

(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2004-350841
(P2004-350841A)

(43) 公開日 平成16年12月16日(2004.12.16)

(51) Int. Cl.⁷

A63F 7/02

F I

A63F 7/02 320

テーマコード(参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 16 頁)

(21) 出願番号 特願2003-150927(P2003-150927)
(22) 出願日 平成15年5月28日(2003.5.28)

(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 100114605
弁理士 渥美 久彦
(72) 発明者 笹岡 賢二
愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内
Fターム(参考) 2C088 AA33 AA34 AA35 AA36 EB55

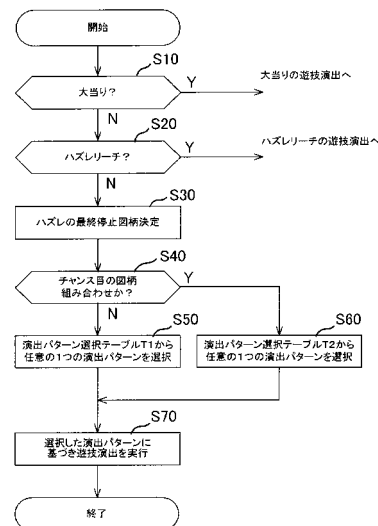
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】チャンス目のような所定の図柄組み合わせとの関連において特定の遊技演出を行う場合に、当該所定の図柄組み合わせで最終停止することがなく、遊技者に猜疑心や不満を抱かせない遊技機を提供する。

【解決手段】本発明の遊技機10は、図柄判定手段であるメインCPU30a、演出パターン選択手段及び演出制御手段であるサブCPU31a、演出パターン記憶手段であるROM31bを備える。メインCPU30a(図柄判定手段)は、最終停止させるべきハズレ図柄組み合わせが、チャンス目の図柄組み合わせであるか否かを判定する。サブCPU31a(演出パターン選択手段)は、チャンス目の図柄組み合わせでないと判定した場合に、複数の演出パターンの中から任意の1つを選択する。一方、チャンス目の図柄組み合わせであると判定した場合に、複数の演出パターンのうち特定の演出パターンを除いたものの中から任意の1つを選択する。

【選択図】 図7



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類の図柄を変動または停止させて表示可能な図柄表示手段を備え、前記図柄表示手段に表示された図柄組み合わせに関連した遊技演出が行われる遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞を契機として、大当たり判定用乱数を取得する乱数取得手段と、

取得された前記大当たり判定用乱数に基づいて、大当たりであるかハズレであるかを判定する乱数判定手段と、

前記乱数判定手段がハズレであると判定した場合に、最終停止させるべきハズレ図柄組み合わせを決定する最終停止図柄決定手段と、

前記最終停止図柄決定手段が決定した前記最終停止させるべきハズレ図柄組み合わせが、遊技者に有利となる展開へ発展する前兆を示す所定の図柄組み合わせであるか否かを判定する図柄判定手段と、

図柄が変動を開始してから最終停止するまでの変動表示態様を規定した複数の演出パターンを記憶する演出パターン記憶手段と、

前記図柄判定手段が前記所定の図柄組み合わせでないと判定した場合に、前記複数の演出パターンの中から任意の 1 つを選択する一方で、前記図柄判定手段が前記所定の図柄組み合わせであると判定した場合に、前記複数の演出パターンのうち特定の演出パターンを除いたものの中から任意の 1 つを選択する演出パターン選択手段と、

前記演出パターン選択手段が選択した演出パターンに基づいて前記図柄表示手段に図柄を表示させることにより、遊技演出を実行させる演出制御手段と

を備えることを特徴とする遊技機。

10

20

【請求項 2】

前記特定の演出パターンは、遊技者に有利となる展開へ発展する前兆を示す所定の図柄組み合わせで仮停止した後に図柄が再変動する変動表示態様を規定した演出パターンであることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明はパチンコ機やスロットマシン等に代表される遊技機にかかり、特に複数種類の図柄による図柄組み合わせゲームを表示する遊技機に関するものである。

30

【0002】

【従来技術】

従来、遊技機の一つであるパチンコ機では、複数種類の図柄を変動（可変）させて複数列（例えば 3 列）の図柄による図柄組み合わせゲームが行われている。この図柄組み合わせゲームは、図柄表示手段において、複数種類の図柄を変動させて表示する図柄の変動演出であって、遊技者は、表示された図柄組み合わせから大当たり状態、リーチ状態（例えば左図柄 右図柄 中図柄の順序で変動が停止する場合、左図柄と右図柄とが同じ図柄で停止表示され、中図柄が変動している状態）、ハズレ状態などの各種状態が認識できるようになっている。そして、図柄組み合わせゲームの結果、全列の図柄が同一図柄からなる組み合わせが表示された場合には大当たり状態となり、多数の遊技球を獲得できるチャンスが遊技者に付与されるようになっている。

40

【0003】

また、図柄組み合わせゲームには、遊技者の遊技に対する興味を高めるために様々な内容の遊技演出が盛り込まれている。例えば、図柄表示手段に遊技者に有利となる大当たり状態等へ発展する前兆を示す所定の図柄組み合わせを一旦停止（仮停止）した後、該図柄組み合わせを形成する図柄を再変動させて、大当たり状態等を形成する図柄組み合わせを表示させる遊技演出などが行われている。このような特定の遊技演出における所定の図柄組み合わせは、いわゆる「チャンス目」として広く知られており、例えば、「7, 7, 6」、「7, 6, 6」など、ハズレ状態を認識できる図柄組み合わせなどが用いられている。そし

50

て、このようなチャンス目が図柄表示手段に一旦表示され、全列の図柄が再変動した場合には、大当たり状態となる図柄の組み合わせ（「7, 7, 7」など）が表示される可能性が高くなる。なお、近年では、このような「チャンス目」を用いた遊技演出を行うパチンコ機が各種提案されるに至っている（例えば、特許文献1参照）。

【0004】

そして、このような「チャンス目」を用いた遊技演出によれば、遊技者は再変動の開始によって大当たり状態に発展するかもしれないという期待感を持つことができるため、かかる遊技演出は遊技の興趣向上を図るうえで効果的であると考えられていた。

【0005】

【特許文献1】

特開2002-85697号公報

【0006】

【発明が解決しようとする課題】

ところで、上記特許文献1記載のパチンコ機では、最終停止図柄について特に考慮がなされていなかったため、チャンス目が一旦停止（仮停止）され図柄が再変動をした場合、再びチャンス目の図柄組み合わせが抽選され、そのチャンス目の図柄組み合わせで最終停止してハズレが確定することがあった。この場合、遊技者はチャンス目の図柄組み合わせで最終停止したにもかかわらず再変動せずにハズレとなることから、チャンス目に対する猜疑心や不満を抱いてしまう。つまり、本来的には遊技者に有利となる大当たり状態等へ発展する前兆を示す所定の図柄組み合わせが表示されているにもかかわらず、何ら大当たり状態等へ発展しないことに対して、猜疑心や不満を抱いてしまう。従って、興趣向上に関してかえって逆効果になることがあった。

【0007】

本発明は上記の課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、いわゆるチャンス目のような所定の図柄組み合わせとの関連において特定の遊技演出を行う場合に、当該所定の図柄組み合わせで最終停止することがなく、遊技者に猜疑心や不満を抱かせない遊技機を提供することにある。

【0008】

【課題を解決するための手段】

上記課題を解決するために、請求項1に記載の発明は、複数種類の図柄を変動または停止させて表示可能な図柄表示手段を備え、前記図柄表示手段に表示された図柄組み合わせに関連した遊技演出が行われる遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞を契機として、大当たり判定用乱数を取得する乱数取得手段と、取得された前記大当たり判定用乱数に基づいて、大当たりであるかハズレであるかを判定する乱数判定手段と、前記乱数判定手段がハズレであると判定した場合に、最終停止させるべきハズレ図柄組み合わせを決定する最終停止図柄決定手段と、前記最終停止図柄決定手段が決定した前記最終停止させるべきハズレ図柄組み合わせが、遊技者に有利となる展開へ発展する前兆を示す所定の図柄組み合わせであるか否かを判定する図柄判定手段と、図柄が変動を開始してから最終停止するまでの変動表示態様を規定した複数の演出パターンを記憶する演出パターン記憶手段と、前記図柄判定手段が前記所定の図柄組み合わせでないと判定した場合に、前記複数の演出パターンの中から任意の1つを選択する一方で、前記図柄判定手段が前記所定の図柄組み合わせであると判定した場合に、前記複数の演出パターンのうち特定の演出パターンを除いたものの中から任意の1つを選択する演出パターン選択手段と、前記演出パターン選択手段が選択した演出パターンに基づいて前記図柄表示手段に図柄を表示させることにより、遊技演出を実行させる演出制御手段とを備えることを特徴とする遊技機をその要旨とする。

【0009】

従って、請求項1に記載の発明によると、所定の図柄組み合わせ（例えばチャンス目）で最終停止させない場合には、演出パターン選択手段によって、特定の演出パターン（例えば再変動演出パターン）を含む複数の演出パターンの中から任意の1つが選択される。よって、この場合には特定の演出パターンが選択されることがある。しかし、所定の図柄組

10

20

30

40

50

み合わせで最終停止させる場合には、演出パターン選択手段によって、複数の演出パターンのうち特定の演出パターンを除いたものの中から任意の1つが選択される。よって、この場合には特定の演出パターンが選択されることがない。つまり、本発明によると、前記特定の演出パターンが選択され、これに基づいて所定の図柄組み合わせとの関連において特定の遊技演出を行うような場合であっても、所定の図柄組み合わせで図柄が最終停止することはなくなる。従って、遊技者に猜疑心や不満を抱かせない遊技機を提供することができる。

【0010】

演出パターン記憶手段は複数の演出パターンを記憶しており、それらの中の少なくとも1つが前記特定の演出パターンとなっている。前記特定の演出パターンは、演出パターン記憶手段に1つのみ記憶されていてもよく、2つ以上記憶されていてもよい。前記特定の演出パターンとは、遊技者に有利となる展開へ発展する前兆を示す所定の図柄組み合わせとの関連において特定の遊技演出を行うことを規定した演出パターンであることが好ましく、言い換えると、前記所定の図柄組み合わせが何らかの意味を持つような特定の遊技演出を行うことを規定した演出パターンであることが好ましい。より具体的にいうと、例えば、前記特定の演出パターンとは、いわゆる「チャンス目」と呼ばれる所定の図柄組み合わせで仮停止した後に図柄が再変動する変動表示態様を規定した演出パターンであることが好ましい(請求項2)。なお、ここで言う「再変動」には、大当り後の再変動、つまり、同じ図柄が揃った状態で一旦表示された後に再び図柄が変動すること、は含まれない。

10

【0011】

例えば、 n 列(ただし n は2以上の整数。以下同じ。)の図柄からなる図柄組み合わせを表示する遊技機であって、所定の順序で図柄の変動が停止するものの場合、チャンス目の具体例としては、例えば、 n 列の図柄が全く異なる図柄組み合わせ、複数列の図柄が等しいがリーチ目ではないハズレ図柄組み合わせなどを挙げることができる。3列の図柄からなる図柄組み合わせを表示する遊技機であって、左図柄 右図柄 中図柄の順序で変動が停止するもの場合、チャンス目の具体例としては、「1, 2, 3」、「4, 5, 6」、「7, 8, 9」、「7, 7, 6」、「7, 6, 6」、「7, 5, 8」などのハズレ図柄組み合わせを挙げることができる。この場合におけるチャンス目は、3列の図柄が全く異なる図柄組み合わせ、3列の図柄のうち左図柄及び中図柄が等しくて右図柄のみが異なる図柄組み合わせ、3列の図柄のうち右図柄及び中図柄が等しくて左図柄のみが異なる図柄組み合わせ、のうちのいずれかであることがよい。その理由は、リーチ目と区別しやすくなるからである。なお、チャンス目は「7, 5, 8」、即ち、「なごや」というような語呂合わせであってもよく、この場合もリーチ目と区別しやすくなる。

20

30

【0012】

また「遊技者に有利となる展開へ発展する前兆を示す所定の図柄組み合わせ」であって上記「チャンス目」以外のものとしては、例えば「リーチ目」を挙げることができる。例えば、3列の図柄からなる図柄組み合わせを表示する遊技機であって、左図柄 右図柄 中図柄の順序で変動が停止するもの場合、リーチ目の具体例としては、「2, 3, 2」、「3, 5, 3」、「7, 4, 7」などを挙げることができる。この場合におけるリーチ目とは、3列の図柄のうち左図柄と右図柄とが等しくて、中図柄のみが異なるものを言う。

40

【0013】

本発明の遊技機において図柄表示手段は、複数種類の図柄を変動または停止させて表示可能なものであればよく、その形式等については特に限定されない。よって、前記図柄表示手段として、液晶式図柄表示装置、CRT(ブラウン管)式図柄表示装置、プラズマディスプレイ式図柄表示装置、有機EL式図柄表示装置、7セグメントLED式図柄表示装置、ドットマトリクス式図柄表示装置、機械式(ドラム式またはベルト式)図柄表示装置などを用いることができる。

【0014】

本発明の遊技機は、このような図柄表示手段に加えて、図柄表示手段による遊技演出を補助する補助表示手段をさらに備えていてもよい。図柄表示手段と補助表示手段とを併用す

50

れば、より多彩な遊技演出を行うことが可能となり、遊技の興趣向上を達成しやすくなるからである。前記補助表示手段についても、その形式等については特に限定されず、液晶式表示装置、CRT（ブラウン管）式表示装置、プラズマディスプレイ式表示装置、有機EL式表示装置、7セグメントLED式表示装置、ドットマトリクス式表示装置、機械式（ドラム式またはベルト式）表示装置などを用いることができる。かかる図柄表示手段及び補助表示手段は、同種のものであって異種のものであってもよい。

【0015】

補助表示手段が表示する情報は特に限定されず、例えば、図形、文字、記号、色彩またはそれらの組み合わせの中から任意に選択可能である。図柄表示手段に前記所定の図柄組み合わせを表示させる本発明においては、補助表示手段が表示する情報の中に、少なくとも前記所定の図柄組み合わせに関連する情報が含まれていることが好ましい。ここで「前記所定の図柄組み合わせに関連する情報」としては、例えば、前記所定の図柄組み合わせを構成する図柄そのものや、前記所定の図柄組み合わせを構成する図柄と意匠的に関連性を有する図柄（文字、図形、記号など）や、前記所定の図柄組み合わせの意味等を説明するための文字または文章、などを挙げるができる。

10

【0016】

具体的にいうと、前記所定の図柄組み合わせが「1, 2, 3」である場合の「前記所定の図柄組み合わせを構成する図柄そのもの」としては、「1」、「2」または「3」が該当する。前記所定の図柄組み合わせが「1（緑色）、2（緑色）、3（緑色）」である場合の「前記所定の図柄組み合わせを構成する図柄と意匠的に関連性を有する図柄」としては、緑色の文字、緑色の図形、緑色の記号などが該当する。前記所定の図柄組み合わせがチャンス目である場合の「前記所定の図柄組み合わせの意味等を説明するための文字または文章」としては、「チャンス目」、「CHANCE」、「再変動」などが該当する。

20

【0017】

前記補助表示手段の作動タイミング及び停止タイミングは特に限定されないが、強いて言えば、いずれも所定の図柄組み合わせで仮停止した後であって図柄が再変動する前であることがよい。具体的にいうと、例えば、図柄表示手段がチャンス目で仮停止した後、補助表示手段が作動して所定時間経過後に「チャンス目」等という文字を停止表示し、その後図柄表示手段が再変動を開始するようなタイミングであることが好ましい。このようにすれば、仮停止した図柄組み合わせが「チャンス目」であると把握しにくいものでも、補助表示手段に表示された情報を目視することにより、遊技者は再変動の開始前に「チャンス目」であることを容易に把握できるようになる。よって、遊技者は、図柄が再変動するであろうことを事前に把握することができる。ゆえに、遊技者は、かかる再変動を経て大当り状態へ発展するかもしれない、という期待を大いに膨らませることができ、ひいては遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【0018】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の遊技機をパチンコ機に具体化した一実施形態を図1～図8に基づき説明する。

【0019】

図1には、実施形態のパチンコ機10の機表側が略示されており、機体の外郭をなす外枠11の開口前面側には、各種の遊技用構成部材をセットする縦長方形の中枠12が開閉及び着脱自在に組み付けられている。また、中枠12の前面側には、機内部に配置された遊技盤13を透視保護するためのガラス枠を備えた前枠14と上球皿15とが、ともに横開き状態で開閉可能に組み付けられている。中枠12の下部には、下球皿16や発射装置17などが装着されている。

40

【0020】

図1, 図2に示すように、遊技盤13の遊技領域13aの略中央には、図柄を変動（可変）させて図柄組み合わせゲームを行う図柄表示手段としての図柄表示装置18が配設されている。この図柄表示装置18には、左図柄19、中図柄20及び右図柄21が列毎に表

50

示されるようになってきている（図 2，図 4 参照）。なお、「表示」とは、図柄表示装置 18 の可視表示部において遊技者が図柄を識別できる状態で前記図柄が停止していること、あるいは前記状態で前記図柄が変動表示されていることをいう。「停止」には、いわゆる、ゆれ変動と言われる一旦停止状態（仮停止状態）と、完全に停止した最終停止状態とがある。

【0021】

図 2，図 4 に示されるように、図柄表示装置 18 は第 1、第 2 及び第 3 のドラム式図柄表示部 22，23，24 を備えている。これらドラム式図柄表示部 22，23，24 の外周面には、「0」～「9」までの数字図柄が等間隔を隔てて順に表示されている。この図柄表示装置 18 は、第 1～第 3 の図柄表示部 22～24 毎に、図示しない駆動ユニット（ステッピングモータ、制御基板など）を有している。前記各駆動ユニットは、図柄表示装置 18 の縦方向（図 4 に示す双頭矢印の示す方向）に沿って、数字図柄が昇順または降順となる配列で変動表示（スクロール表示）を行うように、ドラム式図柄表示部 22，23，24 を回転駆動制御する。なお、図柄表示装置 18 の縦方向とは、遊技者側から見たときの上下方向を示す。また、「変動表示」とは、図柄表示装置 18 において、図柄が一旦停止状態または最終停止状態となって表示されておらず、図柄表示装置 18 に表示する図柄の種類を変化させながら変動していることを言う。従って、このように構成された図柄表示装置 18 では、前記各図柄表示部 22～24 の駆動を制御（回転及び停止）することにより、所定の図柄が列毎に表示されるようになってきている。

10

【0022】

そして、遊技者は、図柄表示装置 18 に表示された上記 3 列の図柄 19～21 の組み合わせから大当り状態、リーチ状態、またはハズレ状態などの各種状態を認識することができる。例えば、図 2，図 4 に示すように、図柄表示装置 18 に表示された上記 3 列の図柄 19～21（全列の図柄）が同一図柄（「5」）である場合には、その組み合わせから大当り状態を認識することができる。また、特定の 2 列（例えば左図柄 19 と右図柄 21）が同一図柄（「5」）である場合には、その組み合わせからリーチ状態を認識することができる。さらに、図柄表示装置 18 に表示された上記 3 列の図柄 19～21（全列の図柄）が全て異なる場合または 1 列の図柄がリーチ状態を構成する図柄とは異なった図柄で表示された場合（いわゆるハズレリーチ）には、その組み合わせからハズレ状態を認識することができる。つまり、本実施形態のパチンコ機 10 は、複数種類の図柄を変動または停止させて表示する図柄の変動演出を行う図柄表示装置 18 を備えている。そして、前記図柄表示装置 18 に識別可能に表示された図柄組み合わせに関連して遊技が行われるようになってきている。

20

30

【0023】

さらに、図柄表示装置 18 は、遊技者に有利となる展開へ発展する前兆を示す所定の図柄組み合わせの一種である「チャンス目」を表示するようになってきている。本実施形態では、「1，2，3」というハズレ図柄組み合わせがチャンス目として定義されており、これが図柄表示装置 18 に仮停止表示されると、大当り状態に発展する前兆を示すべく図柄の再変動が行われるようになってきている。

【0024】

図 1，図 5 に示すように、図柄表示装置 18 の上方かつその近傍には、補助表示手段である補助表示装置 25 が設けられている。補助表示装置 25 は、図柄表示装置 18 による図柄の変動演出に関連し、それを補助すべく所定の情報を表示する演出を行うようになってきている。本実施形態の補助表示装置 25 は、図示しない複数のプリー間に無端状のベルト 26 を掛け渡した構成を有している。図 5 に示されるように、このベルト 26 の外周面における所定箇所には「チャンス目」という文字が表示され、別の箇所には何も表示されていない空白領域 26a が設定されている。このベルト 26 は、図示しない駆動ユニット（ステッピングモータ、制御基板など）を有している。かかる駆動ユニットは、補助表示装置 25 の横方向（図 5 に示す矢印の示す方向）に沿ってスクロール表示を行うように、ベルト 26 を回転駆動制御する。なお、補助表示装置 25 の横方向とは、遊技者側から見たと

40

50

きの左右方向を示す。

【0025】

本実施形態において前記補助表示装置25は、図柄表示装置18が行う遊技演出において所定のタイミングで変動を開始し、「チャンス目」という文字を表示するように制御される。前記補助表示装置25は、図柄表示装置18が行う遊技演出においてチャンス目である「1, 2, 3」が一旦停止表示(仮停止表示)されたときに作動を開始し、図柄表示装置18の再変動が開始する前に「チャンス目」という文字を停止表示するようになっている。本実施形態の補助表示装置25は、いわゆるベルト式表示装置であって、ドラム式の図柄表示装置18とは互いに別の部材として構成されている。また、図柄表示装置18における図柄の変動方向と補助表示装置25における文字情報の変動方向とが異なっているため、両者を併用することにより雰囲気異なる多彩な遊技演出を行うことが可能となっている。

10

【0026】

また、図1に示すように、図柄表示装置18の下方には、図示しないソレノイドにより開閉動作を行う普通電動役物27aを備えた始動入賞口27が配置されている。また、始動入賞口27の下方には、図示しないソレノイドにより開閉動作を行う大入賞口28が配置されている。そして、図柄表示装置18における図柄組み合わせゲームは、発射装置17の操作により遊技領域13a内に発射された遊技球の始動入賞口27への入賞、または、遊技球の始動保留球数の記憶値に基づいて行われるようになっている。この図柄組み合わせゲームの結果、全列の図柄が同一図柄からなる組み合わせが形成された場合には、大入賞口28の開閉により、多数の遊技球(賞球)を獲得できる大当りのチャンスが遊技者に付与されるようになっている。なお、「始動保留球数の記憶値」とは、図柄の変動中に始動入賞口27に入賞した遊技球の数を所定の上限値(一般的には4)の範囲内で記憶した値である。

20

【0027】

一方、パチンコ機10の機裏側には、遊技内容を統括して制御するために各種制御信号を出力する主制御基板(以下、「主基板」という)30が装着されている(図1に破線で示す)。また、主基板30には、演出制御基板(以下、「演出基板」という)31が接続されている(図1に破線で示す)。この演出基板31は、主基板30が出力した制御信号を入力する。そしてこの演出基板31は、該制御信号を構成する制御コマンドに基づき、図柄表示装置18及び補助表示装置25において各々の表示演出を行うための表示制御を実行するようになっている。即ち、本実施形態において演出基板31(サブCPU31a)は、図柄表示装置18を制御する図柄制御手段、及び、補助表示装置25を制御する補助表示装置制御手段として機能する。

30

【0028】

次に、主基板30及び演出基板31の構成を図3に基づき説明する。

【0029】

前記主基板30は、パチンコ機10を全体的に制御するメインCPU30aを備えており、該メインCPU30aにはROM30b及びRAM30cが接続されている。前記メインCPU30aは、大当り判定用乱数、リーチ判定用乱数、図柄決定用乱数、変動パターン振分け乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に順次更新するようになっている。また、RAM30cには、パチンコ機10の動作中に適宜書き換えられる各種制御情報(各種乱数の値、始動保留球数の記憶値など)が記憶されるようになっている。

40

【0030】

前記ROM30bには、パチンコ機10を制御するための各種制御プログラムが記憶されているほか、複数種類の変動パターンが記憶されている。この「変動パターン」は、各列の図柄が変動を開始してから、所定の図柄を確定的に表示させるまでの間において、変動パターン毎にあらかじめ定められた変動時間内における遊技演出(表示演出など)のベース(基本または基礎)となるパターンを示すものである。これらの複数種類の変動パターンは、大当り演出用、リーチ演出用(ハズレリーチ演出用)、ハズレ演出用などに区分け

50

された複数の変動パターン振分けテーブルに振分けられている。

【0031】

乱数取得手段としても機能するメインCPU30aは、始動入賞口27への遊技球の入賞を契機として、上記の大当たり判定用乱数を抽選、取得するようになっている。

【0032】

乱数判定手段としても機能するメインCPU30aは、先に取得した大当たり判定用乱数の値に基づいて、大当たりであるかハズレであるか(詳細には、大当たり、ハズレリーチ、リーチを伴わないハズレのいずれであるか)を判定するようになっている。メインCPU30aが大当たりであると判定した場合、変動パターン振分け乱数の値に基づいて、大当たり演出用のテーブルから変動パターンが決定される。この場合、図柄表示装置18には、図柄表示演出に基づき、大当たり状態を認識できる全列の図柄が同一図柄である組み合わせ(「7, 7, 7」など)が表示されるようになっている。また、メインCPU30aがハズレリーチであると判定した場合、変動パターン振分け乱数の値に基づいて、リーチ演出用のテーブルから変動パターンが決定される。この場合、図柄表示装置18には、図柄表示演出に基づき、リーチ状態を認識できる特定の2列の図柄が同一図柄である組み合わせ(「3, ?, 3」など)が表示された後、既に表示されている他の列の図柄と残り1列の図柄が異なる組み合わせ(「3, 6, 3」など)が表示されるようになっている。また、メインCPU30aがリーチを伴わないハズレであると判定した場合、変動パターン振分け乱数の値に基づいて、ハズレ演出用のテーブルから変動パターンが決定される。

10

【0033】

最終停止図柄決定手段としても機能するメインCPU30aは、大当たりであると判定したときに最終的に確定停止させるべき大当たり図柄組み合わせを決定するようになっている。同様にメインCPU30aは、ハズレリーチであると判定したときに、リーチ図柄決定用乱数の抽選を行い、リーチ時に最終的に確定停止させるハズレリーチの図柄組み合わせを決定するようになっている。さらに、メインCPU30aは、リーチを伴わないハズレであると判定したときに、ハズレ図柄決定用乱数の抽選を行い、最終的に確定停止させるハズレ図柄組み合わせを決定するようになっている。

20

【0034】

また、メインCPU30aは、前述した各種乱数を用いて各種処理(大当たり、ハズレリーチ及びハズレの判定、変動パターンの決定など)を実行し、演出基板31のサブCPU31aに対して表示制御を指示するための制御コマンドを演算処理するようになっている。そして、メインCPU30aは、演算処理した制御コマンドを制御信号とし、その制御信号を演出基板31のサブCPU31aに対して出力するようになっている。

30

【0035】

次に、演出基板31について説明する。前記演出基板31は、図柄や文字情報等の表示による演出制御を実行するためのサブCPU31aを備えており、該サブCPU31aにはROM31b及びRAM31cが接続されている。ROM31bには、演出パターン振分け乱数、演出パターン選択テーブルT1, T2(図6(a), (b)参照)などが記憶されている。サブCPU31aは、演出パターン振分け乱数の値を所定の周期毎に順次更新するようになっている。サブCPU31aは、更新後の演出パターン振分け乱数の値をRAM31cの所定領域に設定し、更新前の値を書き換えることにより各種乱数の値を更新している。

40

【0036】

図柄判定手段として機能するサブCPU31aは、メインCPU30aから制御信号を入力した後に、メインCPU30aが先に決定したハズレ図柄組み合わせがチャンス目であるか否か(本実施形態では「1, 2, 3」であるか否か)を判定するようになっている。なお、大当たりやハズレリーチであると判定した場合については、上記のようなチャンス目であるか否かの判定は行われない。

【0037】

演出パターン選択手段としても機能するサブCPU31aは、所定のタイミングで演出パ

50

ターン振分乱数の抽選を行い、各変動パターンに対応した演出パターン選択テーブルT1またはT2に基づいて複数の演出パターンのうちの1つを選択するようになっている。なお、RAM31cには、パチンコ機10の動作中に適宜書き換えられる各種の情報(演出パターン振分乱数の値、選択した演出パターンなど)が一時的に記憶されるようになっている。

【0038】

ここで演出パターンとは、図柄が変動を開始してから確定停止(最終停止)するまでの変動表示態様を、変動パターンごとに具体的に規定したものである。図6(a)に示す演出パターン選択テーブルT1では、ハズレの変動パターンに対して3種の演出パターンP1、P2、P3が規定されている。本実施形態において演出パターンP1は、図柄が仮停止も再変動もせず、通常変動を行った後に確定停止(最終停止)する演出を規定している。演出パターンP2は、図柄が仮停止も再変動もせず、通常変動及びコマ送り変動を行った後に確定停止(最終停止)する演出を規定している。特定の演出パターンである演出パターンP3は、図柄がチャンス目「1、2、3」で仮停止してから再変動を開始し、通常変動を行った後に確定停止(最終停止)する演出を規定している。

10

【0039】

演出パターン選択テーブルT1においては、演出パターンP1に「0~2」の3個の乱数が振分けられ、演出パターンP2に「3~5」の3個の乱数が振分けられ、演出パターンP3に「6~9」の4個の乱数が振分けられている。一方、演出パターン選択テーブルT2においては、演出パターンP1に「0~4」の5個の乱数が振分けられ、演出パターンP2に「5~9」の5個の乱数が振分けられている。よって、本実施形態におけるROM31bは、複数の変動パターンP1、P2、P3を記憶する演出パターン記憶手段であると把握することができる。

20

【0040】

前記サブCPU31aは、上記の図柄判定の結果に基づいて、複数の演出パターンの中から任意の1つの演出パターンを選択するようになっている。本実施形態において具体的には、チャンス目でないと判定した場合については演出パターン選択テーブルT1を用い、同テーブルT1中の3種の演出パターンP1、P2、P3のうちのいずれか1つを選択するようになっている。一方、チャンス目であると判定した場合については演出パターン選択テーブルT2を用い、同テーブルT2中の2種の演出パターンP1、P2のうちのいずれか1つを選択するようになっている。つまり、本実施形態におけるサブCPU31aは、チャンス目でないと判定した場合に複数の演出パターンP1、P2、P3の中から任意の1つを選択する一方で、チャンス目であると判定した場合に、複数の演出パターンP1、P2、P3のうち特定の演出パターンP3を除いたものの中から任意の1つを選択する演出パターン選択手段であると把握することができる。

30

【0041】

そして、サブCPU31aは、変動パターンに対応する演出パターンに基づいて、図柄表示装置18の表示態様(各図柄表示部22~24の駆動、表示する図柄など)及び補助表示装置25の表示態様(ベルト26の駆動、表示する文字情報)を制御するようになっている。より詳しく言えば、サブCPU31aは、図柄表示装置18を構成する駆動ユニットに前記演出パターンに基づく駆動信号を出力するようになっている。前記駆動信号を入力した駆動ユニットは、前記駆動信号に基づき、各図柄表示部22~24の駆動を制御するようになっている。また、サブCPU31aは、補助表示装置25を構成する駆動ユニットに前記演出パターンに基づく駆動信号を出力するようになっている。前記駆動信号を入力した駆動ユニットは、前記駆動信号に基づき、ベルト26の駆動を制御するようになっている。つまり、本実施形態におけるサブCPU31aは、選択した演出パターンに基づいて図柄表示装置18に図柄を表示させることにより、遊技演出を実行させる演出制御手段であると把握することができる。

40

【0042】

以下、本実施形態のパチンコ機10において行われる一連の処理を図7のフローチャート

50

に基づいて説明する。

【0043】

始動入賞口27内のセンサにより遊技球の入賞検知がなされると、メインCPU30aは、それを契機として所定の入賞検知処理を行い、保留球数が上限値（例えば4）に達していないことを条件として、大当り乱数及び図柄決定用乱数の抽選を行って各乱数の値を取得し、その値をRAM30cの所定領域に記憶する。続いてメインCPU30aは、先に取得した大当り判定用乱数をRAM30cから読み出し、その乱数の値を、あらかじめ定められた大当り判定値と比較する。

【0044】

図7のフローチャートのステップS10においてメインCPU30aは、大当りであるか否かの判定を行う。そして、前記乱数の値が大当り判定値と等しく、大当りであると判定したときには（ステップS10：Y）、メインCPU30aは大当りの遊技演出を行うべく所定の制御を順次実行する。ただし本実施形態ではその詳細な説明については割愛する。一方、前記乱数の値が大当り判定値と等しくなく、大当りではないと判定したときには（ステップS10：N）、メインCPU30aはステップS20に移行する。

【0045】

ステップS20においてメインCPU30aは、ハズレリーチであるか否かの判定を行う。そして、前記乱数の値がハズレリーチ判定値と等しく、ハズレリーチであると判定したときには（ステップS20：Y）、メインCPU30aはハズレリーチの遊技演出を行うべく所定の制御を順次実行する。ただし本実施形態ではその詳細な説明については割愛する。一方、前記乱数の値がハズレリーチ判定値と等しくなく、リーチを伴わない単なるハズレであると判定したときには（ステップS20：N）、メインCPU30aはステップS30に移行する。

【0046】

ステップS30においてメインCPU30aは、先に取得した図柄決定用乱数をRAM30cから読み出し、その乱数の値に対応した図柄を最終停止させるべきハズレ図柄の組み合わせ（左図柄19、中図柄20、右図柄21）として決定する。なお、図7のフローチャートには具体的に示されていないが、メインCPU30aは、このステップが終了するまでに変動パターン振分け乱数の抽選を行って任意の1つの乱数を取得するとともに、その取得した乱数の値に基づいてハズレ演出にかかる変動パターンを1つ決定する。そして、メインCPU30aは、ハズレ図柄組み合わせ情報や変動パターン情報等を含む制御信号（即ち、図柄指定コマンドや変動パターン指定コマンド等）を生成し、その制御信号についても演出基板31のサブCPU31aに対して出力する。

【0047】

演出基板31のサブCPU31aが主基板30からの制御信号を受信した場合、同サブCPU31aはステップS40に移行して、先に決定したハズレ図柄組み合わせがチャンス目であるか否か（本実施形態では「1, 2, 3」であるか否か）を判定するようになっている。具体的には、サブCPU31aが、ROM31bからチャンス目判定用データを読み出すとともに、そのチャンス目判定用データと前記ハズレ図柄の組み合わせのデータとを図柄19, 20, 21ごとに比較することを行う。

【0048】

前記ステップS40において最終停止図柄がチャンス目の図柄組み合わせでないと判定された場合には、サブCPU31aはステップS50に移行して、演出パターン選択テーブルT1に設けられた3つの演出パターンP1, P2, P3の中から任意の1つを選択する。従って、この場合には、チャンス目での仮停止後に再変動を伴う演出パターンP3（即ち特定の演出パターンP3）が選択されることがありうる。

【0049】

これに対して、前記ステップS40において最終停止図柄がチャンス目の図柄組み合わせであると判定された場合には、サブCPU31aはステップS60に移行して、演出パターン選択テーブルT2に設けられた2つの演出パターンP1, P2の中から任意の1つを

選択する。従って、この場合には、チャンス目での仮停止後に再変動を伴う演出パターン P 3 (即ち特定の演出パターン P 3) が選択されることがない。よって、かかる再変動後にチャンス目「1, 2, 3」の図柄組み合わせで最終停止するようなことがない。

【0050】

この後、サブCPU 31aはステップS70に移行し、先に選択した演出パターンP1~P3に基づいて、図柄表示装置18及び補助表示装置25を制御し、それらに遊技演出を実行させるようになっている。

【0051】

次に、図8に基づいて、本実施形態のパチンコ機10においてチャンス目で仮停止したときに行われる遊技演出の具体例を説明する。

10

【0052】

サブCPU 31aは、自身が選択した演出パターンP1~P3に基づいて所定の表示演出制御を実行する。その結果、図柄表示装置18では、第1~第3の図柄表示部22~24が回転して各列の図柄19, 20, 21が変動表示を開始することにより、図柄組み合わせゲームが開始される。図8(a)は左図柄19、中図柄20及び右図柄21が変動を開始した状態を示している。その後、図柄表示装置18では、所定時間が経過すると左図柄19 右図柄21 中図柄20の順序で図柄が停止(仮停止)される。図8(b)は、チャンス目である「1, 2, 3」の図柄組み合わせで仮停止表示された状態を示している。すると、チャンス目の図柄組み合わせが図柄表示装置18に仮停止表示されたことを契機として、補助表示装置25が作動を開始し、その後「チャンス目」という文字情報を表示した状態で停止する(図8(c)参照)。このとき遊技者は、その表示された文字情報を目視することによって、図柄表示装置18の図柄組み合わせが再変動するであろうことを事前に把握することができ、大当りに対する期待を大いに膨らませることができる。そして、「チャンス目」という文字情報が補助表示装置25に停止表示されたことを契機として、図柄表示装置18における全列の図柄19, 20, 21が一斉に再変動を開始する(図8(d)参照)。その後、所定時間が経過すると、図柄表示装置18が左図柄19 右図柄21 中図柄20の順序で停止し、ハズレ図柄組み合わせ(例えば「2, 4, 6」など)を停止表示する(図8(e)参照)。ただし、図7のフローチャートにて説明したように、最終停止図柄としてチャンス目「1, 2, 3」が停止表示されることはない。そして、これによりハズレ状態が確定し、一回の図柄組み合わせゲームが終了するようになっている。

20

30

【0053】

従って、本実施形態によれば以下のような効果を得ることができる。

【0054】

(1)本実施形態のパチンコ機10では、チャンス目を用いた遊技演出が行われるため、遊技者に対し、再変動の開始によって大当り状態に発展するかもしれないという期待感を持たせることができる。ただし、本実施形態では、チャンス目である「1, 2, 3」で仮停止して図柄が再変動した後、再びチャンス目である「1, 2, 3」で最終停止してハズレが確定するような事態は起こりえない。従って、遊技者がチャンス目に対する猜疑心や不満を抱いてしまうこともなく、確実に遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【0055】

(2)本実施形態のパチンコ機10は、3列の図柄19, 20, 21からなる図柄組み合わせゲームを表示するドラム式図柄表示装置18に加えて、ドラム式図柄表示装置18による遊技演出を補助する補助表示装置25(ベルト式表示装置)をさらに備えている。ゆえに、これらの装置を併用することによって、より多彩な遊技演出を行うことが可能となる。以上の構成は遊技の興趣向上の達成に大いに寄与している。

【0056】

なお、本発明の実施形態は以下のように変更してもよい。

【0057】

・演出パターン選択テーブルT1, T2は実施形態のものに限定されず、例えば図9(a)

50

), (b) に示されるものであってもよい。図9(a) に示す演出パターン選択テーブルT1では、ハズレの変動パターンに対して4種の演出パターンP1, P2, P3, P4が規定されている。演出パターンP1, P2, P3については前記実施形態と同じである。演出パターンP4は、図柄がチャンス目「4, 5, 6」で仮停止してから再変動を開始し、通常変動及びコマ送り変動を行った後に確定停止(最終停止)する演出を規定している。つまり、ここではチャンス目が2種類あり、チャンス目にて仮停止する演出として2種類のもので規定されている。一方、図9(b) に示す演出パターン選択テーブルT2では、前記実施形態と同じくハズレの変動パターンに対して2種の演出パターンP1, P2が規定されている。そして、このようなテーブルT1, T2に基づいて演出パターンを選択したとしても、実施形態と同様の作用効果を奏することができる。即ち、チャンス目である「1, 2, 3」または「4, 5, 6」で仮停止して図柄が再変動した場合に、再びチャンス目で最終停止してハズレが確定するような事態は起こりえない。言い換えると、上記の場合には「1, 2, 3」で最終停止することもなく、「4, 5, 6」で最終停止することもない。

10

【0058】

・前記実施形態では、先に決定したハズレ図柄組み合わせがチャンス目であるか否かを判定する処理(即ち、図7のフローチャートのステップS40にて行う処理)をサブCPU31aにて行っていたが、これをメインCPU30aにて行うようにしてもよい。同様に、演出パターン選択テーブルT1, T2から任意の1つの演出パターンを選択する処理(即ち、図7のフローチャートのステップS50, S60にて行う処理)をサブCPU31aにて行っていたが、これをメインCPU30aにて行うようにしてもよい。なお、この場合には演出パターン選択テーブルT1, T2を、ROM31bではなくROM30bに記憶させておくことがよい。

20

【0059】

・前記実施形態では、主基板30と演出基板31とにより所定の遊技演出を実行させる構成としたが、勿論これに限定されることはなく、主基板30と演出基板31との間にいわゆる統括制御基板を介在させた構成を採用してもよい。そして、その統括制御基板のCPUに、図7のフローチャートにおけるいくつかの処理(例えばステップS30, S40, S50, S60の処理)を担わせてもよい。

【0060】

・前記実施形態では、補助表示装置25を構成するベルト26を横方向に変動させているが、縦方向に変動させるようにしてもよい。また、ベルト26は、一方向に限らず、双方向に変動するようにしてもよい。

30

【0061】

・前記実施形態では、図柄表示装置18と補助表示装置25とを別体にて構成しているが、一体の構成としてもよい。例えば、単一の液晶式表示装置を用いるとともに、その一部の領域に図柄表示装置18が本来表示すべき内容を表示させ、他の領域に補助表示装置25が本来表示すべき内容を表示させるように構成してもよい。

【0062】

・前記実施形態において補助表示装置25は、図柄表示装置18の表示動作に合わせて所定のタイミングで情報を表示するように制御されているが、図柄表示装置18の表示動作とは無関係に情報を表示するように構成しても構わない。また、補助表示装置25は本発明の遊技機において必須の構成ではないので、省略されてもよい。

40

【0063】

・前記実施形態では、図柄表示装置18が表示する図柄として「0」~「9」までの数字図柄が採用されているが、図柄の個数及び種類は任意に変更することができる。例えば、「0」~「11」までの12種類の数字図柄でもよく、あるいは、数字図柄以外のもの(例えば、文字図柄、アルファベット図柄、キャラクタ図柄など)でもよい。

【0064】

・前記実施形態では、図柄組み合わせゲームの開始時に補助表示装置25には空白領域2

50

6 a が表示されている（言い換えると情報が何ら表示されていない）が、図柄組み合わせゲームの開始時に何らかの情報が表示されていてもよい。

【0065】

次に、特許請求の範囲に記載された技術的思想のほかに、前述した実施形態によって把握される技術的思想を以下に列挙する。

【0066】

（1）前記図柄表示手段による遊技演出を補助する補助表示手段をさらに備えることを特徴とする請求項1または2に記載の遊技機。

【0067】

（2）前記補助表示手段は、少なくとも前記所定の図柄組み合わせに関連する情報を表示可能であることを特徴とする前記（1）に記載の遊技機。 10

【0068】

（3）前記補助表示手段は、少なくとも前記所定の図柄組み合わせの意味を説明するための文字または文章を表示可能であることを特徴とする前記（1）に記載の遊技機。

【0069】

（4）前記補助表示手段は、前記図柄表示手段が前記所定の図柄組み合わせを仮停止表示した後に動作を開始し、かつ、前記図柄表示手段が図柄を再変動表示する前に所定の情報を停止表示することを特徴とする前記（1）乃至（3）のいずれか1項に記載の遊技機。

【0070】

（5）前記図柄表示手段はドラム式図柄表示装置であり、前記補助表示手段はベルト式表示装置であることを特徴とする前記（1）乃至（4）のいずれか1項に記載の遊技機。 20

【0071】

（6）複数種類の図柄を変動または停止させて表示可能な図柄表示手段を備え、前記図柄表示手段に表示された図柄組み合わせに関連した遊技演出が行われる遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞を契機として、大当たり判定用乱数を取得する乱数取得手段と、取得された前記大当たり判定用乱数に基づいて、大当たりであるかハズレであるかを判定する乱数判定手段と、前記乱数判定手段がハズレであると判定した場合に、最終停止させるべきハズレ図柄組み合わせを決定する最終停止図柄決定手段と、前記最終停止図柄決定手段が決定した前記最終停止させるべきハズレ図柄組み合わせが、遊技者に有利となる展開へ発展する前兆を示すチャンス目の図柄組み合わせであるか否かを判定する図柄判定手段と、図柄が変動を開始してから最終停止するまでの変動表示態様を規定した複数の演出パターンを記憶する演出パターン記憶手段と、前記図柄判定手段が前記チャンス目の図柄組み合わせでないとして判定した場合に、前記複数の演出パターンの中から任意の1つを選択する一方で、前記図柄判定手段が前記チャンス目の図柄組み合わせであると判定した場合に、前記複数の演出パターンのうち前記チャンス目を仮停止表示した後に図柄を再変動表示する特定の演出パターンを除いたものの中から任意の1つを選択する演出パターン選択手段と、前記演出パターン選択手段が選択した演出パターンに基づいて前記図柄表示手段に図柄を表示させることにより、遊技演出を実行させる演出制御手段と、少なくとも前記チャンス目の図柄組み合わせに関連する情報を前記図柄の再変動前に表示することにより、前記図柄表示手段による遊技演出を補助する補助表示手段と、を備えることを特徴とする遊技機。 30 40

【0072】

（7）複数種類の図柄を変動または停止させて表示可能な図柄表示手段を備え、前記図柄表示手段に表示された図柄組み合わせに関連した遊技演出が行われる遊技機において、図柄が変動を開始してから最終停止するまでの変動表示態様を規定した複数の演出パターンを記憶する演出パターン記憶手段と、最終停止させるべきハズレ図柄組み合わせが、遊技者に有利となる展開へ発展する前兆を示す所定の図柄組み合わせでない場合に、前記複数の演出パターンの中から任意の1つを選択する一方で、最終停止させるべきハズレ図柄組み合わせが、遊技者に有利となる展開へ発展する前兆を示す所定の図柄組み合わせである場合に、前記複数の演出パターンのうち特定の演出パターンを除いたものの中から任意の 50

1つを選択する演出パターン選択手段と、前記演出パターン選択手段が選択した演出パターンに基づいて前記図柄表示手段に図柄を表示させることにより、遊技演出を実行させる演出制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

【0073】

【発明の効果】

以上詳述したように、請求項1, 2に記載の発明によれば、いわゆるチャンス目のような所定の図柄組み合わせとの関連において特定の遊技演出を行う場合に、当該所定の図柄組み合わせで最終停止することがなく、遊技者に猜疑心や不満を抱かせない遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明を具体化した一実施形態のパチンコ機の機表側を示す正面図。

【図2】実施形態の図柄表示装置及び補助表示装置を説明する説明図。

【図3】主制御基板及び演出制御基板の具体的な構成を説明するブロック図。

【図4】実施形態の図柄表示装置に表示される図柄の種類及び配列を示す説明図。

【図5】実施形態の補助表示装置に表示される情報を示す説明図。

【図6】(a)はチャンス目の図柄組み合わせでないときに用いられる演出パターン選択テーブルT1、(b)はチャンス目の図柄組み合わせであるときに用いられる演出パターン選択テーブルT2。

【図7】実施形態のパチンコ機が行う一連の処理を説明するためのフローチャート。

【図8】(a)~(e)は、実施形態の図柄表示装置及び補助表示装置で行われる表示演出の流れを説明する模式図。

【図9】別の実施形態において、(a)はチャンス目の図柄組み合わせでないときに用いられる演出パターン選択テーブルT1、(b)はチャンス目の図柄組み合わせであるときに用いられる演出パターン選択テーブルT2。

【符号の説明】

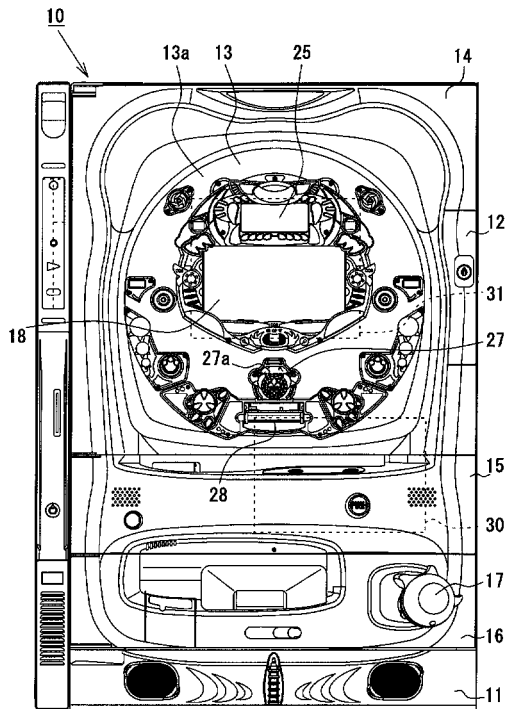
- 10 ... 遊技機としてのパチンコ機
- 18 ... 図柄表示手段としての図柄表示装置
- 27 ... 始動入賞口
- 30 a ... 乱数取得手段、乱数判定手段、最終停止図柄決定手段、図柄判定手段としてのメインCPU
- 31 a ... 演出パターン選択手段、演出制御手段としてのサブCPU
- 31 b ... 演出パターン記憶手段としてのROM
- P1, P2, P3, P4 ... 演出パターン
- P3, P4 ... 特定の演出パターン

10

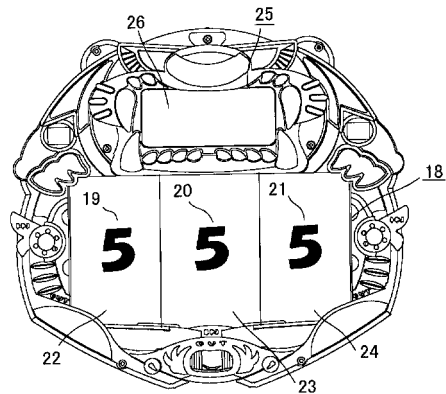
20

30

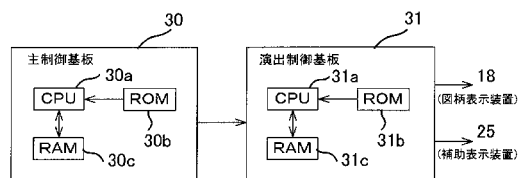
【図1】



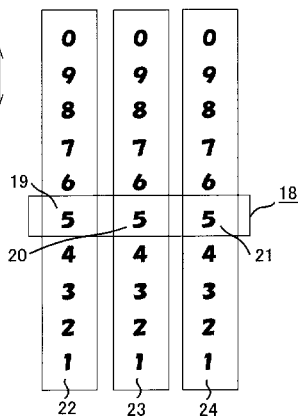
【図2】



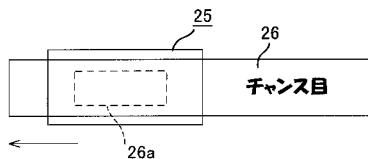
【図3】



【図4】



【図5】



【図6】

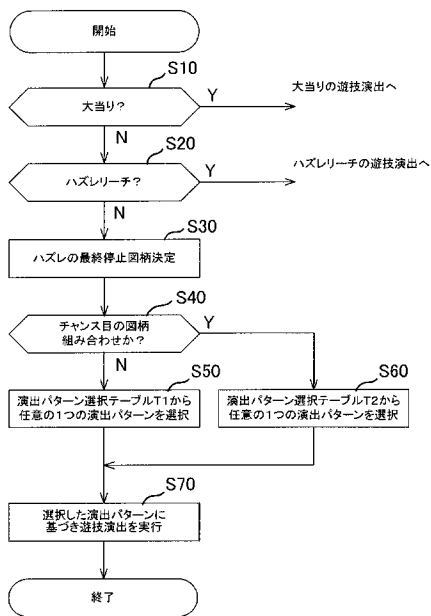
演出パターン選択テーブルT1		演出内容	乱数(0~9)
P1	図柄が仮停止も再変動もせず、通常変動を行った後に確定停止する演出		0~2
P2	図柄が仮停止も再変動もせず、通常変動及びコマ送り変動を行った後に確定停止する演出		3~5
P3	図柄がチャンス目「1, 2, 3」で仮停止してから再変動を開始し、通常変動を行った後に確定停止する演出		6~9

演出パターン選択テーブルT2		演出内容	乱数(0~9)
P1	図柄が仮停止も再変動もせず、通常変動を行った後に確定停止する演出		0~4
P2	図柄が仮停止も再変動もせず、通常変動及びコマ送り変動を行った後に確定停止する演出		5~9

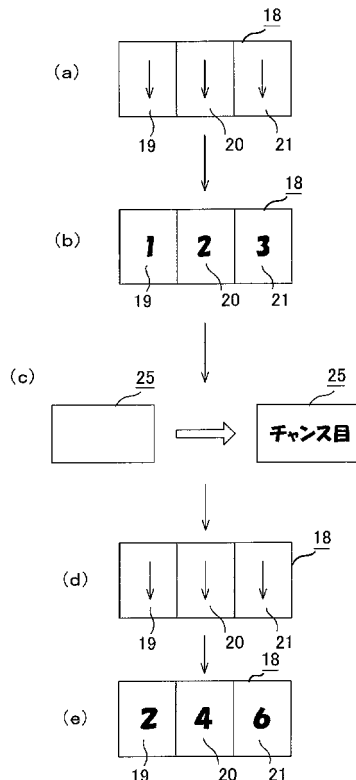
(a)

(b)

【 図 7 】



【 図 8 】



【 図 9 】

演出パターン選択テーブルT1

演出内容	乱数(0~9)
P1 図柄が仮停止も再変動もせず、通常変動を行った後に確定停止する演出	0~2
P2 図柄が仮停止も再変動もせず、通常変動及びコマ送り変動を行った後に確定停止する演出	3~5
P3 図柄がチャンス目「1, 2, 3」で仮停止してから再変動を開始し、通常変動を行った後に確定停止する演出	6~8
P4 図柄がチャンス目「4, 5, 6」で仮停止してから再変動を開始し、通常変動及びコマ送り変動を行った後に確定停止する演出	9

(a)

演出パターン選択テーブルT2

演出内容	乱数(0~9)
P1 図柄が仮停止も再変動もせず、通常変動を行った後に確定停止する演出	0~4
P2 図柄が仮停止も再変動もせず、通常変動及びコマ送り変動を行った後に確定停止する演出	5~9

(b)