

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2012-176021

(P2012-176021A)

(43) 公開日 平成24年9月13日(2012.9.13)

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

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 47 頁)

(21) 出願番号 特願2011-39385 (P2011-39385)
(22) 出願日 平成23年2月25日 (2011.2.25)

(71) 出願人 000135210
株式会社ニューギン
愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(74) 代理人 100068755
弁理士 恩田 博宣
(74) 代理人 100105957
弁理士 恩田 誠
(72) 発明者 中村 健
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
ニューギン東京ビル内
(72) 発明者 山下 裕太
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
ニューギン東京ビル内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 確変モードにおける遊技演出を注目させると共に、確変示唆モード中における遊技者の飽きを抑制することができる遊技機を提供すること。

【解決手段】 サブCPUは、確変モード中、4Rの大当り遊技が付与された場合、4Rの大当り遊技の終了後、確変状態が付与されている可能性を示唆するチャンスモードを設定する。そして、サブCPUは、チャンスモード中、当該チャンスモードが設定される前に設定されていた確変モードの演出段階（履歴フラグ）に応じた遊技演出を実行させるようにした。このため、遊技者は、チャンスモードとなっても、確変モードから演出が継続しているように思わせると共に、確変状態がまだ付与されているように思わせることができる。

【選択図】 図15

演出パターン	モード フラグ	演出実行内容パターン				履歴フラグ		
			上杉軍の 選択フラグ =2	真田軍の 選択フラグ =2	伊達軍の 選択フラグ =2	1	2	3
P1	0	PA10	-	-	-	-	-	-
	1~3	PA1	-	-	-	-	-	-
	4	PA14	PU14	PS14	PD14	PB11, PC1	PB12	PB13
	5	PA15	-	-	-	-	-	-
	6	PA20	-	-	-	-	-	-
P2	1	PA21	-	-	-	-	-	-
	2	PA22	-	-	-	-	-	-
	3	PA23	-	-	-	-	-	-
	4	PA24	PU24	PS24	PD24	PB21	PB22	PB23
	5	PA25	-	-	-	-	-	-
P3	0	PA30	-	-	-	-	-	-
	1~3	PA31, PA32	PU3	PS3	PD3	-	-	-
	4	PA34	PU34	PS34	PD34	PB31	PB32	PB33
	5	PA35	-	-	-	-	-	-
	6	PA40	-	-	-	-	-	-
P4	1~3	PA4	-	-	-	-	-	-
	4	PA44	PU44	PS44	PD44	PB41, PC1	PB42	PB43
	5	PA45	-	-	-	-	-	-
	6	PA50	-	-	-	-	-	-
	7	PA51	-	-	-	-	-	-
P5	1	PA51	-	-	-	-	-	-
	2	PA52	-	-	-	-	-	-
	3	PA53	-	-	-	-	-	-
	4	PA54	PU54	PS54	PD54	PB51	PB52	PB53
	5	PA55	-	-	-	-	-	-
P6	0	PA60	-	-	-	-	-	-
	1~3	PA6	-	-	-	-	-	-
	4	PA64	PU64	PS64	PD64	PB61	PB62	PB63
	5	PA65	-	-	-	-	-	-
	6	PA70	-	-	-	-	-	-
P7	1~3	PA7	-	-	-	-	-	-
	4	PA74	PU74	PS74	PD74	PB71	PB72	PB73
	5	PA75	-	-	-	-	-	-

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

入賞検知手段に遊技球が入賞検知されたことを契機に、複数種類の図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを表示する演出実行手段を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定められた大当り表示結果が表示された場合には、特別入賞手段が開閉動作する大当り遊技が付与される遊技機において、

前記図柄変動ゲームが大当りになるか否かを判定する大当り判定手段と、

前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合、図柄変動ゲーム終了後に付与する大当り遊技の種類を決定し、決定した大当り遊技を付与する大当り遊技付与手段と、

前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合、大当り遊技終了後に大当り判定の当選確率を通常状態よりも高確率に変更する確変状態を付与するか否かを判定し、判定結果が肯定の場合、大当り遊技終了後に確変状態を付与する確変判定手段と、

確変状態中、確変状態であることを遊技者に示す確変モードを設定することができるモード設定手段と、

前記モード設定手段により確変モードが設定された場合、設定された確変モードに応じて、図柄変動ゲームに係わる遊技演出の内容を決定し、決定した内容で遊技演出を実行させる演出制御手段と、を備え、

前記モード設定手段は、前記確変モード中、予め決められた条件が成立した場合、設定する確変モードの種類を変更して、設定するように構成されており、

確変モードが設定される順番は、予め決められており、

前記大当り遊技付与手段は、前記確変判定手段の判定結果が肯定及び否定のうちいずれであっても、確変状態が付与されている可能性を示唆する通常大当り遊技を付与することができる一方、前記確変判定手段の判定結果が肯定の場合にのみ、確変状態が付与されていることを報知する確変大当り遊技を付与することができるように構成されており、

前記モード設定手段は、確変モード中、前記通常大当り遊技が付与された場合、当該通常大当り遊技の終了後、確変状態が付与されている可能性を示唆する確変示唆モードを設定し、

前記演出制御手段は、確変示唆モード中、当該確変示唆モードが設定される前に設定されていた確変モードの種類に応じた遊技演出を実行させることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記演出制御手段は、確変示唆モード中、確変大当り遊技が付与される図柄変動ゲーム中に当該確変示唆モードが設定される前に設定されていた確変モードの種類に応じた遊技演出を実行させることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記演出制御手段は、確変示唆モード中、当該確変示唆モードが設定される前に設定されていた確変モードの種類が予め決められた種類の確変モードである場合、確変示唆モード中に実行される遊技演出のうち、予め決められた種類の遊技演出の実行を規制することを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、大当りの当選確率を低確率である通常確率から高確率に変動する確変状態が付与され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遊技機には、大入賞口を開放する大当り遊技の終了後、大当り抽選の抽選確率状態を、高確率抽選状態へ移行させる確率変動機能を備えたものがある。大当り抽選の抽選確率状態が高確率抽選状態（確変状態）である場合は、大当り抽選で大当りに当選し易くなることから、遊技者に有利な状態である。そして、通常、遊技者は、大当り抽選で大当りに当選し、大当り遊技を得たならば、その大当り遊技終了

10

20

30

40

50

後の遊技状態として高確率抽選状態が付与されることを望んでいる。このため、大当り遊技終了後に高確率抽選状態とならず、低確率抽選状態になることが分かった時には、遊技者の興趣を低下させてしまう可能性があった。したがって、高確率抽選状態が付与されているのか低確率抽選状態が付与されているのかを遊技者に認識させ難くして、抽選確率状態が高確率抽選状態であるか否かを推測させることで興趣を向上させるものがあった（例えば、特許文献1）。

【0003】

特許文献1では、大当り遊技の終了後の抽選確率状態を高確率抽選状態とするとともに該大当り遊技中の表示演出の間に大入賞口を2回開放させる「大当り4」（以下、「確変2ラウンド大当り遊技」と示す）を備えている。また、特許文献1では、確変2ラウンド大当り遊技中と見た目上に同じ態様となる表示演出を展開させ、該表示演出の間に確変2ラウンド大当り遊技と見た目上に同じ態様で大入賞口を開放（2回開放）させる「小当り1」（以下、「小当り遊技」と示す）を備えている。そして、小当り遊技の終了後には、当選時の抽選確率状態が維持されるようになっている。

10

【0004】

このため、特許文献1では、確変2ラウンド大当り遊技及び小当り遊技の当選を契機に実行される表示演出の間に、大入賞口が2回開放される場合、確変2ラウンド大当り遊技及び小当り遊技のいずれの当選が契機となって実行されているのかが遊技者に認識させ難くしている。このように大入賞口が2回開放される場合、抽選確率状態が低確率抽選状態であれば、内部的に確変2ラウンド大当り遊技を契機としているときには抽選確率状態が高確率抽選状態となり、内部的に小当り遊技を契機としているときには当選時の抽選確率状態が維持されて低確率抽選状態となっている。したがって、遊技者は、確変2ラウンド大当り遊技及び小当り遊技のいずれであるか認識し難いがため大入賞口の開放後に、抽選確率状態が高確率抽選状態となっているか否か認識し難くなっている。

20

【0005】

ところで、このような遊技機は、一般的に、確変状態が付与されることを認識できる大当り遊技（15R大当り）が付与された場合、当該大当り遊技終了後、確変状態が付与されることを認識できる確変モードを設定するようになっている。その一方、確変2ラウンド大当り遊技又は小当り遊技が付与された場合、当該大当り遊技終了後、確変状態が付与されている可能性を示唆すると共に確変状態が付与されているか否かを認識できない確変示唆モードを設定するようになっている。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2006-116016号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、同じ確変示唆モードが設定されることにより、何度も設定されると飽きしてしまう虞があった。また、確変モードにおける遊技演出の演出内容に関係なく、同じ確変示唆モードが設定されることにより、確変モードが終了し、確変状態が終了した可能性があることを余計に印象づけてしまい、遊技の興趣が低下してしまう虞もあった。

40

【0008】

この発明は、このような従来の技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、確変モードにおける遊技演出を注目させると共に、確変示唆モード中における遊技者の飽きを抑制することができ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】

【0009】

上記目的を達成するために、請求項1に記載の発明は、入賞検知手段に遊技球が入賞検知されたことを契機に、複数種類の図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを表示する演出

50

実行手段を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定められた大当り表示結果が表示された場合には、特別入賞手段が開閉動作する大当り遊技が付与される遊技機において、前記図柄変動ゲームが大当りになるか否かを判定する大当り判定手段と、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合、図柄変動ゲーム終了後に付与する大当り遊技の種類を決定し、決定した大当り遊技を付与する大当り遊技付与手段と、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合、大当り遊技終了後に大当り判定の当選確率を通常状態よりも高確率に変更する確変状態を付与するか否かを判定し、判定結果が肯定の場合、大当り遊技終了後に確変状態を付与する確変判定手段と、確変状態中、確変状態であることを遊技者に示す確変モードを設定することができるモード設定手段と、前記モード設定手段により確変モードが設定された場合、設定された確変モードに応じて、図柄変動ゲームに係わる遊技演出の内容を決定し、決定した内容で遊技演出を実行させる演出制御手段と、を備え、前記モード設定手段は、前記確変モード中、予め決められた条件が成立した場合、設定する確変モードの種類を変更して、設定するように構成されており、確変モードが設定される順番は、予め決められており、前記大当り遊技付与手段は、前記確変判定手段の判定結果が肯定及び否定のうちいずれであっても、確変状態が付与されている可能性を示唆する通常大当り遊技を付与することができる一方、前記確変判定手段の判定結果が肯定の場合にのみ、確変状態が付与されていることを報知する確変大当り遊技を付与することができるように構成されており、前記モード設定手段は、確変モード中、前記通常大当り遊技が付与された場合、当該通常大当り遊技の終了後、確変状態が付与されている可能性を示唆する確変示唆モードを設定し、前記演出制御手段は、確変示唆モード中、当該確変示唆モードが設定される前に設定されていた確変モードの種類に応じた遊技演出を実行させることを要旨とする。

10

20

【0010】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の発明において、前記演出制御手段は、確変示唆モード中、確変大当り遊技が付与される図柄変動ゲーム中に当該確変示唆モードが設定される前に設定されていた確変モードの種類に応じた遊技演出を実行させることを要旨とする。

【0011】

請求項3に記載の発明は、請求項1又は請求項2に記載の発明において、前記演出制御手段は、確変示唆モード中、当該確変示唆モードが設定される前に設定されていた確変モードの種類が予め決められた種類の確変モードである場合、確変示唆モード中に実行される遊技演出のうち、予め決められた種類の遊技演出の実行を規制することを要旨とする。

30

【発明の効果】

【0012】

本発明によれば、確変モードにおける遊技演出を注目させると共に、確変示唆モード中における遊技者の飽きを抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】パチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図。

【図2】パチンコ遊技機の構成を示すブロック図。

40

【図3】大当り遊技の種類を示す説明図。

【図4】変動パターンの種類を示す説明図。

【図5】特別図柄入力処理を示すフローチャート。

【図6】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図7】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図8】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図9】演出モードの移行の流れを示すブロック図。

【図10】(a)～(c)は、確変モードの表示態様を示す模式図。

【図11】(a)は、チャンスモードの表示態様を示す模式図、(b)は、潜伏モードの表示態様を示す模式図。

50

【図 1 2】モード移行処理を示すフローチャート。

【図 1 3】モード移行処理を示すフローチャート。

【図 1 4】モード移行処理を示すフローチャート。

【図 1 5】変動パターンと、モードフラグと、演出実行内容パターンの対応を説明するための説明図。

【発明を実施するための形態】

【0014】

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 1 5 に基づいて説明する。

図 1 において、遊技盤 Y B の左下方には、7 セグメント型の表示手段としての第 1 特図表示器 H 0 と、7 セグメント型の表示手段としての第 2 特図表示器 H 1 が隣接されている。また、遊技盤 Y B の中央には、液晶ディスプレイ型の表示手段としての可変表示器 H 2 が配設されている。第 1 特図表示器 H 0 及び第 2 特図表示器 H 1 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 H 2 では、第 1 特図表示器 H 0 又は第 2 特図表示器 H 1 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 H 2 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、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。

【0015】

そして、図柄変動ゲームにおいて第 1 特図表示器 H 0 又は第 2 特図表示器 H 1 では、複数種類の特別図柄（以下、「特図」と示す場合がある）を 1 列で変動させて特図を表示する。この特図は、大当た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。以下、第 1 特図表示器 H 0 で行われる図柄変動ゲームを「第 1 の変動ゲーム」と示し、第 2 特図表示器 H 1 で行われる図柄変動ゲームを「第 2 の変動ゲーム」と示す場合がある。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 H 2 では、複数種類の飾り図柄（以下、「飾図」と示す場合がある）を複数列（本実施形態では 3 列）で変動させて各列毎に飾図を表示する。この飾図は、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。

【0016】

そして、第 1 特図表示器 H 0 又は第 2 特図表示器 H 1 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 H 2 では、図柄変動ゲームの開始により同時に飾図の変動表示が開始され、該ゲーム終了前に飾図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図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、第 1 特図表示器 H 0 と可変表示器 H 2 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）。同様に、第 2 特図表示器 H 1 と可変表示器 H 2 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）。その一方、第 1 特図表示器 H 0 と、第 2 特図表示器 H 1 では、並行して図柄変動ゲームが行われることがない。すなわち、第 1 の変動ゲームと第 2 の変動ゲームのうち、どちらか一方のみが実行されるようになっている。

【0017】

本実施形態において第 1 特図表示器 H 0 及び第 2 特図表示器 H 1 には、複数種類（本実施形態では 101 種類）の特図の中から、大当たり抽選の抽選結果に対応する 1 つの特図が選択され、その選択された特図が図柄変動ゲームの終了によって個別に確定停止表示される。101 種類の特図は、大当たりを認識し得る図柄となる 100 種類の大当たり図柄（大当たり表示結果に相当する）と、はずれを認識し得る図柄となる 1 種類のはずれ図柄とに分類

10

20

30

40

50

される。なお、大当り図柄が表示された場合、遊技者には、大当り遊技が付与される。本実施形態の大当り遊技については後で詳細に説明する。

【0018】

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、第1特図表示器H0及び第2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遙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）から大当り遊技が付与される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列の図柄が他の2列の図柄とは異なる種類の場合には、原則として、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。なお、はずれの図柄組み合わせの中でも所定の図柄組み合わせ（本実施形態では、〔565〕）が表示された場合には、大当り遊技が付与されることを認識できる。この図柄組み合わせが大当り判定の確率が低確率から高確率となる確率変動状態が付与される可能性を示唆する確変示唆の図柄組み合わせとなる。

【0019】

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。このリーチ状態を認識できる図柄組み合わせが飾図によるリーチの図柄組み合わせとなる。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。

【0020】

また、可変表示器H2には、第1特図表示器H0及び第2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、第1特図表示器H0又は第2特図表示器H1に表示される特図と、可変表示器H2に表示される飾図による図柄組み合わせが対応されており、図柄変動ゲームが終了すると、特図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、第1特図表示器H0又は第2特図表示器H1に大当り図柄が確定停止表示される場合には、可変表示器H2にも大当りの図柄組み合わせや確変示唆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、第1特図表示器H0又は第2特図表示領域H1にはずれ図柄が停止表示される場合には、可変表示器H2にも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。以上のように、本実施形態の可変表示器H2では、第1の変動ゲーム及び第2の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。

【0021】

また、遊技盤Y Bの左下方であって、第1特図表示器H 0及び第2特図表示器H 1の下方に、2つのLEDから構成される普通図柄表示器H 10が配設されている。この普通図柄表示器H 10では、複数種類の普通図柄（以下、「普図」と示す場合がある）を変動させて1つの普図を導出する普通図柄による図柄組み合わせゲーム（以下、「普図ゲーム」と示す場合がある）が行われるようになっている。本実施形態では、普図を2つのLEDの発光態様にて3種類示しており、具体的には、2つのLEDが共に点灯する、右側LEDだけが点灯する、左側LEDだけが点灯することにより、複数種類の普図を示している。なお、以下では、説明の都合上、2つのLEDが共に点灯することにより示す普図を普図「0」とし、右側LEDだけが点灯することにより示す普図を普図「1」とし、左側LEDだけが点灯することにより示す普図を普図「2」とする。

10

【0022】

遊技者は、普図ゲームで最終的に表示された図柄組み合わせ（普図ゲームで導出された表示結果）から普通当り又ははずれを認識できる。普通図柄表示器H 10に表示された普図が「1」「2」の場合には、普通当りを認識できる。この普通当りを認識できる普図が普通当りの表示結果となる。普通当りの表示結果が表示された場合、遊技者には、普通当り遊技が付与される。また、普通図柄表示器H 10に表示された普図が「0」である場合には、その普図からはずれを認識できる。このはずれを認識できる普図がはずれの表示結果となる。

【0023】

20

また、図1に示すように、可変表示器H 2の下方には、常時遊技球が入球可能な第1始動入球口を有する第1始動入賞口25が配設されている。第1始動入賞口25の奥方には、入球した遊技球を検知する第1始動口センサSE1（図2に示す）が設けられている。第1始動入賞口25は、遊技球の入球を契機に、第1の変動ゲームの始動条件を付与し得る。また、第1始動入賞口25の下方には、遊技球が入球可能な第2始動入球口と、普通電動役物ソレノイドSOL2（図2に示す）の作動により開閉動作を行う開閉部材としての開閉羽根（普通電動役物）26とを備えた第2始動入賞口27が配設されている。

【0024】

第2始動入賞口27の奥方には、入球した遊技球を検知する第2始動口センサSE2（図2に示す）が設けられている。第2始動入賞口27は、遊技球の入球を契機に、第2の変動ゲームの始動条件を付与し得る。第2始動入賞口27の第2始動入球口は、常には開閉羽根26が閉状態とされて閉鎖されている。第2始動入球口が閉鎖されている状態において第2始動入賞口27は、入球不能な状態（入球が規制された状態）とされる。そして、第2始動入球口は、予め定めた開放条件が成立すると、開閉羽根26が閉状態から開状態に作動することにより、1回又は複数回だけ予め定めた開放時間の間、開放される。第2始動入球口が開放されている状態において第2始動入賞口27は、入球可能な状態（入球が許容された状態）とされる。

30

【0025】

なお、図示しない発射装置により遊技盤Y B上に発射された遊技球の一部は、遊技盤Y Bを流下する際、遊技盤Y B上に配置された遊技釘等により第1始動入賞口25に誘導されるようになっている。また、第1始動入賞口25と第2始動入賞口27は、遊技盤Y Bに発射される遊技球の流下方向（上下方向）に沿って並設されており、本実施形態の遊技盤Y Bには始動条件を付与し得る始動条件装置（入賞検知手段）が複数設けられていることとなる。

40

【0026】

また、可変表示器H 2の上方には、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上大入賞口扉28aを備えた入賞手段としての上大入賞口28が配設されている。上大入賞口28の奥方には、入球した遊技球を検知するカウントスイッチSE3（図2に示す）が配設されている。上大入賞口28は、入球した遊技球を検知することにより、予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。

50

また、第2始動入賞口27の下方には、大入賞口ソレノイドSOL1（図2に示す）の作動により開閉動作を行う下大入賞口扉29aを備えた入賞手段としての下大入賞口29が配設されている。下大入賞口29の奥方には、入球した遊技球を検知するカウントスイッチSE4（図2に示す）が配設されている。下大入賞口29は、入球した遊技球を検知することにより、予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。本実施形態のパチンコ遊技機10は、2つの大入賞口を有し、遊技盤YBの上側と下側のそれぞれに各1つの大入賞口が配設されている。

【0027】

そして、大当たり遊技が付与されると、付与された大当たり遊技の種類に応じて大入賞口扉（上大入賞口扉28a又は下大入賞口扉29a）が開動作して大入賞口（上大入賞口28又は下大入賞口29）が開放され、その開放により遊技球の入球が許容される。このため、遊技者は、多数の賞球を獲得できるチャンスを得ることができる。本実施形態において大当たり遊技は、多数の賞球を獲得できるチャンスを得られることから、遊技者に有利な状態となる。そして、この大当たり遊技は、内部抽選で大当たりが決定し、図柄変動ゲームにて大当たり図柄（大当たり表示結果）が確定停止表示されることを契機に付与される。

【0028】

また、図1に示すように、第1特図表示器H0及び第2特図表示器H1の下部には、第1保留表示器Raが配設されている。第1保留表示器Raは、第1始動入賞口25に入球し、始動保留球となって機内部（RAM30c）で記憶された始動保留球の記憶数（以下、「第1特図始動保留記憶数」と示す）を表示する表示器であり、第1保留表示器Raの表示内容によって保留されている第1の変動ゲームの回数が報知される。第1特図始動保留記憶数は、第1始動入賞口25へ遊技球が入球する毎に、所定の上限数（本実施形態では4）に達するまで1加算され、第1の変動ゲームが開始されることにより1減算される。そして、第1保留表示器Raは、複数（4個）の発光手段で構成されている。発光手段が発光している数にて第1の変動ゲームの回数を報知する。

【0029】

また、図1に示すように、第1保留表示器Raの下部には、第2保留表示器Rbが配設されている。第2保留表示器Rbは、第2始動入賞口27に入球し、始動保留球となって機内部（RAM30c）で記憶された始動保留球の記憶数（以下、「第2特図始動保留記憶数」と示す）を表示する表示器であり、第2保留表示器Rbの表示内容によって保留されている第2の変動ゲームの回数が報知される。第2特図始動保留記憶数は、第2始動入賞口27へ遊技球が入球する毎に、所定の上限数（本実施形態では4）に達するまで1加算され、第2の変動ゲームが開始されることにより1減算される。そして、第2保留表示器Rbは、複数（4個）の発光手段で構成されている。発光手段が発光している数にて第2の変動ゲームの回数を報知する。

【0030】

また、可変表示器H2の左方には、作動ゲート24が配設されている。作動ゲート24の奥方には、入賞（通過）した遊技球を検知するゲートセンサSE5（図2に示す）が設けられている。作動ゲート24は、遊技球の入賞検知（通過検知）を契機に、普図ゲームの始動条件を付与し得る。普図ゲームは、第2始動入賞口27を開状態とするか否か（第2始動入賞口27に遊技球を入賞可能とするか）の抽選結果を導出するために行われる演出である。第2始動入賞口27は、開閉羽根26により常には入り口が閉鎖された閉状態となっており、この閉状態では遊技球を入賞させることができない。その一方で、第2始動入賞口27は、普図当たり遊技が付与されると、開閉羽根26が開放されることにより第2始動入賞口27が開状態となり、遊技球を入賞させることができる。即ち、普図当たり遊技が付与されると、開閉羽根26の開放によって第2始動入賞口27に遊技球を入賞させることができるため、第2始動入賞口27に遊技球を入賞させやすくなり、遊技者は、第2の変動ゲームの始動条件と賞球を容易に獲得できるチャンスを得ることができる。なお、第1始動入賞口25へは常に同じ条件で遊技球を入賞させることができるようになっている。

10

20

30

40

50

【0031】

本実施形態のパチンコ機10の前面側には、遊技中に遊技者の操作が許容される演出用操作手段としての押し釦式の演出ボタン40が設けられている（図2参照）。この演出ボタン40が押下操作（操作）されると、演出ボタン40は、演出制御基板31（サブCPU31a）に演出ボタン40が操作されたことを示す検知信号を出力する。そして、演出制御基板31（サブCPU31a）には、演出ボタン40が接続されており、演出ボタン40から演出ボタン40が操作されたことを示す検知信号が入力されるようになっている。

【0032】

また、本実施形態のパチンコ機10は、大当り遊技終了後に遊技者に有利な特別遊技状態として確率変動（以下、「確変」と示す）機能を備えている。確変機能は、確定停止表示された大当り図柄（特図）の種類が予め定めた確変図柄であることを条件として、大当り遊技終了後に大当りの抽選確率（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4/1439）から高確率（本実施形態では36/1439）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。本実施形態では、大当り遊技終了後に確変状態が付与される大当りが確変大当りであり、確変状態が付与されない大当りが非確変大当りとなる。

【0033】

また、本実施形態のパチンコ機10は、大当り遊技終了後に遊技者に有利な特別遊技状態として変動時間短縮（以下、「時短」と示す）状態を付与する時短機能を備えている。時短状態が付与されると、開閉羽根26を開動作させるか否かの抽選結果を導出する普図ゲームの変動時間が短縮される、及び普図ゲームの普通当り確率が通常確率から高確率に変動する入球率向上状態が特典として付与される。この入球率向上状態において、開閉羽根26は、普図ゲームにおいて当選した際、通常状態（非時短状態）である場合とは異なる動作パターンで開閉動作するようになっている。すなわち、通常状態時に普図ゲームに当選する場合には、開閉羽根26が1回開放し、開放してから300ms経過するまで開放状態を維持するようになっている。その一方、入球率向上状態時に普図ゲームに当選する場合には、開閉羽根26が3回開放するとともに、1回の開放において開放してから1460msが経過するまで開放状態を維持するようになっている。つまり、開閉羽根26は、入球率向上状態が付与されている場合、通常状態が付与されている状態に比較して、合計開放時間が長く、遊技者にとって有利に動作するように設定されている。なお、本実施形態の時短状態（入球率向上状態）は、大当り遊技の種類及び大当り遊技となる図柄変動ゲームがどのような遊技状態で行われたかによって付与されるか否か、及びいつまで付与されるかが決定されるようになっている。

【0034】

次に、本実施形態のパチンコ機10に規定する大当り遊技について、図3に基づき詳しく説明する。

大当り遊技は、図柄変動ゲームにて各表示器H0～H2に大当り図柄（及び大当りの図柄組み合わせ）が停止表示されて該ゲームの終了後、開始される。大当り遊技が開始すると、最初に大当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、上大入賞口28（又は下大入賞口29）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16ラウンド又は4ラウンド）として複数回行われる。1回のラウンド遊技は、上大入賞口扉28a又は下大入賞口扉29aの開閉が所定回数行われるまでであり、1回のラウンド遊技中に上大入賞口28又は下大入賞口29は、規定個数（入球上限個数）の遊技球が入賞するまでの間、又は規定時間（ラウンド遊技時間）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、大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当り遊技は終了される。

【0035】

そして、本実施形態のパチンコ機10では、大当り抽選に当選した場合、図3に示す4

10

20

30

40

50

種類の大当り遊技の中から1つの大当り遊技が決定され、その決定された大当り遊技が付与されるようになっている。そして、4種類の大当り遊技のうち、何れの大当り遊技が付与されるかは、大当り抽選に当選した際に決定する特別図柄（大当り図柄）の種類に応じて決定されるようになっている。本実施形態において第1特図表示器H0に表示される100種類の特別図柄の大当り図柄は、図3に示すように、図柄A、図柄B、図柄C、図柄Dの4つのグループに分類されている。

【0036】

すなわち、図柄Aには第1特図表示器H0に表示される大当り図柄のうち35種類の大当り図柄が振り分けられている。同様に、図柄Bには第1特図表示器H0に表示される大当り図柄のうち35種類の大当り図柄が振り分けられている。図柄Cには第1特図表示器H0に表示される大当り図柄のうち10種類の大当り図柄が振り分けられている。図柄Dには第1特図表示器H0に表示される大当り図柄のうち20種類の大当り図柄が振り分けられている。

10

【0037】

また、本実施形態において第2特図表示器H1に表示される100種類の特別図柄の大当り図柄は、図3に示すように、図柄a、図柄c、図柄dの4つのグループに分類されている。そして、図柄aには第2特図表示器H1に表示される大当り図柄のうち70種類の大当り図柄が振り分けられている。同様に、図柄cには第2特図表示器H1に表示される大当り図柄のうち10種類の大当り図柄が振り分けられている。図柄dには第2特図表示器H1に表示される大当り図柄のうち20種類の大当り図柄が振り分けられている。

20

【0038】

図柄Aに分類される大当り図柄が第1特図表示器H0に表示されたとき、又は図柄aに分類される大当り図柄が第2特図表示器H1に表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「16回」に設定されているとともに、大当り遊技終了後に確変状態を付与する「16R特別確変大当り遊技」である。16R特別確変大当り遊技における16回のラウンド遊技では、各ラウンド遊技において上大入賞口28の上大入賞口扉28aを開放させるように設定されている。また、16R特別確変大当り遊技では、大当り抽選の当選時における遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後に確変状態と、その確変状態の終了時まで入球率向上状態が付与されるようになっている。なお、図3では、確変状態が付与されてから次回の大当りまで入球率向上状態が付与される場合を「リミットなし」と表記している。

30

【0039】

また、16R特別確変大当り遊技では、オープニング時間として「10（秒）」が、1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間（規定時間）として「25（秒）」が、エンディング時間として「11（秒）」がそれぞれ設定されている。各ラウンド遊技は、入球上限個数分の遊技球が入球することにより終了する場合もある。このため、16R特別確変大当り遊技において、1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間である「25（秒）」は最大時間となる。なお、図3には図示しないが、16R特別確変大当り遊技における各ラウンド間のインターバル時間（ラウンド間インターバル）は、「2.0（秒）」に設定されている。

40

【0040】

図柄Bに分類される大当り図柄が第1特図表示器H0に表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「16回」に設定されているとともに、大当り遊技終了後に確変状態を付与する「16R通常確変大当り遊技」である。16R通常確変大当り遊技では、ラウンド遊技において下大入賞口29の下大入賞口扉29aを開放させるように設定されている。また、16R通常確変大当り遊技では、大当り抽選の当選時における遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後に確変状態と、その確変状態の終了時まで入球率向上状態が付与されるようになっている。

【0041】

また、16R通常確変大当り遊技では、オープニング時間として「10（秒）」が、エ

50

ンディング時間として「11（秒）」がそれぞれ設定されている。そして、16R通常確変大当り遊技において1ラウンド目～10ラウンド目では、それぞれラウンド遊技時間として「25（秒）」がそれぞれ設定されている。また、16R通常確変大当り遊技において11ラウンド目～16ラウンド目では、それぞれラウンド遊技時間として「0.1（秒）」がそれぞれ設定されている。なお、図3には図示しないが、16R通常確変大当り遊技における各ラウンド間のインターバル時間は、「2.0（秒）」に設定されている。

【0042】

図柄Cに分類される大当り図柄が第1特図表示器H0に表示されたとき、又は図柄cに分類される大当り図柄が第2特図表示器H1に表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「4回」に設定されているとともに、大当り遊技終了後に確変状態が付与される「4R確変大当り遊技」である。4R確変大当り遊技における4回のラウンド遊技では、各ラウンド遊技において上大入賞口28（の上大入賞口扉28a）を開放させる。また、4R確変大当り遊技では、大当り抽選の当選時における遊技状態に応じて、大当り遊技終了後に確変状態及び入球率向上状態（時短状態）が付与される場合と、大当り遊技終了後に確変状態のみが付与される場合とがある。具体的には、大当り抽選の当選時において、入球率向上状態が付与されていれば、大当り遊技終了後に次の大当り遊技まで確変状態及び入球率向上状態が付与される。また、大当り抽選の当選時において、入球率向上状態が付与されていなければ、大当り遊技終了後に確変状態は付与されるが、入球率向上状態は付与されない。

【0043】

また、4R確変大当り遊技では、オープニング時間として「10（秒）」が、1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間として「0.1（秒）」が、エンディング時間として「1（秒）」がそれぞれ設定されている。図3には図示しないが、4R確変大当り遊技における各ラウンド間のインターバル時間は、「1.0（秒）」に設定されている。

【0044】

図柄Dに分類される大当り図柄が第1特図表示器H0に表示されたとき、又は図柄dに分類される大当り図柄が第2特図表示器H1に表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「4回」に設定されているとともに、大当り遊技終了後に確変状態が付与されない「4R非確変大当り遊技」である。4R非確変大当り遊技における4回のラウンド遊技では、各ラウンド遊技において上大入賞口28（の上大入賞口扉28a）をそれぞれ開放させるように設定されている。また、4R非確変大当り遊技では、大当り抽選の当選時における遊技状態に応じて、大当り遊技終了後に入球率向上状態が付与される場合と、付与されない場合とがある。具体的には、大当り抽選の当選時において、入球率向上状態が付与されていれば、大当り遊技終了後に予め決められた回数（本実施形態では100回）を上限回数として入球率向上状態が付与される。また、大当り抽選の当選時において、入球率向上状態が付与されていなければ、入球率向上状態は付与されない。

【0045】

また、4R非確変大当り遊技では、オープニング時間として「10（秒）」が、1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間として「0.1（秒）」が、エンディング時間として「1（秒）」がそれぞれ設定されている。図3には図示しないが、4R非確変大当り遊技における各ラウンド間のインターバル時間は、「1.0（秒）」に設定されている。

【0046】

なお、4R確変大当り遊技又は4R非確変大当り遊技において、各ラウンド遊技のラウンド遊技時間は、各ラウンド遊技が入球上限個数分の遊技球が入球することにより終了する場合もあることから、それぞれ最大時間となる。しかしながら、4R確変大当り遊技又は4R非確変大当り遊技のラウンド遊技時間（0.1（秒））は、1回のラウンド遊技において、上大入賞口28に入球する遊技球の入球個数が、入球上限個数を満たさないような時間に設定されている。因みに、パチンコ遊技機10では、1分間あたりの遊技球の発射個数がおおよそ「100球」に設定されているので、遊技球を1球発射させるために要する時間は「0.6（秒）」となる。すなわち、4R確変大当り遊技又は4R非確変大当

り遊技の各ラウンド遊技において、ラウンド遊技時間（0.1（秒））内に、入球上限個数となる「10球」の遊技球を発射して、入球させるのは実質的に無理である。

【0047】

以上のことから4R非確変大当り遊技における上大入賞口28の開放態様は、4R確変大当り遊技における上大入賞口28の開放態様と同じであり、開放態様からいずれの大当り遊技が付与されたかを判断することができないようになっている。また、大当り抽選の当選時において、入球率向上状態が付与されていれば、大当り遊技終了後に予め決められた回数の入球率向上状態が付与され、大当り抽選の当選時において、入球率向上状態が付与されていなければ、入球率向上状態は付与されないようになっている。このため、大当り遊技終了後から予め決められた回数の図柄変動ゲームが実行されるまでは、入球率向上状態が付与されているか否かにより、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。

10

【0048】

次に、パチンコ機10の制御構成について図2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30が装着されている。主制御基板30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、演出制御基板31が装着されている。演出制御基板31は、主制御基板30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。

20

【0049】

以下、主制御基板30及び演出制御基板31について、その具体的な構成を説明する。

前記主制御基板30には、メインCPU30aが備えられている。該メインCPU30aには、ROM30b及びRAM30cが接続されている。メインCPU30aには、第1始動口センサSE1と、第2始動口センサSE2と、カウントスイッチSE3と、カウントスイッチSE4等が接続されている。また、メインCPU30aには、第1特図表示器H0と、第2特図表示器H1と、第1保留表示器Raと、第2保留表示器Rbが接続されている。また、メインCPU30aには、大入賞口ソレノイドSOL1と、普通電動役物ソレノイドSOL2が接続されている。また、メインCPU30aは、普通図柄表示器H10と、ゲートセンサSE5が接続されている。また、メインCPU30aは、当り判定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RAM30c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。

30

【0050】

ROM30b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、ROM30b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）のベ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（大当りの有無、リーチ演出の有無、大当り遊技の種類）及び演出時間（変動時間）を特定することができる。

40

【0051】

変動パターンは、図4に示すように、大当り判定に当選した際に選択される大当り演出用の変動パターンP1～P3と、大当り判定に当選しなかったはずれの場合に選択されるはずれ演出用の変動パターンP4～P7とからなる。はずれ演出用の変動パターンには、リーチを形成し、リーチ演出が行われた後に最終的にはずれとするはずれリーチ演出用の変動パターンP4～P6と、リーチを形成せずにはずれとするはずれ演出用の変動パターンP7とがある。

【0052】

50

本実施形態において大当り演出用の変動パターンには、16R特別確変大当り遊技が決定された際に選択される変動パターンP1がある。大当り演出用の変動パターンには、16R特別確変大当り遊技又は16R通常確変大当り遊技が決定された際に選択される変動パターンP2がある。また、大当り演出用の変動パターンには、16R特別確変大当り遊技、又は4R確変大当り遊技又は4R非確変大当り遊技が決定された際に選択される変動パターンP3がある。

【0053】

なお、変動パターンP1、P2に基づき行われる大当り演出は、図柄変動ゲームが、リーチ演出を経て、最終的に大当りの図柄組み合わせを確定停止表示させるように展開される演出である。はずれリーチ演出は、図柄変動ゲームが、リーチ演出を経て、最終的にははずれの図柄組み合わせを確定停止表示させるように展開される演出である。はずれ演出は、図柄変動ゲームが、リーチ演出を経ることなく最終的にははずれの図柄組み合わせを確定停止表示させるように展開される演出である。リーチ演出は、可変表示器H2の飾り図柄による図柄変動ゲームにおいて、リーチの図柄組み合わせが形成されてから、大当りの図柄組み合わせ、又ははずれの図柄組み合わせが導出される迄の間に行われる演出である。

【0054】

以下、各変動パターンについて詳しく説明する。

16Rの大当り遊技が付与される際に、大当り演出用の変動パターンP1～P3に基づき第1の変動ゲームが行われた場合、第1特図表示器H0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図柄及び大当り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。また、大当り演出用の変動パターンP1～P3に基づき第2の変動ゲームが行われた場合、第2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図柄及び大当り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。

【0055】

また、4R確変大当り遊技又は4R非確変大当り遊技が決定された際に選択される変動パターンP3に基づき第1の変動ゲームが行われると、第1特図表示器H0に大当り図柄が、可変表示器H2に確変示唆の図柄組み合わせがそれぞれ最終的に表示されるようになっている。同様に、4R確変大当り遊技又は4R非確変大当り遊技が決定された際に選択される変動パターンP3に基づき第2の変動ゲームが行われると、第2特図表示器H1に大当り図柄が、可変表示器H2に確変示唆の図柄組み合わせがそれぞれ最終的に表示されるようになっている。

【0056】

また、はずれリーチ演出用の変動パターンP4～P6に基づき第1の変動ゲームが行われると、第1特図表示器H0及び可変表示器H2において、夫々にはずれ図柄及びはずれ（はずれリーチ）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。同様に、はずれリーチ演出用の変動パターンP4～P6に基づき第2の変動ゲームが行われると、第2特図表示器H1及び可変表示器H2において、夫々にはずれ図柄及びはずれ（はずれリーチ）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。

【0057】

そして、はずれ演出用の変動パターンP7に基づき第1の変動ゲームが行われると、第1特図表示器H0及び可変表示器H2において、通常変動後、夫々にはずれ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。はずれ演出用の変動パターンP7に基づき第2の変動ゲームが行われると、第2特図表示器H1及び可変表示器H2において、通常変動後、夫々にはずれ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。

【0058】

また、ROM30bには、大当り判定値が記憶されている。大当り判定値は、大当りか否かの内部抽選で用いる判定値であり、大当り判定用乱数の取り得る数値（0～1438までの全1439通りの整数）の中から定められている。なお、大当り判定値は、確変状

10

20

30

40

50

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（本実施形態では36個）は、通常状態時の大当たり判定値の数（本実施形態では4個）よりも多く設定されている。また、RAM30cには、大当たり判定時に使用する大当たり判定用乱数が記憶されている。

【0059】

本実施形態において、大当たり判定用乱数は、第1始動入賞口25又は第2始動入賞口27へ遊技球が入賞したことを契機に取得するようになっており、第1の変動ゲーム及び第2の変動ゲームにおいて共通使用している。すなわち、第1始動入賞口25へ遊技球が入賞したことを契機に取得する大当たり判定用乱数は、第2始動入賞口27へ遊技球が入賞したことを契機に取得する大当たり判定用乱数と同一のものである。また、大当たり判定値も、第1の変動ゲーム及び第2の変動ゲームにおいて共通使用している。すなわち、第1特図始動保留記憶数に基づく大当たり判定のときに使用する大当たり判定値は、第2特図始動保留記憶数に基づく大当たり判定のときに使用する大当たり判定値と同じものである。

【0060】

また、RAM30cには、大当たり決定時に大当たり図柄となる特図の種類を決定する際に用いる特図振分乱数が記憶されている。各特図には、この特図振分乱数が所定個数（本実施形態では1個）ずつ振り分けられており、メインCPU30aは、大当たりの決定時（大当たり判定が肯定となった場合）、取得した特図振分乱数に基づき大当たり図柄を決定する。この特図振分乱数は、予め定められた数値範囲内（本実施形態では、「0」～「99」の全100通りの整数）の数値を取り得るように、メインCPU30aが所定の周期毎（4ms毎）に数値を1加算して更新するようになっている。そして、メインCPU30aは、更新後の値を特図振分乱数の値としてRAM30cに記憶し、既に記憶されている特図振分乱数の値を書き換えることで特図振分乱数の値を順次更新するようになっている。本実施形態において、特図振分乱数は、第1始動入賞口25又は第2始動入賞口27へ遊技球が入賞したことを契機に取得するようになっている。すなわち、第1始動入賞口25へ遊技球が入賞したことを契機に取得する特図振分乱数は、第2始動入賞口27へ遊技球が入賞したことを契機に取得する特図振分乱数と同一のものである。

【0061】

なお、第1の変動ゲーム及び第2の変動ゲームのいずれの図柄変動ゲームを実行させるかにより決定された大当たり図柄が図柄A～Dのうち（第2の変動ゲームの場合、図柄a、c、dのうち）どのグループに分類されるか異なっている。具体的には、第1の変動ゲーム又は第2の変動ゲームのいずれの図柄変動ゲームを実行させることを示す特別図柄変動処理フラグに、第1の変動ゲームを行うことを示す「0」が設定されている場合、図柄A～Dのうちいずれかのグループに分類されるようになっている。また、特別図柄変動処理フラグに、第2の変動ゲームを行うことを示す「1」が設定されている場合、図柄a、c、dのうちいずれかのグループに分類されるようになっている。

【0062】

また、RAM30cには、大当たり判定がはずれとなった場合に、リーチ演出を実行させるか否かを判定する際に用いるリーチ判定用乱数が記憶されている。リーチ判定用乱数は、予め定められた数値範囲内（本実施形態では、0～240の全241通りの整数）の数値を取り得るように、メインCPU30aが所定の周期毎（4ms毎）に数値を1加算して更新するようになっている。そして、メインCPU30aは、更新後の値をリーチ判定用乱数の値としてRAM30cに記憶し、既に記憶されているリーチ判定用乱数の値を書き換えることでリーチ判定用乱数の値を順次更新するようになっている。本実施形態において、リーチ判定用乱数は、第1始動入賞口25又は第2始動入賞口27へ遊技球が入賞したことを契機に取得するようになっている。

【0063】

また、ROM30bには、リーチ判定値が記憶されている。リーチ判定値は、図柄変動ゲームがはずれとなる場合に、リーチ演出を実行させるか否かのリーチ抽選（リーチ判定

）で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数の取り得る数値（0～240までの全241通りの整数）の中から定められている。なお、リーチ判定値は、確変状態の有無、入球率向上状態の有無及び始動保留球の記憶数により、その数が異なっている。

【0064】

次に、図2に基づき演出制御基板31について説明する。

演出制御基板31には、サブCPU31aが備えられている。該サブCPU31aには、ROM31b及びRAM31cが接続されている。また、サブCPU31aは、各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値をRAM31c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、ROM31bには、遊技演出を実行させるための演出制御プログラムが記憶されている。サブCPU31aは、各種制御コマンドを入力すると、当該演出制御プログラムに基づき各種制御を実行する。また、ROM31b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、演出制御基板31（サブCPU31a）には、演出ボタン40が接続されており、演出ボタン40から演出ボタン40が操作されたことを示す検知信号が入力されるようになっている。

【0065】

次に、メインCPU30aが、メイン制御プログラムに基づき実行する特別図柄入力処理や特別図柄開始処理などの各種処理について説明する。最初に、特別図柄入力処理を図5に従って説明する。特別図柄入力処理は、メインCPU30aにより所定周期毎に実行されるようになっている。

【0066】

メインCPU30aは、第1始動入賞口25に遊技球が入球したか否かを判定する（ステップS1）。すなわち、ステップS1においてメインCPU30aは、第1始動口センサSE1が遊技球を検知した時に出力する第1検知信号を入力したか否かを判定する。ステップS1の判定結果が否定の場合、メインCPU30aは、ステップS5へ移行する。ステップS1の判定結果が肯定の場合、メインCPU30aは、RAM30cに記憶されている第1特図始動保留記憶数が上限数の4未満であるか否かを判定する（ステップS2）。ステップS2の判定結果が否定（第1特図始動保留記憶数＝4）の場合、メインCPU30aは、ステップ5へ移行する。

【0067】

ステップS2の判定結果が肯定（第1特図始動保留記憶数＜4）の場合、メインCPU30aは、第1特図始動保留記憶数を1加算し、第1特図始動保留記憶数を書き換える（ステップS3）。このとき、メインCPU30aは、1加算後の第1特図始動保留記憶数を表すように第1保留表示器Raの表示内容を制御する。続いて、メインCPU30aは、リーチ判定用乱数の値と、大当たり判定用乱数の値と、特図振分乱数の値をRAM30cから読み出して取得し、該値を第1特図始動保留記憶数に対応付けられたRAM30cの所定の記憶領域に設定する（ステップS4）。

【0068】

次に、メインCPU30aは、第2始動入賞口27に遊技球が入球したか否かを判定する（ステップS5）。すなわち、ステップS5においてメインCPU30aは、第2始動口センサSE2が遊技球を検知した時に出力する第2検知信号を入力したか否かを判定する。ステップS5の判定結果が否定の場合、メインCPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。ステップS5の判定結果が肯定の場合、メインCPU30aは、RAM30cに記憶されている第2特図始動保留記憶数が上限数の4未満であるか否かを判定する（ステップS6）。ステップS6の判定結果が否定（第2特図始動保留記憶数＝4）の場合、メインCPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

【0069】

ステップS6の判定結果が肯定（第2特図始動保留記憶数＜4）の場合、メインCPU30aは、第2特図始動保留記憶数を1加算し、第2特図始動保留記憶数を書き換える（ステップS7）。このとき、メインCPU30aは、1加算後の第2特図始動保留記憶数

を表すように第2保留表示器Rbの表示内容を変更させる。続いて、メインCPU30aは、リーチ判定用乱数の値と、大当たり判定用乱数の値と、特図振分乱数の値をRAM30cから読み出して取得し、該値を第2特図始動保留記憶数に対応付けられたRAM30cの所定の記憶領域に設定する（ステップS8）。その後、メインCPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

【0070】

次に、特別図柄開始処理について図6～図8に基づき説明する。メインCPU30aは、特別図柄開始処理を所定周期毎に実行するようになっている。

メインCPU30aは、まず、図柄（特図及び飾図）が変動表示中であるか否か、及び大当たり遊技中であるか否か判定する（ステップS11）。ステップS11の判定結果が肯定の場合、メインCPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。一方、ステップS11の判定結果が否定の場合、メインCPU30aは、第2特図始動保留記憶数を読み出し（ステップS12）、第2特図始動保留記憶数が「0」よりも大きいと否かを判定する（ステップS13）。

10

【0071】

ステップS13の判定結果が否定の場合（第2特図始動保留記憶数＝0の場合）、メインCPU30aは、第1特図始動保留記憶数を読み出し（ステップS14）、第1特図始動保留記憶数が「0」よりも大きいと否かを判定する（ステップS15）。ステップS15の判定結果が否定の場合（第1特図始動保留記憶数＝0の場合）、メインCPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

20

【0072】

一方、ステップS15の判定結果が肯定の場合（第1特図始動保留記憶数＞0の場合）、メインCPU30aは、RAM30cの所定の記憶領域に記憶される特別図柄変動処理フラグに第1の変動ゲームを実行することを示す値「0」を設定する（ステップS16）。次に、メインCPU30aは、第1特図始動保留記憶数の数を「1」減算し（ステップS17）、当該第1特図始動保留記憶数に対応付けられてRAM30cの所定の記憶領域に記憶されている大当たり判定用乱数、リーチ判定用乱数、及び特図振分乱数の値を取得する（ステップS18）。

【0073】

より詳しくは、メインCPU30aは、最も早く記憶した第1特図始動保留記憶数「1」に対応付けられた第1記憶領域に記憶されている各種乱数を読み出す。また、メインCPU30aは、乱数を読み出した後、第1特図始動保留記憶数「2」に対応付けられた第1記憶領域に記憶されている各種乱数を第1特図始動保留記憶数「1」に対応付けられた第1記憶領域に記憶する。同様に、メインCPU30aは、第1特図始動保留記憶数「3」に対応付けられた第1記憶領域に記憶されている各種乱数を第1特図始動保留記憶数「2」に対応付けられた第1記憶領域に記憶する。同様に、メインCPU30aは、第1特図始動保留記憶数「4」に対応付けられた第1記憶領域に記憶されている各種乱数を第1特図始動保留記憶数「3」に対応付けられた第1記憶領域に記憶する。また、メインCPU30aは、第1特図始動保留記憶数「4」に対応付けられた第1記憶領域に記憶されている各種乱数を消去する。また、メインCPU30aは、第1特図始動保留記憶数を1減算した際、1減算後の第1特図始動保留記憶数を表すように第1保留表示器Raの表示内容を変更させる。

30

40

【0074】

次に、メインCPU30aは、図7に示すように、取得した大当たり判定用乱数の値がROM30bに記憶されている大当たり判定値と一致するか否かを判定して大当たり判定（大当たり抽選）を行う（ステップS19）。なお、本実施形態において、大当たり判定値は、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）、大当たり判定の判定結果が肯定となる確率（大当たり確率）は、 $4/1439$ としており、確変状態の時（高確率の時）、大当たり判定の判定結果が肯定となる確率（大当たり確率）は、 $36/1439$ としている。

50

【0075】

ステップS19の判定結果が肯定の場合（大当りの場合）、メインCPU30aは、大当りの変動であることを示す大当りフラグに「1」を設定する（ステップS20）。そして、メインCPU30aは、取得した特図振分乱数の値に基づき、特図による大当り図柄の中から第1特図表示器H0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S21）。その後、メインCPU30aは、決定した最終停止図柄から大当り遊技の種類を特定し、その特定した大当り遊技に対応する大当り演出用の変動パターンを決定する（ステップS22）。

【0076】

具体的に言えば、メインCPU30aは、決定した最終停止図柄が図柄Aに分類される場合には、大当り演出用の変動パターンP1～P3の中から決定する。メインCPU30aは、決定した最終停止図柄が図柄Bに分類される場合には、大当り演出用の変動パターンP2を決定する。また、メインCPU30aは、決定した最終停止図柄が図柄C、Dに分類される場合には、大当り演出用の変動パターンP3を決定する。

【0077】

変動パターン及び最終停止図柄を決定したメインCPU30aは、演出制御基板31（サブCPU31a）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、第1の変動ゲームに関する各種処理を実行する（ステップS23）。具体的に言えば、メインCPU30a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CPU30aは、特図を変動開始させるように第1特図表示器H0の表示内容を制御する。また、同時に、メインCPU30aは、図柄変動ゲームの演出時間の計測を開始する。また、メインCPU30a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。そして、メインCPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。その後、特別図柄開始処理とは別の処理で、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第1特図表示器H0の表示内容を制御する。また、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、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。

【0078】

一方、ステップS19の大当り判定の判定結果が否定の場合（大当りでない場合）、メインCPU30aは、リーチ演出を実行させるか否かを判定するリーチ判定を行う（ステップS24）。本実施形態では、メインCPU30aは、ステップS24の処理時においてRAM30cから取得したリーチ判定用乱数が、リーチ判定値に一致するか否かにより当選判定を行う。

【0079】

そして、ステップS24の判定結果が肯定の場合（リーチ演出を行う場合）、メインCPU30aは、はずれ図柄を第1特図表示器H0にて確定停止表示される最終停止図柄として決定する（ステップS25）。次に、メインCPU30aは、はずれリーチ演出用の変動パターンP4～P6の中から変動パターンを決定する（ステップS26）。そして、変動パターン及び最終停止図柄を決定したメインCPU30aは、ステップS23の処理に移行し、演出制御基板31（サブCPU31a）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、第1の変動ゲームに関する各種処理を実行する。その後、メインCPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。なお、特別図柄開始処理とは別の処理で、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第1特図表示器H0の表示内容を制御する。また、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、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。

【0080】

一方、ステップS 2 4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 3 0 aは、はずれ図柄を第1特図表示器H 0にて確定停止表示される最終停止図柄として決定する（ステップS 2 7）。次に、メインCPU 3 0 aは、はずれ演出用の変動パターンP 7を決定する（ステップS 2 8）。

【0081】

そして、変動パターン及び最終停止図柄を決定したメインCPU 3 0 aは、ステップS 2 3の処理に移行し、演出制御基板3 1（サブCPU 3 1 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等、第1の変動ゲームに関する各種処理を実行する。その後、メインCPU 3 0 aは、特別図柄開始処理を終了する。なお、特別図柄開始処理とは別の処理で、メインCPU 3 0 aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第1特図表示器H 0の表示内容を制御する。また、メインCPU 3 0 aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、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。

【0082】

一方、ステップS 1 3の判定結果が肯定の場合（第2特図始動保留記憶数>0の場合）、メインCPU 3 0 aは、図6に示すように、RAM 3 0 cの所定の記憶領域に記憶される特別図柄変動処理フラグに第2の変動ゲームを実行することを示す値「1」を設定する（ステップS 2 9）。次に、メインCPU 3 0 aは、第2特図始動保留記憶数の数を「1」減算し（ステップS 3 0）、当該第2特図始動保留記憶数に対応付けられてRAM 3 0 cの所定の記憶領域に記憶されている大当たり判定用乱数、リーチ判定用乱数、及び特図振分乱数の値を取得する（ステップS 3 1）。

【0083】

より詳しくは、メインCPU 3 0 aは、最も早く記憶した第2特図始動保留記憶数「1」に対応付けられた第2記憶領域に記憶されている各種乱数を読み出す。また、メインCPU 3 0 aは、乱数を読み出した後、第2特図始動保留記憶数「2」に対応付けられた第2記憶領域に記憶されている各種乱数を第2特図始動保留記憶数「1」に対応付けられた第2記憶領域に記憶する。同様に、メインCPU 3 0 aは、第2特図始動保留記憶数「3」に対応付けられた第2記憶領域に記憶されている各種乱数を第2特図始動保留記憶数「2」に対応付けられた第1記憶領域に記憶する。同様に、メインCPU 3 0 aは、第2特図始動保留記憶数「4」に対応付けられた第2記憶領域に記憶されている各種乱数を第2特図始動保留記憶数「3」に対応付けられた第2記憶領域に記憶する。また、メインCPU 3 0 aは、第2特図始動保留記憶数「4」に対応付けられた第2記憶領域に記憶されている各種乱数を消去する。また、メインCPU 3 0 aは、第2特図始動保留記憶数を1減算した際、1減算後の第2特図始動保留記憶数を表すように第2保留表示器R bの表示内容を変更させる。

【0084】

次に、メインCPU 3 0 aは、図8に示すように、取得した当たり判定用乱数の値がROM 3 0 bに記憶されている大当たり判定値と一致するか否かを判定して大当たり判定（大当たり抽選）を行う（ステップS 3 2）。なお、本実施形態において、通常状態の時（低確率の時）、大当たり判定の判定結果が肯定となる確率（大当たり確率）は、 $4/1439$ としており、確変状態の時（高確率の時）、大当たり判定の判定結果が肯定となる確率（大当たり確率）は、 $36/1439$ としている。

【0085】

ステップS 3 2の判定結果が肯定の場合（大当たりの場合）、メインCPU 3 0 aは、大当たりの変動であることを示す大当たりフラグに「1」を設定する（ステップS 3 3）。そして、メインCPU 3 0 aは、取得した特図振分乱数の値に基づき、特図による大当たり図柄の中から第2特図表示器H 1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S 3 4）。

【0086】

ステップS 3 4の処理後、メインCPU 3 0 aは、決定した最終停止図柄から大当り遊技の種類を特定し、その特定した大当り遊技に対応する大当り演出用の変動パターンP 1～P 3を決定する（ステップS 3 5）。具体的に言えば、メインCPU 3 0 aは、決定した最終停止図柄が図柄aに分類される場合（すなわち、1 6 R特別確変大当り遊技が決定された場合）には、大当り演出用の変動パターンP 1～P 3の中から決定する。また、メインCPU 3 0 aは、決定した最終停止図柄が図柄c, dに分類される場合（すなわち、4 R確変大当り遊技又は4 R非確変大当り遊技が決定された場合）には、大当り演出用の変動パターンP 3を決定する。

【0087】

変動パターン及び最終停止図柄を決定したメインCPU 3 0 aは、演出制御基板3 1（サブCPU 3 1 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等、第2の変動ゲームに関する各種処理を実行する（ステップS 3 6）。具体的に言えば、メインCPU 3 0 a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 3 0 aは、特図を変動開始させるように第2特図表示器H 1の表示内容を制御する。また、同時に、メインCPU 3 0 aは、図柄変動ゲームの演出時間の計測を開始する。また、メインCPU 3 0 a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。そして、メインCPU 3 0 aは、特別図柄開始処理を終了する。その後、特別図柄開始処理とは別の処理で、メインCPU 3 0 aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第2特図表示器H 1の表示内容を制御する。また、メインCPU 3 0 aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、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。

【0088】

一方、ステップS 3 2の大当り判定の判定結果が否定の場合（大当りでない場合）、メインCPU 3 0 aは、リーチ演出を実行させるか否かを判定するリーチ判定を行う（ステップS 3 7）。本実施形態では、メインCPU 3 0 aは、ステップS 3 1の処理時においてRAM 3 0 cから取得したリーチ判定用乱数が、リーチ判定値に一致するか否かにより当選判定を行う。

【0089】

そして、ステップS 3 7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 3 0 aは、はずれ図柄を第2特図表示器H 1にて確定停止表示される最終停止図柄として決定する（ステップS 3 8）。次に、メインCPU 3 0 aは、はずれリーチ演出用の変動パターンP 4～P 6の中から変動パターンを決定する（ステップS 3 9）。そして、変動パターン及び最終停止図柄を決定したメインCPU 3 0 aは、ステップS 3 6の処理に移行し、演出制御基板3 1（サブCPU 3 1 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等、第2の変動ゲームに関する各種処理を実行する。その後、メインCPU 3 0 aは、特別図柄開始処理を終了する。なお、特別図柄開始処理とは別の処理で、メインCPU 3 0 aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第2特図表示器H 1の表示内容を制御する。また、メインCPU 3 0 aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、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。

【0090】

一方、ステップS 3 7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 3 0 aは、はずれ図柄を第2特図表示器H 1にて確定停止表示される最終停止図柄として決定する（ステップS 4 0）。次に、メインCPU 3 0 aは、はずれ演出用の変動パターンP 7を決定する（ステップS 4 1）。

【0091】

そして、変動パターン及び最終停止図柄を決定したメインCPU 3 0 aは、ステップS

36の処理に移行し、演出制御基板31（サブCPU31a）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、第2の変動ゲームに関する各種処理を実行する。その後、メインCPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。なお、特別図柄開始処理とは別の処理で、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第2特図表示器H1の表示内容を制御する。また、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、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。

【0092】

このような特別図柄開始処理を実行することにより、第1特図始動保留記憶数と、第2特図始動保留記憶数とがいずれも記憶されているとき、メインCPU30aは、第2の変動ゲームを優先的に実行する。そして、第2始動入賞口27は、入球率向上状態が付与されているとき、開閉羽根26が開状態となり遊技球が入賞しやすくなっているため、結果的に入球率向上状態が付与されている確変状態又は時短状態においては第2の変動ゲームが連続して実行されやすくなっている。そして、第2の変動ゲームで大当たりとなる場合、確変状態が付与されるか否かの割合は第1の変動ゲームとは異ならないが、確変状態が付与されるときには、どの大当たり遊技が付与されやすいかは異なっている。すなわち、特図振分乱数の振り分けが異なっており、第2の変動ゲームで大当たりとなる場合、16R特別確変大当たり遊技が付与されやすい。16R特別確変大当たり遊技は、他の大当たり遊技よりも大入賞口28、29の開放時間が長くなっており、賞球を獲得しやすくなっている。これにより、第2の変動ゲームで大当たりとなった場合、第1の変動ゲームよりも賞球の獲得を期待することができる。従って、入球率向上状態が付与されているときに、大当たりとなる場合には、入球率向上状態が付与されていないときよりも遊技者に有利となりやすい。

【0093】

以上により、本実施形態において、上大入賞口28及び下大入賞口29が特別入賞手段となる。可変表示器H2は、演出実行手段となる。また、メインCPU30aは、大当たり判定手段、大当たり遊技付与手段、確変判定手段となる。

【0094】

そして、メインCPU30aは、大当たりを決定した場合（大当たりフラグに「1」が設定された場合）、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、最終停止図柄に基づき特定された種類の大当たり遊技の制御を開始し、演出制御基板31（サブCPU31a）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。以下、メインCPU30aが実行する制御内容について大当たり遊技毎に説明する。

【0095】

まず、16R特別確変大当たり遊技が付与されるときに制御について説明する。メインCPU30aは、最初にオープニング演出の実行を指示するオープニングコマンドを演出制御基板31に出力する。次に、メインCPU30aは、オープニング演出の終了後、各ラウンド遊技を制御する。すなわち、メインCPU30aは、各ラウンド遊技の開始時にラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドを演出制御基板31に出力するとともに、上大入賞口28の開放及び閉鎖を制御する。なお、16R特別確変大当たり遊技が付与されるとき、メインCPU30aは、1～16ラウンド目のラウンド遊技時間を最大25秒として上大入賞口28を開放させるように制御する。

【0096】

そして、メインCPU30aは、最終回のラウンド遊技が終了すると、エンディング演出の実行を指示するエンディングコマンドを演出制御基板31に出力する。その後、メインCPU30aは、エンディング演出の終了によって大当たり遊技を終了させる。そして、メインCPU30aは、大当たりフラグに「0」を設定する（クリアする）。

【0097】

その際、メインCPU30aは、16R特別確変大当たり遊技が付与された場合には、確変状態を付与することを示す確変フラグに「1」を設定すると共に、入球率向上状態を付

与することを示す作動フラグに「1」を設定する。なお、確変フラグに「1」が設定されている場合には、確変状態が付与されていることを示し、「0」が設定されている場合には、確変状態が付与されていないことを示している。同様に、作動フラグに「1」が設定されている場合には、入球率向上状態が付与されていることを示し、「0」が設定されている場合には、入球率向上状態が付与されていないことを示している。

【0098】

次に、16R通常確変大当り遊技が付与されるとき制御について説明する。メインCPU30aは、最初にオープニング演出の実行を指示するオープニングコマンドを演出制御基板31に出力する。次に、メインCPU30aは、オープニング演出の終了後、各ラウンド遊技を制御する。すなわち、メインCPU30aは、各ラウンド遊技の開始時にラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドを演出制御基板31に出力するとともに、下大入賞口29の開放及び閉鎖を制御する。なお、16R通常確変大当り遊技が付与されるとき、メインCPU30aは、1～10ラウンド目までのラウンド遊技時間を最大25秒として下大入賞口29を開放させるように制御し、11～16ラウンド目までのラウンド遊技時間を最大0.1秒として下大入賞口29を開放させるように制御する。

【0099】

そして、メインCPU30aは、最終回のラウンド遊技が終了すると、エンディング演出の実行を指示するエンディングコマンドを演出制御基板31に出力する。その後、メインCPU30aは、エンディング演出の終了によって大当り遊技を終了させる。そして、メインCPU30aは、大当りフラグに「0」を設定する（クリアする）。メインCPU30aは、16R通常確変大当り遊技が付与された場合には、確変状態を付与することを示す確変フラグに「1」を設定すると共に、入球率向上状態を付与することを示す作動フラグに「1」を設定する。

【0100】

次に、4R確変大当り遊技又は4R非確変大当り遊技が付与されるとき制御について説明する。メインCPU30aは、最初にオープニング演出の実行を指示するオープニングコマンドを演出制御基板31に出力する。次に、メインCPU30aは、オープニング演出の終了後、各ラウンド遊技を制御する。すなわち、メインCPU30aは、各ラウンド遊技の開始時にラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドを演出制御基板31に出力するとともに、上大入賞口28の開放及び閉鎖を制御する。なお、16R通常確変大当り遊技が付与されるとき、メインCPU30aは、1～4ラウンド目までのラウンド遊技時間を最大0.1秒として上大入賞口28を開放させるように制御する。

【0101】

そして、メインCPU30aは、最終回のラウンド遊技が終了すると、エンディング演出の実行を指示するエンディングコマンドを演出制御基板31に出力する。その後、メインCPU30aは、エンディング演出の終了によって大当り遊技を終了させる。そして、メインCPU30aは、大当りフラグに「0」を設定する（クリアする）。

【0102】

メインCPU30aは、4R確変大当り遊技が付与された場合には、確変フラグに「1」を設定する。また、4R確変大当り遊技が付与される場合、当該4R確変大当り遊技が付与される図柄変動ゲーム開始時において作動フラグに「1」が設定されていれば（入球率向上状態が付与されていれば）、当該作動フラグに「1」を設定する。一方、メインCPU30aは、4R確変大当り遊技が付与される場合、当該4R確変大当り遊技が付与される図柄変動ゲーム開始時において作動フラグに「1」が設定されていなければ（入球率向上状態が付与されていなければ）、作動フラグに「1」を設定しない（「0」を設定する）ようになっている。

【0103】

一方、メインCPU30aは、4R非確変大当り遊技が付与された場合には、確変フラグに「0」を設定する。また、4R非確変大当り遊技が付与される場合、当該4R非確変大当り遊技が付与される図柄変動ゲーム開始時において作動フラグに「1」が設定されて

いれば（入球率向上状態が付与されていれば）、当該作動フラグに「1」を設定すると共に、入球率向上状態が付与される残り図柄変動ゲーム数を示す作動回数に100回を設定する。この作動回数は、図柄変動ゲームが実行される毎に1減算され、値が0となると、作動フラグがクリアされる（「0」が設定される）。なお、各フラグ及び作動回数は、大当たり遊技が付与された場合にもクリアされる（「0」が設定される）ようになっている。

【0104】

一方、メインCPU30aは、4R非確変大当たり遊技が付与される場合、当該4R非確変大当たり遊技が付与される図柄変動ゲーム開始時において作動フラグに「1」が設定されていなければ（入球率向上状態が付与されていなければ）、作動フラグに「0」を設定するようになっている。

10

【0105】

このように4R確変大当たり遊技及び4R非確変大当たり遊技を実行させることにより、本実施形態では、図柄変動ゲームの演出内容、大当たり遊技の演出内容、大当たり遊技終了後における入球率向上状態の有無などが同じである。このため、4R確変大当たり遊技及び4R非確変大当たり遊技終了後、確変状態が付与されているか否かについて秘匿されるようになっている。

【0106】

次に、演出制御基板31のサブCPU31aが統括制御プログラムに基づき実行する各種処理について説明する。メインCPU30aから所定の制御コマンドを所定のタイミングで入力すると、サブCPU31aは、それに応じて各種処理を実行する。

20

【0107】

例えば、サブCPU31a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に基づき、図柄変動ゲームを実行させるように可変表示器H2を制御する。また、サブCPU31aは、変動パターン指定コマンド及び特別図柄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及び特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄に基づき、可変表示器H2に確定停止表示させる飾り図柄による図柄組み合わせを決定するようになっている。さらに、サブCPU31aは、最終停止図柄として大当たり図柄が指定されると、当該大当たり図柄に対応する大当たり遊技の種類に基づき、大当たり遊技の具体的な演出内容を決定する。そして、サブCPU31aは、大当たり遊技中、決定した大当たり遊技の具体的な演出内容に基づき、大当たり遊技に係わる遊技演出を実行させるようになっている。すなわち、サブCPU31aは、オープニングコマンド、ラウンドコマンド及びエンディングコマンドを入力すると、決定した大当たり遊技の具体的な演出内容に基づき、オープニング演出、ラウンド演出及びエンディング演出を可変表示器H2に実行させるようになっている。なお、サブCPU31aは、16R特別確変大当たり遊技又は16R通常確変大当たり遊技が付与された場合、エンディング演出において大当たり遊技終了後に確変状態が付与されることを報知させるようになっている。

30

【0108】

次に、図柄変動ゲーム終了時に、可変表示器H2に確定停止表示させる飾り図柄による図柄組み合わせ（以下、単に確定図柄と示す場合もある）を決定するための詳しい処理について説明する。

40

【0109】

サブCPU31a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が特図A、B、aの場合には、確定図柄として、大当たりの図柄組み合わせを決定する。なお、本実施形態において、大当たりの図柄組み合わせは、[111][222][333][444][555][666][777][888]となっている。なお、大当たりの図柄組み合わせが表示されることにより、確変状態が付与されることを認識できるようになっている。その一方で、16R特別確変大当たり遊技と16R通常確変大当たり遊技のいずれの大当たり遊技が付与されるかは認識できないようになっている。また、サブCPU31a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が特図C、D、c、dの場合には、確定図

50

柄として、確変示唆の図柄組み合わせを決定する。

【0110】

また、サブCPU31aは、指定された最終停止図柄が、はずれ図柄の場合であって、はずれリーチ演出用の変動パターンP4～P6が指定された場合、飾り図柄による図柄組み合わせとして、はずれリーチの図柄組み合わせを決定する。また、サブCPU31aは、指定された最終停止図柄が、はずれ図柄の場合であって、はずれ演出用の変動パターンP7が指定された場合、飾り図柄による図柄組み合わせとして、はずれの図柄組み合わせを決定する。そして、以上のように、サブCPU31aは、決定した飾り図柄による図柄組み合わせを全図柄停止コマンドの入力に応じて確定停止表示させる。

【0111】

そして、本実施形態では、16R特別確変大当り遊技又は16R通常確変大当り遊技終了後、確変状態が付与されたことを報知する演出モードとしての確変モードが設定されるようになっている。確変モードは、複数の演出段階（ステージ）にて構成されており、予め決められた移行条件が成立することにより、予め決められた順番で、演出段階が次の演出段階へ移行するようになっている。

【0112】

詳しく説明すると、確変モード中、設定された演出段階により、背景画像や登場キャラクター等の表示画像が変化するようになっている。このため、表示画像から現在、どの演出段階による遊技演出が実行されるのかを認識できるようになっている。本実施形態では、確変モードには、1～3段階までの演出段階が存在している。そして、図9に示すように、確変状態が付与されていることを期待できない演出モードとしての通常モードから最初の16R特別確変大当り遊技又は16R通常確変大当り遊技を経て、確変モードが設定された場合、1段階目の演出段階の確変モードが設定されるようになっている。そして、1段階目の演出段階が設定されているときに、予め決められた2段階目へのステージ移行条件が成立することにより、2段階目の演出段階の確変モードが設定される。同様に、2段階目の演出段階が設定されているときに、予め決められた3段階目へのステージ移行条件が成立することにより、3段階目の演出段階の確変モードが設定される。さらに、3段階目の演出段階が設定されているときに、予め決められた達成演出実行条件が成立することにより、達成演出が実行された後、1段階目の演出段階の確変モードが再び設定される。

【0113】

なお、本実施形態では、図10に示すように、複数段階（1～3段階）の確変モードに亘って背景画像が連続しており、ストーリーを形成している。具体的には、図10（a）に示すように、1段階目の確変モードが設定されている場合、背景画像として城に向かう途中の荒野の様子が表示されている。図10（b）に示すように、2段階目の確変モードが設定されている場合、背景画像として城の周りにいる様子が表示されている。図10（c）に示すように、3段階目の確変モードが設定されている場合、背景画像として城の中の様子が表示されている。このように、確変モードの演出段階が進む毎に、城に近づき、城の中に進む様子が示されている。

【0114】

また、本実施形態では、図9に示すように、確変モード中、4R確変大当り遊技又は4R非確変大当り遊技が付与されると、確変モードが終了して、確変状態が付与されたか否かを認識できない演出モードとしてのチャンスモード（確変示唆モード）が設定されるようになっている。チャンスモードは、特定回数の図柄変動ゲームが終了するまで、又は次の大当り遊技が付与されるまで設定されるようになっている。本実施形態では、大当り遊技終了後から、時短状態（入球率向上状態）の付与が終了するまで、又は次の大当り遊技が付与されるまでチャンスモードが設定されるようになっている。これにより、チャンスモード中は、入球率向上状態が付与されていることとなる。

【0115】

ちなみに、チャンスモード中に、再び16R特別確変大当り遊技又は16R通常確変大当り遊技が付与された場合、チャンスモードに移行する前に設定されていた段階の確変モ

10

20

30

40

50

ードが設定されるようになっている。また、チャンスモード設定後、大当たり遊技が付与されることなく、100回の図柄変動ゲームが終了した場合、確変状態及び入球率向上状態が付与されていれば、そのままチャンスモードが継続するようになっている。一方、チャンスモード設定後、大当たり遊技が付与されることなく、100回の図柄変動ゲームが終了した場合、確変状態が付与されていなければ、入球率向上状態の終了と共に、通常モードが設定されるようになっている。なお、チャンスモードも図11(a)に示すように背景画像などの表示画像により現在チャンスモードが設定されていることを認識できるようになっている。

【0116】

また、図9に示すように、通常モード中、4R確変大当たり遊技又は4R非確変大当たり遊技が付与されると、通常モードが終了して、確変状態が付与されたか否かを認識できない演出モードとしての潜伏モード（確変示唆モード）が設定されるようになっている。潜伏モードは、次の大当たり遊技が付与されるまで又は転落抽選に当選するまで設定されるようになっている。本実施形態では、図柄変動ゲーム毎に転落抽選が実行されるようになっている。このため、通常モードであっても、確変状態が付与されている場合があり、通常モードも確変示唆モードの一種といえる。なお、潜伏モードも図11(b)に示すように背景画像などの表示画像により現在潜伏モードが設定されていることを認識できるようになっている。

【0117】

次に、演出モードの移行に係わるモード移行処理について図12～図14に基づき説明する。モード移行処理は、図柄変動ゲーム終了時（全図柄停止コマンドを入力したとき）に実行されるようになっている。

【0118】

サブCPU31aは、図柄変動ゲーム終了時、RAM30cに記憶されているモードフラグに設定されている値を参照して、どのような演出モードが設定されているかを確認する（ステップS100）。なお、モードフラグに設定される値は、どのような演出モードが設定されているかを示している。具体的には、モードフラグに「0」が設定されているときには、通常モードが設定されていることを示している。モードフラグに「1」が設定されているときには、1段階目の確変モードが設定されていることを示している。モードフラグに「2」が設定されているときには、2段階目の確変モードが設定されていることを示している。モードフラグに「3」が設定されているときには、3段階目の確変モードが設定されていることを示している。モードフラグに「4」が設定されているときには、チャンスモードが設定されていることを示している。モードフラグに「5」が設定されているときには、潜伏モードが設定されていることを示している。

【0119】

次に、サブCPU31aは、モードフラグの値が通常モードを示している（モードフラグ＝0である）か否かを判定する（ステップS101）。この判定結果が肯定の場合（通常モードを示している場合）、サブCPU31aは、実行された図柄変動ゲームにおいて、特別図柄指定コマンドにより特図A、B、aのいずれかが指定されたか否かを判定する（ステップS102）。つまり、大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示されたか否かを判定する。ステップS102の判定結果が肯定の場合、サブCPU31aは、図柄変動ゲーム終了後に付与される大当たり遊技（16R特別確変大当たり遊技又は16R通常確変大当たり遊技）のエンディング演出終了後、1段階目の確変モードを設定したことを示す値「1」をモードフラグに設定して（ステップS103）、モード移行処理を終了する。モードフラグに「1」を設定した場合、モード移行処理終了後、サブCPU31aは、1段階目の確変モードに応じた背景画像を表示させる等の処理を実行し、演出モードを移行させる。

【0120】

一方、ステップS102の判定結果が否定の場合、サブCPU31aは、特別図柄指定コマンドにより特図C、D、c、dのいずれかが指定されたか否かを判定する（ステップ

10

20

30

40

50

S 1 0 4)。この判定結果が否定の場合、サブC P U 3 1 aは、そのまま、モード移行処理を終了する。一方、ステップS 1 0 4の判定結果が肯定の場合、サブC P U 3 1 aは、図柄変動ゲーム終了後に付与される大当り遊技（4 R 確変大当り遊技又は4 R 非確変大当り遊技）のエンディング演出終了後、潜伏モードを設定したことを示す値「5」をモードフラグに設定して（ステップS 1 0 5）、モード移行処理を終了する。モードフラグに「5」を設定した場合、モード移行処理終了後、サブC P U 3 1 aは、潜伏モードに応じた背景画像を表示させる等の処理を実行し、演出モードを移行させる。

【0 1 2 1】

一方、ステップS 1 0 1の判定結果が否定の場合（通常モードを示していない場合）、サブC P U 3 1 aは、モードフラグの値が1段階目の確変モードを示している（モードフラグ=1である）か否かを判定する（ステップS 1 0 6）。この判定結果が肯定の場合、サブC P U 3 1 aは、特別図柄指定コマンドにより特図A, B, aのいずれかが指定されたかを判定する（ステップS 1 0 7）。ステップS 1 0 7の判定結果が肯定の場合、サブC P U 3 1 aは、2段階目の確変モードへのモード移行条件が成立したか否かを判定する（ステップS 1 0 8）。本実施形態において、2段階目の確変モードへのモード移行条件は、1段階目の確変モード中に1 6 R 特別確変大当り遊技又1 6 R 通常確変大当り遊技のいずれかの当り遊技が所定回数（本実施形態では5回）付与されたことを条件としている。

【0 1 2 2】

ステップS 1 0 8の判定結果が肯定の場合、サブC P U 3 1 aは、2段階目の確変モードを設定したことを示す値「2」をモードフラグに設定し（ステップS 1 0 9）、モード移行処理を終了する。モードフラグに「2」を設定した場合、モード移行処理終了後、サブC P U 3 1 aは、2段階目の確変モードに応じた背景画像を表示させる等の処理を実行し、演出モードを移行させる。一方、ステップS 1 0 8の判定結果が否定の場合、サブC P U 3 1 aは、1段階目の確変モード中に付与された1 6 R の大当り遊技（1 6 R 特別確変大当り遊技又1 6 R 通常確変大当り遊技）の付与回数を1 加算してR A M 3 1 c の記憶内容を更新して（ステップS 1 1 0）、モード移行処理を終了する。

【0 1 2 3】

また、ステップS 1 0 7の判定結果が否定の場合（特図A, B, aのいずれかでない場合）、サブC P U 3 1 aは、特別図柄指定コマンドにより特図C, D, c, dのいずれかが指定されたか否かを判定する（ステップS 1 1 1）。ステップS 1 1 1の判定結果が肯定の場合、サブC P U 3 1 aは、図柄変動ゲーム終了後に付与される大当り遊技（4 R 確変大当り遊技又は4 R 非確変大当り遊技のいずれか）のエンディング演出終了後、チャンスモードを設定したことを示す値「4」をモードフラグに設定する（ステップS 1 1 2）。また、ステップS 1 1 2において、サブC P U 3 1 aは、1段階目の確変モードを設定されていたことを示す値「1」を履歴フラグに記憶して、モード移行処理を終了する。なお、履歴フラグは、R A M 3 1 c に記憶されている。モードフラグに「4」を設定した場合、モード移行処理終了後、サブC P U 3 1 aは、チャンスモードに応じた背景画像を表示させる等の処理を実行し、演出モードを移行させる。また、モードフラグに「4」を設定した場合、サブC P U 3 1 aは、図1 1（a）に示すように、履歴フラグに設定された値に応じた背景画像を表示させる。つまり、サブC P U 3 1 aは、チャンスモード前に設定されていた確変モードの演出段階を示す報知画像を表示させる。これにより、遊技者は、チャンスモード前に設定されていた確変モードの演出段階を容易に確認することができる。また、ステップS 1 1 1の判定結果が否定の場合、サブC P U 3 1 aは、そのままモード移行処理を終了する。

【0 1 2 4】

一方、ステップS 1 0 6の判定結果が否定の場合（1段階目の確変モードを示していない場合）、サブC P U 3 1 aは、モードフラグの値が2段階目の確変モードを示している（モードフラグ=2である）か否かを判定する（ステップS 1 1 3）。この判定結果が肯定の場合、サブC P U 3 1 aは、特別図柄指定コマンドにより特図A, B, aのいずれか

が指定されたかを判定する（ステップS 1 1 4）。ステップS 1 1 4の判定結果が肯定の場合、サブCPU 3 1 aは、3段階目の確変モードへの移行条件が成立したか否かを判定する（ステップS 1 1 5）。本実施形態において、3段階目の確変モードへのモード移行条件は、確変モード中に1 6 R特別確変大当り遊技又1 6 R通常確変大当り遊技が所定回数（本実施形態では1 0回）付与されたこと、及び予め決められた遊技演出が実行されたことを条件としている。

【0 1 2 5】

ステップS 1 1 5の判定結果が肯定の場合、サブCPU 3 1 aは、3段階目の確変モードを設定したことを示す値「3」をモードフラグに設定し（ステップS 1 1 6）、モード移行処理を終了する。モードフラグに「3」を設定した場合、モード移行処理終了後、サブCPU 3 1 aは、3段階目の確変モードに応じた背景画像を表示させる等の処理を実行し、演出モードを移行させる。一方、ステップS 1 1 5の判定結果が否定の場合、サブCPU 3 1 aは、2段階目の確変モード中に付与された1 6 Rの大当り遊技の付与回数を1加算してRAM 3 1 cの記憶内容を更新して（ステップS 1 1 7）、モード移行処理を終了する。

【0 1 2 6】

また、ステップS 1 1 4の判定結果が否定の場合（特図A, B, aのいずれかでない場合）、サブCPU 3 1 aは、特別図柄指定コマンドにより特図C, D, c, dのいずれかが指定されたか否かを判定する（ステップS 1 1 8）。ステップS 1 1 8の判定結果が肯定の場合、サブCPU 3 1 aは、図柄変動ゲーム終了後に付与される大当り遊技（4 R確変大当り遊技又は4 R非確変大当り遊技）のエンディング演出終了後、チャンスモードを設定したことを示す値「4」をモードフラグに設定する（ステップS 1 1 9）。また、ステップS 1 1 9において、サブCPU 3 1 aは、2段階目の確変モードを設定されていたことを示す値「2」を履歴フラグに記憶して、モード移行処理を終了する。なお、モードフラグに「4」を設定した場合、モード移行処理終了後、サブCPU 3 1 aは、チャンスモードに応じた背景画像を表示させる等の処理を実行し、演出モードを移行させる。また、モードフラグに「4」を設定した場合、サブCPU 3 1 aは、履歴フラグに設定された値に応じた背景画像を表示させる。また、ステップS 1 1 8の判定結果が否定の場合、サブCPU 3 1 aは、モード移行処理を終了する。

【0 1 2 7】

一方、ステップS 1 1 3の判定結果が否定の場合（2段階目の確変モードを示していない場合）、サブCPU 3 1 aは、モードフラグの値が3段階目の確変モードを示している（モードフラグ＝3である）か否かを判定する（ステップS 1 2 0）。この判定結果が肯定の場合、サブCPU 3 1 aは、特別図柄指定コマンドにより特図A, B, aのいずれかが指定されたかを判定する（ステップS 1 2 1）。ステップS 1 2 1の判定結果が肯定の場合、サブCPU 3 1 aは、達成演出実行条件が成立したか否かを判定する（ステップS 1 2 2）。本実施形態において、達成演出実行条件は、確変モード中に1 6 R特別確変大当り遊技又1 6 R通常確変大当り遊技が所定回数（本実施形態では2 0回）付与されたこと、及び予め決められた複数種類の遊技演出が実行されたことを条件としている。

【0 1 2 8】

ステップS 1 2 2の判定結果が肯定の場合、サブCPU 3 1 aは、図柄変動ゲーム終了後の大当り遊技中に達成演出を実行させる（ステップS 1 2 3）。そして、ステップS 1 2 3において、サブCPU 3 1 aは、当該達成演出終了後、達成演出が実行されたことを示す達成画像を可変表示器H 2に表示させると共に、再び1段階目の確変モードを設定したことを示す値「1」をモードフラグに設定して、モード移行処理を終了する。なお、達成画像は、次の通常モードが設定されるまで表示される。

【0 1 2 9】

一方、ステップS 1 2 2の判定結果が否定の場合、サブCPU 3 1 aは、3段階目の確変モード中に付与された1 6 Rの大当り遊技の付与回数を1加算してRAM 3 1 cの記憶内容を更新して（ステップS 1 2 4）、モード移行処理を終了する。

【0130】

また、ステップS121の判定結果が否定の場合（特図A，B，aのいずれかでない場合）、サブCPU31aは、特別図柄指定コマンドにより特図C，D，c，dのいずれかが指定されたか否かを判定する（ステップS125）。ステップS125の判定結果が肯定の場合、サブCPU31aは、図柄変動ゲーム終了後に付与される大当り遊技（4R確変大当り遊技又は4R非確変大当り遊技）のエンディング演出終了後、チャンスモードを設定したことを示す値「4」をモードフラグに設定する（ステップS126）。また、ステップS126において、サブCPU31aは、3段階目の確変モードを設定されていたことを示す値「3」を履歴フラグに記憶する。なお、モードフラグに「4」を設定した場合、モード移行処理終了後、サブCPU31aは、チャンスモードに応じた背景画像を表示させる等の処理を実行し、演出モードを移行させる。また、モードフラグに「4」を設定した場合、サブCPU31aは、履歴フラグに設定された値に応じた背景画像を表示させる。また、ステップS125の判定結果が否定の場合、サブCPU31aは、そのままモード移行処理を終了する。

10

【0131】

一方、ステップS120の判定結果が否定の場合（3段階目の確変モードを示していない場合）、図14に示すように、サブCPU31aは、モードフラグの値がチャンスモードを示している（モードフラグ＝4である）か否かを判定する（ステップS127）。この判定結果が肯定の場合、サブCPU31aは、特別図柄指定コマンドにより特図A，B，aのいずれかが指定されたかを判定する（ステップS128）。ステップS128の判定結果が肯定の場合、サブCPU31aは、大当り遊技終了後、RAM31cに記憶された履歴フラグを参照して、チャンスモード設定前に設定された演出段階の確変モードを設定することを示す値をモードフラグに設定し（ステップS129）、モード移行処理を終了する。

20

【0132】

一方、ステップS128の判定結果が否定の場合、サブCPU31aは、特別図柄指定コマンドにより特図C，D，c，dのいずれかが指定されたかを判定する（ステップS130）。この判定結果が肯定の場合、サブCPU31aは、モード移行処理を終了する。また、ステップS130の判定結果が否定の場合、サブCPU31aは、作動フラグが「0」となったか否かを判定する（ステップS131）。すなわち、サブCPU31aは、入球率向上状態の付与が終了したか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合、サブCPU31aは、通常モードを設定したことを示す値「0」をモードフラグに設定する（ステップS132）。また、サブCPU31aは、確変モード中における大当り遊技の付与回数、及び履歴フラグをリセットする。

30

【0133】

一方、ステップS127の判定結果が否定の場合（チャンスモードを示していない場合、すなわち、潜伏モードを示している場合）、サブCPU31aは、実行された図柄変動ゲームにおいて、特別図柄指定コマンドにより特図A，B，aのいずれかが指定されたか否かを判定する（ステップS133）。つまり、大当りの図柄組み合わせが確定停止表示されたか否かを判定する。ステップS133の判定結果が肯定の場合、サブCPU31aは、図柄変動ゲーム終了後に付与される大当り遊技（16R特別確変大当り遊技又は16R通常確変大当り遊技）のエンディング演出終了後、1段階目の確変モードを設定したことを示す値「1」をモードフラグに設定し（ステップS134）、モード移行処理を終了する。

40

【0134】

一方、ステップS133の判定結果が否定の場合、サブCPU31aは、特別図柄指定コマンドにより特図C，D，c，dのいずれかが指定されたか否かを判定する（ステップS135）。ステップS135の判定結果が肯定の場合、サブCPU31aは、図柄変動ゲーム終了後に付与される大当り遊技（4R確変大当り遊技又は4R非確変大当り遊技）のエンディング演出終了後、潜伏モードを設定したことを示す値「5」をモードフラグに

50

設定する（ステップS136）。一方、ステップS135の判定結果が否定の場合、サブCPU31aは、転落抽選を実行する（ステップS137）。なお、ステップS137において、確変状態が付与されている場合には、1/20の確率で転落抽選に当選し、確変状態が付与されていない場合には、1/10の確率で転落抽選に当選するようになっている。ステップS137の判定結果が肯定の場合、サブCPU31aは、通常モードが設定されたことを示す値「0」をモードフラグに設定する（ステップS138）。一方、ステップS137の判定結果が否定の場合、サブCPU31aは、そのまま、モード移行処理を終了する。

【0135】

そして、本実施形態では、同じ変動パターンが指定された場合であっても、演出モード毎に図柄変動ゲームの具体的な演出内容が変更されるようになっている。また、確変モード中では、演出段階毎に図柄変動ゲームの具体的な演出内容が変更されるようになっている。以下、具体的な演出内容を変更するための詳しい処理について説明する。

【0136】

サブCPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、モードフラグの値に応じて、図柄変動ゲームの具体的な演出実行内容を特定する演出実行内容パターンを決定する。演出実行内容パターンは、変動パターンにより指定された演出時間内に実行される遊技演出の具体的な演出内容（出現キャラクタや、飾り図柄の変動速度、音楽、効果音、ランプの発光パターンなど）を特定するものである。なお、図15に示すように、変動パターン毎に、複数の演出実行内容パターンが対応付けられている。そして、演出実行内容パターンは、それぞれモードフラグの値により分類されている。すなわち、サブCPU31aは、指定された変動パターンに対応する演出実行内容パターンのうち、モードフラグの値に対応する演出実行内容パターンの中から演出実行内容パターンを決定するようになっている。そして、サブCPU31aは、指定された変動パターン及び決定した演出実行内容パターンに基づき、図柄変動ゲームに係わる遊技演出を実行させるようになっている。

【0137】

例えば、サブCPU31aは、大当たり演出用の変動パターンP2が指定されたとき、モードフラグに「0」が設定されている場合には、演出実行内容パターンPA20を決定し、実行する。また、サブCPU31aは、はずれリーチ演出用の変動パターンP5が指定されたとき、モードフラグに「4」が設定されている場合には、演出実行内容パターンPA54を決定し、実行する。なお、確変モード中、同じ変動パターンが指定されたときであっても、演出段階毎に選択される演出実行内容パターンが異なっている。すなわち、サブCPU31aは、大当たり演出用の変動パターンP2が指定されたとき、モードフラグに「1」が設定されている場合には、演出実行内容パターンPA21を決定し、実行する。一方、大当たり演出用の変動パターンP2が指定されたとき、モードフラグに「2」が設定されている場合には、演出実行内容パターンPA22を決定し、実行する。これにより、演出段階毎に異なる遊技演出を楽しませることができる。

【0138】

また、チャンスモード中、変動パターン指定コマンドを入力すると、履歴フラグ毎に選択できる演出実行内容パターンの種類が変化するようになっている。例えば、サブCPU31aは、モードフラグに「4」が設定されているときであって、履歴フラグに「2」が設定されているとき、変動パターンP2が指定されると、演出実行内容パターンPA24、PB22を選択することができるようになっている。このように、チャンスモードが設定されている場合、チャンスモード設定前に設定されていた確変モードの演出段階により、チャンスモード中に実行される図柄変動ゲームの演出内容が変更される場合があるようになっている。従って、遊技者にチャンスモード設定前の確変モードの演出段階を意識させると共に、思い出させることもできるようになっている。

【0139】

また、例えば、サブCPU31aは、モードフラグに「4」が設定されているときであって、履歴フラグに「1」が設定されているとき、変動パターンP1が指定されると、演

出実行内容パターン P A 1 4, P B 1 1, P C 1 を選択することができるようになっている。その一方で、サブ C P U 3 1 a は、モードフラグに「4」が設定されているときであって、履歴フラグに「2」が設定されているとき、変動パターン P 1 が指定されると、演出実行内容パターン P A 1 4, P B 1 2 を選択することができるようになっている。このように、チャンスモードが設定されているとき、履歴フラグが「1」である場合には選択できる一方、履歴フラグが「2」である場合には選択できない演出実行内容パターン P C 1 が存在する。このため、遊技者は、チャンスモード前に設定されていた確変モードの演出段階により注目することとなる。また、チャンスモードに移行した場合であっても、チャンスモード前に設定されていた確変モードの演出段階により異なる遊技演出を楽しむことができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0140】

そして、本実施形態では、確変モードに移行する 1 6 R の大当たり遊技が付与される際、選択演出が実行されるようになっている。具体的には、1 6 R 特別確変大当たり遊技又は 1 6 R 通常確変大当たり遊技中、予め決められたラウンド遊技において、選択演出（出現キャラクタ選択演出）が実行されるようになっている。確変モード及びチャンスモード中、この選択演出にて選択された軍団（出現キャラクタ、本実施形態では上杉軍、真田軍、伊達軍の 3 種類）に応じた様々な遊技演出（例えば、リーチ演出など）が実行されるようになっている。また、確変モード及びチャンスモード中、選択された軍団を認識できるように軍団毎に設定される選択フラグが可変表示器 H 2 上に表示される表示演出が実行されるようになっている。つまり、選択結果に応じた表示演出が実行されるようになっている。以下、選択演出及び選択演出に伴って行われる各種遊技演出に係わる処理について説明する。

20

【0141】

まず、選択演出に係わる処理について説明する。この選択演出は、1 6 R 特別確変大当たり遊技又は 1 6 R 通常確変大当たり遊技が付与された際、予め決められた 5 ラウンド目から 6 ラウンド目のラウンド遊技演出中に実行されるようになっている。

【0142】

サブ C P U 3 1 a は、5 ラウンド目のラウンドコマンドを入力すると、選択演出において提示する選択肢（すなわち、選択可能な軍団）を特定する。具体的には、予め決められた出現条件が成立している場合には、サブ C P U 3 1 a は、選択可能な選択肢として、上杉軍、真田軍、及び伊達軍という 3 種類の軍団（キャラクタ）を特定する。一方、予め決められた出現条件が成立していない場合には、サブ C P U 3 1 a は、選択可能な選択肢として、上杉軍及び真田軍の 2 種類の軍団（キャラクタ）を特定する。なお、本実施形態において、出現条件は、チャンスモード中に 1 6 R の大当たり遊技が付与されたことを条件としている。

30

【0143】

そして、サブ C P U 3 1 a は、5 ラウンド目のラウンド遊技演出中に、選択可能な軍団を示す表示画像を選択肢として表示させる。そして、サブ C P U 3 1 a は、6 ラウンド目のラウンド遊技演出中に、操作有効期間を設定する。この操作有効期間内に演出ボタン 4 0 が操作されて選択肢が選択されることにより、選択肢が示す軍団を選択したとする。そして、サブ C P U 3 1 a は、軍団が選択されると、選択された軍団を示すように軍団毎に設定される選択フラグに選択されたことを示す値を設定して記憶する。各軍団に対応する選択フラグに「1」が設定された場合には、当該選択フラグに対応する軍団が選択されていないことを示している一方、各軍団に対応する選択フラグに「2」以上が設定された場合には、当該選択フラグに対応する軍団が選択されていることを示している。なお、操作有効期間内に演出ボタン 4 0 が操作されなかった場合には、サブ C P U 3 1 a は、予め決められた選択肢（本実施形態では上杉軍を示す選択肢）が選択されたものとしている。

40

【0144】

そして、1 6 R 特別確変大当たり遊技又は 1 6 R 通常確変大当たり遊技が終了すると、サブ C P U 3 1 a は、確変モードを設定すると共に、選択された軍団に対応する表示態様で選

50

択フラグを表示させる。本実施形態では、選択可能な軍団毎に選択フラグが可変表示器H2に表示されており、選択前には、選択フラグの値（レベル）が1であることが表示されている一方、選択後には、選択フラグの値（レベル）が2以上であることが表示される。なお、一度選択された場合には、確変モードが終了するまで選択されたものとして設定される（すなわち、選択フラグがレベル1とならない）。また、出現条件が成立しない限り、伊達軍に対応する選択フラグは、表示されないようになっている。

【0145】

次に、確変モード中、選択された軍団（選択結果）に関連する遊技演出の実行に関する処理について説明する。

サブCPU31aは、確変モード中、指定された変動パターンに対応付けられた複数の演出実行内容パターンの中から演出実行内容パターンを決定する際、選択フラグの値に応じて決定できる演出実行内容パターンの種類が変更されるようになっている。

【0146】

具体的には、サブCPU31aは、モードフラグの値として「1」～「3」が設定されているときに（1～3段階の確変モードが設定されているときに）、予め決められた変動パターンが指定された場合、選択フラグの値に応じて演出実行内容パターンの種類を変更する。本実施形態では、サブCPU31aは、モードフラグの値として「1」～「3」が設定されているときに、変動パターンが指定された場合、選択フラグの値に応じて演出実行内容パターンの種類を変更する。すなわち、選択演出にて選択された軍団に応じて決定される演出実行内容パターンの種類が変更される。

【0147】

例えば、図15に示すように、変動パターンP3が指定されたとき、上杉軍の選択フラグに「2」が設定され、真田軍の選択フラグに「1」又は「3」が設定され、伊達軍の選択フラグに「1」又は「3」が設定されている場合には、サブCPU31aは、演出実行内容パターンPA31，PA32，PU3の中から演出実行内容パターンを決定する。また、変動パターンP3が指定されたとき、上杉軍の選択フラグに「1」又は「3」が設定され、真田軍の選択フラグに「2」が設定され、伊達軍の選択フラグに「1」又は「3」が設定されている場合には、サブCPU31aは、演出実行内容パターンPA31，PA32，PS3の中から演出実行内容パターンを決定するようになっている。また、変動パターンP3が指定されたとき、上杉軍の選択フラグに「1」又は「3」が設定され、真田軍の選択フラグに「1」又は「3」が設定され、伊達軍の選択フラグに「2」が設定されている場合には、演出実行内容パターンPA31，PA32，PD3の中から演出実行内容パターンを決定するようになっている。

【0148】

また、変動パターンP3が指定されたとき、上杉軍の選択フラグに「2」が設定され、真田軍の選択フラグに「2」が設定され、伊達軍の選択フラグに「1」又は「3」が設定されている場合には、サブCPU31aは、演出実行内容パターンPA31，PA32，PU3，PS3の中から演出実行内容パターンを決定するようになっている。また、変動パターンP2が指定されたとき、上杉軍の選択フラグに「1」又は「3」が設定され、真田軍の選択フラグに「2」が設定され、伊達軍の選択フラグに「2」が設定されている場合には、サブCPU31aは、演出実行内容パターンPA31，PA32，PS3，PD3の中から演出実行内容パターンを決定するようになっている。また、変動パターンP3が指定されたとき、上杉軍の選択フラグに「2」が設定され、真田軍の選択フラグに「1」又は「3」が設定され、伊達軍の選択フラグに「2」が設定されている場合には、サブCPU31aは、演出実行内容パターンPA31，PA32，PU3，PD3の中から演出実行内容パターンを決定するようになっている。同様に、変動パターンP3が指定されたとき、上杉軍の選択フラグに「2」が設定され、真田軍の選択フラグに「2」が設定され、伊達軍の選択フラグに「2」が設定されている場合には、サブCPU31aは、演出実行内容パターンPA31，PA32，PU3，PS3，PD3の中から演出実行内容パターンを決定するようになっている。

【0149】

なお、サブCPU31aは、変動パターンP3が指定され、演出実行内容パターンPU3, PS3, PD3のいずれかが選択可能であっても、16Rの大当たり遊技が付与される場合に限り、演出実行内容パターンPA32, PU3, PS3, PD3のいずれかを選択することとなっている。すなわち、サブCPU31aは、変動パターンP3が指定され、演出実行内容パターンPU3, PS3, PD3のいずれかが選択可能であっても、4Rの大当たり遊技が付与される場合、演出実行内容パターンPA31を選択することとなっている。

【0150】

また、演出実行内容パターンPA31, PA32, PU3, PS3, PD3は、途中までの演出内容は同一になっている一方、最後の内容及び表示結果が異なるようになっている。具体的には、4Rの大当たり遊技が付与されるときに、選択される演出実行内容パターンPA31に基づき図柄変動ゲームが実行された場合、敵キャラクタとの対決に負け、確変示唆の図柄組み合わせが表示され、確変モードが終了することを示す演出内容となっている。16Rの大当たり遊技が付与されるときに、選択可能な演出実行内容パターンPA32に基づき図柄変動ゲームが実行された場合、敵キャラクタとの対決に勝ち、大当たりの図柄組み合わせが表示され、大当たり遊技の付与及び確変モードが継続することを示す演出内容となっている。はずれとなるとときに、選択可能な演出実行内容パターンPA6に基づき図柄変動ゲームが実行された場合、敵キャラクタとの対決が引き分けとなり、はずれの図柄組み合わせが表示され、確変モードが継続することを示す演出内容となっている。

【0151】

16Rの大当たり遊技が付与されるときに、選択可能な演出実行内容パターンPU3に基づき図柄変動ゲームが実行された場合、上杉軍が登場した後、敵キャラクタとの対決に勝ち、大当たりの図柄組み合わせが表示され、大当たり遊技の付与及び確変モードが継続することを示す演出内容となっている。16Rの大当たり遊技が付与されるときに、選択可能な演出実行内容パターンPS3に基づき図柄変動ゲームが実行された場合、真田軍が登場した後、敵キャラクタとの対決に勝ち、大当たりの図柄組み合わせが表示され、大当たり遊技の付与及び確変モードが継続することを示す演出内容となっている。16Rの大当たり遊技が付与されるときに、選択可能な演出実行内容パターンPD3に基づき図柄変動ゲームが実行された場合、伊達軍が登場した後、敵キャラクタとの対決に勝ち、大当たりの図柄組み合わせが表示され、大当たり遊技の付与及び確変モードが継続することを示す演出内容となっている。以上のように、選択演出にて軍団が選択された場合（選択フラグが「2」である場合）、選択した軍団が出現する遊技演出が実行されるようになっている。また、途中まで大当たりとなるか否かが演出内容により認識できないようになっている。さらに、選択演出にて選択された軍団が登場した場合、かならず、16Rの大当たり遊技が付与されることを認識できるようになっている。このため、遊技者に、選択演出の選択結果に注目させることができると共に、リーチ演出中に選択演出の選択結果に関連する遊技演出が実行されるか否かについて注目させることができる。

【0152】

また、本実施形態では、演出実行内容パターンPU3, PS3, PD3に基づく遊技演出が実行された場合、その後に付与される16R特別確変大当たり遊技演出中、それぞれ選択演出の選択結果に関連する特別な大当たり遊技演出（プレミアム大当たり演出）が実行される。例えば、演出実行内容パターンPU3に基づく遊技演出が実行された場合、その後に付与される16R特別確変大当たり遊技演出中、上杉軍が登場するプレミアム大当たり演出が実行されるようになっている。同様に、演出実行内容パターンPS3に基づく遊技演出が実行された場合、その後に付与される16R特別確変大当たり遊技演出中、真田軍が登場するプレミアム大当たり演出が実行されるようになっている。演出実行内容パターンPD3に基づく遊技演出が実行された場合、その後に付与される16R特別確変大当たり遊技演出中、伊達軍が登場するプレミアム大当たり演出が実行されるようになっている。以上のように、選択演出において選択された軍団に関連する演出が図柄変動ゲーム中に実行されて、大

当りとなり、当該大当り遊技演出中にも選択演出において選択された軍団に関連する遊技演出が実行されるようになっている。

【0153】

また、本実施形態では、演出実行内容パターンPU3に基づく遊技演出が実行された場合、上杉軍に対応する選択フラグに「3」が設定される。また、演出実行内容パターンPS3に基づく遊技演出が実行された場合、真田軍に対応する選択フラグに「3」が設定される。また、演出実行内容パターンPD3に基づく遊技演出が実行された場合、伊達軍に対応する選択フラグに「3」が設定される。すなわち、プレミアム大当り演出が実行された場合、それを示すように選択フラグに「3」が設定される。なお、選択フラグ「3」が設定された場合、それ以降、演出実行内容パターンPU3、PS3、PD3は、それぞれ選択されなくなっている。これにより、他のプレミアム大当り演出が出現しやすくなると共に、確変モード中一度しか出現しないために、より一層特別感を付与することができる。

10

【0154】

また、サブCPU31aは、モードフラグの値として「4」が設定されているときに（チャンスモードが設定されているときに）、変動パターンが指定された場合、選択フラグの値に応じて演出実行内容パターンの種類を変更する。すなわち、チャンスモード中、選択演出にて選択された軍団に応じて決定される演出実行内容パターンの種類が変更される。

【0155】

例えば、図15に示すように、変動パターンP3が指定されたとき、上杉軍の選択フラグに「2」が設定され、真田軍の選択フラグに「1」又は「3」が設定され、伊達軍の選択フラグに「1」又は「3」が設定されている場合には、サブCPU31aは、演出実行内容パターンPA34、PU34を選択できるようになっている。このように、チャンスモード前の確変モード中に設定されていた選択フラグの状態（すなわち、選択演出の選択結果）により、チャンスモード中における図柄変動ゲームの演出内容が変更される。このため、チャンスモード中に、チャンスモード前の確変モード中に設定されていた選択フラグの状態及び選択演出の選択結果に注目させることができる。また、選択結果によりチャンスモード中の演出内容も変化するため、選択演出及び選択結果についてより注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

30

【0156】

また、サブCPU31aは、チャンスモード中、16Rの大当り遊技が付与された場合、選択演出において伊達軍が選択肢として含まれる出現条件が成立したものとし、これ以降選択演出において伊達軍が選択肢として含まれることとなる。なお、サブCPU31aは、当該16Rの大当り遊技が付与された場合、大当り遊技中、伊達軍が出現する遊技演出を実行させるようになっている。

【0157】

さらに、本実施形態では、選択フラグの値を「3」とする契機となる特定の演出実行内容パターンPU3、PS3、PD3のうちいずれか1種類が選択された場合であって、16Rの大当り遊技が所定回数（本実施形態では10回）付与されたことが、3段階目の確変モードへのモード移行条件となっている。このため、2段階目の確変モードから3段階目の確変モードに移行する場合には、いずれかの選択フラグに「3」が設定され、確変モード中に16Rの大当り遊技が10回付与されたこととなる。

40

【0158】

同様に、本実施形態では、選択フラグの値を「3」とする契機となる特定の演出実行内容パターンPU3、PS3、PD3がすべて選択された場合であって、16Rの大当り遊技が所定回数（本実施形態では20回）付与されたことが、達成演出実行条件となっている。このため、達成演出が実行された場合には、すべての選択フラグに「3」が設定され、確変モード中に16Rの大当り遊技が10回付与されたこととなる。

【0159】

50

そして、本実施形態において、4 Rの大当り遊技が付与されてチャンスモードが設定された場合、サブCPU 31 aは、確変モード中に設定された各選択フラグの値をそれぞれ記憶するようになっている。そして、チャンスモードにおいて16 Rの大当り遊技が付与されて再び確変モードが設定された場合、サブCPU 31 aは、記憶した選択フラグの値をそれぞれ再設定するようになっている。また、付与回数もそのまま記憶保持されるようになっている。すなわち、チャンスモードが設定される前の状態で確変モードを再開するようにしている。その一方、サブCPU 31 aは、付与回数、及び選択フラグの値を、通常モードが設定されたとき、消去するようになっている。

【0160】

以上のことから、本実施形態のサブCPU 31 aは、モード設定手段、演出制御手段となる。

10

次に、確変モード中における遊技演出の流れについて説明する。

【0161】

通常モード又は潜伏モード中、16 Rの大当り遊技が付与されると、当該大当り遊技終了後、1段階目の確変モードが設定される。この1段階目の確変モードでは、図10 (a)に示すように、城を目指す様子が背景画像として表示され、遊技者に1段階目の確変モードが開始したことを認識させる。そして、1段階目の確変モード中に16 Rの大当り遊技が付与されたとき、確変モード中に16 Rの大当り遊技が5回付与されていた場合、2段階目の確変モードが設定される。

【0162】

20

この2段階目の確変モードでは、図10 (b)に示すように、城門に到達した様子が背景画像として表示され、遊技者に2段階目の確変モードが開始したことを認識させる。なお、城門に到達した様子が背景画像として表示されるため、遊技者に1段階目の確変モードから内容が連続していると共に、ストーリー内容が進行していることを認識させることができる。そして、2段階目の確変モード中に16 Rの大当り遊技が付与されたとき、いずれかの選択フラグに3が設定され、且つ、16 Rの大当り遊技が10回以上付与された場合、3段階目の確変モードが設定される。

【0163】

この3段階目の確変モードでは、図10 (c)に示すように、城内に到達した様子が背景画像として表示され、遊技者に3段階目の確変モードが開始したことを認識させる。なお、城内に到達した様子が背景画像として表示されるため、遊技者に2段階目の確変モードから内容が連続していると共に、ストーリー内容が進行していることを認識させることができる。そして、3段階目の確変モード中に16 Rの大当り遊技が付与されたとき、全ての選択フラグに3が設定され、且つ、16 Rの大当り遊技が20回以上付与された場合、大当り遊技中に達成演出が実行される。本実施形態の達成演出では、落城した様子が演出内容で示されるようになっている。その後、1段階目の確変モードが再び設定される。それ以降、達成演出が実行されたことを示す画像が可変表示器H2上に表示される。このため、遊技者は、1～3段階の確変モードが達成演出を経て終了し、1つのストーリーが完結したことを認識できる。

30

【0164】

以降、4 R非確変大当り遊技を経てチャンスモードが設定され、そのまま大当り遊技が付与されることなく、100回の図柄変動ゲームが終了し、通常モードが設定されるまで、同様の演出が繰り返される。

40

【0165】

なお、確変モード中、4 Rの大当り遊技が付与されると、チャンスモードが設定される。その際、図11 (a)に示すように、道を通して撤退する様子が背景画像として表示され、遊技者にチャンスモードであることを認識させる。また、道を通して撤退する様子が背景画像として表示されるため、遊技者に確変モードから内容が連続しているとともに、ストーリー内容が変更されていることを認識させることができる。

【0166】

50

また、チャンスモード中、チャンスモード設定前に設定されていた各選択フラグの状態、及び確変モードの演出段階を示す報知画像が表示されるようになっている。さらに、チャンスモード設定前に設定されていた各選択フラグの状態、及び確変モードの演出段階に応じて、図柄変動ゲームの演出内容が変更されるようになっている。

【0167】

また、チャンスモード中に、16Rの大当り遊技が付与されると、チャンスモードが設定される前に設定されていた演出段階の確変モードが再び設定され、当該演出段階の確変モードから遊技が継続するようになっている。また、チャンスモードが設定される前に設定されていた各選択フラグがそのまま維持され、チャンスモードが設定される前に設定されていた各選択フラグの状態に応じて図柄変動ゲームの演出内容が変更されるようになっている。また、チャンスモード中に、16Rの大当り遊技が付与されると、伊達軍の出現条件が成立し、それ以降、通常モードが設定されるまで、選択演出では、上杉軍、真田軍、伊達軍を選択肢として提示されるようになっている。

【0168】

以上のように、確変モードが継続している場合、予め決められた条件が成立すると、設定する確変モードの演出段階を変更される。また、確変モードが設定される順番は、予め決められているため、同じ種類の確変モードが繰り返されることがなく、飽きさせることがない。また、2段階目の確変モードが設定されているとき、予め決められた演出実行内容パターンPS3、PD3、PU3のうちいずれかの演出実行内容パターンに基づき図柄変動ゲームが実行され、且つ、16Rの大当り遊技が10回以上付与された場合、3段階目の確変モードに移行する。同様に、3段階目の確変モードが設定されているとき、予め決められた演出実行内容パターンPS3、PD3、PU3に基づき図柄変動ゲームが全て実行され、且つ、16Rの大当り遊技が20回以上付与された場合、達成演出が実行されて、1段階目の確変モードが設定される。このため、予め決められた特定の遊技演出が実行されたか否か、及び16Rの大当り遊技が付与されるか否かについて注目させることができ、確変モード中であっても、飽きさせることがない。

【0169】

次に、選択フラグが設定される様子について説明する。

通常モード又は潜伏モード中、16Rの大当り遊技が付与されると、当該大当り遊技中に選択演出が実行される。通常モード又は潜伏モードが付与されてから最初の16Rの大当り遊技中に実行される選択演出では、上杉軍を示す選択肢と、真田軍を示す選択肢が表示されるようになっている。遊技者は、演出ボタン40により選択肢を選択することにより、選択された選択肢が示す軍（キャラクタ）に対応する選択フラグに「2」が設定される。なお、選択されなかった選択肢が示す軍に対応する選択フラグには「1」が設定される。

【0170】

以降、確変モード又はチャンスモード中、16Rの大当り遊技が付与されるたびに、選択演出が実行されるようになっている。そして、当該選択演出の選択結果に応じて選択フラグが設定される。すなわち、当該選択演出にて「1」が設定されている選択フラグに対応する軍を示す選択肢が選択された場合、当該選択肢が示す軍に対応する選択フラグに「2」が設定される。なお、当該選択演出にて「2」又は「3」が設定されている選択フラグに対応する軍を示す選択肢が選択された場合、選択フラグの値は変更されないようになっている。

【0171】

また、チャンスモード中、16Rの大当り遊技が付与された場合、以降、通常モードが設定されるまで伊達軍の出現条件が成立することとなり、選択演出において、上杉軍を示す選択肢と、真田軍を示す選択肢と、伊達軍を示す選択肢が表示されるようになっている。

【0172】

また、選択フラグに「2」が設定された場合、確変モード中、当該選択フラグに対応す

10

20

30

40

50

る軍に係る遊技演出が、演出実行内容パターンPU3, PS3, PD3に基づき実行される場合がある。なお、演出実行内容パターンPU3, PS3, PD3は、変動パターンP3が指定され、16R特別確変大当り遊技が付与される場合にのみに選択されるようになっている。また、演出実行内容パターンPU3, PS3, PD3に基づき図柄変動ゲームが実行される場合、「2」が設定された選択フラグに対応する軍が出現する等、選択演出の選択結果に係るような遊技演出が実行される。

【0173】

そして、演出実行内容パターンPU3, PS3, PD3に基づき図柄変動ゲームが実行された場合、その後に付与される大当り遊技にてプレミアム大当り演出が実行されるようになっている。また、演出実行内容パターンPU3, PS3, PD3に基づき図柄変動ゲームが実行された場合、プレミアム大当り演出が実行されたことを示す選択フラグに「3」が設定される。選択フラグに「3」が設定されること（すなわち、プレミアム大当り演出が実行されること）は、3段階目のモード移行条件、及び達成演出実行条件の条件に含まれている。

【0174】

また、選択フラグに「2」が設定された場合、チャンスモード（確変示唆モード）中、当該選択フラグに対応する軍に係る遊技演出が、演出実行内容パターンPU14~PU74, PS14~PS74, PD14~PD74に基づき実行される場合がある。なお、演出実行内容パターンPU14~PU74, PS14~PS74, PD14~PD74に基づき図柄変動ゲームが実行される場合、「2」が設定された選択フラグに対応する軍が出現する等、選択演出の選択結果に係るような遊技演出が実行される。

【0175】

なお、チャンスモードが選択された場合、通常モードが設定されるまで、各選択フラグに設定された値は維持される。そして、チャンスモード中に16Rの大当り遊技が付与され、再び確変モードに移行した場合、値が維持された選択フラグに基づき、遊技演出が継続して実行される。これにより、通常モードが設定されるまで、遊技演出に一連の流れがあると思わせて、遊技を継続させることができる。

【0176】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

(1) 確変示唆モードに一旦移行した場合であっても、16Rの大当り遊技（確変大当り遊技）を経て確変モードに移行する際、当該16Rの大当り遊技中に実行される選択演出にて軍を示す選択肢を選択することにより、確変モード中、選択された選択肢に関連する遊技演出が実行されるようになっている。つまり、選択フラグの状態（選択結果）に応じて演出実行内容パターンPU3, PS3, PD3に基づく図柄変動ゲームが実行可能となっている。このため、長時間、確変モードが設定された後、チャンスモードが設定された場合であっても、戻ったときに設定される確変モードの内容は、確変モード移行時の大当り遊技中に実行される選択演出の結果により、チャンスモード設定以前に設定されていた確変モードとは異なった内容となる場合がある。このために、遊技者に確変モードに戻る意欲を一層持たせて遊技を実行させることができる。そして、確変モードが再び設定されたときでも遊技の興趣を向上させることができる。

【0177】

(2) サブCPU31aは、モードフラグに「4」が設定されているとき、チャンスモード設定前に設定された選択フラグの状態に応じて、演出実行内容パターンPU14~PU74, PS14~PS74, PD14~PD74に基づく図柄変動ゲームが実行可能に構成されている。つまり、チャンスモードに移行した場合であっても、チャンスモード移行前に実行された選択演出において選択された選択肢に関連した遊技演出が実行される。このため、チャンスモードに移行した場合であっても、確変モードと一繋がり関係性を持っているように思わせることができる。すなわち、チャンスモードであっても、まだ、確変状態が終わっていないかのように思わせ、遊技を継続させる意欲を持たせることができる。また、チャンスモードに移行した場合であっても、選択演出の選択結果により演出

内容が変化するため、選択演出における選択結果についてより注目させることができる。

【0178】

(3) 確変モード及びチャンスモードのうちいずれか一方が続けて設定されている限り、選択演出の選択結果に関連した遊技演出が実行される可能性がある。すなわち、通常モードが設定されない限り、選択フラグの値がリセットされることがない。このため、確変モードからチャンスモードに移行した場合や、チャンスモードから確変モードに移行した場合であっても、確変モードとチャンスモードが一繋がり関係性を持っているように思わせることができる。これにより、遊技を継続させる意欲を持たせることができる。

【0179】

(4) チャンスモード中に、16Rの大当たり遊技が付与された場合、選択演出にて選択できる選択肢（本実施形態では伊達軍）が増加する。このため、チャンスモードから確変モードが再び設定されたとしても、増加した新しい選択肢を選択することにより、チャンスモード設定前とは異なる確変モードにて遊技を行うことができ、遊技者を飽きさせることがない。

【0180】

(5) チャンスモード中、16Rの大当たり遊技が付与された場合、当該大当たり遊技終了後、チャンスモードが設定される前に設定されていた演出段階の確変モードが再び設定される。すなわち、一旦、チャンスモードに移行したとしても、16Rの大当たり遊技が付与された場合には、再びチャンスモードが設定される前に設定されていた演出段階の確変モードから確変モードが継続することとなる。これにより、一旦、確変モードの進行が中断されたとしても、1段階目から確変モードを実行させることがなくなる。このため、チャンスモードに移行したとしても、当該チャンスモード中に16Rの大当たり遊技を当選させたいという意欲を向上させ、遊技の興趣を高めることができる。また、チャンスモード中における遊技者の飽きを抑制することができる。また、確変モードの種類は順番に変更するため、確変モードの種類について注目させることができる。

【0181】

(6) サブCPU31aは、チャンスモードが設定された場合であっても、当該チャンスモードが設定される前に設定されていた確変モードの演出段階を示す報知画像を表示させる。このため、確変モードに再び移行した場合であっても、どのような演出段階の確変モードから実行されるかを容易に認識することができ、チャンスモード中における遊技継続の意欲を維持することができる。また、チャンスモード中に、チャンスモード設定前の確変モードの演出段階に応じた遊技演出が実行される場合、どのような遊技演出が実行されるかを予測することができ、遊技者の意欲を向上させることができる。

【0182】

(7) チャンスモード中、当該チャンスモードが設定される前に設定されていた確変モードの演出段階に応じた遊技演出が実行されるため、遊技者は、チャンスモードとなっても、確変モードから演出が継続しているように思わせると共に、確変状態がまだ付与されているように思わせることができる。これにより、チャンスモードとなっても、遊技者の飽きを抑え、遊技を継続する意欲を維持することができる。また、チャンスモードの内容が確変モードの演出段階により変化するため、確変モード中に予め決められた条件が成立し、確変モードの種類がどのように変化するかについて注目させることができる。また、毎回同じ演出内容のチャンスモードであるとは限らないために、遊技者を飽きさせることが無く、容易にどのような確変モードに再び戻ることができるのかを確認することができる。

【0183】

(8) サブCPU31aは、チャンスモード中、16Rの大当たり遊技が付与される図柄変動ゲーム中にチャンスモードが設定される前に設定されていた確変モードの演出段階に応じて演出実行内容パターンPB11～PB13、PB21～PB23、PB31～PB33に基づく遊技演出を実行させる。これにより、チャンスモードが設定される前に設定されていた確変モードの種類に注目させると共に、確変モードが改めて設定される前に、

10

20

30

40

50

チャンスモードが設定される前に設定されていた確変モードの種類を思い出させることができる。

【0184】

(9) サブCPU31aは、チャンスモード中、当該チャンスモードが設定される前に設定されていた確変モードの演出段階が予め決められた段階（本実施形態では2段階又は3段階）の確変モードである場合、演出実行内容パターンPC1に基づく遊技演出の実行を規制する。これにより、演出実行内容パターンPC1に基づく遊技演出の実行を規制するため、演出実行内容パターンPB12、PB13、PB22、PB23等の演出実行内容パターンに基づく遊技演出が出現しやすくなることができる。

【0185】

(10) チャンスモードに移行した場合であっても、チャンスモード設定前に実行された選択演出の選択結果に関連して演出実行内容パターンPU14～PU74、PS14～PS74、PD14～PD74に基づく遊技演出がチャンスモード中に実行される。このため、チャンスモードに移行した場合であっても、確変モードと一繋がり関係性を持っているように思わせることができる。また、確変状態が付与されていることが確定していないチャンスモードであっても、まだ、確変状態が終わっていないかのように思わせ、遊技を継続させる意欲を持たせることができる。また、チャンスモードに移行した場合であっても、チャンスモード設定前の選択演出における選択結果により演出内容が変化するため、選択演出についてより注目させることができる。

【0186】

(11) サブCPU31aは、確変モードが設定されているとき、予め決められた特定の演出実行内容パターンPU3、PS3、PD3のうちいずれか1種類演出実行内容パターンに基づく遊技演出が実行され、且つ、16Rの大当り遊技が10回数付与された場合、2段階目から3段階目の確変モードに変更する。また、サブCPU31aは、演出実行内容パターンPU3、PS3、PD3がすべて選択された場合であって、16Rの大当り遊技が20回数付与された場合、1段階目の確変モードを設定するようになっている。

【0187】

このように確変モードが継続している場合、予め決められた条件が成立すると、設定する確変モードの演出段階（種類）を変更される。このため、確変モードが継続しても、予め決められた条件が成立するか否かについて注目させることができ、飽きさせることを防止できる。また、確変モードが設定される順番は、予め決められているため、同じ種類の確変モードが繰り返されることがなく、飽きさせることがない。また、継続すればするほど、異なる種類の確変モードで遊技を行うことができるため、長い間確変モードが継続してほしいと思わせることができる。

【0188】

また、予め決められた種類の確変モードが設定されているとき、予め決められた特定の遊技演出が実行され、且つ、特定種類の大当り遊技が予め決められた回数付与された場合、確変モードの種類が変更される。このため、予め決められた特定の遊技演出が実行されたか否か、及び特定種類の大当り遊技が付与されるか否かについて注目させることができ、確変モード中であっても、飽きさせることがない。また、予め決められた種類の確変モードである場合に確変モードが変更されるため、現在設定されている確変モードの種類についても注目させることができる。

【0189】

(12) サブCPU31aは、選択演出にて軍団が選択された場合、それ以降、選択結果を示すように選択フラグを表示させる。そして、サブCPU31aは、確変モードの演出段階が変更された場合であっても、確変モード又はチャンスモードが継続している限り、当該選択フラグを継続して表示させる。つまり、各選択フラグに初期値「1」を設定することができない。このため、確変モードの演出段階（種類）が変更されても、確変モードが継続している限り、一連の流れがある演出として遊技者に感じさせることができる。すなわち、同じことの繰り返しであると遊技者に思わせることが無く、飽きさせることがない

10

20

30

40

50

。また、選択演出が実行されたか否か、及び選択演出にてどのような選択がなされたかについて注目させることができる。

【0190】

(13) サブCPU31aは、選択演出にて軍団が選択された場合、それ以降、確変モードが継続している期間において、図柄変動ゲーム中、選択された軍団に対応する遊技演出（本実施形態では、演出実行内容パターンPU3, PS3, PD3に基づく遊技演出）を実行可能に構成されている。これにより、遊技者は、選択演出が実行されたか否か、及びどのような選択がなされたかについてより注目させることができる。また、図柄変動ゲーム中、選択された軍に対応する遊技演出を実行される場合があるため、図柄変動ゲーム中の興趣を向上させることができる。

10

【0191】

(14) 確変モードが設定される順番は、予め決められており、複数の確変モードに亘って演出内容が連続して、ストーリーを形成している。このため、遊技者は確変モードが継続して種類が変更する毎に、ストーリーが進んでいくため、飽きさせることがない。また、同じ種類の確変モードが繰り返されることがないため、飽きることがない。また、確変モードが設定される順番は、予め決められているため、全ての種類の確変モードを見たいと思う遊技者の場合、長く確変モードが継続して欲しいと遊技者に思わせることができる。

【0192】

(15) 選択演出の選択結果に関連して選択される演出実行内容パターンPU3, PS3, PD3により特定される演出内容は、途中まで16R特別確変大当り遊技が付与される場合、又は4Rの大当り遊技が付与される場合、又ははずれとなる場合のうちいずれかの場合に実行される演出内容と同じとなっている。すなわち、途中まで確変モードが継続するか否か判断できない演出内容として、選択演出の選択結果に関連した遊技演出が実行可能に構成されている。このため、途中まで確変モードが継続するか否か判断できない重要な遊技演出において、選択演出が実行されたか否か、及び選択結果により、それ以降の演出内容が変化するため、遊技者を飽きさせることが無く、また、選択演出について注目させることができる。また、確変モードが継続している間、実行されるため、確変モードの種類が変更されたとしても、一連の確変モードとして認識させることができる。

20

【0193】

(16) サブCPU31aは、16R特別確変大当り遊技が決定された場合には、演出実行内容パターンPA31よりも、選択演出の選択結果に関連した遊技演出（演出実行内容パターンPU3, PS3, PD3に基づく遊技演出）を実行させやすく構成されている。このように、途中まで確変モードが継続するか否か判断できない重要な図柄変動ゲームに係わる遊技演出の演出内容として、選択結果に関連した遊技演出が実行された場合、16R特別確変大当りとなる可能性が高いことを認識することができる。このため、選択結果に関連した遊技演出が実行されるか否か、及び選択演出における選択について注目させることができる。従って、選択演出の選択結果に応じて、それ以降の演出内容が変化するため、遊技者を飽きさせることが無く、また、選択演出について注目させることができる。

30

40

【0194】

(17) サブCPU31aは、選択演出が実行され、軍団が選択された場合、それ以降、確変モードが継続している期間において大当り遊技がされる際、選択された軍団（選択結果）に対応する大当り遊技演出（プレミアム大当り演出）を実行可能に構成されている。このため、確変モードが継続している間、大当り遊技が付与された場合、選択された軍に関連したプレミアム大当り演出を楽しむことができ、選択演出に関心を持たすことができる。このように、選択演出の結果に応じて、それ以降の演出内容が変化するため、遊技者を飽きさせることが無く、また、選択演出における選択について注目させることができる。

【0195】

50

(18) サブCPU 31aは、プレミアム大当り演出が実行された場合（選択演出の選択結果に関連した大当り遊技演出が実行された場合）、当該プレミアム大当り演出が実行されたことを示すように選択フラグに「3」の値を設定する。そして、軍団（選択結果）毎に対応する選択フラグを設定された値と共に表示画像として表示させる。これにより、選択結果に関連した大当り遊技演出が実行されたことを確認することができる。

【0196】

(19) サブCPU 31aは、3段階目の確変モードが設定されているとき、全ての種類のプレミアム大当り演出が実行され、且つ、16Rの大当り遊技が20回数付与された場合、達成演出を実行させ、1段階目の確変モードに変更する。このように、すべての種類のプレミアム大当り演出を実行させることが条件となっているため、どの軍団が選択されたか（選択結果）について注目させる。同時に、どの種類のプレミアム大当り演出が実行されたかについて各軍団に対応する選択フラグを確認させて、注目させることができ、確変モード中、飽きさせることがない。また、モード移行条件は、確変モード中に達成する必要があるため、確変モードが継続して欲しいと遊技者に思わせることができる。

10

【0197】

(20) 選択演出は、複数種類の大当り遊技のうち、大入賞口28, 29の開放時間が長い16Rの大当り遊技中に設定される。このように、16Rの大当り遊技中でなければ、選択演出が実行されないため、確変モード中に、16Rの大当り遊技が付与されたいと思わせ、期待させることができる。

20

【0198】

なお、上記実施形態は以下のように変更してもよい。

・上記実施形態において、1段階目の確変モード中、16Rの大当り遊技の付与回数が3回となった場合、特別な演出内容の大当り遊技演出を実行させても良い。そして、この特別な演出内容の大当り遊技演出を実行させた場合に、選択演出の選択肢に新たな種類の選択肢（例えば伊達軍）を増やすようにしても良い。このようにした場合、確変モード中に所定回数的大当り遊技が付与されるか否かについて注目させることができる。また、所定回数的大当り遊技が付与されるまで確変モードが継続するか否かについて関心を持たせて、確変モードが長くなっても、遊技の興趣を向上させることができる。

【0199】

・上記実施形態において、確変モードの演出段階が増える際の大当り遊技中に特別な大当り遊技演出を実行させても良い。

30

・上記実施形態において、メインCPU 30aは、サブCPU 31aに特別図柄を指定する特別図柄指定コマンドを出力したが、大当り遊技の種類を指定するならば、出力しなくても良い。

【0200】

・上記実施形態において、確変モードは、複数の演出段階を有していたが、有していなくても良い。また、確変モードは、3段階の演出段階を有していたが、任意の段階に変更しても良い。例えば、確変モードの演出段階は、2段階でも、10段階でもよい。

【0201】

・上記実施形態において、確変モードは、演出段階が移行する順序が予め決められており、また、複数の演出段階に亘ってストーリーを形成するように演出内容が連続していたが、順序が予め決められて無くても良く、また、連続するストーリーを形成しなくても良い。

40

【0202】

・上記実施形態において、サブCPU 31aは、確変モードが継続している間、予め決められたモード移行条件が成立した場合、設定する確変モードの種類を変更して、設定するように構成されていたが、モード移行条件を任意に変更しても良い。例えば、予め決められた大当り予告演出が実行され、且つ、複数回の大当り遊技が付与されたことをモード移行条件としても良い。

【0203】

50

・上記実施形態において、選択演出の選択結果をしめす選択フラグを設定されている値と共に表示させたが、表示させなくても良い。これにより、どのような選択をしたかに関心をより持たせることができる。

【0204】

・上記実施形態では、チャンスモードから確変モードに戻った際、チャンスモード移行前に設定された演出段階の確変モードを設定していたが、最初の（１段階目の）確変モードを設定しなくてもよい。このようにすれば、遊技者は、チャンスモードに移行することなく確変モードが継続することを強く望み、緊張感を与え、確変モード中における演出に対する注目度を上げることができる。

【0205】

・上記実施形態では、チャンスモードから確変モードに戻った場合であっても、チャンスモード移行前の確変モード中に設定された各選択フラグの値を維持していたが、各選択フラグを全て初期化しても良い。このようにすれば、遊技者は、チャンスモードに移行することなく確変モードが継続することを強く望み、緊張感を与え、確変モード中における演出に対する注目度を上げることができる。また、初期化する際、伊達軍に対応する選択フラグも表示させないようにしても良い。

【0206】

・上記実施形態において、上大入賞口２８と、下大入賞口２９の２つの大入賞口を備えたが、１つにしてもよい。また、上大入賞口２８と、下大入賞口２９の配置は任意に変更しても良い。例えば、上大入賞口２８を遊技盤ＹＢの右下側に配置しても良い。

【0207】

・上記実施形態において、選択演出は、演出ボタン４０により選択結果を選択できるようにしたが、演出ボタン４０により選択できなくてもよい。すなわち、サブＣＰＵ３１ａが選択しても良い。

【0208】

・上記実施形態において、選択演出における選択肢の種類を任意に変更しても良い。また、出現条件の成立により増加する選択肢の種類を任意に増やしても良い。

・上記実施形態において、選択演出は、１６Ｒの大当り遊技中に実行されていたが、確変モード中に実行させても良い。また、１６Ｒ特別確変大当り遊技中にのみ選択演出を実行させてもよく、また、４Ｒの大当り遊技中にのみ、選択演出を実行させても良い。

【0209】

・上記実施形態では、選択演出の選択結果に対応する選択フラグには、選択演出にて選択されたことを示す値「２」が通常モードに移行するまで設定され続けていたが、途中で「１」に戻しても良い。例えば、１６Ｒ通常大当り遊技が付与された場合であって、選択フラグに「３」が設定されていなければ（選択フラグに対応する軍のプレミアム大当り演出が実行されていなければ）、選択フラグを初期化（選択フラグに１を設定）しても良い。同様に、選択フラグに「３」が設定されていない（選択フラグに対応する軍のプレミアム大当り演出が実行されていない）ときに付与された大当り遊技中に実行された選択演出にて「２」が設定されている選択フラグに対応する軍を示す選択肢が選択されなかった場合、当該選択肢が示す軍に対応する選択フラグに「１」を設定（初期化）してもよい。

【0210】

・上記実施形態において、選択演出の選択結果に関連したプレミアム大当り遊技演出を実行させなくても良い。また、選択演出の選択結果に関連した（演出実行内容パターンＰＵ３，ＰＳ３，ＰＤ３に基づく）演出内容の図柄変動ゲームを実行させなくても良い。

【0211】

・上記実施形態において、サブＣＰＵ３１ａは、確変モード中、予め決められたリーチ演出が実行され、大当り遊技が付与されたときに、選択演出の選択肢の種類が増加する条件（出現条件）が成立したモノとしても良い。

【0212】

・上記実施形態において、出現条件は、確変モードの演出段階（又は履歴フラグ）が上

10

20

30

40

50

限段階（３段階）に近づくほど、成立しやすくしても良い。

・上記実施形態において、サブＣＰＵ３１ａは、確変モード中、決定した演出実行内容パターン、各選択フラグの値及び確変モードの演出段階に応じて、大当たりとなる可能性を示唆する大当たり予告の内容を特定してもよい。同様に、サブＣＰＵ３１ａは、チャンスモード中、決定した演出実行内容パターン、各選択フラグの値及び履歴フラグの値に応じて、大当たりとなる可能性を示唆する大当たり予告の内容を特定してもよい。

【０２１３】

・上記実施形態において、チャンスモード中に１６Ｒの大当たり遊技が付与された際、当該大当たり遊技中に選択演出を実行させなくても良い。

・上記実施形態において、チャンスモード中に選択演出の選択結果に応じた遊技演出を実行させなくても良い。すなわち、選択結果がどのようなであっても同じ内容のチャンスモードを実行させても良い。

【０２１４】

・上記実施形態において、チャンスモードが設定された場合、選択フラグを初期化しても良い。同様にチャンスモードが設定された場合に、履歴フラグに値を設定しなくても良い。

【０２１５】

・上記実施形態において、チャンスモード中に１６Ｒの大当たり遊技が付与された場合、出現条件が成立し、選択肢が増加したが、増加させなくても良い。

・上記実施形態において、チャンスモード中に１６Ｒ特別確変大当たり遊技が付与された場合にのみ、出現条件が成立するようにしても良い。

【０２１６】

・上記実施形態において、確変状態が付与されていないチャンスモード中に１６Ｒの大当たり遊技が付与された場合に、出現条件が成立するようにしてもよい。これにより、遊技者は、確変状態が付与されていないチャンスモード中に１６Ｒの大当たり遊技が付与されたことを認識でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２１７】

・上記実施形態において、チャンスモード中に履歴フラグに応じてチャンスモード設定前の確変モードの演出段階を報知する報知画像を表示させなくても良い。

・上記実施形態において、チャンスモード中、チャンスモード設定前の確変モードの演出段階に応じた遊技演出を実行させなくてもよい。

【０２１８】

・上記実施形態において、チャンスモード中、選択演出の選択結果に応じた遊技演出を実行させなくても良い。

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。

【０２１９】

（イ）前記モード設定手段は、前記確変モード中、予め決められた条件が成立した場合、設定する確変モードの種類を変更して、設定するように構成されており、確変モードが設定される順番は、予め決められており、複数の確変モードに亘って演出内容が連続して、ストーリーを形成していることを特徴とする請求項１～請求項３のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【０２２０】

（ロ）前記モード設定手段は、前記確変モードが継続している間に、特定種類の大当たり遊技が予め決められた回数付与された場合、設定する確変モードの種類を変更することを特徴とする技術的思想（イ）に記載の遊技機。

【０２２１】

（ハ）前記モード設定手段は、予め決められた種類の確変モードが設定されているとき、予め決められた特定の遊技演出が実行され、且つ、特定種類の大当たり遊技が予め決められた回数付与された場合、設定する確変モードの種類を変更することを特徴とする技術的思想（イ）又は（ロ）に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【0222】

(ニ) 前記モード設定手段は、確変示唆モードが設定されているときに確変大当り遊技が付与された場合、当該確変大当り遊技終了後、前記確変示唆モードが設定される前に設定されていた種類の確変モードを再び設定することを特徴とする技術的思想(イ)～(ハ)のうちいずれか一項に記載の遊技機。

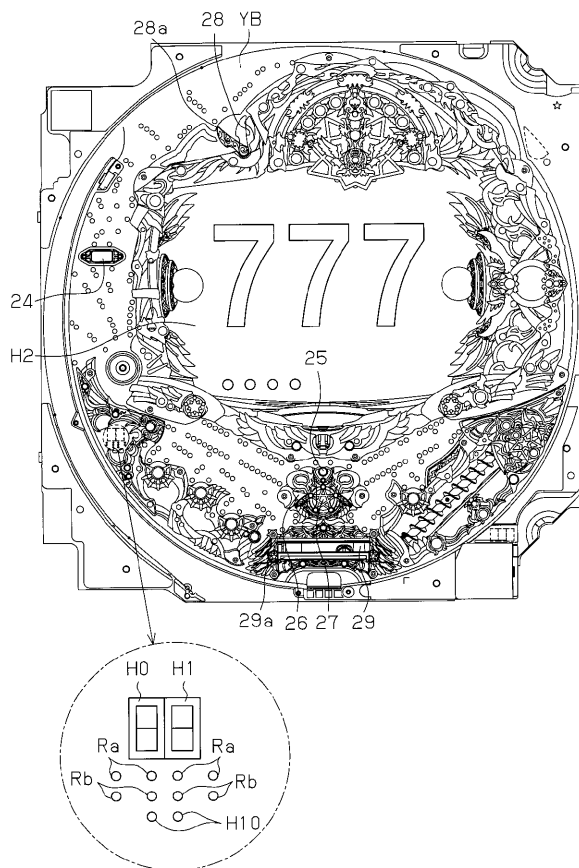
【符号の説明】

【0223】

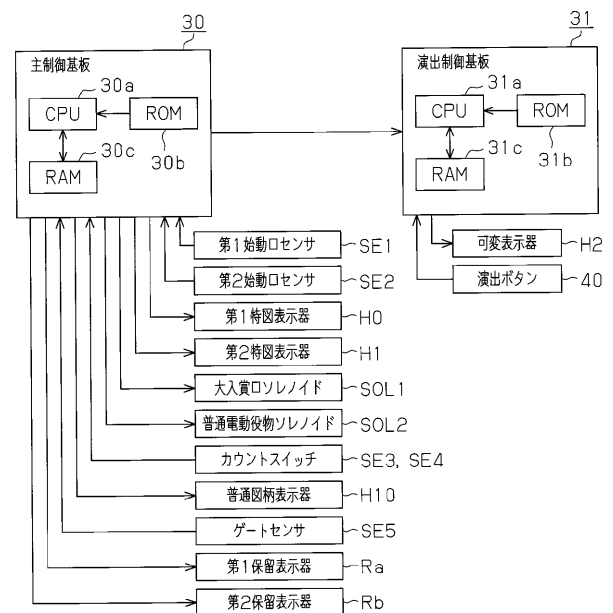
30…主制御基板、30a…メインCPU、30b…ROM、30c…RAM、31…演出制御基板、31a…サブCPU、28…上大入賞口、29…下大入賞口、40…演出ボタン、H2…可変表示器。

10

【図1】



【図2】



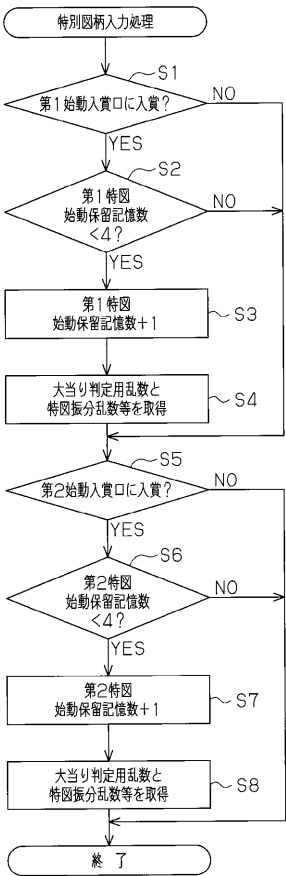
【図 3】

第1の 変動ゲームの図柄	第2の 変動ゲームの図柄	ラウンド数	当選時の入球率 向上状態	当選後の 遊技状態	当選後の入球率 向上状態	オープンング	ラウンド	エンディング
A (35/100)	a (70/100)	16	有	高確	有	10秒	25秒	11秒
B (35/100)	-	16	無	高確	無	10秒	1~10R 25秒 11~16R 0.1秒	11秒
C (10/100)	c (10/100)	4	有	高確	有	10秒	0.1秒	1秒
D (20/100)	d (20/100)	4	無	低確	有	10秒	0.1秒	1秒

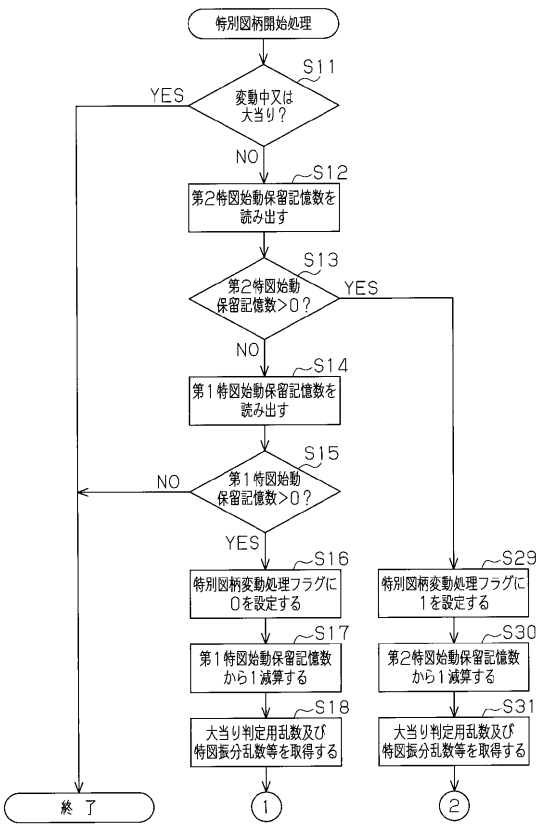
【図 4】

変動パターン	演出内容
P1	16R特別大当り
P2	16R通常大当り又は16R特別大当り
P3	大当り
P4	はずれリーチ
P5	はずれリーチ
P6	はずれリーチ
P7	はずれ

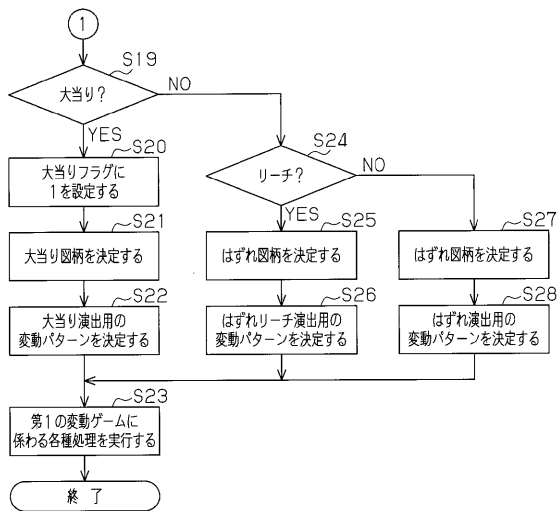
【図 5】



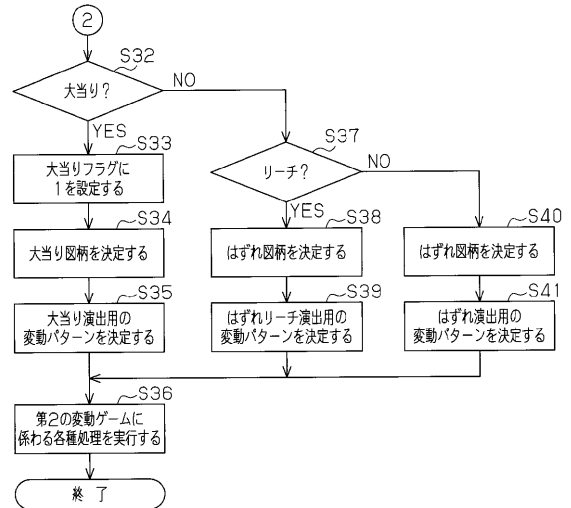
【図 6】



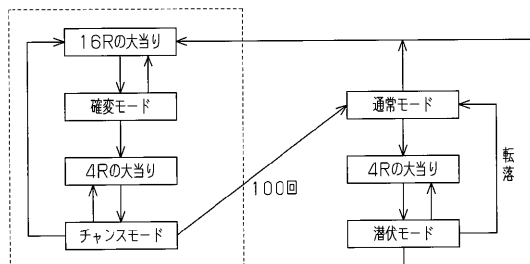
【図 7】



【図 8】

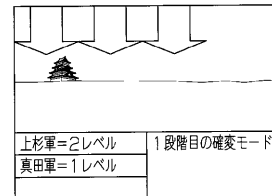


【図 9】

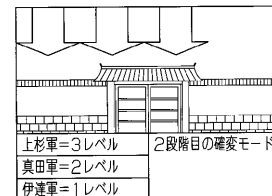


【図 10】

(a)



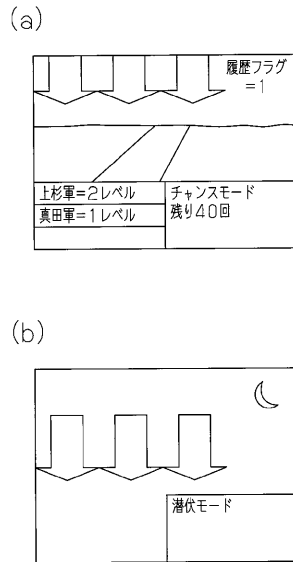
(b)



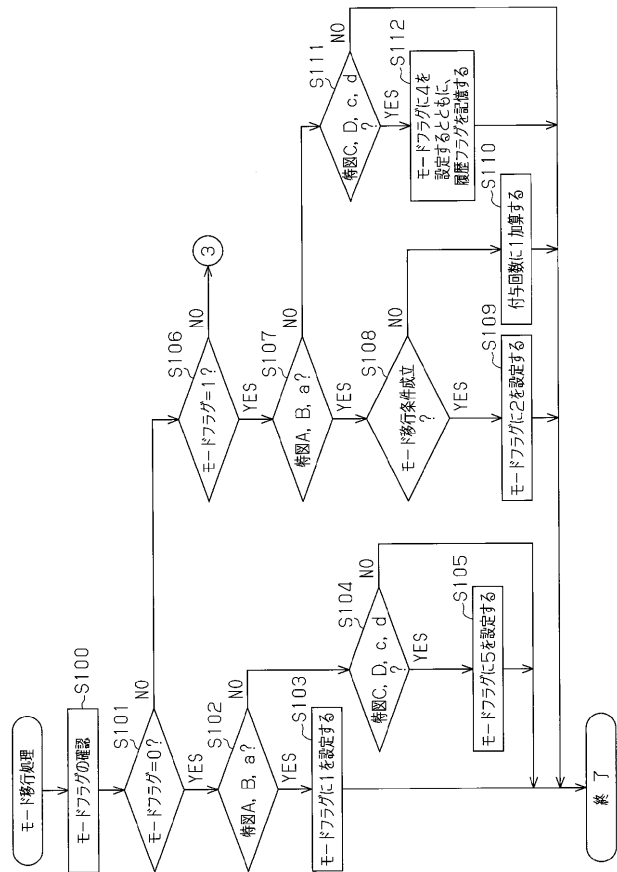
(c)



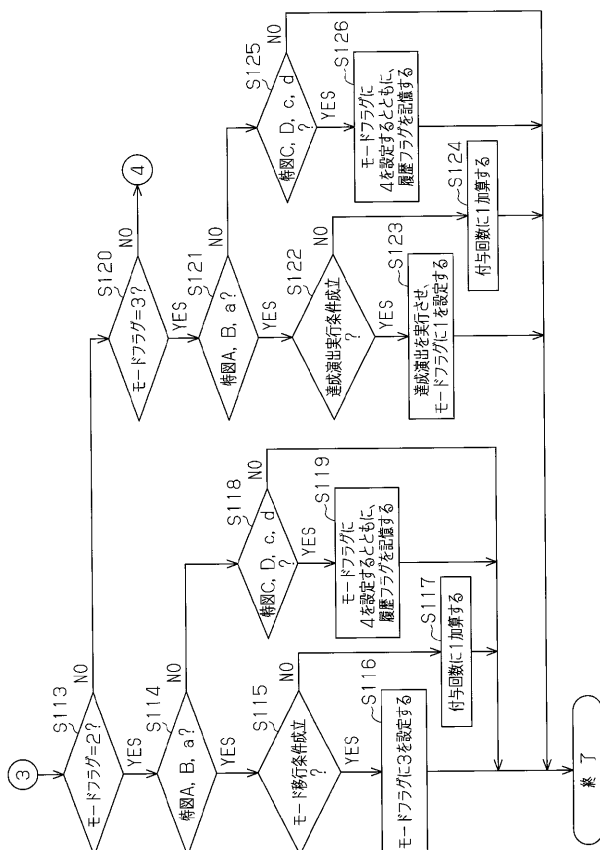
【図 1 1】



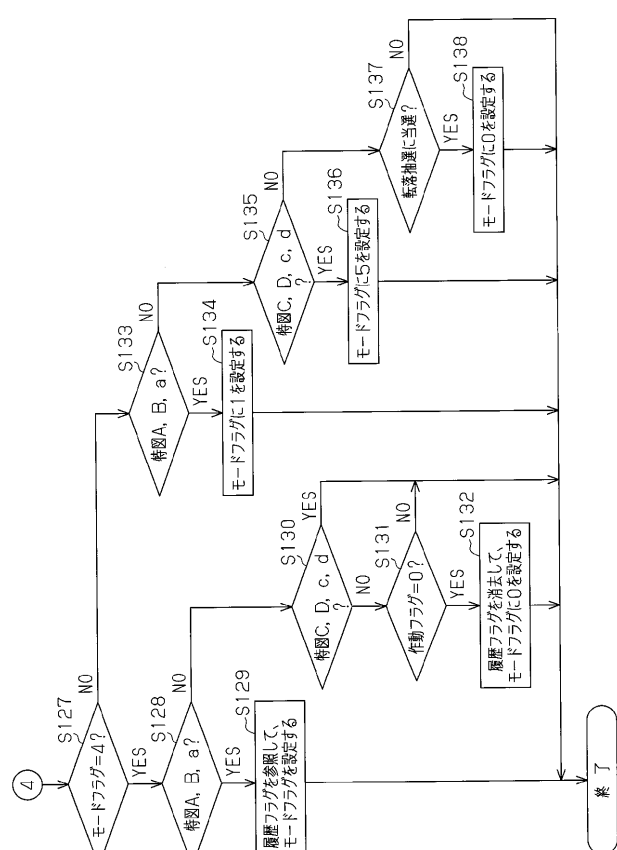
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】



【図 15】

変動 パターン	モード フラグ	演出実行内容パターン				履歴フラグ		
			上杉軍の 選択フラグ =2	真田軍の 選択フラグ =2	伊達軍の 選択フラグ =2	1	2	3
P1	0	PA10	-	-	-	-	-	-
	1~3	PA1	-	-	-	-	-	-
	4	PA14	PU14	PS14	PD14	PB11, PC1	PB12	PB13
	5	PA15	-	-	-	-	-	-
P2	0	PA20	-	-	-	-	-	-
	1	PA21	-	-	-	-	-	-
	2	PA22	-	-	-	-	-	-
	3	PA23	-	-	-	-	-	-
	4	PA24	PU24	PS24	PD24	PB21	PB22	PB23
	5	PA25	-	-	-	-	-	-
P3	0	PA30	-	-	-	-	-	-
	1~3	PA31, PA32	PU3	PS3	PD3	-	-	-
	4	PA34	PU34	PS34	PD34	PB31	PB32	PB33
	5	PA35	-	-	-	-	-	-
P4	0	PA40	-	-	-	-	-	-
	1~3	PA4	-	-	-	-	-	-
	4	PA44	PU44	PS44	PD44	PB41, PC1	PB42	PB43
	5	PA45	-	-	-	-	-	-
P5	0	PA50	-	-	-	-	-	-
	1	PA51	-	-	-	-	-	-
	2	PA52	-	-	-	-	-	-
	3	PA53	-	-	-	-	-	-
	4	PA54	PU54	PS54	PD54	PB51	PB52	PB53
	5	PA55	-	-	-	-	-	-
P6	0	PA60	-	-	-	-	-	-
	1~3	PA6	-	-	-	-	-	-
	4	PA64	PU64	PS64	PD64	PB61	PB62	PB63
	5	PA65	-	-	-	-	-	-
P7	0	PA70	-	-	-	-	-	-
	1~3	PA7	-	-	-	-	-	-
	4	PA74	PU74	PS74	PD74	PB71	PB72	PB73
	5	PA75	-	-	-	-	-	-

フロントページの続き

- (72)発明者 美和 良亮
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 須賀 則智
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 山本 恵輝
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA42 BC22 EA10 EB55