

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6533926号
(P6533926)

(45) 発行日 令和1年6月26日 (2019.6.26)

(24) 登録日 令和1年6月7日 (2019.6.7)

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

請求項の数 1 (全 36 頁)

(21) 出願番号	特願2014-248246 (P2014-248246)	(73) 特許権者	000241234
(22) 出願日	平成26年12月8日 (2014.12.8)		豊丸産業株式会社
(65) 公開番号	特開2016-106897 (P2016-106897A)		愛知県名古屋市中村区長戸井町3丁目12番地
(43) 公開日	平成28年6月20日 (2016.6.20)	(74) 代理人	100078721
審査請求日	平成29年11月28日 (2017.11.28)		弁理士 石田 喜樹
		(74) 代理人	100121142
			弁理士 上田 恭一
		(74) 代理人	100124419
			弁理士 井上 敬也
		(74) 代理人	100124420
			弁理士 園田 清隆
		(72) 発明者	佐藤 健
			名古屋市中村区長戸井町3丁目12番地
			豊丸産業株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

図柄を変動／確定表示可能な図柄表示部と、各種表示演出を行うための演出用表示部とが設けられているとともに、遊技に係る動作や前記図柄表示部及び前記演出用表示部における表示動作を制御する制御手段を備えており、

前記制御手段は、所定条件の充足にもとづき遊技者にとって有利な特定遊技状態を生起させるとともに、前記特定遊技状態を生起させてから前記図柄の確定表示回数が特定回数に達すると前記特定遊技状態を終了させる一方、

前記特定遊技状態として、前記確定表示回数の異なる複数種類の特定遊技状態が設定されており、

前記制御手段が、前記特定遊技状態において、前記演出用表示部に複数の表示体を左右又は上下に並べて表示し、前記図柄の変動を開始する度に所定の消去位置にある前記表示体を所定の態様で消去するとともに、残りの前記表示体を前記消去位置側へ1つつスライドさせる遊技機であって、

前記制御手段は、前記特定遊技状態の生起に伴い、前記特定遊技状態が終了するタイミングを示唆するものであって、前記図柄の変動開始に応じて回数が1回ずつ減らされる演出用の残り回数を前記演出用表示部に表示するとともに、

前記特定遊技状態の生起から所定の段階数までの前記図柄の変動に係り、前記残り回数を増やす増加演出を何回目の前記図柄の変動中に実行するか及び／又は前記増加演出を何回実行するかが異なることによって前記残り回数の増減態様が異なる複数の増減パター

ンを記憶しており、前記特定遊技状態の生起よりも前に1の前記増減パターンを選択し、前記特定遊技状態における最初の前記図柄の変動から前記段階数目の前記図柄の変動まで、選択した前記増減パターンにしたがって前記残り回数を変化させる一方、

前記表示体として通常表示体と特定表示体とを記憶しているとともに、前記特定遊技状態の生起から前記段階数目までの前記図柄の変動に係り、前記通常表示体を前記特定表示体へ変化させる変化演出を何回目の前記図柄の変動中に実行するか及びどの前記通常表示体を前記特定表示体へ変化させるかが異なることによって前記表示体の変化態様が異なる複数の変化パターンを記憶しており、前記特定遊技状態の生起よりも前に1の前記変化パターンを選択し、前記特定遊技状態における最初の前記図柄の変動から前記段階数目の前記図柄の変動まで、選択した前記変化パターンにしたがって前記表示体を変化させるとともに、

10

前記通常表示体が消去された前記図柄の変動よりも前記特定表示体が消去された前記図柄の変動の方が、当該図柄の変動中に高い確率で前記増加演出が実行されるように、前記増減パターンと前記変化パターンとが関連づけられてい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、たとえばパチンコ機等といった遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

20

従来、遊技機の一例であるパチンコ機としては、所謂大当たり状態が生起した後、たとえば可動部材を有する始動入賞役物が、遊技球の入賞を可能とする若しくは入賞を容易とする状態となりやすくなるサポート状態を生起させるものがある。また、サポート状態を図柄の確定表示回数と関連づけ、サポート状態が生起してから図柄の確定表示回数が特定回数に達すると、サポート状態を終了させるといった構成を採用したパチンコ機も多く考案されている。たとえば特許文献1に記載のパチンコ機では、サポート状態が終了するまでの図柄の確定表示回数を示唆する残り回数を演出用表示部に表示し、図柄を確定表示する度に残り回数を1回ずつ減らしていくといった表示演出を実行する。また、特許文献1に記載のパチンコ機では、確定表示回数が第1回数とされた第1サポート状態、確定表示回数が第1回数よりも多い第2回数とされた第2サポート状態、及び確定表示回数が第2回数よりも多い第3回数とされた第3サポート状態といったように確定表示回数が異なる複数のサポート状態を有している。そして、第3サポート状態が生起しているにも拘わらず、残り回数として第1回数を表示し、確定表示回数が第1回数に達したことをもって第1回数と第2回数との差だけ残り回数を増加させ、また確定表示回数が第2回数に達したことをもって第2回数と第3回数との差だけ残り回数を増加させるといった演出を行い、遊技者の興味をかきたてるようになっている。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2010-005150号公報

40

【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、上述したようなパチンコ機では、残り回数が増加するタイミングは第1回数や第2回数等の特定の段階数に限られており、また1度の増加回数についても第1回数と第2回数との差等といったように限定されている。したがって、残り回数の増減態様のバリエーションに乏しく、遊技が単調になりやすいという問題がある。

【0005】

そこで、本発明は、上記問題に鑑みなされたものであって、残り回数の増減態様がバリエーションに富んでおり、遊技性の高い遊技機を提供しようとするものである。

50

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記目的を達成するために、本発明は、図柄を変動／確定表示可能な図柄表示部と、各種表示演出を行うための演出用表示部とが設けられているとともに、遊技に係る動作や前記図柄表示部及び前記演出用表示部における表示動作を制御する制御手段を備えており、前記制御手段は、所定条件の充足にもとづき遊技者にとって有利な特定遊技状態を生起させるとともに、前記特定遊技状態を生起させてから前記図柄の確定表示回数が特定回数に達すると前記特定遊技状態を終了させる一方、前記特定遊技状態として、前記確定表示回数の異なる複数種類の特定遊技状態が設定されており、前記制御手段が、前記特定遊技状態において、前記演出用表示部に複数の表示体を左右又は上下に並べて表示し、前記図柄の変動を開始する度に所定の消去位置にある前記表示体を所定の態様で消去するとともに、残りの前記表示体を前記消去位置側へ1つずつスライドさせる遊技機であって、前記制御手段は、前記特定遊技状態の生起に伴い、前記特定遊技状態が終了するタイミングを示唆するものであって、前記図柄の変動開始に応じて回数が1回ずつ減らされる演出用の残り回数を前記演出用表示部に表示するとともに、前記特定遊技状態の生起から所定の段階数までの前記図柄の変動に係り、前記残り回数を増やす増加演出を何回目の前記図柄の変動中に実行するか及び／又は前記増加演出を何回実行するかが異なることによって前記残り回数の増減態様が異なる複数の増減パターンを記憶しており、前記特定遊技状態の生起よりも前に1の前記増減パターンを選択し、前記特定遊技状態における最初の前記図柄の変動から前記段階数までの前記図柄の変動まで、選択した前記増減パターンにしたがって前記残り回数を変化させる一方、前記表示体として通常表示体と特定表示体とを記憶しているとともに、前記特定遊技状態の生起から前記段階数までの前記図柄の変動に係り、前記通常表示体を前記特定表示体へ変化させる変化演出を何回目の前記図柄の変動中に実行するか及びどの前記通常表示体を前記特定表示体へ変化させるかが異なることによって前記表示体の変化態様が異なる複数の変化パターンを記憶しており、前記特定遊技状態の生起よりも前に1の前記変化パターンを選択し、前記特定遊技状態における最初の前記図柄の変動から前記段階数までの前記図柄の変動まで、選択した前記変化パターンにしたがって前記表示体を変化させるとともに、前記通常表示体が消去された前記図柄の変動よりも前記特定表示体が消去された前記図柄の変動の方が、当該図柄の変動中に高い確率で前記増加演出が実行されるように、前記増減パターンと前記変化パターンとが関連づけられていることを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、特定遊技状態の生起から所定の段階数までの図柄の変動に係り、残り回数を増やす増加演出を何回目の図柄の変動中に実行するか及び／又は増加演出を何回実行するかが異なることによって残り回数の増減態様が異なる複数の増減パターンを記憶しており、特定遊技状態の生起よりも前に1の増減パターンを選択し、特定遊技状態における最初の前記図柄の変動から段階数までの図柄の変動まで、選択した増減パターンにしたがって残り回数を変化させる。したがって、特定のタイミングで、且つ、特定の値しか残り回数が増えない従来の遊技機と比べて、残り回数の増減態様がバリエーションに富んでおり、遊技性の向上を図ることができる。

また、特定遊技状態の生起から段階数までの図柄の変動に係り、通常表示体を特定表示体へ変化させる変化演出を何回目の図柄の変動中に実行するか及びどの通常表示体を特定表示体へ変化させるかが異なることによって表示体の変化態様が異なる複数の変化パターンを記憶しており、特定遊技状態の生起よりも前に1の変化パターンを選択し、特定遊技状態における最初の前記図柄の変動から段階数までの図柄の変動まで、選択した変化パターンにしたがって表示体を変化させる。したがって、特定遊技状態の生起に応じて表示される表示体の変化態様についてもバリエーションに富んでおり、更なる遊技性の向上を図ることができる。

さらに、通常表示体が消去された図柄の変動よりも特定表示体が消去された図柄の変動

の方が、当該図柄の変動中に高い確率で増加演出が実行されるように、増減パターンと変化パターンとが関連づけられている。したがって、表示体の変化演出に対する遊技者の興趣を向上することができ、極めて遊技性の高い遊技機とすることができる。

加えて、通常表示体を特定表示体へ変化させることによって、遊技者は、将来的に増加演出が実行される可能性が比較的の高い図柄の変動があることを知ることができる。したがって、遊技者の遊技に対する意欲を継続させることができ、特定遊技状態における遊技性を一層向上することができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】パチンコ機を前面側から示した説明図である。

10

【図2】遊技盤を前面側から示した説明図である。

【図3】パチンコ機を後面側から示した説明図である。

【図4】パチンコ機の制御機構を示したブロック図である。

【図5】dカウンタの数値と「大当たり」の種別との対応を示した説明図である。

【図6】eカウンタの数値と「基本変動パターン」との対応を示した説明図である。

【図7】「基本変動パターン」と「詳細変動パターン」との対応を示した説明図である。

【図8】サポート状態が生起中の演出用表示部を示した説明図である。

【図9】シナリオの内容を示した説明図である。

【図10】シナリオの内容を示した説明図である。

【図11】fカウンタの数値とシナリオの種別との対応を示した説明図である。

20

【図12】fカウンタの数値とシナリオの種別との対応を示した説明図である。

【図13】fカウンタの数値とシナリオの種別との対応を示した説明図である。

【図14】シナリオの設定に係るフローチャート図である。

【図15】表示体を消去及び追加する態様を示した説明図である。

【図16】表示体の変化の一態様を示した説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、本発明の一実施形態となるパチンコ機について、図面にもとづき詳細に説明する。

【0010】

30

(パチンコ機の全体的な説明)

図1は、パチンコ機1を前面側から示した説明図である。図2は、遊技盤2を前面側から示した説明図である。図3は、パチンコ機1を後面側から示した説明図である。

パチンコ機1は、遊技盤2の前面に形成された遊技領域16内へ遊技球を打ち込み、遊技領域16内を流下させて遊技するものであって、遊技盤2は、支持体として機能する機枠3の前面上部に、金属製のフレーム部材であるミドル枠5を介して設置されている。また、遊技盤2の前方には、ガラス板を支持してなる前扉4が、左端縁を軸として片開き可能に機枠3に蝶着されており、該前扉4によって閉塞される遊技盤2の前方空間が遊技領域16とされている。

【0011】

40

当該遊技領域16は、遊技盤2の前面に円弧状に配設された外レール23及び内レール24等によって囲まれており、遊技領域16に左部における両レール23、24間が遊技球を遊技領域16内へ打ち込むための発射通路13とされている。また、遊技領域16の略中央には、「0」～「9」の数字からなる装飾図柄やキャラクター等を表示するための演出用表示部6が設けられている。さらに、演出用表示部6を囲むようにセンター部材26が遊技盤2に設置されており、該センター部材26には、種々の電動役物や装飾ランプ等が設けられている。また、センター部材26の下方には、遊技球が入賞可能な始動入賞口19と、開閉可能な扉部材を有する大入賞装置17とが設けられている。さらにまた、センター部材26の左方から下方にかけては、遊技球が流下可能な左打ち用スペースSLが形成されており、左打ち用スペースSLを流下させることで、遊技球を効率良く始動入

50

賞口 19 へ入賞させ得るようになっている。

【0012】

一方、センター部材 26 の右方にも遊技球が流下可能な右打ち用スペース S R が形成されている。また、該右打ち用スペース S R には、遊技球の通過を検出可能な通過検出手段を内蔵した通過部材 20、及び開閉可能な扉部材を有する始動入賞役物 18 が設置されている。そして、遊技球を左打ち用スペース S L ではなく右打ち用スペース S R を流下させることにより、通過部材 20 を通過させたり、開状態となった始動入賞役物 18 や開成した大入賞装置 17 へ効率良く入賞させることができる。なお、大入賞装置 17 に関しては、左打ち用スペース S L を流下する遊技球についても効率良く入賞し得る。また、左打ち用スペース S L や右打ち用スペース S R には、多数の遊技釘が植設されている。さらに、遊技領域 16 外となる遊技盤 2 の右下部には、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とを夫々別個に表示可能とした特別図柄表示部 83 が設けられている。

10

【0013】

また、機枠 3 の前面側であって上記遊技盤 2 の下方には、発射装置 10 へ供給する遊技球を貯留するための供給皿 7、及び供給皿 7 から溢れた遊技球を貯留するための貯留皿 8 が取り付けられており、供給皿 7 は前扉 4 の開放に伴い、貯留皿 8 はミドル枠 5 の開放に伴い夫々機枠 3 に対して片開き可能となっている。さらに、貯留皿 8 の右側には、発射装置 10 を作動させ、遊技球の遊技領域 16 への打ち込み強度を調整するためのハンドル 9 が回転操作可能に設置されている。加えて、供給皿 7 の前方には、遊技者が任意に押し込み操作可能な遊技ボタン 25 が設けられている。

20

さらに、前扉 4 の上部には、効果音や各種メッセージ等を報音する夫々一對のスピーカ 14、14 が設けられている。加えて、前扉 4 の左右両側部には、パチンコ機 1 の遊技状態等に応じて点灯・点滅する複数の LED を内蔵したランプ部材 15、15・・・が設けられている。

【0014】

一方、機枠 3 の後面側には、供給皿 7 へ貸球や賞品球として払い出される遊技球を貯留するための貯留タンク 11、当該貯留タンク 11 と連結された払出装 12、払出装 12 における払い出し動作を制御する払出制御装置 28、及び各制御基板や装置・部材に電源電圧を供給するための電源装置 29 等が設置されている。また、21 は、合成樹脂製のカバー状に形成されたセンターカバーであって、当該センターカバー 21 の内部には、遊技に係る主たる制御（たとえば、所謂大当たり抽選等）を実行するためのメイン制御装置 30（図 4 に示す）、演出用表示部 6 における表示動作等を制御する表示制御装置 50（図 4 に示す）、ランプ部材 15 の点灯 / 点滅動作等を制御する発光制御装置 51（図 4 に示す）、スピーカ 14 からの報音動作を制御する音制御装置 52（図 4 に示す）、及び表示制御装置 50 や音制御装置 52 等の動作を統合的に制御するサブ制御装置 40（図 4 に示す）等が設置されている。尚、22 は、パチンコ機 1 をトランスに接続するためのプラグであり、27 は、アースである。

30

【0015】

次に、パチンコ機 1 の制御機構について、図 4 をもとに説明する。図 4 は、パチンコ機 1 の制御機構を示したブロック図である。

40

メイン制御装置 30 には、大当たり抽選の実行とともに下記部材の動作を制御するメイン CPU 32、ROM や RAM 等といった記憶手段 33、タイマ 34、及びインターフェイス 35 等が搭載されたメイン制御基板 31 が内蔵されている。そして、該メイン制御基板 31 は、インターフェイス 35 を介して、始動入賞口 19 や大入賞装置 17、始動入賞役物 18、通過部材 20、及び特別図柄表示部 83 等と接続されている。また、メイン制御基板 31 は、サブ制御装置 40 内に内蔵されたサブ統合基板 41 ととも電氣的に接続されている。なお、図 4 では省略しているが、メイン制御基板 31 は、払出制御装置 28 や電源装置 29 等ともインターフェイス 35 を介して接続されている。

【0016】

記憶手段 33 には、始動入賞役物 18 の扉部材を開動作させるか否かの開放抽選に使用

50

する a カウンタ、大当たり抽選に使用する c カウンタ（大当たり判定用乱数）、特別図柄表示部 8 3 における第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の確定表示態様を決定する d カウンタ（確定表示態様決定用乱数）、及び主に特別図柄や装飾図柄の変動時間である基本変動パターンを決定する e カウンタ（変動時間情報決定用乱数）等の複数のカウンタが内蔵されている。各カウンタは、電源投入時から所定の規則に従って所定の数値の間をごく短時間（たとえば 1 割込 2 . 0 0 0 m s ）のうちに 1 ずつ加算しながらループカウントするループカウンタであって、当該カウンタを用いた数値の取得は、乱数からの数値の取得とみなすことができる。また、a カウンタは 0 ~ 1 0（1 1 通り）の間を、c カウンタは 0 ~ 3 0 0（3 0 1 通り）の間を、d カウンタは 0 ~ 9（1 0 通り）の間を、及び e カウンタは 0 ~ 3 0（3 1 通り）の間を夫々ループカウントするようになっている。そして、メイン C P U 3 2 は、遊技球の通過部材 2 0 での通過検出を契機として a カウンタから 1 つの数値を取得するとともに、遊技球の始動入賞口 1 9 や始動入賞役物 1 8 への入賞検出を契機として、c カウンタ、d カウンタ、及び e カウンタから夫々 1 つの数値を取得する（大当たり抽選を実行する）。

【 0 0 1 7 】

また、記憶手段 3 3 には、特別図柄表示部 8 3 に表示する第 1 特別図柄や第 2 特別図柄、図 5 に示す如く d カウンタの数値と「大当たり」の種別とを対応づけた大当たり種別決定テーブル、及び図 6 に示す如く e カウンタの数値と基本変動パターンとを対応づけた基本変動パターン決定テーブル等が記憶されている。この基本変動パターンとは、主に特別図柄の変動時間（変動開始から確定表示までの時間）を規定するものである。さらに、記憶手段 3 3 には、たとえば特別図柄表示部 8 3 において第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との何れかが変動表示中に始動入賞口 1 9 や始動入賞役物 1 8 へ遊技球が入賞したような場合に、当該入賞に伴う c カウンタ、d カウンタ、及び e カウンタからの取得数値を保留情報として、始動入賞口 1 9 と始動入賞役物 1 8 とを区別した状態で夫々最大 4 つまで（合計 8 つまで）記憶する保留情報記憶領域 3 6 が設けられている。加えて、記憶手段 3 3 には、保留情報記憶領域 3 6 に記憶されている保留情報を 1 つずつ移行して記憶可能であり、大当たり抽選の結果が大当たりであるか否か等の大当たり判定を実行するための大当たり判定用記憶領域 3 7 が設けられている。尚、保留情報は、特別図柄及び装飾図柄が確定表示される度に記憶した順番で順次大当たり判定用記憶領域 3 7 へ移行されて消化され、該消化に伴って新たな保留情報が記憶可能となる。

【 0 0 1 8 】

サブ制御装置 4 0 には、サブ統合 C P U 4 2、記憶手段 4 3、タイマ 4 4、及びインターフェイス 4 5 等が搭載されたサブ統合基板 4 1 が内蔵されている。該サブ統合基板 4 1 は、インターフェイス 4 5 を介してメイン制御基板 3 1 と電気的に接続されているとともに、表示制御装置 5 0、発光制御装置 5 1、及び音制御装置 5 2 と電気的に接続されている。そして、サブ統合 C P U 4 2 は、後述するようにメイン制御基板 3 1 から大当たり抽選に係る信号（後述するような各種コマンド等）を受信すると、その内容に応じて各制御装置を制御し、スピーカ 1 4 やランプ部材 1 5 の動作や、演出用表示部 6 における装飾図柄の表示動作、後述するようなサポート状態における通常表示体 6 3 を用いた表示演出や通常表示体 6 3 から第 1 特定表示体 6 4 等への変化演出に係る動作等を制御するようになっている。

【 0 0 1 9 】

また、記憶手段 4 3 には、演出用表示部 6 に表示する装飾図柄を記憶する図柄記憶領域（図示せず）と、該装飾図柄の詳細な変動表示態様やキャラクターの動画を用いたキャラクター演出等からなる複数の詳細変動パターンを記憶した変動パターン記憶領域 4 6 とが設けられており、種々の詳細変動パターンが図 7 に示す如くメイン制御基板 3 1 で決定される基本変動パターンと対応づけて記憶されている。さらに、記憶手段 4 3 には、メイン制御基板 3 1 から送信されてくる後述するような予定情報を記憶するための予定情報記憶領域 4 7 が設けられている。

【 0 0 2 0 】

以下、上記パチンコ機 1 における基本的な遊技動作について簡略に説明する。

まずパチンコ機 1 では、遊技球が始動入賞口 19 や開状態となった始動入賞役物 18 へ入賞すると、当該入賞がメイン CPU 32 により検出される。すると、メイン CPU 32 は、所定個数（たとえば 3 個）の遊技球を賞球として払い出すとともに、入賞検出のタイミングで c カウンタ、d カウンタ、及び e カウンタから夫々 1 つの数値を取得し、さらに保留情報記憶領域 36 に記憶されている保留情報の数が最大値に達しているか否かを確認する。そして、保留情報の数が既に最大値に達していると、c カウンタ、d カウンタ、及び e カウンタからの取得数値を記憶することなく削除する。一方、最大値に達していないと、c カウンタ、d カウンタ、及び e カウンタからの取得数値を保留情報として保留情報記憶領域 36 に記憶するとともに、遊技状態毎に設定されている大当たり判定用テーブルを参照して今回 c カウンタから取得した数値が所定の「大当たり数値（たとえば通常状態の大当たり判定用テーブルでは、“100”の 1 通りとなっており、高確率状態の大当たり判定用テーブルでは、“0”、“50”、“100”、“150”、“200”、“250”の 6 通りとなっている）」であるか否か（すなわち、大当たり抽選の結果が「大当たり」であるか否か）、当該「大当たり」に係る判定結果を踏まえた上での d カウンタからの取得数値にもとづく特別図柄の確定表示態様（「大当たり」である場合には「大当たり」の種別）、及び「大当たり」に係る判定結果を踏まえた上での e カウンタからの取得数値に対応する基本変動パターンがどうなるかを、後述する大当たり判定よりも事前に事前判定として一旦判定する。さらに、メイン CPU 32 は、当該事前判定の結果、始動入賞口 19 と始動入賞役物 18 との何れへの入賞に伴う保留情報であるのか、及び何個目の保留情報にもとづくものであるのかを含んだ予定情報を作成し、サブ統合 CPU 42 へ送信する。

【0021】

また、メイン CPU 32 は、特別図柄表示部 83 において図柄を変動表示しているか、それとも確定表示しているかを常に確認しており、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのどちらの特別図柄についても確定表示していると保留情報の有無を確認する。そして、保留情報が存在すると、消化する優先度が最も高い保留情報（ここでは最も以前に記憶した保留情報）を大当たり判定用記憶領域 37 へ移行するとともに、当該保留情報について以下の大当たり判定を実行する。すなわち、保留情報を大当たり判定用記憶領域 37 へ移行した時点での遊技状態に対応した大当たり判定用テーブルを参照して、当該保留情報に係る c カウンタからの取得数値が上記所定の「大当たり数値」であるか否か、つまり大当たり抽選の結果が「大当たり」であるか、それとも「はずれ」であるかを判定する。また、大当たり抽選の結果が「大当たり」である（c カウンタからの取得数値が「大当たり数値」である）と、d カウンタからの取得数値及び始動入賞口 19 と始動入賞役物 18 との何れへの入賞であるかにもとづき第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の確定表示態様を決定するとともに、d カウンタからの取得数値を図 5 に示す大当たり種別決定テーブルに対応させて「大当たり」の種別を決定する。さらに、図 6（b）に示す基本変動パターン決定テーブルを用い、e カウンタからの取得数値に対応する基本変動パターンを読み出す（すなわち、大当たりの種別、及び図柄の変動時間を含む基本変動パターンを決定する）。一方、大当たり抽選の結果が「はずれ」である（c カウンタからの取得数値が「大当たり数値」以外の数値である）と、d カウンタからの取得数値及び始動入賞口 19 と始動入賞役物 18 との何れへの入賞であるかにもとづき第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の確定表示態様を決定するとともに、図 6（a）に示す基本変動パターン決定テーブルを用い、e カウンタからの取得数値に対応する基本変動パターンを読み出す（すなわち、図柄の変動時間を含む基本変動パターンを決定する）。なお、本実施形態では、大当たり判定用乱数と大当たり種別決定用乱数とが別個であるため、大当たり抽選の結果の判定と「大当たり」の種別の決定とをあわせて、第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の確定表示態様を決定することになる。

【0022】

その後、メイン CPU 32 は、始動入賞口 19 と始動入賞役物 18 との何れへの入賞に伴うものであるか、大当たり抽選の結果（「大当たり」であるか「はずれ」であるか）、

特別図柄の確定表示態様（「大当たり」の種別を含む）、及び読み出した基本変動パターンの種類を示す情報を含んだ開始コマンドを作成するとともに、当該開始コマンドをサブ統合CPU42へ送信する。また、特別図柄表示部83において、始動入賞口19への入賞に係る保留情報の消化であると第1特別図柄を、始動入賞役物18への入賞に係る保留情報の消化であると第2特別図柄を所定の態様で夫々変動させるとともに、タイマ34による計時を開始する。そして、読み出した基本変動パターンに応じた図柄の変動時間が経過すると、大当たり抽選の結果を踏まえた上でのdカウンタからの取得数値及び始動入賞口19と始動入賞役物18との何れへの入賞であるかにもとづく確定表示態様で対応する特別図柄を確定表示させるとともに、停止信号を含んだ停止コマンドをサブ統合CPU42へと送信する。

10

【0023】

なお、確定表示する特別図柄については、たとえば、始動入賞口19への入賞にもとづく大当たり抽選の結果が「大当たり」であり、且つ、dカウンタからの取得数値が“0”～“2”である場合には、「第1大当たり」として大当たり特別図柄確定表示態様（特別確定表示態様）である『2』で、「大当たり」であり、且つ、dカウンタからの取得数値が“3”～“6”である場合には、「第2大当たり」として大当たり特別図柄確定表示態様である『1』で、「大当たり」であり、且つ、dカウンタからの取得数値が“7”～“9”である場合には、「第3大当たり」として大当たり特別図柄確定表示態様である『3』で第1特別図柄を夫々確定表示させる。また、始動入賞役物18への入賞にもとづく大当たり抽選の結果が「大当たり」であり、且つ、dカウンタからの取得数値が“0”～“2”である場合には、「第1大当たり」として大当たり特別図柄確定表示態様（特別確定表示態様）である『4』で、「大当たり」であり、且つ、dカウンタからの取得数値が“3”～“6”である場合には、「第2大当たり」として大当たり特別図柄確定表示態様である『5』で、「大当たり」であり、且つ、dカウンタからの取得数値が“7”～“9”である場合には、「第3大当たり」として大当たり特別図柄確定表示態様である『7』で第2特別図柄を夫々確定表示させる。一方、始動入賞口19への入賞にもとづく大当たり抽選の結果が「はずれ」であると、はずれ確定表示態様である『-』で第1特別図柄を確定表示させ、始動入賞役物18への入賞にもとづく大当たり抽選の結果が「はずれ」であると、同じくはずれ確定表示態様である『-』で第2特別図柄を確定表示させる。

20

【0024】

さらに、メインCPU32は、始動入賞口19や始動入賞役物18への入賞にもとづく大当たり抽選の結果が「大当たり」であると、対応する特別図柄の上述したような特別な確定表示態様での確定表示（所定条件の充足）後、特別遊技状態である大当たり状態の開始を報知する開始デモ、大入賞装置17の所定回数にわたる断続的な開成、及び大当たり状態の終了を報知する終了デモからなる大当たり状態を生起させ、開成した大入賞装置17に遊技球が入賞すると、始動入賞口19や始動入賞役物18へ入賞した場合と比較して多くの遊技球（たとえば10個）を賞球として払い出す。

30

【0025】

また、メインCPU32は、上記大当たり状態が終了すると、特別図柄が特定回数だけ確定表示されるまでの間、始動入賞役物18が開状態となりやすく、且つ、始動入賞役物18が長時間にわたり開状態となるサポート状態、及び大当たり抽選の結果が「大当たり」となる確率が向上した高確率状態を生起させる（特定遊技状態を生起させる）。この特定回数は、どの「大当たり」に起因して大当たり状態が生起したのか（すなわち「大当たり」の種別）で異なっており、「第1大当たり」であると15回（第1サポート状態）、「第2大当たり」であると30回（第2サポート状態）、「第3大当たり」であると45回（第3サポート状態）となっている。なお、メインCPU32は、大当たり状態が終了してからの特別図柄の確定表示回数が上記特定回数に達すると、サポート状態及び高確率状態を終了する。

40

【0026】

なお、始動入賞役物18の扉部材の開閉動作もメインCPU32で制御しており、遊技

50

球が通過部材20を通過すると、当該通過がメインCPU32により検出される。すると、メインCPU32は、通過検出のタイミングでaカウンタから1つの数値を取得する(開放抽選を行う)とともに、aカウンタからの取得数値が所定の「開放数値(たとえばサポート状態が生起していると“0”~“9”の10通り、サポート状態が生起していないと“0”の1通りのみとなっている)」であるか否かを判定する。そして、aカウンタからの取得数値が「開放数値」である、すなわち開放抽選の結果が「当選」であると、始動入賞役物18を閉状態から開状態へ所定の態様で作動させる。このとき、サポート状態が生起していると、たとえばサポート状態が生起していない場合と比べて長い時間(2秒間)に亘り開状態とすることを断続的に3回繰り返す態様等の特別開放動作態様で始動入賞役物18を作動させる。また、サポート状態が生起していないと、たとえばサポート状態が生起している場合と比べて短い時間(0.2秒)に亘り、しかも1回しか開状態としない等の通常開放動作態様で始動入賞役物18を作動させる。一方、aカウンタからの取得数値が「開放数値」でない、すなわち開放抽選の結果が「はずれ」であると、始動入賞役物18を閉状態のまま作動させない。また、始動入賞役物18の作動中等に遊技球が通過部材20を通過等した場合は、上記保留情報と同様、当該通過検出のタイミングで取得したaカウンタの数値を所定個数まで記憶手段33に記憶するとともに、始動入賞役物18の作動が終了する等する度に記憶した順で開放抽選の結果の確認等を実行するようになっている。

【0027】

一方、サブ統合CPU42は、予定情報を受信すると予定情報記憶領域47へ記憶する。また、開始コマンドを受信すると、該開始コマンドに対応する予定情報を予定情報記憶領域47から読み出して消去する。さらに、その開始コマンドに含まれている大当たり抽選の結果に係る情報及び特別図柄の確定表示態様等に応じて最終的に確定表示する装飾図柄の表示態様を決定するとともに、基本変動パターンに係る情報に対応する詳細変動パターンを変動パターン記憶領域46から読み出し、タイマ44により計時しながら、読み出した詳細変動パターンにしたがって演出用表示部6における装飾図柄を変動表示させたり、電動役物を作動させる等する。そして、停止コマンドの受信に伴い、上記決定した表示態様で装飾図柄を演出用表示部6に確定表示させる。つまり、大当たり抽選の結果が「確変大当たり」であると、同一の特別な装飾図柄を3つ並べる大当たり装飾図柄表示態様(たとえば“7・7・7”や“3・3・3”)で確定表示させ、大当たり抽選の結果が「はずれ」であると、3つのうち少なくとも1つの装飾図柄が他の2つの装飾図柄とは異なるはずれ装飾図柄表示態様(たとえば“1・2・3”)で確定表示させる。なお、読み出した予定情報については、予定情報記憶領域47から消去する。

【0028】

また、サブ統合CPU42は、大当たり状態を生起させるにあたり、たとえば開始デモ中等に、演出用表示部6を利用して大当たり状態の開始を報知するとともに、右打ち用スペースSRへと遊技球を打ち込む所謂「右打ち」を行うよう遊技者に報知する。さらに、大入賞装置17の開成が開始されると、「大当たり」の種別等に対応した演出用表示部6での表示演出を記憶手段43から読み出し、演出用表示部6での表示動作を制御する。さらにまた、終了デモ中には、演出用表示部6を利用して大当たり状態が終了する旨等を遊技者に報知する。加えて、サブ統合CPU42は、サポート状態の生起中、サポート状態特有の演出用表示部6での表示演出を記憶手段43から読み出し、演出用表示部6での表示動作を制御する。なお、サブ統合CPU42は、サポート状態の終了に伴いサポート状態特有の表示演出を終了し、「右打ち」を止めて左打ち用スペースSLへと遊技球を打ち込むよう演出用表示部6を利用して遊技者に報知するとともに、通常の表示演出へと復帰させる。また、サブ統合CPU42は、大当たり抽選の結果が「大当たり」であった開始コマンドにもとづき、大当たり状態終了後に生起するサポート状態の種別(すなわち特定回数)を把握しており、内蔵しているカウント手段によって、特定回数に達するまでの特別図柄の残りの確定表示回数等を判断可能となっている。

【0029】

ここで、遊技者によるパチンコ機 1 での遊技を一般的な流れに沿って説明すると、遊技者はサポート状態及び高確率状態が生起していない通常状態から遊技を開始することになり、ハンドル 9 を回動操作して発射装置 10 を作動させ、発射通路 13 を介して遊技球を遊技領域 16 内へ打ち込み、まずは左打ち用スペース S L を流下させて始動入賞口 19 への遊技球の入賞を狙う。そして、入賞した遊技球による大当たり抽選の結果が「大当たり」となり、大当たり状態が生起すると、右打ち用スペース S R を流下させる「右打ち」を行い、断続的に開成する大入賞装置 17 への遊技球の入賞を狙う。また、大当たり状態の終了後においてもサポート状態及び高確率状態の生起中は「右打ち」を継続し、通過部材 20 への遊技球の通過、及びサポート状態にあって頻繁に開状態となる始動入賞役物 18 への遊技球の入賞を狙う。そして、大当たり抽選の結果が「大当たり」とならないまま特別図柄の確定表示回数（第 1 特別図柄の確定表示回数と第 2 特別図柄の確定表示回数とを合わせた合計の確定表示回数）が特定回数に達してサポート状態及び高確率状態が終了すると、「右打ち」を止めて左打ち用スペース S L を流下させる上記遊技へと戻る。

【 0 0 3 0 】

（表示体を用いた表示演出についての説明）

ここで、本発明の要部となるサポート状態及び高確率状態（以下、サポート状態のみを記載する）における通常表示体 63 や第 1 特定表示体 64 等を用いた表示演出について、図 8 ～ 図 16 をもとに説明する。

サブ制御装置 40 の記憶手段 43 には、サポート状態において使用する特定装飾図柄 61 や特定背景表示 62、所定の色（たとえば白色）の通常表示体 63、通常表示体 63 とは色が異なる第 1 特定表示体（ここでは青色）64、通常表示体 63 及び第 1 特定表示体 64 とは色が異なる（たとえば赤色）第 2 特定表示体 65、サポート状態の残りの確定表示回数（サポート状態が終了するタイミング）を示唆する残り回数 66 に係る表示、サポート状態の開始デモ演出や終了デモ演出等を記憶する特殊演出記憶領域 48 が設けられている。そして、サブ統合 CPU 42 は、サポート状態の生起にあたり、サポート状態の開始デモ演出の終了後、図 8 に示すように、演出用表示部 6 での背景表示を特定背景表示 62 に、装飾図柄を特定装飾図柄 61、61・・・に夫々切り替える。また、演出用表示部 6 の下部に、特定数（ここでは 10 個）の通常表示体 63、63・・・を左右方向へ並べて表示する。さらに、演出用表示部 6 の左上部に、残り回数 66 として第 1 サポート状態の特定回数である 15 回を表示する。

【 0 0 3 1 】

そして、サブ統合 CPU 42 は、サポート状態においてメイン CPU 32 から開始コマンドを受信すると、特定装飾図柄 61、61・・・の変動を開始するとともに、左端の表示体（たとえば通常表示体 63）を演出用表示部 6 から所定の態様で消去する（図 15（a））。また、左端の表示体の消去に応じて、残りの各表示体を左隣の表示体が表示されていた位置まで移動させ（すなわち残りの表示体列を左側へスライドさせ）るとともに、表示体列の右端に新たな表示体を所定の態様で 1 つ追加する（図 15（b））。さらに、残り回数 66 を 1 回減らす（たとえば 15 回だったところ、特定装飾図柄 61、61・・・の変動開始に伴い 14 回と表示する等）。なお、サポート状態が終了するまでの図柄の確定表示回数が 10 回以下になったり、後述の如く決定されるシナリオが特定のシナリオである等の特定条件が満たされていると、左端の表示体の消去に応じて表示体列を左側へスライドさせるにあたり、右端への新たな表示体の追加は行わない。

【 0 0 3 2 】

また、サブ統合 CPU 42 は、サポート状態中に、残り回数 66 を増やしたり（増加演出）減らしたりする残り回数 66 の増減パターンであるとともに、何回目の図柄の変動中にどの通常表示体 63 を第 1 特定表示体 64 や第 2 特定表示体 65 へ変化させる（変化演出）か等といった表示体の変化パターンでもあるシナリオの決定を、大当たり抽選同様の乱数からの数値の取得を利用して行っており、記憶手段 43 には、大当たり抽選に使用する c カウンタ等と同様、高速で 0 ～ 69（70 通り）の間をループカウントする f カウンタ（シナリオ決定用乱数）が内蔵されている。加えて、記憶手段 43 の特殊演出記憶領域

48には、図9及び図10に示すような特定表示体の変化に係る複数種類のシナリオや、図11～図13に示す如くfカウンタの数値とシナリオとを対応づけたシナリオ決定テーブル等も記憶されている。

【0033】

以下、シナリオ決定に係る制御について、図14に示すフローチャートに沿って説明する。

サブ統合CPU42は、サポート状態が生起する契機となる装飾図柄の変動開始（すなわち、大当たり抽選の結果が「大当たり」である開始コマンドの受信）からサポート状態が生起する直前まで（大当たり状態の終了デモの終了からサポート状態での図柄の変動開始までのウェイト時間を含む）の間における特定のタイミング（たとえば、終了デモ中）に、fカウンタから1つの数値を取得する（S1）。そして、fカウンタからの取得数値を、生起するサポート状態に応じたシナリオ決定テーブルに対応させ、サポート状態が生起してから図柄の確定表示回数が15回（特定回数が最も少ない第1サポート状態の特定回数であって、第1の段階数）に達するまでのシナリオを決定する（S2）。すなわち、生起するサポート状態が第1サポート状態であると、fカウンタからの取得数値を図11（a）に示すシナリオ決定テーブルに対応させ、サポート状態が生起してから図柄の確定表示回数が15回に達するまでのシナリオを決定する。また、生起するサポート状態が第2サポート状態であると、fカウンタからの取得数値を図11（b）に示すシナリオ決定テーブルに対応させ、サポート状態が生起してから図柄の確定表示回数が15回に達するまでのシナリオを決定する。さらに、生起するサポート状態が第3サポート状態であると、fカウンタからの取得数値を図12に示すシナリオ決定テーブルに対応させ、サポート状態が生起してから図柄の確定表示回数が15回に達するまでのシナリオを決定する。その後、演出用表示部6での背景表示を特定背景表示62に切り替えたり通常表示体63、63・・を10個表示する等してサポート状態が生起する（S3）と、開始コマンドを受信する度に、S2で決定したシナリオにしたがい演出用表示部6での表示動作を制御する（S4）。そして、確定表示回数が15回目となる図柄の変動を開始する（S5でYESと判断する）と、当該変動に係る図柄の確定表示後にサポート状態が終了するか否かを判断する（S6）。この判断の結果、サポート状態が終了すると判断する（生起していたサポート状態が第1サポート状態であり、S6でYESと判断する）と、図柄の15回目の確定表示に伴うサポート状態の終了（S14）に応じて、演出用表示部6での背景表示を通常の背景表示に切り替える等し、通常状態へ復帰させる。一方、S6での判断の結果、サポート状態が終了しないと判断する（生起していたサポート状態が第2サポート状態か第3サポート状態であり、S6でNOと判断する）と、S2で決定したシナリオが後述するようなシナリオH～Jの何れかであるか否かを判断する（S7）。

【0034】

そして、S2で決定したシナリオがシナリオH～Jでない（S7でNOと判断する）と、確定表示回数が15回目となる図柄の変動中に、fカウンタから1つの数値を再度取得する（S8）とともに、fカウンタからの取得数値を、生起しているサポート状態に応じたシナリオ決定テーブルに対応させ、サポート状態が生起してから確定表示回数が16回目となる図柄の変動から30回目（第2サポート状態の特定回数であって、第2の段階数）となる図柄の変動までのシナリオを決定する（S9）。その後、図柄の15回目の確定表示をし、さらに開始コマンドを受信する度に、S9で決定したシナリオにしたがい演出用表示部6での表示動作を制御する（S10）。そして、確定表示回数が30回目となる図柄の変動を開始する（S11でYESと判断する）と、当該変動に係る図柄の確定表示後にサポート状態が終了するか否かを判断する（S12）。この判断の結果、サポート状態が終了すると判断する（生起していたサポート状態が第2サポート状態であり、S12でYESと判断する）と、図柄の30回目の確定表示に伴うサポート状態の終了（S14）に応じて、演出用表示部6での背景表示を通常の背景表示に切り替える等し、通常状態へ復帰させる。一方、S12での判断の結果、サポート状態が終了しないと判断する（生起していたサポート状態が第3サポート状態であり、S12でNOと判断する）と、サポ

10

20

30

40

50

ート状態が生起してから確定表示回数が31回目となる図柄の変動から45回目となる図柄の変動までにかけて、特定表示体等を表示しない特別演出を実行する(S13)。なお、S7での判断の結果、S2で決定したシナリオがシナリオH~Jであると判断した(S7でYESと判断した)場合にも、サポート状態が生起してから確定表示回数が16回目となる図柄の変動から45回目となる図柄の変動までにかけて、特定表示体等を表示しない特別演出を実行する(S13)。そして、サポート状態が生起してから確定表示回数が45回に達するとサポート状態は終了する(S14)ため、演出用表示部6での背景表示を通常の背景表示に切り替える等し、通常状態へ復帰させる。

なお、シナリオA~Qに沿った制御中、大当たり抽選で「大当たり」になると、S2やS9で決定したシナリオはクリアされてS1へ復帰し、新たなサポート状態が生起する契機となる装飾図柄の変動開始から新たなサポート状態が生起する直前までの間における特定のタイミングでfカウンタから数値が取得される等して、新たなシナリオが選択され設定される。

【0035】

ここで、各シナリオの内容について詳述する。

シナリオAは、以下のような内容となっている。すなわち、サポート状態の生起と共に表示される10個の通常表示体63、63・・・のうち左から5個目の通常表示体63が左から3個目の位置に移ったタイミングで(確定表示回数が2回目となる図柄の変動中に)、当該通常表示体63を第1特定表示体64へ変化させる。ただ、この第1特定表示体64を消去するにあたり(確定表示回数が5回目となる図柄の変動中に)、後述の如き増加演出は実行しない(所謂ガセ演出となる)。また、サポート状態の生起と共に表示される10個の通常表示体63、63・・・のうち左から8個目の通常表示体63が左から5個目の位置に移ったタイミングで(確定表示回数が3回目となる図柄の変動中に)、当該通常表示体63を第2特定表示体65へ変化させる。ただ、この第2特定表示体65についても、その消去にあたり(確定表示回数が8回目となる図柄の変動中に)増加演出は実行しない。さらに、サポート状態の生起後、確定表示回数が1回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部6の右端に追加された通常表示体63(すなわち11個目の通常表示体63)が左から2個目の位置に移ったタイミングで(確定表示回数が9回目となる図柄の変動中に)、当該通常表示体63を第1特定表示体64へ変化させる。ただ、この第1特定表示体64についても、その消去にあたり(確定表示回数が11回目となる図柄の変動中に)増加演出は実行しない。加えて、サポート状態の生起後、確定表示回数が2回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部6の右端に追加された通常表示体63(すなわち12個目の通常表示体63)が左から3個目の位置に移ったタイミングで(確定表示回数が9回目となる図柄の変動中で)、当該通常表示体63を第1特定表示体64へ変化させる。したがって、確定表示回数が9回目となる図柄の変動中には、上記11個目の通常表示体63と当該12個目の通常表示体63との両者が夫々第1特定表示体64、64へ変化することになる。ただ、この第1特定表示体64についても、その消去にあたり(確定表示回数が12回目となる図柄の変動中に)増加演出は実行しない。

【0036】

そして、シナリオAでは、確定表示回数が5回目となる図柄の変動までは、図柄の変動開始に伴う表示体列の左側へのスライドに伴い、右端に新たな通常表示体63が1つ追加されるものの、確定表示回数が6回目となる図柄の変動以降は、表示体列が左側へスライドしたとしても新たな通常表示体63は追加されない。したがって、確定表示回数が6回目となる図柄の変動中には9個の特定表示体しか表示されず、以降、特定表示体の表示個数は、図柄の変動開始に応じて1つずつ減り、確定表示回数が15回目となる図柄の変動において、特定表示体の表示個数は0個となる。また、残り回数66は、サポート状態の生起に伴い表示される15回から、図柄の変動開始に応じて1回ずつ減り、確定表示回数が15回目となる図柄の変動開始に応じて0回と表示されることになる。

【0037】

シナリオBは、以下のような内容となっている。すなわち、サポート状態の生起と共に

表示される 10 個の通常表示体 6 3、6 3・・・のうち左から 3 個目の通常表示体 6 3 が左から 2 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 1 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。ただ、この第 1 特定表示体 6 4 について、その消去にあたり（確定表示回数が 3 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。また、サポート状態の生起と共に表示される 10 個の通常表示体 6 3、6 3・・・のうち左から 6 個目の通常表示体 6 3 が左から 3 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 3 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 2 特定表示体 6 5 へ変化させる。ただ、この第 2 特定表示体 6 5 についても、その消去にあたり（確定表示回数が 6 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。さらに、サポート状態の生起と共に表示される 10 個の通常表示体 6 3、6 3・・・のうち左から 7 個目の通常表示体 6 3 が左から 4 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 3 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 2 特定表示体 6 5 へ変化させる。したがって、確定表示回数が 3 回目となる図柄の変動中には、上記 6 個目の通常表示体 6 3 と当該 7 個目の通常表示体 6 3 との両者が夫々第 2 特定表示体 6 5、6 5 へ変化することになる。ただ、この第 2 特定表示体 6 5 についても、その消去にあたり（確定表示回数が 7 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。さらにまた、サポート状態の生起と共に表示される 10 個の通常表示体 6 3、6 3・・・のうち右端にある通常表示体 6 3（すなわち 10 個目の通常表示体 6 3）が左から 2 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 8 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。ただ、この第 1 特定表示体 6 4 についても、その消去にあたり（確定表示回数が 10 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。またさらに、サポート状態の生起後、確定表示回数が 3 回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部 6 の右端に追加された通常表示体 6 3（すなわち 13 個目の通常表示体 6 3）が左から 8 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 5 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。ただ、この第 1 特定表示体 6 4 についても、その消去にあたり（確定表示回数が 13 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。加えて、サポート状態の生起後、確定表示回数が 4 回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部 6 の右端に追加された通常表示体 6 3（すなわち 14 個目の通常表示体 6 3）が左から 6 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 8 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 2 特定表示体 6 5 へ変化させる。ただ、この第 2 特定表示体 6 5 についても、その消去にあたり（確定表示回数が 14 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。

【0038】

そして、シナリオ B でも、シナリオ A 同様、確定表示回数が 5 回目となる図柄の変動までは、図柄の変動開始に伴う表示体列の左側へのスライドに伴い、右端に新たな通常表示体 6 3 が 1 つ追加されるものの、確定表示回数が 6 回目となる図柄の変動以降は、表示体列が左側へスライドしたとしても新たな通常表示体 6 3 は追加されない。したがって、確定表示回数が 15 回目となる図柄の変動において、特定表示体の表示個数は 0 個となる。また、残り回数 66 についても、シナリオ A 同様、サポート状態の生起に伴い表示される 15 回から、図柄の変動開始に応じて 1 回ずつ減り、確定表示回数が 15 回目となる図柄の変動開始に応じて 0 回と表示される。

【0039】

シナリオ C は、以下のような内容となっている。すなわち、サポート状態の生起と共に表示される 10 個の通常表示体 6 3、6 3・・・のうち左から 2 個目の通常表示体 6 3 が左端（左から 1 個目）の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 1 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 2 特定表示体 6 5 へ変化させる。ただ、この第 2 特定表示体 6 5 について、その消去にあたり（確定表示回数が 2 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。また、サポート状態の生起と共に表示される 10 個の通常表示体 6 3、6 3・・・のうち左から 7 個目の通常表示体 6 3 が左から 5 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 2 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 1 特

定表示体 6 4 へ変化させる。ただ、この第 1 特定表示体 6 4 についても、その消去にあたり（確定表示回数が 7 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。さらに、サポート状態の生起と共に表示される 10 個の通常表示体 6 3、6 3・・・のうち左から 9 個目の通常表示体 6 3 が左から 2 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 7 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。ただ、この第 1 特定表示体 6 4 についても、その消去にあたり（確定表示回数が 9 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。さらにまた、サポート状態の生起後、確定表示回数が 1 回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部 6 の右端に追加された通常表示体 6 3（すなわち 11 個目の通常表示体 6 3）を、当該確定表示回数が 1 回目となる図柄の変動中に第 2 特定表示体 6 5 へ変化させる。ただ、この第 2 特定表示体 6 5 についても、その消去にあたり（確定表示回数が 11 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。またさらに、サポート状態の生起後、確定表示回数が 4 回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部 6 の右端に追加された通常表示体 6 3（すなわち 14 個目の通常表示体 6 3）が左端の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 13 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。ただ、この第 1 特定表示体 6 4 についても、その消去にあたり（確定表示回数が 14 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。加えて、サポート状態の生起後、確定表示回数が 5 回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部 6 の右端に追加された通常表示体 6 3（すなわち 15 個目の通常表示体 6 3）が左から 2 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 13 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。したがって、確定表示回数が 13 回目となる図柄の変動中には、上記 14 個目の通常表示体 6 3 と当該 15 個目の通常表示体 6 3 との両者が夫々第 1 特定表示体 6 4、6 4 へ変化することになる。ただ、この第 1 特定表示体 6 4 についても、その消去にあたり（確定表示回数が 15 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。

【0040】

そして、シナリオ C でも、シナリオ A 及びシナリオ B 同様、確定表示回数が 5 回目となる図柄の変動までは、図柄の変動開始に伴う表示体列の左側へのスライドに伴い、右端に新たな通常表示体 6 3 が 1 つ追加されるものの、確定表示回数が 6 回目となる図柄の変動以降は、表示体列が左側へスライドしたとしても新たな通常表示体 6 3 は追加されない。したがって、確定表示回数が 15 回目となる図柄の変動において、特定表示体の表示個数は 0 個となる。また、残り回数 66 についても、シナリオ A 及びシナリオ B 同様、サポート状態の生起に伴い表示される 15 回から、図柄の変動開始に応じて 1 回ずつ減り、確定表示回数が 15 回目となる図柄の変動開始に応じて 0 回と表示される。

【0041】

シナリオ D は、以下のような内容となっている。すなわち、サポート状態の生起と共に表示される 10 個の通常表示体 6 3、6 3・・・のうち左から 5 個目の通常表示体 6 3 が左から 3 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 2 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。そして、この第 1 特定表示体 6 4 の消去に起因して（確定表示回数が 5 回目となる図柄の変動中に）、演出用表示部 6 に所定のエフェクト表示と共に「+5」と表示した後、残り回数 66 を +5 回する（ここでは、10 回と表示されていたところ 15 回と表示する）といった第 1 増加演出を実行する。また、サポート状態の生起と共に表示される 10 個の通常表示体 6 3、6 3・・・のうち左から 9 個目の通常表示体 6 3 が左から 3 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 6 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 2 特定表示体 6 5 へ変化させる。そして、この第 2 特定表示体 6 5 の消去に起因して（確定表示回数が 9 回目となる図柄の変動中に）、演出用表示部 6 に所定のエフェクト表示と共に「+10」と表示した後、残り回数 66 を +10 回する（ここでは、11 回と表示されていたところ 21 回と表示する）といった第 2 増加演出を実行する。さらに、サポート状態の生起後、確定表示回数が 2 回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部 6 の右端に追加された通常表示体 6 3（すなわち 12 個目の通常表示体 6 3）が左から 2 個目の位置に移ったタイミングで

(確定表示回数が10回目となる図柄の変動中に)、当該通常表示体63を第1特定表示体64へ変化させる。ただ、この第1特定表示体64については、その消去にあたり(確定表示回数が12回目となる図柄の変動中に)増加演出は実行しない。

【0042】

そして、シナリオDでは、確定表示回数が6回目となる図柄の変動以降も、図柄の変動開始に伴う表示体列の左側へのスライドに伴い、右端に新たな通常表示体63が1つ追加される。そして、確定表示回数が15回目となる図柄の変動開始に応じて、右端に新たな通常表示体63が1つ追加され、演出用表示部6に特定数の特定表示体が表示されることになる。また、残り回数66は、サポート状態の生起に伴い表示される15回から、図柄の変動開始に応じて1回ずつ減るものの、上述の如く確定表示回数が5回目となる図柄の変動中に+5回され、また確定表示回数が9回目となる図柄の変動中に+10回されて、15回目の図柄の確定表示時には15回と表示されることになる。

【0043】

シナリオEは、以下のような内容となっている。すなわち、サポート状態の生起と共に表示される10個の通常表示体63、63・・・のうち左から6個目の通常表示体63が左から4個目の位置に移ったタイミングで(確定表示回数が2回目となる図柄の変動中に)、当該通常表示体63を第1特定表示体64へ変化させる。ただ、この第1特定表示体64については、その消去にあたり(確定表示回数が6回目となる図柄の変動中に)増加演出は実行しない。また、サポート状態の生起と共に表示される10個の通常表示体63、63・・・のうち左から8個目の通常表示体63が左から6個目の位置に移ったタイミングで(確定表示回数が2回目となる図柄の変動中に)、当該通常表示体63を第1特定表示体64へ変化させる。したがって、確定表示回数が2回目となる図柄の変動中には、上記6個目の通常表示体63と当該8個目の通常表示体63との両者が夫々第1特定表示体64、64へ変化することになる。そして、この第1特定表示体64の消去に起因して(確定表示回数が8回目となる図柄の変動中に)第1増加演出を実行する(すなわち、残り回数66を7回から12回に変化させる)。さらに、サポート状態の生起後、確定表示回数が1回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部6の右端に追加された通常表示体63(すなわち11個目の通常表示体63)が左から3個目の位置に移ったタイミングで(確定表示回数が8回目となる図柄の変動中に)、当該通常表示体63を第1特定表示体64へ変化させる。そして、この第1特定表示体64を消去するにあたり(確定表示回数が11回目となる図柄の変動中に)第1増加演出を実行する(すなわち、残り回数66を9回から14回に変化させる)。加えて、サポート状態の生起後、確定表示回数が4回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部6の右端に追加された通常表示体63(すなわち14個目の通常表示体63)が左から4個目の位置に移ったタイミングで(確定表示回数が10回目となる図柄の変動中に)、当該通常表示体63を第2特定表示体65へ変化させる。そして、この第2特定表示体65の消去に起因して(確定表示回数が14回目となる図柄の変動中に)第1増加演出を実行する(すなわち、残り回数66を11回から16回に変化させる)。

【0044】

そして、シナリオEでは、確定表示回数が5回目となる図柄の変動までは、図柄の変動開始に伴う表示体列の左側へのスライドに伴い、右端に新たな通常表示体63が1つ追加されるものの、確定表示回数が6回目となる図柄の変動以降は、表示体列が左側へスライドしたとしても新たな通常表示体63は追加されない。ただ、確定表示回数が8回目となる図柄の変動中における第1増加演出の実行に伴い、演出用表示部6に表示されている特定表示体の数が特定数に達するまで通常表示体63、63・・・が追加される。すなわち、確定表示回数が8回目となる図柄の変動開始に伴い、特定表示体の表示個数は一旦7個となるものの、第1増加演出の実行に応じて3個追加され、10個に復帰する。そして、以降は、確定表示回数が15回目となるまで、図柄の変動開始に伴う表示体列の左側へのスライドに伴い、右端に新たな通常表示体63が1つ追加される。また、残り回数66は、サポート状態の生起に伴い表示される15回から、図柄の変動開始に応じて1回ずつ減る

10

20

30

40

50

ものの、上述の如く確定表示回数が8回目となる図柄の変動中、11回目となる図柄の変動中、及び14回目となる図柄の変動中に夫々+5回されて、15回目の図柄の確定表示時には15回と表示されることになる。

【0045】

シナリオFは、以下のような内容となっている。すなわち、サポート状態の生起と共に表示される10個の通常表示体63、63・・・のうち左から3個目の通常表示体63が左から2個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が1回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体63を第1特定表示体64へ変化させる。ただ、この第1特定表示体64について、その消去にあたり（確定表示回数が3回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。また、サポート状態の生起と共に表示される10個の通常表示体63、63・・・のうち左から6個目の通常表示体63が左から3個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が3回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体63を第2特定表示体65へ変化させる。そして、この第2特定表示体65の消去に起因して（確定表示回数が6回目となる図柄の変動中に）第1増加演出を実行する（すなわち、残り回数66を9回から14回に変化させる）。さらに、サポート状態の生起と共に表示される10個の通常表示体63、63・・・のうち左から7個目の通常表示体63が左から4個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が3回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体63を第2特定表示体65へ変化させる。したがって、確定表示回数が3回目となる図柄の変動中には、上記6個目の通常表示体63と当該7個目の通常表示体63との両者が夫々第2特定表示体65、65へ変化することになる。ただ、この第2特定表示体65については、その消去にあたり（確定表示回数が7回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。さらにまた、サポート状態の生起と共に表示される10個の通常表示体63、63・・・のうち右端にある通常表示体63（すなわち10個目の通常表示体63）が左から2個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が8回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体63を第1特定表示体64へ変化させる。ただ、この第1特定表示体64についても、その消去にあたり（確定表示回数が10回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。またさらに、サポート状態の生起後、確定表示回数が3回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部6の右端に追加された通常表示体63（すなわち13個目の通常表示体63）が左から8個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が5回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体63を第1特定表示体64へ変化させる。そして、この第2特定表示体65の消去に起因して（確定表示回数が13回目となる図柄の変動中に）第1増加演出を実行する（すなわち、残り回数66を7回から12回に変化させる）。加えて、サポート状態の生起後、確定表示回数が4回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部6の右端に追加された通常表示体63（すなわち14個目の通常表示体63）が左から6個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が8回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体63を第2特定表示体65へ変化させる。そして、この第2特定表示体65の消去に起因して（確定表示回数が14回目となる図柄の変動中に）第1増加演出を実行する（すなわち、残り回数66を11回から16回に変化させる）。

【0046】

そして、シナリオFでは、確定表示回数が5回目となる図柄の変動までは、図柄の変動開始に伴う表示体列の左側へのスライドに伴い、右端に新たな通常表示体63が1つ追加される。しかしながら、確定表示回数が6回目となる図柄の変動開始に応じて表示体列が左側へスライドした際には、特定表示体の表示個数は一旦9個となる。ただ、当該図柄の変動中における第1増加演出の実行に応じて1個追加され、10個に復帰する。そして、確定表示回数が10回目となる図柄の変動までは、再度表示体列の左側へのスライドに伴い、右端に新たな通常表示体63が1つ追加されるが、確定表示回数が11回目となる図柄の変動以降は、表示体列が左側へスライドしたとしても新たな通常表示体63は追加されない。にもかかわらず、確定表示回数が13回目となる図柄の変動中における第1増加演出の実行に伴い、再度演出用表示部6に表示されている特定表示体の数が特定数に達するまで通常表示体63、63・・・が追加される。すなわち、確定表示回数が13回目とな

10

20

30

40

50

る図柄の変動開始に伴い、特定表示体の表示個数は一旦7個となるものの、第1増加演出の実行に応じて3個追加され、10個に復帰する。そして、以降は、確定表示回数が15回目となるまで、図柄の変動開始に伴う表示体列の左側へのスライドに伴い、右端に新たな通常表示体63が1つ追加される。また、残り回数66は、サポート状態の生起に伴い表示される15回から、図柄の変動開始に応じて1回ずつ減るものの、上述の如く確定表示回数が6回目となる図柄の変動中、13回目となる図柄の変動中、及び14回目となる図柄の変動中に夫々+5回されて、15回目の図柄の確定表示時には15回と表示されることになる。

【0047】

シナリオGは、以下のような内容となっている。すなわち、サポート状態の生起と共に表示される10個の通常表示体63、63・・・のうち左から5個目の通常表示体63が左から3個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が2回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体63を第1特定表示体64へ変化させる。ただ、この第1特定表示体64について、その消去にあたり（確定表示回数が5回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。また、サポート状態の生起と共に表示される10個の通常表示体63、63・・・のうち左から8個目の通常表示体63が左から5個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が3回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体63を第2特定表示体65へ変化させる。ただ、この第2特定表示体65についても、その消去にあたり（確定表示回数が8回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。さらに、サポート状態の生起後、確定表示回数が1回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部6の右端に追加された通常表示体63（すなわち11個目の通常表示体63）が左から2個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が9回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体63を第1特定表示体64へ変化させる。ただ、この第1特定表示体64についても、その消去にあたり（確定表示回数が11回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。加えて、サポート状態の生起後、確定表示回数が2回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部6の右端に追加された通常表示体63（すなわち12個目の通常表示体63）が左から3個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が9回目となる図柄の変動中で）、当該通常表示体63を第1特定表示体64へ変化させる。したがって、確定表示回数が9回目となる図柄の変動中には、上記11個目の通常表示体63と当該12個目の通常表示体63との両者が夫々第1特定表示体64、64へ変化することになる。ただ、この第1特定表示体64についても、その消去にあたり（確定表示回数が12回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。しかしながら、確定表示回数が15回目となる図柄変動の終了間際（依然として図柄の変動中であり、図柄の確定表示前）に実行されるサポート状態の終了デモ演出中に、演出用表示部6に所定のエフェクト表示と共に「+15」と表示した後、残り回数66を+15回する（ここでは、0回と表示されていたところ15回と表示する）といった第3増加演出を実行する。

【0048】

そして、シナリオGでは、シナリオA等と同様、確定表示回数が5回目となる図柄の変動までは、図柄の変動開始に伴う表示体列の左側へのスライドに伴い、右端に新たな通常表示体63が1つ追加されるものの、確定表示回数が6回目となる図柄の変動以降は、表示体列が左側へスライドしたとしても新たな通常表示体63は追加されない。したがって、確定表示回数が15回目となる図柄の変動において、特定表示体の表示個数は一旦0個となる。しかしながら、終了デモ中の上記第3増加演出の実行に応じて、10個の通常表示体63、63・・・が追加される。一方、残り回数66についても、シナリオA等と同様、サポート状態の生起に伴い表示される15回から、図柄の変動開始に応じて1回ずつ減り、確定表示回数が15回目となる図柄の変動開始に応じて0回と表示される。しかしながら、終了デモ中の上記第3増加演出の実行に応じて+15回され、15回目の図柄の確定表示時には15回と表示されることになる。

【0049】

シナリオHは、以下のような内容となっている。すなわち、サポート状態の生起と共に

10

20

30

40

50

表示される 10 個の通常表示体 6 3、6 3・・・のうち左から 2 個目の通常表示体 6 3 が左端の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 1 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 2 特定表示体 6 5 へ変化させる。そして、この第 2 特定表示体 6 5 の消去に起因して（確定表示回数が 2 回目となる図柄の変動中に）第 2 増加演出を実行する（すなわち、残り回数 6 6 を 13 回から 23 回に変化させる）。また、サポート状態の生起と共に表示される 10 個の通常表示体 6 3、6 3・・・のうち左から 7 個目の通常表示体 6 3 が左から 5 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 2 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。ただ、この第 1 特定表示体 6 4 については、その消去にあたり（確定表示回数が 7 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。さらに、サポート状態の生起と共に表示される 10 個の通常表示体 6 3、6 3・・・のうち左から 9 個目の通常表示体 6 3 が左から 2 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 7 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。ただ、この第 1 特定表示体 6 4 についても、その消去にあたり（確定表示回数が 9 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。さらにまた、サポート状態の生起後、確定表示回数が 1 回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部 6 の右端に追加された通常表示体 6 3（すなわち 11 個目の通常表示体 6 3）を、当該確定表示回数が 1 回目となる図柄の変動中に第 2 特定表示体 6 5 へ変化させる。そして、この第 2 特定表示体 6 5 の消去に起因して（確定表示回数が 11 回目となる図柄の変動中に）第 2 増加演出を実行する（すなわち、残り回数 6 6 を 14 回から 24 回に変化させる）。またさらに、サポート状態の生起後、確定表示回数が 4 回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部 6 の右端に追加された通常表示体 6 3（すなわち 14 個目の通常表示体 6 3）が左端の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 13 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。そして、この第 1 特定表示体 6 4 の消去に起因して（確定表示回数が 14 回目となる図柄の変動中に）第 1 増加演出を実行する（すなわち、残り回数 6 6 を 21 回から 26 回に変化させる）。加えて、サポート状態の生起後、確定表示回数が 5 回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部 6 の右端に追加された通常表示体 6 3（すなわち 15 個目の通常表示体 6 3）が左から 2 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 13 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。したがって、確定表示回数が 13 回目となる図柄の変動中には、上記 14 個目の通常表示体 6 3 と当該 15 個目の通常表示体 6 3 との両者が夫々第 1 特定表示体 6 4、6 4 へ変化することになる。そして、この第 1 特定表示体 6 4 についても、その消去に起因して（確定表示回数が 15 回目となる図柄の変動中に）第 1 増加演出を実行する（すなわち、残り回数 6 6 を 25 回から 30 回に変化させる）。

【0050】

そして、シナリオ H では、確定表示回数が 6 回目となる図柄の変動以降も、図柄の変動開始に伴う表示体列の左側へのスライドに伴い、右端に新たな通常表示体 6 3 が 1 つ追加される。そして、確定表示回数が 15 回目となる図柄の変動開始に応じて、右端に新たな通常表示体 6 3 が 1 つ追加され、演出用表示部 6 に特定数の特定表示体が表示されることになる。また、残り回数 6 6 は、サポート状態の生起に伴い表示される 15 回から、図柄の変動開始に応じて 1 回ずつ減るものの、上述の如く確定表示回数が 2 回目となる図柄の変動中、及び 11 回目となる図柄の変動中に夫々 + 10 回されるとともに、確定表示回数が 14 回目となる図柄の変動中、及び 15 回目となる図柄の変動中に夫々 + 5 回されて、15 回目の図柄の確定表示時には 30 回と表示されることになる。

【0051】

シナリオ I は、以下のような内容となっている。すなわち、サポート状態の生起と共に表示される 10 個の通常表示体 6 3、6 3・・・のうち左から 3 個目の通常表示体 6 3 が左端の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 2 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。ただ、この第 1 特定表示体 6 4 については、その消去にあたり（確定表示回数が 3 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行

しない。また、サポート状態の生起と共に表示される10個の通常表示体63、63・・・のうち左から4個目の通常表示体63が左から2個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が2回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体63を第1特定表示体64へ変化させる。そして、この第1特定表示体64の消去に起因して（確定表示回数が4回目となる図柄の変動中に）第2増加演出を実行する（すなわち、残り回数66を11回から21回に変化させる）。さらに、サポート状態の生起と共に表示される10個の通常表示体63、63・・・のうち左から7個目の通常表示体63が左から4個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が3回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体63を第1特定表示体64へ変化させる。ただ、この第1特定表示体64については、その消去にあたり（確定表示回数が7回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。さらにまた、サポート状態の生起後、確定表示回数が1回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部6の右端に追加された通常表示体63（すなわち11個目の通常表示体63）が左から9個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が2回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体63を第2特定表示体65へ変化させる。そして、この第2特定表示体65の消去に起因して（確定表示回数が11回目となる図柄の変動中に）第2増加演出を実行する（すなわち、残り回数66を14回から24回に変化させる）。またさらに、サポート状態の生起後、確定表示回数が2回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部6の右端に追加された通常表示体63（すなわち12個目の通常表示体63）を、当該確定表示回数が2回目となる図柄の変動中に第2特定表示体65へ変化させる。したがって、確定表示回数が2回目となる図柄の変動中には、上記3個目の通常表示体63と上記4個目の通常表示体63との両者が夫々第1特定表示体64、64へ変化するとともに、上記11個目の通常表示体63と上記12個目の通常表示体63との両者が夫々第2特定表示体65、65へ変化することになる。そして、この第2特定表示体65の消去に起因して（確定表示回数が12回目となる図柄の変動中に）第1増加演出を実行する（すなわち、残り回数66を23回から28回に変化させる）。加えて、サポート状態の生起後、確定表示回数が4回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部6の右端に追加された通常表示体63（すなわち14個目の通常表示体63）が左から3個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が11回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体63を第1特定表示体64へ変化させる。そして、この第2特定表示体65の消去に起因して（確定表示回数が14回目となる図柄の変動中に）第1増加演出を実行する（すなわち、残り回数66を26回から31回に変化させる）。

【0052】

そして、シナリオIでは、確定表示回数が6回目となる図柄の変動以降も、図柄の変動開始に伴う表示体列の左側へのスライドに伴い、右端に新たな通常表示体63が1つ追加される。そして、確定表示回数が15回目となる図柄の変動開始に際しても、右端に新たな通常表示体63が1つ追加され、演出用表示部6に特定数の特定表示体が表示されることになる。また、残り回数66は、サポート状態の生起に伴い表示される15回から、図柄の変動開始に際して1回ずつ減るものの、上述の如く確定表示回数が4回目となる図柄の変動中、及び11回目となる図柄の変動中に夫々+10回されるとともに、確定表示回数が12回目となる図柄の変動中、及び14回目となる図柄の変動中に夫々+5回されて、15回目の図柄の確定表示時には30回と表示されることになる。

【0053】

シナリオJは、以下のような内容となっている。すなわち、サポート状態の生起と共に表示される10個の通常表示体63、63・・・のうち左から5個目の通常表示体63が左から3個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が2回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体63を第1特定表示体64へ変化させる。ただ、この第1特定表示体64について、その消去にあたり（確定表示回数が5回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。また、サポート状態の生起と共に表示される10個の通常表示体63、63・・・のうち左から8個目の通常表示体63が左から5個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が3回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体63を第2特定表示体

6 5 へ変化させる。ただ、この第 2 特定表示体 6 5 についても、その消去にあたり（確定表示回数が 8 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。さらに、サポート状態の生起後、確定表示回数が 1 回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部 6 の右端に追加された通常表示体 6 3（すなわち 1 1 個目の通常表示体 6 3）が左から 2 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 9 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。ただ、この第 1 特定表示体 6 4 についても、その消去にあたり（確定表示回数が 1 1 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。加えて、サポート状態の生起後、確定表示回数が 2 回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部 6 の右端に追加された通常表示体 6 3（すなわち 1 2 個目の通常表示体 6 3）が左から 3 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 9 回目となる図柄の変動中で）、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。したがって、確定表示回数が 9 回目となる図柄の変動中には、上記 1 1 個目の通常表示体 6 3 と当該 1 2 個目の通常表示体 6 3 との両者が夫々第 1 特定表示体 6 4、6 4 へ変化することになる。ただ、この第 1 特定表示体 6 4 についても、その消去にあたり（確定表示回数が 1 2 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。しかしながら、確定表示回数が 1 5 回目となる図柄変動の終了間際に実行されるサポート状態の終了デモ演出中に、演出用表示部 6 に所定のエフェクト表示と共に「+ 3 0」と表示した後、残り回数 6 6 を + 3 0 回する（ここでは、0 回と表示されていたところ 3 0 回と表示する）といった第 4 増加演出を実行する。

【 0 0 5 4 】

そして、シナリオ J では、シナリオ A 等と同様、確定表示回数が 5 回目となる図柄の変動までは、図柄の変動開始に伴う表示体列の左側へのスライドに伴い、右端に新たな通常表示体 6 3 が 1 つ追加されるものの、確定表示回数が 6 回目となる図柄の変動以降は、表示体列が左側へスライドしたとしても新たな通常表示体 6 3 は追加されない。したがって、確定表示回数が 1 5 回目となる図柄の変動において、特定表示体の表示個数は一旦 0 個となる。しかしながら、終了デモ中の上記第 4 増加演出の実行に応じて、1 0 個の通常表示体 6 3、6 3・・・が追加される。一方、残り回数 6 6 についても、シナリオ A 等と同様、サポート状態の生起に伴い表示される 1 5 回から、図柄の変動開始に応じて 1 回ずつ減り、確定表示回数が 1 5 回目となる図柄の変動開始に応じて 0 回と表示される。しかしながら、終了デモ中の上記第 4 増加演出の実行に応じて + 3 0 回され、1 5 回目の図柄の確定表示時には 3 0 回と表示されることになる。

【 0 0 5 5 】

シナリオ K は、以下のような内容となっている。すなわち、1 5 回目の図柄の確定表示時に演出用表示部 6 に表示されている 1 0 個の通常表示体 6 3、6 3・・・のうち左から 8 個目の通常表示体 6 3（すなわち 2 3 個目の通常表示体 6 3）が左から 7 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 1 6 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。ただ、この第 1 特定表示体 6 4 について、その消去にあたり（確定表示回数が 2 3 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。また、サポート状態の生起後、確定表示回数が 1 8 回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部 6 の右端に追加された通常表示体 6 3（すなわち 2 8 個目の通常表示体 6 3）が左から 3 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 2 5 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 2 特定表示体 6 5 へ変化させる。ただ、この第 2 特定表示体 6 5 についても、その消去にあたり（確定表示回数が 2 8 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。さらに、サポート状態の生起後、確定表示回数が 2 0 回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部 6 の右端に追加された通常表示体 6 3（すなわち 3 0 個目の通常表示体 6 3）が左端の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 2 9 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。ただ、この第 1 特定表示体 6 4 についても、その消去にあたり（確定表示回数が 3 0 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。

【 0 0 5 6 】

そして、シナリオ K では、確定表示回数が 2 0 回目となる図柄の変動までは、図柄の変

動開始に伴う表示体列の左側へのスライドに伴い、右端に新たな通常表示体 6 3 が 1 つ追加されるものの、確定表示回数が 2 1 回目となる図柄の変動以降は、表示体列が左側へスライドしたとしても新たな通常表示体 6 3 は追加されない。したがって、確定表示回数が 2 1 回目となる図柄の変動中には 9 個の特定表示体しか表示されず、以降、特定表示体の表示個数は、図柄の変動開始に応じて 1 つずつ減り、確定表示回数が 3 0 回目となる図柄の変動において、特定表示体の表示個数は 0 個となる。また、残り回数 6 6 は、1 5 回目の図柄の確定表示時に表示されている 1 5 回から、図柄の変動開始に応じて 1 回ずつ減り、確定表示回数が 3 0 回目となる図柄の変動開始に応じて 0 回と表示されることになる。

【 0 0 5 7 】

シナリオ L は、以下のような内容となっている。すなわち、1 5 回目の図柄の確定表示時に演出用表示部 6 に表示されている 1 0 個の通常表示体 6 3、6 3・・・のうち左から 3 個目の通常表示体 6 3（すなわち 1 8 個目の通常表示体 6 3）が左端の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 1 7 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。ただ、この第 1 特定表示体 6 4 について、その消去にあたり（確定表示回数が 1 8 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。また、1 5 回目の図柄の確定表示時に演出用表示部 6 に表示されている 1 0 個の通常表示体 6 3、6 3・・・のうち左から 4 個目の通常表示体 6 3（すなわち 1 9 個目の通常表示体 6 3）が左から 2 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 1 7 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 2 特定表示体 6 5 へ変化させる。したがって、確定表示回数が 1 7 回目となる図柄の変動中には、上記 1 8 個目の通常表示体 6 3 と上記 1 9 個目の通常表示体 6 3 との 2 つの特定表示体が夫々第 1 特定表示体 6 4 や第 2 特定表示体 6 5 へ変化することになる。ただ、この第 2 特定表示体 6 5 について、その消去にあたり（確定表示回数が 1 9 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。さらに、1 5 回目の図柄の確定表示時に演出用表示部 6 に表示されている 1 0 個の通常表示体 6 3、6 3・・・のうち左から 9 個目の通常表示体 6 3（すなわち 2 4 個目の通常表示体 6 3）が左から 3 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 2 1 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。ただ、この第 1 特定表示体 6 4 について、その消去にあたり（確定表示回数が 2 4 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。さらにまた、サポート状態の生起後、確定表示回数が 1 7 回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部 6 の右端に追加された通常表示体 6 3（すなわち 2 7 個目の通常表示体 6 3）が左から 5 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 2 2 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。ただ、この第 1 特定表示体 6 4 についても、その消去にあたり（確定表示回数が 2 7 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。加えて、サポート状態の生起後、確定表示回数が 2 0 回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部 6 の右端に追加された通常表示体 6 3（すなわち 3 0 個目の通常表示体 6 3）が左から 2 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 2 8 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 2 特定表示体 6 5 へ変化させる。ただ、この第 2 特定表示体 6 5 についても、その消去にあたり（確定表示回数が 3 0 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。

【 0 0 5 8 】

そして、シナリオ L では、シナリオ K 同様、確定表示回数が 2 0 回目となる図柄の変動までは、図柄の変動開始に伴う表示体列の左側へのスライドに伴い、右端に新たな通常表示体 6 3 が 1 つ追加されるものの、確定表示回数が 2 1 回目となる図柄の変動以降は、表示体列が左側へスライドしたとしても新たな通常表示体 6 3 は追加されない。したがって、確定表示回数が 3 0 回目となる図柄の変動において、特定表示体の表示個数は 0 個となる。また、残り回数 6 6 は、1 5 回目の図柄の確定表示時に表示されている 1 5 回から、図柄の変動開始に応じて 1 回ずつ減り、確定表示回数が 3 0 回目となる図柄の変動開始に応じて 0 回と表示されることになる。

【 0 0 5 9 】

シナリオ M は、以下のような内容となっている。すなわち、1 5 回目の図柄の確定表示

10

20

30

40

50

時に演出用表示部 6 に表示されている 10 個の通常表示体 6 3、6 3・・・のうち左から 2 個目の通常表示体 6 3（すなわち 17 個目の通常表示体 6 3）が左端の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 16 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。ただ、この第 1 特定表示体 6 4 について、その消去にあたり（確定表示回数が 17 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。また、15 回目の図柄の確定表示時に演出用表示部 6 に表示されている 10 個の通常表示体 6 3、6 3・・・のうち左から 7 個目の通常表示体 6 3（すなわち 22 個目の通常表示体 6 3）が左から 4 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 18 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。ただ、この第 1 特定表示体 6 4 について、その消去にあたり（確定表示回数が 22 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。さらに、15 回目の図柄の確定表示時に演出用表示部 6 に表示されている 10 個の通常表示体 6 3、6 3・・・のうち左から 9 個目の通常表示体 6 3（すなわち 24 個目の通常表示体 6 3）が左から 6 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 18 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 2 特定表示体 6 5 へ変化させる。したがって、確定表示回数が 18 回目となる図柄の変動中には、上記 22 個目の通常表示体 6 3 と上記 24 個目の通常表示体 6 3 との 2 つの特定表示体が夫々第 1 特定表示体 6 4 や第 2 特定表示体 6 5 へ変化することになる。ただ、この第 2 特定表示体 6 5 について、その消去にあたり（確定表示回数が 24 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。さらにまた、サポート状態の生起後、確定表示回数が 17 回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部 6 の右端に追加された通常表示体 6 3（すなわち 27 個目の通常表示体 6 3）が左端の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 26 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 2 特定表示体 6 5 へ変化させる。ただ、この第 2 特定表示体 6 5 についても、その消去にあたり（確定表示回数が 27 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。加えて、サポート状態の生起後、確定表示回数が 20 回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部 6 の右端に追加された通常表示体 6 3（すなわち 30 個目の通常表示体 6 3）が左端の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 29 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。ただ、この第 1 特定表示体 6 4 についても、その消去にあたり（確定表示回数が 30 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。

【0060】

そして、シナリオ M では、シナリオ K やシナリオ L 同様、確定表示回数が 20 回目となる図柄の変動までは、図柄の変動開始に伴う表示体列の左側へのスライドに伴い、右端に新たな通常表示体 6 3 が 1 つ追加されるものの、確定表示回数が 21 回目となる図柄の変動以降は、表示体列が左側へスライドしたとしても新たな通常表示体 6 3 は追加されない。したがって、確定表示回数が 30 回目となる図柄の変動において、特定表示体の表示個数は 0 個となる。また、残り回数 66 は、15 回目の図柄の確定表示時に表示されている 15 回から、図柄の変動開始に応じて 1 回ずつ減り、確定表示回数が 30 回目となる図柄の変動開始に応じて 0 回と表示されることになる。

【0061】

シナリオ N は、以下のような内容となっている。すなわち、15 回目の図柄の確定表示時に演出用表示部 6 に表示されている 10 個の通常表示体 6 3、6 3・・・のうち左から 3 個目の通常表示体 6 3（すなわち 18 個目の通常表示体 6 3）が左端の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 17 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。ただ、この第 1 特定表示体 6 4 について、その消去にあたり（確定表示回数が 18 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。また、15 回目の図柄の確定表示時に演出用表示部 6 に表示されている 10 個の通常表示体 6 3、6 3・・・のうち左から 4 個目の通常表示体 6 3（すなわち 19 個目の通常表示体 6 3）が左から 2 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 17 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 2 特定表示体 6 5 へ変化させる。したがって、確定表示回数が 17 回目となる図柄の変動中には、上記 18 個目の通常表示体 6 3 と上記 19 個目の通

常表示体 6 3 との 2 つの特定表示体が夫々第 1 特定表示体 6 4 や第 2 特定表示体 6 5 へ変化することになる。そして、この第 2 特定表示体 6 5 の消去に起因して（確定表示回数が 1 9 回目となる図柄の変動中に）第 1 増加演出を実行する（すなわち、残り回数 6 6 を 1 1 回から 1 6 回に変化させる）。さらに、1 5 回目の図柄の確定表示時に演出用表示部 6 に表示されている 1 0 個の通常表示体 6 3、6 3・・・のうち左から 9 個目の通常表示体 6 3（すなわち 2 4 個目の通常表示体 6 3）が左から 3 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 2 1 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。そして、この第 2 特定表示体 6 5 の消去に起因して（確定表示回数が 2 4 回目となる図柄の変動中に）第 1 増加演出を実行する（すなわち、残り回数 6 6 を 1 1 回から 1 6 回に変化させる）。さらにまた、サポート状態の生起後、確定表示回数が 1 7 回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部 6 の右端に追加された通常表示体 6 3（すなわち 2 7 個目の通常表示体 6 3）が左から 5 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 2 2 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。ただ、この第 1 特定表示体 6 4 については、その消去にあたり（確定表示回数が 2 7 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。加えて、サポート状態の生起後、確定表示回数が 2 0 回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部 6 の右端に追加された通常表示体 6 3（すなわち 3 0 個目の通常表示体 6 3）が左から 2 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 2 8 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 2 特定表示体 6 5 へ変化させる。そして、この第 2 特定表示体 6 5 の消去に起因して（確定表示回数が 3 0 回目となる図柄の変動中に）第 1 増加演出を実行する（すなわち、残り回数 6 6 を 1 0 回から 1 5 回に変化させる）。

【0062】

そして、シナリオ N では、確定表示回数が 2 1 回目となる図柄の変動以降も、図柄の変動開始に伴う表示体列の左側へのスライドに伴い、右端に新たな通常表示体 6 3 が 1 つ追加される。そして、確定表示回数が 3 0 回目となる図柄の変動開始に応じて、右端に新たな通常表示体 6 3 が 1 つ追加され、演出用表示部 6 に特定数の特定表示体が表示されることになる。また、残り回数 6 6 は、1 5 回目の図柄の確定表示時に表示されている 1 5 回から、図柄の変動開始に応じて 1 回ずつ減るものの、上述の如く確定表示回数が 1 9 回目となる図柄の変動中、2 4 回目となる図柄の変動中、及び 3 0 回目となる図柄の変動中に夫々 + 5 回されて、3 0 回目の図柄の確定表示時には 1 5 回と表示されることになる。

【0063】

シナリオ O は、以下のような内容となっている。すなわち、1 5 回目の図柄の確定表示時に演出用表示部 6 に表示されている 1 0 個の通常表示体 6 3、6 3・・・のうち左から 5 個目の通常表示体 6 3（すなわち 1 8 個目の通常表示体 6 3）が左から 4 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 1 6 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 2 特定表示体 6 5 へ変化させる。そして、この第 2 特定表示体 6 5 の消去に起因して（確定表示回数が 2 0 回目となる図柄の変動中に）第 1 増加演出を実行する（すなわち、残り回数 6 6 を 1 0 回から 1 5 回に変化させる）。また、1 5 回目の図柄の確定表示時に演出用表示部 6 に表示されている 1 0 個の通常表示体 6 3、6 3・・・のうち右端の通常表示体 6 3（すなわち 2 5 個目の通常表示体 6 3）が左端の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 2 4 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。ただ、この第 1 特定表示体 6 4 については、その消去にあたり（確定表示回数が 2 5 回目となる図柄の変動中に）増加演出は実行しない。さらに、サポート状態の生起後、確定表示回数が 1 8 回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部 6 の右端に追加された通常表示体 6 3（すなわち 2 8 個目の通常表示体 6 3）が左から 2 個目の位置に移ったタイミングで（確定表示回数が 2 6 回目となる図柄の変動中に）、当該通常表示体 6 3 を第 2 特定表示体 6 5 へ変化させる。そして、この第 2 特定表示体 6 5 の消去に起因して（確定表示回数が 2 8 回目となる図柄の変動中に）第 1 増加演出を実行する（すなわち、残り回数 6 6 を 7 回から 1 2 回に変化させる）。加えて、サポート状態の生起後、確定表示回数が 1 9 回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部 6 の右端に追加され

た通常表示体 6 3 (すなわち 2 9 個目の通常表示体 6 3) が左から 3 個目の位置に移ったタイミングで (確定表示回数が 2 6 回目となる図柄の変動中に)、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。したがって、確定表示回数が 2 6 回目となる図柄の変動中には、上記 2 8 個目の通常表示体 6 3 と上記 2 9 個目の通常表示体 6 3 との 2 つの特定表示体が夫々第 2 特定表示体 6 5 や第 1 特定表示体 6 4 へ変化することになる。そして、この第 1 特定表示体 6 4 の消去に起因して (確定表示回数が 2 9 回目となる図柄の変動中に) 第 1 増加演出を実行する (すなわち、残り回数 6 6 を 1 1 回から 1 6 回に変化させる)。

【 0 0 6 4 】

そして、シナリオ O では、確定表示回数が 2 5 回目となる図柄の変動までは、図柄の変動開始に伴う表示体列の左側へのスライドに伴い、右端に新たな通常表示体 6 3 が 1 つ追加される。しかしながら、確定表示回数が 2 6 回目となる図柄の変動以降は、表示体列が左側へスライドしたとしても新たな通常表示体 6 3 は追加されない。ただ、確定表示回数が 2 8 回目となる図柄の変動中における第 1 増加演出の実行に伴い、再度演出用表示部 6 に表示されている特定表示体の数が特定数に達するまで通常表示体 6 3、6 3・・が追加される。すなわち、確定表示回数が 2 8 回目となる図柄の変動開始に伴い、特定表示体の表示個数は一旦 7 個となるものの、第 1 増加演出の実行に応じて 3 個追加され、1 0 個に復帰する。そして、以降は、確定表示回数が 3 0 回目となるまで、図柄の変動開始に伴う表示体列の左側へのスライドに伴い、右端に新たな通常表示体 6 3 が 1 つ追加される。また、残り回数 6 6 は、1 5 回目の図柄の確定表示時に表示されている 1 5 回から、図柄の変動開始に応じて 1 回ずつ減るものの、上述の如く確定表示回数が 2 0 回目となる図柄の変動中、2 8 回目となる図柄の変動中、及び 2 9 回目となる図柄の変動中に夫々 + 5 回されて、3 0 回目の図柄の確定表示時には 1 5 回と表示されることになる。

【 0 0 6 5 】

シナリオ P は、以下のような内容となっている。すなわち、1 5 回目の図柄の確定表示時に演出用表示部 6 に表示されている 1 0 個の通常表示体 6 3、6 3・・のうち左から 2 個目の通常表示体 6 3 (すなわち 1 7 個目の通常表示体 6 3) が左端の位置に移ったタイミングで (確定表示回数が 1 6 回目となる図柄の変動中に)、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。ただ、この第 1 特定表示体 6 4 について、その消去にあたり (確定表示回数が 1 7 回目となる図柄の変動中に) 増加演出は実行しない。また、1 5 回目の図柄の確定表示時に演出用表示部 6 に表示されている 1 0 個の通常表示体 6 3、6 3・・のうち左から 7 個目の通常表示体 6 3 (すなわち 2 2 個目の通常表示体 6 3) が左から 4 個目の位置に移ったタイミングで (確定表示回数が 1 8 回目となる図柄の変動中に)、当該通常表示体 6 3 を第 1 特定表示体 6 4 へ変化させる。そして、この第 1 特定表示体 6 4 の消去に起因して (確定表示回数が 2 2 回目となる図柄の変動中に) 第 1 増加演出を実行する (すなわち、残り回数 6 6 を 8 回から 1 3 回に変化させる)。さらに、1 5 回目の図柄の確定表示時に演出用表示部 6 に表示されている 1 0 個の通常表示体 6 3、6 3・・のうち左から 9 個目の通常表示体 6 3 (すなわち 2 4 個目の通常表示体 6 3) が左から 6 個目の位置に移ったタイミングで (確定表示回数が 1 8 回目となる図柄の変動中に)、当該通常表示体 6 3 を第 2 特定表示体 6 5 へ変化させる。したがって、確定表示回数が 1 8 回目となる図柄の変動中には、上記 2 2 個目の通常表示体 6 3 と上記 2 4 個目の通常表示体 6 3 との 2 つの特定表示体が夫々第 1 特定表示体 6 4 や第 2 特定表示体 6 5 へ変化することになる。ただ、この第 2 特定表示体 6 5 については、その消去にあたり (確定表示回数が 2 4 回目となる図柄の変動中に) 増加演出は実行しない。さらにまた、サポート状態の生起後、確定表示回数が 1 7 回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部 6 の右端に追加された通常表示体 6 3 (すなわち 2 7 個目の通常表示体 6 3) が左端の位置に移ったタイミングで (確定表示回数が 2 6 回目となる図柄の変動中に)、当該通常表示体 6 3 を第 2 特定表示体 6 5 へ変化させる。そして、この第 2 特定表示体 6 5 の消去に起因して (確定表示回数が 2 7 回目となる図柄の変動中に) 第 1 増加演出を実行する (すなわち、残り回数 6 6 を 8 回から 1 3 回に変化させる)。加えて、サポート状態の生起後、確定

表示回数が20回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部6の右端に追加された通常表示体63(すなわち30個目の通常表示体63)が左端の位置に移ったタイミングで(確定表示回数が29回目となる図柄の変動中に)、当該通常表示体63を第1特定表示体64へ変化させる。そして、この第1特定表示体64の消去に起因して(確定表示回数が30回目となる図柄の変動中に)第1増加演出を実行する(すなわち、残り回数66を10回から15回に変化させる)。

【0066】

そして、シナリオPでは、確定表示回数が20回目となる図柄の変動までは、図柄の変動開始に伴う表示体列の左側へのスライドに伴い、右端に新たな通常表示体63が1つ追加される。しかしながら、確定表示回数が21回目となる図柄の変動以降は、表示体列が左側へスライドしたとしても新たな通常表示体63は追加されない。ただ、確定表示回数が22回目となる図柄の変動中における第1増加演出の実行に伴い、再度演出用表示部6に表示されている特定表示体の数が特定数に達するまで通常表示体63、63・・・が追加される。すなわち、確定表示回数が28回目となる図柄の変動開始に伴い、特定表示体の表示個数は一旦8個となるものの、第1増加演出の実行に応じて2個追加され、10個に復帰する。その後、確定表示回数が25回目となる図柄の変動までは、再度図柄の変動開始に伴う表示体列の左側へのスライドに伴い、右端に新たな通常表示体63が1つ追加される。しかしながら、確定表示回数が26回目となる図柄の変動以降は、表示体列が左側へスライドしたとしても新たな通常表示体63は追加されなくなる。にもかかわらず、確定表示回数が27回目となる図柄の変動中における第1増加演出の実行に伴い、再度演出用表示部6に表示されている特定表示体の数が特定数に達するまで通常表示体63、63・・・が追加される。すなわち、確定表示回数が27回目となる図柄の変動開始に伴い、特定表示体の表示個数は一旦8個となるものの、第1増加演出の実行に応じて2個追加され、再度10個に復帰する。そして、以降は、確定表示回数が30回目となるまで、図柄の変動開始に伴う表示体列の左側へのスライドに伴い、右端に新たな通常表示体63が1つ追加される。また、残り回数66は、15回目の図柄の確定表示時に表示されている15回から、図柄の変動開始に応じて1回ずつ減るものの、上述の如く確定表示回数が22回目となる図柄の変動中、27回目となる図柄の変動中、及び30回目となる図柄の変動中に夫々+5回されて、30回目の図柄の確定表示時には15回と表示されることになる。

【0067】

シナリオQは、以下のような内容となっている。すなわち、15回目の図柄の確定表示時に演出用表示部6に表示されている10個の通常表示体63、63・・・のうち左から8個目の通常表示体63(すなわち23個目の通常表示体63)が左から7個目の位置に移ったタイミングで(確定表示回数が16回目となる図柄の変動中に)、当該通常表示体63を第1特定表示体64へ変化させる。ただ、この第1特定表示体64について、その消去にあたり(確定表示回数が23回目となる図柄の変動中に)増加演出は実行しない。また、サポート状態の生起後、確定表示回数が18回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部6の右端に追加された通常表示体63(すなわち28個目の通常表示体63)が左から3個目の位置に移ったタイミングで(確定表示回数が25回目となる図柄の変動中に)、当該通常表示体63を第2特定表示体65へ変化させる。ただ、この第2特定表示体65についても、その消去にあたり(確定表示回数が28回目となる図柄の変動中に)増加演出は実行しない。さらに、サポート状態の生起後、確定表示回数が20回目となる図柄の変動開始に伴い演出用表示部6の右端に追加された通常表示体63(すなわち30個目の通常表示体63)が左端の位置に移ったタイミングで(確定表示回数が29回目となる図柄の変動中に)、当該通常表示体63を第1特定表示体64へ変化させる。ただ、この第1特定表示体64についても、その消去にあたり(確定表示回数が30回目となる図柄の変動中に)増加演出は実行しない。しかしながら、確定表示回数が30回目となる図柄変動の終了間際に実行されるサポート状態の終了デモ演出中に、上記第3増加演出を実行する(すなわち、残り回数66を0回から15回に変化させる)。

【0068】

そして、シナリオQでは、シナリオK等と同様、確定表示回数が20回目となる図柄の変動までは、図柄の変動開始に伴う表示体列の左側へのスライドに伴い、右端に新たな通常表示体63が1つ追加されるものの、確定表示回数が21回目となる図柄の変動以降は、表示体列が左側へスライドしたとしても新たな通常表示体63は追加されない。したがって、確定表示回数が30回目となる図柄の変動において、特定表示体の表示個数は一旦0個となる。しかしながら、終了デモ中の上記第3増加演出の実行に応じて、10個の通常表示体63、63・・・が追加される。一方、残り回数66についても、シナリオK等と同様、15回目の図柄の確定表示時に表示されている15回から、図柄の変動開始に応じて1回ずつ減り、確定表示回数が30回目となる図柄の変動開始に応じて0回と表示される。しかしながら、終了デモ中の上記第3増加演出の実行に応じて+15回され、30回目の図柄の確定表示時には15回と表示されることになる。

10

【0069】

ここで、シナリオFが選択された際の演出用表示部6での特定表示体の表示態様について、図16をもとに説明する。

まずサポート状態の生起時には、図16の最上段に示す如く10個の通常表示体63、63・・・が表示されている（残り回数66は15回）。そして、当該状態から確定表示回数が1回目となる図柄の変動開始（1変動目）に応じて、左端に位置していた1個目の通常表示体63が消去されるとともに、表示体列が左へスライドし、右端に11個目の通常表示体63が追加される（残り回数66は14回）。また、確定表示回数が1回目となる図柄の変動中には、3個目の通常表示体63が第1特定表示体64に変化する。次に、確定表示回数が2回目となる図柄の変動開始（2変動目）に応じて、左端に位置していた2個目の通常表示体63が消去されるとともに、表示体列が左へスライドし、右端に12個目の通常表示体63が追加される（残り回数66は13回）。次に、確定表示回数が3回目となる図柄の変動開始（3変動目）に応じて、左端に位置していた3個目の特定表示体である第1特定表示体64が消去されるとともに、表示体列が左へスライドし、右端に13個目の通常表示体63が追加される（残り回数66は12回）。ただ、この第1特定表示体64の消去にあたっては、増加演出は実行されない。また、確定表示回数が3回目となる図柄の変動中には、6個目の通常表示体63と7個目の通常表示体63とが第2特定表示体65、65に変化する。次に、確定表示回数が4回目となる図柄の変動開始（4変動目）に応じて、左端に位置していた4個目の通常表示体63が消去されるとともに、表示体列が左へスライドし、右端に14個目の通常表示体63が追加される（残り回数66は11回）。次に、確定表示回数が5回目となる図柄の変動開始（5変動目）に応じて、左端に位置していた5個目の通常表示体63が消去されるとともに、表示体列が左へスライドし、右端に15個目の通常表示体63が追加される（残り回数66は10回）。また、確定表示回数が5回目となる図柄の変動中には、13個目の通常表示体63が第1特定表示体64に変化する。

20

30

【0070】

次に、確定表示回数が6回目となる図柄の変動開始（6変動目）に応じて、左端に位置していた6個目の特定表示体である第2特定表示体65が消去されるとともに、表示体列が左へスライドする（残り回数66は9回）。しかしながら、残り回数66が9回と10回未満になっているため、右端に特定表示体は追加されない。ただ、この第2特定表示体65の消去に起因して第1増加演出が実行され、残り回数66が14回となるため、第1増加演出の実行に応じて右端に16個目の通常表示体63が追加され、結果10個の特定表示体が表示される（残り回数66は14回）。また、確定表示回数が6回目となる図柄の変動中には、10個目の通常表示体63が第1特定表示体64に変化する。次に、確定表示回数が7回目となる図柄の変動開始（7変動目）に応じて、左端に位置していた7個目の特定表示体である第2特定表示体65が消去されるとともに、表示体列が左へスライドし、右端に17個目の通常表示体63が追加される（残り回数66は13回）。ただ、この第2特定表示体65の消去にあたっては、増加演出は実行されない。次に、確定表示回数が8回目となる図柄の変動開始（8変動目）に応じて、左端に位置していた8個目の

40

50

通常表示体 6 3 が消去されるとともに、表示体列が左ヘスライドし、右端に 1 8 個目の通常表示体 6 3 が追加される（残り回数 6 6 は 1 2 回）。また、確定表示回数が 8 回目となる図柄の変動中には、1 4 個目の通常表示体 6 3 が第 2 特定表示体 6 5 に変化する。次に、確定表示回数が 9 回目となる図柄の変動開始（9 変動目）に応じて、左端に位置していた 9 個目の通常表示体 6 3 が消去されるとともに、表示体列が左ヘスライドし、右端に 1 9 個目の通常表示体 6 3 が追加される（残り回数 6 6 は 1 1 回）。次に、確定表示回数が 1 0 回目となる図柄の変動開始（1 0 変動目）に応じて、左端に位置していた 1 0 個目の特定表示体である第 1 特定表示体 6 4 が消去されるとともに、表示体列が左ヘスライドし、右端に 2 0 個目の通常表示体 6 3 が追加される（残り回数 6 6 は 1 0 回）。ただ、この第 1 特定表示体 6 4 の消去にあたっては、増加演出は実行されない。

10

【 0 0 7 1 】

次に、確定表示回数が 1 1 回目となる図柄の変動開始（1 1 変動目）に応じて、左端に位置していた 1 1 個目の通常表示体 6 3 が消去されるとともに、表示体列が左ヘスライドする（残り回数 6 6 は 9 回）。しかしながら、残り回数 6 6 が 9 回と 1 0 回未満になっているため、右端に特定表示体は追加されない。次に、確定表示回数が 1 2 回目となる図柄の変動開始（1 2 変動目）に応じて、左端に位置していた 1 2 個目の通常表示体 6 3 が消去されるとともに、表示体列が左ヘスライドする（残り回数 6 6 は 8 回）。しかしながら、残り回数 6 6 が 8 回と 1 0 回未満になっているため、右端に特定表示体は追加されない。次に、確定表示回数が 1 3 回目となる図柄の変動開始（1 3 変動目）に応じて、左端に位置していた 1 3 個目の特定表示体である第 1 特定表示体 6 4 が消去されるとともに、表示体列が左ヘスライドする（残り回数 6 6 は 7 回）。しかしながら、残り回数 6 6 が 7 回と 1 0 回未満になっているため、右端に特定表示体は追加されない。ただ、この第 1 特定表示体 6 4 の消去に起因して第 1 増加演出が実行され、残り回数 6 6 が 1 2 回となるため、第 1 増加演出の実行に応じて 2 1 個目の通常表示体 6 3、2 2 個目の通常表示体 6 3、及び 2 3 個目の通常表示体 6 3 の合計 3 個の通常表示体 6 3、6 3 ・ ・ が新たに追加され、結果 1 0 個の特定表示体が表示される（残り回数 6 6 は 1 2 回）。次に、確定表示回数が 1 4 回目となる図柄の変動開始（1 4 変動目）に応じて、左端に位置していた 1 4 個目の特定表示体である第 2 特定表示体 6 5 が消去されるとともに、表示体列が左ヘスライドし、右端に 2 4 個目の通常表示体 6 3 が追加される。また、この第 2 特定表示体 6 5 の消去に起因して第 1 増加演出が実行される（残り回数 6 6 は、図柄の変動開始に伴い一旦 1 1 回となった後、第 1 増加演出の実行に応じて 1 6 回となる）。次に、確定表示回数が 1 5 回目となる図柄の変動開始（1 5 変動目）に応じて、左端に位置していた 1 5 個目の通常表示体 6 3 が消去されるとともに、表示体列が左ヘスライドし、右端に 2 5 個目の通常表示体 6 3 が追加される（残り回数 6 6 は 1 5 回）。

20

30

シナリオ F では、以上のように特定表示体の数及び残り回数 6 6 が増減したり、通常表示体 6 3 が第 1 特定表示体 6 4 や第 2 特定表示体 6 5 に変化する。

【 0 0 7 2 】

また、シナリオ A ~ C では、特定表示体の数や残り回数 6 6 が増えることはないものの、種々のタイミングで通常表示体 6 3 が第 1 特定表示体 6 4 や第 2 特定表示体 6 5 に変化する。さらに、シナリオ D、シナリオ E、及びシナリオ G ~ J では、シナリオ F 同様、種々のタイミングで残り回数 6 6 が増加したり、通常表示体 6 3 が第 1 特定表示体 6 4 や第 2 特定表示体 6 5 に変化したたり、場合によって特定表示体の数が増加したりする。さらにまた、シナリオ K ~ M では、1 6 変動目から 3 0 変動目にかけて、特定表示体の数や残り回数 6 6 が増えることはないものの、種々のタイミングで通常表示体 6 3 が第 1 特定表示体 6 4 や第 2 特定表示体 6 5 に変化する。加えて、シナリオ N ~ Q では、1 6 変動目から 3 0 変動目にかけて、種々のタイミングで残り回数 6 6 が増加したり、通常表示体 6 3 が第 1 特定表示体 6 4 や第 2 特定表示体 6 5 に変化したたり、場合によって特定表示体の数が増加したりする。

40

【 0 0 7 3 】

（本実施形態のパチンコ機による効果）

50

以上のような構成を有するパチンコ機 1 によれば、サポート状態の生起から第 1 サポート状態の特定回数である 15 回目までの図柄の変動に係り、残り回数 66 を +5 回としたり +10 回とする第 1 増加演出や第 2 増加演出を何回目の図柄変動中に実行するか、及び第 1 増加演出や第 2 増加演出を何回実行するかが異なることによって残り回数 66 の増減態様が異なる複数のシナリオ A ~ Q を記憶しており、サポート状態の生起よりも前に 1 のシナリオを選択し、サポート状態における 1 回目の図柄の変動から 15 回目の図柄の変動まで、選択したシナリオにしたがって残り回数 66 を変化させる。したがって、特定のタイミングで、且つ、特定の回数だけしか残り回数が増加しない従来の遊技機と比べて、残り回数 66 の増減態様がバリエーションに富んでおり、遊技性の向上を図ることができる。

10

【0074】

また、サポート状態の生起から第 1 サポート状態の特定回数である 15 回目までの図柄の変動に係り、通常表示体 63 を第 1 特定表示体 64 や第 2 特定表示体 65 へ変化させる変化演出を何回目の図柄の変動中に実行するか及びどの通常表示体 63 を第 1 特定表示体 64 や第 2 特定表示体 65 へ変化させるかが異なることによって表示体の変化態様が異なる複数のシナリオ A ~ Q を記憶しており、サポート状態の生起よりも前に 1 のシナリオを選択し、サポート状態における 1 回目の図柄の変動から 15 回目の図柄の変動まで、選択したシナリオにしたがって通常表示体 63 を第 1 特定表示体 64 や第 2 特定表示体 65 へ変化させる。したがって、サポート状態の生起に応じて表示する通常表示体 63、63・の変化態様についてもバリエーションに富んでおり、更なる遊技性の向上を図ることができる。

20

【0075】

さらに、各シナリオにおいて、第 1 特定表示体 64 や第 2 特定表示体 65 が消去された場合にのみ増加演出が実行されるように設定しているとともに、第 1 特定表示体 64 が消去された場合よりも第 2 特定表示体 65 が消去された場合の方が当該図柄の変動中に第 1 増加演出や第 2 増加演出が実行されやすいようにしているため、表示体の変化演出に対する遊技者の興趣を向上することができ、極めて遊技性の高い遊技機とすることができる。

加えて、通常表示体 63 を第 1 特定表示体 64 や第 2 特定表示体 65 へ変化させることによって、遊技者は、将来的に増加演出が実行される可能性があることを知ることができる。たとえば、左から 3 個目の通常表示体 63 が第 1 特定表示体 64 へ変化すると、3 変動後に増加演出が実行される可能性があることを知ることができる。したがって、遊技者の遊技に対する意欲を継続させることができ、特定遊技状態における遊技性を一層向上することができる。

30

【0076】

(本発明の変更例について)

なお、本発明の遊技機に係る構成は、上記実施形態に何ら限定されるものではなく、遊技機全体の構成は勿論、残り回数や通常表示体、特定表示体等を用いた演出に係る構成についても、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で必要に応じて適宜変更可能である。

【0077】

たとえば上記実施形態では、サポート状態及び高確率状態を特定遊技状態としており、残り回数や通常表示体等を用いてサポート状態が終了するタイミングを報知するとしているが、サポート状態のみ若しくは高確率状態のみを特定遊技状態としてもよいし、図柄の変動時間の平均値が短くなる所謂時短状態を特定遊技状態としてもよく、またそれら複数の状態の組み合わせを特定遊技状態としても何ら問題はない。

40

さらに、たとえば所謂確変図柄が確定表示されると次回大当たり抽選の結果が「大当たり」となるまで(確定表示回数を 10000 回等とすることによっても実現可能)サポート状態及び高確率状態が生起し、非確変図柄が確定表示されると所定の確定表示回数までサポート状態のみが生起するような遊技機において、非確変図柄が確定表示されたことをもって生起するサポート状態は勿論、確変図柄が確定表示されたことをもって生起するサポート状態及び高確率状態において図柄の確定表示回数が所定の段階数に達するまでの間

50

にも増加演出や表示体を用いた演出を実行するように構成することも可能である。なお、この場合、本件出願の特許請求の範囲における所定条件とは非確変図柄が確定表示されたことであり、特定遊技状態とは非確変図柄が確定表示されたことをもって生起するサポート状態となる。言い換えるなら、そのような遊技機に対しては、本件出願は、非確変図柄が確定された際の制御について特定するものであると言える。さらに、確変図柄が確定表示された場合、サポート状態及び高確率状態が生起するタイミングや、増加演出が実行されるタイミングで、表示体等を用いない特別な演出へ移行するように構成してもよい。

また、上記実施形態では、特定遊技状態として特定回数が異なる3種類の状態を設定しているが、2種類であってもよいし、4種類以上であっても何ら問題はなく、特定回数をどのように設定するか等についても適宜変更可能である。

10

【0078】

さらに、特定表示体を通常表示体と比べてどのような表示体とするか等についても適宜変更可能であり、色に代えて大きさや形状等を異ならせてもよいし、言うまでもなくそれらの組み合わせでもよい。また、上記実施形態では、表示体を左右に並べて表示しているが、上下に並べて表示しても良い。そして、表示体列の左端を消去位置としているが、右端を消去位置としたり、最上位置や最下位置を消去位置とする等、表示体列のどの位置を消去位置とし、残りの表示体列をどのようにスライドさせるかは適宜変更可能である。

さらにまた、上記実施形態では図柄の変動開始時に表示体を消去するとしているが、確定表示直前に消去してもよく、変動開始から確定表示までのどのタイミングで表示体を消去するかについても適宜変更可能である。またさらに、上記実施形態では、特定表示体として第1特定表示体と第2特定表示体との2つの特定表示体を設定しているが、1つの特定表示体しか設定しなくてもよいし、3種類以上の特定表示体を設定しても何ら問題はない。

20

加えて、通常表示体や第1特定表示体、第2特定表示体を用いて保留情報の内容を示唆するように構成することも可能である。すなわち、サブ制御装置が3個目の保留情報に係る予定情報の受信時にその内容を確認し、当該予定情報に係る大当たり抽選の結果が「大当たり」であったり、基本変動パターンが特別な基本変動パターンであったりすると、左から3番目の表示体（たとえば通常表示体）を特定表示体に変化させる等してもよい。また、特定表示体とは別に特別表示体を記憶させておき、通常表示体を特別表示体に変化させるようにしてもよい。

30

【0079】

また、上記実施形態では、特定遊技状態において通常表示体や特定表示体を表示するとしているが、通常表示体等の表示は行わず、残り回数のみを表示するように構成することも可能である。加えて、残り回数をどのように表示するかについても適宜変更可能であり、複数目盛りからなるメーター等により残り回数を表示したり、何らかの表示体の種類の違いにより残り回数を表示したり、更には表示体の数で残り回数を表示するようにしても何ら問題はない。

さらに、特定表示体を消去するにも拘わらず増加演出を実行しない場合に、所定のエフェクト演出を実行し、残り回数が増加するか否かを遊技者に期待をもたせるようにしても何ら問題はない。なお、そのようなエフェクト演出を実行する場合と実行しない場合との両者を設定し、エフェクト演出の実行の有無についても予めシナリオに組み込んでおくように構成することも可能である。

40

さらにまた、上記実施形態では、新たに表示体を追加するにあたり、一旦通常表示体を追加した後に特定表示体へ変化させるとしているが、特定表示体が新たな表示体として追加されるような演出を有していてもよい。

またさらに、上記実施形態では、特定表示体が消去された場合にのみ増加演出が実行されるとしているが、通常表示体が消去された場合にも増加演出が実行されるようなシナリオを有していても何ら問題はない。

加えて、上記実施形態では、第1サポート状態の特定回数を所定の段階数としているが、最も少ない特定回数以下の回数であれば、所定の段階数をどのような回数とするかは適

50

宜変更可能である。

【0080】

また、上記実施形態では、メイン制御装置からサブ制御装置へ開始コマンドと停止コマンドとを送信するようにしているが、サブ制御装置のタイマを用いる等することで、停止コマンドについては送信しない構成としても何ら問題はない。

さらに、上記実施形態では、メイン制御装置とサブ制御装置との2つの制御装置に分けて制御するように構成しているが、メイン制御装置1つで制御するように構成してもよく、メイン制御装置の記憶手段に特殊演出記憶領域やfカウンタを設けても何ら問題はないし、メイン制御装置1つで制御する際には、開始コマンドや予定情報等を作成する必要はない。さらに、上記実施形態では、特別図柄と装飾図柄との2種類の図柄を用いるパチンコ機としているが、特別図柄のみを用いたパチンコ機であってもよいし、特別図柄表示部を演出用表示部内に設けてもよい。

10

【0081】

さらに、上記実施形態では、大当たり抽選としてcカウンタ、dカウンタ、及びeカウンタの3つのカウンタから数値を取得するとしているが、1つのカウンタのみで対応することも可能であるし、2つのカウンタ若しくは4つ以上のカウンタから数値を取得するように構成することも当然可能である。なお、抽選手段としての乱数は、ソフト乱数、ハード乱数のどちらでも採用可能である。

さらにまた、上記実施形態では、図柄の特別確定表示態様での確定表示を所定条件としているが、たとえば所謂確変図柄が確定表示されることを所定条件としてもよいし、遊技球の特別な通過領域の通過検出を所定条件としてもよく、何を条件として特定遊技状態を生起させるかについても適宜設計変更可能である。

20

【0082】

また、大当たり抽選の結果が「大当たり」であった場合に生起させる特別遊技状態として、複数パターンの特別遊技状態を設定してもよい。たとえば、大入賞装置の開成回数が異なる複数の特別遊技状態や大入賞装置の1回の平均開成時間が異なる複数の特別遊技状態を設定し、cカウンタやdカウンタからの取得数値にもとづいてどの特別遊技状態を生起させるかを決定するように構成することも可能である。その際、たとえば大入賞装置が極めて短い時間だけ2回開成するのみであり、ほとんど賞球が期待できないような特別遊技状態を設定することも当然可能である。さらにまた、大当たり抽選の結果として「大当たり」ではなく「小当たり」を設定してもよい。なお、「小当たり」とは、大当たり抽選の結果「小当たり」になると、上述の如くほとんど賞球が期待できないような態様で大入賞装置が作動するとともに、大入賞装置の作動終了後、特定遊技状態等が生起することなく、通常状態で遊技が開始されるような当たりである。

30

さらに、上記実施形態では、保留情報を記憶した順に消化するとしているが、たとえば始動入賞役物への入賞に係る保留情報を始動入賞口への入賞に係る保留情報よりも優先的に消化する等、保留情報をどのような順で消化するかについては変更可能である。

【0083】

加えて、上記実施形態では、遊技機の一例であるパチンコ機について説明しているが、本発明は、たとえば封入式パチンコ機等といった他の遊技機に対しても当然適用可能である。

40

なお、特許請求の範囲、明細書および図面に記載される全ての要素（例えば、図柄表示部、演出用表示部、制御手段、通常表示体、特定表示体、残り回数等）は、個数を意識的に限定する明確な記載がない限り、物理的に単一であっても複数であっても構わないし、適宜配置の変更が行われても構わない。また、特許請求の範囲や明細書等で使用している要素名（要素につけた名称）は、単に本件の記載のために便宜上付与したにすぎないものであり、それによって特別な意味が生じることを特に意識したものではない。すなわち、要素名のみによって要素が何であるかが限定解釈されるものではない。例えば、「制御手段」は、ハード単体でも、ソフトを含んだものであっても構わない。さらには、前記全ての要素のうちの複数の要素を適宜一体的に構成するか、もしくはひとつの要素を複数の要

50

素に分けて構成するかは、敢えて特許請求の範囲等において特定していない限り、何れも当業者であれば極めて容易に考えられる事項であるため、あえて明細書等において全パターンを記載しなくても何れのパターンも想定範囲内であることは明らかであることから、本発明に係る権利範囲に含まれることは勿論である。したがって、その程度の範囲内での構成上の差異を有する遊技機を、本実施例に記載がなされていないことを理由に採用することのみでは、本発明に係る権利を回避したことにはならない。その他、各要素の構成や形状等における、本実施例から当業者であれば容易に考えられる自明な範囲の差異についても同様である。

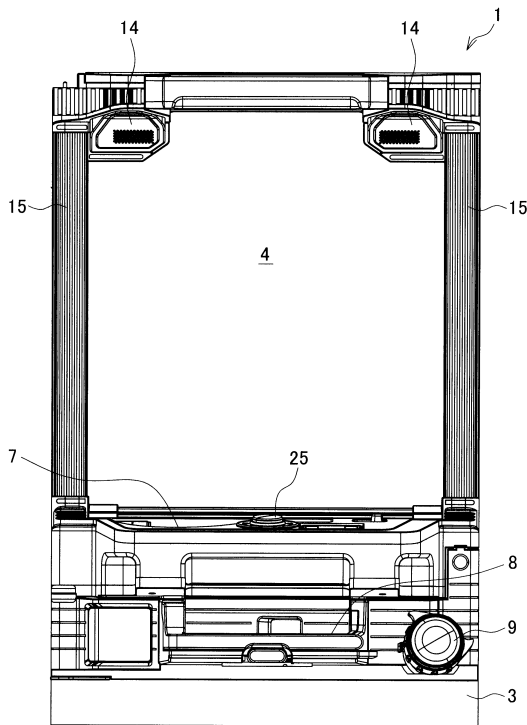
【符号の説明】

【0084】

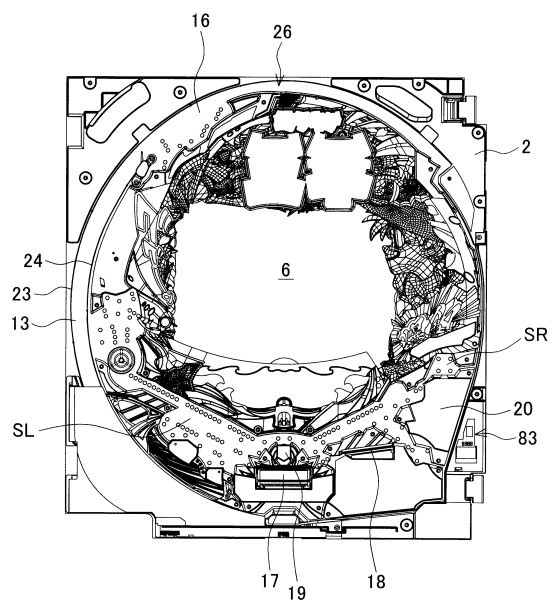
1・・・パチンコ機（遊技機）、6・・・演出用表示部、30・・・メイン制御装置（制御手段、メイン制御手段）、40・・・サブ制御装置（制御手段、サブ制御手段）、63・・・通常表示体、64・・・第1特定表示体（特定表示体）、65・・・第2特定表示体（特定表示体）、66・・・残り回数、83・・・特別図柄表示部（図柄表示部）。

10

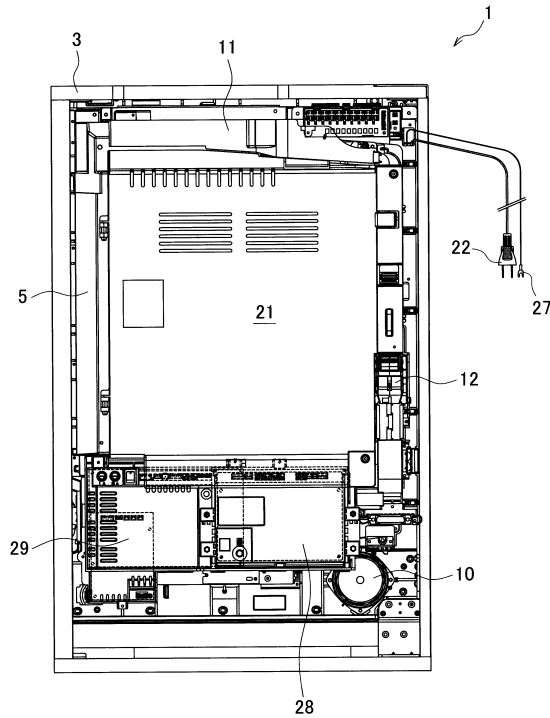
【図1】



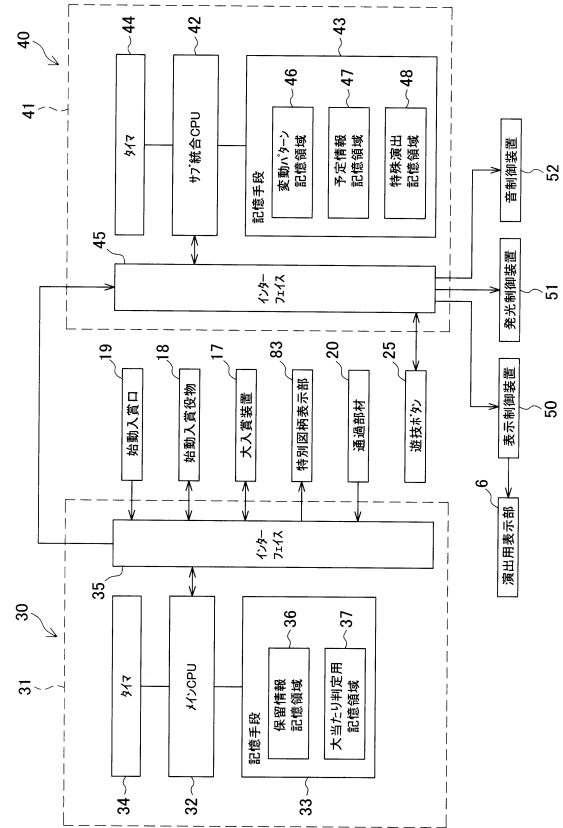
【図2】



【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】

カウンタの数値	「大当たり」の種類
0～2	第1大当たり (サポート:15回)
3～6	第2大当たり (サポート:30回)
7～9	第3大当たり (サポート:45回)

【圖 7】

基本変動パターン	詳細変動パターン
A	ノーマル外れ
B	ノーマルリーチ
C	ロングリーチ
D	スーパーリーチ

【 図 6 】

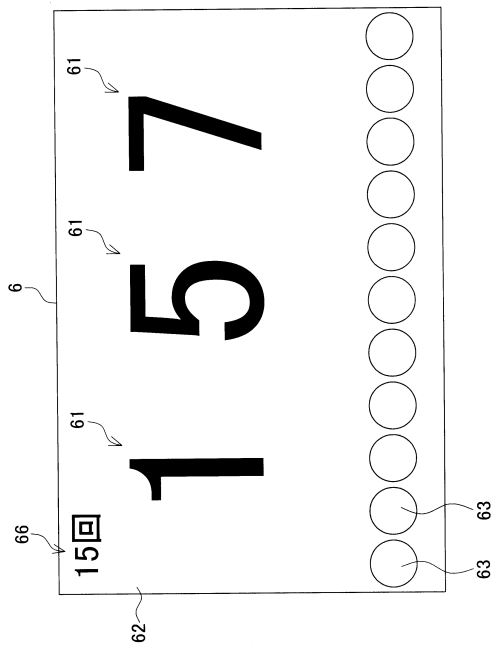
(a)はずれ時用

カウンタの数値	基本変動パターン (変動時間)
0～17	A (8秒)
18～24	B (12秒)
25～28	C (20秒)
29,30	D (32秒)

(b) 大当たり時用

eカウンタの数値	基本変動パターン (変動時間)
0～1	B (12秒)
2～10	C (20秒)
11～30	D (32秒)

【図 8】



【図 9】

シナリオ種類	1項目	2項目	3項目	4項目	5項目	6項目	7項目	8項目	9項目	10項目	11項目	12項目	13項目	14項目	15項目	終了抽選場 (15項目未満の場合)
シナリオA (+40回)					3項目・青 がけ	3項目・青 がけ	4項目・青 がけ	5項目・青 がけ	5項目・青 がけ	2項目・青 がけ	2項目・青 がけ	8項目・青 がけ	8項目・青 がけ	6項目・青 がけ	11項目・青 がけ	
シナリオB (+10回)										2項目・青 がけ	2項目・青 がけ			1項目・青 がけ	2項目・青 がけ	
シナリオC (+15回)					3項目・青 がけ					3項目・青 がけ	3項目・青 がけ					
シナリオD (+15回)																
シナリオE (+15回)																
シナリオF (+15回)																
シナリオG (+30回)																
シナリオH (+30回)																
シナリオI (+30回)																
シナリオJ (+30回)																

【図 10】

シナリオ種類	14項目	17項目	18項目	19項目	20項目	21項目	22項目	23項目	24項目	25項目	26項目	27項目	28項目	30項目	終了抽選場 (15項目未満の場合)
シナリオA (+40回)														1項目・青 がけ	
シナリオB (+10回)														2項目・青 がけ	
シナリオC (+15回)														1項目・青 がけ	
シナリオD (+15回)														2項目・青 がけ	
シナリオE (+15回)														3項目・青 がけ	
シナリオF (+15回)														4項目・青 がけ	
シナリオG (+30回)														5項目・青 がけ	
シナリオH (+30回)														6項目・青 がけ	
シナリオI (+30回)														7項目・青 がけ	
シナリオJ (+30回)														8項目・青 がけ	

【図 11】

(a)

カウンタの数値	シナリオの種類
0～29	シナリオ A
30～49	シナリオ B
50～69	シナリオ C

(b)

カウンタの数値	シナリオの種類
0～24	シナリオ D
25～34	シナリオ E
35～44	シナリオ F
45～69	シナリオ G

【図 1 2】

カウンタの数値	シナリオの種類
0〜9	シナリオ D
10〜19	シナリオ E
20〜29	シナリオ F
30〜39	シナリオ G
40〜49	シナリオ H
50〜59	シナリオ I
60〜69	シナリオ J

【図 1 3】

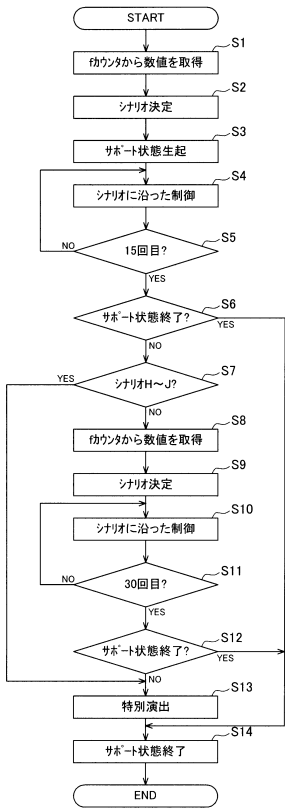
(a)

カウンタの数値	シナリオの種類
0〜29	シナリオ K
30〜49	シナリオ L
50〜69	シナリオ M

(b)

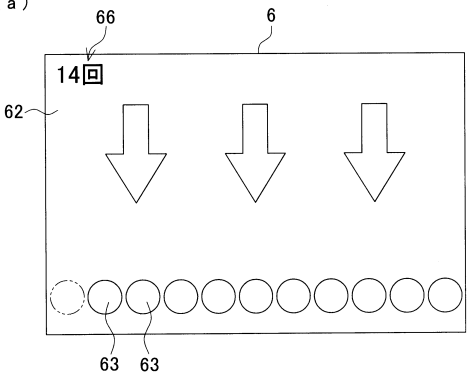
カウンタの数値	シナリオの種類
0〜24	シナリオ N
25〜34	シナリオ O
35〜44	シナリオ P
45〜69	シナリオ Q

【図 1 4】

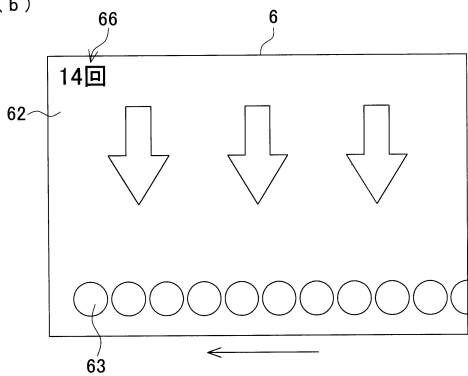


【図 1 5】

(a)



(b)



【図 16】

サポート状態 生起時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1変動目	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2変動目	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
3変動目 (ガゼ)	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
4変動目	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
5変動目	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
6変動目 (+5回)	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
7変動目 (ガゼ)	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
8変動目	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
9変動目	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
10変動目 (ガゼ)	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
11変動目	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
12変動目	13	14	15	16	17	18	19	20		
13変動目 (+5回)	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
14変動目 (+5回)	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
15変動目	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25

○ 63 ● 64 ● 65

フロントページの続き

- (72)発明者 高橋 雄一
名古屋市市中村区長戸井町3丁目12番地 豊丸産業株式会社内
- (72)発明者 豊田 豊
名古屋市市中村区長戸井町3丁目12番地 豊丸産業株式会社内

審査官 武田 知晋

- (56)参考文献 特開2012-217771(JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02