

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2015-123121
(P2015-123121A)

(43) 公開日 平成27年7月6日(2015.7.6)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 1 5 A 2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 56 頁)

(21) 出願番号	特願2013-267851 (P2013-267851)	(71) 出願人	390031783
(22) 出願日	平成25年12月25日 (2013.12.25)		サミー株式会社 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン シャイン60
		(74) 代理人	100105924 弁理士 森下 賢樹
		(74) 代理人	100109047 弁理士 村田 雄祐
		(74) 代理人	100109081 弁理士 三木 友由
		(72) 発明者	秋田 大介 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内
		Fターム(参考)	2C088 AA17 AA35 AA36 AA42 BC15 EA10 EB56 EB58

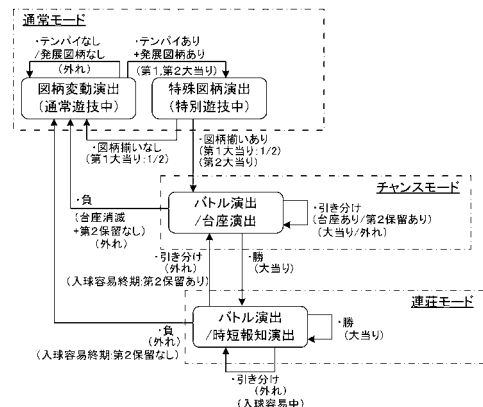
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】斬新な遊技アルゴリズムを提供しつつ、その稼働率を維持することが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】高確率低入球状態である第1の状態と、通常入球状態から移行された高確率高入球状態である第2の状態と、入球容易状態から移行された高確率高入球状態である第3の状態とが設けられる。第2の状態への移行に際して設定された入球容易状態の終期に基づく期間であって、第2の当否抽選による抽選値の保留生起により変化しない期間を最低保障滞在期間として示唆する第1演出と、最低保障滞在期間の経過後に第1の状態よりも有利な遊技状態に滞在する期間であって、第2の当否抽選による抽選値の保留生起により変化する追加滞在期間に滞在していることを示唆する第2演出と。が選択対象として設けられる。

【選択図】 図17



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域が形成された遊技盤と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球の入球が賞球付与の契機となる第 1 始動口と、

前記遊技領域の前記第 1 始動口とは異なる位置に設けられ、遊技球の入球が賞球付与の契機となる第 2 始動口と、

前記第 1 始動口への入球を契機として抽選値を取得するための第 1 の当否抽選を実行し、前記第 2 始動口への入球を契機として抽選値を取得するための第 2 の当否抽選を実行する当否抽選手段と、

以前の当否抽選に対応する図柄の変動表示が終了していることを開始条件として、前記当否抽選の結果を示す図柄を変動表示させる図柄表示制御手段と、

前記図柄の変動開始から停止までの変動表示過程が定められた複数種の変動パターンからいずれかを前記当否抽選の結果に応じて選択する変動パターン決定手段と、

新たに当否抽選が実行されるときにそれ以前の当否抽選に対応する図柄変動が表示されている場合、前記新たな当否抽選により取得された抽選値を所定個数を上限にその抽選に対応する図柄の変動表示開始まで保留する保留制御手段と、

前記当否抽選の結果が大当たりとなり、前記図柄が大当たりを示す図柄にて停止されたときに、通常遊技より遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

前記特別遊技の終了後から所定の第 1 の終期に達するまで次の当否抽選の結果が大当たりとなる確率を通常確率状態より高い確率変動状態とする確率変動手段と、

前記特別遊技の終了後から所定の第 2 の終期に達するまで前記第 2 始動口への入球容易性を通常入球状態より高い入球容易状態とする入球変動手段と、

所定の演出が表示される演出表示装置と、

前記演出表示装置に表示させる演出内容を決定する演出決定手段と、

決定された演出内容にしたがって演出表示を制御する演出表示制御手段と、

を備え、

前記入球変動手段が作動する遊技状態において前記当否抽選の結果が大当たりとなった場合には、その大当たりが前記第 1 の当否抽選および前記第 2 の当否抽選のいずれによるものであっても、その大当たりに係る特別遊技の終了後に前記入球変動手段が確定的に作動し、

前記確率変動手段が作動して前記入球変動手段が非作動である遊技状態において前記当否抽選の結果が大当たりとなった場合には、その大当たりが前記第 1 の当否抽選によるものであれば、その大当たりに係る特別遊技の終了後に前記入球変動手段が所定確率にて作動し、その大当たりが前記第 2 の当否抽選によるものであれば、その大当たりに係る特別遊技の終了後に前記入球変動手段が確定的に作動し、

前記確率変動手段および前記入球変動手段の双方が非作動である遊技状態において前記当否抽選の結果が大当たりとなった場合には、その大当たりが前記第 1 の当否抽選および前記第 2 の当否抽選のいずれによるものであっても、その大当たりに係る特別遊技の終了後に前記入球変動手段が確定的に作動し、

前記第 2 の終期として、前記第 1 の終期より長い期間を含む異なる複数の期間が設定対象として設けられ、

前記入球変動手段が非作動である遊技状態において前記当否抽選の結果が大当たりとなった場合には、前記入球変動手段が作動する遊技状態において前記当否抽選の結果が大当たりとなった場合と比べて前記第 2 の終期として短い期間が選択され易い傾向を有し、

前記入球変動手段が非作動の遊技状態から前記特別遊技を介して前記入球変動手段が作動する遊技状態へ移行された場合には、前記入球変動手段が作動する遊技状態から前記特別遊技を介して前記入球変動手段が作動する遊技状態へ再度移行された場合と比較して、変動時間の長い変動パターンが選択され易い傾向を有し、

前記確率変動手段が作動して前記入球変動手段が非作動である第 1 の状態と、前記入球変動手段が非作動の状態から移行されて前記確率変動手段および前記入球変動手段の双方が作動する第 2 の状態と、前記入球変動手段が作動する状態から移行されて前記確率変動

10

20

30

40

50

手段および前記入球変動手段の双方が作動する第3の状態と、を少なくとも含む複数種の状態が設けられ、

前記演出決定手段は、

新たな当否抽選が実行されたときに、その当否抽選に対応する図柄変動表示が直ちに開始されるか否かにかかわらずその当否抽選により取得された抽選値に関する情報である抽選値情報を受信し、

前記第2の状態への移行に際して設定された前記第2の終期に基づく期間であって、前記第2の当否抽選による抽選値の保留生起により変化しない期間を最低保障滞在期間として報知又は示唆する第1演出と、前記最低保障滞在期間の経過後に前記第1の状態よりも有利な遊技状態に滞在する期間であって、前記第2の当否抽選による抽選値の保留生起により変化する追加滞在期間に滞在していることを報知又は示唆する第2演出と、を選択対象として含む弾球遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、各種の弾球遊技機のうち、いわゆる第1種ぱちんこ遊技機と呼ばれていた遊技機は、遊技盤の略中央に設けられた液晶ディスプレイなどの表示領域に複数の図柄を変動させながら表示する（以下、そうした表示を「図柄変動」または「変動表示」等という）。この遊技機では、例えば遊技盤上に形成された始動口へ遊技球が入球すると、その結果としてランダムな抽選値が取得される。取得された抽選値は保留球として所定上限数まで一時記憶される。保留球は順次1つずつ読み出されて当否判定され、その判定結果に応じて複数列の図柄が変動表示される。そして、その当否判定の結果が当たりとなり、複数列の図柄変動を停止させたときの図柄の組合せが特定の態様となった場合に、通常遊技より多くの賞球が得られる、いわゆる大当たりと呼ばれる特別遊技へと移行するものとして知られている（例えば、特許文献1参照）。

20

【0003】

表示領域における図柄の変動表示は、単に複数の図柄が変動表示されるだけでなく、いわゆるリーチ画面と呼ばれる状態のように、あと一つ図柄が揃えば大当たりとなる状態で変動表示の時間を通常よりも長くする等、遊技者の期待感を高めるための演出が図られている。また、キャラクタ画像や背景画像等を用いて図柄の変動表示にストーリーを持たせる演出を施したり、特別遊技への移行効率を高める確率変動遊技（以下「確変」ともいう）および変動時間短縮遊技（以下「時短」ともいう）、始動口への入球容易性を高める入球容易状態へ移行したりする制御によっても遊技者の期待感を高めている。

30

【0004】

近年の多様化した遊技機の中には、従来なら遊技者に有利となるはずの遊技状態がかえって遊技者に不利となる遊技性を有するものもある（例えば特許文献1, 2参照）。この不利な遊技状態を所定の遊技過程を経ることで脱することを可能とし、その後本来の利益が得られる遊技状態に遷移させるものである。このような特異な遊技アルゴリズムが遊技者の興味を高めることもある。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2009-39293号公報

【特許文献2】特開2009-39299号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

50

しかしながら、従来と異なる順序で遊技状態を進行させてしまうと、それまでの遊技アルゴリズムが変更されるため、遊技者に想定外の利益または不利益を与えてしまうことも想定される。特に不利益を与えてしまうことになれば、斬新な遊技性を提供するにもかかわらず、遊技機の稼働率を低下させてしまう可能性がある。

【0007】

本発明はこうした課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、斬新な遊技アルゴリズムを提供しつつ、その稼働率を維持することが可能な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記課題を解決するために、本発明のある態様の弾球遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技領域に設けられ、遊技球の入球が賞球付与の契機となる第1始動口と、遊技領域の第1始動口とは異なる位置に設けられ、遊技球の入球が賞球付与の契機となる第2始動口と、第1始動口への入球を契機として抽選値を取得するための第1の当否抽選を実行し、第2始動口への入球を契機として抽選値を取得するための第2の当否抽選を実行する当否抽選手段と、以前の当否抽選に対応する図柄の変動表示が終了していることを開始条件として、当否抽選の結果を示す図柄を変動表示させる図柄表示制御手段と、図柄の変動開始から停止までの変動表示過程が定められた複数種の変動パターンからいずれかを当否抽選の結果に応じて選択する変動パターン決定手段と、新たに当否抽選が実行される時にそれ以前の当否抽選に対応する図柄変動が表示されている場合、新たな当否抽選により取得された抽選値を所定個数を上限にその抽選に対応する図柄の変動表示開始まで保留する保留制御手段と、当否抽選の結果が大当たりとなり、図柄が大当たりを示す図柄にて停止されたときに、通常遊技より遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、特別遊技の終了後から所定の第1の終期に達するまで次の当否抽選の結果が大当たりとなる確率を通常確率状態より高い確率変動状態とする確率変動手段と、特別遊技の終了後から所定の第2の終期に達するまで第2始動口への入球容易性を通常入球状態より高い入球容易状態とする入球変動手段と、所定の演出が表示される演出表示装置と、演出表示装置に表示させる演出内容を決定する演出決定手段と、決定された演出内容にしたがって演出表示を制御する演出表示制御手段と、を備える。

【0009】

入球変動手段が作動する遊技状態において当否抽選の結果が大当たりとなった場合には、その大当たりが第1の当否抽選および第2の当否抽選のいずれによるものであっても、その大当たりに係る特別遊技の終了後に入球変動手段が確定的に作動し、確率変動手段が作動して入球変動手段が非作動である遊技状態において当否抽選の結果が大当たりとなった場合には、その大当たりが第1の当否抽選によるものであれば、その大当たりに係る特別遊技の終了後に入球変動手段が所定確率にて作動し、その大当たりが第2の当否抽選によるものであれば、その大当たりに係る特別遊技の終了後に入球変動手段が確定的に作動し、確率変動手段および入球変動手段の双方が非作動である遊技状態において当否抽選の結果が大当たりとなった場合には、その大当たりが第1の当否抽選および第2の当否抽選のいずれによるものであっても、その大当たりに係る特別遊技の終了後に入球変動手段が確定的に作動し、第2の終期として、第1の終期より長い期間を含む異なる複数の期間が設定対象として設けられ、入球変動手段が非作動である遊技状態において当否抽選の結果が大当たりとなった場合には、入球変動手段が作動する遊技状態において当否抽選の結果が大当たりとなった場合と比べて第2の終期として短い期間が選択され易い傾向を有する。入球変動手段が非作動の遊技状態から特別遊技を介して入球変動手段が作動する遊技状態へ移行された場合には、入球変動手段が作動する遊技状態から特別遊技を介して入球変動手段が作動する遊技状態へ再度移行された場合と比較して、変動時間の長い変動パターンが選択され易い傾向を有する。確率変動手段が作動して入球変動手段が非作動である第1の状態と、入球変動手段が非作動の状態から移行されて確率変動手段および入球変動手段の双方が作動する第2の状態と、入球変動手段が作動する状態から移行されて確率変動手段および入球変動手段の双方が作動する第3の状態と、を少なくとも含む複数種の状態が設けられ、演出決定手段は

10

20

30

40

50

、新たな当否抽選が実行されたときに、その当否抽選に対応する図柄変動表示が直ちに開始されるか否かにかかわらずその当否抽選により取得された抽選値に関する情報である抽選値情報を受信し、第2の状態への移行に際して設定された第2の終期に基づく期間であって、第2の当否抽選による抽選値の保留生起により変化しない期間を最低保障滞在期間として報知又は示唆する第1演出と、最低保障滞在期間の経過後に第1の状態よりも有利な遊技状態に滞在する期間であって、第2の当否抽選による抽選値の保留生起により変化する追加滞在期間に滞在していることを報知又は示唆する第2演出と、を選択対象として含む。

【0010】

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

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、斬新な遊技アルゴリズムを提供しつつ、その稼働率を維持することが可能な遊技機を提供することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】第1実施例に係るぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す図である。

【図2】ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す図である。

【図3】本実施例におけるぱちんこ遊技機の機能ブロックを示す図である。

【図4】当否判定テーブルを模式的に示す図である。

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

【図6】遊技モード間の状態遷移を表す図である。

【図7】本判定で参照される図柄判定テーブルを模式的に示す図である。

【図8】本判定で参照される図柄判定テーブルを模式的に示す図である。

【図9】本判定で参照される変動パターンテーブルを模式的に示す図である。

【図10】本判定で参照される変動パターンテーブルを模式的に示す図である。

【図11】演出全体の概略構成を示す図である。

【図12】演出全体の概略構成を示す図である。

【図13】演出表示装置に表示される画面例を表す図である。

【図14】演出表示装置に表示される画面例を表す図である。

【図15】演出表示装置に表示される画面例を表す図である。

【図16】演出表示装置に表示される画面例を表す図である。

【図17】演出モード間の演出遷移を示す図である。

【図18】演出パターンを選択する際に参照される演出パターンテーブルを模式的に示す図である。

【図19】ぱちんこ遊技機における基本的な動作過程を示すフローチャートである。

【図20】図19におけるS10の入球処理を詳細に示すフローチャートである。

【図21】図20におけるS208の事前判定処理を詳細に示すフローチャートである。

【図22】図19におけるS13の演出モード切替処理を詳細に示すフローチャートである。

【図23】図19におけるS14の通常遊技制御処理の全体的な過程を示すフローチャートである。

【図24】図23におけるS250の先読み処理を詳細に示すフローチャートである。

【図25】図23におけるS252の特別図柄変動処理を詳細に示すフローチャートである。

【図26】図25におけるS44の図柄変動停止処理を詳細に示すフローチャートである。

。

10

20

30

40

50

【図 27】図 23 における S 254 の装飾図柄変動処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 28】図 19 における S 16 の特別遊技制御処理の全体的な過程を示すフローチャートである。

【図 29】図 28 における S 100 の開放処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 30】図 28 における S 102 の閉鎖処理を詳細に示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0013】

(実施例)

(1) 特殊スペック 1

10

本実施例の遊技機においては、特別遊技の終了から第 1 の終期に達するまで確率変動状態とする確率変動手段と、特別遊技の終了から第 2 の終期に達するまで第 2 始動口の入球容易状態とする入球変動手段とが設けられる。確率変動手段が作動する状態が「確率変動状態」であり、非作動の状態が「通常確率状態」である。入球変動手段が作動する状態が「入球容易状態」であり、非作動の状態が「通常入球状態」である。

【0014】

「第 2 始動口」は、待機状態と作動状態をとり得る入球変動機構を備えるものでもよい。「入球変動機構」は、作動状態では第 2 始動口に入球可能とし、待機状態では第 2 始動口に入球不能とするものでよい。あるいは、作動状態では待機状態と比較して第 2 始動口への入球を容易とし、待機状態では作動状態と比較して第 2 始動口への入球を困難とするものでよい。「入球変動機構」は、その作動により第 2 始動口を閉鎖状態から開放させることにより入球可能とするものでもよい。あるいは、その作動により第 2 始動口を通常開口状態から拡開状態に変化させることにより入球し易くするものでもよい。「入球変動手段」は、通常入球状態と比較して入球変動機構の作動時間を延長する、あるいは入球変動機構の作動効率を高めることにより、入球容易状態を実現するものでもよい。通常入球状態においては第 1 始動口のほうが第 2 始動口よりも入球し易く、入球容易状態においては第 2 始動口のほうが第 1 始動口よりも入球し易くなるように設定されてもよい。すなわち、「入球変動手段」は、入球容易状態において第 2 始動口への入球容易性を第 1 始動口よりも高めるよう作動可能なものでよい。

20

【0015】

具体的には、遊技領域に設けられた作動口と、作動口への入球を契機として、入球変動機構を作動させるか否かを決定するための作動抽選を実行する作動抽選手段と、作動抽選の結果を示すための普通図柄を変動表示させる普通図柄表示制御手段と、作動抽選の結果が当たりとなり、普通図柄が当たりを示す態様で停止表示されたときに、入球変動機構を作動させる作動制御手段と、を備えるものでもよい。そして、入球容易状態においては、作動抽選の結果が当たりとなった場合の入球変動機構の作動時間を通常入球状態よりも延長するものでもよい。また、入球容易状態において、作動抽選の当選確率を通常入球状態よりも向上させるものでもよい。さらに、入球容易状態において、普通図柄の変動時間の長さが通常入球状態と比べて短くなる傾向を有するようにしてもよい。

30

【0016】

「第 1 の終期」は、遊技状態が所定条件を満たすまでの期間であってよく、本実施例では図柄変動が設定回数なされるまでの期間、つまり図柄変動回数にて規定される期間（「第 1 の終期回数」ともいう）として定められる。本実施例の「第 1 の終期回数」は、第 1 の当否抽選の結果を示す図柄（「第 1 図柄」ともいう）の変動回数と、第 2 の当否抽選の結果を示す図柄（「第 2 図柄」ともいう）の変動回数との合計としてカウントされる。なお、以下の説明では便宜上、第 1 の当否抽選を単に「第 1 の抽選」と呼び、第 2 の当否抽選を単に「第 2 の抽選」と呼ぶこともある。変形例においては、「第 1 の終期回数」を第 1 図柄又は第 2 図柄の一方の変動回数としてカウントしてもよい。また、変形例においては、「第 1 の終期」を予め定める第 1 の設定時間が経過するまでの期間としてもよいし、遊技状態が予め定める状態となるまでの期間としてもよい。本実施例では「第 1 の終期」とし

40

50

て単一の期間が設定される。変形例においては複数の期間が設定されてもよい。

【0017】

「第2の終期」は、遊技状態が所定条件を満たすまでの期間であってよく、本実施例では図柄変動が設定回数なされるまでの期間、つまり図柄変動回数にて規定される期間（「第2の終期回数」ともいう）として定められる。本実施例の「第2の終期回数」は、第1図柄の変動回数と、第2図柄の変動回数との合計回数にてカウントされる。変形例においては、「第2の終期回数」を第1図柄又は第2図柄の一方の変動回数にてカウントしてもよい。また、変形例においては、「第2の終期」を予め定める第2の設定時間が経過するまでの期間としてもよいし、予め設定した他の条件が満たされるまでの期間としてもよい。本実施例では「第2の終期」として、第1の終期より長い期間を含む異なる複数の期間が設定対象として設けられる。

10

【0018】

本実施例では、入球容易状態において大当たりとなった場合、その大当たりが第1、第2の抽選のいずれによるものであっても、その特別遊技終了後に入球容易状態へ確定的に移行される。すなわち、一旦入球容易状態へ移行されると、その入球容易状態を維持したまま大当たりを繰り返し獲得する連荘状態を実現し易くなり、遊技者の利益状態を高く維持できる可能性がある。

【0019】

確率変動状態かつ通常入球状態（便宜上「高確率低入球状態」ともいう）において大当たりとなった場合には、その大当たりが第1の抽選によるものであれば、その特別遊技終了後に入球容易状態へ所定確率にて移行される。一方、その大当たりが第2の抽選によるものであれば、その特別遊技終了後に入球容易状態へ確定的に移行される。すなわち、高確率低入球状態においては、第2の抽選の結果が大当たりになれば入球容易状態への移行が確定するが、第1の抽選の結果が大当たりとなるだけでは入球容易状態への移行は未確定である。ただし、通常入球状態において第2始動口が第1始動口と比べて入球困難となり、入球容易状態において第2始動口が第1始動口と比べて入球し易くなる配置又は構成を有する場合には、通常入球状態において第1始動口に入球させ、入球容易状態への移行を伴う大当たりの獲得を目指すほうが効率的となる場合がある。それにより入球容易状態へ移行されれば、それ以降、第2始動口への入球を狙うことで大当たりの連荘状態を実現できる可能性がある。

20

30

【0020】

通常確率状態かつ通常入球状態（便宜上「低確率低入球状態」ともいう）において大当たりとなった場合には、その大当たりが第1、第2の抽選のいずれによるものであっても、その特別遊技終了後に入球容易状態へ確定的に移行される。このため、高確率低入球状態から入球容易状態へ移行させるために、一旦低確率低入球状態へ移行させることが近道となる場合がある。なお、高確率低入球状態において第1の終期に到達すると、低確率低入球状態へ移行され、その後に入球容易状態へ移行し易くなる。このように、本実施例では本来遊技者に有利となるはずの確率変動状態のままでは入球容易状態へ移行し難く、一旦確率変動状態から通常確率状態へ移行させ、それから入球容易状態へ移行させるというプロセスが有効となる。

40

【0021】

本実施例では、通常入球状態において大当たりとなった場合、入球容易状態において大当たりとなった場合と比べて第2の終期として短い期間が選択され易い。また、通常入球状態から入球容易状態へ移行された場合には、入球容易状態から入球容易状態へ連続的に移行された場合と比較して、変動時間の長い変動パターンが選択され易い。具体的には、ここでいう「変動時間が長い」は、例えば第2の抽選の抽選値の保留数が予め定める設定個数以上の際にその第2の抽選の結果が外れである場合に、その抽選結果を示す図柄変動の変動パターンとして、所定時間以下の変動時間を有するパターンが選択され難い設定とされていることを意味するものでもよい。すなわち、通常入球状態における大当たり（連荘状態への入口となりうる「初当たり」）により入球容易状態へ移行された場合よりも、入球容易

50

状態における大当りにより連続的に入球容易状態へ移行される場合のほうが、入球容易状態の終期を長くできるとともに図柄変動効率も高められる。これは、連荘状態となった場合に利益状態が相乗的に高められ、遊技者にとって魅力ある遊技性が実現されることを意味する。

【0022】

以上のように、本実施例では大当りの連荘状態を実現するために入球容易状態を連続的に維持する必要があるところ、通常入球状態からの初当りによって入球容易状態へ移行させる場合には、その通常入球状態において通常確率状態であるほうが有利となる。すなわち、本来相対的に有利となるはずの確率変動状態（高確率低入球状態）のままでは遊技者に有利とはなり難く、遊技状態をより有利に展開させるために一旦通常確率状態（低確率低入球状態）へ移行させるプロセスを経るという特異な遊技性が実現される。この遊技性に関し、仮に高確率低入球状態が継続したとしても、第1の終期に到達することによっていわゆる天井機能が働き、低確率低入球状態に移行されることで入球容易状態へ移行し易くなる。このため、入球容易状態への移行を伴わない大当りが連発することを抑制することができる。また、本実施例では、通常入球状態から大当りとなって入球容易状態へ移行した際には第2の終期として相対的に短い期間が設定されるが、その短期間の入球容易状態において大当りとなることで再度入球容易状態へ移行されると、第2の終期として相対的に長い期間を獲得することができる。その後は、その長期間の入球容易状態において大当りを引き当てることで入球容易状態を連続的に維持でき、大当りの連荘状態を獲得できる可能性がある。すなわち、相対的に不利な状態である通常入球状態から入球容易状態へ移行し、その入球容易状態から再度入球容易状態へ移行されれば、有利な状態が継続されやすくなる「閉門突破型」の遊技性を実現することができる。

10

20

【0023】

なお、本実施例では上述のように、高確率低入球状態となる第1状態、通常入球状態からの大当り（初当り）を契機として確率変動状態かつ入球容易状態（便宜上「高確率高入球状態」ともいう）となる第2状態、第2状態からの大当りを契機として高確率高入球状態となる第3状態が少なくとも存在する。ここで、第2状態において第2の終期に到達する場合、その入球容易状態における最終の図柄変動が相対的に長変動となるようにしてもよい。また、第1状態から第3状態への直接移行が可能となるようにしてもよい。

【0024】

(2) 特殊スペック2

本実施例では、入球容易状態の継続期間である「第2の終期」が以下の選択傾向となるように設定されている。すなわち、確率変動状態であるか否かにかかわらず、通常入球状態において大当りとなった場合には、入球容易状態において大当りとなった場合と比べて短い期間が選択され易い。また、高確率低入球状態において大当りとなった場合、それが第2の抽選によるものであった場合に、第1の抽選によるものであった場合と比べて相対的に長い期間が選択され易い。さらに、低確率低入球状態において大当りとなった場合には、その大当りが第1の抽選および第2の抽選のいずれによるものであっても、高確率低入球状態において第1の抽選が大当りとなった場合と比べて相対的に短い期間が選択され易い。なお、各状態における第2の終期の比較は、複数ある選択対象としての期間の平均値によるものでもよい。その期間の平均値は、ゼロ（後述する終期回数が0回など）を含む平均値であってもよい。あるいは、ゼロ（終期回数が0回など）を含まない平均値であってもよい。

30

40

【0025】

この態様によれば、入球容易状態における優位性を保つことで連荘状態の魅力を維持する一方、高確率低入球状態と低確率低入球状態との利益のバランスを図ることができる。すなわち、前者に関し、通常入球状態からの大当り（初当り）については、入球容易状態からの大当り（連荘状態での大当り）よりも入球容易状態の終期を短く抑えることで、相対的に連荘状態の優位性を維持している。

【0026】

50

一方、後者に関しては以下を考慮している。すなわち、前述のように、高確率低入球状態では第2の抽選の結果が大当たりであれば入球容易状態への移行が確定するが、第1の抽選の結果が大当たりとなってもそれだけでは入球容易状態への移行は確定しない。一方、低確率低入球状態では第1, 第2の抽選のいずれであるかにかかわらず、その結果が大当たりであれば入球容易状態への移行が確定する。このため、仮に高確率低入球状態および低確率低入球状態の両者について第2の終期を同等とすると、低確率低入球状態の利益状態が高確率低入球状態よりも想定以上に高くなる可能性がある。

【0027】

そこで、高確率低入球状態において第2の抽選の結果が大当たりとなった場合（つまり入球容易状態への移行が確定する大当たりとなった場合）に、第1の抽選の結果が大当たりとなった場合（つまり入球容易状態への移行に関して不確定要素が残る場合）よりも第2の終期を長くする。一方、低確率低入球状態において大当たりとなった場合（つまり入球容易状態への移行が確定する大当たりとなった場合）には、高確率低入球状態において第1の抽選の結果が大当たりとなった場合よりも第2の終期をさらに短くする。すなわち、低確率低入球状態においては高確率低入球状態よりも入球容易状態へ移行し易いものの、移行した場合の終期を短く抑えることで高確率低入球状態と比較して利益状態が過度に高くないようにしている。このような構成により、電源投入直後の初期化処理として行われるいわゆるラムクリア等により遊技状態が必ず低確率低入球状態から開始される構成にも対処することができる。例えば、遊技機への電源投入により低確率低入球状態とされた直後に利益状態が過度に高まるような事態を防止でき、いわゆる開店直後の利益状態を高めるモーニング機能を抑制することができる。本実施例によれば、前述した天井機能とモーニング機能抑制との両立を図ることができる。

【0028】

(3) 遊技者選択演出

本実施例では、高確率低入球状態である第1の状態と、通常入球状態から移行された高確率高入球状態である第2の状態と、入球容易状態から移行された高確率高入球状態である第3の状態と、を少なくとも含む複数種の状態が設けられる。そして、少なくとも第1, 第2, 第3の状態にわたってつながる演出モードが複数設けられる。この複数の演出モードは、選択対象となる演出パターンの演出形態が互いに異なる。遊技者の操作入力に応じていずれかの演出モードが設定される。

【0029】

ここでいう「演出形態」は、演出により特定の事象を示唆する場合の示唆態様、示唆確度、示唆頻度等の傾向によって演出系統が区別されるものでもよいし、演出に登場させるキャラクタやオブジェクトの種類若しくは属性により演出系統が区別されるものでもよい。その「演出系統」は、遊技者からみてそれぞれが異なる種別であることを認知できるものであればよい。なお、ここでいう「示唆確度」とは、特定の事象の示唆が事実であることの信頼性、確実性、明確性を意味する。

【0030】

この態様によれば、複数の状態にわたって表示される複数種の演出形態のいずれかを、遊技者自らのモード選択により設定することができる。各遊技状態では、遊技者が選択した演出モードに該当する演出パターンが選択され、演出表示がなされる。各演出モードでは、遊技状態間での演出形態を維持しつつも、演出内容を変化させることができる。それにより、演出モードと遊技状態とをパラメータとした演出態様の多様化を図ることができる。

【0031】

複数の演出モードは、第1の状態にて選択対象となる演出パターンについて、第2の状態への移行に関する情報を示唆する演出の示唆確度、発生頻度、示唆態様の少なくともいずれかが互いに異なるように設定されてもよい。複数の演出モードは、第2の状態にて選択対象となる演出パターンについて、第3の状態への移行に関する情報を示唆する演出の示唆確度、発生頻度、示唆態様の少なくともいずれかが互いに異なるように設定されてもよ

10

20

30

40

50

い。複数の演出モードは、第3の状態にて選択対象となる演出パターンについて、第3の状態への再移行（ループ）に関する情報を示唆する演出の示唆確度、発生頻度、示唆態様の少なくともいずれかが互いに異なるように設定されてもよい。それらの情報には、入球容易状態の終期を示唆する情報が含まれてもよい。

【0032】

より具体的には、第1の状態において、大当りが発生する期待度（「当り期待度」という）、第2の状態への移行期待度、第2の状態へ移行する場合の滞在期間（例えば図柄変動回数により規定される期間）の少なくともいずれかを示唆する示唆演出を表示させてもよい。その示唆演出の示唆確度、発生頻度、示唆態様の少なくともいずれかを、演出モードの種別に応じて異ならせてもよい。後述する「先読み」を用いた示唆演出（「先読み演出」ともいう）を表示させる場合には、その先読み演出の発生確率や種別を演出モードの種別に応じて異ならせてもよい。

10

【0033】

また、第2の状態において、当り期待度、第3の状態への移行期待度、第3の状態へ移行する場合の滞在期間（例えば図柄変動回数により規定される期間）の少なくともいずれかを示唆する示唆演出を表示させてもよい。その示唆演出の示唆確度、発生頻度、示唆態様の少なくともいずれかを、演出モードの種別に応じて異ならせてもよい。先読み演出を表示させる場合には、その先読み演出の発生確率や種別を演出モードの種別に応じて異ならせてもよい。

20

【0034】

さらに、第3の状態において、当り期待度、第3の状態に繰り返し移行する期待度、第3の状態へ繰り返し移行するごとの滞在期間（例えば図柄変動回数により規定される期間）の少なくともいずれかを示唆する示唆演出を表示させてもよい。その示唆演出の示唆確度、発生頻度、示唆態様の少なくともいずれかを、演出モードの種別に応じて異ならせてもよい。先読み演出を表示させる場合には、その先読み演出の発生確率や種別を演出モードの種別に応じて異ならせてもよい。

30

【0035】

第1の状態においてリーチ演出が表示されると、それが実質的に大当りを示唆するものとしてもよい。あるいは、特定のリーチ演出が表示されると、それが実質的に大当りを示唆するものとしてもよい。ここでいう「リーチ演出」とは、複数の図柄の停止図柄組合せにより当否抽選の結果を示す図柄変動演出において、あと一つ図柄が揃えば当り図柄組合せとなる演出を意味する。あるいは、第1の状態においてリーチ演出がスーパーリーチ演出に発展することが実質的に大当りを示唆するものとしてもよい。そして、特別遊技中に表示される大当り演出としてスーパーリーチ演出を表示させ、その停止図柄組合せにより第2の状態への移行有無を示唆するようにしてもよい。その場合、スーパーリーチ演出を複数種類設け、その種別に応じて第2の状態への移行期待度が異なるようにしてもよい。スーパーリーチ演出の結末が予め定める成功態様となることが第2の状態への移行確定を示唆し、予め定める失敗態様となることが第2の状態への非移行確定を示唆するようにしてもよい。

40

【0036】

高確率低入球状態において大当りとなり、入球容易状態終了までの残存期間（例えば図柄変動回数により規定される期間）を示唆する場合、高確率高入球状態において大当りとなりそれを示唆する場合よりも示唆確度が低くなるよう演出パターンを割り当ててもよい。例えば、高確率低入球状態においてはその残存期間をオブジェクトの種別により示唆し、高確率高入球状態においてはその残存時間又は残存回数（図柄変動回数）を数字等により報知してもよい。

40

【0037】

第3の状態において入球容易状態終了までの残存期間（例えば図柄変動回数により規定される期間）を示唆する場合、例えば少なくともいずれかの演出モードにおいて、実際の残存期間と異なるフェイク期間を表示させた後、徐々に実際の残存期間に近づける演出を

50

行ってもよい。

【 0 0 3 8 】

第 2 の状態において、第 2 の終期への到達によりその状態を抜ける演出を行ってもよい。その場合、第 2 の抽選に係る抽選値（「第 2 当否抽選値」ともいう）の保留がゼロとなるまでは、第 1 の状態よりも有利な第 4 の状態に滞在させるようにしてもよい。その第 4 の状態での滞在期間が、第 2 の終期への到達以降の第 2 当否抽選値の保留生起により延長されるようにしてもよい。

【 0 0 3 9 】

(4) 遊技状態別演出

本実施例では、遊技状態に応じた演出がいわゆる「先読み」を用いることにより実行される。「先読み」とは、抽選値が消化される前にその抽選結果を取得する手法である。すなわち、始動口への入球を契機に新たな当否抽選が実行されると、その当否抽選に対応する図柄変動表示が直ちに開始されるか否かにかかわらず、その抽選値に関する情報（抽選値情報）が取得される。そして、その抽選値が消化される際に表示予定とされる演出候補が、その抽選値の保留生起を契機に事前決定される。

10

【 0 0 4 0 】

具体的には、第 2 の状態への移行に際して設定された第 2 の終期に基づき入球容易状態での滞在が保障される最低保障滞在期間と、その最低保障滞在期間の経過後に滞在する可能性がある追加滞在期間とが設けられる。「追加滞在期間」は、第 1 の状態よりも有利な遊技状態に滞在する期間である。「追加滞在期間」については、最低保障滞在期間の経過後に保留中の第 2 の当否抽選の抽選値が消化されるまでの期間としてもよい。また、第 2 の当否抽選の結果を示す図柄の連続的な変動が途切れるまでの期間としてもよい。この追加滞在期間は、当該期間において大当たりとなった場合に、第 2 の状態に復帰できるものでもよい。その場合、第 1 の状態よりも高確率にて第 2 の状態に復帰できるものでもよい。あるいは、当該期間において大当たりとなった場合に、第 3 の状態に移行できる可能性があるものでもよい。

20

【 0 0 4 1 】

最低保障滞在期間は、第 2 当否抽選値の保留生起により変化しない期間である。一方、追加滞在期間は、第 2 当否抽選値の保留生起により変化する期間とされている。追加滞在期間は、第 2 当否抽選値の保留が維持される限り継続されるものでもよい。本実施例では、先読みを用いることにより、最低保障滞在期間を報知又は示唆する第 1 演出と、追加滞在期間に滞在していることを報知又は示唆する第 2 演出とが選択対象として含まれる。本実施例によれば、最低保障と延長という 2 つの概念に係る演出が可能となり、演出の多様性を高めることができる。第 1 演出および第 2 演出を抽選値の保留表示に係る演出としてもよい。第 2 演出を追加滞在期間を報知又は示唆する演出としてもよい。

30

【 0 0 4 2 】

以下、本実施例の詳細について説明する。

本実施例のぱちんこ遊技機においては、従来にいう第 1 種ぱちんこ遊技機に相当する遊技が複数混在する遊技性を有する。その複数の遊技としての第 1 の遊技と第 2 の遊技の遊技性を両立させるために、本実施例のぱちんこ遊技機は、複数の始動入賞口（「始動口」という）、複数の特別図柄表示装置、複数の保留ランプを備える。遊技球が第 1 始動口または第 2 始動口に入球すると、第 1 の抽選、第 2 の抽選がそれぞれ実行され、その当否抽選の結果が「大当たり」であった場合、大入賞口が開閉を繰り返す特別遊技が開始される。大入賞口が開放されて遊技球が入球すると、その都度所定数の賞球が払い出されることで遊技者は大きな利益を獲得できる。

40

【 0 0 4 3 】

本実施例では、大当たりとして、通常の大当たりと特定の大当たりが設けられている。通常の大当たりは通常の特別遊技（「通常特別遊技」という）への移行を示し、特定の大当たりは特定の特別遊技（「特殊特別遊技」という）への移行を示す。いずれの特別遊技も複数の単位遊技（特別遊技が継続する場合の単位となる遊技）を含むが、大入賞口の開放態様（開

50

放時間)が互いに異なっている。通常特別遊技は、所定継続回数(2回)の単位遊技を含み、所定数以上の入球(10球以上入賞)または所定時間(30秒)の経過が各単位遊技の終了条件とされている。一方、特殊特別遊技は、所定継続回数(2回)の単位遊技を含み、所定数以上の入球(10球以上入賞)または所定時間(6秒)の経過が各単位遊技の終了条件とされている。したがって、特殊特別遊技は、通常特別遊技と比べて多くの出玉は期待することはできない。

【0044】

このように、本実施例では特別遊技の種別によらず単位遊技数を一定(2回)としている。以下の説明では単位遊技数に合わせて、通常特別遊技を「2R通常特別遊技」、特殊特別遊技を「2R特殊特別遊技」とも呼ぶ。また、その2R通常特別遊技の実行契機となる大当りを「2R通常大当り」、2R特殊特別遊技の実行契機となる大当りを「2R特殊大当り」とも呼ぶ。なお、2R通常特別遊技と2R特殊特別遊技とを区別しない場合に両者を「2R特別遊技」又は単に「特別遊技」と総称し、2R通常大当りと2R特殊大当りとを区別しない場合に両者を「2R大当り」又は単に「大当り」と総称することがある。本実施例の大当りは全て確変移行を伴う「確変大当り」となる。本実施例における確変は、特別遊技の終了後に特別図柄の変動回数が所定回数(「確変終期回数」ともいう)に達するまで、または新たな大当りが発生するまで継続する。本実施例の遊技機は、いわゆる「ST機」と呼ばれるものである。本実施例では、大当りの種別を問わず確変終期回数を一律(70回)に設定している。

10

【0045】

時短は、当否抽選の結果を示す特別図柄の変動時間を通常状態よりも短くすることで一定時間あたりの図柄変動および当否抽選の回数を増加させる。また、時短中には第2始動口への一定時間あたりの入球容易性が高められるため、その第2始動口への入球により賞球が得られる頻度が増し、遊技者は持ち玉の減少を抑制しながら効率よく大当りを狙うことができる。すなわち、時短中は「入球容易状態」となる。本実施例における時短は、特別遊技の終了後に特別図柄の変動回数が所定回数(「時短終期回数」ともいう)に達するまで、または新たな大当りが発生するまで継続する。本実施例では、時短終期回数としての候補が複数設けられる。なお、変形例においては、大当りとして確変移行を伴わない非確変大当りを含めるようにしてもよい。その場合、非確変大当りのほうが、確変大当りよりも時短(入球容易状態)を伴い易い、あるいは時短終期回数が多くなり易い設定としてもよい。

20

30

【0046】

本実施例のぱちんこ遊技機は、このような構成において第1の抽選よりも第2の抽選を優遇した仕様を有する。すなわち後述のように、第1の抽選と第2の抽選の当選確率は等しく設定されているものの、第1の抽選の当否抽選値(「第1当否抽選値」ともいう)には大当りとして2R特殊大当りが対応づけられているのに対し、第2の抽選の当否抽選値(「第2当否抽選値」ともいう)には2R通常大当りが対応づけられている。このため、出玉獲得の点で第2の遊技が有利となっている。一方、第1の抽選よりも第2の抽選を優先して実行するいわゆる「優先消化」が適用された仕様となっている。このため、第2当否抽選値の保留を絶やさない限り、遊技者は相対的に有利に遊技を進行できる可能性が高い。以下、その詳細について説明する。

40

【0047】

図1は、第1実施例に係るぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す。ぱちんこ遊技機10は、主に遊技機枠と遊技盤で構成される。ぱちんこ遊技機10の遊技機枠は、外枠11、前枠12、透明板13、扉14、上球皿15、下球皿16、および発射ハンドル17を含む。外枠11は、開口部分を有し、ぱちんこ遊技機10を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠12は、外枠11の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構により外枠11へ開閉可能に取り付けられる。前枠12は、遊技球を発射する機構や、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導または回収するための機構等を含む。

50

【0048】

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

【0049】

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

10

【0050】

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

20

【0051】

第1始動口62は、始動入賞検出装置74を備える。始動入賞検出装置74は、第1始動口62への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1始動入賞情報を生成する。第2始動口63は、始動入賞検出装置75と、普通電動役物65と、普通電動役物65を開閉させるための普通電動役物ソレノイド76を備える。始動入賞検出装置75は、第2始動口63への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2始動入賞情報を生成する。普通電動役物ソレノイド76の駆動力により普通電動役物65が拡開されると、第2始動口63への入球容易性が高まる。

30

【0052】

なお、本実施例では、第2始動口63として普通電動役物65が非作動のときに閉鎖されて入球が阻止される開閉式の構成を採用するが、変形例においては普通電動役物65が非作動のときにも小さく開口して入球可能性を残す拡開式（開度可変式）の構成を採用してもよい。あるいは、普通電動役物65が非作動のときにも小さく開口はするが、その直上に設けられた遊技釘によって入球が実質的に規制される構成を採用してもよい。なお、「普通電動役物65が拡開する」とは、普通電動役物65が閉鎖状態から開放状態となる場合を含むものとする。普通電動役物65が拡開したときの第2始動口63の開口面積は、第1始動口62の開口面積よりも大きい。

【0053】

また、第2始動口63は図示するとおり遊技領域52の右側における狭い通路に設けられているので、右側を狙って強めに打球した遊技球の多くが少なくとも第2始動口63の近傍に集まる。このため、普通電動役物65が拡開されていると、第2始動口63への入球可能性は高い。これに対し、第1始動口62には普通電動役物が設置されておらず、しかも狭い通路から離れた位置に設けられているため、入球可能性はそれほど高くない。ただし、第2始動口63が拡開されていない状態において第1始動口62よりも入球容易性が低くなることは言うまでもない。

40

【0054】

一般入賞口72は、遊技球の入球を検出するための一般入賞検出装置73を複数備える。一般入賞検出装置73は、一般入賞口72への遊技球の入球を検出するセンサであり、

50

入球時にその入球を示す一般入賞情報を生成する。

【0055】

第1大入賞口91および第2大入賞口92は、遊技領域52における右下の領域に上下に隣接するように設けられている。図示のように、第2始動口63の直上やや右寄りの位置に第2大入賞口92が設けられ、その第2大入賞口92の直上やや右寄りの位置に第1大入賞口91が設けられている。したがって、2つの大入賞口は、遊技領域52の右側を狙って遊技球を比較的強めに発射するいわゆる「右打ち」を行ったときに入球しやすくなる配置構成となっている。

【0056】

第1大入賞口91は、第1の遊技に対応する大入賞口として設けられる。一方、第2大入賞口92は、第2の遊技に対応する大入賞口として設けられる。すなわち、第1の遊技においては第1大入賞口91のみが開放され、第2の遊技においては第2大入賞口92のみが開放される。具体的には、第1の遊技にて2R特殊特別遊技へ移行されると、第1大入賞口91のみが連続的に開放される。一方、第2の遊技にて2R通常特別遊技へ移行されると、第2大入賞口92のみが連続的に開放される。

【0057】

第1大入賞口91は、遊技球の入球を検出するための入賞検出装置78と、第1大入賞口91を開閉させるための大入賞口ソレノイド80を備える。入賞検出装置78は、第1大入賞口91への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1大入賞口入賞情報を生成する。第1大入賞口91は、第1特別図柄192が所定の大当たり態様にて停止したときに開放状態となる横長形状の入賞口である。一方、第2大入賞口92は、遊技球の入球を検出するための入賞検出装置79と、第2大入賞口92を開閉させるための大入賞口ソレノイド81を備える。入賞検出装置79は、第2大入賞口92への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2大入賞口入賞情報を生成する。第2大入賞口92は、第2特別図柄193が所定の大当たり態様にて停止したときに開放状態となる。

【0058】

遊技領域52の略中央に演出表示装置60が設けられている。演出表示装置60の左下方の左右に第1の遊技に対応する第1特別図柄表示装置70と第2の遊技に対応する第2特別図柄表示装置71が設けられている。第1特別図柄表示装置70には第1の遊技に対応する第1特別図柄192の変動が表示され、第2特別図柄表示装置71には第2の遊技に対応する第2特別図柄193の変動が表示される。第1特別図柄192は、第1始動口62への遊技球の入球を契機として行われる第1の抽選の結果に対応した図柄であり、その変動表示が所定の当り態様にて停止されたときに特別遊技としての大当たりが発生する。第2特別図柄193は、第2始動口63への遊技球の入球を契機として行われる第2の抽選の結果に対応した図柄であり、その変動表示が所定の当り態様にて停止されたときに特別遊技としての大当たりが発生する。第1特別図柄表示装置70および第2特別図柄表示装置71は、ドットマトリクス・ディスプレイや7セグメントLEDで構成される表示手段である。第1特別図柄192および第2特別図柄193はそれぞれ「1」～「9」の9種類の数字や、「A」～「C」,「-」等の文字や、その他の記号で表される。

【0059】

演出表示装置60は、液晶ディスプレイからなる表示領域194を有する。この表示領域194には、第1特別図柄192に連動する装飾図柄190または第2特別図柄193に連動する装飾図柄190の変動が表示される。装飾図柄190は、第1特別図柄192で示される第1の抽選の結果表示または第2特別図柄193で示される第2の抽選の結果表示を視覚的に演出するための図柄である。演出表示装置60は、装飾図柄190として、例えばスロットマシンのゲームを模した複数列の図柄変動の動画像を表示領域194に表示する。演出表示装置60は、この実施例では液晶ディスプレイで構成されるが、LEDなどの他の表示手段で構成されてもよい。なお、第1特別図柄192および第2特別図柄193は必ずしも演出的な役割をもつことを要しないため、本実施例では演出表示装置

10

20

30

40

50

60の左下方の第1特別図柄表示装置70および第2特別図柄表示装置71にて目立たない大きさで表示させるが、特別図柄自体に演出的な役割をもたせて装飾図柄を表示させないような手法を採用する場合には、特別図柄を演出表示装置60のような液晶ディスプレイに表示させてもよい。

【0060】

作動口68は、遊技盤50の右側方位置にて第1大入賞口91の直上やや右寄りに位置するように設けられる。図示のように、遊技領域52の右側における遊技球の流下通路に沿って上方から作動口68、第1大入賞口91、第2大入賞口92、第2始動口63が順次配置されている。いわゆる右打ちがなされている状態でこれらの入球口への入球効率が高められる配置構成とされている。

10

【0061】

作動口68は、通過検出装置69を含む。通過検出装置69は、作動口68への遊技球の通過を検出するセンサであり、通過時にその通過を示す通過情報を生成する。作動口68への遊技球の通過は第2始動口63の普通電動役物65を拡開させるか否かを決定する普通図柄抽選の契機となる。作動口68を遊技球が通過すると、普通図柄抽選の結果を示す図柄である普通図柄が普通図柄表示装置59に変動表示される。この普通図柄抽選は、普通図柄の停止図柄により普通電動役物65の作動有無、つまり第2始動口63の拡開作動の有無を決定するための抽選であり、「作動抽選」とも呼ぶ。本実施例における普通図柄表示装置59は、便宜上、二つのランプで構成されるとともに、それらのうちいずれのランプが点灯しているかによって普通図柄195の表示状態が表現される。例えば、第1

20

【0062】

演出表示装置60の周囲にはセンター飾り64が設けられている。センター飾り64は、遊技球の流路、演出表示装置60の保護、装飾等の機能を有する。遊技効果ランプ90がセンター飾り64の上部および下部に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす

30

【0063】

また、第2特別図柄表示装置71の上方には、第2の遊技に対応する第2特図保留ランプ21が設けられている。第2特図保留ランプ21も2個のランプからなる。第2特図保留ランプ21は、その点灯回数または点滅回数によって第2の遊技における当否抽選値の保留数を表示する。第2特図保留ランプ21における当否抽選値の保留数は、第2特別図柄193の変動中または特別遊技の実行中に第2始動口63へ入賞した抽選結果の回数であり、図柄変動がまだ実行されていない入賞球の数を示す。

40

【0064】

普通図柄表示装置59の下方には、普通図柄変動に対応する普図保留ランプ22が設けられている。普図保留ランプ22もまた2個のランプからなり、その点灯回数または点滅回数によって普通図柄変動の保留数を表示する。普通図柄変動の保留数は、普通図柄195の変動中に作動口68を通過した遊技球の回数であり、普通図柄195の変動がまだ実行されていない普通図柄抽選の数を示す。操作ボタン82は、遊技者が遊技機側所定の指示を入力するために操作するボタンであり、「操作入力手段」として機能する。操作ボタ

50

ン 8 2 は、上球皿 1 5 近傍の外壁面に設けられる。

【 0 0 6 5 】

以上のような構成においてなされる遊技の方法および制御の流れを概説する。遊技者が発射ハンドル 1 7 を手で回動させると、その回動角度に応じた強度で上球皿 1 5 に貯留された遊技球が 1 球ずつ内レール 5 6 と外レール 5 4 に案内されて遊技領域 5 2 へ発射される。遊技者が発射ハンドル 1 7 の回動位置を手で固定させると一定の時間間隔で遊技球の発射が繰り返される。遊技領域 5 2 の上部へ発射された遊技球は、複数の遊技釘や風車に当たりながらその当り方に応じた方向へ落下する。遊技球が一般入賞口 7 2、第 1 始動口 6 2、第 2 始動口 6 3、第 1 大入賞口 9 1、第 2 大入賞口 9 2 の各入賞口へ落入すると、その入賞口の種類に応じた賞球が上球皿 1 5 または下球皿 1 6 に払い出される。一般入賞口 7 2 等の各入賞口に落入した遊技球はセーフ球として処理され、アウト口 5 8 に落入した遊技球はアウト球として処理される。なお、各入賞口は遊技球が通過するゲートタイプのものを含み、本願において「落入」「入球」「入賞」というときは「通過」を含むものとする。

10

【 0 0 6 6 】

遊技球が第 1 始動口 6 2 に入球すると、第 1 特別図柄表示装置 7 0 において第 1 特別図柄 1 9 2 が変動表示され、演出表示装置 6 0 の表示領域 1 9 4 において装飾図柄 1 9 0 が変動表示される。遊技球が第 2 始動口 6 3 に入球すると、第 2 特別図柄表示装置 7 1 において第 2 特別図柄 1 9 3 が変動表示され、演出表示装置 6 0 の表示領域 1 9 4 において装飾図柄 1 9 0 が変動表示される。第 1 特別図柄 1 9 2、第 2 特別図柄 1 9 3、装飾図柄 1 9 0 の変動表示は、表示に先だって決定された表示時間の経過後に停止される。

20

【 0 0 6 7 】

第 1 特別図柄 1 9 2 および第 2 特別図柄 1 9 3 は、その変動開始から停止までの変動態様が定められた変動パターンにしたがって変動表示される。装飾図柄 1 9 0 は、その変動開始から停止までの変動態様が定められた変動演出パターンにしたがって変動表示される。変動パターンおよび変動演出パターンはそれぞれ複数種ずつ用意され、それぞれが長短様々な変動時間をもつ。変動パターンにしたがって第 1 特別図柄 1 9 2 または第 2 特別図柄 1 9 3 が変動表示される間、同じ変動時間をもつ変動演出パターンにしたがって装飾図柄 1 9 0 が変動表示される。変動パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動表示時間が定められており、その変動表示時間の経過時に第 1 特別図柄 1 9 2、第 2 特別図柄 1 9 3 および装飾図柄 1 9 0 の変動が停止される。

30

【 0 0 6 8 】

装飾図柄 1 9 0 の変動表示としては、まず変動開始とともにスロットマシンのリール回転のように 3 列とも図柄を変動させ、変動終了タイミングへ近づいたときに一列ずつ停止させることで最終的な停止態様としての図柄組合せを表示する。停止時の第 1 特別図柄 1 9 2 および装飾図柄 1 9 0 が大当りを示す停止態様となった場合、通常遊技よりも遊技者に有利な遊技状態である特別遊技に移行し、第 1 大入賞口 9 1 の開閉動作が開始される。停止時の第 2 特別図柄 1 9 3 および装飾図柄 1 9 0 が大当りを示す停止態様となった場合も特別遊技に移行し、第 2 大入賞口 9 2 の開閉動作が開始される。大当りを示す装飾図柄 1 9 0 の停止態様は、例えば 3 つの図柄の種類が一致する組合せの態様である。なお、本実施例では後述のように、3 つの図柄の 1 つが特殊な図柄（発展図柄「SP」）で停止されることで実質的に大当りを示すことがある。

40

【 0 0 6 9 】

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

50

ーチ」と称し、変動時間の長いリーチパターンを「スーパーリーチ」と称することがある。

【0070】

当否抽選が大当りに該当した場合は特別遊技が実行される。2R通常特別遊技は、開始デモと呼ばれる演出画面の表示によって開始される。開始デモの画面表示後に大入賞口が開放され、その開放が約30秒間続いた後、または10球以上の遊技球が落入した後に一旦閉鎖される。このような大入賞口の開放から閉鎖までが、基本的には単位遊技と呼ばれるが、1回の単位遊技の間に複数回の短時間の開放を繰り返す場合があってもよい。大入賞口の開閉ないし単位遊技が2回繰り返された後、終了デモと呼ばれる演出画面の表示によって2R通常特別遊技が終了される。

10

【0071】

また、2R特殊特別遊技も開始デモの表示によって開始される。その開始デモの画面表示後に大入賞口が開放され、その開放が約6秒間続いた後、または10球以上の遊技球が落入した後に一旦閉鎖される。このような大入賞口の開放から閉鎖までが単位遊技となる。大入賞口の開閉ないし単位遊技が2回繰り返された後、終了デモの表示によって2R特殊特別遊技が終了される。

【0072】

特別遊技が発生した場合であって抽選などの所定の条件が満たされた場合、その特別遊技が終了した後の通常遊技においては特定遊技の一つである第1特別図柄192、第2特別図柄193および装飾図柄190の時短が開始される。第1特別図柄192、第2特別図柄193および装飾図柄190の時短は、これらの変動時間が通常状態よりも短縮される状態である。第1特別図柄192、第2特別図柄193および装飾図柄190の変動時間は、所定の変動回数の変動表示がなされた後で元の変動時間に戻されるが、その変動回数に達する前に大当りが発生すれば時短も終了する。時短により第1特別図柄192、第2特別図柄193および装飾図柄190の変動時間が短縮されるため、通常の変動時間のまま図柄変動がなされる通常状態の場合と比べて、大当りが発生するまでの時間を短縮することができる。大当りの獲得容易性を相対的に高めることができる。

20

【0073】

第1特別図柄192、第2特別図柄193および装飾図柄190の時短中は、特定遊技の一つである入球容易状態が実施される。入球容易状態は、普通図柄の時短、普通図柄抽選の確率変動、普通電動役物65の開放延長が実施されることにより第2始動口63への入球容易性が高められる状態である。普通図柄の時短は、普通図柄の変動時間が通常状態よりも短縮される状態である。通常状態における普通図柄195の変動表示において30秒から60秒の間で比較的長い変動時間が設定されるのに対し、時短状態では1秒から5秒の間で通常状態よりも相当短い変動時間が設定される。

30

【0074】

普通図柄抽選の確率変動は、普通図柄抽選の当り確率を通常状態よりも高める状態である。通常状態では26/256の低確率にて普通図柄が当りの図柄で停止する。一方、時短状態では通常状態よりも高確率にて普通図柄が当りの図柄で停止する。具体的には、通常時短においては230/256の高確率にて普通図柄が当りの図柄で停止する。

40

【0075】

普通電動役物65の開放延長は、普通電動役物65の開放時間を通常状態よりも長くする状態である。すなわち、普通電動役物65の作動1回あたりの開放時間は、通常状態においては0.5秒の1回開放（通常開放パターン1）、1秒の1回開放（通常開放パターン2）、2秒の1回開放（通常開放パターン3）の3種類が設けられており、それらの通常開放パターン1, 2, 3の選択確率が約90%, 7%, 3%となっている。一方、時短中においては普通電動役物65の作動1回あたりの開放時間が2秒の3回開放（特定開放パターン1）、3秒の2回開放（特定開放パターン2）、6秒の1回開放（特定開放パターン3）の3種類が設けられており、それらの特定開放パターン1, 2, 3の選択確率が約90%, 7%, 3%となっている。すなわち、時短中においては普通電動役物65の作

50

動 1 回あたりの開放時間が通常状態よりも長いので、遊技球は第 2 始動口 6 3 に入球しやすくなる。

【 0 0 7 6 】

時短による入球容易状態においては、一定時間あたりの普通図柄の変動回数が通常状態よりも増加する可能性が高まる上、第 2 始動口 6 3 への入球容易性も増すため、第 2 始動口 6 3 への入球数が増加する可能性も高まる。したがって、第 1 特別図柄 1 9 2、第 2 特別図柄 1 9 3 および装飾図柄 1 9 0 の時短および入球容易状態により、その期間中は第 2 始動口 6 3 への入球による賞球を得られる機会が増加する結果、持ち玉の減少を抑制しつつ遊技し続けることが可能となる。

【 0 0 7 7 】

なお、本実施例における入球容易状態は、普通図柄の時短、普通図柄抽選の確率変動、普通電動役物 6 5 の開放延長という 3 つの機能を用いて第 2 始動口 6 3 への入球容易性を高める。ただし、変形例としては、これら 3 つの機能のうち、1 つまたは 2 つの機能を用いて第 2 始動口 6 3 への入球容易性を高める構成としてもよい。このように 3 つの機能のうち一部だけを用いても第 2 始動口 6 3 への入球容易性を高めることは可能である。また、3 つの機能のうち少なくともいずれかを、実施する期間と実施しない期間とで遊技状態に応じて切り替える構成としてもよい。

【 0 0 7 8 】

図 2 は、ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す。電源スイッチ 4 0 は、ぱちんこ遊技機 1 0 の電源をオンオフするスイッチである。メイン基板 1 0 2 は、ぱちんこ遊技機 1 0 の全体動作を制御し、とくに第 1 始動口 6 2、第 2 始動口 6 3 へ入賞したときの抽選等、遊技動作全般を処理する。サブ基板 1 0 4 は、液晶ユニット 4 2 を備え、演出表示装置 6 0 における表示内容を制御し、特にメイン基板 1 0 2 による抽選結果に応じて表示内容を変動させる。メイン基板 1 0 2 およびサブ基板 1 0 4 は、遊技制御装置 1 0 0 を構成する。裏セット機構 3 9 は、賞球タンク 4 4 や賞球の流路、賞球を払い出す払出ユニット 4 3 等を含む。払出ユニット 4 3 は、各入賞口への入賞に応じて賞球タンク 4 4 から供給される遊技球を上球皿 1 5 へ払い出す。払出制御基板 4 5 は、払出ユニット 4 3 による払出動作を制御する。発射装置 4 6 は、上球皿 1 5 の貯留球を遊技領域 5 2 へ 1 球ずつ発射する。発射制御基板 4 7 は、発射装置 4 6 の発射動作を制御する。電源ユニット 4 8 は、ぱちんこ遊技機 1 0 の各部へ電力を供給する。

【 0 0 7 9 】

図 3 は、本実施例におけるぱちんこ遊技機 1 0 の機能ブロックを示す。ぱちんこ遊技機 1 0 において、遊技制御装置 1 0 0 は、第 1 始動口 6 2、第 2 始動口 6 3、第 1 大入賞口 9 1、第 2 大入賞口 9 2、一般入賞口 7 2、作動口 6 8、第 1 特別図柄表示装置 7 0、第 2 特別図柄表示装置 7 1、演出表示装置 6 0、普通図柄表示装置 5 9、操作ボタン 8 2、スピーカ 1 8、遊技効果ランプ 9 0 のそれぞれと電気的に接続されており、各種制御信号の送受信を可能とする。遊技制御装置 1 0 0 は、遊技の基本動作だけでなく、図柄変動表示や電飾等の演出的動作も制御する。遊技制御装置 1 0 0 は、遊技の基本動作や遊技の進行を含むぱちんこ遊技機 1 0 の全体動作を制御する主制御装置としてのメイン基板 1 0 2 と、図柄の演出等を制御する副制御装置としてのサブ基板 1 0 4 とに機能を分担させた形態で構成される。遊技制御装置 1 0 0 は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納する ROM や RAM、演算処理に用いる CPU 等の素子を含んで構成される。

【 0 0 8 0 】

本実施例におけるメイン基板 1 0 2 は、入球判定手段 1 1 0、第 1 抽選手段 1 2 6、第 2 抽選手段 1 2 8、普図抽選手段 1 3 6、保留制御手段 1 1 6、メイン表示制御手段 1 1 8、特別遊技制御手段 1 2 0、特定遊技実行手段 1 2 2、開閉制御手段 1 2 4、特図調整手段 1 5 2、条件保持手段 1 7 6 を備える。本実施例におけるサブ基板 1 0 4 は、パターン記憶手段 1 3 0、演出決定手段 1 3 2、演出表示制御手段 1 3 4 を備える。本実施例では、演出決定手段 1 3 2 および操作ボタン 8 2 が「操作検知手段」として機能する。なお、メイン基板 1 0 2 に含まれる各機能ブロックは、いずれかがメイン基板 1 0 2 ではなく

10

20

30

40

50

サブ基板 104 に搭載されるかたちで構成されてもよい。同様に、サブ基板 104 に含まれる各機能ブロックは、いずれかがサブ基板 104 ではなくメイン基板 102 に搭載されるかたちで構成されてもよい。

【0081】

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

10

【0082】

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

20

【0083】

第 1 抽選手段 126 および第 2 抽選手段 128 は、「特図抽選手段」として機能する。第 1 抽選手段 126 は、第 1 抽選値取得手段 112、第 1 当否判定手段 113、第 1 パターン決定手段 114 を含み、第 1 始動口 62 への入球に対応する特別図柄抽選として第 1 の抽選を実行する。第 1 の抽選の結果は、第 1 特別図柄表示装置 70 において第 1 特別図柄 192 の変動表示の形で示され、演出表示装置 60 の表示領域 194 において装飾図柄 190 の変動表示の形で示される。一方、第 2 抽選手段 128 は、第 2 抽選値取得手段 115、第 2 当否判定手段 117、第 2 パターン決定手段 119 を含み、第 2 始動口 63 への入球に対応する特別図柄抽選として第 2 の抽選を実行する。第 2 の抽選の結果は、第 2 特別図柄表示装置 71 において第 2 特別図柄 193 の変動表示の形で示され、演出表示装置 60 の表示領域 194 において装飾図柄 190 の変動表示の形で示される。

30

【0084】

第 1 抽選手段 126 および第 2 抽選手段 128 は、図柄変動を開始するにあたり、その図柄変動に対応する抽選の結果を図柄変動の制御コマンドとともに演出決定手段 132 へ送信する。さらに、第 1 抽選手段 126 および第 2 抽選手段 128 は、第 1 始動口 62 または第 2 始動口 63 への入球時にも事前判定処理として抽選値が当否判定におけるいずれの抽選値範囲に該当するかの事前当否判定を実行し、その判定結果を抽選結果として演出決定手段 132 へ送信する。事前判定処理の結果は送信バッファに一時保存された後、その抽選に対応する図柄変動表示が直ちに開始されるか否かにかかわらず演出決定手段 132 へ送信され、送信バッファから消去または後に上書きされる。そのため、サブ基板 104 の側にとっては図柄変動開始の順番が巡ってくる前に予め当否結果を推測的に認識できる、いわゆる「先読み」と呼ばれる処理が実現される。

40

【0085】

第 1 抽選値取得手段 112 は、第 1 始動口 62 への入球を契機に、第 1 の抽選のための乱数の値を第 1 当否抽選値（「特図抽選値」ともいう）として取得する。第 2 抽選値取得手段 115 は、第 2 始動口 63 への入球を契機に、第 2 の抽選のための乱数の値を第 2 当否抽選値（「特図抽選値」ともいう）として取得する。例えば、当否抽選のために第 1 当否抽選値および第 2 当否抽選値として取得する値は「0」から「65535」までの値範囲から取得される。なお、本願にいう「乱数」は、数学的に発生させる乱数でなくてもよく、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数などにより発生させる疑似乱数でもよい。第 1

50

当否抽選値または第2当否抽選値として取得された値は、保留制御手段116により一時的に保留される。ただし、保留制御手段116により保留される所定の保留上限数を超えない範囲で第1当否抽選値と第2当否抽選値が保留される。

【0086】

第1抽選手段126は、第1当否抽選値が保留されたときに現在の第1当否抽選値の保留数の情報を演出決定手段132へ送信する。第2抽選手段128は、第2当否抽選値が保留されたときに現在の第2当否抽選値の保留数の情報を演出決定手段132へ送信する。なお、変形例においては各当否抽選値の保留数の情報ではなく保留された旨の情報のみを送信し、演出決定手段132が各当否抽選値の保留数を管理（演算・更新）できるようにしてもよい。なお、以下の説明において第1当否抽選値と第2当否抽選値とを区別しない場合には、単に「当否抽選値」ともいう。

10

【0087】

第1当否判定手段113は、第1当否抽選値に基づき、特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定と、第1当否抽選値が当否判定におけるいずれの抽選値範囲に該当するかの事前当否判定を実行する。第2当否判定手段117は、第2当否抽選値に基づき、特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定と、第2当否抽選値が当否判定におけるいずれの抽選値範囲に該当するかの事前当否判定を実行する。第1当否判定手段113および第2当否判定手段117は、当否判定で参照する当否判定テーブルと事前当否判定テーブルを保持する。なお、図柄変動を開始するにあたって実行する当否判定を、特に事前当否判定と区別するために、適宜「本判定としての当否判定」とも呼ぶ。

20

【0088】

図4は、当否判定テーブルを模式的に示す図である。本図の当否判定テーブルには、大当り、外れの判定結果と当否抽選値とが対応付けられており、対応付けられたそれぞれの範囲設定に応じて大当り当否確率が定まる。第1当否判定手段113および第2当否判定手段117は、本判定としての当否判定において図示の当否判定テーブルを参照する。図4(a)は通常時に参照されるテーブルであり、図4(b)は確変時に参照されるテーブルである。

【0089】

すなわち、各当否判定手段による当否抽選においては、通常時には当否抽選値が0～2184の範囲に該当したときのみ大当りとなる。一方、確変時には大当りの範囲が拡大され、当否抽選値が0～2184の範囲に該当する場合だけでなく、2185～2620の範囲に該当する場合にも大当りとなる。このように、大当りに該当する範囲は遊技状態に応じて変化するが、第1の抽選と第2の抽選とで大当りに該当する確率は等しい。大当りに該当した場合、それが確変を伴うか否かは、特別図柄の停止図柄に応じて別途決定される。なお、本実施例では図示のように、大当りとなる確率が通常時で1/30、確変時で1/25と比較的近い値とされている。このことは、確変を獲得するよりも時短を獲得したほうが相対的に有利となることを意味する。なお、本図では単一の当否判定テーブルによって通常時と確変時の双方の大当り範囲を示したが、当否判定テーブルは通常時用と確変時用とで別個に用意してもよいし、第1の抽選用と第2の抽選用とで別個に用意してもよい。

30

40

【0090】

図5は、事前当否判定で参照される事前当否判定テーブルを模式的に示す図である。第1当否判定手段113および第2当否判定手段117は、図示のテーブルを参照し、当否抽選値が「0～2184」の場合はその旨を示す「1」の値を判定結果としての当否範囲に設定し、当否抽選値が「2185～2620」の場合はその旨を示す「2」の値を判定結果としての当否範囲に設定し、当否抽選値が「2621～65535」の場合はその旨を示す「3」の値を判定結果としての当否範囲に設定する。第1当否判定手段113は、以上のように当否範囲を設定するたびにその値を第1の抽選であることを示す値や保留の個数とともに演出決定手段132へ送信する。第2当否判定手段117は、以上のように当否範囲を設定するたびにその値を第2の抽選であることを示す値や保留の個数とともに

50

演出決定手段 1 3 2 へ送信する。

【 0 0 9 1 】

第 1 当否判定手段 1 1 3 および第 2 当否判定手段 1 1 7 は、別途取得する乱数値である図柄抽選値と当否判定の結果に基づいて、図柄の変動開始にあたってその停止図柄を決定するとともに、図柄抽選値がいずれの図柄範囲に該当するかの事前図柄判定を実行する。第 1 当否判定手段 1 1 3 および第 2 当否判定手段 1 1 7 は、特別図柄の停止図柄を決定するために参照する複数の図柄判定テーブルと事前図柄判定テーブルを保持する。第 1 当否判定手段 1 1 3 および第 2 当否判定手段 1 1 7 は、当否判定結果に応じて異なる図柄判定テーブルを参照する。なお、図柄変動を開始するにあたって実行する図柄判定を、特に事前図柄判定と区別するために、適宜「本判定としての図柄判定」とも呼ぶ。これらの図柄判定テーブルの詳細については後述する。

10

【 0 0 9 2 】

図 3 に戻り、第 1 パターン決定手段 1 1 4 は、第 1 特別図柄表示装置 7 0 および演出表示装置 6 0 に表示させる図柄変動の表示過程が定められた変動パターンを、別途取得する第 1 パターン抽選値に基づいて複数の変動パターンの中から決定する。第 2 パターン決定手段 1 1 9 は、第 2 特別図柄表示装置 7 1 および演出表示装置 6 0 に表示させる図柄変動の表示過程が定められた変動パターンを、別途取得する第 2 パターン抽選値に基づいて複数の変動パターンの中から決定する。第 1 パターン決定手段 1 1 4 および第 2 パターン決定手段 1 1 9 は、それぞれ図柄変動を開始する際に変動パターンテーブルを参照してその図柄変動の変動パターンを決定する。

20

【 0 0 9 3 】

また、第 1 パターン決定手段 1 1 4 および第 2 パターン決定手段 1 1 9 は、パターン抽選値がいずれの変動パターン範囲に該当するかの事前パターン判定を実行する。第 1 パターン決定手段 1 1 4 および第 2 パターン決定手段 1 1 9 は、変動パターンを決定するために参照する変動パターンテーブルと事前パターン判定テーブルをそれぞれ保持または共有する。変動パターンには、特別図柄を変動表示させるときの変動開始から停止までの変動時間が定められており、その種類によって長短様々な変動時間をもつ。すなわち、各変動パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動表示時間が定められており、その変動表示時間の経過時に特別図柄の変動が停止される。なお、図柄変動を開始するにあたって実行する変動パターン判定を、特に事前パターン判定と区別するために、適宜「本判定としての変動パターン判定」とも呼ぶ。これら変動パターンテーブルおよび事前パターン判定テーブルの詳細については後述する。

30

【 0 0 9 4 】

普図抽選手段 1 3 6 は、「作動抽選手段」として機能し、作動口 6 8 を遊技球が通過したときに抽選値（「普図抽選値」ともいう）を取得することにより普通図柄抽選を実行する。普図抽選手段 1 3 6 による抽選の結果は、普通図柄表示装置 5 9 において普通図柄の形で変動表示される。普図抽選手段 1 3 6 は、普通図柄表示装置 5 9 に表示させる普通図柄の停止図柄を決定するために参照すべき図柄判定テーブルを保持する。その図柄判定テーブルには抽選値と普通図柄の対応関係が定められており、普図抽選手段 1 3 6 は普通図柄の停止図柄を図柄判定テーブルを参照して決定する。決定された停止図柄が所定の図柄となった場合に普通図柄が当りに該当したと判定され、その停止図柄にて普通図柄の変動表示が停止された後に開閉制御手段 1 2 4 が普通電動役物 6 5 を所定時間拡開する。

40

【 0 0 9 5 】

保留制御手段 1 1 6 は、第 1 保留手段 1 4 4、第 2 保留手段 1 4 6、普図保留手段 1 4 7 を含む。第 1 保留手段 1 4 4 は、第 1 始動口 6 2 への入球により新たに第 1 当否抽選値が取得されたときにそれ以前の第 1 の抽選に対応する第 1 特別図柄 1 9 2 の変動が表示されている場合、新たな第 1 当否抽選値をその抽選に対応する第 1 特別図柄 1 9 2 の変動表示開始まで保留する。すなわち、第 1 特別図柄 1 9 2 の図柄変動許可が下りていない状況で取得した乱数を一時記憶するか否かを判定し、この判定結果に基づきその乱数をその図柄変動許可が下りるまで一次記憶手段に保留する。本実施例では 4 個を上限として第 1 当

50

否抽選値を保留する。この保留数は、第1特図保留ランプ20の点灯数または点滅数により表される。

【0096】

第2保留手段146は、第2始動口63への入球により新たに第2当否抽選値が取得されたときにそれ以前の第2の抽選に対応する第2特別図柄193の変動が表示されている場合、新たな第2当否抽選値をその抽選に対応する第2特別図柄193の変動表示開始まで保留する。すなわち、第2特別図柄193の図柄変動許可が下りていない状況で取得した乱数を一時記憶するか否かを判定し、この判定結果に基づきその乱数をその図柄変動許可が下りるまで一次記憶手段に保留する。本実施例では4個を上限として第2当否抽選値を保留する。この保留数は、第2特図保留ランプ21の点灯数または点滅数により表される。このように、第1の抽選の当否抽選値の保留上限数が4個、第2の抽選の当否抽選値の保留上限数が4個であることから、第1の抽選と第2の抽選とを合わせた当否抽選値の保留上限数は8個ということになる。

10

【0097】

普図保留手段147は、作動口68への入球により新たに普図抽選値が取得されたときにそれ以前の作動抽選に対応する普通図柄の変動が表示されている場合、新たな普図抽選値をその作動抽選に対応する普通図柄の変動表示開始まで保留する。すなわち、普通図柄の図柄変動許可が下りていない状況で取得した乱数を一時記憶するか否かを判定し、この判定結果に基づきその乱数をその図柄変動許可が下りるまで一次記憶手段に保留する。本実施例では、4個を上限として普図抽選値を保留する。この保留数は、普図保留ランプ22の点灯数または点滅数により表される。

20

【0098】

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

30

【0099】

第1特図制御手段148および第2特図制御手段150は、第1特別図柄192および第2特別図柄193の変動表示を開始するタイミングと停止するタイミングにて、変動開始コマンドと変動停止コマンドを演出表示制御手段134へ送信する。これにより、メイン表示制御手段118および演出表示制御手段134による変動表示が同期し、連動が保たれる。普図制御手段153は、普図抽選手段136による抽選の結果を普通図柄195の変動表示として普通図柄表示装置59に表示させる。

【0100】

特図調整手段152は、第1特別図柄192および第2特別図柄193のうち、一方を変動表示させる間は他方の変動表示の開始を待機させる。本実施例において、特図調整手段152は、第1特別図柄192よりも第2特別図柄193の変動表示を優先的に実行する。すなわち、第2保留手段146に当否抽選値が保留されている間は、第1保留手段144に当否抽選値が保留されていても、第2保留手段146に保留された当否抽選値の消化を優先させる(このような仕様を「優先消化」ともいう)。これにより、第2特別図柄193の変動終了時には既に第2保留手段146により当否抽選値が保留されているという状態を維持するがぎり、第2の抽選を継続的に実行させることが可能になる。その結果、出玉のある大当りを早期に発生させやすくなる。

40

【0101】

50

特図調整手段 1 5 2 は、第 1 特別図柄 1 9 2 および第 2 特別図柄 1 9 3 のうち、一方が当り態様で停止されたときはその停止表示を継続し、他方の変動表示の開始を待機させる。この場合、特別遊技を実行する間は特別図柄の変動表示は開始されないので、遊技者は特別遊技に集中することができる。

【 0 1 0 2 】

条件保持手段 1 7 6 は、特別遊技作動条件保持手段 1 7 8 を含む。特別遊技作動条件保持手段 1 7 8 は、第 1 大入賞口 9 1 または第 2 大入賞口 9 2 の開放を伴う単位遊技を複数回含む特別遊技へ移行するための特別遊技作動条件を保持する。特別遊技作動条件保持手段 1 7 8 は、当否抽選が特別遊技への移行を示す結果となり、特別図柄が所定の大当り態様で停止されることをその特別遊技作動条件として保持する。すなわち、特別遊技作動条件保持手段 1 7 8 は、当否抽選の結果が大当りとなり、特別図柄が大当りを示す図柄で停止されることを特別遊技の作動条件として保持する。

10

【 0 1 0 3 】

特別遊技制御手段 1 2 0 は、第 1 抽選手段 1 2 6 または第 2 抽選手段 1 2 8 による当否抽選結果が大当りであった場合に、特別遊技の実行処理を制御する。特別遊技は、第 1 大入賞口 9 1 または第 2 大入賞口 9 2 の開閉動作を複数回数連続して継続する遊技であり、複数回の単位遊技で構成される。特別遊技制御手段 1 2 0 は、単位遊技の継続回数が上限回数に達していなければ、現在の単位遊技の終了後に次の単位遊技を開始させる。単位遊技が所定回数を消化した場合に特別遊技を終了させる。

【 0 1 0 4 】

特別遊技制御手段 1 2 0 は、当否抽選の結果が 2 R 通常大当りとなって特別遊技作動条件が成立したときに長期開放遊技として 2 R 通常特別遊技を実行する。すなわち、2 R 通常特別遊技として単位遊技を 2 回繰り返し、1 回の単位遊技において基本的に第 2 大入賞口 9 2 を約 3 0 秒間開放させる。特別遊技制御手段 1 2 0 は、また、当否抽選の結果が 2 R 特殊大当りとなって特別遊技作動条件が成立したときに短期開放遊技として 2 R 特殊特別遊技を実行する。すなわち、2 R 特殊特別遊技として単位遊技を 2 回繰り返し、1 回の単位遊技において基本的に大入賞口を約 6 秒間開放させる。

20

【 0 1 0 5 】

特定遊技実行手段 1 2 2 は、確変状態および時短状態（入球容易状態）における通常遊技を制御する。特定遊技実行手段 1 2 2 は、確変状態を予め定められた確変終期回数に到達するまで継続するが、その終期に到達するまでに当否抽選が大当りとなれば一旦時短状態を終了する。既に述べたように、本実施例における確変終期回数は一律 7 0 回とされている。特定遊技実行手段 1 2 2 は、時短状態を予め定められた時短終期回数に到達するまで継続するが、その終期に到達するまでに当否抽選が大当りとなれば一旦時短状態を終了する。時短終期回数の候補は複数設けられている。時短状態においては、第 1 特別図柄 1 9 2 および第 2 特別図柄 1 9 3 の変動表示時間が概ね短くなるよう、第 1 パターン決定手段 1 1 4 および第 2 パターン決定手段 1 1 9 が変動時間の短い変動パターンを選択する。また、入球容易状態においては、普通図柄の時短、普通図柄の確変、第 2 始動口 6 3 の拡開機構（「入球変動機構」として機能する）の開放延長が実施される。

30

【 0 1 0 6 】

開閉制御手段 1 2 4 は、「作動制御手段」として機能し、第 2 始動口 6 3 の普通電動役物 6 5 や第 1 大入賞口 9 1、第 2 大入賞口 9 2 の開閉を制御する。開閉制御手段 1 2 4 は、普通図柄 1 9 5 が特定の態様で停止されると、普通電動役物ソレノイド 7 6 に開放指示を送り、第 2 始動口 6 3 の普通電動役物 6 5 を開放させる。開閉制御手段 1 2 4 は、入球容易状態においては普通電動役物 6 5 を通常状態に比べて長い時間作動させ、第 2 始動口 6 3 を通常状態に比べて長い時間拡開させる開放延長を実行する。第 2 始動口 6 3 の入球容易性を高め、遊技者が持ち玉の減少を抑制しつつ遊技を継続可能にするものである。開閉制御手段 1 2 4 は、特別遊技において大入賞口ソレノイド 8 0 または大入賞口ソレノイド 8 1 に開放指示を送り、第 1 大入賞口 9 1 または第 2 大入賞口 9 2 を開放させる。

40

【 0 1 0 7 】

50

パターン記憶手段130は、演出表示装置60に表示させる演出的な画像内容とその表示過程が定められた複数の演出パターンを保持する。演出パターンには、装飾図柄190の変動表示における変動開始から停止までの変動過程と演出過程が定められた複数の変動演出パターンと、装飾図柄190の変動表示とは別に表示されて大当りへの期待度の高さを変動表示の停止前に予告的に示唆する複数の予告演出パターンとが含まれる。なお、変形例においては、変動演出と予告演出とを予め一体に構成した総合演出パターンとして設けてもよい。パターン記憶手段130は、特別遊技中に演出表示装置60に表示させるべき大当り演出のデータをさらに保持する。

【0108】

演出決定手段132は、第1抽選手段126から受け取る第1の抽選の結果または第2抽選手段128から受け取る第2の抽選の結果に応じて、演出表示制御手段134によって演出表示装置60へ表示させる演出内容を決定する。演出決定手段132は、第1パターン決定手段114または第2パターン決定手段119により決定された特別図柄（第1特別図柄192，第2特別図柄193）の変動パターンに対応する複数の変動演出パターンデータの中からいずれかを選択してパターン記憶手段130から読み出す。演出決定手段132は、読み出した変動演出パターンの情報を演出表示制御手段134へ送る。演出決定手段132は、変動演出パターンを選択するために参照すべきパターンテーブルを保持する。

10

【0109】

各変動演出パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動時間が定められており、その変動時間の経過時に図柄変動が停止される。演出決定手段132は、特別図柄の変動パターンに応じて、変動時間が等しい演出画像の変動演出パターンを選択する。

20

【0110】

演出決定手段132は、装飾図柄190の停止図柄の組合せとその配置を、第1抽選手段126または第2抽選手段128による抽選の結果、特別図柄の停止図柄、特別図柄の変動パターン、装飾図柄の変動演出パターンに応じて決定する。演出決定手段132は、決定した停止図柄の組合せを示す情報を演出表示制御手段134へ送信する。演出決定手段132は、装飾図柄の停止図柄を決定するために参照すべき図柄範囲テーブルを保持する。演出決定手段132は、また、特別遊技の実行に先立って、その特別遊技中に表示される開始デモおよび終了デモを含む大当り演出の内容を決定する。

30

【0111】

装飾図柄190の停止図柄は、3つの図柄の組合せとして形成される。例えば第1抽選手段126または第2抽選手段128による当否判定結果が大当りの場合には、その大当りを示す特定の組合せ（当り図柄組合せ）が選択される。基本的には、例えば「777」や「111」のように3つの図柄が揃った組合せが選択される。当否判定結果が外れの場合には、「312」や「946」のように3つの図柄が揃っていない組合せが選択される。当否判定結果がリーチ付きの外れを示す変動パターンが選択された場合は、「191」や「727」のように一つだけ図柄が揃っていない組合せを選択する。演出決定手段132は、装飾図柄の停止図柄組合せと装飾図柄の変動演出パターンを示す情報を演出表示制御手段134へ送る。

40

【0112】

装飾図柄の変動演出パターンには、装飾図柄の変動表示態様、すなわち装飾図柄の変動開始から変動停止までの演出過程が定義される。変動演出パターンには、通常の外れ図柄を表示するときのパターンと、あと一つ図柄が揃えば大当りとなるリーチ状態を経て外れ図柄を表示するときのパターンと、リーチ状態を経て大当り図柄を表示するときのパターンが含まれる。特に、リーチ状態を経るときのパターンとしては、長短様々な変動時間をもつパターンが含まれる。相対的に変動時間の短いリーチパターンを「ノーマルリーチ」と称し、相対的に変動時間の長いリーチパターンを「スーパーリーチ」と称する。各変動演出パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動時間が定められて

50

おり、その変動時間の経過時に図柄変動が停止される。演出決定手段132は、特別図柄の変動パターンに応じて、特別図柄と変動時間が等しい装飾図柄の変動演出パターンを選択する。

【0113】

なお、本実施例の後述する通常モードでは、当否判定結果が大当りの場合に特殊な当り図柄組合せが選択される。この当り図柄組合せは、リーチ態様に似せて2つの図柄をテンパイさせつつ、最終停止図柄を予め定める発展図柄「SP」とするものである。例えば「7SP7」といった具合である。この発展図柄「SP」は、演出上はスーパーリーチ演出に発展することを示唆するが、内部処理的には大当りであることを示す。この当り図柄組合せが表示されると、その図柄変動演出が、見かけ上、特別遊技中の大当り演出に引き継がれる。この演出内容の詳細については後述する。

10

【0114】

予告演出パターンは、特定のキャラクタやモチーフの画像、アニメーション、映像などを一時的に画面表示させる演出パターンや、特定の音声を出力する演出パターンである。予告演出パターンによる演出は、図柄変動と並行して実行され、その図柄変動が大当り態様に停止する期待度が高いことを予告的に示唆する。例えば、特定のキャラクタのコメントを表示させるコメント予告演出、キャラクタの画像を一つだけ画面に表示させるだけのキャラクタ予告演出、多数のキャラクタの群れを画面の一端から他端へ通過させるように表示させる群予告演出、演出の表示過程を複数段階に分け、表示させる段階数を可変にして段階数が多いほど大当りへの期待度が高いことを示唆するステップアップ予告演出がある。なお、本実施例では、このような予告演出を含むバトル演出（特殊演出）が設けられる。また、先読み処理に基づいて表示予定のバトル演出の種別を事前に予告する前兆演出（「先読み演出」ともいう）が設けられる。その詳細については後述する。

20

【0115】

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

【0116】

演出決定手段132は、当否抽選の結果に応じて演出表示装置60に表示させるべき予告演出等の演出パターンを決定する。演出決定手段132は、演出パターンの種類を選択するときに参照すべき演出パターンテーブルを保持する。この演出パターンテーブルの詳細については後述する。

30

【0117】

演出表示制御手段134は、第1演出制御手段168および第2演出制御手段170を含む。第1演出制御手段168は、第1抽選手段126による第1の抽選の結果を、選択された変動パターンデータにしたがって装飾図柄190として演出表示装置60の表示領域194に変動表示させる。第2演出制御手段170は、第2抽選手段128による第2の抽選の結果を、選択された変動パターンデータにしたがって装飾図柄190として演出表示装置60の表示領域194に変動表示させる。第1演出制御手段168および第2演出制御手段170は、それ以前の第1の抽選または第2の抽選に対応する装飾図柄190の変動表示が終了していることを新たな図柄変動の開始条件とする。演出表示制御手段134は、遊技効果ランプ90の点灯および消灯や、スピーカ18からの音声出力などの演出処理をさらに制御する。

40

【0118】

次に、本実施例の特徴的構成および動作について説明する。

本実施例では、確変有無、時短有無、入球容易状態の終期等に基づき、通常モード、チャンスモードおよび連荘モードの3つの遊技モードが設けられている。大当りの発生等を契機に遊技モード間を遷移して連荘モードに辿り着き、その連荘モードに滞在し続けることができれば、多くの出玉を獲得することが可能となる。本実施例では、このような遊技

50

モードの遷移制御について斬新なアルゴリズムを提供する。また、各遊技モードにわたってつながる演出モードを複数種類設け、演出モードと遊技モードとをパラメータとした演出態様の多様化を実現している。以下、その詳細について説明する。

【0119】

図6は、遊技モード間の状態遷移を表す図である。図示のように、各遊技モードには、一又は複数の遊技状態が割り当てられている。通常モードは、遊技開始時に設定される初期モードであり、通常入球状態であるため利益状態は相対的に低い。チャンスモードは、通常モードからの大当たり(初当たり)を契機に移行されるモードであり、入球容易状態である。連荘モードは、チャンスモードからの大当たりを契機に移行され、入球容易状態を連続させたまま大当たりを繰り返し獲得する連荘状態が可能となる、もしくはその連荘状態になり易いモードであり、利益状態が相対的に高い。

10

【0120】

通常モードには、高確率低入球状態である第1遊技状態と、低確率低入球状態である第2遊技状態とが含まれる。第1遊技状態においては、第1の抽選にて大当たりになると、1/2の確率でチャンスモードへ移行され、1/2の確率で通常モードに再度移行(ループ)される。第2の抽選にて大当たりになると、チャンスモードへの移行が確定する。一方、第2遊技状態において大当たりになると、それが第1,第2の抽選のいずれによるものであるかにかかわらずチャンスモードへの移行が確定する。このため、チャンスモードへ移行させる観点からは第2遊技状態のほうが有利となる。通常モードからチャンスモードへの移行に際しては時短終期回数として、1,5,9,100回のいずれかが設定される。第1遊技状態にて確変終期回数(本実施例では遊技状態によらず一律70回)に到達すると、第2遊技状態へ移行される。

20

【0121】

チャンスモードには、高確率高入球状態である第3遊技状態と、通常入球状態(高確率低入球状態又は低確率低入球状態)である第4遊技状態とが含まれる。第3遊技状態において大当たりになると、それが第1,第2の抽選のいずれによるものであるかにかかわらず連荘モードへの移行が確定する。チャンスモードから連荘モードへの移行に際しては時短終期回数として、50,60,70,80,90,100回のいずれかが設定される。第3遊技状態にて時短終期回数に到達すると、第4遊技状態へ移行される。

30

【0122】

第4遊技状態は、第3遊技状態において時短終期回数に到達すると遷移される遊技状態であるが、その滞在期間は第2の抽選の抽選値(第2当否抽選値)の保留が継続する期間とされる。第4遊技状態において大当たりになると、95%の確率で第3遊技状態へ移行し、5%の確率で連荘モードへ移行する。このため、直接連荘モードへ移行する可能性が残される点で、通常モードの第1,第2遊技状態よりも有利となる。第4遊技状態において第2当否抽選値の保留が途切れると(ゼロになると)、確率変動状態であれば第1遊技状態へ移行し、通常確率状態であれば第2遊技状態へ移行する。

【0123】

連荘モードには、高確率高入球状態である第5遊技状態が含まれる。第5遊技状態において大当たりになると、それが第1,第2の抽選のいずれによるものであるかにかかわらず連荘モードに再度移行(ループ)される。その際、時短終期回数として、50,60,70,80,90,100回のいずれかが再設定される。連荘モード(第5遊技状態)では特別図柄の変動時間はチャンスモードよりも短くなる傾向にあるため、当否抽選が効率よく実行され、次の大当たりを早期に獲得できる可能性が高い。この連荘モードに滞在し続けることが、遊技者に大きな利益をもたらすことになる。第5遊技状態において時短終期回数に到達した場合、第2当否抽選値の保留が残存していれば第4遊技状態へ移行される。第2当否抽選値の保留が消化済みでかつ確率変動状態であれば、第1遊技状態へ移行される。第2当否抽選値の保留が消化済みでかつ通常確率状態であれば、第2遊技状態へ移行される。

40

【0124】

50

本実施例では以上のような状態遷移の制御がなされるため、以下のような遊技性が得られる。すなわち、通常モードでは大当たりとなってからが勝負の遊技性となる。つまり、大当たりが発生しても時短（入球容易状態）を伴うか否か、伴う場合に時短終期回数をどの程度獲得できるかに注目が集まるようになる。一方、チャンスモードの第3遊技状態では、大当たりの発生が連荘モードへの突入確定を意味するため、その第3遊技状態の期間内に大当たりを獲得できるか否かに注目が集まるようになる。なお、チャンスモードの第4遊技状態は、連荘モードへの突入可能性があるが、突入確定ではない状態とされている。連荘モードでは、その期間内に大当たりを獲得できるかが勝負の遊技性となる。また、時短終期までの期間が長いほうが連荘モードのループ率に期待が持てるため、時短終期回数にも注目が集まるようになる。本実施例では、このような注目点に特化した有効な演出がなされるが、その詳細については後述する。

10

【0125】

図7および図8は、本判定で参照される図柄判定テーブルを模式的に示す図である。ここでは、図柄抽選値は「0」から「255」までの値範囲であることとする。この図柄判定テーブルには、図柄抽選値に対し、第1特別図柄192および第2特別図柄193の停止態様（停止図柄）、特別遊技のラウンド数、時短終期（時短終期回数）、確変終期（確変終期回数）がそれぞれ対応づけられている。図7（a）は第1遊技状態において参照されるテーブルであり、図7（b）は第2遊技状態において参照されるテーブルである。図8（a）は第3、第5遊技状態において参照されるテーブルであり、図8（b）は第4遊技状態において参照されるテーブルである。図柄判定テーブルには、特別図柄の種類を示す「0」～「21」の番号と図柄抽選値との対応関係が定められている。特別図柄の種類はそれぞれ大当たり、外れの当否判定結果と対応付けられている。各種類には複数の特別図柄、すなわちセグメントの組合せで形成される一般に意味を持たない記号が割り当てられている。

20

【0126】

第1遊技状態において第1の抽選の結果が大当たりとなった場合、第1当否判定手段113は、図7（a）上段の図柄判定テーブルを参照する。この図柄判定テーブルでは、特別図柄の種類「0」が時短を伴わない2R特殊大当たりに対応付けられている。種類「1」「2」「3」「4」は時短を伴う2R特殊大当たりに対応付けられ、それぞれ1、5、9、100回の時短終期回数に対応づけられている。図柄抽選値の割り当てから時短なしが50%、1回が41%、5回が6%、9回が2%、100回が1%となっており、時短を伴わない確率が相対的に高い。

30

【0127】

第1遊技状態において第2の抽選の結果が大当たりとなった場合、第2当否判定手段117は、図7（a）中段の図柄判定テーブルを参照する。この図柄判定テーブルでは、特別図柄の種類「5」「6」「7」「8」が時短を伴う2R通常大当たりに対応付けられ、それぞれ1、5、9、100回の時短終期回数に対応づけられている。図柄抽選値の割り当てから時短1回が80%、5回が8%、9回が8%、100回が4%となっており、時短移行が確保されるものの少数回となる可能性が極めて高い。

40

【0128】

第1遊技状態において第1又は第2の抽選の結果が外れとなった場合、第1当否判定手段113、第2当否判定手段117は、図7（a）下段の図柄判定テーブルを参照する。特別図柄の種類「9」は当否判定結果が外れの場合における全範囲の図柄抽選値に対応付けられている。

【0129】

第2遊技状態において第1の抽選の結果が大当たりとなった場合、第1当否判定手段113は、図7（b）上段の図柄判定テーブルを参照する。この図柄判定テーブルでは、特別図柄の種類「1」「2」「3」「4」が時短を伴う2R特殊大当たりに対応付けられ、それぞれ1、5、9、100回の時短終期回数に対応づけられている。図柄抽選値の割り当てから時短1回が98%、5回が0.8%、9回が0.8%、100回が0.4%となっ

50

おり、時短移行が確保されるものの時短1回となる可能性が極めて高い。

【0130】

第2遊技状態において第2の抽選の結果が大当たりとなった場合、第2当否判定手段117は、図7(b)中段の図柄判定テーブルを参照する。この図柄判定テーブルでは、特別図柄の種類「5」「6」「7」「8」が時短を伴う2R通常大当りに対応付けられ、それぞれ1,5,9,100回の時短終期回数に対応づけられている。図柄抽選値の割り当てから時短1回が98%、5回が0.8%、9回が0.8%、100回が0.4%となっており、時短移行が確保されるものの時短1回となる可能性が極めて高い。

【0131】

第2遊技状態において第1又は第2の抽選の結果が外れとなった場合、第1当否判定手段113,第2当否判定手段117は、図7(b)下段の図柄判定テーブルを参照する。特別図柄の種類「9」は当否判定結果が外れの場合における全範囲の図柄抽選値に対応付けられている。

10

【0132】

第3,第5遊技状態において第1の抽選の結果が大当たりとなった場合、第1当否判定手段113は、図8(a)上段の図柄判定テーブルを参照する。この図柄判定テーブルでは、特別図柄の種類「10」「11」「12」「13」「14」「15」が時短を伴う2R特殊大当りに対応付けられ、それぞれ50,60,70,80,90,100回の時短終期回数に対応づけられている。本実施例では、いずれの時短終期回数もほぼ同確率となるよう設定されている。

20

【0133】

第3,第5遊技状態において第2の抽選の結果が大当たりとなった場合、第2当否判定手段117は、図8(a)中段の図柄判定テーブルを参照する。この図柄判定テーブルでは、特別図柄の種類「16」「17」「18」「19」「20」「21」が時短を伴う2R通常大当りに対応付けられ、それぞれ50,60,70,80,90,100回の時短終期回数に対応づけられている。本実施例では、いずれの時短終期回数もほぼ同確率となるよう設定されている。

【0134】

第3,第5遊技状態において第1又は第2の抽選の結果が外れとなった場合、第1当否判定手段113,第2当否判定手段117は、図8(b)下段の図柄判定テーブルを参照する。特別図柄の種類「9」は当否判定結果が外れの場合における全範囲の図柄抽選値に対応付けられている。

30

【0135】

第4遊技状態において第2の抽選の結果が大当たりとなった場合、第2当否判定手段117は、図8(b)上段の図柄判定テーブルを参照する。この図柄判定テーブルでは、特別図柄の種類「5」「6」「7」「8」が時短を伴う2R通常大当りに対応付けられ、それぞれ1,5,9,100回の時短終期回数に対応づけられている。図柄抽選値の割り当てから時短1回が75%、5回が10%、9回が10%、100回が5%となっており、時短移行が確保されるものの時短1回となる可能性が高い。

【0136】

40

第4遊技状態において第2の抽選の結果が外れとなった場合、第2当否判定手段117は、図8(b)下段の図柄判定テーブルを参照する。特別図柄の種類「9」は当否判定結果が外れの場合における全範囲の図柄抽選値に対応付けられている。なお、なお、上述のように、第4遊技状態は第2の抽選が優先される構成において第2当否抽選値の保留が途切れるまでの期間のみ滞在し得るため、第1の抽選に対応する図柄判定テーブルは設けられていない。

なお、本実施例では、第1の抽選に対して賞球獲得期待値が相対的に低い特殊大当りに対応づけ、第2の抽選に対して賞球獲得期待値が相対的に高い通常大当りに対応づけたが、これら特殊大当たりと通常大当りを第1,第2の抽選の双方に対応づけてもよい。そして、第1の抽選が大当たりとなった場合には特殊大当たりの選択確率が高く、第2の抽選が大当

50

りとなった場合には通常大当りの選択確率が高くなるように設定してもよい。あるいは、第1, 第2の抽選の双方に対して通常大当りのみに対応づけてもよい。あるいは、第1, 第2の抽選の双方に対して特殊大当りのみに対応づけてもよい。

【0137】

なお、図示を省略するが、特別遊技における大入賞口の開放パターンは、図7, 図8に示す特別図柄の種類に対応付けられている。すなわち、特別図柄の種類「0」~「4」, 「10」~「15」(2R特殊大当り)については、第1大入賞口91が2ラウンドにわたって繰り返し開放される開放パターンに対応付けられている。1ラウンドあたりの開放時間は6秒とされている。一方、種類「5」~「8」, 「16」~「21」(2R通常大当り)については、第2大入賞口92が2ラウンドにわたって繰り返し開放される開放パターンに対応付けられている。1ラウンドあたりの開放時間は30秒とされている。なお、本実施例においては、特別図柄の種別を問わず、大当りとなった場合の確変終期回数として70回が一律に設定される。このため、図柄判定テーブルへの設定を省略してもよい。

10

【0138】

本実施例では、上述した本判定用の図柄判定テーブルに加え、事前図柄判定で参照される事前図柄判定テーブルが設けられる。この事前図柄判定テーブルは、遊技状態の種別ごとに設けられ、図7および図8に示した特別図柄の種類(番号)が、そのまま図柄範囲の番号として設定された態様をなす。つまり、そのように各遊技状態における図柄抽選値と図柄範囲との対応づけがなされている。ここではその図示を省略する。第1当否判定手段113および第2当否判定手段117は、後述する事前図柄判定においてその事前図柄判定テーブルを参照して図柄範囲を設定する。第1当否判定手段113は、図柄範囲を設定するたびにその値を第1の抽選であることを示す値や保留の個数とともに演出決定手段132へ送信する。第2当否判定手段117は、図柄範囲を設定するたびにその値を第2の抽選であることを示す値や保留の個数とともに演出決定手段132へ送信する。

20

【0139】

図9および図10は、本判定で参照される変動パターンテーブルを模式的に示す図である。変動パターンテーブルには、パターン抽選値と変動パターンとが対応づけられている。ここでは、パターン抽選値は「0」から「255」までの値範囲であることとする。図9(a)は第1, 第2遊技状態(通常モード)において参照されるテーブルであり、図9(b)はその外れ用の変動パターンテーブルを詳細に示す図である。図10(a)は第3, 第4遊技状態(チャンスモード)において参照されるテーブルであり、図10(b)は第5遊技状態(連荘モード)において参照されるテーブルである。

30

【0140】

第1, 第2遊技状態において第1の抽選の結果が大当りとなった場合、第1パターン決定手段114は、図9(a)上段の変動パターンテーブルを参照する。この変動パターンテーブルでは、特別図柄の種類「0」に対応づけられるパターン抽選値「0~255」に対し、「擬似スーパー1」~「擬似スーパー3」のスーパーリーチが割り当てられている。その選択確率は擬似スーパー1>擬似スーパー2>擬似スーパー3の順に高い。ここでいう「擬似スーパー」は、通常のスーパーリーチでいうリーチ発展後の演出が大当り演出に持ち越される図柄演出に対応づけられる変動パターンである。また、特別図柄の種類「1」~「4」に対応づけられるパターン抽選値「0~255」に対しても「擬似スーパー1」~「擬似スーパー3」が割り当てられている。その選択確率は擬似スーパー3>擬似スーパー2>擬似スーパー1の順に高くされている。すなわち、時短(入球容易状態)を伴う場合に擬似スーパー3が選択され易く、時短を伴わない場合に擬似スーパー1が選択され易くなるよう設定されている。

40

【0141】

第1, 第2遊技状態において第2の抽選の結果が大当りとなった場合、第2パターン決定手段119は、図9(a)中段の変動パターンテーブルを参照する。この変動パターンテーブルでは、特別図柄の種類「5」~「8」に対応づけられるパターン抽選値「0~2

50

55」に対し、「擬似スーパー1」～「擬似スーパー3」が割り当てられている。その選択確率は擬似スーパー3 > 擬似スーパー2 > 擬似スーパー1の順に高くされている。すなわち、第2の抽選の結果が大当たりとなる場合には時短移行が確定するため、擬似スーパー3が選択され易くなるよう設定されている。

【0142】

第1, 第2遊技状態において第1又は第2の抽選の結果が外れとなった場合、第1パターン決定手段114, 第2パターン決定手段119は、図9(a)下段の変動パターンテーブルを参照する。この変動パターンテーブルでは、特別図柄の種類「9」に対応づけられるパターン抽選値「0～255」に対し、「ノーマル1」～「ノーマル3」のノーマルリーチおよび「リーチなし」が割り当てられている。このノーマル1～3は、それぞれ上記擬似スーパー1～3のリーチ発展前までの演出が対応づけられた変動パターンであり、擬似的なスーパーリーチを発生させないものである。ノーマル1～3の変動時間はリーチなしの変動時間より長くてもよい。

10

【0143】

図9(b)に示すように、この外れ用の変動パターンテーブルにおいては、保留数ごとにそれぞれ変動パターンに対応付けられたパターン抽選値の範囲が異なる。具体的には、保留数が少ないほど変動時間が相対的に長い変動パターンに割り当てられたパターン抽選値の範囲が広くされており、それら変動時間の長い変動パターンが選択される確率を高められている。そのため、第1保留手段144又は第2保留手段146による保留数が少ないほど平均的な変動時間が長くなる。したがって、第1保留手段144又は第2保留手段146による保留数が所定数、例えば1～2個より少なくなった場合に、変動時間の長い変動パターンの選択確率が通常より高くなり、変動時間が比較的長くなりやすい。

20

【0144】

この外れ用の変動パターンの選択確率は、ノーマルリーチについてはノーマル1 > ノーマル2 > ノーマル3の順に高くされている。保留数が1から2、3、4と多くなるにつれて「ノーマルリーチ外れ」のパターン抽選値範囲は小さくなり、逆に「リーチなし外れ」のパターン抽選値範囲が大きくなる。したがって、保留数が多いほど平均的な変動時間は短くなり、逆に保留数が少ないほど平均的な変動時間は長くなる。このように保留数ごとにパターン抽選値範囲と変動パターンの対応関係が異なる変動パターンテーブルを用いることにより、保留数が少なくなったときに変動時間の長い変動パターンが選択されやすくなる制御を実現することができる。

30

【0145】

なお、変動パターンを識別するために、擬似スーパー1～3にはパターン番号1～3が対応づけられ、ノーマル1～3にはパターン番号4～6が対応づけられ、リーチなしにはパターン番号7が対応づけられている。

【0146】

第3遊技状態において第1の抽選の結果が大当たりとなった場合、第1パターン決定手段114は、図10(a)上段の変動パターンテーブルを参照する。この変動パターンテーブルでは、特別図柄の種類「1」～「4」に対応づけられるパターン抽選値「0～255」に対し、「スーパー1」のスーパーリーチが割り当てられている。また、第3, 第4遊技状態において第2の抽選の結果が大当たりとなった場合、第2パターン決定手段119は、図10(a)中段の変動パターンテーブルを参照する。この変動パターンテーブルでは、特別図柄の種類「5」～「8」に対応づけられるパターン抽選値「0～255」に対し、「スーパー1」が割り当てられている。

40

【0147】

第3遊技状態において第1又は第2の抽選の結果が外れとなった場合、第4遊技状態において第2の抽選の結果が外れとなった場合、第1パターン決定手段114, 第2パターン決定手段119は、図10(a)下段の変動パターンテーブルを参照する。この変動パターンテーブルでは、特別図柄の種類「9」に対応づけられるパターン抽選値「0～255」に対し、「スーパー1」「リーチなし1」「リーチなし2」が割り当てられている。

50

「リーチなし1」と「リーチなし2」とは、ともにリーチなしでありながら変動時間が異なる変動パターンである。「リーチなし1」は、リーチ態様となるか否かを煽る演出に対応づけられるため、このような煽り演出に対応づけられない「リーチなし2」よりも変動時間が長い。なお、図示を省略するが、この外れの変動パターンテーブルにおいても、図9(b)に示したように、保留数が多くなるほどリーチなし1よりもリーチなし2が選択され易く、保留数が少なくなるほどリーチなし2よりもリーチなし1が選択され易くなる傾向にある。

【0148】

第5遊技状態において第1の抽選の結果が大当たりとなった場合、第1パターン決定手段114は、図10(b)上段の変動パターンテーブルを参照する。この変動パターンテーブルでは、特別図柄の種類「10」～「15」に対応づけられるパターン抽選値「0～255」に対し、「スーパー2」のスーパーリーチが割り当てられている。また、第2の抽選の結果が大当たりとなった場合、第2パターン決定手段119は、図10(b)中段の変動パターンテーブルを参照する。この変動パターンテーブルでは、特別図柄の種類「16」～「20」に対応づけられるパターン抽選値「0～255」に対し、「スーパー2」が割り当てられている。

10

【0149】

第5遊技状態において第1又は第2の抽選の結果が外れとなった場合、第1パターン決定手段114、第2パターン決定手段119は、図10(b)下段の変動パターンテーブルを参照する。この変動パターンテーブルでは、特別図柄の種類「9」に対応づけられるパターン抽選値「0～255」に対し、「スーパー2」「リーチなし」が割り当てられている。「リーチなし」の変動時間は、「スーパー2」の変動時間よりも短い。なお、図示を省略するが、この外れの変動パターンテーブルにおいても、図9(b)に示したように、保留数が多くなるほどリーチなしが選択され易く、保留数が少なくなるほどリーチなしが選択され難くなる傾向にある。この第5遊技状態の「リーチなし」は、第3、第4遊技状態の「リーチなし2」と同等の変動時間か、それより短い変動時間を有する。このため、連荘モードにおける変動時間は、チャンスモードにおける変動時間よりも短くなる傾向にある。本実施例では、第2当否抽選値の保留数が設定個数以上(具体的には3個数以上)であるときに、第2の抽選の結果が外れである場合に選択される変動パターンの選択について第3遊技状態と第5遊技状態とを比較した場合に、第3遊技状態のほうが所定時間以下の変動パターンが選択され難い(つまり第3遊技状態のほうが図柄変動時間が長くなる)傾向を有するように設定されている。

20

30

【0150】

なお、変動パターンを識別するために、大当たりのスーパー1にはパターン番号8が対応づけられ、外れのスーパー1にはパターン番号9が対応づけられ、リーチなし1、2にはパターン番号10、11がそれぞれ対応づけられている。また、大当たりのスーパー2にはパターン番号12が対応づけられ、外れのスーパー2にはパターン番号13が対応づけられ、リーチなしにはパターン番号14がそれぞれ対応づけられている。

【0151】

なお、本実施例では説明の便宜上、パターン抽選値に対して擬似スーパー1～3、スーパー1、2、ノーマル1～3を割り当てる例を示したが、実際にはこれらの各変動パターンがさらに細分化され、細分化されたパターン抽選値が割り当てられてもよいことはいまでもない。例えば、遊技状態や遊技モードに応じて、当否抽選の結果が大当たりである場合の変動パターンをノーマルとするか若しくはスーパーとするかの比率、又はリーチとするか若しくは擬似リーチとするかの比率が異なるような設定としてもよい。

40

【0152】

本実施例では、上述した本判定用の変動パターンテーブルに加え、事前図柄判定で参照される事前パターン判定テーブルが設けられる。この事前パターン判定テーブルは、遊技状態の種別ごとに設けられ、図9および図10に示したパターン番号1～14が、そのままパターン範囲の番号1～14として設定された態様をなす。つまり、そのように各遊技

50

状態におけるパターン抽選値とパターン範囲との対応づけがなされている。ここではその図示を省略する。第1パターン決定手段114および第2パターン決定手段119は、後述する事前変動パターン判定においてその事前パターン判定テーブルを参照してパターン範囲を設定する。第1パターン決定手段114は、パターン範囲を設定するたびにその値を第1の抽選であることを示す値とともに演出決定手段132へ送信する。第2当否判定手段117は、パターン範囲を設定するたびにその値を第2の抽選であることを示す値とともに演出決定手段132へ送信する。

【0153】

図11および図12は、演出全体の概略構成を示す図である。本実施例においては、上述した複数の遊技モード（通常モード、チャンスモード、連荘モード）にわたって表示される複数の演出モードが設けられる。この複数の演出モードは、選択対象となる演出パターンの演出形態（本実施例ではメインキャラクタ）が互いに異なる。遊技者の操作入力に応じていずれかの演出モードが設定可能とされている。

10

【0154】

すなわち、図11(a)および(b)に示すように、3種類の演出モードA～Cが設けられている。演出モードAはキャラクタAを、演出モードBはキャラクタBを、演出モードCはキャラクタCを、それぞれメインキャラクタとしている。各演出モードでは、遊技状態間でメインキャラクタの変化はないが、メインキャラクタを含めて進行する示唆演出の内容（ストーリー）が遊技状態間で変化する。演出モードAは示唆確度が高く、演出モードBは示唆確度が中程度であり、演出モードCは示唆確度が低くなるように設定されている。

20

【0155】

通常モードにおいては、チャンスモードへの移行期待度を示唆する示唆演出が表示される。演出モードAでは完全告知型の演出が表示され、現在表示中の図柄変動（「当該変動」ともいう）の結果としてチャンスモードに移行されるか否かが、当該変動中にコメントとして明示される。演出モードBではバランス告知型の演出が表示され、当該変動の結果としてチャンスモードに移行されるか否かが、当該変動中に敵キャラクタを登場させることで示唆される。演出モードCでは非告知型の演出が表示され、当該変動中はチャンスモードに移行されるか否かが示唆されない。

30

【0156】

チャンスモードにおいては、連荘モードへの移行期待度を示唆する示唆演出が表示される。演出モードAでは専用先読み予告演出が表示され、現在保留中のいずれかの当否抽選値によって連荘モードに移行されるか否かが、画面中央の予告演出にて示唆される。演出モードBでは保留先読み予告演出が表示され、現在保留中の当否抽選値により連荘モードに移行される期待度が、保留表示演出にて示唆される。演出モードCでは通常予告演出が表示され、当該変動により連荘モードに移行される期待度が、画面中央の予告演出にて示唆される。なお、チャンスモードにおいては、各演出モードに共通の演出として、現在の残り時短回数（時短終期回数までの残り回数）を保留表示に絡めて示唆する台座演出が表示される。その詳細については後述する。

40

【0157】

連荘モードにおいては、設定された時短終期回数又は時短残り回数を示唆する示唆演出が表示される。演出モードAでは時短確定報知演出が表示され、大当たりとなった場合に設定された時短終期回数が数値により明示される。演出モードBでは時短示唆報知演出が表示され、時短終期回数が明示されないままその時短残り回数が徐々に実際の値に近づくよう示唆される。演出モードCでは時短特殊報知演出が表示され、時短終期回数が明示されないままその時短残り回数が演出モードBと比較してゆっくりと実際の値に近づくよう示唆される。

【0158】

上記示唆演出には、メインキャラクタが敵キャラクタと戦うバトル演出が含まれる。このバトル演出は、メインキャラクタの勝利により入球容易状態への移行確定を示唆するも

50

のである。図12には、通常モードにて表示される予告演出の構成概要が示されている。通常モードでは、敵キャラクタによるコメント予告、キャラクタ予告、群予告等がなされることがあり、その予告種類に応じて当り期待度が異なるように設定されている。通常モードにおいて大当りが発生すると、後述する擬似スーパーリーチ演出が表示される。

【0159】

この擬似スーパーリーチ演出は、通常遊技中の図柄変動演出をあたかも特別遊技中の大当り演出として引き継ぐように見せる演出であり、具体的には、通常遊技中に表示されたリーチが特別遊技中にスーパーリーチに発展したかのように見せるものである。なお、本来のリーチ演出は通常遊技中に完結するものであるため、ここで表示する演出を便宜上、「擬似スーパーリーチ」と称する。この擬似スーパーリーチが表示される場合、装飾図柄190の停止時に中央図柄として後述する発展図柄が停止される。そして、特別遊技が開始されるとともにバトルが開始され、メインキャラクタと敵キャラクタとが対戦する。このバトル演出においてメインキャラクタが勝利すると、入球容易状態への移行、つまりチャンスモードへの移行が確定する。メインキャラクタが敗北すると、再び通常モードが繰り返される。

10

【0160】

具体的には図示のように、バトル演出の敵キャラクタとしてキャラクタa～cが設定されている。キャラクタの強さは $a < b < c$ となっている。このため、最強のキャラクタcが登場するとメインキャラクタが敗北する可能性が高く、入球容易状態への移行期待度が低くなる。逆に、最弱のキャラクタaが登場するとメインキャラクタが勝利する可能性が高く、入球容易状態への移行期待度が高くなる。

20

【0161】

また、メインキャラクタが繰り出す必殺技についても必殺技X、Y、Zが設定されており、その効果は $X > Y > Z$ となっている。このため、相対的に効果の大きい必殺技Xが繰り出されるとメインキャラクタが勝利する可能性が高く、入球容易状態への移行期待度が高くなる。逆に、相対的に効果の小さい必殺技Zが繰り出されるとメインキャラクタが敗北する可能性が高く、入球容易状態への移行期待度が低くなる。他にも敵キャラクタの攻撃技や、メインキャラクタがその攻撃を避けられるか否かによって期待度が変わるよう設定されているが、その詳細については説明を省略する。

【0162】

なお、同図には通常モードの演出概要を示したが、チャンスモードおよび連荘モードにおいてもバトル演出がなされる。それらのバトル演出に際して擬似スーパーリーチ演出がなされることはないが、敵キャラクタの種別、期待度、必殺技の期待度等は共通する。チャンスモードにおいては所定条件のもと、対戦予定の敵キャラクタを事前に示唆する先読み演出がなされることがある。

30

【0163】

図13～図16は、演出表示装置に表示される画面例を表す図である。図13および図14は主に通常モードで表示されうる画面例を示し、図15はチャンスモードで表示されうる画面例を示し、図16は連荘モードで表示されうる画面例を示す。各図の(a)～(h)はその演出過程の一部を例示している。図13(a)に示すように、演出表示装置60の表示領域194には、その略中央の領域に装飾図柄190が変動表示される他、その装飾図柄190の変動表示に重ねられるように、各種演出の画像が表示される。また、装飾図柄190の変動表示に干渉しない下方には特定表示領域202が設定され、第1、第2の遊技の保留表示演出が表示される。

40

【0164】

すなわち、特定表示領域202には、第1保留手段144により保持される当否抽選値(第1当否抽選値)の保留状態、又は第2保留手段146により保持される当否抽選値(第2当否抽選値)の保留状態が、ランプをモチーフとした保留対応画像の数により表示される。ただし、通常モードでは第2当否抽選値の保留が基本的に予定されていないため、第1当否抽選値に対応した保留表示のみがなされる。このため、同図には第1当否抽選値

50

に対応する保留対応画像 206 のみが示されている。図示の例では、現在の保留数に相当する 3 つのランプが表示されている。保留対応画像 206 は、第 1 保留手段 144 による第 1 当否抽選値の保留が追加されるごとに右方に順次追加表示され、保留が消化されるごとに左方から消滅される。演出上は、保留対応画像 206 が左端側から順次消化されて左へシフトするように表示される。

【0165】

遊技が中断されて図示しないデモ画面が表示されると、図 13 (b) に示すような演出モードの選択画面が表示される。画面には演出モード A, B, C の選択ボタンが表示されており、そのいずれかがハイライト表示される。遊技者は十字ボタンを上下に操作してハイライト表示を動かし、いずれかの選択肢を選択することができ、決定ボタン (PUSH) を押下することにより、ハイライト表示された選択肢の選択を確定することができる。このようにして演出モードが選択されると、その演出モードに対応したメインキャラクターが登場する予告演出が表示されるようになる。

10

【0166】

通常モードにおいて演出モード A が設定されていると、上述した完全告知型の演出が表示される。すなわち、当否抽選の結果が入球容易状態への移行を伴う大当りであった場合、例えば図 13 (c) に示すように、その図柄変動中に「チャンスモード突入確定!」といったコメントが表示される。その後、図 13 (d) に示すように、リーチ状態となっていた装飾図柄 190 の中央図柄として、擬似スーパーリーチへの発展を示す発展図柄「SP」が停止表示される。この発展図柄「SP」は、装飾図柄 190 の停止図柄候補として常に含まれるものではなく、擬似スーパーリーチの変動パターンが選択された場合にのみ表示されるものである。この発展図柄「SP」の停止は、内部処理的には大当り確定を意味する。つまり、左右の図柄が同種の図柄にてテンパイし、中央図柄が「SP」となる停止図柄組合せは、当り図柄組合せを構成する。

20

【0167】

このようにして発展図柄「SP」が停止表示されると、内部的には大当りが確定表示されたことになり、特別遊技へ移行される。そして、特別遊技中の大当り演出として擬似スーパーリーチ演出が表示される。擬似スーパーリーチ演出はバトル演出である。すなわち、図 13 (e) に示すように、2R 特別遊技の第 1 ラウンドにおいてバトル演出が開始される。このとき、装飾図柄 190 である「7SP7」が画面隅部に小さく退避されるとともに、画面右上に「右打ち」を促す表示がなされる。演出上は特別遊技中であることを明示しないものの、大入賞口への入球を暗に促すものである。この大当りが時短 (入球容易状態) を伴うものであれば、図 13 (f) および (g) に示すように、第 2 ラウンドにおいてメインキャラクターが勝利し、装飾図柄 190 が「7SP7」から「777」等の図柄揃いに差し替えられ、遊技者に大当りであったことが明示される。なお、通常モードにおいては、このように装飾図柄 190 の 3 つの図柄が同種の図柄で揃うことが入球容易状態への移行確定を意味する。

30

【0168】

演出モード A では図示のように、この図柄揃いととも「チャンスモード 5 回確定!」といったコメントが表示される。これは、特別遊技終了後の時短終期回数を告知するものである。一方、当否抽選の結果が外れであった場合、例えば図 13 (h) に示すように、「727」等の外れ図柄組合せが停止表示されるとともに「残念・・・」といったコメントが表示され、外れであったことが告知される。なお、外れである場合には、図示のよう左右の図柄が同種の図柄にてテンパイしない場合もある。

40

【0169】

通常モードにおける大当りが時短 (入球容易状態) を伴わないものであれば、図 14 (a) および (b) に示すように、第 2 ラウンドにおいてメインキャラクターが敗北し、装飾図柄 190 が「7SP7」から「717」等の外れ図柄組合せに差し替えられる。通常モードにおいては、このように特別遊技中に装飾図柄 190 の 3 つの図柄が外れリーチ態様で停止表示されることが入球容易状態への非移行確定を意味する。

50

【 0 1 7 0 】

一方、通常モードにおいて演出モード B が設定されていると、上述したバランス告知型の演出が表示される。すなわち、当否抽選の結果が入球容易状態への移行を伴う大当たりであった場合、例えば図 1 4 (c) に示すように、その図柄変動中に擬似スーパーリーチへの発展とその勝利期待度を示唆する演出が表示される。具体的には図示のように、擬似スーパーリーチ演出に登場する敵キャラクタが表示される。図示の例ではキャラクタ a が表示されるため、バトル演出にて勝利する期待度が高いことが暗に示唆されている。その後、図 1 4 (d) に示すように、リーチ状態となっていた装飾図柄 1 9 0 の中央図柄として発展図柄「 S P 」が停止表示される。

【 0 1 7 1 】

このようにして発展図柄「 S P 」が停止表示されると、特別遊技へ移行され、擬似スーパーリーチ演出が表示される。この大当たりが時短（入球容易状態）を伴うものであれば、図 1 4 (e) に示すように、第 2 ラウンドにおいてメインキャラクタが勝利し、装飾図柄 1 9 0 が「 3 S P 3 」から「 3 3 3 」等の図柄揃いに差し替えられる。大当たりが時短（入球容易状態）を伴わないものであれば、第 2 ラウンドにおいてメインキャラクタが敗北し、装飾図柄 1 9 0 が「 3 S P 3 」から「 3 2 3 」等の外れ図柄組合せに差し替えられる。当否抽選の結果が外れであった場合には、擬似スーパーリーチには発展せずに「 3 1 3 」等の外れ図柄組合せが停止表示される。なお、リーチなし外れである場合には、左右の図柄はテンパイしない。

【 0 1 7 2 】

通常モードにおいて演出モード C が設定されていると、上述した非告知型の演出が表示される。すなわち、当否抽選の結果が入球容易状態への移行を伴う大当たりであった場合、図 1 4 (f) および (g) に示すように、図柄変動中には擬似スーパーリーチへの発展有無は示唆されず、変動停止時にその発展有無と発展したときの勝利期待度が示唆される。図示の例では、発展図柄「 S P 」の停止とともにキャラクタ b が表示されることで、擬似スーパーリーチへ発展することおよびその勝利期待度が中程度であることが示唆されている。

【 0 1 7 3 】

このようにして発展図柄「 S P 」が停止表示されると、特別遊技へ移行され、擬似スーパーリーチ演出が表示される。この大当たりが時短（入球容易状態）を伴うものであれば、図 1 4 (h) に示すように、第 2 ラウンドにおいてメインキャラクタが勝利し、装飾図柄 1 9 0 が「 1 S P 1 」から「 1 1 1 」等の図柄揃いに差し替えられる。大当たりが時短（入球容易状態）を伴わないものであれば、第 2 ラウンドにおいてメインキャラクタが敗北し、装飾図柄 1 9 0 が「 1 S P 1 」から「 1 4 1 」等の外れ図柄組合せに差し替えられる。当否抽選の結果が外れであった場合には、擬似スーパーリーチには発展せずに「 1 2 1 」等の外れ図柄組合せが停止表示される。なお、リーチなし外れである場合には、左右の図柄はテンパイしない。

【 0 1 7 4 】

一方、チャンスモードでは第 2 当否抽選値の保留が見込まれるため、図 1 5 (a) に示すように、第 1 当否抽選値に対応する保留対応画像 2 0 6 のみならず、第 2 当否抽選値に対応する保留対応画像 2 0 8 が表示される。保留対応画像 2 0 6 が丸形をなすのに対し、保留対応画像 2 0 8 は菱形をなすため、遊技者は、いずれの当否抽選値が保留されているかを容易に認識することができる。なお、保留対応画像 2 0 6 , 2 0 8 の色は、いずれも黄色とされている。既に述べたように、本実施例では第 2 当否抽選値の消化を優先する「優先消化」の仕様が適用されるため、第 2 当否抽選値が保留されると、保留対応画像 2 0 8 が保留対応画像 2 0 6 の前側（図中左側）に割り込む形で表示されようになる。

【 0 1 7 5 】

チャンスモードでは、時短終期回数および残り時短回数を示す台座演出が表示される。すなわち、特定表示領域 2 0 2 において保留表示がなされる位置に対応するように、残り時短回数と同数の台座画像 2 1 0 が表示される。台座画像 2 1 0 の数は、チャンスモード

10

20

30

40

50

の開始時は時短終期回数と一致するが、変動ごとに保留対応画像と同様にシフト表示されて減少する。保留対応画像206, 208は、台座画像210に重畳表示可能とされ、台座画像210に重畳表示された保留対応画像が消化されると、時短状態(第3遊技状態)での図柄変動が開始される。なお、保留対応画像206, 208が台座画像210に重畳表示されてもそれらの保留対応画像を容易に識別できるよう、台座画像210の色を赤色に設定している。

【0176】

チャンスモードにおいて演出モードAが設定されていると、上述した専用先読み予告演出が表示される。この専用先読み予告は、現在保留中のいずれかの当否抽選値によって大当たりが発生するか否かを示唆するものである。なお、チャンスモードでの大当たりは連荘モード(第5遊技状態)への移行確定を意味する。具体的には図15(b)および(c)に示すように、画面上にレベルメータ212が表示され、その表示レベルにより連荘モードへの移行期待度が示唆される。その表示レベルが高まるほど、連荘モードへの移行期待度が高くなる。図示の例では、表示レベルが変動ごとに徐々に高まり、高レベルに達したときの第2当否抽選値の消化とともにバトル演出が開始されている。なお、バトル演出中は装飾図柄190は画面隅に小さく退避される。このバトル演出においてメインキャラクタが勝利すると、大当たり確定と連荘モードへの移行確定が示される。メインキャラクタが勝利できなければ、外れ確定と連荘モードへの非移行確定が示される。レベルメータ212による演出は、バトル演出が開始されるまで図柄変動複数回分の期間にわたって表示され、バトル演出に先立ってその勝利期待度を示唆する前兆演出である。

10

20

【0177】

チャンスモードにおいて演出モードBが設定されていると、上述した保留先読み予告演出が表示される。この保留先読み予告は、現在保留中の第2当否抽選値について、保留表示によりその当り期待度を示唆するものである。具体的には図15(d)および(e)に示すように、第2当否抽選値に対応する保留対応画像208の直上にバトル演出が表示される場合の敵キャラクタが表示される。既に述べたように、敵キャラクタの種別が当り期待度にも対応するため、遊技者は、期待度の高い敵キャラクタが表示されると、その当否抽選値が消化される変動で大当たりが発生し易いことを認識することができる。図示の例では、次変動に対してキャラクタbが表示され、2番目の変動に対してキャラクタaが表示されている。このため、2番目の変動において当り期待度が高い(つまり連荘モードへの移行期待度が高い)と認識することができる。

30

【0178】

なお、第1当否抽選値については、このような演出表示は行わない。仮に第1当否抽選値についても同様の演出表示を行った場合、第1当否抽選値に対して期待度の高いキャラクタが表示されてしまうと、遊技者が遊技球の打ち出しを止める可能性がある。優先消化が適用される仕様であるため、いわゆる止め打ちにより第2当否抽選値の新たな保留を阻止し、その期待度の高い第1当否抽選値を早期に消化させるものである。このような止め打ちによって遊技機の稼働率を低下させないよう、本実施例では第1当否抽選値については保留先読み表示を行わないようにしている。

40

【0179】

チャンスモードにおいて演出モードCが設定されていると、上述した通常予告演出が表示される。この通常予告は、当該変動による当り期待度をバトル演出の進行状況によって示唆するものである。具体的には図15(f)に示すように、バトル演出に登場する敵キャラクタの種別やバトル演出中に繰り出す必殺技の種別により、勝利期待度ひいては当り期待度(つまり連荘モードへの移行期待度)を示唆するものである。

【0180】

このチャンスモードにおいては、時短終期回数に到達しても第2当否抽選値の保留が途切れない限り、引き続きチャンスモードに滞在することができる。通常入球状態となり第3遊技状態から第4遊技状態に移行されてはしまうものの、第4遊技状態は、連荘モードへの直接移行の可能性がある点で通常モード(第1, 第2遊技状態)よりも優位である

50

。このため、チャンスモードにおいて第2当否抽選値の保留を継続させる利点はある。本実施例では、このような遊技性を演出に活かす工夫がなされている。

【0181】

すなわち、図15(g)に示すように、台座画像210の数を超える第2当否抽選値の保留を区別できるよう、保留対応画像の態様を変化させる。図示の例では、台座画像210の数が残り3つであるときに4つめの第2当否抽選値が保留されたため、保留対応画像208と色が異なる保留対応画像214を表示させている。本実施例では、保留対応画像214の色を台座画像210と同じ赤色としている。保留対応画像214は、保留対応画像208と同じ菱形をなすことで第2当否抽選値であることを示し、保留対応画像208とは異なる赤色であることで時短が付加されないことを示している。

10

【0182】

なお、チャンスモードに滞在し続ける限り、バトル演出においてメインキャラクタが敗北することはない。すなわち、チャンスモードから連荘モードへ移行される場合にメインキャラクタが勝利し、チャンスモードをループする場合には引き分けとなり、チャンスモードから通常モードへ移行する場合にメインキャラクタが敗北するように演出パターンが設定されている。図15(h)に示される演出では、第4遊技状態に滞在するためにバトル結果が引き分けとなり、チャンスモードが継続されることが示唆されている。

【0183】

連荘モードにおいても第2当否抽選値の保留が見込まれるため、図16(a)に示すように、第1当否抽選値に対応する保留対応画像206、および第2当否抽選値に対応する保留対応画像208の双方が表示される。ただし、連荘モードではチャンスモードのような台座演出は行われず、連荘モードでは、時短終期回数および時短残り回数を示唆する演出が表示される。

20

【0184】

連荘モードにおいて演出モードAが設定されていると、上述した時短確定報知演出が表示される。この時短確定報知演出は、時短終期回数および時短残り回数を正確に報知するものである。具体的には図16(a)に示すように、画面上に時短残り回数を示唆するためのカウンタ216が表示される。演出モードAにおいて大当たりとなり、時短終期回数が設定されると、その設定回数が時短残り回数の初期値としてカウンタ216に表示され、図柄変動ごとにカウンタ216の値がダウンカウントされる。図示の例では、連荘モードへの移行時に時短終期回数として70回が設定されたことがそのまま報知されている。

30

【0185】

連荘モードにおいて演出モードBが設定されていると、上述した時短示唆報知演出が表示される。この時短示唆報知演出では、図16(b)に示すように、連荘モードへの移行時に時短終期回数として真偽にかかわらずカウンタ216に50回を表示する。この「50回」は、時短終期回数として選択対象となりうる最低回数である。そして、図柄変動ごとにカウンタ216の値がダウンカウントされる。ただし、実際の時短終期回数が例えば70回といったように最低回数(50回)と異なる場合には、ダウンカウントの過程でその帳尻合わせをする。具体的には図16(c)および(d)に示すように、ダウンカウントの所定タイミングで残り時短回数を+5ずつ加算する。これにより、例えば実際の残り時短回数が60回になったタイミングでカウンタ216の値を一致させ、それ以降、加算を行わないようにする。このようにすることで、カウンタ216に当初に表示された値は信頼性が低いものの、時短終期に到達するまでには正しい値が示されることになる。

40

【0186】

連荘モードにおいて演出モードCが設定されていると、上述した時短特殊報知演出が表示される。この時短特殊報知演出では、図16(e)に示すように、連荘モードへの移行時に時短終期回数としてカウンタ216に30回を表示する。この「30回」は、時短終期回数として選択対象に含まれないためフェイク値である。そして、図柄変動ごとにカウンタ216の値がダウンカウントされる過程でその帳尻合わせをする。具体的には図16(f)および(g)に示すように、ダウンカウントの所定タイミングで残り時短回数を+

50

5あるいは+3加算する。これにより、カウンタ216に当初に表示された値は信頼性が低いものの、時短終期に到達するまでには正しい値が示されることになる。また、初期値として時短終期回数の候補回数よりも小さい値を設定し、加算値として少ない値(+3)を含むなどしたことにより、実際の値にゆっくりと近づくようになり、演出モードBとは異なる印象を与えることができる。

【0187】

なお、図示を省略するが、連荘モードにおいてもバトル演出が表示され、バトルに勝利することが大当りおよび連荘モードへの再突入を示唆する。また、バトルで引き分けることが、外れを示唆するとともに、連荘モードでの滞在又はチャンスモードへの移行を示唆する。さらに、バトルに敗北することが、通常モードへの移行を示唆する。

10

【0188】

図17は、演出モード間の演出遷移を示す図である。

既に述べたように、通常モードでは、通常遊技中に擬似スーパーリーチ演出に発展するか否かを煽る図柄変動演出が表示される。この図柄変動演出では、当否抽選の結果が外れの間はリーチなしとなるか、リーチとなっても発展図柄「SP」は停止しない。当否抽選の結果が大当りになると、特別遊技中にその図柄変動演出を引き継ぐ特殊図柄演出が表示される。特殊図柄演出は擬似スーパーリーチ演出である。このとき、最終的に図柄揃いが表示されればチャンスモードに移行され、図柄揃いとならなければ通常モードに再度移行(ループ)される。すなわち、第1の抽選により大当りであれば50%の確率で図柄揃いとなり、第2の抽選による大当りであれば100%の確率で図柄揃いとなる。

20

【0189】

チャンスモードに移行されると、上述のようにバトル演出および台座演出が表示される。このとき、第3遊技状態にて大当りになれば、バトル演出の結末が勝利になり、連荘モードに移行される。第4遊技状態にて大当りになれば、95%の確率で引き分けとなってチャンスモードに滞在し、5%の確率で勝利して連荘モードへ移行する。一方、当否抽選の結果が外れであっても、時短中のために台座がある場合、あるいは第2当否抽選値の保留がある場合には引き分けとなり、チャンスモードに滞在する。当否抽選の結果が外れとなり、時短終了により台座がなくなり、かつ第2当否抽選値の保留がない場合には敗北となり、通常モードへ移行する。

【0190】

30

連荘モードに移行されると、上述のように時短終期までの残り時短回数を示唆する時短報知演出とバトル演出が表示される。このとき、当否抽選の結果が大当りになれば、バトル演出の結末が勝利になり、連荘モードに再度移行(ループ)される。当否抽選の結果が外れとなり、時短終期に到達していなければバトル演出の結末は引き分けとなり、そのまま連荘モードに滞在する。当否抽選の結果が外れとなり、時短終期に到達しており、かつ第2当否抽選値の保留があれば、バトル演出の結末は引き分けとなり、チャンスモード(第4遊技状態)へ移行される。当否抽選の結果が外れとなり、時短終期に到達しており、かつ第2当否抽選値の保留もなければ、バトル演出の結末は敗北となり、通常モードへ移行される。

【0191】

40

図18は、演出パターンを選択する際に参照される演出パターンテーブルを模式的に示す図である。図18(a)は通常モードにおいて参照されるテーブルを示し、図18(b)はチャンスモードにおいて参照されるテーブルを示し、図18(c)は連荘モードにおいて参照されるテーブルを示す。

【0192】

演出決定手段132は、通常モードにおいて図18(a)に示す演出パターンテーブルを参照して演出パターンを決定する。この演出パターンテーブルには、当否判定結果と変動パターン番号との組合せに対し、パターン抽選値「0~255」と演出パターンとの対応関係が定義されている。なお、図中の「A」~「C」は演出モードA~Cに対応することを示す。「FSP1」~「FSP3」は擬似スーパー1~3に対応することを示し、「

50

「N1」～「N3」はノーマル1～3に対応することを示し、「Zn」はリーチなしに対応することを示す。添え字「a」～「c」は対戦する敵キャラクタがキャラクタa～cであることを示す。例えば、「A-FSP1a」は、演出モードAにおける擬似スーパー1のリーチ演出であり、バトル演出の対戦相手がキャラクタaであることを示す。「B-N2b」は、演出モードBにおけるノーマル2のリーチ演出であり、バトル演出の対戦相手がキャラクタbであることを示す。「C-Znc」は、演出モードCにおけるリーチなしの演出であり、バトル演出の対戦相手がキャラクタcであることを示す。

【0193】

この演出パターンテーブルにおける演出抽選値の割り当てから分かるように、2R大当りについて、相対的に期待度が高い擬似スーパー3（変動パターン番号：3）に対して期待度の高いキャラクタaが登場し易くなるように設定されている。また、外れについて、相対的に期待度が低い擬似ノーマル1，リーチなしに対して期待度の低いキャラクタcが登場し易くなるように設定されている。このことが、図9に示した変動パターンの選択傾向と相俟って敵キャラクタの信頼度を維持している。

10

【0194】

演出決定手段132は、チャンスモードにおいて図18（b）に示す演出パターンテーブルを参照して演出パターンを決定する。この演出パターンテーブルには、当否判定結果と変動パターン範囲との組合せに対し、パターン抽選値「0～255」と演出パターンとの対応関係が定義されている。なお、図中の「SP1」はスーパー1に対応することを示し、「Z1」，「Z2」はリーチなし1，2に対応することを示す。例えば、「A-SP1a」は、演出モードAにおけるスーパー1のリーチ演出であり、バトル演出の対戦相手がキャラクタaであることを示す。「B-Z1b」は、演出モードBにおけるリーチなし1の演出であり、バトル演出の対戦相手がキャラクタbであることを示す。「C-Z2c」は、演出モードCにおけるリーチなし2の演出であり、バトル演出の対戦相手がキャラクタcであることを示す。

20

【0195】

この演出パターンテーブルにおける演出抽選値の割り当てから分かるように、2R大当りについて、相対的に期待度が高いキャラクタaが登場し易くなるように設定されている。また、外れについて、相対的に期待度が低いキャラクタcが登場し易くなるように設定されている。このことが、図10（a）に示した変動パターンの選択傾向と相俟って敵キャラクタの信頼度を維持している。

30

【0196】

演出決定手段132は、連荘モードにおいて図18（c）に示す演出パターンテーブルを参照して演出パターンを決定する。この演出パターンテーブルには、当否判定結果と変動パターン番号との組合せに対し、パターン抽選値「0～255」と演出パターンとの対応関係が定義されている。なお、図中の「SP2」はスーパー2に対応することを示し、「Ze」はリーチなしに対応することを示す。例えば、「A-SP2a」は、演出モードAにおけるスーパー2のリーチ演出であり、バトル演出の対戦相手がキャラクタaであることを示す。「B-Zeb」は、演出モードBにおけるリーチなしの演出であり、バトル演出の対戦相手がキャラクタbであることを示す。

40

【0197】

この演出パターンテーブルにおける演出抽選値の割り当てから分かるように、2R大当りについて、相対的に期待度が高いキャラクタaが登場し易くなるように設定されている。また、外れについて、相対的に期待度が低いキャラクタcが登場し易くなるように設定されている。このことが、図10（b）に示した変動パターンの選択傾向と相俟って敵キャラクタの信頼度を維持している。

【0198】

図19は、ぱちんこ遊技機における基本的な動作過程を示すフローチャートである。まず、遊技球が第1始動口62、第2始動口63、一般入賞口72、作動口68、第1大入賞口91、第2大入賞口92などへ入球した場合の処理を実行する（S10）。そして、

50

通常遊技中であれば（S 1 2 の Y）、演出モード切替処理を実行し（S 1 3）、当否抽選などの通常遊技の制御処理を実行する（S 1 4）。通常遊技中でなければ（S 1 2 の N）、特別遊技の制御処理を実行する（S 1 6）。そして、S 1 0 から S 1 6 までの処理における各種入賞に応じた賞球払出を処理する（S 1 8）。

【0199】

図 20 は、図 19 における S 1 0 の入球処理を詳細に示すフローチャートである。入球判定手段 1 1 0 は、始動口（第 1 始動口 6 2 または第 2 始動口 6 3）への入球が検出されると（S 2 0 0 の Y）、その始動口に対応する規定賞球数をセットする（S 2 0 2）。そして、当否抽選値を取得し（S 2 0 4）、保留制御手段 1 1 6 による当否抽選値の保留数が 4 未満であるか否かを参照してさらなる保留が可能な状態であれば（S 2 0 6 の Y）、その当否抽選値について先読みによる事前判定処理を実行し（S 2 0 8）、その当否抽選値を保留制御手段 1 1 6 に保留する（S 2 1 0）。S 2 0 6 において保留数が上限に達してさらなる保留が不可能な場合は（S 2 0 6 の N）、S 2 0 8 および S 2 1 0 の処理をスキップする。S 2 0 0 において入球検出がない場合には（S 2 0 0 の N）、S 2 0 2 から S 2 1 0 の処理をスキップする。

10

【0200】

作動口 6 8 に入球があった場合（S 2 1 2 の Y）、普図抽選値を取得し（S 2 1 4）、保留制御手段 1 1 6 による普図抽選値の保留数が 4 未満であるか参照してさらに保留可能な状態であれば（S 2 1 6 の Y）、その普図抽選値を保留制御手段 1 1 6 に保留する（S 2 2 0）。S 2 1 2 において作動口 6 8 への入球がない場合は（S 2 1 2 の N）、S 2 1 4 から S 2 2 0 までの処理をスキップする。S 2 1 6 において保留数が上限に達してさらなる保留が不可能な場合には（S 2 1 6 の N）、S 2 2 0 の処理をスキップする。

20

【0201】

一般入賞口 7 2 に入球があった場合（S 2 2 2 の Y）、一般入賞口 7 2 に対応する規定賞球数をセットする（S 2 2 4）。一般入賞口 7 2 への入球がないときは（S 2 2 2 の N）、S 2 2 4 の処理をスキップする。

【0202】

大入賞口（第 1 大入賞口 9 1 または第 2 大入賞口 9 2）に入球があった場合（S 2 2 6 の Y）、大入賞口に対応する規定賞球数をセットする（S 2 2 8）。大入賞口への入球がないときは（S 2 2 6 の N）、S 2 2 8 の処理をスキップする。

30

【0203】

図 21 は、図 20 における S 2 0 8 の事前判定処理を詳細に示すフローチャートである。まず、事前当否判定テーブルを参照して事前当否判定を実行し（S 2 3 0）、その判定結果として当否範囲を示す値を設定し（S 2 3 2）、事前図柄判定テーブルを参照して事前図柄判定を実行し（S 2 3 4）、その判定結果として図柄範囲を示す値を設定し（S 2 3 6）、事前パターン判定テーブルを参照して事前パターン判定を実行し（S 2 3 8）、その判定結果として変動パターン範囲を示す値を設定する（S 2 4 0）。以上のように設定された事前判定結果の値が、第 1 の抽選と第 2 の抽選のいずれであるかを示す値、保留の個数、保留順序等の情報とともに送信バッファに一時保存され、サブ基板 1 0 4 の演出決定手段 1 3 2 へ送信される（S 2 4 2）。

40

【0204】

図 22 は、図 19 における S 1 3 の演出モード切替処理を詳細に示すフローチャートである。演出決定手段 1 3 2 は、遊技状態が待機状態へ移行されていないならば（S 3 0 0 の N）、各入賞口等いずれの入球口の入球も検出されない状態が所定時間以上継続した場合には（S 3 0 2 の Y）、待機状態へ移行させ（S 3 0 4）、演出表示制御手段 1 3 4 にモード切替画面の表示を開始させる（S 3 0 6）。この場合のモード切替画面は、図 1 3（b）に示したように遊技者の操作を促すデモ画面となる。すなわち、入球未検出状態が所定時間（本実施例では 5 分）を経過すると、遊技が中断されたとみなして待機デモが表示され、その待機デモ中にモード切替画面を表示させるようにする。入球未検出状態が所定時間継続していないならば（S 3 0 2 の N）、S 3 0 4 および S 3 0 6 の処理をスキップす

50

る。

【0205】

既に待機状態へ移行されている場合（S300のY）、モード切替画面にしたがった遊技者の操作入力があれば（S308のY）、その操作によるモード設定を記憶し（S310）、演出モードを切り替える（S312）。すなわち、選択モードにしたがって演出モードA～Cのいずれかを設定する。一方、遊技者の操作入力がなされない状態で（S308のN）、いずれかの入球口への入球が検出された場合には（S314のY）、モード切替画面の表示を終了する（S316）。すなわち、選択操作入力がないまま遊技球が打ち出された場合には、遊技者が演出モードの切り替えを希望しないとみなし、本処理を終了する。入球が検出されない場合には（S314のN）、S316の処理をスキップする。

10

【0206】

図23は、図19におけるS14の通常遊技制御処理の全体的な過程を示すフローチャートである。この通常遊技制御処理は、サブ基板104における先読み処理が実行され（S250）、メイン基板102における特別図柄変動処理の実行（S252）、サブ基板104における装飾図柄変動処理の実行（S254）が、繰り返し処理される。

【0207】

図24は、図23におけるS250の先読み処理を詳細に示すフローチャートである。本実施例では、いわゆる先読みによって得られる事前判定情報（抽選値情報）に基づき、保留表示を更新する。また、チャンスモードである場合には、所定条件のもと、その抽選値の消化とともに表示させるバトル演出と、その抽選値が消化される前にバトル演出の内容を示唆する前兆演出の内容を事前決定する。すなわち、サブ基板104がメイン基板102から事前判定情報を受信した場合（S260のY）、演出決定手段132は、保留数の情報に基づいて保留表示演出の内容を決定し、演出表示制御手段134が保留表示の更新を実行する（S261）。すなわち、通常モードであれば、保留対応画像206の表示処理を実行する。チャンスモード又は連荘モードであれば、保留対応画像206、208の表示処理を実行する。また、チャンスモードであれば、さらに台座画像210の表示処理を実行する。

20

【0208】

続いて、演出決定手段132は、事前判定情報を受信したときの遊技モードがチャンスモードであり（S262のY）、演出モードが演出モードAである場合（S263のY）、その時点での保留数が所定数（例えば3つ）以上であり（S264のY）、事前判定により設定された当否範囲の値が「1」でパターン範囲の値が「8」の場合や（S265のY）、異なる値であっても（S265のN）、事前判定により設定された当否範囲の値が「3」でパターン範囲の値が「9」の場合は（S266のY）、前兆設定をオンにする（S267）。すなわち、保留数が前兆演出をするのに十分な個数であり、大当り又は外れ確定で変動パターンとしてスーパー1が事前決定されていれば、前兆演出の実行を示すフラグをセットする。

30

【0209】

そして、図18（b）に示した演出パターンテーブルを参照してバトル演出の演出パターンを事前決定し（S268）、前兆演出の演出パターンを決定する（S269）。前兆演出の演出パターンは、バトル演出の演出パターンに予め対応付けられたものを決定する。前兆演出は、その後のバトル演出の当り期待度をレベルメータ212により示唆する演出である。このため、決定されたバトル演出に対応する期待度に対応した到達レベルを特定し、図柄変動複数回分の期間で徐々にその到達レベルに近づくよう、複数回変動分の演出を事前決定しておく。S266において当否範囲の値とパターン範囲の値が該当しない場合は（S266のN）、S267からS269の処理をスキップする。保留数が所定数に満たない場合は（S264のN）、S265からS269の処理をスキップする。

40

【0210】

演出モードAではなく（S263のN）、演出モードBである場合（S270のY）、その事前判定情報に係るバトル演出を事前決定する（S272）。すなわち、図18（b

50

)に示した演出パターンテーブルを参照してバトル演出の演出パターンを事前決定する。そして、決定されたバトル演出に登場する敵キャラクタを、その事前判定情報に係る保留対応画像の直上に表示させる保留示唆演出を表示する(図15(d)参照)。演出モードCであった場合には(S270のN)、S272およびS274の処理をスキップする。

【0211】

チャンスモードでない場合は(S262のN)、S263からS274の処理をスキップする。事前判定処理の結果を受信していない場合は本図のフロー全体をスキップする(S260のN)。なお、本図の例では、事前判定により設定された当否範囲とパターン範囲に基づいて前兆設定をオンすべきか否かを決定したが、変形例においては事前判定により設定された図柄範囲とパターン範囲に基づいて前兆設定をオンすべきか否かを決定してもよい。

10

【0212】

図25は、図23におけるS252の特別図柄変動処理を詳細に示すフローチャートである。まだ図柄変動表示が開始されていない場合(S20のN)、第2特別図柄193の変動表示タイミングであれば(S22のY)、第2抽選手段128が第2保留手段146から第2当否抽選値を読み出して当否判定を実行し(S24)、第2特別図柄193の停止図柄を決定し(S26)、第2特別図柄193の変動パターンを決定する(S28)。そして、第2特別図柄193の図柄変動が開始される(S38)。一方、第2特別図柄193の変動表示タイミングでなく(S22のN)、第1特別図柄192の変動表示タイミングであれば(S30のY)、第1抽選手段126が第1保留手段144から第1当否抽選値を読み出して当否判定を実行し(S32)、第1特別図柄192の停止図柄を決定し(S34)、第1特別図柄192の変動パターンを決定する(S36)。そして、第1特別図柄192の図柄変動が開始される(S38)。

20

【0213】

なお、第1特別図柄192の変動表示タイミングであるか、第2特別図柄193の変動表示タイミングであるかは、第2保留手段146に第2当否抽選値が保留されているか否かに加え、図柄変動中であるか否かに応じて決定される。本実施例では上述のように、第2保留手段146が保留する第2当否抽選値を第1保留手段144が保留する第1当否抽選値よりも優先的に消化し、第1特別図柄192よりも第2特別図柄193の変動表示を優先的に実行する。したがって、第2保留手段146が第2当否抽選値を保留していれば、次の変動表示タイミングには第2特別図柄193の変動表示が開始されることになる。第2保留手段146が第2当否抽選値を保留しておらず、第1保留手段144のみが第1当否抽選値を保留している場合、次の変動表示タイミングには第1特別図柄192の変動表示が開始されることになる。

30

【0214】

第2特別図柄193の変動表示タイミングでなく(S22のN)、第1特別図柄192の変動表示タイミングでもなければ(S30のN)、本図のフローを終了する。一方、既に図柄変動表示が開始されている場合は(S20のY)、図柄変動表示処理を実行し(S40)、図柄変動の停止タイミングに達していれば(S42のY)、図柄変動の停止処理を実行する(S44)。図柄変動の停止タイミングに達していないときは(S42のN)、S44をスキップする。

40

【0215】

図26は、図25におけるS44の図柄変動停止処理を詳細に示すフローチャートである。まず図柄変動を停止する処理を実行し(S50)、当否抽選の結果が大当たりであった場合(S52のY)、時短(入球容易状態)を伴う図柄であれば(S54のY)、時短の設定をオンする(S56)。時短を伴う図柄でなければ(S54のN)、S56の処理をスキップする。さらに確変を伴う図柄であれば(S58のY)、確変の設定をオンし(S60)、確変を伴う図柄でなければ(S58のN)、確変の設定をオフする(S62)。そして、特別遊技へ移行する(S64)。2R通常大当たりである場合は2R通常特別遊技へ移行し、2R特殊大当たりである場合は2R特殊特別遊技へ移行する。なお、ここで設定

50

された確変のオンおよび時短のオンは、特別遊技の終了後に有効となる。ただし、本実施例においては大当たりが全て確変を伴うため、S58, S60において時短の設定は必ずオンにされることになる。

【0216】

一方、大当たりでなく外れであった場合には(S52のN)、確変中であれば(S66のY)、その確変の終期となっていれば(S68のY)、確変の設定をオフにする(S70)。確変の終期となっていなければ(S68のN)、S70の処理をスキップする。確変中でなければ(S66のN)、S68およびS70の処理をスキップする。また、時短中であれば(S72のY)、その時短の終期となっていれば(S74のY)、時短の設定をオフにする(S76)。このとき、第2当否抽選値が保留されていれば(S78のY)、第4遊技状態へ移行する(S80)。第2当否抽選値が保留されていなければ(S78のN)、確変中であれば(S82のY)、第1遊技状態へ移行する(S84)。確変中でなければ(S82のN)、第2遊技状態へ移行する(S86)。時短の終期となっていなければ(S74のN)、S76からS86の処理をスキップする。時短中でなければ(S72のN)、S74からS86の処理をスキップする。

10

【0217】

図27は、図23におけるS254の装飾図柄変動処理を詳細に示すフローチャートである。サブ基板104の演出決定手段132がメイン基板102から変動開始コマンドを受信した場合(S280のY)、受信した当否判定結果および特別図柄の停止図柄に応じて装飾図柄の停止態様を決定する(S282)。また、受信した当否判定結果および変動パターンに応じて変動演出パターンを決定する(S284)。さらに、受信した当否判定結果および変動パターンに応じて予告演出パターンを決定する(S285)。このとき、演出モードに応じて図18の演出パターンテーブルを参照し、演出パターンを決定する。

20

【0218】

このとき、前兆設定がオンであれば(S286のY)、前兆設定の契機となった特定の変動でなければ(S288のN)、前兆演出を設定する(S289)。すなわち、図24のS269にて事前決定された前兆演出を設定する。前兆設定の契機となった変動であれば(S288のY)、特定のバトル演出を設定し(S290)、前兆設定をオフにする(S291)。すなわち、図24のS268にて事前決定されたバトル演出を設定する。そして、演出表示制御手段134は、装飾図柄190による図柄変動演出、予告演出などの表示制御を開始する(S292)。前兆設定がオフであれば(S286のN)、S288からS291の処理をスキップする。変動開始コマンドを受信していない場合には(S280のN)、S282からS292の処理をスキップする。

30

【0219】

既に装飾図柄の変動表示が開始済みであれば(S293のY)、その演出表示処理を実行し(S294)、メイン基板102から変動停止コマンドを受信したときは(S296のY)、S282で決定された停止態様にて装飾図柄を停止表示させることで図柄変動表示を停止する(S298)。変動停止コマンドをメイン基板102から受信していないときは(S296のN)、S298の処理をスキップする。変動表示が開始済みでないときは(S293のN)、S294からS298の処理をスキップする。

40

【0220】

図28は、図19におけるS16の特別遊技制御処理の全体的な過程を示すフローチャートである。当否抽選の結果が大当たりであった場合(S90のY)、すでに特別遊技が開始済みであって(S92のY)、大入賞口(第1大入賞口91又は第2大入賞口92)が開放済みでなければ(S98のN)、大入賞口の開放処理を実行する(S100)。大入賞口が開放済みであれば(S98のY)、大入賞口の閉鎖処理を実行する(S102)。その結果、大入賞口が閉鎖状態となっていれば(S104のY)、S106へ移行する。閉鎖状態でなければ(S104のN)、S106以降の処理をスキップして本処理を一旦終了する。

【0221】

50

一方、S 9 2において特別遊技が開始済みでない場合は(S 9 2のN)、大入賞口の開放パターンを設定し(S 9 3)、大当たり演出の演出パターンを設定する(S 9 4)。当該特別遊技への移行前において通常モードにおける擬似スーパーリーチ演出が設定されていた場合には、その擬似スーパーリーチ演出を引き継ぐ形で予め用意された大当たり演出を設定する。そして、特別遊技を開始して(S 9 5)、大当たり演出を開始し(S 9 6)、本処理を一旦終了する。

【0222】

S 1 0 6においては、特別遊技中の演出であるデモ演出中であるか否かを判定する。なお、ここでいう「デモ演出」は、開始デモ演出および終了デモ演出を含む。デモ演出中ではなければ(S 1 0 6のN)、後述する終了フラグを参照して特別遊技終了条件が満たされるか否かを判定し、特別遊技終了条件が満たされていれば(S 1 1 0のY)、その終了フラグをオフにしたうえで(S 1 1 2)、終了デモ演出の表示を開始する(S 1 1 4)。特別遊技終了条件が満たされていなければ(S 1 1 0のN)、本処理を一旦終了する。S 1 0 6にてデモ演出中であると判定され(S 1 0 6のY)、終了デモ演出が終了した場合(S 1 1 6のY)、特別遊技を終了し(S 1 1 8)、当該特別遊技への移行契機となった大当たりの種別に応じた遊技モードに移行させる(S 1 1 9)。すなわち、通常モード、チャンスモード、連荘モードのいずれかに移行される。そして、特定遊技、すなわち確変、時短、および入球容易状態を開始する(S 1 2 0)。終了デモ演出が終了していない場合は(S 1 1 6のN)、S 1 1 8およびS 1 2 0の処理をスキップする。大当たりでない場合は(S 9 0のN)、本図のS 9 2以降のフローをスキップする。

【0223】

図29は、図28におけるS 1 0 0の開放処理を詳細に示すフローチャートである。設定された開閉パターンに基づく大入賞口の開放タイミングとなったとき(S 1 2 2のY)、開閉制御手段124は、開閉パターンの動作を設定し(S 1 2 4)、大入賞口を開放させる(S 1 2 6)。また、現在の単位遊技の繰り返し回数に対応した大当たり演出、または繰り返し回数が異なる回数になることに対応した大当たり演出を設定して開始する。開放タイミングでないときは(S 1 2 2のN)、S 1 2 4およびS 1 2 6の処理をスキップする。

【0224】

図30は、図28におけるS 1 0 2の閉鎖処理を詳細に示すフローチャートである。設定された開閉パターンに基づく大入賞口の閉鎖タイミングとなったとき、開閉制御手段124は大入賞口を閉鎖させる。すなわち、特別遊技中において、入球数による終了条件が満たされるか(S 1 3 0のY)、入球数による終了条件が満たされなくとも(S 1 3 0のN)、開放時間による終了条件が満たされれば(S 1 3 2のY)、大入賞口を閉鎖する(S 1 3 4)。開放時間による終了条件も満たされなければ(S 1 3 2のN)、S 1 3 4以降のフローをスキップする。

【0225】

なお、この特別遊技における入球数による終了条件は大入賞口への10球以上の入球であり、開放時間による終了条件は、大入賞口の開放開始から開閉パターンに沿った設定時間の経過である。2R通常特別遊技であれば大入賞口の開放開始から30秒の経過であり、2R特殊特別遊技であれば大入賞口の開放開始から6秒の経過である。このとき、単位遊技の繰り返し数が継続上限回数に達していれば(S 1 3 6のY)、終了フラグをオンにする(S 1 3 8)。継続上限回数に達していなければ(S 1 3 6のN)、S 1 3 8の処理をスキップする。2R特別遊技であるため、この継続上限回数は2回である。入球数による終了条件および開放時間による終了条件のいずれも満たされていない場合は(S 1 3 0のN、S 1 3 2のN)、S 1 3 4以降の処理をスキップする。

【0226】

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

【0227】

(変形例1)

上記実施例では、図14に示したように、特定の遊技モードにおいてリーチとなり、かつ最終停止図柄として発展図柄「SP」が停止されることが実質的に大当たり確定を示す構成とした。つまり、リーチとなるのみでは大当たりが確定せず、中央図柄として特殊な図柄が停止されることで大当たりが確定する構成とした。変形例においては、種別を問わずリーチが表示されることが大当たり確定を示す構成としてもよい。その場合、リーチになると必ず発展図柄「SP」が停止する構成としてもよい。

【0228】

(変形例2)

上記実施例では、図15に示したように、特定の遊技モードにおいて、高期待度のリーチが表示されるか否かを先読み演出としてレベルメータの形で煽り、リーチが成立するとバトル演出に発展する例を示した。変形例においては、例えばバトル演出での対戦が予定される敵キャラクタをシルエットにて示唆し、遊技者がそのシルエットから対戦相手となる敵キャラクタを推測できるような構成としてもよい。あるいは、先読み演出用のオブジェクトを表示させ、その色変化によって期待度を示唆するようにしてもよい。

10

【0229】

(変形例3)

上記実施例では、図16に示したように、特定の遊技モードにおいて、時短終期回数としてフェイク値を表示させた後、通常遊技中(図柄変動過程)で時短残り回数を加算して実際の値に近づける演出を設けた。変形例においては、時短移行前の特別遊技中に同様の演出を表示してもよい。例えば、2R特別遊技の第1ラウンドで+20回を表示し、第2ラウンドで+30回を表示し、「合計50回確定!」などと表示してもよい。

20

【0230】

(変形例4)

上記実施例では述べなかったが、連荘モードにおける演出表示時間にメリハリをつけてもよい。そのように変動パターンテーブルを構成してもよい。例えば、変動パターンテーブルとして限定テーブルA、Bを設け、限定テーブルAは相対的に変動時間が短くなる傾向を有し、限定テーブルBは相対的に変動時間が長くなる構成としてもよい。例えば、限定テーブルAについて、外れ変動パターンについては1秒の変動時間とし、大当たり変動パターンについては5~10秒程度の変動時間としてもよい。それにより、外れに対応する演出の表示時間が一律1秒と短くなる。一方、限定テーブルBについては、外れ変動パターンおよび大当たり変動パターンの双方について30秒程度の長い変動時間としてもよい。

30

【0231】

このような設定において、連荘モードに移行してから49回転目までは限定テーブルAを参照し、50変動目について限定テーブルBを参照するようにしてもよい。その後も時短が継続する場合、それ以降、9回の変動について限定テーブルAを参照し、10回目の変動について限定テーブルBを参照するといったセットを繰り返すようにしてもよい。例えば、時短終期回数が70回の場合、そのセットが2回実行されることになる。このような構成により、時短終期回数の候補である50、60、70、80、90、100回の場合もその最終変動を長変動とすることができ、そこで第2当否抽選値の保留を確保し易くなる。それにより、たとえ連荘モード(第5遊技状態)を抜けることとなっても、比較的有利な第4遊技状態へ移行させることが可能となる。

40

【0232】

(変形例5)

上記実施例では、図13に示したように、完全告知型の演出において、時短終期回数を特別遊技中に報知する例を示した。変形例においては、時短終期回数をその特別遊技移行前の図柄変動中に時短移行確定とともに報知してもよい。あるいは、特別遊技移行前の図柄変動中に時短移行確定を報知した後、それに続いてその図柄変動中に時短終期回数を報知してもよい。

50

【 0 2 3 3 】

(変形例 6)

上記実施例では、図 1 3 に示したように、擬似スーパーリーチ演出として、発展図柄「SP」を配置した特殊な図柄組合せを停止表示させる例を示した。変形例においては、このような特殊な図柄組合せではなく、「777」などの図柄揃いとしてもよい。例えば、「777」等の奇数図柄での当り図柄組合せであればチャンスモードへの移行確定とし、「222」等の偶数図柄での当り図柄組合せであればチャンスモードへの非移行確定としてもよい。あるいは、「222」等の偶数図柄での当り図柄組合せではチャンスモードへ移行する場合と移行しない場合がある（つまり移行が確定しない）設定としてもよい。

また、発展図柄「SP」を含む図柄組合せにおいて、その発展図柄「SP」と組み合わせられる残余の図柄によって時短(入球容易状態)への突入率(突入)を示唆してもよい。例えば、図柄組合せとして「2SP2」であればその擬似スーパーリーチ演出が低期待度もしくは時短突入率低を意味し、「5SP5」であれば擬似スーパーリーチ演出が中期期待度もしくは時短突入率中を意味し、「7SP7」なら擬似スーパーリーチ演出が高期待度もしくは時短突入率高を意味するようにしてもよい。その場合、「7SP7」を時短突入確定としてもよい。

10

【 0 2 3 4 】

(変形例 7)

上記実施例では、図 6 に示したように、通常モードにおいて時短終期回数 100 回の大当りを獲得しても、チャンスモードへ移行する例を示した。変形例においては、時短終期回数 100 回を獲得した場合に連荘モードへ直接移行できるようにしてもよい。すなわち、連荘モードで獲得可能な時短終期回数と同等以上の回数を獲得することにより、チャンスモードを飛び越して連荘モードへ移行できるようにしてもよい。あるいは、通常モードからチャンスモードへ移行させることは必須としつつ、そのチャンスモードにおいて連荘モードで獲得可能な時短終期回数に到達すると、その後、連荘モードに自動的に遷移させるようにしてもよい。

20

【 0 2 3 5 】

(変形例 8)

上記実施例では、確率変動状態での大当り確率を $1/25$ とし、通常確率状態での $1/30$ とした。変形例においては、例えば確率変動状態での大当り確率を $1/25$ とし、通常確率状態での $1/25 \cdot 1$ とするなど、確率変動状態の有無による利益の違いをほぼなくしてもよい。それにより、入球容易状態の有無による利益の違いを遊技者に印象付けることができ、上記実施例の遊技性を効果的に実現することができる。

30

【 0 2 3 6 】

(変形例 9)

上記実施例では、第 1 の遊技の特別遊技を 2R 特殊特別遊技とし、1 ラウンドあたりの大入賞口の開放時間を 6 秒とした。一方、第 2 の遊技の特別遊技を 2R 通常特別遊技とし、1 ラウンドあたりの大入賞口の開放時間を 30 秒とした。それにより、第 2 の遊技のほうが出玉獲得の点で有利となるようにした。変形例においては、第 1、第 2 の遊技の特別遊技における大入賞口の開放時間を共通とする一方、大入賞口への入球 1 回あたりの賞球を第 1 の遊技については 5 球、第 2 の遊技については 15 球とするなど、両遊技で賞球数を異ならせることにより、出玉獲得の優位性を異ならせるようにしてもよい。

40

【 0 2 3 7 】

(変形例 10)

上記実施例では、図 1 4 に示したように、特定の遊技モードにおいて、演出モードによって時短移行および時短終期回数の示唆確度(明確性)が異なるよう演出態様を異ならせる例を示した。変形例においては、各演出モードにおいて時短移行および時短終期回数をコメント等により明示する共通の示唆演出を表示させることを前提としつつ、演出モードによってその示唆演出の出現頻度が異なるようにしてもよい。

【 0 2 3 8 】

50

(変形例 1 1)

上記実施例では、遊技状態にかかわらず先読みによる事前判定を実行する例を示した。変形例においては、入球容易状態（時短中）であることを条件に先読み処理を実行し、専用先読み予告や保留先読み予告等の先読み演出を表示させてもよい。また、例えばチャンスモードに限定するなど、先読み演出を表示対象とする遊技モードにおいてのみ先読み処理を実行してもよい。あるいは、演出モード A 又は B が設定されている場合のチャンスモードに限定するなど、先読み演出を表示対象とする演出モードにおいてのみ先読み処理を実行してもよい。上記実施例では、第 1 の遊技および第 2 の遊技の双方において先読み処理を実行する例を示した。変形例においては、第 2 の遊技についてのみ先読み処理を実行し、先読み演出を表示させてもよい。また、入球容易状態の第 2 の遊技についてのみ先読み処理を実行し、先読み演出を表示させる構成としてもよい。

10

【0 2 3 9】

(変形例 1 2)

上記実施例では、バトル演出を入球容易状態への移行有無を煽る演出とする例を示したが、それ以外の抽選結果を煽る演出として構成してもよい。例えば、上記実施例のように大当たりが必ず確変移行を伴うとは限らない場合、確変移行の有無を煽る演出としてもよい。あるいは、確変かつ時短の遊技状態であるか否か等、特定の遊技状態であることを煽る演出としてもよい。

【0 2 4 0】

(変形例 1 3)

上記実施例では、第 1 大入賞口 9 1 を第 1 の遊技に対応させ、第 2 大入賞口 9 2 を第 2 の遊技に対応させる例を示したが、第 1、第 2 の遊技の少なくとも一方について第 1 大入賞口 9 1 と第 2 大入賞口 9 2 の双方に対応させ、これらの大入賞口を交互に開放させてもよい。このようにすれば、一方の大入賞口が閉鎖されるとほぼ同時に他方の大入賞口が開放されるため、両者の開放タイミングに実質的な待ち時間（インターバル時間）がなく、賞球が付与される効率（払出効率：つまり出玉スピード）が高められる。この場合、一方の大入賞口の閉鎖と同時に他方の大入賞口の開放を可能とするために、第 1 大入賞口 9 1 の入球検出処理と第 2 大入賞口 9 2 の入球検出処理との並行を許容するとよい。

20

【0 2 4 1】

(変形例 1 4)

上記実施例では、演出表示装置 6 0 における装飾図柄 1 9 0 の表示領域にバトル演出を表示させる例を示した。変形例においては、バトル演出専用の表示装置を別途設けるようにしてもよい。あるいは、演出表示装置 6 0 に装飾図柄 1 9 0 とは別にバトル演出専用の表示領域を設けるようにしてもよい。

30

【0 2 4 2】

(変形例 1 5)

上記実施例では、特別遊技を 2 R 特別遊技のみとしたが、単位遊技数の異なる特別遊技をさらに設けてもよい。ただし、上記実施例のように特別遊技のラウンド数を統一することにより、いわゆるラウンド表示灯を設ける必要がなくなるといったメリットはある。また、短開放特別遊技である 2 R 特殊特別遊技と区別を困難とする小当たり遊技を設けてもよい。当否抽選の結果が小当たりとなった場合に小当たり遊技に移行される。小当たりが入球容易状態への移行契機とならないようにすることで、2 R 特殊特別遊技又は小当たり遊技のいずれであるかにつき、遊技者の期待感を煽る遊技性を実現することができる。

40

【0 2 4 3】

(変形例 1 6)

上記実施例では、先読みによる事前判定を前提とする例を示したが、変形例においては先読みを行わない構成としてもよい。

【0 2 4 4】

(変形例 1 7)

上記実施例では、大当たりとなったときの特別図柄（大当たり図柄）にかかわらず特別遊技

50

終了後に確率変動状態へ必ず移行し、次の大当たりが発生しない限り、予め設定した確変終期回数分の期間はその確率変動状態を維持するいわゆるST機を前提とした。変形例においては、大当たり図柄に応じて確率変動状態へ移行する場合と移行しない場合とが混在する遊技機としてもよい。また、確変終期回数を複数設け、大当たり図柄に応じて確変終期回数が異なるように設定されてもよい。

【0245】

(変形例18)

上記実施例では、当否抽選値の消化順序について第2当否抽選値を第1当否抽選値よりも優先的に消化する優先消化の仕様を採用した。変形例においては、第1始動口62および第2始動口63のうちいずれに遊技球が入球したかの順序にしたがって当否抽選値を消化させ、第1特別図柄192と第2特別図柄193とを選択的に変動表示させてもよい。このようにすれば、新たな保留がなされたときに演出表示順序が入れ替わることがなくなり、よりシンプルで遊技者に分かり易い遊技性を実現することができる。その場合、バトル演出を第2の遊技のみならず、第1の遊技においても表示対象とするのがよい。

10

【0246】

(変形例19)

上記実施例では述べなかったが、通常入球状態(非時短)における外れの変動パターンテーブルに関し、第1の遊技については図9(b)に示すように抽選値の保留数が多くなるほど変動時間が短い変動パターンが選ばれ易くなるよう選択傾向が変化するテーブルを適用し、第2の遊技については保留数にかかわらず選択傾向が変化しない(均一となる)テーブルを適用してもよい。その場合、第2の遊技のほうが第1の遊技よりも変動時間が長い変動パターンが選択され易くなるようにしてもよい。

20

【0247】

一方、入球容易状態(時短中)における外れの変動パターンテーブルに関し、第1の遊技については保留数にかかわらず選択傾向が変化しない(均一となる)テーブルを適用してもよい。その場合、第1の遊技のほうが第2の遊技よりも変動時間が長い変動パターンが選択され易くなるようにしてもよい。言い換えれば、第2の遊技のほうが第1の遊技よりも図柄変動効率が高められるようにしてもよい。また、第2の遊技については、抽選値の保留数がゼロ>1>2~4の順に変動時間が長い変動パターンが選ばれ易くなるテーブルを適用してもよい。保留数2~4については、変動パターンの選択傾向が変化しない(均一となる)テーブルを適用してもよい。

30

【0248】

なお、上記実施例および変形例では、外れに対応する変動パターンの変動時間の長短の比較を、変動パターンの選択確率に基づく平均的な時間値に基づくものとしたが、各遊技における最小時間値での比較としてもよい。例えば、入球容易状態(時短中)における外れの変動パターンテーブルに関し、第1の遊技については保留数にかかわらず変動パターンの最小時間値を5秒とする一方、第2の遊技については保留数ゼロの場合に最小時間値を5秒、保留数1の場合に3秒、保留数2~4の場合に1秒となるようにしてもよい。それにより、第2の遊技のほうが第1の遊技よりも図柄変動効率が高められるようにしてもよい。

40

【0249】

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

【符号の説明】

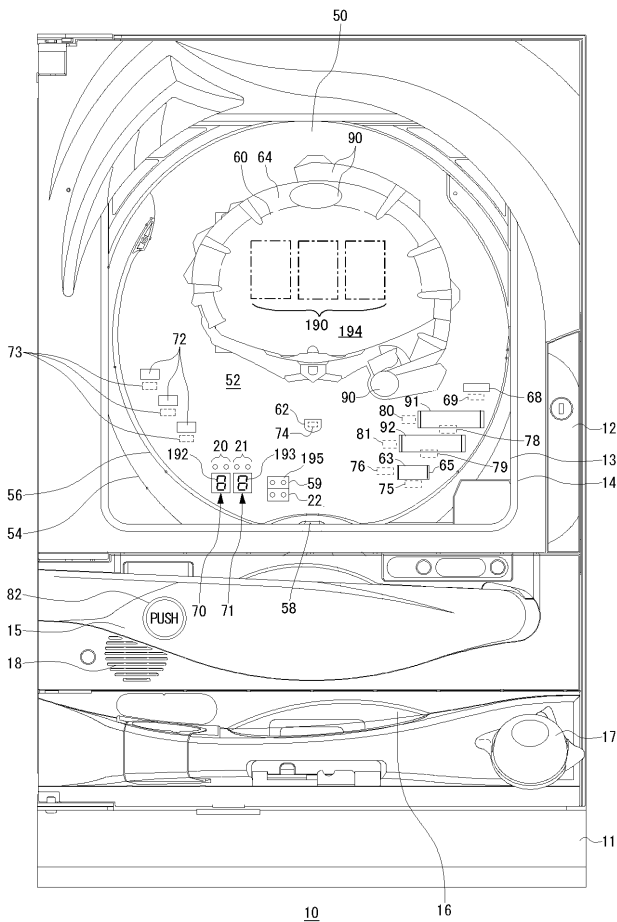
【0250】

10 遊技機、 50 遊技盤、 52 遊技領域、 60 演出表示装置、 62

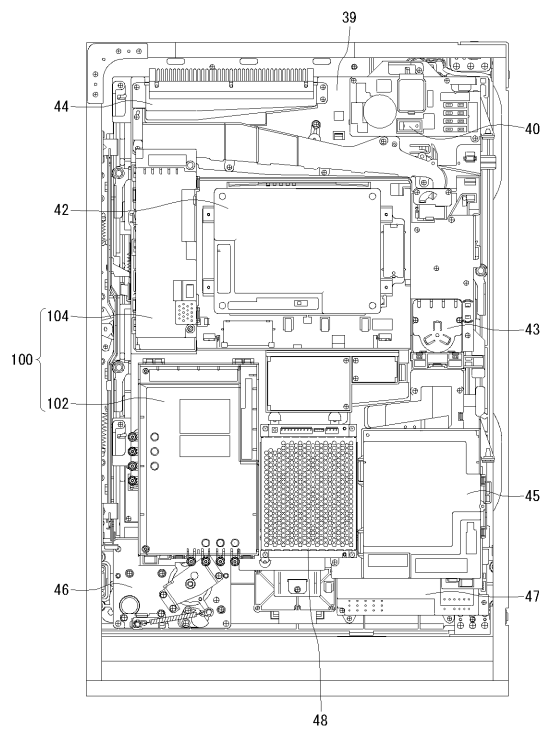
50

第1始動口、 63 第2始動口、 65 普通電動役物、 68 作動口、 70 第1特別図柄表示装置、 71 第2特別図柄表示装置、 72 一般入賞口、 82 操作ボタン、 91 第1大入賞口、 92 第2大入賞口、 100 遊技制御装置、 102 メイン基板、 104 サブ基板、 116 保留制御手段、 118 メイン表示制御手段、 120 特別遊技制御手段、 122 特定遊技実行手段、 126 第1抽選手段、 128 第2抽選手段、 132 演出決定手段、 134 演出表示制御手段、 190 装飾図柄、 192 第1特別図柄、 193 第2特別図柄、 194 表示領域、 195 普通図柄、 202 特定表示領域、 206, 208 保留対応画像、 210 台座画像、 212 レベルメータ、 214 保留対応画像、 216 カウンタ。

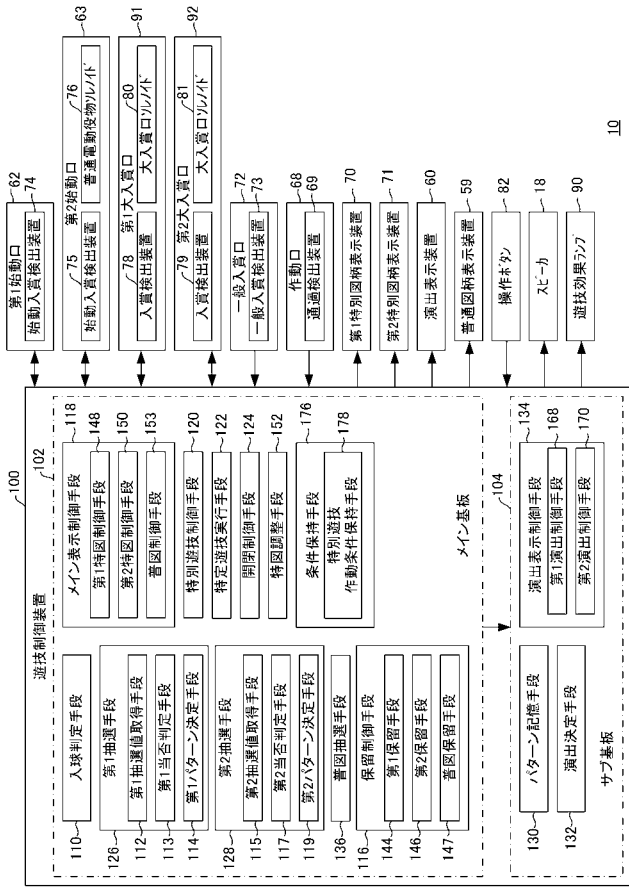
【 図 1 】



【 図 2 】



【図3】



10

【図4】

(a)

当否抽選値	第1の抽選	第2の抽選
0 ~ 2184	大当り	大当り
2185 ~ 65535	外れ	外れ

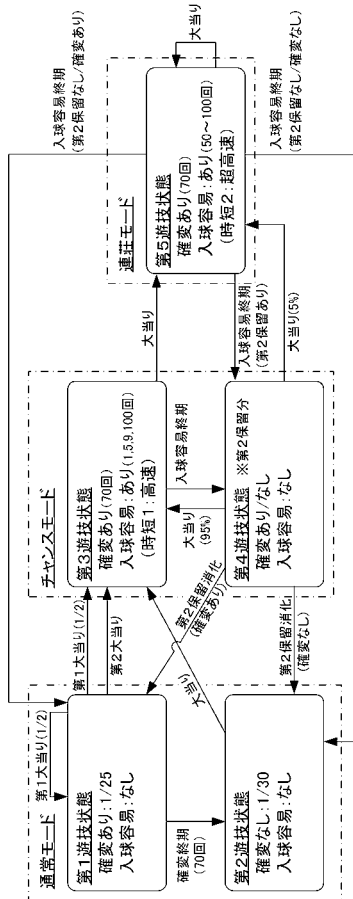
(b)

当否抽選値	第1の抽選	第2の抽選
0 ~ 2620	大当り	大当り
2621 ~ 65535	外れ	外れ

【図5】

当否抽選値	当否範囲
0 ~ 2184	1
2185 ~ 2620	2
2621 ~ 65535	3

【図6】



【図7】

(a)

図柄抽選値	特別図柄	ラウンド数	時短(終期)	確変(終期)
0 ~ 127	0	2R特殊	なし	70回
128 ~ 232	1		1回	
232 ~ 247	2		5回	
248 ~ 252	3		9回	
253 ~ 255	4		100回	

(b)

図柄抽選値	特別図柄	ラウンド数	時短(終期)	確変(終期)
0 ~ 205	5	2R通常	1回	70回
206 ~ 225	6		5回	
226 ~ 245	7		9回	
246 ~ 255	8		100回	

図柄抽選値	特別図柄
0 ~ 255	9

図柄抽選値	特別図柄
0 ~ 250	1
250 ~ 252	2
253 ~ 254	3
255	4

図柄抽選値	特別図柄
0 ~ 250	5
250 ~ 252	6
253 ~ 254	7
255	8

図柄抽選値	特別図柄
0 ~ 255	9

【図 8】

図柄抽選値	特別図柄	ラウンド数	時短(終期)	確変(終期)
0~39	10	2R特殊	50回	70回
40~79	11		60回	
80~119	12		70回	
120~159	13		80回	
160~199	14		90回	
200~255	15		100回	

(a)

図柄抽選値	特別図柄	ラウンド数	時短(終期)	確変(終期)
0~39	16	2R通常	50回	70回
40~79	17		60回	
80~119	18		70回	
120~159	19		80回	
160~199	20		90回	
200~255	21		100回	

図柄抽選値	特別図柄
0~255	9

(b)

図柄抽選値	特別図柄	ラウンド数	時短(終期)	確変(終期)
0~191	5	2R通常	1回	70回
192~217	6		5回	
218~242	7		9回	
243~255	8		100回	

図柄抽選値	特別図柄
0~255	9

【図 9】

(a)

当否結果	特別図柄	パターン抽選値	変動パターン	パターン番号
2R大当り (特殊)	0	0~147	擬似スーパー1	1
		148~221	擬似スーパー2	2
		222~255	擬似スーパー3	3
	1~4	0~33	擬似スーパー1	1
		34~107	擬似スーパー2	2
		108~255	擬似スーパー3	3

(a)

当否結果	特別図柄	パターン抽選値	変動パターン	パターン番号
2R大当り (通常)	5~8	0~33	擬似スーパー1	1
		34~107	擬似スーパー2	2
		108~255	擬似スーパー3	3
		0~255	ノーマル1	4
外れ	9	0~255	ノーマル2	5
		0~255	ノーマル3	6
		0~255	リーチなし	7

(b)

パターン抽選値	保留1	保留2	保留3	保留4
0~255	ノーマル1	ノーマル1	ノーマル1	ノーマル1
			ノーマル2	ノーマル2
	ノーマル2	ノーマル2	ノーマル2	ノーマル3
			ノーマル3	ノーマル3
	ノーマル3	リーチなし	リーチなし	リーチなし
	リーチなし			

【図 10】

(a)

当否結果	特別図柄	パターン抽選値	変動パターン	パターン番号
2R大当り (特殊)	1~4	0~255	スーパー1	8

(a)

当否結果	特別図柄	パターン抽選値	変動パターン	パターン番号
2R大当り (通常)	5~8	0~255	スーパー1	8

当否結果	特別図柄	パターン抽選値	変動パターン	パターン番号
外れ	9	0~19	スーパー1	9
		20~137	リーチなし1	10
		138~255	リーチなし2	11

(b)

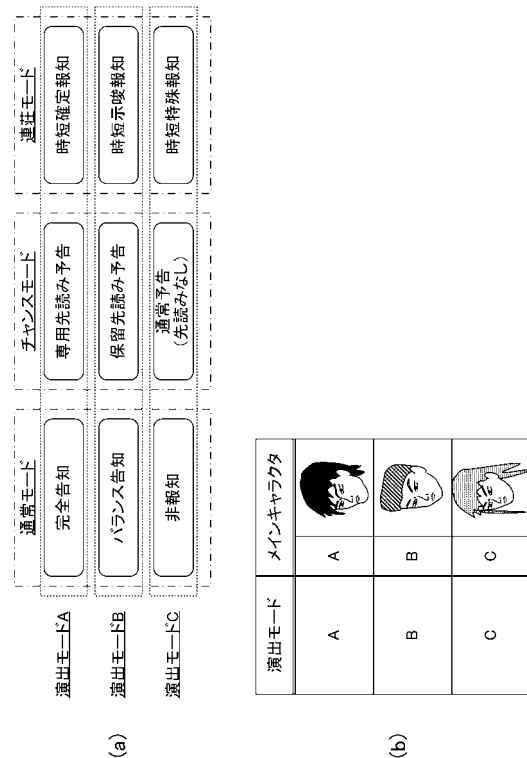
当否結果	特別図柄	パターン抽選値	変動パターン	パターン番号
2R大当り (特殊)	10~15	0~255	スーパー2	12

(b)

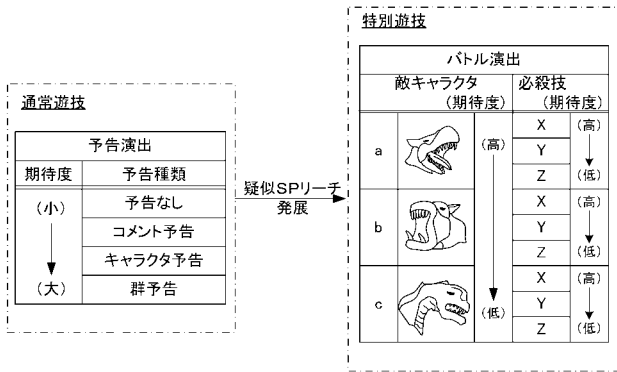
当否結果	特別図柄	パターン抽選値	変動パターン	パターン番号
2R大当り (通常)	16~21	0~255	スーパー2	12

当否結果	特別図柄	パターン抽選値	変動パターン	パターン番号
外れ	9	0~19	スーパー2	13
		20~255	リーチなし	14

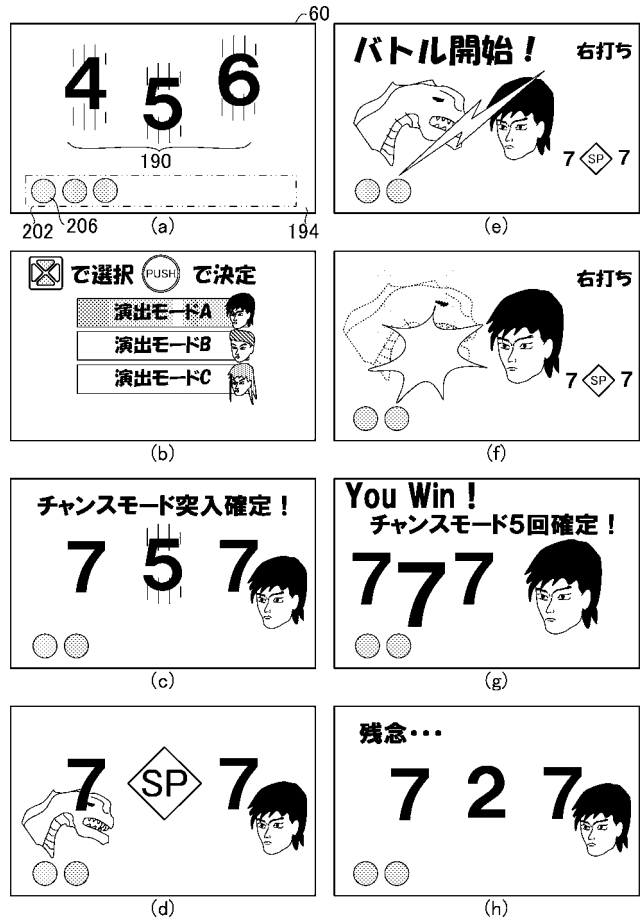
【図 11】



【図12】



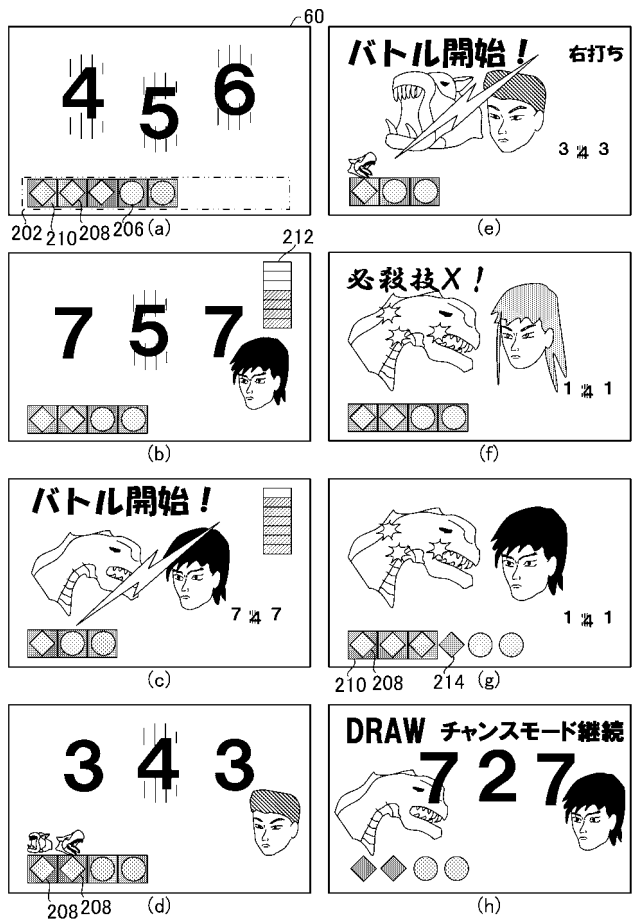
【図13】



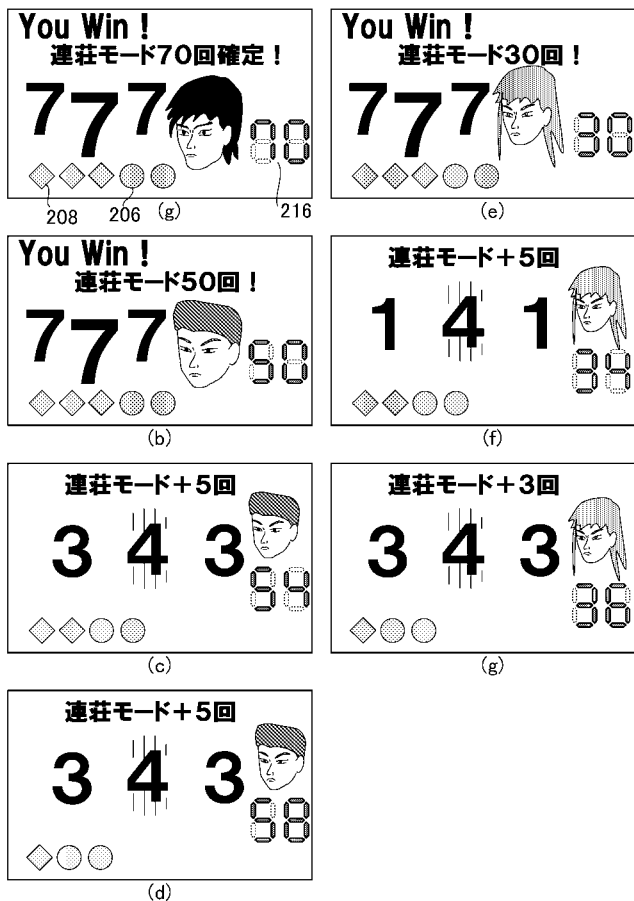
【図14】



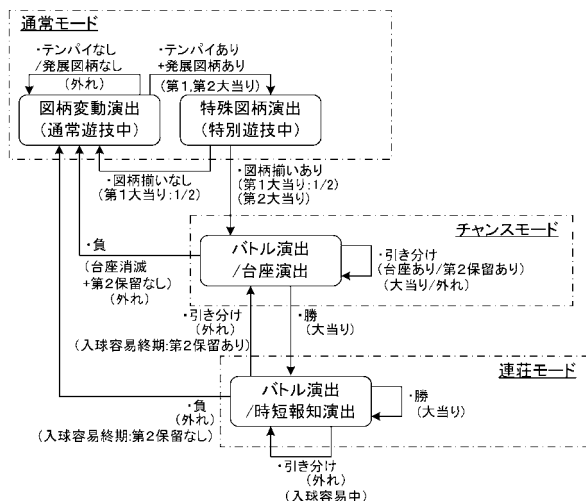
【図15】



【図16】



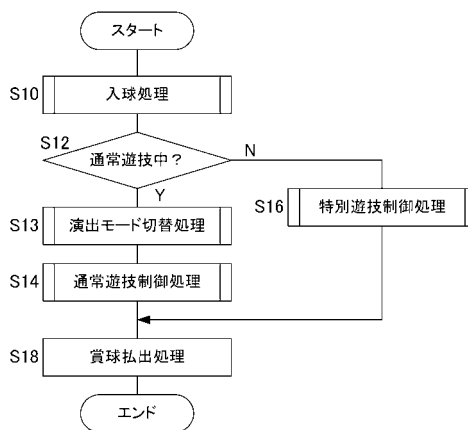
【図17】



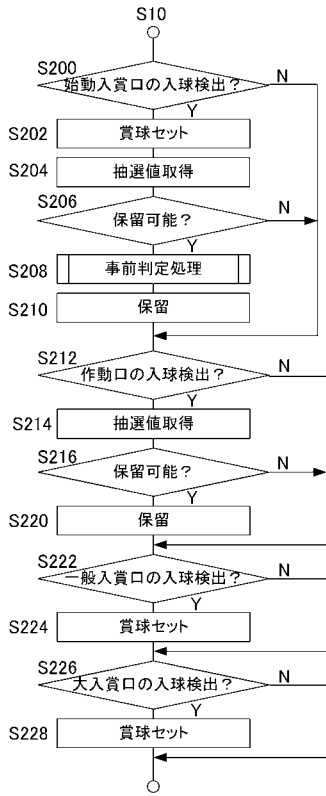
【図18】

当否	変動パターン番号	演出抽選値	演出パターン			
			演出モードA	演出モードB	演出モードC	
(a)	2R大当り	1	0~31	A-FSP1a	B-FSP1a	C-FSP1a
			32~127	A-FSP1b	B-FSP1b	C-FSP1b
			128~255	A-FSP1c	B-FSP1c	C-FSP1c
		2	0~63	A-FSP2a	B-FSP2a	C-FSP2a
			64~191	A-FSP2b	B-FSP2b	C-FSP2b
			192~255	A-FSP2c	B-FSP2c	C-FSP2c
	外れ	3	0~127	A-FSP3a	B-FSP3a	C-FSP3a
			128~223	A-FSP3b	B-FSP3b	C-FSP3b
			224~255	A-FSP3c	B-FSP3c	C-FSP3c
		4	0~31	A-N1a	B-N1a	C-N1a
			32~127	A-N1b	B-N1b	C-N1b
			128~255	A-N1c	B-N1c	C-N1c
5	0~63	A-N2a	B-N2a	C-N2a		
	64~191	A-N2b	B-N2b	C-N2b		
	192~255	A-N2c	B-N2c	C-N2c		
6	0~127	A-N3a	B-N3a	C-N3a		
	128~223	A-N3b	B-N3b	C-N3b		
	224~255	A-N3c	B-N3c	C-N3c		
7	0~31	A-Zna	B-Zna	C-Zna		
	32~127	A-Znb	B-Znb	C-Znb		
	128~255	A-Znc	B-Znc	C-Znc		
(b)	2R大当り	8	0~127	A-SP1a	B-SP1a	C-SP1a
			128~223	A-SP1b	B-SP1b	C-SP1b
			224~255	A-SP1c	B-SP1c	C-SP1c
		9	0~31	A-SP1a	B-SP1a	C-SP1a
			32~127	A-SP1b	B-SP1b	C-SP1b
			128~255	A-SP1c	B-SP1c	C-SP1c
	外れ	10	0~31	A-Z1a	B-Z1a	C-Z1a
			32~127	A-Z1b	B-Z1b	C-Z1b
			128~255	A-Z1c	B-Z1c	C-Z1c
		11	0~31	A-Z2a	B-Z2a	C-Z2a
			32~127	A-Z2b	B-Z2b	C-Z2b
			128~255	A-Z2c	B-Z2c	C-Z2c
(c)	2R大当り	12	0~127	A-SP2a	B-SP2a	C-SP2a
			128~223	A-SP2b	B-SP2b	C-SP2b
			224~255	A-SP2c	B-SP2c	C-SP2c
	外れ	13	0~31	A-SP2a	B-SP2a	C-SP2a
			32~127	A-SP2b	B-SP2b	C-SP2b
			128~255	A-SP2c	B-SP2c	C-SP2c
14	0~31	A-Zea	B-Zea	C-Zea		
	32~127	A-Zeb	B-Zeb	C-Zeb		
	128~255	A-Zec	B-Zec	C-Zec		

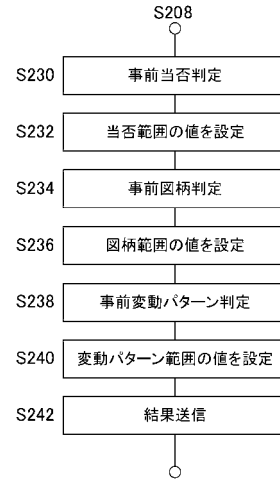
【図19】



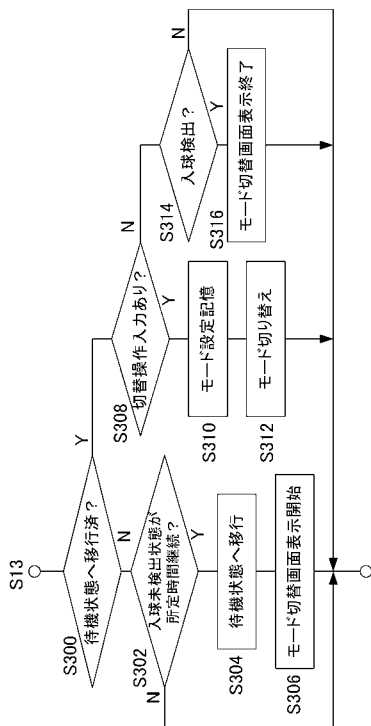
【 図 2 0 】



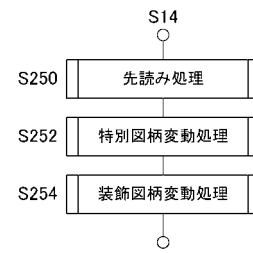
【 図 2 1 】



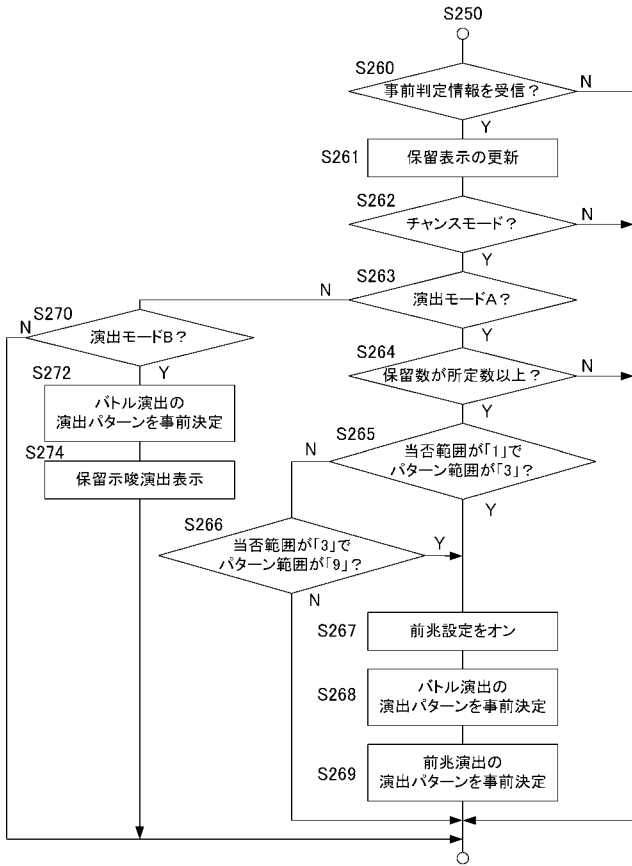
【 図 2 2 】



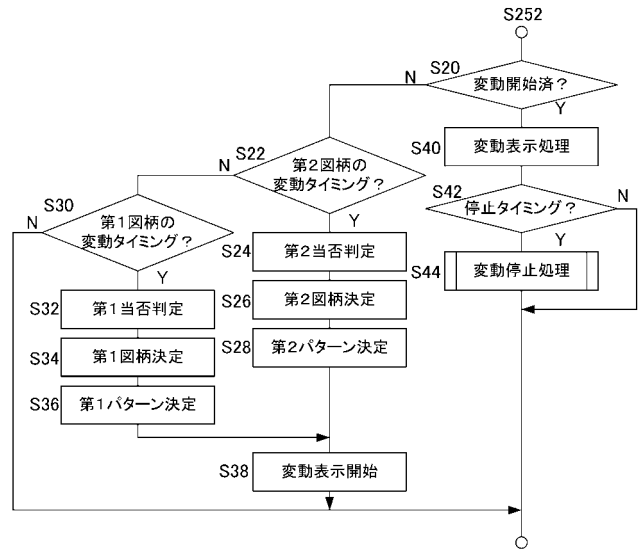
【 図 2 3 】



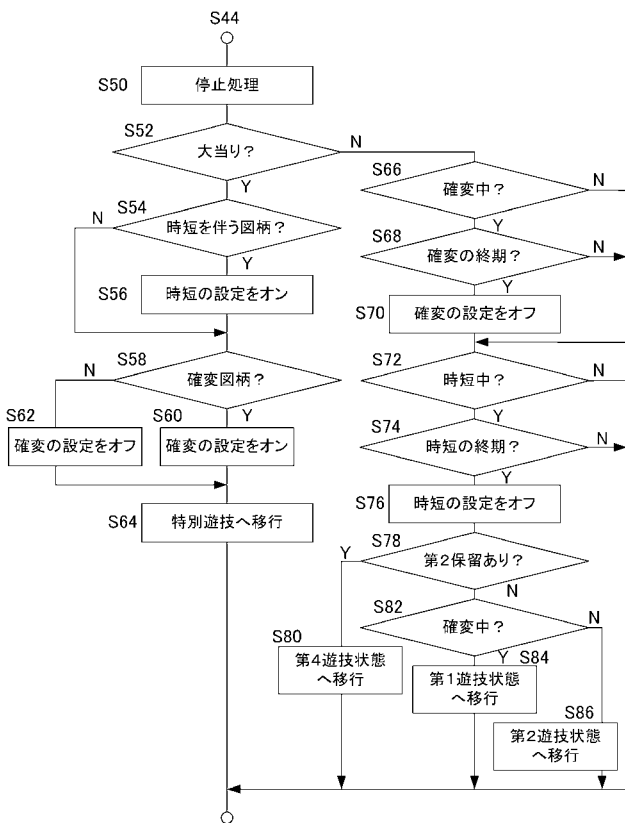
【図 2 4】



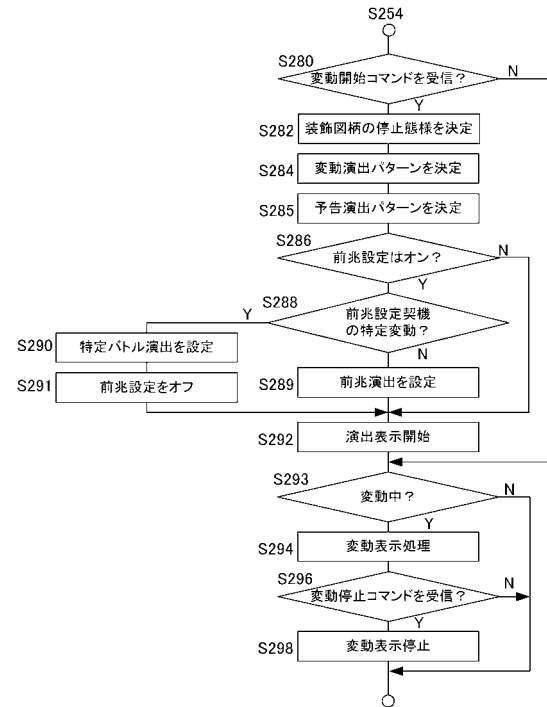
【図 2 5】



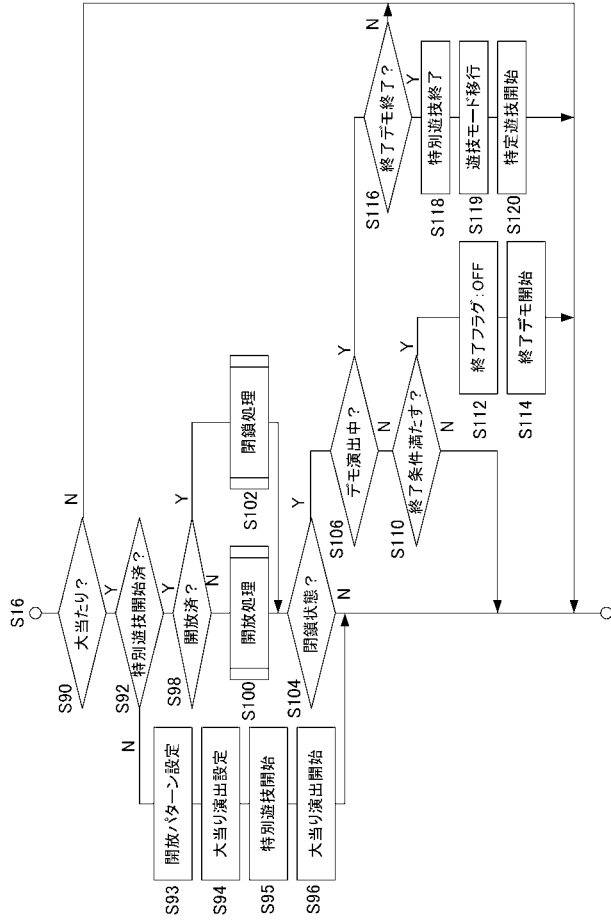
【図 2 6】



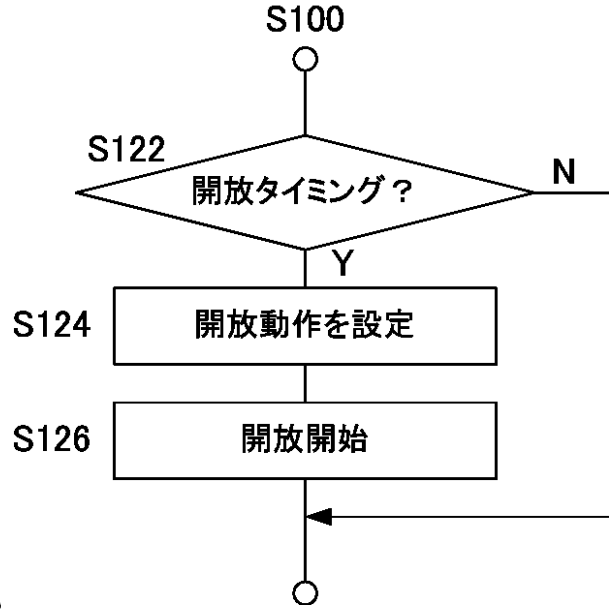
【図 2 7】



【 図 2 8 】



【 図 2 9 】



【 図 3 0 】

