

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6294046号
(P6294046)

(45) 発行日 平成30年3月14日(2018.3.14)

(24) 登録日 平成30年2月23日(2018.2.23)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 1 (全 64 頁)

(21) 出願番号 特願2013-218900 (P2013-218900)
 (22) 出願日 平成25年10月22日 (2013.10.22)
 (65) 公開番号 特開2015-80536 (P2015-80536A)
 (43) 公開日 平成27年4月27日 (2015.4.27)
 審査請求日 平成28年10月13日 (2016.10.13)

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29番14号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
 審査官 柴田 和雄

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】

識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であつて、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

可変表示を一旦仮停止させた後に可変表示を再度実行する再可変表示を所定回実行可能な再可変表示実行手段と、

前記再可変表示が実行されるときには第1態様で、前記再可変表示が実行されないとには第2態様で特定演出を実行する特定演出実行手段と、

前記再可変表示が実行されることを予告する事前予告演出を実行する事前予告演出実行手段と、

遊技者による入力を検出する入力検出手段と、

前記入力検出手段による遊技者の入力の検出にもとづき実行される第1特定演出と、前記入力検出手段による遊技者の入力の検出にもとづかず実行される第2特定演出とのうち、いずれを実行するかを決定する特定演出決定手段とを備え、

前記事前予告演出実行手段が実行する前記事前予告演出として、前記第2特定演出が実行されるよりも前に前記事前予告演出を実行するパターンと、前記第1特定演出が実行されるよりも前に前記事前予告演出を実行しないパターンとを含み、

前記第1特定演出は、可変表示している識別情報として前記入力検出手段への入力を促す促進情報を表示する、

10

20

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係り、詳しくは、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞して始動条件が成立すると、複数種類の識別情報（以下、表示図柄）を可変表示装置にて可変表示し、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興趣を高めたパチンコ遊技機がある。こうしたパチンコ遊技機では、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）となる。例えば、大当たり遊技状態となつたパチンコ遊技機は、大入賞口又はアタッカと呼ばれる特別電動役物を開放状態とし、遊技球の入賞を極めて容易にして所定の遊技価値を遊技者に与える遊技状態を一定時間継続的に提供する。

【0003】

こうした遊技機のうち、一旦は所定表示結果（特殊表示結果）を仮停止表示させた後に可変表示を再度実行する再可変表示を実行可能なものにおいて、遊技者による操作手段の操作がなされたときに所定表示結果が仮停止表示する場合と仮停止表示しない場合とを設けることが提案されている（例えば特許文献1）。また、再可変表示が実行されることの確定を示す情報を報知するものも提案されている（例えば特許文献2）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2011-120793号公報

【特許文献2】特開2008-237563号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献1に記載された技術のように、遊技者による操作手段の操作といった遊技者の入力の検出に伴い再可変表示を実行可能とした場合に、特許文献2に記載された技術のような情報を報知して再可変表示が実行されることの確定が示されると、遊技者による入力の有無にかかわらず再可変表示の実行が分かってしまい、遊技者の入力を伴う演出に対する遊技者の意欲が低下する。

【0006】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技者の入力を伴う演出に対する遊技者の意欲低下を防止して、遊技の興趣を向上させる遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

(1) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であつて、前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えばステップS60の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ560のCPU56など）と、可変表示を一旦仮停止させた後に可変表示を再度実行する再可変表示を所定回実行可能な再可変表示実行手段（例えばステップS801～S803の処理を実行する演出制御用マイクロコンピュータ100の演出制御用CPU101など）と、前記再可変表示が実行されるときには第1態様で、前記再可変表示が実行されないときには第

10

20

30

40

50

2 様で特定演出（例えば煽り演出など）を実行する特定演出実行手段（例えばステップ S 8 5 3 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 0 1 など）と、前記再可変表示が実行されることを予告する事前予告演出（例えば擬似連確定演出など）を実行する事前予告演出実行手段（例えばステップ S 8 4 8 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 0 1 など）と、遊技者による入力を検出する入力検出手段（例えばスティックコントローラ 1 2 2、プッシュボタン 1 2 0、傾斜方向センサユニット 1 2 3、プッシュセンサ 1 2 4 など）と、入力検出手段による遊技者の入力の検出にもとづき実行される第 1 特定演出（例えば操作演出など）と、前記入力検出手段による遊技者の入力の検出にもとづかず実行される第 2 特定演出（例えば基本演出など）とのうち、いずれを実行するかを決定する特定演出決定手段（例えばステップ S 6 8 0 ~ S 6 8 7 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）とを備え、前記事前予告演出実行手段が実行する前記事前予告演出として、前記第 2 特定演出が実行されるよりも前に前記事前予告演出を実行するパターン（例えばステップ S 6 9 2 の処理に基づいてステップ S 8 4 8 の処理を実行する部分など）と、前記第 1 特定演出が実行されるよりも前に前記事前予告演出を実行しないパターン（例えばステップ S 6 8 8 で Y のときにステップ S 6 9 2、S 8 4 8 の処理を実行しない部分など）とを含み、前記第 1 特定演出は、可変表示している識別情報として前記入力検出手段への入力を促す促進情報を表示する。10

このような構成によれば、第 1 特定演出が実行されるよりも前には事前予告演出の実行に制限を設けて、再可変表示が実行されるか否かに対して遊技者の関心を高めることで、遊技者の入力を伴う演出に対する遊技者の意欲低下を防止し、遊技の興趣を向上させることができる。20

【 0 0 0 8 】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記特定演出決定手段は、前記第 1 特定演出が実行されたときに、前記第 2 特定演出が実行されたときと比べて高い割合で前記再可変表示が実行されるように、前記特定演出を決定する（例えば図 2 2 参照）ように構成されてもよい。

このような構成においては、第 1 特定演出の実行に対する遊技者の期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 0 9 】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、前記有利状態となる可能性を予告する予告演出を実行する予告演出実行手段（例えばステップ S 5 0 7 A、S 8 5 0 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 0 1 など）と、前記決定手段によって前記有利状態に制御すると決定されたときに、該有利状態に制御しないと決定されたときと比べて高い割合で、前記再可変表示の実行回数を多い回数に決定する再可変表示決定手段（例えば図 7 参照、ステップ S 3 0 1 の変動パターン設定処理を実行する C P U 5 6 など）とを備え、前記予告演出実行手段は、前記第 1 特定演出が実行されるよりも前には前記有利状態となる可能性が高いことを予告する特定予告演出の実行に制限を設ける（例えば図 3 0、図 3 2、図 3 3 参照）ように構成されてもよい。30

このような構成においては、第 1 特定演出が実行された後に再可変表示が実行されるか否かを遊技者が予め認識してしまうことによる、遊技者の入力を伴う演出に対する意欲低下を防止して、遊技の興趣を向上させることができる。40

【 0 0 1 0 】

(4) 上記(1)から(3)のうちいずれかの遊技機において、前記特定演出手段は、可変表示状態がリーチ状態となる可変表示において、該リーチ状態となるより前に前記第 2 様でリーチ前特定演出（例えばリーチ前操作演出など）を実行するリーチ前特定演出実行手段（例えばステップ S 6 9 7、S 9 0 8 ~ S 9 1 3 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 0 1 など）を含むように構成されてもよい。

このような構成においては、再可変表示が実行されないときに遊技者の落胆を防止して遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 1 】

(5) 上記(1)から(4)のうちいずれかの遊技機において、前記第1特定演出の実行タイミングを、可変表示状態がリーチ状態となるより前の第1タイミング（例えば図8(G)、(H)に示す操作演出のタイミングなど）と、可変表示状態がリーチ状態となつた後の第2タイミング（例えば図8(J)に示す操作演出のタイミングなど）とのうち、いずれかに決定する第1特定演出タイミング決定手段（例えばステップS693の処理を実行する演出制御用CPU101など）を備えるように構成されてもよい。

このような構成においては、リーチ状態となつた後に実行される第1特定演出の意外性を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0012】

(6) 上記(1)から(5)のうちいずれかの遊技機において、可変表示に伴う演出の演出パターン（例えば変動パターンなど）を、演出時間（例えば変動時間など）が定められた複数種類の演出パターンの中から選択する演出パターン選択手段（例えばステップS91～S115の処理を実行するCPU56など）と、該演出パターン選択手段により選択された演出パターンに応じた演出を実行する演出実行手段（例えばステップS802の演出図柄変動中処理を実行する演出制御用CPU101など）とを備え、前記演出パターン選択手段は、第1の時間（例えば図8(A)、(C)、(E)、(G)に示す5秒間など）で前記報知演出を実行した後に前記再可変表示を実行させ得る第1の演出パターン（例えば図6、図7に示すスーパーリーチA1、B1、C1、D1など）と、前記第1の時間よりも長い第2の時間（例えば図8(B)、(D)、(F)、(H)に示す10秒間など）で前記報知演出を実行した後に前記再可変表示を実行させ得る第2の演出パターン（例えば図6、図7に示すスーパーリーチA2、B2、C2、D2など）と、を含む複数種類の中から演出パターンを選択し（例えばステップS115の処理を実行する部分など）、前記特定演出決定手段は、前記第1の演出パターンが選択されたとき（例えば図22(a)、(c)参照）に、前記第2の演出パターンが選択されたとき（例えば図22(b)、(d)参照）と比べて高い割合で、前記特定演出として前記第1特定演出を実行することに決定する（例えばステップS681、S683、S685、S687の処理を実行する部分など）ように構成されてもよい。

このような構成においては、第1特定演出が行われてから再可変表示が実行されるまでの待ち時間を短縮することにより演出の間延びを防止して、遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

30

【図面の簡単な説明】

【0013】

【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】当り種別表を示す図である。

【図3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

40

【図4】各乱数を示す説明図である。

【図5】大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図6】変動パターンを決定するために用いる変動パターンテーブルを表形式で示す図である。

【図7】変動パターンを決定するために用いる変動パターンテーブルを表形式で示す図である。

【図8】特定演出として基本演出を実行するときと操作演出を実行するときとの演出制御パターンを対比して示すタイミングチャートである。

【図9】基本演出の変動パターンでの演出と操作演出の変動パターンでの演出とを対比して示す演出表示装置の表示画面図である。

50

【図10】基本演出の変動パターンでの演出と操作演出の変動パターンでの演出とを対比して示す演出表示装置の表示画面図である。

【図11】基本演出の変動パターンでの演出と操作演出の変動パターンでの演出とを対比して示す演出表示装置の表示画面図である。

【図12】基本演出の変動パターンでの演出と操作演出の変動パターンでの演出とを対比して示す演出表示装置の表示画面図である。

【図13】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図14】タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図15】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図16】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。 10

【図17】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図18】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図19】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図20】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図21】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図22】操作演出判定テーブルを表形式で示す図である。

【図23】擬似連報知演出設定処理を示すフローチャートである。

【図24】各種の演出設定テーブルを表形式で示す図である。

【図25】操作時チャンス目決定テーブルを表形式で示す図である。 20

【図26】擬似連確定演出を示す演出表示装置の表示画面図である。

【図27】リーチ後操作演出を示す演出表示装置の表示画面図である。

【図28】リーチ前操作演出を示す演出表示装置の表示画面図である。

【図29】変動パターンに応じた予告演出の決定内容と使用テーブルを示す図である。

【図30】特定演出に応じた予告演出の決定内容と使用テーブルを示す図である。

【図31】ステップアップ予告を示す演出表示装置の表示画面図である。

【図32】第1予告設定テーブルを表形式で示す図である。

【図33】第2予告設定テーブルを表形式で示す図である。

【図34】演出制御パターンの構成例などを示す説明図である。

【図35】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図36】操作演出処理を示すフローチャートである。 30

【発明を実施するための形態】

【0014】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。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ず、コイン遊技機、スロットマシン等のその他の遊技機であってもよく、所定の遊技を行う遊技機であれば、どのような遊技機であってもよい。

【0015】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機1の全体の構成について説明する。図1はパチンコ遊技機1を正面からみた正面図である。図2は当り種別表である。 40

【0016】

パチンコ遊技機1は、縦長の方形状に形成された外枠(図示せず)と、外枠の内側に開閉可能に取付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機1は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠2を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠(図示せず)と、機構部品等が取付けられる機構板(図示せず)と、それらに取付けられる種々の部品(後述する遊技盤6を除く)とを含む構造体である。

【0017】

ガラス扉枠2の下部表面には打球供給皿(上皿)3がある。打球供給皿3の下部には、打球供給皿3に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿4、および、打球を発射する 50

打球操作ハンドル（操作ノブ）5等が設けられている。また、ガラス扉枠2の背面には、遊技盤6が着脱可能に取付けられている。遊技盤6は、それを構成する板状体と、その板状体に取付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤6の前面には、打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域7が形成されている。

【0018】

余剰球受皿（下皿）4を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）等に、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒する操作が可能なスティックコントローラ122が取付けられている。なお、スティックコントローラ122には、遊技者がスティックコントローラ122の操作桿を操作手（例えば左手等）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指等）で押引操作すること等により所定の指示操作が可能なトリガボタン121（図3参照）が設けられ、スティックコントローラ122の操作桿の内部には、トリガボタン121に対する押引操作等による所定の指示操作を検知するトリガセンサ125（図3参照）が内蔵されている。また、スティックコントローラ122の下部における下皿の本体内部等には、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット123（図3参照）が設けられている。また、スティックコントローラ122には、スティックコントローラ122を振動動作させるためのバイブレータ用モータ126（図3参照）が内蔵されている。

【0019】

打球供給皿（上皿）3を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ122の上方）等に、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン120が設けられている。プッシュボタン120は、遊技者からの押下操作等による所定の指示操作を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されればよい。プッシュボタン120の設置位置における上皿の本体内部等には、プッシュボタン120に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ124（図3参照）が設けられていればよい。図1に示す構成例では、プッシュボタン120とスティックコントローラ122の取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を保ったまま、プッシュボタン120及びスティックコントローラ122の取付位置を、上皿及び下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、プッシュボタン120とスティックコントローラ122の取付位置が上下の位置関係ではなく、例えば左右の位置関係にあるものとしてもよい。

【0020】

なお、本実施の形態では、遊技者が操作可能な操作手段として、スティックコントローラを設けた例を示したが、これに限らず、操作手段としては、単なるプッシュボタン、レバースイッチ、および、ジョグダイヤル等のその他の操作手段を設けてもよい。

【0021】

遊技領域7の中央付近には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄を変動表示（可変表示ともいう）可能な演出表示装置9が設けられている。遊技領域7における演出表示装置9の右側方には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第1特別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器8aと、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第2特別図柄を変動表示する第2特別図柄表示器8bとが設けられている。

【0022】

第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bのそれぞれは、数字および文字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で構成されている。演出表示装置9は、液晶表示装置（LCD）で構成されており、表示画面において、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に同期した演出図柄の変動表示を行う演出図柄表示領域が設けられる。演出図柄表示領域には、例えば「左」、「中」、「右」の3つの装飾用（演出用）の演出図柄を変動表示する図柄表示エリアが形成される。

【0023】

10

20

30

40

50

第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bのそれぞれは、主基板（遊技制御基板）に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出表示装置9は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。第1特別図柄表示器8aで第1特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置9で演出表示が実行され、第2特別図柄表示器8bで第2特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置9で演出表示が実行されるので、遊技の進行状況を把握しやすくなることができる。

【0024】

第1特別図柄表示器8aに特定表示結果としての大当たり表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたとき、または、第2特別図柄表示器8bに特定表示結果としての大当たり表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたときには、演出表示装置9においても、特定表示結果としての大当たり表示結果（大当たり図柄の組合せ）が導出表示される。このように変動表示の表示結果として特定表示結果が表示されたときには、遊技者にとって有利な価値（有利価値）が付与される有利状態としての特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御される。10

【0025】

また、演出表示装置9において、最終停止図柄（例えば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、大当たり図柄（例えば左中右の図柄が同じ図柄で揃った図柄の組合せ）と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これら状態をリーチ状態という。）で行われる演出をリーチ演出という。20

【0026】

ここで、リーチ状態は、演出表示装置9の表示領域において停止表示された演出図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄の変動が継続している表示状態、または、全部もしくは一部の演出図柄が大当た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。言い換えると、リーチとは、複数の変動表示領域において識別情報が特定表示結果を構成しているが少なくとも一部の変動領域領域が変動表示中である状態をいう。この実施形態において、リーチ状態は、例えば、左、右の図柄表示エリアで同じ図柄が停止し、中の図柄表示エリアで図柄が停止していない状態で形成される。リーチ状態が形成されるときの左、右の図柄表示エリアで停止された図柄は、リーチ形成図柄、または、リーチ図柄と呼ばれる。30

【0027】

そして、リーチ状態における表示演出が、リーチ演出表示（リーチ演出）である。また、リーチの際に、通常と異なる演出がランプや音で行われることがある。この演出をリーチ演出という。また、リーチの際に、キャラクタ（人物等を模した演出表示であり、図柄（演出図柄等）とは異なるもの）を表示させたり、演出表示装置9の背景画像の表示態様（例えば、色等）を変化させたりすることがある。このキャラクタの表示や背景の表示態様の変化をリーチ演出表示という。また、リーチの中には、それが出現すると、通常のリーチに比べて、大当たりが発生しやすいように設定されたものがある。このような特別なリーチは、スーパーリーチと呼ばれる。スーパーリーチではない通常のリーチは、ノーマルリーチと呼ばれる。40

【0028】

リーチ演出の他にも、特定表示結果としての大当たり表示結果（大当たり図柄）が導出表示される変動表示の実行中には、特別可変表示演出となる救済演出が実行されることがある。救済演出が実行されるときには、まず、リーチ演出に続いてはずれ表示結果（リーチはずれの図柄組合せ）が一旦は仮停止される。その後、救済演出が実行されることで仮停止された変動表示を再開して、特定表示結果としての大当たり表示結果（大当たり図柄の組合せ）を最終的に導出表示させる。このように、救済演出は、変動表示の最終的な表示結果が「大当たり」にならないかのような印象を遊技者に一旦は与えた後に、救済措置が講じられて表示結果が「大当たり」となることを報知する演出である。50

【0029】

演出表示装置9の右方には、各々を識別可能な識別情報としての第1特別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器（第1変動表示部）8aが設けられている。第1特別図柄表示器8aは、0～9の数字等の特別図柄を変動表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。また、演出表示装置9の右方（第1特別図柄表示器8aの右隣）には、各々を識別可能な識別情報としての第2特別図柄を変動表示する第2特別図柄表示器（第2変動表示部）8bが設けられている。第2特別図柄表示器8bは、0～9の数字等の特別図柄を変動表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。

【0030】

10

以下、第1特別図柄と第2特別図柄とを特別図柄と総称することがあり、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器8bとを特別図柄表示器（変動表示部）と総称することがある。

【0031】

なお、この実施の形態では、2つの特別図柄表示器8a, 8bを備える場合を示しているが、遊技機は、特別図柄表示器を1つのみ備えるものであってもよい。

【0032】

第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第1始動条件または第2始動条件が成立（例えば、遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14を通過（入賞を含む）したこと）した後、変動表示の開始条件（例えば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態）が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲート等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示されることである。

20

【0033】

演出表示装置9の下方には、第1始動入賞口13を有する入賞装置が設けられている。第1始動入賞口13に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第1始動口スイッチ13aによって検出される。

30

【0034】

また、第1始動入賞口（第1始動口）13を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口14を有する可変入賞球装置15が設けられている。第2始動入賞口（第2始動口）14に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第2始動口スイッチ14aによって検出される。可変入賞球装置15は、ソレノイド16によって開状態とされる。可変入賞球装置15が開状態になることによって、遊技球が第2始動入賞口14に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置15が開状態になっている状態では、第1始動入賞口13よりも、第2始動入賞口14に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、遊技球は第2始動入賞口14に入賞しない。したがって、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、第2始動入賞口14よりも、第1始動入賞口13に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。以下、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

40

【0035】

第2特別図柄表示器8bの上方には、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2特別図柄保留記憶表示器18bが設けられている。第2特別図柄保留記憶表示器18bは、有効始動入賞がある毎に、点灯

50

する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示器8bでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0036】

また、第2特別図柄保留記憶表示器18bのさらに上方には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する4つの表示器からなる第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けられている。第1特別図柄保留記憶表示器18aは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器8aでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0037】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル5を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力をを利用して遊技球を遊技領域7に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域7を囲むように円形状に形成された打球レールを通って遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてくる。遊技球が第1始動入賞口13に入り第1始動口スイッチ13aで検出されると、第1特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の変動表示が終了し、第1の開始条件が成立したこと）、第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置9において演出図柄の変動表示が開始される。すなわち、第1特別図柄および演出図柄の変動表示は、第1始動入賞口13への入賞に対応する。第1特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第1保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第1保留記憶数を1増やす。

10

【0038】

遊技球が第2始動入賞口14に入り第2始動口スイッチ14aで検出されると、第2特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の変動表示が終了し、第2の開始条件が成立したこと）、第2特別図柄表示器8bにおいて第2特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置9において演出図柄の変動表示が開始される。すなわち、第2特別図柄および演出図柄の変動表示は、第2始動入賞口14への入賞に対応する。第2特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第2保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第2保留記憶数を1増やす。

20

【0039】

演出表示装置9は、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の変動表示時間中、および第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の変動表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の変動表示を行う。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当たり図柄が停止表示されるときと、第2特別図柄表示器8bにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、演出表示装置9において大当たりを想起させるような演出図柄の組合せが停止表示される。

30

【0040】

また、演出表示装置9の表示画面の下部には、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶表示部18cと、第2保留記憶数を表示する第2保留記憶表示部18dとが設けられている。なお、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（合算保留記憶表示部）が設けられるようにしてもよい。そのように、合計数を表示する合算保留記憶表示部が設けられているようにすれば、変動表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。

40

【0041】

また、図1に示すように、可変入賞球装置15の下方には、特別可変入賞球装置20が設けられている。特別可変入賞球装置20は開閉板を備え、第1特別図柄表示器8aに特定表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたときと、第2特別図柄表示器8bに特定表示

50

結果（大当たり図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当たり遊技状態）においてソレノイド 21 によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ 23 で検出される。

【0042】

大当たり遊技状態においては、特別可変入賞球装置 20 が開放状態と閉鎖状態とを繰返す繰返し継続制御が行われる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置 20 が開放されている状態が、ラウンドと呼ばれる。これにより、繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。本実施の形態では、大当たりの種別が複数設けられており、大当たりとすることが決定されたときには、いずれかの大当たり種別が選択される。

10

【0043】

演出表示装置 9 の左方には、各々を識別可能な普通図柄を変動表示する普通図柄表示器 10 が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器 10 は、0～9 の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（例えば 7 セグメント LED）で実現されている。すなわち、普通図柄表示器 10 は、0～9 の数字（または、記号）を変動表示するように構成されている。また、小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。

【0044】

遊技球がゲート 32 を通過しゲートスイッチ 32a で検出されると、普通図柄表示器 10 の表示の変動表示が開始される。そして、普通図柄表示器 10 における停止図柄が所定の図柄（当たり図柄。例えば、図柄「7」。）である場合に、可変入賞球装置 15 が所定回数、所定時間だけ遊技者にとって不利な閉状態から遊技者にとって有利な開状態に変化する。普通図柄表示器 10 の近傍には、ゲート 32 を通過した入賞球数を表示する 4 つの LED による表示部を有する普通図柄保留記憶表示器 41 が設けられている。ゲート 32 への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ 32a によって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器 41 は点灯する LED を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 10 の変動表示が開始される毎に、点灯する LED を 1 減らす。

20

【0045】

遊技盤 6 の下部には、入賞しなかった打球が取込まれるアウトロ 26 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 4 つのスピーカ 27 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、前面枠に設けられた枠 LED 28 が設けられている。

30

【0046】

また、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするプリペイドカードユニット（以下、単に「カードユニット」ともいう。）が、パチンコ遊技機 1 に隣接して設置される（図示せず）。

【0047】

図 2 の当たり種別表においては、大当たりにおける当たりの種別ごとに、大当たり遊技状態の終了後の大当たり確率、大当たり遊技状態の終了後のベース、大当たり遊技状態終了後の変動時間、大当たりにおける開放回数（ラウンド数）、および、各ラウンドの開放時間が示されている。

40

【0048】

具体的に、大当たり遊技状態においては、特別可変入賞球装置 20 が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（例えば 29 秒間）が経過したこと、または、所定個数（例えば 10 個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置 20 の開放が再度行われる。継続権の発生は、大当たり遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる 15 ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

【0049】

「大当たり」のうち、大当たり遊技状態に制御された後、特別遊技状態として、通常状態（

50

確変状態でない通常の遊技状態)に比べて大当たりとすることに決定される確率が高い状態である確変状態(確率変動状態の略語であり、高確率状態ともいう)に移行する大当たりの種類(種別)は、「確変大当たり」と呼ばれる。また、本実施の形態では、特別遊技状態としては、確変状態に付随して、特別図柄や演出図柄の変動時間(変動表示期間)が非時短状態よりも短縮される時短状態に制御される場合がある。なお、特別遊技状態としては、確変状態とは独立して時短状態に制御される場合があるようにしてもよい。

【0050】

このように、時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、時短状態となったときには、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当たり遊技が行われる可能性が高まる。

10

【0051】

なお、「大当たり」のうち、15ラウンドの大当たり遊技状態に制御された後、確変状態に移行しない大当たりの種類(種別)は、「通常大当たり」と呼ばれる。

【0052】

また、特別遊技状態としては、確変状態に付隨して、可変入賞球装置15が開状態になる頻度を高くすることにより可変入賞球装置15に遊技球が進入する頻度を高くして可変入賞球装置15への入賞を容易化(高進入化、高頻度化)する電チューサポート制御状態に制御される場合がある。

【0053】

ここで、電チューサポート制御について説明する。電チューサポート制御としては、普通図柄の変動時間(変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間)を短縮して早期に表示結果を導出表示させる制御(普通図柄短縮制御)、普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率を高める制御(普通図柄確変制御)、可変入賞球装置15の開放時間を長くする制御(開放時間延長制御)、および、可変入賞球装置15の開放回数を増加させる制御(開放回数増加制御)が行われる。このような制御が行われると、当該制御が行われていないときと比べて、可変入賞球装置15が開状態となっている時間比率が高くなるので、第2始動入賞口14への入賞頻度が高まり、遊技球が始動入賞しやすくなる(特別図柄表示器8a, 8bや演出表示装置9における変動表示の実行条件が成立しやすくなる)。また、このような制御によって第2始動入賞口14への入賞頻度が高まることにより、第2始動条件の成立頻度および/または第2特別図柄の変動表示の実行頻度が高まる遊技状態となる。

20

【0054】

このような電チューサポート制御により第2始動入賞口14への入賞頻度が高められた状態(高頻度状態)は、発射球数に対して入賞に応じて賞球として払出される遊技球数の割合である「ベース」が、当該制御が行われないときと比べて、高い状態であるので、「高ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御が行われないときは、「低ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御は、可変入賞球装置15、すなわち、電動チューリップにより入賞をサポートすることにより可変入賞球装置15への入賞を容易化する制御であり、「電チューサポート制御」と呼ばれる。

30

【0055】

この実施の形態においては、大当たり確率の状態を示す用語として、「高確率状態(確変状態)」と、「低確率状態(非確変状態)」とを用い、ベースの状態の組合せを示す用語として、「高ベース状態(電チューサポート制御状態)」と、「低ベース状態(非電チューサポート制御状態)」とを用いる。

40

【0056】

また、この実施の形態においては、大当たり確率の状態およびベースの状態の組合せを示す用語として、「低確低ベース状態」、「低確高ベース状態」、「高確低ベース状態」、および、「高確高ベース状態」を用いる。「低確低ベース状態」とは、大当たり確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が低ベース状態であることを示す状態である。「低確高ベース状態」とは、大当たり確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベー

50

ス状態であることを示す状態である。「高確低ベース状態」とは、大当たり確率の状態が高確率状態で、かつ、ベースの状態が低ベース状態であることを示す状態である。「高確高ベース状態」とは、大当たり確率の状態が高確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。

【0057】

図2に示すように、15ラウンドの大当たりとしては、通常大当たりと、確変大当たりとの複数種類の大当たりが設けられている。

【0058】

通常大当たりは、15ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、非確変状態、時短状態、および、電チューサポート制御状態（低確高ベース状態）に制御される大当たりである。確変大当たりは、15ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、確変状態、時短状態、および、電チューサポート制御状態（高確高ベース状態）に移行する制御が行われる大当たりである。確変大当たりにおいては、確変状態、時短状態、および、電チューサポート制御状態が、次回の大当たりが発生するまでという条件が成立するまでの期間継続する。

10

【0059】

また、通常大当たりにおいては、時短状態が、変動表示が100回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまでの期間継続する。このように時短状態が継続する変動表示の回数は、時短回数とも呼ばれる。

【0060】

20

図3は、主基板（遊技制御基板）31における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図3は、払出制御基板37および演出制御基板80等も示されている。主基板31には、プログラムにしたがってパチンコ遊技機1を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM54、ワーカメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムにしたがって制御動作を行うCPU56およびI/Oポート部57を含む。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ROM54およびRAM55が内蔵された1チップマイクロコンピュータである。遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）を発生する乱数回路503が内蔵されている。

30

【0061】

また、RAM55は、その一部または全部が電源基板910において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM55の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグ等）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存される。

【0062】

40

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてCPU56がROM54に格納されているプログラムにしたがって制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ560（またはCPU56）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、CPU56がプログラムにしたがって制御を実行することである。

【0063】

乱数回路503は、特別図柄の変動表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路503は、初期値（例えば、0）と上限値（例えば、65535）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則にしたがって更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読み出（抽出）時であることに基づいて、読み出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ5

50

60は、乱数回路503が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。

【0064】

また、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ560に与える入力ドライバ回路58も主基板31に搭載されている。また、可変入賞球装置15を開閉するソレノイド16、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20を開閉するソレノイド21を遊技制御用マイクロコンピュータ560からの指令にしたがって駆動する出力回路59も主基板31に搭載されている。

【0065】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄を変動表示する普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18bおよび普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う。

10

【0066】

演出制御基板80は、演出制御用マイクロコンピュータ100、ROM102、RAM103、VDP109、および、I/Oポート部105等を搭載している。ROM102は、表示制御等の演出制御用のプログラムおよびデータ等を記憶する。RAM103は、ワークメモリとして使用される。ROM102およびRAM103は、演出制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されてもよい。VDP109は、演出制御用マイクロコンピュータ100と共に動作して演出表示装置9の表示制御を行う。

20

【0067】

演出制御用マイクロコンピュータ100は、主基板31から演出制御基板80の方向への一方向にのみ信号を通過させる中継基板77を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出表示装置9の変動表示制御を行う他、ランプドライバ基板35を介して、枠側に設けられている枠LED28の表示制御を行うとともに、音声出力基板70を介してスピーカ27からの音出力の制御を行う等、各種の演出制御を行う。

【0068】

また、演出制御用CPU101は、ステイックコントローラ122のトリガボタン121に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ125から、入力ポート106を介して入力する。また、演出制御用CPU101は、プッシュボタン120に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ124から、入力ポート106を介して入力する。また、演出制御用CPU101は、ステイックコントローラ122の操作桿に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット123から、入力ポート106を介して入力する。また、演出制御用CPU101は、出力ポート105を介してバイブレータ用モーター126に駆動信号を出力することにより、ステイックコントローラ122を振動動作させる。

30

【0069】

図4は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。(1)ランダムR: 大当たりにするか否かを判定する当たり判定用のランダムカウンタである。ランダムRは、10MHzで1ずつ更新され、0から加算更新されてその上限である65535まで加算更新された後再度0から加算更新される。(2)ランダム1(MR1): 大当たりの種類(種別、通常大当たり、確変大当たり、および、突確大当たりのいずれかの種別)および当たり図柄を決定する(大当たり種別判定用、当たり図柄決定用)。(3)ランダム2(MR2): 変動パターンの種類(種別)を決定する(変動パターン種別判定用)。(4)ランダム3(MR3): 変動パターン(変動時間)を決定する(変動パターン判定用)。(5)ランダム4(MR4): 普通図柄に基づく当たりを発生させるか否か決定する(普通図柄当たり判定用)。(6)ランダム5(MR5): ランダム4の初期値を決定する(ランダム4初期値決定用)。

40

50

【 0 0 7 0 】

この実施の形態では、特定遊技状態である大当りとして、通常大当り、および、確変大当りという複数の種別が含まれている。したがって、大当りとする決定がされたときには、大当り種別判定用乱数（ランダム 1）の値に基づいて、大当りの種別が、これらいずれかの大当り種別に決定される。さらに、大当りの種別が決定されるときに、同時に大当り種別判定用乱数（ランダム 1）の値に基づいて、大当り図柄も決定される。したがって、ランダム 1 は、大当り図柄決定用乱数である。

【 0 0 7 1 】

また、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、2段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、1または複数の変動パターンが属している。10

【 0 0 7 2 】

この実施の形態では、通常大当り、および、確変大当りである場合には、変動パターンが、ノーマルリーチを伴うノーマルリーチ変動パターン種別と、スーパーリーチを伴うスーパーリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。このような変動パターン種別は、予め定められた割合で選択される。また、はずれである場合には、リーチを伴わない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、ノーマルリーチ変動パターン種別と、スーパーリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。20

【 0 0 7 3 】

このような変動パターン種別は、表示結果がはずれとなる場合に、時短状態であるときと、時短状態でないときとで、変動パターン種別の選択割合が異なる（時短状態では、時短状態でないときと比べて、通常変動パターン種別のような変動時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高く設定されている）ように設定されることにより、時短状態であるときには、時短状態でないときと比べて、変動時間が短縮される。

【 0 0 7 4 】

なお、このような変動パターン種別は、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときと、所定数未満であるときとで選択割合が異なるように設定されることにより、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときには、各特別図柄の保留記憶数が所定数未満であるときと比べて、変動時間が短縮される保留数短縮制御を実行するようにしてもよい。30

【 0 0 7 5 】

図 5 は、大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図 5 (A) は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM 54 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。40

【 0 0 7 6 】

通常時大当り判定テーブルには、図 5 (A) の左欄に記載されている各数値が大当り判定値として設定され、確変時大当り判定テーブルには、図 5 (A) の右欄に記載されている各数値が大当り判定値として設定されている。確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値は、通常時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値と共通の大当り判定値（通常時大当り判定値または第 1 大当り判定値という）に、確変時固有の大当り判定値が加えられたことにより、確変時大当り判定テーブルよりも多い個数（10 倍の個数）の大当り判定値（確変時大当り判定値または第 2 大当り判定値という）が設定されている。これにより、確変状態には、通常状態よりも高い確率で大当りとする判定がなされる。

【 0 0 7 7 】

C P U 5 6 は、所定の時期に、乱数回路 5 0 3 のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数（ランダム R）の値と比較するのであるが、大当たり判定用乱数値が図 5 (A) に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり（通常大当たり、または、確変大当たり）にすることに決定する。なお、図 5 (A) に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示す。

【 0 0 7 8 】

図 5 (B), (C) は、R O M 5 4 に記憶されている大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。図 5 (B) は、遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 に入賞したことに基づく保留記憶（第 1 保留記憶ともいう）を用いて大当たり種別を決定する場合（第 1 特別図柄の変動表示が行われるとき）に用いる第 1 特別図柄大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）である。図 5 (C) は、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入賞したことに基づく保留記憶（第 2 保留記憶ともいう）を用いて大当たり種別を決定する場合（第 2 特別図柄の変動表示が行われるとき）に用いる第 2 特別図柄大当たり種別判定テーブルである。10

【 0 0 7 9 】

図 5 (B)、および、図 5 (C) 特別図柄大当たり種別判定テーブルのそれぞれは、変動表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数（ランダム 1 ）に基づいて、大当たりの種別を「通常大当たり」、「確変大当たり」のうちのいずれかに決定するとともに、大当たり図柄を決定するために参照される。

【 0 0 8 0 】

図 5 (B) の第 1 特別図柄大当たり種別判定テーブルには、ランダム 1 の値と比較される数値であって、「通常大当たり」、「確変大当たり」のそれぞれに対応した判定値（大当たり種別判定値）が設定されている。図 5 (C) の第 2 特別図柄大当たり種別判定テーブルには、ランダム 1 の値と比較される数値であって、「通常大当たり」、「確変大当たり」のそれぞれに対応した判定値（大当たり種別判定値）が設定されている。20

【 0 0 8 1 】

また、図 5 (B), (C) に示すように、大当たり種別判定値は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の大当たり図柄を決定する判定値（大当たり図柄判定値）としても用いられる。「通常大当たり」に対応した判定値は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の大当たり図柄の「3」に対応した判定値としても設定されている。「確変大当たり」に対応した判定値は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の大当たり図柄の「7」に対応した判定値としても設定されている。30

【 0 0 8 2 】

このような大当たり種別大当たり種別判定テーブルを用いて、C P U 5 6 は、大当たり種別として、ランダム 1 の値が一致した大当たり種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当たり図柄として、ランダム 1 の値が一致した大当たり図柄を決定する。これにより、大当たり種別と、大当たり種別に対応する大当たり図柄とが同時に決定される。

【 0 0 8 3 】

図 5 (C) の第 2 特別図柄大当たり種別判定テーブルの方が、図 5 (B) の第 1 特別図柄大当たり種別判定テーブルよりも、確変大当たりに決定される割合が高い。これにより、第 2 特別図柄の変動表示の方が、第 1 特別図柄の変動表示よりも、確変大当たりとなる割合が高くなる。なお、第 1 特別図柄大当たり種別判定テーブルと第 2 特別図柄大当たり種別判定テーブルとで、確変大当たりに決定される割合が同じであってもよい。また、第 1 特別図柄大当たり種別判定テーブルの方が、第 2 特別図柄大当たり種別判定テーブルよりも、確変大当たりに決定される割合が高くなるようにしてもよい。40

【 0 0 8 4 】

次に、図 6 および図 7 を用いて、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 において、特別図柄および演出図柄の変動パターンを選択決定するために用いる変動パターンテーブルについて説明する。図 6 および図 7 は、変動パターンを決定するために用いる変動パターンテーブルを表形式で示す図である。

【 0 0 8 5 】

図6には、(a)にはずれ時第1判定テーブル、(b)にはずれ時第2判定テーブルが示されている。図7には、(a)に通常大当たり時判定テーブル、(b)に確変大当たり時判定テーブルが示されている。図6(a), (b)および図7(a), (b)の各判定テーブルは、ROM54に記憶されており、遊技状態に応じて選択され、変動パターン種別および変動パターンを判定(決定)するために用いられる。

【0086】

図6および図7に示す判定テーブルのそれぞれは、ランダム2と変動パターン種別との関係を示す変動パターン種別判定テーブルと、各変動パターン種別についてランダム3と各種別に属する変動パターンとの関係を示す変動パターン判定テーブルとを含む。

【0087】

図6の各テーブルでの「変動パターン種別」または「変動パターン」の欄において、「通常」または「通常変動」は、リーチとならない通常変動パターンを示している。図6の各テーブルでの「変動パターン種別」または「変動パターン」の欄において、「擬似連ガセ」は、擬似連となるようにみせかけて擬似連とならない偽(ガセ)の変動パターンを示している。

【0088】

ここで、擬似連とは、本来は1つの保留記憶に対応する1回の変動であるものの複数の保留記憶に対応する複数回の変動が連續して行われているように見せる演出表示である擬似連続変動を示す略語である。

【0089】

また、擬似連とは、1の始動入賞に対して、あたかも複数回の図柄の変動表示(変動表示)が実行されたかのように見せるために、1の始動入賞に対して決定された変動時間内にて、全部の図柄列(左, 中, 右)について仮停止と、再変動とを所定回数実行する特殊な変動パターン(変動表示パターンともいう)のことを指す。例えば、再変動の繰返し実行回数(擬似連の再変動回数ともいう)が多い程、大当たりとなる信頼度(大当たりとなるときとはずれとなるときとを含むすべての選択割合に対して大当たりとなるときに選択される割合の度合い、大当たりとなる割合の程度、すなわち、大当たりとなる信頼性の度合い)が高くなる。より具体的には、大当たりと決定されたときに選択される割合が高くなる。擬似連の変動パターンにおいては、演出表示装置9において仮停止される図柄の組合せが、仮停止図柄の組合せと呼ばれる。仮停止図柄の組合せは、大当たり図柄の組合せ以外の図柄の組合せよりも複数種類のチャンス目(以下、擬似連チャンス目という)のうちからいずれかの擬似連チャンス目に決定される。

【0090】

図6および図7の各テーブルでの「変動パターン」の欄において、「擬似連1回～4回」は、擬似連となる擬似連変動パターンを示している。「擬似連1回～4回」のそれぞれの回数は、擬似連において実行される再変動の回数を示している。本実施の形態では、擬似連変動を実行した場合には、最終の再変動時において必ず最終的にリーチ状態として何らかのリーチ演出が実行される。したがって、擬似連の変動パターンは、すべて、リーチとなる変動パターンである。なお、擬似連変動を実行した場合に、リーチ演出が実行されない場合があるように制御してもよい。

【0091】

また、図6および図7の各テーブルでの「ノーマルリーチ」は、リーチ状態となったときに特に派手な演出を実行しないノーマルリーチの変動パターンを示している。「スーパーリーチ」は、リーチ状態となったときに特別な演出画像を表示するリーチ演出を行う変動パターンを示している。

【0092】

また、前述したように、「スーパーリーチ」は、「ノーマルリーチ」と比べて大当たりとなるときに選択される割合が高く、大当たりとなる信頼度が高い変動パターンである。本実施の形態では、擬似連の変動パターンがすべて「スーパーリーチ」の変動パターンとして設定されている例を示すが、擬似連の変動パターンが「ノーマルリーチ」の変動パターン

10

20

30

40

50

として設定される場合があってもよい。

【0093】

「はずれ」は、変動表示の最終的な表示結果が「はずれ」の表示結果となる変動パターンである。「通常大当たり」は、変動表示の最終的な表示結果が「通常大当たり」の表示結果となる変動パターンである。「確変大当たり」は、変動表示の最終的な表示結果が「確変大当たり」の表示結果となる変動パターンである。

【0094】

これらの情報に基づいて、例えば、「変動パターン」の欄に示された「スーパーリーチ A 1 (擬似連 1 回) はずれ」という変動パターンは、「はずれ表示結果となるスーパーリーチ A 1 の変動パターンであり、再変動が 1 回実行される擬似連となる変動パターン」であることが示される。10

【0095】

図 6 および図 7 のテーブルで「ランダム 2 個数」および「変動パターン種別」という記載がされた欄は、「ランダム 2 個数」と「変動パターン種別」との関係を示す変動パターン種別判定テーブル部としての機能を示す欄である。例えば、図 6 (a) を例にとれば、「通常」、「擬似連ガセ」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」というような複数の変動パターン種別のそれぞれに、ランダム 2 (1 ~ 251) のすべての値が複数の数値範囲に分けて割振られている。例えば、図 6 (a) を例にとれば、所定のタイミングで抽出したランダム 2 の値が 251 個のうちの 22 個に割振られた判定値のいずれかの数値と合致すると、変動パターン種別として「スーパーリーチ」とすることが決定される。20

【0096】

また、図 6 および図 7 のテーブルで「ランダム 3 個数」および「変動パターン」という記載がされた欄は、「ランダム 3 個数」と「変動パターン」との関係を示す変動パターン判定テーブル部としての機能を示す欄である。変動パターン種別判定テーブルの各種別に対応して示されている変動パターンが、各種別に属する変動パターンである。例えば、図 6 (a) を例にとれば、「擬似連ガセ」の種別に属する変動パターンは、「擬似連ガセ X はずれ」、「擬似連ガセ Y はずれ」である。

【0097】

各変動パターン種別に対応する複数の変動パターンのそれぞれに、ランダム 3 (1 ~ 220) のすべての値が、複数の数値範囲に分けて割振られている。例えば、図 6 (a) を例にとれば、「スーパーリーチ」の変動パターン種別とすることが決定されたときに、所定のタイミングで抽出したランダム 3 の値に応じて、「スーパーリーチ A 1 (擬似連 1 回) はずれ」、「スーパーリーチ A 2 (擬似連 1 回) はずれ」、「スーパーリーチ B 1 (擬似連 2 回) はずれ」、「スーパーリーチ B 2 (擬似連 2 回) はずれ」、「スーパーリーチ C 1 (擬似連 3 回) はずれ」、「スーパーリーチ C 2 (擬似連 3 回) はずれ」、「スーパーリーチ D 1 (擬似連 4 回) はずれ」、「スーパーリーチ D 2 (擬似連 4 回) はずれ」、および、「スーパーリーチ E はずれ」のうちから変動パターンが選択決定される。30

【0098】

ここで、スーパーリーチ A は、擬似連で再変動を 1 回実行した後リーチ状態となる変動パターンである。スーパーリーチ A 1 は、スーパーリーチ A のうち、短時間の特定演出(煽り演出)を実行した後擬似連チャンス目を表示して擬似連の演出を実行する変動パターンである。スーパーリーチ A 2 は、スーパーリーチ A のうち、スーパーリーチ A 1 よりも長時間の特定演出(煽り演出)を実行した後擬似連チャンス目を表示して擬似連の演出を実行する変動パターンである。40

【0099】

スーパーリーチ B は、擬似連で再変動を 2 回実行した後リーチ状態となる変動パターンである。スーパーリーチ B 1 は、スーパーリーチ B のうち、短時間の特定演出(煽り演出)を実行した後擬似連チャンス目を表示して擬似連の演出を実行する変動パターンである。スーパーリーチ B 2 は、スーパーリーチ B のうち、スーパーリーチ B 1 よりも長時間の50

特定演出（煽り演出）を実行した後擬似連チャンス目を表示して擬似連の演出を実行する変動パターンである。

【0100】

スーパーリーチCは、擬似連で再変動を3回実行した後リーチ状態となる変動パターンである。スーパーリーチC1は、スーパーリーチCのうち、短時間の特定演出（煽り演出）を実行した後擬似連チャンス目を表示して擬似連の演出を実行する変動パターンである。スーパーリーチC2は、スーパーリーチCのうち、スーパーリーチC1よりも長時間の特定演出（煽り演出）を実行した後擬似連チャンス目を表示して擬似連の演出を実行する変動パターンである。

【0101】

スーパーリーチDは、擬似連で再変動を4回実行した後リーチ状態となる変動パターンである。スーパーリーチD1は、スーパーリーチDのうち、短時間の特定演出（煽り演出）を実行した後擬似連チャンス目を表示して擬似連の演出を実行する変動パターンである。スーパーリーチD2は、スーパーリーチDのうち、スーパーリーチD1よりも長時間の特定演出（煽り演出）を実行した後擬似連チャンス目を表示して擬似連の演出を実行する変動パターンである。

【0102】

スーパーリーチEは、擬似連とは異なる所定の演出を、擬似連となる変動パターンよりも短時間で実行した後リーチ状態となる変動パターンである。

【0103】

また、擬似連ガセXでは、スーパーリーチA1, B1, C1, D1で実行される短時間の特定演出（煽り演出）と同様の演出が実行された後、擬似連とならずにはずれ表示結果となる。擬似連ガセYでは、スーパーリーチA2, B2, C2, D2で実行される長時間の特定演出（煽り演出）と同様の演出が実行された後、擬似連とならずにはずれ表示結果となる。したがって、擬似連ガセXおよび擬似連ガセYでは、擬似連となる変動パターンと見せかけるが、結果的に擬似連とならない演出が実行される。

【0104】

擬似連ガセX、および、スーパーリーチA1, B1, C1, D1のそれぞれで実行される短時間の特定演出（煽り演出）としては、後述する図9および図10に示すような擬似連チャンス目となるか否かを示唆する図柄の低速変動が実行される。また、擬似連ガセY、および、スーパーリーチA2, B2, C2, D2のそれぞれで実行される長時間の特定演出（煽り演出）としては、後述する図11および図12に示すような図柄の低速変動および図柄の戻り変動とが実行される。

【0105】

スーパーリーチA1, B1, C1, D1, A2, B2, C2, D2は、特定演出（煽り演出）を実行した後、擬似連チャンス目を導出表示するというような特定事象を発生させる演出を行うことが共通している演出である。

【0106】

第1特別図柄または第2特別図柄について変動表示結果がはずれとなるときには、変動パターンを決定するために、次のように判定テーブルを選択する。非時短状態において、変動表示結果がはずれとなるときには、図6(a)のはずれ時第1判定テーブルを選択する。一方、時短状態において、変動表示結果がはずれとなるときには、図6(b)のはずれ時第2判定テーブルを選択する。

【0107】

また、時短状態であるか否かにかかわらず第1特別図柄または第2特別図柄について変動表示結果が大当たりとなるときには、変動パターンを決定するために、次のように判定テーブルを選択する。変動表示結果が通常大当たりとなるときには、図7(a)の通常大当たり時判定テーブルを選択する。時短状態であるか否かにかかわらず変動表示結果が確変大当たりとなるときには、図7(b)の確変大当たり時判定テーブルを選択する。

【0108】

10

20

30

40

50

図6(b)のはずれ時第2判定テーブルでは、図6(a)のはずれ時第1判定テーブルと比べて、リーチ変動(ノーマルリーチ変動およびスーパーリーチ変動を含む)よりも変動時間が短い通常変動(非リーチはずれ変動)に決定される割合が高く、通常変動よりも変動時間が長いリーチ変動に決定される割合が低くなるように、データが設定されている。

【0109】

これにより、非時短状態のときと比べて、時短状態のときの方が、変動時間が短い変動パターンが選択される割合が高いので、時短状態のときの方が、非時短状態のときよりも平均的に短い変動時間で変動表示が行われることとなる。このように判定テーブルを選択することにより時短状態を実現することができる。

10

【0110】

また、はずれとなるときに選択される図6(a)および図6(b)の判定テーブルでは、リーチの種別の選択割合がノーマルリーチ > スーパーリーチとなるような高低関係で選択されるようにデータが設定されている。一方、大当りとなるときに選択される図7(a)および図7(b)の判定テーブルでは、リーチの種別の選択割合がノーマルリーチ < スーパーリーチというような割合の高低関係で選択されるようにデータが設定されている。これにより、大当りとなるときには、はずれとなるときと比べて、スーパーリーチのリーチ演出が行われる割合(リーチが選択されるときにおけるスーパーリーチのリーチ演出が占める割合)が高くなるので、スーパーリーチのリーチ演出が行われることにより、遊技者の期待感を高めることができる。

20

【0111】

また、大当りのうち確変大当りとなるときに選択される図7(b)の判定テーブルでは、大当りのうち通常大当りとなるときに選択される図7(a)の判定テーブルと比べて、ノーマルリーチに対してスーパーリーチのリーチ演出が選択される割合が高くなるようにデータが設定されている。これにより、確変大当りとなるときには、通常大当りとなるときと比べて、スーパーリーチのリーチ演出が行われる割合(リーチが選択されるときにおけるスーパーリーチのリーチ演出が占める割合)が高くなるので、スーパーリーチのリーチ演出が行われることにより、遊技者の確変大当りへの期待感を高めることができる。

【0112】

また、はずれとなるときに選択される図6(a)および図6(b)の判定テーブルでは、スーパーリーチの選択割合が、スーパーリーチA(A1 , A2) > スーパーリーチB(B1 , B2) > スーパーリーチC(C1 , C2) > スーパーリーチD(D1 , D2)となるような高低関係で選択されるようにデータが設定されている。一方、大当りとなるときに選択される図7(a)および図7(b)の判定テーブルでは、スーパーリーチの選択割合が、スーパーリーチA(A1 , A2) < スーパーリーチB(B1 , B2) < スーパーリーチC(C1 , C2) < スーパーリーチD(D1 , D2)となるような高低関係で選択されるようにデータが設定されている。これにより、大当りとなるときには、はずれとなるときと比べて、擬似連となったときの再変動回数が多くなる割合が高くなるので、擬似連において再変動回数が多くなる程、遊技者の大当りへの期待感を高めることができる。

30

【0113】

また、確変大当りとなるときに選択される図7(b)の判定テーブルでは、通常大当りとなるときに選択される図7(a)の判定テーブルと比べて、擬似連となったときの再変動回数が多くなる割合が高くなるようにデータが設定されている。これにより、確変大当りとなるときには、通常大当りとなるときと比べて、擬似連となったときの再変動回数が多くなる割合が高くなるので、擬似連において再変動回数が多くなる程、遊技者の確変大当りへの期待感を高めることができる。

40

【0114】

なお、確変大当りとなるときに選択される図7(b)の判定テーブルで、通常大当りとなるときに選択される図7(a)の判定テーブルと比べて、スーパーリーチA1 , A2 のうちの一方、スーパーリーチB1 , B2 のうちの一方、スーパーリーチC1 , C2 のうち

50

の一方、スーパーリーチ D 1 , D 2 のうちの一方、がそれぞれ選択される割合が高くなるようにデータを設定してもよい。このように設定すれば、確変大当たりとなるときと、通常大当たりとなるときとで、特定演出（煽り演出）の種類の選択割合が異なるので、選択される特定演出の種類に基づいて、遊技者の確変大当たりへの期待感を高めることができる。

【 0 1 1 5 】

この実施の形態では、擬似連ガセおよびスーパーリーチの変動パターン種別に属する変動パターンでの変動表示が実行されるときに、前述のような「図柄の低速変動」、または、「低速変動および図柄の戻り変動」という特定演出（以下、「基本演出」という）が実行されるときと、これら「基本演出」に代えて、スティックコントローラ 1 2 2 の操作を伴って擬似連チャンス目となるか否かを示唆する操作演出が特定演出として実行されるときがある。「基本演出」の代わりに「操作演出」を実行するか否かは、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において選択決定される。このように、基本演出は、スティックコントローラ 1 2 2 といった操作手段に対する操作の検出にもとづかず実行される非入力特定演出である。一方、操作演出は、スティックコントローラ 1 2 2 といった操作手段に対する操作の検出にもとづき実行される入力特定演出である。10

【 0 1 1 6 】

また、擬似連で再変動が実行されることに対応して、特定演出が実行されるよりも前に、再変動が実行されることを確定的に報知する擬似連確定演出が実行されるときがある。擬似連確定演出を実行するか否かは、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において所定割合で決定される。ただし、特定演出として基本演出の代わりに操作演出が実行される場合には、それより前に擬似連確定演出が実行されないように制限する。擬似連確定演出が実行されたときには、擬似連で再変動が実行されることを遊技者が認識できる。こうした擬似連確定演出が実行された後に操作演出が実行されることになると、遊技者がスティックコントローラ 1 2 2 を操作しなくても再変動が実行されてしまい、スティックコントローラ 1 2 2 に対する遊技者の操作意欲が低下する。そこで、操作演出が実行されるよりも前に擬似連確定演出が実行されないように制限を設ける。20

【 0 1 1 7 】

次に、基本演出と操作演出との関係を説明する。図 8 は、特定演出として基本演出を実行するときや操作演出を実行するときなどの演出制御パターンを対比して示すタイミングチャートである。図 8 においては、(A) ~ (D) に特定演出として基本演出が実行されるときのタイミングが示され、(E) ~ (H) および (J) , (K) に特定演出として操作演出が実行されるときのタイミングが示され、また、(I) に擬似連確定演出が実行されるときのタイミングが示されている。30

【 0 1 1 8 】

まず、図 8 (A) と図 8 (C) とを対比して、スーパーリーチ A 1 , B 1 , C 1 , D 1 の変動パターンと、擬似連ガセ X の変動パターンとの関係を説明する。スーパーリーチ A 1 , B 1 , C 1 , D 1 で変動開始時から最初の擬似連チャンス目の仮停止前までの期間と、擬似連ガセ X で変動開始時から最終停止（変動表示の終了時の停止）前までの期間において、基本演出を含む同様の演出態様での変動表示の演出が実行される。この場合に基本演出が実行される特定演出の演出期間は、例えば、変動開始時から 4 秒間経過時以後の 5 秒間に設定されている。そして、スーパーリーチ A 1 , B 1 , C 1 , D 1 では、1 回 ~ 4 回のうちいずれかの回数で仮停止と再変動とが実行されて最終的にリーチ状態となり、表示結果となる最終停止図柄が導出表示されて最終停止となる。40

【 0 1 1 9 】

また、図 8 (B) と図 8 (D) とを対比して、スーパーリーチ A 2 , B 2 , C 2 , D 2 の変動パターンと、擬似連ガセ Y の変動パターンとの関係を説明する。スーパーリーチ A 2 , B 2 , C 2 , D 2 で変動開始時から最初の擬似連チャンス目の仮停止前までの期間と、擬似連ガセ Y で変動開始時から最終停止（変動表示の終了時の停止）前までの期間において、基本演出を含む同様の演出態様での変動表示の演出が実行される。この場合に基本演出が実行される特定演出の演出期間は、例えば、変動開始時から 4 秒間経過時以後の50

10秒間に設定されている。そして、スーパーーリーチA2,B2,C2,D2では、1回～4回のうちいずれかの回数で仮停止と再変動とが実行されて最終的にリーチ状態となり、表示結果となる最終停止図柄が導出表示されて最終停止となる。

【0120】

図8(A)および図8(C)と、図8(B)および図8(D)とを対比して、特定演出として行われる基本演出は、擬似連ガセY、および、スーパーーリーチA2,B2,C2,D2のそれぞれで実行されるときの方が、擬似連ガセX、および、スーパーーリーチA1,B1,C1,D1のそれぞれで実行されるときと比べて、演出期間が長くなるように演出パターンが設定されている。そして、特定演出として操作演出が実行されるときには、図8(E)～(H)に示すように、図8(A)～(D)に示す各変動パターンにおける基本演出が操作演出に置換えられた様で特定演出が実行されることとなる。10

【0121】

図8(I)に示すように、基本演出が実行されるより前には、所定割合で擬似連確定演出が実行されることがある。一方、操作演出が実行されるより前には、擬似連確定演出が実行されないように制限を設けている。

【0122】

図8(J)に示すように、リーチ状態となった後の所定期間にて操作演出が実行されて擬似連チャンス目の仮停止が行われることがある。この場合には、擬似連チャンス目の仮停止が行われた後に再変動が実行されることで、全部の図柄列(左、中、右)について改めて変動表示が行われているように見せることができる。図8(G)や図8(H)などに示すようにリーチ状態となるより前の所定期間にて操作演出を実行するか、図8(J)に示すようにリーチ状態となった後の所定期間にて操作演出を実行するかは、演出制御用マイクロコンピュータ100において所定割合で決定される。このように、リーチ状態となった後に操作演出が実行されることにより、操作演出の意外性を高めて、遊技の興奮向上させることができる。20

【0123】

図8(K)に示すように、特定演出として操作演出が実行された後には、擬似連チャンス目の仮停止が行われずにリーチ状態となることがある。リーチ状態となる前に操作演出を実行するか否かは、演出制御用マイクロコンピュータ100において所定割合で決定される。このように、操作演出が実行された後に擬似連での再変動が実行されずにリーチ状態となることにより、再変動が実行されないときに遊技者の落胆を防止して遊技の興奮向上させることができる。30

【0124】

次に、演出表示装置9での表示画像に基づいて、基本演出の変動パターンでの演出と、操作演出の変動パターンでの演出とを対比して説明する。図9～図12は、基本演出の変動パターンでの演出と操作演出の変動パターンでの演出とを対比して示す演出表示装置9の表示画面図である。図9～図12のそれぞれでは、基本演出の変動パターンでの表示画像の流れが左側に示され、操作演出の変動パターンでの表示画像の流れが右側に示される。40

【0125】

図9においては、(a)～(h)に擬似連ガセXの変動パターンで基本演出が実行されるときの表示画像の流れが示され、(a1)～(f1)に擬似連ガセXの変動パターンで操作演出が実行されるときの表示画像の流れが示されている。ここで、「左、中、右」の演出図柄が例えば、「6, NEXT, 7」で仮停止したときの図柄の組合せが、擬似連チャンス目である。

【0126】

特定演出として基本演出が実行されるときには、図9(a)～(c)のように演出図柄が変動開始した後、左図柄が擬似連チャンス目を形成する図柄(例えば「6」)で停止し、右図柄が停止しようとするときに、図9(d)～(f)のように右図柄の変動表示が高速変動から低速変動に切換り、ゆっくりと変動する煽り演出をした後、図9(g)のよう

10

20

30

40

50

に右図柄が擬似連チャンス目を形成しない図柄（例えば「8」）で停止される。その後、図9（h）のように中図柄が停止表示されることで、はずれ図柄の組合せとなる表示結果が最終停止される。

【0127】

一方、特定演出として基本演出の代わりに操作演出が実行されるときには、図9（a1）～（b1）のように演出図柄が変動開始した後、図9（c1）～（d1）のように、スティックコントローラ122を示す画像が左、中、右の演出図柄の代わりに停止表示され、「引け！」という文字を表示することによりスティックコントローラ122の操作を要求する画像が表示される煽り演出が行われる。そして、図8に示したような特定演出が実行される所定期間（例えば5秒間）にわたり、スティックコントローラ122の操作が有効と判断される操作有効期間となり、当該操作が受けられる。操作有効期間は、当該操作を受け付ける期間であるので、操作受付期間とも呼ばれる。10

【0128】

操作有効期間（特定演出の実行期間）中にスティックコントローラ122が操作されたことを演出制御用マイクロコンピュータ100が認識すると、図9（e1）、（f1）に示すように直ちに、左、中、右図柄がはずれ図柄の組合せとなる表示結果が最終停止される。

【0129】

図10においては、（a）～（g）にスーパーイーチA1、B1、C1、D1の変動パターンで基本演出が実行されるときの表示画像の流れが示され、（a1）～（f1）にスーパーイーチA1、B1、C1、D1の変動パターンで操作演出が実行されるときの表示画像の流れが示されている。20

【0130】

特定演出として基本演出が実行されるときには、図10（a）～（c）のように演出図柄が変動開始した後、左図柄が擬似連チャンス目を形成する図柄（例えば「6」）で停止し、右図柄が停止しようとするときに、図10（d）～（e）のように右図柄の変動表示が高速変動から低速変動に切り替わり、ゆっくりと変動する煽り演出をした後、図10（f）のように右図柄が擬似連チャンス目を形成する図柄（例えば「7」）で停止される。その後、図10（g）のように中図柄が擬似連チャンス目を形成する図柄（例えば「NEXT」）で停止表示されることで、擬似連チャンス目を形成する図柄の組合せが仮停止される。30

【0131】

一方、特定演出として基本演出の代わりに操作演出が実行されるときには、図10（a1）～（b1）のように演出図柄が変動開始した後、図10（c1）～（d1）のように、図9（c1）～（d1）と同様の操作を要求する画像が表示される煽り演出が行われる。そして、図9の場合と同様に、特定演出が実行される所定期間（例えば5秒間）にわたり、操作有効期間となり、スティックコントローラ122の操作が受けられる。操作有効期間は、当該操作を受け付ける期間であるので、操作受付期間とも呼ばれる。

【0132】

操作有効期間（特定演出の実行期間）中にスティックコントローラ122が操作されたことを演出制御用マイクロコンピュータ100が認識すると、図9（e1）、（f1）に示すように直ちに、左、中、右図柄が擬似連チャンス目を形成する図柄（例えば「6、NEXT, 7」）で停止表示されることで、擬似連チャンス目を形成する図柄の組合せが仮停止される。40

【0133】

図11においては、（a）～（j）に擬似連ガセYの変動パターンで基本演出が実行されるときの表示画像の流れが示され、（a1）～（g1）に擬似連ガセYの変動パターンで操作演出が実行されるときの表示画像の流れが示されている。

【0134】

特定演出として基本演出が実行されるときには、図11（a）～（c）のように演出図50

柄が変動開始した後、左図柄が擬似連チャンス目を形成する図柄（例えば「6」）で停止し、右図柄が停止しようとするときに、図11（d）～（f）のように右図柄の変動表示が高速変動から低速変動に切換り、ゆっくりと変動する煽り演出をした後、図11（g）のように右図柄が擬似連チャンス目を形成する図柄（例えば「7」）を通り超えて擬似連チャンス目を形成しない図柄（例えば「8」）まで一旦変動した後、図11（h）のように右図柄が擬似連チャンス目を形成する図柄（例えば「7」）に向けて戻る、戻り変動が実行され、右図柄が擬似連チャンス目を形成しない図柄（例えば「5」）で停止される。その後、図11（j）のように中図柄が停止表示されることで、はずれ図柄の組合せとなる表示結果が最終停止される。

【0135】

10

一方、特定演出として基本演出の代わりに操作演出が実行されるときには、図11（a1）～（b1）のように演出図柄が変動開始した後、図11（c1）～（d1）のように、スティックコントローラ122を示す画像が左、中、右の演出図柄の代わりに停止表示され、「引け！」という文字を表示することにより操作を要求する画像が表示される煽り演出が行われる。そして、図8に示したような特定演出が実行される所定期間（例えば10秒間）にわたり、スティックコントローラ122の操作が有効と判断される操作有効期間となり、当該操作が受け付けられる。

【0136】

操作有効期間（特定演出の期間）中にスティックコントローラ122が操作されたことを演出制御用マイクロコンピュータ100が認識すると、図11（e1）、（f1）に示すように直ちに、左、中、右図柄がはずれ図柄の組合せとなる表示結果が最終停止される。

20

【0137】

図12においては、（a）～（j）にスーパーイーチA2、B2、C2、D2の変動パターンで基本演出が実行されるときの表示画像の流れが示され、（a1）～（g1）にスーパーイーチA2、B2、C2、D2の変動パターンで操作演出が実行されるときの表示画像の流れが示されている。

【0138】

30

特定演出として基本演出が実行されるときには、図12（a）～（c）のように演出図柄が変動開始した後、左図柄が擬似連チャンス目を形成する図柄（例えば「6」）で停止し、右図柄が停止しようとするときに、図12（d）～（e）のように右図柄の変動表示が高速変動から低速変動に切換り、ゆっくりと変動する煽り演出をした後、12（g）のように右図柄が擬似連チャンス目を形成する図柄（例えば「7」）を通り超えて擬似連チャンス目を形成しない図柄（例えば「8」）まで一旦変動した後、図12（h）のように右図柄が擬似連チャンス目を形成する図柄（例えば「7」）に向けて戻る、戻り変動が実行され、図12（i）のように中図柄が擬似連チャンス目を形成する図柄（例えば「N E X T」）で停止表示されることで、擬似連チャンス目を形成する図柄の組合せが仮停止される。

【0139】

40

図12（a）～（j）に示すスーパーイーチA2、B2、C2、D2の変動パターンは、図9（a）～（h）に示すスーパーイーチA1、B1、C1、D1の変動パターンによる図9（d）～（f）と同様の図12（d）～（f）のような特定演出後において、図12（g）のように擬似連チャンス目の導出表示に失敗した後、図12（h）～（j）に示すように、改めて擬似連チャンス目の導出表示に成功する演出パターンであると言える。

【0140】

なお、前述した操作受付期間（操作有効期間）は、特定演出の実行期間と同じ期間に設定されてもよく、特定演出の実行期間よりも短い期間に設定されてもよい。

【0141】

図13は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。遊技制御用マイクロコンピュータ560においては、図13

50

に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100へ送信する。

【0142】

図13のうち、主なコマンドを説明する。コマンド80XX(H)は、特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置9において変動表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である(それぞれ変動パターンXXに対応)。つまり、図6および図7に示すような使用され得る変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用CPU101は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を開始するように制御する。10

【0143】

コマンド8C01(H)～8C03(H)は、大当たりとするか否か、および大当たり種別を示す表示結果指定コマンドである。

【0144】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の変動表示を開始することを示す第1図柄変動指定コマンドである。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の変動表示を開始することを示す第2図柄変動指定コマンドである。コマンド8F00(H)は、第1, 第2特別図柄の変動を終了することを指定するコマンド(図柄確定指定コマンド)である。20

【0145】

次に、パチンコ遊技機1の動作について説明する。パチンコ遊技機1においては、主基板31における遊技制御用マイクロコンピュータ560が予め定められたメイン処理を実行すると、所定時間(例えば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかりタイマ割込処理が実行されることにより、各種の遊技制御が実行可能となる。

【0146】

メイン処理においては、例えば、必要な初期設定処理、通常時の初期化処理、通常時以外の遊技状態復旧処理、乱数回路設定処理(乱数回路503を初期設定)、表示用乱数更新処理(変動パターンの種別決定、変動パターン決定等の各種乱数の更新処理)、および、初期値用乱数更新処理(普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタのカウント値の初期値の更新処理)等が実行される。30

【0147】

図14は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込が発生すると、CPU56は、図14に示すステップS(以下、単に「S」と示す)20～S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か(オン状態になったか否か)を検出する電源断検出処理を実行する(S20)。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う(スイッチ処理:S21)。

【0148】

次に、CPU56は、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18b、普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う表示制御処理を実行する(S22)。第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび普通図柄表示器10については、S32, S33で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。40

【0149】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当たり判定用乱数および大当たり種別判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う(判定用乱数更新処理:S23)。CPU56は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成す50

るためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理，表示用乱数更新処理：S 2 4，S 2 5）。

【0150】

さらに、C P U 5 6 は、特別図柄プロセス処理を行う（S 2 6）。特別図柄プロセス処理では、第1特別図柄表示器8 a、第2特別図柄表示器8 bおよび大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行し、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【0151】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（S 2 7）。普通図柄プロセス処理では、C P U 5 6 は、普通図柄表示器1 0 の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行し、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。10

【0152】

また、C P U 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0 に演出制御コマンドを送出する処理を行う（演出制御コマンド制御処理：S 2 8）。さらに、C P U 5 6 は、例えば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情報出力処理を行う（S 2 9）。

【0153】

また、C P U 5 6 は、第1始動口スイッチ1 3 a、第2始動口スイッチ1 4 aおよびカウントスイッチ2 3 の検出信号に基づく賞球個数の設定等を行う賞球処理を実行する（S 3 0）。20

【0154】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したR A M領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、C P U 5 6 は、出力ポートの出力状態に対応したR A M領域におけるソレノイドのオン／オフに関する内容を出力ポートに出力する（S 3 1：出力処理）。

【0155】

また、C P U 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（S 3 2）。30

【0156】

さらに、C P U 5 6 は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（S 3 3）。また、C P U 5 6 は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、S 2 2 において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器1 0 における普通図柄の演出表示を実行する。

【0157】

その後、割込許可状態に設定し（S 3 4）、処理を終了する。以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は所定時間毎に起動されることになる。

【0158】

図15は、特別図柄プロセス処理（S 2 6）を示すフローチャートである。40

【0159】

特別図柄プロセス処理では第1特別図柄表示器8 a または第2特別図柄表示器8 b および大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理においては、第1始動入賞口1 3 に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ1 3 a がオンして第1始動入賞口1 3 への始動入賞（第1始動入賞）が発生していたとき、または、第2始動入賞口1 4 に遊技球が入賞したことを検出するための第2始動口スイッチ1 4 a がオンして第2始動入賞口1 4 への始動入賞（第2始動入賞）が発生していたときには（S 3 1 1）、始動口スイッチ通過処理を実行する（S 3 1 2）。そして、内部状態に応じて、S 3 0 0 ~ S 3 0 7 のうちのいずれかの処理を行う。第1始動口スイッチ1 3 a また50

は第2始動口スイッチ14aがオンしていなければ、始動口スイッチ通過処理を実行せずに、内部状態に応じて、S300～S307のうちのいずれかの処理を行う。

【0160】

S300～S307の処理は、以下のような処理である。

【0161】

特別図柄通常処理(S300)は、変動表示の表示結果を大当たりとするか否かの決定、および、大当たりとする場合の大当たり種別の決定等を行う処理である。変動パターン設定処理(S301)は、変動パターンの決定および変動時間タイマの計時開始等の制御を行う処理である。

【0162】

表示結果指定コマンド送信処理(S302)は、演出制御用マイクロコンピュータ100に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行う処理である。特別図柄変動中処理(S303)は、変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過すると、特別図柄停止処理にプロセスを進める処理である。特別図柄停止処理(S304)は、決定された変動パターンに対応する変動時間の経過が変動時間タイマにより計時されたときに第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける変動表示を停止して停止図柄を導出表示させる処理である。

【0163】

大入賞口開放前処理(S305)は、大当たりの種別に応じて、特別可変入賞球装置20において大入賞口を開放する制御等を行う処理である。大入賞口開放中処理(S306)は、大当たり遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う処理である。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、大当たり終了処理に移行する。大当たり終了処理(S307)は、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行わせるための制御等を行う処理である。

【0164】

図16は、S312の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。第1始動口スイッチ13aと第2始動口スイッチ14aとのうちの少なくとも一方がオン状態の場合に実行される始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、オンしたのが第1始動口スイッチ13aであるか否かを確認する(S211)。第1始動口スイッチ13aがオンしていれば、CPU56は、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(S212)。第1保留記憶数が上限値に達していれば、S221に移行する。

【0165】

第1保留記憶数が上限値に達していないければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす(S213)。

【0166】

ここで、遊技制御用マイクロコンピュータ560側での保留記憶に対応する乱数等のデータ(保留記憶データ)を保存する領域(保留記憶バッファ)の構成例を説明する。

【0167】

遊技制御用マイクロコンピュータ560側において、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムR(大当たり判定用乱数)等のデータが記憶される。

【0168】

このような第1判定結果保留記憶バッファにおいては、第1始動入賞口13への始動入

10

20

30

40

50

賞に基づいて得られる大当たり判定用乱数等の保留記憶データが記憶される。第2判定結果保留記憶バッファにおいては、第2始動入賞口14への始動入賞に基づいて得られる大当たり判定用乱数等の保留記憶データに対応する判定結果保留記憶データが記憶される。

【0169】

次に、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する（S214）。具体的に、S214の処理では、大当たり判定用乱数（ランダムR）、大当たり種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム3）が保存（格納）される。以下の保留記憶に関する説明に関しては、このように第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに前述のような始動入賞に関する情報が記憶されることを「保留記憶される」と示す場合がある。10

【0170】

そして、CPU56は、検出した始動入賞に基づく変動がその後実行されたときの変動表示結果を始動入賞時に予め判定する入賞時演出処理を実行する（S215）。次いで、CPU56は、第1始動入賞指定コマンドを送信する制御を行う（S216）。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する場合には、CPU56は、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（予めROMにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（S29）において演出制御コマンドを送信する。20

【0171】

S211で第1始動口スイッチがオン状態でないと判定された場合、S212で第1保留記憶数が上限値に達していると判定された場合、または、S216で第1始動入賞指定コマンドを送信する制御を行った後に、CPU56は、第2始動口スイッチ14aがオンしたか否かを確認する（S221）。第2始動口スイッチ14aがオンしていれば、CPU56は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（S222）。第2保留記憶数カウンタの値が4であれば、処理を終了する。30

【0172】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす（S223）。次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する（S224）。

【0173】

そして、CPU56は、検出した始動入賞に基づく変動がその後実行されたときの変動表示結果を始動入賞時に予め判定する入賞時演出処理を実行する（S225）。次いで、CPU56は、第2始動入賞指定コマンドを送信する制御を行い（S226）処理を終了する。40

【0174】

図17は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（S300）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56は、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるかどうかを確認する（S51）。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には、処理を終了する。

【0175】

第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには、CPU56は、第2保留記憶バッファの方に保留記憶データがあるか否か確認する（S52）。第2保留記憶バッファに保留記憶データがあれば、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセ50

ス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(S54)。一方、第2保留記憶バッファに保留記憶データがなければ、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(S53)。

【0176】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたか「第2」を示すデータが設定されたかに応じて、第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示と、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたときには、第1保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示が行われる。一方、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されたときには、第2保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示が行われる。10

【0177】

S52～S54の制御により、第2保留記憶バッファ内に第2保留記憶のデータが1つでも存在すれば、その第2保留記憶のデータに基づいた第2特別図柄表示器8bの変動表示が、第1保留記憶のデータに基づいた第1特別図柄表示器8aの変動表示に優先して実行される。

【0178】

次いで、CPU56は、RAM55において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数 = 1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の保留記憶バッファに格納する(S55)。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数 = 1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の保留記憶バッファに格納する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数 = 1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の保留記憶バッファに格納する。20

【0179】

そして、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(S56)。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。30

【0180】

すなわち、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM55の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数 = n (n = 2, 3, 4)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数 = n - 1に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM55の第2保留記憶バッファにおいて第2保留記憶数 = n (n = 2, 3, 4)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数 = n - 1に対応する保存領域に格納する。40

【0181】

よって、各第1保留記憶数(または、各第2保留記憶数)に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数(または、第2保留記憶数) = 1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。

【0182】

また、CPU56は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(S59)。この場合、特別図柄ポインタに「第50

「1」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【0183】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口13を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口14を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、S300～S307の処理を、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。10

【0184】

次いで、CPU56は、保留記憶バッファからランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する（S60）。なお、この場合、CPU56は、始動口スイッチ通過処理のS214や始動口スイッチ通過処理のS224で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値（図5参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。20

【0185】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（ROM54における図5（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変時大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（ROM54における図5（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常遊戯や時短状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図5（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して当たりとすることに決定する。当たりとすることに決定した場合には（S60）、S71に移行する。なお、当たりとするか否か決定するということは、当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を当たり図柄とするか否か決定するということでもある。30

【0186】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的に、確変フラグは、当たり遊技を終了する処理においてセットされ、その後、所定回数（100回）の変動表示が行われたという条件と、次回の大当たりが決定されたという条件といずれか早い方の条件が成立したときに、特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。40

【0187】

大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（S60のN）、後述するS75に進む。

【0188】

S60において大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当たり判定値に一致すればCPU56は、当たりであることを示す大当たりフラグをセットする（S71）。な50

お、大当りフラグは、大当り遊技が終了するときにリセットされる。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図5(B)の第1特別図柄大当り種別判定用テーブルおよび図5(C)の第2特別図柄大当り種別判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する(S72)。具体的に、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図5(B)に示す第1特別図柄大当り種別判定用テーブルを選択する。

【0189】

また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合において、図5(C)の第2特別図柄大当り種別判定用テーブルを選択する。

【0190】

次いで、CPU56は、始動口スイッチ通過処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、S72で選択した大当り種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当り種別判定用の乱数(ランダム1)の値と一致する値に対応した大当り種別および大当り図柄を決定する(S73)。

【0191】

図5(B), (C)に示すように、第1特別図柄および第2特別図柄については、大当り種別ごとに大当り図柄が異なるように大当り種別と大当り図柄との関係が設定されており、大当り種別と大当り図柄とが同時に決定されるので、大当り図柄と、大当り種別に応じた遊技制御との対応関係が単純化するため、遊技制御の複雑化を防ぐことができる。

【0192】

また、CPU56は、決定した大当りの種別を示す大当り種別データをRAM55における大当り種別バッファに設定する(S74)。例えば、大当り種別が「通常大当り」の場合には、大当り種別データとして「01」が設定される。大当り種別が「確変大当り」の場合には、大当り種別データとして「02」が設定される。

【0193】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を設定する(S75)。具体的には、大当りフラグがセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄として設定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、S73により決定された大当り図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。すなわち、大当り種別が「通常大当り」に決定されたときには「3」を特別図柄の停止図柄に設定する。大当り種別が「確変大当り」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【0194】

そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理(S301)に対応した値に更新する(S76)。

【0195】

図18は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理(S301)を示すフローチャートである。

【0196】

変動パターン設定処理において、CPU56は、大当りフラグがセットされているか否か確認する(S91)。大当りフラグがセットされている場合は、大当りとすることが決定されているときであり、CPU56は、S74で記憶された大当り種別情報と、非時短状態と時短状態とのうちどの状態にあるかを示す時短情報とに応じて、変動パターン種別および変動パターンを決定するために使用するテーブルとして、前述した判定テーブルの選択条件に基づいて、図6および図7に示す、はずれ時第1判定テーブル、はずれ時第2判定テーブル、通常大当り時判定テーブル、および、確変大当り時判定テーブルのうちいずれかを選択する。

【0197】

ここで、時短情報は、時短状態であるか否かを示す情報である。時短情報は、時短フラ

10

20

30

40

50

グがセットされているときには、時短状態であることを示し、時短フラグがセットされていないときには、非時短状態であることが示される。

【0198】

S91で大当りフラグがセットされているときは、S74で記憶された大当り種別データに基づいて、大当りが確変大当りであるか否かを確認する(S92)。確変大当りであるときは、図7(b)の確変大当り時判定テーブルを選択し(S93)、S114に進む。一方、通常大当りであるときは、図7(a)の通常大当り時判定テーブルを選択し(S94)、S114に進む。

【0199】

また、S91で大当りフラグがセットされていないとき、すなわち、はずれのときは、時短フラグがセットされているか否かを確認する(S95)。時短フラグがセットされていないときは、図6(a)のはずれ時第1判定テーブルを選択し(S96)、S114に進む。一方、時短フラグがセットされているときは、図6(b)のはずれ時第2判定テーブルを選択し(S97)、S114に進む。

【0200】

これにより、遊技状態に応じて、変動パターン種別および変動パターンを決定するために使用するテーブルとして、前述したような判定テーブルの選択条件に基づいて、図6および図7に示されるはずれ時第1判定テーブル、はずれ時第2判定テーブル、通常大当り時判定テーブル、および、確変大当り時判定テーブルのうちいずれかが選択される。

【0201】

次いで、S114において、CPU56は、保留記憶バッファ(第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ)からランダム2(変動パターン種別判定用乱数)を読み出し、S92、S93、S96またはS97の処理で選択した判定テーブルにおける変動パターン種別判定テーブル部のデータを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する(S114)。

【0202】

次いで、CPU56は、保留記憶バッファ(第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ)からランダム3(変動パターン判定用乱数)を読み出し、S92、S93、S96またはS97の処理で選択した判定テーブルにおいて、変動パターン判定テーブル部におけるS114で決定した変動パターン種別に関するデータを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する(S115)。

【0203】

次いで、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)を、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(S116)。

【0204】

また、特別図柄の変動を開始する(S117)。例えば、S32の特別図柄表示制御処理で参照される特別図柄に対応した開始フラグをセットすることにより、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおいて、前述のように変動表示を開始させる。特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動表示を開始させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動表示を開始させる。また、RAM55に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する(S118)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理(S302)に対応した値に更新する(S119)。

【0205】

前述した表示結果指定コマンド送信処理(S302)においては、CPU56が、決定されている大当りの種類、または、はずれに応じて、表示結果を指定する表示結果1指定～表示結果3指定コマンドのいずれかの演出制御コマンド(図13参照)を送信する制御を行う。

10

20

30

40

50

【 0 2 0 6 】

また、前述した特別図柄変動中処理（S303）においては、CPU56は、変動時間タイマを1減算し、変動時間タイマがタイムアウトしたら、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（S304）に対応した値に更新し、特別図柄停止処理に進む。

【 0 2 0 7 】

変動表示の結果、大当りとなるときには、大入賞口開放前処理（S305）、大入賞口開放中処理（S306）、および、大当り終了処理（S307）が実行されることにより、大当り遊技状態に制御される。大当り終了処理（S307）において、確変大当りの終了時には、確変フラグおよび時短フラグがセットされ、通常大当りの終了時には、時短フラグがセットされる。これにより、確変大当りの終了後には、確変状態および時短状態に制御され、通常大当りの終了後には、時短状態に制御される。10

【 0 2 0 8 】

通常大当り後の時短状態は、変動表示が100回が実行されるまでと、次の大当りが発生するまでのいずれかの条件が成立するまで継続させる必要がある。このような変動表示100回という継続期間は、大当り終了処理（S307）において、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタを100回にセットし、その後に変動表示が実行されるごとに特別図柄停止処理で減算更新することにより管理され、時短回数カウンタがカウントアップしたことに基づいて、時短フラグがリセットされることにより、時短状態を終了させる制御が行われる。

【 0 2 0 9 】

次に、演出制御用マイクロコンピュータ100の動作を説明する。図19は、演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100において演出制御用CPU101がROM102に格納されているプログラムに従って制御を実行する。以下、演出制御用マイクロコンピュータ100（または演出制御用CPU101）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、演出制御用CPU101がプログラムに従って制御を実行することである。20

【 0 2 1 0 】

演出制御用CPU101は、電源が投入されると、演出制御メイン処理の実行を開始する。演出制御メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、2ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（S701）。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（S702）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。演出制御メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし（S703）、以下の演出制御処理を実行する。30

【 0 2 1 1 】

演出制御処理において、演出制御用CPU101は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドがどのようなことを指示するコマンドであるかを特定可能なフラグ等のデータをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：S704）。次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセス処理を行う（S705）。演出制御プロセス処理では、S704で解析した演出制御コマンドの内容にしたがって演出表示装置9での演出図柄の変動表示等の各種演出を行うために、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出制御を実行する。40

【 0 2 1 2 】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100が用いる乱数（演出図柄の左停止図柄決定用のSR1-1、演出図柄の中停止図柄決定用のSR1-2、演出図柄の右停止図柄決定用のSR1-3、操作演出判定用のSR3、および、操作時チャンス目決定用のSR

4を含む各種乱数)を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する(S706)。このような乱数S R 1 - 1 ~ S R 4のそれぞれは、ソフトウェアによりカウント値を更新するランダムカウンタのカウントにより生成されるものであり、それぞれについて予め定められた範囲内でそれぞれ巡回更新され、それぞれについて定められたタイミングで抽出されることにより乱数として用いられる。

【0213】

また、第1保留記憶表示部18cおよび第2保留記憶表示部18dの表示状態の制御を行う保留記憶表示制御処理を実行する(S707)。具体的に、前述の第1保留記憶数記憶領域に記憶された第1保留記憶数のデータに対応して第1保留記憶表示部18cにおいて第1保留記憶数を表示する制御を行う。また、前述の第2保留記憶数記憶領域に記憶された第2保留記憶数のデータに対応して第2保留記憶表示部18dにおいて第2保留記憶数を表示する制御を行う。その後、S702に移行する。10

【0214】

このような演出制御メイン処理が実行されることにより、演出制御用マイクロコンピュータ100では、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信され、受信した演出制御コマンドに応じて、演出表示装置9、各種ランプ、および、スピーカ27L, 27R等の演出装置を制御することにより、遊技状態に応じた各種の演出制御が行われる。

【0215】

図20は、図19に示された演出制御メイン処理における演出制御プロセス処理(S705)を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてS800~S807のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のようないくつかの処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄の変動表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の変動表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の変動表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。20

【0216】

変動パターンコマンド受信待ち処理(S800)は、遊技制御用マイクロコンピュータ560から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する処理等を行う処理である。変動パターンコマンドを受信していれば、演出図柄変動開始処理に移行する。30

【0217】

演出図柄変動開始処理(S801)は、演出図柄(飾り図柄)の変動表示が開始されるように制御するための処理である。演出図柄変動中処理(S802)は、変動パターンを構成する各変動状態(変動速度)の切替えタイミングを制御する処理等を行う処理である。演出図柄変動停止処理(S803)は、演出図柄(飾り図柄)の変動表示を停止し、変動表示の表示結果(最終停止図柄)を導出表示する制御を行う処理である。

【0218】

大当たり表示処理(S804)は、変動時間の終了後、演出表示装置9に大当たりの発生を報知するためのファンファーレ演出を表示する制御等の表示制御を行う処理である。ラウンド中処理(S805)は、ラウンド中の表示制御を行う処理である。ラウンド終了条件が成立したときに、最終ラウンドが終了していなければ、ラウンド後処理に移行し、最終ラウンドが終了していれば、大当たり終了処理に移行する。ラウンド後処理(S806)は、ラウンド間の表示制御を処理である。ラウンド開始条件が成立したら、ラウンド中処理に移行する。大当たり終了演出処理(S807)は、演出表示装置9において、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う処理である。40

【0219】

演出制御用CPU101は、変動表示の開始時から変動表示の停止時まで、および、大当たり遊技状態の開始時から大当たり遊技状態の終了時までの予め定められた演出制御期間中において、ROM102に格納された演出制御パターンに設定されているプロセスデータにしたがって演出表示装置9等の演出装置(演出用部品)の制御を行う。50

【 0 2 2 0 】

図21は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理(S801)を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、次のような処理を行う。

【 0 2 2 1 】

演出図柄変動開始処理においては、変動表示結果をはずれとすることに決定されているか否か確認する(S500)。はずれとすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果特定コマンド格納領域に表示結果1指定コマンドが格納されているか否かによって判定される。はずれとすることに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する(S501)。非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されているデータによって判定される。

10

【 0 2 2 2 】

非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合、当該コマンドが擬似連ガセXまたは擬似連ガセYを含む擬似連ガセの変動パターンを指定するコマンドであるか否か確認する(S503)。S503で擬似連ガセの変動パターンを指定するコマンドではないとき(通常はずれのとき)は、ROM102に格納されたはずれ図柄決定用データテーブルを用いて、リーチにならないはずれの表示結果を演出図柄の最終停止として決定し(S505)、S507へ進む。はずれ図柄決定用データテーブルでは、複数種類の演出図柄のそれぞれに、SR1-1～SR1-3のそれぞれの数値データが対応付けられている。

20

【 0 2 2 3 】

S505の処理では、所定のタイミングでSR1-1～SR1-3のそれから数値データ(乱数)を抽出し、はずれ図柄決定用データテーブルを用い、抽出した数値データに対応する図柄がそれぞれ左、中、右の演出図柄の変動表示結果となる停止図柄の組合せとして決定される。このように非リーチはずれの図柄の組合せを決定する場合において、抽出された乱数に対応する停止図柄が偶然大当たり図柄の組合せと一致する場合には、はずれ図柄の組合せとなるように補正(例えば、右図柄を1図柄ずらす補正)して各停止図柄が決定される。また、抽出された乱数に対応する停止図柄が偶然リーチ図柄となってしまう場合には、非リーチはずれ図柄の組合せとなるように補正(例えば、右図柄を1図柄ずらす補正)して各停止図柄が決定される。

30

【 0 2 2 4 】

S503で擬似連ガセの変動パターンを指定するコマンドであるときは、ROM102に格納された擬似連ガセ図柄決定用データテーブルを用いて、擬似連ガセとなった後のはずれの表示結果を演出図柄の最終停止図柄として決定し(S504)、S507へ進む。本実施の形態では、擬似連チャンス目が、例えば、「1,NEXT,2」、「3,NEXT,4」、「6,NEXT,7」のように複数種類設けられている。これに対し、擬似連ガセとなる図柄の組合せ(擬似連チャンス目となることを示唆するような図柄の組合せ)は、左図柄が「1」で右図柄が「0」または「3」、左図柄が「3」で右図柄が「2」または「4」、左図柄が「6」で右図柄が「5」または「8」というように複数種類設けられている。擬似連ガセ図柄決定用データテーブルでは、このような擬似連ガセとなる複数種類の左図柄および右図柄の組合せが、所定の乱数値(例えば、SR1-1)に基づいてランダムに選択可能ないように、図柄の組合せと乱数値との関係が設定されている。

40

【 0 2 2 5 】

S504の処理では、所定のタイミングでSR1-1およびSR1-2から数値データ(乱数)を抽出し、抽出したSR1-1の数値データに対応する擬似連ガセとなる左図柄および右図柄の組合せが擬似連ガセ図柄決定用データテーブルを用いて擬似連ガセの最終停止図柄として決定され、さらに、抽出したSR1-2の数値データに対応する左図柄が前述のはずれ図柄決定用データテーブルを用いて擬似連ガセ後の最終停止図柄として決定される。

50

【 0 2 2 6 】

S 5 0 1 の処理で非リーチ変動パターンではないと判定した場合（リーチ変動パターンであると判定した場合）は、リーチ図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し（S 5 0 6）、S 5 0 7 へ進む。S 5 0 6 の処理では、所定のタイミングで S R 1 - 1 ~ S R 1 - 3 のそれから数値データ（乱数）を抽出し、はずれ図柄決定用データテーブルを用い、S R 1 - 1 から抽出された乱数に対応する図柄がリーチ状態を形成する左、右の各演出図柄の停止図柄として決定され、S R 1 - 2 から抽出されたカウンタの値と合致する乱数に対応する図柄が中図柄の停止図柄として決定される。また、この場合も、偶然大当たり図柄の組合せとなってしまうときには、はずれ図柄の組合せとなるように補正（例えば、中図柄を 1 図柄ずらす補正）して各停止図柄が決定される。

10

【 0 2 2 7 】

また、S 5 0 0 の処理でははずれとすることに決定されていない場合（大当たりとすることが決定された場合）に（S 5 0 1）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大当たりの種別に応じて、大当たり図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し（S 5 0 2）、S 5 0 7 へ進む。

【 0 2 2 8 】

S 5 0 2 では、次のように大当たりの種別に応じて当たり図柄の組合せを決定する。表示結果 2 指定コマンドと表示結果 3 指定コマンドとのうちのどの表示結果指定コマンドが表示結果特定コマンド格納領域に格納されているかに基づいて、確変大当たりと、通常大当たりとのうちから、大当たりの種別を判定し、確変大当たりにすることに決定されていると判定したときには、所定のタイミングで S R 1 - 1 から数値データ（乱数）を抽出し、S R 1 - 1 と確変大当たり図柄の組合せ（例えば、左、中、右が「7, 7, 7」等の奇数のゾロ目の組合せ）との関係が設定されたデータテーブル（確変大当たり図柄決定用テーブル）を用いて、抽出値からいざれかの確変大当たり図柄の組合せを選択決定する。また、通常大当たりにすることに決定されていると判定したときには、所定のタイミングで S R 1 - 1 から数値データ（乱数）を抽出し、S R 1 - 1 と通常大当たり図柄の組合せ（例えば、左、中、右が「4, 4, 4」等の偶数のゾロ目の組合せ）との関係が設定されたデータテーブル（通常大当たり図柄決定用テーブル）を用いて、抽出値からいざれかの通常大当たり図柄の組合せを選択決定する。このように決定された図柄が大当たり遊技状態に制御される前の変動表示結果である最終停止図柄として用いられる。

20

【 0 2 2 9 】

次に、変動表示において擬似連が実行されるか否かを報知するための演出などを含む各種演出を設定するための処理（例えば、操作演出の実行の有無を決定するなどの処理）を行う擬似連報知演出設定処理（S 5 0 7）を実行した後、S 5 0 7 A に進む。擬似連報知演出設定処理の処理内容については、図 2 3 を用いて後述する。

【 0 2 3 0 】

S 5 0 7 A では、開始条件が成立した変動表示における表示結果に基づいて大当たりとなる可能性を予告するための予告演出を決定する。続いて、演出図柄の変動表示中にモチーフ態様を出現させるための設定を行うモチーフ態様設定処理（S 5 0 7 B）を実行する。モチーフ態様とは、大当たりと決定されたことを予告するための予告表示の一部に、各予告演出で共通に出現させる表示態様である。具体的には、モチーフ態様は、予告表示の一部に出現する所定の模様や色彩である。なお、モチーフ態様として、予告表示の一部に出現する所定の模様や色彩に加えて、形状も通常の表示態様と異ならせる（例えば、複数予告演出に登場する各キャラクタに、共通のアクセサリをつけた状態で登場させたり、共通のヘルメットや帽子をかぶらせた状態で登場させたりする演出を実行する）ようにしてもよい。また、例えば、各予告演出において、モチーフ態様として、共通の文字（例えば、大当たりなどの文字）を登場させる演出を実行するなど、モチーフ態様は、予め定められた任意の表示態様であればよい。この実施の形態では、モチーフ態様としてサクラの花柄模様が各演出で共通の態様として表示される。こうしたサクラの花柄模様の態様を、花柄モチーフ態様ともいう。

30

40

50

【 0 2 3 1 】

次に、演出制御パターンを複数種類の演出制御パターンのうちのいずれかに決定する(S 5 0 8)。S 5 0 8においては、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、および、S 5 0 7の処理で決定した各種演出やS 5 0 7 Aの処理で決定した予告演出さらにはS 5 0 7 Bの処理で決定したモチーフ様の演出制御パターン等により指定された各種演出制御(演出動作)パターンに応じて、演出制御パターンテーブルに格納されている複数種類の演出制御パターンのうち、指定された各種演出動作パターンに対応するいずれかの演出制御パターンを使用パターンとして選択決定する。

【 0 2 3 2 】

R O M 1 0 2 に記憶されている演出制御パターンテーブルには、例えば、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における、演出表示装置9の表示領域における演出図柄の変動表示動作、リーチ演出における演出表示動作、擬似連の演出による演出表示動作、および、予告演出における演出表示動作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、演出制御パターンとして複数種類格納されている。

10

【 0 2 3 3 】

また、各演出制御パターンは、例えば、演出制御プロセスタイミング判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、および、終了コードといった、演出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を含み、時系列的に、各種の演出制御の内容、および、演出制御の切替えタイミング等が設定されている。

20

【 0 2 3 4 】

次いで、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、R A M 1 0 3 の所定領域(演出制御タイミング設定部など)に設けられた演出制御プロセスタイミングの初期値を設定する(S 5 0 9)。そして、演出制御パターンに含まれるプロセスデータの内容(表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データなど)にしたがって演出装置(演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、および、演出用部品としてのスピーカ27)の制御を開始する(S 5 1 1)。例えば、表示制御データにしたがって、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像(演出図柄を含む。)を表示させるために、V D P 1 0 9 に指令を出力する。また、各種L E D等の発光体を点灯/消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号(ランプ制御実行データ)を出力する。また、スピーカ27からの音声出力を行わせるために、音声出力基板70に対して制御信号(音番号データ)を出力する。

30

【 0 2 3 5 】

そして、変動時間タイミングに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し(S 5 1 2)、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理(S 8 0 2)に対応した値にし、演出図柄変動開始処理を実行する(S 5 1 3)。そして、演出図柄変動開始処理が終了する。

【 0 2 3 6 】

図22は、擬似連報知演出設定処理(S 5 0 7)において操作演出を実行するか否かを決定するときに用いられる操作演出判定テーブルを表形式で示す図である。

40

【 0 2 3 7 】

擬似連報知Xの変動パターンに基づく変動表示が実行されるときには、図22(a)の第1操作演出判定テーブルを用いて操作演出の実行の有無が決定される。擬似連報知Yの変動パターンに基づく変動表示が実行されるときには、図22(b)の第2操作演出判定テーブルを用いて操作演出の実行の有無が決定される。スーパー・リーチA1,B1,C1,D1の変動パターンに基づく変動表示が実行されるときには、図22(c)の第3操作演出判定テーブルを用いて操作演出の実行の有無が決定される。スーパー・リーチA2,B2,C2,D2の変動パターンに基づく変動表示が実行されるときには、図22(d)の第4操作演出判定テーブルを用いて操作演出の実行の有無が決定される。

50

【 0 2 3 8 】

第1～第4操作演出判定テーブルのそれぞれでは、操作演出有と、操作演出無とのそれ
ぞれに、操作演出判定用のSR3（1～100の数値範囲）の値が割振られている。SR
3については、説明を明確化するために、割振られた個数が各テーブルに示されている。

【 0 2 3 9 】

第1～第4操作演出判定テーブルでは、短時間の特定演出（煽り演出）を実行するス
ーパーリーチA1，B1，C1，D1の方が、長時間の特定演出（煽り演出）を実行するス
ーパーリーチA2，B2，C2，D2よりも、操作演出有が選択される割合が高くなるよ
うにデータが設定されている。また、短時間の特定演出（煽り演出）を実行する擬似連ガ
セXの方が、長時間の特定演出（煽り演出）を実行する擬似連ガセYよりも、操作演出有
が選択される割合が高くなるようにデータが設定されている。
10

【 0 2 4 0 】

なお、本実施の形態では、擬似連ガセの変動パターンを設けて擬似連ガセの変動パ
ターンのときにも操作演出を実行するか否かを決定する例を示したが、これに限らず、擬似連
ガセの変動パターンを設けたときであっても、擬似連ガセの変動パターンについては、操
作演出を実行しないようにしてもよい。また、短時間の特定演出（煽り演出）を実行する
スーパーリーチA1，B1，C1，D1については、一定割合で操作演出無が選択される
例を示したが、操作演出有のみが選択されるようにしてもよい。

【 0 2 4 1 】

第1～第4操作演出判定テーブルでは、短時間の特定演出（煽り演出）を実行する変動
パターンの方が、長時間の特定演出（煽り演出）を実行する変動パターンよりも、操作演
出有が選択される割合が高くなるようにデータが設定されているので、操作演出を実行す
る決定がされるときには、操作演出を実行しない決定がされるときと比べて、特定演出（
煽り演出）が短時間で実行される割合が高くなる。これにより、操作演出が実行される
ときには、例えば、操作演出での操作有効期間における初期のタイミングで操作がされたと
きでも、特定演出の実行期間が短時間となる割合が高いことにより、操作後における擬似
連の再変動開始等の次の演出態様開始時までの待ち時間が短時間となる割合が高いので、
操作後における次の演出態様開始時までの待ち時間に起因して生じる遊技者の演出に対す
る不満を軽減することができる。
20

【 0 2 4 2 】

また、擬似連が実行されるときに使用される図22(c)、図22(d)の操作演出判
定テーブルでは、擬似連が実行されないときに使用される図22(a)、図22(b)の操
作演出判定テーブルと比べて、操作演出有を選択する割合が高く設定されていることを
示したように、操作演出を実行することが決定されるときは、当該決定がされないときと
比べて、擬似連チャンス目を導出表示する割合、擬似連の変動パターンとなる割合が高い
ので、特定演出として操作演出が実行されることに対する遊技者の期待感を向上させ、遊
技の興味を向上させることができる。
30

【 0 2 4 3 】

図22(c)、図22(d)の操作演出判定テーブルでは、変動表示における表示結果
(変動表示結果)が「はずれ」であるか「大当たり」であるかに応じて、操作演出有が選択
される割合を異ならせるようにデータが設定されている。より具体的には、変動表示結果
が「大当たり」の方が、変動表示結果が「はずれ」よりも、操作演出有が選択される割合が
高くなるようにデータが設定されている。したがって、特定演出として操作演出が実行さ
れることにより、大当たりとなることに対する遊技者の期待感を高めて、遊技の興味を向上
させることができる。
40

【 0 2 4 4 】

大当たりとなるときには、はずれとなるときと比べて、擬似連となったときの再変動回数
が多くなる割合が高くなる。また、大当たりとなるときには、はずれとなるときに比べて、
操作演出有が選択される割合が高くなる。したがって、特定演出として操作演出が実行さ
れることにより、擬似連の再変動回数が多くなることに対する遊技者の期待感を高めて、
50

遊技の興趣を向上させることができる。

【0245】

図23は、前述の擬似連報知演出設定処理(S507)を示すフローチャートである。擬似連報知演出設定処理では、まず、演出制御コマンドにより指定された変動パターンが擬似連ガセXであるか否かを確認する(S680)。擬似連ガセXであるときは、操作演出判定用のSR3の値を抽出し、その抽出値に基づき、図22(a)の第1操作演出判定テーブルを用いて操作演出の有無を決定し(S681)、S688に進む。一方、擬似連ガセXでないときは、S682に進む。

【0246】

S682では、演出制御コマンドにより指定された変動パターンが擬似連ガセYであるか否かを確認する(S682)。擬似連ガセYであるときは、操作演出判定用のSR3の値を抽出し、その抽出値に基づき、図22(b)の第2操作演出判定テーブルを用いて操作演出の有無を決定し(S683)、S688に進む。一方、擬似連ガセYでないときは、S684に進む。

10

【0247】

S684では、演出制御コマンドにより指定された変動パターンがスーパーリーチA1, B1, C1, D1のいずれかであるか否かを確認する(S684)。スーパーリーチA1, B1, C1, D1のいずれかであるときは、操作演出判定用のSR3の値を抽出し、その抽出値に基づき、図22(c)の第3操作演出判定テーブルを用いて操作演出の有無を決定し(S685)、S688に進む。一方、スーパーリーチA1, B1, C1, D1のいずれかでないときは、S686に進む。

20

【0248】

S686では、演出制御コマンドにより指定された変動パターンがスーパーリーチA2, B2, C2, D2のいずれかであるか否かを確認する(S686)。スーパーリーチA2, B2, C2, D2のいずれかであるときは、操作演出判定用のSR3の値を抽出し、その抽出値に基づき、図22(c)の第3操作演出判定テーブルを用いて操作演出の有無を決定し(S687)、S688に進む。一方、スーパーリーチA2, B2, C2, D2のいずれかでないときは、処理を終了する。

【0249】

S688では、S681, S683, S685, またはS687で操作演出有という決定がされたか否かを確認する(S688)。S688で、操作演出有ではなく、操作演出無が決定されたことが確認されたときは、基本演出による変動表示の演出を実行することを決定する(S689)。そして、擬似連チャンス目として標準チャンス目(左, 中, 右図柄が「3, NEXT, 4」)を決定して、変動表示時において仮停止時に表示されるように設定し(S690)、S691に進む。標準チャンス目は、操作演出が行われないときに固定的に選択される標準的な擬似連チャンス目である。このように設定された標準チャンス目は、擬似連の各仮停止時における仮停止図柄の組合せとして表示される。

30

【0250】

なお、擬似連チャンス目としては、仮停止が複数回実行されるときに、各仮停止時に表示されるチャンス目が異なるように、S689により複数種類のチャンス目を選択決定するようにしてもよい。

40

【0251】

S691では、演出制御コマンドにより指定された変動パターンが擬似連ガセXや擬似連ガセYといったガセの演出を伴うものであるか否かを確認する(S691)。こうしたガセの演出を伴うものであるときは、S696に進む。一方、ガセの演出を伴わない変動パターンであるときは、擬似連確定演出判定用の乱数値を抽出し、その抽出値に基づき、予め用意された擬似連確定演出設定テーブルを用いて擬似連確定演出の有無を決定し(S692)、S696に進む。

【0252】

図24(a)は、S692において擬似連確定演出を実行するか否かを決定するときに

50

用いられる擬似連確定演出設定テーブルを表形式で示す図である。擬似連確定演出設定テーブルでは、擬似連における再変動回数に応じて、擬似連確定演出有と、擬似連確定演出無とのそれぞれに、擬似連確定演出判定用の乱数値（1～100の数値範囲）の値が割振られている。擬似連確定演出の有無を決定する回数（初回変動から擬似連3回までの最大4）に対応して、複数種類（例えば4種類）の擬似連確定演出判定用の乱数を用意して、それぞれの抽出値に基づき、それぞれの変動表示における擬似連確定演出の実行の有無を決定すればよい。

【0253】

擬似連を伴う変動パターンに基づく変動表示が実行されるときには、その変動表示が開始された直後の初回変動から、表示結果が停止表示される最終変動の直前に擬似連チャンス目が停止表示される擬似連変動までについて、それぞれの変動期間における擬似連確定演出の実行の有無が擬似連確定演出設定テーブルを用いて決定される。擬似連確定演出設定テーブルでは、擬似連における再変動回数が少ないとき方が、再変動回数が多いときよりも、擬似連確定演出有が選択される割合が高くなるようにデータが設定されている。擬似連確定演出が実行されたときには、特定演出として基本演出が実行された後に擬似連チャンス目が停止表示されて擬似連における再変動が実行されることが確定的に報知される。したがって、例えば初回変動や擬似連1回の場合のように、再変動回数が少ないときには、擬似連確定演出がされる割合が高いことにより、遊技者の擬似連に対する注目を高めて、遊技の興味を向上させることができる。

【0254】

大当たりとなるときには、はずれとなるときと比べて、擬似連となったときの再変動回数が多くなる割合が高くなる。一方、擬似連となったときの再変動が繰り返し実行されいくと、擬似連確定演出が実行される割合は低くなる。したがって、擬似連の再変動が繰り返されて大当たりとなる期待感が高められていくときには、擬似連確定演出が次第に実行されにくくすることで、さらに再変動が実行されるか否かに対する遊技者の関心を高めて、遊技の興味を向上させることができる。

【0255】

S688で、操作演出有が決定されたことが確認されたときは、操作演出タイミング判定用の乱数値を抽出し、その抽出値に基づき、予め用意された操作演出タイミング設定テーブルを用いて操作演出の実行タイミング（実行開始タイミング）を決定し（S693）、S694に進む。

【0256】

図24（b）は、S693において操作演出の実行タイミングを決定するときに用いられる操作演出タイミング設定テーブルを表形式で示す図である。操作演出タイミング設定テーブルでは、擬似連ガセXや擬似連ガセYの変動パターンであるかスーパーリーチの変動パターンであるかに応じて、操作演出の実行タイミングが決定される割合を異ならせるようにデータが設定されている。より具体的には、擬似連ガセXや擬似連ガセYのようにリーチ状態とならない非リーチ変動パターンである場合には、演出図柄が変動開始した後の全図柄変動中のタイミングにて、スティックコントローラ122を示す画像（スティックコントローラ画像）が左、中、右の演出図柄の代わりに停止表示されるように、操作演出の実行タイミングが決定される。すなわち、常にリーチ状態となるより前のタイミングが、操作演出の実行タイミングとして決定される。

【0257】

一方、スーパーリーチの変動パターンのようにリーチ状態となるリーチ変動パターンである場合には、全図柄変動中のタイミングと、リーチ成立後のタイミングとのいずれかを所定割合で選択して、操作演出の実行タイミングに決定する。このように、リーチ状態となる変動パターンであるときには、操作演出の実行タイミングを、リーチ状態となるより前の全図柄変動中のタイミングと、リーチ状態となったリーチ成立後のタイミングとのうち、いずれかに決定する。

【0258】

10

20

30

40

50

S 6 9 4 では、操作演出による変動表示の演出を実行するためのデータを設定する。次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、操作時チャンス目と標準チャンス目のいずれかを設定し(S 6 9 5)、S 6 9 6 に進む。例えば、チャンス目判定用の乱数値を抽出し、その抽出値に基づき、予め用意されたチャンス目判定用テーブルを用いて操作時チャンス目とするか標準チャンス目とするかを決定する。チャンス目判定用テーブルでは、例えば擬似連ガセ X や擬似連ガセ Y の変動パターンであるかスーパーリーチの変動パターンであるかに応じて、操作時チャンス目が選択される割合を異ならせるようにデータが設定されればよい。より具体的には、擬似連ガセ X や擬似連ガセ Y の変動パターンの方が、スーパーリーチの変動パターンよりも、標準チャンス目が選択される割合が高く操作時チャンス目が選択される割合が低くなるようにデータが設定されればよい。また、スーパーリーチの変動パターンである場合には、常に操作時チャンス目が選択されるようにしてもよい。なお、S 6 9 4 では、常に操作時チャンス目が選択されるようにしてもよい。10

【0 2 5 9】

操作時チャンス目が選択された場合には、操作時チャンス目決定用の S R 4 を抽出し、その抽出値に基づき、操作時チャンス目決定用テーブルを用いて、擬似連チャンス目として表示する操作時チャンス目を決定する。

【0 2 6 0】

図 2 5 は、擬似連チャンス目として表示する操作時チャンス目を決定するために用いる操作時チャンス目決定用テーブルを表形式で示す図である。操作時チャンス目決定用テーブルでは、擬似連となる変動パターンにおける擬似連の再変動回数(最大実行回数)に応じて、第 1 チャンス目(「1, N E X T , 2」)と、第 2 チャンス目(「6, N E X T , 7」)とのそれぞれに、操作時チャンス目決定用の S R 4 (1 ~ 5 0 の数値範囲)の値が割振られている。S R 4 については、説明を明確化するために、割振られた個数が各テーブルに示されている。20

【0 2 6 1】

操作時チャンス目決定用テーブルでは、再変動回数が少ない変動パターンである程第 1 チャンス目が選択される割合が高くなり、再変動回数が多い変動パターンである程第 2 チャンス目が選択される割合が高くなるようにデータが設定されている。前述のように再変動回数が多い程大当たりとなる割合が高いので、このような設定により、第 2 チャンス目が選択されて仮停止されたときには、第 1 チャンス目が選択されて仮停止されたときと比べて、再変動回数が多くなる割合が高いので、仮停止されるチャンス目の種類に基づいて、遊技者の大当たりに対する期待感を向上させる演出を行うことができる。30

【0 2 6 2】

なお、本実施の形態では、擬似連 4 回の変動パターンのときにも第 1 チャンス目を選択可能とした例を示すが、擬似連 4 回の変動パターンのときには第 2 チャンス目のみが選択されるようにしてもよい。また、擬似連 1 回の変動パターンのときにも第 2 チャンス目を選択可能とした例を示すが、擬似連 1 回の変動パターンのときには第 1 チャンス目のみが選択されるようにしてもよい。

【0 2 6 3】

S 6 8 8 で操作演出有が決定されたことが確認されたときには、S 6 9 2 の処理が実行されないことから、擬似連確定演出有に決定されることがない。すなわち、特定演出としてプッシュボタン 1 2 0 やスティックコントローラ 1 2 2 に対する操作の検出にもとづく操作演出が実行される場合には、擬似連確定演出が実行されないように制限する。このように、操作演出が実行されるときは擬似連確定演出の実行を禁止して、プッシュボタン 1 2 0 やスティックコントローラ 1 2 2 に対する操作の有無にかかわらず再変動が実行されることを遊技者が予め認識してしまうことを防止する。これにより、操作演出におけるプッシュボタン 1 2 0 やスティックコントローラ 1 2 2 といった操作手段に対する遊技者の操作意欲を高めて、遊技の興奮を向上させることができる。40

【0 2 6 4】

なお、操作演出が実行されるときでも、所定割合で擬似連確定演出が実行されることが50

あってもよい。ただし、操作演出が実行されるときは、基本演出が実行されるときと比べて十分に低い割合で、擬似連確定演出が実行されるように擬似連確定演出設定テーブルにおけるデータが設定されるとよい。このように、操作演出が実行されるときは、基本演出が実行されるときよりも低い割合で擬似連確定演出が実行されるように制限を設けてよい。あるいは、操作演出が実行されるときに擬似連確定演出が実行される場合には、基本演出が実行されるときと比べて遊技者が認識困難な演出態様となるように、擬似連確定演出の実行に制限を設けてよい。例えば、擬似連確定演出で表示されるキャラクタ画像などの演出画像における透明度を高めた半透明表示または表示の大きさを縮小した縮小表示などを行うようにしてもよい。

【0265】

10

このように、擬似連確定演出の実行に制限を設けることには、擬似連確定演出の実行を禁止することの他に、実行割合を低下させることや、遊技者が認識困難または認識不可能な演出態様で実行することなどが含まれる。

【0266】

S 6 9 6 では、擬似連4回の変動パターンであるスーパーリーチ D 1 , D 2 とは異なる変動パターンであるかを確認する (S 6 9 6)。そして、スーパーリーチ D 1 , D 2 以外の変動パターンであるときは、リーチ前操作演出判定用の乱数値を抽出し、その抽出値に基づき、予め用意されたリーチ前操作演出設定テーブルを用いてリーチ前操作演出の有無を決定し (S 6 9 7)、擬似連報知演出設定処理が終了する。

【0267】

20

図 2 4 (c) は、S 6 9 7 においてリーチ前操作演出を実行するか否かを決定するときに用いられるリーチ前操作演出設定テーブルを表形式で示す図である。リーチ前操作演出設定テーブルでは、リーチ前操作演出有と、リーチ前操作演出無のそれぞれに、リーチ前操作演出判定用の乱数値 (1 ~ 1 0 0 の数値範囲) が割振られている。

【0268】

スーパーリーチ D 1 , D 2 の変動パターンのように、擬似連4回の変動パターンであるときにはリーチ状態となる前でも再変動回数が「4」に達したときには、最終変動であることを遊技者が明確に認識できる。一方、スーパーリーチ D 1 , D 2 以外の変動パターンでは、例えば最終変動における全図柄変動中であっても、擬似連チャンス目が停止表示されて擬似連における再変動が実行される可能性があることを、遊技者に期待させることができる。このとき、操作演出と同様の演出態様でリーチ前操作演出を実行し、擬似連チャンス目が停止表示されることを報知した後に演出図柄がリーチ状態となるようにすれば、再変動が実行されないことによる遊技者の落胆を防止して、遊技の興奮を向上させることができることができる。

30

【0269】

図 2 6 は、擬似連確定演出が実行される場合における演出表示装置 9 の表示画面図である。擬似連確定演出が実行されるときには、図 2 6 (a) に示すような演出図柄が変動開始した後、例えば図 2 6 (b) に示すような全図柄変動中に「継続！」のメッセージを報知するキャラクタ画像が表示される。その後、図 2 6 (c) のように左図柄が擬似連チャンス目を形成する図柄 (例えば「6」) で停止し、図 2 6 (d) ~ (f) のように右図柄が擬似連チャンス目を形成する図柄 (例えば「7」) で停止される。その後、図 2 6 (g) に示すように中図柄が擬似連チャンス目を形成する図柄 (例えば「NEXT」) で停止表示されることで、擬似連チャンス目を形成する図柄の組合せが仮停止される。

40

【0270】

図 2 7 は、リーチ後操作演出が実行される場合における演出表示装置 9 の表示画面図である。リーチ後操作演出が実行されるときには、図 2 7 (a) や図 2 7 (b) に示すように演出図柄が変動開始した後、図 2 7 (c) のように右図柄が停止され、続いて図 2 7 (d) に示すように左図柄が右図柄と同一図柄で停止されることで、リーチ成立となってリーチ状態になる。その後、図 2 7 (e) のようにプッシュボタン 1 2 0 を示す画像が中図柄の代わりに停止表示され、「PUSH！」という文字を表示することによりプッシュボ

50

タン120の操作を要求する画像が表示される煽り演出が行われる。そして、図8(J)に示したような操作演出が実行される所定期間(例えば5秒間または10秒間)にわたり、プッシュボタン120が有効と判断される操作有効期間となり、当該操作が受けられる。操作有効期間中にプッシュボタン120が操作されたときには、図27(f)に示すように左，中，右図柄が擬似連チャンス目を形成する図柄で停止表示されることで、擬似連チャンス目を形成する図柄の組合せが仮停止される。

【0271】

図28は、リーチ前操作演出が実行される場合における演出表示装置9の表示画面図である。リーチ前操作演出が実行されるときには、図28(a)や図28(b)に示すように演出図柄が変動開始した後、図28(c)のようにスティックコントローラ122を示す画像が左，中，右図柄の代わりに停止表示され、「引け！」という文字を表示する煽り演出が行われる。そして、操作演出の実行中における操作有効期間にてスティックコントローラ122が操作されたときには、図28(e)に示すように左図柄と右図柄が同一図柄で停止されることで、リーチ成立となってリーチ状態になる。

10

【0272】

図29および図30は、図21のS507Aにおいて予告演出を決定するときの決定内容や使用テーブルを示す図である。図29は、擬似連が実行されない擬似連無の場合または擬似連が実行された後に最終変動となる場合に対応した予告演出の決定内容や使用テーブルを示している。図30(a)は、擬似連が実行されるときの初回変動または擬似連1回が実行された場合に対応した予告演出の決定内容や使用テーブルを示している。図30(b)は、擬似連が実行されるときの擬似連2回または擬似連3回が実行された場合に対応した予告演出の決定内容や使用テーブルを示している。

20

【0273】

図29に示す設定では、非リーチはずれの変動パターン、ノーマルリーチはずれの変動パターン、スーパーりーチはずれの変動パターン、救済演出なし大当たりの変動パターン、救済演出あり大当たりの演出パターンに応じて、予告演出の決定内容や使用テーブルが指定されている。図30(a)や図30(b)に示す設定では、特定演出として基本演出が実行されるか操作演出が実行されるかに応じて、予告演出の決定内容や使用テーブルが指定されている。

【0274】

30

この実施の形態では、変動表示の最終的な表示結果が「大当たり」となる可能性を予告するための予告演出として、第1ステップアップ予告、第2ステップアップ予告、カットイン予告、可動部材予告の一部または全部を選択して、実行することができる。このうち、カットイン予告と可動部材予告は、演出図柄がリーチ状態となるリーチ成立の後に、スーパーりーチのリーチ演出が実行されている期間にて実行される。そのため、非リーチはずれの変動パターンやノーマルリーチはずれの変動パターンが指定された場合には、カットイン予告や可動部材予告が実行されないように設定される。

【0275】

次に、第1ステップアップ予告における各予告演出の内容と第2ステップアップ予告における各予告演出の内容について説明する。図31は、第1ステップアップ予告における各予告演出の内容と第2ステップアップ予告における各予告演出の内容を示す説明図である。

40

【0276】

第1ステップアップ予告では、図31(a1)，(b1)，(c1)，(d1)，(e1)に示す5つの予告演出A、予告演出B、予告演出C、予告演出D、予告演出Eの一部または全部が実行される。予告演出Aとして、演出表示装置9の表示画面の下方の領域において人のキャラクタAが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Bとして、演出表示装置9の表示画面の下方の領域において人のキャラクタBが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Cとして、演出表示装置9の表示画面の下方の領域において人のキャラクタCが画面右から登場し、画面左へ去って

50

いく演出が行われる。予告演出Dとして、演出表示装置9の表示画面の下方の領域においてキャラクタA，B，Cが同時に画面左から登場し、画面の中央で停止する演出が行われる。予告演出Eとして、演出表示装置9の表示画面の下方の領域においてキャラクタA，B，Cが集合しているところに大きな人のキャラクタDが画面右から登場する演出が行われる。

【0277】

第2ステップアップ予告では、図31(a2),(b2),(c2),(d2)に示す4つの予告演出W、予告演出X、予告演出Y1、予告演出Z1の一部または全部が実行される。予告演出Wとして、演出表示装置9の表示画面の上方の領域においてカブト虫のキャラクタが画面右から飛んでくる演出が行われる。予告演出Xとして、演出表示装置9の表示画面の上方の領域においてカブト虫のキャラクタが木にとまる演出が行われる。予告演出Y1として、演出表示装置9の表示画面の上方の領域において風が吹いて木が揺れる演出が行われる。予告演出Z1として、演出表示装置9の表示画面の上方の領域においてかもめが飛んでくる演出が行われる。

10

【0278】

これらの第1ステップアップ予告や第2ステップアップ予告のようなステップアップ予告演出は、予め定められた順番に従って1段階から複数段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出である。この実施の形態では、特定表示結果(大当たり)とする場合は特定表示結果としない場合よりもステップアップ予告演出において多い段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行する割合が高くなる。

20

【0279】

なお、ステップアップ予告演出は、1つのキャラクタの形状や色が変化するようなものでもよく、遊技者からみて予告する手段(表示、音、ランプ、可動部材等)の状態が段階的に変化したと認識可能なものであれば「ステップアップ予告」と言える。例えば、段階的にキャラクタの数が増える、段階的に動くキャラクタの数が増える、キャラクタの動く回数や頻度などが段階的に増える、キャラクタの大きさが段階的に大きくなる、などの態様であってもよい。また、キャラクタを可動部材に置き換えた場合も同様である。すなわち、可動部材が複数設けられている場合に段階的に動く可動部材の数が増える、可動部材の動く回数や頻度などが段階的に増える、などの態様であってもよい。

【0280】

30

図21に示すS507Aの処理では、変動パターンコマンドで指定された変動パターンを確認して、予告演出の決定内容と使用テーブルを特定する。非リーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には、図33の左上に示す非リーチはずれ用の第2予告設定テーブルを用いて、第2ステップアップ予告の内容(有無、演出態様)を決定する。また、図32の左上に示す非リーチはずれ用の第1予告設定テーブルを用いて、第1ステップアップ予告の内容(有無、演出態様)を決定する。

【0281】

図32の左上に示す非リーチはずれ用の第1予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出Aのみ実行される演出態様(「A」の発展パターン)と、予告演出Aが実行されてから予告演出Bが実行される演出態様(「A B」の発展パターン)と、予告演出Aが実行されてから予告演出Bが実行され、その後に予告演出Cが実行される演出態様(「A B C」の発展パターン)と、予告演出Aが実行されてから予告演出B、予告演出C、予告演出Dが順に実行される演出態様(「A B C D」の発展パターン)と、予告演出Aが実行されてから予告演出B、予告演出C、予告演出D、予告演出Eが順に実行される演出態様(「A B C D E」の発展パターン)と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、「割振」に示す数字は、各演出態様に割り振られた判定値の数を示している。他のテーブルにおいても同様である。図32に示す例では、非リーチはずれとなる場合には、予告演出「なし」、「A」の発展パターン、および「A B」の発展パターンにのみ判定値が割り振られている。

40

50

【0282】

なお、図32の左上に示す非リーチはずれ用の第1予告設定テーブル（共通演出用）では、「A B C」、「A B C D」、「A B C D E」に対して判定値が割り振られていらない（判定値の数が0である）。これは、リーチが発生しないときは、予告演出C以上の予告演出が出現しないようにするために、すなわち、予告演出C以上の演出が出現するとリーチの発生が確定するようにするためである。

【0283】

図33の左上に示す非リーチはずれ用の第2予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出Wのみ実行される演出態様（「W」の発展パターン）と、予告演出Wが実行されてから予告演出Xが実行される演出態様（「W X」の発展パターン）と、予告演出Wが実行されてから予告演出Xが実行され、その後に予告演出Y1が実行される演出態様（「W X Y1」の発展パターン）と、予告演出Wが実行されてから予告演出Xが実行され、その後に予告演出Y2が実行される演出態様（「W X Y2」の発展パターン）と、予告演出Wが実行されてから予告演出Xが実行され、その後に予告演出Y3が実行される演出態様（「W X Y3」の発展パターン）と、予告演出Wが実行されてから予告演出X、予告演出Y1、予告演出Z1が順に実行される演出態様（「W X Y1 Z1」の発展パターン）と、予告演出Wが実行されてから予告演出X、予告演出Y2、予告演出Z2が順に実行される演出態様（「W X Y2 Z2」の発展パターン）と、予告演出Wが実行されてから予告演出X、予告演出Y1、予告演出Z2が順に実行される演出態様（「W X Y1 Z2」の発展パターン）と、予告演出Wが実行されてから予告演出X、予告演出Y3、予告演出Z3が順に実行される演出態様（「W X Y3 Z3」の発展パターン）と、予告演出Wが実行されてから予告演出X、予告演出Y1、予告演出Z3が順に実行される演出態様（「W X Y1 Z3」の発展パターン）と、予告演出Wが実行されてから予告演出X、予告演出Y2、予告演出Z3が順に実行される演出態様（「W X Y2 Z3」の発展パターン）と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。図33に示す例では、非リーチはずれとなる場合には、予告演出「なし」、「W」の発展パターン、および「W X」の発展パターンにのみ判定値が割り振られている。

【0284】

演出制御用CPU101は、S507Aにおいて、第2ステップアップ予告決定用の乱数の値を抽出し、抽出した乱数値と第2予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「W」、「W X」・・・）にもとづいて、第2ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【0285】

また、演出制御用CPU101は、S507Aにおいて、第1ステップアップ予告決定用の乱数の値を抽出し、抽出した乱数値と第1予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「A」、「A B」・・・）にもとづいて、第1ステップアップ予告の有無と演出態様を決定する。

【0286】

図21のS507Aにてノーマルリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には、図33の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第2予告設定テーブルを用いて、第2ステップアップ予告の内容（有無、演出態様）を決定する。また、図32の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第1予告設定テーブルを用いて、第1ステップアップ予告の内容（有無、演出態様）を決定する。

【0287】

図32の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第1予告設定テーブルでは、左上に示す非リーチはずれ用の第1予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。図32に示す例では、ノーマルリ

10

20

30

40

50

ーチは必ずとなる場合には、予告演出「なし」、「A」の発展パターン、「A B」の発展パターン、および「A B C」の発展パターンにのみ判定値が割り振られている。

【0288】

なお、図32の右上に示すノーマルリーチは必ず用の第1予告設定テーブル（共通演出用）では、「A B C D」および「A B C D E」に対して判定値が割り振られていない（判定値の数が0である）。これは、予告演出D以上の演出が出現するとスーパーイーチの発生が確定するようになるためである。

【0289】

図33の右上に示すノーマルリーチは必ず用の第2予告設定テーブルでは、左上に示す非リーチは必ず用の第2予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。図33に示す例では、ノーマルリーチは必ずとなる場合には、予告演出「なし」、「W」の発展パターン、「W X」の発展パターン、「W X Y 1」の発展パターン、「W X Y 2」の発展パターン、および「W X Y 3」の発展パターンにのみ判定値が割り振られている。

10

【0290】

図21のS507Aにてスーパーイーチは必ずの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には、図33の左下に示すスーパーイーチは必ず用の第2予告設定テーブルを用いて、第2ステップアップ予告の内容（有無、演出態様）を決定する。また、図32の左下に示すスーパーイーチは必ず用の第1予告設定テーブルを用いて、第1ステップアップ予告の内容（有無、演出態様）を決定する。さらに、予め用意されたは必ず用のカットイン予告設定テーブルや可動部材予告設定テーブルを用いて、カットイン予告や可動部材予告の内容（有無、演出態様）を決定する。

20

【0291】

図32の左下に示すスーパーイーチは必ず用の第1予告設定テーブルでは、左上に示す非リーチは必ず用の第1予告設定テーブルや右上に示すノーマルリーチは必ず用の第1予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。図32に示す例では、スーパーイーチは必ずとなる場合には、全ての発展パターンに対して判定値が割り振られている。

【0292】

図33の左下に示すスーパーイーチは必ず用の第2予告設定テーブルでは、左上に示す非リーチは必ず用の第2予告設定テーブルや右上に示すノーマルリーチは必ず用の第2予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。図33に示す例では、スーパーイーチは必ずとなる場合には、全ての発展パターンに対して判定値が割り振られている。

30

【0293】

図21のS507Aにて救済演出なし大当たりの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には、図33の右下に示す大当たり用の第2予告設定テーブルを用いて、第2ステップアップ予告の内容（有無、演出態様）を決定する。また、図32の右下に示す大当たり用の第1予告設定テーブルを用いて、第1ステップアップ予告の内容（有無、演出態様）を決定する。さらに、予め用意された大当たり用のカットイン予告設定テーブルや可動部材予告設定テーブルを用いて、カットイン予告や可動部材予告の内容（有無、演出態様）を決定する。

40

【0294】

図32の右下に示す大当たり用の第1予告設定テーブルでは、左上、右上および左下に示す非リーチは必ず用、ノーマルリーチは必ず用およびスーパーイーチは必ず用の第1予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。図32に示す例では、大当たりとなる場合には、全ての発展パターンに対して判定値が割り振られている。

【0295】

図33の左下に示す大当たり用の第2予告設定テーブルでは、左上、右下および左下に示

50

す非リーチはずれ用、ノーマルリーチはずれ用およびスパーリーチはずれ用の第2予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。図33に示す例では、大当りとなる場合には、全ての発展パターンに対して判定値が割り振られている。

【0296】

図21のS507Aにて救済演出あり大当りの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には、図33の右下および図32の右下に示す大当り用の第2予告設定テーブルと第1予告設定テーブルを用いて、第2ステップアップ予告と第1ステップアップ予告の内容（有無、演出態様）を決定する。また、救済演出なしの場合と同様に、大当り用のカットイン予告設定テーブルを用いて、カットイン予告の内容（有無、演出態様）を決定する。一方、救済演出あり大当りの場合には、救済演出なし大当りの場合とは異なり、はずれ用の可動部材予告設定テーブルを用いて、可動部材予告の内容（有無、演出態様）を決定する。10

【0297】

また、擬似連の変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には、擬似連報知演出設定処理（図21のS507および図23）で決定された特定演出が基本演出であるか操作演出であるかに応じて、初回変動から最終変動の1回前に実行される擬似連変動までの変動表示中に実行する予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する。演出制御用CPU101は、初回変動と各擬似連変動とに対応した第1ステップアップ予告決定用の乱数の値と第2ステップアップ予告決定用の乱数の値を抽出し、抽出した乱数値と第1予告設定テーブルや第2予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出にもとづいて、第1ステップアップ予告や第2ステップアップ予告の有無と演出態様を決定する。20

【0298】

この実施の形態では、初回変動または擬似連1回（1回目の擬似連変動）に対応して、特定演出が基本演出である場合には、ノーマルリーチはずれ用の第1予告設定テーブルや第2予告設定テーブルを用いて、第1ステップアップ予告や第2ステップアップ予告の内容（有無、演出態様）を決定する。一方、初回変動または擬似連1回（1回目の擬似連変動）に対応して、特定演出が操作演出である場合には、非リーチはずれ用の第1予告設定テーブルや第2予告設定テーブルを用いて、第1ステップアップ予告や第2ステップアップ予告の内容（有無、演出態様）を決定する。30

【0299】

さらに、擬似連2回（2回目の擬似連変動）または擬似連3回（3回目の擬似連変動）に対応して、特定演出が基本演出である場合には、スパーリーチはずれ用の第1予告設定テーブルや第2予告設定テーブルを用いて、第1ステップアップ予告や第2ステップアップ予告の内容（有無、演出態様）を決定する。一方、擬似連2回（2回目の擬似連変動）または擬似連3回（3回目の擬似連変動）に対応して、特定演出が操作演出である場合には、非リーチはずれ用の第1予告設定テーブルや第2予告設定テーブルを用いて、第1ステップアップ予告や第2ステップアップ予告の内容（有無、演出態様）を決定する。40

【0300】

このように、擬似連の変動パターンに対応した特定演出として操作演出が実行されるときは、基本演出が実行されるときと比べて、第1ステップアップ予告や第2ステップアップ予告を実行しない予告演出「なし」に決定される割合が高く、また、「A B C」、「A B C D」、「A B C D E」のような大当りとなる可能性（大当り期待度）が高いことを予告する予告演出に対して判定値が割り振られていない非リーチはずれ用の第1予告設定テーブルや、予告演出「なし」、「W」の発展パターン、および「W X」の発展パターンにのみ判定値が割り振られた非リーチはずれ用の第2予告設定テーブルを用いて、第1ステップアップ予告や第2ステップアップ予告の内容が決定される。したがって、操作演出が実行される初回変動や擬似連変動では、大当り期待度が高いことを予告する予告演出に決定されにくい、または決定されないように、予告演出の実行に制限50

が設けられる。

【0301】

大当たりとなるときには、はずれとなるときと比べて、擬似連となったときの再変動回数が多くなる割合が高くなる。一方、操作演出が実行されるときに大当たり期待度が高いことを予告する予告演出が実行されてしまうと、プッシュボタン120やスティックコントローラ122に対する操作の有無にかかわらず再変動が実行される可能性が高いことを遊技者が予め認識して、操作意欲が低下するおそれがある。そこで、操作演出が実行されるときには大当たり期待度が高いことを予告する予告演出が実行されにくい、または実行されないように制限する。これにより、操作演出におけるプッシュボタン120やスティックコントローラ122といった操作手段に対する遊技者の操作意欲を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。10

【0302】

図34(A)は、図21のS508で決定される演出制御パターンの構成例を示す説明図である。図34(A)に示す構成例において、演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。演出制御プロセスタイマ判定値は、RAM103における所定領域(演出制御タイマ設定部など)に設けられた演出制御プロセスタイマの格納値である演出制御プロセスタイマ値と比較される値(判定値)であって、各演出動作の実行時間(演出時間)に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板31から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用CPU101において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切換タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。20

【0303】

表示制御データには、例えば演出図柄の変動表示中における各演出図柄の変動態様を示すデータといった、演出表示装置9における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。すなわち、表示制御データは、演出表示装置9における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば演出図柄の変動表示中における演出図柄の可変表示動作に連動した効果音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ27からの音声出力態様を示すデータが含まれている。すなわち、音声制御データは、スピーカ27からの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御データには、各種LED等の発光体における点灯動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、ランプ制御データは、発光体の点灯動作を指定するデータである。30

【0304】

操作検出制御データには、例えばスティックコントローラ122の操作桿に対する指示操作(傾倒操作)とトリガボタン121に対する指示操作(押引操作)とを有効に検出する操作有効期間、あるいはプッシュボタン120に対する指示操作(押下操作)を有効に検出する操作有効期間や、各々の操作を有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を指定するデータといった、遊技者の操作行為に応じた演出動作態様を示すデータが含まれている。40

【0305】

なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあつてもよい。また、演出制御パターンに含まれる複数種類のプロセスデータでは、各タイミングで実行される演出動作の内容に応じて、それぞれのプロセスデータを構成する制御データの種類が異なっていてもよい。すなわち、表示制御データや音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データの全部を含んで構成されたプロセスデータもあれば、これらの一部を含んで構成されたプロセスデータもあってよい。さらに、例えば演出用模型が備える可動部材における動作態様を示す演出用模型制御データといった、その他の各種制御データが含まれることがあってもよい。50

【0306】

図34(B)は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を示している。演出制御用CPU101は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従つて、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイミング値が演出制御プロセスタイミング判定値のいずれかと合致したときには、その演出制御プロセスタイミング判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で演出図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を演出表示装置9に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ27から音声を出力させる制御を行うとともに、ランプ制御データにより指定される態様で各種LED等の発光体を点滅させる制御を行い、操作検出制御データにより指定される操作有効期間にてスティックコントローラ122のトリガボタン121や操作桿あるいはプッシュボタン120に対する操作を受け付けて演出内容を決定する制御を行う。なお、演出制御プロセスタイミング判定値と対応しても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータ(制御を指定しないデータ)が設定されてもよい。10

【0307】

演出制御用CPU101は、例えば演出図柄の可変表示を開始するときなどに、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに基づいて演出制御パターンをセットする。ここで、演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータをROM102から読み出してRAM103の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータのROM102における記憶アドレスを、RAM103の所定領域に一時記憶させて、ROM102における記憶データの読み出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイミング値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイミング判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。こうして、演出制御用CPU101は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ#1～プロセスデータ#n(nは任意の整数)の内容に従つて、演出装置(演出表示装置9、スピーカ27、各種LED等の発光体など)の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ#1～プロセスデータ#nにおいて、演出制御プロセスタイミング判定値#1～#nと対応付けられた表示制御データ#1～表示制御データ#n、音声制御データ#1～音声制御データ#n、ランプ制御データ#1～ランプ制御データ#n、操作検出制御データ#1～操作検出制御データ#nは、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ#1～演出制御実行データ#nを構成する。20

【0308】

こうしてセットした演出制御パターンに従つた指令が、演出制御用CPU101からVDP109や音声出力基板70などに対して出力される。演出制御用CPU101からの指令を受けたVDP109では、その指令に示される画像データをCGROMから読み出してVRAMに一時記憶されることなどにより展開させる。また、演出制御用CPU101からの指令を受けた音声出力基板70では、例えば音声合成用ICがその指令に示される音声データを音声データROMから読み出して音声RAM等に一時記憶されることなどにより展開させる。30

【0309】

図35は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理(S802)を示すストップチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、次のような処理を行う。

【0310】

演出図柄変動中処理においては、演出制御プロセスタイミングの値を1減算するとともに(S841)、変動時間タイミングの値を1減算する(S842)。そして、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ(表示制御データ等)の内容にしたがって、花柄モチーフ態様の表示タイミングであるか否かを確認する(S843)。花柄モチーフ態様の表示タイミングであると判定した場合、プロセスデータの内容にしたがって、花柄モチーフ態様を表4050

示させる（S844）。

【0311】

次に、演出制御用CPU101は、プロセスデータの内容にしたがって、所定のメータ表示を行うメータ表示期間であるか否かを確認する（S845）。メータ表示期間であると判定した場合には、プロセスデータの内容にしたがってメータ表示を行うためのメータ表示制御処理を実行する（S846）。続いて、演出制御用CPU101は、プロセスデータの内容にしたがって、擬似連確定演出期間であるか否かを確認する（S847）。擬似連確定演出期間であると判定した場合には、プロセスデータの内容にしたがって擬似連確定演出を実行するための制御を行う（S848）。

【0312】

10

その後、演出制御用CPU101は、プロセスデータの内容にしたがって、その他の予告期間であるか否かを確認する（S849）。予告期間であると判定した場合には、プロセスデータの内容にしたがって、予告演出を実行するための制御を行う（S850）。また、演出制御用CPU101は、プロセスデータの内容にしたがって、リーチ演出期間であるか否かを確認する（S851）。リーチ演出期間であると判定した場合には、プロセスデータの内容にしたがって、リーチ演出を実行するための制御を行う（S852）。そして、操作演出を実行するための操作演出処理を実行する（S853）。

【0313】

さらに、演出制御用CPU101は、プロセスデータの内容にしたがって、救済演出期間であるか否かを確認する（S854）。救済演出期間であると判定した場合には、プロセスデータの内容にしたがって、救済演出を実行するための制御を行う（S855）。その他にも、プロセスデータの内容にしたがって各種の変動中演出を実行するための制御を行う（S856）。

20

【0314】

そして、変動時間タイマがタイムアウトしているか否かを確認する（S857）。変動時間タイマがタイムアウトしていないと判定された場合には、主基板31からの図柄確定指定コマンドを受信したか否かを確認する（S858）。図柄確定指定コマンドを受信していないと判定した場合は、演出図柄変動中処理が終了する。変動時間タイマがタイムアウトしたと判定された場合や、図柄確定指定コマンドを受信したと判定された場合には、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（S803）に対応した値にしてから、演出図柄変動中処理が終了する。

30

【0315】

図36は、操作演出処理（S853）を示すフローチャートである。操作演出処理では、まず、操作演出の実行設定があるか否かを確認する（S901）。操作演出の実行設定がないと判定した場合には、S908に進む。操作演出の実行設定があると判定した場合には、プロセスデータの内容にしたがって、操作演出用の操作有効期間であるか否かを確認する（S902）。操作演出用の操作有効期間ではないと判定した場合には、S908に進む。一方、操作演出用の操作有効期間であると判定した場合には、スティックコントローラ122に対する操作の検出があったか否かを確認する（S903）。なお、例えば図8（J）や図27に示したようなリーチ成立後の操作演出となるリーチ後操作演出が実行される場合には、プッシュボタン120に対する操作の検出があったか否かを確認すればよい。

40

【0316】

S903でスティックコントローラ122に対する操作があったときには、プロセスデータの内容にしたがって、操作時チャンス目を表示させる（S904）。このとき表示される操作時チャンス目は、図23のS695で決定されたものであればよい。一方、スティックコントローラ122に対する操作がないときには、プロセスデータの内容にしたがって、操作演出の終了タイミングであるか否かを確認する（S905）。操作演出の終了タイミングではないと判定した場合には、操作演出処理が終了する。一方、操作演出の終了タイミングであると判定した場合には、プロセスデータの内容にしたがって、標準チャ

50

ンス目を表示させる（S906）。なお、擬似連ガセXの変動パターンや擬似連ガセYの変動パターンである場合には、スティックコントローラ122に対する操作が検出されたことや、操作演出の終了タイミングになったことに対応して、擬似連チャンス目とは異なるはずれ図柄の組合せとなる表示結果を停止表示すればよい。その後、操作有効期間を終了させる設定を行ってから（S907）、操作演出処理が終了する。

【0317】

S908では、リーチ前操作演出の実行設定があるか否かを確認する（S908）。リーチ前操作演出の実行設定がないと判定した場合には、操作演出処理が終了する。リーチ前操作演出の実行設定があると判定した場合には、プロセスデータの内容にしたがって、リーチ前操作演出用の操作有効期間であるか否かを確認する（S909）。リーチ前操作演出用の操作有効期間ではないと判定した場合には、操作演出処理が終了する。一方、リーチ前操作演出用の操作有効期間であると判定した場合には、スティックコントローラ122に対する操作の検出があったか否かを確認する（S910）。

10

【0318】

S910でスティックコントローラ122に対する操作がないときには、プロセスデータの内容にしたがって、リーチ前操作演出の終了タイミングであるか否かを確認する（S911）。リーチ前操作演出の終了タイミングではないと判定した場合には、操作演出処理が終了する。S910でスティックコントローラ122に対する操作があったときや、S911でリーチ前操作演出の終了タイミングであるときには、プロセスデータの内容にしたがって、演出図柄の変動状態をリーチ状態とするリーチ図柄を表示させる（S912）。その後、操作有効期間を終了させる設定を行ってから（S913）、操作演出処理が終了する。

20

【0319】

このように操作有効期間中に操作が行われたときには、操作が行われないときと比べて、遊技者にとって面白みがある演出が実行されることにより、遊技者による操作を促進させることができ、遊技者の遊技への参加意欲を向上させることができる。

【0320】

また、操作がされなかったときはS906で標準チャンス目（「3,NEXT,4」）を表示する演出がされ、操作がされたときはS904で操作時チャンス目を表示する演出がされる。したがって、操作演出が実行されたときに、スティックコントローラ122による操作がされたか否かによって、擬似連チャンス目が導出表示されるときの演出が異なるものになる。このように、スティックコントローラ122が操作されたか否かに基づいて演出が変化するため、演出を多様化することができる。

30

【0321】

なお、本実施の形態では、特定演出（煽り演出）を実行した後、擬似連チャンス目を導出表示するというような特定事象を発生させる演出として、スーパーリーチA1,B1,C1,D1,A2,B2,C2,D2のようなスーパーリーチを一例として示したが、スーパーリーチ以外のリーチ演出を行う変動パターンであってもよく、リーチ演出以外の演出であってもよい。また、この場合の特定事象としては、擬似連チャンス目を導出表示する演出を示したが、大当たりとなる期待度が高い演出であれば、例えば、大当たり予告（例えば、ステップアップ予告等の予告）を表示する予告演出等のその他の演出であってよい。

40

【0322】

また、本実施の形態では、特定演出（煽り演出）を実行した後、擬似連チャンス目を導出表示するというような特定事象を発生させる演出を実行する変動パターンとして、短い変動時間の変動パターンと、長い変動時間の変動パターンとのいずれとするかを遊技制御マイクロコンピュータ560の側で決定し、このような変動パターンが選択されたときに、特定演出として操作演出を実行するか否かの決定を演出制御用マイクロコンピュータ100の側で行う例を示した。しかし、これに限らず、このような変動パターンが選択されたときに、特定演出として操作演出を実行するか否かの決定を遊技制御マイクロコンピュ

50

ータ 5 6 0 の側で行うようにしてもよい。

【 0 3 2 3 】

また、遊技制御マイクロコンピュータ 5 6 0 の側では、短い変動時間の変動パターンと、長い変動時間の変動パターンとのいずれにするかまでを決定し、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の側で、特定演出（煽り演出）を実行した後、擬似連チャンス目を導出表示するというような特定事象を発生させる演出を実行するか否かを決定するとともに、このような演出を実行するときに、特定演出として操作演出を実行するか否かの決定をするようにしてもよい。

【 0 3 2 4 】

その他にも、この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。例えばパチンコ遊技機 1 は、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくともよく、従来技術における少なくとも 1 つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。具体的な一例として、上記実施の形態では、擬似連チャンス目が停止表示されるより前の全図柄変動中に操作演出を実行する場合の他に、リーチ成立後にリーチ後操作演出を実行する場合や、操作演出を実行した後にリーチ状態となるリーチ前操作演出を実行する場合があるものとして説明した。これに対して、全図柄変動中の操作演出のみを実行できるものであってもよいし、全図柄変動中の操作演出に加えてリーチ後操作演出とリーチ前操作演出のいずれか一方を実行できるものであってもよい。

【 0 3 2 5 】

遊技者による指示入力を検出するための構成は、プッシュボタン 1 2 0 やスティックコントローラ 1 2 2 を用いたものに限定されず、例えば操作ボタンのみを用いたものであってもよい。操作ボタンには、遊技者が押圧操作をすることが可能な押しボタンスイッチが設けられている。なお、操作ボタンは、遊技者による押圧操作が可能な押しボタンスイッチが設けられているだけでなく、遊技者による回転操作が可能なダイヤルが設けられてもよい。遊技者は、ダイヤルを回転操作することによって、所定の選択（例えば演出の選択）を行うことができる。

【 0 3 2 6 】

あるいは、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を用いてもよい。また、例えば赤外線センサや超音波センサ、C C D センサ、C M O S センサのように、遊技者による所定の指示入力行為を検出できるセンサを用いてもよい。所定のカメラを用いて遊技者の手などを撮影した結果を解析（ビデオ式モーションキャプチャ）して、遊技者による指示入力を検出できるようにしてもよい。すなわち、遊技者による指示入力を検出するための構成は、遊技者による所定の指示入力行為を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できる任意の構成であればよい。

【 0 3 2 7 】

擬似連確定演出は、演出表示装置 9 に所定のキャラクタ画像といった演出画像を表示させることにより実行されるものに限定されず、スピーカ 2 7 から所定の効果音を出力させることにより実行されるものや、所定のL E D 等の発光体を点灯させることにより実行されるもの、所定の可動部材を動作させることにより実行されるものなどであってもよい。これらの場合でも、操作演出が実行されるより前には、擬似連確定演出となる演出動作の実行を禁止すること、あるいは実行割合を低下させること、あるいは遊技者が認識困難または認識不可能な演出態様で実行することなどにより、擬似連確定演出の実行に制限が設けられればよい。

【 0 3 2 8 】

変動表示の表示結果が特定表示結果（大当たり図柄）となる可能性を予告する予告演出は、ステップアップ予告やカットイン予告、可動部材予告などに限定されず、例えば演出表示装置 9 に所定のキャラクタ画像を表示するキャラクタ予告といった、演出装置を用いて実行される任意の予告演出であればよい。

【 0 3 2 9 】

10

20

30

40

50

上記実施の形態では、演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出制御基板 80、音声出力基板 70 およびランプドライバ基板 35 が設けられているが、演出装置を制御する回路を 1 つの基板に搭載してもよい。さらに、演出表示装置 9 等を制御する回路が搭載された第 1 の演出制御基板（表示制御基板）と、その他の演出装置（ランプ、LED、スピーカ 27R, 27L 等）を制御する回路が搭載された第 2 の演出制御基板との 2 つの基板を設けるようにしてもよい。

【0330】

上記実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 が他の基板（例えば、図 3 に示す音声出力基板 70 やランプドライバ基板 35 等、または音声出力基板 70 に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板 35 に搭載されている回路による機能とを備えた音 / ランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板 80 における演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板 70、ランプドライバ基板 35、音 / ランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関する制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置 9 を制御する演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板 70、ランプドライバ基板 35 または音 / ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。このような構成の場合には、前述した実施の形態で演出制御用マイクロコンピュータ 100 が行っていた各種決定については、同様に演出制御用マイクロコンピュータ 100 が行うようにしてもよく、または、音声出力基板 70、ランプドライバ基板 35、または、音 / ランプ基板に搭載したマイクロコンピュータ等の制御手段が行うようにしてもよい。

【0331】

この発明は、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払い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応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。

【0332】

この発明は、パチンコ遊技機 1 の動作をシミュレーションするゲーム機などの装置にも適用することができる。前述した実施の形態を実現するためのプログラム及びデータは、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しておくことで配布される形態を探っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、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探っても構わない。そして、ゲームの実施形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【0333】

上記実施の形態では、大当たり種別として、15ラウンドの通常大当たりと15ラウンドの確変大当たりとを設けた例を示した。しかし、これに限らず、例えば、15ラウンドの大当たり、10ラウンドの大当たり、5ラウンドの大当たり、および、2ラウンドの大当たりを設ける場合のように、3種類以上のラウンド数の大当たり種別を設けてもよい。その場合には、例

10

20

30

40

50

えば、大当たりの種別を、賞球が得られやすい大当たり種別グループ（例えば、15ラウンドの大当たり、10ラウンドの大当たり）と、賞球が得られにくい大当たり種別グループ（例えば、5ラウンドの大当たり、2ラウンドの大当たり）とに分類し、第2特別図柄の方が第1特別図柄よりも、賞球が得られやすい大当たり種別グループの大当たり種別が選択される割合が高くなるように設定してもよい。

【0334】

以上説明したように、パチンコ遊技機1では、図23に示したS688で操作演出有に決定されたと判定した場合に、S692の処理を実行しないように制限する。このように、擬似連に伴う特定演出として、プッシュボタン120やスティックコントローラ122などの操作手段に対する操作の検出にもとづく操作演出が実行されるよりも前には、擬似連確定演出の実行に制限を設ける。これにより、擬似連における再変動が実行されるか否かに対して遊技者の関心を高めることで操作意欲の低下を防止して、遊技の興趣を向上させることができる。10

【0335】

図22(a)～(d)に示したような第1～第4操作演出判定テーブルの設定により、操作演出が実行されるときには、操作演出が実行されず基本演出が実行されるときと比べて、擬似連チャンス目を仮停止して再変動が実行される割合が高くなる。これにより、操作演出の実行に対する遊技者の期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0336】

図30、図32、図33に示したような予告演出を決定するための設定により、操作演出が実行されるときには、変動表示の表示結果として特定表示結果（大当たり図柄）が停止表示される可能性が高いことを予告する予告演出の実行に制限を設ける。これにより、操作演出が実行された後に再変動が実行されるか否かを遊技者が予め認識してしまうことによる操作意欲の低下を防止して、遊技の興趣を向上させることができる。20

【0337】

図8(K)や図28に示したように、操作演出を実行した後にリーチ状態となるリーチ前操作演出を実行することにより、再変動が実行されないときに遊技者の落胆を防止して遊技の興趣を向上させることができる。

【0338】

図8(J)や図27に示したように、リーチ状態となった後に操作演出が実行されて擬似連チャンス目が仮停止し、再変動が実行されることがある。これにより、操作演出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。30

【0339】

図22(c)および図22(d)に示したような第3および第4操作演出判定テーブルの設定により、特定演出を実行する時間がスーパーリーチA2,B2,C2,D2よりも短いスーパーリーチA1,B1,C1,D1の変動パターンが選択されたときに、スーパーリーチA2,B2,C2,D2が選択されたときと比べて高い割合で、特定演出として操作演出を実行することが決定される。したがって、操作演出が実行されるときには、操作演出での操作後における演出時間終了時（変動時間終了）時までの待ち時間を短時間化することが可能となる。これにより、演出を多様化しながらも、操作後における演出時間終了時までの待ち時間の長さに起因して生じる遊技者の演出に対する不満を軽減することができる。40

【符号の説明】

【0340】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 8 a ... 第1特別図柄表示器
- 8 b ... 第2特別図柄表示器
- 9 ... 演出表示装置
- 2 7 ... スピーカ
- 2 8 ... 枠LED

10

20

30

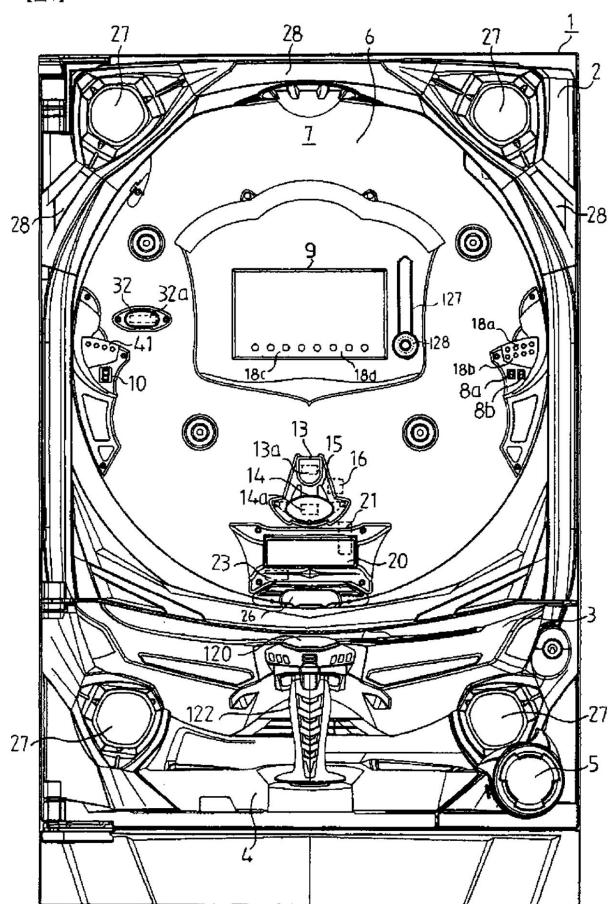
40

50

- 3 1 ... 主基板
3 5 ... ランプドライバ基板
5 6 ... C P U
7 0 ... 音声出力基板
7 7 ... 中継基板
1 0 0 ... 演出制御用マイクロコンピュータ
1 0 1 ... 演出制御用 C P U
1 0 9 ... V D P
1 2 0 ... プッシュボタン
1 2 1 ... トリガボタン
1 2 2 ... スティックコントローラ
5 6 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ

【 図 1 】

【図1】



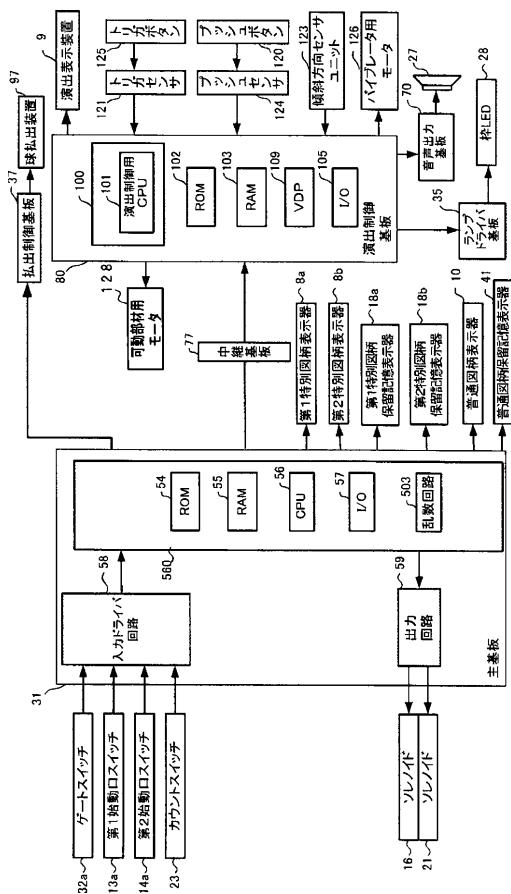
【 四 2 】

【図2】

当り種別	当り後 大当たり確 率	当り後 ベース	当り後 変動時間	開放回数	ラウンド 開放時間
通常大當 り	低確率	高ベース	時短	15回	29秒
確変大當 り	高確率	高ベース	時短	15回	29秒

〔 四 3 〕

【図3】



【 図 6 】

【図6】

(a) はずれ時第1判定テーブル		変動パターン(変動時間)	
ランダム2回数	変動パターン種別	ランダム3個数	
129	通常	220	通常変動 (はずれ (7秒))
10	擬似連ガセ	110 110	擬似連ガセX (はずれ (10秒)) 擬似連ガセY (はずれ (15秒))
90	/ノーマリーリーチ	220	/ノーマリーリーチ (はずれ (10秒))
22	スーパー リーチ	40	スーパー リーチA1 (擬似連1回) (はずれ (20秒))
		40	スーパー リーチA2 (擬似連1回) (はずれ (25秒))
		30	スーパー リーチB1 (擬似連2回) (はずれ (30秒))
		30	スーパー リーチB2 (擬似連2回) (はずれ (35秒))
		20	スーパー リーチC1 (擬似連3回) (はずれ (40秒))
		20	スーパー リーチC2 (擬似連3回) (はずれ (45秒))
		10	スーパー リーチD1 (擬似連4回) (はずれ (50秒))
		10	スーパー リーチD2 (擬似連4回) (はずれ (55秒))
		20	スーパー リーチE (はずれ (15秒))

(b) はずれ時第2判定テーブル(時短時)

ランダム 2個数	変動バター ン種別	ランダム3 個数	変動バターン(変動時間)
179	通常	220	通常変動 [はずれ (7秒)]
10	擬似連ガセ	110	擬似連ガセX [はずれ (10秒)]
		110	擬似連ガセY [はずれ (15秒)]
40	ノーマル リーチ	220	ノーマルリーチ [はずれ (10秒)]
22	スーパー リーチ	40	スーパーーリーチA1 [擬似連1回] [はずれ (20秒)]
		40	スーパーーリーチA2 [擬似連1回] [はずれ (25秒)]
		30	スーパーーリーチB1 [擬似連2回] [はずれ (30秒)]
		30	スーパーーリーチB2 [擬似連2回] [はずれ (35秒)]
		20	スーパーーリーチC1 [擬似連3回] [はずれ (40秒)]
		20	スーパーーリーチC2 [擬似連3回] [はずれ (45秒)]
		10	スーパーーリーチD1 [擬似連4回] [はずれ (50秒)]
		10	スーパーーリーチD2 [擬似連4回] [はずれ (55秒)]
		20	スーパーーリーチE [はずれ (15秒)]

【 図 4 】

【図4】

乱数	範囲	用途	用途
ランダムR	0～66535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0～9	大当り種別判定用	0.002秒毎に1つずつ加算
ランダム2	1～251	変動バターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1つずつ加算
ランダム3	1～220	変動バターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1つずつ加算
ランダム4	1～201	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1つずつ加算
ランダム5	1～201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1つずつ加算

【 図 5 】

【図5】

(A)大当り判定テーブル	
大当り判定値(ランダムR〔0~65535〕と比較)	
通常時(非確変時)	確変時
1020～1080,13320～13477(確率:1/300)	1000～1591,13320～15004(確率:1/30)

(B) 第1特別図柄大当たり種別判定テーブル

大当たり種類	通常大当たり	確変大当たり
大当たり図柄	3	7
ランダム2	0, 2, 4, 6, 8	1, 3, 5, 7, 9

(C) 第2特別図柄大当たり種別判定テーブル

大当たり種類	通常大当たり	確変大当たり
大当たり箇柄	3	7
ランダム2	0, 2, 4, 6, 8	1, 3, 5, 7, 9

【図7】

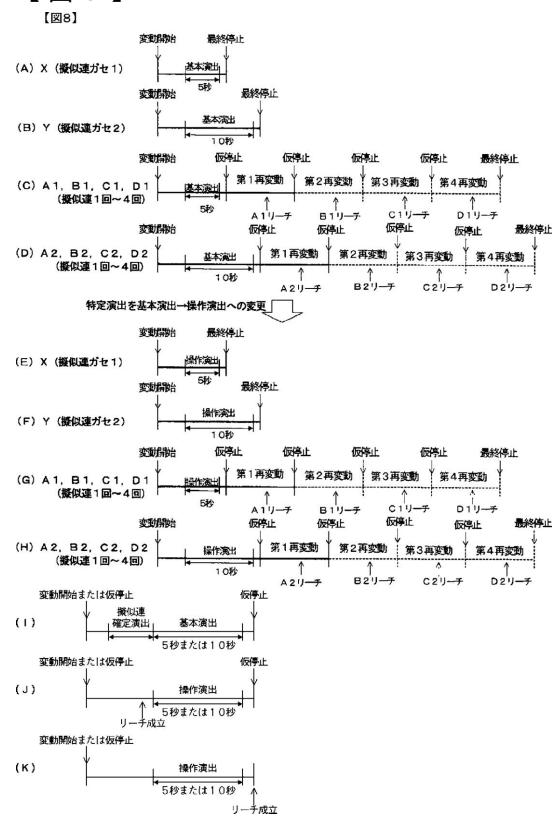
【図7】

(a) 通常大当り時判定テーブル		ランダム 2倍数	変動バージン 種別	ラジム3 倍数	変動パターン(変動時間)	
					ノーマル	大当り(10秒)
60	スーパー リーチ	240	ノーマル		ノーマルリード 大当り (10秒)	
		8	スーパー-チA 1	(被爆連1回)	被爆演出なし	大当り (20秒)
		8	スーパー-チA 2	(被爆連1回)	被爆演出なし	大当り (25秒)
		16	スーパー-チA 3	(被爆連2回)	被爆演出なし	大当り (30秒)
		16	スーパー-チB 2	(被爆連2回)	被爆演出なし	大当り (3.5秒)
		20	スーパー-チC 1	(被爆連3回)	被爆演出なし	大当り (4.0秒)
		20	スーパー-チC 2	(被爆連3回)	被爆演出なし	大当り (4.5秒)
		32	スーパー-チD 1	(被爆連4回)	被爆演出なし	大当り (5.0秒)
		32	スーパー-チD 2	(被爆連4回)	被爆演出なし	大当り (5.5秒)
		24	スーパー-チE 1	(被爆連4回)	被爆演出なし	大当り (5秒)
191	スーパー リーチ	2	スーパー-リーチ A	(被爆連1回)	被爆演出あり	大当り (4.0秒)
		2	スーパー-リーチ B	(被爆連1回)	被爆演出あり	大当り (4.5秒)
		2	スーパー-リーチ C	(被爆連1回)	被爆演出あり	大当り (5.0秒)
		4	スーパー-リーチ D	(被爆連2回)	被爆演出あり	大当り (5.5秒)
		4	スーパー-リーチ E	(被爆連2回)	被爆演出あり	大当り (6.0秒)
		5	スーパー-リーチ F	(被爆連3回)	被爆演出あり	大当り (6.5秒)
		5	スーパー-リーチ G	(被爆連3回)	被爆演出あり	大当り (7.0秒)
		8	スーパー-リーチ H	(被爆連4回)	被爆演出あり	大当り (7.5秒)
		8	スーパー-リーチ I	(被爆連4回)	被爆演出あり	大当り (8.0秒)
		6	スーパー-リーチ J	(被爆連4回)	被爆演出あり	大当り (3.5秒)

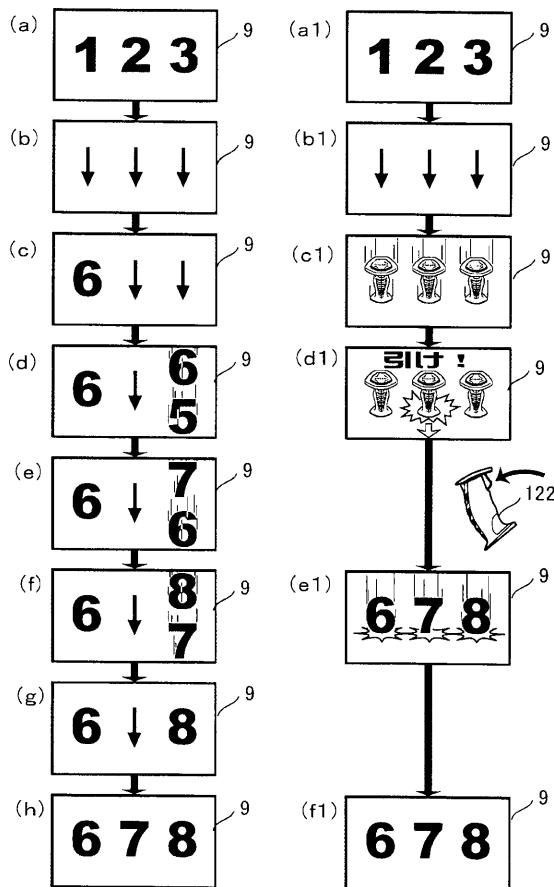
(b) 確変大当たり時判定テーブル

ランダム 2個数	変動バターン 種別	ランダム3 個数	変動バターン（変動時間）	
			ノーマル	大当り
40	ノーマル	240	ノーマルリーチ×濱出	大当り（10秒）
	スーパー	2	スーパー＝チ1号	（通常運1回） 濱出なし 大当り（20秒）
	リーチ	2	スーパー＝チ2号	（通常運1回） 濱出あり 大当り（25秒）
	スーパー	5	スーパー＝チ3号	（通常運2回） 濱出なし 大当り（30秒）
	リーチ	5	スーパー＝チ2号	（通常運2回） 濱出なし 大当り（35秒）
	スーパー	10	スーパー＝チ3号	（通常運3回） 濱出なし 大当り（40秒）
	リーチ	10	スーパー＝チ2号	（通常運3回） 濱出なし 大当り（45秒）
	スーパー	20	スーパー＝チ2号	（通常運4回） 濱出なし 大当り（50秒）
	リーチ	20	スーパー＝チ2号	（通常運4回） 濱出なし 大当り（55秒）
	スーパー	3	スーパー＝チ3号	（通常運1回） 濱出なし 大当り（15秒）
211	リーチ	3	スーパー＝チ2号	（通常運1回） 濱出あり 大当り（40秒）
	スーパー	3	スーパー＝チ2号	（通常運2回） 濱出あり 大当り（45秒）
	リーチ	3	スーパー＝チ2号	（通常運3回） 濱出あり 大当り（50秒）
	スーパー	10	スーパー＝チ2号	（通常運4回） 濱出あり 大当り（55秒）
	リーチ	10	スーパー＝チ3号	（通常運3回） 濱出あり 大当り（60秒）
	スーパー	20	スーパー＝チ2号	（通常運3回） 濱出あり 大当り（65秒）
	リーチ	20	スーパー＝チ2号	（通常運4回） 濱出あり 大当り（70秒）
	スーパー	35	スーパー＝チ2号	（通常運4回） 濱出あり 大当り（75秒）
	リーチ	35	スーパー＝チ3号	（通常運4回） 濱出あり 大当り（80秒）
	スーパー	7	スーパー＝チ3号	（通常運1回） 濱出あり 大当り（35秒）

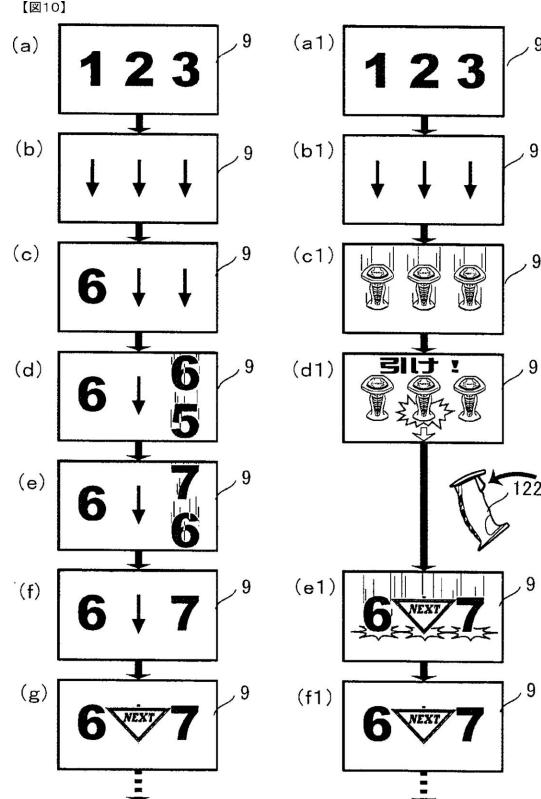
【図 8】



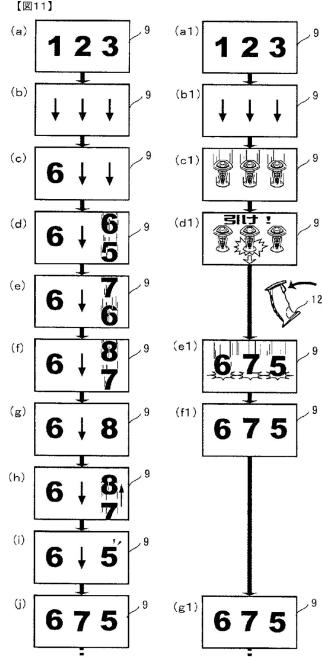
【図 9】



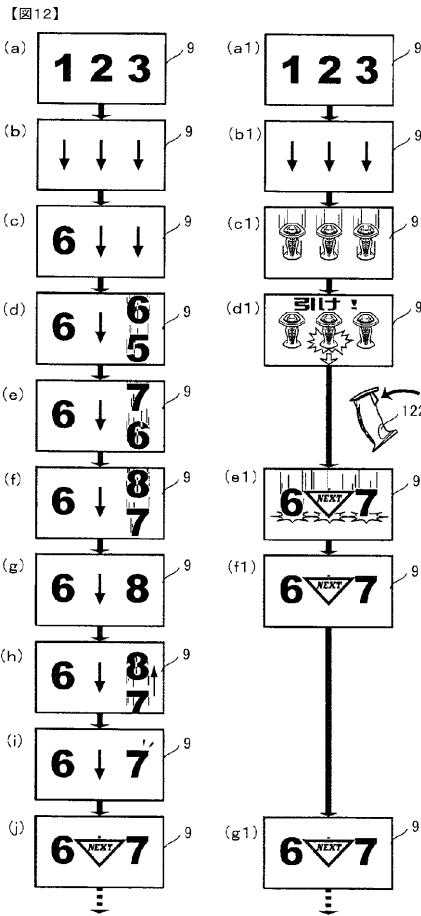
【図 10】



【図 11】



【図12】

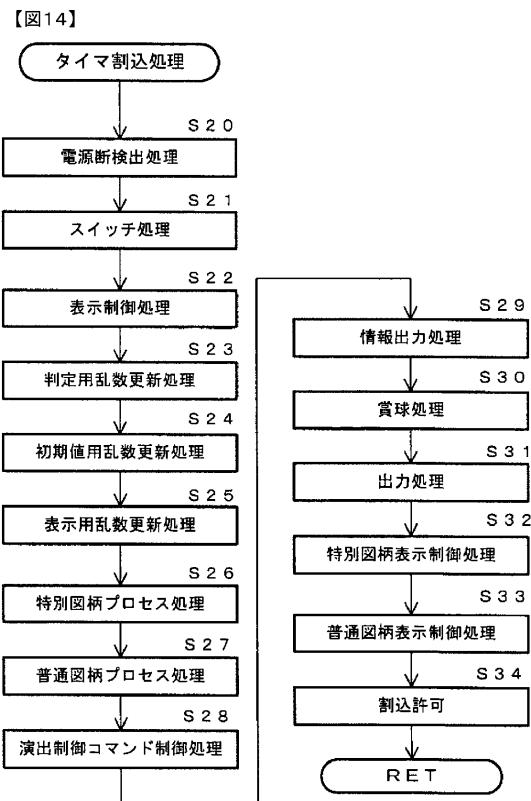


【図13】

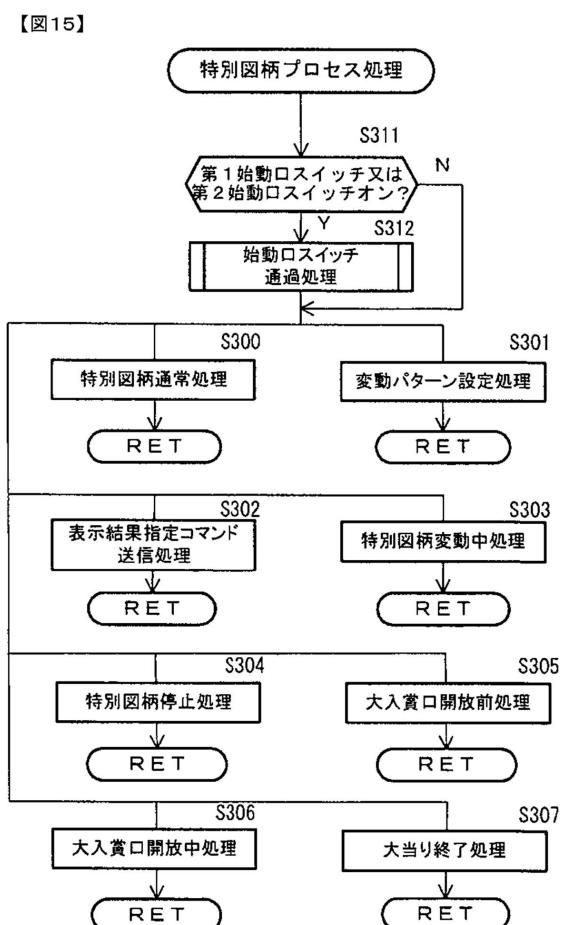
【図13】

MODE	EXT	名称	内容
B0	× ×	変動パターン×指定	飾り図柄の変動パターンの指定(× × =変動パターン番号)
BC	01	表示結果1指定(はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
BC	02	表示結果2指定(通常大当たり指定)	通常大当たりに決定されていることの指定
BC	03	表示結果3指定(複数大当たり指定)	複数大当たりに決定されていることの指定
BD	01	第1回柄変動指定	第1回柄の変動を開始することの指定(第1節り回柄の変動開始指定)
BD	02	第2回柄変動指定	第2回柄の変動を開始することの指定(第2節り回柄の変動開始指定)
BF	00	回柄確定指定	回柄の変動を終了することの指定
BO	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
B2	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
B5	× ×	入賞時判定結果指定	入賞時の入賞時判定結果の指定
BF	00	寄待ちデモ指定	寄待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当たり開始指定	通常大当たりを開始することの指定
A0	02	大当たり開始2指定	複数大当たりを開始することの指定
A1	× ×	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定(XX=0(H)~0(F))
A2	× ×	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定(XX=0(H)~0(F))
A3	01	大当たり終了1指定	通常大当たりを終了することの指定
A3	02	大当たり終了2指定	複数大当たりを終了することの指定
A4	01	第1始動入賞指定	第1始動入賞指定があつたことの指定
A4	02	第2始動入賞指定	第2始動入賞指定があつたことの指定
BO	00	通常状態指定	通常状態が通常状態であることの指定
BO	01	時短状態指定	通常状態が時短状態であることの指定
BO	02	確変状態指定	通常状態が確変状態であることの指定
CO	× ×	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が× ×で示す数になったことの指定
C1	× ×	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が× ×で示す数になったことの指定

【図14】

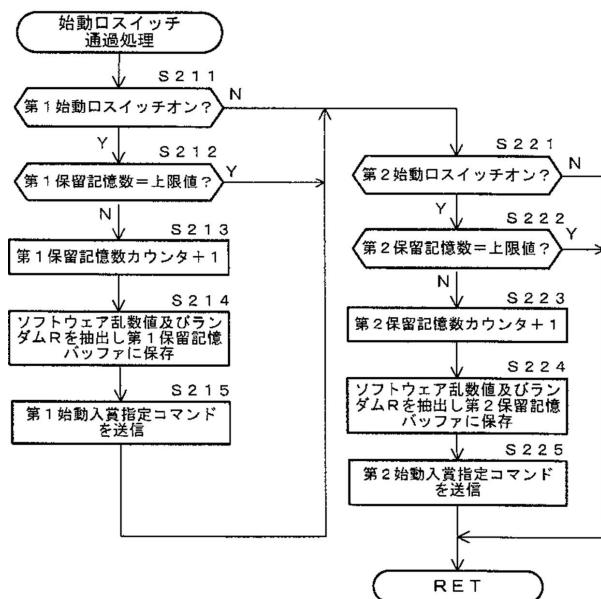


【図15】

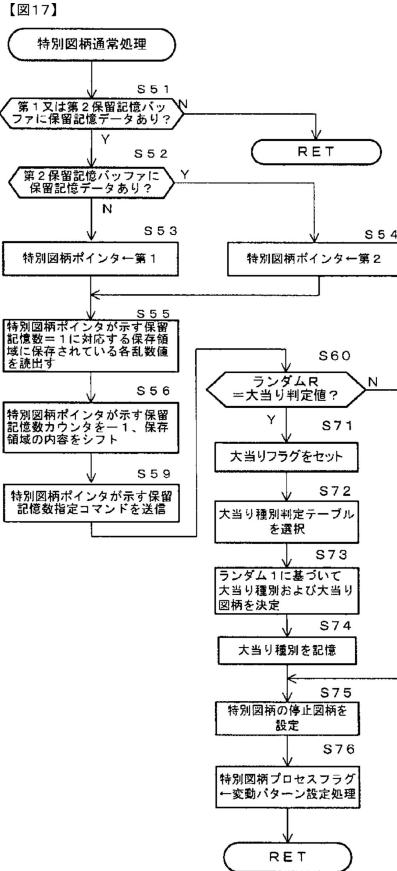


【図16】

【図16】

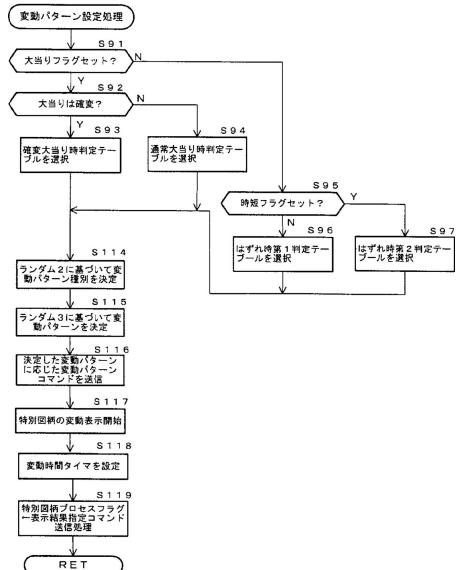


【図17】



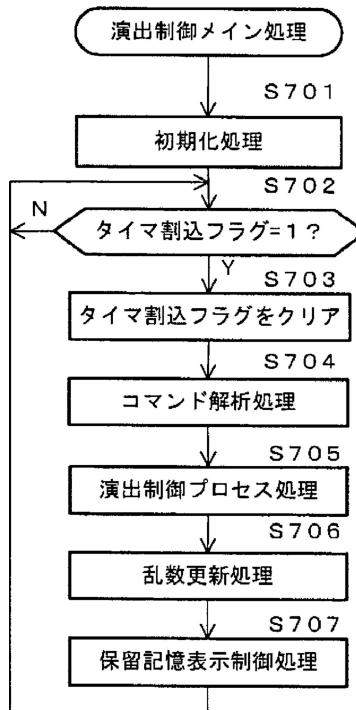
【図18】

【図18】



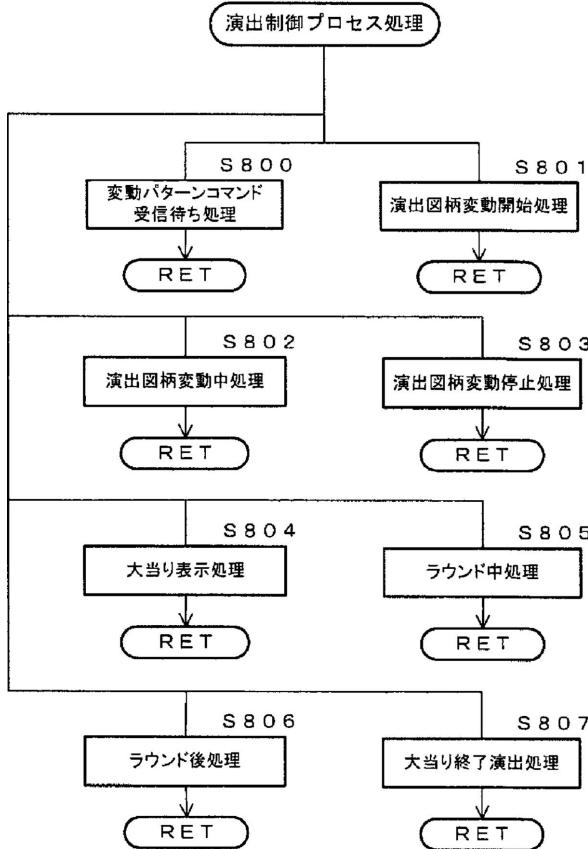
【図19】

【図19】

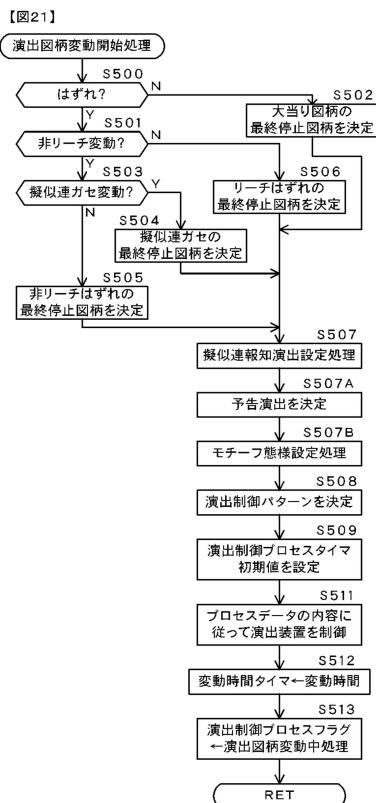


【図20】

【図20】



【図21】



【図22】

【図22】

(a) 第1操作演出判定テーブル
(擬似連ガゼY時)

SR3 個数(計100)	操作演出実行 有無
20	操作演出有
80	操作演出無

(b) 第2操作演出判定テーブル
(擬似連ガゼY時)

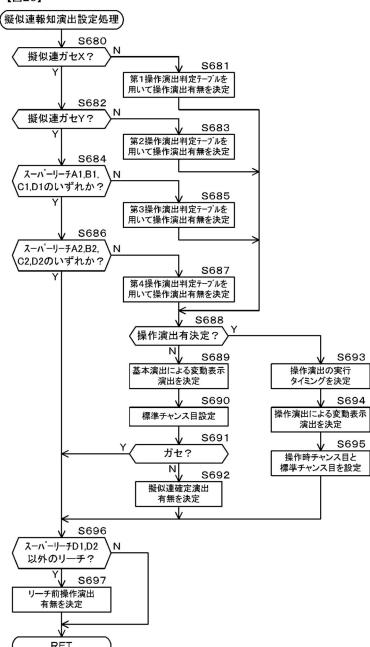
SR3 個数(計100)	操作演出実行 有無
10	操作演出有
90	操作演出無

(c) 第3操作演出判定テーブル (スーパー・リーチA1, B1, C1, D1時)		
変動表示結果	SR3 個数(計100)	操作演出実行 有無
はしづれ	70	操作演出有
	30	操作演出無
大当たり	90	操作演出有
	10	操作演出無

(d) 第4操作演出判定テーブル (スーパー・リーチA2, B2, C2, D2時)		
変動表示結果	SR3 個数(計100)	操作演出実行 有無
はしづれ	30	操作演出有
	70	操作演出無
大当たり	50	操作演出有
	50	操作演出無

【図23】

【図23】



【図24】

【図24】

(a) 擬似連確定演出設定テーブル

再変動回数	擬似連確定 演出有無	割振
初回変動	擬似連確定演出有	70
	擬似連確定演出無	30
擬似連1回	擬似連確定演出有	50
	擬似連確定演出無	50
擬似連2回	擬似連確定演出有	30
	擬似連確定演出無	70
擬似連3回	擬似連確定演出有	10
	擬似連確定演出無	90

(b) 操作演出タイミング設定テーブル

変動パターン	操作演出 実行タイミング	割振
擬似連ガセX, 擬似連ガセY	全図柄変動中 (スティックコントローラ画像停止)	100
スーパーーリーチ	全図柄変動中 (スティックコントローラ画像停止) リーチ成立後	50

(c) リーチ前操作演出設定テーブル

変動パターン	リーチ前操作 演出有無	割振
ノーマルリーチ	リーチ前操作演出有	10
	リーチ前操作演出無	90
スーパーーリーチ	リーチ前操作演出有	30
	リーチ前操作演出無	70

【図25】

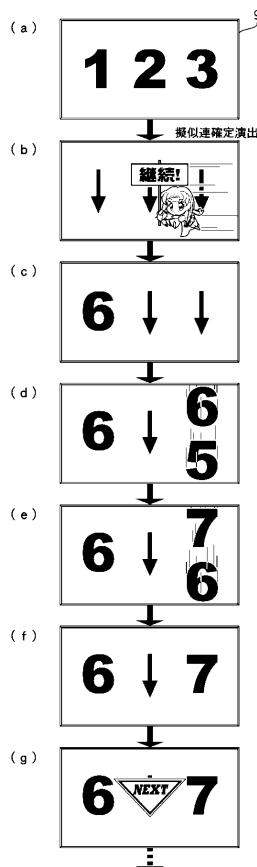
【図25】

操作時チャンス目決定テーブル

変動表示時の 再変動回数	第1チャンス目 (1, NEXT, 2) 選択SR4個数	第2チャンス目 (6, NEXT, 7) 選択SR4個数
擬似連1回	40	10
擬似連2回	30	20
擬似連3回	20	30
擬似連4回	10	40

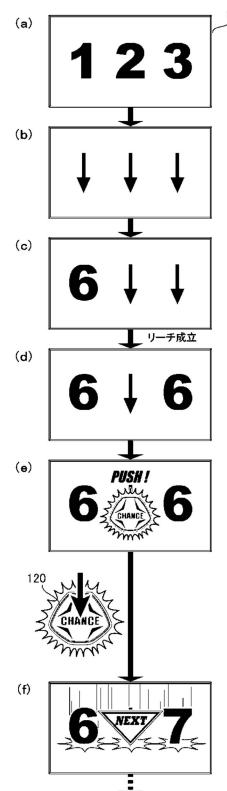
【図26】

【図26】

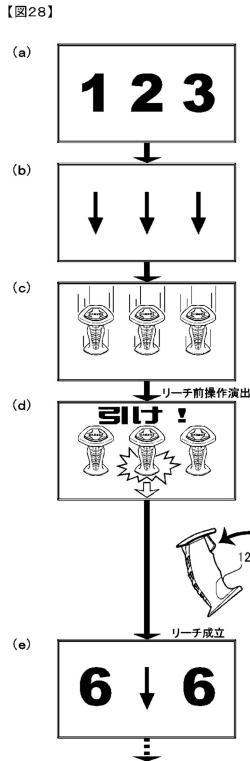


【図27】

【図27】



【図28】



【図29】

予告演出の決定内容と使用テーブル
(擬似連無または最終変動)

変動バージン	決定内容	使用テーブル
非リーチはずれ	第2ステップ'アップ' 予告	第2予告設定テーブル (非リーチはずれ用)
	第1ステップ'アップ' 予告	第1予告設定テーブル (非リーチはずれ用)
ノーマルリーチはずれ	第2ステップ'アップ' 予告	第2予告設定テーブル (ノーマルリーチはずれ用)
	第1ステップ'アップ' 予告	第1予告設定テーブル (ノーマルリーチはずれ用)
スバルーリーチはずれ	第2ステップ'アップ' 予告	第2予告設定テーブル (スバルーリーチはずれ用)
	第1ステップ'アップ' 予告	第1予告設定テーブル (スバルーリーチはずれ用)
	カットイン予告	カットイン予告設定テーブル (はずれ用)
	可動部材予告	可動部材予告設定テーブル (はずれ用)
救済演出なし 大当たり	第2ステップ'アップ' 予告	第2予告設定テーブル (大当たり用)
	第1ステップ'アップ' 予告	第1予告設定テーブル (大当たり用)
	カットイン予告	カットイン予告設定テーブル (大当たり用)
	可動部材予告	可動部材予告設定テーブル (大当たり用)
救済演出あり 大当たり	第2ステップ'アップ' 予告	第2予告設定テーブル (大当たり用)
	第1ステップ'アップ' 予告	第1予告設定テーブル (大当たり用)
	カットイン予告	カットイン予告設定テーブル (大当たり用)
	可動部材予告	可動部材予告設定テーブル (はずれ用)

【図30】

【図30】

(a) 予告演出の決定内容と使用テーブル
(初回変動または擬似連1回)

特定演出	決定内容	使用テーブル
基本演出	第2ステップ'アップ' 予告	第2予告設定テーブル (ノーマルリーチはずれ用)
	第1ステップ'アップ' 予告	第1予告設定テーブル (ノーマルリーチはずれ用)
操作演出	第2ステップ'アップ' 予告	第2予告設定テーブル (非リーチはずれ用)
	第1ステップ'アップ' 予告	第1予告設定テーブル (非リーチはずれ用)

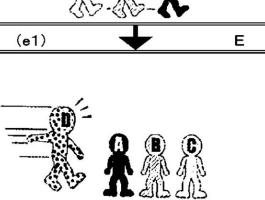
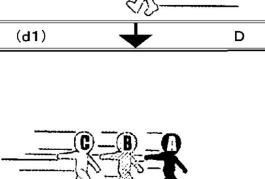
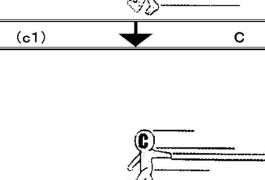
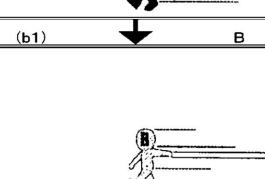
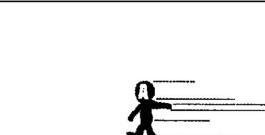
(b) 予告演出の決定内容と使用テーブル
(擬似連2回または擬似連3回)

特定演出	決定内容	使用テーブル
基本演出	第2ステップ'アップ' 予告	第2予告設定テーブル (スバルーリーチはずれ用)
	第1ステップ'アップ' 予告	第1予告設定テーブル (スバルーリーチはずれ用)
操作演出	第2ステップ'アップ' 予告	第2予告設定テーブル (非リーチはずれ用)
	第1ステップ'アップ' 予告	第1予告設定テーブル (非リーチはずれ用)

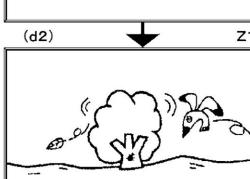
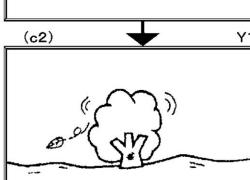
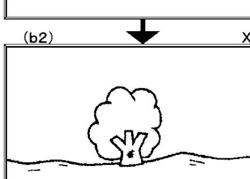
【図31】

【図31】

(a1) 第1ステップ'アップ' 予告 A



(a2) 第2ステップ'アップ' 予告 W



【図32】

【図32】
第1予告設定テーブル

非リーチはずれのとき		ノーマルリーチはずれのとき	
第1ステップアップ	割振	第1ステップアップ	割振
なし	80	なし	70
A	15	A	15
A→B	5	A→B	10
A→B→C	0	A→B→C	5
A→B→C→D	0	A→B→C→D	0
A→B→C→D→E	0	A→B→C→D→E	0
	100		100

スーパーリーチはずれのとき		大当たりのとき	
第1ステップアップ	割振	第1ステップアップ	割振
なし	40	なし	10
A	15	A	15
A→B	15	A→B	15
A→B→C	10	A→B→C	20
A→B→C→D	10	A→B→C→D	20
A→B→C→D→E	10	A→B→C→D→E	20
	100		100

【図33】

【図33】
第2予告設定テーブル

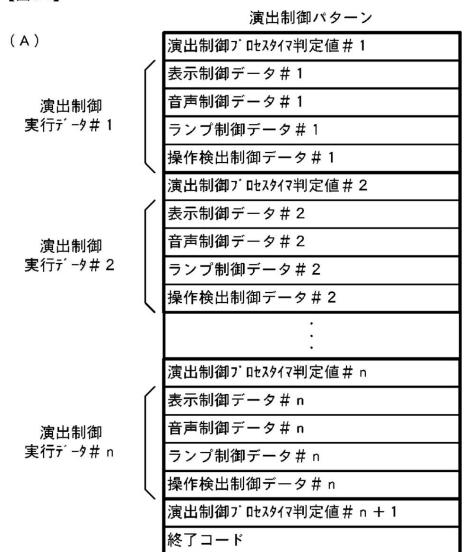
非リーチはずれのとき		ノーマルリーチはずれのとき	
第2ステップアップ	割振	第2ステップアップ	割振
なし	75	なし	80
W	15	W	10
W→X	10	W→X	5
W→X→Y1	0	W→X→Y1	2
W→X→Y2	0	W→X→Y2	2
W→X→Y3	0	W→X→Y3	1
W→X→Y1→Z1	0	W→X→Y1→Z1	0
W→X→Y2→Z2	0	W→X→Y2→Z2	0
W→X→Y1→Z2	0	W→X→Y1→Z2	0
W→X→Y3→Z3	0	W→X→Y3→Z3	0
W→X→Y1→Z3	0	W→X→Y1→Z3	0
W→X→Y2→Z3	0	W→X→Y2→Z3	0
	100		100

スーパーリーチはずれのとき	
第2ステップアップ	割振
なし	40
W	15
W→X	20
W→X→Y1	5
W→X→Y2	5
W→X→Y3	5
W→X→Y1→Z1	3
W→X→Y2→Z2	2
W→X→Y1→Z2	2
W→X→Y3→Z3	1
W→X→Y1→Z3	1
W→X→Y2→Z3	1
	100

大当たりのとき	
第2ステップアップ	割振
なし	10
W	15
W→X	20
W→X→Y1	9
W→X→Y2	8
W→X→Y3	8
W→X→Y1→Z1	5
W→X→Y2→Z2	5
W→X→Y1→Z2	5
W→X→Y3→Z3	5
W→X→Y1→Z3	5
W→X→Y2→Z3	5
	100

【図34】

【図34】



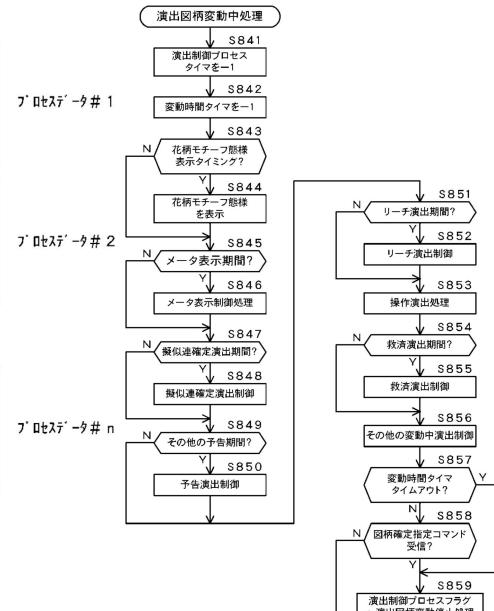
(B)

```

    graph TD
      subgraph B [演出制御実行データ# 1]
        S1[演出制御実行データ# 1]
        S1 --> S2[演出制御実行データ# 2]
        S2 --> S3[演出制御実行データ# n]
        S3 --> S4[図柄確定コマンド]
        S3 --> S5[画像表示・発光体・スピーカ・'ツイ'等]
      end
  
```

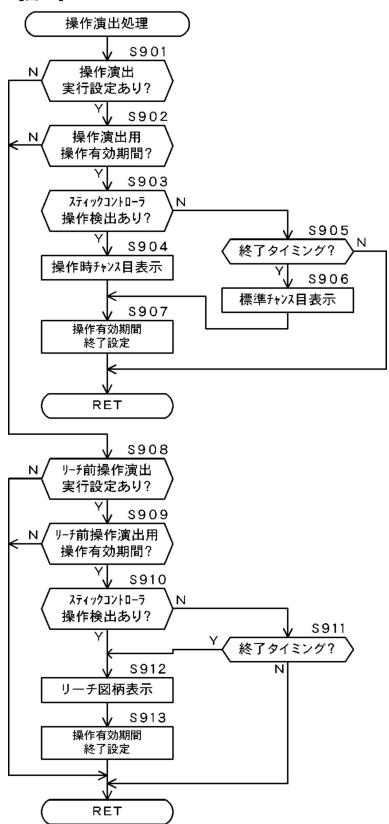
【図35】

【図35】



【図36】

【図36】



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第5758353(JP,B2)
特開2011-120793(JP,A)
特開2013-146313(JP,A)
特開2015-080535(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02