

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4705553号
(P4705553)

(45) 発行日 平成23年6月22日(2011.6.22)

(24) 登録日 平成23年3月18日(2011.3.18)

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

請求項の数 1 (全 41 頁)

(21) 出願番号	特願2006-306861 (P2006-306861)	(73) 特許権者	000135210 株式会社ニューギン
(22) 出願日	平成18年11月13日(2006.11.13)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(65) 公開番号	特開2008-119256 (P2008-119256A)	(74) 代理人	100068755 弁理士 恩田 博宣
(43) 公開日	平成20年5月29日(2008.5.29)	(74) 代理人	100105957 弁理士 恩田 誠
審査請求日	平成21年3月9日(2009.3.9)	(72) 発明者	池戸 伸次 名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内
		(72) 発明者	前田 篤秀 名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内

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】

始動入賞装置への遊技球の入賞を契機に当り判定用乱数の値を抽出する乱数抽出手段と、

前記乱数抽出手段が抽出した前記当り判定用乱数の値と予め定めた当り判定値とを比較して特別入賞装置を開放させる特別遊技を生起させる当りとするか否かを判定する当り判定手段と、

前記当り判定手段が当りと判定した場合、前記特別遊技の終了後の遊技状態を設定する状態設定手段と、

前記当り判定手段の判定結果に基づき、複数種類の図柄を変動させる図柄変動ゲームの変動時間を特定するための変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、

前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに基づき図柄変動ゲームに係わる表示演出を表示手段に実行させる表示制御手段と、を備え、

前記特別遊技の終了後の遊技状態が、当りとなる確率を低確率から高確率に変動させた確率変動状態であるか否かを秘匿する遊技機において、

前記図柄変動ゲームに係わる表示演出が行われる前記表示手段の表示画面の背景として表示される背景画像の種類が複数記憶される背景画像記憶手段と、

前記背景画像記憶手段に記憶される背景画像の種類の中から前記表示手段の表示画面に表示中の背景画像と異なる種類の背景画像の種類を選択する背景選択手段と、

前記背景選択手段が選択した種類の背景画像を前記表示手段の表示画面の背景として変

10

20

更して表示させる背景切替手段と、

前記背景画像毎に、当該背景画像が表示された場合に変更先となる各背景画像の非確変状態時の選択率と、確率変動状態時の選択率をそれぞれ記憶した選択率記憶手段と、を備え、

前記選択率記憶手段が記憶した各背景画像の前記非確変状態時の選択率と確率変動状態時の選択率は、それぞれ異なっており、

前記背景選択手段は、非確変状態時には、前記選択率記憶手段を参照して非確変状態時における変更先の背景画像の選択率に基づいて背景画像の種類を選択する一方、確率変動状態時には、前記選択率記憶手段を参照して確率変動状態時における変更先の背景画像の選択率に基づいて背景画像の種類を選択し、

10

前記特別遊技は、前記当り判定手段が第1当りと判定した場合に付与される第1の特別遊技と、前記当り判定手段が第2当りと判定した場合に付与され、前記第1の特別遊技よりも前記特別入賞装置の最大開放回数を少なく設定した第2の特別遊技と、前記当り判定手段が第3当りと判定した場合に付与され、前記第2の特別遊技との差異を遊技者が判別困難な態様で前記特別入賞装置を開放する第3の特別遊技とからなり、

前記当り判定手段は、前記乱数抽出手段が抽出した前記当り判定用乱数の値と予め定められた大当り判定値とを比較して前記第1当り又は前記第2当りであるか否かを判定する大当り判定を行い、前記大当り判定の判定結果が肯定の場合には前記第1当り又は前記第2当りの何れの当りとするかを決定する大当り判定手段と、前記当り判定用乱数の値と予め定められた小当り判定値とを比較して、前記第3当りであるか否かを判定する小当り判定を行う小当り判定手段から構成されており、

20

前記状態設定手段は、前記第2当りに当選した場合には、前記当り判定手段における前記大当り判定が肯定判定する確率を低確率から高確率に変動させる確率変動状態を、前記特別遊技の終了後の遊技状態として設定し、前記第3当りに当選した場合には、前記第3当りの当選時の遊技状態と同じ状態を、当該第3当りに基づく第3の特別遊技終了後の遊技状態として維持するように構成され、

前記変動パターン決定手段は、前記大当り判定手段が第2当りであると判定した場合及び前記小当り判定手段が第3当りであると判定した場合、所定の当り演出用の変動パターンを決定することができるように構成されており、

前記表示制御手段は、

30

前記大当り判定手段が第2当りであると判定した場合であって前記所定の当り演出用の変動パターンに基づき図柄変動ゲームに係わる表示演出を実行させた場合、表示結果を確定停止表示させ、図柄変動ゲームに係わる表示演出を終了させた後、第2の特別遊技中に、特別遊技演出を実行させ、第2の特別遊技終了時に第2の特別遊技中に実行される特別遊技演出を終了させるとともに、

前記小当り判定手段が第3当りであると判定した場合であって前記所定の当り演出用の変動パターンに基づき図柄変動ゲームに係わる表示演出を実行させた場合、表示結果を確定停止表示させ、図柄変動ゲームに係わる表示演出を終了させた後、第3の特別遊技中に、前記第2の特別遊技中における特別遊技演出と同じ特別遊技演出を実行させ、第3の特別遊技終了時に第3の特別遊技中に実行される特別遊技演出を終了させるように構成されており、

40

前記背景切替手段は、

前記大当り判定手段が第2当りであると判定した場合であって前記変動パターン決定手段が前記所定の当り演出用の変動パターンを決定したとき、第2の特別遊技中における特別遊技演出の実行中に、前記背景選択手段が選択した種類の背景画像を表示画面の背景として変更して表示させ、

前記小当り判定手段が第3当りであると判定した場合であって前記変動パターン決定手段が前記所定の当り演出用の変動パターンを決定したとき、第3の特別遊技中における特別遊技演出の実行中に、前記背景選択手段が選択した種類の背景画像を表示画面の背景として変更して表示させることを特徴とする遊技機。

50

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、特別遊技終了後の遊技状態として確率変動状態が付与されたか否かを秘匿する遊技機に関するものである。

【背景技術】**【0002】**

従来、遊技機的一种であるパチンコ機では、可変表示器において、複数種類の図柄を変動させて表示させる図柄変動ゲームが行われるようになっている。そして、前記図柄変動ゲームの表示結果が大当りを示す表示結果の場合には大当り遊技が付与されるようになっている。そして、大当り遊技では、遊技者に多数の遊技球を獲得し得る機会が与えられるようになっている。また、前記大当りには、前記大当り遊技の終了後、確率変動（以下、「確変」と示す）状態を付与する確変大当りと、前記大当り遊技の終了後、確変状態を付与しない非確変大当りとを備えるような遊技機もあった。確変状態は、大当りの当選確率が低確率である通常確率から高確率に変動した状態であり、確変状態は遊技者にとって大当りの当選確率が高確率であるため、通常確率に比べて有利な遊技状態である。そして、確変大当りと非確変大当りとは、前記図柄変動ゲームの表示結果に依存するようになっているのが一般的となっている。

【0003】

このようなパチンコ機では、確変大当りとなるか否かが前記表示結果に依存するため、ゲーム性が明瞭である反面、前記表示結果が導出された後に付与される大当り遊技が大量の遊技球を獲得するためだけの状態、すなわち、単に消化するだけの遊技状態となってしまう遊技の興趣を低下させる懸念があった。この懸念を払拭するために、確変大当りか否かを表示結果に依存させず、確変状態が付与されたか否かを報知しないようにした。そして、大当り遊技状態終了後に確変状態の可能性を示唆する確変潜伏演出を行う遊技機が提案されている（特許文献1参照）。これによれば、大当り遊技状態終了後の遊技においても確変状態が付与されたか否かについて興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上することができる。なお、特許文献1では、確変状態が付与されていなくても確変潜伏演出を行うようにしており、これにより、遊技者に確変潜伏演出が行われても確変状態が付与されたか否かを分からせないようにしている。

【特許文献1】特開2004-65388号公報（請求項1～請求項3、段落番号[0011]～[0017]）

【発明の開示】**【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のパチンコ機の確変潜伏演出は、非確変状態では、点灯しないランプを点灯させる、通常出現しないキャラクタを登場させるなど、非確変状態に実行される演出とは異なる演出である。このため、これらの演出が行われなければ、遊技者に確変状態が付与されているという期待感を持たせることができず、遊技を継続させることができないという問題があった。

【0005】

この発明は、このような従来技術に存在する問題点に着目してなされたものである。その目的は、画像を変更させる演出を遊技状態にかかわらず実行させるとともに、非確変状態中に画像を変更させる演出を実行させる際、変更先となる各画像の選択確率を確率変動状態中とは異ならせることにより、確率変動状態が付与されていることを遊技者に常に期待させる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

上記目的を達成するために、請求項1に記載の発明は、始動入賞装置への遊技球の入賞を契機に当り判定用乱数の値を抽出する乱数抽出手段と、前記乱数抽出手段が抽出した前

10

20

30

40

50

記当り判定用乱数の値と予め定めた当り判定値とを比較して特別入賞装置を開放させる特別遊技を生起させる当りとするか否かを判定する当り判定手段と、前記当り判定手段が当りと判定した場合、前記特別遊技の終了後の遊技状態を設定する状態設定手段と、前記当り判定手段の判定結果に基づき、複数種類の図柄を変動させる図柄変動ゲームの変動時間を特定するための変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに基づき図柄変動ゲームに係わる表示演出を表示手段に実行させる表示制御手段と、を備え、前記特別遊技の終了後の遊技状態が、当りとなる確率を低確率から高確率に変動させた確率変動状態であるか否かを秘匿する遊技機において、前記図柄変動ゲームに係わる表示演出が行われる前記表示手段の表示画面の背景として表示される背景画像の種類が複数記憶される背景画像記憶手段と、前記背景画像記憶手段に記憶される背景画像の種類の中から前記表示手段の表示画面に表示中の背景画像と異なる種類の背景画像の種類を選択する背景選択手段と、前記背景選択手段が選択した種類の背景画像を前記表示手段の表示画面の背景として変更して表示させる背景切替手段と、前記背景画像毎に、当該背景画像が表示された場合に變更先となる各背景画像の非確変状態時の選択率と、確率変動状態時の選択率をそれぞれ記憶した選択率記憶手段と、を備え、前記選択率記憶手段が記憶した各背景画像の前記非確変状態時の選択率と確率変動状態時の選択率は、それぞれ異なっており、前記背景選択手段は、非確変状態時には、前記選択率記憶手段を参照して非確変状態時における變更先の背景画像の選択率に基づいて背景画像の種類を選択する一方、確率変動状態時には、前記選択率記憶手段を参照して確率変動状態時における變更先の背景画像の選択率に基づいて背景画像の種類を選択し、前記特別遊技は、前記当り判定手段が第1当りと判定した場合に付与される第1の特別遊技と、前記当り判定手段が第2当りと判定した場合に付与され、前記第1の特別遊技よりも前記特別入賞装置の最大開放回数を少なく設定した第2の特別遊技と、前記当り判定手段が第3当りと判定した場合に付与され、前記第2の特別遊技との差異を遊技者が判別困難な態様で前記特別入賞装置を開放する第3の特別遊技とからなり、前記当り判定手段は、前記乱数抽出手段が抽出した前記当り判定用乱数の値と予め定めた大当り判定値とを比較して前記第1当り又は前記第2当りであるか否かを判定する大当り判定を行い、前記大当り判定の判定結果が肯定の場合には前記第1当り又は前記第2当りの何れの当りとするかを決定する大当り判定手段と、前記当り判定用乱数の値と予め定めた小当り判定値とを比較して、前記第3当りであるか否かを判定する小当り判定を行う小当り判定手段から構成されており、前記状態設定手段は、前記第2当りに当選した場合には、前記当り判定手段における前記大当り判定が肯定判定する確率を低確率から高確率に変動させる確率変動状態を、前記特別遊技の終了後の遊技状態として設定し、前記第3当りに当選した場合には、前記第3当りの当選時の遊技状態と同じ状態を、当該第3当りに基づく第3の特別遊技終了後の遊技状態として維持するように構成され、前記変動パターン決定手段は、前記大当り判定手段が第2当りであると判定した場合及び前記小当り判定手段が第3当りであると判定した場合、所定の当り演出用の変動パターンを決定することができるように構成されており、前記表示制御手段は、前記大当り判定手段が第2当りであると判定した場合であって前記所定の当り演出用の変動パターンに基づき図柄変動ゲームに係わる表示演出を実行させた場合、表示結果を確定停止表示させ、図柄変動ゲームに係わる表示演出を終了させた後、第2の特別遊技中に、特別遊技演出を実行させ、第2の特別遊技終了時に第2の特別遊技中に実行される特別遊技演出を終了させるとともに、前記小当り判定手段が第3当りであると判定した場合であって前記所定の当り演出用の変動パターンに基づき図柄変動ゲームに係わる表示演出を実行させた場合、表示結果を確定停止表示させ、図柄変動ゲームに係わる表示演出を終了させた後、第3の特別遊技中に、前記第2の特別遊技中における特別遊技演出と同じ特別遊技演出を実行させ、第3の特別遊技終了時に第3の特別遊技中に実行される特別遊技演出を終了させるように構成されており、前記背景切替手段は、前記大当り判定手段が第2当りであると判定した場合であって前記変動パターン決定手段が前記所定の当り演出用の変動パターンを決定したとき、第2の特別遊技中における特別遊技演出の実行中に、前記背景選択手段が選択した種類の背景画像を表示画面の背景と

10

20

30

40

50

して変更して表示させ、前記小当り判定手段が第3当りであると判定した場合であって前記変動パターン決定手段が前記所定の当り演出用の変動パターンを決定したとき、第3の特別遊技中における特別遊技演出の実行中に、前記背景選択手段が選択した種類の背景画像を表示画面の背景として変更して表示させることを要旨とする。

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、画像を変更させる演出を遊技状態にかかわらず実行させるとともに、非確率変動状態中に画像を変更させる演出を実行させる際、変更先となる各画像の選択確率を確率変動状態中とは異ならせることにより、確率変動状態が付与されていることを遊技者に常に期待させることができる。

10

【発明を実施するための最良の形態】

【0011】

以下、本発明を遊技機的一种であるパチンコ遊技機（以下「パチンコ機」と示す）に具体化した一実施形態を図1～図12に基づいて説明する。

図1には、パチンコ機10の機表側が略示されており、機体の外郭をなす外枠11の開口前面側には、各種の遊技用構成部材をセットする縦長方形の中枠12が開閉及び着脱自在に組み付けられている。中枠12の前面側には、機内部に配置された遊技盤13を保護するための保護ガラスが装着されるガラス枠を備えた前枠14と、上球皿15がそれぞれ横開き状態で開閉可能に組み付けられている。前枠14の前面側及び遊技盤13の遊技領域13aには、発光体（LED、ランプなど）の発光（点灯（点滅））により、発光演出を実行する装飾ランプ16が設けられている。外枠11の下部には、各種音声を出し、音声出力に基づく遊技演出を行うスピーカ17が配置されている。中枠12の下部には、下球皿18及び発射装置19が装着されている。そして、遊技者が発射装置19を操作して、該発射装置19を駆動させることにより、上球皿15内の遊技球が遊技盤13の遊技領域13aへ発射されるようになっている。

20

【0012】

遊技盤13の遊技領域13aの略中央には、7セグメント型の特別表示手段としての特図表示器H1と、液晶ディスプレイ型の表示手段としての可変表示器H2を備えたセンター役物20が配設されている。図2に示すように、特図表示器H1はセンター役物20の上部に設けられているとともに、可変表示器H2はセンター役物20の中央に設けられている。特図表示器H1では、複数種類の図柄を変動させて表示する図柄変動ゲームが行われる。可変表示器H2では、特図表示器H1で行われる図柄変動ゲームに係わる表示演出が行われるようになっている。具体的には、可変表示器H2では、変動画像（又は画像表示）に基づく表示演出が行われるとともに、該表示演出に関連して複数種類の図柄を複数列で変動させて図柄組み合わせを表示する図柄変動ゲーム（以下、図柄組み合わせゲームと示す場合がある）が行われる。

30

【0013】

そして、図柄変動ゲームにおいて特図表示器H1では、複数種類の特別図柄F0（以下、「特図」と示す）を1列で変動させて特図を表示する。この特図は、大当りか否かなどの内部抽選の結果を示す報知用の図柄である。一方、図柄変動ゲームに係わる表示演出において可変表示器H2では、複数種類の飾り図柄F1（以下、「飾り図」と示す）を複数列（本実施形態では3列）で変動させて各列毎に飾り図柄を表示する。この飾り図柄は、表示演出を多様化するために用いられる演出用の図柄である。

40

【0014】

そして、特図表示器H1では、図柄変動ゲームの開始により同時に図柄の変動表示が開始され、該ゲームの終了と同時に特図が確定停止表示される。また、可変表示器H2では、図柄変動ゲームの開始により同時に飾り図柄の変動表示が開始され、原則として該ゲーム終了前に飾り図柄がゆれ変動状態で一旦停止表示され、該ゲームの終了と同時に各列の飾り図柄が確定停止表示される。「変動表示」とは、図柄を表示する表示器に定める表示領域内において表示される図柄の種類が変化している状態であり、「一旦停止表示」とは、前記表示領

50

域内において図柄がゆれ変動状態で表示されている状態であり、本実施形態においては、図柄が再び変動表示されず、図柄の種類が変わらない状態である。また、「確定停止表示」とは、前記表示領域内において図柄が確定停止している状態である。なお、原則として特図表示器H1と可変表示器H2では、同時に図柄変動ゲームと図柄変動ゲームに係わる表示演出が開始され、同時に終了する(すなわち、同時に特図と飾図が確定停止表示される)。

【0015】

本実施形態において特図表示器H1には、[0]、[1]、[2]、[3]の4種類の数字と、[-]の図柄が特図として表示されるようになっている。特図表示器H1に最終的に表示(確定停止表示)された図柄が[0]~[3]の数字の場合、その図柄から大当り及び小当りを認識できる。この大当り及び小当りを認識できる図柄が、特図における大当りの図柄及び小当りの図柄となる。一方、特図表示器H1に確定表示された図柄が[-]の場合、その図柄からはずれを認識できる。このはずれを認識できる図柄が、特図におけるはずれの図柄となる。

10

【0016】

また、本実施形態において可変表示器H2には、各列毎に[1]、[2]、[3]、[4]、[5]、[6]、[7]、[8]の8種類の数字が飾図として表示されるようになっている。そして、本実施形態において可変表示器H2は、特図表示器H1に比較して大きい表示領域で構成されるとともに、飾図は特図に比較して遥かに大きく表示されるようになっている。このため、遊技者は、可変表示器H2に停止表示された図柄組み合わせから大当り又ははずれを認識できる。可変表示器H2に停止表示された全列の図柄が同一種類の場合には、その図柄組み合わせ([222][777]など)から大当りを認識できる。この大当りを認識できる図柄組み合わせが飾図による大当りの図柄組み合わせ(大当り表示結果)となる。大当りの図柄組み合わせが確定停止表示されると、遊技者には、図柄変動ゲームの終了後に大当り遊技が付与される。一方、可変表示器H2に確定停止表示された全列の図柄が異なる種類の場合、又は1列の図柄がリーチ状態を形成した図柄とは異なる種類の場合には、その図柄組み合わせ([123][122][767]など)からはずれを認識できる。このはずれを認識できる図柄組み合わせが飾図によるはずれの図柄組み合わせ(はずれ表示結果)となる。

20

【0017】

また、本実施形態において、可変表示器H2における各列は、図柄変動ゲームが開始すると、予め定めた変動方向(縦スクロール方向)に沿って飾図が変動表示されるようになっている。そして、図柄変動ゲームが開始すると(各列の飾図が変動を開始すると)、可変表示器H2において遊技者側から見て左列(左図柄) 右列(右図柄) 中列(中図柄)の順に飾図が停止表示されるようになっている。そして、停止表示された左図柄と右図柄が同一種類の場合には、その図柄組み合わせ([1 1]など、「」は変動中を示す)からリーチ状態を認識できる。リーチ状態は、複数列のうち、特定列(本実施形態では左列と右列)の飾図が同一種類となって停止表示され、かつ前記特定列以外の列(本実施形態では中列)の飾図が変動表示されている状態である。また、本実施形態のパチンコ機10では、図柄変動ゲームの開始後、最初に飾図を停止表示させる左列が第1停止表示列になるとともに、次に飾図を停止表示させる右列が第2停止表示列になり、さらに最後に飾図を停止表示させる中列が第3停止表示列となる。

30

40

【0018】

また、可変表示器H2には、特図表示器H1の表示結果に応じた図柄組み合わせが表示されるようになっている。より詳しくは、特図表示器H1の特図による図柄と、可変表示器H2の飾図による図柄組み合わせが対応されており、図柄変動ゲーム及び当該図柄変動ゲームに係わる表示演出が終了すると、特図による図柄と飾図による図柄組み合わせが対応して確定停止表示されるようになっている。例えば、特図表示器H1に[0]又は[1]の大当りの図柄が確定停止表示される場合には、可変表示器H2にも[111]や[222]などの大当りの図柄組み合わせが確定停止表示されるようになっている。また、特

50

図表示領域 H 1 に [-] のはずれの図柄が停止表示される場合には、可変表示器 H 2 にも [1 2 1] や [3 4 5] などのはずれの図柄組み合わせが確定停止表示されるようになっている。なお、特図に対する飾図の図柄組み合わせは一对一とは限らず、1つの特図に対して複数の飾図による図柄組み合わせの中から1つの飾図による図柄組み合わせが選択されるようになっている。

【 0 0 1 9 】

以上のように、本実施形態の可変表示器 H 2 では、特図表示器 H 1 で行われる図柄変動ゲーム (1 列の図柄を変動表示させる図柄変動ゲーム) に係わる表示演出 (3 列の図柄を変動表示させて図柄の組み合わせを表示させる図柄変動ゲーム) が行われるようになっている。

10

【 0 0 2 0 】

また、センター役物 2 0 の下方には、図示しないアクチュエータ (ソレノイド、モータなど) の作動により開閉動作を行う開閉羽根 2 1 を備えた始動入賞口 2 2 が配設されている。始動入賞口 2 2 の奥方には、入賞した遊技球を検知する始動口センサ S E 1 (図 3 に示す) が設けられている。始動入賞口 2 2 は、遊技球の入賞検知を契機に、図柄変動ゲームの始動条件を付与し得る。また、始動入賞口 2 2 の下方には、図示しないアクチュエータ (ソレノイド、モータなど) の作動により開閉動作を行う大入賞口扉 2 4 を備えた入賞手段としての大入賞口 2 3 が配設されている。そして、大当たり遊技が付与されると、大入賞口扉 2 4 の開動作によって大入賞口 2 3 が開放されて遊技球が入賞可能となるため、遊技者は、多数の賞球が獲得できるチャンスを得る場合がある。なお、本実施形態の大入賞口扉 2 4 及び大入賞口 2 3 は、特別入賞装置 (大入賞口装置) を構成する。

20

【 0 0 2 1 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、始動入賞口 2 2 へ遊技球が入賞した場合、その入賞した遊技球の個数を記憶し、保留記憶数として機内部 (主制御基板 2 7 の R A M 2 7 c) で記憶されるようになっている。図柄変動ゲームが行われている場合に累積された保留記憶数は、保留中 (図柄変動ゲーム待機中) の図柄変動ゲームの回数を示している。保留記憶数は、始動入賞口 2 2 に遊技球が入賞することで 1 加算され、図柄変動ゲームの開始により 1 減算されるようになっている。したがって、図柄変動ゲーム中に始動入賞口 2 2 へ遊技球が入賞すると、保留記憶数は更に加算され、所定の上限度 (本実施形態では 4 個) まで累積されるようになっている。そして、図 2 に示すように、センター役物 2 0 の特図表示器 H 1 と可変表示器 H 2 の間には、保留記憶数に基づく保留中の図柄変動ゲームの回数を遊技者に報知するための保留記憶数表示部 R が配設されている。

30

【 0 0 2 2 】

保留記憶数表示部 R は、保留ランプ R 1、保留ランプ R 2、保留ランプ R 3 及び保留ランプ R 4 からなる複数 (本実施形態では 4 個) の L E D からなる発光手段によって構成されている。前記各保留ランプ R 1 ~ R 4 の点灯個数により、保留中の図柄変動ゲームの回数を遊技者に報知している。例えば、保留ランプ R 1 のみが点灯している場合には 1 回の図柄変動ゲームが保留中であることを示し、保留ランプ R 1 ~ R 4 の全てが点灯している場合には 4 回の図柄変動ゲームが保留中であることを示している。

【 0 0 2 3 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、確率変動 (以下、「確変」と示す) 機能を備えている。確変機能は、大当たり遊技終了後に大当たりの抽選確率 (当選確率) を低確率 (通常状態) である通常確率 (本実施形態では 2 / 6 3 1) から高確率 (本実施形態では 1 0 / 6 3 1) に変動させる確変状態 (確率変動状態) を付与する機能である。

40

【 0 0 2 4 】

また、確変状態は、予め定めた回数 (本実施形態では 1 0 0 0 0 回) の図柄変動ゲームが行われる迄の間、又は前記回数に達する前に大当たりが生起される迄の間、付与される。すなわち、確変状態は、予め定めた回数に相当する図柄変動ゲームの終了時迄の間、又は前記回数に達する前に大当たりが生起される図柄変動ゲームの終了時迄の間、付与される。本実施形態では、確変状態を予め定めた回数として 1 0 0 0 0 回を定めているため、実質

50

的に次回の大当たりが生起される迄の間付与されることと同等となっている。

【 0 0 2 5 】

そして、大当たり遊技終了後に確変状態を付与する大当たりが確変大当たりとなり、大当たり遊技終了後に確変状態が付与されない大当たりが非確変大当たりとなる。確変状態が付与されると、大当たりの抽選確率が高確率に変動して大当たりが生起され易くなるため、確変状態は遊技者にとって有利であり、遊技者は確変大当たりになることを期待しつつ遊技を行っている。

【 0 0 2 6 】

また、本実施形態の大当たり遊技は、図柄変動ゲームにて特図表示器 H 1 に大当たりの図柄が確定停止表示されたゲームの終了後、開始される。大当たり遊技が開始すると、最初に大当たり遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出終了後には、大入賞口 2 3 が開放されるラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数を上限（本実施形態では 1 5 ラウンド又は 2 ラウンド）として複数回行われる。1 回のラウンド遊技は、大入賞口 2 3 が開放されてから閉鎖されるまでであり、1 回のラウンド遊技中に大入賞口 2 3 は、規定入賞個数（本実施形態では 1 0 個）の遊技球が入賞するまでの間、又は規定時間（本実施形態では規定ラウンド数が 1 5 回では 2 5 秒又は規定ラウンド数が 2 回では 0 . 3 秒）が経過するまでの間、開放される。また、ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、大当たり遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当たり遊技は終了される。なお、オープニング演出が実行されると、可変表示器 H 2 には、オープニング演出用の背景画像が表示されるようになっており、エンディング演出が実行されると、可変表示器 H 2 には、エンディング演出用の背景画像が表示されるようになっている。

【 0 0 2 7 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりとして大当たり遊技中のラウンド遊技の規定ラウンド数を 1 5 回と定める大当たり 1 5 R と、規定ラウンド数を 2 回と定める大当たり 2 R とが設けられている。大当たり 1 5 R が遊技者に付与される場合には、規定ラウンド数を 1 5 回と定める大当たり遊技が付与され、大当たり 2 R が遊技者に付与される場合には、規定ラウンド数を 2 回と定める大当たり遊技が付与される。また、本実施形態には、内部抽選によって、大当たり（大当たり 1 5 R 及び大当たり 2 R ）とは別に決定される小当たりが設けられている。そして、小当たりが前記内部抽選によって決定され、小当たりが遊技者に付与される場合には、大入賞口扉 2 4 を開動作させ大入賞口 2 3 を開放するラウンド遊技の規定ラウンド数を 2 回と定める小当たり遊技が付与されるようになっている。なお、大当たり 2 R の大当たり遊技におけるオープニング演出の時間、ラウンド演出の時間、エンディング演出の時間は、それぞれ小当たり遊技のオープニング演出の時間、ラウンド演出の時間、エンディング演出の時間と同一である。また、大当たり 2 R の大当たり遊技におけるオープニング演出の演出内容、ラウンド演出の演出内容、エンディング演出の演出内容は、それぞれ小当たり遊技のオープニング演出の演出内容、ラウンド演出の演出内容、エンディング演出の演出内容と同一である。このため、遊技者は、小当たり遊技と大当たり 2 R の大当たり遊技を見ただけから区別しにくくなっている。

【 0 0 2 8 】

また、大当たり 1 5 R には、大当たり遊技終了後に確変状態が付与される確変大当たりと、大当たり遊技終了後に確変状態が付与されない非確変大当たりとがある。

一方、大当たり 2 R には、大当たり遊技終了後に確変状態が付与される確変大当たりのみがある。すなわち、大当たり 2 R の大当たり遊技終了後には、必ず確変状態が付与されるようになっている。

【 0 0 2 9 】

他方、小当たりによる小当たり遊技の終了後には、遊技状態が当該小当たりの当選時の遊技状態を継続するようになっている。すなわち、小当たり遊技の終了後には、遊技状態が移行しないようになっている。このため、小当たり遊技の終了後には、小当たり当選時の遊技状態が

10

20

30

40

50

、大当りの当選確率が低確率である通常状態である場合には確変状態に移行しない一方、大当りの当選確率が高確率である確変状態である場合には確変状態が継続されるようになっている。なお、本実施形態では飾図による大当り図柄から確変状態が付与されるか否かが完全に認識し得ないようになっている（認識できる場合もある）。また、大当り遊技における演出内容及び大当りとなる図柄変動ゲーム及び図柄組み合わせゲームの演出内容は、遊技状態（確変状態又は通常状態）に係わらず同一であり、また、演出内容の振り分け（出現率）も同一であるため、演出内容から確変状態が付与されるか否かが完全に認識し得ないようになっている（認識できる場合もある）。すなわち、本実施形態のパチンコ機10は、確変状態が付与されるか否かを秘匿するようになっている。以上のように、本実施形態では、大当り遊技及び小当り遊技が、特別遊技となる。また、本実施形態では、第1当りが、大当り15Rであり、第2当りが、大当り2Rであり、第3当りが、小当りとなる。また、大当り15Rによる大当り遊技が、第1の特別遊技となり、大当り2Rによる大当り遊技が、第2の特別遊技となり、小当り遊技が第3の特別遊技となる。

10

【0030】

次に、パチンコ機10の制御構成について図3に基づき説明する。

パチンコ機10の機裏側には、パチンコ機10全体を制御する主制御基板27が装着されている。主制御基板27は、パチンコ機10全体を制御するための各種処理を実行し、該処理結果に応じて遊技を制御するための各種の制御信号（制御コマンド）を演算処理し、該制御信号（制御コマンド）を出力する。また、機裏側には、統括制御基板28と、表示制御基板29と、ランプ制御基板30と、音声制御基板31とが装着されている。統括制御基板28は、主制御基板27が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、表示制御基板29、ランプ制御基板30及び音声制御基板31を統括的に制御する。表示制御基板29は、主制御基板27と統括制御基板28が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、可変表示器H2の表示態様（図柄、背景、文字などの表示画像など）を制御する。また、ランプ制御基板30は主制御基板27と統括制御基板28が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、装飾ランプ16の発光態様（点灯（点滅）/消灯のタイミングなど）を制御する。また、音声制御基板31は、主制御基板27と統括制御基板28が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、スピーカ17の音声出力態様（音声出力のタイミングなど）を制御する。本実施形態では、主制御基板27が主制御手段となる。また、統括制御基板28が統括制御手段となる。また、表示制御基板29が表示制御手段となる。

20

30

【0031】

以下、主制御基板27、統括制御基板28及び表示制御基板29について、その具体的な構成を説明する。

前記主制御基板27には、メインCPU27aが備えられている。該メインCPU27aには、ROM27b及びRAM27cが接続されている。また、メインCPU27aには、始動入賞口22に入賞した遊技球を検知する始動口センサSE1が接続されている。また、メインCPU27aには、特図表示器H1が接続されている。また、メインCPU27aには、保留記憶数表示部Rが接続されている。また、メインCPU27aは、当り判定用乱数、特図振分用乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値をRAM27cの設定領域に記憶（設定）して更新前の値を書き換えている。

40

【0032】

ROM27bには、パチンコ機10全体を制御するためのメイン制御プログラムが記憶されている。また、ROM27bには、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、図柄（特図及び飾図）が変動を開始（図柄変動ゲームが開始）してから図柄が停止表示（図柄変動ゲームが終了）される迄の間の遊技演出（表示演出、発光演出、音声演出）のペースとなるパターンを示すものである。すなわち、変動パターンは、特図表示器H1における特図が変動開始してから特図が確定停止表示されるまでの間の図柄変動ゲームの演出内容及び変動時間や、可変表示器H2における飾図が変動開始してから飾図が確定停止表示されるまでの間の図柄変動ゲームに係わる表示演出（図柄組み合わせゲー

50

ム)の演出内容及び変動時間を特定することができる。

【0033】

より詳しく説明すると、図4に示すように、変動パターンには、該変動パターン毎に、特図表示器H1における図柄変動ゲームの開始から終了までの特図の変動時間及び可変表示器H2における表示演出(図柄組み合わせゲーム)の開始から終了までの飾図の変動時間が定められている。また、変動パターンは、大きく分けて、特図による図柄変動ゲームが大当たりとなるときに決定することができる変動パターンP4、P5、P6、P8、P9と、小当たりとなるときに決定することができる変動パターンP5、P9と、はずれとなるときに決定することができる変動パターンP1、P2、P3、P5、P7に分類することができる。そして、特図による図柄変動ゲームが大当たりとなるときに決定することができる変動パターンP4、P5、P6、P8、P9は、さらに、特図による図柄変動ゲームが大当たり15Rとなるときに決定することができる変動パターンP4、P6、P8と、大当たり2Rとなるときに決定することができる変動パターンP5、P9に分類することができる。さらに、特図による図柄変動ゲームがはずれとなるときに決定することができる変動パターンP1、P2、P3、P5、P7は、特図による図柄変動ゲームがはずれリーチとなるときに決定することができる変動パターンP3、P5、P7と、リーチ演出なしのはずれとなるときに決定することができる変動パターンP1、P2に分類することができる。

10

【0034】

本実施形態において、図柄変動ゲームが小当たりとなる場合において決定される変動パターンは、特図表示器H1における結果(図柄変動ゲームの結果)が異なるだけで、特定される遊技演出の演出内容及び変動時間などが同じであるため、大当たり2Rとなるときに決定される変動パターンP5、P9を共用している。また、図柄変動ゲームがはずれリーチとなる場合において決定される変動パターンは、特図表示器H1における結果(図柄変動ゲームの結果)が異なるだけで、特定される遊技演出の演出内容及び変動時間などが同じであるため、大当たり2Rとなるときに決定される変動パターンP5を共用している。

20

【0035】

また、以下では、特図による図柄変動ゲームが大当たりとなるときに決定することができる変動パターンP4、P5、P6、P8、P9を大当たり演出用の変動パターンと示す場合がある。また、特図による図柄変動ゲームが大当たり15Rとなるときに決定することができる変動パターンP4、P6、P8を大当たり15R演出用の変動パターンと示す場合がある。また、特図による図柄変動ゲームが大当たり2Rとなるときに決定することができる変動パターンP5、P9を大当たり2R演出用の変動パターンと示す場合がある。また、特図による図柄変動ゲームが小当たりとなるときに決定することができる変動パターンP5、P9を小当たり演出用の変動パターンと示す場合がある。また、特図による図柄変動ゲームがはずれリーチとなるときに決定することができる変動パターンP3、P5、P7をはずれリーチ演出用の変動パターンと示す場合がある。また、特図による図柄変動ゲームがはずれ(リーチ演出無し)となるときに決定することができる変動パターンP1、P2をはずれ演出用の変動パターンと示す場合がある。

30

【0036】

本実施形態において、大当たり演出用の変動パターン及びはずれリーチ演出用の変動パターンに基づく図柄変動ゲームでは、3種類のリーチ演出N、SA、SBのうち、いずれかのリーチ演出が行われるようになっている。例えば、リーチ演出Nは、飾図によるリーチの図柄組み合わせが表示された後、残り1列(本実施形態では、中列)を変動させて飾図を導出する演出内容でリーチ演出が行われるようになっている(ノーマルリーチ演出とも言う)。また、リーチ演出SA、SBは、残り1列の飾図の変動中又は一旦表示した後、例えば、特定のキャラクタが登場し、登場キャラクタの名称で呼ばれる「リーチ」へ移行(発展)して飾り図柄を導出する演出内容でリーチ演出が行われるようになっている(スーパーリーチ演出とも言う)。本実施形態では、リーチ演出N(ノーマルリーチ演出)が通常のリーチ演出となり、リーチ演出SA、SB(スーパーリーチ演出)が段階的

40

50

に発展するリーチ演出となる。なお、リーチ演出中では、リーチ演出用の背景画像が表示されるようになっている。

【 0 0 3 7 】

そして、本実施形態では、リーチ演出の種類に応じて、大当り遊技が付与される割合（大当り信頼度又は大当り期待度）を異ならせている。より詳しく言えば、リーチ演出Nよりリーチ演出SA, SBの方が、大当り遊技が付与される割合が高くなるように設定されている。これは、リーチ演出Nよりリーチ演出SA, SBの方が、大当り遊技が付与される期待度（可能性）が高まることを示している。大当り遊技が付与される割合は、各リーチ演出が行われる変動パターンを大当り演出用とはずれリーチ演出用に振り分ける際の振り分け態様に応じて決定される。即ち、リーチ演出の大当りが付与される割合を高くするためには、当該リーチ演出が図柄組み合わせゲームにおいて出現する割合（大当りの場合とはずれリーチの場合に出現する全体の割合）に対して、大当りの場合に当該リーチ演出が出現する割合を高めると共にはずれリーチの場合に当該リーチ演出が出現する割合を低める（又はいずれか一方を行う）ように変動パターンを振り分ければよい。このように大当り遊技が付与される割合を異ならせることにより、リーチの図柄組み合わせが表示され、リーチ演出が行われた場合には、当該リーチ演出の種類に応じて遊技者が抱く大当りへの期待感を変化させることができる。

【 0 0 3 8 】

そして、大当り15R演出用の変動パターンP4, P6, P8に基づき図柄変動ゲームが行われた場合、特図表示器H1及び可変表示器H2において、夫々に大当りを認識できる大当りの図柄及び大当りの図柄組み合わせ（例えば[111]など）が最終的に表示されるようになっている。具体的には、図4に示すように、大当り15R演出用の変動パターンP4に基づき図柄変動ゲームが行われると、可変表示器H2でリーチ演出Nが行われた後、飾図による大当りの図柄組み合わせが表示されると同時に、特図表示器H1において大当りの図柄が表示されるようになっている。大当り15R演出用の変動パターンP6に基づき図柄変動ゲームが行われると、可変表示器H2でリーチ演出SAが行われた後、飾図による大当りの図柄組み合わせが表示されると同時に、特図表示器H1において大当りの図柄が表示されるようになっている。大当り15R演出用の変動パターンP8に基づき図柄変動ゲームが行われると、可変表示器H2でリーチ演出SBが行われた後、飾図による大当りの図柄組み合わせが表示されると同時に、特図表示器H1において大当りの図柄が表示されるようになっている。

【 0 0 3 9 】

なお、変動パターンP4により特定される特図表示器H1における図柄変動ゲーム及び可変表示器H2における図柄変動ゲームに係わる表示演出（図柄組み合わせゲーム）の変動時間は、共に変動時間は25秒である。また、変動パターンP6により特定される特図表示器H1における図柄変動ゲーム及び可変表示器H2における図柄変動ゲームに係わる表示演出（図柄組み合わせゲーム）の変動時間は、共に35秒である。また、変動パターンP8により特定される特図表示器H1における図柄変動ゲーム及び可変表示器H2における図柄変動ゲームに係わる表示演出（図柄組み合わせゲーム）の変動時間は、共に60秒である。

【 0 0 4 0 】

そして、大当り2R演出用の変動パターンP5, P9に基づき図柄変動ゲームが行われると、特図表示器H1で大当りを認識できる大当りの図柄が最終的に表示されるようになっている。また、大当り2R演出用の変動パターンP5, P9に基づき図柄変動ゲームが行われると、可変表示器H2で大当りを認識できない、且つ、大当り15Rにおける大当りの図柄組み合わせとは異なる図柄組み合わせ（例えば、[345][323]など）が最終的に表示されるようになっている。具体的には、図4に示すように、大当り2R演出用の変動パターンP5に基づき図柄変動ゲームが行われると、可変表示器H2でリーチ演出SAが行われた後、飾図による大当りの図柄組み合わせとは異なる図柄組み合わせが表示されると同時に、特図表示器H1において大当りの図柄が表示されるようになっている

。大当り 2 R 演出用の変動パターン P 9 に基づき図柄変動ゲームが行われると、図柄変動ゲーム開始から 2 秒後に特図表示器 H 1 において大当りの図柄が表示されるとともに、図柄変動ゲーム開始から 1 2 秒後に可変表示器 H 2 において飾図による大当りの図柄組み合わせとは異なる図柄組み合わせが表示されるようになっている。

【 0 0 4 1 】

なお、変動パターン P 5 により特定される特図表示器 H 1 における図柄変動ゲーム及び可変表示器 H 2 における図柄変動ゲームに係わる表示演出（図柄組み合わせゲーム）の変動時間は、共に 3 0 秒である。また、変動パターン P 9 により特定される特図表示器 H 1 における図柄変動ゲームの変動時間は、2 秒である一方、変動パターン P 9 により特定される可変表示器 H 2 における図柄変動ゲームに係わる表示演出（図柄組み合わせゲーム）の変動時間は、1 2 秒である。

10

【 0 0 4 2 】

また、小当り演出用の変動パターン P 5 , P 9 に基づき図柄変動ゲームが行われると、特図表示器 H 1 で小当りを認識できる小当りの図柄が最終的に表示され、可変表示器 H 2 で大当りを認識できない、且つ、大当り 1 5 R における大当りの図柄組み合わせとは異なる図柄組み合わせ（例えば、[6 7 8] など）が最終的に表示されるようになっている。具体的には、図 4 に示すように、小当り演出用の変動パターン P 5 に基づき図柄変動ゲームが行われると、可変表示器 H 2 でリーチ演出 S A が行われた後、飾図による大当りの図柄組み合わせとは異なる図柄組み合わせが表示される同時に、特図表示器 H 1 において小当りの図柄が表示されるようになっている。小当り演出用の変動パターン P 9 に基づき図柄変動ゲームが行われると、図柄変動ゲーム開始から 2 秒後に特図表示器 H 1 において小当りの図柄が表示されると同時に、図柄変動ゲーム開始から 1 2 秒後に可変表示器 H 2 において飾図による大当りの図柄組み合わせとは異なる図柄組み合わせが表示されるようになっている。

20

【 0 0 4 3 】

なお、変動パターン P 5 により特定される特図表示器 H 1 における図柄変動ゲーム及び可変表示器 H 2 における図柄変動ゲームに係わる表示演出（図柄組み合わせゲーム）の変動時間は、共に 3 0 秒である。また、変動パターン P 9 により特定される特図表示器 H 1 における図柄変動ゲームの変動時間は、2 秒である一方、変動パターン P 9 により特定される可変表示器 H 2 における図柄変動ゲームに係わる表示演出（図柄組み合わせゲーム）の変動時間は、1 2 秒である。

30

【 0 0 4 4 】

以上のように、小当り演出用の変動パターン P 5 に基づき図柄変動ゲームが行われた場合と、大当り 2 R 演出用の変動パターン P 5 に基づき図柄変動ゲームが行われた場合では、可変表示器 H 2 における表示演出の演出内容、飾図の変動時間、飾図の表示結果、特図の変動時間などは同じであり、特図の表示結果が異なるだけである。このため、メイン CPU 2 7 a が、特図による表示結果（図柄変動ゲームの結果）を記憶管理すれば、図柄変動ゲームが小当りとなるときでも、変動パターン P 5 を共用することができる。変動パターン P 9 も同様である。このため、変動パターン P 5 に基づき図柄変動ゲームが行われた場合、遊技者は、可変表示器 H 2 の演出内容などからは、図柄変動ゲームが、大当り 2 R 又は小当りのいずれであるのかを区別できないようになっている。

40

【 0 0 4 5 】

そして、はずれリーチ演出用の変動パターン P 3 , P 5 , P 7 に基づき図柄変動ゲームが行われると、特図表示器 H 1 及び可変表示器 H 2 において、夫々にはずれの図柄及びはずれの図柄組み合わせが最終的に表示されるようになっている。具体的には、図 4 に示すように、はずれリーチ演出用の変動パターン P 3 に基づき図柄変動ゲームが行われた場合、可変表示器 H 2 でリーチ演出 N が行われた後、飾図によるはずれの図柄組み合わせが表示されると同時に、特図表示器 H 1 においてはずれの図柄が表示されるようになっている。はずれリーチ演出用の変動パターン P 5 に基づき図柄変動ゲームが行われた場合、可変表示器 H 2 でリーチ演出 S A が行われた後、飾図によるはずれの図柄組み合わせが表示さ

50

れると同時に、特図表示器 H 1 においてははずれの図柄が表示されるようになっている。はずれリーチ演出用の変動パターン P 7 に基づき図柄変動ゲームが行われた場合、可変表示器 H 2 でリーチ演出 S B が行われた後、飾図によるはずれの図柄組み合わせが表示されると同時に、特図表示器 H 1 においてははずれの図柄が表示されるようになっている。

【 0 0 4 6 】

以上のように、はずれリーチ演出用の変動パターン P 5 に基づき図柄変動ゲームが行われた場合と、大当たり 2 R 演出用の変動パターン P 5 に基づき図柄変動ゲームが行われた場合では、可変表示器 H 2 における表示演出の演出内容、飾図の変動時間、飾図の表示結果、特図の変動時間などは同じであり、特図の表示結果が異なるだけである。このため、メイン CPU 2 7 a が、特図による表示結果（図柄変動ゲームの結果）を記憶管理すれば、

10

【 0 0 4 7 】

そして、はずれ演出用の変動パターン P 1 , P 2 に基づき図柄変動ゲームが行われると、特図表示器 H 1 及び可変表示器 H 2 において、通常変動後、夫々にはずれの図柄及びはずれの図柄組み合わせが最終的に表示されるパターンとなっている。具体的には、図 4 に示すように、はずれ演出用の変動パターン P 1 に基づき図柄変動ゲームが行われると、図柄変動ゲーム開始後、通常変動が行われ、当該開始から 1 2 秒後、可変表示器 H 2 において飾図によるはずれの図柄組み合わせが表示されると共に、特図表示器 H 1 においてははずれ図柄が表示されるようになっている。また、はずれ演出用の変動パターン P 2 に基づき図柄変動ゲームが行われると、図柄変動ゲーム開始後、通常変動が行われ、当該開始から 5 秒後に特図表示器 H 1 においてははずれの図柄が表示されるとともに、飾図によるはずれの図柄組み合わせが表示されるようになっている。

20

【 0 0 4 8 】

以上のように、はずれ演出用の変動パターン P 1 に基づき図柄変動ゲームが行われた場合と、変動パターン P 9 に基づき図柄変動ゲームが行われた場合では、可変表示器 H 2 における表示演出の演出内容、飾図の変動時間、飾図の表示結果などは同じであり、特図の表示結果及び特図の変動時間が異なるだけである。このため、変動パターン P 9 に基づき

30

【 0 0 4 9 】

また、ROM 2 7 b には、図柄変動ゲームが大当たり 1 5 R となったときの大当たり遊技における演出パターンが、オープニング演出用、ラウンド演出用、エンディング演出用に分類されて記憶されている。前記ラウンド演出は、実行されているラウンド遊技が何ラウンド目かを示す演出である。また、ROM 2 7 b には、図柄変動ゲームが大当たり 2 R となったときの大当たり遊技における演出パターンが、オープニング演出用、ラウンド演出用、エンディング演出用に分類されて記憶されている。前記ラウンド演出は、実行されているラウンド遊技が何ラウンド目かを示す演出である。なお、図柄変動ゲームが大当たり 2 R となったときの大当たり遊技における演出パターンは、図柄変動ゲームが小当たりとなったときの小当たり遊技における演出パターンと同一である。このため、遊技者は、図柄変動ゲームが大当たり 2 R となったときの大当たり遊技と、図柄変動ゲームが小当たりとなったときの小当たり遊技とを演出内容から区別しにくくなっている。

40

【 0 0 5 0 】

また、ROM 2 7 b には、大当たり判定値が記憶されている。大当たり判定値は、大当たりか否かの内部抽選で用いる判定値であり、当り判定用乱数の取り得る数値（0 ~ 6 3 0 までの全 6 3 1 通りの整数）の中から定められている。なお、大当たり判定値は、確変状態が付与されているか否かでその数が異なり、確変状態時の大当たり判定値の数（本実施形

50

態では10個)は、通常状態時の大当り判定値の数(本実施形態では2個)よりも多く設定されている。また、ROM27bには、小当り判定値が記憶されている。小当り判定値は、小当りか否かの内部抽選で用いる判定値であり、当り判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。なお、小当り判定値の数(本実施形態では4個)は、通常状態時の大当り判定値の数(本実施形態では2個)よりも多く設定されている。

【0051】

また、ROM27bには、大当り決定時に大当りの図柄となる特図(本実施形態では[0]~[2])の種類を決定する際に用いる特図判定値が記憶されている。特図判定値では、特図振分用乱数の取り得る数値が所定個数ずつ振り分けられている。本実施形態では、内部抽選の大当り決定時に特図を決定することにより、大当り遊技終了後に確変状態を付与するか否かを決定している。そして、メインCPU27aは、大当りの決定時(大当り判定によって肯定となった場合)、特図振分用乱数と特図判定値とを比較して1つの特図による大当り図柄([0]~[2]のいずれか)を決定する。一方、小当りの決定時(大当り判定により否定となり、小当り判定によって肯定となった場合)、特図による小当りの図柄([3])を決定する。他方、はずれの決定時(大当り判定及び小当り判定において否定となった場合)、特図によるはずれの図柄([-])を決定する。また、RAM27cには、パチンコ機10の動作中に適宜書き換えられる各種情報(各種乱数の値など)が記憶されるようになっている。

10

【0052】

そして、メインCPU27aは、メイン制御プログラムに基づき、入賞処理や変動パターン決定処理などの各種処理を実行するようになっている。まず、入賞処理について図5に基づき説明する。

20

【0053】

メインCPU27aは、所定時間間隔で遊技球の入賞検知がなされたか否かを判定する(ステップS11)。つまり、メインCPU27aは、始動入賞口22及び始動口センサSE1によって構成される始動入賞装置が出力する検知信号を入力したか否かを判定する。この判定結果が否定の場合(入賞検知なしの場合)、メインCPU27aは、入賞処理を終了する。一方、判定結果が肯定の場合(入賞検知ありの場合)、メインCPU27aは、RAM27cに記憶されている保留記憶数が上限値(本実施形態では4)未満であるか否かを判定する(ステップS12)。この判定結果が否定の場合(保留記憶数=4の場合)、メインCPU27aは、入賞処理を終了する。

30

【0054】

一方、この判定結果が肯定の場合(保留記憶数<4の場合)、メインCPU27aは、RAM27cに記憶されている保留記憶数に「1」加算(+1)し、保留記憶数を書き換える(ステップS13)。続いて、メインCPU27aは、当り判定用乱数の値をRAM27cから読み出して取得し、当該読み出した当り判定用乱数の値を保留記憶数に対応付けられたRAM27cの所定の記憶領域に設定する(ステップS14)。また、メインCPU27aは、特図振分用乱数の値をRAM27cから取得し、当該読み出した特図振分用乱数の値を保留記憶数に対応付けられたRAM27cの所定の記憶領域に設定する(ステップS14)。なお、当り判定用乱数及び特図振分用乱数は、メインCPU27aによって所定の周期毎に順次更新される乱数であり、メインCPU27aは、更新後の値をRAM27cの設定領域に設定して更新前の値を書き換えている。そして、メインCPU27aは、入賞処理を終了する。

40

【0055】

次に、変動パターン決定処理について図6に基づき説明する。

メインCPU27aは、図柄(特図及び飾図)が変動表示中であるか否か及び特別遊技(大当り遊技又は小当り遊技)中であるか否かを判定する(ステップS21)。ステップS21の判定結果が肯定の場合(図柄変動ゲーム中である又は特別遊技中である場合)、メインCPU27aは、変動パターン決定処理を終了する。一方、ステップS21の判定結果が否定の場合(図柄変動ゲーム中でなく、特別遊技中でない場合)、メインCPU27

50

aは、所定時間間隔で保留記憶数が「0」よりも大きいか否かが判定する（ステップS22）。ステップS22の判定結果が否定の場合（保留記憶数=0の場合）、保留中の図柄変動ゲームが存在しないので、メインCPU27aは、変動パターン決定処理を終了する。

【0056】

一方、ステップS22の判定結果が肯定の場合（保留記憶数>0の場合）、メインCPU27aは、保留記憶数に対応付けられてRAM27cに記憶されている当り判定用乱数の値がROM27bに記憶されている大当り判定値と一致するか否かを判定して大当り判定（大当り抽選）を行う（ステップS23）。なお、本実施形態において、大当り判定値は、確変状態が付与されているか否かで変更されるようになっている。そして、通常状態の時（低確率の時）、大当り判定の判定結果が肯定となる確率（大当り確率）は、2/631としており、確変状態の時（高確率の時）、大当り判定の判定結果が肯定となる確率（大当り確率）は、10/631としている。また、メインCPU27aは、保留記憶数を「1」減算（-1）した後に、当該保留記憶数に対応付けられて記憶されている当り判定用乱数及び特図振分乱数の値を取得するようになっている。

10

【0057】

大当り判定の判定結果が肯定の場合（大当りの場合）、メインCPU27aは、保留記憶数に対応付けられてRAM27cに記憶されていた特図振分用乱数の値を読み出す。そして、メインCPU27aは、特図振分用乱数の値に基づき、特図による大当りの図柄の中から特図表示器H1にて確定停止表示される最終停止図柄を決定する（ステップS24）。なお、本実施形態では、特図による大当りの図柄は、[0]~[2]のいずれかであり、メインCPU27aは、これらの中から特図を決定する。また、本実施形態において、特図[0]及び[1]は、大当り15Rを示す特図であり、特図[2]は、大当り2Rを示す特図である。また、特図[0]は、非確変大当りを示す特図であり、特図[1]及び[2]は、確変大当りを示す特図である。また、メインCPU27aは、ステップS24において、4/10の確率で特図[0]を決定し、5/10の確率で特図[1]を決定し、1/10の確率で特図[2]を決定するようになっている。

20

【0058】

その後、メインCPU27aは、大当りの図柄に基づき、大当り演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定する（ステップS25）。すなわち、大当り図柄が大当り15Rを示す特図[0][1]である場合、メインCPU27aは、大当り15R演出用の変動パターン（P4、P6、P8）の中から変動パターンを決定する。

30

【0059】

具体的には、図7(a)に示す変動パターン振分テーブルT1に示すように、大当り15R演出用の変動パターンP4、P6、P8には、それぞれ変動パターン振分用乱数が振り分けられている。この変動パターン振分用乱数は、「0~99」までの全100通りの整数である。変動パターン振分用乱数は、メインCPU27aによって所定の周期毎に順次更新される乱数であり、メインCPU27aは、更新後の値をRAM27cの設定領域に設定して更新前の値を書き換えている。メインCPU27aは、ステップS25の処理において、大当りの図柄が大当り15Rを示す特図[0][1]である場合、RAM27cから変動パターン振分用乱数を取得し、変動パターン振分テーブルT1を参照して大当り15R演出用の変動パターンを決定する。

40

【0060】

また、大当りの図柄が大当り2Rを示す特図[2]である場合、メインCPU27aは、大当り2R演出用の変動パターン（P5、P9）の中から変動パターンを決定する。具体的には、図7(b)に示す変動パターン振分テーブルT2に示すように、大当り2R演出用の変動パターンP5、P9には、それぞれ変動パターン振分用乱数が振り分けられている。メインCPU27aは、ステップS25の処理において、大当り図柄が大当り2Rを示す特図[2]である場合、RAM27cから変動パターン振分用乱数を取得し、変動パターン振分テーブルT2を参照して大当り2R演出用の変動パターンを決定する。

【0061】

50

変動パターン及び最終停止図柄を決定したメインCPU 27aは、統括制御基板 28 (サブCPU 28a) に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、図柄変動ゲームに関する各種処理を実行する(ステップS 26)。具体的に言えば、メインCPU 27aは、変動パターンを指定すると共に図柄変動の開始を指示する変動パターン指定コマンドを最初に出力する。同時に、メインCPU 27aは、特図を変動開始させるように特図表示器H 1の表示内容を制御する。

【0062】

次に、メインCPU 27aは、最終停止図柄を指定するための特別図柄指定コマンドを出力する。その後、メインCPU 27aは、前記指定した変動パターンに定められている特図表示器H 1における特図の変動時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように特図表示器H 1の表示内容を制御する。また、メインCPU 27aは、前記指定した変動パターンに定められている可変表示器H 2における飾図の変動時間に基づいて、飾図の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。その後、メインCPU 27aは、変動パターン決定処理を終了する。

【0063】

一方、ステップS 23の大当たり判定の判定結果が否定の場合(大当たりでないの場合)、メインCPU 27aは、当たり判定用乱数の値がROM 27bに記憶されている小当たり判定値と一致するか否かを判定して小当たり判定を行う(ステップS 27)。なお、小当たりとなる確率は、 $4/631$ としている。ステップS 27の判定結果が肯定の場合(小当たりの場合)、メインCPU 27aは、小当たりを示す特図[3]を最終停止図柄として決定する(ステップS 28)。そして、メインCPU 27aは、小当たり演出用の変動パターンP 5, P 9の中から変動パターンを決定する(ステップS 29)。具体的には、変動パターンP 5, P 9は、大当たり2Rであるときにも共用されているため、メインCPU 27aは、変動パターン振分テーブルT 2を共用して変動パターンを決定する。すなわち、メインCPU 27aは、ステップS 29の処理において、RAM 27cから変動パターン振分用乱数を取得し、変動パターン振分テーブルT 2を参照して小当たり演出用の変動パターンを決定する。その後、メインCPU 27aは、ステップS 26の処理に移行する。

【0064】

一方、ステップS 27の大当たり判定の判定結果が否定の場合(小当たりでないの場合)、メインCPU 27aは、リーチ演出を行う否かを判定するリーチ判定を行う(ステップS 30)。本実施形態では、リーチ判定の判定結果が肯定となる確率(リーチ演出を行う確率)は、確変状態が付与されているか否かにかかわらず、 $1/12$ としている。従って、遊技者は、はずれとなるリーチ演出の出現率から確変状態が付与されているか否かを判断できないようになっている。

【0065】

ステップS 30のリーチ判定の判定結果が肯定の場合(リーチ演出を行う場合)、メインCPU 27aは、はずれを示す特図[-]を最終停止図柄として決定する(ステップS 31)。そして、メインCPU 27aは、はずれリーチ演出用の変動パターンP 3, P 5, P 7の中から変動パターンを決定する(ステップS 32)。具体的には、図7(c)に示す変動パターン振分テーブルT 3に示すように、はずれリーチ演出用の変動パターンP 3, P 5, P 7には、それぞれ変動パターン振分用乱数が振り分けられている。メインCPU 27aは、ステップS 32の処理において、RAM 27cから変動パターン振分用乱数を取得し、変動パターン振分テーブルT 3を参照してはずれリーチ演出用の変動パターンを決定する。その後、メインCPU 27aは、ステップS 26の処理に移行する。

【0066】

一方、ステップS 30のリーチ判定の判定結果が否定の場合(リーチ演出を行わない場合)、メインCPU 27aは、はずれを示す特図[-]を最終停止図柄として決定する(ステップS 33)。そして、メインCPU 27aは、はずれ演出用の変動パターンP 1, P 2の中から変動パターンを決定する(ステップS 34)。具体的には、図7(d)の変動パターン振分テーブルT 4に示すように、メインCPU 27aは、保留記憶数が0又は

10

20

30

40

50

1 のときには、変動パターン P 1 を決定し、保留記憶数が 2 又は 3 のときには、変動パターン P 2 を決定する。その後、メイン CPU 27 a は、ステップ S 26 の処理に移行する。

【 0067 】

そして、メイン CPU 27 a は、大当たり 15 R を決定した場合、決定した変動パターンに基づく図柄変動ゲームの終了後、大当たり 15 R となったときの大当たり遊技の制御を開始し、統括制御基板 28 (統括 CPU 28 a) に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する。具体的に言えば、メイン CPU 27 a は、最初に、オープニング演出における演出パターンを指定するオープニングコマンドを出力する。次に、メイン CPU 27 a は、各ラウンド遊技の開始時に、各ラウンド演出における演出パターンを指定するラウンドコマンドを出力する。その際、メイン CPU 27 a は、ラウンド遊技毎に大入賞口扉 24 を開閉させる。そして、メイン CPU 27 a は、最終ラウンドの終了時に、エンディング演出における演出パターンを指定するエンディングコマンドを出力して、大当たり遊技を終了させる。その際、メイン CPU 27 a は、図柄変動ゲーム終了時に表示した特図 (最終停止図柄) に基づき、各種フラグを設定する。

10

【 0068 】

具体的には、メイン CPU 27 a は、最終停止図柄として特図 [1] を表示した場合、遊技状態が確変状態であることを示す確変フラグを設定する。また、メイン CPU 27 a は、最終停止図柄として特図 [0] を表示した場合、遊技状態が通常状態であることを示すために、確変フラグをクリアする。なお、各フラグは、RAM 27 c の所定の記憶領域に記憶されるようになっている。

20

【 0069 】

また、メイン CPU 27 a は、大当たり 2 R を決定した場合、決定した変動パターンに基づく図柄変動ゲームの終了後、大当たり 2 R となったときの大当たり遊技の制御を開始し、統括制御基板 28 (統括 CPU 28 a) に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する。具体的に言えば、メイン CPU 27 a は、最初に、オープニング演出における演出パターンを指定するオープニングコマンドを出力する。次に、メイン CPU 27 a は、各ラウンド遊技の開始時に、各ラウンド演出における演出パターンを指定するラウンドコマンドを出力する。その際、メイン CPU 27 a は、ラウンド遊技毎に大入賞口扉 24 を開閉させる。そして、メイン CPU 27 a は、最終ラウンドの終了時に、エンディング演出における演出パターンを指定するエンディングコマンドを出力して、大当たり遊技を終了させる。その際、メイン CPU 27 a は、図柄変動ゲーム終了時に表示した特図 (最終停止図柄) に基づき、各種フラグを設定する。具体的には、メイン CPU 27 a は、最終停止図柄として特図 [2] を表示するので、遊技状態が確変状態であることを示す確変フラグを設定する。

30

【 0070 】

また、メイン CPU 27 a は、小当たりを決定した場合、決定した変動パターンに基づく図柄変動ゲームの終了後、小当たり遊技の制御を開始し、統括制御基板 28 (統括 CPU 28 a) に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する。具体的に言えば、メイン CPU 27 a は、最初に、オープニング演出における演出パターンを指定するオープニングコマンドを出力する。次に、メイン CPU 27 a は、各ラウンド遊技の開始時に、各ラウンド演出における演出パターンを指定するラウンドコマンドを出力する。その際、メイン CPU 27 a は、ラウンド遊技毎に大入賞口扉 24 を開閉させる。そして、メイン CPU 27 a は、最終ラウンドの終了時に、エンディング演出における演出パターンを指定するエンディングコマンドを出力して、大当たり遊技を終了させる。なお、小当たり遊技終了時において、メイン CPU 27 a は、各種フラグを新たに設定することはない。

40

【 0071 】

以上のように、本実施形態のメイン CPU 27 a は、図柄変動ゲームが当り (大当たり又は小当たり) となるか否かを判定する当り判定手段となる。また、メイン CPU 27 a は、当り判定用乱数を抽出 (取得) する乱数抽出手段となる。また、メイン CPU 27 a は、

50

確率変動状態を付与するか否かを決定する確変決定手段となる。また、メインCPU 27 aは、変動パターンを選択する変動パターン決定手段となる。また、メインCPU 27 aは、リーチ判定を行うリーチ判定手段となる。

【0072】

次に、図3に基づき統括制御基板28について説明する。

統括制御基板28には、統括CPU 28 aが備えられている。該統括CPU 28 aには、ROM 28 b及びRAM 28 cが接続されている。また、統括CPU 28 aは、各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値をRAM 28 cの設定領域に記憶(設定)して更新前の値を書き換えている。また、ROM 28 bには、表示制御基板29、ランプ制御基板30及び音声制御基板31を統括的に制御するための統括制御プログラムが記憶さ

10

【0073】

そして、統括CPU 28 aは、統括制御プログラムに基づき各種制御を実行するようになっている。例えば、統括CPU 28 aは、入力した変動パターン指定コマンドを各制御基板29～31に出力する。また、統括CPU 28 aは、特別図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを入力すると、最終停止図柄及び変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンに基づき、可変表示器H2に表示させる飾り図柄の図柄組み合わせを決定する。

【0074】

具体的には、統括CPU 28 aは、大当り15R演出用の変動パターンP4, P6, P8が指定された場合には、全列の飾り図柄の種類を同一種類として、飾り図柄の図柄組み合わせを決定する。このとき、統括CPU 28 aは、特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄である特図に基づき、飾り図柄の種類を決定している。具体的には、統括CPU 28 aは、特図[1]である場合(確変図柄である場合)又は指定された特図が[0]である場合(非確変図柄である場合)、全列の図柄を同一種類の図柄となるように飾り図柄の組み合わせを決定する。このため、遊技者は、飾り図柄の組み合わせから確変状態が付与されたか否かを判断できないようになっている。

20

【0075】

また、統括CPU 28 aは、はずれリーチ演出用、大当り2R演出用又は小当り演出用の変動パターンP3, P5, P7が指定されていた場合には、左列の図柄と右列の図柄を同一種類の図柄とし、中列の図柄を左右列の図柄と一致しないように飾り図柄の図柄組み合わせを決定する。

30

【0076】

また、統括CPU 28 aは、はずれ演出用、大当り2R演出用又は小当り演出用の変動パターンP1, P2, P9が指定されると、左列の図柄と右列の図柄が異なるように飾り図柄の図柄組み合わせを決定する。そして、統括CPU 28 aは、決定した図柄組み合わせを指定する飾り図柄指定コマンドを表示制御基板29に出力する。

【0077】

また、統括CPU 28 aは、特別図柄指定コマンドにより指定される特図に基づき、確変状態が付与されたことを示す確変状態フラグを設定する。具体的には、統括CPU 28 aは、指定された特図が[1]又は[2]である場合、確変状態フラグを設定し、RAM 28 cを書き換える。また、統括CPU 28 aは、指定された特図が[0]である場合、確変状態フラグをクリアし、RAM 28 cを書き換える。

40

【0078】

また、統括CPU 28 aは、全図柄停止コマンドを入力すると、全図柄停止コマンドを各制御基板29～31に出力する。また、統括CPU 28 aは、オープニングコマンド、各ラウンドコマンド、又はエンディングコマンドを入力すると、当該各コマンドを各制御基板29～31に出力する。

【0079】

次に、図3に基づき表示制御基板29について説明する。

50

表示制御基板 29 には、サブ CPU 29 a が備えられている。該サブ CPU 29 a には、ROM 29 b 及び RAM 29 c が接続されている。また、表示制御基板 29 (サブ CPU 29 a) には、可変表示器 H 2 が接続されている。ROM 29 b には、可変表示器 H 2 の表示内容を制御するための演出制御プログラムが記憶されている。また、ROM 29 b には、各種の画像データ (図柄、各種背景画像、文字、キャラクタなどの画像データ) が記憶されている。また、RAM 29 c には、パチンコ機 10 の動作中に適宜書き換えられる各種の情報が記憶 (設定) されるようになっている。

【0080】

そして、サブ CPU 29 a は、表示演出制御プログラムに基づき各種制御を実行するようになっている。例えば、サブ CPU 29 a は、統括制御基板 28 (統括 CPU 28 a) から制御コマンドを入力すると、表示演出制御プログラムに基づき、入力した制御コマンドに応じた制御を行う。例えば、サブ CPU 29 a は、オープニングコマンドを入力すると、オープニング演出を実行させるように可変表示器 H 2 の表示内容を制御する。また、サブ CPU 29 a は、ラウンドコマンドを入力すると、ラウンド演出を実行させるように可変表示器 H 2 の表示内容を制御する。また、サブ CPU 29 a は、エンディングコマンドを入力すると、エンディング演出を実行させるように可変表示器 H 2 の表示内容を制御する。

【0081】

また、例えば、サブ CPU 29 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、変動パターン指定コマンドにて指定された変動パターンに基づき、飾り図柄を変動表示させて図柄変動ゲームを開始させるように可変表示器 H 2 の表示内容を制御する。そして、サブ CPU 29 a は、全図柄停止コマンドを入力すると、入力した飾り図柄指定コマンドで指定された飾り図柄の図柄組み合わせを表示させるように可変表示器 H 2 の表示内容を制御する。これらの制御により、可変表示器 H 2 では、変動パターンに基づき図柄変動ゲームが開始し、該変動パターンにより指定された飾図の変動時間の経過時に飾図が停止表示される。

【0082】

そして、大当たり 15 R 演出用の変動パターン P 4, P 6, P 8 に基づき図柄変動ゲームが行われる場合、各表示器 H 1, H 2 が同時に図柄の変動を開始し、可変表示器 H 2 においてリーチ状態が形成されてリーチ演出が行われ、変動時間の経過時に各表示器 H 1, H 2 が同時に図柄を停止表示させる。すなわち、特図表示器 H 1 では、図柄の変動開始後、変動時間経過時まで図柄の変動が継続されており、リーチ演出などの遊技者に大当たりへの期待感を持たせる内容の表示演出は可変表示器 H 2 のみで行われる。

【0083】

また、変動パターン P 5 に基づき図柄変動ゲームが行われる場合、各表示器 H 1, H 2 が同時に図柄の変動を開始し、可変表示器 H 2 においてリーチ状態が形成されてリーチ演出が行われ、変動時間の経過時に各表示器 H 1, H 2 が同時に図柄を停止表示させる。このとき、可変表示器 H 2 には、飾図によるはずれの図柄組み合わせが確定停止表示される。しかしながら、変動パターン P 5 に基づき図柄変動ゲームが行われ、可変表示器 H 2 にははずれの図柄組み合わせが表示される場合であっても、メイン CPU 27 a が、最終停止図柄として特図 [2] を決定していた場合には、特図表示器 H 1 には特図 [2] が確定停止表示される。また、同様に、メイン CPU 27 a が、特図 [3] を決定していた場合には、特図表示器 H 1 には特図 [3] が確定停止表示され、特図 [-] を決定していた場合には、特図表示器 H 1 には特図 [-] が確定停止表示される。

【0084】

また、変動パターン P 9 又は変動パターン P 1 に基づき図柄変動ゲームが行われる場合、各表示器 H 1, H 2 が同時に図柄の変動を開始し、通常変動が行われ、飾図の変動時間の経過時 (図柄変動ゲーム開始から 12 秒後) に可変表示器 H 2 では飾図によるはずれの図柄組み合わせを確定停止表示させる。しかしながら、変動パターン P 1 に基づき図柄変動ゲームが行われた場合、変動パターン P 9 に基づき図柄変動ゲームが行われた場合と異

10

20

30

40

50

なり、メインCPU 27aは、飾図の変動時間の経過時（図柄変動ゲーム開始から12秒後）に特図表示器H1に特図の最終停止図柄である[-]を確定停止表示させる。

【0085】

一方、変動パターンP9に基づき図柄変動ゲームが行われた場合であって、メインCPU 27aが最終停止図柄として特図[2]を決定していた場合には、変動パターンP9により特定される特図の変動時間に従い、図柄変動ゲーム開始から2秒後に、特図表示器H1に特図[2]を確定停止表示させる。同様に、変動パターンP9に基づき図柄変動ゲームが行われた場合であって、メインCPU 27aが最終停止図柄として特図[3]を決定していた場合には、変動パターンP9により特定される特図の変動時間に従い、図柄変動ゲーム開始から2秒後に、特図表示器H1に特図[3]を確定停止表示させる。

10

【0086】

そして、メインCPU 27aは、変動パターンP9を決定していた場合、特図表示器H1における図柄変動ゲームの終了後（図柄変動ゲーム開始から2秒後）、すぐに大当り2Rのときの大当り遊技又は小当り遊技を開始させる。この大当り2Rの大当り遊技又は小当り遊技は、その開始から10秒後には、終了するようになっている。すなわち、図柄変動ゲーム開始から12秒後には、大当り2Rの大当り遊技又は小当り遊技は終了するようになっている。そして、表示制御基板29のサブCPU 29aは、大当り2Rの大当り遊技又は小当り遊技が行われる場合であっても、変動パターンP9に基づく図柄組み合わせゲームが終了していない場合、図柄組み合わせゲームを優先するようになっている。つまり、サブCPU 29aは、オープニングコマンド、ラウンドコマンド、エンディングコマンドを入力しても、変動パターンP9に基づく図柄組み合わせゲーム中であるため、当該コマンドを無視して、大当り2Rのときの大当り遊技又は小当り遊技に係わる表示演出を行わないようになっている。

20

【0087】

このため、遊技者が、可変表示器H2における表示演出（図柄組み合わせゲームなど）に集中していた場合、大当り2Rのときの大当り遊技又は小当り遊技に気付かないこととなる。従って、遊技者は、可変表示器H2における表示演出（図柄組み合わせゲームなど）に集中していた場合、変動パターンP9に基づいて図柄変動ゲームが行われ、大当り2Rのときの大当り遊技が終了し、確変状態が付与されても気付きにくく、変動パターンP1に基づいて図柄変動ゲームがはずれとなったと認識しやすくなっている。なお、変動パターンP9に基づいて図柄変動ゲームが行われ、大当り2Rのときの大当り遊技又は小当り遊技が行われた場合、大当り2Rのときの大当り遊技又は小当り遊技の表示演出は、行われぬが、大入賞口扉24は開閉するので、遊技者は、大当り2Rのときの大当り遊技又は小当り遊技に気付く場合がある。しかしながら、大当り2Rのときの大当り遊技又は小当り遊技の表示演出は行われぬが、大入賞口扉24の開閉タイミングは同じであるため、遊技者は、確変状態が付与されたか否かまでは認識することはできない。

30

【0088】

そして、本実施形態では、メインCPU 27aが所定の変動パターンを決定した場合、可変表示器H2における図柄組み合わせゲームの終了直前に、可変表示器H2の背景画像を変更表示させる背景切替演出が行われるようになっている。以下、詳しく説明する。

40

【0089】

まず、統括CPU 28aが実行する背景切替演出に係わる背景設定処理について図8に基づき説明する。

統括CPU 28aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、RAM 28cを参照して、可変表示器H2に現在表示させるべき背景画像を示す背景フラグを確認する（ステップS100）。本実施形態において、背景画像は、背景画像A～Dまでの4種類ある。背景画像Aは、図9（a）に示すように、夜空の様子を現す背景であり、背景画像Bは、図9（b）に示すように、夜空に三日月が浮かんでいる様子を現す背景である。また、背景画像Cは、図9（c）に示すように、夜空に半月が浮かんでいる様子を現す背景であり、背景画像Dは、図9（d）に示すように、夜空に満月が浮かんでいる様子を現す背景であ

50

る。そして、RAM 28cの所定領域に記憶される背景フラグに「0」が設定されていた場合、背景画像Aが表示されていることを示し、背景フラグに「1」が設定されていた場合、背景画像Bが表示されていることを示している。また、背景フラグに「2」が設定されていた場合、背景画像Cが表示されていることを示し、背景フラグに「3」が設定されていた場合、背景画像Dが表示されていることを示している。

【0090】

そして、統括CPU 28aは、確認した背景フラグに基づき、現在表示させるべき可変表示器H2の背景画像を指定する現背景指定コマンドを表示制御基板29に出力させるようにRAM 28cの所定領域に設定する(ステップS101)。これにより、統括CPU 28aは、出力処理において、図柄変動ゲーム開始時(すなわち、変動パターン指定コマンド出力時)に現背景指定コマンドを、図柄変動ゲーム開始時に表示制御基板29に出力する。

10

【0091】

次に、統括CPU 28aは、変動パターン指定コマンドにより変動パターンP5が指定されたか否かを判定する(ステップS102)。ステップS102の判定結果が肯定の場合(変動パターンP5が指定された場合)、統括CPU 28aは、入力した特別図柄指定コマンドにより指定された特図がはずれの図柄[-]であるか否かを判定する(ステップS103)。すなわち、統括CPU 28aは、ステップS102及びステップS103の処理において、所定のはずれリーチ演出用の変動パターンP5が指定されたか否かを判定する。

20

【0092】

ステップS103の判定結果が肯定の場合(はずれの図柄である場合)、統括CPU 28aは、RAM 28cを参照して、確変状態フラグが設定されているか否か、すなわち、遊技状態が確変状態であるか否かを判定する(ステップS104)。ステップS104の判定結果が肯定の場合(確変状態である場合)、統括CPU 28aは、RAM 28cから背景変更乱数を取得し、確変状態時における背景移行テーブルT100を参照して、取得した背景変更乱数に基づき、変更先の背景画像を選択する(ステップS105)。

【0093】

前記背景変更乱数は、「0～99」までの全100通りの整数である。そして、背景変更乱数は、統括CPU 28aによって所定の周期毎に順次更新される乱数であり、統括CPU 28aは、更新後の値をRAM 28cの設定領域に設定して更新前の値を書き換えている。

30

【0094】

また、確変状態時における背景移行テーブルT100では、ROM 28bに記憶されており、図10(a)に示すように、背景画像A～D毎に、変更先の背景画像として選択される各背景画像A～Dの選択率が示されている。すなわち、背景移行テーブルT100では、背景画像A～D毎に変更先の背景画像として選択される背景画像が関係付けられており、当該変更先の背景画像には、背景変更乱数が振り分けられている。

【0095】

具体的には、背景画像Aには、変更先の背景画像として背景画像B～Dが関係付けられており、当該背景画像B～Dには、背景変更乱数がそれぞれ振り分けられている。また、背景画像Bには、変更先の背景画像として背景画像A、C、Dが関係付けられており、当該背景画像A、C、Dには、背景変更乱数がそれぞれ振り分けられている。また、背景画像Cには、変更先の背景画像として背景画像A、B、Dが関係付けられており、当該背景画像A、B、Dには、背景変更乱数がそれぞれ振り分けられている。また、背景画像Dには、変更先の背景画像として背景画像A～Cが関係付けられており、当該背景画像A～Cには、背景変更乱数がそれぞれ振り分けられている。

40

【0096】

そして、前記選択率は、振り分けられた個数により決定される。すなわち、背景画像Aが表示されていたとき、変更先の背景画像となる背景画像Bの選択率は、14/100で

50

ある。背景画像 A が表示されていたとき、変更先の背景画像となる背景画像 C の選択率は、 $14 / 100$ である。背景画像 A が表示されていたとき、変更先の背景画像となる背景画像 D の選択率は、 $72 / 100$ である。また、背景画像 B が表示されていたとき、変更先の背景画像となる背景画像 A の選択率は、 $14 / 100$ である。背景画像 B が表示されていたとき、変更先の背景画像となる背景画像 C の選択率は、 $14 / 100$ である。背景画像 B が表示されていたとき、変更先の背景画像となる背景画像 D の選択率は、 $72 / 100$ である。

【0097】

また、背景画像 C が表示されていたとき、変更先の背景画像となる背景画像 A の選択率は、 $14 / 100$ である。背景画像 C が表示されていたとき、変更先の背景画像となる背景画像 B の選択率は、 $14 / 100$ である。背景画像 C が表示されていたとき、変更先の背景画像となる背景画像 D の選択率は、 $72 / 100$ である。また、背景画像 D が表示されていたとき、変更先の背景画像となる背景画像 A の選択率は、 $72 / 100$ である。背景画像 D が表示されていたとき、変更先の背景画像となる背景画像 B の選択率は、 $14 / 100$ である。背景画像 B が表示されていたとき、変更先の背景画像となる背景画像 C の選択率は、 $14 / 100$ である。

10

【0098】

従って、ステップ S 105 の処理において、統括 CPU 28 a は、背景フラグから現在の背景画像を特定し、背景移行テーブル T 100 を参照して、RAM 28 c から取得した背景変更乱数の値が振り分けられた変更先の背景画像を選択する。すなわち、統括 CPU 28 a は、背景フラグから現在の背景画像を特定し、背景移行テーブル T 100 を参照して、選択先の背景画像の各選択率に基づき、変更先の背景画像を選択する。また、ステップ S 105 の処理において、統括 CPU 28 a は、選択した背景画像を現在の背景画像と示すように背景フラグの値を書き換える。

20

【0099】

そして、ステップ S 105 の処理を終了すると、統括 CPU 28 a は、背景画像の変更及び選択した変更先の背景画像を指定する背景切替指定コマンドを、表示制御基板 29 に出力させるように RAM 28 c の所定の記憶領域に設定する（ステップ S 106）。これにより、統括 CPU 28 a は、出力処理において、変動パターン P 5 により特定される飾図の変動時間から、飾図が一旦停止表示したか判定し、判定結果が肯定の場合、背景切替指定コマンドを表示制御基板 29 に出力する。具体的には、統括 CPU 28 a は、変動パターン指定コマンド出力時からの経過時間を計測し、飾図が一旦停止表示される時間（本実施形態では、図柄変動ゲーム開始から 29000ms 後）に達したか否かを判定し、達した場合には背景切替指定コマンドを表示制御基板 29 に出力する。

30

【0100】

一方、ステップ S 104 の判定結果が否定の場合（確変状態でない場合）、統括 CPU 28 a は、RAM 28 c から背景変更乱数を取得し、非確変状態時（通常状態時）における背景移行テーブル T 200 を参照し、取得した背景変更乱数に基づき、変更先の背景画像を選択する（ステップ S 107）。

【0101】

非確変状態時における背景移行テーブル T 200 は、ROM 28 b に記憶されており、図 10 (b) に示すように、背景画像 A ~ D 毎に、変更先の背景画像として選択される各背景画像 A ~ D の選択率が示されている。すなわち、背景移行テーブル T 200 では、背景画像 A ~ D 毎に変更先の背景画像として選択される背景画像が関係付けられており、当該変更先の背景画像には、背景変更乱数が振り分けられている。

40

【0102】

具体的には、背景画像 A には、変更先の背景画像として背景画像 B ~ D が関係付けられており、当該背景画像 B ~ D には、背景変更乱数がそれぞれ振り分けられている。また、背景画像 B には、変更先の背景画像として背景画像 A, C, D が関係付けられており、当該背景画像 A, C, D には、背景変更乱数がそれぞれ振り分けられている。また、背景画

50

像 C には、変更先の背景画像として背景画像 A , B , D が関係付けられており、当該背景画像 A , B , D には、背景変更乱数がそれぞれ振り分けられている。また、背景画像 D には、変更先の背景画像として背景画像 A ~ C が関係付けられており、当該背景画像 A ~ C には、背景変更乱数がそれぞれ振り分けられている。

【 0 1 0 3 】

そして、非確変状態時における変更先となる各背景画像の選択率は、振り分けられた個数により示されることとなる。すなわち、背景画像 A が表示されていたとき、変更先の背景画像となる背景画像 B の選択率は、 $37 / 100$ である。背景画像 A が表示されていたとき、変更先の背景画像となる背景画像 C の選択率は、 $59 / 100$ である。背景画像 A が表示されていたとき、変更先の背景画像となる背景画像 D の選択率は、 $4 / 100$ である。また、背景画像 B が表示されていたとき、変更先の背景画像となる背景画像 A の選択率は、 $29 / 100$ である。背景画像 B が表示されていたとき、変更先の背景画像となる背景画像 C の選択率は、 $67 / 100$ である。背景画像 B が表示されていたとき、変更先の背景画像となる背景画像 D の選択率は、 $4 / 100$ である。

10

【 0 1 0 4 】

また、背景画像 C が表示されていたとき、変更先の背景画像となる背景画像 A の選択率は、 $36 / 100$ である。背景画像 C が表示されていたとき、変更先の背景画像となる背景画像 B の選択率は、 $60 / 100$ である。背景画像 C が表示されていたとき、変更先の背景画像となる背景画像 D の選択率は、 $4 / 100$ である。また、背景画像 D が表示されていたとき、変更先の背景画像となる背景画像 A の選択率は、 $17 / 100$ である。背景画像 D が表示されていたとき、変更先の背景画像となる背景画像 B の選択率は、 $51 / 100$ である。背景画像 B が表示されていたとき、変更先の背景画像となる背景画像 C の選択率は、 $32 / 100$ である。

20

【 0 1 0 5 】

従って、ステップ S 1 0 7 の処理において、統括 CPU 2 8 a は、背景フラグから現在の背景画像を特定し、背景移行テーブル T 2 0 0 を参照して、RAM 2 8 c から取得した背景変更乱数の値が振り分けられた変更先の背景画像を選択する。すなわち、統括 CPU 2 8 a は、背景フラグから現在の背景画像を特定し、背景移行テーブル T 2 0 0 を参照して、変更先の背景画像の各選択率に基づき、変更先の背景画像を選択する。また、ステップ S 1 0 7 の処理において、統括 CPU 2 8 a は、選択した背景画像を現在の背景画像と示すように背景フラグの値を書き換える。

30

【 0 1 0 6 】

そして、ステップ S 1 0 7 の処理を終了すると、統括 CPU 2 8 a は、ステップ S 1 0 6 の処理に移行し、背景画像の変更及び選択した変更先の背景画像を指定する背景切替指定コマンドを、表示制御基板 2 9 に出力させるように RAM 2 8 c の所定の記憶領域に設定する。

【 0 1 0 7 】

一方、ステップ S 1 0 2 の判定結果が否定の場合（変動パターン P 5 が指定されなかった場合）及びステップ S 1 0 3 の判定結果が否定の場合（大当りの図柄 [2] 又は小当りの図柄 [3] である場合）、統括 CPU 2 8 a は、背景設定処理を終了する。

40

【 0 1 0 8 】

以上のように、統括 CPU 2 8 a は、はずれリーチ演出用の変動パターン（本実施形態では変動パターン P 5 ）を入力すると、背景画像を変更して表示させる。そして、統括 CPU 2 8 a は、確変状態時には、確変状態時における背景移行テーブル T 1 0 0 を参照して、変更先の背景画像の各選択率に基づき、変更先の背景画像を選択する。その一方、統括 CPU 2 8 a は、非確変状態時には、非確変状態時における背景移行テーブル T 2 0 0 を参照して、変更先の背景画像の各選択率に基づき、変更先の背景画像を選択する。すなわち、確変状態か否かに応じて、変更先の背景画像の選択率が変更されるようになっている。

【 0 1 0 9 】

50

具体的には、図10(a)に示すように、確変状態時においては、背景画像A～Cの何れかが表示されていた場合、変更先の背景画像として最も背景画像Dが選択されやすくなっており、背景画像Dが表示されていた場合には、変更先の背景画像として最も背景画像Aが選択されやすくなっている。このため、統括CPU28aが、背景切替演出を実行すると、例えば、背景画像がA D A D A B D A D A D C D Aのように変更表示されることとなる。すなわち、確変状態時では、背景画像Aと背景画像Dが繰り返し変更表示されやすくなる。

【0110】

一方、図10(b)に示すように、非確変状態時においては、背景画像A～Cの何れかが表示されていた場合、変更先の背景画像として最も背景画像Dが選択されにくくなっている。また、背景画像Dが表示されていた場合、背景画像Bと背景画像Cとが若干背景画像Aよりも選択されやすくなっている。このため、統括CPU28aが、背景切替演出を実行すると、例えば、背景画像がA C B C A B C B C B C D B Cのように変更表示されることとなる。すなわち、確変状態時では、背景画像D以外の背景画像が繰り返し変更表示されやすくなる。

【0111】

従って、何回も背景画像が変更された場合、その変更態様から、遊技者は確変状態であるか否かをある程度推測することができる。また、その一方、非確変状態であっても、背景画像Dが選択されることがあり、逆に、確変状態であっても背景画像B及び背景画像Cが選択されることがある。このため、数回背景画像の変更が行われたとしても、遊技者は正確に判断しにくい。このため、遊技者に遊技を継続させることができる。

【0112】

次に、表示制御基板29(サブCPU29a)が実行する背景切替演出に係わる背景切替処理について図11に基づいて説明する。

サブCPU29aは、変動パターン指定コマンドと共に、現背景指定コマンドを入力すると、該現背景指定コマンドにより指定された背景画像がRAM29cに記憶された現表示背景確認フラグが示す背景画像と一致するか否かを判定する(ステップS111)。前記現表示背景フラグは、現在可変表示器H2に表示させている背景画像を示すフラグであり、現表示背景フラグに「0」が設定されていた場合、背景画像Aが表示されていることを示し、現表示背景フラグに「1」が設定されていた場合、背景画像Bが表示されていることを示している。また、現表示背景フラグに「2」が設定されていた場合、背景画像Cが表示されていることを示し、現表示背景フラグに「3」が設定されていた場合、背景画像Dが表示されていることを示している。

【0113】

ステップS111の判定結果が否定の場合、サブCPU29aは、図柄組み合わせゲーム(図柄変動ゲーム)開始時、可変表示器H2に現在表示されている背景画像を、現背景指定コマンドにより指定された背景画像に変更して表示させるように可変表示器H2の表示内容を制御する(ステップS112)。それと共に、サブCPU29aは、現表示背景フラグが、現背景指定コマンドにより指定された背景画像を示すようにRAM29cを書き換える(ステップS113)。

【0114】

そして、ステップS113の処理終了後、又はステップS111の判定結果が肯定の場合、サブCPU29aは、背景切替指定コマンドを入力したか否かを判定する(ステップS114)。ステップS114の判定結果が肯定の場合、サブCPU29aは、可変表示器H2に現在表示されている背景画像を、背景切替指定コマンドにより指定された背景画像に変更して表示させるように可変表示器H2の表示内容を制御する(ステップS115)。それと共に、サブCPU29aは、現表示背景フラグが、背景切替指定コマンドにより指定された背景画像を示すようにRAM29cを書き換え(ステップS116)、背景切替処理を終了する。一方、ステップS114の判定結果が否定の場合(背景切替指定コマンドを入力しなかった場合)、統括CPU28aは、背景切替処理を終了する。

【0115】

以上のことから本実施形態のサブCPU29aは、背景切替手段となる。また、本実施形態のサブCPU29aが、背景切替補正手段となる。また、統括CPU28aが、背景選択手段となる。また、統括CPU28aが、現背景指示手段となる。また、ROM28bが選択率記憶手段となる。また、RAM28cが現背景記憶手段となる。また、ROM29bが背景画像記憶手段となる。RAM29cが指示背景記憶手段となる。また、統括CPU28aが、背景切替指示手段となる。

【0116】

次に、本実施形態において背景画像が切り替えられるタイミングについて説明する。

図12は、はずれリーチ演出用の変動パターンP5が決定されたときにおける特図表示器H1の図柄変動ゲームの演出内容及び可変表示器H2における図柄変動ゲームに係わる表示演出(図柄組み合わせゲーム)の演出内容のタイムチャートである。なお、図12では、図柄変動ゲーム開始時には、背景画像Aが表示されており、統括CPU28aは、背景切替処理において背景画像Bを変更表示させるものとして説明する。

10

【0117】

メインCPU27aは、前提より変動パターンP5を決定すると(時点X1)、変動パターンP5を指定する変動パターン指定コマンドを出力すると共に、変動パターンP5に基づき図柄変動ゲームを実行させるように特図表示器H1の表示内容を制御する。そして、サブCPU29aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、当該変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンP5に基づき、図柄組み合わせゲームを実行させるように可変表示器H2の表示内容を制御する(時点X1)。そして、サブCPU29aは、変動パターンP5に基づき、リーチ演出N及びリーチ演出SAを実行させるように可変表示器H2の表示内容の制御を開始する(時点X2)。このとき、サブCPU29aは、変動パターンP5に基づき、背景画像をリーチ用背景画像に変更表示させるように可変表示器H2の表示内容を制御する。

20

【0118】

そして、サブCPU29aは、変動パターンP5に基づき、飾図の組み合わせを一旦停止表示させてリーチ演出SAを終了させるように可変表示器H2の表示内容を制御する(時点X3)。このとき、統括CPU28aは、出力処理において、背景設定処理で決定した(前提より)背景切替指定コマンドを出力する。このため、時点X3において、サブCPU29aは、背景切替指定コマンドにより指定された背景画像Bに変更して表示させるように可変表示器H2の表示内容を制御する。

30

【0119】

そして、メインCPU27aは、変動パターンP5に基づき、図柄変動ゲーム開始から30秒後、特図表示器H1に最終停止図柄としてはずれの特図を確定停止表示させる(時点X4)。同時に、サブCPU29aは、変動パターンP5に基づき、図柄変動ゲーム開始から30秒後、可変表示器H2にはずれの図柄組み合わせを確定停止表示させる(時点X4)。

【0120】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

40

(1) 統括CPU28aは、遊技状態にかかわらず、メインCPU27aが所定の変動パターンを決定したとき、背景画像を変更表示させる背景切替演出を実行する。統括CPU28aは、確変状態時には、移行先となる背景画像の非確変状態時の選択率と異なる選択率で、移行先となる背景画像を選択し、サブCPU29aは、統括CPU28aが選択した背景画像を可変表示器H2に表示させる。これにより、変更先となる背景画像の種類は、通常状態と確変状態とは、異なる可能性が高くなり、背景画像の変更順序が変更される可能性が高くなる。

【0121】

例えば、本実施形態のように、非確変状態時では、背景画像がA C B C A B C B C B C D B ...などの順番で変更される確率が高い場合、確変状態時

50

では、背景画像が A D A D A B D A D A D C D ...などの順番で非確変状態時とは異なる順番で変更される可能性が高くなる。このため、確変状態時である可能性が高い変更順序であるか否かについて注目して、確変状態の有無を推測するために、遊技者に、遊技を継続させて複数回背景画像を変更表示させることができる。

【 0 1 2 2 】

(2) 統括 CPU 2 8 a は、所定の選択率で変更先の背景画像を選択しており、また、いずれの背景画像が表示されていても、他の 3 種類の背景画像を変更先の背景画像として選択することができるため、通常状態時の変更順序と、確率変動状態時の変更順序とが似てしまう場合がある。このため、非確変状態時であっても、確変状態時の変更順序と似た順序で背景画像が変更した場合、遊技者に、確変状態が付与されているのではないかと期待させることができ、遊技を継続させる意欲を持たせることができる。

10

【 0 1 2 3 】

(3) サブ CPU 2 9 a は、可変表示器 H 2 において、図柄変動ゲームの表示結果が一旦停止表示されてから確定停止表示されるまでの間に、背景画像を変更表示させた。このため、可変表示器 H 2 における図柄組み合わせゲーム中、飾図による図柄組み合わせが一旦停止表示される前に行われる当該ゲームが大当たりとなる可能性を示す重要な演出（リーチ演出など）の邪魔をすることがない。また、飾図による図柄組み合わせが一旦停止表示された後に、背景画像を変更表示させている。このため、はずれの図柄組み合わせが一旦停止表示されても、変更先の背景画像が確変状態時において変更される確率が高い背景画像である場合、遊技者に確変状態が付与されていることを示唆することができ、遊技を継続させることができる。また、複数回図柄変動ゲームを実行しなければ、背景画像の変更順序の傾向を判断することができないため、遊技者に遊技を継続させることができる。

20

【 0 1 2 4 】

(4) 統括 CPU 2 8 a は、所定のはずれリーチ演出用の変動パターン P 5 が決定されたときに、背景画像を変更表示させた。そして、特図表示器 H 1 における図柄変動ゲームがはずれた場合には、遊技状態は変更されないため、遊技者は、変更表示された背景画像から現在の遊技状態を推測しやすくなる。また、特図表示器 H 1 における図柄変動ゲームにはずれの図柄が表示された後、背景画像を変更表示させるため、図柄変動ゲーム終了後、遊技者に、確変状態が付与されているのではないかと期待させることができ、遊技を継続させることができる。

30

【 0 1 2 5 】

(5) リーチ演出中には、リーチ演出用の背景画像を表示させ、リーチ演出終了と共に、元の背景画像を表示させるパチンコ機 1 0 において、サブ CPU 2 9 a は、リーチ演出が終了するタイミングで背景画像を変更表示させた。このため、リーチ演出用背景画像から背景画像が変更表示されることとなり、背景画像がいきなり異なる背景画像に変更表示されるよりは、違和感をなくすことができる。また、サブ CPU 2 9 a は、図柄変動ゲームにはずれ表示結果を一旦停止表示させた後に、背景画像を変更表示させるため、リーチ演出を伴う図柄組み合わせゲームがはずれとなっても、当該図柄変動ゲーム終了後、遊技者に、確変状態が付与されているのではないかと期待させることができ、遊技を継続させることができる。

40

【 0 1 2 6 】

(6) 統括制御基板 2 8 に設けられた統括 CPU 2 8 a が選択した背景画像は、背景フラグとして RAM 2 8 c に記憶され、統括 CPU 2 8 a は、図柄変動ゲーム開始時に当該背景画像を指定する現背景指定コマンドを出力する。そして、表示制御基板 2 9 のサブ CPU 2 9 a は、現背景指定コマンドにより指定された背景画像と、可変表示器 H 2 に表示中の背景画像が異なる場合、すなわち、現背景指定コマンドにより指定された背景画像と RAM 2 9 c に記憶された現表示背景確認フラグが示す背景画像が異なる場合、指示された背景画像を可変表示器 H 2 に表示させる。このため、統括制御基板 2 8 が、現在表示中として記憶されている背景画像と、表示制御基板 2 9 が、実際に表示させている背景画像にずれがあったときに、そのずれを補正することができる。このため、背景画像を変更表

50

示させる際に、正しく変更させることができる。

【0127】

(7) 統括CPU28aが、変更先の背景画像の選択及び変更タイミングの計測を行っている。このため、主制御基板27及び表示制御基板29の処理負担を軽くすることができる。

【0128】

(8) 飾り図柄が一旦停止表示されるタイミングで背景画像を変更した。すなわち、可変表示器H2において他の演出に係わる処理(例えば、リーチ演出、図柄変動などの処理)の実行時など、可変表示器H2及び表示制御基板29に係る処理負担が大きい時を避けて背景画像を変更した。このため、一時期に加わる処理負担を軽減することができ、画像のちらつき、表示の遅れなどを防止できる。

10

【0129】

(第二実施形態)

次に、本発明を具体化した第二実施形態を説明する。なお、第一実施形態と同様の構成は、第一実施形態と同じ符号を付してその詳細な説明及び図面は省略又は簡略する。

【0130】

第二実施形態における背景切替演出について詳しく説明する。

まず、統括CPU28aが実行する背景切替演出に係わる背景設定処理について図13に基づき説明する。

【0131】

統括CPU28aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、RAM28cを参照して、可変表示器H2に現在表示させるべき背景画像を示す背景フラグを確認する(ステップS200)。そして、統括CPU28aは、確認した背景フラグに基づき、現在表示させるべき可変表示器H2の背景画像を指定する現背景指定コマンドを表示制御基板29に出力させるようにRAM28cの所定領域に設定する(ステップS201)。これにより、統括CPU28aは、出力処理において、図柄変動ゲーム開始時(すなわち、変動パターン指定コマンド出力時)に現背景指定コマンドを、図柄変動ゲーム開始時に表示制御基板29に出力する。

20

【0132】

次に、統括CPU28aは、変動パターン指定コマンドにより変動パターンP9が指定されたか否かを判定する(ステップS202)。すなわち、統括CPU28aは、大当り2R演出用の変動パターンP9又は小当り演出用の変動パターンP9が指定されたか否かを判定する。ステップS202の判定結果が肯定の場合(変動パターンP9が指定された場合)、統括CPU28aは、RAM28cを参照して、確変状態フラグが設定されているか否か、すなわち、遊技状態が確変状態であるか否かを判定する(ステップS203)。ステップS203の判定結果が肯定の場合(確変状態である場合)、統括CPU28aは、RAM28cから背景変更乱数を取得し、確変状態時における背景移行テーブルT100を参照して、取得した背景変更乱数に基づき、変更先の背景画像を選択する(ステップS204)。すなわち、統括CPU28aは、背景フラグから現在の背景画像を特定し、背景移行テーブルT100を参照して、RAM28cから取得した背景変更乱数の値が振り分けられた変更先の背景画像を選択する。言い換えると、統括CPU28aは、背景フラグから現在の背景画像を特定し、背景移行テーブルT100を参照して、選択先の背景画像の各選択率に基づき、変更先の背景画像を選択する。また、ステップS204の処理において、統括CPU28aは、選択した背景画像を現在の背景画像と示すように背景フラグの値を書き換える。

30

40

【0133】

そして、ステップS204の処理を終了すると、統括CPU28aは、背景画像の変更及び選択した変更先の背景画像を指定する背景切替指定コマンドを、表示制御基板29に出力させるようにRAM28cの所定の記憶領域に設定する(ステップS205)。これにより、統括CPU28aは、出力処理において、変動パターンP9により特定される飾

50

図の変動時間から、飾図が一旦停止表示したか判定し、判定結果が肯定の場合、背景切替指定コマンドを表示制御基板 29 に出力する。具体的には、統括 CPU 28 a は、変動パターン指定コマンド出力時からの経過時間を計測し、飾図が一旦停止表示される時間（本実施形態では、図柄変動ゲーム開始から 11000ms 後）に達したか否かを判定し、達した場合には背景切替指定コマンドを表示制御基板 29 に出力する。

【0134】

一方、ステップ S203 の判定結果が否定の場合（確変状態でない場合）、統括 CPU 28 a は、RAM 28 c から背景変更乱数を取得し、非確変状態時（通常状態時）における背景移行テーブル T200 を参照し、取得した背景変更乱数に基づき、変更先の背景画像を選択する（ステップ S206）。すなわち、統括 CPU 28 a は、背景フラグから現在の背景画像を特定し、背景移行テーブル T200 を参照して、RAM 28 c から取得した背景変更乱数の値が振り分けられた変更先の背景画像を選択する。言い換えると、統括 CPU 28 a は、背景フラグから現在の背景画像を特定し、背景移行テーブル T200 を参照して、変更先の背景画像の各選択率に基づき、変更先の背景画像を選択する。また、ステップ S206 の処理において、統括 CPU 28 a は、選択した背景画像を現在の背景画像と示すように背景フラグの値を書き換える。

10

【0135】

そして、ステップ S206 の処理を終了すると、統括 CPU 28 a は、ステップ S205 の処理に移行し、背景画像の変更及び選択した変更先の背景画像を指定する背景切替指定コマンドを、表示制御基板 29 に出力させるように RAM 28 c の所定の記憶領域に設定する。一方、ステップ S202 の判定結果が否定の場合（変動パターン P9 が指定されなかった場合）、統括 CPU 28 a は、背景設定処理を終了する。

20

【0136】

次に、本実施形態において背景が切り替えられるタイミングについて説明する。

図 14 は、変動パターン P9 が決定されたときにおける特図表示器 H1 の図柄変動ゲームの演出内容及び可変表示器 H2 における図柄変動ゲームに係わる表示演出（図柄組み合わせゲーム）の演出内容のタイムチャートである。なお、図 14 では、図柄変動ゲーム開始時には、背景画像 A が表示されており、統括 CPU 28 a は、背景切替処理において背景画像 B を変更表示させるものとして説明する。

30

【0137】

メイン CPU 27 a は、変動パターン P9 を決定すると（時点 X11）、変動パターン P9 を指定する変動パターン指定コマンドを出力すると共に、変動パターン P9 に基づき図柄変動ゲームを実行させるように特図表示器 H1 の表示内容を制御する。そして、サブ CPU 29 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると（時点 X11）、当該変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターン P9 に基づき、図柄組み合わせゲームを実行させるように可変表示器 H2 の表示内容を制御する。

【0138】

そして、メイン CPU 27 a は、変動パターン P9 に基づき、図柄変動ゲーム開始から 2 秒後、特図表示器 H1 に最終停止図柄としての特図を確定停止表示させる（時点 X12）。なお、サブ CPU 29 a は、変動パターン P9 に基づき、図柄変動ゲーム開始から 2 秒以降も可変表示器 H2 において飾図を変動表示させる。

40

【0139】

メイン CPU 27 a は、特図表示器 H1 にて図柄変動ゲームが終了すると、オープニングコマンドを出力する（時点 X13）。サブ CPU 29 a は、当該オープニングコマンドを入力しても、飾図を変動表示中であるため、飾図の変動表示を優先して、当該オープニングコマンドを無効とする。次に、メイン CPU 27 a は、1 ラウンド目のラウンドコマンドを出力すると共に、0.5 秒間大入賞口扉 24 を開放する（時点 X14）。サブ CPU 29 a は、当該ラウンドコマンドを入力しても、飾図を変動表示中であるため、飾図の変動表示を優先して、当該ラウンドコマンドを無効とする。

【0140】

50

次に、メインCPU 27aは、2ラウンド目のラウンドコマンドを出力すると共に、0.5秒間大入賞口扉24を開放する(時点X15)。サブCPU 29aは、当該ラウンドコマンドを入力しても、飾図を変動表示中であるため、飾図の変動表示を優先して、当該ラウンドコマンドを無効とする。次に、メインCPU 27aは、エンディングコマンドを出力する(時点X16)。サブCPU 29aは、当該エンディングコマンドを入力しても、飾図を変動表示中であるため、飾図の変動表示を優先して、当該エンディングコマンドを無効とする。

【0141】

その一方、サブCPU 29aは、変動パターンP9に基づき、飾図の組み合わせを一旦停止表示させるように可変表示器H2の表示内容を制御する(時点X17)。このとき、統括CPU 28aは、出力処理において、背景設定処理で決定した(前提より)背景切替指定コマンドを出力する。このため、時点X17において、サブCPU 29aは、背景切替指定コマンドにより指定された背景画像Bに変更して表示させるように可変表示器H2の表示内容を制御する。そして、サブCPU 29aは、変動パターンP9に基づき、図柄変動ゲーム開始から12秒経過後、はずれの図柄組み合わせを確定停止表示させるように可変表示器H2の表示内容を制御する(時点X18)。

【0142】

以上詳述したように、本実施形態は、第一実施形態の効果(1)~(4)、(6)~(8)と同等の効果を有し、加えて以下の効果を有する。

(9)特図表示器H1で特図による図柄変動ゲームが終了しても、可変表示器H2では、図柄変動ゲームに係わる表示演出(図柄組み合わせゲーム)が行われる。そして、可変表示器H2において、図柄変動ゲームに係わる表示演出(図柄組み合わせゲーム)が、大当たり2Rの大当たり遊技又は小当たり遊技が終了するまで行われ、また、サブCPU 29aは、飾図の変動表示中、オープニングコマンド、ラウンドコマンド、エンディングコマンドの入力を無効とする。このため、遊技者に対して大当たり2Rの大当たり遊技又は小当たり遊技の実行を秘匿しやすくなり、遊技者に対して気付かせずに確変状態を付与することができる。そして、遊技者はいつ確変状態が付与されるか認識できないので、遊技者に背景画像の変更順序をより注目させて遊技の興趣を向上させることができる。

【0143】

(10)可変表示器H2において、変動パターンP9に基づく演出内容と、変動パターンP1に基づく演出内容は同一であり、遊技者は、可変表示器H2におけるその演出内容から変動パターンP9に基づいて行われたか否かを判断しにくい。このため、はずれ演出用の変動パターンP1に基づいて図柄組み合わせゲームを実行させたときであっても、遊技者に大当たり2R演出用の変動パターンP9に基づいて図柄組み合わせゲームを実行されたのではないかと思わせることができる。このため、はずれ演出用の変動パターンP1に基づいて図柄組み合わせゲームを実行させたときであっても、遊技者に、当該図柄組み合わせゲームを注目させ、確変状態が付与されるのではないかと期待させることができる。そして、変動パターンP1は、大当たり判定、小当たり判定及びリーチ判定が否定となったときに決定されるはずれ演出用の変動パターンであり、大当たり判定又は小当たり判定が肯定となったときに決定される変動パターンP9と比較して、決定される確率が高い(すなわち、出現率が高い)。このため、遊技者を頻繁に図柄組み合わせゲームに注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0144】

(第三実施形態)

次に、本発明を具体化した第三実施形態を説明する。なお、第一実施形態と同様の構成は、第一実施形態と同じ符号を付してその詳細な説明及び図面は省略又は簡略する。

【0145】

第三実施形態における背景切替演出について詳しく説明する。まず、統括CPU 28aが実行する背景切替演出に係わる背景設定処理について図15に基づき説明する。

統括CPU 28aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、RAM 28cを参照し

10

20

30

40

50

て、可変表示器H2に現在表示させるべき背景画像を示す背景フラグを確認する(ステップS300)。そして、統括CPU28aは、確認した背景フラグに基づき、現在表示させるべき可変表示器H2の背景画像を指定する現背景指定コマンドを表示制御基板29に出力させるようにRAM28cの所定領域に設定する(ステップS301)。これにより、統括CPU28aは、出力処理において、図柄変動ゲーム開始時(すなわち、変動パターン指定コマンド出力時)に現背景指定コマンドを、図柄変動ゲーム開始時に表示制御基板29に出力する。

【0146】

次に、統括CPU28aは、変動パターン指定コマンドにより変動パターンP5が指定されたか否かを判定する(ステップS302)。ステップS302の判定結果が肯定の場合(変動パターンP5が指定された場合)、統括CPU28aは、入力した特別図柄指定コマンドにより指定された特図が大当りの図柄[2]又は小当りの図柄[3]であるか否かを判定する(ステップS303)。すなわち、統括CPU28aは、ステップS302及びステップS303の処理において、大当り2R演出用の変動パターンP5又は小当り演出用の変動パターンP5が指定されたか否かを判定する。

【0147】

ステップS303の判定結果が肯定の場合(大当りの図柄[2]又は小当りの図柄[3]である場合)、統括CPU28aは、RAM28cを参照して、確変状態フラグが設定されているか否か、すなわち、遊技状態が確変状態であるか否かを判定する(ステップS304)。ステップS304の判定結果が肯定の場合(確変状態である場合)、統括CPU28aは、RAM28cから背景変更乱数を取得し、確変状態時における背景移行テーブルT100を参照して、取得した背景変更乱数に基づき、変更先の背景画像を選択する(ステップS305)。すなわち、統括CPU28aは、背景フラグから現在の背景画像を特定し、背景移行テーブルT100を参照して、RAM28cから取得した背景変更乱数の値が振り分けられた変更先の背景画像を選択する。言い換えると、統括CPU28aは、背景フラグから現在の背景画像を特定し、背景移行テーブルT100を参照して、選択先の背景画像の各選択率に基づき、変更先の背景画像を選択する。また、ステップS305の処理において、統括CPU28aは、選択した背景画像を現在の背景画像と示すように背景フラグの値を書き換える。

【0148】

そして、ステップS305の処理を終了すると、統括CPU28aは、背景画像の変更及び選択した変更先の背景画像を指定する背景切替指定コマンドを、表示制御基板29に出力させるようにRAM28cの所定の記憶領域に設定する(ステップS306)。これにより、統括CPU28aは、出力処理において、エンディングコマンドを出力した時間(エンディング演出開始時)から所定時間経過したか否かを判定し、判定結果が肯定の場合、背景切替指定コマンドを表示制御基板29に出力する。具体的には、統括CPU28aは、変動パターンP5に基づく図柄変動ゲーム終了後に行われる大当り2Rの大当り遊技又は小当り遊技におけるエンディング演出開始からの経過時間を計測する。そして、統括CPU28aは、エンディング演出終了1秒前(本実施形態では、エンディング演出開始から4000ms後)に達したか否かを判定し、達した場合には背景切替指定コマンドを表示制御基板29に出力する。

【0149】

一方、ステップS304の判定結果が否定の場合(確変状態でない場合)、統括CPU28aは、RAM28cから背景変更乱数を取得し、非確変状態時における背景移行テーブルT200を参照し、取得した背景変更乱数に基づき、変更先の背景画像を選択する(ステップS307)。すなわち、統括CPU28aは、背景フラグから現在の背景画像を特定し、背景移行テーブルT200を参照して、RAM28cから取得した背景変更乱数の値が振り分けられた変更先の背景画像を選択する。言い換えると、統括CPU28aは、背景フラグから現在の背景画像を特定し、背景移行テーブルT200を参照して、変更先の背景画像の各選択率に基づき、変更先の背景画像を選択する。また、ステップS30

10

20

30

40

50

7の処理において、統括CPU28aは、選択した背景画像を現在の背景画像と示すように背景フラグの値を書き換える。

【0150】

そして、ステップS307の処理を終了すると、統括CPU28aは、ステップS306の処理に移行し、背景画像の変更及び選択した変更先の背景画像を指定する背景切替指定コマンドを、表示制御基板29に出力させるようにRAM28cの所定の記憶領域に設定する。一方、ステップS302の判定結果が否定の場合（変動パターンP5が指定されなかった場合）又はステップS303の判定結果が否定の場合（大当りの図柄[2]又は小当りの図柄[3]でない場合）、統括CPU28aは、背景設定処理を終了する。

【0151】

次に、本実施形態において背景が切り替えられるタイミングについて説明する。

図16は、小当り演出用（又は大当り2R演出用）の変動パターンP5が決定されたときにおける特図表示器H1の図柄変動ゲームの演出内容及び可変表示器H2における図柄変動ゲームに係わる表示演出（図柄組み合わせゲーム）の演出内容のタイムチャートである。なお、図16では、図柄変動ゲーム開始時には、背景画像Aが表示されており、統括CPU28aは、背景切替処理において背景画像Bを変更表示させるものとして説明する。

【0152】

メインCPU27aは、変動パターンP5を決定すると（時点X21）、変動パターンP5を指定する変動パターン指定コマンドを出力すると共に、変動パターンP5に基づき図柄変動ゲームを実行させるように特図表示器H1の表示内容を制御する。そして、サブCPU29aは、変動パターン指定コマンドを入力すると（時点X21）、当該変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンP5に基づき、図柄組み合わせゲームを実行させるように可変表示器H2の表示内容を制御する。

【0153】

サブCPU29aは、変動パターンP5に基づき、リーチ演出SAを実行し（時点X22）、大当りの図柄組み合わせでない、はずれの図柄組み合わせを一旦停止表示させるように可変表示器H2の表示内容を制御する（時点X23）。そして、サブCPU29aは、変動パターンP5に基づき、背景画像A～Dの何れとも異なる黒背景画像を表示させ、図柄変動ゲーム開始から30秒後、はずれの図柄組み合わせを確定停止表示させるように可変表示器H2の表示内容を制御する（時点X24）。同時に（図柄変動ゲーム開始から30秒後）、メインCPU27aは、変動パターンP5に基づき、特図表示器H1に最終停止図柄としての小当りの特図[3]を確定停止表示させる（時点X24）。

【0154】

そして、メインCPU27aは、特図表示器H1にて図柄変動ゲームが終了すると、オープニングコマンドを出力する（時点X25）。サブCPU29aは、当該オープニングコマンドを入力すると、飾図の変動表示中でないため、オープニングコマンドに基づき、オープニング演出を実行させる（時点X25）。このとき、サブCPU29aは、オープニング演出用のオープニング背景画像（OP背景）を表示させる。次に、メインCPU27aは、1ラウンド目のラウンドコマンドを出力すると共に、0.5秒間大入賞口扉24を開放させる（時点X26）。サブCPU29aは、当該ラウンドコマンドを入力すると、当該ラウンドコマンドに基づき、1ラウンド目のラウンド演出を実行させる（時点X26）。このとき、サブCPU29aは、1ラウンド目のラウンド演出用の1ラウンド背景画像（1R背景）を表示させる。

【0155】

次に、メインCPU27aは、2ラウンド目のラウンドコマンドを出力すると共に、0.5秒間大入賞口扉24を開放させる（時点X27）。サブCPU29aは、当該ラウンドコマンドを入力すると、当該ラウンドコマンドに基づき、2ラウンド目のラウンド演出を実行させる（時点X27）。このとき、サブCPU29aは、2ラウンド目のラウンド演出用の2ラウンド背景画像（2R背景）を表示させる。次に、メインCPU27aは、

10

20

30

40

50

エンディングコマンドを出力する（時点X28）。サブCPU29aは、当該エンディングコマンドを入力すると、エンディングコマンドに基づき、エンディング演出を実行させる（時点X28）。このとき、サブCPU29aは、エンディング演出用のエンディング背景画像（ED背景）を表示させる。

【0156】

そして、統括CPU28aは、エンディング演出が開始して所定時間（4秒）経過すると、すなわち、エンディング演出終了1秒前になると、出力処理において、背景設定処理で決定した（前提より）背景切替指定コマンドを出力する。このため、サブCPU29aは、エンディング背景画像を背景切替指定コマンドにより指定された背景画像Bに変更して表示させるように可変表示器H2の表示内容を制御する（時点X29）。すなわち、サブCPU29aは、エンディング演出中、エンディング背景画像を背景画像Bに変更表示させる。

10

【0157】

以上詳述したように、本実施形態は、第一実施形態の効果（1）～（4）、（6）、（7）と同等の効果を有し、加えて以下の効果を有する。

（11）サブCPU29aは、小当り演出用の変動パターンP5又は大当り2R演出用の変動パターンP5に基づく図柄変動ゲームに係わる表示演出が終了した後、小当り遊技又は大当り2Rの大当り遊技を報知する特別遊技演出（オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）を行わせる。このため、特別遊技演出が行われたとき、図柄変動ゲームが大当り又は小当りとなったと遊技者は認識し、確変状態が付与されることを期待する。従って、特別遊技演出実行中に、変更表示される背景画像が、確率変動状態時において変更先の背景画像として選択される可能性が高い背景画像か否かについて、遊技者に注目させることができる。

20

【0158】

（12）また、サブCPU29aは、小当り演出用の変動パターンP5又は大当り2R演出用の変動パターンP5に基づいて、小当り遊技又は大当り2Rの大当り遊技前に、背景画像A～Dの何れとも異なる黒背景画像を表示させる。このため、遊技者は、はずれの図柄組み合わせが一旦停止表示されたが、図柄組み合わせゲームが大当り2R又は小当りとなったことを認識することができ、可変表示器H2を注目させることができる。このため、遊技の興趣が向上する。

30

【0159】

（13）また、第一実施形態と組み合わせて実行した場合、はずれリーチ演出用の変動パターンP5に基づいて図柄変動ゲームが行われると、はずれの図柄組み合わせが一旦停止表示されたときに背景画像が切り替わって表示される。一方、本実施形態では、小当り演出用の変動パターンP5又は大当り2R演出用の変動パターンP5に基づいて図柄変動ゲームが行われた場合、はずれの図柄組み合わせが一旦停止表示されたときに背景画像A～Dの何れとも異なる黒背景画像が表示される。そして、どれも変動パターンP5に基づいて可変表示器H2における表示演出が行われるので、はずれの図柄組み合わせが一旦停止表示されるまで、その演出内容から遊技者は、図柄組み合わせゲームがはずれリーチとなるのか、又は大当り2Rとなるのか、又は小当りとなるのかを推測しにくい。また、はずれリーチ演出用の変動パターンP5は、小当り演出用の変動パターンP5又は大当り2R演出用の変動パターンP5よりも決定される確率が高い。このため、はずれの図柄組み合わせが一旦停止表示されたときに黒背景画像を表示させることで遊技者を驚かすことができる。また、遊技者に、はずれの図柄組み合わせが一旦停止表示されることを注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0160】

尚、上記実施形態は、次のような別の実施形態（別例）にて具体化できる。

上記第一実施形態と、第二実施形態を組み合わせても良い。この場合、統括CPU28aは、出力処理において、変動パターンに基づき、飾図の変動時間終了1秒前に背景切替指定コマンドを出力することとなる。

50

【 0 1 6 1 】

上記第一実施形態と、第三実施形態を組み合わせ実行させても良い。この場合、統括CPU28aは、出力処理において、最終停止図柄としての特図がはずれの図柄である場合には、飾図の変動時間終了1秒前に背景切替指定コマンドを出力することとなり、最終停止図柄としての特図が大当りの図柄〔2〕又は小当りの図柄〔3〕である場合には、エンディング演出終了1秒前に背景切替指定コマンドを出力することとなる。

【 0 1 6 2 】

上記第一実施形態と、第二実施形態及び第三実施形態を組み合わせ実行させても良い。この場合、統括CPU28aは、変動パターンP9が指定されたときには、出力処理において、飾図の変動時間終了1秒前に背景切替指定コマンドを出力することとなる。また、統括CPU28aは、変動パターンP5が指定されたときであって、且つ最終停止図柄としての特図がはずれの図柄であるときには、出力処理において、飾図の変動時間終了1秒前に背景切替指定コマンドを出力する。また、統括CPU28aは、変動パターンP5が指定されたときであって、且つ最終停止図柄としての特図が大当りの図柄〔2〕又は小当りの図柄〔3〕である場合には、エンディング演出終了1秒前に背景切替指定コマンドを出力することとなる。

【 0 1 6 3 】

上記第一実施形態では、統括CPU28aは、はずれリーチ演出用の変動パターンP9が指定されたとき、背景画像を変更表示させたが、予め決められた任意の変動パターンが指定されたときに、背景画像を変更表示させてもよい。例えば、統括CPU28aは、所定のはずれ演出用の変動パターンが指定されたときに、背景画像を変更表示させてもよい。また、統括CPU28aは、所定の大当り15R演出用の変動パターンが指定されたときに、背景画像を変更表示させても良い。なお、この場合、可変表示器H2において、図柄組み合わせが一旦停止表示されてから確定停止されるまでの間、若しくは、エンディング演出の終了直前に背景画像を変更表示させることとなる。

【 0 1 6 4 】

上記第三実施形態では、サブCPU29aは、変動パターンP5に基づき、可変表示器H2においてははずれの図柄組み合わせを一旦停止表示させたときに、黒背景画像を表示させたが、黒背景画像を表示させなくても良い。この場合、図柄変動ゲーム開始時における背景画像を表示させることとなる。

【 0 1 6 5 】

上記実施形態において、可変表示器H2に図柄組み合わせを一旦停止表示させたときに、背景画像を変更表示させたが、図柄組み合わせを一旦停止表示させたときから確定停止表示させるまでの間に、変更表示させるのであれば、任意の時間に変更表示させても良い。

【 0 1 6 6 】

上記実施形態において、統括CPU28aが、変動パターン（第一実施形態及び第三実施形態では変動パターン及び最終停止図柄としての特図）に基づき、背景画像の切替タイミングを指示していた。この別例として、サブCPU29aが、変動パターン（第一実施形態及び第三実施形態では変動パターン及び最終停止図柄としての特図）に基づき、背景画像の切替タイミングを決定しても良い。

【 0 1 6 7 】

上記実施形態では、統括CPU28aは、図柄変動ゲーム開始時に現背景指定コマンドを出力して、統括制御基板28のRAM28cにおける可変表示器H2に表示させるべき背景画像の記憶内容と、表示制御基板29のRAM29cにおける可変表示器H2に表示させている背景画像の記憶内容を補正させていた。この別例として、統括CPU28aが、図柄変動ゲーム開始時に現背景指定コマンドを出力して記憶内容を補正しなくても良い。

【 0 1 6 8 】

上記第三実施形態では、エンディング演出中に背景画像を変更表示させていたが、特

10

20

30

40

50

別遊技中（オープニング演出からエンディング演出までの間）に背景画像を変更表示させても良い。なお、この場合、変更表示させた背景画像を少なくともエンディング演出終了するまで表示させ続ける必要がある。

【0169】

上記第一実施形態では、図柄変動ゲームが大当たり2R又は小当たりとなる場合がある様に構成したが、図柄変動ゲームが大当たり2R又は小当たりとならないように構成しても良い。

【0170】

上記実施形態では、特図表示器H1と可変表示器H2とを別々に設けたが、一体で構成しても良い。この場合、特図は、表示画面の目立たない位置で表示されることとなる。

上記実施形態では、背景画像は、4種類であったが、3種類以上であれば任意に変更しても良い。例えば、背景画像を3種類にしても良く、5種類にしても良い。

【0171】

上記実施形態において、統括CPU28aは、背景切替指定コマンドをランプ制御基板30に出力して、背景画像に対応した演出内容で発光演出を実行させてもよい。また、同様に、背景切替指定コマンドを音声制御基板31に出力して、背景画像に対応した演出内容で音声演出を実行させてもよい。また、その際、統括CPU28aは、図柄変動ゲーム毎に、現背景指定コマンドを出力して制御基板29～31間において指定された背景画像を補正しても良い。このようにすれば、制御基板29～31間における演出内容のずれが少なくなる。

【0172】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

(イ) 前記表示手段により小さい表示画面を有し、前記当り判定手段の判定結果を表示する特別表示手段で、前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに基づき図柄変動ゲームを実行させる特別表示制御手段を備え、前記特別表示制御手段は、前記所定の当り演出用の変動パターンに基づき図柄変動ゲームを前記特別表示手段に実行させた場合、当該図柄変動ゲームに基づき、前記当り判定手段の判定結果を確定停止表示させて図柄変動ゲームを終了させるように構成されており、前記表示制御手段は、前記所定の当り演出用の変動パターンに基づき図柄変動ゲームに係わる表示演出を前記表示手段に実行させた場合、所定のはずれ表示結果を一旦停止表示させてから、特別遊技終了時に所定のはずれ表示結果を確定停止表示させて図柄変動ゲームに係わる表示演出を終了させるように構成されていることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【0173】

(ロ) 前記表示手段により小さい表示画面を有し、前記当り判定手段の判定結果を表示する特別表示手段で、前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに基づき図柄変動ゲームを実行させる特別表示制御手段を備え、前記特別表示制御手段は、前記所定の当り演出用の変動パターンに基づき図柄変動ゲームを前記特別表示手段に実行させた場合、当該図柄変動ゲームに基づき、前記当り判定手段の判定結果を確定停止表示させて図柄変動ゲームを終了させるように構成されており、前記表示制御手段は、前記所定の当り演出用の変動パターンに基づき図柄変動ゲームに係わる表示演出を前記表示手段に実行させた場合、所定のはずれ表示結果を確定停止表示させ、図柄変動ゲームに係わる表示演出を終了させた後、特別遊技演出を実行させるように構成されていることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【0174】

(ハ) 始動入賞装置への遊技球の入賞を契機に当り判定用乱数の値を抽出する乱数抽出手段と、前記乱数抽出手段が抽出した前記当り判定用乱数の値と予め定めた当り判定値とを比較して、特別入賞装置を開放させる特別遊技を生起させる当りとするか否かを判定する当り判定手段と、前記当り判定手段が当りと判定した場合には前記特別遊技の終了後の遊技状態として前記当り判定手段が肯定判定する確率を低確率から高確率に変動させる確率変動状態を付与するか否かを決定する確変決定手段と、前記当り判定手段の判定結果に

10

20

30

40

50

基づき、複数種類の図柄を変動させる図柄変動ゲームの演出内容及び変動時間を特定するための変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに基づき図柄変動ゲームに係わる表示演出を表示手段に実行させる表示制御手段と、を備え、前記特別遊技の終了後の遊技状態が前記確率変動状態であるか否かを秘匿する遊技機において、前記図柄変動ゲームに係わる表示演出が行われる前記表示手段の表示画面の背景として表示される背景画像を3種類以上記憶される背景画像記憶手段と、前記背景画像記憶手段に記憶される背景画像の中から前記表示手段の表示画面に表示中の背景画像と異なる種類の背景画像を選択する背景選択手段と、前記変動パターン決定手段が所定の変動パターンを決定した場合、当該所定の変動パターンに基づく図柄変動ゲームに係わる表示演出において図柄変動ゲームの表示結果が一旦停止表示されてから確定停止表示されるまでの間に、前記背景選択手段が選択した背景画像を前記表示手段の表示画面の背景として変更して表示させる背景切替手段と、前記背景画像毎に、当該背景画像が表示された場合に変更先となる各背景画像の非確変状態時の選択率と、確率変動状態時の選択率をそれぞれ記憶した選択率記憶手段と、を備え、前記選択率記憶手段が記憶した各背景画像の前記非確変状態時の選択率と確率変動状態時の選択率は、それぞれ異なっており、前記背景選択手段は、非確変状態時には、前記選択率記憶手段を参照して非確変状態時における変更先の背景画像の選択率に基づいて背景画像を選択する一方、確率変動状態時には、前記選択率記憶手段を参照して確率変動状態時における変更先の背景画像の選択率に基づいて背景画像を選択することを特徴とする遊技機。

10

【0175】

20

(二)前記背景切替手段は、前記変動パターン決定手段が所定のはずれ演出用の変動パターンを決定した場合、当該所定のはずれ演出用の変動パターンに基づく図柄変動ゲームに係わる表示演出においてははずれ表示結果が一旦停止表示されてから確定停止表示されるまでの間に、前記背景選択手段が選択した背景画像を表示画面の背景として変更して表示させることを特徴とする技術的思想(八)に記載の遊技機。

【0176】

(ホ)前記当り判定手段の判定結果が否定の場合に、前記図柄変動ゲームに係わる表示演出において複数列の図柄の変動を開始させた後に特定列の図柄を同一種類の図柄となるように表示させ、かつ前記特定列以外の列の図柄を変動表示させるリーチ状態を形成するリーチ演出を行うか否かを判定するリーチ判定手段を備え、前記変動パターン決定手段は、前記リーチ判定手段が肯定判定した場合、はずれリーチ演出用の変動パターンを決定し、前記表示制御手段は、前記はずれリーチ演出用の変動パターンに基づき図柄変動ゲームに係わる表示演出を行わせた場合、リーチ演出中には、前記背景画像記憶手段に記憶された背景画像とは異なるリーチ演出用背景画像を表示させるようになっており、前記背景切替手段は、前記変動パターン決定手段が所定のはずれリーチ演出用の変動パターンを決定したとき、当該所定のはずれリーチ演出用の変動パターンに基づく図柄変動ゲームに係わる表示演出においてリーチ演出が終了してはずれ表示結果が一旦停止表示される際、前記背景選択手段が選択した背景画像を表示画面の背景として変更して表示させることを特徴とする技術的思想(八)又は技術的思想(二)に記載の遊技機。

30

【0177】

40

(ヘ)遊技機全体を制御する主制御手段と、当該主制御手段が出力した制御信号に基づき遊技演出に係る各種制御を実行する統括制御手段と、当該統括制御手段が出力した制御信号に基づき演出実行手段に遊技演出を実行させる表示制御手段とを備え、前記主制御手段には、前記乱数抽選手段と、前記当り判定手段と、前記確変決定手段と、前記変動パターン決定手段と、が備えられ、前記統括制御手段には、前記背景選択手段と、前記選択率記憶手段と、前記背景選択手段が選択した背景画像を記憶する現背景記憶手段と、前記背景選択手段が選択した背景画像の表示を指示する背景切替指示手段と、前記現背景記憶手段に記憶された背景画像を図柄変動ゲーム毎に指示する現背景指示手段と、が備えられ、前記表示制御手段には、前記背景画像記憶手段と、前記背景切替手段と、前記背景切替指示手段の指示に従って表示させる背景画像を記憶する指示背景記憶手段と、前記現背景指

50

示手段により指示された背景画像が、前記指示背景記憶手段に記憶された背景画像と一致するか確認し、一致しない場合には指示背景記憶手段に前記現背景指示手段により指示された背景画像を記憶すると共に、表示画面に当該背景画像を表示させる背景切替補正手段と、が備えられたことを特徴とする請求項 1、請求項 2、請求項 3、請求項 4、技術的思想(八)、技術的思想(二)、技術的思想(ホ)のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【図面の簡単な説明】

【0178】

【図1】パチンコ遊技機の機表側を示す正面図。

【図2】センター役物を示す正面図。

【図3】パチンコ遊技機の制御構成を示すブロック図。

10

【図4】変動パターンテーブルを説明する説明図。

【図5】入賞処理を示すフローチャート。

【図6】変動パターン決定処理を示すフローチャート。

【図7】(a)～(d)は、変動パターン振分テーブルを示す説明図。

【図8】背景設定処理の流れを示すフローチャート。

【図9】(a)～(d)は、背景画像を説明するための可変表示器の模式図。

【図10】(a)及び(b)は、背景移行テーブルの説明図。

【図11】背景切替処理の流れを示すフローチャート。

【図12】背景画像の切り替えタイミングを示すタイムチャート。

20

【図13】第二実施形態の背景設定処理の流れを示すフローチャート。

【図14】第二実施形態の背景画像の切り替えタイミングを示すタイムチャート。

【図15】第三実施形態の背景設定処理の流れを示すフローチャート。

【図16】第三実施形態の背景画像の切り替えタイミングを示すタイムチャート。

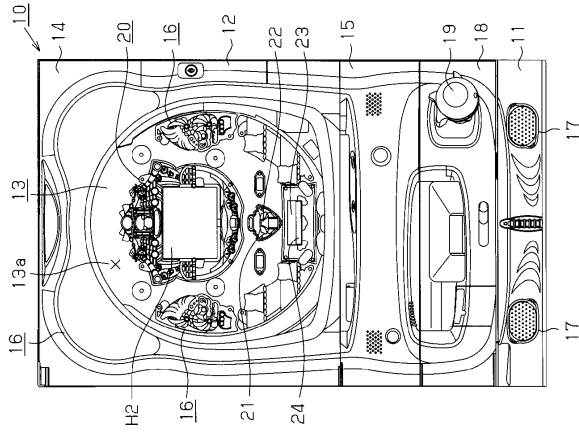
【符号の説明】

【0179】

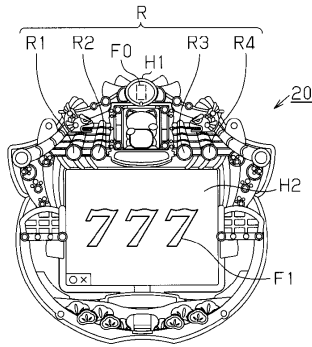
H1...特図表示器(特別表示手段)、H2...可変表示器(表示手段)、10...パチンコ機(遊技機)、21...開閉羽根、22...始動入賞口(始動入賞装置)、23...大入賞口(特別入賞装置)、24...大入賞口扉(特別入賞装置)、27...主制御基板(主制御手段)、27a...メインCPU(乱数抽出手段、当り判定手段、確変決定手段、変動パターン決定手段、リーチ判定手段、特別表示制御手段)、27b...ROM、28...統括制御基板(統括制御手段)、28a...統括CPU(背景選択手段、現背景指示手段、背景切替指示手段)、28b...ROM(選択率記憶手段)、28c...RAM(現背景記憶手段)、29...表示制御基板(表示制御手段)、29a...サブCPU(背景切替手段、背景切替補正手段)、29b...ROM(背景画像記憶手段)、29c...RAM(指示背景記憶手段)。

30

【図1】



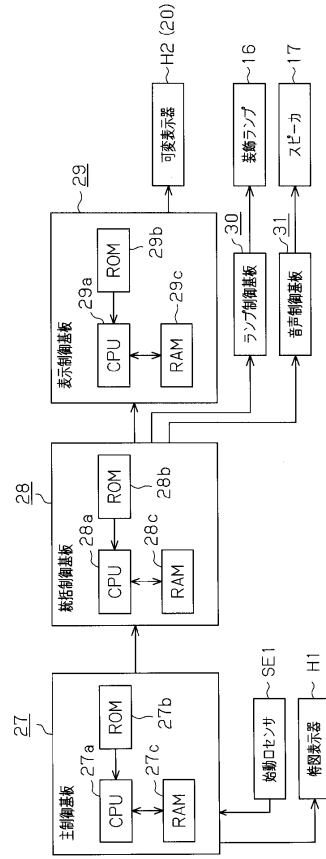
【図2】



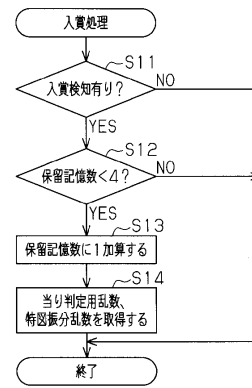
【図4】

変動パターン	大当り15R	大当り2R	小当り	はずれ	演出内容	特選の変動時間	幅図の変動時間
P1				○	通常変動	12000ms	12000ms
P2				○	通常変動	5000ms	5000ms
P3				○	リーチ演出N	20000ms	20000ms
P4	○				リーチ演出N	25000ms	25000ms
P5		○	○	○	リーチ演出SA	30000ms	30000ms
P6		○			リーチ演出SA	35000ms	35000ms
P7				○	リーチ演出SB	55000ms	55000ms
P8	○				リーチ演出SB	60000ms	60000ms
P9				○	通常変動	2000ms	12000ms

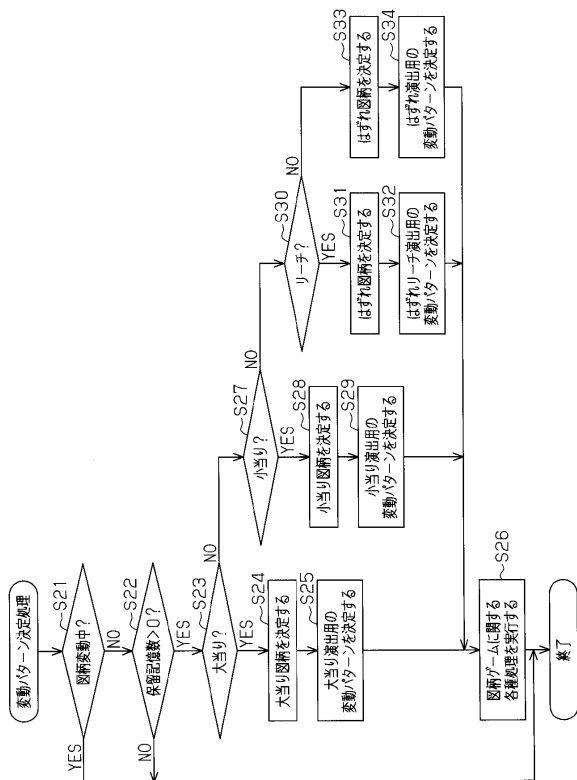
【図3】



【図5】



【図6】



【図7】

(a) 変動パターン振分テーブルT1

変動パターン	変動パターン振分用乱数
P4	0~9
P6	10~54
P8	55~99

(b) 変動パターン振分テーブルT2

変動パターン	変動パターン振分用乱数
P5	0~49
P9	50~99

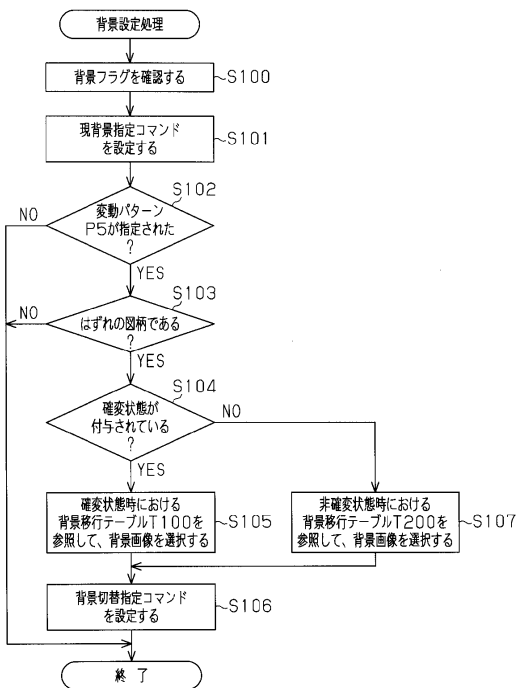
(c) 変動パターン振分テーブルT3

変動パターン	変動パターン振分用乱数
P3	0~59
P5	60~89
P7	90~99

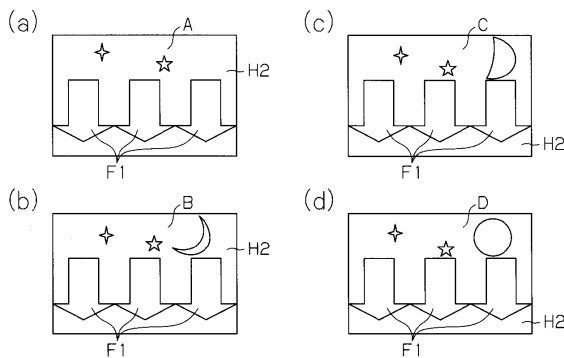
(d) 変動パターン振分テーブルT4

変動パターン	変動パターン振分用乱数	
	保留記憶数=0, 1	保留記憶数=2, 3
P1	0~99	-
P2	-	0~99

【図8】



【図9】



【図10】

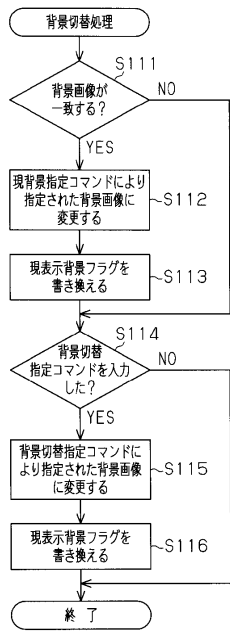
(a) 背景移行テーブルT100

		変化先の背景			
		背景画像A	背景画像B	背景画像C	背景画像D
表示中の背景	背景画像A	-	0~13 (14%)	14~27 (14%)	28~99 (72%)
	背景画像B	0~13 (14%)	-	14~27 (14%)	28~99 (72%)
	背景画像C	0~13 (14%)	14~27 (14%)	-	28~99 (72%)
	背景画像D	0~71 (72%)	72~85 (14%)	86~99 (14%)	-

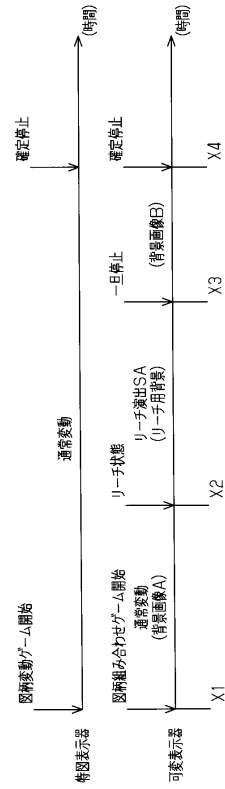
(b) 背景移行テーブルT200

		変化先の背景			
		背景画像A	背景画像B	背景画像C	背景画像D
表示中の背景	背景画像A	-	0~36 (37%)	37~95 (59%)	96~99 (4%)
	背景画像B	0~28 (29%)	-	29~95 (67%)	96~99 (4%)
	背景画像C	0~35 (36%)	36~95 (60%)	-	96~99 (4%)
	背景画像D	0~16 (17%)	17~67 (51%)	68~99 (32%)	-

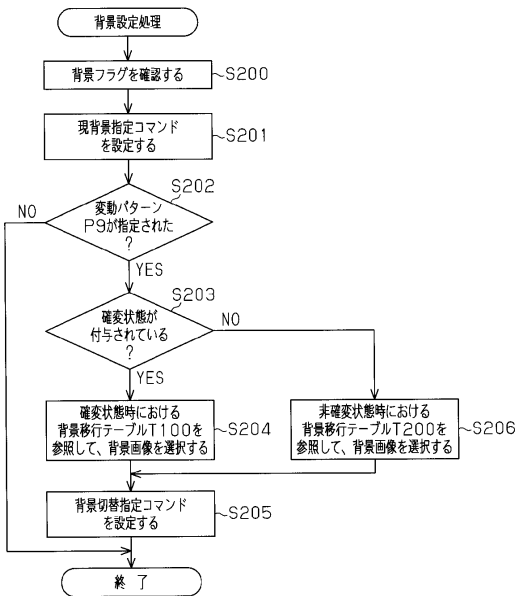
【図11】



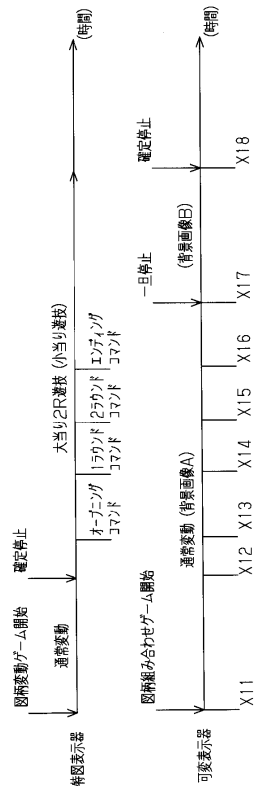
【図12】



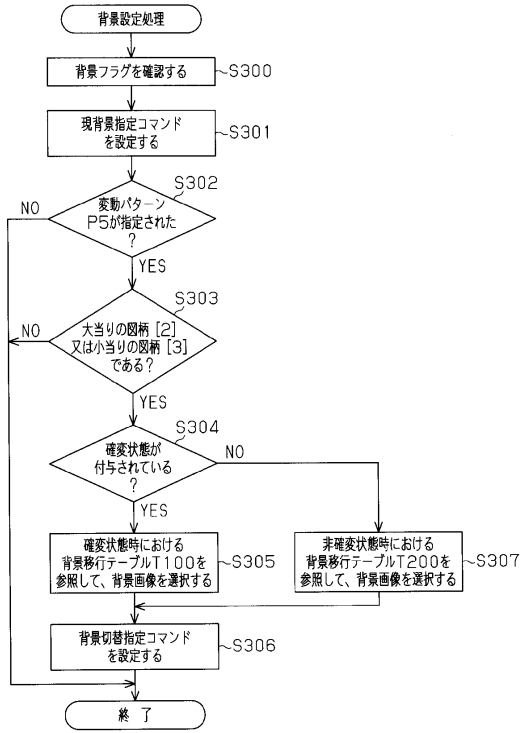
【図13】



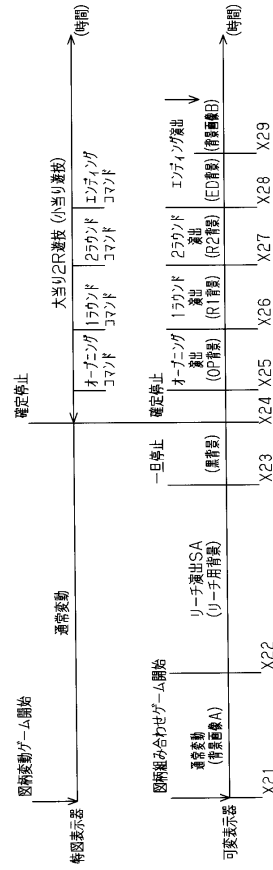
【図14】



【図15】



【図16】



フロントページの続き

(72)発明者 齋籐 悟

名古屋市東区中村区烏森町3丁目5番地 株式会社ニューギン内

審査官 瀬津 太郎

(56)参考文献 特開2006-198344(JP,A)

特開2006-334189(JP,A)

特開2003-225394(JP,A)

特開2003-225414(JP,A)

特開2003-052956(JP,A)

特開2005-160740(JP,A)

特開2004-329876(JP,A)

特開2004-344643(JP,A)

特開2001-129178(JP,A)

特開2006-149895(JP,A)

特開2004-065919(JP,A)

特開2002-058822(JP,A)

特開2006-175029(JP,A)

特開2006-034478(JP,A)

CRテレサ・テン,パチンコ必勝ガイド2005年度12.17号,株式会社白夜書房 未井昭,2005年12月17日,第17巻,p.23-26

CRテレサ・テン,パチンコ攻略マガジン12月10日号,株式会社双葉社 FUTABASYA 佐藤俊行,2005年12月10日,第17巻,p.62-63

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A63F 7/02