(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6276656号
(P6276656)
(45)発行日　平成30年2月7日(2018.2.7)　(24)登録日　平成30年1月19日(2018.1.19)

(51)Int.Cl.　F I
*A63F 7/02 (2006.01)*　A63F 7/02 320

請求項の数 1　(全 27 頁)

(21)出願番号　特願2014-134072(P2014-134072)
(22)出願日　平成26年6月30日(2014.6.30)
(65)公開番号　特開2016-10583(P2016-10583A)
(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】
操作手段が操作されたことを検知する操作検知手段と、
操作有効期間中における前記操作検知手段による検知が所定操作条件を満たした場合に操作成立と判定する操作判定手段と、
前記操作判定手段により操作成立と判定された場合に、可動体を動作させる操作時演出を実行可能な操作時演出実行手段とを備えた
遊技機において、
前記操作時演出は、
前記操作判定手段により操作成立と判定された場合に、前記操作検知手段による検知タイミングを起点に前記可動体を第１位置から第２位置まで移動させる往路演出と、
前記往路演出後に前記可動体が前記第２位置にある状態で前記検知タイミングに応じた時間待ちを行った後、前記可動体を前記第２位置から前記第１位置に移動させる復路演出とを含み、
前記往路演出の実行時間と、前記復路演出の実行時間と、前記操作有効期間が開始してから前記復路演出が終了するまでの時間とを、前記検知タイミングに拘わらず夫々一定とした
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、遊技者の遊技への関与意識を高めて興趣を増大させるため、発射ハンドル等とは別に、押しボタン式、その他の操作手段を設け、図柄変動中等の操作有効期間中に遊技者がその操作手段を、一回押し、連打、長押し等の所定操作条件を満たすように操作した場合、即ち操作成立の場合に所定の操作時演出を行うように構成したものが多くなっている（例えば特許文献１）。
【０００３】
この種の遊技機では、操作有効期間中のどのタイミングで操作成立となった場合でも必ず所定時点までに操作時演出を完了する必要があるため、従来は最も遅い操作成立のタイミングに合わせて演出時間を設定したり、操作成立のタイミングに拘わらず操作時演出の開始時期を一定にするなどの対応がとられていた。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１３－１３５８７２号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、最も遅い操作成立のタイミングに合わせて演出時間を設定すると、操作成立のタイミングによって操作時演出の終了時期が異なり、他の演出、例えば図柄変動との一体感が損なわれて十分な演出効果が得られないという問題があった。
【０００６】
また、操作成立のタイミングに拘わらず操作時演出の開始時期を一定にすると、操作成立から操作時演出が開始されるまでのタイムラグが大きくなる場合があり、遊技者の操作から操作時演出への流れが損なわれて遊技者が満足感を得られにくいという問題があった。
【０００７】
本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、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、操作手段１４が操作されたことを検知する操作検知手段１４ａと、操作有効期間中における前記操作検知手段１４ａによる検知が所定操作条件を満たした場合に操作成立と判定する操作判定手段７７と、前記操作判定手段７７により操作成立と判定された場合に、可動体３１を動作させる操作時演出を実行可能な操作時演出実行手段７６とを備えた遊技機において、前記操作時演出は、前記操作判定手段７７により操作成立と判定された場合に、前記操作検知手段１４ａによる検知タイミングを起点に前記可動体３１を第１位置から第２位置まで移動させる往路演出と、前記往路演出後に前記可動体３１が前記第２位置にある状態で前記検知タイミングに応じた時間待ちを行った後、前記可動体３１を前記第２位置から前記第１位置に移動させる復路演出とを含み、前記往路演出の実行時間と、前記復路演出の実行時間と、前記操作有効期間が開始してから前記復路演出が終了するまでの時間とを、前記検知タイミングに拘わらず夫々一定としたものである。
また、操作手段１４が操作されたことを検知する操作検知手段１４ａと、操作有効期間中における前記操作検知手段１４ａによる検知が所定操作条件を満たした場合に操作成立と判定する操作判定手段７７と、前記操作判定手段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７６とを備えた遊技機において、前記操作有効期間中における前記操作成立のタイミングに応じて前記操作時演出の演出時間を異ならせてもよい。

【０００９】

また、前記操作有効期間中における前記操作成立のタイミングが遅いほど前記操作時演出の演出時間を短くしてもよい。この場合、前記操作成立のタイミングが所定時間遅い場合には前記操作時演出の演出時間を前記所定時間短くしてもよい。また、前記操作有効期間中における前記操作成立のタイミングに拘わらず、前記操作時演出の終了時期を略同一としてもよい。

【００１０】

前記操作時演出の開始から終了までの期間を、前記操作有効期間中における前記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、前記操作有効期間中における前記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で構成してもよい。この場合、前記不変演出期間として、前記操作時演出の開始時に開始する第１不変演出期間と、前記操作時演出の終了時に終了する第２不変演出期間とを設け、前記第１不変演出期間と前記第２不変演出期間との間を前記可変演出期間としてもよい。

【００１１】

また、前記操作時演出実行手段７６は、実行制御情報に基づいて一又は複数の演出手段７１，７２，３１，２２を制御するように構成し、前記操作時演出に関する前記実行制御情報として、前記操作検知手段１４ａによる検知に基づいて前記演出手段７１，７２，３１，２２を制御するための第１実行制御情報と、前記操作検知手段１４ａによる検知とは無関係に前記演出手段７１，７２，３１，２２を制御するための第２実行制御情報とを設け、前記第１実行制御情報が、前記第１不変演出期間の開始に関する制御情報を含み、前記第２実行制御情報が、前記第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。この場合、前記第２実行制御情報は、図柄変動演出に関する制御情報を含むように構成してもよい。

【発明の効果】

【００１２】

本発明によれば、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。

【図面の簡単な説明】

【００１３】

【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】同パチンコ機の先読み判定処理のフローチャートを示す図である。

【図７】同パチンコ機の保留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】同パチンコ機の先読み連続演出抽選テーブルを示す図である。

【図９】同パチンコ機の先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】同パチンコ機の先読み連続演出シナリオ（雨演出用）を示す図である。

【図１２】同パチンコ機の先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。
【図２５】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２６】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】

【００１４】
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２３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５ａ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。

【００１５】
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１０が上部側に配置され、またその上皿１０の下側には、例えば上皿１０が満杯のときにその余剰球を貯留する下皿１１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１２が右端側に夫々設けられている。

【００１６】
更に、例えば上皿１０等を前側から覆う上皿カバー１３上には演出用の操作ボタン（操作手段）１４等が設けられている。操作ボタン１４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１４ａ（図２）が設けられている。

【００１７】
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１５が環状に装着されると共に、そのガイドレール１５の内側の遊技領域５ａに、センターケース１７、普通図柄始動手段１８、特別図柄始動手段１９、大入賞手段２０、普通入賞手段２１等の各種遊技部品が配置されている。

【００１８】
センターケース１７は、例えば遊技領域５ａの略中央に配置されており、液晶式等の画像表示手段２２に対応する略矩形状の表示窓２３を備え、その表示窓２３を取り囲む装飾枠２４上に、例えば普通図柄表示手段２５、特別図柄表示手段２６、普通保留個数表示手段２７、第１特別保留個数表示手段２８等の各種表示手段の他、ステージ２９、可動演出手段３０等が設けられている。

【００１９】
ステージ２９は、画像表示手段２２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１７の側部、例えば左側に設けられたワープ入口２９ａ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。
【００２０】
可動演出手段３０は、可動体３１と、この可動体３１を上下方向に移動可能に支持する可動体案内手段３２と、可動体３１を駆動する駆動手段３３とを備えている。可動体３１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ＬＥＤ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。
【００２１】
可動体案内手段３２は、可動体３１を画像表示手段２２の表示画面２２ａ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２２の表示画面２２ａ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３４と、左右方向に配置され且つその両端側が一対の案内レール３４によって上下方向移動可能に支持された可動体支持部３５とを備え、この可動体支持部３５の前側に可動体３１が配置されている。
【００２２】
可動体案内手段３２は、例えば案内レール３４が装飾枠２４の後側に、可動体支持部３５が装飾枠２４及び可動体３１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３５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３２により、可動体３１は、例えば画像表示手段２２の上側の上部位置と、画像表示手段２２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。
【００２３】
駆動手段３３は、例えばステッピングモータで構成され、装飾枠２４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３５及び可動体３１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。
【００２４】
普通図柄始動手段１８は、普通図柄表示手段２５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１７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。
【００２５】
普通図柄表示手段２５は、普通図柄を変動表示するためのもので、例えば「○」「×」の２種類の普通図柄に対応する２個の発光体（例えばＬＥＤ）によって構成されており、普通図柄始動手段１８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１８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「○」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。
【００２６】
また、普通図柄表示手段２５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１８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２７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。

【００２７】
特別図柄始動手段（図柄始動手段）１９は、特別図柄表示手段２６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１９ａ，１９ｂと、下特別始動口１９ｂを開閉する開閉手段３６と、特別始動口１９ａ，１９ｂ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１７の下側に配置されている。上特別始動口１９ａ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１９ｂは、開閉手段３６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２５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３６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。

【００２８】
特別図柄表示手段２６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１９が遊技球を検出すること、即ち上下２つの特別始動口１９ａ，１９ｂ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１９ａ，１９ｂへの入賞時に取得さ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なっている。

【００２９】
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。

【００３０】
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１９ａ，１９ｂ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）２８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）３９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２８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。

【００３１】
大入賞手段２０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３７を備えた開閉式入賞手段で、特別図柄表示手段２６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３７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。

【００３２】
また画像表示手段２２は、演出図柄表示手段３８、第２特別保留個数表示手段３９等を構成しており、演出図柄表示手段（図柄表示手段）３８により、例えば特別図柄表示手段２６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）３９により、特別保留個数分の保留表示画像３９ａが表示画面２２ａの例えば下部側の保留表示部４０に表示されるようになっている。

【００３３】
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１９が遊技球を検出すること、即ち上下２つの特別始動口１９ａ，１９ｂ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。

【００３４】

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。

【００３５】

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２ｓ，５ｓ，８ｓ，１２ｓに設定された４種類のリーチなし通常変動パターン２ｓ，５ｓ，８ｓ，１２ｓ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，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。

【００３６】

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。

【００３７】

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。

【００３８】

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。

【００３９】

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。

【００４０】

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。

【００４１】

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。

【００４２】

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。

【００４３】

普通利益状態発生手段５７は、当たり判定手段５４ａ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１９ｂ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。

【００４４】

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。

【００４５】

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６２ａ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１９ａ，１９ｂ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。

【００４６】

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。

【００４７】

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６２ａ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。

【００４８】

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。

【００４９】

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。

【００５０】

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（Ｓ１６）、保留増加コマンドを選択し（Ｓ１７，Ｓ１８）、先読み判定処理を終了する。

【００５１】

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Ｓ１７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＊０１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。

【００５２】

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、Ｓ１８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＊０２～Ｂ＊０５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。

【００５３】

また、Ｓ１３の判定結果が大当たりの場合には（Ｓ１４：Ｙｅｓ）、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（Ｓ１９）、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１５Ｒ、通常５Ｒ、確変１５Ｒ、確変５Ｒ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。

【００５４】

通常１５Ｒ大当たり，通常５Ｒ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２０による所定の単位開放動作を夫々１５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２０を開放してから所定時間（例えば２８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２０を閉鎖する動作である。また、確変１５Ｒ大当たり，確変５Ｒ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１５ラウンド，５ラウンド行うようになっている。

【００５５】

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、Ｓ１９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＊０６～Ｂ＊０９の何れかが選択される。

【００５６】

以上の先読み判定処理（図５のＳ５）が終了すると、選択された保留増加コマンドを送信し（Ｓ６）、特別始動口チェック処理を終了する。

【００５７】

特別図柄処理手段６４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６４ａ、大当たり・外れ選択手段６４ｂ、変動パターン選択手段６４ｃ等を備えている。大当たり判定手段６４ａ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２６が変動表示可能な状態となり且つ特別乱数記憶手段６３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６３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。

【００５８】

大当たり・外れ選択手段６４ｂ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６４ａによる判定結果が外れの場合には、特別乱数記憶手段６３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６４ａ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１５Ｒ，通常５Ｒ，確変１５Ｒ，確変５Ｒ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。

【００５９】

変動パターン選択手段（変動時間選択手段）６４ｃ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６４ａによる判定結果が外れであり、大当たり・外れ選択手段６４ｂ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６３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６４ａによる判定結果が外れであり、大当たり・外れ選択手段６４ｂにより外れＢが選択された場合には、特別乱数記憶手段６３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６４ａ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６４ｂにより選択された大当たりの種類と、特別乱数記憶手段６３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。

【００６０】

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６４ｃ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６４ｃ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。

【００６１】

特別図柄表示制御手段６５は、特別図柄表示手段２６の表示制御を行うもので、特別図

柄表示手段２６が変動表示可能な状態となり且つ特別乱数記憶手段６３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２６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６４ｃ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６４ａ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６４ａ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６４ｂ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。

【００６２】

第１特別保留個数表示制御手段６６は、第１特別保留個数表示手段２８の表示制御を行うもので、特別図柄始動手段１９による遊技球の検出、及び特別図柄表示手段２６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２８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。

【００６３】

特別利益状態発生手段（利益状態発生手段）６７は、大入賞手段２０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６４ａによる判定結果が大当たりとなり、特別図柄表示手段２６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３８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６４ｂにより選択された大当たりの種類に応じて、大入賞手段２０による単位開放動作を例えば５ラウンド，１５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））。

【００６４】

特別遊技状態発生手段６８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６４ｂにより選択された大当たりの種類に応じて、例えば通常１５Ｒ，５Ｒ大当たりの場合には時短状態を、確変１５Ｒ，５Ｒ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。

【００６５】

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２６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１／１０）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２７秒）から短縮変動時間（例えば２．７秒）へ、下特別始動口１９ｂの開閉手段３６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５０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。

【００６６】

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１０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１／３５０）よりも高い高確率（例えば１／３５）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。

【００６７】

制御コマンド送信手段６９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４２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４２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。

【００６８】

演出制御基板４２は、画像表示手段２２、ＬＥＤ７１，スピーカ７２、可動演出手段３０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７３、変動パターンコマンド受信時処理手段７４、シナリオ記憶手段７５、シナリオ実行処理手段７６、操作判定手段７７、第２特別保留個数表示制御手段７８等を備えている。なお、ＬＥＤ７１は可動演出手段３０の可動体３１を含むセンターケース１７（図１）の他、遊技盤５及び前枠４に多数配置され、スピーカ７２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）。

【００６９】

保留増加コマンド受信時処理手段７３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７３ａ等を備え、主制御基板４１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。

【００７０】

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（Ｓ２１：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（Ｓ２１：Ｎｏ）、後述する先読み連続演出を実行中であるか否かを判定し（Ｓ２２）、先読み連続演出実行中であれば（Ｓ２２：Ｙｅｓ）、ここで保留増加コマンド受信時処理を終了する。

【００７１】

先読み連続演出実行中でない場合には（Ｓ２２：Ｎｏ）、先読み演出抽選手段７３ａ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（Ｓ２３）。ここで「先読み演出」とは、先読み判定処理手段６２ａ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。

【００７２】

「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３９による保留表示画像３９ａ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。

【００７３】

Ｓ２３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４１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。

【００７４】

また、Ｓ２３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３９ａの表示態様には「青」、「緑」、「赤」の３種類があり、主制御基板４１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３９ａ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、所定の遊技状態中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。

【００７５】

続いて、Ｓ２３による抽選結果に応じた処理（Ｓ２４～Ｓ２７）を実行し、保留増加コマンド受信時処理を終了する。即ち、Ｓ２３で先読み連続演出に当選した場合には（Ｓ２４：Ｙｅｓ）、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（Ｓ２５）。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。

【００７６】

また、Ｓ２３で先読み保留変化演出に当選した場合には（Ｓ２６：Ｙｅｓ）、Ｓ２３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（Ｓ２７）。例えばＳ２３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２２に赤色の保留表示画像３９ａ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、先読み保留変化演出シナリオは予めシナリオ記憶手段７５に記憶されている。

【００７７】

変動パターンコマンド受信時処理手段７４は、特別図柄表示手段２６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７４ａ等を備え、主制御基板４１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１０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。

【００７８】

変動パターンコマンド受信時処理（図１０）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（Ｓ３１）。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（Ｓ３１：Ｙｅｓ）、連続演出回数カウンタの値を１減算する（Ｓ３２）と共に、先読み連続演出シナリオをセットする（Ｓ３３）。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。

【００７９】

図１１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。

【００８０】

なお、図１１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（ｍｓ）毎の各行に、各種演出手段、即ちＬＥＤ７１、スピーカ７２、可動体３１の駆動手段３３及び画像表示手段２２による各演出内容と、オプション（以下、ＯＰＴ）の内容とが夫々設定されている。

【００８１】

図１１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ＢＧＭをフェードアウトし、図柄変動開始から１００ｍｓ後に雨演出を開始し、図柄変動が終了する５００ｍｓ前に雨演出を終了した後、ＢＧＭをフェードインするように設定されている。即ち、図１１に示す４種類の先読み連続演出シナリオは、図１２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１．４ｓ，４．４ｓ，７．４ｓ，１１．４ｓ）が図柄の変動時間（夫々２ｓ、５ｓ、８ｓ、１２ｓ）に応じて異なっている。

【００８２】
このように、本実施形態の先読み連続演出シナリオ（図１１，図１２）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７５に記憶されている。
【００８３】
続いて、変動中演出抽選手段７４ａ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（Ｓ３４）。ここで「変動中演出」とは、大当たり判定手段６４ａ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１３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る。
【００８４】
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１４に示すように、ｓｕ１，ｓｕ２，ｓｕ３の３段階の演出ステップのうちのｓｕ１までで構成される第１ステップアップ演出と、同じくｓｕ２までで構成される第２ステップアップ演出と、同じくｓｕ３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ｓｕ１，ｓｕ２，ｓｕ３の演出時間は、図１５に示すように夫々３ｓ，４ｓ，４ｓに設定されている。
【００８５】
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）１４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１４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７７により操作検知手段１４ａ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１４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１４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。
【００８６】
Ｓ３４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１３に示すように、主制御基板４１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。
【００８７】
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１４に示すように、主制御基板４１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７４ａ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。

【００８８】
ここで、図１４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１４及び図１５に示すように、リーチなし通常２ｓ変動パターン（変動時間２ｓ）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３ｓ）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２ｓ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。
【００８９】
また、リーチなし通常５ｓ変動パターン（変動時間５ｓ）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３ｓ）のみが選択対象となっており、リーチなし通常８ｓ変動パターン（変動時間８ｓ）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３ｓ）と第２ステップアップ演出（演出時間７ｓ）とが選択対象となっており、リーチなし通常１２ｓ変動パターン（変動時間１２ｓ）及びそれより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。
【００９０】
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。
【００９１】
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。
【００９２】
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。
【００９３】
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。
【００９４】
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。

【００９５】
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。
【００９６】
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１７に示すように、ｓｕ１画像，ｓｕ２画像，ｓｕ３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。
【００９７】
これにより、演出開始時にｓｕ１画像が表示され（図１７（ａ）→（ｂ））、また演出開始から３ｓ後にｓｕ２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ｓｕ３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ｓｕ３（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。
【００９８】
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ｓｕ３（特定段階）に達する第３ステップアップ演出よりもｓｕ３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ｓｕ３に達しない第１，第２ステップアップ演出よりもｓｕ３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。
【００９９】
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。
【０１００】
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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

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。

【０１０３】

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。

【０１０４】

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。

【０１０５】

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）。

【０１０６】

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。

【０１０７】

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。

【０１０８】

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。また、このボタン操作有効に関する０．５ｓ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ＯＰＴ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３．５ｓ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Ｂ１／Ｂ２の何れかを実行する」という内容のＯＰＴが設定されている。

【０１０９】

また、図２１（ｃ）に示すボタン演出シナリオＢ１、図２１（ｄ）に示すボタン演出シナリオＢ２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Ｂ１，Ｂ２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１０）におけるＳ３４で抽選により決定され、続くＳ３５でそのシナリオがセットされる。

【０１１０】

図２１（ｃ）に示すボタン演出シナリオＢ１は、その実行開始と同時に可動体３１を下部位置まで降下させると共に、ＬＥＤ７１，スピーカ７２，画像表示手段２２によりその可動体降下に対応する演出を実行した後、１ｓ経過時点でＬＥＤ７１，スピーカ７２，画像表示手段２２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２１（ｄ）に示すボタン演出シナリオＢ２は、その実行開始から１ｓ経過後にＬＥＤ７１，スピーカ７２，画像表示手段２２により失敗演出を開始するように設定されている。

【０１１１】

なお、図２２は図２１（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２２（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２２（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。

【０１１２】

上述したシナリオ実行処理（図２０）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２１（ａ）に示す変動パターンシナリオの実行が開始され（Ｓ４２）、その後は更新タイミングが到来する毎に（Ｓ４３：Ｙｅｓ）、順次各行の演出が実行される（Ｓ４４）。また、図２１（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２１（ｂ）に示すボタン演出シナリオＡの実行が開始される（Ｓ４２）。本実施形態では、図２２（ａ），（ｂ）に示すように、変動パターンシナリオ（図２１（ａ））の実行開始から１ｓ経過後に、ボタン演出シナリオＡ（図２１（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１．５ｓ後となる。

【０１１３】

また、ボタン演出シナリオＡの第２行が実行される際に（Ｓ４４）、その第２行のＯＰＴがセットされ（Ｓ４５）、その後はシナリオ実行処理の実行毎に、そのＯＰＴの処理が実行される（Ｓ４７）。

【０１１４】

ここで、ボタン演出シナリオＡの第２行のＯＰＴ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１４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２２（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ＯＰＴがセットされ（Ｓ４５）、そのＯＰＴ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Ｂ１／Ｂ２の何れかを実行する」）が行われる（Ｓ４７）。従って、例えば成功時演出に関するボタン演出シナリオＢ１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３１が降下し、その１ｓ後に成功演出が開始される。

【０１１５】

その後は、図２２（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１１ｓ後に可動体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。

【０１１６】

図２３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。

【０１１７】

また図２１に示すように、操作検知手段１４ａによる検知に基づいて可動体３１の動作を制御するためのボタン演出シナリオＢ１（第１実行制御情報）と、操作検知手段１４ａによる検知とは無関係に可動体３１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Ｂ１（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。

【０１１８】

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１４を押下しなければ、図２２（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ＯＰＴによってボタン演出シナリオＢ１／Ｂ２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１１ｓ後、１２ｓ後、４０ｓ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Ｂ１は実行されていないため、可動体３１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。

【０１１９】

図２４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。

【０１２０】

図２４に示すように、本実施形態のステップアップ演出では、ｓｕ１で終了する第１ステップアップ演出の場合のｓｕ１の演出時間は４ｓで、ｓｕ２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ｓｕ１の演出時間３ｓよりも長くなっている。

【０１２１】

なお、第１ステップアップ演出の場合のｓｕ１の演出時間を、第２，第３ステップアップ演出の場合のｓｕ１の演出時間よりも短くしてもよい。また、ｓｕ２で終了する第２ステップアップ演出の場合のｓｕ１＋ｓｕ２の演出時間を、ｓｕ３まで発展する第３ステップアップ演出の場合のｓｕ１＋ｓｕ２の演出時間と比較して長く又は短くしてもよい。この場合、ｓｕ１とｓｕ２との両方の演出時間を異ならせてもよいし、ｓｕ１とｓｕ２との何れか一方の演出時間を異ならせてもよい。

【０１２２】

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。

【０１２３】

図２５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４０の前側に可動体３１を移動させることにより、保留表示部４０に表示されている保留表示画像３９ａ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。

【０１２４】

本実施形態のステップアップ演出は、ｓｕ１，ｓｕ２の演出内容については第１の実施形態と同じであるが、ｓｕ３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ｓｕ３では、可動体３１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３９の保留表示部４０の前側に対応している。

【０１２５】

図２５に示すように、第３ステップアップ演出の開始時にｓｕ１画像が表示され（図２５（ａ）→（ｂ））、また演出開始から３ｓ後にｓｕ２画像が表示された状態（図２５（ｂ）→（ｃ））では保留表示画像３９ａ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７ｓ後に可動体３１が上部位置から下部位置に降下すると（図２５（ｃ）→（ｄ））、保留表示部４０の保留表示画像３９ａが可動体３１の後側に隠れて前側から視認不可能な状態となる。

【０１２６】

図２６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、ｓｕ１，ｓｕ２，ｓｕ３の演出時間が夫々２ｓ，３ｓ，３ｓに設定され、ｓｕ３まで発展する第３ステップアップ演出の演出時間は８ｓとなっている。

【０１２７】

図２６は、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。

【０１２８】

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２６（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７．５ｓ、９．５ｓ、１１．５ｓの時点で停止するように設定されている。

【０１２９】

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２６（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２６（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２６（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。

【０１３０】

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。

【０１３１】

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。

【０１３２】

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４０に表示されている保留表示画像（保留個数情報）３９ａ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４０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。

【０１３３】

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２２における保留表示部４０を含む特定領域に、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、保留表示部４０に表示されている保留表示画像３９ａを表示状態のまま維持するように構成してもよい。

【０１３４】

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。

【０１３５】

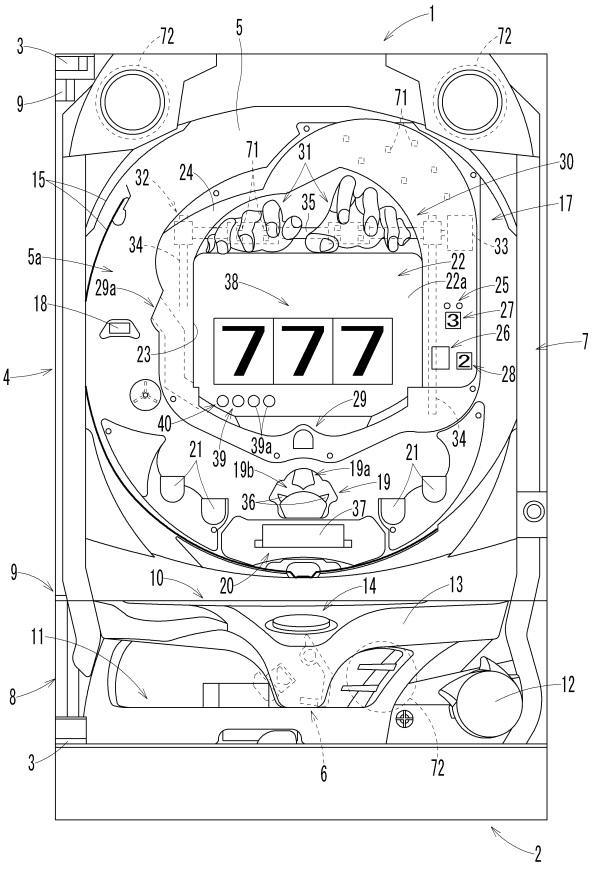
また本発明は、パチンコ機に限らず、アレンジボール機、雀球遊技機、スロットマシン等の各種遊技機において同様に実施することが可能である。

【符号の説明】

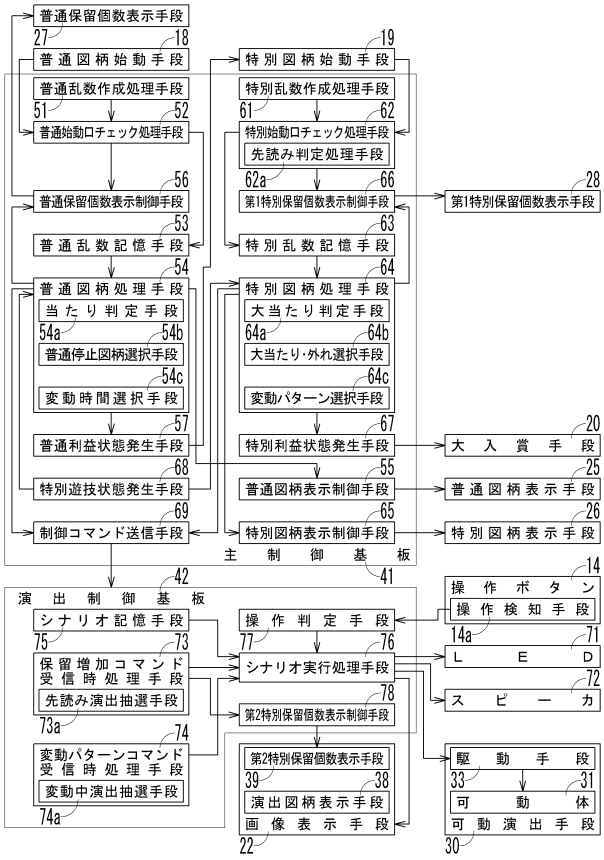
【０１３６】

１４　操作ボタン（操作手段）
１４ａ　操作検知手段
７６　操作時演出実行手段（シナリオ実行処理手段）
７７　操作判定手段

【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 | 特別保留個数０～３ |
| 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 |

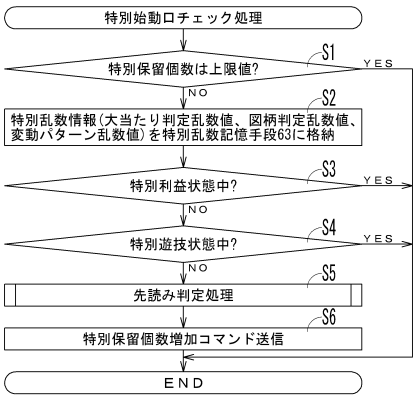
【図４】

保留増加コマンドテーブル

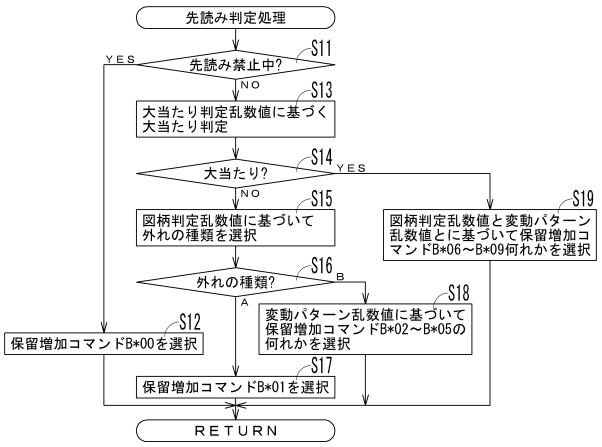
| 変動パターン | 大当たり/外れ | 保留増加コマンド |
|---|---|---|
| (先読み禁止) | ―――― | Ｂ＊００ |
| リーチなし通常変動 2S | 外れＡ | Ｂ＊０１ |
| リーチなし通常変動 5S | | |
| リーチなし通常変動 8S | | |
| リーチなし通常変動12S | | |
| Ｎリーチ１外れ | 外れＢ | Ｂ＊０２ |
| Ｎリーチ２外れ | | Ｂ＊０３ |
| Ｓリーチ１外れ | | Ｂ＊０４ |
| Ｓリーチ２外れ | | Ｂ＊０５ |
| Ｎリーチ１大当たり | 大当たり | Ｂ＊０６ |
| Ｎリーチ２大当たり | | Ｂ＊０７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

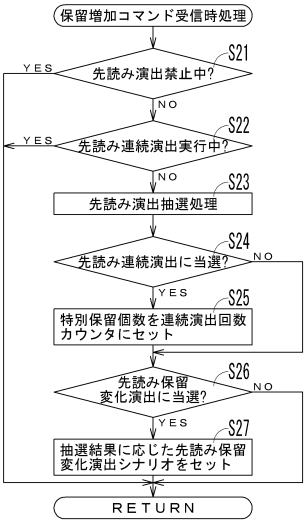
【図５】




【図６】



【図７】




【図８】

先読み連続演出抽選テーブル

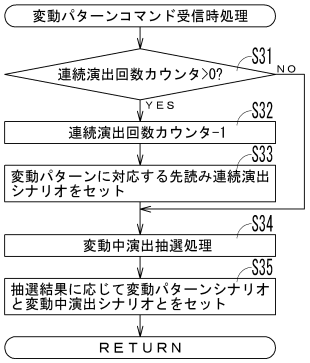
| 保留増加コマンド | 変動パターン | 演出態様の選択率 | |
|---|---|---|---|
| | | 雨 | 雷 |
| Ｂ＊００ | （先読み禁止） | | |
| Ｂ＊０１ | リーチなし通常 | | |
| Ｂ＊０２ | Ｎリーチ１外れ | 5/256 | 2/256 |
| Ｂ＊０３ | Ｎリーチ２外れ | 3/256 | 1/256 |
| Ｂ＊０４ | Ｓリーチ１外れ | 8/256 | 5/256 |
| Ｂ＊０５ | Ｓリーチ２外れ | 10/256 | 5/256 |
| Ｂ＊０６ | Ｎリーチ１大当たり | 20/256 | 10/256 |
| Ｂ＊０７ |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

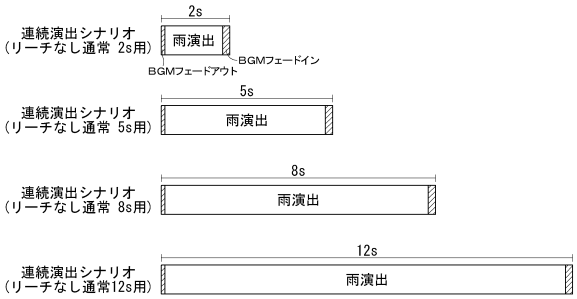
(c)先読み連続演出シナリオ(雨、リーチなし通常8s用)

| 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

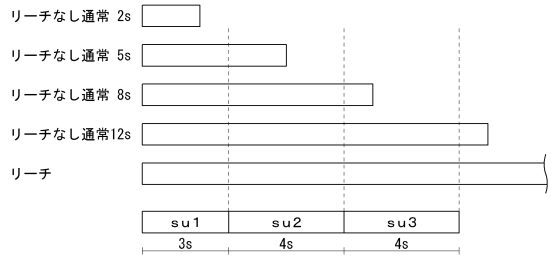
| 変動パターン | 変動中演出の選択率 | | |
|---|---|---|---|
| | 会話 | ステップアップ | ボタン |
| リーチなし通常 2s | | | |
| リーチなし通常 5s | 10/100 | 20/100 | 20/100 |
| リーチなし通常 8s | 10/100 | 15/100 | 20/100 |
| リーチなし通常12s | 15/100 | 20/100 | 25/100 |
| Ｎリーチ１外れ | 20/100 | 20/100 | 20/100 |
| Ｎリーチ２外れ | 30/100 | 15/100 | 10/100 |
| Ｓリー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

ステップアップ演出抽選テーブル

| 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１６】

(a)ステップアップ演出シナリオ(第1ステップアップ演出)

| 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 | su1 | su1 | | su1 | |
| ＥＮＤ | | | | | |

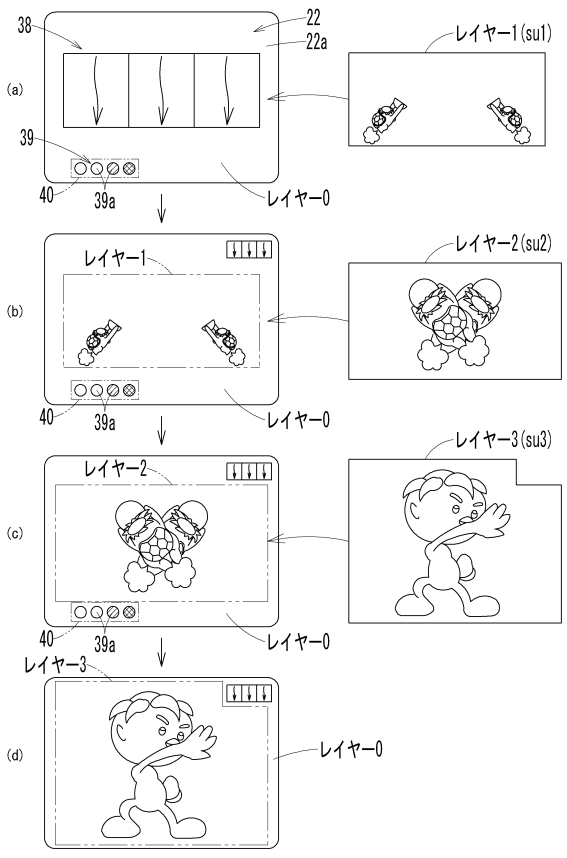
(b)ステップアップ演出シナリオ(第2ステップアップ演出)

| 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 | su1 | su1 | | su1 | |
| 3000 | su2 | su2 | | su2 | |
| ＥＮＤ | | | | | |

(c)ステップアップ演出シナリオ(第3ステップアップ演出)

| 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 | su1 | su1 | | su1 | |
| 3000 | su2 | su2 | | su2 | |
| 7000 | su3 | su3 | | su3 | |
| ＥＮＤ | | | | | |

【図１７】




【図１８】

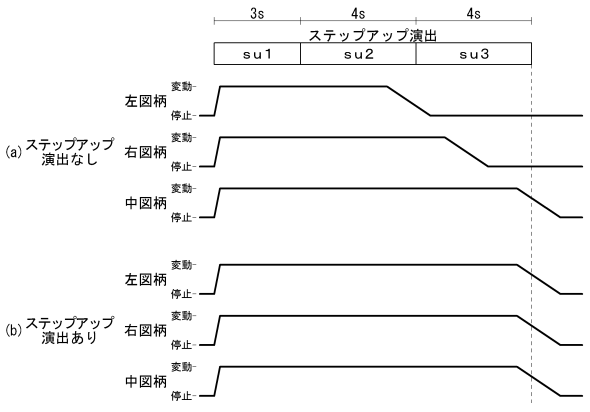
(a)変動パターンシナリオ(リーチなし通常12s、ステップアップ演出なし)

| 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 | | | | | |

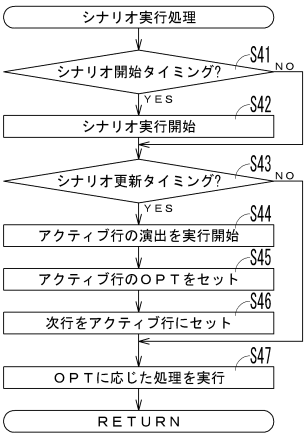
(b)変動パターンシナリオ(リーチなし通常12s、ステップアップ演出あり)

| 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 | |
| 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 | 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】

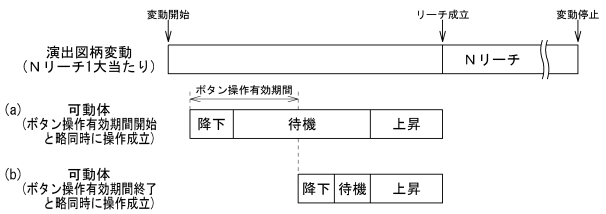
(a)ボタン操作有効期間中に操作成立した場合

| 時間(ms) 変動パターンシナリオ | 可動体 ボタン演出シナリオＡ | 可動体 ボタン演出シナリオＢ1 | 画像 変動パターンシナリオ | 画像 ボタン演出シナリオＡ | 画像 ボタン演出シナリオＢ1 |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | | | 図柄変動開始 | | |
| 200 | | | 高速変動 | | |
| (1000) 0 | | | | ボタン操作受付 | |
| (1500) 500 | | | | ボタン操作有効 | |
| (操作成立時) | | 可動体降下 | | | 可動体降下 |
| 1000 | | | | | 成功演出 |
| (4500) 3500 | | | | ボタン操作無効 | |
| 11000 | | | 可動体上昇 | | |
| 12000 | | | Ｎリーチ１ | | |
| 40000 | | | 図柄変動停止 | | |

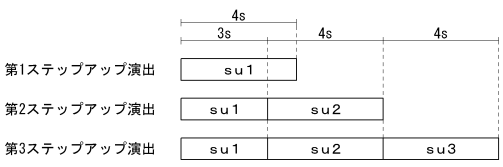
(b)ボタン操作有効期間中に操作成立しなかった場合

| 時間(ms) 変動パターンシナリオ | 可動体 ボタン演出シナリオＡ | 可動体 ボタン演出シナリオＢ1 | 画像 変動パターンシナリオ | 画像 ボタン演出シナリオＡ | 画像 ボタン演出シナリオＢ1 |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | | | 図柄変動開始 | | |
| 200 | | | 高速変動 | | |
| (1000) 0 | | | | ボタン操作受付 | |
| (1500) 500 | | | | ボタン操作有効 | |
| (4500) 3500 | | | | ボタン操作無効 | |
| 11000 | | | (可動体上昇) | | |
| 12000 | | | Ｎリーチ１ | | |
| 40000 | | | 図柄変動停止 | | |

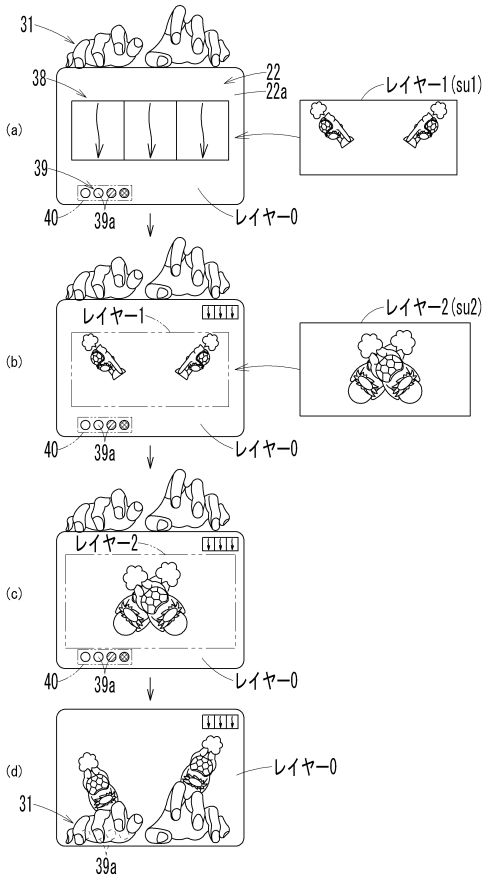
【図２３】



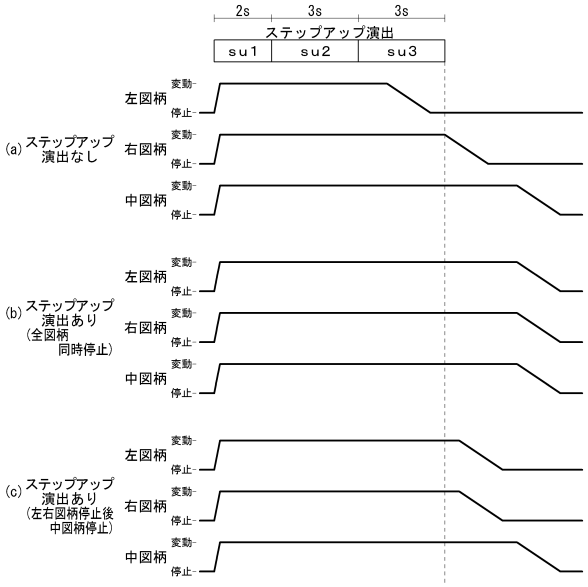

【図２４】



【図２５】


31
38
22
22a
レイヤー1(su1)
(a)
39
40
39a
レイヤー0
レイヤー1
レイヤー2(su2)
(b)
レイヤー2
(c)
(d)

【図２６】


2s
3s
3s
ステップアップ演出
su1
su2
su3
(a) ステップアップ演出なし
(b) ステップアップ演出あり（全図柄同時停止）
(c) ステップアップ演出あり（左右図柄停止後中図柄停止）
左図柄
右図柄
中図柄
変動
停止

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１１－８７７９６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－１４８０１７（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－１６５５３０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－３４６８２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－１９９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１５３０５６（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２