

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6059325号
(P6059325)

(45) 発行日 平成29年1月11日(2017.1.11)

(24) 登録日 平成28年12月16日(2016.12.16)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 50 頁)

(21) 出願番号	特願2015-223832 (P2015-223832)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成27年11月16日 (2015.11.16)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2014-75405 (P2014-75405)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
原出願日	平成20年8月21日 (2008.8.21)	(74) 代理人	100103090
(65) 公開番号	特開2016-32691 (P2016-32691A)		弁理士 岩壁 冬樹
(43) 公開日	平成28年3月10日 (2016.3.10)	(74) 代理人	100124501
審査請求日	平成27年11月16日 (2015.11.16)		弁理士 塩川 誠人
		(74) 代理人	100135161
			弁理士 眞野 修二
		(74) 代理人	100174964
			弁理士 井伊 正幸
		(74) 代理人	100196656
			弁理士 佐藤 康平

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】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 少なくとも可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦仮停止表示
 させた後に可変表示を再度実行する再可変表示を所定回実行する複数種類の再可変表示パ
 ターンを含む可変表示パターンにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段を備
 え、

前記可変表示実行手段は、前記有利状態に制御される場合には、前記有利状態に制御さ
 れない場合と比較して、高い割合により再可変表示の実行回数が多い前記再可変表示パ
 ターンにもとづいて可変表示を実行し、

前記再可変表示パターンにおける再可変表示の実行回数に応じて仮停止表示後に実行さ
 れるリーチ種類の割合が異なり、

前記再可変表示パターンにもとづいて実行される可変表示において、前記有利状態に制
 御されることを予告する予告演出として複数段階の予告ステップにより行うステップアッ
 プ予告演出を実行するか否かを決定する予告演出決定手段と、

前記予告演出決定手段により前記ステップアップ予告演出を実行することが決定された
 ときに、前記再可変表示パターンにおける再可変表示の各々において複数段階の予告ステ
 ップを実行可能な予告演出実行手段とをさらに備え、

前記可変表示実行手段は、前記再可変表示パターンにもとづいて可変表示が実行されて
 いるときに、再可変表示の回数に関する演出を実行し、

10

20

前記再可変表示パターンにおいて実行される再可変表示の実行回数に応じて異なる割合により、各再可変表示において第1段階の予告ステップから複数段階のうちのいずれかの段階の予告ステップまで前記ステップアップ予告演出が実行される

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なパチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

【0003】

また、所定の遊技媒体を1ゲームに対して所定数の賭数を設定した後、遊技者がスタートレバーを操作することにより可変表示装置による識別情報の可変表示を開始し、遊技者が各可変表示装置に対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で識別情報の可変表示を停止し、全ての可変表示装置の可変表示を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生し、入賞に応じて予め定められた所定の遊技媒体が払い出され、特定入賞が発生した場合に、遊技状態を所定の遊技価値を遊技者に与える状態にするように構成されたものがある（いわゆるスロット機）。

【0004】

なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0005】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示装置において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

【0006】

また、可変表示装置において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行

10

20

30

40

50

われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【0007】

さらに、1回の図柄の変動中に、左中右図柄が1回以上仮停止（一時停止すること。一般に、一時停止中には左中右図柄は表示画面において揺れるように表示される（揺れ変動される））し、それぞれの仮停止の前の変動中の期間と仮停止の後の変動中の期間とで、関連する表示演出を行うように構成された遊技機がある（例えば、特許文献1参照。）。なお、仮停止と最終停止または次の仮停止との間の図柄の変動を再変動という。なお、以下の説明において、変動開始時点から最初の仮停止までの間の図柄の変動を初回変動とい

10

【0008】

例えば、特許文献1には、図柄変動中に図柄を1回または複数回にわたって再変動させて擬似連の演出を実行する遊技機が記載されている。特許文献1に記載された遊技機では、擬似連の再変動の回数に応じて背景画像を変化させる（例えば、背景画像中の神殿などの表示対象物を順次拡大させる）ことによって、擬似連における再変動の回数を視覚的に強調する演出を実行する。

【先行技術文献】

20

【特許文献】

【0009】

【特許文献1】特開2006-204809号公報（段落0118、図36-40）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0010】

特許文献1に記載されたような再可変表示の演出を行う遊技機では、一般に、再可変表示の実行回数が多いほど有利状態（大当り）への当選確率が高くなるように構成されている。すなわち、そのように構成することによって、再可変表示の実行回数に応じて有利状態に制御される信頼度を異ならせている。従って、再可変表示の演出が行われる場合、遊技者は、再可変表示の実行回数が連続して何回実行されるかに興味を抱くことが多い。特許文献1に記載された遊技機では、可変表示中に仮停止表示されることによって、遊技者が再可変表示の演出が実行されることを認識することができる。しかし、その再可変表示が何回連続して実行されるかまでは認識することができず、遊技者が有利状態に制御される信頼度がどの程度であるかを直ちに認識することはできない。

30

【0011】

そこで、本発明は再可変表示の演出が実行される遊技機において、有利状態に対する期待感を高めることができるようにすることとする。

【課題を解決するための手段】

【0012】

40

本発明による遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、少なくとも可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦仮停止表示させた後に可変表示を再度実行する再可変表示を所定回実行する複数種類の再可変表示パターン（例えば、擬似連を伴う変動パターン#15～#32、#34、#36～#39、#41～#44、#46、#48～#51、#53～#56、#58、#60～#63、#65～#68）を含む可変表示パターンにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段を備え、可変表示実行手段は、有利状態に制御される場合には、有利状態に制御されない場合と比較して、高い割合により再可変表示の実行回数が多い再可変表示パターンにもとづいて可変表示を実行し、再可変表示パターンにおける再可変表示の実行回数に応じて仮停止表示後に実行されるリーチ種類の

50

割合が異なり、再可変表示パターンにもとづいて実行される可変表示において、有利状態に制御されることを予告する予告演出として複数段階の予告ステップにより行うステップアップ予告演出を実行するか否かを決定する予告演出決定手段と、予告演出決定手段によりステップアップ予告演出を実行することが決定されたときに、再可変表示パターンにおける再可変表示の各々において複数段階の予告ステップを実行可能な予告演出実行手段とをさらに備え、可変表示実行手段は、再可変表示パターンにもとづいて可変表示が実行されているときに、再可変表示の回数に関する演出を実行し、再可変表示パターンにおいて実行される再可変表示の実行回数に応じて異なる割合により、各再可変表示において第1段階の予告ステップから複数段階のうちのいずれかの段階の予告ステップまでステップアップ予告演出が実行されることを特徴とする。

10

そのような構成によって、再可変表示の演出が実行される遊技機において、有利状態に対する期待感を高めることができる。

【0013】

可変表示パターン決定手段は、事前決定手段によって有利状態に制御すると決定されている場合にのみ、再可変表示の実行回数が特定回数以上である再可変表示パターンを決定する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、大当りの場合にのみ、再変動4回の擬似連を伴う変動パターン#39、#44、#46、#51、#56、#58、#63、#68を決定する場合がある）ように構成されていてもよい。

そのような構成によって、再可変表示の実行回数が特定回数以上となることに対して遊技者の注目を集めることができる。また、再可変表示の実行回数が特定回数以上となれば有利状態となることが確定する場合を設けることができるので、遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

【0014】

再可変表示パターンに決定されたときに、仮停止表示させる仮停止表示結果を決定する仮停止表示結果決定手段が、有利状態に制御しないと決定されて再可変表示パターンに決定され、該再可変表示パターンを用いた可変表示中において該仮停止表示結果が仮停止表示された後の残りの再可変表示の実行回数が第1所定回数あるとき、特殊表示結果として第1特殊表示結果に決定可能であり（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、はずれであるが残りの再変動回数が2変動以上ある場合には、グループBの擬似連チャンス目図柄を決定可能である）、有利状態に制御しないと決定されて再可変表示パターンに決定され、該再可変表示パターンを用いた可変表示中において該仮停止表示結果が仮停止表示された後の残りの再可変表示の実行回数が第2所定回数あるとき、特殊表示結果として第2特殊表示結果に決定可能である（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、はずれであるが残りの再変動回数が3変動以上ある場合には、グループCの擬似連チャンス目図柄を決定可能である）ように構成されていてもよい。

30

そのような構成によって、特殊表示結果が仮停止表示されたことだけでなく、どの種類の特殊表示結果が仮停止表示されたかに対しても遊技者に注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0015】

遊技機は、事前決定手段の決定結果にもとづいて、有利状態に制御される可能性があることを報知する予告演出である予め定められた系統に従って1段階から複数段階まで演出が段階的に変化するステップアップ予告演出の演出態様を、有利状態に制御される場合に有利状態に制御されない場合よりも高い割合により予め定められた段階まで演出が変化するように決定するステップアップ予告演出決定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における何段階の演出まで発展させるステップアップ予告演出を実行するかを決定する処理を実行する部分）と、ステップアップ予告演出決定手段の決定結果にもとづいてステップアップ予告演出を実行するステップアップ予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における演出図柄の変動表示中にステップアップ予告演出を実行する部分）とを備え、可変表示パターン決定手段は、再可変表示をN回実行する第1再可変表示パターン（例えば、再変動2回の擬似連を伴う変動パターン）よりも

40

50

、再可変表示をM回（ $N < M$ ）実行する第2再可変表示パターン（例えば、再変動3回の擬似連を伴う変動パターン）の方が、事前決定手段において有利状態に制御すると決定されている可能性が高くなるように設定された可変表示パターン決定用データ（例えば、変動パターン種別決定用テーブル。変動パターン決定用テーブル。）を用いて、再可変表示パターンを決定し（例えば、はずれの場合には再変動回数が多くなるに従って選択割合が低くなるように変動パターン種別や変動パターンの割り振りが行われ、大当りの場合には再変動回数が多くなるに従って選択割合が高くなるように変動パターンの割り振りが行われていることによって、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、擬似連を伴う変動パターンを決定する場合、再変動3回の擬似連を伴う変動パターンの方が、再変動2回の擬似連を伴う変動パターンよりも、大当たりとなる割合が高くなるように変動パターンを決定する）、ステップアップ予告演出実行手段は、可変表示制御手段による可変表示の実行中において、可変表示の開始から初回の仮停止までの期間、および1回実行される再可変表示中の期間または複数回実行される再可変表示中の各々の期間にステップアップ予告演出を実行し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、擬似連の演出を行う場合に、各変動ごとにそれぞれ別個のステップアップ予告演出を実行する。例えば、初回の変動でステップA～ステップBまで発展するステップアップ予告演出を実行したとすると、次の2回目の変動で再びステップAから始まってステップCまで発展するステップアップ予告演出を別途実行する）、ステップアップ予告演出決定手段は、可変表示パターン決定手段が第2再可変表示パターンを決定したときにのみ、N回目の再可変表示中の期間において実行されるステップアップ予告演出としてa（ $a \geq 2$ ）段階未満の段階数のステップアップ予告演出の演出態様を決定する（例えば、図11に示すように、演出制御用マイクロコンピュータ100は、再変動3回の擬似連が行われる場合には、2回目の再変動においてステップAのみで終了したまたはステップBまで発展しただけで終了するステップアップ予告演出を実行する場合があるのに対して、再変動2回の擬似連が行われる場合には、2回目の再変動において必ずステップC以上まで発展するステップアップ予告演出が実行する）ように構成されていてもよい。

そのような構成によって、遊技者はN回目の再可変表示中の期間においてa段階未満の段階数のステップアップ予告演出が実行されたときは再可変表示がN回よりも多い回数実行されることを認識できるため、有利状態に対する期待感を高め、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0016】

可変表示パターン決定手段は、可変表示パターンとして複数種類の再可変表示パターンのいずれかに決定するときに、当該再可変表示パターンにおける再可変表示の実行回数に応じて仮停止表示を経た後に実行されるリーチ種類の選択割合が異なるように可変表示パターンを決定する（例えば、図4に示すように、ノーマルリーチは擬似連を伴わない場合にのみ（再変動0回）の場合にのみ）選択され、再変動回数に応じてスーパーリーチAやスーパーリーチBの選択割合が異なるように変動パターンの割り振りが行われていることによって、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、擬似連を伴う変動パターンを決定する場合、再変動回数に応じてリーチ種類の選択割合が異なるように変動パターンを決定する）ように構成されていてもよい。

そのような構成によって、再可変表示の実行回数に応じてリーチ演出の種類の出現割合を異ならせることができる。従って、再可変表示の実行回数だけでなく、リーチ演出の種類などに対しても遊技者の期待感を煽ることができ、遊技への興趣を向上させることができる。

【0017】

本発明による遊技機他の態様は、入賞が発生可能な遊技機（例えばスロットマシン601）であって、入賞（例えば、小役、再遊技役、特別役）の発生を許容するか否かを決定する入賞用事前決定手段（例えば、メイン制御部641における小役、再遊技役、特別役に当選したか否かを判定する内部抽選の処理を実行する部分）と、演出用識別情報（例えば、液晶表示器651に表示される図柄Z1～Z3）を可変表示する演出用可変表示部

10

20

30

40

50

(例えば、液晶表示器 6 5 1) と、演出用識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、メイン制御部 6 4 1 における遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 と同様の処理に従って変動パターン決定用乱数にもとづいて変動パターンを決定する処理を実行する部分)と、可変表示パターン決定手段の決定結果に対応して、少なくとも演出用識別情報の可変表示を含む演出を実行する可変表示実行手段(例えば、サブ制御部 6 9 1 における演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と同様の処理に従って変動パターンにもとづいて図柄 Z 1 ~ Z 3 の変動表示を実行する部分)とを備え、可変表示パターンは、演出用識別情報の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦仮停止表示させた後に演出用識別情報の可変表示を再度実行する再可変表示を所定回実行する複数種類の再可変表示パターン(例えば、擬似連を伴う変動パターン # 1 5 ~ # 3 2, # 3 4, # 3 6 ~ # 3 9, # 4 1 ~ # 4 4, # 4 6, # 4 8 ~ # 5 1, # 5 3 ~ # 5 6, # 5 8, # 6 0 ~ # 6 3, # 6 5 ~ # 6 8)を含み、可変表示パターン決定手段は、可変表示パターンとして再可変表示パターンを決定するときに、入賞用事前決定手段によって入賞の発生を許容すると決定されている場合には、入賞用事前決定手段によって入賞の発生を許容しないと決定されている場合と比較して、高い割合により再可変表示の実行回数が多い再可変表示パターンを決定し、再可変表示パターンにおける再可変表示の実行回数に応じて仮停止表示後に実行されるリーチ種類の割合が異なり、可変表示パターン決定手段により再可変表示パターンが決定されたときの可変表示において、予告演出として複数段階の予告ステップにより行うステップアップ予告演出を実行するか否かを決定する予告演出決定手段と、予告演出決定手段によりステップアップ予告演出を実行することが決定されたときに、再可変表示パターンにより実行される再可変表示の各々において複数段階の予告ステップを実行する予告演出実行手段とをさらに備え、可変表示実行手段は、再可変表示パターンにより演出用識別情報の可変表示が実行されているときに、再可変表示の継続回数に関する演出を実行し、予告演出決定手段は、可変表示パターン決定手段により決定された再可変表示パターンにより実行される再可変表示の実行回数に応じて異なる選択割合により、各再可変表示において第 1 段階の予告ステップから複数段階のうちのいずれの段階の予告ステップまで発展させるかを決定することを特徴とする。

そのような構成によって、再可変表示の演出が実行される遊技機において、有利状態に対する期待感を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0 0 1 8】

【図 1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図 2】遊技制御基板(主基板)の回路構成例を示すブロック図である。

【図 3】演出制御基板、ランプドライバ基板および音声出力基板の回路構成例を示すブロック図である。

【図 4】変動表示結果を「はずれ」と決定した場合に用いられる変動パターンの具体例を示す説明図である。

【図 5】変動表示結果を「大当たり」と決定した場合に用いられる変動パターンの具体例を示す説明図である。

【図 6】変動表示結果を「大当たり」と決定した場合に用いられる変動パターンの具体例を示す説明図である。

【図 7】擬似連の各再変動前に仮停止させる擬似連仮停止図柄を決定するための擬似連仮停止図柄決定テーブルの例を示す説明図である。

【図 8】擬似連の各再変動前に仮停止させる擬似連仮停止図柄を決定するための擬似連仮停止図柄決定テーブルの例を示す説明図である。

【図 9】擬似連の各再変動前に仮停止させる擬似連仮停止図柄を決定するための擬似連仮停止図柄決定テーブルの例を示す説明図である。

【図 1 0】予告演出の具体例を示す説明図である。

【図 1 1】擬似連を伴う変動パターンが指定されている場合の具体的なステップアップ予告演出の決定方法を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図 1 2】本発明による遊技機の変形例であるスロットマシンを正面からみた正面図である。

【図 1 3】スロットマシンにおける遊技制御基板（主基板）および演出制御基板等の回路構成例を示すブロック図である。

【発明を実施するための形態】

【0019】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機 1 の全体の構成について説明する。図 1 はパチンコ遊技機 1 を正面からみた正面図である。

【0020】

10

パチンコ遊技機 1 は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機 1 は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤 6 を除く）とを含む構造体である。

【0021】

ガラス扉枠 2 の下部表面には打球供給皿（上皿）3 がある。打球供給皿 3 の下部には、打球供給皿 3 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿 4 や、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）5 が設けられている。また、ガラス扉枠 2 の背面には、遊技盤 6 が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤 6 は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤 6 の前面には、打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技領域 7 が形成されている。

20

【0022】

遊技領域 7 の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置 9 が設けられている。演出表示装置 9 の円形の表示画面には、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示に同期した演出図柄の可変表示を行う演出図柄表示領域がある。よって、演出表示装置 9 は、演出図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出図柄表示領域には、例えば「左」、「中」、「右」の 3 つの装飾用（演出用）の演出図柄を可変表示する図柄表示エリアがある。図柄表示エリアには「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアがあるが、図柄表示エリアの位置は、演出表示装置 9 の表示画面において固定的でなくてもよいし、図柄表示エリアの 3 つ領域が離れてもよい。演出表示装置 9 は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第 1 特別図柄表示器 8 a で第 1 特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置 9 で演出表示を実行させ、第 2 特別図柄表示器 8 b で第 2 特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置 9 で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

30

【0023】

遊技盤 6 における下部の左側には、識別情報としての第 1 特別図柄を可変表示する第 1 特別図柄表示器（第 1 可変表示部）8 a が設けられている。この実施の形態では、第 1 特別図柄表示器 8 a は、0 ~ 9 の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば 7 セグメント LED）で実現されている。すなわち、第 1 特別図柄表示器 8 a は、0 ~ 9 の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。遊技盤 6 における下部の右側には、識別情報としての第 2 特別図柄を可変表示する第 2 特別図柄表示器（第 2 可変表示部）8 b が設けられている。第 2 特別図柄表示器 8 b は、0 ~ 9 の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば 7 セグメント LED）で実現されている。すなわち、第 2 特別図柄表示器 8 b は、0 ~ 9 の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。

40

【0024】

50

小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。また、この実施の形態では、第1特別図柄の種類と第2特別図柄の種類とは同じ（例えば、ともに0～9の数字）であるが、種類が異なってもよい。また、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bは、それぞれ、例えば、00～99の数字（または、2桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。

【0025】

以下、第1特別図柄と第2特別図柄とを特別図柄と総称することがあり、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器8bとを特別図柄表示器（可変表示部）と総称することがある。

【0026】

第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第1始動条件または第2始動条件が成立（例えば、遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に入賞したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態）が成立したことにともづいて開始され、可変表示時間が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が通過したことである。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を停止表示させることである（いわゆる再変動の前の停止を除く。）。また、この実施の形態では、第1始動入賞口13への入賞および第2始動入賞口14への入賞に関わりなく、始動入賞が生じた順に可変表示の開始条件を成立させるが、第1始動入賞口13への入賞と第2始動入賞口14への入賞のうちのいずれかを優先させて可変表示の開始条件を成立させるようにしてもよい。例えば第1始動入賞口13への入賞を優先させる場合には、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態であれば、第2保留記憶数が0でない場合でも、第1保留記憶数が0になるまで、第1特別図柄の可変表示を続けて実行する。

【0027】

第1特別図柄表示器8aの近傍には、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての第1飾り図柄の可変表示を行う第1飾り図柄表示器9aが設けられている。この実施の形態では、第1飾り図柄表示器9aは、2つのLEDで構成されている。第1飾り図柄表示器9aは、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。また、第2特別図柄表示器8bの近傍には、第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての第2飾り図柄の可変表示を行う第2飾り図柄表示器9bが設けられている。第2飾り図柄表示器9bは、2つのLEDで構成されている。第2飾り図柄表示器9bは、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。

【0028】

なお、第1飾り図柄と第2飾り図柄とを、飾り図柄と総称することがあり、第1飾り図柄表示器9aと第2飾り図柄表示器9bを、飾り図柄表示器と総称することがある。

【0029】

飾り図柄の変動（可変表示）は、2つのLEDが交互に点灯する状態を継続することによって実現される。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の可変表示と、第1飾り図柄表示器9aにおける第1飾り図柄の可変表示とは同期している。第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の可変表示と、第2飾り図柄表示器9bにおける第2飾り図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、第1飾り図柄表示器9aにおいて大当たりを想起させる側のLEDが点灯されたままになる。第2特別図柄表示器8bにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、第2飾り図柄表示器9bにおいて大当たりを想起させる側のL

10

20

30

40

50

E Dが点灯されたままになる。なお、第1飾り図柄表示器9 aおよび第2飾り図柄表示器9 bの機能を、演出表示装置9で実現するようにしてもよい。すなわち、第1飾り図柄および第2飾り図柄が、演出表示装置9の表示画面において画像として可変表示されるように制御してもよい。

【0030】

演出表示装置9の下方には、第1始動入賞口13を有する入賞装置が設けられている。第1始動入賞口13に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第1始動口スイッチ13 aによって検出される。

【0031】

また、第1始動入賞口(第1始動口)13を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口14を有する可変入賞球装置15が設けられている。第2始動入賞口(第2始動口)14に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第2始動口スイッチ14 aによって検出される。可変入賞球装置15は、ソレノイド16によって開状態とされる。可変入賞球装置15が開状態になることによって、遊技球が第2始動入賞口14に入賞可能になり(始動入賞し易くなり)、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置15が開状態になっている状態では、第1始動入賞口13よりも、第2始動入賞口14に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、遊技球は第2始動入賞口14に入賞しない。従って、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、第2始動入賞口14よりも、第1始動入賞口13に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である(すなわち、遊技球が入賞しにくい)ように構成されていてもよい。

【0032】

以下、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

【0033】

可変入賞球装置15が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置15に向かう遊技球は第2始動入賞口14に極めて入賞しやすい。そして、第1始動入賞口13は演出表示装置9の直下に設けられているが、演出表示装置9の下端と第1始動入賞口13との間の間隔をさらに狭めたり、第1始動入賞口13の周辺で釘を密に配置したり、第1始動入賞口13の周辺での釘配列を遊技球を第1始動入賞口13に導きづらくして、第2始動入賞口14の入賞率の方を第1始動入賞口13の入賞率よりもより高くするようにしてもよい。

【0034】

なお、この実施の形態では、図1に示すように、第2始動入賞口14に対してのみ開閉動作を行う可変入賞球装置15が設けられているが、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14のいずれについても開閉動作を行う可変入賞球装置が設けられている構成であってもよい。

【0035】

第1飾り図柄表示器9 aの側方には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数(保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。)を表示する4つの表示器からなる第1特別図柄保留記憶表示器18 aが設けられている。第1特別図柄保留記憶表示器18 aは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器8 aでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0036】

第2飾り図柄表示器9 bの側方には、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2特別図柄保留記憶表示器18 bが設けられている。第2特別図柄保留記憶表示器18 bは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示器8 bでの可変表示が開始される

毎に、点灯する表示器の数を１減らす。

【００３７】

また、演出表示装置９の表示画面には、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（以下、合算保留記憶表示部１８ｃという。）が設けられている。合計数を表示する合算保留記憶表示部１８ｃが設けられているので、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。なお、第１特別図柄保留記憶表示器１８ａおよび第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂが設けられているので、合算保留記憶表示部１８ｃは、必ずしも設けられていなくてもよい。

【００３８】

演出表示装置９は、第１特別図柄表示器８ａによる第１特別図柄の可変表示時間中、および第２特別図柄表示器８ｂによる第２特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の可変表示を行う。第１特別図柄表示器８ａにおける第１特別図柄の可変表示と、演出表示装置９における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第２特別図柄表示器８ｂにおける第２特別図柄の可変表示と、演出表示装置９における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第１特別図柄表示器８ａにおいて大当り図柄が停止表示されるときと、第２特別図柄表示器８ｂにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置９において大当りを想起させるような演出図柄の組み合わせが停止表示される。

【００３９】

演出表示装置９の周囲の飾り部において、左側には、モータ８６の回転軸に取り付けられ、モータ８６が回転すると移動する可動部材７８が設けられている。可動部材７８は、例えば、擬似連の演出や予告演出（可動物予告演出）が実行されるときに動作する。また、演出表示装置９の周囲の飾り部において、左右の下方には、モータ８７の回転軸に取り付けられ、モータ８７が回転すると移動する羽根形状の可動部材（以下、演出羽根役物という。）７９ａ、７９ｂが設けられている。演出羽根役物７９ａ、７９ｂは、例えば、予告演出（演出羽根役物予告演出）が実行されるときに動作する。

【００４０】

また、図１に示すように、可変入賞球装置１５の下方には、特別可変入賞球装置２０が設けられている。特別可変入賞球装置２０は開閉板を備え、第１特別図柄表示器８ａに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと、第２特別図柄表示器８ｂに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド２１によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ２３で検出される。

【００４１】

遊技領域６には、遊技球の入賞にもとづいてあらかじめ決められている所定数の景品遊技球の払出を行うための入賞口（普通入賞口）２９、３０、３３、３９も設けられている。入賞口２９、３０、３３、３９に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ２９ａ、３０ａ、３３ａ、３９ａで検出される。

【００４２】

遊技盤６の右側方には、普通図柄表示器１０が設けられている。普通図柄表示器１０は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（例えば、「○」および「×」）を可変表示する。

【００４３】

遊技球がゲート３２を通過しゲートスイッチ３２ａで検出されると、普通図柄表示器１０の表示の可変表示が開始される。この実施の形態では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当りとなる。そして、普通図柄表示器１０における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置１５が所定回数、所定時

10

20

30

40

50

間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置 15 の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第 2 始動入賞口 14 に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器 10 の近傍には、ゲート 32 を通過した入賞球数を表示する 4 つの LED による表示部を有する普通図柄保留記憶表示器 41 が設けられている。ゲート 32 への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ 32a によって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器 41 は点灯する LED を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 10 の可変表示が開始される毎に、点灯する LED を 1 減らす。さらに、通常状態に比べて大当たりとすることに決定される確率が高い状態である確変状態では、普通図柄表示器 10 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置 15 の開放時間と開放回数が高められる。また、確変状態ではないが図柄の変動時間が短縮されている時短状態（特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）でも、可変入賞球装置 15 の開放時間と開放回数が高められる。

10

【0044】

遊技盤 6 の遊技領域 7 の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾 LED 25 が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口 26 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 2 つのスピーカ 27 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、前面枠に設けられた枠 LED 28 が設けられている。

【0045】

打球供給皿 3 を構成する部材においては、遊技者により操作可能な操作手段としての操作ボタン 120 が設けられている。操作ボタン 120 には、遊技者が押圧操作をすることが可能な押しボタンスイッチが設けられている。なお、操作ボタン 120 は、遊技者による押圧操作が可能な押しボタンスイッチが設けられているだけでなく、遊技者による回転操作が可能なダイヤルも設けられている。遊技者は、ダイヤルを回転操作することによって、所定の選択（例えば演出の選択）を行うことができる。

20

【0046】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル 5 を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域 7 に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域 7 を囲むように円形状に形成された打球レールを通過して遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。遊技球が第 1 始動入賞口 13 に入り第 1 始動口スイッチ 13a で検出されると、第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示器 8a において第 1 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、第 1 飾り図柄表示器 9a において第 1 飾り図柄の可変表示が開始され、演出表示装置 9 において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第 1 特別図柄、第 1 飾り図柄および演出図柄の可変表示は、第 1 始動入賞口 13 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 1 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 1 保留記憶数を 1 増やす。

30

【0047】

遊技球が第 2 始動入賞口 14 に入り第 2 始動口スイッチ 14a で検出されると、第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 2 の開始条件が成立したこと）、第 2 特別図柄表示器 8b において第 2 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、第 2 飾り図柄表示器 9b において第 2 飾り図柄の可変表示が開始され、演出表示装置 9 において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第 2 特別図柄、第 2 飾り図柄および演出図柄の可変表示は、第 2 始動入賞口 14 への入賞に対応する。第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 2 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 2 保留記憶数を 1 増やす。

40

【0048】

この実施の形態では、確変大当たりとなった場合には、大当たり遊技終了後に遊技状態を高確率状態に移行するとともに、遊技球が始動入賞しやすくなる（すなわち、特別図柄表示

50

器 8 a , 8 b や演出表示装置 9 における可変表示の実行条件が成立しやすくなる) ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行する。また、遊技状態が時短状態に移行されたときも、高ベース状態に移行する。高ベース状態である場合には、例えば、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。

【 0 0 4 9 】

図 2 は、主基板 (遊技制御基板) 3 1 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 2 は、払出制御基板 3 7 および演出制御基板 8 0 等も示されている。主基板 3 1 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ (遊技制御手段に相当) 5 6 0 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、ゲーム制御 (遊技進行制御) 用のプログラム等を記憶する R O M 5 4 、ワークメモリとして使用される記憶手段としての R A M 5 5 、プログラムに従って制御動作を行う C P U 5 6 および I / O ポート部 5 7 を含む。この実施の形態では、R O M 5 4 および R A M 5 5 は遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、1 チップマイクロコンピュータである。1 チップマイクロコンピュータには、少なくとも C P U 5 6 のほか R A M 5 5 が内蔵されていればよく、R O M 5 4 は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I / O ポート部 5 7 は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 には、さらに、ハードウェア乱数 (ハードウェア回路が発生する乱数) を発生する乱数回路 5 0 3 が内蔵されている。

【 0 0 5 0 】

また、R A M 5 5 は、その一部または全部が電源基板 9 1 0 において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップ R A M である。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間 (バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで) は、R A M 5 5 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータは、バックアップ R A M に保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、R A M 5 5 の全部が、電源バックアップされているとする。

【 0 0 5 1 】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 において C P U 5 6 が R O M 5 4 に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 (または C P U 5 6) が実行する (または、処理を行う) ということは、具体的には、C P U 5 6 がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板 3 1 以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【 0 0 5 2 】

また、ゲートスイッチ 3 2 a 、第 1 始動口スイッチ 1 3 a 、第 2 始動口スイッチ 1 4 a 、カウントスイッチ 2 3 、入賞口スイッチ 2 9 a , 3 0 a , 3 3 a , 3 9 a からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に与える入力ドライバ回路 5 8 も主基板 3 1 に搭載されている。また、可変入賞球装置 1 5 を開閉するソレノイド 1 6 、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 2 0 を開閉するソレノイド 2 1 を遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 からの指令に従って駆動する出力回路 5 9 も主基板 3 1 に搭載されている。

【 0 0 5 3 】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、特別図柄を可変表示する第 1 特別図柄表示器 8 a 、第 2 特別図柄表示器 8 b 、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器 1 0 、第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a 、第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b および普通図柄

保留記憶表示器 4 1 の表示制御を行う。

【 0 0 5 4 】

この実施の形態では、演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータで構成される。）が、中継基板 7 7 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、飾り図柄を可変表示する第 1 飾り図柄表示器 9 a および第 2 飾り図柄表示器 9 b と、演出図柄を可変表示する演出表示装置 9 との表示制御を行う。

【 0 0 5 5 】

また、演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御手段が、ランブドライバ基板 3 5 を介して、遊技盤に設けられている装飾 LED 2 5、および枠側に設けられている枠 LED 2 8 の表示制御を行うとともに、音声出力基板 7 0 を介してスピーカ 2 7 からの音出力の制御を行う。

10

【 0 0 5 6 】

図 3 は、中継基板 7 7、演出制御基板 8 0、ランブドライバ基板 3 5 および音声出力基板 7 0 の回路構成例を示すブロック図である。なお、図 3 に示す例では、ランブドライバ基板 3 5 および音声出力基板 7 0 には、マイクロコンピュータは搭載されていないが、マイクロコンピュータを搭載してもよい。また、ランブドライバ基板 3 5 および音声出力基板 7 0 を設けずに、演出制御に関して演出制御基板 8 0 のみを設けてもよい。

【 0 0 5 7 】

演出制御基板 8 0 は、演出制御用 CPU 1 0 1、および演出図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶する RAM を含む演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を搭載している。なお、RAM は外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における RAM は電源バックアップされていない。演出制御基板 8 0 において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、内蔵または外付けの ROM（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板 7 7 を介して入力される主基板 3 1 からの取込信号（演出制御 INT 信号）に応じて、入力ドライバ 1 0 2 および入力ポート 1 0 3 を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出制御コマンドにもとづいて、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）1 0 9 に演出表示装置 9 の表示制御を行わせる。

20

【 0 0 5 8 】

この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と共動して演出表示装置 9 の表示制御を行う VDP 1 0 9 が演出制御基板 8 0 に搭載されている。VDP 1 0 9 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは独立したアドレス空間を有し、そこに VRAM をマッピングする。VRAM は、画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、VDP 1 0 9 は、VRAM 内の画像データをフレームメモリを介して演出表示装置 9 に出力する。

30

【 0 0 5 9 】

演出制御用 CPU 1 0 1 は、受信した演出制御コマンドに従って CGROM（図示せず）から必要なデータを読み出すための指令を VDP 1 0 9 に出力する。CGROM は、演出表示装置 9 に表示されるキャラクタ画像データや動画像データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（演出図柄を含む）、および背景画像のデータをあらかじめ格納しておくための ROM である。VDP 1 0 9 は、演出制御用 CPU 1 0 1 の指令に応じて、CGROM から画像データを読み出す。そして、VDP 1 0 9 は、読み出した画像データにもとづいて表示制御を実行する。

40

【 0 0 6 0 】

演出制御コマンドおよび演出制御 INT 信号は、演出制御基板 8 0 において、まず、入力ドライバ 1 0 2 に入力する。入力ドライバ 1 0 2 は、中継基板 7 7 から入力された信号を演出制御基板 8 0 の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板 8 0 の内部から中継基板 7 7 への方

50

【 0 0 6 1 】

中継基板 77 には、主基板 31 から入力された信号を演出制御基板 80 に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板 80 から中継基板 77 への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路 74 が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図 3 には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート 571 を介して主基板 31 から演出制御コマンドおよび演出制御 I N T 信号が出力されるので、中継基板 77 から主基板 31 の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板 77 からの信号は主基板 31 の内部（遊技制御用マイクロコンピュータ 560 側）に入り込まない。なお、出力ポート 571 は、図 2 に示された I / O ポート部 57 の一部である。また、出力ポート 571 の外側（中継基板 77 側）に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

10

【 0 0 6 2 】

また、演出制御用 C P U 101 は、出力ポート 106 を介して、可動部材 78 を動作させるためにモータ 86 を駆動する。また、演出制御用 C P U 101 は、出力ポート 106 を介して、演出羽根役物 79 a , 79 b を動作させるためのモータ 87 を駆動する。

【 0 0 6 3 】

また、演出制御用 C P U 101 は、入力ポート 107 を介して、遊技者による操作ボタン 120 の押圧操作に応じて操作ボタン 120 からの信号を入力する。

【 0 0 6 4 】

20

さらに、演出制御用 C P U 101 は、出力ポート 105 を介してランプドライバ基板 35 に対して L E D を駆動する信号を出力する。また、演出制御用 C P U 101 は、出力ポート 104 を介して音声出力基板 70 に対して音番号データを出力する。

【 0 0 6 5 】

ランプドライバ基板 35 において、L E D を駆動する信号は、入力ドライバ 351 を介して L E D ドライバ 352 に入力される。L E D ドライバ 352 は、L E D を駆動する信号にもとづいて枠 L E D 28 などの枠側に設けられている発光体に電流を供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾 L E D 25 に電流を供給する。

【 0 0 6 6 】

音声出力基板 70 において、音番号データは、入力ドライバ 702 を介して音声合成用 I C 703 に入力される。音声合成用 I C 703 は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路 705 に出力する。増幅回路 705 は、音声合成用 I C 703 の出力レベルを、ボリューム 706 で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ 27 に出力する。音声データ R O M 704 には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（例えば演出図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

30

【 0 0 6 7 】

次に、遊技機の動作について説明する。まず、遊技制御手段の動作について説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ 560（具体的には、C P U 56）は、第 1 始動入賞口 13 に遊技球が入賞したことを検出するための第 1 始動口スイッチ 13 a または第 2 始動入賞口 14 に遊技球が入賞したことを検出するための第 2 始動口スイッチ 14 a がオンしていたら、すなわち始動入賞が発生していたら、始動口スイッチ通過処理を実行する。

40

【 0 0 6 8 】

始動口スイッチ通過処理では、C P U 56 は、オンしたのが第 1 始動口スイッチ 13 a であれば、第 1 保留記憶数が上限値（例えば 4）に達していないことを条件に、第 1 保留記憶数をカウントするための第 1 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす。また、C P U 56 は、第 1 始動入賞口 13 および第 2 始動入賞口 14 への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第 1」を示すデータをセットする。そして、C P U 56 は、乱数回路 503 やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第 1 保留記憶バツ

50

ファにおける保存領域に格納する処理を実行する。なお、この場合、大当たりとするか否かの判定に用いる大当たり判定用乱数（ハードウェア乱数であるとする。なお、ソフトウェア乱数であってもよい）や、大当たり種別を決定するために用いる大当たり種別決定用乱数、演出図柄の変動パターン種別を決定するための変動パターン種別決定用乱数、変動パターン種別の中から演出図柄の変動パターンを決定するための変動パターン決定用乱数を抽出し、第1保留記憶バッファにおける保存領域に格納する。また、CPU56は、第1保留記憶数と第2保留記憶数とを合計した合算保留記憶数をカウントするための合計保留記憶数カウンタの値を1増やす。そして、CPU56は、合算保留記憶数カウンタの値にもとづいて、合算保留記憶数を示す合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う。

10

【0069】

また、CPU56は、オンしたのが第2始動口スイッチ14aであれば、第2保留記憶数が上限値（例えば4）に達していないことを条件に、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値を1増やす。また、CPU56は、保留特定領域において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第2」を示すデータをセットする。そして、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する。なお、この場合、大当たり判定用乱数や、大当たり種別決定用乱数、変動パターン種別決定用乱数、変動パターン決定用乱数を抽出し、第2保留記憶バッファにおける保存領域に格納する。また、CPU56は、合計保留記憶数カウンタの値を1増やす。そして、CPU56は、合算保留記憶数カウンタの値にもとづいて、合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う。

20

【0070】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）は、保留記憶があり（合算保留記憶数の値が0でなく）、特別図柄の変動を開始可能な状態（第1特別図柄および第2特別図柄のいずれの変動表示も実行中でなく、かつ大当たり遊技状態でもない状態）であれば、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順に応じて、第1特別図柄または第2特別図柄の変動を開始する処理を行う。なお、この実施の形態では、保留記憶の有無を合算保留記憶数の値が0であるか否かにもとづいて判定する場合を示しているが、第1保留記憶数および第2保留記憶数の値がともに0であるか否かを判定するようにしてもよい。

30

【0071】

保留記憶があり、特別図柄の変動を開始可能な状態であれば、CPU56は、保留特定領域に設定されているデータのうち1番目のデータが「第1」を示すデータであるか否かを確認する。「第1」を示すデータであれば、以下、第1特別図柄の変動表示を開始する処理を行う。一方、「第1」を示すデータでなければ（すなわち、「第2」を示すデータであれば）、以下、第2特別図柄の変動表示を開始する処理を行う。

【0072】

なお、この実施の形態では、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14に入賞した順に、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示を実行する場合を示しているが、いずれか一方の特別図柄の変動表示を優先して実行するようにしてもよい。例えば、第2保留記憶があれば、始動入賞順にかかわらず、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するようにしてもよい。

40

【0073】

CPU56は、まず、特別図柄の変動表示を開始する方の保留記憶バッファの保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の乱数バッファ領域に格納する。具体的には、CPU56は、第1特別図柄の変動表示を開始するときには、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU56は、第2特別図柄の変動表示を開始するときには、第2保留記憶バッファにおける第

50

2 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 5 5 の乱数バッファ領域に格納する。

【 0 0 7 4 】

そして、C P U 5 6 は、特別図柄の変動表示を開始する方の保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする。具体的には、C P U 5 6 は、第 1 特別図柄の変動表示を開始するときには、第 1 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 1 保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、第 2 特別図柄の変動表示を開始するときには、第 2 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 2 保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【 0 0 7 5 】

次いで、C P U 5 6 は、乱数バッファ領域から大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【 0 0 7 6 】

なお、大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなる（例えば、大当たりの確率が 1 0 パーセント高くなる）ように構成されている。具体的には、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブルと、大当たり判定値の数が確変大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブルとが設けられている。そして、C P U 5 6 は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常遊技状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

【 0 0 7 7 】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変フラグは、確変大当たりまたは突然確変大当たりとすることに決定され、大当たり遊技を終了する処理においてセットされる。また、確変フラグは、通常大当たりとすることに決定され、大当たり遊技を終了する処理においてリセットされる。

【 0 0 7 8 】

大当たりとすることに決定した場合には、C P U 5 6 は、さらに、乱数バッファ領域から大当たり種別決定用乱数を読み出し、大当たり種別を決定するための大当たり種別判定テーブルを用いて大当たりの種別を決定する。この実施の形態では、大当たり種別判定テーブルには、大当たり種別として、「1 5 ラウンド通常大当たり」、「1 5 ラウンド確変大当たり」、「1 5 ラウンド確変大当たり（大当たり中昇格付き）」、および「突然確変大当たり」に対してそれぞれ判定値が割り当てられているものとする。

【 0 0 7 9 】

なお、「1 5 ラウンド確変大当たり」とは、演出図柄の変動表示結果として確変図柄の大当たり図柄（演出図柄の左中右が確変を想起させる図柄（例えば、同じ奇数図柄）で揃った状態の図柄）を停止表示させた後に、1 5 ラウンドの大当たり遊技状態に移行し、大当たり遊技終了後に遊技状態を確変状態（高確率状態）に移行させる大当たりである。また、「1 5 ラウンド確変大当たり（大当たり中昇格付き）」とは、演出図柄の変動表示結果として非確変図柄の大当たり図柄（演出図柄の左中右が非確変を想起させる図柄（例えば、同じ偶数図柄）で揃った状態の図柄）を停止表示させた後に、1 5 ラウンドの大当たり遊技状態に移行し、大当たり遊技中に確変状態に昇格したような態様の確変昇格演出を実行し、大当たり遊技終

10

20

30

40

50

了後に遊技状態を確変状態（高確率状態）に移行させる大当たりである。また、「15ラウンド通常大当たり」とは、演出図柄の変動表示結果として非確変図柄の大当たり図柄を停止表示させた後に、15ラウンドの大当たり遊技状態に移行し、大当たり遊技終了後に遊技状態を確変状態に移行させない（特別図柄の変動表示を所定回数（例えば100回）終了するまで時短状態に移行してもよい）大当たりである。

【0080】

また、「突然確変大当たり」とは、演出図柄の変動表示結果として所定の突然確変大当たり図柄（例えば、「135」などのチャンス目図柄の組合せ）を停止表示させた後に、2ラウンドの大当たり遊技状態に移行し、大当たり遊技終了後に遊技状態を確変状態に移行させる大当たりである。なお、「突然確変大当たり」である場合には、大当たり遊技中に少ない回数（例えば2ラウンド）短い時間（例えば0.5秒）だけ大入賞口を開放することによって、恰も確変状態に突然移行したかのような演出を実行する。なお、大当たり種別として「突然確変大当たり」も決定する場合には、大当たり判定に加えて、小当たりとするか否かを判定する小当たり判定も行うようにしてもよい。そして、小当たりと判定した場合には、演出図柄の変動表示結果として突然確変大当たり図柄と同様の図柄を停止表示させた後に、2ラウンドの小当たり状態（突然確変大当たり状態と同様に少ない回数短い時間だけ大入賞口を開放する）に移行し、小当たり遊技終了後に遊技状態を確変状態に移行させないようにしてもよい。そのように構成すれば、突然確変大当たりと同様の演出が実行された場合であっても、確変状態に移行される場合と移行されない場合とを設けることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0081】

また、第1特別図柄の変動表示を行うときと第2特別図柄の変動表示を行うときとで、別々の大当たり種別判定テーブルを用いてもよい。この場合、第1特別図柄用の大当たり種別判定テーブルを用いて大当たり種別を決定する場合と、第2特別図柄用の大当たり種別判定テーブルを用いて大当たり種別を決定する場合とで、大当たり種別の決定割合が異なるように、あらかじめ大当たり種別判定テーブルにおける判定値の割り当てを行うようにしてもよい。例えば、第1特別図柄の変動表示を行う場合と比較して、第2特別図柄の変動表示を行う場合には、突然確変大当たりと決定される割合が低くなるように、大当たり種別判定テーブルにおける判定値の割り当てを行うようにしてもよい。

【0082】

次いで、CPU56は、演出図柄の変動パターンを決定する処理を行う。まず、変動表示結果を「はずれ」と決定した場合の変動パターンを決定する処理を説明する。図4は、変動表示結果を「はずれ」と決定した場合に用いられる変動パターンの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、はずれと決定した場合には、CPU56は、演出図柄の変動パターンを2段階の抽選処理で決定する。すなわち、CPU56は、まず、変動パターン種別決定用乱数を用いて変動パターン種別を決定する。そして、CPU56は、さらに、変動パターン決定用乱数を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。

【0083】

なお、変動表示結果を「はずれ」と決定した場合に、まず、リーチ決定用乱数を用いた抽選処理により、リーチとするか否かを決定するようにしてもよい。この場合、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別群と、リーチなしの変動パターンを含む変動パターン種別群とをあらかじめ用意しておき、リーチとするか否かの判定結果と、変動パターン種別決定用乱数とにもとづいて、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。そして、最終的に、変動パターン決定用乱数を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定するようにしてもよい。

【0084】

なお、変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴に従ってグループ化したものである。例えば、複数の変動パターンをリーチの種類でグループ化して、ノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチAを伴う

変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチBを伴う変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連の再変動の回数でグループ化して、擬似連を伴わない変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動2回未満の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動3回の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動4回の変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連や滑り演出などの特定演出の有無でグループ化してもよい。

【0085】

この実施の形態では、図4に示すように、CPU56は、変動パターン種別決定用乱数を用いて、変動パターン種別#1～変動パターン種別#7のうちのいずれかの変動パターン種別を決定する。

10

【0086】

変動パターン種別#1は、通常変動の変動パターンのみを含む変動パターン種別である。なお、「通常変動」とは、左中右の演出図柄の変動表示を行うのみで、リーチ演出や、擬似連または滑り演出などの特定演出を行わない変動のことである。この実施の形態では、図4に示すように、変動パターン種別#1に決定した場合には、CPU56は、変動パターン決定用乱数を用いて、変動パターン種別#1に含まれる変動パターン#1または変動パターン#2のいずれかの変動パターンを用いることに決定する。変動パターン#1は、通常変動1の後に演出図柄の最終停止図柄としてはずれ図柄を停止表示する変動パターンである。また、変動パターン#2は、通常変動1とは異なる通常変動2の後に演出図柄の最終停止図柄としてはずれ図柄を停止表示する変動パターンである。なお、通常変動1と通常変動2とは、例えば、演出図柄の変動時間が異なる。

20

【0087】

変動パターン種別#2は、リーチ演出は伴わないものの擬似連などの特殊な演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である。この実施の形態では、図4に示すように、変動パターン種別#2に決定した場合には、CPU56は、変動パターン決定用乱数を用いて、変動パターン種別#2に含まれる変動パターン#3～変動パターン#5のいずれかの変動パターンを用いることに決定する。変動パターン#3は、通常変動（通常変動1でも通常変動2でもよい）の後に、演出図柄の最終停止図柄として突然確変大当り図柄と同じ図柄（例えば「135」などの図柄の組合せ）を停止表示する変動パターンである。すなわち、はずれであるにもかかわらず、恰も突然確変大当りとなったかのような演出を行うための変動パターンである。変動パターン#4は、再変動1回を伴う擬似連を実行し、擬似連の最終変動においてリーチ演出を伴わずに、演出図柄の最終停止図柄としてはずれ図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン#5は、再変動2回を伴う擬似連を実行し、擬似連の最終変動においてリーチ演出を伴わずに、演出図柄の最終停止図柄としてはずれ図柄を停止表示する変動パターンである。

30

【0088】

なお、「擬似連」とは、演出図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦はずれ図柄となる仮停止図柄（例えば、「224」や「335」などの擬似連チャンス目図柄）を仮停止させた後に演出図柄の可変表示を再度実行する再変動を1回または複数回実行する演出である。

40

【0089】

変動パターン種別#3は、ノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である。この実施の形態では、図4に示すように、変動パターン種別#3に決定した場合には、CPU56は、変動パターン決定用乱数を用いて、変動パターン種別#3に含まれる変動パターン#6～変動パターン#8のいずれかの変動パターンを用いることに決定する。変動パターン#6は、ノーマルリーチを実行した後に、最終的に中の演出図柄を大当り図柄となる2つ手前の図柄で停止表示する変動パターンである。例えば、左右の演出図柄として同じ7を停止表示させてリーチ状態とし、中の演出図柄を1 2 3・・・の順に変動させる場合には、7の2つ手前の5で停止させて、最終停止図柄として「757」

50

のはずれ図柄を停止表示させることになる。変動パターン#7は、ノーマルリーチを実行した後に、最終的に中の演出図柄を大当り図柄となる1つ手前の図柄で停止表示する変動パターンである。例えば、左右の演出図柄として同じ7を停止表示させてリーチ状態とし、中の演出図柄を1 2 3・・・の順に変動させる場合には、7の1つ手前の6で停止させて、最終停止図柄として「767」のはずれ図柄を停止表示させることになる。変動パターン#8は、ノーマルリーチを実行した後に、最終的に中の演出図柄を大当り図柄となる図柄よりも1つ行き過ぎた図柄で停止表示する変動パターンである。例えば、左右の演出図柄として同じ7を停止表示させてリーチ状態とし、中の演出図柄を1 2 3・・・の順に変動させる場合には、7を1つ行き過ぎた8で停止させて、最終停止図柄として「787」のはずれ図柄を停止表示させることになる。

10

【0090】

変動パターン種別#4は、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である。この実施の形態では、図4に示すように、変動パターン種別#4に決定した場合には、CPU56は、変動パターン決定用乱数を用いて、変動パターン種別#4に含まれる変動パターン#9～変動パターン#14のいずれかの変動パターンを用いることに決定する。変動パターン#9は、スーパーリーチAを実行した後に、最終的に中の演出図柄を大当り図柄となる2つ手前の図柄で停止表示する変動パターンである。変動パターン#10は、スーパーリーチAを実行した後に、最終的に中の演出図柄を大当り図柄となる1つ手前の図柄で停止表示する変動パターンである。変動パターン#11は、スーパーリーチAを実行した後に、最終的に中の演出図柄を大当り図柄となる図柄よりも1つ行き過ぎた図柄で停止表示する変動パターンである。変動パターン#12は、スーパーリーチAとは演出態様が異なるスーパーリーチBを実行した後に、最終的に中の演出図柄を大当り図柄となる2つ手前の図柄で停止表示する変動パターンである。変動パターン#13は、スーパーリーチBを実行した後に、最終的に中の演出図柄を大当り図柄となる1つ手前の図柄で停止表示する変動パターンである。変動パターン#14は、スーパーリーチBを実行した後に、最終的に中の演出図柄を大当り図柄となる図柄よりも1つ行き過ぎた図柄で停止表示する変動パターンである。

20

【0091】

変動パターン#5～#7は、スーパーリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であり、擬似連における再変動回数に応じて変動パターン#5～#7に種別分けされている。なお、この実施の形態では、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別については、擬似連の有無および擬似連における再変動回数に応じて変動パターン#4～#7に種別分けしているが、変動パターン種別の種別分けの仕方は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、擬似連の有無や再変動回数にかかわらず、スーパーリーチの種類に応じて変動パターン種別を種別分けしてもよい。この場合、例えば、擬似連の有無や再変動回数にかかわらず、スーパーリーチAを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチBを伴う変動パターンを含む変動パターン種別とに種別分けしてもよい。

30

【0092】

変動パターン種別#5は、スーパーリーチおよび再変動1回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である。この実施の形態では、図4に示すように、変動パターン種別#5に決定した場合には、CPU56は、変動パターン決定用乱数を用いて、変動パターン種別#5に含まれる変動パターン#15～変動パターン#20のいずれかの変動パターンを用いることに決定する。変動パターン#15は、再変動1回の擬似連を実行し、その再変動でスーパーリーチAを実行した後に、最終的に中の演出図柄を大当り図柄となる2つ手前の図柄で停止表示する変動パターンである。変動パターン#16は、再変動1回の擬似連を実行し、その再変動でスーパーリーチAを実行した後に、最終的に中の演出図柄を大当り図柄となる1つ手前の図柄で停止表示する変動パターンである。変動パターン#17は、再変動1回の擬似連を実行し、その再変動でスーパーリーチAを実行した後に、最終的に中の演出図柄を大当り図柄となる図柄よりも1つ行き過ぎた図柄で停止表

40

50

示する変動パターンである。変動パターン#18は、再変動1回の擬似連を実行し、その再変動でスーパーリーチBを実行した後に、最終的に中の演出図柄を大当り図柄となる2つ手前の図柄で停止表示する変動パターンである。変動パターン#19は、再変動1回の擬似連を実行し、その再変動でスーパーリーチBを実行した後に、最終的に中の演出図柄を大当り図柄となる1つ手前の図柄で停止表示する変動パターンである。変動パターン#20は、再変動1回の擬似連を実行し、その再変動でスーパーリーチBを実行した後に、最終的に中の演出図柄を大当り図柄となる図柄よりも1つ行き過ぎた図柄で停止表示する変動パターンである。

【0093】

変動パターン種別#6は、スーパーリーチおよび再変動2回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である。この実施の形態では、図4に示すように、変動パターン種別#6に決定した場合には、CPU56は、変動パターン決定用乱数を用いて、変動パターン種別#6に含まれる変動パターン#21~変動パターン#26のいずれかの変動パターンを用いることに決定する。変動パターン#21は、再変動2回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチAを実行した後に、最終的に中の演出図柄を大当り図柄となる2つ手前の図柄で停止表示する変動パターンである。変動パターン#22は、再変動2回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチAを実行した後に、最終的に中の演出図柄を大当り図柄となる1つ手前の図柄で停止表示する変動パターンである。変動パターン#23は、再変動2回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチAを実行した後に、最終的に中の演出図柄を大当り図柄となる図柄よりも1つ行き過ぎた図柄で停止表示する変動パターンである。変動パターン#24は、再変動2回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチBを実行した後に、最終的に中の演出図柄を大当り図柄となる2つ手前の図柄で停止表示する変動パターンである。変動パターン#25は、再変動2回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチBを実行した後に、最終的に中の演出図柄を大当り図柄となる1つ手前の図柄で停止表示する変動パターンである。変動パターン#26は、再変動2回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチBを実行した後に、最終的に中の演出図柄を大当り図柄となる図柄よりも1つ行き過ぎた図柄で停止表示する変動パターンである。

【0094】

変動パターン種別#7は、スーパーリーチおよび再変動3回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である。この実施の形態では、図4に示すように、変動パターン種別#7に決定した場合には、CPU56は、変動パターン決定用乱数を用いて、変動パターン種別#7に含まれる変動パターン#27~変動パターン#32のいずれかの変動パターンを用いることに決定する。変動パターン#27は、再変動3回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチAを実行した後に、最終的に中の演出図柄を大当り図柄となる2つ手前の図柄で停止表示する変動パターンである。変動パターン#28は、再変動3回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチAを実行した後に、最終的に中の演出図柄を大当り図柄となる1つ手前の図柄で停止表示する変動パターンである。変動パターン#29は、再変動3回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチAを実行した後に、最終的に中の演出図柄を大当り図柄となる図柄よりも1つ行き過ぎた図柄で停止表示する変動パターンである。変動パターン#30は、再変動3回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチBを実行した後に、最終的に中の演出図柄を大当り図柄となる2つ手前の図柄で停止表示する変動パターンである。変動パターン#31は、再変動3回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチBを実行した後に、最終的に中の演出図柄を大当り図柄となる1つ手前の図柄で停止表示する変動パターンである。変動パターン#32は、再変動3回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチBを実行した後に、最終的に中の演出図柄を大当り図柄となる図柄よりも1つ行き過ぎた図柄で停止表示する変動パターンである。

【0095】

次に、変動表示結果を「大当り」と決定した場合の変動パターンを決定する処理を説明

10

20

30

40

50

する。図5および図6は、変動表示結果を「大当たり」と決定した場合に用いられる変動パターンの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、大当たりと決定した場合には、CPU56は、大当たり種別に応じて割り当てられている変動パターンの中から、変動パターン決定用乱数を用いて、いずれかの変動パターンに決定する。

【0096】

なお、変動表示結果を「大当たり」と決定した場合であっても、変動表示結果を「はずれ」と決定した場合と同様に、各変動パターンを変動パターン種別にグループ分けして、2段階の抽選処理で演出図柄の変動パターンを決定するようにしてもよい。この場合、CPU56は、変動表示結果を「はずれ」と決定した場合と同様に、まず、変動パターン種別決定用乱数を用いて変動パターン種別を決定する。そして、CPU56は、さらに、変動パターン決定用乱数を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。

【0097】

この実施の形態では、図5に示すように、大当たり種別を「15ラウンド確変大当たり」に決定した場合には、CPU56は、変動パターン決定用乱数を用いて、変動パターン#33～変動パターン#44のいずれかの変動パターンを用いることに決定する。変動パターン#33は、ノーマルリーチを実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン#34は、再変動3回の擬似連を実行し、その最終変動でノーマルリーチを実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン#35は、スーパーリーチAを実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン#36は、再変動1回の擬似連を実行し、その再変動でスーパーリーチAを実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン#37は、再変動2回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチAを実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン#38は、再変動3回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチAを実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン#39は、再変動4回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチAを実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン#40は、スーパーリーチBを実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン#41は、再変動1回の擬似連を実行し、その再変動でスーパーリーチBを実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン#42は、再変動2回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチBを実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン#43は、再変動3回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチBを実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン#44は、再変動4回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチBを実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。

【0098】

また、図5に示すように、大当たり種別を「15ラウンド確変大当たり(大当たり中昇格付き)」に決定した場合には、CPU56は、変動パターン決定用乱数を用いて、変動パターン#45～変動パターン#56のいずれかの変動パターンを用いることに決定する。変動パターン#45は、ノーマルリーチを実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン#46は、再変動4回の擬似連を実行し、その最終変動でノーマルリーチを実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン#47は、スーパーリーチAを実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン#48は、再変動1回の擬似連を実行し、その再変動でスーパーリーチAを実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン#49は、再変動2回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチAを実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン#50は、再変動3回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチ

ーチ A を実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン # 5 1 は、再変動 4 回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチ A を実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン # 5 2 は、スーパーリーチ B を実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン # 5 3 は、再変動 1 回の擬似連を実行し、その再変動でスーパーリーチ B を実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン # 5 4 は、再変動 2 回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチ B を実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン # 5 5 は、再変動 3 回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチ B を実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン # 5 6 は、再変動 4 回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチ B を実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。

10

【 0 0 9 9 】

また、図 6 に示すように、大当たり種別を「15 ラウンド通常大当たり」に決定した場合には、CPU 5 6 は、変動パターン決定用乱数を用いて、変動パターン # 5 7 ~ 変動パターン # 6 8 のいずれかの変動パターンを用いることに決定する。変動パターン # 5 7 は、ノーマルリーチを実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン # 5 8 は、再変動 4 回の擬似連を実行し、その最終変動でノーマルリーチを実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン # 5 9 は、スーパーリーチ A を実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン # 6 0 は、再変動 1 回の擬似連を実行し、その再変動でスーパーリーチ A を実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン # 6 1 は、再変動 2 回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチ A を実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン # 6 2 は、再変動 3 回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチ A を実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン # 6 3 は、再変動 4 回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチ A を実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン # 6 4 は、スーパーリーチ B を実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン # 6 5 は、再変動 1 回の擬似連を実行し、その再変動でスーパーリーチ B を実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン # 6 6 は、再変動 2 回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチ B を実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン # 6 7 は、再変動 3 回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチ B を実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。変動パターン # 6 8 は、再変動 4 回の擬似連を実行し、その最終変動でスーパーリーチ B を実行した後に、最終的に大当たり図柄を停止表示する変動パターンである。

20

30

【 0 1 0 0 】

また、図 6 に示すように、大当たり種別を「突然確変大当たり」に決定した場合には、CPU 5 6 は、変動パターン決定用乱数を用いて、変動パターン # 6 9 または変動パターン # 7 0 のいずれかの変動パターンを用いることに決定する。変動パターン # 6 9 は、通常変動（通常変動 1 でも通常変動 2 でもよい）の後に、演出図柄の最終停止図柄として突然確変大当たり図柄 1（例えば「1 3 5」などの図柄の組合せ）を停止表示する変動パターンである。変動パターン # 7 0 は、通常変動の後に、演出図柄の最終停止図柄として、突然確変大当たり図柄 1 とは異なる突然確変大当たり図柄 2（例えば「3 5 7」などの図柄の組合せ）を停止表示する変動パターンである。

40

【 0 1 0 1 】

なお、この実施の形態では、演出図柄の変動表示中に擬似連の演出が行われる場合、その再変動回数が多くなるに従って大当たりに対する期待度（信頼度）が高くなるように変動パターンが決定される。

50

【 0 1 0 2 】

なお、「大当りに対する期待度（信頼度）」とは、リーチや擬似連などの特定演出が実行された場合に大当りが出現する出現率（確率）を示している。例えば、リーチや擬似連などの特定演出が実行される場合の大当りに対する期待度は、（大当りと決定されている場合にリーチや擬似連などの特定演出を実行すると決定される割合）／（大当りと決定されている場合およびハズレと決定されている場合の両方にリーチや擬似連などの特定演出を実行すると決定される割合）を計算することによって求められる。

【 0 1 0 3 】

例えば、変動表示結果が「はずれ」と決定されている場合に変動パターン種別を決定するときには、あらかじめ各変動パターン種別 # 1 ~ # 7 に対して判定値が割り当てられた変動パターン種別決定用テーブルを用いて、変動パターン種別決定用乱数の値にもとづいて、変動パターン種別を決定する。この実施の形態では、擬似連の再変動回数が多い変動パターン種別の方が、擬似連の再変動回数が少ない変動パターン種別よりも、割り当てられている判定値が少なくなるように（選択割合が低くなるように）、変動パターン種別決定用テーブルが設定されていることによって、再変動回数が多くなるに従って大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるように設定されている。例えば、変動パターン種別 # 7 は変動パターン種別 # 6 よりも選択割合が低く、変動パターン種別 # 6 は変動パターン種別 # 5 よりも選択割合が低く、変動パターン種別 # 5 は変動パターン種別 # 4 よりも選択割合が低くなるように設定されている。

【 0 1 0 4 】

また、例えば、変動表示結果が「大当り」と決定されている場合に変動パターンを決定するときには、あらかじめ各変動パターン # 33 ~ # 70 に対して判定値が割り当てられた変動パターン決定用テーブル（あらかじめ大当り種別ごとに用意されている）を用いて、変動パターン決定用乱数の値にもとづいて、変動パターンを決定する。この実施の形態では、擬似連の再変動回数が多い変動パターンの方が、擬似連の再変動回数が少ない変動パターンよりも、割り当てられている判定値が多くなるように（選択割合が高くなるように）、変動パターン決定用テーブルが設定されていることによって、再変動回数が多くなるに従って大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるように設定されている。例えば、再変動 4 回の擬似連を伴う変動パターン # 39, # 44, # 46, # 51, # 56, # 58, # 63, # 68 は再変動 3 回の擬似連を伴う変動パターン # 34, # 38, # 43, # 50, # 55, # 62, # 67 よりも選択割合が高く、再変動 3 回の擬似連を伴う変動パターン # 34, # 38, # 43, # 50, # 55, # 62, # 67 は再変動 2 回の擬似連を伴う変動パターン # 37, # 42, # 49, # 54, # 61, # 66 よりも選択割合が高く、再変動 2 回の擬似連を伴う変動パターン # 37, # 42, # 49, # 54, # 61, # 66 は再変動 1 回の擬似連を伴う変動パターン # 36, # 41, # 48, # 53, # 60, # 65 よりも選択割合が高くなるように設定されている。

【 0 1 0 5 】

また、図 4 ~ 図 6 に示すように、この実施の形態では、大当りと決定された場合にのみ、再変動 4 回の擬似連を伴う変動パターン（図 5 および図 6 に示す変動パターン # 39, # 44, # 46, # 51, # 56, # 58, # 63, # 68）が決定されることがある（すなわち、図 4 に示すように、はずれと決定された場合には、多くても再変動 3 回の擬似連しか実行されない）。そのため、演出図柄の変動表示中に擬似連の演出が行われる場合であって、4 回目の再変動が行われた場合には、大当りが確定したことを遊技者に認識させることができる。従って、擬似連における再変動回数に対して関心をもたせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 1 0 6 】

なお、再変動回数に応じて大当りとなることを確定させることに加えて、さらに、再変動回数に応じて確変大当りとなることを確定させるようにしてもよい。この場合、例えば、図 5 において、大当り種別が 15 ラウンド確変大当りである場合には、さらに、再変動 5 回の再変動を伴う変動パターンが含まれるようにしてもよい（すなわち、15 ラウンド

確変大当りの場合にのみ、再変動 5 回の再変動を伴う変動パターンが選択されるようにしてもよい)。そのようにすれば、演出図柄の変動表示中に擬似連の演出が行われる場合であって、5 回目の再変動が行われた場合には、大当たりが確定するとともに確変状態への移行が確定することを遊技者に認識させることができる。従って、擬似連における再変動回数に対してさらなる関心をもたせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0107】

なお、いずれの大当たり種別の場合であっても再変動 5 回の擬似連を伴う変動パターンが決定されるようにし、逆に、再変動 4 回の擬似連を伴う変動パターンが 15 ラウンド確変大当りの場合にのみ決定されるようにしてもよい。そのようにすれば、演出図柄の変動表示中に擬似連の演出が行われているときに 4 回目の再変動に移行し、そのまま 4 回目の再変動で最終停止されれば(5 回目の再変動まで移行せずに最終停止されれば)、大当たりが確定するとともに確変状態への移行が確定するのであるから、さらに 5 回目の再変動に移行することなく、その 4 回目の再変動で変動表示が終了されることに遊技者の期待を抱かせることができる。一方、5 回目の再変動に移行してしまった場合であっても、確変状態への移行は確定しなかったものの少なくとも大当たりとなることは確定したと遊技者に認識させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0108】

また、この実施の形態では、リーチの種類に応じて大当たりに対する期待度(信頼度)が異なるように変動パターンが決定される。具体的には、変動表示中にスーパーリーチ B が実行されたときにはスーパーリーチ A が実行されたときよりも大当たりに対する期待度が高く、スーパーリーチ A が実行されたときにはノーマルリーチが実行されたときよりも大当たりに対する期待度が高くなるように、変動パターンが決定される。

【0109】

例えば、変動表示結果が「はずれ」と決定されている場合に変動パターン種別を決定するときには、スーパーリーチを伴う変動パターン種別(変動パターン # 4 ~ # 7)の方が、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別 # 3 よりも、割り当てられている判定値が少なくなるように(選択割合が低くなるように)、変動パターン種別決定用テーブルが設定されていることによって、スーパーリーチが実行される場合には、ノーマルリーチが実行される場合と比較して、大当たりに対する期待度(信頼度)が高くなるように設定されている。

【0110】

また、例えば、変動表示結果が「はずれ」と決定されている場合に変動パターンを決定するときには、あらかじめ各変動パターン # 1 ~ # 32 に対して判定値が割り当てられた変動パターン決定用テーブル(あらかじめ変動パターン種別ごとに用意されている)を用いて、変動パターン決定用乱数の値にもとづいて、変動パターンを決定する。この実施の形態では、スーパーリーチ B を伴う変動パターン(変動パターン # 12 ~ # 14, # 18 ~ # 20, # 24 ~ # 26, # 30 ~ # 32)の方が、スーパーリーチ A を伴う変動パターン(変動パターン # 9 ~ # 11, # 15 ~ # 17, # 21 ~ # 23, # 27 ~ # 29)よりも、割り当てられている判定値が少なくなるように(選択割合が低くなるように)、変動パターン決定用テーブルが設定されていることによって、スーパーリーチ B が実行される場合には、スーパーリーチ A が実行される場合と比較して、大当たりに対する期待度(信頼度)が高くなるように設定されている。

【0111】

また、例えば、変動表示結果が「大当たり」と決定されている場合に変動パターンを決定するときには、スーパーリーチ B を伴う変動パターン(変動パターン # 40 ~ # 44, # 52 ~ # 56, # 64 ~ # 68)の方が、スーパーリーチ A を伴う変動パターン(変動パターン # 35 ~ # 39, # 47 ~ # 51, # 59 ~ # 63)よりも、割り当てられている判定値が多くなるように(選択割合が高くなるように)、変動パターン決定用テーブルが設定されていることによって、スーパーリーチ B が実行される場合には、スーパーリーチ

Aが実行される場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるように設定されている。

【0112】

また、例えば、変動表示結果が「大当り」と決定されている場合に変動パターンを決定するときには、スーパーリーチAを伴う変動パターン（変動パターン#35～#39、#47～#51、#59～#63）の方が、ノーマルリーチを伴う変動パターン（変動パターン#33、#34、#45、#46、#57、#58）よりも、割り当てられている判定値が多くなるように（選択割合が高くなるように）、変動パターン決定用テーブルが設定されていることによって、スーパーリーチAが実行される場合には、ノーマルリーチが実行される場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるように設定されている。

10

【0113】

また、この実施の形態では、CPU56は、演出図柄の変動表示中に擬似連の演出が実行される場合に、その再変動回数に応じてリーチ種類の振り分けが異なるように、変動パターンを決定する。例えば、図4に示すように、変動表示結果が「はずれ」と決定されている場合には、擬似連が実行されない場合（言い換えれば、再変動0回である場合）にのみ、ノーマルリーチを伴う変動パターンが決定されることがある（図4の変動パターン種別#3参照）。また、例えば、変動表示結果が「はずれ」と決定されている場合に、図4において、再変動の回数が多くなるに従ってスーパーリーチAの選択割合が高くなるように、変動パターン決定用テーブルが設定されている。例えば、図4において、擬似連なし（言い換えれば、再変動0回）の変動パターン種別#4が決定された場合には、スーパーリーチAを伴う変動パターン#9～#11の選択割合と、スーパーリーチBを伴う変動パターン#12～#14の選択割合とがそれぞれ50パーセントずつとなるように設定され、再変動1回の変動パターン種別#5が決定された場合には、スーパーリーチAを伴う変動パターン#15～#17の選択割合が60パーセントで、スーパーリーチBを伴う変動パターン#18～#20の選択割合が40パーセントとなるように設定され、再変動2回の変動パターン種別#6が決定された場合には、スーパーリーチAを伴う変動パターン#21～#23の選択割合が70パーセントで、スーパーリーチBを伴う変動パターン#24～#26の選択割合が30パーセントとなるように設定され、再変動3回の変動パターン種別#7が決定された場合には、スーパーリーチAを伴う変動パターン#27～#29の選択割合が80パーセントで、スーパーリーチBを伴う変動パターン#30～#32の選択割合が20パーセントとなるように設定されている。

20

30

【0114】

なお、再変動回数に応じたリーチ種類の振り分けの異ならせ方は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、特定の種類のリーチ演出が特定の再変動回数の擬似連が実行される場合にのみ実行されるようにしてもよい。例えば、図4に示す例において、再変動3回の擬似連を伴う変動パターン種別#7にのみ、スーパーリーチA、Bと演出態様が異なるスーパーリーチCを伴う変動パターンが含まれるように、変動パターン種別#7に対応する変動パターン決定用テーブルを構成してもよい。そのように構成することによって、再変動3回の擬似連が実行される場合にのみ、スーパーリーチCが実行されるようにすることができる。

40

【0115】

また、この実施の形態で示した変動パターン種別の種別分けの仕方は、この実施の形態で示したものにすぎず、例えば、他の演出または複数演出の組合せを含む変動パターンでグループ化して種別分けしてもよい。例えば、リーチ中にあるテレビドラマなどの物語の動画表示（例えば、大当りとなる場合に物語の最後まで表示される）を行うリーチ演出を実行可能な場合に、そのようなリーチ演出を伴う変動パターンを集めて1つの変動パターン種別としてもよい。また、例えば、複数のリーチ演出を組み合わせた変動パターンをグループ化して種別分けしてもよく、リーチ演出とある特定の演出とを組み合わせた変動パターンをグループ化して種別分けしてもよい。例えば、スーパーリーチAの後にスーパ

50

ーリーチBに発展する変動パターンを集めて1つの変動パターン種別としたり、滑り演出の後にスーパーリーチに発展する変動パターンを集めて1つの変動パターン種別としてもよい。

【0116】

そして、CPU56は、決定した変動パターンを特定可能な変動パターンコマンドを、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、変動時間を計測するための変動時間タイマに変動時間をセットし、特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）の変動を開始する。また、CPU56は、決定した変動表示結果（はずれ、15ラウンド確変大当たり、15ラウンド確変大当たり（大当たり中昇格付き）、15ラウンド通常大当たり、突然確変大当たり）を特定可能な表示結果コマンドを、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う。

10

【0117】

その後、CPU56は、変動時間を終了すると（変動時間タイマがタイムアウトすると）、特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）の変動を終了させ、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに停止図柄を導出表示する制御を行う。また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に、演出図柄の変動表示を終了して停止図柄の確定表示を指定する図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う。そして、大当たりと決定された場合には、大入賞口を所定ラウンド（2ラウンドまたは15ラウンド）にわたって開放する大当たり遊技状態に移行する。

【0118】

20

次に、演出制御手段の動作を説明する。演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）は、遊技制御用マイクロコンピュータ560から変動パターンコマンドを受信すると、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を開始するための処理を実行する。

【0119】

まず、演出制御用CPU101は、表示結果コマンドを受信すると、受信した表示結果コマンドのEXTデータを読み取るなどにより、指定された表示結果が「はずれ」、「通常大当たり」、「15ラウンド確変大当たり」、「15ラウンド確変大当たり（大当たり中昇格付き）」または「突然確変大当たり」のいずれであるかを判定する。

【0120】

30

変動表示結果が「15ラウンド確変大当たり」である場合には、演出制御用CPU56は、大当たり図柄決定用乱数にもとづいて、演出図柄の最終停止図柄として確変図柄の大当たり図柄（例えば、左中右の演出図柄が同じ奇数図柄で揃った図柄の組合せ）を決定する。この場合、例えば、演出制御用CPU101は、あらかじめ確変図柄（1, 3, 5, 7, 9の奇数図柄）に対して判定値が割り当てられた確変大当たり用の大当たり図柄決定用テーブルを用いて、大当たり図柄決定用乱数にもとづいて、演出図柄の最終停止図柄として確変図柄の大当たり図柄を決定する。

【0121】

また、変動表示結果が「15ラウンド通常大当たり」または「15ラウンド確変大当たり（大当たり中昇格付き）」である場合には、演出制御用CPU56は、大当たり図柄決定用乱数にもとづいて、演出図柄の最終停止図柄として非確変図柄の大当たり図柄（例えば、左中右の演出図柄が同じ偶数図柄で揃った図柄の組合せ）を決定する。この場合、例えば、演出制御用CPU101は、あらかじめ非確変図柄（2, 4, 6, 8の偶数図柄）に対して判定値が割り当てられた通常大当たり用の大当たり図柄決定用テーブルを用いて、大当たり図柄決定用乱数にもとづいて、演出図柄の最終停止図柄として非確変図柄の大当たり図柄を決定する。なお、「15ラウンド確変大当たり（大当たり中昇格付き）」である場合には、演出図柄の変動表示結果として非確変図柄の大当たり図柄が停止表示された後に、大当たり遊技中に確変に昇格したような態様の確変昇格演出が実行され、大当たり遊技後に確変状態に移行することが報知される。

40

【0122】

50

また、変動表示結果が「突然確変大当り」である場合には、演出制御用CPU56は、演出図柄の最終停止図柄として突然確変大当り図柄（例えば、「135」や「357」の図柄の組合せ）を決定する。

【0123】

また、変動表示結果が「はずれ」である場合には、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて、リーチを伴う変動パターンが指定されているか否かを確認する。リーチでなければ、演出制御用CPU101は、各最終停止図柄決定用乱数にもとづいて、左中右の演出図柄の最終停止図柄をそれぞれ個別に決定する。具体的には、演出制御用CPU101は、左最終停止図柄決定用乱数にもとづいて左の演出図柄の最終停止図柄を決定し、右最終停止図柄決定用乱数にもとづいて右の演出図柄の最終停止図柄を決定し、中最終停止図柄決定用乱数にもとづいて中の演出図柄の最終停止図柄を決定する。なお、この場合、演出制御用CPU101は、同じ図柄とならないように左右の演出図柄の最終停止図柄を決定する（すなわち、最終停止図柄がリーチはずれ図柄とならないようにする）。また、演出制御用CPU101は、例えば、禁止する最終停止図柄の組合せを定めた禁則テーブルに従って、最終停止図柄が所定のチャンス目図柄（例えば、「113」や「224」などの図柄の組合せ）や突然確変大当り図柄とならないように、最終的に左中右の演出図柄の最終停止図柄を決定する。

10

【0124】

また、変動表示結果が「はずれ」であってリーチが指定されている場合には、演出制御用CPU101は、リーチ最終停止図柄決定用乱数にもとづいて、演出図柄の最終停止図柄としてリーチ図柄（左右の演出図柄が同じ図柄で揃った図柄の組合せ）を決定する。なお、この実施の形態では、中の演出図柄については、決定されたリーチ図柄に対して、変動パターンコマンドで指定された図柄数分だけ手前の図柄または行き過ぎた図柄で停止させる（図4参照）ことによって、最終的に演出図柄の最終停止図柄としてリーチはずれ図柄が停止表示させる。

20

【0125】

また、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドにおいて、擬似連が指定されているか否かを判定する。擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、擬似連仮停止図柄決定用乱数にもとづいて、擬似連の各再変動前に仮停止させる擬似連仮停止図柄（擬似連チャンス目図柄）を決定する。なお、具体的には、演出制御用CPU101は、あらかじめ各擬似連仮停止図柄に対して判定値が割り当てられた擬似連仮停止図柄決定テーブルを用いて、擬似連仮停止図柄決定用乱数にもとづいて、擬似連仮停止図柄を決定する。

30

【0126】

図7～図9は、擬似連の各再変動前に仮停止させる擬似連仮停止図柄を決定するための擬似連仮停止図柄決定テーブルの例を示す説明図である。この実施の形態では、図7～図9に示すように、擬似連仮停止図柄として、グループA～Cの3種類の図柄の組合せが決定される場合がある。グループAは、偶数図柄を組み合わせで擬似連仮停止図柄としたものである。例えば、演出制御用CPU101は、グループAの仮停止図柄として、「224」や「446」、「226」、「668」、「228」、「448」などの擬似連仮停止図柄を決定する。また、グループBは、奇数図柄を組み合わせで擬似連仮停止図柄としたものである。例えば、演出制御用CPU101は、グループBの仮停止図柄として、「113」や「335」、「115」、「557」、「559」、「779」などの擬似連仮停止図柄を決定する。また、グループCは、奇数図柄の中でもさらに特定の奇数図柄（この実施の形態では、「3」と「7」とする）のみを組み合わせで擬似連仮停止図柄としたものである。例えば、演出制御用CPU101は、グループCの仮停止図柄として、「337」や「773」などの擬似連仮停止図柄を決定する。

40

【0127】

この実施の形態では、グループBの擬似連仮停止図柄は、擬似連の残りの再変動回数が2回以上ある場合に決定される。従って、演出図柄の変動表示中に擬似連が実行される場

50

合において、グループBの擬似連仮停止図柄が仮停止表示された場合には、遊技者は擬似連の再変動が少なくともあと2回実行されることを認識することができる。前述したように、この実施の形態では、擬似連が実行される場合には、その再変動の回数が多くなるに従って大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるのであるから、グループBの擬似連仮停止図柄が仮停止表示されることによって、遊技者に対して大当りに対する期待感を高めさせることができる。

【0128】

なお、この実施の形態では、擬似連の残りの再変動回数が2回未満であっても、大当りである場合には、低い確率でグループBの擬似連仮停止図柄が決定されることがある。すなわち、この場合、大当りとなるのであるから、グループBの擬似連仮停止図柄が仮停止表示されたあとに再変動が2回未満しか行われなくても、遊技者が不満に感じることはないからである。

【0129】

この実施の形態では、グループCの擬似連仮停止図柄は、擬似連の残りの再変動回数が3回以上ある場合に決定される。従って、演出図柄の変動表示中に擬似連が実行される場合において、グループCの擬似連仮停止図柄が仮停止表示された場合には、遊技者は擬似連の再変動が少なくともあと3回実行されることを認識することができる。従って、グループCの擬似連仮停止図柄が仮停止表示された場合には、グループBの擬似連仮停止図柄が仮停止表示された場合と比較して、より遊技者に対して大当りに対する期待感を高めさせることができる。

【0130】

なお、この実施の形態では、擬似連の残りの再変動回数が3回未満であっても、大当りである場合には、低い確率でグループCの擬似連仮停止図柄が決定されることがある。すなわち、この場合、大当りとなるのであるから、グループCの擬似連仮停止図柄が仮停止表示されたあとに再変動が3回未満しか行われなくても、遊技者が不満に感じることはないからである。

【0131】

なお、擬似連仮停止図柄のグループ分けの仕方は、この実施の形態で示したものにすぎず、例えば、他の数字の図柄の組み合わせや図柄の表示色などによってグループ分けしてもよい。例えば、「3」と「7」ではなく他の奇数図柄（例えば、「1」と「9」）を特定の奇数図柄として組み合わせた擬似連仮停止図柄をグループCとしてもよい。また、例えば、擬似連仮停止図柄の中でも、青色の表示色の図柄の組合せをグループA、黄色の表示色の図柄の組合せをグループB、赤色の表示色の図柄の組合せをグループCのようにグループ分けしてもよい。

【0132】

まず、変動パターンコマンドにおいて再変動1回の擬似連が指定されている場合に擬似連仮停止図柄を決定する動作を説明する。図7(A)は、再変動1回の擬似連が実行される場合の初回の擬似連仮停止図柄（なお、この場合は、再変動は1回だけであるので、擬似連仮停止図柄が仮停止表示されるのは1回だけである）を決定するための擬似連仮停止図柄決定テーブルを示している。この場合、再変動は1回しか行われないのであるから、図7(A)に示すように、はずれである場合には、演出制御用CPU101は、擬似連仮停止図柄決定用乱数にもとづいて、グループAの擬似連仮停止図柄を決定する（グループBやグループCの擬似連仮停止図柄が決定される場合はない）。一方、大当りである場合には、演出制御用CPU101は、擬似連仮停止図柄決定用乱数にもとづいて、高い確率でグループAの擬似連仮停止図柄を決定する。また、大当りである場合には、演出制御用CPU101は、低い確率ではあるが、擬似連仮停止図柄決定用乱数にもとづいて、グループBやグループCの擬似連仮停止図柄を決定する場合がある。

【0133】

なお、図7～図9には、高確率、中確率および低確率などの表現がなされているが、この実施の形態では、例えば、高確率とは50パーセント以上の確率のことを指し、中確率

とは10パーセント以上かつ50パーセント未満の確率のことを指し、低確率とは10パーセント未満の確率のことを指しているものとする。例えば、図7(A)において、大当りである場合に、演出制御用CPU101は、高確率A1(例えば、92パーセント)でグループAの擬似連仮停止図柄を決定し、低確率A2(例えば、5パーセント)でグループBの擬似連仮停止図柄を決定し、低確率A3(例えば、3パーセント)でグループCの擬似連仮停止図柄を決定する。

【0134】

次に、変動パターンコマンドにおいて再変動2回の擬似連が指定されている場合に擬似連仮停止図柄を決定する動作を説明する。図7(B)は、再変動2回の擬似連が実行される場合の初回の擬似連仮停止図柄を決定するための擬似連仮停止図柄決定テーブルを示している。この場合、初回の擬似連仮停止図柄が仮停止表示されるときには残りの再変動回数が2回あるので、図7(B)に示すように、はずれである場合には、演出制御用CPU101は、擬似連仮停止図柄決定用乱数にもとづいて、高確率B4(例えば、70パーセント)でグループAの擬似連仮停止図柄を決定し、中確率B5(例えば、30パーセント)でグループBの擬似連仮停止図柄を決定する(グループCの擬似連仮停止図柄が決定される場合はない)。一方、大当りである場合には、演出制御用CPU101は、擬似連仮停止図柄決定用乱数にもとづいて、高確率B1(例えば、70パーセント)でグループAの擬似連仮停止図柄を決定し、中確率B2(例えば、25パーセント)でグループBの擬似連仮停止図柄を決定する。また、大当りである場合には、演出制御用CPU101は、低確率B3(例えば、5パーセント)ではあるが、擬似連仮停止図柄決定用乱数にもとづいて、グループCの擬似連仮停止図柄を決定する場合がある。

【0135】

また、図7(C)は、再変動2回の擬似連が実行される場合の2回目の擬似連仮停止図柄を決定するための擬似連仮停止図柄決定テーブルを示している。この場合、再変動は残り1回しか行われないのであるから、図7(C)に示すように、はずれである場合には、演出制御用CPU101は、擬似連仮停止図柄決定用乱数にもとづいて、グループAの擬似連仮停止図柄を決定する(グループBやグループCの擬似連仮停止図柄が決定される場合はない)。一方、大当りである場合には、演出制御用CPU101は、擬似連仮停止図柄決定用乱数にもとづいて、高確率C1(例えば、92パーセント)でグループAの擬似連仮停止図柄を決定する。また、大当りである場合には、演出制御用CPU101は、低確率C2(例えば、5パーセント)ではあるが、擬似連仮停止図柄決定用乱数にもとづいて、グループBの擬似連仮停止図柄を決定する場合があり、低確率C3(例えば、3パーセント)ではあるが、擬似連仮停止図柄決定用乱数にもとづいて、グループCの擬似連仮停止図柄を決定する場合がある。

【0136】

次に、変動パターンコマンドにおいて再変動3回の擬似連が指定されている場合に擬似連仮停止図柄を決定する動作を説明する。図8(D)は、再変動3回の擬似連が実行される場合の初回の擬似連仮停止図柄を決定するための擬似連仮停止図柄決定テーブルを示している。この場合、初回の擬似連仮停止図柄が仮停止表示されるときには残りの再変動回数が3回あるので、図8(D)に示すように、はずれである場合には、演出制御用CPU101は、擬似連仮停止図柄決定用乱数にもとづいて、高確率D4(例えば、50パーセント)でグループAの擬似連仮停止図柄を決定し、中確率D5(例えば、30パーセント)でグループBの擬似連仮停止図柄を決定し、中確率D6(例えば、20パーセント)でグループCの擬似連仮停止図柄を決定する(グループA~Cの全ての擬似連仮停止図柄が決定される場合がある)。一方、大当りである場合には、演出制御用CPU101は、擬似連仮停止図柄決定用乱数にもとづいて、高確率D1(例えば、50パーセント)でグループAの擬似連仮停止図柄を決定し、中確率D2(例えば、30パーセント)でグループBの擬似連仮停止図柄を決定し、中確率D3(例えば、20パーセント)でグループCの擬似連仮停止図柄を決定する。

【0137】

また、図 8 (E) は、再変動 3 回の疑似連が実行される場合の 2 回目の疑似連仮停止図柄を決定するための疑似連仮停止図柄決定テーブルを示している。この場合、2 回目の疑似連仮停止図柄が仮停止表示されるときには残りの再変動回数が 2 回あるので、図 8 (E) に示すように、はずれである場合には、演出制御用 CPU 101 は、疑似連仮停止図柄決定用乱数にもとづいて、高確率 E 4 (例えば、70 パーセント) でグループ A の疑似連仮停止図柄を決定し、中確率 E 5 (例えば、30 パーセント) でグループ B の疑似連仮停止図柄を決定する (グループ C の疑似連仮停止図柄が決定される場合はない)。一方、大当たりである場合には、演出制御用 CPU 101 は、疑似連仮停止図柄決定用乱数にもとづいて、高確率 E 1 (例えば、70 パーセント) でグループ A の疑似連仮停止図柄を決定し、中確率 E 2 (例えば、25 パーセント) でグループ B の疑似連仮停止図柄を決定する。また、大当たりである場合には、演出制御用 CPU 101 は、低確率 E 3 (例えば、5 パーセント) ではあるが、疑似連仮停止図柄決定用乱数にもとづいて、グループ C の疑似連仮停止図柄を決定する場合がある。

10

【 0 1 3 8 】

また、図 8 (F) は、再変動 3 回の疑似連が実行される場合の 3 回目の疑似連仮停止図柄を決定するための疑似連仮停止図柄決定テーブルを示している。この場合、再変動は残り 1 回しか行われないのであるから、図 8 (F) に示すように、はずれである場合には、演出制御用 CPU 101 は、疑似連仮停止図柄決定用乱数にもとづいて、グループ A の疑似連仮停止図柄を決定する (グループ B やグループ C の疑似連仮停止図柄が決定される場合はない)。一方、大当たりである場合には、演出制御用 CPU 101 は、疑似連仮停止図柄決定用乱数にもとづいて、高確率 F 1 (例えば、92 パーセント) でグループ A の疑似連仮停止図柄を決定する。また、大当たりである場合には、演出制御用 CPU 101 は、低確率 F 2 (例えば、5 パーセント) ではあるが、疑似連仮停止図柄決定用乱数にもとづいて、グループ B の疑似連仮停止図柄を決定する場合があり、低確率 F 3 (例えば、3 パーセント) ではあるが、疑似連仮停止図柄決定用乱数にもとづいて、グループ C の疑似連仮停止図柄を決定する場合がある。

20

【 0 1 3 9 】

次に、変動パターンコマンドにおいて再変動 4 回の疑似連が指定されている場合に疑似連仮停止図柄を決定する動作を説明する。図 9 (G) は、再変動 4 回の疑似連が実行される場合の初回の疑似連仮停止図柄を決定するための疑似連仮停止図柄決定テーブルを示している。この場合、初回の疑似連仮停止図柄が仮停止表示されるときには残りの再変動回数が 4 回あるので、図 9 (G) に示すように、大当たりである場合には、演出制御用 CPU 101 は、疑似連仮停止図柄決定用乱数にもとづいて、高確率 G 1 (例えば、50 パーセント) でグループ A の疑似連仮停止図柄を決定し、中確率 G 2 (例えば、30 パーセント) でグループ B の疑似連仮停止図柄を決定し、中確率 G 3 (例えば、20 パーセント) でグループ C の疑似連仮停止図柄を決定する (グループ A ~ C の全ての疑似連仮停止図柄が決定される場合がある)。なお、前述したように、この実施の形態では、大当たりの場合にのみ再変動 4 回の疑似連が実行される場合があるのであるから、図 9 (G) に示すように、はずれに対しては、いずれの疑似連仮停止図柄に対しても割り振りがされていない。

30

【 0 1 4 0 】

また、図 9 (H) は、再変動 4 回の疑似連が実行される場合の 2 回目の疑似連仮停止図柄を決定するための疑似連仮停止図柄決定テーブルを示している。この場合、2 回目の疑似連仮停止図柄が仮停止表示されるときには残りの再変動回数が 3 回あるので、図 9 (H) に示すように、大当たりである場合には、演出制御用 CPU 101 は、疑似連仮停止図柄決定用乱数にもとづいて、高確率 H 1 (例えば、50 パーセント) でグループ A の疑似連仮停止図柄を決定し、中確率 H 2 (例えば、30 パーセント) でグループ B の疑似連仮停止図柄を決定し、中確率 H 3 (例えば、20 パーセント) でグループ C の疑似連仮停止図柄を決定する (グループ A ~ C の全ての疑似連仮停止図柄が決定される場合がある)。なお、前述したように、この実施の形態では、大当たりの場合にのみ再変動 4 回の疑似連が実行される場合があるのであるから、図 9 (H) に示すように、はずれに対しては、いずれ

40

50

の擬似連仮停止図柄に対しても割り振りがされていない。

【 0 1 4 1 】

また、図 9 (I) は、再変動 4 回の擬似連が実行される場合の 3 回目の擬似連仮停止図柄を決定するための擬似連仮停止図柄決定テーブルを示している。この場合、3 回目の擬似連仮停止図柄が仮停止表示されるときには残りの再変動回数が 2 回あるので、図 9 (I) に示すように、大当たりである場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、擬似連仮停止図柄決定用乱数にもとづいて、高確率 I 1 (例えば、70 パーセント) でグループ A の擬似連仮停止図柄を決定し、中確率 I 2 (例えば、25 パーセント) でグループ B の擬似連仮停止図柄を決定する。また、残りの再変動回数が 2 回であるが (大当たりであるので)、低確率 I 3 (例えば、5 パーセント) で、擬似連仮停止図柄決定用乱数にもとづいて、グループ C の擬似連仮停止図柄を決定する場合がある。なお、前述したように、この実施の形態では、大当たりの場合にのみ再変動 4 回の擬似連が実行される場合があるのであるから、図 9 (I) に示すように、はずれに対しては、いずれの擬似連仮停止図柄に対しても割り振りがされていない。

10

【 0 1 4 2 】

また、図 9 (J) は、再変動 4 回の擬似連が実行される場合の 4 回目の擬似連仮停止図柄を決定するための擬似連仮停止図柄決定テーブルを示している。この場合、再変動は残り 1 回しか行われないのであるから、図 9 (J) に示すように、大当たりである場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、擬似連仮停止図柄決定用乱数にもとづいて、高確率 J 1 (例えば、92 パーセント) でグループ A の擬似連仮停止図柄を決定する。また、残りの再変動回数が 1 回であるが (大当たりであるので)、演出制御用 CPU 1 0 1 は、低確率 J 2 (例えば、5 パーセント) で、擬似連仮停止図柄決定用乱数にもとづいて、グループ B の擬似連仮停止図柄を決定する場合があり、低確率 J 3 (例えば、3 パーセント) で、擬似連仮停止図柄決定用乱数にもとづいて、グループ C の擬似連仮停止図柄を決定する場合がある。

20

【 0 1 4 3 】

次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出図柄の変動表示中に実行する予告演出を設定する処理を行う。図 10 は、この実施の形態で実行される予告演出の具体例を示す説明図である。この実施の形態では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出図柄の変動表示中に実行する予告演出を 2 段階の抽選処理で決定する。すなわち、演出制御用 CPU 1 0 1 は、まず、予告種別決定用乱数を用いて、予告演出の種別 (予告種別) を決定する。そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、さらに、予告決定用乱数を用いて、決定した予告種別に含まれるいずれかの予告演出を実行することに決定する。

30

【 0 1 4 4 】

予告種別を決定する場合、この実施の形態では、あらかじめ各予告種別に対して判定値が割り当てられた予告種別決定用テーブルが用意されている。この予告種別決定用テーブルは変動パターンの内容に応じて用意されており、演出制御用 CPU 1 0 1 は、まず、受信した変動パターンコマンドで指定された変動パターンの内容に応じた予告種別決定用テーブルを選択する。なお、この実施の形態では、擬似連を伴う変動パターンに対応した擬似連用の予告種別決定用テーブルと、擬似連を伴わない変動パターンに対応した非擬似連用の予告種別決定用テーブルとが、あらかじめ用意されているものとする。

40

【 0 1 4 5 】

この実施の形態では、図 10 に示すように、予告種別として、予告なし、ボタン予告、ステップアップ予告、分岐ステップアップ予告、およびセリフ予告がある。演出制御用 CPU 1 0 1 は、選択した予告種別決定用テーブルを用いて、予告種別決定用乱数にもとづいて、予告種別として、予告なし、ボタン予告、ステップアップ予告、分岐ステップアップ予告、またはセリフ予告のいずれかを決定する。

【 0 1 4 6 】

なお、この実施の形態では、非擬似連用の予告種別決定用テーブルには、予告種別として、予告なし、ボタン予告、ステップアップ予告、分岐ステップアップ予告、およびセリ

50

フ予告の全てが設定され、擬似連用の予告種別決定用テーブルには、予告種別として、予告なし、ステップアップ予告、および分岐ステップアップ予告が設定されているものとする（すなわち、擬似連用の予告種別決定用テーブルには、ボタン予告とセリフ予告は設定されていないものとする）。なお、擬似連が実行される場合であっても、ボタン予告やセリフ予告が決定されるようにしてもよい。この場合、例えば、擬似連を伴うことによって1回の変動中に見た目上複数回変動するように見せるうちの特定の変動回（例えば、最終変動）においてボタン予告やセリフ予告を実行するようにしてもよいし、毎変動においてボタン予告やセリフ予告を実行するようにしてもよい。また、擬似連の変動が行われる場合には、例えば、1回目の変動がボタン予告で2回目の変動がセリフ予告というように、予告種別として複数予告の組合せが設定されるようにしてもよい。

10

【0147】

なお、予告種別として「予告なし」を決定した場合には、演出図柄の変動表示中に予告演出は実行されない。

【0148】

ボタン予告とは、遊技者によるボタン操作を伴う予告演出である。予告種別としてボタン予告を決定した場合には、図10に示すように、演出制御用CPU101は、さらに、予告決定用乱数にもとづいて、具体的に、押しボタンチャンス予告演出A、押しボタンチャンス予告演出B、または押しボタンチャンス予告演出Cのいずれかの予告演出を決定する。この場合、例えば、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置9の表示画面にメールやカードの絵が表示されたり、「ボタンを押せ！」などのボタン操作を促す文字列が表示され、遊技者によって操作ボタン120が操作されたことにもとづいて「チャンス！」や「激アツ！」などの文字列が表示され、大当りに対する期待感を煽るような演出が実行される。

20

【0149】

また、ステップアップ予告演出とは、予め定められた順番に従って1段階から複数段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出のことをいう。この実施の形態では、特定表示結果（大当り）とする場合は特定表示結果としない場合よりもステップアップ予告演出において多い段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行する割合が高くなる。

【0150】

30

なお、ステップアップ予告演出は、1つのキャラクタの形状や色が変わるようなものでもよく、遊技者からみて予告する手段（表示、音、ランプ、可動物等）の状態が段階的に変化すると認識可能なものであれば「ステップアップ予告」と言える。例えば、段階的にキャラクタの数が増える、段階的に動くキャラクタの数が増える、キャラクタの動く回数や頻度などが段階的に増える、キャラクタの大きさが段階的に大きくなる、などの態様であってもよい。また、キャラクタを可動部材に置き換えた場合も同様である。すなわち、可動部材が複数設けられている場合に段階的に動く可動部材の数が増える、可動部材の動く回数や頻度などが段階的に増える、などの態様であってもよい。

【0151】

この実施の形態では、5つの予告演出（予告演出A、予告演出B、予告演出C、予告演出D、予告演出E）を実行可能なメインステップアップと、メインステップアップから所定のタイミングで分岐し、メインステップアップにおける予告演出とは異なる予告演出を実行する分岐ステップアップ（予告演出Aの後、分岐して、予告演出F、予告演出Gを実行可能）とを備えている。

40

【0152】

擬似連なしの変動パターンが指定されている場合に、予告種別としてステップアップ予告（メインステップアップ）を決定した場合には、演出制御用CPU101は、さらに、図10に示すように、予告決定用乱数にもとづいて、具体的に、ステップ数が1～5のいずれかのステップアップ予告演出を決定する。この場合、例えば、1ステップのステップアップ予告演出を決定した場合には、演出図柄の変動表示中に、ステップアップ予告の1

50

段階目のステップAの演出のみが実行される。また、例えば、2ステップのステップアップ予告演出を決定した場合には、演出図柄の変動表示中に、ステップアップ予告の1段階目のステップAの演出が実行された後、2段階目のステップBの演出までが実行される。また、例えば、3ステップのステップアップ予告演出を決定した場合には、演出図柄の変動表示中に、ステップアップ予告の1段階目のステップAの演出が実行された後、3段階目のステップCの演出までが実行される。また、例えば、4ステップのステップアップ予告演出を決定した場合には、演出図柄の変動表示中に、ステップアップ予告の1段階目のステップAの演出が実行された後、4段階目のステップDの演出までが実行される。さらに、例えば、5ステップのステップアップ予告演出を決定した場合には、演出図柄の変動表示中に、ステップアップ予告の1段階目のステップAの演出が実行された後、最後の5段階目のステップEの演出までが実行される。

10

【0153】

また、擬似連なしの変動パターンが指定されている場合に、予告種別として分岐ステップアップ予告を決定した場合には、演出制御用CPU101は、さらに、図10に示すように、予告決定用乱数にもとづいて、具体的に、ステップ数が2または3のいずれかの分岐ステップアップ予告演出を決定する。この場合、例えば、2ステップの分岐ステップアップ予告演出を決定した場合には、演出図柄の変動表示中に、メインステップアップ予告と同様の1段階目のステップAの演出が実行された後、メインステップアップ予告から分岐して、2段階目としてステップFの演出までが実行される。また、例えば、3ステップの分岐ステップアップ予告演出を決定した場合には、演出図柄の変動表示中に、メインステップアップ予告と同様の1段階目のステップAの演出が実行された後、メインステップアップ予告から分岐して、2段階目としてステップFの演出が実行され、3段階目としてステップGの演出までが実行される。

20

【0154】

図11は、擬似連を伴う変動パターンが指定されている場合の具体的なステップアップ予告演出の決定方法を示す説明図である。擬似連を伴う変動パターンが指定されている場合も、予告種別としてステップアップ予告（メインステップアップ）や分岐ステップアップ予告を決定した場合には、演出制御用CPU101は、さらに、予告決定用乱数にもとづいて、図11に示す態様で具体的に実行するステップアップ予告演出を決定する。

【0155】

まず、再変動1回の擬似連が実行される場合を説明する。図11に示すように、再変動1回の擬似連が実行される場合には、1回の変動中に見た目上2回の変動が行われたように見せるため、演出制御用CPU101は、さらに、予告決定用乱数にもとづいて、変動1回目よりのステップアップ予告演出と変動2回目よりのステップアップ予告演出との組を決定する。例えば、図11に示す例において、「ステップA」と「ステップA～C」との組を決定した場合には、変動1回目にステップアップ予告として予告演出Aのみが実行され、変動2回目にステップアップ予告として予告演出Aから予告演出Cまで発展する予告演出が実行される。なお、予告種別として分岐ステップアップ予告が決定された場合には、図11に示すように、変動1回目および変動2回目ともに「ステップA、F、G」が決定される。

30

40

【0156】

また、再変動2回の擬似連が実行される場合には、図11に示すように、1回の変動中に見た目上3回の変動が行われたように見せるため、演出制御用CPU101は、さらに、予告決定用乱数にもとづいて、変動1回目よりのステップアップ予告演出と変動2回目よりのステップアップ予告演出と変動3回目よりのステップアップ予告演出との組を決定する。例えば、図11に示す例において、「ステップA」と「ステップA～B」と「ステップA～D」との組を決定した場合には、変動1回目にステップアップ予告として予告演出Aのみが実行され、変動2回目にステップアップ予告として予告演出Aから予告演出Bまで発展する予告演出が実行され、変動3回目にステップアップ予告として予告演出Aから予告演出Dまで発展する予告演出が実行される。なお、予告種別として分岐ステップア

50

ップ予告が決定された場合には、図 1 1 に示すように、変動 1 回目、変動 2 回目および変動 3 回目ともに「ステップ A , F , G」が決定される。

【 0 1 5 7 】

また、再変動 3 回の擬似連が実行される場合には、図 1 1 に示すように、1 回の変動中に見た目上 4 回の変動が行われたように見せるため、演出制御用 CPU 1 0 1 は、さらに、予告決定用乱数にもとづいて、変動 1 回目のときのステップアップ予告演出と変動 2 回目のときのステップアップ予告演出と変動 3 回目のステップアップ予告演出と変動 4 回目のステップアップ予告演出との組を決定する。例えば、図 1 1 に示す例において、「ステップ A」と「ステップ A ~ B」と「ステップ A ~ C」と「ステップ A ~ D」との組を決定した場合には、変動 1 回目にステップアップ予告として予告演出 A のみが実行され、変動 2 回目にステップアップ予告として予告演出 A から予告演出 B まで発展する予告演出が実行され、変動 3 回目にステップアップ予告として予告演出 A から予告演出 C まで発展する予告演出が実行され、変動 4 回目にステップアップ予告として予告演出 A から予告演出 D まで発展する予告演出が実行される。なお、予告種別として分岐ステップアップ予告が決定された場合には、図 1 1 に示すように、変動 1 回目、変動 2 回目、変動 3 回目および変動 4 回目ともに「ステップ A , F , G」が決定される。

10

【 0 1 5 8 】

また、再変動 4 回の擬似連が実行される場合には、図 1 1 に示すように、1 回の変動中に見た目上 5 回の変動が行われたように見せるため、演出制御用 CPU 1 0 1 は、さらに、予告決定用乱数にもとづいて、変動 1 回目のときのステップアップ予告演出と変動 2 回目のときのステップアップ予告演出と変動 3 回目のステップアップ予告演出と変動 4 回目のステップアップ予告演出と変動 5 回目のステップアップ予告演出との組を決定する。例えば、図 1 1 に示す例において、「ステップ A」と「ステップ A ~ B」と「ステップ A ~ C」と「ステップ A ~ D」と「ステップ A ~ E」との組を決定した場合には、変動 1 回目にステップアップ予告として予告演出 A のみが実行され、変動 2 回目にステップアップ予告として予告演出 A から予告演出 B まで発展する予告演出が実行され、変動 3 回目にステップアップ予告として予告演出 A から予告演出 C まで発展する予告演出が実行され、変動 4 回目にステップアップ予告として予告演出 A から予告演出 D まで発展する予告演出が実行され、変動 5 回目にステップアップ予告として予告演出 A から予告演出 E まで発展する予告演出が実行される。なお、予告種別として分岐ステップアップ予告が決定された場合には、図 1 1 に示すように、変動 1 回目、変動 2 回目、変動 3 回目、変動 4 回目および変動 5 回目ともに「ステップ A , F , G」が決定される。

20

30

【 0 1 5 9 】

図 1 1 に示すように、再変動 1 回の擬似連のとき（演出図柄の変動開始から仮停止までの初回の変動の後に 2 回目の変動として再変動が 1 回実行されるとき）は、分岐ステップアップ予告演出が実行される場合を除き、2 回目の変動中に実行するステップアップ予告として第 3 段階以上の予告演出（予告演出 C または D）まで発展するステップアップ予告が選択される。

【 0 1 6 0 】

また、再変動 2 回の擬似連のとき（演出図柄の変動開始から仮停止までの初回の変動の後に 2 回目・3 回目の変動として再変動が 2 回実行されるとき）は、分岐ステップアップ予告演出が実行される場合を除き、2 回目の変動中に実行するステップアップ予告として、第 3 段階以上の予告演出（予告演出 C または D）まで発展するステップアップ予告だけでなく、第 3 段階未満の予告演出（予告演出 A または B）までで終了するステップアップ予告演出が選択される場合がある。また、3 回目の変動中に実行するステップアップ予告として第 4 段階の予告演出（予告演出 D）まで発展するステップアップ予告が選択される。

40

【 0 1 6 1 】

ここで、再変動 1 回の擬似連のときは、2 回目の変動中においてステップアップ予告が常に第 3 段階以上の予告演出（予告演出 C または D）まで発展するので、2 回目の変動中

50

にステップアップ予告が第3段階未満の予告演出（つまり第2段階以下の予告演出AまたはB）までしか発展しなかったときは3回目の変動が実行されることが確定したことになる。この実施の形態では、擬似連変動の変動回数が多ければ多いほど大当りの可能性が高くなるように擬似連の変動パターンが選択されるので、擬似連の2回目の変動中にステップアップ予告が第3段階未満の予告演出で終了したことによって、遊技者が擬似連の3回目の変動に継続することを認識したときは、大当りの期待感を持つことになる。このように、擬似連の2回目の変動中において実行されるステップアップ予告が何段階まで発展したかどうかによって擬似連の変動回数を認識させることができるため、遊技者に擬似連変動中のステップアップ予告のステップ数（段階数）に対して注目させることができる。

【0162】

また、再変動3回の擬似連のとき（演出図柄の変動開始から仮停止までの初回の変動の後に2回目・3回目・4回目の変動として再変動が3回実行されるとき）は、分岐ステップアップ予告演出が実行される場合を除き、2回目の変動中に実行するステップアップ予告として、第3段階以上の予告演出（予告演出CまたはD）まで発展するステップアップ予告だけでなく、第3段階未満の予告演出（予告演出AまたはB）までで終了するステップアップ予告演出が選択される場合がある。また、3回目の変動中に実行するステップアップ予告として、第4段階以上の予告演出（予告演出D）まで発展するステップアップ予告だけでなく、第4段階未満の予告演出（予告演出BまたはC）までで終了するステップアップ予告演出が選択される場合がある。また、4回目の変動中に実行するステップアップ予告として第4段階の予告演出（予告演出D）まで発展するステップアップ予告が選択される。

【0163】

ここで、上述したように、再変動1回の擬似連のときは、2回目の変動中においてステップアップ予告が常に第3段階以上の予告演出（予告演出CまたはD）まで発展するので、2回目の変動中にステップアップ予告が第3段階未満の予告演出（つまり第2段階以下の予告演出AまたはB）までしか発展しなかったときは3回目の変動が実行されることが確定したことになる。さらに、再変動2回の擬似連のときは、3回目の変動中においてステップアップ予告が常に第4段階の予告演出（予告演出D）まで発展するので、3回目の変動中にステップアップ予告が第4段階未満の予告演出（つまり第3段階以下の予告演出A～C）までしか発展しなかったときは4回目の変動が実行されることが確定したことになる。従って、擬似連の2回目の変動中にステップアップ予告が第3段階未満の予告演出で終了したことによって遊技者が擬似連の3回目の変動に継続することを認識し、さらに、擬似連の3回目の変動中にステップアップ予告が第4段階未満の予告演出で終了したことによって遊技者が擬似連の4回目の変動に継続することを認識したときは、大当りの期待感をより一層持つことになる。このように、擬似連の2回目の変動中において実行されるステップアップ予告が何段階まで発展したかどうかと、擬似連の3回目の変動中において実行されるステップアップ予告が何段階まで発展したかどうかによって擬似連の変動回数を認識させることができるため、遊技者に擬似連変動中のステップアップ予告のステップ数（段階数）に対してより一層注目させることができる。

【0164】

なお、再変動4回の擬似連のとき（演出図柄の変動開始から仮停止までの初回の変動の後に2回目・3回目・4回目・5回目の変動として再変動が4回実行されるとき）は、分岐ステップアップ予告演出が実行される場合を除き、2回目の変動中に実行するステップアップ予告として、第3段階以上の予告演出（予告演出CまたはD）まで発展するステップアップ予告だけでなく、第3段階未満の予告演出（予告演出AまたはB）までで終了するステップアップ予告演出が選択される場合がある。また、3回目の変動中に実行するステップアップ予告として、第4段階以上の予告演出（予告演出D）まで発展するステップアップ予告だけでなく、第4段階未満の予告演出（予告演出BまたはC）までで終了するステップアップ予告演出が選択される場合がある。また、4回目の変動中に実行するステップアップ予告として第4段階の予告演出（予告演出D）まで発展するステップアップ予

告が選択される。また、5回目の変動中に実行するステップアップ予告として第5段階の予告演出（予告演出E）まで発展するステップアップ予告が選択される。

【0165】

また、図11に示すように、すべての擬似連において、ステップダウンしないようになっており（例えば、2回目の変動で予告演出Aから予告演出Dまで発展したのに、3回目の変動で2回目よりも少ない予告演出Bや予告演出Cまでしか発展しなかったという場合はないように設定されている）、擬似連が継続したときにステップアップ予告がダウンすることによって遊技者が大当りの信頼度が下がったように誤解してしまうのを防止することができる。なお、この実施の形態では、ステップダウンしないように構成していたが、ステップダウンするように構成してもよい。この場合には、プレミアム演出として大当りのときにしかステップダウンの演出がでないようにする等、遊技者にステップダウンによって大当りの信頼度が低下すると感じさせないように構成することが好ましい。

10

【0166】

セリフ予告とは、演出表示装置9の表示画面上に、例えば、キャラクタのセリフとして所定の文字列を表示させる予告演出である。予告種別としてボタン予告を決定した場合には、図10に示すように、演出制御用CPU101は、さらに、予告決定用乱数にもとづいて、具体的に、セリフ予告演出A、セリフ予告演出B、セリフ予告演出C、セリフ予告演出D、またはセリフ予告演出Eのいずれかの予告演出を決定する。この場合、例えば、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置9の表示画面に、キャラクタのセリフとして「チャンス！」や「大当たりかも！」、「激アツ！」などの文字列が表示され（スピーカ27から音声出力してもよい）、大当たりに対する期待感を煽るような演出が実行される。

20

【0167】

次いで、演出制御用CPU101は、決定した予告演出の内容に応じたプロセステーブルを選択し、プロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データ、可動部材制御データ）に従って演出装置（演出図柄を可変表示する演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ27、および演出用部品としての可動部材78と演出羽根役物79a, 79b）の制御を行うことによって、演出図柄の変動表示を含む演出を実行する。例えば、表示制御実行データに従って、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像（演出図柄を含む。）を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27からの音声出力を行わせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。また、可動部材制御データに従って、可動部材78を動作させるための駆動信号を出力する。また、可動部材制御データに従って、演出羽根役物79a, 79bを動作させるための駆動信号を出力する。

30

【0168】

その後、演出制御用CPU101は、遊技制御用マイクロコンピュータ560から図柄確定指定コマンドを受信すると、演出図柄の変動表示を最終停止し、決定した演出図柄の最終停止図柄を停止表示させる制御を行う。そして、大当たりである場合には、大入賞口の開放制御が行われている間、大当たり遊技に対応した演出（例えば、ファンファーレ演出や、ラウンドごとのラウンド中演出、ラウンド間のインターバル演出、エンディング演出）が実行される。

40

【0169】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、擬似連を伴う変動パターンを決定するときに、「大当たり」と決定されている場合には「はずれ」と決定されている場合と比較して、高い割合で再変動回数が多い擬似連を伴う変動パターンを決定する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、擬似連を伴う変動パターンが決定されたときに、仮停止表示させる擬似連仮停止図柄を決定する。この場合、大当たりと決定されているとき、または演出図柄の可変表示中における残りの再変動回数が複数回あるとき、擬似連仮停止図柄として第2グループや第3グループの仮

50

停止図柄を決定可能である。そのため、仮停止図柄が仮停止表示されることによって擬似連の演出が実行されることを遊技者に認識させるだけでなく、第2グループや第3グループの仮停止図柄が仮停止表示されることによって擬似連が複数変動にわたって実行されることを遊技者に認識させることができ、大当りに対する期待感を高めることができる。よって、どのような仮停止図柄が仮停止表示されるかに注目させることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。従って、擬似連の演出が実行される遊技機において、遊技者に擬似連がどの程度連続して実行されるかを認識させることができ、大当りに対する期待感を高めることができる。

【0170】

また、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、大当り判定の結果にもとづいて、演出図柄の変動パターンが属する変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する。次いで、決定した変動パターン種別に含まれる変動パターンのうちから演出図柄の変動パターンを決定する。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、決定された変動パターンに対応して、少なくとも演出図柄の可変表示を含む演出を実行する。そのため、変動パターン決定の設計変更を容易化することができ、プログラム容量の増加を招くことなく、リーチ状態とならない場合においても多様な演出を実行して遊技の興味を向上させることができる。

【0171】

例えば、この実施の形態では、スーパーリーチを伴う変動パターンに関して、擬似連の有無および擬似連における再変動回数に応じて変動パターン種別を種別分けしている(図4の変動パターン種別#4~#7参照)。このため、各変動パターン種別に対する判定値の割り振りを変更すれば、擬似連の出現割合や再変動回数ごとの擬似連の出現割合を容易に変更することができ、各演出の出現割合などの設計変更を容易にすることができる。また、ノーマルリーチやスーパーリーチなどリーチ種類に応じて変動パターン種別を設定しておけば、リーチごとの出現割合を容易に変更することができる。このように、様々な態様の演出に対して変動パターン種別を設定することによって、様々な態様の演出の出現割合などの設計変更を容易にすることができる。

【0172】

なお、上記の実施の形態において本発明による遊技機としてパチンコ機を適用した場合について説明したが、本発明による遊技機としてスロットマシンを適用することも可能である。以下、スロットマシンの実施例について図面(図12および図13)を用いて説明する。本実施例(変形例)のスロットマシン601は、図12に示すように、前面が開口する筐体(図示略)と、この筐体の側端に回転自在に枢支された前面扉と、から構成されている。

【0173】

本実施例のスロットマシン601の筐体内部には、外周に複数種の図柄が配列されたリール602L、602C、602R(以下、左リール、中リール、右リールともいう)が水平方向に並設されており、図12に示すように、これらリール602L、602C、602Rに配列された図柄のうち連続する3つの図柄が前面扉に設けられた透視窓603から見えるように配置されている。

【0174】

リール602L、602C、602Rの外周部には、例えば、「赤7(図中白抜き7)」、「BAR」、「リプレイ」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ21個ずつ描かれている。リール602L、602C、602Rの外周部に描かれた図柄は、透視窓603において各々上中下三段に表示される。

【0175】

各リール602L、602C、602Rは、各々対応して設けられリールモータ632L、632C、632R(図13参照)によって回転させることで、各リール602L、602C、602Rの図柄が透視窓603に連続的に変化しつつ表示されるとともに、各

10

20

30

40

50

リール 6 0 2 L、6 0 2 C、6 0 2 R の回転を停止させることで、透視窓 6 0 3 に 3 つの連続する図柄が表示結果として導出表示されるようになっている。

【 0 1 7 6 】

また、前面扉には、メダルを投入可能なメダル投入部 6 0 4、メダルが払い出されるメダル払出口 6 0 9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いてメダル 1 枚分の賭数を設定する際に操作される 1 枚 B E T スイッチ 6 0 5、クレジットを用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数（本実施例では通常遊技状態においては「3」、レギュラーボーナスにおいては「1」）を設定する際に操作される M A X B E T スイッチ 6 0 6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ 6 1 0、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 6 0 7、リール 6 0 2 L、6 0 2 C、6 0 2 R の回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ 6 0 8 L、6 0 8 C、6 0 8 R が設けられている。

10

【 0 1 7 7 】

また、前面扉には、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器 6 1 1、後述するビッグボーナス中のメダルの獲得枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード等が表示される遊技補助表示器 6 1 2、入賞の発生により払い出されたメダル枚数が表示されるペイアウト表示器 6 1 3 が設けられている。

【 0 1 7 8 】

また、前面扉には、賭数が 1 設定されている旨を点灯により報知する 1 B E T L E D 6 1 4、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 B E T L E D 6 1 5、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 B E T L E D 6 1 6、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求 L E D 6 1 7、スタートスイッチ 6 0 7 の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効 L E D 6 1 8、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中 L E D 6 1 9、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中 L E D 6 2 0 が設けられている。

20

【 0 1 7 9 】

また、M A X B E T スイッチ 6 0 6 の内部には、1 枚 B E T スイッチ 6 0 5 及び M A X B E T スイッチ 6 0 6 の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知する B E T スイッチ有効 L E D 6 2 1（図 1 3 参照）が設けられており、ストップスイッチ 6 0 8 L、6 0 8 C、6 0 8 R の内部には、該当するストップスイッチ 6 0 8 L、6 0 8 C、6 0 8 R によるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効 L E D 6 2 2 L、6 2 2 C、6 2 2 R（図 1 3 参照）がそれぞれ設けられている。

30

【 0 1 8 0 】

前面扉の内側上方中央位置には、遊技に関連する演出画像等を表示可能な液晶表示器 6 5 1 が設けられており、その前方に配置された液晶表示窓 6 7 0 を通して表示画面に表示される表示画像を視認できるようになっている。また、該液晶表示器 6 5 1 の左右側には、遊技に関連する演出を行う 2 つの可動役物 6 7 5 L、6 7 5 R がそれぞれ配設されており、左右の可動役物 6 7 5 L、6 7 5 R の前方に配置されるように前面扉に設けられた透明パネルからなる演出用透視窓 6 7 1 L、6 7 1 R から内部の可動役物 6 7 5 L、6 7 5 R を透視できるようになっている。

40

【 0 1 8 1 】

また、左右の可動役物 6 7 5 L、6 7 5 R と演出用透視窓 6 7 1 L、6 7 1 R との間には、左右の可動役物 6 7 5 L、6 7 5 R を演出用透視窓 6 7 1 L、6 7 1 R から透視不可能に隠蔽する隠蔽状態と、左右の可動役物 6 7 5 L、6 7 5 R を演出用透視窓 6 7 1 L、6 7 1 R から透視可能とする非隠蔽状態と、に変更可能な 2 つのシャッタ装置（図示せず）を構成する無端状のシャッタシートが配設されている。

【 0 1 8 2 】

また、前面扉の内側には、所定のキー操作により R A M 異常エラーを除くエラー状態及

50

び打止状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ623、設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器624、メダル投入部604から投入されたメダルの流路を、筐体内部に設けられたホッパータンク（図示略）側またはメダル払出口609側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド630、メダル投入部604から投入され、ホッパータンク側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ631が設けられている。

【0183】

筐体内部には、前述したリール602L、602C、602R、リールモータ632L、632C、632R、各リール602L、602C、602Rのリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ633からなるリールユニット（図示略）、メダル投入部604から投入されたメダルを貯留するホッパータンク（図示略）、ホッパータンクに貯留されたメダルをメダル払出口609より払い出すためのホッパーモータ634、ホッパーモータ634の駆動により払い出されたメダルを検出する払出センサ635、電源ボックス（図示略）が設けられている。

10

【0184】

電源ボックスの前面には、ビッグボーナス終了時に打止状態（リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態）に制御する打止機能の有効／無効を選択するための打止スイッチ636、ビッグボーナス終了時に自動精算処理（クレジットとして記憶されているメダルを遊技者の操作によらず精算（返却）する処理）に制御する自動精算機能の有効／無効を選択するための自動精算スイッチ629、起動時に設定変更モードに切り替えるための設定キースwitch637、通常時においてはRAM異常エラーを除くエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更モードにおいては内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット／設定スイッチ638、電源をON／OFFする際に操作される電源スイッチ639が設けられている。

20

【0185】

本実施例のスロットマシン601においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部604から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するには1枚BETスイッチ605、またはMAX BETスイッチ606を操作すれば良い。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ラインL1～L5（図12参照）が有効となり、スタートスイッチ607の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。尚、本実施例では、規定数の賭数として通常遊技状態においては3枚が定められており、レギュラーボーナス中においては、1枚が定められている。尚、遊技状態に対応する規定数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

30

【0186】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ（レバーともいう）607を操作すると、各リール602L、602C、602Rが回転し、各リール602L、602C、602Rの図柄が連続的に変動する。この状態でいずれかのストップスイッチ608L、608C、608Rを操作すると、対応するリール602L、602C、602Rの回転が停止し、透視窓603に表示結果が導出表示される。

40

【0187】

そして全てのリール602L、602C、602Rが停止されることで1ゲームが終了し、有効化されたいずれかの入賞ラインL1～L5上に予め定められた図柄の組み合わせ（以下、役とも呼ぶ）が各リール602L、602C、602Rの表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数（本実施例では50）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口609（図12参照）から払い出されるようになっている。尚、有効化された複数の入賞ライン上にメダルの払出を伴う図柄の組み合わせが揃った場合には、有効化された入賞ラインに揃った図柄の組み合わせそれぞれに対し

50

て定められた払出枚数を合計し、合計した枚数のメダルが遊技者に対して付与されることとなる。ただし、1ゲームで付与されるメダルの払出枚数には、上限（本実施例では、15枚）が定められており、合計した払出枚数が上限を超える場合には、上限枚数のメダルが付与されることとなる。また、有効化されたいずれかの入賞ラインL1～L5上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組み合わせが各リール602L、602C、602Rの表示結果として停止した場合には図柄の組み合わせに応じた遊技状態に移行するようになっている。

【0188】

図13は、スロットマシン601の構成を示すブロック図である。スロットマシン601には、図13に示すように、遊技制御基板640（図2の遊技制御基板（主基板）31に相当）、演出制御基板690（図2の演出制御基板80に相当）、電源基板600が設けられており、遊技制御基板640によって遊技状態が制御され、演出制御基板690によって遊技状態に応じた演出が制御され、電源基板600によってスロットマシン601を構成する電気部品の駆動電源が生成され、各部に供給される。

【0189】

遊技制御基板640には、前述した1枚BETスイッチ605、MAXBETスイッチ606、スタートスイッチ607、ストップスイッチ608L、608C、608R、精算スイッチ610、リセットスイッチ623、投入メダルセンサ631、リールセンサ633が接続されているとともに、電源基板600を介して前述した払出センサ635、打止スイッチ636、自動精算スイッチ629、設定キースwitch637、リセット/設定

【0190】

また、遊技制御基板640には、前述したクレジット表示器611、遊技補助表示器612、パイアウト表示器613、1～3BETLED614～616、投入要求LED617、スタート有効LED618、ウェイト中LED619、リプレイ中LED620、BETスイッチ有効LED621、左、中、右停止有効LED622L、622C、622R、設定値表示器624、流路切替ソレノイド630、リールモータ632L、632C、632Rが接続されているとともに、電源基板600を介して前述したホッパーモータ634が接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板640に搭載された後述のメイン制御部641（図2の遊技制御用マイクロコンピュータ560に相当）の制御に基づいて駆動されるようになっている。

【0191】

遊技制御基板640には、CPU641a、ROM641b、RAM641c、I/Oポート641dを備えたマイクロコンピュータからなり、遊技の制御を行うメイン制御部641、所定範囲（本実施例では0～16383）の乱数を発生させる乱数発生回路642、乱数発生回路から乱数を取得するサンプリング回路643、遊技制御基板640に直接または電源基板600を介して接続されたセンサやスイッチ等のスイッチ類から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路644、リールモータ632L、632C、632Rの駆動制御を行うモータ駆動回路645、流路切替ソレノイド630の駆動制御を行うソレノイド駆動回路646、遊技制御基板640に接続された各種表示器やLEDの駆動制御を行うLED駆動回路647、スロットマシン601に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部641に対して出力する電断検出回路648、電源投入時またはCPU641aからの初期化命令が入力されないときにCPU641aにリセット信号を与えるリセット回路649、その他各種デバイス、回路が搭載されている。

【0192】

CPU641aは、I/Oポート641dを介して演出制御基板690に、各種のコマンドを送信する。遊技制御基板640から演出制御基板690へ送信されるコマンドは一方方向のみで送られ、演出制御基板690から遊技制御基板640へ向けてコマンドが送ら

れることはない。遊技制御基板 6 4 0 から演出制御基板 6 9 0 へ送信されるコマンドの伝送ラインは、ストローブ (I N T) 信号ライン、データ伝送ライン、グラウンドラインから構成されているとともに、演出中継基板 6 8 0 を介して接続されており、遊技制御基板 6 4 0 と演出制御基板 6 9 0 とが直接接続されない構成とされている。

【 0 1 9 3 】

演出制御基板 6 9 0 には、スロットマシン 6 0 1 の前面扉に配置された液晶表示器 6 5 1 (図 1 2 参照)、演出効果 L E D 6 5 2、スピーカ 6 5 3、6 5 4、リール L E D 6 5 5 及びシャッタモータ 7 1 0、シャッタセンサ 7 1 1、可動物用 L E D 8 8 1、可動物用モータ 8 0 5、可動物用センサ 8 2 9 等の電気部品が接続されており、これら電気部品は、演出制御基板 6 9 0 に搭載された後述のサブ制御部 6 9 1 による制御に基づいて駆動されるようになっている。

10

【 0 1 9 4 】

演出制御基板 6 9 0 には、メイン制御部 6 4 1 と同様に C P U 6 9 1 a、R O M 6 9 1 b、R A M 6 9 1 c、I / O ポート 6 9 1 d を備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行うサブ制御部 6 9 1、演出制御基板 6 9 0 に接続された液晶表示器 6 5 1 の駆動制御を行う液晶駆動回路 6 9 2、演出効果 L E D 6 5 2、リール L E D 6 5 5、可動物用 L E D 8 8 1 の駆動制御を行う L E D 駆動回路 6 9 3、スピーカ 6 5 3、6 5 4 からの音声出力制御を行う音声出力回路 6 9 4、電源投入時または C P U 6 9 1 a からの初期化命令が入力されないときに C P U 6 9 1 a にリセット信号を与えるリセット回路 6 9 5、シャッタセンサ 7 1 1、可動物用センサ 8 2 9 やスイッチ等のスイッチ類から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路 6 9 6、シャッタモータ 7 1 0 及び可動物用モータ 8 0 5 の駆動制御を行うモータ駆動回路 6 9 7 やその他の回路等、が搭載されており、C P U 6 9 1 a は、遊技制御基板 6 4 0 から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板 6 9 0 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

20

【 0 1 9 5 】

次に、メイン制御部 6 4 1 により実行される内部抽選の処理について説明する。スタートスイッチ 6 0 7 がオンしたタイミングで、サンプリング回路 6 4 3 が乱数発生回路 6 4 2 によってカウントされている数値 (乱数) を取得 (抽出) する。サンプリング回路 6 4 3 は、乱数として取得した数値をメイン制御部 6 4 1 における C P U 6 4 1 a に出力する。

30

【 0 1 9 6 】

メイン制御部 6 4 1 における C P U 6 4 1 a は、サンプリング回路 6 4 3 から取得した数値を、R O M 6 4 1 b に格納されている内部抽選用のテーブルにおける役 (小役・再遊技役・特別役など) 毎に設定された判定値と比較することによって、小役・再遊技役・特別役に当選したか否かを判定する。また、内部抽選用のテーブルとして、設定値・遊技状態 (通常遊技状態、レギュラーボーナス) に応じてメダルの払出率が変わるように複数のテーブルが設けられている。例えば、内部抽選用のテーブルには、小役 (チェリー、ベル) ・再遊技役 (リプレイ) ・特別役 (レギュラーボーナス、ビッグボーナス) ・はずれのそれぞれに対して複数の判定値が設定される。また、例えば、リセット / 設定スイッチ 6 3 8 によって設定可能な設定値として「 1 」から「 6 」が設けられている場合に、設定値の数字が大きいほどメダルの払出率が変わるように判定値が割り振られたテーブルが用いられる。また、遊技状態が通常遊技状態の場合には、小役・再遊技役・特別役のいずれも当選可能となるように各々の役およびはずれに判定値が割り振られたテーブルが用いられ、遊技状態がレギュラーボーナスの場合には、小役のみ当選可能となるように小役およびはずれに判定値が割り振られたテーブル (再遊技役・特別役には判定値が割り振られていないテーブル) が用いられる。なお、上記のテーブルの判定値の設定は一例であって、そのような判定値の設定に限られるわけではない。本実施例では、賭数として、通常遊技状態においては「 3」、レギュラーボーナスにおいては「 1 」しか遊技者は設定することができないこととされているが、通常遊技状態・レギュラーボーナスのいずれの遊技状態に

40

50

においても、賭数として、「１」～「３」のいずれも遊技者が設定可能とすることも可能であり、この場合、同一の設定値であっても賭数に応じて小役・再遊技役・特別役の当選確率の異なる複数の内部抽選用のテーブルを用意し、賭数に対応したテーブルを用いて内部抽選を行うようにしてもよい。

【０１９７】

上述したように、本実施例のスロットマシン６０１は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものであり、内部抽選の当選確率は、設定値に応じて定まるものとなる。

【０１９８】

本実施例のスロットマシン６０１は、前述のように遊技状態に応じて設定可能な賭数の規定数が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。本実施例では、遊技状態として、レギュラーボーナス、通常遊技状態があり、このうちレギュラーボーナスに対応する賭数の規定数として１が定められており、通常遊技状態に対応する賭数の規定数として３が定められている。このため、遊技状態がレギュラーボーナスにあるときには、賭数として１が設定されるとゲームを開始させることが可能となり、遊技状態が通常遊技状態にあるときには、賭数として３が設定されるとゲームを開始させることが可能となる。尚、本実施例では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、全ての入賞ラインＬ１～Ｌ５が有効化されるようになっており、遊技状態に応じた規定数が１であれば、賭数として１が設定された時点で全ての入賞ラインＬ１～Ｌ５が有効化され、遊技状態に応じた規定数が３であれば、賭数として３が設定された時点で全ての入賞ラインＬ１～Ｌ５が有効化されることとなる。

【０１９９】

本実施例のスロットマシン６０１は、全てのリール６０２Ｌ、６０２Ｃ、６０２Ｒが停止した際に、有効化された入賞ライン（本実施例の場合、常に全ての入賞ラインが有効化されるため、以下では、有効化された入賞ラインを単に入賞ラインと呼ぶ）上に役と呼ばれる図柄の組み合わせが揃うと入賞となる。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせず次のゲームを開始可能となる再遊技役と、遊技状態の移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の当選フラグがＲＡＭ６４１ｃに設定されている必要がある。

【０２００】

尚、これら各役の当選フラグのうち、小役及び再遊技役の当選フラグは、当該フラグが設定されたゲームにおいてのみ有効とされ、次のゲームでは無効となるが、特別役の当選フラグは、当該フラグにより許容された役の組み合わせが揃うまで有効とされ、許容された役の組み合わせが揃ったゲームにおいて無効となる。すなわち特別役の当選フラグが一度当選すると、たとえ、当該フラグにより許容された役の組み合わせを揃えることができなかった場合にも、その当選フラグは無効とされずに、次のゲームへ持ち越されることとなる。このように、本発明によるスロットマシン６０１において、入賞用事前決定手段により特定入賞の発生を許容する旨が決定され、特定入賞表示結果が入賞用可変表示部に導出されなかったときに、当該特定入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す持越手段を備えている。そのように構成された場合には、特定入賞表示結果が入賞用可変表示部に導出されなかったときであっても、当該特定入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越され、遊技者に損失を与えることを防ぐことができる。

【０２０１】

このスロットマシン６０１における役としては、特別役としてビッグボーナス、レギュラーボーナスが、小役としてチェリー、ベルが、再遊技役としてリプレイが定められている。また、スロットマシン６０１における役の組み合わせとしては、ビッグボーナス＋チェリー、レギュラーボーナス＋チェリーが定められている。すなわち、役及び役の組み合わせの合計は７となっている。

【 0 2 0 2 】

本実施例のスロットマシン 6 0 1 においては、遊技状態が、通常遊技状態であるか、レギュラーボーナスであるか、によって抽選の対象となる役及び役の組み合わせが異なる。更に遊技状態が通常遊技状態である場合には、いずれかの特別役の持ち越し中か否か（特別役の当選フラグにいずれかの特別役が当選した旨が既に設定されているか否か）によっても抽選の対象となる役及び役の組み合わせが異なる。本実施例では、遊技状態に応じた状態番号が割り当てられており、内部抽選を行う際に、現在の遊技状態に応じた状態番号を設定し、この状態番号に応じて抽選対象となる役を特定することが可能となる。具体的には、通常遊技状態においていずれの特別役も持ち越されていない場合には、状態番号として「 0 」が設定され、通常遊技状態においていずれかの特別役が持ち越されている場合には、状態番号として「 1 」が設定され、レギュラーボーナスである場合には、状態番号として「 2 」が設定されるようになっている。

10

【 0 2 0 3 】

遊技状態が通常遊技状態であり、いずれの特別役も持ち越されていない状態、すなわち状態番号として「 0 」が設定されている場合には、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ビッグボーナス＋チェリー、レギュラーボーナス＋チェリー、リプレイ、チェリー、ベル、すなわち全ての役及び役の組み合わせが内部抽選の対象となる。また、遊技状態が通常遊技状態であり、いずれかの特別役が持ち越されている状態、すなわち状態番号として「 1 」が設定されている場合には、リプレイ、チェリー、ベルの役及び役の組み合わせが内部抽選の対象となる。また、遊技状態がレギュラーボーナス、すなわち状態番号として「 2 」が設定されている場合には、チェリー、ベルの役及び役の組み合わせが内部抽選の対象となる。

20

【 0 2 0 4 】

チェリーは、いずれの遊技状態においても左リールについて入賞ラインのいずれかに「チェリー」の図柄が導出されたときに入賞となり、通常遊技状態においては 2 枚のメダルが払い出され、レギュラーボーナスにおいては 1 5 枚のメダルが払い出される。尚、「チェリー」の図柄が左リールの上段または下段に停止した場合には、入賞ライン L 2、L 4 または入賞ライン L 3、L 5 の 2 本の入賞ラインにチェリーの組み合わせが揃うこととなり、2 本の入賞ライン上でチェリーに入賞したこととなるので、通常遊技状態においては 4 枚のメダルが払い出されることとなるが、レギュラーボーナスでは、2 本の入賞ライン上でチェリーに入賞しても、1 ゲームにおいて払い出されるメダル枚数の上限が 1 5 枚に設定されているため、1 5 枚のみメダルが払い出されることとなる。ベルは、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態においては 8 枚のメダルが払い出され、レギュラーボーナスにおいては 1 5 枚のメダルが払い出される。

30

【 0 2 0 5 】

リプレイは、通常遊技状態において入賞ラインのいずれかに「リプレイ - リプレイ - リプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ入賞したときには、メダルの払い出しはないが次のゲームを改めて賭数を設定することなく開始できるので、次のゲームで設定不要となった賭数（レギュラーボーナスではリプレイ入賞しないので必ず 3）に対応した 3 枚のメダルが払い出されるのと実質的には同じこととなる。

40

【 0 2 0 6 】

レギュラーボーナスは、通常遊技状態において入賞ラインのいずれかに「赤 7 - 赤 7 - B A R」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。レギュラーボーナス入賞すると、遊技状態が通常遊技状態からレギュラーボーナスに移行する。レギュラーボーナスは、1 2 ゲームを消化したとき、または 8 ゲーム入賞（役の種類は、いずれでも可）したとき、のいずれか早いほうで終了する。遊技状態がレギュラーボーナスにある間は、レギュラーボーナス中フラグが R A M 6 4 1 c に設定される。

【 0 2 0 7 】

ビッグボーナスは、通常遊技状態において入賞ラインのいずれかに「赤 7 - 赤 7 - 赤 7

50

」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。ビッグボーナス入賞すると、遊技状態がビッグボーナスに移行する。ビッグボーナスに移行すると、ビッグボーナスへの移行と同時にレギュラーボーナスに移行し、レギュラーボーナスが終了した際に、ビッグボーナスが終了していなければ、再度レギュラーボーナスに移行し、ビッグボーナスが終了するまで繰り返しレギュラーボーナスに制御される。すなわちビッグボーナス中は、常にレギュラーボーナスに制御されることとなる。そして、ビッグボーナスは、当該ビッグボーナス中において遊技者に払い出したメダルの総数が465枚を超えたときに終了する。この際、レギュラーボーナスの終了条件が成立しているか否かに関わらずレギュラーボーナスも終了する。遊技状態がビッグボーナスにある間は、ビッグボーナス中フラグがRAM641cに設定される。

10

【0208】

なお、前述したレギュラーボーナス、ビッグボーナスをまとめて、単に「ボーナス」と呼ぶ場合がある。

【0209】

なお、図12におけるリール601L, 601C, 601Rにおいて、白抜き7の図柄のみ描かれているが、図示を省略しているだけで、実際にはリール601L, 601C, 601Rにおける点線囲いの部分にも図柄が描かれている。

【0210】

本実施例のスロットマシン601では、内部抽選で小役、再遊技役または特別役（ボーナス）に当選している可能性があること（内部抽選に当選して小役、再遊技役または特別役の当選フラグがRAM641cに設定されている状態である可能性があること）を示唆する示唆演出が演出部材（液晶表示器651、液晶表示器651の左右側の可動役物675L, 675Rなど）を用いて実行される。特に、内部抽選処理により、特別役の発生を許容する旨を決定された（内部抽選に当選して特別役の当選フラグがRAM641cに設定されている状態）ことにもとづいて、CPU691aは、液晶表示器651の表示画面に表示される左・中・右の図柄Z1～Z3の停止図柄の組み合わせととして特定表示結果（例えば「7・7・7」が揃うこと）となるように示唆演出を実行する。

20

【0211】

この実施例では、前述したパチンコ機1における演出表示装置9にて実行される擬似連の演出と同様に、液晶表示器651において、図柄Z1～Z3の可変表示を用いた示唆演出として、1ゲーム中に図柄Z1～Z3の仮停止と再可変表示（再変動）を複数回繰り返し実行し、1ゲーム中の期間に複数回の可変表示が実行されたように見せる擬似連続変動（擬似連）を実行することが可能である。また、この場合に、前述したパチンコ機1と同様に、特定表示結果とすると決定されているとき、または図柄Z1～Z3の可変表示中における残りの再可変表示の実行回数が複数回あるとき、仮停止表示結果（擬似連仮停止図柄）として特殊表示結果（グループBやグループCの擬似連チャンス目図柄）を決定可能である。

30

【0212】

なお、遊技者によって有利な遊技状態としては、上記のビッグボーナスやレギュラーボーナスに限らず、例えば、リールの導出条件（例えば停止順や停止タイミング）が満たされることを条件に発生する報知対象入賞の導出条件を満たす操作手順が報知される遊技状態（いわゆるアシストタイム（AT））や、少なくともいずれか1つのリールの引込範囲を制限することで、ストップスイッチ606L, 606C, 606Rが操作された際に表示されている図柄が停止しやすいように制御し、遊技者が目押しを行うことで入賞図柄の組合せを導出させることが可能となるチャレンジタイム（CT）、特定の入賞（例えばリプレイ入賞やシングルボーナス入賞等）の発生が許容される確率が高まる遊技状態（いわゆるリプレイタイム（RT）や集中状態）等、さらには、これらを組み合わせた遊技状態（例えばアシストタイムとリプレイタイムを組み合わせたART）などを搭載してもよく、示唆演出手段は、これらの遊技状態に移行する移行条件が成立していることにもとづいて特定表示結果となるように示唆演出を行ってもよい。

40

50

【 0 2 1 3 】

また、移行条件が成立している遊技状態の種類に応じて特定表示結果の種類を異なるようにしてもよい。（例えば、内部抽選により特別役としてビッグボーナスが当選したことにもとづいて「 7 ・ 7 ・ 7 」または「 3 ・ 3 ・ 3 」が揃い、内部抽選により特別役としてレギュラーボーナスが当選したことにもとづいて「 3 ・ 3 ・ 3 」が揃い、リプレイタイム（ R T ）に移行する移行条件が成立していることにもとづいて「 1 ・ 1 ・ 1 」が揃う。）

【 産業上の利用可能性 】

【 0 2 1 4 】

本発明は、パチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機に適用可能であり、特に、遊技機に設けられている演出表示装置等の演出装置（演出用部品）において擬似連の演出や予告演出を実行する遊技機に好適に適用される。

10

【 符号の説明 】

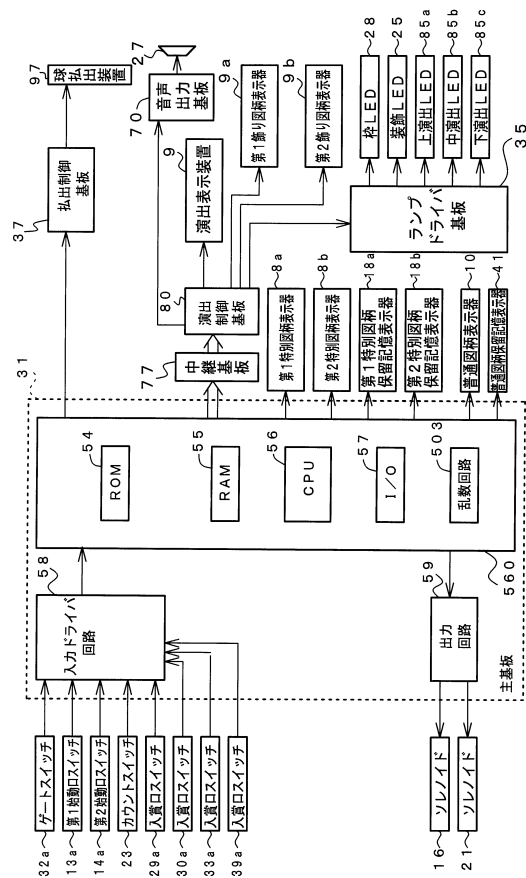
【 0 2 1 5 】

- 1 パチンコ遊技機
- 8 a 第 1 特別図柄表示器
- 8 b 第 2 特別図柄表示器
- 9 演出表示装置
- 1 3 第 1 始動入賞口
- 1 4 第 2 始動入賞口
- 1 5 可変入賞球装置
- 9 a 第 1 飾り図柄表示器
- 9 b 第 2 飾り図柄表示器
- 1 8 c 合算保留記憶表示部
- 3 1 遊技制御基板（主基板）
- 5 6 C P U
- 7 8 可動部材
- 7 9 a , 7 9 b 演出羽根役物（可動部材の一種）
- 5 6 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 8 0 演出制御基板
- 1 0 0 演出制御用マイクロコンピュータ

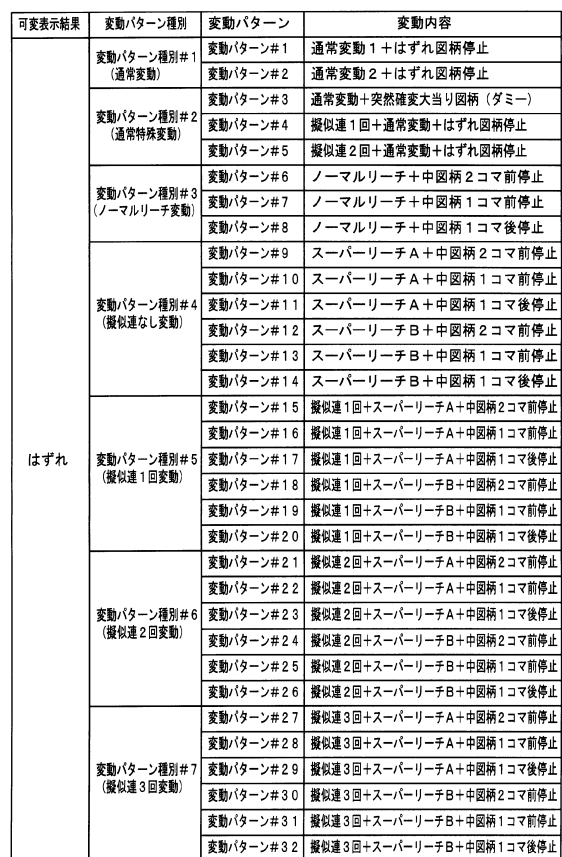
20

30

【圖 2】



【 図 4 】



【図 5】

可変表示結果	大当り種別	変動パターン	変動内容
大当り	15ラウンド 確定大当り	変動パターン#33	ノーマルリーチ+大当り図柄停止
		変動パターン#34	擬似連3回+ノーマルリーチ+大当り図柄停止
		変動パターン#35	スーパーリーチA+大当り図柄停止
		変動パターン#36	擬似連1回+スーパーリーチA+大当り図柄停止
		変動パターン#37	擬似連2回+スーパーリーチA+大当り図柄停止
		変動パターン#38	擬似連3回+スーパーリーチA+大当り図柄停止
		変動パターン#39	擬似連4回+スーパーリーチA+大当り図柄停止
		変動パターン#40	スーパーリーチB+大当り図柄停止
		変動パターン#41	擬似連1回+スーパーリーチB+大当り図柄停止
		変動パターン#42	擬似連2回+スーパーリーチB+大当り図柄停止
		変動パターン#43	擬似連3回+スーパーリーチB+大当り図柄停止
		変動パターン#44	擬似連4回+スーパーリーチB+大当り図柄停止
	15ラウンド 確定大当り (大当り中昇格)	変動パターン#45	ノーマルリーチ+大当り図柄停止
		変動パターン#46	擬似連4回+ノーマルリーチ+大当り図柄停止
		変動パターン#47	スーパーリーチA+大当り図柄停止
		変動パターン#48	擬似連1回+スーパーリーチA+大当り図柄停止
		変動パターン#49	擬似連2回+スーパーリーチA+大当り図柄停止
		変動パターン#50	擬似連3回+スーパーリーチA+大当り図柄停止
		変動パターン#51	擬似連4回+スーパーリーチA+大当り図柄停止
		変動パターン#52	スーパーリーチB+大当り図柄停止
		変動パターン#53	擬似連1回+スーパーリーチB+大当り図柄停止
		変動パターン#54	擬似連2回+スーパーリーチB+大当り図柄停止
		変動パターン#55	擬似連3回+スーパーリーチB+大当り図柄停止
		変動パターン#56	擬似連4回+スーパーリーチB+大当り図柄停止

【図 6】

可変表示結果	大当り種別	変動パターン	変動内容
大当り	15ラウンド 通常大当り	変動パターン#57	ノーマルリーチ+大当り図柄停止
		変動パターン#58	擬似連4回+ノーマルリーチ+大当り図柄停止
		変動パターン#59	スーパーリーチA+大当り図柄停止
		変動パターン#60	擬似連1回+スーパーリーチA+大当り図柄停止
		変動パターン#61	擬似連2回+スーパーリーチA+大当り図柄停止
		変動パターン#62	擬似連3回+スーパーリーチA+大当り図柄停止
		変動パターン#63	擬似連4回+スーパーリーチA+大当り図柄停止
		変動パターン#64	スーパーリーチB+大当り図柄停止
		変動パターン#65	擬似連1回+スーパーリーチB+大当り図柄停止
		変動パターン#66	擬似連2回+スーパーリーチB+大当り図柄停止
		変動パターン#67	擬似連3回+スーパーリーチB+大当り図柄停止
		変動パターン#68	擬似連4回+スーパーリーチB+大当り図柄停止
	突然確定大当り	変動パターン#69	通常変動+突然確定大当り図柄1停止
		変動パターン#70	通常変動+突然確定大当り図柄2停止

【図 7】

(A) 擬似連1回時における初回仮停止図柄

	仮停止図柄		
	グループA (偶数チャンス目図柄)	グループB (奇数チャンス目図柄)	グループC (37チャンス目図柄)
大当り時	○ (確率A1)	○ (確率A2)	○ (確率A3)
はずれ時	○	×	×

A1 (高確率) > A2 (低確率) > A3 (低確率)

(B) 擬似連2回時における初回仮停止図柄

	仮停止図柄		
	グループA (偶数チャンス目図柄)	グループB (奇数チャンス目図柄)	グループC (37チャンス目図柄)
大当り時	○ (確率B1)	○ (確率B2)	○ (確率B3)
はずれ時	○ (確率B4)	○ (確率B5)	×

B1 (高確率) > B2 (中確率) > B3 (低確率)
B4 (高確率) > B5 (中確率)

(C) 擬似連2回時における2回目仮停止図柄

	仮停止図柄		
	グループA (偶数チャンス目図柄)	グループB (奇数チャンス目図柄)	グループC (37チャンス目図柄)
大当り時	○ (確率C1)	○ (確率C2)	○ (確率C3)
はずれ時	○	×	×

C1 (高確率) > C2 (低確率) > C3 (低確率)

【図 8】

(D) 擬似連3回時における初回仮停止図柄

	仮停止図柄		
	グループA (偶数チャンス目図柄)	グループB (奇数チャンス目図柄)	グループC (37チャンス目図柄)
大当り時	○ (確率D1)	○ (確率D2)	○ (確率D3)
はずれ時	○ (確率D4)	○ (確率D5)	○ (確率D6)

D1 (高確率) > D2 (中確率) > D3 (中確率)
D4 (高確率) > D5 (中確率) > D6 (中確率)

(E) 擬似連3回時における2回目仮停止図柄

	仮停止図柄		
	グループA (偶数チャンス目図柄)	グループB (奇数チャンス目図柄)	グループC (37チャンス目図柄)
大当り時	○ (確率E1)	○ (確率E2)	○ (確率E3)
はずれ時	○ (確率E4)	○ (確率E5)	×

E1 (高確率) > E2 (中確率) > E3 (低確率)
E4 (高確率) > E5 (中確率)

(F) 擬似連3回時における3回目仮停止図柄

	仮停止図柄		
	グループA (偶数チャンス目図柄)	グループB (奇数チャンス目図柄)	グループC (37チャンス目図柄)
大当り時	○ (確率F1)	○ (確率F2)	○ (確率F3)
はずれ時	○	×	×

F1 (高確率) > F2 (低確率) > F3 (低確率)

【図 9】

(G) 擬似連 4 回時における初回仮停止図柄

	仮停止図柄		
	グループ A (偶数チャンス目図柄)	グループ B (奇数チャンス目図柄)	グループ C (37チャンス目図柄)
大当たり時	○ (確率 G 1)	○ (確率 G 2)	○ (確率 G 3)
はずれ時	×	×	×

G 1 (高確率) > G 2 (中確率) > G 3 (中確率)

(H) 擬似連 4 回時における 2 回目仮停止図柄

	仮停止図柄		
	グループ A (偶数チャンス目図柄)	グループ B (奇数チャンス目図柄)	グループ C (37チャンス目図柄)
大当たり時	○ (確率 H 1)	○ (確率 H 2)	○ (確率 H 3)
はずれ時	×	×	×

H 1 (高確率) > H 2 (中確率) > H 3 (中確率)

(I) 擬似連 4 回時における 3 回目仮停止図柄

	仮停止図柄		
	グループ A (偶数チャンス目図柄)	グループ B (奇数チャンス目図柄)	グループ C (37チャンス目図柄)
大当たり時	○ (確率 I 1)	○ (確率 I 2)	○ (確率 I 3)
はずれ時	×	×	×

I 1 (高確率) > I 2 (中確率) > I 3 (低確率)

(J) 擬似連 4 回時における 4 回目仮停止図柄

	仮停止図柄		
	グループ A (偶数チャンス目図柄)	グループ B (奇数チャンス目図柄)	グループ C (37チャンス目図柄)
大当たり時	○ (確率 J 1)	○ (確率 J 2)	○ (確率 J 3)
はずれ時	×	×	×

J 1 (高確率) > J 2 (低確率) > J 3 (低確率)

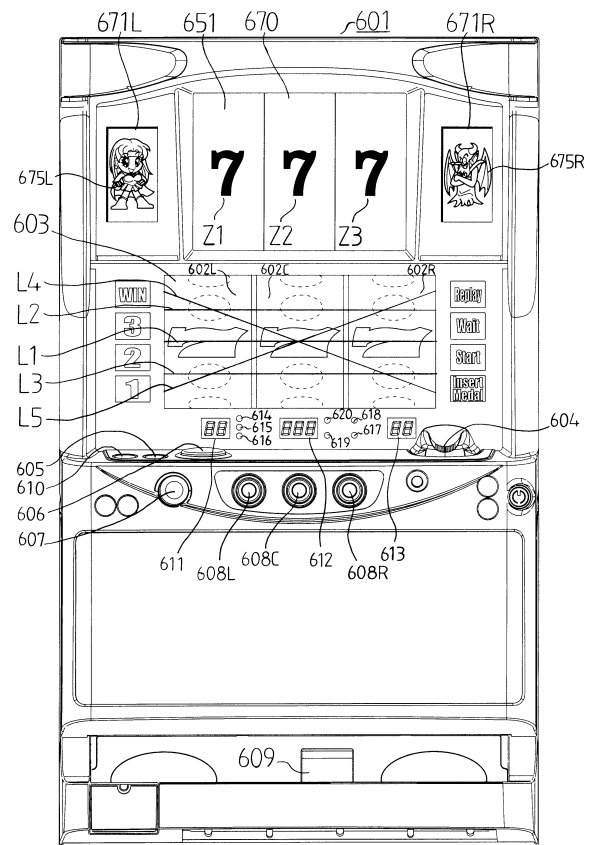
【図 10】

予告種別	予告演出
予告なし	—
ボタン予告	押しボタンチャンス予告演出 A
	押しボタンチャンス予告演出 B
	押しボタンチャンス予告演出 C
ステップアップ予告	ステップアップ予告演出 (1 ステップ)
	ステップアップ予告演出 (2 ステップ)
	ステップアップ予告演出 (3 ステップ)
	ステップアップ予告演出 (4 ステップ)
	ステップアップ予告演出 (5 ステップ)
分岐ステップアップ予告	分岐ステップアップ予告演出 (2 ステップ)
	分岐ステップアップ予告演出 (3 ステップ)
セリフ予告	セリフ予告演出 A
	セリフ予告演出 B
	セリフ予告演出 C
	セリフ予告演出 D
	セリフ予告演出 E

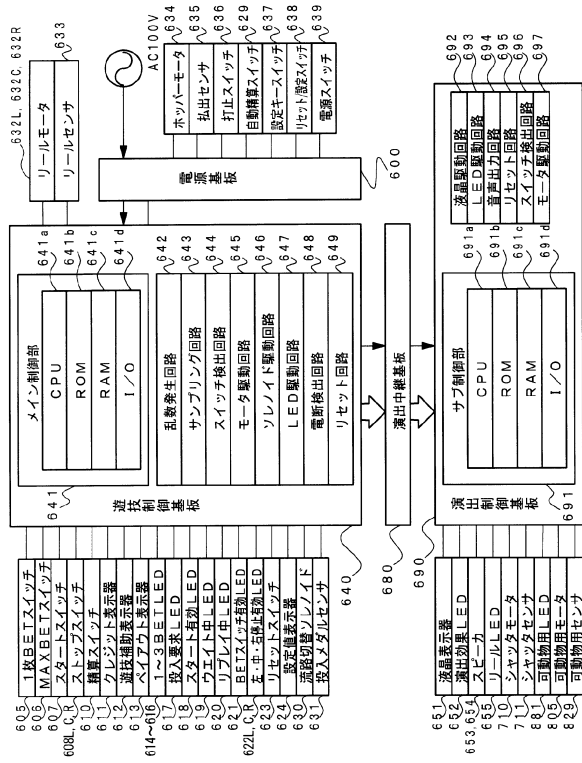
【図 11】

	初回	2 回目	3 回目	4 回目	5 回目
擬似連変動 1 回	なし	ステップ A~C			
	ステップ A	ステップ A~C			
	ステップ A	ステップ A~D			
	ステップ A~B	ステップ A~D			
	ステップ A, F, G	ステップ A, F, G			
擬似連変動 2 回	なし	ステップ A	ステップ A~D		
	なし	ステップ A~B	ステップ A~D		
	ステップ A	ステップ A~B	ステップ A~D		
	ステップ A	ステップ A~D	ステップ A~D		
	ステップ A~B	ステップ A~B	ステップ A~D		
	ステップ A~B	ステップ A~D	ステップ A~D		
	ステップ A~B	ステップ A~C	ステップ A~D		
擬似連変動 3 回	なし	ステップ A	ステップ A~C	ステップ A~D	
	ステップ A	ステップ A~B	ステップ A~C	ステップ A~D	
	ステップ A	ステップ A~B	ステップ A~D	ステップ A~D	
	ステップ A	ステップ A~D	ステップ A~D	ステップ A~D	
	ステップ A~B	ステップ A~B	ステップ A~B	ステップ A~D	
	ステップ A~B	ステップ A~D	ステップ A~D	ステップ A~D	
	ステップ A, F, G	ステップ A, F, G	ステップ A, F, G	ステップ A, F, G	
擬似連変動 4 回	なし	ステップ A	ステップ A~C	ステップ A~D	ステップ A~E
	ステップ A	ステップ A~B	ステップ A~C	ステップ A~D	ステップ A~E
	ステップ A	ステップ A~B	ステップ A~D	ステップ A~D	ステップ A~E
	ステップ A	ステップ A~D	ステップ A~D	ステップ A~D	ステップ A~E
	ステップ A~B	ステップ A~B	ステップ A~B	ステップ A~D	ステップ A~E
	ステップ A~B	ステップ A~D	ステップ A~D	ステップ A~D	ステップ A~E
	ステップ A, F, G	ステップ A, F, G	ステップ A, F, G	ステップ A, F, G	ステップ A, F, G

【図 12】



【図 13】



フロントページの続き

(72)発明者 小倉 敏男

東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号 株式会社三共内

審査官 進藤 利哉

(56)参考文献 特開２００１－６８０（ＪＰ，Ａ）

特開２００８－１０９９９１（ＪＰ，Ａ）

特開２００８－２３７５６３（ＪＰ，Ａ）

特開２００８－１７８６１３（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)

A 6 3 F 7 / 0 2