

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6183344号  
(P6183344)

(45) 発行日 平成29年8月23日(2017.8.23)

(24) 登録日 平成29年8月4日(2017.8.4)

(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 62 頁)

(21) 出願番号 特願2014-248556 (P2014-248556)  
 (22) 出願日 平成26年12月9日(2014.12.9)  
 (62) 分割の表示 特願2012-184523 (P2012-184523)  
                   の分割  
           原出願日 平成24年8月23日(2012.8.23)  
 (65) 公開番号 特開2015-44084 (P2015-44084A)  
 (43) 公開日 平成27年3月12日(2015.3.12)  
           審査請求日 平成27年7月15日(2015.7.15)

(73) 特許権者 390031783  
                   サミー株式会社  
                   東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン  
                   シャイン60  
 (74) 代理人 100105315  
                   弁理士 伊藤 温  
 (72) 発明者 石田 佳大  
                   愛知県名古屋市中村区名駅南一丁目11番  
                   12号 タイヨーエレクトリック株式会社内

審査官 阿部 知

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】

始動口への遊技球の入球に基づいて取得される取得情報を保留として記憶し、前記保留として記憶されている取得情報に基づいて当否判定が行われると、所定の表示領域にて複数の図柄が所定の変動方向に変動表示されるとともに、該変動表示を経て前記当否判定の結果に基づいた態様で停止表示される遊技機であって、

遊技の基本進行を司る主制御部と、

遊技の演出を司る副制御部と、

前記当否判定の結果を示す判定図柄を変動表示した後に停止表示する判定図柄表示手段と、

前記複数の図柄が前記当否判定の結果に基づいた態様で停止表示される前であって、前記複数の図柄のうち最終表示図柄を除く他の図柄が前記表示領域内の所定の停止表示位置に表示された状態で、前記最終表示図柄として所定の特殊図柄が前記表示領域内の所定の停止表示位置に表示されるか否かを示す停止煽り演出を、前記特殊図柄を認識可能としつつ行う停止煽り演出実行手段と、

前記停止煽り演出を経て、前記最終表示図柄として前記特殊図柄を前記停止表示位置に表示させる特殊図柄表示手段と、

前記特殊図柄が表示されると、前記複数の図柄を再変動表示させる再変動表示実行手段と、

を備え、

前記停止煽り演出を経て、前記最終表示図柄として前記特殊図柄が前記停止表示位置に表示されることなく、前記複数の図柄が前記当否判定の結果に基づいた態様で停止表示される場合を有し、

前記主制御部は、前記判定図柄の変動表示を行う際の保留数に応じて選択傾向が変化する非特定変動パターン群と前記判定図柄の変動表示を行う際の保留数に応じて選択傾向が変化しない特定変動パターン群とを有し、当該変動表示に対応する変動パターンを非特定変動パターン群又は特定変動パターン群の中から選択し、

前記副制御部は、

前記主制御部によって選択された前記変動パターンに基づいて、前記複数の図柄の表示パターンを選択し、前記変動パターンが前記非特定変動パターン群の中から選択された場合よりも、前記変動パターンが前記特定変動パターン群の中から選択された場合の方が、前記停止煽り演出の実行可能性を高めるよう制御する

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、遊技機に関し、いわゆるセブン機、羽根物、権利物又はアレンジボール等の弾球式の遊技機や、スロットマシン（若しくはパチスロ）と称される回胴式の遊技機に対して適用することができる。

【背景技術】

【0002】

例えば、弾球式の遊技機（パチンコ機）においては、遊技球が始動口に入球することにより起因して、特別遊技を実行するか否かの判定（当否判定）が実行されるとともに、その判定の結果に基づいて図柄変動遊技が開始される。そして、図柄変動遊技の実行時間が経過すると、当否判定の結果が所定の表示手段（判定結果表示手段）に表示される。また、この種の遊技機は、通常、図柄表示手段（演出表示手段）、音出力手段、発光手段等の演出手段を備え、この演出手段を用いて、図柄変動遊技の結果、すなわち上述の当否判定の結果を遊技者に示すための演出（以下、「判定演出」という。）等を実行する。例えば、「図柄表示手段の表示領域にて複数の図柄を変動表示した後、この図柄表示手段の表示領域にて当否判定の結果を停止表示することを内容とした表示演出」を、判定演出の一態様として行う遊技機が知られている。

【0003】

かかる遊技機においては「判定演出」の態様に趣向を凝らし、遊技興趣を高めるための試みがなされている。例えば、所謂「疑似連演出」を伴う状態にて前述の「表示演出」を行う遊技機が提案されている（特許文献1を参照）。具体的には、「表示演出」の継続中に所謂「疑似連図柄」を停止表示するとともに、「疑似連図柄」の停止表示を契機として「表示演出」を「疑似連演出」に発展させる遊技機が提案されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開平2000-5401号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところが、この種の疑似連演出は多くの遊技機で採用されるようになってきており、ありきたりな演出になりつつある。このため、従来の疑似連演出に頼った演出手法では、遊技者にとってインパクトに欠け、遊技興趣を効果的に高めることが困難となっている。

【0006】

本発明は、このような問題を解決するためになされたものであり、その目的とするところは、遊技者に強いインパクトを与える演出を実行可能で、遊技興趣を効果的に高めるこ

10

20

30

40

50

とができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明の遊技機は、

始動口への遊技球の入球に基づいて取得される取得情報を保留として記憶し、前記保留として記憶されている取得情報に基づいて当否判定が行われると、所定の表示領域にて複数の図柄が所定の変動方向に変動表示されるとともに、該変動表示を経て前記当否判定の結果に基づいた態様で停止表示される遊技機であって、

遊技の基本進行を司る主制御部と、

遊技の演出を司る副制御部と、

前記当否判定の結果を示す判定図柄を変動表示した後に停止表示する判定図柄表示手段と、

前記複数の図柄が前記当否判定の結果に基づいた態様で停止表示される前であって、前記複数の図柄のうち最終表示図柄を除く他の図柄が前記表示領域内の所定の停止表示位置に表示された状態で、前記最終表示図柄として所定の特殊図柄が前記表示領域内の所定の停止表示位置に表示されるか否かを示す停止煽り演出を、前記特殊図柄を認識可能としつつ行う停止煽り演出実行手段と、

前記停止煽り演出を経て、前記最終表示図柄として前記特殊図柄を前記停止表示位置に表示させる特殊図柄表示手段と、

前記特殊図柄が表示されると、前記複数の図柄を再変動表示させる再変動表示実行手段と、

を備え、

前記停止煽り演出を経て、前記最終表示図柄として前記特殊図柄が前記停止表示位置に表示されることなく、前記複数の図柄が前記当否判定の結果に基づいた態様で停止表示される場合を有し、

前記主制御部は、前記判定図柄の変動表示を行う際の保留数に応じて選択傾向が変化する非特定変動パターン群と前記判定図柄の変動表示を行う際の保留数に応じて選択傾向が変化しない特定変動パターン群とを有し、当該変動表示に対応する変動パターンを非特定変動パターン群又は特定変動パターン群の中から選択し、

前記副制御部は、

前記主制御部によって選択された前記変動パターンに基づいて、前記複数の図柄の表示パターンを選択し、前記変動パターンが前記非特定変動パターン群の中から選択された場合よりも、前記変動パターンが前記特定変動パターン群の中から選択された場合の方が、前記停止煽り演出の実行可能性を高めるよう制御する

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0020】

以上記述したように本発明の遊技機によると、遊技者に強いインパクトを与える演出を実行可能で、遊技興趣を効果的に高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0021】

【図1】本発明の各実施例に係る遊技機を示す正面図である。

【図2】本発明の各実施例に係る遊技機において、外枠、本体枠、前面枠、皿部材（上皿部材、下皿部材）を示す斜視図である。

【図3】本発明の各実施例に係る遊技機において本体枠等を説明するための概略的な説明図である。

【図4】本発明の各実施例に係る遊技機において遊技盤を示す正面図である。

【図5】各実施例に係る遊技機の演出表示装置の表示画面を概略的に示す正面図である。

【図6】（a）及び（b）は可変式の始動入賞装置を示す概略的に示す正面図である。

【図7】（a）は各実施例に係る遊技機の下部表示装置を概略的に示す正面図であり、（

10

20

30

40

50

b) は各実施例に係る遊技機の下部表示装置で実行される特別図柄の変動表示態様を示す説明図であり、(c) は各実施例に係る遊技機の演出表示装置の表示画面で実行される補助図柄の変動表示態様を示す説明図である。

【図 8】本発明の各実施例に係る電子制御装置を示すブロック図である。

【図 9】本発明の各実施例に係る電子制御装置を示すブロック図である。

【図 10】本発明の各実施例に係る電子制御装置を示すブロック図である。

【図 11】各実施例に係る遊技機の特図 1 大当り抽選 (第 1 の大当り抽選) で使用するデータテーブルを説明するための説明図である。

【図 12】各実施例に係る遊技機の特図 2 大当り抽選 (第 2 の大当り抽選) で使用するデータテーブルを説明するための説明図である。

10

【図 13】(a) ~ (c) は本発明の各実施例に係る遊技機によって実行される図柄変動演出を説明するための説明図である。

【図 14】(a) および (b) は本発明の各実施例に係る遊技機によって実行される図柄変動演出を説明するための説明図である。

【図 15】(a) および (b) は本発明の各実施例に係る遊技機によって実行される図柄変動演出を説明するための説明図である。

【図 16】(a) および (b) は疑似図柄の内容を説明するための説明図である。

【図 17】図柄変動演出を説明するための説明図である。

【図 18】図柄変動演出を説明するための説明図である。

【図 19】図柄変動演出を説明するための説明図である。

20

【図 20】図柄変動演出を説明するための説明図である。

【図 21】(a) および (b) は各実施例に係る遊技機において主制御部からコマンドが出力される様子を概念的に示した説明図である。

【図 22】各実施例に係る遊技機の遊技制御処理を示すフロー図である。

【図 23】各実施例に係る遊技機の普通電動役物遊技処理を示すフロー図である。

【図 24】各実施例に係る特別図柄遊技処理を示すフロー図である。

【図 25】各実施例に係る遊技機の特別図柄遊技処理を示すフロー図である。

【図 26】各実施例に係る遊技機の特別図柄遊技処理を示すフロー図である。

【図 27】各実施例に係る遊技機の当否判定処理を示すフロー図である。

【図 28】各実施例に係る遊技機の図柄変動開始処理を示すフロー図である。

30

【図 29】各実施例に係る大当り用変動パターンテーブルを示す説明図である。

【図 30】各実施例に係る外れ用変動パターンテーブルを示す説明図である。

【図 31】各実施例に係る遊技機の演出制御処理を説明するためのフロー図である。

【図 32】各実施例に係る遊技機の図柄変動演出処理を示すフロー図である。

【図 33】演出パターンテーブルを示す説明図である。

【図 34】演出パターンテーブルを示す説明図である。

【図 35】演出パターンテーブルを示す説明図である。

【図 36】停止前演出、再変動表示等を説明するためのタイム図である。

【図 37】演出パターンテーブルを示す説明図である。

【図 38】実施例 3 を説明するための説明図である。

40

【図 39】実施例 3 を説明するための説明図である。

【図 40】実施例 4 を説明するための説明図である。

【図 41】実施例 4 を説明するための説明図である。

【図 42】演出パターンテーブルを示す説明図である。

【図 43】演出パターンテーブルを示す説明図である。

【図 44】変形例 1 を説明するための説明図である。

【図 45】(a) は変形例 2 を説明するための説明図であり、(b) は変形例 3 を説明するための説明図である。

【図 46】(a) は変形例 4 を説明するための説明図であり、(b) は変形例 5 を説明するための説明図である。

50

【図４７】変形例６を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【００２２】

以下、発明を実施するための形態を示す実施例について図面に基づいて説明する。以下に示す各実施例では、本発明を、「セブン機」と称する遊技機（パチンコ機）１に適用した各具体例について説明する。

【実施例１】

【００２３】

（１）機械的な構造

ａ．遊技機の全体構造

まず、この遊技機１の全体構造について、図１～図３等を参照して説明する。この遊技機１は、図１および図２に示すように、外枠２と、この外枠２に装着された遊技機本体Ｈ（機体）とを備えている。この外枠２は、略矩形状の枠状体によって構成される外枠本体２１と、外枠本体２１の前面下部を覆う前板部２２とを備えている。

【００２４】

遊技機本体Ｈは、外枠２の左端側上下のヒンジＨ１、Ｈ２（図１および図２を参照）を用いて、外枠２の左端側に回動自在に組み付けてられている。この遊技機本体Ｈは、遊技機１のうちで外枠２を除く部分であって、図２に示すように、本体枠３と、前面枠４と、前面枠４に一体化された皿部材（上皿部材５および下皿部材６）５Ａと、遊技盤１０（図４を参照）と、裏機構盤１０２（図３を参照）等を主要部としている。

【００２５】

また、本体枠３は、図３に示すように、外枠２に嵌めこまれ、外枠２に対して開閉可能に軸支されている。尚、図１に示すように、本体枠３の右端側には施錠装置７が装着されている。また、図２においては、外枠２、本体枠３と、前面枠４と、皿部材５Ａを図示し、遊技盤１０と、裏機構盤１０２の図示を省略している。

【００２６】

本体枠３は、全体がプラスチック製であり、図３に示すように、枠状体によって構成されている。この本体枠３は、上半部に窓部３Ｍを備える枠本体部３ｂと、枠本体部３ｂの裏面部から略矩形状に突出する突出部３ｃとを備える。そして、本体枠３は、この突出部３ｃを用いて遊技盤１０を保持するための保持部を構成している。つまり、突出部３ｃの突端面であって、窓部３Ｍの左方側の上下と、窓部３Ｍの右方側の上下には保持具３ｆが回動可能な状態で装着され、保持具３ｆの突端部を遊技盤１０の後面部に当接させることで遊技盤１０が本体枠３により保持されている。

【００２７】

本体枠３が遊技盤１０を保持したとき、「遊技盤１０の前面部１０ａに構成される遊技領域１１」を窓部３Ｍによって本体枠３の前方から視認することができる。また、遊技盤１０の背面部には裏機構盤１０２（図３参照）が装着され、この背面部を覆う状態とされている。なお、裏バック１０２は中枠３に開閉可能に軸支されているとともに、この裏バック１０２には、「遊技球が蓄えられる遊技球タンク」、「遊技球を上皿部材５には、払い出すための遊技球払出装置」、「各種制御基板（後述する主制御基板２００）を収納したケース」等が搭載されている。

【００２８】

前面枠４は、図２に示すように、本体枠３の前面側に配置され、本体枠３の左端に開閉可能に支持されている。この前面枠４はその中央部に視認窓４１ａを備えている。この視認窓４１ａは前面枠４の前後に貫通する状態に設けられ、遊技盤１０の盤面に形成された遊技領域１１（正面視で略円形の遊技領域１１）を前方から視認可能な形状に開設（略吊り鐘形状に開設）され、前面枠４を閉じたときにその背後に位置する遊技領域１１が、この視認窓４１ａによって前方から視認可能とされる。

【００２９】

前面枠４は、図１に示すように、枠本体４１と、この枠本体４１に装着されるガラス板

10

20

30

40

50

4 3 (図 3 を参照) と、ガラス板 4 3 を枠本体 4 1 に保持させるための保持具 (図示を省略) と、を備えている。また、本遊技機 1 では、図 2 に示すように、「上皿部材 5 および下皿部材 6 を一体化した皿部材 5 A」が前面枠 4 に一体化され、本体枠 3 に対して前面枠 4 と一体で開閉可能とされている。但し、皿部材 5 A を、本体枠 3 における前面枠 4 の装着部位よりも下方に装着し、前面枠 4 とは別に開閉可能としてもよい。また、上皿部材 5 および下皿部材 6 を別体に設け、本体枠 3 における前面枠 4 の装着部位よりも下方に配置し、上方に配置される上皿部材 5 を前面枠 4 とは別に開閉可能とし、下方に配置される下皿部材 6 を開閉不可能としてもよい。

#### 【0030】

図 1 および図 2 に示すように、前面枠 4 の前面部の上方側の左右には、スピーカ S P 1、S P 2 (図 9 参照) が装着され、前板部 2 2 の左右両端にも、スピーカ S P 3、S P 4 (図 9 参照) が内蔵されている。そして、本遊技機 1 においては、これらのスピーカ S P 1 ~ S P 4 を用いて、遊技状態に応じた効果音や、その他の音 (音声) を発生させる。また、図 2 に示すように、前面枠 4 の前面部において、上皿部材 5 の配置位を構成する箇所には、遊技機 1 から排出される遊技球を受け入れるための受入口 5 b を備えている。更に、上皿部材 5 の裏側には、球貸表示基板 4 1 0 (図 8 参照) および演出ボタン基板 2 2 8 (図 9 参照) が設けられ、上皿部材 5 の上面部には「演出ボタン S W」が配置されている (図 2 を参照)。

#### 【0031】

図 2 に示すように、皿部材 5 A において上皿部材 5 の下方の部位が、下皿部材 6 を構成している。この下皿部材 6 の略中央には、その略容器形状とされる内部に上皿部材 5 から排出される遊技球を受け入れるための受入口 6 a を備えている。また、下皿部材 6 の右端側には発射ハンドル 9 が設けられている。そして、本体枠 3 の前面部裏側 (本体枠 3 の内部) であって、遊技盤 1 0 よりも下方の左端側に位置する部位には、発射装置ユニット 9 0 (図 4 を参照) が配設されており、この発射装置ユニット 9 0 に発射ハンドル 9 が接続されている。ここで、発射装置ユニット 9 0 は球送り装置 (図示を省略) から送り出される遊技球を略鉛直上方に発射して、遊技領域 1 1 に到達させるためのものである。

#### 【0032】

また、発射ハンドル 9 には、遊技者が触れていることを検出するタッチスイッチ (タッチセンサ) 9 a が装着されており、その近傍には、遊技球の発射を一時的に停止するための発射停止スイッチ 9 b が装着されている。なお、本実施例の発射装置ユニット 9 0 は球送り装置 (図示を省略) から送り出される遊技球を「100 発 / 分」の設定に従って略鉛直上方に発射して遊技領域 1 1 に到達させる。このため、後述する球流下装置 7 0 に向かって遊技球を連続発射した場合、「0.6 秒」間隔で当該球流下装置 7 0 に遊技球が到達することになる。

#### 【0033】

##### b. 遊技盤 1 0 の構成

次に、遊技盤 1 0 の構成について図 4 等を用いて説明する。この遊技盤 1 0 は正面視で略矩形状の合板を用いて構成される遊技盤本体 1 0 A と、この遊技盤本体 1 0 A に装着される各種の盤部品 (外側レール 1 2、内側レール 1 3、メイン役物装置 2 0 等) が装着されている。尚、この遊技盤本体 1 0 A の前面部には、セル画が印刷されたシート状物が貼着されているが図示を省略する。

#### 【0034】

遊技盤本体 1 0 A は、正面視で略円形とされる領域形成部 1 0 B と、領域形成部 1 0 B の周囲に位置する領域外部 1 0 C とを備える。また、遊技盤本体 1 0 A の前面部には、ともに帯状の金属板を用いて構成される外側レール 1 2 と、内側レール 1 3 とが配設されている。そして、領域形成部 1 0 B の前面部 (遊技盤面) は、この外側レール 1 2 および内側レール 1 3 が形成する略円形の周壁によって略包囲されつつ、遊技領域 1 1 を構成している。

#### 【0035】

10

20

30

40

50

内側レール１３は略Ｕ字形状に配置されつつ、左端部が遊技盤本体１０Ａは左上部に配設されるとともに、その左側方に位置する「外側レール１２の左上部」との間に「遊技球が通過可能な隙間」を設け、球進入口１１Ｓを形成している。また、外側レール１２の左端部は、発射装置ユニット９０の球出口９６ｊの斜め左上に近接配置されている。そして、外側レール１２において、内側レール１３の外側に配置される部分は、外側レール１２の左端部から左斜め上方に上がる経路を描き、内側レール１３の右端部の側方に到達したところで、その経路を内側レール１３と略平行な円弧状の経路に改めつつ上昇し、球進入口１１Ｓの側方を越えて、遊技盤本体１０Ａの右上部まで到達している。

【００３６】

内側レール１３の外側面部には、補助レール１３Ｂの上端部が一体化されている。そして、「補助レール１３Ｂと、これに略平行な外側レール１２の部分の間に形成される通路」と、その上方の「外側レール１２と内側レール１３とに挟まれつつ球進入口１１Ｓに至る通路」とが連続して誘導経路Ｙを構成している。この誘導経路Ｙは、その下端部が「発射装置ユニット９０の球出口９６ｊ」と連通するとともに、下端部から左上がり傾斜状に「内側レール１３の外側（左側方）」を上昇した後、内側レール１３の外側を時計回転方向に通過して、球進入口１１Ｓに到達している。

【００３７】

領域形成部１０Ｂ（遊技盤１０において遊技領域１１内に位置する部位）には、メイン役物装置２０と、普通図柄作動ゲート（普通図柄作動口）１６と、第１始動入賞装置１７ａと、第２始動入賞装置１７ｂと、大入賞装置３１と、下部表示装置６０と、３個の一般入賞装置４０、４１、４３と、多数の障害釘（図示を省略）と、風車１９等が配設されている。

【００３８】

メイン役物装置２０は、取付部材（化粧板）２１と、演出表示装置２７とを備えている。このうち、取付部材２１は、領域形成部１０Ｂの前面部に装着される板状体によって構成され、図４に示すように、遊技領域１１の上半部中央部を構成している。この取付部材（化粧板）２１には、窓部形成孔２１ｄが設けられ、この窓部形成孔２１ｄによって表示窓２１ｅを構成している。尚、この表示窓２１ｅは正面視で略矩形状とされている。

【００３９】

図４に示すように、取付部材２１の下縁部には、ステージ部２１ｐが前方に突出する状態に装着され、取付部材２１の周縁部のうちのその他の部位には装飾部材２１Ａが、前方に突出する状態に装着されている。この装飾部材２１Ａは、取付部材２１の上縁部から突出する底部２１Ｈと、取付部材２１の左縁部から突出する左側装飾部２１Ｌと、取付部材２１の右縁部から突出する右装飾部２１Ｒとを備えている。

【００４０】

左側装飾部２１Ｌの内部に遊技球の通路（所謂「ワープ通路」）２１ｗが形成されている。つまり、左側装飾部２１Ｌの左側面部において、この通路２１ｗの進入口（図示を省略）が、左斜め上方に向かって開口し、遊技領域１１を流下する遊技球を、この進入口で受け入れ、ステージ部２１ｐ上（メイン役物装置２０の内部）に進入させる。また、ステージ部２１ｐは、その上面部によって遊技球の転動面を構成する。この転動面は、左右の端部から中央部に向かって下る傾斜面として構成されているが、転動面の中央部では上方に向かって僅かに隆起する隆起部とされている。

【００４１】

本遊技機１においては、遊技領域１１を流下し、通路２１ｗを通じて転動面の左端部に到達した遊技球は、転動面上を右方向に転動し、更に、左方向に転動する。そして、遊技球の勢いが衰えたところで、この遊技球はメイン役物装置２０外に排出されるが、転動面の中央部から排出される遊技球の多くは、一定の確率で第１始動入賞装置１７ａに入賞する（後述する。）。尚、遊技領域１１を流下して第１始動入賞装置１７ａに入賞する遊技球の中には、メイン役物装置２０に進入せずに第１始動入賞装置１７ａに入賞するものと、メイン役物装置２０に進入し、ステージ部２１ｐ上を転動した後に第１始動入賞装置１

10

20

30

40

50

7 aに入賞するものがある。

#### 【0042】

演出表示装置27は「図柄表示手段」の具体例を構成するものであり、液晶表示装置を用いて構成され、下部表示装置60における特別図柄の変動表示および停止表示に連動する図柄変動演出を実行する。本実施例では、下部表示装置60（第1特別図柄表示部62a、第2特別図柄表示部62b）が、特別図柄（本図柄）を用いて図柄変動遊技を行い、演出表示装置27が、疑似図柄（演出要素の一具体例を示す。）を用いて図柄変動演出を行う。ここで、図柄変動演出は、図柄変動遊技の結果を遊技者に示すために、図柄変動遊技の進行（特別図柄の変動表示、停止表示）に合わせて行う演出であり、「判定演出」の具体例を構成する。また、特別図柄は「判定図柄」の具体例を構成する。なお、以下の説明において、第1特別図柄表示部62aに表示される特別図柄（本図柄）を「第1特別図柄」と称し、第2特別図柄表示部62bに表示される特別図柄（本図柄）を「第2特別図柄」と称する。第1特別図柄および第2特別図柄の詳細に関して後述する。

10

#### 【0043】

演出表示装置27の表示画面27aは、その全体、若しくは、一部を用いて種々の図柄を遊技者が視認可能となるように表示可能である。この表示画面27aでは、図5に示すように、3つ（3桁）の疑似図柄が表示される疑似図柄表示領域27bと、背景を示す図柄（以下、背景図柄という。）が表示される背景表示領域27cとが出現することがある。疑似図柄表示領域27bでは、疑似図柄が横方向に3つ並んで表示され、それら「疑似図柄」を用いた演出表示と停止表示等がなされる。また、背景表示領域27cには、背景図柄としてキャラクタを示す図柄（以下、キャラクタ図柄という。）を表示したり、実写映像（図示を省略）を表示したりすることがある。これら「疑似図柄」等は演出表示装置27の表示画面27aに表示される「演出表示要素」の具体例を示すものであり、これら「疑似図柄」や「背景図柄」や「キャラクタ図柄」により「表示演出」が実現される。

20

#### 【0044】

ここで、図柄変動遊技の進行に伴う図柄変動演出（判定演出）を実現する「演出要素」としては、図柄変動遊技の進行に伴う表示演出（図柄変動演出の一態様）を実現する「表示演出要素」や、図柄変動遊技の進行に伴う音演出（図柄変動演出の一態様）を実現する「音演出要素」や、図柄変動遊技の進行に伴う発光演出（図柄変動演出の一態様）を実現する「発光演出要素」や、図柄変動遊技の進行に伴う可動演出を実現する「可動演出要素」等を挙げることができる。そのうち「表示演出要素」としては、例えば、遊技機が備える演出表示手段（演出表示装置27）に表示される「疑似図柄（図柄変動遊技の結果を演出的に示す図柄）」「文字（称号、コメント、演出説明、スローガン、標語等の一定の意味を有するものが望ましい。）」「背景図柄」「キャラクタ図柄」「実写映像」等を例示できる。なお、これら「疑似図柄」「文字」「背景図柄」「キャラクタ図柄」「実写映像」等の表示演出要素は、総じて「演出図柄」として捉えることができる。

30

#### 【0045】

また、「音演出要素」としては、例えば、遊技機が備える音出力手段（スピーカSP1～SP4）から出力される遊技者が聴取可能な「楽曲」、「効果音」、「言葉（セリフ）」等を例示できる。また、「発光演出要素」としては、例えば、遊技機を構成する「前面枠4」や「遊技盤10」に設けられる発光手段が発する遊技者が視認可能な光や、遊技者が視認可能な光の発光態様等を例示できる。更に、「可動演出要素」としては、「前面枠4」や「遊技盤10」に設けられる可動役物手段を用いて実行される、遊技者が視認可能な演出的な動作等を例示できる。なお、図柄変動演出を実現する「演出要素」は、複数の演出要素が複合したものであってもよい。例えば、発光手段を備える可動手段が可動しつつ発光を行う態様や、音出力手段を備える可動手段が可動しつつ効果音を発声する態様等を例示できる。

40

#### 【0046】

また、図5に示すように、表示画面27aにおいて下側縁部寄りの右端側の位置には、後述する第1特別図柄表示部62aと連動して変動表示される第1補助図柄表示領域Aと

50



、後述する第2特別図柄表示部62bと連動して変動表示される第2補助図柄表示領域Bとが出現する。これらの補助図柄表示領域A、Bでは、モザイク模様を用いた補助図柄が、対応する特別図柄表示部62a、62b(第1特別図柄、第2特別図柄)と連動して変動表示を行った後、対応する特別図柄表示部62a、62bと同時に変動表示を停止する。そして、変動表示を停止すると、補助図柄の停止図柄が確定表示され、その停止図柄によって当否判定の結果が表示される。但し、その停止図柄の種類が多く、しかも、各停止図柄が紛らわしい態様であるため、その停止図柄の意味する内容(大当たりか、外れか、確率変動大当たりか等)を遊技者が理解することが困難である。また、補助図柄表示領域A、Bに確定表示される停止図柄によって特定される内容は、対応する特別図柄表示部62a、62b(第1特別図柄、第2特別図柄)の停止表示によって特定される内容と同一内容とされる。

10

#### 【0047】

また、図5に示すように、表示画面27aのうち、左縁部寄りの上方側の位置には第1保留表示領域(D1、D2、D3、D4)が出現し、右縁部寄りの上方側の位置には第2保留表示領域(E1、E2、E3、E4)が出現することがある。そして、第1保留表示領域(D1~D4)に、第1始動入賞装置17aへの入賞に起因して生ずる「第1特別図柄」に関する保留数(以下、「第1保留数」という。)を「4個」を上限個数として表示し、第2保留表示領域(E1~E4)に、第2始動入賞装置17bへの入賞に起因して生ずる「第2特別図柄」に関する保留数(以下、「第2保留数」という。)を「4個」を上限個数として表示する。なお、第1保留数を表示するための表示部と、第2保留数を表示するための表示部を表示画面27a外に設けることもできる。また、以下の説明において、第1始動入賞装置17aに遊技球が入賞することと、第2始動入賞装置17bに遊技球が入賞することを「始動入賞」と称することがある。

20

#### 【0048】

第1保留表示領域(D1~D4)は、下方から上方に向かって第1表示部D1と、第2表示部D2と、第3表示部D3と、第4表示部D4とを並べた構成を備える。また、第2保留表示領域(E1~E4)も、下方から上方に向かって、第1表示部E1と、第2表示部E2と、第3表示部E3と、第4表示部E4とを並べた構成を備える。そして、各表示部(D1~D4、E1~E4)には、球(真円)をあしらった図形を表示することができる。

30

#### 【0049】

何れの保留表示領域(D1~D4、E1~E4)も、始動入賞装置17a、17bに入賞したが、未だ、未消化の遊技球の数(即ち、保留数)を、「使用中の表示部D1~D4、E1~E4」の数によって表示するとともに、未消化の遊技球が消化される毎に「未消化の遊技球」の数(保留数)を、順次、デクリメントして表示するものである。具体的には、保留数が「1」の場合、添え字1を付した表示部(D1、E1)のみを使用し、保留数が「2」の場合、添え字1を付した表示部(D1、E1)と、添え字2を付した表示部(D2、E2)を使用する。更に、保留数が「3」の場合、添え字4を付した表示部以外の表示部(D1~D3、E1~E3)を使用し、保留数が「4」の場合、全ての表示部(D1~D4、E1~E4)を使用する。また、保留数が「4」から「3」に減った場合、添え字4を付した表示部(D4、E4)の使用を止め、保留数が「3」から「2」に減った場合、添え字3を付した表示部(D3、E3)の使用を止める。また、保留数が「2」から「1」に減った場合、添え字2を付した表示部(D2、E2)の使用を止め、保留数が「1」から「ゼロ」に減った場合、全ての表示部(D1~D4、E1~E4)の使用を止めることとされている。なお、各特別図柄に関する「未消化の遊技球(保留球)」とは、始動入賞装置17a、17bに入賞したが、対応する特別図柄表示部62a、62bにおいて当該入賞に伴う図柄変動遊技がなされていない遊技球を指す。

40

#### 【0050】

第1始動入賞装置17aは非可変式(固定式)の始動入賞装置であり、上方に開口部(遊技球受入口)を開口させたポケット形状を備えている。この開口部(遊技球受入口)は

50

第1始動口を構成する。そして、この開口部（第1始動口）は、ステージ部21p（転動面）の中央部の略鉛直下方に位置するため、その中央部から落下する遊技球は、この開口部（第1始動口）を通じて、第1始動入賞装置17に入賞する確率が高くされている。また、第1始動入賞装置17の内部には遊技球の通過を検出する始動入賞検出スイッチ17s（図8参照）が配設されている。なお、第1始動入賞装置17aの開口部（第1始動口）の大きさは、1球の遊技球の通過を許容する大きさとされ、その大きさが拡大されたり縮小されたりすることはない。このため、第1始動入賞装置17aへの遊技球の入賞可能性は一定とされている。

【0051】

第2始動入賞装置17bは可変式（開閉式）の始動入賞装置であり、第1始動入賞装置17aの直下に配設されている。この第2始動入賞装置17bは、図6（a）に示すように、遊技盤本体10Aにビス止め固定される取付板17cと、取付板17cの前面部に装着されて第2始動入賞装置17bの入口側部分を構成する普通電動役物17dと、取付板17cの前面部に装着された障害部材17kと、を備えている。

【0052】

普通電動役物17dは、いわゆるチューリップ式で左右に配設された一对の可動翼片17e、17eと、一对の可動翼片17e、17eを作動させるための普通電動役物ソレノイド17c（図8参照）とを備えている。このうち、可動翼片17e、17eはそれぞれ下方側の支軸を中心に、上端側を相互に離間するように、左右に開放可能とされる。そして、両可動翼片17e、17eが立設状態となる閉鎖状態にあるときに、可動翼片17e、17eの上端部間の間隔が縮小される。また、普通電動役物ソレノイド17cを駆動して、両可動翼片17e、17eを、下端側の軸心に上端側を相互に離間するように傾動させると、可動翼片17e、17eの上端部間の間隔が拡大され、開放状態とされる。なお、可動翼片17e、17eの上端部間に構成される遊技球受入口が第2始動口を構成する。

【0053】

障害部材17kは、普通電動役物17dの鉛直上方に配設されている。また、第2始動入賞装置17bの内部には遊技球の通過を検出する始動入賞検出スイッチ17t（図8参照）が配設されている。

【0054】

図6（a）に示すように、第2始動入賞装置17bが閉鎖状態になると、一对の可動翼片17e、17eの上端部間には、1球の遊技球の通過を許容する空間部K1が形成されるが、この空間部K1の鉛直上方に障害部材17Kが配設されている。このため、閉鎖状態にある第2始動入賞装置17bに遊技球が入賞することは不可能されている。一方、図6（b）に示すように、第2始動入賞装置17bが開放状態になり、一对の可動翼片17e、17eが左右に開くと、可動翼片17e、17eの上端部間の間隔K1（つまり、第2始動口の左右全幅）が、障害部材17Kの左右全幅よりも拡大される。このため、障害部材17Kの左右を通過した遊技球が、第2始動入賞装置17bへ入賞することが可能となる。

【0055】

本遊技機1においては、第2始動入賞装置17bが開放状態となると、遊技領域11を流下する遊技球が第2始動入賞装置17bに入賞可能となる。そして、遊技機1の遊技モードが開放延長モード（後述する。）となり、第2始動入賞装置17bが開放状態となる時間が長くなると、遊技球が第2始動入賞装置17bに入賞する確率は第1始動入賞装置17aに入賞する確率に比べて遙かに高くなる。なお、本実施例では、開放延長モードにおける第2始動入賞装置17bの開放時間を「5秒」としており、非開放延長モード（通常開放モード）における第2始動入賞装置17bの開放時間を「0.2秒」としている。

【0056】

一方、前述のように、第2始動入賞装置17bが閉鎖状態になると、遊技球が第2始動入賞装置17bに入賞することが不可能であるため、遊技機1の遊技モードが開放延長モ

10

20

30

40

50

ードでない場合、遊技球が第2始動入賞装置17bに入賞する確率は第1始動入賞装置17aに入賞する確率に比べて遙かに低くなる。すなわち、遊技機1の遊技モードが開放延長モードとなると、遊技球が第1始動入賞装置17aに入賞するケースはレアケースとなり、遊技機1の遊技モードが開放延長モードでない場合、遊技球が第2始動入賞装置17bに入賞するケースはレアケースである。

#### 【0057】

図4に示すように、第2始動入賞装置17bの下方には大入賞装置31が配設されている。この大入賞装置31は、遊技盤10の前面部10aに装着された取付板部31kを備える。この取付板部31kは、略中央部において平面形状が略帯状の開口部を表裏を貫通する状態に備え、この開口部によって大入賞口31aを構成している。そして、この大入賞口31aの後端部は「大入賞口入賞通路（図示を省略）」に連絡されている。なお、「大入賞口入賞通路」は大入賞口31aから入賞する遊技球を通過させるための通路であり、大入賞口31aに入賞した遊技球は大入賞口入賞通路を通過した後、本遊技機1の機外に排出される。

10

#### 【0058】

大入賞装置31は、この大入賞口31aを開放・閉鎖するための開閉板31bと、この開閉板31bを駆動するための大入賞口ソレノイド31c（図8参照）と、大入賞口入賞通路の経路途中若しくは経路端末部に設けられた大入賞口入賞検出スイッチ31s（図8参照）とを備えている。この大入賞装置31は、開閉板31bが起立姿勢となると、この開閉板31bが大入賞口31aを閉鎖するため、大入賞装置31への遊技球の入賞が不可能となる。一方、開閉板31bが、その下端部を支点に前方に傾動して前傾姿勢となると、大入賞口31aが開放されるとともに、開閉板31bの後面部（背面部）が遊技領域11を流下し、大入賞装置31へ到達した遊技球を大入賞口31aに誘導する誘導部を構成する。

20

#### 【0059】

図4に示すように、下部表示装置60は大入賞装置31の左側方に配置されている。この下部表示装置60は、図7(a)に示すように、遊技盤本体10Aの前面部に取り付けられる取付板61を備えている。そして、この取付板61には、第1特別図柄表示部62aと、第2特別図柄表示部62bと、普通図柄表示部63と、第1特別図柄保留表示部64aと、第2特別図柄保留表示部64bと、普通図柄保留表示部65等が設けられている。なお、第1特別図柄表示部62aおよび第2特別図柄表示部62bは「判定図柄表示手段」の具体例を構成する。

30

#### 【0060】

図7(a)に示すように、第1特別図柄表示部62a、第2特別図柄表示部62bおよび普通図柄表示部63は、何れも「7セグメント表示体」を用いて構成されている。このうち、第1特別図柄表示部62aでは、第1始動口入賞検出スイッチ17sによって遊技球が検出されることに起因して実行される当否判定の結果を示す第1特別図柄（判定図柄）が、変動表示を経て停止表示する。また、第2特別図柄表示部62bでは、第2始動口入賞検出スイッチ17tsによって遊技球が検出されることに起因して実行される当否判定の結果を示す第2特別図柄（判定図柄）が、変動表示を経て停止表示する。なお、第1特別図柄表示部62aおよび第2特別図柄表示部62bの表示結果の内容については後述する。また、第1特別図柄表示部62aおよび第2特別図柄表示部62bにおいて表示される図柄変動遊技の結果（当否判定の結果）と、演出表示装置27において表示される図柄変動演出の表示結果（当否判定の結果）は一致するものとされる。

40

#### 【0061】

普通図柄表示部63は、図7(a)に示すように「7セグメント表示体」によって構成され、何れかの普通図柄作動ゲート16を遊技球が通過することに起因して図柄変動開始条件が成立すると、普通図柄の変動表示を開始する。この普通図柄の変動表示は、普通図柄表示部63において「0」～「9」までの算用数字をこの順で表示した後、再び、「0」～「9」までの算用数字をこの順で表示することを繰り返す「循環表示」によって構成

50

される。そして、普通図柄の変動表示の実行時間が経過すると、普通図柄が停止表示されて、その停止表示が一定時間実行される。このとき、停止表示された普通図柄が「奇数数字」である場合、その図柄が普通図柄の当り図柄に該当し、停止図柄が「偶数数字」である場合、その図柄が普通図柄の外れ図柄に該当する。この普通電動役物 17d を開放状態とすべきか否かの抽選を行う抽選手段は、後述する主制御部 200A によって構成される。

#### 【0062】

第1特別図柄保留表示部 64a および第2特別図柄保留表示部 64b は、それぞれ2個のLEDを用いて構成され、所謂「特別図柄に関する保留数」を、それぞれ4個を上限として表示するものである。つまり、第1特別図柄保留表示部 64a は、第1の始動入賞装置 17a に入賞したものの未だ消化することのできない遊技球の数（即ち、保留数）を、4個上限数として表示すると共に、未消化の遊技球（保留）が消化される毎に、未消化の遊技球の数（即ち、保留数）を順次、デクリメントして表示するものである。また、第2特別図柄保留表示部 64b は、第2の始動入賞装置 17b に入賞したものの未だ消化することのできない遊技球の数（即ち、保留数）を、4個上限数として表示すると共に、未消化の遊技球（保留）が消化される毎に、未消化の遊技球の数（即ち、保留数）を順次、デクリメントして表示するものである。ここで、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）に関する「未消化の遊技球（つまり、保留）」とは、始動入賞装置（17a 若しくは17b）に入賞したが、特別図柄表示部（62a 若しくは62b）において、当該通過に伴う当否抽選（当否判定）の結果の表示と、これに先行する変動表示とがなされていない遊技球を指す。

#### 【0063】

普通図柄保留表示部 65 も2個のLEDを用いて構成され、普通図柄作動ゲート 16 を通過したが、未だ未消化の遊技球の数（保留数）を、4個を上限数として表示するとともに、未消化の遊技球が消化される毎に、未消化の遊技球の数（保留数）を順次、デクリメントして表示するものである。ここで、普通図柄に関する「未消化の遊技球（保留球）」とは、普通図柄作動ゲート 16 を通過したが、普通図柄表示部 63 において当該通過に伴う抽選の結果の表示（普通図柄の停止表示）と、これに先行する変動表示（本実施例では、7セグメント表示体を用いた表示）とがなされていない遊技球を指す。

#### 【0064】

第1特別図柄保留表示部 64a、第2特別図柄保留表示部 64b および普通図柄保留表示部 65 では、それぞれ同様な態様で保留数の表示を行う。つまり、(a) 2個のLEDを消灯させて「保留数」が「ゼロ」であることを示し、(b) 1個のLEDを点灯させつつ1個のLEDを消灯させて「保留数」が「1」であることを示し、(c) 2個のLEDを点灯させて「保留数」が「2」であることを示し、(d) 1個のLEDを点滅させつつ1個LEDを点灯させて「保留数」が「3」であることを示し、(e) 2個のLEDを点滅させて「保留数」が「4」であることを示す。なお、前述の第1保留表示領域（D1～D4）の表示内容は第1特別図柄保留表示部 64a の表示内容に対応し、前述の第2保留表示領域（E1～E4）の表示内容は第2特別図柄保留表示部 64b の表示内容に対応する。

#### 【0065】

図4に戻り、3個の一般入賞装置 40、41、43 は、メイン役物装置 20 の左右に配置されている。そして、各一般入賞装置 40、41、43 の内部には、遊技球の入賞を検出するための一般入賞検出スイッチ 40s、41s、43s（図8参照）が配設されている。また、遊技盤 10 の下方にはアウト口 18 が設けられている。更に、アウト口 18 の下部にはバック球防止部材（図示を省略）が設けられている。そして、遊技領域 11 に到達せず戻ってきた遊技球が再び発射位置に戻ることを防止している。

#### 【0066】

##### (2) 制御回路の構成

次に、図8～図10を用いて本実施例の遊技機1の制御回路の構成について説明する。

本遊技機 1 の制御回路は、主制御部 200A と、複数の副制御部 (220A、240A、260A) とを含んで構成されている。つまり、主制御基板 200 を用いて構成されると共に遊技の基本的な進行や賞球に関わる当否についての制御を司る主制御部 200A と、複数の副制御部 (220A、240A、260A) とを備えている。

#### 【0067】

副制御部としては、(a) サブ制御基板 220 を用いて構成されると共に、表示演出、音演出 (効果音等)、発光演出 (LED の点灯・点滅等)、可動演出 (可動役物等) の各種の演出の制御を司るサブ制御部 220A と、(b) 演出表示制御基板 222 を用いて構成される演出表示制御部 222A と、(c) 払出制御基板 240 を用いて構成されると共に貸球や賞球を払い出す動作の制御を司る払出制御部 240A と、(d) 発射制御基板 260 を用いて構成されると共に遊技球の発射に関する制御を司る発射制御部 260A を備える。尚、副制御部には、主制御部 140 に直に接続された第 1 次副制御部 (220A、240A) と、この第 1 次副制御部を介して主制御部 200A に接続された第 2 次副制御部 (260A) とが存在する。

#### 【0068】

これらの制御部 (200A、220A、240A、260A) を構成する制御基板 (200、220、240、260) は、各種論理演算および算出演算を実行する CPU や、CPU で実行される各種プログラムやデータが記憶されている ROM、プログラムの実行に際して CPU が一時的なデータを記憶する RAM、周辺機器とのデータのやり取りを行うための周辺機器インターフェース (PIO)、CPU が演算を行うためのクロックを出力する発振器、CPU の暴走を監視するウォッチドッグタイマ、定期的に割り込み信号を発生させる CTC (カウンタ・タイマ・サーキット) など、種々の周辺 LSI がバスで相互に接続されて構成されている。尚、図 8 ~ 図 10 中の矢印の向きは、データあるいは信号を入出力する方向を表している。また、図 8 においては、主制御基板 200 に搭載された CPU 201、RAM 202、ROM 203 のみ図示されており、主制御基板 200 に搭載されている PIO、更には、他の制御基板に搭載されている CPU や、RAM、ROM などについては図示を省略している。

#### 【0069】

主制御部 200A (主制御基板 200) は、普通図柄作動ゲート通過検出スイッチ 16s、始動口入賞検出スイッチ 17s、一般入賞検出スイッチ 40s、41s、大入賞口入賞検出スイッチ 31s 等から遊技球の検出信号を受け取って、遊技の基本的な進行や賞球に関わる当否を決定した後、サブ制御部 200A (サブ制御基板 220) や、払出制御部 240A (払出制御基板 240)、発射制御部 260A (発射制御基板 260) 等に向かって、後述する各種の信号 (コマンド) を出力する。また、主制御部 200A (主制御基板 200) には、発射装置ユニットから発射された遊技球を検出するカウントスイッチ 8s も接続されている。

#### 【0070】

また、主制御部 200A (主制御基板 200) は、普通電動役物ソレノイド 17c や、大入賞口ソレノイド 31c、下部表示装置 60 に信号を出力することにより、これらの動作を直接制御している。つまり、主制御部 200A (主制御基板 200) は、当否判定を行う当否判定手段と、変動パターンを決定する変動パターン決定手段、大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段として機能することになる。また、主制御部 200A (主制御基板 200) を構成する CPU 201 により決定された所定の信号 (コマンド) は、サブ制御基板 220 や払出制御基板 240 に対してそれぞれ送信される。

#### 【0071】

サブ制御部 220A (サブ制御基板 220) は、主制御部 200A (主制御基板 200) からの各種信号 (コマンド) を受け取ると、信号 (コマンド) の内容を解析して、その結果に応じた遊技の演出を行う。つまり、サブ制御部 220A (サブ制御基板 220) は、主制御部 200A (主制御基板 200) からの制御信号に基づいて遊技の演出の制御を司るものである。このサブ制御部 220A (サブ制御基板 220) には、図 9 に示すよう

に、演出表示制御部 222A (演出表示制御基板 222) と、アンプ基板 224 と、装飾駆動基板 226 と、演出ボタン基板 228 と、にそれぞれ電氣的に接続されている。また、サブ制御基板 220 は、CPU 220a と、RAM 220b と、ROM 220c とを備えている。また、サブ制御部 220A (サブ制御基板 220) は、「停止前演出実行手段」、「特殊図柄停止表示手段」、「再変動表示実行手段」として機能する。

#### 【0072】

サブ制御基板 220 の CPU 220a は、主制御基板 200 からの制御信号を受けて演出表示制御基板 222、アンプ基板 224、装飾駆動基板 226 および演出ボタン基板 228 などの各基板を制御する。また、ROM 220b には、各基板の制御に必要なデータ (特に遊技の装飾に関する情報) が記憶されている。また、CPU 220a は、主制御部 200A (主制御基板 200) から送出された表示制御コマンド (つまり、表示制御信号) を受信すると共に、ROM 220b に記憶されたプログラムに従って解析する。そして、サブ制御部 220A (サブ制御基板 220) を構成する CPU 220a は、この CPU 220a により決定された所定の表示制御コマンドや、主制御部 200A (主制御基板 200) から送信されたままの表示制御コマンドを演出表示制御部 222A (演出表示制御基板 222) に対して送信する。

10

#### 【0073】

図 10 に示すように、演出表示制御基板 222 には、CPU 222a と、制御 ROM 222b と、制御 RAM 222c と、VDP (ビデオディスプレイプロセッサ) 222d と、ワーク RAM 222e と、表示用 ROM (キャラクタ ROM) 222g と、ビデオ RAM 222h とが搭載されている。また、VDP 222d には演出表示装置 27 が電氣的に接続されている。

20

#### 【0074】

CPU 222a は、サブ制御基板 220 から送信された各種表示制御用の信号 (コマンド) を受信すると共に制御 ROM 222b に記憶されたプログラムに従って受信した信号 (コマンド) を解析する。そして、CPU 222a はその解析結果を VDP 222d に送信する。尚、制御 ROM 222b には遊技機 1 の遊技状態等に応じた各種の画像表示制御用のプログラムが記憶され、制御 RAM 222c には各種のデータを一時的に記憶する記憶領域や作業領域等が設けられている。また、表示用 ROM 222g には、演出表示装置 27 の表示画面 27a に表示される各種演出図柄の表示に関するデータ (変動表示される疑似図柄のデータ等) が記憶されている。

30

#### 【0075】

VDP 222d は、CPU 222a による上記「解析結果」に基づいて、演出表示 ROM 222g に記憶されたデータを読み出し、この読み出したデータに基づいてワーク RAM 222e で画像データを生成し、ビデオ RAM 222h に一時的に記憶させる。この後、送信部 222k から、ビデオ RAM 222h に記憶された画像データを信号 (RGB 画像信号) に載せて演出表示装置 27 に送信する。

#### 【0076】

アンプ基板 224 には、所定の効果音を出力するスピーカ SP1 ~ SP4 が電氣的に接続されている。また、装飾駆動基板 226 には、前面枠 4 や遊技盤 10 等に設けられる装飾用の各種 LED (ランプ) を搭載した各種 LED 基板や装飾用 (演出用) のアクチュエータが接続されている。また、この装飾駆動基板 226 は、サブ制御基板 220A からの信号を受けて遊技の装飾に関する制御を行う。

40

#### 【0077】

払出制御部 240A には、図 8 に示すように、中継端子板、発射制御部 260A、下皿満タンスイッチ 6s 等が接続されている。また、払出制御部 240A には中継端子板を介して、遊技球払出装置 (払出装置) 109 を構成する払出モータ 109m と、前側払出スイッチ 109a と、後側払出スイッチ 109b とが接続されている。また、払出制御部 240A には、主制御部 200A が双方向通信可能な状態に接続されている。

#### 【0078】

50

この払出制御部 240A は、所謂、貸球や賞球の払い出しに関する各種の制御を司っている。例えば、遊技者が貸出ボタン 5c や返却ボタン 5q を操作すると、その操作信号は、球貸表示基板 410 から中継端子板を介して払出制御基板 240 に伝達され、その操作信号に基づいて払出モータ 109m を駆動させるための駆動信号が、遊技球払出装置（払出装置）109（払出モータ 109m）に伝達される。

【0079】

また、主制御部 200A が賞球の払出コマンドを出力すると、このコマンドを払出制御部 240A が受け取って、払出モータ 109m に駆動信号を出力することによって賞球の払い出しが行われる。また、払い出される遊技球は、2つの払出スイッチ（前側払出スイッチ 109a、後側払出スイッチ 109b）によって検出されて、払出制御部 240A に

10

【0080】

次に、サブ制御部 220A（サブ制御基板 220）に対する信号或いはコマンドの入出力関係について説明する。前述のように、サブ制御部 220A（サブ制御基板 220）には、演出表示制御基板 222 と、アンプ基板 224、装飾駆動基板 226、演出ボタン基板 228 などの各種基板が接続されている。また、サブ制御部 220A は、前述のように、主制御部 200A から各種の演出用のコマンド（表示制御コマンドなど）を受け取ると、コマンドの内容を解釈して、（a）演出表示装置 27 での具体的な表示内容や、（b）スピーカ SP1～4 で出力する効果音、更には、（c）各種 LED 基板 4b～4h、4j

20

【0081】

次いで、演出表示装置 27 の駆動信号（各種の図柄制御コマンド）を演出表示制御部 222A に出力して、演出図柄（疑似図柄、背景図柄、キャラクタ図柄等）の変動表示および停止表示を行う。このとき、表示される演出図柄（疑似図柄、背景図柄、キャラクタ図柄、実写映像等）の表示データ（静止画像データ、動画像データなど）については、演出表示装置 27、或いは、演出表示制御基板 222 に内蔵された表示用 ROM（図示を省略）に格納されているデータを使用する。

【0082】

30

疑似図柄の変動表示および停止表示に合わせて、音声信号をアンプ基板 224 に出力することによって、スピーカ SP1～SP4 から効果音を出力する。加えて、装飾駆動基板 226 に信号を供給し、装飾駆動基板 226 から、各種 LED ランプ 4b～4h の駆動信号を出力することによって、各種ランプ類（LED 等）等の点灯・点滅動作等を制御する。また、上皿部材 5 の前面側に設けられた演出ボタン SW を遊技者が操作すると、この操作信号がサブ制御部 220A に供給される。そして、サブ制御部 220A は、供給された操作信号に基づいて、演出表示装置 27 を初めとする各種の演出内容に操作結果を反映させることが可能となるように構成されている。

【0083】

（3）遊技機 1 による遊技の流れ

40

前述のように、本遊技機 1 では、始動入賞に基づいて行われる当否判定の結果を示す停止図柄の停止表示（確定表示）と、この停止表示の前段階に行われる変動表示とを、下部表示装置 60 および演出表示装置 27 の2種類の図柄表示装置で実行する。ここで、下部表示装置 60 の第1特別図柄表示部 62a で表示される第1特別図柄（判定図柄）と、下部表示装置 60 の第2特別図柄表示部 62b で表示される第2特別図柄（判定図柄）は「本図柄」であり、遊技の基本進行を司る主制御部 200A において「停止図柄」と「変動時間（変動パターン）」が決定される。

【0084】

なお、本実施例では、第1始動口入賞検出スイッチ 17s によって遊技球が検出されること（以下、「第1始動入賞」という。）に起因して実行される当否判定（以下、「第1

50

当否判定」という。)と、第2始動口入賞検出スイッチ17tによって遊技球が検出されること(以下、「第2始動入賞」という。)に起因して実行される当否判定(以下、「第2当否判定」という。)は、何れも「大当たり抽選」のみによって構成されるが、第1当否判定および第2当否判定のうちの少なくとも一方が「大当たり抽選」と、大当たり抽選の結果が外れの場合に実行される「小当たり抽選」とによって構成されてもよい。また、大当たりや小当りに係る当否判定(特別遊技を開始するか否かの判定)の他に、始動入賞に基づいて行われる判定として、大当たり遊技のラウンド数を決定するためのラウンド判定や、大当たり遊技終了後に確変遊技(高確率状態)を開始するか否かを決定するための確変判定や、大当たり遊技終了後に時短遊技(時短状態)を開始するか否かを決定するための時短判定や、大当たり遊技終了後に開放延長遊技(開放延長状態)を開始するか否かを決定するための開放延長判定や、それら確変遊技や時短遊技や開放延長遊技の実行期間を決定するための期間判定などが例示できる。なお、確変遊技や時短遊技や開放延長遊技は、大当たり遊技や小当たり遊技と同様に、遊技者にとって有利な遊技であることから、大当たり遊技、小当たり遊技、確変遊技、時短遊技および開放延長遊技は、いずれも「特別遊技」として捉えることができる。なお、確変遊技を実現する確変機能、時短遊技を実現する時短機能、および作動延長遊技を実現する作動延長機能の作動制御は、主制御基板200に搭載されたCPU201による後述の遊技制御処理のなかで行われる。

10

#### 【0085】

一方、演出表示装置27の表示画面27aにおいては「疑似図柄」が表示され、主制御部200Aの制御の下で遊技上の演出を制御する「サブ制御部220A」によって、その変動態様と停止図柄とが決定される。そして、通常、これらの「疑似図柄」の図柄変動は「本図柄」と同一の時間だけ実行され、これらの「疑似図柄」の停止図柄の表示内容(大当たり、外れ等)は、第1特別図柄表示部62a若しくは第2特別図柄表示部62bにおける「本図柄」の表示内容(大当たり、外れ等)と矛盾を生じないものとされる。

20

#### 【0086】

ここで、本遊技機1では、第1始動入賞に起因して、第1特別図柄表示部62aにおいて「第1特別図柄に係る図柄変動遊技」が実行され、第2始動入賞に起因して、第2特別図柄表示部62bにおいて「第2特別図柄に係る図柄変動遊技」が実行される。また、「第1特別図柄に係る図柄変動遊技」若しくは「第2特別図柄に係る図柄変動遊技」の実行に伴って、演出表示装置27において図柄変動演出が実行される。以下、「図柄変動遊技」と「図柄変動演出」の概要について説明する。

30

#### 【0087】

##### a. 図柄変動遊技

「第1特別図柄に係る図柄変動遊技」は第1特別図柄の変動表示および停止表示によって構成され、「第2特別図柄に係る図柄変動遊技」は第2特別図柄の変動表示および停止表示によって構成される。これらの変動表示は、図7(b)に示すように、対応する特別図柄表示部(62a若しくは62b)を構成する7セグメント表示体によって、算用数字を構成できない不完全な図柄(以下、不完全図柄という。)の「循環表示」を行うことを内容とする。つまり、算用数字に比べて遊技者にとって馴染みが無く、識別や記憶が困難な不完全図柄を「循環表示」することを内容とする。そして、「第1特別図柄に係る図柄変動遊技」における停止表示によって第1当否判定の結果が表示され、「第2特別図柄に係る図柄変動遊技」における停止表示によって第2当否判定の結果が表示される。

40

#### 【0088】

ところで、図11および図12に示すように、遊技機1の確率モードが低確率モード(通常確率モード)である場合には、第1当否判定および第2当否判定の何れにおいても、大当たりを示す判定結果が導出される確率は約「1/400」とされる。また、確変機能の作動中、すなわち遊技機1の確率モードが高確率モードである場合(高確率遊技を実行中の場合)には、第1当否判定および第2当否判定の何れにおいても、大当たりを示す判定結果が導出される確率は約「1/40」とされる。そして、第1特別図柄表示部62a若しくは第2特別図柄表示部62bに大当たりを示す判定結果が停止表示されると「大当たり」が

50



発生し、大当り遊技実行手段が作動を開始して大当り遊技が実行される。

【0089】

大当り遊技を開始すると、主制御部200Aが大入賞口ソレノイド31cの駆動および駆動停止を行うことで「大入賞口31aを開閉する開閉動作」が実行される。なお、遊技状態が大当り遊技状態となっている間は、特別図柄（本図柄）の変動表示が行われない状態、すなわち、図柄変動遊技が実行不能な状態となる。これに対し、「大当り遊技状態移行前」や「大当り遊技状態終了後」の大当り遊技が行われていない状態は、特別図柄（本図柄）の変動表示が行われる状態、すなわち、図柄変動遊技が実行可能な状態（図柄変動遊技状態）となる。

【0090】

ここで、「大入賞装置31の開放」は大入賞口ソレノイド31cを駆動して、起立姿勢にある開閉板31bを前傾姿勢とし、大入賞口31aを開放状態に変化させることによって実現され、「大入賞装置31の閉鎖」は、大入賞口ソレノイド31cの駆動を停止して開閉板31bを起立姿勢に戻し、大入賞口31aを閉鎖状態に戻すことによって実現される。そして、大当り遊技中の各ラウンド遊技においては、大入賞装置31に対して、大入賞口31aを1回だけ開放状態に変化させる開閉動作が施される。なお、大入賞口31aに規定入賞数（10個）の遊技球が入球するか、或いは、大入賞口31aの開放時間が開放限度時間（30秒若しくは0.2秒）に到達すると、ラウンド終了条件が成立して、実行中のラウンド遊技（大当りラウンド）を終了する。そして、大入賞装置31の開閉動作が、所定のインターバルを挟みつつ複数回繰り返されると大当り遊技を終了する。

【0091】

本遊技機1では、遊技状態が大当り遊技状態（特別遊技状態）に移行すると、所定回数（4ラウンド、8ラウンド若しくは16ラウンド）に亘る「ラウンド遊技」を実行する。そして、最終回の「ラウンド遊技」を終了すると、大当り遊技が終了する。更に、大当り終了に係る演出（エンディング演出）を行った後、遊技状態が図柄変動遊技状態に戻される。なお、本実施例では、各ラウンド遊技の開始および終了毎に、主制御基板200からサブ制御基板220に「ラウンド開始指定コマンド」および「ラウンド終了指定コマンド」が送信される。そして、サブ制御基板220に搭載されたCPU220aは、主制御基板200からの「ラウンド開始指定コマンド」および「ラウンド終了コマンド」に基づき、現在実行中の大当り遊技（ラウンド遊技）の進行状況を判断し、その進行状況に応じた種々の大当り遊技演出を演出表示装置27等により実行する。また、「ラウンド開始指定コマンド」はラウンド遊技の開始や、その開始されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドであり、「ラウンド終了指定コマンド」は大当りラウンドが終了したことを示すコマンドである。

【0092】

本実施例では、第1特別図柄表示部62a若しくは第2特別図柄表示部62bに停止表示（確定表示）される大当り図柄の態様に依じて、実行される大当り遊技（ラウンド遊技）の内容や、大当り遊技終了後の遊技機1の遊技状態が異なったものとなる。以下、この点について詳細に説明する。ここで、以下の説明において、「16R確変大当り」および「16R通常大当り」はラウンド遊技を「16ラウンド」行う大当り遊技（以下、「大当り遊技A」という。）の開始契機となる大当りであり、「8R確変大当り」および「8R通常大当り」はラウンド遊技を「8ラウンド」行う大当り遊技（以下、「大当り遊技B」という。）の開始契機となる大当りである。そして、「4R確変大当り」および「4R通常大当り」はラウンド遊技を「4ラウンド」行う大当り遊技（以下、「大当り遊技C」という。）の開始契機となる大当りである。更に、何れの大当り遊技においても、各ラウンド遊技で大入賞口31aに規定入賞数（10個）の遊技球が入球すると「150個」の遊技球が払い出される。このため、「大当り遊技A」の払出予定賞球数は「2,400個」、「大当り遊技B」の払出予定賞球数は「1,200個」、「大当り遊技C」の払出予定賞球数は「600個」とされている（図11、図12を参照）。

【0093】

第1当否判定によって「大当り」を示す判定結果が導出されると、主制御部200Aは大当りの種類（大当り図柄の種類）を乱数抽選（つまり、振分抽選）によって決定する。そして、この乱数抽選（振分抽選）によって、図11に示すように、「大当りの種類」が「16R確変大当り」、「16R通常大当り」、「8R確変大当り」、「8R通常大当り」、「4R確変大当り」および「4R通常大当り」のうちの何れかに決定される。「振分抽選」を行うための乱数（以下、「図柄決定用乱数」という。）は、当否判定用の乱数（大当り抽選用の乱数など）と同様に、始動入賞を生じたタイミングで取得される。なお、第1当否判定の結果が大当りでない場合も、主制御部200Aは小当りを発生させるか否かを乱数抽選（小当り抽選）によって決定してもよい。

【0094】

10

第2当否判定によって「大当り」を示す判定結果が導出された場合も、主制御部200Aは大当りの種類（大当り図柄の種類）を乱数抽選（振分抽選）によって決定する。そして、この乱数抽選によっても、図12に示すように、「大当りの種類」が「16R確変大当り」、「16R通常大当り」、「8R確変大当り」、「8R通常大当り」、「4R確変大当り」および「4R通常大当り」のうちの何れかに決定される。この「振分抽選」を行うための「図柄決定用乱数」も、当否判定用の乱数（大当り抽選用の乱数など）と同様に、始動入賞を生じたタイミングで取得される。なお、第2当否判定の結果が大当りでない場合も、主制御部200Aは小当りを発生させるか否かを乱数抽選（小当り抽選）によって決定してもよい。

【0095】

20

第2当否判定の結果が「大当り」である場合の「振分抽選」においては、第1当否判定の結果が「大当り」である場合の「振分抽選」に比べて遊技者にとってより有利な振り分けがなされる。つまり、本実施例では、第2当否判定の結果が「大当り」である場合の「振分抽選」においては、第1当否判定の結果が「大当り」である場合の「振分抽選」に比べて、より多量の賞球が期待できる大当りが選択される確率が高くなっている（図11、図12を参照）。このため、遊技者にとっては、第2当否判定が連続的に行われる遊技（以下、「第2当否判定を主体とする遊技」という。）を行う場合の方が、第1当否判定が連続的に行われる遊技（以下、「第1当否判定を主体とする遊技」という。）を行う場合よりも有利度が高いと言える。

【0096】

30

「16R確変大当り」、「8R確変大当り」若しくは「4R確変大当り」を生ずると、対応する大当り遊技を実行した後、当否判定の結果が大当りとなる確率が高確率とされる。つまり、第1当否判定の結果が大当りとなる確率および第2当否判定の結果が大当りとなる確率が、それぞれ高確率とされる。このように、当否判定の結果が大当りとなる確率が高確率とされる遊技状態が「高確率モード（高確率状態）」である。また、「16R確変大当り」、「8R確変大当り」若しくは「4R確変大当り」を生ずると、対応する大当り遊技を実行した後、開放延長機能および変動時間短縮機能が作動する遊技モード、つまり「開放延長モード」となる。

【0097】

40

この開放延長モードは、対応する大当り遊技の終了後に大当りを生ずることなく実行される変動表示（図柄変動遊技）の累積回数が「10,000回」になるまで継続される。但し、遊技機（パチンコ機）において通常定められる大当りの当選確率（大当り確率）を考慮すると、変動表示の累積回数が「10,000回」になるまで開放延長モードが継続することは、実質的に「次回の大当りを生ずるまで開放延長モードが継続すること」を意味する。よって、以下、当該ケースに関しては単に「次回の大当りを生ずるまで開放延長モードが継続する」と表現する（図11、図12を参照）。

【0098】

一方、「16R通常大当り」、「8R通常大当り」若しくは「4R通常大当り」を生ずると、対応する大当り遊技を実行した後、当否判定の結果が大当りとなる確率が低確率（通常確率）とされる。つまり、第1当否判定の結果が大当りとなる確率および第2当否判

50

定の結果が大当たりとなる確率が、それぞれ低確率（通常確率）とされる。また、対応する大当たり遊技の終了後に遊技機１の遊技モードが開放延長モードとなり、第２始動入賞装置１７ｂが開放状態となる時間が長くなる。そして、この開放延長モードは、対応する大当たり遊技の終了後に大当たりを生ずることなく実行される変動表示（図柄変動遊技）の累積回数が「１００回」になるまで継続される。

#### 【００９９】

##### ｂ．図柄変動演出（判定演出）の概要

以下においては、「停止前演出」を伴わない図柄変動演出（以下、「通常態様の図柄変動演出」という。）について説明した後、「停止前演出」を伴う図柄変動演出（以下、「特別態様の図柄変動演出」という。）について説明する。

#### 【０１００】

##### ｂ－１．通常態様の図柄変動演出

通常態様の図柄変動演出は、図柄変動遊技（図柄変動演出）の開始時に決定される変動パターンが特定変動パターン（後述する。）でない場合に実行される。この通常態様の図柄変動演出は、第１始動入賞装置１７ａ（第１始動口）若しくは第２始動入賞装置１７ｂ（第２始動口）への遊技球の入球（始動入賞）に起因して開始される。

#### 【０１０１】

この通常態様の図柄変動演出では、図１３（ａ）～（ｃ）に示すように、演出表示装置２７の表示画面２７ａの所定の部位において疑似図柄表示領域２７ｂが出現し、疑似図柄の変動表示（疑似図柄を用いた図柄変動演出）を開始する。また、表示画面２７ａの略全域に演出背景要素（「背景図柄」、「キャラクタ図柄」および「実写映像」のうちの少なくとも何れか）が表示されるため（図示を省略）、疑似図柄表示領域２７ｂの疑似図柄と、演出背景要素とは重ね合わせた状態で表示される。そして、疑似図柄の変動表示の実行時間（変動時間）が経過すると、疑似図柄の停止表示（確定表示）が一定時間（約０．６秒間）実行される。この疑似図柄の停止表示は、前述の右下表示装置６０（第１特別図柄表示部６２ａ若しくは第２特別図柄表示部６２ｂ）による停止表示と同様に、当否判定の結果を表示するものである。なお、疑似図柄は「図柄表示手段に表示される図柄」の具体例を構成する。

#### 【０１０２】

図１３（ａ）～（ｃ）に示すように、演出表示装置２７の表示画面２７ａでは、疑似図柄表示領域２７ｂに３つ（３桁）の疑似図柄を表示しつつ疑似図柄の変動表示と停止表示がなされる。この疑似図柄の変動表示は、「１」～「９」までの算用数字をこの順で表示した後、再び、「１」～「９」までの算用数字をこの順で表示することを繰り返す「循環表示（スクロール変動表示）」によって構成される。

#### 【０１０３】

ここで、本実施例の遊技機１では、演出表示装置２７の表示画面２７ａに種々の態様の疑似図柄表示領域２７ｂを出現させることができる。つまり、表示画面２７ａの種々の位置（略全域、略中央、縁部寄り等）に種々の大きさで疑似図柄表示領域２７ｂを出現させることができるが、以下、図１４（ａ）に示す具体的態様（３つの疑似図柄を横方向に並べる態様）を例にとりて説明する。つまり、この具体的態様に係る疑似図柄表示領域２７ｂは、左側に位置する疑似図柄（以下、「左疑似図柄」という。）の循環表示を行う左循環表示領域２７Ｌと、中央に位置する疑似図柄（以下、「中疑似図柄」という。）の循環表示を行う中循環表示領域２７Ｃと、右側に位置する疑似図柄（以下、「右疑似図柄」という。）の循環表示を行う右循環表示領域２７Ｒとで構成されている。

#### 【０１０４】

左循環表示領域２７Ｌ、中循環表示領域２７Ｃおよび右循環表示領域２７Ｒは、疑似図柄（算用数字）を上方から下方に向かって変動させる領域であり、何れも上下方向に長尺な略帯状に表示される。つまり、左循環表示領域２７Ｌ、中循環表示領域２７Ｃおよび右循環表示領域２７Ｒの長手幅は表示画面２７ａの縦方向に沿った略全幅に相当する。一方、左循環表示領域２７Ｌ、中循環表示領域２７Ｃおよび右循環表示領域２７Ｒの短手幅は

10

20

30

40

50

、表示画面 27a の横方向に沿った略全幅の「1/3」未満の幅に構成されるため、これらの循環表示領域 27L、27C、27R は、隣り合うもの同士が抵触（接触）しない状態で表示画面 27a 内に表示される。なお、各循環表示領域 27L、27C、27R は半透明若しくは透明に表示されるため、図 14（b）に示すように、遊技者は、各循環表示領域 27L、27C、27R の後方に演出背景要素を透かした状態で視認することになる。

#### 【0105】

図 14（a）に示すように、左循環表示領域 27L、中循環表示領域 27C および右循環表示領域 27R は、上下方向の略中央に位置する停止表示領域 LH、CH、RH と、各停止表示領域 LH、CH、RH の上方に位置する上方表示領域 LU、CU、RU と、各停止表示領域 LH、CH、RH の下方に位置する下方表示領域 LD、CD、RD とを備える。そして、疑似図柄を構成する各数字図柄（「1」～「9」の順）が、上方表示領域 LU、CU、RU、停止表示領域 LH、CH、RH、下方表示領域 LD、CD、RD の順に移動するように表示されることで、疑似図柄の変動表示（循環表示）が実現される。例えば、図 15（b）に示すように、第 1 所定タイミングで左循環表示領域 27L の上方表示領域 LU に「8」、停止表示領域 LH に「7」、下方表示領域 LD に「6」が表示されている場合において、第 2 所定タイミングで、上方表示領域 LU に表示されている「8」を停止表示領域 LH に表示し、停止表示領域 LH に表示されている「7」を下方表示領域 LD に表示すること等によって、疑似図柄の変動表示が実現される。ここで、停止表示領域 LH、CH、RH とは、対応する疑似図柄の停止表示位置を構成する領域である。但し、左循環表示領域 27L、中循環表示領域 27C および右循環表示領域 27R の出現態様（表示画面 27a 上での出現位置・サイズ・形状等）に応じて、停止表示領域 LH、CH、RH の出現位置・サイズ・形状等も変更されることになる。

#### 【0106】

左循環表示領域 27L、中循環表示領域 27C および右循環表示領域 27R の何れにおいても、疑似図柄が変動する速度は高速とされる。例えば、疑似図柄が上方表示領域 LU、CU、RU から停止表示領域 LH、CH、RH に移動（例えば、30mm）したり、停止表示領域 LH、CH、RH から下方表示領域 LD、CD、RD に移動（例えば、30mm）することを「60～100ms」の時間で行う速度とされる。このため、遊技者は、左循環表示領域 27L、中循環表示領域 27C および右循環表示領域 27R において「循環表示（スクロール変動表示）」されている疑似図柄を認識することは困難若しくは不可能となっている。なお、本遊技機 1 においては、疑似図柄（特殊図柄を除く）が停止表示される直前に「疑似図柄の変動速度」を徐々に低速とすることで、疑似図柄を徐々に認識容易とする表示制御を行ってもよいし、疑似図柄（特殊図柄を除く）の停止タイミングとなると変動表示（循環表示）を直ちに停止させ、疑似図柄を直ちに認識可能とする表示制御を行ってもよい。また、これらの表示制御は変動時間に合わせて択一的に行ってもよい。具体的には、変動時間が短時間の場合（例えば、5 秒以内の場合）に後者の表示制御を行い、それよりも変動時間が長い場合には前者の表示制御を行う態様を例示できる。

#### 【0107】

本遊技機 1 では、疑似図柄の変動表示の実行時間（変動時間）が経過する前において、左循環表示領域 27L および右循環表示領域 27R で、疑似図柄が停止表示される。つまり、図 15（a）に示すように、左循環表示領域 27L の停止表示領域 LH に「左疑似図柄」が停止表示され、右循環表示領域 27R の停止表示領域 RH に「右疑似図柄」が停止表示される。更に、疑似図柄の変動表示の実行時間（変動時間）が経過すると、中循環表示領域 27C の停止表示領域 CH に「中疑似図柄」が停止表示される。そして、「左疑似図柄」、「右疑似図柄」および「中疑似図柄」を用いた組み合わせ図柄によって、当否判定の結果を示す「確定図柄」が構成される。

#### 【0108】

疑似図柄表示領域 27b に確定表示される確定図柄には、「外れを示す停止図柄」と「大当たりを示す停止図柄」がある。ここで、前述のように、本遊技機 1 においては、「大当

10

20

30

40

50

り」として、図 1 1 および図 1 2 に示すように、複数種類の大当りの各々に対応して本図柄の停止図柄（大当り図柄）を設定している。一方、図 1 6（a）に示すように、疑似図柄の停止図柄（大当り図柄）を以下のように定めている。つまり、「1 6 R 確変大当り」、「8 R 確変大当り」若しくは「4 R 確変大当り」の発生を示す停止図柄は、表示画面 2 7 a に「同一の奇数数字」を 3 個並べて構成される。また、「1 6 R 通常大当り」、「8 R 通常大当り」若しくは「4 R 通常大当り」の発生を示す停止図柄は、表示画面 2 7 a に「同一の偶数数字」を 3 個並べて構成される。更に、「外れ図柄」は、図 1 6（b）に示すように、疑似図柄表示領域 2 7 b に停止表示される 3 つの疑似図柄のうちの少なくとも 1 つを、他と異なる数字図柄として構成される。

#### 【0 1 0 9】

演出表示装置 2 7 において、図 1 6（a）に示す大当り図柄を表示する場合、図 1 3（c）に示すように、その前提となる変動表示の途中にリーチ表示を行う。また、図 1 3（a）および（b）に示すように、演出表示装置 2 7 において「外れを示す停止図柄」を表示する場合、その前提となる変動表示の途中にリーチ表示を行わない場合（以下、「単純外れ」という。）と、リーチ表示を行う場合（以下、「リーチ外れ」という。）とがある。また、本実施例のリーチ表示は、演出表示装置 2 7 の表示画面 2 7 a に表示される 3 つの疑似図柄のうち左疑似図柄および右疑似図柄の 2 つを同一図柄で停止させ、他の 1 つの中疑似図柄を変動中とする演出表示である。また、本遊技機 1 では、リーチ表示後に行われる表示演出（以下、「リーチ演出」という。）として、演出内容が単純なリーチ演出（以下、演出内容が演出途中で発展しない「非発展演出」等の「ノーマルリーチ演出」と、演出内容が演出途中で発展する「発展演出」と、所謂「疑似連続予告」を伴うリーチ演出（以下、「疑似連演出」という。）とのうちの何れかを実行する。

#### 【0 1 1 0】

なお、図 5 を用いて前述したように、表示画面 2 7 a において下側縁部寄りの右端側の位置には、第 1 特別図柄表示部 6 2 a に対応する第 1 補助図柄表示領域 A と、第 2 特別図柄表示部 6 2 b に対応する第 2 補助図柄表示領域 B とが出現する。そして、図柄変動遊技を実行中の特別図柄表示部（6 2 a 若しくは 6 2 b）と対応する補助図柄表示領域に表示される補助図柄が、特別図柄（第 1 特別図柄または第 2 特別図柄）の変動表示に伴って変動表示を行う。そして、特別図柄の変動表示の終了に伴い補助図柄が変動表示を終了すると、補助図柄の停止図柄が確定表示され、その停止図柄によって当否判定の結果が表示される。また、表示画面 2 7 a の背景画面表示領域 2 7 c では、疑似図柄の変動を盛り上げるための演出が「背景図柄」、「キャラクタ図柄」、「実写映像」等の背景要素を表示しつつ繰り返し行われる（図 5 を参照）。この演出は、原則として図柄変動演出の開始時に決定した演出パターンに従って行われる。なお、演出表示の実行時間（変動時間）は、図柄変動遊技（図柄変動演出）の開始時に決定される変動パターン（後述する。）によって決定される。

#### 【0 1 1 1】

##### b - 2 . 特別態様の図柄変動演出

特別態様の図柄変動演出は、図柄変動遊技（図柄変動演出）の開始時に決定される変動パターンが特定変動パターン（後述する。）である場合に実行される。以下、特別態様の図柄変動演出の具体例として、図 1 7 ~ 図 1 9 を用いて例示する具体例（以下、「具体例 1」という。）と、図 2 0 を用いて例示する具体例（以下、「具体例 2」という。）について説明する。なお、特別態様の図柄変動演出は「停止前演出」や「再変動表示」を伴うことを除いて、通常態様の図柄変動演出と同様である。

#### 【0 1 1 2】

この特別態様の図柄変動演出も、第 1 始動入賞装置 1 7 a（第 1 始動口）若しくは第 2 始動入賞装置 1 7 b（第 2 始動口）への遊技球の入球（始動入賞）に起因して開始される。そして、この特別態様の図柄変動演出においても、図 1 7 に示すように、演出表示装置 2 7 の表示画面 2 7 a の所定の部位において疑似図柄表示領域 2 7 b が出現し、疑似図柄の変動表示（疑似図柄を用いた図柄変動演出）を開始する。また、表示画面 2 7 a の略全

域に演出背景要素が表示されるが（図示を省略）、前述のように、各循環表示領域 27L、27C、27R は半透明若しくは透明に表示されるため、遊技者は、各循環表示領域 27L、27C、27R の後方に演出背景要素を透かした状態で視認することになる。また、各循環表示領域 27L、27C、27R で実現される循環表示（変動表示）は高速で行われるため、遊技者は循環表示されている疑似図柄を認識することができない。そして、疑似図柄の変動表示の実行時間（変動時間）が経過すると、疑似図柄の停止表示（確定表示）が一定時間（約 0.6 秒間）実行され、前述の右下表示装置 60（第 1 特別図柄表示部 62a 若しくは第 2 特別図柄表示部 62b）による停止表示と同様に、当否判定の結果を表示する。但し、この特別態様の図柄変動演出においては、疑似図柄の停止表示を行う前において、1 回若しくは複数回の「停止前演出」を行う点が通常態様の図柄変動演出と異なる。

10

#### 【0113】

この特別態様の図柄変動演出においても、図 17 に示すように、演出表示装置 27 の表示画面 27a に左循環表示領域 27L と、中循環表示領域 27C と、右循環表示領域 27R を出現させ、疑似図柄の変動表示を開始する（a1）。この後、所定のタイミングで左疑似図柄の停止図柄が停止表示領域 LH に停止表示され（a2）、更に右疑似図柄の停止図柄が停止表示領域 RH に停止表示される（a3）。なお、図 17 に示す「左疑似図柄の停止図柄」および「右疑似図柄の停止図柄」は、図柄変動演出の終了時点において停止表示されることが確定した確定図柄ではなく、図柄変動演出の終了時点においては別の疑似図柄に置き換えられる可能性がある「仮停止図柄」である。

20

#### 【0114】

左疑似図柄の停止図柄および右疑似図柄の停止図柄が、対応する停止表示領域 LH、RH に停止表示（仮停止表示）されると（a2、a3）、中循環表示領域 27C に「特殊図柄 T」が出現し、停止前演出（停止煽り演出）を実行する（図 17 の a4 ~ a8、図 18、図 20 を参照）。ここで、本遊技機 1 においては、算用数字の「1」~「9」を用いた図柄によって当否判定の結果を確定表示し（図 16 を参照）、「当否判定の結果の確定表示に用いない図柄」によって特殊図柄 T を構成するが、後述する変形例 1（図 42 を参照）のように、当否判定の結果を確定表示するための図柄や、「複数の疑似図柄を用いた組み合わせ図柄」によって特殊図柄を構成することもできる。

30

#### 【0115】

本実施例に示す特殊図柄 T は、図 17 に示すように、「丸印の中に米の文字」を表示した本体部分 T1 と、当該部分の両脇に突出する羽根部分 T2、T2 を備えている。そして、特殊図柄 T は、その下端側が中循環表示領域 27C の上端側に進入するように表示される（図 17 の a4）。なお、このときの特殊図柄 T の表示位置を「初期表示位置」という。

#### 【0116】

この後、特殊図柄 T は羽根部分 T2、T2 を羽ばたかせつつ、本体部分 T1 が中疑似図柄の停止表示領域 CH に表示されるように下降し（a5）、停止表示領域 CH に到達する（a6）。更に、羽根部分 T2、T2 を羽ばたかせつつ上昇した後（a7）、「初期表示位置」に戻る（a8）。このように、特殊図柄 T は「初期表示位置」に表示されてから「停止表示領域 CH」に下降する表示を行った後、停止表示領域 CH に表示され、更に「停止表示領域 CH」から「初期表示位置」に戻される。つまり、特殊図柄 T を「初期表示位置」に表示した後、「初期表示位置」から「停止表示領域 CH」に向かう移動表示（疑似図柄の変動方向への移動表示であって、以下「往路表示」という。）と、「停止表示領域 CH」から「初期表示位置」に向かう移動表示（疑似図柄の変動方向とは逆方向への移動表示であって、以下「復路表示」という。）とを行う。そして、特殊図柄 T は、この「往路表示」と「復路表示」との組み合わせによって、「停止表示位置 CH」の近くで「疑似図柄の変動方向への変動」と「変動方向と逆方向への変動」とを繰り返す往復動作を行うことになる。

40

#### 【0117】

50

ここで、「往路表示」および「復路表示」の何れを行う場合（約45mm移動する場合）にも「1.5秒（1500ms）」の時間が費やされる。このため、「往路表示」および「復路表示」の何れを行う場合にも、遊技者は特殊図柄Tを認識することが可能である。また、各実施例に示す往復動作は一定速度で行われるため、遊技者は特殊図柄Tを認識することが特に容易であるが、後述する関連発明に示すように、往復動作の実行回数が増えるに従って往復動作が加速されたり、減速されること等としてもよい。以下の説明において、「往路表示」と「復路表示」との組み合わせによって構成される往復動作を「煽り動作」と称することがある。また、本実施例では1回の往復動作（煽り動作）に要する時間を「3.0秒」としているが（図33～図35を参照）、この往復動作（煽り動作）に要する時間を本実施例に示す時間よりも長くしたり（図42、図43を参照）、短くする

10

#### 【0118】

具体例1においては、前述の「1回目の往復動作（煽り動作）」の後に、2回目の往復動作（煽り動作）と、3回目の往復動作（煽り動作）とが連続して行われる（図18のa9～a18を参照）。そして、3回目の往復動作（煽り動作）を実行した後、特殊図柄T（疑似連図柄T）が「停止表示位置CH」に停止表示されることが確定した旨を示す表示がなされる（図19のa19～a22）。具体的には、「初期表示位置」にある特殊図柄T（疑似連図柄T）を「停止表示領域CH」に下降させる表示を行った後、停止表示領域CHにおいて特殊図柄Tが光り輝く表示が実行される。これにより、往復動作（煽り動作）、つまり「停止前演出」を経て、最終停止図柄として特殊図柄Tを「停止表示位置CH」に停止表示させることが確定する（a19～a22）。そして、停止表示領域CHに停止表示された特殊図柄Tが膨張し、遂には破裂する表示を行って（a23）、疑似図柄の再変動表示が開始される（a24）。ここで、「特殊図柄Tを初期表示位置から停止表示領域CHに移動し、停止表示させるまでの一連の演出（図19のa19～a22）」を特殊停止演出（特殊停止）と称する。そして、本実施例では、この特殊停止演出（特殊停止）のために要する時間を「3.0秒」としている（図33～図35を参照）。

20

#### 【0119】

疑似図柄の再変動表示は所謂「疑似連演出」として実行されるものである。この再変動表示は、演出表示装置27の表示画面27aに左循環表示領域27Lと中循環表示領域27Cと右循環表示領域27Rを出現させ、左疑似図柄、右疑似図柄および中疑似図柄を再度変動させる演出である（a24）。なお、具体例1と異なり、左疑似図柄および右疑似図柄の停止図柄を、往復動作（煽り動作）を実行する前の図柄に固定してもよく、この場合、再変動表示の開始に伴い、中疑似図柄（最終停止図柄）のみを再度変動させることになる。また、具体例1では、1回の再変動表示（疑似連演出）のみを行ったところで、表示画面27aにおいて当否判定の結果を確定表示する態様（リーチ発展演出を再変動表示として行う態様）を例示するが、図33～図34、図37等を用いて後述するように、再変動表示（疑似連演出）を複数回行った後に、表示画面27aにおいて当否判定の結果を確定表示することもできる。この場合、「最終の再変動表示（つまり発展演出）以外の再変動表示（疑似連演出）」においては、その最終段階において「停止前演出を経て特殊図柄Tを停止表示位置CHに停止表示させる演出（図17～図19に示す演出と同様な演出）」が行われる。

30

40

#### 【0120】

具体例1では、再変動表示を開始した後、所定時間が経過すると、左疑似図柄の停止図柄を停止表示領域LHに確定表示する（図示を省略）。更に、右疑似図柄の停止図柄を停止表示領域RHを停止表示することで、リーチ表示が実行される（a25）。そして、リーチ発展演出が実行された後（a26、a27）、中循環表示領域27Cの停止表示領域CHに中疑似図柄の停止図柄が確定表示され、当否判定の結果が表示される（a28）。なお、本実施例で示すリーチ発展演出は、表示画面27aをブラックアウトした後、表示画面27aに割れ目を生じさせ、この割れ目を拡大させたところで、割れ目の内部に「遊技者の味方を示す味方キャラクタ」と「遊技者の敵を示す敵キャラクタ」と出現させ、両

50

キャラクタが対決するバトル演出を実行するものである。そして、当否判定の結果が「当り」である旨を表示する図柄変動演出においては、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出が実行され、当否判定の結果が「外れ」である旨を表示する図柄変動演出においては、敵キャラクタが味方キャラクタに勝利する演出が実行される。

#### 【0121】

次に、具体例2は、図20に示すように、疑似図柄の再変動表示を行わない点等が具体例1と異なる。以下、具体例2について具体例1との相違点のみを説明する。

#### 【0122】

図示を省略するが、具体例2においても、演出表示装置27の表示画面27aに左循環表示領域27Lと、中循環表示領域27Cと、右循環表示領域27Rを出現させ、疑似図柄の変動表示を開始する。この後、所定のタイミングで左疑似図柄の停止図柄が停止表示領域LHに停止表示され、更に右疑似図柄の停止図柄が停止表示領域RHに停止表示される。そして、中循環表示領域27Cに「特殊図柄T」が出現し、1回目の往復動作（煽り動作）を実行する。但し、この具体的2では、1回目の往復動作（煽り動作）を終了すると（図20a7、a8）、特殊図柄Tが消滅する。そして、再変動表示を行うことなく、中循環表示領域27Cの停止表示領域CHに中疑似図柄の停止図柄を停止表示（確定表示）させ、当否判定の結果を表示することで、今回の図柄変動演出を終了する（A9）。この後、これに続いて行われる当否判定の結果を受けて開始される特別図柄の変動表示に合わせて、次の図柄変動演出を開始する（A10）。なお、本実施例では、特別態様の図柄変動演出のうち、疑似図柄の再変動表示を行わないものを、当否判定の結果が「外れ」である場合に限定して生じさせているが、当否判定の結果が「当り」である場合にも生じさせることとしてもよい。また、複数回の再変動表示を行う場合、最終回の再変動表示の最終段階において、「停止前演出を行うが、特殊図柄Tを停止表示位置CHに停止表示させない演出（以後、再変動表示を行わないことを示す演出）」を行ってもよい。例えば、具体例2と同様に、停止前演出を経て特殊図柄Tを消滅させ、今回の図柄変動演出を終了させることとしてもよい。

#### 【0123】

##### （5）コマンドの送信

本実施例の遊技機1は、前述の「図柄変動遊技」等を実現するために種々の制御を行っている。この制御を実行する際に、主制御部200A（主制御基板200）からサブ制御部220A（サブ制御基板220）に向かって、種々のコマンドが送信される。次に、このコマンドが送信される様子について、図21（a）の模式図を用いて説明する。

#### 【0124】

主制御部200Aとサブ制御部220Aとは、9ビット幅の平行信号ケーブルで接続されている。このうちの1ビット分はストローブ信号の出力用に割り当てられており、残りの8ビット分がコマンド出力用に割り当てられている。そして、主制御部200Aからサブ制御部220Aにコマンドを出力する際には、先ず初めに、コマンド出力用に割り当てられた8ビット幅の信号ケーブルに8ビット分のコマンドデータが出力され、続いて1ビットのストローブ信号が出力される。また、サブ制御部220Aは、ストローブ信号の立ち上がりのタイミングでコマンドデータを読み取ることにより、主制御部200Aから送信されたコマンドを確実に読み取ることができる。

#### 【0125】

ここで、主制御部200A（主制御基板200）からサブ制御部220A（サブ制御基板220）に出力されるコマンドとしては、例えば、図21（b）に図示したものを例示できる。つまり、（A）変動パターン指定コマンド（以下、「CHP」と表記することができる。）、（B）特別図柄停止情報指定コマンド（以下、「CJS」と表記することができる。）等がある。尚、変動パターン指定コマンドは、特別図柄の変動表示の開始に際して主制御部200Aで選択された特別図柄の変動パターン（変動時間）を示すコマンドであり、サブ制御部220A（サブ制御基板220）は、このコマンドによって特定変動パターン（後述する。）が選択されているか否かを判断することができる。そして、変動パタ



ーン指定コマンドは、疑似図柄の変動を開始させるとともに、疑似図柄の表示パターン（図柄変動演出の演出パターン）を指定するコマンドでもある。

【 0 1 2 6 】

（ 6 ）主制御部 2 0 0 A による遊技制御の概要

図 2 2 は、主制御基板 2 0 0 に搭載された C P U 2 0 1 が実行する遊技制御処理の大きな流れを示すフローチャートである。この遊技制御処理では、賞球払出処理（ S 8 0 ）、普通図柄遊技処理（ S 1 0 0 ）、普通電動役物遊技処理（ S 2 0 0 ）、特別図柄遊技処理（ S 3 0 0 ）、大当り遊技処理（ S 6 0 0 ）等の各処理が繰り返し実行されている。尚、本実施例の主制御基板 2 0 0 に搭載された C P U 2 0 1 は、電源投入後、4 m s e c 周期のタイマ割込みが発生する毎に、図 2 2 の S 8 0 ~ S 6 0 0 の処理を実行するように構成されている。つまり、図 2 2 の S 8 0 ~ S 6 0 0 の処理は、4 m s e c 毎に繰り返し実行される。そして、遊技制御処理を構成する各処理の中で、サブ制御基板 2 2 0 を初めとする各種制御基板に向けて各種の信号を送信する。こうすることにより、遊技機 1 全体の遊技が進行することになる。以下、図 2 2 のフローチャートに従って、遊技制御処理について説明する。但し、図 2 2 に示す遊技制御処理を構成する各処理のうちで、大当り遊技処理（ S 6 0 0 ）についての詳細な説明は省略する。

10

【 0 1 2 7 】

A . 賞球払出処理（ S 8 0 ）

主制御基板 2 0 0 に搭載された C P U 2 0 1 は、遊技球を賞球として払い出す処理（賞球払出処理）を行う（ S 8 0 ）。すなわち、始動口入賞検出スイッチ 1 7 s、1 7 t や大入賞口入賞検出スイッチ 3 1 s や一般入賞検出スイッチ 4 0 s、4 1 s の状態を検出して遊技球が入球したか否かを判断する。そして、遊技球が入球していた場合は、この情報を、主制御基板 2 0 0 に搭載されている R A M 2 0 2 の所定領域に記憶する。そして、R A M 2 0 2 上に記憶されている情報に基づいて、賞球の払出信号を払出制御基板 2 4 0 に向かって出力する。また、R A M 2 0 2 上に、始動口入賞検出スイッチ 1 7 s、1 7 t 等への入賞情報が既に記憶されていた場合には、先に記憶されていた情報を含めて適切な払出個数を指定して、払出信号を出力する。

20

【 0 1 2 8 】

主制御部 2 0 0 A から払出制御部 2 4 0 A へ払出信号を出力するに際しては、先ず、払出制御部 2 4 0 A（払出制御基板 2 4 0）に向かってストロブ信号を出力し、続いて信号データを出力する。これに対して、払出制御部 2 4 0 A を構成する払出制御基板 2 4 0 に搭載された C P U は、払出信号を受け取ると信号の内容を解釈し、賞球払出装置 1 0 9 に搭載された払出モータ 1 0 9 m に駆動信号を出力して賞球の払い出しを行う。そして、賞球払出装置 1 0 9 には、払い出された遊技球を検出する 2 つの払出スイッチ（前側払出スイッチ 1 0 9 a、後側払出スイッチ 1 0 9 b）が設けられているので、これらスイッチで遊技球を 1 球ずつ検出しながら、払出信号で指定された個数の賞球を払い出す処理を行う。

30

【 0 1 2 9 】

B . 普通図柄遊技処理（ S 1 0 0 ）

普通図柄遊技処理（ S 1 0 0 ）では、普通図柄作動ゲート 1 6 を遊技球が通過したことを契機に普通図柄表示部 6 3 にて普通図柄の変動表示を開始させる。そして、C P U 2 0 1 は、図 2 2 の遊技制御処理を繰り返し行ううちに、普通図柄の変動表示の実行時間が経過したと判断すると、普通図柄の停止図柄の停止表示を行う。更に、C P U 2 0 1 は、図 2 2 の遊技制御処理を繰り返し行ううちに、この停止図柄の停止表示時間（例えば、0 . 5 秒）が経過したと判断すると、停止図柄が普通電動役物 1 7 d を作動させる図柄（普通図柄の当り図柄）、或いは、作動させない図柄（普通図柄の外れ図柄）の何れであるかを判断する。

40

【 0 1 3 0 】

そして、停止図柄が普通電動役物 1 7 d を作動させる図柄（普通図柄の当り図柄）である場合、普通電動役物開放延長機能が作動しているか否か（つまり、開放延長手段が作動

50

中であるか否か)が判断され、開放延長手段が作動中である場合、普通電動役物17dの開放時間を「開放延長機能作動時における開放時間(例えば、前述の5秒)」に設定した後、普通図柄遊技処理(S100)を終了して、図22の遊技制御処理に復帰する。一方、開放延長手段が作動中でない場合、普通電動役物17dの開放時間を「開放延長機能未作動時における開放時間(例えば、前述の0.2秒)」に設定した後、普通図柄遊技処理を終了して、図22の遊技制御処理に復帰する。

#### 【0131】

なお、CPU201は、普通電動役物17dが作動中でなく、普通図柄表示部63において普通図柄の変動表示を実行中でなく、しかも普通図柄の停止表示を実行中でなく、更に、普通図柄に関する保留数が「0」でないと判断する場合、普通図柄の変動表示を開始させる。また、普通図柄に関する保留数は、普通図柄作動ゲート16を遊技球が通過するとともに、普通図柄に関する保留数が所定数(本実施例では、4個)未満である場合に「+1」され、普通図柄の変動表示を開始する度に「-1」される。

10

#### 【0132】

##### C. 普通電動役物遊技処理(S200)

図23は、普通電動役物遊技処理の概要を示すフロー図であり、CPU201が図23の遊技制御処理を行う中で、普通電動役物遊技処理が起動されると、普通電動役物17dが作動中であるか否か(第2始動入賞装置17bが開放状態であるか否か)が判断される。そして、作動中である(第2始動入賞装置17bが開放状態である)と判断すると(S201;YES)、普通電動役物17dの作動時間(第2始動入賞装置17bを開放状態に維持する所定時間であって、開放延長モードでは5秒、通常開放モードでは0.2秒)が経過したか否かを判断する(S202)。そして、作動時間(開放時間)が所定時間を経過したと判断すると(S202;YES)、普通電動役物17dの作動を停止させることで開放状態にある第2始動入賞装置17bを閉鎖状態とし(S206)、普通電動役物遊技処理を終了させる。

20

#### 【0133】

但し、CPU201が、普通電動役物17d(第2始動入賞装置17b)の開放中に(S202;NO)、第2始動入賞装置17bに規定数(例えば、8個)の遊技球が入球したと判断すると(S204;YES)、前述の作動時間(開放時間)が所定時間に達していない場合でも、普通電動役物17dの作動を停止させ(S206)、普通電動役物遊技処理を終了させる。なお、本遊技機1では普通電動役物17dの作動に際して普通電動役物ソレノイド17cが駆動されると、普通電動役物17dを構成する第2始動入賞部17bの一对の翼片部が外側に回動して、第2始動入賞装置17bが開放状態となる。

30

#### 【0134】

##### D. 特別図柄遊技処理(S300)

次に、図24~図28を用いて特別図柄遊技処理の概要を説明する。この特別図柄遊技処理が起動されると、図24に示すように、先ず、第1始動入賞装置17a若しくは第2始動入賞装置17bに遊技球が入賞したか否かが判断される(S302a、S302b)。そして、S302aの処理およびS302bの処理において否定的な判断がなされる場合(S302a;NO、S302b;NO)、そのまま図25に示すS308以降の処理に移行する。

40

#### 【0135】

一方、第1始動入賞装置17aに遊技球が入賞したと判断されると(S302a;YES)、第1始動入賞装置17aに対応する第1特別図柄の保留数(第1保留数)が所定個数未満(本実施例は4個未満)であるか否かが判断される(S304a)。このS304aの処理において、所定個数未満と判断されると(S304a;YES)、第1始動入賞装置17aへの入賞に関連する判定用乱数(抽選用乱数)を取得する(S306a)。この判定用乱数は主制御基板200に搭載されたRAM202に設けられたメモリ(以下、「第1判定用乱数メモリ」と称する)に記憶され、これにより「第1保留数」が「+1」される。この後、図25に示すS308a以降の処理に移行する。

50

## 【0136】

ここで、本遊技機1は始動入賞装置として、第1始動入賞装置17aと第2始動入賞装置17bとを備えるとともに、第1始動入賞装置17aに対応する第1特別図柄（以下「特図1」ともいう。）と、第2始動入賞装置17bに対応する第2特別図柄（以下「特図2」ともいう。）とを備える。そして、第1始動入賞装置17aへの始動入賞に基づく判定用乱数（特図1判定用乱数）と、第2始動入賞装置17bへの始動入賞に基づく判定用乱数（特図2判定用乱数）とが記憶された状況の下では後者が優先的に処理される（後述する。）。

## 【0137】

また、図24～図28においては、CPU201によって行われる処理のうち、第1始動入賞装置17aに遊技球が入賞することに起因して実行される各処理（以下、特図1に関する処理という。）と、第2始動入賞装置17bに遊技球が入賞することに起因して実行される各処理（以下、特図2に関する処理という。）のうち同様な処理に関しては、同一のステップ数（算用数字）を付している。そして、この同一のステップ数を付した処理は基本的には同一の処理であるため、以下の説明においては「特図1に関する処理」および「特図2に関する処理」のうちの一方を説明し、他方の説明を省略することがある。なお、「特図1に関する処理」については「ステップ数」にアルファベットの「a」を付し、「特図2に関する処理」について「ステップ数」にアルファベットの「b」を付して区別することがある。

## 【0138】

S306aの処理において取得および記憶される特図1判定用乱数としては、（a）第1当否判定、つまり第1始動入賞装置17aへの遊技球の入賞に起因して実行される大当り抽選（以下、「特図1大当り抽選」という。）に際して用いる抽選用乱数（以下、「特図1大当り抽選乱数」という。）、（b）第1特別図柄表示部62aに停止表示される図柄を決定するための図柄決定用乱数（特図1図柄決定用乱数）、（c）演出表示装置27の表示画面27aで実行される疑似図柄の変動表示においてリーチ表示を行うか否かを決定するためのリーチ乱数、などがある。なお、本実施例と異なり、第1始動入賞装置17aへの遊技球の入賞に起因して小当り抽選（特図1小当り抽選）を行う場合、S306aの処理において取得される特図1判定用乱数（抽選用乱数）には、「特図1小当り抽選」に際して用いる抽選用乱数（以下、「特図1小当り抽選乱数」という。）が含まれる。

## 【0139】

また、第2始動入賞装置17bに遊技球が入賞したと判断されると（S302b；YES）、第2始動入賞装置17dに対応する第2特別図柄の保留数（第2保留数）が所定個数未満（本実施例は4個未満）であるか否かが判断される（S303b）。このS303bの処理において、所定個数未満と判断されると（S303b；YES）、第2始動入賞装置17bに関連する特図2判定用乱数（抽選用乱数）を取得する（S306b）。この判定用乱数は主制御基板200に搭載されたRAM202に設けられたメモリ（以下、「第2判定用乱数メモリ」と称する）に記憶され、これにより「第2保留数」が「+1」される。その後、図25に示すS308a以降の処理に移行する。

## 【0140】

また、S306bの処理において取得および記憶される判定用乱数としては、（a）第2当否判定、つまり第2始動入賞装置17bへの遊技球の入賞に起因して実行される大当り抽選（以下、「特図2大当り抽選」という。）に際して用いる抽選用乱数（以下、「特図2大当り抽選乱数」という。）、（b）第2特別図柄表示部62bに停止表示される図柄を決定するための図柄決定用乱数（特図2図柄決定用乱数）、（c）演出表示装置27の表示画面27aで実行される疑似図柄の変動表示においてリーチ表示を行うか否かを決定するためのリーチ乱数、などがある。なお、本実施例と異なり、第2始動入賞装置17bへの遊技球の入賞に起因して小当り抽選（以下、「特図2小当り抽選」という。）を行う場合、S306bの処理において取得される判定用乱数（抽選用乱数）には、「特図2小当り抽選」に際して用いる抽選用乱数（以下、「特図2小当り抽選乱数」という。）が

含まれる。

【0141】

S308の処理では、図25に示すように、大当り遊技を実行しているか否かが判断される(S308)。具体的には、大当り遊技フラグ(図26のS378の処理を参照)がセット(ONに設定)されていると、S308の処理において肯定的な判断がなされる。なお、大当り遊技フラグは「大当り遊技実行手段」が作動中であることを示すフラグである。

【0142】

CPU201は、大当り遊技を実行中であると判断すると(S308; YES)、特別図柄遊技処理を終了して、図22の遊技制御処理に復帰する。一方、S308の処理で、大当り遊技を実行中でないと判断すると(S308; NO)、特別図柄が変動中か否か、つまり、第1特別図柄および第2特別図柄のうちの何れかが変動中であるか否かを判断する(S310)。そして、特別図柄が変動中でない場合は(S310; NO)、特別図柄が未だ変動していないか、若しくは変動表示後に停止図柄で停止表示されているかの、いずれかであると考えられる。そこで、特別図柄の停止図柄を表示させる停止表示時間中であるか否かを判断する(S312)。そして、特別図柄が変動表示されておらず(S310; NO)、且つ、特別図柄の停止図柄を表示している停止表示時間中でもない場合は(S312; NO)、変動表示を開始できるか否かを判断する(S314a、S314b)。なお、本実施例では、特別図柄の停止図柄を表示させる停止表示時間を0.6秒とする。

【0143】

この「特別図柄の変動表示を開始できる条件」は「第1保留数」と、「第2保留数」とのうちの何れかが「ゼロ」でないことである。そして、本実施例のCPU201は、「第2保留数」が「ゼロ」であるか否かを優先して判断する(S314b)。つまり、「第2保留数」が「ゼロ」でない場合、主制御基板200に搭載されたRAM202に設けられた「特図2判定用乱数メモリ」から最も古い特図2判定用乱数を読み出し(S316b)、第2特別図柄に関する当否判定処理(第2当否判定処理)を行う(S320b)。なお、S316bで読み出す特図2判定用乱数は、S306bで取得したものであって、特図2大当り抽選乱数や特図2図柄決定乱数やリーチ乱数が含まれる。

【0144】

この第2当否判定処理(S320b)では、図27に示すように、先ず、遊技機1の遊技モードが高確率モードであるか否かが判断され(S322)、高確率モードであるときには(S322; YES)、「高確率用のデータテーブル」と「S316bの処理で読み出した特図2大当り抽選乱数」とを用いて当否判定が行われ(S324)、遊技機1の遊技モードが低確率モード(通常確率モード)であるときには(S322; NO)、「低確率用のデータテーブル」と「S316bの処理で読み出した特図2大当り抽選乱数」とを用いて当否判定が行われる(S326)。尚、高確率モードにおいては、特別図柄および普通図柄の変動時間を通常に比べて短くする変動短縮機能を作動させ、かつ第2始動入賞装置17b(普通電動役物)の開放延長機能を作動させる(後述する。)。但し、高確率モードにおいては変動短縮機能および開放延長機能を作動させない場合を別途設定することもできる。

【0145】

S324又はS326の処理で行われる当否判定の結果が大当りである場合には(S330; YES)、大当りフラグをセット(ONに設定)した後(S332)、第2当否判定処理(S320b)を終了し、第2特別図柄に関する変動開始処理(以下、「特図2図柄変動開始処理」という。)に移行する(図25のS500b)。また、当否判定の結果が外れである場合には(S330; NO)、「外れフラグ」、つまり「大当りを生じなかったことを示すフラグ」をセット(ONに設定)した後(S339)、第2当否判定処理(S320b)を終了し、特図2図柄変動開始処理に移行する(S500b)。なお、第1特別図柄に関する当否判定処理(S320a; 第1当否判定処理)は、主制御基板20

0に搭載されたRAM202に設けられた「特図1判定用乱数メモリ」から最も古い特図1判定用乱数(S306aで取得した特図1大当り抽選乱数)を読み出して(S316a)、図27に従って同様に行われる。なお、S316aで読み出す判定用乱数は、S306aで取得したものであって、特図1大当り抽選乱数や特図1図柄決定乱数やリーチ乱数が含まれる。

【0146】

特図2図柄変動開始処理(S500b)においては、図28に示すように、先ず、第2当否判定処理(S320b)の結果に基づいて変動設定処理(S510、S540)等を行う。すなわち、S502の処理にて、第2当否判定処理(S320)の結果が「大当り」であると判断されると(S502;YES)、S510に移行して「大当り変動設定処理」を行う。この大当り変動設定処理(S510)では、前述のS316bの処理で読み出した判定用乱数に含まれる図柄決定乱数(特図2図柄決定乱数)を読み出して、その乱数を用いた乱数抽選の結果に基づき第2特別図柄表示部62bに停止表示される図柄(大当り図柄)を決定(選択)する処理と、決定された大当り図柄の態様と遊技機1の遊技状態(遊技モード)とを考慮して選択される変動パターンテーブルを用いて、第2特別図柄の変動パターンを乱数抽選によって決定(選択)する処理を行う。なお、特図2図柄決定乱数を用いた乱数抽選によって第2特別図柄表示部62bに停止表示される図柄(大当り図柄)を決定(選択)する処理と、特図1図柄決定乱数を用いた乱数抽選によって第1特別図柄表示部62aに停止表示される図柄(大当り図柄)を決定(選択)する処理は、主制御基板200に搭載されたCPU201が「大当り態様決定手段」として行う処理の具体例を構成する。

【0147】

ここで、変動パターンの決定(選択)に際し、大当り確率が低確率であって通常変動を行う遊技状態(低確率通常変動モード)では、図29の「低確率・通常」と表記する欄の変動パターンテーブルが用いられ、大当り確率が低確率であって短縮変動を行う遊技状態(低確率短縮変動モード)では、図29の「低確率・短縮」と表記する欄の変動パターンテーブルが用いられる。また、大当り確率が高確率であって短縮変動を行う遊技状態(高確率短縮変動モード)では、図29の「高確率・短縮」と表記する欄の変動パターンテーブルが用いられる。

【0148】

なお、本実施例と異なり、所謂「潜伏確変大当り」を生じ得る場合には、大当り確率が高確率であって通常変動を行う遊技状態(高確率通常変動モード)となる場合がある。この場合においては、第2当否判定処理(S320b)若しくは第1当否判定処理(S320a)の結果が大当りである場合に使用される変動パターンテーブルとして、図25に示す変動パターンテーブルの他に、「高確率通常変動モード」用の変動パターンテーブルが付加される。また、第2当否判定処理(S320b)若しくは第1当否判定処理(S320a)の結果が外れである場合に使用される変動パターンテーブルとして、図30に示す変動パターンテーブルの他に、「高確率通常変動モード」用の変動パターンテーブルが付加される。更に、図29~図30には説明の便宜のため、少数の変動パターンを記憶した変動パターンテーブルを記載しているが、現実には、これらの変動パターンテーブルには「変動パターン決定乱数の値」に対応付けられた多数の変動パターン(例えば、20種、50種、100種)が記憶されている。

【0149】

一方、S502の処理にて、第2当否判定処理(S320b)の結果が「大当り」でないと判断されると(S502;NO)、S540に移行して「外れ変動設定処理」を行う。この外れ変動設定処理(S540)では、遊技機1の遊技状態(遊技モード)と、リーチ演出の実行の有無とを考慮して選択される変動パターンテーブルを用いて、第2特別図柄の変動パターンを乱数抽選によって決定(選択)する処理を行う。この後、図柄決定乱数を取得し、第2特別図柄の停止図柄を決定(選択)する処理を行う。なお、リーチ演出の実行の有無は、S304bの処理(図24を参照)において取得したリーチ乱数を読み

出し、この読み出したリーチ乱数に基づいて決定される。

【0150】

S540の処理において用いる変動パターンテーブルは以下のように選択される。つまり、S316bの処理(図25を参照)で読み出した判定用乱数に含まれるリーチ乱数に基づいて、リーチ演出の実行有無を判断する。そして、遊技機1の遊技状態が「低確率通常変動モード」であってリーチ演出を行わない場合には、図30の「リーチ演出なし」と表記された各変動パターンテーブルのうち、変動開始時の保留数(第2保留数)に対応する変動パターンテーブルがセットされ、リーチ演出を行う場合には、図30の「リーチ演出あり」と表記された変動パターンテーブルがセットされる。

【0151】

また、遊技機1の遊技状態が「低確率短縮変動モード」であってリーチ演出を行わない場合には、図30の「リーチ演出なし」と表記された各変動パターンテーブルのうち、変動開始時の保留数(第2保留数)に対応する変動パターンテーブルがセットされ、リーチ演出を行う場合には、図30の「リーチ演出あり」と表記された変動パターンテーブルがセットされる。さらに、遊技機1の遊技状態が「高確率短縮変動モード」であってリーチ演出を行わない場合には、図30の「リーチ演出なし」と表記された各変動パターンテーブルのうち、変動開始時の保留数(第2保留数)に対応する変動パターンテーブルがセットされ、図30の「リーチ演出あり」と表記された変動パターンテーブルがセットされる。

【0152】

ここで、図29～図30に示す変動パターンのうち、変動短縮機能が作用しているときに選択される変動パターンによって特定される変動時間は、変動短縮機能が作用していないときに選択される変動パターンによって特定される変動時間に比べて短くされる可能性が高い。また、本実施例では、当否判定の結果が「外れ」である場合、特別図柄に関する保留数と、リーチ演出の有無を考慮して変動時間の長短が決定される。つまり、リーチ演出を行わないと判断される場合に選択される変動パターンで特定される変動時間は、リーチ表示を行うと判断される場合に選択される変動パターンで特定される変動時間に比べて短くされる。また、特別図柄の保留数が少ない場合(例えば、「ゼロ」若しくは「1」の場合)には、長めの変動時間を特定する変動パターンが選択され、保留数が多い場合(例えば、「2」～「4」の場合)には短めの変動時間を特定する変動パターンが選択される。

【0153】

また、図29～図30に示す各変動パターンテーブルは、主制御基板200に搭載されたROM203に予め設定されている。また、本実施例において、「短縮変動モード(時短モード)」とは、変動時間短縮機能(時短機能)が作動している状態を指すものである。そして、開放延長手段が作動する遊技モード、すなわち、「高確率開放延長モード(高確率短縮変動モード)」および「通常確率開放延長モード(通常確率短縮変動モード)」において変動時間短縮機能(時短機能)が作動する。よって、本実施例の説明では、「短縮変動モード(時短モード)」を「開放延長モード」と読み替えることができる。また、図29～図30に示す各変動パターンテーブルに記憶された変動パターンのうち「丸印」を付加したものが「特定変動パターン」であり、停止前演出(往復動作)や再変動表示(疑似連演出)等を伴う演出を行う上で十分な変動時間(例えば、30秒以上)を確保可能となるものから選択される。

【0154】

図28に戻って更に説明すると、S510若しくはS540の処理の後、CPU201は第2特別図柄表示部62bにて第2特別図柄(特図2)の変動表示を開始するとともに(S590)、サブ制御部200A(サブ制御基板220)に向かって特図2の変動表示の開始を示す所定のコマンド(図柄変動開始時コマンド)を送信する(S592)。つまり、CPU201は、サブ制御基板220に向かって第2特別図柄に係る「変動パターン指定コマンド」、「特別図柄停止情報指定コマンド」などを送信する。更に、CPU20

10

20

30

40

50

1 は、「第 2 保留数」を「1」減算する処理と、減算された後の保留数を特定するための保留数指定コマンドをサブ制御基板 220 に送信する処理とを行った後 (S595)、特図 2 図柄変動開始処理 (S500b) を終了し、更に特別図柄遊技処理 (S300) を終了して、図 22 の遊技制御処理に復帰する。

#### 【0155】

ここで、変動パターン指定コマンドおよび特別図柄停止情報指定コマンドは、図 21 に示したように、ストローク信号とともにサブ制御基板 220 に向かって出力される。このストローク信号は、サブ制御基板 220 に搭載された CPU 220a の割り込み端子に接続されており、サブ制御基板 220 側の CPU 220a は、ストローク信号が入力されると直ちに各指定信号を受け取って、指定信号の内容を解析する。詳細な説明は省略するが、変動パターンは、リーチ演出を行うか否か、特別図柄を停止表示させる図柄が当り図柄 (大当り図柄) であるか否か等の種々の条件を考慮して決定されており、サブ制御基板 220 側の CPU 220a は、受信した変動パターン指定コマンドを解析すれば、今回の特別図柄の変動表示に対応する変動パターンを認識することができ、特別図柄が変動表示する時間を認識することができる。また、受信した特別図柄停止情報指定コマンドを解析すれば、特別図柄が大当り図柄で停止するのか外れ図柄で停止するのか、更には大当り図柄で停止する場合、その大当り図柄が何れであるかを認識することができる。つまり、特図 2 図柄変動開始処理 (S500b) においては図 12 に示す大当りの種類を認識することができ、後述する第 1 特別図柄に関する特図 1 図柄変動開始処理 (S500a) においては図 11 に示す大当りの種類を認識することができる。

#### 【0156】

サブ制御基板 220 に搭載された CPU 220a は、これらの情報に基づいて、演出表示装置 27 での演出パターン (疑似図柄の表示パターン) を決定した後、演出表示制御基板 222 に対して疑似図柄の表示制御信号を出力し、疑似図柄の変動表示や停止表示等を行う。また、特別図柄の変動時間 (変動パターン指定コマンド) に基づいて、演出表示装置 27 でいわゆるリーチ演出を行うか否か、更にはどのような種類のリーチ演出とするかも決定する。そして、サブ制御基板 220 は、こうして決定した演出内容に従って、演出表示制御基板 222 や、アンプ基板 224、装飾駆動基板 226などを制御することにより、決定した内容の演出を行うことになる。

#### 【0157】

図 25 に戻り、「第 2 特別図柄に関する保留数」が「ゼロ」であるとともに (S314b; YES)、「第 1 特別図柄に関する保留数」が「ゼロ」でない場合 (S314a; NO) には、第 1 判定用乱数メモリ 202a から最も古い判定用乱数を読み出し (S316a)、第 1 当否判定処理を行う (S320a)。そして、特図 1 図柄変動開始処理 (S500a) を行った後、特別図柄遊技処理 (S300) を終了して、図 22 の遊技制御処理に復帰する。ここで、S320a の処理として行われる第 1 当否判定処理も、S320b と同様に図 27 に従って行われ、S500a の処理として行われる特図 1 図柄変動開始処理 (S500a) も、S500b の処理として行われる特図 2 図柄変動開始処理 (S500b) と同様に図 27 に従って行われる。つまり、S320a の第 1 当否判定処理では、図 27 に示すフロー図に従って第 1 当否判定が実行され、S500a の特図 1 図柄変動開始処理では、図 28 に示すフロー図に従って、第 1 当否判定処理 (S320a) の結果に基づき第 1 特別図柄の変動パターンを選択 (決定) する処理や、第 1 特別図柄表示部 62a に停止表示される図柄を選択 (決定) する処理等を行った後 (S510、S540)、S590、S592、S595 の処理が実行される。

#### 【0158】

次に、特別図柄遊技処理 (S300) の S310 の処理 (図 25 参照) で、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動中であると判断された場合は (S310; YES)、既に、特別図柄の変動パターンと停止図柄とが決定されて、特別図柄の変動が開始されていることとなる。そこで、特別図柄変動時間が経過したか否かを判断する (S341)。即ち、特別図柄の変動時間は変動パターンに応じて予め定められているので、特別図柄の変動を開

始すると同時にタイマをセットすることにより、所定の変動時間が経過したかを判断するのである。そして、未だ変動時間が経過していない場合は（Ｓ３４１；ＮＯ）、そのまま特別図柄遊技処理（Ｓ３００）を終了して図２２の遊技制御処理に復帰する。

【０１５９】

これに対して、変動時間が経過したと判断された場合は（Ｓ３４１；ＹＥＳ）、変動している第１特別図柄又は第２特別図柄を停止させ（Ｓ３４４）、停止図柄を表示するとともに、図柄停止コマンドをサブ制御基板２２０に向かって出力する（Ｓ３４６）。なお、図柄停止コマンドは、サブ制御基板２２０を介して演出表示制御基板２２２に転送される。そして、特別図柄を停止表示させる停止表示時間を設定した後（Ｓ３４８）、設定した停止表示時間が経過したか否かを判断する（Ｓ３５０）。

10

【０１６０】

Ｓ３５０の処理で、特別図柄の停止表示時間が経過していないと判断されれば（Ｓ３５０；ＮＯ）、そのまま特別図柄遊技処理（Ｓ３００）を終了して、図２２の遊技制御処理に復帰する。一方、特別図柄の停止表示時間が経過した場合は（Ｓ３５０；ＹＥＳ）、停止表示の態様が大当りを示す態様（大当り図柄）か否かを判断する（図２６のＳ３５２）。

【０１６１】

図２６のＳ３５２の処理で肯定的な判断がなされると、主制御基板２００のＣＰＵ２０１は、後述する「大当り遊技」の終了時に参照するためのバッファに、現在の遊技進行状況を示す情報をセット（記憶）する（Ｓ３５４）。具体的には、「大当りの種類」、「遊技状態フラグの状態」をセット（記憶）する（Ｓ３５４）。また、主制御基板２００に搭載されたＲＡＭ２０２の特定領域が、Ｓ３５４の処理で用いるバッファとして機能する。ここで、「遊技状態フラグ」とは「遊技機１の遊技状態」を示すフラグ、つまり、「確変フラグ」、「変動短縮フラグ」、「開放延長フラグ」などであり、Ｓ３５４の処理においては、これらのフラグが「ＯＮ」「ＯＦＦ」の何れに設定されているかを示すデータ、つまり、現在の遊技状態（遊技モード）を示すデータがセットされる。また、「確変フラグ」は遊技機１の遊技モード（遊技状態）が高確率モード（確率変動手段が作動するモード）にあることを示すフラグであり、「変動短縮フラグ」は遊技機１の遊技モード（遊技状態）が変動短縮モード（図柄変動表示の実行時間が短くなる可能性が高くなるモード）にあることを示すフラグである。また、「開放延長フラグ」は遊技機１の遊技モード（遊技状態）が開放延長モード（本実施例の第２始動入賞装置１７ｂのような「可変式の始動入賞装置」の開放時間を長くするモード）にあることを示すフラグである。

20

30

【０１６２】

Ｓ３５４の処理に続いて、発生した大当りの態様に応じて大入賞装置３１の開閉パターンをセットする処理を行う（Ｓ３７０）。つまり、「４Ｒ通常大当り」若しくは「４Ｒ確変大当り」が発生した場合には、前述のラウンド遊技を「４ラウンド」行う開閉パターンがセットされ、「８Ｒ通常大当り」若しくは「８Ｒ確変大当り」が発生した場合には、前述のラウンド遊技を「８ラウンド」行う開閉パターンがセットされる。更に、「１６Ｒ通常大当り」若しくは「１６Ｒ確変大当り」が発生した場合には、前述のラウンド遊技を「１６ラウンド」行う開閉パターンがセットされる。

40

【０１６３】

Ｓ３７０の処理に続いて、大当り遊技フラグをセット（ＯＮに設定）する処理を行う（Ｓ３７８）。この「大当り遊技フラグ」のセットにより、大当り遊技実行手段が作動を開始して遊技機１の遊技状態は「大当り遊技状態」に移行する。なお、主制御部２００Ａは、「大当り遊技フラグ」をセットするタイミングでサブ制御部２２０Ａに向かって、「大当り遊技開始指定コマンド（図中、開始Ｃと表記）を送信する。

【０１６４】

Ｓ３７８の処理に続いてＳ３８０以降の処理に移行する。ここで、Ｓ３７８の処理で「大当り遊技フラグ」がセットされると、大当り遊技実行手段が作動を開始して遊技機１の遊技状態は「大当り遊技状態」に移行するが、本遊技機１では、「大当り遊技フラグ」の

50



設定中（大当り遊技実行手段の作動中）は、確変機能、時短機能、開放延長機能は働かないこととしている。このため、S380以降の一連の処理を以下のように行った後、特別図柄遊技処理（S300）を終了する。

【0165】

つまり、S380の処理において、確変フラグがセット（ONに設定）されているか否かを判断し（S380）、セットされていない場合は（S380；NO）、そのままS384の処理に移行し、セットされている場合は（S380；YES）、確変フラグを解除（OFFに設定）した後（S382）、S384の処理に移行する。そして、S384の処理においては、変動短縮フラグがセット（ONに設定）されているか否かを判断し、セットされていない場合は（S384；NO）、そのまま特別図柄遊技処理（S300）を抜けて、図22の遊技制御処理に復帰する。一方、S384の処理において、変動短縮フラグがセット（ONに設定）されていると判断される場合は（S384；YES）、変動短縮フラグと開放延長フラグとを解除（OFFに設定）した後（S386、S387）、特別図柄遊技処理（S300）を抜けて、図22の遊技制御処理に復帰する。そして、何れの場合においても、図22の遊技制御処理に復帰すると後述する大当り遊技処理（図29）が開始され、大当り遊技が実行される。

【0166】

なお、大当り遊技を終了するとき、前述の「大当り遊技終了時参照用バッファ（図26のS354を参照）」を参照することによって、今回の大当り遊技の前提となった大当り図柄（以下、「今回の大当り図柄」という。）の種類（通常大当り図柄、確変大当り図柄）に関する情報を取得し、この情報に基づいて、大当り遊技終了後の遊技モード等を設定する処理を行う。つまり、「今回の大当り図柄」が「通常大当り図柄」であった場合には、変動短縮カウンタに「100」をセットする処理と、変動短縮フラグをセットする処理と、開放延長フラグをセットする処理とを行う。これにより、「通常大当り」に係る特別遊技（第1の大当り遊技）を終了した後、特別図柄の変動回数が「100回」になるまで（変動短縮カウンタの値がゼロになるまで）、開放延長機能及び変動時間短縮機能は作動状態となる。但し、次回の大当りを発生すると、開放延長機能及び変動時間短縮機能は作動を停止する。なお、通常大当りに係る大当り遊技を終了すると、主制御基板200に搭載されたCPU201は、遊技機1の遊技モードが「低確率短縮変動モード」であること指定するモード指定コマンドをサブ制御基板220に送信する。

【0167】

また、今回の大当り図柄が「確変大当り図柄」である場合は、確変フラグをセット（ONに設定）する処理と、変動短縮カウンタに「10,000」をセットする処理と、変動短縮フラグをセットする処理と、開放延長フラグをセットする処理とを行う。つまり、「確変大当り」を生ずると、当該大当りに係る大当り遊技終了後に、次回の大当りを発生するまで、当否判定の結果が大当りとなる確率が高確率とされる。また、当該大当りに係る大当り遊技終了後に、特別図柄の変動回数が「10,000回」になるまで（変動短縮カウンタの値がゼロになるまで）、開放延長機能及び変動時間短縮機能は作動状態となる。但し、次回の大当りを発生すると、開放延長機能及び変動時間短縮機能は作動を停止する。なお、「確変大当り」に係る大当り遊技を終了すると、主制御基板200に搭載されたCPU201は、遊技機1の遊技モードが、「高確率短縮変動モード」であること指定するモード指定コマンドをサブ制御基板220に送信する。

【0168】

次に、図26のS352の処理で否定的な判断がなされる場合の処理について説明する。つまり、第1特別図柄表示部62a若しくは第2特別図柄表示部62bにおいて停止表示された特別図柄が「外れ図柄」の場合には（S352；NO）、変動短縮フラグがセット（ONに設定）されているか否かが判断される（S398）。そして、変動短縮フラグがセットされていない（OFFに設定されている）場合には（S398；YES）、そのまま特別図柄遊技処理（S300）を抜けて、図22の遊技制御処理に復帰する。

【0169】

一方、変動短縮フラグがセット（ＯＮに設定）されている場合（Ｓ３９８；ＹＥＳ）、つまり、外れ発生時の遊技モードが「低確率短縮変動モード」若しくは「高確率短縮変動モード」である場合には、変動短縮カウンタの値を「- 1」した後（Ｓ４００）、変動短縮カウンタの値が「ゼロ」になったか否かを判断する（Ｓ４０４）。そして、「ゼロ」になっていない場合には（Ｓ４０４；ＮＯ）、そのまま特別図柄遊技処理（Ｓ３００）を抜けて、図２２の遊技制御処理に復帰する。ここで、「変動短縮カウンタ」は変動短縮しつつ実行する特別図柄の変動回数の上限回数を示すものであり、その値が「ゼロ」になると次の特別図柄の変動において短縮変動は行われない。

#### 【０１７０】

これに対して、Ｓ４０４の処理で変動短縮カウンタの値が「ゼロ」になったと判断される場合には（Ｓ４０４；ＹＥＳ）、遊技機１の遊技モードが低確率短縮変動モードから低確率通常変動モードに切り換わることになる。このため、変動短縮フラグを解除（ＯＦＦに設定）する処理（Ｓ４１０）と、開放延長フラグを解除（ＯＦＦに設定）する処理（Ｓ４１６）と、モード指定コマンドをサブ制御基板２２０に送信する処理（Ｓ４３０）とを行った後、特別図柄遊技処理（Ｓ３００）を抜けて図２２の遊技制御処理に復帰する。なお、Ｓ４３０の処理では、低確率通常変動モードを指定する「モード指定コマンド」がサブ制御基板２２０に送信される。

#### 【０１７１】

##### （７）演出制御処理（Ｓ９００）

次に、図３１を用いて、サブ制御部２２０Ａ（サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２０ａ）が、演出表示制御部２２２Ａ（演出表示制御基板２２２の図示しないＣＰＵ）と協働して行う「演出制御処理（Ｓ９００）」の概要について説明する。なお、図３１には、演出制御処理を構成する各処理のうちで主要な処理のみを図示している。

#### 【０１７２】

演出制御処理（Ｓ９００）では、遊技機１に電源が投入されるか、リセットスイッチが押されると、まず、初期化処理を行う（Ｓ９６０）。この後、電源がＯＦＦになるまでの間、図柄変動演出処理（Ｓ１１００）、大当り遊技演出処理（Ｓ１８００）などの主要な処理が繰り返し実行される。尚、図３１の一周の処理に要する時間は、ほぼ２ｍｓｅｃとになっているため、これらの処理は約２ｍｓｅｃ毎に繰り返し実行される。以下、図３１のフロー図に示す処理のうち、図柄変動演出処理（Ｓ１１００）のみについて説明し、大当り遊技演出処理についての説明は省略する。

#### 【０１７３】

図柄変動演出処理（Ｓ１１００）においては、図３２に示すように、サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２０ａが、図柄変動開始時のコマンドを受信すると（Ｓ１１０５；ＹＥＳ）、Ｓ１１１０以降の処理が実行される。ここで、Ｓ１１０５の処理で受信するコマンドは、変動パターン指定コマンド（ＣＨＰ）および特別図柄停止情報指定コマンド（ＣＪＳ）である。

#### 【０１７４】

サブ制御部２２０Ａは、受信した「特別図柄停止情報指定コマンド」に基づき、主制御部２００Ａにおいて実行された当否判定（Ｓ３２０ａ，Ｓ３２０ｂ）の結果を判断することができる。そして、当否判定の結果が大当りである場合には（Ｓ１１１０；ＹＥＳ）、受信した変動パターン指定コマンドに基づき、大当り時の演出パターンテーブルを振り分ける処理を行う（Ｓ１１１５）。また、当否判定の結果が外れである場合には（Ｓ１１１０；ＮＯ）、受信した変動パターン指定コマンドに基づき、外れ時の演出パターンテーブルを振り分ける処理を行う（Ｓ１１２０）。なお、Ｓ１１１５の処理およびＳ１１２０の処理については後述する。

#### 【０１７５】

サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２０ａは、Ｓ１１１５若しくはＳ１１２０の処理を終了すると、Ｓ１１４０の処理を行う。このＳ１１４０の処理では、Ｓ１１１５若しくはＳ１１２０の処理でセットされた演出パターンテーブル（大当り時用若しくは外れ時用）を用

10

20

30

40

50

いて乱数抽選を行い、図柄変動演出の演出パターンを決定する（S 1 1 4 0）。ここで、S 1 1 1 5 の処理を経た S 1 1 4 0 の処理では、S 1 1 1 5 の処理でセットした演出パターンテーブルを用いて、表示画面 2 7 a で実行される表示演出の具体的な実行態様やリーチ表示の具体的な態様等、疑似図柄の変動表示の開始から終了（確定表示）までの表示パターンが決定される（S 1 1 4 0）。具体的には、リーチ演出（「ノーマルリーチ演出」、「疑似連演出」）の具体的な内容（背景図柄の種類、登場させるキャラクタ等）や、リーチ表示を構成する疑似図柄の種類、仮停止表示する疑似図柄の種類等が決定される（S 1 1 4 0）。また、S 1 1 1 5 の処理でセットした演出パターンテーブルを用いて、表示演出要素以外の演出要素（音演出要素、発光演出要素、可動演出要素等）に関する演出態様や補助図柄に関する表示態様等が選択・セットされる（S 1 1 4 0）。 10

【0 1 7 6】

また、S 1 1 2 0 の処理を経て実行される S 1 1 4 0 の処理では、演出表示装置 2 7 の表示画面 2 7 a で実行される表示演出の具体的な実行態様、リーチ表示の実行有無、リーチ表示を実行する場合のリーチ表示態様等、疑似図柄の変動表示の開始から終了（確定表示）までの表示パターンを決定する処理を行う。具体的には、S 1 1 2 0 の処理でセットした演出パターンテーブルを用いて、リーチ表示を行わない場合の「単純外れ演出」の具体的な内容や、リーチ表示を行う場合のリーチ演出（「ノーマルリーチ演出」、「疑似連演出」）の具体的な内容、リーチ表示を構成する疑似図柄の種類、仮停止表示する疑似図柄の種類等が決定される（S 1 1 4 0）。また、S 1 1 2 0 の処理でセットした演出パターンテーブルを用いて、表示演出要素以外の演出要素（音演出要素、発光演出要素、可動演出要素等）に関する演出態様や補助図柄に関する表示態様等も選択・セットされる（S 1 1 4 0）。 20

【0 1 7 7】

C P U 2 2 0 a は S 1 1 4 0 の処理を行うと、疑似図柄の停止図柄（確定表示する図柄）をセットする処理を行った後（S 1 1 4 5）、S 1 1 5 0 の処理に移行する。ここで、S 1 1 1 5 の処理および S 1 1 4 0 の処理を経て実行される S 1 1 4 5 の処理では、「大当たり停止図柄」として「大当たりを確定表示する疑似図柄」の具体的な態様や、補助図柄の停止態様が選択・セットされる。また、S 1 1 2 0 の処理および S 1 1 4 0 の処理を経て実行される S 1 1 4 5 の処理では、「外れ停止図柄」として「外れを確定表示する疑似図柄」の具体的な態様や、補助図柄の停止態様が選択・セットされる。 30

【0 1 7 8】

S 1 1 5 0 の処理では、S 1 1 4 0 の処理で決定した「演出パターン」および S 1 1 4 5 の処理で決定した「疑似図柄の停止図柄」を指定するコマンド（演出表示詳細コマンド）を演出表示制御部 2 2 2 A（演出表示制御基板 2 2 2）に送信し、演出表示装置 2 7 において、疑似図柄や背景図柄等の演出図柄の変動表示を開始させる（S 1 1 5 0）。つまり、演出表示装置 2 7 の表示画面 2 7 a における図柄変動演出を開始させる。

【0 1 7 9】

この後、S 1 1 6 0 の処理において、サブ制御部 2 2 0 A は、主制御部 2 0 0 A（主制御基板 2 0 0）から送信される図柄停止コマンド（C Z E）を受信したと判断すると（S 1 1 6 0；Y E S）、受信した図柄停止コマンドを演出表示制御部 2 2 2 A に転送し、演出表示装置 2 7 における疑似図柄と背景図柄の演出表示を停止させ（S 1 1 6 5）、図柄変動演出を終了させる。これにより、表示演出要素以外の演出要素（音演出要素、発光演出要素、可動演出要素等）を用いた図柄変動演出も終了する。 40

【0 1 8 0】

次に、図 3 3 ~ 図 3 5 を用いて S 1 1 1 5 の処理および S 1 1 2 0 の処理について説明する。ここで、図 3 3 および図 3 4 は、大当たり時用の演出パターンテーブルを示す図表であり、図 3 5 は、外れ時用の演出パターンテーブルを示す図表である。なお、以下の説明において「特定変動パターン」以外の変動パターンを「非特定変動パターン」と称することとする。また、当否判定の結果が当り（大当たり）である場合に選択される特別図柄の変動パターン（図 2 9 を用いて前述した変動パターン）を「当り変動パターン」と称し、当 50

否判定の結果が外れである場合に選択される特別図柄の変動パターン（図30を用いて前述した変動パターン）を「外れ変動パターン」と称することとする。

【0181】

図33および図34は、図29の「低確率・通常」と表記する欄の変動パターンテーブルに対応する演出パターンテーブルのみを表記し、図35は、図30の「低確率・通常」と表記する欄の変動パターンテーブルに対応する演出パターンテーブルのみを表記を示している。なお、本遊技機1は、サブ制御基板220に搭載されたROM220cには、これらの演出パターンテーブルの他に、図29および図30の「低確率・短縮」と表記する欄の変動パターンテーブルに対応する演出パターンテーブルと、図29および図30の「高確率・短縮」と表記する欄の変動パターンテーブルに対応する演出パターンテーブルも格納されているが、本実施例では後二者の演出パターンテーブルについての説明を省略する。

10

【0182】

なお、図33～図35には、2個の演出パターンを記憶した演出パターンテーブルを、個々の変動パターンに対応する状態で記憶したものが図示されている。但し、個々の演出パターンテーブルには、1個の演出パターンのみが記憶されてもよいし、3個以上の演出パターンが記憶されてもよい。更に、本実施例では各演出パターンテーブルに記憶されている演出パターンの個数が一致しているが、各演出パターンテーブルに記憶されている演出パターンの個数を一致させる必要はない。

【0183】

20

ここで、図33～図35、後述する図37、図42、図43に示す「前変動」とは、図柄変動演出における最初の往復動作（煽り動作）を実行する前の変動表示を示している（前変動実行手段）。また、図33～図35、図37、図42、図43に示す「特殊停止」とは、特殊図柄Tを中循環表示領域27Cの停止表示領域CHに停止させる演出を示している。そして、それらの図中、「往復動作（煽り動作）の実行回数」と「特殊停止」とを併記した欄の下に示す括弧外の時間（秒）は「往復動作（煽り動作）」および「特殊図柄の停止」を行うために要する合計時間であり、同じく括弧内の時間（秒）は「往復動作（煽り動作）」を行うために要する時間である。また、図33～図35、図37、図42、図43に示す「発展演出」とは、「特別態様の図柄変動演出」において最後に行われる再変動表示を示している。

30

【0184】

主制御基板200のCPU201が「当り変動パターン」として非特定変動パターンを選択した場合、サブ制御基板220のCPU220aは、S1115の処理において、往復動作（停止前演出）や再変動表示（疑似連演出）を伴わない図柄変動演出、つまり前述の「通常態様の図柄変動演出」を実行するための演出パターンテーブルを選択する。例えば、図33に示すように、CPU201が当り変動パターンとして「非特定変動パターンA1」を選択している場合、CPU220aは「演出パターンa11および演出パターンa12」が記憶された演出パターンテーブルを選択する。この場合、CPU220aはS1140の処理において、演出パターンとして演出パターンa11若しくは演出パターンa12を選択し、選択した演出パターンに対応する図柄変動演出を実行するが、何れの演出パターンを選択した場合においても、図柄変動演出の実行時間は、非特定変動パターンA1に従って定められる時間となる。

40

【0185】

また、図33に示すように、主制御基板200のCPU201が「当り変動パターン」として特定変動パターンを選択した場合、サブ制御基板220のCPU220aは、S1115の処理において、停止前演出（往復動作）や再変動表示（疑似連演出）を伴う図柄変動演出、つまり前述の「特別態様の図柄変動演出」を実行するための演出パターンテーブルを選択する。例えば、図33に示すように、CPU201が「当り変動パターン」として「特定変動パターンA2」を選択している場合、CPU220aは「演出パターンa21および演出パターンa22」が記憶された演出パターンテーブルを選択し、CPU2

50

01が「特定変動パターン」として「特定変動パターンA3」を選択している場合、CPU220aは「演出パターンa31および演出パターンa32」が記憶された演出パターンテーブルを選択する。

【0186】

更に、図34に示すように、CPU201が「当り変動パターン」として「特定変動パターンA4」を選択している場合、CPU220aは「演出パターンa41および演出パターンa42」が記憶された演出パターンテーブルを選択し、CPU201が「当り変動パターン」として「特定変動パターンA5」を選択している場合、CPU220aは「演出パターンa51および演出パターンa52」が記憶された演出パターンテーブルを選択する。

10

【0187】

CPU201が何れの特定変動パターンを選択した場合においても、CPU220aはS1140の処理において、往復動作（煽り動作）を「3回～12回」から選択される回数行いつつ再変動表示を1回若しくは複数回行うための演出パターンを選択し、この選択した演出パターンに対応する図柄変動演出を実行する。また、何れの演出パターンを選択した場合においても、図柄変動演出の実行時間は、CPU201が選択した特定変動パターンに従って定められる時間となる。

【0188】

本遊技機1においては、CPU201が何れの特定変動パターンが選択した場合においても、S1140の処理において、「再変動表示」を1回行うための演出パターンが選択される確率と、「再変動表示」を複数回行うための演出パターンが選択される確率が等しくされている。また、停止前演出に費やす時間は「3秒」～「36」秒とされている。

20

【0189】

図35に示すように、主制御基板200のCPU201が、「外れ変動パターン」として特定変動パターンを選択した場合、サブ制御基板220のCPU220aは、S1120の処理において、往復動作（煽り動作）を伴う図柄変動演出、若しくは、往復動作（煽り動作）および再変動表示（疑似連演出）を伴う図柄変動演出を実行するための演出パターンテーブルを選択する。例えば、図35に示すように、CPU201が「外れ変動パターン」として「特定変動パターンN1」を選択している場合、CPU220aは「演出パターンn11および演出パターンn12」が記憶された演出パターンテーブルを選択し、CPU201が「外れ変動パターン」として「特定変動パターンP1」を選択している場合、CPU220aは「演出パターンp11および演出パターンp12」が記憶された演出パターンテーブルを選択する。また、CPU201が「外れ変動パターン」として「特定変動パターンP2」を選択している場合、CPU220aは「演出パターンp21および演出パターンp22」が記憶された演出パターンテーブルを選択する。

30

【0190】

CPU201が何れの特定変動パターンを選択した場合においても、CPU220aはS1140の処理において、往復動作（煽り動作）を「1回～3回」から選択される回数行いつつ再変動表示を1回行うための演出パターンを選択し、この選択した演出パターンに対応する図柄変動演出を実行する。また、何れの演出パターンを選択した場合においても、図柄変動演出の実行時間は、CPU201が選択した特定変動パターンに従って定められる時間となる。また、停止前演出に費やす時間は「3秒」～「9」秒とされ、当り変動パターンに基づいて行う図柄変動演出に比べて、停止前演出に費やす時間が短くされている。更に、図柄変動演出中に行う往復動作（煽り動作）の回数も、当り変動パターンに基づいて行う図柄変動演出に比べて少なくなる確率が高くなっている。

40

【0191】

サブ制御基板220のCPU220aが、演出パターンとして「演出パターンn12」以外の演出パターンを選択した場合には、往復動作（煽り動作）を「1回～3回」から選択される所定回数行いつつ再変動表示を1回行う図柄変動演出が実行される。一方、演出パターンとして「演出パターンn12」を選択した場合には、往復動作（煽り動作）を「

50

1 回」行った後、特殊図柄 T を中循環表示領域 27C の停止表示領域 CH に停止させることなく消滅させ（図 20 に示す具体例 2 を参照）、再変動表示（発展演出）を行うことなく、中循環表示領域 27C の停止表示領域 CH に中疑似図柄の停止図柄を確定表示させる図柄変動演出が実行される。

#### 【0192】

前述のように、本遊技機 1 では特別図柄の変動開始タイミングとなると、主制御基板 200 の CPU 201 は変動パターンを決定し、下部表示装置 60 の第 1 特別図柄表示部 62a 若しくは第 2 特別図柄表示部 62b で特別図柄の変動表示を開始する。そして、CPU 201 によって決定された変動パターンが特定変動パターンであるとサブ制御基板 220 の CPU 220a によって判断されると、CPU 220a は「特別態様の図柄変動演出」を実行するための演出パターンテーブルを選択する。これにより、図 36 に示すように、サブ制御基板 220 の CPU 220a は、選択された演出パターンに従って、前変動実行手段、停止前演出実行手段、特殊図柄停止表示手段および再変動表示実行手段としての処理を実行する。

10

#### 【0193】

なお、本実施例では、選択された演出パターンに従って、前変動実行手段、停止前演出実行手段、特殊図柄停止表示手段および再変動表示実行手段としての処理を実行する態様を例示したが、前変動実行手段を構成する演出パターンと、停止前演出実行手段を構成する演出パターンと、特殊図柄停止表示手段を構成する演出パターンと、再変動表示実行手段を構成する演出パターンとを、それぞれ別々に設けることとしてもよい。この場合、選択された変動パターンに従って、前変動実行手段を構成する演出パターンと、停止前演出実行手段を構成する演出パターンと、特殊図柄停止表示手段を構成する演出パターンと、再変動表示実行手段を構成する演出パターンや、これらの演出パターンの組み合わせ態様を選択することとしてもよい。

20

#### 【0194】

図 33 ~ 図 35 を用いて説明したように、本実施例の遊技機 1 では往復動作（煽り動作）の実行回数が多い程、進行中の図柄変動演出が、当否判定の結果が当たりであることを示す演出である可能性が高くされている。また、停止前演出に費やす時間が長い程、進行中の図柄変動演出が、当否判定の結果が当たりであることを示す演出である可能性が高くされている。しかも、本実施例の遊技機 1 では、図 33 ~ 図 35 に示すように、所定回数の停止前演出と、再変動表示（疑似連演出）とを交互に繰り返す演出パターンを予定するため、図柄変動演出における演出の幅を広げ易くなっている。

30

#### 【0195】

例えば、演出パターン a22、演出パターン p12 若しくは演出パターン p22 に従う図柄変動演出においては、3 回の往復動作（煽り動作）を経てそのまま発展演出が開始される。このため、この図柄変動演出に対面する遊技者は固唾をのんで発展演出の結末（例えば、前述のバトル演出の結果）を見守ることになる。つまり、再変動表示の機会を一回としつつも、図柄変動演出が終了するまで、遊技者の期待感を持続させることが可能な演出を実現できる。

#### 【0196】

また、演出パターン a32、演出パターン p52、演出パターン a51 若しくは演出パターン p52 に従う図柄変動演出においては、前変動を終了した後の停止前演出において、往復動作（煽り動作）の実行回数が「4 回」となったところで当たり発生が確定するため、図柄変動演出に対面する遊技者は満足感や安堵感を抱きながらその後の演出を見守ることになる。つまり、図柄変動演出の進行過程（途中）で遊技者に満足感を与え、それ以降、演出終了まで安堵感や優越感を与えることが可能な演出を実現できる。

40

#### 【0197】

また、演出パターン a21 若しくは演出パターン p41 に従う図柄変動演出においては、前変動を終了した後の停止前演出の終了時には当たり発生が確定しないが、遊技者は「再変動表示の後、再び往復動作（煽り動作）が開始されるか否か」に着目して、その後の演

50

出を見守ることになる。つまり、往復動作（煽り動作）の回数ばかりでなく、再変動表示の後に再度、往復動作（煽り動作）が開始されることに期待を持たせることが可能な演出を実行できる。具体的には、例えば、1回目の停止前演出を遊技者にとって不本意な状態若しくは不十分な状態で終了させておいて、その後開始される再変動表示の実行中に、遊技者の期待感を煽るという効果的な演出を実現できる。

#### 【0198】

##### （8）実施例の効果

本遊技機1では、表示演出において停止前演出（停止煽り演出）を実行するばかりか、「停止前演出の実行パターンによって当り可能性（当り信頼度）を示す」といった新たな演出手法を使用する。つまり、遊技者が、特殊図柄の斬新な演出動作（停止前演出を構成する往復動作）に遭遇することで、この遊技者の「演出に対する注目度」や「当りに対する期待度」を高めることができる。しかも、「停止前演出の実行パターンによって当り可能性（当り信頼度）を示す」といった新たな演出手法を採用するため、新鮮味のある表示演出（図柄変動演出）を実現できる。従って、本遊技機1によると、遊技者に強いインパクトを与える演出を実行可能で、遊技興趣を効果的に高めることができる。

#### 【0199】

また、本遊技機1では、図33～図35に示すように、往復動作の実行回数が第1回数（1回）とされる停止前演出（第1停止前演出）と、往復動作の実行回数が第1回数よりも多い第2回数とされる停止前演出（第2停止前演出）とを実行可能であり、後者の「第2停止前演出」を契機とする再変動表示の実行可能回数は、前者の「第1停止前演出」を契機とする再変動表示の実行可能回数よりも少なくされている。従って、当否判定の結果が当りの場合、再変動表示（疑似連）の回数が多いから当否判定の結果が当りであると思わせる演出を実行可能であるばかりか、停止前演出の回数が多いから当否判定の結果が当りであると思わせる演出も実行可能であるため、演出のバリエーションを増加させることができる。

#### 【0200】

例えば、図34に示す演出パターンテーブルには、（i）第1停止前演出と、特殊図柄Tの停止表示と、再変動表示とをこの順で第1特定回数（3回）行う演出パターン（a41）と、（ii）第2停止前演出と、前記特殊図柄の停止表示と、再変動表示とをこの順で第1特定回数よりも少ない第2特定回数（1回）行う演出パターン（a42）と、が記憶されている。そして、主制御基板200のCPU201が当り変動パターンとして特定変動パターンを選択した場合、サブ制御基板220のCPU220aは、（i）に示す演出パターン若しくは（ii）に示す演出パターンを択一的に選択することになる。このように、「往復動作の回数が少ない停止前演出」を実行するとともに再変動表示の実行回数を多くする場合と、「往復動作の回数が多い停止前演出」を実行するとともに再変動表示を少なくする場合とで当り可能性（当り信頼度）を同等としつつ択一的に実行するため、演出のバリエーションを増加させることができる。

#### 【0201】

また、本実施例の遊技機1では、図33～図35に示すように、図柄変動演出において往復動作に費やす時間が長くなればなる程、当否判定の結果が当りの可能性が高くなるように構成されている。つまり、本実施例では、前述のように「往復動作の実行回数」が多いと、当り信頼度が高くなるが、1回の往復動作に費やす時間が一定時間（3秒）とされている。このため、図柄変動演出において往復動作に費やす時間が長くなればなる程、当否判定の結果が当りの可能性が高くなるように構成されている。よって、往復動作が長時間行われていることに対面した遊技者は、当り信頼度が高い図柄変動演出が現在進行していることを確信することができる。

#### 【0202】

また、本遊技機1では、図35に示すように、外れ変動パターンとして特定変動パターンが選択された場合、サブ制御基板220のCPU220aは、再変動表示の回数が1回のみ演出パターンを選択する。これに対して、図33および図34に示すように、当り

変動パターンとして特定変動パターンが選択された場合、CPU 220aは、再変動表示の回数が2回以上若しくは1回の演出パターンを選択する。このため、本遊技機1では「再変動表示」の実行回数が多い程、当否判定の結果が当りの可能性が高くなるように構成されていることになるが、図33および図35に示すように「第1停止前演出を契機とする再変動表示」が複数回行われる場合と、「第2停止前演出を契機とする再変動表示」が1回行われる場合とで、当り信頼度が同等とされている。つまり、往復動作の実行回数を多くしつつ1回の再変動表示に発展したものと、何回も特殊図柄Tが停止表示され、再変動表示が繰り返して実行されているものとが、当り信頼度の点で同じ意味合とされている。

#### 【0203】

10

これにより、前変動において最終停止図柄（中疑似図柄）以外の図柄（左疑似図柄、右疑似図柄）が停止した状態となってから最終停止図柄が停止するまでに要する時間が長いと、再変動表示（疑似連演出）の回数が1回でも、当り（大当り）発生の可能性が高いことを示す演出（高信頼度の演出、熱い演出）を実行することができる。その結果、本遊技機1では、「再変動表示（疑似連演出）の多少によって当り信頼度を示す」といった再変動表示（疑似連演出）の画一的な演出手法とは異なる新たな演出手法、すなわち「停止前演出の実行パターンによって当り可能性（当り信頼度）を示す」といった新たな演出手法によって、新鮮味のある図柄変動演出を実現できる。

#### 【実施例2】

#### 【0204】

20

次に、実施例2の遊技機について説明する。この実施例2は、図35の代わりに図37を用いる点を除いて実施例1と同様である。

#### 【0205】

実施例2においても、図37に示すように、主制御基板200のCPU201が外れ変動パターンとして特定変動パターンを選択した場合、サブ制御基板220のCPU220aは、S1120の処理において、往復動作（煽り動作）を伴う図柄変動演出、若しくは、往復動作（煽り動作）および再変動表示（疑似連演出）を伴う図柄変動演出を実行するための演出パターンテーブルを選択する。なお、図37に示す「演出パターンn11および演出パターンn12」は、前述の図35に示す「演出パターンn11および演出パターンn12」と同様であるため、実施例2においては、演出パターンn11および演出パターンn12が選択された場合の図柄変動演出に関する説明を省略する。

30

#### 【0206】

図37に示すように、主制御基板200のCPU201が外れ変動パターンとして「特定変動パターンP1」を選択している場合、CPU220aは「演出パターンp11および演出パターンp12」が記憶された演出パターンテーブルを選択し、「特定変動パターンP2」を選択している場合、CPU220aは「演出パターンp21および演出パターンp22」が記憶された演出パターンテーブルを選択する。また、演出パターンp11および演出パターンp21は、1回の往復動作（煽り動作）で構成される停止前演出（第1停止前演出）を3回行いつつ「再変動表示」を3回（最終回は発展演出）行うための演出パターンであり、演出パターンp12および演出パターンp22は、2回の往復動作（煽り動作）で構成される停止前演出（第2停止前演出）を1回行いつつ「再変動表示（発展演出）」を1回行うための演出パターンである。

40

#### 【0207】

実施例2によると、実施例1の効果に加えて以下の効果を得ることができる。つまり、実施例2では、図33、図34および図37に示すように、「再変動表示」の実行回数が多い図柄変動演出が実行されても、「当り信頼度の高い」と判断することができない。つまり、特殊図柄Tを3回停止表示させ、再変動表示（疑似連）を3回繰り返すことができるはずの特定変動パターンに従って停止前演出を行った後、リーチ発展演出が開始された場合においても、当りに対する信頼度は、再変動表示（疑似連）を「3回」行う場合と同様となる。よって、特殊図柄T（仮停止図柄）が停止表示されると、再変動表示（疑似連

50



演出)が開始される図柄変動演出を搭載した遊技機1において、再変動表示(疑似連演出)の実行回数が少なくても、当り(大当り)発生への期待度を抱くことができる。従って、実施例2の遊技機によると、演出のバリエーションを更に増加させ、遊技興趣を更に高めることができる。

#### 【実施例3】

##### 【0208】

次に、図38および図39を用いて実施例3の遊技機について説明する。この実施例3の遊技機は、停止前演出における往復動作の実行回数が増える程、特殊図柄Tの表示態様に変化する点が実施例1の遊技機1と異なる。また、実施例3の遊技機においては、停止前演出の実行時間が長くなる程、特殊図柄Tの表示態様に変化する点も実施例1の遊技機1と異なる。但し、その他の点に関しては、実施例1の遊技機1と同様である。

10

##### 【0209】

ここで、図38および図39は、「複数回の往復動作を実行する停止前演出」において、往復動作の回数が1回目(図38のb1~b5)、2回目(図38のb6~b10)、3回目(図39のb11~b15)、4回目(図39のb16~b20)と増えるに従って、特殊図柄Tのサイズが徐々に拡大する場合を示している。なお、以下の説明において、図38のb1~b5に示す往復動作を「往復動作A」、図38のb6~b10に示す往復動作を「往復動作B」、図39のb11~b15に示す往復動作を「往復動作C」、図39のb16~b20に示す往復動作を「往復動作D」と、それぞれ称することとする。

##### 【0210】

20

また、図38および図39は、「往復動作の実行回数が少ない停止前演出」よりも「往復動作の実行回数が多い停止前演出」の方が、当該停止前演出の最終段階に近づくに従って、特殊図柄Tのサイズがより大きくなることを示している。つまり、(a)往復動作の実行回数が1回とされる停止前演出(往復動作Aのみを実行する停止前演出)、(b)往復動作の実行回数が2回とされる停止前演出(往復動作Aおよび往復動作Bを実行する停止前演出)、(c)往復動作の実行回数が3回とされる停止前演出(往復動作A、往復動作Bおよび往復動作Cを実行する停止前演出)、(d)往復動作の実行回数が4回とされる停止前演出(往復動作A、往復動作B、往復動作Cおよび往復動作Dを実行する停止前演出)の順に、最終回の往復動作の実行時における特殊図柄Tのサイズがより大きくなることを示している。

30

##### 【0211】

実施例3によると、実施例1の効果に加えて以下の効果を得ることができる。つまり、停止前演出における往復動作の実行回数が増える程、特殊図柄Tのサイズが徐々に拡大するため、遊技者に対して更に強いインパクトを与える演出を実行可能である。例えば、遊技者は特殊図柄Tが拡大したことに遭遇することで、当否判定の結果が当りの可能性が高いことを確信できるため、遊技者に対して更に強いインパクトを与え、遊技興趣を効果的に高めることができる。

##### 【0212】

また、実施例3においては、図38および図39に示すように、1回の往復動作の実行に要する時間が一律に「3秒」とされているため、停止前演出において実行する往復動作の回数が多くなる程、停止前演出の実行時間が長くなる。よって、図38および図39は、停止前演出の実行時間が長くなる程、特殊図柄Tの表示態様に変化することも示している。つまり、「複数回の往復動作を実行する停止前演出」において、往復動作の回数が1回目(図38のb1~b5)、2回目(図38のb6~b10)、3回目(図39のb11~b15)、4回目(図39のb16~b20)と増え、停止前演出に実行時間が長くなるに従って、特殊図柄Tのサイズが徐々に拡大する場合を示している。

40

##### 【0213】

また、図38および図39は「往復動作の実行回数が多く、実行時間が長くなる停止前演出」の方が「往復動作の実行回数が少なく、実行時間が短くなる停止前演出」よりも、当該停止前演出の最終段階における特殊図柄Tのサイズがより大きくなることを示してい

50

る。つまり、(e) 往復動作 A のみを実行し、実行時間が「3 秒」とされる停止前演出、(f) 往復動作 A および往復動作 B を実行し、実行時間が「6 秒」とされる停止前演出、(g) 往復動作 A、往復動作 B および往復動作 C を実行し、実行時間が「9 秒」とされる停止前演出、(h) 往復動作 A、往復動作 B、往復動作 C および往復動作 D を実行し、実行時間が「12 秒」とされる停止前演出の順に、停止前演出終了時（最終回の往復動作の実行時）における特殊図柄 T のサイズが大きくなることを示している。

#### 【0214】

そして、実施例 3 においては、停止前演出の実行時間が長くなる程、特殊図柄 T のサイズが拡大する点からも、遊技者に対して更に強いインパクトを与える演出を実行可能である。例えば、遊技者は「停止前演出の実行時間が長くなることに伴って拡大した特殊図柄 T」に遭遇することで、当否判定の結果が当りの可能性が高いことを確信できるため、遊技者に対して更に強いインパクトを与え、遊技興趣を効果的に高めることができる。

10

#### 【0215】

なお、実施例 3 および後述する実施例 4 では、停止前演出における往復動作の実行回数が増え、停止前演出の実行時間も長くなる態様を例示している。ところが、実施例 3 および後述する実施例 4 では、往復動作の実行回数が多い停止前演出において「1 回の往復動作の実行に要する時間」を短く設定し、往復動作の実行回数が少ない停止前演出において「1 回の往復動作の実行に要する時間」を長く設定すること等によって、停止前演出における往復動作の実行回数が増えても停止前演出の実行時間が長くない態様や、停止前演出の実行時間が長くなっても、停止前演出における往復動作の実行回数が多くな

20

#### 【0216】

また、「停止前演出における往復動作の実行回数が増える程、特殊図柄の表示態様が変化する場合」や「停止前演出の実行時間が長くなる程、特殊図柄の表示態様が変化する場合」において、これらの「特殊図柄の表示態様の变化の態様」は実施例 3 に示す「特殊図柄 T のサイズが徐々に拡大する態様」に限定されない。例えば、停止前演出における往復動作の実行回数が増えるに従って「特殊図柄 T のサイズが縮小される態様」、「特殊図柄 T のサイズが拡大と縮小とを交互に行う態様」、「特殊図柄の色が変化する態様」、「特殊図柄の形状が変化する態様」、「特殊図柄を構成するキャラクタの種類が変化する態様」、「特殊図柄を構成するキャラクタの数が変化する態様」などを例示できる。また、停止前演出の実行時間が長くなる程、「特殊図柄 T のサイズが縮小される態様」、「特殊図柄 T のサイズが拡大と縮小とを交互に行う態様」、「特殊図柄の色が変化する態様」、「特殊図柄の形状が変化する態様」、「特殊図柄を構成するキャラクタの種類が変化する態様」、「特殊図柄を構成するキャラクタの数が変化する態様」などを例示することもできる。

30

#### 【0217】

また、実施例 3 では、1 回の図柄変動演出において停止前演出を複数回実行する場合、個々の停止前演出毎に計数される「往復動作の実行回数」に応じて特殊図柄 T の表示態様を変化させてもよいし、図柄変動演出全体（全停止前演出）を通して計数される「往復動作の実行回数」に応じて特殊図柄 T の表示態様を変化させてもよい。更に、実施例 3 では、1 回の図柄変動演出において停止前演出を複数回実行する場合、個々の停止前演出の実行時間に応じて特殊図柄 T の表示態様を変化させてもよいし、図柄変動演出全体を通して計測される「全停止前演出の実行時間」に応じて特殊図柄 T の表示態様を変化させてもよい。

40

#### 【実施例 4】

#### 【0218】

次に、図 40 および図 41 を用いて実施例 4 の遊技機について説明する。この実施例 4 の遊技機は、停止前演出における往復動作の実行回数が増える程、往復動作での特殊図柄 T の変動量（移動量）が変化することが実施例 1 の遊技機 1 と異なる。また、実施例 4 の遊技機においては、停止前演出の実行時間が長くなる程、往復動作での特殊図柄 T の変動

50

量（移動量）が変化することも実施例 1 の遊技機 1 と異なる。但し、その他の点に関しては、実施例 1 の遊技機 1 と同様である。

【0219】

ここで、図 4 0 および図 4 1 は、「複数回の往復動作を実行する停止前演出」において、往復動作の回数が 1 回目（図 4 0 の c 1 ~ c 5）、2 回目（図 4 0 の c 6 ~ c 1 0）、3 回目（図 4 1 の c 1 1 ~ c 1 5）、4 回目（図 4 1 の c 1 6 ~ c 2 0）と増えるに従って、往復動作での特殊図柄 T の変動量が徐々に増加する場合を示している。つまり、個々の往復動作において、停止表示領域 C H に到達した特殊図柄 T が「疑似図柄の変動方向とは逆方向」に変動する量（復路表示に伴って変動する量）を、往復動作の実行回数が増える程、多くなるように定めている。このため、特殊図柄 T のうち個々の往復動作の完了時において表示画面 2 7 a に表示される範囲は、1 回目の往復動作の完了時（図 4 0 の c 5 を参照）、2 回目の往復動作の完了時（図 4 0 の c 1 0 を参照）、3 回目の往復動作の完了時（図 4 1 の c 1 5 を参照）の順に縮小される。そして、4 回目の往復動作を完了した時点（図 4 1 の c 2 0 を参照）では、特殊図柄 T が表示画面 2 7 a に表示されない状態（特殊図柄 T が表示画面 2 7 a 上縁を完全に通り越し、特殊図柄 T の全域が表示画面 2 7 a 外に出た状態）となる。なお、以下の説明において、図 4 0 の c 1 ~ c 5 に示す往復動作を「往復動作 J」、図 4 0 の c 6 ~ c 1 0 に示す往復動作を「往復動作 K」、図 4 1 の c 1 1 ~ c 1 5 に示す往復動作を「往復動作 L」、図 4 1 の c 1 6 ~ c 2 0 に示す往復動作を「往復動作 M」と、それぞれ称することとする。

【0220】

また、図 4 0 および図 4 1 は、「往復動作の実行回数が少ない停止前演出」よりも「往復動作の実行回数が多い停止前演出」の方が、当該停止前演出の最終段階に近づくに従って、往復動作での特殊図柄 T の変動量（移動量）がより多くなることも示している。つまり、（j）往復動作の実行回数が 1 回とされる停止前演出（往復動作 J のみを実行する停止前演出）、（k）往復動作の実行回数が 2 回とされる停止前演出（往復動作 J および往復動作 K を実行する停止前演出）、（l）往復動作の実行回数が 3 回とされる停止前演出（往復動作 J、往復動作 K および往復動作 L を実行する停止前演出）、（m）往復動作の実行回数が 4 回とされる停止前演出（往復動作 J、往復動作 K、往復動作 L および往復動作 M を実行する停止前演出）の順に、往復動作での特殊図柄 T の変動量（移動量）が多くなること（特殊図柄 T の停止表示領域 C H からの距離が拡大すること）も示している。

【0221】

実施例 4 によると、実施例 1 の効果に加えて以下の効果を得ることができる。例えば、往復動作の実行回数が増える程、特殊図柄 T の変動量が徐々に増加するため、遊技者に対して更に強いインパクトを与える演出を実行可能である。つまり、遊技者は特殊図柄 T の変動量が拡大したことを認識することで、当否判定の結果が当りの可能性が高いことを確信できるため、遊技者に対して更に強いインパクトを与え、遊技興趣を効果的に高めることができる。

【0222】

また、実施例 4 においても、図 4 0 および図 4 1 に示すように、1 回の往復動作の実行に要する時間が一律に「3 秒」とされているため、停止前演出において実行する往復動作の回数が多くなる程、停止前演出の実行時間が長くなる。よって、図 4 0 および図 4 1 は、停止前演出の実行時間が長くなる程、往復動作での特殊図柄 T の変動量（移動量）がより多くなることも示している。つまり、「複数回の往復動作を実行する停止前演出」において、往復動作の回数が 1 回目（図 4 0 の c 1 ~ c 5）、2 回目（図 4 0 の c 6 ~ c 1 0）、3 回目（図 4 1 の c 1 1 ~ c 1 5）、4 回目（図 4 1 の c 1 6 ~ c 2 0）と増え、停止前演出の実行時間が長くなるに従って、往復動作での特殊図柄 T の変動量（移動量）が多くなること（特殊図柄 T の停止表示領域 C H からの距離が拡大すること）も示している。

【0223】

また、図 4 0 および図 4 1 は「往復動作の実行回数が多く、実行時間が長くなる停止前

演出」の方が「往復動作の実行回数が少なく、実行時間が短くなる停止前演出」よりも、往復動作での特殊図柄 T の変動量が多くなることも示している。つまり、( n ) 往復動作 J のみを実行し、実行時間が「 3 秒」とされる停止前演出、( o ) 往復動作 J および往復動作 K を実行し、実行時間が「 6 秒」とされる停止前演出、( p ) 往復動作 J、往復動作 L および往復動作 L を実行し、実行時間が「 9 秒」とされる停止前演出、( h ) 往復動作 J、往復動作 K、往復動作 L および往復動作 M を実行し、実行時間が「 1 2 秒」とされる停止前演出の順に、往復動作での特殊図柄 T の変動量（移動量）が多くなること（特殊図柄 T の停止表示領域 C H からの距離が拡大すること）も示している。

#### 【 0 2 2 4 】

実施例 4 においては、停止前演出の実行時間が長くなる程、往復動作での特殊図柄 T の変動量が拡大する点からも、遊技者に対して更に強いインパクトを与える演出を実行可能である。例えば、遊技者は、往復動作の実行時間が長くなることに伴って、往復動作での変動量が拡大する特殊図柄 T に遭遇することで、当否判定の結果が当りの可能性が高いことを確信できるため、遊技者に対して更に強いインパクトを与え、遊技興趣を効果的に高めることができる。

#### 【 0 2 2 5 】

また、「停止前演出における往復動作の実行回数が増える程、特殊図柄 T の変動量（移動量）が変化する場合」や「停止前演出の実行時間が長くなる程、往復動作での特殊図柄 T の変動量（移動量）が変化する場合」において、これらの「特殊図柄の変動量（移動量）の変化の態様」は実施例 4 に示す「～変動量が大きくなる態様」に限定されない。例えば、往復動作の実行回数が増えるに従って、「～変動量が小さくなる態様」、「～変動量が大きくなったり小さくなったりする態様」等を例示できる。また、停止前演出の実行時間が長くなる程、「～変動量が小さくなる態様」、「～変動量が大きくなったり小さくなったりする態様」等を例示することもできる。

#### 【 0 2 2 6 】

更に、実施例 4 では、1 回の図柄変動演出において停止前演出を複数回実行する場合、個々の停止前演出毎に計数される「往復動作の実行回数」に応じて特殊図柄 T の変動量を変化させてもよいし、図柄変動演出全体（全停止前演出）を通して計数される「往復動作の実行回数」に応じて特殊図柄 T の変動量を変化させてもよい。更に、実施例 4 では、1 回の図柄変動演出において停止前演出を複数回実行する場合、個々の停止前演出の実行時間に応じて特殊図柄 T の変動量を変化させてもよいし、図柄変動演出全体を通して計測される「全停止前演出の実行時間」に応じて特殊図柄 T の変動量を変化させてもよい。

#### 【 実施例 5 】

#### 【 0 2 2 7 】

次に、実施例 5 の遊技機について説明する。この実施例 5 は、図 3 3 の代わりに図 4 2 を用いる点と、図 3 4 の代わりに図 4 3 を用いる点とを除いて実施例 1 と同様である。ここで、図 4 2 に示す演出パターンテーブルでは、特定変動パターン A 2 に対応する演出パターンとして、演出パターン a 2 3 が追加されている点が、図 3 3 に示す演出パターンテーブルと異なる。また、図 4 3 に示す演出パターンテーブルでは、特定変動パターン A 4 に対応する演出パターンとして、演出パターン a 4 3 が追加されている点が、図 3 4 に示す演出パターンテーブルと異なる。

#### 【 0 2 2 8 】

演出パターン a 2 3 および演出パターン a 4 3 は、停止前演出における各往復動作を低速で（各往復動作に約 9 秒を費やして）行うものである。そして、これらの演出パターン a 2 3、a 4 3 に従う図柄変動演出においては往復動作が「 2 回」であるが、各往復動作が低速で行われるため、これらの図柄変動演出において往復動作に費やす時間は、各往復動作を通常速度（例えば、約 3 秒）で多数回（例えば、6 回）行った場合のように長くなる。また、当り図柄を停止表示するための図柄変動演出のうち、「演出パターン a 2 3 および演出パターン a 4 3」以外の演出パターンに従う図柄変動演出においては、各往復動作が通常速度で行われるものの、「往復動作の実行回数」が多くされているため、図

柄変動演出において往復動作に費やす時間が長くなる。なお、図４２および図４３の「Ｓ煽り」とは「低速の往復動作」を示している。

【０２２９】

実施例５によると、実施例１の効果に加えて以下の効果を得ることができる。つまり、当り信頼度が高いことを示す演出として、往復動作を通常の実行回数より多く行いつつ当該往復動作の実行回数を多くするものと、往復動作をゆっくりと行いつつ当該往復動作の実行回数を少なくするものとを混在させることで、演出の多様化を図り、遊技興趣を効果的に高めることができる。また、往復動作をゆっくりと行う停止前演出に遭遇する遊技者は、当り発生を認識できるため、遊技興趣の向上を図ることができる。なお、このように、往復動作をゆっくりと行って、停止前演出（往復動作）に費やす時間を長くすることで、往復動作の回数がそれ程多くもなく、しかも、再変動表示の回数が少ない（例えば、１回）にもかかわらず、当り発生の可能性が高いことを示す演出（高信頼度の演出、熱い演出）を実行することができる。

10

【０２３０】

以上、本発明の実施の形態を説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、請求項１に記載した範囲を逸脱しない限り、請求項１の記載文言に限定されず、当業者がそれらから容易に置き換えられる範囲にも、および、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することができる。

【０２３１】

すなわち、各実施例では、特殊図柄を再変動表示（例えば、疑似連演出）の開始契機となる専用の図柄（当否判定の結果を示すためには用いられない専用図柄）で構成する態様を例示したが、特殊図柄の態様はこれに限定されず、図４４に示す変形例１のように、当否判定の結果を示すための図柄を用いて、特殊図柄を構成することもできる。

20

【０２３２】

ここで、変形例１は、他の図柄との組み合わせによりチャンス目を構成する図柄を「特殊図柄」とする具体例を示している。この変形例１においても、図柄変動演出の開始契機を生ずると、左循環表示領域２７Ｌ、中循環表示領域２７Ｃおよび右循環表示領域２７Ｒが出現して、左疑似図柄、中疑似図柄および右疑似図柄が変動を開始する（ｄ１）。このとき、遊技者は、左循環表示領域２７Ｌ、中循環表示領域２７Ｃおよび右循環表示領域２７Ｒにおいて「循環表示（スクロール変動表示）」されている疑似図柄を認識することは困難若しくは不可能となっている。

30

【０２３３】

この後、左疑似図柄、右疑似図柄の順で対応となる停止表示領域ＬＨ、ＲＨに停止表示される（ｄ２、ｄ３）。但し、図柄変動演出を開始する際に受信した変動パターン指定コマンドが特定変動パターンであり、「特殊態様の図柄変動演出」を実行している場合には、左疑似図柄および右疑似図柄として異なる算用数字を示す図柄が停止表示される。

【０２３４】

また、「特殊態様の図柄変動演出」を実行している場合には、右疑似図柄の停止図柄と同一の算用数字を表示する図柄Ｂが、中循環表示領域２７Ｃの上端側に出現するが、特殊態様の図柄変動演出では、この出現する図柄Ｂが特殊図柄Ｂに該当する。この特殊図柄は、中循環表示領域２７Ｃにおいて、停止表示領域ＣＨに向かって下降する動作（往路動作）と、停止表示領域ＣＨから離れるように上昇する動作（復路動作）とを実行する（ｄ３～ｄ６）。つまり、特殊図柄Ｂが中循環表示領域２７Ｃにおいて上下する往復動作を行う。

40

【０２３５】

そして、この往復動作を経て特殊図柄Ｂが、中循環表示領域２７Ｃの停止表示領域ＣＨに停止表示されると（ｄ７）、再変動表示（例えば、疑似連演出）が開始される（ｄ８）。一方、特殊図柄Ｂが、中循環表示領域２７Ｃの停止表示領域ＣＨに停止表示されことなく、停止表示領域ＣＨに他の数字図柄が停止表示される場合には、再変動表示（例えば、疑似連演出）が開始されることがなく、図柄変動演出を終了する。この変形例１によって

50

も、実施例 1 と同様な効果を得ることができる。

【 0 2 3 6 】

各実施例では 3 個の疑似図柄が「循環表示（スクロール変動表示）」され、1 個の特殊図柄が往復動する態様を例示したが、「循環表示（スクロール変動表示）」される疑似図柄の個数は 2 個であってもよいし、4 個以上であってもよい。また、往復動する特殊図柄の数は 2 個以上であってもよい。更に、各実施例では中疑似図柄の変動経路において特殊図柄を往復させる態様を例示したが、一方の端の疑似図柄（左疑似図柄および右疑似図柄のうちの一方）と、中疑似図柄とを停止表示領域に停止させた後、他方の端の疑似図柄（左疑似図柄および右疑似図柄のうちの他方）の変動経路において特殊図柄を往復させる態様を例示することもできる。

10

【 0 2 3 7 】

各実施例では複数個の疑似図柄の「循環表示（スクロール変動表示）」の方向が等しくされる態様を例示したが、複数個の疑似図柄のうちの幾つかと、残りの疑似図柄とで、「循環表示（スクロール変動表示）」の方向が異なってもよい。また、各実施例では全ての疑似図柄が上方から下方に「循環表示（スクロール変動表示）」され、特殊図柄が上下に往復動する態様を例示したが、複数の疑似図柄が下方から上方に「循環表示（スクロール変動表示）」され、特殊図柄が上下に往復動する態様を例示することもできる。

【 0 2 3 8 】

また、図 4 5 ( a ) の変形例 2 のように、上方において横方向に長尺に設けられる上部循環表示領域 2 7 U と、その下方において横方向に長尺に設けられる中間部循環表示領域 2 7 M と、その下方において横方向に長尺に設けられる下部循環表示領域 2 7 D とを表示画面 2 7 a に出現させ、これらの循環表示領域 2 7 U、2 7 M、2 7 D で疑似図柄を横方向（本例では右から左）に「循環表示（スクロール変動表示）」する（ g 1 ~ g 3 ）とともに、特殊図柄 D が左右方向に往復動する態様を例示することもできる。なお、表示画面 2 7 a において、上下方向に出現する循環表示領域の数は、2 個であってもよいし、4 個以上であってもよい。また、各実施例や変形例 2 と異なり、複数個の循環表示領域を斜め方向に長尺な状態に出現させ、これらの循環表示領域において疑似図柄の循環表示（スクロール変動表示）を行ってもよい。

20

【 0 2 3 9 】

更に、図 4 5 ( b ) の変形例 3 のように、複数個の疑似図柄を第 1 回転方向へ回転させつつ変動させるとともに、特殊図柄に第 1 回転方向への回転と、第 1 回転とは反対の第 2 回転方向への回転とを交互に行う往復動作を施すこととしてもよい。例えば、停止表示領域 L H、C H、R H の各々において、疑似図柄を所定方向に回転させつつ循環表示を行ってもよい。この場合、各停止表示領域 L H、C H、R H において疑似図柄が 1 回転する毎に、その図柄が示す算用数字が「1 ~ 9」の順で昇順に繰り上がり、「9」の次に再び「1」に戻り、更に「1 ~ 9」の順で昇順に繰ることを繰り返す表示を行ってもよい（ h 1 ）。但し、このような回転による変動表示においても、疑似図柄の回転が高速で行われるため、遊技者は循環表示の途中において、各停止表示領域 L H、C H、R H に表示されている算用数字を認識することができない。

30

【 0 2 4 0 】

この変形例 3 においては、左疑似図柄が停止表示領域 L H に停止表示され、更に右疑似図柄が停止表示領域 R H に停止表示されると（ h 2 ）、停止表示領域 C H で特殊図柄 E が往復動作（往復回転動作）を開始する（ h 3 ）。つまり、特殊図柄 E がその回転速度を低下させた状態で第 1 回転方向への回転（ h 3 ）と、第 1 回転方向とは反対の第 2 回転方向への回転（ h 4 ）とを交互に行う往復動作を行う。このとき、回転速度が低下しているため、遊技者は回転している疑似図柄が特殊図柄 E であることを認識することができる。そして、停止表示領域 C H において所定のタイミングで疑似図柄（中疑似図柄）の停止表示が実行される。その際、特殊図柄 E が停止表示領域 C H に停止表示されると（ h 5 ）、再変動表示が開始され、特殊図柄 E 以外の図柄が停止表示されると、今回の図柄変動演出を終了する。

40

50

## 【0241】

各実施例では、停止表示領域CHの下端を完全に通り越さない範囲内で特殊図柄Tを往復動作させる態様を例示したが、特殊図柄の移動範囲はこれに限定されない。例えば、図46(a)に示す変形例4のように、特殊図柄Tが往復動作する経路の中間部に停止表示領域CHを配置し、上下動する特殊図柄Tが停止表示領域CHを「上方から下方」若しくは「下方から上方」に通過することとしてもよい(e1~e5)。更に、図46(b)に示す変形例5のように、表示画面の一側縁側から出現する特殊図柄Tが、表示画面の他側縁側に移動して画面外に出た後、表示画面の一側縁側から再度出現する態様を例示することでもできる(f1~f5)。なお、図46(a)の変形例4は、リーチ表示を行った後に往復動作を行う態様を示している。この場合、特殊図柄Tが停止表示領域CHに停止表示された後に実行される再変動表示は、特殊図柄Tに置き換えられた図柄(変形例4では中疑似図柄)のみで行ってもよいし、全ての疑似図柄によって行ってもよい。

10

## 【0242】

更に、各実施例の変形例として、図47に示す変形例6を例示することでもできる。この変形例6では、特殊図柄Fを拡大したり縮小したりすることで停止前演出を構成する態様を示している(j1~j3)。そして、停止表示領域CHに拡大された状態の特殊図柄Fが停止表示されると(j4)、再変動表示を開始し(j5)、停止表示領域CHに縮小された状態の特殊図柄Fが停止表示されると(k4)、今回の図柄変動演出を終了する態様を示している。また、図示を省略するが特殊図柄の状態を変化させることで停止前演出を構成することでもできる。例えば、特殊図柄の発光と発光停止とを交互に行ったり、特殊図柄の色を交互に変えることや、特殊図柄を構成するキャラクタを交互に変更すること等によって停止前演出を構成することでもできる。

20

## 【0243】

ここで、請求項1の発明および各参考発明の「停止表示位置の近く」としては以下の範囲を例示できる。例えば、特殊図柄が変動方向と逆方向への変動を行ったときに、図柄表示手段の表示部(例えば、表示画面27a)に特殊図柄の少なくとも一部が表示可能な範囲を例示できる。この場合、特殊図柄が往復動作を繰り返すことで、その変動量が拡大した場合においては、特殊図柄が表示部に表示されない状態となってもよいし、特殊図柄の少なくとも一部が表示部に表示される状態が維持されてもよい。

## 【0244】

30

また、停止表示位置の中心部(変動方向に沿った中心部)と、図柄表示手段の表示部(例えば、表示画面27a)の縁部(停止表示位置を基準として変動方向と逆方向に位置する縁部)との距離をDとした場合、停止表示位置の中心部から0.95D以内の距離の箇所、好ましくは、停止表示位置の中心部から0.7D以内の距離の箇所、更に好ましくは、停止表示位置の中心部から0.6D以内の距離の箇所を例示できる。この場合においても、特殊図柄が往復動作を繰り返すことで、その変動量が拡大した場合においては、特殊図柄が表示部に表示されない状態となってもよいし、特殊図柄の少なくとも一部が表示部に表示される状態が維持されてもよい。

## 【0245】

40

更に、特殊図柄の変動方向に沿った幅をLとした場合、停止表示位置の中心部(変動方向に沿った中心部)から「4L以内」、好ましくは、「3L以内」、更に好ましくは、「2L以内」の距離にある範囲を例示することでもできる。この場合、特殊図柄が変動方向と逆方向に最大量変動したとき、特殊図柄の少なくとも一部が表示部に表示されることが望ましい。但し、この場合においても、特殊図柄が往復動作を繰り返すことで、その変動量が拡大した場合においては、特殊図柄が表示部に表示されない状態となってもよいし、特殊図柄の少なくとも一部が表示部に表示される状態が維持されてもよい。

## 【0246】

ここで、請求項1の発明および各参考発明の関連発明として、「前記停止前演出における前記往復動作の実行回数が増えるに従って、前記特殊図柄の変動速度が変化することを特徴とするもの」を例示できる。例えば、往復動作の実行回数が増えるに従って「特殊図

50

柄の変動速度が加速される態様」、「減速される態様」、「加速および減速を交互に行う態様」等を例示できる。また、他の関連発明として、「前記停止前演出の実行時間が長くなる程、前記特殊図柄の変動速度が変化することを特徴とするもの」を例示できる。例えば、停止前演出の実行時間が長くなるに従って「特殊図柄の変動速度が加速される態様」、「減速される態様」、「加速および減速を交互に行う態様」等を例示できる。

【0247】

また、各実施例と異なり、前変動でリーチ表示を行ってから最初の停止前演出を開始してもよいし、特殊図柄が最初に停止したときに（特殊図柄停止表示手段の作動時に）、リーチ表示を行い、再変動表示の際に中疑似図柄のみの変動を行ってもよい。

【0248】

図柄表示手段（演出表示手段）及び判定図柄表示手段としては、液晶表示装置（液晶ディスプレイ）、プラズマディスプレイ、CRTディスプレイ、7セグメントLED表示体等の各種表示装置等を例示できる。この場合、判定図柄表示手段と図柄表示手段（演出表示手段）とが別個の表示装置で構成されてもよいし、同一の表示装置によって構成されてもよい。つまり、「図柄表示手段（演出表示手段）を構成する演出表示装置」とは別の表示装置によって判定図柄表示手段を構成してもよいし、「演出表示装置の表示画面の一部」によって判定図柄表示手段を構成してもよい。

【0249】

また、判定図柄表示手段と図柄表示手段（演出表示手段）とを備える遊技機では、通常、図柄表示手段（演出表示手段）の表示内容の方が、判定図柄表示手段の表示内容よりも遊技者にとって認識容易とされる。例えば、（a）図柄表示手段（演出表示手段）の方が判定図柄表示手段よりも大きな図柄を表示すること、（b）図柄表示手段（演出表示手段）では文字・数字として成立する図柄（表示演出要素）を表示し、判定図柄表示手段では文字・数字として成立しない図柄を表示すること、（c）判定図柄表示手段よりも図柄表示手段（演出表示手段）の方を遊技盤面の中央寄りに配設すること、或いは、（a）～（c）のうちの2つ以上を行うこと等によって、図柄表示手段（演出表示手段）の表示内容の方が判定図柄表示手段の表示内容よりも認識容易とされる。

【0250】

前述の実施例1では、「前記停止前演出実行手段は、前記停止前演出における前記往復動作（煽り動作）の実行回数が異なる複数の演出パターンの中から選択される一の演出パターンにしたがって前記停止前演出を実行可能に構成されること」を特徴としている。

同時に、前述の実施例1では、「前記停止前演出実行手段は、前記停止前演出の実行時間が異なる複数の演出パターンの中から選択される一の演出パターンにしたがって前記停止前演出を実行可能に構成されること」を特徴としている。

但し、「主制御部200Aによって特定変動パターンが選択されると、前記停止前演出実行手段は、前記図柄表示手段において実行する変動表示のパターンとして、この選択された特定変動パターンと1対1の対応関係にある演出パターンにしたがって前記停止前演出を実行する態様」を例示することもできる。

【0251】

また、各実施例では、「停止前演出において複数回の往復動作（煽り動作）を行う場合において、個々の往復動作（煽り動作）の実行時間を同一時間（3秒若しくは9秒）とする具体例」を例示したが、個々の往復動作（煽り動作）の実行時間に長短を設けることもできる。例えば、停止前演出として複数回の往復動作（煽り動作）を行う場合において、往復動作（煽り動作）の実行回数が増えるに従って、「個々の往復動作（煽り動作）の実行時間が長くなる具体例」、「個々の往復動作（煽り動作）の実行時間が短くなる具体例」、「個々の往復動作（煽り動作）の実行時間が長くなることと、短くなることとを交互に繰り返す具体例」等を例示することもできる。

【0252】

また、上述した各実施例および変形例では、遊技ホールの島設備から供給される遊技球を「貸球」や「賞球」として利用し、遊技盤に設けられた各種入賞口（第1始動口、第2

10

20

30

40

50



始動口、大入賞口等)への遊技球の入球に応じて所定数の賞球を払い出すことによって、遊技の結果としての利益(遊技価値)を遊技者に付与する遊技機1に本発明を適用した例を説明したが、「賞球の払い出し」とは異なる形態で遊技上の利益(遊技価値)を付与するタイプの遊技機にも、本発明を適用することができる。

#### 【0253】

例えば、各種入賞口への遊技球の入球が発生することで、その入球に対応する利益の量(遊技価値の大きさ)を示すデータを主制御部あるいは払出制御部のRAMに記憶することによって、遊技上の利益(遊技価値)を遊技者に付与するタイプの遊技機にも本発明を適用することができ、この場合にも、上記実施例と同様の効果を得ることができる。なお、遊技上の利益(遊技価値)をデータ化して遊技者に付与するタイプの遊技機としては、遊技機に内蔵された複数個の遊技球を循環させて使用する遊技機、具体的には、各種入賞口あるいはアウト口を経て遊技盤の裏面に排出された遊技球を、再度、発射位置に戻して発射するように構成された遊技機(いわゆる封入式遊技機)を例示できる。この種の遊技機(いわゆる封入式遊技機)においては、例えば、入賞口に遊技球が入球する毎に、例えば、入球した入賞口毎に定められた賞球量を示すデータを記憶することによって、遊技の結果としての遊技価値を遊技者に付与することができる。

10

#### 【産業上の利用可能性】

#### 【0254】

本発明は、遊技機を製造、販売等する分野において利用できる。

#### 【符号の説明】

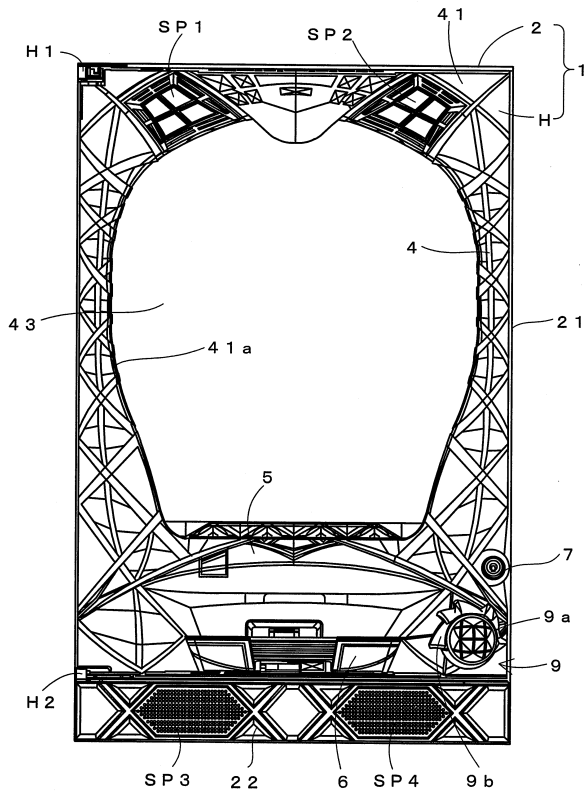
20

#### 【0255】

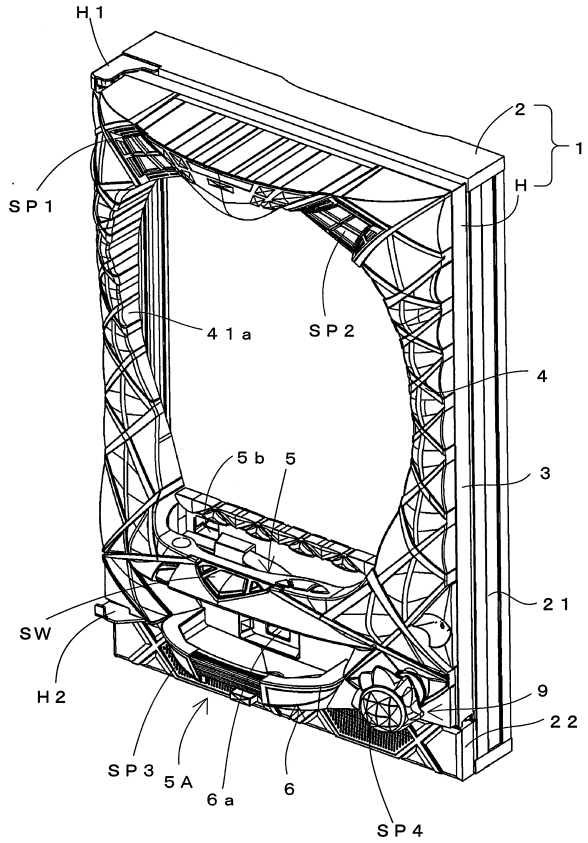
- 1 ; 遊技機(弾球遊技機)、
- 2 ; 外枠、
- 10 ; 遊技盤、
- 11 ; 遊技領域、
- 17a ; 第1始動入賞装置、
- 17b ; 第2始動入賞装置、
- 27 ; 演出表示装置(図柄表示手段)、
- 27a ; 表示画面、
- 70 ; 可動役物(貯留装置)、
- 31 ; 大入賞装置、
- 62a ; 第1特別図柄表示部(判定図柄表示手段)、
- 62b ; 第2特別図柄表示部(判定図柄表示手段)、
- 200A ; 主制御部、
- 220A ; サブ制御部(停止前演出実行手段、特殊図柄停止表示手段、再変動表示実行手段)、
- 222A ; 演出表示制御部。

30

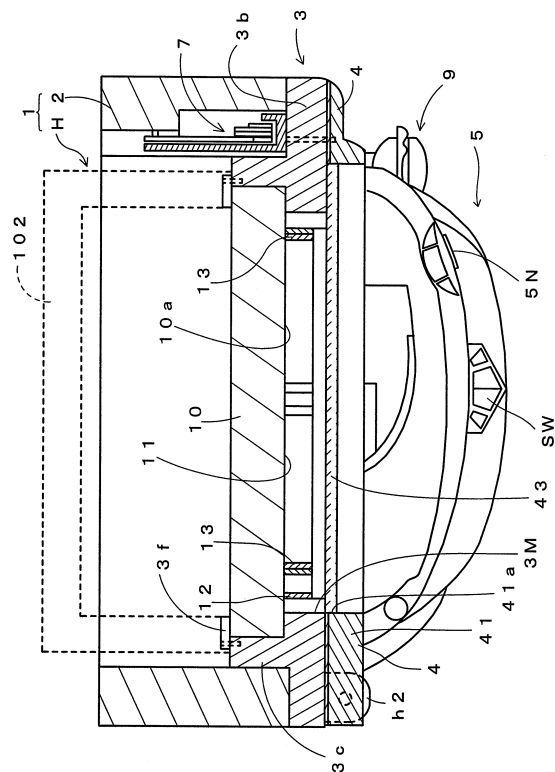
【図 1】



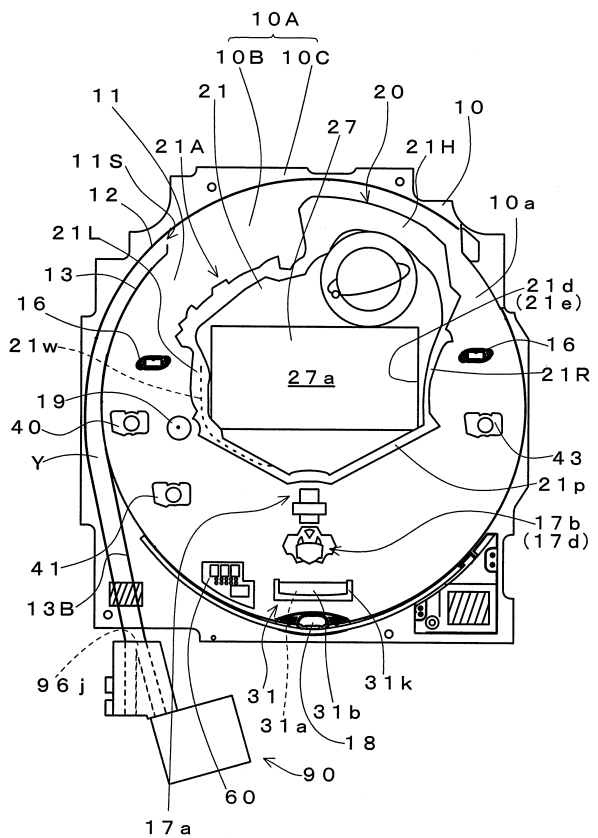
【図 2】



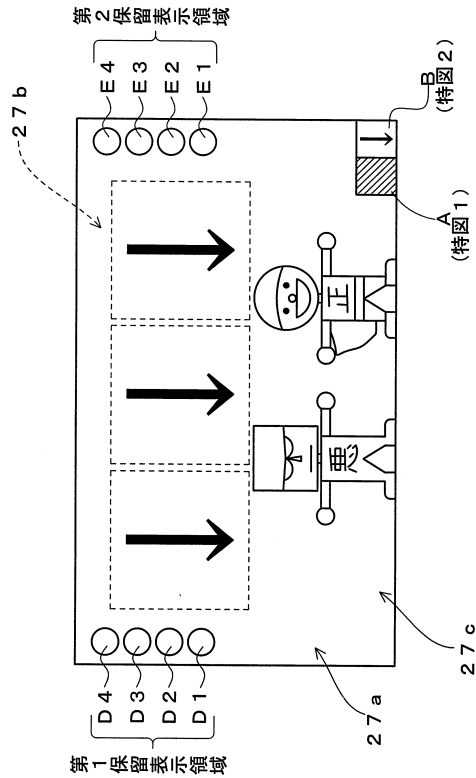
【図 3】



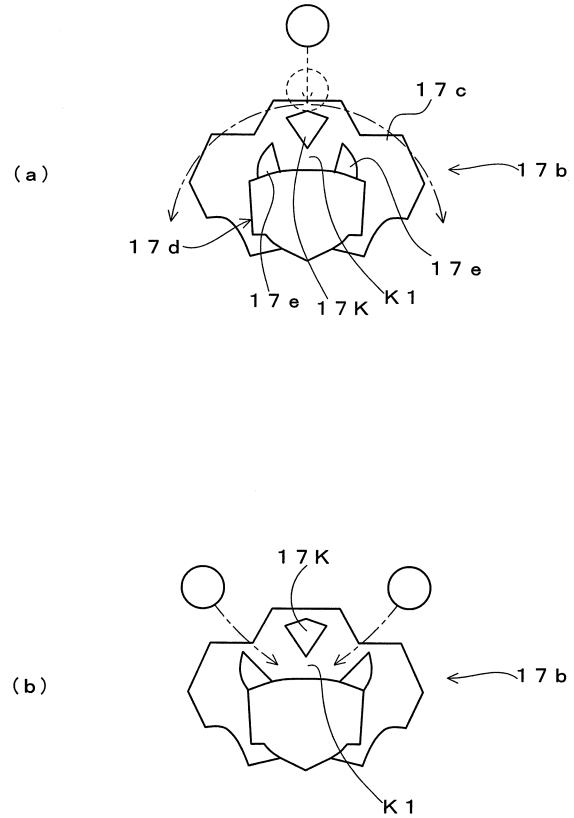
【図 4】



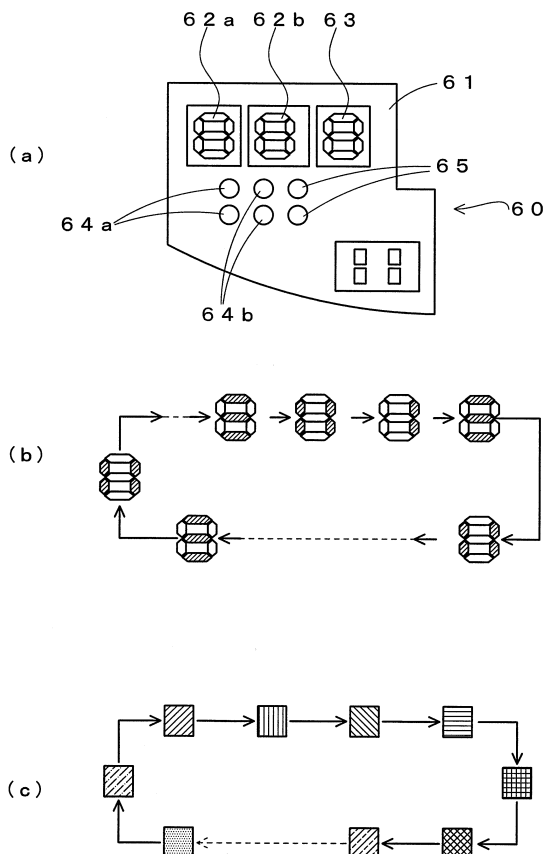
【図 5】



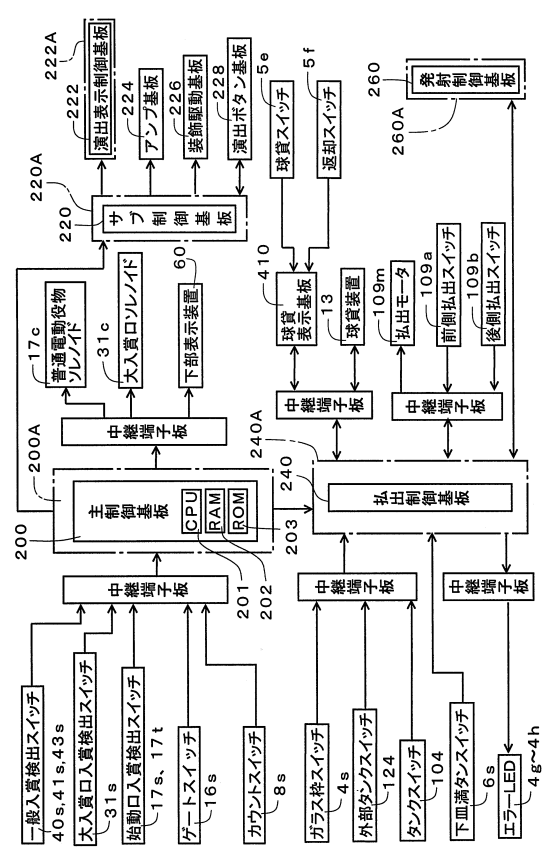
【図 6】



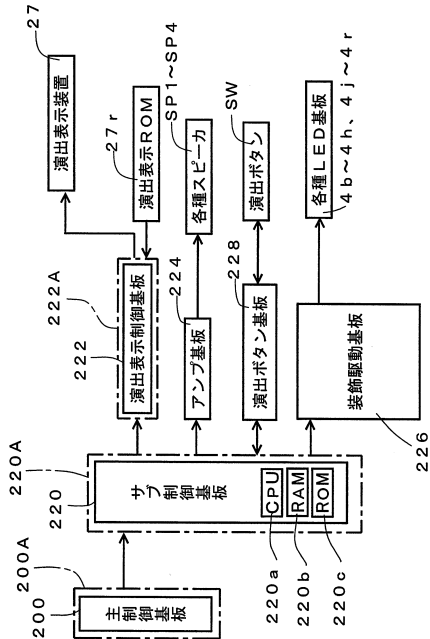
【図 7】



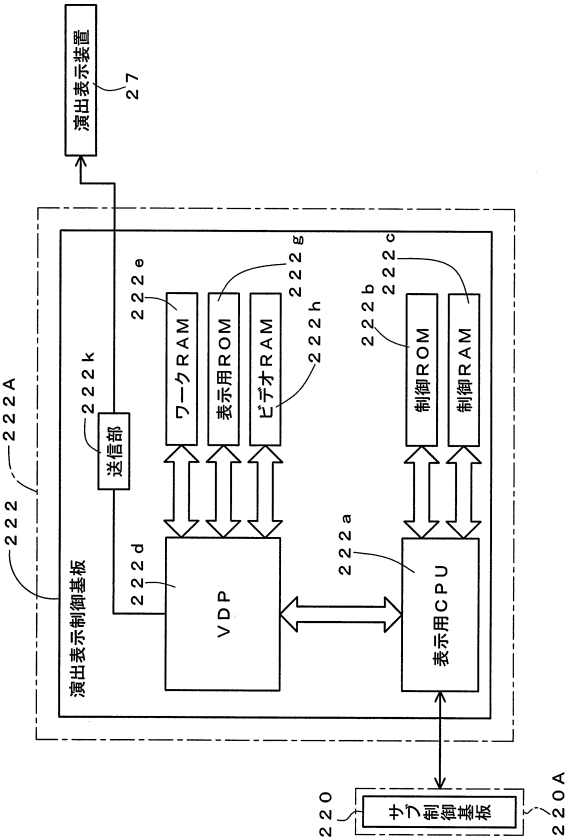
【図 8】



【図 9】



【図 10】



【図 11】

特図 1 大当り図柄決定用テーブル

停止 図柄	大当りの種類	払出予定賞球数	大当り遊技	発生率	開放延長 の有無
	16R確変大当りA	2,400	大当り遊技A	15%	次回
	16R通常大当りA	2,400	大当り遊技A	5%	100
	8R確変大当りB	1,200	大当り遊技B	30%	次回
	8R通常大当りB	1,200	大当り遊技B	20%	100
	4R確変大当りC	600	大当り遊技C	20%	次回
	4R通常大当りC	600	大当り遊技C	10%	100

高確率モード：1/400 低確率モード：1/40

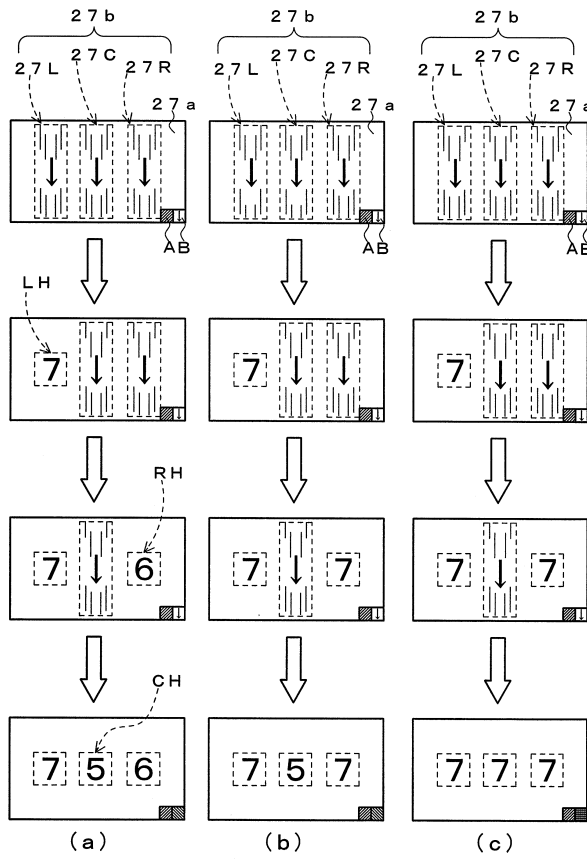
【図 12】

特図 2 大当り図柄決定用テーブル

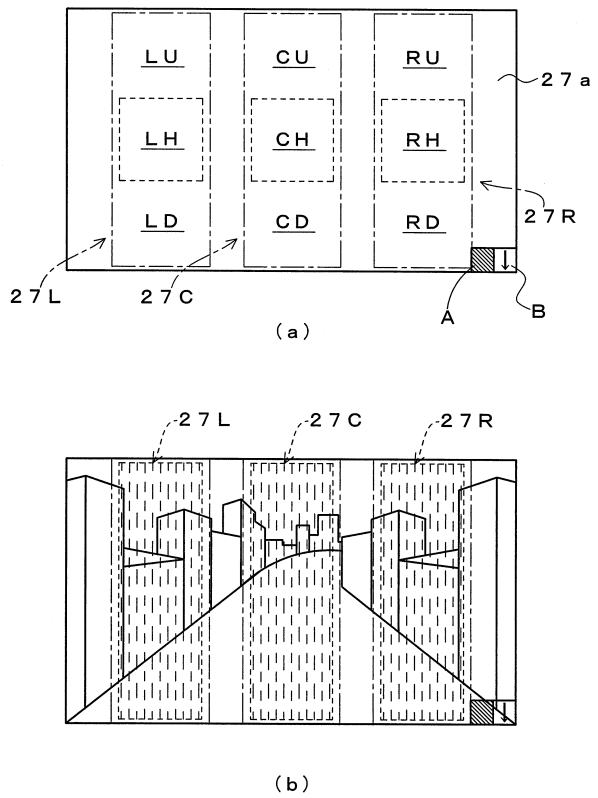
停止 図柄	大当りの種類	払出予定賞球数	大当り遊技	発生率	開放延長 の有無
	16R確変大当りA	2,400	大当り遊技A	30%	次回
	16R通常大当りA	2,400	大当り遊技A	20%	100
	8R確変大当りB	1,200	大当り遊技B	20%	次回
	8R通常大当りB	1,200	大当り遊技B	10%	100
	4R確変大当りC	600	大当り遊技C	15%	次回
	4R通常大当りC	600	大当り遊技C	5%	100

高確率モード：1/400 低確率モード：1/40

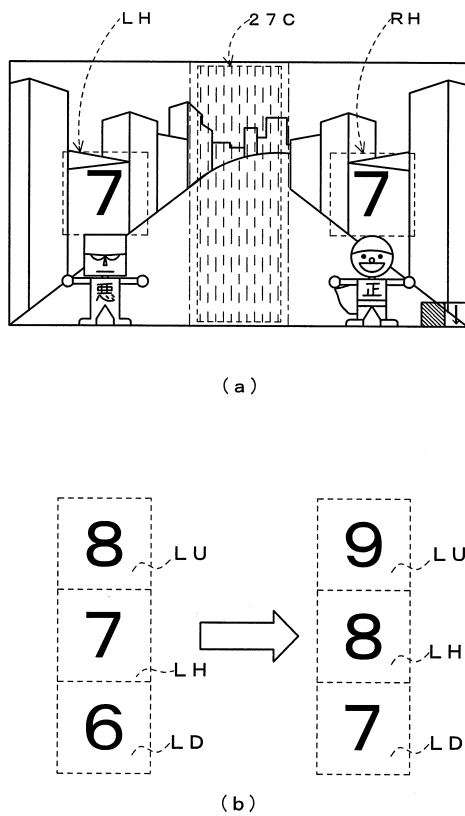
【図 13】



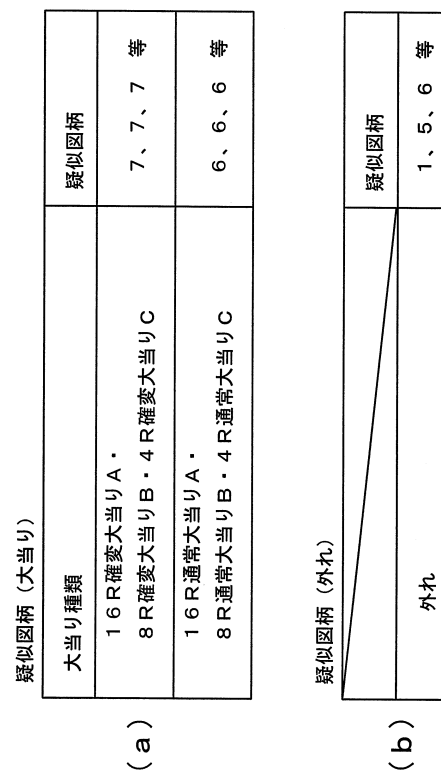
【図 14】



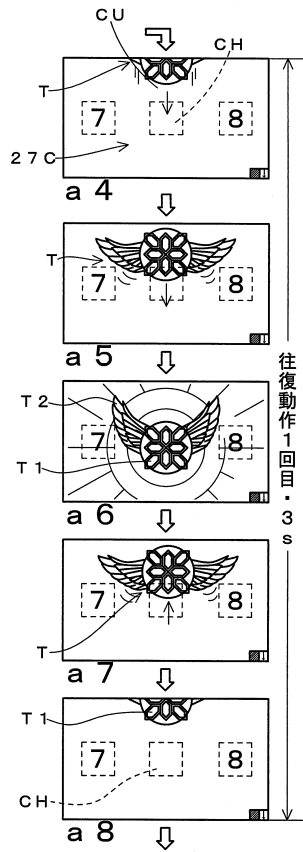
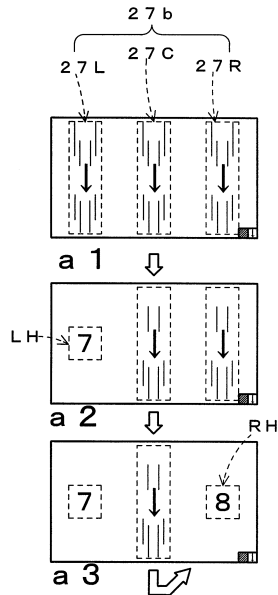
【図 15】



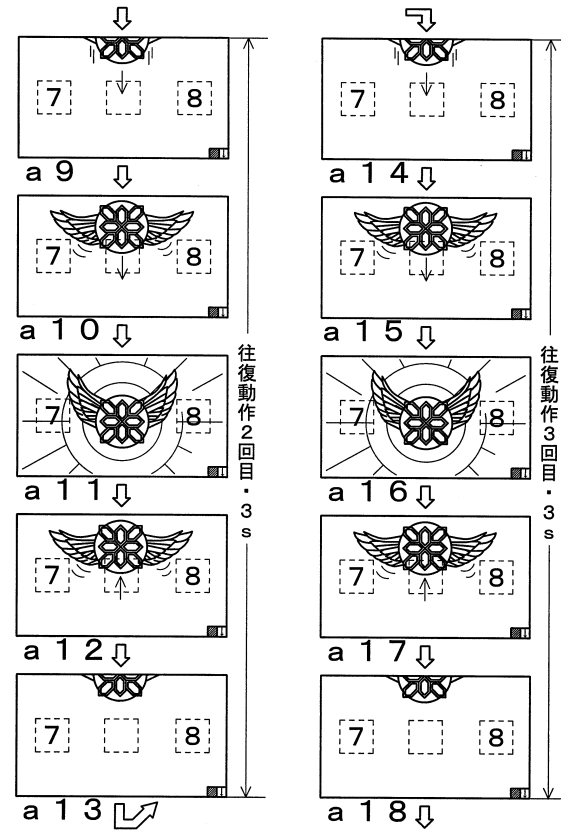
【図 16】



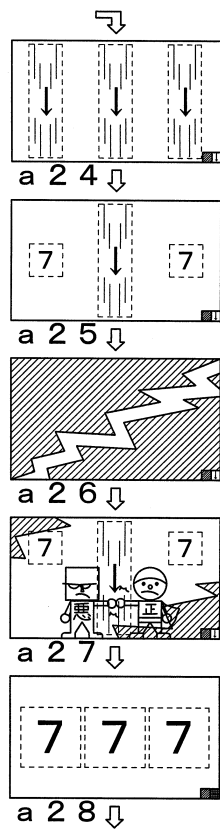
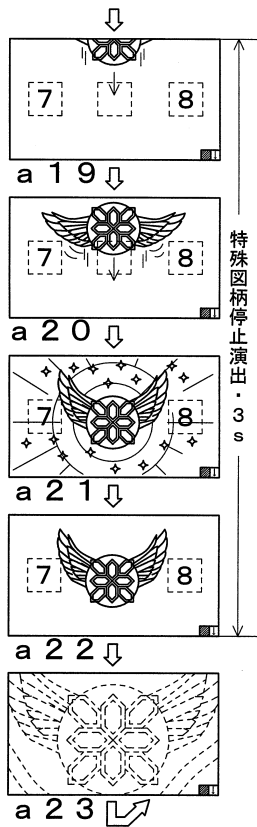
【図 17】



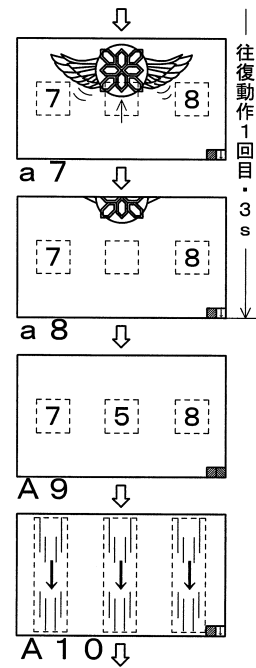
【図 18】



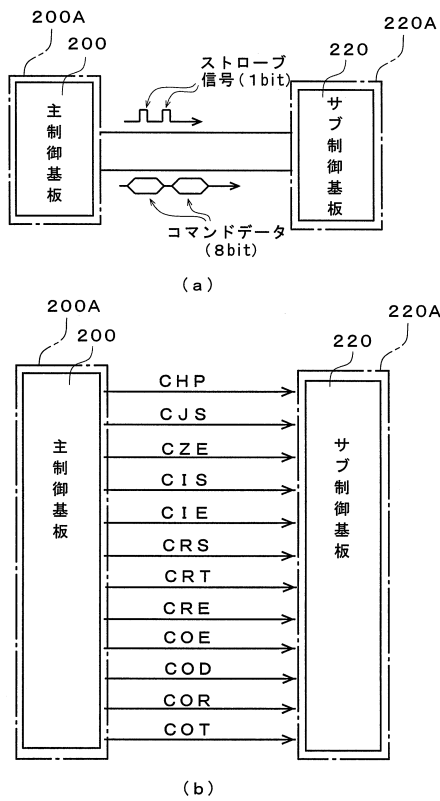
【図 19】



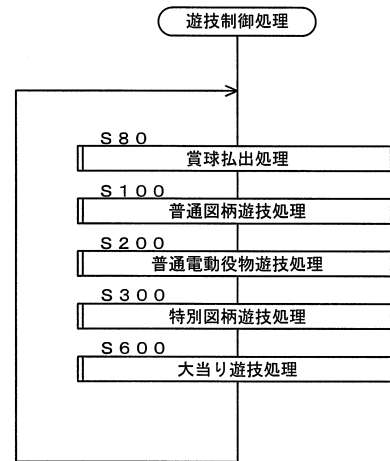
【図 20】



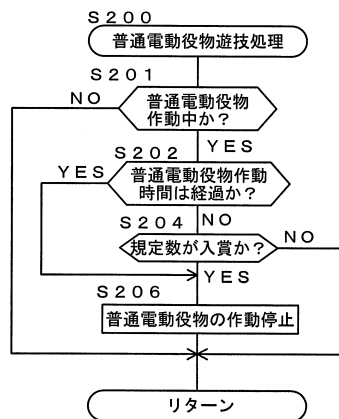
【図 2 1】



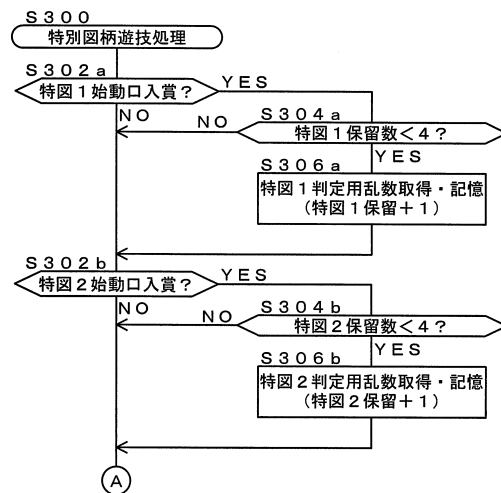
【図 2 2】



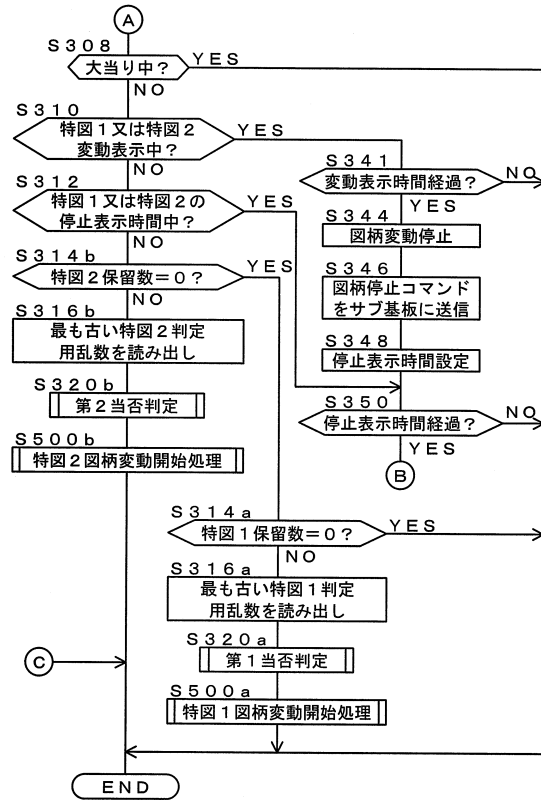
【図 2 3】



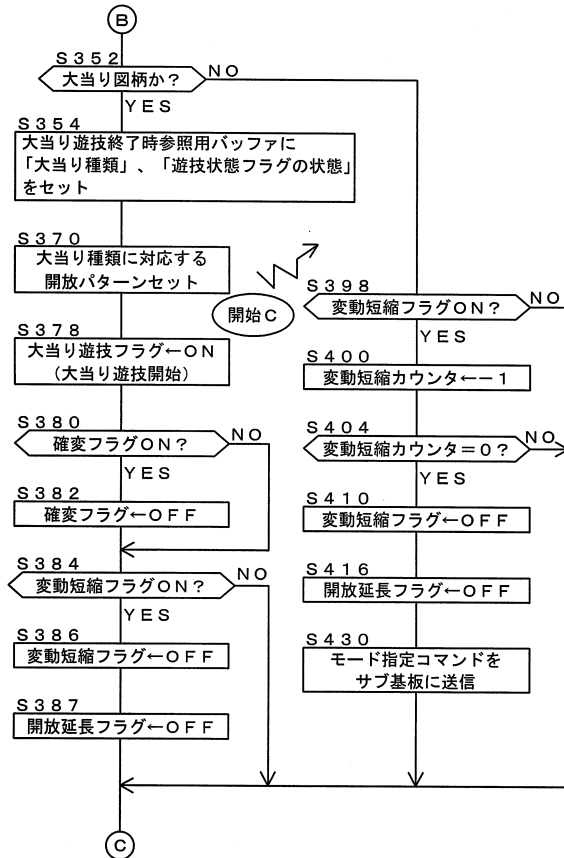
【図 2 4】



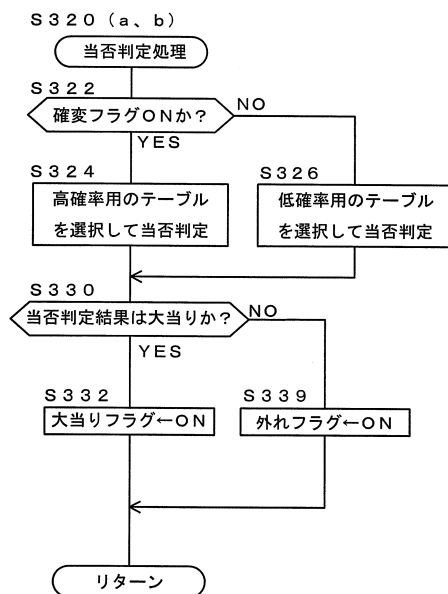
【図 25】



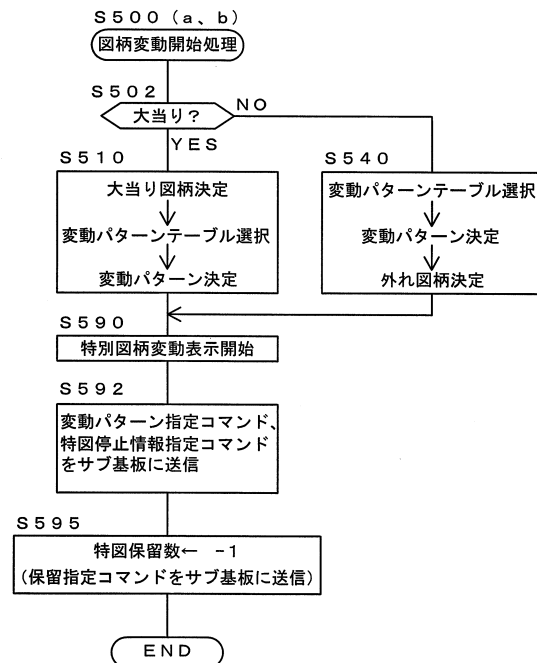
【図 26】



【図 27】



【図 28】





【図 29】

大当り用変動パターンテーブル

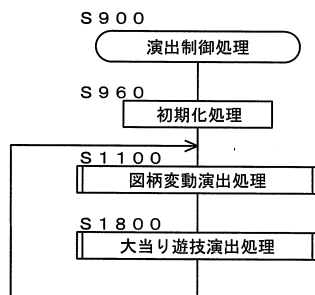
	決定乱数	変動パターン	変動時間 (秒)
低確率・通常	0～12	パターンA1	20.5
	13～25	パターンA2	35.0
	26～38	パターンA3	60.5
	39～51	パターンA4	90.5
	52～64	パターンA5	121.3
低確率・短縮	0～12	パターンB1	18.0
	13～25	パターンB2	25.5
	26～38	パターンB3	32.0
	39～51	パターンB4	35.5
	52～64	パターンB5	38.0
高確率・短縮	0～12	パターンD1	13.2
	13～25	パターンD2	13.5
	26～38	パターンD3	25.0
	39～51	パターンD4	28.5
	52～64	パターンD5	31.5

【図 30】

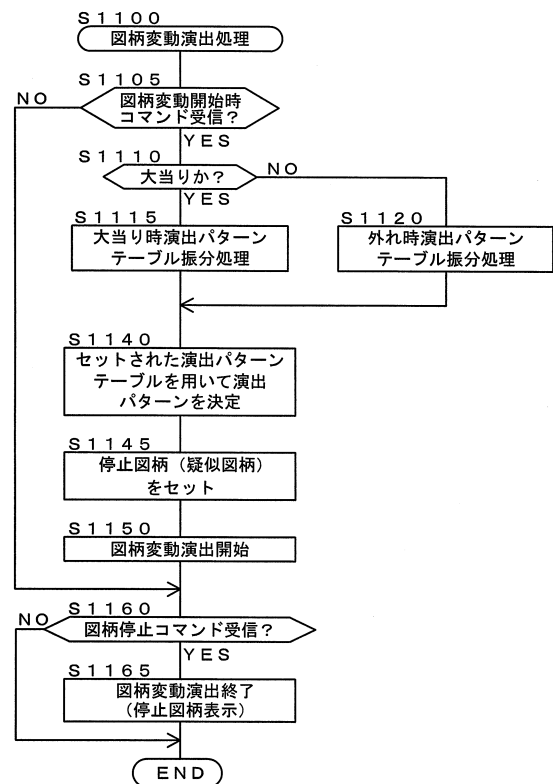
外れ用変動パターンテーブル

リーチ演出	保留数	決定乱数	変動パターン	変動時間 (秒)
低確率・通常	なし	保留数1	0～35 パターンN1	30.0
		：	：	：
		保留数2	0～35 パターンN2	13.5
	あり	：	：	：
		保留数3、4	0～35 パターンN3	5.0
		：	：	：
	なし	保留数1	0～35 パターンP1	90.6
		：	：	：
		保留数2	36～70 パターンP2	60.0
	あり	：	：	：
低確率・短縮	なし	保留数1	0～35 パターンQ1	13.5
		：	：	：
		保留数2	0～35 パターンQ2	5.5
	あり	：	：	：
		保留数3、4	0～35 パターンQ3	5.0
		：	：	：
	なし	保留数1	0～35 パターンR1	25.0
		：	：	：
		保留数2	36～70 パターンR2	90.6
	あり	：	：	：
高確率・短縮	なし	保留数1	0～35 パターンS1	13.0
		：	：	：
		保留数2	0～35 パターンS2	4.8
	あり	：	：	：
		保留数3、4	0～35 パターンS3	4.5
		：	：	：
	なし	保留数1	0～12 パターンT1	13.5
		：	：	：
		保留数2	13～25 パターンT2	30.0
	あり	：	：	：
		保留数3、4	26～38 パターンT3	26.5
		：	：	：

【図 31】



【図 32】



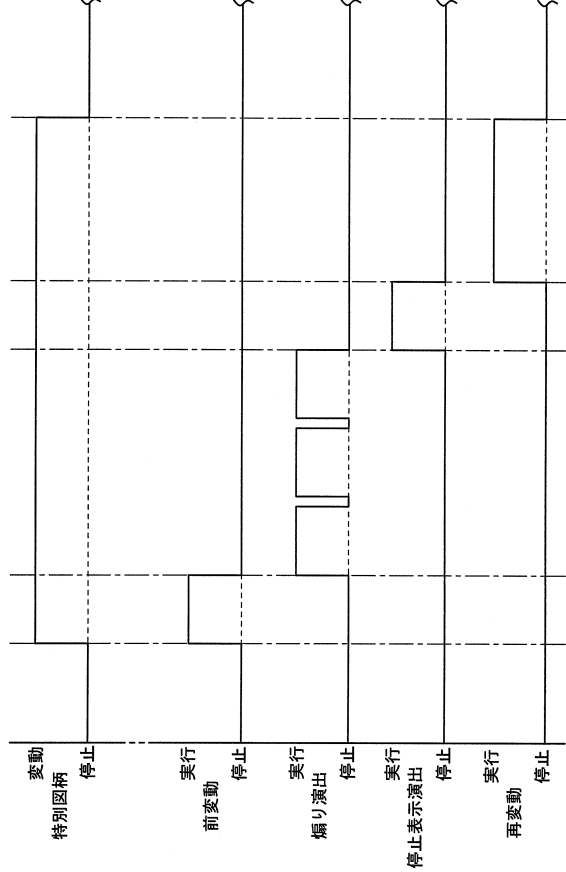
【図 3 5】

外れ用演出パターンテーブル		
対応する 変動パターン	演出パターン	演出内容
○ パターンN1 (30. 0 s)	n 11	前変動 → (煽り×1+特殊停止) → (発展演出+確定表示) 11 s 6 s (3 s) 13 s
	n 12	前変動 → 煽り×1 → 確定表示 26. 4 s 3 s 0. 6 s
	∴	∴
○ パターンP1 (90. 6 s)	p 11	前変動 → (煽り×2+特殊停止) → (発展演出+確定表示) 18 s 9 s (6 s) 63. 6 s
	p 12	前変動 → (煽り×3+特殊停止) → (発展演出+確定表示) 18 s 12 s (9 s) 60. 6 s
	p 21	前変動 → (煽り×2+特殊停止) → (発展演出+確定表示) 15 s 9 s (6 s) 36 s
○ パターンP2 (60. 0 s)	p 22	前変動 → (煽り×3+特殊停止) → (発展演出+確定表示) 15 s 12 s (9 s) 33 s
	∴	∴

【図 3 3】

大当り用演出パターンテーブル		
対応する 変動パターン	演出パターン	演出内容
パターンA1 (20. 5 s)	a 11	通常変動 (タイプa 11) → 確定表示
	a 12	通常変動 (タイプa 12) → 確定表示
○ パターンA2 (35. 0 s)	a 21	前変動 → (煽り×1+特殊停止) → 再変動 → (煽り×2+特殊停止) 5 s 6 s (3 s) 3 s 9 s (6 s) → (発展演出+確定表示) 12 s
	a 22	前変動 → (煽り×3+特殊停止) → (発展演出+確定表示) 5 s 12 s (9 s) 18 s
○ パターンA3 (60. 5 s)	a 31	前変動 → (煽り×3+特殊停止) → 再変動 → (煽り×3+特殊停止) 11 s 12 s (9 s) 12 s 12 s (9 s) → (発展演出+確定表示) 13. 5 s
	a 32	前変動 → (煽り×6+特殊停止) → (発展演出+確定表示) 11 s 21 s (18 s) 28. 5 s

【図 3 6】



【図 3 4】

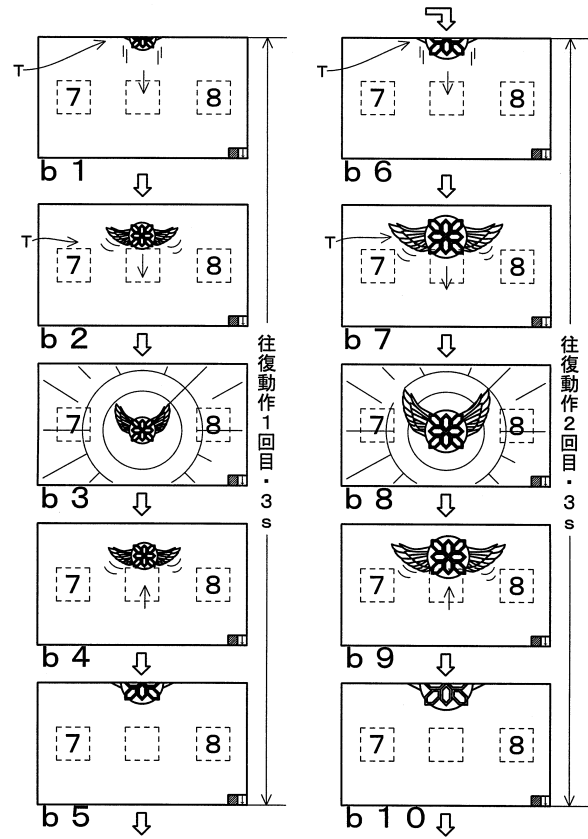
大当り用演出パターンテーブル		
対応する 変動パターン	演出パターン	演出内容
○ パターンA4 (90. 5 s)	a 41	前変動 → (煽り×3+特殊停止) → 再変動 → (煽り×3+特殊停止) 11 s 12 s (9 s) 8 s 12 s (9 s) → 再変動 → (煽り×3+特殊停止) → (発展演出+確定表示) 8 s 12 s (9 s) 27. 5 s
	a 42	前変動 → (煽り×9+特殊停止) → (発展演出+確定表示) 11 s 30 s (27 s) 49. 5 s
○ パターンA5 (121. 3 s)	a 51	前変動 → (煽り×6+特殊停止) → 再変動 → (煽り×6+特殊停止) 16 s 21 s (18 s) 20 s 21 s (18 s) → (発展演出+確定表示) 43. 3 s
	a 52	前変動 → (煽り×12+特殊停止) → (発展演出+確定表示) 16 s 39 s (36 s) 66. 3 s
∴	∴	∴

【図 37】

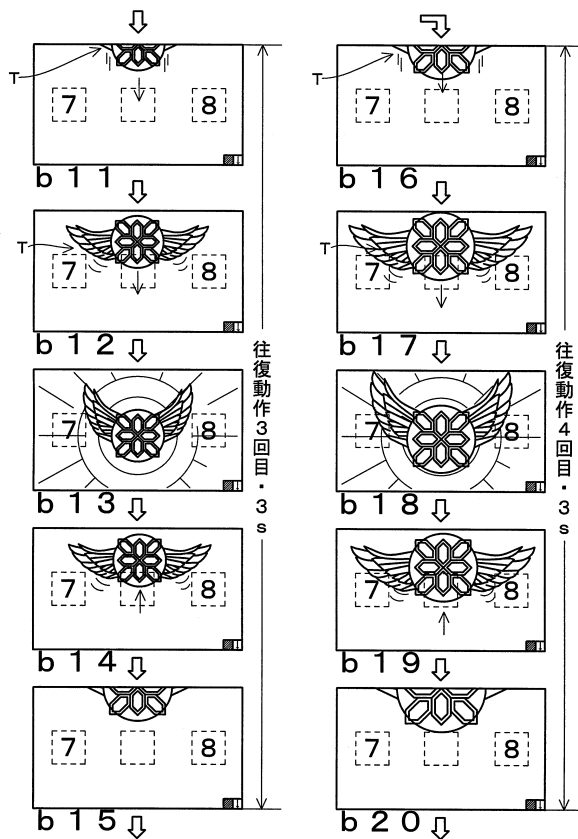
外れ用演出パターンテーブル

演出パターン	演出内容	対応する 演出パターン
n 11	前変動 → (煽り×1+特殊停止) → (発展演出+確定表示) 13s 11s 6s (3s)	パターンN1 (30.0s)
n 12	前変動 → 煽り×1 → 確定表示 0.6s 26.4s 3s	...
...	...	...
p 11	前変動 → (煽り×1+特殊停止) → 再変動 → (煽り×1+特殊停止) 6s (3s) 18s 6s (3s) 5s → 再変動 → (煽り×1+特殊停止) → (発展演出+確定表示) 4.6s 5s 6s (3s)	パターンP1 (90.6s)
p 12	前変動 → (煽り×2+特殊停止) → (発展演出+確定表示) 63.6s 18s 9s (6s)	...
p 21	前変動 → (煽り×1+特殊停止) → 再変動 → (煽り×1+特殊停止) 6s (3s) 15s 6s (3s) 5s → 再変動 → (煽り×1+特殊停止) → (発展演出+確定表示) 17s 5s 6s (3s)	パターンP2 (60.0s)
p 22	前変動 → (煽り×2+特殊停止) → (発展演出+確定表示) 36s 15s 9s (6s)	...
...	...	...

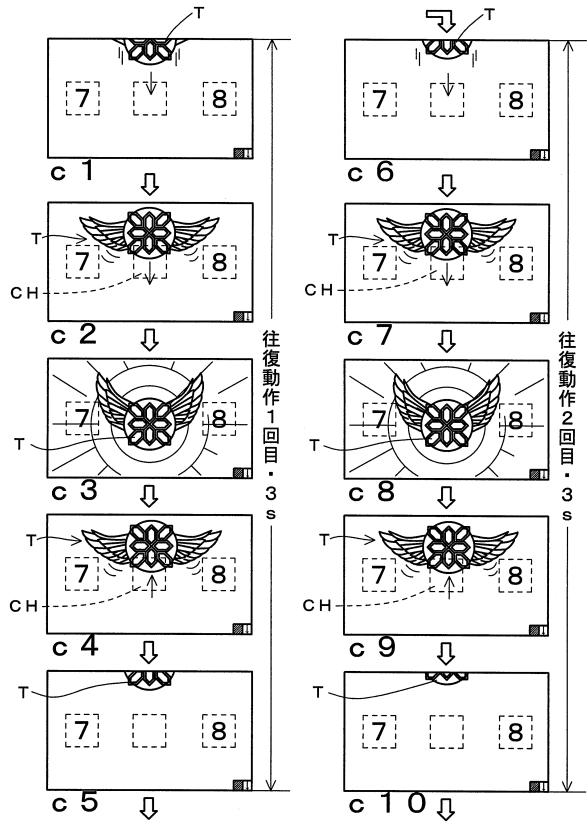
【図 38】



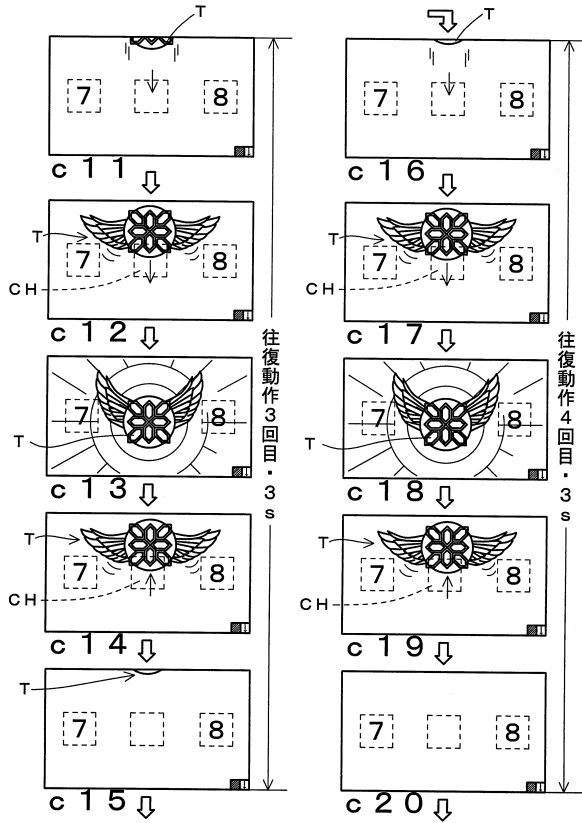
【図 39】



【図 40】



【図 4 1】



【図 4 2】

大当り用演出パターンテーブル			
演出内容	演出パターン	対応する変動パターン	
...	...	...	
前変動 → (燐り × 2 + 特殊停止) → 再変動 5 s (燐り × 2 + 特殊停止) → (発展演出 + 確定表示) 9 s (6 s) (燐り × 2 + 特殊停止) → (発展演出 + 確定表示) 9 s	a 2 1	パターン A 2 (35. 0 s)	
前変動 → (燐り × 4 + 特殊停止) → (発展演出 + 確定表示) 5 s (燐り × 4 + 特殊停止) → (発展演出 + 確定表示) 15 s (12 s)	a 2 2		
前変動 → (S 燐り × 2 + 特殊停止) → (発展演出 + 確定表示) 5 s (S 燐り × 2 + 特殊停止) → (発展演出 + 確定表示) 21 s (18 s)	a 2 3		
...	...	...	

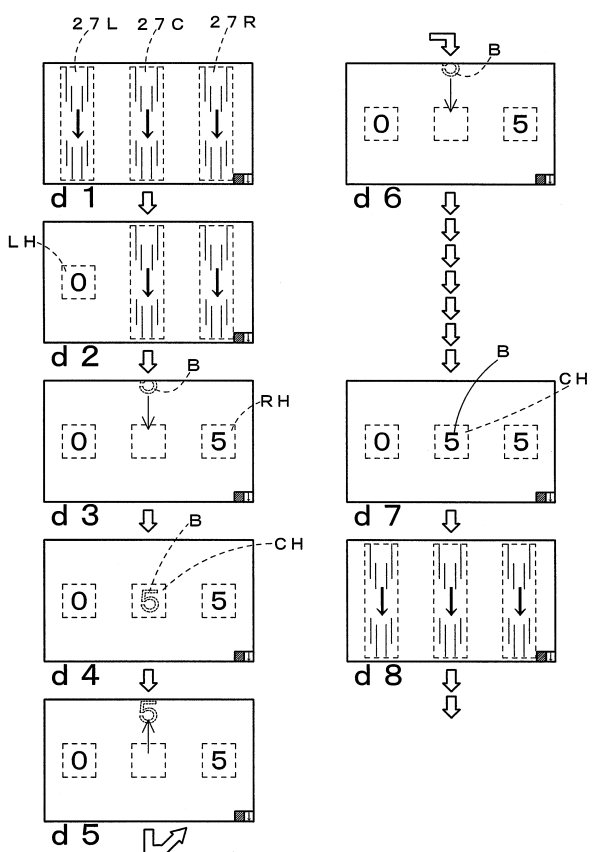
燐り : 3 s  
S 燐り : 9 s

【図 4 3】

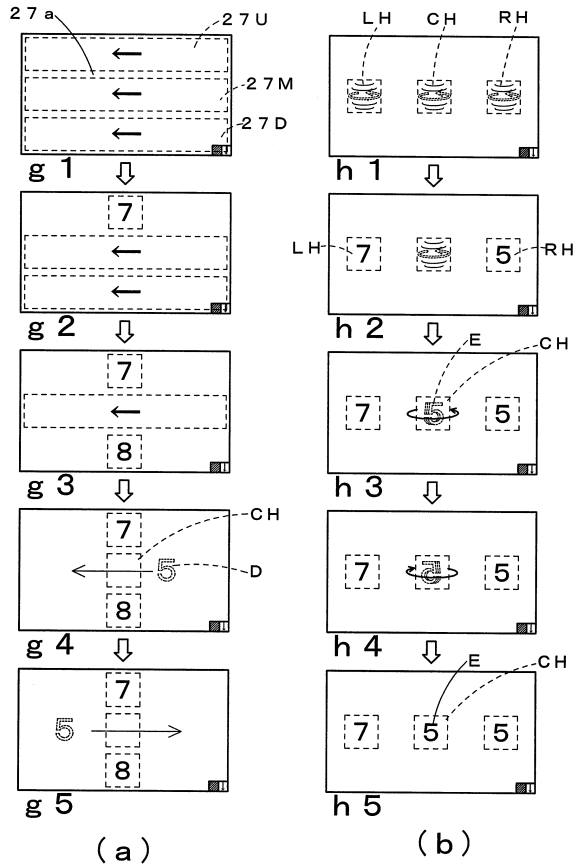
大当り用演出パターンテーブル		
演出内容	演出パターン	対応する変動パターン
前変動 → (燐り × 3 + 特殊停止) → 再変動 → (燐り × 3 + 特殊停止) 11 s (燐り × 3 + 特殊停止) → 再変動 → (燐り × 3 + 特殊停止) 8 s (燐り × 3 + 特殊停止) → (発展演出 + 確定表示) 12 s (9 s) 27. 5 s	a 4 1	パターン A 4 (90. 5 s)
前変動 → (燐り × 9 + 特殊停止) → (発展演出 + 確定表示) 11 s (燐り × 9 + 特殊停止) → (発展演出 + 確定表示) 30 s (27 s) 49. 5 s	a 4 2	
前変動 → (S 燐り × 2 + 特殊停止) → (発展演出 + 確定表示) 11 s (S 燐り × 2 + 特殊停止) → (発展演出 + 確定表示) 21 s (18 s) 58. 5 s	a 4 3	
...	...	...

燐り : 3 s  
S 燐り : 9 s

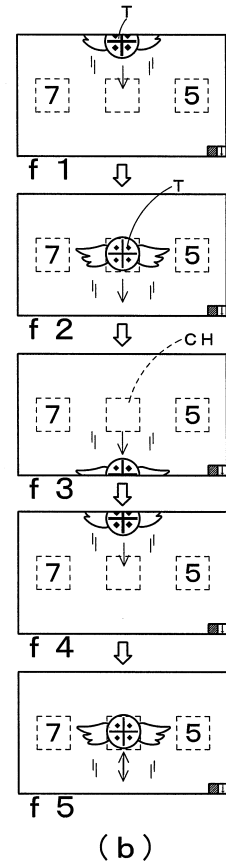
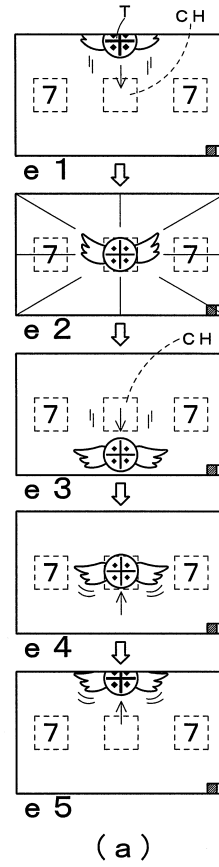
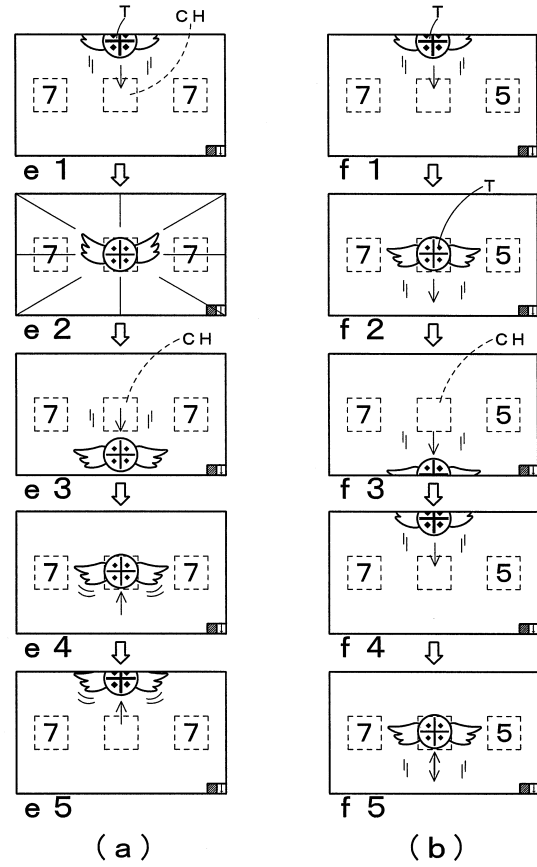
【図 4 4】



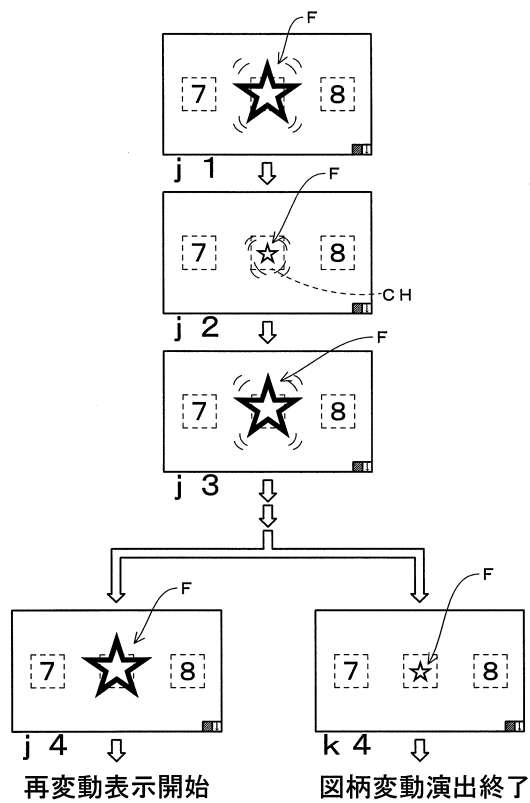
【図 45】



【図 46】



【図 47】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 0 9 - 0 3 9 2 1 2 ( J P , A )  
特開 2 0 1 2 - 1 4 8 1 8 5 ( J P , A )  
特開 2 0 1 1 - 1 0 1 7 1 0 ( J P , A )  
特開 2 0 1 5 - 0 4 4 0 8 5 ( J P , A )  
特開 2 0 1 0 - 0 6 9 2 4 6 ( J P , A )

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F      7 / 0 2