

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6280461号
(P6280461)

(45) 発行日 平成30年2月14日(2018.2.14)

(24) 登録日 平成30年1月26日(2018.1.26)

(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 27 頁)

(21) 出願番号 特願2014-134075 (P2014-134075)
(22) 出願日 平成26年6月30日 (2014.6.30)
(65) 公開番号 特開2016-10586 (P2016-10586A)
(43) 公開日 平成28年1月21日 (2016.1.21)
審査請求日 平成29年3月23日 (2017.3.23)

(73) 特許権者 391010943
株式会社藤商事
大阪府大阪市中央区内本町一丁目1番4号
(74) 代理人 110001645
特許業務法人谷藤特許事務所
(72) 発明者 岩田 篤幸
大阪市中央区内本町一丁目1番4号 株式
会社藤商事内

審査官 清水 徹

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】

利益状態を発生させるか否かの抽選結果に応じて3つの図柄を変動表示する図柄表示手段と、

前記図柄表示手段による図柄変動中に、一又は複数段階の演出ステップよりなるステップアップ演出を実行可能なステップアップ演出実行手段とを備えた

遊技機において、

前記演出ステップを所定段階まで実行しない場合には、前記3つの図柄が全て異なるタイミングで停止動作を開始し、

前記演出ステップを所定段階まで実行する場合には、前記3つの図柄のうちの2つが略同時に停止動作を開始し、それに遅れて他の1つの図柄が停止動作を開始する

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、パチンコ機、アレンジボール機、スロットマシン等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

例えばパチンコ機等の遊技機では、図柄表示手段による図柄変動中に、一又は複数段階

10

20

の演出ステップよりなるステップアップ演出を実行可能に構成したものが知られている（例えば特許文献１）。

【０００３】

この種の遊技機では、例えば演出実行に関する抽選でステップアップ演出に当選した場合、演出ステップを何段階まで行うかを例えば抽選により選択するようになっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【特許文献１】特開２０１３－８１８１１号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００７】

本発明は、ステップアップ演出を効果的に実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００８】

本発明は、利益状態を発生させるか否かの抽選結果に応じて３つの図柄を変動表示する図柄表示手段３８と、前記図柄表示手段３８による図柄変動中に、一又は複数段階の演出ステップよりなるステップアップ演出を実行可能なステップアップ演出実行手段７６とを備えた遊技機において、前記演出ステップを所定段階まで実行しない場合には、前記３つの図柄が全て異なるタイミングで停止動作を開始し、前記演出ステップを所定段階まで実行する場合には、前記３つの図柄のうちの２つが略同時に停止動作を開始し、それに遅れて他の１つの図柄が停止動作を開始するように構成したものである。

また、図柄始動手段１９が遊技球を検出することに基づいて取得される変動記憶情報に基づいて図柄を変動表示する図柄表示手段３８と、前記変動記憶情報を前記図柄表示手段３８による図柄変動に供されるまで所定の上限個数を限度として記憶する情報記憶手段６３と、前記図柄表示手段３８による変動後の停止図柄が特定態様となった場合に利益状態を発生させる利益状態発生手段６７と、前記情報記憶手段６３に記憶された前記変動記憶情報の個数に関する保留個数情報を保留表示部４０に表示可能な保留個数情報表示手段２８、３９と、前記図柄表示手段３８による図柄変動中に、一又は複数段階の演出ステップよりなるステップアップ演出を実行可能なステップアップ演出実行手段７６とを備えた遊技機において、前記ステップアップ演出における前記演出ステップが特定段階に達した場合に、前記保留表示部４０に表示されている前記保留個数情報の少なくとも一部を前側から視認不可能な状態にするように構成してもよい。

【０００９】

また、前記演出ステップが前記特定段階に達した場合に、前記保留表示部４０に表示されている前記保留個数情報の少なくとも一部を非表示にしてもよい。この場合、前記保留個数情報表示手段３９は画像表示手段２２の前記保留表示部４０に前記保留個数情報を示す保留表示画像３９ａを表示し、前記ステップアップ演出実行手段７６は、前記特定段階の演出ステップにおいて、前記画像表示手段２２における前記保留表示部４０を含む特定領域に、前記保留表示画像３９ａよりも高い優先度で演出画像を表示することにより、前記保留表示部４０に表示されている前記保留表示画像３９ａを非表示にするように構成してもよい。

【００１０】

この場合、前記ステップアップ演出実行手段７６は、前記特定段階よりも前の演出ステップにおいては、前記画像表示手段２２における前記保留表示部４０を含まない領域に演出画像を表示することにより、前記保留表示部４０に表示されている前記保留表示画像３９ａを表示状態のまま維持するように構成してもよいし、前記特定段階よりも前の演出ステップにおいては、前記画像表示手段２２における前記特定領域に、前記保留表示画像３９ａよりも低い優先度で演出画像を表示することにより、前記保留表示部４０に表示され

10

20

30

40

50

ている前記保留表示画像 39a を表示状態のまま維持するように構成してもよい。

【0011】

また前記ステップアップ演出実行手段 76 は、前記特定段階の演出ステップにおいて、前記保留表示部 40 の前側に可動体 31 を移動させることにより、前記保留表示部 40 に表示されている前記保留個数情報を前側から視認不可能な状態にするように構成してもよい。

【0012】

また、前記保留個数情報表示手段は、第 1 保留個数情報表示手段 28 と第 2 保留個数情報表示手段 39 とを含み、前記演出ステップが前記特定段階に達した場合に、前記第 1 保留個数情報表示手段 28 による前記保留個数情報の表示については前側から視認可能な状態を維持しつつ、前記第 2 保留個数情報表示手段 39 による前記保留個数情報の表示を前側から視認不可能な状態にするように構成してもよい。

【発明の効果】

【0013】

本発明によれば、ステップアップ演出を効果的に実行可能である。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図 1】本発明の第 1 の実施形態に係るパチンコ機の全体正面図である。

【図 2】同パチンコ機の制御系のブロック図である。

【図 3】同パチンコ機の変動パターン選択テーブルを示す図である。

【図 4】同パチンコ機の保留増加コマンドテーブルを示す図である。

【図 5】同パチンコ機の特別始動口チェック処理のフローチャートを示す図である。

【図 6】同パチンコ機の手読み判定処理のフローチャートを示す図である。

【図 7】同パチンコ機の手読み増加コマンド受信時処理のフローチャートを示す図である。

【図 8】同パチンコ機の手読み連続演出抽選テーブルを示す図である。

【図 9】同パチンコ機の手読み保留変化演出抽選テーブルを示す図である。

【図 10】同パチンコ機の変動パターンコマンド受信時処理のフローチャートを示す図である。

【図 11】同パチンコ機の手読み連続演出シナリオ（雨演出用）を示す図である。

【図 12】同パチンコ機の手読み連続演出シナリオ（雨演出用）に対応するタイムチャートを示す図である。

【図 13】同パチンコ機の変動中演出抽選テーブルを示す図である。

【図 14】同パチンコ機のステップアップ演出抽選テーブルを示す図である。

【図 15】同パチンコ機のステップアップ演出における各演出ステップの演出時間と各変動パターンの変動時間との関係を示す図である。

【図 16】同パチンコ機のステップアップ演出シナリオを示す図である。

【図 17】同パチンコ機のステップアップ演出における画像表示による演出の一例を示す図である。

【図 18】同パチンコ機の変動パターンシナリオを示す図である。

【図 19】同パチンコ機のステップアップ演出を実行しない場合（a）と実行する場合（b）における図柄変動のタイムチャートを示す図である。

【図 20】同パチンコ機のシナリオ実行処理のフローチャートを示す図である。

【図 21】同パチンコ機の変動パターンシナリオ、ボタン操作有効期間に関する演出、成功時演出及び失敗時演出に関するボタン演出シナリオを示す図である。

【図 22】同パチンコ機のボタン演出でボタン操作有効期間中に操作成立した場合と操作成立しなかった場合とにおける可動体及び画像による演出の実行手順を示す図である。

【図 23】同パチンコ機のボタン演出でボタン操作有効期間開始時／終了時に夫々操作成立した場合の可動体の動作を示すタイムチャートを示す図である。

【図 24】本発明の第 2 の実施形態に係るパチンコ機の第 1 ～ 第 3 ステップアップ演出における各演出ステップの演出時間を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 2 5】本発明の第 3 の実施形態に係るパチンコ機のステップアップ演出における画像表示及び可動体による演出の一例を示す図である。

【図 2 6】本発明の第 4 の実施形態に係るパチンコ機のステップアップ演出を実行しない場合 (a) と実行する場合 (b) , (c) における図柄変動のタイムチャートを示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 5 】

以下、本発明の実施形態を図面に基づいて詳述する。図 1 ~ 図 2 3 は本発明をパチンコ機に採用した第 1 の実施形態を例示している。図 1 において、遊技機本体 1 は、矩形状の外枠 2 と、この外枠 2 の前側に左右一側、例えば左側のヒンジ 3 により開閉自在に枢着された前枠 4 とを備えている。前枠 4 の前側には、遊技盤 5 等が上部側に、遊技盤 5 の前側の遊技領域 5 a に向けて遊技球を発射する発射手段 6 等が下部側にそれぞれ配置され、また遊技盤 5 等の前側に対応してガラス扉 7 が、発射手段 6 等の前側に対応して前面板 8 がそれぞれヒンジ 3 と同じ側のヒンジ 9 により開閉自在に枢支されている。

【 0 0 1 6 】

前面板 8 の前側には、払い出し手段 (図示省略) から払い出された遊技球を貯留して発射手段 6 に供給する上皿 1 0 が上部側に配置され、またその上皿 1 0 の下側には、例えば上皿 1 0 が満杯のときにその余剰球を貯留する下皿 1 1 が左端側に、発射手段 6 を作動させるための発射ハンドル 1 2 が右端側に夫々設けられている。

【 0 0 1 7 】

更に、例えば上皿 1 0 等を前側から覆う上皿カバー 1 3 上には演出用の操作ボタン (操作手段) 1 4 等が設けられている。操作ボタン 1 4 には、押下操作された場合にその動作を検知する例えばフォトセンサ等よりなる操作検知手段 1 4 a (図 2) が設けられている。

【 0 0 1 8 】

遊技盤 5 の前面側には、発射手段 6 から発射された遊技球を案内するガイドレール 1 5 が環状に装着されると共に、そのガイドレール 1 5 の内側の遊技領域 5 a に、センターケース 1 7、普通図柄始動手段 1 8、特別図柄始動手段 1 9、大入賞手段 2 0、普通入賞手段 2 1 等の各種遊技部品が配置されている。

【 0 0 1 9 】

センターケース 1 7 は、例えば遊技領域 5 a の略中央に配置されており、液晶式等の画像表示手段 2 2 に対応する略矩形状の表示窓 2 3 を備え、その表示窓 2 3 を取り囲む装飾枠 2 4 上に、例えば普通図柄表示手段 2 5、特別図柄表示手段 2 6、普通保留個数表示手段 2 7、第 1 特別保留個数表示手段 2 8 等の各種表示手段の他、ステージ 2 9、可動演出手段 3 0 等が設けられている。

【 0 0 2 0 】

ステージ 2 9 は、画像表示手段 2 2 の下部前側に左右方向に配置されており、センターケース 1 7 の側部、例えば左側に設けられたワープ入口 2 9 a に流入した遊技球を自由に転動させた後、例えば左右方向中央の中央落下部又はその左右両側の側部落下部から前側に落下させるようになっている。

【 0 0 2 1 】

可動演出手段 3 0 は、可動体 3 1 と、この可動体 3 1 を上下方向に移動可能に支持する可動体案内手段 3 2 と、可動体 3 1 を駆動する駆動手段 3 3 とを備えている。可動体 3 1 は、例えば任意の立体形状 (ここでは人間の両手の形状) に形成された樹脂製の造形物で、後側 (又は内部) に配置された L E D が点灯することによって例えばその全体が発光するようになっている。

【 0 0 2 2 】

可動体案内手段 3 2 は、可動体 3 1 を画像表示手段 2 2 の表示画面 2 2 a の前面側に沿って所定方向、例えば上下方向に移動可能な状態で支持するもので、画像表示手段 2 2 の表示画面 2 2 a の左右両側に沿って上下方向に配置された一対の案内レール 3 4 と、左右

10

20

30

40

50

方向に配置され且つその両端側が一对の案内レール 3 4 によって上下方向移動可能に支持された可動体支持部 3 5 とを備え、この可動体支持部 3 5 の前側に可動体 3 1 が配置されている。

【 0 0 2 3 】

可動体案内手段 3 2 は、例えば案内レール 3 4 が装飾枠 2 4 の後側に、可動体支持部 3 5 が装飾枠 2 4 及び可動体 3 1 の後側にそれぞれ配置されており、略全体が遊技機本体 1 の前側からは視認できないようになっている。また、可動体支持部 3 5 は、例えばその左右両端部の動作が図示しない連動機構によって同期されており、常に水平を保った状態での上下動が可能となっている。この可動体案内手段 3 2 により、可動体 3 1 は、例えば画像表示手段 2 2 の上側の上部位置と、画像表示手段 2 2 の前側の下部位置との間で上下方向に移動可能であり、通常時は上部位置に保持されている。

10

【 0 0 2 4 】

駆動手段 3 3 は、例えばステッピングモータで構成され、装飾枠 2 4 の後側に配置されており、図示しないベルト等を介して可動体支持部 3 5 及び可動体 3 1 を所定の動作パターンに従って上下方向に移動させることが可能となっている。

【 0 0 2 5 】

普通図柄始動手段 1 8 は、普通図柄表示手段 2 5 による図柄変動を開始させるためのもので、遊技球が通過可能な通過ゲートにより構成され、例えばセンターケース 1 7 の左側に配置されており、遊技球の通過を検出可能な遊技球検出手段（図示省略）を備えている。

20

【 0 0 2 6 】

普通図柄表示手段 2 5 は、普通図柄を変動表示するためのもので、例えば「 〇 」 「 × 」 の 2 種類の普通図柄に対応する 2 個の発光体（例えば L E D ）によって構成されており、普通図柄始動手段 1 8 が遊技球を検出することを条件にそれら 2 つの発光体が所定時間交互に点滅して、普通図柄始動手段 1 8 による遊技球検出時に取得された当たり判定乱数値が予め定められた当たり判定値と一致する場合には当たり態様に対応する「 〇 」側の発光体が発光した状態で、それ以外の場合には外れ態様に対応する「 × 」側の発光体が発光した状態で、点滅が終了するようになっている。

【 0 0 2 7 】

また、普通図柄表示手段 2 5 の変動表示中、又は後述する普通利益状態中に普通図柄始動手段 1 8 が遊技球を検出した場合には、その検出時に取得された当たり判定乱数値等の普通乱数情報が予め定められた上限保留個数、例えば 4 個を限度として記憶されると共に、例えば 7 セグメント式等の表示手段よりなる普通保留個数表示手段 2 7 が例えばアラビア数字により普通乱数情報の記憶個数（以下、普通保留個数という）に関する普通保留個数情報を表示して、その時点での普通保留個数を遊技者に報知するようになっている。

30

【 0 0 2 8 】

特別図柄始動手段（図柄始動手段） 1 9 は、特別図柄表示手段 2 6 による図柄変動を開始させるためのもので、上下 2 つの特別始動口 1 9 a , 1 9 b と、下特別始動口 1 9 b を開閉する開閉手段 3 6 と、特別始動口 1 9 a , 1 9 b に入賞した遊技球を夫々検出する遊技球検出手段（図示省略）とを備え、例えばセンターケース 1 7 の下側に配置されている。上特別始動口 1 9 a は、開閉手段等を有しない非開閉式入賞口である。下特別始動口 1 9 b は、開閉手段 3 6 により遊技球が入賞可能な開状態と入賞不可能（又は開状態よりも入賞困難）な閉状態とに切り換え可能な開閉式入賞口で、普通図柄表示手段 2 5 の変動後の停止図柄が当たり態様となった場合に発生する普通利益状態において、開閉手段 3 6 が所定時間閉状態から開状態に変化するように構成されている。

40

【 0 0 2 9 】

特別図柄表示手段 2 6 は、1 個又は複数個、例えば 1 個の特別図柄を変動表示可能な 7 セグメント式等の表示手段により構成されており、特別図柄始動手段 1 9 が遊技球を検出すること、即ち上下 2 つの特別始動口 1 9 a , 1 9 b の何れかに遊技球が入賞することを条件に特別図柄を所定時間変動表示して、特別始動口 1 9 a , 1 9 b への入賞時に取得さ

50

れた特別乱数情報に含まれる大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致する場合には所定の大当たり態様（特定態様）で、それ以外の場合には外れ態様で停止するようにになっている。

【 0 0 3 0 】

特別図柄には、例えば大当たり態様及び外れ態様が夫々 1 又は複数種類ずつ設けられている。なお、それら各態様には夫々数字図柄等を割り当ててもよいし、遊技者がその特別図柄の種類を容易に区別できないように、任意の線や点の組み合わせのような特別な意味を持たない図柄を割り当ててもよい。

【 0 0 3 1 】

また、特別図柄の変動表示中、又は後述する特別利益状態中に特別始動口 1 9 a , 1 9 b に遊技球が入賞した場合には、その入賞時に取得された大当たり判定乱数値等の特別乱数情報が夫々所定の上限保留個数、例えば各 4 個を限度として記憶されると共に、第 1 特別保留個数表示手段（第 1 保留個数情報表示手段）2 8 及び後述する第 2 特別保留個数表示手段（第 2 保留個数情報表示手段）3 9 により特別乱数情報の記憶個数（以下、特別保留個数という）に関する特別保留個数情報（保留個数情報）を表示して、その時点での特別保留個数を遊技者に報知するようになっている。なお本実施形態では、第 1 特別保留個数表示手段 2 8 は 7 セグメント式等の表示手段により構成され、特別保留個数を示すアラビア数字により特別保留個数情報を表示するようになっている。

【 0 0 3 2 】

大入賞手段 2 0 は、遊技球が入賞可能な開状態と入賞不可能な閉状態とに切り換え可能な開閉板 3 7 を備えた開閉式入賞手段で、特別図柄表示手段 2 6 の変動後の停止図柄が大当たり態様となった場合に発生する特別利益状態において、開閉板 3 7 が所定の開放パターンに従って前側に開放して、その上に落下した遊技球を内部へと入賞させるようになっている。

【 0 0 3 3 】

また画像表示手段 2 2 は、演出図柄表示手段 3 8、第 2 特別保留個数表示手段 3 9 等を構成しており、演出図柄表示手段（図柄表示手段）3 8 により、例えば特別図柄表示手段 2 6 による特別図柄の変動表示と並行して演出図柄（図柄）を含む各種演出画像が表示される他、第 2 特別保留個数表示手段（第 2 保留個数情報表示手段）3 9 により、特別保留個数分の保留表示画像 3 9 a が表示画面 2 2 a の例えば下部側の保留表示部 4 0 に表示されるようになっている。

【 0 0 3 4 】

ここで、演出図柄は、1 個又は複数個、例えば左右方向に 3 個の数字図柄等で構成されており、特別図柄始動手段 1 9 が遊技球を検出すること、即ち上下 2 つの特別始動口 1 9 a , 1 9 b の何れかに遊技球が入賞することを条件に特別図柄の変動開始と同時に所定の変動パターンに従って変動を開始すると共に、特別図柄の変動停止と同時に最終停止するように、左、右、中等の所定の順序で停止するようになっている。

【 0 0 3 5 】

演出図柄には、例えば「0」～「9」の 10 種類の数字を含む図柄が用いられ、「6・6・6」、「7・7・7」等、3 つの図柄が全て同じ図柄で揃ったものが大当たり態様、少なくとも 1 つの図柄が異なるものが外れ態様となっている。本実施形態では、特別図柄が大当たり態様となる場合には演出図柄も大当たり態様（特定態様）となり、特別図柄が外れ態様となる場合には演出図柄も外れ態様となる。

【 0 0 3 6 】

また、演出図柄の変動パターンとしては、リーチ状態を経ることなく外れ態様となるリーチなし通常変動パターンと、リーチ状態を経由して外れ態様となるリーチ外れ変動パターンと、リーチ状態を経由して大当たり態様となるリーチ大当たり変動パターンとがある。本実施形態では、図 3 に示すように、変動時間が夫々 2 s , 5 s , 8 s , 1 2 s に設定された 4 種類のリーチなし通常変動パターン 2 s , 5 s , 8 s , 1 2 s と、Nリーチ 1 , Nリーチ 2 , Sリーチ 1 , Sリーチ 2 の 4 種類のリーチ外れ変動パターンと、Nリーチ 1

10

20

30

40

50

、Nリーチ2、Sリーチ1、Sリーチ2の4種類のリーチ大当たり変動パターンとが設けられている。

【0037】

図2は本パチンコ機の制御系のブロック図である。図2において、41は主制御基板、42は演出制御基板で、これら各制御基板41、42は、遊技盤5に装着されたセンターケース17、その他の複数個の遊技部品を裏側から一括して覆う裏カバーの裏側等、前枠4及び遊技盤5を含む遊技機本体1の裏側の適宜箇所に着脱自在に装着された基板ケースに夫々収納されている。

【0038】

主制御基板41は、遊技動作を統括的に制御するもので、CPU、ROM、RAM等により構成される普通乱数作成処理手段51、普通始動口チェック処理手段52、普通乱数記憶手段53、普通図柄処理手段54、普通図柄表示制御手段55、普通保留個数表示制御手段56、普通利益状態発生手段57、特別乱数作成処理手段61、特別始動口チェック処理手段62、特別乱数記憶手段63、特別図柄処理手段64、特別図柄表示制御手段65、第1特別保留個数表示制御手段66、特別利益状態発生手段67、特別遊技状態発生手段68、制御コマンド送信手段69等を備えている。

【0039】

普通乱数作成処理手段51は、変動後の普通図柄を当たり態様とするか否かの判定に用いる当たり判定乱数等を所定時間毎に繰り返し発生するように構成されている。普通始動口チェック処理手段52は、普通図柄始動手段18による遊技球の検出に基づく処理を行うもので、普通図柄始動手段18が遊技球を検出することに基づいて、普通乱数作成処理手段51で作成された当たり判定乱数値等の普通乱数情報を1個取得し、その普通乱数情報を予め定められた上限保留個数（例えば4個）を限度として先入れ先出し式の普通乱数記憶手段53に記憶させるように構成されている。

【0040】

普通図柄処理手段54は、普通図柄の変動表示に関する処理を行うもので、当たり判定手段54a、普通停止図柄選択手段54b、変動時間選択手段54c等を備えている。当たり判定手段54aは、普通図柄の変動後の停止図柄を当たり態様とするか否かの判定を行うもので、普通図柄表示手段25が変動表示可能な状態となり且つ普通乱数記憶手段53に1以上の普通乱数情報が記憶されていること（普通保留個数が1以上であること）を条件に、普通乱数記憶手段53に記憶されている普通乱数情報の待ち行列からその先頭の当たり判定乱数値を取り出し、その当たり判定乱数値が予め定められた当たり判定値と一致するか否かに応じて当たり／外れの判定を行うように構成されている。

【0041】

普通停止図柄選択手段54bは、普通図柄の変動後の停止図柄の種類を選択するものである。本実施形態では、当たり態様と外れ態様に対応するのは各1種類の図柄のみであるため、当たり判定機能による当たり／外れの判定結果に基づいて、当たり判定の場合には「○」が、外れ判定の場合には「×」が画一的に選択される。また、変動時間選択手段54cは普通図柄の変動時間を選択するものである。

【0042】

普通図柄表示制御手段55は、普通図柄処理手段54による普通図柄処理に基づいて普通図柄表示手段25の表示制御を行うもので、普通図柄表示手段25が変動表示可能な状態となり且つ普通乱数記憶手段53に1個以上の普通乱数情報が記憶されていること（普通保留個数が1以上であること）を条件に普通図柄表示手段25による普通図柄の変動を開始させ、変動時間選択手段54cで選択された変動時間が経過することに基づいて、普通停止図柄選択手段54bで選択された停止図柄で普通図柄の変動を停止させるようになっている。

【0043】

普通保留個数表示制御手段56は、普通保留個数表示手段27の表示制御を行うもので、普通図柄始動手段18による遊技球の検出、及び普通図柄表示手段25による普通図柄

10

20

30

40

50

の変動に基づいて、普通保留個数表示手段 27 により例えばアラビア数字により普通保留個数情報を表示させるようになっている。

【0044】

普通利益状態発生手段 57 は、当たり判定手段 54 a による判定結果が当たり判定となることに基づいて普通図柄表示手段 25 の変動後の停止図柄が当たり態様となった場合に、特別図柄始動手段 19 を構成する下特別始動口 19 b の開閉手段 36 を例えば複数種類の開閉パターンの何れかに従って開状態に変化させるようになっている。

【0045】

特別乱数作成処理手段 61 は、大当たり / 外れの判定に用いる大当たり判定乱数、特別図柄の変動後の停止図柄等の選択に用いる図柄判定乱数、変動パターンの選択に用いる変動パターン乱数、その他の所定の乱数を繰り返し発生する特別乱数作成処理を行うように構成されている。

【0046】

特別始動口チェック処理手段 62 は、特別図柄始動手段 19 への遊技球の入賞に基づく処理を行うもので、先読み判定処理手段 62 a 等を備え、特別図柄始動手段 19 が遊技球を検出すること、即ち特別始動口 19 a , 19 b の何れかに遊技球が入賞することに基づいて、例えば図 5 に示す特別始動口チェック処理を実行するように構成されている。

【0047】

この特別始動口チェック処理（図 5）では、まず特別保留個数が上限値（例えば 4 個）に達しているか否かを判定する（S1）。ここで、特別保留個数は、特別乱数記憶手段（情報記憶手段）63 に記憶されている特別乱数情報（変動記憶情報）の数、即ち未消化の特別図柄変動の回数を表しており、本実施形態の特別乱数情報は、大当たり判定乱数値、図柄判定乱数値及び変動パターン乱数値で構成されている。

【0048】

特別保留個数が上限値である場合には（S1：Yes）、ここで特別始動口チェック処理は終了する。一方、特別保留個数が上限値でない場合には（S1：No）、特別乱数作成処理手段 61 から特別乱数情報、即ち大当たり判定乱数値、図柄判定乱数値及び変動パターン乱数値を 1 個ずつ取得して特別乱数記憶手段 63 に格納する（S2）。そして、例えば特別利益状態中でなく（S3：No）、且つ後述する特別遊技状態中でないこと（S4：No）を条件に、その特別乱数情報に基づいて先読み判定処理手段 62 a により例えば図 6 に示す先読み判定処理を実行する（S5）。なお、特別利益状態中（S3：Yes）であるか、特別遊技状態中（S4：Yes）である場合には、先読み判定処理（S5）以降の処理を行うことなく特別始動口チェック処理を終了する。

【0049】

先読み判定処理（図 6）では、まず先読み禁止中であるか否かを判定する（S11）。そして、先読み禁止中であれば（S11：Yes）、保留増加コマンドとして例えば B * 00 を選択し（S12）、先読み判定処理を終了する。ここで、保留増加コマンドは、特別保留個数の増加時に送信されるもので、図 4 に示すように、増加後の特別保留個数と先読み判定結果とに基づいて複数種類設けられている。本実施形態の保留増加コマンドは、上位バイト「B *」の「*」に、増加後の特別保留個数に応じて例えば 1 ~ 4 の何れかがセットされ、下位バイトに、先読み判定結果等に応じて 00 ~ 09 の何れかがセットされるようになっており、下位バイトの「00」は先読み禁止を示している。

【0050】

一方、先読み禁止中でない場合には（S11：No）、大当たり判定乱数値に基づいて大当たり判定を行う（S13）。即ち、大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致するか否かに応じて大当たり / 外れの判定結果を出力する。

【0051】

S13 の判定結果が外れの場合には（S14：No）、図柄判定乱数値に基づいて外れの種類を選択する（S15）。本実施形態では、図 3（a）に示すように外れ A と外れ B の 2 種類の外れが設けられており、それら外れ A , B が、例えば 0 ~ 99 の範囲で生成さ

10

20

30

40

50

れる図柄判定乱数値に基づいて例えば $9/10$, $1/10$ の確率で選択されるようになっている。そして、選択された外れの種類に応じて (S 1 6) 、保留増加コマンドを選択し (S 1 7 , S 1 8) 、先読み判定処理を終了する。

【 0 0 5 2 】

ここで、外れ A は、図柄変動の開始時点の特別保留個数に応じて変動パターンの振り分けが異なるもので、図 3 (a) に示すように、特別保留個数 0 ~ 3 の夫々について、変動パターン乱数値の範囲と複数種類の外れ変動パターンとの対応関係が規定されている。先読み判定処理の時点では図柄変動開始時点の特別保留個数は不明であるため、外れ A の場合には S 1 7 において変動パターンを確定することはできず、従って図 4 に示すように保留増加コマンドとして変動パターンとは無関係に $B * 0 1$ が選択される。なお本実施形態では、外れ A の場合には 4 種類のリーチなし通常変動パターンのみが選択対象となっているため (図 3 (a)) 、外れ A が選択された時点で、リーチ変動ではなくリーチなし通常変動となることが確定する。

【 0 0 5 3 】

一方の外れ B は、図柄変動の開始時点の特別保留個数に拘わらず変動パターンの振り分けが変化しないもので、図 3 (a) に示すように、変動パターン乱数値の範囲と複数種類の変動パターンとの対応関係が 1 種類のみ規定されている。従って外れ B の場合には、S 1 8 において変動パターン乱数値に基づいて変動パターンを確定することができ、図 4 に示すように、保留増加コマンドとして 4 種類のリーチ外れ変動パターンに対応する $B * 0 2 \sim B * 0 5$ の何れかが選択される。なお本実施形態では、外れ B の場合には 4 種類のリーチ外れ変動パターンのみが選択対象となっている。

【 0 0 5 4 】

また、S 1 3 の判定結果が大当たりの場合には (S 1 4 : Y e s) 、図柄判定乱数値と変動パターン乱数値とに基づいて保留増加コマンドを選択し (S 1 9) 、先読み判定処理を終了する。本実施形態では、図 3 (b) に示すように、通常 1 5 R 、通常 5 R 、確変 1 5 R 、確変 5 R の 4 種類の大当たりが設けられており、それらが図柄判定乱数値に基づいて例えば $4/10$, $1/10$, $4/10$, $1/10$ の確率で選択されるようになっている。

【 0 0 5 5 】

通常 1 5 R 大当たり、通常 5 R 大当たりは、後述する特別遊技状態として時短状態を発生させることとなる大当たりで、特別利益状態では大入賞手段 2 0 による所定の単位開放動作を夫々 1 5 ラウンド、5 ラウンド行うようになっている。ここで、単位開放動作とは、例えば大入賞手段 2 0 を開放してから所定時間 (例えば 2 8 秒) 経過するか、それまでに所定個数 (例えば 9 個) の遊技球が入賞することを条件に大入賞手段 2 0 を閉鎖する動作である。また、確変 1 5 R 大当たり、確変 5 R 大当たりは、後述する特別遊技状態として確変状態を発生させることとなる大当たりで、特別利益状態では単位開放動作を夫々 1 5 ラウンド、5 ラウンド行うようになっている。

【 0 0 5 6 】

また大当たりの場合には、図 3 (b) に示すように、大当たりの種類毎に変動パターン乱数値の範囲と複数種類のリーチ大当たり変動パターンとの対応関係が規定されている。従って大当たりの場合には、S 1 9 において図柄判定乱数値と変動パターン乱数値とに基づいて変動パターンを確定することができ、図 4 に示すように、保留増加コマンドとして 4 種類のリーチ大当たり変動パターンに対応する $B * 0 6 \sim B * 0 9$ の何れかが選択される。

【 0 0 5 7 】

以上の先読み判定処理 (図 5 の S 5) が終了すると、選択された保留増加コマンドを送信し (S 6) 、特別始動口チェック処理を終了する。

【 0 0 5 8 】

特別図柄処理手段 6 4 は、特別図柄の変動表示に関する処理を行うもので、大当たり判定手段 6 4 a 、大当たり・外れ選択手段 6 4 b 、変動パターン選択手段 6 4 c 等を備えて

10

20

30

40

50

いる。大当たり判定手段 6 4 a は、乱数抽選により大当たり / 外れ、即ち特別利益状態（利益状態）を発生させるか否かの判定を行うもので、特別図柄表示手段 2 6 が変動表示可能な状態となり且つ特別乱数記憶手段 6 3 に 1 以上の特別乱数情報が記憶されていること（特別保留個数が 1 以上であること）を条件に、特別乱数記憶手段 6 3 に記憶されている特別乱数情報の待ち行列からその先頭の大当たり判定乱数値を取り出し、その大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致するか否かに応じて大当たり / 外れの判定を行うように構成されている。

【 0 0 5 9 】

大当たり・外れ選択手段 6 4 b は、大当たり又は外れの種類を選択するもので、大当たり判定手段 6 4 a による判定結果が外れの場合には、特別乱数記憶手段 6 3 から取り出した図柄判定乱数値に基づいて例えば外れ A , B の何れか（図 3（a））を選択し、大当たり判定手段 6 4 a による判定結果が大当たりの場合には、同じく図柄判定乱数値に基づいて例えば通常 1 5 R , 通常 5 R , 確変 1 5 R , 確変 5 R の 4 種類の大当たりの何れか（図 3（b））を選択するように構成されている。

【 0 0 6 0 】

変動パターン選択手段（変動時間選択手段）6 4 c は、演出図柄の変動パターンを複数の中から選択するもので、例えば大当たり判定手段 6 4 a による判定結果が外れであり、大当たり・外れ選択手段 6 4 b により外れ A が選択された場合には、その時点の特別保留個数と、特別乱数記憶手段 6 3 に記憶されている特別乱数情報の待ち行列における先頭の変動パターン乱数値とに基づいて複数のリーチなし通常変動パターンの何れかを選択し（図 3（a））、大当たり判定手段 6 4 a による判定結果が外れであり、大当たり・外れ選択手段 6 4 b により外れ B が選択された場合には、特別乱数記憶手段 6 3 に記憶されている特別乱数情報の待ち行列における先頭の変動パターン乱数値に基づいて複数のリーチ外れ変動パターンの何れかを選択し（図 3（a））、大当たり判定手段 6 4 a による判定結果が大当たりの場合には、大当たり・外れ選択手段 6 4 b により選択された大当たりの種類と、特別乱数記憶手段 6 3 に記憶されている特別乱数情報の待ち行列における先頭の変動パターン乱数値とに基づいて複数のリーチ大当たり変動パターンの何れかを選択する（図 3（b））ようになっている。

【 0 0 6 1 】

なお、演出図柄の変動パターンは夫々任意の変動時間に設定されており、変動パターン選択手段 6 4 c が演出図柄の変動パターンを複数の中から選択することにより、演出図柄及び特別図柄の変動時間が決定する。即ち、変動パターン選択手段 6 4 c は演出図柄及び特別図柄の変動時間を選択する変動時間選択手段を構成している。

【 0 0 6 2 】

特別図柄表示制御手段 6 5 は、特別図柄表示手段 2 6 の表示制御を行うもので、特別図柄表示手段 2 6 が変動表示可能な状態となり且つ特別乱数記憶手段 6 3 に 1 以上の特別乱数情報が記憶されていること（特別保留個数が 1 以上であること）を条件に、特別図柄表示手段 2 6 による特別図柄の変動を開始させ、変動パターン選択手段 6 4 c により選択された演出図柄の変動パターンに対応する変動時間が経過することに基づいて、例えば大当たり判定手段 6 4 a の判定結果が外れの場合には所定の外れ態様で、大当たり判定手段 6 4 a の判定結果が大当たりの場合には大当たり・外れ選択手段 6 4 b で選択された大当たりの種類に応じた大当たり態様で、特別図柄の変動を停止させるようになっている。

【 0 0 6 3 】

第 1 特別保留個数表示制御手段 6 6 は、第 1 特別保留個数表示手段 2 8 の表示制御を行うもので、特別図柄始動手段 1 9 による遊技球の検出、及び特別図柄表示手段 2 6 による特別図柄の変動に基づいて、第 1 特別保留個数表示手段 2 8 により例えばアラビア数字により特別保留個数情報を表示させるようになっている。

【 0 0 6 4 】

特別利益状態発生手段（利益状態発生手段）6 7 は、大入賞手段 2 0 が所定の開放パターンに従って開放する特別利益状態（利益状態）を発生させるもので、大当たり判定手段

10

20

30

40

50

6 4 a による判定結果が大当たりとなり、特別図柄表示手段 2 6 による特別図柄の変動後の停止図柄、及び演出図柄表示手段 3 8 による演出図柄の変動後の停止図柄が大当たり態様（特定態様）となった場合に、大当たり・外れ選択手段 6 4 b により選択された大当たりの種類に応じて、大入賞手段 2 0 による単位開放動作を例えば 5 ラウンド、1 5 ラウンドの何れかだけ繰り返させるようになっている（図 3（b））。

【0065】

特別遊技状態発生手段 6 8 は、特別利益状態発生後に遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるためのもので、例えば大当たり・外れ選択手段 6 4 b により選択された大当たりの種類に応じて、例えば通常 1 5 R、5 R 大当たりの場合には時短状態を、確変 1 5 R、5 R 大当たりの場合には確変状態を発生させるように構成されている。

10

【0066】

時短状態中は、例えば特別図柄に関して特別図柄表示手段 2 6 の変動時間が通常変動時間よりも短い短縮変動時間に切り換えられる他、普通図柄に関して、当たり確率が通常確率（例えば 1 / 1 0）から高確率（例えば 1 / 1 . 3）へ、変動時間が通常変動時間（例えば 2 7 秒）から短縮変動時間（例えば 2 . 7 秒）へ、下特別始動口 1 9 b の開閉手段 3 6 の開閉パターンが通常開閉パターン（例えば 0 . 2 秒 × 1 回開放）から特別開閉パターン（例えば 2 秒 × 3 回開放）へ、夫々切り換えられるようになっている。なお、時短状態は特別利益状態が終了した時点で開始し、例えば特別図柄が所定回数（例えば 5 0 回）変動するか、それまでに次の特別利益状態が発生した時点で終了する。

【0067】

20

確変状態中は、例えば時短状態と同様の各切り換えに加えて、大当たり判定値の数が例えば 1 個から 1 0 個へ増加されることにより、特別図柄が大当たり態様となる確率が通常確率（例えば 1 / 3 5 0）よりも高い高確率（例えば 1 / 3 5）に切り換えられるようになっている。なお、確変状態は特別利益状態が終了した時点で開始し、例えば次の特別利益状態が発生した時点で終了する。

【0068】

制御コマンド送信手段 6 9 は、所定の制御コマンドを一方向通信により演出制御基板 4 2 等のサブ制御基板に送信して制御指令を与えるためのもので、例えば演出制御基板 4 2 に対しては、特別保留個数の増加時に、増加後の特別保留個数等を指定する保留増加コマンドを送信し、また特別図柄の変動時には、まず変動開始時に、減少後の特別保留個数等を指定する保留減算コマンド、演出図柄の変動パターンを指定する変動パターンコマンド、特別図柄の停止図柄を指定する図柄指定コマンドを例えばこの順序で送信し、変動終了時に、演出図柄の変動停止を指示する変動停止コマンドを送信する等、所定のタイミングで各種制御コマンドを送信するようになっている。

30

【0069】

演出制御基板 4 2 は、画像表示手段 2 2、LED 7 1、スピーカ 7 2、可動演出手段 3 0 等の各種演出手段による演出を制御するもので、保留増加コマンド受信時処理手段 7 3、変動パターンコマンド受信時処理手段 7 4、シナリオ記憶手段 7 5、シナリオ実行処理手段 7 6、操作判定手段 7 7、第 2 特別保留個数表示制御手段 7 8 等を備えている。なお、LED 7 1 は可動演出手段 3 0 の可動体 3 1 を含むセンターケース 1 7（図 1）の他、遊技盤 5 及び前枠 4 に多数配置され、スピーカ 7 2 は例えば前枠 4 の上部に 2 個、下部に 1 個配置されている（図 1）。

40

【0070】

保留増加コマンド受信時処理手段 7 3 は、特別保留個数が増加した場合の処理を行うもので、先読み演出抽選手段 7 3 a 等を備え、主制御基板 4 1 から保留増加コマンドを受信したときに、図 7 に示す保留増加コマンド受信時処理を実行するように構成されている。

【0071】

保留増加コマンド受信時処理（図 7）では、まず先読み演出禁止中であるか否かを判定し、先読み演出禁止中であれば（S 2 1：Yes）、ここで保留増加コマンド受信時処理を終了する。先読み演出禁止中でない場合には（S 2 1：No）、後述する先読み連続演

50

出を実行中であるか否かを判定し (S 2 2)、先読み連続演出実行中であれば (S 2 2 : Y e s)、ここで保留増加コマンド受信時処理を終了する。

【 0 0 7 2 】

先読み連続演出実行中でない場合には (S 2 2 : N o)、先読み演出抽選手段 7 3 a により、一又は複数種類の先読み演出について実行するか否かを抽選する (S 2 3)。ここで「先読み演出」とは、先読み判定処理手段 6 2 a による先読み判定結果に基づく演出であって、本実施形態では「先読み連続演出」と「先読み保留変化演出」の 2 種類の先読み演出を実行可能である。

【 0 0 7 3 】

「先読み連続演出」は、先読み判定結果に基づいて、その先読み判定の対象となった特別乱数情報に対応する図柄変動までの複数回の図柄変動において同一態様の演出を実行するものである。また、「先読み保留変化演出」は、先読み判定結果に基づいて、第 2 特別保留個数表示手段 3 9 による保留表示画像 3 9 a を所定の表示態様で表示するものである。なお、本実施形態では先読み連続演出と先読み保留変化演出との両方に同時に当選可能とするが、複数種類の先読み演出に同時に当選できないようにしてもよい。

10

【 0 0 7 4 】

S 2 3 における先読み連続演出に関する抽選は、例えば図 8 に示す先読み連続演出抽選テーブルに基づいて行う。図 8 に示すように、本実施形態の先読み連続演出における演出態様には「雨」と「雷」の 2 種類があり、主制御基板 4 1 から受信した保留増加コマンド、即ち演出図柄の変動パターンの種類に応じて、「雨」と「雷」との何れかが所定の確率で選択されるが、リーチなし通常変動パターンの場合には先読み連続演出に当選しないようになっている。なお、先読み連続演出抽選テーブルに基づく抽選を行う前提として他の条件を設けてもよい。例えば、特別保留個数が所定個数 (例えば 3 個) 以上であること、今回の先読み判定の対象となった保留記憶以外の全ての保留記憶に対応する変動パターンがリーチなし通常変動パターンであること等を先読み連続演出を実行するための条件としてもよい。

20

【 0 0 7 5 】

また、S 2 3 における先読み保留変化演出に関する抽選は、例えば図 9 に示す先読み保留変化演出抽選テーブルに基づいて行う。図 9 に示すように、本実施形態の先読み保留変化演出における保留表示態様、即ち保留表示画像 3 9 a の表示態様には「青」、「緑」、「赤」の 3 種類があり、主制御基板 4 1 から受信した保留増加コマンド、即ち演出図柄の変動パターンの種類に応じて、「青」、「緑」、「赤」の何れかが所定の確率で選択されるようになっている。先読み保留変化演出に当選しなかった場合、即ち「青」、「緑」、「赤」の何れの保留表示態様も選択されなかった場合には、保留表示画像 3 9 a は先読み保留変化演出に係る「青」、「緑」、「赤」の保留表示態様以外の表示態様、例えば「白」で表示される。なお、先読み保留変化演出抽選テーブルに基づく抽選を行う前提として他の条件を設けてもよい。例えば、所定の遊技状態でないこと等を先読み保留変化演出を実行するための条件としてもよい。

30

【 0 0 7 6 】

続いて、S 2 3 による抽選結果に応じた処理 (S 2 4 ~ S 2 7) を実行し、保留増加コマンド受信時処理を終了する。即ち、S 2 3 で先読み連続演出に当選した場合には (S 2 4 : Y e s)、増加後の特別保留個数を連続演出回数カウンタにセットする (S 2 5)。ここで、連続演出回数カウンタは先読み連続演出の残り変動回数をカウントするためのもので、例えば特別図柄の変動が行われる毎に 1 減算され、先読み連続演出の最終図柄変動においてその値が 0 となる。

40

【 0 0 7 7 】

また、S 2 3 で先読み保留変化演出に当選した場合には (S 2 6 : Y e s)、S 2 3 の抽選結果に応じた先読み保留変化演出シナリオをセットする (S 2 7)。例えば S 2 3 の抽選で保留表示態様として「赤」が選択された場合には、画像表示手段 2 2 に赤色の保留表示画像 3 9 a を 1 個追加表示する先読み保留変化演出シナリオがセットされる。なお、

50

先読み保留変化演出シナリオは予めシナリオ記憶手段 7 5 に記憶されている。

【 0 0 7 8 】

変動パターンコマンド受信時処理手段 7 4 は、特別図柄表示手段 2 6 による図柄変動を開始する場合の処理を行うもので、変動中演出抽選手段 7 4 a 等を備え、主制御基板 4 1 から保留減算コマンド、変動パターンコマンド及び図柄指定コマンドを例えば一定時間内に受信したときに、図 1 0 に示す変動パターンコマンド受信時処理を実行するように構成されている。

【 0 0 7 9 】

変動パターンコマンド受信時処理（図 1 0 ）では、まず連続演出回数カウンタの値が 0 より大であるか否か、即ち先読み連続演出の実行中であるか否かを判定する（ S 3 1 ）。そして、連続演出回数カウンタの値が 0 よりも大である場合、即ち先読み連続演出の実行中である場合には（ S 3 1 : Y e s ）、連続演出回数カウンタの値を 1 減算する（ S 3 2 ）と共に、先読み連続演出シナリオをセットする（ S 3 3 ）。ここで、先読み連続演出シナリオは、先読み連続演出の種類（ここでは雨と雷）毎に設けられているが、更に変動パターン毎に異なっている。

【 0 0 8 0 】

図 1 1 は、「雨」の先読み連続演出に対応する先読み連続演出シナリオのうち、4 種類のリーチなし通常変動パターンに夫々対応する 4 種類の先読み連続演出シナリオ（実行制御情報）を示している。このように本実施形態では、「雨」の先読み連続演出に対応する先読み連続演出シナリオが、演出図柄の変動時間に対応して複数種類設けられている。

【 0 0 8 1 】

なお、図 1 1 に示す先読み連続演出シナリオに限らず、本実施形態で用いられるシナリオは、そのシナリオの実行開始時からの経過時間（ m s ）毎の各行に、各種演出手段、即ち L E D 7 1、スピーカ 7 2、可動体 3 1 の駆動手段 3 3 及び画像表示手段 2 2 による各演出内容と、オプション（以下、 O P T ）の内容とが夫々設定されている。

【 0 0 8 2 】

図 1 1 に示す 4 種類の先読み連続演出シナリオは、例えば演出図柄の変動開始と同時に実行開始されるようになっており、何れもその実行開始後、即ち図柄変動開始後すぐに B G M をフェードアウトし、図柄変動開始から 1 0 0 m s 後に雨演出を開始し、図柄変動が終了する 5 0 0 m s 前に雨演出を終了した後、 B G M をフェードインするように設定されている。即ち、図 1 1 に示す 4 種類の先読み連続演出シナリオは、図 1 2 に示すように、演出図柄の変動開始に対する雨演出（特定演出）の開始時期と、図柄の変動終了に対する雨演出の終了時期とについては全て共通であり、図柄の変動開始に対する雨演出の終了時期、即ち雨演出の演出時間（夫々 1 . 4 s , 4 . 4 s , 7 . 4 s , 1 1 . 4 s ）が図柄の変動時間（夫々 2 s , 5 s , 8 s , 1 2 s ）に応じて異なっている。

【 0 0 8 3 】

このように、本実施形態の先読み連続演出シナリオ（図 1 1 , 図 1 2 ）では、演出図柄の変動開始に対する雨演出（特定演出）の開始時期と、演出図柄の変動終了に対する雨演出（特定演出）の終了時期とは演出図柄の変動時間に拘わらず一定で、演出図柄の変動開始に対する雨演出（特定演出）の終了時期は演出図柄の変動時間に応じて異なっている。即ち、雨演出の演出時間は演出図柄の変動時間に応じて異なっており、演出図柄の変動時間が長いほど、雨演出の演出時間が長くなっている。なお、先読み連続演出シナリオは、予めシナリオ記憶手段 7 5 に記憶されている。

【 0 0 8 4 】

続いて、変動中演出抽選手段 7 4 a により、一又は複数種類の変動中演出について実行するか否かを抽選する（ S 3 4 ）。ここで「変動中演出」とは、大当たり判定手段 6 4 a 等による図柄変動開始時の判定結果に基づく演出であって、本実施形態では図 1 3 に示すように「会話演出」、「ステップアップ演出」、「ボタン演出」の 3 種類の変動中演出を実行可能である。「会話演出」では、特別図柄変動中に例えば複数のキャラクタのセリフが会話形式で順次出力されるようになってい

【 0 0 8 5 】

また「ステップアップ演出」では、特別図柄変動中に、例えば大当たり信頼度に応じて一又は複数段階の演出ステップが順次実行される。本実施形態のステップアップ演出は、図 1 4 に示すように、s u 1 , s u 2 , s u 3 の 3 段階の演出ステップのうちの s u 1 までで構成される第 1 ステップアップ演出と、同じく s u 2 までで構成される第 2 ステップアップ演出と、同じく s u 3 までで構成される第 3 ステップアップ演出の 3 種類設けられている。なお、各演出ステップ s u 1 , s u 2 , s u 3 の演出時間は、図 1 5 に示すように夫々 3 s , 4 s , 4 s に設定されている。

【 0 0 8 6 】

また「ボタン演出」では、ボタン操作有効期間（操作有効期間）中に操作ボタン（操作手段）1 4 の操作が所定操作条件を満たした（操作成立）と判定された場合に、例えば大当たり信頼度に応じた所定の確率で所定の操作時演出が実行される。本実施形態では、ボタン操作有効期間中に操作ボタン 1 4 が 1 回押下操作された場合に操作成立と判定され、また操作時演出として「成功演出」と「失敗演出」の 2 種類が設けられている。操作成立の判定は、操作判定手段 7 7 により操作検知手段 1 4 a からの検知信号に基づいて行われる。なお、操作成立と判定するための所定操作条件は任意であり、例えば操作ボタン 1 4 の押下状態が所定時間以上維持された場合（長押し）、操作ボタン 1 4 が所定時間内に所定回数以上押下操作された場合（連打）に操作成立と判定するように構成してもよい。

【 0 0 8 7 】

S 3 4 の変動中演出抽選処理では、まず変動中演出抽選テーブルに基づいて、変動中演出を例えば最大 1 種類選択する。変動中演出抽選テーブルでは、例えば図 1 3 に示すように、主制御基板 4 1 から受信した変動パターンコマンド、即ち演出図柄の変動パターンの種類に応じて、3 種類の変動中演出の選択率が規定されている。なお、本実施形態では複数種類の変動中演出から選択されるのは最大 1 種類であって、複数種類の変動中演出が選択される場合はないものとするが、並行して実行可能な変動中演出については同時に選択可能としてもよい。

【 0 0 8 8 】

また、何れかの変動中演出が選択された場合には、更にその変動中演出の種類等を抽選により決定する。例えばステップアップ演出が選択された場合には、ステップアップ演出抽選テーブルに基づいて第 1 ～第 3 ステップアップ演出の何れかを選択する。ステップアップ演出抽選テーブルでは、例えば図 1 4 に示すように、主制御基板 4 1 から受信した変動パターンコマンド、即ち演出図柄の変動パターンの種類に応じて 3 種類のステップアップ演出の選択率が規定されている。このように、変動中演出抽選手段 7 4 a が、ステップアップ演出において演出ステップを何段階まで行うかを選択するステップアップ演出選択手段を構成している。

【 0 0 8 9 】

ここで、図 1 4 に示すステップアップ演出抽選テーブルでは、選択対象となるステップアップ演出の範囲（選択対象範囲）が演出図柄の変動時間に応じて異なっており、演出時間が演出図柄の変動時間内に収まる範囲が選択対象となるように選択対象範囲が設定されている。即ち図 1 4 及び図 1 5 に示すように、リーチなし通常 2 s 変動パターン（変動時間 2 s ）の場合には、最も演出時間の短い第 1 ステップアップ演出（演出時間 3 s ）でさえも変動時間内に収まらないため、第 1 ～第 3 ステップアップ演出の何れも選択対象とはなっていない。即ち、1 段階の演出ステップによる演出時間よりも図柄変動時間が短いリーチなし通常 2 s 変動パターンの場合にはステップアップ演出は実行されない。

【 0 0 9 0 】

また、リーチなし通常 5 s 変動パターン（変動時間 5 s ）の場合には、その変動時間内に収まる第 1 ステップアップ演出（演出時間 3 s ）のみが選択対象となっており、リーチなし通常 8 s 変動パターン（変動時間 8 s ）の場合には、その変動時間内に収まる第 1 ステップアップ演出（演出時間 3 s ）と第 2 ステップアップ演出（演出時間 7 s ）とが選択対象となっており、リーチなし通常 1 2 s 変動パターン（変動時間 1 2 s ）及びそれより

10

20

30

40

50

も変動時間の長い全てのリーチ変動パターンの場合には、第1～第3ステップアップ演出（最大演出時間11s）の全てが選択対象となっている。

【0091】

このように、選択対象となるステップアップ演出の範囲（選択対象範囲）は、全てのリーチ変動パターンと、リーチなし通常12s変動パターン（特定通常変動パターン）とに対してはsu3（最終段階）までの演出ステップよりなる第3ステップアップ演出を含んでいるが、リーチなし通常12s変動パターン（特定通常変動パターン）よりも変動時間が短いリーチなし通常変動パターン2s，5s，8s変動パターンに対しては第3ステップアップ演出を含んでいない。

【0092】

また、図14に示すステップアップ演出抽選テーブルでは、外れに対応する変動パターンの場合の各ステップアップ演出の選択率は、第3ステップアップ演出よりも第2ステップアップ演出の方が、また第2ステップアップ演出よりも第1ステップアップ演出の方が高くなっているのに対し、大当たりに対応する変動パターンの場合の各ステップアップ演出の選択率は、第1ステップアップ演出よりも第2ステップアップ演出の方が、また第2ステップアップ演出よりも第3ステップアップ演出の方が高くなっている。即ち、外れの場合には演出ステップの段階数が多いステップアップ演出ほど選択率が低く、逆に大当たりの場合には演出ステップの段階数が多いステップアップ演出ほど選択率が高くなっている。

【0093】

なお、su1のみで構成される第1ステップアップ演出の演出時間を、最も変動時間の短い最短変動パターン（ここではリーチなし通常2s）よりも短くした場合には、最短変動パターンのときに第1ステップアップ演出のみが出現するようにしてもよい。

【0094】

変動中演出抽選処理（図10のS34）が終了すると、その抽選結果に応じて、変動パターンシナリオと変動中演出シナリオとをセットし（S35）、変動パターンコマンド受信時処理を終了する。ここで、変動パターンシナリオは、主に演出図柄の変動に関するシナリオであり、変動中演出シナリオは、ステップアップ演出、ボタン演出等の変動中演出に関するシナリオである。

【0095】

例えば変動中演出抽選処理（S34）でステップアップ演出に当選した場合には、変動中演出シナリオとして、ステップアップ演出の種類に応じて図16に示すステップアップ演出シナリオの何れかがセットされ、またそのステップアップ演出に対応する変動パターンシナリオ（例えば図18（b））がセットされる。なお、変動中演出シナリオ及び変動パターンシナリオは、予めシナリオ記憶手段75に記憶されている。

【0096】

図16に示すように、第1ステップアップ演出に対応するステップアップ演出シナリオ（図16（a））では、演出開始と同時に例えばLED71，スピーカ72，画像表示手段22によりsu1に対応する演出を開始し、そのまま演出終了まで継続するように設定されている。また、第2ステップアップ演出に対応するステップアップ演出シナリオ（図16（b））では、演出開始と同時に例えばLED71，スピーカ72，画像表示手段22によりsu1に対応する演出を開始し、演出開始から3s後にsu1に代えてsu2に対応する演出を開始し、そのまま演出終了まで継続するように設定されている。また、第3ステップアップ演出に対応するステップアップ演出シナリオ（図16（c））では、演出開始と同時に例えばLED71，スピーカ72，画像表示手段22によりsu1に対応する演出を開始し、演出開始から3s後にsu1に代えてsu2に対応する演出を開始し、更に演出開始から7s後にsu2に代えてsu3に対応する演出を開始し、そのまま演出終了まで継続するように設定されている。

【0097】

ここで、ステップアップ演出における画像表示手段22による画像表示演出では、図1

10

20

30

40

50

7に示すように、s u 1画像，s u 2画像，s u 3画像が夫々異なるレイヤー1～3として構成されており、それら各レイヤー1～3が、第2特別保留個数表示手段39の保留表示画像39a等を構成するレイヤー0に順次重ねて表示されるようになっている。ここで、各レイヤーの表示優先度は、例えばレイヤー0<レイヤー1<レイヤー2<レイヤー3となっている。また、レイヤー0の表示領域は表示画面22aの略全体であるのに対し、レイヤー3の表示領域(特定領域)は例えばレイヤー0の表示領域よりも演出図柄(例えば縮小表示中)の表示領域の分だけ小さいが保留表示画像39aが表示される保留表示部40を含んでいる。また、レイヤー1，2の表示領域はレイヤー3よりも更に小さく、少なくとも保留表示部40を含まないように設定されている。

【0098】

10

これにより、演出開始時にs u 1画像が表示され(図17(a) (b))、また演出開始から3s後にs u 2画像が表示された状態(図17(b) (c))では保留表示画像39aは表示画面22aに表示されているが、演出開始から7s後にs u 3画像が表示されると(図17(c) (d))、それによって保留表示画像39aは非表示となる。このように本実施形態では、ステップアップ演出における演出ステップがs u 3(特定段階)に達した場合に、保留表示画像(保留個数情報)39aが非表示(前側から視認不可能な状態)に切り換えられるようになっている。

【0099】

また本実施形態では、図14に示すように、外れに対応する変動パターンの場合には、演出ステップがs u 3(特定段階)に達する第3ステップアップ演出よりもs u 3に達しない第1，第2ステップアップ演出の方を高い確率で選択し、大当たりに対応する変動パターンの場合には、逆に演出ステップがs u 3に達しない第1，第2ステップアップ演出よりもs u 3に達する第3ステップアップ演出の方を高い確率で選択するようになっている。これにより、保留表示画像(保留個数情報)が非表示になる頻度を抑えることができる。

20

【0100】

なお、例えば保留表示部40を含むレイヤーXを少なくともレイヤー3と重なるように設け、各レイヤーの表示優先度を例えばレイヤー0<レイヤー1<レイヤー2<レイヤーX<レイヤー3としてもよい。

【0101】

30

また、変動パターンシナリオは、例えば図18に示すように、まず画像表示手段22による演出図柄の変動表示開始後、例えば0.2sの時点で高速変動となり、その後は所定のタイミングで左、右、中の各図柄が減速・停止し、それに合わせてLED71が各図柄の減速・停止に応じた発光態様で発光するようになっている。本実施形態では、同じ変動パターンに対応する変動パターンシナリオであっても、ステップアップ演出(所定演出の一例)を実行する場合の変動パターンシナリオと、ステップアップ演出を実行しない場合の変動パターンシナリオとが異なっており、両変動パターンシナリオで演出図柄の停止動作が異なっている。

【0102】

40

即ち、リーチなし通常12s変動パターンに対応する変動パターンシナリオのうち、ステップアップ演出を実行しない場合に用いられる変動パターンシナリオ(図18(a)，図19(a))は、左図柄、右図柄、中図柄の順に夫々変動開始から7.5s、9.5s、11.5sの時点で停止するように設定されているのに対し、ステップアップ演出を実行する場合に用いられる変動パターンシナリオ(図18(b)，図19(b))は、変動開始から11.5sの時点、即ちステップアップ演出の終了後に左図柄、右図柄、中図柄が同時に停止するように設定されている。

【0103】

このように、3つ(複数)の演出図柄のうちで最初に停止する図柄の停止タイミングは、ステップアップ演出を実行する場合の方がステップアップ演出を実行しない場合に比べて遅く、左，右，中の全ての図柄がステップアップ演出の終了後に停止するようになって

50

いる。最後に停止する図柄の停止タイミングについてはステップアップ演出を実行する場合と実行しない場合とで変わりはない。

【 0 1 0 4 】

なお、ステップアップ演出の種類に応じて異なる変動パターンシナリオを用いるようにしてもよい。例えば本実施形態の場合、第3ステップアップ演出を実行する場合には図18(b)に示す変動パターンシナリオを用い、第1, 第2ステップアップ演出を実行する場合には、ステップアップ演出を実行しない場合と同じ図18(a)に示す変動パターンシナリオを用いてもよい。即ち、特定のステップアップ演出を実行する場合と、それ以外のステップアップ演出を実行する場合及びステップアップ演出を実行しない場合とで異なる変動パターンシナリオを用いてもよい。

10

【 0 1 0 5 】

シナリオ実行処理手段76は、変動パターンシナリオ、先読み保留変化演出シナリオ、先読み連続演出シナリオ、変動中演出シナリオ等、演出用の各種シナリオ(実行制御情報)に基づく演出実行処理を行うもので、例えば定期割り込み毎に図20に示すシナリオ実行処理を実行するように構成されている。なお、このシナリオ実行処理手段76は、操作判定手段77により操作成立と判定された場合に操作時演出を実行可能な操作時演出実行手段、ステップアップ演出(所定演出)を実行可能なステップアップ演出実行手段(所定演出実行手段)、先読み連続演出における雨演出(特定演出)を実行可能な特定演出実行手段を構成している。

【 0 1 0 6 】

20

シナリオ実行処理(図20)では、まず何れかのシナリオの開始タイミングが到来したか否かを判定し(S41)、何れかのシナリオの開始タイミングが到来した場合には(S41: Yes)、そのシナリオの実行を開始する(S42)。

【 0 1 0 7 】

また、実行中の何れかのシナリオの更新タイミングが到来したか否かを判定し(S43)、何れかのシナリオの更新タイミングが到来した場合には(S43: Yes)、そのシナリオにおけるアクティブ行の演出の実行を開始する(S44)と共に、そのアクティブ行のOPTをセットした上で(S45)、次行を新たにアクティブ行にセットする(S46)。そして、セットされたOPTに応じた処理を実行し(S47)、シナリオ実行処理を終了する。

30

【 0 1 0 8 】

以上のシナリオ実行処理(図20)により、図21に示すシナリオを実行する場合の具体例を説明する。図21(a)は、Nリーチ1大当たり変動パターンに対応する変動パターンシナリオで、変動パターンコマンド受信時処理(図10)のS34でボタン演出に当選した場合に選択され、続くS35でセットされる。この図21(a)の変動パターンシナリオは、その実行開始と同時に演出図柄表示手段38により画像表示手段22において演出図柄の変動を開始し、0.2s経過後に高速変動となり、11s経過時点で、可動体31を上部位置まで上昇させると共に、LED71, スピーカ72, 画像表示手段22によりその可動体上昇に対応する演出を実行した後、12s経過時点でNリーチ1に対応するリーチ演出を開始し、40s経過時点で演出図柄の変動を停止させるように設定されている。なお、11s経過時点で可動体31が上部位置にある場合には、LED、音、画像も含めて第3行の可動体上昇演出をキャンセルしてもよい。それにより、可動体演出が発生していない場合に不要な上昇演出の発生を防止できる。

40

【 0 1 0 9 】

また、図21(b)に示すボタン演出シナリオAは、ボタン操作有効期間に関する演出を行うもので、図21(a)の変動パターンシナリオと同様、変動パターンコマンド受信時処理(図10)のS34でボタン演出に当選した場合に選択され、続くS35でセットされる。この図21(b)のボタン演出シナリオAは、その実行開始と同時に例えばLED71, スピーカ72, 画像表示手段22によりボタン操作受付のための演出を開始し、ボタン操作有効期間が開始される0.5s経過時点でボタン操作有効の演出を開始する。

50

また、このボタン操作有効に関する 0.5 s の行には、「ボタン操作が成立した場合には次行を実行する」という内容の O P T が設定されている。その後、ボタン操作有効期間が終了する 3.5 s 経過時点でボタン操作無効の演出を開始するが、この行には、「ボタン操作が成立した場合には成功時 / 失敗時のボタン演出シナリオ B 1 / B 2 の何れかを実行する」という内容の O P T が設定されている。

【 0 1 1 0 】

また、図 2 1 (c) に示すボタン演出シナリオ B 1、図 2 1 (d) に示すボタン演出シナリオ B 2 は、夫々ボタン操作が成立した場合の成功時演出、失敗時演出（共に操作時演出の一例）を行うものである。ボタン操作が成立した場合にこれらボタン演出シナリオ B 1、B 2 の何れを用いるかについては変動パターンコマンド受信時処理（図 1 0 ）における S 3 4 で抽選により決定され、続く S 3 5 でそのシナリオがセットされる。

10

【 0 1 1 1 】

図 2 1 (c) に示すボタン演出シナリオ B 1 は、その実行開始と同時に可動体 3 1 を下部位置まで降下させると共に、L E D 7 1、スピーカ 7 2、画像表示手段 2 2 によりその可動体降下に対応する演出を実行した後、1 s 経過時点で L E D 7 1、スピーカ 7 2、画像表示手段 2 2 により成功演出を開始するように設定されている。また、図 2 1 (d) に示すボタン演出シナリオ B 2 は、その実行開始から 1 s 経過後に L E D 7 1、スピーカ 7 2、画像表示手段 2 2 により失敗演出を開始するように設定されている。

【 0 1 1 2 】

なお、図 2 2 は図 2 1 (a) ~ (c) に示す 3 種類のシナリオから、夫々可動体と画像に関する演出のみを取り出して時間順に並べたもので、図 2 2 (a) はボタン操作有効期間中に操作成立と判定された場合、図 2 2 (b) はボタン操作有効期間中に操作成立と判定されなかった場合に対応している。

20

【 0 1 1 3 】

上述したシナリオ実行処理（図 2 0 ）を所定時間間隔で繰り返すことにより、まず演出図柄の変動開始タイミングが到来した時点で図 2 1 (a) に示す変動パターンシナリオの実行が開始され（S 4 2）、その後は更新タイミングが到来する毎に（S 4 3 : Y e s）、順次各行の演出が実行される（S 4 4）。また、図 2 1 (a) に示す変動パターンシナリオの実行開始後、予め決められた所定のタイミングで、図 2 1 (b) に示すボタン演出シナリオ A の実行が開始される（S 4 2）。本実施形態では、図 2 2 (a)、(b) に示すように、変動パターンシナリオ（図 2 1 (a)）の実行開始から 1 s 経過後に、ボタン演出シナリオ A（図 2 1 (b)）の実行が開始される。従って、ボタン演出シナリオ A の第 2 行が実行され、ボタン操作有効期間が開始されるのは演出図柄の変動開始から 1.5 s 後となる。

30

【 0 1 1 4 】

また、ボタン演出シナリオ A の第 2 行が実行される際に（S 4 4）、その第 2 行の O P T がセットされ（S 4 5）、その後はシナリオ実行処理の実行毎に、その O P T の処理が実行される（S 4 7）。

【 0 1 1 5 】

ここで、ボタン演出シナリオ A の第 2 行の O P T は、「ボタン操作が成立した場合には次行を実行する」という内容であるため、ボタン演出シナリオ A の第 2 行が実行された後、同じく第 3 行が実行されるまでのボタン操作有効期間中、遊技者が操作ボタン 1 4 を押下することによりボタン操作が成立した場合には、図 2 2 (a) に示すようにその時点で次行（第 3 行）が実行され、ボタン操作有効期間が終了する。またその際、その第 3 行の O P T がセットされ（S 4 5）、その O P T の処理（「ボタン操作が成立した場合には成功時 / 失敗時のボタン演出シナリオ B 1 / B 2 の何れかを実行する」）が行われる（S 4 7）。従って、例えば成功時演出に関するボタン演出シナリオ B 1 が実行されることにより、ボタン操作が成立した時点で可動体 3 1 が降下し、その 1 s 後に成功演出が開始される。

40

【 0 1 1 6 】

50

その後は、図 2 2 (a) に示すように変動パターンシナリオの第 3 , 第 4 , 第 5 行の処理が順次実行される。即ち、演出図柄の変動開始から 1 1 s 後に可動体 3 1 を上部位置まで上昇させると共に、LED 7 1 , スピーカ 7 2 , 画像表示手段 2 2 によりその可動体上昇に対応する演出を実行した後、1 2 s 経過時点で N リーチ 1 に対応するリーチ演出を開始し、4 0 s 経過時点で演出図柄の変動を停止させる。

【 0 1 1 7 】

図 2 3 は、ボタン操作有効期間開始と略同時に操作成立と判定された場合 (a) と、ボタン操作有効期間終了と略同時に操作成立と判定された場合 (b) とにおける、成功時演出の場合の可動体の動作を比較したものである。このように、本実施形態の場合には、ボタン操作有効期間中における操作成立のタイミングに応じて操作時演出の演出時間が異なっており、操作成立のタイミングが遅いほど操作時演出の演出時間が短くなっている。即ち、可動体による操作時演出の開始から終了までの期間が、ボタン操作有効期間中における操作成立のタイミングに拘わらず一定の時間で行われる不変演出期間としての降下期間 (第 1 不変演出期間) 及び上昇期間 (第 2 不変演出期間) と、ボタン操作有効期間中における操作成立のタイミングに応じて時間が変化する可変演出期間としての待機期間とで構成されており、降下期間 (第 1 不変演出期間) と上昇期間 (第 2 不変演出期間) との間を待機期間 (可変演出期間) としているため、操作成立のタイミングに拘わらず操作時演出による演出効果を最大限発揮することが可能である。

【 0 1 1 8 】

また図 2 1 に示すように、操作検知手段 1 4 a による検知に基づいて可動体 3 1 の動作を制御するためのボタン演出シナリオ B 1 (第 1 実行制御情報) と、操作検知手段 1 4 a による検知とは無関係に可動体 3 1 の動作を制御するための変動パターンシナリオ (第 2 実行制御情報) とを設け、ボタン演出シナリオ B 1 (第 1 実行制御情報) が、降下期間 (第 1 不変演出期間) の開始に関する制御情報を含み、変動パターンシナリオ (第 2 実行制御情報) が、上昇期間 (第 2 不変演出期間) の開始に関する制御情報を含んでいるため、ボタン操作成立のタイミングに拘わらず、上昇期間 (第 2 不変演出期間) の開始タイミングを図柄変動に対して常に一定にすることができる。

【 0 1 1 9 】

一方、ボタン演出シナリオ A の第 2 行が実行された後、ボタン操作が成立しなければ、即ち遊技者が操作ボタン 1 4 を押下しなければ、図 2 2 (b) に示すように、演出図柄の変動開始から 4 . 5 秒後に第 3 行が実行され、ボタン操作有効期間が終了する。またこの場合、ボタン操作が成立していないため、第 3 行の O P T によってボタン演出シナリオ B 1 / B 2 が実行されることはない。そして、その後は演出図柄の変動開始から 1 1 s 後、1 2 s 後、4 0 s 後に夫々変動パターンシナリオの第 3 , 第 4 , 第 5 行の処理が夫々実行される。なおこの場合、ボタン演出シナリオ B 1 は実行されていないため、可動体 3 1 は上部位置に保持されたままである。従って、変動パターンシナリオの第 3 行は無視される。

【 0 1 2 0 】

図 2 4 は本発明の第 2 の実施形態を例示し、第 1 の実施形態を一部変更して、ステップアップ演出における同段階の演出ステップであっても、次段階の演出ステップを行う場合と行わない場合とで演出時間を異ならせた例を示している。

【 0 1 2 1 】

図 2 4 に示すように、本実施形態のステップアップ演出では、s u 1 で終了する第 1 ステップアップ演出の場合の s u 1 の演出時間は 4 s で、s u 2 又はそれ以降まで発展する第 2 , 第 3 ステップアップ演出の場合の s u 1 の演出時間 3 s よりも長くなっている。

【 0 1 2 2 】

なお、第 1 ステップアップ演出の場合の s u 1 の演出時間を、第 2 , 第 3 ステップアップ演出の場合の s u 1 の演出時間よりも短くしてもよい。また、s u 2 で終了する第 2 ステップアップ演出の場合の s u 1 + s u 2 の演出時間を、s u 3 まで発展する第 3 ステップアップ演出の場合の s u 1 + s u 2 の演出時間と比較して長く又は短くしてもよい。こ

10

20

30

40

50

の場合、s u 1 と s u 2 との両方の演出時間を異ならせてもよいし、s u 1 と s u 2 との何れか一方の演出時間を異ならせてもよい。

【 0 1 2 3 】

また、ステップアップ演出における同段階の演出ステップであっても、次段階の演出ステップを行う場合と行わない場合とで演出態様、或いは演出態様と演出時間とを異ならせてもよい。

【 0 1 2 4 】

図 2 5 は本発明の第 3 の実施形態を例示し、第 1 の実施形態を一部変更して、特定段階の演出ステップにおいて、保留表示部 4 0 の前側に可動体 3 1 を移動させることにより、保留表示部 4 0 に表示されている保留表示画像 3 9 a を前側から視認不可能な状態に切り換えるように構成した例を示している。

10

【 0 1 2 5 】

本実施形態のステップアップ演出は、s u 1 , s u 2 の演出内容については第 1 の実施形態と同じであるが、s u 3 の演出内容が第 1 の実施形態と異なっている。即ち、本実施形態の s u 3 では、可動体 3 1 が上部位置から下部位置に降下するようになっており、またその下部位置は、第 2 特別保留個数表示手段 3 9 の保留表示部 4 0 の前側に対応している。

【 0 1 2 6 】

図 2 5 に示すように、第 3 ステップアップ演出の開始時に s u 1 画像が表示され (図 2 5 (a) (b))、また演出開始から 3 s 後に s u 2 画像が表示された状態 (図 2 5 (b) (c)) では保留表示画像 3 9 a は前側から視認可能な状態となっているが、演出開始から 7 s 後に可動体 3 1 が上部位置から下部位置に降下すると (図 2 5 (c) (d))、保留表示部 4 0 の保留表示画像 3 9 a が可動体 3 1 の後側に隠れて前側から視認不可能な状態となる。

20

【 0 1 2 7 】

図 2 6 は本発明の第 4 の実施形態を例示し、第 1 の実施形態を一部変更して、ステップアップ演出等の所定演出を実行する場合には、全ての演出図柄について、所定演出の終了後に高速変動からの減速を開始させるように構成した例を示している。なお、本実施形態のステップアップ演出は、s u 1 , s u 2 , s u 3 の演出時間が夫々 2 s , 3 s , 3 s に設定され、s u 3 まで発展する第 3 ステップアップ演出の演出時間は 8 s となっている。

30

【 0 1 2 8 】

図 2 6 は、リーチなし通常 1 2 s 変動パターンに対応する変動パターンシナリオにおける演出図柄の変動を示すタイムチャートであり、(a) がステップアップ演出を実行しない場合、(b) , (c) がステップアップ演出を実行する場合を示している。

【 0 1 2 9 】

ステップアップ演出を実行しない場合に用いられる変動パターンシナリオの場合、図 2 6 (a) に示すように、左図柄、右図柄、中図柄の順に夫々変動開始から 7 . 5 s、9 . 5 s、1 1 . 5 s の時点で停止するように設定されている。

【 0 1 3 0 】

一方、ステップアップ演出を実行する場合に用いられる 2 種類の変動パターンシナリオの場合、図 2 6 (b) , (c) に示すように何れもステップアップ演出の終了後に高速変動からの減速を開始するが、図 2 6 (b) では、左、右、中の全ての図柄が同時に減速、停止するのに対し、図 2 6 (c) では、左右の図柄 (最終停止図柄以外の全ての図柄) が同時に減速、停止した後、中図柄 (最終停止図柄) が減速、停止するようになっている。

40

【 0 1 3 1 】

このように、ステップアップ演出 (所定演出) を実行する場合には、全ての演出図柄について、ステップアップ演出の終了後に高速変動からの減速を開始させるように構成することが望ましい。

【 0 1 3 2 】

以上、本発明の実施形態について詳述したが、本発明はこれらの実施形態に限定される

50

ものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で種々の変更が可能である。例えば、所定段階以上の複数段階の演出ステップよりなるステップアップ演出を実行する場合には、所定段階未満の演出ステップよりなるステップアップ演出を実行する場合よりも演出図柄（図柄）の停止タイミングを遅らせるように構成してもよい。また、ステップアップ演出等の所定演出を実行する場合には、実行しない場合に比べて図柄の減速時間を短くしてもよい。

【 0 1 3 3 】

実施形態では、ステップアップ演出における演出ステップが特定段階に達した場合に、保留表示部 4 0 に表示されている保留表示画像（保留個数情報）3 9 a の全体を前側から視認不可能な状態に切り換えるように構成した例を示したが、保留表示部 4 0 に表示されている保留個数情報の一部を視認不可能な状態としてもよい。

10

【 0 1 3 4 】

また、ステップアップ演出における特定段階よりも前の演出ステップにおいては、画像表示手段 2 2 における保留表示部 4 0 を含む特定領域に、保留表示画像 3 9 a よりも低い優先度で演出画像を表示することにより、保留表示部 4 0 に表示されている保留表示画像 3 9 a を表示状態のまま維持するように構成してもよい。

【 0 1 3 5 】

実施形態のボタン演出では、可変演出期間の前後に第 1 不変演出期間と第 2 不変演出期間とを設けた例を示したが、不変演出期間は可変演出期間の前後の少なくとも一方に設ければよい。また実施形態では、変動パターンシナリオ（第 2 実行制御情報）が第 2 不変演出期間の開始に関する制御情報を含むように構成した例を示したが、ボタン演出シナリオ A 等、変動パターンシナリオ以外の第 2 実行制御情報が第 2 不変演出期間の開始に関する制御情報を含むように構成してもよい。但し、その第 2 実行制御情報は、操作成立のタイミングとは無関係に実行開始される制御情報であることが望ましい。

20

【 0 1 3 6 】

また本発明は、パチンコ機に限らず、アレンジボール機、雀球遊技機、スロットマシン等の各種遊技機において同様に実施することが可能である。

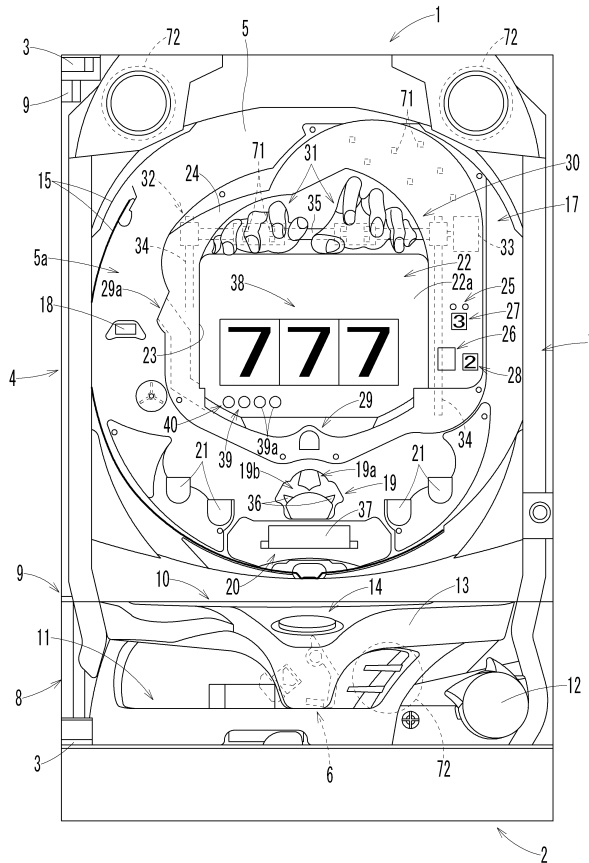
【 符号の説明 】

【 0 1 3 7 】

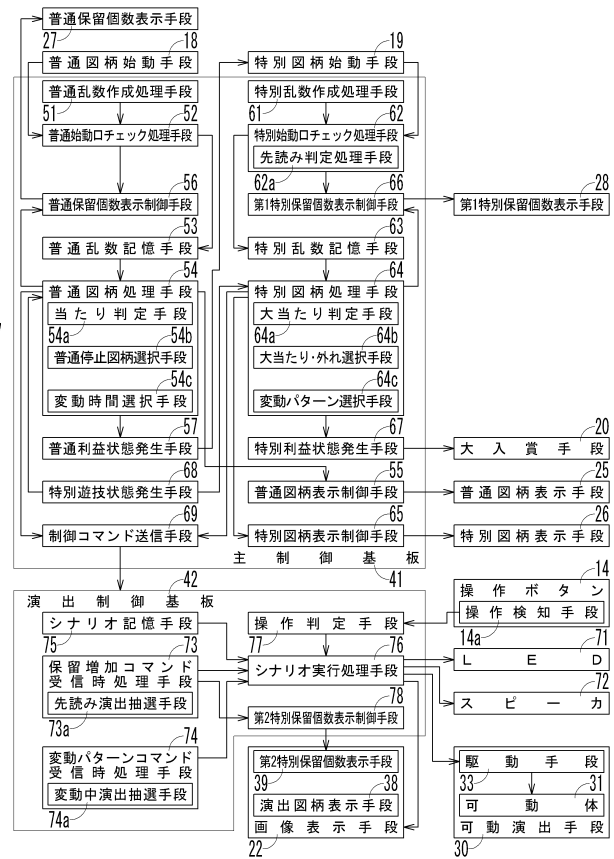
- 1 9 特別図柄始動手段（図柄始動手段）
- 2 2 画像表示手段
- 2 8 第 1 特別保留個数表示手段（第 1 保留個数情報表示手段）
- 3 8 演出図柄表示手段（図柄表示手段）
- 3 9 第 2 特別保留個数表示手段（第 2 保留個数情報表示手段）
- 3 9 a 保留表示画像
- 4 0 保留表示部
- 6 3 特別乱数記憶手段（情報記憶手段）
- 6 7 特別利益状態発生手段（利益状態発生手段）
- 7 6 シナリオ実行処理手段（ステップアップ演出実行手段）

30

【図 1】



【図 2】



【図 3】

(a) 変動パターン選択テーブル (外れ)

変動パターン	外れ A				外れ B
	特別保留 個数 0	特別保留 個数 1	特別保留 個数 2	特別保留 個数 3	
リーチなし通常変動 2S				0~249	
リーチなし通常変動 5S			0~219	250	
リーチなし通常変動 8S		0~50	220~250		
リーチなし通常変動 12S	0~250	51~250			
Nリーチ 1 外れ					0~119
Nリーチ 2 外れ					120~219
Sリーチ 1 外れ					220~239
Sリーチ 2 外れ					240~250
図柄判定乱数値	0~89				90~99

(b) 変動パターン選択テーブル (大当たり)

変動パターン	通常 15R	通常 5R	確変 15R	確変 5R
Nリーチ 1 大当たり	0	0~49	0	0~49
Nリーチ 2 大当たり	1~2	50~99	1~2	50~99
Sリーチ 1 大当たり	3~122	100~199	3~122	100~199
Sリーチ 2 大当たり	123~250	200~250	123~250	200~250
図柄判定乱数値	0~39	40~49	50~89	90~99

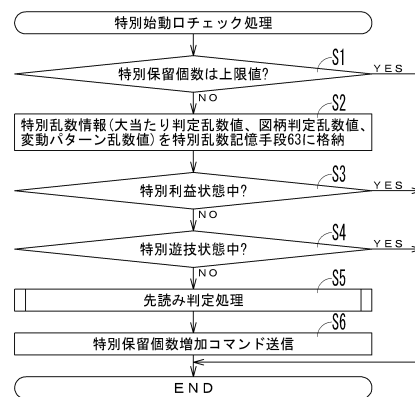
【図 4】

保留増加コマンドテーブル

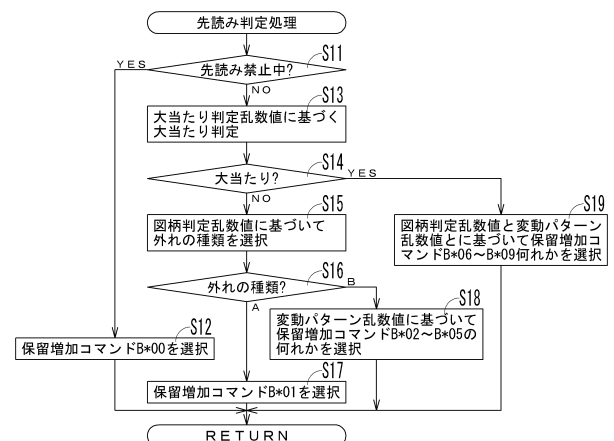
変動パターン	大当たり/外れ	保留増加コマンド
(先読み禁止)		B*00
リーチなし通常変動 2S	外れ A	B*01
リーチなし通常変動 5S		
リーチなし通常変動 8S		
リーチなし通常変動 12S		
Nリーチ 1 外れ	外れ B	B*02
Nリーチ 2 外れ		B*03
Sリーチ 1 外れ		B*04
Sリーチ 2 外れ		B*05
Nリーチ 1 大当たり	大当たり	B*06
Nリーチ 2 大当たり		B*07
Sリーチ 1 大当たり		B*08
Sリーチ 2 大当たり		B*09

*: 増加後の特別保留個数 (1~4)

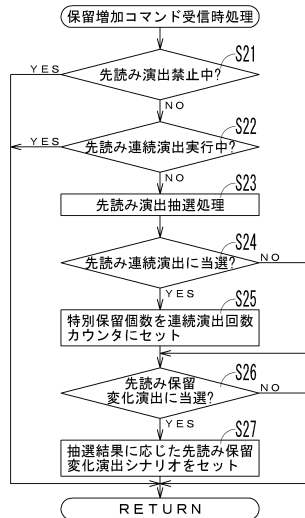
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

先読み連続演出抽選テーブル

保留増加コマンド	変動パターン	演出態様の選択率	
		雨	雷
B*00	(先読み禁止)		
B*01	リーチなし通常		
B*02	Nリーチ1外れ	5/256	2/256
B*03	Nリーチ2外れ	3/256	1/256
B*04	Sリーチ1外れ	8/256	5/256
B*05	Sリーチ2外れ	10/256	5/256
B*06	Nリーチ1大当たり	20/256	10/256
B*07	Nリーチ2大当たり	15/256	20/256
B*08	Sリーチ1大当たり	30/256	20/256
B*09	Sリーチ2大当たり	20/256	150/256

【図 11】

(a) 先読み連続演出シナリオ(雨、リーチなし通常2s用)

時間 (ms)	LED	音 (スピーカ)	可動体 (駆動手段)	画像 (画像表示手段)	OPT
0		BGMフェードアウト			
100	雨演出開始	雨演出開始		雨演出開始	
1500	雨演出終了	雨演出終了		雨演出終了	
1800		BGMフェードイン			
END					

(b) 先読み連続演出シナリオ(雨、リーチなし通常5s用)

時間 (ms)	LED	音 (スピーカ)	可動体 (駆動手段)	画像 (画像表示手段)	OPT
0		BGMフェードアウト			
100	雨演出開始	雨演出開始		雨演出開始	
4500	雨演出終了	雨演出終了		雨演出終了	
4800		BGMフェードイン			
END					

(c) 先読み連続演出シナリオ(雨、リーチなし通常8s用)

時間 (ms)	LED	音 (スピーカ)	可動体 (駆動手段)	画像 (画像表示手段)	OPT
0		BGMフェードアウト			
100	雨演出開始	雨演出開始		雨演出開始	
7500	雨演出終了	雨演出終了		雨演出終了	
7800		BGMフェードイン			
END					

(d) 先読み連続演出シナリオ(雨、リーチなし通常12s用)

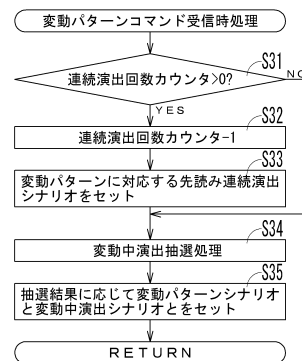
時間 (ms)	LED	音 (スピーカ)	可動体 (駆動手段)	画像 (画像表示手段)	OPT
0		BGMフェードアウト			
100	雨演出開始	雨演出開始		雨演出開始	
11500	雨演出終了	雨演出終了		雨演出終了	
11800		BGMフェードイン			
END					

【図 9】

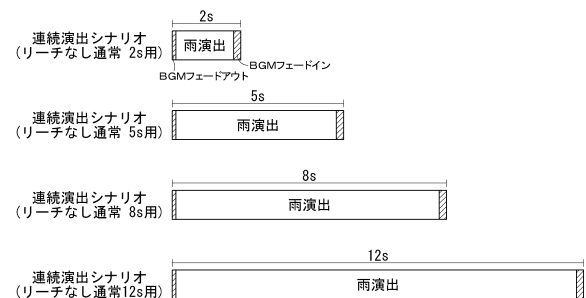
先読み保留変化演出抽選テーブル

保留増加コマンド	変動パターン	保留表示態様の選択率		
		青	緑	赤
B*00	(先読み禁止)			
B*01	リーチなし通常	5/256		
B*02	Nリーチ1外れ	10/256	5/256	
B*03	Nリーチ2外れ	15/256	10/256	
B*04	Sリーチ1外れ	20/256	10/256	3/256
B*05	Sリーチ2外れ	30/256	15/256	5/256
B*06	Nリーチ1大当たり	10/256	10/256	10/256
B*07	Nリーチ2大当たり	15/256	20/256	30/256
B*08	Sリーチ1大当たり	10/256	30/256	50/256
B*09	Sリーチ2大当たり	1/256	50/256	80/256

【図 10】



【図 12】



【図 13】

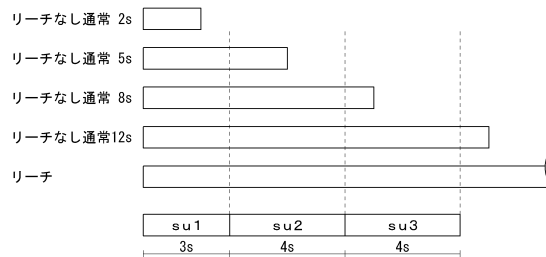
変動中演出抽選テーブル

変動パターン	変動中演出の選択率		
	会話	ステップアップ	ボタン
リーチなし通常 2s			
リーチなし通常 5s	10/100	20/100	20/100
リーチなし通常 8s	10/100	15/100	20/100
リーチなし通常 12s	15/100	20/100	25/100
Nリーチ1外れ	20/100	20/100	20/100
Nリーチ2外れ	30/100	15/100	10/100
Sリーチ1外れ	10/100	30/100	40/100
Sリーチ2外れ	5/100	40/100	45/100
Nリーチ1大当たり	20/100	10/100	10/100
Nリーチ2大当たり	30/100	30/100	30/100
Sリーチ1大当たり	10/100	40/100	45/100
Sリーチ2大当たり	5/100	40/100	50/100

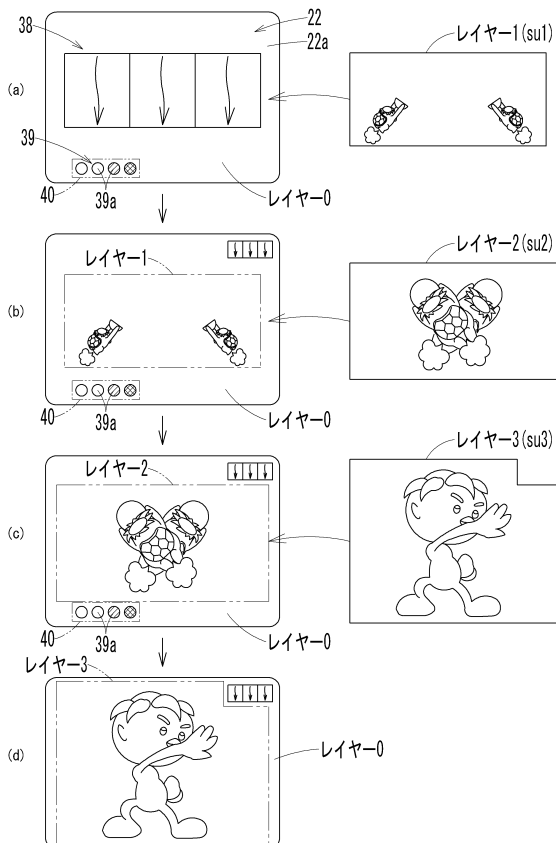
【図 14】

変動パターン	ステップアップ演出の種類		
	第1ステップアップ演出 (su1まで)	第2ステップアップ演出 (su2まで)	第3ステップアップ演出 (su3まで)
リーチなし通常 2s			
リーチなし通常 5s	100/100		
リーチなし通常 8s	90/100	10/100	
リーチなし通常12s	80/100	19/100	1/100
Nリーチ1外れ	72/100	25/100	3/100
Nリーチ2外れ	65/100	30/100	5/100
Sリーチ1外れ	57/100	35/100	8/100
Sリーチ2外れ	50/100	40/100	10/100
Nリーチ1大当たり	2/100	30/100	68/100
Nリーチ2大当たり	2/100	40/100	58/100
Sリーチ1大当たり	1/100	20/100	79/100
Sリーチ2大当たり	1/100	10/100	89/100

【図 15】



【図 17】



【図 16】

時間 (ms)	LED	音 (スピーカ)	可動体 (駆動手段)	画像 (画像表示手段)	OPT
0	su1	su1		su1	
END					

時間 (ms)	LED	音 (スピーカ)	可動体 (駆動手段)	画像 (画像表示手段)	OPT
0	su1	su1		su1	
3000	su2	su2		su2	
END					

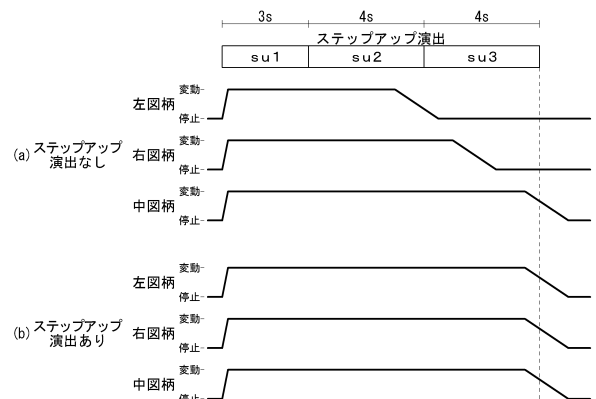
時間 (ms)	LED	音 (スピーカ)	可動体 (駆動手段)	画像 (画像表示手段)	OPT
0	su1	su1		su1	
3000	su2	su2		su2	
7000	su3	su3		su3	
END					

【図 18】

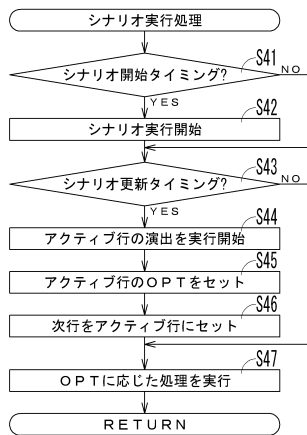
時間 (ms)	LED	音 (スピーカ)	可動体 (駆動手段)	画像 (画像表示手段)	OPT
0				図柄変動開始	
200				高速変動	
6000	左図柄減速			左図柄減速	
7500	左図柄停止			左図柄停止	
8000	右図柄減速			右図柄減速	
9500	右図柄停止			右図柄停止	
10000	中図柄減速			中図柄減速	
11500	中図柄停止			中図柄停止	
END					

時間 (ms)	LED	音 (スピーカ)	可動体 (駆動手段)	画像 (画像表示手段)	OPT
0				図柄変動開始	
200				高速変動	
10000	減速			全図柄減速	
11500	停止			全図柄停止	
END					

【図 19】



【図 20】



【図 21】

(a) 変動パターンシナリオ (Nリーチ 1 大当たり)

時間 (ms)	LED	音 (スピーカ)	可動体 (駆動手段)	画像 (画像表示手段)	OPT
0				図柄変動開始	
200				高速変動	
11000	可動体上昇	可動体上昇	可動体上昇	可動体上昇	
12000	Nリーチ 1	Nリーチ 1		Nリーチ 1	
40000	図柄変動停止	図柄変動停止	図柄変動停止	図柄変動停止	
END					

(b) ボタン演出シナリオ A (ボタン操作有効期間に関する演出)

時間 (ms)	LED	音 (スピーカ)	可動体 (駆動手段)	画像 (画像表示手段)	OPT
0	ボタン操作受付	ボタン操作受付		ボタン操作受付	
500	ボタン操作有効			ボタン操作有効	ボタン操作成立→次行実行
3500	ボタン操作無効			ボタン操作無効	ボタン操作成立時は成功時/失敗時の何れかのシナリオを実行
END					

(c) ボタン演出シナリオ B1 (ボタン操作成立→成功時演出)

時間 (ms)	LED	音 (スピーカ)	可動体 (駆動手段)	画像 (画像表示手段)	OPT
0	可動体降下		可動体降下		
1000	成功演出	成功演出		成功演出	
END					

(d) ボタン演出シナリオ B2 (ボタン操作成立→失敗時演出)

時間 (ms)	LED	音 (スピーカ)	可動体 (駆動手段)	画像 (画像表示手段)	OPT
0	失敗演出	失敗演出		失敗演出	
END					

【図 22】

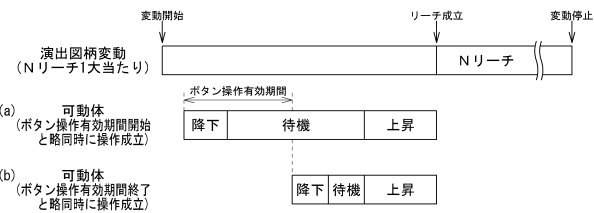
(a) ボタン操作有効期間中に操作成立した場合

変動パターンシナリオ	ボタン演出シナリオ A	ボタン演出シナリオ B1	可動体	ボタン演出シナリオ A	ボタン演出シナリオ B1	画像
0						ボタン演出シナリオ B1
200						ボタン演出シナリオ A
(1000)						図柄変動開始
(1500)						高速変動
						ボタン操作受付
						ボタン操作有効
						可動体降下
(4500)						成功演出
11000						ボタン操作無効
12000						可動体上昇
40000						Nリーチ 1
						図柄変動停止

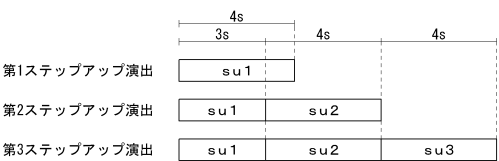
(b) ボタン操作有効期間中に操作成立しなかった場合

変動パターンシナリオ	ボタン演出シナリオ A	ボタン演出シナリオ B1	可動体	ボタン演出シナリオ A	ボタン演出シナリオ B1	画像
0						ボタン演出シナリオ B1
200						ボタン演出シナリオ A
(1000)						図柄変動開始
(1500)						高速変動
						ボタン操作受付
						ボタン操作有効
						ボタン操作無効
(4500)						(可動体上昇)
11000						Nリーチ 1
12000						図柄変動停止
40000						

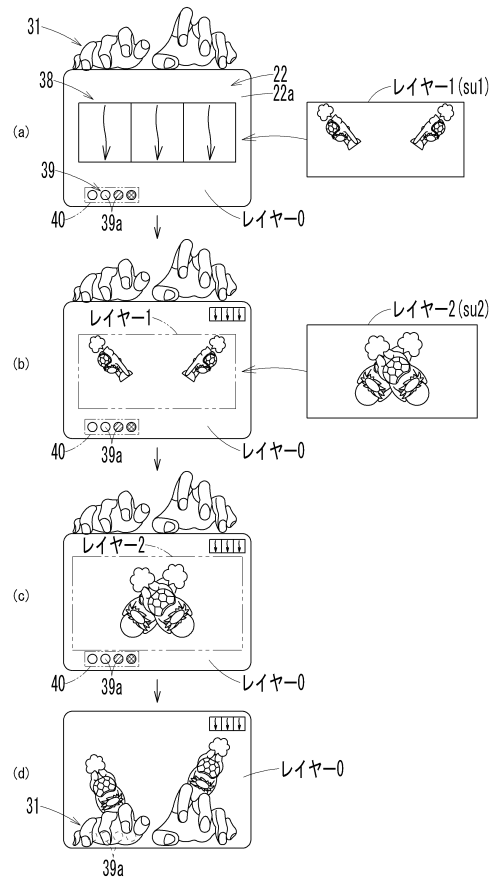
【図 23】



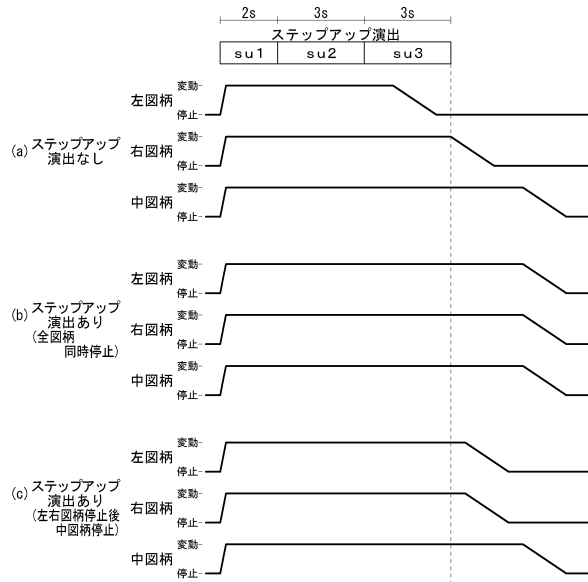
【図 24】



【図 25】



【図 26】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2013-13454(JP,A)
特開2012-176079(JP,A)
特開2008-206590(JP,A)
特開2010-88512(JP,A)
特開2010-213999(JP,A)
特開2011-217957(JP,A)
特開2009-261715(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02