

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2012-176031

(P2012-176031A)

(43) 公開日 平成24年9月13日(2012.9.13)

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

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 49 頁)

(21) 出願番号	特願2011-39395 (P2011-39395)	(71) 出願人	000135210
(22) 出願日	平成23年2月25日 (2011. 2. 25)		株式会社ニューギン
			愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
		(74) 代理人	100068755
			弁理士 恩田 博宣
		(74) 代理人	100105957
			弁理士 恩田 誠
		(72) 発明者	中村 健
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
			ニューギン東京ビル内
		(72) 発明者	山下 裕太
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
			ニューギン東京ビル内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

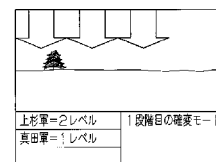
(57) 【要約】

【課題】 確変モード中における遊技者の飽きを抑制することができる遊技機を提供すること。

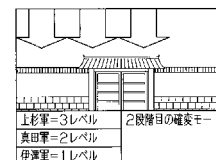
【解決手段】 サブCPUは、大当り演出用の変動パターンP1が指定された場合、演出実行内容パターンPA1、PD1の中から演出実行内容パターンを決定する。そして、サブCPUは、演出実行内容パターンPD1に基づく図柄変動ゲームを経て、16R特別確変大当り遊技が付与された場合、選択演出において選択することができる選択肢（伊達軍）を増加させるようにした。このため、新たな選択肢（伊達軍）の出現条件が成立するか否かについて注目させることができる。

【選択図】 図10

(a)



(b)



(c)



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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

前記図柄変動ゲームが大当りになるか否かを判定する大当り判定手段と、

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

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

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

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

遊技者が操作することができる演出用操作手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

確変モード中に、前記演出用操作手段により複数種類の特別な遊技演出の中から特別な遊技演出が選択された場合、それ以降、確変モードが継続している期間において、選択された特別な遊技演出に関連した遊技演出を実行可能に構成されており、

予め決められた出現条件が成立した場合、選択することができる前記特別な遊技演出の種類が増加することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

確変モード中に所定回数の大当り遊技が付与された場合、選択することができる前記特別な遊技演出の種類が増加することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

確変モード中に予め決められたリーチ演出を経由して大当りとなる演出内容にて図柄変動ゲームが実行された場合、選択することができる前記特別な遊技演出の種類が増加することを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、大当りの当選確率を低確率である通常確率から高確率に変動する確変状態が付与される遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ機は、例えば、液晶ディスプレイ型の可変表示器を備え、当該可変表示器において複数種類の図柄を変動させて図柄組み合わせを表示する図柄組み合わせゲーム（図柄変動ゲーム）が行われている。そして、遊技者は、図柄組み合わせゲームで導出され、最終的に確定停止表示された図柄組み合わせから大当り又ははずれを認識できる。このようなパチンコ機の中には、大当り遊技終了後に、該大当り遊技とは別の有利な遊技状態（特典）を付与する機能が搭載されたものがある。このような機能としては、例えば、確率変動（以下、「確変」と示す）機能が知られている（例えば、特許文献 1）。確変機能は、大当り遊技終了後に大当りの当選確率（抽選確率）を低確率である通常確率から高確率に変動する確変状態（高確率状態）を遊技者に付与する機能である。なお、確変状態は、一般的に、次の大当り遊技が付与されるとき、又は所定回数の図柄変動ゲームが実行されるまで付与される。

【0003】

このような確変状態が付与される場合、パチンコ遊技機では、確変状態中、遊技者の興趣を向上させるために通常状態とは異なる内容の確変モード演出が行われている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2002-45528号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、このようなパチンコ遊技機では、確変状態が途切れるまで、同じ確変モード演出が実行されるようになっていく。しかしながら、確変状態が付与される大当り遊技が連続して当選する場合がある。このような場合、確変状態が付与されているために遊技者は遊技を中止することができず、飽きてしまったとしても同じ確変モード演出を長時間見続けなくてはならなかった。すなわち、確変状態が付与されているとはいえ、遊技がマンネリ化してしまい、遊技者の興趣が低下するといった問題があった。

10

【0006】

この発明は、このような従来の技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、確変モード中における遊技者の飽きを抑制することができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

20

【0007】

上記目的を達成するために、請求項1に記載の発明は、入賞検知手段に遊技球が入賞検知されたことを契機に、複数種類の図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを表示する演出実行手段を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定められた大当り表示結果が表示された場合には、特別入賞手段が開閉動作する大当り遊技が付与される遊技機において、前記図柄変動ゲームが大当りになるか否かを判定する大当り判定手段と、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合、図柄変動ゲーム終了後に付与する大当り遊技の種類を決定し、決定した大当り遊技を付与する大当り遊技付与手段と、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合、大当り遊技終了後に大当り判定の当選確率を通常状態よりも高確率に変更する確変状態を付与するか否かを判定し、判定結果が肯定の場合、大当り遊技終了後に確変状態を付与する確変判定手段と、確変状態中、確変状態であることを示す確変モードを設定することができるモード設定手段と、前記モード設定手段により確変モードが設定された場合、設定された確変モードに応じて、図柄変動ゲームに係わる遊技演出の内容を決定し、決定した内容で遊技演出を実行させる演出制御手段と、遊技者が操作することができる演出用操作手段と、を備え、前記演出制御手段は、確変モード中に、前記演出用操作手段により複数種類の特別な遊技演出の中から特別な遊技演出が選択された場合、それ以降、確変モードが継続している期間において、選択された特別な遊技演出に関連した遊技演出を実行可能に構成されており、予め決められた出現条件が成立した場合、選択することができる前記特別な遊技演出の種類が増加することを要旨とする。

30

【0008】

40

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の発明において、確変モード中に所定回数的大当り遊技が付与された場合、選択することができる前記特別な遊技演出の種類が増加することを要旨とする。

【0009】

請求項3に記載の発明は、請求項1又は請求項2に記載の発明において、確変モード中に予め決められたリーチ演出を経由して大当りとなる演出内容にて図柄変動ゲームが実行された場合、選択することができる前記特別な遊技演出の種類が増加することを要旨とする。

【発明の効果】

【0010】

50

本発明によれば、確変モード中における遊技者の飽きを抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 1 】

【図 1】パチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図。

【図 2】パチンコ遊技機の構成を示すブロック図。

【図 3】大当り遊技の種類を示す説明図。

【図 4】変動パターンの種類を示す説明図。

【図 5】特別図柄入力処理を示すフローチャート。

【図 6】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図 7】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図 8】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図 9】演出モードの移行の流れを示すブロック図。

【図 10】(a) ~ (c) は、確変モードの表示態様を示す模式図。

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

【図 12】モード移行処理を示すフローチャート。

【図 13】モード移行処理を示すフローチャート。

【図 14】モード移行処理を示すフローチャート。

【図 15】変動パターンと、モードフラグと、演出実行内容パターンの対応を説明するための説明図。

【図 16】演出実行内容パターンと、予告テーブルの対応を説明する説明図。

【図 17】(a) と、(b) は、予告テーブルを説明するための説明図。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 2 】

以下、本発明を遊技機的一种であるパチンコ遊技機（以下「パチンコ機」と示す）に具体化した一実施形態を図 1 ~ 図 17 に基づいて説明する。

図 1 において、遊技盤 Y B の左下方には、7 セグメント型の表示手段としての第 1 特図表示器 H 0 と、7 セグメント型の表示手段としての第 2 特図表示器 H 1 が隣接されている。また、遊技盤 Y B の中央には、液晶ディスプレイ型の表示手段としての可変表示器 H 2 が配設されている。第 1 特図表示器 H 0 及び第 2 特図表示器 H 1 では、複数種類の図柄を変動させて表示する図柄変動ゲームが行われる。可変表示器 H 2 では、第 1 特図表示器 H 0 又は第 2 特図表示器 H 1 で行われる図柄変動ゲームに係わる表示演出が行われるようになっている。具体的には、可変表示器 H 2 では、変動画像（又は画像表示）に基づく表示演出が行われるとともに、複数種類の図柄を複数列で変動させて図柄組み合わせを表示する図柄変動ゲーム（以下、図柄組み合わせゲームと示す場合がある）が行われる。

【 0 0 1 3 】

そして、図柄変動ゲームにおいて第 1 特図表示器 H 0 又は第 2 特図表示器 H 1 では、複数種類の特別図柄（以下、「特図」と示す場合がある）を 1 列で変動させて特図を表示する。この特図は、大当りか否かなどの内部抽選の結果を示す報知用の図柄である。以下、第 1 特図表示器 H 0 で行われる図柄変動ゲームを「第 1 の変動ゲーム」と示し、第 2 特図表示器 H 1 で行われる図柄変動ゲームを「第 2 の変動ゲーム」と示す場合がある。一方、図柄変動ゲームに係わる表示演出において可変表示器 H 2 では、複数種類の飾り図柄（以下、「飾図」と示す場合がある）を複数列（本実施形態では 3 列）で変動させて各列毎に飾図を表示する。この飾図は、表示演出を多様化するために用いられる演出用の図柄である。

【 0 0 1 4 】

そして、第 1 特図表示器 H 0 又は第 2 特図表示器 H 1 では、図柄変動ゲームの開始により同時に図柄の変動表示が開始され、該ゲームの終了と同時に特図が確定停止表示される。また、可変表示器 H 2 では、図柄変動ゲームの開始により同時に飾図の変動表示が開始され、該ゲーム終了前に飾図がゆれ変動状態で一旦停止表示され、該ゲームの終了と同時に

10

20

30

40

50

に各列の飾図が確定停止表示される。「変動表示」とは、図柄を表示する表示器に定める表示領域内において表示される図柄の種類が変化している状態であり、「一旦停止表示」とは、前記表示領域内において図柄がゆれ変動状態で表示されている状態である。また、「確定停止表示」とは、前記表示領域内において図柄が確定停止している状態である。なお、第1特図表示器H0と可変表示器H2では、同時に図柄変動ゲームと図柄変動ゲームに係わる表示演出が開始され、同時に終了する（すなわち、同時に特図と飾図が確定停止表示される）。同様に、第2特図表示器H1と可変表示器H2では、同時に図柄変動ゲームと図柄変動ゲームに係わる表示演出が開始され、同時に終了する（すなわち、同時に特図と飾図が確定停止表示される）。その一方、第1特図表示器H0と、第2特図表示器H1では、並行して図柄変動ゲームが行われることがない。すなわち、第1の変動ゲームと第2の変動ゲームのうち、どちらか一方のみが実行されるようになっている。

10

【0015】

本実施形態において第1特図表示器H0及び第2特図表示器H1には、複数種類（本実施形態では101種類）の特図の中から、当たり抽選の抽選結果に対応する1つの特図が選択され、その選択された特図が図柄変動ゲームの終了によって個別に確定停止表示される。101種類の特図は、大当りを認識し得る図柄となる100種類の大当り図柄（大当り表示結果に相当する）と、はずれを認識し得る図柄となる1種類のはずれ図柄とに分類される。なお、大当り図柄が表示された場合、遊技者には、大当り遊技が付与される。本実施形態の大当り遊技については後で詳細に説明する。

20

【0016】

また、本実施形態において可変表示器H2には、各列毎に[1]、[2]、[3]、[4]、[5]、[6]、[7]、[8]の8種類の数字が飾図として表示されるようになっている。そして、本実施形態において可変表示器H2は、第1特図表示器H0及び第2特図表示器H1に比較して大きい表示領域で構成されるとともに、飾図は特図に比較して遥かに大きく表示されるようになっている。このため、遊技者は、可変表示器H2に停止表示された図柄組み合わせから大当り又ははずれを認識できる。可変表示器H2に停止表示された全列の図柄が同一種類の場合には、その図柄組み合わせ（[222][777]など）から大当り遊技が付与される大当りを認識できる。この大当りを認識できる図柄組み合わせが飾図による大当りの図柄組み合わせ（大当り表示結果）となる。大当りの図柄組み合わせが確定停止表示されると、遊技者には、図柄変動ゲームの終了後に大当り遊技が付与される。一方、可変表示器H2に確定停止表示された全列の図柄が異なる種類の場合、又は1列の図柄が他の2列の図柄とは異なる種類の場合には、原則として、その図柄組み合わせ（[123][122][767]など）からはずれを認識できる。このはずれを認識できる図柄組み合わせが飾図によるはずれの図柄組み合わせ（はずれ表示結果）となる。なお、はずれの図柄組み合わせの中でも所定の図柄組み合わせ（本実施形態では、[565]）が表示された場合には、大当り遊技が付与されることを認識できる。この図柄組み合わせが大当り判定の確率が低確率から高確率となる確率変動状態が付与される可能性を示唆する確変示唆の図柄組み合わせとなる。

30

【0017】

また、本実施形態において、可変表示器H2における各列は、図柄変動ゲームが開始すると、予め定めた変動方向（縦スクロール方向）に沿って飾図が変動表示されるようになっている。そして、図柄変動ゲームが開始すると（各列の飾図が変動を開始すると）、可変表示器H2において遊技者側から見て左列（左図柄）→右列（右図柄）→中列（中図柄）の順に飾図が停止表示されるようになっている。そして、停止表示された左図柄と右図柄が同一種類の場合には、その図柄組み合わせ（[1↓1]など、「↓」は変動中を示す）からリーチ状態を認識できる。リーチ状態は、複数列のうち、特定列（本実施形態では左列と右列）の飾図が同一種類となって停止表示され、かつ前記特定列以外の列（本実施形態では中列）の飾図が変動表示されている状態である。このリーチ状態を認識できる図柄組み合わせが飾図によるリーチの図柄組み合わせとなる。また、本実施形態のパチンコ機10では、図柄変動ゲームの開始後、最初に飾図を停止表示させる左列が第1停止表示

40

50

列になるとともに、次に飾図を停止表示させる右列が第2停止表示列になり、さらに最後に飾図を停止表示させる中列が第3停止表示列となる。

【0018】

また、可変表示器H2には、第1特図表示器H0及び第2特図表示器H1の表示結果に応じた図柄組み合わせが表示されるようになっている。より詳しくは、第1特図表示器H0又は第2特図表示器H1に表示される特図と、可変表示器H2に表示される飾図による図柄組み合わせが対応されており、図柄変動ゲームが終了すると、特図と飾図による図柄組み合わせが対応して確定停止表示されるようになっている。例えば、第1特図表示器H0又は第2特図表示器H1に大当り図柄が確定停止表示される場合には、可変表示器H2にも大当りの図柄組み合わせや確変示唆の図柄組み合わせが確定停止表示されるようになっている。また、第1特図表示器H0又は第2特図表示領域H1にはずれ図柄が停止表示される場合には、可変表示器H2にもはずれの図柄組み合わせが確定停止表示されるようになっている。なお、特図に対する飾図の図柄組み合わせは一對一とは限らず、1つの特図に対して複数の飾図による図柄組み合わせの中から1つの飾図による図柄組み合わせが選択されるようになっている。以上のように、本実施形態の可変表示器H2では、第1の変動ゲーム及び第2の変動ゲームに係わる表示演出(3列の図柄を変動表示させて図柄の組み合わせを表示させる図柄変動ゲーム)が行われるようになっている。

【0019】

また、遊技盤YBの左下方であって、第1特図表示器H0及び第2特図表示器H1の下方に、2つのLEDから構成される普通図柄表示器H10が配設されている。この普通図柄表示器H10では、複数種類の普通図柄(以下、「普図」と示す場合がある)を変動させて1つの普図を導出する普通図柄による図柄組み合わせゲーム(以下、「普図ゲーム」と示す場合がある)が行われるようになっている。本実施形態では、普図を2つのLEDの発光態様にて3種類示しており、具体的には、2つのLEDが共に点灯する、右側LEDだけが点灯する、左側LEDだけが点灯することにより、複数種類の普図を示している。なお、以下では、説明の都合上、2つのLEDが共に点灯することにより示す普図を普図「0」とし、右側LEDだけが点灯することにより示す普図を普図「1」とし、左側LEDだけが点灯することにより示す普図を普図「2」とする。

【0020】

遊技者は、普図ゲームで最終的に表示された図柄組み合わせ(普図ゲームで導出された表示結果)から普通当り又ははずれを認識できる。普通図柄表示器H10に表示された普図が「1」「2」の場合には、普通当りを認識できる。この普通当りを認識できる普図が普通当りの表示結果となる。普通当りの表示結果が表示された場合、遊技者には、普通当り遊技が付与される。また、普通図柄表示器H10に表示された普図が「0」である場合には、その普図からはずれを認識できる。このはずれを認識できる普図がはずれの表示結果となる。

【0021】

また、図1に示すように、可変表示器H2の下方には、常時遊技球が入球可能な第1始動入球口を有する第1始動入賞口25が配設されている。第1始動入賞口25の奥方には、入球した遊技球を検知する第1始動口センサSE1(図2に示す)が設けられている。第1始動入賞口25は、遊技球の入球を契機に、第1の変動ゲームの始動条件を付与し得る。また、第1始動入賞口25の下方には、遊技球が入球可能な第2始動入球口と、普通電動役物ソレノイドSOL2(図2に示す)の作動により開閉動作を行う開閉部材としての開閉羽根(普通電動役物)26とを備えた第2始動入賞口27が配設されている。

【0022】

第2始動入賞口27の奥方には、入球した遊技球を検知する第2始動口センサSE2(図2に示す)が設けられている。第2始動入賞口27は、遊技球の入球を契機に、第2の変動ゲームの始動条件を付与し得る。第2始動入賞口27の第2始動入球口は、常には開閉羽根26が閉状態とされて閉鎖されている。第2始動入球口が閉鎖されている状態において第2始動入賞口27は、入球不能な状態(入球が規制された状態)とされる。そ

して、第2始動用入球口は、予め定めた開放条件が成立すると、開閉羽根26が閉状態から開状態に作動することにより、1回又は複数回だけ予め定めた開放時間の間、開放される。第2始動用入球口が開放されている状態において第2始動入賞口27は、入球可能な状態（入球が許容された状態）とされる。

【0023】

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

10

【0024】

また、可変表示器H2の上方には、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動により開閉動作を行う上大入賞口扉28aを備えた入賞手段としての上大入賞口28が配設されている。上大入賞口28の奥方には、入球した遊技球を検知するカウントスイッチSE3（図2に示す）が配設されている。上大入賞口28は、入球した遊技球を検知することにより、予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。また、第2始動入賞口27の下方には、大入賞口ソレノイドSOL1（図2に示す）の作動により開閉動作を行う下大入賞口扉29aを備えた入賞手段としての下大入賞口29が配設されている。下大入賞口29の奥方には、入球した遊技球を検知するカウントスイッチSE4（図2に示す）が配設されている。下大入賞口29は、入球した遊技球を検知することにより、予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。本実施形態のパチンコ遊技機10は、2つの大入賞口を有し、遊技盤YBの上側と下側のそれぞれに各1つの大入賞口が配設されている。

20

【0025】

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

30

【0026】

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

40

【0027】

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

50

器 R b は、複数（４個）の発光手段で構成されている。発光手段が発光している数にて第 2 の変動ゲームの回数を報知する。

【 0 0 2 8 】

また、可変表示器 H 2 の左方には、作動ゲート 2 4 が配設されている。作動ゲート 2 4 の奥方には、入賞（通過）した遊技球を検知するゲートセンサ S E 5（図 2 に示す）が設けられている。作動ゲート 2 4 は、遊技球の入賞検知（通過検知）を契機に、普図ゲームの始動条件を付与し得る。普図ゲームは、第 2 始動入賞口 2 7 を開状態とするか否か（第 2 始動入賞口 2 7 に遊技球を入賞可能とするか）の抽選結果を導出するために行われる演出である。第 2 始動入賞口 2 7 は、開閉羽根 2 6 により常には入り口が閉鎖された閉状態となっており、この閉状態では遊技球を入賞させることができない。その一方で、第 2 始動入賞口 2 7 は、普図当り遊技が付与されると、開閉羽根 2 6 が開放されることにより第 2 始動入賞口 2 7 が開状態となり、遊技球を入賞させることができる。即ち、普図当り遊技が付与されると、開閉羽根 2 6 の開放によって第 2 始動入賞口 2 7 に遊技球を入賞させることができるため、第 2 始動入賞口 2 7 に遊技球を入賞させやすくなり、遊技者は、第 2 の変動ゲームの始動条件と賞球を容易に獲得できるチャンスを得ることができる。なお、第 1 始動入賞口 2 5 へは常に同じ条件で遊技球を入賞させることができるようになっている。

【 0 0 2 9 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 の前面側には、遊技中に遊技者の操作が許容される演出用操作手段としての押し釦式の演出ボタン 4 0 が設けられている（図 2 参照）。この演出ボタン 4 0 が押下操作（操作）されると、演出ボタン 4 0 は、演出制御基板 3 1（サブ C P U 3 1 a）に演出ボタン 4 0 が操作されたことを示す検知信号を出力する。そして、演出制御基板 3 1（サブ C P U 3 1 a）には、演出ボタン 4 0 が接続されており、演出ボタン 4 0 から演出ボタン 4 0 が操作されたことを示す検知信号が入力されるようになっている。

【 0 0 3 0 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、大当り遊技終了後に遊技者に有利な特別遊技状態として確率変動（以下、「確変」と示す）機能を備えている。確変機能は、確定停止表示された大当り図柄（特図）の種類が予め定めた確変図柄であることを条件として、大当り遊技終了後に大当りの抽選確率（当選確率）を低確率（通常状態）である通常確率（本実施形態では 4 / 1 4 3 9）から高確率（本実施形態では 3 6 / 1 4 3 9）に変動させる確変状態（確率変動状態）を付与する機能である。本実施形態では、大当り遊技終了後に確変状態が付与される大当りが確変大当りであり、確変状態が付与されない大当りが非確変大当りとなる。

【 0 0 3 1 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、大当り遊技終了後に遊技者に有利な特別遊技状態として変動時間短縮（以下、「時短」と示す）状態を付与する時短機能を備えている。時短状態が付与されると、開閉羽根 2 6 を開動作させるか否かの抽選結果を導出する普図ゲームの変動時間が短縮される、及び普図ゲームの普通当り確率が通常確率から高確率に変動する入球率向上状態が特典として付与される。この入球率向上状態において、開閉羽根 2 6 は、普図ゲームにおいて当選した際、通常状態（非時短状態）である場合とは異なる動作パターンで開閉動作するようになっている。すなわち、通常状態時に普図ゲームに当選する場合には、開閉羽根 2 6 が 1 回開放し、開放してから 3 0 0 m s 経過するまで開放状態を維持するようになっている。その一方、入球率向上状態時に普図ゲームに当選する場合には、開閉羽根 2 6 が 3 回開放するとともに、1 回の開放において開放してから 1 4 6 0 m s が経過するまで開放状態を維持するようになっている。つまり、開閉羽根 2 6 は、入球率向上状態が付与されている場合、通常状態が付与されている状態に比較して、合計開放時間が長く、遊技者にとって有利に動作するように設定されている。なお、本実施形態の時短状態（入球率向上状態）は、大当り遊技の種類及び大当り遊技となる図柄変動ゲームがどのような遊技状態で行われたかによって付与されるか否か、及びいつまで付

与されるかが決定されるようになっている。

【 0 0 3 2 】

次に、本実施形態のパチンコ機 1 0 に規定する大当り遊技について、図 3 に基づき詳しく説明する。

大当り遊技は、図柄変動ゲームにて各表示器 H 0 ~ H 2 に大当り図柄（及び大当りの図柄組み合わせ）が停止表示されて該ゲームの終了後、開始される。大当り遊技が開始すると、最初に大当り遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出終了後には、上大入賞口 2 8（又は下大入賞口 2 9）が開放されるラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数を上限（本実施形態では 1 6 ラウンド又は 4 ラウンド）として複数回行われる。1 回のラウンド遊技は、上大入賞口扉 2 8 a 又は下大入賞口扉 2 9 a の開閉が所定回数行われるまでであり、1 回のラウンド遊技中に上大入賞口 2 8 又は下大入賞口 2 9 は、規定個数（入球上限個数）の遊技球が入賞するまでの間、又は規定時間（ラウンド遊技時間）が経過するまでの間、開放される。また、ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当り遊技は終了される。

10

【 0 0 3 3 】

そして、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当り抽選に当選した場合、図 3 に示す 4 種類の大当り遊技の中から 1 つの大当り遊技が決定され、その決定された大当り遊技が付与されるようになっている。そして、4 種類の大当り遊技のうち、何れの大当り遊技が付与されるかは、大当り抽選に当選した際に決定する特別図柄（大当り図柄）の種類に応じて決定されるようになっている。本実施形態において第 1 特図表示器 H 0 に表示される 1 0 0 種類の特別図柄の大当り図柄は、図 3 に示すように、図柄 A、図柄 B、図柄 C、図柄 D の 4 つのグループに分類されている。

20

【 0 0 3 4 】

すなわち、図柄 A には第 1 特図表示器 H 0 に表示される大当り図柄のうち 3 5 種類の大当り図柄が振り分けられている。同様に、図柄 B には第 1 特図表示器 H 0 に表示される大当り図柄のうち 3 5 種類の大当り図柄が振り分けられている。図柄 C には第 1 特図表示器 H 0 に表示される大当り図柄のうち 1 0 種類の大当り図柄が振り分けられている。図柄 D には第 1 特図表示器 H 0 に表示される大当り図柄のうち 2 0 種類の大当り図柄が振り分けられている。

30

【 0 0 3 5 】

また、本実施形態において第 2 特図表示器 H 1 に表示される 1 0 0 種類の特別図柄の大当り図柄は、図 3 に示すように、図柄 a、図柄 c、図柄 d の 4 つのグループに分類されている。そして、図柄 a には第 2 特図表示器 H 1 に表示される大当り図柄のうち 7 0 種類の大当り図柄が振り分けられている。同様に、図柄 c には第 2 特図表示器 H 1 に表示される大当り図柄のうち 1 0 種類の大当り図柄が振り分けられている。図柄 d には第 2 特図表示器 H 1 に表示される大当り図柄のうち 2 0 種類の大当り図柄が振り分けられている。

【 0 0 3 6 】

図柄 A に分類される大当り図柄が第 1 特図表示器 H 0 に表示されたとき、又は図柄 a に分類される大当り図柄が第 2 特図表示器 H 1 に表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「1 6 回」に設定されているとともに、大当り遊技終了後に確変状態を付与する「1 6 R 特別確変大当り遊技」である。1 6 R 特別確変大当り遊技における 1 6 回のラウンド遊技では、各ラウンド遊技において上大入賞口 2 8 の上大入賞口扉 2 8 a を開放させるように設定されている。また、1 6 R 特別確変大当り遊技では、大当り抽選の当選時における遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後に確変状態と、その確変状態の終了時まで入球率向上状態が付与されるようになっている。なお、図 3 では、確変状態が付与されてから次回の大当りまで入球率向上状態が付与される場合を「リミットなし」と表記している。

40

【 0 0 3 7 】

また、1 6 R 特別確変大当り遊技では、オープニング時間として「1 0（秒）」が、1

50

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

【0038】

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

【0039】

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

【0040】

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

【0041】

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

【0042】

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

10

20

30

40

50

上状態が付与されていれば、大当り遊技終了後に予め決められた回数（本実施形態では100回）を上限回数として入球率向上状態が付与される。また、大当り抽選の当選時において、入球率向上状態が付与されていなければ、入球率向上状態は付与されない。

【0043】

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

【0044】

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

【0045】

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

【0046】

次に、パチンコ機10の制御構成について図2に基づき説明する。

パチンコ機10の機裏側には、パチンコ機10全体を制御する主制御基板30が装着されている。主制御基板30は、パチンコ機10全体を制御するための各種処理を実行し、該処理結果に応じて遊技を制御するための各種の制御信号（制御コマンド）を演算処理し、該制御信号（制御コマンド）を出力する。また、機裏側には、演出制御基板31が装着されている。演出制御基板31は、主制御基板30が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、可変表示器H2の表示態様（図柄、背景、文字などの表示画像など）を制御する。

【0047】

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

前記主制御基板30には、メインCPU30aが備えられている。該メインCPU30aには、ROM30b及びRAM30cが接続されている。メインCPU30aには、第1始動口センサSE1と、第2始動口センサSE2と、カウントスイッチSE3と、カウントスイッチSE4等が接続されている。また、メインCPU30aには、第1特図表示器H0と、第2特図表示器H1と、第1保留表示器Raと、第2保留表示器Rbが接続されている。また、メインCPU30aには、大入賞口ソレノイドSOL1と、普通電動役物ソレノイドSOL2が接続されている。また、メインCPU30aは、普通図柄表示器H10と、ゲートセンサSE5が接続されている。また、メインCPU30aは、当り判定用乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値をRAM30cの設定領域に記憶（設定）して更新前の値を書き換えている。

【 0 0 4 8 】

R O M 3 0 b には、パチンコ機 1 0 全体を制御するためのメイン制御プログラムが記憶されている。また、R O M 3 0 b には、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、図柄（特図及び飾図）が変動を開始（図柄変動ゲームが開始）してから図柄が停止表示（図柄変動ゲームが終了）される迄の間の遊技演出（表示演出、発光演出、音声演出）のベースとなるパターンを示すものである。すなわち、変動パターンは、特図が変動開始してから特図が確定停止表示されるまでの間の図柄変動ゲームの演出内容（大当りの有無、リーチ演出の有無、大当り遊技の種類）及び演出時間（変動時間）を特定することができる。

【 0 0 4 9 】

10

変動パターンは、図 4 に示すように、大当り判定に当選した際に選択される大当り演出用の変動パターン P 1 ~ P 3 と、大当り判定に当選しなかったはずれの場合に選択されるはずれ演出用の変動パターン P 4 ~ P 7 とからなる。はずれ演出用の変動パターンには、リーチを形成し、リーチ演出が行われた後に最終的にはずれとするはずれリーチ演出用の変動パターン P 4 ~ P 6 と、リーチを形成せずにはずれとするはずれ演出用の変動パターン P 7 とがある。

【 0 0 5 0 】

本実施形態において大当り演出用の変動パターンには、1 6 R 特別確変大当り遊技が決定された際に選択される変動パターン P 1 がある。大当り演出用の変動パターンには、1 6 R 特別確変大当り遊技又は 1 6 R 通常確変大当り遊技が決定された際に選択される変動パターン P 2 がある。また、大当り演出用の変動パターンには、1 6 R 特別確変大当り遊技、又は 4 R 確変大当り遊技又は 4 R 非確変大当り遊技が決定された際に選択される変動パターン P 3 がある。

20

【 0 0 5 1 】

なお、変動パターン P 1 , P 2 に基づき行われる大当り演出は、図柄変動ゲームが、リーチ演出を経て、最終的に大当りの図柄組み合わせを確定停止表示させるように展開される演出である。はずれリーチ演出は、図柄変動ゲームが、リーチ演出を経て、最終的にはずれの図柄組み合わせを確定停止表示させるように展開される演出である。はずれ演出は、図柄変動ゲームが、リーチ演出を経ることなく最終的にはずれの図柄組み合わせを確定停止表示させるように展開される演出である。リーチ演出は、可変表示器 H 2 の飾り図柄による図柄変動ゲームにおいて、リーチの図柄組み合わせが形成されてから、大当りの図柄組み合わせ、又ははずれの図柄組み合わせが導出される迄の間に行われる演出である。

30

【 0 0 5 2 】

以下、各変動パターンについて詳しく説明する。

1 6 R の大当り遊技が付与される際に、大当り演出用の変動パターン P 1 ~ P 3 に基づき第 1 の変動ゲームが行われた場合、第 1 特図表示器 H 0 及び可変表示器 H 2 において、夫々に大当りを認識できる大当り図柄及び大当りの図柄組み合わせが最終的に表示されるようになっている。また、大当り演出用の変動パターン P 1 ~ P 3 に基づきに基づき第 2 の変動ゲームが行われた場合、第 2 特図表示器 H 1 及び可変表示器 H 2 において、夫々に大当りを認識できる大当り図柄及び大当りの図柄組み合わせが最終的に表示されるようになっている。

40

【 0 0 5 3 】

また、4 R 確変大当り遊技又は 4 R 非確変大当り遊技が決定された際に選択される変動パターン P 3 に基づき第 1 の変動ゲームが行われると、第 1 特図表示器 H 0 に大当り図柄が、可変表示器 H 2 に確変示唆の図柄組み合わせがそれぞれ最終的に表示されるようになっている。同様に、4 R 確変大当り遊技又は 4 R 非確変大当り遊技が決定された際に選択される変動パターン P 3 に基づき第 2 の変動ゲームが行われると、第 2 特図表示器 H 1 に大当り図柄が、可変表示器 H 2 に確変示唆の図柄組み合わせがそれぞれ最終的に表示されるようになっている。

【 0 0 5 4 】

50

また、はずれリーチ演出用の変動パターン P 4 ~ P 6 に基づき第 1 の変動ゲームが行われると、第 1 特図表示器 H 0 及び可変表示器 H 2 において、夫々にはずれ図柄及びはずれ（はずれリーチ）の図柄組み合わせが最終的に表示されるようになっている。同様に、はずれリーチ演出用の変動パターン P 4 ~ P 6 に基づき第 2 の変動ゲームが行われると、第 2 特図表示器 H 1 及び可変表示器 H 2 において、夫々にはずれ図柄及びはずれ（はずれリーチ）の図柄組み合わせが最終的に表示されるようになっている。

【 0 0 5 5 】

そして、はずれ演出用の変動パターン P 7 に基づき第 1 の変動ゲームが行われると、第 1 特図表示器 H 0 及び可変表示器 H 2 において、通常変動後、夫々にはずれ図柄及びはずれの図柄組み合わせが最終的に表示されるようになっている。はずれ演出用の変動パターン P 7 に基づき第 2 の変動ゲームが行われると、第 2 特図表示器 H 1 及び可変表示器 H 2 において、通常変動後、夫々にはずれ図柄及びはずれの図柄組み合わせが最終的に表示されるパターンとなっている。

【 0 0 5 6 】

また、ROM 3 0 b には、大当たり判定値が記憶されている。大当たり判定値は、大当たり可否かの内部抽選で用いる判定値であり、大当たり判定用乱数の取り得る数値（0 ~ 1 4 3 8 までの全 1 4 3 9 通りの整数）の中から定められている。なお、大当たり判定値は、確変状態が付与されているか否かでその数が異なり、確変状態時の大当たり判定値の数（本実施形態では 3 6 個）は、通常状態時の大当たり判定値の数（本実施形態では 4 個）よりも多く設定されている。また、RAM 3 0 c には、大当たり判定時に使用する大当たり判定用乱数が記憶されている。

【 0 0 5 7 】

本実施形態において、大当たり判定用乱数は、第 1 始動入賞口 2 5 又は第 2 始動入賞口 2 7 へ遊技球が入賞したことを契機に取得するようになっており、第 1 の変動ゲーム及び第 2 の変動ゲームにおいて共通使用している。すなわち、第 1 始動入賞口 2 5 へ遊技球が入賞したことを契機に取得する大当たり判定用乱数は、第 2 始動入賞口 2 7 へ遊技球が入賞したことを契機に取得する大当たり判定用乱数と同一のものである。また、大当たり判定値も、第 1 の変動ゲーム及び第 2 の変動ゲームにおいて共通使用している。すなわち、第 1 特図始動保留記憶数に基づく大当たり判定のときに使用する大当たり判定値は、第 2 特図始動保留記憶数に基づく大当たり判定のときに使用する大当たり判定値と同じものである。

【 0 0 5 8 】

また、RAM 3 0 c には、大当たり決定時に大当たり図柄となる特図の種類を決定する際に用いる特図振分乱数が記憶されている。各特図には、この特図振分乱数が所定個数（本実施形態では 1 個）ずつ振り分けられており、メイン CPU 3 0 a は、大当たりの決定時（大当たり判定が肯定となった場合）、取得した特図振分乱数に基づき大当たり図柄を決定する。この特図振分乱数は、予め定められた数値範囲内（本実施形態では、「0」~「99」の全 1 0 0 通りの整数）の数値を取り得るように、メイン CPU 3 0 a が所定の周期毎（4 m s 毎）に数値を 1 加算して更新するようになっている。そして、メイン CPU 3 0 a は、更新後の値を特図振分乱数の値として RAM 3 0 c に記憶し、既に記憶されている特図振分乱数の値を書き換えることで特図振分乱数の値を順次更新するようになっている。本実施形態において、特図振分乱数は、第 1 始動入賞口 2 5 又は第 2 始動入賞口 2 7 へ遊技球が入賞したことを契機に取得するようになっており、第 1 の変動ゲーム及び第 2 の変動ゲームにおいて共通使用している。すなわち、第 1 始動入賞口 2 5 へ遊技球が入賞したことを契機に取得する特図振分乱数は、第 2 始動入賞口 2 7 へ遊技球が入賞したことを契機に取得する特図振分乱数と同一のものである。

【 0 0 5 9 】

なお、第 1 の変動ゲーム及び第 2 の変動ゲームのいずれの図柄変動ゲームを実行させるかにより決定された大当たり図柄が図柄 A ~ D のうち（第 2 の変動ゲームの場合、図柄 a , c , d のうち）どのグループに分類されるか異なっている。具体的には、第 1 の変動ゲーム又は第 2 の変動ゲームのいずれの図柄変動ゲームを実行させることを示す特別図柄変動

処理フラグに、第1の変動ゲームを行うことを示す[0]が設定されている場合、図柄A～Dのうちいずれかのグループに分類されるようになっている。また、特別図柄変動処理フラグに、第2の変動ゲームを行うことを示す[1]が設定されている場合、図柄a、c、dのうちいずれかのグループに分類されるようになっている。

【0060】

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

10

【0061】

また、ROM30bには、リーチ判定値が記憶されている。リーチ判定値は、図柄変動ゲームがはずれとなる場合に、リーチ演出を実行させるか否かのリーチ抽選（リーチ判定）で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数の取り得る数値（0～240までの全241通りの整数）の中から定められている。なお、リーチ判定値は、確変状態の有無、入球率向上状態の有無及び始動保留球の記憶数により、その数が異なっている。

20

【0062】

次に、図2に基づき演出制御基板31について説明する。

演出制御基板31には、サブCPU31aが備えられている。該サブCPU31aには、ROM31b及びRAM31cが接続されている。また、サブCPU31aは、各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値をRAM31cの設定領域に記憶（設定）して更新前の値を書き換えている。また、ROM31bには、遊技演出を実行させるための演出制御プログラムが記憶されている。サブCPU31aは、各種制御コマンドを入力すると、当該演出制御プログラムに基づき各種制御を実行する。また、ROM31bには、各種の画像データ（図柄、各種背景画像、文字、キャラクタなどの画像データ）が記憶されている。また、演出制御基板31（サブCPU31a）には、演出ボタン40が接続されており、演出ボタン40から演出ボタン40が操作されたことを示す検知信号が入力されるようになっている。

30

【0063】

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

【0064】

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

40

【0065】

ステップS2の判定結果が肯定（第1特図始動保留記憶数＜4）の場合、メインCPU30aは、第1特図始動保留記憶数を1加算し、第1特図始動保留記憶数を書き換える（ステップS3）。このとき、メインCPU30aは、1加算後の第1特図始動保留記憶数

50

を表すように第 1 保留表示器 R a の表示内容を制御する。続いて、メイン CPU 30 a は、リーチ判定用乱数の値と、大当り判定用乱数の値と、特図振分乱数の値を RAM 30 c から読み出して取得し、該値を第 1 特図始動保留記憶数に対応付けられた RAM 30 c の所定の記憶領域に設定する（ステップ S 4）。

【0066】

次に、メイン CPU 30 a は、第 2 始動入賞口 27 に遊技球が入球したか否かを判定する（ステップ S 5）。すなわち、ステップ S 5 においてメイン CPU 30 a は、第 2 始動口センサ SE 2 が遊技球を検知した時に出力する第 2 検知信号を入力したか否かを判定する。ステップ S 5 の判定結果が否定の場合、メイン CPU 30 a は、特別図柄入力処理を終了する。ステップ S 5 の判定結果が肯定の場合、メイン CPU 30 a は、RAM 30 c に記憶されている第 2 特図始動保留記憶数が上限数の 4 未満であるか否かを判定する（ステップ S 6）。ステップ S 6 の判定結果が否定（第 2 特図始動保留記憶数 = 4）の場合、メイン CPU 30 a は、特別図柄入力処理を終了する。

10

【0067】

ステップ S 6 の判定結果が肯定（第 2 特図始動保留記憶数 < 4）の場合、メイン CPU 30 a は、第 2 特図始動保留記憶数を 1 加算し、第 2 特図始動保留記憶数を書き換える（ステップ S 7）。このとき、メイン CPU 30 a は、1 加算後の第 2 特図始動保留記憶数を表すように第 2 保留表示器 R b の表示内容を変更させる。続いて、メイン CPU 30 a は、リーチ判定用乱数の値と、大当り判定用乱数の値と、特図振分乱数の値を RAM 30 c から読み出して取得し、該値を第 2 特図始動保留記憶数に対応付けられた RAM 30 c の所定の記憶領域に設定する（ステップ S 8）。その後、メイン CPU 30 a は、特別図柄入力処理を終了する。

20

【0068】

次に、特別図柄開始処理について図 6 ~ 図 8 に基づき説明する。メイン CPU 30 a は、特別図柄開始処理を所定周期毎に実行するようになっている。

メイン CPU 30 a は、まず、図柄（特図及び飾図）が変動表示中であるか否か、及び大当り遊技中であるか否かを判定する（ステップ S 11）。ステップ S 11 の判定結果が肯定の場合、メイン CPU 30 a は、特別図柄開始処理を終了する。一方、ステップ S 11 の判定結果が否定の場合、メイン CPU 30 a は、第 2 特図始動保留記憶数を読み出し（ステップ S 12）、第 2 特図始動保留記憶数が「0」よりも大きいか否かを判定する（ステップ S 13）。

30

【0069】

ステップ S 13 の判定結果が否定の場合（第 2 特図始動保留記憶数 = 0 の場合）、メイン CPU 30 a は、第 1 特図始動保留記憶数を読み出し（ステップ S 14）、第 1 特図始動保留記憶数が「0」よりも大きいか否かを判定する（ステップ S 15）。ステップ S 15 の判定結果が否定の場合（第 1 特図始動保留記憶数 = 0 の場合）、メイン CPU 30 a は、特別図柄開始処理を終了する。

【0070】

一方、ステップ S 15 の判定結果が肯定の場合（第 1 特図始動保留記憶数 > 0 の場合）、メイン CPU 30 a は、RAM 30 c の所定の記憶領域に記憶される特別図柄変動処理フラグに第 1 の変動ゲームを実行することを示す値 [0] を設定する（ステップ S 16）。次に、メイン CPU 30 a は、第 1 特図始動保留記憶数の数を「1」減算し（ステップ S 17）、当該第 1 特図始動保留記憶数に対応付けられて RAM 30 c の所定の記憶領域に記憶されている大当り判定用乱数、リーチ判定用乱数、及び特図振分乱数の値を取得する（ステップ S 18）。

40

【0071】

より詳しくは、メイン CPU 30 a は、最も早く記憶した第 1 特図始動保留記憶数「1」に対応付けられた第 1 記憶領域に記憶されている各種乱数を読み出す。また、メイン CPU 30 a は、乱数を読み出した後、第 1 特図始動保留記憶数「2」に対応付けられた第 1 記憶領域に記憶されている各種乱数を第 1 特図始動保留記憶数「1」に対応付けられた

50

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

【0072】

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

【0073】

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

【0074】

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

【0075】

変動パターン及び最終停止図柄を決定したメインCPU30aは、演出制御基板31（サブCPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、第1の変動ゲームに関する各種処理を実行する（ステップS23）。具体的に言えば、メインCPU30aは、変動パターンを指定すると共に図柄変動の開始を指示する変動パターン指定コマンドを最初に出力する。同時に、メインCPU30aは、特図を変動開始させるように第1特図表示器H0の表示内容を制御する。また、同時に、メインCPU30aは、図柄変動ゲームの演出時間の計測を開始する。また、メインCPU30aは、最終停止図柄を指定するための特別図柄指定コマンドを出力する。そして、メインCPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。その後、特別図柄開始処理とは別の処理で、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第1特図表示器H0の表示内容を制御する。また、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、飾図の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。

【0076】

一方、ステップS19の大当たり判定の判定結果が否定の場合（大当たりでない場合）、メインCPU30aは、リーチ演出を実行させるか否かを判定するリーチ判定を行う（ステップS24）。本実施形態では、メインCPU30aは、ステップS18の処理時に

10

20

30

40

50

てRAM30cから取得したリーチ判定用乱数が、リーチ判定値に一致するか否かにより当選判定を行う。

【0077】

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

10

【0078】

一方、ステップS24の判定結果が否定の場合（リーチ演出を行わない場合）、メインCPU30aは、はずれ図柄を第1特図表示器H0にて確定停止表示される最終停止図柄として決定する（ステップS27）。次に、メインCPU30aは、はずれ演出用の変動パターンP7を決定する（ステップS28）。

20

【0079】

そして、変動パターン及び最終停止図柄を決定したメインCPU30aは、ステップS23の処理に移行し、演出制御基板31（サブCPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、第1の変動ゲームに関する各種処理を実行する。その後、メインCPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。なお、特別図柄開始処理とは別の処理で、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第1特図表示器H0の表示内容を制御する。また、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、飾図の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。

30

【0080】

一方、ステップS13の判定結果が肯定の場合（第2特図始動保留記憶数>0の場合）、メインCPU30aは、図6に示すように、RAM30cの所定の記憶領域に記憶される特別図柄変動処理フラグに第2の変動ゲームを実行することを示す値[1]を設定する（ステップS29）。次に、メインCPU30aは、第2特図始動保留記憶数の数を「1」減算し（ステップS30）、当該第2特図始動保留記憶数に対応付けられてRAM30cの所定の記憶領域に記憶されている大当たり判定用乱数、リーチ判定用乱数、及び特図振分乱数の値を取得する（ステップS31）。

【0081】

40

より詳しくは、メインCPU30aは、最も早く記憶した第2特図始動保留記憶数「1」に対応付けられた第2記憶領域に記憶されている各種乱数を読み出す。また、メインCPU30aは、乱数を読み出した後、第2特図始動保留記憶数「2」に対応付けられた第2記憶領域に記憶されている各種乱数を第2特図始動保留記憶数「1」に対応付けられた第2記憶領域に記憶する。同様に、メインCPU30aは、第2特図始動保留記憶数「3」に対応付けられた第2記憶領域に記憶されている各種乱数を第2特図始動保留記憶数「2」に対応付けられた第1記憶領域に記憶する。同様に、メインCPU30aは、第2特図始動保留記憶数「4」に対応付けられた第2記憶領域に記憶されている各種乱数を第2特図始動保留記憶数「3」に対応付けられた第2記憶領域に記憶する。また、メインCPU30aは、第2特図始動保留記憶数「4」に対応付けられた第2記憶領域に記憶されて

50

いる各種乱数を消去する。また、メインCPU30aは、第2特図始動保留記憶数を1減算した際、1減算後の第2特図始動保留記憶数を表すように第2保留表示器Rbの表示内容を変更させる。

【0082】

次に、メインCPU30aは、図8に示すように、取得した当り判定用乱数の値がROM30bに記憶されている大当り判定値と一致するか否かを判定して大当り判定（大当り抽選）を行う（ステップS32）。なお、本実施形態において、通常状態の時（低確率の時）、大当り判定の判定結果が肯定となる確率（大当り確率）は、 $4/1439$ としており、確変状態の時（高確率の時）、大当り判定の判定結果が肯定となる確率（大当り確率）は、 $36/1439$ としている。

10

【0083】

ステップS32の判定結果が肯定の場合（大当りの場合）、メインCPU30aは、大当りの変動であることを示す大当りフラグに[1]を設定する（ステップS33）。そして、メインCPU30aは、取得した特図振分乱数の値に基づき、特図による大当り図柄の中から第2特図表示器H1にて確定停止表示される最終停止図柄を決定する（ステップS34）。

【0084】

ステップS34の処理後、メインCPU30aは、決定した最終停止図柄から大当り遊技の種類を特定し、その特定した大当り遊技に対応する大当り演出用の変動パターンP1～P3を決定する（ステップS35）。具体的に言えば、メインCPU30aは、決定した最終停止図柄が図柄aに分類される場合（すなわち、16R特別確変大当り遊技が決定された場合）には、大当り演出用の通常変動パターンP1～P3の中から決定する。また、メインCPU30aは、決定した最終停止図柄が図柄c、dに分類される場合（すなわち、4R確変大当り遊技又は4R非確変大当り遊技が決定された場合）には、大当り演出用の変動パターンP3を決定する。

20

【0085】

変動パターン及び最終停止図柄を決定したメインCPU30aは、演出制御基板31（サブCPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、第2の変動ゲームに関する各種処理を実行する（ステップS36）。具体的に言えば、メインCPU30aは、変動パターンを指定すると共に図柄変動の開始を指示する変動パターン指定コマンドを最初に出力する。同時に、メインCPU30aは、特図を変動開始させるように第2特図表示器H1の表示内容を制御する。また、同時に、メインCPU30aは、図柄変動ゲームの演出時間の計測を開始する。また、メインCPU30aは、最終停止図柄を指定するための特別図柄指定コマンドを出力する。そして、メインCPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。その後、特別図柄開始処理とは別の処理で、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第2特図表示器H1の表示内容を制御する。また、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、飾図の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。

30

40

【0086】

一方、ステップS32の大当り判定の判定結果が否定の場合（大当りでない場合）、メインCPU30aは、リーチ演出を実行させるか否かを判定するリーチ判定を行う（ステップS37）。本実施形態では、メインCPU30aは、ステップS31の処理時においてRAM30cから取得したリーチ判定用乱数が、リーチ判定値に一致するか否かにより当選判定を行う。

【0087】

そして、ステップS37の判定結果が肯定の場合（リーチ演出を行う場合）、メインCPU30aは、はずれ図柄を第2特図表示器H1にて確定停止表示される最終停止図柄として決定する（ステップS38）。次に、メインCPU30aは、はずれリーチ演出用の

50

変動パターン P 4 ~ P 6 の中から変動パターンを決定する (ステップ S 3 9)。そして、変動パターン及び最終停止図柄を決定したメイン C P U 3 0 a は、ステップ S 3 6 の処理に移行し、演出制御基板 3 1 (サブ C P U 3 1 a) に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、第 2 の変動ゲームに関する各種処理を実行する。その後、メイン C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。なお、特別図柄開始処理とは別の処理で、メイン C P U 3 0 a は、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第 2 特図表示器 H 1 の表示内容を制御する。また、メイン C P U 3 0 a は、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、飾図の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。

10

【 0 0 8 8 】

一方、ステップ S 3 7 の判定結果が否定の場合 (リーチ演出を行わない場合)、メイン C P U 3 0 a は、はずれ図柄を第 2 特図表示器 H 1 にて確定停止表示される最終停止図柄として決定する (ステップ S 4 0)。次に、メイン C P U 3 0 a は、はずれ演出用の変動パターン P 7 を決定する (ステップ S 4 1)。

【 0 0 8 9 】

そして、変動パターン及び最終停止図柄を決定したメイン C P U 3 0 a は、ステップ S 3 6 の処理に移行し、演出制御基板 3 1 (サブ C P U 3 1 a) に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、第 2 の変動ゲームに関する各種処理を実行する。その後、メイン C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。なお、特別図柄開始処理とは別の処理で、メイン C P U 3 0 a は、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第 2 特図表示器 H 1 の表示内容を制御する。また、メイン C P U 3 0 a は、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、飾図の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。

20

【 0 0 9 0 】

このような特別図柄開始処理を実行することにより、第 1 特図始動保留記憶数と、第 2 特図始動保留記憶数とがいずれも記憶されているとき、メイン C P U 3 0 a は、第 2 の変動ゲームを優先的に実行する。そして、第 2 始動入賞口 2 7 は、入球率向上状態が付与されているとき、開閉羽根 2 6 が開状態となり遊技球が入賞しやすくなっているため、結果的に入球率向上状態が付与されている確変状態又は時短状態においては第 2 の変動ゲームが連続して実行されやすくなっている。そして、第 2 の変動ゲームで大当たりとなる場合、確変状態が付与されるか否かの割合は第 1 の変動ゲームとは異ならないが、確変状態が付与されるときには、どの大当たり遊技が付与されやすいかは異なっている。すなわち、特図振分乱数の振り分けが異なっており、第 2 の変動ゲームで大当たりとなる場合、1 6 R 特別確変大当たり遊技が付与されやすい。1 6 R 特別確変大当たり遊技は、その他の大当たり遊技よりも大入賞口 2 8 , 2 9 の開放時間が長くなっており、賞球を獲得しやすくなっている。これにより、第 2 の変動ゲームで大当たりとなった場合、第 1 の変動ゲームよりも賞球の獲得を期待することができる。従って、入球率向上状態が付与されているときに、大当たりとなる場合には、入球率向上状態が付与されていないときよりも遊技者に有利となりやすい。

30

40

【 0 0 9 1 】

以上により、本実施形態において、上大入賞口 2 8 及び下大入賞口 2 9 が特別入賞手段となる。可変表示器 H 2 は、演出実行手段となる。また、メイン C P U 3 0 a は、大当たり判定手段、大当たり遊技付与手段、確変判定手段となる。

【 0 0 9 2 】

そして、メイン C P U 3 0 a は、大当たりを決定した場合 (大当たりフラグに [1] が設定された場合)、決定した変動パターンに基づく図柄変動ゲームの終了後、最終停止図柄に基づき特定された種類の大当たり遊技の制御を開始し、演出制御基板 3 1 (サブ C P U 3 1 a) に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する。以下、メイン C P U 3

50

0 a が実行する制御内容について大当り遊技毎に説明する。

【0093】

まず、16R 特別確変大当り遊技が付与されるとき制御について説明する。メインCPU 30a は、最初にオープニング演出の実行を指示するオープニングコマンドを演出制御基板 31 に出力する。次に、メインCPU 30a は、オープニング演出の終了後、各ラウンド遊技を制御する。すなわち、メインCPU 30a は、各ラウンド遊技の開始時にラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドを演出制御基板 31 に出力するとともに、上大入賞口 28 の開放及び閉鎖を制御する。なお、16R 特別確変大当り遊技が付与されるとき、メインCPU 30a は、1～16 ラウンド目のラウンド遊技時間を最大 2.5 秒として上大入賞口 28 を開放させるように制御する。

10

【0094】

そして、メインCPU 30a は、最終回のラウンド遊技が終了すると、エンディング演出の実行を指示するエンディングコマンドを演出制御基板 31 に出力する。その後、メインCPU 30a は、エンディング演出の終了によって大当り遊技を終了させる。そして、メインCPU 30a は、大当りフラグに「0」を設定する（クリアする）。

【0095】

その際、メインCPU 30a は、16R 特別確変大当り遊技が付与された場合には、確変状態を付与することを示す確変フラグに「1」を設定すると共に、入球率向上状態を付与することを示す作動フラグに「1」を設定する。なお、確変フラグに「1」が設定されている場合には、確変状態が付与されていることを示し、「0」が設定されている場合には、確変状態が付与されていないことを示している。同様に、作動フラグに「1」が設定されている場合には、入球率向上状態が付与されていることを示し、「0」が設定されている場合には、入球率向上状態が付与されていないことを示している。

20

【0096】

次に、16R 通常確変大当り遊技が付与されるとき制御について説明する。メインCPU 30a は、最初にオープニング演出の実行を指示するオープニングコマンドを演出制御基板 31 に出力する。次に、メインCPU 30a は、オープニング演出の終了後、各ラウンド遊技を制御する。すなわち、メインCPU 30a は、各ラウンド遊技の開始時にラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドを演出制御基板 31 に出力するとともに、下大入賞口 29 の開放及び閉鎖を制御する。なお、16R 通常確変大当り遊技が付与されるとき、メインCPU 30a は、1～10 ラウンド目までのラウンド遊技時間を最大 2.5 秒として下大入賞口 29 を開放させるように制御し、11～16 ラウンド目までのラウンド遊技時間を最大 0.1 秒として下大入賞口 29 を開放させるように制御する。

30

【0097】

そして、メインCPU 30a は、最終回のラウンド遊技が終了すると、エンディング演出の実行を指示するエンディングコマンドを演出制御基板 31 に出力する。その後、メインCPU 30a は、エンディング演出の終了によって大当り遊技を終了させる。そして、メインCPU 30a は、大当りフラグに「0」を設定する（クリアする）。メインCPU 30a は、16R 通常確変大当り遊技が付与された場合には、確変状態を付与することを示す確変フラグに「1」を設定すると共に、入球率向上状態を付与することを示す作動フラグに「1」を設定する。

40

【0098】

次に、4R 確変大当り遊技又は 4R 非確変大当り遊技が付与されるとき制御について説明する。メインCPU 30a は、最初にオープニング演出の実行を指示するオープニングコマンドを演出制御基板 31 に出力する。次に、メインCPU 30a は、オープニング演出の終了後、各ラウンド遊技を制御する。すなわち、メインCPU 30a は、各ラウンド遊技の開始時にラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドを演出制御基板 31 に出力するとともに、上大入賞口 28 の開放及び閉鎖を制御する。なお、16R 通常確変大当り遊技が付与されるとき、メインCPU 30a は、1～4 ラウンド目までのラウンド遊技時間を最大 0.1 秒として上大入賞口 28 を開放させるように制御する。

50

【 0 0 9 9 】

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

【 0 1 0 0 】

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

10

【 0 1 0 1 】

一方、メインCPU30aは、4R非確変大当り遊技が付与された場合には、確変フラグに「0」を設定する。また、4R非確変大当り遊技が付与される場合、当該4R非確変大当り遊技が付与される図柄変動ゲーム開始時において作動フラグに「1」が設定されていれば（入球率向上状態が付与されていれば）、当該作動フラグに「1」を設定すると共に、入球率向上状態が付与される残り図柄変動ゲーム数を示す作動回数に100回を設定する。この作動回数は、図柄変動ゲームが実行される毎に1減算され、値が0となると、作動フラグがクリアされる（「0」が設定される）。なお、各フラグ及び作動回数は、大当り遊技が付与された場合にもクリアされる（「0」が設定される）ようになっている。

20

【 0 1 0 2 】

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

【 0 1 0 3 】

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

30

【 0 1 0 4 】

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

【 0 1 0 5 】

例えば、サブCPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、当該変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づき、図柄変動ゲームを実行させるように可変表示器H2を制御する。また、サブCPU31aは、変動パターン指定コマンド及び特別図柄指定コマンドを入力すると、当該変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターン及び特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄に基づき、可変表示器H2に確定停止表示させる飾り図柄による図柄組み合わせを決定するようになっている。さらに、サブCPU31aは、最終停止図柄として大当り図柄が指定されると、当該大当り図柄に対応する大当り遊技の種類に基づき、大当り遊技の具体的な演出内容を決定する。そして、サブCPU31aは、大当り遊技中、決定した大当り遊技の具体的な演出内容に基づき、大当り遊技に係わる遊技演出を実行させるようになっている。すなわち、サブCPU31aは、オープニングコマンド、ラウンドコマンド及びエンディングコ

40

50

マンドを入力すると、決定した大当り遊技の具体的な演出内容に基づき、オープニング演出、ラウンド演出及びエンディング演出を可変表示器 H 2 に実行させるようになっている。

【 0 1 0 6 】

次に、図柄変動ゲーム終了時に、可変表示器 H 2 に確定停止表示させる飾り図柄による図柄組み合わせ（以下、単に確定図柄と示す場合もある）を決定するための詳しい処理について説明する。

【 0 1 0 7 】

サブ C P U 3 1 a は、特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄が特図 A , B , a の場合には、確定図柄として、大当りの図柄組み合わせを決定する。なお、本実施形態において、大当りの図柄組み合わせは、[1 1 1] [2 2 2] [3 3 3] [4 4 4] [5 5 5] [6 6 6] [7 7 7] [8 8 8] となっている。なお、大当りの図柄組み合わせが表示されることにより、確変状態が付与されることを認識できるようになっている。その一方で、1 6 R 特別確変大当り遊技と 1 6 R 通常確変大当り遊技のいずれの大当り遊技が付与されるかは認識できないようになっている。また、サブ C P U 3 1 a は、特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄が特図 C , D , c , d の場合には、確定図柄として、確変示唆の図柄組み合わせを決定する。

【 0 1 0 8 】

また、サブ C P U 3 1 a は、指定された最終停止図柄が、はずれ図柄の場合であって、はずれリーチ演出用の変動パターン P 4 ~ P 6 が指定された場合、飾り図柄による図柄組み合わせとして、はずれリーチの図柄組み合わせを決定する。また、サブ C P U 3 1 a は、指定された最終停止図柄が、はずれ図柄の場合であって、はずれ演出用の変動パターン P 7 が指定された場合、飾り図柄による図柄組み合わせとして、はずれの図柄組み合わせを決定する。そして、以上のように、サブ C P U 3 1 a は、決定した飾り図柄による図柄組み合わせを全図柄停止コマンドの入力に応じて確定停止表示させる。

【 0 1 0 9 】

そして、本実施形態では、1 6 R 特別確変大当り遊技又は 1 6 R 通常確変大当り遊技終了後、確変状態が付与されたことを報知する演出モードとしての確変モードが設定されるようになっている。確変モードは、複数の演出段階（ステージ）にて構成されており、予め決められた移行条件が成立することにより、予め決められた順番で、演出段階が次の演出段階へ移行するようになっている。

【 0 1 1 0 】

詳しく説明すると、確変モード中、設定された演出段階により、背景画像や登場キャラクター等の表示画像が変化している。このため、表示画像から現在、どの演出段階による遊技演出が実行されるのかを認識できるようになっている。本実施形態では、1 ~ 3 段階までの演出段階が存在しており、図 9 に示すように、確変状態が付与されていることを期待できない演出モードとしての通常モードから最初の 1 6 R 特別確変大当り遊技又は 1 6 R 通常確変大当り遊技を経て、確変モードが設定された場合、1 段階目の演出段階の確変モードが設定されるようになっている。そして、1 段階目の演出段階が設定されているときに、予め決められた 2 段階目へのステージ移行条件が成立することにより、2 段階目の演出段階の確変モードが設定される。同様に、2 段階目の演出段階が設定されているときに、予め決められた 3 段階目へのステージ移行条件が成立することにより、3 段階目の演出段階の確変モードが設定される。さらに、3 段階目の演出段階が設定されているときに、予め決められた達成演出実行条件が成立することにより、達成演出が実行された後、1 段階目の演出段階の確変モードが再び設定される。

【 0 1 1 1 】

なお、本実施形態では、図 1 0 に示すように、複数段階（1 ~ 3 段階）の確変モードに亘って背景画像が連続しており、ストーリーを形成している。具体的には、図 1 0 (a) に示すように、1 段階目の確変モードが設定されている場合、背景画像として城に向かう途中の荒野の様子が表示されている。図 1 0 (b) に示すように、2 段階目の確変モード

が設定されている場合、背景画像として城の周りにいる様子が表示されている。図 10 (c) に示すように、3 段階目の確変モードが設定されている場合、背景画像として城の中の様子が表示されている。このように、確変モードの演出段階が進む毎に、城に近づき、城の中に進む様子が示されている。

【0112】

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

10

【0113】

ちなみに、チャンスモード中に、再び 16 R 特別確変大当り遊技又は 16 R 通常確変大当り遊技が付与された場合、チャンスモードに移行する前に設定されていた段階の確変モードが設定されるようになっている。また、チャンスモード設定後、大当り遊技が付与されることなく、100 回の図柄変動ゲームが終了した場合、確変状態及び入球率向上状態が付与されていれば、そのままチャンスモードが継続するようになっている。一方、チャンスモード設定後、大当り遊技が付与されることなく、100 回の図柄変動ゲームが終了した場合、確変状態が付与されていなければ、入球率向上状態の終了と共に、通常モードが設定されるようになっている。なお、チャンスモードも図 11 (a) に示すように背景画像などの表示画像により現在チャンスモードが設定されていることを認識できるようになっている。

20

【0114】

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

30

【0115】

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

【0116】

サブ CPU 31a は、図柄変動ゲーム終了時、RAM 30c に記憶されているモードフラグに設定されている値を参照して、どのような演出モードが設定されているかを確認する（ステップ S100）。なお、モードフラグに設定される値は、どのような演出モードが設定されているかを示している。具体的には、モードフラグに「0」が設定されているときには、通常モードが設定されていることを示している。モードフラグに「1」が設定されているときには、1 段階目の確変モードが設定されていることを示している。モードフラグに「2」が設定されているときには、2 段階目の確変モードが設定されていることを示している。モードフラグに「3」が設定されているときには、3 段階目の確変モードが設定されていることを示している。モードフラグに「4」が設定されているときには、チャンスモードが設定されていることを示している。モードフラグに「5」が設定されているときには、潜伏モードが設定されていることを示している。

40

50

【0117】

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

10

【0118】

一方、ステップS102の判定結果が否定の場合、サブCPU31aは、特別図柄指定コマンドにより特図C、D、c、dのいずれかが指定されたか否かを判定する（ステップS104）。この判定結果が否定の場合、サブCPU31aは、そのまま、モード移行処理を終了する。一方、ステップS104の判定結果が肯定の場合、サブCPU31aは、図柄変動ゲーム終了後に付与される大当り遊技（4R確変大当り遊技又は4R非確変大当り遊技）のエンディング演出終了後、潜伏モードを設定したことを示す値「5」をモードフラグに設定して（ステップS105）、モード移行処理を終了する。

【0119】

一方、ステップS101の判定結果が否定の場合（通常モードを示していない場合）、サブCPU31aは、モードフラグの値が1段階目の確変モードを示している（モードフラグ＝1である）か否かを判定する（ステップS106）。この判定結果が肯定の場合、サブCPU31aは、特別図柄指定コマンドにより特図A、B、aのいずれかが指定されたか否かを判定する（ステップS107）。ステップS107の判定結果が肯定の場合、サブCPU31aは、2段階目の確変モードへのモード移行条件が成立したか否かを判定する（ステップS108）。本実施形態において、2段階目の確変モードへのモード移行条件は、1段階目の確変モード中に16R特別確変大当り遊技又16R通常確変大当り遊技のいずれかの当り遊技が所定回数（本実施形態では5回）付与されたことを条件としている。

20

【0120】

ステップS108の判定結果が肯定の場合、サブCPU31aは、2段階目の確変モードを設定したことを示す値「2」をモードフラグに設定し（ステップS109）、モード移行処理を終了する。一方、ステップS108の判定結果が否定の場合、サブCPU31aは、確変モード中に付与された16Rの大当り遊技（16R特別確変大当り遊技又16R通常確変大当り遊技）の付与回数を1加算してRAM31cの記憶内容を更新して（ステップS110）、モード移行処理を終了する。

30

【0121】

また、ステップS107の判定結果が否定の場合（特図A、B、aのいずれかでない場合）、サブCPU31aは、特別図柄指定コマンドにより特図C、D、c、dのいずれかが指定されたか否かを判定する（ステップS111）。ステップS111の判定結果が肯定の場合、サブCPU31aは、図柄変動ゲーム終了後に付与される大当り遊技（4R確変大当り遊技又は4R非確変大当り遊技のいずれか）のエンディング演出終了後、チャンスモードを設定したことを示す値「4」をモードフラグに設定する（ステップS112）。また、ステップS112において、サブCPU31aは、1段階目の確変モードを設定されていたことを示す履歴フラグをRAM31cに記憶して、モード移行処理を終了する。また、ステップS111の判定結果が否定の場合、サブCPU31aは、そのままモード移行処理を終了する。

40

【0122】

一方、ステップS106の判定結果が否定の場合（1段階目の確変モードを示していない場合）、サブCPU31aは、モードフラグの値が2段階目の確変モードを示している

50

(モードフラグ = 2 である) か否かを判定する (ステップ S 1 1 3)。この判定結果が肯定の場合、サブ CPU 3 1 a は、特別図柄指定コマンドにより特図 A, B, a のいずれかが指定されたかを判定する (ステップ S 1 1 4)。ステップ S 1 1 4 の判定結果が肯定の場合、サブ CPU 3 1 a は、3 段階目の確変モードへの移行条件が成立したか否かを判定する (ステップ S 1 1 5)。本実施形態において、3 段階目の確変モードへのモード移行条件は、確変モード中に 1 6 R 特別確変大当り遊技又 1 6 R 通常確変大当り遊技が所定回数 (本実施形態では 1 0 回) 付与されたこと、及び予め決められた遊技演出が実行されたことを条件としている。

【0 1 2 3】

ステップ S 1 1 5 の判定結果が肯定の場合、サブ CPU 3 1 a は、3 段階目の確変モードを設定したことを示す値「3」をモードフラグに設定し (ステップ S 1 1 6)、モード移行処理を終了する。一方、ステップ S 1 1 5 の判定結果が否定の場合、サブ CPU 3 1 a は、2 段階目の確変モード中に付与された 1 6 R の大当り遊技の付与回数を 1 加算して RAM 3 1 c の記憶内容を更新して (ステップ S 1 1 7)、モード移行処理を終了する。

【0 1 2 4】

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

【0 1 2 5】

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

【0 1 2 6】

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

【0 1 2 7】

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

【0 1 2 8】

また、ステップ S 1 2 1 の判定結果が否定の場合 (特図 A, B, a のいずれかでない場合)、サブ CPU 3 1 a は、特別図柄指定コマンドにより特図 C, D, c, d のいずれかが指定されたか否かを判定する (ステップ S 1 2 5)。ステップ S 1 2 5 の判定結果が肯

10

20

30

40

50

定の場合、サブCPU31aは、図柄変動ゲーム終了後に付与される大当り遊技（4R確変大当り遊技又は4R非確変大当り遊技）のエンディング演出終了後、チャンスモードを設定したことを示す値「4」をモードフラグに設定する（ステップS126）。また、ステップS126において、サブCPU31aは、3段階目の確変モードを設定されていたことを示す履歴フラグをRAM31cに記憶する。また、ステップS125の判定結果が否定の場合、サブCPU31aは、そのままモード移行処理を終了する。

【0129】

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

10

【0130】

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

20

【0131】

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

30

【0132】

一方、ステップS133の判定結果が否定の場合、サブCPU31aは、特別図柄指定コマンドにより特図C、D、c、dのいずれかが指定されたか否かを判定する（ステップS135）。ステップS135の判定結果が肯定の場合、サブCPU31aは、図柄変動ゲーム終了後に付与される大当り遊技（4R確変大当り遊技又は4R非確変大当り遊技）のエンディング演出終了後、潜伏モードを設定したことを示す値「5」をモードフラグに設定する（ステップS136）。一方、ステップS135の判定結果が否定の場合、サブCPU31aは、転落抽選を実行する（ステップS137）。なお、ステップS137において、確変状態が付与されている場合には、1/20の確率で転落抽選に当選し、確変状態が付与されていない場合には、1/10の確率で転落抽選に当選するようになっている。ステップS137の判定結果が肯定の場合、サブCPU31aは、通常モードが設定されたことを示す値「0」をモードフラグに設定する（ステップS138）。一方、ステップS137の判定結果が否定の場合、サブCPU31aは、そのまま、モード移行処理を終了する。

40

50

【 0 1 3 3 】

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

【 0 1 3 4 】

サブCPU 31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、モードフラグの値に応じて、図柄変動ゲームの具体的な演出実行内容を特定する演出実行内容パターンを決定する。演出実行内容パターンは、変動パターンにより指定された演出時間内に実行される遊技演出の具体的な演出内容（出現キャラクタや、飾り図柄の変動速度、音楽、効果音、ランプの発光パターンなど）を特定するものである。なお、図15に示すように、変動パターン毎に、複数の演出実行内容パターンが対応付けられている。そして、演出実行内容パターンは、それぞれモードフラグの値により分類されている。すなわち、サブCPU 31aは、指定された変動パターンに対応する演出実行内容パターンのうち、モードフラグの値に対応する演出実行内容パターンの中から演出実行内容パターンを決定するようになっている。そして、サブCPU 31aは、指定された変動パターン及び決定した演出実行内容パターンに基づき、図柄変動ゲームに係わる遊技演出を実行させるようになっている。

【 0 1 3 5 】

例えば、サブCPU 31aは、大当り演出用の変動パターンP2が指定されたとき、モードフラグに「1」が設定されている場合には、演出実行内容パターンPA21を決定し、実行する。また、サブCPU 31aは、はずれリーチ演出用の変動パターンP5が指定されたとき、モードフラグに「1」が設定されている場合には、演出実行内容パターンPA51を決定し、実行する。なお、変動パターンP2と、変動パターンP5は、同一演出時間にて設定されており、演出実行内容パターンPA21と、演出実行内容パターンPA51は、最後の表示結果を除いて同じ演出内容とされている。

【 0 1 3 6 】

演出実行内容パターンPA21，PA51に基づき、図柄変動ゲームが実行された場合、可変表示器H2上に複数の敵キャラクタが出現し、操作有効期間が設定される。当該操作有効期間において演出ボタン40が操作されると、敵キャラクタの数が減る演出が実行されるようになっている。そして、大当り演出用の変動パターンP2が指定されたとき（演出実行内容パターンPA21に基づき実行される場合）、敵キャラクタが全滅する態様が表示されると共に、大当りの図柄組み合わせが表示されるようになっている。一方、はずれリーチ演出用の変動パターンP5が指定されたとき（演出実行内容パターンPA51に基づき実行される場合）、敵キャラクタが1又は複数残存する態様が表示されると共に、はずれの図柄組み合わせが表示されるようになっている。

【 0 1 3 7 】

なお、演出実行内容パターンPA21に基づき実行される場合であって、操作有効期間内に演出ボタン40が操作されなかった場合、一旦敵キャラクタが1又は複数残存する態様が表示された後、予め決められたキャラクタが出現して敵キャラクタが全滅する態様が表示されると共に、大当りの図柄組み合わせが表示されるようになっている。

【 0 1 3 8 】

また、サブCPU 31aは、大当り演出用の変動パターンP2が指定されたとき、モードフラグに「2」が設定されている場合には、演出実行内容パターンPA22を決定し、実行する。また、サブCPU 31aは、はずれリーチ演出用の変動パターンP5が指定されたとき、モードフラグに「2」が設定されている場合には、演出実行内容パターンPA52を決定し、実行する。

【 0 1 3 9 】

演出実行内容パターンPA22，PA52に基づき、図柄変動ゲームが実行された場合、可変表示器H2上に城門が表示され、操作有効期間が設定される。当該操作有効期間において演出ボタン40が操作される毎に、画面上に表示されたゲージが段階的に増加する

演出が実行されるようになっている。そして、大当り演出用の変動パターン P 2 が指定されたとき（演出実行内容パターン P A 2 2 に基づき実行される場合）には、ゲージが増加しやすく、且つ、上限までゲージが表示可能に構成されている。一方、はずれリーチ演出用の変動パターン P 5 が指定されたとき（演出実行内容パターン P A 5 2 に基づき実行される場合）には、ゲージが増加しにくく、且つ、上限までゲージが表示されないように構成されている。そして、大当り演出用の変動パターン P 2 が指定されたときには、最終的に大当りの図柄組み合わせが表示される一方、はずれリーチ演出用の変動パターン P 5 が指定されたときには、はずれの図柄組み合わせが表示されるようになっている。

【0140】

また、サブ C P U 3 1 a は、変動パターン P 2 , P 5 が指定されたときであって、モードフラグに「3」が設定されているとき、今回よりも前に変動パターン P 2 , P 5 に基づき実行された図柄変動ゲームにおいて、演出実行内容パターン P A 2 1 , P A 5 1 が決定された場合には、演出実行内容パターン P A 2 2 , P A 5 2 を決定する。一方、サブ C P U 3 1 a は、変動パターン P 2 , P 5 が指定されたときであって、モードフラグに「3」が設定されているとき、今回よりも前に変動パターン P 2 , P 5 に基づき実行された図柄変動ゲームにおいて、演出実行内容パターン P A 2 2 , P A 5 2 が決定された場合には、演出実行内容パターン P A 2 1 , P A 5 1 を決定する。すなわち、サブ C P U 3 1 a は、変動パターン P 2 , P 5 が指定されたときであって、モードフラグに「3」が設定されているとき、演出実行内容パターン P A 2 1 , P A 5 1 と、演出実行内容パターン P A 2 2 , P A 5 2 を交互に決定するようになっている。

【0141】

そして、サブ C P U 3 1 a は、決定した演出実行内容パターンに基づき、図柄変動ゲームを実行させるようになっている。なお、モードフラグに「3」が設定されて、最初に変動パターン P 2 , P 5 が指定された場合、サブ C P U 3 1 a は、演出実行内容パターン P A 2 1 又は演出実行内容パターン P A 5 1 を決定するようになっている。

【0142】

これにより、演出実行内容パターン P A 2 1 , P A 5 1 , P A 2 2 , P A 5 2 に基づき、遊技演出が実行された場合、遊技者は、16R 特別確変大当り遊技、16R 通常確変大当り遊技又ははずれであることを認識できるようになっている。すなわち、確変モードが少なくとも継続する図柄変動ゲームであることを認識でき、図柄変動ゲームを安心して見ることができる。また、16R の大当り遊技（16R 特別確変大当り遊技又は16R 通常確変大当り遊技）の付与回数は、モード移行条件の成立に関係しており、確変モード中、4R の大当り遊技よりも、遊技者に注目される演出となっている。このため、早い段階で、16R の大当り遊技が付与される可能性があることを報知することにより、遊技者をより注目させることができる。また、3段階目の確変モードでは、演出実行内容パターン P A 2 1 , P A 5 1 と、演出実行内容パターン P A 2 2 , P A 5 2 が交互に実行される。これにより、単調になることを防止できるとともに、他の演出段階において実行される遊技演出であっても、見ることができる。また、演出ボタン 40 の操作に応じて実行される演出内容が異なるため、遊技者を飽きさせることがなく、どのような演出段階の確変モードが実行されているのかについて興味を持たせることができる。

【0143】

そして、本実施形態では、確変モード中、特別な遊技演出が実行されるようになっている。具体的には、16R 特別確変大当り遊技又は16R 通常確変大当り遊技中、予め決められたラウンド遊技において、選択演出（出現キャラクタ選択演出）が実行されるようになっている。確変モード中、この選択演出にて選択された軍団（出現キャラクタ、本実施形態では上杉軍、真田軍、伊達軍の3種類）に応じた様々な遊技演出（例えば、リーチ演出、大当り予告など）が実行されるようになっている。また、確変モード中、選択された軍団を認識できるように軍団毎に設定される選択フラグが可変表示器 H 2 上に表示されるようになっている。以下、選択演出及び選択演出に伴って行われる各種遊技演出に係わる処理について説明する。

10

20

30

40

50

【 0 1 4 4 】

まず、選択演出に係わる処理について説明する。この選択演出は、16R特別確変大当り遊技又は16R通常確変大当り遊技が付与された際、予め決められた5ラウンド目から6ラウンド目のラウンド遊技演出中に実行されるようになっている。

【 0 1 4 5 】

サブCPU31aは、5ラウンド目のラウンドコマンドを入力すると、選択可能な軍団を特定する。具体的には、予め決められた出現条件が成立している場合には、サブCPU31aは、選択可能な軍団（キャラクタ）として、上杉軍、真田軍、及び伊達軍の3種類を特定する。一方、予め決められた出現条件が成立していない場合には、サブCPU31aは、選択可能な軍団として、上杉軍及び真田軍の2種類を特定する。なお、本実施形態において、出現条件は、予め決められたリーチ演出を経て16R特別確変大当り遊技が付与されたことを条件としている。

10

【 0 1 4 6 】

そして、サブCPU31aは、5ラウンド目のラウンド遊技演出中に、選択可能な軍団を示す表示画像を選択肢として表示させる。そして、サブCPU31aは、6ラウンド目のラウンド遊技演出中に、操作有効期間を設定する。この操作有効期間内に演出ボタン40が操作されて選択肢が選択されることにより、選択肢が示す軍団を選択したとする。そして、サブCPU31aは、軍団が選択されると、選択された軍団を示すように軍団毎に設定される選択フラグに選択されたことを示す値を設定して記憶する。各軍団に対応する選択フラグに「1」が設定された場合には、当該選択フラグに対応する軍団が選択されていないことを示している一方、各軍団に対応する選択フラグに「2」以上が設定された場合には、当該選択フラグに対応する軍団が選択されていることを示している。なお、操作有効期間内に演出ボタン40が操作されなかった場合には、サブCPU31aは、予め決められた選択肢（本実施形態では上杉軍を示す選択肢）が選択されたものとしている。

20

【 0 1 4 7 】

そして、16R特別確変大当り遊技又は16R通常確変大当り遊技が終了すると、サブCPU31aは、確変モードを設定すると共に、選択された軍団に対応する表示態様で選択フラグを表示させる。本実施形態では、選択可能な軍団毎に選択フラグが可変表示器H2に表示されており、選択前には、選択フラグの値（レベル）が1であることが表示されている一方、選択後には、選択フラグの値（レベル）が2以上であることが表示される。なお、一度選択された場合には、確変モードが終了するまで選択されたものとして設定される（すなわち、選択フラグがレベル1とならない）。また、出現条件が成立しない限り、伊達軍に対応する選択フラグは、表示されないようになっている。

30

【 0 1 4 8 】

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

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

【 0 1 4 9 】

40

具体的には、サブCPU31aは、モードフラグの値として「1」～「3」が設定されているときに（1～3段階の確変モードが設定されているときに）、予め決められた変動パターンが指定された場合、選択フラグの値に応じて演出実行内容パターンの種類を変更する。本実施形態では、サブCPU31aは、モードフラグの値として「1」～「3」が設定されているときに、大当り演出用の変動パターンP3が指定された場合、選択フラグの値に応じて演出実行内容パターンの種類を変更する。すなわち、選択演出にて選択された軍団に応じて演出実行内容パターンの種類が変更される。

【 0 1 5 0 】

例えば、図15に示すように、変動パターンP3が指定されたとき、上杉軍の選択フラグに「2」が設定され、真田軍の選択フラグに「1」又は「3」が設定され、伊達軍の選

50

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

10

【０１５１】

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

20

【０１５２】

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

30

【０１５３】

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

40

【０１５４】

そして、１６Ｒの大当り遊技が付与されるときに、選択可能な演出実行内容パターンＰ

50

U 3 に基づき図柄変動ゲームが実行された場合、上杉軍が登場した後、敵キャラクタとの対決に勝ち、大当りの図柄組み合わせが表示され、大当り遊技の付与及び確変モードが継続することを示す演出内容となっている。また、16Rの大当り遊技が付与されるときに、選択可能な演出実行内容パターンPS3に基づき図柄変動ゲームが実行された場合、真田軍が登場した後、敵キャラクタとの対決に勝ち、大当りの図柄組み合わせが表示され、大当り遊技の付与及び確変モードが継続することを示す演出内容となっている。また、16Rの大当り遊技が付与されるときに、選択可能な演出実行内容パターンPD3に基づき図柄変動ゲームが実行された場合、伊達軍が登場した後、敵キャラクタとの対決に勝ち、大当りの図柄組み合わせが表示され、大当り遊技の付与及び確変モードが継続することを示す演出内容となっている。以上のように、選択演出にて軍団が選択された場合（選択フラグが「2」である場合）、選択した軍団が出現する遊技演出が実行されるようになっている。また、途中まで大当りとなるか否かが演出内容により認識できないようになっている。さらに、選択演出にて選択された軍団が登場した場合、かならず、16Rの大当り遊技が付与されることを認識できるようになっている。このため、遊技者に、選択演出の選択結果に注目させることができると共に、リーチ演出中に選択演出の選択結果に関連する遊技演出が実行されるか否かについて注目させることができる。

10

20

30

40

50

【0155】

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

【0156】

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

【0157】

また、サブCPU31aは、確変モード中、変動パターン指定コマンドを入力して、演出実行内容パターンを決定すると、その際、図柄変動ゲーム中に大当りとなる可能性を示唆する大当り予告の内容を特定する。具体的には、サブCPU31aは、決定した演出実行内容パターン及び各選択フラグの値に応じて、大当り予告の予告内容を示す予告パターンを決定するために使用する予告テーブルを特定する。そして、サブCPU31aは、特定した予告テーブルを参照して、予告パターンを決定し、当該予告パターンに応じた予告演出を実行させるようになっている。

【0158】

前記予告テーブルは、図 16 に示すように、演出実行内容パターン及び選択フラグの値に応じて、選択されるテーブルが設定されている。すなわち、各演出実行内容パターンには、複数の予告テーブルが対応付けられており、1つの演出実行内容パターンに対応付けられた予告テーブルには、それぞれ各選択フラグの値が対応付けられている。例えば、同じ演出実行内容パターンであっても、各選択フラグの値により、選択される予告テーブルが異なっている。また、同様に、同じ選択フラグの値であっても、演出実行内容パターンの種類により、選択される予告テーブルが異なっている。なお、演出実行内容パターン及び選択フラグの値の組み合わせ毎に、1つの予告テーブルが対応付けられている。つまり、演出実行内容パターン及び選択フラグの値の組み合わせが決まれば、予告テーブルが特定できるようになっている。

10

【0159】

例えば、図 16 に示すように、演出実行内容パターン P A 1 が決定され、上杉軍に対応する選択フラグに「1」が設定され、真田軍に対応する選択フラグに「1」が設定され、伊達軍に対応する選択フラグに「1」が設定されている場合には、予告テーブル Y T 1 1 が決定される。同様に、演出実行内容パターン P A 2 1 が決定され、上杉軍に対応する選択フラグに「2」又は「3」が設定され、真田軍に対応する選択フラグに「1」が設定され、伊達軍に対応する選択フラグに「2」又は「3」が設定されている場合には、予告テーブル Y T 2 6 が決定される。

【0160】

そして、図 17 に示すように、各予告テーブルには、選択可能な予告パターンが振り分けられている。なお、図面の都合上、予告テーブル Y T 1 1 ~ Y T 1 8 , Y T 4 1 ~ Y T 4 8 についてのみ図示し、残りの予告テーブルの図示は省略している。各予告テーブルには、選択可能な予告パターンが複数対応付けられており、それぞれ選択確率が設定されている。

20

【0161】

例えば、予告テーブル Y T 1 2 が選択された場合、サブ C P U 3 1 a は、予告パターン Y P 0 を 20 % の確率で決定し、予告パターン Y P 1 を 40 % の確率で決定し、予告パターン Y P 2 を 40 % の確率で決定するようになっている。すなわち、選択フラグの値が「2」又は「3」となっている場合には、選択可能な予告パターン Y P 2 ~ Y P 4 が増加することとなる。また、上杉軍に対応する選択フラグが「2」又は「3」となっている場合には、予め決められた予告パターン Y P 2 が選択可能となるようになっている。そして、当該予告パターン Y P 2 に基づく大当たり予告の演出内容は、上杉軍のキャラクタが登場するようになっている。同様に、真田軍に対応する選択フラグが「2」又は「3」となっている場合には、予め決められた予告パターン Y P 3 が選択可能となるようになっている。そして、当該予告パターン Y P 3 に基づく大当たり予告の演出内容は、真田軍のキャラクタが登場するようになっている。同様に、伊達軍に対応する選択フラグが「2」又は「3」となっている場合には、予め決められた予告パターン Y P 4 が選択可能となるようになっている。そして、当該予告パターン Y P 4 に基づく大当たり予告の演出内容は、伊達軍のキャラクタが登場するようになっている。

30

【0162】

以上のように、選択演出による選択結果（軍団）に関連した予告演出が実行されるようになっている。これにより、同じ演出実行内容パターンに基づく図柄変動ゲームが実行されたとしても、選択フラグの値により、大当たり予告の種類が変更されることとなり、遊技者は、選択演出にて、どのような軍団を選択するかについて注目することとなる。

40

【0163】

そして、本実施形態では、演出実行内容パターン P A 1 に基づく遊技演出の演出内容と、演出実行内容パターン P A 4 に基づく遊技演出の演出内容は、最後の演出内容と表示結果が異なるだけで途中まで同一内容となっている。その一方で、いずれかの選択フラグに「2」以上が設定された場合、「2」以上が設定された選択フラグが存在することにより選択可能となる予告パターンは、はずれとなるととき（演出実行内容パターン P A 4 のとき

50

）よりも大当たりとなる時（演出実行内容パターンPA1の時）の方が決定されやすくなる。例えば、予告パターンYP1は、はずれ演出が行われる演出実行内容パターンPA4が決定されたときよりも、大当たり演出が行われる演出実行内容パターンPA1が決定されたときの方が決定される確率が高くなっている。これにより、選択された軍団が登場する（選択演出の選択結果に関連する）大当たり予告が実行された場合、大当たり期待度が高いことを認識することができる。従って、軍団が登場する大当たり予告が実行されるか否かについて注目させることができるとともに、選択演出の選択結果についてより注目させることができる。

【0164】

また、サブCPU31aは、確変モード中、大当たり演出用の変動パターンP1が指定されたとき、演出実行内容パターンPA1、PD1の中から演出実行内容パターンを決定するようになっている。このとき、演出実行内容パターンPD1を決定した場合、サブCPU31aは、選択演出において伊達軍が選択肢として含まれる出現条件が成立したものとし、これ以降選択演出において伊達軍が選択肢として含まれることとなる。なお、演出実行内容パターンPD1に基づき、図柄変動ゲームが実行された場合、リーチ演出中、伊達軍が出現する遊技演出となっている。すなわち、選択肢となる画像に関係したリーチ演出が実行されて大当たりとなった場合、リーチ演出に係る選択肢が増えるようになっている。また、1段階目の確変モードである場合（モードフラグ＝1の場合）よりも2段階目の確変モードである場合（モードフラグ＝2の場合）の方が、演出実行内容パターンPD1を高確率で決定するようになっている。同様に、2段階目の確変モードである場合（モードフラグ＝2の場合）よりも3段階目の確変モードである場合（モードフラグ＝3の場合）の方が、演出実行内容パターンPD1を高確率で決定するようになっている。すなわち、確変モードの演出段階が上げれば上がるほど、選択肢が増えやすく構成されている。

【0165】

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

【0166】

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

【0167】

そして、本実施形態において、4Rの大当たり遊技が付与されてチャンスモードが設定された場合、サブCPU31aは、確変モード中に設定された各選択フラグの値をそれぞれ記憶するようになっている。そして、チャンスモードにおいて16Rの大当たり遊技が付与されて再び確変モードが設定された場合、サブCPU31aは、記憶した選択フラグの値をそれぞれ再設定するようになっている。また、付与回数もそのまま記憶保持されるようになっている。すなわち、チャンスモードが設定される前の状態で確変モードを再開するようにしている。その一方、サブCPU31aは、付与回数、及び選択フラグの値を、通常モードが設定されたとき、消去するようになっている。

【0168】

以上のことから、本実施形態のサブCPU31aは、モード設定手段、演出制御手段となる。

次に、確変モード中における遊技演出の流れについて説明する。

【0169】

10

20

30

40

50

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

【0170】

そして、1段階目の確変モード中、1段階目の確変モードに対応した演出実行内容パターンPA21, PA51に基づき図柄変動ゲームが実行される場合がある。すなわち、本実施形態では、演出実行内容パターンPA21, PA51に基づき図柄変動ゲームが実行された場合、あたかも城を目指す途中で、敵キャラクタが出現して、敵キャラクタと戦うようなリーチ演出内容で図柄変動ゲームが実行される。なお、演出実行内容パターンPA21, PA51が選択される場合には、16R特別確変大当り遊技又ははずれのときのみであり、遊技者に重要な演出であると印象づけることができる。

10

【0171】

そして、1段階目の確変モード中に16Rの大当り遊技が付与されたとき、確変モード中に16Rの大当り遊技が5回付与されていた場合、2段階目の確変モードが設定される。

【0172】

この2段階目の確変モードでは、図10(b)に示すように、城門に到達した様子が背景画像として表示され、遊技者に2段階目の確変モードが開始したことを認識させる。なお、城門に到達した様子が背景画像として表示されるため、遊技者に1段階目の確変モードから内容が連続していると共に、ストーリー内容が進行していることを認識させることができる。

20

【0173】

そして、2段階目の確変モード中、2段階目の確変モードに対応した演出実行内容パターンPA22, PA52に基づき図柄変動ゲームが実行される場合がある。すなわち、本実施形態では、演出実行内容パターンPA22, PA52に基づき図柄変動ゲームが実行された場合、城門を突破する様子を示す内容のリーチ演出で図柄変動ゲームが実行される。なお、演出実行内容パターンPA22, PA52が選択される場合には、16R特別確変大当り遊技又ははずれのときのみであり、遊技者に重要な演出であると印象づけることができる。

30

【0174】

そして、2段階目の確変モード中に16Rの大当り遊技が付与されたとき、いずれかの選択フラグに3が設定され、且つ、16Rの大当り遊技が10回以上付与された場合、3段階目の確変モードが設定される。

【0175】

この3段階目の確変モードでは、図10(c)に示すように、城内に到達した様子が背景画像として表示され、遊技者に3段階目の確変モードが開始したことを認識させる。なお、城内に到達した様子が背景画像として表示されるため、遊技者に2段階目の確変モードから内容が連続していると共に、ストーリー内容が進行していることを認識させることができる。

40

【0176】

そして、3段階目の確変モード中、演出実行内容パターンPA21, PA51又は演出実行内容パターンPA22, PA52が交互に選択されて選択された演出実行内容パターンに基づき図柄変動ゲームが実行される場合がある。このように交互に実行されるため、遊技者を飽きさせることがない。

【0177】

そして、3段階目の確変モード中に16Rの大当り遊技が付与されたとき、全ての選択フラグに3が設定され、且つ、16Rの大当り遊技が20回以上付与された場合、大当り遊技中に達成演出が実行される。本実施形態の達成演出では、落城した様子が演出内容で示されるようになっている。その後、1段階目の確変モードが再び設定される。それ以降

50

、達成演出が実行されたことを示す画像が可変表示器 H 2 上に表示される。このため、遊技者は、1 ~ 3 段階の確変モードが達成演出を経て終了し、1 つのストーリーが完結したことを認識できる。

【0178】

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

【0179】

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

【0180】

また、チャンスモード中に、16 R の大当り遊技が付与されると、チャンスモードが設定される前に設定されていた演出段階の確変モードが再び設定され、当該演出段階の確変モードから遊技が継続するようになっている。

【0181】

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

【0182】

次に、選択フラグが設定される様子について説明する。

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

【0183】

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

【0184】

また、選択フラグに「2」が設定された場合、当該選択フラグに対応する軍に係る遊技演出が、演出実行内容パターン P U 3 , P S 3 , P D 3 に基づき実行される場合があ

る。なお、演出実行内容パターン P U 3 , P S 3 , P D 3 は、変動パターン P 3 が指定され、16R 特別確変大当り遊技が付与される場合にのみに選択されるようになっている。また、演出実行内容パターン P U 3 , P S 3 , P D 3 に基づき図柄変動ゲームが実行される場合、「2」が設定された選択フラグに対応する軍が出現する等、選択演出の選択結果に関係するような遊技演出が実行される。

【0185】

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

10

【0186】

また、選択フラグに「2」以上が設定された場合、当該選択フラグに対応する軍に係する大当り予告が、実行される場合がある。このため、選択演出の選択結果に注目させることができる。また、選択演出に注目させると共に、選択演出にて選択肢を選択させる意欲を持たせることができる。

【0187】

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

20

【0188】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

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

30

【0189】

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

40

【0190】

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

【0191】

(2) サブ C P U 3 1 a は、選択演出にて軍団が選択された場合、それ以降、選択結果

50

を示すように選択フラグを表示させる。そして、サブCPU31aは、確変モードの演出段階が変更された場合であっても、確変モードが継続している限り、当該選択フラグを継続して表示させる。つまり、各選択フラグに初期値「1」を設定することがない。このため、確変モードの演出段階（種類）が変更されても、確変モードが継続している限り、一連の流れがある演出として遊技者に感じさせることができる。すなわち、同じことの繰り返しであると遊技者に思わせることが無く、飽きさせることがない。また、選択演出が実行されたか否か、及び選択演出にてどのような選択がなされたかについて注目させることができる。

【0192】

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

【0193】

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

【0194】

(5) サブCPU31aは、1段階目の確変モードが設定されているとき、16Rの大当り遊技が付与されるときに決定される大当り演出用の変動パターンP2、及びはずれリーチ演出用の変動パターンP5のいずれかが指定された場合に、演出実行内容パターンPA21, PA51に基づき、図柄変動ゲームを実行させる。一方、サブCPU31aは、2段階目の確変モードが設定されているとき、16Rの大当り遊技が付与されるときに決定される大当り演出用の変動パターンP2、及びはずれリーチ演出用の変動パターンP5のいずれかが指定された場合に、演出実行内容パターンPA22, PA52に基づき、図柄変動ゲームを実行させる。

【0195】

このように、大当りとなってもはずれても確変モードが継続することを認識できる重要な遊技演出の演出内容が確変モードの演出段階により変更される。このような重要な演出内容が確変モードの種類に応じて変更されるため、図柄変動ゲームにおいて重要な演出が実行された際、遊技者を飽きさせることがない。また、確変モードにおける演出態様に合わせて、重要な演出の演出内容を変更することができる。

【0196】

(6) サブCPU31aは、3段階目の確変モードが設定されているとき、変動パターンP2, P5のいずれかが指定された場合、演出実行内容パターンPA21, PA51と演出実行内容パターンPA22, PA52を交互に決定する。つまり、サブCPU31aは、3段階目の確変モードが設定されているとき、変動パターンP2, P5のいずれかが指定された場合、前回変動パターンP2, P5に基づき実行された図柄変動ゲームにおいて演出実行内容パターンPA21, PA51のいずれかが決定された場合には、演出実行内容パターンPA22, PA52のいずれかを決定する。また、サブCPU31aは、3段階目の確変モードが設定されているとき、変動パターンP2, P5のいずれかが指定された場合、前回変動パターンP2, P5に基づき実行された図柄変動ゲームにおいて演出実行内容パターンPA22, PA52のいずれかが決定された場合には、演出実行内容パ

ターン P A 2 1 , P A 5 1 のいずれかを決定する。

【 0 1 9 7 】

このように交互に実行されるため、第 3 段階の確変モードにおいて、遊技演出を飽きさせることがない。また、1 段階目の確変モード及び 2 段階目の確変モードの後、最後に実行される 3 段階目の確変モードにおいて交互に実行させることから、1 段階目の確変モード及び 2 段階目の確変モードとは異なるパターンで遊技演出を実行させることができ、飽きさせることがない。

【 0 1 9 8 】

(7) 演出実行内容パターン P A 2 1 , P A 5 1 に基づき図柄変動ゲームが実行された場合、サブ C P U 3 1 a は、操作有効期間において演出ボタン 4 0 が 1 回操作された際に図柄変動ゲームの表示結果を認識できるように表示させている。一方、演出実行内容パターン P A 2 2 , P A 5 2 に基づき図柄変動ゲームが実行された場合、サブ C P U 3 1 a は、操作有効期間において演出ボタン 4 0 が 1 回以上 (又は複数回) 操作された際に図柄変動ゲームの表示結果を認識できるように表示させる。

【 0 1 9 9 】

このように、演出実行内容パターン P A 2 1 , P A 5 1 に基づく遊技演出では、演出ボタン 4 0 が 1 回操作されることにより、表示結果が認識できる。一方、演出実行内容パターン P A 2 2 , P A 5 2 に基づく遊技演出では、演出ボタン 4 0 を複数回操作させることができる。このように、確変モードにより、演出ボタン 4 0 の操作態様が変更されるため、どのような確変モードが設定され、どのような遊技演出が実行されるのかについて注目させることができ、飽きさせることがない。

【 0 2 0 0 】

(8) サブ C P U 3 1 a は、選択演出が実行された以降、確変モードが継続している期間において、1 6 R 特別確変大当り遊技が付与される場合、又は 4 R の大当り遊技が付与される場合、又ははずれとなる場合のうちいずれかの場合に、選択演出の選択結果に関連する演出実行内容パターン P U 3 , P S 3 , P D 3 が選択可能となる。このように、確変モードが継続するわけではない図柄変動ゲームに係わる遊技演出の演出内容として、選択演出の選択結果に関連した遊技演出が実行可能に構成されている。すなわち、選択演出が実行されたか否か、及び選択結果により、それ以降の演出内容が変化するため、遊技者を飽きさせることが無く、また、選択演出について注目させることができる。また、4 R の大当り遊技が付与される可能性がある図柄変動ゲームにおいて、選択演出の選択結果に関連した遊技演出が実行されることで、確変モードが終了する可能性があることを認識させることができ、遊技者を注目させることができる。また、確変モードが継続している間、実行されるため、確変モードの種類が変更されたとしても、一連の確変モードとして認識させることができる。

【 0 2 0 1 】

(9) サブ C P U 3 1 a は、1 6 R の大当り遊技が付与される場合、及びはずれリーチ演出用の変動パターンが指定された場合のうちいずれかの場合に、設定されている確変モードに応じて、演出実行内容パターン P A 2 1 , P A 2 2 , P A 5 1 , P A 5 2 に基づく遊技演出を実行させる。このように、遊技者に有利な 1 6 R 特別確変大当り遊技が付与される可能性がある重要な遊技演出の演出内容が、演出実行内容パターン P A 2 1 , P A 2 2 , P A 5 1 , P A 5 2 により特定される演出内容となる。このため、遊技者を注目させることができる。また、重要な遊技演出の演出内容から、確変モードの種類を意識させることができる。

【 0 2 0 2 】

(1 0) サブ C P U 3 1 a は、1 6 R 特別確変大当り遊技が決定された場合には、4 R の大当り遊技が決定された場合又ははずれの場合に比較して、選択演出の選択結果に関連した遊技演出 (演出実行内容パターン P U 3 , P S 3 , P D 3 に基づく遊技演出) を実行させやすく構成されている。このように、確変モードが継続するわけではない図柄変動ゲームに係わる遊技演出の演出内容として、選択結果に関連した遊技演出が実行された場合

、 16R 特別確変大当たりとなる可能性が高いことを認識することができる。このため、選択結果に関連した遊技演出が実行されるか否か、及び選択演出における選択について注目させることができる。従って、選択演出の選択結果に応じて、それ以降の演出内容が変化するため、遊技者を飽きさせることが無く、また、選択演出について注目させることができる。

【0203】

(11) サブCPU31aは、確変モード中に、選択演出において演出ボタン40により複数種類の軍団(キャラクタ)の中から軍団が選択された場合、それ以降、確変モードが継続している期間において、図柄変動ゲーム中、選択された軍団(選択結果)に対応する大当たり予告を実行させる。このため、確変モードが継続している間、図柄変動ゲーム中、選択演出の選択結果に関連した大当たり予告を楽しむことができ、選択演出の選択結果に関心を持たすことができる。また、選択結果に関連した大当たり予告は、どの図柄変動ゲームでも出現するわけではないため、何時出現するかについて楽しませながら遊技を継続させることができる。

10

【0204】

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

20

【0205】

(13) サブCPU31aは、大当たりとなる図柄変動ゲームでは、はずれとなる図柄変動ゲームと比較して、選択された軍団に関連する大当たり予告を実行させやすく構成されている。このため、選択した軍(選択演出の選択結果)に関連した大当たり予告が出現することにより、大当たりとなる可能性が高いことを知ることができる。このため、選択時に注目させることができると共に、どのような軍を選択したかに注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

30

【0206】

(14) サブCPU31aは、プレミアム大当たり演出が実行された場合(選択演出の選択結果に関連した大当たり遊技演出が実行された場合)、当該プレミアム大当たり演出が実行されたことを示すように選択フラグに「3」の値を設定する。そして、軍団(選択結果)毎に対応する選択フラグを設定された値と共に表示画像として表示させる。これにより、選択結果に関連した大当たり遊技演出が実行されたことを確認することができる。

【0207】

(15) サブCPU31aは、3段階目の確変モードが設定されているとき、全ての種類のプレミアム大当たり演出が実行され、且つ、16Rの大当たり遊技が20回数付与された場合、達成演出を実行させ、1段階目の確変モードに変更する。このように、すべての種類のプレミアム大当たり演出を実行させることが条件となっているため、どの軍団が選択されたか(選択結果)について注目させる。同時に、どの種類のプレミアム大当たり演出が実行されたかについて各軍団に対応する選択フラグを確認させて、注目させることができ、確変モード中、飽きさせることがない。また、モード移行条件は、確変モード中に達成する必要があるため、確変モードが継続して欲しいと遊技者に思わせることができる。

40

【0208】

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

50

【0209】

(17)サブCPU31aは、演出実行内容パターンPD1に基づく図柄変動ゲームを経て、16R特別確変大当り遊技が付与された場合、選択演出において選択することができる選択肢(伊達軍)を増加させるようにした。このため、新たな選択肢(伊達軍)の出現条件が成立するか否かについて注目させることができる。また、どのようなリーチ演出及び大当り遊技が付与されたかについて注目させることができる。また、最初から全ての選択肢が選択可能ではないため、確変モードが継続すればするほど、選択することができる選択肢が増える可能性が大きくなる。従って、確変モードを継続させたいと思わせ、遊技を飽きさせない。

【0210】

10

なお、上記実施形態は以下のように変更してもよい。

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

【0211】

20

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

・上記実施形態において、メインCPU30aは、サブCPU31aに特別図柄を指定する特別図柄指定コマンドを出力したが、大当り遊技の種類を指定するならば、出力しなくても良い。

【0212】

30

・上記実施形態において、サブCPU31aは、4Rの大当り遊技が付与される図柄変動ゲームの演出内容を特定する演出実行内容パターンとして、演出実行内容パターンPA21, PA22が実行されることを規制するようにしても良い。これにより、演出実行内容パターンPA21, PA22, PA51, PA52に基づき図柄変動ゲームが実行された場合、4Rの大当り遊技が付与されることはないことを認識できる。このため、演出実行内容パターンPA21, PA22, PA51, PA52により特定される演出内容にて図柄変動ゲームが実行されたか否かについて注目させることができる。

【0213】

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

【0214】

40

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

【0215】

・上記実施形態において、サブCPU31aは、確変モードが継続している間、予め決められたモード移行条件が成立した場合、設定する確変モードの種類を変更して、設定するように構成されていたが、モード移行条件を任意に変更しても良い。例えば、予め決められた大当り予告が実行され、且つ、複数回の大当り遊技が付与されたことをモード移行条件としても良い。

【0216】

50

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

心をより持たせることができる。

【 0 2 1 7 】

・上記実施形態において、選択演出の選択結果に関連した大当り予告を実行させたが、実行させなくても良い。同様に、選択演出の選択結果に関連したプレミアム大当り遊技演出を実行させなくても良い。また、選択演出の選択結果に関連した（演出実行内容パターン P U 3 , P S 3 , P D 3 に基づく）演出内容の図柄変動ゲームを実行させなくても良い。

【 0 2 1 8 】

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

10

【 0 2 1 9 】

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

20

【 0 2 2 0 】

・上記実施形態において、上大入賞口 2 8 と、下大入賞口 2 9 の２つの大入賞口を備えたが、１つにしてもよい。また、上大入賞口 2 8 と、下大入賞口 2 9 の配置は任意に変更しても良い。例えば、上大入賞口 2 8 を遊技盤 Y B の右下側に配置しても良い。

【 0 2 2 1 】

・上記実施形態において、選択演出は、演出ボタン 4 0 により選択結果を選択できるようにしたが、演出ボタン 4 0 により選択できなくてもよい。すなわち、サブ C P U 3 1 a が選択しても良い。

【 0 2 2 2 】

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

30

・上記実施形態では、１段階目の確変モード中、1 6 R の大当り遊技又ははずれのいずれかとなる図柄変動ゲームにおいて、サブ C P U 3 1 a は、演出実行内容パターン P A 2 1 , P A 5 1 により特定される演出内容で図柄変動ゲームを実行させることができるようになっている。そして、２段階目の確変モード中、1 6 R の大当り遊技又ははずれのいずれかとなる図柄変動ゲームにおいて、サブ C P U 3 1 a は、演出実行内容パターン P A 2 2 , P A 5 2 により特定される演出内容で図柄変動ゲームを実行させることができるようになっている。この別例として、演出段階が変更しても、同じ遊技演出を実行させても良い。

【 0 2 2 3 】

・上記実施形態では、３段階目の確変モード中、変動パターン P 2 , P 5 が指定された場合、演出実行内容パターン P A 2 1 , P A 5 1 と、演出実行内容パターン P A 2 2 , P A 5 2 を交互で決定していたが、交互に実行しなくても良い。３段階目の確変モード中、変動パターン P 2 , P 5 が指定された場合、演出実行内容パターン P A 2 1 , P A 5 1 , P A 2 2 , P A 5 2 の中からいずれかを決定するようにしてもよい。また、大当り遊技が付与されたことを契機として、演出実行内容パターン P A 2 1 , P A 5 1 と、演出実行内容パターン P A 2 2 , P A 5 2 を交互で決定してもよい。

40

【 0 2 2 4 】

・上記実施形態において、演出実行内容パターン P A 2 1 , P A 5 1 に基づく図柄変動ゲーム中、操作有効期間において演出ボタン 4 0 を１回操作することにより、表示結果が

50

表示されていたが、操作回数を任意に変更しても良い。例えば、5回でもよい。また、演出ボタン40の操作毎に抽選が行われ、当選した場合に表示結果が表示されるようにしても良い。

【0225】

・上記実施形態において、演出実行内容パターンPA22に基づく図柄変動ゲーム中、操作有効期間において演出ボタン40を操作する毎にゲージが増加する演出が行われていたが、1回操作しただけでゲージが上限まで増加するようにしても良い。また、演出ボタン40の操作毎に抽選が行われ、当選した場合にゲージが上限まで表示されるようにしても良い。

【0226】

・上記実施形態において、演出実行内容パターンPA21, PA51, PA22, PA52により特定される演出内容において、演出ボタン40を操作させる演出を含ませなくても良い。演出実行内容パターンPA21, PA51と、演出実行内容パターンPA22, PA52とが異なる演出内容であればよい。

【0227】

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

【0228】

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

【0229】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

（イ）前記演出制御手段は、確変モード中に、前記演出用操作手段により複数種類の特別な遊技演出の中から特別な遊技演出が選択された場合、それ以降、確変モードが継続している期間において、図柄変動ゲーム中、大当りとなる可能性を示唆する予告演出として、選択された特別な遊技演出に関連する予告演出を実行させるように構成されており、前記大当り判定手段の判定結果が肯定となる図柄変動ゲームでは、前記大当り判定手段の判定結果が否定となる図柄変動ゲームと比較して、選択された特別な遊技演出に関連する予告演出を実行させやすく構成されていることを特徴とする請求項1～請求項3のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【0230】

（ロ）前記演出制御手段は、特別な遊技演出が実行された以降、確変モードが継続している期間において、前記大当り遊技付与手段が大当り遊技終了後に確変状態が付与されることを認識できる確変大当り遊技を付与することを決定した場合、前記大当り遊技付与手段が大当り遊技終了後に確変状態が付与されることを認識できない通常大当り遊技を付与することを決定した場合、及び前記大当り判定手段の判定結果が否定の場合のうちいずれかの場合に、図柄変動ゲームに係わる遊技演出の内容として、選択された特別な遊技演出に関連した遊技演出を実行可能に構成されていることを特徴とする請求項1～請求項3のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【0231】

（ハ）前記演出制御手段は、特別な遊技演出が実行された以降、確変モードが継続している期間において、前記大当り遊技付与手段が大当り遊技終了後に確変状態が付与される

10

20

30

40

50

ことを認識できる確変大当り遊技を付与することを決定した場合、前記大当り遊技付与手段が大当り遊技終了後に確変状態が付与されることを認識できない通常大当り遊技を付与することを決定した場合、及び前記大当り判定手段の判定結果が否定の場合のうちいずれかの場合に、図柄変動ゲームに係わる遊技演出の内容として、選択された特別な遊技演出に関連した遊技演出を実行可能に構成されており、確変大当り遊技を付与することが決定された場合には、通常大当り遊技を付与することが決定された場合又は前記大当り判定手段の判定結果が否定の場合に比較して、特別な遊技演出に関連した遊技演出を実行させやすく構成されていることを特徴とする請求項 1～請求項 3 のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【0232】

10

(二) 前記演出制御手段は、確変モード中に、前記演出用操作手段により複数種類の特別な遊技演出の中から特別な遊技演出が選択された場合、それ以降、確変モードが継続している期間において大当り遊技がされる際、大当り遊技演出の演出内容として選択された特別な遊技演出に関連した遊技演出を実行可能に構成されており、当該大当り遊技演出の演出内容として選択された特別な遊技演出に関連した大当り遊技演出が実行された場合、選択された特別な遊技演出に関連した大当り遊技演出が実行されたことを示す表示画像を表示させることを特徴とする請求項 1～請求項 3 のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【0233】

(ホ) 前記演出制御手段は、確変モード中に、前記演出用操作手段により複数種類の特別な遊技演出の中から特別な遊技演出が選択された場合、それ以降、確変モードが継続している期間において大当り遊技がされる際、大当り遊技演出の演出内容として選択された特別な遊技演出に関連した大当り遊技演出を実行可能に構成されており、前記モード設定手段は、予め決められた種類の確変モードが設定されているとき、全ての種類の特別な遊技演出に関連した大当り遊技演出が実行され、且つ、特定種類の大当り遊技が予め決められた回数付与された場合、設定する確変モードの種類を変更することを特徴とする請求項 1～請求項 3 のうちいずれか一項に記載の遊技機。

20

【0234】

(ヘ) 前記演出制御手段は、確変モード中に、前記演出用操作手段により複数種類の特別な遊技演出の中から特別な遊技演出が選択された場合、それ以降、確変モードが継続している期間において大当り遊技がされる際、大当り遊技演出の演出内容として選択された大当り特別な遊技演出に関連した遊技演出を実行可能に構成されており、前記モード設定手段は、予め決められた種類の確変モードが設定されているとき、全ての種類の特別な遊技演出に関連した大当り遊技演出が実行され、且つ、特定種類の大当り遊技が予め決められた回数付与された場合であって、前記大当り判定手段の判定結果が肯定となった場合、達成演出を実行させることを特徴とする請求項 1～請求項 3 のうちいずれか一項に記載の遊技機。

30

【0235】

(ト) 前記演出用操作手段の操作有効期間は、複数種類の大当り遊技のうち、前記特別入賞手段の開放時間が長い大当り遊技中に設定されることを特徴とする請求項 1～請求項 3 のうちいずれか一項に記載の遊技機。

40

【0236】

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

【0237】

(リ) 前記モード設定手段は、前記確変モードが継続している間、予め決められた条件が成立した場合、設定する確変モードの種類を変更して、設定するように構成されており、確変モードが設定される順番は、予め決められており、前記演出制御手段は、第 1 確変

50

モードが設定されているとき、前記大当り遊技付与手段が大当り遊技終了後に確変状態が付与されることを認識できる確変大当り遊技を付与することを決定した場合、及び前記大当り判定手段の判定結果が否定の場合のうちいずれかの場合に、図柄変動ゲームに係わる遊技演出の内容として、第1の演出内容にて遊技演出を実行させる一方、第1確変モードが設定された後に設定される第2確変モードが設定されているとき、前記大当り遊技付与手段が大当り遊技終了後に確変状態が付与されることを認識できる確変大当り遊技を付与することを決定した場合、及び前記大当り判定手段の判定結果が否定の場合のうちいずれかの場合に、図柄変動ゲームに係わる遊技演出の内容として、第2の演出内容にて遊技演出を実行させることを特徴とする請求項1～請求項3のうちいずれか一項に記載の遊技機。

10

【0238】

(ヌ)前記モード設定手段は、第1確変モードが設定された後、第2確変モードを設定し、第2確変モードが設定された後、第3確変モードを設定するように構成されており、前記演出制御手段は、第3確変モードが設定されているとき、前記大当り遊技付与手段が大当り遊技終了後に確変状態が付与されることを認識できる確変大当り遊技を付与することを決定した場合、及び前記大当り判定手段の判定結果が否定の場合のうちいずれかの場合に、図柄変動ゲームに係わる遊技演出の内容として、第1の演出内容の遊技演出と、第2の演出内容の遊技演出を交互に実行させることを特徴とする技術的思想(リ)に記載の遊技機。

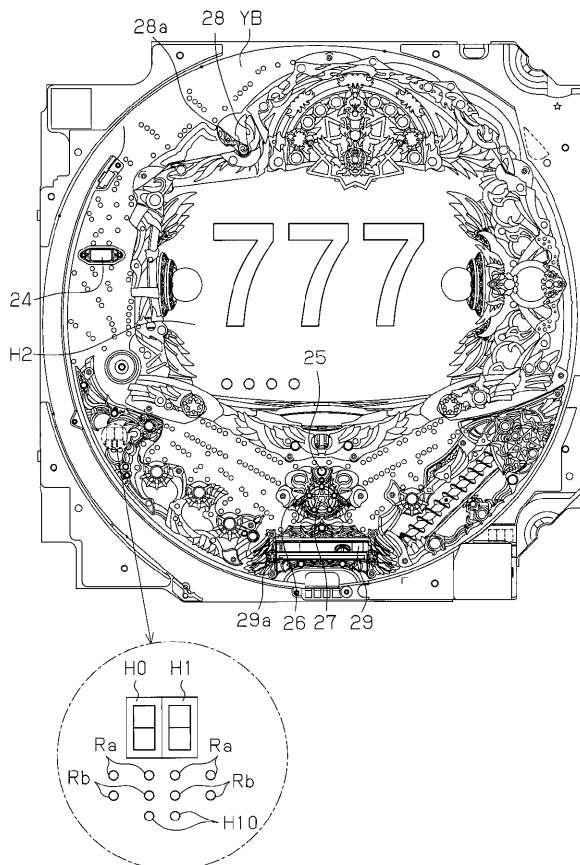
20

【符号の説明】

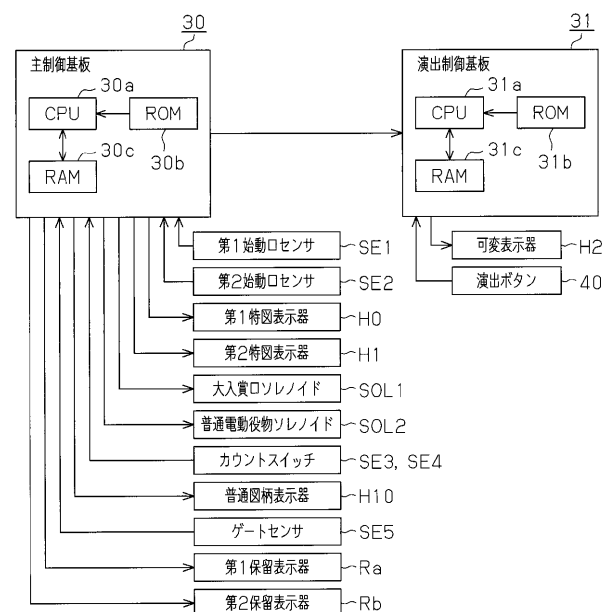
【0239】

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

【図1】



【図2】



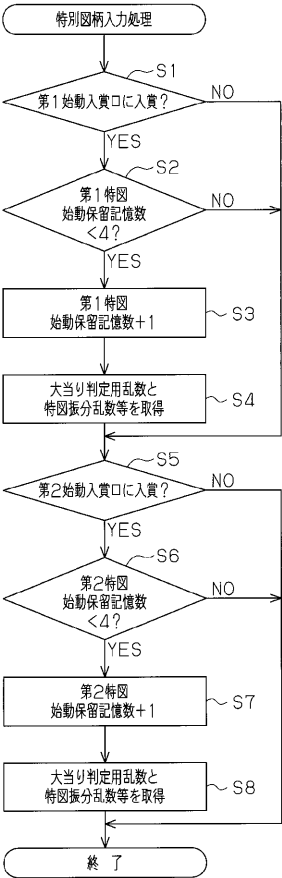
【 図 3 】

第1の 変動ゲームの図柄	第2の 変動ゲームの図柄	ラウンド数	当選時の入球率 向上状態	当選後の 確率状態	当選後の入球率 向上状態	オープニング	ラウンド	エンディング
A (35/100)	a (70/100)	16	有 無	高確	リミット無し	10秒	25秒	11秒
B (35/100)	-	16	有 無	高確	リミット無し	10秒	1~10R 25秒 11~16R 0.1秒	11秒
C (10/100)	c (10/100)	4	有 無	高確	次回 0回	10秒	0.1秒	1秒
D (20/100)	d (20/100)	4	有 無	低確	100回 0回	10秒	0.1秒	1秒

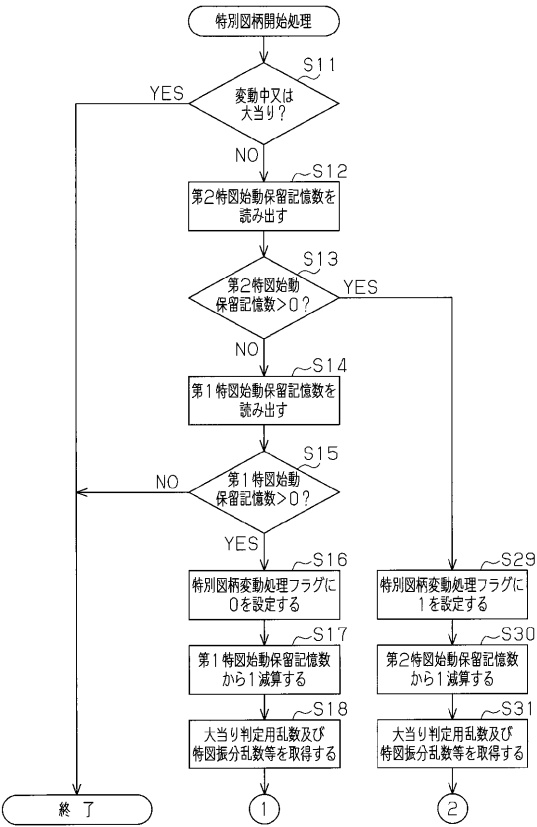
【 図 4 】

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

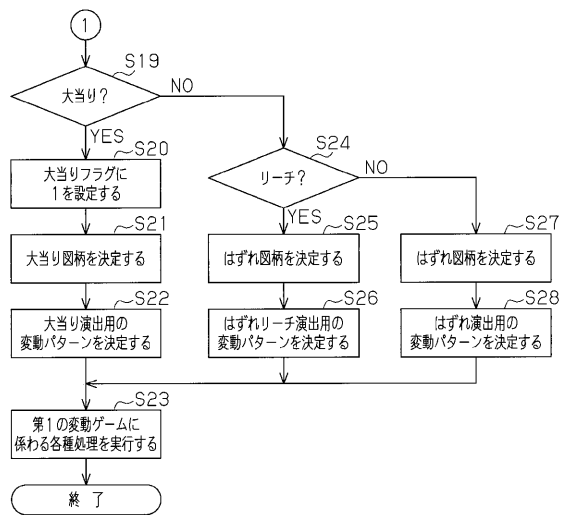
【 図 5 】



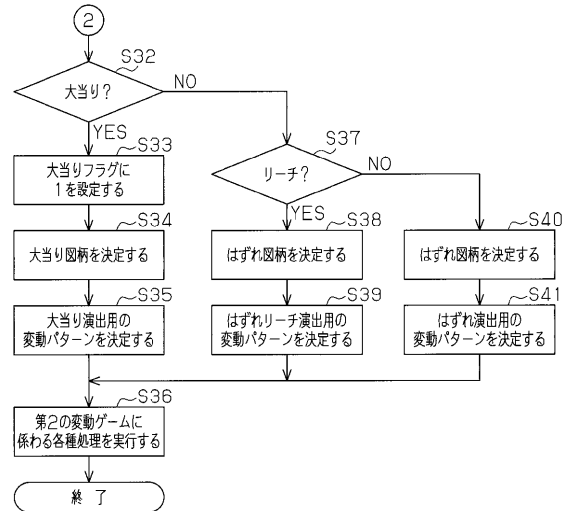
【 図 6 】



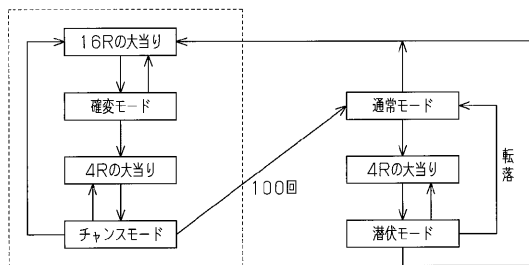
【図 7】



【図 8】

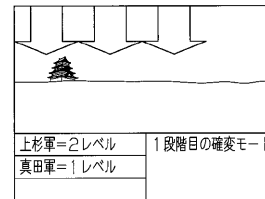


【図 9】

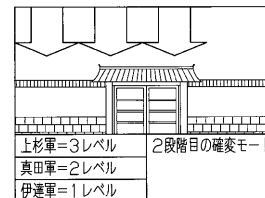


【図 10】

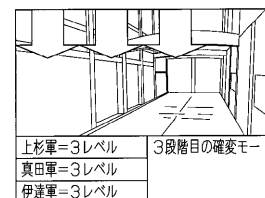
(a)



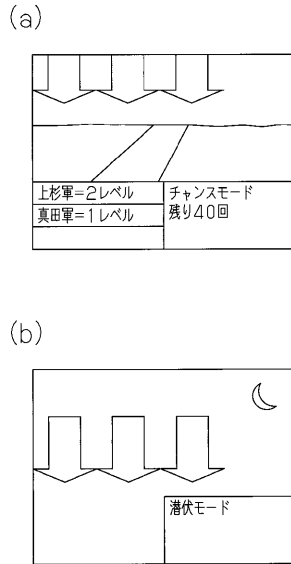
(b)



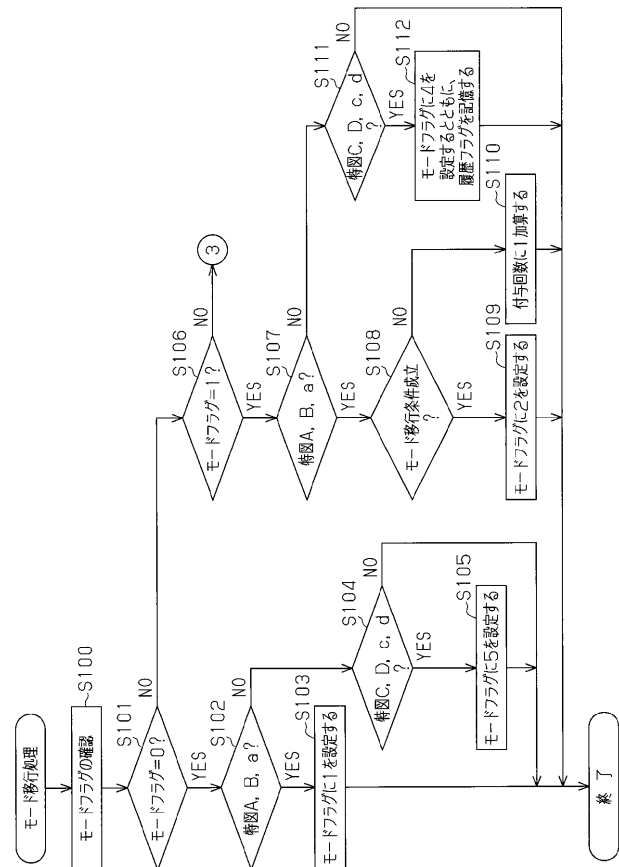
(c)



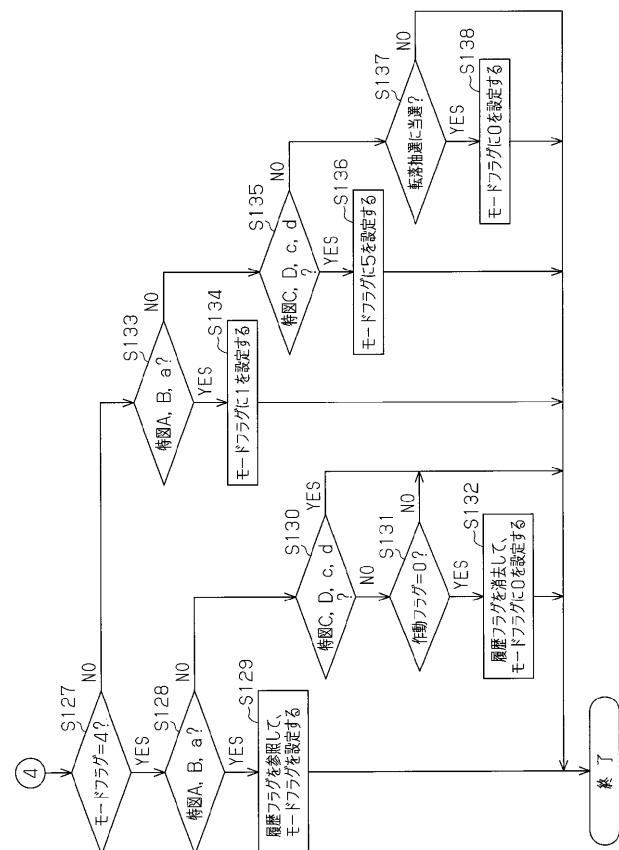
【図 1 1】



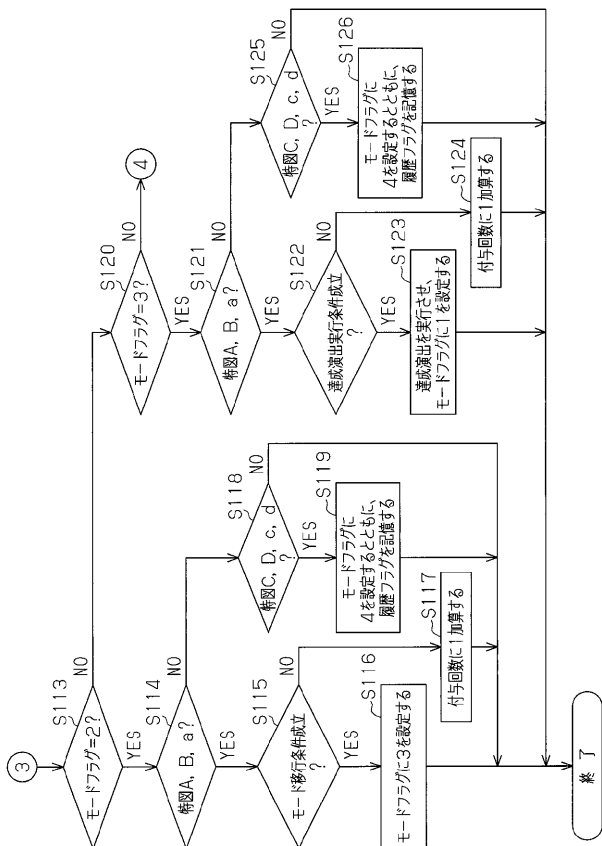
【図 1 2】



【図 1 4】



【図 1 3】



【図 15】

変動パターン	モードフラグ	演出実行内容パターン			
			上杉軍の 選択フラグ=2	真田軍の 選択フラグ=2	伊達軍の 選択フラグ=2
P1	0	PA10	-	-	-
	1	PA1, PD1	-	-	-
	2	PA1, PD1	-	-	-
	3	PA1, PD1	-	-	-
	4	PA14	-	-	-
	5	PA15	-	-	-
P2	0	PA20	-	-	-
	1	PA21	-	-	-
	2	PA22	-	-	-
	3	PA21, PA22	-	-	-
	4	PA24	-	-	-
	5	PA25	-	-	-
P3	0	PA30	-	-	-
	1	PA31, PA32	PU3	PS3	PD3
	2	PA31, PA32	PU3	PS3	PD3
	3	PA31, PA32	PU3	PS3	PD3
	4	PA34	-	-	-
	5	PA35	-	-	-
P4	0	PA40	-	-	-
	1	PA4	-	-	-
	2	PA4	-	-	-
	3	PA4	-	-	-
	4	PA44	-	-	-
	5	PA45	-	-	-
P5	0	PA50	-	-	-
	1	PA51	-	-	-
	2	PA52	-	-	-
	3	PA51, PA52	-	-	-
	4	PA54	-	-	-
	5	PA55	-	-	-
P6	0	PA60	-	-	-
	1	PA6	-	-	-
	2	PA6	-	-	-
	3	PA6	-	-	-
	4	PA64	-	-	-
	5	PA65	-	-	-
P7	0	PA70	-	-	-
	1	PA7	-	-	-
	2	PA7	-	-	-
	3	PA7	-	-	-
	4	PA74	-	-	-
	5	PA75	-	-	-

【図 16】

演出実行内容パターン	上杉軍の選択フラグ	真田軍の選択フラグ	伊達軍の選択フラグ	予告テーブル
PA1	1	1	1	YT11
	2, 3	1	1	YT12
	1	2, 3	1	YT13
	1	1	2, 3	YT14
	2, 3	2, 3	2, 3	YT15
	2, 3	1	2, 3	YT16
PA21, PA22	1	2, 3	2, 3	YT17
	2, 3	2, 3	2, 3	YT18
	1	1	1	YT21
	2, 3	2, 3	1	YT22
	1	2, 3	2, 3	YT23
	2, 3	2, 3	2, 3	YT24
PA31, PA32, PU3, PS3, PD3	2, 3	2, 3	2, 3	YT25
	2, 3	2, 3	2, 3	YT26
	2, 3	2, 3	2, 3	YT27
	2, 3	2, 3	2, 3	YT28
	2, 3	1	1	YT31
	2, 3	2, 3	1	YT32
PA4	1	2, 3	1	YT33
	2, 3	2, 3	2, 3	YT34
	2, 3	2, 3	1	YT35
	2, 3	2, 3	2, 3	YT36
	2, 3	2, 3	2, 3	YT37
	2, 3	2, 3	2, 3	YT38
PA51, PA52	1	1	1	YT41
	2, 3	2, 3	1	YT42
	1	2, 3	1	YT43
	2, 3	2, 3	2, 3	YT44
	2, 3	2, 3	1	YT45
	2, 3	2, 3	2, 3	YT46
PA6	1	2, 3	2, 3	YT47
	2, 3	2, 3	2, 3	YT48
	1	1	1	YT51
	2, 3	2, 3	1	YT52
	1	2, 3	2, 3	YT53
	2, 3	2, 3	1	YT54
PA7	2, 3	2, 3	2, 3	YT55
	2, 3	2, 3	2, 3	YT56
	2, 3	2, 3	2, 3	YT57
	2, 3	2, 3	2, 3	YT58
	1	1	1	YT61
	2, 3	2, 3	1	YT62
PA7	1	2, 3	1	YT63
	2, 3	2, 3	2, 3	YT64
	2, 3	2, 3	1	YT65
	2, 3	2, 3	2, 3	YT66
	2, 3	2, 3	2, 3	YT67
	2, 3	2, 3	2, 3	YT68
PA7	1	1	1	YT71
	2, 3	2, 3	1	YT72
	1	2, 3	1	YT73
	2, 3	2, 3	2, 3	YT74
	2, 3	2, 3	1	YT75
	2, 3	2, 3	2, 3	YT76
PA7	1	2, 3	2, 3	YT77
	2, 3	2, 3	2, 3	YT78

【図 17】

(a)

予告テーブル	選択可能な予告パターン				
YT11	YP0	YP1			
	30%	70%			
YT12	YP0	YP1	YP2		
	20%	40%	40%		
YT13	YP0	YP1	YP3		
	20%	40%	40%		
YT14	YP0	YP1	YP4		
	20%	40%	40%		
YT15	YP0	YP1	YP2	YP3	
	10%	30%	30%	30%	
YT16	YP0	YP1	YP2	YP4	
	10%	30%	30%	30%	
YT17	YP0	YP1	YP3	YP4	
	10%	30%	30%	30%	
YT18	YP0	YP1	YP2	YP3	YP4
	6%	21%	21%	21%	21%

(b)

予告テーブル	選択可能な予告パターン				
YT41	YP0	YP1			
	70%	30%			
YT42	YP0	YP1	YP2		
	80%	10%	10%		
YT43	YP0	YP1	YP3		
	80%	10%	10%		
YT44	YP0	YP1	YP4		
	80%	10%	10%		
YT45	YP0	YP1	YP2	YP3	
	70%	10%	10%	10%	
YT46	YP0	YP1	YP2	YP4	
	70%	10%	10%	10%	
YT47	YP0	YP1	YP3	YP4	
	70%	10%	10%	10%	
YT48	YP0	YP1	YP2	YP3	YP4
	60%	10%	10%	10%	10%

フロントページの続き

- (72)発明者 美和 良亮
東京都中央区日本橋茅場町 2 丁目 9 番 4 号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 須賀 則智
東京都中央区日本橋茅場町 2 丁目 9 番 4 号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 山本 恵輝
東京都中央区日本橋茅場町 2 丁目 9 番 4 号 ニューギン東京ビル内
- F ターム(参考) 2C088 AA33 AA35 AA36 AA37 AA39 AA42 AA54