

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4954904号
(P4954904)

(45) 発行日 平成24年6月20日 (2012. 6. 20)

(24) 登録日 平成24年3月23日 (2012. 3. 23)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 2 (全 146 頁)

(21) 出願番号 特願2008-3613 (P2008-3613)
 (22) 出願日 平成20年1月10日 (2008. 1. 10)
 (65) 公開番号 特開2009-165511 (P2009-165511A)
 (43) 公開日 平成21年7月30日 (2009. 7. 30)
 審査請求日 平成21年12月3日 (2009. 12. 3)

前置審査

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
 (74) 代理人 110001195
 特許業務法人深見特許事務所
 (72) 発明者 中島 和俊
 群馬県桐生市境野町6 丁目4 6 〇 番地 株
 式会社三共内

審査官 小河 俊弥

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】

遊技領域に遊技球を打込んで遊技が行なわれ、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示する変動表示装置を備え、前記識別情報の変動表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記遊技領域において遊技者にとって有利な第1状態と遊技者にとって不利な第2状態とに変化する可変入賞装置と、

前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記特定遊技状態の種類とを、前記識別情報の変動表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、

該事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御しない旨の決定がされたことに基づいて、前記変動表示装置における前記識別情報の変動表示状態を所定のリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段と、

前記事前決定手段による決定結果と前記リーチ決定手段による決定結果とに基づいて、前記識別情報の変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する変動パターン種別決定手段と、

前記事前決定手段による決定結果に基づいて、前記変動パターン種別決定手段により決定された変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、

前記特定遊技状態として、所定期間が経過するまで、または、当該所定期間が経過する以前に終了条件が成立するまで、前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変

10

20

化させる態様制御を行なう単位ラウンドを複数回数繰返して実行するラウンド制御を実行可能な特定遊技状態制御手段と、

前記識別情報の変動表示中に、前記変動パターン決定手段の決定結果に対応する変動表示演出を実行するとともに、前記特定遊技状態において、前記事前決定手段の決定結果に対応する特定遊技状態演出を実行する演出実行手段とを含み、

前記事前決定手段は、前記単位ラウンドを同じ回数繰返して実行する制御を行なう第1特定遊技状態および第2特定遊技状態を含む複数種類の特定遊技状態のうちから、前記特定遊技状態の種類を決定し、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記単位ラウンドの制御態様を、第1所定期間が経過するまで、または、当該第1所定期間が経過する以前に終了条件が成立するまで、前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる第1態様制御状態と、

前記第1所定期間よりも期間が短い第2所定期間が経過するまで、または、当該第2所定期間が経過する以前に終了条件が成立するまで、前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる第2態様制御状態とのいずれかの態様制御状態に制御可能であり、

前記第1特定遊技状態においては、繰返し実行される前記単位ラウンドが、すべて前記第1態様制御状態に制御され、

前記第2特定遊技状態においては、繰返し実行される前記単位ラウンドが、前記第1態様制御状態または前記第2態様制御状態に制御され、

前記変動パターン種別決定手段は、

前記リーチ決定手段によってリーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、当該リーチ状態に応じた複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定し、

前記リーチ決定手段によってリーチ状態としない旨の決定がなされたことに対応して、前記識別情報の変動表示中に所定の演出を実行する変動パターン種別を含む複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定し、

前記変動パターン決定手段は、

前記リーチ決定手段によってリーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、前記識別情報の変動パターンを、前記変動パターン種別決定手段により決定された変動パターン種別に含まれる複数種類のリーチ変動パターンのいずれかに決定し、

前記リーチ決定手段によってリーチ状態としない旨の決定がなされたこと、および、前記変動パターン種別決定手段によって前記所定の演出を実行する変動パターン種別に決定されたことに対応して、前記識別情報の変動パターンを、前記所定の演出を実行するための複数種類の非リーチ変動パターンのいずれかに決定し、

前記変動表示装置は、前記識別情報を変動表示する変動表示部として複数の変動表示部を有し、

前記特定遊技状態制御手段は、前記複数の変動表示部で順次に導出表示した前記識別情報の変動表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、前記特定遊技状態として、前記ラウンド制御を実行可能であり、

前記変動パターン決定手段により決定される変動パターンとして、複数の変動パターンを記憶する変動パターン記憶手段をさらに含み、

該変動パターン記憶手段に記憶される複数の変動パターンは、

前記複数の変動表示部の全部にて前記識別情報の変動表示を開始してから前記複数の変動表示部のうち一部の増変動表示部にて前記識別情報をリーチ状態で導出表示した後にリーチ演出を実行し、当該リーチ演出が終了したときに特定表示結果を導出表示する全演出特定変動パターンと、

前記全演出特定変動パターンに比べて変動表示時間が短い変動パターンであって、前記識別情報の変動表示中における予め定められた演出切替タイミングにて、前記全演出特定変動パターンによる演出動作と同一の演出動作から前記全演出特定変動パターンによる演出動作とは異なる特定演出に切替わり、当該特定演出が終了したときに特定表示結果を

10

20

30

40

50

導出表示する突発特定変動パターンとを含み、

前記突発特定変動パターンは、前記識別情報の変動表示状態がリーチ状態となるより前に前記演出切換タイミングとなるリーチ前突発特定変動パターンと、前記識別情報の変動表示状態がリーチ状態となったときに前記演出切換タイミングとなるリーチ後突発特定変動パターンとを含む、複数の突発特定変動パターンを含むことを特徴とする、遊技機。

【請求項2】

遊技領域に遊技球を打込んで遊技が行なわれ、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示する変動表示装置を備え、前記識別情報の変動表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記遊技領域において遊技者にとって有利な第1状態と遊技者にとって不利な第2状態とに変化する可変入賞装置と、

前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記特定遊技状態の種類とを、前記識別情報の変動表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、

該事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御しない旨の決定がされたことに基づいて、前記変動表示装置における前記識別情報の変動表示状態を所定のリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段と、

前記事前決定手段による決定結果と前記リーチ決定手段による決定結果とに基づいて、前記識別情報の変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する変動パターン種別決定手段と、

前記事前決定手段による決定結果に基づいて、前記変動パターン種別決定手段により決定された変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、

前記特定遊技状態として、所定期間が経過するまで、または、当該所定期間が経過する以前に終了条件が成立するまで、前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる態様制御を行なう単位ラウンドを複数回数繰返して実行するラウンド制御を実行可能な特定遊技状態制御手段と、

前記識別情報の変動表示中に、前記変動パターン決定手段の決定結果に対応する変動表示演出を実行するとともに、前記特定遊技状態において、前記事前決定手段の決定結果に対応する特定遊技状態演出を実行する演出実行手段とを含み、

前記事前決定手段は、前記単位ラウンドを同じ回数繰返して実行する制御を行なう第1特定遊技状態および第2特定遊技状態を含む複数種類の特定遊技状態のうちから、前記特定遊技状態の種類を決定し、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記単位ラウンドの制御態様を、第1所定期間が経過するまで、または、当該第1所定期間が経過する以前に終了条件が成立するまで、前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる第1態様制御状態と、

前記第1所定期間よりも期間が短い第2所定期間が経過するまで、または、当該第2所定期間が経過する以前に終了条件が成立するまで、前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる第2態様制御状態とのいずれかの態様制御状態に制御可能であり、

前記第1特定遊技状態においては、繰返し実行される前記単位ラウンドが、すべて前記第1態様制御状態に制御され、

前記第2特定遊技状態においては、繰返し実行される前記単位ラウンドが、前記第1態様制御状態または前記第2態様制御状態に制御され、

前記変動パターン種別決定手段は、

前記リーチ決定手段によってリーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、当該リーチ状態に応じた複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定し、

前記リーチ決定手段によってリーチ状態としない旨の決定がなされたことに対応して、前記識別情報の変動表示中に所定の演出を実行する変動パターン種別を含む複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定し、

10

20

30

40

50

前記変動パターン決定手段は、

前記リーチ決定手段によってリーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、前記識別情報の変動パターンを、前記変動パターン種別決定手段により決定された変動パターン種別に含まれる複数種類のリーチ変動パターンのいずれかに決定し、

前記リーチ決定手段によってリーチ状態としない旨の決定がなされたこと、および、前記変動パターン種別決定手段によって前記所定の演出を実行する変動パターン種別に決定されたことに対応して、前記識別情報の変動パターンを、前記所定の演出を実行するための複数種類の非リーチ変動パターンのいずれかに決定し、

遊技者が操作可能な操作手段をさらに備え、

前記変動表示装置は、前記識別情報を変動表示する変動表示部として複数の変動表示部を有し、

前記特定遊技状態制御手段は、前記複数の変動表示部で順次に導出表示した前記識別情報の変動表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、前記特定遊技状態として、前記ラウンド制御を実行可能であり、

前記変動パターン決定手段により決定される変動パターンとして、複数の変動パターンを記憶する変動パターン記憶手段をさらに含み、

前記複数の変動表示部の全部にて前記識別情報の変動表示を開始してから前記複数の変動表示部のうち一部の増動表示部にて前記識別情報をリーチ状態で導出表示した後にリーチ演出を実行し、当該リーチ演出が終了したときに特定表示結果を導出表示する全演出特定変動パターンと、

前記全演出特定変動パターンに比べて変動表示時間が短い変動パターンであって、前記複数の変動表示部の全部にて前記識別情報の変動表示を開始してから前記識別情報の変動表示状態がリーチ状態となるより前に、遊技者による前記操作手段の操作を促す操作促進演出を前記識別情報の変動表示と並行して実行した後、特定演出に切替わり、当該特定演出が終了したときに特定表示結果を導出表示する突発特定変動パターンとが含まれ、

前記演出実行手段は、前記突発特定変動パターンによる操作促進演出中の操作有効期間内に前記操作手段が操作されたタイミングにて、前記特定演出への切替えを行ない、当該特定演出が終了したときに特定表示結果を導出表示させた後、予め定められた前記突発特定変動パターンによる前記識別情報の変動表示時間が経過するまで当該特定表示結果の導出表示を継続することを特徴とする、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関し、詳しくは、遊技領域に遊技球を打込んで遊技が行なわれ、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示する変動表示装置を備え、前記識別情報の変動表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機として一般的に知られているものとしては、たとえば、パチンコ遊技機のように、遊技領域に遊技球を打込んで遊技が行なわれ、各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示する変動表示装置を備え、当該識別情報の変動表示結果が予め定められた特定表示結果（大当り図柄）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御するものがあつた。

【0003】

そして、このような遊技機においては、特定遊技状態として、所定期間が経過するまで、または、当該所定期間が経過する以前に終了条件が成立するまで、可変入賞装置を遊技者にとって不利な第2状態から遊技者にとって有利な第1状態に変化させる開放態様制御を行なう単位ラウンドを複数回数繰返して実行するラウンド制御が実行であつた。

【0004】

また、このような遊技機においては、たとえば可変入賞装置の開放時間が異なる複数種類の大当りを設ける等、可変入賞装置の開放態様が異なる複数種類の大当りを設け、表示された大当り図柄に応じて大当りの種類を選択するものがあった（特許文献１）。

【特許文献１】特開平９－２２５１０４号公報（段落番号００１７等）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

しかし、前述のような従来の遊技機では、大当り図柄に応じて大当りの種類が選択されるので、特定遊技状態の開始時の段階で、特定遊技状態における可変入賞装置の開放態様が判明するため、その後の特定遊技状態中における遊技の興趣を向上させにくいという問題があった。

10

【０００６】

この発明は、本発明は、かかる事情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、特定遊技状態中における遊技の興趣を向上させることができる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の具体例およびその効果】

【０００７】

（１） 遊技領域（遊技領域２００）に遊技球を打込んで遊技が行なわれ、各々が識別可能な複数種類の識別情報（飾り図柄等）を変動表示する変動表示装置（画像表示装置５）を備え、前記識別情報の変動表示結果が予め定められた特定表示結果（大当り組合せの最終停止図柄）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御する遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

20

前記遊技領域において遊技者にとって有利な第１状態（開放状態）と遊技者にとって不利な第２状態（閉鎖状態）とに変化する可変入賞装置（特別可変入賞球装置７）と、

前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記特定遊技状態の種類とを、前記識別情報の変動表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００、図４３のＳ２５０、Ｓ２５３）と、

該事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御しない旨の決定がされたことに基づいて、前記変動表示装置における前記識別情報の変動表示状態を所定のリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００、図４４のＳ２６６）と、

30

前記事前決定手段による決定結果と前記リーチ決定手段による決定結果とに基づいて、前記識別情報の変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する変動パターン種別決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００、図４４のＳ２７１）と、

前記事前決定手段による決定結果に基づいて、前記変動パターン種別決定手段により決定された変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から変動パターンを決定する変動パターン決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００、図４４のＳ２７４）と、

前記特定遊技状態として、所定期間が経過するまで、または、当該所定期間が経過する以前に終了条件が成立するまで、前記可変入賞装置を前記第２状態から前記第１状態に変化させる態様制御を行なう単位ラウンド（１回のラウンド）を複数回数繰返して実行するラウンド制御を実行可能な特定遊技状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００、図４１のＳ１１４～Ｓ１１６、図４６、図４８、図４９）と、

40

前記識別情報の変動表示中に、前記変動パターン決定手段の決定結果に対応する変動表示演出を実行するとともに、前記特定遊技状態において、前記事前決定手段の決定結果に対応する特定遊技状態演出を実行する演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０、図５１のＳ４０６、表示制御部１２３、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４等）とを含み、

前記事前決定手段は、前記単位ラウンドを同じ回数繰返して実行する制御を行なう第１特定遊技状態（図６５の（Ａ）の第１通常および第１確変）および第２特定遊技状態（図６５の（Ｂ）の第２通常および第２確変）を含む複数種類の特定遊技状態（図７の大当り種別）のうちから、前記特定遊技状態の種類を決定し（図４３のＳ２５３）、

50

前記特定遊技状態制御手段は、

前記単位ラウンドの制御態様を、第1所定期間(29.5秒間)が経過するまで、または、当該第1所定期間が経過する以前に終了条件(10個入賞検出)が成立するまで、前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる第1態様制御状態(第1開放態様制御状態)と、

前記第1所定期間よりも期間が短い第2所定期間(0.5秒間)が経過するまで、または、当該第2所定期間が経過する以前に終了条件(10個入賞検出)が成立するまで、前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる第2態様制御状態(第2開放態様制御状態)とのいずれかの態様制御状態に制御可能であり(図48、図65、図66)、

10

前記第1特定遊技状態においては、繰返し実行される前記単位ラウンドが、すべて前記第1態様制御状態に制御され(図65の(A)の第1通常および第1確変)、

前記第2特定遊技状態においては、繰返し実行される前記単位ラウンドが、前記第1態様制御状態または前記第2態様制御状態に制御され(図65の(B)の第2通常および第2確変)、

前記変動パターン種別決定手段は、

前記リーチ決定手段によってリーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、当該リーチ状態に応じた複数種類の変動パターン種別(図9のCA2-1~CA2-3)のいずれかに決定し(図14)、

前記リーチ決定手段によってリーチ状態としない旨の決定がなされたことに対応して、前記識別情報の変動表示中に所定の演出(擬似連の演出)を実行する変動パターン種別(たとえば、図9のCA1-4)を含む複数種類の変動パターン種別(図9のCA1-1~CC1-3)のいずれかに決定し(図13)、

20

前記変動パターン決定手段は、

前記リーチ決定手段によってリーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、前記識別情報の変動パターンを、前記変動パターン種別決定手段により決定された変動パターン種別に含まれる複数種類のリーチ変動パターンのいずれかに決定し(図18(B))、

前記リーチ決定手段によってリーチ状態としない旨の決定がなされたこと、および、前記変動パターン種別決定手段によって前記所定の演出を実行する変動パターン種別に決定されたことに対応して、前記識別情報の変動パターンを、前記所定の演出を実行するための複数種類の非リーチ変動パターンのいずれかに決定し(図18(A))、

30

前記変動表示装置は、前記識別情報を変動表示する変動表示部として複数の変動表示部(「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5R等)を有し、

前記特定遊技状態制御手段は、前記複数の変動表示部で順次に導出表示した前記識別情報の変動表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、前記特定遊技状態として、前記ラウンド制御を実行可能であり、

前記変動パターン決定手段により決定される変動パターンとして、複数の変動パターンを記憶する変動パターン記憶手段(ROM101、図10のハズレ変動パターン設定テーブル141A、図11および図12の大当たり変動パターン設定テーブル141B~141E)をさらに含み、

40

該変動パターン記憶手段に記憶される複数の変動パターンは、

前記複数の変動表示部の全部にて前記識別情報の変動表示を開始してから前記複数の変動表示部のうち一部の増表示部にて前記識別情報をリーチ状態で導出表示した後にリーチ演出を実行し、当該リーチ演出が終了したときに特定表示結果を導出表示する全演出特定変動パターン(図11の変動パターンPA4-1、PA4-2、PA5-1~PA5-3、PA6-1~PA6-5、PA7-1、PA7-2、PA8-1~PA8-3、PA9-1~PA9-5等)と、

前記全演出特定変動パターンに比べて変動表示時間が短い変動パターンであって、前記識別情報の変動表示中における予め定められた演出切替タイミングにて、前記全演出特

50

定変動パターンによる演出動作と同一の演出動作から前記全演出特定変動パターンによる演出動作とは異なる特定演出に切り換わり、当該特定演出が終了したときに特定表示結果を導出表示する突発特定変動パターン（図12の変動パターンPT1-1～PT1-4、PT2-1～PT2-7、PT3-1～PT3-6等）とを含み、

前記突発特定変動パターンは、前記識別情報の変動表示状態がリーチ状態となるより前に前記演出切り換えタイミングとなるリーチ前突発特定変動パターン（図12の変動パターンPT1-1～PT1-4、PT2-1、PT2-3～PT2-5、PT2-7、PT3-1、PT3-3、PT3-4等）と、前記識別情報の変動表示状態がリーチ状態となったときに前記演出切り換えタイミングとなるリーチ後突発特定変動パターン（図12の変動パターンPT2-2、PT2-6、PT3-2、PT3-5、PT3-6等）とを含む、複数の突発特定変動パターンを含む（図12）。

10

【0008】

このような構成によれば、特定遊技状態に制御されるときに、単位ラウンドを同じ回数繰返して実行する制御を行なう第1特定遊技状態および第2特定遊技状態を含む複数種類の特定遊技状態のうちから、特定遊技状態の種類が決定される。特定遊技状態においては、所定期間が経過するまで、または、当該所定期間が経過する以前に終了条件が成立するまで、可変入賞装置の態様制御が行なわれる単位ラウンドを複数回数繰返して実行するラウンド制御が実行される。そして、第1所定期間が経過するまで、または、当該第1所定期間が経過する以前に終了条件が成立するまで、可変入賞装置を第2状態から第1状態に変化させる第1態様制御状態と、第1所定期間よりも期間が短い第2所定期間が経過するまで、または、当該第2所定期間が経過する以前に終了条件が成立するまで、可変入賞装置を第2状態から第1状態に変化させる第2態様制御状態とのいずれかの態様制御状態に制御可能である。第1特定遊技状態においては、繰返し実行される単位ラウンドが、すべて第1態様制御状態に制御され、第2特定遊技状態においては、繰返し実行される単位ラウンドが、第1態様制御状態または第2態様制御状態に制御されるので、第1特定遊技状態と第2特定遊技状態とでは、特定遊技状態全体を通じての単位ラウンドの全体構成が異なる。これにより、単位ラウンドを同じ回数繰返して実行する制御を行なう特定遊技状態における可変入賞装置の態様により、特定遊技状態中における遊技の興趣を向上させることができる。さらに、変動パターンは、リーチ状態とする旨の決定がされたときに加えて、リーチ状態としない旨の決定がなされたこと、および、再変動表示パターンを含む変動パターン種別に決定されたことに対応して、変動表示パターンを、所定の演出を実行するための非リーチ変動パターンに決定することが可能である。これにより、変動表示パターン種別の決定および変動パターンの決定について、リーチ状態にする旨の決定がなされたか否かに応じて異なる決定を行なうことになり、制御負担を増大させることなく、変動パターンの種類を増やすことができる。また、リーチにならない場合でも所定の演出が実行されるので、遊技の興趣をより向上させることができる。さらに、リーチ前突発大当り変動パターンにより、識別情報の変動表示状態がリーチ状態となるより前に演出切り換えタイミングとなって特定演出に切り換わり、特定演出の終了時に特定表示結果が導出表示されることで、全演出大当り変動パターンに比べて短い変動表示時間で特定表示結果が導出表示される。また、リーチ後突発大当り変動パターンにより、識別情報の変動表示状態がリーチ状態となった後に演出切り換えタイミングとなって特定演出に切り換わり、特定演出の終了時に特定表示結果が導出表示されることで、全演出大当り変動パターンに比べて短い変動表示時間で特定表示結果が導出表示される。これにより、演出動作が特定演出に切り換わる時には特定表示結果が導出表示されることが確定し、特定表示結果となることの意外性を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。また、識別情報の変動表示状態がリーチ状態となるより前でも特定演出に切り換えられるため、識別情報が変動表示される期間の全体にわたり特定表示結果となることに対する期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

20

30

40

【0009】

(2) 遊技領域（遊技領域200）に遊技球を打込んで遊技が行なわれ、各々が識別

50

可能な複数種類の識別情報（飾り図柄等）を変動表示する変動表示装置（画像表示装置 5）を備え、前記識別情報の変動表示結果が予め定められた特定表示結果（大当たり組合せの最終停止図柄）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御する遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

前記遊技領域において遊技者にとって有利な第 1 状態（開放状態）と遊技者にとって不利な第 2 状態（閉鎖状態）とに変化する可変入賞装置（特別可変入賞球装置 7）と、

前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記特定遊技状態の種類とを、前記識別情報の変動表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100、図 43 の S 250、S 253）と、

該事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御しない旨の決定がされたことに基づいて、前記変動表示装置における前記識別情報の変動表示状態を所定のリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100、図 44 の S 266）と、

前記事前決定手段による決定結果と前記リーチ決定手段による決定結果とに基づいて、前記識別情報の変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する変動パターン種別決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100、図 44 の S 271）と、

前記事前決定手段による決定結果に基づいて、前記変動パターン種別決定手段により決定された変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から変動パターンを決定する変動パターン決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100、図 44 の S 274）と、

前記特定遊技状態として、所定期間が経過するまで、または、当該所定期間が経過する以前に終了条件が成立するまで、前記可変入賞装置を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させる態様制御を行なう単位ラウンド（1 回のラウンド）を複数回数繰返して実行するラウンド制御を実行可能な特定遊技状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100、図 41 の S 114 ~ S 116、図 46、図 48、図 49）と、

前記識別情報の変動表示中に、前記変動パターン決定手段の決定結果に対応する変動表示演出を実行するとともに、前記特定遊技状態において、前記事前決定手段の決定結果に対応する特定遊技状態演出を実行する演出実行手段（演出制御用 CPU 120、図 51 の S 406、表示制御部 123、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14 等）とを含み、

前記事前決定手段は、前記単位ラウンドを同じ回数繰返して実行する制御を行なう第 1 特定遊技状態（図 65 の（A）の第 1 通常および第 1 確変）および第 2 特定遊技状態（図 65 の（B）の第 2 通常および第 2 確変）を含む複数種類の特定遊技状態（図 7 の大当たり種別）のうちから、前記特定遊技状態の種類を決定し（図 43 の S 253）、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記単位ラウンドの制御態様を、第 1 所定期間（29.5 秒間）が経過するまで、または、当該第 1 所定期間が経過する以前に終了条件（10 個入賞検出）が成立するまで、前記可変入賞装置を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させる第 1 態様制御状態（第 1 開放態様制御状態）と、

前記第 1 所定期間よりも期間が短い第 2 所定期間（0.5 秒間）が経過するまで、または、当該第 2 所定期間が経過する以前に終了条件（10 個入賞検出）が成立するまで、前記可変入賞装置を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させる第 2 態様制御状態（第 2 開放態様制御状態）とのいずれかの態様制御状態に制御可能であり（図 48、図 65、図 66）、

前記第 1 特定遊技状態においては、繰返し実行される前記単位ラウンドが、すべて前記第 1 態様制御状態に制御され（図 65 の（A）の第 1 通常および第 1 確変）、

前記第 2 特定遊技状態においては、繰返し実行される前記単位ラウンドが、前記第 1 態様制御状態または前記第 2 態様制御状態に制御され（図 65 の（B）の第 2 通常および第 2 確変）、

前記変動パターン種別決定手段は、

前記リーチ決定手段によってリーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、当該リーチ状態に応じた複数種類の変動パターン種別（図 9 の CA2-1 ~ CA2-3）

10

20

30

40

50

のいずれかに決定し（図 14）、

前記リーチ決定手段によってリーチ状態としない旨の決定がなされたことに対応して、前記識別情報の変動表示中に所定の演出（擬似連の演出）を実行する変動パターン種別（たとえば、図 9 の C A 1 - 4）を含む複数種類の変動パターン種別（図 9 の C A 1 - 1 ~ C C 1 - 3）のいずれかに決定し（図 13）、

前記変動パターン決定手段は、

前記リーチ決定手段によってリーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、前記識別情報の変動パターンを、前記変動パターン種別決定手段により決定された変動パターン種別に含まれる複数種類のリーチ変動パターンのいずれかに決定し（図 18（B））、

10

前記リーチ決定手段によってリーチ状態としない旨の決定がなされたこと、および、前記変動パターン種別決定手段によって前記所定の演出を実行する変動パターン種別に決定されたことに対応して、前記識別情報の変動パターンを、前記所定の演出を実行するための複数種類の非リーチ変動パターンのいずれかに決定し（図 18（A））、

遊技者が操作可能な操作手段（操作ボタン 30）をさらに備え、

前記変動表示装置は、前記識別情報を変動表示する変動表示部として複数の変動表示部（「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R 等）を有し、

前記特定遊技状態制御手段は、前記複数の変動表示部で順次に導出表示した前記識別情報の変動表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、前記特定遊技状態として、前記ラウンド制御を実行可能であり、

20

前記変動パターン決定手段により決定される変動パターンとして、複数の変動パターンを記憶する変動パターン記憶手段（ROM 101、図 10 のハズレ変動パターン設定テーブル 141 A、図 11 および図 12 の大当たり変動パターン設定テーブル 141 B ~ 141 E）をさらに含み、

前記複数の変動表示部の全部にて前記識別情報の変動表示を開始してから前記複数の変動表示部のうち一部の増変動表示部にて前記識別情報をリーチ状態で導出表示した後にリーチ演出を実行し、当該リーチ演出が終了したときに特定表示結果を導出表示する全演出特定変動パターン（図 11 の変動パターン P A 4 - 1、P A 4 - 2、P A 5 - 1 ~ P A 5 - 3、P A 6 - 1 ~ P A 6 - 5、P A 7 - 1、P A 7 - 2、P A 8 - 1 ~ P A 8 - 3、P A 9 - 1 ~ P A 9 - 5 等）と、

30

前記全演出特定変動パターンに比べて変動表示時間が短い変動パターンであって、前記複数の変動表示部の全部にて前記識別情報の変動表示を開始してから前記識別情報の変動表示状態がリーチ状態となるより前に、遊技者による前記操作手段の操作を促す操作促進演出を前記識別情報の変動表示と並行して実行した後、特定演出に切替わり、当該特定演出が終了したときに特定表示結果を導出表示する突発特定変動パターン（図 12 の変動パターン P T 1 - 1 ~ P T 1 - 4、P T 2 - 1 ~ P T 2 - 7、P T 3 - 1 ~ P T 3 - 6 等）とが含まれ、

前記演出実行手段は、前記突発特定変動パターンによる操作促進演出中の操作有効期間内に前記操作手段が操作されたタイミングにて、前記特定演出への切替えを行ない（図 60（B）に示す「ボタン操作検出」で突発演出を開始する）、当該特定演出が終了したときに特定表示結果を導出表示させた後、予め定められた前記突発特定変動パターンによる前記識別情報の変動表示時間が経過するまで当該特定表示結果の導出表示を継続する（図 60（B）に示す突発演出に続いて全図柄仮停止表示を行なう）。

40

【0010】

このような構成によれば、特定遊技状態に制御されるときに、単位ラウンドを同じ回数繰返して実行する制御を行なう第 1 特定遊技状態および第 2 特定遊技状態を含む複数種類の特定遊技状態のうちから、特定遊技状態の種類が決定される。特定遊技状態においては、所定期間が経過するまで、または、当該所定期間が経過する以前に終了条件が成立するまで、可変入賞装置の態様制御が行なわれる単位ラウンドを複数回数繰返して実行するラウンド制御が実行される。そして、第 1 所定期間が経過するまで、または、当該第 1 所定

50

期間が経過する以前に終了条件が成立するまで、可変入賞装置を第2状態から第1状態に変化させる第1態様制御状態と、第1所定期間よりも期間が短い第2所定期間が経過するまで、または、当該第2所定期間が経過する以前に終了条件が成立するまで、可変入賞装置を第2状態から第1状態に変化させる第2態様制御状態とのいずれかの態様制御状態に制御可能である。第1特定遊技状態においては、繰返し実行される単位ラウンドが、すべて第1態様制御状態に制御され、第2特定遊技状態においては、繰返し実行される単位ラウンドが、第1態様制御状態または第2態様制御状態に制御されるので、第1特定遊技状態と第2特定遊技状態とでは、特定遊技状態全体を通じての単位ラウンドの全体構成が異なる。これにより、単位ラウンドを同じ回数繰返して実行する制御を行なう特定遊技状態における可変入賞装置の態様により、特定遊技状態中における遊技の興趣を向上させることができる。さらに、変動パターンは、リーチ状態とする旨の決定がされたときに加えて、リーチ状態としない旨の決定がなされたこと、および、再変動表示パターンを含む変動パターン種別に決定されたことに対応して、変動表示パターンを、所定の演出を実行するための非リーチ変動パターンに決定することが可能である。これにより、変動表示パターン種別の決定および変動パターンの決定について、リーチ状態にする旨の決定がなされたか否かに応じて異なる決定を行なうことになり、制御負担を増大させることなく、変動パターンの種類を増やすことができる。また、リーチにならない場合でも所定の演出が実行されるので、遊技の興趣をより向上させることができる。さらに、突発大当り変動パターンにより、操作手段が操作されたタイミングで特定演出に切り換え、特定演出の終了時に特定表示結果が導出表示されることで、全演出大当り変動パターンに比べて短い変動表示時間で特定表示結果が導出表示される。これにより、操作手段が操作されたときに演出動作が特定演出に切り換えれば特定表示結果が導出表示されることが確定するので、操作手段が操作されたときに特定表示結果が導出表示される意外性による演出効果を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

【発明を実施するための最良の形態】

【0025】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。なお、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、コイン遊技機、あるいは、スロットマシン等のその他の遊技機であってもよく、遊技領域に遊技球を打込んで遊技が行なわれ、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示する変動表示装置を備え、前記識別情報の変動表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であればよい。

30

【0026】

図1は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、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、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域200が形成されている。この遊技領域200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込まれる。

【0027】

40

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域200の右側方）には、第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4Bとが設けられている。第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bとはそれぞれ、たとえば7セグメントやドットマトリクス（LED（発光ダイオード）等から構成され、変動表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）を、変動可能に表示（変動表示）する。たとえば、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を変動表示する。なお、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されず、たとえば7セグメントのLE

50

Dにおいて点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「-」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていればよい。以下では、第1特別図柄表示装置4Aにより変動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により変動表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。

【0028】

遊技盤2における遊技領域200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、たとえばLCD（液晶表示装置）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。画像表示装置5の表示領域では、特図ゲームにおける第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の変動表示や第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の変動表示のそれぞれに対応して、たとえば3つといった複数に分割された変動表示部となる飾り図柄表示部にて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である飾り図柄を変動表示する。この飾り図柄の変動表示も、変動表示ゲームに含まれる。

【0029】

一例として、画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rが配置されている。そして、特図ゲームにおいて、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の変動表示と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の変動表示とのうち、いずれかの変動表示が開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部において飾り図柄の変動表示（たとえば上下方向あるいは左右方向のスクロール表示等）が開始される。その後、特図ゲームにおける変動表示結果として確定特別図柄が停止表示（完全停止表示）されるときに、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて、飾り図柄の変動表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示（完全停止表示）される。なお、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rは、画像表示装置5の表示領域内で移動可能とされ、飾り図柄を縮小あるいは拡大して表示することができるようにしてもよい。特別図柄や飾り図柄が完全停止表示されたときには、各図柄の変動表示における表示結果が確定的に表示され、それ以後は今回の変動表示が進行しないことを遊技者が認識できる表示状態となる。これに対して、飾り図柄の変動表示を開始してから変動表示結果となる確定飾り図柄が完全停止表示されるまでの変動表示中には、飾り図柄の変動速度が「0」となって、飾り図柄が停留して表示され、たとえば微少な揺れや伸縮等を生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、変動表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。なお、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮等も生じさせず、所定時間（たとえば1秒間）よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示すること等が含まれてもよい。完全停止表示や仮停止表示のように、特別図柄や飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識できる程度に表示図柄を停止表示することは、導出表示ともいう。

【0030】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて変動表示される飾り図柄には、たとえば8種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字「一」～「八」、英文字「A」～「H」、所定のモチーフに関連する8個のキャラクタを示す演出画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタとを組み合わせた演出画像等。なお、キャラクタを示す演出画像は、たとえば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字等の記号、あるいは、その他の任意の図形を示す画像であればよい。）が含まれていればよい。また、こうした8種類の飾り図柄の他に、ブランク図柄（大当たり組合せを構成しない図柄）が含まれていてもよい。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。たとえば、「1」～「8」を示す英数字それぞれに対して、「1」～「8」の図柄番号が付され

10

20

30

40

50

ている。なお、変動表示される飾り図柄の種類数は、8種類のものに限定されず、任意の複数種類からなる飾り図柄であればよい。

【0031】

飾り図柄の変動中には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおいて、たとえば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に、上方から下方へ、あるいは、右側から左側へと、流れるようなスクロール表示が行なわれる。そして、図柄番号が最大(たとえば「8」)である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小(たとえば「1」)である飾り図柄が表示される。あるいは、飾り図柄表示部5L、5C、5Rのうち少なくともいずれか1つにおいて、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行なって、図柄番号が最小である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である飾り図柄が表示されるようにしてもよい。

10

【0032】

画像表示装置5の表示領域には、始動入賞記憶表示部5Hも配置されている。始動入賞記憶表示部5Hでは、変動表示の保留数(特図保留記憶数)を特定可能に表示する保留記憶表示が行なわれる。ここで、変動表示の保留は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入(始動入賞)したときに発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の変動表示といった変動表示ゲームを実行するための始動条件(「実行条件」ともいう)は成立したが、先に成立した開始条件に基づく変動表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当り遊技状態に制御されていること等により、変動表示ゲームを開始するための開始条件は成立していないときに、成立した始動条件に対応する変動表示の保留が行なわれる。

20

【0033】

一例として、始動入賞記憶表示部5Hには、始動入賞の発生に基づき先に始動条件が成立した変動表示ゲームから順に左から右へと、表示色が変更される複数の表示部位が設けられている。そして、第1始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第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の始動条件(第1始動条件)が成立したときには、通常非表示(透過色)となっている表示部位のうちの1つ(たとえば非表示となっている表示部位のうち左端の表示部位)を青色表示に変化させる。また、第2始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第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の始動条件(第2始動条件)が成立したときには、通常非表示となっている表示部位のうちの1つを赤色表示に変化させる。その後、第1特図を用いた特図ゲームの開始条件(第1開始条件)と第2特図を用いた特図ゲームの開始条件(第2開始条件)のいずれかが成立したときには、たとえば左端の表示部位における表示を除去するとともに、各表示部位における表示を1つずつ左方向に移動させる。このとき、青色表示や赤色表示に変化していた表示部位のうちの1つ(たとえば表示色が変化していた表示部位のうち右端の表示部位)は、非表示に戻る。ここで、保留記憶表示を行なう際に、変動表示ゲームの始動条件が成立したことに基づく特図保留記憶数は特定できたものの、その始動条件が第1始動条件であるか第2始動条件であるかを特定できない場合に、たとえば特図保留記憶数に対応する個数の表示部位を灰色表示に変化させること等により、特図保留記憶数の表示態様を所定の表示態様に変更してもよい。

30

40

【0034】

なお、始動入賞記憶表示部5Hでは、特図保留記憶数を示す数字を表示すること等により、特図保留記憶数を遊技者等が認識できるようにしてもよい。始動入賞記憶表示部5Hとともに、あるいは始動入賞記憶表示部5Hに代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図1に示す例では、始動入賞記憶表示部5Hとともに、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の上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第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、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第1保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に進入した有効始動入賞球数として

50

の第2保留記憶数を特定可能に表示する。第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bはそれぞれ、たとえば第1保留記憶数と第2保留記憶数のそれぞれにおける上限値（たとえば「4」）に対応した個数（たとえば4個）のLEDを含んで構成されている。

【0035】

画像表示装置5の表示領域には、飾り図柄とは異なる識別情報としての色図柄を変動表示する色図柄表示エリアが設けられていてもよい。一例として、色図柄表示エリアには、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が開始されるときに、色図柄の変動（たとえば表示色の更新表示）が開始される「左」の色図柄表示部と、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が開始されるときに、色図柄の変動が開始される「右」の色図柄表示部とが含まれていればよい。そして、特図ゲームにおいて変動表示結果となる確定特別図柄が完全停止表示されるときには、色図柄の変動が終了して、色図柄の変動表示結果となる確定色図柄が完全停止表示される。「左」および「右」の色図柄表示部にて変動表示される色図柄には、たとえば4種類の図柄（「黄色」、「緑色」、「赤色」、「青色」等）といった、複数種類の色図柄が含まれていればよい。色図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。一例として、「黄色」、「緑色」、「赤色」、「青色」の色図柄それぞれに対して、「1」～「4」の図柄番号が付されていればよい。

【0036】

画像表示装置5の下方には、普通入賞球装置6Aと、普通可変入賞球装置6Bとが設けられている。普通入賞球装置6Aは、たとえば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第1始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置6Bは、所定の普通電動役物用ソレノイドによって垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第2始動入賞口を形成する。一例として、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用ソレノイド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、遊技球が第2始動入賞口に進入しにくい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用ソレノイド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、遊技球が第2始動入賞口に進入しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態であるときでも、第2始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態において、たとえば第2始動入賞口を閉鎖すること等により、第2始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。

【0037】

普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入した遊技球は、たとえば図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出される。普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入した遊技球は、たとえば図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出される。第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（たとえば3個）の遊技球が賞球として払出され、第1保留記憶数が所定の上限値（たとえば「4」）以下であれば、第1始動条件が成立する。第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（たとえば3個）の遊技球が賞球として払出され、第2保留記憶数が所定の上限値以下であれば、第2始動条件が成立する。なお、第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づいて払出される賞球の個数と、第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づいて払出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

【0038】

遊技領域200において普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bの下方には、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、所定の入賞口扉用ソレノイドによって開閉駆動される入賞口扉を備え、その入賞口扉によって開放状態（

10

20

30

40

50

遊技者にとって有利な第 1 状態)と閉鎖状態(遊技者にとって不利な第 2 状態)とに変化することにより遊技球の受入れやすさが変化する大入賞口を形成する。一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用ソレノイド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にする。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用ソレノイド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にする。特別可変入賞球装置 7 に形成された大入賞口に進入した遊技球は、たとえば図 2 に示すカウントスイッチ 23 によって検出される。カウントスイッチ 23 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数(たとえば 14 個)の遊技球が賞球として払出される。

【0039】

遊技盤 2 の所定位置(図 1 に示す例では、遊技領域 200 の左側方)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、第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B と同様に 7 セグメントやドットマトリクス of LED 等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄(「普図」あるいは「普通図」ともいう)を変動可能に表示(変動表示)する。このような普通図柄の変動表示は、普図ゲーム(「普通図ゲーム」ともいう)と称される。普通図柄表示器 20 は、たとえば「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の普通図柄を変動表示する。複数種類の普通図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「-」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていけばよい。なお、普通図柄表示器 20 は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等を普通図柄として変動表示するものに限定されず、たとえば「」と「×」とを示す装飾ランプ(または LED)を交互に点灯させることや、「左」、「中」、「右」といった複数の装飾ランプ(または LED)を所定順序で点灯させることにより、普通図柄を変動表示するものであってもよい。普通図柄表示器 20 の上方には、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、たとえば 4 個の LED を含んで構成され、通過ゲート 41 を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【0040】

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。また、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口および大入賞口とは異なる入賞口として、たとえば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が 1 つまたは複数設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数(たとえば 10 個)の遊技球が賞球として払出されればよい。遊技領域 200 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 8L、8R が設けられており、さらに遊技領域 200 周辺部には、遊技効果ランプ 9 が設けられている。パチンコ遊技機 1 の遊技領域 200 における各構造物(たとえば普通入賞球装置 6A、普通可変入賞球装置 6B、特別可変入賞球装置 7 等)の周囲には、装飾用 LED が配置されていてもよい。

【0041】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域 200 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)が設けられている。たとえば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量(回転量)に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング(タッチセンサ)が設けられていればよい。遊技領域 200 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)する上皿が設けられている。たとえば上皿の上面における手前側の中央位置といった、パチンコ遊技機 1 の遊技機用枠 3 における所定位置には、押下操作等により遊技者が操作可能な操作ボタン 30 が設置されている。なお、操作ボタン 30 は、押下操作が可

10

20

30

40

50

能なものに限定されず、たとえば回転型セレクトのような回転操作が可能なものであってもよいし、タッチパネルのように接触操作や押圧操作が可能なものであってもよいし、レバー型スイッチのような傾動操作が可能なものであってもよい。また、操作ボタン30に代えて、たとえば赤外線センサやCCDセンサ、CMOSセンサのように、遊技者による所定の操作行為を検出できるセンサを用いてもよい。すなわち、操作ボタン30は、遊技者による所定の操作行為を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるものであればよい。

【0042】

普通図柄表示器20による普図ゲームは、遊技領域200に設けられた通過ゲート41を通過した遊技球が図2に示すゲートスイッチ21によって検出されたことといった、普通図柄表示器20にて普通図柄の変動表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、たとえば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の変動表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、所定の変動表示時間が経過すると、普通図柄の変動表示結果となる確定普通図柄を完全停止表示する。普通図柄の変動表示時間は、たとえば各普図ゲームの開始時に、所定の乱数値を示す数値データを抽出すること等により、複数種類の変動表示時間のうちで、いずれかに決定されればよい。普図ゲームにおける普通図柄の変動表示結果となる確定普通図柄として、たとえば「7」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の変動表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、たとえば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の変動表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の変動表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置6Bを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御が行なわれ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行なわれる。

【0043】

第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームは、普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入した遊技球が図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出されたこと等により第1始動条件が成立した後に第1開始条件が成立したことに基づいて、開始される。第1開始条件は、たとえば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したとき等に、第1特図を用いた今回の特図ゲームが開始可能となることにより成立する。第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームは、普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入した遊技球が図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出されたこと等により第2始動条件が成立した後に第2開始条件が成立したことに基づいて、開始される。第2開始条件は、たとえば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したとき等に、第2特図を用いた今回の特図ゲームが開始可能となることにより成立する。

【0044】

第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームでは、特別図柄の変動表示を開始させた後、所定の変動表示時間が経過すると、特別図柄の変動表示結果となる確定特別図柄を完全停止表示する。特別図柄の変動表示時間は、各特図ゲームの開始時に、たとえば図5に示すような変動パターン種別決定用の乱数値MR4を示す数値データや、変動パターン決定用の乱数値MR5を示す数値データ等に基づいて決定された変動パターンに対応して、複数種類の変動表示時間のうちで、いずれかに決定される。特図ゲームにおける特別図柄の変動表示結果となる確定特別図柄として、特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄以外の特別図柄（ハズレ図柄）が停止表示されれば、非特定表示結果としての「ハズレ」となる。特図ゲームでの変動表示結果が「大当り」になった後には、特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。この実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、一例として、「1」、「3」、「7」を示す数字を大当り図柄とし、「-」を示す記号をハズレ図柄としている。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームにおける大当り図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける各

図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当たり図柄やハズレ図柄となるようにしてもよい。

【 0 0 4 5 】

この実施の形態では、大当たり図柄となる「 1 」、「 3 」、「 7 」の数字を示す特別図柄のうち、「 3 」、「 7 」の数字を示す特別図柄を 1 5 ラウンド大当たり図柄とし、「 1 」の数字を示す特別図柄を 2 ラウンド大当たり図柄とする。特図ゲームにおける確定特別図柄として 1 5 ラウンド大当たり図柄が停止表示された後に制御される特定遊技状態としての大当たり遊技状態（ 1 5 ラウンド大当たり状態）では、特別可変入賞球装置 7 の開閉板が大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって不利な第 2 状態（閉鎖状態）から遊技者にとって有利な第 1 状態（開放状態）に変化させる単位ラウンドを 1 5 回繰返して実行させる制御が行なわれる。大入賞口の開放状態の制御態様は、第 1 期間（たとえば 2 9 . 5 秒間）開放する第 1 開放態様、第 1 期間よりも短い第 2 期間（たとえば 0 . 5 秒間）開放する第 2 開放態様、第 1 期間よりも短く第 2 期間よりも長い第 3 期間（たとえば 2 9 . 0 秒間）開放する第 3 開放態様を含む複数種類の開放態様のいずれかとなるように制御される。

10

【 0 0 4 6 】

各単位ラウンドの制御態様としては、第 1 開放態様制御状態、第 2 開放態様制御状態、および、第 3 開放態様制御状態、および、第 4 開放態様制御状態を含む複数種類の制御態様が用いられる。

【 0 0 4 7 】

20

第 1 開放態様制御状態は、単位ラウンド中において、大入賞口が第 1 期間（たとえば 2 9 . 5 秒間）開放するまであるいは所定個数（たとえば 1 0 個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させる制御態様である。また、第 2 開放態様制御状態は、単位ラウンド中において、大入賞口が第 2 期間（たとえば 0 . 5 秒間）開放するまであるいは所定個数（たとえば 1 0 個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させる制御態様である。

【 0 0 4 8 】

第 3 開放態様制御状態は、単位ラウンド中において、大入賞口が第 2 期間（たとえば 0 . 5 秒間）開放し第 2 期間閉鎖することを複数回数（たとえば、 8 回）繰返すまであるいは所定個数（たとえば 1 0 個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させる制御態様である。第 4 開放態様制御状態は、単位ラウンド中において、大入賞口が第 2 期間（たとえば 0 . 5 秒間）開放した後第 2 期間閉鎖し、その後、第 3 期間（たとえば 2 9 . 0 秒間）開放するまであるいは所定個数（たとえば 1 0 個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させる制御態様である。

30

【 0 0 4 9 】

こうしてラウンド中に大入賞口を開放状態とした開閉板は、遊技盤 2 の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって不利な第 2 状態に変化させて、 1 回のラウンドを終了させる。 1 5 ラウンド大当たり状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンド（単位ラウンド）の実行回数が、第 1 回数（たとえば「 1 5 」）となる。ラウンドの実行回数が「 1 5 」となる 1 5 ラウンド大当たり状態における遊技は、 1 5 回開放遊技とも称される。

40

【 0 0 5 0 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として 2 ラウンド大当たり図柄が停止表示された後に制御される特定遊技状態としての大当たり遊技状態（ 2 ラウンド大当たり状態）では、単位ラウンドにおいて、前述した第 2 開放態様制御状態（たとえば 0 . 5 秒間の開放）を行ない、単位ラウンドの実行回数が、 1 5 ラウンド大当たり状態における第 1 回数よりも少ない第 2

50

回数（たとえば「2」）となるように制御される。なお、2ラウンド大当たり状態では、各ラウンドで大入賞口を開放状態とする期間が第2期間となることと、ラウンドの実行回数が第2回数となることのうち、少なくともいずれか一方が行なわれるように制御されればよく、それ以外の制御は15ラウンド大当たり状態と同様に行なわれるようにしてもよい。ラウンドの実行回数が「2」となる2ラウンド大当たり状態における遊技は、2回開放遊技とも称される。なお、2ラウンド大当たり状態では、各ラウンドで特別可変入賞球装置7とは別個に設けられた所定の入賞球装置を、遊技者にとって不利な第2状態から遊技者にとって有利な第1状態に変化させ、所定期間（第1期間または第2期間）が経過した後に第2状態へと戻すようにしてもよい。

【0051】

特図ゲームにおける確定特別図柄として15ラウンド大当たり図柄が停止表示された後に制御される特定遊技状態のうち特定の特定の大当たり遊技状態（突確見せ掛け15ラウンド大当たり状態）では、初回に実行される単位ラウンドとして、特別可変入賞球装置7の開閉板が、第2期間となる所定期間（たとえば0.5秒間）にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させた後、大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって不利な第2状態に一旦変化させて、その後、第2期間よりも長い第3期間（たとえば29.0秒間）あるいは所定個数（たとえば10個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、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1回実行された後、ラウンドが第1回数よりも1回少ない回数（たとえば「14」）実行される。この実施の形態において、特定の大当たり遊技状態（突確見せ掛け15ラウンド大当たり状態）では、初回に実行される単位ラウンドとして、特別可変入賞球装置7が第4開放態様制御状態（0.5秒間+29.0秒間の開放）に制御され、2ラウンド目～15ラウンド目の各ラウンドにおいて、特別可変入賞球装置7が第1開放態様制御状態（29.5秒間の開放）に制御される例を示した。しかし、これに限らず、特定の大当たり遊技状態（突確見せ掛け15ラウンド大当たり状態）では、初回に実行される単位ラウンドとして、特別可変入賞球装置7が第2開放態様制御状態（0.5秒間の開放）に制御され、2ラウンド目～15ラウンド目の各ラウンドにおいて、特別可変入賞球装置7が第1開放態様制御状態（29.5秒間の開放）に制御されるようにしてもよい（この場合の第2開放態様制御状態における0.5秒間の開放回数は、1回であってもよく、2回であってもよい）。

【0052】

なお、この実施の形態では、突確見せ掛け15ラウンド大当たり状態以外の15ラウンド大当たり状態と、突確見せ掛け15ラウンド大当たり状態とのいずれに制御されるときにも、特図ゲームにおける確定特別図柄として15ラウンド大当たり図柄（「3」、「7」の数字を示す特別図柄）が停止表示されるものとして説明しているが、突確見せ掛け15ラウンド大当たり状態以外の15ラウンド大当たり状態に制御されるときと突確見せ掛け15ラウンド大当たり状態に制御されるときとで、異なる大当たり図柄を表示するようにしてもよい。一例として、突確見せ掛け15ラウンド大当たり状態以外の15ラウンド大当たり状態に制御されるときには、上記と同様に、「3」、「7」の数字を示す特別図柄を、15ラウンド大当たり図柄とし、「9」の数字を示す特別図柄を新たに設けて、これを突確見せ掛け15ラウンド大当たり状態に制御されるときに停止表示される突確見せ掛け15ラウンド大当たり図柄とすればよい。また、突確見せ掛け15ラウンド大当たり状態と、突確見せ掛け15ラウンド大当たり状態以外の大当たり状態を含むすべての大当たりについて、異なる大当たり図柄を停止表示する制御を行なうようにしてもよい。また、2ラウンド大当たり状態における各ラウンドで特別可変入賞球装置7とは別個に設けられた入賞球装置を第1状態に変化させる場合には、突確見せ掛け15ラウンド大当たり状態における1回目のラウンド（初回に実行される単位ラウンド）では、特別可変入賞球装置7とは別個に設けられた入賞球装置を、遊技者にとって不利な第2状態から遊技者にとって有利な第1状態に変化させ、第2期間が経過した後に第2状態へと戻すようにし、その後、同じ1回目のラウンドにおいて、特別

10

20

30

40

50

可変入賞球装置 7 を遊技者にとって不利な第 2 状態から遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させ、特定期間が経過した後に第 2 状態へと戻すようにすればよい。

【 0 0 5 3 】

また、15 ラウンド大当り図柄となる「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく15 ラウンド大当り状態が終了した後は、特別遊技状態の1つとして、通常状態に比べて特図ゲームにおける特別図柄の変動時間（特図変動時間）が短縮される時短状態に制御される。ここで、通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態や時短状態等の特別遊技状態以外の遊技状態のことであり、パチンコ遊技機 1 の初期設定状態（たとえばシステムリセットが行なわれた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行なわれる。時短状態は、所定回数（たとえば100回）の特図ゲームが実行されることと、変動表示結果が「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。なお、特図ゲームにおける確定特別図柄として15 ラウンド大当り図柄のうち「3」の数字を示す特別図柄が停止表示されたことに基づく15 ラウンド大当り状態が終了した後は、時短状態とはならず通常状態となるようにしてもよい。こうした「3」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に時短状態や通常状態に制御される15 ラウンド大当り図柄は、通常大当り図柄（「非確変大当り図柄」ともいう）と称される。特図ゲームにおける確定特別図柄が通常大当り図柄となる場合における特別図柄や飾り図柄の変動表示態様は、変動表示結果が「大当り」となる場合における「通常」（「通常大当り」ともいう）の変動表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。

【 0 0 5 4 】

15 ラウンド大当り図柄となる「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「7」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく15 ラウンド大当り状態（突確見せ掛け15 ラウンド大当り状態を含む）が終了した後や、2 ラウンド大当り図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく2 ラウンド大当り状態が終了した後は、時短状態とは異なる特別遊技状態の1つとして、たとえば通常状態に比べて特図変動時間が短縮されるとともに、継続して確率変動制御（確変制御）が行なわれる確変状態（高確率遊技状態）に制御される。この確変状態では、各特図ゲームや飾り図柄の変動表示において、変動表示結果が「大当り」となってさらに大当り遊技状態に制御される確率が、通常状態よりも高くなるように向上する。このような確変状態は、特図ゲームの実行回数にかかわらず、次に変動表示結果が「大当り」となるまで継続してもよい。これに対して、確変状態となった後に、所定回数（たとえば100回）の特図ゲームが実行されることと、変動表示結果が「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了するようにしてもよい。また、確変状態において所定回数の特図ゲームが実行されたり変動表示結果が「大当り」となる以前であっても、特図ゲームが開始されるときに、所定の割合で確変状態が終了することがあるようにしてもよい。

【 0 0 5 5 】

「7」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される15 ラウンド大当り図柄は、確変大当り図柄と称される。特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当り図柄となる場合における特別図柄や飾り図柄の変動表示態様は、変動表示結果が「大当り」となる場合における「確変」（「確変大当り」ともいう）の変動表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。「1」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される2 ラウンド大当り図柄は、突確大当り図柄と称される。特図ゲームにおける確定特別図柄が突確大当り図柄となる場合における特別図柄や飾り図柄の変動表示態様は、変動表示結果が「大当り」となる場合における「突確」（「突確大当り」あるいは「

突然確変大当り」ともいう)の変動表示態様(「大当り種別」ともいう)と称される。

【0056】

確変状態や時短状態では、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動表示時間を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の変動表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、変動表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、第2始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高めて第2始動条件が成立しやすくなることで遊技者にとって有利となる制御が行なわれる。なお、確変状態や時短状態では、これらの制御のいずれか1つが行なわれるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行なわれるようにしてもよい。確変状態と時短状態とでは、行なわれる制御が異なるようにしてもよいし、行なわれる制御の組合せ(同一の制御を含んでも含まなくてもよい)が異なるようにしてもよい。

10

【0057】

画像表示装置5の表示画面では、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄の変動表示に対応して、飾り図柄の変動表示が行なわれる。すなわち、画像表示装置5の表示画面では、第1開始条件と第2開始条件とのいずれか一方が成立したことに基づいて、たとえば「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄の加速表示(全図柄加速表示)を行ない、所定速度に達すれば、飾り図柄の定速表示(全図柄定速表示)を行なう。こうした全図柄加速表示や全図柄定速表示は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄を変動表示する全図柄変動に含まれる。こうした全図柄変動の後、たとえば「左」「右」「中」といった所定順序で飾り図柄の減速表示(各図柄減速表示)を行ない、変動速度が「0」となれば、飾り図柄を停留して表示する一方で、たとえば微少な揺れや伸縮等を生じさせる仮停止表示を行なう。そして、飾り図柄の変動表示を開始してからの経過時間が変動パターン等に基づいて決定された変動表示時間に達したときには、変動表示結果となる確定飾り図柄を完全停止表示する。なお、確定飾り図柄を停止表示する手順としては、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおいて所定順序で飾り図柄を減速表示するものに限定されず、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおいて同時に確定飾り図柄となる飾り図柄を減速表示(全図柄減速表示)するものが含まれていてもよい。

20

30

【0058】

全図柄変動が開始された後には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rのうち全部または一部の飾り図柄表示部にて、飾り図柄をリーチ表示状態で導出表示することがある。ここで、リーチ表示状態とは、画像表示装置5の表示画面にて導出表示された飾り図柄が大当り組合せ(大当り図柄の組合せ)の一部を構成しているときに未だ導出表示されていない飾り図柄(「リーチ変動図柄」ともいう)については変動が継続している表示状態、あるいは、全部または一部の飾り図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおける一部たとえば「左」および「右」の飾り図柄表示部5L、5R等)では予め定められた大当り組合せを構成する飾り図柄(たとえば「7」の英数字を示す飾り図柄)が導出表示されているときに未だ導出表示されていない残りの飾り図柄表示部(たとえば「中」の飾り図柄表示部5C等)では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおける全部または一部で飾り図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。また、リーチ表示状態となったことに対応して、画像表示装置5の表示画面に飾り図柄とは異なるアニメーション画像や実写画像といった演出画像を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることがある。このような演出画像の表示や背景画像の表示態様の变化、飾り図柄の変動態様の变化を、リーチ演出表示(あるいは単にリーチ演出)という。

40

50

リーチ演出の中には、それが出現すると、通常のリーチ演出（ノーマルリーチ）に比べて大当たりが発生しやすい（高い確率で大当たりとなる）ように設定されたものがある。このような特別のリーチ演出を、スーパーリーチ演出（あるいは単に「スーパーリーチ」）ともいう。一例として、スーパーリーチとなるリーチ演出には、ノーマルリーチと同様のリーチ演出を所定時間が経過するまで行なってから、たとえば背景画像の表示態様や、表示されるキャラクタ、飾り図柄の変動方向といった飾り図柄の変動態様のうち、少なくともいずれか1つがリーチ表示状態となる以前やノーマルリーチのときとは異なるものとなることにより、演出態様が変化（いわゆる「発展」）して、スーパーリーチに特有のリーチ演出における導入部分が開始されるものが含まれていればよい。また、スーパーリーチとなるリーチ演出には、飾り図柄がリーチ表示状態で導出表示されたときに、ノーマルリーチと同様のリーチ演出を行なうことなく、スーパーリーチに特有のリーチ演出における導入部分が開始されるものが含まれていてもよい。

10

【0059】

飾り図柄の変動表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の変動表示状態がリーチ表示状態となる可能性があることや、変動表示結果が「大当たり」となる可能性があることを、飾り図柄の変動表示態様等により遊技者に報知するための特定演出が実行されることがある。この実施の形態では、「擬似連」の特定演出となる演出動作が、実行可能に設定されている。ここで、「擬似連」の特定演出は、特別図柄や飾り図柄の変動表示を開始するための第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに対応して、全図柄変動が開始されてから、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて順次または同時に飾り図柄を仮停止表示させた後、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄の再変動表示を開始させる再変動表示動作（再変動）を、所定回実行する演出動作である。つまり、「擬似連」の特定演出では、第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに対応して、擬似的に連続する変動表示（擬似連続変動ともいう）が行なわれる。一例として、「擬似連」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて、図3（A）に示すような擬似連チャンス目GC1～GC8として予め定められた複数種類の飾り図柄の組合せのいずれかが仮停止表示される。そして、再変動の回数が多くなるにしたがって、変動表示結果が「大当たり」となる割合が高くなるように設定されていればよい。これにより、遊技者は、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかが仮停止表示されることにより、「擬似連」の特定演出が行なわれることを認識でき、再変動の回数が多くなるにしたがって、変動表示結果が「大当たり」となる期待感が高められる。この実施の形態では、「擬似連」の特定演出において、再変動が1回～3回行なわれることにより、第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに基づき、飾り図柄の変動表示があたかも2回～4回続けて開始されたかのように見せることができる。以下では、第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに基づき、飾り図柄の変動表示が開始されてから最終停止図柄が停止表示されるまでに実行される再変動の回数（たとえば「1」～「3」）を擬似連中再変動回数ともいい、「擬似連」の特定演出が実行されることにより見かけ上で連続して実行される飾り図柄の変動回数（たとえば「2」～「4」）を擬似連回数ともいう。すなわち、擬似連回数は、擬似連中再変動回数に「1」を加えた数値となる。

20

30

40

【0060】

「擬似連」の特定演出が実行される飾り図柄の変動表示中には、擬似連続変動の進行に伴って、たとえば画像表示装置5の表示画面における所定位置に予め用意されたキャラクタを示す演出画像を表示することや、スピーカ8L、8Rから所定の音声（特別音）を出力させること、遊技効果ランプ9を所定の点灯パターンで点灯させること、遊技領域200内あるいは遊技領域200外に設けられた演出用役物が備える複数の可動部材を動作させることといった、所定の演出動作が実行されてもよい。一例としては、全部の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて飾り図柄を仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて飾り図柄を再変動表示させるときには、キャラクタを示す演出画像の表示、特別音の出力、ランプの点灯、可動部材の動作のうち、いずれか1つ、あるいは、複

50

数の動作を組み合わせた演出動作が行なわれることにより、擬似連続変動が行なわれることを認識可能に報知するようにしてもよい。

【0061】

飾り図柄の変動表示中には、リーチ演出や特定演出とは異なり、たとえば全図柄変動が開始されてから飾り図柄の変動表示状態がリーチ表示状態となるより前に、所定のキャラクタ画像やメッセージ画像等を表示することといった、飾り図柄の変動表示態様以外の表示態様により、飾り図柄の変動表示状態がリーチ表示状態となる可能性があることや、変動表示結果が「大当たり」となる可能性があることを、遊技者に報知するための予告演出が実行されることがある。ここで、飾り図柄の変動表示状態がリーチ表示状態となる可能性があることを遊技者に報知するための予告演出は、特に「リーチ予告演出」ともいう。予告演出となる演出動作は、全図柄変動が開始されてから、飾り図柄の変動表示状態がリーチ表示状態となるより前に実行（開始）されるものであればよい。この実施の形態では、「セリフ予告」、「モニター予告」、「ステップアップ予告」といった複数種類の予告演出が実行可能に設定されている。予告演出となる演出動作は、それが実行されるか否かによっては特別図柄の変動表示時間に変化が生じないものであればよい。

10

【0062】

「セリフ予告」となる予告演出では、全図柄変動が開始されてから、2つ以上の飾り図柄表示部（たとえば「左」および「右」の飾り図柄表示部5L、5R等）にて飾り図柄が導出表示されるより前に、ボタン操作促進演出となる所定の演出動作が行なわれる。ボタン操作促進演出は、たとえば画像表示装置5の表示画面における所定位置に、予め用意されたキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示させること等により、遊技者による操作ボタン30の操作を促す演出動作であればよい。遊技者による操作ボタン30の操作を促す演出動作としては、画像表示装置5に演出画像を表示させるものに限定されず、スピーカ8L、8Rから所定の音声を出力させるもの、遊技効果ランプ9や装飾用LEDを所定の点灯パターンで点灯あるいは点滅させるもの、遊技領域200内あるいは遊技領域200外に設けられた演出用役物が備える可動部材を所定の動作態様で動作させるもの、あるいは、これらのいずれかを組み合わせたものであってもよい。こうしたボタン操作促進演出が行なわれるときには、遊技者による操作ボタン30の操作を有効に検出する操作有効期間となる。そして、操作有効期間内に遊技者による操作ボタン30の操作が検出されると、その操作が検出されたタイミングにて、ボタン操作促進演出の実行を停止するとともに、予め用意された複数種類のセリフのうち、いずれかのセリフを示すメッセージ画像を画像表示装置5に表示させる等の演出動作が実行される。なお、セリフを報知する演出動作として、たとえばスピーカ8L、8Rから所定の音声を出力させるといった、各種の演出動作が行なわれてもよい。

20

30

【0063】

「モニター予告」となる予告演出では、全図柄変動が開始されてから、2つ以上の飾り図柄表示部にて飾り図柄が導出表示されるより前に、たとえば画像表示装置5の表示画面における所定位置にモニターを示す演出画像が表示されるとともに、ボタン操作促進演出となる所定の演出動作が行なわれる。「モニター予告」となる予告演出でボタン操作促進演出が行なわれるときにも、遊技者による操作ボタン30の操作を有効に検出する操作有効期間となる。そして、操作有効期間内に遊技者による操作ボタン30の操作が検出されると、その操作が検出されたタイミングにて、ボタン操作促進演出の実行を停止するとともに、予め用意された複数種類のキャラクタ等を示す演出画像のうち、いずれかの演出画像をモニター内に出現させるように表示させる等の演出動作が実行される。なお、キャラクタ等を示す演出画像の表示とともに、そのキャラクタからのメッセージを報知するメッセージ画像を表示させたり、メッセージを報知する所定の音声をスピーカ8L、8Rから出力させるといった、各種の演出動作が行なわれてもよい。

40

【0064】

「ステップアップ予告」となる予告演出では、全図柄変動が開始されてから、2つ以上の飾り図柄表示部にて飾り図柄が導出表示されるよりも前に、たとえば画像表示装置5の

50

表示画面における所定位置にて、予め用意された複数種類の演出画像を所定の順番にしたがって所定回切換えて表示させる演出表示が行なわれることがある。なお、「ステップアップ予告」となる予告演出には、予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれか1つ（たとえば所定の順番において最初に表示される演出画像等）が表示された後、演出画像が切換わることなく、予告演出における演出表示を終了させることができるようにしてもよい。

【0065】

変動表示結果が「ハズレ」となることに対応する特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄の変動表示（全図柄変動）を開始してから「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rのうち一部の飾り図柄表示部にて飾り図柄をリーチ表示状態で導出表示した後にリーチ演出を実行し、そのリーチ演出が終了したときにリーチハズレ組合せ（ハズレ図柄の組合せであって、変動表示中にリーチ図柄の組合せとなる図柄の組合せ）となる確定飾り図柄が導出表示されることがある。このような飾り図柄の変動表示結果は、変動表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）の変動表示態様と称される。

10

【0066】

変動表示結果が「ハズレ」となることに対応する特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、全図柄変動を開始してから「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rのうち一部の飾り図柄表示部（たとえば「左」および「右」の飾り図柄表示部5L、5R等）にて飾り図柄をリーチ表示状態とは異なる非リーチ表示状態で導出表示した後に、リーチ演出を実行することなく、図3（B）に示すようなミッション開始チャンス目MC1～MC8のいずれかとなる確定飾り図柄、あるいは、所定の非リーチ組合せ（ハズレ図柄の組合せであって、変動表示中にリーチ図柄の組合せとならない図柄の組合せ）となる確定飾り図柄が導出表示されることがある。このような飾り図柄の変動表示態様は、変動表示結果が「ハズレ」となる場合における「非リーチ」（「非リーチハズレ」あるいは「通常ハズレ」ともいう）の変動表示態様と称される。

20

【0067】

確定飾り図柄がミッション開始チャンス目MC1～MC8のいずれかとなる飾り図柄の変動表示中には、ミッション開始演出として予め用意された演出動作が実行される。たとえば、全図柄変動を開始した後、ミッション開始演出が開始されるとき、あるいは、ミッション開始演出が実行された後に、ミッション開始チャンス目MC1～MC8のいずれかが導出表示されればよい。なお、ミッション開始演出が開始されるときには、変動表示中の飾り図柄を消去して、ミッション開始演出が実行された後には確定飾り図柄が導出表示されないようにしてもよい。この場合、変動表示中の飾り図柄が消去された後でも、たとえば色図柄表示エリアにおける色図柄の変動表示を継続して行なうことにより、変動表示が継続していることを認識できるようにしてもよい。ミッション開始演出では、あるミッション（課題）の達成条件を遊技者に提示して報知するための演出動作が行なわれる。達成条件を提示する演出動作としては、たとえば画像表示装置5の表示画面に達成条件を示す演出画像を表示するものや、遊技者が達成条件を認識できる音声をスピーカ8L、8Rから出力するもの、遊技効果ランプ9や装飾用LEDに含まれる所定のランプやLEDを点灯させて達成条件を報知するもの、遊技領域200内あるいは遊技領域200外に設けられた演出用役物が備える可動部材を動作させることにより達成条件を報知するもの、あるいは、これらのいずれかを組み合わせて達成条件を提示するものであればよい。このミッション開始演出において提示されるミッションは、所定時間（たとえば1分、3分、5分のいずれか）以内に、所定の飾り図柄（図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のいずれか）をリーチ表示状態で導出表示させるといった、パチンコ遊技機1における遊技の進行に関連したものであればよい。このミッションは、ミッション開始演出を実行するときに、予め用意された複数種類のうちで、いずれかに決定されるようにすればよい。ミッショ

30

40

50

ン開始演出が行なわれた後には、ミッションモードと称される通常の演出モードとは異なる演出モードが開始される。

【 0 0 6 8 】

ミッションモードでは、達成条件が成立するまで、あるいは、達成条件が成立せずにミッションモードが終了するまで、ミッション中演出が行なわれる。たとえば、達成条件が成立するまでに第1開始条件や第2開始条件が複数回成立しても変動表示結果が「大当たり」とならないときには、ミッションモード中に成立した各開始条件に対応する複数回の変動表示にわたりミッション中演出が行なわれる。ミッション中演出では、達成条件を特定可能に提示する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、画像表示装置5の表示画面における背景画像の表示態様を通常の演出モードにおける表示態様とは異なるものとする、飾り図柄の変動表示に伴ってスピーカ8L、8Rから出力される音声を通常の演出モードにおける音声とは異なるものとする、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯パターンを通常の演出モードにおける点灯パターンとは異なるものとする、あるいは、これらのいずれかを組み合わせることにより、通常の演出モードとは異なる演出態様で演出動作が行なわれるようにすればよい。ミッションモード中に変動表示結果が「大当たり」となるときには、達成条件を成立させる演出を実行することができればよい。なお、提示されたミッションによっては、ミッションモード中に変動表示結果が「大当たり」となるときでも、達成条件を成立させる演出が実行されないようにしてもよい。このように、ミッションとして提示される達成条件は、それが成立したときには変動表示結果が「大当たり」となる一方で、それが成立しないときでも変動表示結果が「大当たり」となることができるものであればよい。達成条件が成立せず、また、変動表示結果が「大当たり」となることもなく、ミッションモードが終了したときには、通常の演出モードへと戻るようにすればよい。

【 0 0 6 9 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、15ラウンド大当たり図柄となる特別図柄が導出表示される場合には、「リーチハズレ」の変動表示態様と同様に、全図柄変動を開始してから「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rのうち一部の飾り図柄表示部にて飾り図柄をリーチ表示状態で導出表示した後にリーチ演出を実行することがある。そして、リーチ演出が終了したときには、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。一例として、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」となることに
30
対応して、確定特別図柄が通常大当たり図柄である「3」の数字を示す特別図柄となる場合には、所定の通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。他の一例として、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」となることに
40
対応して、確定特別図柄が確変大当たり図柄である「7」の数字を示す特別図柄となる場合には、所定の確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されることもあれば、通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されることもある。確定特別図柄が確変大当たり図柄となる場合に、通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された後には、大当たり遊技状態の開始時や大当たり遊技状態におけるラウンドの実行中、あるいは、大当たり遊技状態の終了時等に、確変状態に制御される旨を報知する演出動作が行なわれることがあるようにしてもよい。このように、リーチ演出が終了したときに大当たり組合せの確定飾り図柄が導出表示される場合の演出態様を、全部演出あるいは完全演出ともいう。

【 0 0 7 0 】

通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、たとえば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて変動表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように通常大当たり組合せを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄は、通常図柄（「非確変図柄」ともいう）と称される。

【 0 0 7 1 】

10

20

30

40

50

確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、たとえば画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R にて変動表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄のいずれか 1 つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部にて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように確変大当り組合せを構成する図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄は、確変図柄と称される。

【0072】

また、確定飾り図柄が通常大当り組合せや確変大当り組合せとなる飾り図柄の変動表示中には、ミッション開始演出となる演出動作が実行されることもある。この場合には、飾り図柄の変動表示が開始されてから、ミッション開始演出となる演出動作によりミッションの達成条件が提示される。その後、たとえば飾り図柄の変動表示状態がリーチ表示状態となるとときに、ミッションとして提示された達成条件に合致する飾り図柄でリーチ表示状態となること等により、達成条件が成立したことを認識可能に報知してから、リーチ演出を実行し、そのリーチ演出が終了したときに大当り組合せの確定飾り図柄が導出表示されるようにすればよい。一例として、全図柄変動を開始した後、ミッション開始演出が開始されるときにミッション開始チャンス目 MC 1 ～ MC 8 のいずれかとなる飾り図柄を導出表示してから、全図柄の再変動を行なう。そして、達成条件に合致する飾り図柄をリーチ表示状態で導出表示した後に、リーチ演出を実行してから大当り組合せの確定飾り図柄が導出表示されればよい。他の一例として、全図柄変動を開始した後、ミッション開始チャンス目 MC 1 ～ MC 8 のいずれかとなる飾り図柄を導出表示せずに、ミッション開始演出を行なって達成条件が提示される。そして、達成条件に合致する飾り図柄をリーチ表示状態で導出表示した後に、リーチ演出を実行してから大当り組合せの確定飾り図柄が導出表示されてもよい。なお、ミッションの達成条件としてミッション開始チャンス目 MC 1 ～ MC 8 のいずれかを提示し、提示されたミッション開始チャンス目 MC 1 ～ MC 8 のいずれかを導出表示することで、変動表示結果が「大当り」となるようにしてもよい。この場合には、全図柄変動の開始に続いてミッション開始演出が実行された後に、達成条件に合致するミッション開始チャンス目 MC 1 ～ MC 8 のいずれかが導出表示され、リーチ演出を実行せずに変動表示結果が「大当り」となったことが報知されればよい。

【0073】

変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「通常」や「確変」となることに対応して確定特別図柄が 15 ラウンド大当り図柄となるとともに、通常大当り組合せや確変大当り組合せの確定飾り図柄が導出表示された後等には、15 ラウンド大当り状態に制御され、その 15 ラウンド大当り状態が終了した後に、時短状態や確変状態に制御されることになる。こうして 15 ラウンド大当り状態の終了後に時短状態や確変状態となった場合には、通常の演出モードとは異なる演出モードとなるようにしてもよい。たとえば、15 ラウンド大当り状態の終了後における時短状態では、「チャンスタイム」といった時短状態であることを報知する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、画像表示装置 5 の表示画面における背景画像の表示態様を通常の演出モードにおける表示態様とは異なるものとする等により、時短状態であることを遊技者が認識できる時短中の演出モードとなるようにしてもよい。また、15 ラウンド大当り状態の終了後における確変状態では、「確変中」といった確変状態であることを報知する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、画像表示装置 5 の表示画面における背景画像の表示態様を通常の演出モードにおける表示態様とは異なるものとする等により、確変状態であることを遊技者が認識できる確変中の演出モードとなるようにしてもよい。

【0074】

変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となることに対応する特図ゲームにおける確定特別図柄として、2 ラウンド大当り図柄となる特別図柄が導出表示される場合には、全図柄変動を開始してから、全部演出あるいは完全演出とは異なる突確演出としての突確モード開始演出を実行する。そして、突確モード開始演出を開始するとき、あるいは

は、突確モード開始演出を実行した後に、たとえば図3(C)に示すような突確チャンス目TC1~TC4のいずれかとなる確定飾り図柄が導出表示されればよい。なお、突確モード開始演出が開始されるときには、変動表示中の飾り図柄を消去して、突確モード開始演出が実行された後には、確定飾り図柄が導出表示されないようにしてもよい。この場合、変動表示中の飾り図柄が消去された後でも、たとえば色図柄表示エリアにおける色図柄の変動表示を継続して行なうことにより、変動表示が継続していることを認識できるようにしてもよい。突確モード開始演出では、大当たり種別が「突確」となることに対応して予め定められた演出動作が行なわれる。なお、突確モード開始演出として、ミッション開始演出と同様の演出態様で各種の演出動作が実行されるようにしてもよい。突確モード開始演出が行なわれた後には、突確モードと称される通常の演出モードとは異なる演出モード

10

【0075】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、15ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち確変大当たり図柄である「7」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の変動表示状態がリーチ状態とならずに、図3(C)に示す突確チャンス目TC1~TC4のいずれかとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。なお、突確チャンス目TC1~TC4は、特殊組合せに含まれる飾り図柄の組合せとして、予め定められていればよい。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当たり図柄となることに対応して、リーチ状態とならずに、図3(C)に示す突確チャンス目TC1~TC4のいずれかとなる確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の変動表示態様は、突確見せ掛け15ラウンド大当たりとなるとときに用いられる。突確見せ掛け15ラウンド大当たりは、大当たり遊技状態において、初回に実行されるラウンドの制御態様が突確大当たりにおけるラウンドの制御態様であるかのように見せ掛けられる15ラウンド大当たりである。

20

【0076】

こうして変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となることに対応して確定特別図柄が2ラウンド大当たり図柄となった後には、2ラウンド大当たり状態に制御され、その2ラウンド大当たり状態が終了した後に、確変状態に制御されるとともに、演出モードが突確モードとなる。たとえば、突確モードでは、確変中の演出モードと同様の演出態様あるいは異なる演出態様で、確変状態であることを遊技者が認識できる演出動作が行なわれるようにしてもよい。また、突確モード開始演出として、ミッション開始演出と同様の演出態様で各種の演出動作を行なった場合には、突確モードにおいてミッションモードと同様の演出態様で各種の演出動作を行なうようにしてもよい。この場合、達成条件が成立せず、また、変動表示結果が「大当たり」となることもなく、突確モードが終了したときには、確変中の演出モードへと移行するようにしてもよいし、通常の演出モードへと戻るようにしてもよい。

30

【0077】

この実施の形態では、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」または「確変」となる場合に、飾り図柄の変動表示中における予め定められた演出切替タイミングにて、全部演出あるいは完全演出と同様の演出動作から全部演出あるいは完全演出とは異なる特定演出としての突発演出に切替わることがある。そして、突発演出が終了したときには、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。突発演出に切替わる演出切替タイミングとしては、たとえば全図柄変動が開始されてから所定時間(4000ミリ秒[ms]等)が経過したとき(全図柄変動中または左図柄停止時)、ボタン操作促進演出が行なわれる場合の操作有効期間内に操作ボタン30が操作されたとき(ボタン操作時)、「擬似連」の特定演出が実行される場合に擬似連チャンス目GC1~GC8のいずれかが仮停止表示されたとき(チャンス目停止時)、「擬似連」の特定演出が実行される場合に再変動が1回~3回行なわれたとき(再変動後変動中)といった、飾り図柄の変動表示状態がリーチ表示状態となるより前となる複数のタイミングが、予め定められていればよい。ま

40

50

た、突発演出に切替わる演出切替タイミングとしては、たとえばノーマルリーチとなるリーチ演出が実行されているとき（リーチ成立後変動中）、ノーマルリーチとなるリーチ演出からスーパーリーチとなるリーチ演出へと移行するとき（スーパー発展時）、スーパーリーチとなるリーチ演出の導入部分が実行されるとき（スーパー導入演出時）といった、飾り図柄の変動表示状態がリーチ表示状態となった後となる複数のタイミングが、予め定められていればよい。ここで、スーパー導入演出時は、ノーマルリーチと同様のリーチ演出を行ってから、演出態様が変化するスーパー発展時が経過した後に、スーパーリーチに特有のリーチ演出における導入部分が実行されるとき、あるいは、ノーマルリーチと同様のリーチ演出を行なうことなく、スーパーリーチに特有のリーチ演出における導入部分が実行されるときであればよい。加えて、突発演出に切替わる演出切替タイミングとしては、たとえばミッション開始演出が実行中であるとき（ミッション開始演出中）、ミッション開始演出が終了するとき（ミッション開始演出終了時）、突確モード開始演出の実行中に「右」の飾り図柄表示部 5 R にて飾り図柄が導出表示されるとき（右図柄停止時）といった複数のタイミングが、予め定められていればよい。

【 0 0 7 8 】

なお、これらのタイミングの全部が演出切替タイミングとして予め定められている必要はなく、パチンコ遊技機 1 の仕様に応じて、いずれかのタイミングが演出切替タイミングとして予め定められていればよい。また、これらのタイミング以外のタイミングを演出切替タイミングとして、全部演出あるいは完全演出と同様の演出動作から突発演出に切替わるようにしてもよい。たとえば、「擬似連」の特定演出が実行された後に、非リーチ組合せの飾り図柄が導出表示されるタイミングや、飾り図柄の変動表示状態がリーチ表示状態となった後にリーチ演出が実行されてからリーチハズレ組合せの飾り図柄が導出表示されるタイミング等にて、演出動作が突発演出へと切替わるようにしてもよい。

【 0 0 7 9 】

こうした突発演出が実行される場合には、リーチ演出の終了後に大当たり組合せの確定飾り図柄が導出表示される場合に比べて、特別図柄や飾り図柄の変動表示時間が短くなる。たとえば、突発演出の実行時間は、全部演出あるいは完全演出で実行されるリーチ演出の実行時間よりも短い時間（4 0 0 0 ミリ秒 [m s] 等）となるように予め定められている。

【 0 0 8 0 】

変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」または「確変」となる場合には、飾り図柄の変動表示中に再抽選演出が実行されてもよい。再抽選演出では、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の有効ライン上に通常大当たり組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、たとえば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R にて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当たり組合せとなる飾り図柄と、通常大当たり組合せとなる飾り図柄のうちいずれかを、確定飾り図柄として停止表示（最終停止表示）させる。ここで、大当たり種別が「通常」であることに対応して再抽選演出が実行される場合には、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄を導出表示する変動中昇格失敗演出が行なわれる。これに対して、大当たり種別が「確変」であることに対応して再抽選演出が実行される場合には、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する変動中昇格成功演出が実行されることもあれば、変動中昇格失敗演出が実行されることもある。

【 0 0 8 1 】

変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」または「確変」となる場合には、変動表示結果が停止表示されてから、15 ラウンド大当たり状態が終了するまでの期間にて、確変状態に制御するか否かの報知演出としての大当たり中昇格演出が実行されてもよい。ここで、大当たり中昇格演出が実行されるタイミングは、変動表示結果が停止表示されてから、15 ラウンド大当たり状態における最初のラウンドが開始される以前の期間であってもよ

いし、１５ラウンド大当たり状態においていずれかのラウンドが実行中の期間であってもよいし、１５ラウンド大当たり状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間であってもよいし、１５ラウンド大当たり状態において最終のラウンドが終了してから、次の変動表示ゲームが開始されるまでの期間であってもよい。あるいは、１５ラウンド大当たり状態の終了後における最初の特別図柄や飾り図柄の変動中に、大当たり中昇格演出に相当する演出動作が行なわれるようにしてもよい。１５ラウンド大当たり状態において最終のラウンドが終了してから実行される大当たり中昇格演出を、特に「エンディング昇格演出」ということもある。なお、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」となる場合に、飾り図柄の変動表示結果として確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されたのであれば、大当たり中昇格演出が実行されないようにすればよい。

10

【００８２】

大当たり中昇格演出には、確定飾り図柄が通常大当たり組合せであるにもかかわらず遊技状態が確変状態となる昇格がある旨を報知する大当たり中昇格成功演出と、確変状態となる昇格がない旨を報知する大当たり中昇格失敗演出とがある。一例として、大当たり中昇格演出では、画像表示装置５の表示領域にて飾り図柄を変動表示させ、通常図柄と、確変図柄のうちいずれかを、演出表示結果として停止表示させる。このとき、大当たり中昇格失敗演出では通常図柄を演出表示結果として停止表示させる一方、大当たり中昇格成功演出では確変図柄を演出表示結果として停止表示させればよい。他の一例として、大当たり中昇格演出では、画像表示装置５の表示領域にてルーレットゲームを示す演出画像の表示を行なう。このとき、大当たり中昇格失敗演出では回転するルーレットに投入されたボールが「偶数」に入って「残念！」という演出画像の表示を行なう一方、大当たり中昇格成功演出では回転するルーレットに投入されたボールが「奇数」に入って「確変！」という演出画像の表示を行なう。大当たり種別が「確変」でありながら通常大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示された場合には、大当たり遊技状態が終了するまでに、大当たり中昇格成功演出を実行することにより、確変状態となる昇格がある旨を報知すればよい。大当たり種別が「通常」である場合には、大当たり遊技状態が終了するまでに、大当たり中昇格成功演出を実行せず、確変状態となる昇格がある旨の報知は行なわれないうにすればよい。

20

【００８３】

パチンコ遊技機１には、たとえば図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といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機１には、主基板１１と演出制御基板１２との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板１５等も搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１における遊技盤２等の背面には、たとえば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板等といった、各種の基板が配置されている。

30

【００８４】

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するための各種回路が搭載されている。主基板１１は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行なう機能、演出制御基板１２等からなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能等を備えている。また、主基板１１は、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する各ＬＥＤ（たとえばセグメントＬＥＤ）等の点灯／消灯制御を行なって第１特図や第２特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器２０の点灯／消灯／発色制御等を行なって普通図柄表示器２０による普通図柄の変動表示を制御することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。主基板１１には、たとえば遊技制御用マイクロコンピュータ１００や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送するスイッチ回路１１０等が搭載されている。

40

【００８５】

50

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、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R および遊技効果ランプ 9 といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 1 2 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ 9 等における点灯 / 消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

【 0 0 8 6 】

音声制御基板 1 3 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データ等に基づき、スピーカ 8 L、8 R から音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路等が搭載されている。ランプ制御基板 1 4 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データ等に基づき、遊技効果ランプ 9 等における点灯 / 消灯駆動を行なうランプドライバ回路等が搭載されている。

【 0 0 8 7 】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、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 およびカウントスイッチ 2 3 からの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、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 およびカウントスイッチ 2 3 は、たとえばセンサと称されるもの等のように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板 1 1 には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 等の表示制御を行なうための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【 0 0 8 8 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。主基板 1 1 には、たとえば中継基板 1 5 に対応する主基板側コネクタが設けられ、主基板側コネクタと遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 との間には、出力バッファ回路が接続されている。出力バッファ回路は、主基板 1 1 から中継基板 1 5 を介して演出制御基板 1 2 へ向かう方向にのみ信号を通過させることができ、中継基板 1 5 から主基板 1 1 への信号の入力を阻止する。したがって、演出制御基板 1 2 や中継基板 1 5 の側から主基板 1 1 側に信号が伝わる余地はない。

【 0 0 8 9 】

中継基板 1 5 には、たとえば主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して制御信号を伝送するための配線毎に、伝送方向規制回路が設けられていればよい。各伝送方向規制回路は、主基板 1 1 対応の主基板用コネクタにアノードが接続されるとともに演出制御基板 1 2 対応の演出制御基板用コネクタにカソードが接続されたダイオードと、一端がダイオードのカソードに接続されるとともに他端がグランド (G N D) 接続された抵抗とから構成されている。この構成により、各伝送方向規制回路は、演出制御基板 1 2 から中継基板 1 5 への信号の入力を阻止して、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へ向かう方向にのみ信号を通過させることができる。したがって、演出制御基板 1 2 の側から主基板 1 1 側に信号が伝わる余地はない。この実施の形態では、中継基板 1 5 において制御信号を伝送するための配線毎に伝送方向規制回路を設けるとともに、主基板 1 1 にて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と主基板側コネクタの間に出力バッファ回路を設けることで、外部から主基板 1 1 への不正な信号の入力を防止することができる。

【 0 0 9 0 】

中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、たとえば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、たとえば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D の点灯動作等を制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。図 4 は、この実施の形態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。図4(A)には各種演出制御コマンドが示されており、図4(B)には演出制御コマンドのうち表示結果通知コマンドの一例が示されている。演出制御コマンドは、たとえば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。なお、図4(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。

【0091】

図4(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による特図ゲームにおける第1特図の変動開始を指定する第1変動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による特図ゲームにおける第2特図の変動開始を指定する第2変動開始コマンドである。

【0092】

コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rで変動表示される飾り図柄等の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXH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。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターン等に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0093】

コマンド8CXXHは、特別図柄や飾り図柄等の変動表示結果を指定する変動表示結果通知コマンドである。変動表示結果通知コマンドでは、たとえば図4(B)に示すように、変動表示結果が「ハズレ」と「大当たり」のいずれとなるかの事前判定結果、また、変動表示結果が「大当たり」となる場合における大当たり種別が「第1通常」～「第5通常」、「第1確変」～「第6確変」、「突確」のいずれとなるかの大当たり種別決定結果に対応して、異なるEXTデータが設定される。

【0094】

具体的に、コマンド8C00Hは、変動表示結果が「ハズレ」となる旨の事前判定結果を示す第1変動表示結果通知コマンドである。コマンド8C01Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「第1通常」となる旨の事前判定結果および大当たり種別決定結果を示す第2変動表示結果通知コマンドである。コマンド8C02Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「第2通常」となる旨の事前判定結果および大当たり種別決定結果を示す第3変動表示結果通知コマンドである。8C03Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「第3通常」となる旨の事前判定結果および大当たり種別決定結果を示す第4変動表示結果通知コマンドである。8C04Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「第4通常」となる旨の事前判定結果および大当たり種別決定結果を示す第5変動表示結果通知コマンドである。8C05Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「第5通常」となる旨の事前判定結果および大当たり種別決定結果を示す第6変動表示結果通知コマンドである。

【0095】

また、コマンド8C06Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「第1確変」となる旨の事前判定結果および大当たり種別決定結果を示す第7変動表示結果通知コマンドである。コマンド8C07Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「第2確変」となる旨の事前判定結果および大当たり種別決定結果を示す第8変動表示結果通知コマンドである。コマンド8C08Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「第3確変」となる旨の事前判定結果および大当たり種別決定結果を示す第9変動表示結果通知コマンドである。コマンド8C09Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「第4確変」となる旨の事前判定結果および大当たり種別決定結果を示す第10変動表示結果通知コマン

10

20

30

40

50

ドである。コマンド 8 C 0 A H は、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「第 5 確変」となる旨の事前判定結果および大当り種別決定結果を示す第 1 1 変動表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 B H は、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「第 6 確変」となる旨の事前判定結果および大当り種別決定結果を示す第 1 2 変動表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 C H は、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる旨の事前判定結果および大当り種別決定結果を示す第 1 3 変動表示結果通知コマンドである。

【 0 0 9 6 】

ここで、大当り種別が「第 1 通常」となる大当りは（以下、第 1 通常大当りともいう）、大当り遊技状態後に確変状態に制御されない大当りであって、後述する図 6 5 の（A）に示すような単位ラウンドにおけるラウンド制御として大入賞口を 2 9 . 5 秒間開放させる第 1 開放態様となる第 1 開放態様制御状態とし、そのような単位ラウンドを最大 1 5 回繰返す大当り遊技状態に制御される大当りである。また、大当り種別が「第 1 確変」となる大当りは（以下、第 1 確変大当りともいう）、大当り遊技状態後に確変状態に制御される大当りであって、後述する図 6 5 の（A）に示すように第 1 通常大当りと同じ制御が行なわれる大当り遊技状態に制御される大当りである。

【 0 0 9 7 】

大当り種別が「第 2 通常」となる大当りは（以下、第 2 通常大当りともいう）、大当り遊技状態後に確変状態に制御されない大当りであって、後述する図 6 5 の（B）に示すような単位ラウンドにおけるラウンド制御として大入賞口を 2 9 . 5 秒間開放させる第 1 開放態様となる第 1 開放態様制御状態を所定ラウンド数まで繰返し、その後、単位ラウンドにおけるラウンド制御として 0 . 5 秒間隔で大入賞口を 0 . 5 秒間開放させる第 2 開放態様となる第 2 開放態様制御状態を最終ラウンド（1 5 ラウンド）まで繰返す大当り遊技状態に制御される大当りである。また、大当り種別が「第 2 確変」となる大当りは（以下、第 2 確変大当りともいう）、大当り遊技状態後に確変状態に制御される大当りであって、後述する図 6 5 の（B）に示すように第 2 通常大当りと同じ制御が行なわれる大当り遊技状態に制御される大当りである。

【 0 0 9 8 】

大当り種別が「第 3 通常」となる大当りは（以下、第 3 通常大当りともいう）、大当り遊技状態後に確変状態に制御されない大当りであって、後述する図 6 5 の（C）に示すような単位ラウンドにおけるラウンド制御として大入賞口を 2 9 . 5 秒間開放させる第 1 開放態様となる第 1 開放態様制御状態を所定ラウンド数まで繰返した後、予め定められたラウンドにおいて、第 2 通常大当りおよび第 2 確変大当りの場合と同じ回数だけ大入賞口を 0 . 5 秒間隔で 0 . 5 秒間開放させることを繰返す第 3 開放態様制御状態に制御し、その後、第 3 通常大当りでは、再び単位ラウンドにおけるラウンド制御として大入賞口を 2 9 . 5 秒間開放させる第 1 開放態様となる第 1 開放態様制御状態を最終ラウンドまで繰返す大当り遊技状態に制御される大当りである。また、大当り種別が「第 3 確変」となる大当りは（以下、第 3 確変大当りともいう）、大当り遊技状態後に確変状態に制御される大当りであって、後述する図 6 5 の（C）に示すように第 3 通常大当りと同じ制御が行なわれる大当り遊技状態に制御される大当りである。

【 0 0 9 9 】

大当り種別が「第 4 通常」となる大当りは（以下、第 4 通常大当りともいう）、大当り遊技状態後に確変状態に制御されない大当りであって、後述する図 6 6 の（A）に示すような単位ラウンドにおけるラウンド制御として大入賞口を 2 9 . 5 秒間開放させる第 1 開放態様となる第 1 開放態様制御状態を所定ラウンド数まで繰返した後、他のラウンド間よりも長いラウンド間インターバル時間（たとえば、他のラウンドが 0 . 5 秒であるときにそれよりも長い 1 . 5 秒）が経過したときに単位ラウンドにおけるラウンド制御として大入賞口を 0 . 5 秒間開放させる第 2 開放態様となる第 2 開放態様制御状態とし、その後、単位ラウンドにおけるラウンド制御として 0 . 5 秒間隔で大入賞口を 0 . 5 秒間開放させる第 2 開放態様となる第 2 開放態様制御状態を最終ラウンドまで繰返す大当り遊技状態に

制御される大当たりである。また、大当たり種別が「第4確変」となる大当たりは（以下、第4確変大当たりともいう）、大当たり遊技状態後に確変状態に制御される大当たりであって、後述する図66の（B）に示すように第4通常大当たりと同じ制御が行なわれる大当たり遊技状態に制御される大当たりである。

【0100】

大当たり種別が「第5通常」となる大当たりは（以下、第5通常大当たりともいう）、大当たり遊技状態後に確変状態に制御されない大当たりであって、後述する図66の（B）に示すような単位ラウンドにおけるラウンド制御として大入賞口を29.5秒間開放させる制御を所定ラウンド数まで行なった後、第4通常大当たりと同様に他のラウンド間よりも長いラウンド間インターバル時間（たとえば、他のラウンドが0.5秒であるときにそれよりも長い1.5秒）が経過したときに単位ラウンドにおけるラウンド制御として大入賞口を0.5秒間開放させる第2開放態様となる第2開放態様制御状態とし、その後、第3通常大当たりと同様に、再び単位ラウンドにおけるラウンド制御として大入賞口を29.5秒間開放させる第1開放態様となる第1開放態様制御状態を最終ラウンドまで繰返す大当たり遊技状態に制御される大当たりである。また、大当たり種別が「第5確変」となる大当たりは（以下、第5確変大当たりともいう）、大当たり遊技状態後に確変状態に制御される大当たりであって、後述する図66の（B）に示すように第5通常大当たりと同じ制御が行なわれる大当たり遊技状態に制御される大当たりである。

【0101】

大当たり種別が「突確」となる大当たりは（以下、突確大当たりともいう）、大当たり遊技状態後に確変状態に制御される大当たりであって、後述する図67に示すような単位ラウンドにおけるラウンド制御として大入賞口を0.5秒間開放させる第2開放態様となる第2開放態様制御状態とする制御を所定ラウンド数（2ラウンド）まで行なう大当たり遊技状態に制御される大当たりである。

【0102】

大当たり種別が「第6確変」となる大当たりは（以下、第6確変大当たりともいう）、大当たり遊技状態後に確変状態に制御される大当たりであって、後述する図69に示すように、初回に実行される単位ラウンドとして、大入賞口を0.5秒間開放させる第2開放態様となる第2開放態様制御状態とした後、同じ単位ラウンドにおいて、さらに、大入賞口を29.0秒間開放させる第4開放態様制御状態とする制御を行ない、その後、単位ラウンドにおけるラウンド制御として大入賞口を29.5秒間開放させる第1開放態様となる第1開放態様制御状態を最終ラウンドまで繰返す大当たり遊技状態に制御される大当たりである。このような第6確変大当たりは、初回に実行される単位ラウンドにおける大入賞口の開放態様（0.5秒間の開放）が前述の突確大当たりの開放態様のように見せ掛けられるので、突確見せ掛け15ラウンド大当たりとも呼ばれる。

【0103】

コマンド8F00H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5L、5C、5Rで飾り図柄の変動表示の停止を指定する飾り図柄停止コマンドである。コマンドA0XXHは、大当たり遊技状態の開始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。当り開始指定コマンドでは、たとえば変動表示結果通知コマンドと同様のEXTデータが設定されること等により、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定される。あるいは、当り開始指定コマンドでは、事前決定結果および大当たり種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、変動表示結果通知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。

【0104】

コマンドA1XXHは、15ラウンド大当たり状態における15回開放遊技に対応して、各ラウンドで大入賞口が開放状態となっている期間における演出画像の表示を指定する15回開放遊技用の大入賞口開放中指定コマンドである。コマンドA2XXHは、15ラウンド大当たり状態における15回開放遊技に対応して、各ラウンドの終了により大入賞口が

10

20

30

40

50

開放状態から閉鎖状態に変化した期間における演出画像（たとえばラウンド間のインターバルにおける演出画像）の表示を指定する１５回開放遊技用の大入賞口開放後指定コマンドである。１５回開放遊技用の大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドでは、たとえば１５ラウンド大当り状態におけるラウンドの実行回数（たとえば「１」～「１５」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。なお、１５ラウンド大当り状態では、各ラウンドで大入賞口が開放状態となっている期間であるか、各ラウンドの終了により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かにかかわらず、継続的な演出動作が実行されるようにしてもよい。

【０１０５】

コマンドＡ３×××は、大当り遊技状態の終了を指定する当り終了指定コマンドである。当り終了指定コマンドでは、たとえば変動表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されること等により、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定される。あるいは、当り終了指定コマンドでは、事前決定結果およ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、変動表示結果通知コマンドや当り開始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。

【０１０６】

コマンドＡ４×××は、２ラウンド大当り状態における２回開放遊技に対応して、各ラウンドで大入賞口が開放状態となっている期間における演出画像の表示を指定する２回開放遊技用の大入賞口開放中指定コマンドである。コマンドＡ５×××は、２ラウンド大当り状態における２回開放遊技に対応して、各ラウンドの終了により大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間における演出画像の表示を指定する２回開放遊技用の大入賞口開放後指定コマンドである。２回開放遊技用の大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドでは、たとえば２ラウンド大当り状態におけるラウンドの実行回数（たとえば「１」または「２」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。なお、２ラウンド大当り状態では、各ラウンドで大入賞口が開放状態となっている期間であるか、各ラウンドの終了により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かにかかわらず、継続的な演出動作が実行されるようにしてもよい。

【０１０７】

コマンドＡ４×××は、変動表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」であることに基づく２ラウンド大当り状態における２回開放遊技に対応して、各ラウンドや可変入賞動作で大入賞口が開放状態となっている期間における演出画像の表示を指定する突確用の大入賞口開放中指定コマンドである。コマンドＡ５×××は、２ラウンド大当り状態における２回開放遊技に対応して、各ラウンドや可変入賞動作の終了により大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間における演出画像の表示を指定する突確用の大入賞口開放後指定コマンドである。突確の大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドでは、たとえば２ラウンド大当り状態におけるラウンドにおける可変入賞動作の実行回数（たとえば「１」または「２」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。なお、２ラウンド大当り状態では、各ラウンドで大入賞口が開放状態となっている期間であるか、各ラウンドの終了により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かにかかわらず、継続的な演出動作が実行されるようにしてもよい。

【０１０８】

コマンドＡ６×××は、突確見せ掛け１５ラウンド大当り状態に対応して、各ラウンドで大入賞口が開放状態となっている期間における演出画像の表示を指定する突確見せ掛け用の大入賞口開放中指定コマンドである。コマンドＡ７×××は、突確見せ掛け１５ラウンド大当り状態に対応して、各ラウンドの終了により大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間における演出画像（たとえばラウンド間のインターバルにおける演出画像）の表示を指定する突確見せ掛け用の大入賞口開放後指定コマンドである。突確見せ掛け用の大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドでは、たとえば突確見せ掛け１５ラウンド大当り状態におけるラウンドの実行回数（たとえば「１」～「１５」）に対

10

20

30

40

50

応して、異なる E X T データが設定される。

【 0 1 0 9 】

コマンド B 0 0 1 H は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づき、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 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 B 0 0 2 H は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づき、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 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。

【 0 1 1 0 】

コマンド C 0 X X H は、画像表示装置 5 に設けられた始動入賞記憶表示部 5 H 等にて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計値である合計保留記憶数を通知する保留記憶数通知コマンドである。保留記憶数通知コマンドは、たとえば第 1 始動条件と第 2 始動条件とのいずれかが成立したことに対応して、第 1 始動口入賞指定コマンドと第 2 始動口入賞指定コマンドのいずれかが送信されたことに続いて、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。保留記憶数通知コマンドでは、たとえば図 2 1 に示す第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A における保留データと第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B における保留データの総記憶数（たとえば「 1 」～「 8 」）、あるいは、始動データ記憶部 1 5 1 C における始動データの総記憶数（たとえば「 1 」～「 8 」）に対応して、異なる E X T データが設定される。これにより、演出制御基板 1 2 の側では、第 1 始動条件と第 2 始動条件とのいずれかが成立したときに、主基板 1 1 から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信して、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A と第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B における保留データの総記憶数を特定することができる。

【 0 1 1 1 】

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、たとえば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ゲーム制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M (Read Only Memory) 1 0 1 と、ゲーム制御用のワークエリアを提供する R A M (Random Access Memory) 1 0 2 と、プログラムにしたがって制御動作を行なう C P U (Central Processing Unit) 1 0 3 と、C P U 1 0 3 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行なう乱数回路 1 0 4 と、I / O (Input/Output port) 1 0 5 とを備えて構成される。一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から読み出したプログラム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するための処理が実行される。このときには、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、C P U 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、C P U 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行なわれる。

【 0 1 1 2 】

主基板 1 1 では、たとえば図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える乱数回路 1 0 4 等により、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図 5 は、主基板 1 1 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 5 に示すように、この実施の形態では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2、リーチ決定用の乱数値 M R 3、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 4、変動パターン決定用の乱数値 M R 5 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。なお、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。乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 5 の全部または一部を示す数値データをカウントするものであればよい。C P U 1 0 3 は、たとえば図 2 1 に示す遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設け

10

20

30

40

50

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～MR5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。一例として、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データは、乱数回路104によりCPU103とは独立して更新され、それ以外の乱数値MR2～MR5を示す数値データは、CPU103がランダムカウンタを用いてソフトウェアにより更新されればよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。

【0113】

特図表示結果決定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄等の変動表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを判定するために用いられる乱数値である。たとえば、特図表示結果決定用の乱数値MR1は、「1」～「65536」の範囲の値をとる。大当り種別決定用の乱数値MR2は、変動表示結果を「大当り」とする場合に、大当り種別を「通常」、「確変」、「突確」といっ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る。たとえば、大当り種別決定用の乱数値MR2は、「1」～「100」の範囲の値をとる。リーチ決定用の乱数値MR3は、変動表示結果を「ハズレ」とする場合に、飾り図柄の変動表示状態をリーチ表示状態とするか否かを決定するために用いられる乱数値である。たとえば、リーチ決定用の乱数値MR3は、「1」～「239」の範囲の値をとる。

【0114】

変動パターン種別決定用の乱数値MR4は、飾り図柄の変動パターン種別を、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る。たとえば、変動パターン種別決定用の乱数値MR4は、「1」～「241」の範囲の値をとる。変動パターン決定用の乱数値MR5は、飾り図柄の変動パターンを、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る。たとえば、変動パターン決定用の乱数値MR5は、「1」～「251」の範囲の値をとる。

【0115】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のデータテーブル等が格納されている。たとえば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行なうために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルをそれぞれ構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルをそれぞれ構成するテーブルデータや、飾り図柄の変動表示パターンを複数種類格納する変動表示パターンテーブルを構成するテーブルデータ等が記憶されている。

【0116】

図6は、ROM101に記憶される特図表示結果決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、特図表示結果決定テーブルとして、図6(A)に示す第1特図表示結果決定テーブル130Aと、図6(B)に示す第2特図表示結果決定テーブル130Bとが、予め用意されている。第1特図表示結果決定テーブル130A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において変動表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その変動表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値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。第2特図表示結果決定テーブル130Bは、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変動表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その変動表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値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。

【0117】

第1特図表示結果決定テーブル130Aと第2特図表示結果決定テーブル130Bのそれぞれでは、図21に示す遊技制御フラグ設定部152に設けられた確変フラグがオフであるかオンであるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1が、大当り決定値データやハズレ決定値データと対応付けられるように、割り振られている。第1特図表示結果決定テーブル130Aや第2特別図柄表示結果決定テーブル130Bにおいて特図表示結果決定用の乱数値MR1を示すテーブルデータは、大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り振られる決定用データとなっている。そして、第1特図表示結果決定テーブル130Aと第2特図表示結果決定テーブル130Bのそれぞれでは、確変フラグがオンであるときには、確変フラグがオフであるときに比べて多くの乱数値MR1が、大当り決定値データに割り振られている。これにより、確変フラグがオンとなる確変状態では、確変フラグがオフとなる通常状態や時短状態に比べて、変動表示結果が「大当り」となる確率が高くなる。すなわち、第1特図表示結果決定テーブル130Aと第2特図表示結果決定テーブル130Bのそれぞれでは、確変状態であるときに、通常状態や時短状態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、決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振られている。

10

【0118】

図7は、ROM101に記憶される大当り種別決定テーブル131の構成例を示している。大当り種別決定テーブル131は、変動表示結果を「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、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を「第1通常」～「第5通常」、「第1確変」～「第6確変」、「突確」といった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。

20

【0119】

大当り種別決定テーブル131は、後述する図21に示す遊技制御バッファ設定部155に設けられた変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が「1」であるか「2」であるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値MR2が、「第1通常」～「第5通常」、「第1確変」～「第6確変」、「突確」の大当り種別に割り振られている。ここで、変動特図指定バッファ値は、第1開始条件の成立により第1特別図柄表示装置4Aにて第1特図を用いた特図ゲームを開始するときに「1」が設定される一方で、第2開始条件の成立により第2特別図柄表示装置4Bにて第2特図を用いた特図ゲームを開始するときに「2」が設定される。

30

【0120】

大当り種別決定テーブル131において大当り種別決定用の乱数値MR2を示すテーブルデータは、15ラウンド大当り状態に制御するか2ラウンド大当り遊技状態に制御するかの決定結果や、15ラウンド大当り状態に制御する場合に確変状態に制御するか否かの決定結果に割り振られる決定用データとなっている。たとえば、「第1通常」～「第5通常」または「第1確変」～「第6確変」の大当り種別に割り振られている乱数値MR2を示すテーブルデータは、15ラウンド大当り状態に制御するとの決定結果を示す一方で、「突確」の大当り種別に割り振られている乱数値MR2を示すテーブルデータは、2ラウンド大当り状態に制御するとの決定結果を示している。

40

【0121】

また、「第1通常」～「第5通常」の大当り種別に割り振られている乱数値MR2を示すテーブルデータは、確変状態に制御しないとの決定結果を示す一方で、「第1確変」～「第6確変」または「突確」の大当り種別に割り振られている乱数値MR2を示すテーブルデータは、確変状態に制御するとの決定結果を示している。また、大当り種別決定テーブル131は、遊技制御バッファ設定部155に設けられた大当り種別バッファの値（大当り種別バッファ値）を、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づいて決定された大当り種別に対応する「0」～「11」のいずれかに設定するためのテーブルデータ（設定用データ）を含んでいる。

【0122】

図7に示す大当り種別決定テーブル131の設定では、変動特図指定バッファ値が「1

50

」であるか「2」であるかに応じて、「突確」の大当たり種別に対する大当たり種別決定用の乱数値MR2の割当てが異なっている。すなわち、変動特図指定パツファ値が「1」であれば大当たり種別決定用の乱数値MR2のうち「83」～「100」の範囲の値が「突確」の大当たり種別に割り振られる一方で、変動特図指定パツファ値が「2」であれば大当たり種別決定用の乱数値MR2が「突確」の大当たり種別に割り振られていない。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た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たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別を「突確」に決定する割合を、異ならせることができる。

10

【0123】

図8(A)～(C)は、ROM101に記憶されるリーチ決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、リーチ決定テーブルとして、図8(A)に示すリーチ決定テーブル132Aと、図8(B)に示すリーチ決定テーブル132Bと、図8(C)に示すリーチ決定テーブル132Cとが、予め用意されている。リーチ決定テーブル132A～132Cはそれぞれ、変動表示結果を「ハズレ」として大当たり遊技状態に制御しないと決定されたときに、飾り図柄の変動表示状態をリーチ表示状態とするか否かを、リーチ決定用の乱数値MR3に基づいて決定するために参照されるテーブルである。各リーチ決定テーブル132A～132Cは、たとえば図8(D)に示すようなテーブル選択設定にしたがい、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。各リーチ決定テーブル132A～132Cでは、リーチ決定用の乱数値MR3が、非リーチHA1-1～非リーチHA1-5、非リーチHB1-1、非リーチHB1-2、非リーチHC1-1、非リーチHC1-2といったリーチ表示状態としない旨の決定結果や、リーチHA2-1～リーチHA2-3、リーチHB2-1、リーチHC2-1といったリーチ表示状態とする旨の決定結果のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。

20

【0124】

ここで、たとえば図8(A)に示すリーチ決定テーブル132Aの設定では、合計保留記憶数が「0」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値MR3のうち「1」～「204」の範囲の値が非リーチHA1-1の決定結果に割り振られる一方で「205」～「239」の範囲の値がリーチHA2-1の決定結果に割り振られている。また、合計保留記憶数が「1」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値MR3のうち非リーチHA1-1に割り振られる乱数値の個数よりも多い「1」～「217」の範囲の値が、非リーチHA1-2の決定結果に割り振られている。さらに、合計保留記憶数が「2」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値MR3のうち非リーチHA1-1や非リーチHA1-2に割り当てる乱数値の個数よりも多い「1」～「220」の範囲の値が、非リーチHA1-3の決定結果に割り振られている。合計保留記憶数が「3」または「4」である場合や「5」～「8」のいずれかである場合のそれぞれに対応して、リーチ決定用の乱数値MR3のうち非リーチHA1-1～非リーチHA1-3の決定結果のそれぞれに割り振られる乱数値の個数よりも多い「1」～「230」の範囲の値が、非リーチHA1-4や非リーチHA1-5の決定結果に割り振られている。このような設定により、合計保留記憶数が所定数(たとえば「1」～「3」のいずれか)以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、飾り図柄の変動表示状態をリーチ表示状態とする旨の決定がなされる割合が低くなる。そして、「非リーチ」に対応した変動パターンにおける特別図柄や飾り図柄の平均的な変動表示時間が「リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な変動表示時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な変動表示時間を短縮することができる。

30

40

【0125】

また、確変状態であるときに使用テーブルとして選択されるリーチ決定テーブル132

50

Bや、時短状態であるときに使用テーブルとして選択されるリーチ決定テーブル132Cでは、通常状態であるときに使用テーブルとして選択されるリーチ決定テーブル132Aに比べて多くの乱数値MR3が、リーチ表示状態としない旨の決定結果に割り振られている。このような設定により、確変状態や時短状態であるときには、通常状態であるときに比べて、飾り図柄の変動表示状態をリーチ表示状態とする旨の決定がなされる割合が低くなる。こうして、確変状態や時短状態であるときには、通常状態であるときに比べて、変動表示結果が「ハズレ」となる場合における平均的な変動表示時間を短縮することが可能になる。

【0126】

図9は、ROM101に記憶される変動パターン種別設定テーブル140の構成例を示している。変動パターン種別設定テーブル140は、変動表示結果や変動表示態様（「大当たり」となる場合には大当たり種別）に応じた複数種類の変動パターン種別の内容を定める設定用データ等から構成されている。この実施の形態では、変動表示結果が「ハズレ」で変動表示態様が「非リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別として、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-4、変動パターン種別CB1-1～変動パターン種別CB1-3、変動パターン種別CC1-1～変動パターン種別CC1-3が、予め用意されている。また、変動表示結果が「ハズレ」で変動表示態様が「リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別として、変動パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-3が、予め用意されている。さらに、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「第1通常」～「第5通常」のいずれか、または「第1確変」～「第5確変」のいずれかとなる場合に対応した変動パターン種別として、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-4、変動パターン種別CA4-1～変動パターン種別CA4-3が、予め用意されている。加えて、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合に対応した変動パターン種別として、変動パターン種別CA5-1および変動パターン種別CA5-2が、予め用意されている。さらに、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「第6確変（突確見せ掛け確変大当たり）」となる場合に対応した変動パターン種別として、変動パターン種別CA6-1および変動パターン種別CA6-2が、予め用意されている。各変動パターン種別は、変動パターン種別設定テーブル140により定められる内容に沿った1つまたは複数の変動パターンを含んで構成されたものであればよい。複数の変動パターン種別のうちには、共通の変動パターンを含んで構成されたものがあったとしてもよい。

【0127】

図9に示すように、変動パターン種別CA1-1は、通常状態において特別図柄や飾り図柄の変動表示時間が短縮されず、また、「擬似連」等の特定演出やミッション開始演出が実行されない「短縮なし（通常状態）」の変動パターン種別であり、「短縮なし（通常状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。変動パターン種別CA1-2は、通常状態において合計保留記憶数が「3」または「4」である場合に対応して特別図柄や飾り図柄の変動表示時間が短縮されて、「擬似連」等の特定演出やミッション開始演出が実行されない「保留3，4個短縮（通常状態）」の変動パターン種別であり、「保留3，4個短縮（通常状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。変動パターン種別CA1-3は、通常状態において合計保留記憶数が「5」～「8」のいずれかである場合に対応して特別図柄や飾り図柄の変動表示時間が短縮されて、「擬似連」等の特定演出やミッション開始演出が実行されない「保留5～8個短縮（通常状態）」の変動パターン種別であり、「保留5～8個短縮（通常状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。変動パターン種別CA1-4は、通常状態において変動表示態様が「非リーチ」となる場合に「擬似連」の特定演出やミッション開始演出が実行される「擬似連，ミッション開始演出」の変動パターン種別であり、「擬似連，ミッション開始演出」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。

【0128】

変動パターン種別 C B 1 - 1 は、確変状態において特別図柄や飾り図柄の変動表示時間が短縮されて、「擬似連」等の特定演出やミッション開始演出が実行されない「短縮なし（確変状態）」の変動パターン種別であり、「短縮なし（確変状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。変動パターン種別 C B 1 - 2 は、確変状態において合計保留記憶数が「2」～「8」である場合に対応して特別図柄や飾り図柄の変動表示時間が短縮されて、「擬似連」等の特定演出やミッション開始演出が実行されない「保留2～8個短縮（確変状態）」の変動パターン種別であり、「保留2～8個短縮（確変状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。変動パターン種別 C B 1 - 3 は、確変状態において飾り図柄の変動表示中に「擬似連」の特定演出を実行することもある「擬似連含む（確変状態）」の変動パターン種別であり、「擬似連含む（確変状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。

10

【0129】

変動パターン種別 C C 1 - 1 は、時短状態において特別図柄や飾り図柄の変動表示時間が短縮されて、「擬似連」等の特定演出やミッション開始演出が実行されない「短縮なし（時短状態）」の変動パターン種別であり、「短縮なし（時短状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。変動パターン種別 C C 1 - 2 は、時短状態において合計保留記憶数が「2」～「8」である場合に対応して特別図柄や飾り図柄の変動表示時間が短縮されて、「擬似連」等の特定演出やミッション開始演出が実行されない「保留2～8個短縮（時短状態）」の変動パターン種別であり、「保留2～8個短縮（時短状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。変動パターン種別 C C 1 - 3 は、時短状態において飾り図柄の変動表示中に「擬似連」の特定演出を実行することもある「擬似連含む（時短状態）」の変動パターン種別であり、「擬似連含む（時短状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。

20

【0130】

変動パターン種別 C A 2 - 1 は、飾り図柄の変動表示状態をリーチ表示状態とした後に通常のリーチ演出（ノーマルリーチ）を実行する「ノーマルリーチ」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成される。変動パターン種別 C A 2 - 2 は、飾り図柄の変動表示状態をリーチ表示状態とした後にスーパーリーチのうちでスーパーリーチ として予め定められたリーチ演出を実行する「スーパーリーチ」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチ」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成される。変動パターン種別 C A 2 - 3 は、飾り図柄の変動表示状態をリーチ表示状態とした後にスーパーリーチのうちでスーパーリーチ とは演出態様が異なるスーパーリーチ として予め定められたリーチ演出を実行する「スーパーリーチ」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチ」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成される。

30

【0131】

変動パターン種別 C A 3 - 1 は、飾り図柄の変動表示状態をリーチ表示状態とした後に通常のリーチ演出（ノーマルリーチ）を実行し、そのリーチ演出が終了したときに大当たり組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（突発演出なし／再抽選なし）」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（突発演出なし／再抽選なし）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成される。変動パターン種別 C A 3 - 2 は、飾り図柄の変動表示状態をリーチ表示状態とした後にスーパーリーチ とスーパーリーチ とのうちいずれかのリーチ演出を実行し、そのリーチ演出が終了したときに大当たり組合せの確定飾り図柄を導出表示する「スーパーリーチ（突発演出なし／再抽選なし）」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチ（突発演出なし／再抽選なし）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成される。変動パターン種別 C A 3 - 3 は、飾り図柄の変動表示状態をリーチ表示状態とした後に通常のリーチ演出を実行し、そのリーチ演出が終了したときに通常大当たり組合せの飾り図柄を仮停止表示してから、再抽選演出を実行する「ノーマルリーチ（突発演出なし／再抽選あり）」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（突発演出なし／再抽選あり）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成さ

40

50

れる。変動パターン種別 C A 3 - 4 は、飾り図柄の変動表示状態をリーチ表示状態とした後にスーパーリーチ とスーパーリーチ とのうちいずれかのリーチ演出を実行し、そのリーチ演出が終了したときに通常大当り組合せの飾り図柄を仮停止表示してから、再抽選演出を実行する「スーパーリーチ（突発演出なし / 再抽選あり）」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチ（突発演出なし / 再抽選あり）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成される。

【 0 1 3 2 】

変動パターン種別 C A 4 - 1 は、飾り図柄の変動表示中に突発演出を実行し、その突発演出が終了したときに大当り組合せの飾り図柄を導出表示あるいは仮停止表示する場合のうち、全図柄変動が開始されてから突発演出に切り換わる演出切り換えタイミングまでの期間が比較的短い「突発ショート」の変動パターン種別であり、「突発ショート」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成される。一例として、変動パターン種別 C A 4 - 1 には、第 1 開始条件や第 2 開始条件の成立に基づき全図柄変動が開始されてから演出切り換えタイミングとなるまでの期間が 1 6 0 0 0 ミリ秒 [m s] 未満となる変動パターンが含まれている。

10

【 0 1 3 3 】

変動パターン種別 C A 4 - 2 は、飾り図柄の変動表示中に突発演出を実行し、その突発演出が終了したときに大当り組合せの飾り図柄を導出表示あるいは仮停止表示する場合のうち、全図柄変動が開始されてから突発演出に切り換わる演出切り換えタイミングまでの期間が中程度となる「突発ミドル」の変動パターン種別であり、「突発ミドル」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。一例として、変動パターン種別 C A 4 - 2 には、第 1 開始条件や第 2 開始条件の成立に基づき全図柄変動が開始されてから演出切り換えタイミングとなるまでの期間が 1 6 0 0 0 ミリ秒 [m s] 以上で 3 6 0 0 0 ミリ秒 [m s] 未満となる変動パターンが含まれている。

20

【 0 1 3 4 】

変動パターン種別 C A 4 - 3 は、飾り図柄の変動表示中に突発演出を実行し、その突発演出が終了したときに大当り組合せの飾り図柄を導出表示あるいは仮停止表示する場合のうち、全図柄変動が開始されてから突発演出に切り換わる演出切り換えタイミングまでの期間が比較的長い「突発ロング」の変動パターン種別であり、「突発ロング」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。一例として、変動パターン種別 C A 4 - 3 には、第 1 開始条件や第 2 開始条件の成立に基づき全図柄変動が開始されてから演出切り換えタイミングとなるまでの期間が 3 6 0 0 0 ミリ秒 [m s] 以上となる変動パターンが含まれている。

30

【 0 1 3 5 】

変動パターン種別 C A 5 - 1 は、飾り図柄の変動表示状態をリーチ表示状態とすることなく突確モード開始演出が実行される「突確モード開始演出」の変動パターン種別であり、「突確モード開始演出」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成される。変動パターン種別 C A 5 - 2 は、飾り図柄の変動表示状態をリーチ表示状態とした後にスーパーリーチ のリーチ演出を実行し、そのリーチ演出から突確モード開始演出へと移行する「突確モード開始演出（スーパーリーチ 経由）」の変動パターン種別であり、「突確モード開始演出（スーパーリーチ 経由）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。

40

【 0 1 3 6 】

変動パターン種別 C A 6 - 1 は、C A 5 - 1 と同様に、飾り図柄の変動表示状態をリーチ表示状態とすることなく突確モード開始演出が実行される「突確モード開始演出」の変動パターン種別であり、「突確モード開始演出」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成される。変動パターン種別 C A 6 - 2 は、C A 5 - 2 と同様に、飾り図柄の変動表示状態をリーチ表示状態とした後にスーパーリーチ のリーチ演出を実行し、そのリーチ演出から突確モード開始演出へと移行する「突確モード開始演出（スーパーリーチ 経由）」の変動パターン種別であり、「突確モード開始演出（スーパーリーチ 経由）」と

50

予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。このように、変動パターン種別 C A 6 - 1 が C A 5 - 1 と同様の変動パターン種別に設定されているとともに、変動パターン種別 C A 6 - 2 が C A 5 - 1 と同様の変動パターン種別に設定されているのは、遊技者が変動パターンを見ても、「突確」と「突確見せ掛け」とのどちらの大当りかを判別しにくくするためである。

【 0 1 3 7 】

以上を示した変動パターン種別においては、C A 1 - 4、C B 1 - 3、および、C C 1 - 3 のように、非リーチ、すなわち、リーチとならない変動パターンにおいて擬似連となるような変動パターン種別が設けられている。このような変動パターン種別が選択されたときには、リーチとならないときにおいて、擬似連により、飾り図柄の変動表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦ハズレ図柄を仮停止させた後にすべての飾り図柄について変動表示を再度実行する再変動を 1 回または複数回実行する再変動の演出が、演出制御用 C P U 1 2 0 により行なわれる。このような再変動の演出が行なわれることにより、変動表示の演出の幅を広げることができるので、変動表示の演出に基づく遊技の興趣をより一層向上させることができる。

【 0 1 3 8 】

図 1 0 は、R O M 1 0 1 に記憶される変動パターン設定テーブル 1 4 1 A の構成例を示している。変動パターン設定テーブル 1 4 1 A は、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に選択可能となる複数種類の変動パターンにおける変動表示時間や内容を定める設定用データ等から構成されている。なお、変動パターンにおける演出の具体的な内容は、主基板 1 1 から伝送される変動パターン指定コマンドに示される変動パターンに応じて、演出制御基板 1 2 の側で決定および設定されることになる。この実施の形態では、変動表示結果が「ハズレ」で変動表示態様が「非リーチ」となる場合に対応した変動パターンとして、変動パターン P A 1 - 1 ~ 変動パターン P A 1 - 5、変動パターン P B 1 - 1、変動パターン P B 1 - 2、変動パターン P C 1 - 1、変動パターン P C 1 - 2 が、予め用意されている。また、変動表示結果が「ハズレ」で変動表示態様が「リーチ」となる場合に対応した変動パターンとして、変動パターン P A 2 - 1、変動パターン P A 2 - 2、変動パターン P A 3 - 1 ~ 変動パターン P A 3 - 7 が、予め用意されている。変動パターン P A 1 - 1 ~ 変動パターン P A 1 - 5、変動パターン P B 1 - 1、変動パターン P B 1 - 2、変動パターン P C 1 - 1、変動パターン P C 1 - 2 のように、変動表示結果が「ハズレ」で変動表示態様が「非リーチ」となる場合に対応して用意された変動パターンは、非リーチハズレ変動パターン（あるいは「通常ハズレ変動パターン」）ともいう。変動パターン P A 2 - 1、変動パターン P A 2 - 2、変動パターン P A 3 - 1 ~ 変動パターン P A 3 - 7 のように、変動表示結果が「ハズレ」で変動表示態様が「リーチ」となる場合に対応して用意された変動パターンは、リーチハズレ変動パターンともいう。また、非リーチハズレ変動パターンやリーチハズレ変動パターンのように、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に対応して用意された変動パターンは、ハズレ変動パターンともいう。

【 0 1 3 9 】

図 1 1 は、R O M 1 0 1 に記憶される変動パターン設定テーブル 1 4 1 B の構成例を示している。変動パターン設定テーブル 1 4 1 B は、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が第 1 通常 ~ 第 5 通常 のいずれか、または「第 1 確変」 ~ 「第 5 確変」のいずれかとなる場合のうち、突発演出が実行されない場合に選択可能となる複数種類の変動パターンにおける変動表示時間や内容を定める設定用データ等から構成されている。この実施の形態では、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が第 1 通常 ~ 第 5 通常 のいずれか、または「第 1 確変」 ~ 「第 5 確変」のいずれかとなる場合のうち、突発演出が実行されない場合に対応した変動パターンとして、変動パターン P A 4 - 1、変動パターン P A 4 - 2、変動パターン P A 5 - 1 ~ 変動パターン P A 5 - 3、変動パターン P A 6 - 1 ~ 変動パターン P A 6 - 5、変動パターン P A 7 - 1、変動パターン P A 7 - 2、変動パターン P A 8 - 1 ~ 変動パターン P A 8 - 3、変動パターン P A 9 - 1 ~ 変動パターン P A 9 - 5 が、予め用意されている。このうち、変動パターン P A 4 - 1、変動パターン P

10

20

30

40

50

A 4 - 2、変動パターン P A 5 - 1 ~ 変動パターン P A 5 - 3、変動パターン P A 6 - 1 ~ 変動パターン P A 6 - 5 では、再抽選演出が実行されない。その一方で、変動パターン P A 7 - 1、変動パターン P A 7 - 2、変動パターン P A 8 - 1 ~ 変動パターン P A 8 - 3、変動パターン P A 9 - 1 ~ 変動パターン P A 9 - 5 では、再抽選演出が実行される。この実施の形態では、再抽選演出の実行時間が 1 0 0 0 0 ミリ秒 [m s] に定められているものとする。変動パターン P A 4 - 1、変動パターン P A 4 - 2、変動パターン P A 5 - 1 ~ 変動パターン P A 5 - 3、変動パターン P A 6 - 1 ~ 変動パターン P A 6 - 5、変動パターン P A 7 - 1、変動パターン P A 7 - 2、変動パターン P A 8 - 1 ~ 変動パターン P A 8 - 3、変動パターン P A 9 - 1 ~ 変動パターン P A 9 - 5 のように、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が第 1 通常 ~ 「第 5 通常」のいずれか、または「第 1 確変」 ~ 「第 5 確変」のいずれかとなる場合のうち、突発演出が実行されない場合に対応して用意された変動パターンは、全演出大当り変動パターンともいう。

【 0 1 4 0 】

図 1 2 (A) は、ROM 1 0 1 に記憶される変動パターン設定テーブル 1 4 1 C の構成例を示している。変動パターン設定テーブル 1 4 1 C は、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が第 1 通常 ~ 「第 5 通常」のいずれか、または「第 1 確変」 ~ 「第 5 確変」のいずれかとなる場合のうち、突発演出が実行される場合に選択可能となる複数種類の変動パターンにおける変動表示時間や内容を定める設定用データ等から構成されている。この実施の形態では、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が第 1 通常 ~ 「第 5 通常」のいずれか、または「第 1 確変」 ~ 「第 5 確変」のいずれかとなる場合のうち、突発演出が実行される場合に対応した変動パターンとして、変動パターン P T 1 - 1 ~ 変動パターン P T 1 - 5、変動パターン P T 2 - 1 ~ 変動パターン P T 2 - 7、変動パターン P T 3 - 1 ~ 変動パターン P T 3 - 6、変動パターン P T 4 - 1 ~ 変動パターン P T 4 - 5、変動パターン P T 5 - 1 ~ 変動パターン P T 5 - 7、変動パターン P T 6 - 1 ~ 変動パターン P T 6 - 6 が、予め用意されている。このうち、変動パターン P T 1 - 1 ~ 変動パターン P T 1 - 5、変動パターン P T 2 - 1 ~ 変動パターン P T 2 - 7、変動パターン P T 3 - 1 ~ 変動パターン P T 3 - 6 では、再抽選演出が実行されない。その一方で、変動パターン P T 4 - 1 ~ 変動パターン P T 4 - 5、変動パターン P T 5 - 1 ~ 変動パターン P T 5 - 7、変動パターン P T 6 - 1 ~ 変動パターン P T 6 - 6 では、再抽選演出が実行される。変動パターン P T 1 - 1 ~ 変動パターン P T 1 - 5、変動パターン P T 2 - 1 ~ 変動パターン P T 2 - 7、変動パターン P T 3 - 1 ~ 変動パターン P T 3 - 6、変動パターン P T 4 - 1 ~ 変動パターン P T 4 - 5、変動パターン P T 5 - 1 ~ 変動パターン P T 5 - 7、変動パターン P T 6 - 1 ~ 変動パターン P T 6 - 6 のように、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「第 1 通常」 ~ 「第 5 通常」のいずれか、または「第 1 確変」 ~ 「第 5 確変」のいずれかとなる場合のうち、突発演出が実行される場合に対応して用意された変動パターンは、突発大当り変動パターンともいう。なお、図 1 2 (A) に示す変動パターン P T 2 - 7 と変動パターン P T 3 - 1 とでは、突発演出に切換わる演出切換タイミングが異なっており、それに伴って変動表示時間も異なるように設定されている。また、図 1 2 (A) に示す変動パターン P T 5 - 7 と変動パターン P T 6 - 1 とでも、突発演出に切換わる演出切換タイミングが異なっており、それに伴って変動表示時間も異なるように設定されている。

【 0 1 4 1 】

図 1 2 (B) は、ROM 1 0 1 に記憶される変動パターン設定テーブル 1 4 1 D の構成例を示している。変動パターン設定テーブル 1 4 1 D は、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合に選択可能となる複数種類の変動パターンにおける変動表示時間や内容を定める設定用データ等から構成されている。この実施の形態では、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合に対応した変動パターンとして、変動パターン P F 1 - 1 ~ 変動パターン P F 1 - 4 が、予め用意されている。図 1 2 (B) に示す変動パターン P F 1 - 1 ~ 変動パターン P F 1 - 4 では、突確モード開始演出が終了した後に突確チャンス目 T C 1 ~ T C 4 のいずれかとなる確定飾り図柄が導出表示さ

10

20

30

40

50

れて停止する。なお、変動パターンPF1-1～変動パターンPF1-4では、突確チャンス目TC1～TC4のいずれかが仮停止表示された後に突確モード開始演出が行なわれるようにしてもよいし、突確モード開始演出が開始されるときに飾り図柄の表示が消去され、確定飾り図柄が導出表示されないようにしてもよい。変動パターンPF1-1～変動パターンPF1-4のように、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合に対応して用意された変動パターンは、突確大当り変動パターンともいう。また、全演出大当り変動パターン、突発大当り変動パターンおよび突確大当り変動パターンのように、変動表示結果が「大当り」となる場合に対応して用意された変動パターンは、大当り変動パターンともいう。

【0142】

10

図12(C)は、ROM101に記憶される変動パターン設定テーブル141Eの構成例を示している。変動パターン設定テーブル141Eは、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「第6確変(突確見せ掛け)」となる場合に選択可能となる複数種類の変動パターンにおける変動表示時間や内容を定める設定用データ等から構成されている。この実施の形態では、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「第6確変」となる場合に対応した変動パターンとして、変動パターンPH1-1～変動パターンPH1-4が、予め用意されている。

【0143】

図12(C)に示す変動パターンPH1-1～変動パターンPH1-4では、変動パターンPF1-1～変動パターンPF1-4の場合と同様に、突確モード開始演出が終了した後に突確チャンス目TC1～TC4のいずれかとなる確定飾り図柄が導出表示されて停止する。なお、変動パターンPH1-1～変動パターンPH1-4では、突確チャンス目TC1～TC4のいずれかが仮停止表示された後に突確モード開始演出が行なわれるようにしてもよいし、突確モード開始演出が開始されるときに飾り図柄の表示が消去され、確定飾り図柄が導出表示されないようにしてもよい。突確見せ掛け15ラウンド大当りと突確大当りについては、遊技者が変動パターンの違いからどちらの当りであるかを容易に判別できないようにするために、変動パターンPH1-1が前述のPF1-1と内容が類似し、変動パターンPH1-2が前述のPF1-2と内容が類似し、変動パターンPH1-3が前述のPF1-3と内容が類似するように変動パターンの内容している。なお、変動パターンPH1-1およびPF1-1、変動パターンPH1-2およびPF1-2、および、変動パターンPH1-3およびPF1-3のそれぞれの組合せは、変動パターンが完全に同一であってもよく、変動パターンの内容の切換えタイミングが異なる等、変動パターンが完全同一でなくてもよい。

20

30

【0144】

図13(A)～(C)は、ROM101に記憶される非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブルとして、図13(A)に示す非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル133Aと、図13(B)に示す非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル133Bと、図13(C)に示す非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル133Cとが、予め用意されている。非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル133A～133Cはそれぞれ、変動表示結果が「ハズレ」で変動表示態様を「非リーチ」にすると決定されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値MR4に基づいて決定するために参照されるテーブルである。各非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル133A～133Cは、たとえば図13(D)に示すようなテーブル選択設定にしたがい、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。

40

【0145】

非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル133Aでは、変動表示態様を「非リーチ」とする旨の決定結果が非リーチHA1-1～非リーチHA1-5のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が、変動パターン種別CA1-1～変動

50

パターン種別 C A 1 - 4 のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 1 3 3 B では、変動表示態様を「非リーチ」とする旨の決定結果が非リーチ H B 1 - 1 および非リーチ H B 1 - 2 のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 4 が、変動パターン種別 C B 1 - 1 ~ 変動パターン種別 C B 1 - 3 のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 1 3 3 C では、変動表示態様を「非リーチ」とする旨の決定結果が非リーチ H C 1 - 1 および非リーチ H C 1 - 2 のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 4 が、変動パターン種別 C C 1 - 1 ~ 変動パターン種別 C C 1 - 3 のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。

【 0 1 4 6 】

図 1 4 (A) ~ (C) は、ROM 1 0 1 に記憶されるリーチハズレ変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、リーチハズレ変動パターン種別決定テーブルとして、図 1 4 (A) に示すリーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 1 3 4 A と、図 1 4 (B) に示すリーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 1 3 4 B と、図 1 4 (C) に示すリーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 1 3 4 C とが、予め用意されている。リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 1 3 4 A ~ 1 3 4 C はそれぞれ、変動表示結果が「ハズレ」で変動表示態様を「リーチ」にすると決定されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 4 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。各リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 1 3 4 A ~ 1 3 4 C は、たとえば図 1 4 (D) に示すようなテーブル選択設定にしたがい、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。

【 0 1 4 7 】

リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 1 3 4 A では、変動表示態様を「リーチ」とする旨の決定結果がリーチ H A 2 - 1 ~ リーチ H A 2 - 3 のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 4 が、変動パターン種別 C A 2 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 2 - 3 のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 1 3 4 B では、変動表示態様を「リーチ」とする旨の決定結果がリーチ H B 2 - 1 であることに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 4 が、変動パターン種別 C A 2 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 2 - 3 のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 1 3 4 C では、変動表示態様を「リーチ」とする旨の決定結果がリーチ H C 2 - 1 であることに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 4 が、変動パターン種別 C A 2 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 2 - 3 のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。

【 0 1 4 8 】

図 1 5 (A) ~ (D)、図 1 6 (A) および (B)、図 1 7 (A) ~ (H) は、大当たり変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、大当たり変動パターン種別決定テーブルとして、図 1 5 (A) に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル 1 3 5 A と、図 1 5 (B) に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル 1 3 5 B と、図 1 5 (C) に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル 1 3 5 C と、図 1 5 (D) に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル 1 3 5 D と、図 1 6 (A) に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル 1 3 5 E と、図 1 6 (B) に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル 1 3 5 F と、図 1 7 (A) に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル 1 3 6 A と、図 1 7 (B) に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル 1 3 6 B と、図 1 7 (C) に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル 1 3 6 C と、図 1 7 (D) に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル 1 3 6 D と、図 1 7 (E) に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル 1 3 7 A と、図 1 7 (F) に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル 1 3 7 B と、図 1 7 (G) に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル 1 3 7 C と、図 1 7 (H) に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル 1 3 7 D とが、予め用意されている。

【 0 1 4 9 】

大当り変動パターン種別決定テーブル135A～135F、136A～136D、137A～137Dはそれぞれ、変動表示結果を「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、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値MR4に基づいて決定するために参照されるテーブルである。各大当り変動パターン種別決定テーブル135A～135F、136A～136D、137A～137Dは、たとえば図17(I)に示すようなテーブル選択設定にしたがい、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のいずれであるかや、変動特図指定バッファ値、大当り種別バッファ値に応じて、使用テーブルとして選択される。

【0150】

大当り変動パターン種別決定テーブル135A、135B、135E、135Fでは、合計保留記憶数が「0」～「2」、「3」～「5」、「6」～「8」のうち、いずれの範囲内であるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-4、変動パターン種別CA4-1～変動パターン種別CA4-3のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。

10

【0151】

大当り変動パターン種別決定テーブル135C、136C、137Cでは、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が、変動パターン種別CA6-1および変動パターン種別CA6-2のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。大当り変動パターン種別決定テーブル135D、136D、137Dでは、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が、変動パターン種別CA5-1および変動パターン種別CA5-2のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。

20

【0152】

変動パターン種別決定テーブル136Aでは、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-4のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。変動パターン種別決定テーブル136B、137A、137Bでは、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-4、変動パターン種別CA4-1～変動パターン種別CA4-3のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。

【0153】

大当り変動パターン種別決定テーブル135A、135B、135E、135Fでは、合計保留記憶数が「0」～「2」、「3」～「5」、「6」～「8」のうち、いずれの範囲内であるかに応じて、突発演出を実行する変動パターンが含まれる変動パターン種別CA4-1～変動パターン種別CA4-3に決定される割合が異なるように、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が各変動パターン種別に割り振られている。一例として、大当り変動パターン種別決定テーブル135Aでは、合計保留記憶数が「0」～「2」の範囲内であれば、変動パターン種別決定用の乱数値MR4のうちで「221」～「241」の範囲の値が、変動パターン種別CA4-1～変動パターン種別CA4-3に割り振られている。これに対して、大当り変動パターン種別決定テーブル135Aでは、合計保留記憶数が「3」～「5」の範囲内であれば、変動パターン種別決定用の乱数値MR4のうちで「211」～「241」の範囲の値が、変動パターン種別CA4-1～変動パターン種別CA4-3に割り振られている。また、大当り変動パターン種別決定テーブル135Aでは、合計保留記憶数が「6」～「8」の範囲内であれば、変動パターン種別決定用の乱数値MR4のうちで「201」～「241」の範囲の値が、変動パターン種別CA4-1～変動パターン種別CA4-3に割り振られている。このような設定により、合計保留記憶数に応じて、突発演出が実行される突発大当り変動パターンの選択割合を、異ならせることができる。たとえば、大当り変動パターン種別決定テーブル135Aにおける設定によれば、合計保留記憶数が「0」～「2」の範囲内である場合に比べて、合計保留記憶数が「3」～「5」の範囲内である場合や、合計保留記憶数が「6」～「8」の範囲内である場合の方が高い割合で、突発大当り変動パターンを選択することができる。なお、合計保留記憶数に応じて突発大当り変動パターンの選択割合を異ならせるものに限定されず、第

30

40

50

1 保留記憶数あるいは第2保留記憶数に応じて突発大当り変動パターンの選択割合を異ならせるように、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が各変動パターン種別に割り振られるようにしてもよい。

【0154】

大当り変動パターン種別決定テーブル135A、135B、135E、135Fでは、合計保留記憶数が「0」～「2」、「3」～「5」、「6」～「8」のうち、いずれの範囲内であるかに応じて、変動パターン種別CA4-1の決定割合と、変動パターン種別CA4-2の決定割合と、変動パターン種別CA4-3の決定割合とが異なるように、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が各変動パターン種別に割り振られている。一例として、大当り変動パターン種別決定テーブル135Aでは、合計保留記憶数が「0」～「2」の範囲内であれば、変動パターン種別決定用の乱数値MR4のうちで「221」の値のみが変動パターン種別CA4-1に割り振られる一方で、変動パターン種別CA4-1に割り振られる乱数値の個数よりも多い「222」～「226」の範囲の値が変動パターン種別CA4-2に割り振られ、さらに変動パターン種別CA4-1や変動パターン種別CA4-2に割り振られる乱数値の個数よりも多い「227」～「241」の範囲の値が変動パターン種別CA4-3に割り振られている。これに対して、大当り変動パターン種別決定テーブル135Aでは、合計保留記憶数が「6」～「8」の範囲内であれば、変動パターン種別決定用の乱数値MR4のうちで「201」～「230」の範囲の値が変動パターン種別CA4-1に割り振られる一方で、変動パターン種別CA4-1に割り振られる乱数値の個数よりも少ない「231」～「240」の範囲の値が変動パターン種別CA4-2に割り振られ、さらに変動パターン種別CA4-1や変動パターン種別CA4-2に割り振られる乱数値の個数よりも少ない「241」の値のみが変動パターン種別CA4-3に割り振られている。このような設定により、合計保留記憶数に応じて、飾り図柄の変動表示が開始されてから演出切替タイミングとなるまでの平均所要時間を、異ならせることができる。たとえば、大当り変動パターン種別決定テーブル135Aにおける設定によれば、合計保留記憶数が「0」～「2」の範囲内である場合に比べて、合計保留記憶数が「6」～「8」の範囲内である場合の方が、演出切替タイミングとなるまでの平均所要時間を短くすることができる。

【0155】

大当り変動パターン種別決定テーブル135A、135Bと、大当り変動パターン種別決定テーブル135E、135Fとでは、変動パターン種別CA4-1～変動パターン種別CA4-3に決定される割合が異なるように、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が各変動パターン種別に割り振られている。一例として、合計保留記憶数が「0」～「2」の範囲であれば、大当り変動パターン種別決定テーブル135Aでは、変動パターン種別決定用の乱数値MR4のうちで「221」～「241」の範囲の値が変動パターン種別CA4-1～変動パターン種別CA4-3に割り振られている一方で、大当り変動パターン種別決定テーブル135Eでは、「216」～「241」の範囲の値が変動パターン種別CA4-1～変動パターン種別CA4-3に割り振られている。ここで、図17(I)に示すように、大当り変動パターン種別決定テーブル135A、135Bは、変動特図指定パッファ値が「1」であるときに使用テーブルとして選択されることがある。これに対して、大当り変動パターン種別決定テーブル135E、135Fは、変動特図指定パッファ値が「2」であるときに使用テーブルとして選択されることがある。このような設定により、第1開始条件の成立に基づく第1特図を用いた特図ゲームが実行されるか、第2開始条件の成立に基づく第2特図を用いた特図ゲームが実行されるかに応じて、突発大当り変動パターンの選択割合を異ならせることができる。たとえば、大当り変動パターン種別決定テーブル135Aと大当り変動パターン種別決定テーブル135Eにおける設定によれば、第1開始条件の成立に基づく第1特図を用いた特図ゲームが実行される場合に比べて、第2開始条件の成立に基づく第2特図を用いた特図ゲームが実行される場合の方が高い割合で、突発大当り変動パターンを選択することができる。

【0156】

なお、第 2 開始条件の成立に基づく第 2 特図を用いた特図ゲームが実行される場合に比べて、第 1 開始条件の成立に基づく第 1 特図を用いた特図ゲームが実行される場合の方が高い割合で突発大当り変動パターンを選択するように、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 4 が各変動パターン種別に割り振られるようにしてもよい。

【 0 1 5 7 】

大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 5 A、1 3 5 B、1 3 5 E、1 3 5 F と、大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 6 A、1 3 6 B や、大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 7 A、1 3 7 B とでは、変動パターン種別 C A 4 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 4 - 3 に決定される割合が異なるように、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 4 が各変動パターン種別に割り振られている。一例として、大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 5 A では、合計保留記憶数が「 0 」~「 2 」、「 3 」~「 5 」、「 6 」~「 8 」のいずれの範囲内であっても、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 4 が変動パターン種別 C A 4 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 4 - 3 に割り振られている。これに対して、大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 6 A では、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 4 が変動パターン種別 C A 4 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 4 - 3 のいずれにも、割り振られていない。また、大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 6 B では、大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 5 A において変動パターン種別 C A 4 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 4 - 3 に割り振られている乱数値の個数よりも少ない「 2 3 6 」~「 2 4 1 」の範囲の値が、変動パターン種別 C A 4 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 4 - 3 に割り振られている。大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 7 A、1 3 7 B では、大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 5 A において変動パターン種別 C A 4 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 4 - 3 に割り振られている乱数値の個数よりも多い「 2 0 0 」~「 2 4 1 」の範囲の値が、変動パターン種別 C A 4 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 4 - 3 に割り振られている。このような設定により、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のいずれであるかに応じて、突発大当り変動パターンの選択割合を異ならせることができる。たとえば、大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 5 A、1 3 6 A、1 3 7 A における設定によれば、通常状態であるときには、確変状態であるときに比べて高い割合で突発大当り変動パターンを選択することができる一方で、時短状態であるときに比べれば低い割合でしか突発大当り変動パターンを選択することができない。

【 0 1 5 8 】

大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 6 A は、図 1 7 (I) に示すように、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態であるときに、変動特図指定バッファ値にかかわらず、大当り種別バッファ値が「 0 」~「 4 」のいずれかであれば使用テーブルとして選択される。ここで、大当り種別バッファ値は、図 7 に示すように、大当り種別が「通常 1 」~「通常 5 」に決定されたときに「 0 」~「 4 」が設定される。そして、大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 6 A では、突発演出を実行する突発大当り変動パターンが含まれる変動パターン種別 C A 4 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 4 - 3 に対して、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 4 が割り振られていない。そのため、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態であるときに変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「通常 1 」~「通常 5 」となる場合には、突発大当り変動パターンが選択されず、突発演出が実行されない。確変状態であるときに変動表示結果が「大当り」となる場合には、大当り種別が「確変 1 」~「確変 6 」や「突確」であれば大当り遊技状態の終了後にも確変状態に制御される一方で、大当り種別が「通常 1 」~「通常 5 」であれば大当り遊技状態の終了後に時短状態や通常状態に制御され、確変状態が終了することになる。そこで、確変状態であるときに変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「通常 1 」~「通常 5 」となる場合には、突発大当り変動パターンが選択されないようにして、確変状態で突発演出の実行後に変動表示結果が「大当り」となったことに基づく大当り遊技状態が終了すれば、さらに確変状態に制御されるようにする。これにより、確変状態で突発演出が実行されることによる遊技者の喜悦感を高め、突発演出による演出効果を高めることができる。

【 0 1 5 9 】

図18は、ROM101に記憶されるハズレ変動パターン決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、ハズレ変動パターン決定テーブルとして、図18(A)に示すハズレ変動パターン決定テーブル138Aと、図18(B)に示すハズレ変動パターン決定テーブル138Bとが、予め用意されている。ハズレ変動パターン決定テーブル138A、138Bはそれぞれ、変動表示結果を「ハズレ」として大当り遊技状態に制御しないと決定されたときに、リーチ表示状態とするか否かの決定結果や変動パターン種別の決定結果等に応じて、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値MR5に基づいて決定するために参照されるテーブルである。各ハズレ変動パターン決定テーブル138A、138Bは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-4、変動パターン種別CB1-1～変動パターン種別CB1-3、変動パターン種別CC1-1～変動パターン種別CC1-3のいずれかとする旨の決定結果に応じてハズレ変動パターン決定テーブル138Aが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-3のいずれかとする旨の決定結果に応じてハズレ変動パターン決定テーブル138Bが使用テーブルとして選択される。

10

【0160】

ハズレ変動パターン決定テーブル138Aでは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR5が、変動表示結果を「ハズレ」とし変動表示態様を「非リーチ」とする1種類または複数種類の変動パターンに、割り振られている。ハズレ変動パターン決定テーブル138Bでは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR5が、変動表示結果を「ハズレ」とし変動表示態様を「リーチ」とする複数種類の変動パターンに、割り振られている。

20

【0161】

ここで、ハズレ変動パターン決定テーブル138Aの設定では、変動パターン種別CA1-4、変動パターン種別CB1-3、変動パターン種別CC1-3のいずれかとなる場合に対応して、変動パターンPA1-4といった再変動を1回行なう「擬似連」の特定演出が実行される変動パターン(図10参照)に、変動パターン決定用の乱数値MR5が割り振られている。このような設定により、変動表示結果を「ハズレ」とする決定結果、および、変動表示態様を「非リーチ」とする決定結果に対応して、変動パターンPA1-4を選択し、「擬似連」の特定演出を実行することができる。

30

【0162】

変動パターン種別CA1-4に対しては、図13(A)に示す非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル133Aにおいて、変動パターン種別決定用の乱数値MR4のうち、非リーチHA1-1に対応して「217」～「241」の範囲の値が割り振られており、非リーチHA1-2に対応して「230」～「241」の範囲の値が割り振られており、非リーチHA1-3に対応して「231」～「241」の範囲の値が割り振られており、非リーチHA1-4と非リーチHA1-5のそれぞれに対応して「237」～「241」の範囲の値が割り振られている。ここで、非リーチHA1-1の決定結果に対しては、図8(A)に示すリーチ決定テーブル132Aにおいて、合計保留記憶数が「0」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値MR3のうち「1」～「204」の範囲の値が割り当てられている。非リーチHA1-2の決定結果に対しては、リーチ決定テーブル132Aにおいて、合計保留記憶数が「1」に対応して、リーチ決定用の乱数値MR3のうち「1」～「217」の範囲の値が割り当てられている。非リーチHA1-3の決定結果に対しては、リーチ決定テーブル132Aにおいて、合計保留記憶数が「2」に対応して、リーチ決定用の乱数値MR3のうち「1」～「220」の範囲の値が割り当てられている。非リーチHA1-4の決定結果に対しては、リーチ決定テーブル132Aにおいて、合計保留記憶数が「3」、「4」に対応して、リーチ決定用の乱数値MR3のうち「1」～「230」の範囲の値が割り当てられている。非リーチHA1-5の決定結果に対しては、リーチ決定テーブル132Aにおいて、合計保留記憶数が「5」～「8」に対応して、リーチ決定用の乱数値MR3のうち「1」～「230」の範囲の値が割り当てられている。

40

50

。したがって、合計保留記憶数が「1」や「2」である場合には、合計保留記憶数が「0」である場合に比べて、変動パターン種別C A 1 - 4に決定される割合が低くなる。また、合計保留記憶数が「3」、「4」あるいは「5」～「8」のいずれかである場合には、合計保留記憶数が「0」である場合や、「1」または「2」である場合に比べて、変動パターン種別C A 1 - 4に決定される割合が低くなる。

【0163】

図10に示すハズレ変動パターン設定テーブル141Aでは、「擬似連」の特定演出やミッション開始演出が実行されない変動パターンP A 1 - 1における変動表示時間が12000ミリ秒[m s]に、変動パターンP A 1 - 2における変動表示時間が7000ミリ秒[m s]に、変動パターンP A 1 - 3における変動表示時間が5500ミリ秒[m s]に、それぞれ定められている。これに対して、「擬似連」の特定演出が実行される変動パターンP A 1 - 4における変動表示時間は、24000ミリ秒[m s]に定められている。また、ミッション開始演出が実行される変動パターンP A 1 - 5における変動表示時間は、32000ミリ秒[m s]に定められている。すなわち、変動表示態様が「非リーチ」である場合に、「擬似連」の特定演出が実行される変動パターンP A 1 - 4における変動表示時間や、ミッション開始演出が実行される変動パターンP A 1 - 5における変動表示時間は、「擬似連」の特定演出やミッション開始演出が実行されない変動パターンにおける変動表示時間に比べて長くなっている。そして、合計保留記憶数が「1」以上である場合には、「0」である場合に比べて「擬似連」の特定演出やミッション開始演出を実行する変動パターン種別C A 1 - 4に決定される割合が低くなっており、また、合計保留記憶数が「3」以上である場合には、「3」未満である場合に比べて変動パターン種別C A 1 - 4に決定される割合が低くなっている。こうして、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な変動表示時間を短縮することができる。

【0164】

図19、図20(A)、(B)および(C)は、ROM101に記憶される大当り変動パターン決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、大当り変動パターン決定テーブルとして、図19に示す大当り変動パターン決定テーブル139Aと、図20(A)に示す大当り変動パターン決定テーブル139Bと、図20(B)に示す大当り変動パターン決定テーブル139Cと、図20(C)に示す大当り変動パターン決定テーブル139Dとが、予め用意されている。

【0165】

大当り変動パターン決定テーブル139A～139Dはそれぞれ、変動表示結果を「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、大当り種別の決定結果や変動パターン種別の決定結果等に応じて、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値MR5に基づいて決定するために参照されるテーブルである。各大当り変動パターン決定テーブル139A～139Dは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別C A 3 - 1～変動パターン種別C A 3 - 4のいずれかとする旨の決定結果に応じて大当り変動パターン決定テーブル139Aが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別C A 4 - 1～変動パターン種別C A 4 - 3のいずれかとする旨の決定結果に応じて大当り変動パターン決定テーブル139Bが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別C A 5 - 1および変動パターン種別C A 5 - 2のいずれかとする旨の決定結果に応じて大当り変動パターン決定テーブル139Cが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別C A 6 - 1および変動パターン種別C A 6 - 2のいずれかとする旨の決定結果に応じて大当り変動パターン決定テーブル139Dが使用テーブルとして選択される。各大当り変動パターン決定テーブル139A～139Dでは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR5が、変動表示結果を「大当り」とする複数種類の変動パターンに、割り振られている。

【0166】

図20(A)に示す大当り変動パターン決定テーブル139Bの設定では、「突発ショ

ート」の変動パターン種別 C A 4 - 1 に対応して、「擬似連」の特定演出において擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれかが仮停止表示されるチャンス目停止時に突発演出を実行する変動パターン P T 1 - 4 や変動パターン P T 4 - 4 に、変動パターン決定用の乱数値 M R 5 が割り振られている。また、「突発ミドル」の変動パターン種別 C A 4 - 2 に対応して、「擬似連」の特定演出において再変動が 1 回行なわれた後に突発演出を実行する変動パターン P T 2 - 3、変動パターン P T 2 - 5、変動パターン P T 5 - 3、変動パターン P T 5 - 5 や、「擬似連」の特定演出において再変動が 2 回行なわれた後に突発演出を実行する変動パターン P T 2 - 7、P T 5 - 7 に、変動パターン決定用の乱数値 M R 5 が割り振られている。

【 0 1 6 7 】

さらに、「突発ロング」の変動パターン種別 C A 4 - 3 に対応して、「擬似連」の特定演出において再変動が 2 回行なわれた後に突発演出を実行する変動パターン P T 3 - 1、変動パターン P T 3 - 3、変動パターン P T 3 - 5、変動パターン P T 6 - 1、変動パターン P T 6 - 3、変動パターン P T 6 - 5 や、「擬似連」の特定演出において再変動が 3 回行なわれた後に突発演出を実行する変動パターン P T 3 - 4、変動パターン P T 3 - 6、変動パターン P T 6 - 4、変動パターン P T 6 - 6 に、変動パターン決定用の乱数値 M R 5 が割り振られている。したがって、「突発ショート」の変動パターン種別 C A 4 - 1 に決定された場合には、「擬似連」の特定演出において再変動が開始される前に擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれかが仮停止表示されたときに突発演出へと切替わる可能性があるだけで、再変動が行なわれた後に突発演出が実行されることはない。これに対して、「突発ミドル」の変動パターン種別 C A 4 - 2 や「突発ロング」の変動パターン種別 C A 4 - 3 に決定された場合には、「擬似連」の特定演出において再変動が 1 回 ~ 3 回行なわれた後に突発演出が実行されることがある。また、変動パターン種別 C A 4 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 4 - 3 では、「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンに対する乱数値 M R 5 の割り振りが、互いに異なっている。これにより、突発演出への切替えが行なわれるタイミングに応じて、「擬似連」の特定演出において擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれかを仮停止表示させる回数や、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させる回数を、異ならせることができる。

【 0 1 6 8 】

こうしたハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 8 A、1 3 8 B や、大当たり変動パターン決定テーブル 1 3 9 A ~ 1 3 9 D において、変動パターン種別に応じて変動パターン決定用の乱数値 M R 5 が割り振られている変動パターンは、その変動パターン種別に含まれる変動パターンとなっている。一例として、図 1 8 (A) に示すハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 8 A において変動パターン種別 C A 1 - 1 に応じて乱数値 M R 5 の全部が割り振られている変動パターン P A 1 - 1 は、変動パターン種別 C A 1 - 1 に含まれる変動パターンとなっている。ハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 8 A、1 3 8 B や、大当たり変動パターン決定テーブル 1 3 9 A ~ 1 3 9 D は、変動パターン種別の決定結果に基づき、その変動パターン種別に含まれる 1 種類または複数種類の変動パターンのうちから、今回の変動表示における変動パターンを選択するためのテーブルとなっている。

【 0 1 6 9 】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える 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等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、たとえば図 2 1 に示すような遊技制御用データ保持エリア 1 5 0 が設けられている。

【 0 1 7 0 】

図 2 1 は、遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。図 2 1 に示す遊技制御用データ保持エリア 1 5 0 は、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A と、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B と、始動データ記憶部 1 5 1 C と、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 と、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 と、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 と、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 とを備えている。

【 0 1 7 1 】

第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に遊技球が入賞して第 1 始動条件は成立したが第 1 開始条件は成立していない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 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 1 5 1 A は、第 1 始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その入賞による第 1 始動条件の成立に基づいて CPU 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決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データや大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（たとえば「 4 」）に達するまで記憶する。

【 0 1 7 2 】

第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が入賞して第 2 始動条件は成立したが第 2 開始条件は成立していない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 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 1 5 1 B は、第 2 始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その入賞による第 2 始動条件の成立に基づいて CPU 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決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データや大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（たとえば「 4 」）に達するまで記憶する。

【 0 1 7 3 】

始動データ記憶部 1 5 1 C は、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口とのいずれに遊技球が入賞したかを示す始動データを、各遊技球の入賞順を特定可能として記憶する。一例として、始動データ記憶部 1 5 1 C は、第 1 始動入賞口への入賞に対応した「第 1」の始動データ、あるいは、第 2 始動入賞口への入賞に対応した「第 2」の始動データを、各遊技球の入賞順にしたがった保留番号と関連付けて記憶する。

【 0 1 7 4 】

遊技制御フラグ設定部 1 5 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況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。たとえば、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 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。この実施の形態では、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に、特図プロセスフラグ、普図プロセスフラグ、大当たりフラグ、確変フラグ、時短フラグ等が設けられている。

【 0 1 7 5 】

特図プロセスフラグは、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの進行や、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの進行等を制御するために実行される図 4 0 のステップ S（以下、単に S と呼ぶ）1 5 や図 4 1 に示す特別図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。普図プロセスフラグは、普通図柄表示器 2 0 による普通図柄を用いた普図ゲームの進行等を制御するために図 4 0 の S 1 6 にて実行される普通図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。

【 0 1 7 6 】

大当たりフラグは、特図ゲームが開始されるときに変動表示結果を「大当たり」とする旨の決定結果に対応して、オン状態にセットされる。その一方で、特図ゲームにおける確定特別図柄として大当たり図柄が停止表示されたこと等に対応して、クリアされてオフ状態となる。確変フラグは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態に制御されることに対応してオン状態にセットされる一方で、確変状態が終了すること等に対応してクリアされてオフ状態となる。時短フラグは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が時短状態に制御されることに対応してオン状態にセットされる一方で、時短状態が終了すること等に対応してクリアされてオフ状態となる。

【 0 1 7 7 】

遊技制御タイマ設定部 1 5 3 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

10

20

30

40

50

めに用いられる各種のタイマが設けられている。たとえば、遊技制御タイマ設定部 153 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。この実施の形態では、遊技制御タイマ設定部 153 に、遊技制御プロセスタイマ、特図変動タイマ、普図変動タイマ等が設けられている。

【0178】

遊技制御プロセスタイマは、たとえば大当り遊技状態の進行を制御するための時間等を、主基板 11 の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、遊技制御プロセスタイマは、大当り遊技状態の進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、遊技制御プロセスタイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、遊技制御プロセスタイマは、大当り遊技状態の開始時点といった、所定時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

10

【0179】

特図変動タイマは、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示時間といった特図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板 11 の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、特図変動タイマは、特図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、特図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、特図変動タイマは、特図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

20

【0180】

普図変動タイマは、普図ゲームにおける普通図柄の変動表示時間といった普図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板 11 の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、普図変動タイマは、普図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、普図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、普図変動タイマは、普図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

【0181】

遊技制御カウンタ設定部 154 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カウンタが複数種類設けられている。たとえば、遊技制御カウンタ設定部 154 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。この実施の形態では、遊技制御カウンタ設定部 154 に、ランダムカウンタ、第 1 保留記憶数カウンタ、第 2 保留記憶数カウンタ、合計保留記憶数カウンタ、ラウンド数カウンタ等が設けられている。

30

【0182】

遊技制御カウンタ設定部 154 のランダムカウンタは、遊技の進行を制御するために用いられる乱数値を示す数値データの一部を、乱数回路 104 とは別個に、CPU 103 がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのものである。たとえば、遊技制御カウンタ設定部 154 のランダムカウンタには、乱数値 MR2 ~ MR5 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、CPU 103 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。

40

【0183】

第 1 保留記憶数カウンタは、第 1 特図保留記憶部 151 A における保留データの数である第 1 保留記憶数をカウントするためのものである。たとえば、第 1 保留記憶数カウンタには、第 1 保留記憶数に対応したカウント値データが、第 1 保留記憶数カウント値として記憶され、第 1 保留記憶数の増減に対応して更新（たとえば 1 加算あるいは 1 減算）される。第 2 保留記憶数カウンタは、第 2 特図保留記憶部 151 B における保留データの数である第 2 保留記憶数をカウントするためのものである。たとえば、第 2 保留記憶数カウンタには、第 2 保留記憶数に対応したカウント値データが、第 2 保留記憶数カウント値とし

50

て記憶され、第2保留記憶数の増減に対応して更新（たとえば1加算あるいは1減算）される。合計保留記憶数カウンタは、第1保留記憶数と第2保留記憶数とを合計した合計保留記憶数をカウントするためのものである。たとえば、合計保留記憶数カウンタには、合計保留記憶数に対応したカウント値データが、合計保留記憶数カウント値として記憶され、合計保留記憶数の増減に対応して更新（たとえば1加算あるいは1減算）される。

【0184】

ラウンド数カウンタは、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数等をカウントするためのものである。たとえば、ラウンド数カウンタには、大当り遊技状態の開始時にカウント初期値「1」を示すデータが、ラウンド数カウント値として設定される。そして、1回のラウンドが終了して次のラウンドが開始されるときに、ラウンド数カウント値が1加算されて更新される。

10

【0185】

遊技制御バッファ設定部155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。たとえば、遊技制御バッファ設定部155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。この実施の形態では、遊技制御バッファ設定部155に、送信コマンドバッファ、変動特図指定バッファ、大当り種別バッファ等が設けられている。

【0186】

送信コマンドバッファは、主基板11からサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信するための設定データを一時的に格納するために用いられる。たとえば、送信コマンドバッファは、複数（たとえば「12」）のバッファ領域を備えて構成され、送信する制御コマンドに対応したコマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データ等が、各バッファ領域に格納される。また、送信コマンドバッファにおいて設定データの書込や読出を行なうバッファ領域は、送信コマンドポインタ等によって指定され、複数のバッファ領域をリングバッファとして使用することができるよう構成されていればよい。

20

【0187】

変動特図指定バッファには、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のうち、いずれの特図ゲームが実行されるかを示すバッファ値が格納される。一例として、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が実行されることに伴って、変動特図指定バッファ値には「1」が設定される。また、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が実行されることに伴って、変動特図指定バッファ値には「2」が設定される。そして、特図ゲームが終了したこと等に対応して、変動特図指定バッファ値が「0」に設定される。

30

【0188】

大当り種別バッファには、変動表示結果が「大当り」となる場合における大当り種別を「第1通常」～「第5通常」、「第1確変」～「通常6」、「突確」といった複数種類のいずれかとする決定結果に対応したバッファ値が格納される。一例として、図7に示すような大当り種別決定テーブル131での設定に基づき、たとえば、大当り種別が「第1通常」であれば大当り種別バッファ値には「0」が設定され、大当り種別が「第1確変」であれば大当り種別バッファ値には「5」が設定され、大当り種別が「突確」であれば大当り種別バッファ値には「11」が設定される。

40

【0189】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるI/O105は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送された各種信号を取込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へ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ている。

【0190】

図2に示すように、演出制御基板12には、プログラムにしたがって制御動作を行なう

50

演出制御用CPU120と、演出制御用のプログラムや固定データを記憶するROM121と、演出制御用CPU120のワークエリアを提供するRAM122と、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理等を実行する表示制御部123と、演出制御用CPU120とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行なう乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。一例として、演出制御基板12では、演出制御用CPU120がROM121から読み出したプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用CPU120がROM121から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用CPU120がRAM122に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用CPU120がRAM122に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行なわれる。演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板13に対して情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対して情報信号としての電飾信号を伝送するための配線等が接続されている。さらに、演出制御基板12には、操作ボタン30からの情報信号としての操作検出信号を伝送するための配線も接続されている。

【0191】

演出制御基板12では、たとえば乱数回路124等により、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図22は、演出制御基板12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22に示すように、この実施の形態では、演出制御基板12の側において、第1～第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1～SR1-3、再抽選前仮停止図柄決定用の乱数値SR2、第1～第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1～SR3-3、予告パターン種別決定用の乱数値SR4、第1～第3予告パターン決定用の乱数値SR5-1～SR5-3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。なお、演出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。乱数回路124は、これらの乱数値SR1-1～SR1-3、SR2、SR3-1～SR3-3、SR4、SR5-1～SR5-3の全部または一部を示す数値データをカウントするものであればよい。演出制御用CPU120は、たとえば図39に示す演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路124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SR1-1～SR1-3、SR2、SR3-1～SR3-3、SR4、SR5-1～SR5-3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。また、演出制御基板12に乱数回路124が搭載されていない場合には、演出制御用CPU120がランダムカウンタを用いて、乱数値SR1-1～SR1-3、SR2、SR3-1～SR3-3、SR4、SR5-1～SR5-3の全部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【0192】

第1～第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1～SR1-3は、飾り図柄の変動表示結果となる確定飾り図柄として、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rに導出表示される飾り図柄（最終停止図柄）を決定するために用いられる乱数値である。なお、ここでの最終停止図柄は、飾り図柄の変動表示が終了する時点で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rそれぞれにて最終的に停止表示される3つの飾り図柄のことである。一例として、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1は「1」～「80」の範囲の値をとり、第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2は「1」～「70」の範囲の値をとり、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3は「1」～「96」の範囲の値をとる。

【0193】

再抽選前仮停止図柄決定用の乱数値SR2は、再抽選演出が実行される場合に、その再

抽選演出を実行するより前に「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R にて仮停止表示させる通常大当り組合せの飾り図柄を決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「80」の範囲の値をとる。第1～第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3 - 1 ～ S R 3 - 3 は、「擬似連」の特定演出を実行する場合に、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R にて仮停止表示させる仮停止図柄の組合せを、擬似連チャンス目 G C 1 ～ G C 8 のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。一例として、第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3 - 1 は「1」～「211」の範囲の値をとり、第2擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3 - 2 は「1」～「229」の範囲の値をとり、第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3 - 3 は「1」～「311」の範囲の値をとる。

10

【0194】

予告パターン種別決定用の乱数値 S R 4 は、予告演出を実行するか否かを決定し、予告演出を実行する場合における予告パターン種別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、「1」～「191」の範囲の値をとる。第1～第3予告パターン決定用の乱数値 S R 5 - 1 ～ S R 5 - 3 は、予告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る。一例として、第1予告パターン決定用の乱数値 S R 5 - 1 は、「セリフ予告」となる予告演出における予告パターンを決定するために用いられ、「1」～「499」の範囲の値をとる。第2予告パターン決定用の乱数値 S R 5 - 2 は、「モニター予告」となる予告演出における予告パターンを決定するために用いられ、「1」～「1009」の範囲の値をとる。第3予告パターン決定用の乱数値 S R 5 - 3 は、「ステップアップ予告」となる予告演出における予告パターンを決定するために用いられ、「1」～「200」の範囲の値をとる。

20

【0195】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブル等が格納されている。たとえば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、設定を行なうために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、制御パターンテーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。

【0196】

図23(A)～(D)は、ROM121に記憶される最終停止図柄決定テーブル160 A～160 Dの構成例を示している。最終停止図柄決定テーブル160 A～160 Dは、所定の非リーチ組合せやミッション開始チャンス目 M C 1 ～ M C 8 のいずれかとなる確定飾り図柄を決定するためのテーブルである。たとえば、最終停止図柄決定テーブル160 Aは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「左」の飾り図柄表示部 5 L にて停止表示される確定飾り図柄となる左最終停止図柄 F Z 1 - 1 を、第1最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル160 Aでは、第1最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 が、左最終停止図柄 F Z 1 - 1 となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に、割り振られている。最終停止図柄決定テーブル160 Bは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「右」の飾り図柄表示部 5 R にて停止表示される確定飾り図柄となる右最終停止図柄 F Z 1 - 2 を、左最終停止図柄 F Z 1 - 1 や第2最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 2 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル160 Bでは、左最終停止図柄 F Z 1 - 1 として決定された飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、第2最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 2 が、右最終停止図柄 F Z 1 - 2 となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に、割り振られている。最終停止図柄決定テーブル160 Cは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「中」の飾り図柄表示部 5 C にて停止表示される確定飾り図柄となる中最終停止図柄 F Z 1 - 3 を、左最終停止図柄 F Z 1 - 1 や右最終停止図柄 F Z 1 - 2、第3最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 3 等に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

30

40

【0197】

50

ROM 121には図24に示すような左右出目判定テーブル161が含まれており、左最終停止図柄FZ1-1と右最終停止図柄FZ1-2との組合せから、左右出目タイプDC1-1がLR0、LR11~LR18、LR31~LR38のいずれに該当するかの判定が行なわれる。最終停止図柄決定テーブル160Cでは、左右出目タイプDC1-1がLR0、LR11~LR18、LR31~LR38のいずれに該当するかの判定結果に応じて、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3が、中最終停止図柄FZ1-3となる飾り図柄の図柄番号「1」~「8」に、割り振られている。

【0198】

最終停止図柄決定テーブル160Bでは、左最終停止図柄FZ1-1となる飾り図柄の図柄番号と右最終停止図柄FZ1-2となる飾り図柄の図柄番号とが同一となる部分には、第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2が割り振られていない。このような設定により、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄を決定する場合に、その確定飾り図柄の組合せがリーチ組合せや大当たり組合せ（突確チャンス目TC1~TC4を除く）とはならないようにすることができる。また、最終停止図柄決定テーブル160Cでは、左最終停止図柄FZ1-1、右最終停止図柄FZ1-2、中最終停止図柄FZ1-3の組合せが、予め定められた飾り図柄の組合せとなる部分には、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3が割り当てられていない。たとえば、リーチ組合せや大当たり組合せ以外であっても、図3(A)に示す擬似連チャンス目GC1~GC8となる部分や、図3(B)に示すミッション開始チャンス目MC1~MC8となる部分、図3(C)に示す突確チャンス目TC1~TC4となる部分、さらには、図25に示すような一定の非リーチ組合せとなる部分には、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3が割り振られていない。図25に示すような飾り図柄の組合せは、たとえば擬似連チャンス目GC1~GC8等と同一の飾り図柄を含み、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおける飾り図柄の並び順が異なるといったように、遊技者が擬似連チャンス目GC1~GC8やミッション開始チャンス目MC1~MC8、突確チャンス目TC1~TC4のいずれかと見まちがえる可能性が高い飾り図柄の組合せを含んでいる。このような設定により、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄を決定する場合に、その確定飾り図柄が擬似連チャンス目GC1~GC8やミッション開始チャンス目MC1~MC8、突確チャンス目TC1~TC4、さらには、これらのチャンス目と類似する一定の非リーチ組合せとはならないようにすることができる。

【0199】

最終停止図柄決定テーブル160Dは、変動表示結果が「ハズレ」となる飾り図柄の変動表示中にミッション開始演出が実行される場合に、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rでの最終停止図柄FZ1-4、FZ1-5、FZ1-6となる確定飾り図柄の組合せを、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1に基づいてミッション開始チャンス目MC1~MC8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。最終停止図柄決定テーブル160Dでは、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1が、ミッション開始チャンス目MC1~MC8に割り振られている。

【0200】

図26(A)および(B)は、ROM 121に記憶される最終停止図柄決定テーブル162A、162Bの構成例を示している。最終停止図柄決定テーブル162A、162Bは、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄を決定するためのテーブルである。たとえば、最終停止図柄決定テーブル162Aは、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「左」の飾り図柄表示部5Lにて停止表示される確定飾り図柄となる左最終停止図柄FZ2-1と、「右」の飾り図柄表示部5Rにて停止表示される確定飾り図柄となる右最終停止図柄FZ2-2とを、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル162Aでは、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1が、左最終停止図柄FZ2-1および右最終停止図柄FZ2-2として同一になる飾り図柄（左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2）の図柄番号「1」~「8」に、割り振られている。最終停止図柄決定テーブル162Bは、リ

10

20

30

40

50

ーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「中」の飾り図柄表示部 5 C にて停止表示される確定飾り図柄となる中最終停止図柄 F Z 2 - 3 を、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 3 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【 0 2 0 1 】

リーチハズレ組合せを構成する中最終停止図柄 F Z 2 - 3 は、左最終停止図柄 F Z 2 - 1 や右最終停止図柄 F Z 2 - 2 となる飾り図柄の図柄番号との差分値である図柄差により特定される。すなわち、飾り図柄の変動表示において、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させ、「左」「右」「中」といった所定順序で飾り図柄の変動表示結果となる確定飾り図柄を導出表示する場合に、最後に飾り図柄が導出表示される「中」の飾り図柄表示部 5 C 以外の「左」および「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 R に導出表示される左右最終停止図柄 F Z 2 - 1、F Z 2 - 2 が最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A を用いて決定された後、最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B を用いて「中」の飾り図柄表示部 5 C に導出表示される中最終停止図柄 F Z 2 - 3 と左右最終停止図柄 F Z 2 - 1、F Z 2 - 2 との差分（図柄差）を決定する。このとき決定された図柄差に応じて、「中」の飾り図柄表示部 5 C に導出表示される中最終停止図柄 F Z 2 - 3 となる確定飾り図柄が決定される。最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B では、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンが変動パターン P A 2 - 1 および変動パターン P A 2 - 2 のいずれかである場合、変動パターン P A 3 - 3 ~ 変動パターン P A 3 - 3 のいずれかである場合、変動パターン P A 3 - 4 ~ 変動パターン P A 3 - 7 のいずれかである場合のそれぞれに応じて、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 3 が、図柄差「- 2」、「- 1」、「+ 1」、「+ 2」に割り振られている。

【 0 2 0 2 】

図 2 7 (A) ~ (C) は、ROM 1 2 1 に記憶される最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A ~ 1 6 3 C の構成例を示している。最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A ~ 1 6 3 C は、大当たり組合せや突確チャンス目 T C 1 ~ T C 4 のいずれかとなる確定飾り図柄を決定するためのテーブルである。たとえば、最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A は、通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R にて揃って停止表示される左中右最終停止図柄 F Z 3 - 1、F Z 3 - 2、F Z 3 - 3 を、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A では、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 が、左中右最終停止図柄 F Z 3 - 1、F Z 3 - 2、F Z 3 - 3 として同一になる通常図柄の図柄番号「2」、「4」、「6」、「8」に、割り振られている。最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 B は、確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R にて揃って停止表示される左中右最終停止図柄 F Z 3 - 1、F Z 3 - 2、F Z 3 - 3 を、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 B では、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 が、左中右最終停止図柄 F Z 3 - 1、F Z 3 - 2、F Z 3 - 3 として同一になる確変図柄の図柄番号「1」、「3」、「5」、「7」に、割り振られている。最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 C は、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R での左中右最終停止図柄 F Z 4 - 1、F Z 4 - 2、F Z 4 - 3 となる確定飾り図柄の組合せを、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 に基づいて突確チャンス目 T C 1 ~ T C 4 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。最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 C では、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 が、突確チャンス目 T C 1 ~ T C 4 に割り振られている。

【 0 2 0 3 】

図 2 8 は、「擬似連」の特定演出が実行される場合に仮停止表示される飾り図柄を決定するために用いられる仮停止図柄決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、「擬似連」の特定演出にて仮停止表示される飾り図柄を決定するための仮停止図柄決定テーブルとして、図 2 8 (A) に示す仮停止図柄決定テーブル 1 6 4 A と、図 2 8 (B) に示す仮停止図柄決定テーブル 1 6 4 B と、図 2 8 (C) に示す仮停止図柄決定テーブ

ル 1 6 4 C とが、予め用意され ROM 1 2 1 に記憶されている。各仮停止図柄決定テーブル 1 6 4 A ~ 1 6 4 C は、図 2 9 に示すように、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンや、第 1 開始条件あるいは第 2 開始条件が 1 回成立したことに基づく飾り図柄の変動回数等に応じて、使用テーブルとして選択される。

【 0 2 0 4 】

仮停止図柄決定テーブル 1 6 4 A では、「左」の飾り図柄表示部 5 L における最終停止図柄としての左最終停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「1」~「8」に応じて、第 1 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3 - 1 が、左中右仮停止図柄 K Z 2 - 1、K Z 2 - 2、K Z 2 - 3 の組合せによって構成される擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 に、割り振られている。ここで、仮停止図柄決定テーブル 1 6 4 A では、左最終停止図柄と同一の飾り図柄が左仮停止図柄 K Z 2 - 1 となる場合には、左最終停止図柄と異なる飾り図柄が左仮停止図柄 K Z 2 - 1 となる場合に比べて、多くの第 1 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3 - 1 が割り振られている。このような設定では、最終の擬似連続変動を実行する際に仮停止表示させる飾り図柄のうちの左仮停止図柄 K Z 2 - 1 と、左最終停止図柄とが、同一の飾り図柄となる可能性が高まる。これにより、最終の擬似連続変動が実行されることで、「左」の飾り図柄表示部 5 L に停止表示される飾り図柄は変更されない一方で、「中」および「右」の飾り図柄表示部 5 C、5 R に停止表示される飾り図柄は変更されて、連続的な飾り図柄の変動表示によって変動表示状態がリーチ状態に近づいていくような印象を遊技者に与え、遊技の興趣を向上させることができる。また、仮停止図柄決定テーブル 1 6 4 A では、左最終停止図柄が「2」、「4」、「6」、「8」といった通常図柄である場合には、左仮停止図柄 K Z 2 - 1 が「1」、「3」、「5」、「7」といった確変図柄となる擬似連チャンス目 G C 1、G C 3、G C 5、G C 7 に決定されることがないように、第 1 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3 - 1 が割り振られている。これにより、左仮停止図柄 K Z 2 - 1 が確変図柄となって確変大当たり組合せとなる可能性がある状態から、左最終停止図柄が通常図柄となってしまう、確変大当たり組合せとなる可能性がなくなってしまうことにより、大当たり種別が「確変」となる期待感が減退してしまうことを、防止できる。

【 0 2 0 5 】

仮停止図柄決定テーブル 1 6 4 B では、仮停止図柄決定テーブル 1 6 4 A を用いて決定された左仮停止図柄 K Z 2 - 1、右停止図柄 K Z 2 - 2、中仮停止図柄 K Z 2 - 3 の組合せが擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれであるかに応じて、第 2 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3 - 2 が、左中右仮停止図柄 K Z 3 - 1、K Z 3 - 2、K Z 3 - 3 の組合せによって構成される擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 に、割り振られている。仮停止図柄決定テーブル 1 6 4 C では、仮停止図柄決定テーブル 1 6 4 B を用いて決定された左仮停止図柄 K Z 3 - 1、右仮停止図柄 K Z 3 - 2、中仮停止図柄 K Z 3 - 3 の組合せが擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれであるかに応じて、第 3 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3 - 3 が、左中右仮停止図柄 K Z 4 - 1、K Z 4 - 2、K Z 4 - 3 の組合せによって構成される擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 に、割り振られている。

【 0 2 0 6 】

図 3 0 は、再抽選演出が実行される場合に、その再抽選演出が開始されるより前に仮停止表示される飾り図柄を決定するために用いられる仮停止図柄決定テーブル 1 6 5 の構成例を示している。仮停止図柄決定テーブル 1 6 5 は、ROM 1 2 1 に記憶されていればよい。仮停止図柄決定テーブル 1 6 5 では、大当たり組合せとなる確定飾り図柄として「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R に揃って停止表示される同一の左中右最終停止図柄 F Z 3 - 1、F Z 3 - 2、F Z 3 - 3 となる飾り図柄の図柄番号「1」~「8」に応じて、再抽選前仮停止図柄決定用の乱数値 S R 2 が、左中右仮停止図柄 K Z 7 - 1、K Z 7 - 2、K Z 7 - 3 として同一になる通常図柄の図柄番号「2」、「4」、「6」、「8」に、割り振られている。

【 0 2 0 7 】

図 3 1 は、ROM 1 2 1 に記憶される予告パターン種別決定テーブル 1 6 6 の構成例を

10

20

30

40

50

示している。予告パターン種別決定テーブル166は、予告演出を実行するか否かや、実行する場合における予告パターン種別を決定するために、参照されるテーブルである。予告パターン種別決定テーブル166では、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに応じて、予告パターン種別決定用の乱数値SR4が、予告演出なし、あるいは、予告パターン種別CY1～予告パターン種別CY3のいずれかに、割り振られている。ここで、予告パターン種別CY1は、「セリフ予告」となる予告演出を実行する予告パターン種別である。予告パターン種別CY2は、「モニター予告」となる予告演出を実行する予告パターン種別である。予告パターン種別CY3は、「ステップアップ予告」となる予告演出を実行する予告パターン種別である。

【0208】

10

予告パターン種別決定テーブル166の設定では、全図柄変動中に突発演出を実行する変動パターンPT1-1および変動パターンPT4-1のいずれかである場合における乱数値SR4の割り振りが、変動表示結果が「ハズレ」で変動表示態様が「非リーチ」となる変動パターンPA1-1、変動パターンPA1-2、変動パターンPB1-1および変動パターンPC1-1のいずれかであるときと、同一の割り振りとなっている。このような設定により、全図柄変動中に突発演出を実行する場合には、変動パターンPA1-1、変動パターンPA1-2、変動パターンPB1-1および変動パターンPC1-1のいずれかである場合と同一の割合で、予告演出の有無や予告パターン種別を決定することができる。

【0209】

20

予告パターン種別決定テーブル166の設定では、「擬似連」の特定演出において再変動が1回行なわれた後に突発演出を実行する変動パターンPT1-4、変動パターンPT2-3、変動パターンPT2-5、変動パターンPT4-4、変動パターンPT5-3、変動パターンPT5-5のいずれかである場合における乱数値SR4の割り振りが、変動表示結果が「ハズレ」で変動表示態様が「非リーチ」となる場合に「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンPA1-4であるときと、同一の割り振りとなっている。このような設定により、「擬似連」の特定演出において再変動が1回行なわれた後に突発演出を実行する場合には、変動パターンPA1-4である場合と同一の割合で、予告演出の有無や予告パターン種別を決定することができる。

【0210】

30

予告パターン種別決定テーブル166の設定では、ミッション開始演出が行なわれるときに突発演出を実行する変動パターンPT2-1、変動パターンPT2-4、変動パターンPT5-1、変動パターンPT5-4のいずれかである場合における乱数値SR4の割り振りが、変動表示結果が「ハズレ」で変動表示態様が「非リーチ」となる場合にミッション開始演出を実行する変動パターンPA1-5であるときと、同一の割り振りとなっている。このような設定により、ミッション開始演出が行なわれるときに突発演出を実行する場合には、変動パターンPA1-5である場合と同一の割合で、予告演出の有無や予告パターン種別を決定することができる。

【0211】

40

予告パターン種別決定テーブル166の設定では、飾り図柄の変動表示状態をリーチ表示状態としてからノーマルリーチのリーチ演出が開始された後、飾り図柄(「中」の飾り図柄表示部5Cに表示される中図柄)の変動中に突発演出を実行する変動パターンPT2-2および変動パターンPT5-2のいずれかである場合における乱数値SR4の割り振りが、変動表示結果が「ハズレ」で変動表示態様が「リーチ」となる場合にノーマルリーチのリーチ演出を実行する変動パターンPA2-1および変動パターンPA2-2のいずれかであるときと、同一の割り振りとなっている。このような設定により、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるときに突発演出を実行する場合には、変動パターンPA2-1および変動パターンPA2-2のいずれかである場合と同一の割合で、予告演出の有無や予告パターン種別を決定することができる。

【0212】

50

予告パターン種別決定テーブル166の設定では、変動パターンPT1-2および変動パターンPT4-2のいずれかである場合に依じて、予告パターン種別決定用の乱数値SR4が、予告パターン種別CY1のみに割り振られている。このような設定により、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンが変動パターンPT1-2および変動パターンPT4-2のいずれかである場合には、「セリフ予告」となる予告演出を実行する予告パターン種別CY1に決定することができる。また、予告パターン種別決定テーブル166の設定では、変動パターンPT1-3および変動パターンPT4-3のいずれかである場合に依じて、予告パターン種別決定用の乱数値SR4が、予告パターン種別CY2のみに割り振られている。このような設定により、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンが変動パターンPT1-3および変動パターンPT4-3のいずれかである場合には、「モニター予告」となる予告演出を実行する予告パターン種別CY2に決定することができる。

10

【0213】

予告パターン種別決定テーブル166の設定では、「擬似連」の特定演出において再変動が2回以上行なわれた後に突発演出を実行する変動パターンや、スーパーリーチのリーチ演出が行なわれるときに突発演出を実行する変動パターン、突確モード開始演出が行なわれるときに突発演出を実行する変動パターンのいずれかである場合における乱数値SR4の割り振りが、突発演出以外は同様の演出態様で突発演出が実行されない変動パターンであるときと、同一の割り振りになっている(図31における「上記以外」)。このような設定により、突発演出を実行するまでの演出態様が同様なものとなり、突発演出の有無が異なる複数の変動パターンについては、互いに同一の割合で予告演出の有無や予告パターン種別を決定することができる。

20

【0214】

図32~図34は、ROM121に記憶される予告パターン決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、予告パターン決定テーブルとして、図32に示す予告パターン決定テーブル167Aと、図33に示す予告パターン決定テーブル167Bと、図34に示す予告パターン決定テーブル167Cとが、予め用意されている。予告パターン決定テーブル167Aは、予告パターン種別CY1に決定されたときに、予告パターン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。予告パターン決定テーブル167Bは、予告パターン種別CY2に決定されたときに、予告パターン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。予告パターン決定テーブル167Cは、予告パターン種別CY3に決定されたときに、予告パターン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。

30

【0215】

この実施の形態では、「セリフ予告」となる予告演出を実行する予告パターンとして、予告パターンYP1-1~予告パターンYP1-5が、予め用意されている。また、「モニター予告」となる予告演出を実行する予告パターンとして、予告パターンYP2-1~予告パターンYP2-5が、予め用意されている。さらに、「ステップアップ予告」となる予告演出を実行する予告パターンとして、予告パターンYP3-1~予告パターンYP3-4が、予め用意されている。

40

【0216】

予告パターン決定テーブル167Aでは、変動パターンに依じて、第1予告パターン決定用の乱数値SR5-1が、予告パターンYP1-1~予告パターンYP1-5に割り振られている。また、予告パターン決定テーブル167Aでは、各予告パターンによる予告演出が実行されたときに変動表示結果が「大当たり」となる可能性(予告演出の大当たり信頼度)が、予告パターンYP1-1では最も低く、予告パターンYP1-2、予告パターンYP1-3、予告パターンYP1-4、予告パターンYP1-5の順で高くなるように、第1予告パターン決定用の乱数値SR5-1が、予告パターンYP1-1~予告パターンYP1-5に割り振られている。予告パターン決定テーブル167Bでは、変動パターンに依じて、第2予告パターン決定用の乱数値SR5-2が、予告パターンYP2-1~予

50

告パターン Y P 2 - 5 に割り振られている。また、予告パターン決定テーブル 1 6 7 B では、予告演出の大当り信頼度が、予告パターン Y P 2 - 1 では最も低く、予告パターン Y P 2 - 2、予告パターン Y P 2 - 3、予告パターン Y P 2 - 4、予告パターン Y P 2 - 5 の順で高くなるように、第 2 予告パターン決定用の乱数値 S R 5 - 2 が、予告パターン Y P 2 - 1 ~ 予告パターン Y P 2 - 5 に割り振られている。予告パターン決定テーブル 1 6 7 C では、変動パターンに応じて、第 3 予告パターン決定用の乱数値 S R 5 - 3 が、予告パターン Y P 3 - 1 ~ 予告パターン Y P 3 - 4 に割り振られている。また、予告パターン決定テーブル 1 6 7 C では、予告演出の大当り信頼度が、予告パターン Y P 3 - 1 では最も低く、予告パターン Y P 3 - 2、予告パターン Y P 3 - 3、予告パターン Y P 3 - 4 の順で高くなるように、第 3 予告パターン決定用の乱数値 S R 5 - 3 が、予告パターン Y P 3 - 1 ~ 予告パターン Y P 3 - 4 に割り振られている。

10

【 0 2 1 7 】

予告パターン決定テーブル 1 6 7 A の設定では、全図柄変動中に突発演出を実行する変動パターン P T 1 - 1 および変動パターン P T 4 - 1 のいずれかである場合における乱数値 S R 5 - 1 の割り振りが、変動表示結果が「ハズレ」で変動表示態様が「非リーチ」となる変動パターン P A 1 - 1、変動パターン P A 1 - 2、変動パターン P B 1 - 1 および変動パターン P C 1 - 1 のいずれかであるときと、同一の割り振りとなっている。図 3 2 に示す設定例では、全図柄変動中に突発演出を実行する場合に、変動パターン P A 1 - 1、変動パターン P A 1 - 2、変動パターン P B 1 - 1 および変動パターン P C 1 - 1 のいずれかである場合と同一の割合で、予告パターン Y P 1 - 1 および予告パターン Y P 1 - 2 のいずれかに決定される。

20

【 0 2 1 8 】

予告パターン決定テーブル 1 6 7 A の設定では、「擬似連」の特定演出において再変動が 1 回行なわれた後に突発演出を実行する変動パターン P T 1 - 4、変動パターン P T 2 - 3、変動パターン P T 2 - 5、変動パターン P T 4 - 4、変動パターン P T 5 - 3、変動パターン P T 5 - 5 のいずれかである場合における乱数値 S R 5 - 1 の割り振りが、変動表示結果が「ハズレ」で変動表示態様が「非リーチ」となる場合に「擬似連」の特定演出を実行する変動パターン P A 1 - 4 であるときと、同一の割り振りとなっている。図 3 2 に示す設定例では、「擬似連」の特定演出において再変動が 1 回行なわれた後に突発演出を実行する場合に、変動パターン P A 1 - 4 である場合と同一の割合で、予告パターン Y P 1 - 1 および予告パターン Y P 1 - 2 のいずれかに決定される。

30

【 0 2 1 9 】

予告パターン決定テーブル 1 6 7 A の設定では、ミッション開始演出が行なわれるときに突発演出を実行する変動パターン P T 2 - 1、変動パターン P T 2 - 4、変動パターン P T 5 - 1、変動パターン P T 5 - 4 のいずれかである場合における乱数値 S R 5 - 1 の割り振りが、変動表示結果が「ハズレ」で変動表示態様が「非リーチ」となる場合にミッション開始演出を実行する変動パターン P A 1 - 5 であるときと、同一の割り振りとなっている。図 3 2 に示す設定例では、ミッション開始演出が行なわれるときに突発演出を実行する場合に、変動パターン P A 1 - 5 である場合と同一の割合で、予告パターン Y P 1 - 1 および予告パターン Y P 1 - 2 のいずれかに決定される。

40

【 0 2 2 0 】

予告パターン決定テーブル 1 6 7 A の設定では、飾り図柄の変動表示状態をリーチ表示状態としてからノーマルリーチのリーチ演出が開始された後、飾り図柄（「中」の飾り図柄表示部 5 C に表示される中図柄）の変動中に突発演出を実行する変動パターン P T 2 - 2 および変動パターン P T 5 - 2 のいずれかである場合における乱数値 S R 5 - 1 の割り振りが、変動表示結果が「ハズレ」で変動表示態様が「リーチ」となる場合にノーマルリーチのリーチ演出を実行する変動パターン P A 2 - 1 および変動パターン P A 2 - 2 のいずれかであるときと、同一の割り振りとなっている。図 3 2 に示す設定例では、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるときに突発演出を実行する場合に、変動パターン P A 2 - 1 および変動パターン P A 2 - 2 のいずれかである場合と同一の割合で、予告パターン

50

Y P 1 - 2 ~ 予告パターン Y P 1 - 4 のいずれかに決定される。

【 0 2 2 1 】

予告パターン決定テーブル 1 6 7 A の設定では、変動パターン P T 1 - 2 および変動パターン P T 4 - 2 のいずれかである場合に依じて、第 1 予告パターン決定用の乱数値 S R 5 - 1 が、予告パターン Y P 1 - 1 のみに割り振られている。そして、変動パターン P T 1 - 2 と変動パターン P T 4 - 2 では、予告パターン Y P 1 - 1 におけるボタン操作促進演出 B N 1 - 1 (図 3 6 参照) が行なわれるときに操作有効期間となり、その操作有効期間内に操作ボタン 3 0 の操作が検出されたタイミングにて、突発演出への切換えを行なう。これに対して、操作有効期間内に操作ボタン 3 0 の操作が検出されなかったときは、ボタン操作促進演出 B N 1 - 1 が終了したときに、突発演出への切換えを行なう。変動パターン P T 1 - 2 では、突発演出が終了したときに大当り組合せの確定飾り図柄を導出表示させた後、飾り図柄の変動表示時間が経過するまで、確定飾り図柄の導出表示を継続する。また、変動パターン P T 4 - 2 では、突発演出が終了したときに通常大当り組合せの飾り図柄を仮停止表示させた後、再抽選演出が開始されるまで、飾り図柄の仮停止表示を継続する。

10

【 0 2 2 2 】

予告パターン決定テーブル 1 6 7 A の設定では、飾り図柄の変動表示態様をリーチ表示状態としてからスーパーリーチ のリーチ演出が開始されるスーパーリーチ発展時に突発演出を実行する変動パターン P T 2 - 6、変動パターン P T 3 - 5、変動パターン P T 5 - 6、変動パターン P T 6 - 5 や、「擬似連」の特定演出において再変動が 2 回行なわれた後の 3 回目変動中に突発演出を実行する変動パターン P T 2 - 7 および変動パターン P T 5 - 7 のいずれかである場合における乱数値 S R 5 - 1 の割り振りが、変動表示結果が「ハズレ」で変動表示態様が「リーチ」となる場合にスーパーリーチ のリーチ演出を実行する変動パターン P A 3 - 1 ~ 変動パターン P A 3 - 3 のいずれかであるときと、同一の割り振りとなっている。図 3 2 に示す設定例では、スーパーリーチ のリーチ演出が実行される場合と同様の演出態様から突発演出への切換えが行なわれる場合に、変動パターン P A 3 - 1 ~ 変動パターン P A 3 - 3 のいずれかである場合と同一の割合で、予告パターン Y P 1 - 2 ~ 予告パターン Y P 1 - 4 のいずれかに決定される。

20

【 0 2 2 3 】

予告パターン決定テーブル 1 6 7 A の設定では、飾り図柄の変動表示態様をリーチ表示状態としてからスーパーリーチ のリーチ演出における導入部分が行なわれるスーパーリーチ導入時に突確演出を実行する変動パターン P T 3 - 2、変動パターン P T 3 - 6、変動パターン P T 6 - 2、変動パターン P T 6 - 6 や、「擬似連」の特定演出において再変動が 2 回以上行なわれた後に突発演出を実行する変動パターン P T 3 - 1、変動パターン P T 3 - 3、変動パターン P T 3 - 4、変動パターン P T 6 - 1、変動パターン P T 6 - 3、変動パターン P T 6 - 4 のいずれかである場合における乱数値 S R 5 - 1 の割り振りが、変動表示結果が「ハズレ」で変動表示態様が「リーチ」となる場合にスーパーリーチ のリーチ演出を実行する変動パターン P A 3 - 4 ~ 変動パターン P A 3 - 7 のいずれかであるときと、同一の割り振りとなっている。図 3 2 に示す設定例では、スーパーリーチ のリーチ演出が実行される場合と同様の演出態様から突発演出への切換えが行なわれる場合に、変動パターン P A 3 - 4 ~ 変動パターン P A 3 - 7 のいずれかである場合と同一の割合で、予告パターン Y P 1 - 2 ~ 予告パターン Y P 1 - 4 のいずれかに決定される。

30

40

【 0 2 2 4 】

予告パターン決定テーブル 1 6 7 A の設定では、突確モード開始演出が行なわれるときに突発演出を実行する変動パターン P T 1 - 5 および変動パターン P T 4 - 5 のいずれかである場合における乱数値 S R 5 - 1 の割り振りが、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」であることに対応して突確モード開始演出を実行する変動パターン P F 1 - 1 ~ 変動パターン P F 1 - 4 のいずれかであるとき、および、変動パターン P H 1 - 1 ~ 変動パターン P H 1 - 4 のいずれかであるときと、同一の割り振りとなっている。図 3 2 に示す設定例では、突確モード開始演出が実行される場合と同様の演出態様から突発演

50

出への切換えが行なわれる場合に、変動パターンPF1-1～変動パターンPF1-4のいずれかである場合、および、変動パターンPH1-1～変動パターンPH1-4のいずれかである場合と同一の割合で、予告パターンYP1-1～予告パターンYP1-5のいずれかに決定される。

【0225】

予告パターン決定テーブル167Bの設定でも、突発演出を実行するまでの演出態様が同様なものとなり、突発演出の有無が異なる複数の変動パターンについては、第2予告パターン決定用の乱数値SR5-2の割り振りが同一の割り振りとなっている。このような設定により、突発演出を実行するまでの演出態様が同様なものとなり、突発演出の有無が異なる複数の変動パターンについては、互いに同一の割合で予告パターンYP2-1～予告パターンYP2-5のいずれかに決定することができる。また、予告パターン決定テーブル167Bの設定では、変動パターンPT1-3および変動パターンPT4-3のいずれかである場合に応じて、第2予告パターン決定用の乱数値SR5-2が、予告パターンYP2-1のみに割り振られている。そして、変動パターンPT1-3と変動パターンPT4-3では、予告パターンYP2-1におけるボタン操作促進演出BN2-1（図36参照）が行なわれるときに操作有効期間となり、その操作有効期間内に操作ボタン30の操作が検出されたタイミングにて、突発演出への切換えを行なう。これに対して、操作有効期間内に操作ボタン30の操作が検出されなかったときは、ボタン操作促進演出BN2-1が終了したときに、突発演出への切換えを行なう。変動パターンPT1-3では、突発演出が終了したときに大当り組合せの確定飾り図柄を導出表示させた後、飾り図柄の変動表示時間が経過するまで、確定飾り図柄の導出表示を継続する。また、変動パターンPT4-3では、突発演出が終了したときに通常大当り組合せの確定飾り図柄を仮停止表示させた後、再抽選演出が開始されるまで、飾り図柄の仮停止表示を継続する。

【0226】

予告パターン決定テーブル167Cの設定では、「突発ミドル」の変動パターン種別CA4-2（図9参照）に含まれる変動パターンのうち、変動パターンPT2-3、変動パターンPT2-5～変動パターンPT2-7、変動パターンPT5-3、変動パターンPT5-5～変動パターンPT5-7のいずれかである場合と、「突発ロング」の変動パターン種別CA4-3に含まれる変動パターンPT3-1～変動パターンPT3-6、変動パターンPT6-1～変動パターンPT6-6のいずれかである場合とで、各予告パターンYP3-1～予告パターンYP3-4に対する第3予告パターン決定用の乱数値SR5-3の割り振りが、異なっている。また、「突発ミドル」の変動パターン種別CA4-2に含まれる変動パターンのうち、変動パターンPT2-1、変動パターンPT2-2、変動パターンPT2-4のいずれかである場合と、「突発ロング」の変動パターン種別CA4-3に含まれる変動パターンPT3-1～変動パターンPT3-6、変動パターンPT6-1～変動パターンPT6-6のいずれかである場合とでも、各予告パターンYP3-1～予告パターンYP3-4に対する第3予告パターン決定用の乱数値SR5-3の割り振りが、異なっている。そして、「突発ミドル」の変動パターン種別CA4-2に含まれる変動パターンPT2-1～PT2-7、変動パターンPT5-1～変動パターンPT5-7と、「突発ロング」の変動パターン種別CA4-3に含まれる変動パターンPT3-1～変動パターンPT3-6、変動パターンPT6-1～変動パターンPT6-6とでは、突発演出への切換えが行なわれるタイミングが異なっている。したがって、予告パターン決定テーブル167Cのような設定により、突発演出への切換えが行なわれるタイミングに応じて、予告パターンYP3-1～予告パターンYP3-4のいずれかに決定される割合を、異ならせることができる。

【0227】

ROM121が記憶するパターンテーブルには、たとえば図35に示すような図柄変動制御パターンテーブル168A、図36に示すような予告演出制御パターンテーブル168B、図37に示すようなミッション開始演出制御パターンテーブル168C、図38に示すような各種演出制御パターンテーブル168Dが含まれている。

【 0 2 2 8 】

図柄変動制御パターンテーブル 1 6 8 A には、飾り図柄の変動表示が開始されてから最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでの期間における、画像表示装置 5 の表示画面における飾り図柄の変動表示動作や、リーチ演出における演出表示動作、「擬似連」の特定演出における演出表示動作といった、各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されていればよい。各図柄変動制御パターンは、たとえば演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった、飾り図柄の変動表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されていればよい。演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに対応した図柄変動制御パターンを図柄変動制御パターンテーブル 1 6 8 A から読み出す。そして、演出表示制御データに応じた表示制御指令を表示制御部 1 2 3 に伝送することにより、画像表示装置 5 の表示画面における飾り図柄の変動表示動作といった演出表示動作の制御内容を指示する。また、音声制御データに応じた効果音信号を、I / O 1 2 5 等を介して音声制御基板 1 3 へと伝送させること等により、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作を制御する。さらに、ランプ制御データに応じた電飾信号を、I / O 1 2 5 等を介してランプ制御基板 1 4 へと伝送させること等により、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED における点灯動作を制御する。

10

【 0 2 2 9 】

20

図柄変動制御パターンテーブル 1 6 8 A に格納される図柄変動制御パターンのうち、変動パターン P T 1 - 2 に対応した図柄変動制御パターン C P T 1 - 2 と、変動パターン P T 4 - 2 に対応した図柄変動制御パターン C P T 4 - 2 では、「セリフ予告」となる予告演出におけるボタン操作促進演出が行なわれるときに、操作ボタン 3 0 の操作を有効に検出する操作有効期間となり、その操作有効期間内に操作ボタン 3 0 の操作が検出されたタイミング、あるいは、操作有効期間内に操作ボタン 3 0 の操作が検出されなければボタン操作促進演出が終了するタイミングにて、突発演出への切換えを行なうように、演出表示制御データ等が設定されている。そして、図柄変動制御パターン C P T 1 - 2 では、突発演出が終了したときに大当たり組合せの確定飾り図柄を導出表示させた後、飾り図柄の変動表示時間が経過するまで確定飾り図柄の導出表示を継続するように、演出表示制御データ等が設定されている。また、図柄変動制御パターン C P T 4 - 2 では、突発演出が終了したときに通常大当たり組合せの飾り図柄を仮停止表示させた後、再抽選演出が開始されるまで飾り図柄の仮停止表示を継続するように、演出表示制御データ等が設定されている。

30

【 0 2 3 0 】

図柄変動制御パターンテーブル 1 6 8 A に格納される図柄変動制御パターンのうち、変動パターン P T 1 - 3 に対応した図柄変動制御パターン C P T 1 - 3 と、変動パターン P T 4 - 3 に対応した図柄変動制御パターン C P T 4 - 3 では、「モニター予告」となる予告演出におけるボタン操作促進演出が行なわれるときに、操作ボタン 3 0 の操作を有効に検出する操作有効期間となり、その操作有効期間内に操作ボタン 3 0 の操作が検出されたタイミング、あるいは、操作有効期間内に操作ボタン 3 0 の操作が検出されなければボタン操作促進演出が終了するタイミングにて、突発演出への切換えを行なうように、演出表示制御データ等が設定されている。そして、図柄変動制御パターン C P T 1 - 3 では、突発演出が終了したときに大当たり組合せの確定飾り図柄を導出表示させた後、飾り図柄の変動表示時間が経過するまで確定飾り図柄の導出表示を継続するように、演出表示制御データ等が設定されている。また、図柄変動制御パターン C P T 4 - 3 では、突発演出が終了したときに通常大当たり組合せの飾り図柄を仮停止表示させた後、再抽選演出が開始されるまで飾り図柄の仮停止表示を継続するように、演出表示制御データ等が設定されている。

40

【 0 2 3 1 】

なお、図柄変動制御パターンテーブル 1 6 8 A は、パチンコ遊技機 1 における演出モードに対応して複数種類設けられるようにしてもよい。一例として、パチンコ遊技機 1 にお

50

ける演出モードが、通常の演出モード、確変中の演出モード、時短中の演出モード、ミッションモード、突確モードである場合のそれぞれに対応して、複数種類の図柄変動制御パターンテーブル 168A を設けるようにする。この場合には、パチンコ遊技機 1 における演出モードに応じて、背景画像の表示態様や、飾り図柄の表示態様（表示色や形状、大きさ、キャラクタ、変動速度等）等を異ならせるように、それぞれの図柄変動制御パターンテーブル 168A に格納された図柄変動制御パターンにおける制御データが、予め設定されていけばよい。

【0232】

予告演出制御パターンテーブル 168B には、複数種類の予告パターンのそれぞれに対応して、たとえば予告演出における演出表示動作といった、予告演出となる各種の演出動作の制御内容を示すデータが、予告演出制御パターンとして複数種類格納されていけばよい。各予告演出制御パターンは、たとえば演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった、予告演出となる各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されていけばよい。

【0233】

予告演出制御パターンテーブル 168B には、予告パターン YP1-1 に対応して予告演出制御パターン CYP1-1-1 および予告演出制御パターン CYP1-1-2 が格納され、予告パターン YP1-2 に対応して予告演出制御パターン CYP1-2-1 および予告演出制御パターン CYP1-2-2 が格納され、予告パターン YP1-3 に対応して予告演出制御パターン CYP1-3-1 および予告演出制御パターン CYP1-3-2 が格納され、予告パターン YP1-4 に対応して予告演出制御パターン CYP1-4-1 および予告演出制御パターン CYP1-4-2 が格納され、予告パターン YP1-5 に対応して予告演出制御パターン CYP1-5-1 および予告演出制御パターン CYP1-5-2 が格納されている。また、予告演出制御パターンテーブル 168B には、予告パターン YP2-1 に対応して予告演出制御パターン CYP2-1-1 および予告演出制御パターン CYP2-1-2 が格納され、予告パターン YP2-2 に対応して予告演出制御パターン CYP2-2-1 および予告演出制御パターン CYP2-2-2 が格納され、予告パターン YP2-3 に対応して予告演出制御パターン CYP2-3-1 および予告演出制御パターン CYP2-3-2 が格納され、予告パターン YP2-4 に対応して予告演出制御パターン CYP2-4-1 および予告演出制御パターン CYP2-4-2 が格納され、予告パターン YP2-5 に対応して予告演出制御パターン CYP2-5-1 および予告演出制御パターン CYP2-5-2 が格納されている。さらに、予告演出制御パターンテーブル 168B には、予告パターン YP3-1 ~ 予告パターン YP3-4 のそれぞれに対応して、予告演出制御パターン CYP3-1 ~ 予告演出制御パターン CYP3-4 が格納されている。

【0234】

一例として、予告演出制御パターン CYP1-1-1 は、予告パターン YP1-1 に対応して、操作ボタン 30 の操作が検出される以前において、遊技者に操作ボタン 30 の操作を促すボタン操作促進演出 BN1-1 の実行を制御するためのデータから構成されている。また、予告演出制御パターン CYP1-1-1 は、ボタン操作促進演出 BN1-1 が実行されるときに、操作ボタン 30 の操作を有効に検出する操作有効期間とするためのデータを含んでいる。さらに、予告演出制御パターン CYP1-1-1 は、操作有効期間内に操作ボタン 30 の操作が検出されなかったときに、操作ボタン 30 の操作を無効として検出しないように設定するためのデータを含んでいる。予告演出制御パターン CYP1-1-2 は、予告パターン YP1-1 に対応して、操作有効期間内に操作ボタン 30 の操作が検出されたタイミングにて、セリフを報知する演出動作となるセリフ YN1-1 の実行を制御するためのデータから構成されている。また、予告演出制御パターン CYP1-1-2 は、操作有効期間内に操作ボタン 30 の操作が検出された後に、操作ボタン 30 の操作を無効として検出しないように設定するためのデータを含んでいる。

【 0 2 3 5 】

他の一例として、予告演出制御パターン C Y P 2 - 1 - 1 は、予告パターン Y P 2 - 1 に対応して、操作ボタン 3 0 の操作が検出される以前において、遊技者に操作ボタン 3 0 の操作を促すボタン操作促進演出 B N 2 - 1 の実行を制御するためのデータから構成されている。また、予告演出制御パターン C Y P 2 - 1 - 1 は、ボタン操作促進演出 B N 2 - 1 が実行されるときに、操作ボタン 3 0 の操作を有効に検出する操作有効期間とするためのデータを含んでいる。さらに、予告演出制御パターン C Y P 2 - 1 - 1 は、操作有効期間内に操作ボタン 3 0 の操作が検出されなかったときに、操作ボタン 3 0 の操作を無効として検出しないように設定するためのデータを含んでいる。予告演出制御パターン C Y P 2 - 1 - 2 は、予告パターン Y P 2 - 1 に対応して、操作有効期間内に操作ボタン 3 0 の操作が検出されたタイミングにて、所定のキャラクタ等を示す演出画像をモニター内に出現させるように表示させる等の演出動作となるモニター Y N 2 - 1 の実行を制御するためのデータから構成されている。また、予告演出制御パターン C Y P 2 - 1 - 2 は、操作有効期間内に操作ボタン 3 0 の操作が検出された後に、操作ボタン 3 0 の操作を無効として検出しないように設定するためのデータを含んでいる。

10

【 0 2 3 6 】

予告演出制御パターン C Y P 3 - 1 は、予告パターン Y P 3 - 1 に対応して、第 1 ステップの演出画像を表示させる等の演出動作となるステップアップ Y N 3 - 1 の実行を制御するためのデータから構成されている。ここで、予告パターン Y P 3 - 1 では、ステップアップ Y N 3 - 1 が実行された後に、予告演出における演出画像（ステップアップ画像）の切換えを行わずに、予告演出が終了する。予告演出制御パターン C Y P 3 - 2 は、予告パターン Y P 3 - 2 に対応して、ステップアップ Y N 3 - 1 に続いて、第 2 ステップの演出画像を表示させる等の演出動作となるステップアップ Y N 3 - 2 に切換えようように制御するためのデータから構成されている。予告演出制御パターン C Y P 3 - 3 は、予告パターン Y P 3 - 3 に対応して、ステップアップ Y N 3 - 1 およびステップアップ Y N 3 - 2 に続いて、第 3 ステップの演出画像を表示させる等の演出動作となるステップアップ Y N 3 - 3 に切換えようように制御するためのデータから構成されている。予告演出制御パターン C Y P 3 - 4 は、予告パターン Y P 3 - 4 に対応して、ステップアップ Y N 3 - 1 およびステップアップ Y N 3 - 2 に続いて、ステップアップ Y N 3 - 3 とは演出態様が異なる第 3 ステップの演出画像を表示させる等の演出動作となるステップアップ Y N 3 - 4 に切換えようように制御するためのデータから構成されている。

20

30

【 0 2 3 7 】

図 3 4 に示したような予告パターン決定テーブル 1 6 7 C の設定では、突発演出への切換えが行なわれるタイミングに応じて、予告パターン Y P 3 - 1 ~ 予告パターン Y P 3 - 4 のいずれかに決定される割合が、異なるものとなっている。そして、予告パターン Y P 3 - 1 や予告パターン Y P 3 - 2 と、予告パターン Y P 3 - 3 や予告パターン Y P 3 - 4 とでは、「ステップアップ予告」となる予告演出において演出動作の切換えを実行する回数が異なっている。また、予告パターン Y P 3 - 3 と予告パターン Y P 3 - 4 とでは、予告演出における演出動作の切換えを実行する回数は同じであるものの、切換え後に行なわれる演出動作における演出態様が異なっている。したがって、予告パターン決定テーブル 1 6 7 C の設定によれば、突発演出への切換えが行なわれるタイミングに応じて、予告演出において演出動作の切換えを実行する回数の決定割合や、切換え後に行なわれる演出動作における演出態様の決定割合を、異ならせることができる。

40

【 0 2 3 8 】

ミッション開始演出制御パターンテーブル 1 6 8 C には、ミッション開始演出となる演出動作の制御内容を示すデータが、ミッション開始演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。各ミッション開始演出制御パターンは、たとえば演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった、ミッション開始演出にて報知されるミッションの内容に応じた各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各

50

種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されていればよい。演出制御用CPU120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、たとえば変動パターンPA1-5、変動パターンPA6-5、変動パターンPA9-5、変動パターンPT2-1、変動パターンPT2-4、変動パターンPT5-1、変動パターンPT5-4のいずれかである場合といった、ミッション開始演出を実行する変動パターンである場合に、ミッション開始演出により報知するミッションの内容を決定し、その決定結果に対応するミッション開始演出制御パターンを、ミッション開始演出制御パターンテーブル168Cから読み出す。そして、ミッション開始演出制御パターンに含まれる各種の制御データに応じた指令や信号を表示制御部123、音声制御基板13、ランプ制御基板14へと伝送させることにより、ミッション開始演出における演出動作の制御内容を指示したり、演出動作の制御を行なう。

10

【0239】

各種演出制御パターンテーブル168Dには、大当り遊技状態に制御されている期間等における、各種の演出制御の内容を示すデータが、演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。各演出制御パターンは、たとえば演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった、大当り遊技状態等における演出動作の進行に応じた各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が、時系列的に設定されていればよい。

【0240】

図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、たとえば図39に示すような演出制御用データ保持エリア190が設けられている。図39に示す演出制御用データ保持エリア190は、演出制御フラグ設定部191と、演出制御タイマ設定部192と、演出制御カウンタ設定部193と、演出制御バッファ設定部194とを備えている。

20

【0241】

演出制御フラグ設定部191には、たとえば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示状態といった演出動作状態や主基板11から伝送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。たとえば、演出制御フラグ設定部191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。

30

【0242】

演出制御タイマ設定部192には、たとえば画像表示装置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。たとえば、演出制御タイマ設定部192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。

【0243】

演出制御カウンタ設定部193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。たとえば、演出制御カウンタ設定部193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。

【0244】

演出制御バッファ設定部194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。たとえば、演出制御バッファ設定部194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。

40

【0245】

図2に示す演出制御基板12に搭載された表示制御部123は、演出制御用CPU120からの表示制御指令等に基づき、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定する。たとえば、表示制御部123は、画像表示装置5の表示画面に表示させる演出画像を切替えるタイミングの決定を行なうこと等により、飾り図柄の変動表示やリーチ演出における演出表示といった各種の演出表示を実行させるための制御を行なう。表示制御部12

50

3 は、V D P (Video Display Processor)、C G R O M (Character Generator ROM)、V R A M (Video RAM)、L C D 駆動回路等を備えて構成されていれよい。

【 0 2 4 6 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、たとえば主基板 1 1 等から伝送された演出制御コマンドや操作ボタン 3 0 から伝送された操作検出信号等の各種信号を取込むための入力ポートと、演出制御基板 1 2 の外部へ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。たとえば、I / O 1 2 5 の出力ポートからは、画像表示装置 5 へと伝送される映像信号や、音声制御基板 1 3 へと伝送される効果音信号、ランプ制御基板 1 4 へと伝送される電飾信号等が出力される。

【 0 2 4 7 】

音声制御基板 1 3 には、たとえば入出力ドライバや音声合成用 I C、音声データ R O M、増幅回路、ボリューム等が搭載されている。一例として、音声制御基板 1 3 では、演出制御基板 1 2 から伝送された効果音信号に示される音番号データが入出力ドライバを介して音声合成用 I C に入力される。音声合成用 I C は、音番号データに応じた音声や効果音を生成し増幅回路に出力する。増幅回路は、音声合成用 I C の出力レベルを、ボリュームで設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号を、スピーカ 8 L、8 R に出力する。音声データ R O M には、音番号データに応じた制御データが格納されており、音声合成用 I C が音番号データに応じた制御データを読み出して、音声や効果音が生成される。音声データ R O M の記憶データは、所定期間における音声や効果音の出力態様を時系列的に示すデータ等から構成されていれよい。

【 0 2 4 8 】

ランプ制御基板 1 4 には、たとえば入出力ドライバやランプドライバ等が搭載されている。一例として、ランプ制御基板 1 4 では、演出制御基板 1 2 から伝送された電飾信号が、入出力ドライバを介してランプドライバに入力される。ランプドライバは、電飾信号を増幅して遊技効果ランプ 9 等に供給する。

【 0 2 4 9 】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。主基板 1 1 では、所定の電源基板からの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 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行なう。この初期設定では、たとえば R A M 1 0 2 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵された C T C (カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定を行なう。これにより、以後、所定時間（たとえば、2 ミリ秒）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。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機 1 の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。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 4 0 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。

【 0 2 5 0 】

図 4 0 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 を介して各スイッチ 2 1、2 2 A、2 2 B、2 3 等から入力される検出信号の状態を判定する (S 1 1)。続いて、所定のエラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行ない、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 (S 1 2)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、たと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たり情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する (S 1 3)。

【 0 2 5 1 】

10

20

30

40

50

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる乱数値 M R 1 ~ M R 5 等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メイン側乱数値更新処理を実行する (S 1 4)。この後、 C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する (S 1 5)。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて更新し、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B における表示動作の制御や特別可変入賞球装置 7 における大入賞口の開閉動作設定等を所定の手順で行なうために、各種の処理が選択されて実行される。

【 0 2 5 2 】

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 (S 1 6)。 C P U 1 0 3 は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器 2 0 における表示動作 (たとえばセグメント L E D の点灯、消灯等) を制御して、普通図柄の変動表示や普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動動作設定等を可能にする。普通図柄プロセス処理では、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態や時短状態であるときに、通常状態であるときと比べて第 2 始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高めるための設定や制御が行なわれる。たとえば、確変状態や時短状態であるときには、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける普通図柄の変動表示時間を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の変動表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、変動表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御、あるいは、これらの制御のいずれかを組み合わせて行なうための設定等が、行なわれる。

【 0 2 5 3 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、 C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板 11 から演出制御基板 1 2 等のサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる (S 1 7)。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、 I / O 1 0 5 に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板 1 2 に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御 I N T 信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御 I N T 信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすること等により、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。

【 0 2 5 4 】

そして、 C P U 1 0 3 は、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、および、カウントスイッチ 2 3 等の入賞領域への入賞を検出するスイッチの検出信号に基づく賞球個数の設定等を行なう賞球処理を実行する (S 1 8)。具体的には、これらのスイッチのいずれかがオンしたことに基づく入賞検出に応じて、払出制御基板 (図示省略) に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド (賞球個数信号) を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置 (図示省略) を駆動し、払出制御コマンドが指示する個数の賞球 (遊技球) を払出す。賞球処理が終了すると、割込み許可状態としてから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 0 2 5 5 】

図 4 1 は、特別図柄プロセス処理として、図 4 0 に示す S 1 5 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、 C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する (S 1 0 0)。図 4 2 は、始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 2 5 6 】

図 4 2 に示す始動入賞判定処理において、 C P U 1 0 3 は、まず、図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B のうち、普通入賞球装置 6 A が形成する第

10

20

30

40

50

1 始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオン状態であるか否かを判定する(S201)。このとき、第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオン状態であれば(S201; Yes)、第1特図保留記憶部151Aに記憶されている保留データの個数である第1保留記憶数が、所定の上限値(たとえば「4」)となっているか否かを判定する(S202)。このとき、CPU103は、遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている第1保留記憶数カウント値を読み取ること等により、第1保留記憶数を特定すればよい。

【0257】

S202にて第1保留記憶数が上限値ではない場合には(S202; No)、たとえば第1保留記憶数カウント値を1加算すること等により、第1保留記憶数を1加算する(S203)。そして、乱数回路104やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを、抽出する(S204)。このとき抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして第1特図保留記憶部151Aにおける空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される(S205)。続いて、たとえばROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレス(先頭アドレス)を送信コマンドバッファにセットすること等により、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行なう(S206)。こうして設定された第1始動口入賞指定コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後に図40に示すS17のコマンド制御処理が実行されること等により、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0258】

S206の処理を実行した後は、たとえば遊技制御カウンタ設定部154に記憶された合計保留記憶数カウント値を1加算すること等により、合計保留記憶数を1加算する(S207)。そして、始動データ記憶部151Cにおける空きエントリの先頭に、第1始動入賞口への入賞に対応した「第1」の始動データを記憶させる(S208)。続いて、たとえばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすること等により、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行なう(S209)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後に図40に示すS17のコマンド制御処理が実行されること等により、第1始動入賞口指定コマンドに続いて、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0259】

S201にて第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオフ状態である場合や(S201; No)、S202にて第1保留記憶数が上限値に達している場合(S202; Yes)、あるいは、S209の処理を実行した後は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号がオン状態であるか否かを判定する(S210)。このとき、第2始動口スイッチ22Bからの検出信号がオフ状態であれば(S210; No)、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第2始動口スイッチ22Bからの検出信号がオン状態である場合には(S210; Yes)、第2特図保留記憶部151Bに記憶されている保留データの個数である第2保留記憶数が、所定の上限値(たとえば「4」)となっているか否かを判定する(S211)。このとき、CPU103は、遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み取ること等により、第2保留記憶数を特定すればよい。

【0260】

S211にて第2保留記憶数が上限値に達していれば(S211; Yes)、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第2保留記憶数が上限値ではない場合には(S211; No)、たとえば第2保留記憶数カウント値を1加算すること等により、第2保留記憶数を1加算する(S212)。そして、乱数回路104やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決

10

20

30

40

50

定用の乱数値MR2を示す数値データを、抽出する(S213)。このとき抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして第2特図保留記憶部151Bにおける空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される(S214)。続いて、たとえばROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすること等により、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行なう(S215)。こうして設定された第2始動口入賞指定コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後に図40に示すS17のコマンド制御処理が実行されること等により、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0261】

S215の処理を実行した後は、たとえば合計保留記憶数カウント値を1加算すること等により、合計保留記憶数を1加算する(S216)。そして、始動データ記憶部151Cにおける空きエントリの先頭に、第2始動入賞口への入賞に対応した「第2」の始動データを記憶させる(S217)。続いて、たとえばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすること等により、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行なう(S218)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後に図40に示すS17のコマンド制御処理が実行されること等により、第2始動入賞口指定コマンドに続いて、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。以上のような始動入賞判定処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値に応じて、図41に示すS110～S117の処理のいずれかを選択して実行する。

【0262】

S110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bに記憶されている保留データの有無等に基づいて、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームを開始するための第1開始条件や第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したか否かの判定が行なわれる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄、色図柄等の変動表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行なわれる。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示結果に対応して、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける確定特別図柄(大当たり図柄とハズレ図柄のいずれか)が設定される。

【0263】

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、変動表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果や、飾り図柄の変動表示状態をリーチ表示状態とするか否かのリーチ決定結果等に基づいて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する処理や、変動パターン種別の決定結果に対応して、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理等が含まれている。

【0264】

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により特別図柄の変動表示を行なうための設定を行なう処理や、その特別図柄が変動表示を開始してから経過時間を計測する処理等が含まれている。また、こうして計測された経過時間が変動パターンに対応する変動表示時間に達したか否かの判定も行なわれる。そして、変動表示時間に達したときには、特図プロセスフラグの値を“3”に更新する。

【0265】

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、特別図柄の変動表示結果となる確定特別図柄を停止表示さ

せるための設定を行なう処理や、演出制御基板 1 2 に対して飾り図柄停止コマンドを送信するための設定を行なう処理等が、含まれている。なお、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対しては、飾り図柄停止コマンドが送信されないようにしてもよい。この場合、演出制御基板 1 2 の側では、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等に対応する変動表示時間を特定し、飾り図柄の変動表示を開始してからの経過時間が特定された変動表示時間に達したときに、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信しなくても、確定飾り図柄を完全停止表示して変動表示結果を確定させるようにしてもよい。また、特別図柄停止処理では、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた大当たりフラグがオンとなっているか否かの判定等が行なわれ、大当たりフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新する。また、大当たりフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値を“ 0 ”に更新する。

10

【 0 2 6 6 】

S 1 1 4 の大入賞口開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大入賞口開放前処理には、変動表示結果が「大当たり」となったこと等に基づき、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なう処理等が含まれている。このときには、たとえば大入賞口開放回数最大値の設定に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大入賞口開放回数最大値が 1 5 ラウンド大当たり状態に対応した「 1 5 」に設定されている場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 2 9 秒」に設定する。これに対して、大入賞口開放回数最大値が 2 ラウンド大当たり状態に対応した「 2 」に設定されている場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 0 . 5 秒」に設定する。

20

【 0 2 6 7 】

S 1 1 5 の大入賞口開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大入賞口開放中処理には、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等に基づいて、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等が含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、所定のソレノイドに対する駆動信号の供給を停止させる処理等が実行されればよい。

【 0 2 6 8 】

S 1 1 6 の大入賞口開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大入賞口開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に当り終了指定コマンドを送信するための設定を行なう処理等が含まれている。

30

【 0 2 6 9 】

S 1 1 7 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 といった演出用の電気部品により、大当た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、その大当たり遊技状態の終了に対応した各種の設定を行なう処理等が含まれている。

【 0 2 7 0 】

40

図 4 3 (A) は、図 4 1 の S 1 1 0 にて実行される特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図 4 3 (A) に示す特別図柄通常処理において、C P U 1 0 3 は、まず、たとえば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に記憶されている合計保留記憶数カウント値等に基づき、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数の合計値である合計保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する (S 2 4 1)。このとき、合計保留記憶数が「 0 」以外であれば (S 2 4 1 ; N o)、始動データ記憶部 1 5 1 C から始動データを読み出す (S 2 4 2)。このときには、始動データ記憶部 1 5 1 C にて保留番号「 1 」と関連付けて記憶されている始動データを読み出せばよい。

【 0 2 7 1 】

S 2 4 2 の処理に続いて、たとえば合計保留記憶数カウント値を 1 減算すること等によ

50

り、合計保留記憶数を1減算するように更新するとともに、始動データ記憶部151Cにて保留番号「1」より下位のエントリ（たとえば保留番号「2」～「8」に対応するエントリ）に記憶された始動データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる（S243）。そして、S242にて読み出した始動データが「第1」と「第2」のいずれであるかを判定する（S244）。

【0272】

S244にて始動データが「第1」と判定された場合には（S244；第1）、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第1開始条件が成立したことに対応して、遊技制御パッファ設定部155に記憶される変動特図指定パッファ値を「1」に設定する（S245）。他方、S244にて始動データが「第2」と判定された場合には（S244；第2）、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第2開始条件が成立したことに対応して、変動特図指定パッファ値を「2」に設定する（S246）。 10

【0273】

S245、S246の処理のいずれかを実行した後は、S242にて読み出した始動データに応じた特図保留記憶部から、保留データを読み出す（S247）。たとえば、始動データが「第1」とある場合には、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データとを、それぞれ読み出す。これに対して、始動データが「第2」とある場合には、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データとを、それぞれ読み出す。 20

【0274】

S247の処理に続いて、始動データに応じた保留記憶数カウント値を1減算するとともに、始動データに応じた特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（たとえば保留番号「2」～「8」に対応するエントリ）に記憶された保留データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる（S248）。たとえば、始動データが「第1」とある場合には、第1保留記憶数カウント値を1減算するとともに、第1特図保留記憶部151Aにおける保留データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる。これに対して、始動データが「第2」とある場合には、第2保留記憶数カウント値を1減算するとともに、第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる。 30

【0275】

S248の処理に続いて、変動表示結果を「ハズレ」と「大当たり」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、始動データに応じた特図表示結果決定テーブルを選択してセットする（S249）。たとえば、始動データが「第1」とあれば図6（A）に示す第1特図表示結果決定テーブル130Aを使用テーブルとしてセットする一方で、始動データが「第2」とあれば図6（B）に示す第2特図表示結果決定テーブル130Bを使用テーブルとしてセットする。CPU103は、こうしてセットされた特図表示結果決定テーブルを参照することにより、S247にて読み出された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データが、大当たり決定値データと合致するか否かを判定する（S250）。 40

【0276】

S250にて乱数値MR1を示す数値データが大当たり決定値データと合致した場合には（S250；Yes）、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする（S251）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図7に示す大当たり種別決定テーブル131を選択してセットする（S252）。そして、S247にて読み出した大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づき、S252にてセットした大当たり種別決定テーブル131を参 50

照することにより、大当り種別を、「通常１」～「通常５」、「確変１」～「確変６」、「突確」という複数種類のうち、いずれかの当り種別に決定する（Ｓ２５３）。なお、Ｓ２４６の処理で特図指定バッファ値を「２」に設定した場合には、大当り種別決定テーブル１３１にて「突確」の大当り種別に対して大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２が割り当てられていないことから、大当り種別が「突確」に決定されることはない。Ｓ２５３の処理では、決定された大当り種別に対応して、大当り種別バッファ値が「０」～「１１」のいずれかに設定すればよい。

【０２７７】

Ｓ２５３の処理を実行した後は、大入賞口開放回数最大値を設定する（Ｓ２５４）。このときには、たとえば図４３（Ｂ）に示すように、Ｓ２５３にて設定された大当り種別バッファ値が「０」～「１０」のいずれかであれば、大入賞口開放回数最大値を１５回開放遊技に対応した「１５」に設定する。大当り種別バッファ値は、Ｓ２５３にて決定された大当り種別が「通常１」～「通常５」である場合に、「０」～「４」に設定され、Ｓ２５３にて決定された大当り種別が「確変１」～「確認６」である場合に、「５」～「１０」に設定される。これに対して、Ｓ２５３にて設定された大当り種別バッファ値が「１１」であれば、大入賞口開放回数最大値を２回開放遊技に対応した「２」に設定する。大当り種別バッファ値は、Ｓ２５３にて決定された大当り種別が「突確」である場合に、「１１」に設定される。

【０２７８】

Ｓ２５０にて乱数値ＭＲ１を示す数値データが大当り決定値データと合致しない場合や（Ｓ２５０；Ｎｏ）、Ｓ２５４の処理を実行した後は、大当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果や大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（Ｓ２５５）。一例として、Ｓ２５０にて乱数値ＭＲ１を示す数値データが大当り決定値データと合致しない場合には、変動表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、Ｓ２５０にて乱数値ＭＲ１を示す数値データが大当り決定値データと合致した場合には、Ｓ２５３における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「１」、「３」、「７」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「通常」とする決定結果に応じて、通常大当り図柄となる「３」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「確変」とする決定結果に応じて、確変大当り図柄となる「７」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。さらに、大当り種別を「突確」とする決定結果に応じて、２ラウンド大当り図柄となる「１」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【０２７９】

Ｓ２５５にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である「１」に更新してから（Ｓ２５６）、特別図柄通常処理を終了する。また、Ｓ２４１にて合計保留記憶数が「０」である場合には（Ｓ２４１；Ｙｅｓ）、所定のデモ表示設定を行なってから（Ｓ２５７）、特別図柄通常処理を終了する。

【０２８０】

図４４は、図４１のＳ１１１にて実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図４４に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ２６１）。このとき、大当りフラグがオンであれば（Ｓ２６１；Ｙｅｓ）、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のいずれであるかや、変動特図指定バッファ値、および、大当り種別バッファ値に基づき、図１７（Ｉ）に示すテーブル選択設定にしたがい、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｆ、１３６Ａ～１３６Ｄ、１３７Ａ～１３７Ｄのいずれかを選択してセットする（Ｓ２６２）。ここで、パチンコ遊技機１における遊技状態は、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた確変フラグや時短フラグの状態から特定すればよい。

【 0 2 8 1 】

S 2 6 1 にて大当りフラグがオフである場合には (S 2 6 1 ; N o)、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のいずれであるかに基づき、図 8 (D) に示すテーブル選択設定にしたがい、飾り図柄の変動表示状態をリーチ表示状態とするか否かを判定するための使用テーブルとして、リーチ決定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 C のいずれかを選択してセットする (S 2 6 3)。このときには、たとえば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に記憶されている合計保留記憶数カウント値を読み取ること等により、合計保留記憶数を特定する (S 2 6 4)。続いて、たとえば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられたランダムカウンタ等から、リーチ決定用の乱数値 M R 3 を抽出する (S 2 6 5)。そして、S 2 6 5 にて抽出したリーチ決定用の乱数値 M R 3 に基づき、S 2 6 3 にてセットしたリーチ決定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 C のいずれかを参照することにより、リーチ状態の有無を決定する (S 2 6 6)。

10

【 0 2 8 2 】

S 2 6 6 の処理に続いて、S 2 6 6 での決定結果が変動表示態様を「リーチ」と「非リーチ」のいずれとするものであるかを判定する (S 2 6 7)。このとき、変動表示態様を「リーチ」とする決定結果であれば (S 2 6 7 ; リーチ)、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のいずれであるかに基づき、図 1 4 (D) に示すようなテーブル選択設定にしたがい、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図 1 4 (A) ~ (C) に示すリーチ変動パターン種別決定テーブル 1 3 4 A ~ 1 3 4 C のいずれかを選択してセットする (S 2 6 8)。これに対して、S 2 6 6 における決定結果が変動表示態様を「非リーチ」とする決定結果である場合には (S 2 6 7 ; 非リーチ)、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のいずれであるかに基づき、図 1 3 (D) に示すようなテーブル選択設定にしたがい、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図 1 3 (A) ~ (C) に示す非リーチ変動パターン種別決定テーブル 1 3 3 A ~ 1 3 3 C のいずれかを選択してセットする (S 2 6 9)。

20

【 0 2 8 3 】

S 2 6 2、S 2 6 8、S 2 6 9 の処理のいずれかを実行した後は、たとえば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられたランダムカウンタ等から、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 4 を抽出する (S 2 7 0)。そして、S 2 7 0 にて抽出した変動パターン種別決定用の乱数値 M R 4 に基づき、S 2 6 2、S 2 6 8、S 2 6 9 のいずれかにてセットした使用テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する (S 2 7 1)。一例として、S 2 6 2 にて図 1 5 (A) および (B)、図 1 6 (A) および (B)、図 1 7 (B) および (D) および (E) に示す大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 5 A、1 3 5 B、1 3 5 E、1 3 5 F、1 3 6 B、1 3 7 A、1 3 7 B のいずれかを選択してセットした場合には、S 2 7 0 にて抽出した乱数値 M R 4 等に基づき、突発演出を実行しない変動パターン種別 C A 3 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 3 - 4 と、突発演出を実行する変動パターン種別 C A 4 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 4 - 3 のいずれかに、決定することができる。こうして、この実施の形態では、大当り種別が「通常」や「確変」である場合に、S 2 7 1 にて変動パターン種別を決定するときには、突発演出の有無が決定される。他の一例として、S 2 6 2 にて図 1 5 (A) および (B)、図 1 6 (A) および (B)、図 1 7 (A) および (B) および (D) および (E) に示す大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 5 A、1 3 5 B、1 3 5 E、1 3 5 F、1 3 6 A、1 3 6 B、1 3 7 A、1 3 7 B のいずれかを選択してセットした場合には、S 2 7 0 にて抽出した乱数値 M R 4 等に基づき、「ノーマルリーチ (突発演出なし / 再抽選なし)」の変動パターン種別 C A 3 - 1 や、「スーパーリーチ (突発演出なし / 再抽選なし)」の変動パターン種別 C A 3 - 2、「ノーマルリーチ (突発演出なし / 再抽選あり)」の変動パターン種別 C A 3 - 3、「スーパーリーチ (突発演出なし / 再抽選あり)」の変動パターン種別 C A 3 - 4 等に、決定されることがある。こうして、この実施の形態では、大当り種別が「通常」あるいは「確変」で突発演出を実行しない場合に、S 2 7 1 にて変動パターン種

30

40

50

別を決定するときには、ノーマルリーチとスーパーリーチのうちいずれのリーチ演出を実行するか決定、再抽選演出の有無の決定等が、行なわれる。さらに、他の一例として、S 2 6 8にて図 1 4 (A) ~ (C) に示すリーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 1 3 4 A ~ 1 3 4 C のいずれかを選択してセットした場合には、S 2 7 0にて抽出した乱数値 M R 4 等に基づき、「ノーマルリーチ」の変動パターン種別 C A 2 - 1 と、「スーパーリーチ」の変動パターン種別 C A 2 - 2 と、「スーパーリーチ」の変動パターン種別 C A 2 - 3 とのうち、いずれかに決定される。こうして、この実施の形態では、変動表示結果が「ハズレ」で変動表示態様を「リーチ」とする場合に、S 2 7 1にて変動パターン種別を決定するときには、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチのうち、いずれのリーチ演出を実行するかが決定される。

10

【 0 2 8 4 】

ここで、S 2 7 0、S 2 7 1の処理では、第 1 始動条件が成立したことに基づき第 1 特別図柄表示装置 4 A により第 1 特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するか、第 2 始動条件が成立したことに基づき第 2 特別図柄表示装置 4 B により第 2 特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するに関わりなく、共通のランダムカウンタ等によって更新される変動パターン種別決定用となる共通の乱数値 M R 4 を示す数値データを用いて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。また、S 2 7 0、S 2 7 1の処理では、S 2 6 6 におけるリーチ表示状態の有無の決定結果に関わりなく、変動パターン種別決定用となる共通の乱数値 M R 4 を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することができる。一例として、S 2 7 1の処理では、決定テーブルポインタにセットされた R O M 1 0 1 のアドレスに記憶された決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定を行なうようにすればよい。

20

【 0 2 8 5 】

こうして S 2 7 1にて変動パターン種別が決定された後には、その変動パターン種別の決定結果に基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図 1 8 (A) および (B) に示すハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 8 A、1 3 8 B や、図 1 9、図 2 0 (A) および (B) に示す大当り変動パターン決定テーブル 1 3 9 A ~ 1 3 9 D といった、複数種類の変動パターン決定テーブルのいずれかを選択してセットする (S 2 7 2)。続いて、たとえば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられたランダムカウンタ等から、変動パターン決定用の乱数値 M R 5 を抽出する (S 2 7 3)。そして、S 2 7 3にて抽出した変動パターン決定用の乱数値 M R 5 に基づき、S 2 7 2にてセットした変動パターン決定テーブルを参照することにより、複数種類の変動パターンのうちいずれを選択するか決定を行なう (S 2 7 4)。一例として、S 2 7 1にて変動パターン種別 C A 3 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 3 - 4 のいずれかに決定されたときには、S 2 7 2にて図 1 9 に示す大当り変動パターン決定テーブル 1 3 9 A を選択してセットする。そして、「スーパーリーチ (突発演出なし / 再抽選なし)」の変動パターン種別 C A 3 - 2 であれば、変動パターン P A 5 - 1 ~ 変動パターン P A 5 - 3 および変動パターン P A 6 - 1 ~ 変動パターン P A 6 - 5 のいずれかが、S 2 7 4にて乱数値 M R 5 に基づいて選択される。また、「スーパーリーチ (突発演出なし / 再抽選あり)」の変動パターン種別 C A 3 - 4 であれば、変動パターン P A 8 - 1 ~ 変動パターン P A 8 - 3 および変動パターン P A 9 - 1 ~ 変動パターン P A 9 - 5 のいずれかが、S 2 7 4にて乱数値 M R 5 に基づいて選択される。こうして、この実施の形態では、変動パターン種別 C A 3 - 2 や変動パターン種別 C A 3 - 4 に決定された場合に、S 2 7 4にて変動パターンを決定するときには、スーパーリーチ とスーパーリーチ とのうちいずれのリーチ演出を実行するか決定、「擬似連」となる特定演出の有無の決定、「擬似連」の特定演出を実行する場合における擬似連回数の決定等が、行なわれる。

30

40

【 0 2 8 6 】

ここで、S 2 7 3、S 2 7 4の処理では、第 1 始動条件が成立したことに基づき第 1 特別図柄表示装置 4 A により第 1 特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の

50

変動パターンを決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するかに関わりなく、共通のランダムカウンタ等によって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値MR5を示す数値データを用いて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。また、S273、S274の処理では、S266におけるリーチ表示状態の有無の決定結果に関わりなく、変動パターン決定用となる共通の乱数値MR5を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。一例として、S274の処理では、決定テーブルポインタにセットされたROM101のアドレスに記憶された決定テーブルを参照して変動パターンが決定されればよい。

10

【0287】

このようなS274における変動パターンの決定に続いて、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の変動表示時間を設定する(S275)。その後、変動特図指定バッファ値に応じて、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のいずれかを開始させるように、特別図柄の変動表示を開始させるための設定を行なう(S276)。一例として、変動特図指定バッファ値が“1”であれば、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行なう。これに対して、変動特図指定バッファ値が“2”であれば、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行なう。

20

【0288】

S276の処理を実行した後は、特別図柄の変動表示開始時となる各種コマンドを送信するための設定を行なう(S277)。たとえば、変動特図指定バッファ値が“1”である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、変動表示結果通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス(先頭アドレス)を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が“2”である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、変動表示結果通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。こうしたS277での設定を行なった場合には、変動パターン設定処理が終了してから図40に示すS17のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、変動表示結果通知コマンドが、順次送信されることになる。

30

【0289】

S277での設定に続いて、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから(S278)、変動パターン設定処理を終了する。

40

【0290】

図45は、図41のS113にて実行される特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図45に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する(S291)。このとき、大当りフラグがオンであれば(S291; Yes)、大当り開始時演出待ち時間を設定する(S292)。たとえば、S292の処理では、大当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御タイマ設定部153に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

【0291】

S292の処理に続いて、当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に

50

対して送信するための設定を行なう（S 2 9 3）。たとえば、S 2 9 3 の処理では、当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定コマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。その後、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（S 2 9 4）。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行なう（S 2 9 5）。たとえば、S 2 9 5 では、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、確変状態や時短状態における特図ゲームの実行回数をカウントするための特図変動回数カウンタをクリアする処理等が実行されればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（S 2 9 6）、特別図柄停止処理を終了する。

10

【0292】

S 2 9 1 にて大当りフラグがオフである場合には（S 2 9 1 ; N o）、確変状態や時短状態を終了させるか否かの判定を行なう（S 2 9 7）。たとえば、S 2 9 7 の処理では、確変フラグや時短フラグがオンであるときに、特図変動回数カウンタの値（特図変動回数カウンタ値）を、たとえば1減算または1加算する等して更新する。そして、更新後の特図変動回数カウンタ値が所定の特別遊技状態終了判定値と合致するか否かの判定を行なう。このとき、特別遊技状態終了判定値と合致すれば、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とすること等により、確変状態や時短状態を終了して通常状態に制御すればよい。他方、特別遊技状態終了判定値と合致しなければ、確変フラグや時短フラグの状態を維持して、S 2 9 7 の処理を終了すればよい。なお、特図変動回数カウンタ値に基づく終了判定は、時短フラグがオンとなっている時短状態である場合のみ行なうようにして、確変フラグがオンとなっている確変状態については、次に変動表示結果が「大当り」となるまで継続して制御されるようにしてもよい。あるいは、たとえば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられたランダムカウンタから、確変状態終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予め R O M 1 0 1 等に格納された確変状態終了判定テーブルを参照することにより、確変状態を終了するか否かの判定を行なうようにしてもよい。S 2 9 7 の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“0”に更新してから、特別図柄停止処理を終了する。

20

【0293】

図 4 6 は、図 4 1 の S 1 1 4 にて実行される大入賞口開放前処理の一例を示すフローチャートである。図 4 6 に示す大入賞口開放前処理において、C P U 1 0 3 は、まず、大当り開始時フラグがオンであるか否かを判定する（S 3 1 1）。ここで、大当り開始時フラグは、図 4 1 に示す S 1 1 3 の特別図柄停止処理にて、大当りフラグがオンであることに対応してオン状態にセットされる。S 3 1 1 にて大当り開始時フラグがオンであれば（S 3 1 1 ; Y e s）、大当り開始時演出の待機中であるか否かを判定する（S 3 1 2）。一例として、図 4 1 に示す S 1 1 3 の特別図柄停止処理では、特図プロセスフラグの値を“4”に更新するときに、大当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、S 3 1 2 の処理では、遊技制御プロセスタイマ値が所定の待機時間経過判定値（たとえば「0」等）と合致しないことに対応して、大当り開始時演出の待機中であると判定し、合致したことに対応して、大当り開始時演出の待機中ではないと判定すればよい。

30

40

【0294】

S 3 1 2 にて大当り開始時演出の待機中であれば（S 3 1 2 ; Y e s）、たとえば遊技制御プロセスタイマ値を1減算する等して更新した後（S 3 1 3）、大入賞口開放前処理を終了する。これに対して、S 2 9 2 にて大当り開始時演出の待機中ではない場合には（S 3 1 2 ; N o）、大当り開始時フラグをクリアするとともに（S 3 1 4）、大入賞口開放回数カウンタをクリアして（S 3 1 5）、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出す（S 3 1 6）。

【0295】

続いて、S 3 1 6 にて読み出した大当り種別バッファ値に対応した開放制御パターンを

50

設定する（S 3 1 7）。図 4 7 は、開放制御パターンの設定例および大入賞口の開放設定例を示す説明図である。S 3 1 7 における開放制御パターンの設定は、図 4 7（A）に示すように、以下のように行なう。大当り種別バッファ値が「0」または「5」であれば、開放 K P 1 の開放制御パターンを設定する。大当り種別バッファ値が「10」であれば、開放 K P 2 の開放制御パターンを設定する。大当り種別バッファ値が「11」であれば、開放 K P 3 の開放制御パターンを設定する。大当り種別バッファ値が「1」または「6」であれば、開放 K P 4 の開放制御パターンを設定する。大当り種別バッファ値が「2」または「7」であれば、開放 K P 5 の開放制御パターンを設定する。大当り種別バッファ値が「3」または「8」であれば、開放 K P 6 の開放制御パターンを設定する。大当り種別バッファ値が「4」または「9」であれば、開放 K P 5 の開放制御パターンを設定する。

10

【0296】

S 3 1 7 の処理を実行した後は、次のラウンドにて大入賞口を開放するまでの待機中（次回開放待機中）であるか否かを判定する（S 3 1 8）。一例として、S 3 1 8 の処理では、遊技制御プロセスタイマ値が次回開放待機終了判定値と合致するか否かの判定を行ない、合致しなければ次回開放待機中であると判定する一方で、合致すれば次回開放待機中ではないと判定すればよい。S 3 1 8 にて次回開放待機中であれば（S 3 1 8 ; Y e s）、S 3 1 3 に進んで遊技制御プロセスタイマ値の更新を行なう。なお、S 3 1 3 にて更新される遊技制御プロセスタイマ値は、図 4 5 に示す S 2 9 2 にて大当り開始時待ち時間としてセットされた時間、または図 4 1 に示す S 1 1 6 の大入賞口開放後処理にて各ラウンド間のインターバル時間としてセットされた時間（たとえば 0 . 5 秒間等）である。

20

【0297】

S 3 1 8 にて次回開放待機中ではないと判定された場合には（S 3 1 8 ; N o）、S 3 1 7 にて設定した開放制御パターンと大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値に対応して、大入賞口を開放するための設定を行なう（S 3 1 9）。一例として、S 3 1 9 の処理では、大入賞口開放時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされること等により、特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口を開放状態とする時間の上限である大入賞口開放時間が設定される。また、たとえば所定のソレノイド回路を介して所定の入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号が出力開始とされること等により、大入賞口を開放状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオン状態とする設定が行われる。

30

【0298】

S 3 1 9 においては、たとえば以下のように、大入賞口を開放するための設定が行なわれる。図 4 7（B）を参照して、S 3 1 7 で開放 K P 1 の開放制御パターンが設定された場合は、第 1 通常大当りまたは第 1 確変大当りであり、大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値が「1」～「15」のいずれのときにおいても、大入賞口開放時間として 29 . 5 秒間に対応するタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされる。

【0299】

S 3 1 7 で開放 K P 2 の開放制御パターンが設定された場合は、第 6 確変大当り（突確見せ掛け）であり、大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値が「1」のときに、大入賞口開放時間として 30 . 0 秒間に対応するタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされる。この開放 K P 2 の開放制御パターンのときにおける大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値が「1」であるとき、すなわち、1 ラウンド目には、大入賞口開放時間として 0 . 5 秒間の開放動作が行なわれた後、0 . 5 秒間の閉鎖時間を介して、大入賞口開放時間として 29 . 0 秒間の開放動作が行なわれる。

40

【0300】

S 3 1 7 で開放 K P 3 の開放制御パターンが設定された場合は、突確であり、大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値が「1」および「2」のいずれのときにおいても、大入賞口開放時間として 0 . 5 秒間に対応するタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされる。

【0301】

50

S 3 1 7で開放K P 4の開放制御パターンが設定された場合は、第2通常大当たりまたは第2確変大当たりであり、大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値が「1」～「7」のいずれかであるときには、大入賞口開放時間として29.5秒間に対応するタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされる。そして、大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値が「8」～「15」のいずれかであるときには、大入賞口開放時間として0.5秒間に対応するタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされる。

【0302】

S 3 1 7で開放K P 5の開放制御パターンが設定された場合は、第3通常大当たりまたは第3確変大当たりであり、大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値が「1」～「7」、「9」～「15」のいずれかであるときには、大入賞口開放時間として29.5秒間に対応するタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされる。そして、大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値が「8」であるときには、大入賞口開放時間として0.5秒間に対応するタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされる。この開放K P 5の開放制御パターンのときにおける大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値が「8」であるとき、すなわち、8ラウンド目には、大入賞口開放時間として0.5秒間の開放動作が、各0.5秒間の閉鎖時間を介して合計8回行なわれる。

【0303】

S 3 1 7で開放K P 6の開放制御パターンが設定された場合は、第4通常大当たりまたは第4確変大当たりであり、大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値が「1」～「7」のいずれかであるときには、大入賞口開放時間として29.5秒間に対応するタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされる。そして、大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値が「8」であるときには、大入賞口開放時間として0.5秒間に対応するタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされる。この開放K P 5の開放制御パターンのときにおける大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値が「8」であるとき、すなわち、8ラウンド目には、大入賞口開放時間として0.5秒間の開放動作が、他のラウンド間よりも長いラウンド間インターバル時間（たとえば、他のラウンドが0.5秒であるときにそれよりも長い1.5秒）が経過したときに単位ラウンドにおけるラウンド制御として大入賞口を0.5秒間開放させる制御が行なわれる。そして、大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値が「9」～「15」のいずれかであるときには、大入賞口開放時間として0.5秒間に対応するタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされる。

【0304】

S 3 1 7で開放K P 7の開放制御パターンが設定された場合は、第5通常大当たりまたは第5確変大当たりであり、大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値が「1」～「7」、「9」～「15」のいずれかであるときには、大入賞口開放時間として29.5秒間に対応するタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされる。そして、大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値が「8」であるときには、大入賞口開放時間として0.5秒間に対応するタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされる。この開放K P 5の開放制御パターンのときにおける大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値が「8」であるとき、すなわち、8ラウンド目には、大入賞口開放時間として0.5秒間の開放動作が、他のラウンド間よりも長いラウンド間インターバル時間（たとえば、他のラウンドが0.5秒であるときにそれよりも長い1.5秒）が経過したときに単位ラウンドにおけるラウンド制御として大入賞口を0.5秒間開放させる制御が行なわれる。

【0305】

そして、CPU 103は、演出制御基板12に対して大入賞口開放中指定コマンドを送信するための設定を行なう（S 3 2 0）。S 3 2 0の処理を実行した後は、大入賞口開放回数カウント値を1加算する等して更新するとともに（S 3 2 1）、特図プロセスフラグの値を大入賞口開放中処理に対応した値である“5”に更新してから（S 3 2 2）、大入賞口開放前処理を終了する。

【0306】

10

20

30

40

50

図48および図49は、図41のS115にて実行される大入賞口開放中処理の一例を示すフローチャートである。図48および図49に示す大入賞口開放中処理において、CPU103は、まず、たとえばカウントスイッチ23がオンになったか否かを判定すること等により、大入賞口への遊技球の入賞があったか否かを判定する(S331)。S331にて大入賞口への遊技球の入賞がなければ(S331; No)、S334の処理へと進む。

【0307】

これに対して、S331にて大入賞口への遊技球の入賞があれば(S331; Yes)、CPU103は、入賞個数カウント値を1加算して更新する(S332)。そして、CPU103は、更新後の入賞個数カウント値が所定数(たとえば10個)になっているか否かを判定する(S333)。

10

【0308】

S333で、入賞個数カウント値が所定数になっているときには、図49のS358～S361を実行することにより、大入賞口を閉鎖状態にして大入賞口開放後処理に移行するための処理が行なわれる。具体的に、S358では、たとえば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号を出力停止とすること等により、大入賞口を閉鎖状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオフ状態とする設定を行なうとともに(S358)、入賞個数カウント値をクリアする(S359)。そして、S359の処理を実行した後は、演出制御基板12に対して大入賞口開放後指定コマンドを送信するための設定を行なうとともに(S360)、特図プロセスフラグの値を大入賞口開放後処理に対応した値である“6”に更新してから(S361)、大入賞口開放中処理を終了する。

20

【0309】

一方、入賞個数カウント値が所定数になっていなければ(S333; No)、遊技制御プロセスタイム値を1減算して更新した後(S334)、S317で設定された開放制御パターンが、開放KP7の開放制御パターンであるか否かを判定する(S335)。

【0310】

S335で開放KP7の開放制御パターンであると判定された場合は、後述するS356に進む。一方、S335で開放KP7の開放制御パターンではないと判定された場合は、S317で設定された開放制御パターンが、開放KP5の開放制御パターンであるか否かを判定する(S336)。

30

【0311】

S336で開放KP5の開放制御パターンであると判定された場合は、後述するS349に進む。一方、S336で開放KP5の開放制御パターンではないと判定された場合は、S317で設定された開放制御パターンが、開放KP4または開放KP6の開放制御パターンであるか否かを判定する(S337)。

【0312】

S337で開放KP4または開放KP6の開放制御パターンであると判定された場合は、後述するS348に進む。一方、S337で開放KP4または開放KP6の開放制御パターンではないと判定された場合は、S317で設定された開放制御パターンが、開放KP3の開放制御パターンであるか否かを判定する(S338)。

40

【0313】

S338で開放KP3の開放制御パターンであると判定された場合は、後述するS347に進む。一方、S338で開放KP3の開放制御パターンではないと判定された場合は、S317で設定された開放制御パターンが、開放KP2の開放制御パターンであるか否かを判定する(S339)。

【0314】

S339で開放KP2の開放制御パターンであると判定された場合は、後述するS340に進む。一方、S339で開放KP2の開放制御パターンではないと判定された場合、すなわち、開放KP1の開放制御パターンである場合は、たとえば遊技制御プロセスタイ

50

マ値が29.5秒間に対応するタイマ値に合致したか否か等に応じて、大入賞口を開放してから29.5秒間が経過したか否かを判定する(S341)。このとき、29.5秒間が経過していなければ(S347; No)、そのまま大入賞口開放中処理を終了する。一方、29.5秒間が経過しているときには(S341; Yes)、前述した図49のS358~S361を実行することにより、大入賞口を閉鎖状態にして大入賞口開放後処理に移行するための処理が行なわれる。これにより、図47(B)に示したような開放KP1の開放制御パターンでの大入賞口の開放動作が行なわれる。

【0315】

S339で開放KP2の開放制御パターンであると判定された場合は、S340により、大入賞口開放回数カウンタ値が「1」であるか否かを判別する(S340)。大入賞口開放回数カウンタ値が「1」以外の数値であると判別された場合には(S340; No)、前述したS341に進み、大入賞口を開放してから29.5秒間が経過するのを待って、前述した図49のS358~S361を実行することにより、大入賞口を閉鎖状態にして大入賞口開放後処理に移行するための処理が行なわれる。一方、S340で大入賞口開放回数カウンタ値が「1」であると判別された場合には(S340; Yes)、たとえば遊技制御プロセスタイマ値が0.5秒間に対応するタイマ値に合致したか否か等に応じて、大入賞口を最初に開放してからの経過時間(開放時間)が0.5秒間となったときであるか否かを判別する(S342)。このとき、経過時間が0.5秒間となったときであれば(S342; Yes)、たとえば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号を出力停止とすること等により、大入賞口を閉鎖状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオフ状態とする設定を行なう(S343)。

【0316】

S342で大入賞口を最初に開放してからの経過時間(開放時間)が0.5秒間となったときでないと判定された場合には(S342; No)、たとえば遊技制御プロセスタイマ値が1.0秒間に対応するタイマ値に合致したか否か等に応じて、大入賞口を最初に開放してからの経過時間(開放時間)が1.0秒間となったときであるか否か、すなわち、大入賞口を閉鎖してから0.5秒間が経過したときであるか否かを判別する(S344)。このとき、経過時間が1.0秒間であれば(S344; Yes)、大入賞口を閉鎖してから0.5秒間が経過したとして、たとえば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号を出力開始とすること等により、大入賞口を開放状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオン状態とする設定を行なう(S345)。

【0317】

S344で大入賞口を最初に開放してからの経過時間が1.0秒間となったときでないと判定された場合には(S344; No)、たとえば遊技制御プロセスタイマ値が30.0秒間に対応するタイマ値に合致したか否か等に応じて、大入賞口を最初に開放してからの経過時間(開放時間)が30.0秒となったときであるか否か、すなわち、大入賞口を再度開放してから29.0秒間が経過したか否かを判別する(S346)。このとき、経過時間が30.0秒間でなければ(S346; No)、そのまま大入賞口開放中処理を終了する。一方、経過時間が30.0秒間となったときには(S346; Yes)、前述した図49のS358~S361を実行することにより、大入賞口を閉鎖状態にして大入賞口開放後処理に移行するための処理が行なわれる。これにより、図47(B)に示したような開放KP2の開放制御パターンでの大入賞口の開放動作が行なわれる。

【0318】

また、前述したS338で開放KP3の開放制御パターンであると判定された場合は、たとえば遊技制御プロセスタイマ値が0.5秒間に対応するタイマ値に合致したか否か等に応じて、大入賞口を開放してからの経過時間が0.5秒間となったか否かを判定する(S347)。このとき、経過時間が0.5秒間でなければ(S347; No)、そのまま大入賞口開放中処理を終了する。一方、経過時間が0.5秒間となったときには(S347; Yes)、前述した図49のS358~S361を実行することにより、大入賞口を

閉鎖状態にして大入賞口開放後処理に移行するための処理が行なわれる。これにより、図 47 (B) に示したような開放 K P 3 の開放制御パターンでの大入賞口の開放動作が行なわれる。

【0319】

また、前述した S 3 3 7 で開放 K P 4 または開放 K P 6 の開放制御パターンであると判定された場合は、大入賞口開放回数カウント値が「1」～「7」のいずれかであるか否かを判別する (S 3 4 8)。大入賞口開放回数カウント値が「1」～「7」のいずれかであると判別された場合には (S 3 4 8 ; Yes)、前述した S 3 4 1 に進み、大入賞口を開放してから 29.5 秒間が経過するのを待って、前述した図 49 の S 3 5 8 ~ S 3 6 1 を実行することにより、大入賞口を閉鎖状態にして大入賞口開放後処理に移行するための処理が行なわれる。一方、大入賞口開放回数カウント値が「1」～「7」のいずれかではないと判別された場合 (S 3 4 8 ; No)、すなわち、大入賞口開放回数カウント値が「8」～「15」のいずれかであると判別された場合は、前述した S 3 4 7 に進み、大入賞口を開放してから 0.5 秒間が経過するのを待って、前述した図 49 の S 3 5 8 ~ S 3 6 1 を実行することにより、大入賞口を閉鎖状態にして大入賞口開放後処理に移行するための処理が行なわれる。

【0320】

この場合、大入賞口開放後処理においては、たとえば、開放 K P 4 の開放制御パターンのときは、0.5 秒間のラウンド間のインターバル時間が設定され、開放 K P 6 の開放制御パターンのときは、1.5 秒間のラウンドインターバル時間が設定されることにより、図 47 (B) に示したような開放 K P 4 の開放制御パターンでの大入賞口の開放動作または開放 K P 6 の開放制御パターンでの大入賞口の開放動作が行なわれる。つまり、開放 K P 4 の開放制御パターンと、開放 K P 6 の開放制御パターンとでは、1 ラウンド目から 15 ラウンド目までの各単位ラウンドにおける開放回数および開放時間が同じで、8 ラウンド目の前後のラウンドインターバル時間が開放 K P 4 の開放制御パターンの場合よりも長いので、大入賞口開放中処理での処理内容を同じとし、大入賞口開放後処理においてラウンド間のインターバル時間を異ならせれば、これらの開放制御パターンでの大入賞口の開放動作を実現することができる。なお、開放 K P 4 の開放制御パターンと、開放 K P 6 の開放制御パターンとについては、大入賞口開放中処理での処理内容を別の処理ステップに分けて実現するようにしてもよい。

【0321】

また、前述した S 3 3 6 で開放 K P 5 の開放制御パターンであると判定された場合は、大入賞口開放回数カウント値が「1」～「7」のいずれかであるか否かを判別する (S 3 4 9)。大入賞口開放回数カウント値が「1」～「7」のいずれかであると判別された場合には (S 3 4 9 ; Yes)、前述した S 3 4 1 に進み、大入賞口を開放してから 29.5 秒間が経過するのを待って、前述した図 49 の S 3 5 8 ~ S 3 6 1 を実行することにより、大入賞口を閉鎖状態にして大入賞口開放後処理に移行するための処理が行なわれる。一方、大入賞口開放回数カウント値が「1」～「7」のいずれかではないと判別された場合 (S 3 4 9 ; No) は、大入賞口開放回数カウント値が「8」であるか否かを判別する (S 3 5 0)。

【0322】

S 3 5 0 で大入賞口開放回数カウント値が「8」ではないと判別された場合、すなわち、大入賞口開放回数カウント値が「9」～「15」のいずれかであると判別された場合は、前述した S 3 4 7 に進み、大入賞口を開放してから 0.5 秒間が経過するのを待って、前述した図 49 の S 3 5 8 ~ S 3 6 1 を実行することにより、大入賞口を閉鎖状態にして大入賞口開放後処理に移行するための処理が行なわれる。一方、S 3 5 0 で大入賞口開放回数カウント値が「8」であると判別された場合は、たとえば遊技制御プロセスタイマ値が 0.5 秒、1.5 秒、2.5 秒、3.5 秒、4.5 秒、5.5 秒、6.5 秒の閉鎖タイミング (大入賞口開放後、1 回目から 7 回目までの閉鎖タイミング) に対応するタイマ値に合致したか否か等に応じて、大入賞口を開放してからの経過時間が 0.5 秒間 ~ 6.5

秒間のうちの1秒間隔の閉鎖タイミングのいずれかとなっているときであるか否かを判別する(S347)。

【0323】

S347において、経過時間がいずれかの閉鎖タイミングとなっているときと判別されたときは、前述したS343の場合と同様に大入賞口を閉鎖状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオフ状態とする設定を行なう(S352)。一方、S347において、経過時間がいずれかの閉鎖タイミングとなっていないときと判別されたときは、たとえば遊技制御プロセスタイマ値が1.0秒、2.0秒、3.0秒、4.0秒、5.0秒、6.0秒、7.0秒の開放タイミング(大入賞口開放後、2回目から8回目までの開放タイミング)に対応するタイマ値に合致したか否か等に応じて、大入賞口を開放してからの経過時間が1.0秒間~7.0秒間のうちの1秒間隔の開放タイミングのいずれかとなっているときであるか否かを判別する(S353)。

10

【0324】

S353において、経過時間がいずれかの開放タイミングとなっているときと判別されたときは、前述したS345の場合と同様に大入賞口を開放状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオン状態とする設定を行なう(S354)。一方、S353において、経過時間がいずれかの開放タイミングとなっていないときと判別されたときは、たとえば遊技制御プロセスタイマ値が7.5秒の閉鎖タイミング(大入賞口開放後、8回目の閉鎖タイミング)に対応するタイマ値に合致したか否か等に応じて、大入賞口を開放してからの経過時間が7.5秒間の閉鎖タイミングとなっているときであるか否かを判別する(S355)。

20

【0325】

S355において、経過時間が7.5秒間の閉鎖タイミングとなっているときと判別されたときは、前述した図49のS358~S361を実行することにより、大入賞口を閉鎖状態にして大入賞口開放後処理に移行するための処理が行なわれる。一方、S355において、経過時間が7.5秒間の閉鎖タイミングとなっていないときと判別されたときは、そのまま大入賞口開放中処理を終了する。これにより、図47(B)に示したような開放KP5の開放制御パターンでの大入賞口の開放動作が行なわれる。

【0326】

また、前述したS335で開放KP7の開放制御パターンであると判定された場合は、大入賞口開放回数カウント値が「1」~「7」のいずれかであるか否かを判別する(S356)。大入賞口開放回数カウント値が「1」~「7」のいずれかであると判別された場合には(S356; Yes)、前述したS341に進み、大入賞口を開放してから29.5秒間が経過するのを待って、前述した図49のS358~S361を実行することにより、大入賞口を閉鎖状態にして大入賞口開放後処理に移行するための処理が行なわれる。一方、大入賞口開放回数カウント値が「1」~「7」のいずれかではないと判別された場合(S356; No)は、大入賞口開放回数カウント値が「8」であるか否かを判別する(S357)。

30

【0327】

S357で大入賞口開放回数カウント値が「8」ではないと判別された場合、すなわち、大入賞口開放回数カウント値が「9」~「15」のいずれかであると判別された場合は、前述したS341に進み、大入賞口を開放してから29.5秒間が経過するのを待って、前述した図49のS358~S361を実行することにより、大入賞口を閉鎖状態にして大入賞口開放後処理に移行するための処理が行なわれる。一方、S357で大入賞口開放回数カウント値が「8」であると判別された場合は、前述したS347に進み、大入賞口を開放してから0.5秒間が経過するのを待って、前述した図49のS358~S361を実行することにより、大入賞口を閉鎖状態にして大入賞口開放後処理に移行するための処理が行なわれる。これにより、図47(B)に示したような開放KP7の開放制御パターンでの大入賞口の開放動作が行なわれる。

40

【0328】

50

図50は、図41のS117にて実行される大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。図50に示す大当たり終了処理において、CPU103は、まず、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する(S371)。一例として、図41に示すS116の大入賞口開放後処理では、特図プロセスフラグの値を“7”に更新するとき、大当たり終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、S371の処理では、たとえば遊技制御プロセスタイマ値を1減算すること等により更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値と合致したか否かに応じて、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。S371にて大当たり終了時演出待ち時間が経過していなければ(S371; No)、そのまま大当たり終了処理を終了する。

10

【0329】

これに対して、S371にて大当たり終了時演出待ち時間が経過した場合には(S311; Yes)、遊技制御バッファ設定部155に記憶されている大当たり種別バッファ値を読み出す(S372)。続いて、S372にて読み出した大当たり種別バッファ値が「通常」の大当たり種別に対応した「0」～「4」のいずれかであるか否かを判定する(S373)。このとき、大当たり種別バッファ値が「0」～「4」のいずれかであれば(S373; Yes)、時短状態への制御を開始するための設定を行なう(S374)。一例として、S374の処理では、時短フラグがオン状態にセットされるとともに、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値(たとえば「100」)が、特図変動回数カウンタにセットされればよい。

20

【0330】

S373にて大当たり種別バッファ値が「0」～「4」以外である場合には(S373; No)、確変状態への制御を開始するための設定を行なう(S375)。一例として、S375の処理では、確変フラグがオン状態にセットされるとともに、確変状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値が、特図変動回数カウンタにセットされればよい。なお、確変状態とする制御を変動表示結果が「大当たり」となるまで継続させる場合には、特図変動回数カウンタの設定を行なわなくてよい。

【0331】

S374、S375の処理のいずれかを実行した後は、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから(S376)、大当たり終了処理を終了する。

30

【0332】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。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、図51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51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(S401)、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なう。

【0333】

その後、乱数更新処理が実行され(S402)、演出制御に用いる各種の乱数値のうち、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタによってカウントされる乱数値を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。続いて、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なう(S403)。タイマ割込みフラグは、たとえばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間(たとえば2ミリ秒)が経過するごとにオン状態にセットされる。

40

【0334】

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、たとえば主基板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

50

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、たと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、演出制御コマンドとなる制御信号を取込む。このとき取込まれた演出制御コマンドは、たとえば演出制御バッファ設定部194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。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目(MODE)と2バイト目(EXT)を順次に受信して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。

10

【0335】

S403にてタイマ割込みフラグがオフであれば(S403;No)、S402の処理に戻る。他方、S403にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(S403;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(S404)、コマンド解析処理を実行する(S405)。S405にて実行されるコマンド解析処理では、たとえば主基板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等が行なわれる。

【0336】

20

S405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(S406)。この演出制御プロセス処理では、たとえば画像表示装置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や装飾用LEDにおける点灯動作といった、演出用の電気部品を用いた演出動作の制御内容について、主基板11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、設定等が行なわれる。

【0337】

S405のコマンド解析処理内では、主基板11から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信したときに、画像表示装置5の始動入賞記憶表示部5Hにおける保留記憶表示を更新するための保留記憶表示更新処理が実行されてもよい。この保留記憶表示更新処理において、演出制御用CPU120は、まず、たとえば演出制御コマンド受信用バッファに格納された演出制御コマンドをチェックすること等により、主基板11から伝送される保留記憶数通知コマンドの受信があるか否かを判定する。このとき、保留記憶数通知コマンドの受信がなければ、そのまま保留記憶表示更新処理を終了する。これに対して、保留記憶数通知コマンドの受信があると判定された場合には、保留記憶数通知コマンドにより保留記憶数の減少が指定されたか増加が指定されたかを判定する。たとえば、演出制御用CPU120は、演出制御カウンタ設定部193に設けられた変動表示保留カウンタの値(変動表示保留カウント値)等により、保留記憶数を特定することができればよい。この場合には、保留記憶数通知コマンドにより通知された保留記憶数と変動表示保留カウント値とを比較し、通知された保留記憶数の方が大きければ保留記憶数の増加が指定されたと判定する一方で、通知された保留記憶数の方が小さければ保留記憶数の減少が指定されたと判定すればよい。

30

40

【0338】

そして、保留記憶数の減少が指定された場合には、保留記憶数の減少に対応して始動入賞記憶表示部5Hにおける保留記憶表示を更新するための保留表示減少更新設定が行なわれる。この保留表示減少更新設定では、たとえば始動入賞記憶表示部5Hにて不透過色表示に変化している表示部位のうちの1つ(たとえば不透過色となっている表示部位のうち左端の表示部位)における表示を除去するとともに、各表示部位における表示を1つずつ隣に移動させるための表示設定が行なわれる。このときには、所定の不透過色表示に変化していた表示部位のうちの1つ(たとえば不透過色となっていた表示部位のうち右端の表

50

示部位)を透過色表示に戻すための表示設定も行なわれる。また、保留表示減少更新設定では、変動表示保留カウント値を1減算するように更新すればよい。こうした保留表示減少更新設定を行なった後には、保留記憶表示更新処理を終了する。

【0339】

他方、保留記憶数の増加が指定された場合には、第1始動口入賞指定コマンドと第2始動口入賞指定コマンドのうちいずれかの始動口入賞指定コマンドを受信済みであるか否かを判定する。ここで、第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドについては、S405のコマンド解析処理にて受信があったか否かの判定が行なわれ、いずれかの始動口入賞指定コマンドの受信があると判定された場合には、受信した始動口入賞指定コマンドに対応したコマンド受信フラグをオン状態にセットすればよい。一例として、第1始動口入賞指定コマンドを受信したときには、第1始動口入賞指定コマンド受信フラグをオン状態にセットする一方で、第2始動口入賞指定コマンドを受信したときには、第2始動口入賞指定コマンド受信フラグをオン状態にセットする。この場合には、第1始動口入賞指定コマンド受信フラグと第2始動口入賞指定コマンド受信フラグのいずれかがオンであれば、始動口入賞指定コマンドを受信済みであると判定すればよい。

【0340】

始動口入賞指定コマンドを受信していないと判定された場合には、始動口入賞指定がないときに対応して始動入賞記憶表示部5Hにおける保留記憶表示を更新するための始動口入賞指定なし時表示更新設定が行なわれる。この始動口入賞指定なし時表示更新設定では、たとえば始動入賞記憶表示部5Hにて青色表示(第1始動条件の成立に対応する表示色)や赤色表示(第2始動条件の成立に対応する表示色)となっている表示部位の全部を灰色表示に変化させるための表示設定と、始動入賞記憶表示部5Hにて非表示となっている表示部位の1つを灰色表示に変化させるための表示設定とが行なわれる。こうした始動口入賞指定なし時表示更新設定を行なった後には、保留記憶表示更新処理が終了する。

【0341】

他方、始動口入賞指定コマンドを受信済みであると判定された場合には、たとえば第1始動口入賞指定コマンド受信フラグがオンであるか否か等に応じて、受信した始動口入賞指定コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する。このとき、第1始動口入賞指定コマンドである旨の判定がなされれば、第1保留記憶数の増加に対応して始動入賞記憶表示部5Hにおける保留記憶表示を更新するための第1保留表示増加更新設定が行なわれる。この第1保留表示増加更新設定では、たとえば始動入賞記憶表示エリア5Hにて非表示となっている表示部位のうちの1つを、第1始動入賞口に遊技球が進入したことによる第1始動条件の成立に応じて、青色表示に変化させるための表示設定が行なわれる。こうした第1保留表示増加更新設定を行なった後には、保留記憶表示更新処理が終了する。また、第2始動口入賞指定コマンドである旨の判定がなされた場合には、第2保留記憶数の増加に対応して始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留記憶表示を更新するための第2保留表示増加更新設定が行なわれる。この第2保留表示増加更新設定では、たとえば始動入賞記憶表示エリア5Hにて非表示となっている表示部位のうちの1つを、第2始動入賞口に遊技球が進入したことによる第2始動条件の成立に応じて、赤色表示に変化させるための表示設定が行なわれる。こうした第2保留表示増加更新設定を行なった後には、保留記憶表示更新処理が終了する。

【0342】

このように、主基板11から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信するより前に、始動口入賞指定コマンドとなる第1始動口入賞指定コマンドと第2始動口入賞指定コマンドのいずれかを正常に受信できたときには、第1保留表示増加更新設定や第2保留表示増加更新設定が行なわれる。このときには、始動入賞記憶表示部5Hにて、第1始動条件の成立に基づく第1特図保留記憶部151Aにおける保留データの記憶数である第1保留記憶数と、第2始動条件の成立に基づく第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの記憶数である第2保留記憶数とを、特定可能に表示させることができる。

【0343】

他方、主基板 11 から伝送された保留記憶数通知コマンドが保留記憶数の増加を通知するものであり、その保留記憶数通知コマンドを受信するより前に始動口入賞指定コマンドとなる第 1 始動口入賞指定コマンドと第 2 始動口入賞指定コマンドをいずれも受信していないときには、始動口入賞指定なし時表示更新設定が行なわれる。このときには、始動口入賞記憶表示部 5 H における保留記憶表示の表示態様を、所定の表示態様に変更する。たとえば、保留記憶表示の表示態様を灰色表示とすることにより、合計保留記憶数は特定可能であるが第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数は特定できないように表示させることができる。その後、主基板 11 から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信したときに、始動口入賞指定コマンドを正常に受信できていれば、第 1 保留表示増加更新設定と第 2 保留表示増加更新設定のいずれかが行なわれることにより、灰色表示となっている表示部位での表示態様は維持したまま、受信した始動口入賞指定コマンドに対応した新たな表示を加えることができる。一例として、第 1 始動口入賞指定コマンドを正常に受信してから保留記憶数通知コマンドを受信した場合には、第 1 保留表示増加更新設定が行なわれることにより、第 1 始動口入賞口への入賞に対応した青色表示が加えられることになる。

【 0 3 4 4 】

図 5 2 は、図 5 1 の S 4 0 6 にて実行される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。この演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、たとえば演出制御フラグ設定部 1 9 1 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 S 1 6 0 ~ S 1 6 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 3 4 5 】

S 1 6 0 の変動開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ” のときに実行される処理である。この変動開始待ち処理には、主基板 11 から伝送される変動開始コマンドとして、第 1 変動開始コマンドと第 2 変動開始コマンドのいずれかを受信したか否かに応じて、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R における飾り図柄の変動表示や、色図柄表示エリアにおける色図柄の変動表示を、開始するか否かの判定を行なう処理等が含まれている。このとき、変動表示を開始する旨の判定がなされれば、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” に更新される。

【 0 3 4 6 】

S 1 6 1 の飾り図柄変動設定処理は、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。この飾り図柄変動設定処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの開始や第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの開始に対応して、飾り図柄や色図柄の変動表示を含めた各種の演出動作を行なうために、変動パターンや変動表示結果等に応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄や仮停止図柄、予告パターン等を決定する処理等が含まれている。また、飾り図柄変動設定処理には、変動パターン指定コマンドに示される変動パターンがミッション開始演出を実行する変動パターンである場合に、ミッションの有無や内容を決定するための処理が含まれている。そして、飾り図柄変動設定処理では、これらの決定結果に基づいて、図柄変動制御パターンや予告演出制御パターン、ミッション開始演出制御パターン等が設定される。こうした決定や設定等が行なわれた後には、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” に更新される。

【 0 3 4 7 】

S 1 6 2 の飾り図柄変動中処理は、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。この飾り図柄変動中処理には、演出制御タイマ設定部 1 9 2 に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）に対応して、図柄変動制御パターンや予告演出制御パターン、ミッション開始演出制御パターン等から各種の制御データを読み出して、飾り図柄の変動表示中における各種の演出制御を行なうための処理が含まれている。一例として、S 1 6 1 の飾り図柄変動設定処理にて予告演出制御パターン C Y P 1 - 1 - 1 が設定された場合には、ボタン操作促進演出 B N 1 - 1 となる演出動作を行なうときに、I / O 1 2 5 に含まれる所定の入力ポートを介して操作ボタン 3 0 から伝送される操作検出信号を演出制御用 CPU 1 2 0 が読み取り、操作有効期間内にて操作検

10

20

30

40

50

出信号がオン状態となったか否かの判定を行なう。ここで、変動パターン指定コマンドにより変動パターン P T 1 - 2 や変動パターン P T 4 - 2 といった突発演出を実行するものが指定された場合には、操作有効期間内に操作検出信号がオン状態となったタイミングにて、演出動作を突発演出に切替える。これに対して、突発演出を実行しない変動パターンが指定された場合には、操作有効期間内に操作検出信号がオン状態となったときに、予告演出制御パターン C Y P 1 - 1 - 1 を予告演出制御パターン C Y P 1 - 1 - 2 に切替えること等により、セリフ Y N 1 - 1 となる演出動作に切替える。こうした演出制御を行なった後、たとえば図柄変動制御パターンから飾り図柄の変動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 から伝送される飾り図柄停止コマンドを受信したこと等に対応して、飾り図柄の変動表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。図柄変動制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して確定飾り図柄を完全停止表示させるようにすれば、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する変動表示時間が経過したときに、主基板 1 1 からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板 1 2 の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して変動表示結果を確定させることができる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新される。

10

【 0 3 4 8 】

S 1 6 3 の飾り図柄変動終了時処理は、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。この飾り図柄変動終了時処理には、主基板 1 1 から伝送される当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定する処理が含まれている。このとき、当り開始指定コマンドを受信した旨の判定がなされれば、その当り開始指定コマンドから特定される変動表示結果が「大当り」である場合に、演出プロセスフラグの値が “ 4 ” に更新される。また、当り開始指定コマンドを受信せずに所定時間が経過したときには、変動表示結果が「ハズレ」であることに対応して、演出プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新される。

20

【 0 3 4 9 】

S 1 6 4 の大当り制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される処理である。この大当り制御中演出処理には、たとえば変動表示結果が「大当り」となったこと等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演出画像を画像表示装置 5 の表示領域に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する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 に対する電飾信号の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、たとえば主基板 1 1 から伝送される当り終了指定コマンドを受信したこと等に対応して、演出プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新される。

30

【 0 3 5 0 】

S 1 6 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 5 ” 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は、大当り遊技状態が終了すること等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演出画像を画像表示装置 5 の表示領域に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する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 に対する電飾信号の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了に対応した各種の演出動作を制御する処理が含まれている。また、エンディング演出処理では、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態や時短状態に制御されることに対応して、演出モードを変更するための設定が行なわれてもよい。たとえば、「通常」の大当り種別で変動表示結果が「大当り」となった後に 1 5 ラウンド大当り状態が終了するときには、時短中の演出モードとなるように、図柄変動制御パターンテーブル 1 6 8 A の選択設定を変更すること等により、背景画像の表示態様や飾り図柄の表示態様を変更してもよい。また、「確変」の大当り種別で変動表示結果が「大当り」となった後に 1 5 ラウンド大当り状態が終了するときには、確変中の演出モードとなるように、図柄変動制御パターンテーブル 1 6 8 A の選択設定を変更すること等

40

50

により、背景画像の表示態様や飾り図柄の表示態様を変更してもよい。さらに、「突確」の大当たり種別で変動表示結果が「大当たり」となった後に2ラウンド大当たり状態が終了するときには、突確モードとなるように、図柄変動制御パターンテーブル168Aの選択設定を変更すること等により、背景画像の表示態様や飾り図柄の表示態様を変更してもよい。その後、演出プロセスフラグの値が“0”に更新される。

【0351】

図53は、図52のS161にて実行される飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。この飾り図柄変動設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターン指定コマンドに示された変動パターン等から、ミッション開始演出を実行する指定があるか否かを判定する(S501)。一例として、S501の処理では、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンが、変動パターンPA1-5、変動パターンPA6-5、変動パターンPA9-5、変動パターンPT2-1、変動パターンPT2-4、変動パターンPT5-1、変動パターンPT5-4のいずれかである場合に、ミッション開始演出の指定があると判定する。

10

【0352】

S501にてミッション開始演出の指定がある場合には(S501; Yes)、ミッションの有無や内容を決定する(S502)。一例として、S502の処理では、パチンコ遊技機1における演出モードが既にミッションモードとなっているか否かを判定する。このとき、既にミッションモードであれば、ミッションなしとして、ミッションの報知内容を変更したり、重複させたりしないように決定してもよい。あるいは、既にミッションモードである場合でも、さらに別のミッションを報知して、ミッションの報知を重複させるように決定してもよい。あるいは、既にミッションモードである場合には、既に報知されているミッションとは異なるミッションに変更して、ミッションの報知内容を変更するように決定してもよい。そして、ミッションなしに決定した場合には、そのままS502の処理を終了する。

20

【0353】

これに対して、ミッションありに決定した場合には、報知するミッションの内容を決定する。このときには、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに応じて、報知するミッションの内容を異ならせるように決定してもよい。たとえば、変動表示結果が「ハズレ」となる変動パターンPA1-5である場合や、変動表示結果が「大当たり」となる変動パターンのうちで突発演出を実行する変動パターンPT2-1、変動パターンPT2-4、変動パターンPT5-1、変動パターンPT5-4のいずれかである場合には、図37に示すミッション開始演出制御パターンの全部に対応したミッションの内容から、いずれかを選択するようにしてもよい。この場合、演出制御用CPU120は、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等から、ミッション決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予めROM121等に格納されたミッション決定テーブルを参照することにより、ミッションの内容を決定すればよい。

30

【0354】

また、変動表示結果が「大当たり」となる変動パターンのうちで突発演出を実行しない変動パターンPA6-5および変動パターンPA9-5のいずれかである場合には、変動表示結果通知コマンドにより通知された大当たり種別に応じて、異なるミッションの内容に決定するようにしてもよい。たとえば、通知された大当たり種別が「通常」である場合には、通常図柄である図柄番号が「2」、「4」、「6」、「8」の飾り図柄のうちで、いずれかの飾り図柄によりリーチ表示状態とすることを含んだミッションのうちから、いずれかを選択する。これに対して、通知された大当たり種別が「確変」である場合には、ミッション開始演出制御パターンの全部に対応したミッションの内容から、いずれかを選択すればよい。

40

【0355】

S501にてミッション開始演出の指定がない場合や(S501; No)、S502の処理を実行した後は、最終停止図柄を決定する(S503)。一例として、S503の

50

処理では、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が非リーチハズレ変動パターンであるか否かを判定する。このとき、非リーチハズレ変動パターンが指定されていれば、さらに、ミッション開始演出を実行する変動パターン P A 1 - 5 であるか否かを判定する。

【 0 3 5 6 】

そして、変動パターン P A 1 - 5 以外の変動パターンであれば、まず、図 2 3 (A) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 A を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、たとえば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等から、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 1 - 1 を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 A を参照することにより、左最終停止図柄 F Z 1 - 1 となる飾り図柄を決定する。次に、図 2 3 (B) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 B を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、たとえば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等から、第 2 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 2 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 1 - 2 を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 B を参照することにより、右最終停止図柄 F Z 1 - 2 となる飾り図柄を決定する。このときには、左最終停止図柄 F Z 1 - 1 と右最終停止図柄 F Z 1 - 2 との組合せに基づき、図 2 4 に示すような左右出目判定テーブル 1 6 1 を参照することにより、左右出目タイプ D C 1 - 1 が複数種類のいずれとなるかを判定する。その後、図 2 3 (C) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 C を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、たとえば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等から、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 3 を抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 1 - 3 と、左右出目タイプ D C 1 - 1 とに基づき、最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 C を参照することにより、中最終停止図柄 F Z 1 - 3 となる飾り図柄を決定する。

【 0 3 5 7 】

変動パターン指定コマンドにより変動パターン P A 1 - 5 が指定された場合には、図 2 3 (D) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 D を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、たとえば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等から、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 1 - 1 を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 D を参照することにより、ミッション開始チャンス目 M C 1 ~ M C 8 のいずれかとなる左中右最終停止図柄 F Z 1 - 4、F Z 1 - 5、F Z 1 - 6 の組合せを、確定飾り図柄として決定する。

【 0 3 5 8 】

こうして、変動パターン P A 1 - 5 以外の非リーチハズレ変動パターンであれば、最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 A ~ 1 6 0 C や、左右出目判定テーブル 1 6 1 を参照して、左中右最終停止図柄 F Z 1 - 1 ~ F Z 1 - 3 となる飾り図柄を決定することで、確定飾り図柄の組合せがリーチ組合せや大当たり組合せとなることがなく、また、リーチ組合せや大当たり組合せ以外であっても、図 3 (A) に示す擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 や、図 3 (B) に示すミッション開始チャンス目 M C 1 ~ M C 8、図 3 (C) に示す突確チャンス目 T C 1 ~ T C 4、さらには、図 2 5 に示すような一定の非リーチ組合せとなることもない。

【 0 3 5 9 】

他の一例として、S 5 0 3 の処理では、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がリーチハズレ変動パターンであるか否かを判定する。このとき、リーチハズレ変動パターンが指定されていれば、まず、図 2 6 (A) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、たとえば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等から、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 1 - 1 を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A を参照することにより、左最終停

止図柄 F Z 2 - 1 と右最終停止図柄 F Z 2 - 2 となる同一の飾り図柄を決定する。次に、図 2 6 (B) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、たとえば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等から、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 3 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 1 - 3 を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B を参照することにより、左右最終停止図柄 F Z 2 - 1、F Z 2 - 2 となる飾り図柄と中最終停止図柄 F Z 2 - 3 となる飾り図柄との図柄差を決定する。こうして決定された図柄差に応じて、中最終停止図柄 F Z 2 - 3 となる飾り図柄が決定される。

【 0 3 6 0 】

このように、リーチハズレ変動パターンが指定された場合には、まず、最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A を用いて、最後に飾り図柄が導出表示される「中」の飾り図柄表示部 5 C 以外の「左」および「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 R に導出表示される左右最終停止図柄 F Z 2 - 1、F Z 2 - 2 となる飾り図柄が決定される。その後、最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B を用いて、最後に飾り図柄が導出表示される「中」の飾り図柄表示部 5 C における中最終停止図柄 F Z 2 - 3 となる飾り図柄と、左右最終停止図柄 F Z 2 - 1、F Z 2 - 2 となる飾り図柄との図柄差を決定し、決定された図柄差に応じて、中最終停止図柄 F Z 2 - 3 となる飾り図柄が決定される。

【 0 3 6 1 】

さらに他の一例として、S 5 0 3 の処理では、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が、突確大当り変動パターンとなる変動パターン P F 1 - 1 ~ 変動パターン P F 1 - 4 のいずれか、または、突確見せ掛け大当り変動パターンとなる変動パターン P H 1 - 1 ~ 変動パターン P H 1 - 4 のいずれかであるか、これら突確大当り変動パターンおよび突確見せ掛け大当り変動パターン以外の変動パターンであるかを判定する。このとき、突確大当り変動パターンまたは突確見せ掛け大当り変動パターンが指定されていれば、図 2 7 (C) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 C を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、たとえば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等から、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 1 - 1 を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 C を参照することにより、突確チャンス目 T C 1 ~ T C 4 のいずれかとなる左中右最終停止図柄 F Z 4 - 1、F Z 4 - 2、F Z 4 - 3 の組合せを、確定飾り図柄として決定する。なお、突確大当り変動パターンまたは突確見せ掛け大当り変動パターンが指定された場合には、ミッション開始チャンス目 M C 1 ~ M C 8 のいずれかとなる飾り図柄や、その他の非リーチハズレ組合せとなる飾り図柄を、確定飾り図柄に決定することがあってもよい。また、突確大当り変動パターンまたは突確見せ掛け大当り変動パターンが指定された場合には、リーチハズレ組合せとなる飾り図柄を、確定飾り図柄に決定することがあってもよい。

【 0 3 6 2 】

このように、突確大当りとなるときと、突確見せ掛け 1 5 ラウンド大当りとなるときとで、突確チャンス目 T C 1 ~ T C 4 の選択割合が同じであることにより、突確チャンス目 T C 1 ~ T C 4 のいずれが停止表示されたかに応じて、大当り種別が突確大当りと突確見せ掛け 1 5 ラウンド大当りとのどちらであるかを遊技者が容易に把握できないようにすることができる。なお、突確大当りとなるときと、突確見せ掛け 1 5 ラウンド大当りとなるときとで、突確チャンス目 T C 1 ~ T C 4 のそれぞれの選択割合を異ならせてもよい。そのようにすれば、突確チャンス目 T C 1 ~ T C 4 のいずれが停止表示されたかに応じて、大当り種別が突確大当りと突確見せ掛け 1 5 ラウンド大当りとのどちらであるかを遊技者に示唆することが可能となる。

【 0 3 6 3 】

突確大当り変動パターンおよび突確見せ掛け大当り変動パターン以外の変動パターンが指定された場合には、変動表示結果通知コマンドにより通知された大当り種別に応じて、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄、あるいは、確変大当り組合せとなる確定飾り図柄

10

20

30

40

50

を、決定する。このとき、通知された大当り種別が「通常」であるときには、図27(A)に示す最終停止図柄決定テーブル163Aを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、たとえば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等から、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル163Aを参照することにより、通常大当り組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3の組合せを、確定飾り図柄として決定する。これに対して、通知された大当り種別が「確変」であるときには、大当り中昇格演出を実行するか否かに応じて、通常大当り組合せとするか、確変大当り組合せとするかを、決定してもよい。あるいは、通常大当り組合せとするか、確変大当り組合せとするかを決定してから、大当り中昇格演出を実行するか否かを決定してもよい。この場合には、通知された大当り種別が「確変」であり、かつ、通常大当り組合せの確定飾り図柄が決定されたときに、大当り中昇格演出を実行すると決定されればよい。通常大当り組合せの確定飾り図柄を決定するときには、大当り種別が「通常」である場合と同様に、図27(A)に示す最終停止図柄決定テーブル163Aを用いて、確定飾り図柄を決定すればよい。確変大当り組合せの確定飾り図柄を決定するときには、図27(B)に示す最終停止図柄決定テーブル163Bを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、たとえば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等から、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル163Bを参照することにより、確変大当り組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3の組合せを、確定飾り図柄として決定する。

【0364】

また、S503の処理では、演出モードがミッションモードである場合に、ミッションモード以外の演出モードであるときとは異なる手順で、確定飾り図柄を決定してもよい。一例として、演出モードがミッションモードである場合に、リーチハズレ変動パターンが指定されたときには、ミッションとして報知されている飾り図柄とは異なる飾り図柄がリーチ表示状態で導出表示されるように、確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。たとえば、「1」の数字を示す飾り図柄でリーチ表示状態とすることがミッションとして報知されているときには、「1」の数字を示す飾り図柄以外の飾り図柄がリーチ表示状態で導出表示されるように、確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、最終停止図柄決定テーブル162Aを用いて決定した左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2となる飾り図柄が、ミッションとして報知されている飾り図柄と一致するか否かを判定し、一致する場合には、決定された飾り図柄の図柄番号を1加算あるいは1減算する等して、左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2となる飾り図柄を変更すればよい。

【0365】

他の一例として、演出モードがミッションモードである場合に、突発演出を実行することなく、大当り種別が「通常」または「確変」で変動表示結果が「大当り」となるときには、ミッションとして報知されている飾り図柄と同一の飾り図柄がリーチ表示状態で導出表示されるように、確定飾り図柄の組合せを決定してもよい。あるいは、ミッションとして報知されている飾り図柄がリーチ表示状態で導出表示される割合を、ミッションとして報知されている飾り図柄とは異なる飾り図柄がリーチ表示状態で導出表示される割合に比べて高めるように乱数値が各飾り図柄に割り振られた決定テーブルを用いて、確定飾り図柄の組合せを決定してもよい。なお、図柄番号が「1」、「3」、「5」、「7」の確変図柄となる飾り図柄のいずれかをリーチ表示状態で導出表示することがミッションとして報知されているときに、大当り種別が「通常」で変動表示結果が「大当り」となる場合には、ミッションとして報知されている飾り図柄とは異なる飾り図柄がリーチ表示状態で導出表示されるように、確定飾り図柄の組合せを決定してもよい。

【0366】

S503の処理を実行した後は、仮停止図柄を決定する(S504)。一例として、

S 5 0 4 の処理では、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が、「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンであるか否かを判定する。そして、「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンが指定されていれば、「擬似連」の特定演出において「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部にて仮停止表示させる飾り図柄の組合せを決定する。このときには、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た擬似連中再変動回数を、変数 M にセットする。たとえば、図 1 0 に示す変動パターン P A 1 - 4 が指定された場合には、擬似連中再変動回数としての「1」を、変数 M にセットする。なお、たとえば図 1 2 (A) に示す変動パターン P T 1 - 4 や変動パターン P T 2 - 5、変動パターン P T 3 - 3 等では（再抽選演出なしの場合）、擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれかとなる飾り図柄の組合せが停止表示（仮停止表示）されたときに、突発演出に切り替える。そのため、これらの変動パターンが指定された場合には、変数 M の値が、擬似連中再変動回数ではなく、「擬似連」の特定演出において飾り図柄が仮停止表示される回数（擬似連中仮停止表示回数）に設定されるようにすればよい。

10

【 0 3 6 7 】

変数 M を設定した後は、図 2 8 (A) に示す仮停止図柄決定テーブル 1 6 4 A を、使用テーブルとして選択する。続いて、たとえば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等から、第 1 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3 - 1 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 3 - 1 を示す数値データに基づき、使用テーブルとなる仮停止図柄決定テーブル 1 6 4 A を参照することにより、擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれかとなる左中右仮停止図柄 K Z 2 - 1、K Z 2 - 2、K Z 2 - 3 の組合せを決定する。続いて、変数 M の値が「1」であるか否かを判定する。このとき、変数 M の値が「1」であれば、仮停止表示させる飾り図柄の決定が完了する。

20

【 0 3 6 8 】

変数 M の値が「1」以外である場合には、変数 M の値を 1 減算するように更新した後、図 2 8 (B) に示す仮停止図柄決定テーブル 1 6 4 B を、使用テーブルとして選択する。続いて、たとえば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等から、第 2 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3 - 2 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 3 - 2 を示す数値データに基づき、使用テーブルとなる仮停止図柄決定テーブル 1 6 4 B を参照することにより、擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれかとなる左中右仮停止図柄 K Z 3 - 1、K Z 3 - 2、K Z 3 - 3 の組合せを決定する。続いて、変数 M の値が「1」であるか否かを判定する。このとき、変数 M の値が「1」であれば、仮停止表示させる飾り図柄の決定が完了する。

30

【 0 3 6 9 】

さらに、変数 M の値が「1」以外である場合には、変数 M の値を 1 減算するように更新した後、図 2 8 (C) に示す仮停止図柄決定テーブル 1 6 4 C を、使用テーブルとして選択する。続いて、たとえば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等から、第 3 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3 - 3 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 3 - 3 を示す数値データに基づき、使用テーブルとなる仮停止図柄決定テーブル 1 6 4 C を参照することにより、擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれかとなる左中右仮停止図柄 K Z 4 - 1、K Z 4 - 2、K Z 4 - 3 の組合せを決定する。このときには、常に変数 M の値が「1」となっており、仮停止表示させる飾り図柄の決定が完了する。

40

【 0 3 7 0 】

他の一例として、S 5 0 4 の処理では、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が、再抽選演出を実行する変動パターンであるか否かを判定する。そして、再抽選演出を実行する変動パターンが指定されていれば、再抽選演出を実行するより前に仮停止表示する通常大当たり組合せの飾り図柄を決定する。このときには、たとえば図 3 0 に示す仮停止図柄決定テーブル 1 6 5 を、使用テーブルとして選択する。続いて、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等から、再抽選前仮停止図柄決定用

50

の乱数値SR2を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR2を示す数値データに基づき、使用テーブルとなる仮停止図柄決定テーブル165を参照することにより、通常大当り組合せとなる左中右仮停止図柄KZ7-1、KZ7-2、KZ7-3の組合せを決定する。なお、再抽選演出を実行するより前に仮停止表示する通常大当り組合せの飾り図柄は、S503の処理で決定された最終停止図柄となる確定飾り図柄に基づいて決定されるようにしてもよい。この場合、たとえばS503の処理で決定された確定飾り図柄が通常大当り組合せとなるときには、確定飾り図柄と同一の飾り図柄を、再抽選演出を実行するより前に仮停止表示する飾り図柄に決定すればよい。また、たとえばS503の処理で決定された確定飾り図柄が確変大当り組合せとなるときには、任意の通常図柄のうちから、仮停止表示する飾り図柄を決定してもよいし、確定飾り図柄とは図柄番号が「1」だけ異なる通常図柄を、仮停止表示する飾り図柄に決定してもよい。

10

【0371】

さらに他の一例として、S504の処理では、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が突発大当り変動パターンである場合に、「擬似連」の特定演出が実行されなくても、突発演出に切り換えるより前に飾り図柄を仮停止表示することがある変動パターンであるか否かを判定する。たとえば、図12(A)に示す変動パターンPT1-1～変動パターンPT1-3のいずれかが指定された場合には、突発演出に切り換える演出切替タイミングとなるより前に、「左」の飾り図柄表示部5Lにて飾り図柄を導出表示することがある。図12(A)に示す変動パターンPT2-1が指定された場合には、ミッション開始演出を実行するときに、ミッション開始チャンス目MC1～MC8のいずれかとなる飾り図柄が導出表示されることがある。図12(A)に示す変動パターンPT2-2、変動パターンPT2-6、変動パターンPT3-2、変動パターンPT3-5、変動パターンPT3-6のいずれかが指定された場合には、突発演出に切り換える演出切替タイミングとなるより前に、「左」および「右」の飾り図柄表示部5L、5Rにて飾り図柄をリーチ表示状態で導出表示する。図12(A)に示す変動パターンPT1-5が指定された場合には、突確モード開始演出を実行するときに、突確チャンス目TC1～TC4のいずれかとなる飾り図柄が導出表示されることがある。このような場合には、S504にて、突確演出に切り換えるより前に飾り図柄を仮停止表示することがある変動パターンが指定されたものと判定する。そして、突発演出に切り換えるより前に仮停止表示される飾り図柄を決定する。このときには、S503にて決定された最終停止図柄にかかわらず、仮停止表示される飾り図柄を決定してもよい。あるいは、最終停止図柄と予め対応付けられた飾り図柄のうちから、仮停止図柄を決定するようにしてもよい。一例として、最終停止図柄が「7」の数字を示す飾り図柄からなる大当り組合せの確定飾り図柄となる場合には、「左」の飾り図柄表示部5Lにて「7」の数字を示す飾り図柄を仮停止表示することに決定したり、「左」および「右」の飾り図柄表示部5L、5Rにて「7」の数字を示す飾り図柄をリーチ表示状態で導出表示することに決定したりすればよい。他の一例として、最終停止図柄が「7」の数字を示す飾り図柄からなる大当り組合せの確定飾り図柄となる場合には、「左」の飾り図柄表示部5Lにて「7」の数字を示す飾り図柄を仮停止表示することに決定される割合が、「7」の数字以外の数字を示す飾り図柄を仮停止表示することに決定される割合に比べて、高くなるようにしてもよい。

20

30

40

【0372】

S504の処理を実行した後は、予告設定処理を実行する(S505)。図54は、図53のS505にて実行される予告設定処理の一例を示すフローチャートである。この予告設定処理では、まず、図31に示す予告パターン種別決定テーブル166を、使用テーブルとして選択してセットする(S521)。続いて、たとえば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等から、予告パターン種別決定用の乱数値SR4を示す数値データを抽出する(S522)。そして、S522にて抽出した乱数値SR4を示す数値データに基づき、予告パターン種別決定テーブル166を参照することにより、変動パターンに応じて、予告演出なし、あるいは、予告パターン種別CY1～予告パターン種別CY3のいずれかに決定する(S523)。このとき、予告演出なしと決定され

50

れば (S 5 2 4 ; Y e s)、予告設定処理を終了する。

【 0 3 7 3 】

S 5 2 3 にて予告パターン種別 C Y 1 ~ 予告パターン種別 C Y 3 のいずれかに決定された場合には (S 5 2 4 ; N o)、決定された予告パターン種別に応じて、図 3 2 に示す予告パターン決定テーブル 1 6 7 A と、図 3 3 に示す予告パターン決定テーブル 1 6 7 B と、図 3 4 に示す予告パターン決定テーブル 1 7 1 C とのうち、いずれかを使用テーブルとして選択してセットする (S 5 2 5)。すなわち、S 5 2 3 にて予告パターン種別 C Y 1 に決定された場合には予告パターン決定テーブル 1 6 7 A をセットし、予告パターン種別 C Y 2 に決定された場合には予告パターン決定テーブル 1 6 7 B をセットし、予告パターン種別 C Y 3 に決定された場合には予告パターン決定テーブル 1 6 7 C をセットする。その後、たとえば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等から、第 1 ~ 第 3 予告パターン決定用の乱数値 S R 5 - 1 ~ S R 5 - 3 のうちで、予告パターン種別に応じた乱数値を示す数値データを抽出する (S 5 2 6)。すなわち、S 5 2 3 にて予告パターン種別 C Y 1 に決定された場合には第 1 予告パターン決定用の乱数値 S R 5 - 1 を示す数値データを抽出し、予告パターン種別 C Y 2 に決定された場合には第 2 予告パターン決定用の乱数値 S R 5 - 2 を示す数値データを抽出し、予告パターン種別 C Y 3 に決定された場合には第 3 予告パターン決定用の乱数値 S R 5 - 3 を抽出する。

10

【 0 3 7 4 】

S 5 2 6 にて乱数値を示す数値データを抽出した後は、その乱数値を示す数値データに基づき、S 5 2 5 にてセットした使用テーブルを参照することにより、変動パターンに応じて、予告パターンを複数種類のいずれかに決定する (S 5 2 7)。こうして予告パターンが決定されると、予告設定処理が終了する。

20

【 0 3 7 5 】

図 5 3 に示す S 5 0 5 にて予告設定処理を実行した後は、演出制御パターンを複数種類のいずれかに決定する (S 5 0 6)。たとえば、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よって指定された変動パターン等に対応して、図 3 5 に示す図柄変動制御パターンテーブル 1 6 8 A に格納された複数種類の図柄変動制御パターンのうちで、いずれかを使用パターンとして選択してセットする。このとき、パチンコ遊技機 1 における複数の演出モードに応じて複数種類の図柄変動制御パターンテーブル 1 6 8 A が用意されている場合には、現在の演出モードに対応する図柄変動制御パターンテーブル 1 6 8 A に格納された図柄変動制御パターンのうちで、いずれかを使用パターンとして選択すればよい。これにより、同一の変動パターンであっても、たとえばパチンコ遊技機 1 における演出モードが、通常の演出モード、確変中の演出モード、時短中の演出モード、ミッションモード、突確モードといった、複数の演出モードのいずれであるかに応じて、背景画像の表示態様や、飾り図柄の表示態様等を、異ならせることができる。

30

【 0 3 7 6 】

また、S 5 0 6 の処理では、図 5 4 の S 5 2 7 にて決定された予告パターンに対応して、図 3 6 に示す予告演出制御パターンテーブル 1 6 8 B に格納された複数種類の予告演出制御パターンのうちで、いずれかを使用パターンとして選択してセットする。加えて、S 5 0 6 の処理では、S 5 0 2 にて決定されたミッションの内容に対応して、図 3 7 に示すミッション開始演出制御パターンテーブル 1 6 8 C に格納された複数種類のミッション開始演出制御パターンのうちで、いずれかを使用パターンとして選択してセットする。

40

【 0 3 7 7 】

S 5 0 6 の処理に続いて、たとえば S 5 0 6 にてセットした図柄変動制御パターンに示される演出制御プロセスタイマ設定値に対応して、演出制御タイマ設定部 1 9 2 に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する (S 5 0 7)。そして、たとえば図柄変動制御パターンに含まれる演出表示制御データに対応した表示制御指令を表示制御部 1 2 3 に供給すること等により、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄の変動表示を開始させるといった、画像表示装置 5 における各種図柄の変動を開始させるための設定を行なう (S 5 0 8)。その

50

後、演出プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理に対応した値である“2”に更新してから(S509)、飾り図柄変動設定処理を終了する。

【0378】

図55は、図52のS162にて実行される飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。この飾り図柄変動中処理において、演出制御用CPU120は、まず、たとえば演出制御プロセスタイマ値を更新(たとえば1減算)してから、更新後の演出制御プロセスタイマ値を所定の変動表示時間経過判定値(たとえば「0」と比較すること等により、変動表示時間が経過したか否かを判定する(S541)。

【0379】

S541にて変動表示時間が経過した場合には(S541; Yes)、所定のタイマ初期値を演出制御プロセスタイマに設定すること等により、飾り図柄停止コマンド受信待ち時間の設定を行なう(S542)。そして、演出プロセスフラグの値を飾り図柄変動終了時処理に対応した値である“3”に更新してから(S543)、飾り図柄変動中処理を終了する。

【0380】

S541にて変動表示時間が経過していない場合には(S541; No)、たとえば演出制御プロセスタイマ値に基づき、飾り図柄の変動表示を開始してからの経過時間(あるいは確定飾り図柄を停止表示するまでの残存時間)に応じた演出制御の設定を行なう(S544)。一例として、S544の処理では、図柄変動制御パターン、予告演出制御パターン、ミッション開始演出制御パターンといった各種の演出制御パターンにて示されるタイマ判定値と、演出制御プロセスタイマ値とを比較すること等により、いずれかのタイマ判定値と合致したか否かの判定を行なう。そして、いずれかのタイマ判定値と合致した場合には、そのタイマ判定値と対応付けて演出制御パターンに格納された各種制御データ(表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ等)を読み出す。このとき、表示制御データが読み出された場合には、その表示制御データにしたがって作成した表示制御指令を表示制御部123に対して伝送させ、音声制御データが読み出された場合には、その音声制御データにしたがって作成した効果音信号を音声制御基板13に対して伝送させ、ランプ制御データが読み出された場合には、そのランプ制御データにしたがって作成した電飾信号をランプ制御基板14に対して伝送させればよい。こうして、S544にて演出制御の設定を行なった後には、飾り図柄変動中処理を終了する。

【0381】

図56は、図52のS163にて実行される飾り図柄変動終了時処理の一例を示すフローチャートである。この飾り図柄変動終了時処理において、演出制御用CPU120は、まず、たとえば演出制御プロセスタイマ値を更新(たとえば1減算)してから、更新後の演出制御プロセスタイマ値を所定のコマンド待ち時間経過判定値(たとえば「0」と比較すること等により、飾り図柄停止コマンド受信待ち時間が経過したか否かを判定する(S551)。

【0382】

S551にて飾り図柄停止コマンド受信待ち時間が経過していない場合には(S551; No)、飾り図柄停止コマンドの受信があるか否かを判定する(S552)。このとき、飾り図柄停止コマンドの受信がなければ(S552; No)、飾り図柄変動終了時処理を終了する。これに対して、飾り図柄停止コマンドの受信があれば(S552; Yes)、たとえば所定の表示制御指令を表示制御部123に供給すること等により、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄を完全停止表示させて、飾り図柄の変動表示結果を確定させるための設定を行なう(S553)。

【0383】

S553の処理に続いて、たとえば既に主基板11から伝送された変動表示結果通知コマンド等に基づいて、変動表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する(S554)。このとき、変動表示結果が「大当たり」であれば(S554; Yes)、パチンコ遊技機1

10

20

30

40

50

における演出モードがミッションモードとなっているか否かを判定する（S555）。ここで、パチンコ遊技機1における演出モードは、たとえば演出制御バッファ設定部194に設けられた演出モードバッファの値（演出モードバッファ値）等により、特定することができればよい。そして、S555にてミッションモードとなっていれば（S555；Yes）、たとえば演出モードバッファをクリアすること等により、ミッションモードを終了するための設定を行なう（S556）。また、S555にてミッションモードではない場合には、パチンコ遊技機1における演出モードが突確モードとなっているか否かを判定する（S557）。

【0384】

S557にて演出モードが突確モードとなっている場合には（S557；Yes）、たとえば演出モードバッファをクリアすること等により、突確モードを終了するための設定を行なう（S558）。S557にて演出モードが突確モードではない場合や（S557；No）、S556、S558の処理のいずれかを実行した後は、所定のタイマ初期値を演出制御プロセスタイマに設定すること等により、当り開始指定コマンド受信待ち時間の設定を行なう（S559）。その後、演出プロセスフラグの値を大当り制御中演出処理に対応した値である“4”に更新してから（S560）、飾り図柄変動終了時処理を終了する。

【0385】

S554にて変動表示結果が「大当り」ではなく「ハズレ」である場合には（S554；No）、ミッション開始演出を実行したか否かに応じて、ミッションモードが開始されるか否かを判定する（S561）。このとき、ミッションモードが開始されるのであれば（S561；Yes）、たとえば演出モードバッファ値を更新すること等により、ミッションモードを開始するための設定を行なう（S562）。また、S561にてミッションモードが開始されない場合には（S561；No）、ミッションモードの終了となるか否かの判定を行なう（S563）。ここで、演出モードがミッションモードであるときには、たとえば演出制御タイマ設定部192に設けられたミッションモードタイマ等により、ミッションモードが開始されてからの経過時間、あるいは、ミッションモードが終了されるまでの残存時間が、計測されればよい。この場合、S563の処理では、ミッションモードタイマの値を更新（たとえば1減算）してから、更新後のタイマ値をミッションの内容等に対応したミッション終了判定値（たとえば「0」）と比較することにより、報知されたミッションにおける制限時間が経過したか否かを判定すればよい。

【0386】

S563にてミッションモードの終了となる場合には（S563；Yes）、たとえば演出モードバッファをクリアすること等により、ミッションモードを終了するための設定を行なう（S564）。S563にてミッションモードの終了とならない場合や（S563；No）、S562、S564の処理のいずれかを実行した後は、演出プロセスフラグの値を“0”に更新してから（S565）、飾り図柄変動終了時処理を終了する。

【0387】

以下、パチンコ遊技機1における具体的な制御の一例について説明する。演出制御基板12では、主基板11から伝送された第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドを受信したことに対応して、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等に基づき、たとえば演出制御用CPU120が図53のS508や図55のS544にて所定の表示制御指令を表示制御部123に供給する。これにより、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて、飾り図柄の変動表示が行なわれる。各変動パターンには、演出の内容に応じて、飾り図柄をどのように変動させるかを示すタイムスケジュールが割り当てられており、飾り図柄の変動表示は、選択されたタイムスケジュールに沿って演出制御用CPU120と表示制御部123との協働により実行される。このタイムスケジュールは、たとえば図35に示す図柄変動制御パターンテーブル168Aにて各変動パターンに対応して格納された図柄変動制御パターンにおいて、演出表示制御データ等により予め定められていればよい。

【 0 3 8 8 】

一例として、変動パターン P A 1 - 1 には、図 5 7 (A) に示すように、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部における飾り図柄の変動（全図柄変動）、左図柄の減速停止、右図柄の減速停止、中図柄の減速停止、というタイムスケジュールが割り当てられている。ここで、「左図柄」は「左」の飾り図柄表示部 5 L にて表示（変動表示、仮停止表示、完全停止表示等）される飾り図柄であり、「中図柄」は「中」の飾り図柄表示部 5 C にて表示される飾り図柄であり、「右図柄」は「右」の飾り図柄表示部 5 R にて表示される飾り図柄である。

【 0 3 8 9 】

すなわち、特別図柄や飾り図柄の変動表示を開始するための第 1 開始条件あるいは第 2 開始条件の成立により、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、第 1 変動開始コマンドあるいは第 2 変動開始コマンドとともに、変動パターン指定コマンド等が伝送される（図 4 4 の S 2 7 7）。演出制御基板 1 2 では、たとえば演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 変動開始コマンドあるいは第 2 変動開始コマンド等に応答して、図 5 7 (A) に示すタイムスケジュールにしたがって表示制御指令を表示制御部 1 2 3 に供給する。このときには、変動パターン指定コマンドにより変動パターン P A 1 - 1 が指定されたこと等に対応して、図 5 3 に示す S 5 0 3 の処理により、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が最終停止図柄として決定される。

【 0 3 9 0 】

これにより、まず、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部にて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに変動速度を加速させ、続いて、全図柄を定速（等速）で変動させる。その後、左図柄の減速停止、右図柄の減速停止という表示処理が順次に行われる。このときには、図 5 3 の S 5 0 3 にて決定された確定飾り図柄に対応して、「左」および「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 R では、飾り図柄が非リーチ表示状態で導出表示される。その後、リーチ演出を実行することなく、中図柄の減速停止という表示処理が行われ、非リーチ組合せの確定飾り図柄が導出表示される。主基板 1 1 では、たとえば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 が、遊技制御タイム設定部 1 5 3 に設けられた変動表示タイマ等を用いて変動表示の開始時点からの経過時間を計測しており、変動パターン P A 1 - 1 に対応した変動表示時間である 1 2 0 0 0 ミリ秒 [m s] が経過したときに、飾り図柄停止コマンドを送信してもよい。あるいは、主基板 1 1 から飾り図柄停止コマンドの送信は行なわれず、演出制御基板 1 2 において、変動表示の開始時点からの経過時間を計測し、変動パターン P A 1 - 1 に対応した変動表示時間が経過したときに、確定飾り図柄の表示を確定させるようにしてもよい。こうして、演出制御基板 1 2 では、たとえば中図柄の減速停止により導出表示された非リーチ組合せの確定飾り図柄を、変動表示時間が経過するまでの所定時間（たとえば 5 0 0 ミリ秒 [m s]）にわたって仮停止表示させ、主基板 1 1 から伝送された飾り図柄停止コマンドを受信したこと、あるいは、演出制御基板 1 2 の側で計測された経過時間が変動表示時間に達したことに応答して、たとえば演出制御用 C P U 1 2 0 が表示制御部 1 2 3 に所定の表示制御指令を供給すること等により、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部にて最終停止図柄となる確定飾り図柄を完全停止表示（確定）させる。

【 0 3 9 1 】

図 5 7 (B) は、全図柄変動中に突発演出を実行する変動パターン P T 1 - 1 に割り当てられているタイムスケジュールの具体例を示している。この場合、変動パターン指定コマンドにより変動パターン P T 1 - 1 が指定されたこと等に対応して、図 5 3 に示す S 5 0 3 の処理により、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が最終停止図柄として決定される。図 5 7 (B) に示す例では、全図柄変動、左図柄の減速停止を行なった後に、全図柄変動の開始時から 4 0 0 0 ミリ秒 [m s] が経過したタイミングにて、変動パターン P A 1 - 1 と同様の演出動作から、変動パターン P A 1 - 1 による演出動作とは異なる突発演出に切りかわり、4 0 0 0 ミリ秒 [m s] にわたり突発演出が実行される。そして、たとえば突発演出の実行中に大当たり組合せとなる確定飾り図柄が最終停止図柄として導出表示され、

突発演出が終了するときには、大当り組合せの確定飾り図柄を遊技者が認識できるように停止表示される。たとえば、突発演出を開始してから3500ミリ秒[m s]が経過したときに、大当り組合せの確定飾り図柄が導出表示され、突発演出が終了するまでの所定時間(たとえば500ミリ秒[m s])にわたって、導出表示された確定飾り図柄を仮停止表示させればよい。

【0392】

図59(A)~(F)は、変動パターンPT1-1による演出動作の一例を示している。変動パターンPT1-1では、まず、図59(A)に示すような全図柄変動が開始されてから、図59(B)に示すような左図柄の減速停止が行なわれる。続いて、全図柄変動の開始時から4000ミリ秒[m s]が経過したタイミングにて、図59(C)~(F)に示すような突発演出に切換わる。そして、図59(F)に示すような突発演出が終了するときには、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された状態となる。

10

【0393】

図57(B)に示したように、突発大当り変動パターンに含まれる変動パターンPT1-1では、非リーチハズレ変動パターンに含まれる変動パターンPA1-1に比べて、飾り図柄の変動表示時間が短くなっている。そして、変動パターンPT1-1では、全図柄変動が開始されてから、4000ミリ秒[m s]といった所定時間が経過したときに、演出切換タイミングとなり、変動パターンPA1-1と同様の演出動作から突発演出への切換えが行なわれる。そして、突発演出が終了するときには、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された状態となっている。

20

【0394】

図57(C)は、変動パターンPT1-1における演出動作に加えて再抽選演出が実行される変動パターンPT4-1に割り当てられたタイムスケジュールの具体例を示している。図57(C)に示す例では、変動パターンPT1-1と同様に、全図柄変動、左図柄の減速停止を行なった後、突発演出に切換わり、その突発演出が終了するときには、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示された状態となっている。そして、10000ミリ秒[m s]にわたり再抽選演出が実行され、その再抽選演出の実行中に、再抽選演出が変動中昇格失敗演出であれば通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。これに対して、再抽選演出が変動中昇格成功演出であれば確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。たとえば、再抽選演出を開始してから9500ミリ秒[m s]が経過したときに、最終停止図柄となる大当り組合せの確定飾り図柄が導出表示され、再抽選演出が終了するまでの所定時間(たとえば500ミリ[m s])にわたって、導出表示された確定飾り図柄を仮停止表示させればよい。

30

【0395】

図54のS523では、図31に示すような予告パターン種別決定テーブル166を参照することにより、変動パターンPT1-1に対応して、予告演出なし、あるいは、予告パターン種別CY1~予告パターン種別CY3のいずれにも、決定されることがある。一例として、予告パターン種別CY1に決定された場合には、図54のS527では、図32に示すような予告パターン決定テーブル167Aを参照することにより、変動パターンPT1-1に対応して、予告パターンYP1-1および予告パターンYP1-2のいずれかに、決定されることになる。ここで、予告パターンYP1-1や予告パターンYP1-2に決定された場合には、図53に示すS506にて決定された予告演出制御パターン等に基づき、ボタン操作促進演出が行なわれるときに操作有効期間となり、操作有効期間内にて操作ボタン30の操作が検出されたときに、セリフYN1-1やセリフYN1-2となる演出動作が実行される。変動パターンPT1-1では、突発演出への切換えを行なう演出切換タイミングが、全図柄変動の開始時から4000ミリ秒[m s]であることが予め定められており、操作有効期間内に操作ボタン30の操作が行なわれたタイミングでは、突発演出への切換えが行なわれない。

40

【0396】

他の一例として、変動パターンPA4-1には、図58(A)に示すように、全図柄変

50

動、左図柄の減速停止、右図柄の減速停止、中図柄の減速停止、というタイムスケジュールが割り当てられている。こうした変動パターン P A 4 - 1 による飾り図柄の変動表示における進行順序は、前述した変動パターン P A 1 - 1 と同様であるが、飾り図柄の変動表示状態がリーチ表示状態となることや、変動表示結果が「大当たり」となること等に対応して、各表示処理の実行時間や、飾り図柄の変動表示以外の演出動作等が、異なるものとなっていればよい。演出制御基板 1 2 では、たとえば演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 変動開始コマンドあるいは第 2 変動開始コマンド等に応答して、図 5 8 (A) に示すタイムスケジュールにしたがって表示制御指令を表示制御部 1 2 3 に供給する。このときには、変動パターン指定コマンドにより変動パターン P A 4 - 1 が指定されたことや、変動表示結果通知コマンドにより通知された変動表示結果等に対応して、図 5 3 に示す S 5 0 3 の処理により、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が最終停止図柄として決定される。

10

【 0 3 9 7 】

図 5 8 (A) に示す例では、全図柄変動、左図柄の減速停止、右図柄の減速停止という表示処理が順次に行なわれたときに、たとえば「左」および「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 R にて同一の飾り図柄が揃って仮停止表示されること等により、飾り図柄の変動表示状態がリーチ表示状態となる（リーチ成立）。その後、「ノーマルリーチ」に対応した通常のリーチ演出として、「中」の飾り図柄表示部 5 C にて 1 5 0 0 0 ミリ秒 [m s] にわたり中図柄の減速停止が行なわれ、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が最終停止図柄として導出表示される。このときには、中図柄の減速停止により導出表示された大当たり組合せとなる確定飾り図柄を、変動表示時間が経過するまでの所定時間（たとえば 5 0 0 ミリ秒 [m s] ）にわたって仮停止表示させればよい。

20

【 0 3 9 8 】

図 5 8 (B) は、ノーマルリーチとなるリーチ演出中（リーチ成立後変動中）に突発演出を実行する変動パターン P T 2 - 2 に割り当てられるタイムスケジュールの具体例を示している。この場合、変動パターン指定コマンドにより変動パターン P T 2 - 2 が指定されたこと等に対応して、図 5 3 に示す S 5 0 3 の処理により、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が最終停止図柄として決定される。図 5 8 (B) に示す例では、全図柄変動、左図柄の減速停止、右図柄の減速停止の行なった後に、リーチ成立となり中図柄の減速停止が開始されるところまでは、前述した変動パターン P A 4 - 1 と同様の演出動作が行なわれる。これに対して、変動パターン P T 2 - 2 では、中図柄の減速停止が開始されてから 9 0 0 0 ミリ秒 [m s] が経過したタイミングにて演出切替タイミングとなり、変動パターン P A 4 - 1 と同様の演出動作から、突発演出への切替えが行なわれる。そして、4 0 0 0 ミリ秒 [m s] にわたり突発演出が行なわれ、その突発演出の実行中に大当たり組合せとなる確定飾り図柄が最終停止図柄として導出表示される。これにより、突発演出が終了するときには、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された状態となっている。

30

【 0 3 9 9 】

図 5 9 (A) および (B)、(G) ~ (L) は、変動パターン P T 2 - 2 による演出動作の一例を示している。変動パターン P T 2 - 2 では、まず、図 5 9 (A) に示すような全図柄変動が開始されてから、図 5 9 (B) に示すような左図柄の減速停止が行なわれる。続いて、右図柄の減速停止が行なわれた後、図 5 9 (G) に示すような飾り図柄の変動表示状態がリーチ表示状態となり、たとえば「リーチ！」といった、リーチ表示状態となったことを報知する演出動作が行なわれる。そして、図 5 9 (H) に示すように、「中」の飾り図柄表示部 5 C にて中図柄の変動速度を減速させ、「ノーマルリーチ」に対応した通常のリーチ演出が行なわれる。その後、中図柄の減速変動が開始されてから 9 0 0 0 ミリ秒 [m s] が経過したタイミングにて、図 5 9 (I) ~ (L) に示すような突発演出に切替わる。そして、図 5 9 (L) に示すような突発演出が終了するときには、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された状態となる。

40

【 0 4 0 0 】

図 5 8 (B) に示したように、突発大当たり変動パターンに含まれる変動パターン P T 2 - 2 では、全演出大当たり変動パターンに含まれる変動パターン P A 4 - 1 に比べて、飾り

50

図柄の変動表示時間が短くなっている。そして、変動パターン P T 2 - 2 では、全図柄変動が開始されてから、変動パターン P A 4 - 1 と同様の演出動作が行なわれ、その後、演出切替タイミングに達すると、変動パターン P A 4 - 1 と同様の演出動作から突発演出への切替えが行なわれる。そして、突発演出が終了するときには、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された状態となっている。

【 0 4 0 1 】

図 6 0 (A) は、変動パターン P A 1 - 1 に対応して、予告パターン Y P 1 - 1 が選択された場合におけるタイムスケジュールの具体例を示している。この場合、変動パターン指定コマンドにより変動パターン P A 1 - 1 が指定されたことに基づき、図 5 4 に示す S 5 2 3 の処理では、図 3 1 に示すような予告パターン種別決定テーブル 1 6 6 を参照することにより、予告パターン種別決定用の乱数値 S R 4 に応じて、「セリフ予告」となる予告演出を実行する予告パターン種別 C Y 1 に決定される。続いて、図 5 4 に示す S 5 2 7 の処理では、図 3 2 に示すような予告パターン決定テーブル 1 6 7 A を参照することにより、第 1 予告パターン決定用の乱数値 S R 5 - 1 を示す数値データに応じて、予告パターン Y P 1 - 1 を選択することが決定される。これらの決定結果に基づき、図 5 3 に示す S 5 0 6 の処理では、変動パターン P A 1 - 1 に対応する図柄変動制御パターン C P A 1 - 1 が図 3 5 に示すような図柄変動制御パターンテーブル 1 6 8 A から読み出されてセットされるとともに、予告パターン Y P 1 - 1 に対応する予告演出制御パターン C Y P 1 - 1 - 1 および予告演出制御パターン C Y P 1 - 1 - 2 が図 3 6 に示すような予告演出制御パターンテーブル 1 6 8 B から読み出されてセットされる。

【 0 4 0 2 】

図 6 0 (A) に示す例では、全図柄変動が開始されてから、ボタン操作促進演出 B N 1 - 1 が行なわれる。そして、たとえば全図柄変動の開始時から 5 0 0 0 ミリ秒 [m s] が経過したタイミングにて、操作ボタン 3 0 の操作が検出される (ボタン操作検出)。このボタン操作検出に応答して、たとえば演出制御用 C P U 1 2 0 が予告演出制御パターン C Y P 1 - 1 - 1 から予告演出制御パターン C Y P 1 - 1 - 2 へと切替えること等により、セリフ Y N 1 - 1 の演出動作が実行される。飾り図柄の表示処理としては、図 5 7 (A) に示したタイムスケジュールと同様に、全図柄変動、左図柄の減速停止、右図柄の減速停止という表示処理が順次に行なわれる。このときには、飾り図柄が非リーチ表示状態で導出表示され、その後、リーチ演出を実行することなく、中図柄の減速停止が行なわれ、非リーチ組合せの確定飾り図柄が導出表示される。また、ボタン操作促進演出 B N 1 - 1 が行なわれた後、操作有効期間が終了するまでの間に操作ボタン 3 0 の操作が検出されなかった場合には、セリフ Y N 1 - 1 の演出動作が実行されない一方で、飾り図柄の表示処理としては、操作ボタン 3 0 の操作が検出された場合と同様の表示処理が順次に行なわれる。操作有効期間としては、たとえばボタン操作促進演出 B N 1 - 1 が開始されてから、変動パターン P A 1 - 1 において左図柄の減速停止が終了するまでの期間 (全図柄変動の開始時から 7 5 0 0 ミリ秒 [m s] が経過するまでの期間) 等が、予め定められていればよい。なお、操作有効期間は、全図柄変動が開始されてから、「左」および「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 R にて飾り図柄が導出表示されるまでといった、飾り図柄がリーチ表示状態で導出表示されるより前の期間内において、任意に設定された期間であればよい。また、操作有効期間内に操作ボタン 3 0 の操作が検出された場合には、操作有効期間が経過していても、それ以降は操作ボタン 3 0 の操作を無効として検出しないようにすればよい。そして、セリフ Y N 1 - 1 の演出動作は、たとえば変動表示開始から 8 0 0 0 ミリ秒 [m s] が経過するまでは行なわれるように設定されていればよい。この場合には、たとえば操作有効期間の終了間際に操作ボタン 3 0 の操作が検出されたとしても、最短で 5 0 0 ミリ秒 [m s] はセリフ Y N 1 - 1 の演出動作を実行することが可能となり、遊技者がセリフ Y N 1 - 1 の演出内容を認識することができる。

【 0 4 0 3 】

図 6 1 (A) ~ (D) は、変動パターン P A 1 - 1 および予告パターン Y P 1 - 1 による演出動作の一例を示している。変動パターン P A 1 - 1 では、まず、図 6 1 (A) に示

するような全図柄変動が開始される。その後、予告パターン Y P 1 - 1 によるボタン操作促進演出 B N 1 - 1 として、たとえば図 6 1 (B) に示すようなキャラクタや「ボタンを回してね！」のメッセージを含んだ演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。そして、操作有効期間内に遊技者による操作ボタン 3 0 の操作が検出されたときには、その検出タイミングにて予告演出制御パターン C Y P 1 - 1 - 1 から予告演出制御パターン C Y P 1 - 1 - 2 へと切換えること等により、図 6 1 (C) に示すようなセリフ Y N 1 - 1 の演出動作が実行される。その後、たとえば図 6 1 (D) に示すような左図柄の減速停止が行なわれる等、変動パターン P A 1 - 1 による飾り図柄の変動表示が進行する。

【 0 4 0 4 】

図 6 0 (B) は、「セリフ予告」となる予告演出の場合と同様のボタン操作促進演出 B N 1 - 1 を行なった後に突発演出を実行する変動パターン P T 1 - 2 に割り当てられているタイムスケジュールの具体的な一例を示している。この場合、変動パターン指定コマンドにより変動パターン P T 1 - 2 が指定されたこと等に基づき、図 5 4 に示す S 5 2 3 の処理では、図 3 1 に示すような予告パターン種別決定テーブル 1 6 6 を参照することにより、予告パターン種別決定用の乱数値 S R 4 にかかわりなく、予告パターン種別 C Y 1 に決定される。すなわち、予告パターン種別決定テーブル 1 6 6 では、変動パターン P T 1 - 2 と対応付けて予告パターン種別 C Y 1 に乱数値 S R 4 の全部が割り振られていることから、変動パターン P T 1 - 2 が指定された場合には、図 5 4 の S 5 2 2 にて抽出された乱数値 S R 4 にかかわりなく、予告パターン種別 C Y 1 に決定されることになる。続いて、図 5 4 に示す S 5 2 7 の処理では、図 3 2 に示すような予告パターン決定テーブル 1 6 7 A を参照すること等により、第 1 予告パターン決定用の乱数値 S R 5 - 1 にかかわりなく、予告パターン Y P 1 - 1 を選択することが決定される。すなわち、予告パターン決定テーブル 1 6 7 A では、変動パターン P T 1 - 2 と対応付けて予告パターン Y P 1 - 1 に乱数値 S R 4 の全部が割り振られていることから、変動パターン P T 1 - 2 が指定された場合には、図 5 4 の S 5 2 6 にて抽出された乱数値 S R 5 - 1 にかかわりなく、予告パターン Y P 1 - 1 を選択すると決定されることになる。

【 0 4 0 5 】

これらの決定結果に基づき、図 5 3 に示す S 5 0 6 の処理では、変動パターン P T 1 - 2 に対応する図柄変動制御パターン C P T 1 - 2 が図 3 5 に示すような図柄変動制御パターンテーブル 1 6 8 A から読み出されてセットされるとともに、予告パターン Y P 1 - 1 に対応する予告演出制御パターン C Y P 1 - 1 - 1 および予告演出制御パターン C Y P 1 - 1 - 2 が図 3 6 に示すような予告演出制御パターンテーブル 1 6 8 B から読み出されてセットされる。なお、変動パターン P T 1 - 2 が指定された場合には、ボタン操作検出時に突発演出へと切換えることが予め定められていることから、予告パターン Y P 1 - 1 に対応する予告演出制御パターンとしては、予告演出制御パターン C Y P 1 - 1 - 1 のみを予告演出制御パターンテーブル 1 6 8 B から読み出してセットするようにしてもよい。

【 0 4 0 6 】

図 6 0 (B) に示す例では、図 6 0 (A) に示した変動パターン P A 1 - 1 の場合と同様に、全図柄変動が開始されてから、ボタン操作促進演出 B N 1 - 1 が行なわれる。こうしたボタン操作促進演出 B N 1 - 1 が実行されるときには操作有効期間 K 1 となり、操作ボタン 3 0 による操作を有効に検出する。そして、図 6 0 (B) に示す例では、全図柄変動の開始時から 5 0 0 0 ミリ秒 [m s] が経過したタイミングにて操作ボタン 3 0 の操作が検出されると (ボタン操作検出)、そのボタン操作検出のタイミングにて演出切換タイミングとなり、変動パターン P A 1 - 1 と同様の演出動作から、突発演出への切換えが行なわれる。続いて、4 0 0 0 ミリ秒 [m s] にわたり突発演出が実行され、その突発演出の実行中に大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。これにより、突発演出が終了するときには、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された状態となっている。こうして突発演出が終了した後、変動パターン P T 1 - 2 では、変動表示時間である 1 2 0 0 0 ミリ秒 [m s] が経過するまで、確定飾り図柄を突発演出の実行中から引き続いて仮停止表示させる (全図柄仮停止表示)。これにより、変動パターン P T 1 - 2 では、

突発演出の実行中に大当り組合せとなる確定飾り図柄を導出表示した後、突発演出が終了した後も、変動表示時間が経過するまで確定飾り図柄の導出表示を継続させる。その後、変動表示時間が経過したことや、主基板 11 から伝送される飾り図柄停止コマンドを受信したこと等に応答して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部にて最終停止図柄となる確定飾り図柄を完全停止表示（確定）させる。

【0407】

図 61 (A) および (B)、(E) ~ (H) は、変動パターン P T 1 - 2 および予告パターン Y P 1 - 1 による演出動作の一例を示している。変動パターン P T 1 - 2 では、まず、図 61 (A) に示すような全図柄変動が開始されてから、変動パターン P A 1 - 1 の場合と同様に、図 61 (B) に示すような予告パターン Y P 1 - 1 によるボタン操作促進演出 B N 1 - 1 の演出動作が実行される。そして、操作有効期間内に遊技者による操作ボタン 30 の操作が検出されたときには、その検出タイミングが演出切替タイミングとなり、図 61 (E) ~ (H) に示すような突発演出への切替えが行なわれる。そして、図 61 (H) に示すような突発演出が終了するときには、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された状態となる。その後、変動表示時間が経過するまでは、確定飾り図柄を仮停止表示させることにより、確定飾り図柄の導出表示を継続させる。

【0408】

図 60 (C) は、変動パターン P T 1 - 2 に割り当てられているタイムスケジュールの他の一例として、操作有効期間内に操作ボタン 30 の操作が検出されなかった場合のタイムスケジュールを示している。図 60 (C) に示す例では、ボタン操作促進演出 B N 1 - 1 が実行されて操作有効期間 K 1 となった後に、操作ボタン 30 の操作が検出されずに全図柄変動の開始時から 7500 ミリ秒 [ms] が経過することにより、操作有効期間 K 1 が終了する（ボタン操作検出なし）。この場合には、操作有効期間 K 1 が終了したときに、ボタン操作促進演出 B N 1 - 1 の実行も終了すればよい。こうして操作有効期間 K 1 が終了した後、演出動作が突発演出へと切替わる。なお、突発演出に切替わる演出切替タイミングは、操作有効期間 K 1 が終了するより後のタイミングに限定されず、操作有効期間 K 1 が終了するタイミングと同一のタイミングであってもよい。続いて、4000 ミリ秒 [ms] にわたり突発演出が実行され、その突発演出の実行中に大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。この場合には、突発演出の実行中に導出表示された大当り組合せとなる確定飾り図柄を、所定時間（たとえば 500 ミリ秒 [ms]）にわたって仮停止表示させる一方で、突発演出が終了したところで変動表示時間の経過となり、最終停止図柄となる飾り図柄を完全停止表示（確定）させる。

【0409】

図 62 は、ボタン操作促進演出を行なった後に突発演出を実行する変動パターン P T 1 - 2 や変動パターン P T 1 - 3 において、飾り図柄の変動表示が開始されてから終了するまでの演出動作の進行例を示すフローチャートである。図 62 に示す各処理は、たとえば図 53 に示す S 506 の処理が実行されることで決定された図柄変動制御パターンや予告演出制御パターンに基づき、図 52 に示す S 162 の飾り図柄変動中処理にて図 55 に示す S 544 の処理を実行することや、図 52 に示す S 163 の飾り図柄変動終了時処理を実行すること等により、実現されればよい。

【0410】

図 62 に示す処理では、たとえば画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄を変動表示する全図柄変動が開始される（S T 11）。その後、演出制御プロセスタイム値に対応して予告制御パターンから読み出した各種の制御データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ等）に基づき、ボタン操作促進演出が行なわれる（S T 12）。たとえば、変動パターン P T 1 - 2 では、予告パターン Y P 1 - 1 によりボタン操作促進演出 B N 1 - 1 が実行される。また、変動パターン P T 1 - 3 では、「モニター予告」となる予告演出を実行する予告パターン Y P 2 - 1 によりボタン操作促進演出 B N 2 - 1 が実行される。

【0411】

S T 1 2 にてボタン操作促進演出を開始するときには操作有効期間となり、遊技者による操作ボタン 3 0 に対する操作行為を、有効に検出する (S T 1 3)。なお、ボタン操作促進演出が開始されるタイミングと、操作有効期間となるタイミングは、同一のタイミングであってもよいし、異なるタイミングであってもよい。一例として、ボタン操作促進演出を開始してから、「 3 」 「 2 」 「 1 」といったカウントダウン動作を示す演出表示を行なった後に、操作有効期間とすることで、ボタン操作促進演出の開始タイミングと、操作有効期間の開始タイミングとを、異ならせるようにしてもよい。その後、たとえば演出制御プロセスタイマ値に対応して図柄変動制御パターンや予告演出制御パターンから読み出した制御データ、あるいは、演出制御プロセスタイマ値そのものに基づき、操作有効期間が終了したか否かを判定する (S T 1 4)。たとえば、演出制御プロセスタイマ値に対応して図柄変動制御パターンや予告演出制御パターンから読み出した制御データに操作有効期間の終了が示されていれば、操作ボタン 3 0 における操作の検出を無効として、操作有効期間を終了させればよい。あるいは、演出制御プロセスタイマ値が予め定められた操作有効期間終了判定値と合致したときに、操作有効期間を終了させてもよい。S T 1 4 にて操作有効期間が終了していなければ (S T 1 4 ; N o)、たとえば操作ボタン 3 0 から伝送される操作検出信号をチェックすること等により、ボタン操作の検出があるか否かを判定する (S T 1 5)。S T 1 5 にてボタン操作の検出がない場合には (S T 1 5 ; N o)、S T 1 4 の処理に戻る。

【 0 4 1 2 】

S T 1 4 にて操作有効期間が終了したときや (S T 1 4 ; Y e s)、S T 1 5 にてボタン操作の検出があると判定されたときには (S T 1 5 ; Y e s)、演出動作を突発演出に切換えて、突発演出の実行を開始する (S T 1 6)。そして、突発演出が終了するときには、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄を導出表示する全図柄導出表示を行なう (S T 1 7)。これにより、大当たり組合せの飾り図柄が導出表示される。その後、たとえば演出制御プロセスタイマ値に対応して図柄変動制御パターンから読み出した制御データ、あるいは、演出制御プロセスタイマ値そのものに基づき、変動表示時間が経過したか否かを判定する (S T 1 8)。S T 1 8 にて変動表示時間が経過していなければ (S T 1 8 ; N o)、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄を仮停止表示させ (S T 1 9)、S T 1 8 の処理に戻る。これにより、変動表示時間が経過するまでは、S T 1 7 にて行なわれた飾り図柄の導出表示を継続させる。その一方で、S T 1 8 にて変動表示時間が経過すれば (S T 1 8 ; Y e s)、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄を完全停止表示させることで (S T 2 0)、変動パターン P T 1 - 2 や変動パターン P T 1 - 3 による飾り図柄の変動表示を終了する。

【 0 4 1 3 】

次に、1 5 ラウンド大当たり状態において画像表示装置 5 に表示される演出画像について説明する。図 6 3 および図 6 4 は、1 5 ラウンド大当たり状態において画像表示装置 5 に表示される演出画像を示す表示画面図である。図 6 3 および図 6 4 においては、1 5 ラウンド大当たり状態において画像表示装置 5 に表示される演出画像を示す表示画面図が時間経過に応じて、(A) ~ (Q) に示されている。

【 0 4 1 4 】

1 5 ラウンド大当たりのうち、第 6 確変大当たりを除く大当たりについては、画像表示装置 5 に表示される演出画像として、敵キャラクタ (遊技者に敵対する立場にあるキャラクタ) と味方キャラクタ (遊技者に味方する立場にあるキャラクタ) との 2 つのキャラクタが格闘により対戦する物語が展開されるという物語性を有する演出を行なう画像表示が行なわれる。そして、この演出画像では、基本的に、第 1 通常大当たり、第 1 確変大当たり、第 3 通常大当たり、第 3 確変大当たり、第 4 通常大当たり、および、第 4 確変大当たりのように、9 ラウンド目以降の単位ラウンドにおいて開放時間が長い第 1 開放態様となる大当たりであるときのように遊技者に有利な状況となるときに、味方キャラクタが対戦で勝つ等、味方キャラクタの戦いが有利となる表示が行なわれる。つまり、このような演出画像は、1 5 ラウン

ド大当たり状態におけるまだ実行されていない単位ラウンドについて、大入賞口が29.5秒間開放する第1開放態様制御状態と、大入賞口が0.5秒間開放する第2開放態様制御状態とのうち、どちらの開放態様制御状態でのラウンド制御が行なわれるかを示唆する演出である示唆演出として行なわれる。

【0415】

15ラウンド大当たり遊技状態が開始されると、(A)～(D)に示すように、1ラウンド目～6ラウンド目において、味方キャラクタである第1キャラクタ51と、敵キャラクタである第2キャラクタ52とが格闘により対戦する画像を表示する演出であるバトル演出が行なわれる。たとえば、1ラウンド目においては、(A)に示すように第1キャラクタ51と第2キャラクタ52とが登場するとともに、対戦が開始されるメッセージ53(図中、「バトル開始」)を示す表示が行なわれる。そして、4ラウンド目においては、(B)に示すように第1キャラクタ51が攻撃している表示が行なわれ、5ラウンド目においては、(C)に示すように第2キャラクタ52が攻撃している表示が行なわれる。また、6ラウンド目においては、(D)に示すように第1キャラクタ51と第2キャラクタ52とが攻防を展開している表示が行なわれる。

10

【0416】

7ラウンド目においては、(E)に示すように第1キャラクタ51が第2キャラクタ52を倒して対戦に勝利した状態を示す画像である勝利画面と、(I)に示すように第1キャラクタ51が第2キャラクタ52に倒されて対戦に敗北した状態を示す画像である敗北画面とのどちらかが表示される。15ラウンド大当たりのうち、第1通常大当たりおよび第1確変大当たりのときには、そして、7ラウンド目において勝利画面が表示される。したがって、勝利画面が表示されたときには、以降のラウンドにおいて確実に開放時間が長い第1開放態様となる。また、15ラウンド大当たりのうち、第1通常大当たりおよび第1確変大当たり以外の大当たりのときには、7ラウンド目において敗北画面が表示される。したがって、7ラウンド目において敗北画面が表示された場合であっても、その時点では、まだ、以降のラウンドにおいて、そのまま開放時間が短い第2開放態様となるか、逆転して開放時間が長い第1開放態様となるかは明確ではない。

20

【0417】

7ラウンド目において(E)に示すような勝利画面が表示された後は、(F)～(G)に示すように、8ラウンド目～15ラウンド目において勝利画面が継続して表示される。そして、(H)に示すように、15ラウンド目の終了後に、大当たり遊技状態が終了した旨を示す画像であるエンディング画面が表示される。

30

【0418】

一方、7ラウンド目において(I)に示すような敗北画面が表示された後は、8ラウンド目において、(J)に示すような復活お祈り画面が表示される。復活お祈り画面は、操作ボタン30を連打することに基づいて第1キャラクタ51を応援することにより、倒されている第1キャラクタ51が立ち上がって復活することを祈ることを遊技者に要求する画像よりなる。この場合において、操作ボタン30が操作されて、操作ボタン30からの操作検出信号が演出制御基板12に入力されると、演出制御用CPU120は、第1キャラクタ51が立ち上がった後倒れる画像が繰返し表示する制御を行なう。これにより、復活お祈り画面が表示されているときに遊技者による操作ボタン30の操作がいかに第1キャラクタ51の復活を応援しているような演出(操作ボタン30の操作することにより復活をお祈りしているような演出)を実行することができ、操作ボタン30の操作感と示唆演出との連携により、特定遊技者の期待感を向上させることができる。なお、この場合において、操作ボタン30が操作されないときは、第1キャラクタ51が倒れたままの表示が継続される。

40

【0419】

復活お祈り画面が表示された後は、(M)に示すように第1キャラクタ51が復活して立ち上がる画像が表示される復活演出画像と、(K)に示すように第1キャラクタ51が復活しない画像とのどちらかが表示される。(K)に示すように第1キャラクタ51が復

50

活しない画像が表示されたときは、(L) に示すように直ちにエンディング画面が表示される。

【 0 4 2 0 】

一方、(M) に示すように復活演出画像が表示されたときは、(N) ~ (P) に示すように、9 ラウンド目 ~ 15 ラウンド目において、第1 キャラクタ5 1 が第2 キャラクタ5 2 を攻撃して倒し、対戦に勝利した状態を示す画像である勝利画面が表示される。そして、(Q) に示すように、15 ラウンド目の終了後に、大当たり遊技状態が終了した旨を示す画像であるエンディング画面が表示される。

【 0 4 2 1 】

以上に示したような示唆演出では、キャラクタを用いた演出画像、特に、第1 キャラクタ5 1 が第2 キャラクタ5 2 との対戦状況において優勢か否かを示す画像により、15 ラウンド大当たり状態におけるまだ実行されていない単位ラウンドについて、第1 開放態様制御状態と、第2 開放態様制御状態とのうち、どちらの開放態様制御状態でのラウンド制御が行なわれるかが示唆される。このような示唆演出を含む大当たり遊技状態中における演出画像の表示制御は、図5 2 のS 1 6 4 の大当たり制御中演出処理により実行される。

【 0 4 2 2 】

次に、15 ラウンド大当たり状態における特別可変入賞球装置7 の開放態様と画像表示装置5 に表示される演出画像との関係を説明する。図6 5 および図6 6 は、15 ラウンド大当たり状態における特別可変入賞球装置7 の開放態様と画像表示装置5 に表示される演出画像との関係を示すタイミングチャートである。

【 0 4 2 3 】

図6 5 においては、(A) に第1 通常大当たりおよび第1 確変大当たりのときの開放態様の状態が示されているとともに、(D) にこれら大当たりのときの演出画像の状態が示されている。図6 5 および図6 6 においては、開放態様として、閉鎖状態から開放状態となっていることがパルス波形により示されている。図6 5 においては、(B) に第2 通常大当たりおよび第2 確変大当たりのときの開放態様の状態が示されているとともに、(E) にこれら大当たりのときの演出画像の状態が示されている。図6 5 においては、(C) に第3 通常大当たりおよび第3 確変大当たりのときの開放態様の状態が示されているとともに、(F) にこれら大当たりのときの演出画像の状態が示されている。また、図6 5 においては、(A) に第4 通常大当たりおよび第4 確変大当たりのときの開放態様の状態が示されているとともに、(C) にこれら大当たりのときの演出画像の状態が示されている。図6 5 においては、(B) に第5 通常大当たりおよび第5 確変大当たりのときの開放態様の状態が示されているとともに、(D) にこれら大当たりのときの演出画像の状態が示されている。

【 0 4 2 4 】

1 ラウンド目 ~ 7 ラウンド目においては、図6 5 の(A) ~ (C) および図6 6 の(A) , (B) に示すように、各大当たりで大入賞口が2 9 . 5 秒間開放する第1 開放態様になる第1 開放態様制御状態となる。また、図6 5 の(D) ~ (F) および図6 6 の(C) , (D) に示すように、1 ラウンド目 ~ 6 ラウンド目において、各大当たりで前述のバトル演出が行なわれ、7 ラウンド目において、前述の勝利画面または敗北画面が表示される。第1 通常大当たりおよび第1 確変大当たりのときは、勝利画面が表示され、それ以外の大当たりのときは、敗北画面が表示される。

【 0 4 2 5 】

第1 通常大当たりおよび第1 確変大当たりのときは、7 ラウンド目以降のラウンドにおいて、第1 開放態様になる第1 開放態様制御状態に制御されるとともに、勝利画面が表示される。

【 0 4 2 6 】

第2 通常大当たりおよび第2 確変大当たりと、第3 通常大当たりおよび第3 確変大当たりについては、図6 5 の(B) , (C) , (E) , (F) に示すように、7 ラウンド目の終了後の所定期間において、第2 通常大当たりおよび第2 確変大当たりと、第3 通常大当たりおよび第3 確変大当たりとの間で、開放態様および演出画像が同じとなるように制御される。具体的

に、これらの大当りのときには、7ラウンド目の終了後、0.5秒間の開放状態と0.5秒間の閉鎖状態とが8回繰返される。つまり、これらの大当りのときには、7ラウンド目の終了後、大入賞口が0.5秒間開放する第2開放態様が繰返される。

【0427】

第2通常大当りおよび第2確変大当りのときには、7ラウンド目の終了後の8回の開放状態のそれぞれが1回の単位ラウンドとなるように制御されることにより、7ラウンド目の終了後に大入賞口が0.5秒間開放する第2開放態様となる第2開放態様制御状態が0.5秒間隔で8回繰返されることに基づいて、短期間で8ラウンド目～15ラウンド目が実行されることとなる。一方、第3通常大当りおよび第3確変大当りのときには、7ラウンド目の終了後の8回の開放状態が1回の単位ラウンドである8ラウンド目の期間内における開閉動作となるように制御されることにより、7ラウンド目の終了後に大入賞口が0.5秒間開放する第2開放態様での開放状態が0.5秒間隔で8回繰返されることに基づいて、8ラウンド目が実行される第3開放態様制御状態となる。

10

【0428】

第2通常大当りおよび第2確変大当りのときと、第3通常大当りおよび第3確変大当りのときとでは、7ラウンド目の終了後において第2開放態様での開放状態が0.5秒間隔で8回繰返される期間中において、前述の復活お祈り画面が表示される。第2通常大当りおよび第2確変大当りのときは、第2開放態様での開放状態が0.5秒間隔で8回繰返される期間が終了すると、8ラウンド目～15ラウンド目が終了し、第1キャラクタ51が復活せずに直ちにエンディング画面が表示される。一方、第3通常大当りおよび第3確変大当りのときには、第2開放態様での開放状態が0.5秒間隔で8回繰返される期間が終了すると、8ラウンド目のみが終了し、前述の復活演出画像が表示される。そして、第3通常大当りおよび第3確変大当りのときには、9ラウンド目～15ラウンド目の各ラウンドにおいて、大入賞口が29.5秒間開放する第1開放態様となる第1開放態様制御状態に制御され、前述の勝利画面が表示される。その後、エンディング表示が行なわれる。

20

【0429】

このように、第2通常大当りおよび第2確変大当りのときと、第3通常大当りおよび第3確変大当りのときとでは、1ラウンド目～6ラウンド目に加えて、7ラウンド目の終了後の所定期間において、大入賞口の開放態様と演出画像とが同じとなるので、まだ実行されていないラウンドについて、大入賞口がどの大当りの開放態様で制御されるかを遊技者が知ることができないため、演出画像により遊技者の興趣を向上させることができる。

30

【0430】

第4通常大当りおよび第4確変大当りと、第5通常大当りおよび第5確変大当りについては、図66の(A)～(D)に示すように、7ラウンド目の終了後の所定期間において、第4通常大当りおよび第4確変大当りと、第5通常大当りおよび第5確変大当りの間で、開放態様および演出画像が同じとなるように制御される。具体的に、これらの大当りのときには、7ラウンド目の終了後から8ラウンド目において、他のラウンド間よりも長いラウンド間インターバル時間(1.5秒)が経過したときに単位ラウンドにおけるラウンド制御として大入賞口を0.5秒間開放する第2開放態様となる第2開放態様制御状態とする制御が行なわれる。第4通常大当りおよび第4確変大当りのときと、第5通常大当りおよび第5確変大当りのときとでは、8ラウンド目において、前述の復活お祈り画面が表示される。

40

【0431】

第4通常大当りおよび第4確変大当りのときには、8ラウンド目の終了後に、0.5秒間の開放状態と0.5秒間の閉鎖状態とが7回繰返される。つまり、これらの大当りのときには、8ラウンド目の終了後、大入賞口が0.5秒間開放する第2開放態様となる第2開放態様制御状態が繰返される。そして、8ラウンド目の終了後の7回の開放状態のそれぞれが1回の単位ラウンドとなるように制御されることにより、8ラウンド目の終了後に大入賞口が0.5秒間開放する第2開放態様での開放状態が0.5秒間隔で7回繰返されることに基づいて、短期間で9ラウンド目～15ラウンド目が実行されることとなる。こ

50

のような大入賞口の開放が行なわれる 9 ラウンド目 ~ 15 ラウンド目の期間においては、第 1 キャラクタ 5 1 が復活せずにエンディング画面が表示される。

【 0 4 3 2 】

一方、第 5 通常大当たりおよび第 5 確変大当たりのときには、8 ラウンド目が終了すると、前述の復活演出画像が表示される。そして、9 ラウンド目 ~ 15 ラウンド目の各ラウンドにおいて、大入賞口が 29 . 5 秒間開放する第 1 開放態様となる第 1 開放態様制御状態に制御され、前述の勝利画面が表示される。その後、エンディング表示が行なわれる。

【 0 4 3 3 】

このように、第 4 通常大当たりおよび第 4 確変大当たりのときと、第 5 通常大当たりおよび第 5 確変大当たりのときとでは、1 ラウンド目 ~ 7 ラウンド目に加えて、7 ラウンド目の終了後の所定期間において、大入賞口の開放態様と演出画像とが同じとなるので、まだ実行されていないラウンドについて、大入賞口がどの大当たりの開放態様で制御されるかを遊技者が知ることができないため、演出画像により遊技者の興趣を向上させることができる。

【 0 4 3 4 】

次に、「突確」の大当たりと「第 6 確変」との関係について説明する。図 6 7 は、変動表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「突確」である場合の特別図柄表示装置 4 A、4 B における表示動作例、画像表示装置 5 における表示動作例、特別可変入賞球装置 7 における開閉動作例を説明するためのタイミングチャートである。図 6 8 は、変動表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「突確」である場合の表示動作例を示している。

【 0 4 3 5 】

図 6 7 に示すタイミング $T = T 2 0$ では、図 6 8 (A) に示すように、たとえば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始等に対応して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部で飾り図柄の変動表示が開始される。ここで、変動パターンが特殊 P G 3 - 1 であるときには、図 6 7 に示すタイミング $T = T 2 1 \sim T 2 3$ で、たとえば図 6 8 (B) ~ (D) に示すように、「左」「右」「中」といった所定順序で、「1」、「5」、「3」の数字を示す飾り図柄を順次に停止表示（仮停止表示）した後、図 6 7 に示すタイミング $T = T 2 3$ で、たとえば図 6 8 (E) に示すような「突確」となることを予告する演出画像を表示させる突確演出表示が開始される。なお、「擬似連」の特定演出を実行し、非リーチ組合せとなる飾り図柄を停止表示した後、突確演出表示が開始される場合もある。

【 0 4 3 6 】

なお、特定演出を実行することなく、非リーチ組合せとなる飾り図柄を停止表示した後、突確演出表示が開始されるようにしてもよい。また、「滑り」の特定演出を実行し、非リーチ組合せとなる飾り図柄を停止表示した後、突確演出表示が開始されるようにしてもよい。「発展チャンス目終了」の特定演出を実行し、発展チャンス目 H C 1 ~ H C 8 のいずれかとなる飾り図柄の組合せを停止表示した後、突確演出表示が開始されるようにしてもよい。また、特定演出を実行することなく、「ノーマル」のリーチ演出を実行し、リーチハズレ組合せとなる飾り図柄を停止表示した後、突確演出表示が開始されるようにしてもよい。また、「滑り」の特定演出および「ノーマル」のリーチ演出を実行し、リーチハズレ組合せとなる飾り図柄を停止表示した後、突確演出表示が開始されるようにしてもよい。また、特定演出を実行することなく、「ノーマル」のリーチ演出を実行し、所定の演出を経由してから、リーチハズレ組合せとなる飾り図柄を停止表示した後、突確演出表示が開始されるようにしてもよい。また、「滑り」の特定演出および「ノーマル」のリーチ演出を実行し、所定の演出を経由してから、リーチハズレ組合せとなる飾り図柄を停止表示した後、突確演出表示が開始されるようにしてもよい。

【 0 4 3 7 】

その後、図 6 7 に示すタイミング $T = T 2 4$ では、突確チャンス目となる確定飾り図柄と発展チャンス目となる確定飾り図柄と非リーチハズレの組合せとなる確定飾り図柄とリーチハズレの組合せとなる確定飾り図柄とのいずれか（この例では、突確チャンス目 T C 1 となる確定飾り図柄）が停止表示（最終停止表示）される。このときには、当り開始 C

10

20

30

40

50

S T 2 - 1 および当り制御中 C R E 1 - 1 の演出制御パターンにしたがい、突確演出表示が継続して実行される。

【 0 4 3 8 】

この後、図 6 7 に示すタイミング $T = T 2 5$ において、主基板 1 1 の側では、S 3 1 9 で、たとえば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号が出力開始とされること等により、大入賞口を開放状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオン状態とする設定が行われる。それから 0 . 5 秒後の図 6 7 に示すタイミング $T = T 2 6$ において、主基板 1 1 の側では、S 3 4 5 で、たとえば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号が出力停止とすること等により、大入賞口を閉鎖状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオフ状態とする設定を行なう。このとき、演出制御基板 1 2 の側では、2 ラウンド大当り状態における大当り中演出として、たとえば図 6 8 (F) に示すように L I V E モードといった特別な演出モードに移行することを報知する演出画像を表示する確変突入表示が開始される。こうして、図 6 7 に示すタイミング $T = T 2 3 \sim T 2 6$ の期間には、突確演出表示が一連の演出として実行される。

10

【 0 4 3 9 】

そして、2 ラウンド大当り状態が終了することに応じたエンディング演出として、たとえば図 6 8 (G) に示すような演出画像を確変突入表示の一環として表示させ、L I V E モードであることを認識可能とする表示については、たとえば図 6 8 (H) に示すように、次の飾り図柄の変動が開始された後にも、表示させたままにしておく。

20

【 0 4 4 0 】

図 6 9 は、変動表示結果が「大当り」であり大当り種別が「第 6 確変」である場合の特別図柄表示装置 4 A、4 B における表示動作例、画像表示装置 5 における表示動作例、特別可変入賞球装置 7 における開閉動作例を説明するためのタイミングチャートである。図 7 0 は、変動表示結果が「大当り」であり大当り種別が「第 6 確変」である場合の表示動作例を示している。

【 0 4 4 1 】

図 6 9 に示すタイミング $T = T 3 0$ では、図 7 0 (A) に示すように、たとえば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始等に対応して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部で飾り図柄の変動表示が開始される。ここで、変動パターンが特殊 P H 3 - 1 であるときには、図 6 9 に示すタイミング $T = T 3 1 \sim T 3 3$ で、たとえば図 7 0 (B) ~ (D) に示すように、「左」「右」「中」といった所定順序で、「1」、「5」、「3」の数字を示す飾り図柄を順次に停止表示（仮停止表示）した後、図 6 9 に示すタイミング $T = T 3 3$ で、たとえば図 7 0 (E) に示すような「突確」となることを予告する演出画像を表示させる突確演出表示が開始される。

30

【 0 4 4 2 】

なお、「擬似連」の特定演出を実行し、非リーチ組合せとなる飾り図柄を停止表示した後、突確演出表示が開始されるようにしてもよい。また、特定演出を実行することなく、「ノーマル」のリーチ演出を実行し、所定の演出を経由してから、リーチハズレ組合せとなる飾り図柄を停止表示した後、突確演出表示が開始されるようにしてもよい。また、「滑り」の特定演出および「ノーマル」のリーチ演出を実行し、所定の演出を経由してから、リーチハズレ組合せとなる飾り図柄を停止表示した後、突確演出表示が開始されるようにしてもよい。その後、図 6 9 に示すタイミング $T = T 3 4$ では、突確チャンス目 T C 1 となる確定飾り図柄が停止表示（最終停止表示）されるようにしてもよい。

40

【 0 4 4 3 】

この後、図 6 9 に示すタイミング $T = T 3 5$ において、主基板 1 1 の側では、S 3 1 9 で、たとえば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号が出力開始とされること等により、大入賞口を開放状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオン状態とする設定が行われる。それから 0 . 5 秒後の図 6 9 に示すタイミング $T = T 3 6$ において、主基板 1 1 の側では、S 3 4 1 で、たとえば所定のソ

50

レノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号が出力停止とすること等により、大入賞口を閉鎖状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオフ状態とする設定を行なう。このとき、演出制御基板 12 の側では、当り制御中 C R E 1 - 1 の演出制御パターンにしたがい、たとえば図 70 (F) に示すように変動表示結果が大当たりとなったことを示す報知画像を表示領域の中央に表示する大当たり開始時演出表示が実行される。こうして、図 67 に示すタイミング $T = T33 \sim T36$ の期間には、大当たり種別が「突確」の場合と同様に、突確演出表示が一連の演出として実行される。

【0444】

大入賞口が開放状態にされてから 1.0 秒後の図 69 に示すタイミング $T = T37$ において、主基板 11 の側では、S343 で、たとえば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号が出力開始とすること等により、大入賞口を開放状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオン状態とする設定を行なう。このとき、演出制御基板 12 の側では、大当たり種別が「第 1 通常」～「第 5 通常」および「第 1 確変」～「第 5 確変」の場合と同様に、たとえば図 70 (G) に示すように表示領域の左上にラウンドの回数を示す報知画像を表示するとともに、大当たり遊技状態における演出画像を表示する大当たり中演出表示が実行される。

【0445】

大入賞口が開放されてから 29.0 秒間経過した（第 3 開放態様）ときあるいは所定個数（たとえば 10 個）の入賞球が発生したときの図 69 に示すタイミング $T = T38$ において、主基板 11 の側では、S345 で、たとえば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号が出力停止とすること等により、大入賞口を閉鎖状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオフ状態とする設定を行なう。このように、第 6 確変の大当たりでは、1 ラウンド目において、大入賞口が 0.5 秒間開放した後 0.5 秒間閉鎖し、その後、29.0 秒間開放するパターンでまであるいは所定個数（たとえば 10 個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とする第 4 開放態様制御状態に制御される。

【0446】

その後、図 69 に示すタイミング $T = T39$ 以降の期間においては、大当たり種別が「第 1 通常」、「第 3 通常」、「第 1 確変」、および、「第 3 確変」の場合と同様に、大入賞口が開放されてから 29.5 秒間経過するまで、あるいは所定個数（たとえば 10 個）の入賞球が発生するまで、大入賞口を開放状態にするラウンドが第 1 回数よりも 1 回少ない回数（たとえば「14」）実行される。

【0447】

以上説明したように、この実施の形態では、たとえば CPU 103 が図 45 に示す S250 の処理を実行して、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 が大当たり判定値データと合致するか否かを判定することにより、変動表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果が導出表示される以前に判定する。S253 の処理では、大当たり遊技状態に制御すると判定されたことに基づいて、大当たり種別を、「第 1 通常」～「第 5 通常」および「第 1 確変」～「第 6 確変」、「突確」という複数種類のいずれかに決定する。続いて、図 44 に示す S271 の処理では、大当たり遊技状態に制御するか否かの判定結果や、リーチ状態とするか否かの判定結果等に基づいて、飾り図柄の変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。続いて、S274 の処理では、S271 での判定結果に基づいて、飾り図柄の変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。

【0448】

ここで、図 15 (A) ～ (D) および図 16 (A) ～ (E) に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル 135 A ～ 135 F , 136 A ～ 136 D , 137 A ～ 137 D では、大当たり種別を「第 1 通常」～「第 5 通常」および「第 1 確変」～「第 6 確変」、「突確」のいずれかにする決定がなされたかや、合計保留記憶数等に応じて、異なる変動パターン種別に決定可能となるようにテーブルデータが構成されている。また、図 19、および、

10

20

30

40

50

図20(A)～(C)に示す大当り変動パターン決定テーブル139A～139Dの設定では、変動パターン種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に応じて、異なる変動パターンが決定可能となるようにテーブルデータが構成されている。そして、大当り変動パターン決定テーブル137A～137Dのうち図44に示すS272でセットされたいずれかを、S274で参照することにより決定される変動パターンには、「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンが含まれている。

【0449】

このように構成された大当り変動パターン種別決定テーブル135A～135F、136A～136D、137A～137D、および、大当り変動パターン決定テーブル139A～139Dを参照して、図46に示すS271の処理で変動パターン種別を決定した後、S274の処理で変動パターンを決定することにより、大当り種別を「第1通常」～「第5通常」および「第1確変」～「第6確変」、「突確」のいずれかにする決定がなされたかや、合計保留記憶数等に応じて、異なる割合で、「擬似連」の特定演出を実行するかどうかや、全再変動表示動作の実行回数等を決定することができる。また、図20(B)に示す大当り変動パターン決定テーブル139Cと、図20(C)に示す大当り変動パターン決定テーブル139Dとでは、見た目の演出態様が同一の演出動作を実行する変動パターンのうちから変動パターンを選択可能となるようにデータが設定されている。このため、たとえば「擬似連」の特定演出における全再変動表示動作の実行回数が0回であるか、2回であるか、3回であるか等といった変動態様の違いから、遊技者が大当り種別が「突確」であるか「第6確変」であるかを予測することが困難となる。これにより、「擬似連」の特定演出の実行回数等から、遊技者は、15ラウンド大当り状態になるか、2ラウンド大当り状態、突確見せ掛け15ラウンド大当り状態のいずれかになるかを事前に予測しやすくなる反面、2ラウンド大当り遊技になるか突確見せ掛け15ラウンド大当り状態になるかを事前に予測しにくくなるため、飾り図柄の変動表示中における遊技の興趣を向上させることができる。

【0450】

なお、仮停止図柄決定テーブルを参照することにより仮停止図柄を決定するときに、大当り種別を「第1通常」～「第5通常」および「第1確変」～「第6確変」、「突確」のいずれかにする決定がなされたかや、合計保留記憶数等に応じて、異なる割合で、仮停止図柄を決定するようにしてもよい。また、予告パターン決定テーブルを参照することにより予告パターンを決定するときに、大当り種別を「第1通常」～「第5通常」および「第1確変」～「第6確変」、「突確」のいずれかにする決定がなされたかや、合計保留記憶数等に応じて、異なる割合で、予告パターンを決定してもよい。

【0451】

また、図20(B)に示す大当り変動パターン決定テーブル139Cの設定と、図20(C)に示す大当り変動パターン決定テーブル139Dの設定とでは、見た目の演出態様が同一の演出動作を実行する変動パターンに対して割り当てられている変動パターン判定用の乱数値MR4の範囲が同一となるようにしてもよい。そのようにすれば、大当り種別が「突確」であるか「第6確変」であるかを遊技者が予測することがより一層困難となる。

【0452】

また、大当り種別を「第1通常」～「第5通常」および「第1確変」～「第6確変」、「突確」のいずれかにする決定がなされたかのみならず、合計保留記憶数等に応じて、異なる割合で、「擬似連」の特定演出を実行するかどうかや、全再変動表示動作の実行回数等の決定割合が異なってくるため、飾り図柄の変動表示中における遊技の興趣をさらに向上させることができる。

【0453】

そして、図41に示すS114～S116の処理では、変動表示結果が「大当り」であり大当り種別が「第1通常」～「第5通常」および「第1確変」～「第5確変」のいずれかである場合、特別可変入賞球装置7の開閉板が、第1期間となる所定期間（たとえば2

10

20

30

40

50

9.5秒間)または第1期間よりも短い第2期間(たとえば0.5秒)の期間、あるいは、所定個数(たとえば10個)の入賞球が発生するまでの期間において、大入賞口を開放状態とすることにより、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第1回数(たとえば「15」)実行される。これに対して、変動表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「突確」である場合には、特別可変入賞球装置7の開閉板が、第1期間よりも短い第2期間となる所定期間(たとえば0.5秒間)において大入賞口を開放状態とすることにより、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第1回数よりも少ない第2回数(たとえば「2」)実行される。また、変動表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「第6確変」である場合には、初回のラウンドにおいて、特別可変入賞球装置7の開閉板が、第2期間となる所定期間(たとえば0.5秒間)で大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させた後、大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって不利な第2状態に一旦変化させて、その後、第2期間よりも長い特定期間(たとえば29.0秒間)あるいは所定個数(たとえば10個)の入賞球が発生するまでの期間で大入賞口を開放状態とすることにより、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1回実行され、その後は、大当たり遊技状態におけるラウンドが第1回数よりも1回少ない回数(たとえば「14」)実行される。

【0454】

これに対して、演出制御基板12の側では、演出制御用CPU120が主基板11から伝送された変動パターン指定コマンド等に応じて、図52に示すS161の飾り図柄変動設定処理を実行することにより、特定演出パターンや、特定演出において仮停止表示される飾り図柄、予告パターンの決定した後、これらの決定結果に対応する演出制御パターンを決定する。このとき、主基板11から送信された変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンである場合には、図49に示すS504で仮停止表示させる仮停止図柄を決定する。

【0455】

この実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、全演出大当たり変動パターンに比べて変動表示時間が短い突発大当たり変動パターンが用意されている。そして、突発大当たり変動パターンでは、たとえば「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄の変動表示が開始されてから、全演出大当たり変動パターンと同様の演出動作を行ない、各変動パターンに対応して定められた演出切換タイミングにて、演出動作を全演出大当たり変動パターンとは異なる突発演出に切換える。その後、突発演出が終了するときには、大当たり組合せとなる飾り図柄を導出表示することにより、全演出大当たり変動パターンに比べて短時間で、変動表示結果が「大当たり」となることを遊技者が認識できるようになる。これにより、変動表示結果が「大当たり」となることの意外性を高めて、遊技興趣を向上させることができる。たとえば、上記実施の形態では、突発演出の実行時間が4000ミリ秒[ms]となるように予め定められており、全部演出あるいは完全演出で実行されるリーチ演出の実行時間よりも短くなっている。そのため、たとえば突発演出に切換わる演出切換タイミング等といった、突発演出が開始されることにより変動表示結果が「大当たり」となることを遊技者が認識可能となるときから、実際に大当たり組合せの確定飾り図柄が導出表示される等して変動表示結果が「大当たり」となるまでの期間に、間延びが生じない。

【0456】

また、突発大当たり変動パターンにおいて突発演出に切換わる演出切換タイミングとしては、飾り図柄の変動表示状態がリーチ表示状態となるより前となるタイミングが、予め定められている。これにより、飾り図柄の変動表示が開始されてから、変動表示結果となる飾り図柄が導出表示されるまでの期間の全体にわたり、突発演出への切換えが行なわれて大当たり組合せとなる飾り図柄が導出表示される可能性があるために、その期間全体にわたり変動表示結果が「大当たり」となる期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができ

る。

【 0 4 5 7 】

この実施の形態では、「リーチ予告演出」となる予告演出として、「セリフ予告」、「モニター予告」、「ステップアップ予告」といった複数種類の予告演出が実行可能に設定されている。そして、たとえば変動パターン P T 1 - 1 ~ 変動パターン P T 1 - 3 等では、図 5 4 の S 5 2 3 にて決定された予告パターン種別や S 5 2 7 にて決定された予告パターンに基づき、「リーチ予告演出」となる予告演出が実行されることがある。この場合には、突発演出への切換えが行なわれる演出切換タイミングが、「リーチ予告演出」となる予告演出を実行するタイミング（期間）に含まれることになる。このように、「リーチ予告演出」となる予告演出が実行されるタイミングで突発演出に切換わり、大当たり組合せの飾り図柄を導出表示することにより、「リーチ予告演出」となる予告演出が実行されるときに変動表示結果が「大当たり」となる意外性や期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 0 4 5 8 】

たとえば変動パターン P T 1 - 4、変動パターン P T 2 - 3、変動パターン P T 2 - 5 等では、突発演出への切換えが行なわれる演出切換タイミングが、「擬似連」の特定演出を実行するタイミング（期間）に含まれることになる。このように、「擬似連」の特定演出が実行されるタイミングで突発演出に切換わり、大当たり組合せの飾り図柄を導出表示することにより、「擬似連」の特定演出が実行されるときに変動表示結果が「大当たり」となる意外性や期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 0 4 5 9 】

たとえば変動パターン P T 2 - 1 等では、突発演出への切換えが行なわれる演出切換タイミングが、ミッション開始演出が実行されているミッション開始演出中のタイミング（期間）に含まれることになる。このように、ミッション開始演出中のタイミングで突発演出に切換わり、大当たり組合せの飾り図柄を導出表示することにより、ミッション開始演出が実行されるときに変動表示結果が「大当たり」となる意外性や期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 6 0 】

たとえば変動パターン P T 1 - 5 等では、突発演出への切換えが行なわれる演出切換タイミングが、突確モード開始演出が実行されている突確モード開始演出中のタイミング（期間）に含まれることになる。このように、突確モード開始演出中のタイミングで突発演出に切換わり、大当たり組合せの飾り図柄を導出表示することにより、突確モード開始演出が実行されるときに変動表示結果が「大当たり」となる意外性や期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 4 6 1 】

たとえば変動パターン P T 1 - 2 や変動パターン P T 1 - 3 等では、全図柄変動が開始された後に、ボタン操作促進演出が実行されるときに操作ボタン 3 0 の操作を有効に検出する操作有効期間となる。そして、操作有効期間内に操作ボタン 3 0 の操作が検出されたときには、そのボタン操作が検出されたタイミングにて、突発演出への切換えが行なわれる。このように、操作ボタン 3 0 の操作が検出されたタイミングで突発演出に切換わり、大当たり組合せの飾り図柄を導出表示することにより、操作ボタン 3 0 が操作されたときに変動表示結果が「大当たり」となる意外性による演出効果を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 4 6 2 】

また、たとえば変動パターン P T 1 - 2 や変動パターン P T 1 - 3 等では、操作有効期間内に操作ボタン 3 0 の操作が検出されなかった場合に、操作有効期間が終了した後に突発演出への切換えが行なわれる。これにより、操作ボタン 3 0 の操作が検出されなかった場合でも、適切なタイミングで突発演出への切換えを行ない、変動表示結果が「大当たり」となることを遊技者が確実に認識することができ、大当たり組合せの飾り図柄が導出表示されない不都合を防止できる。

50

【 0 4 6 3 】

たとえば変動パターン P T 1 - 2 や変動パターン P T 1 - 3 等にてボタン操作促進演出となる演出動作は、予告パターン Y P 1 - 1 により実行されるボタン操作促進演出 B N 1 - 1 や、予告パターン Y P 2 - 1 により実行されるボタン操作促進演出 B N 2 - 1 であり、突発大当り変動パターンとは異なる変動パターンであるときにも予告演出として実行することが可能なものである。これにより、予告演出を実行するものと遊技者が認識する場面で突発演出に切り替わり、大当り組合せの飾り図柄を導出表示することにより、変動表示結果が「大当り」となる意外性を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 6 4 】

図 4 4 に示す S 2 7 1 にて変動パターン種別を決定する処理や、S 2 7 4 にて変動パターンを決定する処理は、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 の C P U 1 0 3 によって実行される。その一方で、図 5 4 に示す S 5 2 3 にて予告パターン種別を決定する処理や、S 5 2 7 にて予告パターンを決定する処理は、演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御用 C P U 1 2 0 によって実行される。これにより、予告演出となる演出動作を実行するために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 での制御負担が増大することを防止しつつ、多様な予告演出が実行可能となり、予告演出の演出効果を高めて遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 6 5 】

図 3 1 に示す予告パターン種別決定テーブル 1 6 6 の設定では、突発演出を実行するまでの演出態様が同様なものとなり、突発演出の有無が異なる複数の変動パターンについては、予告演出の有無や各予告パターン種別に対する予告パターン種別決定用の乱数値 S R 4 の割り振りが、互いに同一の割り振りとなっている。また、図 3 2 に示す予告パターン決定テーブル 1 6 7 A の設定や、図 3 3 に示す予告パターン決定テーブル 1 6 7 B の設定では、突発演出を実行するまでの演出態様が同様なものとなり、突発演出の有無が異なる複数の変動パターンについては、各予告パターンに対する第 1 予告パターン決定用の乱数値 S R 5 - 1 の割り振りや、第 2 予告パターン決定用の乱数値 S R 5 - 2 の割り振りが、互いに同一の割り振りとなっている。そのため、各予告パターンに対応した予告演出となる演出動作を実行するか否かの決定割合は、突発演出への切り替えが行なわれるか否かに依存せず、突発演出への切り替えが行なわれる演出切り替えタイミングに応じて、異なるものとなる。また、突発演出への切り替えが行なわれる演出切り替えタイミングに応じて、「セリフ予告」、「モニター予告」、「ステップアップ予告」といった複数種類の予告演出となる演出動作の決定割合が異なるものとなる。これにより、予告演出として実行される演出動作に応じて、どのようなタイミングで突発演出に切り替わるかの期待感を異ならせて、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 6 6 】

たとえば変動パターン P T 1 - 2 の場合には、図 3 1 に示す予告パターン種別決定テーブル 1 6 6 を参照することにより、予告パターン種別決定用の乱数値 S R 4 にかかわらず予告パターン種別 C Y 1 に決定され、図 3 2 に示す予告パターン決定テーブル 1 6 7 A を参照することにより、第 1 予告パターン決定用の乱数値 S R 5 - 1 にかかわらず予告パターン Y P 1 - 1 に決定される。これに対して、たとえば変動パターン P T 1 - 1 の場合には、図 3 1 に示す予告パターン種別決定テーブル 1 6 6 を参照することにより、予告パターン種別決定用の乱数値 S R 4 に応じて予告パターン種別 C Y 1 に決定されることがあり、図 3 2 に示す予告パターン決定テーブル 1 6 7 A を参照することにより、第 1 予告パターン決定用の乱数値 S R 5 - 1 に応じて予告パターン Y P 1 - 1 に決定されることがある。このように、操作ボタン 3 0 の操作が検出されたときに突発演出に切り替わる変動パターンとは異なる変動パターンの場合でも、所定の決定割合でボタン操作促進演出を含む予告演出となる演出動作を実行することに決定される。これにより、予告演出となる演出動作が実行されるときに突発演出に切り替わることへの期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 6 7 】

図 20 (A) に示す大当り変動パターン決定テーブル 139 B の設定では、変動パターン種別 CA4 - 1 ~ 変動パターン種別 CA4 - 3 のいずれであるかに応じて、「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンに対する乱数値 MR5 の割り振りが、互いに異なっている。そのため、突発演出への切換えが行なわれる演出切換えタイミングに応じて、「擬似連」の特定演出における再変動表示動作の実行回数の決定割合が異なるものとなる。これにより、「擬似連」の特定演出における再変動表示動作の実行回数に応じて、どのようなタイミングで突発演出に切換わるかの期待感を異ならせて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0468】

図 34 に示す予告パターン決定テーブル 167 C の設定では、突発演出への切換えが行なわれる演出切換えタイミングに応じて、予告パターン YP3 - 1 ~ 予告パターン YP3 - 4 のいずれかに決定される割合を異ならせるように、第 3 予告パターン決定用の乱数値 SR5 - 3 が、各変動パターンに応じて各予告パターンに割り振られている。これにより、「ステップアップ予告」となる予告演出において演出動作の切換えを実行する回数（切換え回数）や、切換え後に行なわれる演出動作における演出態様に依拠して、どのようなタイミングで突発演出に切換わるかの期待感を異ならせて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0469】

大当り変動パターン種別決定テーブル 135 A、135 B、135 E、135 F では、合計保留記憶数が「0」~「2」、「3」~「5」、「6」~「8」のうち、いずれの範囲内であるかに依拠して、突発演出が実行される突発大当り変動パターンの選択割合や、変動パターン種別 CA4 - 1 ~ 変動パターン種別 CA4 - 3 のそれぞれに決定する割合を異ならせるように、変動パターン種別決定用の乱数値 MR4 が各変動パターン種別に割り振られている。これにより、第 1 特図保留記憶部 151 A や第 2 特図保留記憶部 151 B における保留データの記憶数の合計である合計保留記憶数に応じて、異なる選択割合で突発大当り変動パターンを選択し、突発演出に切換わる期待感を異ならせて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0470】

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

(1) 図 43 の S253 に示すように、第 1 通常および第 1 確変の大当りと、第 2 通常および第 2 確変の大当りとを含む図 7 に示すような複数種類の大当りの種別のうちから、大当り遊技状態の種類が決定される。図 41 の S114 ~ S116、図 46、図 48、図 49 に示すように、大当り遊技状態においては、所定期間が経過するまで、または、当該所定期間が経過する以前に 10 個の入賞球を検出したというような終了条件が成立するまで、特別可変入賞球装置 7 の開放態様制御が行なわれる単位ラウンドを複数回数繰返して実行するラウンド制御が実行される。そして、図 48、図 65 および図 66 に示すように、各単位ラウンドの制御態様が、たとえば 29.5 秒間のような第 1 所定期間が経過するまで、または、当該第 1 所定期間が経過する以前に前述のような終了条件が成立するまで、特別可変入賞球装置 7 を閉鎖状態から開放状態に変化させる第 1 開放態様制御状態と、各単位ラウンドの制御態様が、第 1 所定期間よりも期間が短いたとえば、0.5 秒間のような第 2 所定期間が経過するまで、または、当該第 2 所定期間が経過する以前に前述のような終了条件が成立するまで、特別可変入賞球装置 7 を閉鎖状態から開放状態に変化させる第 2 開放態様制御状態とのいずれかの開放態様制御状態に制御可能である。図 65 の (A) の第 1 通常および第 1 確変に示すように、第 1 通常および第 1 確変の大当りの大当り遊技状態においては、単位ラウンドが、すべて第 1 開放態様制御状態に制御する単位ラウンドにより構成され、図 65 の (B) の第 2 通常および第 2 確変に示すように、第 2 通常および第 2 確変の大当りの大当り遊技状態においては、単位ラウンドが、第 1 開放態様制御状態に制御される単位ラウンドと、第 2 開放態様制御状態に制御される単位ラウンドとにより構成されるので、第 1 通常および第 1 確変の大当りと、第 2 通常および第 2 確変の大当りとでは、大当り遊技状態全体を通じての単位ラウンドの全体構成が異なる。これ

10

20

30

40

50

により、大当り遊技状態における特別可変入賞球装置 7 の開放態様により、大当り遊技状態中における遊技の興趣を向上させることができる。さらに、図 18 (A) および図 18 (B) に示すように、変動パターンは、リーチ状態とする旨の決定がされたときに加えて、リーチ状態としない旨の決定がなされたこと、および、再変動の表示パターンを含む変動パターン種別に決定されたことに対応して、変動パターンを、擬似連の演出のような所定の演出を実行するための非リーチハズレの変動パターンに決定することが可能である。これにより、変動パターン種別の決定および変動パターンの決定について、リーチ状態にする旨の決定がなされたか否かに応じて異なる決定を行なうことになり、制御負担を増大させることなく、変動パターンの種類を増やすことができる。また、リーチにならない場合でも所定の演出が実行されるので、遊技の興趣をより向上させることができる。

10

【 0 4 7 1 】

(2) 図 4 3 の S 2 5 3 に示すように、第 4 通常および第 4 確変の大当りと、第 5 通常および第 5 確変の大当りと含む図 7 に示すような複数種類の大当りの種別のうちから、大当り遊技状態の種類が決定される。図 4 1 の S 1 1 4 ~ S 1 1 6、図 4 6、図 4 8、図 4 9 に示すように、大当り遊技状態においては、所定期間が経過するまで、または、当該所定期間が経過する以前に 10 個の入賞球を検出したというような終了条件が成立するまで、特別可変入賞球装置 7 の開放態様制御が行なわれる単位ラウンドを複数回数繰返して実行するラウンド制御が実行される。そして、図 4 8、図 6 5 および図 6 6 に示すように、各単位ラウンドの制御態様が、たとえば 29 . 5 秒間のような第 1 所定期間が経過するまで、または、当該第 1 所定期間が経過する以前に前述のような終了条件が成立するまで、特別可変入賞球装置 7 を閉鎖状態から開放状態に変化させる第 1 開放態様制御状態と、各単位ラウンドの制御態様が、第 1 所定期間よりも期間が短いたたとえば、0 . 5 秒間のような第 2 所定期間が経過するまで、または、当該第 2 所定期間が経過する以前に前述のような終了条件が成立するまで、特別可変入賞球装置 7 を閉鎖状態から開放状態に変化させる第 2 開放態様制御状態とのいずれかの開放態様制御状態に制御可能である。図 6 6 の (A) の第 4 通常および第 4 確変に示すように、第 4 通常および第 4 確変の大当りの大当り遊技状態においては、単位ラウンドが、1 ラウンド目 ~ 7 ラウンド目のような大当り遊技状態の開始時から所定回数の単位ラウンドまでは第 1 開放態様制御状態に制御する単位ラウンドとなり、その後、8 ラウンド目 ~ 15 ラウンド目のような大当り遊技状態の終了時までは第 2 開放態様制御状態に制御される単位ラウンドとなるように構成されている (図 6 5 の (B) の第 2 通常および第 2 確変についても同様)。また、図 6 6 の (B) の第 5 通常および第 5 確変に示すように、第 5 通常および第 5 確変の大当りの大当り遊技状態においては、単位ラウンドが、1 ラウンド目 ~ 7 ラウンド目のような大当り遊技状態の開始時から所定回数の単位ラウンドまでは第 1 開放態様制御状態に制御する単位ラウンドとなり、その後、8 ラウンド目のような予め定められた回数の単位ラウンドまでは第 2 開放態様制御状態に制御する単位ラウンドとなり、その後、9 ラウンド目 ~ 15 ラウンド目のような大当り遊技状態の終了時までは第 1 開放態様制御状態に制御される単位ラウンドとなるように構成される (図 6 5 の (C) の第 3 通常および第 3 確変についても同様)。繰返し実行される単位ラウンドが、第 1 開放態様制御状態に制御される単位ラウンドと、第 2 開放態様制御状態に制御される単位ラウンドとにより構成されるので、第 4 通常および第 4 確変の大当りと、第 5 通常および第 5 確変の大当りとでは、大当り遊技状態全体を通じての単位ラウンドの全体構成が異なる (第 2 通常および第 2 確変と第 3 通常および第 3 確変との関係についても同様)。したがって、同じ回数の単位ラウンドを繰返して実行する大当り遊技状態であっても、大当り遊技状態全体を通じての遊技球の入賞しやすさが異なるものを遊技者に提供することができ、大当り遊技状態中における遊技の興趣を向上させることができる。そして、第 5 通常および第 5 確変 (第 3 通常および第 3 確変についても同様) の大当りの大当り遊技状態では、開放態様制御状態が一旦第 2 開放態様制御状態に制御された後に第 1 開放態様制御状態に制御されるので、大当り遊技状態中における遊技の興趣をより一層向上させることができる。これにより、単位ラウンドを同じ回数繰返して実行する制御を行なう大当り遊技状態における特別可変入賞球装置 7 の開放態様により

20

30

40

50

、大当たり遊技状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【0472】

(3) 大当たり遊技状態におけるまだ実行されていない単位ラウンドについて、図63および図64に示すように、第1開放態様制御状態と、第2開放態様制御状態とのうち、どちらの開放態様制御状態でのラウンド制御が行なわれるかを示唆するバトル演出等を含む示唆演出が当該大当たり遊技状態の実行中において行なわれるので、どちらの開放態様制御状態となるかを演出として煽ることができる、大当たり遊技状態における遊技の興趣をより一層向上させることができる。

【0473】

(4) 演出制御用CPU120が、図52のS164において操作ボタン30からの操作検出信号が入力されたときに、第1キャラクタ51が立ち上がった後倒れる画像が繰返し表示する制御を行なうことにより、操作ボタン30による操作に基づいて、示唆演出が実行されるので、操作ボタン30の操作感と示唆演出との連携により、大当たり遊技状態における遊技の興趣をより一層向上させることができる。

【0474】

(5) 図9において、変動パターン種別に、CA1-4、CB1-3、および、CC1-3の非リーチハズレの変動パターンで擬似連となる変動パターン種別が含まれていることが示されているように、飾り図柄の変動表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでにハズレ図柄を仮停止させた後にすべての飾り図柄について変動表示を再度実行する再変動を1回または複数回実行する再変動の演出が、演出制御用CPU120により行なわれる。このような再変動の演出が行なわれることにより、変動表示の演出の幅を広げることができるので、変動表示の演出に基づく遊技の興趣をより一層向上させることができる。

【0475】

(6) 図65の(C)に示すように、第3常および第3変の大当たりの大当たり遊技状態において、第2開放態様制御状態として、8ラウンド目という予め定められた1回の単位ラウンドだけ、図65の(B)に示す第2通常および第2確変の大当たりの大当たり遊技状態での8ラウンド目~15ラウンド目のような大当たり遊技状態の終了時までにおける開放態様制御状態と同じ第2開放態様制御状態とする制御が行なわれることにより、大当たり遊技状態中において、第2開放態様制御状態にされても、その時点では当該大当たり遊技状態が第2通常および第2確変の大当たりと第3通常および第3確変の大当たりとのどちらであるか遊技者が判別できないので、大当たり遊技状態中における遊技の興趣をより一層向上させることができる。さらに、このように1回の単位ラウンドだけ第1の大当たり遊技状態での所定回数の単位ラウンド後大当たり遊技状態の終了時までにおける開放態様制御状態と同じ第2開放態様制御状態とする制御が行なわれる間に演出で遊技者の期待感を煽る時間を稼ぐことが可能となるので、大当たり遊技状態中における遊技の興趣を向上させる目的の演出をより効果的に行なうことができる。

【0476】

(7) 図12に示すように、変動パターンPT1-1~PT1-4、PT2-1、PT2-3~PT2-5、PT2-7、PT3-1、PT3-3、PT3-4等のリーチ前突発大当たり変動パターンにより、飾り図柄の変動表示状態がリーチ状態となるより前に演出切替タイミングとなって特定演出に切替わり、特定演出の終了時に大当たり組合せの最終停止図柄が導出表示されることで、図11の変動パターンPA4-1、PA4-2、PA5-1~PA5-3、PA6-1~PA6-5、PA7-1、PA7-2、PA8-1~PA8-3、PA9-1~PA9-5等の演出大当たり変動パターンに比べて短い変動表示時間で特定表示結果が導出表示される。また、図12に示すように、変動パターンPT2-2、PT2-6、PT3-2、PT3-5、PT3-6等のリーチ後突発大当たり変動パターンにより、飾り図柄の変動表示状態がリーチ状態となった後に演出切替タイミングとなって特定演出に切替わり、特定演出の終了時に大当たり組合せの最終停止図柄が導出表示されることで、全演出大当たり変動パターンに比べて短い変動表示時間で特定表示結果が導

10

20

30

40

50

出表示される。これにより、演出動作が特定演出に切換わるときには大当たり組合せの最終停止図柄が導出表示されることが確定し、大当たり組合せの最終停止図柄となることの意外性を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。また、リーチ前突発大当たり変動パターンにより飾り図柄の変動表示状態がリーチ状態となるより前でも特定演出に切換えられるため、飾り図柄が変動表示される期間の全体にわたり大当たり組合せの最終停止図柄となることに対する期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 7 7 】

(8) 図 6 0 (B) において「ボタン操作検出」で突発演出を開始することを示したように、突発大当たり変動パターンにより、操作ボタン 3 0 が操作されたタイミングで特定演出に切り、図 6 0 (B) において突発演出に続いて全図柄仮停止表示を行なうことを示したように、特定演出の終了時に大当たり組合せの最終停止図柄が導出表示されることで、全演出大当たり変動パターンに比べて短い変動表示時間で大当たり組合せの最終停止図柄が導出表示される。これにより、操作ボタン 3 0 が操作されたときに演出動作が特定演出に切換れば特定表示結果が導出表示されることが確定するので、操作ボタン 3 0 が操作されたときに大当たり組合せの最終停止図柄が導出表示される意外性による演出効果を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 7 8 】

(9) 図 1 2 に示すように、変動パターン P T 1 - 1 ~ P T 1 - 4、P T 2 - 1、P T 2 - 3 ~ P T 2 - 5、P T 2 - 7、P T 3 - 1、P T 3 - 3、P T 3 - 4 等のリーチ前突発大当たり変動パターンにより、飾り図柄の変動表示状態がリーチ状態となるより前に演出切換タイミングとなって特定演出に切換わり、特定演出の終了時に大当たり組合せの最終停止図柄が導出表示されることで、図 1 1 の変動パターン P A 4 - 1、P A 4 - 2、P A 5 - 1 ~ P A 5 - 3、P A 6 - 1 ~ P A 6 - 5、P A 7 - 1、P A 7 - 2、P A 8 - 1 ~ P A 8 - 3、P A 9 - 1 ~ P A 9 - 5 等の演出大当たり変動パターンに比べて短い変動表示時間で特定表示結果が導出表示される。また、図 1 2 に示すように、変動パターン P T 2 - 2、P T 2 - 6、P T 3 - 2、P T 3 - 5、P T 3 - 6 等のリーチ後突発大当たり変動パターンにより、飾り図柄の変動表示状態がリーチ状態となった後に演出切換タイミングとなって特定演出に切り、特定演出の終了時に特定表示結果が導出表示されることで、全演出大当たり変動パターンに比べて短い変動表示時間で特定表示結果が導出表示される。これにより、演出動作が特定演出に切換わるときには特定表示結果が導出表示されることが確定し、特定表示結果となることの意外性を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。また、図 4 4 の S 2 7 4 で変動パターンを変動パターン P T 1 - 1 ~ P T 1 - 4、P T 2 - 1 ~ P T 2 - 7、P T 3 - 1 ~ P T 3 - 6 のいずれかに決定したことに応じて、図 5 4 の S 5 2 3、S 5 2 7 の処理を実行した後、図 5 3 の S 5 0 6 で決定した演出制御パターンに基づき図 5 5 の S 5 4 4 の処理を実行することを示したように、リーチ前突発大当たり変動パターンにより飾り図柄の変動表示状態がリーチ状態となるより前でも特定演出に切換えられるため、飾り図柄が変動表示される期間の全体にわたり特定表示結果となることに対する期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。加えて、特定演出に切換わる演出切換タイミングに応じて複数の切換前演出動作の決定割合を異ならせることができる。これにより、実行される演出動作に応じて、どのようなタイミングで特定演出に切換わるかの期待感を異ならせて、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 7 9 】

(1 0) 図 5 2 の S 1 6 4 の大当たり制御中演出処理により、図 7 0 に示す画像表示等を実行することにより、大当たりを第 6 確変の大当たり種別とする決定がなされたときには、途中まで、突確の大当たりのときと同様に第 2 開放態様制御状態に制御され、このように第 2 開放態様制御状態に制御されるときには、突確の大当たりのときと同様に、一連の特殊演出が実行される。これにより、大当たりが突確の大当たりになるか第 6 確変の大当たりになるかを遊技者に認識させずらくさせて、飾り図柄の変動表示中および大当たり遊技状態において、より意外性のある演出を実行することができる。

【 0 4 8 0 】

(11) 図44のS274で図19、図20に示す大当り変動パターン決定テーブル139A~137Dを参照することにより変動パターンを決定することを示したように、飾り図柄の変動表示中に実行される複数の演出動作のうちいずれの演出動作を実行するかが、大当りの種類を第1通常または第1確変の大当りとする決定がなされたか、第6確変の大当りとする決定がなされたかに応じて異なる割合で決定されるため、飾り図柄の変動表示中における遊技の興趣を向上させることができる。

【0481】

次に、以上に説明した実施の形態の変形例や特徴点等を以下に列挙する。

(1) 上記実施の形態では、図9に示す変動パターン種別設定テーブル140において、「突発ショート」の変動パターン種別CA4-1と、「突発ミドル」の変動パターン種別CA4-2と、「突発ロング」の変動パターン種別CA4-3とが含まれるように、複数種類の変動パターン種別が設定されるものとして説明した。しかしながら、複数種類の変動パターン種別は、パチンコ遊技機1の仕様にあわせて任意に設定されたものであればよい。一例として、突発演出を実行する突発大当り変動パターンの全部を含んだ1つの変動パターン種別を設けるようにしてもよい。この場合には、図44に示すS271にて変動パターン種別を決定することにより、突発演出を実行するか否かが決定され、S274にて変動パターンを決定することで、突発演出を実行する場合に突発演出への切換えを行なう演出切換タイミングが決定されることになる。

【0482】

(2) 上記実施の形態では、図15(A)に示す大当り変動パターン種別決定テーブル135A、図15(B)に示す大当り変動パターン種別決定テーブル135B、図16(A)に示す大当り変動パターン種別決定テーブル135E、図16(B)に示す大当り変動パターン種別決定テーブル135Fにおいて、合計保留記憶数に応じて複数種類の変動パターン種別に対する乱数値MR4の割り振りを異ならせるものとして説明した。すなわち、上記実施の形態では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態であり、また、第1開始条件および第2開始条件のいずれかが成立したことに基づき大当り種別を「通常」と「確変」とのいずれかとするのが決定されたときに、合計保留記憶数に応じて突発大当り変動パターンの選択割合を異ならせるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態や時短状態であるときでも、合計保留記憶数に応じて突発大当り変動パターンの選択割合を異ならせるようにしてもよい。また、第1開始条件および第2開始条件のいずれか一方が成立したときには合計保留記憶数に応じて突発大当り変動パターンの選択割合を異ならせるのに対して、他方が成立したときには合計保留記憶数に依存しない割合で突発大当り変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0483】

(3) 上記実施の形態では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、突発大当り変動パターンの選択割合を異ならせるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、パチンコ遊技機1における遊技状態には依存しない割合で突発大当り変動パターンを選択するようにしてもよい。上記実施の形態では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、「突発ショート」の変動パターン種別CA4-1、「突発ミドル」の変動パターン種別CA4-2、「突発ロング」の変動パターン種別CA4-3のいずれかに決定される割合を異ならせている。これにより、突発演出に切換わる演出切換タイミングの決定割合を、パチンコ遊技機1における遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異ならせている。これに加えて、あるいは、これとは別個に、複数種類の突発大当り変動パターンのいずれかに決定される割合を、パチンコ遊技機1における遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異ならせるようにしてもよい。一例として、図44に示すS271にて変動パターン種別CA4-1~変動パターン種別CA4-3のいずれかに決定された場合に、図44に示すS272にてセットされる変動パターン決定テーブルを、パチンコ遊技機1における遊技状態が複数種類のいずれであるかに応

じて、異ならせるようにしてもよい。このとき用いられる変動パターン決定テーブルでは、各変動パターンに対する変動パターン決定用の乱数値MR5の割り振りが、パチンコ遊技機1における遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異なっていればよい。

【0484】

(4) 上記実施の形態では、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態であるときに、大当たり種別が「通常」となる場合には突発大当たり変動パターンが選択されない一方で、大当たり種別が「確変」となる場合には突発大当たり変動パターンが選択可能になるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や時短状態であるときにも、確変状態であるときと同様に、大当たり種別が「通常」となる場合には突発大当たり変動パターンが選択されない一方で、大当たり種別が「確変」となる場合には突発大当たり変動パターンが選択可能になるようにしてもよい。あるいは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態であるときにも、大当たり種別が「通常」であっても突発大当たり変動パターンが選択可能にはなるが、大当たり種別が「確変」である場合に比べて、突発大当たり変動パターンの選択割合が低くなるようにしてもよい。このように、大当たり種別が「通常」と「確変」とのいずれに決定されたかに応じて、突発大当たり変動パターンの選択割合を異ならせるようにしてもよい。上記実施の形態では、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態や時短状態であるときに、大当たり種別が「通常」と「確変」とのいずれに決定されたかに応じて、突発演出の有無(確変状態の場合)や、「突発ショート」の変動パターン種別CA4-1、「突発ミドル」の変動パターン種別CA4-2、「突発ロング」の変動パターン種別CA4-3のいずれかに決定される割合(時短状態の場合)を、異ならせている。これにより、突発演出に切換わる演出切換タイミングを、大当たり種別が「通常」と「確変」とのいずれに決定されたかに応じて、異ならせている。これに加えて、あるいは、これとは別個に、複数種類の突発大当たり変動パターンのいずれかに決定される割合を、大当たり種別が「通常」と「確変」とのいずれに決定されたかに応じて、異ならせるようにしてもよい。一例として、図44に示すS271にて変動パターン種別CA4-1～変動パターン種別CA4-3のいずれかに決定された場合に、図44に示すS272にてセットされる変動パターン決定テーブルを、大当たり種別が「通常」と「確変」とのいずれに決定されたかに応じて、異ならせるようにしてもよい。このとき用いられる変動パターン決定テーブルでは、各変動パターンに対する変動パターン決定用の乱数値MR5の割り振りが、大当たり種別が「通常」と「確変」とのいずれに決定されたかに応じて、異なっていればよい。

【0485】

(5) 上記実施の形態では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態であるときに、第1開始条件と第2開始条件とのいずれが成立したかに応じて、突発大当たり変動パターンの選択割合を異ならせるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態であるときにも、確変状態や時短状態であるときと同様に、第1開始条件と第2開始条件とのいずれが成立したかに依存しない割合で突発大当たり変動パターンを選択するようにしてもよい。あるいは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態や時短状態であるときにも、第1開始条件と第2開始条件とのいずれが成立したかに応じて、突発大当たり変動パターンの選択割合を異ならせるようにしてもよい。上記実施の形態では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態であるときに、第1開始条件と第2開始条件とのいずれが成立したかに応じて、「突発ショート」の変動パターン種別CA4-1、「突発ミドル」の変動パターン種別CA4-2、「突発ロング」の変動パターン種別CA4-3のいずれかに決定される割合を異ならせている。これにより、突発演出に切換わる演出切換タイミングの決定割合を、第1開始条件と第2開始条件とのいずれが成立したかに応じて、異ならせている。これに加えて、あるいは、これとは別個に、複数種類の突発大当たり変動パターンのいずれかに決定される割合を、第1開始条件と第2開始条件とのいずれが成立したかに応じて、異ならせるようにしてもよい。一例として、図44に示すS271にて変動パターン種別CA4-1～変動パターン種別CA4-3のいずれかに決定された場合に、図44に示すS272にてセ

ットされる変動パターン決定テーブルを、第1開始条件と第2開始条件とのいずれが成立したかに応じて、異ならせるようにしてもよい。このとき用いられる変動パターン決定テーブルでは、各変動パターンに対する変動パターン決定用の乱数値MR5の割り振りが、第1開始条件と第2開始条件とのいずれが成立したかに応じて、異なっていればよい。

【0486】

(6) 上記実施の形態では、「セリフ予告」となる予告演出や、「モニター予告」となる予告演出において、ボタン操作促進演出を実行してから、操作有効期間内に操作ボタン30の操作が1回検出されたことに対応して、予告演出制御パターンを1回切換えること等により、予告演出となる演出動作の演出態様を、1回切換えるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、予告演出となる演出動作の演出態様を、操作ボタン30の操作が複数回検出されたことに対応して、複数回切換えるようにしてもよい。一例として、予告パターンYP1-2では、ボタン操作促進演出BN1-1を実行してから、操作ボタン30の操作が検出されたときに、セリフYN1-1となる演出動作を実行するように予告演出制御パターン等の切換えを行ない、さらに操作ボタン30の操作が検出されたときに、セリフYN1-2となる演出動作を実行するように予告演出制御パターン等の切換えを行なうようにしてもよい。この場合、セリフYN1-1となる演出動作を開始するとともに、あるいは、セリフYN1-1となる演出動作を開始してから所定時間が経過したときに、ボタン操作促進演出BN1-1と演出態様が同一あるいは別個のボタン操作促進演出を行ない、操作ボタン30の操作を有効に検出するようにしてもよい。そして、操作ボタン30の操作が検出されたタイミングにて突発演出に切換える突発大当り変動パターンとしては、操作ボタン30の操作が1回検出されたタイミングを演出切換タイミングとして突発演出に切換える変動パターン、および/または、操作ボタン30の操作が複数回検出されたタイミングを演出切換タイミングとして突発演出に切換える変動パターンが、予め用意されていてもよい。

【0487】

(7) 上記実施の形態では、操作ボタン30の操作が検出されたタイミングにて突発演出に切換える突発大当り変動パターンとして、飾り図柄がリーチ表示態様で導出表示される以前に実行される予告演出と同様のボタン操作促進演出が実行されてから、操作ボタン30の操作が検出されたタイミングを演出切換タイミングとして突発演出に切換える変動パターンが設けられるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、飾り図柄がリーチ表示態様で導出表示されてから実行されるリーチ演出においてボタン操作促進演出が実行されてから、操作ボタン30の操作が検出されたタイミングを演出切換タイミングとして突発演出に切換える変動パターンが、予め用意されてもよい。この場合、リーチ演出において実行されるボタン操作促進演出としては、たとえば、ノーマルリーチから発展するスーパーリーチとなるリーチ演出の演出態様を選択させる演出動作、あるいは、リーチ演出が開始された後にも変動が進行している飾り図柄を大当り組合せとなるように狙わせる演出動作等が、実行可能となるように予め設定されていればよい。

【0488】

(8) 上記実施の形態では、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120が、図53に示すS501~S506の処理を実行することにより、ミッション開始演出の有無やミッションの内容、最終停止図柄、仮停止図柄、予告演出の有無や予告パターン、演出制御パターン等を、決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、たとえば演出動作を制御するために設けられた複数の制御基板にそれぞれ搭載された複数のCPU等により、ミッション開始演出の有無やミッションの内容、最終停止図柄、仮停止図柄、予告演出の有無や予告パターン、演出制御パターンの決定等を、分担して実行するようにしてもよい。

【0489】

一例として、演出制御基板12と画像表示装置5との間に、図71に示すような表示制御基板16を設ける。表示制御基板16には、表示制御用CPU180と、ROM181と、RAM182と、乱数回路183と、I/O184とが搭載されている。この場合、

表示制御基板 16 に搭載された表示制御用 CPU 180 が画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理等を実行することから、上記実施の形態で演出制御基板 12 に搭載された表示制御部 123 は設けられていなくてもよい。表示制御基板 16 では、たとえば表示制御用 CPU 180 が ROM 181 から読み出したプログラムを実行することにより、画像表示装置 5 における演出画像の表示による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、表示制御用 CPU 180 が ROM 181 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、表示制御用 CPU 180 が RAM 182 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、表示制御用 CPU 180 が RAM 182 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、表示制御用 CPU 180 が I/O 184 を介して表示制御基板 16 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、表示制御用 CPU 180 が I/O 184 を介して表示制御基板 16 の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行なわれる。

10

【0490】

この場合、表示制御用 CPU 180 は、たとえば演出制御基板 12 からの表示制御指令や演出制御基板 12 を介して主基板 11 から伝送された演出制御コマンド等に基づき、図 53 に示す S501 ~ S506 の処理のうち、全部または一部を実行することにより、ミッション開始演出の有無やミッションの内容、最終停止図柄、仮停止図柄、予告演出の有無や予告パターン、演出制御パターンの決定等のうち、少なくとも一部を実行するようにしてもよい。あるいは、表示制御用 CPU 180 は、図 52 に示す S160 ~ S165 の処理のうち、全部または一部の処理を実行することにより、飾り図柄の変動表示を含めた画像表示装置 5 における演出画像の表示による演出動作の制御を行なうようにしてもよい。なお、表示制御用 CPU 180 は、上記実施の形態にて演出制御用 CPU 120 が実行した処理のうち、任意の一部を実行するものであればよい。音声制御基板 13 やランプ制御基板 14 は、演出制御基板 12 からの効果音信号や電飾信号を伝送する配線により、演出制御基板 12 と接続されていてもよい。この場合、演出制御基板 12 では、たとえば演出制御用 CPU 120 により、演出動作を統括的に制御するための処理が実行されればよい。

20

【0491】

また、音声制御基板 13 やランプ制御基板 14 が備える機能を、演出制御基板 12 に搭載された音声制御回路やランプ制御回路等に備えさせ、音声制御基板 13 やランプ制御基板 14 となる独立の制御基板は設けられないようにしてもよい。上記実施の形態では、図 2 に示す構成において、音声制御基板 13 やランプ制御基板 14 に制御用の CPU 等を含んだマイクロコンピュータが搭載されず、演出制御基板 12 に搭載された演出制御用 CPU 120 により、音声や効果音の出力制御、および、ランプや装飾用 LED 等の点灯制御といった、各種の演出動作を制御するための処理が行なわれるものとした。これに対して、図 2 に示す構成において、音声制御基板 13 に搭載されたマイクロコンピュータやランプ制御基板 14 に搭載されたマイクロコンピュータにより、上記実施の形態にて演出制御用 CPU 120 が実行した処理のうち、任意の一部が実行されるようにしてもよい。このように、演出動作を制御するために複数の制御基板が設けられた場合には、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理、スピーカ 8L、8R における音声出力動作の制御内容を決定するための処理、および、遊技効果ランプ 9 等における点灯動作の制御内容を決定するための処理といった、各種の演出動作の制御内容を決定するための処理がそれぞれ、いずれの制御基板で実行されるかの組合せは、任意の組合せであればよい。

30

40

【0492】

(9) 上記実施の形態では、飾り図柄の変動表示中に「擬似連」の特定演出が実行可能であるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、たとえば「滑り」の特定演出といった、他の特定演出となる演出動作が実行可能に設定されてもよい。ここで、「滑り」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5L、5C、5R における全部にて飾り図柄を変動させてから、2 つ以上の飾り図柄表示部（たと

50

えば「左」および「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 R 等) にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示部のうち所定数(たとえば「1」または「2」)の飾り図柄表示部(たとえば「左」の飾り図柄表示部 5 L と「右」の飾り図柄表示部 5 R のいずれか一方または双方) にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行なわれる。この場合、「滑り」の特定演出を実行する変動パターンを予め用意しておく。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の CPU 103 が図 44 の S 274 にて変動パターンを決定するときに、たとえば「滑り」の特定演出と「擬似連」の特定演出といった複数種類の特定演出のうちで、いずれの特定演出を実行するかが決定されればよい。また、変動パターン指定コマンドにより「滑り」の特定演出を実行する変動パターンが指定されたときには、演出制御用 CPU 120 が図 53 の S 504 にて予め用意された仮停止図柄決定テーブルを参照すること等により、「滑り」の特定演出で仮停止表示させる飾り図柄を、S 505 にて決定された最終停止図柄や所定の乱数値を示す数値データ等に基づいて決定すればよい。なお、「擬似連」や「滑り」等の特定演出と、突発演出とでは、異なる演出上の意義を有している。すなわち、「擬似連」や「滑り」等の特定演出は、飾り図柄の変動表示状態がリーチ表示状態となる可能性があることや、変動表示結果が「大当たり」となる可能性があることを、飾り図柄の変動表示態様等により遊技者に報知するための演出動作であり、これらの特定演出が行なわれたときには、変動表示結果が「大当たり」となることもあれば、「大当たり」とはならず「ハズレ」となることもある。これに対して、突発演出は、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」または「確変」となる場合に、飾り図柄の変動表示中における演出切替タイミングに達したときに開始される演出動作であり、突発演出が行なわれたときには、常に変動表示結果が「大当たり」となることになる。

【0493】

(10) 上記実施の形態において、予告パターン YP1-1 ~ 予告パターン YP1-5 のそれぞれに対応して実行されるボタン操作促進演出 BN1-1 ~ ボタン操作促進演出 BN1-5 は、それぞれが互いに異なる演出態様となる演出動作であってもよいし、それぞれが共通の演出態様となる演出動作であってもよい。また、ボタン操作促進演出 BN1-1 ~ ボタン操作促進演出 BN1-5 の一部に、共通の演出態様となる演出動作が含まれていてもよい。また、予告パターン YP1-1 ~ 予告パターン YP1-5 のそれぞれに対応して実行されるボタン操作促進演出 BN1-1 ~ ボタン操作促進演出 BN1-5 と、予告パターン YP2-1 ~ 予告パターン YP2-5 のそれぞれに対応して実行されるボタン操作促進演出 BN2-1 ~ ボタン操作促進演出 BN2-5 とでは、それぞれが互いに異なる演出態様となる演出動作であってもよいし、それぞれが共通の演出態様となる演出動作であってもよい。また、ボタン操作促進演出 BN1-1 ~ ボタン操作促進演出 BN1-5 の一部と、ボタン操作促進演出 BN2-1 ~ ボタン操作促進演出 BN2-5 の一部に、共通の演出態様となる演出動作が含まれていてもよい。そして、ボタン操作促進演出として、いずれも共通の演出態様となる演出動作が行なわれる場合には、共通の演出態様でボタン操作促進演出が実行された後、操作ボタン 30 の操作が検出されたことにより、予告パターンに応じて異なる演出態様の予告演出が実行されることになる。したがって、遊技者は、操作ボタン 30 を操作することで、はじめて予告演出の大当たり信頼度を認識することができる。また、ボタン操作促進演出の演出態様を複数種類に設定する場合には、ボタン操作促進演出における演出態様と、セリフを報知する演出動作やモニター内にキャラクタを出現させる演出動作との対応関係を、1対1の対応関係としなくてもよい。たとえば、ボタン操作促進演出 BN1-1 となる演出動作を実行した後、セリフ YN1-1 が実行されることもあれば、セリフ YN1-2 が実行されることもあるようにしてもよい。あるいは、ボタン操作促進演出 BN1-1 となる演出動作が実行された場合と、ボタン操作促進演出 BN1-2 となる演出動作(ボタン操作促進演出 BN1-1 とは演出態様が異なる)が実行された場合のいずれであっても、セリフ YN1-1 を実行可能としてもよい。

【0494】

(11) 上記実施の形態では、突発演出への切替えが行なわれる演出切替タイミング

に応じて予告パターン Y P 3 - 1 ~ 予告パターン Y P 3 - 4 のいずれかに決定される割合を異ならせることで、「ステップアップ予告」となる予告演出におけるステップ数を、演出切替タイミングに応じて異なる決定割合で、複数のステップ数のいずれかに決定している。しかしながら、この発明はこれに限定されず、予告演出となる演出動作における演出態様を段階的に複数回変更可能な場合に、演出切替タイミングに応じて異なる決定割合で、演出態様の変更回数を、複数種類のいずれかに決定するものであればよい。ここで、演出態様を段階的に複数回変更可能な予告演出としては、たとえば表示されるキャラクタが段階的に増加していく演出動作、あるいは、表示されるキャラクタの動作が段階的に変化していく演出動作等であればよい。

【 0 4 9 5 】

(1 2) 上記実施の形態では、大当たり種別が「通常」あるいは「確変」で突発演出を実行しない場合に、図 4 4 に示す S 2 7 1 にて変動パターン種別を決定するときには、ノーマルリーチとスーパーリーチのうちいずれのリーチ演出を実行するかの決定を行ない、図 4 4 に示す S 2 7 4 にて変動パターンを決定するときには、スーパーリーチ とスーパーリーチ とのうちいずれのリーチ演出を実行するかの決定を行なうものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、たとえば図 4 4 に示す S 2 7 1 にて変動パターン種別を決定するとき、複数種類のリーチ演出のうちいずれを実行するかの決定が行なわれるようにしてもよい。一例として、大当たり種別が「通常」あるいは「確変」で突発演出を実行しない場合の変動パターン種別として、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ といった、複数種類のリーチ演出のそれぞれに対応して、別個の変動パターン種別を予め設定しておく。そして、図 4 4 に示す S 2 7 1 にて変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することにより、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ のうち、いずれのリーチ演出を実行するかが決定されるようにすればよい。

【 0 4 9 6 】

また、変動表示結果が「ハズレ」で変動表示態様が「リーチ」となる場合に、図 4 4 に示す S 2 7 1 にて変動パターン種別を決定するときには、ノーマルリーチとスーパーリーチのうちいずれのリーチ演出を実行するかの決定を行ない、図 4 4 に示す S 2 7 4 にて変動パターンを決定するときには、複数種類のスーパーリーチとなるリーチ演出のうち、いずれのリーチ演出を実行するかの決定を行なうようにしてもよい。一例として、変動表示結果が「ハズレ」で変動表示態様が「リーチ」となる場合の変動パターン種別としては、ノーマルリーチとスーパーリーチとでは別個の変動パターン種別となる一方で、スーパーリーチ であるかスーパーリーチ であるかにはかわりなく共通の変動パターン種別となるように、予め設定しておく。すなわち、スーパーリーチ となるリーチ演出を実行する変動パターンと、スーパーリーチ となるリーチ演出を実行する変動パターンとはいずれも、「スーパーリーチ」の変動パターン種別に予め対応付けられていればよい。そして、図 4 4 に示す S 2 7 1 にて変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することにより、ノーマルリーチとスーパーリーチのうちいずれのリーチ演出を実行するかの決定が行なわれ、図 4 4 に示す S 2 7 4 にて変動パターンを決定することにより、スーパーリーチ とスーパーリーチ とのうちいずれのリーチ演出を実行するかが決定されるようにすればよい。

【 0 4 9 7 】

(1 3) 上記実施の形態では、図 7 に示す大当たり種別決定テーブル 1 3 1 において、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には、「突確」の大当たり種別に対して大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 が割り当てられないものとして説明した。そのため、変動パターン種別 C A 5 - 1 や変動パターン種別 C A 5 - 2 といった、大当たり種別が「突確」となる場合のみに専用の変動パターン種別に分類される変動パターンによる飾り図柄の変動表示は、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に対応して行なわれることがある一方で、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に対応して行なわれることがない。しかしながら、この発明はこれに限定されず、変動特

10

20

30

40

50

図指定バッファ値が「２」である場合でも、「突確」の大当り種別に対して大当り種別決定用の乱数値MR2が割り振られるようにしてもよい。この場合、変動特図指定バッファ値が「１」であるか「２」であるかに応じて、「突確」の大当り種別に割り当てられる大当り種別決定用の乱数値MR2の個数を異ならせることで、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、大当り種別が「突確」に決定される割合を、異ならせてもよい。この場合には、変動パターン種別CA5-1や変動パターン種別CA5-2といった、大当り種別が「突確」となる場合のみに専用の変動パターン種別に分類される変動パターンによる飾り図柄の変動表示は、第１特別図柄表示装置4Aにおける第１特図と第２特別図柄表示装置4Bにおける第２特図とのいずれを用いた特図ゲームにも対応して、行なわれることがある。すなわち、変動特図指定バッファ値が「１」と「２」とのいずれにも対応して大当り種別を「突確」とすることができるようにした場合には、飾り図柄の変動パターンとして、第１開始条件が成立した場合と第２開始条件が成立した場合とで、共通の変動パターンを用いることができる。また、変動パターン種別についても、第１開始条件が成立した場合と第２開始条件が成立した場合とで、共通の変動パターン種別を含むように、変動パターン種別決定テーブルのテーブルデータを構成すればよい。これにより、第１開始条件が成立した場合と第２開始条件が成立した場合とで、共通の変動パターン種別に決定可能とすることで、変動パターンを決定する際には、第１開始条件と第２開始条件とのいずれが成立したかに関わりなく、共通の変動パターン決定テーブルを用いることができ、データ容量の削減を図ることができる。

10

20

【０４９８】

(１４) 上記実施の形態では、演出制御用CPU120が図54に示すS523にて予告パターン種別を決定する際に、予告演出の有無も含めて予告パターン種別の決定を行なった後、S527にて予告パターンを決定する際には、予告演出が実行されることを前提に予告パターンの決定を行なうものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、予告演出の有無と予告パターン種別および予告パターンの決定を１回の処理で全て決定するようにしてもよいし、まず予告演出の有無を決定し、予告演出ありと決定した場合に予告演出の種類を決定するようにしてもよい。あるいは、S527にて予告パターンを決定する際にも、予告演出の有無も含めて予告パターンの決定を行なうようにしてもよい。

30

【０４９９】

(１５) 上記実施の形態では、演出制御用CPU120が図53に示すS503にてリーチハズレ組合せとなる最終停止図柄を決定する際に、「左」および「右」の飾り図柄表示部5L、5Rに揃って停止表示される飾り図柄を決定するとともに、「中」の飾り図柄表示部5Cにて停止表示する飾り図柄と、「左」および「右」の飾り図柄表示部5L、5Rにて停止表示する飾り図柄との図柄差も決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、たとえば「中」の飾り図柄表示部5Cにて停止表示する飾り図柄と、「左」および「右」の飾り図柄表示部5L、5Rにて停止表示する飾り図柄との図柄差については、主基板11の側においてたとえばCPU103が変動パターンの決定に伴って決定し、所定の演出制御コマンドにより演出制御基板12の側に通知するようにしてもよい。

40

【０５００】

(１６) 上記実施の形態では、演出制御用CPU120が図53に示すS503にて非リーチ組合せとなる最終停止図柄を決定する際に、最終停止図柄決定テーブル160A~160Cや、左右出目判定テーブル161を参照して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおける確定飾り図柄を個別に決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、たとえば「左」の飾り図柄表示部5Lにおける確定飾り図柄を決定した後、その決定された飾り図柄と、「中」および「右」の飾り図柄表示部5C、5Rにおける確定飾り図柄との図柄差を、所定の決定テーブルを参

50

照して決定するようにしてもよい。

【0501】

(17) 上記実施の形態では、図41に示すS111の変動パターン設定処理として、第1開始条件と第2開始条件とのいずれが成立したかに関わりなく、図44のフローチャートに示すような処理が実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、第1開始条件が成立した場合と第2開始条件が成立した場合とでは、互いに異なる処理を実行して、変動パターン種別を複数種類のいずれとするかの決定や、変動パターンを複数種類のいずれとするかの決定を行なうようにしてもよい。この場合、変動パターン種別を決定するための処理や、変動パターンを決定するための処理は、第1開始条件と第2開始条件とのいずれが成立したかに応じて異ならせる一方で、変動パターン種別決定用の乱数値SR4を示す数値データや、変動パターン決定用の乱数値SR5を示す数値データとしては、第1開始条件と第2開始条件とのいずれが成立したかに関わりなく、共通の数値データを用いるようにすればよい。

10

【0502】

たとえば、大当り変動パターン種別決定テーブルやリーチハズレ変動パターン種別決定テーブル、非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブルといった変動パターン種別決定テーブルとして、第1開始条件と第2開始条件とのいずれが成立したかに応じて、各変動パターン種別に対する変動パターン種別決定用の乱数値SR4の割り振りを異ならせたものを予め用意してもよい。そして、第1開始条件の成立に対応して実行される変動パターン設定処理では、第1開始条件の成立に応じた変動パターン種別決定テーブルを使用テーブルとして選択し、変動パターン種別決定用の乱数値SR4に基づいて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。これに対して、第2開始条件の成立に対応して実行される変動パターン設定処理では、第2開始条件の成立に応じて第1開始条件が成立した場合とは異なる変動パターン種別決定テーブルを使用テーブルとして選択し、第1開始条件が成立した場合と共通の変動パターン種別決定用の乱数値SR4に基づいて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定すればよい。

20

【0503】

また、飾り図柄の変動表示状態をリーチ状態とするか否かの判定処理についても、第1開始条件が成立した場合と第2開始条件が成立した場合とでは、互いに異なる処理が実行されるようにしてもよい。この場合、リーチ状態とするか否かの処理は、第1開始条件と第2開始条件とのいずれが成立したかに応じて異ならせる一方で、リーチ決定用の乱数値MR3を示す数値データとしては、第1開始条件と第2開始条件とのいずれが成立したかに関わりなく、共通の数値データを用いるようにすればよい。さらに、たとえば上記実施の形態において図43(A)に示したS253のような処理に代えて、大当り種別を複数種類のいずれかに決定する処理として、第1開始条件が成立した場合と第2開始条件が成立した場合とで互いに異なる処理が実行されるようにしてもよい。この場合、大当り種別を決定するための処理は、第1開始条件と第2開始条件とのいずれが成立したかに応じて異ならせる一方で、大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データとしては、第1開始条件と第2開始条件とのいずれが成立したかに関わりなく、共通の数値データを用いるようにすればよい。

30

40

【0504】

(18) 上記実施の形態では、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となったことに基づいて2ラウンド大当り状態に制御され、2ラウンド大当り状態が終了した後は、確変状態に制御されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、大当り種別が「突確」となる場合に代えて、あるいは、この場合に加えて、変動表示結果が「小当り」となる場合や、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「突然時短」や「突然通常」となる場合を設けるようにしてもよい。この場合、第1および第2特図表示結果決定テーブル130A、130Bは、特図表示結果決定用の乱数値MR1を、「小当り」の変動表示結果に対応した小当り決定値データに割り当てるテーブルデータが含まれるように構成されればよい。あるいは、第1特図表示結果決定テーブル130

50

Aでは小当たり決定値データに乱数値MR1を割り当てて一方、第2特図表示結果決定テーブル130Bでは小当たり決定値データに乱数値MR1が割り当てられないように設定することで、特図指定バッファ値が「2」である場合には変動表示結果が「小当たり」にはならないようにしてもよい。また、大当たり種別決定テーブル131は、特図指定バッファ値に応じて、大当たり種別決定用の乱数値MR2を、「突然時短」や「突然通常」の大当たり種別に割り当ててテーブルデータが含まれるように構成されればよい。

【0505】

そして、変動表示結果が「小当たり」となるときには、2ラウンド大当たり状態と同様にして大入賞口を開放状態とする可変入賞動作が、2回開放遊技として行なわれる。そして、その可変入賞動作が終了した後は、変動表示結果が「小当たり」となる以前の遊技状態を継続させ、遊技状態の変更は行なわない。これにより、たとえ2回開放遊技が行なわれることを遊技者が認識した場合でも、その2回開放遊技の終了後に確変状態となるか否かに対する遊技者の期待感を高め、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0506】

また、変動表示結果が「大当たり」となる場合に大当たり種別が「突然時短」となるときには、大当たり種別が「突確」の場合と同様にして2ラウンド大当たり状態に制御され、2ラウンド大当たり状態が終了した後は、大当たり種別が「突確」の場合とは異なり時短状態に制御される。他方、変動表示結果が「大当たり」となる場合に大当たり種別が「突然通常」となるときには、大当たり種別が「突確」の場合と同様にして2ラウンド大当たり状態に制御され、2ラウンド大当たり状態が終了した後は、大当たり種別が「突確」の場合とは異なり通常状態に制御される。これにより、たとえ遊技者が2ラウンド大当たり状態となることを認識できた場合でも、その2ラウンド大当たり状態の終了後に制御される遊技状態に対する遊技者の期待感を高め、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0507】

(19) 上記実施の形態では、変動表示結果が「大当たり」となったことに基づく大当たり遊技状態が終了した後に、確変状態や時短状態といった遊技状態に制御できるものとして説明した。そして、確変状態や時短状態では、第2始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高めて第2始動条件が成立しやすくなることで遊技者にとって有利となる制御が行なわれるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、たとえば確変状態には、継続して確変制御が行なわれるとともに、第2始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高める有利開放制御が行なわれる高確高ベース状態と、確変制御は行なわれるが有利開放制御は行なわれない高確低ベース状態とが含まれるようにしてもよい。また、時短状態には、特図変動時間が短縮されるとともに有利開放制御が行なわれる低確高ベース状態と、特図変動時間は短縮されるが有利開放制御は行なわれない低確低ベース状態とが含まれるようにしてもよい。一例として、大当たり種別が「確変」と「突確」のいずれであるかに対応して、大当たり遊技状態の終了後に、高確高ベース状態と高確低ベース状態のいずれかに制御されるようにしてもよい。他の一例として、大当たり種別が「確変」と「突確」のいずれであるかに応じて、大当たり遊技状態の終了後に高確高ベース状態と高確低ベース状態のいずれかに制御される割合を、互いに異ならせるようにしてもよい。

30

【0508】

(20) パチンコ遊技機1の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、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を含めた各種の演出動作等は、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更および修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞球の検出に应答して所定数の賞球を払出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出に应答して得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

40

【0509】

(21) 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等に対して、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るものではなく、予めコンピュータ装置等の有する記憶装置にプリインストール

50

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。

【0510】

(22) ゲームの実行形態は、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な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。

10

【0511】

(23) 大当り遊技状態におけるラウンド制御としては、特定遊技状態として、所定期間が経過するまで、または、当該所定期間が経過する以前に終了条件が成立するまで、可変入賞装置(特別可変入賞球装置7)を第2状態(閉鎖状態)から第1状態(開放状態)に変化させる開放態様制御を行なう単位ラウンド(1回のラウンド)を複数回数繰返して実行するラウンド制御が実行可能であってもよい。

【0512】

(24) 図64等に示す復活お祈り画面を表示する演出は、大当り遊技状態が終了した旨を示す画像であるエンディング画面が表示されているときに、実行してもよい。復活お祈り画面を表示する演出は、大当り遊技状態中において、1回実行してもよく、複数回実行するようにしてもよい。

20

【0513】

(25) 前述した実施の形態においては、特定の大当り遊技状態(突確見せ掛け15ラウンド大当り状態)では、初回に実行される単位ラウンドとして、特別可変入賞球装置7が第4開放態様制御状態(0.5秒間+29.0秒間の開放)に制御され、2ラウンド目~15ラウンド目の各ラウンドにおいて、特別可変入賞球装置7が第1開放態様制御状態(29.5秒間の開放)に制御される例を示した。しかし、これに限らず、特定の大当り遊技状態(突確見せ掛け15ラウンド大当り状態)では、初回に実行される単位ラウンドとして、特別可変入賞球装置7が第2開放態様制御状態(0.5秒間の開放)に制御され、2ラウンド目~15ラウンド目の各ラウンドにおいて、特別可変入賞球装置7が第1開放態様制御状態(29.5秒間の開放)に制御されるようにしてもよい(この場合の第2開放態様制御状態における0.5秒間の開放回数は、1回であってもよく、2回であってもよい)。

30

【0514】

(26) 前述した実施の形態では、特定の大当り遊技状態(突確見せ掛け15ラウンド大当り状態)において、特別可変入賞球装置7を第2開放態様制御状態(0.5秒間の開放)に制御する回数が1回である例を示した。しかし、これに限らず、特定の大当り遊技状態(突確見せ掛け15ラウンド大当り状態)において、特別可変入賞球装置7を第2開放態様制御状態(0.5秒間の開放)に制御する回数は、複数回(2回以上の所定回数)となるようにしてもよい。

40

【0515】

(27) 前述した実施の形態では、大当り時に、大当り遊技状態において何回のラウンドを実行するかということを特定する表示を行なわない遊技機を一例として示した。しかし、これに限らず、前述したような大当り時に、大当り遊技状態において何回のラウンドを実行するかということを特定する表示(ラウンド報知表示)を行なうラウンド表示部を備えた遊技機を用いてもよい。ラウンド表示部は、画像表示装置5により構成してもよく(たとえば、大当り発生時において、画像表示装置5の表示領域の一部をラウンド表示部として用いてもよい)、画像表示装置5とは別個の表示装置により構成してもよい。このようなラウンド表示部を備えた構成においては、何回のラウンドを実行するかというこ

50

とを特定する表示を行なうことにより、遊技者に対して、ある程度（少なくとも２ラウンド）の遊技価値が付与されることを報知することとなるので、遊技の興趣を向上させることができる。したがって、このようなラウンド表示部を備えた遊技機においては、前述した大当り遊技状態における制御による遊技の興趣の向上の度合いをより一層高めることができる。また、このようなラウンド表示部を備えた場合においては、ラウンド表示部によって同一のラウンドが表示されたときであっても、前述の実施の形態に示したように開放態様が異なる制御が行なわれるときがあるので、実際に遊技者が得られる遊技価値（出球）が異なるようにすることができるため、大当り遊技状態において遊技者が退屈しないように遊技の面白みを向上させることができる。

【０５１６】

10

（２８） なお、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【図面の簡単な説明】

【０５１７】

【図１】 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２】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板等を示す構成図である。

【図３】 擬似連チャンス目、ミッション開始チャンス目、突確チャンス目を示す説明図である。

20

【図４】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図５】 主基板の側にてカウントされる乱数値を例示する説明図である。

【図６】 特図表示結果判定テーブルの構成例を示す図である。

【図７】 大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図８】 リーチ決定テーブルの構成例を示す図である。

【図９】 変動パターン種別設定テーブルの構成例を示す図である。

【図１０】 ハズレ変動パターン設定テーブルの構成例を示す図である。

【図１１】 大当り変動パターン設定テーブルの構成例を示す図である。

【図１２】 大当り変動パターン設定テーブルの構成例を示す図である。

【図１３】 非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

30

【図１４】 リーチハズレ変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図１５】 大当り変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図１６】 大当り変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図１７】 大当り変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図１８】 ハズレ変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図１９】 大当り変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図２０】 大当り変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図２１】 遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図２２】 演出制御基板の側でカウントされる乱数値を例示する説明図である。

【図２３】 最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

40

【図２４】 左右出目判定テーブルの構成例を示す図である。

【図２５】 最終停止図柄とならない非リーチ組合せを示す図である。

【図２６】 最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図２７】 最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図２８】 仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図２９】 擬似連変動での停止図柄を示す説明図である。

【図３０】 仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図３１】 予告パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図３２】 予告パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図３３】 予告パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

50

- 【図 3 4】予告パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 3 5】図柄変動制御パターンテーブルの構成例を示す図である。
- 【図 3 6】予告演出制御パターンテーブルの構成例を示す図である。
- 【図 3 7】ミッション開始演出制御パターンテーブルの構成例を示す図である。
- 【図 3 8】各種演出制御パターンテーブルの構成例を示す図である。
- 【図 3 9】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
- 【図 4 0】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 4 1】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 4 2】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。 10
- 【図 4 4】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 5】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】大入賞口開放前処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】開放制御パターンの設定例および大入賞口の開放設定例を示す説明図である。
- 【図 4 8】大入賞口開放中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】大入賞口開放中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 0】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 1】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 5 2】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 5 3】飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。 20
- 【図 5 4】予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 5】飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 6】飾り図柄変動終了時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 7】変動パターンによる表示処理のタイムスケジュールを例示する図である。
- 【図 5 8】変動パターンによる表示処理のタイムスケジュールを例示する図である。
- 【図 5 9】飾り図柄の変動表示中における表示動作例を示す図である。
- 【図 6 0】変動パターンによる表示処理のタイムスケジュールを例示する図である。
- 【図 6 1】飾り図柄の変動表示中における表示動作例を示す図である。
- 【図 6 2】飾り図柄の変動表示が開始されてから終了するまでの演出動作の進行例を示すフローチャートである。 30
- 【図 6 3】15 ラウンド大当たり状態において画像表示装置に表示される演出画像を示す表示画面図である。
- 【図 6 4】15 ラウンド大当たり状態において画像表示装置に表示される演出画像を示す表示画面図である。
- 【図 6 5】15 ラウンド大当たり状態における特別可変入賞球装置の開放態様と画像表示装置に表示される演出画像との関係を示すタイミングチャートである。
- 【図 6 6】15 ラウンド大当たり状態における特別可変入賞球装置 7 の開放態様と画像表示装置に表示される演出画像との関係を示すタイミングチャートである。
- 【図 6 7】変動表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「突確」である場合の特別図柄表示装置における表示動作例、画像表示装置における表示動作例、特別可変入賞球装置における開閉動作例を説明するためのタイミングチャートである。 40
- 【図 6 8】変動表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「突確」である場合の表示動作例を示している。
- 【図 6 9】変動表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「第 6 確変」である場合の特別図柄表示装置における表示動作例、画像表示装置における表示動作例、特別可変入賞球装置における開閉動作例を説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 7 0】変動表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「第 6 確変」である場合の表示動作例を示している。
- 【図 7 1】変形例における各種の制御基板等の構成例を示す図である。
- 【符号の説明】 50

【図 3】

(A)

類似連チャンス目	左図柄	中図柄	右図柄
GC1	1	1	2
GC2	2	2	3
GC3	3	3	4
GC4	4	4	5
GC5	5	5	6
GC6	6	6	7
GC7	7	7	8
GC8	8	8	1

(B)

ミッション開始チャンス目	左図柄	中図柄	右図柄
MC1	1	2	2
MC2	2	3	3
MC3	3	4	4
MC4	4	5	5
MC5	5	6	6
MC6	6	7	7
MC7	7	8	8
MC8	8	1	1

(C)

突確チャンス目	左図柄	中図柄	右図柄
TC1	1	3	5
TC2	3	5	7
TC3	5	7	1
TC4	7	1	3

【図 4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
B0	O1	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
B0	O2	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
B1	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動時間)を指定
B0	XX	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
B0	O0	飾り図柄停止	飾り図柄の変動表示の停止指定
A0	XX	当り開始指定	大当り遊技状態の開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中の表示指定(15回開放遊技用)
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後の表示指定(15回開放遊技用)
A3	XX	当り終了指定	大当り遊技状態の終了を指定
A4	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中の表示指定(突確用)
A5	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後の表示指定(突確用)
A6	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中の表示指定(突確見せ掛け用)
A7	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後の表示指定(突確見せ掛け用)
B0	O1	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B0	O2	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C0	XX	保留記憶数通知	合計保留記憶数を通知

(B)

MODE	EXT	名称	通知内容
B0	O0	第1変動表示結果通知	ハズレ
B0	O1	第2変動表示結果通知	第1通常(大当り)
B0	O2	第3変動表示結果通知	第2通常(大当り)
B0	O3	第4変動表示結果通知	第3通常(大当り)
B0	O4	第5変動表示結果通知	第4通常(大当り)
B0	O5	第6変動表示結果通知	第5通常(大当り)
B0	O6	第7変動表示結果通知	第1確変(大当り)
B0	O7	第8変動表示結果通知	第2確変(大当り)
B0	O8	第9変動表示結果通知	第3確変(大当り)
B0	O9	第10変動表示結果通知	第4確変(大当り)
B0	OA	第11変動表示結果通知	第5確変(大当り)
B0	OB	第12変動表示結果通知	第6確変(大当り)
B0	OC	第13変動表示結果通知	突確(大当り)

【図 5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~85536	特図表示結果決定用
MR2	1~100	大当り種別決定用
MR3	1~239	リーフ決定用
MR4	1~241	変動パターン種類決定用
MR5	1~251	変動パターン決定用

【図 6】

(A)

第1特図表示結果決定テーブル

130A

確変フラグ	乱数値MR1	決定値データ
オフ	8001~8190	大当り決定値データ
	上記数値以外	ハズレ決定値データ
オン	8001~9900	大当り決定値データ
	上記数値以外	ハズレ決定値データ

(B)

第2特図表示結果決定テーブル

130B

確変フラグ	乱数値MR1	決定値データ
オフ	1~190	大当り決定値データ
	上記数値以外	ハズレ決定値データ
オン	1~1900	大当り決定値データ
	上記数値以外	ハズレ決定値データ

【図 7】

大当り種別決定テーブル

131

変動特図 指定パッパ値	乱数値MR2	大当り種別	大当り種別 のパッパ設定値
1	1~9	第1通常	0
	10~15	第2通常	1
	16~22	第3通常	2
	23~29	第4通常	3
	28~36	第5通常	4
	37~45	第1確変	5
	46~54	第2確変	6
	55~63	第3確変	7
	64~72	第4確変	8
	73~81	第5確変	9
2	82	第6確変	10
	83~100	突確	11
	1~9	第1通常	0
	10~15	第2通常	1
	16~22	第3通常	2
	23~29	第4通常	3
	28~36	第5通常	4
	37~46	第1確変	5
	47~60	第2確変	6
	61~74	第3確変	7
	73~86	第4確変	8
	87~100	第5確変	9

【図 8】

(A) リーチ決定テーブル 132A

合計保留配値数	乱数値MR3	リーチ/非リーチ
0	1~204	非リーチHA1-1
	205~239	リーチHA2-1
1	1~217	非リーチHA1-2
	218~239	リーチHA2-2
2	1~220	非リーチHA1-3
	221~239	リーチHA2-3
3, 4	1~230	非リーチHA1-4
	231~239	リーチHA2-4
5~8	1~230	非リーチHA1-5
	231~239	リーチHA2-5

(B) リーチ決定テーブル 132B

合計保留配値数	乱数値MR3	リーチ/非リーチ
0, 1	1~235	非リーチHB1-1
	236~239	リーチHB2-1
2~8	1~235	非リーチHB1-2
	236~239	リーチHB2-2

(C) リーチ決定テーブル 132C

合計保留配値数	乱数値MR3	リーチ/非リーチ
0, 1	1~231	非リーチHC1-1
	232~239	リーチHC2-1
2~8	1~231	非リーチHC1-2
	232~239	リーチHC2-2

(D) テーブル選択設定

遊技状態	選択するテーブル
通常状態	テーブル132A
確率状態	テーブル132B
時短状態	テーブル132C

【図 9】

変動パターン種別設定テーブル 140

変動パターン種別	可変表示時間	内容
CA1-1	非リーチ(ハズレ)	短縮なし(通常状態)
CA1-2	非リーチ(ハズレ)	保留3, 4個短縮(通常状態)
CA1-3	非リーチ(ハズレ)	保留5~8個短縮(通常状態)
CB1-1	非リーチ(ハズレ)	短縮なし(通常状態)
CB1-2	非リーチ(ハズレ)	保留2~8個短縮(通常状態)
CB1-3	非リーチ(ハズレ)	保留連含む(通常状態)
CC1-1	非リーチ(ハズレ)	短縮なし(時短状態)
CC1-2	非リーチ(ハズレ)	保留2~8個短縮(時短状態)
CC1-3	非リーチ(ハズレ)	保留連含む(時短状態)
CA2-1	リーチ(ハズレ)	リーチハズレ
CA2-2	リーチ(ハズレ)	スーパリーチα
CA2-3	リーチ(ハズレ)	スーパリーチβ
CA3-1	通常/確率(大当り)	ノーマルリーチ突発演出なし/再抽選なし
CA3-2	通常/確率(大当り)	スーパリーチ(突発演出なし/再抽選なし)
CA3-3	通常/確率(大当り)	ノーマルリーチ(突発演出なし/再抽選あり)
CA4-1	通常/確率(大当り)	スーパリーチ(突発演出なし/再抽選あり)
CA4-2	通常/確率(大当り)	突発演出
CA4-3	通常/確率(大当り)	突発演出
CA5-1	突発(大当り)	突発モード開始演出
CA5-2	突発(大当り)	突発モード開始演出(スーパリーチα経由)
CA6-1	突発見逃し後抽選大当り	突発モード開始演出
CA6-2	突発見逃し後抽選大当り	突発モード開始演出(スーパリーチα経由)

【図 10】

ハズレ変動パターン設定テーブル 141A

変動パターン	可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	7000	保留3, 4個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	5500	保留5~8個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	24000	再変動1回→非リーチ(ハズレ)
PA1-5	32000	シフォン開始演出→シフォン開始演出目停止(ハズレ)
PB1-1	4500	短縮なし(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PB1-2	2500	保留2~8個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PC1-1	4500	短縮なし(時短状態)→非リーチ(ハズレ)
PC1-2	2500	保留2~8個短縮(時短状態)→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	30000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PA2-2	45000	再変動1回→スーパリーチ(ハズレ)
PA3-1	50000	スーパリーチα(ハズレ)
PA3-2	65000	再変動1回→スーパリーチα(ハズレ)
PA3-3	80000	再変動2回→スーパリーチα(ハズレ)
PA3-4	60000	スーパリーチβ(ハズレ)
PA3-5	75000	再変動1回→スーパリーチβ(ハズレ)
PA3-6	90000	再変動2回→スーパリーチβ(ハズレ)
PA3-7	105000	再変動3回→スーパリーチβ(ハズレ)

【図 11】

大当り変動パターン設定テーブル 141B

変動パターン	可変表示時間(ms)	内容
PA4-1	30000	ノーマルリーチ(大当り)
PA4-2	45000	再変動1回→ノーマルリーチ(大当り)
PA5-1	50000	スーパリーチα(大当り)
PA5-2	65000	再変動1回→スーパリーチα(大当り)
PA5-3	80000	再変動2回→スーパリーチα(大当り)
PA6-1	60000	スーパリーチβ(大当り)
PA6-2	75000	再変動1回→スーパリーチβ(大当り)
PA6-3	90000	再変動2回→スーパリーチβ(大当り)
PA6-4	105000	再変動3回→スーパリーチβ(大当り)
PA6-5	65000	シフォン開始演出→スーパリーチβ(大当り)
PA7-1	40000	ノーマルリーチ(大当り)→再抽選
PA7-2	55000	再変動1回→ノーマルリーチ(大当り)→再抽選
PA8-1	60000	スーパリーチα(大当り)→再抽選
PA8-2	75000	再変動1回→スーパリーチα(大当り)→再抽選
PA8-3	90000	再変動2回→スーパリーチα(大当り)→再抽選
PA9-1	70000	スーパリーチβ(大当り)→再抽選
PA9-2	85000	再変動1回→スーパリーチβ(大当り)→再抽選
PA9-3	100000	再変動2回→スーパリーチβ(大当り)→再抽選
PA9-4	115000	再変動3回→スーパリーチβ(大当り)→再抽選
PA9-5	75000	シフォン開始演出→スーパリーチβ(大当り)→再抽選

【図 12】

(A) 大当り変動パターン設定テーブル 141G

変動パターン	可変表示時間(ms)	内容
PT1-1	8000	4000ms変動→突発演出(全変動変動中または左図停止時)
PT1-2	12000	本抽選作動演出(BN1-1)→突発演出(本抽選作動時)
PT1-3	15000	本抽選作動演出(BN2-1)→突発演出(本抽選作動時)
PT1-4	15500	確率連フタ目停止→突発演出(フタ目停止時)
PT1-5	18500	突発モード開始演出→突発演出(右図停止時)
PT2-1	25000	シフォン開始演出→突発演出(シフォン開始演出中)
PT2-2	28000	ノーマルリーチ突発演出(リーチ成立後変動中)
PT2-3	28500	再変動1回→突発演出(3回目変動中)
PT2-4	32000	シフォン開始演出→突発演出(シフォン開始演出終了時)
PT2-5	34000	再変動1回→突発演出(2回目停止時)
PT2-6	38000	スーパリーチα→突発演出(スーパリーチα発動時)
PT2-7	39000	再変動2回→突発演出(3回目変動中)
PT3-1	43500	再変動2回→突発演出(3回目変動中)
PT3-2	45000	スーパリーチβ→突発演出(スーパリーチβ導入演出時)
PT3-3	49000	再変動2回→突発演出(3回目停止時)
PT3-4	54000	再変動3回→突発演出(4回目変動中)
PT3-5	68000	再変動2回→スーパリーチα→突発演出(スーパリーチα発動時)
PT3-6	90000	再変動3回→スーパリーチβ→突発演出(スーパリーチβ導入演出時)
PT4-1	18000	4000ms変動→突発演出(全変動変動中または左図停止時)→再抽選
PT4-2	22000	本抽選作動演出(BN1-1)→突発演出(本抽選作動時)→再抽選
PT4-3	25000	本抽選作動演出(BN2-1)→突発演出(本抽選作動時)→再抽選
PT4-4	25500	確率連フタ目停止→突発演出(フタ目停止時)→再抽選
PT4-5	28500	突発モード開始演出→突発演出(右図停止時)→再抽選
PT5-1	35000	シフォン開始演出→突発演出(シフォン開始演出中)→再抽選
PT5-2	38000	ノーマルリーチ突発演出(リーチ成立後変動中)→再抽選
PT5-3	38500	再変動1回→突発演出(2回目変動中)→再抽選
PT5-4	42000	シフォン開始演出→突発演出(シフォン開始演出終了時)→再抽選
PT5-5	44000	再変動1回→突発演出(2回目停止時)→再抽選
PT5-6	48000	スーパリーチα→突発演出(スーパリーチα発動時)→再抽選
PT5-7	49000	再変動2回→突発演出(3回目変動中)→再抽選
PT6-1	53500	再変動2回→突発演出(3回目変動中)→再抽選
PT6-2	55000	スーパリーチβ→突発演出(スーパリーチβ導入演出時)→再抽選
PT6-3	59000	再変動2回→突発演出(3回目停止時)→再抽選
PT6-4	54000	再変動3回→突発演出(4回目変動中)→再抽選
PT6-5	78000	再変動2回→スーパリーチα→突発演出(スーパリーチα発動時)→再抽選
PT6-6	100000	再変動3回→スーパリーチβ→突発演出(スーパリーチβ導入演出時)→再抽選

(B) 大当り変動パターン設定テーブル 141D

変動パターン	可変表示時間(ms)	内容
PF1-1	24000	突発モード開始演出→突発演出目停止
PF1-2	39000	再変動1回→突発モード開始演出→突発演出目停止
PF1-3	74000	スーパリーチα→突発モード開始演出→突発演出目停止
PF1-4	89000	再変動1回→スーパリーチα→突発モード開始演出→突発演出目停止

(C) 大当り変動パターン設定テーブル 141E

変動パターン	可変表示時間(ms)	内容
PH1-1	24000	突発モード開始演出→突発演出目停止
PH1-2	38000	再変動1回→突発モード開始演出→突発演出目停止
PH1-3	74000	スーパリーチα→突発モード開始演出→突発演出目停止
PH1-4	89000	再変動1回→スーパリーチα→突発モード開始演出→突発演出目停止

【図 13】

(A) 非リチウム電池変動パターン種別決定テーブル 133A

系列	乱数値MR4	変動パターン種別
非リチウム電池1-1	1~216	CA1-1
	217~241	CA1-4
	1~229	CA1-1
非リチウム電池1-2	230~241	CA1-4
	1~230	CA1-1
	231~241	CA1-4
非リチウム電池1-3	1~238	CA1-2
	237~241	CA1-4
	1~238	CA1-3
非リチウム電池1-4	237~241	CA1-4
	1~238	CA1-3
	237~241	CA1-4

(B) 非リチウム電池変動パターン種別決定テーブル 133B

系列	乱数値MR4	変動パターン種別
非リチウム電池1-1	1~240	CB1-1
	241	CB1-3
	1~240	CB1-2
非リチウム電池1-2	241	CB1-3
	1~240	CB1-2
	241	CB1-3

(C) 非リチウム電池変動パターン種別決定テーブル 133C

系列	乱数値MR4	変動パターン種別
非リチウム電池1-1	1~233	CC1-1
	234~241	CC1-3
	1~234	CC1-2
非リチウム電池1-2	235~241	CC1-3
	1~234	CC1-2
	235~241	CC1-3

(D) テーブル選択設定

選択状態	選択するテーブル
通常状態	テーブル133A
異常状態	テーブル133B
時短状態	テーブル133C

【図 14】

(A) リチウム電池変動パターン種別決定テーブル 134A

系列	乱数値MR4	変動パターン種別
リチウム電池2-1	1~190	GA2-1
	191~238	GA2-2
	239~241	GA2-3
リチウム電池2-2	1~195	GA2-1
	196~239	GA2-2
	240~241	GA2-3
リチウム電池2-3	1~215	GA2-1
	216~240	GA2-2
	241	GA2-3

(B) リチウム電池変動パターン種別決定テーブル 134B

系列	乱数値MR4	変動パターン種別
リチウム電池2-1	1~100	GA2-1
	101~210	GA2-2
	211~241	GA2-3

(C) リチウム電池変動パターン種別決定テーブル 134C

系列	乱数値MR4	変動パターン種別
リチウム電池2-1	1~150	GA2-1
	151~220	GA2-2
	221~241	GA2-3

(D) テーブル選択設定

選択状態	選択するテーブル
通常状態	テーブル134A
異常状態	テーブル134B
時短状態	テーブル134C

【図 15】

(A) 大当り変動パターン種別決定テーブル 135A

合計保留記数	乱数値MR4	変動パターン種別
0~2	1	CA3-1
	2~4	CA3-2
	5~8	CA3-3
	9~220	CA3-4
	221	CA4-1
	222~228	CA4-2
	227~241	CA4-3
	1	CA3-1
	2~4	CA3-2
	5~8	CA3-3
3~5	9~210	CA3-4
	211~215	CA4-1
	216~235	CA4-2
	236~241	CA4-3
	1	CA3-1
	2~4	CA3-2
	5~8	CA3-3
	9~200	CA3-4
	201~230	CA4-1
	231~240	CA4-2
6~8	241	CA4-3
	1	CA3-1
	2~4	CA3-2
	5~8	CA3-3
	9~200	CA3-4
	201~230	CA4-1
	231~240	CA4-2
	241	CA4-3
	1	CA3-1
	2~4	CA3-2

(B) 大当り変動パターン種別決定テーブル 135B

合計保留記数	乱数値MR4	変動パターン種別
0~2	1, 2	CA3-1
	3~120	CA3-2
	121~123	CA3-3
	124~220	CA3-4
	221	CA4-1
	222~228	CA4-2
	227~241	CA4-3
	1, 2	CA3-1
	3~115	CA3-2
	116~118	CA3-3
3~5	119~210	CA3-4
	211~215	CA4-1
	216~235	CA4-2
	236~241	CA4-3
	1, 2	CA3-1
	3~110	CA3-2
	111~113	CA3-3
	114~200	CA3-4
	201~230	CA4-1
	231~240	CA4-2
6~8	241	CA4-3
	1, 2	CA3-1
	3~110	CA3-2
	111~113	CA3-3
	114~195	CA3-4
	196~230	CA4-1
	231~240	CA4-2
	241	CA4-3
	1, 2	CA3-1
	3~110	CA3-2

(C) 大当り変動パターン種別決定テーブル 135C

乱数値MR4	変動パターン種別
1~170	CA6-1
171~241	CA6-2

(D) 大当り変動パターン種別決定テーブル 135D

乱数値MR4	変動パターン種別
1~80	CA5-1
81~241	CA5-2

【図 16】

(A) 大当り変動パターン種別決定テーブル 135E

合計保留記数	乱数値MR4	変動パターン種別
0~2	1	CA3-1
	2~4	CA3-2
	5~8	CA3-3
	9~215	CA3-4
	216	CA4-1
	217~221	CA4-2
	221~241	CA4-3
	1	CA3-1
	2~4	CA3-2
	5~8	CA3-3
3~5	9~205	CA3-4
	206~210	CA4-1
	211~235	CA4-2
	236~241	CA4-3
	1	CA3-1
	2~4	CA3-2
	5~8	CA3-3
	9~195	CA3-4
	196~230	CA4-1
	231~240	CA4-2
6~8	241	CA4-3
	1	CA3-1
	2~4	CA3-2
	5~8	CA3-3
	9~195	CA3-4
	196~230	CA4-1
	231~240	CA4-2
	241	CA4-3
	1	CA3-1
	2~4	CA3-2

(B) 大当り変動パターン種別決定テーブル 135F

合計保留記数	乱数値MR4	変動パターン種別
0~2	1, 2	CA3-1
	3~120	CA3-2
	121~123	CA3-3
	124~215	CA3-4
	216	CA4-1
	217~221	CA4-2
	221~241	CA4-3
	1, 2	CA3-1
	3~115	CA3-2
	116~118	CA3-3
3~5	119~205	CA3-4
	206~210	CA4-1
	211~235	CA4-2
	236~241	CA4-3
	1, 2	CA3-1
	3~110	CA3-2
	111~113	CA3-3
	114~195	CA3-4
	196~230	CA4-1
	231~240	CA4-2
6~8	241	CA4-3
	1, 2	CA3-1
	3~110	CA3-2
	111~113	CA3-3
	114~195	CA3-4
	196~230	CA4-1
	231~240	CA4-2
	241	CA4-3
	1, 2	CA3-1
	3~110	CA3-2

【図 17】

(A) 大当り変動パターン種別決定テーブル 136A		(E) 大当り変動パターン種別決定テーブル 137A	
乱数値MR4	変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン種別
1~8	CA3-1	1	CA3-1
9~22	CA3-2	2, 3	CA3-2
23~46	CA3-3	4~6	CA3-3
47~241	CA3-4	7~199	CA3-4
		200~219	CA4-1
		220~234	CA4-2
		235~241	CA4-3
(B) 大当り変動パターン種別決定テーブル 136B		(F) 大当り変動パターン種別決定テーブル 137B	
乱数値MR4	変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン種別
1~8	CA3-1	1, 2	CA3-1
9~22	CA3-2	3~15	CA3-2
23~46	CA3-3	16~18	CA3-3
47~235	CA3-4	19~199	CA3-4
236~237	CA4-1	200~214	CA4-1
238~239	CA4-2	215~232	CA4-2
240~241	CA4-3	233~241	CA4-3
(C) 大当り変動パターン種別決定テーブル 136C		(G) 大当り変動パターン種別決定テーブル 137C	
乱数値MR4	変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン種別
1~200	CA5-1	1~190	CA5-1
201~241	CA5-2	191~241	CA5-2
(D) 大当り変動パターン種別決定テーブル 136D		(H) 大当り変動パターン種別決定テーブル 137D	
乱数値MR4	変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン種別
1~150	CA5-1	1~140	CA5-1
151~241	CA5-2	141~241	CA5-2

(I) テーブル選択設定

遊技状態	変動特徴指定バツファ値	大当り種別バツファ値	選択するテーブル
通常状態	1	0~4	135A
		5~9	135B
		10	135C
		11	135D
確変状態	1	0~4	135E
		5~9	135F
		0~4	136A
		5~9	136B
時短状態	1	0~4	136A
		5~9	136B
		0~4	137A
		5~9	137B

【図 18】

(A) ハズレ変動パターン決定テーブル 138A		
変動パターン種別	乱数値MR5	変動パターン
CA1-1	1~251	PA1-1
CA1-2	1~251	PA1-2
CA1-3	1~250	PA1-3
CA1-4	1~150	PA1-4
	151~251	PA1-5
CB1-1	1~251	PB1-1
CB1-2	1~20	PB1-1
	20~251	PB1-2
CB1-3	1~100	PA1-4
	101~251	PB1-1
CC1-1	1~251	PC1-1
CC1-2	1~20	PC1-1
	21~251	PC1-2
CC1-3	1~110	PA1-4
	111~251	PC1-1

(B) ハズレ変動パターン決定テーブル 138B		
変動パターン種別	乱数値MR5	変動パターン
CA2-1	1~160	PA2-1
	161~251	PA2-2
CA2-2	1~210	PA3-1
	211~246	PA3-2
	247~251	PA3-3
CA2-3	1~200	PA3-4
	201~245	PA3-5
	246~250	PA3-6
	251	PA3-7

【図 19】

大当り変動パターン決定テーブル 139A		
変動パターン種別	乱数値MR5	変動パターン
CA3-1	1~10	PA4-1
	11~251	PA4-2
CA3-2	1~6	PA5-1
	7~30	PA5-2
	31~80	PA5-3
	81~85	PA6-1
	86~100	PA6-2
	101~150	PA6-3
	151~241	PA6-4
	241~251	PA6-5
CA3-3	1~20	PA7-1
	21~251	PA7-2
CA3-4	1~20	PA8-1
	21~50	PA8-2
	51~80	PA8-3
	81~90	PA9-1
	91~120	PA9-2
	121~170	PA9-3
	171~241	PA9-4
	241~251	PA9-5

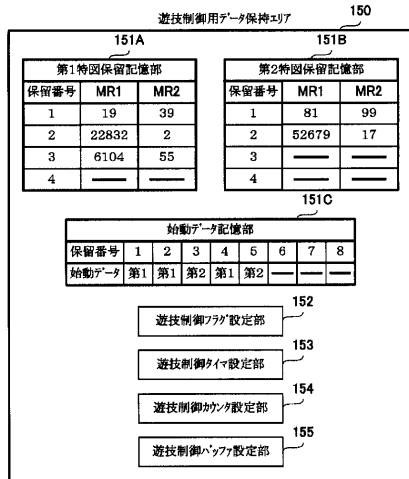
【図 20】

(A) 大当り変動パターン決定テーブル 139B		
変動パターン種別	乱数値MR5	変動パターン
CA4-1	1~25	PT1-1
	26~50	PT1-2
	51~75	PT1-3
	76~100	PT1-4
	101~125	PT1-5
	126~150	PT4-1
	150~175	PT4-2
	176~200	PT4-3
	201~225	PT4-4
	226~251	PT4-5
CA4-2	1~5	PT2-1
	6~15	PT2-2
	16~35	PT2-3
	36~60	PT2-4
	61~90	PT2-5
	91~124	PT2-6
	125	PT2-7
	126~130	PT5-1
	131~140	PT5-2
	141~160	PT5-3
	161~185	PT5-4
	186~215	PT5-5
	216~250	PT5-6
	251	PT5-7
CA4-3	1, 2	PT3-1
	3~42	PT3-2
	43~44	PT3-3
	45~54	PT3-4
	55~88	PT3-5
	89~125	PT3-6
	126~127	PT8-1
	128~167	PT6-2
	168~169	PT6-3
	170~209	PT6-4
	210~211	PT6-5
	212~251	PT6-6

(B) 大当り変動パターン決定テーブル 139C		
変動パターン種別	乱数値MR5	変動パターン
CA5-1	1~50	PF1-1
	51~251	PF1-2
CA5-2	1~70	PF1-3
	71~251	PF1-4

(C) 大当り変動パターン決定テーブル 139D		
変動パターン種別	乱数値MR5	変動パターン
CA6-1	1~80	PH1-1
	81~251	PH1-2
CA6-2	1~100	PH1-3
	101~251	PH1-4

【図 2 1】



【図 2 2】

乱数値	範囲	用途
SR1-1	1~80	第1番最終停止図柄決定用
SR1-2	1~70	第2番最終停止図柄決定用
SR1-3	1~96	第3番最終停止図柄決定用
SR2	1~80	再抽選前夜停止図柄決定用
SR3-1	1~211	第1種役満時夜停止図柄決定用
SR3-2	1~229	第2種役満時夜停止図柄決定用
SR3-3	1~311	第3種役満時夜停止図柄決定用
SR4	1~191	予告ハタン識別決定用
SR5-1	1~499	第1予告ハタン決定用
SR5-2	1~1009	第2予告ハタン決定用
SR5-3	1~200	第3予告ハタン決定用

【図 2 5】

最終停止図柄とならない非リザ組合せ

左図柄	中図柄	右図柄
1	1	8
1	8	8
1	3	7
1	5	3
1	5	7
1	7	3
1	7	5
2	2	1
2	1	1
3	3	2
3	2	2
3	1	5
3	1	7
3	5	1
3	7	1
3	7	5
4	4	3
4	3	3
5	5	4
5	4	4
5	1	3
5	1	7
5	3	1
5	3	7
5	7	3
6	6	5
6	5	5
7	7	6
7	6	6
7	1	5
7	3	1
7	3	5
7	5	1
7	5	3
8	8	7
8	7	7

【図 2 6】

(A) 最終停止図柄決定テーブル 162A

1	2	3	4	5	6	7	8
1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80

(B) 最終停止図柄決定テーブル 162B

変動ハタン	-2	-1	+1	+2
PA2-1 PA2-2	1~32	33~64	65~96	
PA3-1 PA3-3		1~96		
PA3-4 PA3-7			1~64	65~96

【図 2 3】

(A) 最終停止図柄決定テーブル 160A

1	2	3	4	5	6	7	8
1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80

(B) 最終停止図柄決定テーブル 160B

FZ1-1	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	
2	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	
3	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	
4	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	
5	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	
6	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	
7	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	
8	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	

(C) 最終停止図柄決定テーブル 160C

	1	2	3	4	5	6	7	8
LR0	1~12	13~24	25~36	37~48	49~60	61~72	73~84	85~96
LR11				1~16	17~32	33~48	49~64	65~80
LR12	1~16			17~32	33~48	49~64	65~80	81~96
LR13	1~16	17~32			33~48	49~64	65~80	81~96
LR14	1~16	17~32	33~48			49~64	65~80	81~96
LR15	1~16	17~32	33~48	49~64			65~80	81~96
LR16	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80			81~96
LR17	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR18	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR31	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR32	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR33	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR34	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR35	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR36	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR37	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR38	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		

(D) 最終停止図柄決定テーブル 160D

MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8
1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80

【図 2 4】

左右出目判定テーブル 161

	1	2	3	4	5	6	7	8
FZ1-1	1	LR11	LR31	LR0	LR35	LR0	LR3	LR18
	2	LR11	LR12	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0
	3	LR31	LR12	LR13	LR32	LR0	LR0	LR0
	4	LR0	LR0	LR13	LR14	LR0	LR0	LR0
	5	LR37	LR0	LR32	LR14	LR15	LR33	LR0
	6	LR0	LR0	LR0	LR0	LR15	LR16	LR0
	7	LR34	LR0	LR38	LR0	LR33	LR18	LR17
	8	LR18	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0	LR17

【図 2 7】

(A) 最終停止図柄決定テーブル 163A

1	2	3	4	5	6	7	8
1~20		21~40		41~60		61~80	

(B) 最終停止図柄決定テーブル 163B

1	2	3	4	5	6	7	8
1~20		21~40		41~60		61~80	

(C) 最終停止図柄決定テーブル 163C

TC1	TC2	TC3	TC4
1~20	21~40	41~60	61~80

(A) 仮停止図柄決定テーブル 164A

停止図柄	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
1	1~157	158~183	184~173	174~179	180~189	190~199	200~206	206~211
2	1~181	182~191	182~191	192~201	192~201	202~211	202~211	
3	1~10	11~16	17~173	174~179	180~189	190~199	200~206	206~211
4	1~10	11~16	17~173	174~179	180~189	190~199	200~206	206~211
5	1~10	11~16	17~26	27~32	33~189	190~199	200~206	206~211
6	1~10	11~16	17~26	27~32	33~189	190~199	200~206	206~211
7	1~10	11~16	17~26	27~32	33~42	43~48	49~206	206~211
8	1~10	11~16	17~26	27~32	33~42	43~48	49~206	206~211

(B) 仮停止図柄決定テーブル 164B

KZ2-1 KZ2-2	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
GC1	1~175	176~181	182~181	182~197	198~207	208~213	214~223	224~229
GC2	1~189	190~200	200~209	210~219	210~219	220~229	220~229	
GC3	1~10	11~16	17~191	192~197	198~207	208~213	214~223	224~229
GC4	1~10	11~16	17~26	27~32	33~207	208~213	214~223	224~229
GC5	1~10	11~16	17~26	27~32	33~207	208~213	214~223	224~229
GC6	1~10	11~16	17~26	27~32	33~207	208~213	214~223	224~229
GC7	1~10	11~16	17~26	27~32	33~42	43~48	49~223	224~229
GC8	1~10	11~16	17~26	27~32	33~42	43~48	49~223	224~229

(C) 仮停止図柄決定テーブル 164C

KZ3-1 KZ3-2	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
GC1	1~229	230~239	240~253	254~263	264~277	278~287	288~301	302~311
GC2	1~269	270~283	284~297	298~311	312~325	326~339	340~353	354~367
GC3	1~14	15~24	25~34	35~44	45~54	55~64	65~74	75~84
GC4	1~14	15~24	25~34	35~44	45~54	55~64	65~74	75~84
GC5	1~14	15~24	25~34	35~44	45~54	55~64	65~74	75~84
GC6	1~14	15~24	25~34	35~44	45~54	55~64	65~74	75~84
GC7	1~14	15~24	25~34	35~44	45~54	55~64	65~74	75~84
GC8	1~14	15~24	25~34	35~44	45~54	55~64	65~74	75~84

【圖 29】

実験パターン	補完実験での停止区間
PA1-PA4-PA2-PA3-PA2-PA5-PA5-PA6-PA2-PA7-PA6-PA8-PA9-PT1-PT12-PT3-PT5-PT6-PT7-PT8-PT9-PT10-PT11-PT12	1回目の実験 左区間 中国語 右区間 中国語 2回目の実験 左区間 中国語 右区間 中国語 最終停止区間 K2-1 K2-3 K2-3 K2-3
PA3-PA3A-6.PA5-3-PA6-3.PA8-3.PA7-3.PA9-3-PT5-3.PT6-3.PT7-3.PT8-3.PT9-3.PT10-3.PT11-3.PT12-3	1回目の実験 左区間 K2-1 K2-3 K2-3 K2-3 2回目の実験 左区間 中国語 右区間 中国語 3回目の実験 左区間 中国語 右区間 中国語 最終停止区間 1回目の実験 K2-1 K2-3 K2-3 K2-3 2回目の実験 左区間 中国語 右区間 中国語 3回目の実験 左区間 中国語 右区間 中国語 4回目の実験 左区間 中国語 右区間 中国語 最終停止区間 K2-1 K2-3 K2-3 K2-3
PA3-7.PA6A-4.PA9-4-PT13-3.PT3-7-PT13-6-PT10-3.PT16-4-PT16-6	1回目の実験 左区間 中国語 右区間 中国語 2回目の実験 左区間 中国語 右区間 中国語 3回目の実験 左区間 中国語 右区間 中国語 4回目の実験 左区間 中国語 右区間 中国語 最終停止区間 K2-1 K2-3 K2-3 K2-3

【 図 3 0 】

仮停止図柄決定テーブル 165

最高停止回數			左中右各停止回數KZ7-1,KZ7-2,KZ7-3							
F23-1	F23-2	F23-3	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	1~10			11~20		21~30		31~80	
2	2	1~50			51~60		61~70		71~80	
3	3	1~50			51~60		61~70		71~80	
4	4	1~10			11~60		61~70		71~80	
5	5	1~10			11~60		61~70		71~80	
6	6	1~10			11~20		21~70		71~80	
7	7	1~10			11~20		21~70		71~80	
8	8	1~10			11~20		21~30		31~80	

【 図 3 1 】

予告パターン種別決定テーブル

予告ハターン種別決定テーブル		ハターン種別		
変動ハターン	予告選出なし	GY1	GY2	GY3
PA1-1PA1-2, PB1-1PG1-1, PT1-1PT4-1	1→91	92→150	151→180	181→191
PA1-3	1→120	121→191		
PA1-4,PT1-4, PT2-3,PT2-5, PT4-4,PT5-3, PT5-5	1→120	121→160	161→180	181→191
PA1-5,PT2-1, PT2-4,PT5-1, PT5-4	1→81	82→130	131→160	
PB1-2,PG1-2	1→191			
PA2-1,PA2-2, PT2-2,PT2-5, PT1-2,PT2-2, PT1-3,PT4-3	1→61	62→120	121→150	151→191
		1→191	1→191	
上記以外	1→20	21→121	122→151	152→191

【 図 3 2 】

予告パターン決定テーブル

変動パターン	予告パターン				
	YP1-1	YP1-2	YP1-3	YP1-4	YP1-5
PA1-1, PA1-2, PB1-1, PC1-1, PT1-1, PT4-1	1~335	336~449			
PA1-3	1~400	401~449			
PA1-4, PT1-4, PT2-3, PT2-5, PT2-4, PT2-3, PT2-5	1~59	60~499			
PA1-5, PT2-1, PT2-4, PT2-1, PT2-5	1~19	20~499			
PA2-1, PA2-2, PT2-2, PT2-2, PT2-2, PT2-2	1~499	1~100	101~498	499	
FA3-1~PA3-3, PT2-6, PT2-7, PT3-5, PT2-6, PT2-7, PT2-6		1~10	11~398	400~498	
PA3-4~PA3-7, PT3-1~PT3-4, PT3-6		1, 2	3~200	201~498	
PT2-1~PT2-4, PT2-6					
PA4-1, PA4-2, PA2-1, PA2-2		1~50	51~400	401~498	
PA5-1~PA5-3, PA8-1~PA8-3		1~5	6~200	201~300	301~499
PA6-1~PA6-5, PA9-1~PA9-5		1	2~100	101~200	201~499
PF1-1~PF1-4, PT1-5, PT1-5	1~99	100~199	200~299	300~399	400~499
PH1-1~PH1-4					

【 図 3 3 】

予告パターン決定テーブル

167B

予測パターン決定テーブル

予測パターン	予測パターン				
	YP2-1	YP2-2	YP2-3	YP2-4	YP2-5
PA1-1, PA1-2, PB1-1, PC1-1, PT1-1, PT4-1	1 ~ 659	860 ~ 1009			
PA1-4, PT1-4, PT2-3, PT2-5, PT4-4, PT5-3, PT5-5	1 ~ 120	121 ~ 1009			
PA1-5, PT2-1, PT2-4, PT5-1, PT5-4	1 ~ 150	151 ~ 1009			
PA2-1, PA2-2, PT2-2, PT2-2		1 ~ 200	201 ~ 1000	1001 ~ 1009	
PT1-3, PT4-3	1 ~ 1009				
PA3-1 ~ PA3-3, PT2-6, PT2-7, PT3-5, PT5-6, PT5-7, PT5-8		1 ~ 20	21 ~ 800	801 ~ 1009	
PA3-4 ~ PA3-7, PT3-1 ~ PT3-4, PT3-6, PT6-1 ~ PT6-4, PT6-6		1 ~ 4	5 ~ 400	401 ~ 1009	
PA4-1, PA4-2, PA7-1 ~ PA7-3		1 ~ 100	101 ~ 850	851 ~ 1009	
PA5-1 ~ PA5-2, PA8-1 ~ PA8-3		1 ~ 10	11 ~ 399	399 ~ 600	601 ~ 1009
PA6-1 ~ PA6-5, PA9-1 ~ PA9-5		1	2 ~ 200	201 ~ 400	401 ~ 1009
PF1-1 ~ PF1-4, PT1-5, PT4-6, PT1-1 ~ PT1-4	1 ~ 199	200 ~ 399	400 ~ 599	600 ~ 799	800 ~ 1009

【 ㄣ 3 4 】

予告パターン決定テーブル

変数Aパターン	千代パターン			
	YP3-1	YP3-2	YP3-3	YP3-4
PA1-1, PA1-2, PB1-1, PB1-1, PT1-1, PT4-1	1 ~ 199	200		
PA1-4, PT1-4, PT4-4	1 ~ 190	191 ~ 200		
PA1-5, PT2-1, PT2-4, PT5-1, PT5-4	1 ~ 185	186 ~ 200		
PA2-1, PA2-2, PA3-1 ~ PA3-3	1 ~ 180	181 ~ 195	196 ~ 200	
PA3-4 ~ PA3-7	1 ~ 190	161 ~ 185	186 ~ 200	
PA4-1, PA4-2, PA7-1, PA7-2, PT2-2, PT5-2	1 ~ 150	151 ~ 180	181 ~ 199	200
PA5-1 ~ PA5-3, PA8-1 ~ PA8-3	1 ~ 10	11 ~ 30	31 ~ 60	61 ~ 200
PA6-1 ~ PA6-5, PA9-1 ~ PA9-5	1	2 ~ 10	11 ~ 30	31 ~ 200
PT2-3, PT2-5 ~ PT2-7, PT5-3	1 ~ 80	81 ~ 140	141 ~ 180	181 ~ 200
PT5-3 ~ PT5-7				
PT3-1 ~ PT3-6, PT8-1 ~ PT8-6	1 ~ 20	21 ~ 60	61 ~ 120	121 ~ 200
PF1-1 ~ PF1-4, PT1-5, PT1-5	1 ~ 187	188 ~ 200		

【 図 3 5 】

図柄変動制御パターンテーブル 168A

図柄変動制御パターン	変動パターン
GPA1-1	PA1-1
⋮	⋮
GPA1-5	PA1-5
GPB1-1	PB1-1
⋮	⋮
GPC1-2	PC1-2
GPA2-1	PA2-1
⋮	⋮
GPA3-7	PA3-7
CPA4-1	PA4-1
⋮	⋮
GPA9-5	PA9-5
CPT1-1	PT1-1
⋮	⋮
CPT6-6	PT6-6
CPF1-1	PF1-1
⋮	⋮

【図 36】

168B

予告演出制御パターンテーブル

予告演出制御パターン	予告パターン	内容
GYPI-1-1	YP1-1	本号操作促進演出BN1-1
GYPI-1-2	YP1-1	セリフYN1-1
GYPI-2-1	YP1-2	本号操作促進演出BN1-2
GYPI-2-2	YP1-2	セリフYN1-2
GYPI-3-1	YP1-3	本号操作促進演出BN1-3
GYPI-3-2	YP1-3	セリフYN1-3
GYPI-4-1	YP1-4	本号操作促進演出BN1-4
GYPI-4-2	YP1-4	セリフYN1-4
GYPI-5-1	YP1-5	本号操作促進演出BN1-5
GYPI-5-2	YP1-5	セリフYN1-5
GYPI-6-1	YP2-1	本号操作促進演出BN2-1
GYPI-6-2	YP2-1	セリフYN2-1
GYPI-7-1	YP2-2	本号操作促進演出BN2-2
GYPI-7-2	YP2-2	セリフYN2-2
GYPI-8-1	YP2-3	本号操作促進演出BN2-3
GYPI-8-2	YP2-3	セリフYN2-3
GYPI-9-1	YP2-4	本号操作促進演出BN2-4
GYPI-9-2	YP2-4	セリフYN2-4
GYPI-10-1	YP2-5	本号操作促進演出BN2-5
GYPI-10-2	YP2-5	セリフYN2-5
GYPI-11	YP3-1	スタッフアツプYN3-1
GYPI-12	YP3-2	スタッフアツプYN3-1→YN3-2
GYPI-13	YP3-3	スタッフアツプYN3-1→YN3-2→YN3-3
GYPI-14	YP3-4	スタッフアツプYN3-1→YN3-2→YN3-4

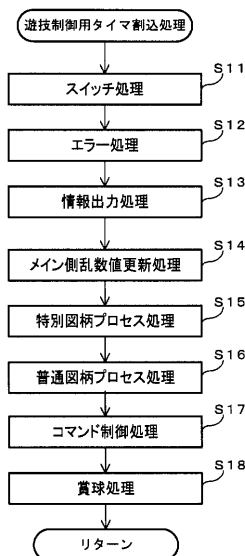
【図 37】

168C

ミッション開始演出制御パターンテーブル

ミッション開始演出制御パターン	内容
CMP1-1	1分以内に1の図柄でリチ
CMP1-2	1分以内に2の図柄でリチ
CMP1-3	1分以内に3の図柄でリチ
CMP1-4	1分以内に4の図柄でリチ
CMP1-5	1分以内に5の図柄でリチ
CMP1-6	1分以内に6の図柄でリチ
CMP1-7	1分以内に7の図柄でリチ
CMP1-8	1分以内に8の図柄でリチ
CMP2-1	3分以内に1の図柄でリチ
CMP2-2	3分以内に2の図柄でリチ
CMP2-3	3分以内に3の図柄でリチ
CMP2-4	3分以内に4の図柄でリチ
CMP2-5	3分以内に5の図柄でリチ
CMP2-6	3分以内に6の図柄でリチ
CMP2-7	3分以内に7の図柄でリチ
CMP2-8	3分以内に8の図柄でリチ
CMP3-1	5分以内に1の図柄でリチ
CMP3-2	5分以内に2の図柄でリチ
CMP3-3	5分以内に3の図柄でリチ
CMP3-4	5分以内に4の図柄でリチ
CMP3-5	5分以内に5の図柄でリチ
CMP3-6	5分以内に6の図柄でリチ
CMP3-7	5分以内に7の図柄でリチ
CMP3-8	5分以内に8の図柄でリチ

【図 40】



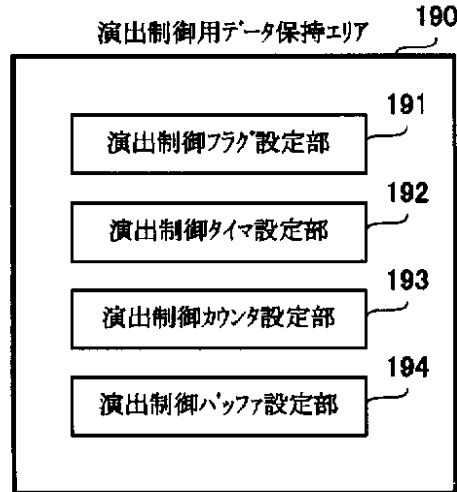
【図 38】

168D

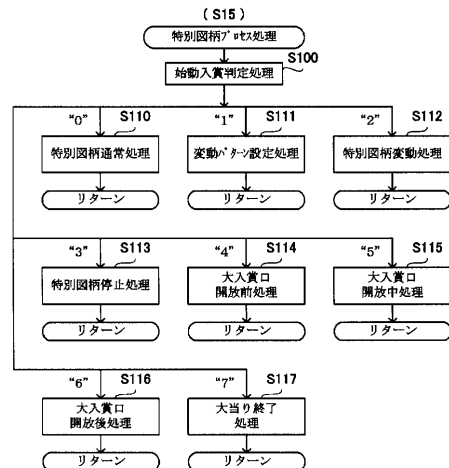
各種演出制御パターンテーブル

各種演出制御パターン	内容
GST1-1	15回開放遊技開始通知(再抽選なし)
GST1-2	15回開放遊技開始通知(再抽選あり)
GST2-1	2回開放遊技開始時演出
GRD1-1	15回開放内第1回開放中演出(再抽選なし)
GRD1-2	15回開放内第1回開放中演出(再抽選あり)
...	...
GRE1-1	2回開放遊技中演出
...	...
CED1-1	15回開放遊技終了通知(再抽選なし)
CED1-2	15回開放遊技終了通知(再抽選あり)
CED2-1	2回開放遊技終了時演出

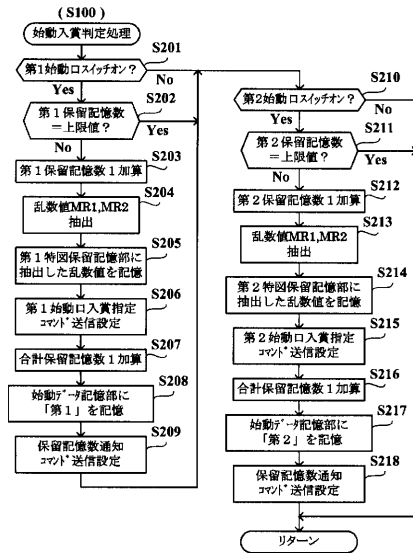
【図 39】



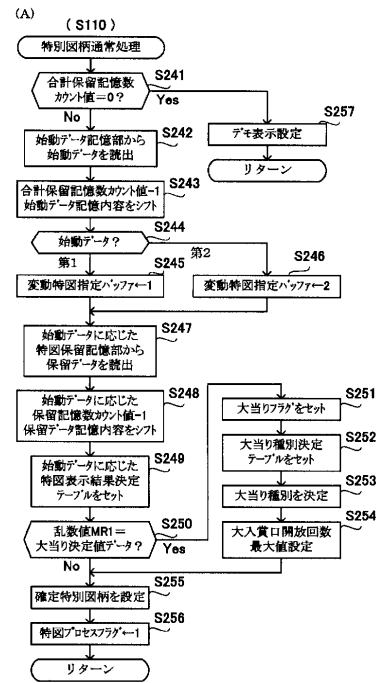
【図 41】



【図 4 2】



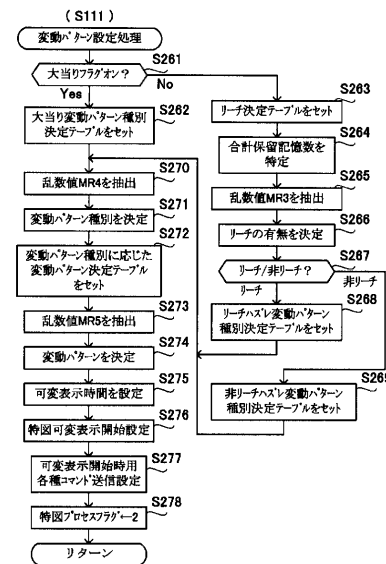
【図 4 3】



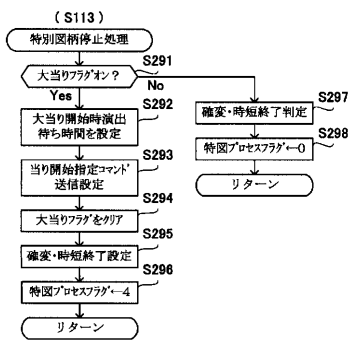
(B) ステップS254での設定

大当たり種別 ハット値	大入賞口開放 回数最大値
0, 1	15
2	2

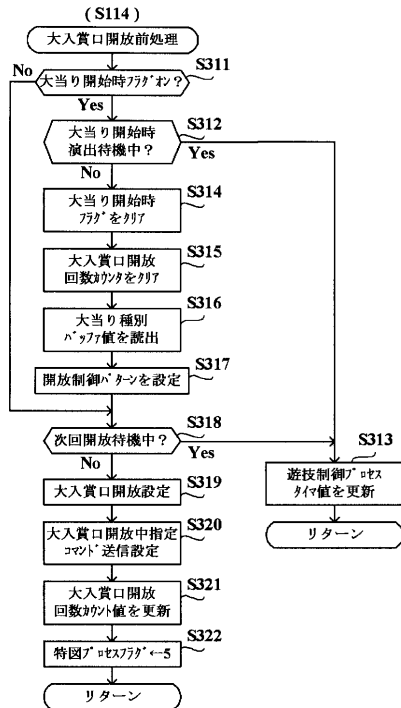
【図 4 4】



【図 4 5】



【図 46】



【図 47】

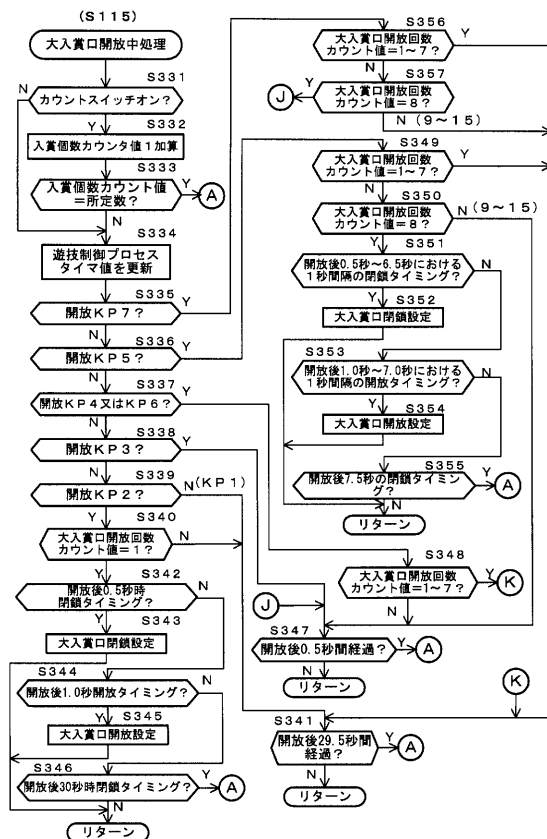
(A) ステップS317での設定

読出値	開放制御パターン
0, 5	開放KP1
10	開放KP2
11	開放KP3
1, 6	開放KP4
2, 7	開放KP5
3, 8	開放KP6
4, 9	開放KP7

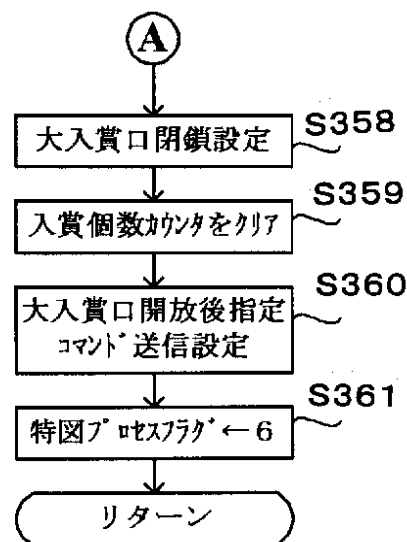
(B) ステップS319での設定

開放制御パターン	大入賞口開放回数カウンタ値				
	1	2	3~7	8	9~15
開放KP1	Max29.5s間開放	Max29.5s間開放	Max29.5s間開放	Max29.5s間開放	Max29.5s間開放
開放KP2	Max30.0s間閉鎖 (Max0.5s間開放→Max29.5s間閉鎖→Max29.5s間開放)	Max29.5s間開放	Max29.5s間開放	Max29.5s間開放	Max29.5s間開放
開放KP3	Max0.5s間開放	Max0.5s間開放	Max29.5s間開放	Max0.5s間開放	Max0.5s間開放
開放KP4	Max29.5s間開放	Max29.5s間開放	Max29.5s間開放	Max0.5s間開放	Max0.5s間開放
開放KP5	Max29.5s間開放	Max29.5s間開放	Max29.5s間開放	Max0.5s間開放 ×8回 (Max0.5s間開放, Min0.5s間閉鎖)	Max29.5s間開放
開放KP6	Max29.5s間開放	Max29.5s間開放	Max29.5s間開放	Max0.5s間開放 (前後インタバル長期)	Max0.5s間開放
開放KP7	Max29.5s間開放	Max29.5s間開放	Max29.5s間開放	Max0.5s間開放 (前後インタバル長期)	Max29.5s間開放

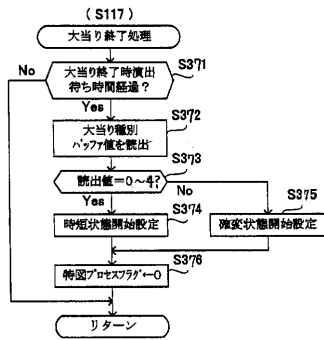
【図 48】



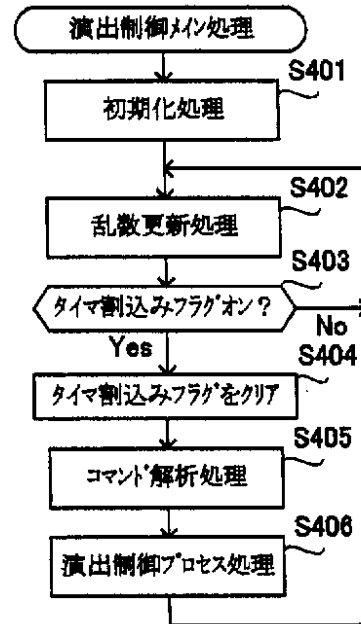
【図 49】



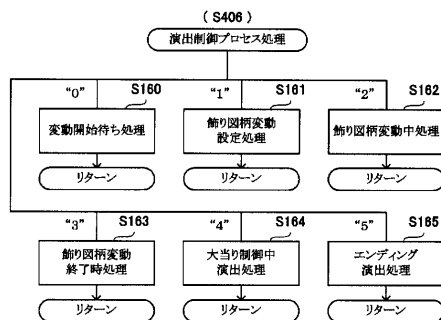
【図 50】



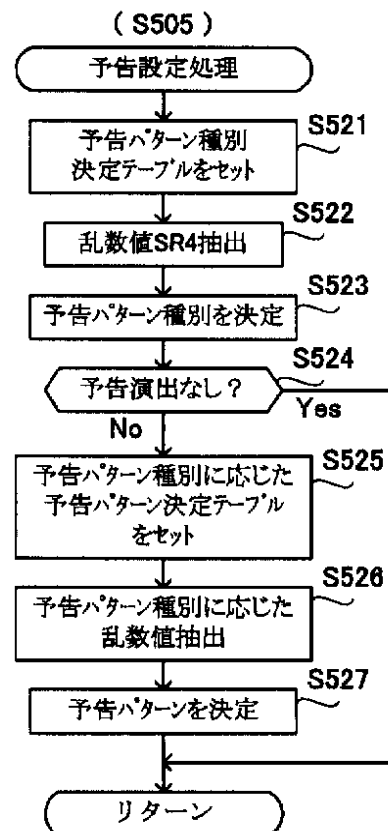
【図 51】



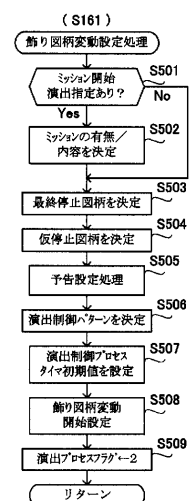
【図 52】



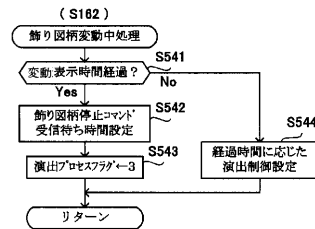
【図 54】



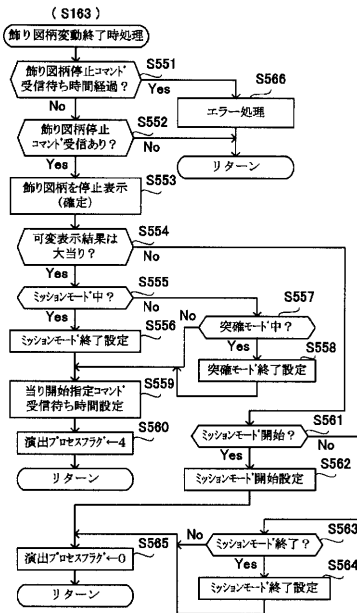
【図 53】



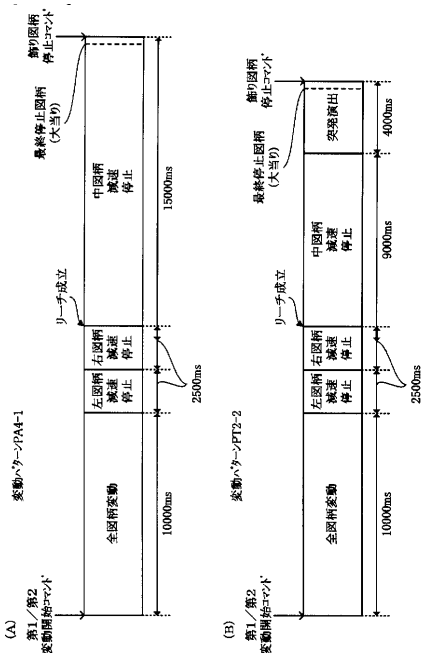
【図 55】



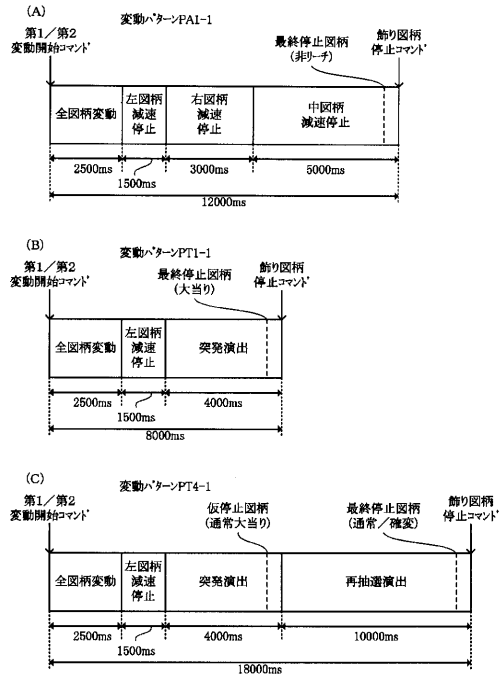
【図 56】



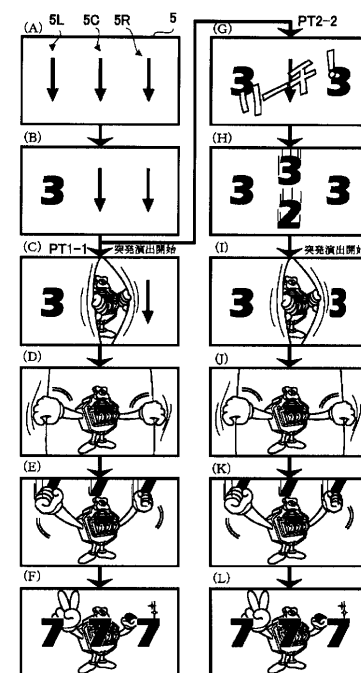
【図 58】



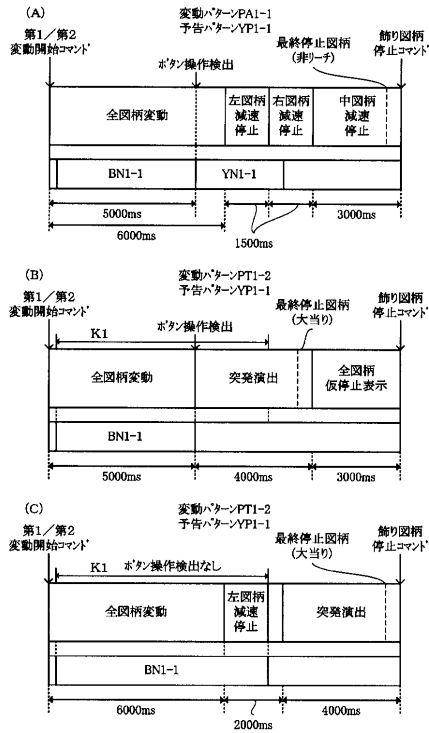
【図 57】



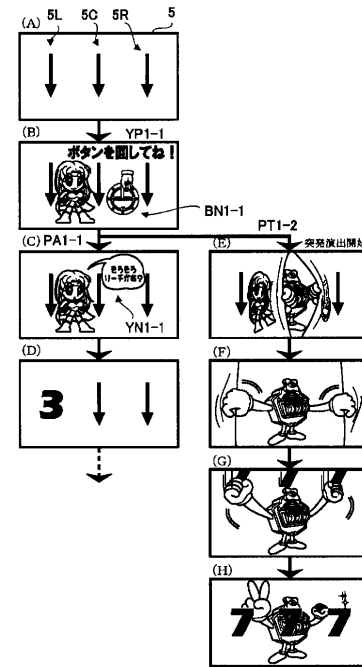
【図 59】



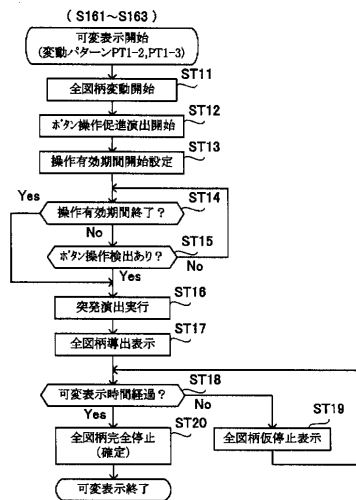
【図 60】



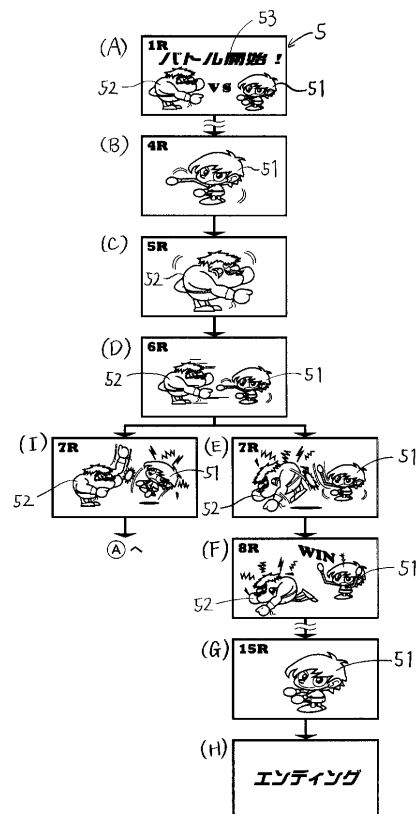
【図 61】



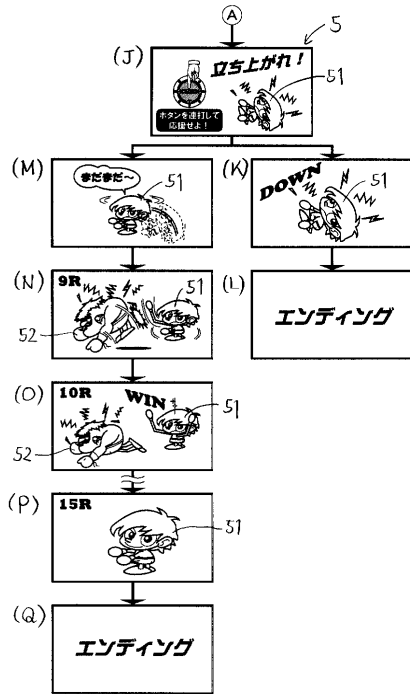
【図 62】



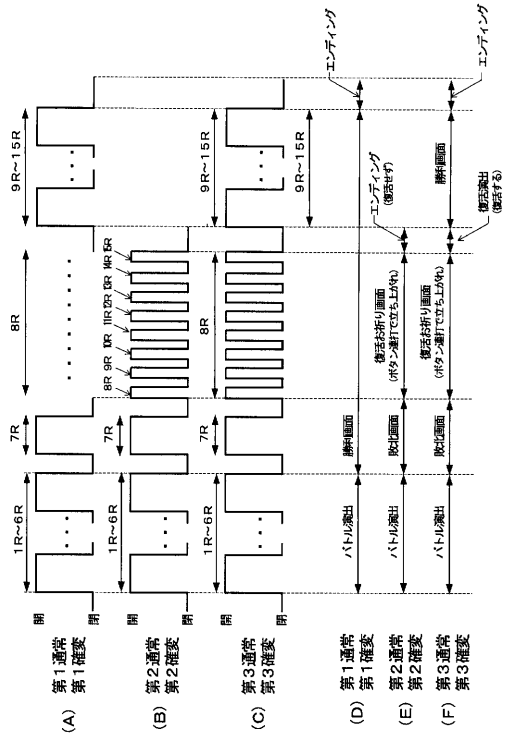
【図 63】



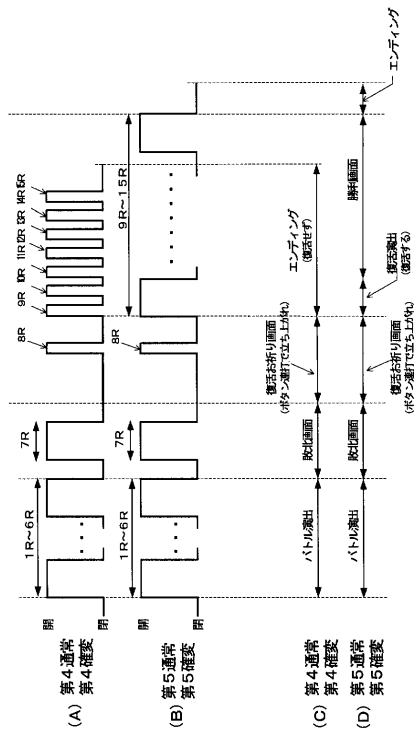
【図64】



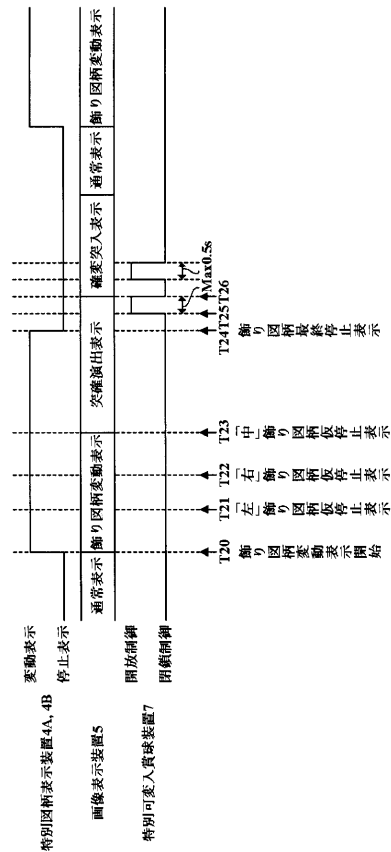
【図65】



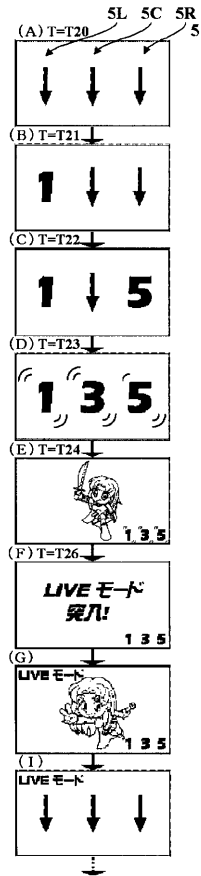
【図66】



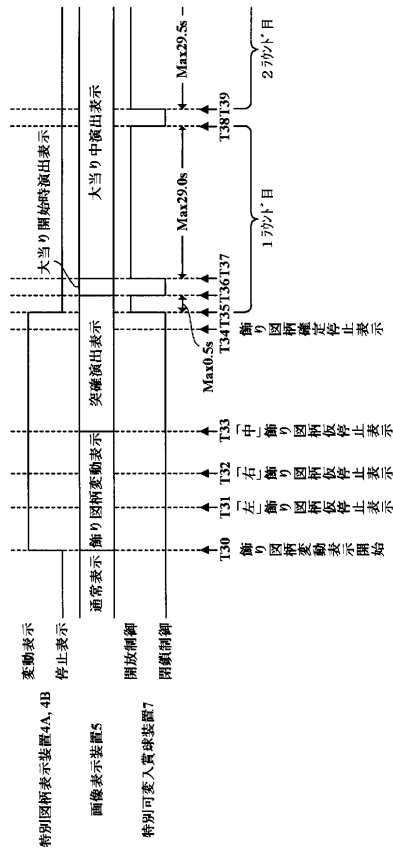
【図67】



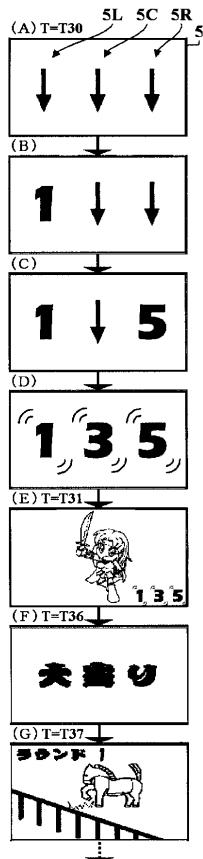
【図 68】



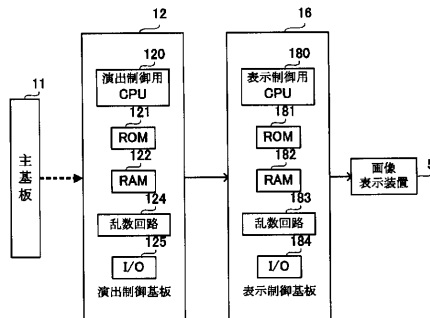
【図 69】



【図 70】



【図 71】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2006-314442(JP,A)
特開2007-044145(JP,A)
特開2006-174927(JP,A)
特開2007-082573(JP,A)
特開2005-334057(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02