

(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2016-168429

(P2016-168429A)

(43) 公開日 平成28年9月23日(2016.9.23)

(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 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 45 頁)

(21) 出願番号	特願2016-127482 (P2016-127482)	(71) 出願人	000161806
(22) 出願日	平成28年6月28日 (2016. 6. 28)		京楽産業. 株式会社
(62) 分割の表示	特願2015-122588 (P2015-122588)		愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
	の分割	(74) 代理人	100158780
原出願日	平成24年9月28日 (2012. 9. 28)		弁理士 寺本 亮
		(74) 代理人	100121359
			弁理士 小沢 昌弘
		(72) 発明者	長谷川 岳俊
			愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
			京楽産業. 株式会社内
		Fターム(参考)	2C333 AA11 CA48 CA52 CA55 CA56 CA82 EA10

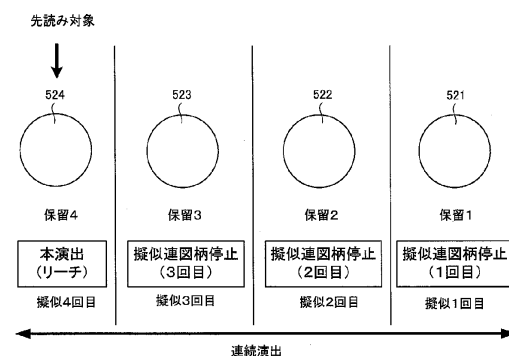
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出図柄を用いて多様な演出を行うことが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】遊技機は、1回の特別図柄の変動において、疑似連図柄を疑似的に停止させることにより、演出図柄を疑似的に変動および停止させる疑似連続予告演出を行う。また、遊技機は、連続する複数の特別図柄の変動において、連続演出を行う。遊技機は、例えば、連続演出中の1回目の特別図柄の変動において、特別図柄の停止に応じて疑似連図柄を本停止させる。また、2回目の特別図柄の変動において、特別図柄の停止に応じて疑似連図柄を本停止させる。このように、遊技機は、1回の特別図柄の変動において疑似連続予告演出を行うとともに、連続する複数の特別図柄の変動において、疑似連続予告演出と類似する演出を行う。

【選択図】図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定条件が成立すると、取得情報を取得する取得手段と、

始動条件が成立すると、前記取得情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を行う判定手段と、

前記特別遊技判定の結果に基づいて、当該判定結果を報知するための所定の図柄の変動時間を決定する変動時間決定手段と、

前記特別遊技判定が行われると、図柄表示手段において前記図柄を変動させてから、前記変動時間決定手段により決定された変動時間の経過後に前記図柄を停止させることにより、前記判定手段の判定結果を報知する図柄制御手段と、

前記図柄制御手段によって前記図柄が変動されているときに前記取得手段によって前記取得情報が取得された場合、当該取得情報を記憶して前記特別遊技判定の権利として保留する保留記憶手段と、

前記図柄が変動したことに応じて演出図柄を演出図柄表示手段において変動させるとともに、当該演出図柄とは異なる表示図柄を変動させ、前記図柄が停止したことに応じて前記演出図柄を停止させるとともに、前記表示図柄を停止させる第 1 演出制御手段と、

前記図柄が変動してから停止するまでの間の 1 回の図柄変動において、前記演出図柄を変動させてから特定の態様で擬似的に停止させた後に再び変動させる擬似変動演出を所定回数行うとともに、前記 1 回の図柄変動中に前記表示図柄を変動させ続ける第 2 演出制御手段と、

前記特別遊技判定が行われる前に、前記取得手段によって取得された取得情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの事前判定を行う事前判定手段と、

前記事前判定の結果に基づいて、当該事前判定の対象の権利に係る図柄変動を最終変動とする複数の連続した図柄変動において行われる連続演出を制御する第 3 演出制御手段と、を備え、

前記事前判定手段は、前記取得情報に基づいて、当該取得情報に基づく図柄変動が行われる場合の前記変動時間を事前に判定し、

前記第 3 演出制御手段は、

前記事前判定手段による事前判定の結果に基づいて、前記最終変動よりも前の図柄変動が所定の条件を満たすか否かを判定する条件判定手段と、

前記条件判定手段による判定結果に基づいて、前記連続演出を行う期間を決定する期間決定手段と、

前記期間決定手段によって決定された期間における図柄変動において前記連続演出を行う連続演出実行手段と、を含み、

前記条件判定手段は、前記最終変動よりも前の図柄変動において特別遊技が行われないと判定されるとともに図柄の変動時間が特定の変動時間であると判定された場合、当該前の図柄変動が所定の条件を満たすと判定し、

前記期間決定手段は、前記条件判定手段によって前記最終変動よりも前の図柄変動が所定の条件を満たさないと判定された場合、当該所定の条件を満たさない図柄変動を除く期間を、前記連続演出を行う期間として決定し、

前記連続演出実行手段は、

1 回の図柄変動の開始に応じて前記演出図柄を変動させた後に当該図柄変動の終了に応じて前記演出図柄を特定の態様で本停止させる特定制御を、前記期間決定手段によって決定された期間内の図柄変動において行うとともに、当該期間内の図柄変動において、1 回の図柄変動の開始に応じて前記表示図柄を変動させ当該図柄変動の終了に応じて前記表示図柄を停止させる、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動条件の成立に基づいて当たり判定を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、始動条件の成立に応じて特別図柄を変動させてから停止させることによって当たり判定の結果を報知する遊技機が存在する。このような遊技機において、特別図柄の1回の変動に対して演出図柄を複数回変動させる擬似連続予告演出が行われる場合がある。例えば、特許文献1では、擬似連続予告演出が行われることを示す擬似連図柄を画面の所定の領域に停止させて、擬似連続予告演出を行う。

【先行技術文献】

【特許文献】

10

【0003】

【特許文献1】特開2012-110599号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1に記載の遊技機では、擬似連図柄を用いて擬似連続予告演出を行うだけのものであり、演出図柄を用いた多様な演出を行って遊技者を飽きさせないようにするという点においては改善の余地があった。

【0005】

それ故、本発明の目的は、演出図柄を用いて多様な演出を行うことが可能な遊技機を提供することである。

20

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、上記の課題を解決するために以下の構成を採用した。

【0007】

本発明に係る遊技機は、所定条件が成立すると、取得情報を取得する取得手段と、始動条件が成立すると、前記取得情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を行う判定手段と、前記特別遊技判定の結果に基づいて、当該判定結果を報知するための所定の図柄の変動時間を決定する変動時間決定手段と、前記特別遊技判定が行われると、図柄表示手段において前記図柄を変動させてから、前記変動時間決定手段により決定された変動時間の経過後に前記図柄を停止させることにより、前記判定手段の判定結果を報知する図柄制御手段と、前記図柄制御手段によって前記図柄が変動されているときに前記取得手段によって前記取得情報が取得された場合、当該取得情報を記憶して前記特別遊技判定の権利として保留する保留記憶手段と、前記図柄が変動したことに応じて演出図柄を演出図柄表示手段において変動させるとともに、当該演出図柄とは異なる表示図柄を変動させ、前記図柄が停止したことに応じて前記演出図柄を停止させるとともに、前記表示図柄を停止させる第1演出制御手段と、前記図柄が変動してから停止するまでの間の1回の図柄変動において、前記演出図柄を変動させてから特定の態様で擬似的に停止させた後に再び変動させる擬似変動演出を所定回数行うとともに、前記1回の図柄変動中に前記表示図柄を変動させ続ける第2演出制御手段と、前記特別遊技判定が行われる前に、前記取得手段によって取得された取得情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの事前判定を行う事前判定手段と、前記事前判定の結果に基づいて、当該事前判定の対象の権利に係る図柄変動を最終変動とする複数の連続した図柄変動において行われる連続演出を制御する第3演出制御手段と、を備え、前記事前判定手段は、前記取得情報に基づいて、当該取得情報に基づく図柄変動が行われる場合の前記変動時間を事前に判定し、前記第3演出制御手段は、前記事前判定手段による事前判定の結果に基づいて、前記最終変動よりも前の図柄変動が所定の条件を満たすか否かを判定する条件判定手段と、前記条件判定手段による判定結果に基づいて、前記連続演出を行う期間を決定する期間決定手段と、前記期間決定手段によって決定された期間における図柄変動において前記連続演出を行う連続演出実行手段と、を含み、前記条件判定手段は、前記最終変動よりも前の図柄変動において特別遊技が行われな

30

40

50

いと判定されるとともに図柄の変動時間が特定の変動時間であると判定された場合、当該前の図柄変動が所定の条件を満たすと判定し、前記期間決定手段は、前記条件判定手段によって前記最終変動よりも前の図柄変動が所定の条件を満たさないと判定された場合、当該所定の条件を満たさない図柄変動を除く期間を、前記連続演出を行う期間として決定し、前記連続演出実行手段は、1回の図柄変動の開始に応じて前記演出図柄を変動させた後に当該図柄変動の終了に応じて前記演出図柄を特定の態様で本停止させる特定制御を、前記期間決定手段によって決定された期間内の図柄変動において行うとともに、当該期間内の図柄変動において、1回の図柄変動の開始に応じて前記表示図柄を変動させ当該図柄変動の終了に応じて前記表示図柄を停止させる。

【0008】

また、他の構成では、前記第2演出制御手段は、前記演出図柄を前記特定の態様で擬似的に停止させた回数に応じた表示を行い、前記第3演出制御手段は、前記複数の連続した図柄変動中に、前記演出図柄を前記特定の態様で停止させた回数に応じた表示を行ってもよい。

【0009】

また、他の構成では、前記第3演出制御手段は、1回の図柄変動において、前記演出図柄を変動させてから前記特定の態様で擬似的に停止させ、再び変動させる擬似変動演出を行う第1制御と、1回の図柄変動において、前記演出図柄を変動させてから当該図柄変動の終了に応じて前記演出図柄を前記特定の態様で本停止させる第2制御と、の何れかの制御を、前記複数の連続した図柄変動において行ってもよい。

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、演出図柄を用いて多様な演出を行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】パチンコ遊技機1の概略正面図

【図2】パチンコ遊技機1の一部を示す概略平面図

【図3】図1における表示器4の拡大図

【図4】パチンコ遊技機1の制御装置の構成例を示すブロック図

【図5】液晶表示器5の画面に表示される画像の一例を示す図であり、擬似連に発展する様子を示す図

【図6】装飾図柄51の2回目の擬似変動を示す図

【図7】装飾図柄51の3回目の擬似変動を示す図

【図8】連続演出中の1回目の変動演出を示す図

【図9】連続演出中の2回目の変動演出を示す図

【図10】連続演出中の3回目の変動演出を示す図

【図11】4変動にわたる連続演出の一例を示す図

【図12】3変動にわたる連続演出の一例を示す図

【図13】2変動にわたる連続演出の一例を示す図

【図14】擬似変動3回の擬似連が行われる場合の特別図柄及び装飾図柄の変動のタイミングの一例を示す図

【図15】3回の特別図柄の変動にわたって連続演出が行われる場合の特別図柄と装飾図柄の変動および停止のタイミングの一例を示す図

【図16】擬似変動4回の擬似連が行われる場合の特別図柄と装飾図柄の変動および停止のタイミングの一例を示す図

【図17】3回の特別図柄の変動にわたって連続演出が行われる場合であって、擬似変動4回の擬似連に類似する演出が行われる場合の特別図柄と装飾図柄の変動および停止のタイミングの一例を示す図

【図18】遊技制御部100によって実行されるメイン処理の一例を示すフローチャート

【図19】図18のステップS2における始動口スイッチ処理の詳細フローチャート

10

20

30

40

50

【図 20】図 18 のステップ S 3 におけるゲートスイッチ処理の詳細フローチャート

【図 21】図 18 におけるステップ S 4 の特別図柄処理を示す詳細フローチャート

【図 22】図 21 のステップ S 407 の大当たり判定処理の詳細を示すフローチャート

【図 23】図 21 のステップ S 408 の変動パターン設定処理の詳細を示すフローチャート

【図 24】図 21 のステップ S 416 の停止中処理を示す詳細フローチャート

【図 25】図 18 のステップ S 5 の普通図柄処理を示す詳細フローチャート

【図 26】図 18 のステップ S 6 の大入賞口処理を示す詳細フローチャート

【図 27】図 26 のステップ S 612 の遊技状態設定処理を示す詳細フローチャート

【図 28】図 18 の電動チューリップ処理の詳細フローチャート

10

【図 29】大当たり用変動パターンテーブルの一例を示す図

【図 30】リーチ用変動パターンテーブルの一例を示す図

【図 31】ハズレ用変動パターンテーブルの一例を示す図

【図 32】演出制御部 130 において行われる処理の詳細を示すフローチャート

【図 33】図 32 のステップ S 10 におけるコマンド制御処理の詳細フローチャート

【図 34】図 33 のステップ S 1304 の連続演出判定処理の詳細フローチャート

【図 35】図 33 におけるステップ S 1308 の変動演出決定処理の詳細を示すフローチャート

【図 36】連続演出を実行するための条件の一例を示す図

【図 37】連続演出実行期間の一例を示す図

20

【発明を実施するための形態】

【0012】

以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機 1 について説明する。

【0013】

〔パチンコ遊技機 1 の概略構成〕

まず、図 1 および図 2 を参照しつつ、パチンコ遊技機 1 の概略構成について説明する。ここで、図 1 は、パチンコ遊技機 1 の概略正面図である。図 2 は、パチンコ遊技機 1 の一部を示す概略平面図である。図 1 に示されるように、パチンコ遊技機 1 は、入賞や抽選に関する役物等が設けられた遊技盤 2 と、遊技盤 2 を囲む枠部材 3 とを備えている。枠部材 3 は、遊技盤 2 と所定の間隔を隔てて平行配置された透明なガラス板を支持している。これにより、遊技盤 2 とガラス板との間に遊技球が移動する遊技領域 10 が形成されている。

30

【0014】

遊技者がハンドル 20 を握ってレバー 21 を時計方向に所定の角度だけ回転させると、皿 28（図 2 参照）に溜められた遊技球が発射装置（不図示）へと案内されてハンドル 20 の回転角度に応じた打球力で当該発射装置によって発射される。発射された遊技球は、レール部材（不図示）によって遊技領域 10 の左上部位置へと案内される。この遊技領域 10 には、不図示の遊技クギや風車が設けられており、遊技領域 10 の左上部位置に発射された遊技球は、遊技クギや風車等に接触することでその移動方向を変化させながら、液晶表示器 5 の左側を通過して遊技盤 2 に沿って落下する。遊技者がハンドル 20 を握ってレバー 21 を時計方向に所定の角度以上回転させると、遊技球は強い打球力で打ち出されて、レール部材によって遊技領域 10 の右上部位置へと案内される。遊技領域 10 の右上部位置に発射された遊技球は、遊技クギ等に接触することでその移動方向を変化させながら、液晶表示器 5 の右側を通過して遊技盤 2 に沿って落下する。なお、遊技球の発射は、遊技者が停止ボタン 22 を操作することによって一時的に停止される。また、皿 28 と近接配置された取り出しボタン 23（図 2 参照）を遊技者が操作すると、皿 28 の下面の一部が開口されて、皿 28 に溜まった遊技球が皿 28 の下方に配置された不図示の箱に落下する。

40

【0015】

50

また、遊技領域 10 には、不図示の遊技クギや風車の他に、入賞や抽選に関する役物として、第 1 始動口 11、第 2 始動口 12、大入賞口 13、普通入賞口 14、ゲート 15、電動チューリップ 16 等の公知の部材が配置されている。

【0016】

遊技球は、遊技盤 2 に沿って落下する過程で、ゲート 15、普通入賞口 14、第 1 始動口 11、第 2 始動口 12、大入賞口 13、および排出口 17 のいずれかに入球する。このとき、遊技球が普通入賞口 14、第 1 始動口 11、第 2 始動口 12、または大入賞口 13 に入賞すれば、入賞した箇所に応じた所定数の賞球が皿 28 に払い出される。なお、入賞しなかった遊技球は、排出口 17 を介して遊技領域 10 から排出される。

【0017】

10

第 1 始動口 11 は、常時開放されている始動口であり、第 2 始動口 12 は、普通電動役物としての電動チューリップ 16 が作動している間だけ開放される入賞口である。第 1 始動口 11 または第 2 始動口 12 に遊技球が入賞すると、例えば、3 個の賞球が得られる。パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 11 または第 2 始動口 12 に遊技球が入賞したことを契機として大当たり抽選が実行される。そして、大当たり抽選の結果が大当たりである場合、大入賞口 13 が開放されて遊技者が多量の賞球を獲得可能な大当たり遊技（特別遊技）が開始される。

【0018】

大入賞口 13 は、遊技領域 10 の中央領域であって第 2 始動口 12 の下方に設けられる。大入賞口 13 は、通常は閉塞された状態であり遊技球が入賞することはないが、大当たり抽選の結果が大当たりであった場合に開放されて、遊技球が入賞可能となる。大入賞口 13 に遊技球が入賞すると、例えば、10 個の賞球が得られる。

20

【0019】

電動チューリップ 16 は、第 2 始動口 12 に近接配置されており、対の羽根部材を有している。この電動チューリップ 16 は、一对の羽根部材が第 2 始動口 12 を閉塞する閉姿勢（図 1 参照）と、一对の羽根部材が第 2 始動口 12 を開放する開姿勢（不図示）との間で姿勢変化可能に構成されている。第 2 始動口 12 は、通常はこの電動チューリップ 16 によって閉塞されている。これに対して、遊技球がゲート 15 を通過したことを契機として普通図柄抽選（第 2 始動口 12 の開閉抽選）が実行され、この普通図柄抽選に当選すると、電動ソレノイド（不図示）が作動して、一对の羽根部材が規定時間だけ開姿勢を維持した後に閉姿勢に戻る動作が規定回数行われる。その結果、第 2 始動口 12 への遊技球の入賞が可能となる。

30

【0020】

以下の説明では、第 1 始動口 11 への遊技球の入賞を契機として実行される大当たり抽選を「第 1 特別図柄抽選」と呼び、第 2 始動口 12 への遊技球の入賞を契機として実行される大当たり抽選を「第 2 特別図柄抽選」と呼び、これらの抽選を総称して「特別図柄抽選（特別図柄判定）」と呼ぶものとする。

【0021】

特別図柄抽選の結果には、大当たり、およびハズレがあり、大当たりには複数の種類がある。例えば、大当たりには、所定の条件が満たされる（遊技球が 10 個入賞する、または開放から 30 秒経過する）まで大入賞口 13 の開状態が維持されるラウンドが 15 回繰り返される 15 R 大当たり、上記ラウンドが 5 回繰り返される 5 R 大当たり等がある。

40

【0022】

また、遊技機 1 は、特別図柄抽選の結果が大当たりとなった場合に、遊技状態が変動することがある。具体的には、大当たり遊技後に、遊技機 1 の遊技状態が、特別図柄抽選の当選確率が低い低確率遊技状態（例えば、当選確率が $1/300$ ）から当選確率が高い高確率遊技状態（例えば、当選確率が $1/30$ ）に移行することがある。

【0023】

また、大当たり遊技後には、いわゆる「電サポ」が付与された状態である補助遊技状態（時短付き遊技状態）に移行することがある。補助遊技状態では、電動チューリップ 16

50

が動作し易く、第2始動口12に遊技球が入賞し易い。具体的には、補助遊技状態では、普通図柄抽選に当選する確率が通常よりも高く、普通図柄変動時間が通常よりも短くなるとともに、電動チューリップ16が動作して第2始動口12が開放される時間が通常よりも長くなる。高確率遊技状態かつ補助遊技状態である状態を、確変遊技状態ということがある。確変遊技状態は、例えば、次に大当たりとなるまで継続してもよいし、大当たり遊技後に特別図柄が変動して停止する回数（変動回数）が所定回数となるまで継続してもよい。また、低確率遊技状態であって補助遊技状態である状態を時短遊技状態ということがある。大当たり遊技後に時短遊技状態となった場合、大当たり遊技後の変動回数が所定回数（例えば、100回）となるまで補助遊技状態が継続し、その後、通常遊技状態（低確率遊技状態であって補助遊技状態でない状態）となる。

10

【0024】

例えば、15R大当たりでは大当たり遊技後に確変遊技状態に移行し、5R大当たりでは大当たり遊技後に時短遊技状態に移行してもよい。

【0025】

図1および図2に示されるように、遊技盤2または枠部材3には、各種演出を行う液晶表示器5、盤ランプ8、可動役物7、スピーカ24、および枠ランプ25が設けられている。

【0026】

液晶表示器5は、演出画像を表示する画像表示手段であり、遊技者によって視認され易い位置に設けられている。この液晶表示器5には、例えば、特別図柄抽選の結果を報知する装飾図柄、予告演出などを行うキャラクタやアイテム、特別図柄抽選が保留されていることを示す保留表示画像等の表示オブジェクトを含む演出画像が表示される。なお、画像表示手段は、例えばEL表示器等の他の画像表示器であってもよい。

20

【0027】

盤ランプ8は、遊技の進行に応じて発光することによって光による各種の演出を行う。可動役物7は、遊技盤2に対して可動に構成されており、例えば内蔵された発光素子を発光させながら回転することによって各種の演出を行う。スピーカ24は、楽曲や音声、効果音等を出力して音による演出を行う。枠ランプ25は、発光色や発光パターン、光の放射方向を変化させることによって光による演出を行う。

【0028】

また、図2に示されるように、枠部材3には、遊技者が操作情報を入力するための演出ボタン26および演出キー27が設けられている。演出ボタン26は、遊技者が押下することによって操作情報を入力するための押ボタンである。演出キー27は、十字キーとして機能する4つの周辺キーと、決定ボタンとして機能する中央キーとを有して構成されている。

30

【0029】

〔表示器4の構成〕

図3は、図1における表示器4の拡大図である。表示器4は、上述した特別図柄抽選や普通図柄抽選の結果やこれらの抽選の保留数に関する情報を表示するものである。図3に示されるように、表示器4は、第1特別図柄表示器41、第2特別図柄表示器42、第1特別図柄保留表示器43、第2特別図柄保留表示器44、普通図柄表示器45、普通図柄保留表示器46、および遊技状態表示器47を備えている。

40

【0030】

第1特別図柄表示器41は、第1始動口11への遊技球の入賞を契機として特別図柄を変動表示してから第1特別図柄抽選の結果を示す特別図柄を停止表示する。第2特別図柄表示器42は、第2始動口12への遊技球の入賞を契機として特別図柄を変動表示してから第2特別図柄抽選の結果を示す特別図柄を停止表示する。上述した特別図柄抽選の結果に応じて、第1特別図柄表示器41または第2特別図柄表示器42に停止表示される図柄が予め定められている。例えば、15R大当たりの停止図柄や5R大当たりの停止図柄は、予め定められている。

50

【0031】

また、第1特別図柄保留表示器43は第1特別図柄抽選の保留数を表示し、第2特別図柄保留表示器44は第2特別図柄抽選の保留数を表示する。普通図柄表示器45は、遊技球がゲート15を通過したことを契機として普通図柄を変動表示してから普通図柄抽選の結果を示す普通図柄を停止表示する。普通図柄保留表示器46は、普通図柄抽選の保留数を表示する。遊技状態表示器47は、パチンコ遊技機1の電源投入時点における遊技状態を表示する。

【0032】

[パチンコ遊技機1の制御装置の構成]

遊技盤2の裏面側には、賞球として払い出される遊技球を溜めておく球タンクの他に、パチンコ遊技機1の動作を制御する制御装置が設けられている。

10

【0033】

以下、図4を参照しつつ、パチンコ遊技機1の制御装置の構成について説明する。ここで、図4は、パチンコ遊技機1の制御装置の構成例を示すブロック図である。図4に示されるように、パチンコ遊技機1の制御装置は、抽選の実行や演出制御部130へのコマンド送信処理等を制御する遊技制御部100、遊技制御部100から受信したコマンドに基づいて演出を統括的に制御する演出制御部130、画像や音による演出を制御する画像音響制御部140、および各種のランプや可動役物7による演出を制御するランプ制御部150を備えている。また、図4に示す他に、パチンコ遊技機1は、賞球の払い出しを制御する払出制御部（図示せず）も備えている。

20

【0034】

[遊技制御部100の構成]

遊技制御部100は、CPU101、ROM102、およびRAM103を備えている。CPU101は、ROM102に記憶されたプログラムに基づいて、内部抽選や当選の判定等の払い出し賞球数に関連する各種の演算処理を行う。RAM103は、CPU101が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域またはデータ処理などの作業領域として使用される。

【0035】

遊技制御部100には、第1始動口スイッチ(SW)111、第2始動口スイッチ(SW)112、電動チューリップ開閉部113、ゲートスイッチ(SW)114、大入賞口スイッチ(SW)115、大入賞口制御部116、普通入賞口スイッチ(SW)117、および表示器4が接続されている。

30

【0036】

第1始動口スイッチ111は、第1始動口11に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御部100に出力する。第2始動口スイッチ112は、第2始動口12に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御部100に出力する。電動チューリップ開閉部113は、遊技制御部100からの制御信号に応じて、電動チューリップ16の一对の羽根部材に駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、第2始動口12を開閉する。ゲートスイッチ114は、遊技球がゲート15を通過したことを検知して、その検知信号を遊技制御部100に出力する。大入賞口スイッチ115は、遊技球が大入賞口13に入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御部100に出力する。大入賞口制御部116は、遊技制御部100からの制御信号に応じて、大入賞口13を閉塞するプレートに駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、大入賞口13を開閉する。普通入賞口スイッチ117は、遊技球が普通入賞口14に入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御部100に出力する。

40

【0037】

遊技制御部100のCPU101は、第1始動口スイッチ111、第2始動口スイッチ112、大入賞口スイッチ115、または普通入賞口スイッチ117からの検知信号が入力されると、遊技球が入賞した場所に応じた所定数の賞球の払い出しを払出制御部に指示

50

し、払出制御部からの情報に基づいて、払い出す賞球の個数を管理する。

【0038】

CPU101は、第1始動口スイッチ111からの検知信号が入力されたタイミングで乱数を取得し、取得した乱数を用いて第1特別図柄抽選を実行する。また、CPU101は、第2始動口スイッチ112からの検知信号が入力されたタイミングで乱数を取得し、取得した乱数を用いて第2特別図柄抽選を実行する。そして、特別図柄抽選に当選すると、大入賞口制御部116を介して大入賞口13の開閉させることによって、特別遊技を実行する。また、CPU101は、ゲートスイッチ114からの検知信号が入力されたタイミングで乱数を取得し、取得した乱数を用いて普通図柄抽選を実行する。そして、普通図柄抽選に当選すると、電動チューリップ開閉部113を介して電動チューリップ16を動作させることによって、第2始動口12を一時的に開放する。

10

【0039】

また、CPU101は、特別図柄の変動開始や変動停止を示す情報を演出制御部130に送信する。また、CPU101は、特別図柄抽選の当選確率の変動設定や、普通図柄抽選の当選確率の変動設定に関する情報を演出制御部130に送信する。また、CPU101は、特別図柄の変動時間の短縮設定を示すデータ、第1始動口11または第2始動口12に遊技球が入賞したことを通知するための情報等を演出制御部130に送信する。

【0040】

また、CPU101は、表示器4に対して、以下のような処理を実行する。すなわち、CPU101は、第1特別図柄抽選を実行すると、第1特別図柄表示器41に特別図柄を変動表示させた後にその抽選結果を示す特別図柄を停止表示させる。また、CPU101は、第2特別図柄抽選を実行すると、第2特別図柄表示器42に特別図柄を変動表示させた後にその抽選結果を示す特別図柄を停止表示させる。また、CPU101は、普通図柄抽選を実行すると、普通図柄表示器45に普通図柄を変動表示させた後にその抽選結果を示す普通図柄を停止表示させる。

20

【0041】

また、CPU101は、第1特別図柄抽選の保留数を第1特別図柄保留表示器43に表示させ、第2特別図柄抽選の保留数を第2特別図柄保留表示器44に表示させ、普通図柄抽選の保留数を普通図柄保留表示器46に表示させる。また、CPU101は、パチンコ遊技機1の遊技状態を遊技状態表示器47に表示させる。

30

【0042】

[演出制御部130の構成]

演出制御部130は、CPU131、ROM132、RAM133、およびRTC（リアルタイムクロック）134を備えている。CPU131は、ROM132に記憶されたプログラムに基づいて、演出を制御する際の演算処理を行う。RAM133は、CPU131が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域またはデータ処理などの作業領域として使用される。RTC134は、現時点の日時を計測する。

【0043】

演出制御部130は、遊技制御部100から送られる特別図柄抽選の結果等を示すデータに基づいて、演出内容を設定する。その際、演出ボタン26または演出キー27からの操作情報の入力を受け付けて、その操作情報に応じた演出内容を設定する場合もある。演出制御部130は、設定した演出内容の演出の実行を指示するコマンドを画像音響制御部140およびランプ制御部150に送信する。

40

【0044】

[画像音響制御部140の構成]

画像音響制御部140は、CPU141、ROM142、およびRAM143を備えている。CPU141は、ROM142に記憶されたプログラムに基づいて、演出内容を表現する画像を制御する際の演算処理を行う。図には示されていないが、画像音響制御部140は、液晶表示器5に表示される演出画像を生成するVDP（Video Display Processo

50

r)、およびスピーカ24から出力される音響データを生成する音響DSP(Digital Signal Processor)を備えている。CPU141は、演出制御部130からのコマンドおよびROM142に記憶されているプログラムに基づいて制御信号を生成してVDPおよび音響DSPに出力することによって、VDPおよび音響DSPの動作を制御する。

【0045】

音響DSPには、楽曲や音声、効果音等に関する各種音響データを記憶する音響用ROMと、音響DSPによるデータ処理等の作業領域として使用されるSDRAMが接続されている。音響DSPは、CPU141からの制御信号に対応する音響データを音響用ROMからSDRAMに読み出してデータ処理を実行し、データ処理後の音響データをスピーカ24へ出力する。

10

【0046】

VDPは、演出画像の生成に必要な素材データを記憶する画像用ROM、演出画像の描画処理を実行する描画エンジン、および描画エンジンによって描画された演出画像を液晶表示器5に出力する出力回路を有している。描画エンジンは、CPU141からの制御信号に基づいて、画像用ROMに記憶されている素材データを用いて、フレームバッファに演出画像を描画する。出力回路は、このフレームバッファに描画された演出画像を所定のタイミングで液晶表示器5に出力する。

【0047】

[ランプ制御部150の構成]

ランプ制御部150は、CPU151、ROM152、およびRAM153を備えている。CPU151は、ROM152に記憶されたプログラムに基づいて、盤ランプ8や枠ランプ25、および可動役物7の動作を制御する際の演算処理を行う。RAM153は、CPU151が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域またはデータ処理などの作業領域として使用される。

20

【0048】

ROM152には、発光パターンデータおよび動作パターンデータが記憶されている。ここで、発光パターンデータは、枠ランプ25、盤ランプ8、および可動役物7が備える発光素子のそれぞれの発光パターンを示すデータである。動作パターンデータは、可動役物7の動作パターンを示すデータである。

【0049】

CPU151は、ROM152に記憶された発光パターンデータの中から、演出制御部130から受信したコマンドに対応する発光パターンデータをRAM153に読み出して、盤ランプ8、枠ランプ25、および可動役物7の発光素子の発光を制御する。また、CPU151は、ROM152に記憶された動作パターンデータの中から、演出制御部130から受信したコマンドに対応する動作パターンデータをRAM153に読み出して、可動役物7を動作させるモータの駆動を制御する。

30

【0050】

[本実施形態の遊技機の動作概要]

次に、本実施形態のパチンコ遊技機1の動作概要について説明する。図5～図13を参照して、本実施形態のパチンコ遊技機1における、特別図柄(第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に表示される)に対応する装飾図柄を用いた変動演出を説明する。本実施形態のパチンコ遊技機1では、装飾図柄を擬似的に変動及び停止させる擬似連続予告演出(擬似連)が行われる場合がある。

40

【0051】

図5は、液晶表示器5の画面に表示される画像の一例を示す図であり、擬似連に発展する様子を示す図である。図5に示すように、液晶表示器5の画面には、装飾図柄51と、保留画像52と、第4図柄53とが表示される。図示はしないが、これらの他に、特別図柄の変動中に行われる演出のための画像(キャラクタ画像や背景画像等)が画面に表示される。

【0052】

50

装飾図柄 5 1 は、画面の左領域 5 1 a と、画面の中領域 5 1 b と、画面の右領域 5 1 c とに表示される 3 つの図柄によって構成される。装飾図柄 5 1 は、第 1 特別図柄表示器 4 1 又は第 2 特別図柄表示器 4 2 において特別図柄が変動したことに応じて変動し、特別図柄が停止したことに応じて停止する演出図柄である。通常の装飾図柄 5 1 を用いた変動演出では、特別図柄が変動中は装飾図柄 5 1 も変動し、大当たりを示す態様で装飾図柄 5 1 が停止することを遊技者に期待させる演出等が行われた後、特別図柄の停止に応じて装飾図柄 5 1 も停止する。

【0053】

第 4 図柄 5 3 は、特別図柄抽選（特別図柄判定）の結果を表示するための図柄であり、特別図柄抽選の結果に応じた停止態様（例えば、大当たりの場合は白で、ハズレの場合は黒）を有する。第 4 図柄 5 3 は、特別図柄の変動中には変動表示され、特別図柄が停止した場合に停止される。

【0054】

保留画像 5 2 は、特別図柄の変動表示中に遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞したことに応じて保留された第 1 特別図柄抽選の権利を示す画像である。第 1 特別図柄抽選の権利は最大で 4 つ保留されることが可能であり、当該保留された権利の数に応じて保留画像 5 2 が表示される。図 5（A）に示す例では、4 つの特別図柄抽選の権利が保留されている。なお、図示はしないが、遊技球が第 2 始動口 1 2 に入賞したことに応じて保留された第 2 特別図柄抽選の権利を示す保留画像も画面に表示される。

【0055】

保留は右から順に消化される。すなわち、保留画像 5 2 1 は、現在の特別図柄の変動（当該変動）が終了して次に消化される第 1 特別図柄抽選の権利を示す画像であり、保留画像 5 2 2 は、保留画像 5 2 1 に係る変動が終了して次に消化される第 1 特別図柄抽選の権利を示す画像である。

【0056】

図 5（A）に示すように、特別図柄の変動が開始されると、装飾図柄 5 1 が変動開始する。図 5（A）に示す状態から所定時間経過すると、左領域 5 1 a に例えば「2」図柄が停止し、右領域 5 1 c に例えば「5」図柄が停止する場合がある（図 5（B））。そして、さらに時間が経過すると、中領域 5 1 b に図柄が停止する。例えば、中領域 5 1 b に、「3」図柄が停止する場合があり、この場合は、特別図柄の停止に応じて 3 つの異なる図柄が停止表示されることになり、特別図柄判定の結果がハズレであったことが報知される。

【0057】

一方、図 5（C）に示すように、中領域 5 1 b に「擬」と書かれた擬似連図柄が停止する場合がある。擬似連図柄は、擬似連続予告演出が行われることを示す図柄である。

【0058】

ここで、擬似連続予告演出（擬似連）とは、特別図柄が変動してから停止するまでの間の 1 回の特別図柄の変動において、装飾図柄 5 1 が擬似的に変動及び停止する演出をいう。装飾図柄 5 1 が擬似的に変動及び停止するとは、装飾図柄 5 1 を完全に停止させずに遊技者が停止したと認識し得る態様で微変動させ、再び変動させることをいう。

【0059】

図 5（C）に示すように、中領域 5 1 b に擬似連図柄が停止した状態では、3 つの領域の図柄は完全には停止しておらず、例えば上下方向に微変動している。この場合において、第 4 図柄 5 3 も継続して変動中である。その後、3 つの図柄は再び変動を開始する。

【0060】

図 6 は、装飾図柄 5 1 の 2 回目の擬似変動を示す図であり、図 7 は、装飾図柄 5 1 の 3 回目の擬似変動を示す図である。

【0061】

図 5（C）で擬似連図柄が擬似停止した後、図 6（A）に示すように、2 回目の擬似変動が開始される。このとき、液晶表示器 5 には、擬似回数画像 5 5 が表示される。擬似回

10

20

30

40

50

数画像 55 は、現在の擬似連の回数を示す図である。図 6 の例では、2 回目の擬似変動であるため、擬似回数画像 55 として、「擬似 2 回目」と書かれた画像が表示されている。なお、擬似回数画像 55 は、数字を示す画像に限らず、擬似連の回数を示すものであれば、どのようなものでもよい。例えば、アイコンの数によって擬似連の回数が示されてもよいし、段階表示を行うゲージによって擬似連の回数が示されてもよい。

【0062】

図 6 に示すように、2 回目の擬似変動が開始されても、保留画像 52 の数に変化はなく、保留は消化されていない。すなわち、図 5 に示した特別図柄の変動が、図 6 に示す演出が行われる間も継続している。

【0063】

図 6 (A) に示すように、2 回目の擬似変動が開始されて、所定時間経過すると、左右領域には図柄が停止し、中領域 51b には図柄が変動する状態となる (図 6 (B))。その後、さらに所定時間が経過すると、図 6 (C) に示すように、中領域 51b に擬似連図柄が停止して、3 回目の擬似連に発展することがある。

【0064】

図 7 (A) に示すように、3 回目の擬似変動が開始されると、擬似回数画像 55 として、「擬似 3 回目」と書かれた画像が表示される。そして、3 回目の擬似変動が開始されて所定時間経過すると、左右領域に同種の図柄が停止して、リーチに発展する場合がある (図 7 (B))。リーチ演出では、2 つの領域に同種の図柄が停止した状態で、残りの 1 つの領域 (中領域 51b) に同種の図柄が停止することを遊技者に期待させる演出が行われる。そして、リーチ演出が行われた後、図 7 (C) に示すように、特別図柄が変動停止するとともに、装飾図柄 51 が停止する。このとき、装飾図柄 51 は完全に停止する。図 7 (C) に示す例では、同種の図柄が 3 つ揃って大当たりが報知されている。また、第 4 図柄 53 も、大当たりを示す態様で停止表示される。なお、3 回目の擬似変動において、さらに中領域 51b に擬似連図柄が停止して、4 回目の擬似連に発展する場合もある。

【0065】

このように、本実施形態のパチンコ遊技機 1 では、擬似連を示す擬似連図柄が用意されており、擬似連図柄が所定の領域に停止すると、擬似連に発展する。擬似変動の回数が多いほど、大当たりとなる信頼度が高くなる。

【0066】

なお、通常の装飾図柄 51 を用いた変動演出では、特別図柄が変動開始したことに応じて装飾図柄 51 が変動開始し、上記擬似連図柄による擬似停止が行われることなく、特別図柄が変動停止したことに応じて装飾図柄 51 が変動停止する。

【0067】

次に、上記擬似連図柄を用いた他の演出について、図 8 ~ 図 10 を参照して説明する。図 8 ~ 図 10 では、図 5 ~ 図 7 と同様に、上記擬似連図柄を用いた演出が行われる。図 5 ~ 図 7 では、1 回の特別図柄の変動における装飾図柄 51 の変動演出 (擬似連続予告演出) を示したが、図 8 ~ 図 10 では、複数回の特別図柄の変動における装飾図柄 51 の変動演出 (連続演出) を示す。

【0068】

図 8 は、連続演出中の 1 回目の変動演出を示す図である。図 9 は、連続演出中の 2 回目の変動演出を示す図である。図 10 は、連続演出中の 3 回目の変動演出を示す図である。

【0069】

ここで、図 8 ~ 図 10 に示す連続演出は、複数の連続する特別図柄の変動にわたって行われる演出である。連続演出は、上記擬似連続予告演出と類似する演出である。具体的には、連続演出では、1 回の特別図柄の変動において当該 1 回の変動の終了の際に上記擬似連図柄が停止される変動制御が、連続する複数の変動にわたって行われる。

【0070】

より具体的には、連続演出中の 1 回目の変動においては、図 8 (A) に示すように、特別図柄の変動開始に応じて装飾図柄 51 が変動開始し、左右領域に所定の図柄が停止して

10

20

30

40

50

、中領域 5 1 b において図柄が変動する（図 8（B））。そして、図 8（B）に示す状態から所定時間経過すると、中領域 5 1 b に擬似連図柄が本停止する。このとき、装飾図柄 5 1 は完全に停止し、特別図柄も表示器 4 において停止表示されて、1 回目の特別図柄の変動が終了する（特別図柄抽選の結果としてはハズレとなる）。第 4 図柄 5 3 も、ハズレを示す態様で停止表示される。しかしながら、図 8（C）に示す装飾図柄 5 1 の擬似停止状態と、図 5（C）に示す装飾図柄 5 1 の本停止状態とは、一見して区別し難い。従って、遊技者は、図 8（C）に示す状態は、擬似連への発展を示すものと認識する可能性がある。

【0071】

図 8（C）のように擬似連図柄が本停止した後、図 9（A）に示すように、保留画像 5 2 1 が消化されて、当該保留画像 5 2 1 に係る 2 回目の特別図柄の変動が開始され、それに応じて、装飾図柄 5 1 も変動を開始する。このとき、液晶表示器 5 には、回数画像 5 6 が表示される。回数画像 5 6 は、連続演出中の変動回数を示す画像である。具体的には、回数画像 5 6 は、上記擬似回数画像 5 5 と同様の画像である。図 9 では、連続演出中の 2 回目の変動であるため、回数画像 5 6 として、「擬似 2 回目」と書かれた画像が表示される。

【0072】

連続演出中の 2 回目の変動が開始されて所定時間経過すると、左右領域に図柄が停止して、中領域 5 1 b に図柄が変動する状態となる（図 9（B））。そして、さらに時間が経過すると、図 9（C）に示すように、中領域 5 1 b に擬似連図柄が本停止する。このとき、装飾図柄 5 1 は完全に停止し、特別図柄も表示器 4 において停止表示されて、2 回目の特別図柄の変動が終了する。

【0073】

図 9（C）のように擬似連図柄が本停止した後、図 10（A）に示すように、保留画像 5 2 2 が消化されて、3 回目の特別図柄の変動が開始され、それに応じて、装飾図柄 5 1 も変動を開始する。このとき、回数画像 5 6 として、「擬似 3 回目」と書かれた画像が表示される。その後、リーチが成立して（図 10（B））、リーチ演出が行われた後、特別図柄の変動停止に応じて装飾図柄 5 1 が本停止され、特別図柄抽選の結果が報知される（図 10（C））。ここでは、装飾図柄 5 1 が大当たりを示す態様で停止されており、第 4 図柄 5 3 も大当たりを示す態様で停止される。

【0074】

なお、連続演出は、4 回の特別図柄の変動にわたって行われてもよく、この場合は、図 10（C）に示す状態において、特別図柄の停止に応じて中領域 5 1 b に擬似連図柄が本停止する。

【0075】

以上、図 8～図 10 で示したように、本実施形態のパチンコ遊技機 1 では、連続する複数の特別図柄の変動にわたって、擬似連続予告演出に類似するような連続演出が行われる。具体的には、連続演出中の最終変動を除く各変動において、擬似連を示す擬似連図柄が本停止される。

【0076】

図 11 は、4 変動にわたる連続演出の一例を示す図である。図 12 は、3 変動にわたる連続演出の一例を示す図である。図 13 は、2 変動にわたる連続演出の一例を示す図である。

【0077】

図 11 に示すように、先読み判定の結果に基づいて連続演出を行うか否かが決定される。ここで、「先読み判定」とは、始動口への遊技球への入賞に応じて取得される遊技データ（後述する各乱数）に基づいて、大当たりか否かや特別図柄の変動パターンを事前に判定することをいう。図 11 に示すように、4 つ目の保留（保留画像 5 2 4）に対して先読み判定が行われて、連続演出を行うと判定された場合、保留 1～保留 4 の 4 回の変動にわたって連続演出が行われる場合がある。

10

20

30

40

50

【0078】

4回の特別図柄の変動にわたって連続演出が行われる場合、1回目の変動（保留画像521に係る変動）においては、特別図柄の変動停止時に1回目の擬似連図柄が本停止される。また、2回目の変動（保留画像522に係る変動）においては、2回目の擬似連図柄が本停止され、3回目の変動（保留画像523に係る変動）においては、3回目の擬似連図柄が本停止される。そして、4回目の変動（先読み対象の変動）においては、大当たりとなることを遊技者に期待させる所定のリーチ演出が行われ、特別図柄判定の結果が報知される。

【0079】

このような連続演出中の各変動における演出は、上述した擬似連続予告演出の各擬似変動演出に対応する。図11に示す例では、1回目の変動は擬似1回目に対応し、2回目の変動は擬似2回目に対応し、3回目の変動は擬似3回目に対応し、4回目の変動は擬似4回目に対応する。各変動においては、擬似回数に応じた回数画像56が表示される。すなわち、2回目の特別図柄の変動中には、「擬似2回目」と書かれた回数画像56が、表示される。また、3回目の特別図柄の変動中には、「擬似3回目」と書かれた回数画像56が、表示される。また、4回目の特別図柄の変動中には、「擬似4回目」と書かれた回数画像56が、表示される。なお、本実施形態では、1回目の特別図柄の変動中には、回数画像56は表示されないものとするが、他の形態では表示されてもよい。

【0080】

また、図12に示すように、3回の特別図柄の変動にわたって連続演出が行われてもよい。また、連続演出中の1回の特別図柄の変動において、複数回、擬似連図柄が停止してもよい。図12に示す例では、連続演出中の1回目の特別図柄の変動（保留1に係る変動）において、1回目の擬似連図柄が本停止される。次に、2回目の特別図柄の変動（保留2に係る変動）において、2回の擬似変動が行われ、擬似連図柄が2回停止される。

【0081】

具体的には、保留2に係る変動においては、特別図柄の変動開始に応じて、装飾図柄51が変動開始してから2回目の擬似連図柄が擬似停止する。この間、「擬似2回目」と書かれた回数画像56が画面に表示される。その後、再び装飾図柄51が擬似変動を開始する。この擬似変動に応じて、「擬似3回目」と書かれた回数画像56が画面に表示される。保留2に係る特別図柄の変動が終了したことに伴って、3回目の擬似連図柄が本停止する。そして、3回目の特別図柄の変動（保留3に係る変動）が開始する。保留3に係る変動においては、大当たりとなることを遊技者に期待させる所定のリーチ演出が行われる。保留3に係る変動においては、変動開始からリーチ成立までの間において、「擬似4回目」と書かれた回数画像56が画面に表示される。

【0082】

また、図13に示すように、2回の特別図柄の変動にわたって連続演出が行われてもよい。この場合において、連続演出中の1回目の特別図柄の変動において、1回目の擬似連図柄が本停止され、2回目の特別図柄の変動において、「擬似2回目」と書かれた回数画像56が画面に表示される。そして、所定の演出が行われた後、2回目の変動において特別図柄判定の結果を示す態様で装飾図柄51が停止される。例えば、2回目の変動においては、リーチ演出が行われた後、上記擬似連図柄を含まないハズレを示す態様で装飾図柄51が停止されてもよい。

【0083】

以上のように、本実施形態のパチンコ遊技機1では、擬似連図柄を用いて、1回の変動において擬似連続予告演出が行われるとともに、複数の変動にわたって、擬似連続予告演出に類似する連続演出が行われる。このため、遊技者は擬似連が行われているのか、連続演出が行われているのかを一見して区別することができない。このような擬似連図柄を用いて擬似連を行ったり、連続演出を行ったりすることにより、演出パターンを多様化させることができ、より興趣性を向上させることができる。

【0084】

次に、上述した擬似連続予告演出および連続演出が行われる場合における、特別図柄と装飾図柄の変動および停止のタイミングについて、図14～図17を参照して説明する。

【0085】

図14は、擬似変動3回の擬似連が行われる場合の特別図柄及び装飾図柄の変動のタイミングの一例を示す図である。

【0086】

図14に示すように、擬似変動3回の擬似連では、遊技制御部100によって特別図柄が変動開始したタイミングで、変動開始コマンドが演出制御部130に送信される。演出制御部130は、この変動開始コマンドに応じて、装飾図柄51を変動開始させる（1回目の擬似変動）。1回目の擬似変動の開始から例えば10秒経過すると、装飾図柄51が擬似停止する。このとき、擬似連図柄が中領域51bに擬似停止する。0.8秒間の擬似停止の後、装飾図柄51の2回目の擬似変動が開始され、2回目の擬似変動開始から10秒経過すると、2回目の擬似停止が行われる。このときも、1回目の擬似停止と同様に、擬似連図柄が0.8秒間だけ擬似停止する。そして、3回目の擬似変動が開始され、所定のリーチ演出が行われる。リーチ演出が行われた後、遊技制御部100からの変動停止コマンドを受信したことに応じて、装飾図柄51が停止する（特別図柄および装飾図柄51が完全に停止表示される）。3回目の擬似変動の開始から当該変動の終了までは、X1秒（例えば、38.4秒）である。

【0087】

図15は、3回の特別図柄の変動にわたって連続演出が行われる場合の特別図柄と装飾図柄の変動および停止のタイミングの一例を示す図である。

【0088】

図15に示すように、3変動にわたる連続演出では、遊技制御部100によって特別図柄が変動開始したタイミングで、変動開始コマンドが演出制御部130に送信される。演出制御部130は、この変動開始コマンドに応じて、装飾図柄51が変動開始する（1回目の変動）。1回目の変動の開始から例えば10秒経過すると、遊技制御部100からの変動停止コマンドに応じて、装飾図柄51は停止する（特別図柄および装飾図柄51が完全に停止表示される）。このとき、擬似連図柄が中領域51bに本停止する。0.8秒間の本停止の後、遊技制御部100からの変動開始コマンドに応じて、装飾図柄51の2回目の変動が開始される。この2回目の変動開始から10秒経過すると、遊技制御部100からの変動停止コマンドに応じて、装飾図柄51が本停止する（2回目の停止）。このときも、1回目の停止と同様に、擬似連図柄が0.8秒間だけ本停止する。そして、遊技制御部100からの変動開始コマンドに応じて、装飾図柄51の3回目の変動が開始され、所定のリーチ演出が行われた後、遊技制御部100からの変動停止コマンドを受信したことに応じて、装飾図柄51が停止する。3回目の変動の開始から当該変動の終了までは、X2秒（例えば、40秒）である。

【0089】

図16は、擬似変動4回の擬似連が行われる場合の特別図柄と装飾図柄の変動および停止のタイミングの一例を示す図である。

【0090】

図16に示すように、擬似変動4回の擬似連では、遊技制御部100によって特別図柄が変動開始したタイミングで、変動開始コマンドが演出制御部130に送信される。演出制御部130は、この変動開始コマンドに応じて、装飾図柄51が変動開始する（1回目の擬似変動）。1回目の擬似変動の開始から例えば10秒経過すると、装飾図柄51が擬似停止する。このとき、擬似連図柄が中領域51bに擬似停止する。0.8秒間の擬似停止の後、装飾図柄51の2回目の擬似変動が開始され、2回目の擬似変動開始から10秒経過すると、2回目の擬似停止が行われる。このときも、1回目の擬似停止と同様に、擬似連図柄が0.8秒間だけ擬似停止する。次に、装飾図柄51の3回目の擬似変動が開始され、3回目の擬似変動開始から10秒経過すると、3回目の擬似停止が行われる。そして、4回目の擬似変動が開始され、所定のリーチ演出が行われた後、遊技制御部

100からの変動停止コマンドを受信したことに応じて、装飾図柄51が停止する（特別図柄および装飾図柄51が完全に停止表示される）。

【0091】

図17は、3回の特別図柄の変動にわたって連続演出が行われる場合であって、擬似変動4回の擬似連に類似する演出が行われる場合の特別図柄と装飾図柄の変動および停止のタイミングの一例を示す図である。

【0092】

図17に示すように、遊技制御部100によって特別図柄が変動開始したタイミングで、変動開始コマンドが演出制御部130に送信される。演出制御部130は、この変動開始コマンドに応じて、装飾図柄51を変動開始させる（1回目の装飾図柄の変動）。1回目の変動の開始から例えば10秒経過すると、遊技制御部100からの変動停止コマンドに応じて、装飾図柄51が本停止する（特別図柄および装飾図柄51が完全に停止表示される）。このとき、擬似連図柄が中領域51bに停止する。0.8秒間の停止の後、遊技制御部100からの変動開始コマンドに応じて、装飾図柄51の2回目の変動が開始される（2回目の装飾図柄の変動）。

【0093】

この2回目の変動開始から9.2秒経過すると、装飾図柄51が擬似停止する。このとき、擬似連図柄が0.8秒間だけ擬似停止するが、遊技制御部100からは変動停止コマンドは送信されない。0.8秒間の擬似停止の後、装飾図柄51は再び変動を開始し（3回目の装飾図柄の変動）、3回目の装飾図柄の変動から10秒経過すると、遊技制御部100からの変動停止コマンドに応じて、装飾図柄51が本停止する。このように、2回目の特別図柄の変動時間は20秒であり、この20秒間において、装飾図柄51は2回擬似変動し、1回の擬似停止する。

【0094】

そして、0.8秒間の本停止の後、遊技制御部100からの変動開始コマンドに応じて、装飾図柄51の4回目の変動が開始され、所定のリーチ演出が行われた後、遊技制御部100からの変動停止コマンドを受信したことに応じて、装飾図柄51が本停止する。

【0095】

このように、連続演出では、複数の連続する特別図柄の変動において、装飾図柄も複数回変動する。また、連続演出では、連続演出中の複数の特別図柄の変動のうちの各変動において、装飾図柄が擬似的に複数回変動する場合もある。

【0096】

以下では、連続演出における装飾図柄が変動する回数を、実際の特別図柄の変動回数と区別して、「見かけ上の変動回数」と呼ぶことがある。図17に示す例では、実際の特別図柄の変動回数は3回であるが、見かけ上の変動回数は4回となる。同様に、擬似連においても、1回の特別図柄の変動において、複数回の装飾図柄の擬似変動が行われ、擬似連における装飾図柄の擬似変動の回数を、「見かけ上の変動回数」と呼ぶ。図16に示す擬似連の例では、見かけ上の変動回数は4回となる。

【0097】

以上のように、本実施形態の遊技機1では、1回の特別図柄の変動において複数回装飾図柄51が擬似変動する擬似連が行われる一方、複数回の特別図柄の変動にわたって、擬似連と類似する連続演出が行われる。擬似連による装飾図柄の動きと、連続演出による装飾図柄の動きとを類似させることにより、擬似連と連続演出とを一見して区別し難いようにしている。

【0098】

〔遊技制御部100によるメイン処理〕

次に、図18を参照しつつ、遊技制御部100によって実行されるメイン処理について説明する。ここで、図18は、遊技制御部100によって実行されるメイン処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御部100は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図18に示されている一連の処理を割り込みにより一定時

10

20

30

40

50

間（例えば４ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図１８以降のフローチャートに基づいて説明する遊技制御部１００の処理は、ＲＯＭ１０２に記憶されているプログラムに基づいてＣＰＵ１０１が発行する命令に従って行われる。

【００９９】

まず、遊技制御部１００のＣＰＵ１０１は、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、および普通図柄乱数の各種乱数を更新する乱数更新処理を実行する（ステップＳ１）。ここで、大当たり乱数は、特別図柄抽選の結果が大当たりか、ハズレかを決定するための乱数である。図柄乱数は、特別図柄抽選の結果が大当たりであった場合に、大当たりの種類（１５Ｒ大当たり、５Ｒ大当たり等）を決定するための乱数である。リーチ乱数は、特別図柄抽選の結果がハズレの場合に、リーチ有りの演出を行うか或いはリーチ無しの演出を行うかを決定するための乱数である。変動パターン乱数は、特別図柄が変動表示される際の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数である。普通図柄乱数は、普通図柄抽選の当選または落選を決定するための乱数である。大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、および普通図柄乱数は、予め定められた範囲で変動し、このステップＳ１の処理が行われる毎に「１」ずつ加算される。なお、ステップＳ１において、上記各乱数が予め設定されている最大値に達した場合は、各乱数はリセットされる。

10

【０１００】

ステップＳ１に続いて、ＣＰＵ１０１は、始動口スイッチ（ＳＷ）処理を実行する（ステップＳ２）。始動口スイッチ処理では、ＣＰＵ１０１は、第１始動口スイッチ１１１又は第２始動口スイッチ１１２からの検知信号の入力の有無を監視して、ステップＳ１の処理によって適宜更新される各乱数（大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）について、検知信号が入力された時点の値を取得して、ＲＡＭ１０３に記憶する。この始動口スイッチ処理については、図１９を参照して、後に詳述する。

20

【０１０１】

ステップＳ２に続いて、ＣＰＵ１０１は、ゲートスイッチ（ＳＷ）処理を実行する（ステップＳ３）。ゲートスイッチ処理では、ＣＰＵ１０１は、ゲートスイッチ１１４からの検知信号の入力の有無を監視し、検知信号の入力があった場合、ステップＳ１の処理で更新された普通図柄乱数の値を取得して、ＲＡＭ１０３に記憶する。このゲートスイッチ処理については、図２０を参照して、後に詳述する。

30

【０１０２】

ステップＳ３に続いて、ＣＰＵ１０１は、特別図柄処理を実行する（ステップＳ４）。詳細は後述するが、特別図柄処理では、特別図柄抽選の結果が大当たりであったか否か、大当たりであった場合の大当たりの種類（大当たり図柄）が判定される。また、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ２の始動口スイッチ処理で取得された乱数を用いて特別図柄抽選を実行し、第１特別図柄表示器４１または第２特別図柄表示器４２に特別図柄を変動表示させてから特別図柄抽選の結果を示す特別図柄を停止表示させる。特別図柄処理については、図２１を参照して、後に詳述する。

【０１０３】

ステップＳ４に続いて、ＣＰＵ１０１は、普通図柄処理を実行する（ステップＳ５）。普通図柄処理では、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ３のゲートスイッチ処理で取得された普通図柄乱数を用いて普通図柄抽選を実行し、普通図柄表示器４５に普通図柄を変動表示させてから普通図柄抽選の結果を示す普通図柄を停止表示させる。普通図柄処理については、図２５を参照して、後に詳述する。

40

【０１０４】

ステップＳ５に続いて、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４の特別図柄処理における特別図柄抽選に当選した場合に、大入賞口制御部１１６を介して大入賞口１３を開閉する大入賞口処理を実行する（ステップＳ６）。大入賞口処理については、図２６を参照して、後に詳述する。

【０１０５】

50

ステップS6に続いて、CPU101は、電動チューリップ処理を実行する（ステップS7）。電動チューリップ処理では、CPU101は、ステップS5の普通図柄処理における普通図柄抽選に当選した場合に、電動チューリップ開閉部113を介して電動チューリップ16の一对の羽根部材を作動させる。電動チューリップ処理については、図28を参照して、後に詳述する。

【0106】

ステップS7に続いて、CPU101は、遊技球の入賞個数の管理および入賞に応じた賞球の払い出しを制御する賞球処理を実行する（ステップS8）。具体的には、CPU101は、第1始動口11、第2始動口12、大入賞口13、および普通入賞口14の何れかに遊技球が入賞した場合、入賞した場所に応じた個数の賞球を払い出しする。例えば、CPU101は、第1始動口11または第2始動口12に遊技球が入賞した場合は、3個の賞球を払い出し、大入賞口13に遊技球が入賞した場合は10個の賞球を払い出す。

10

【0107】

ステップS8に続いて、CPU101は、出力処理を実行する（ステップS9）。ステップS9の出力処理では、CPU101は、ステップS2の始動口スイッチ処理やステップS4の特別図柄処理、ステップS6の大入賞口処理等でRAM103にセットされた各種コマンドを演出制御部130に送信する。

【0108】

[遊技制御部100による始動口スイッチ処理]

次に、図19を参照して、遊技制御部100において実行される始動口スイッチ処理の詳細について説明する。ここで、図19は、図18のステップS2における始動口スイッチ処理の詳細フローチャートである。

20

【0109】

図19に示すように、ステップS201において、遊技制御部100のCPU101は、第1始動口スイッチ111が「ON」になったか否か（第1始動口11に遊技球が入賞したか否か）を判定する。ここで、第1始動口スイッチ111が「ON」になったと判定した場合（ステップS201：YES）、RAM103に記憶されている第1特別図柄抽選の保留数U1が、予めROM102に記憶されている第1特別図柄抽選の最大保留数Umax1（例えば、4）未満であるか否かを判定する（ステップS202）。

【0110】

30

CPU101は、保留数U1が最大保留数Umax1未満であると判定した場合（ステップS202：YES）、保留数U1の値を「1」加算した値に更新する（ステップS203）。そして、CPU101は、ステップS1の処理によって更新した各種乱数（乱数データD1の大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）の値を取得して、RAM103に格納する（ステップS204）。

【0111】

ここでは、第1始動口11に遊技球が入賞したことに応じて取得された各種乱数がRAM103に格納されることにより、ステップS203で保留数U1を増加させた保留玉に係る特別図柄抽選の権利が、保留されることになる。詳細は後述するが、保留された特別図柄抽選の権利は、ステップS4の特別図柄処理において消化されて、特別図柄が変動表示されて所定時間経過後に停止表示されることにより、当該特別図柄抽選の結果が報知される。

40

【0112】

続いて、CPU101は、ステップS204でRAM103に格納された各種乱数に基づいて事前判定処理を実行し（ステップS205）、保留コマンドをRAM103にセットする（ステップS206）。保留コマンドは、特別図柄抽選が保留されたことを通知するためのコマンドであって、図18のステップS9における出力処理において演出制御部130へと送信される。詳細は後述するが、演出制御部130は、当該保留コマンドに基づいて、連続演出を行うか否かを判定する。

【0113】

50

ステップS201で「NO」と判定した場合、ステップS202で「NO」と判定した場合、又はステップS206の処理を実行した場合、CPU101は、ステップS207の処理を実行する。ステップS207では、CPU101は、第2始動口スイッチ112が「ON」になったか否か（第2始動口12に遊技球が入賞したか否か）を判定する。ここで、第2始動口スイッチ112が「ON」になったと判定した場合（ステップS207：YES）、RAM103に記憶されている第2特別図柄抽選の保留数U2が、予めROM102に記憶されている第2特別図柄抽選の最大保留数Umax2（例えば、4）未満であるか否かを判定する（ステップS208）。

【0114】

CPU101は、保留数U2が最大保留数Umax2未満であると判定した場合（ステップS208：YES）、保留数U2の値を「1」加算した値に更新する（ステップS209）。そして、CPU101は、ステップS1の処理で更新した各種乱数（大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）を取得して、RAM103に格納する（ステップS210）。

【0115】

そして、CPU101は、ステップS210の処理によってRAM103に格納された各種乱数を用いて、上記ステップS205の処理と同様に事前判定処理を実行し（ステップS211）、事前判定情報を含む保留コマンドをRAM103にセットする（ステップS212）。

【0116】

ステップS207で「NO」と判定された場合、ステップS208で「NO」と判定された場合、又はステップS212の処理が行われた場合、CPU101は、始動口スイッチ処理を終了して、ゲートスイッチ処理に処理を進める。

【0117】

[遊技制御部100によるゲートスイッチ処理]

図20は、図18のステップS3におけるゲートスイッチ処理の詳細フローチャートである。図20に示されるように、CPU101は、ゲートスイッチ114からの検知信号（ゲートスイッチ114が「ON」になったことを示すON信号）が入力されたか否かに基づいて、ゲートスイッチ114が「ON」になったか否かを判定する（ステップS301）。

【0118】

CPU101は、ゲートスイッチ114が「ON」になったと判定した場合（ステップS301：YES）、RAM103に記憶されている普通図柄抽選の保留数Gが、普通図柄抽選の最大保留数Gmax（例えば、4）未満であるか否かを判定する（ステップS302）。

【0119】

CPU101は、保留数Gが最大保留数Gmax未満であると判定した場合（ステップS302：YES）、保留数Gを「1」加算した値に更新し（ステップS303）、この処理によって保留された普通図柄抽選に使用される普通図柄乱数を取得して、RAM103に格納する（ステップS304）。

【0120】

[遊技制御部100による特別図柄処理]

次に、図21～図24を参照しつつ、遊技制御部100によって実行される特別図柄処理の詳細について説明する。ここで、図21は、図18におけるステップS4の特別図柄処理を示す詳細フローチャートである。図22は、図21のステップS407の大当たり判定処理の詳細を示すフローチャートである。図23は、図21のステップS408の変動パターン設定処理の詳細を示すフローチャートである。

【0121】

図21に示されるように、遊技制御部100のCPU101は、例えばRAM103に記憶されている情報に基づいて、特別遊技中（大当たり遊技中）であるか否かを判定する

10

20

30

40

50

(ステップS401)。ここで、特別遊技中であると判定された場合(ステップS401: YES)、CPU101は、特別図柄処理を終了する。

【0122】

CPU101は、特別遊技中ではないと判定した場合(ステップS401: NO)、特別図柄が変動表示中であるか否かを判定する(ステップS402)。ここで、特別図柄が変動表示中ではないと判定した場合(ステップS402: NO)、RAM103に記憶されている第2特別図柄抽選の保留数U2が「1」以上であるか否かを判定し(ステップS403)、「1」以上であると判定した場合(ステップS403: YES)、保留数U2を「1」減算して保留玉を1だけ消化する(ステップS404)。

【0123】

CPU101は、保留数U2が「1」以上ではない(第2特別図柄抽選が保留されていない)と判定した場合(ステップS403: NO)、RAM103に記憶されている第1特別図柄抽選の保留数U1が「1」以上であるか否かを判定し(ステップS405)、「1」以上であると判定した場合(ステップS405: YES)、保留数U1を「1」減算して保留玉を1だけ消化する(ステップS406)。一方、CPU101は、ステップS405で保留数U1が「1」以上でないと判定した場合(ステップS405: NO)、客待ちコマンドをRAM103に設定して、図21に示す特別図柄処理を終了する。

【0124】

CPU101は、ステップS404またはステップS406の処理に続いて、大当たり判定処理を実行する(ステップS407)。以下、図22を参照して、大当たり判定処理について説明する。

【0125】

図22に示すように、CPU101は、まず、大当たりか否かの判定を行う(ステップS501)。具体的には、CPU101は、図21のステップS404の処理に続いて大当たりか否かの判定を行う場合、ステップS404の処理で保留数U2を減算させた保留玉に係る大当たり乱数(ステップS2の処理でRAM103に格納された大当たり乱数)が、ROM102に予め記憶されている大当たり乱数の当選値と一致するか否かを判定する。これにより、CPU101は、第2特別図柄抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。一方、図21のステップS406の処理に続いて大当たりか否かの判定を行う場合、CPU101は、ステップS406の処理で保留数U1を減算させた保留玉に係る大当たり乱数(ステップS2の処理でRAM103に格納された大当たり乱数)が、ROM102に予め記憶されている大当たり乱数の当選値と一致するか否かを判定する。これにより、CPU101は、第1特別図柄抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。

【0126】

ここで、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合(ステップS501: YES)、CPU101は、上述した大当たり乱数と一緒にステップS2の処理でRAM103に格納された図柄乱数に基づいて、図柄乱数判定処理を行う(ステップS502)。具体的には、CPU101は、ステップS2の処理でRAM103に格納された図柄乱数がROM102に予め記憶されている複数種の大当たりのそれぞれに割り当てられた乱数値のいずれと一致するかを判定することにより、大当たりの種類を判定する。そして、CPU101は、判定した大当たりの種類に応じた大当たり図柄を、設定情報としてRAM103に設定する(ステップS503)。

【0127】

一方、ステップS501において大当たりでないと判定された場合(ステップS501: NO)、CPU101は、特別図柄抽選に落選したことを表すハズレ図柄を、設定情報としてRAM103に設定する(ステップS504)。

【0128】

ステップS503の処理、またはステップS504の処理の後、CPU101は、大当たり判定処理を終了して、図21の特別図柄処理に処理を戻す。

【0129】

10

20

30

40

50

図 2 1 に戻り、ステップ S 4 0 7 の大当たり判定処理に続いて、C P U 1 0 1 は、変動パターン設定処理を実行する（ステップ S 4 0 8）。以下、図 2 3 を参照して、変動パターン設定処理について説明する。

【0130】

図 2 3 に示すように、C P U 1 0 1 は、ステップ S 4 0 7 の大当たり判定処理の結果が大当たりであったか否かを判定する（ステップ S 5 1 0）。C P U 1 0 1 は、ステップ S 4 0 7 の大当たり判定処理において大当たりと判定した場合（ステップ S 5 1 0：YES）には、大当たり用の変動パターンテーブルを R A M 1 0 3 にセットする（ステップ S 5 1 1）。

【0131】

一方、ステップ S 4 0 7 の大当たり判定処理において大当たりでないと判定した場合（ステップ S 5 1 0：NO）、すなわち、ステップ S 4 0 7 の大当たり判定処理においてハズレと判定した場合、C P U 1 0 1 は、リーチ乱数判定処理を行う（ステップ S 5 1 2）。リーチ乱数判定処理では、C P U 1 0 1 は、大当たり判定処理に使用された大当たり乱数と一緒に R A M 1 0 3 に格納されたリーチ乱数が、R O M 1 0 2 に予め記憶されている値と一致するか否かを判定する。当該判定結果に基づいて、C P U 1 0 1 は、リーチ演出を行うか否かを決定する（ステップ S 5 1 3）。そして、C P U 1 0 1 は、リーチ演出を行うと決定した場合（ステップ S 5 1 3：YES）にはリーチ用の変動パターンテーブルをセットする（ステップ S 5 1 4）。C P U 1 0 1 は、リーチ演出を行わないと判定した場合（ステップ S 5 1 3：NO）にはハズレ用の変動パターンテーブルをセットする（ス

【0132】

ここで、大当たり用の変動パターンテーブル、リーチ用の変動パターンテーブル、およびハズレ用の変動パターンテーブルの一例を図 2 9～図 3 1 を参照して説明する。

【0133】

図 2 9 は、大当たり用変動パターンテーブルの一例を示す図である。図 3 0 は、リーチ用変動パターンテーブルの一例を示す図である。図 3 1 は、ハズレ用変動パターンテーブルの一例を示す図である。

【0134】

図 2 9 に示すように、大当たり用変動パターンテーブルには、複数の変動パターンが記憶されており、各変動パターンに対応する乱数値が設定されることにより、各変動パターンが選択される割合が予め定められる。変動パターン乱数は、例えば 0～99 の範囲で変化し、ステップ S 2 で取得した変動パターン乱数と等しい乱数値に対応する変動パターンが選択される。例えば、大当たり用変動パターンテーブルには、特別図柄の変動時間が 20 秒の変動パターン 1、30 秒の変動パターン 2、40 秒の変動パターン 3、60 秒の変動パターン 4、90 秒の変動パターン 5、および 120 秒の変動パターン 6 等が記憶される。

【0135】

また、図 3 0 に示すように、リーチ用変動パターンテーブルには、特別図柄の変動時間が 20 秒の変動パターン 11、30 秒の変動パターン 12、40 秒の変動パターン 13、60 秒の変動パターン 14、90 秒の変動パターン 15、および 120 秒の変動パターン 16 等が記憶される。

【0136】

また、図 3 1 に示すように、ハズレ用変動パターンテーブルには、変動時間が 10 秒の変動パターン 100 と 3 秒の変動パターン 101 とが含まれる。選択される変動パターンは、保留数 U 1（又は U 2）によって異なる。例えば、ステップ S 4 0 4 又は S 4 0 6 で減算される前の保留数が 0～3 の場合には、変動時間 10 秒の変動パターン 100 が選択される確率が 100 % である。また、減算前の保留数が 4 の場合には、変動時間 3 秒の変動パターン 101 が選択される確率は 90 % であり、変動時間 10 秒の変動パターン 100 が選択される確率は 10 % である。

【0137】

図31に示すように、取得した変動パターン乱数が90-99の範囲であれば、保留数に関わらず変動時間10秒の変動パターンが選択されることになる。従って、遊技球の入賞時に取得した変動パターン乱数の値によって、当該入賞に係る特別図柄の変動開始時に選択される変動パターンを、遊技球の入賞時に決定することができる。

【0138】

なお、ハズレであってリーチ無しの場合において、特別図柄の変動時において保留数が所定（例えば、4）以上である場合は、変動時間が3秒に短縮されてもよい。この場合、入賞時には変動時間は10秒に決定されるが、変動開始前にさらに保留が増加した場合は、変動開始時に3秒に短縮される。

10

【0139】

なお、図示はしないが、ROM102には、遊技機1が補助遊技状態の場合にはセットされる時短付きハズレ用変動パターンテーブルも記憶されており、当該テーブルには、変動時間が2秒の変動パターンが含まれる。

【0140】

図23に戻り、ステップS511、ステップS514、またはステップS515の処理の後、CPU101は、変動パターン乱数判定処理を行う（ステップS516）。具体的には、ステップS516において、CPU101は、セットした変動パターンテーブルを用いて、上述した大当たり乱数（ステップS407の判定処理で用いられた大当たり乱数）と一緒にステップS2の処理でRAM103に格納された変動パターン乱数に基づいて、変動パターンを選択する。

20

【0141】

このようにして、CPU101は、ステップS2で取得された変動パターン乱数と当たりの種類に応じてセットした変動パターンテーブルとに基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。決定された変動パターンは、設定情報としてRAM103に設定される（ステップS517）。ステップS517の処理の後、CPU101は、図23に示す変動パターン設定処理を終了して、図21の特別図柄処理に処理を戻す。

【0142】

図21に戻り、ステップS408の処理に続いて、CPU101は、ステップS407の処理で設定した図柄の設定情報、ステップS408の処理で設定した変動パターンの設定情報、パチンコ遊技機1の遊技状態を示す情報等を含む変動開始コマンドを生成してRAM103にセットする（ステップS409）。この変動開始コマンドは、特別図柄の変動表示に伴う演出の実行を指示するコマンドであって、図18のステップS9の出力処理が実行されることによって演出制御部130へ送信される。

30

【0143】

ステップS409の処理に続いて、CPU101は、ステップS409の処理でセットした変動開始コマンドに含まれている設定情報に基づいて、特別図柄の変動表示を開始し（ステップS410）、変動時間の計測を開始する（ステップS411）。なお、特別図柄の変動表示は、ステップS407～S409の処理がステップS404の処理に続いて行われた場合には第2特別図柄表示器42を用いて行われ、ステップS406の処理に続いて行われた場合には第1特別図柄表示器41を用いて行われる。

40

【0144】

CPU101は、ステップS402の処理で「YES」と判定した場合、またはステップS411の処理を実行した場合、ステップS411における変動時間の計測開始から、ステップS408の処理で設定された変動パターンに対応する変動時間が経過したか否かを判定する（ステップS412）。

【0145】

CPU101は、変動時間が経過したと判定した場合（ステップS412：YES）、特別図柄の変動表示が停止されることを通知する変動停止コマンドをRAM103にセットし（ステップS413）、ステップS410の処理で開始した特別図柄の変動表示を終

50

了し（ステップS414）、計測した変動時間をリセットする（ステップS415）。これにより、第1特別図柄表示器41または第2特別図柄表示器42において、ステップS407の大当たり判定処理の判定結果に応じた図柄（大当たりの種類に応じた大当たり図柄やハズレ図柄）が停止表示され、特別図柄抽選の結果が報知される。なお、ステップS413の処理でセットされた変動停止コマンドは、図18のステップS9の出力処理が実行されることによって演出制御部130へ送信される。

【0146】

CPU101は、ステップS415の処理の後、停止中処理を実行する（ステップS416）。停止中処理の詳細については後述する。

【0147】

ステップS401で「YES」と判定された場合、ステップS405で「NO」と判定された場合、ステップS412で「NO」と判定された場合、またはステップS416の処理が行われた場合、CPU101は、特別図柄処理を終了して、図18のステップS5の普通図柄処理を実行する。

【0148】

〔遊技制御部100による停止中処理〕

次に、図21のステップS416の停止中処理について説明する。図24は、図21のステップS416の停止中処理を示す詳細フローチャートである。

【0149】

図24に示されるように、CPU101は、上記ステップS407の大当たり判定処理の結果に基づいて、特別図柄抽選の結果が大当たりか否かを判定する（ステップS480）。そして、CPU101は、大当たりと判定した場合（ステップS480：YES）、RAM103に記憶されている大当たり遊技フラグを「ON」に設定する（ステップS481）。

【0150】

CPU101は、ステップS481の処理に続いて、RAM103に記憶されている補助遊技フラグ及び確変遊技フラグを「OFF」に設定する（ステップS482）。CPU101は、ステップS482の処理に続いて、オープニングを開始し（ステップS483）、オープニングコマンドをRAM103にセットする（ステップS484）。このオープニングコマンドは、大当たり判定処理の結果に応じて開始されるオープニング演出を演出制御部130に行わせるためのコマンドであり、当該コマンドは、図18のステップS9の出力処理が実行されることによって演出制御部130へ送信される。これにより、大入賞口13が開放されることを遊技者に報知するためのオープニング演出が行われる。

【0151】

一方、CPU101は、大当たりでない（すなわち、ハズレ）と判定した場合（ステップS480：NO）、補助遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップS485）。ここで、補助遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップS485：YES）、RAM103に記憶されている補助遊技残余回数Jを「1」減算し、当該Jを更新する（ステップS486）。補助遊技残余回数Jは、補助遊技状態が維持される残りの特別図柄の変動回数（特別図柄抽選の実行回数）を示し、大当たり遊技が行われた後に実行される遊技状態設定処理において設定される。遊技状態設定処理の詳細については後述する。

【0152】

ステップS486の処理に続いて、CPU101は、補助遊技残余回数Jが「0」であるか否かを判定する（ステップS487）。ここで、補助遊技残余回数Jが「0」と判定した場合（ステップS487：YES）、CPU101は、補助遊技フラグを「OFF」に設定する（ステップS488）。

【0153】

ステップS488の処理を実行した場合、補助遊技フラグが「ON」ではないと判定した場合（ステップS485：NO）、又は補助遊技残余回数Jが「0」ではないと判定し

10

20

30

40

50

た場合（ステップS487：NO）、CPU101は、確変遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップS489）。

【0154】

確変遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップS489：YES）、CPU101は、RAM103に記憶されている高確率遊技残余回数Xを「1」減算し、当該Xを更新する（ステップS490）。ここで、高確率遊技残余回数Xは、高確率遊技状態で特別図柄抽選が行われる残りの回数を示し、大当たり遊技が行われた後に実行される遊技状態設定処理（後述する）において設定される。

【0155】

ステップS490の処理に続いて、CPU101は、高確率遊技残余回数Xが「0」であるか否かを判定する（ステップS491）。ここで、高確率遊技残余回数Xが「0」であると判定した場合（ステップS491：YES）、RAM103に記憶されている確変遊技フラグを「OFF」に設定する（ステップS492）。

【0156】

ステップS492の処理が実行された場合、ステップS484の処理が実行された場合、確変遊技フラグが「ON」ではないと判定された場合（ステップS489：NO）、又は高確率遊技残余回数Xが「0」ではないと判定された場合（ステップS491：NO）、CPU101は、図24の停止中処理を終了する。

【0157】

〔遊技制御部100による普通図柄処理〕

次に、図25を参照しつつ、遊技制御部100によって実行される普通図柄処理の詳細について説明する。図25は、図18のステップS5の普通図柄処理を示す詳細フローチャートである。

【0158】

まず、遊技制御部100のCPU101は、RAM103に記憶されている補助フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップS501）。補助フラグは、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に「ON」に設定されるフラグであり、電動チューリップ16を作動させる当たり遊技中であるか否かを示すフラグである。電動チューリップ16は、普通図柄抽選の結果が当たりである場合、所定のパターンで動作する。電動チューリップ16の動作パターンは、遊技機1の状態が補助遊技状態か否か（補助遊技フラグがONか否か）によって異なる。ここで、補助フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップS501：YES）、CPU101は、図25の普通図柄処理を終了する。

【0159】

補助フラグが「ON」に設定されていないと判定した場合（ステップS501：NO）、CPU101は、普通図柄表示器45における普通図柄の変動表示中であるか否かを判定し（ステップS502）、普通図柄の変動表示中ではないと判定した場合（ステップS502：NO）、RAM103に記憶されている普通図柄抽選の保留数Gが「1」以上であるか否かを判定する（ステップS503）。ここで、保留数Gが「1」以上ではないと判定した場合（ステップS503：NO）、CPU101は、図25の普通図柄処理を終了する。

【0160】

CPU101は、保留数Gが「1」以上であると判定した場合（ステップS503：YES）、保留数Gを「1」減算した値に更新し（ステップS504）、普通図柄乱数判定処理を実行する（ステップS505）。具体的には、遊技球がゲート15を通過したことに応じて上記ステップS3の処理で取得された普通図柄乱数が、RAM103に記憶されている普通図柄乱数の当選値（補助遊技状態か否かにより異なる）と一致するか否かに基づいて、普通図柄抽選の結果が当たりであるか否かを判定する（ステップS506）。なお、ROM102には、普通図柄乱数の当選値として、当選後に第2始動口12を長開放することとなる長開放当たりの当選値と、第2始動口12を短開放することとなる短開放

当たりの当選値とが設定されてもよい。

【0161】

CPU101は、普通図柄抽選の結果が当たりではないと判定した場合（ステップS506：NO）、RAM103にハズレ図柄をセットする（ステップS507）。

【0162】

一方、CPU101は、普通図柄抽選の結果が当たりであると判定した場合（ステップS506：YES）、当たり図柄をRAM103にセットする（ステップS508）。

【0163】

ステップS507の処理、又はステップS508の処理に続いて、CPU101は、RAM103に記憶されている補助遊技フラグがONか否かに基づいて、パチンコ遊技機1の遊技状態が、補助遊技状態であるか否かを判定する（ステップS509）。

10

【0164】

CPU101は、補助遊技状態ではないと判定した場合（ステップS509：NO）、普通図柄表示器45において普通図柄を変動表示させる時間である普通図柄変動時間を例えば25秒にセットする（ステップS510）。逆に、補助遊技状態であると判定した場合（ステップS509：YES）、普通図柄変動時間を比較的短い値、例えば2秒にセットする（ステップS511）。このステップS510又はステップS511の処理によってセットされた普通図柄変動時間は、RAM103に一時的に記憶される。

【0165】

ステップS510又はステップS511の処理に続いて、CPU101は、普通図柄表示器45において普通図柄の変動表示を開始させ（ステップS512）、その変動表示開始からの経過時間の計測を開始する（ステップS513）。

20

【0166】

一方、CPU101は、普通図柄表示器45において普通図柄の変動表示中であると判定した場合（ステップS502：YES）、普通図柄の変動表示を終了させるか否かを判定する（ステップS514）。具体的には、ステップS513の処理によって計測を開始した経過時間が、上記ステップS510又はステップS511の処理で設定された普通図柄変動時間に達したか否かに基づいて、普通図柄の変動表示の終了タイミングになったか否かを判定する。ここで、終了タイミングになっていないと判定した場合（ステップS514：NO）、CPU101は、図25の普通図柄処理を終了する。

30

【0167】

CPU101は、普通図柄の変動表示の終了タイミングになったと判定した場合（ステップS514：YES）、普通図柄表示器45による普通図柄の変動表示を終了させる（ステップS515）。具体的には、CPU101は、上記ステップS507、又はステップS508の処理でセットした図柄を普通図柄表示器45に停止表示させる。これにより、普通図柄抽選の結果が遊技者に対して報知される。

【0168】

ステップS515の処理に続いて、CPU101は、上記ステップS513の処理によって計測が開始された経過時間をリセットする（ステップS516）。そして、上記ステップS506と同様に、普通図柄抽選の結果が当たりであるか否かを判定し（ステップS517）、当たりであると判定した場合（ステップS517：YES）、補助フラグを「ON」に設定する（ステップS518）。この補助フラグが「ON」に設定されることにより、電動チューリップ16が作動する。

40

【0169】

ステップS518の処理の後、ステップS514の処理でNOと判定した場合、またはステップS517の処理でNOと判定した場合、CPU101は、図25の普通図柄処理を終了する。

【0170】

[遊技制御部100による大入賞口処理]

次に、図26を参照しつつ、遊技制御部100によって実行される大入賞口処理の詳細

50

について説明する。図 26 は、図 18 のステップ S 6 の大入賞口処理を示す詳細フローチャートである。

【0171】

図 26 に示されるように、遊技制御部 100 の CPU 101 は、大当たり遊技フラグが ON であるか否かを判定する（ステップ S 601）。ここで、大当たり遊技フラグは、上記ステップ S 481 で ON に設定されるフラグである。大当たり遊技フラグが ON の場合（ステップ S 601：YES）、CPU 101 は、オープニング中か否かを判定する（ステップ S 602）。

【0172】

オープニング中であれば（ステップ S 602：YES）、CPU 101 は、オープニング時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 603）。オープニング時間が経過していれば（ステップ S 603：YES）、CPU 101 は、大当たり判定処理の結果に応じて、大入賞口 13 の開放パターンを設定し（ステップ S 604）、設定した開放パターンで大入賞口 13 の開放制御を開始する（ステップ S 605）。ステップ S 605 の処理の後、CPU 101 は、次にステップ S 607 の処理を実行する。

【0173】

一方、オープニング中でなければ（ステップ S 602：NO）、CPU 101 は、エンディング中か否かを判定する（ステップ S 606）。エンディング中でなければ（ステップ S 606：NO）、CPU 101 は、次にステップ S 607 の処理を実行し、エンディング中であれば（ステップ S 606：YES）、次にステップ S 611 の処理を実行する。

【0174】

ステップ S 607 において、CPU 101 は、ステップ S 604 で設定した開放パターンでの大入賞口 13 の開放制御が終了したか否かを判定する。判定結果が肯定の場合（ステップ S 607：YES）、CPU 101 は、大入賞口 13 の開放制御を終了する（ステップ S 608）。続いて、CPU 101 は、エンディングコマンドを RAM 103 にセットする（ステップ S 609）。ここでセットされたエンディングコマンドは、図 18 のステップ 9 の出力処理において演出制御部 130 に送信される。演出制御部 130 は、当該エンディングコマンドを受信したことに応じて、大当たり遊技が終了することを示すエンディング演出を実行する。次に、CPU 101 は、エンディング時間の計測を開始する（S 610）。

【0175】

CPU 101 は、ステップ S 610 の処理を行った場合、またはステップ S 606 の処理で YES と判定した場合、予め設定されたエンディング時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 611）。エンディング時間が経過していれば（ステップ S 611：YES）、CPU 101 は、遊技状態設定処理を実行する（ステップ S 612）。遊技状態設定処理の詳細については、後述する。ステップ S 612 の遊技状態設定処理の後、CPU 101 は、大当たり遊技フラグを OFF に設定する（ステップ S 613）。

【0176】

ステップ S 601 の処理で NO と判定した場合、ステップ S 603 の処理で NO と判定した場合、ステップ S 607 の処理で NO と判定した場合、ステップ S 611 の処理で NO と判定した場合、または、ステップ S 613 の処理を実行した場合、CPU 101 は、図 26 に示す大入賞口処理を終了する。

【0177】

次に、図 27 のステップ S 612 の遊技状態設定処理について説明する。図 27 は、図 26 のステップ S 612 の遊技状態設定処理を示す詳細フローチャートである。

【0178】

図 27 に示されるように、CPU 101 は、大当たりの種類が高確率遊技状態への移行を伴う確変大当たりか否かを判定する（ステップ S 630）。確変大当たりであった場合（ステップ S 630：YES）、CPU 101 は、確変遊技フラグを ON に設定する（ス

10

20

30

40

50

テップS631)。続いて、CPU101は、高確率遊技残余回数XにXmaxを設定する(ステップS632)。ここで、Xmaxは予め定められた値であり、Xmaxとして非常に大きな値、例えば、10000が設定される。Xに非常に大きな値Xmaxが設定されるため、事実上、高確率遊技残余回数Xが0になるまでに、遊技機1は、次の大当たりとなる。

【0179】

ステップS632の処理の後、CPU101は、補助遊技フラグをONに設定する(ステップS633)。その後、CPU101は、補助遊技残余回数JにJmaxを設定する(ステップS634)。Jmaxは予め定められた値であり、Jmaxとして非常に大きな値、例えば、10000が設定される。

10

【0180】

一方、確変大当たりでない場合(ステップS630:NO)、CPU101は、補助遊技フラグをONに設定し(ステップS635)、補助遊技残余回数Jに100を設定する(ステップS636)。

【0181】

ステップS634の処理またはステップS636の処理を実行した場合、CPU101は、図27に示す遊技状態設定処理を終了する。

【0182】

[遊技制御部100による電動チューリップ処理]

次に、図18のステップS7の電動チューリップ処理の詳細について説明する。図28は、図18の電動チューリップ処理の詳細フローチャートである。

20

【0183】

まず、遊技制御部100のCPU101は、補助フラグが「ON」に設定されているかを判定する(ステップS701)。ここで、補助フラグが「ON」に設定されていないと判定した場合(ステップS701:NO)、CPU101は、電動チューリップ処理を終了する。

【0184】

CPU101は、補助フラグが「ON」に設定されていると判定した場合(ステップS701:YES)、電動チューリップ16が動作中であるかを判定する(ステップS702)。ここで、電動チューリップ16が動作中ではないと判定した場合(ステップS702:NO)、補助遊技フラグがONか否かを判定することにより、パチンコ遊技機1の遊技状態が補助遊技状態であるかを判定する(ステップS703)。

30

【0185】

CPU101は、補助遊技状態ではないと判定した場合(ステップS703:NO)、電動チューリップ16の動作パターンとして、例えば第2始動口12を0.1秒間開放する動作を1回行う動作パターンをRAM103にセットする(ステップS704)。なお、ステップS704において、上記のように普通図柄乱数の当選値として長開放当たりの当選値と、短開放当たりの当選値とが予め設定されている場合には、長開放当たりか否かを判定し、長開放当たりであれば、例えば、第2始動口12を5.6秒間開放する動作を1回行う動作パターンを、電動チューリップ16の動作パターンとしてRAM103にセ

40

【0186】

一方、CPU101は、補助遊技状態であると判定した場合(ステップS703:YES)、電動チューリップ16の動作パターンとして、例えば第2始動口12を1.8秒間開放する動作を3回行う動作パターンをRAM103にセットする(ステップS705)。

【0187】

CPU101は、ステップS704、又はステップS705の処理によって電動チューリップ16の動作パターンを設定した後、設定した動作パターンでの電動チューリップ16の動作を電動チューリップ開閉部113に開始させる(ステップS706)。

50

【0188】

CPU101は、ステップS706の処理を実行した場合、または電動チューリップ16の動作中であると判定した場合（ステップS702：YES）、ステップS706の処理で開始された電動チューリップ16の動作が完了したか否かを判定する（ステップS707）。ここで、電動チューリップ16の動作が完了したと判定した場合（ステップS707：YES）、CPU101は、RAM103に記憶されている補助フラグを「OFF」に設定する（ステップS708）。

【0189】

ステップS701の処理でNOと判定した場合、ステップS707の処理でNOと判定した場合、またはステップS708の処理を実行した場合、CPU101は、電動チューリップ処理を終了する。

10

【0190】

[演出制御部130による演出制御処理]

次に、上述した遊技制御部100からの各種コマンドに基づいた演出制御の詳細について図32～図35を参照して説明する。

【0191】

図32は、演出制御部130において行われる処理の詳細を示すフローチャートである。なお、上述した各種演出は、演出制御部130、画像音響制御部140、およびランプ制御部150等によって制御されて、液晶表示器5において表示されたり、スピーカ24から音声が出力されたりする。以下では、図32～図35に示す処理を演出制御部130が行うものとして説明するが、これらの処理の一部または全部は、演出制御部130、画像音響制御部140、およびランプ制御部150の何れにおいて実行されてもよい。また、パチンコ遊技機1の電源が投入されると、演出制御部130のCPU131は、図32に示す一連の処理を割り込みにより一定時間（例えば4ミリ秒）毎に繰り返し実行する。

20

【0192】

CPU131は、コマンド制御処理を実行する（ステップS10）。コマンド制御処理は、遊技制御部100からのコマンドを受信したことに応じて、演出を制御する処理である。具体的には、CPU131は、遊技制御部100から遊技情報としてのコマンドを受信し、受信したコマンドに応じて、演出の実行を指示するコマンドを画像音響制御部140及びランプ制御部150に送信する。これによって演出が実行される。このコマンド制御処理の詳細については、図33に基づいて後に詳述する。

30

【0193】

ステップS10の処理に続いて、CPU131は、演出ボタン26又は演出キー27からの操作情報の入力の有無に基づいて、演出ボタン26又は演出キー27が操作されたか否かを判定する（ステップS11）。ここで、演出ボタン26又は演出キー27が操作されたと判定した場合（ステップS11：YES）、その旨を通知するための操作コマンドをサブRAM133にセットする（ステップS12）。この操作コマンドが、ステップS10のコマンド制御処理が実行されることによって、画像音響制御部140及びランプ制御部150へ送信される。これにより、演出ボタン26又は演出キー27の操作に応じた演出上の効果を実現するための処理が行われる。

40

【0194】

[演出制御部130によるコマンド制御処理]

以下、図33～図35を参照しつつ、演出制御部130において実行されるコマンド制御処理について説明する。ここで、図33は、図32のステップS10におけるコマンド制御処理の詳細フローチャートである。

【0195】

まず、CPU131は、遊技制御部100から送信された保留コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS1301）。ここで、保留コマンドを受信していないと判定された場合（ステップS1301：NO）、後述するステップS1305に処理が進められる。

50

【0196】

CPU131は、保留コマンドを受信したと判定した場合（ステップS1301：YES）、当該受信した保留コマンドを解析する（ステップS1302）。保留コマンドには、特別図柄判定の結果に関する情報や特別図柄の変動パターン等の事前判定情報が含まれる。ここでは、保留コマンドに含まれる事前判定情報を取得して解析することにより、この保留に係る特別図柄判定の結果や変動パターンを特定する。

【0197】

ステップS1302に続いて、CPU131は、RAM133に記憶された保留数を加算する（ステップS1303）。保留数を加算した後、CPU131は、連続演出判定処理を行う（ステップS1304）。連続演出判定処理は、上述した擬似連図柄を用いた連続演出を実行するか否かを判定する処理である。このステップS1304の連続演出判定処理の詳細については後述する。

10

【0198】

CPU131は、ステップS1304の処理に続いて、遊技制御部100から変動開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS1305）。CPU131は、変動開始コマンドを受信しなかった場合（ステップS1305：NO）、ステップS1310の処理を実行する。

【0199】

変動開始コマンドを受信した場合（ステップS1305：YES）、CPU131は、受信した変動開始コマンドを解析する（ステップS1306）。ここでは、CPU131は、受信した変動開始コマンドに含まれる各種情報（大当たりか否か、大当たりの種類、変動パターン等）を解析する。変動開始コマンドを解析した後、CPU131は、保留数を減算させる（ステップS1307）。

20

【0200】

ステップS1307に続いて、CPU131は、変動演出決定処理を実行する（ステップS1308）。変動演出決定処理の詳細については、後述する。

【0201】

ステップS1308に続いて、CPU131は、変動演出を開始し（ステップS1309）、図33に示すコマンド制御処理を終了する。

【0202】

一方、変動開始コマンドを受信しなかった場合（ステップS1305：NO）、CPU131は、変動停止コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS1310）。変動停止コマンドを受信しなかった場合は（ステップS1310：NO）、CPU131は、図33に示すコマンド制御処理を終了する。

30

【0203】

変動停止コマンドを受信した場合（ステップS1310：YES）、CPU131は、変動演出を停止する（ステップS1311）。具体的には、CPU131は、連続演出中であって最後の変動でない場合、擬似連図柄を中領域51cに停止させることにより、装飾図柄51を停止表示させる。連続演出中の最後の変動の場合は、CPU131は、大当たりか否かに応じて、擬似連図柄を含まない装飾図柄51を停止表示させる。また、連続演出中でない場合は、CPU131は、大当たりか否かに応じて、擬似連図柄を含まない装飾図柄51を停止表示させる。例えば、連続演出中でない場合であってハズレの場合は、3つの領域51a～51cに異なる種類の図柄（例えば、左から「3」「1」「4」等）を停止させる。

40

【0204】

以上で、図33に示すコマンド制御処理の説明を終了する。なお、図示はしていないが、図33の処理の他に、CPU131は、遊技制御部100からオープニングコマンドを受信したことに応じて、大当たり遊技が行われる前のオープニング演出を実行し、エンディングコマンドを受信したことに応じて、大当たり遊技が終了することを示すエンディング演出を実行する。

50

【0205】

[演出制御部130による連続演出判定処理]

以下、図34を参照してステップS1304の連続演出判定処理について説明する。図34は、図33のステップS1304の連続演出判定処理の詳細フローチャートである。

【0206】

図34に示すように、CPU131は、まず、連続演出フラグがONか否かを判定する(ステップS1321)。連続演出フラグは、連続演出が実行中か否かを判定するためのフラグであり、連続演出を実行すると判定された場合にONに設定されるフラグである。連続演出フラグがONである場合(ステップS1321:YES)、既に連続演出が行われているため、CPU131は図34の処理を終了する。

10

【0207】

一方、連続演出フラグがONでない場合(ステップS1321:NO)、CPU131は、先読み判定を行う(ステップS1322)。ここでは、受信した保留コマンドに基づいて連続演出を実行するか否かを判定する。

【0208】

具体的には、ステップS1322において、CPU131は、ステップS1302の保留コマンドの解析結果、および、この処理が行われるまでに既に保留されていた特別図柄判定の権利に基づいて、連続演出を実行するか否かを判定するとともに、連続演出実行期間を決定する。より具体的には、CPU131は、ステップS1302の保留コマンドの解析結果に基づいて、今回増加した保留に係る特別図柄判定の結果が大当たりか否か、大当たりの種類、変動パターン等を判別する。また、CPU131は、既に保留されている特別図柄判定の権利において大当たりが存在するか否か、及び、その変動パターンを判別する。そして、CPU131は、これらの判別結果に基づいて、連続演出を実行するための条件が成立しているか否かを判定し、その判定結果に応じて連続演出を実行するか否かの判定を行う。

20

【0209】

図36は、連続演出を実行するための条件の一例を示す図である。図36において、「連続演出実行期間」は、連続演出が行われる特別図柄の変動回数を示す。また、「見かけ上の変動回数」は、連続演出中の各変動における擬似変動の回数を含めた装飾図柄51が変動する回数を示す。例えば、連続演出中の各変動において擬似連が行われない場合、連続演出実行期間と見かけ上の変動回数とは等しくなる。例えば、連続演出実行期間が2変動である場合であって、当該3変動のうちの1回目の変動又は2回目の変動において、2回の擬似変動が行われる場合、見かけ上の変動回数は、3回となる。

30

【0210】

今回増加した保留を含む連続演出が行われる間の各変動における変動パターンが、図36に示す条件を満たす場合、連続演出を実行するための条件が成立する。例えば、現時点の全保留が2つの場合において、1変動目の変動パターンが100(ハズレであって変動時間が10秒)であり、かつ、2変動目の変動パターンが変動パターン1(大当たりであって変動時間が20秒)又は変動パターン11(ハズレであって変動時間が20秒)以上である場合、連続演出を実行するための条件が成立する。ここで、「2変動目の変動パターンが変動パターン1以上」であるとは、2変動目の変動パターンが、変動パターン1に対応する変動時間以上の変動時間を有する変動パターンであることを示す。具体的には、変動時間が20秒以上の変動パターンは、変動パターン1~6又は11~16である。

40

【0211】

また、例えば、現時点の全保留が2つの場合において、1変動目の変動パターンが11(ハズレであって変動時間が20秒)であり、かつ、2変動目の変動パターンが変動パターン2(大当たりであって変動時間が30秒)又は変動パターン12(ハズレであって変動時間が30秒)以上である場合、連続演出を実行するための条件が成立する。この場合において、連続演出が行われると、見かけ上の変動回数は3回となる。すなわち、1変動目の20秒間において、2回の擬似変動が行われ、2変動目において、装飾図柄51の3

50

回目の変動が行われる。

【0212】

また、例えば、現時点の全保留が3つの場合において、1変動目の変動パターンが変動パターン100、2変動目の変動パターンが変動パターン11、3変動目の変動パターンが変動パターン4（又は14）以上である場合、連続演出を実行するための条件は成立する。この条件が成立している場合において連続演出が行われると、連続演出中の2変動目においては、20秒の特別図柄の変動中に、2回の擬似変動（10秒の擬似変動×2回）が行われ、連続演出中の見かけ上の変動回数は4回となる。

【0213】

ここで、見かけ上の変動回数が多いほど、最終変動において大当たりとなる信頼度が高くなる。図36に示すように、見かけ上の変動回数が3回の場合は、連続演出の最終変動において変動時間は30秒以上であり、見かけ上の変動回数が4回の場合は最終変動において変動時間は60秒以上となる。図29及び図30に示すように、大当たりの場合は変動時間が長い変動パターンが高い確率で選択され、ハズレの場合は変動時間が長い変動パターンが低い確率で選択される。従って、見かけ上の変動回数が4回の演出が行われた場合は、見かけ上の変動回数が3回よりも高い確率で大当たりとなる。

【0214】

なお、ステップS1322の先読み判定において、CPU131は、今回増加した保留を含む全保留が図36に示す条件を満たさない場合であっても、今回増加した保留を含む一部が図36に示す条件を満たす場合は、連続演出を実行すると判定する。この場合、今

【0215】

図37は、連続演出実行期間の一例を示す図である。図37に示すように、例えば、全保留が4つある場合において、最も先に消化される保留1が大当たりである場合は、この保留1を含む4変動において連続演出は行われない。また、保留1の変動パターンが特定の変動パターン（例えば、比較的変動時間の長い変動パターン（例えば、40秒以上））である場合、この保留1を含む4変動において連続演出は行われない。一方、保留2～保留4の期間では、図36に示す連続演出実行条件が満たされる。従って、この場合、CPU131は、保留2～保留4の3変動を連続演出実行期間として定め、当該連続演出実行期間において連続演出実行条件が満たされる場合は、当該期間において連続演出を実行すると判定する。すなわち、CPU131は、ステップS1322の先読み判定において、連続演出実行期間を定めるとともに、当該実行期間において連続演出を実行するか否かを判定する。

【0216】

図34に戻り、ステップS1322の処理の結果、連続演出を実行しないと判定した場合（ステップS1323：NO）、CPU131は、図34の連続演出判定処理を終了する。

【0217】

ステップS1322の処理の結果、連続演出を実行すると判定した場合（ステップS1323：YES）、CPU131は、連続演出の内容を決定する（ステップS1324）。ここでは、CPU131は、連続演出実行期間における各変動の変動パターンに基づいて、各変動においてどのような内容の演出を実行するかを決定する。例えば、CPU131は、1回の特別図柄の変動において擬似連図柄を1回だけ停止させるか、1回の特別図柄の変動において擬似連図柄を複数回停止させるかを決定する。

【0218】

ステップS1324に続いて、CPU131は、連続演出中の特別図柄の変動回数を示すNに0を格納し（ステップS1325）、連続演出フラグをONに設定する（ステップS1326）。ステップS1326の後、CPU131は、連続演出判定処理を終了する。

【0219】

10

20

30

40

50

[演出制御部 130 による変動演出決定処理]

以下、図 35 を参照して、ステップ S 1308 の変動演出決定処理の詳細について説明する。図 35 は、図 33 におけるステップ S 1308 の変動演出決定処理の詳細を示すフローチャートである。

【0220】

CPU 131 は、まず、連続演出フラグが ON か否かを判定する（ステップ S 1331）。連続演出フラグが ON である場合（ステップ S 1331：YES）、CPU 131 は、連続演出中の変動回数 N に 1 を加算する（ステップ S 1332）。

【0221】

ステップ S 1332 に続いて、CPU 131 は、今回の変動が連続演出の最終変動か否かを判定する（ステップ S 1333）。具体的には、CPU 131 は、上記ステップ S 1304 の連続演出判定処理において連続演出を実行すると判定したときの連続演出実行期間と、上記ステップ S 1332 で加算した変動回数 N とに基づいて、連続演出の最終変動か否かを判定する。

【0222】

今回の変動が連続演出の最終変動でない場合（ステップ S 1333：NO）、CPU 131 は、変動開始コマンドに含まれる変動パターンに基づいて、擬似連図柄の停止を伴う変動演出を選択する（ステップ S 1334）。具体的には、CPU 131 は、図 34 に示す連続演出判定処理のステップ S 1324 において決定された内容の変動演出を選択する。

【0223】

例えば、CPU 131 は、変動開始コマンドに含まれる変動パターンが変動パターン 100（変動時間 10 秒）である場合、装飾図柄 51 の変動開始から 10 秒後に中領域 51c に擬似連図柄が停止する変動演出を選択する。また、例えば、CPU 131 は、変動パターンが変動パターン 11（変動時間 20 秒）である場合、擬似連 2 回の変動演出を選択する。具体的には、CPU 131 は、変動パターンが変動パターン 11 である場合、装飾図柄 51 の変動開始から 10 秒（実際には 9.2 秒）後に中領域 51c に擬似連図柄が擬似停止し、0.8 秒間の擬似停止の後、装飾図柄 51 が再変動してさらに 10 秒後に擬似連図柄が停止する変動演出を選択する。なお、CPU 131 は、連続演出中の見かけ上の変動回数をカウントし、変動演出中に見かけ上の変動回数に応じた表示を行う。

【0224】

一方、今回の変動が連続演出の最終変動である場合（ステップ S 1333：YES）、CPU 131 は、連続演出フラグを OFF にする（ステップ S 1335）。そして、CPU 131 は、変動パターンに基づいて、連続演出の最終変動における変動演出を選択する（ステップ S 1336）。

【0225】

ステップ S 1336 において、変動演出が選択されて実行されることにより、連続演出の最終変動において、見かけ上の変動回数に応じた画像 56 が表示されるとともに、例えば、リーチ演出が行われる。リーチ演出が行われた後に、当該最終変動における特別図柄判定の結果に応じた態様で装飾図柄 51 が停止される。例えば、大当たりである場合は、3 つの同種の図柄が停止され、ハズレである場合は、異なる 3 つの種類の図柄が停止される。

【0226】

一方、連続演出フラグが ON でない場合（ステップ S 1331：NO）、CPU 131 は、変動開始コマンドに含まれる変動パターンに基づいて、変動演出を選択する（ステップ S 1337）。演出制御部 130 には、変動パターンに応じた複数の演出が用意されている。例えば、演出制御部 130 には、上記擬似連の変動演出や、擬似連を伴わない通常の装飾図柄を用いた変動演出、擬似連を伴わないリーチ演出が行われる変動演出等、様々な演出が記憶されている。これらの変動演出には最終的に大当たりが報知される大当たりパターンと、ハズレが報知されるハズレパターンの演出がある。CPU 131 は、特別図

10

20

30

40

50

柄判定の結果、及び変動パターンに基づいて、複数の演出の中から1の演出を選択する。

【0227】

ステップS1334の処理を行った場合、ステップS1336の処理を行った場合、又は、ステップS1337の処理を行った場合、CPU131は、図35に示す変動演出決定処理を終了する。

【0228】

以上のように、本実施形態では、1回の特別図柄の変動において装飾図柄51が複数回擬似的に変動する擬似連続予告演出が行われるとともに、この擬似連続予告演出と類似する連続演出が連続する複数の特別図柄の変動にわたって実行される。これにより、装飾図柄を用いた多様な演出を行うことができ、興趣性を向上させることができる。

10

【0229】

また、本実施形態では、連続演出中の1回の変動においても擬似連が行われる場合がある。このため、連続演出中の実際の特別図柄の変動回数よりも多い回数を見かけ上の変動回数とすることができる。これにより、装飾図柄を用いた多様な演出を行うことができる。例えば、2変動にわたる連続演出を行う場合であっても、見かけ上の変動回数を2回、3回、4回とすることができる。

【0230】

[変形例]

なお、本発明は上記実施形態に限定されるものではなく、以下の形態であってもよい。

【0231】

例えば、上記実施形態では、擬似連図柄を用いて擬似連および連続演出を行った。すなわち、擬似連図柄が停止（擬似停止又は本停止）した場合に、擬似連に発展させたり、連続演出に発展させたりした。他の実施形態では、3つの図柄によって構成される装飾図柄51の停止態様が特定の停止態様である場合に、擬似連に発展させたり、連続演出に発展させたりしてもよい。特定の停止態様は、上述のような擬似連図柄を含む停止態様や特定の図柄配列での停止態様、特定の音声出力を伴う停止態様、特定の演出役物の動作を伴う停止態様、特定の画像表示を伴う停止態様等であってもよい。

20

【0232】

また、上記実施形態では、連続演出中においても保留画像を表示したが、他の実施形態では、連続演出中や擬似連中には保留画像を表示しなくてもよい。

30

【0233】

また、上記実施形態では、保留入賞時に変動時間が決定され、当該決定された変動時間に基づいて、連続演出の各変動における演出が予め決定された（ステップS1324）。他の実施形態では、入賞時に決定された変動時間が変動開始時に短縮されてもよい。具体的には、ハズレであってリーチ無しの変動パターンは、変動開始時の保留数が3以下の場合は、10秒の変動時間であるが、保留数が4以上の場合は、3秒に短縮されてもよい。この場合、演出制御部130は、装飾図柄51を変動させてから3秒後に上記擬似連図柄を本停止させてもよい。すなわち、演出制御部130は、この変動開始時に、予め決定した演出時間を変更してもよい。また、変動時間が短縮された場合は、連続演出を停止してもよい。この場合、連続演出の最終変動における演出では、変動時間に応じた他の演出が行われてもよい。

40

【0234】

また、上記実施形態では演出制御部130が連続演出を行うか否かを判定した。他の実施形態では、遊技制御部100が遊技球の入賞に応じて連続演出を行うか否かを、既に保留されている特別図柄判定の権利の変動パターン等に基づいて、判定してもよい。

【0235】

また、上記実施形態では、液晶表示器5を用いて装飾図柄を変動表示させたが、他の実施形態では、ドラムを機械的に回転させることで装飾図柄を変動表示させてもよい。

【0236】

また、上記実施形態において説明したパチンコ遊技機1の構成は単なる一例に過ぎず、

50

他の構成であっても本発明を実現できることは言うまでもない。また、上述したフローチャートにおける処理の順序、設定値、判定に用いられる閾値等は単なる一例に過ぎず、本発明の範囲を逸脱しなければ他の順序や値であっても、本発明を実現できることは言うまでもない。

【0237】

また、上記実施形態では、本発明がパチンコ遊技機に適用された場合を例に説明したが、本発明は、例えばスロットマシン等の他の遊技機にも適用可能である。

【0238】

[本発明に係る遊技機の構成とその作用効果]

以上説明したように、本発明に係る遊技機は以下のような構成であってもよい。なお、括弧書きは単なる例示にすぎない。

【0239】

本発明に係る遊技機は、始動条件の成立に応じて、取得情報を取得する取得手段（S2）と、前記取得情報に基づいて、当たりか否かの当たり判定を行う当たり判定手段（S407）と、図柄表示手段（41、42）において所定の図柄（特別図柄）を変動させてから停止させることにより、前記当たり判定の結果を報知する図柄制御手段（S410、S414）と、前記図柄制御手段によって前記図柄が変動されているときに前記取得手段によって前記取得情報が取得された場合、当該取得情報を前記当たり判定の権利として保留する保留記憶手段（S204、S210）と、前記図柄が変動したことに応じて演出図柄表示手段において演出図柄を変動させ、前記図柄が停止したことに応じて前記演出図柄を停止させる第1変動演出制御手段（S1337、S1311；通常の特別図柄の変動に応じた装飾図柄の変動演出）と、前記図柄が変動してから停止するまでの間の1回の図柄変動において、前記演出図柄を変動させてから特定の態様で擬似的に停止させた後に再び変動させる擬似変動演出を所定回数行う第2変動演出制御手段（S1337、S1311；擬似連続予告演出）と、前記保留記憶手段に保留された前記当たり判定の権利に対して事前判定を行う事前判定手段（S205、S1304）と、前記事前判定の結果に基づいて、当該事前判定の対象の権利に係る図柄変動を最終変動とする複数の連続した図柄変動における連続演出を制御する第3変動演出制御手段（S1334、S1335、S1311）と、を備え、前記第3変動演出制御手段は、1回の図柄変動の開始に応じて前記演出図柄を変動させた後に当該図柄変動の終了に応じて前記演出図柄を前記特定の態様で本停止させる特定制御を、前記複数の連続した図柄変動において行う。

【0240】

上記構成によれば、演出図柄を特定の態様で擬似停止させて擬似変動演出を行うとともに、当該特定の態様で演出図柄を本停止させることで、複数の連続した図柄変動において演出を行うことができる。これにより、演出図柄を用いた多様な演出を行うことができる。また、第2変動演出制御手段による擬似変動演出と、第3変動演出制御手段による連続演出とで、演出図柄の停止態様が共通しているため、どの演出が行われているのかが一見して分かり難くなり、興趣性が向上する。

【0241】

また、他の構成では、前記第2変動演出制御手段は、前記演出図柄を前記特定の態様で擬似的に停止させた回数に応じた表示を行い（55）、前記第3変動演出制御手段は、前記複数の連続した図柄変動中に、前記演出図柄を前記特定の態様で停止させた回数に応じた表示を行ってもよい（56）。

【0242】

上記構成によれば、演出図柄を特定の態様で停止（擬似停止又は本停止）させた回数に応じた表示を行うことができ、上記擬似連の回数又は連続演出の回数を遊技者に報知することができる。

【0243】

また、他の構成では、前記第3変動演出制御手段は、1回の図柄変動において、前記演出図柄を変動させてから前記特定の態様で擬似的に停止させ、再び変動させる擬似変動演

出を行う第1制御と、1回の図柄変動において、前記演出図柄を変動させてから当該図柄変動の終了に応じて前記演出図柄を前記特定の態様で本停止させる第2制御と、の何れかの制御を、前記複数の連続した図柄変動において行ってもよい。

【0244】

上記構成によれば、上記連続演出中の実際の特別図柄の変動回数よりも多い回数を見かけ上の変動回数とすることができ、装飾図柄を用いた多様な演出を行うことができる。

【符号の説明】

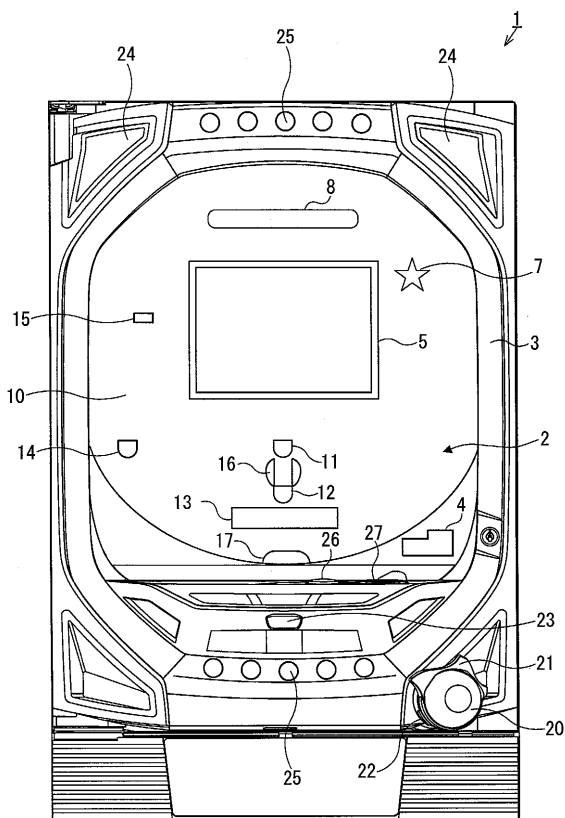
【0245】

- 1 パチンコ遊技機
- 5 液晶表示器
- 11 第1始動口
- 12 第2始動口
- 13 大入賞口
- 41 第1特別図柄表示器
- 42 第2特別図柄表示器
- 100 遊技制御部
- 130 演出制御部
- 51 装飾図柄
- 52 保留画像
- 53 第4図柄
- 55 擬似回数画像
- 56 回数画像

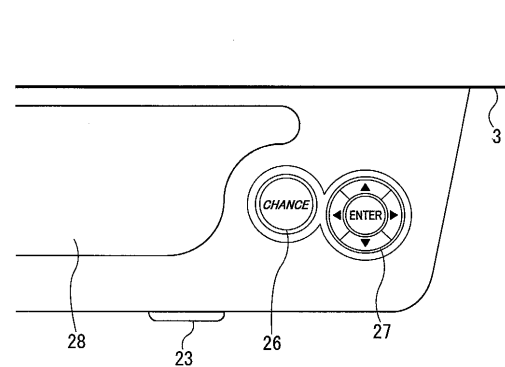
10

20

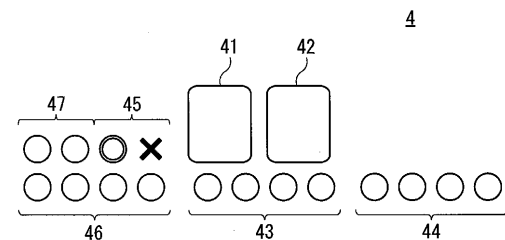
【図1】



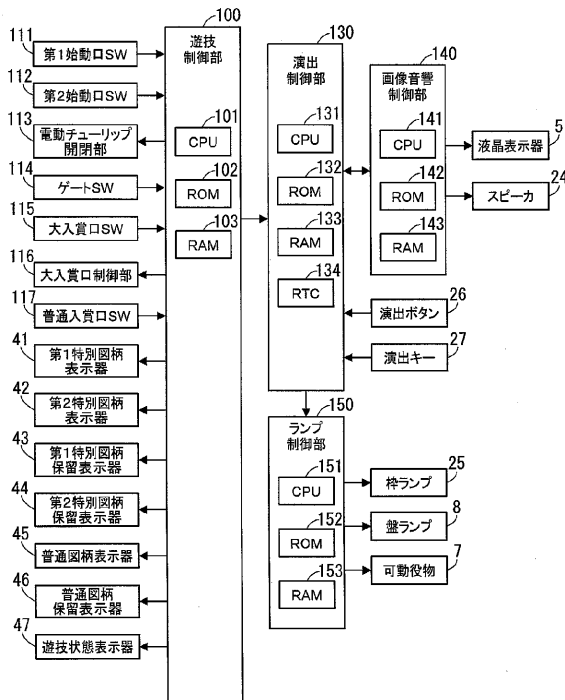
【図2】



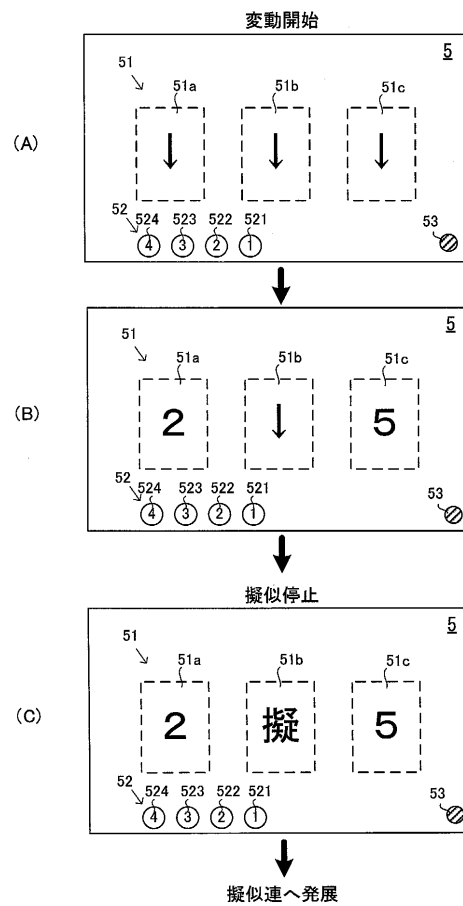
【図3】



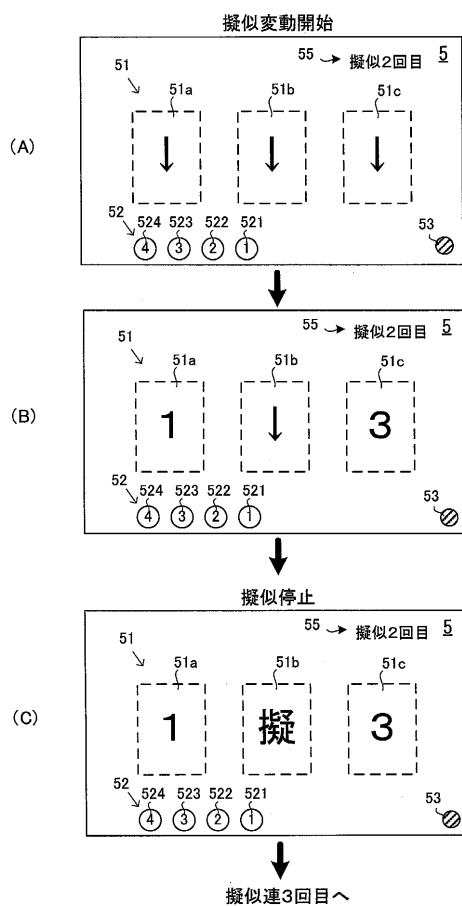
【図 4】



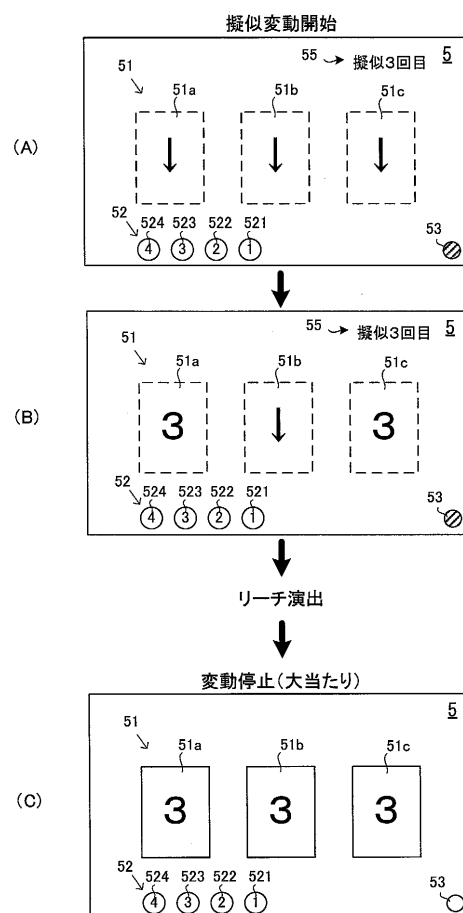
【図 5】



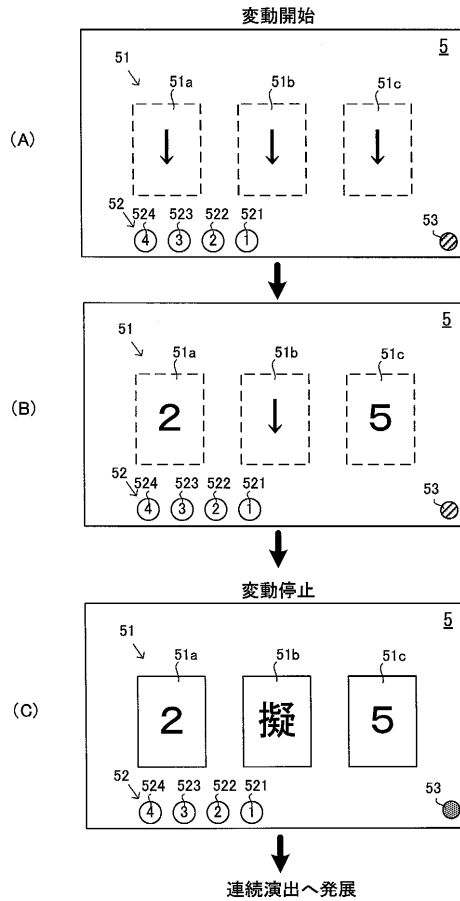
【図 6】



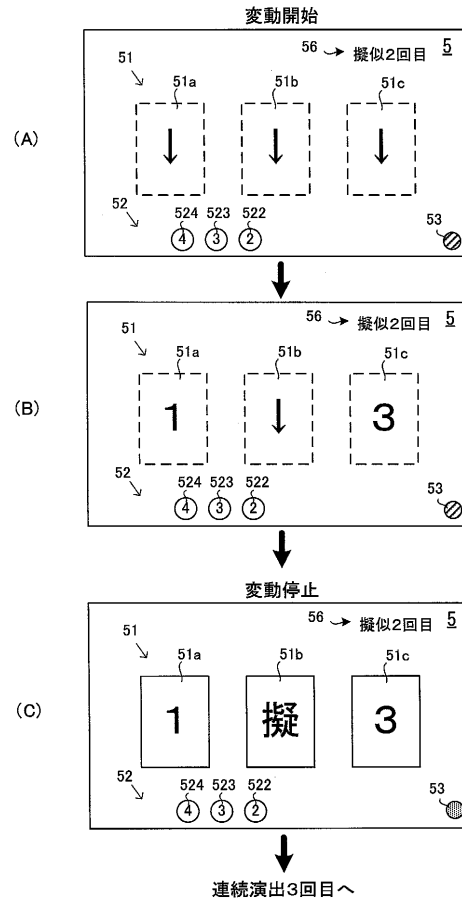
【図 7】



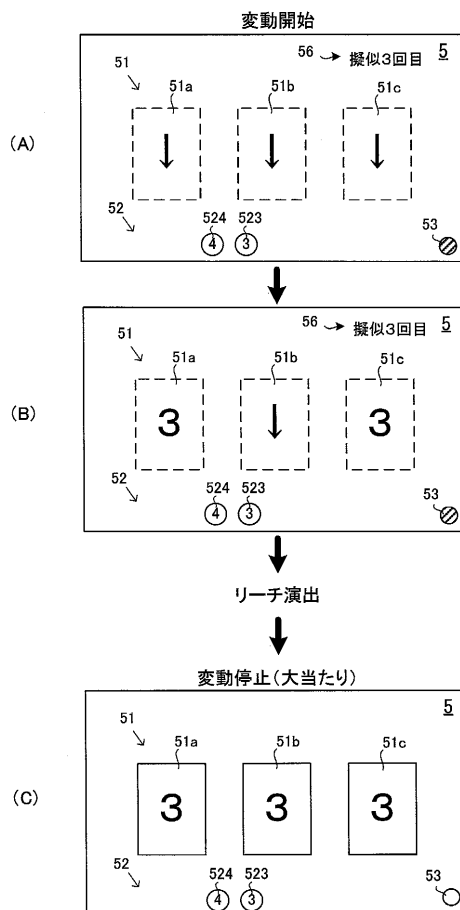
【図 8】



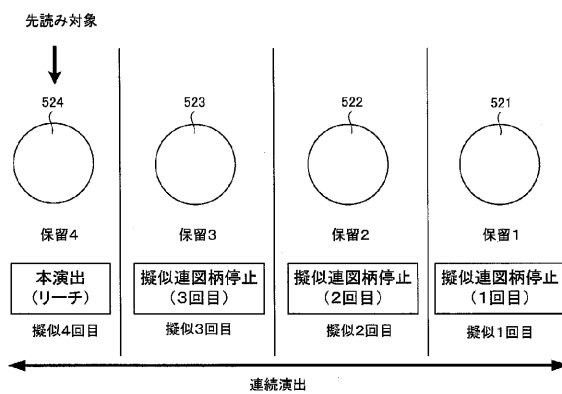
【図 9】



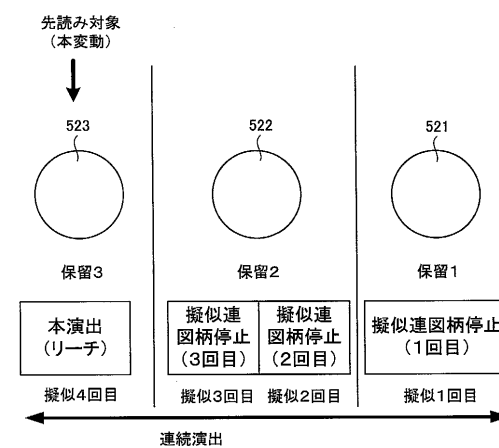
【図 10】



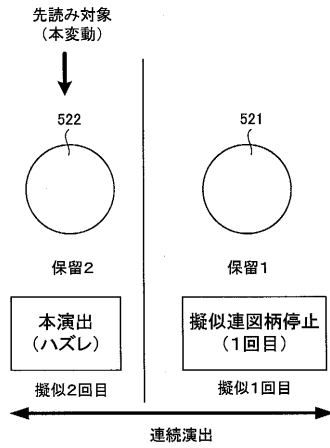
【図 11】



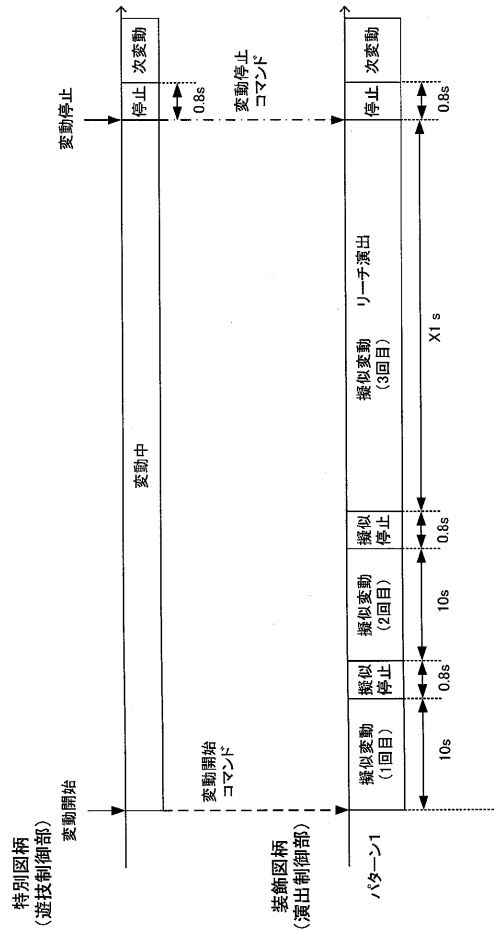
【図 12】



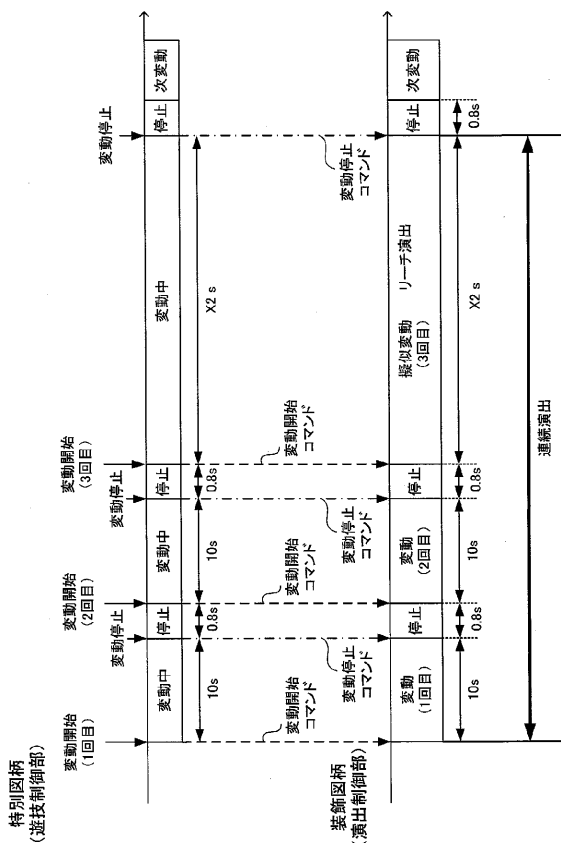
【図 13】



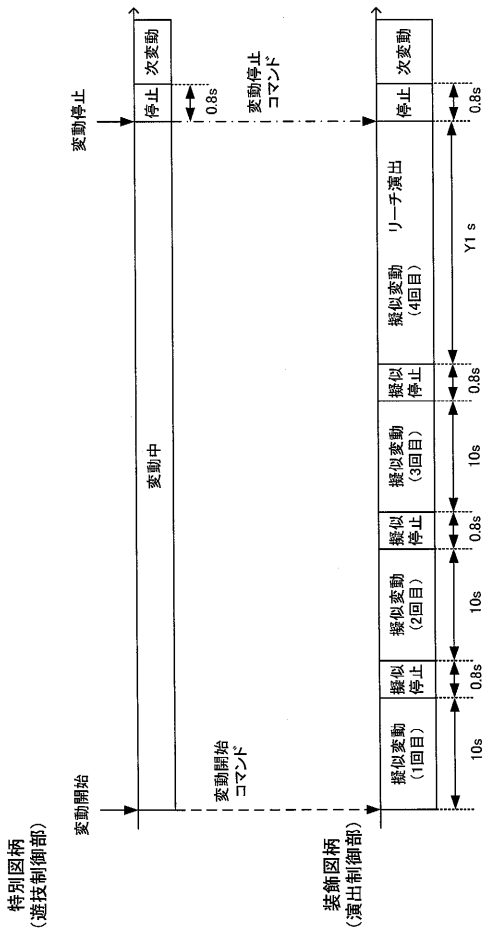
【図 14】



【図 15】



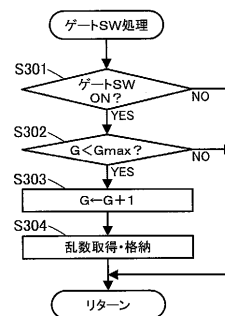
【図 16】



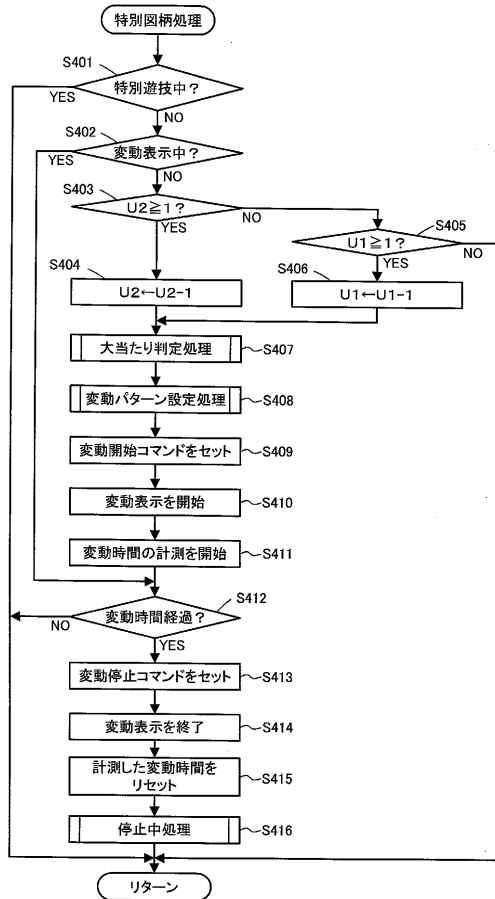
【図 18】



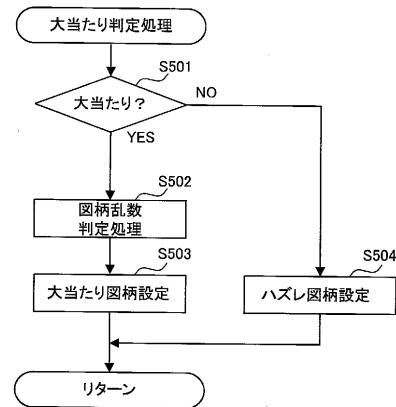
【図 20】



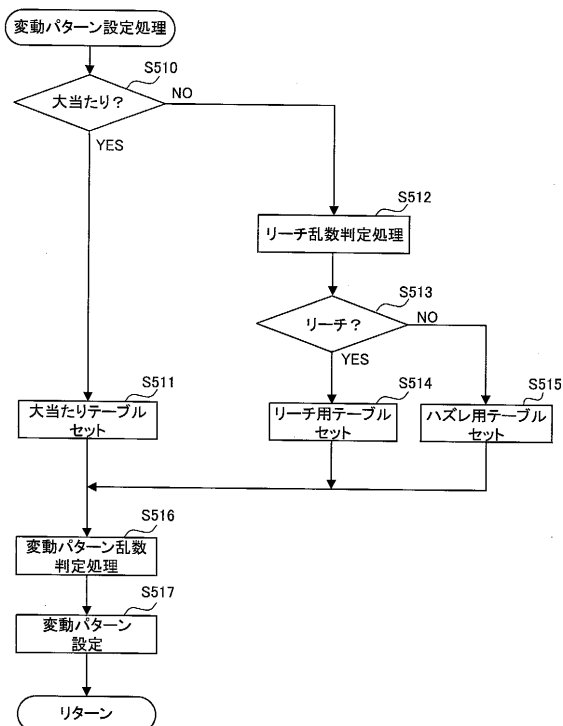
【図 2 1】



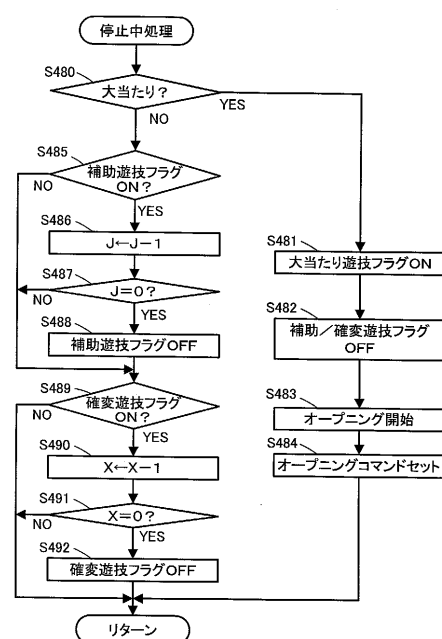
【図 2 2】



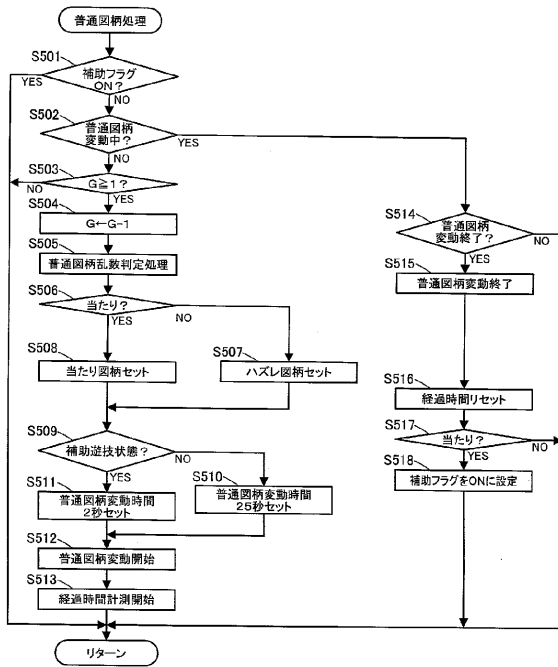
【図 2 3】



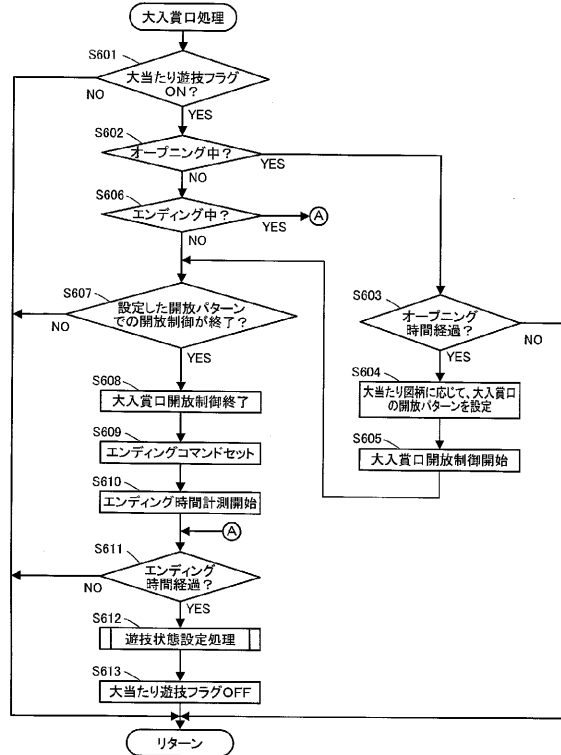
【図 2 4】



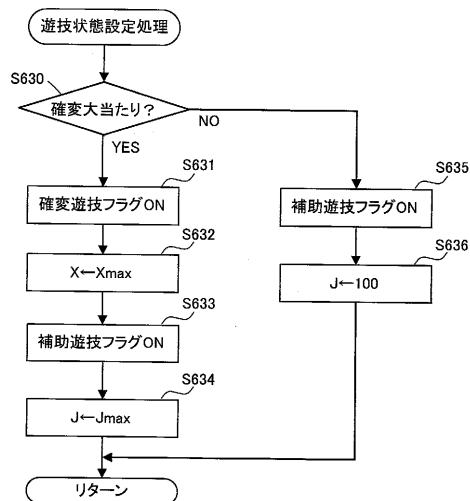
【図 25】



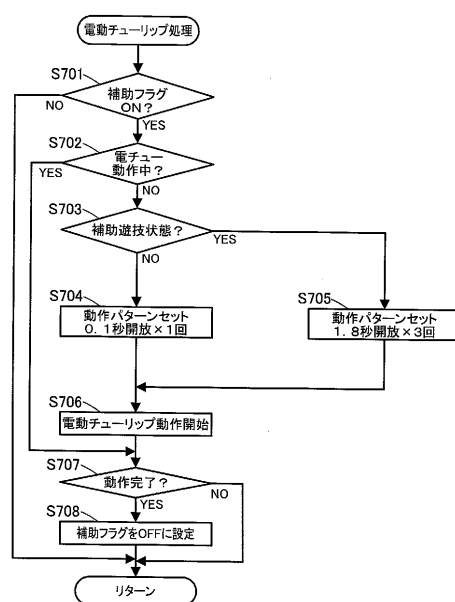
【図 26】



【図 27】



【図 28】

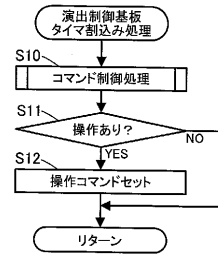


【図 29】

大当たり用変動パターンテーブル

変動パターン	変動パターン乱数	割合
変動パターン1(20秒)	0-1	2/100
変動パターン2(30秒)	2-4	3/100
変動パターン3(40秒)	5-9	5/100
変動パターン4(60秒)	10-19	10/100
変動パターン5(90秒)	20-49	30/100
変動パターン6(120秒)	50-99	50/100

【図 32】



【図 30】

リーチ用変動パターンテーブル

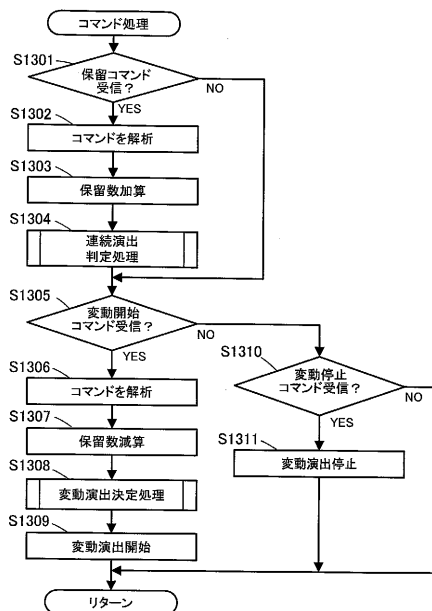
変動パターン	変動パターン乱数	割合
変動パターン11(20秒)	0-39	40/100
変動パターン12(30秒)	40-59	20/100
変動パターン13(40秒)	60-74	15/100
変動パターン14(60秒)	75-86	12/100
変動パターン15(90秒)	87-94	8/100
変動パターン16(120秒)	95-99	5/100

【図 31】

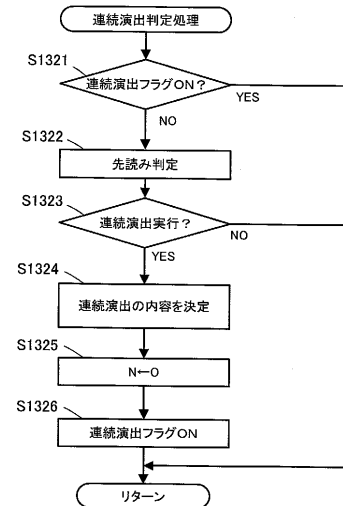
ハズレ用変動パターンテーブル

保留数	変動パターン	変動パターン乱数
0~3	変動パターン100(10秒)	0-99
4	変動パターン101(3秒)	0-89
	変動パターン100(10秒)	90-99

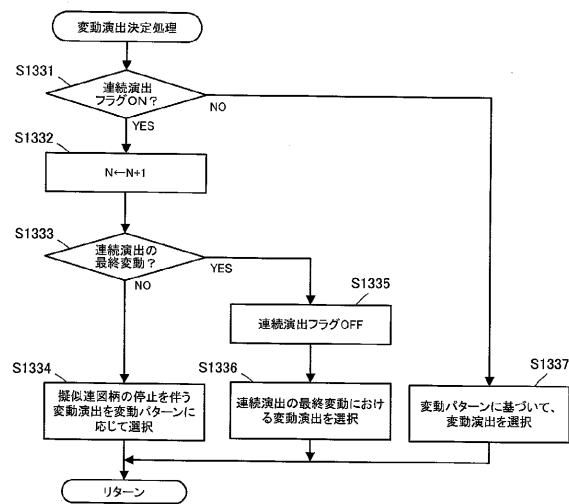
【図 33】



【図 34】



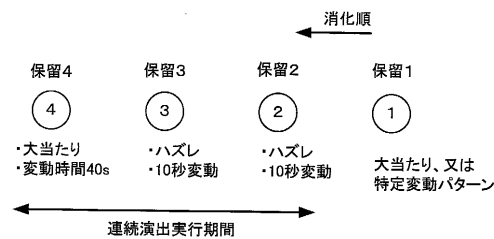
【図 3 5】



【図 3 6】

連続演出実行条件	変動時間			
	1変動目 (N=1)	2変動目 (N=2)	3変動目 (N=3)	4変動目 (N=4)
2変動	2回	10s(変動/パターン100)	10s(変動/パターン100)	60s(変動/パターン4or14) 以上
	2回	10s(変動/パターン100)	20s(変動/パターン1or11) 以上	
	3回	20s(変動/パターン11) (10s+10sの擬似2回)	30s(変動/パターン2or12) 以上	
	4回	30s(変動/パターン13) (10s+10s+10sの擬似3回)	60s(変動/パターン4or14) 以上	
3変動	3回	10s(変動/パターン100)	10s(変動/パターン100)	60s(変動/パターン4or14) 以上
	4回	10s(変動/パターン100)	20s(変動/パターン11) (10s+10sの擬似2回)	
	4回	20s(変動/パターン11) (10s+10sの擬似2回)	60s(変動/パターン4or14) 以上	
4変動	4回	10s(変動/パターン100)	10s(変動/パターン100)	10s(変動/パターン100)

【図 3 7】



【手続補正書】

【提出日】平成28年7月15日(2016.7.15)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

本発明に係る遊技機は、所定条件が成立すると、取得情報を取得する取得手段と、始動条件が成立すると、前記取得情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を行う判定手段と、前記特別遊技判定の結果に基づいて、当該判定結果を報知するための所定の図柄の変動時間として、第1の変動時間と当該第1の変動時間よりも長い第2の変動時間とを含む複数の変動時間の中から何れかを決定する変動時間決定手段と、前記特別遊技判定が行われると、図柄表示手段において前記図柄を変動させてから、前記変動時間決定手段により決定された変動時間の経過後に前記図柄を停止させることにより、前記判定手段の判定結果を報知する図柄制御手段と、前記図柄制御手段によって前記図柄が変動されているときに前記取得手段によって前記取得情報が取得された場合、当該取得情報を記憶して前記特別遊技判定の権利として保留する保留記憶手段と、前記図柄が変動したことに応じて演出図柄を演出図柄表示手段において変動させるとともに、当該演出図柄とは異なる表示図柄を変動させ、前記図柄が停止したことに応じて前記演出図柄を停止させるとともに、前記表示図柄を停止させる第1演出制御手段と、前記図柄が変動してから停止するまでの間の1回の図柄変動において、前記演出図柄を変動させてから特定の態様で擬似的に停止させた後に再び変動させる擬似変動演出を所定回数行うとともに、前記1回の図柄変動中に前記表示図柄を変動させ続ける第2演出制御手段と、前記特別遊技判定が行われる前に、前記取得手段によって取得された取得情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの事前判定を行う事前判定手段と、前記事前判定の結果に基づいて、当該事前判定の対象の権利に係る図柄変動を最終変動とする複数の連続した図柄変動において行われる連続演出を制御する第3演出制御手段と、を備え、前記事前判定手段は、前記取得情報に基づいて、当該取得情報に基づく図柄変動が行われる場合の前記変動時間を事前に判定し、前記第3演出制御手段は、前記事前判定手段による事前判定の結果に基づいて、前記最終変動よりも前の図柄変動が所定の条件を満たすか否かを判定する条件判定手段と、前記条件判定手段による判定結果に基づいて、前記連続演出を行う期間を決定する期間決定手段と、前記期間決定手段によって決定された期間における図柄変動において前記連続演出を行う連続演出実行手段と、を含み、前記条件判定手段は、前記最終変動よりも前の図柄変動において特別遊技が行われないと判定されるとともに図柄の変動時間が前記第1の変動時間であると判定された場合、当該前の図柄変動が所定の条件を満たすと判定することが可能であり、前記連続演出実行手段は、1回の図柄変動の開始に応じて前記演出図柄を変動させた後に当該図柄変動の終了に応じて前記演出図柄を特定の態様で本停止させる特定制御を、前記期間決定手段によって決定された期間内の図柄変動において行うとともに、当該期間内の図柄変動において、1回の図柄変動の開始に応じて前記表示図柄を変動させ当該図柄変動の終了に応じて前記表示図柄を停止させることが可能である。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定条件が成立すると、取得情報を取得する取得手段と、

始動条件が成立すると、前記取得情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの特別遊技判

定を行う判定手段と、

前記特別遊技判定の結果に基づいて、当該判定結果を報知するための所定の図柄の変動時間として、第1の変動時間と当該第1の変動時間よりも長い第2の変動時間とを含む複数の変動時間の中から何れかを決定する変動時間決定手段と、

前記特別遊技判定が行われると、図柄表示手段において前記図柄を変動させてから、前記変動時間決定手段により決定された変動時間の経過後に前記図柄を停止させることにより、前記判定手段の判定結果を報知する図柄制御手段と、

前記図柄制御手段によって前記図柄が変動されているときに前記取得手段によって前記取得情報が取得された場合、当該取得情報を記憶して前記特別遊技判定の権利として保留する保留記憶手段と、

前記図柄が変動したことに応じて演出図柄を演出図柄表示手段において変動させるとともに、当該演出図柄とは異なる表示図柄を変動させ、前記図柄が停止したことに応じて前記演出図柄を停止させるとともに、前記表示図柄を停止させる第1演出制御手段と、

前記図柄が変動してから停止するまでの間の1回の図柄変動において、前記演出図柄を変動させてから特定の態様で擬似的に停止させた後に再び変動させる擬似変動演出を所定回数行うとともに、前記1回の図柄変動中に前記表示図柄を変動させ続ける第2演出制御手段と、

前記特別遊技判定が行われる前に、前記取得手段によって取得された取得情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの事前判定を行う事前判定手段と、

前記事前判定の結果に基づいて、当該事前判定の対象の権利に係る図柄変動を最終変動とする複数の連続した図柄変動において行われる連続演出を制御する第3演出制御手段と、を備え、

前記事前判定手段は、前記取得情報に基づいて、当該取得情報に基づく図柄変動が行われる場合の前記変動時間を事前に判定し、

前記第3演出制御手段は、

前記事前判定手段による事前判定の結果に基づいて、前記最終変動よりも前の図柄変動が所定の条件を満たすか否かを判定する条件判定手段と、

前記条件判定手段による判定結果に基づいて、前記連続演出を行う期間を決定する期間決定手段と、

前記期間決定手段によって決定された期間における図柄変動において前記連続演出を行う連続演出実行手段と、を含み、

前記条件判定手段は、前記最終変動よりも前の図柄変動において特別遊技が行われないと判定されるとともに図柄の変動時間が前記第1の変動時間であると判定された場合、当該前の図柄変動が所定の条件を満たすと判定することが可能であり、

前記連続演出実行手段は、

1回の図柄変動の開始に応じて前記演出図柄を変動させた後に当該図柄変動の終了に応じて前記演出図柄を特定の態様で本停止させる特定制御を、前記期間決定手段によって決定された期間内の図柄変動において行うとともに、当該期間内の図柄変動において、1回の図柄変動の開始に応じて前記表示図柄を変動させ当該図柄変動の終了に応じて前記表示図柄を停止させることが可能である、遊技機。