

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7543190号
(P7543190)

(45)発行日 令和6年9月2日(2024.9.2)

(24)登録日 令和6年8月23日(2024.8.23)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全193頁)

(21)出願番号	特願2021-49420(P2021-49420)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和3年3月24日(2021.3.24)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2022-147942(P2022-147942		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
	A)	(72)発明者	小倉 敏男
(43)公開日	令和4年10月6日(2022.10.6)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
審査請求日	令和6年1月15日(2024.1.15)		株式会社三共内
		審査官	尾崎 俊彦

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】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段と、
演出を実行可能な演出実行手段と、
前記可動体に設けられた発光手段と、
前記発光手段の輝度に関する設定操作が可能な輝度設定手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記有利状態に制御されることを報知する特別演出を実行可能であり、
前記特別演出が実行される前に特定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記特定演出と前記特別演出とにおいて前記擬似可動体表示の移動表示が可能であり、
前記特定演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させた後、該第2表示位置から前記第1表示位置に移動表示させることなく非表示とすることが可能であるとともに、前記特別演出の実行を示唆する示唆画像を、前記第2表示位置を含む表示領域に表示可能であり、
前記特別演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示

を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させた後、該第 2 表示位置から前記第 1 表示位置に移動表示させてから非表示とすることが可能であり、

前記演出実行手段は、前記特別演出において前記擬似可動体表示が前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示する場合に、前記発光手段を発光させ、

前記擬似可動体表示には、前記発光手段の発光に対応して表示を行う表示部があり、

前記表示部の表示態様は、前記輝度設定手段による前記発光手段の輝度に関する設定操作に応じて変化することがない、

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、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機において、動作可能な可動体を用いた演出を実行可能なものがあった。この種の遊技機において、例えば、擬似可動体表示を移動表示させることで、構造物としての可動体を移動させる演出と同じような演出を実行可能としたもの等があった（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2019-92949 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、特許文献 1 の機能や構成を有する遊技機において、商品性を高める余地があった。

【0005】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

（1）遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

前記可動体に設けられた発光手段と、

前記発光手段の輝度に関する設定操作が可能な輝度設定手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御されることを報知する特別演出を実行可能であり、

前記特別演出が実行される前に特定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記特定演出と前記特別演出とにおいて前記擬似可動体表示の移動表示が可能であり、

前記特定演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させた後、該第 2 表示位置から前記第 1 表示位置に移動表示させることなく非表示とすることが可能であるとともに、前記特別演出の実行を示唆する示唆画像を、前記第 2 表示位置を含む表示領域に表示可能であり、

10

20

30

40

50

前記特別演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させた後、該第2表示位置から前記第1表示位置に移動表示させてから非表示とすることが可能であり、

前記演出実行手段は、前記特別演出において前記擬似可動体表示が前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示する場合に、前記発光手段を発光させ、

前記擬似可動体表示には、前記発光手段の発光に対応して表示を行う表示部があり、

前記表示部の表示態様は、前記輝度設定手段による前記発光手段の輝度に関する設定操作に応じて変化することがない、

ことを特徴とする。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図2】各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートなどである。

【図5】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートなどである。

【図6】特図表示結果の判定例を示す図である。

【図7】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図8】演出制御プロセス処理を示すフローチャートなどである。

【図9-1】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図9-2】大当たり種別決定例を示す図である。

【図9-3】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図9-4】ハズレ変動パターンの構成例を示す図である。

【図9-5】大当たり変動パターンの構成例を示す図である。

【図9-6】ハズレ時参照テーブルを示す図である。

【図9-7】ハズレ時参照テーブルを示す図である。

【図9-8】大当たり時参照テーブルを示す図である。

【図9-9】変動パターン種別選択テーブルを示す図である。

【図9-10】変動パターン種別選択テーブルを示す図である。

【図9-11】変動パターン種別選択テーブルを示す図である。

【図9-12】変動パターン種別選択テーブルを示す図である。

【図9-13】変動パターン種別に対応した変動パターンの決定割合を示す図である。

【図9-14】変動パターン種別に対応した変動パターンの決定割合を示す図である。

【図9-15】変動パターン種別に対応した変動パターンの決定割合を示す図である。

【図9-16】変動パターン種別に対応した変動パターンの決定割合を示す図である。

【図9-17】演出図柄指定コマンド設定例を示す図である。

【図9-18】特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図9-19】特別期間演出設定テーブルを示す図である。

【図9-20】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図9-21】大当たり開始時設定例を示す図である。

【図9-22】大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図9-23】大当たり終了時設定例を示す図である。

【図9-24】大当たり終了時設定例を示す図である。

【図9-25】大当たり終了時設定例を示す図である。

【図9-26】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図9-27】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図9-28】演出状態制御例を示す図である。

【図9-29】演出状態制御例を示す図である。

【図9-30】可変表示制御例、大当たり制御例、大当たり時演出制御例を示す図である。

【図9-31】可変表示制御例を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 9-32】 可変表示制御例を示す図である。
- 【図 9-33】 可変表示制御例を示す図である。
- 【図 9-34】 演出状態制御例を示す図である。
- 【図 9-35】 演出状態制御例を示す図である。
- 【図 9-36】 演出実行例を示す図である。
- 【図 10】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 11】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図 12】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図 13】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 14】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 15】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 16】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 17】 通常状態または時短状態での第 1 特図の可変表示における大当りの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。
- 【図 18】 演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 19】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20-1】 特徴部 241SG としてのパチンコ遊技機を示す正面図である。
- 【図 20-2】 特徴部 241SG としてのパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図 20-3】 (A), (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 20-4】 各乱数を示す説明図である。
- 【図 20-5】 (A) は表示結果判定テーブル 1 を示す説明図であり、(B) は表示結果判定テーブル 2 を示す説明図である。
- 【図 20-6】 (A) は大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B) は各種大当りの内容を示す図である。
- 【図 20-7】 変動パターンを例示する図である。
- 【図 20-8】 (A) (B) は可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。
- 【図 20-9】 ノーマルリーチ及びスーパーリーチにおける各種演出の実行期間を示す図である。
- 【図 20-10】 スーパーリーチにおける各種演出の内容や構成を説明するための図である。
- 【図 20-11】 発展演出 A と発展演出 B の実行状況別の大当り期待度を示す図である。
- 【図 20-12】 パチンコ遊技機の開発の流れの概略を示す説明図である。
- 【図 20-13】 (A) は搭載可動体の移動態様を示す図、(B) は搭載可動体を持ち上げる状況を説明する図である。
- 【図 20-14】 (A) は第 1 擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、(B) は第 1 非搭載可動体の移動態様を示す図である。
- 【図 20-15】 (A) は第 2 擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、(B) は第 2 非搭載可動体の移動態様を示す図である。
- 【図 20-16】 (A) は搭載可動体の移動可能範囲、(B) は第 1 擬似可動体表示の移動表示領域、(C) は第 2 擬似可動体表示の移動表示領域を示す図である。
- 【図 20-17】 (A) は第 1 擬似可動体表示の特定移動表示領域、(B) は第 2 擬似可動体表示の特定移動表示領域を示す図である。
- 【図 20-18】 可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 20-19】 予告演出種別決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 20-20】 (A) は予告演出 A 種別決定用テーブル、(B) は予告演出 B 種別決定用テーブルを示す図である。
- 【図 20-21】 (A) は発展演出 A 種別決定処理を示すフローチャート、(B) は発展演出 A 種別決定用テーブルを示す図である。

10

20

30

40

50

【図 20-22】(A) は発展示唆演出種別決定処理を示すフローチャート、(B) は発展示唆演出種別決定用テーブルを示す図である。

【図 20-23】(A) は発展演出 B 種別決定処理を示すフローチャート、(B) は発展演出 B 種別決定用テーブルを示す図である。

【図 20-24】(A) は決め演出種別決定処理を示すフローチャート、(B) は決め演出種別決定用テーブルを示す図である。

【図 20-25】(A) ～ (H) はスーパーリーチ β の主にノーマルリーチでの演出動作例を示す図である。

【図 20-26】(A) ～ (J) は主に弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。

【図 20-27】(A) ～ (F) は同じく弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。

【図 20-28】(A) ～ (D) は主に強スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。

【図 20-29】(E) ～ (J) は強スーパーリーチ演出の演出動作例を示す図である。

【図 20-30】(A) ～ (F) は大当たり確定報知後の演出動作例を示す図である。

【図 20-31】(A) ～ (D) は第 1 擬似可動体表示の移動表示の詳細を示す図である。

【図 20-32】発光表示部と搭載可動体 LED との関係を示す図である。

【図 20-33】(A) ～ (F) はスーパーリーチ γ における予告演出 B の演出動作例を示す図である。

【図 20-34】(A) ～ (F) はスーパーリーチ γ における予告演出 B の演出動作例を示す図である。

【図 20-35】擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 20-36】同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 20-37】同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 20-38】同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 20-39】同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 20-40】第 1 擬似可動体表示と第 2 擬似可動体表示とを比較するための説明図である。

【図 20-41】(A) ～ (D) は特徴部 241 SG の変形例 1 を示す図である。

【図 20-42】(A) ～ (H) は特徴部 241 SG の変形例 2 を示す図である。

【図 20-43】(A) ～ (C) は特徴部 241 SG の変形例 3 を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

(基本説明)

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御について説明する。

【0009】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0010】

遊技盤 2 の所定位置には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B と、が設けられている。図 1 に示す例では、遊技領域の右側方に設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とは、それぞれ、複数種類の特別識別情報としての特別図柄の可変表示を行うことができる。特別図柄は、「特図」ともいう。特別図柄の可変表示は、「特図ゲーム」ともいう。第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とは、いずれも 7 セグメントの LED などを用いて構成される。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

10

20

30

40

50

【0011】

特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである。演出図柄や小図柄、普通図柄など、他の図柄についても、「可変表示」は同じく複数種類の図柄を変動可能に表示することである。演出図柄は、飾り図柄あるいは装飾図柄ともいう。可変表示は、変動表示、あるいは単に、変動ともいう。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、拡大、縮小などがある。変動には、ある図柄を点滅表示する態様が含まれてもよい。特別図柄や普通図柄の可変表示では、複数種類の特別図柄または普通図柄が更新可能に表示される。演出図柄の可変表示では、複数種類の演出図柄がスクロール表示または更新表示されたり、1以上の演出図柄が変形、拡大、縮小されたりする。任意の図柄の可変表示において、最後には表示結果として所定の図柄が停止表示される。停止表示は、導出表示、あるいは単に、導出ともいう。可変表示において最終的に停止表示される図柄は、最終停止図柄あるいは確定図柄ともいう。特図ゲームにおける最終停止図柄は、確定特別図柄ともいう。可変表示の表示結果は、特別図柄の表示結果を含み、可変表示結果ともいう。特別図柄の表示結果は、特図表示結果ともいう。可変表示の実行時間は、特別図柄の変動時間である特図変動時間を含み、可変表示時間ともいう。

10

【0012】

第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄は「第1特図」ともいう。第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄は「第2特図」ともいう。第1特図を用いた特図ゲームは「第1特図ゲーム」ともいう。第2特図を用いた特図ゲームは「第2特図ゲーム」ともいう。特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であってよい。

20

【0013】

遊技盤2の所定位置には、普通図柄表示器20が設けられている。図1に示す例では、遊技領域の左側方に設けられている。普通図柄表示器20は、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行うことができる。普通図柄は、「普図」ともいう。普通図柄の可変表示は、「普図ゲーム」ともいう。普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどを用いて構成される。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、複数のLEDにおける一部または全部を点灯したパターンや、複数のLEDを全て消灯したパターンが、含まれてもよい。普図ゲームにおける最終停止図柄は、確定普通図柄ともいう。普通図柄の表示結果は、普図表示結果ともいう。普図ゲームにおいて普通図柄が可変表示される実行時間は、普図変動時間ともいう。

30

【0014】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）、有機EL（Electro Luminescence）、プロジェクタおよびスクリーンのうち、いずれかを用いて構成されたものであればよい。その他、任意の画像を形成可能な機構を用いて画像表示装置5が構成されてもよい。画像表示装置5は、各種の演出画像を表示可能である。また、画像表示装置5は、演出画像に限定されず、検査用画像や設定用画像といった、任意の制御関連画像を表示可能である。

40

【0015】

例えば、画像表示装置5の画面上では、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、演出図柄の可変表示が行われる。演出図柄は、数字などを示す表示図柄であり、特別図柄や普通図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報となる。図1に示す画像表示装置5の画面上には、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5Rが設けられ、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームに同期して、例えば演出図柄が上下方向のスクロール表示や更新表示されることにより、演出図柄の可変表示が行われる。同期して実行される特図ゲームおよび演出図柄の可変表示は、総称して単に、可変表示ともいう。可変表示の同期は、図柄の変動が開始されるタイミングと、その変動が終了して図柄が最終的に停止表示されるタイミングとが、異なる種類の図柄について共通のタイミングとなるもので

50

あればよい。演出図柄の可変表示における最終停止図柄は、確定演出図柄、確定飾り図柄、確定装飾図柄ともいう。演出図柄の可変表示は第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期するので、演出図柄の可変表示時間は、特図変動時間と同じになる。

【0016】

画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示と、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示とを、表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示およびアクティブ表示は、可変表示に対応する可変表示対応表示とも総称される。保留表示を行う表示エリアは、保留表示エリアともいう。アクティブ表示を行う表示エリアは、アクティブ表示エリアともいう。保留されている可変表示の数は、保留記憶数ともいう。第1特図ゲームに対応する保留記憶数は、第1保留記憶数ともいう。第2特図ゲームに対応する保留記憶数は、第2保留記憶数ともいう。第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計値は、合計保留記憶数ともいう。図1に示す第1特別図柄表示装置4Aおよび第2特別図柄表示装置4Bの上方には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられる。第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示する。第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。図1に示す普通図柄表示器20の上方には、複数のLEDを含んで構成された普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、LEDの点灯個数によって、普図保留記憶数を表示する。普図保留記憶数は、普図ゲームに対応する保留記憶数である。

【0017】

画像表示装置5の下方には、入賞球装置6Aと、可変入賞球装置6Bと、が設けられている。入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって、常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。第1始動入賞口に遊技球が進入したときに、例えば3個といった、所定個の賞球が払い出され、第1特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立し得る。可変入賞球装置6Bは、普通電動役物として、図2に示す普通電動役物ソレノイド81により閉鎖状態と開放状態とに変化可能な第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、普通電動役物ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる。可変入賞球装置6Bが閉鎖状態になることは、第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。可変入賞球装置6Bは、普通電動役物ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる。可変入賞球装置6Bが開放状態になることは、第2始動入賞口が開放状態になるともいう。第2始動入賞口に遊技球が進入したときに、例えば3個といった、所定個の賞球が払い出され、第2特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立し得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化可能なものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0018】

入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に遊技球が進入することは、第1始動入賞ともいう。可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入することは、第2始動入賞ともいう。第1始動入賞口に進入した遊技球は、図2に示す第1始動口スイッチ21Aによって検出される。第2始動入賞口に進入した遊技球は、図2に示す第2始動口スイッチ21Bによって検出される。第1始動入賞の発生にもとづいて、第1保留記憶数の加算更新が可能になり、第1特図ゲームとして、第1特別図柄表示装置4Aによる特別図柄の可変表示が実行可能になる。第2始動入賞の発生にもとづいて、第2保留記憶数の加算更新が可能になり、第2特図ゲームとして、第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄の可変表示が実行可能になる。

【0019】

遊技盤2の所定位置には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。図1に示す例では、遊技領域の左下方2箇所一般入賞口10

が設けられている。一般入賞口 10 のいずれかに遊技球が進入したときに、例えば 10 個といった、所定個の賞球が払い出される。

【0020】

遊技盤 2 が形成する遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路として、第 1 経路と、第 2 経路と、が設けられている。第 1 経路は、正面から見て画像表示装置 5 よりも左側の領域に主に設けられている。第 2 経路は、正面から見て画像表示装置 5 よりも右側の領域に主に設けられている。画像表示装置 5 の左側領域は、左側遊技領域あるいは左遊技領域ともいう。画像表示装置 5 の右側領域は、右側遊技領域あるいは右遊技領域ともいう。左側遊技領域と右側遊技領域とは、例えば遊技領域における画像表示装置 5 の端面や、遊技釘の配列などにより区分けされていればよい。第 1 経路に遊技球を流下させるために左側遊技領域に向けて遊技球を発射させることは、左打ちともいう。第 2 経路に遊技球を流下させるために右側遊技領域に向けて遊技球を発射させることは、右打ちともいう。第 1 経路は、左打ち経路ともいう。第 2 経路は、右打ち経路ともいう。第 1 経路と第 2 経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共通化された経路であってもよい。

10

【0021】

打球発射装置が備える打球操作ハンドルの操作に応じて、遊技球が打球発射装置から発射されて遊技領域に打ち込まれる。遊技領域に打ち込まれた遊技球は、左側遊技領域へと誘導されて第 1 経路を流下する場合に、例えば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右側遊技領域における第 2 経路へは誘導不可能または誘導困難となる。遊技領域に打ち込まれた遊技球は、右側遊技領域へと誘導されて第 2 経路を流下する場合に、例えば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左側遊技領域における第 1 経路へは誘導不可能または誘導困難となる。

20

【0022】

入賞球装置 6 A は、左側遊技領域における第 1 経路に設けられ、第 1 経路を流下する遊技球が進入可能となる。可変入賞球装置 6 B は、右側遊技領域における第 2 経路に設けられ、第 2 経路を流下する遊技球が進入可能となる。なお、可変入賞球装置 6 B は、左側遊技領域における第 1 経路を流下する遊技球が進入可能となってもよい。可変入賞球装置 6 B は、左側遊技領域における第 1 経路を流下する遊技球よりも、右側遊技領域における第 2 経路を流下する遊技球の方が、進入しやすくなるように配置されてもよい。

【0023】

右側遊技領域における第 2 経路には、通過ゲート 4 1 と、特別可変入賞球装置 5 0 と、が設けられている。通過ゲート 4 1 は、遊技球が通過可能な通過領域を形成する。通過ゲート 4 1 を通過した遊技球は、図 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことにもとづいて、普通保留記憶数の加算更新が可能になり、普通図ゲームとして、普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の可変表示が実行可能になる。

30

【0024】

特別可変入賞球装置 5 0 は、特別電動役物として、大入賞口ソレノイド 8 2 により閉鎖状態と開放状態とに変化可能な大入賞口を形成する。特別可変入賞球装置 5 0 の上部は、遊技球が通過可能な程度に前後方向の通路幅を有する誘導通路が形成されている。この誘導経路は、右側から左側へと向けて下降するように傾斜し、延在した通路の両側となる手前側および奥側に壁部が設けられる。誘導通路の中央部には、大入賞口となる役物進入口が形成されている。特別可変入賞球装置 5 0 において、大入賞口を開閉可能な位置には、大入賞口開閉部材として、前後方向に移動可能な可動部材 5 2 が設けられている。特別可変入賞球装置 5 0 において、誘導通路の大入賞口が形成されていない部分は、固定された通路を形成する固定部材 5 3 が設けられている。

40

【0025】

可動部材 5 2 は、大入賞口ソレノイド 8 2 により駆動され、大入賞口となる役物進入口を開閉するための進退動作が可能である。特別可変入賞球装置 5 0 において、大入賞口から内部に進入した遊技球は、カウントスイッチ 2 3 によって検出される。特別可変入賞球装置 5 0 の内部には、遊技球が通過可能な入賞領域として、特定領域となる V 入賞領域 5

50

1 が設けられている。また、特別可変入賞球装置 5 0 の内部には、V 入賞領域 5 1 とは異なる通常領域が設けられている。V 入賞領域 5 1 の上部には、V 入賞口開閉部材として、V 入賞領域 5 1 を開放状態と閉鎖状態とに切替え可能な板状の振分部材が設けられている。振分部材は、特定領域ソレノイド 8 3 により駆動され、V 入賞領域 5 1 を開閉するための進退動作が可能である。V 入賞領域 5 1 は、開放状態であるときに遊技球が通過可能であり、閉鎖状態であるときに遊技球が通過不可能である。V 入賞領域 5 1 を通過した遊技球は、特定領域スイッチ 2 4 によって検出される。V 入賞領域 5 1 を通過しなかった遊技球は、通常領域を通過する。V 入賞領域 5 1 を通過した遊技球と、V 入賞領域 5 1 を通過せずに通常領域を通過した遊技球とは、いずれも排出口スイッチ 2 6 によって検出された後に、特別可変入賞球装置 5 0 の外部へと排出される。

10

【0026】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、遊技領域周辺部には、点灯演出用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、LED を含んで構成されている。遊技盤 2 の所定位置には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

【0027】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドルが設けられている。打球操作ハンドルは、操作ノブともいう。遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持する打球供給皿が設けられている。打球供給皿は、上皿ともいう。上皿の下方には、上皿満タン時に払い出された賞球が流下して貯留される賞球貯留皿が設けられている。賞球貯留皿は、下皿ともいう。

20

【0028】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、スティックコントローラ 3 1 A と、プッシュボタン 3 1 B と、が設けられている。スティックコントローラ 3 1 A は、遊技者が把持して傾倒操作を可能であり、遊技者が押引操作を可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、図 2 に示すコントローラセンサユニット 3 5 A によって検出される。プッシュボタン 3 1 B は、遊技者が押下操作を可能である。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、図 2 に示すプッシュセンサ 3 5 B によって検出される。パチンコ遊技機 1 では、遊技者の操作などの動作を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が用いられるが、これら以外の検出手段が用いられてもよい。

30

【0029】

(遊技の進行の概略)

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドルへの遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間などである場合に、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過しても当該通過にもとづく普図ゲームを直ちに実行できないので、当該通過にもとづく普図ゲームは、例えば「4」といった所定の上限数まで保留される。普図ゲームでは、普図当り図柄といった、特定の普通図柄が確定普通図柄として停止表示された場合に、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。これに対し、確定普通図柄として、普図ハズレ図柄といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示された場合に、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」である場合に、可変入賞球装置 6 B を所定期間において開放状態とする開放制御が行われる。このときに、第 2 始動入賞口が開放状態になる。

40

【0030】

50

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を遊技球が通過して進入した場合に、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始可能になる。可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を遊技球が通過して進入した場合に、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始可能になる。なお、特図ゲームを実行中の期間や、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御されている期間などである場合に、遊技球が始動入賞口に進入して始動入賞が発生しても当該始動入賞にもとづく特図ゲームを直ちに実行できないので、当該始動入賞にもとづく特図ゲームは、例えば「4」といった所定の上限数まで保留される。特図ゲームでは、大当り図柄といった、特定の特別図柄が確定特別図柄として停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「大当り」となる。これに対し、確定特別図柄として、小当り図柄といった、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「小当り」となる。また、確定特別図柄として、ハズレ図柄といった、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「ハズレ」となる。さらに、確定特別図柄として、時短図柄といった、大当り図柄、小当り図柄、ハズレ図柄とは異なる特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「時短」となることがあってもよい。特別図柄は、時短図柄を含まないものであってもよい。すなわち、特別図柄の表示結果は、「時短」を含まないものであってもよい。

【0031】

特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 50 に形成された大入賞口が所定の態様で開放状態となることができる。このときの開放状態は、例えば 29 秒間や 1.8 秒間など、所定期間の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数に達するタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。大入賞口を開放状態に制御可能な所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、開放上限期間ともいう。大当り遊技状態において大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルは、ラウンドあるいはラウンド遊技という。大当り遊技状態では、このようなラウンドを、例えば 15 回や 2 回など、所定の上限回数に達するまで繰り返し実行可能となっている。大当り遊技状態において、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。したがって、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な有利状態となる。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程、遊技者にとって有利になる。

【0032】

特別図柄の表示結果が「大当り」になる場合は、複数の大当り種別を含んでいる。例えば、ラウンド数や開放上限期間といった大入賞口の開放態様、通常状態や時短状態や確変状態といった大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、複数種類の異なる設定とし、各設定に対応して大当り種別が指定される。複数の大当り種別は、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別のうち、一部または全部を含んでもよいし、獲得可能な賞球に関しては同程度の大当り種別を含んでもよい。特別図柄の表示結果が「大当り」であることにもとづいて大当り遊技状態に制御されることは、図柄大当り、特別図柄による大当り、可変表示大当り、あるいは直撃大当りともいう。

【0033】

特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 50 に形成された大入賞口が所定の開放態様で開放状態となることができる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様で大入賞口が開放状態となってもよい。大入賞口は、開放回数や開放期間が共通することにより、同様の開放態様にできればよい。あるいは、小当り遊技状態において、大当り遊技状態とは異なる開放態様で大入賞口が開放状態となってもよい。大当り種別と同様に、特別図柄の表示結果が「小当り」になる場合にも、複数の小当り種別が含まれてもよい。大当り種別や小当り種別は、当り種別

10

20

30

40

50

とも総称される。小当り遊技状態において大入賞口を開閉させる動作は、始動動作ともいう。小当り遊技状態であるときに、特別可変入賞球装置50の大入賞口となる役物進入口が開放され、遊技球がV入賞領域51を通過して特定領域スイッチ24によって検出されると、大当りの発生条件が成立し、大当り遊技状態に制御可能となる。小当り遊技状態において遊技球がV入賞領域51を通過することによるV入賞の発生にもとづいて大当り遊技状態に制御されることは、小当り経由大当りともいう。

【0034】

大当り遊技状態が終了した後に、大当り種別と対応して、遊技状態を時短状態や確変状態に制御可能である。また、特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「時短」になった後には、大当り遊技状態に制御されずに、遊技状態が時短状態に制御される。時短状態は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームが通常状態よりも実行されやすい遊技状態である。通常状態よりも第2特図ゲームが実行されやすい遊技状態は、通常状態よりも第2始動入賞口を遊技球が通過して進入しやすい遊技状態である。第2始動入賞口を遊技球が通過しやすいか否かの制御は、ベース制御ともいう。通常状態におけるベース制御は、通常ベース制御あるいは低ベース制御ともいう。時短状態におけるベース制御は、高ベース制御を含んでいる。高ベース制御に加えて、時短状態が中ベース制御を含んでもよい。中ベース制御は、低ベース制御よりも第2始動入賞口を遊技球が通過しやすい一方で、高ベース制御よりも第2始動入賞口を遊技球が通過しにくいベース制御である。中ベース制御が行われる遊技状態は、中ベース状態ともいう。高ベース制御が行われる遊技状態は、高ベース状態ともいう。高ベース制御は、高開放制御ともいう。

【0035】

通常状態である場合と、中ベース状態である場合と、高ベース状態である場合とで、いずれも特別図柄の表示結果として時短図柄の停止表示が可能である。ただし、中ベース状態である場合と、高ベース状態である場合とでは、特別図柄の表示結果として時短図柄が停止表示されたとしても、その時短図柄にもとづくベース制御は行われず、中ベース状態や高ベース状態に移行する新たな制御は開始されない。時短状態では、平均的な可変表示時間を通常状態よりも短縮させる時短制御が可能である。これにより、時短状態は、時間短縮状態ともいう。

【0036】

時短状態は、特に第2特別図柄といった、特別図柄の変動効率が向上する状態であるので、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別状態に含まれる。遊技状態が確変状態であるときに、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が可能である。これにより、確変状態は、確率変動状態ともいう。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別状態に含まれる。時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたこと、次回の大当り遊技状態に制御されたことなど、予め定められた終了条件のいずれか1つが先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切りともいう。回数切りの時短状態は、回数切り時短ともいう。回数切りの確変状態は、回数切り確変ともいう。

【0037】

通常状態となる遊技状態は、遊技者にとって有利な大当り遊技状態などの有利状態、小当り遊技状態などの所定状態、時短状態や確変状態などの特別状態には含まれない遊技状態である。通常状態は、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率、特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などが、パチンコ遊技機1の初期設定状態と同一に制御される遊技状態である。パチンコ遊技機1の初期設定状態は、例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復旧処理を実行せずに初期設定処理を実行した後の制御状態である。

【0038】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状

態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。なお、パチンコ遊技機 1 は、遊技状態として確変状態を含まないものであってもよい。

【0039】

小当り遊技状態が終了した後に、V入賞の発生にもとづいて大当り遊技状態に制御される場合と、V入賞が発生せずに小当り遊技状態となる前の遊技状態が変更されない場合と、がある。ただし、特図ゲームの表示結果が「小当り」となり、回数切りにおける所定回数の特図ゲームが実行された場合に、時短状態や確変状態の制御が終了して、通常状態となることがある。なお、パチンコ遊技機 1 は、遊技状態として小当り遊技状態を含まないものであってもよい。すなわち、特別図柄の表示結果は、「小当り」を含まないものであってもよい。

【0040】

可変表示の実行回数にもとづく時短条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態に制御可能であってもよい。このような時短状態は、救済時短ともいう。時短条件は、パチンコ遊技機 1 への電源投入後や、大当り発生後、特図ゲームの表示結果が「時短」となった後に、特定回数の可変表示を実行しても新たな大当り遊技状態や時短状態への制御が行われなかった場合に、成立可能な条件であればよい。

【0041】

(演出の進行など)

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行にあわせて種々の演出を実行可能である。この演出は、遊技の進行状況を報知する演出と、遊技を盛り上げる演出と、を含む。これらの演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示すること、スピーカ 8 L、8 R から効果音を出力すること、遊技効果ランプ 9 を点灯すること、可動体 3 2 を動作させること、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B を振動させること、あるいは、これらの一部または全部の組合せを含み、任意の演出装置を用いて実行可能なものであればよい。

【0042】

遊技の進行にあわせて実行可能な演出は、演出図柄の可変表示を含む。第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームが開始されることに伴って、画像表示装置 5 の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、演出図柄の可変表示が開始される。第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおいて表示結果となる確定特別図柄が停止表示されるときに、演出図柄の可変表示において表示結果となる確定演出図柄が停止表示される。確定演出図柄は、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に対応した 3 つの演出図柄の組合せで構成される。演出図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間に、演出図柄の可変表示における表示態様がリーチ態様となることがある。リーチ態様とは、画像表示装置 5 の画面上にて停止した演出図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに、未だ停止していない演出図柄について変動が継続している態様などである。演出図柄の可変表示における表示態様がリーチ態様となることは、リーチが成立するともいう。

【0043】

演出図柄の可変表示がリーチ態様となったことに伴って、リーチ演出を実行可能である。パチンコ遊技機 1 は、演出態様が異なる場合に、可変表示の表示結果が「大当り」となる割合が異なるように、複数種類のリーチ演出を実行可能である。演出態様に対応する「大当り」の割合は、大当り信頼度、大当り期待度ともいう。リーチ演出は、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度が高いスーパーリーチと、を含む。その他、リーチ演出の実行時間に対応して、ショートリーチと、ショートリーチよりも実行時間が長いロングリーチと、を含むものとしてもよい。

【0044】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときに、画像表示装置 5 の画面上において、

予め定められた大当り組合せとなる確定演出図柄が、演出図柄の表示結果として停止表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、例えば「7」の数字を示す演出図柄といった、同一の演出図柄が揃って所定の有効ライン上に停止表示される。大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合に、例えば「7」の数字を示す演出図柄など、奇数の演出図柄が揃って停止表示されてもよい。大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り」である場合に、例えば「6」の数字を示す演出図柄など、偶数の演出図柄が揃って停止表示されてもよい。「非確変大当り」は、「通常大当り」ともいう。この場合に、奇数の演出図柄は、確変図柄ともいう。偶数の演出図柄は、非確変図柄あるいは通常図柄ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

10

【0045】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときに、画像表示装置 5 の画面上において、予め定められた小当り組合せとなる確定演出図柄が、演出図柄の表示結果として停止表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、例えば「7」以外の数字を示す演出図柄といった、同一の演出図柄が揃って所定の有効ライン上に停止表示されてもよい。特図ゲームの表示結果が「大当り」になるときと「小当り」になるときとで、共通の確定演出図柄が停止表示されてもよい。

【0046】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となるときに、演出図柄の可変表示においてリーチ態様とならずに、表示結果が停止表示される場合がある。この場合に、演出図柄の表示結果として、非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される。リーチ態様とならずに非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される表示結果は、非リーチハズレともいう。特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となるときに、演出図柄の可変表示においてリーチ態様となり、リーチ演出が実行された後に表示結果が停止表示される場合がある。この場合に、演出図柄の表示結果として、大当り組合せや小当り組合せではないリーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される。リーチ態様となった後にリーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される表示結果は、リーチハズレともいう。

20

【0047】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出は、保留表示やアクティブ表示などの可変表示対応表示を含む。その他に、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出などを、演出図柄の可変表示中に実行可能である。予告演出は、実行中の可変表示に対応した大当り信頼度を予告する当該変動予告演出と、実行が保留されている実行前の可変表示に対応した大当り信頼度を予告する先読み予告演出と、を含んでもよい。先読み予告演出は、例えば保留表示やアクティブ表示などの可変表示対応表示の表示態様を、通常とは異なる態様に变化させる変化演出を実行可能であってもよい。

30

【0048】

画像表示装置 5 の画面上において、演出図柄の可変表示中に演出図柄を一旦仮停止させた後に、可変表示を再開させることで、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行可能であってもよい。擬似連演出は、演出図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させる再変動回数が多い場合の方が、再変動回数が少ない場合よりも大当り信頼度が高くなるように設定されてもよい。演出図柄の可変表示において、リーチ態様となるより前に擬似連演出が実行される場合と、リーチ態様となった後に擬似連演出が実行される場合と、が含まれてもよい。その他、演出図柄の可変表示において、複数のタイミングで擬似連演出を実行可能であってもよい。

40

【0049】

大当り遊技状態の制御中に、大当り遊技状態を報知する大当り中演出を実行可能である。大当り中演出は、ラウンド数を報知する演出と、大当り遊技状態の有利度が向上することを示唆または報知する昇格演出と、を含んでもよい。小当り遊技状態の制御中に、小当り遊技状態を報知する小当り中演出を実行可能である。大当り遊技状態の制御中と、

50

小当り遊技状態の制御中とで、共通の演出を実行することで、現在の遊技状態が大当り遊技状態であるか小当り遊技状態であるかを、遊技者が認識不可能または認識困難となるようにしてもよい。

【0050】

特図ゲームなどの実行がなく、遊技が進行していない非遊技状態では、画像表示装置5の画面上にデモンストレーション用の演出画像を表示可能である。デモンストレーション用の演出画像は、デモ画像ともいう。デモ画像の表示は、デモ表示ともいう。デモ表示による演出は、客待ちデモ演出ともいう。

【0051】

(基板構成)

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15、電源基板17などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板など、各種の基板が配置されている。

【0052】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御可能な機能を有する。遊技の進行は、保留の管理を伴う特図ゲームの実行、保留の管理を伴う普図ゲームの実行、大当り遊技状態、小当り遊技状態、時短状態、確変状態など、各種遊技の実行や遊技状態の移行を含む。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100と、スイッチ回路110と、ソレノイド回路111と、を備える。

【0053】

主基板11が備える遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM (Read Only Memory) 101と、RAM (Random Access Memory) 102と、CPU (Central Processing Unit) 103と、乱数回路104と、I/O (Input/Output port) 105と、を含んで構成可能である。ROM 101、RAM 102、乱数回路104の一部または全部は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に対して外付可能な構成であってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵された構成であってもよい。スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。遊技球検出用の各種スイッチは、例えばゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22Aや第2始動口スイッチ22Bといった始動口スイッチ、カウントスイッチ23、特定領域スイッチ24、排出口スイッチ26を含む。検出信号は、遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことなどを示す。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号を、普通電動役物ソレノイド81と、大入賞口ソレノイド82と、特定領域ソレノイド83と、に供給可能である。ソレノイド駆動信号は、各ソレノイドをオンする信号などであればよい。

【0054】

遊技制御用マイクロコンピュータ100において、ROM 101は、遊技制御に用いられるコンピュータプログラムやデータを記憶する不揮発性記憶装置である。ROM 101が記憶するデータは、変動パターン、演出制御コマンド、その他の各種設定や判定、決定に用いられるテーブルを構成するテーブルデータなどを含む。RAM 102は、遊技制御に用いられるワークエリアやデータを退避するためのスタックを提供する一時記憶装置である。RAM 102は、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止した場合でも、所定期間内であれば記憶領域の一部または全部における記憶内容を復旧可能となるように保存するバックアップRAMとなっていればよい。RAM 102は、RWM (Read/Write Memory) ともいう。RAM 102のワークエリアは、カウンタ、タイマ、バッファ、その他の各種コードや数値の格納領域など、遊技制御に用いられる各種データを記憶可能な記憶領域を含んでいる。CPU 103は、ROM 101に記憶されたプログラムに対応する処理を実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御可能である。乱数

10

20

30

40

50

回路 104 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技の進行を制御するときに使用される乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数の一部または全部は、専用回路を用いてハードウェアにより更新されるものであってもよいし、CPU103 が実行するコンピュータプログラムなどのソフトウェアにより更新されるものであってもよい。I/O105 は、各種信号が入力される入力ポートと、各種信号が出力される出力ポートと、を含んで構成される。I/O105 の入力ポートに入力される各種信号は、スイッチ回路 110 を介して伝送される各種スイッチからの検出信号を含んでいけばよい。I/O105 の出力ポートから出力される各種信号は、第 1 特別図柄表示装置 4A、第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示器 25A、第 2 保留表示器 25B、普通図柄保留表示器 25C など制御する信号と、普通電動役物ソレノイド 81、大入賞口ソレノイド 82、特定領域ソレノイド 83などを駆動するソレノイド駆動信号と、を含んでいけばよい。

10

【0055】

主基板 11 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 により、遊技の進行を制御する動作の一部として、遊技の進行に応じた演出制御コマンドを、演出制御基板 12 に対して送信可能に出力する。演出制御コマンドは、遊技の進行状況などを指定または通知するコマンドである。主基板 11 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 15 により中継され、演出制御基板 12 に供給される。演出制御コマンドは、例えば特図ゲームの表示結果、当り種別、変動パターンなど、主基板 11 における各種の決定結果を指定するコマンドと、例えば可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態など、遊技の状況を指定するコマンドと、エラーの発生などを指定するコマンドと、を含むものであればよい。

20

【0056】

演出制御基板 12 は、主基板 11 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドにもとづいて演出を制御可能な機能を有する。演出制御基板 12 において制御可能な演出は、例えば可動体 32 の駆動など、遊技の進行に応じた種々の演出であり、その他に、エラー報知、電断復旧の報知など、各種報知を含む。演出制御基板 12 は、演出制御用 CPU120 と、ROM121 と、RAM122 と、表示制御部 123 と、乱数回路 124 と、I/O125 と、を備える。

【0057】

演出制御用 CPU120 は、ROM121 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 123 とともに演出の実行を制御するための処理を行う。この処理は、演出制御基板 12 の諸機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定などを含む。演出制御用 CPU120 は、各種テーブルのデータなど、ROM121 が記憶する各種データを用いるとともに、RAM122 をメインメモリとして使用する。演出制御用 CPU120 は、コントローラセンサユニット 35A やプッシュセンサ 35B からの検出信号にもとづいて、演出の実行を表示制御部 123 に指示することもある。ここでの検出信号は、遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号であればよい。

30

【0058】

表示制御部 123 は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM) などを含み、演出制御用 CPU120 からの演出の実行指示にもとづいて、主に表示に関する演出を実行可能に制御する。表示制御部 123 は、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することにより、演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示させる。表示制御部 123 は、さらに、音指定信号を音声制御基板 13 に供給したり、ランプ信号をランプ制御基板 14 に供給したりする。音指定信号は、スピーカ 8L、8R にて出力される音声を指定する。ランプ信号は、遊技効果ランプ 9 の点灯態様や消灯態様を指定する。音指定信号やランプ信号の供給により、演出画像の表示に同期して、スピーカ 8L、8R の音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯または消灯が可能になる。表示制御部 123 は、可動体 32 を動作させる信号を、可動

40

50

体 3 2 のモータやソレノイドに、または可動体 3 2 を駆動するドライバ回路に、供給可能であってもよい。演出制御基板 1 2 とは別に、可動体 3 2 を駆動するためのドライバ基板が設けられてもよい。

【 0 0 5 9 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出の実行を制御するときを使用される各種の乱数値を示す数値データを更新可能にカウントする。演出の実行を制御するときを使用される乱数は、演出用乱数ともいう。演出用乱数は、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行するコンピュータプログラムなどのソフトウェアにより更新されるものであってもよい。I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 から伝送された演出制御コマンドなどを取り込むための入力ポートと、各種信号を伝送するための出力ポートと、を含んで構成される。I / O 1 2 5 の入力ポートは、コントローラセンサユニット 3 5 A から供給される検出信号の入力端子と、ブッシュセンサ 3 5 B から供給される検出信号の入力端子と、を含んでいけばよい。I / O 1 2 5 の出力ポートは、画像表示装置 5 に供給される映像信号の出力端子と、音声制御基板 1 3 に供給される音指定信号の出力端子と、ランプ制御基板 1 4 に供給されるランプ信号の出力端子と、を含んでいけばよい。

【 0 0 6 0 】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、表示制御部 1 2 3 からの音指定信号にもとづいてスピーカ 8 L、8 R を駆動し、音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、表示制御部 1 2 3 からのランプ信号にもとづいて遊技効果ランプ 9 を駆動し、ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯または消灯する。このようにして、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力と、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯とは、表示制御部 1 2 3 からの信号にもとづいて制御することができる。なお、音指定信号やランプ信号の供給など、音声出力およびランプの点灯や消灯の制御と、可動体 3 2 を動作させる信号の供給など、可動体 3 2 の制御とは、演出制御用 C P U 1 2 0 が一部または全部を実行するようにしてもよい。演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板は、サブ基板ともいう。図 2 に示す構成例のように、サブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、図 2 に示す構成例とは異なり、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【 0 0 6 1 】

電源基板 1 7 は、商用電源などの外部電源における A C 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流 (A C) を直流 (D C) に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧 (例えば直流 1 2 V や直流 5 V など) に変換するための電源回路などを備えている。パチンコ遊技機 1 は、電源スイッチ 9 1 の操作により、電源投入の開始と終了とを切替可能である。主基板 1 1 のスイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 I C、システムリセット I C のいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【 0 0 6 2 】

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 (作用) を説明する。

【 0 0 6 3 】

(主基板 1 1 の主要な動作)

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給

が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。

【００６４】

図３は、主基板１１においてＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。図３に示す遊技制御メイン処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、割込み禁止に設定する（ステップＳ１）。これにより、以後は割込み許可となるまで、他の処理が実行されない。続いて、内蔵デバイスレジスタの設定を行う（ステップＳ２）。内蔵デバイスレジスタの設定では、例えば内蔵デバイスレジスタ設定テーブルを用いて、指定された内蔵デバイスアドレスに内蔵デバイスレジスタ設定値を格納する。内蔵デバイスレジスタは、例えばタイマ回路であるタイマカウンタとしてのＰＴＣ（Programmable Timer Counter）、乱数回路１０４、Ｉ／Ｏ１０５の入力ポート、シリアル通信回路、ＲＷＭアクセス制御回路など、各種回路や電子部品に対応して設けられたものであればよい。また、スタックポインタの初期設定や割込みベクタの設定などが行われてもよい。

【００６５】

続いて、ＲＷＭチェック処理（ステップＳ３）を実行し、予め定められた復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ４）。復旧条件は、クリアスイッチ９２の操作に対応したクリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭとしてのＲＡＭ１０２における記憶内容が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電源投入時に、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２が押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合に、ステップＳ４にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３のＲＷＭチェック処理は、チェックサム算出処理を含み、処理結果として得られたチェックサムデータを、チェックサムバッファの記憶データと比較して、両者のデータが合致した場合に、ＲＡＭ１０２における記憶内容が正常であると判断する。ステップＳ４では、ステップＳ３のＲＷＭチェック処理によりバックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査した結果にもとづいて、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【００６６】

復旧条件が成立した場合に（ステップＳ４；Ｙｅｓ）、復旧用の設定が行われる。復旧用の設定は、バックアップ時コマンド送信テーブルの指定（ステップＳ５）と、バックアップ時設定テーブルの指定（ステップＳ６）と、を含んでいる。バックアップ時コマンド送信テーブルは、バックアップデータを用いた復旧が行われたことを指定する停電復旧指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するためのテーブルデータを含んでいる。バックアップ時設定テーブルは、バックアップデータを用いた復旧が行われた場合に、ワークエリアの初期設定に用いられるテーブルデータを含んでいる。テーブルの指定は、ＲＯＭ１０１に記憶されたテーブルの先頭アドレスに対応する値を、汎用ポインタまたはテーブルポインタに格納する。他のテーブルについても同様である。

【００６７】

復旧条件が成立しない場合に（ステップＳ４；Ｎｏ）、初期化用の設定が行われる。初期化用の設定は、ＲＷＭ初期設定処理（ステップＳ７）と、初期化時コマンド送信テーブルの指定（ステップＳ８）と、初期化時設定テーブルの指定（ステップＳ９）と、を含んでいる。ＲＷＭ初期設定処理は、ＲＡＭ１０２におけるワークエリアとなる所定領域にクリアデータを格納することにより、ワークエリアを初期化する処理が含まれている。初期化時コマンド送信テーブルは、電源投入時の初期設定が行われたことを指定する電源投入指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するためのテーブルデータを含んでいる。初期化時設定テーブルは、電源投入時の初期設定が行われた場合に、ワークエリアの初期設定に用いられるテーブルデータを含んでいる。例えば、初期化時設定テーブルは、特定回数カウンタの計数値を、特定回数初期値に設定するためのテーブルデータを含んでいる。また、初期化時設定テーブルは、特定回数コマンドバッファの格納値を、特定回数コ

10

20

30

40

50

マンド上限値に設定するためのテーブルデータを含んでいる。特定回数は、大当り遊技状態や時短状態に制御されない期間が継続した場合に、遊技状態を通常状態から時短状態に移行させる時短条件となる可変表示の実行回数である。

【0068】

その後、コマンドセット処理（ステップS10）と、データセット処理（ステップS11）と、を実行する。コマンドセット処理は、コマンド送信テーブルにおいて指定されたコマンドデータを、シリアル通信データレジスタに格納することにより、演出制御基板12に対して演出制御コマンドを送信するための処理が含まれる。データセット処理は、ポインタにより指定されたデータ設定テーブルを用いて、テーブルデータが示すアドレスに指定値を格納する処理と、テーブルデータが示すアドレスの記憶内容をクリアする処理と、が含まれる。

10

【0069】

そして、ウェイト処理（ステップS12）を実行した後に、特定回数コマンド送信処理（ステップS13）を実行する。ウェイト処理は、所定期間が経過するまで待機することにより、演出制御基板12などのサブ基板が確実に起動可能となる。特定回数コマンド処理は、電源投入時に特定回数カウンタの計数値を指定する演出制御コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための処理である。特定回数カウンタは、RAM102の所定アドレスに設けられ、可変表示の実行回数が時短条件に対応する特定回数となるまでの残り回数を計数可能であればよい。

【0070】

20

ステップS13の特定回数コマンド送信処理に続いて、割込み初期設定（ステップS14）を行い、例えば4ミリ秒といった、所定時間ごとに定期的なタイマ割込みが発生するようにPTCカウンタ出力値を設定して、ループ処理に入る。このループ処理では、割込み禁止（ステップS15）、初期値決定用乱数更新処理（ステップS16）、割込み許可（ステップS17）が、繰り返し実行される。以後、PTCから割込み要求信号がCPU103へ送出されるごとに、CPU103はタイマ割込み処理を実行可能になる。これにより、CPU103は、例えば4ミリ秒といった、所定時間ごとにタイマ割込み処理を実行することができる。

【0071】

図4（A）は、遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。CPU103は、PTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けることで、遊技制御用タイマ割込み処理を実行可能である。図4（A）に示す遊技制御用タイマ割込み処理は、電源断処理（ステップS21）と、スイッチ処理（ステップS22）と、メイン側エラー処理（ステップS23）と、遊技用乱数更新処理（ステップS24）と、特別図柄プロセス処理（ステップS25）と、普通図柄プロセス処理（ステップS26）と、情報出力処理（ステップS27）と、賞球処理（ステップS28）と、メイン側表示制御処理（ステップS29）と、を含んでいる。

30

【0072】

ステップS21の電源断処理は、電源基板17から伝送される電源断信号を確認して、電源断の発生有無を判定する処理などが含まれる。電源断が発生した場合に、チェックサム算出処理を実行し、チェックサムデータをチェックサムバッファに設定した後、RWMアクセス禁止など、電源断時の設定が行われる。ステップS22のスイッチ処理は、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23など、スイッチ回路110を介して入力される各種スイッチからの検出信号について、受信の有無を判定する処理が含まれる。検出信号の受信結果は、スイッチオンバッファに設定される。ステップS23のメイン側エラー処理は、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする処理が含まれる。ステップS24の遊技用乱数更新処理は、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新する処理が含まれる。

40

【0073】

50

図4(B)は、遊技用乱数の一例を示している。遊技用乱数は、特別図柄判定用の乱数MR1と、当り図柄選択用の乱数MR2と、MR2初期値決定用の乱数MR3と、変動パターン種別選択用の乱数MR4と、変動パターン決定用の乱数MR5と、普通図柄当り判定用の乱数MR6と、MR6初期値決定用の乱数MR7と、を含んでいる。特別図柄判定用の乱数MR1は、特別図柄の表示結果を「大当り」にするか否か、特別図柄の表示結果を「小当り」にするか否かなど、特別図柄の表示結果を判定するときに使用する。当り図柄選択用の乱数MR2は、特別図柄の表示結果を「大当り」にする場合の大当り図柄や、特別図柄の表示結果を「小当り」にする場合の小当り図柄など、確定特別図柄を複数の特別図柄から選択するときに使用する。MR2初期値決定用の乱数MR3は、乱数MR2の初期値を作成するために使用する。変動パターン種別選択用の乱数MR4は、特別図柄の変動パターン種別選択に使用する。変動パターン決定用の乱数MR5は、変動パターン種別に対応した変動パターンの決定に使用する。普通図柄当り判定用の乱数MR6は、普通図柄の表示結果を「普図当り」にするか否かという、普通図柄の表示結果を判定するときに使用する。MR6初期値決定用の乱数MR7は、乱数MR6の初期値を作成するために使用する。MR2初期値決定用の乱数MR3と、MR6初期値決定用の乱数MR7は、ステップS24の遊技用乱数更新処理だけでなく、図3に示されたステップS16の初期値決定用乱数更新処理においても更新可能であればよい。

【0074】

変動パターンは、変動パターン種別選択用の乱数MR4の値にもとづいて選択された変動パターン種別に含まれる1または複数の変動パターンのうちから、今回の可変表示における使用パターンとなるものが、変動パターン決定用の乱数MR5の値を用いて決定される。変動パターンは、特図ゲームの実行時間である特図変動時間と、演出図柄の可変表示の態様と、演出図柄の可変表示中の演出内容と、を含む各種の変動設定事項を指定する。特図変動時間は、演出図柄の可変表示における実行時間ともなる。演出図柄の可変表示の態様は、リーチの有無などを含む。演出図柄の可変表示中の演出内容は、リーチ演出の種類などを含む。変動パターンは、可変表示パターンともいう。変動パターン種別は、例えば演出図柄の可変表示中における演出態様などにもとづいて、予め分類された1または複数の変動パターンが含まれるグループである。

【0075】

図4(A)に示すステップS25の特別図柄プロセス処理は、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態および小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御など、特別図柄の可変表示と遊技状態に関する処理が含まれる。ステップS26の普通図柄プロセス処理は、ゲートスイッチ21からの検出信号にもとづく普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」にもとづく可変入賞球装置6Bの開放制御など、普通図柄の可変表示と第2始動入賞口の状態制御に関する処理が含まれる。ステップS27の情報出力処理は、情報出力信号の設定を行う。情報出力信号は、大当り情報、始動情報、確率変動情報など、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される情報に対応した信号である。大当り情報は、大当りの発生回数などを示す。始動情報は、始動入賞の回数などを示す。確率変動情報は、確変状態となった回数などを示す。ステップS28の賞球処理は、賞球コマンド出力カウンタ加算処理と、賞球制御処理と、が含まれる。賞球コマンド出力カウンタ加算処理は、賞球個数テーブルを使用してスイッチのオン判定を行い、オン検出時に、賞球コマンド出力カウンタの更新、入賞情報出力カウンタの更新を行う。賞球制御処理は、賞球プロセスコードに対応した処理を選択して、遊技球の検出にもとづく賞球を払出可能に制御する。ステップS29のメイン側表示制御処理は、第1特別図柄の表示設定と、第2特別図柄の表示設定と、を含んでいる。第1特別図柄の表示設定は、特別図柄制御処理の実行により、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特別図柄の表示を更新可能に制御するための設定である。第2特別図柄の表示設定は、特別図柄制御処理の実行により、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特別図柄の表示を更新可能に制御するための設定である。

【0076】

図5(A)は、特別図柄プロセス処理として、図4(A)に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。CPU103は、特別図柄プロセス処理において、まず、始動入賞判定処理(ステップS101)を実行する。始動入賞判定処理は、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納して保留記憶数を更新する処理が含まれる。始動入賞の発生が検出された場合に、保留記憶数が上限値未満であれば、表示結果、当り種別、変動パターンなどの決定に用いられる乱数値が抽出される。抽出された乱数値は、保留情報として記憶される。また、抽出された乱数値にもとづいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報の記憶や保留記憶数を更新した後に、演出制御基板12に対して、始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定などの判定結果を指定する演出制御コマンドを送信するためのコマンド設定が行われる。こうしたコマンド設定により、始動入賞時の演出制御コマンドは、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0077】

CPU103は、ステップS101の始動入賞判定処理を実行した後に、RAM102の所定アドレスに記憶された特図プロセスコードを読み出す(ステップS102)。特図プロセスコードは、00[H]~0B[H]のいずれかに更新設定が可能であり、特別図柄プロセスコードともいう。[H]は16進数であることを示す。CPU103は、特図プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行する(ステップS103)。これにより、特別図柄の可変表示に関する遊技の進行を制御可能になる。

【0078】

図5(B)は、特別図柄プロセス処理において、特図プロセスコードに対応して実行可能な処理の一例を示している。特別図柄プロセス処理は、特図プロセスコードに対応して実行可能な処理として、特図プロセスコードが00[H]に対応する特別図柄通常処理と、特図プロセスコードが01[H]に対応する特別図柄変動処理と、特図プロセスコードが02[H]に対応する特別図柄停止処理と、特図プロセスコードが03[H]に対応する小当り開放前処理と、特図プロセスコードが04[H]に対応する小当り開放中処理と、特図プロセスコードが05[H]に対応する小当り開放後処理と、特図プロセスコードが06[H]に対応する小当り排出球待機処理と、特図プロセスコードが07[H]に対応する小当り終了処理と、特図プロセスコードが08[H]に対応する大入賞口開放前処理と、特図プロセスコードが09[H]に対応する大入賞口開放中処理と、特図プロセスコードが0A[H]に対応する大入賞口開放後処理と、特図プロセスコードが0B[H]に対応する大当り終了処理と、を含んでいる。

【0079】

特別図柄通常処理は、記憶された保留情報の有無などにもとづいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かを判定可能な処理を含む。特別図柄通常処理は、特別図柄判定用の乱数MR1の値にもとづいて、特別図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「小当り」とするか否か、さらに、「時短」とするか否かなどを、判定可能な処理を含む。特別図柄通常処理は、表示結果の判定に対応して、特別図柄の可変表示において停止表示する確定特別図柄を決定する処理を含む。特別図柄通常処理は、変動パターンを決定する処理を含む。このように、特別図柄通常処理では、特別図柄の可変表示が開始される場合に、その表示結果が導出表示される以前に、可変表示に関する各種の判定や決定(事前決定)が行われるとともに、特図プロセスコードが01[H]に更新される。

【0080】

CPU103は、乱数値にもとづいて各種の判定や決定を行う場合に、各種のテーブルをROM101から読み出して参照する。主基板11における乱数値を用いた他の判定や決定についても同様である。乱数値を用いない場合でも、必要なテーブルをROM101から読み出して参照し、各種の判定や決定、設定などが行われてもよい。演出制御基板12においては、各種のテーブルをROM121から読み出して参照し、各種の判定や決定、設定などができればよい。

【0081】

特別図柄通常処理では、第2特図を用いた特図ゲームが、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるという、特図2優先消化の制御が行われてもよい。あるいは、特別図柄通常処理では、第1始動入賞口と第2始動入賞口に遊技球が入賞した順序と対応して、その入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるという、入賞順消化の制御が行われてもよい。

【0082】

特別図柄変動処理は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測し、変動パターンに対応する特図変動時間が経過したか否かを判定する処理が含まれる。特図変動時間が経過した場合に、確定特別図柄を停止表示する図柄停止時間を設定し、各種カウンタの計数値を更新するとともに、特図プロセスコードが02[H]に更新される。特別図柄停止処理は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄が変動を停止してからの経過時間を計測し、特別図柄変動処理にて設定された図柄停止時間が経過したか否かを判定する処理が含まれる。図柄停止時間が経過した場合に、可変表示の表示結果に対応して、特図プロセスコードの更新や各種設定が行われる。例えば、可変表示の表示結果が「大当り」である場合に、特図プロセスコードは08[H]に更新される。可変表示の表示結果が「小当り」である場合に、特図プロセスコードは03[H]に更新される。可変表示の表示結果が「時短」や「ハズレ」である場合に、特図プロセスコードはクリアされて初期値である00[H]に更新される。また、可変表示の表示結果が「大当り」である場合に、大当り遊技状態の開始に対応した設定が行われる。可変表示の表示結果が「小当り」である場合に、小当り遊技状態の開始に対応した設定が行われる。可変表示の表示結果が「時短」である場合に、遊技状態を時短状態に制御するための設定が行われる。

【0083】

小当り開放前処理は、可変表示の表示結果が「小当り」であることにもついで、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行い、特図プロセスコードを04[H]に更新する。小当り開放中処理は、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測し、小当り用開放時間が経過したか否かを判定する処理が含まれる。小当り用開放時間が経過した場合に、大入賞口を閉鎖状態とするための設定とともに、特図プロセスコードが05[H]に更新される。小当り開放後処理は、小当り遊技状態における大入賞口の入賞検出を行い、所定時間の経過後に、特図プロセスコードを06[H]に更新する。小当り排出球待機処理は、大入賞口排出球エラーの設定、V入賞領域51の通過判定、大入賞口の排出完了判定を行う処理が含まれる。大入賞口の排出完了と判定された場合に、小当り終了前の設定とともに、特図プロセスコードが07[H]に更新される。小当り終了処理は、特定領域通過フラグによりV入賞領域51の通過有無を判定する処理が含まれる。特定領域通過フラグは、V入賞領域51を通過した遊技球があった場合に、オン状態に対応する指定値01[H]が設定される。特定領域通過フラグがオンである場合に、大当りの開始設定とともに、特図プロセスコードが08[H]に更新される。特定領域フラグがオフである場合に、小当りの終了設定とともに、特図プロセスコードがクリアされて初期値である00[H]に更新される。

【0084】

大入賞口開放前処理は、大入賞口開放回数カウンタの更新や大入賞口の作動設定を含めた大入賞口開放時の設定など、大入賞口を開放状態に制御するための設定を行い、特図プロセスコードを09[H]に更新する。大入賞口開放中処理は、大当り遊技状態において大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測するとともに、大入賞口の入賞検出を行い、大入賞口入賞個数最大値に達した場合や、大当り用開放時間が経過した場合に、大入賞口を閉鎖状態とするための設定とともに、特図プロセスコードを0A[H]に更新する。大入賞口開放後処理は、大入賞口排出球不一致エラーの設定を行った後に、大入賞口開放後時間の終了判定を行い、開放終了時と判定された場合に、大入賞口開放回数カウンタの計数値を判定する処理が含まれる。大入賞口開放回数カウンタの計数値が大入賞口開放回数最大値未満である場合に、特図プロセスコードを08[H]に更新して、次のラウ

ンドを開始可能に制御する。大入賞口開放回数カウンタの計数値が大入賞口開放回数最大値である場合に、大当り終了演出時間の設定を含めた開放終了時の設定とともに、特図プロセスコードを0B[H]に更新する。大当り終了処理は、大当り終了演出時間が経過したか否かを判定する処理が含まれる。大当り終了演出時間が経過した場合に、大当り終了時の遊技状態設定を含めた大当りの終了設定とともに、特図プロセスコードがクリアされて初期値である00[H]に更新される。

【0085】

特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理は、特別図柄大当り判定処理と、特別図柄小当り判定処理と、を含んでいる。また、特別図柄通常処理は、特別図柄時短判定処理を含んでいてもよい。これらの判定処理では、特別図柄判定用バッファから読み出した特別図柄判定用の乱数MR1の値を用いて、その値がいずれの判定範囲に含まれるかという、特別図柄判定値チェックが行われる。例えば、特別図柄判定用の乱数MR1の値が大当り判定範囲に含まれる場合に、特別図柄大当り判定処理により特別図柄の表示結果を「大当り」にすると判定される。また、特別図柄判定用の乱数MR1の値が小当り判定範囲に含まれる場合に、特別図柄小当り判定処理により特別図柄の表示結果を「小当り」にすると判定される。特別図柄判定用の乱数MR1の値が時短判定範囲に含まれる場合に、特別図柄時短判定処理により特別図柄の表示結果を「時短」にすると判定されてもよい。

【0086】

図6は、特別図柄の表示結果である特図表示結果の判定例を示している。始動口入賞指定値は、第1始動入賞口に遊技球が進入したことによる第1始動入賞の場合に対応して「1」が設定され、第2始動入賞口に遊技球が進入したことによる第2始動入賞の場合に対応して「2」が設定される。すなわち、始動口入賞指定値が「1」の場合に、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームである第1特図ゲームが実行される。これに対し、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームである第2特図ゲームが実行される。特別図柄大当り判定処理、特別図柄小当り判定処理、特別図柄時短判定処理では、始動口入賞指定値が「1」である場合と「2」である場合とに対応して、特図表示結果が「大当り」、「小当り」、「時短」、「ハズレ」のいずれかに決定されるように、乱数MR1の値と比較されるMR1判定値が設定される。特図表示結果が「大当り」に割り当てられたMR1判定値は、大当り判定値ともいう。特図表示結果が「小当り」に割り当てられたMR1判定値は、小当り判定値ともいう。特図表示結果が「時短」に割り当てられたMR1判定値は、時短判定値ともいう。大当り判定値の設定による大当り確率は、特図ゲームにより大当りとなる割合を示す。小当り判定値の設定による小当り確率は、特図ゲームにより小当りとなる割合を示す。時短判定値の設定による時短確率は、特図ゲームによりベース制御が変更可能な割合を示す。

【0087】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板17などから電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、演出制御メイン処理を実行する。

【0088】

図7は、演出制御基板12において演出制御用CPU120が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。図7に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、初期化処理(ステップS71)を実行する。初期化処理は、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたタイマ回路用のレジスタ設定などを含む。このときに、初期動作制御処理(ステップS72)を実行する。初期動作制御処理は、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御など、可動体32の初期動作を行う制御が含まれる。その後、タイマ割込みフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS73)。タイマ割込みフラグは、例えばタイマ回路用のレジスタ設定にもとづいて、2ミリ秒といった所定時間が経過すると

に、オン状態にセットされる。タイマ割込みフラグがオフである場合に（ステップ S 7 3 ; N o）、ステップ S 7 3 を繰り返して待機する。

【 0 0 8 9 】

タイマ割込みフラグがオンである場合に（ステップ S 7 3 ; Y e s）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ S 7 4）、コマンド解析処理（ステップ S 7 5）を実行する。コマンド解析処理は、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などの処理が含まれる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したか、あるいは、演出制御コマンドが特定する内容などを、演出制御プロセス処理などで確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合に、その遊技状態に対応する背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

【 0 0 9 0 】

コマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理（ステップ S 7 6）を実行する。演出制御プロセス処理は、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が含まれる。各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンドなどにもとづいた判定や決定、設定などが行われる。演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理（ステップ S 7 7）を実行する。演出用乱数更新処理は、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新する。その後、ステップ S 7 3 に戻る。ステップ S 7 3 に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 0 9 1 】

図 8（A）は、演出制御プロセス処理として、図 7 に示すステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセス処理において、まず、先読み演出設定処理（ステップ S 1 5 1）を実行する。先読み演出設定処理は、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドにもとづいて、先読み予告演出の実行に関する判定や決定、設定などの処理が含まれる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数にもとづいて保留表示を表示するための処理が含まれる。

【 0 0 9 2 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、先読み演出設定処理を実行した後に、R A M 1 2 2 の所定アドレスに記憶された演出プロセスコードを読み出す（ステップ S 1 5 2）。演出プロセスコードは、0 0 [H] ~ 0 A [H] のいずれかに更新設定が可能であり、演出制御プロセスコードともいう。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行する（ステップ S 1 5 3）。これにより、演出図柄の可変表示を含めた演出の実行を制御可能になる。

【 0 0 9 3 】

図 8（B）は、演出制御プロセス処理において、演出プロセスコードに対応して実行可能な処理の一例を示している。演出制御プロセス処理は、演出プロセスコードに対応して実行可能な処理として、演出プロセスコードが 0 0 [H] に対応する変動パターンコマンド待ち処理と、演出プロセスコードが 0 1 [H] に対応する演出図柄変動開始処理と、演出プロセスコードが 0 2 [H] に対応する演出図柄変動中処理と、演出プロセスコードが 0 3 [H] に対応する演出図柄変動停止処理と、演出プロセスコードが 0 4 [H] に対応する小当り表示処理と、演出プロセスコードが 0 5 [H] に対応する小当り開放中処理と、演出プロセスコードが 0 6 [H] に対応する小当り終了演出処理と、演出プロセスコードが 0 7 [H] に対応する大当り表示処理と、演出プロセスコードが 0 8 [H] に対応するラウンド中処理と、演出プロセスコードが 0 9 [H] に対応するラウンド後処理と、演

出プロセスコードが0 A [H] に対応する大当り終了演出処理と、を含んでいる。

【0094】

変動パターンコマンド受信待ち処理は、主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から伝送された変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定可能な処理を含む。例えば、コマンド解析処理でセットされる変動パターン指定コマンド受信フラグがオンであるか否かにより、受信有無を判定可能である。変動パターン指定コマンドの受信ありと判定された場合に、演出プロセスコードが01 [H] に更新される。変動パターン指定コマンドの受信なしと判定された場合に、デモ表示の制御が行われる。演出図柄変動開始処理は、特図ゲームに対応する変動時演出が開始されるように制御する処理を含む。例えば、受信した変動パターンコマンドに対応して、変動時演出の演出パターンを選択し、演出実行時間を計測する演出プロセスタイマの計時値について更新を開始させ、演出プロセスコードが02 [H] に更新される。演出図柄変動中処理は、演出パターンを構成する各演出要素の切替えタイミングなどを制御するとともに、演出プロセスタイマの計時値にもとづいて演出実行時間が経過したか否かを判定可能な処理を含む。演出実行時間が経過したと判定された場合に、演出プロセスコードが03 [H] に更新される。演出図柄変動停止処理は、演出実行時間が経過したこと、または演出図柄確定コマンドを受信したことなど、変動時演出の終了条件が成立したことにもとづいて、変動時演出の終了制御を行い、確定特別図柄に対応した演出結果を表示可能に制御する処理を含む。そして、可変表示の表示結果に対応して、演出プロセスコードの更新や各種設定が行われる。例えば、可変表示の表示結果が「大当り」である場合に、演出プロセスコードは07 [H] に更新される。可変表示の表示結果が「小当り」である場合に、演出プロセスコードは04 [H] に更新される。可変表示の表示結果が「時短」や「ハズレ」である場合に、演出プロセスコードはクリアされて初期値である00 [H] に更新される。

【0095】

小当り表示処理は、小当りが発生したときに、小当りファンファーレ演出を行うための設定処理を含む。小当りファンファーレ演出は、画像表示装置5の画面上に小当りの発生を報知する演出画像が表示される小当り表示を含み、小当りファンファーレ演出時間が経過するまで実行可能である。小当りファンファーレ演出時間が経過したときに、小当りファンファーレ演出の終了制御とともに、演出プロセスコードが05 [H] に更新される。小当り開放中処理は、小当り遊技状態において大入賞口の開放中に対応して、小当り開放中演出を行うための設定を行い、演出プロセスコードを06 [H] に更新する。小当り終了演出処理は、画像表示装置5の画面上に小当り遊技状態の終了を報知する演出画像を表示可能に制御する処理を含む。また、小当り遊技状態において、特定領域スイッチ24により遊技球が検出され、V入賞が発生したと判定された場合に、V入賞の発生を報知するV入賞演出の実行制御が行われる。小当り遊技状態においてV入賞が発生した場合に、演出プロセスコードは07 [H] に更新される。小当り遊技状態においてV入賞が発生しなかった場合に、演出プロセスコードはクリアされて初期値である00 [H] に更新される。

【0096】

大当り表示処理は、大当りが発生したときに、ファンファーレ演出を行うための設定処理を含む。ファンファーレ演出は、画像表示装置5の画面上に大当りの発生を報知する演出画像が表示される大当り表示を含み、ファンファーレ演出時間が経過するまで実行可能である。ファンファーレ演出時間が経過したときに、ファンファーレ演出の終了制御とともに、演出プロセスコードが08 [H] に更新される。ラウンド中処理は、大当り遊技状態におけるラウンド中の表示設定を含む。ラウンド終了条件が成立したときに、最終ラウンドの終了でなければ、演出プロセスコードを09 [H] に更新し、最終ラウンドの終了であれば、演出プロセスコードを0A [H] に更新する。ラウンド後処理は、大当り遊技状態におけるラウンド間の表示設定を含む。そして、ラウンド開始条件が成立したときに、演出プロセスコードを08 [H] に更新する。大当り終了演出は、画像表示装置5の画面上に大当り遊技状態の終了を報知する演出画像を表示可能に制御する処理を含む。その後、大当り終了の報知時間が経過したときに、演出プロセスコードはクリアされて初期値

である 00 [H] に更新される。

【0097】

(基本説明の変形例)

パチンコ遊技機 1 は、基本説明における構成、機能、処理、動作に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機 1 は、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも 1 つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。上記実施の形態において、下位概念となる事項が記載されている場合に、同族的事項や同類的事項を用いた上位概念の発明、あるいは、共通する性質を用いた上位概念の発明は、本願発明として包含され、従来技術における少なくとも 1 つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構造や特性を備えたものであってもよい。

10

【0098】

パチンコ遊技機 1 は、入賞の発生にもとづいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であってもよいし、遊技媒体を封入し入賞の発生にもとづいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【0099】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは、例えば、「ー」を示す記号など、1 種類の図柄だけとして、この図柄の表示と消灯とを繰り返す可変表示を行うようにしてもよい。可変表示中に 1 種類の図柄が表示され、可変表示の停止時に、この図柄が表示されなくてもよい。例えば、表示結果としては「ー」を示す記号が表示されず、特別図柄の表示がない非表示状態としてもよい。

20

【0100】

パチンコ遊技機 1 は、複数の設定値に対応して大当りの当選確率や出玉率が変わる構成を備えてもよい。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定されている設定値ごとに異なる大当り判定値を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率を変更可能であってもよい。具体的な一例として、設定値は 1～6 の 6 段階からなり、6 が最も大当りの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この場合に、設定値として 6 が設定されていれば遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 11 の側から演出制御基板 12 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知されてもよい。可変表示の実行中には、所定割合でパチンコ遊技機 1 における設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であってもよい。パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆は、パチンコ遊技機 1 における設定値を示唆するものに限定されず、例えばパチンコ遊技機 1 における設定値が変更されたか否かを示唆するものであってもよい。設定示唆演出は、任意の演出によって大当り期待度を示唆するとともに、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができるようにしてもよい。

30

【0101】

大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部に代えて、あるいは、大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部とともに、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な状態の制御に関する示唆を行うものであってもよい。例えば、大当り遊技状態の終了後に制御される確変状態に関する示唆を行うものであってもよい。その他、有利状態として、遊技者にとって有利な任意の遊技価値が付与される状態に関して、制御されるか否かなどに応じた示唆を行うものであってもよい。

40

【0102】

遊技機に関する発明は、パチンコ遊技機 1 に限定されず、スロットマシンにも、適宜、

50

適用することができる。スロットマシンは、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能である。スロットマシンにおいて、遊技者にとって有利な有利状態は、例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZといった、いわゆるボーナスのうち1以上のものを含んでいればよい。

【0103】

遊技の進行や演出の実行を含めた各種の制御を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機1などの遊技機に含まれるコンピュータ装置に対して、着脱自在の記録媒体により配布と提供が可能なものであってもよいし、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布と提供が可能なものであってもよい。また、通信回線などを介してネットワーク上の外部機器に接続可能な通信処理部を備え、その外部機器からプログラムやデータをダウンロードすることにより配布や提供が可能なものであってもよい。遊技や演出の実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行可能なものであってもよいし、通信回線などを介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリなどに一旦格納することにより実行可能なものであってもよいし、通信回線などを介して接続されたネットワーク上の外部機器におけるハードウェア資源を用いて直接実行が可能なものであってもよいし、他のコンピュータ装置などとネットワークを介してデータの交換を行うことにより遊技や演出を実行可能なものであってもよい。

【0104】

処理やデータの決定割合、演出の実行割合など、各種割合を比較する場合に、「高い」、「低い」、「異なる」などの表現は、一方が「0%」または「100%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方の決定結果や実行内容について、「0%」の割合で決定や実行がない場合を含んでもよいし、「100%」の割合で必ず決定や実行がある場合を含んでもよい。

【0105】

(特徴部23AKに関する説明)

特徴部23AKにおけるパチンコ遊技機1は、特別図柄の表示結果が「ハズレ」または「大当たり」になる一方で、「小当たり」や「時短」にはならないように制御される。また、所定の確変制御条件が成立したことにともづいて、大当たり遊技状態の終了後に遊技状態が確変状態に制御される。確変状態は、所定回数の可変表示が実行されること、あるいは次回の大当たり遊技状態が開始されることといった、所定の確変終了条件が成立するまで、継続するように制御される。

【0106】

大当たり遊技状態であるときに、特別可変入賞球装置50の大入賞口となる役物進入口が開放され、遊技球がV入賞領域51を通過して特定領域スイッチ24によって検出されたことにともづいて、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立する。すなわち、特定領域スイッチ24の設置箇所を特定領域とし、この特定領域を遊技球が通過したことにともづいて、確変制御条件を成立させることができる。

【0107】

こうした確変制御条件の成立にもとづいて、大当たり遊技状態の終了後に、高確高ベース状態に制御される。高確高ベース状態は、確変制御により通常状態に比べて大当たり遊技状態に制御される確率が高くなるとともに、高ベース制御により通常状態に比べて可変表示が実行されやすくなる。確変制御条件の不成立にもとづいて、大当たり遊技状態の終了後に、低確高ベース状態に制御される。低確高ベース状態は、大当たり遊技状態に制御される確率が通常状態と同じであるとともに、高ベース制御により通常状態に比べて可変表示が実行されやすくなる。

【0108】

図9-1は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、合計保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップAKS101）。合計保留記憶数は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計値により、未だ開始されていない可変表示に関する保留情報の記憶数を示す。ステップAKS101では、例えば合計保留記憶カウンタの計数値が「0」である場合に、合計保留記憶数が「0」であると判定する。合計保留記憶カウンタは、RAM102の所定アドレスに設けられ、合計保留記憶数を計数可能であればよい。

【0109】

ステップAKS101に対応して合計保留記憶数が「0」以外である場合に（ステップAKS101;No）、合計保留記憶数を1減算更新する（ステップAKS102）。このとき、始動口入賞指定値を示すデータが設定されてもよい。例えば第2保留記憶数が「0」以外である場合に、始動口入賞指定値を「2」に設定するとともに、第2保留記憶数を1減算更新する。これに対し、第2保留記憶数が「0」である場合に、始動口入賞指定値を「1」に設定するとともに、第1保留記憶数を1減算更新する。ステップAKS101にて合計保留記憶数が「0」以外であれば、第1保留記憶数と第2保留記憶数のうち、少なくともいずれか一方は「0」以外である。始動口入賞指定値を示すデータを設定するときに、第2保留記憶数について先に「0」以外であるか否かを判定することにより、第2特別図柄を用いた特図ゲームの方が、第1特別図柄を用いた特図ゲームよりも優先して実行することができればよい。

【0110】

ステップAKS102に続いて、特別図柄判定制御テーブルを指定する（ステップAKS103）。特別図柄判定制御テーブルは、特別図柄に関する判定の制御に用いられる各種情報が格納されている。例えば特別図柄判定制御テーブルは、特別図柄判定用バッファや当り図柄用バッファ、特別図柄バッファなどのアドレスを指定する。特別図柄判定用バッファは、図5（A）に示された特別図柄プロセス処理のステップS101における始動入賞判定処理により、始動入賞の発生にもとづいて抽出された遊技用乱数のうち、特別図柄判定用の乱数MR1を示すデータが記憶される。当り図柄用バッファは、始動入賞の発生にもとづいて抽出された遊技用乱数のうち、当り図柄選択用の乱数MR2を示すデータが記憶される。特別図柄バッファは、確定特別図柄を示すデータが記憶される。確定特別図柄は、特図ゲームにおける特別図柄の表示結果となる。

【0111】

特別図柄判定制御テーブルは、第1特別図柄に対応した第1特別図柄判定制御テーブルと、第2特別図柄に対応した第2特別図柄判定制御テーブルと、を含んでいてもよい。ステップAKS103では、第2特別図柄判定制御テーブルを指定した後に、始動口入賞指定値が「1」であるか否かを判定してもよい。そして、始動口入賞指定値が「1」である場合に、第1特別図柄判定制御テーブルを指定し直してもよい。第2特別図柄判定制御テーブルの指定は、第2特別図柄判定制御テーブルの先頭アドレスに対応する値を、ポイントとなるHLレジスタに格納することにより実行可能である。第1特別図柄判定制御テーブルを指定し直す場合に、第1特別図柄判定制御テーブルの先頭アドレスに対応する値を、ポイントとなるHLレジスタに格納することにより、ポイントの値を上書き設定する。このように、第2特別図柄判定制御テーブルを指定してから、始動口入賞判定値が「1」である場合に、第1特別図柄判定制御テーブルを設定し直すことにより、第2特別図柄判定制御テーブルの使用頻度が第1特別図柄判定制御テーブルの使用頻度よりも高い場合に、テーブル設定に用いる格納命令のプログラム容量を削減でき、パチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。また、第2特別図柄判定制御テーブルの使用頻度が第1特別図柄判定制御テーブルの使用頻度よりも高い場合に、分岐命令による処理を簡素化して、設計段階での確認が容易になり、パチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。

【0112】

ステップAKS103の次に、特別図柄対応バッファの記憶内容をシフトさせる（ステップAKS104）。特別図柄対応バッファは、特別図柄判定用バッファや当り図柄用バ

10

20

30

40

50

ッファの他に、変動パターン種別選択用バッファや変動パターン用バッファなどを含み、始動入賞の発生にもとづいて抽出された遊技用乱数を示すデータが記憶される乱数格納用のバッファであればよい。ステップA K S 1 0 4では、例えば、転送先アドレス、転送元アドレス、転送回数を設定した後に、ブロック転送命令を実行することにより、特別図柄対応バッファの各格納領域における記憶内容を、1単位ずつ前の格納領域に転送してシフトさせればよい。

【0113】

ステップA K S 1 0 4に続いて、特別図柄判定用の乱数M R 1の値を読み出す（ステップA K S 1 0 5）。その後、特別図柄大当り判定（ステップA K S 1 0 6）と、特別図柄情報設定（ステップA K S 1 0 7）と、を行う。この実施の形態では、特図ゲームにおける特別図柄の表示結果が、「大当り」または「ハズレ」のいずれかに決定され、「小当り」や「時短」には決定されない。

【0114】

ステップA K S 1 0 6の特別図柄大当り判定は、ステップA K S 1 0 5により読み出した特別図柄判定用の乱数M R 1の値を、大当り判定値と比較することにより、特図表示結果を「大当り」とするか否かを判定する。特図表示結果を「大当り」とするか否かの判定は、有利状態としての大当り遊技状態に制御するか否かの判定となる。そして、特別図柄大当り判定において特図表示結果を「大当り」とする判定がなされた場合に、大当り指定値となる01[H]が、当りフラグにセットされる。なお、当りフラグは、特別図柄通常処理が実行される場合に、初期値となる00[H]が設定されている。

【0115】

ステップA K S 1 0 7の特別図柄情報設定は、特図表示結果が「大当り」である場合における大当り種別の設定および大当り図柄の設定と、特図表示結果が「ハズレ」である場合におけるハズレ図柄の設定と、を含んでいる。大当り種別を示すデータは、大当り種別バッファに格納して記憶される。大当り図柄またはハズレ図柄といった確定特別図柄を示すデータは、特別図柄バッファに格納して記憶される。特別図柄バッファは、第1特別図柄に対応した第1特別図柄バッファと、第2特別図柄に対応した第2特別図柄バッファと、を含んでいる。ステップA K S 1 0 7では、ステップA K S 1 0 3により指定された特別図柄判定制御テーブルを参照することにより、第1特別図柄バッファまたは第2特別図柄バッファのアドレスを特定可能である。

【0116】

ステップA K S 1 0 7の後に、判定後データ設定（ステップA K S 1 0 8）と、変動パターン設定処理（ステップA K S 1 0 9）と、を実行してから、特別図柄通常処理を終了する。ステップA K S 1 0 8の判定後データ設定は、判定後ワーク設定テーブルの指定と、データセット処理の実行と、を含んでいる。判定後ワーク設定テーブルを指定するとき、ステップA K S 1 0 3により指定された特別図柄判定制御テーブルを参照することにより、第1特別図柄または第2特別図柄に対応した判定後ワーク設定テーブルのアドレスを特定可能である。ステップA K S 1 0 9のデータセット処理は、特別図柄判定用バッファや当り図柄用バッファをクリアして、格納値を初期化するためのデータクリア処理を含んでいけばよい。

【0117】

ステップA K S 1 0 1に対応して合計保留記憶数が「0」である場合に（ステップA K S 1 0 1 ; Y e s）、デモ表示フラグがオンであるか否かを判定する（ステップA K S 1 1 0）。デモ表示フラグは、デモンストレーション表示を実行中であることを示すフラグである。デモ表示フラグがオンである場合に（ステップA K S 1 1 0 ; Y e s）、特別図柄通常処理は終了する。これに対し、デモ表示フラグがオフである場合に（ステップA K S 1 1 0 ; N o）、デモ表示フラグをオン状態にセットし（ステップA K S 1 1 1）、待機時コマンドの送信設定を行ってから（ステップA K S 1 1 2）、特別図柄通常処理は終了する。ステップA K S 1 1 2の送信設定は、待機時コマンド送信テーブルの指定と、コマンドセット処理と、を含んでいる。待機時コマンド送信テーブルは、背景指定コマンド

10

20

30

40

50

と、客待ちデモコマンドと、を送信するためのテーブルデータを含んでいればよい。

【0118】

図9-2は、大当り種別決定例AKD01を示している。図9-1に示された特別図柄通常処理では、ステップAKS107の特別図柄情報設定において、特図表示結果が「大当り」である場合に、大当り種別決定用の乱数の値などを用いて大当り種別の設定を行う。例えば、当りフラグが01[H]に設定されて大当り指定値を示す場合に、大当り種別決定用の乱数の値を示すデータが読み出され、また、始動口入賞指定値と、確変フラグと、時短フラグとに対応して、大当り種別決定テーブルが選択される。大当り種別決定テーブルは、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合、確変フラグがオンである場合とオフである場合、時短フラグがオンである場合とオフである場合などに、それぞれ対応して、予め用意されていればよい。確変フラグは確変状態としての高確状態に対応してオン状態にセットされ、時短フラグは時短状態としての高ベース状態に対応してオン状態にセットされる。大当り種別決定テーブルは、判定値データを含むテーブルデータにより構成される。大当り種別決定テーブルの判定値データは、決定可能な大当り種別ごとの振り分け判定値を示し、複数の大当り種別に対応した複数の振り分け判定値を設定可能である。ステップAKS107の特別図柄情報設定では、特図表示結果が「大当り」である場合に、大当り種別決定用の乱数を用いて大当り種別を決定するとともに、当り図柄選択用の乱数MR2を用いて大当り図柄となる特別図柄を選択してもよい。例えば、大当り種別決定用の乱数の値を、判定値データに示される複数の振り分け判定値と順次に比較可能なループ処理を実行して、乱数の値が振り分け判定値以下となった場合に、その振り分け判定値に対応する大当り種別が決定されるようにすればよい。あるいは、当り図柄選択用の乱数MR2を用いて、大当り種別の決定と大当り図柄の選択とが、行われてもよい。

【0119】

大当り遊技状態には、特定ラウンドの実行中に、V入賞口開閉部材となる振分部材がV入賞領域51を開放状態とする上限時間について設定が共通または相違する複数の大当り種別がある。一例として、複数の大当り種別は、大当り種別が「通常」の場合と、大当り種別が「確変」の場合とに、分類可能である。このうち、大当り種別が「通常」の場合に、V入賞領域51を開放状態とする上限時間が50ミリ秒(ms)に設定される。これに対し、大当り種別が「確変」の場合に、V入賞領域51を開放状態とする上限時間が29500ミリ秒に設定される。したがって、大当り種別が「通常」の場合に、V入賞領域51を遊技球が通過（進入）する可能性が低く、大当り遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立しにくい。その一方で、大当り種別が「確変」の場合に、V入賞領域51を遊技球が通過（進入）する可能性が高く、大当り遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立しやすい。

【0120】

この実施の形態では、大当り種別が「通常」の場合として大当り種別NA01～NA11が含まれ、大当り種別が「確変」の場合として大当り種別KA01～KA15が含まれている。決定例AKD01において、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合、確変状態における確変制御の有無、時短状態における高ベース制御の有無などに対応して、所定割合で複数の大当り種別のいずれかに決定可能である。ここで、高ベース制御が行われない「なし」の場合に、確変制御が「なし」の場合と「あり」の場合とで、異なる割合により大当り種別が決定される。これに対し、高ベース制御が行われる「あり」の場合に、確変制御が「なし」の場合と「あり」の場合とで、共通の割合により大当り種別が決定される。また、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、一部または全部が異なる大当り種別に決定可能である。

【0121】

決定例AKD01では、確変制御および高ベース制御がともに「なし」の場合のうち、始動口入賞指定値が「1」の場合に、大当り種別NA01～NA04と、大当り種別KA01～KA06とのいずれかに決定可能である一方、始動口入賞指定値が「2」の場合に、大当り種別NA05～NA07と、大当り種別KA07～KA10とのいずれかに決定

可能である。したがって、確変制御および高ベース制御がともに「なし」の場合は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、全部が異なる大当たり種別に決定可能である。また、確変制御が「あり」および高ベース制御が「なし」の場合のうち、始動口入賞指定値が「1」の場合に、大当たり種別NA02、NA04と、大当たり種別KA02、KA04～KA06とのいずれかに決定可能である一方、始動口入賞指定値が「2」の場合に、大当たり種別NA05～NA07と、大当たり種別KA07～KA10とのいずれかに決定可能である。したがって、確変制御が「あり」および高ベース制御が「なし」の場合のうち、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、全部が異なる大当たり種別に決定可能である。あるいは、高ベース制御が「あり」の場合のうち、始動口入賞指定値が「1」の場合に、大当たり種別NA08と、大当たり種別KA11、KA15とのいずれかに決定可能である一方、始動口入賞指定値が「2」の場合に、大当たり種別NA09～NA11と、大当たり種別KA12～KA15とのいずれかに決定可能である。このように、高ベース制御が「あり」の場合は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、共通の大当たり種別KA15に決定可能である。したがって、高ベース制御が「あり」の場合は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、一部が異なる大当たり種別に決定可能である。

【0122】

決定例AKD01では、始動口入賞指定値が「1」の場合に、確変制御の有無や高ベース制御の有無によらず、100/200の決定割合すなわち50%の決定率で大当たり種別が「通常」に含まれるものに決定され、100/200の決定割合すなわち50%の決定率で大当たり種別が「確変」に含まれるものに決定される。また、始動口入賞指定値が「2」の場合に、確変制御の有無や高ベース制御の有無によらず、12/200の決定割合すなわち6%の決定率で大当たり種別が「通常」に含まれるものに決定され、188/200の決定割合すなわち94%の決定率で大当たり種別が「確変」に含まれるものに決定される。このように、始動口入賞指定値が「2」の場合は、始動口入賞指定値が「1」の場合よりも高い割合で大当たり種別が「確変」に含まれるものに決定される。したがって、第2特別図柄を用いた特図ゲームにおいて特図表示結果が「大当たり」であり大当たり遊技状態に制御される場合の方が、第1特別図柄を用いた特図ゲームにおいて特図表示結果が「大当たり」であり大当たり遊技状態に制御される場合よりも高い割合で、大当たり遊技状態が終了した後の遊技状態を確変状態に制御可能である。

【0123】

大当たり種別決定テーブルは、始動口入賞指定値が「1」の場合に、確変制御の有無や高ベース制御の有無によらず、決定可能な大当たり種別が「通常」に含まれるものに対応して決定割合が11/200である第1区分、44/200である第2区分、11/200である第3区分、34/200である第4区分の順に複数区分を有し、決定可能な大当たり種別が「確変」に含まれるものに対応して決定割合が12/200である第5区分、7/200である第6区分、12/200である第7区分、19/200である第8区分、15/200である第9区分、35/200である第10区分の順に複数区分を有するように、複数の振り分け判定値を示す判定値データが設定される。また、大当たり種別決定テーブルは、始動口入賞指定値が「2」の場合に、確変制御の有無や高ベース制御の有無によらず、決定可能な大当たり種別が「通常」に含まれるものに対応して決定割合が2/200である第1区分、2/200である第2区分、2/200である第3区分、2/200である第4区分、1/200である第5区分、1/200である第6区分、2/200である第7区分の順に複数区分を有し、決定可能な大当たり種別が「確変」に含まれるものに対応して決定割合が62/200である第8区分、50/200である第9区分、62/200である第10区分、14/200である第11区分の順に、複数区分を有するように複数の振り分け判定値を示す判定値データが設定される。

【0124】

大当たり種別決定テーブルは、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とに対応して、確変制御の有無や高ベース制御の有無によらず、決定割合が共通の複数区分を有す

る一方で、確変制御の有無や高ベース制御の有無によって、決定結果となる大当り種別に対する各区分の割当てが異なるように、複数の振り分け判定値を示す判定値データが設定される。このような決定割合が共通の複数区分を有するので、大当り種別の決定に用いるテーブルを容易に設計可能となり、パチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。また、決定結果となる大当り種別に対する各区分の割当てが異なるので、大当り種別の決定割合を柔軟に設計可能となり、パチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。

【0125】

決定例AKD01において、始動口入賞指定値が「1」の場合に、確変制御および高ベース制御がともに「なし」であることにより、決定割合が11/200の第1区分は大当り種別NA01に割り当てられ、決定割合が44/200の第2区分は大当り種別NA02に割り当てられ、決定割合が11/200の第3区分は大当り種別NA03に割り当てられ、決定割合が34/200の第4区分は大当り種別NA04に割り当てられるように判定値データが設定され、決定割合が12/200の第5区分は大当り種別KA01に割り当てられ、決定割合が7/200の第6区分は大当り種別KA02に割り当てられ、決定割合が12/200の第7区分は大当り種別KA03に割り当てられ、決定割合が19/200の第8区分は大当り種別KA04に割り当てられ、決定割合が15/200の第9区分は大当り種別KA05に割り当てられ、決定割合が35/200の第10区分は大当り種別KA06に割り当てられるように判定値データが設定される。また、始動口入賞指定値が「1」の場合に、確変制御が「あり」および高ベース制御が「なし」であることにより、決定割合が11/200の第1区分と決定割合が44/200の第2区分とは大当り種別NA02に割り当てられ、決定割合が11/200の第3区分と決定割合が34/200の第4区分とは大当り種別NA04に割り当てられるように判定値データが設定され、決定割合が12/200の第5区分と決定割合が7/200の第6区分とは大当り種別KA02に割り当てられ、決定割合が12/200の第7区分と決定割合が19/200の第8区分とは大当り種別KA04に割り当てられ、決定割合が15/200の第9区分は大当り種別KA05に割り当てられ、決定割合が35/200の第10区分は大当り種別KA06に割り当てられるように判定値データが設定される。始動口入賞指定値が「1」の場合に、確変制御の有無によらず高ベース制御が「あり」であることにより、決定割合が11/200の第1区分と決定割合が44/200の第2区分と決定割合が11/200の第3区分と決定割合が34/200の第4区分とは大当り種別NA08に割り当てられるように判定値データが設定され、決定割合が12/200の第5区分と決定割合が7/200の第6区分と決定割合が12/200の第7区分と決定割合が19/200の第8区分とは大当り種別KA11に割り当てられ、決定割合が15/200の第9区分と決定割合が35/200の第10区分とは大当り種別KA15に割り当てられるように判定値データが設定される。

【0126】

決定例AKD01において、始動口入賞指定値が「2」の場合に、確変制御および高ベース制御がともに「なし」であることにより、決定割合が2/200の第1区分と決定割合が2/200の第2区分とは大当り種別NA05に割り当てられ、決定割合が2/200の第3区分と決定割合が2/200の第4区分とは大当り種別NA06に割り当てられ、決定割合が1/200の第5区分と決定割合が1/200の第6区分と決定割合が2/200の第7区分とは大当り種別NA07に割り当てられるように判定値データが設定され、決定割合が62/200の第8区分は大当り種別KA07に割り当てられ、決定割合が50/200の第9区分は大当り種別KA08に割り当てられ、決定割合が62/200の第10区分は大当り種別KA09に割り当てられ、決定割合が14/200の第11区分は大当り種別KA10に割り当てられるように判定値データが設定される。また、始動口入賞指定値が「2」の場合に、確変制御が「あり」および高ベース制御が「なし」であることによる決定割合の各区分は、確変制御および高ベース制御がともに「なし」であることによる決定割合の各区分と、共通の大当り種別に割り当てられるように判定値データが設定される。始動口入賞指定値が「2」の場合に、確変制御の有無によらず高ベース

10

20

30

40

50

制御が「あり」であることにより、決定割合が2/200の第1区分と決定割合が2/200の第2区分とは大当り種別NA09に割り当てられ、決定割合が2/200の第3区分と決定割合が2/200の第4区分とは大当り種別NA10に割り当てられ、決定割合が1/200の第5区分と決定割合が1/200の第6区分と決定割合が2/200の第7区分とは大当り種別NA11に割り当てられるように判定値データが設定され、決定割合が62/200の第8区分は大当り種別KA12に割り当てられ、決定割合が50/200の第9区分は大当り種別KA13に割り当てられ、決定割合が62/200の第10区分は大当り種別KA14に割り当てられ、決定割合が14/200の第11区分は大当り種別KA15に割り当てられるように判定値データが設定される。

【0127】

図9-3は、変動パターン設定処理として、図9-1のステップAKS109にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU103は、特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップAKS221）。例えば、当りフラグを読み出し、その読出値が大当り指定値である01[H]の場合に、特図表示結果が「大当り」であると判定すればよい。特図表示結果が「ハズレ」であり「大当り」でない場合に（ステップAKS221; No）、始動口入賞指定値を読み出す（ステップAKS222）。これに伴い、演出状態選択指定値を読み出す（ステップAKS223）。演出状態選択指定値は、演出状態選択バッファの格納値であり、例えば、00[H]~0D[H]のうちいずれかの値を設定可能である。大当り遊技状態が終了するときに、大当り種別に対応した値を、演出状態選択指定値として設定可能である。また、可変表示が終了するときに、予め設定された更新条件の成立に対応して演出状態選択指定値を更新可能である。遊技状態が通常状態であるときに、演出状態選択指定値は00[H]に設定される。

【0128】

ステップAKS223の後に、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルを指定する（ステップAKS224）。ハズレ時変動パターン種別選択テーブルは、特図表示結果が「ハズレ」の場合に、変動パターン種別を選択するために用いられるテーブルであり、ステップAKS222により読み出した始動口入賞指定値と、ステップAKS223により読み出した演出状態選択指定値と、にもとづいて異なるテーブルを指定可能であればよい。さらに、特図表示結果が「ハズレ」の場合には、第1保留記憶数や第2保留記憶数に対応して選択可能な複数の変動パターン種別選択テーブルが予め用意されていればよい。

【0129】

ステップAKS221に対応して特図表示結果が「大当り」である場合に（ステップAKS221; Yes）、大当り種別指定値を読み出す（ステップAKS225）。これに伴い、演出状態選択指定値を読み出す（ステップAKS226）。そして、大当り時変動パターン種別選択テーブルを指定する（ステップAKS227）。大当り時変動パターン種別選択テーブルは、特図表示結果が「大当り」の場合に、変動パターン種別を選択するために用いられるテーブルであり、ステップAKS225により読み出した大当り種別と、ステップAKS226により読み出した演出状態選択指定値と、に対応したテーブルを指定可能であればよい。

【0130】

ステップAKS224、AKS227の後に、変動パターン種別選択用の乱数MR4の値を読み出す（ステップAKS228）。変動パターン種別選択用の乱数値MR4の値を示すデータは、特別図柄対応バッファにおいてバッファ番号「0」が割り当てられた格納領域に含まれる変動パターン種別選択用バッファに記憶されていればよい。続いて、変動パターン種別選択用の乱数MR4の値により、変動パターン種別を選択する（ステップAKS229）。次に、変動パターン決定テーブルを指定する（ステップAKS230）。ステップAKS230では、ステップAKS229により選択された変動パターン種別に対応して異なる変動パターン決定テーブルを指定可能であればよい。そして、変動パターン決定用の乱数MR5の値を読み出す（ステップAKS231）。変動パターン決定用の

乱数MR5の値を示すデータは、特別図柄対応バッファにおいてバッファ番号「0」が割り当てられた格納領域に含まれる変動パターン決定用バッファに記憶されていればよい。さらに、変動パターン決定用の乱数MR5の値により、変動パターンを決定する（ステップAKS232）。

【0131】

ステップAKS232に続いて、変動開始時コマンド送信設定を行う（ステップAKS233）。変動開始時コマンド送信設定は、変動コマンド送信テーブルの指定と、コマンドセット処理の実行と、を含んでいればよい。変動コマンド送信テーブルは、特図ゲームにおける特別図柄の変動開始に対応して、変動開始時の演出制御コマンドを送信するためのテーブルデータを含んでいる。例えば、第1特図ゲームに対応して指定される変動コマンド送信テーブルは、処理数を示すテーブル先頭データの他に、演出図柄指定コマンドと、第1変動開始指定コマンドと、変動パターン指定コマンドと、を送信するためのテーブルデータを含んでいる。これに対し、第2特図ゲームに対応して指定される変動コマンド送信テーブルは、処理数を指定するテーブル先頭データの他に、演出図柄指定コマンドと、第2変動開始指定コマンドと、変動パターン指定コマンドと、を送信するためのテーブルデータを含んでいる。

【0132】

ステップAKS233の後に、特別図柄変動時間を設定する（ステップAKS236）。特別図柄変動時間は、特図変動時間としての可変表示時間を示す。特別図柄変動時間を設定するために、特別図柄変動時間テーブルが指定される。特別図柄変動時間テーブルは、変動パターンの決定結果に対応して、特図変動時間などの可変表示時間を示す時間データを設定するためのテーブルデータを含んでいる。ステップAKS236では、指定された特別図柄変動時間テーブルを参照して、時間データ展開処理を実行することにより、変動パターンの決定結果に対応した時間データがHLレジスタに格納される。こうして取得された時間データなどを、変動時間データとして特別図柄プロセスタイマにおけるタイマ初期値として設定すればよい。

【0133】

ステップAKS236の次に、変動パターン設定後データ設定を行ってから（ステップAKS237）、変動パターン設定処理を終了する。変動パターン設定後データ設定を行うために、変動パターン設定後データテーブルが指定される。変動パターン設定後データテーブルは、特図プロセスコードを、特別図柄変動処理に対応した値である01[H]に更新するためのテーブルデータを含んでいる。また、変動パターン設定後データテーブルは、特別図柄変動中表示バッファの格納値を01[H]に更新するためのテーブルデータを含んでいる。特別図柄変動中表示バッファは、第1特別図柄や第2特別図柄の変動中における表示図柄を指定する値が格納され、第1特別図柄に対応した第1特別図柄変動中表示バッファと、第2特別図柄に対応した第2特別図柄変動中表示バッファと、を含んでいる。ステップAKS237では、指定された変動パターン設定後データテーブルを参照して、データセット処理を実行することにより、第1特図ゲームを開始する場合に第1特別図柄変動中表示バッファの格納値を01[H]に更新し、第2特図ゲームを開始する場合に第2特別図柄変動中表示バッファの格納値を01[H]に更新すればよい。また、変動パターンの決定などに用いた乱数が格納された乱数値バッファをクリアして、格納値を初期化してもよい。

【0134】

図9-4は、ハズレ変動パターンの構成例を示している。ハズレ変動パターンは、特図表示結果が「ハズレ」の場合に決定可能な変動パターンである。複数の変動パターンは、それぞれ、特図変動時間や演出図柄の可変表示態様が異なる。ハズレ変動パターンは、演出図柄の可変表示においてリーチ態様になるリーチ変動パターンと、リーチ態様にならない非リーチ変動パターンと、を含んでいる。図9-4に示された構成例において、変動パターンPA1-1～PA1-6と、変動パターンPB1-1～PB1-9とは、非リーチ変動パターンに含まれ、変動パターンPA2-1～PA2-7と、変動パターンPB2-

10

20

30

40

50

1～PB2-3とは、リーチ変動パターンに含まれる。リーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンと、が含まれている。図9-4に示された構成例において、変動パターンPA2-1～PA2-3はノーマルリーチ変動パターンに含まれ、変動パターンPA2-4～PA2-7と、変動パターンPB2-2、PB2-3とは、スーパーリーチ変動パターンに含まれる。ノーマルリーチ変動パターンは、ノーマルリーチNOA、ノーマルリーチNOB、ノーマルリーチNOCといった、リーチ演出などの演出態様が異なる変動パターンが含まれている。スーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチSPA、スーパーリーチSPB、スーパーリーチSPC、スーパーリーチSPD、スーパーリーチSPE、スーパーリーチSPFといった、リーチ演出などの演出態様が異なる変動パターンが含まれている。リーチ変動パターンには、ノーマルリーチ変動パターンやスーパーリーチ変動パターンの他にも、短時間でリーチ態様となった後に表示結果が停止表示する高速リーチ変動パターンが含まれている。例えば、図9-4に示された変動パターンPB2-1は、特図変動時間が短い3500ミリ秒であり、高速リーチSRAの演出態様となる高速リーチ変動パターンである。

【0135】

図9-5は、大当たり変動パターンの構成例を示している。大当たり変動パターンは、特図表示結果が「大当たり」の場合に決定可能な変動パターンである。大当たり変動パターンによる演出図柄の可変表示は、リーチ態様となった後に、大当たり組合せの確定演出図柄が停止表示される。大当たり変動パターンは、ハズレ変動パターンにおけるリーチ変動パターンと同様に、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンと、を含んでいる。図9-5に示された構成例において、変動パターンPA3-1～PA3-3は、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される変動パターンに含まれ、変動パターンPA3-4～PA3-10と、変動パターンPB3-3～PB3-11とは、スーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンに含まれる。また、大当たり変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出やスーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンの他にも、短時間で大当たり組合せの確定演出図柄が停止表示する変動パターンが含まれている。例えば、図9-5に示された変動パターンPB3-1は、特図変動時間が極めて短い2500ミリ秒であり、リーチ演出を実行せずに表示結果が停止表示する高速SQAの演出態様となる変動パターンである。また、変動パターンPB3-2は、特図変動時間が短い4500ミリ秒であり、短時間でリーチ態様となった後に表示結果が停止表示する高速リーチSRAの演出態様となる高速リーチ演出パターンである。

【0136】

図9-6(A)は、ハズレ時参照テーブルの設定例AKA01を示している。ハズレ時参照テーブルは、図9-3に示された変動パターン設定処理のステップAKS224にて、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルを指定する場合に参照されるテーブルである。ハズレ時参照テーブルとして、演出状態選択指定値に対応する複数のテーブルが、予め用意されていればよい。設定例AKA01では、演出状態選択指定値が00[H]の場合と06[H]～0E[H]の場合とに対応して、参照テーブルTS01～TS09のいずれかがハズレ時参照テーブルとして参照される。各参照テーブルTS01～TS09は、始動口入賞指定値や第1保留記憶数および第2保留記憶数に対応して、予め用意された複数テーブルのいずれかを、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にするテーブルデータから構成されている。

【0137】

図9-6(B)は、参照テーブルTS01の構成例を示している。参照テーブルTS01は、演出状態選択指定値が00[H]の場合に参照される。参照テーブルTS01は、始動口入賞指定値が「1」の場合に、第1保留記憶数が「0」に対応してテーブルTA10を、第1保留記憶数が「1」に対応してテーブルTA11を、第1保留記憶数が「2」に対応してテーブルTA12を、第1保留記憶数が「3」に対応してテーブルTA13を

、それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、参照テーブルTS01は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第1保留記憶数が「0」と第2保留記憶数が「0」～「3」とに対応してテーブルTA20を、第1保留記憶数が「1」～「4」と第2保留記憶数が「0」～「3」とに対応してテーブルTA21を、それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。なお、図9-1に示された特別図柄通常処理のステップAKS102では、第2保留記憶数が「0」以外である場合に、始動口入賞指定値が「2」に設定され、第2保留記憶数が1減算更新される。これに対し、第2保留記憶数が「0」である場合に、始動口入賞指定値が「1」に設定され、第1保留記憶数が1減算更新される。そして、第1保留記憶数や第2保留記憶数は上限値が「4」である。したがって、変動パターン設定処理のステップAKS224にて始動口入賞指定値が「1」の場合に、第1保留記憶数は「0」～「3」のいずれかであり、第2保留記憶数は「0」である。また、変動パターン設定処理のステップAKS224にて始動口入賞指定値が「2」の場合に、第1保留記憶数は「0」～「4」のいずれかであり、第2保留記憶数は「0」～「3」のいずれかである。

【0138】

図9-6(C)は、参照テーブルTS02の構成例を示している。参照テーブルTS02は、演出状態選択指定値が06[H]または0E[H]の場合に参照される。参照テーブルTS02は、始動口入賞指定値が「1」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「3」に対応してテーブルTB10を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、参照テーブルTS02は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「0」とに対応してテーブルTB20を、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「1」～「3」とに対応してテーブルTB21を、それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

【0139】

図9-6(D)は、参照テーブルTS03の構成例を示している。参照テーブルTS03は、演出状態選択指定値が07[H]の場合に参照される。参照テーブルTS03は、始動口入賞指定値が「1」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「3」に対応してテーブルTB10を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、参照テーブルTS03は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「0」とに対応してテーブルTB22を、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「1」～「3」とに対応してテーブルTB23を、それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

【0140】

図9-6(E)は、参照テーブルTS04の構成例を示している。参照テーブルTS04は、演出状態選択指定値が08[H]の場合に参照される。参照テーブルTS04は、始動口入賞指定値が「1」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「3」に対応してテーブルTB10を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、参照テーブルTS04は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「0」とに対応してテーブルTB24を、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「1」～「3」とに対応してテーブルTB25を、それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

【0141】

図9-7(A)は、参照テーブルTS05の構成例を示している。参照テーブルTS05は、演出状態選択指定値が09[H]の場合に参照される。参照テーブルTS05は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、第1保留記憶数や第2保留記憶数によらず共通のテーブルTB11を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

【0142】

図9-7(B)は、参照テーブルTS06の構成例を示している。参照テーブルTS06は、演出状態選択指定値が0A[H]の場合に参照される。参照テーブルTS06は、

始動口入賞指定値が「1」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「3」に対応してテーブルTB12を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、参照テーブルTS06は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「0」とに対応してテーブルTB26を、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「1」～「3」とに対応してテーブルTB27を、それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

【0143】

図9-7(C)は、参照テーブルTS07の構成例を示している。参照テーブルTS07は、演出状態選択指定値が0B[H]の場合に参照される。参照テーブルTS07は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、第1保留記憶数や第2保留記憶数によらず共通のテーブルTB13を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。図9-7(D)は、参照テーブルTS08の構成例を示している。参照テーブルTS08は、演出状態選択指定値が0C[H]の場合に参照される。参照テーブルTS08は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、第1保留記憶数や第2保留記憶数によらず共通のテーブルTB14を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。図9-7(E)は、参照テーブルTS09の構成例を示している。参照テーブルTS09は、演出状態選択指定値が0D[H]の場合に参照される。参照テーブルTS09は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、第1保留記憶数や第2保留記憶数によらず共通のテーブルTB15を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

【0144】

図9-8は、大当たり時参照テーブルTS21の構成例を示している。大当たり時参照テーブルTS21は、図9-3に示された変動パターン設定処理のステップAKS227にて、大当たり時変動パターン種別選択テーブルを指定する場合に参照されるテーブルである。大当たり時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値や大当たり種別に対応して、予め用意された複数テーブルのいずれかを、大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にするテーブルデータから構成されている。

【0145】

大当たり時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値が00[H]の場合に、大当たり種別NA01、NA02、NA05、KA01、KA02、KA07に対応してテーブルTA30を、大当たり種別NA03、NA04、NA06、KA03、KA04、KA05、KA08に対応して選択テーブルTA31を、大当たり種別NA07、KA06、KA09、KA10に対応してテーブルTA32を、それぞれ大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。なお、演出状態選択指定値が00[H]の場合に、遊技状態は通常状態に対応した低確低ベース状態であり、高確状態としての確変状態における確変制御と、高ベース状態としての時短状態における高ベース制御と、が行われない。図9-2に示された大当たり種別決定例AKD01では、確変制御および高ベース制御が「なし」の場合に、大当たり種別NA01～NA06と、大当たり種別KA01～KA10とのうちで、いずれかに決定可能であり、他の大当たり種別には決定されない。したがって、大当たり時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値が00[H]の場合に決定可能な大当たり種別に対応して、大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルを示すものになっている。演出状態選択指定値が00[H]以外の場合にも、その演出状態選択指定値である場合に決定可能な大当たり種別に対応して、大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルが示されている。

【0146】

大当たり時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値が06[H]または0E[H]の場合に、大当たり種別NA08～NA11または大当たり種別KA11～KA15に対応してテーブルTB30を、大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、大当たり時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値が07[H]の場合に、大当たり種別NA08、NA09、KA11、KA12に対応してテーブルTB31を、大当

り種別NA10、KA13に対応してテーブルTB32を、大当たり種別NA11、KA14に対応してテーブルTB33を、大当たり種別KA15に対応してテーブルTB34を、それぞれ大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。あるいは、大当たり時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値が08[H]の場合に、大当たり種別NA08、NA09、KA11、KA12に対応してテーブルTB35を、大当たり種別NA10、KA13に対応してテーブルTB36を、大当たり種別NA11、KA14に対応してテーブルTB37を、大当たり種別KA15に対応してテーブルTB38を、それぞれ大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

【0147】

大当たり時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値が09[H]または0B[H]または0C[H]または0D[H]の場合に、大当たり種別NA08～NA11または大当たり種別KA11～KA14に対応してテーブルTB40を、大当たり種別KA15に対応してテーブルTB41を、それぞれ大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、大当たり時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値が0A[H]の場合に、大当たり種別NA08、NA09、KA11、KA12に対応してテーブルTB42を、大当たり種別NA10、KA13に対応してテーブルTB43を、大当たり種別NA11、KA14に対応してテーブルTB44を、大当たり種別KA15に対応してテーブルTB45を、それぞれ大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。なお、演出状態選択指定値が06[H]～0E[H]のいずれかに設定可能となる期間は、高ベース状態としての時短状態における高ベース制御が行われている期間に含まれる。図9-2に示された大当たり種別決定例AKD01では、高ベース制御が「あり」の場合に、大当たり種別NA08～NA11と、大当たり種別KA11～KA15とのうちで、いずれかに決定可能であり、他の大当たり種別には決定されない。したがって、大当たり時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値が06[H]～0E[H]のいずれかである場合に決定可能な大当たり種別に対応して、大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルを示すものになっている。

【0148】

図9-9および図9-10は、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルの構成例を示している。ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルは、テーブルTA10～TA13と、テーブルTA20、TA21と、テーブルTB10～TB15と、テーブルTB20～TB27と、を含んでいる。ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能な各テーブルは、選択可能な変動パターン種別ごとの振り分け判定値が示される判定値データを含むテーブルデータにより構成される。

【0149】

図9-9(A)に示すテーブルTA10は、図9-6(B)に示された参照テーブルTS01を参照した場合に指定可能となる。テーブルTA10は、変動パターン種別CA1-1、CA1-5、CA2-1、CA2-2、CA2-3のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図9-9(B)に示すテーブルTA11は、図9-6(B)に示された参照テーブルTS01を参照した場合に指定可能となる。テーブルTA11は、変動パターン種別CA1-2、CA1-5、CA2-1、CA2-2、CA2-3のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図9-9(C)に示すテーブルTA12は、図9-6(B)に示された参照テーブルTS01を参照した場合に指定可能となる。テーブルTA12は、変動パターン種別CA1-3、CA1-5、CA2-1、CA2-2、CA2-3のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図9-9(D)に示すテーブルTA13は、図9-6(B)に示された参照テーブルTS01を参照した場合に指定可能となる。テーブルTA13は、変動パターン種別CA1-4、CA1-5、CA2-1、CA2-2、CA2-3のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定

値データにより構成される。図 9-9 (E) に示すテーブル T A 2 0 は、図 9-6 (B) に示された参照テーブル T S 0 1 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T A 2 0 は、変動パターン種別 C A 1-1 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-9 (F) に示すテーブル T A 2 1 は、図 9-6 (B) に示された参照テーブル T S 0 1 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T A 2 1 は、変動パターン種別 C A 1-3 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。

【 0 1 5 0 】

図 9-10 (A) に示すテーブル T B 1 0 は、図 9-6 (C) に示された参照テーブル T S 0 2 または図 9-6 (D) に示された参照テーブル T S 0 3 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 1 0 は、変動パターン種別 C B 1-1 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (B) に示すテーブル T B 1 1 は、図 9-7 (A) に示された参照テーブル T S 0 5 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 1 1 は、変動パターン種別 C B 1-5 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (C) に示すテーブル T B 1 2 は、図 9-7 (B) に示された参照テーブル T S 0 6 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 1 2 は、変動パターン種別 C B 1-1 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (D) に示すテーブル T B 1 3 は、図 9-7 (C) に示された参照テーブル T S 0 7 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 1 3 は、変動パターン種別 C B 1-7 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (E) に示すテーブル T B 1 4 は、図 9-7 (D) に示された参照テーブル T S 0 8 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 1 4 は、変動パターン種別 C B 1-8 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (F) に示すテーブル T B 1 5 は、図 9-7 (E) に示された参照テーブル T S 0 9 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 1 5 は、変動パターン種別 C B 1-9 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。

【 0 1 5 1 】

図 9-10 (G) に示すテーブル T B 2 0 は、図 9-6 (C) に示された参照テーブル T S 0 2 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 0 は、変動パターン種別 C B 1-2 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (H) に示すテーブル T B 2 1 は、図 9-6 (C) に示された参照テーブル T S 0 2 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 1 は、変動パターン種別 C B 1-3 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (I) に示すテーブル T B 2 2 は、図 9-6 (D) に示された参照テーブル T S 0 3 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 2 は、変動パターン種別 C B 1-2、C B 1-4、C B 2-1 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (J) に示すテーブル T B 2 3 は、図 9-6 (D) に示された参照テーブル T S 0 3 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 3 は、変動パターン種別 C B 1-3、C B 1-4、C B 2-1 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (K) に示すテーブル T B 2 4 は、図 9-6 (E) に示された参照テーブル T S 0 4 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 4 は、変動パターン種別 C B 1-2、C B 1-4、C B 2-1 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (L) に示すテーブル T B 2 5 は、図 9-6 (E) に示された参照テーブル T S 0 4 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 5 は、変動パターン種別 C B 1-3、C B 1-4、C B 2-1 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定さ

10

20

30

40

50

れた判定値データにより構成される。図9-10(M)に示すテーブルTB26は、図9-7(B)に示された参照テーブルTS06を参照した場合に指定可能となる。テーブルTB26は、変動パターン種別CB1-2、CB1-6、CB2-2のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図9-10(N)に示すテーブルTB27は、図9-7(B)に示された参照テーブルTS06を参照した場合に指定可能となる。テーブルTB27は、変動パターン種別CB1-3、CB1-6、CB2-2のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。

【0152】

図9-11および図9-12は、大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルの構成例を示している。大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルは、テーブルTA30~TA32と、テーブルTB30~TB38と、テーブルTB40~TB45と、を含んでいる。大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能な各テーブルは、選択可能な変動パターン種別ごとの振り分け判定値が示される判定値データを含むテーブルデータにより構成される。

【0153】

図9-11(A)に示すテーブルTA30から図9-11(C)に示すテーブルTA32までの各テーブルは、図9-8に示された大当たり時参照テーブルTS21の参照に伴い、演出状態選択指定値が00[H]である場合の大当たり種別に対応して指定可能となる。テーブルTA30は、変動パターン種別CA3-1~CA3-3のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブルTA31は、変動パターン種別CA3-1~CA3-4のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブルTA32は、変動パターン種別CA3-2~CA3-4のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。

【0154】

図9-11(D)に示すテーブルTB30は、図9-8に示された大当たり時参照テーブルTS21の参照に伴い、演出状態選択指定値が06[H]または0E[H]である場合に任意の大当たり種別に対応して指定可能となる。テーブルTB30は、変動パターン種別CB3-1のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図9-11(E)に示すテーブルTB31から図9-11(H)に示すテーブルTB34までの各テーブルは、図9-8に示された大当たり時参照テーブルTS21の参照に伴い、演出状態選択指定値が07[H]である場合の大当たり種別に対応して指定可能となる。テーブルTB31は、変動パターン種別CB3-2のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブルTB32は、変動パターン種別CB3-3のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブルTB33は、変動パターン種別CB3-4のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブルTB34は、変動パターン種別CB3-5のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図9-11(I)に示すテーブルTB35から図9-11(L)に示すテーブルTB38までの各テーブルは、図9-8に示された大当たり時参照テーブルTS21の参照に伴い、演出状態選択指定値が08[H]である場合の大当たり種別に対応して指定可能となる。テーブルTB35は、変動パターン種別CB3-2のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブルTB36は、変動パターン種別CB3-3のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブルTB37は、変動パターン種別CB3-4のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブルTB38は、変動パターン種別CB3-5のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構

10

20

30

40

50

成される。

【0155】

図9-12(A)に示すテーブルTB40と図9-12(B)に示すテーブルTB41とは、図9-8に示された大当たり時参照テーブルTS21の参照に伴い、演出状態選択指定値が09[H]、0B[H]、0C[H]、0D[H]のいずれかである場合の大当たり種別に対応して指定可能となる。テーブルTB40は、変動パターン種別CB4-1のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブルTB41は、変動パターン種別CB4-2のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図9-12(C)に示すテーブルTB42から図9-12(F)に示すテーブルTB45までの各テーブルは、図9-8に示された大当たり時参照テーブルTS21の参照に伴い、演出状態選択指定値が0A[H]である場合の大当たり種別に対応して指定可能となる。テーブルTB42は、変動パターン種別CB4-3のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブルTB43は、変動パターン種別CB4-4のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブルTB44は、変動パターン種別CB4-5のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブルTB46は、変動パターン種別CB4-6のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。

10

【0156】

図9-13から図9-16までは、変動パターン種別に対応した変動パターンの決定割合を示している。図9-3に示された変動パターン設定処理では、ステップAKS229により選択された変動パターン種別に対応して、ステップAKS230により指定された変動パターン決定テーブルなどにもとづき、ステップAKS232により1の変動パターンが決定される。変動パターン決定テーブルは、決定可能な変動パターンごとの振り分け判定値が示される判定値データを含むテーブルデータにより構成される。

20

【0157】

図9-13(A)に示す変動パターン種別CA1-1は、変動パターンPA1-1、PA1-5、PA1-6のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-13(B)に示す変動パターン種別CA1-2は、変動パターンPA1-2のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-13(C)に示す変動パターン種別CA1-3は、変動パターンPA1-3のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-13(D)に示す変動パターン種別CA1-4は、変動パターンPA1-4のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-13(E)に示す変動パターン種別CA1-5は、変動パターンPA1-5、PA1-6のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。

30

【0158】

図9-13(F)に示す変動パターン種別CA2-1は、変動パターンPA2-1~PA2-3のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-13(G)に示す変動パターン種別CA2-2は、変動パターンPA2-4、PA2-5のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-13(H)に示す変動パターン種別CA2-3は、変動パターンPA2-6、PA2-7のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。

40

50

【0159】

図9-13 (I) に示す変動パターン種別CA3-1は、変動パターンPA3-1～PA3-3のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-13 (J) に示す変動パターン種別CA3-2は、変動パターンPA3-4～PA3-7のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-13 (K) に示す変動パターン種別CA3-3は、変動パターンPA3-8のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-13 (L) に示す変動パターン種別CA3-4は、変動パターンPA3-9、PA3-10のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。

10

【0160】

図9-14 (A) に示す変動パターン種別CB1-1は、変動パターンPB1-1のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-14 (B) に示す変動パターン種別CB1-2は、変動パターンPB1-2のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-14 (C) に示す変動パターン種別CB1-3は、変動パターンPB1-3のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-14 (D) に示す変動パターン種別CB1-4は、変動パターンPB1-4、PB1-5のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-14 (E) に示す変動パターン種別CB1-5は、変動パターンPB1-6のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-14 (F) に示す変動パターン種別CB1-6は、変動パターンPB1-4、PB1-5のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-14 (G) に示す変動パターン種別CB1-7は、変動パターンPB1-7のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-14 (H) に示す変動パターン種別CB1-8は、変動パターンPB1-8のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-14 (I) に示す変動パターン種別CB1-9は、変動パターンPB1-9のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-14 (J) に示す変動パターン種別CB2-1および図9-14 (K) に示す変動パターン種別CB2-2は、変動パターンPB2-1～PB2-3のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。

20

30

【0161】

図9-15 (A) に示す変動パターン種別CB3-1は、変動パターンPB3-1のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-15 (B) に示す変動パターン種別CB3-2は、変動パターンPB3-1、PB3-2のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-15 (C) に示す変動パターン種別CB3-3および図9-15 (D) に示す変動パターン種別CB3-4は、変動パターンPB3-2～PB3-8のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-15 (E) に示す変動パターン種別CB3-5は、変動パターンPB3-9～PB3-11のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。

40

【0162】

50

図 9-16 (A) に示す変動パターン種別 C B 4-1 は、変動パターン P B 3-2 のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図 9-16 (B) に示す変動パターン種別 C B 4-2 は、変動パターン P B 3-9 のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図 9-16 (C) に示す変動パターン種別 C B 4-3 は、変動パターン P B 3-1、P B 3-2 のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図 9-16 (D) に示す変動パターン種別 C B 4-4 および図 9-16 (E) に示す変動パターン種別 C B 4-5 は、変動パターン P B 3-2 ~ P B 3-8 のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図 9-16 (F) に示す変動パターン種別 C B 4-6 は、変動パターン P B 3-9 ~ P B 3-11 のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。

10

【0163】

図 9-17 は、演出図柄指定コマンド設定例 A K B 01 を示している。図 9-3 に示された変動パターン設定処理では、ステップ A K S 233 による変動開始時コマンドの送信設定において、演出図柄指定コマンドを送信可能に制御される。例えば、特図表示結果が「大当たり」の場合に、大当たり種別の決定結果に対応した演出図柄指定コマンドを送信可能にする。例えば、大当たり種別が「通常」に含まれる大当たり種別 N A 01 ~ N A 11 に対応して、演出図柄指定コマンドがコマンド 8 C 01 [H]、8 C 02 [H]、8 C 0 B [H]、8 C 0 C [H] のうちからいずれかに設定される。大当たり種別が「確変」に含まれる大当たり種別 K A 01 ~ K A 15 に対応して、演出図柄指定コマンドがコマンド 8 C 04 [H] ~ 8 C 0 A [H] のうちからいずれかに設定される。演出制御基板 12 では、主基板 11 から送信された演出図柄指定コマンドにもとづいて、確定演出図柄を構成する演出図柄を決定可能である。

20

【0164】

図 9-18 は、特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄変動処理において、C P U 103 は、特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」であるか否かを判定する（ステップ A K S 121）。ここでの特別図柄プロセスタイマには、図 9-3 に示された変動パターン設定処理のステップ A K S 236 にて、変動パターンの決定結果に対応する変動時間データがタイマ初期値として設定されたものである。特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」以外である場合に（ステップ A K S 121 ; N o）、特別図柄プロセスタイマの計時値を 1 減算更新して（ステップ A K S 122）、特別図柄変動処理は終了する。

30

【0165】

ステップ A K S 121 に対応して特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」である場合に（ステップ A K S 121 ; Y e s）、特図プロセスコードを、特別図柄停止処理に対応した値である 02 [H] に更新する（ステップ A K S 123）。また、特別図柄停止時間設定を行う（ステップ A K S 124）。ステップ A K S 124 では、例えば 500 ミリ秒といった、予め定められた特別図柄停止時間に対応する時間データなどを、特別図柄停止時間データとして特別図柄プロセスタイマにおけるタイマ初期値として設定すればよい。特別図柄停止時間設定に伴い、演出図柄確定コマンドを送信するための設定が行われてもよい。その後、確変カウンタの計数値が「0」であるか否かを判定する（ステップ A K S 125）。確変カウンタは、大当たり遊技状態が終了するときに、確変制御条件の成立に対応して予め定められた確変カウンタ初期値が設定される。確変制御条件が成立しない場合には、確変カウンタの計数値が「0」に維持される。

40

【0166】

ステップ A K S 125 に対応して確変カウンタの計数値が「0」以外である場合に（ステップ A K S 125 ; N o）、確変カウンタの計数値を 1 減算更新する（ステップ A S K

50

126)。そして、更新後における確変カウンタの計数値が「0」となったか否かを判定する(ステップAKS127)。更新後の計数値が「0」である場合に(ステップAKS127; Yes)、確変終了時データ設定が行われる(ステップAKS128)。確変終了時データ設定は、確変終了時データテーブルの指定と、データセット処理の実行と、を含んでいる。確変終了時データテーブルは、確変フラグをクリアするためのクリアデータを含んでいればよい。これにより、確変フラグがクリアされてオフ状態となり、高確状態としての確変状態における確変制御が終了する。

【0167】

ステップAKS125に対応して確変カウンタの計数値が「0」である場合(ステップAKS125; Yes)、ステップAKS127に対応して更新後の計数値が「0」以外である場合(ステップAKS127; No)、またはステップAKS128の後に、時短カウンタの計数値が「0」であるか否かを判定する(ステップAKS129)。時短カウンタは、大当り遊技状態が終了するときに、大当り種別に対応して予め定められた時短カウンタ初期値が設定される。

【0168】

ステップAKS129に対応して時短カウンタの計数値が「0」以外である場合に(ステップAKS129; No)、時短カウンタの計数値を1減算更新する(ステップAKS130)。そして、更新後における時短カウンタの計数値が「0」となったか否かを判定する(ステップAKS131)。更新後の計数値が「0」である場合に(ステップAKS131; Yes)、時短終了時データ設定が行われる(ステップAKS132)。時短終了時データ設定は、時短終了時データテーブルの指定と、データセット処理の実行と、を含んでいる。時短終了時データテーブルは、時短フラグをクリアするためのクリアデータを含んでいればよい。これにより、時短フラグがクリアされてオフ状態となり、高ベース状態としての時短状態における高ベース制御が終了する。

【0169】

ステップAKS129に対応して時短カウンタの計数値が「0」である場合(ステップAKS129; Yes)、ステップAKS131に対応して更新後の計数値が「0」以外である場合(ステップAKS131; No)、またはステップAKS132の後に、特別期間演出指定値が00[H]であるか否かを判定する(ステップAKS133)。特別期間演出指定値は、特別期間演出バッファの格納値であり、例えば、00[H]~0E[H]のうちいずれかの値を設定可能である。大当り遊技状態が終了するときに、大当り種別やV入賞の有無に対応した値を、特別期間演出指定値として設定可能である。遊技状態が通常状態であるときに、特別期間演出指定値は00[H]に設定される。

【0170】

ステップAKS133に対応して特別期間演出指定値が00[H]である場合に(ステップAKS133; Yes)、特別図柄変動処理は終了する。これに対し、特別期間演出指定値が00[H]以外である場合に(ステップAKS133; No)、特別期間演出更新設定を行い(ステップAKS134)、特別図柄変動処理は終了する。ステップAKS134では、特別期間演出更新設定を行うために、特別期間演出設定テーブルが指定される。特別期間演出設定テーブルは、可変表示の実行回数にもとづいて演出状態指定値を更新するためのテーブルデータを含んでいる。

【0171】

図9-19は、特別期間演出設定テーブルAKT01の構成例を示している。図9-18に示された特別図柄変動処理では、ステップAKS134の特別期間演出更新設定において、特別期間演出設定テーブルAKT01を参照し、演出状態選択指定値を更新可能である。特別期間演出設定テーブルAKT01は、特別期間演出指定値ごとの時短カウンタ判定値に対応付けて、演出状態選択指定値と、背景指定コマンドと、を設定するためのテーブルデータにより構成される。特別期間演出指定値ごとの時短カウンタ判定値は、時短カウンタの計数値と比較され、いずれかの判定値と合致した場合に、その判定値と対応付けられた演出状態選択指定値が演出状態選択バッファに格納され、その判定値と対応付け

10

20

30

40

50

られた背景指定コマンドを示すコマンドデータが背景指定コマンドバッファなどに格納される。

【0172】

例えば、特別期間演出指定値が05 [H] の場合に、時短カウンタの計数値が時短カウンタ判定値の「63」と合致すれば、演出状態選択指定値が03 [H] に更新され、背景指定コマンドとしてコマンド9503 [H] を示すコマンドデータが格納される。また、同様の場合に、時短カウンタの計数値が時短カウンタ判定値の「62」と合致すれば、演出状態選択指定値が07 [H] に更新されるとともに背景指定コマンドとしてコマンド9506 [H] を示すコマンドデータが格納され、時短カウンタの計数値が時短カウンタ判定値の「1」と合致すれば、演出状態選択指定値が0C [H] に更新されるとともに背景指定コマンドとしてコマンド9506 [H] を示すコマンドデータが格納され、時短カウンタの計数値が時短カウンタ判定値の「0」と合致すれば、演出状態選択指定値が00 [H] に更新されるとともに背景指定コマンドとしてコマンド9500 [H] を示すコマンドデータが格納される。なお、時短カウンタの計数値が「0」となった場合には、特別期間演出指定値をクリアして、その値が00 [H] に初期化されるようにすればよい。これにより、高ベース状態としての時短状態における時短制御が終了することに対応して、特別期間に対応した演出状態の制御を終了することができる。

【0173】

図9-20は、特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」であるか否かを判定する（ステップAKS141）。ここでの特別図柄プロセスタイマは、図9-18に示された特別図柄変動処理のステップAKS124にて、特別図柄停止時間に対応したタイマ初期値が設定されたものである。特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」以外である場合に（ステップAKS141; No）、特別図柄プロセスタイマの計時値を1減算更新して（ステップAKS142）、特別図柄変動処理は終了する。これにより、特別図柄停止時間が経過するまで待機する。

【0174】

ステップAKS141に対応して特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」である場合に（ステップAKS141; Yes）、特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップAKS143）。特図表示結果が「大当たり」である場合に（ステップAKS143; Yes）、特図プロセスコードを大入賞口開放前処理に対応した値である08 [H] に更新する（ステップAKS144）。また、大当たり種別指定値を読み出す（ステップAKS145）。このとき、大当たり種別指定値の読出結果に対応する大当たり開始演出初期値が、特別図柄プロセスタイマにおける初期値として設定される（ステップAKS146）。その後、大当たり開始指定コマンドの送信設定と（ステップAKS147）、大入賞口初回開放前データ設定と（ステップAKS148）、を行い特別図柄停止処理は終了する。大入賞口初回開放前データ設定は、大入賞口初回開放前データテーブルの指定と、データセット処理の実行と、を含んでいる。大入賞口初回開放前データテーブルは、大入賞口初回開放前クリア対象に含まれる各種データをクリアするためのクリアデータが含まれている。大入賞口初回開放前クリア対象は、当りフラグ、時短フラグ、時短カウンタ、確変フラグ、確変カウンタ、演出状態選択バッファ、特別期間演出バッファ、を含んでいる。このうち、時短フラグと時短カウンタとがクリアされることにより、高ベース状態としての時短状態における時短制御が終了する。また、確変フラグと確変カウンタとがクリアされることにより、高確状態としての確変状態における確変制御が終了する。

【0175】

ステップAKS143に対応して特図表示結果が「ハズレ」であり「大当たり」でない場合に（ステップAKS143; No）、特図プロセスコードをクリアして格納値を00 [H] に初期化する（ステップAKS149）。また、ハズレ停止後データ設定を行い（ステップAKS150）、特別図柄停止処理は終了する。ハズレ停止後データ設定は、ハズレ停止後データテーブルの指定と、データ設定処理の実行と、を含んでいる。ハズレ停止

後データテーブルは、ハズレ停止後設定クリア対象に含まれる各種データをクリアするためのクリアデータが含まれている。ハズレ停止後設定クリア対象は、デモ表示フラグや始動口入賞指定値を、含んでいけばよい。これらに対応する格納領域は、ハズレ停止後データ設定に含まれるデータセット処理によりクリアされ、それぞれの格納値などが「0」に対応する値に初期化される。デモ表示フラグをクリアすることにより、特別図柄通常処理において、待機時コマンド送信設定などを行うことができる。また、特図ゲームの終了に対応して、第1特図ゲームであるか第2特図ゲームであるかを特定可能な始動口入賞指定値がクリアされて「0」に対応する00[H]に初期化される。

【0176】

図9-21は、大当たり開始時設定例AKB02を示している。特別図柄停止処理では、ステップAKS145にて読み出した大当たり種別指定値にもとづいて、ステップAKS148の大入賞口初回開放前データ設定などにより、大入賞口開放回数最大値と、大当たり開始指定コマンドと、大当たり開始演出時間と、大当たり開始演出パターンと、を設定可能にする。なお、大当たり開始指定コマンドは、ステップAKS147の送信設定において設定される。大入賞口初回開放前データテーブルは、大当たり種別指定値から特定される大当たり種別に対応付けて、大入賞口開放回数最大値と、大当たり開始指定コマンドと、大当たり開始演出時間と、大当たり開始演出パターンと、を設定するためのテーブルデータにより構成される。大入賞口初回開放前データ設定により設定された大入賞口開放回数最大値を示すデータは、大入賞口開放回数最大値バッファに格納して記憶される。大入賞口初回開放前データ設定により設定された大当たり開始演出時間に対応する時間データは、特別図柄プロセスタイマにおけるタイマ初期値として設定される。大当たり開始演出パターンは、例えば主基板11から送信された演出図柄指定コマンドと大当たり開始指定コマンドとの組合せなどにもとづいて、演出制御基板12の演出制御用CPU120などにより設定されてもよい。

【0177】

大入賞口開放回数最大値は、大当たり遊技状態において実行可能なラウンドの上限回数に対応する。大当たり開始時設定例AKB02では、大入賞口開放回数最大値を、大当たり種別に対応して、「02」、「03」、「04」、「07」、「10」のうちのいずれかに設定可能である。したがって、大当たり遊技状態におけるラウンドの上限回数は、2ラウンド、3ラウンド、4ラウンド、7ラウンド、10ラウンドのうちのいずれかに設定される。上限回数が2ラウンドの大当たり遊技状態となる場合は、2ラウンド大当たりともいう。上限回数が3ラウンドの大当たり遊技状態となる場合は、3ラウンド大当たりともいう。上限回数が4ラウンドの大当たり遊技状態となる場合は、4ラウンド大当たりともいう。上限回数が7ラウンドの大当たり遊技状態となる場合は、7ラウンド大当たりともいう。上限回数が10ラウンドの大当たり遊技状態となる場合は、10ラウンド大当たりともいう。

【0178】

大当たり開始時設定例AKB02では、大当たり開始演出時間を、100ミリ秒、7500ミリ秒、8000ミリ秒、14000ミリ秒のうちのいずれかに設定可能である。例えば、大当たり種別NA08~NA11と大当たり種別KA11~KA14とに対応して、大当たり開始演出時間を100ミリ秒に設定可能である。図9-2に示された大当たり種別決定例AKD01では、高ベース制御が「あり」の場合に、大当たり種別NA08~NA11と大当たり種別KA11~KA15とのうちで、いずれかに決定可能である。その一方で、高ベース制御が「なし」の場合に、大当たり種別NA08~NA11や大当たり種別KA11~KA14が決定されることはない。したがって、大当たり開始演出時間は、高ベース状態としての時短状態において高ベース制御が行われている期間にて特図表示結果が「大当たり」となった場合の方が、高ベース制御が行われていない低ベース状態の期間にて特図表示結果が「大当たり」となった場合よりも、短い時間に設定可能である。あるいは、大当たり種別KA15に対応して大当たり開始演出時間を14000ミリ秒に設定可能であり、大当たり種別KA15以外に対応して大当たり開始時間を14000ミリ秒よりも短い時間に設定可能である。図9-2に示された大当たり種別決定例AKD01では、高ベース制御が「あり」の場合に所定割合で大当たり種別KA15が決定可能となり、高ベース制御が「なし」の場合に

大当り種別 K A 1 5 が決定されることはない。したがって、大当り開始演出時間は、高ベース状態としての時短状態において高ベース制御が行われている期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合の方が、高ベース制御が行われていない低ベース状態の期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合よりも、長い時間に設定可能である。

【0179】

図9-22は、大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU103は、特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」であるか否かを判定する（ステップAKS161）。ここでの特別図柄プロセスタイマは、特別図柄プロセス処理により選択される大入賞口開放後処理において、大当り終了演出時間に対応したタイマ初期値が設定されたものである。特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」以外である場合に（ステップAKS161；No）、特別図柄プロセスタイマの計時値を1減算更新して（ステップAKS162）、処理は終了する。これにより、大当り終了演出時間が経過するまで待機する。

【0180】

ステップAKS161に対応して特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」である場合に（ステップAKS161；Yes）、特図プロセスコードをクリアして、初期値としての00[H]に更新する（ステップAKS163）。また、大当り種別指定値を読み出し（ステップAKS164）、特定領域通過フラグを確認する（ステップAKS165）。特定領域通過フラグは、大当り遊技状態におけるラウンドの実行に対応して、V入賞領域51を通過した遊技球が特定領域スイッチ24によって検出された場合に、オン状態にセットされる。これに対し、遊技球がV入賞領域51を通過せず特定領域スイッチ24による検出がない場合に、特定領域通過フラグはオフ状態に維持される。

【0181】

ステップAKS165の後に、大当り終了時状態設定と（ステップAKS166）、大当り終了時コマンド送信設定と（ステップAKS167）、大当り終了時データ設定と（AKS168）、を行い処理は終了する。大当り終了時状態設定は、大当り遊技状態の終了後における遊技状態や演出状態に関する設定を含み、大当り種別やV入賞の有無に対応して、時短フラグや時短カウンタ初期値の設定、確変フラグや確変カウンタ初期値の設定、特別期間演出指定値や演出状態選択指定値の設定などが可能であればよい。大当り終了時コマンド送信設定は、大当り終了時コマンドテーブルの指定と、コマンドセット処理の実行と、を含んでいけばよい。大当り終了時コマンドテーブルは、大当り遊技状態の終了に対応して、大当り終了時の演出制御コマンドを送信するためのテーブルデータを含んでいる。例えば、大当り終了時の演出制御コマンドは、大当り終了指定コマンドと、背景指定コマンドと、を含んでいけばよい。大当り終了時データ設定は、大当り終了時データテーブルの指定と、データセット処理の実行と、を含んでいけばよい。大当り終了時データテーブルは、大当り終了時クリア対象に含まれる各種データをクリアするためのクリアデータが含まれている。大当り終了時クリア対象は、デモ表示フラグ、変動コマンド指定バッファ、大入賞口開放回数最大値バッファ、始動口入賞指定値などを、含んでいけばよい。これらに対応する格納領域は、大当り終了時データ設定に含まれるデータセット処理によりクリアされ、それぞれの格納値などが「0」に対応する値に初期化される。

【0182】

図9-23は、大当り終了時設定例AKB11を示している。大当り終了時設定例AKB11は、大当り遊技状態が終了する場合に、時短カウンタ初期値と、大当り終了演出時間と、演出状態選択指定値と、を大当り種別に対応して設定可能にする。時短カウンタ初期値は、大当り終了処理のステップAKS166における大当り終了時状態設定により設定可能である。大当り終了演出時間および演出状態選択指定値は、特別図柄プロセス処理により選択される大入賞口開放後処理において、特図プロセスコードの更新に伴い設定可能であればよい。

【0183】

時短カウンタ初期値は、高ベース状態としての時短状態において実行可能な可変表示の

10

20

30

40

50

上限回数に対応する。大当たり終了時設定例 A K B 1 1 では、時短カウンタ初期値を、大当たり種別に対応して、「8」、「70」、「100」、「570」、「10000」のうちのいずれかに設定可能である。したがって、高ベース状態としての時短状態において実行可能な可変表示の上限回数は、8回、70回、100回、570回、10000回のうちのいずれかに設定される。

【0184】

確変カウンタ初期値は、V入賞ありに対応して特定領域通過フラグがオンの場合に、「70」に設定可能である。これに対し、V入賞なしに対応して特定領域通過フラグがオフの場合に、確変カウンタ初期値は「0」に設定される。したがって、高確状態としての確変状態において実行可能な可変表示の上限回数は、大当たり遊技状態におけるV入賞発生による確変制御条件の成立にもとづいて、70回に設定される。

10

【0185】

高ベース状態としての時短状態において実行可能な可変表示の上限回数は、高確状態としての確変状態において実行可能な可変表示の上限回数と比べた場合に、共通する回数に設定される場合と、相違する回数に設定される場合と、がある。例えば、時短カウンタ初期値が「8」に設定された場合に、時短状態において実行可能な可変表示の上限回数は、確変状態において実行可能な可変表示の上限回数である70回よりも、少ない8回になる。これに対し、時短カウンタ初期値が「570」または「10000」のうちのいずれかに設定された場合に、時短状態において実行可能な可変表示の上限回数は、確変状態において実行可能な可変表示の上限回数である70回よりも、多い570回または10000回になる。他方において、時短カウンタ初期値が「70」に設定された場合に、時短状態において実行可能な可変表示の上限回数は、確変状態において実行可能な可変表示の上限回数である70回と、共通する回数になる。

20

【0186】

確変状態の制御に対応して設定可能な確変カウンタ初期値である「70」は、時短状態の制御に対応して設定可能な時短カウンタ初期値にも含まれて、第1状態において可変表示を実行可能な第1回数となる。このような確変カウンタ初期値および時短カウンタ初期値が「70」に設定された場合に、確変制御とともに高ベース制御が行われる高確高ベース状態は、有利状態となる大当たり遊技状態の終了後に第1回数の可変表示が実行されるまで制御可能な第1状態となる。大当たり終了時設定例 A K B 1 1 では、大当たり種別 N A 0 5 ~ N A 0 7 または大当たり種別 K A 0 2、K A 0 4 ~ K A 1 5 のうちのいずれかに対応する大当たり遊技状態においてV入賞ありの場合に、確変カウンタ初期値および時短カウンタ初期値が「70」に設定され、大当たり遊技状態の終了後に第1状態としての高確高ベース状態に制御される。ただし、大当たり種別が「通常」に含まれる大当たり種別 N A 0 5 ~ N A 0 7 のうちのいずれかに対応する大当たり遊技状態では、遊技球がV入賞領域51を通過しにくいように、V入賞口開閉部材となる振分部材の動作が制御される。

30

【0187】

時短状態の制御に対応して設定可能な時短カウンタ初期値に含まれる「10000」は、第2状態において可変表示を実行可能な第2回数となる。そこで、確変カウンタ初期値が「0」で時短カウンタ初期値が「10000」に設定された場合に、確変制御がなく高ベース制御が行われる低確高ベース状態は、有利状態となる大当たり遊技状態の終了後に第1回数よりも多い可変表示が実行されるまで制御可能な第2状態となる。大当たり終了時設定例 A K B 1 1 では、大当たり種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 のうちのいずれかに対応する大当たり遊技状態においてV入賞なしの場合に、時短カウンタ初期値が「10000」に設定され、大当たり遊技状態の終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される。ここで、大当たり種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 は大当たり種別が「通常」に含まれるので、大当たり遊技状態では遊技球がV入賞領域51を通過しにくく、確変カウンタ初期値は高い割合で「0」になる。

40

【0188】

大当たり終了時設定例 A K B 1 1 では、大当たり終了演出時間を、大当たり種別に対応して、

50

3500ミリ秒、9500ミリ秒、48000ミリ秒のうちのいずれかに設定可能である。例えば、大当り種別NA08～NA11と大当り種別KA11～KA15とに対応して、大当り終了演出時間を3500ミリ秒に設定可能である。図9-2に示された大当り種別決定例AKD01では、高ベース制御が「あり」の場合に、大当り種別NA08～NA11と大当り種別KA11～KA15とのうちで、いずれかに決定可能である。その一方で、高ベース制御が「なし」の場合に、大当り種別NA08～NA11や大当り種別KA11～KA14が決定されることはない。したがって、大当り終了演出時間は、高ベース状態としての時短状態において高ベース制御が行われている期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合の方が、高ベース制御が行われていない低ベース状態の期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合よりも、短い時間に設定可能である。

10

【0189】

大当り終了時設定例AKB11では、演出状態選択指定値を、大当り種別に対応して、02[H]、06[H]のうちのいずれかに設定可能である。例えば、大当り種別NA08～NA11と大当り種別KA11～KA15とに対応して、いずれも演出状態選択指定値を06[H]に設定可能である。これに対し、大当り種別NA01～NA07と大当り種別KA01～KA10とに対応して、演出状態選択指定値を02[H]に設定する場合と06[H]に設定する場合とがある。図9-2に示された大当り種別決定例AKD01では、高ベース制御が「あり」の場合に、大当り種別NA08～NA11と大当り種別KA11～KA15とのうちで、いずれかに決定可能である。その一方で、高ベース制御が「なし」の場合に、大当り種別NA08～NA11や大当り種別KA11～KA14が決定されることはない。したがって、高ベース制御が行われていない低ベース状態の期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合に、大当り遊技状態の終了に対応した演出状態選択指定値は、高ベース状態としての時短状態において高ベース制御が行われている期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合と、同じ値に設定される場合もあれば異なる値に設定される場合もある。

20

【0190】

図9-24は、大当り終了時設定例AKB12を示している。大当り終了時設定例AKB12は、大当り遊技状態が終了する場合に、大当り終了指定コマンドと、特別期間演出指定値と、大当り後背景指定と、を大当り種別が「通常」に含まれる大当り種別NA01～NA11に対応して設定可能にする。大当り終了指定コマンドは、図9-22に示された大当り終了処理のステップAKS167における大当り終了時コマンド送信設定により設定可能である。特別期間演出指定値は、大当り終了処理のステップAKS166における大当り終了時状態設定により設定可能である。大当り後背景指定は、大当り終了処理のステップAKS168における大当り終了時データ設定により設定可能であり、背景指定コマンドを示すコマンドデータが背景指定コマンドバッファなどに格納される。また、大当り終了処理のステップAKS167における大当り終了時コマンド送信設定により、大当り後背景指定に対応した背景指定コマンドを送信可能に設定してもよい。

30

【0191】

例えば、大当り種別NA01に対応する大当り遊技状態においてV入賞なしの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンドA300[H]が送信され、特別期間演出指定値が01[H]に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとしてコマンド9502[H]を示すコマンドデータが格納される。これに対し、大当り種別NA01に対応する大当り遊技状態においてV入賞ありの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンドA300[H]が送信され、特別期間演出指定値が02[H]に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとして9508[H]を示すコマンドデータが格納される。また、大当り種別NA02に対応する大当り遊技状態においてV入賞なしの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンドA301[H]が送信され、特別期間演出指定値が03[H]に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとしてコマンド9502[H]を示すコマンドデータが格納される。これに対し、大当り種別NA02に対応する大当り遊技状態においてV入賞ありの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンド

40

50

A 3 0 7 [H] が送信され、特別期間演出指定値が 0 4 [H] に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとして 9 5 0 3 [H] を示すコマンドデータが格納される。その他の大当り種別や V 入賞の有無に対応した設定は、図 9-24 に示すとおりである。

【0192】

図 9-25 は、大当り終了時設定例 A K B 1 3 を示している。大当り終了時設定例 A K B 1 3 は、大当り遊技状態が終了する場合に、大当り終了指定コマンドと、特別期間演出指定値と、大当り後背景指定と、を大当り種別が「確変」に含まれる大当り種別 K A 0 1 ~ K A 1 5 に対応して設定可能にする。例えば、大当り種別 K A 0 1 に対応する大当り遊技状態において V 入賞なしの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンド A 3 0 0 [H] が送信され、特別期間演出指定値が 0 1 [H] に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとしてコマンド 9 5 0 2 [H] を示すコマンドデータが格納される。これに対し、大当り種別 K A 0 1 に対応する大当り遊技状態において V 入賞ありの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンド A 3 0 0 [H] が送信され、特別期間演出指定値が 0 2 [H] に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとして 9 5 0 8 [H] を示すコマンドデータが格納される。また、大当り種別 K A 0 2 に対応する大当り遊技状態において V 入賞なしの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンド A 3 0 2 [H] が送信され、特別期間演出指定値が 0 6 [H] に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとしてコマンド 9 5 0 3 [H] を示すコマンドデータが格納される。これに対し、大当り種別 K A 0 2 に対応する大当り遊技状態において V 入賞ありの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンド A 3 0 2 [H] が送信され、特別期間演出指定値が 0 5 [H] に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとして 9 5 0 3 [H] を示すコマンドデータが格納される。その他の大当り種別や V 入賞の有無に対応した設定は、図 9-25 に示すとおりである。

【0193】

図 9-26 は、演出図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出図柄の表示結果としての確定演出図柄となる最終停止図柄などを決定する（ステップ A K S 5 0 1）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、演出図柄指定コマンドから特定可能な大当り種別などに対応する可変表示結果といった、可変表示内容にもとづいて、最終停止図柄を決定すればよい。一例として、変動パターンや可変表示結果の組合せに対応した可変表示内容には、「非リーチ（ハズレ）」、「リーチ（ハズレ）」、「非確変（大当り）」、「確変（大当り）」があればよい。

【0194】

図 9-17 に示された演出図柄指定コマンド設定例 A K B 0 1 と、図 9-21 に示された大当り開始時設定例 A K B 0 2 とにより、各演出図柄指定コマンドは、以下のような決定内容を通知可能である。コマンド 8 C 0 1 [H] の場合に大当り種別が「通常」に含まれて 3 ラウンド大当りとなり、コマンド 8 C 0 2 [H] の場合に大当り種別が「通常」に含まれて 3 ラウンド大当りまたは 4 ラウンド大当りとなり、コマンド 8 C 0 3 [H] の場合に大当り種別が「確変」に含まれて 2 ラウンド大当りとなり、コマンド 8 C 0 4 [H] の場合に大当り種別が「確変」に含まれて 3 ラウンド大当りとなり、コマンド 8 C 0 5 [H] の場合に大当り種別が「確変」に含まれて 3 ラウンド大当りまたは 4 ラウンド大当りとなり、コマンド 8 C 0 6 [H] の場合に大当り種別が「確変」に含まれて 7 ラウンド大当りとなる。また、コマンド 8 C 0 7 [H] の場合に大当り種別が「確変」に含まれて 1 0 ラウンド大当りとなり、コマンド 8 C 0 8 [H] の場合に大当り種別が「確変」に含まれて 1 0 ラウンド大当りとなり、コマンド 8 C 0 9 [H] の場合に大当り種別が「確変」に含まれて 3 ラウンド大当りとなり、コマンド 8 C 0 A [H] の場合に大当り種別が「確変」に含まれて 3 ラウンド大当りとなり、コマンド 8 C 0 B [H] の場合に大当り種別が「通常」に含まれて 2 ラウンド大当りとなり、コマンド 8 C 0 C [H] の場合に大当り種別が「通常」に含まれて 7 ラウンド大当りとなる。

【0195】

可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」の場合には、演出図柄の可変表示がリーチ態様にはならず、非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」の場合には、演出図柄の可変表示がリーチ態様となった後に、リーチハズレ組合せの確定演出図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「非確変（大当たり）」の場合には、可変表示の表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態においてV入賞が発生しにくくなる。可変表示内容が「確変（大当たり）」の場合には、可変表示の表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態においてV入賞が発生しやすくなる。

【0196】

可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」である場合には、「左」および「右」の演出図柄表示エリア5L、5Rにて異なる（不一致の）演出図柄が最終停止図柄に決定される。可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」である場合には、「左」および「右」の演出図柄表示エリア5L、5Rにて同一の（一致する）演出図柄が最終停止図柄に決定される。この場合に、確定演出図柄のうち画像表示装置5の画面上における「中」の演出図柄表示エリア5Cにて停止表示される中確定演出図柄は、左右の確定演出図柄とは異なる演出図柄に決定される。可変表示内容が「非確変（大当たり）」や「確変（大当たり）」である場合には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の（一致する）演出図柄が最終停止図柄に決定される。このときには、可変表示内容が「非確変（大当たり）」と「確変（大当たり）」のいずれであるかや、大当たり中昇格演出が実行されるか否かなどに応じて、通常図柄（例えば偶数を示す演出図柄）と確変図柄（例えば奇数を示す演出図柄）のいずれを確定演出図柄とするかが決定されればよい。大当たり中昇格演出は、画像表示装置5において大当たりを想起させるが確変状態を想起させないような演出図柄の組合せ（非確変大当たり組合せ）が一旦は停止表示されてから、大当たり遊技状態中や大当たり遊技状態の終了時に確変状態となるか否かを報知する演出である。可変表示内容が「非確変（大当たり）」である場合には、複数種類の通常図柄のうちから、確定演出図柄となるものを決定する。また、可変表示内容が「確変（大当たり）」で大当たり中昇格演出を実行しないと決定されたときには、複数種類の確変図柄のうちから、確定演出図柄となるものを決定する。これに対して、可変表示内容が「確変（大当たり）」であっても大当たり中昇格演出を実行すると決定されたときには、複数種類の通常図柄のうちから、確定演出図柄となるものを決定する。これにより、確定演出図柄として確変図柄が揃って導出表示されたにもかかわらず、大当たり中昇格演出が実行されてしまうことを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすればよい。

【0197】

ステップAKS501にて最終停止図柄などを決定した後は、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンがリザルト表示用のものであるか否かを判定する（ステップAKS502）。確変状態や時短状態では、可変表示の実行回数が70回に達したときに、リザルト表示を実行可能である。リザルト表示は、大当たり遊技状態において遊技者が獲得した賞球総数や、連続して大当たりした回数など、遊技者が獲得した遊技価値の結果に関する情報の表示である。連続して大当たりした回数は、連荘回数ともいう。図9-4に示されたハズレ変動パターンでは、時短中第1最終から時短中第4最終までの変動パターンPB1-6～PB1-9のうちのいずれかによる可変表示の実行中に、リザルト表示を行い、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知を実行することができる。図9-5に示された大当たり変動パターンでは、変動パターンPB3-2または変動パターンPB3-9のいずれかによる可変表示が、確変状態や時短状態における70回目の可変表示である場合に、その可変表示の実行中に、リザルト表示を行い、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知を実行可能であってもよい。ステップAKS502では、確変状態や時短状態における70回目の可変表示である場合に、変動パターンPB1-6～PB1-9と、変動パターンPB3-2、PB3-9と、に対応してリザルト表示用の変動パターンであると判定すればよい。なお、価値報知は、遊技者によって得られた任意の価値に関する情報の提供を含んでいてもよい。

10

20

30

40

50

【0198】

ステップAKS502に対応してリザルト表示用の変動パターンである場合に（ステップAKS502；Yes）、リザルト表示制御設定を行う（ステップAKS503）。リザルト表示制御設定は、可変表示の実行中に価値報知となるリザルト表示を実行可能に制御するための設定である。例えば、演出制御用CPU120は、リザルト表示用に設けられた演出パターンを選択して、可変表示の実行中にリザルト表示を実行可能に設定すればよい。

【0199】

ステップAKS503の後に、変動パターンが状態報知演出用のものであるか否かを判定する（ステップAKS504）。可変表示の実行中にリザルト表示が行われた場合に、状態報知演出が実行される場合と実行されない場合とがある。状態報知演出は、時短状態において実行可能な可変表示の上限回数が10000回である場合に、可変表示の実行回数が70回に達した後も時短状態が継続することなど、第2状態としての低確高ベース状態である旨の報知を実行する演出である。図9-4に示されたハズレ変動パターンでは、時短中第4最終の変動パターンPB1-9による可変表示の実行中に、状態報知演出を行い、実行可能な可変表示の上限回数が10000回の時短状態である旨の報知を実行することができる。ステップAKS504では、変動パターンPB1-9に対応して状態報知演出用の変動パターンであると判定すればよい。

【0200】

ステップAKS504に対応して状態報知演出用の変動パターンである場合に（ステップAKS504；Yes）、状態報知演出制御設定を行う（ステップAKS505）。状態報知演出制御設定は、可変表示の実行中に状態報知演出による報知を実行可能に制御するための設定である。例えば、演出制御用CPU120は、状態報知演出用に設けられた演出パターンを選択して、可変表示の実行中に状態報知演出を実行可能に設定すればよい。状態報知演出は、例えばプッシュボタン31Bを模したボタン表示の演出画像といった、特定画像の表示を含んでいてもよい。

【0201】

ステップAKS502に対応してリザルト表示用の変動パターンでない場合（ステップAKS502；No）、ステップAKS504に対応して状態放置演出用の変動パターンでない場合（ステップAKS504；No）、またはステップAKS505に続いて、その他の可変表示中演出を決定する（ステップAKS506）。例えば、予告演出の有無や実行する場合の予告演出パターンなどを決定してもよい。その後に、演出制御パターンを決定する（ステップAKS507）。例えば、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用CPU120は、リザルト表示の実行に対応して、予め用意された演出制御パターン（リザルト表示制御パターン）を選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。状態報知演出の実行に対応して、予め用意された演出制御パターン（状態報知演出制御パターン）を選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。予告演出の実行に対応して、予め用意された演出制御パターン（予告演出制御パターン）を選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。なお、特図変動時演出制御パターン、リザルト表示制御パターン、状態報知演出制御パターン、予告演出制御パターン、あるいは、これらの一部または全部として、別個の演出制御パターンをセットするものに限定されず、各演出の実行設定の組合せに対応した1の演出制御パターンをセットするものであってもよい。

【0202】

ステップAKS507の次に、例えば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対応して、演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップAKS508）。演出制御プロセスタイマは、例えばRAM102の所定アドレスに設けられ、演出制御に用いられる計時値を示すデータが格納されて記憶可能である。また、画像表示装置5の画面上にて演出図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップAKS50

10

20

30

40

50

9)。このときには、例えばステップA K S 5 0 7により決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データを用いて、画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにて演出図柄の変動を開始させればよい。これに伴い、可変表示の開始に対応して、画像表示装置5の画面上における保留表示を更新するための設定を行う（ステップA K S 5 1 0）。そして、演出プロセスコードを演出図柄変動中処理に対応した値である0 2 [H]に更新し（ステップA K S 5 1 1）、演出図柄変動開始処理は終了する。

【0 2 0 3】

図9-27は、演出図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU120は、例えば演出制御プロセスタイマの計時値などにもとづいて、変動パターンに対応した可変表示時間である特図変動時間が経過したか否かを判定する（ステップA K S 5 2 1）。可変表示時間を計測するために、演出制御プロセスタイマの計時値を1減算更新するなどの更新を行う。ステップA K S 5 2 1では、その更新後における演出制御プロセスタイマの計時値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

【0 2 0 4】

ステップA K S 5 2 1に対応して可変表示時間が経過していない場合に（ステップA K S 5 2 1；No）、予告演出期間であるか否かを判定する（ステップA K S 5 2 2）。予告演出期間は、例えば演出図柄変動開始処理のステップA K S 5 0 7にて決定された演出制御パターン（予告演出制御パターンなど）において、予め定められていればよい。予告演出期間である場合に（ステップA K S 5 2 2；Yes）、予告演出を実行する制御が行われる（ステップA K S 5 2 3）。

【0 2 0 5】

ステップA K S 5 2 2に対応して予告演出期間でない場合や（ステップA K S 5 2 2；No）、ステップA K S 5 2 3による制御の後に、リザルト表示期間であるか否かを判定する（ステップA K S 5 2 4）。リザルト表示期間は、例えば演出図柄変動開始処理のステップA K S 5 0 7にて決定された演出制御パターン（リザルト表示制御パターンなど）において、予め定められていればよい。リザルト表示期間である場合に（ステップA K S 5 2 4；Yes）、リザルト表示を実行する制御が行われる（ステップA K S 5 2 5）。リザルト表示期間でない場合や（ステップA K S 5 2 4；No）、ステップA K S 5 2 5による制御の後に、状態報知演出期間であるか否かを判定する（ステップA K S 5 2 6）。状態報知演出期間は、例えば演出図柄変動開始処理のステップA K S 5 0 7にて決定された演出制御パターン（状態報知演出制御パターンなど）において、予め定められていればよい。状態報知演出期間である場合に（ステップA K S 5 2 6；Yes）、状態報知演出を実行する制御が行われる（ステップA K S 5 2 7）。このように、ステップA K S 5 2 5の制御が行われることで、可変表示中に価値報知となるリザルト表示を実行可能である。また、ステップA K S 5 2 7の制御が行われることで、可変表示中に第2状態としての低確高ベース状態である旨の報知が含まれる状態報知演出を実行可能である。

【0 2 0 6】

ステップA K S 5 2 6に対応して状態報知演出期間でない場合や（ステップA K S 5 2 6；No）、ステップA K S 5 2 7による制御の後に、リーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップA K S 5 2 8）。リーチ演出期間は、例えば演出図柄変動開始処理のステップA K S 5 0 7にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターンなど）において、予め定められていればよい。リーチ演出期間である場合に（ステップA K S 5 2 8；Yes）、リーチ演出を実行する制御が行われる（ステップA K S 5 2 9）。リーチ演出期間でない場合や（ステップA K S 5 2 8；No）、ステップA K S 5 2 9による制御の後に、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などにもとづいて、その他、演出図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行する制御を行い（ステップA K S 5 3 0）、演出図柄変動中処理は終了する。

【0 2 0 7】

ステップ A K S 5 2 1 に対応して可変表示時間が経過した場合に（ステップ A K S 5 2 1 ; Y e s）、主基板 1 1 から送信される演出図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ A K S 5 3 1）。このときに、演出図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップ A K S 5 3 1 ; N o）、演出図柄変動中処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後に、演出図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過したことに対応して、演出図柄確定コマンドを正常に受信できなかったものとし、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。演出図柄確定コマンドの受信があった場合に（ステップ A K S 5 3 1 ; Y e s）、演出図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄を停止表示として導出表示とする制御が行われる（ステップ A K S 5 3 2）。また、大当たり開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた時間を設定する（ステップ A K S 5 3 3）。そして、演出プロセスコードを演出図柄変動停止処理に対応した値である 0 3 [H] に更新し（ステップ A K S 5 3 4）、演出図柄変動中処理は終了する。

【 0 2 0 8 】

次に、特徴部 2 3 A K に関する各種制御例を説明する。パチンコ遊技機 1 は、高ベース制御が行われている時短状態などの高ベース中に、第 1 特別図柄を用いた特図ゲームが実行され、特図表示結果が「大当たり」となる場合がある。このような大当たりは、高ベース中第 1 特図大当たりともいう。この場合に、図 9 - 2 に示された大当たり種別決定例 A K D 0 1 にもとづいて、高ベース制御が行われる「あり」なので、大当たり種別が「通常」に含まれる大当たり種別 N A 0 8 と、大当たり種別が「確変」に含まれる大当たり種別 K A 1 1、K A 1 5 と、のうちのいずれかに決定される。図 9 - 2 3 に示された大当たり終了時設定 A K B 1 1 において、大当たり種別 N A 0 8 の場合に時短カウンタ初期値の「5 7 0」および演出状態選択指定値の 0 6 [H] が設定され、大当たり種別 K A 1 1、K A 1 5 の場合に時短カウンタ初期値の「7 0」および演出状態選択指定値の 0 6 [H] が設定される。また、大当たり種別が「通常」に含まれる大当たり種別 N A 0 8 は V 入賞が発生しにくいので、図 9 - 2 4 に示された大当たり終了時設定例 A K B 1 2 において、大当たり種別 N A 0 8 の V 入賞なしならば特別期間演出指定値が 0 C [H] に設定される。これに対し、大当たり種別が「確変」に含まれる大当たり種別 K A 1 1、K A 1 5 は V 入賞が発生しやすいので、図 9 - 2 5 に示された大当たり終了時設定例 A K B 1 3 において、大当たり種別 K A 1 1、K A 1 5 の V 入賞ありならば特別期間演出指定値が 0 7 [H] に設定される。

【 0 2 0 9 】

図 9 - 2 8 は、高ベース中第 1 特図大当たりにもとづく演出状態制御例 A K C 0 1 を示している。高ベース中第 1 特図大当たりが大当たり種別 N A 0 8 の場合に、V 入賞なしに対応して特別演出期間指定値が 0 C [H] に設定され、時短カウンタ初期値が「5 7 0」に設定され、演出状態選択指定値が 0 6 [H] に設定される。その後、可変表示の終了に対応して、図 9 - 1 8 に示された特別図柄変動処理のステップ A K S 1 3 0 により時短カウンタの計数値が 1 減算更新される。これに伴い、ステップ A K S 1 3 3 にて特別期間演出指定値が 0 0 [H] 以外であると判定され、ステップ A K S 1 3 4 により特別期間演出更新設定が行われる。図 9 - 1 9 に示す特別期間演出設定テーブル A K T 0 1 において、特別演出期間指定値が 0 C [H] の場合に、時短カウンタの計数値が「5 6 6」になると演出状態選択指定値が 0 8 [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「5 0 1」になると演出状態選択指定値が 0 9 [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「5 0 0」になると演出状態選択指定値が 0 A [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「1」になると演出状態選択指定値が 0 B [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「0」になると演出状態選択指定値が 0 0 [H] に更新されて初期化される。

【 0 2 1 0 】

高ベース中第 1 特図大当たりが大当たり種別 K A 1 1、K A 1 5 のいずれかである場合に、V 入賞ありに対応して特別期間演出指定値が 0 7 [H] に設定され、時短カウンタ初期値が「7 0」に設定され、演出状態選択指定値が 0 6 [H] に設定される。その後、可変表示の終了に対応して時短カウンタの計数値が 1 減算更新され、特別期間演出更新設定が行われる。図 9 - 1 9 に示す特別期間演出設定テーブル A K T 0 1 において、特別演出期

間指定値が 07 [H] の場合に、時短カウンタの計数値が「66」になると演出状態選択指定値が 07 [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「1」になると演出状態選択指定値が 0C [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「0」になると演出状態選択指定値が 00 [H] に更新されて初期化される。

【0211】

図9-6 (A) に示されたハズレ時参照テーブルAKA01において、演出状態選択指定値に対応した参照テーブルが指定され、異なる参照テーブルを用いて変動パターンを決定可能である。例えば、演出状態選択指定値が 06 [H] の場合に参照テーブルTS02が指定され、演出状態選択指定値が 07 [H] の場合に参照テーブルTS03が指定され、演出状態選択指定値が 09 [H] の場合に参照テーブルTS05が指定され、演出状態選択指定値が 0A [H] の場合に参照テーブルTS06が指定され、演出状態選択指定値が 0B [H] の場合に参照テーブルTS07が指定され、演出状態選択指定値が 0C [H] の場合に参照テーブルTS08が指定される。図9-6 (C) に示された参照テーブルTS02では、始動口入賞指定値が「2」の場合に第2保留記憶数と対応付けられた選択テーブルTB20、TB21のいずれかを、変動パターン種別選択テーブルとして指定可能である。図9-6 (D) に示された参照テーブルTS03では、始動口入賞指定値が「2」の場合に第2保留記憶数と対応付けられた選択テーブルTB22、TB23のいずれかを、変動パターン種別選択テーブルとして指定可能である。このように、演出状態選択指定値に対応して異なるテーブルデータにより構成される変動パターン種別選択テーブルなどを用いて、変動パターンを決定することができる。

【0212】

パチンコ遊技機1は、高ベース制御が行われている時短状態などの高ベース中に、第2特別図柄を用いた特図ゲームが実行され、特図表示結果が「大当り」となる場合がある。このような大当りは、高ベース中第2特図大当りともいう。この場合に、図9-2に示された大当り種別決定例AKD01にもとづいて、大当り種別が「通常」に含まれる大当り種別NA09～NA11と、大当り種別が「確変」に含まれる大当り種別KA12～KA15と、のうちのいずれかに決定される。図9-23に示された大当り終了時設定AKB11において、大当り種別NA09～NA11の場合に時短カウンタ初期値の「10000」および演出状態選択指定値の06 [H] が設定され、大当り種別KA12～KA15の場合に時短カウンタ初期値の「70」および演出状態選択指定値の06 [H] が設定される。また、大当り種別が「通常」に含まれる大当り種別NA09～NA11はV入賞が発生しにくいので、図9-24に示された大当り終了時設定例AKB12において、大当り種別NA09～NA11のV入賞なしならば特別期間演出指定値が0E [H] に設定される。これに対し、大当り種別が「確変」に含まれる大当り種別KA12～KA15はV入賞が発生しやすいので、図9-25に示された大当り終了時設定例AKB13において、大当り種別KA12～KA15のV入賞ありならば特別期間演出指定値が07 [H] に設定される。

【0213】

図9-29は、高ベース中第2特図大当りにもとづく演出状態制御例AKC02を示している。高ベース中第2特図大当りが大当り種別NA09～NA11の場合に、V入賞なしに対応して特別演出期間指定値が0E [H] に設定され、時短カウンタ初期値が「10000」に設定され、演出状態選択指定値が06 [H] に設定される。その後、可変表示の終了に対応して時短カウンタの計数値が1減算更新され、特別期間演出更新設定が行われる。図9-19に示す特別期間演出設定テーブルAKT01において、特別演出期間指定値が0E [H] の場合に、時短カウンタの計数値が「9996」になると演出状態選択指定値が08 [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「9931」になると演出状態選択指定値が0D [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「9930」になると演出状態選択指定値が0E [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「0」になると演出状態選択指定値が00 [H] に更新されて初期化される。

【0214】

高ベース中第2特図大当りが大当り種別KA12～KA15の場合に、V入賞ありに対応して特別期間演出指定値が07[H]に設定され、時短カウンタ初期値が「70」に設定され、演出状態選択指定値が06[H]に設定される。その後に、可変表示の終了に対応して時短カウンタの計数値が1減算更新され、特別期間演出更新設定が行われる。図9-19に示す特別期間演出設定テーブルAKT01において、特別演出期間指定値が07[H]の場合に、時短カウンタの計数値が「66」になると演出状態選択指定値が07[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「1」になると演出状態選択指定値が0C[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「0」になると演出状態選択指定値が00[H]に更新されて初期化される。

【0215】

高ベース中第2特図大当りが大当り種別NA09～NA11であったことにもとづいて低確高ベース状態に制御され、69回目の可変表示が終了した場合に、時短カウンタの計数値は「9931」に更新される。これにより、演出状態選択指定値が0D[H]に更新され、続いて70回目の可変表示が開始されるときに、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、図9-6(A)に示されたハズレ時参照テーブルAKA01において、参照テーブルTS09が指定される。図9-7(E)に示された参照テーブルTS09は、始動口入賞指定値や第1保留記憶数および第2保留記憶数によらずテーブルTB15を、変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。図9-10(F)に示されたテーブルTB15は、変動パターン種別CB1-9のみを選択可能である。図9-14(I)に示す変動パターン種別CB1-9の場合に、変動パターンPB1-9のみが決定可能になる。こうして、時短カウンタ初期値が「10000」である低確高ベース状態における70回目の可変表示に対応して、変動パターンPB1-9を決定することができる。

【0216】

高ベース中第2特図大当りが大当り種別KA12～KA15であったことにもとづいて高確高ベース状態に制御され、69回目の可変表示が終了した場合に、時短カウンタの計数値は「1」に更新される。これにより、演出状態選択指定値が0C[H]に更新され、続いて70回目の可変表示が開始されるときに、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、図9-6(A)に示されたハズレ時参照テーブルAKA01において、参照テーブルTS08が指定される。図9-7(D)に示された参照テーブルTS08は、始動口入賞指定値や第1保留記憶数および第2保留記憶数によらずテーブルTB14を、変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。図9-10(E)に示されたテーブルTB14は、変動パターン種別CB1-8のみを選択可能である。図9-14(H)に示す変動パターン種別CB1-8の場合に、変動パターンPB1-8のみが決定可能になる。こうして、時短カウンタ初期値が「70」である高確高ベースにおける70回目の可変表示に対応して、変動パターンPB1-8を決定することができる。

【0217】

図9-30(A)は、演出状態選択指定値0C[H]、0D[H]に対応した可変表示制御例AKC11を示している。演出状態選択指定値が0C[H]である場合に、遊技状態は高確高ベース状態であり、特図表示結果を含めた可変表示結果が「ハズレ」であれば変動パターン種別CB1-8のみに決定可能であるとともに変動パターンPB1-8のみに決定可能である。図9-4に示すハズレ変動パターンの構成例において、変動パターンPB1-8は、時短中第3最終に対応して特図変動時間が12500ミリ秒に設定される。これに対し、演出状態選択指定値が0D[H]である場合に、遊技状態は低確高ベース状態であり、特図表示結果を含めた可変表示結果が「ハズレ」であれば変動パターン種別CB1-9のみに決定可能であるとともに変動パターンPB1-9のみに決定可能である。図9-4に示すハズレ変動パターンの構成例において、変動パターンPB1-9は、時短中第4最終に対応して特図変動時間が29900ミリ秒に設定される。

【0218】

図9-26に示された演出図柄変動開始処理のステップAKS502では、変動パターンPB1-8、PB1-9のいずれの場合にもリザルト表示用変動パターンであると判定

10

20

30

40

50

され、ステップAKS503によるリザルト表示制御設定が行われる。この設定にもとづいて、図9-27に示された演出図柄変動中処理のステップAKS525では、リザルト表示を実行するための制御が行われ、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知としてのリザルト表示が実行可能となる。また、図9-26に示された演出図柄変動開始処理のステップAKS504では、変動パターンPB1-9の場合に状態報知演出用変動パターンであると判定され、ステップAKS505による状態報知演出制御設定が行われる。この設定にもとづいて、図9-27に示された演出図柄変動中処理のステップAKS527では、状態報知演出を実行するための制御が行われ、時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく低確高ベース状態である旨の報知が実行される。

【0219】

以上により、高ベース制御により第2特別図柄を用いた特図ゲームが通常状態に比べて実行されやすい低確高ベース状態や高確高ベース状態は、例えば大当り種別KA12~KA15に対応して大当り遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が第1回数としての「70」に対応した70回の可変表示が実行されるまで制御可能な高確高ベース状態と、大当り種別NA09~NA11に対応して大当り遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が第1回数よりも多い第2回数としての「10000」に対応した10000回の可変表示が実行されるまで制御可能な低確高ベース状態と、を含む。このときの高確高ベース状態は第1状態に対応し、低確高ベース状態は第2状態に対応する。このうち高確高ベース状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」であることに対応して変動パターンPB1-8を決定可能であり、低確高ベース状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」であることに対応して変動パターンPB1-9を決定可能である。このときの変動パターンPB1-8は第1可変表示パターンに対応し、変動パターンPB1-9は第2可変表示パターンに対応する。そして、変動パターンPB1-8による可変表示中に価値報知となるリザルト表示を実行する。また、変動パターンPB1-9による可変表示中に価値報知となるリザルト表示および低確低ベース状態に関する報知を含む状態報知演出を実行する。ここで、特図変動時間を比較すると、変動パターンPB1-9における29900ミリ秒の方が、変動パターンPB1-8における12500ミリ秒よりも長い時間となる。これにより、第1可変表示パターンに対応する変動パターンPB1-8と第2可変表示パターンに対応する変動パターンPB1-9とで、特図変動時間や報知内容を異ならせて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0220】

加えて、第1状態に対応する高確高ベース状態中と第2状態に対応する低確高ベース状態中とで、可変表示の回数が第1回数としての「70」である場合に、それぞれ、変動パターン種別CB1-8と変動パターン種別CB1-9とに対応した異なる決定用データとなる変動パターン決定テーブルのテーブルデータを用いて、変動パターンを決定可能である。このように、異なる決定用データを用いて変動パターンが決定されるので、第1回数に対応した70回目の可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0221】

可変表示制御例AKC11において、第1状態に対応する高確高ベース状態において可変表示の実行回数が第1回数としての「70」である場合に、特図表示結果が「ハズレ」に対応して決定可能な変動パターンPB1-8は、第1非特定パターンに対応する。また、第2状態に対応する低確高ベース状態において可変表示の実行回数が第1回数としての「70」である場合に、特図表示結果が「ハズレ」に対応して決定可能な変動パターンPB1-9は、第2非特定パターンに対応する。そして、第1非特定パターンに対応する変動パターンPB1-8は特図変動時間が12500ミリ秒であり、第2非特定パターンに対応する変動パターンPB1-9は特図変動時間が2倍以上の期間となる29900ミリ秒である。変動パターンPB1-8、PB1-9のいずれの場合にもリザルト表示用変動パターンであるので、それぞれの可変表示中に価値報知となるリザルト表示が実行される。さらに、変動パターンPB1-9の場合に状態報知演出用変動パターンであるので、そ

の可変表示中に第2状態としての低確高ベース状態である旨の報知が実行される。これにより、第1回数に対応した70回目の可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0222】

図9-30(B)は、大当り種別NA09~NA11と、大当り種別KA12~KA15と、に対応した大当り制御例AKC12を示している。図9-21に示された大当り開始時設定例AKB02において、大入賞口開放回数最大値は、大当り種別NA09に対応して「02」に、大当り種別NA10に対応して「04」に、大当り種別NA11に対応して「07」に、大当り種別KA12に対応して「02」に、大当り種別KA13に対応して「04」に、大当り種別KA14に対応して「07」に、大当り種別KA15に対応して「10」に、それぞれ設定される。また、図9-23に示された大当り終了時設定例AKB11において、時短カウンタ初期値は、大当り種別NA09~NA11に対応して「10000」に、大当り種別KA12~KA15に対応して「70」に、それぞれ設定される。そして、時短カウンタ初期値が「10000」に設定されるのは大当り種別NA09~NA11のうちのいずれかである場合に限られ、他の大当り種別では設定されない。図9-2に示された大当り種別決定例AKD01では、高ベース制御が行われる「あり」および第2特別図柄を用いた特図ゲームが実行される始動口入賞指定値「2」に対応して、大当り種別NA09~NA11に決定可能である。これに対し、高ベース制御が行われない「なし」および始動口入賞指定値「2」に対応して、大当り種別NA09~NA11に決定されない。また、高ベース制御が「なし」の場合と「あり」の場合とで、第1特別図柄を用いた特図ゲームが実行される始動口入賞指定値「1」に対応して、大当り種別NA09~NA11に決定されない。

【0223】

以上により、高ベース制御が行われている時短状態などの高ベース中に、第2特別図柄を用いた特図ゲームの特図表示結果が「大当り」となったことにもとづいて、時短カウンタ初期値が「10000」の設定に対応する第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合がある。その一方で、高ベース制御が行われていない低ベース中に、第2特別図柄を用いた特図ゲームの特図表示結果が「大当り」となったことにもとづいて、第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合がない。また、高ベース中の場合と低ベース中の場合とで、第1特別図柄を用いた特図ゲームの特図表示結果が「大当り」となったことにもとづいて、第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合がない。このように、高ベース制御の有無や表示結果が「大当り」となった特別図柄に対応した制御により、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0224】

大当り制御例AKC12において、大入賞口開放回数最大値が「10」に設定されるのは大当り種別KA15の場合である。その他の大当り種別NA09~NA11や大当り種別KA12~KA14の場合に、大入賞口開放回数最大値は「10」よりも少なくなる。大当り種別NA09~NA11と、大当り種別KA12~KA15とは、いずれも高ベース制御が行われる「あり」および第2特別図柄を用いた特図ゲームが実行される始動口入賞指定値「2」に対応して決定可能である。このように、高ベース制御が行われている時短状態などの高ベース中に、第2特別図柄を用いた特図ゲームの特図表示結果が「大当り」となったことにもとづいて制御可能な大当り遊技状態は、10ラウンド大当りとなる大当り種別KA15に対応する第1大当り遊技状態と、10ラウンド大当りよりもラウンドの回数が少ない大当り種別NA09~NA11と大当り種別KA12~KA14とに対応する第2大当り遊技状態と、を含む。大当り種別KA15に対応する第1大当り遊技状態の終了後に、時短カウンタ初期値が「70」の設定にもとづく第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合があり、時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合がない。これに対し、大当り種別NA09~NA11と大当り種別KA12~KA14とに対応する第2大当り遊技状態の終了後に、時短カウンタ初期値が「70」の設定にもとづく第1状態としての高確高ベー

ス状態に制御される場合と、時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合と、がある。これにより、ラウンドの回数が少ない第2大当り遊技状態である場合に、第2状態として時短カウンタ初期値が多い低確高ベース状態に制御される場合があることで、遊技者の不利益を防止するとともに、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0225】

大当り制御例AKC12において、大入賞口開放回数最大値が「10」に設定されるのは大当り種別KA15の場合であり、大入賞口開放回数最大値が「07」に設定されるのは大当り種別NA11、KA14の場合であり、大入賞口開放回数最大値が「04」に設定されるのは大当り種別NA10、KA13の場合である。このうち、大当り種別KA15である場合の大当り遊技状態は第1大当り遊技状態に対応し、大当り種別NA11、KA14である場合の大当り遊技状態は第1大当り遊技状態よりもラウンドの回数が少ない第2大当り遊技状態に対応し、大当り種別NA10、KA13である場合の大当り遊技状態は第2大当り遊技状態よりもラウンドの回数が少ない第3大当り遊技状態に対応する。大当り種別NA10、NA11と、大当り種別KA13～KA15とは、いずれも高ベース制御が行われる「あり」および第2特別図柄を用いた特図ゲームが実行される始動口入賞指定値「2」に対応して決定可能である。このように、高ベース制御が行われている時短状態などの高ベース中に、第2特別図柄を用いた特図ゲームの特図表示結果が「大当り」となったことにもとづいて制御可能な大当り遊技状態は、10ラウンド大当りとなる大当り種別KA15に対応する第1大当り遊技状態と、10ラウンド大当りよりもラウンドの回数が少ない7ラウンド大当りとなる大当り種別NA11、KA14に対応する第2大当り遊技状態と、7ラウンド大当りよりもラウンドの回数が少ない4ラウンド大当りとなる大当り種別NA10、KA13に対応する第3大当り遊技状態と、を含む。大当り種別KA15に対応する第1大当り遊技状態の終了後に、時短カウンタ初期値が「70」の設定にもとづく第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合があり、時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合がない。これに対し、大当り種別NA10、NA11と大当り種別KA13、KA14とに対応する第2大当り遊技状態の終了後に、時短カウンタ初期値が「70」の設定にもとづく第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合と、がある。そして、大当り種別KA13の高ベース中決定率は25%であり、大当り種別KA14の高ベース中決定率である31%よりも低くなっている。その一方で、大当り種別NA10、NA11の高ベース中決定率は、いずれも2%である。したがって、4ラウンド大当りに対応する第3大当り遊技状態の終了後には、7ラウンド大当りに対応する第2大当り遊技状態の終了後よりも高い割合で、第2状態として時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第2状態としての低確高ベース状態に制御可能である。これにより、ラウンドの回数が少ない第3大当り遊技状態である場合に、第2状態として時短カウンタ初期値が多い低確高ベース状態に制御される割合が高くなることで、遊技者の不利益を防止するとともに、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0226】

図9-8に示された大当り時参照テーブルTS21において、演出状態選択指定値が07[H]の場合に、大当り種別NA10、KA13のいずれかであればテーブルTB32が変動パターン種別選択テーブルに指定され、大当り種別NA11、KA14のいずれかであればテーブルTB33が変動パターン種別選択テーブルに指定される。図9-11(F)に示されたテーブルTB32は、変動パターン種別CB3-3のみを選択可能である。図9-11(G)に示されたテーブルTB33は、変動パターン種別CB3-4のみを選択可能である。このように、大当り種別NA10と大当り種別KA13とに対応して、4ラウンド大当りとなる場合に、図9-15(C)に示された変動パターン種別CB3-3における変動パターン決定テーブルを用いて変動パターンが決定される。また、大当り種別NA11と大当り種別KA14とに対応して、7ラウンド大当りとなる場合に、図9

10

20

30

40

50

ー 1 5 (D) に示された変動パターン種別 C B 3 - 4 における変動パターン決定テーブルを用いて、変動パターンが決定される。したがって、7 ラウンド大当りに対応する第 2 大当り遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と第 2 状態としての高確高ベース状態に制御される場合とで、共通の変動パターン種別 C B 3 - 4 における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータが用いられて変動パターンを決定可能である。また、4 ラウンド大当りに対応する第 3 大当り遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と第 2 状態としての高確高ベース状態に制御される場合とで、共通の変動パターン種別 C B 3 - 3 における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータが用いられて変動パターンを決定可能である。ここで、変動パターン種別 C B 3 - 4 における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは第 1 データに対応し、変動パターン種別 C B 3 - 3 における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは第 2 データに対応する。このように、共通の変動パターン種別に対応したデータを用いて変動パターンを決定することにより、可変表示の共通性を高めて高確高ベース状態となるか低確高ベース状態となるかを認識しにくくすることで、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 2 7 】

図 9 - 3 0 (C) は、大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 と、大当り種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 と、に対応した大当り時演出制御例 A K C 1 3 を示している。大当り時演出制御例 A K C 1 3 においても、大当り制御例 A K C 1 2 と同様に、大入賞口開放回数が「10」に設定されるのは大当り種別 K A 1 5 の場合であり、大入賞口開放回数が「07」に設定されるのは大当り種別 N A 1 1、K A 1 4 の場合であり、大入賞口開放回数が「04」に設定されるのは大当り種別 N A 1 0、K A 1 3 の場合である。このうち、大当り種別 K A 1 5 である場合の大当り遊技状態は第 1 大当り遊技状態に対応し、大当り種別 N A 1 1、K A 1 4 である場合の大当り遊技状態は第 1 大当り遊技状態よりもラウンドの回数が少ない第 2 大当り遊技状態に対応し、大当り種別 N A 1 0、K A 1 3 である場合の大当り遊技状態は第 2 大当り遊技状態よりもラウンドの回数が少ない第 3 大当り遊技状態に対応する。図 9 - 2 1 に示された大当り開始時設定例 A K B 0 2 において、大当り開始演出パターンは、大当り種別 N A 1 0、K A 1 3 に対応して共通のパターン A P A 3 3 に、大当り種別 N A 1 1、K A 1 4 に対応して共通のパターン A P A 3 4 に、それぞれ設定される。したがって、7 ラウンド大当りに対応する第 2 大当り遊技状態が開始されるときに、その大当り遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第 2 状態としての高確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り開始演出パターン A P A 3 4 による大当り開始演出を実行可能である。また、4 ラウンド大当りに対応する第 3 大当り遊技状態が開始されるときに、その大当り遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第 2 状態としての高確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り開始演出パターン A P A 3 3 による大当り開始演出を実行可能である。このように、共通の大当り開始演出パターンによる大当り開始演出を実行することにより、大当り開始演出が実行された場合に高確高ベース状態となるか低確高ベース状態となるかを認識しにくくすることで、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 2 8 】

大当り時演出制御例 A K C 1 3 において、大当り中演出パターンは、大当り種別 N A 1 0、K A 1 3 に対応して共通のパターン A P B 3 3 に、大当り種別 N A 1 1、K A 1 4 に対応して共通のパターン A P B 3 4 に、それぞれ設定される。したがって、7 ラウンド大当りに対応する第 2 大当り遊技状態において、その大当り遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第 2 状態としての高確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り中演出パターン A P B 3 4 による大当り中演出を実行可能である。また、4 ラウンド大当りに対応する第 3 大当り遊技状態において、その大当り遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第 2 状態としての高確高ベース状態に制

御される場合とで、共通の大当中演出パターン A P B 3 3 による大当中演出を実行可能である。大当中演出パターン A P B 3 3 による大当中演出や、大当中演出パターン A P B 3 4 による大当中演出は、それぞれの大当中遊技状態に対応して実行可能なラウンドに対応して実行される演出を含んでいけばよい。したがって、7 ラウンド大当中に対応する第 2 大当中遊技状態におけるラウンドが実行される場合に、その大当中遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当中遊技状態の終了後に第 2 状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当中演出パターン A P B 3 4 による大当中演出を実行可能である。また、4 ラウンド大当中に対応する第 3 大当中遊技状態におけるラウンドが実行される場合に、その大当中遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当中遊技状態の終了後に第 2 状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当中演出パターン A P B 3 3 による大当中演出を実行可能である。このように、共通の大当中演出パターンによる大当中演出を実行することにより、大当中演出が実行された場合に高確高ベース状態となるか低確高ベース状態となるかを認識しにくくすることで、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0229】

大当中時演出制御例 A K C 1 3 において、大当中終了演出パターンは、大当中種別 N A 1 0、K A 1 3 に対応して共通のパターン A P C 3 3 に、大当中種別 N A 1 1、K A 1 4 に対応して共通のパターン A P C 3 4 に、それぞれ設定される。したがって、7 ラウンド大当中に対応する第 2 大当中遊技状態が終了するときに、その大当中遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当中遊技状態の終了後に第 2 状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当中終了演出パターン A P C 3 4 による大当中終了演出を実行可能である。また、4 ラウンド大当中に対応する第 3 大当中遊技状態が終了するときに、その大当中遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当中遊技状態の終了後に第 2 状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当中終了演出パターン A P C 3 3 による大当中終了演出を実行可能である。したがって、7 ラウンド大当中に対応する第 2 大当中遊技状態が終了するときに、その大当中遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当中遊技状態の終了後に第 2 状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当中終了演出パターン A P C 3 4 による大当中終了演出を実行可能である。また、4 ラウンド大当中に対応する第 3 大当中遊技状態が終了するときに、その大当中遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当中遊技状態の終了後に第 2 状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当中終了演出パターン A P B 3 3 による大当中終了演出を実行可能である。このように、共通の大当中終了演出パターンによる大当中終了演出を実行することにより、大当中終了演出が実行された場合に高確高ベース状態となるか低確高ベース状態となるかを認識しにくくすることで、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0230】

図 9-31 は、演出状態選択指定値が 07 [H] または 08 [H] の場合に、特図表示結果が「大当中」にもとづく可変表示制御例 A K C 2 1 を示している。図 9-8 に示された大当中時参照テーブル T S 2 1 において、演出状態選択指定値が 07 [H] の場合に、変動パターン種別選択テーブルは、大当中種別 N A 0 9、K A 1 2 に対応してテーブル T B 3 1 が、大当中種別 N A 1 0、K A 1 3 に対応してテーブル T B 3 2 が、大当中種別 N A 1 1、K A 1 4 に対応してテーブル T B 3 3 が、大当中種別 K A 1 5 に対応してテーブル T B 3 4 が、それぞれ指定される。また、図 9-8 に示された大当中時参照テーブル T S 2 1 において、演出状態選択指定値が 08 [H] の場合に、変動パターン種別選択テーブルは、大当中種別 N A 0 9、K A 1 2 に対応してテーブル T B 3 5 が、大当中種別 N A 1 0、K A 1 3 に対応してテーブル T B 3 6 が、大当中種別 N A 1 1、K A 1 4 に対応してテーブル T B 3 7 が、大当中種別 K A 1 5 に対応してテーブル T B 3 8 が、それぞれ指

定される。

【0231】

図9-11(E)に示されたテーブルTB31および図9-11(I)に示されたテーブルTB35は、変動パターン種別CB3-2のみを選択可能である。図9-11(F)に示されたテーブルTB32および図9-11(J)に示されたテーブルTB36は、変動パターン種別CB3-3のみを選択可能である。図9-11(G)に示されたテーブルTB33および図9-11(K)に示されたテーブルTB37は、変動パターン種別CB3-4のみを選択可能である。図9-11(H)に示されたテーブルTB34および図9-11(L)に示されたテーブルTB38は、変動パターン種別CB3-5のみを選択可能である。図9-15(B)に示された変動パターン種別CB3-2の場合に、変動パターンPB3-1、PB3-2のいずれかに決定可能である。図9-15(C)に示された変動パターン種別CB3-3の場合および図9-15(D)に示された変動パターン種別CB3-4の場合に、変動パターンPB3-2~PB3-8のうちのいずれかに決定可能である。図9-15(E)に示された変動パターン種別CB3-5の場合に、変動パターンPB3-9~PB3-11のうちのいずれかに決定可能である。

【0232】

可変表示制御例AKC21において、大入賞口開放回数最大値が「10」に設定されるのは大当り種別KA15の場合であり、大入賞口開放回数最大値が「07」に設定されるのは大当り種別NA11、KA14の場合であり、大入賞口開放回数最大値が「04」に設定されるのは大当り種別NA10、KA13の場合であり、大入賞口開放回数最大値が「02」に設定されるのは大当り種別NA09、KA12の場合である。このうち、大当り種別KA15である場合の大当り遊技状態は第1大当り遊技状態に対応し、大当り種別NA10、NA11、KA13、KA14である場合の大当り遊技状態は第1大当り遊技状態よりもラウンドの回数が少ない第2大当り遊技状態に対応し、大当り種別NA09、KA12である場合の大当り遊技状態は第2大当り遊技状態よりもラウンドの回数が少ない第3大当り遊技状態に対応し得る。大当り種別NA09~NA11と、大当り種別KA12~KA15とは、いずれも高ベース制御が行われる「あり」および第2特別図柄を用いた特図ゲームが実行される始動口入賞指定値「2」に対応して決定可能である。このように、高ベース制御が行われている時短状態などの高ベース中に、第2特別図柄を用いた特図ゲームの特図表示結果が「大当り」となったことにもとづいて制御可能な大当り遊技状態は、10ラウンド大当りとなる大当り種別KA15に対応する第1大当り遊技状態と、10ラウンド大当りよりもラウンドの回数が少ない7ラウンド大当りとなる大当り種別NA11、KA14あるいは4ラウンド大当りとなる大当り種別NA10、KA13に対応する第2大当り遊技状態と、7ラウンド大当りや4ラウンド大当りよりもラウンドの回数が少ない2ラウンド大当りとなる大当り種別NA09、KA12に対応する第3大当り遊技状態と、を含む。

【0233】

第2大当り遊技状態としての7ラウンド大当りや4ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当り種別NA10、NA11、KA13、KA14に対応して決定可能な変動パターンPB3-2~PB3-8である。そして、大当り種別NA10、NA11のいずれかであれば、第2大当り遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第2状態としての低確高ベース状態に制御可能である。これに対し、第3大当り遊技状態としての2ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当り種別NA09、KA12に対応して決定可能な変動パターンPB3-1、PB3-2である。そして、大当り種別NA09であれば、第3大当り遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第2状態としての低確高ベース状態に制御可能である。このような大当り種別NA09に対応して決定可能な変動パターンに含まれる変動パターンPB3-1は、特図変動時間が2500ミリ秒であり、大当り種別NA10、NA11に対応して決定可能な変動パターンに含まれる変動パターンPB3-3~PB3-8よりも、可変

表示期間が短くなる。言い換えると、大当たり種別NA10、NA11に対応して決定可能な変動パターンに含まれる変動パターンPB3-3～PB3-8は、大当たり種別NA09に対応して決定可能な変動パターンに含まれる変動パターンPB3-1よりも、可変表示時間が長くなる。これにより、可変表示期間が長い変動パターンである場合に、ラウンドの回数が第3大当たり遊技状態よりも多い第2大当たり遊技状態に制御される期待感を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0234】

また、大当たり種別NA09に対応して決定可能な変動パターンに含まれる変動パターンPB3-2は、大当たり種別NA10、NA11に対応して決定可能な変動パターンにも含まれる。大当たり種別NA09の場合に、第3大当たり遊技状態としての2ラウンド大当たりが終了した後に、第2状態としての低確高ベース状態に制御可能である。大当たり種別NA10、NA11の場合に、第2大当たり遊技状態としての4ラウンド大当たりや7ラウンド大当たりが終了した後に、第2状態としての低確高ベース状態に制御可能である。このように、第2大当たり遊技状態である4ラウンド大当たりや7ラウンド大当たりの終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合と、第3大当たり遊技状態である2ラウンド大当たりの終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、変動パターンPB3-2といった、共通の変動パターンを決定可能である。これにより、特定の可変表示期間となる変動パターンである場合に、第2大当たり遊技状態となるか第3大当たり遊技状態となるかを認識しにくくすることで、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0235】

高ベース中第2特図大当たりにもとづく大当たり遊技状態の終了に対応して、特別期間演出指定値は、大当たり種別NA09～NA11の場合に時短カウンタ初期値が「10000」に設定されてV入賞なしならば特別期間演出指定値が0E[H]に設定され、大当たり種別KA12～KA15の場合に時短カウンタ初期値が「70」に設定されてV入賞ありならば特別期間演出指定値が07[H]に設定される。時短カウンタ初期値が「70」の高確高ベース状態は第1状態に対応し、時短カウンタ初期値が「10000」の低確高ベース状態は第2状態に対応する。特別期間演出指定値を示すデータは、特別期間演出バッファに格納して記憶される。図9-24に示された大当たり終了時設定例AKB12において、大当たり種別NA09～NA11でV入賞なしの場合に、大当たり後背景指定としてコマンド9505[H]を示すコマンドデータが背景指定コマンドバッファなどに格納されて送信可能となる。図9-25に示された大当たり終了時設定例AKB13において、大当たり種別KA12～KA15でV入賞ありの場合に、大当たり後背景指定としてコマンド9506[H]を示すコマンドデータが背景指定コマンドバッファなどに格納されて送信可能となる。背景指定コマンドとして、コマンド9505[H]が送信された場合とコマンド9506[H]が送信された場合とで、高ベース制御が行われている時短状態や確変状態などの高ベース中であることに対応して、共通の演出画像を用いて背景表示が行われてもよい。

【0236】

以上により、大当たり遊技状態の終了に対応して、計数情報となる特別期間演出指定値を示すデータを設定可能であり、第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合に特別期間演出指定値として07[H]を設定し、第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合に特別期間演出指定値として0E[H]を設定する。また、第1状態に対応する高確高ベース状態中と、第2状態に対応する低確高ベース状態中とで、背景指定コマンドにもとづいて共通の演出画像を用いた背景表示が可能である。このように、共通の背景画像となる演出画像の表示にもとづいて高確高ベース状態中であるか低確高ベース状態中であるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0237】

高ベース中第2特図大当たりにもとづく大当たり遊技状態の終了に対応して、演出状態選択指定値は、大当たり種別NA09～NA11の場合と大当たり種別KA12～KA15の場合とで、共通の値である06[H]に設定される。その後、大当たり種別NA09～NA11

にもとづく低確高ベース状態中には演出状態選択指定値が08[H]に更新され、大当たり種別KA12～KA15にもとづく高確高ベース状態中には演出状態選択指定値が07[H]に更新される。演出状態選択指定値が06[H]の場合に、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、図9-6(A)に示されたハズレ時参照テーブルAKA01において、参照テーブルTS02が指定される。演出状態選択指定値が07[H]の場合に、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、図9-6(A)に示されたハズレ時参照テーブルAKA01において、参照テーブルTS03が指定される。演出状態選択指定値が08[H]の場合に、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、図9-6(A)に示されたハズレ時参照テーブルAKA01において、参照テーブルTS04が指定される。図9-6(D)に示された参照テーブルTS03は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第2保留記憶数に対応してテーブルTB22、TB23のいずれかを変動パターン種別選択テーブルとして指定可能である。図9-6(E)に示された参照テーブルTS04は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第2保留記憶数に対応してテーブルTB24、TB25のいずれかを変動パターン種別選択テーブルに指定可能である。図9-10(I)に示されたテーブルTB22および図9-10(J)に示されたテーブルTB23の場合と、図9-10(K)に示されたテーブルTB24の場合および図9-10(L)に示されたテーブルTB25の場合とは、いずれも変動パターン種別CB1-2～CB1-4、CB2-1が決定可能になる。特に、変動パターン種別CB1-4、CB2-1は、テーブルTB22～TB25のいずれが指定された場合にも決定可能になる。

【0238】

以上により、第1状態に対応する高確高ベース状態中と第2状態に対応する低確高ベース状態中とで、可変表示の回数が第1回数としての「70」未満である場合に、例えば変動パターン種別CB1-4、CB2-1などに対応した共通の決定用データとなる変動パターン決定テーブルのテーブルデータを用いて、変動パターンを決定可能である。このように、共通の決定用データを用いて変動パターンが決定されるので、可変表示の共通性を高めて高確高ベース状態中であるか低確高ベース状態中であるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0239】

可変表示制御例AKC21において、各大当たり種別に対応した平均変動時間は、それぞれの大当たり種別に対応した決定可能パターンの特図変動時間と決定割合とから求めることができる。より具体的に、決定可能パターンごとに特図変動時間と決定割合とを乗算した値を、大当たり種別に対応する複数の決定可能パターンについて加算することで、各大当たり種別に対応した平均変動時間を得ることができる。例えば、大当たり種別NA09、KA12に対応して3900ミリ秒となり、大当たり種別NA10、KA13に対応して16190ミリ秒となり、大当たり種別NA11、KA14に対応して16740ミリ秒となり、大当たり種別KA15に対応して20960ミリ秒となる。第1大当たり遊技状態としての10ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当たり種別KA15に対応して決定可能な変動パターンPB3-9～PB3-11である。第2大当たり遊技状態としての7ラウンド大当りや4ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当たり種別NA10、NA11、KA13、KA14に対応して決定可能な変動パターンPB3-2～PB3-8である。第3大当たり遊技状態としての2ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当たり種別NA09、KA12に対応して決定可能な変動パターンPB3-1、PB3-2である。このように、第1大当たり遊技状態としての10ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である20960ミリ秒は、第2大当たり遊技状態としての7ラウンド大当りや4ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である16740ミリ秒や16190ミリ秒よりも、可変表示期間が長くなるように設定される。また、第2大当たり遊技状態としての7ラウンド大当りや4ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パタ

ーンにおける平均変動時間は、第3大当り遊技状態としての2ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である3900ミリ秒よりも、可変表示期間が長くなるように設定される。これにより、可変表示期間が長い変動パターンである場合に、ラウンドの回数が第3大当り遊技状態よりも多い第2大当り遊技状態に制御される期待感を高め、また、ラウンドの回数が第2大当り遊技状態よりも多い第1大当り遊技状態に制御される期待感を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0240】

図9-32は、演出状態選択指定値が07[H]または08[H]の場合に、大当り遊技状態に制御する契機となる可変表示に関する可変表示制御例AKC22を示している。可変表示制御例AKC22では、大当り遊技状態に制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンの全体についての平均変動時間が示されている。こうした変動パターンの全体についての平均変動時間は、可変表示制御例AKC21において求めた各大当り種別に対応した平均変動時間と各大当り種別の高ベース中決定率とから求めることができる。より具体的に、大当り種別ごとの平均変動時間と決定割合とを乗算した値を、すべての大当り種別について加算することで、全体についての平均変動時間を得ることができる。これにより、可変表示制御例AKC22では、全体についての平均変動時間が12650ミリ秒となる。この場合に、第1大当り遊技状態としての10ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である20960ミリ秒は、全体についての平均変動時間である12650ミリ秒よりも、可変表示期間が長くなるように設定される。また、第2大当り遊技状態としての7ラウンド大当りや4ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である16740ミリ秒や16190ミリ秒は、全体についての平均変動時間である12650ミリ秒よりも、可変表示期間が長くなるように設定される。これに対し、第3大当り遊技状態としての2ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である3900ミリ秒は、全体についての平均変動時間である12650ミリ秒よりも、可変表示期間が短くなるように設定される。これにより、可変表示期間が長い変動パターンである場合に、ラウンドの回数が第3大当り遊技状態よりも多い第2大当り遊技状態に制御される期待感を高め、また、ラウンドの回数が第2大当り遊技状態よりも多い第1大当り遊技状態に制御される期待感を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0241】

図9-33(A)は、演出状態選択指定値07[H]、08[H]、0C[H]、0D[H]に対応した可変表示制御例AKC31を示している。演出状態選択指定値が07[H]である場合に、遊技状態は高確高ベース状態であり、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「ハズレ」に対応して変動パターン種別CB2-1を選択可能である。また、演出状態選択指定値が08[H]である場合に、遊技状態は低確高ベース状態であり、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「ハズレ」に対応して変動パターン種別CB2-1を選択可能である。そして、変動パターン種別CB2-1は、決定可能な変動パターンとして変動パターンPB2-2、PB2-3を含んでいる。

【0242】

図9-4に示されたハズレ変動パターンの構成例において、変動パターンPB2-2は、可変表示中に第2可変表示演出となるスーパーリーチSPEのリーチ演出を実行し、特図変動時間が16500ミリ秒である。これに対し、変動パターンPB2-3は、可変表示中に第1可変表示演出となるスーパーリーチSPFのリーチ演出を実行し、特図変動時間が35500ミリ秒である。また、図9-5に示された大当り変動パターンの構成例において、第2可変表示演出となるスーパーリーチSPEのリーチ演出は変動パターンPB3-3の可変表示中に実行され、第1可変表示演出となるスーパーリーチSPFのリーチ演出は変動パターンPB3-4の可変表示中に実行される。一方において、図9-14(

J) に示された変動パターン種別 C B 2 - 1 あるいは図 9 - 1 4 (K) に示された変動パターン種別 C B 2 - 2 の場合に、変動パターン P B 2 - 2 の決定割合よりも、変動パターン P B 2 - 3 の決定割合が低くなるように設定される。他方において、図 9 - 1 6 (D) に示された変動パターン C B 4 - 4 あるいは図 9 - 1 6 (E) に示された変動パターン種別 C B 4 - 5 の場合に、変動パターン P B 3 - 3 の決定割合よりも、変動パターン P B 3 - 4 の決定割合が高くなるように設定される。このような設定により、第 1 可変表示演出となるスーパーリーチ S P F のリーチ演出は大当り遊技状態に制御される割合が高く、第 2 可変表示演出となるスーパーリーチ S P E のリーチ演出は大当り遊技状態に制御される割合がスーパーリーチ S P F のリーチ演出よりも低くなる。

【 0 2 4 3 】

可変表示制御例 A K C 3 1 では、演出状態選択指定値が 0 C [H] である場合に、遊技状態は高確高ベース状態であり、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「ハズレ」に対応して変動パターン種別 C B 1 - 8 を、特図表示結果が「大当り」に対応して変動パターン種別 C B 4 - 1、C B 4 - 2 を、それぞれ選択可能である。また、演出状態選択指定値が 0 D [H] である場合に、遊技状態は低確高ベース状態であり、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「ハズレ」に対応して変動パターン種別 C B 1 - 9 を、特図表示結果が「大当り」に対応して変動パターン種別 C B 4 - 1、C B 4 - 2 を、それぞれ選択可能である。そして、変動パターン種別 C B 1 - 8 の場合に変動パターン P B 1 - 8 に決定可能であり、変動パターン種別 C B 1 - 9 の場合に変動パターン P B 1 - 9 に決定可能であり、変動パターン種別 C B 4 - 1 の場合に変動パターン P B 3 - 2 に決定可能であり、変動パターン種別 C B 4 - 2 の場合に変動パターン P B 3 - 9 に決定可能である。

【 0 2 4 4 】

第 2 特別パターンに対応する変動パターン P B 2 - 2 の特図変動時間は 1 6 5 0 0 ミリ秒であり、第 1 特別パターンに対応する変動パターン P B 2 - 3 の特図変動時間である 3 5 5 0 0 ミリ秒よりも、可変表示期間が短くなるように設定される。また、高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数としての「70」であることに対応して、特図表示結果が「ハズレ」の場合に変動パターン P B 1 - 8 を決定可能であり、特図表示結果が「大当り」の場合に変動パターン P B 3 - 2、P B 3 - 9 を決定可能である。そして、変動パターン P B 1 - 8 の特図変動時間は 1 2 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 3 - 2 の特図変動時間は 4 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 3 - 9 の特図変動時間は 1 1 5 0 0 ミリ秒であるから、いずれも第 2 特別パターンに対応する変動パターン P B 2 - 2 の特図変動時間である 1 6 5 0 0 ミリ秒よりも、可変表示期間が短くなるように設定される。これにより、価値報知となるリザルト表示を実行可能な変動パターンによる可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 4 5 】

高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数としての「70」であることに対応して、特図表示結果が「大当り」の場合に決定可能な変動パターン P B 3 - 2、P B 3 - 9 は第 1 パターンとなり、特図表示結果が「ハズレ」に対応して決定可能な変動パターン P B 1 - 8 は第 2 パターンとなる。そして、変動パターン P B 3 - 2 の特図変動時間は 4 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 3 - 9 の特図変動時間は 1 1 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 1 - 8 の特図変動時間は 1 2 5 0 0 ミリ秒である。これらの変動パターンは、いずれも第 2 可変表示演出となるスーパーリーチ S P E のリーチ演出を実行する変動パターン P B 2 - 2 の特図変動時間である 1 6 5 0 0 ミリ秒よりも、可変表示期間が短くなるように設定される。これにより、価値報知となるリザルト表示が実行される変動パターン P B 1 - 8 による可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 4 6 】

可変表示制御例 A K C 3 1 において、変動パターン P B 3 - 2 は、変動パターン種別 C B 4 - 1 の場合に決定可能である。変動パターン種別 C B 4 - 1 は、図 9 - 1 2 (A) に

示されたテーブルTB40が指定された場合に選択可能である。テーブルTB40は、図9-8に示された大当たり時参照テーブルTS21により、演出状態選択指定値が0C[H]、0D[H]の場合に、大当たり種別NA09~NA11と大当たり種別KA12~KA14とに対応して指定可能である。ただし、演出状態選択指定値が0C[H]、0D[H]の場合に、大当たり種別NA08、KA11は決定されない。これに対し、変動パターンPB3-9は、変動パターン種別CB4-2の場合に決定可能である。変動パターン種別CB4-2は、図9-12(B)に示されたテーブルTB41が指定された場合に選択可能である。テーブルTB41は、図9-8に示された大当たり時参照テーブルTS21により、演出状態選択指定値が0C[H]、0D[H]の場合に、大当たり種別KA15に対応して指定可能である。したがって、変動パターンPB3-9に決定された場合は大当たり種別KA15に対応した10ラウンド大当たりにより制御可能であり、変動パターンPB3-2に決定された場合は大当たり種別NA09~NA11と大当たり種別KA12~KA14とに対応した2ラウンド大当たりと4ラウンド大当たりと7ラウンド大当たりとのいずれかに制御可能である。

【0247】

高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」であることに対応して、特図表示結果が「大当たり」の場合に決定可能な変動パターンのうち、変動パターンPB3-2は第3パターンとなり、変動パターンPB3-9は第4パターンとなる。これらの第3パターンと第4パターンは、第1パターンに含まれる。また、特図表示結果が「ハズレ」に対応して決定可能な変動パターンPB1-8、PB1-9は第2パターンとなる。そして、変動パターンPB3-2の特図変動時間は4500ミリ秒であり、変動パターンPB3-9の特図変動時間は11500ミリ秒であり、変動パターンPB1-8の特図変動時間は12500ミリ秒であり、変動パターンPB1-9の特図変動時間は29900ミリ秒である。したがって、第3パターンである変動パターンPB3-2や第4パターンである変動パターンPB3-9の方が、第2パターンである変動パターンPB1-8、PB1-9よりも可変表示期間が短くなるように設定される。これにより、価値報知となるリザルト表示が実行される可変表示において特図表示結果が「大当たり」となる場合の意外性を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0248】

高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」であることに対応して、特図表示結果が「大当たり」の場合に決定可能な変動パターンPB3-2、PB3-9は特別可変表示パターンとなる。また、高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満であることに対応して、特図表示結果が「大当たり」の場合に制御可能な大当たり遊技状態は、10ラウンド大当たりとなる大当たり種別KA15に対応する第1大当たり遊技状態と、10ラウンド大当たりよりもラウンドの回数が少ない7ラウンド大当たりとなる大当たり種別NA11、KA14あるいは4ラウンド大当たりとなる大当たり種別NA10、KA13あるいは2ラウンド大当たりとなる大当たり種別NA09、KA12に対応する第2大当たり遊技状態と、を含む。第1大当たり遊技状態としての10ラウンド大当たりにより制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当たり種別KA15に対応して決定可能な変動パターンPB3-9~PB3-11である。これらの変動パターンPB3-9~PB3-11は、複数の特定可変表示パターンに含まれる。

【0249】

図9-31に示された可変表示制御例AKC21において、第1大当たり遊技状態としての10ラウンド大当たりにより制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間は20960ミリ秒である。これに対し、変動パターンPB3-2の特図変動時間は4500ミリ秒であり、変動パターンPB3-9の特図変動時間は11500ミリ秒であり、いずれも20960ミリ秒より可変表示期間が短くなるように設定される。こうして、特別可変表示パターンとなる変動パターンPB3-2、PB3

ー 9 は、複数の特定可変表示パターンとなる変動パターン P B 3 - 9 ~ P B 3 - 1 1 における平均変動時間よりも可変表示期間が短くなるように設定される。これにより、価値報知となるリザルト表示が実行される可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 5 0 】

可変表示制御例 A K C 3 1 では、高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数としての「 7 0 」であることに対応して、特図表示結果が「ハズレ」の場合に変動パターン種別 C B 1 - 8、C B 1 - 9 を選択可能であり、特図表示結果が「大当り」の場合に変動パターン種別 C B 4 - 1、C B 4 - 2 を選択可能である。変動パターン種別 C B 1 - 8 の場合は変動パターン P B 1 - 8 のみに決定可能であり、変動パターン種別 C B 1 - 9 の場合は変動パターン P B 1 - 9 のみに決定可能であり、変動パターン種別 C B 4 - 1 の場合は変動パターン P B 3 - 2 のみに決定可能であり、変動パターン種別 C B 4 - 2 の場合は変動パターン P B 3 - 9 のみに決定可能である。変動パターン種別 C B 1 - 8、C B 1 - 9、C B 4 - 1、C B 4 - 2 における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは特定決定用データに対応する。このように、特別状態中における 7 0 回目の可変表示に対応して価値報知となるリザルト表示が実行される場合に、特定決定用データを用いて決定可能な変動パターンの合計数は「 4 」である。これに対し、高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数としての「 7 0 」未満であることに対応して、特図表示結果が「ハズレ」の場合に変動パターン種別 C B 2 - 1 を選択可能である。

【 0 2 5 1 】

図 9 - 3 1 に示された可変表示制御例 A K C 2 1 では、高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数としての「 7 0 」未満であることに対応して、特図表示結果が「大当り」の場合に変動パターン種別 C B 3 - 2 ~ C B 3 - 5 を選択可能である。変動パターン種別 C B 2 - 1 の場合は変動パターン P B 2 - 2、P B 2 - 3 のいずれかに決定可能である。変動パターン種別 C B 3 - 2 ~ C B 3 - 5 の場合は、全体として変動パターン P B 3 - 1 ~ P B 3 - 1 1 のうちのいずれかに決定可能である。変動パターン種別 C B 2 - 1、C B 3 - 2 ~ C B 3 - 5 における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは通常決定用データに対応する。このように、特別状態中における 7 0 回目より前の可変表示に対応して、通常決定用データを用いて決定可能な変動パターンの合計数は「 1 3 」である。したがって、価値報知となるリザルト表示が実行される場合に決定可能な変動パターンの合計数の方が、それより前の特別状態中に決定可能な変動パターンの合計数よりも少なくなる。これにより、価値報知となるリザルト表示が実行される可変表示を実行するためのデータ容量が増大することを防止しつつ、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 5 2 】

大当り種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 に対応して大当り遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が第 1 回数としての「 7 0 」に対応した 7 0 回の可変表示が実行されるまで制御可能な高確高ベース状態は第 1 状態に対応し、大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 に対応して大当り遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が第 1 回数よりも多い第 2 回数としての「 1 0 0 0 0 」に対応した 1 0 0 0 0 回の可変表示が実行されるまで制御可能な低確高ベース状態は第 2 状態に対応する。第 1 状態に対応する高確高ベース状態は、通常状態に比べて大当り遊技状態に制御される確率が高くなるとともに、高ベース制御により通常状態に比べて可変表示が実行されやすくなる。第 2 状態に対応する低確高ベース状態は、大当り遊技状態に制御される確率が通常状態と同じであるとともに、高ベース制御により通常状態に比べて可変表示が実行されやすくなる。第 2 状態中となる低確高ベース状態中は、時短カウンタの計数値が「 9 9 3 1 」となるまで、演出状態選択指定値が 0 8 [H] に対応して、特図表示結果が「ハズレ」の場合に、図 9 - 6 (A) に示されたハズレ時参照テーブル A K A 0 1 により参照テーブル T S 0 4 が指定される。参照テーブル T S 0 4 を構成するテーブルデータなどは、第 1 決定用データに対応する。また、時短カウンタの計数値が「 9

930」になると、演出状態選択指定値が0E[H]に対応して、特図表示結果が「ハズレ」の場合に、ハズレ時参照テーブルAKA01により参照テーブルTS02が指定される。参照テーブルTS02を構成するテーブルデータなどは、第2決定用データに対応する。

【0253】

図9-6(E)に示された参照テーブルTS04は、始動口入賞指定値や第1保留記憶数および第2保留記憶数に対応してテーブルTB10、TB24、TB25のうちのいずれかを、変動パターン種別決定テーブルとして指定可能にする。図9-6(C)に示された参照テーブルTS02は、始動口入賞指定値や第1保留記憶数および第2保留記憶数に対応してテーブルTB10、TB20、TB21のうちのいずれかを、変動パターン種別決定テーブルとして指定可能にする。図9-10(G)に示されたテーブルTB20は変動パターン種別CB1-2のみを選択可能であり、図9-10(H)に示されたテーブルTB21は変動パターン種別CB1-3のみを選択可能である。これに対し、図9-10(K)に示されたテーブルTB24は、変動パターン種別CB1-2の他にも変動パターン種別CB1-4、CB2-1を選択可能であり、図9-10(L)に示されたテーブルTB25は、変動パターン種別CB1-3の他にも変動パターン種別CB1-4、CB2-1を選択可能である。一方において、図9-14(B)に示された変動パターン種別CB1-2の場合に変動パターンPB1-2のみが決定可能になり、図9-14(C)に示された変動パターン種別CB1-3の場合に変動パターンPB1-3のみが決定可能になる。他方において、図9-14(D)に示された変動パターン種別CB1-4の場合に変動パターンPB1-4、PB1-5が決定可能になり、図9-14(J)に示された変動パターン種別CB2-1の場合に変動パターンPB2-1~PB2-3のうちのいずれかに決定可能である。

【0254】

図9-4に示されたハズレ変動パターンの構成例において、変動パターンPB1-2は特図変動時間が3500ミリ秒であり、変動パターンPB1-3は特図変動時間が500ミリ秒であり、変動パターンPB1-4は特図変動時間が500ミリ秒であり、変動パターンPB1-5は特図変動時間が2000ミリ秒である。また、変動パターンPB2-1は特図変動時間が3500ミリ秒であり、変動パターンPB2-2は特図変動時間が16500ミリ秒であり、変動パターンPB2-3は特図変動時間が35500ミリ秒である。このように、第1決定用データに対応する参照テーブルTS04を用いた場合は変動パターン種別CB2-1を選択可能である一方、第2決定用データに対応する参照テーブルTS02を用いた場合は変動パターン種別CB2-1を選択しない。したがって、第2決定用データに対応する参照テーブルTS02を用いて決定可能な変動パターンの方が、第1決定用データに対応する参照テーブルTS04を用いて決定可能な変動パターンよりも平均可変表示期間が短くなるように設定される。これにより、第2状態中に対応する低確高ベース中における可変表示は、第1回数となる「70」を超えた後に、平均可変表示期間が短くなることで迅速に実行可能となるように、可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0255】

第1決定用データに対応する参照テーブルTS04を用いた場合は変動パターン種別CB2-1を選択可能であり、変動パターン種別CB2-1の場合に決定可能な変動パターンPB2-1~PB2-3は、可変表示がリーチ態様となった後にリーチ演出を実行可能な変動パターンである。特に、変動パターンPB2-2はスーパーリーチSPEのリーチ演出を実行可能であり、変動パターンPB2-3はスーパーリーチSPFのリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチSPE、SPFのリーチ演出は特定演出に対応し、変動パターンPB2-2、PB2-3は演出可変表示パターンに対応する。第2決定用データに対応する参照テーブルTS02を用いた場合は変動パターン種別CB2-1を選択しないので、参照テーブルTS02を用いて決定可能な変動パターンは、演出可変表示パターンに対応する変動パターンPB2-2、PB2-3を含まない。これにより、第2状態中

に対応する低確高ベース中における可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0256】

図9-33(B)は、演出状態選択指定値07[H]、08[H]、0C[H]、0D[H]に対応した別観点にもとづく可変表示制御例AKC32を示している。図9-31に示された可変表示制御例AKC21と同様に、演出状態選択指定値が07[H]、08[H]に対応して、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別NA09、KA12であれば、大入賞口開放回数最大値が「02」に設定され、変動パターン種別CB3-2のみを選択可能である。変動パターン種別CB3-2の場合に、変動パターンPB3-1、PB3-2のいずれかに決定可能である。大入賞口開放回数最大値が「02」である2ラウンド大当りは第1種別有利状態に対応し、変動パターンPB3-1、PB3-2は第1種別可変表示パターンに対応する。また、演出状態選択指定値が07[H]、08[H]に対応して、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別NA10、KA13であれば、大入賞口開放回数最大値が「04」に設定され、変動パターン種別CB3-3のみを選択可能である。変動パターン種別CB3-3の場合に、変動パターンPB3-2～PB3-8のうちのいずれかに決定可能である。大入賞口開放回数最大値が「04」である4ラウンド大当りは第2種別有利状態に対応し、変動パターンPB3-2～PB3-8は第2種別可変表示パターンに対応する。

10

【0257】

図9-33(A)に示された可変表示制御例AKC31において、演出状態選択指定値が0C[H]である場合に特図表示結果が「ハズレ」であれば変動パターン種別CB1-8のみを選択可能であり、演出状態選択指定値が0D[H]である場合に特図表示結果が「ハズレ」であれば変動パターン種別CB1-9のみを選択可能である。また、演出状態選択指定値が0C[H]、0D[H]である場合に特図表示結果が「大当たり」であれば変動パターン種別CB4-1、CB4-2を選択可能である。こうして、特別状態中における70回目の可変表示に対応して価値報知となるリザルト表示が実行される場合に、変動パターン種別CB1-8、CB1-9、CB4-1、CB4-2の選択結果に対応した変動パターンを決定可能である。変動パターン種別CB1-8、CB1-9、CB4-1、CB4-2における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは特定決定用データに対応する。

20

30

【0258】

図9-33(A)に示された可変表示制御例AKC31において、演出状態選択指定値が07[H]、08[H]である場合に特図表示結果が「ハズレ」であれば変動パターン種別CB2-1のみを選択可能である。また、図9-31に示された可変表示制御例AKC21において、演出状態選択指定値が07[H]、08[H]である場合に特図表示結果が「大当たり」であれば、大当たり種別に対応した変動パターン種別CB3-2～CB3-5を選択可能である。このように、特別状態中における70回目より前の可変表示に対応して、変動パターン種別CB2-1、CB3-2～CB3-5の選択結果に対応した変動パターンを決定可能である。変動パターン種別CB2-1、CB3-2～CB3-5における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは通常決定用データに対応し、変動パターンPB1-8、PB1-9は報知可変表示パターンに対応する。

40

【0259】

第1種別可変表示パターンに対応する変動パターンPB3-1、PB3-2と、第2種別可変表示パターンに対応する変動パターンPB3-2～PB3-8とは、いずれも種別共通可変表示パターンに対応する変動パターンPB3-2を含んでいる。変動パターンPB3-2の特図変動時間は4500ミリ秒である。また、報知可変表示パターンに対応する変動パターンPB1-8、PB1-9のうち、変動パターンPB1-8の特図変動時間は12500ミリ秒であり、変動パターンPB1-9の特図変動時間は29900ミリ秒である。したがって、種別共通変動パターンに対応する変動パターンPB3-2は、報知可変表示パターンに対応する変動パターンPB1-8、PB1-9よりも可変表示期間が

50

短くなるように設定される。こうした種別共通変動パターンに対応する変動パターンP B 3-2を用いることで、特図表示結果が「大当たり」に対応した変動パターンの増加が抑制されるので、データ容量の増大を防止することができる。また、種別共通変動パターンに対応する変動パターンP B 3-2の場合に可変表示期間が短くなるので、可変表示において特図表示結果が「大当たり」となる場合の意外性を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0260】

図9-26に示された演出図柄変動開始処理のステップAKS502において、確変状態や時短状態に対応した可変表示の実行回数が70回に達するとともに、変動パターンP B 3-2である場合に、リザルト表示用変動パターンであると判定してもよい。この場合に、ステップAKS503によるリザルト表示制御設定が行われる。この設定にもとづいて、図9-27に示された演出図柄変動中処理のステップAKS525では、リザルト表示を実行するための制御が行われ、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知としてのリザルト表示が実行可能となる。変動パターンP B 3-2は、演出状態選択指定値が0C[H]、0D[H]のいずれである場合にも、大当たり種別NA09、KA12と大当たり種別NA10、KA13とに対応して決定可能である。このような変動パターンは、共通の可変表示パターンに対応する。そして、大当たり種別NA09の場合に、第3大当たり遊技状態としての2ラウンド大当たりが終了した後に、第2状態としての低確高ベース状態に制御可能である。大当たり種別NA10の場合に、第2大当たり遊技状態としての4ラウンド大当たりが終了した後に、第2状態としての低確高ベース状態に制御可能である。したがって、低確高ベース状態中や高確高ベース状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」であることに对应して変動パターンP B 3-2が決定された場合に、可変表示中に価値報知となるリザルト表示を実行し、大当たり遊技状態が2ラウンド大当たりでも4ラウンド大当たりでも、それらの終了後には第2状態に対応する低確高ベース状態に制御される場合を設けることができる。変動パターンP B 3-2のような共通の変動パターンを決定可能であるので、価値報知となるリザルト表示が実行される可変表示の場合に第2大当たり遊技状態となるか第3大当たり遊技状態となるかを認識しにくくすることで、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0261】

図9-34は、高ベース中第2特図大当たりに対応した別観点にもとづく演出状態制御例AKC41を示している。高ベース中第2特図大当たりが大当たり種別KA12~KA15の場合に、大当たり種別が「確変」に含まれるので、V入賞が発生しやすくなる。その一方で、V入賞が発生せずに大当たり遊技状態が終了した場合に、V入賞が発生した場合とは異なる演出状態に制御される。図9-25に示された大当たり終了時設定例AKB13において、大当たり種別KA12~KA15のV入賞なしならば特別期間演出指定値が08[H]に設定される。このように、大当たり種別KA12~KA15に対応する大当たり遊技状態におけるV入賞なしの場合に、図9-23に示された大当たり終了時設定AKB11において、大当たり種別KA12~KA15に対応する時短カウンタ初期値の「70」および演出状態選択指定値の06[H]が設定される。ただし、V入賞なしに対応して、確変カウンタ初期値は「0」に設定されるので、大当たり遊技状態の終了後に低確高ベース状態に制御される。

【0262】

演出状態制御例AKC41において、高ベース中第2特図大当たりが大当たり種別KA12~KA15の場合に、V入賞なしに対応して特別演出期間指定値が08[H]に設定され、時短カウンタ初期値が「70」に設定され、演出状態選択指定値が06[H]に設定される。その後、可変表示の終了に対応して時短カウンタの計数値が1減算更新され、特別期間演出更新設定が行われる。図9-19に示す特別期間演出設定テーブルAKT01において、特別演出期間指定値が08[H]の場合に、時短カウンタの計数値が「66」になると演出状態選択指定値が08[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「1」になると演出状態選択指定値が0C[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「0」にな

10

20

30

40

50

ると演出状態選択指定値が00[H]に更新されて初期化される。これに対し、高ベース中第2特図大当りが大当り種別KA12~KA15の場合に、V入賞ありならば、図9-29に示された演出状態制御例AKC02と同様に、時短カウンタの計数値と対応した演出状態選択指定値に更新可能である。

【0263】

このように、高ベース中第2特図大当りが大当り種別KA12~KA15であったことにもとづいて、V入賞なしに対応して特別演出期間指定値が08[H]に設定された場合に、時短カウンタの計数値が「66」から「1」までの期間では演出状態選択指定値が08[H]となる。これに対し、高ベース中第2特図大当りが大当り種別KA12~KA15であったことにもとづいて、V入賞ありに対応して特別演出期間指定値が07[H]に設定された場合に、時短カウンタの計数値が「66」から「1」までの期間では演出状態選択指定値が07[H]となる。その一方で、時短カウンタの計数値が「1」になると、V入賞の有無によらず演出状態選択指定値が0C[H]に更新される。

【0264】

図9-6(A)に示されたハズレ時参照テーブルAKA01において、演出状態選択指定値が07[H]の場合に参照テーブルTS03が指定され、演出状態選択指定値が08[H]の場合に参照テーブルTS04が指定される。また、演出状態選択指定値が0C[H]の場合に参照テーブルTS08が指定される。参照テーブルTS03を構成するテーブルデータなどは第1特別決定用データに対応し、参照テーブルTS04を構成するテーブルデータなどは第2特別決定用データに対応し、参照テーブルTS08を構成するテーブルデータなどは第3特別決定用データに対応する。こうして、大当り種別KA12~KA15に対応する大当り遊技状態におけるV入賞なしの場合に制御可能な低確高ベース状態では、可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満であることに対応して、参照テーブルTS04を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。これに対し、大当り種別KA12~KA15に対応する大当り遊技状態におけるV入賞ありの場合に制御可能な高確高ベース状態では、可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満であることに対応して、参照テーブルTS03を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。そして、低確高ベース状態における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」である場合と、高確高ベース状態における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」である場合とに対応して、参照テーブルTS08を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。したがって、特別状態中となる低確高ベース状態中や高確高ベース状態中において可変表示の実行回数が第1回数としての「70」である場合に、第3特別決定用データに対応する参照テーブルTS08を用いて変動パターンを決定することで、データ容量の増大を防止できる。また、可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満である場合に、異なる決定用データを用いて変動パターンを決定することで、第1回数までの可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0265】

図9-35は、高ベース中第2特図大当りに対応した別観点にもとづく演出状態制御例AKC42を示している。高ベース中第2特図大当りが大当り種別NA09~NA11の場合に、大当り種別が「通常」に含まれるので、V入賞が発生しにくくなる。その一方で、V入賞が発生して大当り遊技状態が終了した場合に、V入賞が発生しなかった場合とは異なる演出状態に制御される。図9-24に示された大当り終了時設定例AKB12において、大当り種別NA09~NA11のV入賞ありならば特別期間演出指定値が0D[H]に設定される。このように、大当り種別NA09~NA11に対応する大当り遊技状態におけるV入賞ありの場合に、図9-23に示された大当り終了時設定AKB11において、大当り種別NA09~NA11に対応する時短カウンタ初期値の「10000」および演出状態選択指定値の06[H]が設定される。さらに、V入賞ありに対応して、確変カウンタ初期値が「70」に設定されるので、大当り遊技状態の終了後に高確高ベース状態に制御される。

【0266】

演出状態制御例AKC42において、高ベース中第2特図大当りが大当り種別NA09～NA11の場合に、V入賞ありに対応して特別演出期間指定値が0D[H]に設定され、時短カウンタ初期値が「10000」に設定され、演出状態選択指定値が06[H]に設定される。その後、可変表示の終了に対応して時短カウンタの計数値が1減算更新され、特別期間演出更新設定が行われる。図9-19に示す特別期間演出設定テーブルAKT01において、特別演出期間指定値が0D[H]の場合に、時短カウンタの計数値が「9996」になると演出状態選択指定値が07[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「9931」になると演出状態選択指定値が0D[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「9930」になると演出状態選択指定値が0E[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「0」になると演出状態選択指定値が00[H]に更新されて初期化される。これに対し、高ベース中第2特図大当りが大当り種別NA09～NA11の場合に、V入賞なしならば、図9-29に示された演出状態制御例AKC02と同様に、時短カウンタの計数値と対応した演出状態選択指定値に更新可能である。

【0267】

このように、高ベース中第2特図大当りが大当り種別NA09～NA11であったことにもとづいて、V入賞ありに対応して特別期間演出指定値が0D[H]に設定された場合に、時短カウンタの計数値が「9996」から「9931」までの期間では演出状態選択指定値が07[H]となる。これに対し、高ベース中第2特図大当りが大当り種別NA09～NA11であったことにもとづいて、V入賞なしに対応して特別演出期間指定値が0E[H]に設定された場合に、時短カウンタの計数値が「9996」から「9931」までの期間では演出状態選択指定値が08[H]となる。その一方で、時短カウンタの計数値が「9931」になると、V入賞の有無によらず演出状態選択指定値が0D[H]に更新される。さらに、時短カウンタの計数値が「9930」になると、V入賞の有無によらず演出状態選択指定値が0E[H]に更新される。

【0268】

図9-6(A)に示されたハズレ時参照テーブルAKA01において、演出状態選択指定値が07[H]の場合に参照テーブルTS03が指定され、演出状態選択指定値が08[H]の場合に参照テーブルTS04が指定される。また、演出状態選択指定値が0D[H]の場合に参照テーブルTS09が指定され、演出状態選択指定値が0E[H]の場合に参照テーブルTS02が指定される。参照テーブルTS03を構成するテーブルデータなどは第1特別決定用データに対応し、参照テーブルTS04を構成するテーブルデータなどは第2特別決定用データに対応し、参照テーブルTS09を構成するテーブルデータなどは第4特別決定用データに対応し、参照テーブルTS02を構成するテーブルデータなどは共通の決定用データに対応する。こうして、大当り種別NA09～NA11に対応する大当り遊技状態におけるV入賞ありの場合に制御可能な高確高ベース状態では、可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満であることに付いて、参照テーブルTS03を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。これに対し、大当り種別NA09～NA11に対応する大当り遊技状態におけるV入賞なしの場合に制御可能な低確高ベース状態では、可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満であることに付いて、参照テーブルTS04を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。そして、低確高ベース状態における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」である場合と、高確高ベース状態における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」である場合とに対応して、参照テーブルTS09を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。その後、低確高ベース状態における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」を超えた場合と、高確高ベース状態における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」を超えた場合とに対応して、参照テーブルTS02を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。したがって、特別状態中となる低確高ベース状態中や高確高ベース状態中において可変表示の実行回数が第1回数としての「70」である場合あるいは「70」を超

えた場合に、第4特別決定用データに対応する参照テーブルT S 0 9や共通の決定用データに対応する参照テーブルT S 0 2を用いて変動パターンを決定することで、データ容量の増大を防止できる。また、可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満である場合に、異なる決定用データを用いて変動パターンを決定することで、第1回数までの可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0269】

図9-36は、リザルト表示や状態報知演出が実行される場合の演出実行例を示している。この演出実行例は、大当り遊技状態の終了に対応して、時短カウンタ初期値が「70」である高確高ベース状態に制御される場合と、時短カウンタ初期値が「10000」である低確高ベース状態に制御される場合と、を含んでいる。ここでの高確高ベース状態は第1状態に対応し、低確高ベース状態は第2状態に対応している。

10

【0270】

図9-36(A)は、高ベース制御が行われている高確高ベース状態中や低確高ベース状態中に、可変表示の実行回数が第1回数としての70回未満である期間における演出実行例AK101を示している。演出実行例AK101では、第1状態に対応する高確高ベース状態の場合と、第2状態に対応する低確高ベース状態の場合と、に対応して共通の演出画像を背景画像とし、画像表示装置5の画面上に表示することによる高ベース中背景としての背景表示が行われている。

【0271】

図9-36(B)は、高確高ベース状態中や低確高ベース状態中に可変表示の実行回数が第1回数としての70回に達した場合の演出実行例AK102を示している。このとき、第1状態に対応する高確高ベース状態であれば変動パターンPB1-8が決定され、第2状態に対応する低確高ベース状態であれば変動パターンPB1-9が決定される。図9-26に示された演出図柄変動開始処理のステップAKS502では、変動パターンPB1-8、PB1-9のいずれの場合にもリザルト表示用変動パターンであると判定され、ステップAKS503によるリザルト表示制御設定が行われる。この設定にもとづいて、演出実行例AK102では、遊技者が獲得した賞球総数や、いわゆる連荘回数など、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知となるリザルト表示が実行される。

20

【0272】

図9-36(C)は、第1状態に対応する高確高ベース状態の終了後における演出実行例AK103を示している。図9-19に示された特別期間演出設定テーブルAKT01において、時短カウンタの計数値が時短カウンタ判定値の「0」と合致した場合に、背景指定コマンドとしてコマンド9500[H]が送信可能に設定される。演出制御基板12の演出制御用CPU120は、この背景指定コマンドを受信したことにもとづいて、背景表示を通常状態における通常背景としての背景表示を行う。また、図9-18に示された特別図柄変動処理では、ステップAKS127にて確変カウンタの計数値が「0」とであると判定された場合に、ステップAKS128における確変フラグのクリアなどにより、確変状態における確変制御が終了する。また、ステップAKS131にて時短カウンタの計数値が「0」とであると判定された場合に、ステップAKS132における時短フラグのクリアなどにより、時短状態における高ベース制御が終了する。

30

40

【0273】

図9-36(D)~(F)は、第2状態に対応する低確高ベース状態が継続する場合の演出実行例AK104~AK106を示している。このうち、図9-36(D)に示す演出実行例AK104と、図9-36(E)に示す演出実行例AK105とが、変動パターンPB1-9に対応して実行可能な状態報知演出に含まれる。図9-26に示された演出図柄変動開始処理のステップAKS504では、変動パターンPB1-9の場合に状態報知演出用変動パターンであると判定され、ステップAKS505による状態報知演出制御設定が行われる。この設定にもとづいて、演出実行例AK104では、特定画像としてプッシュボタン31Bを示す演出画像を、画像表示装置5の画面上に表示することによるボタン表示AKE01が行われている。ボタン表示AKE01に対応する演出画像は、第1

50

状態に対応する高確高ベース状態の場合に、演出実行例 A K 1 0 3 のリザルト表示が行われる一方で、表示されないようにしてもよい。これに対し、ボタン表示 A K E 0 1 に対応する演出画像は、第 2 状態に対応する低確高ベース状態の場合に、演出実行例 A K 1 0 3 のリザルト表示が実行されることに伴い、表示されるようにしてもよい。このようなボタン表示 A K E 0 1 による適切な報知の実行により、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0274】

その後、例えばプッシュボタン 3 1 B に対する押下操作といった、遊技者の動作を検出したか否かに対応して、異なる状態報知演出を実行可能であってもよい。演出実行例 A K 1 0 5 は、プッシュボタン 3 1 B に対する押下操作が検出された場合に、第 2 状態に対応する低確高ベース状態である旨の報知となる演出画像を、画像表示装置 5 の画面上に表示することによる報知表示が行われている。これに対し、プッシュボタン 3 1 B に対する押下操作が検出されなかった場合に、報知表示を行わずに、可変表示の終了に伴い、状態報知演出が終了してもよい。

【0275】

演出実行例 A K 1 0 6 において、第 2 状態に対応する低確高ベース状態の場合に可変表示の実行回数が第 1 回数としての 7 0 回を超えた 7 1 回以降となる。この場合に、演出実行例 A K 1 0 1 と同様の高ベース中背景としての背景表示が行われている。このような背景表示により、第 2 状態に対応する低確高ベース状態が継続していることを認識しやすくして、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0276】

(特徴部 2 3 A K の課題解決手段および効果)

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、通常状態に比べて可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段と、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知を含む複数種類の報知を実行可能な報知手段と、を備え、特別状態は、有利状態の終了後に第 1 回数の可変表示が実行されるまで制御可能な第 1 状態と、有利状態の終了後に第 1 回数よりも多い第 2 回数の可変表示が実行されるまで制御可能な第 2 状態と、を含み、可変表示パターン決定手段は、第 1 状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数であることに伴って第 1 可変表示パターンを決定可能であり、第 2 状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数であることに伴って第 2 可変表示パターンを決定可能であり、報知手段は、第 1 可変表示パターンによる可変表示中に価値報知を実行し、第 2 可変表示パターンによる可変表示中に価値報知および第 2 状態である旨の報知を実行し、第 2 可変表示パターンの方が、第 1 可変表示パターンよりも可変表示期間が長い。ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。特別状態は、例えば低確高ベース状態や高確高ベース状態などであればよい。特別状態制御手段は、例えばステップ A K S 1 6 6 を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 1 0 3 などであればよい。可変表示パターン決定手段は、例えばステップ A K S 1 1 0 の変動パターン設定処理を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。価値報知は、例えば演出実行例 A K 1 0 2 などであればよい。報知手段は、例えばステップ A K S 5 2 5、A K S 5 2 7 を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 などであればよい。第 1 回数は、例えば「70」などであればよい。第 1 状態は、例えば大当り種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 のいずれかにもとづく高確高ベース状態などであればよい。第 2 回数は、例えば「10000」などであればよい。第 2 状態は、例えば大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 のいずれかにもとづく低確高ベース状態などであればよい。第 1 可変表示パターンは、例えば変動パターン P B 1 - 8 などであればよい。第 2 可変表示パターンは、例えば変動パターン P B 1 - 9 などであればよい。第 2 状態である旨の報知は、例えば演出実行例 A K 1 0 2、A K 1 0 4、A K 1 0 5 などであればよい。可変表示期間が長いことは、例えば可変表示制御例 A K C 1 1 などであればよい。

このような構成によれば、第 1 可変表示パターンと第 2 可変表示パターンとで可変表示

期間や報知内容を異ならせて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0277】

〔1〕 識別情報の可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定結果となったときに有利状態に制御可能な有利状態制御手段を備え、特別状態に制御されているときに、可変表示の表示結果が識別情報のうち第2識別情報により特定結果となったことにもとづいて、第2状態に制御される場合があり、特別状態に制御されていないときに、可変表示の表示結果が識別情報のうち第2識別情報により特定結果となったことにもとづいて、第2状態に制御される場合がなく、特別状態に制御されているときと、特別状態に制御されていないときに、可変表示の表示結果が識別情報のうち第1識別情報により特定結果となったことにもとづいて、第2状態に制御される場合がなくともよい。ここで、有利状態制御手段は、例えば大入賞口開放前処理、大入賞口開放中処理、大入賞口開放後処理、大当たり終了処理を実行するCPU103などであればよい。第2状態に制御される場合は、例えば大当たり種別NA09～NA11のいずれかに対応する大当たり遊技状態が終了する場合などであればよい。

10

このような構成においては、特別状態に制御されているか否かや特定結果となった可変表示に対応した制御により、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0278】

〔2〕 遊技媒体が進出可能な第1可変状態と、遊技媒体が進出困難な第2可変状態とに変化可能な可変手段と、識別情報の可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定結果となったときに有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、有利状態において可変手段を第1可変状態に変化させる単位遊技を所定回数実行可能な可変制御手段と、を備え、特別状態に制御されているときに可変表示の表示結果が識別情報のうち第2識別情報により特定結果となったことにもとづいて制御可能な有利状態は、第1有利状態と、該第1有利状態よりも単位遊技の回数が少ない第2有利状態と、を含み、第1有利状態の終了後に、第1状態に制御される場合があり、第2状態に制御される場合がなく、第2有利状態の終了後に、第1状態に制御される場合と、第2状態に制御される場合と、があってもよい。ここで、第1可変状態は、例えば開放状態などであればよい。第2可変状態は、例えば閉鎖状態などであればよい。可変手段は、例えば特別可変入賞球装置50などであればよい。有利状態制御手段は、例えば大入賞口開放前処理、大入賞口開放中処理、大入賞口開放後処理、大当たり終了処理を実行するCPU103などであればよい。単位遊技は、例えば大当たり遊技状態におけるラウンドなどであればよい。第1有利状態は、例えば大当たり種別KA15に対応する大当たり遊技状態などであればよい。第2有利状態は、例えば大当たり種別NA09～NA11、KA12～KA14に対応する大当たり遊技状態などであればよい。

20

このような構成においては、単位遊技の回数が少ない第2有利状態である場合に遊技者の不利益を防止するとともに、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

30

【0279】

〔3〕 特別状態に制御されているときに可変表示の表示結果が識別情報のうち第2識別情報により特定結果となったことにもとづいて制御可能な有利状態は、第1有利状態と、該第1有利状態よりも単位遊技の回数が少ない第2有利状態と、該第2有利状態よりも単位遊技の回数が少ない第3有利状態と、を含み、第1有利状態の終了後に、第1状態に制御される場合があり、第2状態に制御される場合がなく、第2有利状態の終了後および第3有利状態の終了後に、第1状態に制御される場合と、第2状態に制御される場合と、があり、第3有利状態の終了後の方が、第2有利状態の終了後よりも高い割合で第2状態に制御可能であってもよい。ここで、第1有利状態は、例えば大当たり種別KA15に対応する大当たり遊技状態などであればよい。第2有利状態は、例えば大当たり種別NA11、KA14に対応する大当たり遊技状態などであればよい。第3有利状態は、例えば大当たり種別NA10、KA13に対応する大当たり遊技状態などであればよい。第2状態に制御される場合は、例えば大当たり種別NA09～NA11のいずれかに対応する大当たり遊技状態が終了する場合などであればよい。高い割合で第2状態に制御可能であることは、例えば大当たり制御例AKC12の場合などであればよい。

40

50

このような構成においては、単位遊技の回数が少ない第3有利状態である場合に遊技者の不利益を防止するとともに、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0280】

〔4〕 可変表示パターン決定手段は、第2有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、該第2有利状態の終了後に第1状態に制御される場合と、該第2有利状態の終了後に第2状態に制御される場合とで、共通の第1データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第3有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、該第3有利状態の終了後に第1状態に制御される場合と、該第3有利状態の終了後に第2状態に制御される場合とで、共通の第2データを用いて可変表示パターンを決定可能であってもよい。ここで、共通の第1データは、例えば変動パターン種別CB3-4が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。共通の第2データは、例えば変動パターン種別CB3-3が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。

10

このような構成においては、可変表示の共通性を高めて第1状態となるか第2状態となるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0281】

〔5〕 第2有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な可変表示パターンは、該第2有利状態の終了後に第2状態に制御される場合の第1特定パターンを含み、第3有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な可変表示パターンは、該第3有利状態の終了後に第2状態に制御される場合の第2特定パターンを含み、第1特定パターンの方が、第2特定パターンよりも可変表示期間が長くてもよい。ここで、第1特定パターンは、例えば変動パターンPB3-3~PB3-8のいずれかなどであればよい。第2特定パターンは、例えば変動パターンPB3-1などであればよい。可変表示期間が長いことは、例えば可変表示制御例AKC21の場合などであればよい。

20

このような構成においては、可変表示期間が長い場合に単位遊技の回数が第3有利状態よりも多い第2有利状態に制御される期待感を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0282】

〔6〕 可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数であることに対応して価値報知を実行可能な可変表示パターンとして、第2有利状態の終了後に第2状態に制御される場合と、第3有利状態の終了後に第2状態に制御される場合とで、共通の可変表示パターンを決定可能であってもよい。ここで、共通の可変表示パターンは、例えば変動パターンPB3-2などであればよい。

30

このような構成においては、第1回数の可変表示が実行された場合に第2有利状態となるか第3有利状態となるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0283】

〔7〕 有利状態の開始に対応して開始時演出を実行可能な開始時演出実行手段を備え、開始時演出実行手段は、第2有利状態の終了後に第1状態に制御される場合と、第2有利状態の終了後に第2状態に制御される場合とで、共通の開始時演出を実行可能であり、第3有利状態の終了後に第1状態に制御される場合と、第3有利状態の終了後に第2状態に制御される場合とで、共通の開始時演出を実行可能であってもよい。例えば大当たり時演出制御例AKC13における大当たり開始演出パターンが大入賞口開放回数最大値に対応して共通になる場合などであればよい。

40

このような構成においては、開始時演出が実行された場合に第1状態となるか第2状態となるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0284】

〔8〕 有利状態において所定回実行可能な単位遊技に対応して所定演出を実行可能な所

50

定演出実行手段を備え、所定演出実行手段は、第2有利状態の終了後に第1状態に制御される場合と、第2有利状態の終了後に第2状態に制御される場合とで、共通の所定演出を実行可能であり、第3有利状態の終了後に第1状態に制御される場合と、第3有利状態の終了後に第2状態に制御される場合とで、共通の所定演出を実行可能であってもよい。例えば大当たり時演出制御例AKC13における大当たり中演出パターンが大入賞口開放回数最大値に対応して共通になる場合などであればよい。

このような構成においては、所定演出が実行された場合に第1状態となるか第2状態となるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0285】

〔9〕 有利状態の終了に対応して終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段を備え、終了時演出実行手段は、第2有利状態の終了後に第1状態に制御される場合と、第2有利状態の終了後に第2状態に制御される場合とで、共通の終了時演出を実行可能であり、第3有利状態の終了後に第1状態に制御される場合と、第3有利状態の終了後に第2状態に制御される場合とで、共通の終了時演出を実行可能であってもよい。例えば大当たり時演出制御例AKC13における大当たり終了演出パターンが大入賞口開放回数最大値に対応して共通になる場合などであればよい。

このような構成においては、終了時演出が実行された場合に第1状態となるか第2状態となるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0286】

〔10〕 有利状態の終了に対応して計数情報を設定可能な計数手段を備え、計数手段は、第1状態に制御される場合に第1指定値を示す計数情報を設定し、第2状態に制御される場合に第2指定値を示す計数情報を設定し、第1状態中と第2状態中とで、共通の背景画像を表示可能であってもよい。ここで、計数手段は、例えば特別期間演出指定値バッファなどであればよい。第1指定値は、例えば07〔H〕などであればよい。第2指定値は、例えば0E〔H〕などであればよい。共通の背景画像は、例えば演出実行例AK101における高ベース中背景の演出画像などであればよい。

このような構成においては、背景画像の表示にもとづいて第1状態中であるか第2状態中であるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0287】

〔11〕 可変表示パターン決定手段は、第1状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満である場合と、第2状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満である場合とで、共通の決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であってもよい。例えば変動パターン種別CB2-1が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。

このような構成においては、可変表示の共通性を高めて第1状態中であるか第2状態中であるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0288】

〔12〕 可変表示パターン決定手段は、第1状態中における可変表示の実行回数が第1回数である場合と、第2状態中における可変表示の実行回数が第1回数である場合とで、異なる決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であってもよい。例えば変動パターン種別CB1-8が選択された場合と変動パターン種別CB1-9が選択された場合とで指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。

このような構成においては、第1回数の可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0289】

〔13〕 可変表示パターン決定手段は、第1状態中における実行回数が第1回数である

10

20

30

40

50

可変表示の表示結果が特定結果でない場合に、第1可変表示期間の可変表示を実行する第1非特定パターンを決定可能であり、第2状態中における実行回数が第1回数である可変表示の表示結果が特定結果でない場合に、第1可変表示期間の2倍以上の期間である第2可変表示期間の可変表示を実行する第2非特定パターンを決定可能であり、報知手段は、第1非特定パターンによる可変表示中に価値報知を実行し、第2非特定パターンによる可変表示中に価値報知および第2状態である旨の報知を実行してもよい。ここで、第1可変表示期間は、例えば特図変動時間が12500ミリ秒である場合などであればよい。第1非特定パターンは、例えば変動パターンPB1-8などであればよい。第2可変表示期間は、例えば特図変動時間が29900ミリ秒である場合などであればよい。第2非特定パターンは、例えば変動パターンPB1-9などであればよい。第2状態である旨の報知は、例えば演出実行例AK105などであればよい。

10

このような構成においては、第1回数の可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0290】

【14】 特定画像を表示可能な特定表示手段を備え、特定表示手段は、第1状態中における実行回数が第1回数である可変表示中に価値報知が実行される一方で特定画像を表示せず、第2状態中における実行回数が第1回数である可変表示中に価値報知が実行されることに伴い特定画像を表示してもよい。ここで、特定画像は、例えばボタン表示AKE01の演出画像などであればよい。特定表示手段は、例えば画像表示装置5などであればよい。特定画像を表示しないことは、例えば演出実行例AK103などであればよい。特定画像を表示することは、例えば演出実行例AK104などであればよい。

20

このような構成においては、適切な報知の実行により、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0291】

【15】 報知手段は、特別状態中における実行回数が第1回数である可変表示中に価値報知を実行し、可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満である場合に、有利状態に制御される割合が高い第1可変表示演出を実行可能な第1特別パターンと、有利状態に制御される割合が第1可変表示演出よりも低い第2可変表示演出を実行可能な第2特別パターンと、を含む複数の可変表示パターンのいずれかに決定可能であり、第2特別パターンの方が、第1特別パターンよりも可変表示期間が短く、可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数である場合に、第2特別パターンよりも可変表示期間が短い可変表示パターンを決定可能であってもよい。ここで、第1可変表示演出は、例えばスーパーリーチSPFのリーチ演出などであればよい。第1特別パターンは、例えば変動パターンPB2-3などであればよい。第2可変表示演出は、例えばスーパーリーチSPEのリーチ演出などであればよい。第2特別パターンは、例えば変動パターンPB2-2などであればよい。第1特別パターンの可変表示期間は、例えば特図変動時間が35500ミリ秒である場合などであればよい。第2特別パターンの可変表示期間は、例えば特図変動時間が16500ミリ秒である場合などであればよい。第2特別パターンよりも可変表示期間が短い可変表示パターンは、例えば特図変動時間が12500ミリ秒である変動パターンPB1-8、特図変動時間が4500ミリ秒である変動パターンPB3-2、特図変動時間が11500ミリ秒である変動パターンPB3-9などであればよい。

30

40

このような構成においては、価値報知が実行される可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0292】

【16】 可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満である場合に、有利状態に制御される割合が高い第1可変表示演出を実行可能な第1特別パターンと、有利状態に制御される割合が第1可変表示演出よりも低い第2可変表示演出を実行可能な第2特別パターンと、を含む複数の可変表示パターンのいずれかに決定可能であり、特別状態中における実行回数が第1回数である可変表示の表示結果が特

50

定結果である場合に対応する第1パターンと、特別状態中における実行回数が第1回数である可変表示の表示結果が特定結果でない場合に対応する第2パターンと、を含む複数の可変表示パターンのいずれかに決定可能であり、第1パターンおよび第2パターンの方が、第2特別パターンよりも可変表示期間が短くてもよい。ここで、第1可変表示演出は、例えばスーパーリーチSPFのリーチ演出などであればよい。第1特別パターンは、例えば変動パターンPB2-3などであればよい。第2特別パターンは、例えば変動パターンPB2-2などであればよい。第1パターンは、例えば変動パターンPB3-2、PB3-9などであればよい。第2パターンは、例えば変動パターンPB1-8などであればよい。可変表示期間が短いことは、例えば可変表示制御例AKC31の場合などであればよい。

10

このような構成においては、価値報知が実行される可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0293】

【17】 有利状態は、第1価値有利状態と、該第1価値有利状態よりも遊技者にとって有利な第2価値有利状態と、を含み、可変表示パターン決定手段は、特別状態中における実行回数が第1回数である可変表示の表示結果が特定結果である場合に対応する第1パターンと、特別状態中における実行回数が第1回数である可変表示の表示結果が特定結果でない場合に対応する第2パターンと、を含む複数の可変表示パターンのいずれかに決定可能であり、第1パターンは、第1価値有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な第3パターンと、第2価値有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な第4パターンと、を含み、第3パターンおよび第4パターンの方が、第2パターンよりも可変表示期間が短くてもよい。ここで、第1価値有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「02」、「04」、「07」のいずれかである大当り遊技状態などであればよい。第2価値有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「10」である大当り遊技状態などであればよい。第1パターンは、例えば変動パターンPB3-2、PB3-9などであればよい。第2パターンは、例えば変動パターンPB1-8、PB1-9などであればよい。第3パターンは、例えば変動パターンPB3-2などであればよい。第4パターンは、例えば変動パターンPB3-9などであればよい。可変表示期間が短いことは、例えば可変表示制御例AKC31において演出状態選択指定値0C[H]、0D[H]の場合などであればよい。

20

30

このような構成においては、第1回数の可変表示が特定結果となる場合の意外性を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0294】

【18】 有利状態は、第1有利状態と、該第1有利状態よりも単位遊技の回数が少ない第2有利状態と、を含み、可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満である場合に、第1有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、複数の特定可変表示パターンのいずれかに決定可能であり、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数であることに対応して特別可変表示パターンを決定可能であり、特別可変表示パターンの方が、複数の特定可変表示パターンにおける平均可変表示期間よりも可変表示期間が短くてもよい。ここで、第1有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「10」である大当り遊技状態などであればよい。第2有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「02」、「04」、「07」のいずれかである大当り遊技状態などであればよい。特定可変表示パターンは、例えば変動パターンPB3-9~PB3-11などであればよい。特別可変表示パターンは、例えば変動パターンPB3-2、PB3-9などであればよい。可変表示期間が短いことは、例えば可変表示制御例AKC21において大当り種別KA15の場合や可変表示制御例AKC31において演出状態選択指定値0C[H]、0D[H]で可変表示結果が「大当り」の場合などであればよい。

40

このような構成においては、第1回数の可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0295】

50

【19】 有利状態は、第1種別有利状態と、第2種別有利状態と、を含み、可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数であることに対応して報知手段による報知を実行可能な可変表示パターンを、特定決定用データを用いて決定可能であり、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満である場合に、通常決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、通常決定用データは、第1種別有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、第1種別可変表示パターンを決定可能とし、第2種別有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、第2種別可変表示パターンを決定可能とし、特定決定用データは、第1種別有利状態に制御する契機となる可変表示の場合と、第2種別有利状態に制御する契機となる可変表示の場合とで、共通の種別共通可変表示パターンを決定可能とし、有利状態に制御する契機とならない可変表示に対応して、報知手段による報知を実行可能な報知可変表示パターンを決定可能とし、種別共通可変表示パターンは、第1種別可変表示パターンおよび第2種別可変表示パターンに含まれ、報知可変表示パターンよりも可変表示期間が短くてもよい。ここで、第1種別有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「02」である大当り遊技状態などであればよい。第2種別有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「04」である大当り遊技状態などであればよい。特定決定用データは、例えば変動パターン種別CB1-8、CB1-9、CB4-1、CB4-2が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。通常決定用データは、例えば変動パターン種別CB2-1、CB3-2~CB3-5が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。第1種別可変表示パターンは、例えば変動パターンPB3-1、PB3-2などであればよい。第2種別可変表示パターンは、例えば変動パターンPB3-2~PB3-8などであればよい。種別共通可変表示パターンは、例えば変動パターンPB3-2などであればよい。報知可変表示パターンは、例えば変動パターンPB1-8、PB1-9などであればよい。可変表示期間が短いことは、例えば可変表示制御例AKC32において変動パターンPB1-8、PB1-9と比べた変動パターンPB3-2の場合などであればよい。

このような構成においては、データ容量の増大を防止するとともに、可変表示が特定結果となる場合の意外性を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0296】

【20】 可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数であることに対応して報知手段による報知を実行可能な可変表示パターンを、特定決定用データを用いて決定可能であり、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満である場合に、通常決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、特定決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンの合計数の方が、通常決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンの合計数よりも少なくてもよい。ここで、特定決定用データは、例えば変動パターン種別CB1-8、CB1-9、CB4-1、CB4-2が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。通常決定用データは、例えば変動パターン種別CB2-1、CB3-2~CB3-5が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。合計数が少ないことは、例えば可変表示制御例AKC21における変動パターンPB3-1~PB3-11および可変表示制御例AKC31における変動パターンPB2-2、PB2-3の合計数「13」と比べた変動パターンPB1-8、PB1-9、PB3-2、PB3-9の合計数「4」となる場合などであればよい。

このような構成においては、データ容量の増大を防止するとともに、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0297】

【21】 第1状態は、通常状態に比べて有利状態に制御される確率が高くなるとともに、通常状態に比べて可変表示が実行されやすくなる制御を第1回数の可変表示が実行されるまで実行可能な状態であり、第2状態は、有利状態に制御される確率が通常状態と同じであるとともに、通常状態に比べて可変表示が実行されやすくなる制御を第2回数の可変

表示が実行されるまで実行可能な状態であり、可変表示パターン決定手段は、第2状態中における可変表示の実行回数が第1回数となるまで、第1決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第2状態中における可変表示の実行回数が第1回数を超えた後に、第2決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第2決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンの方が、第1決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンよりも平均可変表示期間が短くてもよい。ここで、第1決定用データは、例えば参照テーブルTS04に対応するテーブルデータなどであればよい。第2決定用データは、例えば参照テーブルTS02に対応するテーブルデータなどであればよい。平均可変表示期間が短いことは、例えば変動パターン種別CB2-1が変動パターンPB2-2、PB2-3を含むことに対し、変動パターン種別CB1-2、CB1-3が変動パターンPB2-2、PB2-3を含まない場合などであればよい。

10

このような構成においては、第2状態中における可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0298】

【22】 第1決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンは、可変表示においてリーチ状態が成立した後に、特定演出を実行して有利状態に制御するか否かを報知可能な演出可変表示パターンを含み、第2決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンは、演出可変表示パターンを含まなくてもよい。ここで、特定演出は、例えばスーパーリーチSPE、SPFのリーチ演出などであればよい。演出可変表示パターンは、例えば変動パターンPB2-2、PB2-3などであればよい。

20

このような構成においては、第2状態中における可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0299】

【23】 有利状態は、特定条件が成立可能な特定有利状態を含み、特別状態制御手段は、特定有利状態中における特定条件の成立にもとづいて、該特定有利状態の終了後に第1特別状態に制御可能であり、特定有利状態中における特定条件の不成立にもとづいて、該特定有利状態の終了後に第2特別状態に制御可能であり、第1特別状態および第2特別状態は、第1回数の可変表示が実行されるまで可変表示が実行されやすい状態であり、可変表示パターン決定手段は、第1特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満であることに対応して、第1特別決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第2特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満であることに対応して、第2特別決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第1特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数である場合と、第2特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数である場合とに対応して、第3特別決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であってもよい。ここで、特定条件は、例えば特定領域通過フラグがオンであることなどであればよい。特定有利状態は、例えば大当たり種別KA12~KA15に対応する大当たり遊技状態などであればよい。第1特別状態は、例えばV入賞ありに対応する時短カウンタ初期値が「70」の高確高ベース状態などであればよい。第2特別状態は、例えばV入賞なしに対応する時短カウンタ初期値が「70」の低確高ベース状態などであればよい。第1特別決定用データは、例えば参照テーブルTS03に対応するテーブルデータなどであればよい。第2特別決定用データは、例えば参照テーブルTS04に対応するテーブルデータなどであればよい。第3特別決定用データは、例えば参照テーブルTS08に対応するテーブルデータなどであればよい。

30

40

このような構成においては、データ容量の増大を防止しつつ、第1回数までの可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0300】

【24】 特定領域を有し、遊技媒体が進入可能な第1変化状態と、遊技媒体が進入困難な第2変化状態とに変化可能な可変入賞手段を備え、特定有利状態中に特定領域を遊技媒体が通過したことにより特定条件が成立し、第1状態は、通常状態に比べて有利状態に制御される確率が高くなるとともに、通常状態に比べて可変表示が実行されやすい状態であ

50

り、第2状態は、有利状態に制御される確率が通常状態と同じであるとともに、通常状態に比べて可変表示が実行されやすい状態であってもよい。ここで、特定領域は、例えばV入賞領域51などであればよい。第1変化状態は、例えば開放状態などであればよい。第2変化状態は、例えば閉鎖状態などであればよい。可変入賞手段は、例えば特別可変入賞球装置50などであればよい。

このような構成においては、データ容量の増大を防止しつつ、第1回数までの可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0301】

〔25〕有利状態は、特定条件が成立困難な特殊有利状態を含み、特別状態制御手段は、特殊有利状態中における特定条件の成立にもとづいて、該特殊有利状態の終了後に第3特別状態に制御可能であり、特殊有利状態中における特定条件の不成立にもとづいて、該特殊有利状態の終了後に第4特別状態に制御可能であり、第3特別状態および第4特別状態は、第2回数の可変表示が実行されるまで可変表示が実行されやすい状態であり、可変表示パターン決定手段は、第3特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満であることに対応して、第1特別決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第4特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満であることに対応して、第2特別決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第3特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数である場合と、第4特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数である場合とに対応して、第4特別決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第3特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数を超えた場合と、第4特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数を超えた場合とで、共通の決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であってもよい。ここで、特殊有利状態は、例えば大当たり種別NA09～NA11に対応する大当たり遊技状態などであればよい。第3特別状態は、例えばV入賞ありに対応する時短カウンタ初期値が「10000」の高確高ベース状態などであればよい。第4特別状態は、例えばV入賞なしに対応する時短カウンタ初期値が「10000」の低確高ベース状態などであればよい。第1特別決定用データは、例えば参照テーブルTS03に対応するテーブルデータなどであればよい。第2特別決定用データは、例えば参照テーブルTS04に対応するテーブルデータなどであればよい。第4特別決定用データは、例えば参照テーブルTS09に対応するテーブルデータなどであればよい。共通の決定用データは、例えば参照テーブルTS02に対応するテーブルデータなどであればよい。

このような構成においては、データ容量の増大を防止しつつ、第1回数を超えた可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0302】

本発明に係る遊技機を実施するための他の形態を図面に基づいて以下に説明する。

【0303】

（特徴部241SG形態）

形態1の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用CPU120が、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示可能な部分）と、

第1位置から該第1位置とは異なる第2位置に移動可能な可動体（例えば、原点位置から演出位置に移動可能な搭載可動体32）と、

を備え、

前記擬似可動体表示が前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示する方向と、前記可動体が前記第1位置から前記第2位置に移動する方向と、は共通の方向であり（例えば、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置まで移動する方向と、搭載可動体32が原点位置から演出位置まで移動する方向と、は共通の下方向）、

10

20

30

40

50

前記擬似可動体表示の前記第1表示位置から前記第2表示位置への移動表示の方が、前記可動体の前記第1位置から前記第2位置への移動よりも速い（例えば、第1擬似可動体表示Z100の単位時間TL2あたりの移動量L2は、搭載可動体32の単位時間TL2あたりの移動量L1Aよりも大きい。図20-37参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示により可動体の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができることで、遊技者に驚きを与えることができる。

【0304】

形態2の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

擬似可動体表示を表示可能な表示手段（例えば、演出制御用CPU120が、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を表示可能な部分）を備え、

前記擬似可動体表示は、第1位置（例えば、第1原点位置）から該第1位置とは異なる第2位置（例えば、第1演出位置）に移動したときに所定の移動量の反動動作が行われる可動体（例えば、第1非搭載可動体M100）を模した表示であり、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第1位置に対応する第1表示位置から前記第2位置に対応する第2表示位置に移動表示可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を第1原点位置に対応する第1初期表示位置と、第1演出位置に対応する第1演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能である部分）、

前記擬似可動体表示は、前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示したときに特定の移動量の反動動作表示を行い（例えば、演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示して該第1演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行う部分）、

前記特定の移動量の方が、前記所定の移動量よりも大きい（例えば、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L12の方が、第1非搭載可動体M100が第1原点位置から第1演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L13よりも多い。図20-38参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示により、可動体を搭載せずとも可動体と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、可動体が第2位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【0305】

形態3の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用CPU120が、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示可能な部分）と、

第1位置から該第1位置とは異なる第2位置に移動可能な可動体（例えば、原点位置から演出位置に移動可能な搭載可動体32）と、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出（例えば、演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示可能な部分）と、

前記可動体を前記第1位置から前記第2位置に移動させる可動体演出（例えば、演出

10

20

30

40

50

制御用CPU120が、搭載可動体32を原点位置から演出位置に移動可能な部分）と、
を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い（例えば、スーパーリーチβまたはスーパーリーチγの変動パターンに基づく図柄の可変表示期間において、搭載可動体32を用いた発展演出Aと第2擬似可動体表示Z200を用いた発展演出Bとが実行されるときの方が、発展演出Aが実行されずに発展演出Bが実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高い。図20-11参照）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体演出と擬似可動体表示演出とが実行されることに遊技者を注目させることができる。

【0306】

形態4の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用CPU120が、画像表示装置5にて第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示可能な部分）と、

20

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示が表示されることにより前記有利状態に制御されることを示唆する特別示唆演出（例えば、可変表示結果が大当りになる可能性（期待度）を予告する予告演出A）と、

遊技者にとって有利な内容を報知する報知演出（例えば、強スーパーリーチ演出に発展することを報知する発展演出B）と、

前記報知演出の前に実行され、前記報知演出に関連する報知関連画像（例えば、キャラクタ画像Z310）が表示されることにより前記報知演出が実行されることを示唆する所定演出（例えば、発展演出Bが実行される可能性を示唆する発展示唆演出）と、

30

を実行可能であり、

前記所定演出において、前記報知演出が実行される期待度が異なる複数の態様（例えば、パターンPS-1～PS1-4）のいずれかにより前記擬似可動体表示が表示され、

前記表示手段は、

前記特別示唆演出において、前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示した後、該第2表示位置から前記第1表示位置に移動表示してから非表示とし（図20-25（C）～（F）参照）、

前記所定演出において、前記擬似可動体表示を前記第2表示位置に表示した後、該第2表示位置から前記第1表示位置への移動表示を行うことなく非表示とし（図20-26（A）～（J）、図20-27（A）参照）、

40

前記報知演出を実行する前であって前記第2表示位置に表示している前記擬似可動体表示を非表示とするときに、前記第2表示位置を含む表示領域に前記報知関連画像（例えば、キャラクタ画像Z310）を表示可能である（図20-26（F）～（J）、図20-27（A）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別示唆演出では、擬似可動体表示が構造物としての可動体と同じように移動表示するので、遊技者に違和感を与えることなく有利状態に制御されるか否かに注目させることができる一方で、所定演出では、擬似可動体表示が可動体と同じように

50

移動表示することよりも報知関連画像の表示を優先して第2表示位置から第1表示位置へ戻ることなく非表示とするため、報知演出の実行の示唆に遊技者を注目させることができる。

【0307】

形態5の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示可能な部分や、画像表示装置5にて第2

10

擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示可能な部分）と、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御されることを報知する特別演出（例えば、大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出）と、

前記特別演出が実行される前に前記特別演出が実行されることを示唆する特定演出（例えば、強スーパーリーチ演出に発展して決め演出が実行されることを報知する発展演出B）と、

20

を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記特定演出と前記特別演出とにおいて前記擬似可動体表示の移動表示が可能であり、

前記特定演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させた後、該第2表示位置から前記第1表示位置に移動表示させることなく非表示とするとともに、前記特別演出の実行を示唆する示唆画像（例えば、リーチタイトル画像Z51の表示開始時の態様）を、前記第2表示位置を含む表示領域に表示可能であり（図20-27（B）（D）～（F）参照）、

前記特別演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させた後、該第2表示位置から前記第1表示位置に移動表示させてから非表示とする（図20-30（A）～（F）参照）、ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、特別演出が実行される前は、擬似可動体表示が構造物としての可動体と同じように移動表示することよりも示唆画像の表示を優先して第2表示位置から第1表示位置へ戻ることなく非表示とするため、特別演出の実行の示唆に遊技者を注目させることができる一方で、特別演出では、擬似可動体表示が可動体と同じように移動表示するので、遊技者に違和感を与えることなく遊技者にとって有利な内容の報知に注目させることができる。

【0308】

形態6の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示可能な部分）を備え、

前記表示手段は、

前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から中間表示位置（例えば、第1中間表示位置）を経て前記第2表示位置に移動表示し、

前記擬似可動体表示の前記第1表示位置から前記第2表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、前記第1表示位置、前記中間表示位置、及び前記第2表示位置の順に行い（図20-40（A）～（C）参照）、

40

50

前記第 1 表示位置、前記中間表示位置、及び前記第 2 表示位置を含む表示領域で、前記擬似可動体表示の移動表示を強調する特定画像（例えば、ガラスがひび割れて複数のガラス破片を示す画像 Z 7 1 A が飛び散る態様のエフェクト画像 Z 7 1）を表示可能である（図 2 0 - 3 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示を、視認性を低下させることなく速く移動表示させることができるとともに、移動表示を特定画像により強調することで移動表示を遊技者に好適に印象付けることができる。

【 0 3 0 9 】

形態 7 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

第 1 擬似可動体表示と該第 1 擬似可動体表示とは異なる第 2 擬似可動体表示とを含む擬似可動体表示を表示可能な表示手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示可能な部分や、画像表示装置 5 にて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示可能な部分）を備え、

前記第 1 擬似可動体表示は、第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能であり（図 2 0 - 1 6 （B）参照）、

前記第 2 擬似可動体表示は、第 1 所定表示位置から該第 1 所定表示位置とは異なる第 2 所定表示位置に移動表示可能であり（図 2 0 - 1 6 （C）参照）、

前記表示手段は、

前記第 1 擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から中間表示位置（例えば、第 1 中間表示位置）を経て前記第 2 表示位置へ移動表示し（図 2 0 - 4 0 （A）～（C）参照）、

前記第 1 擬似可動体表示の前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、前記第 1 表示位置、前記中間表示位置、及び前記第 2 表示位置の順に行い（図 2 0 - 4 0 （A）～（C）参照）、

前記第 1 擬似可動体表示の前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置への移動表示と、前記第 2 擬似可動体表示の前記第 1 所定表示位置から前記第 2 所定表示位置への移動表示とで、速度が異なり（例えば、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置までの移動表示の方が、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置までの移動表示よりも速い。図 2 0 - 4 0 参照）、

前記第 1 擬似可動体表示が前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示されるときと、前記第 2 擬似可動体表示が前記第 1 所定表示位置から前記第 2 所定表示位置に移動表示されるときとで、前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、予告演出 B において、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示されるパターン P B Y - 3 や第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置に移動表示されるパターン P B Y - 4 が実行されるときと、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 2 特定初期表示位置から第 2 中間演出表示位置に移動表示されるパターン P B Y - 1 や第 2 特定演出表示位置に移動表示されるパターン P B Y - 2 が実行されるときとで、大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が異なる。図 2 0 - 1 0、図 2 0 - 2 0 （B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 擬似可動体表示と第 2 擬似可動体表示のいずれが移動表示されるかに遊技者を注目させることができるとともに、有利状態に制御される割合が異なる第 1 擬似可動体表示と第 2 擬似可動体表示とを、移動表示の速さの違いにより遊技者に認識させることができる。

【 0 3 1 0 】

形態 8 の遊技機は、形態 1 ～ 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

第 1 位置（例えば、第 1 原点位置）から該第 1 位置とは異なる第 2 位置（例えば、第 1 演出位置）に移動可能な可動体（例えば、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0）を備え、

10

20

30

40

50

前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動したときに一定の移動量の反動動作が行われ（図 20-36 参照）、

前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示したときに特定の移動量の反動動作表示が行われ（図 20-36 参照）、

前記特定の移動量の方が、前記一定の移動量よりも大きい（例えば、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 2の方が、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 が第 1 原点位置から第 1 演出位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 3よりも多い。図 20-38 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示により、可動体を搭載せずとも可動体と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、可動体が第 2 位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【0311】

形態 9 の遊技機は、形態 1～8 のいずれかに記載の遊技機であって、

第 1 位置（例えば、原点位置）から該第 1 位置とは異なる第 2 位置（例えば、演出位置）に移動可能な可動体（例えば、搭載可動体 3 2）を備え、

前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置までの距離（例えば、移動表示距離 L 2）の方が、前記第 1 位置から前記第 2 位置までの距離（例えば、移動距離 L 1）よりも長い（図 20-16 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示の方が可動体よりも移動速度が速く、かつ、移動距離が長いため、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【0312】

形態 10 の遊技機は、形態 1～9 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記擬似可動体表示は、演出表示部（例えば、演出表示部 Z 1 0 0 A, Z 2 0 0 A）と機構表示部（例えば、機構表示部 Z 1 0 0 B, Z 2 0 0 B）とを含み、

前記擬似可動体表示の移動表示において、前記機構表示部の方が前記演出表示部よりも先に前記第 2 表示位置に到達する（図 20-36（B1）（B2）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【0313】

形態 11 の遊技機は、形態 1～10 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記擬似可動体表示の前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置への移動表示の方が、前記第 2 表示位置から前記第 1 表示位置への移動表示よりも速い（例えば、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の単位時間 T L 2 あたりの移動量 L 2 は、搭載可動体 3 2 の単位時間 T L 2 あたりの移動量 L 1 A よりも大きい。図 20-37 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【0314】

形態 12 の遊技機は、形態 1～11 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体の前記第 1 位置と前記第 2 位置との間での移動期間として、速さが増加する第 1 期間と、速さが減少する第 2 期間とを含み（図 20-39（A）参照）、

前記擬似可動体表示の移動表示期間は、前記第 1 期間と前記第 2 期間とを含まない（図 20-39（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示の移動表示を可動体の移動よりもスムーズに行うこ

10

20

30

40

50

とができる。

【0315】

形態13の遊技機は、形態1～12のいずれかに記載の遊技機であって、

前記擬似可動体表示は、発光表示部（例えば、発光表示部Z108A、Z208A～Z208E）を含み、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第2表示位置まで移動表示させたときに前記発光表示部を発光表示可能である（演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1演出位置に移動表示した後、搭載可動体LED208の発光と発光表示部Z108Aの発光表示とをほぼ同じ周期で実行する部分。図20-31（D）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2表示位置に移動表示した擬似可動体表示に遊技者を注目させることができる。

【0316】

形態14の遊技機は、形態1～13のいずれかに記載の遊技機であって、

前記擬似可動体表示は、発光表示部（例えば、発光表示部Z108A、Z208A～Z208E）を含み、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を移動表示させているときは前記発光表示部を発光表示しない（図20-31参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、移動表示中の（不完全な）擬似可動体表示を目立たせないことで、演出効果の低下を抑制することができる。

【0317】

形態15の遊技機は、形態13または形態14に記載の遊技機であって、

前記可動体は、発光可能な発光部（例えば、発光表示部Z108A、Z208A～Z208E）を含み、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第2表示位置に移動表示したときに、前記発光部の発光と共通の態様にて前記発光表示部の発光表示を行う（演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1演出位置に移動表示した後、搭載可動体LED208の発光と発光表示部Z108Aの発光表示とをほぼ同じ周期で実行する部分。図20-31（D）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【0318】

形態16の遊技機は、形態1～17のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を第1特殊表示位置から該第1特殊表示位置とは異なる第2特殊表示位置に移動表示可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置から第2中間演出表示位置や第2特定演出表示位置に移動表示可能な部分）、

前記擬似可動体表示が前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示する方向と、前記擬似可動体表示が前記第1特殊表示位置から前記第2特殊表示位置に移動表示する方向と、は異なる方向である（例えば、演出制御用CPU120が予告演出Aにて第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示する下方向と、予告演出Bにて第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置に移動表示する右方向とは異なる。図20-33参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の擬似可動体表示を複数の表示位置から移動表示させることができるため、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

【0319】

形態17の遊技機は、形態1～16のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させた後、前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示する方向とは異なる方向に移動表示可能である（図20-43参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

【0320】

（基本説明）

まず、パチンコ遊技機1の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【0321】

（パチンコ遊技機1の構成等）

図10は、パチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）3とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0322】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、1以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【0323】

なお、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であってもよい。

【0324】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）や有機EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置5は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置5には、各種の演出画像が表示される。

【0325】

例えば、画像表示装置5の画面上では、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【0326】

画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

10

20

30

40

50

【0327】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第1特図ゲームに対応する保留記憶数を第1保留記憶数、第2特図ゲームに対応する保留記憶数を第2保留記憶数ともいう。第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【0328】

遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示する。第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

【0329】

画像表示装置5の下方には入賞球装置6Aが設けられており、該入賞球装置6Aの右側方には、可変入賞球装置6Bが設けられている。

【0330】

入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。第1始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第1特図ゲームが開始され得る。

【0331】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図12参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0332】

遊技盤2の所定位置（図10に示す例では、遊技領域の左下方3箇所と可変入賞球装置6Bの上方1箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0333】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82（図12参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0334】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【0335】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口および一般入賞口10に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【0336】

一般入賞口10を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始

10

20

30

40

50

動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

【0337】

遊技盤2の所定位置（図10に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0338】

画像表示装置5の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート41が設けられている。遊技球が通過ゲート41を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

10

【0339】

普通図柄表示器20の下方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をLEDの点灯個数により表示する。

【0340】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【0341】

20

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられている。遊技機用枠3における画像表示装置5の上方位置にはメインランプ9aが設けられており、該メインランプ9aの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ9bが設けられている。更に、遊技盤2における特別可変入賞球装置7の近傍位置にはアタッカランプ9cが設けられている。

【0342】

遊技盤2の所定位置（図10では画像表示装置5の上方位置）には、演出に応じて動作する後述する搭載可動体32が設けられている。また、搭載可動体32には、可動体ランプ9dが設けられている。該可動体ランプ9dと前述したメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9cとは纏めて遊技効果ランプ9と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dは、LEDを含んで構成されている。

30

【0343】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）30が設けられている。

【0344】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠3には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

40

【0345】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図12参照）により検出される。

【0346】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに

50

対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 1 2 参照）により検出される。

【0 3 4 7】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【0 3 4 8】

図 1 1 は、パチンコ遊技機 1 の背面斜視図である。パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース 2 0 1 に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 が設けられている。設定キー 5 1 は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ 5 2 は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、例えば電源基板 1 7 の所定位置といった、主基板 1 1 の外部に取り付けられてもよい。

【0 3 4 9】

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9 が配置され、表示モニタ 2 9 の側方には表示切替スイッチ 3 1 が配置されている。表示モニタ 2 9 は、例えば 7 セグメントの LED 表示装置を用いて、構成されていけばよい。表示モニタ 2 9 および表示切替スイッチ 3 1 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

【0 3 5 0】

表示モニタ 2 9 は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第 2 始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ 2 9 は、パチンコ遊技機 1 における設定値を表示可能である。表示モニタ 2 9 は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

【0 3 5 1】

設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機 1 の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 3 a が回動可能に設けられ、ガラス扉枠 3 a により遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠 3 a を閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

【0 3 5 2】

パチンコ遊技機 1 において、縦長の方形枠状に形成された外枠 1 a の右端部には、セキュリティカバー 5 0 A が取り付けられている。セキュリティカバー 5 0 A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 を含む基板ケース 2 0 1 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 5 0 A は、短片 5 0 A a および長片 5 0 A b を含む略 L 字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていけばよい。

【0 3 5 3】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

【0 3 5 4】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【0355】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【0356】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【0357】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば 4）までその実行が保留される。

【0358】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機 1 における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次回の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

【0359】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。

【0360】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2.9 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミグと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミグと、のうちのいずれか早いタイミグまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰返し実行可能となっている。

【0361】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【0362】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【0363】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【0364】

10

20

30

40

50

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【0365】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

10

【0366】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【0367】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

20

【0368】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【0369】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

30

【0370】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、搭載可動体32の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

40

【0371】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【0372】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の

50

態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置 5 の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【0373】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある

10

【0374】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【0375】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

20

【0376】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

30

【0377】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当たり信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当たり信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当たり信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

40

【0378】

また、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0379】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当たり遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【0380】

50

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置 5 にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0381】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 1 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 1 7 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

10

【0382】

電源基板 1 7 には、電源スイッチ 9 1 が接続されており、該電源スイッチ 9 1 を操作する（ON 状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源における AC 100 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 から主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流 12 V や直流 5 V など）に変換するための電源回路などを備えている。

【0383】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当たり遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

20

【0384】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）1 0 1 と、RAM（Random Access Memory）1 0 2 と、CPU（Central Processing Unit）1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O（Input/Output port）1 0 5 とを備える。

【0385】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

30

【0386】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

40

【0387】

I/O 1 0 5 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C などを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0388】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッ

50

チ 2 3) からの検出信号 (遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など) を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【 0 3 8 9 】

スイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC、システムリセット IC のいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

10

【 0 3 9 0 】

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号 (例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など) を、普通電動役物のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

【 0 3 9 1 】

主基板 1 1 には、表示モニタ 2 9、表示切替スイッチ 3 1、設定キー 5 1、設定切替スイッチ 5 2、扉開放センサ 9 0 が接続されている。扉開放センサ 9 0 は、ガラス扉枠 3 a を含めた遊技機用枠 3 の開放を検知する。

20

【 0 3 9 2 】

主基板 1 1 (遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0) は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド (遊技の進行状況等を指定 (通知) するコマンド) を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果 (例えば、特図ゲームの表示結果 (大当たり種別を含む))、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン (詳しくは後述))、遊技の状況 (例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態))、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

30

【 0 3 9 3 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出 (遊技の進行に応じた種々の演出であり、搭載可動体 3 2 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む) を実行する機能を有する。

【 0 3 9 4 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I/O 1 2 5 とが搭載されている。

【 0 3 9 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理 (演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む) を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ (各種テーブルなどのデータ) が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

40

【 0 3 9 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号 (遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号) に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

【 0 3 9 7 】

表示制御部 1 2 3 は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character

50

Generator ROM)、V R A M (Video RAM)などを備え、演出制御用C P U 1 2 0からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0398】

表示制御部123は、演出制御用C P U 1 2 0からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、搭載可動体32を動作させる信号を当該搭載可動体32または当該搭載可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

10

【0399】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

【0400】

ランプ制御基板14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ9を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

20

【0401】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、搭載可動体32の制御（搭載可動体32を動作させる信号の供給等）は、演出制御用C P U 1 2 0が実行するようにしてもよい。

【0402】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用C P U 1 2 0が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0403】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

30

【0404】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0405】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

40

【0406】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、C P U 1 0 3によって遊技制御メイン処理が実行される。図13は、主基板11におけるC P U 1 0 3が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0407】

図13に示す遊技制御メイン処理において、C P U 1 0 3は、まず、割込禁止に設定する（ステップS901）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS902）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ／タイマ回路）、パ

50

ラレル入出力ポート等)のレジスタ設定、RAM 102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0408】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する(ステップS903)。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップRAMが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機1の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップS903にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM 102に保存可能であればよい。ステップS903では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

10

【0409】

復旧条件が成立した場合には(ステップS903; Yes)、復旧処理(ステップS904)を実行した後に、設定確認処理(ステップS905)を実行する。ステップS904の復旧処理により、RAM 102の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 102に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

20

【0410】

復旧条件が成立しなかった場合には(ステップS903; No)、初期化处理(ステップS906)を実行した後に、設定変更処理(ステップS907)を実行する。ステップS906の初期化处理は、RAM 102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【0411】

ステップS905の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。ステップS905の設定確認処理が実行されるのは、ステップS903において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

30

【0412】

ステップS905の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を表示モニタ29の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【0413】

パチンコ遊技機1が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機1における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

40

【0414】

ステップS907の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90か

50

らの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【0415】

ステップ S 9 0 7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ 2 9 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 5 2 の操作を検出することにより表示モニタ 2 9 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー 5 1 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 2 9 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

10

【0416】

パチンコ遊技機 1 が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機 1 を遊技停止状態としてもよい。設定変更状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【0417】

演出制御基板 1 2 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から所定の音を出したり、遊技効果ランプ 9 といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

20

【0418】

クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 5 1 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 9 0 6 の初期化処理とともにステップ S 9 0 7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップ S 9 0 4 の復旧処理とともにステップ S 9 0 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 9 0 6 の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S 9 0 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

30

【0419】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 9 0 8）。そして、所定時間（例えば 2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 9 0 9）、割込みを許可する（ステップ S 9 0 1 0）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

40

【0420】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 1 4 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 1 4 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 9 0 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機

50

1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS9022）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS9023）。

【0421】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS9024）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS9025）。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

10

【0422】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS9026）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0423】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS9027）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS9027のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

20

【0424】

図15は、特別図柄プロセス処理として、図14に示すステップS9025にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

30

【0425】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図13に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

【0426】

ステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【0427】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特

50

図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口および第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

10

【0428】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

【0429】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

20

【0430】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【0431】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

30

【0432】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

40

【0433】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、

50

例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【 0 4 3 4 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

10

【 0 4 3 5 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

20

【 0 4 3 6 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【 0 4 3 7 】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。例えば設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も大当りの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として 6 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 1 1 の側から演出制御基板 1 2 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

30

40

【 0 4 3 8 】

図 1 6 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 1 6 (A) は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 1 6 (B) は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値 M R 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定

50

テーブルを用いるようにしてもよい。

【0439】

図16(A)に示すように、変動特図が第1特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65535までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第1特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図16(A)に示す通りである。

10

【0440】

図16(B)に示すように、変動特図が第2特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65425までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第2特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図16(B)に示す通りである。

20

【0441】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図17に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0442】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1237までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

30

【0443】

つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020～1237)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

40

【0444】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値(大当り基準値)として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0445】

50

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち65317～65535までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されるとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値6の大当り判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、65317を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、65317～65535の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する場合に重複することが防止されている。

10

【0446】

また、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0447】

設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。

20

【0448】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

30

【0449】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0450】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0451】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

40

【0452】

つまり、本パチンコ遊技機1では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の

50

範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。

【０４５３】

このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【０４５４】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち６５３１７～６５４２５までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当り判定値の数値範囲に設定されるとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値６の大当り判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、６５３１７を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、６５３１７～６５４２５の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０４５５】

遊技状態が確変状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第２特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第１特図用表示結果判定テーブルと同様である。

【０４５６】

以上のように、本パチンコ遊技機１においては、変動特図が第１特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず６５３１７～６５５３５の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第２特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず６５３１７～６５４２５の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である６５３１７から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関するＣＰＵ１０３の処理負荷を低減することができるようになっている。

【０４５７】

尚、本パチンコ遊技機１では、設定可能な設定値を１～６までの６個としているが、パチンコ遊技機１に設定可能な設定値は、５個以下や７個以上であってもよい。また、パチンコ遊技機１に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【０４５８】

大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当り種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチ

10

20

30

40

50

が実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

【0459】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図18のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図18に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、搭載可動体32を駆動して原点位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった搭載可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【0460】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS73）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS73；No）、ステップS73の処理を繰返し実行して待機する。

【0461】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0462】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0463】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、搭載可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた

演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0464】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0465】

図 1 9 は、演出制御プロセス処理として、図 1 8 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 9 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0466】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば RAM 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ～ S 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0467】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0468】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【0469】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、搭載可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、

10

20

30

40

50

可変表示中演出処理は終了する。

【0470】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を“4”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

10

【0471】

ステップS174の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

20

【0472】

ステップS175のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【0473】

(基本説明の変形例)

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。

30

【0474】

上記基本説明のパチンコ遊技機1は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【0475】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄（例えば、「ー」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「ー」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【0476】

40

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機1を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【0477】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定され

50

るものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【0478】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【0479】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合または「100%」未満の割合であることも含む。

【0480】

（特徴部241SGに関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部241SGとしてのパチンコ遊技機1について、図20-1～図20-40に基づいて説明する。尚、以下においては、基本説明にて説明したパチンコ遊技機1と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略し、基本説明にて説明したパチンコ遊技機1と異なる点について主に説明する。

【0481】

図20-1に示すように、特徴部241SGとしてのパチンコ遊技機1は、搭載可動体32が、図10に示す搭載可動体32よりもやや大きく形成されている。

【0482】

図20-2に示すように、演出制御基板12には、スティックコントローラ31A内に内蔵された振動モータ61が接続されており、演出制御用CPU120は、スティックコントローラ31A及びプッシュボタン31Bを振動させることが可能とされている。また、ランプ制御基板14には、プッシュボタン31Bに内蔵されたボタンLED62が接続されており、演出制御用CPU120は、ボタンLED62を点灯／消灯させることが可能とされている。

【0483】

図20-3は、パチンコ遊技機1で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図20-3（A）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0484】

図20-3（A）に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L，5C，5Rで可変

10

20

30

40

50

表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X Hは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるE X Tデータが設定される。

【0485】

コマンド8 C X X Hは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図20-3（B）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」や「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なるE X Tデータが設定される。

【0486】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図20-3（B）に示すように、コマンド8 C 0 0 Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 1 Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 2 Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 3 Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 4 Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 5 Hは、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第6可変表示結果指定コマンドである。

【0487】

コマンド8 F 0 0 Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5 L, 5 C, 5 Rで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド9 5 X X Hは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるE X Tデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9 5 0 0 Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9 5 0 1 Hを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド9 5 0 2 Hを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第3遊技状態指定コマンドとし、コマンド9 5 0 3 Hを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第4遊技状態指定コマンドとする。

【0488】

コマンド9 0 0 0（H）は、パチンコ遊技機1に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド（初期化指定コマンド：電源投入指定コマンド）である。コマンド9 2 0 0（H）は、パチンコ遊技機1に対する電力供給が一時的に停止した後に電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド（停電復旧指定コマンド）である。遊技制御用マイクロコンピュータ100は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップRAMにデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

【0489】

コマンドA 0 X X Hは、大当たり遊技や小当たり遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドA 1

XXHは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA3XXHは、大当り遊技や小当りの終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【0490】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する通常開放大当り状態や高速開放大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「10」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

【0491】

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したことに基つき、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したことに基つき、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

【0492】

コマンドC1XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したことに基づいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したことに基づいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【0493】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【0494】

コマンドD100は、客待ちデモ演出の実行を指定するための客待ちデモ指定コマンドであり、後述するように、特別図柄通常処理において第1保留記憶も第2保留記憶も存在しないときに実行されるデモ表示設定によって送信されるコマンドであり、該客待ちデモ指定コマンドが送信された後、所定期間が経過したときに客待ちデモ演出が実行される。

【0495】

尚、図20-3（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞

10

20

30

40

50

したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【0496】

図20-4は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図20-4に示すように、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

10

【0497】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、後述するように、RAM102に設定された遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【0498】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

20

【0499】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。

【0500】

普図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

30

【0501】

図20-5(A)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル1の構成例を示している。本実施の形態においては、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0502】

特図表示結果判定テーブル1は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

40

【0503】

本実施の形態における特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

50

【0504】

特図表示結果判定テーブル1において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本実施の形態における特図表示結果判定テーブル1では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態では約1／300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態では約1／30）。即ち、特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

10

【0505】

また、図20-5（B）は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル2の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル2は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。本実施の形態における特図表示結果判定テーブル2では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

20

【0506】

特図表示結果判定テーブル2において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本実施の形態における特図表示結果判定テーブル2では、第1特図の特図ゲームである場合と第2特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第1特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第2特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第2特図の可変表示が第1特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口への入賞が発生して第2特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

30

40

【0507】

図20-6（A）は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

50

【0508】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図20-6(B)を用いて説明すると、本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」や「確変大当りB」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【0509】

「確変大当りA」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りB」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回（いわゆる5ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りA」を10ラウンド（10R）確変大当りと呼称し、「確変大当りB」を5ラウンド（5R）確変大当りと呼称する場合がある。更に、「確変大当りC」による大当り遊技は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回（いわゆる2ラウンド）繰返し実行されるとともに、各ラウンドでの特別可変入賞球装置7の開放期間が他の大当り遊技よりも短い（例えば、0.1秒）高速開放大当りである。尚、いずれの大当り種別の大当り遊技中においても、確変制御や時短制御は実行されないようになっている。

【0510】

また、特に図示はしないが、本実施の形態における小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に2回変化させるとともに、該開放時間が確変大当りCと同じ開放期間（本実施の形態では0.1秒）となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【0511】

つまり、本実施の形態においては、「確変大当りC」や「小当り」とすることが決定された場合には、同じ変動パターン（図20-7に示すPC1-1）にて可変表示が実行されるとともに、可変表示結果としてチャンス目が停止表示され、更に、特別可変入賞球装置7の開放パターンが同一となっているため、これらの可変表示や特別可変入賞球装置7の開放パターンからは、確変制御が実行される「確変大当りC」であるのか、確変制御が実行されずに前の遊技状態が継続される「小当り」であるのかを区別することができないので、確変大当りCの大当り遊技や小当り遊技の終了後、遊技者に対して確変制御が実行されていることに期待させつつ遊技を続行させることが可能となっている。

【0512】

確変大当りAや確変大当りBの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが確変大当りAや確変大当りBである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【0513】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本実施の形態では100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0514】

図20-6(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「

10

20

30

40

50

確変大当りC」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りB」や「確変大当りC」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

10

【0515】

尚、図20-6(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

20

【0516】

よって、前述したように、「確変大当りB」や「確変大当りC」に対する判定値の割当てが、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りA」に対する判定値の割当ても第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りA」については、第2特図の特図ゲームである場合の方が第1特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【0517】

尚、第2特図の特図ゲームである場合にも、第1特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第2特図の特図ゲームである場合には、第1特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

30

【0518】

図20-6は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

40

【0519】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行さ

50

れるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンと同様に、ノーマルリーチ α 、ノーマルリーチ β 、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよく、この場合にあっては、ノーマルリーチ α 、ノーマルリーチ β 、…の各ノーマルリーチ変動パターンの大当たり期待度（大当たり信頼度）が異なるようにしてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチ α とスーパーリーチ β とを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンをノーマルリーチ変動パターンと同じく1種類のみとしてもよい。

【0520】

尚、本実施の形態における変動パターンには、可変表示結果が「小当たり」または可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「確変大当たりC」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（PC1-1）も含まれている。

【0521】

図20-7に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。また、スーパーリーチの変動パターンのうち、スーパーリーチ β 及びスーパーリーチ γ の変動パターンについては、可変表示期間がスーパーリーチ α の変動パターンの可変表示期間（50秒）よりも長い期間（60秒）とされている。

【0522】

また、本実施の形態においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0523】

図20-8は、本実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。本実施の形態では、遊技状態、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【0524】

具体的には、図20-8（A）に示すように、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が非確変大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチ α 大当りの変動パターン）とPB1-3（スーパーリーチ β 大当りの変動パターン）とから決定する。また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が確変大当たりAまたは確変大当たりBである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチ α 大当りの変動パターン）とPB1-3（スーパーリーチ β 大当りの変動パターン）とから決定する。

【0525】

尚、図20-8（A）に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルAと大当たり用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1、PB1-2、PB1-3に対する判定値の割当て数が異なっている。具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1に497個の判定値が割り当てられ、PB1-2に300個の判定値が割り当てられ、PB1-3に200個の判定値が割り当てられている。一方で、大当たり用変動パ

10

20

30

40

50

ターン判定テーブルBでは、PB1-1に250個の判定値が割り当てられ、PB1-2に347個の判定値が割り当てられ、PB1-3に400個の判定値が割り当てられている。つまり、本実施の形態では、可変表示結果が確変大当りAや確変大当りBである場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチの変動パターンが決定され易いとともに、スーパーリーチαよりもスーパーリーチβの方が決定され易くなっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0526】

また、可変表示結果が確変大当りCや小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをPC1-1（特殊当りの変動パターン）に決定する。つまり、本実施の形態では、可変表示結果が確変大当りCとなる場合と小当りとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当りCであるか小当りであるかを特定することが困難となっている。

10

【0527】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が2個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1（非リーチはずれの変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチαはずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチβはずれの変動パターン）とから決定する。

20

【0528】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、PA1-1に600個の判定値が割り当てられ、PA2-1に300個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

【0529】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が3個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2（非リーチはずれの短縮変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチαはずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチβはずれの変動パターン）とから決定する。

30

【0530】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは、PA1-2に700個の判定値が割り当てられ、PA2-1に200個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

【0531】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が4個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをPA1-3（非リーチはずれの短縮変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチαはずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチβはずれの変動パターン）とから決定する。

40

【0532】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは、PA1-3に800個の判定値が割り当てられ、PA2-1に100個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

【0533】

このように、本実施の形態において可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が3個や4個等であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リー

50

チはずれの変動パターン（P A 1 - 1）よりも短い短縮用の変動パターン（P A 1 - 2、P A 1 - 3）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【0534】

次に、図20-8（B）に示すように、高ベース状態において可変表示結果が非確変大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをP B 1 - 1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）とP B 1 - 2（スーパーリーチα大当たりの変動パターン）とP B 1 - 3（スーパーリーチβ大当たりの変動パターン）とP B 1 - 4（スーパーリーチγ大当たりの変動パターン）とから決定する。また、低ベース状態において可変表示結果が確変大当たりAまたは確変大当たりBである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをP B 1 - 1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）とP B 1 - 2（スーパーリーチα大当たりの変動パターン）とP B 1 - 3（スーパーリーチβ大当たりの変動パターン）とP B 1 - 4（スーパーリーチγ大当たりの変動パターン）とから決定する。

【0535】

尚、図20-8（B）に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルAと大当たり用変動パターン判定テーブルBとでは、P B 1 - 1、P B 1 - 2、P B 1 - 3、P B 1 - 4に対する判定値の割当て数が異なっている。具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルAでは、P B 1 - 1に97個の判定値が割り当てられ、P B 1 - 2に350個の判定値が割り当てられ、P B 1 - 3に300個の判定値が割り当てられ、P B 1 - 4に250個の判定値が割り当てられている。一方で、大当たり用変動パターン判定テーブルBでは、P B 1 - 1に50個の判定値が割り当てられ、P B 1 - 2に200個の判定値が割り当てられ、P B 1 - 3に347個の判定値が割り当てられ、P B 1 - 4に400個の判定値が割り当てられている。つまり、本実施の形態では、可変表示結果が確変大当たりAや確変大当たりBである場合は、可変表示結果が非確変大当たりである場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチβやスーパーリーチγの変動パターンが決定され易くなっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0536】

また、可変表示結果が確変大当たりCや小当たりである場合は、特殊当たり用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当たり用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをP C 1 - 1（特殊当たりの変動パターン）に決定する。つまり、本実施の形態では、可変表示結果が確変大当たりCとなる場合と小当たりとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当たりCであるか小当たりであるかを特定することが困難となっている。

【0537】

また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをP A 1 - 4（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）とP A 2 - 1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とP A 2 - 2（スーパーリーチαはずれの変動パターン）とP A 2 - 3（スーパーリーチβはずれの変動パターン）とP A 2 - 4（スーパーリーチγはずれの変動パターン）とから決定する。

【0538】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルDでは、P A 1 - 4に800個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 1に100個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 2に80個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 3に10個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 4に7個の判定値が割り当てられている。

【0539】

つまり、本実施の形態では、高ベース状態（時短状態）において可変表示結果が「はず

れ」となる場合は、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（P A 1 - 1）よりも短い短縮用の変動パターン（P A 1 - 4）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。尚、変動パターン P A 2 - 4、P B 1 - 4（スーパーリーチ γ）は、高ベース状態（時短状態）でのみ実行可能な変動パターンとされている。

【0540】

本実施の形態における R A M 1 0 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば、遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、例えば、第 1 特図保留記憶部と、第 2 特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

【0541】

第 1 特図保留記憶部は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第 1 特図保留記憶部に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0542】

第 2 特図保留記憶部は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 2 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第 2 特図保留記憶部に記憶された保留データは、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0543】

尚、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 1 始動条件の成立に基づく保留情報（第 1 保留情報）と、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 2 始動入賞の成立に基づく保留情報（第 2 保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【0544】

普図保留記憶部は、通過ゲート 4 1 を通過した遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器 2 0 により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部は、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0545】

遊技制御フラグ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0546】

遊技制御タイマ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0547】

遊技制御カウンタ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0548】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【0549】

遊技制御バッファ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0550】

図20-2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、演出制御用データ保持エリアが設けられている。この演出制御用データ保持エリアは、演出制御フラグ設定部と、演出制御タイマ設定部と、演出制御カウンタ設定部と、演出制御バッファ設定部とを備えている。

【0551】

演出制御フラグ設定部には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0552】

演出制御タイマ設定部には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0553】

演出制御カウンタ設定部には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

10

20

30

40

50

【0554】

演出制御バッファ設定部には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0555】

本実施の形態では、第1特図の保留記憶による実行中の可変表示に対応するバッファ番号1-0、第1特図の保留記憶1~4に対応するバッファ番号1-1~バッファ番号1-4、第2特図の保留記憶による実行中の可変表示に対応するバッファ番号2-0、第2特図の保留記憶1~4に対応するバッファ番号2-1~バッファ番号2-4のそれぞれに対応付けて、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド等のデータを格納可能なエントリが設定されている始動入賞時受信コマンドバッファを構成するデータが、演出制御バッファ設定部の所定領域に記憶されている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。そして、これら1セットを構成する始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの4つのコマンドが、始動口入賞指定コマンドおよび保留記憶数通知コマンドに対応するバッファ番号のエントリに格納される。

【0556】

第1特図に該当するバッファ番号1-0~バッファ番号1-4に対応する格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1-1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように1つつつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1-0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。同様に、第2特図に該当するバッファ番号2-0~バッファ番号1-4に対応する格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「2-1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように1つつつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「2-0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【0557】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファのバッファ番号1-1~バッファ番号1-4のうちの空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、バッファ番号2-1~バッファ番号2-4のうちの空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」~「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【0558】

始動入賞時受信コマンドバッファに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば、第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表

示が終了した場合には、バッファ番号「1-0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1-1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「1-0」にシフトされるとともに、バッファ番号「1-2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1-1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「1-3」、「1-4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「1-2」、「1-3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【0559】

（スーパーリーチ中の演出）

ここで、スーパーリーチ中の演出について、図20-9に基づいて説明する。図20-9は、ノーマルリーチ及びスーパーリーチにおける各種演出の実行期間を示す図である。

【0560】

図20-9に示すように、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始した後、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてノーマルリーチ演出を行う。また、スーパーリーチ変動パターンでは、ノーマルリーチ演出を実行した後、可変表示態様をスーパーリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてスーパーリーチ演出（弱スーパーリーチ演出や強スーパーリーチ演出）を行い、スーパーリーチ演出の終了後に飾り図柄の可変表示を終了する。

【0561】

また、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ α 、 β 、 γ ）におけるノーマルリーチ演出において、可変表示演出とは異なる演出として、可変表示結果が大当たりになる可能性（期待度）を予告する予告演出Aまたは予告演出Bを実行可能である。また、スーパーリーチ変動パターンにおけるノーマルリーチ演出において、弱スーパーリーチ演出に発展すること（遊技者にとって有利な内容）を報知する発展演出Aを実行可能である。

【0562】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ α 、 β 、 γ ）における弱スーパーリーチ演出において、強スーパーリーチ演出に発展すること（遊技者にとって有利な内容）を報知する発展演出Bが実行される可能性を示唆する発展示唆演出を実行可能であり、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ β 、 γ ）における弱スーパーリーチ演出において、強スーパーリーチ演出に発展すること（遊技者にとって有利な内容）を報知する発展演出Bを実行可能である。

【0563】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ β 、 γ ）における強スーパーリーチ演出において、可変表示結果が大当たりになること、またははずれになることを報知する決め演出を実行可能である。

【0564】

このように、ノーマルリーチはずれの変動パターンでは、ノーマルリーチ演出において弱スーパーリーチ演出に発展せずに大当たりまたははずれとなり、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ α 、 β 、 γ ）では、ノーマルリーチ演出において弱スーパーリーチ演出に発展し、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ β 、 γ ）では、弱スーパーリーチ演出において強スーパーリーチ演出に発展する。

【0565】

つまり、スーパーリーチ α は、ノーマルリーチより期待度が高い弱スーパーリーチであり、スーパーリーチ β 、 γ は、弱スーパーリーチより期待度が高い強スーパーリーチとされている（大当たり期待度；ノーマルリーチ<スーパーリーチ α <スーパーリーチ β <スーパーリーチ γ ）。

【0566】

10

20

30

40

50

また、ノーマルリーチやスーパーリーチ α 、 β 、 γ では、各々異なる種別のノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出が実行されるようになっていてもよいし、共通または少なくとも一部が類似する種別のスーパーリーチ演出が実行されるようになっていてもよい。また、スーパーリーチの種別は上記3種類に限定されるものではなく、1種類または2種類でもよいし、4種類以上でもよい。

【0567】

特徴部241SGでは、上記予告演出A及び予告演出B、発展演A、B、発展示唆演出、決め演出において、構造物である搭載可動体32を移動することや、後述する第1擬似可動体表示や第2擬似可動体表示を移動表示することを実行可能とされている。よって、各演出の具体的な内容を説明する前に、搭載可動体32や第1擬似可動体表示及び第2擬似可動体表示について説明する。

【0568】

(パチンコ遊技機の開発の流れ)

まず、パチンコ遊技機1に上記のような搭載可動体32、第1擬似可動体表示及び第2擬似可動体表示などを搭載することになった経緯を理解するために、パチンコ遊技機1の開発の流れの概略について図20-12に基づいて説明する。図20-12は、パチンコ遊技機の開発の流れの概略を示す説明図である。

【0569】

図20-12に示すように、所定のパチンコ遊技機(例えば、パチンコ遊技機1など)の開発がスタートすると、まず、遊技店、遊技客に何を伝え、何を感じ取って欲しいか等を明確にした企画書の作成等を行う(ステップ241SGS001)。具体的には、当該機種種のゲーム内容、見所、スペック、ゲームフロー、リーチなどの演出構成、盤面構成、可動体(構造物)などをどのようにするかなどが検討される。

【0570】

次いで、企画書に基づいて、盤面(遊技盤)の試作品(一次試作品、デザインモック)、可変表示などがイメージできる映像や資料、スペック確認表などを作成する(ステップ241SGS002)。この試作品を作成した段階で、例えば、可動体を複数搭載する予定であったが、可動体を複数搭載することができない事由(例えば、他の可動体と干渉するなどといったスペース不足、コスト、耐久性)などの問題が生じることがある。

【0571】

次いで、可変表示や演出などの映像等を作成する(ステップ241SGS003)。ここで、演出映像について、ステップ241SGS002において問題が生じたことにより搭載できなかった可動体のデザインや動作を元に、この非搭載となった可動体を模した擬似可動体表示の映像を作成する。尚、擬似可動体表示での移動表示は、非搭載となった可動体を移動させる場合に比べてインパクトで劣るため、例えば、移動表示して停止させたときの反動表示動作や移動表示の速さをデフォルメ表示(誇張表示や強調表示)することが多い。

【0572】

そして、可変表示や演出などの映像を含む盤面(遊技盤)の試作品(二次試作品)を作成し、可変表示や核となる演出、可動体の動作などを確認し(ステップ241SGS004)、問題がなければ盤面(遊技盤)の金型品等の作成を行う(ステップ241SGS005)。

【0573】

このように、遊技者にインパクトある演出を提供可能な可動体は、複数搭載することで演出効果をより高め、演出の多様化を図ることができるが、上記したような種々の問題により実際には複数搭載することが困難なことが多い。そこで、搭載することができなかった可動体のデザインや動作を元に、この非搭載となった可動体を模した擬似可動体表示の移動表示を用いることが多くなっている。

【0574】

以下、特徴部241SGとしてのパチンコ遊技機1にあっては、開発段階では複数の可

10

20

30

40

50

動体を搭載する予定であったが、上記したような種々の問題が生じたことにより、1つの可動体（例えば、搭載可動体32）についての搭載は決定され、他の可動体（例えば、第1非搭載可動体M100、第2非搭載可動体M200）については搭載が決定されず非搭載とされたため、第1非搭載可動体M100と第2非搭載可動体M200に替えて、第1非搭載可動体M100を模した第1擬似可動体表示の移動表示と、第2非搭載可動体M200を模した第2擬似可動体表示の移動表示と、を採用したものとして説明する。

【0575】

尚、上記では、擬似可動体表示は最終的に非搭載になった第1非搭載可動体M100と第2非搭載可動体M200の代用として採用された形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体の搭載は可能であったが演出の多様化を図るためにあえて擬似可動体表示を用いる場合もある。また、開発段階で搭載予定のない可動体（例えば、仮想の可動体や他機種に搭載または搭載予定の可動体など）を模した擬似可動体表示を用いることも可能である。

【0576】

（搭載可動体32）

以下、搭載可動体32について、図20-13に基づいて説明する。図20-13は、（A）は搭載可動体の移動態様を示す図、（B）は搭載可動体を持ち上げる状況を説明する図である。

【0577】

図20-13（A）に示すように、搭載可動体32は、正面視略台形状に形成され前面に装飾等が施された演出部32Aと機構部32Bとから構成され、演出部32Aから左右側方に各々延設された機構部32Bの左右側が画像表示装置5の左右側方に配置された駆動機構201L、201Rに支持されることにより、上方の原点位置（図20-13（A）において実線で示す原点位置）と原点位置の下方の演出位置（図20-13（A）において2点鎖線で示す位置）との間で上下方向に移動可能とされている。尚、機構部32Bとは、駆動機構201L、201Rの動力を演出部32Aに伝達する伝達部材である。

【0578】

駆動機構201L、201Rは、搭載可動体モータ202L、202Rと、搭載可動体モータ202L、202Rの駆動軸に固着された駆動ギヤ203L、203R及び駆動ギヤ203L、203Rに噛合する従動ギヤ204L、204Rと、従動ギヤ204L、204Rが下端に固着された上下方向を向く回動軸205L、205Rと、回動軸205L、205Rに挿入された移動体206L、206Rと、搭載可動体32を原点位置に保持可能な搭載可動体ソレノイド207L、207Rと、演出部32Aに内蔵され「X」の文字からなる発光部208Aを発光可能な搭載可動体LED208（図20-2参照）と、を主に有する。

【0579】

搭載可動体32は、機構部32Bの左右端部（被案内部）が回動軸205L、205Rに上下方向に移動可能に挿入（案内）され、搭載可動体ソレノイド207L、207Rに係止されることで原点位置にて保持される。原点位置に保持されている状態で搭載可動体ソレノイド207L、207Rがオン状態になり係止状態が解除されると、搭載可動体32は原点位置から自重により落下され、機構部32Bの左右端部が移動体206L、206Rに当接して下方への移動が規制されることで演出位置にて停止するようになっている。

【0580】

また、回動軸205L、205Rの外周には螺旋状の溝部205Aが形成される一方で、移動体206L、206Rは、内周面に溝部205Aに係止可能な係止部（図示略）が形成され、かつ、回動軸205L、205Rを中心とする回転が規制されていることで、搭載可動体モータ202L、202Rにより回動軸205L、205Rを正逆回転させることで上下方向に移動可能とされている。よって、搭載可動体32は、原点位置から演出位置まで自重により落下可能であり、落下した後は、図20-13（B）に示すように、搭載可動体モータ202L、202Rにより回動軸205L、205Rを回転させて移動

体 206L, 206R を上昇させることにより演出位置から原点位置まで上昇し、搭載可動体ソレノイド 207L, 207R により原点位置にて保持される。

【0581】

(第1擬似可動表示と第1非搭載可動体)

次に、第1擬似可動表示と第1非搭載可動体について、図20-14に基づいて説明する。図20-14は、(A)は第1擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、(B)は第1非搭載可動体の移動態様を示す図である。

【0582】

図20-14(A)に示す第1擬似可動体表示Z100は、図20-14(B)に示すように、当該パチンコ遊技機1に搭載する予定であったが諸事情により非搭載となった第1非搭載可動体M100を模した画像とされている。

10

【0583】

パチンコ遊技機1に非搭載の第1非搭載可動体M100は、正面視略長形状に形成され前面に装飾等が施された演出部M100Aと機構部M100Bと、から構成され、演出部M100Aから左方に延設された機構部M100Bの左側が画像表示装置5の左側方に配置された駆動機構M101に支持されることにより、上方の第1原点位置(図20-14(B)において2点鎖線で示す原点位置)と第1原点位置の下方の第1演出位置(図20-14(B)において実線で示す位置)との間で上下方向に移動可能とされている。

【0584】

駆動機構M101は、可動体モータM102と、可動体モータM102の駆動軸に固着された駆動ギヤM103及び駆動ギヤM103に噛合する従動ギヤM104と、従動ギヤM104が下端に固着された上下方向を向く回動軸M105と、第1非搭載可動体M100を第1原点位置に保持可能な可動体ソレノイドM107と、回動軸M105に挿入された移動体M106と、演出部M100Aに内蔵され、正面視円形の発光部M108Aを発光可能な非搭載可動体LED(図示略)と、を主に有する。

20

【0585】

また、演出部M100Aは、前面に筋状の装飾が施され、発光部M108Aの周囲に配置された4つの演出可動部M110A~M110Dを有し、演出可動部M110A~M110Dが互いに近接する第1演出状態(図20-14(B)において2点鎖線で示す状態)と、演出可動部M110A~M110Dが発光部M108Aから放射状に離れる第2演出状態と、に変化可能とされている。

30

【0586】

第1非搭載可動体M100は、機構部M100Bの左端部(被案内部)が回動軸M105に上下方向に移動可能に挿入(案内)され、可動体ソレノイドM107に係止されることで第1原点位置にて保持される。第1原点位置に保持されている状態で可動体ソレノイドM107がオン状態になり係止状態が解除されると、第1非搭載可動体M100は第1原点位置から自重により落下され、機構部M100Bの左右端部が移動体M106に当接して下方への移動が規制されることで第1演出位置にて停止するようになっている。

【0587】

また、回動軸M105の外周には螺旋状の溝部M105Aが形成される一方で、移動体M106は、内周面に溝部M105Aに係止可能な係止部(図示略)が形成され、かつ、回動軸M105を中心とする回転が規制されていることで、可動体モータM102により回動軸M105を正逆回転させることで上下方向に移動可能とされている。よって、第1非搭載可動体M100は、第1原点位置から第1演出位置まで自重により落下可能であり、落下した後は、可動体モータM102により回動軸M105を回転させて移動体M106を上昇させることにより第1演出位置から第1特定原点位置まで上昇し、可動体ソレノイドM107により第1原点位置にて保持される。

40

【0588】

図20-14(A)に示すように、第1擬似可動体表示Z100は、上記第1非搭載可動体M100を模した画像であり、演出部M100Aに対応する演出表示部Z100Aと

50

、機構部M100Bに対応する機構表示部Z100Bと、発光部M108Aに対応する発光表示部Z108Aと、を有する。そして、第1原点位置に対応する第1初期表示位置と、第1演出位置に対応する第1演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能であるとともに（図20-16（B）参照）、第1原点位置とは異なる位置に対応する第1初期表示位置と、第1演出位置とは異なる位置に対応する第1演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能である（図20-17（A）参照）。また、演出部M100Aは、演出可動部M110A～M110Dに対応する演出可動表示部Z110A～Z110Dを有し、第1演出状態に対応する第1演出表示状態と、第2演出状態に対応する第2演出表示状態とに変化可能とされている。

【0589】

（第2擬似可動表示と第2非搭載可動体）

次に、第2擬似可動表示と第2非搭載可動体について、図20-15に基づいて説明する。図20-15は、（A）は第2擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、（B）は第2非搭載可動体の移動態様を示す図である。

【0590】

図20-15（A）に示す第2擬似可動体表示Z200は、図20-15（B）（C）に示すように、当該パチンコ遊技機1に搭載する予定であったが諸事情により非搭載となった第2非搭載可動体M200を模した画像とされている。

【0591】

尚、第2非搭載可動体M200については、開発当初に動作態様が異なる2通りの搭載案（例えば、図20-15（B）に示す搭載案1と、図20-15（C）に示す搭載案2）が考案されたが、開発の都合上、第2非搭載可動体自体が搭載できなくなってしまったため、第2擬似可動体表示Z200として、以下に説明する搭載案1に対応する移動表示と、搭載案2に対応する移動表示とを実行可能とした。

【0592】

図20-15（B）（C）に示すように、パチンコ遊技機1に非搭載の第2非搭載可動体M200は、正面視円形状に形成され前面に装飾が施された演出部M200Aと機構部M200Bと、から構成され、機構部M100Bの下端が画像表示装置5の下側に配置された第1駆動機構M201Aに支持される第1演出装置（搭載案1：図20-15（B）参照）と、機構部M100Bの上端が画像表示装置5の上方に配置された第2駆動機構M201Bに支持される第2演出装置（搭載案2：図20-15（C）参照）との各々に組込まれている。

【0593】

図20-15（B）に示すように、第1駆動機構M201Aは、ベース部材M202に背面側に設けられた可動体モータ（図示略）と、可動体モータ（図示略）により回転する回転体M203と、演出部M200Aを上下方向に移動可能に案内する案内レールM204と、を有する。機構部M200Bは、ベース部材M202に対し前後方向を向く回転軸を中心として回動可能に一端が支持され、また、回転体M203の前面における周縁部に突設された連結軸M205が摺動可能に挿入される長孔M206が形成されている。

【0594】

よって、第1駆動機構M201Aにより駆動する第2非搭載可動体M200は、可動体モータ（図示略）により回転体M203が回転して機構部M200Bが回転軸を中心として回動することで、下方の第1特定原点位置（図20-15（B）において2点鎖線で示す原点位置）と第1特定原点位置の上方の第1特定演出位置（図20-15（B）において実線で示す位置）との間で上下方向に移動可能とされている。

【0595】

また、演出部M200Aは、正面視円形の回転部M207と、回転部M207に設けられた複数（例えば、5個）の発光部M208A～M208Eを発光可能な非搭載可動体LED（図示略）と、を有し、回転部M207が回転しながら非搭載可動体LED（図示略）が点灯して発光部M208A～M208Eを複数色（例えば、7色）にて発光させるこ

10

20

30

40

50

とができようになっている。

【0596】

また、図20-15(C)に示すように、第2駆動機構M201Bは、可動体モータM212と、可動体モータM212の駆動軸に固着された駆動ギヤM213及び駆動ギヤM213に噛合する従動ギヤM214と、従動ギヤM214が左端に固着された左右方向を向く回動軸M215と、を主に有する。また、回動軸M215の外周には螺旋状の溝部M215Aが形成される一方で、演出部M200Aから上方に延設された機構部M200Bは、内周面に溝部M215Aに係止可能な係止部(図示略)が形成され、かつ、回動軸M215を中心とする回転が規制されている。

【0597】

よって、第2駆動機構M201Bにより駆動する第2非搭載可動体M200は、可動体モータM212により回動軸M215を正逆回転させることで、左側の第2特定原点位置(図20-15(C)において2点鎖線で示す原点位置)と右側の第2特定演出位置(図20-15(C)において実線で示す位置)との間で左右方向に移動可能とされるとともに、第2特定原点位置と第2特定演出位置との中間の第2中間演出位置にて停止可能とされている。

【0598】

図20-15(A)に示すように、第2擬似可動体表示Z200は、上記第2非搭載可動体M200を模した画像であり、演出部M200Aに対応する演出表示部Z200Aと、機構部M200Bに対応する機構表示部Z200Bと、回転部M207に対応する回転表示部Z207と、発光部M208A~M208Eに対応する発光表示部Z208A~Z208Eと、を有する。

【0599】

尚、開発当初は、非搭載可動体LED(図示略)としてフルカラーLEDの搭載を予定していたものの、コスト面から単色LEDの搭載を余儀なくされることがあるが、第2擬似可動体表示Z200とすることで、コスト面を考慮せず、発光表示部Z208A~Z208Eを複数色(例えば、7色など)にて発光表示させることができる。

【0600】

そして、第1特定原点位置に対応する第1特定初期表示位置と、第1特定演出位置に対応する第1特定演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能であるとともに(図20-16(C)参照)、第2特定原点位置に対応する第2特定初期表示位置と、第2特定演出位置に対応する第2特定演出表示位置との間で左右方向に移動表示可能である(図20-17(B)参照)。

【0601】

次に、搭載可動体32の移動態様と、第1擬似可動体表示Z100及び第2擬似可動体表示Z200の移動表示態様について、図20-16及び図20-17に基づいて説明する。図20-16は、(A)は非搭載可動体の移動可能範囲、(B)は第1擬似可動体表示の移動表示領域、(C)は第2擬似可動体表示の移動表示領域を示す図である。図20-17は、(A)は第1擬似可動体表示の特定移動表示領域、(B)は第2擬似可動体表示の特定移動表示領域を示す図である。

【0602】

図20-16(A)に示すように、搭載可動体32は、画像表示装置5の表示領域の上部にて演出部32Aの下部が重複する原点位置と、画像表示装置5の表示領域の略中央にて演出部32A及び機構部32Bが重複する演出位置と、の間で上下方向に移動可能とされ、原点位置から演出位置までの移動距離はL1とされている。

【0603】

図20-16(B)に示すように、第1擬似可動体表示Z100は、画像表示装置5の表示領域の上部位置にて演出表示部Z100Aの下部が表示される第1初期表示位置と、画像表示装置5の表示領域の略中央下位置にて演出表示部Z100A及び機構表示部Z100Bが表示される第1演出表示位置と、の間で上下方向に移動表示可能とされ、第1初

10

20

30

40

50

期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示距離はL2とされている。

【0604】

図20-17(A)に示すように、第1擬似可動体表示Z100は、画像表示装置5の表示領域の下部位置にて演出表示部Z100Aの上部が表示される第1特定初期表示位置と、画像表示装置5の表示領域の略中央上位置にて演出表示部Z100A及び機構表示部Z100Bが表示される第1特定演出表示位置と、の間で上下方向に移動表示可能とされ、第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの特定移動表示距離はL2Aとされている。

【0605】

このように第1擬似可動体表示Z100は、第1非搭載可動体M100と同様に、第1原点位置に対応する第1初期表示位置と第1演出位置に対応する第1演出表示位置との間の移動可能範囲を上下方向に移動表示可能であるだけでなく、第1原点位置に対応しない第2初期表示位置と第1演出位置に対応しない第2演出表示位置との間の特定移動可能範囲を上下方向に移動表示可能である。

10

【0606】

次に、図20-16(C)に示すように、第2擬似可動体表示Z200は、画像表示装置5の表示領域の上部位置にて演出表示部Z200Aの下部が表示される第1特定初期表示位置と、画像表示装置5の表示領域の略中央位置にて演出表示部Z200A及び機構表示部Z200Bが表示される第1特定演出表示位置と、の間で上下方向に移動表示可能とされ、第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示距離はL3とされている。

20

【0607】

また、図20-17(B)に示すように、第2擬似可動体表示Z200は、画像表示装置5の表示領域の左部位置にて演出表示部Z200Aの右部が表示される第2特定初期表示位置と、画像表示装置5の表示領域の略中央位置にて演出表示部Z200A及び機構表示部Z200Bが表示される第2特定演出表示位置と、の間で左右方向に移動表示可能とされ、第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置までの移動表示距離はL3Aとされている。

【0608】

このように第2擬似可動体表示Z200は、第2非搭載可動体M200と同様に、第1特定原点位置に対応する第1特定初期表示位置と第1特定演出位置に対応する第1特定演出表示位置との間の移動可能範囲を上下方向に移動表示可能であるだけでなく、第1特定原点位置に対応しない第2特定初期表示位置と第1特定演出位置に対応しない第2特定演出表示位置との間の特定移動可能範囲を左右方向に移動表示可能である。

30

【0609】

また、第1擬似可動体表示Z100の移動表示距離L2は、搭載可動体32の移動距離L1よりも長く、第2擬似可動体表示Z200の移動表示距離L3は、搭載可動体32の移動距離L1よりも短い($L2 > L1 > L3$)。また、第1擬似可動体表示Z100の移動表示距離L2Aは、搭載可動体32の移動距離L1よりも長く、第2擬似可動体表示Z200の移動表示距離L3Aは、搭載可動体32の移動距離L1や移動表示距離L2Aよりも長い($L3A > L2A > L1$)。

40

【0610】

このように、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200は、搭載されている搭載可動体32の移動距離L1よりも長い移動表示距離(L2、L2A、L3A)を移動表示可能とされているため、搭載可動体32よりもインパクトがある演出を実現可能とされている。

【0611】

図20-16に示すように、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200は、演出表示部Z100A、Z200Aと機構表示部Z100B、Z200Bとから構成され、機構表示部Z100B、Z200Bは、画像表示装置5の表示領域の縁部まで延

50

設されていることで、あたかも画像表示装置 5 の側方に配置された駆動機構 M 1 0 1、第 1 駆動機構 M 2 0 1 A、第 2 駆動機構 M 2 0 1 B により演出表示部 Z 1 0 0 A、Z 2 0 0 A が支持されているように見えるので、移動表示をより現実的に表現することが可能である。

【0612】

すなわち、擬似可動体表示（擬似可動体画像）とは、パチンコ遊技機 1 に搭載した可動体、非搭載の可動体、仮想の可動体など、駆動機構により動作可能な構造物としての可動体を模した表示であって、例えば、発展報知画像 Z 3 0 0（図 20-25（H）参照）のように機構表示部を有しない画像とは異なる。

【0613】

また、モデルとした可動体とは表示態様の一部が異なる表示や、モデルとした可動体では実現できない態様の表示（例えば、デフォルメ表示や変形表示など）や移動表示（例えば、高速移動表示など）が可能なるものであればよい。

【0614】

また、擬似可動体表示（擬似可動体画像）は、コンピュータなどにより作成された画像や動画画像であってもよいし、実際に作成された構造物としての可動体を撮影した画像や動画画像であってもよい。さらに、これら擬似可動体表示の移動表示に際し、可動体を移動するときに出力する効果音や停止の際に生じる衝撃音と同じまたは類似した効果音を出力したり、擬似可動体表示が演出表示位置に到達したときに振動モータ 6 1 によりプッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A などを振動させたり、スピーカ 8 L、8 R から重低音を出力すること等により擬似的な衝撃を発生させることで、より現実的な演出を遊技者に提供することが可能となる。

【0615】

次に、上記した搭載可動体 3 2、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を用いた各種演出の詳細について、図 20-10 を用いて説明する。図 20-10 は、スーパーリーチにおける各種演出の内容や構成を説明するための図である。

【0616】

（予告演出 A）

図 20-10 に示すように、予告演出 A は、低ベース状態である場合に実行可能とされ、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が、第 1 特定初期表示位置に表示されてから第 1 特定演出表示位置に移動表示された後、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E が決定された演出パターンに対応する色にて発光表示することにより大当たりになる可能性（期待度）が示唆される。

【0617】

また、第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示された第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示された後に消去される（図 20-25（C）~（F）参照）。

【0618】

詳しくは、後述するステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 A の予告演出 A 種別決定処理にて、パターン P Y A - 1 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E は白色に表示され、パターン P Y A - 2 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E は青色に表示され、パターン P Y A - 3 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E は緑色に表示され、パターン P Y A - 4 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E は赤色に表示される。よって、大当たり期待度が最も高い発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色は赤色となる。尚、発光色は種々に変更可能であり、大当たりが確定している場合には金色や虹色等に発光させてもよい。

【0619】

（予告演出 B）

予告演出 B は、高ベース状態である場合に実行可能とされ、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が、第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置または第 2 初期表示位置から第 2 演出表示

10

20

30

40

50

位置に移動表示されるか、第2擬似可動体表示Z200が、第2特定初期表示位置から第2中間演出表示位置または第2特定演出表示位置のいずれに移動表示されるかにより、可変表示結果が大当りになる可能性（期待度）が示唆される。

【0620】

また、第1演出表示位置に移動表示された第1擬似可動体表示Z100は、第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図20-34（A）～（C）参照）。また、第2演出表示位置に移動表示された第1擬似可動体表示Z100は、第2演出表示位置から第2初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図20-34（D）～（F）参照）。

【0621】

また、第2中間演出表示位置に移動表示された第2擬似可動体表示Z200は、第2中間演出表示位置から第2特定初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図20-33（A）～（C）参照）。また、第2特定演出表示位置に移動表示された第2擬似可動体表示Z200は、第2特定演出表示位置から第2特定初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図20-33（D）～（F）参照）。

【0622】

詳しくは、後述するステップ241SGS278Aの予告演出B種別決定処理にて、パターンPYB-1が決定された場合、第2擬似可動体表示Z200は第2特定初期表示位置から第2中間演出表示位置に移動表示され、パターンPYB-2が決定された場合、第2擬似可動体表示Z200は第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置に移動表示され、パターンPYB-3が決定された場合、第1擬似可動体表示Z100は第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示され、パターンPYB-4が決定された場合、第1擬似可動体表示Z100は第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示される。よって、第1擬似可動体表示Z100が移動表示される方が、第2擬似可動体表示Z200が移動表示されるよりも大当り期待度が高く、大当り期待度が最も高い移動表示パターンは、第1擬似可動体表示Z100が第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示されるパターンとなる。

【0623】

また、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置や第2初期表示位置から第2演出表示位置へ移動表示する方が、第2擬似可動体表示Z200が第2特定初期表示位置から第2中間演出表示位置や第2特定演出表示位置へ移動表示するよりも速い。

【0624】

（発展演出A）

発展演出Aは、搭載可動体32が原点位置から演出位置に移動（落下）することにより、弱スーパーリーチへの発展が報知される（図20-25（H）参照）。原点位置から演出位置に移動された搭載可動体32は、所定時間が経過した後に演出位置から原点位置まで上昇して復帰する。

【0625】

詳しくは、後述するステップ241SGS278Bの発展演出A種別決定処理にて、実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて搭載可動体32が原点位置から演出位置まで落下することにより、弱スーパーリーチへの発展が報知される（図20-25（H）参照）。一方、非実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて搭載可動体32は原点位置から落下せず、画像表示装置5に発展報知画像Z300が表示されることにより弱スーパーリーチへの発展が報知される（図20-25（G）参照）。つまり、発展演出A種別決定処理にて非実行が決定されるとは、搭載可動体32を落下させず発展報知画像Z300の表示により弱スーパーリーチへの発展を報知する演出パターンが決定されることである。

【0626】

尚、発展報知画像Z300は、搭載可動体32を模した画像（表示）とされているが、

10

20

30

40

50

第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200のように、可動体と同じように移動表示される擬似可動体表示とは異なり、あくまで演出部32Aのみを模した画像（表示）であり、搭載可動体32の移動とは異なる表示態様にて表示される。例えば、演出開始タイミングにて、移動表示を伴うことなく最初から搭載可動体32の演出位置に対応する演出表示位置に表示される。

【0627】

（発展示唆演出）

発展示唆演出は、発展演出Bが実行される前に実行可能であり、第2擬似可動体表示Z200が、第1特定初期表示位置に表示されてから第1特定演出表示位置に移動表示された後、遊技者による押しボタン31Bの連打操作（押しボタン35Bの検出信号が所定期間内に複数回検出される操作）が有効となる操作有効期間において連打操作が検出されたことに基づいて、発光表示部Z208A～Z208Eが決定された演出パターンに対応する発光表示色に変化することにより、後述するキャラクタ画像Z310の表示色、つまり、発展演出Bが実行される可能性が示唆される。

【0628】

また、特徴部241SGでは、発展示唆演出における押しボタン31Bの連打操作が有効となる操作有効期間において、押しボタン31Bの連打操作を促進する操作促進画像（例えば、押しボタン31Bを模した画像など）を画像表示装置5に表示せず、押しボタン31Bに内蔵されたボタンLED62（図20-2参照）を点灯させることで押しボタン31Bの連打操作を促進する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作有効期間において押しボタン31Bの連打操作を促進する操作促進表示を画像表示装置5に表示してもよい。

【0629】

また、第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示された第2擬似可動体表示Z200は、当該機種に関連するキャラクタ画像Z310が、画像表示装置5の表示領域における第1特定演出表示位置を含む領域に、第2擬似可動体表示Z200に重複（作用）するように表示された後、第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図20-26（A）～（J）、図20-27（A）参照）。

【0630】

詳しくは、後述するステップ241SGS278Bの発展示唆演出種別決定処理にて、パターンPS-1が決定された場合、発光表示部Z208A～Z208Eは押しボタン31Bが連打操作されても白色のまま変化せず、パターンPS-2が決定された場合、発光表示部Z208A～Z208Eは押しボタン31Bの連打操作に応じて白色→青色の順に変化し、パターンPS-3が決定された場合、発光表示部Z208A～Z208Eは押しボタン31Bの連打操作に応じて白色→青色→緑色の順に変化し、パターンPS-4が決定された場合、発光表示部Z208A～Z208Eは押しボタン31Bの連打操作に応じて白色→青色→緑色→赤色の順に変化する。よって、発展演出Bの実行期待度が最も高い発光表示部Z208A～Z208Eの最終発光表示色は赤色となる。

【0631】

尚、発光色及び発光数の変化パターンも種々に変更可能であり、例えば、白色から青色や緑色に変化せずに赤色に変化したり、最初から白色以外の発光表示色とされていてもよい。また、押しボタン31Bの連打操作に応じて複数の発光表示部Z208A～Z208Eの点灯数が増加するようにし、点灯数が多い方が少ない場合よりも発展演出Bの実行期待度が高くなるようにしてもよい。また、発光色と発光数により期待度が異なるようにしてもよい。

【0632】

また、特徴部241SGでは、操作有効期間に押しボタン31Bの連打操作が検出されない、または連打操作量が少ない場合、パターンPS-2～4のいずれかが決定されている場合でも、連打操作量によっては、各パターンPS-2～4に応じた発光表示色ま

10

20

30

40

50

で変化しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作有効期間にプッシュボタン31Bの連打操作が検出されない、または連打操作量が少ない場合でも、操作有効期間が終了したタイミングで、決定されたパターンPS-2~4に応じた発光表示色に変化するようにしてもよい。

【0633】

また、操作有効期間の終了後に表示されるキャラクタ画像Z310は、操作有効期間が終了したときの発光表示部Z208A~Z208Eの発光表示色に対応する色のキャラクタ画像Z310が表示されるようになっている。

【0634】

尚、操作有効期間が終了したときの発光表示部Z208A~Z208Eの発光表示色に応じて、種別が異なるキャラクタ画像Z310を表示するようにしてもよい。また、上記のようにパターンPS-2~4のいずれかが決定されたにも関わらず発光表示部Z208A~Z208Eの発光表示色が変化しなかった場合でも、決定されたパターンPS-2~4に応じた色のキャラクタ画像Z310（発光表示部Z208A~Z208Eの発光表示色とは異なる色）を表示するようにしてもよい。また、キャラクタ画像Z310が表示されたタイミングで発光表示部Z208A~Z208Eの発光表示色をキャラクタ画像Z310と同色に変化させてもよい。

【0635】

（発展演出B）

発展演出Bは、第2擬似可動体表示Z200が第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示することにより、強スーパーリーチ演出に発展して決め演出が実行されること（遊技者にとって有利な内容）が報知される（図20-27（D）参照）。また、第1特定演出表示位置に移動表示された第2擬似可動体表示Z200は、第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示することなく消去される（図20-27（D）~（F）参照）。

【0636】

また、第2擬似可動体表示Z200が、第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示することなく消去されるときに、第1特定演出表示位置を含む表示領域に、リーチタイトル画像Z51を、該画像の表示開始時であることを示す態様にて第2擬似可動体表示Z200に重複するように表示することにより、可変表示結果が大当たりとなる（大当たり遊技状態に制御される）ことが示唆される。

【0637】

詳しくは、後述するステップ241SGS280の発展演出B種別決定処理にて、実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて第2擬似可動体表示Z200が第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示されることにより、強スーパーリーチへの発展が報知される（図20-27（D）参照）。一方、非実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて第2擬似可動体表示Z200は第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示されず、画像表示装置5にリーチタイトル画像Z51が準備状態の態様で表示されることにより強スーパーリーチへの発展が報知される（図20-27（C）参照）。つまり、発展演出B種別決定処理にて非実行が決定されるとは、第2擬似可動体表示Z200を移動表示させずリーチタイトル画像Z51が準備状態の態様で表示されることにより強スーパーリーチへの発展を報知する演出パターンが決定されることである。

【0638】

（決め演出）

決め演出は、スーパーリーチ演出において実行されていた味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル対決の決着をつけ、大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する演出とされている。具体的には、例えば、味方キャラクタが敵キャラクタに最後の一撃を与える表示を行った後、遊技者に対しプッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aの操作促進表示が行われ、プッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aの

10

20

30

40

50

操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで、搭載可動体32を原点位置から演出位置に移動させることにより敵キャラクタを倒してバトルに勝利する大当たり確定報知、または搭載可動体32が原点位置から演出位置に移動されずに敵キャラクタに倒されてバトルに敗北するはずれ確定報知のいずれかが行われる。

【0639】

パターンKB-1、KV-1は、可変表示結果がはずれとなる場合に選択され、味方キャラクタが敵キャラクタに倒されてバトルに敗北するはずれ確定報知が行われるパターンとされ、パターンKB-2、KV-2は、可変表示結果が大当たりとなる場合に選択され、味方キャラクタが敵キャラクタを倒してバトルに勝利する大当たり確定報知が行われるパターンとされている。

10

【0640】

また、パターンKB-2、KV-2では、プッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aの操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで、振動モータ61を所定期間（例えば、約10秒間など）にわたり駆動させてプッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aを振動させる振動演出が行われる。

【0641】

また、後述するステップ241SGS282の決め演出種別決定処理にて、パターンKB-2またはKV-2の実行が決定した場合、搭載可動体32の落下タイミングにて該搭載可動体32が原点位置から演出位置に移動して大当たり確定報知が行われ、演出位置から原点位置に復帰した後で、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示して飾り図柄の可変表示が再開される。そして、第1擬似可動体表示Z100が第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示して、飾り図柄の可変表示が停止表示されることで、可変表示結果が大当たりとなる（図20-29（E）～（G）、図20-30（A）～（F）参照）。

20

【0642】

一方、パターンKB-1またはKV-1の実行が決定した場合、搭載可動体32の落下タイミングにて該搭載可動体32が原点位置から移動せず、ガラスがひび割れたエフェクト画像Z57が表示されてはずれ確定報知が行われ、可変表示結果がはずれとなる（図20-29（H）～（J）参照）。

30

【0643】

次に、スーパーリーチ β 、 γ （強スーパーリーチ）における搭載可動体32を用いた発展演出Aと、第2擬似可動体表示Z200を用いた発展演出Bと、の実行状況別の大当たり期待度について、図20-11に基づいて説明する。図20-11は、発展演出Aと発展演出Bの実行状況別の大当たり期待度を示す図である。

【0644】

図20-11に示すように、パターンAは、スーパーリーチ β 、 γ （強スーパーリーチ）の変動パターンに基づく図柄の可変表示期間に発展演出A及び発展演出Bの双方が非実行となるパターンであり、パターンBは、発展演出Aが非実行、発展演出Bが実行となるパターンであり、パターンCは、発展演出Aが実行、発展演出Bが非実行となるパターンであり、パターンDは、発展演出A及び発展演出Bの双方が実行となるパターンである。

40

【0645】

上記において、大当たり期待度は、パターンA<パターンB<パターンC<パターンDの順に高くなるように設定されている。つまり、スーパーリーチ β またはスーパーリーチ γ の変動パターンに基づく図柄の可変表示期間において、搭載可動体32を用いた発展演出Aと第2擬似可動体表示Z200を用いた発展演出Bとが実行されるときの方が、発展演出Aが実行されずに発展演出Bが実行されるときよりも大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）が高い。また、発展演出Aと発展演出Bとが実行されるときの方が、発展演出Bが実行されずに発展演出Aが実行されるときよりも大当たり遊技状態に制御される

50

割合（大当たり期待度）が高い。また、発展演出 A と発展演出 B とが実行されるときの方が、発展演出 A と発展演出 B とが実行されないときよりも大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）が高い。

【0646】

図 20-18 は、図 19 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップ S171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、第 1 可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ 241 S G S 271）。第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 241 S G S 271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 241 S G S 272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

10

【0647】

具体的には、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

20

【0648】

また、ステップ 241 S G S 271 において第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ 241 S G S 271；N）、第 2 可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ 241 S G S 273）。第 2 可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ 241 S G S 273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第 2 可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 241 S G S 273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ 109 S G 194 A における第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 241 S G S 274）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

30

【0649】

具体的には、第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

40

【0650】

ステップ 241 S G S 272 またはステップ 241 S G S 274 の実行後、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ 241 S G S 275）。

【0651】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ 241 S G S 276）。この場合、演出制御用 CPU 120 は、表示結果指定コマンドで指定

50

される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【0652】

尚、本特徴部241SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当りと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第6可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当りCと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【0653】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【0654】

次いで、演出制御用CPU120は、当該可変表示における変動パターンがノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンであるか否かを確認し（ステップ241SGS277）、ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンであるときには（ステップ241SGS277；Y）、図20-19に示す予告演出種別決定処理を実行して、当該可変表示において予告演出Aまたは予告演出Bの演出パターン（演出種別）を決定するとともに（ステップ241SGS278A）、図20-21（A）に示す発展演出A種別決定処理を実行して、当該可変表示において発展演出Aの演出パターン（演出種別）を決定する（ステップ241SGS278B）。ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンではないときには（ステップ241SGS277；N）、ステップ241SGS283に進む。

【0655】

図20-19に示すように、予告演出種別決定処理において演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ステップ241SGS301）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板11から送信される可変表示結果（はずれ、確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当り、小当り）を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部241SGでは、予告演出の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当り（確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当り）またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、予告演出の

対象として確変大当りCの場合を除外してもよい。

【0656】

次いで、演出制御用CPU120は、遊技状態が低ベース状態（時短状態）であるか否かを判定し（ステップ241SGS302）、低ベース状態である場合は（ステップ241SGS302；Y）、予告演出決定用乱数を抽出するとともに、図20-20（A）に示す予告演出種別決定用テーブルAを用いて予告演出Aの演出パターンを決定する（ステップ241SGS303）。一方、低ベース状態でない場合、つまり、高ベース状態である場合は（ステップ241SGS302；N）、予告演出決定用乱数を抽出するとともに、図20-20（B）に示す予告演出種別決定用テーブルBを用いて予告演出Bの演出パターンを決定する（ステップ241SGS304）。

10

【0657】

図20-20（A）に示すように、予告演出A種別決定用テーブルにおいては、「パターンPYA-1」、「パターンPYA-2」、「パターンPYA-3」、「パターンPYA-4」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り（確変大当りA、確変大当りB、確変大当りCのいずれか）となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図20-20（A）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0658】

具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については「パターンPYA-1」に対して5個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-2」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-3」に対して30個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-4」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当りとなる場合については、「パターンPYA-1」に対して5個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-2」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-3」に対して50個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-4」に対して30個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「パターンPYA-1」に対して50個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-2」に対して30個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-3」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-4」に対して30個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がノーマルリーチはずれとなる場合については、「パターンPYA-1」に対して80個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-3」に対して8個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-4」に対して2個の判定値が割り当てられている。

20

30

【0659】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当りとなる場合には、「パターンPYA-4」が最も高い割合で決定され、非確変大当りとなる場合には、「パターンPYA-3」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれとなる場合は「パターンPYA-1」が最も高い割合で決定される。つまり、「パターンPYA-4」が最も大当り期待度が高く、「パターンPYA-4」>「パターンPYA-3」>「パターンPYA-2」>「パターンPYA-1」の順に大当り期待度が低くなる。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

40

【0660】

図20-20（B）に示すように、予告演出B種別決定用テーブルにおいては、「パターンPYB-1」、「パターンPYB-2」、「パターンPYB-3」、「パターンPYB-4」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り（確変大当りA、確変大当りB、確変大当りCのいずれか）となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図20-20（B）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0661】

50

具体的には、可変表示結果が確変大当たりとなる場合については「パターンP Y B - 1」に対して5個の判定値が割り当てられ、「パターンP Y B - 2」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンP Y B - 3」に対して30個の判定値が割り当てられ、「パターンP Y B - 4」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当たりとなる場合については、「パターンP Y B - 1」に対して5個の判定値が割り当てられ、「パターンP Y B - 2」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンP Y B - 3」に対して50個の判定値が割り当てられ、「パターンP Y B - 4」に対して30個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「パターンP Y B - 1」に対して50個の判定値が割り当てられ、「パターンP Y B - 2」に対して30個の判定値が割り当てられ、「パターンP Y B - 3」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンP Y B - 4」に対して30個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がノーマルリーチはずれとなる場合については、「パターンP Y B - 1」に対して80個の判定値が割り当てられ、「パターンP Y B - 2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンP Y B - 3」に対して8個の判定値が割り当てられ、「パターンP Y B - 4」に対して2個の判定値が割り当てられている。

10

【0662】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当たりとなる場合には、「パターンP Y B - 4」が最も高い割合で決定され、非確変大当たりとなる場合には、「パターンP Y B - 3」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれとなる場合は「パターンP Y B - 1」が最も高い割合で決定される。つまり、「パターンP Y B - 4」が最も大当たり期待度が高く、「パターンP Y B - 3」>「パターンP Y B - 2」>「パターンP Y B - 1」の順に大当たり期待度が低くなる。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

20

【0663】

尚、特徴部241SGでは、低ベース状態用の予告演出A種別決定用テーブルと高ベース状態用の予告演出B種別決定用テーブルとで、各パターンの決定割合を同一とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、予告演出A種別決定用テーブルと予告演出B種別決定用テーブルとで、各パターンの決定割合を異ならせてもよい。

【0664】

図20-19に戻り、ステップ241SGS305においては、ステップ241SGS303またはステップ241SGS304において決定された予告演出種別をRAM122の所定領域に記憶する(ステップ241SGS305)。そして、ステップ241SGS306に進んで、予告演出開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し(ステップ241SGS306)、当該処理を終了する。

30

【0665】

次に、図20-21に示すように、発展演出A種別決定処理において演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する(ステップ241SGS311)。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板11から送信される可変表示結果(はずれ、確変大当たりA、確変大当たりB、確変大当たりC、非確変大当たり、小当たり)を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部241SGでは、発展演出Aの対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当たり(確変大当たりA、確変大当たりB、確変大当たりC、非確変大当たり)またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、発展演出Aの対象として確変大当たりCの場合を除外してもよい。

40

【0666】

50

次いで、演出制御用CPU120は、発展演出種別決定用乱数を抽出するとともに、図20-21(B)に示す発展演出A種別決定用テーブルを用いて発展演出Aの演出パターンを決定する(ステップ241SGS312)。

【0667】

図20-21(B)に示すように、発展演出A種別決定用テーブルにおいては、「非実行」、「実行」のパターンそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り(確変大当りA、確変大当りB、確変大当りCのいずれか)となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図20-21(B)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0668】

具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については、「非実行」に対して10個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して90個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当りとなる場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して80個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して20個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がノーマルリーチはずれとなる場合については、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。つまり、ノーマルリーチはずれの場合、弱スーパーリーチ演出に発展しないため、発展演出Aは実行しない。

【0669】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当り、非確変大当りとなる場合には、「実行」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれとなる場合は「非実行」が最も高い割合で決定される。つまり、発展演出Aが実行された方が、実行されない場合よりも大当り期待度が高くなっている。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

【0670】

図20-21(A)に戻り、ステップ241SGS313においては、ステップ241SGS312において決定された発展演出A種別をRAM122の所定領域に記憶する(ステップ241SGS313)。そして、ステップ241SGS314に進んで、発展演出A開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し(ステップ241SGS314)、当該処理を終了する。

【0671】

図20-18に戻って、ステップ241SGS278Bの処理を実行した後、演出制御用CPU120は、当該可変表示における変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであるか否かを確認し(ステップ241SGS279)、スーパーリーチ変動パターンであるときには(ステップ241SGS279;Y)、図20-22(A)に示す発展示唆演出種別決定処理を実行して、当該可変表示において発展示唆演出の演出パターン(演出種別)を決定し(ステップ241SGS280)、図20-23(A)に示す発展演出B種別決定処理を実行して、当該可変表示において発展演出Bの演出パターン(演出種別)を決定し(ステップ241SGS281)、図20-24(A)に示す決め演出B種別決定処理を実行して、当該可変表示において決め演出の演出パターン(演出種別)を決定する(ステップ241SGS282)。スーパーリーチ変動パターンではないとき、つまり、ノーマルリーチ変動パターンであるときは(ステップ241SGS279;N)、ステップ241SGS283に進む。

【0672】

図20-22(A)に示すように、発展示唆演出種別決定処理において演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する(ステップ241SGS321)。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板11から送信される可変表示結果(はずれ、確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当り、小当り)を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格

10

20

30

40

50

納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部241SGでは、予告演出の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当たり（確変大当たりA、確変大当たりB、確変大当たりC、非確変大当たり）またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、予告演出の対象として確変大当たりCの場合を除外してもよい。

【0673】

次いで、演出制御用CPU120は、発展示唆演出決定用乱数を抽出するとともに、図20-22(B)に示す発展示唆演出種別決定用テーブルを用いて発展示唆演出の演出パターンを決定する（ステップ241SGS322）。

【0674】

図20-22(B)に示すように、発展示唆演出種別決定用テーブルにおいては、「パターンPS-1」、「パターンPS-2」、「パターンPS-3」、「パターンPS-4」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当たり（確変大当たりA、確変大当たりB、確変大当たりCのいずれか）となる場合、非確変大当たりとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図20-20(A)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0675】

具体的には、可変表示結果が確変大当たりとなる場合については「パターンPS-1」に対して5個の判定値が割り当てられ、「パターンPS-2」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンPS-3」に対して30個の判定値が割り当てられ、「パターンPS-4」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当たりとなる場合については、「パターンPS-1」に対して5個の判定値が割り当てられ、「パターンPS-2」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンPS-3」に対して50個の判定値が割り当てられ、「パターンPS-4」に対して30個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「パターンPS-1」に対して50個の判定値が割り当てられ、「パターンPS-2」に対して30個の判定値が割り当てられ、「パターンPS-3」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンPS-4」に対して5個の判定値が割り当てられている。

【0676】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当たりとなる場合には、「パターンPS-4」が最も高い割合で決定され、非確変大当たりとなる場合には、「パターンPS-3」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれとなる場合は「パターンPS-1」が最も高い割合で決定される。つまり、「パターンPS-4」が最も大当たり期待度が高く、「パターンPS-4」>「パターンPS-3」>「パターンPS-2」>「パターンPS-1」の順に大当たり期待度が低くなる。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

【0677】

図20-22(A)に戻り、ステップ241SGS323においては、ステップ241SGS322において決定された発展示唆演出種別をRAM122の所定領域に記憶する（ステップ241SGS323）。そして、ステップ241SGS324に進んで、発展示唆演出開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し（ステップ241SGS324）、当該処理を終了する。

【0678】

次に、図20-23(A)に示すように、発展演出B種別決定処理において演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ステップ241SGS331）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板11から送信される可変表示結果（はずれ、確変大当たりA、確変大当たりB、確変大当たりC、非確変大当たり、小当たり

10

20

30

40

50

）を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部 2 4 1 S G では、予告演出の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当たり（確変大当たり A、確変大当たり B、確変大当たり C、非確変大当たり）またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、予告演出の対象として確変大当たり C の場合を除外してもよい。

【0 6 7 9】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、発展演出決定用乱数を抽出するとともに、図 2 0 - 2 3 (B) に示す発展演出 B 種別決定用テーブルを用いて発展演出 B の演出パターンを決定する（ステップ 2 4 1 S G S 3 3 2）。

【0 6 8 0】

図 2 0 - 2 3 (B) に示すように、発展演出 B 種別決定用テーブルにおいては、「非実行」、「実行」のパターンそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当たり（確変大当たり A、確変大当たり B、確変大当たり C のいずれか）となる場合、非確変大当たりとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図 2 0 - 2 3 (B) に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0 6 8 1】

具体的には、可変表示結果が確変大当たりとなる場合については、「非実行」に対して 2 0 個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して 8 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当たりとなる場合については、「非実行」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して 7 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチ $\beta \cdot \gamma$ はずれとなる場合については、「非実行」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して 7 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチ α はずれとなる場合については、「非実行」に対して 1 0 0 個の判定値が割り当てられている。つまり、スーパーリーチ α はずれの場合、強スーパーリーチ演出に発展しないため、発展演出 B は実行しない。

【0 6 8 2】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当たり、非確変大当たりとなる場合には、「実行」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれとなる場合は「非実行」が最も高い割合で決定される。つまり、発展演出 B が実行された方が、実行されない場合よりも大当たり期待度が高くなっている。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

【0 6 8 3】

図 2 0 - 2 3 (A) に戻り、ステップ 2 4 1 S G S 3 3 3 においては、ステップ 2 4 1 S G S 3 3 2 において決定された発展演出 B 種別を RAM 1 2 2 の所定領域に記憶する（ステップ 2 4 1 S G S 3 3 3）。そして、ステップ 2 4 1 S G S 3 3 4 に進んで、発展演出 B 開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し（ステップ 2 4 1 S G S 3 3 4）、当該処理を終了する。

【0 6 8 4】

図 2 0 - 2 4 (A) に示すように、決め演出種別決定処理において演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ 2 4 1 S G S 3 0 1 にて特定された可変表示結果に基づき、図 2 0 - 2 4 (B) に示す決め演出種別決定用テーブルを用いて決め演出の演出パターンを決定する（ステップ 2 4 1 S G S 3 4 1）。次いで、決定した決め演出種別を RAM 1 2 2 の所定領域に記憶し（ステップ 2 4 1 S G S 3 4 2）、決め演出開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し（ステップ 2 4 1 S G S 3 4 3）、当該処理を終了する。

【0 6 8 5】

図 2 0 - 2 4 (B) に示すように、決め演出種別決定用テーブルにおいては、プッシュ

10

20

30

40

50

ボタン 3 1 B の操作を有効として遊技者に対しプッシュボタン 3 1 B の単押し操作を促進する操作促進表示を行う「パターン K B - 1」、「パターン K B - 2」、スティックコントローラ 3 1 A の操作を有効として遊技者に対しスティックコントローラ 3 1 A の単引き操作を促進する操作促進表示を行う「パターン K V - 1」、「パターン K V - 2」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当たり（確変大当たり A、確変大当たり B、確変大当たり C のいずれか）となる場合、非確変大当たりとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図 2 0 - 2 4 (B) に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0686】

具体的には、可変表示結果が確変大当たりとなる場合については、「パターン K B - 2」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン K V - 2」に対して 7 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当たりとなる場合については、「パターン K B - 2」に対して 7 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン K V - 2」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチ $\beta \cdot \gamma$ はずれとなる場合については、「パターン K B - 1」に対して 7 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン K V - 1」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられている。

【0687】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当たりとなる場合には、操作対象がスティックコントローラ 3 1 A となる「パターン K V - 1」が最も高い割合で決定され、非確変大当たりとなる場合には、操作対象がプッシュボタン 3 1 B となる「パターン K B - 2」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれとなる場合には、操作対象がプッシュボタン 3 1 B となる「パターン K B - 1」が最も高い割合で決定される。つまり、スティックコントローラ 3 1 A が操作対象となる方が、プッシュボタン 3 1 B が操作対象となる場合よりも確変大当たり期待度が高い。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

【0688】

尚、本特徴部 2 4 1 S G では、予告演出決定用乱数、発展演出 A 決定用乱数、発展示唆演出決定用乱数、発展演出 B 決定用乱数、決め演出決定用乱数は、各々 1 ~ 1 0 0 の範囲の乱数とされていて 1 ~ 1 0 0 の範囲のいずれかの値が抽出される。つまり、これら各種演出決定用乱数の判定値数の 1 ~ 1 0 0 の範囲の 1 0 0 個とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各種演出決定用乱数の範囲等は適宜に決定すればよい。また、これら各種演出決定用乱数を生成するための演出決定用乱数カウンタが R A M 1 2 2 に設定されており、該演出決定用乱数カウンタが乱数更新処理にてタイマ割込毎に更新される。また、これら各種演出決定用乱数は共通の乱数を用いてもよい。

【0689】

尚、本特徴部 2 4 1 S G では、各種演出種別決定処理において各種演出の演出パターンを決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記演出以外に、例えば、キャラクタが登場するキャラクタ予告演出、予告画像が段階的に変化するステップアップ予告、所定のキャラクタの一群が表示領域を横切る群予告等の予告演出の実行を決定するようにしても良く、これら異なる態様の予告演出を決定する場合には、予告演出を開始するタイミングが予告演出の態様に依じて異なるので、後述する予告演出開始待ちタイマに、予告演出の態様に依じた異なる期間を設定すればよい。

【0690】

図 2 0 - 1 8 に戻って、ステップ 2 4 1 S G S 2 8 3 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ 2 4 1 S G S 2 8 4）。

【0691】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置 5 の表示を制御するための表示制御実行データ、各 L E D の点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ 8 L , 8 R から出

10

20

30

40

50

力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0692】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（ステップ241SGS285）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令

10

【0693】

尚、本特徴部241SGでは、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0694】

20

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ241SGS286）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ241SGS287）。尚、所定時間は例えば33msであり、演出制御用CPU120は、該所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを含む可変表示中の画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示する。これにより、飾り図柄の可変表示及びその他の演出の動画の表示が実現される。

【0695】

次いで、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にし、可変表示開始設定処理を終了する（ステップ241SGS288）。

30

【0696】

（スーパーリーチβの演出動作例）

次に、スーパーリーチβの演出動作例について、図20-25～図20-31に基づいて説明する。図20-25は、（A）～（H）はスーパーリーチβの主にノーマルリーチでの演出動作例を示す図である。図20-26は、（A）～（J）は主に弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。図20-27は、（A）～（F）は同じく弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。図20-28は、（A）～（D）は主に強スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。図20-29は、（E）～（J）は強スーパーリーチ演出の演出動作例を示す図である。図20-30は、（A）～（F）は大当たり確定報知後の演出動作例を示す図である。図20-31は、（A）～（D）は第1擬似可動体表示の移動表示の詳細を示す図である。図20-32は、発光表示部と搭載可動体LEDとの関係を示す図である。

40

【0697】

以下、スーパーリーチβの変動パターンに基づく可変表示期間における各種演出動作例について説明する。

【0698】

図20-25（A）に示すように、演出制御用CPU120は、始動入賞の発生に基づいてスーパーリーチβの変動パターンに基づき、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5R

50

において飾り図柄の可変表示を開始する。また、画像表示装置 5 の表示領域の左上には、第 1 保留記憶数（例えば、数字の「2」）、第 2 保留記憶数（例えば、数字の「0」）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「↓↓↓」）を表示するための表示領域 5 S L が設けられており、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄を可変表示する。

【0699】

尚、上記第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、小図柄や、パチンコ遊技機 1 に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）については、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 よりも手前側（上位レイヤー）に表示されるため、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が重複して第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 よりも奥側（下位レイヤー）に表示されるため、飾り図柄が重複して第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の視認性が低下することが防止されている。

【0700】

可変表示を開始した後、図 20-25（B）に示すように、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様とした場合、飾り図柄の可変表示演出としてのノーマルリーチ演出を開始する。

【0701】

図 20-25（C）に示すように、演出制御用 CPU 120 は、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出 A の開始タイミングにおいて、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置に表示した後、第 1 特定演出表示位置に移動表示し（図 20-25（D）参照）、図 20-25（E）に示すように、ステップ 241 S G S 278 A の予告演出種別決定処理にて決定されたパターン（P Y A-1~4 のいずれか）に対応する表示色にて発光表示部 Z 208 A~Z 208 E を発光表示させることで、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出 A を実行する。また、第 1 特定演出表示位置に移動表示した第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の周囲に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を強調するためのエフェクト画像 Z 60 を表示する。

【0702】

尚、エフェクト画像 Z 60 は、発光表示部 Z 208 A~Z 208 E の発光表示色に対応した態様で表示される。例えば、パターン P Y A-1 に基づき発光表示部 Z 208 A~Z 208 E の発光表示色が白色にて発光表示される場合、エフェクト画像 Z 60 は白色で表示サイズは小さく、パターン P Y A-4 に基づき発光表示部 Z 208 A~Z 208 E の発光表示色が赤色にて発光表示される場合、エフェクト画像 Z 60 は赤色で、表示サイズは期待度に応じて大きくなるのが好ましい。

【0703】

次いで、図 20-25（F）に示すように、エフェクト画像 Z 60 を消去するとともに、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示した後に第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を消去することで、予告演出 A を終了する。その後、画像表示装置 5 の表示領域の右上に設けた表示領域 5 S R に、小図柄よりやや大きい態様で飾り図柄を縮小して表示する。

【0704】

そして、ステップ 241 S G S 278 B の発展演出 A 種別決定処理にて発展演出 A の非実行が決定されている場合、図 20-25（G）に示すように、発展演出 A の開始タイミングにて、搭載可動体 32 を落下させずに原点位置に保持したまま、発展報知画像 Z 300 を表示するとともに、その周囲にエフェクト画像 Z 61 A を表示し、弱スーパーリーチ演出に発展することを報知する。また、発展演出 A の実行が決定されている場合、図 20-25（H）に示すように、発展演出 A の開始タイミングにて、搭載可動体ソレノイド 207 L, 207 R をオン状態にして搭載可動体 32 を原点位置から演出位置に落下させるとともに、その周囲に、搭載可動体 32 を強調するためのエフェクト画像 Z 61 A とは異なるエフェクト画像 Z 61 B を表示し、弱スーパーリーチ演出に発展することを報知する。

【0705】

尚、特徴部241SGでは、発展演出Aとして搭載可動体32の落下が実行される時の方が実行されないときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いが、発展演出A（搭載可動体32の落下）の非実行が決定されている場合でも、発展報知画像Z300を表示することにより、弱スーパーリーチ演出に発展することを報知することができる。

【0706】

図20-26（A）に示すように、演出制御用CPU120は、発展演出Aの実行期間が終了した後、キャラクタ画像Z310を表示するなどして弱スーパーリーチ演出を開始するとともに、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置に表示した後、第1特定演出表示位置に移動表示して、発展示唆演出を開始する（図20-26（B）参照）。このとき、第2擬似可動体表示Z200は、一部がキャラクタ画像Z310の手前側に重複するように表示される。

10

【0707】

また、発展示唆演出として第2擬似可動体表示Z200を第1特定演出表示位置まで移動表示したときに、発光表示部Z208A～Z208Eを白色に発光表示するとともに、押しボタン31BのボタンLED62を点灯し、押しボタン31Bの操作を促進する。

【0708】

次いで、図20-26（C）に示すように、第2擬似可動体表示Z200の周囲に、第2擬似可動体表示Z200を強調するためのエフェクト画像Z62を表示する。そして、ステップ241SGS280の発展示唆演出種別決定処理にてパターン（PS-2～4）のいずれかが決定されている場合、図20-26（D）に示すように、操作有効期間における押しボタン31Bの連打操作（操作の検出回数）に応じて、エフェクト画像Z62を大きくしていくとともに、所定時間が経過するごとに発光表示部Z208A～Z208Eの発光表示色を変化させていくことで、発展演出Bが実行されることを示唆する。

20

【0709】

また、図20-26（E）に示すように、操作有効期間が終了した後も発光表示部Z208A～Z208Eの発光表示色を維持したまま、背景画像を暗くするブラックアウト表示とする。その後、第2擬似可動体表示Z200の上方位置に、操作有効期間が終了したときの発光表示部Z208A～Z208Eの発光表示色と同色の小サイズのキャラクタ画像Z310を表示するとともに、キャラクタ画像Z310を強調するためのエフェクト画像Z63を表示した後（図20-26（F）参照）、エフェクト画像Z63を表示したままキャラクタ画像Z310を一旦消去し（図20-26（G）参照）、次いで、中サイズのキャラクタ画像Z310を表示した後（図20-26（H）参照）、エフェクト画像Z63を表示したままキャラクタ画像Z310を一旦消去し（図20-26（I）参照）、次いで、大サイズのキャラクタ画像Z310を表示する（図20-26（J）参照）。

30

【0710】

尚、図20-26（E）～（J）においては、演出の見栄えを考慮して、発光表示部Z208A～Z208Eの発光表示は継続するが、エフェクト画像Z62は表示しないことが好ましい。

40

【0711】

このように、発光表示部Z208A～Z208Eと同色のキャラクタ画像Z310を、画面奥側から手前側に向けて漸次大きくなる態様で表示するとともに、小サイズ、中サイズ、大サイズのキャラクタ画像Z310を表示するときに、図20-27における図20-26（J）の拡大図に示すように、第2擬似可動体表示Z200の第1特定演出表示位置を含む領域にて該第2擬似可動体表示Z200の少なくとも一部の手前側に重複させ、該重複した領域を透して第2擬似可動体表示Z200を視認できるようにすることで、発展演出Bが実行されることに対する期待感をより好適に煽ることができる。

【0712】

また、キャラクタ画像Z310を第2擬似可動体表示Z200よりも手前側に優先して

50

表示するため、第2擬似可動体表示Z200が第1特定初期表示位置に移動表示することなく消去されることに対する遊技者の意識をそらしつつ、キャラクタ画像Z310の表示により発展演出Bが実行されることを好適に示唆することができる。

【0713】

また、キャラクタ画像Z310を段階的に大きくする態様にて表示したが、表示開始から第2擬似可動体表示Z200の第1特定演出表示位置を含む領域にて該第2擬似可動体表示Z200の少なくとも一部の手前側に重複するように表示してもよい。また、エフェクト画像Z63も示唆画像として第2擬似可動体表示Z200の少なくとも一部の手前側に重複するように表示してもよい。

【0714】

次いで、図20-27(A)に示すように、演出制御用CPU120は、大サイズのキャラクタ画像Z310を表示している間に、第2擬似可動体表示Z200を第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する。具体的には、第2擬似可動体表示Z200が消去したことを強調するための消去表示として、漸次フェードアウトさせる態様にて非表示とする。その後、大サイズのキャラクタ画像Z310を漸次フェードアウトさせる態様にて非表示することにより消去する。

【0715】

尚、特徴部241SGでは、演出制御用CPU120は、図20-27(A)に示すように、大サイズのキャラクタ画像Z310を表示している間に第2擬似可動体表示Z200を第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図20-26(F)に示すようにキャラクタ画像Z310の表示を開始したときに、あるいは、表示を開始してから所定時間が経過したときにおいて、キャラクタ画像Z310を表示している間に第2擬似可動体表示Z200を第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）するようにしてもよい。

【0716】

また、第2擬似可動体表示Z200を第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）するものに限定されるものではなく、第2擬似可動体表示Z200をフェードアウトさせながら第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示して消去（非表示）するようにしてもよい。

【0717】

その後、図20-27(B)に示すように、発展演出Bの開始タイミングにおいて、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置に表示する。ここで、ステップ241SGS281の発展演出B種別決定処理にて発展演出Bの非実行が決定されている場合、図20-27(C)に示すように、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示することなく消去するとともに、後述するリーチタイトル画像Z51を所定の態様（例えば、透過率が高く視認性が低い表示開始時の態様）にて表示することで、強スーパーリーチに発展することを報知する。

【0718】

一方、図20-27(D)に示すように、発展演出Bの実行が決定されている場合、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示することで、強スーパーリーチに発展することを報知する。このとき、拡大図に示すように、移動表示の際に発光表示部Z208A~Z208Eを所定の色（例えば、白色など）に発光表示するとともに、発光表示部Z208A~Z208Eを含む回転表示部Z207を正面視時計回りに回転させる態様にて表示する。また、第1特定演出表示位置に移動表示した第2擬似可動体表示Z200の周囲に、第2擬似可動体表示Z200を強調するためのエフェクト画像Z65を表示する。

【0719】

尚、図20-27(D)における発光表示部Z208A~Z208Eの発光表示色は、発展示唆演出とは異なり、大当たり期待度を示唆するものではなく、弱リーチ演出の画像と

10

20

30

40

50

して画像表示装置 5 にて表示しているエフェクト画像 Z 6 5 等の色に応じた発光表示色とされている。

【0720】

次いで、図 20-27 (E) に示すように、後述するリーチタイトル画像 Z 5 1 を所定の態様（例えば、透過率が高く視認性が低い表示開始時の態様）にて表示した後、図 20-27 (F) に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示することなく消去（非表示）する。

【0721】

次に、図 20-28 (A) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示態様をスーパーリーチ表示態様としたときに、スーパーリーチ演出の種別を示すリーチタイトルや大当り期待度を示すリーチタイトル画像 Z 5 1 を表示し、スーパーリーチ演出に発展したことを報知する。次いで、スーパーリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトル（対決）する画像 Z 5 2 を表示する演出など）を開始する（図 20-28 (B) 参照）。そして、スーパーリーチ表示態様としたときから所定時間が経過したタイミングで、ステップ 2 4 1 S G S 2 8 2 の決め演出種別決定処理にてパターン K B-1、K B-2 が決定されている場合、つまり、操作対象がプッシュボタン 3 1 B である場合は、図 20-28 (C) に示すように、遊技者に対しプッシュボタン 3 1 B の押し操作を促進するための操作促進画像 Z 5 3 を表示する。一方、ステップ 2 4 1 S G S 2 8 2 の決め演出種別決定処理にてパターン K V-1、K V-2 が決定されている場合、つまり、操作対象がスティックコントローラ 3 1 A である場合は、図 20-28 (D) に示すように、遊技者に対しスティックコントローラ 3 1 A の引き操作を促進するための操作促進画像 Z 5 4 を表示する。

【0722】

操作促進表示を表示している操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の押し操作（プッシュセンサ 3 5 B からの検出信号）またはスティックコントローラ 3 1 A の引き操作（スティックコントローラ 3 1 A からの検出信号）を検出したタイミング、またはプッシュボタン 3 1 B の押し操作またはスティックコントローラ 3 1 A の引き操作を検出しないまま操作有効期間が終了したタイミングにおいて、可変表示結果が大当りの場合は、図 20-29 (E) に示すように、搭載可動体 3 2 を原点位置から表示領域前側の演出位置まで落下させる可動体演出を実行するとともにエフェクト画像 Z 5 5 を表示する。また、搭載可動体 3 2 の原点位置から演出位置への移動に応じて、所定の効果音をスピーカ 8 L、8 R を出力するとともに、搭載可動体 L E D 2 0 8 を所定の色（例えば、虹色など）にて発光させる。

【0723】

尚、エフェクト画像 Z 5 5 は、ガラスがひび割れて飛び散る態様で表示される複数のガラス破片画像を含むエフェクト画像とされ、後述するエフェクト画像 Z 7 1 と同様の態様とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、エフェクト画像 Z 7 1 と異なる態様のエフェクト画像としてもよい。例えば、ガラスの一部分のみがひび割れて破片となって飛び散り、残りの部分を残した態様で表示することで、搭載可動体 3 2 が画像表示装置 5 に表示されたエフェクト画像 Z 5 5 に重複して表示を視認しづらい状況でも、多少の時間をかけて何が起こったのかを遊技者が把握しやすくなるようにしてもよい。

【0724】

また、エフェクト画像 Z 5 5 においても、後述するエフェクト画像 Z 7 1 と同様に、飛び散る態様で表示される複数のガラス破片画像のうち少なくとも一つに、画像表示装置 5 の前側に配置される搭載可動体 3 2 の一部を反射表示したりすることで、搭載可動体 3 2 とガラス破片画像との位置関係がより明確になるため、より立体感がある表示を実現することができる。

【0725】

その後、搭載可動体 3 2 を演出位置から原点位置に移動させた後、図 20-29 (F) に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す画像 Z 5

6を表示した後、図20-29(G)に示すように、大当り図柄の組合せを仮停止表示して大当り確定報知を行う。尚、大当り図柄の組合せを仮停止表示しても小図柄は可変表示したままとする。

【0726】

次いで、図20-30(A)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の表示領域に、ガラスがひび割れてガラスの破片が飛び散るエフェクト画像Z71を表示するとともに、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置に表示する。そして、図20-30(B)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置まで移動表示するとともに、演出可動表示部Z110A~Z110Dを第1演出表示状態から第2演出表示状態に変化させる。また、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示に応じて、図20-29(E)にて搭載可動体32を落下させたときと同じように、所定の効果音をスピーカ8L, 8Rを出力するとともに、発光表示部Z108Aを所定の色(例えば、虹色など)にて発光させる。

【0727】

ここで、図20-30(A)(B)にて説明した第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示の詳細について、図20-31にて説明する。

【0728】

図20-31(A)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の表示領域に、ガラスがひび割れて複数のガラス破片が飛び散る様子を示す画像Z71Aを含むエフェクト画像Z71を表示するとともに、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置に表示する。尚、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100を、原点位置に保持されている搭載可動体32の下方に一部が視認可能となるように表示する。そして、図20-31(B)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置と第1演出表示位置との間の第1中間表示位置に表示するときは、図20-31(A)に示す状態よりもガラス破片を示す画像Z71Aの量及び移動表示速度を増加するとともに、これら画像Z71Aよりも手前側に第1擬似可動体表示Z100を表示する。

【0729】

次いで、図20-31(C)(D)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置に表示するときは、図20-31(B)に示す状態よりもガラス破片を示す画像Z71Aの量及び移動表示速度をさらに増加するとともに、これら画像Z71Aを第1擬似可動体表示Z100よりも手前側に表示する。

【0730】

このように、第1擬似可動体表示Z100の移動表示に応じて、第1擬似可動体表示Z100の移動表示を強調するためのエフェクト画像Z71を、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置、第1中間表示位置及び第1演出表示位置を含む表示領域に表示するとともに、エフェクト画像Z71におけるガラス破片を示す画像Z71Aのみを、第1擬似可動体表示Z100の奥側から手前側に移動表示させることで、周囲に飛び散る様子の画像Z71Aにより立体感を生じさせることができるだけでなく、第1擬似可動体表示Z100をあたかも本物の構造物のように見せることができる。

【0731】

さらに、図20-31(C)の拡大図に示すように、第1擬似可動体表示Z100の手前側に表示した複数の画像Z71Aのうちいずれかを透して第1擬似可動体表示Z100を視認可能に表示したり、図20-31(D)の拡大図に示すように、第1擬似可動体表示Z100の手前側に表示した複数の画像Z71Aのうちいずれかに第1擬似可動体表示Z100の一部を反射表示したりすることで、第1擬似可動体表示Z100と画像Z71Aとの位置関係がより明確になるため、より立体感がある表示を実現することができる。

【0732】

また、図20-31(D)に示すように、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体

表示 Z 1 0 0 を第 1 演出位置に移動表示した後、演出可動表示部 Z 1 1 0 A ~ Z 1 1 0 D を第 1 演出表示状態から第 2 演出表示状態に変化させるとともに、搭載可動体 L E D 2 0 8 の発光と発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示とをほぼ同じ周期で実行する。

【 0 7 3 3 】

詳しくは、図 2 0 - 3 2 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 演出表示位置に移動表示した後、発光表示部 Z 1 0 8 A を、第 1 期間 t a 1 ~ t a 2 (例えば、3 3 m s) にわたり発光表示した後、第 2 期間 t a 2 ~ t a 3 (例えば、3 3 m s) にわたり非表示する点滅表示パターンを、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 演出表示位置に表示している演出期間 t a 1 ~ t a 4 にわたり複数回繰返し行う一方で、搭載可動体 L E D 2 0 8 を、第 1 期間に対応する第 1 対応期間 (例えば、3 0 m s) にわたり点灯した後、第 2 期間に対応する第 2 対応期間 (例えば、4 0 m s) にわたり消灯する点滅パターンを、演出期間 t a 1 ~ t a 4 にわたり複数回繰返し行う。

10

【 0 7 3 4 】

このように、搭載可動体 L E D 2 0 8 の発光と発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示とをほぼ同じ周期で実行する (同期させる) ことで、より好適に演出を盛り上げることができる。尚、第 1 期間 t a 1 ~ t a 2 において発光表示部 Z 1 0 8 A を発光表示する時間 (例えば、3 3 m s) と搭載可動体 L E D 2 0 8 を点灯する時間 (例えば、3 0 m s) とを正確に一致 (同期) させることが困難である場合でも、例えば、搭載可動体 L E D 2 0 8 の消灯期間を点灯期間よりも長くするなどすることで、時間の経過に応じて発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示と搭載可動体 L E D 2 0 8 の点灯のズレが大きくなることを防止することができる。

20

【 0 7 3 5 】

また、演出期間 t a 1 ~ t a 4 において、振動モータ 6 1 を駆動してプッシュボタン 3 1 B 及びスティックコントローラ 3 1 A を振動させる振動演出を実行してもよい。このようにすることで、より演出を盛り上げることができる。尚、振動モータ 6 1 の駆動を発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示と搭載可動体 L E D 2 0 8 の点灯と同期させてもよい。

【 0 7 3 6 】

図 2 0 - 3 0 (C) に戻って、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 2 演出表示状態から第 1 演出表示状態に復帰させるとともに、飾り図柄の縮小表示を終了して、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示した後、図 2 0 - 3 0 (D) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を上方に向けて移動表示し、図 2 0 - 3 0 (E) に示すように、第 1 演出表示位置まで移動表示した後に消去する。そして、確定飾り図柄の組合せを停止表示するとともに、小図柄も大当り図柄の組合せにて停止表示する。

30

【 0 7 3 7 】

このように、搭載可動体 3 2 を落下させる演出を実行して大当り確定報知を行った後、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を移動表示させる演出を実行することで、大当り遊技状態に制御されることを遊技者により好適に実感させることができる。

【 0 7 3 8 】

図 2 0 - 2 9 に戻って、操作促進表示を表示している操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の単押し操作 (プッシュセンサ 3 5 B からの検出信号) またはスティックコントローラ 3 1 A の単引き操作 (スティックコントローラ 3 1 A からの検出信号) を検出したタイミング、またはプッシュボタン 3 1 B の単押し操作またはスティックコントローラ 3 1 A の単引き操作を検出しないまま操作有効期間が終了したタイミングにおいて、可変表示結果がはずれの場合は、図 2 0 - 2 9 (H) に示すように、搭載可動体 3 2 を画像表示装置 5 の表示領域上方の原点位置から表示領域前側の演出位置まで落下させる可動体演出を実行せず、エフェクト画像 Z 5 7 を表示するとともに、図 2 0 - 2 9 (I) に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す画像 Z 5 8 を表示した後、図 2 0 - 2 9 (J) に示すように、はずれ図柄の組合せを停止表示してはずれ確定報知を行う。また、はずれ図柄の組合せを停止表示に同期して小図柄をはずれ図柄の組

40

50

合せにて停止表示する。

【0739】

尚、例えば、操作有効期間の開始とともにプッシュボタン31Bを操作した場合と、操作有効期間においてプッシュボタン31Bを操作しなかった場合とで、その後の尺に差が生じるので、プッシュボタン31Bの操作タイミングで生じた尺の差を、1. 図柄確定までの飾り図柄の揺れ期間、2. 画像Z55～Z58の表示期間、3. 可動体演出の演出期間のうちいずれかの期間を延長したり短縮したりすることで吸収するようにしてもよい。

【0740】

(スーパーリーチγの演出動作例)

次に、スーパーリーチγの演出動作例について、図20-33～図20-34に基づいて説明する。図20-33は、(A)～(F)はスーパーリーチγにおける予告演出Bの演出動作例を示す図である。図20-34は、(A)～(F)はスーパーリーチγにおける予告演出Bの演出動作例を示す図である。

【0741】

以下においては、スーパーリーチγの変動パターンにおけるノーマルリーチ演出にて実行される予告演出Bの演出動作例について説明し、可変表示開始からノーマルリーチ演出が開始されるまでの流れはスーパーリーチβと同様であるので説明は省略する。尚、スーパーリーチγは、遊技状態が高ベース状態であるときにのみ選択される変動パターンとされている。

【0742】

図20-33(A)に示すように、演出制御用CPU120は、ステップ241SGS278Bの予告演出種別決定処理にてパターンPYB-1が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出Bの開始タイミングにおいて、第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置に表示した後、第2中間演出表示位置に移動表示することで(図20-33(B)参照)、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Bを実行する。また、第2中間演出表示位置に移動表示した第2擬似可動体表示Z200の周囲に、第2擬似可動体表示Z200を強調するためのエフェクト画像Z81を表示する。

【0743】

第2擬似可動体表示Z200は、第2中間演出表示位置において飾り図柄表示エリア5Lにて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア5Lにて可変表示される飾り図柄の視認が困難となる。

【0744】

その後、演出制御用CPU120は、図20-33(C)に示すように、第2擬似可動体表示Z200を第2中間演出表示位置から第2特定初期表示位置に移動表示させることなく消去(非表示)する。

【0745】

図20-33(D)に示すように、演出制御用CPU120は、ステップ241SGS278Bの予告演出種別決定処理にてパターンPYB-2が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出Bの開始タイミングにおいて、第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置に表示した後、第2特定演出表示位置に移動表示することで(図20-33(E)参照)、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Bを実行する。また、第2特定演出表示位置に移動表示した第2擬似可動体表示Z200の周囲に、第2擬似可動体表示Z200を強調するためのエフェクト画像Z81を表示する。

【0746】

第2擬似可動体表示Z200は、第2特定演出表示位置において飾り図柄表示エリア5Cにて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア5Cにて可変表示される飾り図柄の視認が困難となる。

【0747】

その後、演出制御用CPU120は、図20-33(F)に示すように、第2擬似可動体表示Z200を第2特定演出表示位置から第2特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する。

【0748】

図20-34(A)に示すように、演出制御用CPU120は、ステップ241SGS278Bの予告演出種別決定処理にてパターンPYB-3が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出Bの開始タイミングにおいて、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置に表示した後、第1演出表示位置に移動表示することで（図20-34(B)参照）、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Bを実行する。また、第1演出表示位置に移動表示した第1擬似可動体表示Z100の周囲に、第1擬似可動体表示Z100を強調するためのエフェクト画像Z82を表示する。

10

【0749】

第1擬似可動体表示Z100は、第1演出表示位置において飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄の視認が一部困難となる。

【0750】

その後、演出制御用CPU120は、図20-34(C)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する。

20

【0751】

図20-34(D)に示すように、演出制御用CPU120は、ステップ241SGS278Bの予告演出種別決定処理にてパターンPYB-4が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出Bの開始タイミングにおいて、第1擬似可動体表示Z100を第2初期表示位置に表示した後、第2演出表示位置に移動表示することで（図20-34(E)参照）、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Bを実行する。また、第2演出表示位置に移動表示した第1擬似可動体表示Z100の周囲に、第1擬似可動体表示Z100を強調するためのエフェクト画像Z82を表示する。

【0752】

30

第1擬似可動体表示Z100は、第2演出表示位置において飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄の視認が一部困難となる。

【0753】

その後、演出制御用CPU120は、図20-34(F)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第2演出表示位置から第2初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する。

【0754】

（擬似可動体表示と可動体）

次に、擬似可動体表示と可動体とについて、図20-35～図20-40に基づいて説明する。図20-35は、擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図20-36は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図20-37は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図20-38は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図20-39は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図20-40は、第1擬似可動体表示と第2擬似可動体表示とを比較するための説明図である。

40

【0755】

図20-35に示すように、第1擬似可動体表示Z100は、図20-14(B)にて説明したように、搭載可動体32とは形態、重量、駆動機構などが異なる第1非搭載可動

50

体M100を模した擬似可動体表示であるが、第1初期表示位置と搭載可動体32の原点位置はともに画像表示装置5の表示領域上部でほぼ同位置であり、第1演出表示位置と搭載可動体32の演出位置はともに第1初期表示位置や原点位置よりも下方の位置であるため、第1初期表示位置から第1演出表示位置まで移動する方向と、搭載可動体32が原点位置から演出位置まで移動する方向と、は共通の下方向である。つまり、第1擬似可動体表示Z100と搭載可動体32とは、共に画像表示装置5の表示領域上部の第1初期表示位置や原点位置から下方向に向けて移動可能とされている。

【0756】

尚、図20-16にて説明したように、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示距離L2は、搭載可動体32の原点位置から演出位置までの移動距離L1よりも長い($L2 > L1$)。

10

【0757】

ここで、図20-35(A')~(C')に示すように、搭載可動体32は、上方の原点位置から中間位置を経て下方の演出位置まで自重により落下(移動)するのに約300msを要するのに対し、図20-35(A)~(C)に示すように、第1擬似可動体表示Z100は、第1初期表示位置から第1中間表示位置を経て第1演出表示位置に移動表示するのに約100msを要する。つまり、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示の方が、移動表示距離が長い上に搭載可動体32の原点位置から演出位置への移動よりも速い。

【0758】

20

このように、第1非搭載可動体M100を模した第1擬似可動体表示Z100を、第1非搭載可動体M100と共通の方向(例えば、下方向)に移動可能な構造物としての搭載可動体32とほぼ同じ位置から同じ方向に移動表示可能とする場合において、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示の方が、搭載可動体32の原点位置から演出位置への移動よりも速くなるようにすることで、実際に搭載されている搭載可動体32の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができることで、遊技者に驚きを与えることができる。

【0759】

次に、図20-36(A')(B')に示すように、第1擬似可動体表示Z100は、第1原点位置から該第1原点位置よりも下方の第1演出位置に移動したときに、機構部M100Bが移動体M106の上部に当接して下方への移動が規制されることにより停止するとともに、移動が規制されたときに生じる振動により所定の移動量の反動動作(跳ね返り)が行われる第1非搭載可動体M100を模した表示とされている。

30

【0760】

よって、図20-36(A)(B)に示すように、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示して該第1演出表示位置に停止表示するときに、特定の移動量の反動動作表示(跳ね返り表示)を行う。

【0761】

より詳しくは、第1非搭載可動体M100は、演出部M100Aの左側方のみが駆動機構M101により支持される片持ち構造であり、第1演出位置まで移動したとき、機構部M100Bが移動体M106の上部に当接して下方への移動が規制されるので、演出部M100Aよりも先に機構部M100Bに振動による反動動作が生じ、その後、振動が演出部M100Aに伝達されて反動動作が生じる。

40

【0762】

よって、図20-36(B1)に示すように、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置に移動表示したとき、機構部M100Bの反動動作表示を行った後、図20-36(B2)に示すように、演出部M100Aの反動動作表示を行う。このようにすることで、搭載可動体32とは異なる第1非搭載可動体M100を模した第1擬似可動体表示Z100をより現実的な態様(例えば、搭載可動体32を模した表示とは異なる態様)にて移動表示させることができる。

50

【0763】

また、図20-36(C')(D')に示すように、搭載可動体32は、演出部32Aの左右側方が駆動機構101L、101Rにより支持される構造であり、演出位置まで移動したとき、機構部32Bが左右の移動体206の上部に当接して下方への移動が規制されることで、移動が規制されたときに生じる振動により所定の移動量の反動動作が行われる。

【0764】

次に、決め演出における搭載可動体32と第1擬似可動体の動作態様について説明する。

【0765】

演出制御用CPU120は、図20-28～図20-30にて説明したように、決め演出の実行期間(ta0～ta10)において搭載可動体32を原点位置から演出位置に落下させる可動体演出を実行して大当り確定報知を行った後、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置まで移動表示させる擬似可動体表示を実行可能である。

10

【0766】

詳しくは、図20-37(A)に示すように、演出制御用CPU120は、タイミングta0にて決め演出を開始した後、操作有効期間内に遊技者によるスティックコントローラ31Aまたはプッシュボタン31Bの操作を検出したタイミングta1で、搭載可動体32を原点位置から演出位置に落下させる。搭載可動体32は、タイミングta1～ta2の期間TL1(例えば、約300ms)に原点位置から演出位置まで移動した後、タイミングta2～ta3の期間(例えば、約700msなど)に反動動作が行われる。

20

【0767】

その後、タイミングta4で搭載可動体32を演出位置から原点位置まで移動(上昇)させ、大当り確定報知を行う。ここで、搭載可動体32が演出位置から原点位置まで移動するタイミングta4～ta5の期間TL3(例えば、約1000ms)は、搭載可動体32が原点位置から演出位置まで移動するタイミングta1～ta2の期間TL1(例えば、約300ms)よりも長い。言い換えると、搭載可動体32が演出位置から原点位置まで移動する際の速さは、搭載可動体32が原点位置から演出位置まで移動(落下)する際の速さよりも遅い。

【0768】

このように、構造物である搭載可動体32を用いた演出では、遊技者の操作検出に応じて搭載可動体32を原点位置から演出位置まで移動させるときは、自重により速く落下させることで遊技者にインパクトを与えることができる一方で、搭載可動体32を演出位置から原点位置まで移動させるときは、遅く移動させることで搭載可動体32が衝撃により損傷すること等を抑制することができる。

30

【0769】

次いで、演出制御用CPU120は、大当り確定報知を行ってから所定時間が経過したタイミングta6で、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置に表示し、タイミングta6～ta7の期間TL2(例えば、約100ms)に第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示した後、タイミングta7～ta8の期間(例えば、約900msなど)に反動動作表示を行う。

40

【0770】

その後、タイミングta9で第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置から第1初期表示位置まで移動表示(上昇)させた後、第1擬似可動体表示Z100を消去する。ここで、第1擬似可動体表示Z100が第1演出表示位置から第1初期表示位置まで移動するタイミングta9～ta10の期間TL4(例えば、約1000ms)は、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示するタイミングta6～ta7の期間TL2(例えば、約100ms)よりも長い。言い換えると、第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示する際の速さは、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示する際の速さよりも遅い。

50

【0771】

このように、第1擬似可動体表示Z100の移動表示では、第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示を、第1演出表示位置から第1初期表示位置への移動表示よりも速くするなど、搭載可動体32と同じようにすることで、第1擬似可動体表示Z100をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【0772】

また、図20-37(B)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させる際の単位時間(例えば、TL2)あたりの移動量L2(移動表示距離L2)と、搭載可動体32を原点位置から演出位置に移動させる際の単位時間(例えば、TL2)あたりの移動量L1Aと、を比較すると、第1擬似可動体表示Z100の単位時間TL2あたりの移動量L2は、搭載可動体32の単位時間TL2あたりの移動量L1Aよりも大きい。つまり、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示の方が、搭載可動体32の原点位置から演出位置への移動よりも速い。このようにすることで、第1擬似可動体表示Z100により搭載可動体32の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができるため、遊技者に驚きを与えることができる。

【0773】

また、図20-37(C)に示すように、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L12の方が、搭載可動体32が原点位置から演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L11よりも多い。また、第1擬似可動体表示Z100の反動動作表示回数(例えば、6回)は、搭載可動体32の反動動作回数(例えば、4回)よりも多い。このようにすることで、第1擬似可動体表示Z100により、第1非搭載可動体M100を搭載せずとも第1非搭載可動体M100と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第1非搭載可動体M100が第1演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【0774】

また、図20-38(A)(B)に示すように、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示距離L2と、第1非搭載可動体M100の第1原点位置から第1演出位置への移動表示距離L2とは同じであり、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示する期間TL2は、第1非搭載可動体M100を第1原点位置から第1演出位置に移動させる期間TL10よりも短い($TL2 < TL10$)。よって、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させる際の単位時間(例えば、TL2)あたりの移動量L2は、第1非搭載可動体M100を第1原点位置から第1演出位置に移動させる際の単位時間(例えば、TL2)あたりの移動量よりも大きい。つまり、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示の方が、第1非搭載可動体M100の第1原点位置から第1演出位置への移動よりも速い。このようにすることで、第1擬似可動体表示Z100により第1非搭載可動体M100の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができるため、遊技者に驚きを与えることができる。

【0775】

また、図20-38(C)に示すように、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L12の方が、搭載可動体32が原点位置から演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L11、及び第1非搭載可動体M100が第1原点位置から第1演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L13よりも多い。また、第1擬似可動体表示Z100の反動動作表示回数(例えば、6回)は、搭載可動体32及び第1非搭載可動体M100の反動動作回数(例えば、4回)よりも多い。このようにすることで、第1擬似可動体表示Z100により、第1非搭載可動体M100

を搭載せずとも、第1非搭載可動体M100や搭載可動体32と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第1非搭載可動体M100が第1演出位置に移動したときや搭載可動体32が演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【0776】

尚、特徴部241SGでは、搭載可動体32や第1非搭載可動体M100の反動動作における所定の移動量と、第1擬似可動体表示Z100の反動動作表示における特定の移動量との比較は、1回目の反動動作と反動動作表示との比較としていたが、2回目以降のいずれかの反動動作と反動動作表示との比較でもよいし、複数回の反動動作の合計または平均移動量と反動動作表示の合計または平均移動量との比較でもよい。

10

【0777】

また、反動動作は、可動体が第2位置に停止したときの反動により上方に飛び跳ねる動作である形態を例示したが、反動により可動体の所定部が変形したり振動したりすること等を含む。

【0778】

次に、図20-39(A)に示すように、搭載可動体32を演出位置から原点位置に移動する場合や、第1非搭載可動体M100を第1演出位置から第1原点位置に移動する場合、搭載可動体モータ202L、202RやM101といった駆動源を用いるため、演出制御用CPU120は、搭載可動体32や第1非搭載可動体M100の制御速度を、移動を開始したタイミングtb1からタイミングtb2までの第1期間は増加し、タイミングtb2からタイミングtb3までの期間は一定とし、タイミングtb3からタイミングtb4までの第2期間は減少させる。つまり、搭載可動体32や第1非搭載可動体M100は、移動を開始してから第1期間が経過するまで加速し、その後一定速度で移動し、停止位置手前の第2期間において減速して停止する。

20

【0779】

これに対し第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200を移動表示させる速さは、図20-39(B)に示すように、移動を開始したタイミングtb1から停止するタイミングtb4まで一定であり、移動表示を加速させる第1期間や減速させる第2期間は不要であるため、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の移動表示を第1非搭載可動体M100や搭載可動体32の移動よりもスムーズに行うことができる。

30

【0780】

次に、第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200の移動表示について、図20-40を用いて説明する。

【0781】

図20-40(A)～(C)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置まで移動表示させる動画を作成する場合、最低、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置に表示するための入力画像である第1フレームと、第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置に表示するための入力画像である第2フレームと、が必要になる。

40

【0782】

一方、図20-40(A')～(B')に示すように、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置まで移動表示させる動画を作成する場合、最低、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置に表示するための入力画像である第1フレームと、第2擬似可動体表示Z200を第1特定演出表示位置に表示するための入力画像である第2フレームと、が必要になる。

【0783】

図20-16にて説明したように、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示距離L2であり、第2擬似可動体表示Z200の第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示距離L3であり、移動表示距

50

離 L_2 は移動表示距離 L_3 よりも長い、第1擬似可動体表示 $Z100$ を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示するのに要する時間は約 100ms であるのに対し、第2擬似可動体表示 $Z200$ を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示するのに要する時間は約 800ms で異なっているため、第1擬似可動体表示 $Z100$ の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示の方が、第2擬似可動体表示 $Z200$ の第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示よりも速い。

【0784】

ここで、演出制御用CPU120が第1擬似可動体表示 $Z100$ を第1初期表示位置から第1演出表示位置まで移動表示するときに、図20-40(A)に示す第1フレーム、図20-40(C)に示す第2フレームの順に表示することも考えられるが、フレームレートの低くなり、ガタガタとした不自然な動きになってしまう。

10

【0785】

そこで、第1フレームと第2フレームの間に、第1擬似可動体表示 $Z100$ を第1中間表示位置に表示するための入力画像として図20-40(B)に示す1の補間フレームを挿入して動画のコマ数を増加してフレームレートを高め、第1擬似可動体表示 $Z100$ の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示を、表示フレーム毎に、第1初期表示位置、第1中間表示位置、及び第1演出表示位置の順に行うことで、自然で滑らかな移動表示を行うことができる。

【0786】

このように、第1擬似可動体表示 $Z100$ を第1初期表示位置から第1演出表示位置まで高速で移動表示するときでも、第1フレームと第2フレームの間に少なくとも1の補間フレームを挿入して自然で滑らかな移動表示を実現することで、第1擬似可動体表示 $Z100$ を、視認性を低下させることなく速く移動表示させることができる。

20

【0787】

一方、演出制御用CPU120が第2擬似可動体表示 $Z200$ を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示するときに、図20-40(A')に示す第1フレーム、図20-40(B')に示す第2フレームの順に表示することも考えられるが、フレームレートが低くなり、ガタガタとした不自然な動きになってしまう。

【0788】

そこで、第1フレームと第2フレームの間に、第2擬似可動体表示 $Z200$ を第1特定初期表示位置と第1特定演出表示位置との間の複数の第1中間表示位置に表示するための入力画像として、複数の補間フレーム(図示略)を挿入して動画のコマ数を増加してフレームレートを高めて自然で滑らかな移動表示を実現し、第2擬似可動体表示 $Z200$ の第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示を、表示フレーム毎に、第1特定初期表示位置、各第1中間表示位置、及び第1特定演出表示位置の順に行うことで、第2擬似可動体表示 $Z200$ を、視認性を低下させることなく第1擬似可動体表示 $Z100$ よりも遅い速度で移動表示させることができる。

30

【0789】

また、例えば、予告演出Bにおいて、第1擬似可動体表示 $Z100$ が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示されるパターンPB $Y-3$ や第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示されるPB $Y-4$ が実行されるときと、第2擬似可動体表示 $Z200$ が第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置または第2中間演出表示位置に移動表示されるパターンPB $Y-1$ 、PB $Y-2$ が実行されるときとで、大当たり状態に制御される割合(大当たり期待度)が異なることで、大当たり遊技状態に制御される割合が異なる第1擬似可動体表示 $Z100$ と第2擬似可動体表示 $Z200$ とを、移動表示の速さの違いにより遊技者に認識させることができる。

40

【0790】

また、第1擬似可動体表示 $Z100$ が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示されるパターンPB $Y-3$ や第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示されるPB $Y-4$ が実行されるときの方が、第2擬似可動体表示 $Z200$ が第2特定初期表示位

50

置から第2特定演出表示位置または第2中間演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-1、PBY-2が実行されるときよりも大当り状態に制御される割合（大当り期待度）が高いことで、第1擬似可動体表示Z100の移動表示に注目させることができる。

【0791】

また、特徴部241SGでは、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示して該第1演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図20-34（D）～（E）に示すように、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示して該第2演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行うようにしてもよい。

10

【0792】

また、図20-33（A）～（B）に示すように、画像表示装置5にて第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置から第2中間演出表示位置に移動表示して該第2中間演出表示位置に停止表示するときや、図20-33（D）～（E）に示すように、画像表示装置5にて第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置に移動表示して該第2特定演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行うようにしてもよい。

【0793】

また、予告演出Bにおいて第2擬似可動体表示Z200が第2特定初期表示位置から第2中間演出表示位置または第2特定演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示の方が、予告演出Aにおいて第2擬似可動体表示Z200が第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示よりも移動量が多いことが好ましい。このようにすることで、予告演出Bの方が予告演出Aよりも移動量が多いので、より現実的な態様にて移動表示させることができる。

20

【0794】

また、予告演出BのパターンPBY-3や決め演出の大当り報知後において第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示の方が、予告演出BのパターンPBY-4において第1擬似可動体表示Z100が第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示よりも移動量が多いことが好ましい。このようにすることで、下方に移動表示したときの方が上方に移動表示したときよりも反動動作表示が大きくなるので、より現実的な態様にて移動表示させることができる。

30

【0795】

（作用・効果）

以上説明したように、特徴部241SGにおけるパチンコ遊技機1にあっては、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出位置まで移動する方向と、搭載可動体32が原点位置から演出位置まで移動する方向と、は共通の下方向であり、第1擬似可動体表示Z100の単位時間TL2あたりの移動量L2は、搭載可動体32の単位時間TL2あたりの移動量L1Aよりも大きい。

40

この特徴によれば、第1擬似可動体表示Z100により搭載可動体32の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができることで、遊技者に驚きを与えることができる。

また、搭載可動体32では実現が困難な速さで移動表示することや、複数の速さで移動表示させたりすることが可能となるので、演出の多様化を図ることができる。

【0796】

尚、特徴部241SGでは、第1擬似可動体表示Z100の移動表示と搭載可動体32の移動の速さを比較した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1擬似可動体表示Z100の移動表示と第1非搭載可動体M100の移動との速さの比較であってもよいし、第2擬似可動体表示Z200の移動表示と第2非搭載可動体M200の移動との速さの比較であってもよい。つまり、擬似可動体表示の移動表示と可動体の移

50

動との速さの比較であれば、比較対象とする擬似可動体表示と可動体の種別は任意に変更してもよい。

【0797】

また、第1擬似可動体表示Z100は、第1原点位置から第1演出位置に移動したときに所定の移動量の反動動作が行われる第1非搭載可動体M100を模した表示であり、演出制御用CPU120は、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を第1原点位置に対応する第1初期表示位置と、第1演出位置に対応する第1演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能であり、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示して該第1演出表示位置に停止表示するとき、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行うものであり、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L12の方が、第1非搭載可動体M100が第1原点位置から第1演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L13よりも多い。

10

この特徴によれば、第1擬似可動体表示Z100により、第1非搭載可動体M100を搭載せずとも第1非搭載可動体M100と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第1非搭載可動体M100が第1演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【0798】

尚、特徴部241SGでは、第1擬似可動体表示Z100の反動動作表示と第1非搭載可動体M100の反動動作の移動量を比較した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2擬似可動体表示Z200の反動動作表示と第2非搭載可動体M200の反動動作の移動量の比較であってもよいし、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の反動動作表示と搭載可動体32の反動動作との比較であってもよい。つまり、擬似可動体表示の反動動作表示と可動体の反動動作との移動量の比較であれば、比較対象とする擬似可動体表示と可動体の種別を任意に変更してもよい。

20

【0799】

また、スーパーリーチβまたはスーパーリーチγの変動パターンに基づく図柄の可変表示期間において、搭載可動体32を用いた発展演出Aと第2擬似可動体表示Z200を用いた発展演出Bとが実行されるときの方が、発展演出Aが実行されずに発展演出Bが実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高い。

30

この特徴によれば、可動体演出である発展演出Aと擬似可動体表示演出である発展演出Bとが実行されることに遊技者を注目させることができる。

尚、搭載可動体32を用いた発展演出Aと第2擬似可動体表示Z200を用いた発展演出Bとが実行されるときの方が、発展演出Aが実行されずに発展演出Bが実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いとは、発展演出Aと発展演出Bとが実行されたときに100%の割合で大当り遊技状態に制御されるものを含む。

【0800】

また、可変表示結果が大当りになる可能性（期待度）を予告する予告演出Aと、強スーパーリーチ演出に発展することを報知する発展演出Bと、発展演出Bが実行される可能性を示唆する発展示唆演出と、を実行可能であり、予告演出Aにおいて、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示した後、該第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示してから非表示とし、発展演出Bにおいて、第2擬似可動体表示Z200を第1特定演出表示位置に表示した後、該第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置への移動表示を行うことなく非表示とし、発展演出Bを実行する前であって第1特定初期表示位置に表示している第2擬似可動体表示Z200を非表示とするときに、第1特定演出表示位置を含む表示領域にキャラクタ画像Z310を表示可能である。

40

この特徴によれば、予告演出Aでは、第2擬似可動体表示Z200が構造物としての可動体と同じように移動表示するので、遊技者に違和感を与えることなく有利状態に制御されるか否かに注目させることができる一方で発展示唆演出では、第2擬似可動体表示Z2

50

00が可動体と同じように移動表示することよりもキャラクタ画像Z310の表示を優先して第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置へ戻ることなく非表示とするため、発展演出Bの実行の示唆に遊技者を注目させることができる。

【0801】

また、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出と、強スーパーリーチ演出に発展して決め演出が実行されることを報知する発展演出Bと、を実行可能であり、発展演出Bにおいて第2擬似可動体表示Z200を移動表示する場合に、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示させた後、該第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示させることなく非表示とするとともに、発展演出Bの実行を示唆するリーチタイトル画像Z51の表示開始時の態様を、第1特定演出表示位置を含む表示領域に表示可能であり、決め演出において第1擬似可動体表示Z100を移動表示する場合に、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させた後、該第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示させてから非表示とする。

この特徴によれば、決め演出が実行される前は、第2擬似可動体表示Z200が構造物としての可動体と同じように移動表示することよりも示唆画像の表示を優先して第2表示位置から第1表示位置へ戻ることなく非表示とするため、決め演出の実行の示唆に遊技者を注目させることができる一方で、決め演出では、第1擬似可動体表示Z100が可動体と同じように移動表示するので、遊技者に違和感を与えることなく遊技者にとって有利な内容の報知に注目させることができる。

尚、特徴部241SGでは、発展演出B（特定演出）においては第2擬似可動体表示Z200を移動表示させ、決め演出（特別演出）においては第1擬似可動体表示Z100を移動表示させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定演出と特別演出とで共通の擬似可動体表示を移動させるようにしてもよい。

【0802】

また、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、第1初期表示位置、第1中間表示位置、及び第1演出表示位置の順に行い、第1初期表示位置、第1中間表示位置、及び第1演出表示位置を含む表示領域で、第1擬似可動体表示Z100の移動表示を強調する特定画像（例えば、ガラスがひび割れて複数のガラス破片を示す画像Z71Aが飛び散るエフェクト画像Z71）を表示可能である。

この特徴によれば、第1擬似可動体表示Z100を、視認性を低下させることなく速く移動表示させることができるとともに、移動表示を特定画像により強調することで移動表示を遊技者に好適に印象付けることができる。

【0803】

また、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、第1初期表示位置、第1中間表示位置、及び第1演出表示位置の順に行い、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示の方が、第2擬似可動体表示Z200の第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示よりも速く、予告演出Bにおいて、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-3や第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示されるPBY-4が実行されるときと、第2擬似可動体表示Z200が第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置または第2中間演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-1、PBY-2が実行されるときとで、大当り状態に制御される割合（大当り期待度）が異なる。

この特徴によれば、第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200のいずれが移動表示されるかに遊技者を注目させることができるとともに、大当り遊技状態に制御される割合が異なる第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200とを、移動表示の速さの違いにより遊技者に認識させることができる。

尚、予告演出Bにおいて、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-3や第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-4が実行されるときと、第2擬似可動体表示Z200が第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置または第2中間演出表示位置が実行されるときとで、大当たり状態に制御される割合（大当たり期待度）が異なるとは、予告演出BにおいてパターンPBY-3またはパターンPBY-4が実行されるときに大当たり状態に制御される割合が100%で、パターンPBY-1またはパターンPBY-2が実行されるときに大当たり遊技状態に制御される割合が0%の場合や、予告演出BにおいてパターンPBY-1またはパターンPBY-2が実行されるときに大当たり状態に制御される割合が100%で、パターンPBY-3またはパターンPBY-4が実行されるときに大当たり遊技状態に制御される割合が0%の場合を含む。

10

【0804】

また、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200を、演出表示部Z100A、Z200Aだけでなく機構表示部Z100B、Z200B等を有する表示画像とすることで、駆動機構により動作する可動体をより現実的に表現して可動体演出と同様の可動体表示演出を実現可能とする一方で、移動表示に関しては、可動体の移動と同様の態様で移動表示させるだけでなく、可動体では機構が複雑になったりコストが高んだりするなどの事由により実現が困難な態様の移動表示を可能とすることで、演出の興趣を好適に向上させることができる。

【0805】

20

また、特徴部241SGでは、可動体では実現が困難な態様の移動表示として、高速移動、デフォルメ表示、及び演出表示位置から初期表示位置への復帰表示をせずに消去する（非表示とする）こと等を例示したが、擬似可動体表示の表示態様については現実的に表現しつつ、移動表示に関しては非現実的に表示することで、意外性のある演出を提供することができる。

【0806】

特に、演出表示位置に移動表示させた擬似可動体表示を所望のタイミングで非表示としたり表示したりすることができるので、例えば、演出位置に移動した構造物としての可動体を原点位置に戻す際に、他の演出画像が隠れたりするなどして視認性が低下すること等を回避し、次の演出を即座に開始することが可能となるなど、演出設計の自由度が高まるといった効果を奏する。

30

【0807】

また、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L12の方が、第1非搭載可動体M100が第1原点位置から第1演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L13よりも多いことで、第1擬似可動体表示Z100により、第1非搭載可動体M100を搭載せずとも第1非搭載可動体M100と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第1非搭載可動体M100が第1演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

40

【0808】

また、第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示距離L2の方が、原点位置から演出位置までの移動距離L1よりも長いことで、第1擬似可動体表示Z100の方が搭載可動体32よりも移動速度が速く、かつ、移動距離が長いため、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【0809】

また、擬似可動体表示は、演出表示部Z100A、Z200Aと機構表示部Z100B、Z200Bとを含み、擬似可動体表示の移動表示において、機構表示部Z100B、Z200Bの方が演出表示部Z100A、Z200Aよりも先に第1演出表示位置に到達することで、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

50

【0810】

また、第1擬似可動体表示Z100の単位時間TL2あたりの移動量L2は、搭載可動体32の単位時間TL2あたりの移動量L1Aよりも大きいことで、第1擬似可動体表示Z100をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【0811】

また、搭載可動体32の原点位置と演出位置との間での移動期間として、速さが増加する第1期間と、速さが減少する第2期間とを含み、擬似可動体表示の移動表示期間は、第1期間と第2期間とを含まないことで、擬似可動体表示の移動表示を可動体の移動よりもスムーズに行うことができる。

【0812】

また、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100を第1演出位置に移動表示した後、搭載可動体LED208の発光と発光表示部Z108Aの発光表示とをほぼ同じ周期で実行することで、第1演出表示位置に移動表示した第1擬似可動体表示Z100に遊技者を注目させることができる。

【0813】

また、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100を移動表示させているときは発光表示部Z108Aを発光表示しないことで、移動表示中の不完全な第1擬似可動体表示Z100を目立たせないことで、演出効果の低下を抑制することができる。

【0814】

また、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100を第1演出位置に移動表示した後、搭載可動体LED208の発光と発光表示部Z108Aの発光表示とをほぼ同じ周期で実行することで、第1擬似可動体表示Z100をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【0815】

また、演出制御用CPU120は、第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置から第2中間演出表示位置や第2特定演出表示位置に移動表示可能であり、予告演出Aにて第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示する下方向と、予告演出Bにて第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置に移動表示する右方向とは異なることで、一の擬似可動体表示を複数の表示位置から移動表示させることができるため、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

【0816】

また、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させた後、第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示する方向とは異なる方向に移動表示可能であることで、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

【0817】

(変形例1)

次に、特徴部241SGの変形例1について、図20-41に基づいて説明する。図20-41は、(A)～(D)は特徴部241SGの変形例1を示す図である。

【0818】

前記特徴部241SGでは、図20-25にて説明したように、予告演出Aにおいては、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示した後、第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示してから消去し、その後、発展演出Aとして搭載可動体32が原点位置から演出位置に移動する形態を例示した。

【0819】

ここで、図20-41(D)に示すように、搭載可動体32の移動可能範囲と第2擬似可動体表示Z200の移動可能範囲の一部が重複する、つまり、演出位置に移動した搭載可動体32と、第1特定演出表示位置に移動表示した第2擬似可動体表示Z200と、が

10

20

30

40

50

重複する場合において、演出制御用CPU120が、搭載可動体32の演出位置への移動と第2擬似可動体表示Z200の第1特定演出表示位置への移動表示とを共通の期間に実行すると、第2擬似可動体表示Z200の前面側に搭載可動体32が重複して第2擬似可動体表示Z200の視認が困難となることで、第2擬似可動体表示Z200が構造物ではなく表示体であることが判りやすくなってしまい、演出の興趣が低下してしまう。

【0820】

このような場合、図20-41(A)に示すように、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置に表示し、第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示した後(図20-41(B)参照)、第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示させることなく消去することで(図20-41(C)参照)、図20-41(D)に示すように、発展演出Aとして原点位置から演出位置に移動した搭載可動体32が第2擬似可動体表示Z200に重複することを回避するようにしてもよい。

【0821】

(変形例2)

次に、特徴部241SGの変形例2について、図20-42に基づいて説明する。図20-42は、(A)～(H)は特徴部241SGの変形例2を示す図である。

【0822】

前記特徴部241SGでは、搭載可動体32が原点位置から演出位置へ移動する方向と、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置へ移動表示する方向と、が共通の方向(下方向)である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変形例2としての搭載可動体401が第1位置と該第1位置よりも下方の第2位置との間で移動する方向と、変形例2としての擬似可動体表示Z402が第1表示位置と該第1表示位置よりも上方の第2表示位置との間で移動表示する方向と、が共通の方向(例えば、上下方向)である場合において、擬似可動体表示Z402の第1表示位置から第2表示位置への移動表示の方が、搭載可動体401の第1位置から第2位置への移動よりも速ければよい。

【0823】

また、搭載可動体401が第1位置から第2位置へ移動する方向(下方向)と、擬似可動体表示Z402が第1初期表示位置から第1演出表示位置へ移動表示する方向(上方向)と、が異なる方向であってもよい。

【0824】

また、前記特徴部241SGでは、搭載可動体32の移動と、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の移動表示と、を共通の期間に実行することがないが、本発明はこれに限定されるものではなく、本変形例2のように、搭載可動体401の移動と擬似可動体表示Z402の移動表示とを共通の期間に実行することで、搭載可動体401と擬似可動体表示Z402とを用いた演出を実行可能としてもよい。

【0825】

具体的に説明すると、図20-42に示すように、変形例2としての搭載可動体401は、「合」の文字が表示された構造物であり、画像表示装置5の表示領域上部の第1位置と該第1位置よりも下方の第2位置との間で移動可能であり、変形例2としての搭載可動体501L、501Rは、画像表示装置5の表示領域左右側の第1所定位置と該第1所定位置よりも中央寄りの第2所定位置との間で移動可能であり、変形例2としての擬似可動体表示Z402は、「体」の文字を表示可能であり、画像表示装置5の表示領域下部の第1表示位置と該第1表示位置よりも上方の第2表示位置との間で移動表示可能とされている。尚、搭載可動体401と搭載可動体501L、501Rの詳細な駆動機構の図示や説明は省略する。

【0826】

例えば、演出制御用CPU120は、前述した予告演出A、Bや発展演出A、Bなどにおいて搭載可動体401、501L、501Rと擬似可動体表示Z402とを用いた演出を実行する場合、まず、図20-42(A)に示すように、搭載可動体401及び搭載可

10

20

30

40

50

動体 501L, 501R を第1位置に待機させている状態で、図20-42(B)に示すように、擬似可動体表示 Z402 を第1表示位置に表示した後、図20-42(C)に示すように、擬似可動体表示 Z402 を第1表示位置から第2表示位置に移動表示する。

【0827】

次いで、図20-42(D)に示すように、搭載可動体 401 を第1位置から第2位置に向けて移動させる。そして、搭載可動体 401 が第2表示位置に表示している擬似可動体表示 Z402 に近接する位置まで移動したとき、擬似可動体表示 Z402 を第1表示位置に向けて移動表示させる。このとき、擬似可動体表示 Z402 に搭載可動体 401 が重複しないように移動表示させることが好ましい。

【0828】

次いで、図20-42(E)に示すように、搭載可動体 401 が第2位置に移動し、かつ、擬似可動体表示 Z402 が第1表示位置に移動表示したときに搭載可動体 401 が擬似可動体表示 Z402 に最も近接して、「合体」の文字を認識可能な擬似合体状態となる。そして、図20-42(F)に示すように、搭載可動体 401 と擬似可動体表示 Z402 との擬似合体状態を維持し、搭載可動体 401 を上方に移動させるとともに擬似可動体表示 Z402 を上方に移動表示させ、さらに、搭載可動体 501L, 501R を第2所定位置に移動させることで、擬似合体が成功したことにより演出が発展すること等を報知する。

【0829】

その後、図20-42(G)に示すように、搭載可動体 401 及び搭載可動体 501L, 501R を第1位置や第1所定位置まで移動させるとともに、擬似可動体表示 Z402 を第1表示位置とは異なる第1特定表示位置（例えば、左右側の位置など）に画像を分割した態様にて移動表示させた後、画面左右にフレームアウトさせたり、フェードアウトさせる態様にて消去する。

【0830】

一方、擬似合体が成功せず演出が発展しないこと等を報知することが決定されている場合は、図20-42(D)に示すように、搭載可動体 401 の下方への移動と擬似可動体表示 Z402 の下方への移動表示を行う途中で、搭載可動体 401 の下方への移動を減速しながら停止させて、擬似可動体表示 Z402 を上部が破壊される態様にて表示することで、擬似合体が成功せず演出が発展しないこと等を報知する。このように、擬似可動体表示 Z402 では構造物としての可動体では実現が困難な態様の演出を容易に実現することができる。

【0831】

(変形例3)

次に、特徴部 241SG の変形例3について、図20-43に基づいて説明する。図20-43は、(A)～(C)は特徴部 241SG の変形例3を示す図である。

【0832】

前記特徴部 241SG では、演出制御用 CPU 120 は、第1擬似可動体表示 Z100 や第2擬似可動体表示 Z200 を第1表示位置と第2表示位置との間で移動表示可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上下方向または左右方向といった一方向に往復移動表示が可能なものに限定されるものではなく、例えば、演出制御用 CPU 120 は、図20-43(A)(B)に示すように、第1擬似可動体表示 Z100 を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させた後、図20-43(C)に示すように、第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示する方向とは異なる方向に移動表示可能としてもよい。

【0833】

図20-43(C)に示すように、第1演出表示位置において、演出表示部 Z200A のみを左右方向を向く回転軸周りに縦回転表示させるなど、一方向に向けた直線移動表示とは異なる回転移動表示や、一方向とは異なる他方向（例えば、奥行き方向）に向けて移動する態様にて移動表示するなど、種々な態様の移動表示を実行可能とすることが好まし

10

20

30

40

50

い。このようにすることで、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

【0834】

以上、本発明の実施の形態における特徴部241SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0835】

(変形および応用に関する説明)

前記特徴部241SGでは、パチンコ遊技機1に搭載された可動体として搭載可動体32を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、搭載可動体32以外の複数の可動体がパチンコ遊技機1に搭載されていてもよい。また、遊技盤2に設けられた盤側可動体に限らず、遊技機用枠3や該遊技機用枠3を開閉可能な開閉扉に設けられた枠側可動体であってもよく、枠側可動体を模した擬似可動体表示を移動表示可能としてもよい。また、盤側可動体として、遊技に関連して設けられる可変入賞装置などを模した擬似可動体表示を表示可能としてもよい。

【0836】

また、前記特徴部241SGでは、パチンコ遊技機1に搭載予定とされたが非搭載となった可動体として、第1非搭載可動体M100と第2非搭載可動体M200を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1非搭載可動体M100と第2非搭載可動体M200以外の可動体がパチンコ遊技機1に搭載予定とされたが非搭載となってもよい。

【0837】

また、前記特徴部241SGでは、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200を消去するときに、漸次フェードアウトさせる態様にて非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、消去されたことを強調するエフェクト画像を表示するようにしてもよいし、これら以外の方法により消去するようにしてもよい。

【0838】

また、前記特徴部241SGでは、搭載可動体32の原点位置から演出位置への移動距離L1は、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示距離L2よりも短く、かつ、搭載可動体32が移動するときと第1擬似可動体表示Z100を移動表示するときとで、ガラスがひび割れてガラスの破片が飛び散る共通のエフェクト画像Z71を表示し、共通の効果音を出力する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、搭載可動体32の原点位置から演出位置への移動距離L1を、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示距離L2よりも長く、かつ、搭載可動体32が移動するときと第1擬似可動体表示Z100を移動表示するときとで態様が異なるエフェクト画像を表示するとともに異なる効果音を出力するようにしてもよい。このようにすることで、擬似可動体表示の移動表示を利用して、搭載可動体32の移動を際立たせることができる。

【0839】

また、前記特徴部241SGでは、スーパーリーチの可変表示期間において、搭載可動体32の移動は、発展演出Aと決め演出の最大2回実行可能であり、第1擬似可動体表示Z100の移動表示は、予告演出Bと決め演出の最大2回実行可能であり、第2擬似可動体表示Z200の移動表示は、予告演出A、予告演出B、発展示唆演出、発展演出Bの最大4回実行可能である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体の移動や擬似可動体表示の移動表示の実行回数は上記回数以外の回数実行するようにしてもよい。

【0840】

さらに、可動体を一の可変表示期間に第1回数の移動を可能とした場合、擬似可動体表示を一の可変表示期間に第1回数よりも多い第2回数の移動を可能とすることが好ましい。このようにすることで、可動体演出の実行機会を増加し過ぎて大当たり期待度を下げてし

10

20

30

40

50

まうことがないようにする代わりに、擬似可動体表示の実行機会を増加することで、演出が少なくなつて興味が低下することを防止できる。

【0841】

また、上記複数の演出以外、例えば、大当たり確定報知後の再抽選における図柄昇格時や大当たり中演出などにおいて擬似可動体表示の移動表示を行うようにしてもよく、その際に移動表示される擬似可動体表示は、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200とは異なる擬似可動体表示としてもよい。

【0842】

また、有利状態に制御されることを示唆する特別示唆演出として予告演出Aを適用し、遊技者にとって有利な内容を報知する報知演出として発展演出Bを適用し、報知演出が実行されることを示唆する所定演出として発展示唆演出を適用し、有利状態に制御されることを報知する特別演出として決め演出を適用し、特別演出が実行される前に前記特別演出が実行されることを示唆する特定演出として予告演出Bを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の各種演出を適用可能である。また、これら各種演出は一のスーパーリーチの可変表示期間にて実行可能であったが、複数の可変表示期間に跨って実行可能な演出であってもよい。

【0843】

また、遊技者にとって有利な内容とは、パチンコ遊技機1においては、擬似連、大当たり、小当たり、リーチ、保留連、チャンスアップ演出、先読予告演出、時短付きはずれ、後述する天井時短制御等、可変表示結果や制御や演出が含まれてもよい。また、スロットマシンにおいては、チャンスゾーン(CZ)当選、アシストタイム(AT)当選、リプレイタイム(RT)当選、ボーナス当選等が含まれてもよい。

【0844】

また、前記特徴部241SGにおいて、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の表示を開始するときに、遊技盤2や遊技機用枠3に設けられた遊技効果ランプ9などの輝度を低下させたり消灯することで、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の表示を目立たせる一方で、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の表示を消去するときには、遊技盤2や遊技機用枠3に設けられた遊技効果ランプ9などの輝度を高めたり点灯させることで、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200に対する遊技者の意識をそらすことができる。

【0845】

また、前記特徴部241SGにおいて、遊技盤2や遊技機用枠3に設けられた遊技効果ランプ9等の光量調整を遊技者の操作にて可能とする一方で、第1擬似可動体表示Z100の発光表示部Z108Aや第2擬似可動体表示Z200の発光表示部Z208A～Z208Eの光量調整を遊技者の操作にて不可能とすることが好ましい。このようにすることで、擬似可動体表示の見栄えが損なわれたり目立たなくなったりすることを抑制できる。

【0846】

また、前記特徴部241SGでは、発展示唆演出において、第1特定初期表示位置に表示している第2擬似可動体表示Z200を非表示とするときに、第1特定演出表示位置を含む表示領域に報知関連画像としてキャラクタ画像Z310を優先して表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、報知関連画像は、報知演出(例えば、発展演出B)に関連する画像であればキャラクタ画像以外の画像(例えば、煙、霧、波などを模した画像など)を用いてもよい。

【0847】

また、前記特徴部241SGでは、発展演出Bにおいて、決め演出の実行を示唆する示唆画像として、リーチタイトル画像Z51を表示開始時の態様にて表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、示唆画像は決め演出の実行を示唆するものであれば、リーチタイトル画像以外の画像(例えば、強スーパーリーチ演出や決め演出にて出現するキャラクタ画像など)を用いてもよい。

【0848】

また、前記特徴部 241SG では、第 1 擬似可動体表示 Z100 と第 2 擬似可動体表示 Z200 とは別個の期間に表示可能とされた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の擬似可動体表示を共通の期間に移動表示させてもよい。このようにする場合、例えば、第 1 擬似可動体表示 Z100 の移動表示可能範囲と第 2 擬似可動体表示 Z200 の移動表示可能範囲とが重複し、該重複領域にて第 1 擬似可動体表示 Z100 と第 2 擬似可動体表示 Z200 とを表示する場合、第 1 擬似可動体表示 Z100 と第 2 擬似可動体表示 Z200 とのうち一方を他方よりも手前側の表示レイヤーに表示することで、互いの前後位置関係などを意識させることができるため、より現実的な演出を実現できる。

【0849】

また、前記特徴部 241SG では、第 1 擬似可動体表示 Z100 や第 2 擬似可動体表示 Z200 の機構表示部 Z100B、Z200B が画像表示装置 5 の表示領域の縁部で切れて表示されることを考慮して、画像表示装置 5 の表示領域において擬似可動体表示の機構表示部の表示が開始される部分を覆い隠すように、搭載可動体やセンター飾り枠等を配置してもよいし、搭載可動体を移動させて擬似可動体表示の機構表示部の表示が開始される部分を視認困難としてもよい。

【0850】

また、前記特徴部 241SG では、可変表示の表示結果として「時短付きはずれ」が含まれる形態を例示したが、CPU103 は、所定条件（例えば、ステップ S6 の初期化処理において RAM102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を行うこと、大当たり遊技状態に制御すること、表示結果を時短付きはずれとすることのうちいずれか）が成立したときから可変表示が規定回数（例えば、900 回など）行われたことに基づいて、大当たり遊技状態を介さずに時短状態に制御する天井時短制御を実行可能としてもよい。尚、規定回数の内部カウンタは前記所定条件の成立でリセットされ、また、天井時短制御による時短状態の時短回数（例えば、900 回）は、通常の時短状態の時短回数（例えば、100 回）とは異なってもよい。

【0851】

上記のような天井時短制御が実行され、上記所定条件が成立せずに可変表示の実行回数が上記規定回数に到達したときに、演出制御用 CPU120 は、第 1 擬似可動体表示 Z100 や第 2 擬似可動体表示 Z200 といった擬似可動体表示の移動表示を実行可能としてもよい。このように、大当たりの報知、時短付きはずれの報知、天井時短制御の報知など各報知において擬似可動体表示の移動表示を実行可能としてもよく、各報知において擬似可動体表示の種別や移動表示の態様などを異ならせてもよい。

【0852】

また、前記特徴部 241SG では、大当たりの報知として第 1 擬似可動体表示 Z100 を移動表示させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が小当たりや時短付きはずれとなる場合や、上記した天井時短制御が実行される場合は、第 1 擬似可動体表示 Z100 や第 2 擬似可動体表示 Z200 の移動表示により、小当たりや時短付きはずれの報知や天井時短制御の実行条件が成立したことの報知を行う一方で、可変表示結果が大当たりとなる場合は、搭載可動体 32 の移動により大当たりの報知を行うようにしてもよい。

【0853】

また、可変表示の表示結果が小当たりや時短付きはずれとなる場合と、可変表示の表示結果が大当たりとなる場合とで、共通の種別の擬似可動体表示を用いて報知するが、移動表示の態様が異なるようにしてもよい。また、可変表示の表示結果が小当たりや時短付きはずれとなる場合と、可変表示の表示結果が大当たりとなる場合とで、擬似可動体表示を用いて報知するが、擬似可動体表示の種類が異なるようにしてもよい。

【0854】

また、前記特徴部 241SG では、パチンコ遊技機として、大当たり遊技終了後に確変状態に制御可能な所謂 1 種のパチンコ遊技機を適用した形態を例示したが、本発明はこれに

10

20

30

40

50

限定されるものではなく、大当り遊技終了後の時短状態において小当りを契機としてV入賞が発生することにより大当り遊技状態に制御可能な所謂1種2種の遊技機であってもよく、遊技性は種々に変更可能である。

【0855】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機1などを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

10

【0856】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【0857】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

20

【0858】

本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【符号の説明】

【0859】

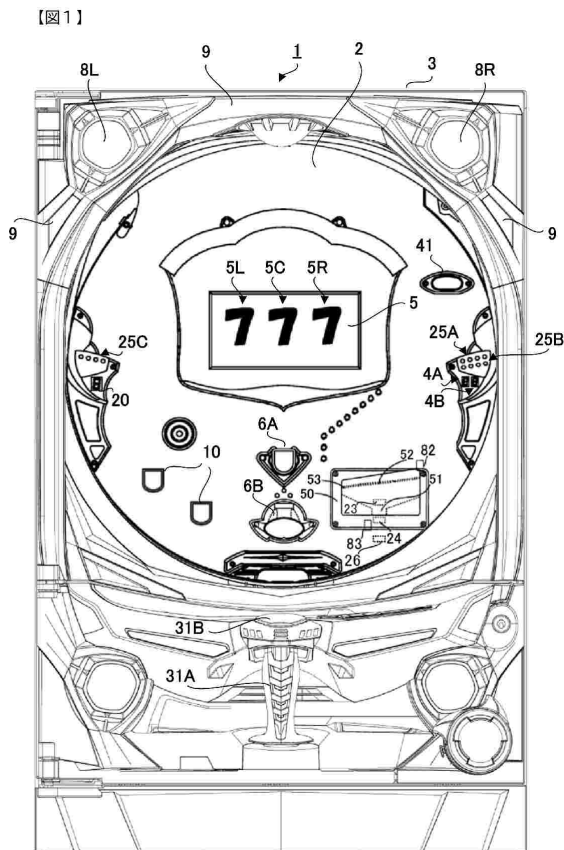
- 1 … パチンコ遊技機
- 4 A … 第1特別図柄表示装置
- 4 B … 第2特別図柄表示装置
- 5 … 画像表示装置
- 1 1 … 主基板
- 1 2 … 演出制御基板
- 5 0 … 特別可変入賞球装置
- 5 1 … V入賞領域
- 1 0 0 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1、1 2 1 … ROM
- 1 0 2、1 2 2 … RAM
- 1 0 3 … CPU
- 1 2 0 … 演出制御用CPU

30

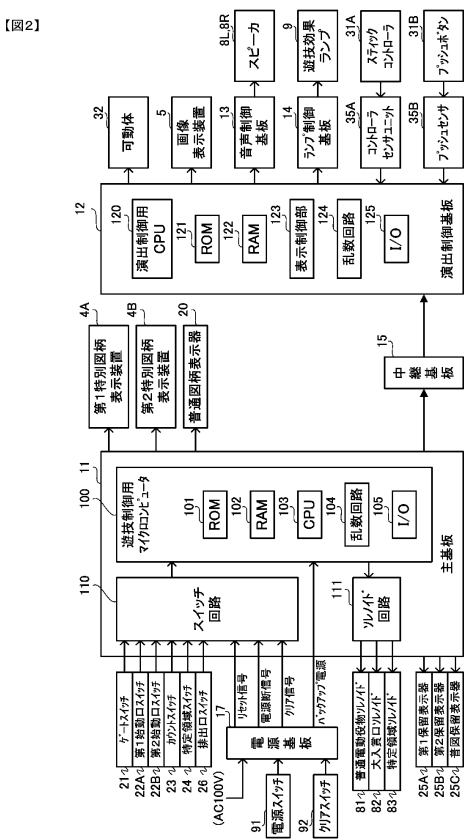
40

50

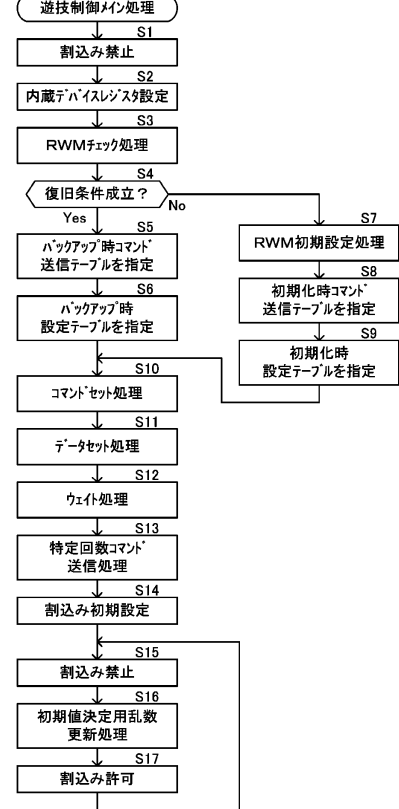
【図面】
【図 1】



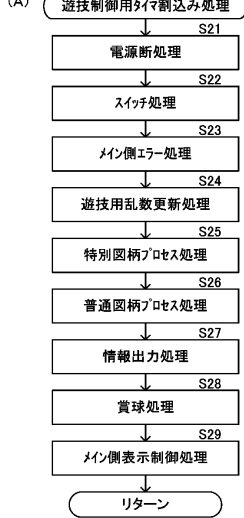
【図 2】



【図 3】
【図 3】



【図 4】
【図 4】

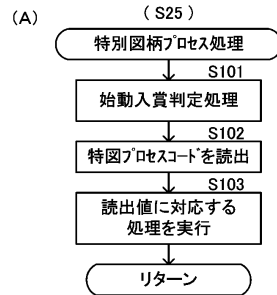


(B)

乱数	範囲	用途
MR1	0～65535	特別図柄判定用
MR2	0～99	当り図柄選択用
MR3	0～99	MR2初期値決定用
MR4	0～238	変動パターン種別選択用
MR5	0～250	変動パターン決定用
MR6	0～198	普通図柄当り判定用
MR7	0～198	MR6初期値決定用

【図 5】

【図5】



(B)

特図プロセスコード	実行する処理
00	特別図柄通常処理
01	特別図柄変動処理
02	特別図柄停止処理
03	小当り開放前処理
04	小当り開放中処理
05	小当り開放後処理
06	小当り排出球待機処理
07	小当り終了処理
08	大入賞口開放前処理
09	大入賞口開放中処理
0A	大入賞口開放後処理
0B	大当り終了処理

【図 6】

【図6】

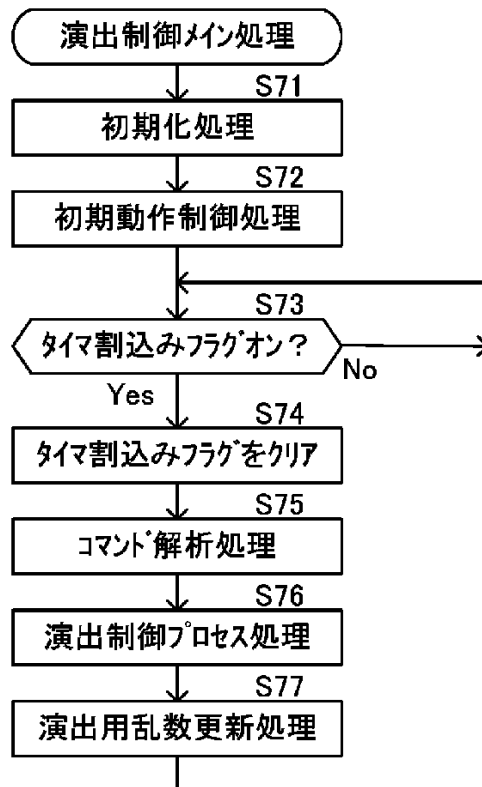
始動口入賞指定値	MR1判定値	特図表示結果
1	20001～20285 確率:1/230	大当り
	21001～21285 確率:1/230	小当り
	22001～22200 確率:1/327	時短
	上記数値以外	ハズレ
2	20001～20285 確率:1/230	大当り
	21001～21282 確率:1/7.91	小当り
	22001～22655 確率:1/100	時短
	上記数値以外	ハズレ

10

20

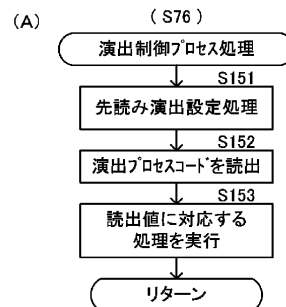
【図 7】

【図 7】



【図 8】

【図8】



(B)

演出プロセスコード	実行する処理
00	変動パターンコマンド待ち処理
01	演出図柄変動開始処理
02	演出図柄変動中処理
03	演出図柄変動停止処理
04	小当り表示処理
05	小当り開放中処理
06	小当り終了演出処理
07	大当り表示処理
08	ラウンド中処理
09	ラウンド後処理
0A	大当り終了演出処理

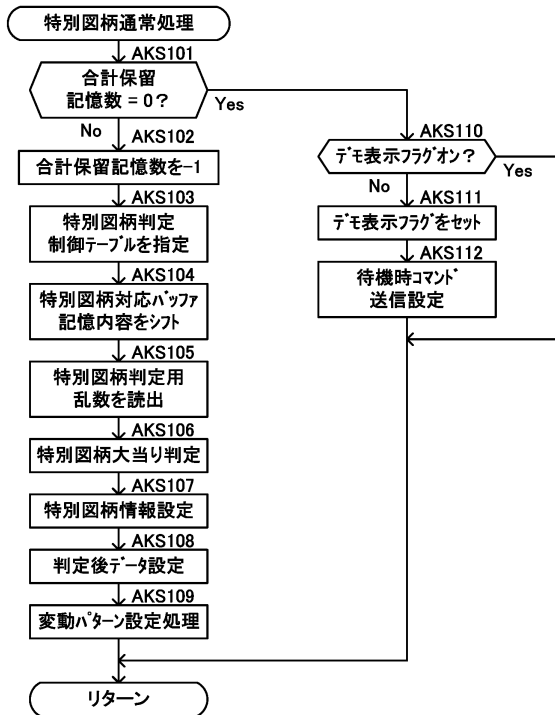
30

40

50

【図 9 - 1】

【図9-1】



【図 9 - 2】

【図9-2】

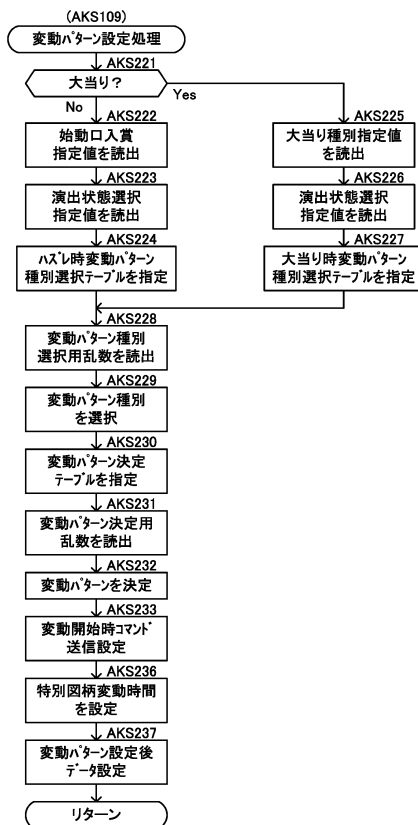
大当たり種別決定例

AKD01

始動口入賞指定値	高ベース制御					
	なし 確率制御				あり	
	なし		あり		大当たり種別	決定割合
1	大当たり種別	決定割合	大当たり種別	決定割合	大当たり種別	決定割合
	NA01	11/200	NA02	11/200	NA08	11/200
	NA02	44/200	NA02	44/200	NA08	44/200
	NA03	11/200	NA04	11/200	NA08	11/200
	NA04	34/200	NA04	34/200	NA08	34/200
	KA01	12/200	KA02	12/200	KA11	12/200
	KA02	7/200	KA02	7/200	KA11	7/200
	KA03	12/200	KA04	12/200	KA11	12/200
	KA04	19/200	KA04	19/200	KA11	19/200
	KA05	15/200	KA05	15/200	KA15	15/200
2	KA06	35/200	KA06	35/200	KA15	35/200
	NA05	2/200	NA05	2/200	NA09	2/200
	NA05	2/200	NA05	2/200	NA09	2/200
	NA06	2/200	NA06	2/200	NA10	2/200
	NA06	2/200	NA06	2/200	NA10	2/200
	NA07	1/200	NA07	1/200	NA11	1/200
	NA07	1/200	NA07	1/200	NA11	1/200
	NA07	2/200	NA07	2/200	NA11	2/200
	KA07	62/200	KA07	62/200	KA12	62/200
	KA08	50/200	KA08	50/200	KA13	50/200
	KA09	62/200	KA09	62/200	KA14	62/200
	KA10	14/200	KA10	14/200	KA15	14/200

【図 9 - 3】

【図9-3】



【図 9 - 4】

【図9-4】

ハズレ変動パターン

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	20000	通常時短縮なし→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	14000	通常時第1短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3500	通常時第2短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	3500	通常時第3短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA1-5	20320	通常時第1カセ→非リーチ(ハズレ)
PA1-6	67500	通常時第2カセ→非リーチ(ハズレ)
PB1-1	10000	時短中短縮なし→非リーチ(ハズレ)
PB1-2	3500	時短中第1短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PB1-3	500	時短中第2短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PB1-4	500	時短中第1カセ→非リーチ(ハズレ)
PB1-5	2000	時短中第2カセ→非リーチ(ハズレ)
PB1-6	9000	時短中第1最終→非リーチ(ハズレ)
PB1-7	12500	時短中第2最終→非リーチ(ハズレ)
PB1-8	12500	時短中第3最終→非リーチ(ハズレ)
PB1-9	29900	時短中第4最終→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	45000	ノーマルリーチNOA(ハズレ)
PA2-2	53000	ノーマルリーチNOB(ハズレ)
PA2-3	36000	ノーマルリーチNOC(ハズレ)
PA2-4	82200	スーパーリーチSPA(ハズレ)
PA2-5	95900	スーパーリーチSPB(ハズレ)
PA2-6	149000	スーパーリーチSPC(ハズレ)
PA2-7	169000	スーパーリーチSPD(ハズレ)
PB2-1	3500	高速リーチSRA(ハズレ)
PB2-2	16500	スーパーリーチSPE(ハズレ)
PB2-3	35500	スーパーリーチSPF(ハズレ)

10

20

30

40

50

【図 9 - 5】

【図9-5】

大当り変動パターン

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA3-1	71650	ノーマルリーチNOA(大当り)
PA3-2	66200	ノーマルリーチNOB(大当り)
PA3-3	46000	ノーマルリーチNOC(大当り)
PA3-4	158500	スーパーリーチSPA1(大当り)
PA3-5	158500	スーパーリーチSPA2(大当り)
PA3-6	157900	スーパーリーチSPA3(大当り)
PA3-7	135200	スーパーリーチSPA4(大当り)
PA3-8	86000	スーパーリーチSPB(大当り)
PA3-9	78400	スーパーリーチSPC(大当り)
PA3-10	87400	スーパーリーチSPD(大当り)
PB3-1	2500	高速SGA(大当り)
PB3-2	4500	高速リーチSRA(大当り)
PB3-3	11500	スーパーリーチSPE(大当り)
PB3-4	30500	スーパーリーチSPF(大当り)
PB3-5	49500	スーパーリーチSPG1(大当り)
PB3-6	15500	スーパーリーチSPG2(大当り)
PB3-7	34500	スーパーリーチSPG3(大当り)
PB3-8	53500	スーパーリーチSPG4(大当り)
PB3-9	11500	スーパーリーチSPH1(大当り)
PB3-10	30500	スーパーリーチSPH2(大当り)
PB3-11	49500	スーパーリーチSPH3(大当り)

【図 9 - 6】

【図9-6】

(A) ハズレ時参照テーブル AKA01

演出状態 選択指定値	参照テーブル
00	TS01
06	TS02
07	TS03
08	TS04
09	TS05
0A	TS06
0B	TS07
0C	TS08
0D	TS09
0E	TS02

(B)

TS01

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1	0	0	TA10
	1	0	TA11
	2	0	TA12
	3	0	TA13
2	0	0~3	TA20
	1~4	0~3	TA21

(C)

TS02

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1	0~3	0	TB10
2	0~4	0	TB20
	0~4	1~3	TB21

(D)

TS03

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1	0~3	0	TB10
2	0~4	0	TB22
	0~4	1~3	TB23

(E)

TS04

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1	0~3	0	TB10
2	0~4	0	TB24
	0~4	1~3	TB25

【図 9 - 7】

【図9-7】

(A)

TS05

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1,2	0~4	0~4	TB11

(B)

TS06

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1	0~3	0	TB12
2	0~4	0	TB26
	0~4	1~3	TB27

(C)

TS07

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1,2	0~4	0~4	TB13

(D)

TS08

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1,2	0~4	0~4	TB14

(E)

TS09

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1,2	0~4	0~4	TB15

【図 9 - 8】

【図9-8】

大当り時参照テーブル

TS21

演出状態 選択指定値	大当り種別	選択テーブル
00	NA01,NA02,NA05, KA01,KA02,KA07	TA30
	NA03,NA04,NA06, KA03,KA04,KA05, KA08	TA31
	NA07, KA06,KA09,KA10	TA32
06,0E	NA08~NA11, KA11~KA15	TB30
07	NA08,NA09, KA11,KA12	TB31
	NA10,KA13	TB32
	NA11,KA14	TB33
	KA15	TB34
08	NA08,NA09, KA11,KA12	TB35
	NA10,KA13	TB36
	NA11,KA14	TB37
	KA15	TB38
09,0B, 0C,0D	NA08~NA11, KA11~KA14	TB40
	KA15	TB41
0A	NA08,NA09, KA11,KA12	TB42
	NA10,KA13	TB43
	NA11,KA14	TB44
	KA15	TB45

10

20

30

40

50

【図 9 - 9】

【図9-9】

(A) TA10	
変動パターン種別	選択割合
CA1-1	204/239
CA1-5	24/239
CA2-1	6/239
CA2-2	4/239
CA2-3	1/239

(B) TA11	
変動パターン種別	選択割合
CA1-2	204/239
CA1-5	24/239
CA2-1	6/239
CA2-2	4/239
CA2-3	1/239

(C) TA12	
変動パターン種別	選択割合
CA1-3	204/239
CA1-5	24/239
CA2-1	6/239
CA2-2	4/239
CA2-3	1/239

(D) TA13	
変動パターン種別	選択割合
CA1-4	204/239
CA1-5	24/239
CA2-1	6/239
CA2-2	4/239
CA2-3	1/239

【図 9 - 10】

【図9-10】

(E) TA20	
変動パターン種別	選択割合
CA1-1	239/239

(F) TA21	
変動パターン種別	選択割合
CA1-3	239/239

(A) TB10	
変動パターン種別	選択割合
CB1-1	239/239

(B) TB11	
変動パターン種別	選択割合
CB1-5	239/239

(C) TB12	
変動パターン種別	選択割合
CB1-1	239/239

(D) TB13	
変動パターン種別	選択割合
CB1-7	239/239

(E) TB14	
変動パターン種別	選択割合
CB1-8	239/239

(F) TB15	
変動パターン種別	選択割合
CB1-9	239/239

(G) TB20	
変動パターン種別	選択割合
CB1-2	239/239

(H) TB21	
変動パターン種別	選択割合
CB1-3	239/239

(I) TB22	
変動パターン種別	選択割合
CB1-2	204/239
CB1-4	24/239
CB2-1	11/239

(J) TB23	
変動パターン種別	選択割合
CB1-3	204/239
CB1-4	24/239
CB2-1	11/239

(K) TB24	
変動パターン種別	選択割合
CB1-2	204/239
CB1-4	24/239
CB2-1	11/239

(L) TB25	
変動パターン種別	選択割合
CB1-3	204/239
CB1-4	24/239
CB2-1	11/239

(M) TB26	
変動パターン種別	選択割合
CB1-2	215/239
CB1-6	13/239
CB2-2	11/239

(N) TB27	
変動パターン種別	選択割合
CB1-3	215/239
CB1-6	13/239
CB2-2	11/239

10

20

【図 9 - 11】

【図9-11】

(A) TA30	
変動パターン種別	選択割合
CA3-1	3/239
CA3-2	214/239
CA3-3	22/239

(B) TA31	
変動パターン種別	選択割合
CA3-1	3/239
CA3-2	167/239
CA3-3	63/239
CA3-4	6/239

(C) TA32	
変動パターン種別	選択割合
CA3-2	206/239
CA3-3	31/239
CA3-4	2/239

(D) TB30	
変動パターン種別	選択割合
CB3-1	239/239

(E) TB31	
変動パターン種別	選択割合
CB3-2	239/239

(F) TB32	
変動パターン種別	選択割合
CB3-3	239/239

(G) TB33	
変動パターン種別	選択割合
CB3-4	239/239

(H) TB34	
変動パターン種別	選択割合
CB3-5	239/239

(I) TB35	
変動パターン種別	選択割合
CB3-2	239/239

(J) TB36	
変動パターン種別	選択割合
CB3-3	239/239

(K) TB37	
変動パターン種別	選択割合
CB3-4	239/239

(L) TB38	
変動パターン種別	選択割合
CB3-5	239/239

【図 9 - 12】

【図9-12】

(A) TB40	
変動パターン種別	選択割合
CB4-1	239/239

(B) TB41	
変動パターン種別	選択割合
CB4-2	239/239

(C) TB42	
変動パターン種別	選択割合
CB4-3	239/239

(D) TB43	
変動パターン種別	選択割合
CB4-4	239/239

(E) TB44	
変動パターン種別	選択割合
CB4-5	239/239

(F) TB45	
変動パターン種別	選択割合
CB4-6	239/239

30

40

50

【図 9 - 1 3】

【図9-13】

(A) CA1-1	
変動パターン	決定割合
PA1-1	120/251
PA1-5	93/251
PA1-6	38/251

(B) CA1-2	
変動パターン	決定割合
PA1-2	251/251

(C) CA1-3	
変動パターン	決定割合
PA1-3	251/251

(D) CA1-4	
変動パターン	決定割合
PA1-4	251/251

(E) CA1-5	
変動パターン	決定割合
PA1-5	196/251
PA1-6	55/251

(F) CA2-1	
変動パターン	決定割合
PA2-1	23/251
PA2-2	220/251
PA2-3	8/251

(G) CA2-2	
変動パターン	決定割合
PA2-4	171/251
PA2-5	80/251

(H) CA2-3	
変動パターン	決定割合
PA2-6	141/251
PA2-7	110/251

(I) CA3-1	
変動パターン	決定割合
PA3-1	2/251
PA3-2	1/251
PA3-3	248/251

(J) CA3-2	
変動パターン	決定割合
PA3-4	80/251
PA3-5	80/251
PA3-6	88/251
PA3-7	3/251

(K) CA3-3	
変動パターン	決定割合
PA3-8	251/251

(L) CA3-4	
変動パターン	決定割合
PA3-9	125/251
PA3-10	126/251

【図 9 - 1 4】

【図9-14】

(A) CB1-1	
変動パターン	決定割合
PB1-1	251/251

(B) CB1-2	
変動パターン	決定割合
PB1-2	251/251

(C) CB1-3	
変動パターン	決定割合
PB1-3	251/251

(D) CB1-4	
変動パターン	決定割合
PB1-4	201/251
PB1-5	50/251

(E) CB1-5	
変動パターン	決定割合
PB1-6	251/251

(F) CB1-6	
変動パターン	決定割合
PB1-4	226/251
PB1-5	25/251

(G) CB1-7	
変動パターン	決定割合
PB1-7	251/251

(H) CB1-8	
変動パターン	決定割合
PB1-8	251/251

(I) CB1-9	
変動パターン	決定割合
PB1-9	251/251

(J) CB2-1	
変動パターン	決定割合
PB2-1	141/251
PB2-2	101/251
PB2-3	9/251

(K) CB2-2	
変動パターン	決定割合
PB2-1	155/251
PB2-2	78/251
PB2-3	18/251

【図 9 - 1 5】

【図9-15】

(A) CB3-1	
変動パターン	決定割合
PB3-1	251/251

(B) CB3-2	
変動パターン	決定割合
PB3-1	75/251
PB3-2	176/251

(C) CB3-3	
変動パターン	決定割合
PB3-2	39/251
PB3-3	80/251
PB3-4	25/251
PB3-5	1/251
PB3-6	80/251
PB3-7	25/251
PB3-8	1/251

(D) CB3-4	
変動パターン	決定割合
PB3-2	39/251
PB3-3	59/251
PB3-4	21/251
PB3-5	1/251
PB3-6	99/251
PB3-7	31/251
PB3-8	1/251

(E) CB3-5	
変動パターン	決定割合
PB3-9	151/251
PB3-10	75/251
PB3-11	25/251

【図 9 - 1 6】

【図9-16】

(A) CB4-1	
変動パターン	決定割合
PB3-2	251/251

(B) CB4-2	
変動パターン	決定割合
PB3-9	251/251

(C) CB4-3	
変動パターン	決定割合
PB3-1	1/251
PB3-2	250/251

(D) CB4-4	
変動パターン	決定割合
PB3-2	11/251
PB3-3	6/251
PB3-4	18/251
PB3-5	36/251
PB3-6	18/251
PB3-7	54/251
PB3-8	108/251

(E) CB4-5	
変動パターン	決定割合
PB3-2	11/251
PB3-3	6/251
PB3-4	18/251
PB3-5	36/251
PB3-6	18/251
PB3-7	54/251
PB3-8	108/251

(F) CB4-6	
変動パターン	決定割合
PB3-9	26/251
PB3-10	75/251
PB3-11	150/251

10

20

30

40

50

【図 9 - 17】

【図9-17】

演出図柄指定コマンド設定例

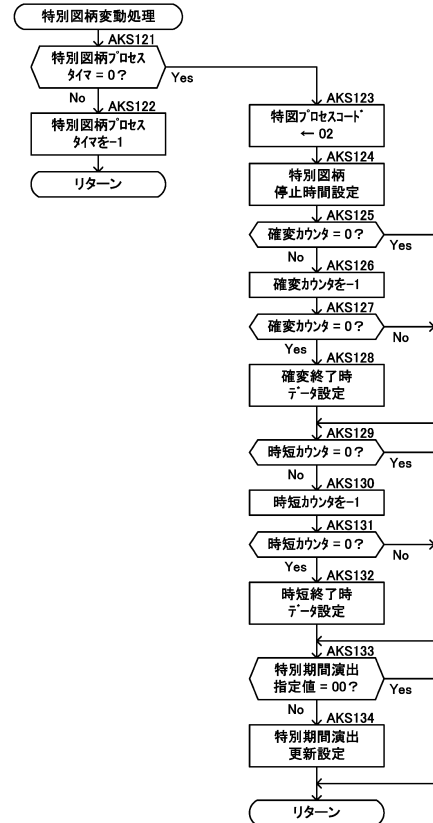
大当り種別	演出図柄指定コマンド
NA01	8C01
NA02	8C01
NA03	8C02
NA04	8C02
NA05	8C0B
NA06	8C02
NA07	8C0C
NA08	8C01
NA09	8C0B
NA10	8C02
NA11	8C0C

AKB01

大当り種別	演出図柄指定コマンド
KA01	8C0A
KA02	8C04
KA03	8C09
KA04	8C05
KA05	8C07
KA06	8C08
KA07	8C03
KA08	8C05
KA09	8C06
KA10	8C08
KA11	8C04
KA12	8C03
KA13	8C05
KA14	8C06
KA15	8C08

【図 9 - 18】

【図9-18】



10

20

【図 9 - 19】

【図9-19】

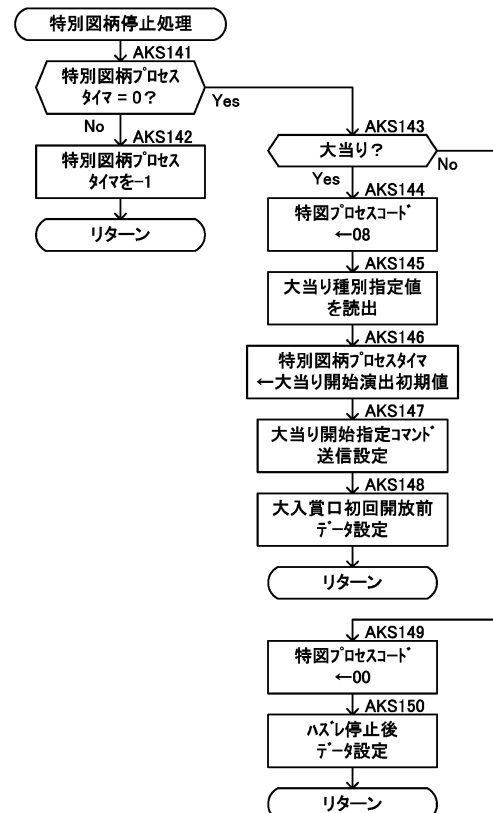
特別期間演出設定テーブル

AKT01

特別期間 演出指定値	時短カウンタ 判定値	演出状態選択 指定値	背景指定 コマンド
05	63	03	9503
	62	07	9506
	1	0C	9506
	0	00	9500
06	63	03	9503
	62	08	9505
	1	0C	9505
	0	00	9500
07	66	07	9506
	1	0C	9506
	0	00	9500
08	66	08	9505
	1	0C	9505
	0	00	9500
09	1	0C	9506
	0	00	9500
	1	0C	9505
0A	1	0C	9505
	0	00	9500
	0	00	9500
0B	566	07	9506
	501	09	9506
	500	0A	9504
	1	0B	9504
0C	0	00	9500
	566	08	9505
	501	09	9505
	500	0A	9504
	1	0B	9504
0D	0	00	9500
	9996	07	9506
	9931	0D	9506
	9930	0E	9509
0E	0	00	9500
	9996	08	9505
	9931	0D	9505
	9930	0E	9509
	0	00	9500

【図 9 - 20】

【図9-20】



30

40

50

【図 9 - 2 1】

【図9-21】

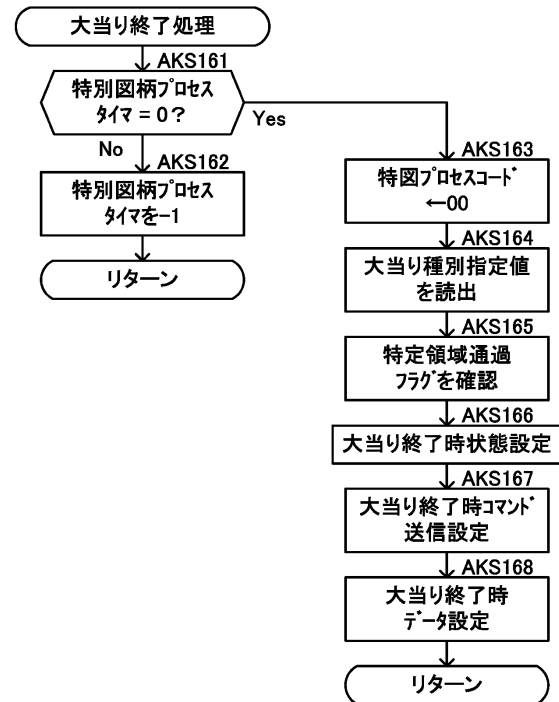
大当り開始時設定例

AKB02

大当り種別	大入賞口開放 回数最大値	大当り開始 指定コマンド	大当り開始 演出時間(ms)	大当り開始 演出パターン
NA01	03	A001	7500	APA1
NA02	03	A001	7500	APA1
NA03	03	A001	7500	APA1
NA04	03	A001	7500	APA1
NA05	02	A000	7500	APA1
NA06	04	A00F	7500	APA1
NA07	07	A002	8000	APA2
NA08	03	A00E	100	APA31
NA09	02	A00A	100	APA32
NA10	04	A00B	100	APA33
NA11	07	A00C	100	APA34
KA01	03	A005	7500	APA1
KA02	03	A006	7500	APA1
KA03	03	A005	7500	APA1
KA04	03	A006	7500	APA1
KA05	10	A008	7500	APA1
KA06	10	A009	8000	APA2
KA07	02	A004	7500	APA1
KA08	04	A010	7500	APA1
KA09	07	A007	8000	APA2
KA10	10	A009	8000	APA2
KA11	03	A00E	100	APA31
KA12	02	A00A	100	APA32
KA13	04	A00B	100	APA33
KA14	07	A00C	100	APA34
KA15	10	A00D	14000	APA35

【図 9 - 2 2】

【図9-22】



【図 9 - 2 3】

【図9-23】

大当り終了時設定例

AKB11

大当り種別	時短カウンタ 初期値	大当り終了 演出時間(ms)	演出状態選択 指定値
NA01	8	48000	02
NA02	100	48000	02
NA03	8	48000	02
NA04	100	48000	02
NA05	70	9500	06
NA06	70	9500	06
NA07	70	9500	06
NA08	570	3500	06
NA09	10000	3500	06
NA10	10000	3500	06
NA11	10000	3500	06
KA01	8	48000	02
KA02	70	48000	02
KA03	8	48000	02
KA04	70	48000	02
KA05	70	9500	06
KA06	70	9500	06
KA07	70	9500	06
KA08	70	9500	06
KA09	70	9500	06
KA10	70	9500	06
KA11	70	3500	06
KA12	70	3500	06
KA13	70	3500	06
KA14	70	3500	06
KA15	70	3500	06

確変カウンタ初期値 = 70 (V入賞あり)

【図 9 - 2 4】

【図9-24】

大当り終了時設定例

AKB12

大当り種別	V入賞	大当り終了 指定コマンド	特別期間 演出指定値	大当り後 背景指定
NA01	なし	A300	01	9502
	あり	A300	02	9508
NA02	なし	A301	03	9502
	あり	A307	04	9503
NA03	なし	A300	01	9502
	あり	A300	02	9508
NA04	なし	A301	03	9502
	あり	A307	04	9503
NA05	なし	A303	08	9505
	あり	A303	07	9506
NA06	なし	A303	08	9505
	あり	A303	07	9506
NA07	なし	A303	08	9505
	あり	A303	07	9506
NA08	なし	A308	0C	9505
	あり	A308	0B	9506
NA09	なし	A306	0E	9505
	あり	A306	0D	9506
NA10	なし	A306	0E	9505
	あり	A306	0D	9506
NA11	なし	A306	0E	9505
	あり	A306	0D	9506

10

20

30

40

50

【図 9 - 25】

【図9-25】

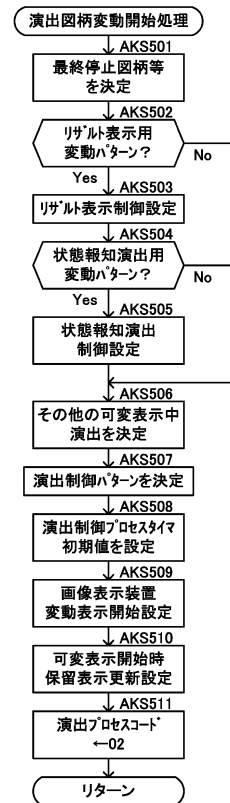
大当たり終了時設定例

AKB13

大当たり種別	V入賞	大当たり終了 指定コマンド	特別期間 演出指定値	大当たり後 背景指定
KA01	なし	A300	01	9502
	あり	A300	02	9508
KA02	なし	A302	06	9503
	あり	A302	05	9503
KA03	なし	A300	01	9502
	あり	A300	02	9508
KA04	なし	A302	06	9503
	あり	A302	05	9503
KA05	なし	A303	0A	9505
	あり	A303	09	9506
KA06	なし	A303	0A	9505
	あり	A303	09	9506
KA07	なし	A303	08	9505
	あり	A303	07	9506
KA08	なし	A303	08	9505
	あり	A303	07	9506
KA09	なし	A303	08	9505
	あり	A303	07	9506
KA10	なし	A303	08	9505
	あり	A303	07	9506
KA11	なし	A305	08	9505
	あり	A305	07	9506
KA12	なし	A305	08	9505
	あり	A305	07	9506
KA13	なし	A305	08	9505
	あり	A305	07	9506
KA14	なし	A305	08	9505
	あり	A305	07	9506
KA15	なし	A305	08	9505
	あり	A305	07	9506

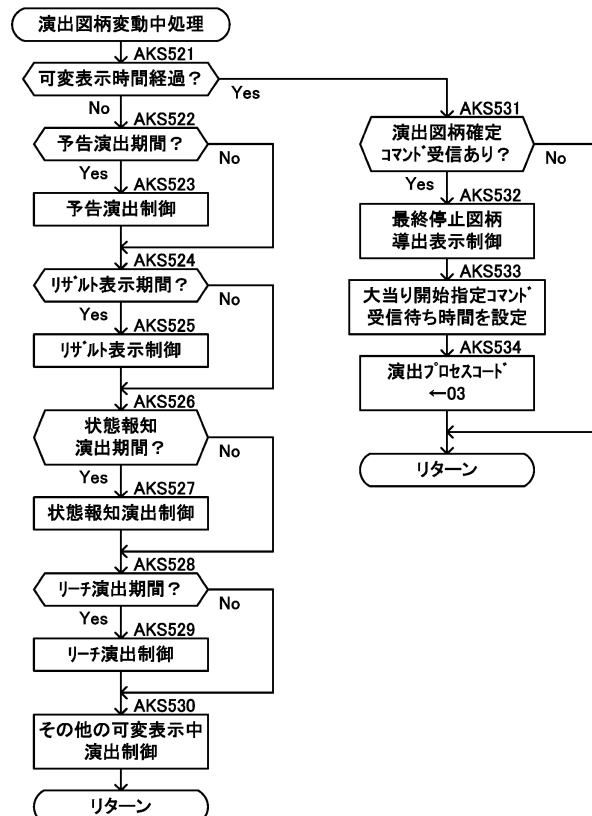
【図 9 - 26】

【図9-26】



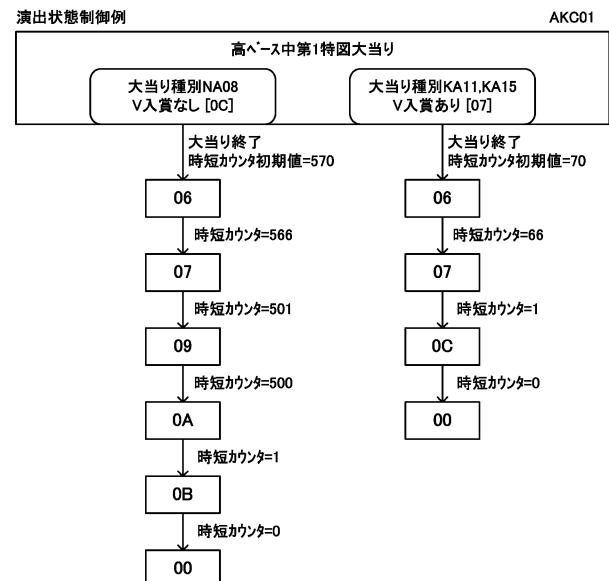
【図 9 - 27】

【図9-27】



【図 9 - 28】

【図9-28】



10

20

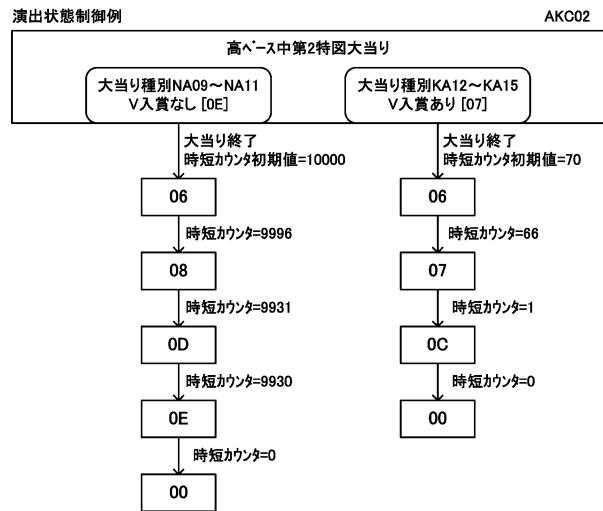
30

40

50

【図 9 - 2 9】

【図9-29】



【図 9 - 3 0】

【図9-30】

(A) 可変表示制御例 AKC11

演出状態 選択指定値	遊技状態	可変表示結果	決定可能 パターン種別	決定可能パターン	特図変動時間(ms)
0C	高確高ハース	ハズレ	CB1-8	PB1-8	12500
0D	低確高ハース	ハズレ	CB1-9	PB1-9	29900

(B) 大当り制御例 AKC12

大当り種別	大入賞口開放 回数最大値	時短カウンタ 初期値	高ハース中 決定率(第2特図)
NA09	02	10000	2%
NA10	04	10000	2%
NA11	07	10000	2%
KA12	02	70	31%
KA13	04	70	25%
KA14	07	70	31%
KA15	10	70	7%

(C) 大当り時演出制御例 AKC13

大当り種別	大入賞口開放 回数最大値	大当り開始 演出時間(ms)	大当り開始 演出パターン	大当り中 演出パターン	大当り終了 演出パターン
NA09	02	100	APA32	APB32	APC32
NA10	04	100	APA33	APB33	APC33
NA11	07	100	APA34	APB34	APC34
KA12	02	100	APA32	APB32	APC32
KA13	04	100	APA33	APB33	APC33
KA14	07	100	APA34	APB34	APC34
KA15	10	14000	APA35	APB35	APC35

【図 9 - 3 1】

【図9-31】

可変表示制御例 AKC21

大当り種別	大入賞口開放 回数最大値	決定可能 パターン種別	特図変動時間(ms)	決定割合	平均変動時間(ms)
NA09,KA12	02	CB3-2	2500	75/251	3900
		PB3-2	4500	176/251	
		PB3-3	4500	39/251	
		PB3-4	11500	80/251	
		PB3-5	30500	25/251	
		PB3-6	49500	1/251	
NA10,KA13	04	CB3-3	15500	80/251	16190
		PB3-7	34500	25/251	
		PB3-8	53500	1/251	
		PB3-9	11500	39/251	
		PB3-10	30500	21/251	
		PB3-11	49500	1/251	
NA11,KA14	07	CB3-4	15500	99/251	16740
		PB3-12	34500	31/251	
		PB3-13	53500	1/251	
		PB3-14	11500	151/251	
		PB3-15	30500	75/251	
KA15	10	CB3-5	49500	25/251	20960

【図 9 - 3 2】

【図9-32】

可変表示制御例 AKC22

大当り種別	平均変動時間(ms)	高ハース中決定率 (第2特図)
NA09	3900	2%
NA10	16190	2%
NA11	16740	2%
KA12	3900	31%
KA13	16190	25%
KA14	16740	31%
KA15	20960	7%

平均変動時間(全体)
12650ms

【図 9 - 3 3】

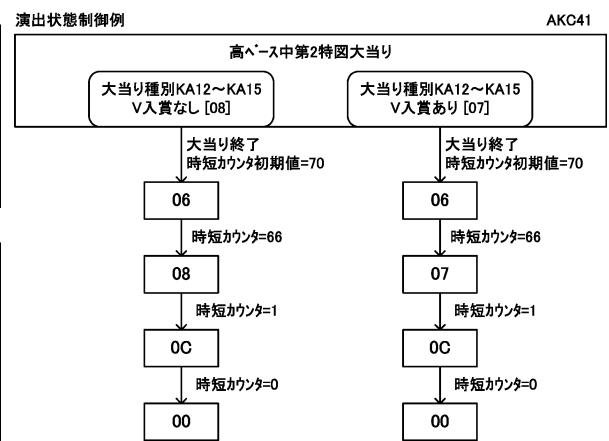
【図9-33】

(A) 可変表示制御例 AKC31					
演出状態 選択指定値	遊技状態	可変表示結果	変動パターン 種別	変動パターン	特図変動時間(ms)
07	高確高ベース	ハズレ	CB2-1	PB2-2	16500
				PB2-3	35500
08	低確高ベース	ハズレ	CB2-1	PB2-2	16500
				PB2-3	35500
0C	高確高ベース	ハズレ	CB1-8	PB1-8	12500
			CB4-1	PB3-2	4500
			CB4-2	PB3-9	11500
0D	高確高ベース	ハズレ	CB1-9	PB1-9	29900
			CB4-1	PB3-2	4500
		大当り	CB4-2	PB3-9	11500

(B) 可変表示制御例 AKC32					
演出状態 選択指定値	大当り種別	大入賞口開放 回数最大値	決定可能 パターン種別	決定可能パターン	特図変動時間(ms)
07,08	NA09,KA12	02	CB3-2	PB3-1	2500
				PB3-2	4500
				PB3-3	11500
				PB3-4	30500
	NA10,KA13	04	CB3-3	PB3-5	49500
				PB3-6	15500
				PB3-7	34500
				PB3-8	53500
0C,0D	NA09,KA12	02	CB4-1	PB3-2	4500
				PB3-2	4500

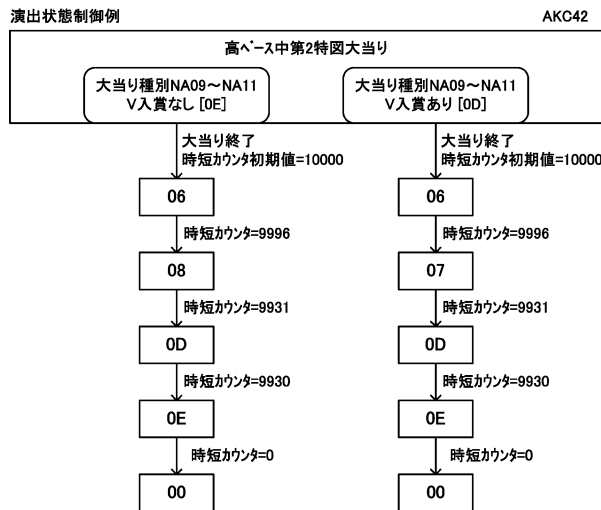
【図 9 - 3 4】

【図9-34】



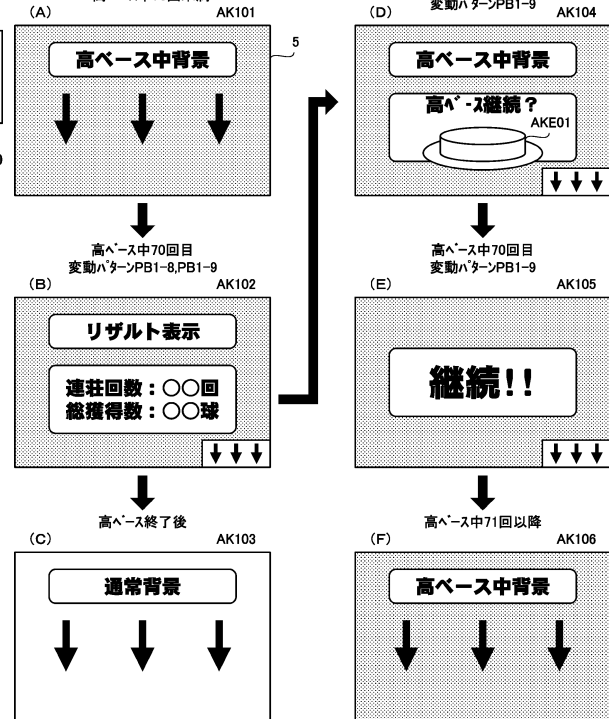
【図 9 - 3 5】

【図9-35】



【図 9 - 3 6】

【図9-36】



10

20

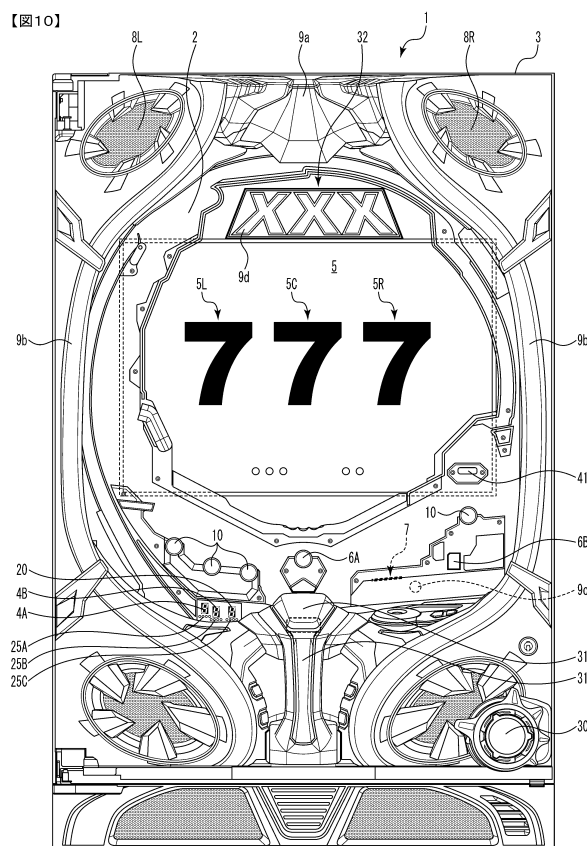
30

40

50

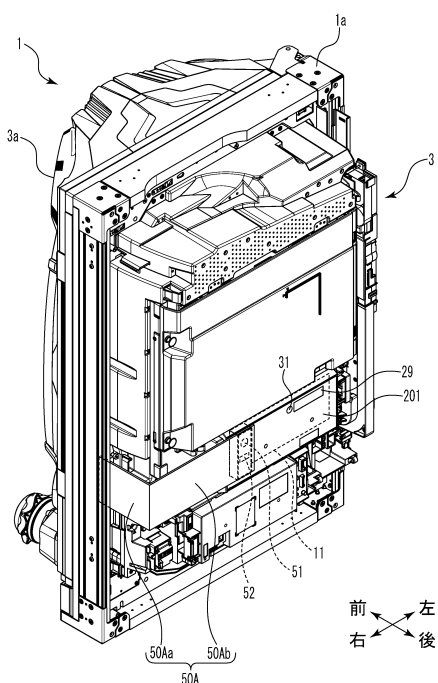
【図 10】

【图10】



【図 1 1】

【图 11】

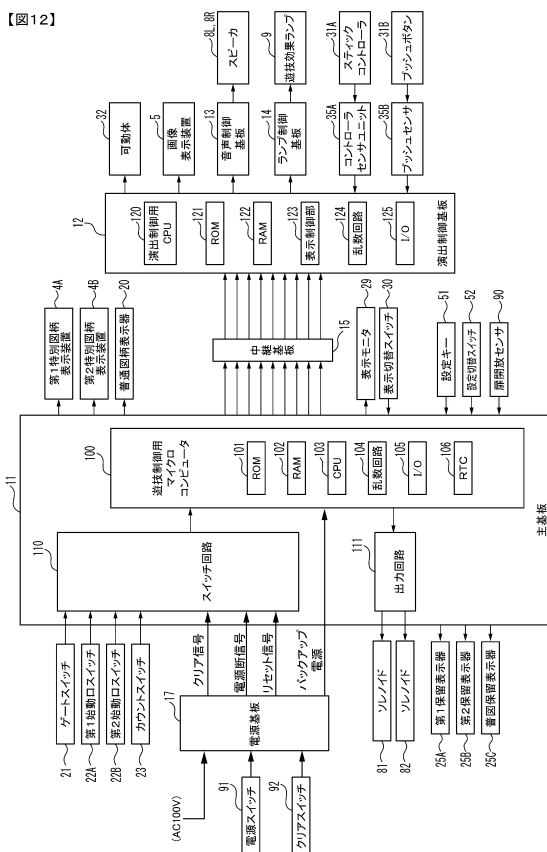


10

20

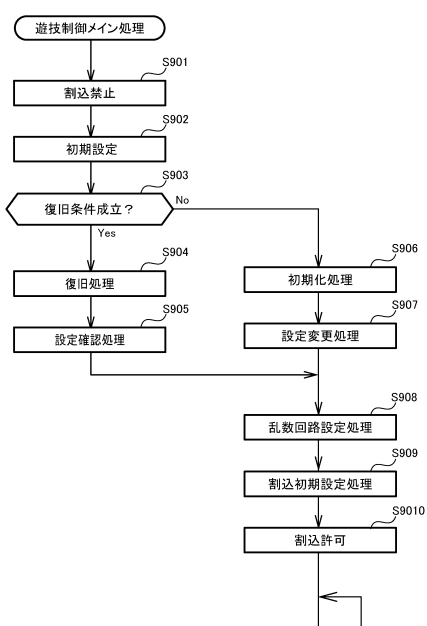
【図 12】

【図12】



【図 13】

【图13】



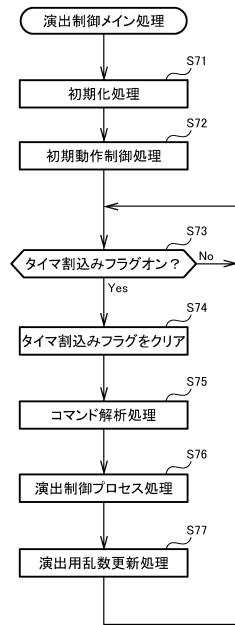
30

40

50

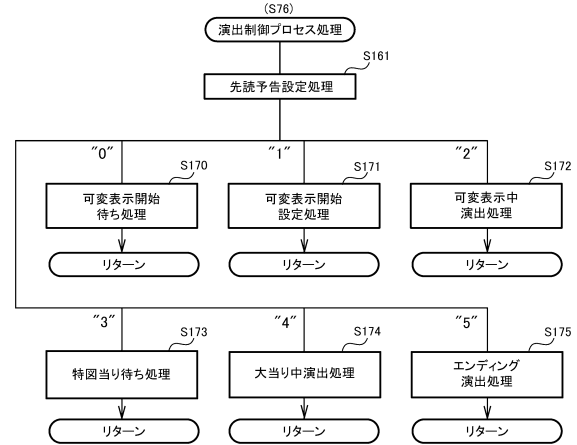
【図 18】

【図18】



【図 19】

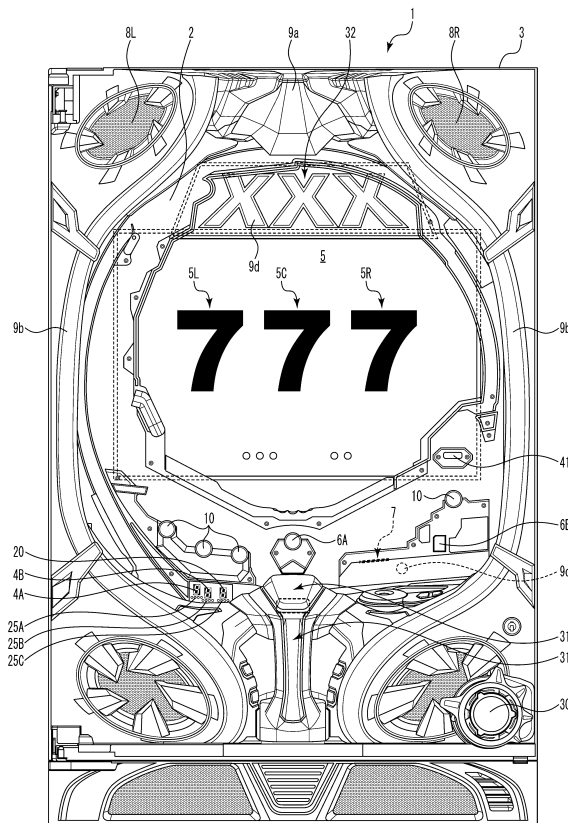
【図19】



【図 20 - 1】

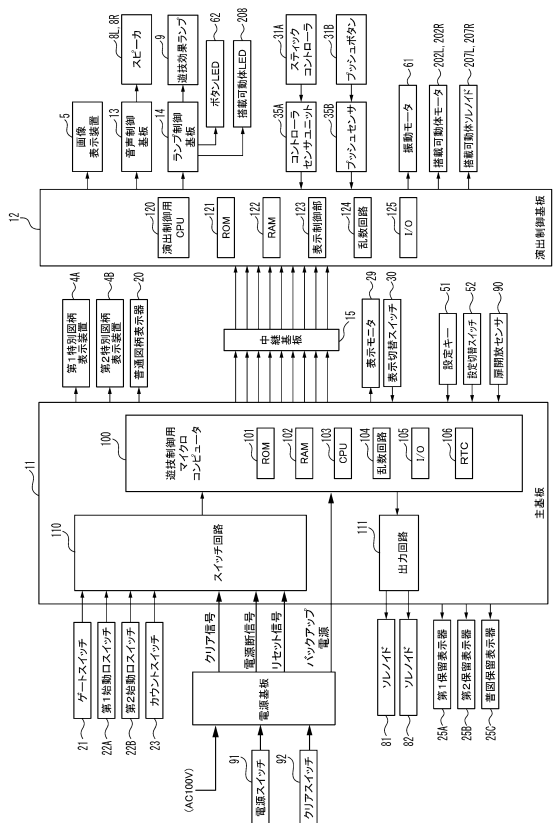
【図20-1】

特徴部 2 4 1 S G



【図 20 - 2】

【図20-2】



10

20

30

40

50

【図 2 0 − 3】

【図20−3】
(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D1	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ演出の実行を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

【図 2 0 − 5】

【図20−5】

(A)表示結果判定テーブル1

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
	1〜219	大当り
通常状態	上記数値以外	はずれ
	10000〜12180	大当り
確変状態	上記数値以外	はずれ

(B)表示結果判定テーブル2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000〜54651(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

【図 2 0 − 4】

【図20−4】

乱数値	範囲	用途
MR1	1〜65536	特図表示結果判定用
MR2	1〜100	大当り種別判定用
MR3	1〜997	変動パターン判定用
MR4	3〜13	普図表示結果判定用

【図 2 0 − 6】

【図20−6】

(A)大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1〜50	非確変
	51〜80	確変A
	81〜95	確変B
	96〜100	確変C
第2特図	1〜50	非確変
	51〜100	確変A

(B)大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5(通常開放ラウンド)
確変C(突確)	次回大当りまで	無し	2(高速開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	10(通常開放ラウンド)

10

20

30

40

50

【図 20-11】

【図20-11】

発展演出A・Bの実行状況別の大当たり期待度(SPIリーチβ・γ)			
実行パターン	発展演出A (可動体)	発展演出B (第2疑似可動体表示)	期待度
パターンA	非実行	非実行	↑ 低 ↓ 高
パターンB	非実行	実行	
パターンC	実行	非実行	
パターンD	実行	実行	

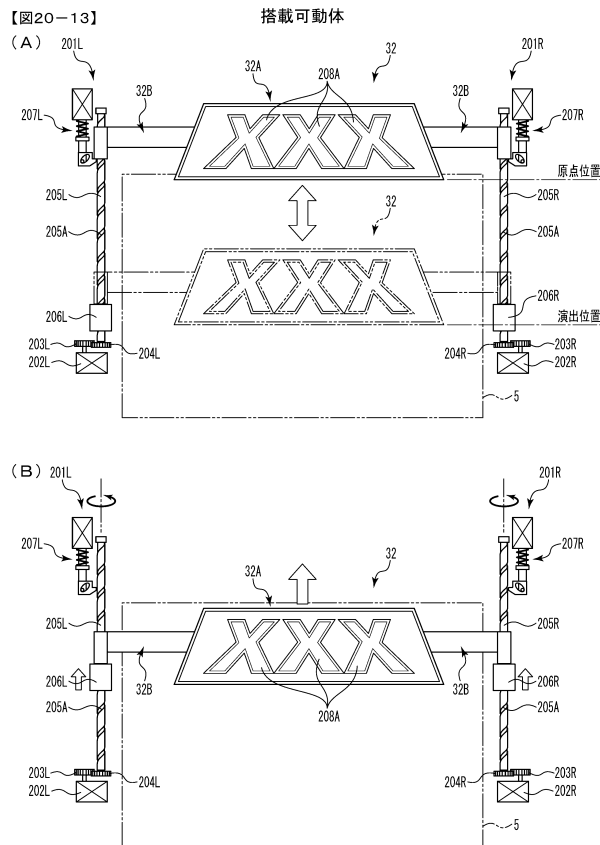
【図 20-12】

【図20-12】



【図 20-13】

【図20-13】

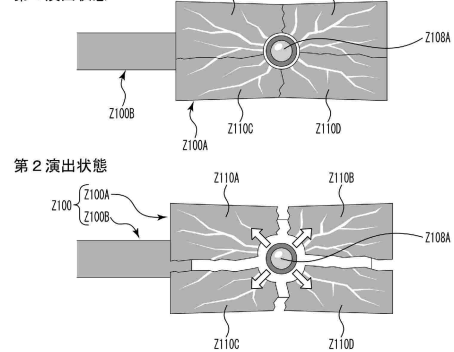


【図 20-14】

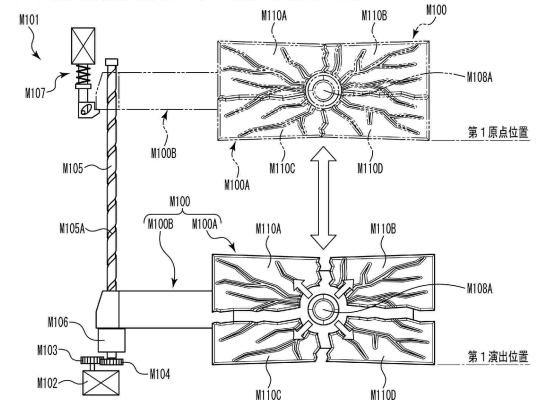
【図20-14】

(A) 第1疑似可動体表示

第1演出状態



(B) 開発当初搭載予定であった第1非搭載可動体



10

20

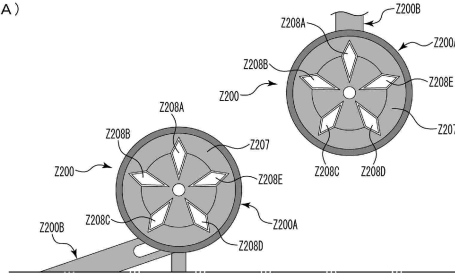
30

40

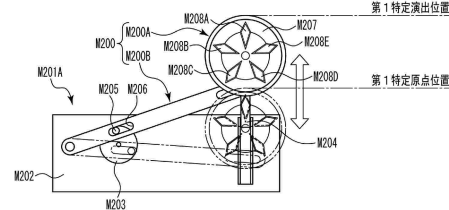
50

【図20-15】

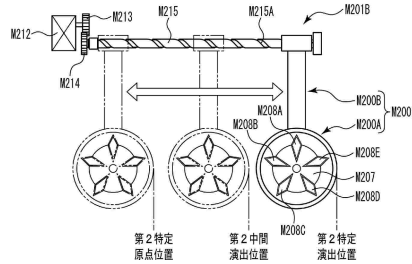
【図20-15】 第2擬似可動体表示
(A)



(B) 開発当初搭載予定であった第2非搭載可動体（搭載案1）

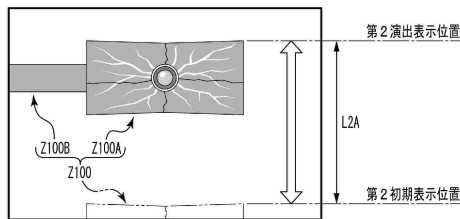


(C) 開発当初搭載予定であった第2非搭載可動体（搭載案2）

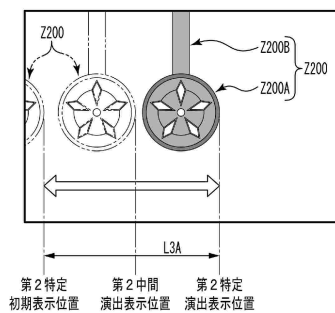


【図20-17】

【図20-17】
(A) 第1擬似可動体表示

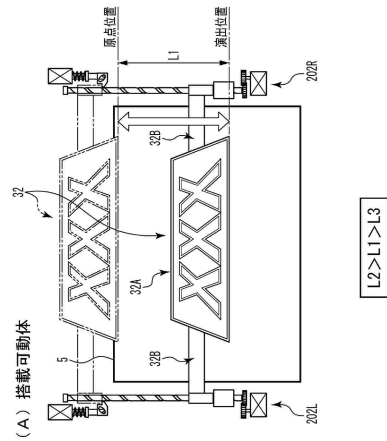
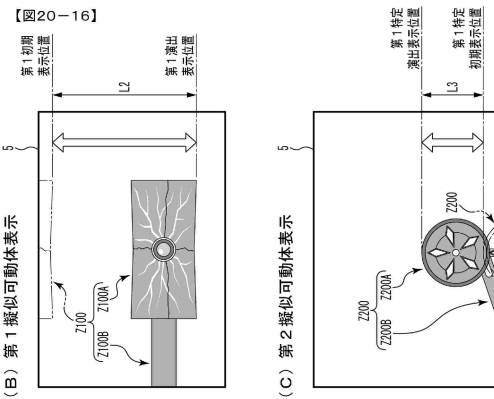


(B) 第2擬似可動体表示

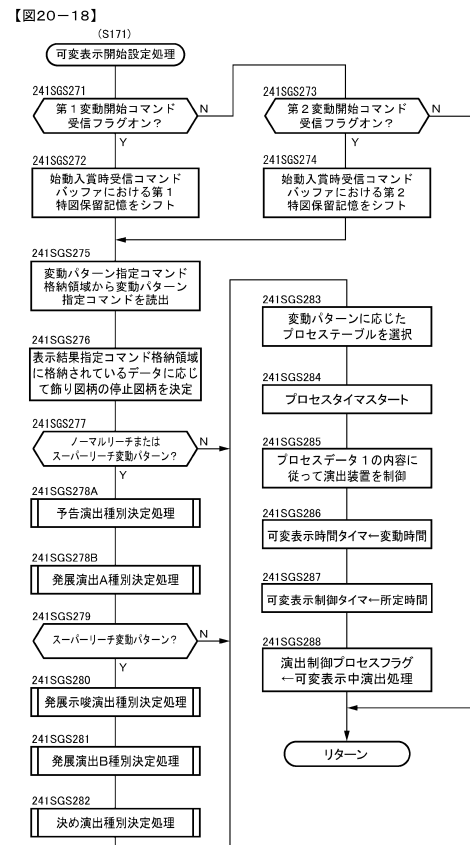


$$L3A > L2A > L1$$

【図20-16】



【図20-18】



10

20

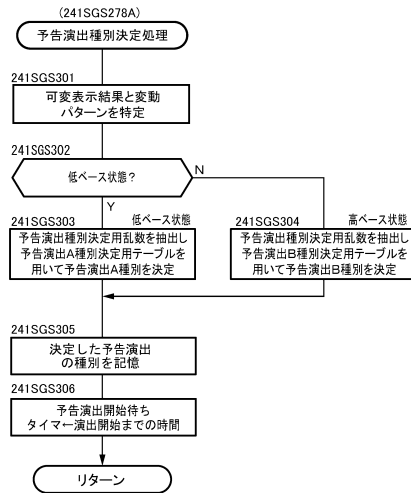
30

40

50

【図 20-19】

【図20-19】



【図 20-20】

【図20-20】

(A) 予告演出A種別決定用テーブル(低ベース用)

演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチはずれ	Nリーチはずれ
パターンPYA-1	5	5	50	80
パターンPYA-2	15	15	30	10
パターンPYA-3	30	50	15	8
パターンPYA-4	50	30	5	2

(数値は判定値数)

(B) 予告演出B種別決定用テーブル(高ベース用)

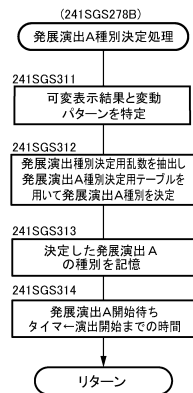
演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチはずれ	Nリーチはずれ
パターンPYB-1	5	5	50	80
パターンPYB-2	15	15	30	10
パターンPYB-3	30	50	15	8
パターンPYB-4	50	30	5	2

(数値は判定値数)

【図 20-21】

【図20-21】

(A)



(B) 発展演出A種別決定用テーブル

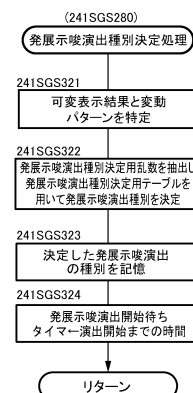
演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチはずれ	Nリーチはずれ
非実行	10	20	80	100
実行	90	80	20	-

(数値は判定値数)

【図 20-22】

【図20-22】

(A)



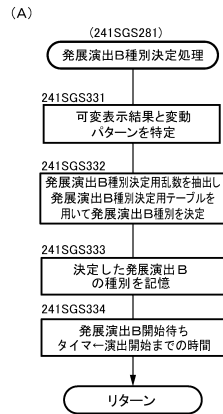
(B) 発展示唆演出種別決定用テーブル

演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチはずれ
パターンPS-1	5	5	50
パターンPS-2	15	15	30
パターンPS-3	30	50	15
パターンPS-4	50	30	5

(数値は判定値数)

【図20-23】

【図20-23】



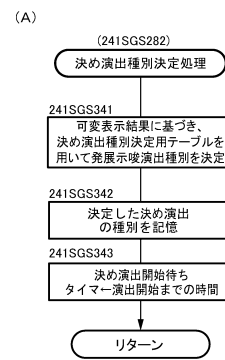
(B) 発展演出B種別決定用テーブル

演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチβ・γ はずれ	Sリーチα はずれ
非実行	20	30	30	100
実行	80	70	70	-

(数値は判定値数)

【図20-24】

【図20-24】



(B) 決め演出種別決定用テーブル

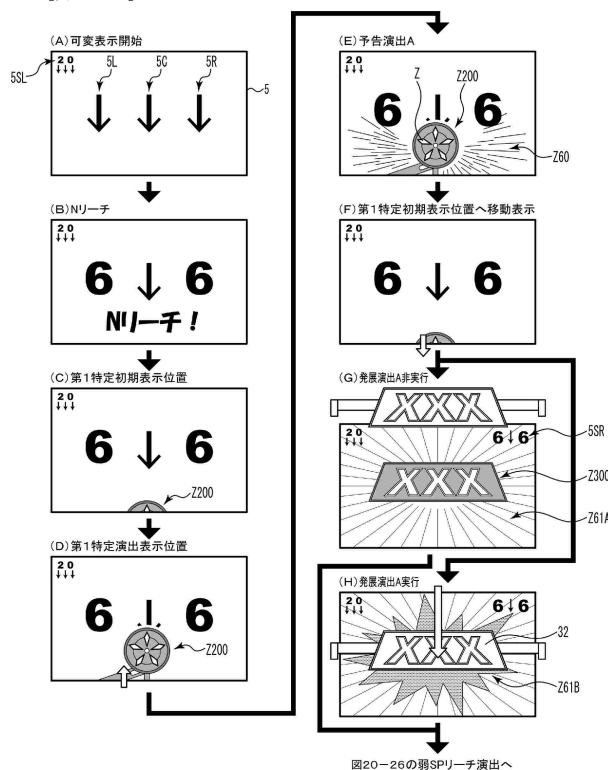
演出種別	操作対象	確変大当り	非確変大当り	Sリーチβ・γ はずれ
パターンKB-1(はずれ)		-	-	70
パターンKB-2(大当り)	ブッシュボタン	30	70	-
パターンKV-1(はずれ)		-	-	30
パターンKV-2(大当り)	スティック コントローラ	70	30	-

(数値は判定値数)

【図20-25】

【図20-25】

SPリーチβの流れ

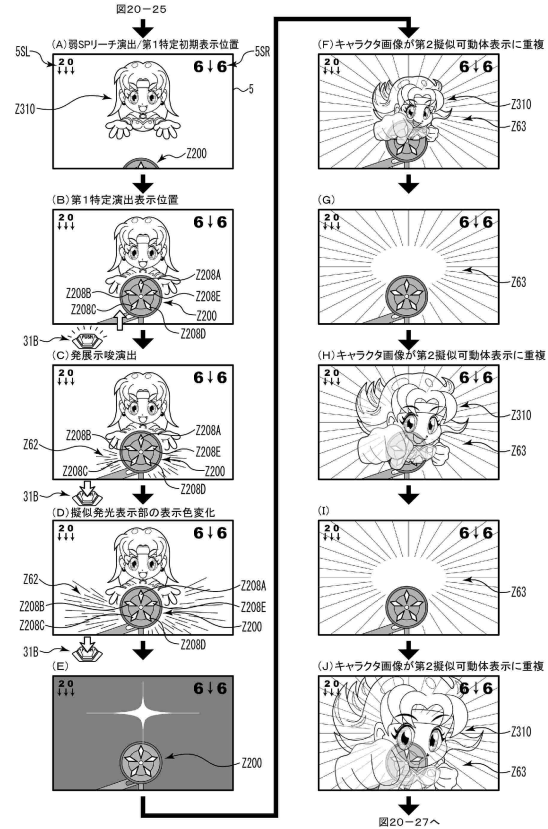


※図20-25以降、白矢印⇩は画像ではなく動きを示す

【図20-26】

【図20-26】

SPリーチβの流れ



10

20

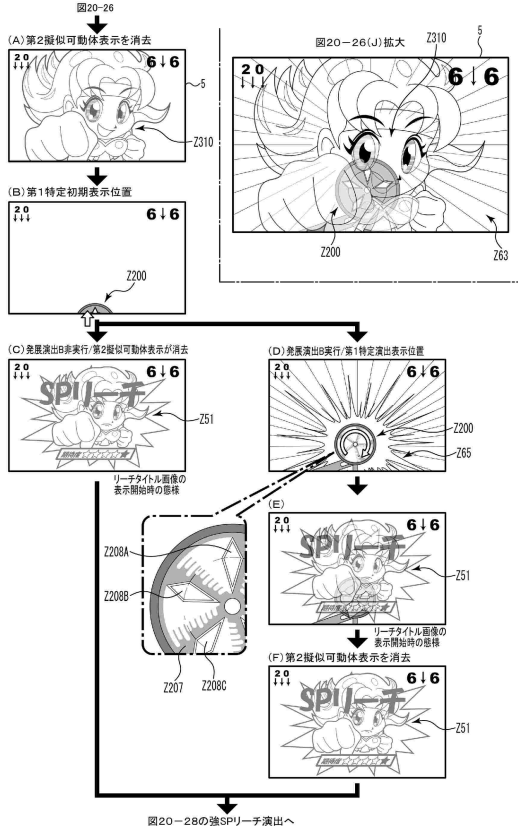
30

40

50

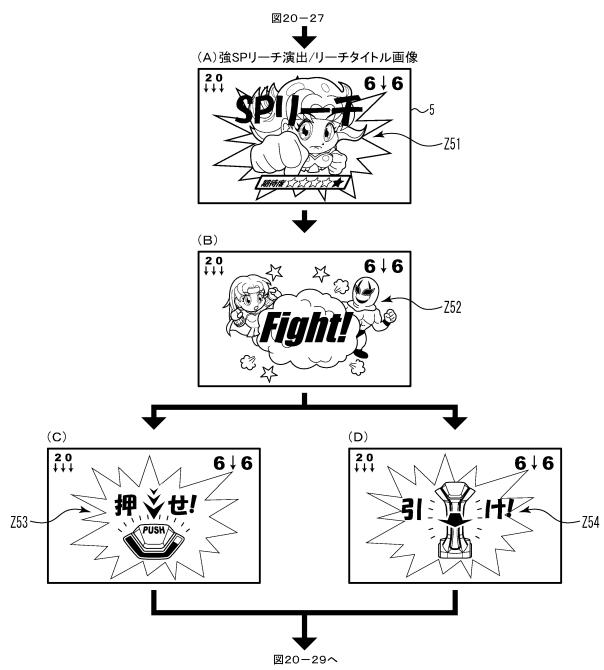
【図 20-27】

【図20-27】 SPリーチβの流れ



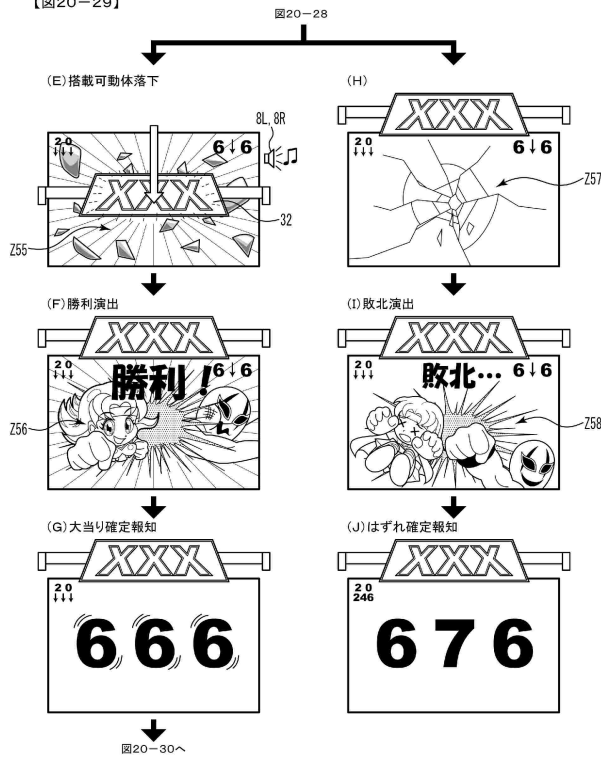
【図 20-28】

【図20-28】 SPリーチβの流れ



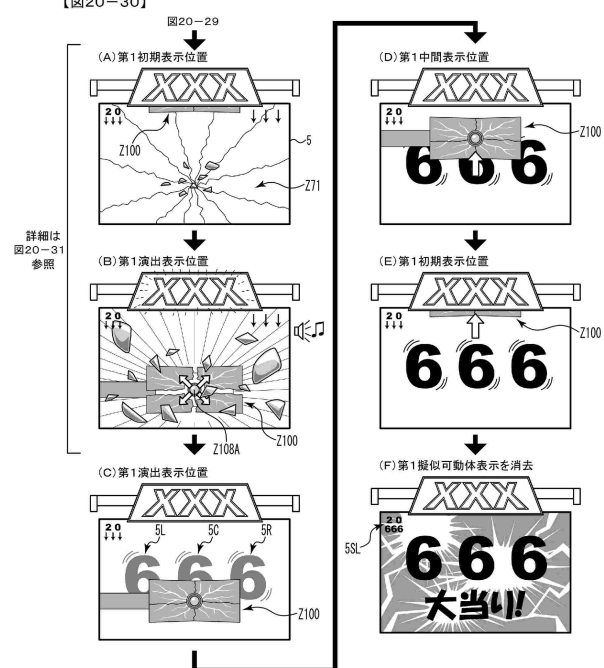
【図 20-29】

【図20-29】



【図 20-30】

【図20-30】



10

20

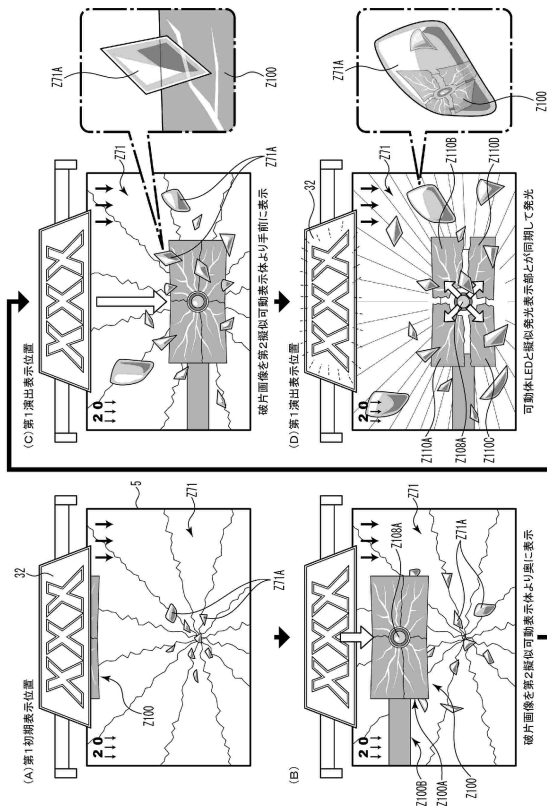
30

40

50

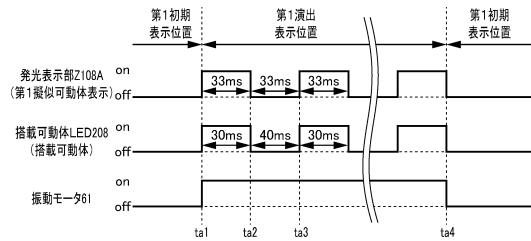
【図20-31】

【図20-31】



【図20-32】

【図20-32】



10

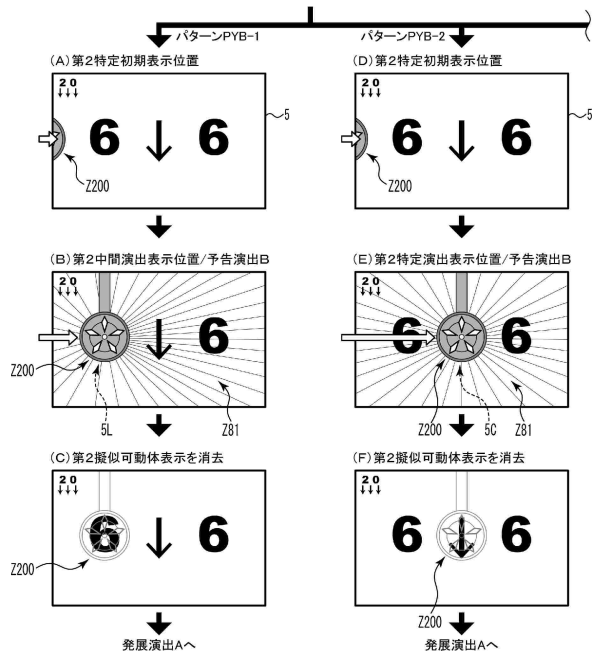
20

【図20-33】

【図20-33】

SPリーチの流れ

図20-25(B)

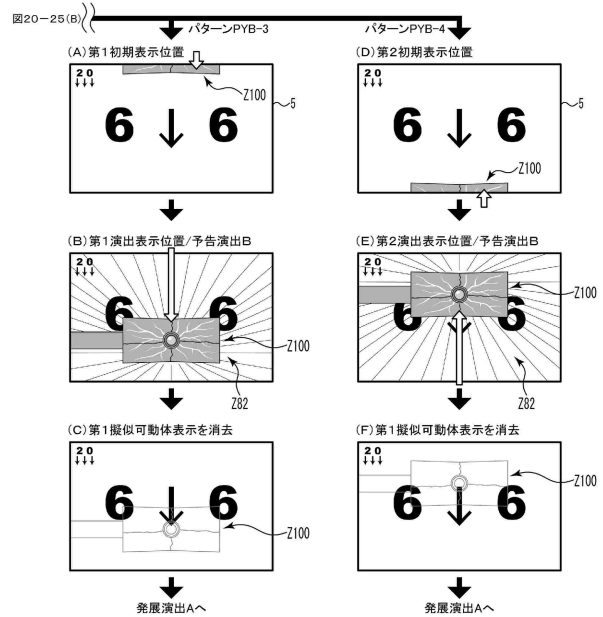


【図20-34】

【図20-34】

SPリーチの流れ

図20-25(B)



30

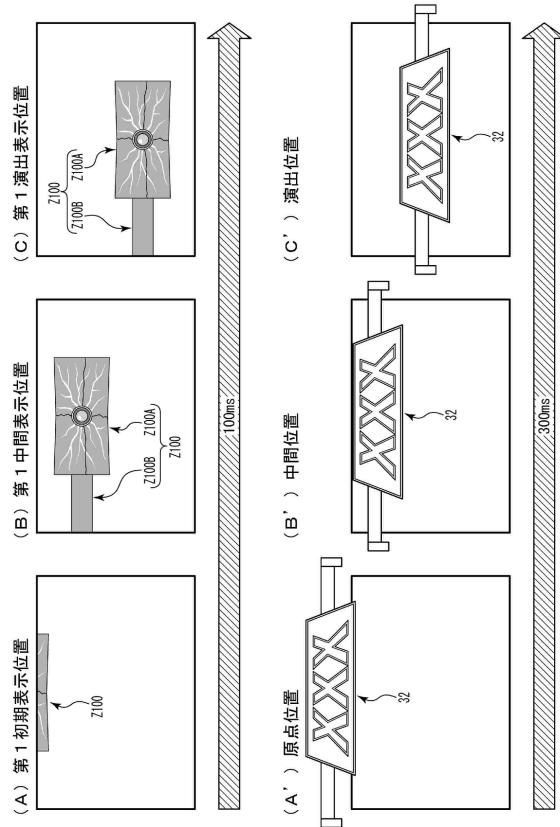
40

50

【図20-35】

【図20-35】

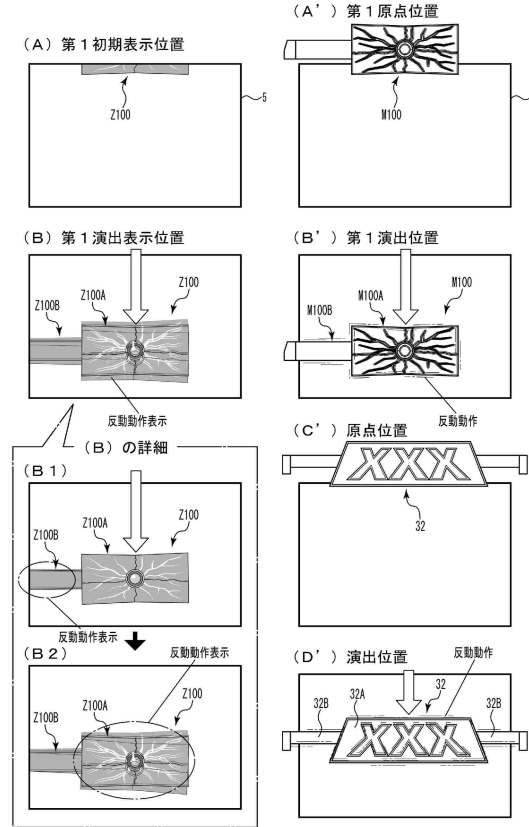
第1擬似可動体表示と搭載可動体との比較



【図20-36】

【図20-36】

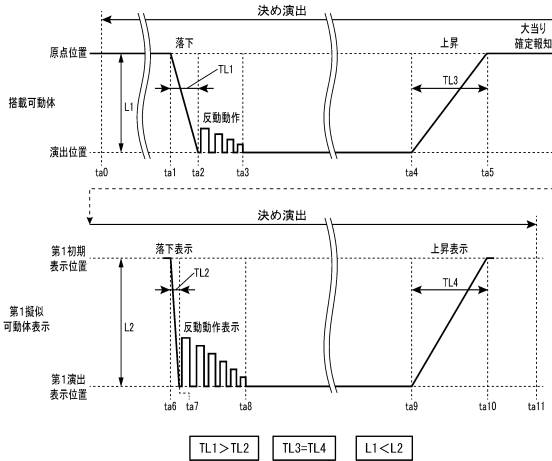
反動動作と反動動作表示の比較



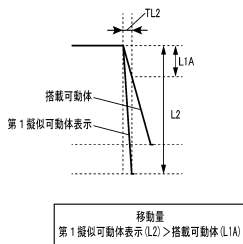
【図20-37】

【図20-37】

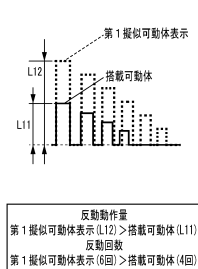
(A) 決め演出における搭載可動体と第1擬似可動体の動作態様の比較



(B) 単位時間(TL2)あたりの移動量の比較



(C) 1回目の反動動作量の比較



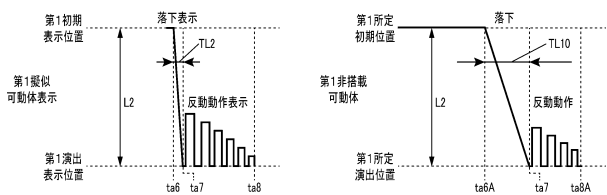
【図20-38】

【図20-38】

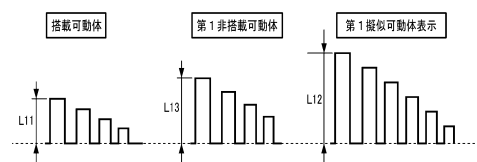
第1擬似可動体表示と第1非搭載可動体及び搭載可動体との動作態様の比較

(A) 第1擬似可動体表示 (図20-14(A)参照)

(B) 第1非搭載可動体 (図20-14(B)参照)



(C) 1回目の反動動作量の比較



10

20

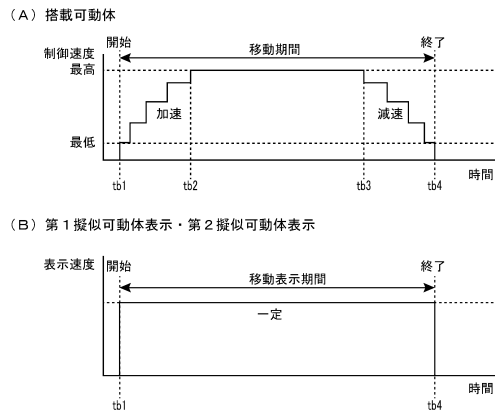
30

40

50

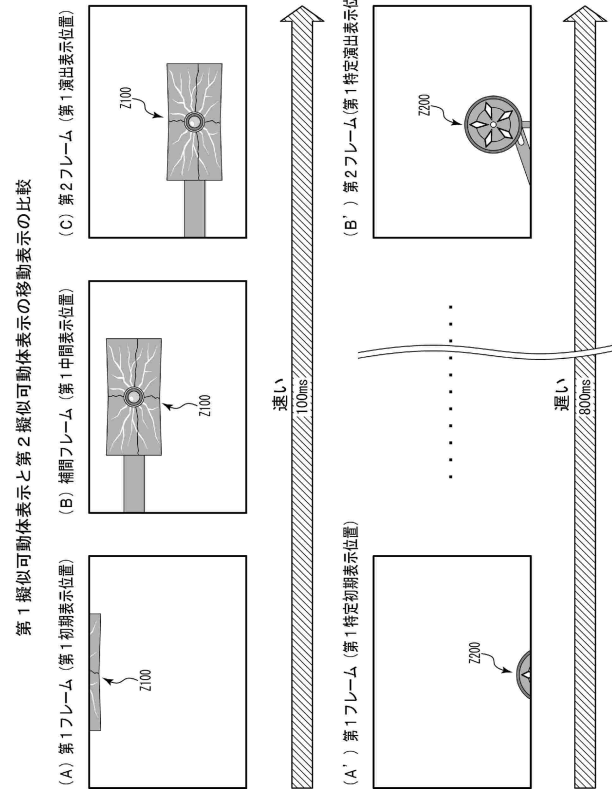
【図20-39】

【図20-39】



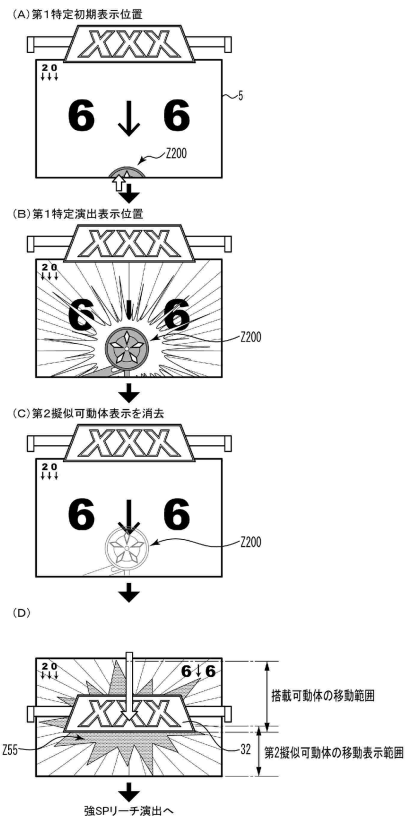
【図20-40】

【図20-40】



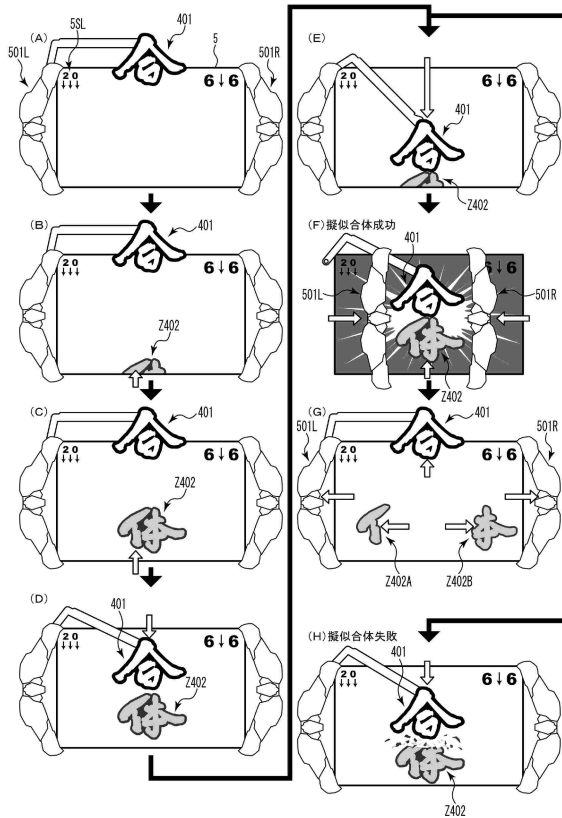
【図20-41】

【図20-41】 特徴部241SG変形例1



【図20-42】

【図20-42】 特徴部241SG変形例2



10

20

30

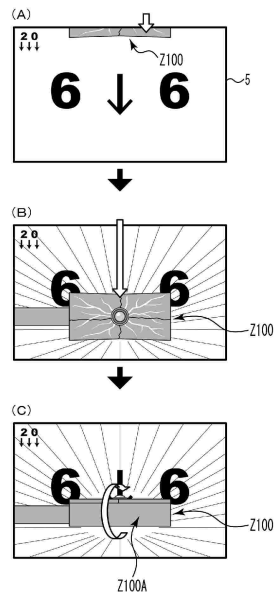
40

50

【図 20 - 43】

【図20-43】

特徴部 2 4 1 S G 変形例 3



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2018-094313 (JP, A)
特開 2020-127817 (JP, A)
特開 2019-107154 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02