結果に基づき、所定の演出（所謂、先読み演出）を実行可能である。

【0049】

また、遊技制御装置 30 の遊技用ワンチップマイコン 31 では、始動記憶に基づき、第 1 特図表示器 8 もしくは第 2 特図表示器 9 に、識別図柄を所定時間変動表示した後、停止表示する特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。

【0050】

また、遊技制御装置 30 の遊技用ワンチップマイコン 31 では、第 1 始動記憶及び第 2 始動記憶が記憶されている場合に、第 2 特図変動表示ゲームの実行制御を第 1 特図変動表示ゲームの実行制御に優先して実行するようになっている。

【0051】

そして、遊技制御装置 30 の遊技用ワンチップマイコン 31 では、第 1 特図変動表示ゲームの開始時に第 1 始動記憶に記憶される大当り乱数値を ROM 31 b に記憶されている第 1 特図変動表示ゲーム用の大当り判定値及び小当り判定値と比較し、第 1 特図変動表示ゲームの当りはずれを判定する処理を行う。また、第 2 特図変動表示ゲームの開始時に第 2 始動記憶に記憶される大当り乱数値を ROM 31 b に記憶されている第 2 特図変動表示ゲーム用の大当り判定値及び小当り判定値と比較し、第 1 特図変動表示ゲームの当りはずれを判定する処理を行う。そして、第 1 又は第 2 特図変動表示ゲームの結果が大当りまたは小当りの場合は、第 1 特図表示器 8 または第 2 特図表示器 9 に特別結果態様を表示するとともに、特別遊技状態（第 1 特別遊技状態又は第 2 特別遊技状態）を発生させる処理を行う。特別遊技状態を発生させる処理においては、例えば、大入賞口 SOL 10 b により特別変動入賞装置 10 の開閉扉 10 a を開放し、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。そして、大入賞口に所定個数（例えば 10 個）の遊技球が入賞するか、大入賞口の開放から所定時間（例えば 2.5 秒または 1 秒）が経過するかの何れかの条件が達成されるまで大入賞口を開放することを 1 ラウンドとし、これを所定ラウンド回数継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）を行う。これにより、パチンコ遊技機 100 は、特図変動表示ゲームの停止結果態様が予め定めた特別結果態様となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技機として機能する。なお、特図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、第 1 特図表示器 8、第 2 特図表示器 9 にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

#### 【0052】

なお、第 1 特図変動表示ゲームよりも第 2 特図変動表示ゲームのほうが、特別遊技状態において、または、特別遊技状態の終了後に遊技者に付与される価値が高くなるようにされている。この遊技者に付与される価値が高いとは、例えば、特別遊技状態におけるラウンド数の振り分け率が遊技者にとって有利なこと（例えば、第 1 特図変動表示ゲームは、16R 確変大当り発生率：40%、16R 通常大当り発生率：40%であるのに対し、第 2 特図変動表示ゲームは、16R 確変大当り発生率：55%、16R 通常大当り発生率：40%）である。また、演出上の価値として、リーチ状態となりやすいことや、普段はなかなか出現しないリーチ演出（いわゆるスーパーリーチやプレミアリーチと呼ばれる演出）が出現しやすいことなどを含んでも良い。

#### 【0053】

ここで、特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出される確率の状態である確率状態には、通常確率状態（低確率状態）と、高確率状態の二つの確率状態があり、遊技制御装置 30 では何れか一つの確率状態を設定するようになっている。高確率状態は、特図変動表示ゲームでの大当り結果となる確率が、通常確率状態に比べて高い状態である。通常確率状態では特定値として所定数の第 1 判定値が設定され、この特定値（第 1 判定値）と大当り判定用乱数値とを比較し、一致する場合に大当りと判定するようになっている。また、高確率状態では特定値として第 1 判定値および第 2 判定値とは別の第 2 判定値が設定され、この特定値（第 1 判定値、第 2 判定値）と大当り判定用乱数値とを比較し、一致する場合に大当りと判定するようになっている。すなわち、遊技制御装置 30 が、特図変動表示ゲームの結果が特別結果態様となる確率を、通常確率状態と高確率状態との何れかの確率状態に制御可能な確率設定手段をなす。

#### 【0054】

なお、特図変動表示ゲームで特別結果が導出された場合に、所定条件の成立を伴う場合（特定の特別結果態様（高確率図柄）である場合）は特別遊技状態の終了後に確率状態を高確率状態とするようにされている。また、第 1 特図変動表示ゲームと第 2 特図変動表示ゲームのどちらの特図変動表示ゲームの結果態様に基づき高確率状態となっても、特図 1 変動表示ゲーム及び特図 2 変動表示ゲームの両方が高確率状態となる。なお、確率状態である場合に特図変動表示ゲームで特別結果が導出された場合には、所定条件の成立を伴う特別結果態様であるか否かや確率状態に拘らず、特図 1 変動表示ゲーム及び特図 2 変動表示ゲームの両方が一旦通常確率状態となる。そして、所定条件の成立を伴う特別結果態様

であった場合は特別遊技状態の終了後に再び高確率状態となる。また、所定条件の成立を伴わない特別結果態様（通常図柄）であった場合は、特別遊技状態の終了後もそのまま通常確率状態とされる。

【 0 0 5 5 】

また、上述したように普通変動入賞装置 7 の動作状態としては通常動作状態（普電開放延長なし状態）と時短動作状態（普電開放延長状態）とがあり、特図変動表示ゲームでの確率状態としては通常確率状態と高確率状態とがある。これらの組合せにより通常遊技状態、第 1 特定遊技状態、第 2 特定遊技状態、第 3 特定遊技状態の四つの遊技状態が構成され、所定の条件に基づき遊技制御装置 3 0 が何れか一つの遊技状態を設定するようになっている。通常遊技状態は、普通変動入賞装置 7 の動作状態が通常動作状態であり、特図変動表示ゲームの確率状態が通常確率状態である遊技状態である。また、第 1 特定遊技状態は、普通変動入賞装置 7 の動作状態が時短動作状態であり、特図変動表示ゲームの確率状態が高確率状態であり、当該特図変動表示ゲームの確率状態が高確率状態であることを報知する遊技状態である。また、第 2 特定遊技状態は、普通変動入賞装置 7 の動作状態が時短動作状態であり、特図変動表示ゲームの確率状態が通常確率状態又は高確率状態である遊技状態であり、当該特図変動表示ゲームの確率状態を報知しない遊技状態である。また、第 3 特定遊技状態は、普通変動入賞装置 7 の動作状態が通常動作状態であり、特図変動表示ゲームの確率状態が通常確率状態又は高確率状態である遊技状態であり、当該特図変動表示ゲームの確率状態を報知しない遊技状態である。

【 0 0 5 6 】

また、遊技制御装置 3 0 の遊技用ワンチップマイコン 3 1 は、各種入賞口に設けられたセンサ（第 1 特図始動口 S W 1 3 d、第 2 特図始動口 S W 7 d、入賞口 S W 1 2 a、カウント S W 1 0 c）から入力される遊技球の検出信号に基づき、払出制御装置 1 2 5 の払出モータを制御して所定数の遊技球が払い出されるようにする。

【 0 0 5 7 】

また、演出制御装置 4 0 では、遊技制御装置 3 0 からの指令信号（変動時間コマンド、変動停止コマンド等）に基づき、表示装置 4 1 で特図変動表示ゲームに対応した飾り特図変動表示ゲームを表示する処理や、演出の制御を行う。

【 0 0 5 8 】

次に、通常遊技状態から特別遊技状態（大当たり又は小当たり）への移行、及び、特別遊技状態の終了後に移行する特定遊技状態の一例について、図 3 及び 4 を参照して説明する。

【 0 0 5 9 】

図 3 に示すように、通常遊技状態において 1 6 R 大当たり（1 6 R 確変大当たり又は 1 6 R 通常大当たり）に当選すると、第 1 特別遊技状態が発生し、特別変動入賞装置 1 0 の開閉扉 1 0 a を開放し、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を 1 6 ラウンド行う。そして、この 1 6 R 大当たりが、大当たりの終了後高確率状態に移行することを報知する第 1 特定図柄の導出により発生する 1 6 R 大当たりの場合、当該 1 6 R 大当たり終了後に第 1 特定遊技状態に移行する。

また、この 1 6 R 大当たりが、大当たり終了後高確率状態に移行することを報知しない第 5 特定図柄の導出により発生する 1 6 R 大当たりの場合、当該 1 6 R 大当たり終了後に第 2 特定遊技状態に移行する。

【 0 0 6 0 】

一方、通常遊技状態において 2 R 大当たり（2 R 確変大当たり又は 2 R 通常大当たり）又は小当たりに当選すると、第 2 特別遊技状態が発生し、特別変動入賞装置 1 0 の開閉扉 1 0 a を開放し、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を 2 ラウンド行う。そして、この 2 R 大当たりが大当たり終了後高確率状態に移行することを報知する第 2 特定図柄の導出により発生する 2 R 大当たりの場合、当該 2 R 大当たり終了後に第 1 特定遊技状態に移行する。

また、この 2 R 大当たりが大当たり終了後高確率状態に移行することを報知せず、かつ、大当たり終了後時短動作状態となる第 3 特定図柄（2 R 確変大当たり）又は第 4 特定図柄（

2 R 通常大当り)の導出により発生する2 R 大当りの場合、当該2 R 大当り終了後に第2 特定遊技状態に移行する。

また、この2 R 大当りが大当たり終了後高確率状態に移行することを報知せず、かつ、大当たり終了後時短動作状態とならない第6 又は第7 特定図柄の導出により発生する2 R 大当りの場合、当該2 R 大当り終了後に第3 特定遊技状態に移行する。

また、第8 特定図柄の導出により発生する小当りの終了後は第3 特定遊技状態に移行する。

#### 【0061】

そして、図4 に示すように、第1 特定遊技状態に移行した状態で、16 R 大当り(16 R 確変大当り又は16 R 通常大当り)に当選すると、第1 特別遊技状態へ移行する。

10

一方、第1 特定遊技状態に移行した状態で、2 R 大当り(2 R 確変大当り又は2 R 通常大当り)又は小当りに当選すると、第2 特別遊技状態へ移行する。

#### 【0062】

また、第2 特定遊技状態に移行した状態で、16 R 大当り(16 R 確変大当り又は16 R 通常大当り)に当選すると、第1 特別遊技状態へ移行する。

一方、第2 特定遊技状態に移行した状態で、2 R 大当り(2 R 確変大当り又は2 R 通常大当り)又は小当りに当選すると、第2 特別遊技状態へ移行する。

さらに、第2 特定遊技状態に移行した状態で、規定の特図変動表示ゲーム回数を消化し、かつ、当該第2 特定遊技状態に移行する契機となった特図変動表示ゲームにおける大当たり図柄が第3 特定図柄(2 R 確変大当り)の場合は、第1 特定遊技状態へ移行する。

20

また、第2 特定遊技状態に移行した状態で、規定の特図変動表示ゲーム回数を消化し、かつ、当該第2 特定遊技状態に移行する契機となった特図変動表示ゲームにおける大当たり図柄が第4 特定図柄(2 R 通常大当り)の場合は、通常遊技状態へ移行する。

#### 【0063】

また、第3 特定遊技状態に移行した状態で、16 R 大当り(16 R 確変大当り又は16 R 通常大当り)に当選すると、第1 特別遊技状態へ移行する。

一方、第3 特定遊技状態に移行した状態で、2 R 大当り(2 R 確変大当り又は2 R 通常大当り)又は小当りに当選すると、第2 特別遊技状態へ移行する。

さらに、第3 特定遊技状態に移行した状態で、規定の特図変動表示ゲーム回数を消化し、かつ、当該第3 特定遊技状態に移行する契機となった特図変動表示ゲームにおける大当たり図柄が第6 特定図柄(2 R 確変大当り)の場合は、第1 特定遊技状態へ移行する。

30

また、第3 特定遊技状態に移行した状態で、規定の特図変動表示ゲーム回数を消化し、かつ、当該第2 特定遊技状態に移行する契機となった特図変動表示ゲームにおける大当たり図柄が第7 特定図柄(2 R 通常大当り)又は第8 特定図柄(小当り)の場合は、通常遊技状態へ移行する。

#### 【0064】

次に、遊技制御装置30における遊技の制御について説明する。なお、この遊技の制御は、主にメイン処理と、所定時間ごと(例えば、2 msec ごと)に行われるタイマ割り込み処理とからなる。

#### 【0065】

40

##### 〔メイン処理〕

メイン処理では、プログラム全体の制御を行うようになっている。図5, 6 に示すように、このメイン処理は、プログラム開始時の処理と、停電発生時の状態へ復帰するための処理と、メインループの処理と、停電発生時の処理とがある。

#### 【0066】

メイン処理においては、まず、プログラム開始時の処理を行う。このプログラム開始時の処理は初めに初期設定として、割り込みを禁止する処理(ステップS1)を行い、割り込みベクタをセットする処理(ステップS2)を行う。さらにスタックポインタをセットする処理(ステップS3)を行い、割り込みモードを設定する処理(ステップS4)を行う。その後、RAM(RWM)31cへのアクセスを許可する処理(ステップS5)を行い、全

50

出力ポートをOFFにする処理（ステップS6）を行う。

【0067】

次に、バックアップクリアスイッチのチェックを行う。遊技制御装置30のRAM31cは、電源供給装置のバックアップ電源によって、その記憶内容がバックアップされているが、電源投入時にバックアップクリアスイッチがONである場合には、RAM31cの初期化を行う。このバックアップクリアスイッチのチェックとして、バックアップクリアスイッチがONであるか否かの判定（ステップS7）を行う。

【0068】

バックアップクリアスイッチがONであるか否かの判定（ステップS7）において、バックアップクリアスイッチがONでない場合（ステップS7；No）は、停電復旧の判定を行う。この停電復旧の判定としては、まず、停電検査領域をチェックする処理（ステップS8）を行い、停電復旧であるか否かの判定（ステップS9）を行う。

10

【0069】

停電検査領域には、後述するように停電によりパチンコ遊技機100の電源が遮断された場合に、停電復旧検査領域チェックデータが設定される（ステップS26）ようになっており、通常時は停電復旧検査領域チェックデータが記憶されていない。よって、この停電復旧検査領域チェックデータの有無を判定することで、停電復旧であるか否かを判定することができる。

【0070】

停電復旧であるか否かの判定（ステップS9）において、停電復旧でない場合（ステップS9；No）は、使用するRAM31cをクリアする処理（ステップS14）を行う。また、停電復旧であるか否かの判定（ステップS9）において、停電復旧である場合（ステップS9；Yes）は、チェックサムは正常であるか否かの判定（ステップS10）を行う。

20

【0071】

チェックサムは正常であるか否かの判定（ステップS10）において、バックアップされたRAM31cのデータとチェックデータを比較し、両者が一致すれば正常と判定し、一致しなければ異常と判定する。これにより、RAM31cに記憶されていた情報が正しくバックアップされているかを判断することができる。

【0072】

30

このチェックサムは正常であるか否かの判定（ステップS10）において、チェックサムが正常でない場合（ステップS10；No）は、使用するRAM31cをクリアする処理（ステップS14）を行う。なお、このようにRAM31cのデータとチェックデータが一致しない場合としては、例えば、落雷の異常電流等によってデータが破壊された場合の他、パチンコ遊技機100を初めて設置した場合や、電源の遮断時間がバックアップ可能な時間を超過した場合が考えられる。また、何らかの理由で電源供給装置と遊技制御装置30との接続が遮断され、バックアップ電源が供給されなくなったためRAM31cが初期化された場合が考えられる。さらに不正な遊技制御装置30は、RAM31cがバックアップされていないことが多いので、不正な遊技制御装置30が取り付けられたことも考えられる。

40

【0073】

また、チェックサムは正常であるか否かの判定（ステップS10）において、チェックサムが正常である場合（ステップS10；Yes）は、停電発生時の状態へ復帰するための処理を行う。

【0074】

この停電発生時の状態へ復帰するための処理としては、まず、RAM31cに停電復旧時の初期値を設定する処理（ステップS11）を行う。さらに、遊技枠の状態にかかる領域をクリアする処理（ステップS12）を行った後、停電復旧コマンドを送信する処理（ステップS13）を行う。そして、割込みタイマを起動する処理（ステップS17）を行う。

50



## 【 0 0 7 5 】

また、バックアップクリアスイッチがONであるか否かの判定（ステップS 7）においてバックアップクリアスイッチがONである場合（ステップS 7；Y e s）は、メインループの処理として電源投入時の初期化処理を行う。

## 【 0 0 7 6 】

この電源投入時の初期化処理としては、まず、使用するRAM 3 1 cをクリアする処理（ステップS 1 4）を行い、RAM 3 1 cに電源投入時の初期値をセーブする処理（ステップS 1 5）を行う。さらに、電源投入コマンドを送信する処理（ステップS 1 6）を行う。そして、割込みタイマを起動する処理（ステップS 1 7）を行う。

## 【 0 0 7 7 】

次に、メインループ処理としてループの処理を行う。このループの処理では、まず、割込みタイマを起動する処理（ステップS 1 7）を行って、CTC（カウンタ タイマ サーキット）を起動する。次に、割込みを禁止する処理（ステップS 1 8）を行い、初期値乱数更新処理により初期値乱数を更新する処理（ステップS 1 9）を行い、割込みを許可する処理（ステップS 2 0）を行う。

## 【 0 0 7 8 】

そして、RAM 3 1 cの停電検査領域をチェックする処理（ステップS 2 1）を行い、停電が発生したか否かの判定（ステップS 2 2）を行う。停電検査領域には、後述するように停電により遊技機の電源が遮断された場合に、チェックデータが設定される（ステップS 2 6）ようになっており、通常時はチェックデータが記憶されていない。よって、このチェックデータの有無を判定することで、停電が発生したか否かを判定することができる。

## 【 0 0 7 9 】

停電が発生したか否かの判定（ステップS 2 2）において、停電が発生していない場合（ステップS 2 2；N o）は、上述の割込みを禁止する処理（ステップS 1 8）に戻り、以降、電源の遮断がなければ割込みを禁止する処理（ステップS 1 8）から停電が発生したか否かの判定（ステップS 2 2）を繰り返し行う。

## 【 0 0 8 0 】

また、停電が発生したか否かの判定（ステップS 2 2）において、停電が発生した場合（ステップS 2 2；Y e s）は、停電発生時の処理を行う。なお、停電発生の直後は、バックアップ電源により以下の停電発生時の処理を実行可能な電力が供給されるようになっている。

## 【 0 0 8 1 】

この停電発生時の処理では、まず、割り込みを禁止する処理（ステップS 2 3）を行う。そして、全出力ポートをOFFにする処理（ステップS 2 4）を行い、停電検査領域をクリアする処理（ステップS 2 5）を行う。さらに、停電復旧検査領域に停電復旧検査領域チェックデータをセーブする処理（ステップS 2 6）を行った後、RAM 3 1 cの電源遮断時のチェックサムを算出する処理（ステップS 2 7）を行い、RAM 3 1 cへのアクセスを禁止する処理（ステップS 2 8）を行ってパチンコ遊技機1 0 0の電源遮断を待つ。このように、停電復旧検査領域に停電復旧検査領域チェックデータをセーブするとともに、電源遮断時のチェックサムを算出することで、電源の遮断の前にRAM 3 1 cに記憶されていた情報が正しくバックアップされているかを電源投入時に判断することができる。

## 【 0 0 8 2 】

## 〔タイマ割込み処理〕

次に、タイマ割込み処理について説明する。図7に示すように、このタイマ割込み処理においては、まず、レジスタのデータを待避する処理（ステップa）を行う。次に、各種センサ（第1特図始動口SW 1 3 d、第2特図始動口SW 7 d、ゲートSW 4 a、入賞口SW 1 2 a、1 2 a、...、カウントSW 1 0 c、ガラス枠開放SW 1 4 6、遊技機枠開放SW 1 2 1、球切れSW 1 2 2、など）からの入力を処理する入力処理（ステップb）を

10

20

30

40

50

行う。そして、各種処理でセットされた出力データに基づき、ソレノイド（大入賞口 S O L 1 0 b、普電 S O L 7 b）等のアクチュエータの駆動制御を行う出力処理（ステップ c）を行う。

【 0 0 8 3 】

次に、各種処理で送信バッファにセットされたコマンドを各種制御装置に出力するコマンド送信処理（ステップ d）を行う。そして、特図変動表示ゲームの当りはずれを判定するための大当り乱数、特図変動表示ゲームの大当り図柄を判定するための大当り図柄乱数、普図変動表示ゲームの当りはずれを判定するための当り乱数を更新する乱数更新処理（ステップ e）を行う。

【 0 0 8 4 】

次に、ゲート S W 4 a、入賞口 S W 1 2 a、1 2 a、...から信号の入力があるか否か（遊技球の検出を示す信号が入力されているか否か）を監視する入賞口スイッチ監視処理、そして、各信号とエラーの監視を行うエラー監視処理（ステップ f）を行い、特図変動表示ゲームに関する処理を行う特図ゲーム処理（ステップ g）、普図変動表示ゲームに関する処理を行う普図ゲーム処理（ステップ h）を行う。

【 0 0 8 5 】

次に、遊技盤 1 に設けられ、遊技に関する各種情報を表示するセグメント L E D 編集処理（ステップ i）を行う。そして、外部の管理装置に出力する信号を出力バッファにセットする処理を行う外部情報編集処理（ステップ j）を行う。次に、割込み終了宣言をする処理（ステップ k）を行い、待避したレジスタのデータを復帰する処理（ステップ l）を行なった後、割込みを許可する処理（ステップ m）を行い、タイマ割込み処理を終了する。

【 0 0 8 6 】

〔 特図ゲーム処理 〕

次に、上述のタイマ割込み処理における特図ゲーム処理の詳細について説明する。

特図ゲーム処理では、第 1 特図始動口 S W 1 3 d 及び第 2 特図始動口 S W 7 d の入力の監視と、特図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図の表示の設定を行う。図 8 に示すように、特図ゲーム処理では、まず、第 1 特図始動口 S W 1 3 d 及び第 2 特図始動口 S W 7 d について始動口スイッチ監視処理（ステップ g 1）を行う。なお、始動口スイッチ監視処理（ステップ g 1）の詳細については後述する。

【 0 0 8 7 】

次いで、カウントスイッチ監視処理（ステップ g 2）を行う。このカウントスイッチ監視処理（ステップ g 2）では、特別変動入賞装置 1 0 内に設けられたカウント S W 1 0 c のカウント数を監視する処理を行う。

【 0 0 8 8 】

次いで、ゲーム処理タイマがタイムアップしたか否かの判定（ステップ g 3）を行う。このゲーム処理タイマがタイムアップしたか否かの判定（ステップ g 3）において、ゲーム処理タイマがタイムアップした場合（ステップ g 3；Y e s）は、ゲーム処理ナンバーを取得する処理（ステップ g 4）を行う。

一方、このゲーム処理タイマがタイムアップしたか否かの判定（ステップ g 3）において、ゲーム処理タイマがタイムアップしていない場合（ステップ g 3；N o）は、ゲーム処理タイマの更新（タイマのカウント値を 1 デクリメント）を行ってステップ g 1 9 に移行し、第 1 特図表示器 8 もしくは第 2 特図表示器 9 の変動制御を行う特図変動制御処理（ステップ g 1 9）を行い、特図ゲーム処理を終了する。

【 0 0 8 9 】

また、ゲーム処理ナンバーを取得する処理（ステップ g 4）において、取得したナンバーが「0」の場合は、特図普段処理（ステップ g 5）を行い、テーブルデータセーブ処理（ステップ g 1 8）、特図変動制御処理（ステップ g 1 9）を行って特図ゲーム処理を終了する。特図普段処理（ステップ g 5）では、第 1 始動記憶または第 2 始動記憶がある場合には、対応する特別図柄の変動開始の設定や、後半変動パターンの決定を行う。また、第 1 始動記憶または第 2 始動記憶がない場合には、客待ちデモ画面の設定を行う。なお、

10

20

30

40

50

なお、特図普段処理（ステップ g 5）の詳細については後述する。

そして、第 1 特図表示器 8 もしくは第 2 特図表示器 9 の変動制御を行う特図変動制御処理（ステップ g 1 9）を行い、特図ゲーム処理を終了する。

【 0 0 9 0 】

また、ゲーム処理ナンバーを取得する処理（ステップ g 4）において、取得したナンバーが「1」の場合は、変動パターン決定用乱数 3 を抽出し、この変動パターン決定用乱数 3 に基づいて特図変動表示ゲームの前半変動パターンの決定や、乱数のセーブ領域のシフト、飾り特図変動パターンコマンドの設定、飾り特図コマンドの設定、飾り特図始動記憶数コマンドの設定などを行う特図変動開始処理 2（ステップ g 6）を行い、テーブルデータセーブ処理（ステップ g 1 8）を行う。そして、第 1 特図表示器 8 もしくは第 2 特図表示器 9 の変動制御を行う特図変動制御処理（ステップ g 1 9）を行い、特図ゲーム処理を終了する。なお、特図変動開始処理 2（ステップ g 6）の詳細については後述する。

10

【 0 0 9 1 】

また、ゲーム処理ナンバーを取得する処理（ステップ g 4）において、取得したナンバーが「2」の場合は、特図変動表示ゲームの実行中に前半変動パターンによって指定される変動時間の経過後、後半変動時間セーブ領域に格納された後半変動パターンの変動時間の値をゲーム処理タイマにセットする特図変動開始処理 3（ステップ g 7）を行い、テーブルデータセーブ処理（ステップ g 1 8）を行う。そして、第 1 特図表示器 8 もしくは第 2 特図表示器 9 の変動制御を行う特図変動制御処理（ステップ g 1 9）を行い、特図ゲーム処理を終了する。なお、特図変動開始処理 3（ステップ g 7）の詳細については後述する。

20

【 0 0 9 2 】

また、ゲーム処理ナンバーを取得する処理（ステップ g 4）において、取得したナンバーが「3」の場合は、表示装置 4 1 で行われる飾り特図変動表示ゲームの変動停止を指示するコマンド（変動停止コマンド）の設定や、図柄の停止表示時間の設定を行う特図変動中処理（ステップ g 8）を行い、テーブルデータセーブ処理（ステップ g 1 8）を行う。そして、第 1 特図表示器 8 もしくは第 2 特図表示器 9 の変動制御を行う特図変動制御処理（ステップ g 1 9）を行い、特図ゲーム処理を終了する。なお、特図変動中処理（ステップ g 8）の詳細については後述する。

【 0 0 9 3 】

また、ゲーム処理ナンバーを取得する処理（ステップ g 4）において、取得したナンバーが「4」の場合は、変動表示ゲームの遊技結果が大当たりであった場合に、大当たりの種類に応じたファンファーレコマンドの設定や大入賞口開放パターンに応じたファンファーレ時間の設定を行う特図表示中処理（ステップ g 9）を行い、テーブルデータセーブ処理（ステップ g 1 8）を行う。そして、第 1 特図表示器 8 もしくは第 2 特図表示器 9 の変動制御を行う特図変動制御処理（ステップ g 1 9）を行い、特図ゲーム処理を終了する。なお、特図表示中処理（ステップ g 9）の詳細については後述する。

30

【 0 0 9 4 】

また、ゲーム処理ナンバーを取得する処理（ステップ g 4）において、取得したナンバーが「5」の場合は、大入賞口の開放回数の更新を行うファンファーレ/インターバル中処理（ステップ g 1 0）を行い、テーブルデータセーブ処理（ステップ g 1 8）を行う。そして、第 1 特図表示器 8 もしくは第 2 特図表示器 9 の変動制御を行う特図変動制御処理（ステップ g 1 9）を行い、特図ゲーム処理を終了する。

40

【 0 0 9 5 】

また、ゲーム処理ナンバーを取得する処理（ステップ g 4）において、取得したナンバーが「6」の場合は、大当たりラウンドが最終ラウンドでなければインターバルコマンドを設定し最終ラウンドであれば大当たり終了画面のコマンドを設定する処理等を行う大入賞口開放中処理（ステップ g 1 1）を行い、テーブルデータセーブ処理（ステップ g 1 8）を行う。そして、第 1 特図表示器 8 もしくは第 2 特図表示器 9 の変動制御を行う特図変動制御処理（ステップ g 1 9）を行い、特図ゲーム処理を終了する。

50

## 【 0 0 9 6 】

また、ゲーム処理ナンバーを取得する処理（ステップ g 4）において、取得したナンバーが「7」の場合は、大当たりラウンドが最終ラウンドであれば大入賞口内にある残存球が排出されるための時間を設定する大入賞口残存球処理（ステップ g 12）を行い、テーブルデータセーブ処理（ステップ g 18）を行う。そして、第1特図表示器8もしくは第2特図表示器9の変動制御を行う特図変動制御処理（ステップ g 19）を行い、特図ゲーム処理を終了する。

## 【 0 0 9 7 】

また、ゲーム処理ナンバーを取得する処理（ステップ g 4）において、取得したナンバーが「8」の場合は、特図普段処理（ステップ g 5）を行うために必要な情報として、特別遊技状態の終了後における確率状態に応じて特図普段動作設定テーブルをセットする大当たり終了処理（ステップ g 13）を行い、テーブルデータセーブ処理（ステップ g 18）を行う。そして、第1特図表示器8もしくは第2特図表示器9の変動制御を行う特図変動制御処理（ステップ g 19）を行い、特図ゲーム処理を終了する。なお、大当たり終了処理（ステップ g 13）の詳細については後述する。

## 【 0 0 9 8 】

また、ゲーム処理ナンバーを取得する処理（ステップ g 4）において、取得したナンバーが「9」の場合は、変動表示ゲームの遊技結果が小当たりであった場合に、当該小当たりにおける大入賞口の開放情報をセットする小当たりファンファーレ中処理（ステップ g 14）を行い、テーブルデータセーブ処理（ステップ g 18）を行う。そして、第1特図表示器8もしくは第2特図表示器9の変動制御を行う特図変動制御処理（ステップ g 19）を行い、特図ゲーム処理を終了する。

## 【 0 0 9 9 】

また、ゲーム処理ナンバーを取得する処理（ステップ g 4）において、取得したナンバーが「10」の場合は、小当たり状態において大入賞口内に残存球があるか否かを監視するための情報をセットする小当たり中処理（ステップ g 15）を行い、テーブルデータセーブ処理（ステップ g 18）を行う。そして、第1特図表示器8もしくは第2特図表示器9の変動制御を行う特図変動制御処理（ステップ g 19）を行い、特図ゲーム処理を終了する。

## 【 0 1 0 0 】

また、ゲーム処理ナンバーを取得する処理（ステップ g 4）において、取得したナンバーが「11」の場合は、小当たりを終了させるための情報をセットする小当たり残存球処理（ステップ g 16）を行い、テーブルデータセーブ処理（ステップ g 18）を行う。そして、第1特図表示器8もしくは第2特図表示器9の変動制御を行う特図変動制御処理（ステップ g 19）を行い、特図ゲーム処理を終了する。

## 【 0 1 0 1 】

また、ゲーム処理ナンバーを取得する処理（ステップ g 4）において、取得したナンバーが「12」の場合は、特図普段処理（ステップ g 5）に移行するための情報をセットする小当たり終了処理（ステップ g 17）を行い、テーブルデータセーブ処理（ステップ g 18）を行う。そして、第1特図表示器8もしくは第2特図表示器9の変動制御を行う特図変動制御処理（ステップ g 19）を行い、特図ゲーム処理を終了する。なお、小当たり終了処理（ステップ g 17）の詳細については後述する。

## 【 0 1 0 2 】

## 〔 始動口スイッチ監視処理 〕

次に、上述の特図ゲーム処理における始動口スイッチ監視処理の詳細について説明する。図9に示すように、始動口スイッチ監視処理では、まず、第1始動入賞口13への始動入賞があるか否かの判定（ステップ g 101）を行う。なお、第1始動入賞口13に始動入賞があるか否かの判定（ステップ g 101）は、第1特図始動口SW13dから出力される遊技球の検出信号の有無により判定を行う。

## 【 0 1 0 3 】

この第1始動入賞口13への始動入賞があるか否かの判定(ステップg101)において、始動入賞がある場合(ステップg101; Yes)は、特図始動口スイッチ共通処理(ステップg105)を行う。

【0104】

図10に示すように、特図始動口スイッチ共通処理では、まず、特図保留数を取得する処理(ステップg105a)を行う。具体的には、始動口スイッチ監視処理において、第1始動入賞口13への始動入賞があると判定された場合(ステップg101; Yes)は、第1特図保留数(第1始動記憶数)を取得する。

一方、普通変動入賞装置7への始動入賞があると判定された場合(ステップg104; Yes)は、第2特図保留数(第2始動記憶数)を取得する。

10

【0105】

次いで、取得した特図保留数が4以上であるか否かの判定(ステップg105b)を行う。この特図保留数が4以上であるか否かの判定(ステップg105b)において、特図保留数が4以上である場合(ステップg105b; Yes)、すなわち、特図保留数の上限値を超えている場合は、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。

一方、特図保留数が4以上であるか否かの判定(ステップg105b)において、特図保留数が4以上でない場合(ステップg105b; No)は、特図保留数を1インクリメントする処理(ステップg105c)を行う。

【0106】

次いで、飾り特図保留数コマンドを設定する処理(ステップg105d)、特図変動表示ゲームの結果が大当たりであるか否かを判定するための大当たり乱数を抽出する処理(ステップg105e)、特図変動表示ゲームの結果が確変大当たり、通常大当たり又は小当たりの何れであるかを判定するための大当たり図柄乱数を抽出する処理(ステップg105f)、変動パターンの中の後半変動パターンに係る後半変動パターングループを決定するための変動パターン決定用乱数1を抽出する処理(ステップg105g)、後半変動パターンを決定するための変動パターン決定用乱数2を抽出する処理(ステップg105h)、及び、第1始動入賞口13又は普通変動入賞装置7への遊技球の入賞に基づく特図変動表示ゲームの実行前に行われる、所謂先読み処理を行うための特図保留情報判定処理(ステップg105i)を行う。

20

【0107】

図11に示すように、特図保留情報判定処理では、まず、第1始動入賞口13への始動入賞があるか否かの判定(ステップg105i1)を行う。この第1始動入賞口13への始動入賞があるか否かの判定(ステップg105i1)において、第1始動入賞口13への始動入賞があると判定された場合(ステップg105i1; Yes)は、普通変動入賞装置(普通電動役物)7の開放延長がなされているか、すなわち普通変動入賞装置7が時短動作状態であるか否かの判定(ステップg105i2)を行う。この普通変動入賞装置7の開放延長がなされているか否かの判定(ステップg105i2)において、普通変動入賞装置7の開放延長がなされていない場合(ステップg105i2; No)は、このときの遊技状態が大当たり(16R大当たり又は2R大当たり)中であるか否かの判定(ステップg105i3)を行う。

30

40

【0108】

この遊技状態が大当たり中であるか否かの判定(ステップg105i3)において、遊技状態が大当たり中でない場合(ステップg105i3; No)は、特図始動口スイッチ共通処理において抽出した大当たり乱数が大当たり判定値と一致するか、すなわち大当たりか否かの判定(ステップg105i4)を行う。この大当たり乱数が判定値(当たり値)と一致するか否かの判定(ステップg105i4)において、大当たり乱数が大当たり判定値と一致する場合(ステップg105i4; Yes)は、保留記憶が「大当たり」であることを指示する始動口入賞演出情報4を設定する処理(ステップg105i5)を行い、図12に示す始動口入賞演出コマンドのコマンド形態のうち、始動口入賞演出情報4に対応した始動口入賞演出コマンド4を設定する処理(ステップg105i8)を行い、特図保留情報判定処理

50

を終了する。

一方、この大当り乱数が大当り判定値と一致するか否かの判定（ステップ g 1 0 5 i 4）において、大当り乱数が大当り判定値と一致しない場合（ステップ g 1 0 5 i 4 ; N o）は、特図保留記憶に記憶された保留数に対応する始動口入賞演出情報テーブルを取得する処理（ステップ g 1 0 5 i 6）を行う。ここでは、抽出された大当り乱数の乱数値が大当り判定値と一致しない場合（ステップ g 1 0 5 i 4 ; N o）であるので、例えば、図 1 2 に示す始動口入賞演出コマンド 1 ~ 4 のうち、特図保留記憶に保留された記憶が「はずれ・N（ノーマル）リーチ以下」であることを指示する始動口入賞演出コマンド 1 に対応した始動口入賞演出情報 1、「はずれ・S P（スペシャル）1 リーチ」であることを指示する始動口入賞演出コマンド 2 に対応した始動口入賞演出情報 2 又は「はずれ・S P（ス

10

【 0 1 0 9 】

次いで、取得された始動口入賞演出情報テーブルに基づいて、抽出された変動パターン決定用乱数 1 に対応する始動口入賞演出情報を設定する処理（ステップ g 1 0 5 i 7）を行い、設定された始動口入賞演出情報に対応した始動口入賞演出コマンドを設定する処理（ステップ g 1 0 5 i 8）を行い、特図保留情報判定処理を終了する。

【 0 1 1 0 】

そして、図 1 0 に示す特図始動口スイッチ共通処理に戻り、該特図始動口スイッチ共通処理を終了する。さらに、図 9 に示す始動口スイッチ監視処理に戻り、始動口スイッチ監視処理を終了する。

20

【 0 1 1 1 】

また、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があるか否かの判定（ステップ g 1 0 5 i 1）において、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞がないと判定された場合（ステップ g 1 0 5 i 1 ; N o）は、ステップ g 1 0 5 i 4 へ移行する。

また、普通変動入賞装置（普通電動役物）7 の開放延長がなされているか否かの判定（ステップ g 1 0 5 i 2）において、普通変動入賞装置（普通電動役物）7 の開放延長がなされている場合（ステップ g 1 0 5 i 2 ; Y e s）、及び、遊技状態が大当り中であるか否かの判定（ステップ g 1 0 5 i 3）において、遊技状態が大当り中である場合（ステップ g 1 0 5 i 3 ; Y e s）は、特図保留情報判定処理を終了する。そして、図 1 0 に示す特図始動口スイッチ共通処理に戻り、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。さらに、図 9 に示す始動口スイッチ監視処理に戻り、始動口スイッチ監視処理を終了する。

30

【 0 1 1 2 】

また、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があるか否かの判定（ステップ g 1 0 1）において、始動入賞がない場合（ステップ g 1 0 1 ; N o）は、普通変動入賞装置（普通電動役物）7 が作動中であるか否かの判定（ステップ g 1 0 2）を行う。この普通変動入賞装置（普通電動役物）7 が作動中であるか否かの判定（ステップ g 1 0 2）において、普通変動入賞装置（普通電動役物）7 が作動中でない場合（ステップ g 1 0 2 ; N o）は、普通変動入賞装置 7 への不正入賞数が上限値か否かの判定（ステップ g 1 0 3）を行う。この普通変動入賞装置 7 への不正入賞数が上限値か否かの判定（ステップ g 1 0 3）において、普通変動入賞装置 7 への不正入賞数が上限値でない場合（ステップ g 1 0 3 ; N o）は、普通変動入賞装置 7 への始動入賞があるか否か、すなわち、第 2 始動入賞があるか否かの判定（ステップ g 1 0 4）を行う。

40

【 0 1 1 3 】

そして、第 2 始動入賞があるか否かの判定（ステップ g 1 0 4）において、第 2 始動入賞がある場合（ステップ g 1 0 4 ; Y e s）は、特図始動口スイッチ共通処理を行う。

一方、第 2 始動入賞があるか否かの判定（ステップ g 1 0 4）において、第 2 始動入賞がない場合（ステップ g 1 0 4 ; N o）は、始動口スイッチ監視処理を終了する。

【 0 1 1 4 】

50

また、普通変動入賞装置（普通電動役物）7が作動中であるか否かの判定（ステップg 102）において、普通変動入賞装置（普通電動役物）7が作動中の場合（ステップg 102；Yes）は、ステップg 103をスキップしてステップg 104へ移行する。

また、普通変動入賞装置7への不正入賞数が上限値か否かの判定（ステップg 103）において、普通変動入賞装置7への不正入賞数が上限値である場合（ステップg 103；Yes）は、始動口スイッチ監視処理を終了する。

【0115】

〔特図普段処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における特図普段処理の詳細について説明する。図13に示すように、特図普段処理では、まず、第2始動記憶数（第2特図保留数）が0か否かの判定（ステップg 501）を行う。

10

【0116】

この第2始動記憶数（第2特図保留数）が0か否かの判定（ステップg 501）において、第2始動記憶数（第2特図保留数）が0の場合（ステップg 501；Yes）は、第1始動記憶数（第1特図保留数）が0か否かの判定（ステップg 502）を行う。

【0117】

この第1始動記憶数（第1特図保留数）が0か否かの判定（ステップg 502）において、第1始動記憶数（第1特図保留数）が0の場合（ステップg 502；Yes）は、客待ちデモに設定がなされているか否かの判定（ステップg 503）を行う。

【0118】

20

この客待ちデモに設定がなされているか否かの判定（ステップg 503）において、客待ちデモに設定がなされている場合（ステップg 503；Yes）は、特図普段処理を終了する。

一方、この客待ちデモに設定がなされているか否かの判定（ステップg 503）において、客待ちデモに設定がなされていない場合（ステップg 503；No）は、客待ちコマンドをセットする処理（ステップg 504）、特図普段動作の設定テーブルを設定する処理（ステップg 505）、コマンド設定処理（ステップg 506）を行い、特図普段処理を終了する。

【0119】

また、第2始動記憶数（第2特図保留数）が0か否かの判定（ステップg 501）において、第2始動記憶数（第2特図保留数）が0でない場合（ステップg 501；No）は、特図2変動開始処理1（ステップg 507）を行う。

30

【0120】

この特図2変動開始処理1（ステップg 507）は、第2特図変動表示ゲームの開始時に行う処理であり、図14に示すように、まず、第2特図変動表示ゲーム用の大当たりフラグ2にはずれ情報を設定する処理（ステップg 507a）を行う。

【0121】

次いで、消化順序が1番目の第2始動記憶に係る大当たり乱数値を取得する処理（ステップg 507b）を行う。そして、取得された大当たり乱数値が大当たり判定値と一致するか否かの判定（ステップg 507c）を行う。この大当たり乱数値が大当たり判定値と一致するか否かの判定（ステップg 507c）において、大当たり乱数値が大当たり判定値と一致する場合（ステップg 507c；Yes）は、大当たりフラグ2に大当たり情報を設定する処理（ステップg 507d）を行う。

40

一方、この大当たり乱数値が大当たり判定値と一致するか否かの判定（ステップg 507c）において、大当たり乱数値が大当たり判定値と一致しない場合（ステップg 507c；No）は、ステップg 507dをスキップしてステップg 507eへ移行する。

【0122】

次いで、小当たりフラグにはずれ情報を設定する処理（ステップg 507e）を行い、取得された大当たり乱数値が小当たり判定値と一致するか否かの判定（ステップg 507f）を行う。この大当たり乱数値が小当たり判定値と一致するか否かの判定（ステップg 507f）

50

において、大当り乱数値が小当り判定値と一致する場合（ステップ g 5 0 7 f ; Y e s ）は、小当りフラグに小当り情報を設定する処理（ステップ g 5 0 7 g ）を行う。

一方、この大当り乱数値が小当り判定値と一致するか否かの判定（ステップ g 5 0 7 f ）において、大当り乱数値が小当り判定値と一致しない場合（ステップ g 5 0 7 f ; N o ）は、ステップ g 5 0 7 g をスキップしてステップ g 5 0 7 h へ移行する。

【 0 1 2 3 】

次いで、大当り乱数のセーブ領域をクリアする処理（ステップ g 5 0 7 h ）を行い、第 2 特図停止図柄としてはずれ図柄を設定する処理（ステップ g 5 0 7 i ）を行う。そして、大当りフラグ 2 に大当り情報が設定されているか否かの判定（ステップ g 5 0 7 j ）を行う。この大当りフラグ 2 に大当り情報が設定されているか否かの判定（ステップ g 5 0 7 j ）において、大当りフラグ 2 に大当り情報が設定されている場合（ステップ g 5 0 7 j ; Y e s ）は、抽出された大当り図柄乱数を取得する処理（ステップ g 5 0 7 k ）を行い、第 2 特図停止図柄として取得された大当り図柄乱数に対応する大当り図柄を設定する処理（ステップ g 5 0 7 l ）を行う。

10

一方、大当りフラグ 2 に大当り情報が設定されているか否かの判定（ステップ g 5 0 7 j ）において、大当りフラグ 2 に大当り情報が設定されていない場合（ステップ g 5 0 7 j ; N o ）は、ステップ g 5 0 7 m へ移行する。

【 0 1 2 4 】

そして、設定された大当り図柄又は外れ図柄に対応する飾り図柄情報を設定する処理（ステップ g 5 0 7 m ）を行い、大当り図柄乱数のセーブ領域をクリアする処理（ステップ g 5 0 7 n ）を行い、第 2 特図変動表示ゲームの変動パターンのうち、後半変動パターンを設定する処理（ステップ g 5 0 7 o ）を行う。

20

【 0 1 2 5 】

後半変動パターン設定処理（ステップ g 5 0 7 o ）では、図 1 5 に示すように、まず、取得された大当り乱数値が大当り判定値と一致するか否かの判定（ステップ g 2 0 ）を行う。

【 0 1 2 6 】

この取得された大当り乱数値が大当り判定値と一致するか否かの判定（ステップ g 2 0 ）において、取得された大当り乱数値が大当り判定値と一致する場合（ステップ g 2 0 ; Y e s ）は、選択テーブル変更フラグの有無および遊技状態に対応する変動パターン決定用乱数 1 判定テーブルを取得する処理（ステップ g 2 2 ）を行う。具体的には、選択テーブル変更フラグがセットされていない場合は、初期設定された変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル A を取得し、選択テーブル変更フラグがセットされている場合は、図 2 8 ~ 図 3 2 に示すテーブル切替パターンに基づいて変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル A と変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル B との何れかを取得する。また、変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル A 及び変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル B は、それぞれ複数種類あり、第 1 ~ 3 特定遊技状態や通常遊技状態等の遊技状態に対応して構成されている。なお、選択テーブル変更フラグがセットされている場合における変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル A と変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル B との選択パターンの詳細については後述する。

30

40

一方、取得された大当り乱数値が大当り判定値と一致するか否かの判定（ステップ g 2 0 ）において、取得された大当り乱数値が大当り判定値と一致しない場合（ステップ g 2 1 ; N o ）は、取得された大当り乱数値が小当り判定値と一致するか否かの判定（ステップ g 2 1 ）を行う。

【 0 1 2 7 】

この取得された大当り乱数値が小当り判定値と一致するか否かの判定（ステップ g 2 1 ）において、取得された大当り乱数値が小当り判定値と一致する場合（ステップ g 2 1 ; Y e s ）は、選択テーブル変更フラグの有無および遊技状態に対応する変動パターン決定用乱数 1 判定テーブルを取得する処理（ステップ g 2 2 ）を行う。

一方、取得された大当り乱数値が小当り判定値と一致するか否かの判定（ステップ g 2

50



1)において、取得された大当り乱数値が小当り判定値と一致しない場合(ステップg 2 1 ; N o)は、選択テーブル変更フラグの有無、遊技状態及び始動記憶(保留数)(第1特図変動表示ゲームの後半変動パターンを設定する場合は第1始動記憶、第2特図変動表示ゲームの後半変動パターンを設定する場合は第2始動記憶)に対応する変動パターン決定用乱数1判定テーブルを取得する処理(ステップg 2 3)を行う。

【0128】

次いで、抽出された変動パターン決定用乱数1と、取得された変動パターン決定用乱数1判定テーブルとの比較により、後半変動パターングループを決定する処理(ステップg 2 4)を行う。

【0129】

次いで、変動パターン決定用乱数1のセーブ領域をクリアする処理(ステップg 2 5)を行う。また、決定された後半変動パターングループに対応する変動パターン決定用乱数2判定テーブルを取得する処理(ステップg 2 6)を行う。

【0130】

次いで、抽出された変動パターン決定用乱数2と、取得された変動パターン決定用乱数2判定テーブルとの比較により後半変動パターンを決定する処理(ステップg 2 7)を行う。

【0131】

次いで、変動パターン決定用乱数2のセーブ領域をクリアする処理(ステップg 2 8)を行う。また、後半変動時間のセーブ領域に、決定された後半変動パターンに対応する時間値を格納する処理(ステップg 2 9)を行い、後半変動パターン設定処理を終了する。

すなわち、遊技制御装置30が、変動表示ゲームを実行する毎に変動テーブル記憶手段に記憶された複数の変動テーブルのうちの変動テーブルを取得する変動テーブル取得手段をなす。

また、遊技制御装置30が、変動テーブル取得手段によって取得された一の変動テーブルに基づいて、変動表示ゲームの実行時間の設定を行う変動時間設定手段をなす。

また、遊技制御装置30が、変動表示ゲームを実行する毎に後半変動テーブル記憶手段に記憶された複数の後半変動テーブルのうちの後半変動テーブルを取得する後半変動テーブル取得手段をなす。

また、遊技制御装置30が、後半変動テーブル取得手段によって取得された一の後半変動テーブルに基づいて、変動表示ゲームの後半部の実行時間の設定を行う後半変動時間設定手段をなす。

【0132】

そして、特図2変動開始処理1に戻り、当該特図2変動開始処理1を終了する。次いで、特図普段処理に戻り、特図2変動開始の設定テーブルを設定する処理(ステップg 5 0 8)を行い、特図普段処理を終了する。

【0133】

また、第1始動記憶数(第1特図保留数)が0か否かの判定(ステップg 5 0 2)において、第1始動記憶数(第1特図保留数)が0でない場合(ステップg 5 0 2 ; N o)は、特図1変動開始処理1(ステップg 5 0 9)を行う。

【0134】

この特図1変動開始処理1(ステップg 5 0 9)は、第1特図変動表示ゲームの開始時に行う処理であり、図16に示すように、まず、第1特図変動表示ゲーム用の大当りフラグ1にはずれ情報を設定する処理(ステップg 5 0 9 a)を行う。

【0135】

次いで、消化順序が1番目の第1始動記憶に係る大当り乱数値を取得する処理(ステップg 5 0 9 b)を行う。そして、取得された大当り乱数値が大当り判定値と一致するか否かの判定(ステップg 5 0 9 c)を行う。この大当り乱数値が大当り判定値と一致するか否かの判定(ステップg 5 0 9 c)において、大当り乱数値が大当り判定値と一致する場合(ステップg 5 0 9 c ; Y e s)は、大当りフラグ1に大当り情報を設定する処理(ス

10

20

30

40

50

テップ g 5 0 9 d ) を行う。

一方、この大当り乱数値が大当り判定値と一致するか否かの判定 (ステップ g 5 0 9 c ) において、大当り乱数値が大当り判定値と一致しない場合 (ステップ g 5 0 9 c ; N o ) は、ステップ g 5 0 9 d をスキップしてステップ g 5 0 9 e へ移行する。

【 0 1 3 6 】

次いで、小当りフラグにはずれ情報を設定する処理 (ステップ g 5 0 9 e ) を行い、取得された大当り乱数値が小当り判定値と一致するか否かの判定 (ステップ g 5 0 9 f ) を行う。この大当り乱数値が小当り判定値と一致するか否かの判定 (ステップ g 5 0 9 f ) において、大当り乱数値が小当り判定値と一致する場合 (ステップ g 5 0 9 f ; Y e s ) は、小当りフラグに小当り情報を設定する処理 (ステップ g 5 0 9 g ) を行う。

10

一方、この大当り乱数値が小当り判定値と一致するか否かの判定 (ステップ g 5 0 9 f ) において、大当り乱数値が小当り判定値と一致しない場合 (ステップ g 5 0 9 f ; N o ) は、ステップ g 5 0 9 g をスキップしてステップ g 5 0 9 h へ移行する。

【 0 1 3 7 】

次いで、大当り乱数のセーブ領域をクリアする処理 (ステップ g 5 0 9 h ) を行い、第 1 特図停止図柄としてはずれ図柄を設定する処理 (ステップ g 5 0 9 i ) を行う。そして、大当りフラグ 1 に大当り情報が設定されているか否かの判定 (ステップ g 5 0 9 j ) を行う。この大当りフラグ 1 に大当り情報が設定されているか否かの判定 (ステップ g 5 0 9 j ) において、大当りフラグ 1 に大当り情報が設定されている場合 (ステップ g 5 0 9 j ; Y e s ) は、抽出された大当り図柄乱数を取得する処理 (ステップ g 5 0 9 k ) を行い、第 1 特図停止図柄として取得された大当り図柄乱数に対応する大当り図柄を設定する処理 (ステップ g 5 0 9 l ) を行う。

20

一方、この大当りフラグ 1 に大当り情報が設定されているか否かの判定 (ステップ g 5 0 9 j ) において、大当りフラグ 1 に大当り情報が設定されていない場合 (ステップ g 5 0 9 j ; N o ) は、ステップ g 5 0 9 m へ移行する。

【 0 1 3 8 】

そして、設定された大当り図柄又は外れ図柄に対応する飾り図柄情報を設定する処理 (ステップ g 5 0 9 m ) を行い、大当り図柄乱数のセーブ領域をクリアする処理 (ステップ g 5 0 9 n ) を行い、第 2 特図変動表示ゲームの変動パターンのうち、後半変動パターンを設定する処理 (ステップ g 5 0 9 o ) を行う。なお、後半変動パターンを設定する処理 (ステップ g 5 0 9 o ) は、特図 2 変動開始処理 1 における後半変動パターンを設定する処理 (ステップ g 5 0 7 o ) と同様の処理を行うため、その詳述については割愛する。

30

【 0 1 3 9 】

次いで、特図普段処理に戻り、特図 1 変動開始の設定テーブルを設定する処理 (ステップ g 5 1 0 ) を行い、特図普段処理を終了する。

【 0 1 4 0 】

〔 特図変動開始処理 2 〕

次に、上述の特図ゲーム処理における特図変動開始処理 2 の詳細について説明する。図 1 7 に示すように、特図変動開始処理 2 では、まず、変動パターン設定処理 (ステップ g 6 0 1 ) を行う。具体的には、図 1 8 に示すように、変動パターン設定処理 (ステップ g 6 0 1 ) では、まず、特図変動表示ゲームの変動パターンのうち、前半変動パターンを決定するための変動パターン決定用乱数 3 を抽出する処理 (ステップ g 6 0 1 a ) を行い、消化順序が 1 番目の始動記憶 (第 1 特図変動表示ゲームの場合は第 1 始動記憶、第 2 特図変動表示ゲームの場合は第 2 始動記憶) に係る大当り乱数値を取得する処理 (ステップ g 6 0 1 b ) を行う。そして、取得された大当り乱数値が大当り判定値と一致するか、すなわち大当りか否かの判定 (ステップ g 6 0 1 c ) を行う。

40

【 0 1 4 1 】

この取得された大当り乱数値が大当り判定値と一致するか否かの判定 (ステップ g 6 0 1 c ) において、取得された大当り乱数値が大当り判定値と一致する場合 (ステップ g 6 0 1 c ; Y e s ) は、選択テーブル変更フラグの有無及び遊技状態に対応する変動パター

50

ン決定用乱数3判定テーブルを取得する処理(ステップg601e)を行う。

一方、この取得された大当り乱数値が大当り判定値と一致するか否かの判定(ステップg601c)において、取得された大当り乱数値が大当り判定値と一致しない場合(ステップg601c; No)は、取得された大当り乱数値が小当り判定値と一致するかかの判定(ステップg601d)を行う。

【0142】

この取得された大当り乱数値が小当り判定値と一致するかかの判定(ステップg601d)において、取得された大当り乱数値が小当り判定値と一致する場合(ステップg601d; Yes)は、選択テーブル変更フラグの有無及び遊技状態に対応する変動パターン決定用乱数3判定テーブルを取得する処理(ステップg601e)を行う。

10

一方、この取得された大当り乱数値が小当り判定値と一致するかかの判定(ステップg601d)において、取得された大当り乱数値が小当り判定値と一致しない場合(ステップg601d; No)は、選択テーブル変更フラグの有無、遊技状態及び始動記憶数(第1特図変動表示ゲームの場合は第1始動記憶数、第2特図変動表示ゲームの場合は第2始動記憶数)に対応する変動パターン決定用乱数3判定テーブルを取得する処理(ステップg601f)を行う。

【0143】

次いで、抽出された変動パターン決定用乱数3と、取得された変動パターン決定用乱数3判定テーブルとの比較により、前半変動パターンを決定する処理(ステップg601g)を行う。

20

【0144】

次いで、前半変動パターンに対応する時間値をゲーム処理タイマにセットする処理(ステップg601h)を行う。そして、特図変動開始処理2に戻り、当該特図変動開始処理2が第1特図変動表示ゲームの変動に対するものであるか否かの判定(ステップg602)を行う。

【0145】

すなわち、変動表示ゲームを実行する毎に前半変動テーブル記憶手段に記憶された複数の前半変動テーブルのうちの前半変動テーブルを取得する前半変動テーブル取得手段をなす。

また、遊技制御装置30が、変動表示ゲームの実行時間を所定タイミングで分割してなる前半部の実行時間の設定を行う前半変動時間設定手段をなす。

30

よって、遊技制御装置30が、変動表示ゲームを実行する毎に変動テーブル記憶手段に記憶された複数の変動テーブルのうちの変動テーブルを取得する変動テーブル取得手段をなす。

また、遊技制御装置30が、変動テーブル取得手段によって取得された一の変動テーブルに基づいて、変動表示ゲームの実行時間の設定を行う変動時間設定手段をなす。

【0146】

当該特図変動開始処理2が第1特図変動表示ゲームの変動に対するものであるか否かの判定(ステップg602)において、当該特図変動開始処理2が第1特図変動表示ゲームの変動に対するものである場合(ステップg602; Yes)は、第1特図の乱数セーブ領域をシフトする処理(ステップg603)を行う。これにより、第1始動記憶数が1減算されることとなる。

40

一方、当該特図変動開始処理2が第1特図変動表示ゲームの変動に対するものであるか否かの判定(ステップg602)において、当該特図変動開始処理2が第1特図変動表示ゲームの変動に対するものでない場合(ステップg602; No)は、第2特図の乱数セーブ領域をシフトする処理(ステップg604)を行う。これにより、第2始動記憶数が1減算されることとなる。

【0147】

次いで、ステップg601の変動パターン設定処理に基づき特図変動パターンコマンドをセットする処理(ステップg605)を行い、コマンド設定処理(ステップg606)

50

を行う。

【0148】

次いで、当該特図変動開始処理2が第1特図変動表示ゲームの変動に対するものであるか否かの判定(ステップg607)を行う。当該特図変動開始処理2が第1特図変動表示ゲームの変動に対するものであるか否かの判定(ステップg607)において、当該特図変動開始処理2が第1特図変動表示ゲームの変動に対するものである場合(ステップg607; Yes)は、飾り特図1コマンドのMODEデータをセットする処理(ステップg608)を行う。

一方、当該特図変動開始処理2が第1特図変動表示ゲームの変動に対するものであるか否かの判定(ステップg607)において、当該特図変動開始処理2が第1特図変動表示ゲームの変動に対するものでない場合(ステップg607; No)は、飾り特図2コマンドのMODEデータをセットする処理(ステップg609)を行う。

【0149】

次いで、飾り特図コマンドのACTIONデータをセットする処理(ステップg610)、コマンド設定処理(ステップg611)、始動記憶(第1特図変動表示ゲームの場合は第1始動記憶、第2特図変動表示ゲームの場合は第2始動記憶)の保留数を1デクリメントする処理(ステップg612)を行う。なお、第1始動記憶数又は第2始動記憶数が1個消化されることとなるタイミングの定義は変更可能であり、この第1始動記憶又は第2始動記憶の保留数を1デクリメントする処理(ステップg612)を以って第1始動記憶数又は第2始動記憶数が1個消化されたと定義しても良い。ただし、この場合、上述の第1特図の乱数セーブ領域をシフトする処理(ステップg603)または第2特図の乱数セーブ領域をシフトする処理(ステップg604)は第1始動記憶数又は第2始動記憶数が1個消化されることとなるタイミングから除外されることとなる。

【0150】

次いで、当該特図変動開始処理2が第1特図変動表示ゲームの変動に対するものであるか否かの判定(ステップg613)を行う。当該特図変動開始処理2が第1特図変動表示ゲームの変動に対するものであるか否かの判定(ステップg613)において、当該特図変動開始処理2が第1特図変動表示ゲームの変動に対するものである場合(ステップg613; Yes)は、飾り特図1保留数のMODEデータをセットする処理(ステップg614)を行う。

一方、当該特図変動開始処理2が第1特図変動表示ゲームの変動に対するものであるか否かの判定(ステップg613)において、当該特図変動開始処理2が第1特図変動表示ゲームの変動に対するものでない場合(ステップg613; No)は、飾り特図2保留数のMODEデータをセットする処理(ステップg615)を行う。

【0151】

次いで、特図保留数ACTIONデータをセットする処理(ステップg616)、コマンド設定処理(ステップg617)、変動開始処理設定テーブルを設定する処理(ステップg618)を行い、特図変動開始処理2を終了する。

【0152】

〔特図変動開始処理3〕

次に、上述の特図ゲーム処理における特図変動開始処理3の詳細について説明する。図19に示すように、特図変動開始処理3では、ゲーム処理タイマにセットされた前半変動パターンに対応する時間値の経過後、後半変動時間のセーブ領域に格納した時間値をゲーム処理タイマにセットする処理(ステップg701)を行い、特図変動中処理設定テーブルを設定する処理(ステップg702)を行い、特図変動開始処理3を終了する。

【0153】

〔特図変動中処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における特図変動中処理の詳細について説明する。図20に示すように、特図変動中処理では、まず、当該特図変動中処理が第1特図変動表示ゲームの変動に対するものであるか否かの判定(ステップg801)を行う。

## 【 0 1 5 4 】

当該特図変動中処理が第 1 特図変動表示ゲームの変動に対するものであるか否かの判定（ステップ g 8 0 1）において、当該特図変動中処理が第 1 特図変動表示ゲームの変動に対するものである場合（ステップ g 8 0 1；Y e s）は、表示装置 4 1 において実行される飾り特図 1 変動表示ゲームの飾り特図 1 停止コマンドをセットする処理（ステップ g 8 0 2）を行う。

一方、当該特図変動中処理が第 1 特図変動表示ゲームの変動に対するものであるか否かの判定（ステップ g 8 0 1）において、当該特図変動中処理が第 1 特図変動表示ゲームの変動に対するものでない場合（ステップ g 8 0 1；N o）は、表示装置 4 1 において実行される飾り特図 2 変動表示ゲームの飾り特図 2 停止コマンドをセットする処理（ステップ g 8 0 3）を行う。

10

## 【 0 1 5 5 】

次いで、ステップ g 8 0 2 においてセットされた飾り特図 1 停止コマンド又はステップ g 8 0 3 においてセットされた飾り特図 2 停止コマンドのコマンド設定処理（ステップ g 8 0 4）を行う。

## 【 0 1 5 6 】

次いで、当該特図変動中処理の実行中にある変動表示ゲームの遊技結果が大当たりであるか否かの判定（ステップ g 8 0 5）を行う。この変動表示ゲームの遊技結果が大当たりであるか否かの判定（ステップ g 8 0 5）において、変動表示ゲームの遊技結果が大当たりである場合（ステップ g 8 0 5；Y e s）は、図 2 6（3）に示すように、停止時間 1（当り停止図柄表示時間）（2000m s）をセットする処理（ステップ g 8 0 6）を行い、特図表示中処理設定テーブルを設定する処理（ステップ g 8 1 1）を行い、特図変動中処理を終了する。

20

一方、この変動表示ゲームの遊技結果が大当たりであるか否かの判定（ステップ g 8 0 5）において、変動表示ゲームの遊技結果が大当たりでない場合（ステップ g 8 0 5；N o）は、当該特図変動中処理の実行中にある変動表示ゲームの遊技結果が小当たりであるか否かの判定（ステップ g 8 0 7）を行う。

## 【 0 1 5 7 】

この変動表示ゲームの遊技結果が小当たりであるか否かの判定（ステップ g 8 0 7）において、変動表示ゲームの遊技結果が小当たりである場合（ステップ g 8 0 7；Y e s）は、停止時間 1（当り停止図柄表示時間）（2000m s）をセットする処理（ステップ g 8 0 6）を行い、特図表示中処理設定テーブルを設定する処理（ステップ g 8 1 1）を行い、特図変動中処理を終了する。

30

一方、この変動表示ゲームの遊技結果が小当たりであるか否かの判定（ステップ g 8 0 7）において、変動表示ゲームの遊技結果が小当たりでない場合（ステップ g 8 0 7；N o）は、時短遊技状態中にカウントされる特殊停止監視カウンタの値が特定値（「0」、「20」、「40」、「60」及び「80」のうちの何れかの値）であるか否かの判定（ステップ g 8 0 8）を行う。

## 【 0 1 5 8 】

この特殊停止監視カウンタの値が特定値であるか否かの判定（ステップ g 8 0 8）において、特殊停止監視カウンタの値が特定値である場合（ステップ g 8 0 8；Y e s）、すなわち、時短動作状態中に実行される特図変動表示ゲームの実行回数が「20回」、「40回」、「60回」、「80回」及び「100回」のうちの何れかに達した場合は、図 2 6（2）、（4）に示すように、停止時間 3（特殊停止図柄表示時間（特殊導出表示時間））（3000m s）をセットする処理（ステップ g 8 0 9）を行い、特図表示中処理設定テーブルを設定する処理（ステップ g 8 1 1）を行い、特図変動中処理を終了する。

40

そして、例えば、時短動作状態中の特図変動表示ゲーム数が「60回」であり、停止時間 3 がセットされたときの特図変動表示ゲームの実行回数が「20回」又は「40回」の場合、セットされた停止時間 3 の間、図 2 7（1）、（2）に示すように、表示装置 4 1 の画面上に表示された「継続やったね！！」及び「終了さんねん…」の文字の横で提灯お

50

化けが上下に飛び跳ねる演出表示を行い、図 27 (3) に示すように、提灯お化けが「継続やったね!!」の文字に重畳表示され、図 27 (4) に示すように、時短動作状態が継続したことを報知する演出表示を行う。また、停止時間 3 がセットされたときの特図変動表示ゲームの実行回数が「60 回」の場合、セットされた停止時間 3 の間、図 27 (1) , (2) に示すように、表示装置 41 の画面上に表示された「継続やったね!!」及び「終了ざんねん...」の文字の横で提灯お化けが上下に飛び跳ねる演出表示を行い、図 27 (5) に示すように、提灯お化けが「終了ざんねん...」の文字に重畳表示され、図 27 (6) に示すように、時短動作状態が終了したことを報知する演出表示を行う。なお、このような演出の制御は、遊技制御装置 30 から送信された情報に基づき演出制御装置 40 が制御するようになっている。

10

一方、この特殊停止監視カウンタの値が特定値であるか否かの判定 (ステップ g 808) において、特殊停止監視カウンタの値が特定値でない場合 (ステップ g 808 ; No) は、図 26 (1) , (4) に示すように、停止時間 2 (通常停止図柄表示時間 (通常導出表示時間)) (800ms) をセットする処理 (ステップ g 810) を行い、特図表示中処理設定テーブルを設定する処理 (ステップ g 811) を行い、特図変動中処理を終了する。

#### 【0159】

すなわち、遊技制御装置 30 が、変動表示ゲームの停止結果態様を表示する導出表示時間 (停止図柄表示時間) を設定する導出表示時間設定手段をなす。

また、遊技制御装置 30 が、予め定められた特定の変動表示ゲームについて、停止結果態様が特別結果態様とならない場合の導出表示時間 (停止図柄表示時間) として、通常導出表示時間 (通常停止図柄表示時間) よりも導出表示時間が長い特殊導出表示時間 (特殊停止図柄表示時間) を設定する特殊導出表示時間設定手段をなす。

20

また、演出制御装置 40 が、特殊導出表示時間において所定の演出を行う演出制御手段をなす。

#### 【0160】

##### 〔特図表示中処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における特図表示中処理の詳細について説明する。図 21 に示すように、特図表示中処理では、まず、当該特図表示中処理が第 1 特図変動表示ゲームの変動に対するものであるか否かの判定 (ステップ g 901) を行う。

30

#### 【0161】

当該特図表示中処理が第 1 特図変動表示ゲームの変動に対するものであるか否かの判定 (ステップ g 901) において、当該特図表示中処理が第 1 特図変動表示ゲームの変動に対するものである場合 (ステップ g 901 ; Yes) は、特図 1 大当りフラグのアドレスを取得する処理 (ステップ g 902) 、特図 1 ファンファーレ設定テーブルをセットする処理 (ステップ g 903) を行い、ステップ g 906 へ移行する。

一方、当該特図表示中処理が第 1 特図変動表示ゲームの変動に対するものであるか否かの判定 (ステップ g 901) において、当該特図表示中処理が第 1 特図変動表示ゲームの変動に対するものでない場合 (ステップ g 901 ; No) は、特図 2 大当りフラグのアドレスを取得する処理 (ステップ g 904) 、特図 2 ファンファーレ設定テーブルをセットする処理 (ステップ g 905) を行い、ステップ g 906 へ移行する。

40

#### 【0162】

次いで、大当りフラグは大当りを発生させるもの (大当りフラグに大当り情報を設定したもの) か否かの判定 (ステップ g 906) を行う。この大当りフラグは大当りを発生させるものか否かの判定 (ステップ g 906) において、大当りフラグが大当りを発生させるものである場合 (ステップ g 906 ; Yes) は、飾り大当り図柄コマンドを飾り大当り図柄コマンド領域にセットする処理 (ステップ g 907) を行い、変動回数監視カウンタを「0」にセットする処理 (ステップ g 908) を行い、特殊停止終了処理 (ステップ g 909) を行う。

#### 【0163】

50

特殊停止終了処理（ステップ g 9 0 9）は、図 2 2 に示すように、選択テーブル変更フラグをクリアする処理（ステップ g 9 0 9 a）を行い、特殊停止監視カウンタの値を「0」にセットする処理（ステップ g 9 0 9 b）を行い、特殊停止終了処理を終了する。そして、特図表示中処理に戻り、条件装置作動開始処理（ステップ g 9 1 0）を行い、特図表示中処理を終了する。

【0164】

また、大当りフラグは大当りを発生させるものか否かの判定（ステップ g 9 0 6）において、大当りフラグが大当りを発生させるものでない場合（ステップ g 9 0 6；No）は、小当りフラグは小当りを発生させるもの（小当りフラグに小当り情報を設定したもの）か否かの判定（ステップ g 9 1 1）を行う。この小当りフラグは小当りを発生させるものか否かの判定（ステップ g 9 1 1）において、小当りフラグが小当りを発生させるものである場合（ステップ g 9 1 1；Yes）は、特殊停止終了処理（ステップ g 9 1 2）を行い、小当り設定処理（ステップ g 9 1 3）を行い、特図表示中処理を終了する。なお、特殊停止終了処理（ステップ g 9 1 2）は、ステップ g 9 0 9 における特殊停止終了処理と同様の処理を行うため詳述は割愛する。

10

【0165】

また、小当りフラグは小当りを発生させるものか否かの判定（ステップ g 9 1 1）において、小当りフラグが小当りを発生させるものでない場合（ステップ g 9 1 1；No）は、特殊停止監視処理（ステップ g 9 1 4）を行う。

【0166】

20

特殊停止監視処理（ステップ g 9 1 4）は、図 2 3 に示すように、まず、選択テーブル変更フラグが有るか否かの判定（ステップ g 9 1 4 a）を行う。この選択テーブル変更フラグが有るか否かの判定（ステップ g 9 1 4 a）において、選択テーブル変更フラグが有る場合（ステップ g 9 1 4 a；Yes）は、特殊停止監視カウンタの値を1デクリメントする処理（ステップ g 9 1 4 b）を行い、特殊停止監視カウンタの値が「0」より小さいか否かの判定（ステップ g 9 1 4 c）を行う。

【0167】

この特殊停止監視カウンタの値が「0」より小さいか否かの判定（ステップ g 9 1 4 c）において、特殊停止監視カウンタの値が「0」より小さい場合（ステップ g 9 1 4 c；Yes）は、特殊停止監視カウンタの値を「0」にセットする処理（ステップ g 9 1 4 d）を行い、選択テーブル変更フラグをクリアする処理（ステップ g 9 1 4 e）を行い、特殊停止監視処理を終了する。

30

【0168】

また、選択テーブル変更フラグが有るか否かの判定（ステップ g 9 1 4 a）において、選択テーブル変更フラグがない場合（ステップ g 9 1 4 a；No）、及び、特殊停止監視カウンタの値が「0」より小さいか否かの判定（ステップ g 9 1 4 c）において、特殊停止監視カウンタの値が「0」より小さくない場合（ステップ g 9 1 4 c；No）は、特殊停止監視処理を終了する。

【0169】

そして、特図表示中処理に戻り、変動時間短縮機能が作動中（時短動作状態中）か否かの判定（ステップ g 9 1 5）を行う。この変動時間短縮機能が作動中か否かの判定（ステップ g 9 1 5）において、変動時間短縮機能が作動中である場合（ステップ g 9 1 5；Yes）は、高確率状態か否かの判定（ステップ g 9 1 6）を行う。この高確率状態か否かの判定（ステップ g 9 1 6）において、高確率状態でない場合（ステップ g 9 1 6；No）は、変動回数監視カウンタの値を1デクリメントする処理（ステップ g 9 1 7）を行い、変動回数監視カウンタの値が「0」より小さいか否かの判定（ステップ g 9 1 8）を行う。

40

【0170】

この変動回数監視カウンタの値が「0」より小さいか否かの判定（ステップ g 9 1 8）において、変動回数監視カウンタの値が「0」より小さい場合（ステップ g 9 1 8；Ye

50

s)は、変動時間短縮機能作動終了コマンドをセットする処理(ステップg 9 1 9)を行い、コマンド設定処理(ステップg 9 2 0)を行う。そして、変動時間短縮機能作動終了時の設定テーブルをセットする処理(ステップg 9 2 1)を行い、特図表示中処理を終了する。

#### 【0 1 7 1】

また、変動時間短縮機能が作動中か否かの判定(ステップg 9 1 5)において、変動時間短縮機能が作動中でない場合(ステップg 9 1 5; No)、高確率状態か否かの判定(ステップg 9 1 6)において、高確率状態である場合(ステップg 9 1 6; Yes)、及び、変動回数監視カウンタの値が「0」より小さくない場合(ステップg 9 1 8; No)は、特図普段動作の設定テーブルをセットする処理(ステップg 9 2 2)を行い、特図表示中処理を終了する。

10

#### 【0 1 7 2】

〔大当たり終了処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における大当たり終了処理の詳細について説明する。図24に示すように、大当たり終了処理では、まず、大当たり図柄が第1又は第2特定図柄か否かの判定(ステップg 1 3 0 1)を行う。

#### 【0 1 7 3】

この大当たり図柄が第1又は第2特定図柄か否かの判定(ステップg 1 3 0 1)において、大当たり図柄が第1又は第2特定図柄である場合(ステップg 1 3 0 1; Yes)は、高確率確定情報をセットする処理(ステップg 1 3 0 2)を行い、普段動作設定テーブルを設定する処理(ステップg 1 3 0 7)を行い、大当たり終了処理を終了する。

20

#### 【0 1 7 4】

また、大当たり図柄が第1又は第2特定図柄か否かの判定(ステップg 1 3 0 1)において、大当たり図柄が第1又は第2特定図柄の何れでもない場合(ステップg 1 3 0 1; No)は、大当たり図柄が第3、第4又は第5特定図柄か否かの判定(ステップg 1 3 0 3)を行う。

#### 【0 1 7 5】

この大当たり図柄が第3、第4又は第5特定図柄であるか否かの判定(ステップg 1 3 0 3)において、大当たり図柄が第3、第4又は第5特定図柄の何れかである場合(ステップg 1 3 0 3; Yes)は、このときの大当たり図柄に基づいて変動回数監視カウンタに「19」、「39」、「59」、「79」又は「99」の何れかの値をセットする処理(ステップg 1 3 0 4)を行い、変動回数監視カウンタに対応する値を特殊停止監視カウンタにセットする処理(ステップg 1 3 0 5)を行う。

30

#### 【0 1 7 6】

次いで、選択テーブル変更フラグをセットする処理(ステップg 1 3 0 6)を行い、普段動作設定テーブルを設定する処理(ステップg 1 3 0 7)を行い、大当たり終了処理を終了する。

#### 【0 1 7 7】

また、大当たり図柄が第3、第4又は第5特定図柄であるか否かの判定(ステップg 1 3 0 3)において、大当たり図柄が第3、第4又は第5特定図柄の何れでもない場合(ステップg 1 3 0 3; No)は、このときの大当たり図柄に基づいて特殊停止監視カウンタに「19」、「39」、「59」、「79」又は「99」の何れかの値をセットする処理(ステップg 1 3 0 8)を行い、次いで、選択テーブル変更フラグをセットする処理(ステップg 1 3 0 6)を行い、普段動作設定テーブルを設定する処理(ステップg 1 3 0 7)を行い、大当たり終了処理を終了する。具体的には、例えば、図28に示すように、大当たり図柄が図柄1 2 2(第7特定図柄)である場合(ステップg 1 3 0 3; No)は、このときの時短回数は「40回」であるため、特殊停止監視カウンタに「39」の値をセットする処理(ステップg 1 3 0 4)を行う。なお、ここで特殊停止監視カウンタに、このときの時短回数である「40」の値をセットしないのは、時短動作状態における1回目の変動表示ゲームにおいて停止時間3がセットされないようにするためである(ステップg 8 0 8

40

50



; 図 20 参照)。

#### 【0178】

すなわち、遊技制御装置 30 が、特別結果態様の導出に伴い発生する特別遊技状態の終了から所定回数の変動表示ゲームを実行するまでの期間を特定遊技状態とする特定遊技状態発生手段をなす。

また、遊技制御装置 30 が、特定遊技状態とする変動表示ゲームの実行回数を予め定められた複数通りの回数のうちから選択する特定遊技状態継続数選択手段をなす。

#### 【0179】

〔小当り終了処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における小当り終了処理の詳細について説明する。図 25 に示すように、小当り終了処理では、このときの小当り図柄に基づいて特殊停止監視カウンタに「19」、「39」、「59」、「79」又は「99」の何れかの値をセットする処理(ステップ g1701)を行い、次いで、選択テーブル変更フラグをセットする処理(ステップ g1702)を行い、普段動作設定テーブルを設定する処理(ステップ g1703)を行い、小当り終了処理を終了する。

#### 【0180】

次に、上述の後半変動パターン設定処理のステップ g22 及びステップ g23 において選択テーブル変更フラグが有ると判定された際、変動パターン決定用乱数 1 判定テーブルを取得するためのテーブル切替パターン、並びに、上述の変動パターン設定処理のステップ g601e 及びステップ g601f において選択テーブル変更フラグが有ると判定された際、変動パターン決定用乱数 3 判定テーブルを取得するためのテーブル切替パターンについて、図 28 ~ 図 32 を参照して説明する。

#### 【0181】

図 28 及び図 30 に示すテーブル切替パターンは、直近に導出された特図変動表示ゲームの結果態様が通常大当り(16R 通常大当り又は 2R 通常大当り)の場合であり、第 2 特定遊技状態又は第 3 特定遊技状態の特図変動表示ゲーム中に用いられるテーブル切替パターンである。当該テーブル切替パターンを参照して変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル A 又は変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル B、並びに、変動パターン決定用乱数 3 判定テーブル A 又は変動パターン決定用乱数 3 判定テーブル B の取得を行う取得期間としての時短回数(時短動作状態における特図変動表示ゲーム数)は、直近に導出された結果態様の特別図柄(大当り図柄)に基づいて設定されるようになっている。具体的には、例えば、図 30 に示すように、直近に導出された特図変動表示ゲームの結果態様が図柄 151(第 7 特定図柄(2R 通常大当り))の場合、変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル A 又は変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル B、並びに、変動パターン決定用乱数 3 判定テーブル A 又は変動パターン決定用乱数 3 判定テーブル B の取得を行う取得期間は、時短動作状態において特図変動表示ゲームが 100 回実行される間として設定される。

#### 【0182】

そして、直近に導出された特図変動表示ゲームの結果態様が図柄 151 の場合、1 回目の特図変動表示ゲームが実行される前にテーブル切替パターン I 又はテーブル切替パターン II の何れかが選択される。具体的には、例えば、直近に導出された特図変動表示ゲームの結果態様が図柄 151 の場合、大当り終了処理において選択テーブル変更フラグがセットされた際(ステップ g1306)に、80%の割合でテーブル切替パターン I が選択され、20%の割合でテーブル切替パターン II が選択される。そして、図 15 に示す後半変動パターン設定処理及び図 18 に示す変動パターン設定処理において、選択されたテーブル切替パターン I 又はテーブル切替パターン II を参照し、特図変動表示ゲームの実行回数(1~19 回、20 回、21~39 回... 100 回)に応じて変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル及び変動パターン決定用乱数 3 判定テーブルを取得する。具体的には、例えば、直近に導出された特図変動表示ゲームの結果態様が図柄 151 の場合であって、テーブル切替パターン I が選択された場合、図 30、図 33(1)に示すように、時短動作状態における 1~19 回目の変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル及び変動パターン決定用

10

20

30

40

50

乱数 3 判定テーブルは、変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル B 及び変動パターン決定用乱数 3 判定テーブル B、20 回目の変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル及び変動パターン決定用乱数 3 判定テーブルは、変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル A 及び変動パターン決定用乱数 3 判定テーブル A、21 ~ 39 回目の変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル及び変動パターン決定用乱数 3 判定テーブルは、変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル A 及び変動パターン決定用乱数 3 判定テーブル A、...、100 回目の変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル及び変動パターン決定用乱数 3 判定テーブルは、変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル A 及び変動パターン決定用乱数 3 判定テーブル A となる。

#### 【0183】

また、図 29 及び図 31 に示すテーブル切替パターンは、直近に導出された特図変動表示ゲームの結果態様が確変大当り（16R 確変大当り又は 2R 確変大当り）の場合であり、第 2 特定遊技状態又は第 3 特定遊技状態の特図変動表示ゲーム中に用いられるテーブル切替パターンである。当該テーブル切替パターンを参照して変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル A 又は変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル B、並びに、変動パターン決定用乱数 3 判定テーブル A 又は変動パターン決定用乱数 3 判定テーブル B の取得を行う取得期間としての時短回数（時短動作状態における特図変動表示ゲーム数）は、直近に導出された結果態様の特別図柄（大当り図柄）に基づいて設定されるようになっている。具体的には、例えば、図 31 に示すように、直近に導出された特図変動表示ゲームの結果態様が図柄 251（第 6 特定図柄（2R 確変大当り））の場合、変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル A 又は変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル B、並びに、変動パターン決定用乱数 3 判定テーブル A 又は変動パターン決定用乱数 3 判定テーブル B の取得を行う取得期間は、時短動作状態において特図変動表示ゲームが 100 回実行される間として設定される。

#### 【0184】

そして、直近に導出された特図変動表示ゲームの結果態様が図柄 251 の場合、1 回目の特図変動表示ゲームが実行される前にテーブル切替パターン I 又はテーブル切替パターン II の何れかが選択される。具体的には、例えば、直近に導出された特図変動表示ゲームの結果態様が図柄 251 の場合、大当り終了処理において選択テーブル変更フラグがセットされた際（ステップ g1306）に、80% の割合でテーブル切替パターン I が選択され、20% の割合でテーブル切替パターン II が選択される。

ここで、直近に導出された特図変動表示ゲームの結果態様が確変大当りの場合のテーブル切替パターン I は、直近に導出された特図変動表示ゲームの結果態様が通常大当りの場合のテーブル切替パターン II に対応するものであり、当該確変大当りの場合のテーブル切替パターン II は、当該通常大当りの場合のテーブル切替パターン I に対応するものである。

従って、何れのテーブル切替パターンが選択されたかによって、直近に導出された特図変動表示ゲームの結果態様が確変大当りである可能性を示唆することが可能となる。

そして、図 15 に示す後半変動パターン設定処理及び図 18 に示す変動パターン設定処理において、選択されたテーブル切替パターン I 又はテーブル切替パターン II を参照し、特図変動表示ゲームの実行回数（1 ~ 19 回、20 回、21 ~ 39 回... 100 回）に応じて変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル及び変動パターン決定用乱数 3 判定テーブルを取得する。具体的には、例えば、直近に導出された特図変動表示ゲームの結果態様が図柄 251 の場合であって、テーブル切替パターン I が選択された場合、図 31、図 33（2）に示すように、時短動作状態における 1 ~ 19 回目の変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル及び変動パターン決定用乱数 3 判定テーブルは、変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル B 及び変動パターン決定用乱数 3 判定テーブル B、20 回目の変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル及び変動パターン決定用乱数 3 判定テーブルは、変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル A 及び変動パターン決定用乱数 3 判定テーブル A、21 ~ 39 回目の変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル及び変動パターン決定用乱数 3 判定テーブルは、変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル A 及び変動パターン決定用乱数 3 判定テーブル A

、...、100回目の変動パターン決定用乱数1判定テーブル及び変動パターン決定用乱数3判定テーブルは、変動パターン決定用乱数1判定テーブルB及び変動パターン決定用乱数3判定テーブルBとなる。

【0185】

また、図32に示すテーブル切替パターンは、直近に導出された特図変動表示ゲームの結果態様が小当りの場合であり、当該小当り後の時短動作状態の特図変動表示ゲーム中に用いられるテーブル切替パターンである。当該テーブル切替パターンを参照して変動パターン決定用乱数1判定テーブルA又は変動パターン決定用乱数1判定テーブルB、並びに、変動パターン決定用乱数3判定テーブルA又は変動パターン決定用乱数3判定テーブルBの取得を行う取得期間としての時短回数（時短動作状態における特図変動表示ゲーム数）は、直近に導出された特図変動表示ゲームの結果態様が通常大当り又は確変大当りの場合と同様に、直近に導出された結果態様の特別図柄（小当り図柄）に基づいて設定されるようになっている。

10

【0186】

すなわち、変動テーブル取得手段（遊技制御装置30）は、特定の変動表示ゲーム以外の変動表示ゲームの変動テーブルとして、直前に実行された変動表示ゲームにおいて取得した変動テーブルを取得し、特定の変動表示ゲームの変動テーブルとして、直前に実行された変動表示ゲームにおいて取得した変動テーブルとは異なる変動テーブルを取得可能である。

これにより、特殊導出表示時間設定手段によって、予め定められた特定の変動表示ゲームについて、停止結果態様が特別結果態様とならない場合の導出表示時間として、通常導出表示時間よりも導出表示時間が長い特殊導出表示時間を設定することができ、変動テーブル取得手段によって、特定の変動表示ゲーム以外の変動表示ゲームの変動テーブルとして、直前に実行された変動表示ゲームにおいて取得した変動テーブルを取得し、特定の変動表示ゲームの変動テーブルとして、直前に実行された変動表示ゲームにおいて取得した変動テーブルとは異なる変動テーブルを取得可能であるので、特殊導出表示時間が設定される特定の変動表示ゲームにおいて、直前に実行された変動表示ゲームの変動テーブルとは異なる変動テーブルに切り替えることが可能となる。

20

従って、特殊導出表示時間が設定される特定の変動表示ゲームにおいて、変動表示ゲームの変動テーブルを切り替え、また、当該特定の変動表示ゲームの導出表示時間を通常導出表示時間よりも長くすることで、遊技状態に何らかの変化があったのではないかと期待感を抱かせることができるので、遊技結果に対して高い期待感を抱かせる演出を実行することができるようになる。

30

【0187】

また、変動テーブルは、通常変動テーブルと、該通常変動テーブルよりも変動表示ゲームにおける演出の発生頻度が高い特殊変動テーブルと、を含むので、特殊導出表示時間が設定される特定の変動表示ゲームにおいて、通常変動テーブルと特殊変動テーブルとを切り替えることができ、変動表示ゲームにおける演出の発生頻度が変化するので、遊技者を飽きさせないようにすることができる。

また、特殊変動テーブルが取得されることとなる期間に演出を集中させることができるようになり、遊技結果に対して高い期待感を抱かせる演出を実行することができるようになる。

40

【0188】

また、特殊導出表示時間設定手段（遊技制御装置30）は、特定遊技状態における特別遊技状態の終了からの変動表示ゲームの実行回数が特定回数となる変動表示ゲームに対し、当該変動表示ゲームの停止結果態様が特別結果態様とならない場合の導出表示時間として、特殊導出表示時間を設定することとなる。

これにより、特定遊技状態における特別遊技状態の終了からの変動表示ゲームの実行回数が特定回数となる変動表示ゲームに対し、当該変動表示ゲームの停止結果態様が特別結果態様とならない場合の導出表示時間として、特殊導出表示時間を設定することができる

50

。

従って、特定遊技状態において特別遊技状態の終了からの変動表示ゲームの実行回数が特定回数となる変動表示ゲームにおいて特殊導出表示時間を設定することで、遊技状態に何らかの変化があったのではないかと期待感を遊技者に抱かせることができるようになり、当該特定遊技状態における特定回数以降の変動表示ゲームに期待感を持たせることができる。

また、特殊導出表示時間の設定や、変動テーブルの変更のタイミングを予め知ることができる、特定回数に向けて期待感を高めることができる。

【 0 1 8 9 】

また、変動テーブル取得手段（遊技制御装置 3 0 ）は、特定の変動表示ゲーム以外の変動表示ゲームの変動テーブルとして、直前に実行された変動表示ゲームにおいて取得した変動テーブルを取得し、特定の変動表示ゲームの変動テーブルとして、直前に導出された特別結果態様に依じて決定される変動テーブルを取得することとなる。

これにより、特殊導出表示時間設定手段によって、予め定められた特定の変動表示ゲームについて、停止結果態様が特別結果態様とならない場合の導出表示時間として、通常導出表示時間よりも導出表示時間が長い特殊導出表示時間を設定することができ、変動テーブル取得手段によって、特定の変動表示ゲーム以外の変動表示ゲームの変動テーブルとして、直前に実行された変動表示ゲームにおいて取得した変動テーブルを取得し、特定の変動表示ゲームの変動テーブルとして、直前に導出された特別結果態様に依じて決定される変動テーブルを取得することができるので、特殊導出表示時間が設定される特定の変動表示ゲームにおいて、直前に導出された特別結果態様に依じて直前に実行された変動表示ゲームの変動テーブルとは異なる変動テーブルに切り替えることが可能となる。

従って、特殊導出表示時間が設定される特定の変動表示ゲームにおいて、直前に導出された特別結果態様に依じて変動表示ゲームの変動テーブルを切り替え、また、当該変動表示ゲームの導出表示時間を通常導出表示時間よりも長くすることで、遊技状態に何らかの変化があったのではないかと期待感を抱かせることができるので、遊技結果に対して高い期待感を抱かせる演出を実行することができるようになる。

また、特別結果態様と、その後の変動表示ゲームの実行態様とを関連付けることも可能となる。

【 0 1 9 0 】

また、特殊導出表示時間設定手段（遊技制御装置 3 0 ）は、特定遊技状態で実行される特定の変動表示ゲームについて特殊導出表示時間を設定することとなる。

これにより、特定遊技状態発生手段によって、特別結果態様の導出に伴い発生する特別遊技状態の終了から所定回数の変動表示ゲームを実行するまでの期間を特定遊技状態とすることができ、特定遊技状態継続数選択手段によって、直前に導出された特別結果態様に依じて特定遊技状態とする変動表示ゲームの実行回数を予め定められた複数通りの回数のうちから選択することができるので、特殊導出表示時間設定手段により特殊導出表示時間を設定する期間を変化させることができ、変動表示ゲームの演出をより一層多彩に変化させることができる。

【 0 1 9 1 】

なお、変動パターン決定用乱数 1 判定テーブルを取得する際のテーブル切替パターンの選択及び変動パターン決定用乱数 3 判定テーブルを取得する際のテーブル切替パターンの選択は、共通して行う場合に限らず、各々のテーブルを取得する際に選択するようにしても良い。

【 0 1 9 2 】

次に、変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル A 及び変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル B の特徴について説明する。

【 0 1 9 3 】

図 3 4 ( 1 a ) に示すように、特図変動表示ゲームの結果態様が外れ結果態様の場合、後半変動パターンにおけるリーチ（演出）の発生率は、変動パターン決定用乱数 1 判定テ

10

20

30

40

50

ーブルBが取得された場合(180/256)の方が、変動パターン決定用乱数1判定テーブルAが取得された場合(90/256)に比べて高くなるように設定されている。

これにより、例えば、図28に示すように、直近に導出された特図変動表示ゲームの結果態様が図柄120の場合、時短動作状態における特図変動表示ゲーム数40回のうち、前半である1~19回目は変動パターン決定用乱数1判定テーブルBが取得され、後半である21~39回目は変動パターン決定用乱数1判定テーブルAが取得され、前半にリーチ(演出)が頻繁に発生することとなる。

すなわち、変動テーブル取得手段(遊技制御装置30)は、特定遊技状態における特別遊技状態の終了からの変動表示ゲームの実行回数が第1所定回数となるまでの変動表示ゲームに対し、当該変動表示ゲームの停止結果態様が特別結果態様とならない場合に、特殊変動テーブルを取得したこととなる。

10

これにより、特定遊技状態における特別遊技状態の終了からの変動表示ゲームの実行回数が第1所定回数となるまでの変動表示ゲームに対し、当該変動表示ゲームの停止結果態様が特別結果態様とならない場合に、特殊変動テーブルを取得することができるので、特定遊技状態の序盤で変動表示ゲームにおける演出の頻度が高くなり、特別遊技状態の終了から短時間で再度特別結果態様となることへの期待感を遊技者に抱かせることができる。

一方、図28に示すように、直近に導出された特図変動表示ゲームの結果態様が図柄121の場合、時短動作状態における特図変動表示ゲーム数40回のうち、前半である1~19回目は変動パターン決定用乱数1判定テーブルAが取得され、後半である21~39回目は変動パターン決定用乱数1判定テーブルBが取得され、後半にリーチ(演出)が頻

20

繁に発生することとなる。

すなわち、変動テーブル取得手段(遊技制御装置30)は、特定遊技状態における特別遊技状態の終了からの変動表示ゲームの実行回数が、所定回数となる前の第2所定回数となる変動表示ゲームから所定回数となるまでの変動表示ゲームに対し、当該変動表示ゲームの停止結果態様が特別結果態様とならない場合に、特殊変動テーブルを取得したこととなる。

これにより、特定遊技状態における特別遊技状態の終了からの変動表示ゲームの実行回数が、所定回数となる前の第2所定回数となる変動表示ゲームから当該所定回数となるまでの変動表示ゲームに対し、当該変動表示ゲームの停止結果態様が特別結果態様とならない場合に、特殊変動テーブルを取得することができるので、特定遊技状態の終盤で変動表示ゲームにおける演出の頻度が高くなり、当該特定遊技状態において再度特別結果態様となることへの期待感を最後まで好適に持続させることができる。

30

#### 【0194】

また、図34(1b)に示すように、特図変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様(大当り)の場合における変動パターン決定用乱数1判定テーブルBのN(ノーマル)リーチ、Nリーチよりも大当りに対する期待度の高いSP(スペシャル)1リーチ及びSP1リーチよりも大当りに対する期待度の高いSP(スペシャル)2リーチの各発生率が均等になるようになっている。

そして、当該変動パターン決定用乱数1判定テーブルBにおけるN(ノーマル)リーチの発生率は、変動パターン決定用乱数1判定テーブルAにおけるN(ノーマル)リーチの発生率よりも高い。

40

これにより、変動パターン決定用乱数1判定テーブルBが取得された場合には、変動パターン決定用乱数1判定テーブルAが取得された場合に比べて、演出としてNリーチが発生した場合でも大当りとなる可能性が高くなり、大当りが発生したことに対する意外性を持たせることができる。

なお、特図変動表示ゲームの結果態様が当り(特別結果態様)の場合における変動パターン決定用乱数1判定テーブルBのNリーチの発生率は、これに限らず、図34(2)に示すように、SP1リーチ及びSP2リーチの発生率に比べ極端に高く設定するようにしても良い。

これにより、変動パターン決定用乱数1判定テーブルBが取得された場合には、演出と

50

してNリーチが発生した場合でも大当たりとなる可能性がさらに高くなり、大当たりが発生したことに對する意外性をより一層持たせることができる。

【0195】

また、特図変動表示ゲームの結果態様が当り（特別結果態様）の場合における変動パターン決定用乱数1判定テーブルBのSP2リーチの発生率は、図34（3）に示すように、Nリーチ及びSP1リーチの発生率に比べ極端に高く設定するようにしても良い。

これにより、変動パターン決定用乱数1判定テーブルBが取得された場合には、大当たりに対する期待度が高いが発生確率の低いSP2リーチを頻繁に発生させることができるようになり、遊技者に希少価値の高い演出を見させることができる。

【0196】

また、特図変動表示ゲームの結果態様が外れ結果態様の場合における変動パターン決定用乱数1判定テーブルBのリーチ発生率は、図35（4a）に示すように0%とし、特図変動表示ゲームの結果態様が当り（特別結果態様）の場合における変動パターン決定用乱数1判定テーブルBのSP2リーチの発生率を、図35（4b）に示すように100%としても良い。なお、この場合、特図変動表示ゲームの前半変動パターンにおいて、「リーチが発生すれば激アツ！」等の演出表示を表示装置41で行う。

これにより、特図変動表示ゲームの結果態様が外れ結果態様の場合には、リーチが発生しないため、特図変動表示ゲームの消化を早めることができ、特図変動表示ゲームの結果態様が当りの場合には、SP2リーチの発生により大当たりが確定するため、遊技者にSP2リーチが発生することへの期待感を持たせることができる。

【0197】

<変形例1>

以下に、実施形態1におけるパチンコ遊技機100の変形例1について説明する。

なお、変形例1のパチンコ遊技機100は、実施形態1のパチンコ遊技機100と略同様の構成を有しており、主に異なる部分について説明する。

【0198】

変形例1におけるパチンコ遊技機100は、図35（5a）、（5b）に示すように、特図変動表示ゲームの結果態様が当り（特別結果態様）の場合も外れ結果態様の場合にも、変動パターン決定用乱数1判定テーブルBが取得された場合には必ずリーチが発生するように設定されている。

【0199】

そして、図36及び図37に示すように、直近に導出された特図変動表示ゲームの結果態様が通常大当たりの場合や確変大当たりの場合に用いられるテーブル切替パターンI及びテーブル切替パターンIIでは、特図変動表示ゲームの実行回数が20回目、40回目、60回目、80回目、100回目のとき、すなわち、特殊停止監視カウンタの値が特定値となり、特図変動表示ゲームにおいて特殊停止図柄表示時間（特殊導出表示時間）がセットされる場合（図20参照）は、必ず変動パターン決定用乱数1判定テーブルBが取得されるようになっている。

これにより、直近に導出された特図変動表示ゲームの結果態様が大当たりであり、当該大当たり終了後の時短動作状態における特図変動表示ゲームの実行回数が20回、40回、60回、80回、もしくは100回に達したとき、当該特図変動表示ゲームでは必ずリーチが発生するとともに、停止結果態様を表示する時間が通常よりも長くなる。

すなわち、変動テーブル取得手段（遊技制御装置30）は、特定の変動表示ゲームについて取得する変動テーブルとして、変動表示ゲームにおいてリーチを発生させる変動パターンのみを設定可能なリーチ変動テーブルを取得することとなる。

【0200】

これにより、変動テーブル取得手段によって、特殊導出表示時間設定手段により特殊導出表示時間が設定される変動表示ゲームについて取得する変動テーブルとして、変動表示ゲームにおいてリーチを発生させる変動パターンのみを設定可能なリーチ変動テーブルを取得することができる。

10

20

30

40

50

従って、変動表示ゲームの導出表示時間を通常導出表示時間よりも長くすることで、遊技状態に何らかの変化があったのではないかという期待感を抱かせることができる。

また、特殊導出表示時間が設定される特定の変動表示ゲームにおいてリーチを発生させることで、遊技結果に対して高い期待感を抱かせる演出を実行することができるようになる。

また、特殊導出表示時間が設定される特定の変動表示ゲームにおいてリーチを発生させることで、遊技者の意識を変動表示ゲームに集中させ、この意識を集中させた状態で停止結果態様を表示することで、特殊導出表示時間の設定に基づき停止結果態様が表示されたことを見逃してしまわないようにすることができる。

【0201】

<変形例2>

以下に、実施形態1におけるパチンコ遊技機100の変形例2について説明する。

なお、変形例2のパチンコ遊技機100は、実施形態1のパチンコ遊技機100と略同様の構成を有しており、主に異なる部分について説明する。

【0202】

変形例2におけるパチンコ遊技機100では、図40に示すように、変動パターン決定用乱数1判定テーブルBが複数の種類から構成されている。具体的には、図40(1)~(5)に示すように、変動パターン決定用乱数1判定テーブルB1~B5の5つから構成されている。そして、それぞれのテーブルにおいて、後半変動パターンにおいてリーチが発生しない完全外れの態様を導出する場合、変動パターン決定用乱数1判定テーブルB1では、変動時間が8000msの変動パターン、変動パターン決定用乱数1判定テーブルB2では、変動時間が7000msの変動パターン、変動パターン決定用乱数1判定テーブルB3では、変動時間が6000msの変動パターン、変動パターン決定用乱数1判定テーブルB4では、変動時間が5000msの変動パターン、変動パターン決定用乱数1判定テーブルB5では、変動時間が4000msの変動パターンが選択されるようになっている。

【0203】

そして、例えば、図38、図41(1)に示すように、直近に導出された特図変動表示ゲームの結果態様が図柄159の場合において、テーブル切替パターンIが選択されると、特図変動表示ゲームの実行回数が1~19回のときは、変動パターン決定用乱数1判定テーブルB5が取得され、当該特図変動表示ゲームの実行回数が20回及び21~39回のときは、変動パターン決定用乱数1判定テーブルB4が取得され、当該特図変動表示ゲームの実行回数が40回及び41~59回のときは、変動パターン決定用乱数1判定テーブルB3が取得され、当該特図変動表示ゲームの実行回数が60回及び61~79回のときは、変動パターン決定用乱数1判定テーブルB2が取得され、当該特図変動表示ゲームの実行回数が80回及び81~99回のときは、変動パターン決定用乱数1判定テーブルB1が取得されるようになっている。

従って、テーブル切替パターンIが選択された当該特図変動表示ゲームのそれぞれの実行回数における結果態様が、完全外れの態様の場合の変動パターンの変動時間は、当該実行回数が増える毎に段階的に長くなる。

一方、テーブル切替パターンIIが選択された当該特図変動表示ゲームのそれぞれの実行回数における結果態様が、完全外れの態様の場合の変動パターンの変動時間は、当該実行回数が増える毎に段階的に短くなる。

【0204】

また、例えば、図39、図41(2)に示すように、直近に導出された特図変動表示ゲームの結果態様が図柄259の場合において、テーブル切替パターンIが選択されると、特図変動表示ゲームの実行回数が1~19回のときは、変動パターン決定用乱数1判定テーブルB1が取得され、当該特図変動表示ゲームの実行回数が20回及び21~39回のときは、変動パターン決定用乱数1判定テーブルB2が取得され、当該特図変動表示ゲームの実行回数が40回及び41~59回のときは、変動パターン決定用乱数1判定テーブルB3が取得され、当該特図変動表示ゲームの実行回数が60回及び61~79回のとき

10

20

30

40

50

は、変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル B 4 が取得され、当該特図変動表示ゲームの実行回数が 80 回及び 81 ~ 99 回のときは、変動パターン決定用乱数 1 判定テーブル B 5 が取得されるようになっている。

従って、テーブル切替パターン I が選択された当該特図変動表示ゲームのそれぞれの実行回数における結果態様が完全外れの態様の場合、各特図変動表示ゲームの変動パターンの変動時間は、当該実行回数が増える毎に段階的に短くなる。

一方、テーブル切替パターン II が選択された当該特図変動表示ゲームのそれぞれの実行回数における結果態様が完全外れの態様の場合、各特図変動表示ゲームの変動パターンの変動時間は、当該実行回数が増える毎に段階的に長くなる。

すなわち、変動テーブル取得手段（遊技制御装置 30）は、特定の変動表示ゲームに対して取得する変動テーブルを、所定の取得順序に従って取得することとなる。

10

#### 【0205】

これにより、変動テーブル取得手段（遊技制御装置 30）によって、特殊導出表示時間が設定される変動表示ゲームに対して取得する変動テーブルを所定の取得順序に従って取得することができるので、特殊導出表示時間が設定される特定の変動表示ゲームにおいて、変動テーブルを所定の取得順序に従った変動テーブルに切り替えることが可能となる。

従って、特殊導出表示時間が設定される特定の変動表示ゲームにおいて、変動テーブルを所定の取得順序に従った変動テーブルに切り替えることにより、変動テーブルの切り替えに法則があることを遊技者に感じさせて興味を高めることができる。また、当該変動表示ゲームの導出表示時間を通常導出表示時間よりも長くすることで、遊技状態に何らかの

20

変化があったのではないかと期待感を抱かせることができるので、遊技結果に対して高い期待感を抱かせる演出を実行することができるようになる。

#### 【0206】

また、変動テーブルは、通常変動テーブルと、該通常変動テーブルよりも変動表示ゲームにおける演出の発生頻度が高い複数の特殊変動テーブルとを含み、取得順序は、直前に実行された変動表示ゲームにおいて取得した変動テーブルが特殊変動テーブルである場合には、特殊変動テーブルのうちから一の特殊変動テーブルを取得するように設定されることとなる。

#### 【0207】

これにより、取得順序は、直前に実行された変動表示ゲームにおいて取得した変動テーブルが特殊変動テーブルである場合には、特殊変動テーブルのうちから一の特殊変動テーブルを取得するように設定されているので、特殊変動テーブルを取得した変動表示ゲームが連続することで演出の発生頻度が高い状態が継続し、遊技結果に対してより高い期待感を抱かせることができるようになる。

30

#### 【0208】

また、特殊変動テーブルは、変動表示ゲームの停止結果態様が特別結果態様とならない場合の変動時間が異なる複数の変動テーブルを含み、取得順序は、変動テーブル取得手段が特殊変動テーブルを取得する毎に、該取得した特殊変動テーブルに基づく変動表示ゲームの停止結果態様が特別結果態様とならない場合の変動時間が同一もしくは短くなる短縮パターンと、変動テーブル取得手段が特殊変動テーブルを取得する毎に、該取得した特殊

40

変動時間が同一もしくは長くなる延長パターンと、の何れかを取得するように設定したこととなる。

#### 【0209】

これにより、取得順序として、短縮パターンが選択された場合には、変動テーブル取得手段が特殊変動テーブルを取得する毎に、その取得した特殊変動テーブルに基づく変動表示ゲームにおける変動時間が同一もしくは短くなることで徐々にスピード感を持たせ、延長パターンが選択された場合には、変動テーブル取得手段が特殊変動テーブルを取得する毎に、その取得した特殊変動テーブルに基づく変動表示ゲームにおける変動時間が同一もしくは長くなることで徐々にスピード感を無くすことで、変動テーブルの切り替えに法則

50



があることを遊技者に感じさせて好適に興味を高めることができる。また、取得順序は、短縮パターンと延長パターンの２種類であるため、パターンの変化がわかりやすい。

【０２１０】

また、変動テーブル取得手段（遊技制御装置３０）は、確率が高確率である場合に、延長パターンよりも高い割合で短縮パターンに従って変動テーブルを取得することとなる。

【０２１１】

これにより、変動テーブル取得手段によって、確率が高確率である場合は、前記延長パターンよりも高い割合で前記短縮パターンに従って変動テーブルを取得するようにしたので、短縮パターンに従って変動テーブルが取得されることで、確率が高確率であることを示唆することができ、遊技結果に対して高い期待感を抱かせることができるようになる。

10

【０２１２】

<変形例３>

以下に、実施形態１におけるパチンコ遊技機１００の変形例３について説明する。

なお、変形例３のパチンコ遊技機１００は、実施形態１のパチンコ遊技機１００と略同様の構成を有しており、主に異なる部分について説明する。

【０２１３】

パチンコ遊技機１００では、図４２（１）に示すように、前半変動パターンとして、前半変動パターン番号「０１」の通常変動と、前半変動パターン番号「０２」の短縮変動と、前半変動パターン「０３」の超短縮変動と、前半変動パターン番号「０４」の擬似連STEP１と、前半変動パターン番号「０５」の擬似連STEP２と、前半変動パターン「０６」の擬似連STEP３と、前半変動パターン「０７」の擬似連STEP４とを有しており、変動パターン決定用乱数３判定テーブルを参照して上記前半変動パターンのうち何れかが決定されるようになっている。

20

そして、変形例３におけるパチンコ遊技機１００は、後半変動パターンに関しては予め設定された変動パターン決定用乱数１判定テーブルＡに基づき決定する。したがって、図１５に示す後半変動パターン設定処理とは異なり、図４３に示すように、選択テーブル変更フラグの有無を参照せずに、変動パターン決定用乱数１判定テーブルの取得を行う。そして、図４２（２）、（３）に示すように、前半変動パターンを決定するための変動パターン決定用乱数３判定テーブル（前半変動パターン決定用乱数３判定テーブルＡ又は前半変動パターン決定用乱数３判定テーブルＢ）のみを切り替えるようになっている。

30

すなわち、前半変動テーブル取得手段（遊技制御装置３０）は、特定の変動表示ゲーム以外の変動表示ゲームの前半変動テーブルとして、直前に実行された変動表示ゲームにおいて取得した前半変動テーブルを取得し、特定の変動表示ゲームの前半変動テーブルとして、直前に実行された変動表示ゲームにおいて取得した前半変動テーブルとは異なる前半変動テーブルを取得可能としたこととなる。

【０２１４】

これにより、特殊導出表示時間設定手段によって、予め定められた特定の変動表示ゲームについて、停止結果態様が特別結果態様とならない場合の導出表示時間として、通常導出表示時間よりも導出表示時間が長い特殊導出表示時間を設定することができ、変動テーブル取得手段によって、特定の変動表示ゲーム以外の変動表示ゲームの前半変動テーブルとして、直前に実行された変動表示ゲームにおいて取得した前半変動テーブルを取得し、特定の変動表示ゲームの前半変動テーブルとして、直前に実行された変動表示ゲームにおいて取得した前半変動テーブルとは異なる前半変動テーブルを取得可能であるので、特殊導出表示時間が設定される特定の変動表示ゲームにおいて、直前に実行された変動表示ゲームの前半変動テーブルとは異なる前半変動テーブルに切り替えることが可能となる。

40

従って、特殊導出表示時間が設定される特定の変動表示ゲームにおいて、変動表示ゲームの前半変動テーブルを切り替え、また、当該特定の変動表示ゲームの導出表示時間を通常導出表示時間よりも長くすることで、遊技状態に何らかの変化があったのではないかとという期待感を抱かせることができるので、遊技結果に対して高い期待感を抱かせる演出を実行することができるようになる。また、変動テーブルのうち前半変動テーブルのみを切

50

り替えるので、変動表示ゲームの結果態様に左右されることなく、変動テーブルの切り替えを行うことができる。

【0215】

図42(2)は、変動パターン決定用乱数3判定テーブルAが取得された場合であって、決定された後半変動パターンの種類に応じて決定され得る前半変動パターンの種類を示すテーブルである。

具体的には、例えば、リーチなしの後半変動パターンが選択されている場合は、前半変動パターンとして、前半変動パターン番号「06」の擬似連STEP3及び前半変動パターン番号「07」の擬似連STEP4は選択されないように設定がなされている。また、Nリーチを発生させる後半変動パターンが選択されている場合は、前半変動パターンとして、前半変動パターン番号「02」の短縮変動、前半変動パターン番号「03」の超短縮変動、前半変動パターン番号「06」の擬似連STEP3及び前半変動パターン番号「07」の擬似連STEP4は選択されないように設定がなされている。

10

【0216】

これに対して、図42(3)は、変動パターン決定用乱数3判定テーブルBが取得された場合であって、決定された後半変動パターンの種類に応じて決定され得る前半変動パターンの種類を示すテーブルである。

具体的には、例えば、リーチなしの後半変動パターンが選択されている場合は、前半変動パターン決定用乱数3判定テーブルAが取得された場合とは異なり、前半変動パターンとして、前半変動パターン番号「06」の擬似連STEP3及び前半変動パターン番号「07」の擬似連STEP4が選択されるように設定がなされている。また、Nリーチを発生させる後半変動パターンが選択されている場合は、前半変動パターン決定用乱数3判定テーブルAが取得された場合とは異なり、前半変動パターンとして、前半変動パターン番号「06」の擬似連STEP3が選択されるように設定がなされている。

20

これにより、変動パターン決定用乱数3判定テーブルBが取得された場合には、変動パターン決定用乱数3判定テーブルAが取得された場合には実行される可能性の無い演出を実行することができるようになる。

【0217】

そして、前半変動パターン決定用乱数3判定テーブルBにおいて、リーチなしの後半変動パターンが選択されている場合、前半変動パターン番号「06」の擬似連STEP3が選択される確率は、現在の特図変動表示ゲームの当り確率が予め定められた通常確率(低確率)の場合(20/256)よりも高い高確率の場合(50/256)の方が選択確率が高くなるように設定がなされている。また、前半変動パターン番号「07」の擬似連STEP4が選択される確率も同様に、現在の特図変動表示ゲームの当り確率が予め定められた通常確率(低確率)の場合(10/256)よりも高い高確率の場合(60/256)の方が選択確率が高くなるように設定がなされている。また、前半変動パターンテーブルBにおいて、Nリーチを発生させる後半変動パターンが選択されている場合における前半変動パターン番号「06」の擬似連STEP3が選択される確率もまた同様に、現在の特図変動表示ゲームの当り確率が予め定められた通常確率(低確率)の場合(32/256)よりも高い高確率の場合(64/256)の方が選択確率が高くなるように設定がなされている。

30

40

よって、変動パターン決定用乱数3判定テーブルAが取得された場合には実行される可能性の無い演出の発生率は、通常確率状態の場合に比べて、高確率状態の方が高く設定されているため、これにより、遊技状態が高確率状態であることを示唆することができる。

【0218】

なお、擬似連とは、特図変動表示ゲームの途中で飾り特図変動表示ゲームにおいて特別結果態様以外の結果態様で仮停止した後に再度変動表示を開始する再変動表示を一回以上行う、いわゆる擬似連変動表示態様のことをいう。

【0219】

〔後半変動パターン設定処理〕

50

図43に示すように、変形例3のパチンコ遊技機100は、ステップg30及びステップg31では選択テーブル変更フラグの有無については判断しないようになっている。これにより、変動パターン決定用乱数3判定テーブルのみを切り替えるようにしている。

【0220】

なお、図44(1)に示すように、変動パターン決定用乱数3判定テーブルとして前半変動パターン決定用乱数3判定テーブルAが取得され、例えば、前半変動パターンとして「通常変動」が選択されるとともに後半変動パターンとして「Nリーチを発生させるパターン」が選択された場合や前半変動パターンとして「通常変動」が選択されるとともに後半変動パターンとして「SP1リーチを発生させるパターン」が選択されても、演出動作役物50に所定の演出動作を行わせる役物駆動モータ42を駆動させる制御を行わないようにする。

10

一方、図44(2)に示すように、変動パターン決定用乱数3判定テーブルとして前半変動パターン決定用乱数3判定テーブルBが取得され、前半変動パターンとして「通常変動」が選択されるとともに後半変動パターンとして「Nリーチを発生させるパターン」が選択された場合は、該通常変動の変動時間において、役物駆動モータ42を所定時間正転駆動させ後、該所定時間逆転駆動させる制御を1回行い、また、前半変動パターンとして「通常変動」が選択されるとともに後半変動パターンとして「SP1リーチを発生させるパターン」が選択された場合は、該通常変動の変動時間において、役物駆動モータ42を所定時間正転駆動させた後、該所定時間逆転駆動させる制御を2回行うようにしても良い。

20

【0221】

よって、演出動作役物50が動作するか否かによって、いずれの変動パターン決定用乱数3判定テーブルが取得されたか示唆することができるようになる。

また、演出動作役物50の動作態様によって、いずれの後半変動パターンが発生するかについても示唆することができるようになる。

【0222】

さらに、変動パターン決定用乱数3判定テーブルとして前半変動パターン決定用乱数3判定テーブルAが取得された場合は、例えば、演出動作役物50に備えられたLED基板44を所定時間発光させる制御を行わないが、図44(3)に示すように、変動パターン決定用乱数3判定テーブルとして前半変動パターン決定用乱数3判定テーブルBが取得され、前半変動パターンとして「通常変動」が選択されるとともに後半変動パターンとして「Nリーチを発生させるパターン」が選択された場合は、該通常変動の変動時間において、演出動作役物50に備えられたLED基板44を所定時間発光させる制御を行い、また、前半変動パターンとして「通常変動」が選択されるとともに後半変動パターンとして「SP1リーチを発生させるパターン」が選択された場合は、該通常変動の変動時間において、演出動作役物50に備えられたLED基板44を所定時間発光させる制御を2回行うようにしても良い。

30

【0223】

また、変形例2のパチンコ遊技機100に係る直近に導出された特図変動表示ゲームの結果態様が通常大当たり及び確変大当たりの場合に用いられるテーブル選択パターンを用いて、変動パターン決定用乱数3判定テーブル(前半変動パターンテーブルA又は前半変動パターンテーブルB)のみを変更するようにしても良い。この場合、直近に導出された特図変動表示ゲームの結果態様が通常大当たり及び確変大当たりの場合に用いられるテーブル選択パターンにおいて、選択決定される前半変動パターンテーブルBが複数のテーブルから構成される。具体的には、図45(1)~(5)に示すように、前半変動パターンテーブルBは、変動パターンテーブルB1~B5の5つのテーブルから構成されている。そして、それぞれのテーブルにおいて、前半変動パターンのうち通常変動を選択する場合、前半変動パターンテーブルB1では、変動時間が8000msの通常変動、前半変動パターンテーブルB2では、変動時間が7000msの通常変動、前半変動パターンテーブルB3では、変動時間が6000msの通常変動、前半変動パターンテーブルB4では、変動時間が5000msの通常変動

40

50

、前半変動パターンテーブル B 5 では、変動時間が4000msの通常変動が選択決定されるようになっている。

【 0 2 2 4 】

そして、例えば、図 3 8 に示すように、直近に導出された特図変動表示ゲームの結果態様が図柄 1 5 9 の場合において、テーブル切替パターン I が選択されると、特図変動表示ゲームの実行回数が 1 ~ 1 9 回のときは、前半変動パターンテーブル B 5 が選択決定され、当該特図変動表示ゲームの実行回数が 2 0 回及び 2 1 ~ 3 9 回のときは、前半変動パターンテーブル B 4 が選択決定され、当該特図変動表示ゲームの実行回数が 4 0 回及び 4 1 ~ 5 9 回のときは、前半変動パターンテーブル B 3 が選択決定され、当該特図変動表示ゲームの実行回数が 6 0 回及び 6 1 ~ 7 9 回のときは、前半変動パターンテーブル B 2 が選択決定され、当該特図変動表示ゲームの実行回数が 8 0 回及び 8 1 ~ 9 9 回のときは、前半変動パターンテーブル B 1 が選択決定されるようになっている。

10

従って、テーブル切替パターン I が選択された当該特図変動表示ゲームのそれぞれの実行回数における結果態様が外れ結果態様であり且つ前半変動パターンが通常変動の場合、前半変動時間は、当該実行回数が増える毎に段階的に長くなる。一方、テーブル切替パターン II が選択された当該特図変動表示ゲームのそれぞれの実行回数における結果態様が外れ結果態様であり且つ前半変動パターンが通常変動の場合、前半変動時間は、当該実行回数が増える毎に段階的に短くなる。

【 0 2 2 5 】

また、例えば、図 3 9 に示すように、直近に導出された特図変動表示ゲームの結果態様が図柄 2 5 9 の場合において、テーブル切替パターン I が選択されると、特図変動表示ゲームの実行回数が 1 ~ 1 9 回のときは、前半変動パターンテーブル B 1 が選択決定され、当該特図変動表示ゲームの実行回数が 2 0 回及び 2 1 ~ 3 9 回のときは、前半変動パターンテーブル B 2 が選択決定され、当該特図変動表示ゲームの実行回数が 4 0 回及び 4 1 ~ 5 9 回のときは、前半変動パターンテーブル B 3 が選択決定され、当該特図変動表示ゲームの実行回数が 6 0 回及び 6 1 ~ 7 9 回のときは、前半変動パターンテーブル B 4 が選択決定され、当該特図変動表示ゲームの実行回数が 8 0 回及び 8 1 ~ 9 9 回のときは、前半変動パターンテーブル B 5 が選択決定されるようになっている。

20

従って、テーブル切替パターン I が選択された当該特図変動表示ゲームのそれぞれの実行回数における結果態様が、外れ結果態様であり、かつ、前半変動パターンが通常変動の場合の前半変動時間は、当該実行回数が増える毎に段階的に短くなる。一方、テーブル切替パターン II が選択された当該特図変動表示ゲームのそれぞれの実行回数における結果態様が、外れ結果態様であり、かつ、前半変動パターンが通常変動の場合の前半変動時間は、当該実行回数が増える毎に段階的に長くなる。

30

これにより、特図変動表示ゲームが実行される毎に、当該特図変動表示ゲームの前半変動時間が段階的に長くなるか短くなるかによって、直近に導出された特図変動表示ゲームの結果態様を示唆することができるようになる。

【 0 2 2 6 】

< 変形例 4 >

以下に、本発明の上記実施形態 1 におけるパチンコ遊技機 1 0 0 の変形例 4 について説明する。

40

なお、変形例 4 の遊技機は、実施形態 1 のパチンコ遊技機 1 0 0 と略同様の構成を有しており、主に異なる部分について説明する。

【 0 2 2 7 】

変形例 4 のパチンコ遊技機 1 0 0 では、直近に導出された特図変動表示ゲームにおける特別結果態様の図柄に基づいて、特殊停止図柄表示時間（停止時間 3）をセットする与否かを選択するようになっている。

【 0 2 2 8 】

具体的には、図 4 6（1）に示すように、例えば、直近に導出された特図変動表示ゲームにおける特別結果態様が通常大当りで、該通常大当りを導出する図柄が図柄「1 3 1」

50

の場合、時短遊技状態における特図変動表示ゲームの実行回数が40回目及び60回目に特殊停止図柄表示時間をセットすることとなる。

より具体的には、特図変動中処理(図20参照)のステップg908における特定値に「40」及び「60」の値をセットすることとなる。

【0229】

また同様に、図46(2)に示すように、例えば、直近に導出された特図変動表示ゲームにおける特別結果態様が確変大当りで、該確変大当りを導出する図柄が図柄「241」の場合、時短遊技状態における特図変動表示ゲームの実行回数が20回目及び80回目に特殊停止図柄表示時間をセットすることとなる。

より具体的には、特図変動中処理(図20参照)のステップg908における特定値に「20」及び「80」の値をセットすることとなる。

10

すなわち、特殊導出表示時間設定手段(遊技制御装置30)は、直近に発生した特別結果態様に基いて定められた特定の変動表示ゲームについて、停止結果態様が特別結果態様とならない場合の導出表示時間として、通常導出表示時間よりも導出表示時間が長い特殊導出表示時間を設定することとなる。

これにより、特殊導出表示時間の設定パターンを複雑にすることができる。

従って、変動表示ゲームにおける特殊導出表示時間の出現率が画一化してしまうことを防止することができるので、遊技者に飽きを生じさせることなく、遊技結果に対して高い期待感を抱かせる演出を実行することができるようになる。

また、直近に導出された特図変動表示ゲームにおける特別結果態様が通常大当りの場合と確変大当りの場合とで、特殊停止図柄表示時間の選択パターンを異ならせることで、直近に導出された特図変動表示ゲームの結果態様を示唆することができるようになる。

20

【0230】

<変形例5>

以下に、本発明の上記実施形態1におけるパチンコ遊技機100の変形例5について説明する。

なお、変形例5の遊技機は、実施形態1のパチンコ遊技機100と略同様の構成を有しており、主に異なる部分について説明する。

【0231】

変形例5のパチンコ遊技機100では、図47に示すように、後半変動パターンを決定するための変動パターン決定用乱数1判定テーブル(後半変動パターンテーブルA又は後半変動パターンテーブルB)のみを変更するようになっている。

30

そして、図47に示すように、例えば、変動パターン決定用乱数1判定テーブルとして後半変動パターンテーブルAが選択決定された場合よりも、後半変動パターンテーブルBが選択決定された場合の方が、リーチ(Nリーチ、SP1リーチ又はSP2リーチ)が発生する確率が高くなるように設定されている。

【0232】

〔変動パターン設定処理〕

上述のように、変形例5のパチンコ遊技機100では、図48に示すように、ステップg601i及びステップg601jでは選択テーブル変更フラグの有無については判断しないようになっている。これにより、変動パターン決定用乱数1判定テーブルのみを切り替えるようにしている。

40

すなわち、後半変動テーブル取得手段(遊技制御装置30)は、特定の変動表示ゲーム以外の変動表示ゲームの後半変動テーブルとして、直前に実行された変動表示ゲームにおいて取得した後半変動テーブルを取得し、特定の変動表示ゲームの後半変動テーブルとして、直前に実行された変動表示ゲームにおいて取得した後半変動テーブルとは異なる後半変動テーブルを取得可能としたこととなる。

【0233】

これにより、特殊導出表示時間設定手段によって、予め定められた特定の変動表示ゲームについて、停止結果態様が特別結果態様とならない場合の導出表示時間として、通常導

50

出表示時間よりも導出表示時間が長い特殊導出表示時間を設定することができ、変動テーブル取得手段によって、特定の変動表示ゲーム以外の変動表示ゲームの後半変動テーブルとして、直前に実行された変動表示ゲームにおいて取得した後半変動テーブルを取得し、特定の変動表示ゲームの後半変動テーブルとして、直前に実行された変動表示ゲームにおいて取得した後半変動テーブルとは異なる後半変動テーブルを取得可能であるので、特殊導出表示時間が選択される特定の変動表示ゲームにおいて、直前に実行された変動表示ゲームの後半変動テーブルとは異なる後半変動テーブルに切り替えることが可能となる。

従って、特殊導出表示時間が設定される特定の変動表示ゲームにおいて、変動表示ゲームの後半変動テーブルを切り替え、また、当該特定の変動表示ゲームの導出表示時間を通常導出表示時間よりも長くすることで、遊技状態に何らかの変化があったのではないかと10  
いう期待感を抱かせることができるので、遊技結果に対して高い期待感を抱かせる演出を実行することができるようになる。また、変動テーブルのうち後半変動テーブルのみを切り替えるので、前半変動テーブルによる演出に左右されることなく、変動テーブルの切り替えを行うことができる。

【0234】

<変形例6>

以下に、本発明の上記実施形態1におけるパチンコ遊技機100の変形例6について説明する。

なお、変形例6の遊技機は、実施形態1のパチンコ遊技機100と略同様の構成を有しており、主に異なる部分について説明する。20

【0235】

変形例6の遊技機100では、遊技状態が第3特定遊技状態の場合、かつ、その遊技状態が高確率状態である場合に、その高確率状態であることを遊技者が推測することができる情報を提示するようになっており、具体的には、図49及び図50に示す処理を行う。

【0236】

〔特殊停止監視処理〕

図49に示すように、特殊停止監視処理において、特殊停止監視カウンタの値を1デクリメントする処理(ステップg914b)を行った後、現在の遊技状態が第3特定遊技状態であるか否かの判定(ステップg914f)を行う。

【0237】

そして、現在の遊技状態が第3特定遊技状態であるか否かの判定(ステップg914f)において、現在の遊技状態が第3特定遊技状態である場合(ステップg914f; Yes)は、遊技状態報知処理(ステップg914g)を行う。30

【0238】

具体的には、図50に示すように、まず、特殊停止監視カウンタの値が特定値であるか否かの判定(ステップg914g1)を行う。そして、この特殊停止監視カウンタの値が特定値であるか否かの判定(ステップg914g1)において、特殊停止監視カウンタの値が特定値でない場合(ステップg914g1; No)は、現在の遊技状態が高確率状態か否かの判定(ステップg914g2)を行う。この高確率状態か否かの判定(ステップg914g2)において、高確率状態の場合(ステップg914g2; Yes)は、直近40  
に発生した時短遊技状態における現在の特図変動表示ゲームの実行回数が「1」～「100」の数字のうち素数に該当するか否かの判定(ステップg914g3)を行う。そして、この特図変動表示ゲームの実行回数が「1」～「100」の数字のうち素数に該当するか否かの判定(ステップg914g3)において、特図変動表示ゲームの実行回数が「1」～「100」の数字のうち素数に該当する場合(ステップg914g3; Yes)は、変動パターン決定用乱数1判定テーブルとして、変動パターンテーブルBをセットする処理(ステップg914g4)を行い、遊技状態報知処理を終了し、特殊停止監視処理のステップg914cに移行する。

すなわち、特定遊技状態発生手段(遊技制御装置30)は、特別遊技状態の終了後、確率が高確率であることを所定期間報知する確変報知特定遊技状態と、特別遊技状態の終了50

後、確率が高確率であるか否かを所定期間報知しない確率非報知特定遊技状態と、の何れかを発生させ、変動テーブル取得手段（遊技制御装置30）は、確率非報知特定遊技状態であり、かつ、導出表示時間設定手段によって通常導出表示時間が設定された場合に、変動テーブル記憶手段に記憶された複数の変動テーブルのうち所定の変動テーブルを取得することとなる。

これにより、確率非報知特定遊技状態であり、かつ、導出表示時間設定手段によって通常導出表示時間が設定された場合に、変動テーブル取得手段によって、変動テーブル記憶手段に記憶された複数の変動テーブルのうち所定の変動テーブルを取得することができるので、確率非報知特定遊技状態であり、かつ、通常導出表示時間が設定される変動表示ゲームにおいて、変動テーブルを所定の変動テーブルに切り替えることが可能となる。

10

従って、確率非報知特定遊技状態で変動表示ゲームの変動テーブルを切り替えることにより、変動表示ゲームの演出に変化を生じさせ、現在の確率状態が高確率である可能性があることを示唆することができるので、遊技結果に対して高い期待感を抱かせる演出を実行することができるようになる。

#### 【0239】

また、変動テーブル取得手段は、確率非報知特定遊技状態であり、確率が高確率であり、かつ、導出表示時間設定手段によって通常導出表示時間が設定された変動表示ゲームの変動テーブルとして、通常変動テーブルよりも特殊変動テーブルを高い割合で取得することとなる。

これにより、確率非報知特定遊技状態であり、確率が高確率であり、かつ、導出表示時間設定手段によって通常導出表示時間が設定された場合に、変動テーブル取得手段によって、通常変動テーブルよりも特殊変動テーブルを高い割合で取得することができるので、演出の発生頻度により、当該特定遊技状態が高確率であること示唆することができる。

20

#### 【0240】

また、変動テーブル取得手段は、確率非報知特定遊技状態であり、確率が通常確率であり、かつ、導出表示時間設定手段によって通常導出表示時間が設定された変動表示ゲームの変動テーブルとして、特殊変動テーブルよりも通常変動テーブルを高い割合で取得することとなる。

これにより、確率非報知特定遊技状態であり、確率が通常確率であり、かつ、導出表示時間設定手段によって通常導出表示時間が設定された場合に、変動テーブル取得手段によって、特殊変動テーブルよりも通常変動テーブルを高い割合で取得することができるので、演出の発生頻度に基づき、当該特定遊技状態が高確率であること示唆することができる。

30

#### 【0241】

また、特殊停止監視カウンタの値が特定値であるか否かの判定（ステップg914g1）において、特殊停止監視カウンタの値が特定値である場合（ステップg914g1；Yes）は、変動パターン決定用乱数1判定テーブルとして、変動パターンテーブルBをセットする処理（ステップg914g4）を行い、遊技状態報知処理を終了し、特殊停止監視処理のステップg914cに移行する。

#### 【0242】

また、高確率状態か否かの判定（ステップg914g2）において、高確率状態でない場合（ステップg914g2；No）、及び、直近に発生した時短遊技状態における特図変動表示ゲームの実行回数が「1」～「100」の数字のうち素数に該当するか否かの判定（ステップg914g3）において、特図変動表示ゲームの実行回数が「1」～「100」の数字のうち素数に該当しない場合（ステップg914g3；No）は、遊技状態報知処理を終了し、特殊停止監視処理のステップg914cに移行する。

40

#### 【0243】

なお、変形例6のパチンコ遊技機100では、図51（1）、（2）に示すように、変動パターンテーブルBにおける変動パターンの種類が「外れ」の場合の変動時間（20000ms）は、変動パターンテーブルAにおける変動パターンの種類が「外れ」の場合の変動時

50

間（8000ms）よりも長い時間が設定されている。

従って、遊技状態が第3特定遊技状態の場合、かつ、その遊技状態が高確率状態である場合に、特図変動表示ゲームの実行回数が「1」～「100」の数字のうち素数に該当する回数となる度に通常よりも長い変動時間の特図変動表示ゲームが発生する頻度が高くなることによって、高確率状態であることを遊技者が推測することができる。

【0244】

<変形例7>

以下に、本発明の上記実施形態1におけるパチンコ遊技機100の変形例7について説明する。

なお、変形例7の遊技機は、実施形態1のパチンコ遊技機100と略同様の構成を有しており、主に異なる部分について説明する。

【0245】

変形例7の遊技機100は、普図変動表示ゲームの変動パターンを設定するための普図変動パターン判定テーブルを2種類備え、遊技状態が第3特定遊技状態になった場合に、当該普図変動パターン判定テーブルを切り替える処理を行うものである。

【0246】

図52(1)は、通常動作状態において普図変動表示ゲームが当たり結果となる確率（5/251）と、時短動作状態において普図変動表示ゲームが当たり結果となる確率（250/251）を示す表である。

図52(2)は、通常動作状態（非時短状態）において普通変動入賞装置7が開放される場合の開放時間（普電開放時間）（300ms）及び開放回数（普電開放回数）（1回）と、時短動作状態において普通変動入賞装置7が開放される場合の開放時間（普電開放時間）（1800ms）及び開放回数（普電開放回数）（3回）と、を示す表である。

また、図52(3)は、普図変動パターン判定テーブルAを示す表である。普図変動パターン判定テーブルAを取得した場合、通常動作状態（非時短状態）で設定される普図変動パターンの変動時間は10000msとなり、時短動作状態で設定される普図変動パターンの変動時間は1000msとなる。

また、図52(4)は、普図変動パターン判定テーブルBを示す表である。普図変動パターン判定テーブルBは、遊技状態が第3特定遊技状態になった場合に取得されるテーブルであり、当該テーブルにより設定される普図変動パターンの変動時間は通常動作状態で設定される変動パターンの変動時間より短く、時短動作状態で設定される普図変動パターンの変動時間より長い時間（例えば、2000ms）となる。

【0247】

〔普図ゲーム処理〕

次に、上述のタイマ割込み処理における普図ゲーム処理の詳細について説明する。

図53に示すように、普図ゲーム処理では、まず、ゲートスイッチ監視処理（ステップh1）を行い、普電入賞スイッチ監視処理（ステップh2）を行う。

【0248】

次いで、ゲーム処理タイマがタイムアップしたか否かの判定（ステップh3）を行う。このゲーム処理タイマがタイムアップしたか否かの判定（ステップh3）において、ゲーム処理タイマがタイムアップした場合（ステップh3；Yes）は、ゲーム処理ナンバーを取得する処理（ステップh4）を行う。

一方、このゲーム処理タイマがタイムアップしたか否かの判定（ステップg4）において、ゲーム処理タイマがタイムアップしていない場合（ステップg3；No）は、ゲーム処理タイマの更新（タイマのカウント値を1デクリメント）を行ってステップh12に移行し、普図表示器5の変動制御を行う普図変動制御処理（ステップg12）を行い、普図ゲーム処理を終了する。

【0249】

また、ゲーム処理ナンバーを取得する処理（ステップh4）において、取得したナンバーが「0」の場合は、普図普段処理（ステップg5）を行い、テーブルデータセーブ処理



(ステップh 1 1)、普図変動制御処理(ステップh 1 2)を行って普図ゲーム処理を終了する。なお、普図普段処理(ステップh 5)の詳細については後述する。

【0250】

また、ゲーム処理ナンバーを取得する処理(ステップh 4)において、取得したナンバーが「1」の場合は、普図変動表示ゲームの停止表示時間の設定を行う普図変動中処理(ステップh 6)を行い、テーブルデータセーブ処理(ステップh 1 1)を行う。そして、普図変動制御処理(ステップh 1 2)を行い、普図ゲーム処理を終了する。

【0251】

また、ゲーム処理ナンバーを取得する処理(ステップh 4)において、取得したナンバーが「2」の場合は、普通変動入賞装置7の開放時間の設定を行う普図表示中処理(ステップh 7)を行い、テーブルデータセーブ処理(ステップh 1 1)を行う。そして、普図変動制御処理(ステップh 1 2)を行い、普図ゲーム処理を終了する。

【0252】

また、ゲーム処理ナンバーを取得する処理(ステップh 4)において、取得したナンバーが「3」の場合は、普通変動入賞装置7の開放制御を行い、普通変動入賞装置7に残存球があるか否かを監視するための情報をセットする普図当り中処理(ステップh 8)を行い、テーブルデータセーブ処理(ステップh 1 1)を行う。そして、普図変動制御処理(ステップh 1 2)を行い、普図ゲーム処理を終了する。

【0253】

また、ゲーム処理ナンバーを取得する処理(ステップh 4)において、取得したナンバーが「4」の場合は、普図変動表示ゲームの当りを終了させるための情報をセットする普電残存球処理(ステップh 9)を行い、テーブルデータセーブ処理(ステップh 1 1)を行う。そして、普図変動制御処理(ステップh 1 2)を行い、普図ゲーム処理を終了する。

【0254】

また、ゲーム処理ナンバーを取得する処理(ステップh 4)において、取得したナンバーが「5」の場合は、普図普段処理に移行するための情報をセットする普図当り終了処理(ステップh 1 0)を行い、テーブルデータセーブ処理(ステップh 1 1)を行う。そして、普図変動制御処理(ステップh 1 2)を行い、普図ゲーム処理を終了する。

【0255】

〔普図普段処理〕

次に、上述の普図ゲーム処理における普図普段処理の詳細について説明する。図54に示すように、普図普段処理では、まず、普図保留数が0か否かの判定(ステップh 5 0 1)を行う。

【0256】

この普図保留数が0か否かの判定(ステップg 5 0 1)において、普図保留数が0の場合(ステップg 5 0 1; Yes)は、普図普段処理を終了する。

一方、普図保留数が0か否かの判定(ステップg 5 0 1)において、普図保留数が0でない場合(ステップg 5 0 1; No)は、普図当りフラグに外れ情報を設定する処理(ステップh 5 0 2)する。

【0257】

次いで、普図当り乱数値を取得する処理(ステップh 5 0 3)を行い、普図当り乱数は普図当り値と一致するか否かの判定(ステップh 5 0 4)を行う。

この普図当り乱数は普図当り値と一致するか否かの判定(ステップh 5 0 4)において、普図当り乱数が普図当り値と一致する場合(ステップh 5 0 4; Yes)は、普図当りフラグに普図当り情報を設定する処理(ステップh 5 0 5)を行い、ステップh 5 0 6へ移行する。

一方、普図当り乱数は普図当り値と一致するか否かの判定(ステップh 5 0 4)において、普図当り乱数が普図当り値と一致しない場合(ステップh 5 0 4; No)は、ステップh 5 0 6へ移行する。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 5 8 】

次いで、普図当り乱数セーブ領域をクリアする処理（ステップ h 5 0 6）を行い、普図保留数を 1 減算する処理（ステップ h 5 0 7）を行う。

## 【 0 2 5 9 】

次いで、遊技状態が第 3 特定遊技状態であるか否かの判定（ステップ h 5 0 8）を行う。この遊技状態が第 3 特定遊技状態であるか否かの判定（ステップ h 5 0 8）において、遊技状態が第 3 特定遊技状態である場合（ステップ h 5 0 8；Y e s）は、終了抽選に当選したか否かの判定（ステップ h 5 0 9）を行う。

## 【 0 2 6 0 】

そして、終了抽選に当選したか否かの判定（ステップ h 5 0 9）において、終了抽選に当選した場合（ステップ h 5 0 9；Y e s）は、普図変動パターン判定テーブル A に基づいて普図変動時間を決定する処理（ステップ h 5 1 0）を行う。

また、遊技状態が第 3 特定遊技状態であるか否かの判定（ステップ h 5 0 8）において、遊技状態が第 3 特定遊技状態でない場合（ステップ h 5 0 8；N o）は、普図変動パターン判定テーブル A に基づいて普図変動時間を決定する処理（ステップ h 5 1 0）を行う。

一方、終了抽選に当選したか否かの判定（ステップ h 5 0 9）において、終了抽選に当選していない場合（ステップ h 5 0 9；N o）は、普図変動パターン判定テーブル B に基づいて普図変動時間を決定する処理（ステップ h 5 1 1）を行う。

すなわち、普図変動テーブル取得手段（遊技制御装置 3 0）は、特別遊技状態の終了後に開始される普図変動表示ゲームの普図変動テーブルとして、直前に実行された普図変動表示ゲームの普図変動テーブルとは異なる普図変動テーブルを取得することとなる。

これにより、普図変動テーブル取得手段によって、特別遊技状態の終了後に開始される普図変動表示ゲームの普図変動テーブルとして、直前に実行された普図変動表示ゲームの普図変動テーブルとは異なる普図変動テーブルを取得することができる。

従って、特別遊技状態の終了後に開始される普図変動表示ゲームにおいて、普図変動テーブルが切り替えられた間に集中的に普通変動入賞装置へ遊技球を入賞させることが可能となるので、遊技結果に対して高い期待感を抱かせることができるようになる。

## 【 0 2 6 1 】

また、普図変動テーブル記憶手段は、第 1 普図変動テーブルと、該第 1 普図変動テーブルよりも前記普図変動表示ゲームの変動時間が短い変動パターンを設定可能な第 2 普図変動テーブルと、を含み、普図変動テーブル取得手段は、変動表示ゲームの停止結果態様が予め定めた特別結果態様となった場合に、特別遊技状態の終了後に開始される普図変動表示ゲームの普図変動テーブルとして、第 2 普図変動テーブルを取得し、特別結果態様とならない場合に、特別遊技状態の終了後に開始される普図変動表示ゲームの普図変動テーブルとして、第 1 普図変動テーブルを取得することとなる。

これにより、普図変動テーブル取得手段によって、変動表示ゲームの停止結果態様が予め定めた特別結果態様となった場合に、特別遊技状態の終了後に開始される普図変動表示ゲームの普図変動テーブルとして、第 2 普図変動テーブルを取得し、特別結果態様とならない場合に、特別遊技状態の終了後に開始される普図変動表示ゲームの普図変動テーブルとして、第 1 普図変動テーブルを取得することができる。

従って、特別遊技状態の終了後に開始される普図変動表示ゲームにおいては、普通変動入賞装置が開状態となる頻度が高くなり、単位時間当たりの変動表示ゲームの実行回数を増加させることができるようになる。

## 【 0 2 6 2 】

次いで、普図変動時間をゲーム処理タイマにセットする処理（ステップ h 5 1 2）を行い、普図変動開始設定テーブルを設定する処理（ステップ h 5 1 3）を行い、普図普段処理を終了する。

すなわち、普図変動時間設定手段（遊技制御装置 3 0）は、普図変動テーブル取得手段によって取得された一の普図変動テーブルに基づいて、普図変動表示ゲームの実行時間の

10

20

30

40

50

設定を行うこととなる。

【0263】

次に、遊技状態が第3特定遊技状態となり、当該普図変動パターン判定テーブルが普図変動パターン判定テーブルBに設定された場合の普図変動表示ゲームのタイミングチャートについて図55及び図56を用いて説明する。

【0264】

図55は、大当り又は小当り終了後に第3特定遊技状態に移行する場合の当該大当り又は小当りの図柄の一例を示したものである。

具体的には、例えば、図柄331の小当りに当選した場合、普図変動パターン判定テーブルが普図変動パターン判定テーブルBに設定され、チャンスゾーンとして所定の規定回数の特図変動表示ゲームを実行する。

なお、図柄331の小当りに当選した場合、当該特図変動表示ゲームの規定回数は、次回の大当りに当選するまでであるが、終了抽選の当選（ステップh509；Yes）によっても当該普図変動表示ゲームを終了する。

【0265】

図柄331の小当りに当選した場合、普図変動パターン判定テーブルBが設定されることにより、普図変動表示ゲームにおける変動時間が通常動作状態時の10000msから第3特定遊技状態時の2000msに短縮される。

よって、図56に示すように、第3特定遊技状態における普図変動表示ゲームの実行回数は、通常動作状態の実行回数に比べて増加することとなり、その分普図当りの発生頻度が増加する。これにより、普通変動入賞装置7の開放回数も増加することで、当該普通変動入賞装置7に遊技球が入賞し易くなり、第2特図変動表示ゲームを実行し易くすることができる。

【0266】

<変形例8>

以下に、本発明の上記実施形態1におけるパチンコ遊技機100の変形例8について説明する。

なお、変形例8の遊技機は、実施形態1の遊技機100と略同様の構成を有しており、主に異なる部分について説明する。

【0267】

変形例8の遊技機100は、変形例7と同様に普図変動表示ゲームの変動パターンを設定するための普図変動パターン判定テーブルを2種類備え、遊技状態が第3特定遊技状態になった場合に、当該普図変動パターン判定テーブルを切り替える処理を行うものである。

【0268】

図57(1)は、第1特図変動表示ゲームにおける大当たり確率(1/400)及び小当り確率(1/20)を示す表である。

図57(2)は、第2特図変動表示ゲームにおける大当たり確率(1/20)及び小当り確率(1/400)を示す表である。

図57(3)は、普図当り確率を示す表であり、当該普図当り確率は、変形例7のパチンコ遊技機100と異なり、確率状態が高確率状態であるか否かに関わらず、常に250/251に設定されている。

図57(4)は、普図情報を示す表であり、普電開放時間及び普電開放回数は、変形例7のパチンコ遊技機100と異なり、時短動作状態であるか否かに関わらず、常に普電開放時間は300ms、普電開放回数は1回に設定されている。

図57(5)は、普図変動パターン選択テーブルAを示す表であり、当該普図変動パターン選択テーブルAは、複数の普図変動時間が異なる変動パターン(A001、A002...)を有している。

図57(6)は、普図変動パターン選択テーブルBを示す表であり、当該普図変動パターン選択テーブルBは、普図変動パターン選択テーブルAと同様に複数の普図変動時間が

10

20

30

40

50

異なる変動パターン（B001、B002...）を有している。また、普図変動パターン選択テーブルBの各変動パターンは、普図変動パターン選択テーブルAの各変動パターンの普図変動時間よりも短くなるように設定されている。

【0269】

次に、変形例8のパチンコ遊技機100において、遊技状態が第3特定遊技状態となり、当該普図変動パターン判定テーブルが普図変動パターン判定テーブルBに設定された場合の普図変動表示ゲームのタイミングチャートについて図57及び図58を用いて説明する。

【0270】

例えば、図柄331の小当りに当選した場合、普図変動パターン判定テーブルBが設定され、当該普図変動パターン判定テーブルBから一の変動パターンが決定される（例えば、変動パターンB001）。

10

よって、図58に示すように、第3特定遊技状態における普図変動表示ゲームの実行回数は、通常動作状態の実行回数に比べて増加することとなる。そして、変形例8のパチンコ遊技機100では、普図当り確率は常に250/251と高確率に設定されているため、普図変動表示ゲームが実行されると、ほぼ100%に近い確率で普図当りに当選し、変形例7のパチンコ遊技機100の場合よりも普通変動入賞装置7の開放回数が増加する。これにより、普通変動入賞装置7に遊技球が入賞し易くなり、第2特図変動表示ゲームを実行し易くすることができる。

従って、大当り又は小当りの終了後第3特定遊技状態に移行する当りに当選することを契機に普図変動表示ゲームの普図変動表示時間を短縮させ、普図当りの発生頻度を高めることができる。

20

これにより、普通変動入賞装置7の開放回数が増え、第2特図変動表示ゲームの実行機会が増えることとなり、大当りを引き当てることが困難な遊技機でも、好適にこの困難を緩和することができる。

また、遊技者自身が大当りを引き当てて遊技性が変遷することにより得られる満足感や遊技性を損なうことはない。

【0271】

特許請求の範囲に記載した以外の発明の代表的なものとして、次のものがあげられる。

（1）複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行可能な変動表示装置を備え、前記変動表示ゲームの停止結果態様が予め定めた特別結果態様となった場合に、遊技者に遊技価値を付与可能な遊技機において、

30

少なくとも前記変動表示ゲームにおける実行時間を設定するための変動テーブルを複数記憶した変動テーブル記憶手段と、

前記変動表示ゲームを実行する場合に前記変動テーブル記憶手段に記憶された複数の変動テーブルのうちの変動テーブルを取得する変動テーブル取得手段と、

前記変動テーブル取得手段によって取得された一の変動テーブルに基づいて、前記変動表示ゲームの実行時間の設定を行う変動時間設定手段と、

前記変動表示ゲームの停止結果態様を表示する導出表示時間を設定する導出表示時間設定手段と、

40

前記特別結果態様の導出に伴い発生する特別遊技状態の終了から所定回数の前記変動表示ゲームを実行するまでの期間を特定遊技状態とする特定遊技状態発生手段と、

変動表示ゲームの結果態様を特別結果態様とするか否かを決定するための確率を、通常確率又は該通常確率よりも高い確率である高確率の何れかに設定する確率設定手段と、

を備え、

前記導出表示時間設定手段は、

予め定められた特定の 변동表示ゲームについて、前記停止結果態様が前記特別結果態様とならない場合の前記導出表示時間として、通常導出表示時間よりも導出表示時間が長い特殊導出表示時間を設定する特殊導出表示時間設定手段を含み、

前記特定遊技状態発生手段は、

50

前記特別遊技状態の終了後、前記確率が前記高確率であることを所定期間報知する確率非報知特定遊技状態と、

前記特別遊技状態の終了後、前記確率が前記高確率であるか否かを所定期間報知しない確率非報知特定遊技状態と、

の何れかを発生させ、

前記変動テーブル取得手段は、

前記確率非報知特定遊技状態であり、かつ、前記導出表示時間設定手段によって前記通常導出表示時間が設定された場合に、前記変動テーブル記憶手段に記憶された複数の変動テーブルのうち所定の変動テーブルを取得することを特徴とする遊技機。

【0272】

10

ここで、「遊技機」には、パチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの弾球遊技機などが含まれる。

また、「変動表示装置」は、液晶表示装置、CRT（陰極線管）表示装置などの単体の装置であっても、また、これら装置と多数の発光素子を配列した表示装置、回転ドラムを使用したメカ式的表示装置などとの組み合わせでもよく、画像表示可能な領域を含んでいればよい。

【0273】

上記（１）の発明によれば、確率非報知特定遊技状態であり、かつ、導出表示時間設定手段によって通常導出表示時間が設定された場合に、変動テーブル取得手段によって、変動テーブル記憶手段に記憶された複数の変動テーブルのうち所定の変動テーブルを取得することができるので、確率非報知特定遊技状態であり、かつ、通常導出表示時間が設定される変動表示ゲームにおいて、変動テーブルを所定の変動テーブルに切り替えることが可能となる。

20

従って、確率非報知特定遊技状態で変動表示ゲームの変動テーブルを切り替えることにより、変動表示ゲームの演出に変化を生じさせ、現在の確率状態が高確率である可能性があることを示唆することができるので、遊技結果に対して高い期待感を抱かせる演出を実行することができるようになる。

【0274】

（２）前記所定の変動テーブルは、

所定の変動パターンが予め設定される通常変動テーブルと、該通常変動テーブルに設定される当該所定の変動パターンよりも前記変動表示ゲームにおける実行時間が長い変動パターンが設定される特殊変動テーブルと、を含むことを特徴とする（１）に記載の遊技機。

30

【0275】

上記（２）の発明によれば、確率非報知特定遊技状態であり、かつ、導出表示時間選択手段によって通常導出表示時間が選択された変動表示ゲームにおいて、変動テーブルを通常変動テーブルと特殊変動テーブルとの何れかに切り替えることで、現在の特定遊技状態が高確率である可能性を演出の発生頻度により示唆することができる。

【0276】

（３）前記変動テーブル取得手段は、

40

前記確率非報知特定遊技状態であり、前記確率が前記高確率であり、かつ、前記導出表示時間設定手段によって前記通常導出表示時間が設定された変動表示ゲームの変動テーブルとして、前記通常変動テーブルよりも前記特殊変動テーブルを高い割合で取得することを特徴とする（２）に記載の遊技機。

【0277】

上記（３）の発明によれば、確率非報知特定遊技状態であり、確率が高確率であり、かつ、導出表示時間設定手段によって通常導出表示時間が設定された場合に、変動テーブル取得手段によって、通常変動テーブルよりも特殊変動テーブルを高い割合で取得することができるので、演出の発生頻度により、当該特定遊技状態が高確率であること示唆することができる。

50

## 【0278】

(4) 前記変動テーブル取得手段は、

前記確率非報知特定遊技状態であり、前記確率が前記通常確率であり、かつ、前記導出表示時間設定手段によって前記通常導出表示時間が設定された変動表示ゲームの変動テーブルとして、前記特殊変動テーブルよりも前記通常変動テーブルを高い割合で取得することを特徴とする(3)に記載の遊技機。

## 【0279】

上記(4)の発明によれば、確率非報知特定遊技状態であり、確率が通常確率であり、かつ、導出表示時間設定手段によって通常導出表示時間が設定された場合に、変動テーブル取得手段によって、特殊変動テーブルよりも通常変動テーブルを高い割合で取得することができるので、演出の発生頻度に基づき、当該特定遊技状態が高確率であること示唆することができる。

10

## 【0280】

(5) 前記特殊導出表示時間設定手段は、

前記特定遊技状態における前記特別遊技状態の終了からの前記変動表示ゲームの実行回数が特定回数となる変動表示ゲームに対し、当該変動表示ゲームの前記停止結果態様が前記特別結果態様とならない場合の前記導出表示時間として、前記特殊導出表示時間を設定することを特徴とする(4)に記載の遊技機。

## 【0281】

上記(5)に記載の発明によれば、特殊導出表示時間設定手段によって、特定遊技状態における特別遊技状態の終了からの変動表示ゲームの実行回数が特定回数となる変動表示ゲームに対し、当該変動表示ゲームの停止結果態様が特別結果態様とならない場合の導出表示時間として、特殊導出表示時間を設定することができる。

20

従って、特定遊技状態において特別遊技状態の終了からの変動表示ゲームの実行回数が特定回数となる変動表示ゲームにおいて特殊導出表示時間を選択することで、遊技状態に何らかの変化があったのではないかという期待感を遊技者に抱かせることができるようになり、当該特定遊技状態における特定回数以降の変動表示ゲームに期待感を持たせることができる。

また、特殊導出表示時間の設定や、変動テーブルの変更のタイミングを予め知ることができ、特定回数に向けて期待感を高めることができる。

30

## 【0282】

(6) 前記変動テーブル取得手段は、

前記特定遊技状態における前記特別遊技状態の終了からの前記変動表示ゲームの実行回数が第1所定回数となるまでの前記変動表示ゲームに対し、当該変動表示ゲームの前記停止結果態様が前記特別結果態様とならない場合に、前記特殊変動テーブルを取得することを特徴とする(5)に記載の遊技機。

## 【0283】

上記(6)に記載の発明によれば、変動テーブル取得手段によって、特定遊技状態における特別遊技状態の終了からの変動表示ゲームの実行回数が第1所定回数となるまでの変動表示ゲームに対し、当該変動表示ゲームの停止結果態様が特別結果態様とならない場合に、特殊変動テーブルを取得することができるので、特定遊技状態の序盤で変動表示ゲームにおける演出の頻度が高くなり、特別遊技状態の終了から短時間で再度特別結果態様となることへの期待感を遊技者に抱かせることができる。

40

## 【0284】

(7) 前記変動テーブル取得手段は、

前記特定遊技状態における前記特別遊技状態の終了からの前記変動表示ゲームの実行回数が、前記所定回数となる前の第2所定回数となる変動表示ゲームから前記所定回数となるまでの前記変動表示ゲームに対し、当該変動表示ゲームの前記停止結果態様が前記特別結果態様とならない場合に、前記特殊変動テーブルを取得することを特徴とする(5)又は(6)に記載の遊技機。

50

## 【 0 2 8 5 】

上記（ 7 ）に記載の発明によれば、変動テーブル取得手段によって、特定遊技状態における特別遊技状態の終了からの変動表示ゲームの実行回数が、所定回数となる前の第 2 所定回数となる変動表示ゲームから当該所定回数となるまでの変動表示ゲームに対し、当該変動表示ゲームの停止結果態様が特別結果態様とならない場合に、特殊変動テーブルを取得することができるので、特定遊技状態の終盤で変動表示ゲームにおける演出の頻度が高くなり、当該特定遊技状態において再度特別結果態様となることへの期待感を最後まで好適に持続させることができる。

## 【 0 2 8 6 】

（ 8 ）前記特殊導出表示時間において所定の演出を行う演出制御手段を備え、

10

前記特定遊技状態発生手段は、前記特定遊技状態とする変動表示ゲームの実行回数を予め定められた複数通りの回数のうちから選択する特定遊技状態継続数選択手段を含み、

前記特殊導出表示時間設定手段は、

前記特定遊技状態継続数選択手段の選択肢として設定されている回数と同回数目の変動表示ゲームに対し、当該変動表示ゲームの前記停止結果態様が前記特別結果態様とならない場合の前記導出表示時間として前記特殊導出表示時間を設定するように構成され、

前記演出制御手段は、

前記所定の演出として、前記特定遊技状態が継続するか否かの報知に係る演出を実行することを特徴とする（ 7 ）に記載の遊技機。

## 【 0 2 8 7 】

20

上記（ 8 ）に記載の発明によれば、特殊導出表示時間において特定遊技状態が継続するか否かの報知に係る演出を実行することができるので、当該特定遊技状態が継続することへの期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【 0 2 8 8 】

なお、本発明の遊技機は、遊技機として、前記実施の形態に示されるようなパチンコ遊技機に限られるものではなく、例えば、その他のパチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの遊技球を使用する全ての遊技機に適用可能である。

## 【 0 2 8 9 】

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

30

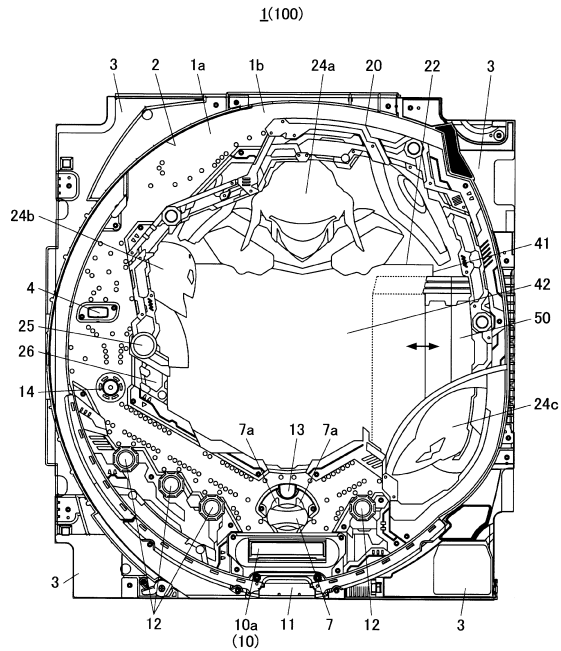
## 【 符号の説明 】

## 【 0 2 9 0 】

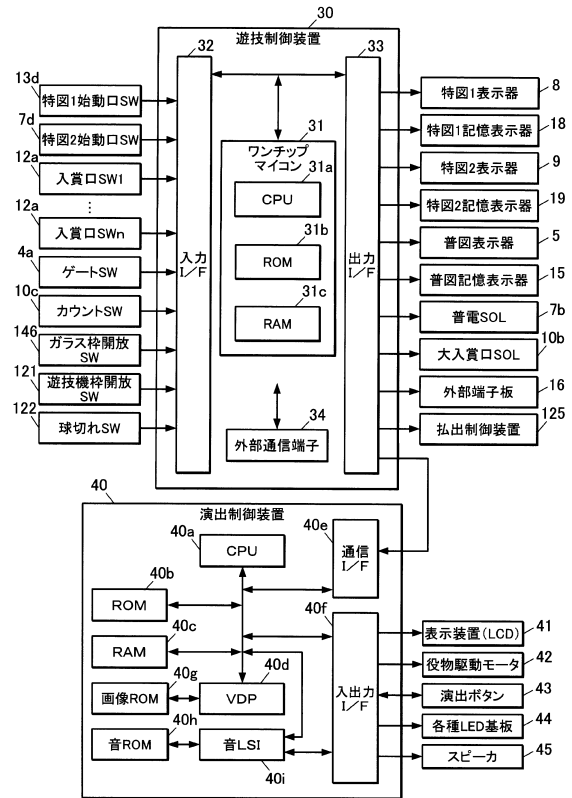
- 1 0 0      パチンコ遊技機（遊技機）
- 5          普図表示器（普通変動表示装置）
- 7          普通変動入賞装置
- 3 0          遊技制御装置（変動テーブル記憶手段、前半変動テーブル記憶手段、後半変動テーブル記憶手段、普図変動テーブル記憶手段、変動テーブル取得手段、前半変動テーブル取得手段、後半変動テーブル取得手段、普図変動テーブル取得手段、変動時間設定手段、前半変動時間設定手段、後半変動時間設定手段、普図変動時間設定手段、導出表示時間設定手段、特殊導出表示時間設定手段、特定遊技状態発生手段、特定遊技状態継続数選択手段、確率設定手段）
- 4 0          演出制御装置（演出制御手段）
- 4 1          表示装置（変動表示装置）

40

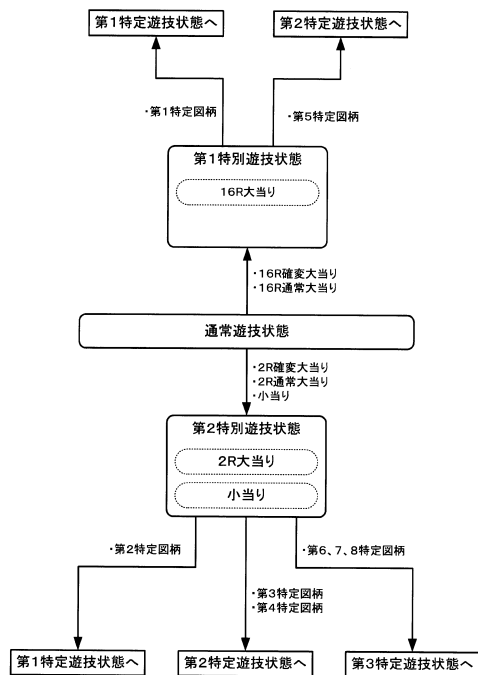
【 図 1 】



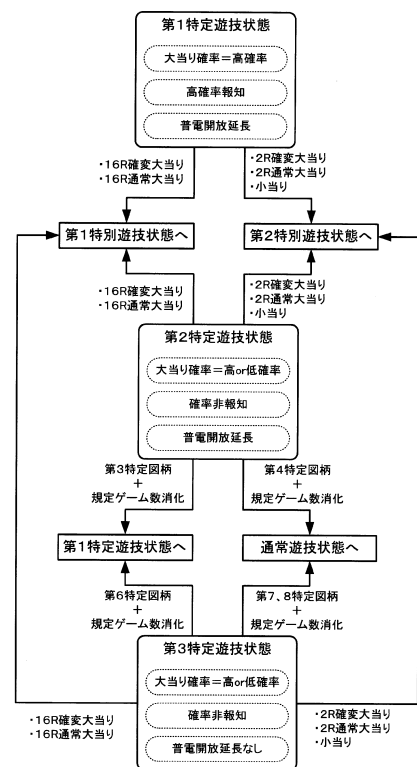
【 図 2 】



【 図 3 】

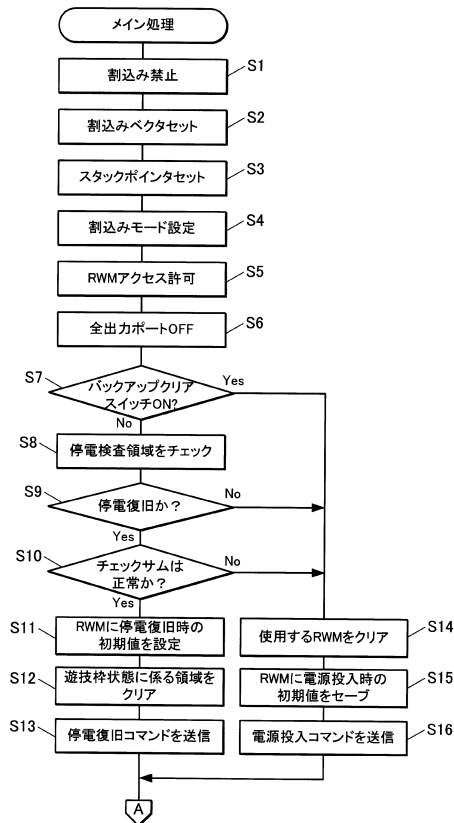


【圖 4】

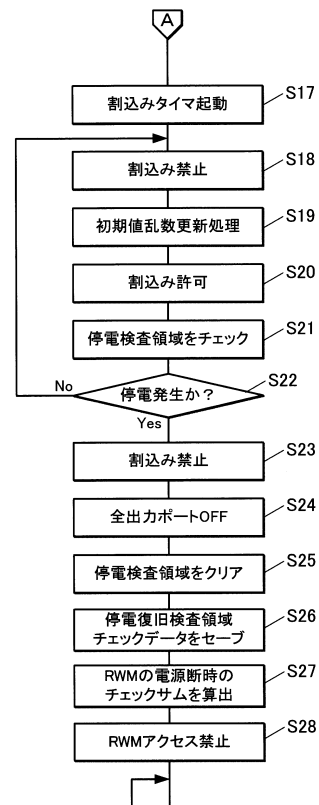




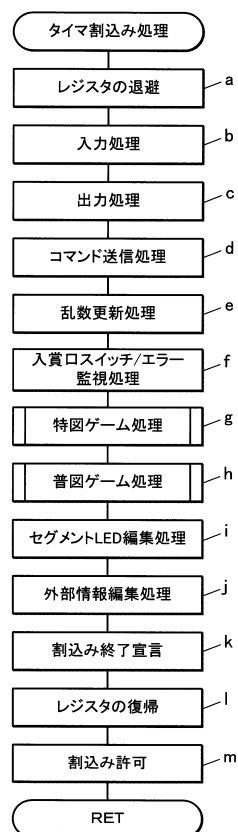
【図5】



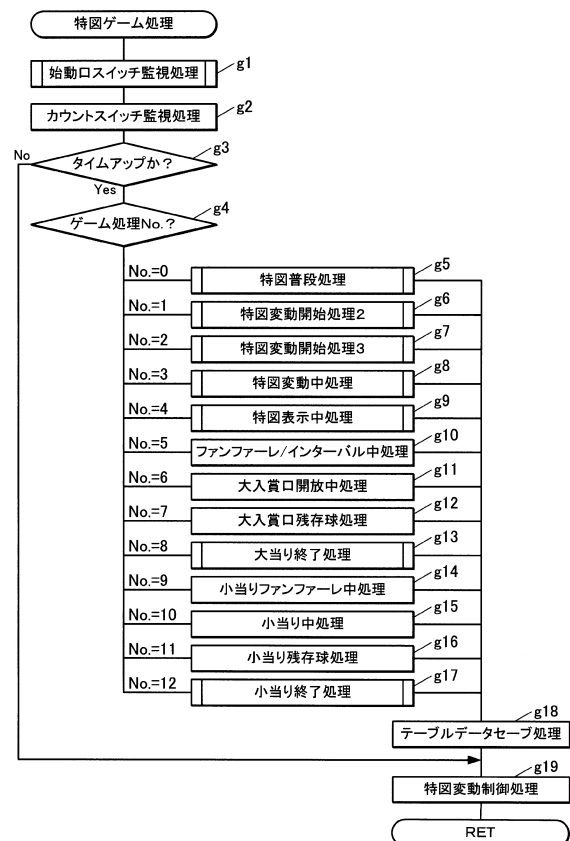
【図6】



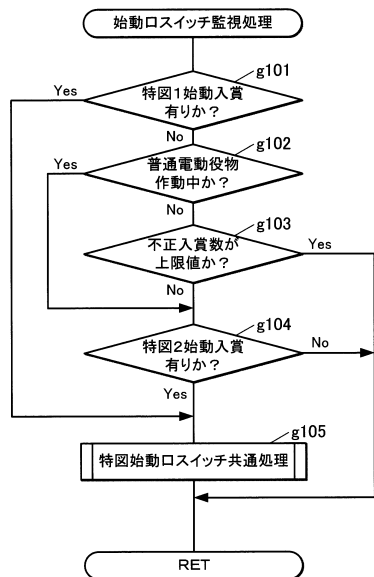
【図7】



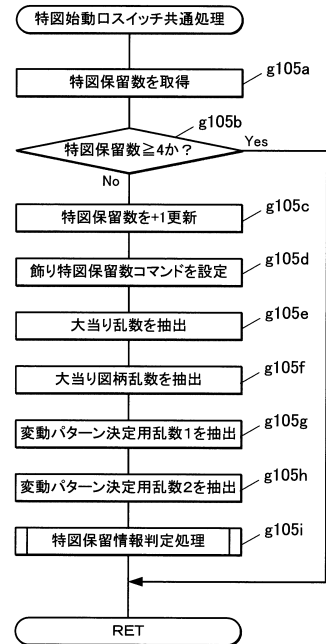
【図8】



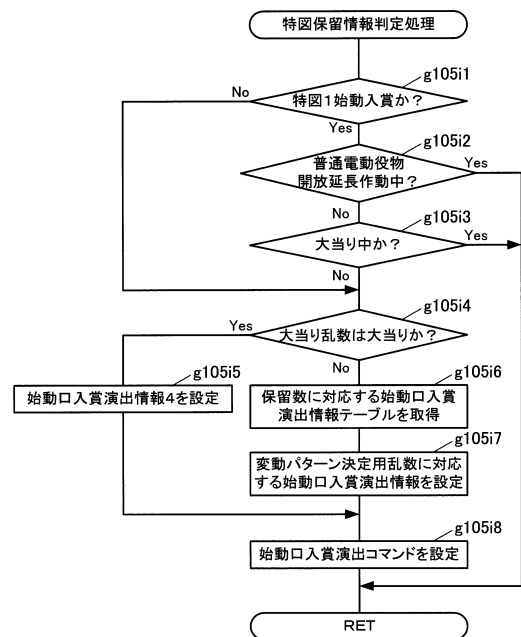
【図 9】



【図 10】



【図 11】

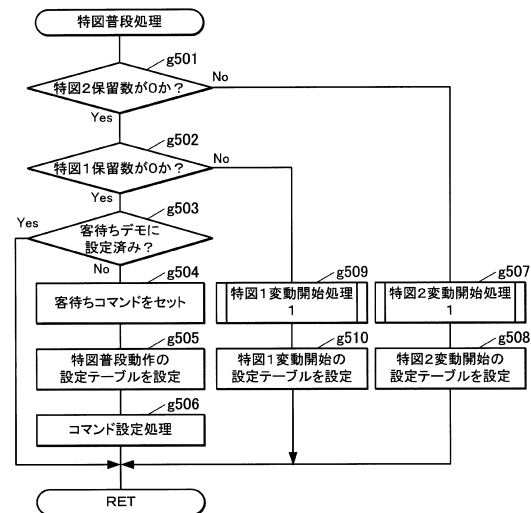


【図 12】

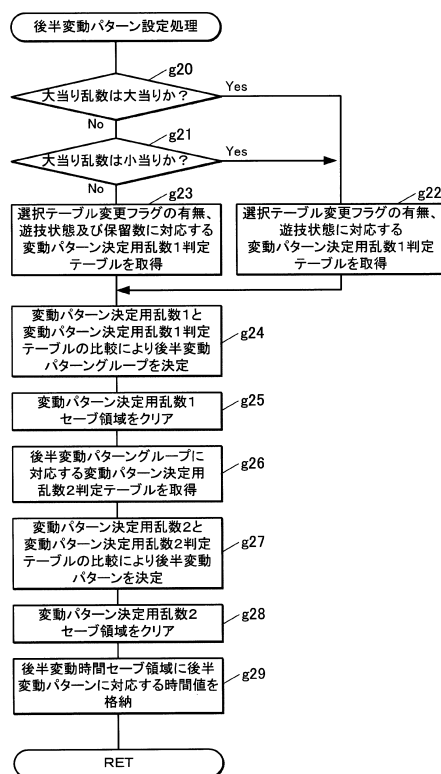
〔「始動ロ入賞演出コマンド」のコマンド形態〕

名称	MODE	ACTION	内容
始動ロ入賞演出コマンド 1	A3H	01H	当該保留が「はずれ・Nリーチ以下」であることを指示
始動ロ入賞演出コマンド 2		02H	当該保留が「はずれ・SP1リーチ」であることを指示
始動ロ入賞演出コマンド 3		03H	当該保留が「はずれ・SP2リーチ」であることを指示
始動ロ入賞演出コマンド 4		04H	当該保留が「大当り」であることを指示

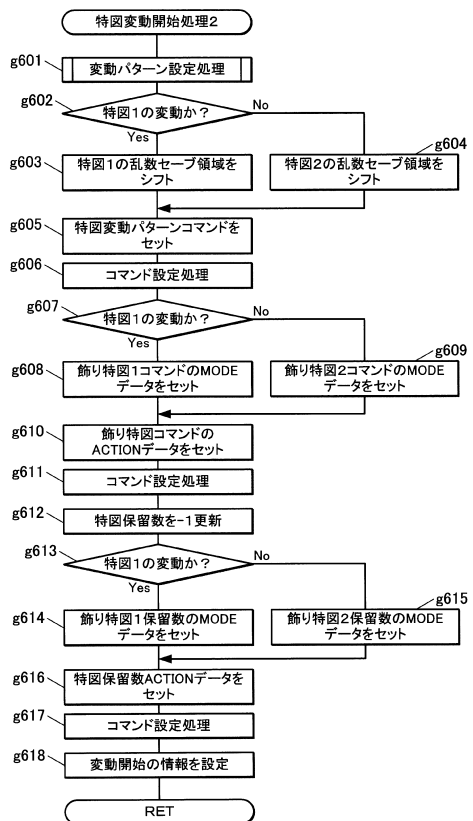
【図 13】



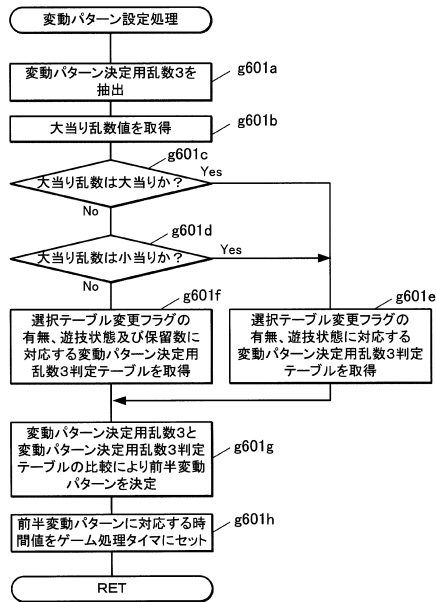
【 ㊦ 1 5 】



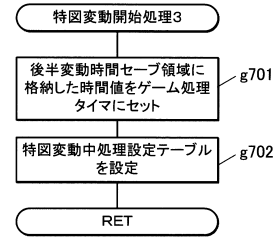
【 図 17 】



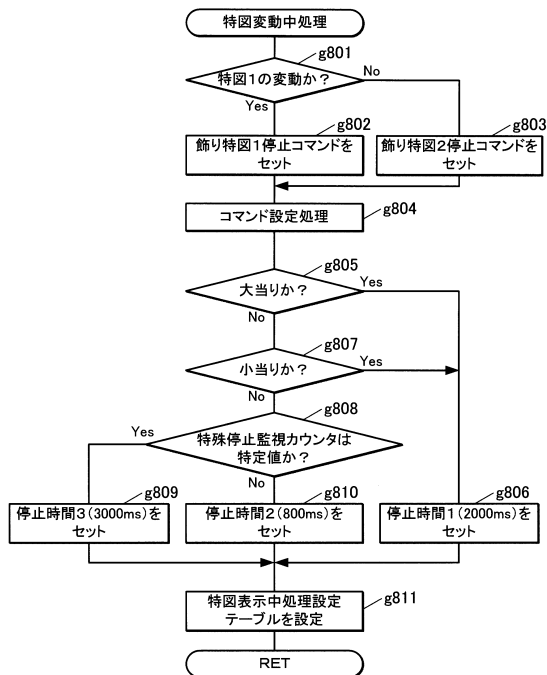
【図 18】



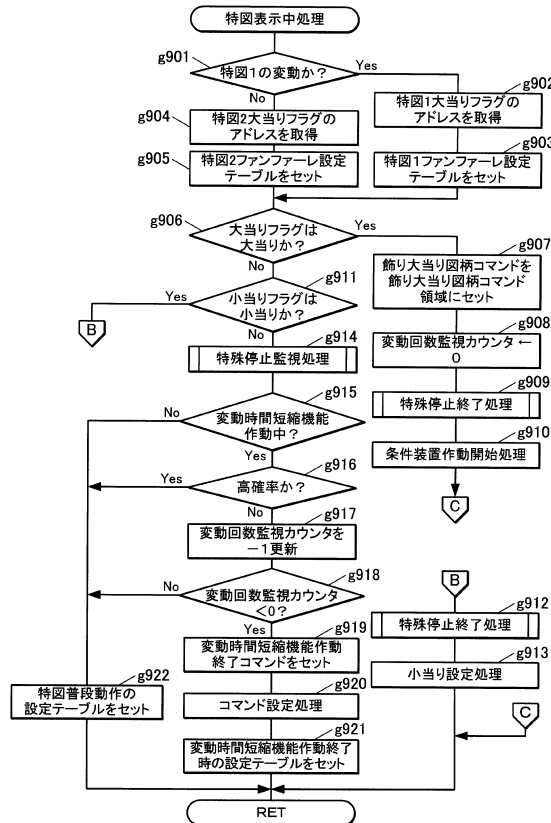
【図 19】



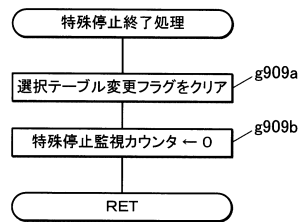
【図 20】



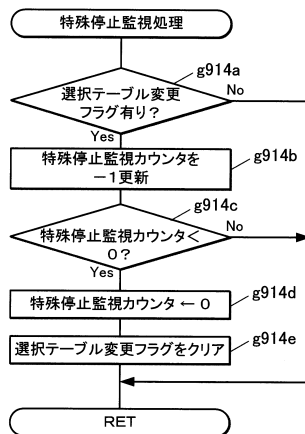
【図 21】



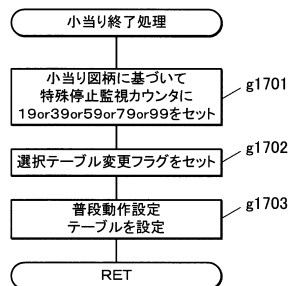
【図 2 2】



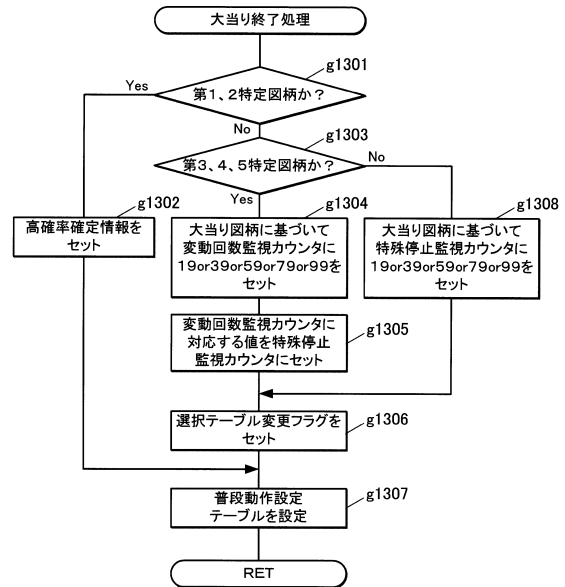
【図 2 3】



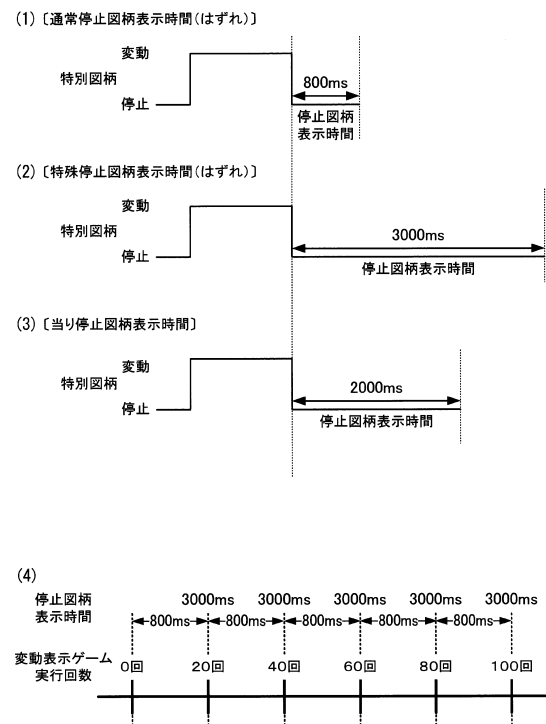
【図 2 5】



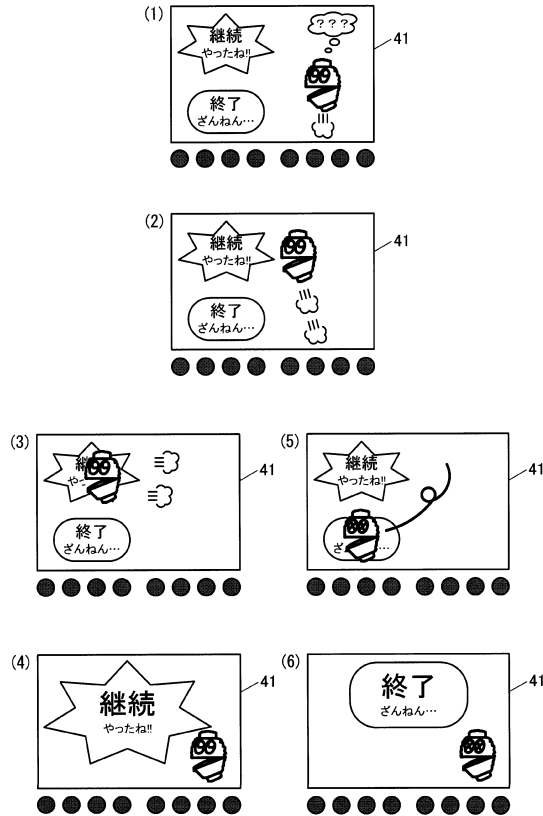
【図 2 4】



【図 2 6】



【図 27】



【図 28】

通常大当り		実行回数	テーブル切替パターン		
特別図柄	時短回数		I	II	
図柄110 (第4特定図柄)	20回	1~19回	B	B	演出頻繁
		20回	A	B	
図柄111 (第7特定図柄)	20回	1~19回	A	A	演出通常
		20回	A	B	
図柄120 (第4特定図柄)	40回	1~19回	B	B	前半 演出頻繁
		20回	A	A	
		21~39回	A	A	
図柄121 (第5特定図柄)	40回	40回	A	B	後半 演出頻繁
		1~19回	A	A	
		20回	B	B	
図柄122 (第7特定図柄)	40回	21~39回	B	B	前後半 演出頻繁
		40回	A	B	
		1~19回	B	B	
図柄130 (第4特定図柄)	60回	20回	B	B	前半 演出頻繁
		21~39回	B	B	
		40回	A	A	
図柄131 (第5特定図柄)	60回	41~59回	A	A	後半 演出頻繁
		60回	A	B	
		1~19回	A	A	
図柄132 (第7特定図柄)	60回	20回	B	B	前後半 演出頻繁
		21~39回	A	A	
		40回	B	B	
		41~59回	B	B	
		60回	A	B	

I の選択率80%  
II の選択率20%

【図 29】

確変大当り		実行回数	テーブル切替パターン		
特別図柄	時短回数		I	II	
図柄210 (第1特定図柄)	20回	1~19回	B	B	演出頻繁
		20回	B	A	
図柄211 (第2特定図柄)	20回	1~19回	A	A	演出通常
		20回	B	A	
図柄220 (第3特定図柄)	40回	1~19回	B	B	前半 演出頻繁
		20回	A	A	
		21~39回	A	A	
図柄221 (第6特定図柄)	40回	40回	B	A	後半 演出頻繁
		1~19回	A	A	
		20回	B	B	
図柄222 (第1特定図柄)	40回	21~39回	B	B	前後半 演出頻繁
		40回	B	A	
		1~19回	B	B	
図柄230 (第2特定図柄)	20回	21~39回	B	B	前半 演出頻繁
		40回	A	A	
		41~59回	A	A	
図柄231 (第3特定図柄)	60回	60回	B	A	後半 演出頻繁
		1~19回	A	A	
		20回	B	B	
図柄232 (第6特定図柄)	60回	21~39回	A	A	前後半 演出頻繁
		40回	B	B	
		41~59回	B	B	
		60回	B	A	
		1~19回	B	B	
		20回	A	A	

I の選択率80%  
II の選択率20%

【図 30】

通常大当り		実行回数	テーブル切替パターン		
特別図柄	時短回数		I	II	
図柄140 (第5特定図柄)	80回	1~19回	B	B	前半 演出頻繁
		20回	B	B	
		21~39回	B	B	
図柄141 (第7特定図柄)	80回	40回	A	A	前後半 演出頻繁
		41~59回	A	A	
		60回	A	A	
図柄150 (第5特定図柄)	100回	61~79回	A	A	前半 演出頻繁
		80回	A	A	
		81~99回	A	A	
図柄151 (第7特定図柄)	100回	100回	A	B	前後半 演出頻繁
		1~19回	B	B	
		20回	A	A	
		21~39回	A	A	
		40回	A	A	
		41~59回	A	A	
		60回	A	A	
		61~79回	A	A	
		80回	B	B	
		81~99回	B	B	
		100回	A	B	

I の選択率80%  
II の選択率20%

【図 3 1】

確変大当り 特別図柄	実行回数	テーブル切替パターン	
		I	II
図柄240 (第1特定図柄)	1~19回	B	B
	20回	B	B
	21~39回	B	B
	40回	A	A
	41~59回	A	A
	60回	A	A
	61~79回	A	A
	80回	B	A
図柄241 (第2特定図柄)	1~19回	B	B
	20回	A	A
	21~39回	A	A
	40回	A	A
	41~59回	A	A
	60回	B	B
	61~79回	B	B
	80回	B	A
図柄250 (第3特定図柄)	1~19回	B	B
	20回	B	B
	21~39回	B	B
	40回	A	A
	41~59回	A	A
	60回	A	A
	61~79回	A	A
	80回	A	A
図柄251 (第6特定図柄)	81~99回	A	A
	100回	B	A
	1~19回	B	B
	20回	A	A
	21~39回	A	A
	40回	A	A
	41~59回	A	A
	60回	A	A
	61~79回	A	A
	80回	B	B
	81~99回	B	B
	100回	B	A

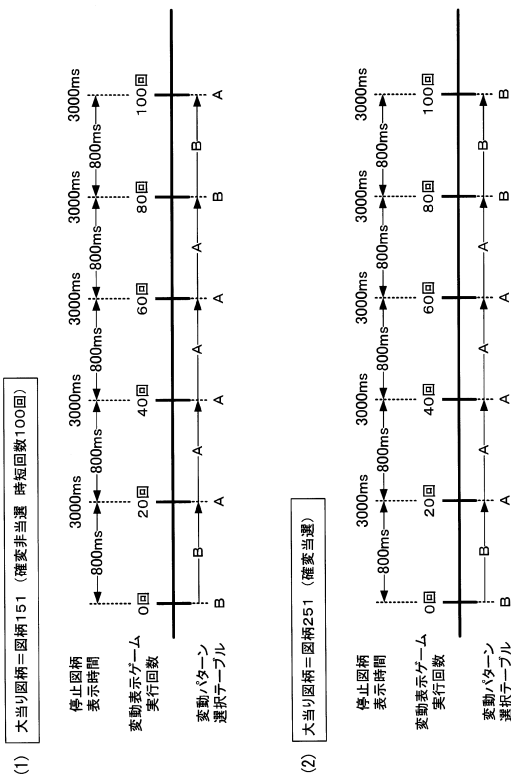
Iの選択率80%  
IIの選択率20%

【図 3 2】

小当り 特別図柄	実行回数	テーブル切替パターン	
		I	II
図柄310 (第8特定図柄)	1~19回	B	B
	20回	A	B
	1~19回	B	B
	20回	A	A
図柄311 (第8特定図柄)	21~39回	A	A
	40回	A	B
	1~19回	B	B
	20回	B	B
図柄312 (第8特定図柄)	21~39回	B	B
	40回	A	A
	41~59回	A	A
	60回	A	B
図柄313 (第8特定図柄)	1~19回	B	B
	20回	B	B
	21~39回	B	B
	40回	A	A
図柄314 (第8特定図柄)	41~59回	A	A
	60回	A	A
	61~79回	A	A
	80回	A	A
図柄314 (第8特定図柄)	81~99回	A	A
	100回	A	B

Iの選択率80%  
IIの選択率20%

【図 3 3】



【図 3 4】

(1a) [特定遊技状態(第1~第3)、変動表示ゲーム結果:はずれ]

変動パターン	リーチ発生率			
選択テーブル	リーチなし	Nリーチ	SP1リーチ	SP2リーチ
A	166/256	40/256	30/256	20/256
B	76/256	80/256	60/256	40/256

(1b) [特定遊技状態(第1~第3)、変動表示ゲーム結果:あたり]

変動パターン	リーチ発生率		
選択テーブル	Nリーチ	SP1リーチ	SP2リーチ
A	20/256	108/256	128/256
B	85/256	85/256	86/256

(2) [特定遊技状態(第1~第3)、変動表示ゲーム結果:あたり]

変動パターン	リーチ発生率		
選択テーブル	Nリーチ	SP1リーチ	SP2リーチ
A	20/256	108/256	128/256
B	206/256	20/256	30/256

(3) [特定遊技状態(第1~第3)、変動表示ゲーム結果:あたり]

変動パターン	リーチ発生率		
選択テーブル	Nリーチ	SP1リーチ	SP2リーチ
A	20/256	108/256	128/256
B	1/256	1/256	254/256

【図 35】

(4a) 〔特定遊技状態(第1～第3)、変動表示ゲーム結果:はずれ〕				
変動パターン	リーチ発生率			
選択テーブル	リーチなし	Nリーチ	SP1リーチ	SP2リーチ
A	166/256	40/256	30/256	20/256
B	256/256	0/256	0/256	0/256

(4b) 〔特定遊技状態(第1～第3)、変動表示ゲーム結果:あたり〕				
変動パターン	リーチ発生率			
選択テーブル	Nリーチ	SP1リーチ	SP2リーチ	
A	20/256	108/256	128/256	
B	0/256	0/256	256/256	

(5a) 〔特定遊技状態(第1～第3)、変動表示ゲーム結果:はずれ〕				
変動パターン	リーチ発生率			
選択テーブル	リーチなし	Nリーチ	SP1リーチ	SP2リーチ
A	166/256	40/256	30/256	20/256
B	0/256	85/256	85/256	86/256

(5b) 〔特定遊技状態(第1～第3)、変動表示ゲーム結果:あたり〕				
変動パターン	リーチ発生率			
選択テーブル	Nリーチ	SP1リーチ	SP2リーチ	
A	20/256	108/256	128/256	
B	0/256	0/256	256/256	

【図 36】

通常大当り		実行回数	テーブル切替パターン	
特別図柄	時短回数		I	II
図柄143 (第5特定図柄)	80回	1～19回	A	B
		20回	B	B
		21～39回	A	B
		40回	B	B
		41～59回	A	A
		60回	B	B
		61～79回	A	A
		80回	B	B
図柄144 (第7特定図柄)	80回	1～19回	A	B
		20回	B	B
		21～39回	A	A
		40回	B	B
		41～59回	A	A
		60回	B	B
		61～79回	A	B
		80回	B	B
図柄153 (第5特定図柄)	100回	1～19回	A	B
		20回	B	B
		21～39回	A	B
		40回	B	B
		41～59回	A	A
		60回	B	B
		61～79回	A	A
		80回	B	B
図柄154 (第7特定図柄)	100回	1～19回	A	B
		20回	B	B
		21～39回	A	A
		40回	B	B
		41～59回	A	A
		60回	B	B
		61～79回	A	A
		80回	B	B
		81～99回	A	B
		100回	B	B

Iの選択率80%  
IIの選択率20%

【図 37】

通常大当り		実行回数	テーブル切替パターン	
特別図柄	時短回数		I	II
図柄242 (第1特定図柄)	20回	1～19回	B	A
		20回	B	B
		21～39回	B	A
		40回	B	B
		41～59回	A	A
		60回	B	B
		61～79回	A	A
		80回	B	B
図柄243 (第2特定図柄)	60回	1～19回	B	A
		20回	B	B
		21～39回	A	A
		40回	B	B
		41～59回	A	A
		60回	B	B
		61～79回	B	A
		80回	B	B
図柄252 (第3特定図柄)	80回	1～19回	B	A
		20回	B	B
		21～39回	B	A
		40回	B	B
		41～59回	A	A
		60回	B	B
		61～79回	A	A
		80回	B	B
図柄253 (第6特定図柄)	100回	1～19回	B	A
		20回	B	B
		21～39回	A	A
		40回	B	B
		41～59回	A	A
		60回	B	B
		61～79回	A	A
		80回	B	B
		81～99回	A	A
		100回	B	B

Iの選択率80%  
IIの選択率20%

【図 38】

通常大当り		実行回数	テーブル切替パターン	
特別図柄	時短回数		I	II
図柄119 (第7特定図柄)	20回	1～19回	A	B1
		20回	A	A
		1～19回	B2	B1
		20回	B1	B2
図柄129 (第7特定図柄)	40回	21～39回	B1	B2
		40回	A	A
		1～19回	B3	B1
		20回	B2	B2
図柄139 (第7特定図柄)	60回	21～39回	B2	B2
		40回	B1	B3
		41～59回	B1	B3
		60回	A	A
図柄149 (第7特定図柄)	80回	1～19回	B4	B1
		20回	B3	B2
		21～39回	B3	B2
		40回	B2	B3
図柄159 (第7特定図柄)	100回	41～59回	B2	B3
		60回	B1	B4
		61～79回	B1	B4
		80回	A	A
		1～19回	B5	B1
		20回	B4	B2
		21～39回	B4	B2
		40回	B3	B3
		41～59回	B3	B3
		60回	B2	B4
		61～79回	B2	B4
		80回	B1	B5
		81～99回	B1	B5
		100回	A	A

Iの選択率60%  
IIの選択率40%



【図 39】

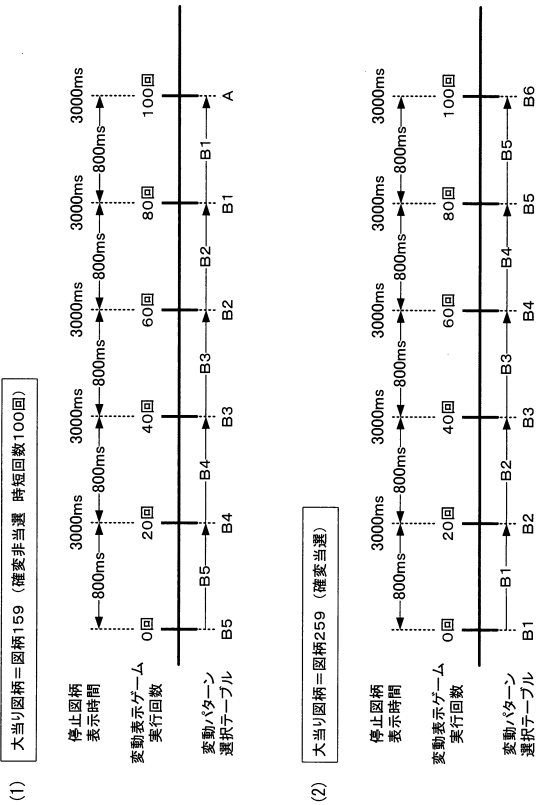
確定大当り 特別図柄	実行回数	テーブル切替パターン	
		I	II
図柄219 (第6特定図柄)	1~19回	B1	A
	20回	B5	B5
	1~19回	B1	B2
図柄229 (第6特定図柄)	20回	B2	B1
	21~39回	B2	B1
	40回	B5	B5
図柄239 (第6特定図柄)	1~19回	B1	B3
	20回	B2	B2
	21~39回	B2	B2
	40回	B3	B1
	41~59回	B3	B1
図柄249 (第6特定図柄)	60回	B5	B5
	1~19回	B1	B4
	20回	B2	B3
	21~39回	B2	B3
	40回	B3	B2
図柄259 (第6特定図柄)	41~59回	B3	B2
	60回	B4	B1
	61~79回	B4	B1
	80回	B5	B5
	1~19回	B1	B5
	20回	B2	B4
	21~39回	B2	B4
	40回	B3	B3
	41~59回	B3	B3
	60回	B4	B2
	61~79回	B4	B2
	80回	B5	B1
	81~99回	B5	B1
	100回	B5	B5

I の選択率60%  
II の選択率40%

【図 40】

- (1) 〔変動パターン選択テーブルB1〕
- | 変動パターン | 変動時間    | 種類     |
|--------|---------|--------|
| O1     | 8000ms  | はずれ    |
| O2     | 15000ms | Nリーチ   |
| O3     | 25000ms | SP1リーチ |
- (2) 〔変動パターン選択テーブルB2〕
- | 変動パターン | 変動時間    | 種類     |
|--------|---------|--------|
| O1     | 7000ms  | はずれ    |
| O2     | 15000ms | Nリーチ   |
| O3     | 25000ms | SP1リーチ |
- (3) 〔変動パターン選択テーブルB3〕
- | 変動パターン | 変動時間    | 種類     |
|--------|---------|--------|
| O1     | 6000ms  | はずれ    |
| O2     | 15000ms | Nリーチ   |
| O3     | 25000ms | SP1リーチ |
- (4) 〔変動パターン選択テーブルB4〕
- | 変動パターン | 変動時間    | 種類     |
|--------|---------|--------|
| O1     | 5000ms  | はずれ    |
| O2     | 15000ms | Nリーチ   |
| O3     | 25000ms | SP1リーチ |
- (5) 〔変動パターン選択テーブルB5〕
- | 変動パターン | 変動時間    | 種類     |
|--------|---------|--------|
| O1     | 4000ms  | はずれ    |
| O2     | 15000ms | Nリーチ   |
| O3     | 25000ms | SP1リーチ |

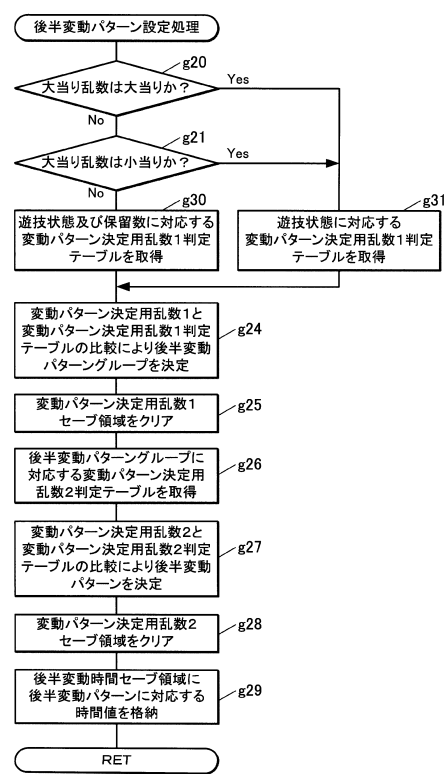
【図 41】



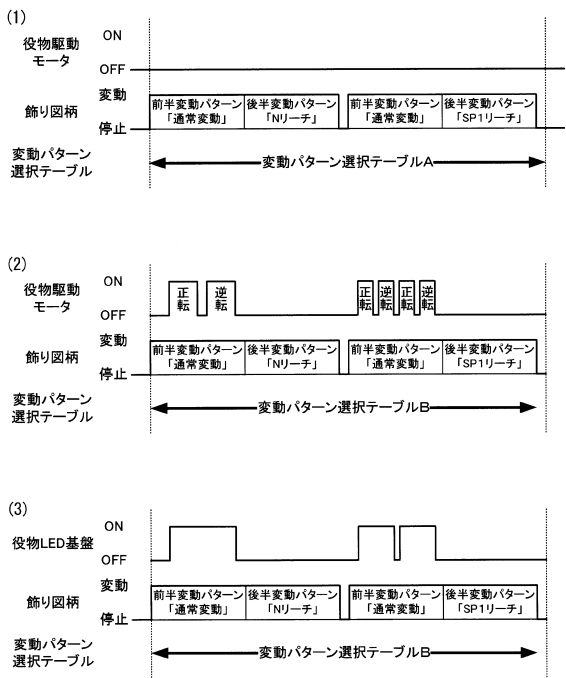
【図 42】

- (1)
- | 変動内容 | 前半変動パターン番号 |        |        |        |         |         |         |
|------|------------|--------|--------|--------|---------|---------|---------|
|      | O1         | O2     | O3     | O4     | O5      | O6      | O7      |
| 通常変動 | 8000ms     | 4000ms | 2000ms | 8100ms | 16700ms | 25300ms | 33900ms |
- (2) 前半変動パターン選択テーブルA
- | 後半変動パターン | 前半変動パターン番号 |    |    |    |    |    |    |
|----------|------------|----|----|----|----|----|----|
|          | O1         | O2 | O3 | O4 | O5 | O6 | O7 |
| リーチなし    | ○          | ○  | ○  | ○  | ○  | ×  | ×  |
| Nリーチ     | ○          | ×  | ×  | ○  | ○  | ×  | ×  |
| SP1リーチ   | ○          | ×  | ×  | ×  | ×  | ○  | ○  |
| SP2リーチ   | ○          | ×  | ×  | ×  | ×  | ○  | ○  |
- (3) 前半変動パターン選択テーブルB
- | 後半変動パターン | 前半変動パターン番号 |        |        |        |        |         |         |
|----------|------------|--------|--------|--------|--------|---------|---------|
|          | O1         | O2     | O3     | O4     | O5     | O6      | O7      |
| リーチなし    | ○          | ○      | ○      | ○      | ○      | ○       | ○       |
| 高確率      | 20/256     | 96/256 | 20/256 | 30/256 | 50/256 | 60/256  | 60/256  |
| 低確率      | 20/256     | 96/256 | 80/256 | 50/256 | 20/256 | 10/256  | 10/256  |
| Nリーチ     | ○          | ×      | ×      | ○      | ○      | ○       | ×       |
| 高確率      | 96/256     | ×      | ×      | 32/256 | 64/256 | 64/256  | ×       |
| 低確率      | 96/256     | ×      | ×      | 64/256 | 64/256 | 32/256  | ×       |
| SP1リーチ   | ○          | ×      | ×      | ×      | ×      | ○       | ○       |
| 高確率      | 16/256     | ×      | ×      | ×      | ×      | 208/256 | 32/256  |
| 低確率      | 116/256    | ×      | ×      | ×      | ×      | 108/256 | 32/256  |
| SP2リーチ   | ×          | ×      | ×      | ×      | ×      | ○       | ○       |
| 高確率      | ×          | ×      | ×      | ×      | ×      | 64/256  | 192/256 |
| 低確率      | ×          | ×      | ×      | ×      | ×      | 192/256 | 64/256  |

【図 4 3】



【図 4 4】



【図 4 5】

(1) 〔変動パターン選択テーブルB1〕

変動パターン	変動時間	種類
01	8000ms	通常変動
02	15000ms	Nリーチ
03	25000ms	SP1リーチ

(2) 〔変動パターン選択テーブルB2〕

変動パターン	変動時間	種類
01	7000ms	通常変動
02	15000ms	Nリーチ
03	25000ms	SP1リーチ

(3) 〔変動パターン選択テーブルB3〕

変動パターン	変動時間	種類
01	6000ms	通常変動
02	15000ms	Nリーチ
03	25000ms	SP1リーチ

(4) 〔変動パターン選択テーブルB4〕

変動パターン	変動時間	種類
01	5000ms	通常変動
02	15000ms	Nリーチ
03	25000ms	SP1リーチ

(5) 〔変動パターン選択テーブルB5〕

変動パターン	変動時間	種類
01	4000ms	通常変動
02	15000ms	Nリーチ
03	25000ms	SP1リーチ

【図 4 6】

(1)

通常大当り		特殊停止図柄表示時間 実行ゲーム数	
特別図柄	時短回数		
図柄110	20回	20回	
図柄111	20回	20回	
図柄120	40回	20回、40回	
図柄121	40回	20回、40回	
図柄122	40回	20回、40回	
図柄130	60回	20回、60回	
図柄131	60回	40回、60回	
図柄132	60回	20回、40回、60回	
図柄140	80回	20回、60回、80回	
図柄141	80回	20回、40回、60回、80回	
図柄150	100回	20回、40回、80回、100回	
図柄151	100回	20回、40回、60回、80回、100回	

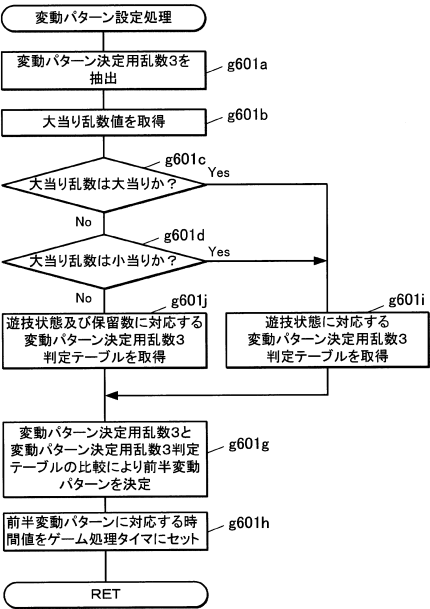
(2)

確変大当り	特殊停止図柄表示時間 実行ゲーム数
特別図柄	
図柄210	—
図柄211	20回
図柄220	40回
図柄221	40回
図柄222	20回、40回
図柄230	60回
図柄231	40回、60回
図柄232	20回、60回
図柄240	80回
図柄241	20回、80回
図柄250	100回
図柄251	20回、100回

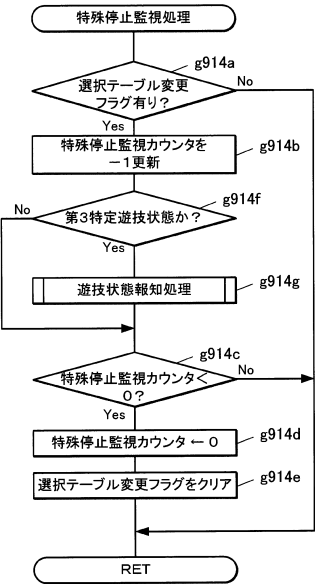
【図 47】

		選択率	
		後半変動パターン選択 テーブルA	後半変動パターン選択 テーブルB
なし	番号	01	
	時間	0ms	
	番号	11	
	時間	10000ms	
	番号	12	
	時間	15000ms	
	...	...	
	番号	21	
	時間	30000ms	
	番号	22	
SP1 リ チ	時間	32000ms	
	番号	23	
	時間	32200ms	
	番号	24	
	時間	32300ms	
	...	...	
	番号	31	
	時間	40000ms	
	番号	32	
	時間	42000ms	
SP2 リ チ	番号	33	
	時間	45000ms	
	番号	34	
	時間	50000ms	
...		...	

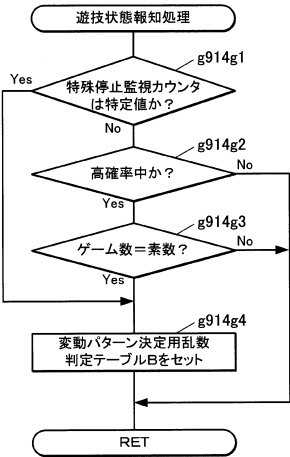
【図 48】



【図 49】



【図 50】



【図 5 1】

(1) 〔変動パターン選択テーブルA〕

変動パターン	変動時間	種類
O1	8000ms	はずれ
O2	15000ms	Nリーチ
O3	25000ms	SP1リーチ

(2) 〔変動パターン選択テーブルB〕

変動パターン	変動時間	種類
O1	20000ms	はずれ
O2	15000ms	Nリーチ
O3	25000ms	SP1リーチ

【図 5 2】

(1) 〔普図情報〕

	低確率	高確率
普図当り確率	5／251	250／251

(2) 〔普電情報〕

	非時短状態	時短状態
普電開放時間	300ms	1800ms
普電開放回数	1回	3回

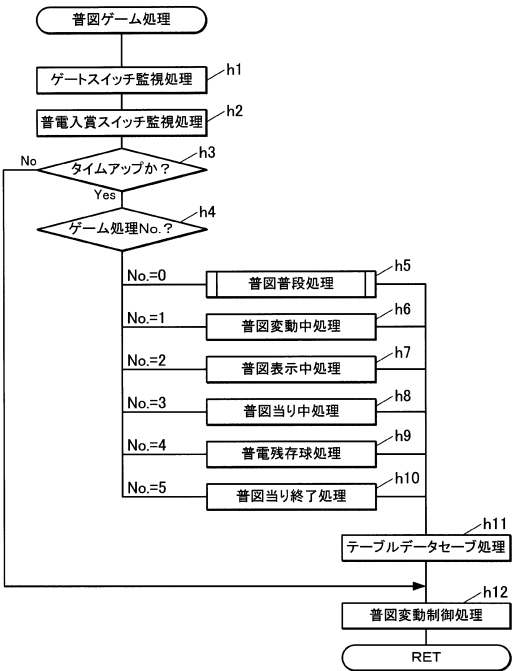
(3) 〔普図変動パターン選択テーブルA〕

	非時短状態	時短状態
普図変動時間	10000ms	1000ms

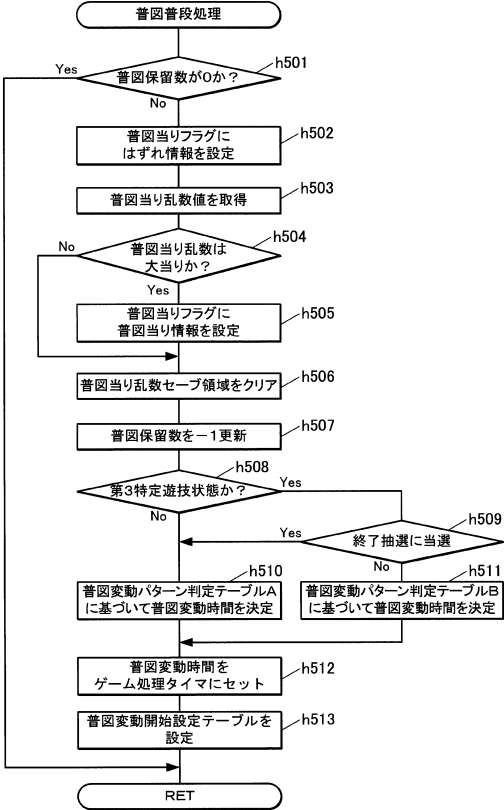
(4) 〔普図変動パターン選択テーブルB〕

	第3特定遊技状態
普図変動時間	2000ms

【図 5 3】



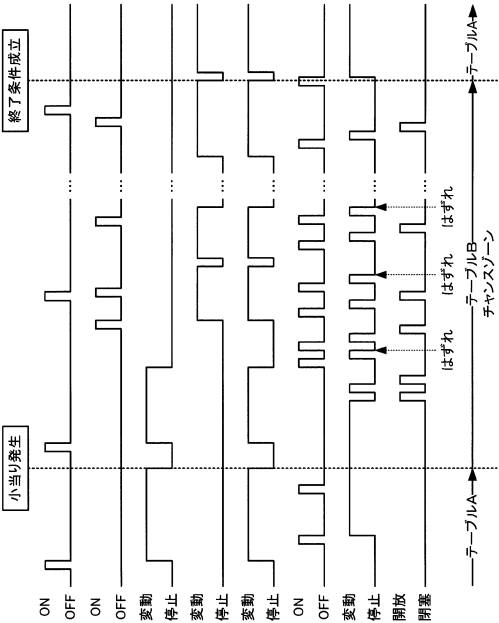
【図 5 4】



【図 5 5】

チャンス当り		終了条件
特別図柄	チャンスゾーン 規定回数	
図柄310 (2R確変) (第6特定図柄)	100回	・終了抽選に当選 ・規定回数のゲーム数を実行 ・大当り発生
図柄311 (2R通常) (第7特定図柄)	100回	・終了抽選に当選 ・規定回数のゲーム数を実行 ・大当り発生
図柄312 (小当り) (第8特定図柄)	100回	・終了抽選に当選 ・規定回数のゲーム数を実行 ・大当り発生
図柄320 (2R確変) (第6特定図柄)	200回	・終了抽選に当選 ・規定回数のゲーム数を実行 ・大当り発生
図柄321 (2R通常) (第7特定図柄)	200回	・終了抽選に当選 ・規定回数のゲーム数を実行 ・大当り発生
図柄322 (小当り) (第8特定図柄)	200回	・終了抽選に当選 ・規定回数のゲーム数を実行 ・大当り発生
図柄331 (2R確変) (第6特定図柄)	次回 大当りまで	・終了抽選に当選 ・大当り発生
図柄330 (2R通常) (第7特定図柄)	次回 小当りまで	・終了抽選に当選 ・小当り発生 ・大当り発生
図柄331 (小当り) (第8特定図柄)	次回 大当りまで	・終了抽選に当選 ・大当り発生

【図 5 6】



【図 5 7】

(1) 〔第1特別図柄情報〕

大当り確率	1/400
小当り確率	1/20

(2) 〔第2特別図柄情報〕

大当り確率	1/20
小当り確率	1/400

(3) 〔普図情報〕

普図当り確率	250/251
--------	---------

(4) 〔普電情報〕

普電開放時間	300ms
普電開放回数	1回

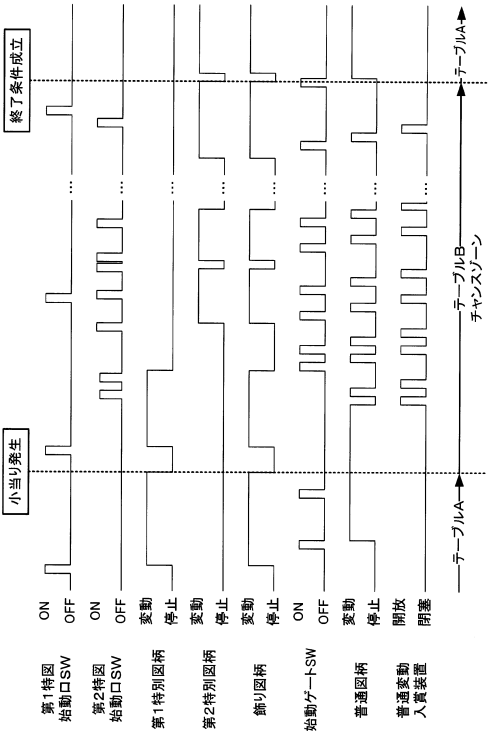
(5) 〔普図変動パターン選択テーブルA〕

変動パターン	普図変動時間
A001	55000ms
A002	60000ms
A003	65000ms
A004	68000ms
A005	70000ms
...	...

(6) 〔普図変動パターン選択テーブルB〕

変動パターン	普図変動時間
B001	1000ms
B002	2000ms
B003	2500ms
B004	3000ms
B005	3000ms
...	...

【図 5 8】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 0 - 2 8 4 4 2 2 ( J P , A )  
特開 2 0 0 9 - 3 9 4 0 4 ( J P , A )  
特開 2 0 0 2 - 5 8 8 3 0 ( J P , A )

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F        7 / 0 2