

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6511480号
(P6511480)

(45) 発行日 令和1年5月15日(2019.5.15)

(24) 登録日 平成31年4月12日(2019.4.12)

(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 43 頁)

(21) 出願番号	特願2017-33063 (P2017-33063)	(73) 特許権者	599104196
(22) 出願日	平成29年2月24日 (2017.2.24)		株式会社サンセイアールアンドディ
(62) 分割の表示	特願2015-243114 (P2015-243114) の分割		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1 3号
原出願日	平成26年6月26日 (2014.6.26)	(74) 代理人	100098752
(65) 公開番号	特開2017-87036 (P2017-87036A)		弁理士 吉田 吏規夫
(43) 公開日	平成29年5月25日 (2017.5.25)	(72) 発明者	市原 卓人
審査請求日	平成29年6月14日 (2017.6.14)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1 3号 株式会社サンセイアールアンドディ 内
		(72) 発明者	山田 輝彦
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1 3号 株式会社サンセイアールアンドディ 内

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】

当否判定手段による当否判定結果に基づいて演出を表示すると共に前記当否判定結果を
図柄で表示するための表示手段と、

前記表示手段に表示する前記演出の演出パターンを、複数の演出パターンの中から選択
する演出パターン選択手段と、

遊技者が任意に操作可能な操作部と、
を備えた遊技機において、

複数の前記演出パターンの少なくとも1つは、前記操作部の操作が有効とされる操作有
効期間を備え、前記操作部による操作結果に連動して演出を変化させることが可能な操作
演出パターンであり、

前記操作演出パターンの演出は、前記表示手段に表示される第1の表示体と該第1の表
示体と共に表示される第2の表示体とで少なくとも構成され、

前記表示手段で前記当否判定結果を図柄で表示する前に表示中の前記操作演出パターン
の前記第1の表示体と前記第2の表示体の少なくとも一方を、前記操作有効期間に前記操
作部を操作しかつ変化条件の成立に起因して変化させて前記当否判定手段による当否の信
頼度を段階的に報知する段階的報知手段を備え、

前記第1の表示体と前記第2の表示体はそれぞれ複数段階設けられ、

前記操作演出パターンが選択されたことに起因して前記第2の表示体の到達可能な最終
段階を、前記複数段階内で決定する演出内容決定手段を有し、

10

20

前記段階的報知手段は、

前記第2の表示体を最終的に前記演出内容決定手段で決定された前記到達可能な最終段階まで昇格させた状態で、前記第1の表示体に最終段階までの段階が残っている場合、前記第1の表示体の段階を昇格可能に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、操作部による操作結果に基づいて変化する演出に対する期待感を高めることが可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、パチンコ遊技機等においては、判定条件の成立を起因に遊技の当否を判定する当否判定手段と、前記当否判定手段による判定結果を図柄によって表示する表示手段と、前記当否判定手段の判定結果が当たりになることに基づいて特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、前記特別遊技実行手段による特別遊技の終了後に通常遊技よりも遊技者に有利な特典を予め設定された特定条件の成立を起因に実行する特典遊技実行手段とを備え、操作部の操作に基づいて演出に変化を与える遊技機があった。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2004-65378号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、従来の遊技機では、操作部の操作に基づいて演出に変化を与えるだけであり、特にその演出に対する期待感の変化はなく、興味の向上に乏しかった。

【0005】

本発明は、前記の点に鑑みなされたものであって、遊技者による操作部の複数回操作に基づいて当否判定手段による当否の信頼度を報知することで、演出の期待感を高めることが可能な遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項1の発明は、当否判定手段による当否判定結果に基づいて演出を表示すると共に前記当否判定結果を図柄で表示するための表示手段と、前記表示手段に表示する前記演出の演出パターンを、複数の演出パターンの中から選択する演出パターン選択手段と、遊技者が任意に操作可能な操作部と、を備えた遊技機において、複数の前記演出パターンの少なくとも1つは、前記操作部の操作が有効とされる操作有効期間を備え、前記操作部による操作結果に連動して演出を変化させることが可能な操作演出パターンであり、前記操作演出パターンの演出は、前記表示手段に表示される第1の表示体と該第1の表示体と共に表示される第2の表示体とで少なくとも構成され、前記表示手段で前記当否判定結果を図柄で表示する前に表示中の前記操作演出パターンの前記第1の表示体と前記第2の表示体の少なくとも一方を、前記操作有効期間に前記操作部を操作しかつ変化条件の成立に起因して変化させて前記当否判定手段による当否の信頼度を段階的に報知する段階的報知手段を備え、前記第1の表示体と前記第2の表示体はそれぞれ複数段階設けられ、前記操作演出パターンが選択されたことに起因して前記第2の表示体の到達可能な最終段階を、前記複数段階内で決定する演出内容決定手段を有し、前記段階的報知手段は、前記第2の表示体を最終的に前記演出内容決定手段で決定された前記到達可能な最終段階まで昇格させた状態で、前記第1の表示体に最終段階までの段階が残っている場合、前記第1の表示体の段階を昇格可能にすることを特徴とする。

【発明の効果】

【 0 0 0 7 】

本発明によれば、前記表示手段で前記当否判定手段による当否判定結果を図柄で表示する前に前記表示手段で表示中の前記操作演出パターンの演出内容を、前記操作有効期間毎に前記操作部を操作することで変化させて前記当否判定手段による当否の信頼度を段階的に報知する段階的報知手段を備えたことにより、演出に対する期待感を高めることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 8 】

【図 1】本発明の一実施例に係る遊技機の正面図である。

【図 2】同遊技機の裏側を示す図である。

10

【図 3】同遊技機の制御基板や装置等の接続を示すブロック図である。

【図 4】段階報知演出の実施例を示す図である。

【図 5】パネルの段階昇格用抽選テーブルを示す表である。

【図 6】演出昇格抽選テーブルを示す表である。

【図 7】到達可能な演出内容とパネルの段階毎の表示可能な演出内容を示す表である。

【図 8】同遊技機における主制御基板が行うメイン処理のフローチャートである。

【図 9】同メイン処理用割り込み処理のフローチャートである。

【図 10】始動入賞口検出処理のフローチャートである。

【図 11】普通動作処理のフローチャートである。

【図 12】特別動作処理のフローチャートである。

20

【図 13】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図 14】特別図柄大当たり判定処理のフローチャートである。

【図 15】特別図柄選択処理のフローチャートである。

【図 16】特別図柄変動パターン選択処理の第 1 フローチャートである。

【図 17】特別図柄変動パターン選択処理の第 2 フローチャートである。

【図 18】特別図柄乱数シフト処理のフローチャートである。

【図 19】変動中処理のフローチャートである。

【図 20】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図 21】特別電動役物処理の第一フローチャートである。

【図 22】特別電動役物処理の第二フローチャートである。

30

【図 23】保留球数処理のフローチャートである。

【図 24】電源断監視処理のフローチャートである。

【図 25】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図 26】外部 I N T 割り込み処理のフローチャートである。

【図 27】2 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 28】1 0 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 29】メインコマンド解析処理のフローチャートである。

【図 30】S W 設定処理のフローチャートである。

【図 31】段階報知のボタン押下演出を有する演出パターン作成処理のフローチャートである。

40

【図 32】当たり用演出内容設定処理のフローチャートである。

【図 33】外れ用演出内容設定処理のフローチャートである。

【図 34】S W 処理のフローチャートである。

【図 35】第 1 実施例の段階報知 S W 詳細処理のフローチャートである。

【図 36】第 2 実施例の段階報知 S W 詳細処理のフローチャートである。

【図 37】第 3 実施例の段階報知 S W 詳細処理のフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 0 9 】

以下、添付の図面に基づき本発明の実施例を説明する。図 1 に示す遊技機 1 は、遊技媒体として遊技球を用いるパチンコ遊技機であって、遊技盤 2 の縁に外側誘導レール 3 及び

50

内側誘導レール 4 が略円形に配置され、前記外側誘導レール 3 及び内側誘導レール 4 によって区画された遊技領域 6 が前記遊技盤 2 上に設けられている。前記遊技領域 6 には遊技球を誘導する誘導釘 R が遊技盤 2 の表面に設けられている。また、遊技機 1 の前面側には、装飾ランプ等からなるランプ装置 3 5、発射装置へ供給する遊技球と払い出された遊技球を受けるための上側球受け皿 3 6、該上側球受け皿 3 6 の満杯時に遊技球を受けるための下側球受け皿 3 7、効果音等を発するスピーカ 3 8、遊技者の発射操作に応じて遊技球を前記遊技領域 6 へ向けて弾発発射するための発射装置 6 4、遊技者による操作可能な遊技操作ボタン 6 7 が設けられている。前記遊技操作ボタン 6 7 は、遊技者が任意に操作可能な操作部に相当する。前記遊技操作ボタン 6 7 は、押下可能な押しボタンスイッチからなり、正しく操作されたことを検知する接点型のリミットセンサーが内蔵され、押下操作に対応した出力信号を出力可能にされている。前記遊技操作ボタン 6 7 の操作には、押下によって操作状態とする入操作（ON にする操作）と、押下を解除して前記操作状態を解除する解除操作（OFF にする操作）とがある。図 1 における符号 W 1 は遊技機の外枠、W 2 は外枠 W 1 に取り付けられた前枠、G は前記前枠 W 2 に開閉可能にヒンジで取り付けられたガラス枠である。以下、遊技機 1 の主要な部分について説明する。

【0010】

前記遊技領域 6 には、中心線上の上部から下部に向かって順に表示装置 1 0、上側始動入賞口 4 1、下側始動入賞口 4 2、大入賞口 4 5、アウト口 4 8 が配置されている。前記上側始動入賞口 4 1 及び下側始動入賞口 4 2 の左には左袖第一入賞口 5 1 と左袖第二入賞口 5 2 が配置され、また、大入賞口 4 5 の左右には左落とし入賞口 5 3 と右落とし入賞口 5 4 が配置されている。また、前記表示装置 1 0 の左には普通図柄変動開始用ゲート 5 5、その下方には風車 7 6 が設けられている。一方、前記表示装置 1 0 の右下方には普通図柄表示装置 5 0 が組み込まれている。

【0011】

前記上側始動入賞口 4 1、下側始動入賞口 4 2、大入賞口 4 5、左袖第一入賞口 5 1、左袖第二入賞口 5 2、左落とし入賞口 5 3、右落とし入賞口 5 4 は、前記遊技領域 6 に発射された遊技球が入賞可能な複数の入賞口に相当する。また、前記上側始動入賞口 4 1 及び下側始動入賞口 4 2 は、始動入賞口に相当する。前記遊技領域 6 へ発射されて遊技領域 6 内を流下する遊技球が前記の各入賞口に入賞（入球）すると 1 入賞球の入賞に対して所定個数の賞品球（遊技球）が遊技者に払い出される。前記 1 入賞球の入賞に対する賞品球の払出個数は、前記入賞口毎に設定されている。

【0012】

前記表示装置 1 0 は、本発明の表示手段に相当し、当否判定手段による当否判定結果に基づいて演出を表示すると共に前記当否判定結果を図柄で表示する。前記表示装置 1 0 は、図柄等の画像が表示可能なものであって、液晶、ドットマトリックス若しくは LED 表示装置等の画像表示装置からなり、本実施例では、液晶表示器（TFT-LCD モジュール）で構成されている。前記表示装置 1 0 は、複数の特別図柄を変動パターンに従って所定時間変動表示した後に停止表示可能に構成され、停止表示された特別図柄によって判定結果を表示する。特別図柄は当否判定結果を表示するための判定図柄であり、当否判定結果を識別可能な識別情報である。

【0013】

前記表示装置 1 0 では、左右に並ぶ左特別図柄（左判定図柄）と中特別図柄（中判定図柄）と右特別図柄（右判定図柄）がそれぞれ変動パターンに従って変動表示し、変動パターンに設定されている変動時間変動表示した後、当否判定結果に基づき左特別図柄、中特別図柄、右特別図柄が確定停止特別図柄（確定停止判定図柄）として停止表示される。前記変動パターンは、後述するように複数設けられ、複数の変動パターンから選択される。

【0014】

本実施例において変動および停止表示される左特別図柄、中特別図柄、右特別図柄は、それぞれ『0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9』の 10 通りの図柄とされている。本実施例では、遊技の当否判定結果が大当たりの場合には、前記表示装置 1 0 に大当たり

10

20

30

40

50

の図柄組合せ、この例では『0, 0, 0』（いわゆる‘0’のぞろ目）や『1, 1, 1』（いわゆる‘1’のぞろ目）等、同一数字の組合せで特別図柄が停止表示される。大当たりの場合には、外れの場合よりも遊技者にとって有利な特典（遊技球を獲得し易い）を付与する特別遊技（大当たり遊技）が実行される。なお、遊技の当否判定結果が外れの場合には、特別図柄がぞろ目以外の組合せで表示装置10に停止表示される。また、前記表示装置10には、前記特別図柄（判定図柄）の変動表示に加えて背景画像、キャラクター、文字等からなる演出が表示される。

【0015】

前記普通図柄表示装置50は、液晶、ドットマトリックス若しくはLED表示装置等の表示装置からなる。本実施例の普通図柄表示装置50は、LED表示装置からなる。本実施例における普通図柄表示装置50に変動及び停止表示される普通図柄は『 』, 『×』の2種類からなる。普通図柄当たりの場合には、前記普通図柄表示装置50に『 』の普通図柄が停止表示され、外れの場合には『×』が表示される。

10

【0016】

前記上側始動入賞口41は、上方が開口した形状からなって遊技球が上方から入球（入賞）可能となっている。

一方、前記下側始動入賞口42は、2つの可動片42a, 42bが背面の始動入賞口用ソレノイドによって略垂直で遊技球の入賞（入球）困難な閉状態（通常状態）と略V字形（逆八の字形）の入賞可能な開状態間を変化可能に制御されている。前記下側始動入賞口42の可動片42a, 42b間は入賞（入球）領域に相当する。前記下側始動入賞口42の開状態への移行は、前記普通図柄表示装置50で普通図柄が変動した後、普通図柄当たりを示す当たり普通図柄（本実施例では『 』）で確定停止表示された時に行われる。

20

【0017】

また、前記遊技盤2の背面には、前記上側始動入賞口41に入賞（入球）した遊技球を検出する上側始動入賞口検出スイッチ（上側始動入賞口センサ）と、前記下側始動入賞口42へ入賞（入球）した遊技球を検出する下側始動入賞口検出スイッチ（下側始動入賞口センサ）がそれぞれの入賞球用通路に設けられている。本実施例において前記上側始動入賞口41あるいは下側始動入賞口42への遊技球の入賞（入球）検出は、乱数値の取得の起因および前記特別図柄の変動表示開始の起因とされ、さらには、判定条件の成立に設定されており、また、前記判定条件の成立に起因して当否判定手段により大当たりか否かが判定される。

30

【0018】

前記上側始動入賞口41あるいは下側始動入賞口42に入賞して前記上側始動入賞口検出スイッチ（上側始動入賞口センサ）、前記下側始動入賞口検出スイッチで検出された遊技球検出数（始動入賞口入賞球数）及び取得した乱数値を予め設定されている設定数まで特別図柄保留球数として入賞順に記憶し、特別図柄の変動表示を一旦保留して順次特別図柄の変動表示が開始されることにより、記憶されている特別図柄保留球数の数を減らし、乱数値のデータを消去している。前記上側始動入賞口41及び下側始動入賞口42への入賞に対する記憶は、前記表示装置10で現在変動中の記憶を含まず、最大4個に設定されている。

40

【0019】

なお、前記始動入賞口検出スイッチ（上側始動入賞口検出スイッチ、下側始動入賞口検出スイッチ）による遊技球検出数が最大個数まで記憶されている時には、前記始動入賞口検出スイッチがそれ以上入賞遊技球を検出しても、保留球数としては記憶されない無効球（オーバーフロー入賞球）とされ、その無効球については乱数値の記憶、当否判定及び特別図柄の変動を行うことなく、入賞に対する賞球遊技球が所定数払い出される。

【0020】

前記普通図柄変動開始用ゲート55は、前記遊技盤2の背面に設けられた普通図柄変動開始スイッチで普通図柄変動開始用ゲート55を通過する遊技球が検出されることに基づいて前記普通図柄表示装置50で普通図柄の変動を開始させるようになっている。また、

50

前記普通図柄の変動表示中に、前記普通図柄変動開始用ゲート５５を遊技球が通過することによって発生する普通図柄の変動を、前記普通図柄変動装置５０における現在変動中の記憶を含めず最大４個普通図柄保留球数として記憶し、普通図柄の変動開始により普通図柄保留球数を減らすようになっている。

【００２１】

また、前記遊技盤２の背面には、前記左袖第一入賞口５１の入賞球を検出する左袖第一入賞口用検出スイッチ、前記左袖第二入賞口５２の入賞球を検出する左袖第二入賞口用検出スイッチ、前記左落とし入賞口５３及び右落とし入賞口５４の入賞球を検出する左落とし入賞口用検出スイッチ及び右落とし入賞口用検出スイッチが設けられている。

【００２２】

前記大入賞口４５は、前記遊技盤２の背面に設けられた大入賞口開放用ソレノイドによって開閉する開閉板４６を備えている。この大入賞口４５は、通常は開閉板４６が閉じた状態とされ、当否判定結果が大当たりの場合に実行される特別遊技（大当たり遊技）時に所定ラウンドとして本実施例では１５ラウンド（１５回）開放される。また、前記大入賞口４５内には、大入賞口４５に入賞した入賞球を検出する入賞球数カウントスイッチ（カウントセンサ）が設けられている。

【００２３】

前記上側始動入賞口検出スイッチ、下側始動入賞口検出スイッチ、左袖第一入賞口用検出スイッチ、左袖第二入賞口用検出スイッチ、左落とし入賞口用検出スイッチ、右落とし入賞口用検出スイッチ、入賞球数カウントスイッチ（カウントセンサ）は、入賞装置に入賞した遊技球を検出する入賞検出手段に相当する。

【００２４】

前記発射装置６４は、操作レバー６５の操作により駆動する発射モータを裏側に有し、該発射モータの駆動により遊技球を弾発発射するようになっている。前記発射装置６４により発射された発射球は、前記遊技盤２の表面に立設された内側誘導レール４と外側誘導レール３間で構成される発射球誘導路を介して遊技領域６に誘導される。前記遊技領域６に誘導された遊技球は、転動しつつ下方へ落下し、前記各装置及び各入賞口に入賞するか、或いは何処にも入賞しなければ前記アウト口４８から遊技盤２の裏側へ排出される。

【００２５】

前記遊技機１の裏側には、図２に示すように、複数の制御基板や装置等が設けられている。制御基板の主なものとして、主制御基板２００、サブ制御基板２０５、表示制御基板２１０、音声制御基板２２０、払出制御基板２４０、電源基板２５０、発射制御基板２６０等がある。符号２６５は外部端子、２８１は払出装置、２８３は球無し検出スイッチ、２８９は球貯留タンク、２９１は球誘導樋である。２７１はＲＡＭクリアスイッチ、２７２は電源スイッチである。なお各制御基板には制御回路が設けられている。また、各制御基板は、単独でまたは複数まとめてケースに収納された状態で遊技機１の裏側に配置されている。主な制御基板を、図３のブロック図を用いて簡略に示す。

【００２６】

主制御基板２００は、遊技情報に従って遊技の進行を制御する制御装置に相当する。前記主制御基板２００には、ＣＰＵ、ＲＡＭ、ＲＯＭおよび複数のカウンタを備えたマイクロコンピュータを少なくとも備え、サブ制御基板２０５及び払出制御基板２４０と接続され、また中継回路を介して上側始動入賞口４１、下側始動入賞口４２及び大入賞口４５等と接続されている。前記主制御基板２００は電源基板２５０から電源供給を受けて作動する。

【００２７】

前記主制御基板２００におけるＣＰＵは、制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタ、各種フラグ等を備え、演算制御を行う他、乱数値も生成し、また指令信号（制御信号あるいはコマンドとも称される）を接続されているサブ制御基板２０５や装置等へ出力（送信）可能に構成されている。また、前記主制御基板２００のＣＰＵは制御プログラムを実行して遊技情報に従って遊技に関わる主制御を行う。遊技情報は、当否判定に関する確

10

20

30

40

50

率情報や、前記入賞装置への入賞情報や、払出情報、ラウンド状態、演出に関する情報等、遊技の進行に必要な情報である。

【 0 0 2 8 】

前記主制御基板 2 0 0 から出力される指令信号（コマンド）には、入賞コマンド、始動入賞口入賞コマンド、大当たりオープニングコマンド、変動コマンド、変動停止コマンド、大当たりラウンドコマンド、大当たりエンディングコマンド等がある。大当たりオープニングコマンドは大当たり遊技開始時の表示用コマンドであり、変動停止コマンドは特別図柄の変動停止用コマンドである。また、大当たりラウンドコマンドは、特別遊技中の各ラウンドの表示用コマンドであり、大当たりエンディングコマンドは、特別遊技終了時の表示用コマンドである。また、前記始動入賞口入賞コマンドには、前記表示装置 1 0 で特別図柄を停止表示させる大当たり判定結果データが少なくとも含まれる。前記変動コマンドには、前記表示装置 1 0 で特別図柄を変動表示させる変動パターンのコマンドや図柄に関するコマンドが含まれる。前記主制御基板 2 0 0 から出力される指令信号には、その他、普通図柄当たりに関するデータ、電源投入時、異常時、大当たりラウンド時等のデータを挙げることができる。なお、主制御基板 2 0 0 が前記表示装置 1 0 の制御に関して出力する指令信号に基づいて、サブ制御基板 2 0 5 が前記表示装置 1 0 に表示する内容を設定する。

10

【 0 0 2 9 】

前記 R A M は、保留記憶手段にも相当し、前記上側始動入賞口検出スイッチ及び下側始動入賞口検出スイッチで検出された遊技球の特別図柄保留球数、取得された乱数値の記憶領域、普通図柄変動開始スイッチで検出された遊技球の普通図柄保留球数の記憶領域、C P U で生成される各種乱数値用の記憶領域、遊技に必要な遊技データ等の各種データを一時的に記憶する記憶領域や、遊技情報を記憶する記憶領域やフラグ、C P U の作業領域を備える。

20

【 0 0 3 0 】

前記 R O M は、前記 C P U のための制御プログラムや制御データ、前記表示装置での変動表示に関する変動パターンや図柄データ、演出時間等のデータが書き込まれている他、大当たり、普通図柄当たりの判定値等が書き込まれている。

【 0 0 3 1 】

サブ制御基板 2 0 5 は、前記主制御基板 2 0 0 と接続されて主制御基板 2 0 0 から指令信号を受信可能に構成されると共に、前記表示制御基板 2 1 0 と接続されて表示装置 1 0 を制御可能に構成されている。前記サブ制御基板 2 0 5 には C P U 、 R O M 、 R A M 、複数のカウンタを備えたマイクロコンピュータと、前記主制御基板 2 0 0 とを結ぶ入出力回路と、前記表示制御基板 2 1 0 、ランプ中継基板、前記音声制御基板 2 2 0 、及び前記遊技操作ボタン 6 7 とを結ぶ入出力回路を備えている。前記サブ制御基板 2 0 5 は、前記主制御基板 2 0 0 と共に遊技の制御を行う制御手段に相当し、前記主制御基板 2 0 0 から出力された指令信号に従って遊技の制御を行う。本実施例ではサブ制御基板 2 0 5 はランプ制御基板を兼ねており、前記主制御基板 2 0 0 から出力された指令信号を受信し、受信した指令信号に基づいて、ランプ中継基板や表示制御基板 2 1 0 へ指令信号を出力している。前記主制御基板 2 0 0 からの指令信号には、前記表示装置 1 0 をサブ制御基板 2 0 5 が制御するための指令信号及び前記ランプ装置 3 5 に対するデータや信号、入賞コマンド、始動入賞口入賞コマンド、変動コマンド等が含まれ、それらの信号の内容に合わせて遊技の制御を行っている。また、前記サブ制御基板 2 0 5 の R O M は制御用のプログラムやデータ定数、前記表示装置 1 0 で実行される変動パターンによる演出等や背景演出情報が記憶され、また前記 R A M は、主制御基板 2 0 0 の R A M と共に保留記憶手段にも相当し、各種データの記憶領域と C P U による作業領域を有している。前記ランプ中継基板には装飾ランプ等のランプ装置 3 5 が接続され、前記サブ制御基板 2 0 5 からランプ中継基板に送信された指令信号によって、ランプ装置 3 5 の作動を制御する。前記サブ制御基板 2 0 5 は電源基板 2 5 0 から電源供給を受けて作動する。

30

40

【 0 0 3 2 】

50

表示制御基板 210 は、CPU、ROM、RAM を備えたマイクロコンピュータと、前記サブ制御基板 205 を結ぶ入力回路と前記表示装置 10 を結ぶ出力回路等で構成され、前記サブ制御基板 205 から送信された制御信号に基づいて、前記表示装置 10 における表示の制御を行う。前記表示制御基板 210 の ROM には制御用のプログラムが記憶されている。前記表示制御基板 210 は、前記サブ制御基板 205 からの指令信号に基づき、表示制御基板 210 の CPU が ROM から所定の表示制御データを読み出し、RAM の記憶領域で制御用データを生成して VDP (図示せず) に出力する。VDP は、CPU からの指令に基づいて ROM から必要なデータを読み出し、表示画像のマップデータを作成し、VRAM に格納する。VRAM に格納記憶された画像データは、出力回路に備える D/A 変換回路にて RGB 信号に変換されて表示装置 10 に出力される。

10

【0033】

音声制御基板 220 は、前記サブ制御基板 205 から出力される信号により音声信号を合成し、アンプに出力する。アンプは音声信号を増幅してスピーカ 38 に出力する。

【0034】

払出制御基板 240 は、遊技球の払出を制御する払出制御手段に相当し、CPU、ROM、RAM を備えたマイクロコンピュータを有する。前記払出制御基板 240 は前記主制御基板 200 と電氣的接続手段で接続され、前記主制御基板 200 から出力される指令信号を受信して払出装置 281 を制御する。前記払出制御基板 240 は電源基板 250 から供給される電源によって作動する。前記払出制御基板 240 の ROM には制御用のプログラムが記憶されている。前記払出制御基板 240 の RAM は、種々の入賞口 (入賞装置) への入賞検出に基づき前記払出装置 281 により払い出される賞品球 (遊技球) の払出個数を、1 入賞球の検出に対する払出個数毎に記憶可能となっている。

20

【0035】

前記払出装置 281 は、払出モータの駆動によって回転する払出スクリューを備え、前記球誘導樋 291 から誘導されてきて払出装置 281 に至った遊技球を払出スクリューの羽根部分に乗せて払出スクリューが回転することにより徐々に下方へ移動させて遊技球の払い出しを行うように構成されている。前記球誘導樋 291 と払出装置 281 の間における遊技球の流路に遊技球の存否を検出する前記球無しセンサ 283 が設けられている。前記払出装置 281 の球出口には、前記払出装置 281 から払い出された遊技球を検出する払出センサが設けられている。

30

【0036】

電源基板 250 は、遊技機 1 の外部より供給される主電源から遊技機 1 に適する所定電圧の遊技機用電源を生成して主制御基板 (遊技制御装置) 200 やサブ制御基板 205、払出制御基板 240 等に供給するものであり、電源装置に相当する。前記主電源は、遊技店側で所要の電圧、本実施例では直流 (AC) 24V に変換されて供給される。

発射制御基板 260 は、前記発射装置 64 における発射モータの制御を行う。

【0037】

前記主制御基板 200 に設けられる乱数用カウンタとして、大当たり乱数用カウンタ、大当たり図柄乱数用カウンタ、リーチ乱数用カウンタ、特別図柄データ乱数用カウンタ、変動パターン乱数用カウンタ、普通図柄乱数用カウンタ等がある。

40

【0038】

大当たり乱数用カウンタは、当否判定手段による大当たりの判定 (当否判定) に用いられ、'0' ~ '629' の乱数からなる。前記大当たり乱数用カウンタの乱数 (大当たり乱数) は、遊技機の電源投入時に '0' から始まって後述の普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理ごとに 1 加算され、'629' に至ると次には '0' にされて再び前記加算を繰り返すようになっている。大当たり乱数値は前記上側始動入賞口 41 あるいは下側始動入賞口 42 への入賞に起因して取得され、その取得値が低確率 (2/630 (1/315)) 状態時には大当たり成立数値として設定されている '3', '397' の何れかと一致すれば大当たりとなり、一方高確率 (12/630 (6/315)) 状態時 (確変状態時) には、大当たり成立数値として設定されている '3', '33', '53', '59'

50

、‘ 1 1 3 ’、‘ 1 7 3 ’、‘ 2 2 7 ’、‘ 2 8 1 ’、‘ 3 3 7 ’、‘ 3 9 7 ’、‘ 4 4 9 ’、‘ 5 0 3 ’の何れかと一致すれば大当たりとなる。

【 0 0 3 9 】

大当たり図柄乱数用カウンタは、大当たりの当否判定結果が大当たりの場合に前記表示装置 1 0 に確定停止する大当たり図柄組合せを決定するものであり、‘ 0 ’ ~ ‘ 9 ’ の乱数からなる。この大当たり図柄乱数は、電源投入時に ‘ 0 ’ から始まって後述の普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理ごとに 1 加算され、‘ 9 ’ に至ると次には ‘ 0 ’ に戻って再び前記加算を繰り返すようになっている。大当たり図柄乱数は前記上側始動入賞口 4 1 又は下側始動入賞口 4 2 への入賞に起因して取得される。前記大当たり図柄乱数には、当否判定結果が大当たりの場合に、前記表示装置 1 0 で停止表示される大当たり図柄組合せが割り当てられている。本実施例では、大当たり図柄乱数が ‘ 0 ’ の場合には大当たり図柄組合せが『 0 , 0 , 0 』となる 0 のぞろ目（全図柄同一）、‘ 1 ’ の場合には大当たり図柄組合せが『 1 , 1 , 1 』となる 1 のぞろ目（全図柄同一）、‘ 2 ’ の場合には『 2 , 2 , 2 』となる 2 のぞろ目、‘ 3 ’ の場合には『 3 , 3 , 3 』となる 3 のぞろ目、‘ 4 ’ の場合には『 4 , 4 , 4 』となる 4 のぞろ目、以下同様にして大当たり図柄乱数が ‘ 9 ’ の場合の大当たり図柄組合せ『 9 , 9 , 9 』まで、大当たり図柄乱数に大当たり図柄組合せが割り当てられている。

【 0 0 4 0 】

また、本実施例では、前記大当たり図柄乱数は、大当たりの場合に確変の決定にも用いられる。

確変（確変大当たり）の場合には、特別遊技（大当たり遊技）の終了後、次に大当たりの当否判定によって大当たりと判定されるまで、大当たりの確率が前記高確率状態（確変状態）とされる。なお確変ではない通常大当たり場合には、特別遊技（大当たり遊技）の終了後、次に大当たりの当否判定によって大当たりと判定されるまで、大当たりの確率が前記低確率状態（通常状態）とされる。本実施例では、当否判定結果が大当たりであって前記大当たり図柄乱数が ‘ 1 ’、‘ 3 ’、‘ 5 ’、‘ 7 ’、‘ 9 ’ の何れかの奇数の場合に、すなわち前記表示装置 1 0 に停止表示される大当たり図柄の組合せが『 1 , 1 , 1 』、『 3 , 3 , 3 』、『 5 , 5 , 5 』、『 7 , 7 , 7 』、『 9 , 9 , 9 』の何れかの奇数の組合せ（奇数のぞろ目）の場合に高確率状態（確変状態）となる。本実施例では、高確率状態（確変状態）となることが特定条件の成立に設定されている。

一方、当否判定結果が大当たりであって前記大当たり図柄乱数が ‘ 0 ’、‘ 2 ’、‘ 4 ’、‘ 6 ’、‘ 8 ’ の何れかの偶数の場合に、すなわち前記表示装置 1 0 に停止表示される大当たり図柄の組合せが『 0 , 0 , 0 』、『 2 , 2 , 2 』、『 4 , 4 , 4 』、『 6 , 6 , 6 』、『 8 , 8 , 8 』の何れかの偶数の組合せ（偶数のぞろ目）の場合に低確率状態（通常状態）となる。

【 0 0 4 1 】

また、確変（高確率）状態になると、前記当否判定における大当たりの確率が前記高確率（確変）状態になると共に前記下側始動入賞口 4 2 の開放（拡開）時間が、低確率（通常）状態の 1 秒から 2 秒に長くなり、かつ前記下側始動入賞口 4 2 の開放（拡開）回数が低確率（通常）状態の 1 回から 3 回に増え、さらに、普通図柄当たりの確率が低確率（通常）状態の 1 / 3 0 0 から 1 / 5 に増加する。

【 0 0 4 2 】

リーチ乱数用カウンタは、前記大当たり乱数値による大当たりの当否判定結果が外れとなる場合において、リーチ状態を経るか否かを定めるリーチ有無決定用のものであり、‘ 0 ’ ~ ‘ 1 2 6 ’ の乱数からなる。本実施例におけるリーチ状態は、前記表示装置 1 0 で変動停止表示される左特別図柄、中特別図柄及び右特別図柄のうち、最後に停止表示される特別図柄（例えば中特別図柄）を除いて他の特別図柄（例えば左特別図柄と右特別図柄）が同一となる状態（最終停止図柄を除いて大当たりの特別図柄組合せと等しくなる状態であり、最終的に大当たりの特別図柄組合せとなる場合と外れの特別図柄組合せとなる場合が含まれる状態）をいう。このリーチ乱数用カウンタの乱数（リーチ乱数）は、遊技機

10

20

30

40

50

1の電源投入時に、‘0’から始まり、後述の普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理ごとに1ずつ加算され、数値が‘126’に至ると、次に‘0’にされて再び前記加算を繰り返すようになっている。リーチ乱数は、前記上側始動入賞口41あるいは下側始動入賞口42への入賞に起因して取得され、当否判定結果が外れの場合に、その数値が予め決定されているリーチ成立数値と対比されてリーチ有無が判断される。本実施例ではリーチ成立数値は、‘5’、‘17’、‘28’、‘40’、‘51’、‘63’、‘74’、‘86’、‘97’、‘109’、‘120’に設定されている。

【0043】

特別図柄データ乱数用カウンタは、前記大当たり乱数値による大当たり判定結果が外れとなる場合において、前記表示装置10に停止表示する外れの特別図柄組合せの決定に用いられるものであり、前記表示装置10に停止表示する左特別図柄を決定する特別図柄データ1の乱数用カウンタと、中特別図柄を決定する特別図柄データ2の乱数用カウンタと、右特別図柄を決定する特別図柄データ3の乱数用カウンタとより構成され、各特別図柄データ乱数用カウンタは、‘0’～‘9’の乱数からなる。

【0044】

前記特別図柄データ1の乱数は、電源投入時に、‘0’から始まって後述の普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理ごとに‘1’ずつ加算され、‘9’に至ると、次に‘0’に書き換えられて再び前記加算が繰り返される。また、前記特別図柄データ2の乱数は、電源投入時に‘0’から始まって、前記特別図柄データ1の乱数が‘0’に書き換えられる際に‘1’ずつ加算され、‘9’に至ると、次に‘0’に書き換えられて再び前記加算が繰り返される。さらに、前記特別図柄データ3の乱数は、電源投入時に‘0’から始まって、前記特別図柄データ2の乱数が‘0’に書き換えられる際に‘1’ずつ加算され、‘9’に至ると、次に‘0’に書き換えられて再び前記加算が繰り返される。これによって、特別図柄データ1～3の乱数範囲が同一であっても、当該特別図柄データ1～3の乱数が同期（同一の組合せで加算）するのを避けることができる。

【0045】

前記特別図柄データ1～3の各乱数は‘0’の場合には『0』、‘1’の場合には『1』、‘2’の場合には『2』というように、当否判定結果の外れ時に前記表示装置10に停止表示される左特別図柄、中特別図柄、右特別図柄からなる識別情報が割り当てられている。前記特別図柄データ1～3の乱数は、前記上側始動入賞口41又は下側始動入賞口42への入賞に起因して取得され、取得した特別図柄データ1～3の乱数の組合せによって、外れ時に前記表示装置10に表示される左特別図柄、中特別図柄、右特別図柄からなる識別情報が定まる。

【0046】

変動パターン乱数用カウンタは、前記表示装置10における特別図柄（判定図柄）の変動パターンを変動パターンテーブルから選択する際に用いられるものであり、‘0’～‘198’の変動パターン乱数を備える。この変動パターン乱数値は、遊技機1の電源投入時に、‘0’から始まり、後述の普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理ごとに1ずつ加算され、数値が‘198’に至ると、次に‘0’にされて再び前記加算を繰り返すようになっている。前記変動パターン乱数値は、前記上側始動入賞口41あるいは下側始動入賞口42への入賞に起因して取得される。

【0047】

前記変動パターンテーブルは複数設けられている。本実施例では、通常当たり変動パターンテーブル、通常リーチハズレ変動パターンテーブル、通常ハズレ変動パターンテーブル、確変当たり変動パターンテーブル、確変リーチハズレ変動パターンテーブル、確変ハズレ変動パターンテーブルからなる六種類の変動パターンテーブルが設けられている。各変動パターンテーブルは、前記表示装置10に表示する変動パターンの複数で構成されており、前記主制御基板200のROMに記憶されている。前記変動パターンテーブルからの変動パターンの選択（演出パターン選択手段に相当）は、本実施例では、遊技状態が確変状態あるいは通常状態の何れか、及び当否判定結果が当たりか外れか、更には外れの場合

合にはリーチの有無に応じて選択された変動パターンテーブルから、変動パターン乱数値に基づいて1つの変動パターンが選択される。各変動パターンには変動パターン乱数値が割り当てられており、取得した変動パターン乱数値と対応する変動パターンが選択される。各変動パターンには特別図柄の変動時間と前記表示装置10で表示する演出の種類が割り当てられている。選択された変動パターンは、変動コマンドとして後述の出力処理でサブ制御基板205に送信され、サブ制御基板205で受信した変動コマンドに含まれる変動の種類に基づいて演出のための演出パターンが作成される。

【0048】

前記変動パターンに割り当てられる演出の種類には、前記遊技操作ボタン67の操作結果に無関係な演出と、前記遊技操作ボタン67の操作結果によって演出が変化可能なボタン押下演出を有する演出とがある。さらに、前記ボタン押下演出を有する演出には、前記遊技操作ボタン67の押下によって当否判定結果の当否に対する信頼度を段階的に報知する段階報知を有する演出と、前記遊技操作ボタン67の操作結果による演出の変化が信頼度の報知に関係しない演出とがある。

10

前記ボタン押下演出を有する演出は、通常リーチハズレ変動パターンテーブル、通常当たり変動パターンテーブル、確変リーチハズレ変動パターンテーブル及び確変当たり変動パターンに含まれる複数の変動パターンのうち所定の変動パターン（例えば3番目～5番目の変動パターン）に割り当てられ、また、段階報知を有する演出はその中の例えば5番目の変動パターンに割り当てられている。

【0049】

20

前記段階報知を有する演出（段階的報知手段）は、操作有効期間（操作有効時間）内の前記遊技操作ボタン67の操作（連打）結果に連動して表示を段階的に変化させて当否判定結果の当否に対する信頼度を段階的に報知する操作演出であり、後述のようにして選択された操作演出パターンに基づいて前記表示装置10に表示される。前記段階報知演出の具体的な例は、後に示す。

【0050】

取得された大当たり乱数値、大当たり図柄乱数値、リーチ乱数値、変動パターン乱数値については、それぞれ最大4個、前記主制御基板200のRAMにおける該当領域に前記保留球数と対応させて格納され、順次使用される。

【0051】

30

普通図柄乱数用カウンタは、普通図柄当たりの判定に用いられるものであり、‘0’～‘299’の普通図柄乱数を有し、遊技機1の電源投入時に、‘0’から始まって後述の普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理ごとに‘1’ずつ加算され、‘299’に至ると、次に‘0’に書き換えられて再び前記加算が繰り返される。この普通図柄乱数は、前記普通図柄変動開始用ゲート55を通過した遊技球を前記普通図柄変動開始スイッチで検出するごとに取得され、最大4個まで前記主制御基板200のRAMの普通図柄乱数値記憶領域に格納される。前記普通図柄変動開始用ゲート55を遊技球が通過することに起因して取得された普通図柄乱数の値が、低確率状態時には普通図柄当たり成立数値として設定されている‘5’（1/300の確率）と一致すれば普通図柄当たりとなり、一方、確変（高確率）状態時には普通図柄当たり成立数値として設定されている‘0’～‘59’（1/5）の確率）と一致すれば普通図柄当たりとなる。普通図柄当たりの場合には『 』を普通図柄表示装置50に表示し、前記下側始動入賞口42を前記確変状態中か否かに対応した開放回数及び開放時間開放し、一方、取得した普通図柄乱数値が普通図柄当たり成立数値と一致しない場合には、普通図柄外れとなって『×』を普通図柄表示装置50に表示し、前記下側始動入賞口42を入賞の困難な状態のままとする。

40

【0052】

前記サブ御基板205に設けられる主な乱数用カウンタとして、演出乱数用カウンタ、パネル昇格用カウンタ、演出内容昇格用カウンタがある。

前記演出乱数用カウンタは、前記表示装置10で表示する演出が、信頼度を段階的に表示する遊技操作ボタン67の押下を伴う段階報知演出の場合に、演出内容を選択する際

50

に用いられるものであり、‘ 0 ’ ~ ‘ 199 ’ の演出乱数を備える。この演出乱数は、遊技機 1 の電源投入時に、‘ 0 ’ から始まり、後述のサブ制御メイン処理における乱数シード更新処理ごとに 1 ずつ加算され、‘ 199 ’ に至ると、次に ‘ 0 ’ に戻って再び前記加算を繰り返すようになっている。

【 0053 】

前記パネル昇格用カウンタは、段階報知演出の場合に前記表示装置 10 に表示する後述のパネルの段階を抽選する際に使用されるものであり、‘ 0 ’ ~ ‘ 99 ’ のパネル昇格乱数を備える。このパネル昇格乱数は、遊技機 1 の電源投入時に、‘ 0 ’ から始まり、後述のサブ制御メイン処理における乱数シード更新処理ごとに 1 ずつ加算され、‘ 99 ’ に至ると、次に ‘ 0 ’ に戻って再び前記加算を繰り返すようになっている。

10

【 0054 】

前記演出内容昇格用カウンタは、段階報知演出の場合に前記表示装置 10 に表示する後述の演出内容の昇格を抽選する際に使用されるものであり、‘ 0 ’ ~ ‘ 399 ’ の演出内容昇格乱数を備える。この演出内容昇格乱数は、遊技機 1 の電源投入時に、‘ 0 ’ から始まり、後述のサブ制御メイン処理における乱数シード更新処理ごとに 1 ずつ加算され、‘ 399 ’ に至ると、次に ‘ 0 ’ に戻って再び前記加算を繰り返すようになっている。

【 0055 】

前記遊技機 1 の遊技を簡略に説明する。前記遊技機 1 では、遊技領域 6 へ向けて発射装置 64 により発射された遊技球が、前記種々の入賞口に入賞すると入賞口に応じた所定数の遊技球が賞球として前記払出装置 281 から上側球受け皿 36 に払い出される。また、前記普通図柄変動開始用ゲート 55 を遊技球が通過すると、普通図柄乱数が取得され、その取得乱数値に基づいて普通図柄当たりの判定が行われると共に、前記普通図柄表示装置 50 で普通図柄が変動を開始し、所定時間変動後に停止する。その際、普通図柄当たりの判定結果が当たりの場合には、当たり普通図柄、この例では『 』で停止し、前記下側始動入賞口 42 の 2 つの可動片 42a, 42b が背面の始動入賞口用ソレノイドによって略垂直で入賞困難な閉状態（通常状態）から略 V 字形（逆八の字形）の入賞可能な開状態に変化する。なお、前記確変状態の場合に普通図柄当たりになると、前記下側始動入賞口 42 について 2 秒の開放が 3 回行われ、一方、低確率状態の場合に普通図柄当たりになると、1 秒の開放が 1 回行われる。前記下側始動入賞口 42 に遊技球が入賞すると、所定数の遊技球が賞球として払い出される。

20

30

【 0056 】

また、前記上側始動入賞口 41 あるいは下側始動入賞口 42 に遊技球が入賞すると、特別図柄保留球数が 4 未満であれば、特別図柄保留球数を 1 加算して、大当たり乱数値、大当たり図柄乱数値、リーチ乱数値、変動パターン乱数値等の乱数値を取得し、前記主制御基板 200 の RAM に、最大 4 となるまで入賞順に記憶される。そして、前記主制御基板 200 の RAM に記憶されている特別図柄保留球数が 1 以上であれば先に取得された大当たり乱数値に基づいて大当たりの当否判定が行われると共に、当否判定結果及び変動パターン乱数値に基づいて変動パターンテーブルから 1 つの変動パターンが選択される。そして選択された変動パターンに基づいて前記表示装置 10 で特別図柄の変動表示が開始されると共に、変動パターンに基づいて選択された演出の種類に基づく演出表示が開始される。前記特別図柄保留球数は、本実施例では前記特別図柄の変動開始により前記主制御基板 200 の RAM から 1 減算され、変動開始と対応する乱数値が前記主制御基板 200 の RAM から削除（消去）される。

40

【 0057 】

前記表示装置 10 に表示される演出には、前記のように遊技操作ボタンの操作を伴わない演出と、遊技操作ボタンの操作を伴う演出（以下、ボタン押下演出を有する演出）があり、さらにボタン押下演出を有する演出には、遊技操作ボタンの操作と連動して信頼度を段階的に表示しない演出と、遊技操作ボタンの操作と連動して信頼度を段階的に表示する演出がある。

遊技操作ボタンの操作を伴わない演出の場合には、選択された変動パターンに設定され

50

ている変動時間の経過（変動時間の終了）により、前記表示装置 10 で特別図柄が停止表示される。

【0058】

ボタン押下演出を有する演出のうち、遊技操作ボタンの操作と連動して信頼度を段階的に表示しない演出の場合、演出途中で表示される操作指示に従って前記遊技操作ボタン 67 を操作することによって、演出内のキャラクターの選択、キャラクターの出現や、背景の選択、会話等の文字表示やバトルの進行等が行われ、変動時間の経過（変動時間の終了）により、前記表示装置 10 で特別図柄が停止表示される。

【0059】

ボタン押下演出を有する演出のうち、遊技操作ボタン 67 の操作によって信頼度を段階的に表示する段階報知演出の具体例を説明する。前記のように、段階報知演出は、通常リーチハズレ変動パターンテーブル、通常当たり変動パターンテーブル、確変リーチハズレ変動パターンテーブル及び確変当たり変動パターンに含まれる複数の変動パターンのうち 5 番目の変動パターンに割り当てられている。

【0060】

本実施例における段階報知演出は、図 4 の（4 - 4）に示すように、前記表示装置 10 に表示されるパネル 81 と、前記パネル 81 内に表示される演出内容 83 とで構成される。また、前記表示装置 10 には、期待度 85 が星の数によって表される。

【0061】

前記パネル 81 は演出が表示される範囲を示すフレームに相当するものである。前記パネル 81 は、本実施例では第 1 段階から最終段階（最高段階であり、到達可能な段階である）の第 6 段階まで設けられ、第 1、第 2、第 3、第 4、第 5、第 6 段階の順で段階が高くなり、この順でパネルサイズ（パネルの大きさ）が順に大になる。前記パネル 81 の段階昇格（段階の上昇）については、前記操作有効時間内に前記遊技操作ボタン 67 を操作する毎に抽選され、当選すると昇格（段階が上昇）するように構成され、最終的には最終段階の第 6 段階に到達するように構成されている。

【0062】

前記パネルの段階昇格抽選は、前記操作有効時間内における前記遊技操作ボタン 67 の操作回数が 5 回目までに当選しない場合、6 回目以降の操作に対しては昇格の当選確率が、操作回数が 5 回目までよりも高くされる。なお、前記遊技操作ボタン 67 の押下によりパネルの段階昇格に当選した場合、前記遊技操作ボタンの操作回数はリセットされ、次の操作が 1 回目になる。

【0063】

前記パネルの段階昇格抽選時に使用されるパネルの段階昇格用抽選テーブルを図 5 に示す。パネルの段階昇格用抽選テーブルは、操作回数が 1 ~ 5 回目までの場合に使用される抽選テーブル A と、操作回数が 6 回目以降の場合に使用される抽選テーブル B が設けられている。抽選テーブル A と B には、パネルの各段階における昇格当選率と昇格非当選率（外れ率）が設定されており、操作回数が 6 回目以降の場合に使用される抽選テーブル B の方が、パネルの各段階における昇格当選率が高くなっている。なお、第 6 段階は最終段階のため、当選確率と非当選確率の何れも設定されていない。

【0064】

前記演出内容 83 は、動画や静止画像等で構成されている。前記演出内容 83 は、本実施例では 6 種類有し、第 1 から第 6 の演出内容まで設けられ、第 1、第 2、第 3、第 4、第 5、第 6 の演出内容の順で昇格する（段階が高くなる）。本実施例の演出内容 83 は、第 1 の演出内容として A キャラクターが登場する動画、第 2 の演出内容として B キャラクターが登場する動画、第 3 の演出内容として C キャラクターが登場する動画、第 4 の演出内容として D キャラクターが登場する動画、第 5 の演出内容として E キャラクターが登場する動画、第 6 の演出内容として例えば A ~ E キャラクターと異なる特別キャラクターを登場させてから、左、中、右特別図柄が同時に変動する全回転リーチとなっている。また、前記演出内容の段階に応じて、前記期待度 85 を表す星の数が設定されている。前記演

10

20

30

40

50

出内容が第1の演出内容（Aキャラクターの登場する内容）には星の数が1．5個、第2の演出内容（Bキャラクターの登場する内容）には星の数が2個、第3の演出内容（Cキャラクターの登場する内容）には星の数が2．5個、第4の演出内容（Dキャラクターの登場する内容）には星の数が3個、第5の演出内容（Eキャラクターの登場する内容）には星の数が3．5個、第6の演出内容（全回転リーチの内容）には星の数が4個に設定されている。尚、本実施例ではパネルの段階数に合わせて演出内容の数を同じ数にしているが、異なる数有してもよいとする。

【0065】

前記演出内容の昇格抽選時に使用される演出昇格抽選テーブルを図6に示す。演出昇格抽選テーブルは、テーブル1～4までの4種類あり、抽選によって1つのテーブルが選択される。テーブル1～4には、第1段階～第5段階までの各段階における昇格当選率と昇格非当選率（外れ率）が設定されている。これらの抽選テーブルに基づき、後述する図7の演出内容のテーブルの段階に応じた昇格抽選が行われる。なお、第6段階はそれ以上の段階がないため、当選確率と非当選確率の何れも設定されていない。

【0066】

なお、演出昇格抽選テーブルとは別に、到達可能な最終段階（最高段階）の演出内容（前記第1～第6段階までの演出内容）が予め設定されている複数（本実施例では6種類）の演出内容の中から1つの演出内容を抽選で決定（演出内容決定手段に相当）し、決定された到達可能な演出内容まで昇格（段階が上がる）ことが可能に構成され、それ以上には演出内容が昇格しないようになっている。したがって、到達可能な演出内容が例えば第1の演出内容（1つ目の演出内容である（1）、例：Aキャラ）の演出内容に決定されている場合（Aリーチの場合）には、前記パネルが第6段階まで昇格しても、演出内容は最初の第1の演出内容に維持され、第2の演出内容以上（Bキャラ以上）に昇格することがない。また、到達可能な演出内容が例えば第3段階の演出内容（3つ目の演出内容である（3）、例：Cキャラ）の演出内容に決定されている場合（Cリーチの場合）、演出内容が第3の演出内容に昇格した後は、パネルの段階が昇格しても演出内容は第3の演出内容が維持され、第4の演出内容以上（Dキャラ以上）に昇格することがない。

【0067】

前記到達可能な演出内容毎におけるパネルの段階と昇格抽選当選時の演出内容（昇格可能な演出内容）を図7のテーブルに示す。

例えば、到達可能な演出内容として第1の演出内容におけるAキャラクターが登場するAリーチ（1）に決定された場合、パネルの段階が第1段階から第6段階の何れの段階に昇格してもAキャラクターが登場する第1の演出内容から演出内容が昇格することがない。

【0068】

また、到達可能な演出内容として第2の演出内容におけるBキャラクターが登場するBリーチ（2）に決定された場合、パネルの段階が第1段階ではAキャラクターが登場する第1の演出内容とされ、パネルの段階が第2段階以降ではBキャラクターが登場する第2の演出内容に抽選により昇格可能となり、第2段階の演出内容が出てからはパネルの段階が昇格しても、演出内容が第2の演出内容よりも高い段階に昇格することができなくなっている。

【0069】

また、到達可能な演出内容として第3の演出内容におけるCキャラクターが登場するCリーチ（3）に決定された場合、パネルの段階が第1段階ではAキャラクターが登場する第1の演出内容とされ、パネルの段階が第2段階ではBキャラクターが登場する第2の演出内容に抽選により昇格可能となり、パネルの段階が第3段階以降についてはCキャラクターが登場する第3の演出内容に抽選により昇格可能となり、第3段階の演出内容が出てからはパネルの段階が昇格しても、演出内容が第3の演出内容よりも高い段階に昇格することができなくなっている。

【0070】

また、到達可能な演出内容として第４の演出内容におけるＤキャラクターが登場するＤリーチ（４）に決定された場合、あるいは到達可能な演出内容として第５の演出内容におけるＥキャラクターが登場するＥリーチ（５）に決定された場合、または到達可能な演出内容として第６の演出内容における全回転リーチからなる全回転リーチ（６）に決定された場合についても前記と同様であり、演出内容が到達可能な演出内容になっていればパネルの段階が昇格しても演出内容は昇格しないようになっている（全回転リーチ（６）の場合は以降の演出内容はないで、第６の演出内容まで行けばもともと昇格しないようになっている）、具体的には図７に示す通りである。

【００７１】

なお、本実施例では、操作有効時間（本発明の操作有効期間）内に前記演出内容の段階が到達可能な演出内容に到達しなかった場合、演出内容が到達可能な演出内容に強制的に変更されると共に、前記演出内容の段階に関係なくパネルが最終段階（最高段階）の第６段階目になっていない場合には、第６段階目のサイズにされる（復活演出）。

【００７２】

図４に示す段階報知演出の具体例について説明する。図４に示す段階報知演出の例は、前記遊技操作ボタン６７の操作有効時間（本発明の操作有効期間）内に前記遊技操作ボタン６７を押下（操作）することによって信頼度を段階的に表示する演出であり、到達可能な演出内容が、前記第５段階のＥキャラクターが登場する内容からなるＥリーチの場合である。

【００７３】

まず図４の（４－１）～（４－２）のように、前記表示装置１０で特別図柄の変動表示が開始される。次に図４の（４－３）に示すように、前記表示装置１０に爆発画面が表示されて段階報知演出の開始が示唆され、前記表示装置１０の一部で特別図柄の変動が縮小表示される。次に図４の（４－４）に示すように、操作有効時間内になると、前記表示装置１０には前記遊技操作ボタン６７の連打を指示するＰＵＳＨボタンの絵と「連打」の文字が表示されると共に、パネル８１が最初の段階（第１段階）のサイズで表示され、パネル８１内には最初の段階（第１の演出内容）のＡキャラクターが登場する演出内容８３の動画が表示される。

【００７４】

前記遊技操作ボタン６７を押下すると、前記遊技操作ボタン６７の押下に起因してパネルの段階昇格抽選が行われ、抽選に外れる（昇格失敗する）と、図４の（４－５）のようにパネル８１のサイズが第１段階で維持されると共に、パネル８１内の演出内容８３が第１の演出内容のＡキャラクターの内容で維持される。

【００７５】

その後、更に前記遊技操作ボタン６７を押下している間に、前記遊技操作ボタン６７の押下に起因してパネルの段階昇格抽選が、前記遊技操作ボタン６７の押下毎に行われ、昇格に当選するとその都度前記パネル８１の段階が昇格してパネルサイズが大きくなる。また、演出内容の抽選に当選すると演出内容が昇格する。その際に演出内容の抽選に当選しなかった場合は演出内容は前のまま、本実施例では第１段階の演出内容が維持される。図４の（４－６）は、前記パネル８１が第２段階目のサイズに昇格し、前記演出内容８３については第１の演出内容のＡキャラクターの内容で維持された状態である。

【００７６】

更なる前記遊技操作ボタン６７の押下に起因してパネルの段階昇格抽選を行い、演出内容の抽選に当選すると演出内容が昇格する。つまり本実施例では、パネルの段階昇格抽選で当選した場合に演出内容が到達可能な演出内容になっていなければ演出内容を昇格させるかの抽選を行うように構成されている。図４の（４－７）は、前記パネル８１が第３段階目のサイズになり、前記演出内容８３が第３の演出内容のＣキャラクターが登場する演出内容となった状態である。本実施例では、パネル大きさに合わせて演出内容を昇格するため、パネルが第３段階目に昇格した際に演出内容も選択中の演出テーブルの第３の演出になるように構成されている。但し、到達可能な演出が第２の演出内容であれば見たと上

10

20

30

40

50

は第2の演出内容が表示されることになる。

【0077】

更なる前記遊技操作ボタン67の押下に起因するパネルの段階昇格抽選に当選すると、図4の(4-8)のようにパネル81が第4段階に昇格してパネルが第4段階目のサイズに大きくなると共に、前記演出内容の昇格抽選に当選すると、演出内容83が昇格して第4の演出内容のDキャラクターが登場する演出内容が表示される。

【0078】

更なる前記遊技操作ボタン67の押下に起因するパネルの段階昇格抽選に当選すると、図4の(4-9)のようにパネル81が第5段階に昇格してパネルが第5段階目のサイズに大きくなると共に、前記演出内容の昇格抽選に当選すると、演出内容83が昇格して第5の演出内容のEキャラクターが登場する演出内容が表示される。その際、前記Eキャラクターが登場する演出内容は、予め設定されている到達可能な演出内容であるため、今回の昇格によって前記到達可能な演出内容まで昇格したことになり、前記パネルが最終段階の第6段階目まで到達していない場合には、パネルの段階昇格抽選で当選した場合にパネルだけ第6段階目のサイズまで大きくされ、演出内容は昇格しないようにし、パネルの段階昇格抽選で当選しないで操作の有効時間が経過した場合もパネルだけ第6段階目のサイズまで大きくされ、演出内容は昇格しないように構成されている。

【0079】

図4の(4-10)のように、前記表示装置10で爆発画面((4-9)の状態を見せてから昇格する復活演出)が表示されて段階報知演出の終了が示唆され、続いて図4の(4-11)のように、パネル81が最終段階の第6段階目に昇格してパネルが第6段階目のサイズに大きくなると共に、到達可能な演出内容である前記第5の演出内容のEキャラクターが登場する演出内容が表示される。

【0080】

その後、図4の(4-12)のように、前記表示装置10で爆発画面(リーチ演出に繋がる発展演出)が表示され、縮小表示されている特別図柄がリーチ状態になる。次に図4の(4-13)のようにEリーチの演出が実行され、所定時間経過後に図4の(4-14)のように、特別図柄が停止表示される。

【0081】

遊技の当否判定結果が外れの場合には、前記表示装置10に左特別図柄、中特別図柄、右特別図柄が外れ図柄組合せ(ぞろ目以外の状態)で停止し、特別遊技(大当たり遊技)に移行することがない。そして、前記主制御基板200のRAMに記憶されている特別図柄保留球数が1以上であれば、再び前記と同様に大当たり乱数値等が取得され、取得された大当たり乱数値に基づいて大当たりの当否判定が行われると共に、選択された変動パターンに基づいて前記表示装置10で特別図柄の変動表示が行われ、それと共に演出パターンに基づく演出が表示される。

【0082】

一方、当否判定結果が大当たりの場合には、前記表示装置10に左特別図柄、中特別図柄、右特別図柄が大当たり図柄組合せ(本実施例ではぞろ目)で停止し、特別遊技(大当たり遊技)に移行する。

【0083】

特別遊技(大当たり遊技)状態になると、前記大入賞口45の開閉板46が開いて遊技領域6の表面を落下してくる遊技球を受け止め易くして、大入賞口45へ入賞可能にし、該大入賞口45への入賞があると、所定数の遊技球が賞球として払い出される。前記開閉板46は、所定時間(例えば15秒)経過後、或いは入賞球数が所定個数(例えば10個)となった時点で閉じるようにされ、15ラウンド、前記開閉板46の開閉を繰り返す。

【0084】

また、本実施例では、前記表示装置10に『0,0,0』、『2,2,2』、『4,4,4』等の偶数のぞろ目からなる通常大当たり図柄組合せで特別図柄が停止表示されると通常大当たりとなり、特別遊技(大当たり遊技)の終了後、次に大当たりの当否判定が行

10

20

30

40

50

われるまで、大当たりの確率が低確率（本実施例では（ $2/630$ （ $1/315$ ））とされる。一方、前記表示装置 10 に『1, 1, 1』、『3, 3, 3』、『5, 5, 5』等の奇数のぞろ目からなる確変大当たり図柄組合せで特別図柄が停止表示されると確変大当たりとなり、特別遊技（大当たり遊技）の終了後、次に大当たりの当否判定が行われるまで、大当たりの確率が高確率（本実施例では（ $12/630$ （ $6/315$ ））に設定され、さらに、前記下側始動入賞口 42 の開放（拡開）時間が、低確率（通常）状態の 1 秒から 2 秒に長くなり、かつ前記下側始動入賞口 42 の開放（拡開）回数が低確率（通常）状態の 1 回から 3 回に増え、さらに、普通図柄当たりの確率が低確率（通常）状態の $1/300$ から $1/5$ に増加する。

【0085】

10

以下に遊技機 1 における制御処理を説明する。前記主制御基板 200 の制御回路に設けられる主なフラグとして、本実施例では大当たりフラグ、大当たり終了フラグ、確変フラグ等が挙げられる。これらのフラグは、初期設定時には全て OFF（= 0）にされる。

まず、前記主制御基板 200 による制御処理について説明する。前記主制御基板 200 の制御により、図 8 のフローチャートに示すメイン処理 M が行われる。

メイン処理 M では、CPU 等の初期設定処理（S10）、割り込み禁止処理（S20）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S30）、割り込み許可処理（S40）が行われ、最終処理においてループ処理が行われている間に 4 ms 毎に割り込み処理（S100）が実行される。

【0086】

20

CPU 等の初期設定処理（S10）では、スタックの設定、割り込み時間の設定、CPU の設定、SIO、PIO、CTC の設定等が行われる。メイン処理 M は繰り返し行われるが、CPU 等の初期設定処理（S10）については、電源投入時のみに必要な初期制御手順であり、最初の 1 巡目のみに実行され、その後は実行されないが、周知であるので詳細は省略する。

【0087】

割り込み禁止処理（S20）では、4 msec ごとに割り込み処理（S100）が入ってきてても、割り込み許可となるまで、割り込みを禁止する。普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S30）では、種々の乱数が普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S30）ごとに加算され、前記のように各乱数の更新範囲上限値に至ると次に最低値に戻って再び加算が行われる。更新された乱数は前記主制御基板 200 の RAM に記憶される。割り込み許可処理（S40）では、4 msec ごとに入ってくる割り込み処理（S100）に対して許可をする。

30

【0088】

割り込み処理（S100）では、図 9 に示すように、出力処理（S101）、入力処理（S102）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）、始動入賞口検出処理（S104）、普通動作処理（S105）、特別動作処理（S106）、保留球数処理（S107）、電源断監視処理（S108）、その他の処理（S109）が順に行われる。

【0089】

出力処理（S101）では、各処理で設定された出力用のコマンド（指令信号）が各制御基板に送信される。

40

入力処理（S102）では、遊技機 1 に取り付けられている各種センサ（スイッチ）が検知した場合の信号入力が行われる。

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）では、前記メイン処理 M におけるループ処理内で行われている普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S30）と同様の処理が行われる。

【0090】

始動入賞口検出処理（S104）では、図 10 に示すように、前記上側始動入賞口 41 あるいは下側始動入賞口 42 への入賞が検出されたか判断され（S104-1）、入賞が検出されていない場合には前記普通図柄変動開始用ゲート 55 への遊技球通過が検出され

50

たか判断される (S 1 0 4 - 2)。前記普通図柄変動開始用ゲート 5 5 への遊技球通過が検出されていない場合には、この始動入賞口検出処理 (S 1 0 4) が終了する。一方、前記普通図柄変動開始用ゲート 5 5 への遊技球通過が検出された場合には、前記普通図柄保留球数が 4 以上か判断され (S 1 0 4 - 3)、4 以上の場合にはこの始動入賞口検出処理 (S 1 0 4) が終了する。一方、前記普通図柄保留球数が 4 未満であれば普通図柄保留球数に 1 加算され (S 1 0 4 - 4)、普通図柄乱数値が取得され、取得した普通図柄乱数値が主制御基板 2 0 0 の R A M における対応する領域に記憶する普通図柄乱数取得処理が行われ (S 1 0 4 - 5)、この始動入賞口検出処理 (S 1 0 4) が終了する。

【 0 0 9 1 】

前記 S 1 0 4 - 1 で前記上側始動入賞口 4 1 あるいは下側始動入賞口 4 2 への入賞が検出されたと判断されると、前記特別図柄保留球数が 4 以上か判断され (S 1 0 4 - 6)、4 以上の場合にはこの始動入賞口検出処理 (S 1 0 4) が終了する。一方、前記特別図柄保留球数が 4 未満であれば、特別図柄保留球数に 1 加算され (S 1 0 4 - 7)、大当たり乱数値、大当たり図柄乱数値、リーチ乱数値、変動パターン乱数値等の特別図柄関係乱数を取得して主制御基板 2 0 0 の R A M の対応する領域に記憶する特別図柄関係乱数取得処理が行われ (S 1 0 4 - 8)、この始動入賞口検出処理 (S 1 0 4) が終了する。

【 0 0 9 2 】

普通動作処理 (S 1 0 5) では、図 1 1 に示すように、まず前記下側始動入賞口 4 2 が開放中か確認される (S 1 0 5 - 1)。前記下側始動入賞口 4 2 が閉鎖中であれば、普通図柄保留球数が 0 か確認され (S 1 0 5 - 2)、0 であればこの普通動作処理 (S 1 0 5) が終了する。一方、普通図柄保留球数が 0 ではない場合には、前記始動入賞口検出処理 (S 1 0 4) の普通図柄乱数取得処理 (S 1 0 4 - 5) で取得されて主制御基板 2 0 0 の R A M に記憶されている取得普通図柄乱数値が読み出され (S 1 0 5 - 3)、現在確変中 (確変フラグが O N) か確認される (S 1 0 5 - 4)。確変中ではない場合、前記取得普通図柄乱数値が低確率状態の普通図柄当たり成立数値と対比されて両者が一致するか確認され、一致する場合には低確率状態での普通図柄当たりとなり、一致しない場合には外れと判断される (S 1 0 5 - 5)。外れの場合には、この普通動作処理 (S 1 0 5) が終了し、一方、普通図柄当たりの場合には、下側始動入賞口 4 2 を開放時間 1 秒、開放回数 1 回で開放する始動入賞口開放処理 1 が行われ (S 1 0 5 - 6)、その後にこの普通動作処理 (S 1 0 5) が終了する。それに対して、S 1 0 5 - 4 で確変中と判断されると、前記取得普通図柄乱数値が高確率状態の普通図柄当たり成立数値と対比されて両者が一致するか確認され、一致する場合には高確率状態での普通図柄当たりとなり、一致しない場合には外れと判断される (S 1 0 5 - 7)。外れの場合には、この普通動作処理 (S 1 0 5) が終了し、一方、普通図柄当たりの場合には、下側始動入賞口 4 2 を開放時間 2 秒、開放回数 3 回で開放する始動入賞口開放処理 2 が行われ (S 1 0 5 - 8)、その後にこの普通動作処理 (S 1 0 5) が終了する。

【 0 0 9 3 】

また、S 1 0 5 - 1 で下側始動入賞口 4 2 が開放中と判断されると、下側始動入賞口 4 2 の開放時間が経過 (終了) したか確認され (S 1 0 5 - 9)、始動入賞口開放時間が経過していない場合には、この普通動作処理 (S 1 0 5) が終了し、一方、始動入賞口開放時間が経過した場合には、下側始動入賞口 4 2 を閉鎖する処理が行われ (S 1 0 5 - 1 0)、その後にこの普通動作処理 (S 1 0 5) が終了する。

【 0 0 9 4 】

特別動作処理 (S 1 0 6) では、図 1 2 に示すように、特別動作ステータスが 1 ~ 4 の何れであるか判断される (S 1 0 6 - 1 ~ S 1 0 6 - 3)。前記特別動作ステータスが 1 の場合には特別図柄待機処理 (S 1 0 6 - 4) が行われ、前記特別動作ステータスが 2 の場合には変動中処理 (S 1 0 6 - 5) が行われ、前記特別動作ステータスが 3 の場合には特別図柄確定処理 (S 1 0 6 - 6) が行われ、前記特別動作ステータスが 4 の場合には特別電動役物処理 (S 1 0 6 - 7) が行われる。

【 0 0 9 5 】

特別動作ステータスが1の場合に行われる特別図柄待機処理(S106-4)では、図13に示すように、特別図柄保留球数が0か否か判断され(S106-4-1)、特別図柄保留球数が0の場合には前記表示装置10が特別図柄の変動中ではない待機画面(待ち受け画面)中か否か判断され(S106-4-9)、待機画面(待ち受け画面)中であれば、この特別図柄待機処理(S106-4)が終了する。一方、待機画面(待ち受け画面)中ではない場合には前記表示装置10を待機画面(待ち受け画面)にするための待機画面設定処理が行われ(S106-4-10)、次に待機中にセットされ(S106-4-11)、その後この特別図柄待機処理(S106-4)が終了する。なお、待機画面にする設定処理は、この設定処理がなされてから所定時間の間、前記上側始動入賞口41あるいは下側始動入賞口42に遊技球が入賞しない場合に、待ち受け画面をセットするコマンドが出力されるようにする処理である。

10

それに対して前記S106-4-1で特別図柄保留球数が0ではないと判断された場合には、特別図柄大当たり判定処理(S106-4-2)が行われる。

【0096】

特別図柄大当たり判定処理(S106-4-2)では、図14に示すように、まず、前記始動入賞口検出処理(S104)の特別図柄関係乱数取得処理(S104-8)で取得されて主制御基板200のRAMに記憶されている大当たり乱数値が読み出され(S106-4-2-1)、次に現在確変中(高確率状態)か確認される(S106-4-2-2)。確変中か否かは、確変フラグがONの場合に確変中と判断され、一方確変フラグがOFFの場合に確変中ではない低確率状態と判断される。確変中ではない低確率状態の場合、前記取得大当たり乱数値が低確率状態時の大当たり成立数値と対比されて両者が一致するか確認され、一致する場合には低確率状態での大当たりとなり、一致しない場合には外れと判断される(S106-4-2-3)。外れの場合には、この特別図柄大当たり判定処理(S106-4-2)が終了し、一方、大当たりの場合には、大当たりフラグがONにセットされ(S106-4-2-5)、その後この特別図柄大当たり判定処理(S106-4-2)が終了する。それに対して、S106-4-2-2で確変中(高確率状態)と判断されると、前記取得大当たり乱数値が高確率状態時の大当たり成立数値と対比されて両者が一致するか確認され、一致する場合には高確率状態での大当たりとなり、一致しない場合には外れと判断される(S106-4-2-4)。外れの場合には、この特別図柄大当たり判定処理(S106-4-2)が終了し、一方、大当たりの場合には、大当たりフラグがONにセットされ(S106-4-2-5)、その後この特別図柄大当たり判定処理(S106-4-2)が終了する。この特別図柄大当たり判定処理(S106-4-2)は、当否判定手段に相当する。

20

30

【0097】

前記特別図柄大当たり判定処理(S106-4-2)の次に特別図柄選択処理(S106-4-3)が行われる。

特別図柄選択処理(S106-4-3)では、前記表示装置10で停止表示する特別図柄の組合せ(判定結果の表示図柄)が決定され、決定された図柄の元となる図柄データが、前記出力処理(S101)でサブ制御基板205へ送信されるようにここでセットされる。なお、サブ制御基板205の処理では、受信した図柄データに基づく特別図柄の組合せが選択されて、前記表示制御基板210へ出力される。

40

【0098】

前記特別図柄選択処理(S106-4-3)では、図15に示すように、まず大当たりフラグがONか判断され(S106-4-3-1)、大当たりフラグがON、すなわち大当たりの場合には前記大当たり図柄乱数に基づく特別図柄が停止特別図柄としてセットされる(S106-4-3-2)。一方、大当たりフラグがONではない、すなわち外れの場合には、特別図柄データ乱数値(特別図柄データ1・特別図柄データ2・特別図柄データ3)を取得し(S106-4-3-3)、前記特別図柄データ1と特別図柄データ2と特別図柄データ3の乱数値が全て一致しているか判断され(S106-4-3-4)、一致している場合にはリーチ乱数値がリーチ成立数値と一致しているか判断される(S10

50

6 - 4 - 3 - 5)。リーチ乱数値がリーチ成立数値と一致している場合にはリーチ有りとなり、前記特別図柄データ1の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止左特別図柄、特別図柄データ2の乱数値に1加算した乱数値に割り当てられている特別図柄が停止中特別図柄、特別図柄データ3の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止右特別図柄にセットされる(S106-4-3-6)。一方、リーチ乱数値がリーチ成立数値と一致していない場合にはリーチ無しとなり、前記特別図柄データ1の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止左特別図柄、特別図柄データ2の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止中特別図柄、特別図柄データ3の乱数値に1加算した乱数値に割り当てられている特別図柄が停止右特別図柄にセットされる(S106-4-3-7)。

【0099】

前記S106-4-3-4で特別図柄データ1と2と3の乱数値が一致していないと判断された場合には、特別図柄データ1と3の乱数値が一致しているか判断される(S106-4-3-8)。特別図柄データ1と3の乱数値が一致している場合には、リーチ乱数値がリーチ成立数値と一致しているか判断される(S106-4-3-9)。リーチ乱数値がリーチ成立数値と一致している場合にはリーチ有りとなり、前記特別図柄データ1の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止左特別図柄、特別図柄データ2の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止中特別図柄、特別図柄データ3の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止右特別図柄にセットされる(S106-4-3-10)。一方、リーチ乱数値がリーチ成立数値と一致していない場合にはリーチ無しとなり、前記特別図柄データ1の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止左特別図柄、特別図柄データ2の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止中特別図柄、特別図柄データ3の乱数値に1加算した乱数値に割り当てられている特別図柄が停止右特別図柄にセットされる(S106-4-3-7)。

【0100】

前記S106-4-3-8で特別図柄データ1と3の乱数値が一致していない、すなわち特別図柄データ1, 2, 3が全て異なると判断された場合には、リーチ乱数値がリーチ成立数値と一致しているか判断される(S106-4-3-11)。リーチ乱数値がリーチ成立数値と一致している場合にはリーチ有りとなり、前記特別図柄データ3の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止左特別図柄と停止右特別図柄にセットされると共に、特別図柄データ3の乱数値に1加算した乱数値に割り当てられている特別図柄が停止中特別図柄にセットされる(S106-4-3-12)。一方、リーチ乱数値がリーチ成立数値と一致していない場合にはリーチ無しとなり、前記特別図柄データ1の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止左特別図柄、特別図柄データ2の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止中特別図柄、特別図柄データ3の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止右特別図柄にセットされる(S106-4-3-10)。前記特別図柄選択処理(S106-4-3)は、図柄データ決定手段に相当し、ここで決定された図柄データがサブ制御基板205に送信されて、サブ制御基板205の処理で図柄データに従って表示装置10に表示する図柄が設定される。本実施例では、表示装置に表示する図柄を主制御基板200で選択しているが、サブ制御基板205で決定してもよいとする。また、主制御基板200で決定した図柄を表示装置と異なる他の表示装置で表示し、主制御基板200で決定した図柄の図柄データに基づいて表示装置に表示する図柄をサブ制御基板205で決定してもよいとする。その際は、主制御基板200とサブ制御基板205による表示方法が異なるが、サブ制御基板205が主制御基板200のデータに基づいて図柄を決定していれば互いの図柄の認識が異なっても良いとする。

【0101】

前記特別図柄選択処理(S106-4-3)の次に特別図柄変動パターン選択処理(S106-4-4)が行われる。

特別図柄変動パターン選択処理(S106-4-4)は、変動パターン選択手段に相当し、当否判定結果に基づき複数の変動パターンテーブルから一つのテーブル(変動パターンテーブル)が選択され、選択した変動パターンテーブルから前記変動パターン乱数値に

10

20

30

40

50

より一つの変動パターン（変動コマンド）が選択される。前記のように、各変動パターンテーブルに含まれる複数の変動パターンのうち3番目～5番目の変動パターンには前記ボタン押下演出を有する演出が割り当てられ、さらに5番目の変動パターンには、段階報知を有する演出が割り当てられている。

【0102】

前記特別図柄変動パターン選択処理（S106-4-4）では、図16及び図17に示すように、まず、確変中（高確率状態）か否かが判定される（S106-4-4-1）。確変中ではない通常状態（低確率状態）の場合には、大当たりフラグがON（大当たり）か否かが判定される（S106-4-4-2）。大当たりフラグがON（大当たり）の場合には、通常当たり変動パターンテーブルから変動パターン乱数値に応じて変動パターンが選

10

【0103】

一方、S106-4-4-2で大当たりフラグがOFF（外れ）と判定されると、記憶されていたリーチ乱数値が読み出されてリーチ成立数値と一致するか判定され（S106-4-4-4）、一致する場合には通常リーチハズレ変動パターンテーブルから変動パターン乱数値に応じて変動パターンが選択され（S106-4-4-5）、一致しない場合には通常ハズレ変動パターンテーブルから変動パターン乱数値に応じて変動パターンが選

【0104】

前記S106-4-4-1で確変中（高確率状態）と判断されると、大当たりフラグがON（大当たり）か否かが判断される（S106-4-4-7）。大当たりフラグがON（大当たり）の場合には、確変当たり変動パターンテーブルから変動パターン乱数値に応じて変動パターンが選択される（S106-4-4-8）。

20

【0105】

一方、S106-4-4-7で大当たりフラグがOFF（外れ）と判定されると、記憶されているリーチ乱数値が読み出されてリーチ成立数値と一致するか判定され、一致する場合には確変リーチハズレ変動パターンテーブルから変動パターン乱数値に応じて変動パターンが選択され（S106-4-4-10）、一致しないと判定された場合には確変ハズレ変動パターンテーブルから変動パターン乱数値に応じて変動パターンが選択される（S106-4-4-11）。

30

【0106】

前記変動パターンの選択後、選択した変動パターンの変動コマンドが出力バッファに格納され（S106-4-4-12）、次にその他の処理が行われ（S106-4-4-13）、その後この特別図柄変動パターン選択処理（S106-4-4）が終了する。

【0107】

前記特別図柄変動パターン選択処理（S106-4-4）の次に特別図柄乱数シフト処理（S106-4-5）が行われる。

特別図柄乱数シフト処理（S106-4-5）では、前記RAMの特別図柄保留球数のデータ記憶領域において、ロード（読み出し）順位一位のアドレスの記憶領域に記憶されていた特別図柄保留球数のデータが、先の処理によりロードされて空席となることに起因して、ロード順位が二位以降のアドレスに記憶されている特別図柄保留球数のデータについて、ロード順位を一つずつ繰り上げるアドレスのシフトが行われる。具体的には、図18に示すように、まず、前記主制御基板200のRAMに記憶されている前記特別図柄保留球数から1減算（例えば保留球数2のものは1にされ、3のものは2にされる等）され（S106-4-5-1）、次に各保留球数に対応するデータが各保留球数から1減算した保留球数のRAMアドレスにシフトされ（S106-4-5-2）、続いて最上位（ロード順位が最後、本実施例では4個目）の特別図柄保留球数に対応するRAMアドレスに0がセットされる（S106-4-5-3）。

40

【0108】

前記特別図柄乱数シフト処理（S106-4-5）に次いで、特別図柄変動開始処理（

50

S 1 0 6 - 4 - 6) が行われる。特別図柄変動開始処理 (S 1 0 6 - 4 - 6) では、特別図柄の変動開始に必要な処理が行われる。

前記特別図柄変動開始処理 (S 1 0 6 - 4 - 6) の次に、特別動作ステータスが 2 に設定され (S 1 0 6 - 4 - 7)、待機中が解除され (S 1 0 6 - 4 - 8)、前記特別図柄待機処理 (S 1 0 6 - 4) が終了する。

【 0 1 0 9 】

前記特別動作ステータスが 2 の場合に行われる変動中処理 (S 1 0 6 - 5) では図 1 9 に示すように、まず特別図柄の変動時間 (変動パターンの変動時間) が終了したか否か判断され (S 1 0 6 - 5 - 1)、変動時間が終了していなければこの変動中処理 (S 1 0 6 - 5) が終了する。一方、変動時間が終了していれば変動停止コマンドがセットされる (S 1 0 6 - 5 - 2)。続いて特別動作ステータスが 3 にセットされ (S 1 0 6 - 5 - 3)、その他必要な処理 (S 1 0 6 - 5 - 4) が行われた後に、この変動中処理 (S 1 0 6 - 5) が終了する。

10

【 0 1 1 0 】

前記特別動作ステータスが 3 の場合に行われる特別図柄確定処理 (S 1 0 6 - 6) では図 2 0 に示すように、まず大当たりフラグが ON か否か、すなわち大当たりか否か判断される (S 1 0 6 - 6 - 1)。大当たりフラグが ON、すなわち大当たりの場合には、大当たりコマンドが出力バッファに格納され (S 1 0 6 - 6 - 2)、特別動作ステータスが 4 にセットされた (S 1 0 6 - 6 - 3) 後、この特別図柄確定処理 (S 1 0 6 - 6) が終了する。一方、大当たりフラグが OFF、すなわち外れの場合には、特別動作ステータスが 1 にセットされ (S 1 0 6 - 6 - 4)、この特別図柄確定処理 (S 1 0 6 - 6) が終了する。

20

【 0 1 1 1 】

前記特別動作ステータスが 4 の場合に行われる特別電動役物処理 (S 1 0 6 - 7) は、特別遊技実行手段 (大当たり遊技実行手段) に相当する。特別電動役物処理 (S 1 0 6 - 7) では、図 2 1 及び図 2 2 に示すように、確変フラグが OFF にされ (S 1 0 6 - 7 - 1)、前記表示装置 1 0 で大当たりオープニングが実施されたか確認される (S 1 0 6 - 7 - 2)。大当たりオープニングが実施されていない場合には、大当たりオープニングを実施させるための大当たりオープニングコマンドがセットされ (S 1 0 6 - 7 - 3)、その後大当たり終了フラグが ON (大当たり遊技終了) か否か判断される (S 1 0 6 - 7 - 4)。一方、大当たりオープニングが実施済みの場合には、次に大当たり終了フラグが ON (大当たり遊技終了) か否か判断される (S 1 0 6 - 7 - 4)。

30

【 0 1 1 2 】

大当たり終了フラグが ON ではない、すなわち大当たり遊技終了ではない場合には現在大入賞口 4 5 が開放中か否か判断され (S 1 0 6 - 7 - 5)、開放中ではなく閉鎖中の場合には大入賞口 4 5 の開放時間か否か判断される (S 1 0 6 - 7 - 6)。大入賞口 4 5 の開放時間の場合には大入賞口の開放処理 (ラウンド中の表示のための大当たりラウンドコマンドの設定等) が行われ (S 1 0 6 - 7 - 7)、その後この特別電動役物処理 (S 1 0 6 - 7) が終了する。それに対して大入賞口 4 5 の開放時間となっていないときには、この特別電動役物処理 (S 1 0 6 - 7) が終了する。

40

【 0 1 1 3 】

一方、前記 S 1 0 6 - 7 - 5 で大入賞口 4 5 が開放中と判断されると、大入賞口 4 5 に 1 0 個遊技球が入賞 (S 1 0 6 - 7 - 8)、若しくはラウンド終了時間 (本実施例では 3 0 秒) 経過 (S 1 0 6 - 7 - 9) の何れかであるか否か判断され、何れでもない場合にはそのままこの特別電動役物処理 (S 1 0 6 - 7) が終了し、それに対して大入賞口 4 5 に 1 0 個遊技球が入賞、若しくはラウンド終了時間経過の何れかである場合には、大入賞口閉鎖処理 (S 1 0 6 - 7 - 1 0) とラウンドカウンタの値から 1 減算する処理 (S 1 0 6 - 7 - 1 1) が行われる。なお、前記大入賞口閉鎖処理 (S 1 0 6 - 7 - 1 0) では、大入賞口閉鎖のコマンドが出力バッファにセットされる。続いて、ラウンドカウンタが 0 か否か判断され (S 1 0 6 - 7 - 1 2)、ラウンドカウンタが 0 ではない場合には、そのま

50

まこの特別電動役物処理（S 1 0 6 - 7）が終了し、それに対してラウンドカウンタが 0 の場合には、大当たり終了処理（S 1 0 6 - 7 - 1 3）が行われる。大当たり終了処理では、エンディングの準備が行われ、大当たりエンディングコマンドがセットされる。その後、大当たり終了フラグが ON にされ（S 1 0 6 - 7 - 1 4）、この特別電動役物処理（S 1 0 6 - 7）が終了する。

【 0 1 1 4 】

それに対し、前記 S 1 0 6 - 7 - 4 で大当たり終了フラグが ON、すなわち大当たり終了と判断されると、大当たり終了フラグを OFF にセットする処理（S 1 0 6 - 7 - 1 5）と、大当たりフラグを OFF にする処理（S 1 0 6 - 7 - 1 6）が行われ、次に停止特別図柄が確変図柄（奇数のぞろ目）であるか確認され（S 1 0 6 - 7 - 1 7）、停止特別図柄が確変図柄である場合には確変フラグが ON にされ（S 1 0 6 - 7 - 1 8）、一方、停止特別図柄が確変図柄ではなく通常図柄（偶数のぞろ目）である場合には確変フラグが OFF にされ（S 1 0 6 - 7 - 1 9）、その後特別動作ステータスが 1 にセットされ（S 1 0 6 - 7 - 2 0）、この特別電動役物処理（S 1 0 6 - 7）が終了する。

【 0 1 1 5 】

前記特別動作処理（S 1 0 6）の次に保留球数処理（S 1 0 7）が行われる。保留球数処理（S 1 0 7）では、図 2 3 に示すように現在の保留球数がロードされ（S 1 0 7 - 1）、保留球数が出力バッファにセットされる（S 1 0 7 - 2）

【 0 1 1 6 】

前記保留球数処理（S 1 0 7）の次に電源断監視処理（S 1 0 8）が行われる。電源断監視処理（S 1 0 8）では、図 2 4 に示すように、電源断信号が入力したか判断され（S 1 0 8 - 1）、電源断信号が入力していない場合にはこの電源断監視処理（S 1 0 8）が終了する。一方、電源断信号が入力している場合には、現在のデータ（遊技状態）が前記主制御基板 2 0 0 の RAM に記憶され（S 1 0 8 - 2）、その後電源断フラグが ON に設定され（S 1 0 8 - 3）、この電源断監視処理（S 1 0 8）が終了する。なお、前記主制御基板 2 0 0 の RAM に記憶されるデータ（遊技状態）としては、大きく分けて、表示待機中、図柄変動中、図柄確定表示中、大当たり遊技中のデータがあり、さらにそれぞれ確変状態（高確率状態）と通常状態（低確率状態）のデータがある。

【 0 1 1 7 】

前記電源断監視処理（S 1 0 8）の次にその他の処理（S 1 0 9）が行われる。その他の処理（S 1 0 9）では、遊技制御に必要なその他の処理が行われる。

【 0 1 1 8 】

前記サブ制御基板（サブ制御装置）2 0 5 が行う処理について説明する。

前記サブ制御基板 2 0 5 が行うサブ制御メイン処理 J では、図 2 5 に示すように、遊技機 1 の電源投入時にサブ制御基板 2 0 5 において CPU 初期化処理が行われる（S 2 0 1）。CPU 初期化処理では、外部 INT 割り込み（受信割り込み）処理（S 3 0 0）、2 m s タイマ割り込み処理（S 4 0 0）、1 0 m s タイマ割り込み処理（S 5 0 0）に対する設定等が行われる。次に、電源断信号が ON で RAM の内容が正常か判断される（S 2 0 2）。電源断信号が ON でなかったり、電源断信号が ON で RAM の内容が正常でない場合など電源断信号の状態と RAM の内容正常の両方を満たさない場合は、RAM の初期化が行われ（S 2 0 3）、その後ウォッチドッグタイマカウンタ 1、2 の初期化が行われる（S 2 0 4）。一方、電源断信号 ON と RAM の内容正常の両方を満たす場合には、RAM の初期化を行うことなくウォッチドッグタイマカウンタ 1、2 の初期化が行われる（S 2 0 4）。S 2 0 1 ~ S 2 0 4 の処理は、電源投入時の 1 順目にのみ実行され、その後は実行されることがない。

【 0 1 1 9 】

ウォッチドッグタイマカウンタ 1、2 の初期化（S 2 0 4）の後、ループ処理で割り込み禁止（S 2 0 5）、乱数シード更新（S 2 0 6）、コマンド送信処理（S 2 0 7）、ウォッチドッグタイマカウンタ 1 初期化（S 2 0 8）、割り込み許可（S 2 0 9）が行われる。また、ループ処理の間に、外部 INT 割り込み処理（S 3 0 0）、2 m s タイマ割り

込み処理 (S 4 0 0)、1 0 m s タイマ割り込み処理 (S 5 0 0) が行われる。

【 0 1 2 0 】

割り込み禁止 (S 2 0 5) では、割り込みが入っても割り込みを禁止する。

乱数シード更新 (S 2 0 6) では、サブ制御基板 2 0 5 に設けられている乱数用カウンタの更新が行われる。

コマンド送信処理 (S 2 0 7) では、サブ制御処理においてセットされた各種のコマンドが対応する基板、装置等に送信される。

ウォッチドッグタイマカウンタ 1 初期化 (S 2 0 8) では、ウォッチドッグタイマカウンタ 1 の値が初期化される。

割り込み許可 (S 2 0 9) では、割り込みの実行を許可する。

10

【 0 1 2 1 】

外部 I N T 割り込み処理 (S 3 0 0) では、図 2 6 に示すように、前記主制御基板 2 0 0 からのストローブ (S T B) 信号が O N が確認され (S 3 0 1)、ストローブ信号が O N、すなわち外部 I N T 入力部にストローブ信号が入力されると、前記主制御基板 2 0 0 から出力されたコマンド (制御信号) の受信および R A M への格納が行われる (S 3 0 2)。それに対し、ストローブ信号が O N になっていなければ、その時点でこの外部 I N T 割り込み処理 (S 3 0 0) が終了する。

【 0 1 2 2 】

2 m s タイマ割り込み処理 (S 4 0 0) では、図 2 7 に示すように、ランプデータ出力処理 (S 4 0 1)、S w / 駆動出力処理 (S 4 0 2)、入力処理 (S 4 0 3)、ウォッチドッグタイマ処理 (S 4 0 4) が行われる。ランプデータ出力処理 (S 4 0 1) では、後述の 1 0 m s タイマ割り込み処理で作成されたランプのデータが出力される。S w / 駆動出力処理 (S 4 0 2) では、駆動データの作成、出力処理が行われる。入力処理 (S 4 0 3) では、スイッチのエッジデータ及びレベルデータが作成される。また、ウォッチドッグタイマ処理 (S 4 0 4) では、ウォッチドッグタイマのリセット処理が行われる。

20

【 0 1 2 3 】

1 0 m s タイマ割り込み処理 (S 5 0 0) では、図 2 8 に示すように、スイッチ状態取得処理 (S 5 0 1)、音声制御処理 (S 5 0 2)、報知タイマ判定処理 (S 5 0 3)、メインコマンド解析処理 (S 5 0 4)、S W 処理 (S 5 0 5)、ランプ処理 (S 5 0 6) が行われる。

30

【 0 1 2 4 】

スイッチ状態取得処理 (S 5 0 1) では、2 m s タイマ割り込み処理 (S 4 0 0) で作成されたスイッチデータが、1 0 m s タイマ割り込み処理用のスイッチデータとして格納される。

音声制御処理 (S 5 0 2) では、前記スピーカ 3 8 から発する音声のための処理が行われる。

報知タイマ判定処理 (S 5 0 3) では、R A M クリア、扉開放報知等、報知開始、報知解除から一定期間経過後に報知解除を行うための時間管理のための処理が行われる。

【 0 1 2 5 】

メインコマンド解析処理 (S 5 0 4) は、本発明の演出パターン選択手段に相当する。メインコマンド解析処理 (S 5 0 4) では、図 2 9 に示すように、まず、受信コマンドが大当たりに関するコマンドか確認される (S 5 0 4 - 1)。大当たりに関するコマンドの場合には、大当たり設定処理 (S 5 0 4 - 2) が行われ、その後このメインコマンド解析処理 (S 5 0 4) が終了する。なお、前記大当たり設定処理 (S 5 0 4 - 2) では、大当たりの表示や効果音等に関する設定が行われる。一方、受信コマンドが大当たりに関するコマンドとは異なる場合には、変動に関するコマンドか確認される (S 5 0 4 - 3)。受信コマンドが変動コマンドとは異なる場合、受信コマンドに対応するその他の設定処理 (S 5 0 4 - 4) が行われ、その後このメインコマンド解析処理 (S 5 0 4) が終了する。

40

【 0 1 2 6 】

50

S 5 0 4 - 3 で受信コマンドが変動に関するコマンドと判断された場合、受信した変動に関するコマンドが、ボタン押下演出を有する変動に関するコマンドか確認される (S 5 0 4 - 5)。ボタン押下演出を有する変動に関するコマンドとは異なる場合、ボタン押下を伴わない演出パターン作成処理が行われ (S 5 0 4 - 6)、その後このメインコマンド解析処理 (S 5 0 4) が終了する。一方、受信した変動コマンドがボタン押下演出を有する変動に関するコマンドの場合、S W 設定処理 (S 5 0 4 - 7) が行われる。

【 0 1 2 7 】

S W 設定処理 (S 5 0 4 - 7) では、図 3 0 に示すように、段階報知を有する変動に関するコマンドか判断される (S 5 0 4 - 7 - 1)。段階報知を有する変動に関するコマンドの場合には段階報知を有する変動時の S W 処理で参照される段階報知用 S W の設定 (演出テーブル等の設定) がされる (S 5 0 4 - 7 - 2)。一方、段階報知を有する変動に関するコマンドとは異なる場合には S W 処理に必要な応じた設定が行われ (S 5 0 4 - 7 - 3)、その後この S W 設定処理 (S 5 0 4 - 7) が終了する。なお、前記 S 5 0 4 - 7 - 2 における段階報知用 S W を設定する処理では、図 6 に示した演出内容の抽選テーブル 1 ~ 4 から、使用する演出内容の抽選テーブルが抽選で決定される。抽選テーブルの抽選は、前記サブ制御基板 2 0 5 に設けられた演出抽選テーブル用カウンタの演出抽選テーブル乱数を取得して行う。演出抽選テーブル乱数は 0 ~ 4 9 で構成され、前記乱数シード更新処理 (S 2 0 6) で更新される。取得した演出抽選テーブル乱数が 0 ~ 1 6 の場合には図 6 のテーブル 1、演出抽選テーブル乱数が 1 7 ~ 3 1 の場合には図 6 のテーブル 2、取得した演出抽選テーブル乱数が 3 2 ~ 4 2 の場合には図 6 のテーブル 3、取得した演出抽選テーブル乱数が 4 3 ~ 4 9 の場合には図 6 のテーブル 4 に決定される。その為、本実施例ではテーブル 1 が選ばれ易く、テーブル 4 に近づくほど選ばれ難くなっている。また、抽選率は当りの場合と外れの場合で異ならせてもよく、例えば当りの時の方がテーブル 4 を選ばれ易くし、外れの時の方がテーブル 1 を選ばれ易くする等してもよい。

【 0 1 2 8 】

前記 S W 設定処理 (S 5 0 4 - 7) の次に段階報知を有する変動に関するコマンドか確認される (S 5 0 4 - 8)。段階報知を有する変動に関するコマンドの場合には段階報知のボタン押下演出 (段階報知演出) を有する演出パターン作成処理 (S 5 0 4 - 9) が行われ、それに対して段階報知を有する変動に関するコマンドとは異なる場合にはその他のボタン押下演出を有する演出パターン作成処理 (S 5 0 4 - 1 0) が行われ、その後このメインコマンド解析処理 (S 5 0 4) が終了する。段階報知のボタン押下演出 (段階報知演出) を有する演出パターンは、操作演出パターンに相当する。

【 0 1 2 9 】

前記段階報知のボタン押下演出を有する演出パターン作成処理 (S 5 0 4 - 9) では、図 3 1 に示すように、前記演出乱数値が取得され (S 5 0 4 - 9 - 1)、次に当たり変動に関するコマンドか確認される (S 5 0 4 - 9 - 2)。当たり変動に関するコマンドの場合には当たり用演出内容設定処理 (S 5 0 4 - 9 - 3) が行われ、当たり変動に関するコマンドとは異なる場合には外れ用演出内容設定処理 (S 5 0 4 - 9 - 4) が行われ、その後この段階報知のボタン押下演出を有する演出パターン作成処理 (S 5 0 4 - 9) (演出内容決定手段) が終了する。

【 0 1 3 0 】

当たり用演出内容設定処理 (S 5 0 4 - 9 - 3) では、当否判定結果が当たりの場合に到達可能な演出内容 (すなわち最終段階の演出内容) が決定される。図 3 2 に示すように、取得した演出乱数値が 0 ~ 6 8、6 9 ~ 1 2 0、1 2 1 ~ 1 5 2、1 5 3 ~ 1 8 0、1 8 1 ~ 1 9 4、1 9 5 ~ 1 9 9 の何れの範囲が確認される (S 5 0 4 - 9 - 3 - 1 ~ S 5 0 4 - 9 - 3 - 5)。取得演出乱数値が 0 ~ 6 8 の場合には到達可能な演出内容が E リーチ (5) に設定され (S 5 0 4 - 9 - 3 - 6)、取得演出乱数値が 6 9 ~ 1 2 0 の場合には到達可能な演出内容が D リーチ (4) に設定され (S 5 0 4 - 9 - 3 - 7)、取得演出乱数値が 1 2 1 ~ 1 5 2 の場合には到達可能な演出内容が C リーチ (3) に設定され (S 5 0 4 - 9 - 3 - 8)、取得演出乱数値が 1 5 3 ~ 1 8 0 の場合には到達可能な演出内容が B リーチ

チ(2)に設定され(S504-9-3-9)、取得演出乱数値が181~194の場合には到達可能な演出内容がAリーチ(1)に設定され(S504-9-3-10)、取得演出乱数値が195~199の場合には到達可能な演出内容が全回転リーチ(6)に設定され(S504-9-3-11)、その後この当たり用演出内容設定処理(S504-9-3)が終了する。

【0131】

外れ用演出内容設定処理(S504-9-4)では、当否判定結果が外れの場合に到達可能な演出内容(すなわち最終段階の演出内容)が決定される。図33に示すように、取得した演出乱数値が0~58、59~110、111~152、153~185、186~199の何れの範囲が確認される(S504-9-4-1~S504-9-4-4)。取得演出乱数値が0~58の場合には到達可能な演出内容がAリーチ(1)に設定され(S504-9-4-5)、取得演出乱数値が59~110の場合には到達可能な演出内容がBリーチ(2)に設定され(S504-9-4-6)、取得演出乱数値が111~152の場合には到達可能な演出内容がCリーチ(3)に設定され(S504-9-4-7)、取得演出乱数値が153~185の場合には到達可能な演出内容がDリーチ(4)に設定され(S504-9-4-8)、取得演出乱数値が186~199の場合には到達可能な演出内容がEリーチ(5)に設定され(S504-9-4-9)、その後この外れ用演出内容設定処理(S504-9-3)が終了する。

【0132】

なお、本実施例では、前記当たり用演出内容設定処理(S504-9-3)において到達可能な演出内容(最終段階の演出内容)が決定される処理(S504-9-3-6~S504-9-3-11)及び、前記外れ用演出内容設定処理(S504-9-4)において到達可能な演出内容(最終段階の演出内容)が決定される処理(S504-9-4-5~S504-9-4-9)において、パネルの到達可能な段階(パネルの最終段階)も決定され、本実施例では何れの場合も到達可能なパネルの段階(最終段階のパネルの段階)は第6段階に設定される。

前記当たり用演出内容設定処理(S504-9-3)及び前記外れ用演出内容設定処理(S504-9-4)は、最終段階設定手段に相当する。

【0133】

前記SW処理(S505)では、図34に示すように、まず、ボタン押下演出を有する演出か確認される(S505-1)。ボタン押下演出を有する演出とは異なる場合、その他のボタン押下処理が行われ(S505-11)、その後このSW処理(S505)が終了する。一方、ボタン押下演出を有する演出の場合、段階報知のボタン押下演出(段階報知演出)か判断される(S505-2)。段階報知のボタン押下演出(段階報知演出)とは異なる場合、段階報知のボタン押下演出(段階報知演出)とは異なるボタン押下演出に対応した処理(S505-10)を行い、このSW処理(S505)が終了する。一方、段階報知のボタン押下演出(段階報知演出)の場合、操作有効時間内(操作有効期間内)か確認される(S505-3)。

【0134】

S505-3で操作有効時間内と判断されると、前記遊技操作ボタン67が押下(操作)されたか確認される(S505-4)。前記遊技操作ボタン67が押下された場合には、遊技操作ボタン67の押下回数に1加算され(S505-5)、次に段階報知SW詳細処理(S505-6A又はS505-6-B)が行われ、その後、再び操作有効時間内かを判断する処理(S505-3)に戻り、それ以降の前記処理が繰り返される。一方、前記S505-3で操作有効時間外と判断されると、到達可能な演出内容まで到達しているか確認される(S505-7)。到達可能な演出内容まで到達している場合、パネルが最終段階(最高段階及び到達可能な段階であり、実施例では第6段階)でなければパネルを最終段階に設定する処理(S505-9)を行った後に、このSW処理(S505-9)が終了する。(本実施例では、演出内容が昇格するタイミングはパネルが昇格する時になっているが、演出内容が到達可能な演出内容になっていても必ずしもパネルが最終段階に

到達しているとは限らないように構成されている)。一方、到達可能な演出内容まで到達していない場合には、到達可能な演出内容まで昇格させる処理(S505-8)を行うと共に、パネルの段階が最終段階(最高段階及び到達可能な段階であり、実施例では第6段階)でなければパネルを最終段階に設定する処理(S505-9)を行った後に、このSW処理(S505-9)が終了する。前記S505-4は本発明の操作検出手段に相当し、また前記S505-8、S505-9は演出内容強制昇格手段(復活演出)に相当する。

【0135】

前記段階報知SW詳細処理は第1実施例の段階報知SW詳細処理(S505-6A)と、第2実施例の段階報知SW詳細処理(S505-6B)と、第3実施例の段階報知SW詳細処理(S505-6C)がある。第1実施例の段階報知SW詳細処理(S505-6A)と、第2実施例の段階報知SW詳細処理(S505-6B)と、第3実施例の段階報知SW詳細処理(S505-6C)は、本発明における段階報知手段に相当する。

第1実施例の段階報知SW詳細処理(S505-6A)では、図35に示すように、まずパネルが最終段階(最高段階)に到達しているか確認される(S505-6A-1)。パネルが最終段階に到達している場合にはこの段階報知SW詳細処理(S505-6A)が終了する。前記S505-6A-1はパネル段階判断手段に相当する。

【0136】

一方、前記S505-6A-1でパネルが最終段階に到達していないと判断された場合、前記遊技操作ボタン67の押下回数(操作回数)が1~5回目か確認される(S505-6A-2)。押下回数が1~5回目の場合には、パネル段階の昇格抽選テーブルとして、図5の抽選テーブルAを使用して昇格抽選が行われる(S505-6A-3)。一方、押下回数が1~5回目ではない、すなわち6回目以上の場合には、パネル段階の昇格抽選テーブルとして、図5の抽選テーブルBを使用して昇格抽選が行われる(S505-6A-4)。昇格抽選は、パネル昇格乱数値(例0~99から)を取得して行う。取得したパネル昇格乱数値が、抽選テーブルAまたはBにおいて、該当する段階の昇格当選率の数値以下の場合、例えば抽選テーブルAの場合であれば各段階の昇格率は25%のため、取得したパネル昇格乱数値の値が0~24の範囲内の場合に当選とされ、パネル昇格乱数値の値が25~99の範囲内の場合には当選しないため、昇格しないように設定されている。また、抽選テーブルBの場合であればパネルの段階が1であれば昇格率が50%(パネル昇格乱数値の値が0~49の範囲内)で、パネルの段階が5であれば80%(パネル昇格乱数値の値が0~79の範囲内)で昇格するため、抽選テーブルAよりも抽選テーブルBの方が昇格する可能性が高くなっている。そのため押下回数が1~5回目で昇格しなかった場合はそれ以降で昇格し易く構成されている。

【0137】

次に、前記パネル段階の昇格抽選結果が昇格当選か否か判断される(S505-6A-5)。昇格に外れの場合にはこの段階報知SW詳細処理(S505-6A)が終了する。一方、昇格に当選の場合には、パネルの段階昇格実施(すなわちパネルサイズの一段階拡大)が行われ(S505-6A-6)、押下回数が0にリセットされる(S505-6A-7)。次に演出内容が到達可能な演出内容(到達可能な最終段階の演出内容)に到達しているか確認される(S505-6A-8)。演出内容が到達可能な内容に到達している場合には、この段階報知SW詳細処理(S505-6A)が終了する。なお、前記S505-6A-3、S505-6A-4、S505-6A-5は、パネル段階昇格抽選手段に相当する。また、S505-6A-6は、パネル段階昇格手段に相当し、前記S505-6A-8は演出内容段階判断手段に相当する。

【0138】

一方、S505-6A-8で演出内容が到達可能な内容に到達していないと判断された場合には、演出内容昇格抽選が行われる(S505-6A-9)。演出内容昇格抽選では、前記SW設定処理(S504-7)において行われた段階報知用SW設定(S504-7-2)で設定された図6の演出昇格抽選テーブル(テーブル1~4から選択されたテ

ブル)と、当たり用演出内容設定処理(S504-9-3)或いは外れ用演出内容設定処理(S504-9-4)で設定された到達可能な演出内容におけるパネルの段階(図7に示す到達可能な演出内容毎のテーブル)に応じて決定される。

【0139】

なお、前記演出内容昇格抽選は、前記演出内容昇格乱数値を取得して行う。取得した演出内容昇格乱数値が、図6のテーブル1~4から選択されたテーブルにおいて、該当する段階の昇格当選率に基づき、かつ図7に示した前記到達可能な演出内容においてパネルの段階毎に設定されているパネル昇格抽選当選時の演出内容よりも現在の演出内容の段階が低い場合に抽選される。次に演出内容の昇格抽選結果が当選か否か判断(選択されたテーブルに基づき、抽選時の演出内容の段階に合わせて抽選)される(S505-6A-10)。昇格当選の場合には演出内容の昇格が実施され(S505-6A-11)、その後この段階報知SW詳細処理(S505-6A)が終了する。尚、パネルの段階や演出内容の段階は設定時や昇格時等に記憶するように構成されている。一方、S505-6A-10で抽選結果が外れと判断されると、この段階報知SW詳細処理(S505-6A)が終了する。前記S505-6A-9、S505-6A-10は、演出内容昇格抽選手段に相当する。また、S505-6A-11は、演出内容昇格手段に相当する。

【0140】

第2実施例の段階報知SW詳細処理(S505-6B)では、図36に示すように、まずパネルが最終段階(最高段階)に到達しているか確認される(S505-6B-1)。パネルが最終段階に到達している場合には、後述の演出内容が到達可能な内容に到達しているかの判断処理(S505-6B-8)へジャンプする。前記S505-6B-1はパネル段階判断手段に相当する。

【0141】

一方、前記S505-6B-1でパネルが最終段階に到達していないと判断された場合、前記遊技操作ボタン67の押下回数(操作回数)が1~5回目か確認される(S505-6B-2)。押下回数が1~5回目の場合には、パネル段階の昇格抽選テーブルとして、図5の抽選テーブルAを使用して昇格抽選が行われる(S505-6B-3)。一方、押下回数が1~5回目ではない、すなわち6回目以上の場合には、パネル段階の昇格抽選テーブルとして、図5の抽選テーブルBを使用して昇格抽選が行われる(S505-6B-4)。昇格抽選は、前記パネル昇格乱数値を取得して行う。取得したパネル昇格乱数値が、抽選テーブルAまたはBにおいて、該当する段階の昇格当選率に基づいて抽選される。

【0142】

次に、前記パネル段階の昇格抽選結果が昇格当選か否か判断される(S505-6B-5)。昇格に外れの場合にはこの段階報知SW詳細処理(S505-6B)が終了する。一方、昇格に当選の場合には、パネルの段階昇格実施(すなわちパネルサイズの一段階拡大)が行われ(S505-6B-6)、押下回数が0にリセットされる(S505-6B-7)。次に演出内容が到達可能な演出内容(到達可能な最終段階の演出内容)に到達しているか確認される(S505-6B-8)。演出内容が到達可能な内容に到達している場合には、この段階報知SW詳細処理(S505-6B)が終了する。なお、前記S505-6B-3、S505-6B-4、S505-6B-5は、パネル段階昇格抽選手段に相当する。また、前記S505-6B-6は、パネル段階昇格手段に相当し、前記S505-6B-8は演出内容段階判断手段に相当する。

【0143】

一方、S505-6B-8で演出内容が到達可能な内容に到達していないと判断された場合には、演出内容昇格抽選が行われる(S505-6B-9)。演出内容昇格抽選では、前記SW設定処理(S504-7)で行われた段階報知用SW設定(S504-7-2)において設定された図6の演出昇格抽選テーブル(テーブル1~4から選択されたテーブル)と、当たり用演出内容設定処理(S504-9-3)或いは外れ用演出内容設定処理(S504-9-4)で設定された到達可能な演出内容におけるパネルの段階(図7に

示す到達可能な演出内容毎のテーブル) に応じて決定される。

【0144】

なお、前記演出内容昇格抽選は、前記演出内容昇格乱数値を取得して行う。取得した演出内容昇格乱数値が、図6のテーブル1～4から選択されたテーブルにおいて、該当する段階の昇格当選率に基づき、かつ図7に示した前記到達可能な演出内容においてパネルの段階毎に設定されているパネル昇格抽選当選時の演出内容よりも現在の演出内容の段階が低い場合に抽選される。次に演出内容の昇格抽選結果が当選か否か判断(選択されたテーブルに基づき、抽選時の演出内容の段階に合わせて抽選)される(S505-6B-10)。昇格当選の場合には演出内容の昇格が実施され(S505-6B-11)、その後この段階報知SW詳細処理(S505-6B)が終了する。尚、パネルの段階や演出内容の段階は設定時や昇格時等に記憶するように構成されている。一方、S505-6B-10で抽選結果が外れと判断されると、この段階報知SW詳細処理(S505-6B)が終了する。前記S505-6B-9、S505-6B-10は、演出内容昇格抽選手段に相当する。また、S505-6B-11は、演出内容昇格手段に相当する。

10

【0145】

第3実施例の段階報知SW詳細処理(S505-6C)では、図37に示すように、まずパネルが最終段階(最高段階)に到達しているか確認される(S505-6C-1)。パネルが最終段階に到達している場合には、後述の演出内容が到達可能な内容に到達しているかの判断処理(S505-6C-8)へジャンプする。前記S505-6C-1はパネル段階判断手段に相当する。

20

【0146】

一方、前記S505-6C-1でパネルが最終段階に到達していないと判断された場合、前記遊技操作ボタン67の押下回数(操作回数)が1～5回目か確認される(S505-6C-2)。押下回数が1～5回目の場合には、パネル段階の昇格抽選テーブルとして、図5の抽選テーブルAを使用して昇格抽選が行われる(S505-6C-3)。一方、押下回数が1～5回目ではない、すなわち6回目以上の場合には、パネル段階の昇格抽選テーブルとして、図5の抽選テーブルBを使用して昇格抽選が行われる(S505-6C-4)。昇格抽選は、前記パネル昇格乱数値を取得して行う。取得したパネル昇格乱数値が、抽選テーブルAまたはBにおいて、該当する段階の昇格当選率に基づいて抽選される。

30

【0147】

次に、前記パネル段階の昇格抽選結果が昇格当選か否か判断される(S505-6C-5)。昇格に外れの場合には、後述の演出内容が到達可能な内容に到達しているかの判断処理(S505-6C-8)へジャンプする。一方、昇格に当選の場合には、パネルの段階昇格実施(すなわちパネルサイズの一段階拡大)が行われ(S505-6C-6)、押下回数が0にリセットされる(S505-6C-7)。次に演出内容が到達可能な演出内容(到達可能な最終段階の演出内容)に到達しているか確認される(S505-6C-8)。演出内容が到達可能な内容に到達している場合には、この段階報知SW詳細処理(S505-6C)が終了する。なお、前記S505-6C-3、S505-6C-4、S505-6C-5は、パネル段階昇格抽選手段に相当する。また、前記S505-6C-6は、パネル段階昇格手段に相当し、前記S505-6C-8は演出内容段階判断手段に相当する。

40

【0148】

一方、S505-6C-8で演出内容が到達可能な内容に到達していないと判断された場合には、演出内容昇格抽選が行われる(S505-6C-9)。演出内容昇格抽選では、前記SW設定処理(S504-7)で行われた段階報知用SW設定(S504-7-2)において設定された図6の演出昇格抽選テーブル(テーブル1～4から選択されたテーブル)と、当たり用演出内容設定処理(S504-9-3)或いは外れ用演出内容設定処理(S504-9-4)で設定された到達可能な演出内容におけるパネルの段階(図7に示す到達可能な演出内容毎のテーブル)に応じて決定される。

50

【 0 1 4 9 】

なお、前記演出内容昇格抽選は、前記演出内容昇格乱数値を取得して行う。取得した演出内容昇格乱数値が、図 6 のテーブル 1 ~ 4 から選択されたテーブルにおいて、該当する段階の昇格当選率に基づき、かつ図 7 に示した前記到達可能な演出内容においてパネルの段階毎に設定されているパネル昇格抽選当選時の演出内容よりも現在の演出内容の段階が低い場合に抽選される。次に演出内容の昇格抽選結果が当選か否か判断（選択されたテーブルに基づき、抽選時の演出内容の段階に合わせて抽選）される（S 5 0 5 - 6 C - 1 0）。昇格当選の場合には演出内容の昇格が実施され（S 5 0 5 - 6 C - 1 1）、その後この段階報知 S W 詳細処理（S 5 0 5 - 6 C）が終了する。尚、パネルの段階や演出内容の段階は設定時や昇格時等に記憶するように構成されている。一方、S 5 0 5 - 6 C - 1 0 で抽選結果が外れと判断されると、この段階報知 S W 詳細処理（S 5 0 5 - 6 C）が終了する。前記 S 5 0 5 - 6 C - 9、S 5 0 5 - 6 C - 1 0 は、演出内容昇格抽選手段に相当する。また、S 5 0 5 - 6 C - 1 1 は、演出内容昇格手段に相当する。第 2 実施例や第 3 実施例のように構成することで、パネルと演出内容を別々に管理することができ、別々に昇格させる演出を行うことが可能となる。

10

【 0 1 5 0 】

前記 S W 処理（S 5 0 5）の終了後に実行される前記ランプ処理（S 5 0 6）では、出力するランプデータの作成及び演出時間の管理が行われる。

本実施例を概念化すると以下ようになる。

（ 1 ）判定条件の成立に起因して遊技の当否を判定する当否判定手段と、前記当否判定手段による当否判定結果に基づいて演出を表示すると共に前記当否判定結果を図柄で表示するための表示手段と、前記表示手段に表示する前記演出の演出パターンを、複数の演出パターンの中から選択する演出パターン選択手段と、遊技者が任意に操作可能な操作部と、を備えた遊技機において、複数の前記演出パターンの少なくとも 1 つは、前記操作部による操作結果に連動して演出が変化可能な操作演出パターンであり、前記操作演出パターンには前記操作部の操作が有効とされる操作有効期間が設けられ、前記操作演出パターンの演出は、前記表示手段に表示されるパネルと該パネル内に表示される演出内容とよりなり、前記演出パターン選択手段によって前記操作演出パターンが選択されたことに起因して前記操作有効期間内での前記操作部の操作を検出する操作検出手段を備え、前記表示手段で前記当否判定手段による当否判定結果を図柄で表示する前に前記表示手段で表示中の前記操作演出パターンの演出を構成する前記パネルと前記演出内容を、前記操作有効期間に前記操作部を操作することに起因して変化させて前記当否判定手段による当否の信頼度を段階的に報知する段階的報知手段を備えたことを特徴とする遊技機。

20

30

（ 2 ）前記パネルと前記演出内容はそれぞれ複数段階有すると共に段階毎に設けられ、前記演出パターン選択手段によって前記操作演出パターンが選択されたことに起因して前記表示手段に表示する少なくとも最終段階の演出内容を決定する演出内容決定手段を有し、前記段階的報知手段は、前記表示手段で表示中の前記操作演出パターンの演出について前記パネルが最終段階に到達しているか否かを判断するパネル段階判断手段と、前記パネル段階判断手段により前記パネルが最終段階に到達していないと判断された場合、前記操作有効期間内に前記操作部が操作されたことに起因して、前記パネルを現在よりも最終段階に近い段階のものに昇格させるか否かを抽選で決定するパネル段階昇格抽選手段と、前記パネル段階昇格抽選手段によって昇格に当選した場合に前記パネルを現在よりも最終段階に近い段階のものに變更するパネル段階昇格手段と、前記表示手段で表示中の前記操作演出パターンの演出について前記演出内容が最終段階に到達しているか否かを判断する演出内容段階判断手段と、前記演出内容段階判断手段により現在の演出内容が最終段階に到達していないと判断された場合に、前記演出内容を現在よりも最終段階に近い段階のものに昇格させるか否かを抽選で決定する演出内容昇格抽選手段と、前記演出内容昇格抽選手段によって昇格に当選した場合に前記演出内容を現在よりも最終段階に近い段階の高いものに變更する演出内容昇格手段と、を備えることを特徴とする（ 1 ）に記載の遊技機。

40

（ 3 ）前記演出内容段階判断手段は、前記パネル段階昇格手段によりパネルの段階が昇

50

格したときのみ実行されることを特徴とする(2)に記載の遊技機。

(4)前記パネル段階昇格抽選手段は、前記操作有効期間内に操作した前記操作部の操作回数が所定回数に至っても前記パネル段階の昇格に当選しない場合、前記所定回数を超える前記操作部の操作に対する前記パネル段階の昇格当選確率を、前記所定回数以下の前記操作部の操作に対する前記パネル段階の昇格当選確率よりも高くすることを特徴とする(2)または(3)に記載の遊技機。

(5)前記操作有効期間内に前記操作部の操作によって前記演出内容が最終段階に到達しなかった場合、前記操作有効期間後に前記表示手段に表示される前記演出内容を最終段階に変更する演出内容強制昇格手段を備えることを特徴とする(2)から(4)の何れか一項に記載の遊技機。

10

(6)前記演出内容強制昇格手段は、前記演出内容を最終段階に変更する際、前記パネルが最終段階に到達していない場合に、前記パネルを最終段階に変更することを特徴とする(5)に記載の遊技機。

(7)当否判定手段による当否判定結果に基づいて演出を表示すると共に前記当否判定結果を図柄で表示するための表示手段と、前記表示手段に表示する前記演出の演出パターンを、複数の演出パターンの中から選択する演出パターン選択手段と、遊技者が任意に操作可能な操作部と、を備えた遊技機において、複数の前記演出パターンの少なくとも1つは、前記操作部の操作が有効とされる操作有効期間を備え、前記操作部による操作結果に連動して演出内容を変化することが可能な操作演出パターンであり、前記表示手段で前記当否判定結果を図柄で表示する前に表示中の前記操作演出パターンの演出内容を、前記操作有効期間に前記操作部を操作することに起因して変化させて前記当否判定手段による当否の信頼度を段階的に報知する段階的報知手段を備え、前記演出内容には、演出内容の段階が上昇するほど大になる期待度が設定され、前記段階的報知手段は、前記演出内容と共に前記期待度を表示することを特徴とする遊技機。

20

(8)前記操作演出パターンの演出は、前記演出内容を囲むように表示されたパネルを表示するように構成し、前記段階的報知手段は、前記操作有効期間に前記操作部が操作されることに起因して前記パネルを変化可能に構成したことを特徴とする(7)に記載の遊技機。

(9)前記パネルと前記演出内容はそれぞれ複数段階設けられ、前記操作演出パターンが選択されたことに起因して前記演出内容の到達可能な最終段階を、前記複数段階内で決定する演出内容決定手段を有し、前記段階的報知手段は、前記表示手段で表示中の前記パネルを最終的に前記複数段階の最終段階まで昇格させる一方、前記演出内容については前記演出内容決定手段で決定された最終段階まで昇格させた後、前記最終段階より上の段階が残っていても段階を昇格させないことを特徴とする(8)に記載の遊技機。

30

本実施例は、前記(1)~(9)により、以下の効果を奏する。

(1)によれば、前記表示手段で前記当否判定手段による当否判定結果を図柄で表示する前に前記表示手段で表示中の前記操作演出パターンの演出を構成するパネルと演出内容を、前記操作有効期間毎に前記操作部を操作することで変化させて前記当否判定手段による当否の信頼度を段階的に報知する段階的報知手段を備えたことにより、演出に対する期待感を高めることが可能となる。

40

(2)によれば、パネルの昇格と演出内容の昇格との両方によって、演出の期待感を高めることが可能となる。

(3)によれば、パネルが昇格する場合にのみ演出内容が昇格するため、パネルが昇格することを期待させることによって、演出の期待感を高めることが可能となる。

(4)によれば、操作部の操作回数が所定回数に至ってもパネル段階の昇格に当選しない場合、所定回数を超える操作部の操作に対するパネル段階の昇格当選確率が高くなるため、操作部の操作に対して期待感を高め、演出の期待感を高めることが可能となる。

(5)によれば、操作有効期間内に操作部の操作によって演出内容が最終段階に到達しなかった場合に演出内容を最終段階に変更するため、演出の期待感を高めることが可能となる。

50

(6) によれば、パネルについても演出内容も最後には最終段階のものが表示されるため、演出の期待感を高めることが可能となる。

(7) ~ (9) によれば、前記表示手段で前記当否判定手段による当否判定結果を図柄で表示する前に前記表示手段で表示中の前記操作演出パターンの演出内容を、前記操作有効期間毎に前記操作部を操作することで変化させて前記当否判定手段による当否の信頼度を段階的に報知する段階的報知手段を備えたことにより、演出に対する期待感を高めることが可能となる。

【 0 1 5 1 】

このように、本実施例では、操作有効期間に遊技操作ボタンを押下（操作）することにより、パネルサイズの段階的な変化とパネル内に表示される演出内容の段階的な変化によって演出を変化させて当否判定手段による当否の信頼度を段階的に報知させることが可能であり、押下を有する演出に対する期待感を高めることが可能となる。

10

【 0 1 5 2 】

なお、本実施例では各変動パターンテーブルに含まれる特定の変動パターンが選択された場合に、抽選によって遊技操作ボタンの押下による信頼度の段階報知演出を選択するようにしているが、それに限られず、例えば全ての変動パターンの変動コマンドに対して抽選で段階報知演出を選択するようにしてもよい。また、演出内容及び種類も実施例に限定しない。

【 0 1 5 3 】

また、パネル昇格抽選テーブルや演出昇格抽選テーブルや演出内容のテーブル等の数はこの限りでなくても良く、また当選率や選択率もこの構成に限らなくても良いとする。

20

本実施例ではリーチ前の演出としていたが、リーチ後のリーチ演出として使用しても良いとする。また高確状態或いは時短状態など通常よりも有利な状態に移行するか否かを示すために使用しても良いとする。

操作手段は、遊技者が操作するものであれば押下以外でもよいとする。

本発明は前記実施例に限定されることなく、発明の趣旨を逸脱しない範囲で変更可能である

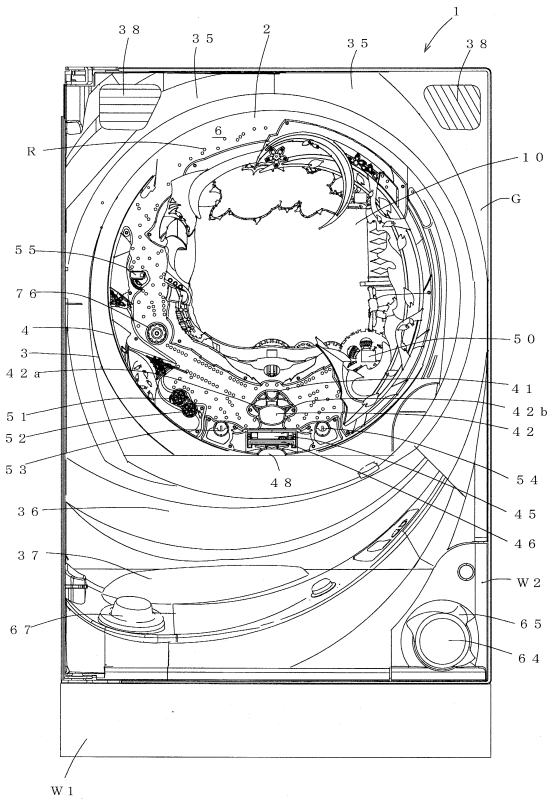
【 符号の説明 】

【 0 1 5 4 】

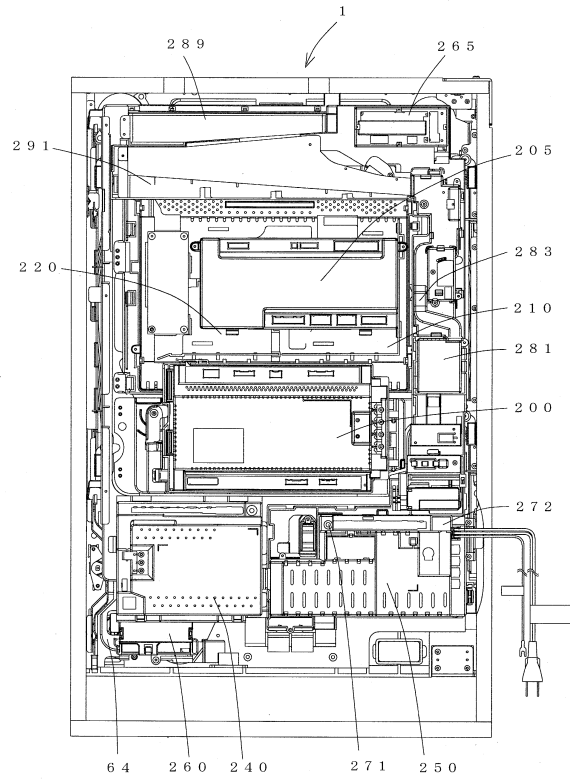
- 1 遊技機
- 2 遊技盤
- 10 表示装置
- 41 上側始動入賞口
- 42 下側始動入賞口
- 64 発射装置

30

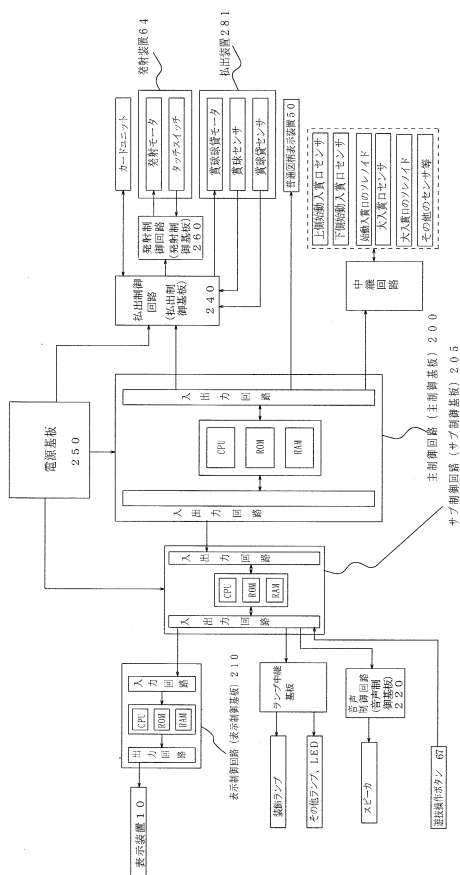
【 図 1 】



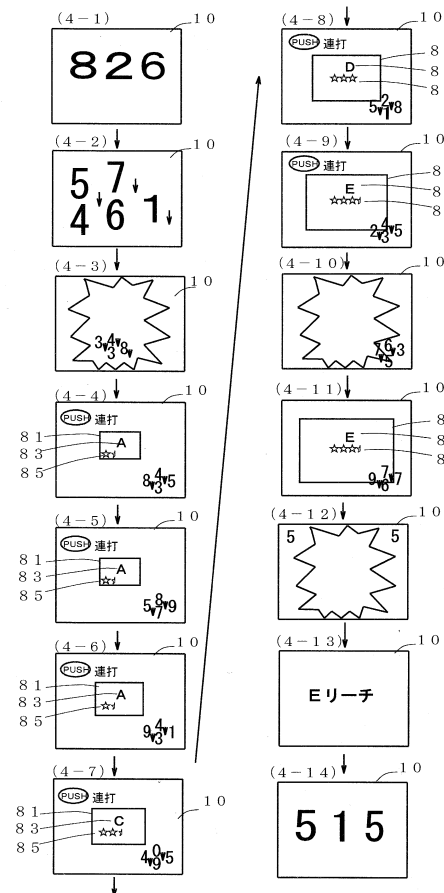
【圖 2】



【 図 3 】



【 図 4 】



【図 5】

パネル昇格抽選テーブル

・パネル抽選テーブルA(連打回数1～5回目)

パネル段階	パネル昇格当選率(%)	パネル昇格非当選率(%)
1	25	75
2	25	75
3	25	75
4	25	75
5	25	75
6		

・パネル抽選テーブルB(連打回数6回目以降)

パネル段階	パネル昇格当選率(%)	パネル昇格非当選率(%)
1	30	50
2		50
3	65	35
4	75	25
5	80	20
6		

【図 6】

演出昇格抽選テーブル

・テーブル1

演出内容段階	昇格当選率(%)	昇格非当選率(%)
1	20	80
2	20	80
3	35	65
4	40	60
5	50	50
6		

・テーブル2

演出内容段階	昇格当選率(%)	昇格非当選率(%)
1	20	80
2	20	80
3	20	80
4	20	80
5	65	35
6		

・テーブル3

演出内容段階	昇格当選率(%)	昇格非当選率(%)
1	50	50
2	50	50
3	50	50
4	50	50
5	50	50
6		

・テーブル4

演出内容段階	昇格当選率(%)	昇格非当選率(%)
1	30	70
2	30	70
3	50	50
4	50	50
5	90	10
6		

【図 7】

(1)Aリーチ(到達可能な演出内容)

パネル段階	パネル昇格抽選当選時	パネル昇格抽選非当選時
1	Aキャラ	現在のパネル
2	Aキャラ	現在のパネル
3	Aキャラ	現在のパネル
4	Aキャラ	現在のパネル
5	Aキャラ	現在のパネル
6	Aキャラ	現在のパネル

(2)Bリーチ(到達可能な演出内容)

パネル段階	パネル昇格抽選当選時	パネル昇格抽選非当選時
1	Aキャラ	現在のパネル
2	Bキャラ	現在のパネル
3	Bキャラ	現在のパネル
4	Bキャラ	現在のパネル
5	Bキャラ	現在のパネル
6	Bキャラ	現在のパネル

(3)Cリーチ(到達可能な演出内容)

パネル段階	パネル昇格抽選当選時	パネル昇格抽選非当選時
1	Aキャラ	現在のパネル
2	Bキャラ	現在のパネル
3	Cキャラ	現在のパネル
4	Cキャラ	現在のパネル
5	Cキャラ	現在のパネル
6	Cキャラ	現在のパネル

(4)Dリーチ(到達可能な演出内容)

パネル段階	パネル昇格抽選当選時	パネル昇格抽選非当選時
1	Aキャラ	現在のパネル
2	Bキャラ	現在のパネル
3	Cキャラ	現在のパネル
4	Dキャラ	現在のパネル
5	Dキャラ	現在のパネル
6	Dキャラ	現在のパネル

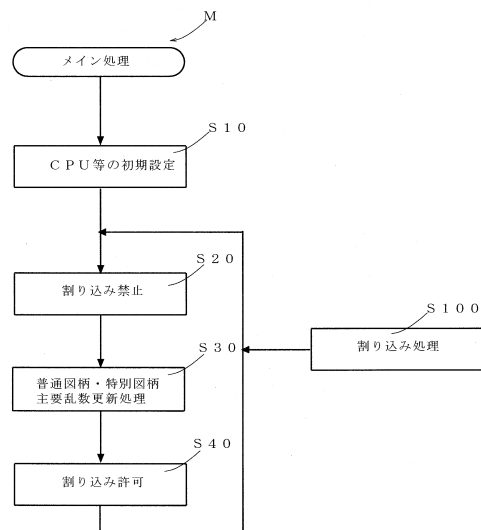
(5)Eリーチ(到達可能な演出内容)

パネル段階	パネル昇格抽選当選時	パネル昇格抽選非当選時
1	Aキャラ	現在のパネル
2	Bキャラ	現在のパネル
3	Cキャラ	現在のパネル
4	Dキャラ	現在のパネル
5	Eキャラ	現在のパネル
6	Eキャラ	現在のパネル

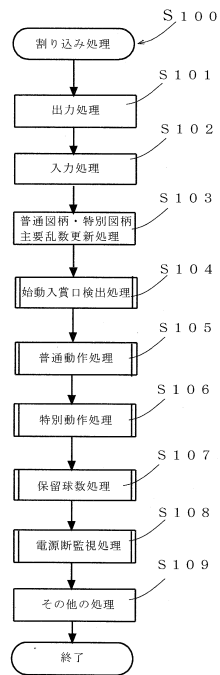
(6)全回転リーチ(到達可能な演出内容)

パネル段階	パネル昇格抽選当選時	パネル昇格抽選非当選時
1	Aキャラ	現在のパネル
2	Bキャラ	現在のパネル
3	Cキャラ	現在のパネル
4	Dキャラ	現在のパネル
5	Eキャラ	現在のパネル
6	全回転リーチ	現在のパネル

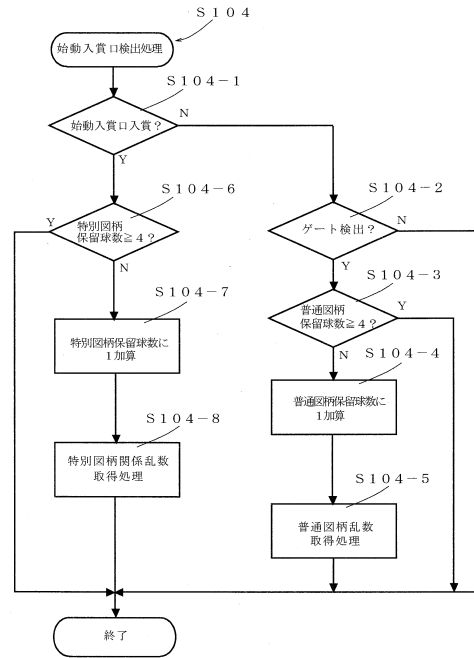
【図 8】



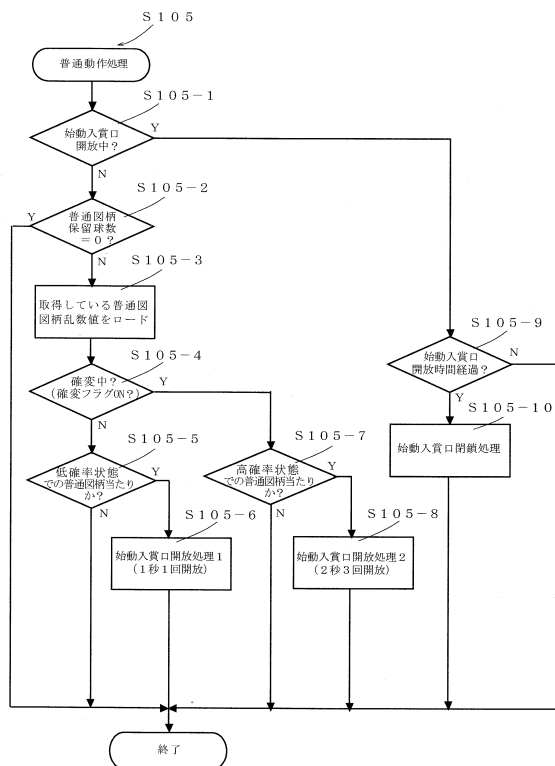
【図 9】



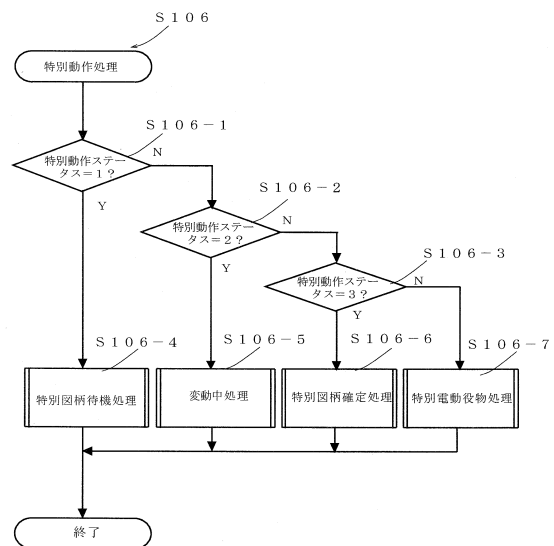
【図 10】



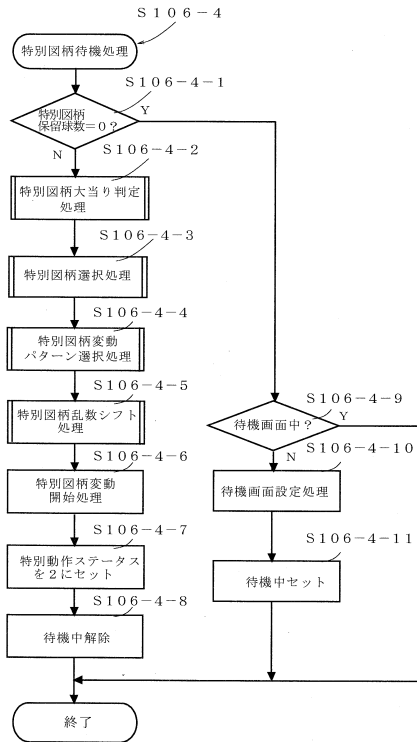
【図 11】



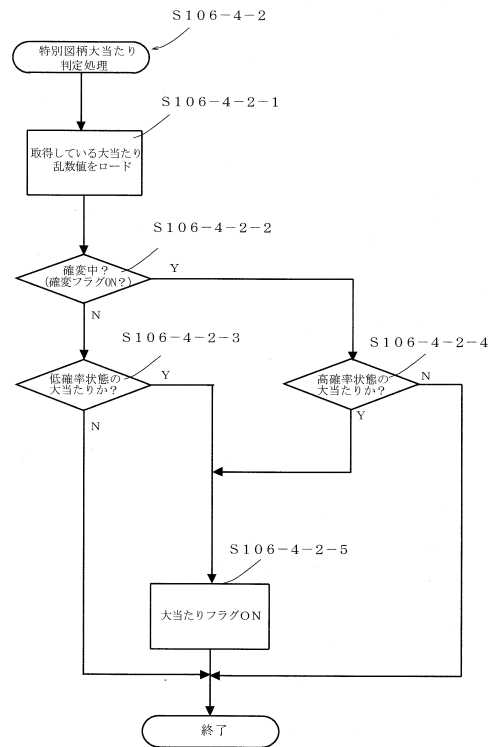
【図 12】



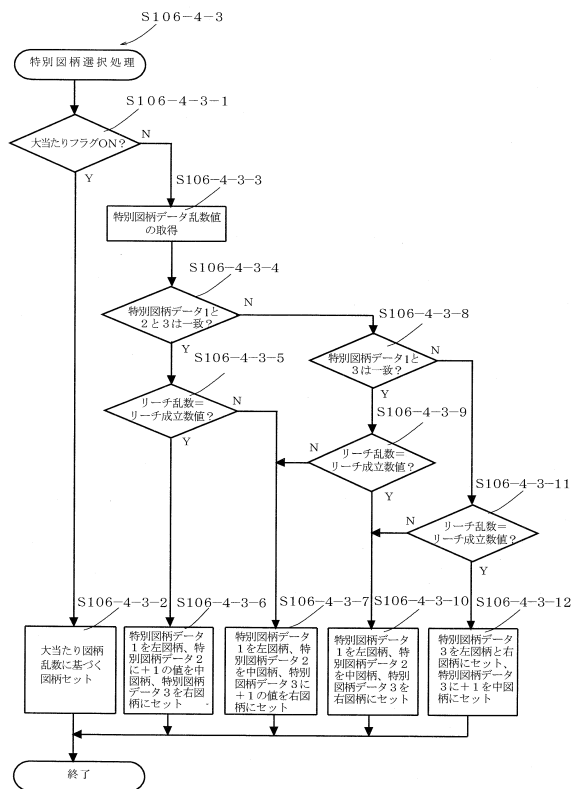
【図 13】



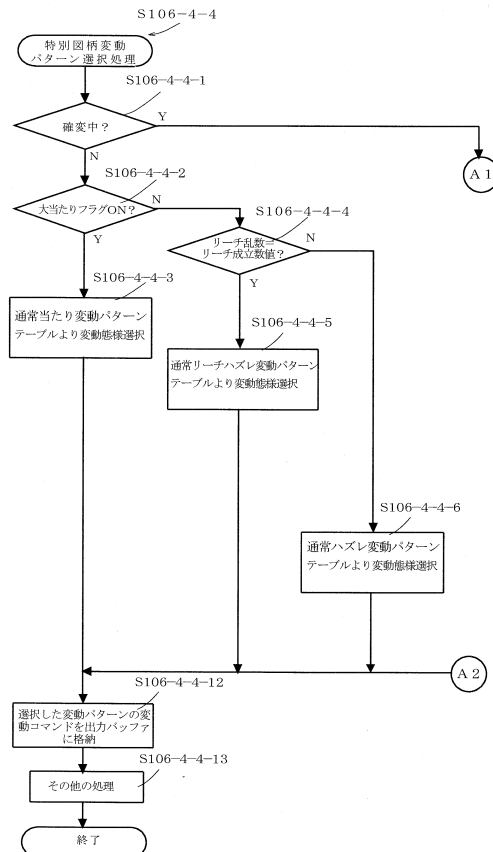
【図 14】



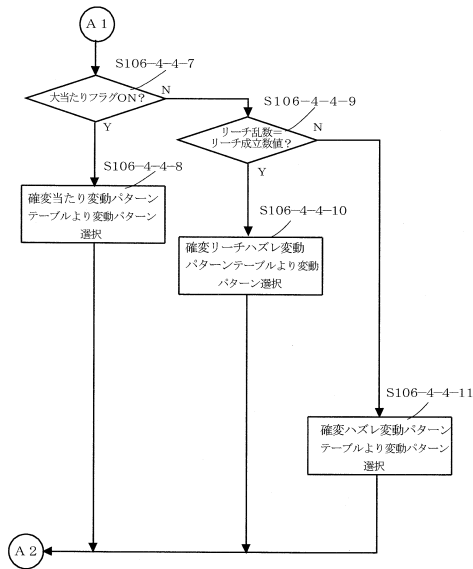
【図 15】



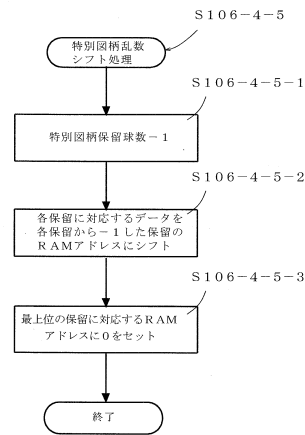
【図 16】



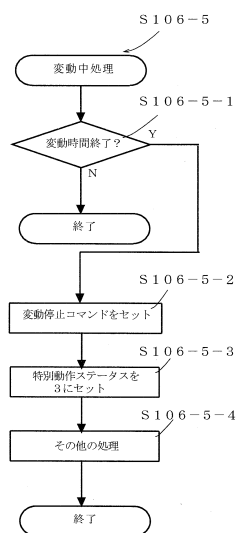
【図 17】



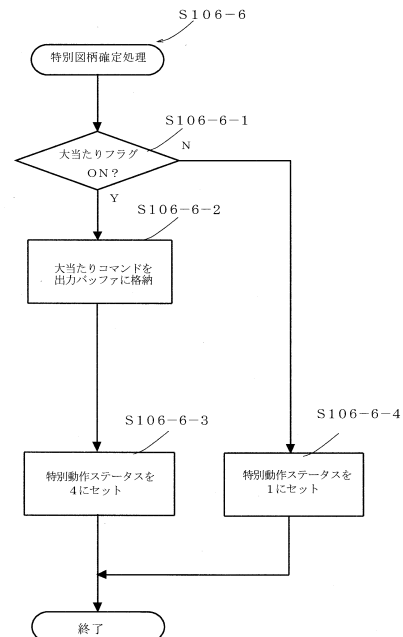
【図 18】



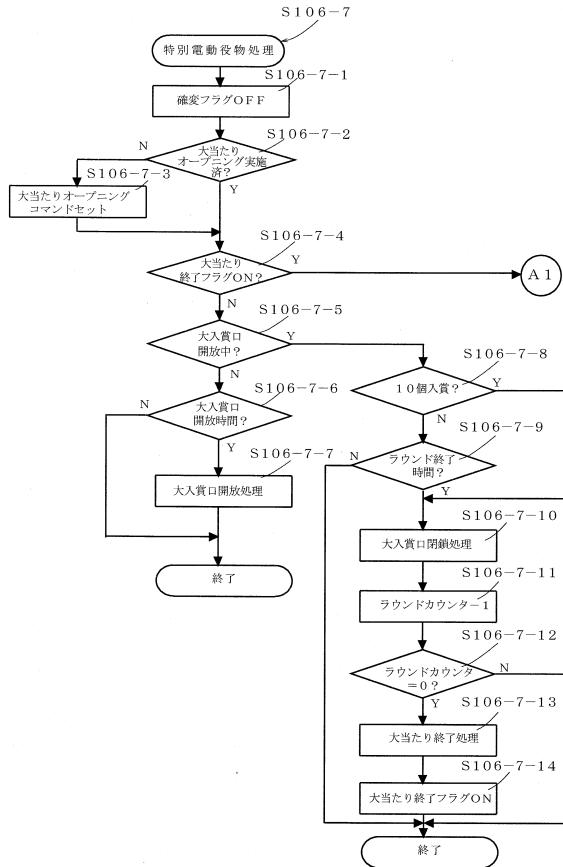
【図 19】



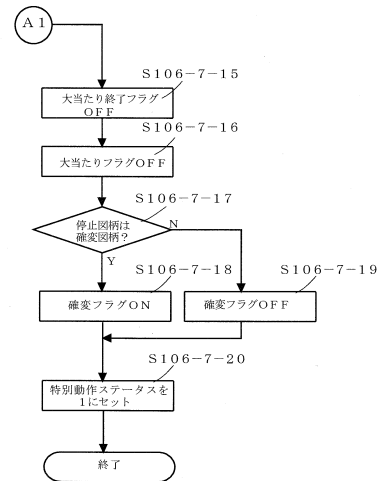
【図 20】



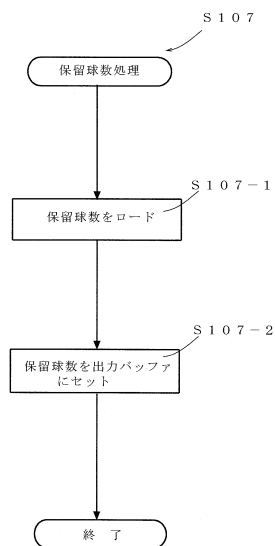
【図 2 1】



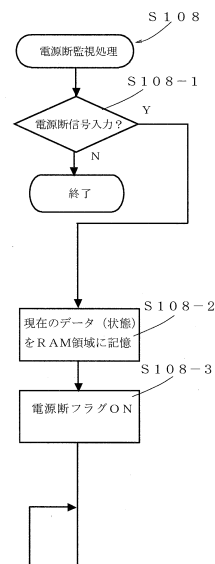
【図 2 2】



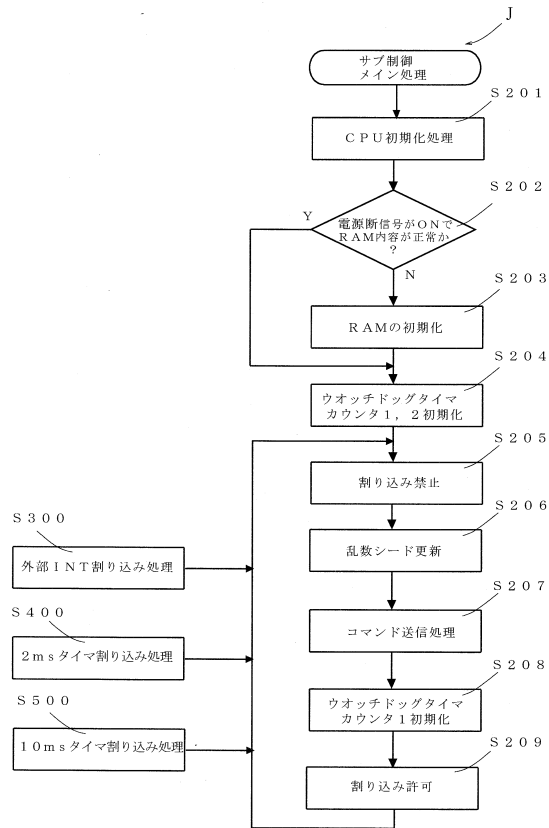
【図 2 3】



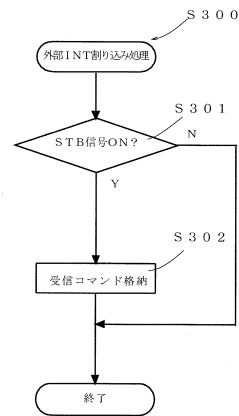
【図 2 4】



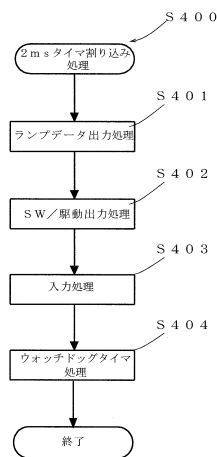
【図 25】



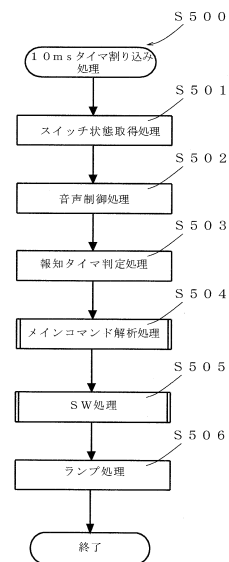
【図 26】



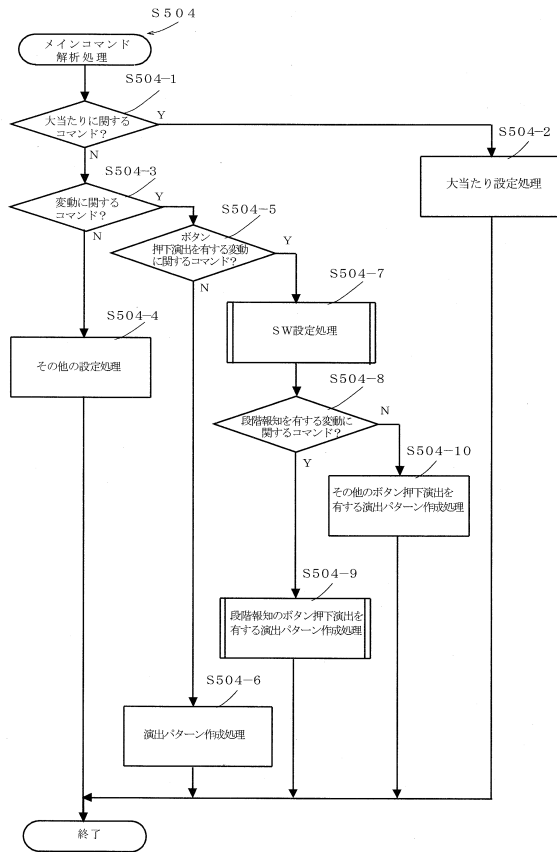
【図 27】



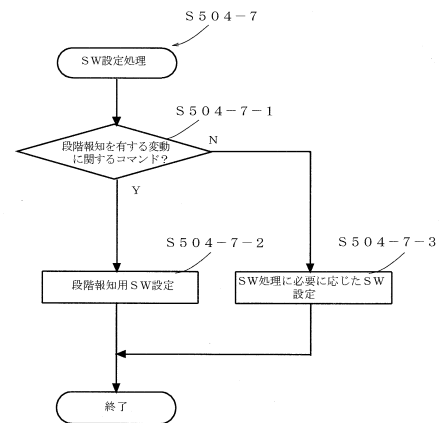
【図 28】



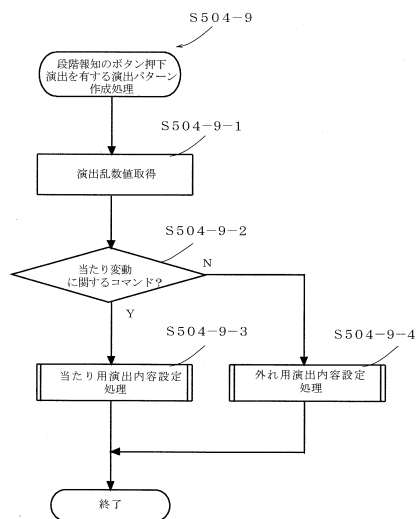
【図 29】



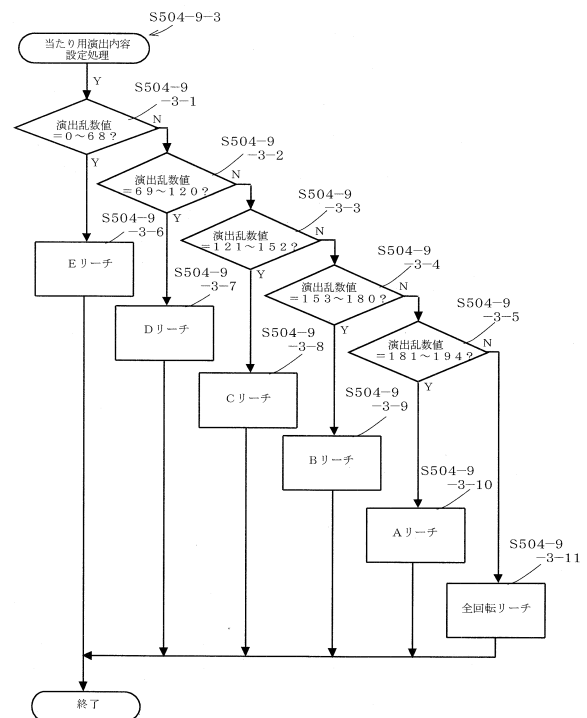
【図 30】



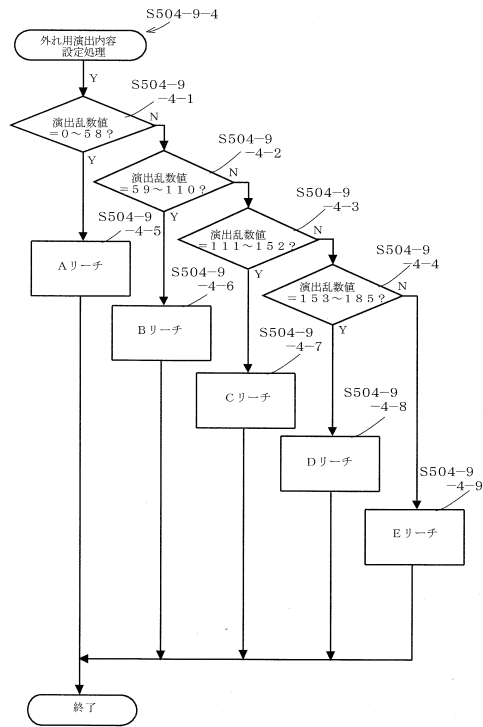
【図 31】



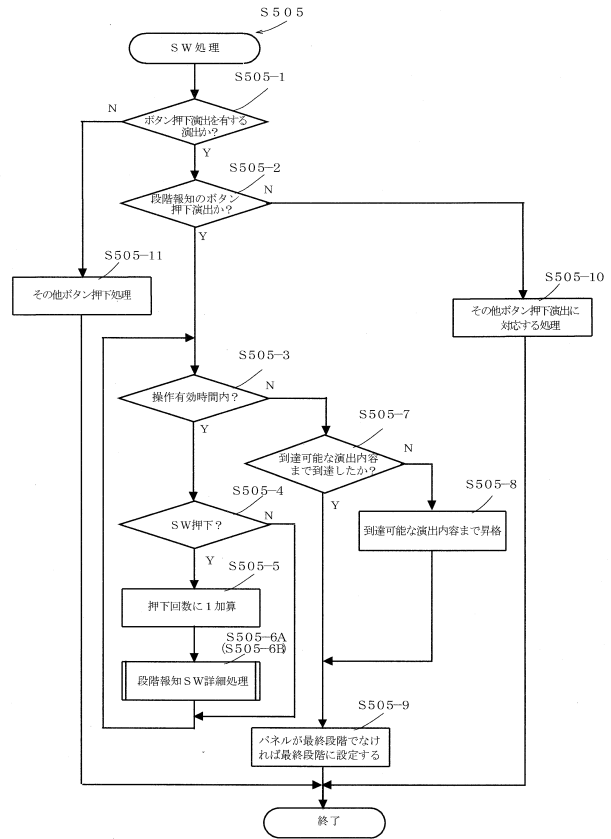
【図 32】



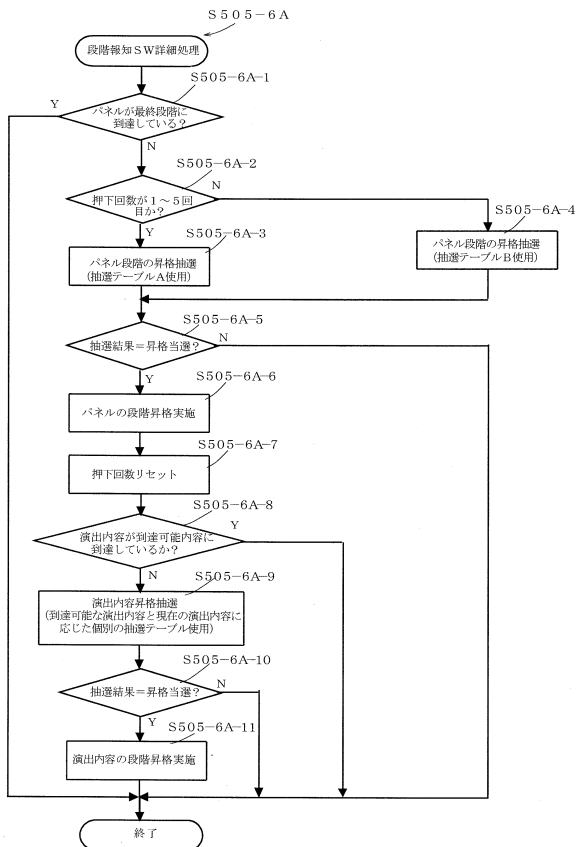
【図 33】



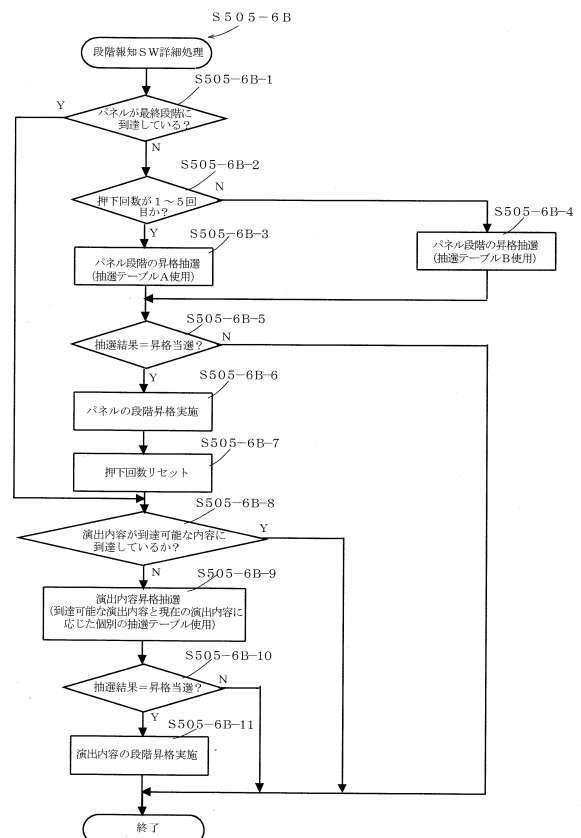
【図 34】



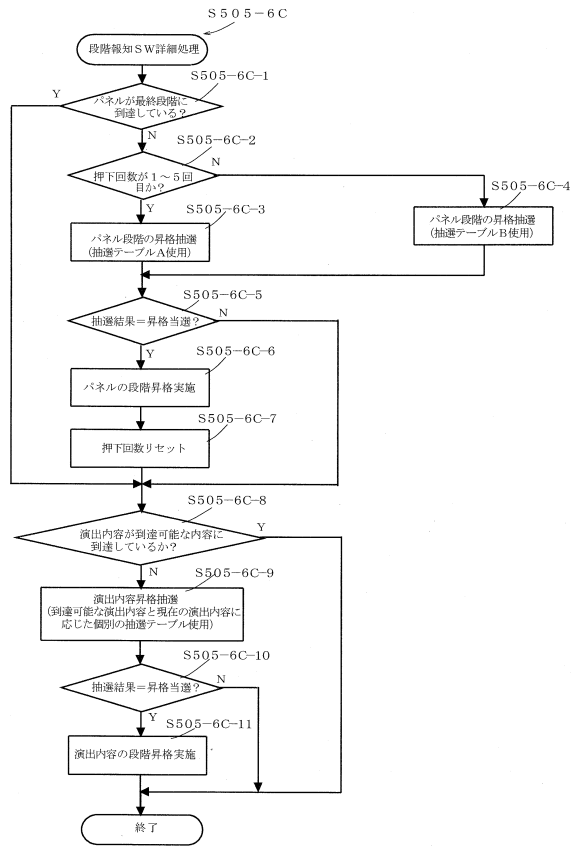
【図 35】



【図 36】



【図 37】



フロントページの続き

審査官 手塚 毅

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

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