

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第5679476号
(P5679476)

(45) 発行日 平成27年3月4日 (2015.3.4)

(24) 登録日 平成27年1月16日 (2015.1.16)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7 / 0 2 (2 0 0 6 . 0 1)

F 1

A 6 3 F 7 / 0 2 3 2 0

請求項の数 3 (全 114 頁)

(21) 出願番号	特願2013-56507 (P2013-56507)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成25年3月19日 (2013.3.19)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2007-298654 (P2007-298654)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
	の分割	(74) 代理人	100095407
原出願日	平成19年11月16日 (2007.11.16)		弁理士 木村 満
(65) 公開番号	特開2013-116396 (P2013-116396A)	(72) 発明者	中島 和俊
(43) 公開日	平成25年6月13日 (2013.6.13)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
審査請求日	平成25年3月19日 (2013.3.19)		式会社三共内
		審査官	廣瀬 貴理
			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】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示装置に導出表示した前記識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果となった後に、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記特定遊技状態に制御するか否かを、前記識別情報の可変表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、

複数の可変表示パターンを記憶する可変表示パターン記憶手段と、

前記事前決定手段による決定結果に基づいて、前記複数の可変表示パターンのうちからいずれかを選択する可変表示パターン選択手段と、

前記可変表示パターン選択手段によって選択された可変表示パターンに対応する演出動作を実行する演出実行手段とを備え、

前記可変表示パターン記憶手段に記憶される前記複数の可変表示パターンには、

リーチ状態とした後に特定表示結果を導出表示する全演出大当り可変表示パターンと、

前記識別情報の可変表示中における予め定められた演出切換タイミングにて、前記全演出大当り可変表示パターンによる演出動作と同一の演出動作から前記全演出大当り可変表示パターンによる演出動作とは異なる特定演出に切り換わり、特定表示結果を導出表示する突発大当り可変表示パターンとが含まれ、

前記突発大当り可変表示パターンには、リーチ状態となるより前に前記演出切換タイミングとなるリーチ前突発大当り可変表示パターンと、リーチ状態となった後に前記演出切

換タイミングとなるリーチ後突発大当り可変表示パターンとを含む、複数の突発大当り可変表示パターンがあり、

前記特定遊技状態には、少なくとも第1特定遊技状態と当該第1特定遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2特定遊技状態とが含まれ、

前記突発大当り可変表示パターンによる可変表示が実行されたときに、前記全演出大当り可変表示パターンによる可変表示が実行されたときよりも高い割合で、前記第2特定遊技状態に制御される、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

遊技者が操作可能な操作手段を備え、

前記演出実行手段は、前記突発大当り可変表示パターンによる操作促進演出中の操作有効期間内に前記操作手段が操作されたタイミングにて、前記特定演出への切り換えを行い、当該特定演出が終了したときに特定表示結果を導出表示させた後、予め定められた前記突発大当り可変表示パターンによる前記識別情報の可変表示時間が経過するまで当該特定表示結果の導出表示を継続する、

ことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記特定遊技状態に制御され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を備える、

ことを特徴とする請求項1又は2に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に係り、詳しくは、始動条件が成立した後に開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する複数の可変表示部を有する可変表示装置を備え、複数の可変表示部にて順次に導出表示した識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果となった後に、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機等の遊技機においては、液晶表示装置（以下LCD：Liquid Crystal Display）等の表示装置上に所定の識別情報（以下、表示図柄）を更新表示やスクロール表示させることで変動可能とする可変表示を行い、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ものが数多く提供されている。

【0003】

可変表示ゲームには、前述の表示装置を画像表示装置として用いることにより行うものがある。こうした可変表示ゲームでは、始動入賞口を通過する遊技球の検出（可変表示の実行条件が成立したこと）に基づいて表示図柄の変動を開始させ、表示図柄の変動が完全に停止した際の停止図柄（確定図柄）の態様が特定表示態様となっている場合を「大当り」とするゲームである。可変表示ゲームにおいて「大当り」となると、大入賞口またはアタックと呼ばれる特別電動役物を開放状態とし、遊技者に対して遊技球の入賞が極めて容易となる状態を一定時間継続的に提供する。この状態を「特定遊技状態」あるいは「大当り遊技状態」という。

【0004】

こうした遊技機としては、表示図柄の可変表示がリーチ表示態様となった後に、ランダムに決定されたリーチ切換タイミングにてリーチ表示態様を切り換える表示制御が行われるものが提案されている（例えば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2003-325858号公報（段落0077、0101、0107など）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

上記特許文献1に記載の技術によると、リーチ表示態様を切り換えるには、表示図柄の可変表示がリーチ表示態様とならなければならない。そのため、リーチ表示態様となる以前には、「大当たり」の可変表示結果に対する期待感を高めることが困難になる。

【0007】

また、リーチ表示態様が切り換えられた場合でも、可変表示結果が「大当たり」とはならない場合がある。そのため、多様な演出動作が行われても「大当たり」の可変表示結果とならずに、遊技の興味が減退するおそれがある。

【0008】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、演出動作の切り換えによる演出効果を高めて、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

(1) 上記目的を達成するため、本願の請求項に係る遊技機は、各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば飾り図柄など）を可変表示する可変表示装置（例えば画像表示装置5など）に導出表示した前記識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば大当たり組合せの最終停止図柄など）となった後に、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当たり遊技状態など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、前記特定遊技状態に制御するか否かを、前記識別情報の可変表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段（例えばCPU103がステップS250の処理を実行する部分など）と、複数の可変表示パターンを記憶する可変表示パターン記憶手段（例えばハズレ変動パターン設定テーブル141A及び大当たり変動パターン設定テーブル141B～141Dなど）と、前記事前決定手段による決定結果に基づいて、前記複数の可変表示パターンのうちからいずれかを選択する可変表示パターン選択手段（例えばCPU103がステップS261～S274の処理を実行する部分など）と、前記可変表示パターン選択手段によって選択された可変表示パターンに対応する演出動作を実行する演出実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS406の演出制御プロセス処理を実行する部分や、表示制御部123、音声制御基板13、ランプ制御基板14など）とを備え、前記可変表示パターン記憶手段に記憶される前記複数の可変表示パターンには、リーチ状態とした後に特定表示結果を導出表示する全演出大当たり可変表示パターン（例えば変動パターンPA4-1、PA4-2、PA5-1～PA5-3、PA6-1～PA6-5、PA7-1、PA7-2、PA8-1～PA8-3、PA9-1～PA9-5など）と、前記識別情報の可変表示中における予め定められた演出切換タイミングにて、前記全演出大当たり可変表示パターンによる演出動作と同一の演出動作から前記全演出大当たり可変表示パターンによる演出動作とは異なる特定演出に切り換わり、特定表示結果を導出表示する突発大当たり可変表示パターン（例えば変動パターンPT1-1～PT1-4、PT2-1～PT2-7、PT3-1～PT3-6など）とが含まれ、前記突発大当たり可変表示パターンには、リーチ状態となるより前に前記演出切換タイミングとなるリーチ前突発大当たり可変表示パターン（例えば変動パターンPT1-1～PT1-4、PT2-1、PT2-3～PT2-5、PT2-7、PT3-1、PT3-3、PT3-4など）と、リーチ状態となった後に前記演出切換タイミングとなるリーチ後突発大当たり可変表示パターン（例えば変動パターンPT2-2、PT2-6、PT3-2、PT3-5、PT3-6など）とを含む、複数の突発大当たり可変表示パターンがあり、前記特定遊技状態には、少なくとも第1特定遊技状態と当該第1特定遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2特定遊技状態とが含まれ、前記突発大当たり可変表示パターンによる可変表示が実行されたときに、前

10

20

30

40

50

記全演出大当たり可変表示パターンによる可変表示が実行されたときよりも高い割合で、前記第2特定遊技状態に制御される。

【0010】

このような構成においては、リーチ前突発大当たり可変表示パターンにより、リーチ状態となるより前に演出切換タイミングとなって特定演出に切り換わり特定表示結果が導出表示される。また、リーチ後突発大当たり可変表示パターンにより、リーチ状態となった後に演出切換タイミングとなって特定演出に切り換わり特定表示結果が導出表示される。これにより、演出動作が特定演出に切り換わる時には特定表示結果が導出表示され、特定表示結果となることの意外性を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。また、リーチ状態となるより前でも特定演出に切り換えられるため、識別情報が可変表示される期間の全体にわたり特定表示結果となることに対する期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0011】

(2) 上記(1)の遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記演出実行手段は、前記突発大当たり可変表示パターンによる操作促進演出中の操作有効期間内に前記操作手段が操作されたタイミングにて、前記特定演出への切り換えを行い、当該特定演出が終了したときに特定表示結果を導出表示させた後、予め定められた前記突発大当たり可変表示パターンによる前記識別情報の可変表示時間が経過するまで当該特定表示結果の導出表示を継続する、ようにしてもよい。

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、前記特定遊技状態に制御され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を備える、ようにしてもよい。

20

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、前記演出実行手段は、リーチ状態となるより前に該リーチ状態となることを予告するリーチ予告演出を実行可能であり(例えば演出制御用CPU120がステップS527にて決定した予告パターンによりステップS544の処理を実行する部分など)、前記突発大当たり可変表示パターンには、前記リーチ予告演出が実行されるタイミングを前記演出切換タイミングとするリーチ予告時突発大当たり可変表示パターン(例えば変動パターンPT1-2、PT1-3など)が含まれるように構成されてもよい。

【0012】

このような構成においては、リーチ予告演出が実行されるタイミングで特定演出に切り換わり、特定演出の終了時に特定表示結果を導出表示することができる。これにより、リーチ予告演出が実行されるときに特定表示結果となる意外性や期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0013】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、前記演出実行手段は、識別情報の可変表示を開始してから一旦仮停止表示させた後、前記識別情報の再可変表示を開始させる再可変表示動作を所定回実行可能であり(例えば演出制御用CPU120が変動パターンPA1-4、PA2-2、PA3-2、PA3-3、PA3-5~PA3-7などに応じてステップS506で決定した演出制御パターンによりステップS544の処理を実行する部分など)、前記突発大当たり可変表示パターンには、前記再可変表示動作中における予め定められたタイミングを前記演出切換タイミングとする再可変表示動作時突発大当たり可変表示パターン(例えば変動パターンPT1-4、PT2-3、PT2-5、PT2-7、PT3-1、PT3-3、PT3-4など)が含まれるように構成されてもよい。

40

【0014】

このような構成においては、再可変表示動作中における予め定められたタイミングで特定演出に切り換わり、特定演出の終了時に特定表示結果を導出表示することができる。これにより、再可変表示動作が実行されるときに特定表示結果となる意外性や期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0015】

50

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、前記演出実行手段は、前記識別情報の可変表示中において、所定の達成条件が提示され、該達成条件を成立させると前記特定遊技状態に制御されるミッション演出を複数回の開始条件の成立に対応する複数回の前記識別情報の可変表示にわたって実行可能であり(例えば演出制御用CPU120がステップS562の処理を実行した後にステップS556、S564の処理を実行するまで、ステップS506で決定した演出制御パターンによりステップS544の処理を実行する部分など)、前記突発大当り可変表示パターンには、前記ミッション演出が開始されることを報知するミッション開始演出中における予め定められたタイミングを前記演出切換タイミングとするミッション開始演出時突発大当り可変表示パターン(例えば変動パターンPT2-1、PT2-4など)が含まれるように構成されてもよい。

10

【0016】

このような構成においては、ミッション開始演出中における予め定められたタイミングで特定演出に切り換わり、特定演出の終了時に特定表示結果を導出表示することができる。これにより、ミッション開始演出が実行されるときに特定表示結果となる意外性や期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0017】

(7) 上記(1)から(6)のいずれかの遊技機においては、遊技領域に設けられて遊技者にとって有利な第1状態と遊技者にとって不利な第2状態とに変化する可変入賞手段(例えば特別可変入賞球装置7など)と、前記第1特定遊技状態として、前記可変入賞手段を第1期間(例えば0.5秒など)が経過するまで前記第1状態に変化させるラウンドの実行回数が第1回数(例えば「2」など)となる特定遊技状態(例えば大当り種別が「突確」である場合における2ラウンド大当り状態など)に制御する第1特定遊技状態制御手段(例えばCPU103がステップS254にて大入賞口開放回数最大値を「2」に設定した後、ステップS114～S117の処理を実行する部分など)と、前記第2特定遊技状態として、各ラウンドで前記可変入賞手段を前記第1状態に変化させる期間が前記第1期間よりも長い第2期間(例えば29秒など)となる、または、ラウンドの実行回数が前記第1回数よりも多い第2回数(例えば「15」など)となり、当該特定遊技状態の終了後には、前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御すると決定される確率が当該特定遊技状態とは異なる通常状態よりも向上した高確率状態(例えば確変状態など)となる特定遊技状態(例えば大当り種別が「確変」である場合における15ラウンド大当り状態など)に制御する第2特定遊技状態制御手段(例えばCPU103がステップS254にて大入賞口開放回数最大値を「15」に設定した後、ステップS114～S117の処理を実行する部分など)とを備え、前記事前決定手段は、さらに前記特定遊技状態として前記第1特定遊技状態と前記第2特定遊技状態のいずれに制御するかを決定し(例えばCPU103がステップS253の処理を実行する部分など)、前記可変表示パターン記憶手段に記憶される複数の特定可変表示パターンには、前記全演出大当り可変表示パターンにおける演出動作とは異なる突確演出を実行する突確大当り可変表示パターン(例えば変動パターンPF1-1～PF1-4など)と、前記突確大当り可変表示パターンに比べて可変表示時間が短い可変表示パターンであって、前記突確大当り可変表示パターンと同様に前記突確演出を開始した後、当該突確演出中における予め定められたタイミングを前記演出切換タイミングとして前記特定演出に切り換わり特定表示結果を導出表示する突確演出時突発大当り可変表示パターン(例えば変動パターンPT1-5、PT4-5など)とが含まれ、前記全演出大当り可変表示パターンと前記突確演出時突発大当り可変表示パターンは、前記事前決定手段によって前記第1特定遊技状態に制御すると決定されたときに、前記可変表示パターン選択手段により選択可能となり(例えば図19に示すように、変動パターンPA4-1、PA4-2、PA5-1～PA5-3、PA6-1～PA6-5、PA7-1、PA7-2、PA8-1～PA8-3、PA9-1～PA9-5が変動パターン種別CA3-1～CA3-4のいずれかに応じて決定可能となる部分や、図20(A)に示すように変動パターンPT1-5、PT4-5が変動パターン種別CA4-1に

20

30

40

50

手段によって前記第2特定遊技状態に制御すると決定されたときに、前記可変表示パターン選択手段により選択可能となる（例えば図20（B）に示すように、変動パターンPF1-1～PF1-4が変動パターン種別CA5-1及びCA5-2のいずれかに応じて決定可能となる部分など）ように構成されてもよい。

【0018】

このような構成においては、突確演出中における予め定められたタイミングで特定演出に切り換わり、特定演出の終了時に特定表示結果を導出表示することができる。これにより、突確演出が実行されるときに特定表示結果となる意外性や期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

10

【0019】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

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

【図4】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図5】主基板の側にてカウントされる乱数値を例示する説明図である。

【図6】特図表示結果判定テーブルの構成例を示す図である。

【図7】当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図8】リーチ決定テーブルの構成例を示す図である。

20

【図9】変動パターン種別設定テーブルの構成例を示す図である。

【図10】ハズレ変動パターン設定テーブルの構成例を示す図である。

【図11】当たり変動パターン設定テーブルの構成例を示す図である。

【図12】当たり変動パターン設定テーブルの構成例を示す図である。

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

【図14】リーチハズレ変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図15】当たり変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図16】当たり変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図17】当たり変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図18】ハズレ変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である

30

【図19】当たり変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である

【図20】当たり変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である

【図21】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図22】演出制御基板の側でカウントされる乱数値を例示する説明図である。

【図23】最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図24】左右出目判定テーブルの構成例を示す図である。

【図25】最終停止図柄とならない非リーチ組合せを示す図である。

【図26】最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図27】最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図28】仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

40

【図29】擬似連変動での停止図柄を示す説明図である。

【図30】仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図31】予告パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図32】予告パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図33】予告パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図34】予告パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図35】図柄変動制御パターンテーブルの構成例を示す図である。

【図36】予告演出制御パターンテーブルの構成例を示す図である。

【図37】ミッション開始演出制御パターンテーブルの構成例を示す図である。

【図38】各種演出制御パターンテーブルの構成例を示す図である。

50

【図 3 9】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図 4 0】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 1】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 2】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 3】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 4】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 5】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 6】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 7】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 8】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 4 9】飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 0】予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 1】飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 2】飾り図柄変動終了時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 3】変動パターンによる表示処理のタイムスケジュールを例示する図である。

【図 5 4】変動パターンによる表示処理のタイムスケジュールを例示する図である。

【図 5 5】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。

【図 5 6】変動パターンによる表示処理のタイムスケジュールを例示する図である。

【図 5 7】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。

【図 5 8】飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの演出動作の進行例を示すフローチャートである。

20

【図 5 9】変形例における各種の制御基板などの構成例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0020】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図 1 は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

30

【0021】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、例えば 7 セグメントやドットマトリクス of LED（発光ダイオード）等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）を、変動可能に表示（可変表示）する。例えば、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば 7 セグメント of LED において点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「ー」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていればよい。以下では、第 1 特別図柄表示装置 4 A により可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B により可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。

40

【0022】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には、画像表示装置 5 が設けられている。画像表

50

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

【0023】

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

【0024】

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

【0025】

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

である飾り図柄が表示されるようにしてもよい。

【0026】

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

10

【0027】

一例として、始動入賞記憶表示部5Hには、始動入賞の発生に基づき先に始動条件が成立した可変表示ゲームから順に左から右へと、表示色が変更される複数の表示部位が設けられている。そして、第1始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームの始動条件（第1始動条件）が成立したときには、通常非表示（透過色）となっている表示部位のうちの1つ（例えば非表示となっている表示部位のうち左端の表示部位）を青色表示に変化させる。また、第2始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームの始動条件（第2始動条件）が成立したときには、通常非表示となっている表示部位のうちの1つを赤色表示に変化させる。その後、第1特図を用いた特図ゲームの開始条件（第1開始条件）と第2特図を用いた特図ゲームの開始条件（第2開始条件）のいずれかが成立したときには、例えば左端の表示部位における表示を除去するとともに、各表示部位における表示を1つずつ左方向に移動させる。このとき、青色表示や赤色表示に変化していた表示部位のうちの1つ（例えば表示色が変化していた表示部位のうち右端の表示部位）は、非表示に戻る。ここで、保留記憶表示を行う際に、可変表示ゲームの始動条件が成立したことに基づく特図保留記憶数は特定できたものの、その始動条件が第1始動条件であるか第2始動条件であるかを特定できない場合に、例えば特図保留記憶数に対応する個数の表示部位を灰色表示に変化させることなどにより、特図保留記憶数の表示態様を所定の表示態様に変更してもよい。

20

30

【0028】

なお、始動入賞記憶表示部5Hでは、特図保留記憶数を示す数字を表示することなどにより、特図保留記憶数を遊技者等が認識できるようにしてもよい。始動入賞記憶表示部5Hとともに、あるいは始動入賞記憶表示部5Hに代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図1に示す例では、始動入賞記憶表示部5Hとともに、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第1保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第2保留記憶数を特定可能に表示する。第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bはそれぞれ、例えば第1保留記憶数と第2保留記憶数のそれぞれにおける上限値（例えば「4」）に対応した個数（例えば4個）のLEDを含んで構成されている。

40

【0029】

画像表示装置5の表示領域には、飾り図柄とは異なる識別情報としての色図柄を可変表示する色図柄表示エリアが設けられていてもよい。一例として、色図柄表示エリアには、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームが開始されるときに、色図柄の変動（例えば表示色の更新表示）が開始される「左」の色図柄表示部と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームが開始されるときに、色図柄の変動が開始される「右」の色図柄表示部とが含まれていればよい。そして、特図ゲームにおいて

50

可変表示結果となる確定特別図柄が完全停止表示されるときには、色図柄の変動が終了して、色図柄の可変表示結果となる確定色図柄が完全停止表示される。「左」及び「右」の色図柄表示部にて可変表示される色図柄には、例えば４種類の図柄（「黄色」、「緑色」、「赤色」、「青色」など）といった、複数種類の色図柄が含まれていればよい。色図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。一例として、「黄色」、「緑色」、「赤色」、「青色」の色図柄それぞれに対して、「１」～「４」の図柄番号が付されていればよい。

【００３０】

画像表示装置５の下方には、普通入賞球装置６Ａと、普通可変入賞球装置６Ｂとが設けられている。普通入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置６Ｂは、所定の普通電動役物用ソレノイドによって垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第２始動入賞口を形成する。一例として、普通可変入賞球装置６Ｂでは、普通電動役物用ソレノイドがオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第２始動入賞口に進入しにくい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置６Ｂでは、普通電動役物用ソレノイドがオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、遊技球が第２始動入賞口に進入しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置６Ｂは、通常開放状態であるときでも、第２始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置６Ｂは、通常開放状態において、例えば第２始動入賞口を閉鎖することなどにより、第２始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。

【００３１】

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

【００３２】

普通入賞球装置６Ａと普通可変入賞球装置６Ｂの下方には、特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、所定の入賞口扉用ソレノイドによって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態（第１状態）と閉鎖状態（第２状態）とに変化する大入賞口を形成する。一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用ソレノイドがオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用ソレノイドがオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態にする。特別可変入賞球装置７に形成された大入賞口に進入した遊技球は、例えば図２に示すカウントスイッチ２３によって検出される。カウントスイッチ２３によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００３３】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、第１特別図柄表示装置４Ａや

第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクス of LED等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器20は、例えば「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等から構成される複数種類の普通図柄を可変表示する。複数種類の普通図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「ー」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていればよい。なお、普通図柄表示器20は、「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等を普通図柄として可変表示するものに限定されず、例えば「○」と「×」とを示す装飾ランプ（またはLED）を交互に点灯させることや、「左」、「中」、「右」といった複数の装飾ランプ（またはLED）を所定順序で点灯させることにより、普通図柄を可変表示するものであってもよい。普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、通過ゲート41を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

10

【0034】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第1始動入賞口、第2始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口が1つ又は複数設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ9が設けられている。パチンコ遊技機1の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置6A、普通可変入賞球装置6B、特別可変入賞球装置7等）の周囲には、装飾用LEDが配置されていてもよい。

20

【0035】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿が設けられている。例えば上皿の上面における手前側の中央位置といった、パチンコ遊技機1の遊技機用枠3における所定位置には、押下操作などにより遊技者が操作可能な操作ボタン30が設置されている。なお、操作ボタン30は、押下操作が可能なものに限定されず、例えば回転型セレクトのような回転操作が可能なものであってもよいし、タッチパネルのように接触操作や押圧操作が可能なものであってもよいし、レバー型スイッチのような傾動操作が可能なものであってもよい。また、操作ボタン30に代えて、例えば赤外線センサやCCDセンサ、CMOSセンサのように、遊技者による所定の操作行為を検出できるセンサを用いてもよい。すなわち、操作ボタン30は、遊技者による所定の操作行為を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるものであればよい。

30

40

【0036】

普通図柄表示器20による普図ゲームは、遊技領域に設けられた通過ゲート41を通過した遊技球が図2に示すゲートスイッチ21によって検出されたことといった、普通図柄表示器20にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動

50

を開始させた後、所定の可変表示時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を完全停止表示する。普通図柄の可変表示時間は、例えば各普図ゲームの開始時に、所定の乱数値を示す数値データを抽出することなどにより、複数種類の可変表示時間のうちで、いずれかに決定されればよい。普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置6Bを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

10

【0037】

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

20

【0038】

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

30

【0039】

この実施の形態では、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」、「7」の数字を示す特別図柄を15ラウンド大当り図柄とし、「1」の数字を示す特別図柄を2ラウンド大当り図柄とする。特図ゲームにおける確定特別図柄として15ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される第1特定遊技状態としての大当り遊技状態（15ラウンド大当り状態）では、特別可変入賞球装置7の開閉板が、第1期間となる所定期間（例えば29秒間）あるいは所定個数（例えば10個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが実行される。こうしてラウンド中に大入賞口を開放状態とした開閉板は、遊技盤2の表面を落下する遊技球を受け止め、その後大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって不

40

50

利な第2状態に変化させて、1回のラウンドを終了させる。15ラウンド大当たり状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンドの実行回数が、第1回数（例えば「15」）となる。ラウンドの実行回数が「15」となる15ラウンド大当たり状態における遊技は、15回開放遊技とも称される。

【0040】

特図ゲームにおける確定特別図柄として2ラウンド大当たり図柄が停止表示された後に制御される第2特定遊技状態としての大当たり遊技状態（2ラウンド大当たり状態）では、各ラウンドで特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる期間（開閉板により大入賞口を開放状態とする期間）が、15ラウンド大当たり状態における第1期間よりも短い第2期間（例えば0.5秒間）となる。また、2ラウンド大当たり状態では、ラウンドの実行回数が、15ラウンド大当たり状態における第1回数よりも少ない第2回数（例えば「2」）となる。なお、2ラウンド大当たり状態では、各ラウンドで大入賞口を開放状態とする期間が第2期間となることと、ラウンドの実行回数が第2回数となることのうち、少なくともいずれか一方が行われるように制御されればよく、それ以外の制御は15ラウンド大当たり状態と同様に行われるようにしてもよい。ラウンドの実行回数が「2」となる2ラウンド大当たり状態における遊技は、2回開放遊技とも称される。なお、2ラウンド大当たり状態では、各ラウンドで特別可変入賞球装置7とは別個に設けられた所定の入賞球装置を、遊技者にとって不利な第2状態から遊技者にとって有利な第1状態に変化させ、所定期間（第1期間または第2期間）が経過した後に第2状態へと戻すようにしてもよい。

【0041】

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

【0042】

15ラウンド大当たり図柄となる「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「7」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく15ラウンド大当たり状態が終了した後や、2ラウンド大当たり図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく2ラウンド大当たり状態が終了した後は、時短状態とは異なる特別遊技状態の1つとして、例えば通常状態に比べて特図変動時間が短縮されるとともに、継続して確率変動制御（確変制御）が行われる確変状態（高確率遊技状態）に制御される。この確変状態では、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当たり」となって更に大当たり遊技状態に制御される確率が、通常状態よりも高くなるように向上する。このような確変状態は、特図ゲームの実行回数にかかわらず、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで

継続してもよい。これに対して、確変状態となった後に、所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当たり」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了するようにしてもよい。また、確変状態において所定回数の特図ゲームが実行されたり可変表示結果が「大当たり」となる以前であっても、特図ゲームが開始されるときに、所定の割合で確変状態が終了することがあるようにしてもよい。

【0043】

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

【0044】

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

【0045】

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

【0046】

全図柄変動が開始された後には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C

10

20

30

40

50

、5 Rのうち全部または一部の飾り図柄表示部にて、飾り図柄をリーチ表示状態で導出表示することがある。ここで、リーチ表示状態とは、画像表示装置5の表示画面にて導出表示された飾り図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ導出表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部または一部の飾り図柄が大当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のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5 L、5 C、5 Rにおける一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示部5 L、5 Rなど）では予め定められた大当たり組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）が導出表示されているときに未だ導出表示されていない残りの飾り図柄表示部（例えば「中」の飾り図柄表示部5 Cなど）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5 L、5 C、5 Rにおける全部または一部で飾り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。また、リーチ表示状態となったことに対応して、画像表示装置5の表示画面に飾り図柄とは異なるアニメーション画像や実写画像といった演出画像を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることがある。このような演出画像の表示や背景画像の表示態様の变化、飾り図柄の変動態様の变化を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。リーチ演出の中には、それが出現すると、通常のリーチ演出（ノーマルリーチ）に比べて大当たりが発生しやすい（高い確率で大当たりとなる）ように設定されたものがある。このような特別のリーチ演出を、スーパーリーチ演出（あるいは単に「スーパーリーチ」）ともいう。一例として、スーパーリーチとなるリーチ演出には、ノーマルリーチと同様のリーチ演出を所定時間が経過するまで行ってから、例えば背景画像の表示態様や、表示されるキャラクタ、飾り図柄の変動方向といった飾り図柄の変動態様のうち、少なくともいずれか1つがリーチ表示状態となる以前やノーマルリーチのときとは異なるものとなることにより、演出態様が変化（いわゆる「発展」）して、スーパーリーチに特有のリーチ演出における導入部分が開始されるものが含まれていればよい。また、スーパーリーチとなるリーチ演出には、飾り図柄がリーチ表示状態で導出表示されたときに、ノーマルリーチと同様のリーチ演出を行うことなく、スーパーリーチに特有のリーチ演出における導入部分が開始されるものが含まれていてもよい。

【0047】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ表示状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための特定演出が実行されることがある。この実施の形態では、「擬似連」の特定演出となる演出動作が、実行可能に設定されている。ここで、「擬似連」の特定演出では、特別図柄や飾り図柄の可変表示を開始するための第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに伴って、全図柄変動が開始されてから、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5 L、5 C、5 Rの全部にて順次または同時に飾り図柄を仮停止表示させた後、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5 L、5 C、5 Rの全部にて飾り図柄の再可変表示を開始させる再可変表示動作（再変動）を、所定回実行する演出動作である。一例として、「擬似連」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5 L、5 C、5 Rにて、図3（A）に示すような擬似連チャンス目GC1～GC8として予め定められた複数種類の飾り図柄の組合せのいずれかが仮停止表示される。そして、再変動の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当たり」となる割合が高くなるように設定されていればよい。これにより、遊技者は、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかが仮停止表示されることにより、「擬似連」の特定演出が行われることを認識でき、再変動の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当たり」となる期待感が高められる。この実施の形態では、「擬似連」の特定演出において、再変動が1回～3回行われることにより、第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに伴って、飾り図柄の可変表示があたかも2回～4回続けて開始されたかのように見せることができる。以下では、第1開始条件あるいは第2開始条件が

1 回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示が開始されてから最終停止図柄が停止表示されるまでに実行される再変動の回数（例えば「1」～「3」）を擬似連中再変動回数ともいい、「擬似連」の特定演出が実行されることにより見かけ上で連続して実行される飾り図柄の変動回数（例えば「2」～「4」）を擬似連回数ともいう。すなわち、擬似連回数は、擬似連中再変動回数に「1」を加えた数値となる。

【0048】

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

10

【0049】

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

20

30

【0050】

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

40

【0051】

50

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

10

【0052】

「ステップアップ予告」となる予告演出では、全図柄変動が開始されてから、2つ以上の飾り図柄表示部にて飾り図柄が導出表示されるよりも前に、例えば画像表示装置5の表示画面における所定位置にて、予め用意された複数種類の演出画像を所定の順番に従って所定回切り換えて表示させる演出表示が行われることがある。なお、「ステップアップ予告」となる予告演出には、予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれか1つ（例えば所定の順番において最初に表示される演出画像など）が表示された後、演出画像が切り換わることなく、予告演出における演出表示を終了させることができるようにしてもよい。

20

【0053】

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

【0054】

30

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

40

【0055】

確定飾り図柄がミッション開始チャンス目MC1～MC8のいずれかとなる飾り図柄の可変表示中には、ミッション開始演出として予め用意された演出動作が実行される。例えば、全図柄変動を開始した後、ミッション開始演出が開始されるとき、あるいは、ミッション開始演出が実行された後に、ミッション開始チャンス目MC1～MC8のいずれかが導出表示されればよい。なお、ミッション開始演出が開始されるときには、可変表示中の飾り図柄を消去して、ミッション開始演出が実行された後には確定飾り図柄が導出表示されないようにしてもよい。この場合、可変表示中の飾り図柄が消去された後でも、例えば色図柄表示エリアにおける色図柄の可変表示を継続して行うことにより、可変表示が継続していることを認識できるようにしてもよい。ミッション開始演出では、あるミッション

50

(課題)の達成条件を遊技者に提示して報知するための演出動作が行われる。達成条件を提示する演出動作としては、例えば画像表示装置5の表示画面に達成条件を示す演出画像を表示するものや、遊技者が達成条件を認識できる音声をスピーカ8L、8Rから出力するもの、遊技効果ランプ9や装飾用LEDに含まれる所定のランプやLEDを点灯させて達成条件を報知するもの、遊技領域内あるいは遊技領域外に設けられた演出用役物が備える可動部材を動作させることにより達成条件を報知するもの、あるいは、これらのいずれかを組み合わせて達成条件を提示するものであればよい。このミッション開始演出において提示されるミッションは、所定時間(例えば1分、3分、5分のいずれか)以内に、所定の飾り図柄(図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のいずれか)をリーチ表示状態で導出表示させるといった、パチンコ遊技機1における遊技の進行に関連したものであればよい。このミッションは、ミッション開始演出を実行するときに、予め用意された複数種類のうちで、いずれかに決定されるようにすればよい。ミッション開始演出が行われた後には、ミッションモードと称される通常の演出モードとは異なる演出モードが開始される。

【0056】

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

【0057】

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

。このように、リーチ演出が終了したときに大当たり組合せの確定飾り図柄が導出表示される場合の演出態様を、全部演出あるいは完全演出ともいう。

【0058】

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

10

【0059】

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

【0060】

また、確定飾り図柄が通常大当たり組合せや確変大当たり組合せとなる飾り図柄の可変表示中には、ミッション開始演出となる演出動作が実行されることもある。この場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、ミッション開始演出となる演出動作によりミッションの達成条件が提示される。その後、例えば飾り図柄の可変表示状態がリーチ表示状態となるとときに、ミッションとして提示された達成条件に合致する飾り図柄でリーチ表示状態となることなどにより、達成条件が成立したことを認識可能に報知してから、リーチ演出を実行し、そのリーチ演出が終了したときに大当たり組合せの確定飾り図柄が導出表示されるようにすればよい。一例として、全図柄変動を開始した後、ミッション開始演出が開始されるときにミッション開始チャンス目MC1～MC8のいずれかとなる飾り図柄を導出表示してから、全図柄の再変動を行う。そして、達成条件に合致する飾り図柄をリーチ表示状態で導出表示した後に、リーチ演出を実行してから大当たり組合せの確定飾り図柄が導出表示されればよい。他の一例として、全図柄変動を開始した後、ミッション開始チャンス目MC1～MC8のいずれかとなる飾り図柄を導出表示せずに、ミッション開始演出を行って達成条件が提示される。そして、達成条件に合致する飾り図柄をリーチ表示状態で導出表示した後に、リーチ演出を実行してから大当たり組合せの確定飾り図柄が導出表示されてもよい。なお、ミッションの達成条件としてミッション開始チャンス目MC1～MC8のいずれかを提示し、提示されたミッション開始チャンス目MC1～MC8のいずれかを導出表示することで、可変表示結果が「大当たり」となるようにしてもよい。この場合には、全図柄変動の開始に続いてミッション開始演出が実行された後に、達成条件に合致するミッション開始チャンス目MC1～MC8のいずれかが導出表示され、リーチ演出を実行せずに可変表示結果が「大当たり」となったことが報知されればよい。

20

30

40

【0061】

可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」や「確変」となることに対応して確定特別図柄が15ラウンド大当たり図柄となるとともに、通常大当たり組合せや確変大当たり組合せの確定飾り図柄が導出表示された後などには、15ラウンド大当たり状態に制御され、その15ラウンド大当たり状態が終了した後に、時短状態や確変状態に制御されることになる。こうして15ラウンド大当たり状態の終了後に時短状態や確変状態となった場合には、通常の演出モードとは異なる演出モードとなるようにしてもよい。例えば、15ラウンド大当たり状態の終了後における時短状態では、「チャンスタイム」といった時短状態であることを報知する演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、画像表示装置5の表示画面における背景画像の表示態様を通常の演出モードにおける表示態様とは異な

50

るものとするなどにより、時短状態であることを遊技者が認識できる時短中の演出モードとなるようにしてもよい。また、15ラウンド大当たり状態の終了後における確変状態では、「確変中」といった確変状態であることを報知する演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、画像表示装置5の表示画面における背景画像の表示態様を通常の演出モードにおける表示態様とは異なるものとするなどにより、確変状態であることを遊技者が認識できる確変中の演出モードとなるようにしてもよい。

【0062】

可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となることに対応する特図ゲームにおける確定特別図柄として、2ラウンド大当たり図柄となる特別図柄が導出表示される場合には、全図柄変動を開始してから、全部演出あるいは完全演出とは異なる突確演出としての突確モード開始演出を実行する。そして、突確モード開始演出を開始するとき、あるいは、突確モード開始演出を実行した後に、例えば図3(C)に示すような突確チャンス目TC1~TC4のいずれかとなる確定飾り図柄が導出表示されればよい。なお、突確モード開始演出が開始されるときには、可変表示中の飾り図柄を消去して、突確モード開始演出が実行された後には、確定飾り図柄が導出表示されないようにしてもよい。この場合、可変表示中の飾り図柄が消去された後でも、例えば色図柄表示エリアにおける色図柄の可変表示を継続して行うことにより、可変表示が継続していることを認識できるようにしてもよい。突確モード開始演出では、大当たり種別が「突確」となることに対応して予め定められた演出動作が行われる。なお、突確モード開始演出として、ミッション開始演出と同様の演出態様で各種の演出動作が実行されるようにしてもよい。突確モード開始演出が行われた後には、突確モードと称される通常の演出モードとは異なる演出モードが開始される。また、突確モード開始演出は、特別図柄や飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作に限定されず、2ラウンド大当たり状態となる期間の一部または全部においても、可変表示中から継続して実行される演出動作であってもよい。

【0063】

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

【0064】

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

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

10

【0065】

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

20

【0066】

こうした突発演出が実行される場合には、リーチ演出の終了後に大当たり組合せの確定飾り図柄が導出表示される場合に比べて、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短くなる。例えば、突発演出の実行時間は、全部演出あるいは完全演出で実行されるリーチ演出の実行時間よりも短い時間（4000ミリ秒 [ms] など）となるように予め定められている。

【0067】

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

30

40

【0068】

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

50

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

【0069】

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

【0070】

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機1には、主基板11と演出制御基板12との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板15なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1における遊技盤2などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0071】

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

【0072】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板15を介して主基板11から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置5、スピーカ8L、8R及び遊技効果ランプ9といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための

各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 1 2 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ 9 などにおける点灯／消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

【0073】

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

10

【0074】

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

20

【0075】

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

【0076】

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

30

40

【0077】

中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED の点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。図 4（A）は、この実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は EXT（コマンドの種類）を表す。MODE データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「1」とされ、EXT デ

50

ータの先頭ビットは「0」とされる。なお、図4(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0078】

図4(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームにおける第1特図の変動開始を指定する第1変動開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける第2特図の変動開始を指定する第2変動開始コマンドである。

【0079】

コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0080】

コマンド8CXXHは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図4(B)に示すように、可変表示結果が「ハズレ」と「大当たり」のいずれとなるかの事前決定結果、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合における大当たり種別が「通常」、「確変」、「突確」のいずれとなるかの大当たり種別決定結果に対応して、異なるEXTデータが設定される。より具体的には、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の事前判定結果を示す第1可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」となる旨の事前判定結果及び大当たり種別決定結果を示す第2可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」となる旨の事前判定結果及び大当たり種別決定結果を示す第3可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる旨の事前判定結果及び大当たり種別決定結果を示す第4可変表示結果通知コマンドである。

【0081】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで飾り図柄の可変表示の停止を指定する飾り図柄停止コマンドである。コマンドA0XXHは、大当たり遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。当り開始指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定される。あるいは、当り開始指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。

【0082】

コマンドA1XXHは、15ラウンド大当たり状態における15回開放遊技に対応して、各ラウンドで大入賞口が開放状態となっている期間における演出画像の表示を指定する15回開放遊技用の大入賞口開放中指定コマンドである。コマンドA2XXHは、15ラウンド大当たり状態における15回開放遊技に対応して、各ラウンドの終了により大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間における演出画像（例えばラウンド間のインターバルにおける演出画像）の表示を指定する15回開放遊技用の大入賞口開放後指定コマンドである。15回開放遊技用の大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドでは、例えば15ラウンド大当たり状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。なお、15ラウンド大当たり状態では

10

20

30

40

50

、各ラウンドで大入賞口が開放状態となっている期間であるか、各ラウンドの終了により大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であるかにかかわらず、継続的な演出動作が実行されるようにしてもよい。

【0083】

コマンドA3XXHは、大当り遊技状態の終了を指定する当り終了指定コマンドである。当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定される。あるいは、当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。

10

【0084】

コマンドA4XXHは、2ラウンド大当り状態における2回開放遊技に対応して、各ラウンドで大入賞口が開放状態となっている期間における演出画像の表示を指定する2回開放遊技用の大入賞口開放中指定コマンドである。コマンドA5XXHは、2ラウンド大当り状態における2回開放遊技に対応して、各ラウンドの終了により大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間における演出画像の表示を指定する2回開放遊技用の大入賞口開放後指定コマンドである。2回開放遊技用の大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドでは、例えば2ラウンド大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」または「2」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。なお、2ラウンド大当り状態では、各ラウンドで大入賞口が開放状態となっている期間であるか、各ラウンドの終了により大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であるかにかかわらず、継続的な演出動作が実行されるようにしてもよい。

20

【0085】

コマンドB001Hは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づき、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB002Hは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づき、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

30

【0086】

コマンドC0XXHは、画像表示装置5に設けられた始動入賞記憶表示部5Hなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計値である合計保留記憶数を通知する保留記憶数通知コマンドである。保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動条件と第2始動条件のいずれかが成立したことに対応して、第1始動口入賞指定コマンドと第2始動口入賞指定コマンドのいずれかが送信されたことに続いて、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。保留記憶数通知コマンドでは、例えば図21に示す第1特図保留記憶部151Aにおける保留データと第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの総記憶数（例えば「1」～「8」）、あるいは、始動データ記憶部151Cにおける始動データの総記憶数（例えば「1」～「8」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。これにより、演出制御基板12の側では、第1始動条件と第2始動条件のいずれかが成立したときに、主基板11から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信して、第1特図保留記憶部151Aと第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの総記憶数を特定することができる。

40

【0087】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ゲーム制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM (Read Only Memory) 101と、ゲーム制御用のワークエリアを提供するRAM (Random Access Memory) 102と、プログラムに従って制御動作を行うCPU (Central Proc

50

essing Unit) 103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O (Input/Output port) 105とを備えて構成される。一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

10

【0088】

主基板11では、例えば図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える乱数回路104などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図5は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図5に示すように、この実施の形態では、主基板11の側において、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、リーチ決定用の乱数値MR3、変動パターン種別決定用の乱数値MR4、変動パターン決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR5の全部または一部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図21に示す遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR5の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。一例として、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データは、乱数回路104によりCPU103とは独立して更新され、それ以外の乱数値MR2～MR5を示す数値データは、CPU103がランダムカウンタを用いてソフトウェアにより更新されればよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。

20

30

【0089】

特図表示結果決定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを判定するために用いられる乱数値である。例えば、特図表示結果決定用の乱数値MR1は、「1」～「65536」の範囲の値をとる。大当たり種別決定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当たり」とする場合に、大当たり種別を「通常」、「確変」、「突確」といった複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。例えば、大当たり種別決定用の乱数値MR2は、「1」～「100」の範囲の値をとる。リーチ決定用の乱数値MR3は、可変表示結果を「ハズレ」とする場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とするか否かを決定するために用いられる乱数値である。例えば、リーチ決定用の乱数値MR3は、「1」～「239」の範囲の値をとる。

40

【0090】

変動パターン種別決定用の乱数値MR4は、飾り図柄の変動パターン種別を、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。例えば、変動パターン種別決定用の乱数値MR4は、「1」～「241」の範囲の値をとる。変動パターン決定用の乱数値MR5は、飾り図柄の変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。例えば、変動パターン決定用の乱数値MR5は、「1」～「251」の範囲の値をとる。

【0091】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム

50

制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルをそれぞれ構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルをそれぞれ構成するテーブルデータや、飾り図柄の可変表示パターンを複数種類格納する可変表示パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが記憶されている。

【0092】

図6は、ROM101に記憶される特図表示結果決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、特図表示結果決定テーブルとして、図6(A)に示す第1特図表示結果決定テーブル130Aと、図6(B)に示す第2特図表示結果決定テーブル130Bとが、予め用意されている。第1特図表示結果決定テーブル130Aは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。第2特図表示結果決定テーブル130Bは、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0093】

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

【0094】

図7は、ROM101に記憶される大当たり種別決定テーブル131の構成例を示している。大当たり種別決定テーブル131は、可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別決定用の乱数値MR2に基づき、大当たり種別を「通常」、「確変」、「突確」といった複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり種別決定テーブル131は、図21に示す遊技制御バッファ設定部155に設けられた変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が「1」であるか「2」であるかに応じて、大当たり種別決定用の乱数値MR2が、「通常」、「確変」、「突確」の大当たり種別に割り振られている。ここで、変動特図指定バッファ値は、第1開始条件の成立により第1特別図柄表示装置4Aにて第1特図を用いた特図ゲームを開始するときに「1」が設定される一方で、第2開始条件の成立により第2特別図柄表示装置4Bにて第2特図を用いた特図ゲームを開始するときに「2」が設定される。大当たり種別決定テーブル131において大当たり種別決定用の乱数値MR2を示すテーブルデータ

は、15ラウンド大当たり状態に制御するか2ラウンド大当たり遊技状態に制御するかの決定結果や、15ラウンド大当たり状態に制御する場合に確変状態に制御するか否かの決定結果に割り振られる決定用データとなっている。例えば、「通常」または「確変」の大当たり種別に割り振られている乱数値MR2を示すテーブルデータは、15ラウンド大当たり状態に制御するとの決定結果を示す一方で、「突確」の大当たり種別に割り振られている乱数値MR2を示すテーブルデータは、2ラウンド大当たり状態に制御するとの決定結果を示している。また、「通常」の大当たり種別に割り振られている乱数値MR2を示すテーブルデータは、確変状態に制御しないとの決定結果を示す一方で、「確変」または「突確」の大当たり種別に割り振られている乱数値MR2を示すテーブルデータは、確変状態に制御するとの決定結果を示している。また、大当たり種別決定テーブル131は、遊技制御バッファ設定部155に設けられた大当たり種別バッファの値（大当たり種別バッファ値）を、大当たり種別決定用の乱数値MR2に基づいて決定された大当たり種別に対応する「0」～「2」のいずれかに設定するためのテーブルデータ（設定用データ）を含んでいる。

10

【0095】

図7に示す大当たり種別決定テーブル131の設定では、変動特図指定バッファ値が「1」であるか「2」であるかに応じて、「突確」の大当たり種別に対する大当たり種別決定用の乱数値MR2の割当てが異なっている。すなわち、変動特図指定バッファ値が「1」であれば大当たり種別決定用の乱数値MR2のうち「83」～「100」の範囲の値が「突確」の大当たり種別に割り振られる一方で、変動特図指定バッファ値が「2」であれば大当たり種別決定用の乱数値MR2が「突確」の大当たり種別に割り振られていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基いて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基いて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別を「突確」に決定する割合を、異ならせることができる。

20

【0096】

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

30

40

【0097】

ここで、例えば図8(A)に示すリーチ決定テーブル132Aの設定では、合計保留記憶数が「0」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値MR3のうち「1」～「204」の範囲の値が非リーチHA1-1の決定結果に割り振られる一方で「205」～「239」の範囲の値がリーチHA2-1の決定結果に割り振られている。また、合計保留記憶数が「1」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値MR3のうち非リーチHA1-1に割り振られる乱数値の個数よりも多い「1」～「217」の範囲の値が、非リーチHA1-2の決定結果に割り振られている。さらに、合計保留記憶数が「2」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値MR3のうち非リーチHA1-1や非リーチHA1-

50

2に割り当てる乱数値の個数よりも多い「1」～「220」の範囲の値が、非リーチHA1-3の決定結果に割り振られている。合計保留記憶数が「3」または「4」である場合や「5」～「8」のいずれかである場合のそれぞれに対応して、リーチ決定用の乱数値MR3のうち非リーチHA1-1～非リーチHA1-3の決定結果のそれぞれに割り振られる乱数値の個数よりも多い「1」～「230」の範囲の値が、非リーチHA1-4や非リーチHA1-5の決定結果に割り振られている。このような設定により、合計保留記憶数が所定数（例えば「1」～「3」のいずれか）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とする旨の決定がなされる割合が低くなる。そして、「非リーチ」に対応した変動パターンにおける特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間が「リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な可変表示時間

10

【0098】

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

20

【0099】

図9は、ROM101に記憶される変動パターン種別設定テーブル140の構成例を示している。変動パターン種別設定テーブル140は、可変表示結果や可変表示態様（「大当り」となる場合には大当り種別）に応じた複数種類の変動パターン種別の内容を定める設定用データなどから構成されている。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別として、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-4、変動パターン種別CB1-1～変動パターン種別CB1-3、変動パターン種別CC1-1～変動パターン種別CC1-3が、予め用意されている。また、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別として、変動パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-3が、予め用意されている。さらに、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「通常」または「確変」となる場合に対応した変動パターン種別として、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-4、変動パターン種別CA4-1～変動パターン種別CA4-3が、予め用意されている。加えて、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合に対応した変動パターン種別として、変動パターン種別CA5-1及び変動パターン種別CA5-2が、予め用意されている。各変動パターン種別は、変動パターン種別設定テーブル140により定められる内容に沿った1つまたは複数の変動パターンを含んで構成されたものであればよい。複数の変動パターン種別のうち

30

40

【0100】

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

50

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

【0101】

変動パターン種別CB1-1は、確変状態において特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「擬似連」などの特定演出やミッション開始演出が実行されない「短縮なし（確変状態）」の変動パターン種別であり、「短縮なし（確変状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。変動パターン種別CB1-2は、確変状態において合計保留記憶数が「2」～「8」である場合に対応して特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「擬似連」などの特定演出やミッション開始演出が実行されない「保留2～8個短縮（確変状態）」の変動パターン種別であり、「保留2～8個短縮（確変状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。変動パターン種別CB1-3は、確変状態において飾り図柄の可変表示中に「擬似連」の特定演出を実行することもある「擬似連含む（確変状態）」の変動パターン種別であり、「擬似連含む（確変状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。

【0102】

変動パターン種別CC1-1は、時短状態において特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「擬似連」などの特定演出やミッション開始演出が実行されない「短縮なし（時短状態）」の変動パターン種別であり、「短縮なし（時短状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。変動パターン種別CC1-2は、時短状態において合計保留記憶数が「2」～「8」である場合に対応して特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「擬似連」などの特定演出やミッション開始演出が実行されない「保留2～8個短縮（時短状態）」の変動パターン種別であり、「保留2～8個短縮（時短状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。変動パターン種別CC1-3は、時短状態において飾り図柄の可変表示中に「擬似連」の特定演出を実行することもある「擬似連含む（時短状態）」の変動パターン種別であり、「擬似連含む（時短状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。

【0103】

変動パターン種別CA2-1は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とした後に通常のリーチ演出（ノーマルリーチ）を実行する「ノーマルリーチ」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成される。変動パターン種別CA2-2は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とした後にスーパーリーチのうちでスーパーリーチαとして予め定められたリーチ演出を実行する「スーパーリーチα」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチα」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成される。変動パターン種別CA2-3は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とした後にスーパーリーチのうちでスーパーリーチαとは演出態様が異なるスーパーリーチβとして予め定められたリーチ演出を実行する「スーパーリーチβ」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチβ」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成される。

【0104】

変動パターン種別CA3-1は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とした後に通常のリーチ演出（ノーマルリーチ）を実行し、そのリーチ演出が終了したときに大当たり組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（突発演出なし／再抽選なし）」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（突発演出なし／再抽選なし）」と予め対

10

20

30

40

50

応付けられた変動パターンを含んで構成される。変動パターン種別CA3-2は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とした後にスーパーリーチαとスーパーリーチβのうちいずれかのリーチ演出を実行し、そのリーチ演出が終了したときに大当たり組合せの確定飾り図柄を導出表示する「スーパーリーチ（突発演出なし／再抽選なし）」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチ（突発演出なし／再抽選なし）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成される。変動パターン種別CA3-3は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とした後に通常のリーチ演出を実行し、そのリーチ演出が終了したときに通常大当たり組合せの飾り図柄を仮停止表示してから、再抽選演出を実行する「ノーマルリーチ（突発演出なし／再抽選あり）」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（突発演出なし／再抽選あり）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成される。変動パターン種別CA3-4は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とした後にスーパーリーチαとスーパーリーチβのうちいずれかのリーチ演出を実行し、そのリーチ演出が終了したときに通常大当たり組合せの飾り図柄を仮停止表示してから、再抽選演出を実行する「スーパーリーチ（突発演出なし／再抽選あり）」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチ（突発演出なし／再抽選あり）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成される。

10

【0105】

変動パターン種別CA4-1は、飾り図柄の可変表示中に突発演出を実行し、その突発演出が終了したときに大当たり組合せの飾り図柄を導出表示あるいは仮停止表示する場合のうち、全図柄変動が開始されてから突発演出に切り換わる演出切換タイミングまでの期間が比較的短い「突発ショート」の変動パターン種別であり、「突発ショート」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成される。一例として、変動パターン種別CA4-1には、第1開始条件や第2開始条件の成立に基づき全図柄変動が開始されてから演出切換タイミングとなるまでの期間が16000ミリ秒[m s]未満となる変動パターンが含まれている。

20

【0106】

変動パターン種別CA4-2は、飾り図柄の可変表示中に突発演出を実行し、その突発演出が終了したときに大当たり組合せの飾り図柄を導出表示あるいは仮停止表示する場合のうち、全図柄変動が開始されてから突発演出に切り換わる演出切換タイミングまでの期間が中程度となる「突発ミドル」の変動パターン種別であり、「突発ミドル」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。一例として、変動パターン種別CA4-2には、第1開始条件や第2開始条件の成立に基づき全図柄変動が開始されてから演出切換タイミングとなるまでの期間が16000ミリ秒[m s]以上で36000ミリ秒[m s]未満となる変動パターンが含まれている。

30

【0107】

変動パターン種別CA4-3は、飾り図柄の可変表示中に突発演出を実行し、その突発演出が終了したときに大当たり組合せの飾り図柄を導出表示あるいは仮停止表示する場合のうち、全図柄変動が開始されてから突発演出に切り換わる演出切換タイミングまでの期間が比較的長い「突発ロング」の変動パターン種別であり、「突発ロング」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。一例として、変動パターン種別CA4-3には、第1開始条件や第2開始条件の成立に基づき全図柄変動が開始されてから演出切換タイミングとなるまでの期間が36000ミリ秒[m s]以上となる変動パターンが含まれている。

40

【0108】

変動パターン種別CA5-1は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とすることなく突確モード開始演出が実行される「突確モード開始演出」の変動パターン種別であり、「突確モード開始演出」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成される。変動パターン種別CA5-2は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とした後にスーパーリーチαのリーチ演出を実行し、そのリーチ演出から突確モード開始演出へと移行する「突確モード開始演出（スーパーリーチα経由）」の変動パターン種別であり、「突確モ

50

ード開始演出（スーパーリーチα経由）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。

【0109】

図10は、ROM101に記憶される変動パターン設定テーブル141Aの構成例を示している。変動パターン設定テーブル141Aは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に選択可能となる複数種類の変動パターンにおける可変表示時間や内容を定める設定用データなどから構成されている。なお、変動パターンにおける演出の具体的な内容は、主基板11から伝送される変動パターン指定コマンドに示される変動パターンに応じて、演出制御基板12の側で決定及び設定されることになる。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合に対応した変動パターンとして、変動パターンPA1-1～変動パターンPA1-5、変動パターンPB1-1、変動パターンPB1-2、変動パターンPC1-1、変動パターンPC1-2が、予め用意されている。また、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」となる場合に対応した変動パターンとして、変動パターンPA2-1、変動パターンPA2-2、変動パターンPA3-1～変動パターンPA3-7が、予め用意されている。変動パターンPA1-1～変動パターンPA1-5、変動パターンPB1-1、変動パターンPB1-2、変動パターンPC1-1、変動パターンPC1-2のように、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合に対応して用意された変動パターンは、非リーチハズレ変動パターン（あるいは「通常ハズレ変動パターン」）ともいう。変動パターンPA2-1、変動パターンPA2-2、変動パターンPA3-1～変動パターンPA3-7の

10

20

【0110】

図11は、ROM101に記憶される変動パターン設定テーブル141Bの構成例を示している。変動パターン設定テーブル141Bは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」または「確変」となる場合のうち、突発演出が実行されない場合に選択可能となる複数種類の変動パターンにおける可変表示時間や内容を定める設定用データなどから構成されている。この実施の形態では、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」または「確変」となる場合のうち、突発演出が実行されない場合に対応した変動パターンとして、変動パターンPA4-1、変動パターンPA4-2、変動パターンPA5-1～変動パターンPA5-3、変動パターンPA6-1～変動パターンPA6-5、変動パターンPA7-1、変動パターンPA7-2、変動パターンPA8-1～変動パターンPA8-3、変動パターンPA9-1～変動パターンPA9-5が、予め用意されている。このうち、変動パターンPA4-1、変動パターンPA4-2、変動パターンPA5-1～変動パターンPA5-3、変動パターンPA6-1～変動パターンPA6-5では、再抽選演出が実行されない。その一方で、変動パターンPA7-1、変動パターンPA7-2、変動パターンPA8-1～変動パターンPA8-3、変動パターンPA9-1～変動パターンPA9-5では、再抽選演出が実行される。この実施の形態では、再抽選演出の実行時間が10000ミリ秒[m s]に定められているものとする。変動パターンPA4-1、変動パターンPA4-2、変動パターンPA5-1～変動パターンPA5-3、変動パターンPA6-1～変動パターンPA6-5、変動パターンPA7-1、変動パターンPA7-2、変動パターンPA8-1～変動パターンPA8-3、変動パターンPA9-1～変動パターンPA9-5のように、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」または「確変」となる場合のうち、突発演出が実行されない場合に対応して用意された変動パターンは、全演出大当たり変動パターンともいう。

30

40

【0111】

図12(A)は、ROM101に記憶される変動パターン設定テーブル141Cの構成例を示している。変動パターン設定テーブル141Cは、可変表示結果が「大当たり」で大

50

当り種別が「通常」または「確変」となる場合のうち、突発演出が実行される場合に選択可能となる複数種類の変動パターンにおける可変表示時間や内容を定める設定用データなどから構成されている。この実施の形態では、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「通常」または「確変」となる場合のうち、突発演出が実行される場合に対応した変動パターンとして、変動パターンPT1-1～変動パターンPT1-5、変動パターンPT2-1～変動パターンPT2-7、変動パターンPT3-1～変動パターンPT3-6、変動パターンPT4-1～変動パターンPT4-5、変動パターンPT5-1～変動パターンPT5-7、変動パターンPT6-1～変動パターンPT6-6が、予め用意されている。このうち、変動パターンPT1-1～変動パターンPT1-5、変動パターンPT2-1～変動パターンPT2-7、変動パターンPT3-1～変動パターンPT3-6では、再抽選演出が実行されない。その一方で、変動パターンPT4-1～変動パターンPT4-5、変動パターンPT5-1～変動パターンPT5-7、変動パターンPT6-1～変動パターンPT6-6では、再抽選演出が実行される。変動パターンPT1-1～変動パターンPT1-5、変動パターンPT2-1～変動パターンPT2-7、変動パターンPT3-1～変動パターンPT3-6、変動パターンPT4-1～変動パターンPT4-5、変動パターンPT5-1～変動パターンPT5-7、変動パターンPT6-1～変動パターンPT6-6のように、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「通常」または「確変」となる場合のうち、突発演出が実行される場合に対応して用意された変動パターンは、突発大当り変動パターンともいう。なお、図12(A)に示す変動パターンPT2-7と変動パターンPT3-1とでは、突発演出に切り換わる演出切換タイミングが異なっており、それに伴って可変表示時間も異なるように設定されている。また、図12(A)に示す変動パターンPT5-7と変動パターンPT6-1とでも、突発演出に切り換わる演出切換タイミングが異なっており、それに伴って可変表示時間も異なるように設定されている。

【0112】

図12(B)は、ROM101に記憶される変動パターン設定テーブル141Dの構成例を示している。変動パターン設定テーブル141Dは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合に選択可能となる複数種類の変動パターンにおける可変表示時間や内容を定める設定用データなどから構成されている。この実施の形態では、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合に対応した変動パターンとして、変動パターンPF1-1～変動パターンPF1-4が、予め用意されている。図12(B)に示す変動パターンPF1-1～変動パターンPF1-4では、突確モード開始演出が終了した後に突確チャンス目TC1～TC4のいずれかとなる確定飾り図柄が導出表示されて停止する。これに対して、変動パターンPF1-1～変動パターンPF1-4では、突確チャンス目TC1～TC4のいずれかが仮停止表示された後に突確モード開始演出が行われるようにしてもよいし、突確モード開始演出が開始されるときに飾り図柄の表示が消去され、確定飾り図柄が導出表示されないようにしてもよい。変動パターンPF1-1～変動パターンPF1-4のように、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合に対応して用意された変動パターンは、突確大当り変動パターンともいう。また、全演出大当り変動パターン、突発大当り変動パターン及び突確大当り変動パターンのように、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して用意された変動パターンは、大当り変動パターンともいう。

【0113】

図13(A)～(C)は、ROM101に記憶される非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブルとして、図13(A)に示す非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル133Aと、図13(B)に示す非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル133Bと、図13(C)に示す非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル133Cとが、予め用意されている。非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル133A～133Cはそれぞれ、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様を「非リーチ」にすると決定さ

10

20

30

40

50

れたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値MR4に基づいて決定するために参照されるテーブルである。各非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル133A～133Cは、例えば図13(D)に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。

【0114】

非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル133Aでは、可変表示態様を「非リーチ」とする旨の決定結果が非リーチHA1-1～非リーチHA1-5のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-4のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル133Bでは、可変表示態様を「非リーチ」とする旨の決定結果が非リーチHB1-1及び非リーチHB1-2のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が、変動パターン種別CB1-1～変動パターン種別CB1-3のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル133Cでは、可変表示態様を「非リーチ」とする旨の決定結果が非リーチHC1-1及び非リーチHC1-2のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が、変動パターン種別CC1-1～変動パターン種別CC1-3のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。

【0115】

図14(A)～(C)は、ROM101に記憶されるリーチハズレ変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、リーチハズレ変動パターン種別決定テーブルとして、図14(A)に示すリーチハズレ変動パターン種別決定テーブル134Aと、図14(B)に示すリーチハズレ変動パターン種別決定テーブル134Bと、図14(C)に示すリーチハズレ変動パターン種別決定テーブル134Cとが、予め用意されている。リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル134A～134Cはそれぞれ、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様を「リーチ」にすると決定されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値MR4に基づいて決定するために参照されるテーブルである。各リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル134A～134Cは、例えば図14(D)に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。

【0116】

リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル134Aでは、可変表示態様を「リーチ」とする旨の決定結果がリーチHA2-1～リーチHA2-3のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が、変動パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-3のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル134Bでは、可変表示態様を「リーチ」とする旨の決定結果がリーチHB2-1であることに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が、変動パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-3のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル134Cでは、可変表示態様を「リーチ」とする旨の決定結果がリーチHC2-1であることに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が、変動パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-3のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。

【0117】

図15(A)～(C)、図16(A)及び(B)、図17(A)～(F)は、大当たり変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、大当たり変動パターン種別決定テーブルとして、図15(A)に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル135Aと、図15(B)に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル135Bと、図15(C)に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル135Cと、図16(A)に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル135Dと、図16(B)に示す大当たり変動パター

ン種別決定テーブル135Eと、図17(A)に示す大当り変動パターン種別決定テーブル136Aと、図17(B)に示す大当り変動パターン種別決定テーブル136Bと、図17(C)に示す大当り変動パターン種別決定テーブル136Cと、図17(D)に示す大当り変動パターン種別決定テーブル137Aと、図17(E)に示す大当り変動パターン種別決定テーブル137Bと、図17(F)に示す大当り変動パターン種別決定テーブル137Cとが、予め用意されている。大当り変動パターン種別決定テーブル135A～135E、136A～136C、137A～137Cはそれぞれ、可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値MR4に基づいて決定するために参照されるテーブルである。各大当り変動パターン種別決定テーブル135A～135E、136A～136C、137A～137Cは、例えば図17(G)に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかや、変動特図指定バッファ値、大当り種別バッファ値に応じて、使用テーブルとして選択される。

【0118】

大当り変動パターン種別決定テーブル135A、135B、135D、135Eでは、合計保留記憶数が「0」～「2」、「3」～「5」、「6」～「8」のうち、いずれの範囲内であるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-4、変動パターン種別CA4-1～変動パターン種別CA4-3のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。大当り変動パターン種別決定テーブル135C、136C、137Cでは、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が、変動パターン種別CA5-1及び変動パターン種別CA5-2のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。変動パターン種別決定テーブル136Aでは、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-4のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。変動パターン種別決定テーブル136B、137A、137Bでは、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-4、変動パターン種別CA4-1～変動パターン種別CA4-3のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。

【0119】

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

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

【0120】

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

【0121】

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

10

20

30

40

50

づく第1特図を用いた特図ゲームが実行される場合の方が高い割合で突発大当り変動パターンを選択するように、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が各変動パターン種別に割り振られるようにしてもよい。

【0122】

大当り変動パターン種別決定テーブル135A、135B、135D、135Eと、大当り変動パターン種別決定テーブル136A、136Bや、大当り変動パターン種別決定テーブル137A、137Bとでは、変動パターン種別CA4-1～変動パターン種別CA4-3に決定される割合が異なるように、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が各変動パターン種別に割り振られている。一例として、大当り変動パターン種別決定テーブル135Aでは、合計保留記憶数が「0」～「2」、「3」～「5」、「6」～「8」のいずれの範囲内であっても、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が変動パターン種別CA4-1～変動パターン種別CA4-3に割り振られている。これに対して、大当り変動パターン種別決定テーブル136Aでは、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が変動パターン種別CA4-1～変動パターン種別CA4-3のいずれにも、割り振られていない。また、大当り変動パターン種別決定テーブル136Bでは、大当り変動パターン種別決定テーブル135Aにおいて変動パターン種別CA4-1～変動パターン種別CA4-3に割り振られている乱数値の個数よりも少ない「236」～「241」の範囲の値が、変動パターン種別CA4-1～変動パターン種別CA4-3に割り振られている。大当り変動パターン種別決定テーブル137A、137Bでは、大当り変動パターン種別決定テーブル135Aにおいて変動パターン種別CA4-1～変動パターン種別CA4-3に割り振られている乱数値の個数よりも多い「200」～「241」の範囲の値が、変動パターン種別CA4-1～変動パターン種別CA4-3に割り振られている。このような設定により、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに応じて、突発大当り変動パターンの選択割合を異ならせることができる。例えば、大当り変動パターン種別決定テーブル135A、136A、137Aにおける設定によれば、通常状態であるときには、確変状態であるときに比べて高い割合で突発大当り変動パターンを選択することができる一方で、時短状態であるときに比べれば低い割合でしか突発大当り変動パターンを選択することができない。

【0123】

大当り変動パターン種別決定テーブル136Aは、図17(G)に示すように、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態であるときに、変動特図指定バッファ値にかかわらず、大当り種別バッファ値が「0」であれば使用テーブルとして選択される。ここで、大当り種別バッファ値は、図7に示すように、大当り種別が「通常」に決定されたときに「0」が設定される。そして、大当り変動パターン種別決定テーブル136Aでは、突発演出を実行する突発大当り変動パターンが含まれる変動パターン種別CA4-1～変動パターン種別CA4-3に対して、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が割り振られていない。そのため、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態であるときに可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「通常」となる場合には、突発大当り変動パターンが選択されず、突発演出が実行されない。確変状態であるときに可変表示結果が「大当り」となる場合には、大当り種別が「確変」や「突確」であれば大当り遊技状態の終了後にも確変状態に制御される一方で、大当り種別が「通常」であれば大当り遊技状態の終了後に時短状態や通常状態に制御され、確変状態が終了することになる。そこで、確変状態であるときに可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「通常」となる場合には、突発大当り変動パターンが選択されないようにして、確変状態で突発演出の実行後に可変表示結果が「大当り」となったことに基づく大当り遊技状態が終了すれば、さらに確変状態に制御されるようにする。これにより、確変状態で突発演出が実行されることによる遊技者の喜悦感を高め、突発演出による演出効果を高めることができる。

【0124】

図18は、ROM101に記憶されるハズレ変動パターン決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、ハズレ変動パターン決定テーブルとして、図18(A)に

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

10

【0125】

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

20

【0126】

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

【0127】

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

30

40

50

、合計保留記憶数が「3」、「4」あるいは「5」～「8」のいずれかである場合には、合計保留記憶数が「0」である場合や、「1」または「2」である場合に比べて、変動パターン種別CA1-4に決定される割合が低くなる。

【0128】

図10に示すハズレ変動パターン設定テーブル141Aでは、「擬似連」の特定演出やミッション開始演出が実行されない変動パターンPA1-1における可変表示時間が12000ミリ秒[m s]に、変動パターンPA1-2における可変表示時間が7000ミリ秒[m s]に、変動パターンPA1-3における可変表示時間が5500ミリ秒[m s]に、それぞれ定められている。これに対して、「擬似連」の特定演出が実行される変動パターンPA1-4における可変表示時間は、24000ミリ秒[m s]に定められている。また、ミッション開始演出が実行される変動パターンPA1-5における可変表示時間は、32000ミリ秒[m s]に定められている。すなわち、可変表示態様が「非リーチ」である場合に、「擬似連」の特定演出が実行される変動パターンPA1-4における可変表示時間や、ミッション開始演出が実行される変動パターンPA1-5における可変表示時間は、「擬似連」の特定演出やミッション開始演出が実行されない変動パターンにおける可変表示時間に比べて長くなっている。そして、合計保留記憶数が「1」以上である場合には、「0」である場合に比べて「擬似連」の特定演出やミッション開始演出を実行する変動パターン種別CA1-4に決定される割合が低くなっており、また、合計保留記憶数が「3」以上である場合には、「3」未満である場合に比べて変動パターン種別CA1-4に決定される割合が低くなっている。こうして、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができる。

【0129】

図19、図20(A)及び(B)は、ROM101に記憶される大当たり変動パターン決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、大当たり変動パターン決定テーブルとして、図19に示す大当たり変動パターン決定テーブル139Aと、図20(A)に示す大当たり変動パターン決定テーブル139Bと、図20(B)に示す大当たり変動パターン決定テーブル139Cとが、予め用意されている。大当たり変動パターン決定テーブル139A～139Cはそれぞれ、可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別の決定結果や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値MR5に基づいて決定するために参照されるテーブルである。各大当たり変動パターン決定テーブル139A～139Cは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-4のいずれかとする旨の決定結果に応じて大当たり変動パターン決定テーブル139Aが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別CA4-1～変動パターン種別CA4-3のいずれかとする旨の決定結果に応じて大当たり変動パターン決定テーブル139Bが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別CA5-1及び変動パターン種別CA5-2のいずれかとする旨の決定結果に応じて大当たり変動パターン決定テーブル139Cが使用テーブルとして選択される。各大当たり変動パターン決定テーブル139A～139Cでは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR5が、可変表示結果を「大当たり」とする複数種類の変動パターンに、割り振られている。

【0130】

図20(A)に示す大当たり変動パターン決定テーブル139Bの設定では、「突発ショート」の変動パターン種別CA4-1に対応して、「擬似連」の特定演出において擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかが仮停止表示されるチャンス目停止時に突発演出を実行する変動パターンPT1-4や変動パターンPT4-4に、変動パターン決定用の乱数値MR5が割り振られている。また、「突発ミドル」の変動パターン種別CA4-2に対応して、「擬似連」の特定演出において再変動が1回行われた後に突発演出を実行する変動パターンPT2-3、変動パターンPT2-5、変動パターンPT5-3、変動パタ

ーンPT5-5や、「擬似連」の特定演出において再変動が2回行われた後に突発演出を実行する変動パターンPT2-7、PT5-7に、変動パターン決定用の乱数値MR5が割り振られている。さらに、「突発ロング」の変動パターン種別CA4-3に対応して、「擬似連」の特定演出において再変動が2回行われた後に突発演出を実行する変動パターンPT3-1、変動パターンPT3-3、変動パターンPT3-5、変動パターンPT6-1、変動パターンPT6-3、変動パターンPT6-5や、「擬似連」の特定演出において再変動が3回行われた後に突発演出を実行する変動パターンPT3-4、変動パターンPT3-6、変動パターンPT6-4、変動パターンPT6-6に、変動パターン決定用の乱数値MR5が割り振られている。したがって、「突発ショート」の変動パターン種別CA4-1に決定された場合には、「擬似連」の特定演出において再変動が開始される前に擬似連チャンス目GC1~GC8のいずれかが仮停止表示されたときに突発演出へと切り換わる可能性があるだけで、再変動が行われた後に突発演出が実行されることはない。これに対して、「突発ミドル」の変動パターン種別CA4-2や「突発ロング」の変動パターン種別CA4-3に決定された場合には、「擬似連」の特定演出において再変動が1回~3回行われた後に突発演出が実行されることがある。また、変動パターン種別CA4-1~変動パターン種別CA4-3では、「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンに対する乱数値MR5の割り振りが、互いに異なっている。これにより、突発演出への切り換えが行われるタイミングに応じて、「擬似連」の特定演出において擬似連チャンス目GC1~GC8のいずれかを仮停止表示させる回数や、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させる回数を、異ならせることができる。

10

20

【0131】

こうしたハズレ変動パターン決定テーブル138A、138Bや、大当たり変動パターン決定テーブル139A~139Cにおいて、変動パターン種別に応じて変動パターン決定用の乱数値MR5が割り振られている変動パターンは、その変動パターン種別に含まれる変動パターンとなっている。一例として、図18(A)に示すハズレ変動パターン決定テーブル138Aにおいて変動パターン種別CA1-1に応じて乱数値MR5の全部が割り振られている変動パターンPA1-1は、変動パターン種別CA1-1に含まれる変動パターンとなっている。ハズレ変動パターン決定テーブル138A、138Bや、大当たり変動パターン決定テーブル139A~139Cは、変動パターン種別の決定結果に基づき、その変動パターン種別に含まれる1種類または複数種類の変動パターンのうちから、今回の可変表示における変動パターンを選択するためのテーブルとなっている。

30

【0132】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図21に示すような遊技制御用データ保持エリア150が設けられている。図21に示す遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151Bと、始動データ記憶部151Cと、遊技制御フラグ設定部152と、遊技制御タイマ設定部153と、遊技制御カウンタ設定部154と、遊技制御バッファ設定部155とを備えている。

40

【0133】

第1特図保留記憶部151Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に遊技球が入賞して第1始動条件は成立したが第1開始条件は成立していない特図ゲーム(第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲーム)の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その入賞による第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データや大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値(例えば「4」)に達するまで記憶する。

【0134】

第2特図保留記憶部151Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に

50

遊技球が入賞して第2始動条件は成立したが第2開始条件は成立していない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その入賞による第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データや大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0135】

始動データ記憶部151Cは、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれに遊技球が入賞したかを示す始動データを、各遊技球の入賞順を特定可能として記憶する。一例として、始動データ記憶部151Cは、第1始動入賞口への入賞に対応した「第1」の始動データ、あるいは、第2始動入賞口への入賞に対応した「第2」の始動データを、各遊技球の入賞順に従った保留番号と関連付けて記憶する。

【0136】

遊技制御フラグ設定部152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御フラグ設定部152に、特図プロセスフラグ、普図プロセスフラグ、大当たりフラグ、確変フラグ、時短フラグなどが設けられている。

【0137】

特図プロセスフラグは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの進行や、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの進行などを制御するために実行される図40のステップS15や図41に示す特別図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。普図プロセスフラグは、普通図柄表示器20による普通図柄を用いた普図ゲームの進行などを制御するために図40のステップS16にて実行される普通図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。

【0138】

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

【0139】

遊技制御タイマ設定部153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御タイマ設定部153に、遊技制御プロセスタイマ、特図変動タイマ、普図変動タイマなどが設けられている。

【0140】

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

10

20

30

40

50

、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

【0141】

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

【0142】

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

【0143】

遊技制御カウンタ設定部154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御カウンタ設定部154に、ランダムカウンタ、第1保留記憶数カウンタ、第2保留記憶数カウンタ、合計保留記憶数カウンタ、ラウンド数カウンタなどが設けられている。

【0144】

遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタは、遊技の進行を制御するために用いられる乱数値を示す数値データの一部を、乱数回路104とは別個に、CPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのものである。例えば、遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタには、乱数値MR2～MR5を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。

【0145】

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

【0146】

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

【0147】

遊技制御バッファ設定部155パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御バッファ設定部155に、送信コマンドバッファ、変動特図指定バッファ、大当たり種別バッファなどが設けられている。

【0148】

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

【0149】

変動特図指定バッファには、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームのうち、いずれの特図ゲームが実行されるかを示すバッファ値が格納される。一例として、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームが実行されることに对应して、変動特図指定バッファ値には「1」が設定される。また、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームが実行されることに对应して、変動特図指定バッファ値には「2」が設定される。そして、特図ゲームが終了したことなどに对应して、変動特図指定バッファ値が「0」に設定される。

【0150】

大当たり種別バッファには、可変表示結果が「大当たり」となる場合における大当たり種別を「通常」、「確変」、「突確」といった複数種類のいずれかとする決定結果に对应したバッファ値が格納される。一例として、図7に示すような大当たり種別決定テーブル131での設定に基づき、大当たり種別が「通常」であれば大当たり種別バッファ値には「0」が設定され、大当たり種別が「確変」であれば大当たり種別バッファ値には「1」が設定され、大当たり種別が「突確」であれば大当たり種別バッファ値には「2」が設定される。

【0151】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるI/O105は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

【0152】

図2に示すように、演出制御基板12には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用CPU120と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM121と、演出制御用CPU120のワークエリアを提供するRAM122と、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部123と、演出制御用CPU120とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。一例として、演出制御基板12では、演出制御用CPU120がROM121から読み出したプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用CPU120がROM121から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用CPU120がRAM122に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用CPU120がRAM122に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用CPU12

10

20

30

40

50

0がI/O125を介して演出制御基板12の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板13に対して情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対して情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板12には、操作ボタン30からの情報信号としての操作検出信号を伝送するための配線も接続されている。

【0153】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図22は、演出制御基板12の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図22に示すように、この実施の形態では、演出制御基板12の側において、第1～第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1～SR1-3、再抽選前仮停止図柄決定用の乱数値SR2、第1～第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1～SR3-3、予告パターン種別決定用の乱数値SR4、第1～第3予告パターン決定用の乱数値SR5-1～SR5-3のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。乱数回路124は、これらの乱数値SR1-1～SR1-3、SR2、SR3-1～SR3-3、SR4、SR5-1～SR5-3の全部または一部を示す数値データをカウントするものであればよい。演出制御用CPU120は、例えば図39に示す演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路124とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値SR1-1～SR1-3、SR2、SR3-1～SR3-3、SR4、SR5-1～SR5-3の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。また、演出制御基板12に乱数回路124が搭載されていない場合には、演出制御用CPU120がランダムカウンタを用いて、乱数値SR1-1～SR1-3、SR2、SR3-1～SR3-3、SR4、SR5-1～SR5-3の全部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【0154】

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

【0155】

再抽選前仮停止図柄決定用の乱数値SR2は、再抽選演出が実行される場合に、その再抽選演出を実行するより前に「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて仮停止表示させる通常大当り組合せの飾り図柄を決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「80」の範囲の値をとる。第1～第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1～SR3-3は、「擬似連」の特定演出を実行する場合に、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて仮停止表示させる仮停止図柄の組合せを、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。一例として、第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1は「1」～「211」の範囲の値をとり、第2擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-2は「1」～「229」の範囲の値をとり、第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-3は「1」～「311」の範囲の値をとる。

【0156】

予告パターン種別決定用の乱数値SR4は、予告演出を実行するか否かを決定し、予告

演出を実行する場合における予告パターン種別を予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「191」の範囲の値をとる。第1～第3予告パターン決定用の乱数値SR5-1～SR5-3は、予告パターンを予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。一例として、第1予告パターン決定用の乱数値SR5-1は、「セリフ予告」となる予告演出における予告パターンを決定するために用いられ、「1」～「499」の範囲の値をとる。第2予告パターン決定用の乱数値SR5-2は、「モニタ予告」となる予告演出における予告パターンを決定するために用いられ、「1」～「1009」の範囲の値をとる。第3予告パターン決定用の乱数値SR5-3は、「ステップアップ予告」となる予告演出における予告パターンを決定するために用いられ、「1」～「200」の範囲の値をとる。

10

【0157】

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

【0158】

図23(A)～(D)は、ROM121に記憶される最終停止図柄決定テーブル160A～160Dの構成例を示している。最終停止図柄決定テーブル160A～160Dは、所定の非リーチ組合せやミッション開始チャンス目MC1～MC8のいずれかとなる確定飾り図柄を決定するためのテーブルである。例えば、最終停止図柄決定テーブル160Aは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「左」の飾り図柄表示部5Lにて停止表示される確定飾り図柄となる左最終停止図柄FZ1-1を、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル160Aでは、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1が、左最終停止図柄FZ1-1となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に、割り振られている。最終停止図柄決定テーブル160Bは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「右」の飾り図柄表示部5Rにて停止表示される確定飾り図柄となる右最終停止図柄FZ1-2を、左最終停止図柄FZ1-1や第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル160Bでは、左最終停止図柄FZ1-1として決定された飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2が、右最終停止図柄FZ1-2となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に、割り振られている。最終停止図柄決定テーブル160Cは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「中」の飾り図柄表示部5Cにて停止表示される確定飾り図柄となる中最終停止図柄FZ1-3を、左最終停止図柄FZ1-1や右最終停止図柄FZ1-2、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3などに基づいて決定するために参照されるテーブルである。

20

30

【0159】

ROM121には図24に示すような左右出目判定テーブル161が含まれており、左最終停止図柄FZ1-1と右最終停止図柄FZ1-2との組合せから、左右出目タイプDC1-1がLR0、LR11～LR18、LR31～LR38のいずれに該当するかの判定が行われる。最終停止図柄決定テーブル160Cでは、左右出目タイプDC1-1がLR0、LR11～LR18、LR31～LR38のいずれに該当するかの判定結果に応じて、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3が、中最終停止図柄FZ1-3となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に、割り振られている。

40

【0160】

最終停止図柄決定テーブル160Bでは、左最終停止図柄FZ1-1となる飾り図柄の図柄番号と右最終停止図柄FZ1-2となる飾り図柄の図柄番号とが同一となる部分には、第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2が割り振られていない。このような設定により、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄を決定する場合に、

50

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

10

【0161】

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

20

【0162】

図26（A）及び（B）は、ROM121に記憶される最終停止図柄決定テーブル162A、162Bの構成例を示している。最終停止図柄決定テーブル162A、162Bは、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄を決定するためのテーブルである。例えば、最終停止図柄決定テーブル162Aは、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「左」の飾り図柄表示部5Lにて停止表示される確定飾り図柄となる左最終停止図柄FZ2-1と、「右」の飾り図柄表示部5Rにて停止表示される確定飾り図柄となる右最終停止図柄FZ2-2とを、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル162Aでは、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1が、左最終停止図柄FZ2-1及び右最終停止図柄FZ2-2として同一になる飾り図柄（左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2）の図柄番号「1」～「8」に、割り振られている。最終停止図柄決定テーブル162Bは、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「中」の飾り図柄表示部5Cにて停止表示される確定飾り図柄となる中最終停止図柄FZ2-3を、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

30

40

【0163】

リーチハズレ組合せを構成する中最終停止図柄FZ2-3は、左最終停止図柄FZ2-1や右最終停止図柄FZ2-2となる飾り図柄の図柄番号との差分値である図柄差により特定される。すなわち、飾り図柄の可変表示において、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させ、「左」→「右」→「中」といった所定順序で飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示する場合に、最後に飾り図柄が導出表示される「中」の飾り図柄表示部5C以外の「左」及び「右」の飾り図柄表示部5L、5Rに導出表示される左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2が最終停止図柄決定テーブル162Aを用いて決定された後、最終停止図柄決定テーブル16

50

2 Bを用いて「中」の飾り図柄表示部 5 Cに導出表示される中最終停止図柄 F Z 2-3 と左右最終停止図柄 F Z 2-1、F Z 2-2 との差分（図柄差）を決定する。このとき決定された図柄差に応じて、「中」の飾り図柄表示部 5 Cに導出表示される中最終停止図柄 F Z 2-3 となる確定飾り図柄が決定される。最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 Bでは、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンが変動パターン P A 2-1 及び変動パターン P A 2-2 のいずれかである場合、変動パターン P A 3-3～変動パターン P A 3-3 のいずれかである場合、変動パターン P A 3-4～変動パターン P A 3-7 のいずれかである場合のそれぞれに応じて、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-3 が、図柄差「-2」、「-1」、「+1」、「+2」に割り振られている。

【0164】

図 27 (A)～(C)は、ROM 1 2 1 に記憶される最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A～1 6 3 Cの構成例を示している。最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A～1 6 3 Cは、大当たり組合せや突確チャンス目 T C 1～T C 4 のいずれかとなる確定飾り図柄を決定するためのテーブルである。例えば、最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 Aは、通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 Rにて揃って停止表示される左中右最終停止図柄 F Z 3-1、F Z 3-2、F Z 3-3 を、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 Aでは、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 が、左中右最終停止図柄 F Z 3-1、F Z 3-2、F Z 3-3 として同一になる通常図柄の図柄番号「2」、「4」、「6」、「8」に、割り振られている。最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 Bは、確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 Rにて揃って停止表示される左中右最終停止図柄 F Z 3-1、F Z 3-2、F Z 3-3 を、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 Bでは、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 が、左中右最終停止図柄 F Z 3-1、F Z 3-2、F Z 3-3 として同一になる確変図柄の図柄番号「1」、「3」、「5」、「7」に、割り振られている。最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 Cは、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 Rでの左中右最終停止図柄 F Z 4-1、F Z 4-2、F Z 4-3 となる確定飾り図柄の組合せを、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 に基づいて突確チャンス目 T C 1～T C 4 のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 Cでは、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 が、突確チャンス目 T C 1～T C 4 に割り振られている。

【0165】

図 28 は、「擬似連」の特定演出が実行される場合に仮停止表示される飾り図柄を決定するために用いられる仮停止図柄決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、「擬似連」の特定演出にて仮停止表示される飾り図柄を決定するための仮停止図柄決定テーブルとして、図 28 (A)に示す仮停止図柄決定テーブル 1 6 4 Aと、図 28 (B)に示す仮停止図柄決定テーブル 1 6 4 Bと、図 28 (C)に示す仮停止図柄決定テーブル 1 6 4 Cとが、予め用意され ROM 1 2 1 に記憶されている。各仮停止図柄決定テーブル 1 6 4 A～1 6 4 Cは、図 29 に示すように、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンや、第 1 開始条件あるいは第 2 開始条件が 1 回成立したことに基づく飾り図柄の変動回数などに応じて、使用テーブルとして選択される。

【0166】

仮停止図柄決定テーブル 1 6 4 Aでは、「左」の飾り図柄表示部 5 Lにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、第 1 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3-1 が、左中右仮停止図柄 K Z 2-1、K Z 2-2、K Z 2-3 の組合せによって構成される擬似連チャンス目 G C 1～G C 8 に、割り振られている。ここで、仮停止図柄決定テーブル 1 6 4 Aでは、左最終停止図柄と同一の飾り図柄が左仮停止図柄 K Z 2-1 となる場合には、左最終停止図柄と異なる飾り図柄が左仮停止図柄 K Z 2-1 となる場合に比べて、多くの第 1 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数

10

20

30

40

50

値SR3-1が割り振られている。このような設定では、最終の擬似連続変動を実行する際に仮停止表示させる飾り図柄のうちの左仮停止図柄KZ2-1と、左最終停止図柄とが、同一の飾り図柄となる可能性が高まる。これにより、最終の擬似連続変動が実行されることで、「左」の飾り図柄表示部5Lに停止表示される飾り図柄は変更されない一方で、「中」及び「右」の飾り図柄表示部5C、5Rに停止表示される飾り図柄は変更されて、連続的な飾り図柄の変動表示によって可変表示状態がリーチ状態に近づいていくような印象を遊技者に与え、遊技の興趣を向上させることができる。また、仮停止図柄決定テーブル164Aでは、左最終停止図柄が「2」、「4」、「6」、「8」といった通常図柄である場合には、左仮停止図柄KZ2-1が「1」、「3」、「5」、「7」といった確変図柄となる擬似連チャンス目GC1、GC3、GC5、GC7に決定されることがないように、第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1が割り振られている。これにより、左仮停止図柄KZ2-1が確変図柄となって確変大当り組合せとなる可能性がある状態から、左最終停止図柄が通常図柄となってしまい、確変大当り組合せとなる可能性がなくなってしまうことにより、大当り種別が「確変」となる期待感が減退してしまうことを、防止できる。

10

【0167】

仮停止図柄決定テーブル164Bでは、仮停止図柄決定テーブル164Aを用いて決定された左仮停止図柄KZ2-1、右停止図柄KZ2-2、中仮停止図柄KZ2-3の組合せが擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれであるかに応じて、第2擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-2が、左中右仮停止図柄KZ3-1、KZ3-2、KZ3-3の組合せによって構成される擬似連チャンス目GC1～GC8に、割り振られている。仮停止図柄決定テーブル164Cでは、仮停止図柄決定テーブル164Bを用いて決定された左仮停止図柄KZ3-1、右仮停止図柄KZ3-2、中仮停止図柄KZ3-3の組合せが擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれであるかに応じて、第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-3が、左中右仮停止図柄KZ4-1、KZ4-2、KZ4-3の組合せによって構成される擬似連チャンス目GC1～GC8に、割り振られている。

20

【0168】

図30は、再抽選演出が実行される場合に、その再抽選演出が開始されるより前に仮停止表示される飾り図柄を決定するために用いられる仮停止図柄決定テーブル165の構成例を示している。仮停止図柄決定テーブル165は、ROM121に記憶されていればよい。仮停止図柄決定テーブル165では、大当り組合せとなる確定飾り図柄として「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rに揃って停止表示される同一の左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、再抽選前仮停止図柄決定用の乱数値SR2が、左中右仮停止図柄KZ7-1、KZ7-2、KZ7-3として同一になる通常図柄の図柄番号「2」、「4」、「6」、「8」に、割り振られている。

30

【0169】

図31は、ROM121に記憶される予告パターン種別決定テーブル166の構成例を示している。予告パターン種別決定テーブル166は、予告演出を実行するか否かや、実行する場合における予告パターン種別を決定するために、参照されるテーブルである。予告パターン種別決定テーブル166では、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに応じて、予告パターン種別決定用の乱数値SR4が、予告演出なし、あるいは、予告パターン種別CY1～予告パターン種別CY3のいずれかに、割り振られている。ここで、予告パターン種別CY1は、「セリフ予告」となる予告演出を実行する予告パターン種別である。予告パターン種別CY2は、「モニター予告」となる予告演出を実行する予告パターン種別である。予告パターン種別CY3は、「ステップアップ予告」となる予告演出を実行する予告パターン種別である。

40

【0170】

予告パターン種別決定テーブル166の設定では、全図柄変動中に突発演出を実行する変動パターンPT1-1及び変動パターンPT4-1のいずれかである場合における乱数

50

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

【0171】

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

10

【0172】

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

20

【0173】

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

30

【0174】

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

40

【0175】

50

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

【0176】

図32～図34は、ROM121に記憶される予告パターン決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、予告パターン決定テーブルとして、図32に示す予告パターン決定テーブル167Aと、図33に示す予告パターン決定テーブル167Bと、図34に示す予告パターン決定テーブル167Cとが、予め用意されている。予告パターン決定テーブル167Aは、予告パターン種別CY1に決定されたときに、予告パターンを複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。予告パターン決定テーブル167Bは、予告パターン種別CY2に決定されたときに、予告パターンを複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。予告パターン決定テーブル167Cは、予告パターン種別CY3に決定されたときに、予告パターンを複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0177】

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

【0178】

予告パターン決定テーブル167Aでは、変動パターンに応じて、第1予告パターン決定用の乱数値SR5-1が、予告パターンYP1-1～予告パターンYP1-5に割り振られている。また、予告パターン決定テーブル167Aでは、各予告パターンによる予告演出が実行されたときに可変表示結果が「大当たり」となる可能性(予告演出の大当たり信頼度)が、予告パターンYP1-1では最も低く、予告パターンYP1-2、予告パターンYP1-3、予告パターンYP1-4、予告パターンYP1-5の順で高くなるように、第1予告パターン決定用の乱数値SR5-1が、予告パターンYP1-1～予告パターンYP1-5に割り振られている。予告パターン決定テーブル167Bでは、変動パターンに応じて、第2予告パターン決定用の乱数値SR5-2が、予告パターンYP2-1～予告パターンYP2-5に割り振られている。また、予告パターン決定テーブル167Bでは、予告演出の大当たり信頼度が、予告パターンYP2-1では最も低く、予告パターンYP2-2、予告パターンYP2-3、予告パターンYP2-4、予告パターンYP2-5の順で高くなるように、第2予告パターン決定用の乱数値SR5-2が、予告パターンYP2-1～予告パターンYP2-5に割り振られている。予告パターン決定テーブル167Cでは、変動パターンに応じて、第3予告パターン決定用の乱数値SR5-3が、予告パターンYP3-1～予告パターンYP3-4に割り振られている。また、予告パターン決定テーブル167Cでは、予告演出の大当たり信頼度が、予告パターンYP3-1では最も低く、予告パターンYP3-2、予告パターンYP3-3、予告パターンYP3-4の順で高くなるように、第3予告パターン決定用の乱数値SR5-3が、予告パターンYP3-1～予告パターンYP3-4に割り振られている。

【0179】

予告パターン決定テーブル167Aの設定では、全図柄変動中に突発演出を実行する変

10

20

30

40

50

動パターンPT1-1及び変動パターンPT4-1のいずれかである場合における乱数値SR5-1の割り振りが、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる変動パターンPA1-1、変動パターンPA1-2、変動パターンPB1-1及び変動パターンPC1-1のいずれかであるときと、同一の割り振りとなっている。図32に示す設定例では、全図柄変動中に突発演出を実行する場合に、変動パターンPA1-1、変動パターンPA1-2、変動パターンPB1-1及び変動パターンPC1-1のいずれかである場合と同一の割合で、予告パターンYP1-1及び予告パターンYP1-2のいずれかに決定される。

【0180】

予告パターン決定テーブル167Aの設定では、「擬似連」の特定演出において再変動が1回行われた後に突発演出を実行する変動パターンPT1-4、変動パターンPT2-3、変動パターンPT2-5、変動パターンPT4-4、変動パターンPT5-3、変動パターンPT5-5のいずれかである場合における乱数値SR5-1の割り振りが、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合に「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンPA1-4であるときと、同一の割り振りとなっている。図32に示す設定例では、「擬似連」の特定演出において再変動が1回行われた後に突発演出を実行する場合に、変動パターンPA1-4である場合と同一の割合で、予告パターンYP1-1及び予告パターンYP1-2のいずれかに決定される。

【0181】

予告パターン決定テーブル167Aの設定では、ミッション開始演出が行われるときに突発演出を実行する変動パターンPT2-1、変動パターンPT2-4、変動パターンPT5-1、変動パターンPT5-4のいずれかである場合における乱数値SR5-1の割り振りが、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合にミッション開始演出を実行する変動パターンPA1-5であるときと、同一の割り振りとなっている。図32に示す設定例では、ミッション開始演出が行われるときに突発演出を実行する場合に、変動パターンPA1-5である場合と同一の割合で、予告パターンYP1-1及び予告パターンYP1-2のいずれかに決定される。

【0182】

予告パターン決定テーブル167Aの設定では、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態としてからノーマルリーチのリーチ演出が開始された後、飾り図柄（「中」の飾り図柄表示部5Cに表示される中図柄）の変動中に突発演出を実行する変動パターンPT2-2及び変動パターンPT5-2のいずれかである場合における乱数値SR5-1の割り振りが、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」となる場合にノーマルリーチのリーチ演出を実行する変動パターンPA2-1及び変動パターンPA2-2のいずれかであるときと、同一の割り振りとなっている。図32に示す設定例では、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるときに突発演出を実行する場合に、変動パターンPA2-1及び変動パターンPA2-2のいずれかである場合と同一の割合で、予告パターンYP1-2～予告パターンYP1-4のいずれかに決定される。

【0183】

予告パターン決定テーブル167Aの設定では、変動パターンPT1-2及び変動パターンPT4-2のいずれかである場合に於いて、第1予告パターン決定用の乱数値SR5-1が、予告パターンYP1-1のみに割り振られている。そして、変動パターンPT1-2と変動パターンPT4-2では、予告パターンYP1-1におけるボタン操作促進演出BN1-1（図36参照）が行われるときに操作有効期間となり、その操作有効期間内に操作ボタン30の操作が検出されたタイミングにて、突発演出への切り換えを行う。これに対して、操作有効期間内に操作ボタン30の操作が検出されなかったときは、ボタン操作促進演出BN1-1が終了したときに、突発演出への切り換えを行う。変動パターンPT1-2では、突発演出が終了したときに大当たり組合せの確定飾り図柄を導出表示させた後、飾り図柄の可変表示時間が経過するまで、確定飾り図柄の導出表示を継続する。また、変動パターンPT4-2では、突発演出が終了したときに通常大当たり組合せの飾り図

10

20

30

40

50

柄を仮停止表示させた後、再抽選演出が開始されるまで、飾り図柄の仮停止表示を継続する。

【0184】

予告パターン決定テーブル167Aの設定では、飾り図柄の可変表示態様をリーチ表示状態としてからスーパーリーチαのリーチ演出が開始されるスーパーリーチ発展時に突発演出を実行する変動パターンPT2-6、変動パターンPT3-5、変動パターンPT5-6、変動パターンPT6-5や、「擬似連」の特定演出において再変動が2回行われた後の3回目変動中に突発演出を実行する変動パターンPT2-7及び変動パターンPT5-7のいずれかである場合における乱数値SR5-1の割り振りが、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」となる場合にスーパーリーチαのリーチ演出を実行する変動パターンPA3-1～変動パターンPA3-3のいずれかであるときと、同一の割り振りとなっている。図32に示す設定例では、スーパーリーチαのリーチ演出が実行される場合と同様の演出態様から突発演出への切り換えが行われる場合に、変動パターンPA3-1～変動パターンPA3-3のいずれかである場合と同一の割合で、予告パターンYP1-2～予告パターンYP1-4のいずれかに決定される。

10

【0185】

予告パターン決定テーブル167Aの設定では、飾り図柄の可変表示態様をリーチ表示状態としてからスーパーリーチβのリーチ演出における導入部分が行われるスーパーリーチ導入時に突確演出を実行する変動パターンPT3-2、変動パターンPT3-6、変動パターンPT6-2、変動パターンPT6-6や、「擬似連」の特定演出において再変動が2回以上行われた後に突発演出を実行する変動パターンPT3-1、変動パターンPT3-3、変動パターンPT3-4、変動パターンPT6-1、変動パターンPT6-3、変動パターンPT6-4のいずれかである場合における乱数値SR5-1の割り振りが、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」となる場合にスーパーリーチβのリーチ演出を実行する変動パターンPA3-4～変動パターンPA3-7のいずれかであるときと、同一の割り振りとなっている。図32に示す設定例では、スーパーリーチβのリーチ演出が実行される場合と同様の演出態様から突発演出への切り換えが行われる場合に、変動パターンPA3-4～変動パターンPA3-7のいずれかである場合と同一の割合で、予告パターンYP1-2～予告パターンYP1-4のいずれかに決定される。

20

【0186】

予告パターン決定テーブル167Aの設定では、突確モード開始演出が行われるときに突発演出を実行する変動パターンPT1-5及び変動パターンPT4-5のいずれかである場合における乱数値SR5-1の割り振りが、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」であることに対応して突確モード開始演出を実行する変動パターンPF1-1～変動パターンPF1-4のいずれかであるときと、同一の割り振りとなっている。図32に示す設定例では、突確モード開始演出が実行される場合と同様の演出態様から突発演出への切り換えが行われる場合に、変動パターンPF1-1～変動パターンPF1-4のいずれかである場合と同一の割合で、予告パターンYP1-1～予告パターンYP1-5のいずれかに決定される。

30

【0187】

予告パターン決定テーブル167Bの設定でも、突発演出を実行するまでの演出態様が同様なものとなり、突発演出の有無が異なる複数の変動パターンについては、第2予告パターン決定用の乱数値SR5-2の割り振りが同一の割り振りとなっている。このような設定により、突発演出を実行するまでの演出態様が同様なものとなり、突発演出の有無が異なる複数の変動パターンについては、互いに同一の割合で予告パターンYP2-1～予告パターンYP2-5のいずれかに決定することができる。また、予告パターン決定テーブル167Bの設定では、変動パターンPT1-3及び変動パターンPT4-3のいずれかである場合に於いて、第2予告パターン決定用の乱数値SR5-2が、予告パターンYP2-1のみに割り振られている。そして、変動パターンPT1-3と変動パターンPT4-3では、予告パターンYP2-1におけるボタン操作促進演出BN2-1（図36参

40

50

照)が行われるときに操作有効期間となり、その操作有効期間内に操作ボタン30の操作が検出されたタイミングにて、突発演出への切り換えを行う。これに対して、操作有効期間内に操作ボタン30の操作が検出されなかったときは、ボタン操作促進演出BN2-1が終了したときに、突発演出への切り換えを行う。変動パターンPT1-3では、突発演出が終了したときに大当たり組合せの確定飾り図柄を導出表示させた後、飾り図柄の可変表示時間が経過するまで、確定飾り図柄の導出表示を継続する。また、変動パターンPT4-3では、突発演出が終了したときに通常大当たり組合せの確定飾り図柄を仮停止表示させた後、再抽選演出が開始されるまで、飾り図柄の仮停止表示を継続する。

【0188】

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

【0189】

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

【0190】

図柄変動制御パターンテーブル168Aには、飾り図柄の可変表示が開始されてから最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでの期間における、画像表示装置5の表示画面における飾り図柄の可変表示動作や、リーチ演出における演出表示動作、「擬似連」の特定演出における演出表示動作といった、各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されていればよい。各図柄変動制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった、飾り図柄の可変表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されていればよい。演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに対応した図柄変動制御パターンを図柄変動制御パターンテーブル168Aから読み出す。そして、演出表示制御データに応じた表示制御指令を表示制御部123に伝送することにより、画像表示装置5の表示画面における飾り図柄の可変表示動作といった演出表示動作の制御内容を指示する。また、音声制御データに応じた効果音信号を、I/O125などを介して音声制

御基板 13 へと伝送させることなどにより、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作を制御する。さらに、ランプ制御データに応じた電飾信号を、I/O 125などを介してランプ制御基板 14 へと伝送させることなどにより、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED における点灯動作を制御する。

【0191】

図柄変動制御パターンテーブル 168 A に格納される図柄変動制御パターンのうち、変動パターン P T 1-2 に対応した図柄変動制御パターン C P T 1-2 と、変動パターン P T 4-2 に対応した図柄変動制御パターン C P T 4-2 では、「セリフ予告」となる予告演出におけるボタン操作促進演出が行われるときに、操作ボタン 30 の操作を有効に検出する操作有効期間となり、その操作有効期間内に操作ボタン 30 の操作が検出されたタイミング、あるいは、操作有効期間内に操作ボタン 30 の操作が検出されなければボタン操作促進演出が終了するタイミングにて、突発演出への切り換えを行うように、演出表示制御データなどが設定されている。そして、図柄変動制御パターン C P T 1-2 では、突発演出が終了したときに大当たり組合せの確定飾り図柄を導出表示させた後、飾り図柄の可変表示時間が経過するまで確定飾り図柄の導出表示を継続するように、演出表示制御データなどが設定されている。また、図柄変動制御パターン C P T 4-2 では、突発演出が終了したときに通常大当たり組合せの飾り図柄を仮停止表示させた後、再抽選演出が開始されるまで飾り図柄の仮停止表示を継続するように、演出表示制御データなどが設定されている。

10

【0192】

図柄変動制御パターンテーブル 168 A に格納される図柄変動制御パターンのうち、変動パターン P T 1-3 に対応した図柄変動制御パターン C P T 1-3 と、変動パターン P T 4-3 に対応した図柄変動制御パターン C P T 4-3 では、「モニター予告」となる予告演出におけるボタン操作促進演出が行われるときに、操作ボタン 30 の操作を有効に検出する操作有効期間となり、その操作有効期間内に操作ボタン 30 の操作が検出されたタイミング、あるいは、操作有効期間内に操作ボタン 30 の操作が検出されなければボタン操作促進演出が終了するタイミングにて、突発演出への切り換えを行うように、演出表示制御データなどが設定されている。そして、図柄変動制御パターン C P T 1-3 では、突発演出が終了したときに大当たり組合せの確定飾り図柄を導出表示させた後、飾り図柄の可変表示時間が経過するまで確定飾り図柄の導出表示を継続するように、演出表示制御データなどが設定されている。また、図柄変動制御パターン C P T 4-3 では、突発演出が終了したときに通常大当たり組合せの飾り図柄を仮停止表示させた後、再抽選演出が開始されるまで飾り図柄の仮停止表示を継続するように、演出表示制御データなどが設定されている。

20

30

【0193】

なお、図柄変動制御パターンテーブル 168 A は、パチンコ遊技機 1 における演出モードに対応して複数種類設けられるようにしてもよい。一例として、パチンコ遊技機 1 における演出モードが、通常の演出モード、確変中の演出モード、時短中の演出モード、ミッションモード、突確モードである場合のそれぞれに対応して、複数種類の図柄変動制御パターンテーブル 168 A を設けるようにする。この場合には、パチンコ遊技機 1 における演出モードに応じて、背景画像の表示態様や、飾り図柄の表示態様（表示色や形状、大きさ、キャラクタ、変動速度等）などを異ならせるように、それぞれの図柄変動制御パターンテーブル 168 A に格納された図柄変動制御パターンにおける制御データが、予め設定されていればよい。

40

【0194】

予告演出制御パターンテーブル 168 B には、複数種類の予告パターンのそれぞれに対応して、例えば予告演出における演出表示動作といった、予告演出となる各種の演出動作の制御内容を示すデータが、予告演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。各予告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、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった、予告演出となる各種の演

50

出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されていればよい。

【0195】

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

【0196】

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

【0197】

他の一例として、予告演出制御パターンCYP2-1-1は、予告パターンYP2-1に対応して、操作ボタン30の操作が検出される以前において、遊技者に操作ボタン30の操作を促すボタン操作促進演出BN2-1の実行を制御するためのデータから構成されている。また、予告演出制御パターンCYP2-1-1は、ボタン操作促進演出BN2-1が実行されるときに、操作ボタン30の操作を有効に検出する操作有効期間とするためのデータを含んでいる。さらに、予告演出制御パターンCYP2-1-1は、操作有効期間内に操作ボタン30の操作が検出されなかったときに、操作ボタン30の操作を無効として検出しないように設定するためのデータを含んでいる。予告演出制御パターンCYP2-1-2は、予告パターンYP2-1に対応して、操作有効期間内に操作ボタン30の操作が検出されたタイミングにて、所定のキャラクタなどを示す演出画像をモニター内に出現させるように表示させるなどの演出動作となるモニターYN2-1の実行を制御するためのデータから構成されている。また、予告演出制御パターンCYP2-1-2は、操作有効期間内に操作ボタン30の操作が検出された後に、操作ボタン30の操作を無効と

して検出しないように設定するためのデータを含んでいる。

【0198】

予告演出制御パターンCYP3-1は、予告パターンYP3-1に対応して、第1ステップの演出画像を表示させるなどの演出動作となるステップアップYN3-1の実行を制御するためのデータから構成されている。ここで、予告パターンYP3-1では、ステップアップYN3-1が実行された後に、予告演出における演出画像（ステップアップ画像）の切り換えを行わずに、予告演出が終了する。予告演出制御パターンCYP3-2は、予告パターンYP3-2に対応して、ステップアップYN3-1に続いて、第2ステップの演出画像を表示させるなどの演出動作となるステップアップYN3-2に切り換えるように制御するためのデータから構成されている。予告演出制御パターンCYP3-3は、予告パターンYP3-3に対応して、ステップアップYN3-1及びステップアップYN3-2に続いて、第3ステップの演出画像を表示させるなどの演出動作となるステップアップYN3-3に切り換えるように制御するためのデータから構成されている。予告演出制御パターンCYP3-4は、予告パターンYP3-4に対応して、ステップアップYN3-1及びステップアップYN3-2に続いて、ステップアップYN3-3とは演出態様が異なる第3ステップの演出画像を表示させるなどの演出動作となるステップアップYN3-4に切り換えるように制御するためのデータから構成されている。

10

【0199】

図34に示したような予告パターン決定テーブル167Cの設定では、突発演出への切り換えが行われるタイミングに応じて、予告パターンYP3-1～予告パターンYP3-4のいずれかに決定される割合が、異なるものとなっている。そして、予告パターンYP3-1や予告パターンYP3-2と、予告パターンYP3-3や予告パターンYP3-4とでは、「ステップアップ予告」となる予告演出において演出動作の切り換えを実行する回数が異なっている。また、予告パターンYP3-3と予告パターンYP3-4とでは、予告演出における演出動作の切り換えを実行する回数は同じであるものの、切り換え後に行われる演出動作における演出態様が異なっている。したがって、予告パターン決定テーブル167Cの設定によれば、突発演出への切り換えが行われるタイミングに応じて、予告演出において演出動作の切り換えを実行する回数の決定割合や、切り換え後に行われる演出動作における演出態様の決定割合を、異ならせることができる。

20

【0200】

ミッション開始演出制御パターンテーブル168Cには、ミッション開始演出となる演出動作の制御内容を示すデータが、ミッション開始演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。各ミッション開始演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった、ミッション開始演出にて報知されるミッションの内容に応じた各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されていればよい。演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンが、例えば変動パターンPA1-5、変動パターンPA6-5、変動パターンPA9-5、変動パターンPT2-1、変動パターンPT2-4、変動パターンPT5-1、変動パターンPT5-4のいずれかである場合といった、ミッション開始演出を実行する変動パターンである場合に、ミッション開始演出により報知するミッションの内容を決定し、その決定結果に対応するミッション開始演出制御パターンを、ミッション開始演出制御パターンテーブル168Cから読み出す。そして、ミッション開始演出制御パターンに含まれる各種の制御データに応じた指令や信号を表示制御部123、音声制御基板13、ランプ制御基板14へと伝送させることにより、ミッション開始演出における演出動作の制御内容を指示したり、演出動作の制御を行う。

30

40

【0201】

各種演出制御パターンテーブル168Dには、大当り遊技状態に制御されている期間などにおける、各種の演出制御の内容を示すデータが、演出制御パターンとして複数種類格

50

納されていけばよい。各演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった、大当り遊技状態などにおける演出動作の進行に応じた各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が、時系列的に設定されていけばよい。

【0202】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図39に示すような演出制御用データ保持エリア190が設けられている。図39に示す演出制御用データ保持エリア190は、演出制御フラグ設定部191と、演出制御タイマ設定部192と、演出制御カウンタ設定部193と、演出制御バッファ設定部194とを備えている。

10

【0203】

演出制御フラグ設定部191には、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示状態といった演出動作状態や主基板11から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0204】

演出制御タイマ設定部192には、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作といった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

20

【0205】

演出制御カウンタ設定部193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0206】

演出制御バッファ設定部194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

30

【0207】

図2に示す演出制御基板12に搭載された表示制御部123は、演出制御用CPU120からの表示制御指令などに基づき、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部123は、画像表示装置5の表示画面に表示させる演出画像を切り換えるタイミングの決定を行うことなどにより、飾り図柄の可変表示やリーチ演出における演出表示といった各種の演出表示を実行させるための制御を行う。表示制御部123は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM)、LCD駆動回路などを備えて構成されていけばよい。

【0208】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドや操作ボタン30から伝送された操作検出信号等の各種信号を取り込むための入力ポートと、演出制御基板12の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I/O125の出力ポートからは、画像表示装置5へと伝送される映像信号や、音声制御基板13へと伝送される効果音信号、ランプ制御基板14へと伝送される電飾信号などが出力される。

40

【0209】

音声制御基板13には、例えば入出力ドライバや音声合成用IC、音声データROM、増幅回路、ボリュームなどが搭載されている。一例として、音声制御基板13では、演出制御基板12から伝送された効果音信号に示される音番号データが入出力ドライバを介して音声合成用ICに入力される。音声合成用ICは、音番号データに応じた音声や効果音

50

を生成し増幅回路に出力する。増幅回路は、音声合成用 I C の出力レベルを、ボリュームで設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号を、スピーカ 8 L、8 R に出力する。音声データ R O M には、音番号データに応じた制御データが格納されており、音声合成用 I C が音番号データに応じた制御データを読み出して、音声や効果音が生成される。音声データ R O M の記憶データは、所定期間における音声や効果音の出力態様を時系列的に示すデータなどから構成されていけばよい。

【0210】

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

10

【0211】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。主基板 1 1 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えば R A M 1 0 2 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵された C T C （カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2 ミリ秒）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機 1 の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 4 0 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。

20

【0212】

図 4 0 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介して各スイッチ 2 1、2 2 A、2 2 B、2 3 などから入力される検出信号の状態を判定する（ステップ S 1 1）。続いて、所定のエラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 1 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する（ステップ S 1 3）。

30

【0213】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる乱数値 M R 1 ～ M R 5 などの少なくとも一部をソフトウェアにより更新するためのメイン側乱数値更新処理を実行する（ステップ S 1 4）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 1 5）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて更新し、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B における表示動作の制御や特別可変入賞球装置 7 における大入賞口の開閉動作設定などを所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

40

【0214】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 1 6）。C P U 1 0 3 は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器 2 0 における表示動作（例えばセグメント L E D の点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。普通図柄プロセス処理では、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態や時短状態で

50

あるときに、通常状態であるときと比べて第2始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高めるための設定や制御が行われる。例えば、確変状態や時短状態であるときには、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の可変表示時間を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御、あるいは、これらの制御のいずれかを組み合わせて行うための設定などが、行われる。

【0215】

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU103は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送送させる（ステップS17）。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部155に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O105に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板12に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御INT信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御INT信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理が終了すると、割込み許可状態としてから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0216】

図41は、特別図柄プロセス処理として、図40に示すステップS15にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS100）。図42は、始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【0217】

図42に示す始動入賞判定処理において、CPU103は、まず、図2に示す第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bのうち、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオン状態であるか否かを判定する（ステップS201）。このとき、第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオン状態であれば（ステップS201；Yes）、第1特図保留記憶部151Aに記憶されている保留データの個数である第1保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップS202）。このとき、CPU103は、遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている第1保留記憶数カウント値を読み取ることなどにより、第1保留記憶数を特定すればよい。

【0218】

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

【0219】

ステップS206の処理を実行した後は、例えば遊技制御カウンタ設定部154に記

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

【0220】

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

【0221】

ステップS211にて第2保留記憶数が上限値に達していれば（ステップS211；Yes）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第2保留記憶数が上限値ではない場合には（ステップS211；No）、例えば第2保留記憶数カウント値を1加算することなどにより、第2保留記憶数を1加算する（ステップS212）。そして、乱数回路104やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを、抽出する（ステップS213）。このとき抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして第2特図保留記憶部151Bにおける空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される（ステップS214）。続いて、例えばROM101における第2始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して第1始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップS215）。こうして設定された第2始動入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図40に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0222】

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

【0223】

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

10

【0224】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果や、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とするか否かのリーチ決定結果などに基づいて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する処理や、変動パターン種別の決定結果に対応して、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。

20

【0225】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにより特別図柄の可変表示を行うための設定を行う処理や、その特別図柄が可変表示を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、こうして計測された経過時間が変動パターンに対応する可変表示時間に達したか否かの判定も行われる。そして、可変表示時間に達したときには、特図プロセスフラグの値を“3”に更新する。

【0226】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理や、演出制御基板12に対して飾り図柄停止コマンドを送信するための設定を行う処理などが、含まれている。なお、主基板11から演出制御基板12に対しては、飾り図柄停止コマンドが送信されないようにしてもよい。この場合、演出制御基板12の側では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに対応する可変表示時間を特定し、飾り図柄の可変表示を開始してからの経過時間が特定された可変表示時間に達したときに、主基板11からの演出制御コマンドを受信しなくても、確定飾り図柄を完全停止表示して可変表示結果を確定させるようにしてもよい。また、特別図柄停止処理では、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当たりフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当たりフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値を“4”に更新する。また、大当たりフラグがオフである場合には、特図

30

40

【0227】

ステップS114の大入賞口開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大入賞口開放前処理には、可変表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大入賞口開放回数最大値の設定に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大入賞口開放回数最大値が15ラウンド大当たり状態に対応した「15」に設定されている場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定する。これに対して、大入賞口開放回数最大値が2ラウンド大当たり状態に対応した「2」に設

50

定されている場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.5秒」に設定する。

【0228】

ステップS115の大入賞口開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大入賞口開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、所定のソレノイドに対する駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。

【0229】

ステップS116の大入賞口開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大入賞口開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理などが含まれている。

【0230】

ステップS117の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当り終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9といった演出用の電気部品により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、その大当り遊技状態の終了に対応した各種の設定を行う処理などが含まれている。

【0231】

図43(A)は、図41のステップS110にて実行される特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図43(A)に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている合計保留記憶数カウント値などに基づき、第1保留記憶数と第2保留記憶数の合計値である合計保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップS241)。このとき、合計保留記憶数が「0」以外であれば(ステップS241; No)、始動データ記憶部151Cから始動データを読み出す(ステップS242)。このときには、始動データ記憶部151Cにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている始動データを読み出せばよい。

【0232】

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

【0233】

ステップS244にて始動データが「第1」とであると判定された場合には(ステップS244; 第1)、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始する第1開始条件が成立したことに对应して、遊技制御バッファ設定部155に記憶される変動特図指定バッファ値を「1」に設定する(ステップS245)。他方、ステップS244にて始動データが「第2」とであると判定された場合には(ステップS244; 第2)、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始する第2開始条件が成立したことに对应して、変動特図指定バッファ値を「2」に設定する(ステップS246)。

【0234】

ステップS245、S246の処理のいずれかを実行した後は、ステップS242にて読み出した始動データに応じた特図保留記憶部から、保留データを読み出す(ステップS247)。例えば、始動データが「第1」とである場合には、第1特図保留記憶部151

10

20

30

40

50

Aにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データとを、それぞれ読み出す。これに対して、始動データが「第2」である場合には、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データとを、それぞれ読み出す。

【0235】

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

【0236】

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

【0237】

ステップS250にて乱数値MR1を示す数値データが大当たり決定値データと合致した場合には（ステップS250；Yes）、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする（ステップS251）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図7に示す大当たり種別決定テーブル131を選択してセットする（ステップS252）。そして、ステップS247にて読み出した大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づき、ステップS252にてセットした大当たり種別決定テーブル131を参照することにより、大当たり種別を、「通常」、「確変」、「突確」という複数種類のうち、いずれかの大当たり種別に決定する（ステップS253）。なお、ステップS246の処理で特図指定バッファ値を「2」に設定した場合には、大当たり種別決定テーブル131にて「突確」の大当たり種別に対して大当たり種別決定用の乱数値MR2が割り当てられていないことから、大当たり種別が「突確」に決定されることはない。ステップS253の処理では、決定された大当たり種別に対応して、大当たり種別バッファ値が「0」～「2」のいずれかに設定すればよい。

【0238】

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

、「2」に設定される。

【0239】

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

10

【0240】

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

20

【0241】

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

30

【0242】

ステップS261にて大当たりフラグがオフである場合には（ステップS261；No）、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに基づき、図8（D）に示すテーブル選択設定に従い、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とするか否かを判定するための使用テーブルとして、リーチ決定テーブル132A～132Cのいずれかを選択してセットする（ステップS263）。このときには、例えば遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている合計保留記憶数カウント値を読み取ることなどにより、合計保留記憶数を特定する（ステップS264）。続いて、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタなどから、リーチ決定用の乱数値MR3を抽出する（ステップS265）。そして、ステップS265にて抽出したリーチ決定用の乱数値MR3に基づき、ステップS263にてセットしたリーチ決定テーブル132A～132Cのいずれかを参照することにより、リーチ状態の有無を決定する（ステップS266）。

40

【0243】

ステップS266の処理に続いて、ステップS266での決定結果が可変表示態様を「

50

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

10

【0 2 4 4】

ステップS 2 6 2、S 2 6 8、S 2 6 9の処理のいずれかを実行した後は、例えば遊技制御カウンタ設定部1 5 4に設けられたランダムカウンタなどから、変動パターン種別決定用の乱数値MR 4を抽出する（ステップS 2 7 0）。そして、ステップS 2 7 0にて抽出した変動パターン種別決定用の乱数値MR 4に基づき、ステップS 2 6 2、S 2 6 8、S 2 6 9のいずれかにてセットした使用テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップS 2 7 1）。一例として、ステップS 2 6 2にて図1 5（A）及び（B）、図1 6（A）及び（B）、図1 7（B）及び（D）及び（E）に示す大当り変動パターン種別決定テーブル1 3 5 A、1 3 5 B、1 3 5 D、1 3 5 E、1 3 6 B、1 3 7 A、1 3 7 Bのいずれかを選択してセットした場合には、ステップS 2 7 0にて抽出した乱数値MR 4などに基づき、突発演出を実行しない変動パターン種別CA 3－1～変動パターン種別CA 3－4と、突発演出を実行する変動パターン種別CA 4－1～変動パターン種別CA 4－3のいずれかに、決定することができる。こうして、この実施の形態では、大当り種別が「通常」や「確変」である場合に、ステップS 2 7 1にて変動パターン種別を決定するときには、突発演出の有無が決定される。他の一例として、ステップS 2 6 2にて図1 5（A）及び（B）、図1 6（A）及び（B）、図1 7（A）及び（B）及び（D）及び（E）に示す大当り変動パターン種別決定テーブル1 3 5 A、1 3 5 B、1 3 5 D、1 3 5 E、1 3 6 A、1 3 6 B、1 3 7 A、1 3 7 Bのいずれかを選択してセットした場合には、ステップS 2 7 0にて抽出した乱数値MR 4などに基づき、「ノーマルリーチ（突発演出なし／再抽選なし）」の変動パターン種別CA 3－1や、「スーパーリーチ（突発演出なし／再抽選なし）」の変動パターン種別CA 3－2、「ノーマルリーチ（突発演出なし／再抽選あり）」の変動パターン種別CA 3－3、「スーパーリーチ（突発演出なし／再抽選あり）」の変動パターン種別CA 3－4などに、決定されることがある。こうして、この実施の形態では、大当り種別が「通常」あるいは「確変」で突発演出を実行しない場合に、ステップS 2 7 1にて変動パターン種別を決定するときには、ノーマルリーチとスーパーリーチのうちいずれのリーチ演出を実行するかの決定、再抽選演出の有無の決定などが、行われる。さらに、他の一例として、ステップS 2 6 8にて図1 4（A）～（C）に示すリーチハズレ変動パターン種別決定テーブル1 3 4 A～1 3 4 Cのいずれかを選択してセットした場合には、ステップS 2 7 0にて抽出した乱数値MR 4などに基づき、「ノーマルリーチ」の変動パターン種別CA 2－1と、「スーパーリーチα」の変動パターン種別CA 2－2と、「スーパーリーチβ」の変動パターン種別CA 2－3とのうち、いずれかに決定される。こうして、この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様を「リーチ」とする場合に、ステップS 2 7 1にて変動パターン種別を決定するときには、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβのうち、いずれのリーチ演出を実行するかが決定される。

20

30

40

【0 2 4 5】

ここで、ステップS 2 7 0、S 2 7 1の処理では、第1始動条件が成立したことに基

50

き第1特別図柄表示装置4Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するかに関わりなく、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン種別決定用となる共通の乱数値MR4を示す数値データを用いて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。また、ステップS270、S271の処理では、ステップS266におけるリーチ表示状態の有無の決定結果に関わりなく、変動パターン種別決定用となる共通の乱数値MR4を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することができる。一例として、ステップS271の処理では、決定テーブルポインタにセットされたROM101のアドレスに記憶された決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定を行うようにすればよい。

10

【0246】

こうしてステップS271にて変動パターン種別が決定された後には、その変動パターン種別の決定結果に基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図18(A)及び(B)に示すハズレ変動パターン決定テーブル138A、138Bや、図19、図20(A)及び(B)に示す大当り変動パターン決定テーブル139A~139Cといった、複数種類の変動パターン決定テーブルのいずれかを選択してセットする(ステップS272)。続いて、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタなどから、変動パターン決定用の乱数値MR5を抽出する(ステップS273)。そして、ステップS273にて抽出した変動パターン決定用の乱数値MR5に基づき、ステップS272にてセットした変動パターン決定テーブルを参照することにより、複数種類の変動パターンのうちいずれを選択するかを決定を行う(ステップS274)。一例として、ステップS271にて変動パターン種別CA3-1~変動パターン種別CA3-4のいずれかに決定されたときには、ステップS272にて図19に示す大当り変動パターン決定テーブル139Aを選択してセットする。そして、「スーパーリーチ(突発演出なし/再抽選なし)」の変動パターン種別CA3-2であれば、変動パターンPA5-1~変動パターンPA5-3及び変動パターンPA6-1~変動パターンPA6-5のいずれかが、ステップS274にて乱数値MR5に基づいて選択される。また、「スーパーリーチ(突発演出なし/再抽選あり)」の変動パターン種別CA3-4であれば、変動パターンPA8-1~変動パターンPA8-3及び変動パターンPA9-1~変動パターンPA9-5のいずれかが、ステップS274にて乱数値MR5に基づいて選択される。こうして、この実施の形態では、変動パターン種別CA3-2や変動パターン種別CA3-4に決定された場合に、ステップS274にて変動パターンを決定するときには、スーパーリーチαとスーパーリーチβのうちいずれのリーチ演出を実行するかを決定、「擬似連」となる特定演出の有無の決定、「擬似連」の特定演出を実行する場合における擬似連回数決定などが、行われる。

20

30

【0247】

ここで、ステップS273、S274の処理では、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するかに関わりなく、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値MR5を示す数値データを用いて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。また、ステップS273、S274の処理では、ステップS266におけるリーチ表示状態の有無の決定結果に関わりなく、変動パターン決定用となる共通の乱数値MR5を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。一例として、ステップS274の処理では、決定テーブルポインタにセットされたROM101のアドレスに記憶された決定テーブルを参照して変動パターンが決定されればよい。

40

50

【0248】

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

10

【0249】

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

20

【0250】

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

30

【0251】

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

40

【0252】

ステップS292の処理に続いて、当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS293）。例えば、ステップS293の処理では、当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。その後、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS294）。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う（ステップS295）。例えば、ステップS295では、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、確変状態や時短状態における特図ゲームの実行回数をカウントするための特図変動回数カウンタを

50

クリアする処理などが実行されればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップS296）、特別図柄停止処理を終了する。

【0253】

ステップS291にて大当たりフラグがオフである場合には（ステップS291；No）、確変状態や時短状態を終了させるか否かの判定を行う（ステップS297）。例えば、ステップS297の処理では、確変フラグや時短フラグがオンであるときに、特図変動回数カウンタの値（特図変動回数カウンタ値）を、例えば1減算または1加算するなどして更新する。そして、更新後の特図変動回数カウンタ値が所定の特別遊技状態終了判定値と合致するか否かの判定を行う。このとき、特別遊技状態終了判定値と合致すれば、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、確変状態や時短状態を終了して通常状態に制御すればよい。他方、特別遊技状態終了判定値と合致しなければ、確変フラグや時短フラグの状態を維持して、ステップS297の処理を終了すればよい。なお、特図変動回数カウンタ値に基づく終了判定は、時短フラグがオンとなっている時短状態である場合のみ行うようにして、確変フラグがオンとなっている確変状態については、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで継続して制御されるようにしてもよい。あるいは、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタから、確変状態終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予めROM101などに格納された確変状態終了判定テーブルを参照することにより、確変状態を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。ステップS297の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“0”に更新してから、特別図柄停止処理を終了する。

【0254】

図46は、図41のステップS117にて実行される大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。図46に示す大当たり終了処理において、CPU103は、まず、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS311）。一例として、図41に示すステップS116の大入賞口開放後処理では、特図プロセスフラグの値を“7”に更新するときに、大当たり終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップS311の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を1減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値と合致したか否かに応じて、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップS311にて大当たり終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップS311；No）、そのまま大当たり終了処理を終了する。

【0255】

これに対して、ステップS311にて大当たり終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップS311；Yes）、遊技制御バッファ設定部155に記憶されている大当たり種別バッファ値を読み出す（ステップS312）。続いて、ステップS312にて読み出した大当たり種別バッファ値が「通常」の大当たり種別に対応した「0」であるか否かを判定する（ステップS313）。このとき、大当たり種別バッファ値が「0」であれば（ステップS313；Yes）、時短状態への制御を開始するための設定を行う（ステップS314）。一例として、ステップS314の処理では、時短フラグがオン状態にセットされるとともに、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウンタ初期値（例えば「100」）が、特図変動回数カウンタにセットされればよい。

【0256】

ステップS313にて大当たり種別バッファ値が「0」以外である場合には（ステップS313；No）、確変状態への制御を開始するための設定を行う（ステップS315）。一例として、ステップS315の処理では、確変フラグがオン状態にセットされるとともに、確変状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウンタ初期値が、特図変動回数カウンタにセットされればよい。なお、確変状態とする制御を可変表示結果が「大当たり」となるまで継続させる場合には、特図変動回数カウンタの設定を行わ

なくてよい。

【0257】

ステップS314、S315の処理のいずれかを実行した後は、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから（ステップS316）、大当り終了処理を終了する。

【0258】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動し、図47のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図47に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS401）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

10

【0259】

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

【0260】

20

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部194に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目（MODE）と2バイト目（EXT）を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

30

【0261】

ステップS403にてタイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS403；No）、ステップS402の処理に戻る。他方、ステップS403にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS403；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS404）、コマンド解析処理を実行する（ステップS405）。ステップS405にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

40

【0262】

ステップS405にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS406）。この演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9や装飾用LEDにおける点灯動作といった、演出用の電気部品を用いた演出動

50

作の制御内容について、主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0263】

ステップ S405 のコマンド解析処理内では、主基板 11 から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信したときに、画像表示装置 5 の始動入賞記憶表示部 5H における保留記憶表示を更新するための保留記憶表示更新処理が実行されてもよい。この保留記憶表示更新処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、例えば演出制御コマンド受信用バッファに格納された演出制御コマンドをチェックすることなどにより、主基板 11 から伝送される保留記憶数通知コマンドの受信があるか否かを判定する。このとき、保留記憶数通知コマンドの受信がなければ、そのまま保留記憶表示更新処理を終了する。これに対して、保留記憶数通知コマンドの受信があると判定された場合には、保留記憶数通知コマンドにより保留記憶数の減少が指定されたか増加が指定されたかを判定する。例えば、演出制御用 CPU 120 は、演出制御カウンタ設定部 193 に設けられた可変表示保留カウンタの値（可変表示保留カウント値）などにより、保留記憶数を特定することができればよい。この場合には、保留記憶数通知コマンドにより通知された保留記憶数と可変表示保留カウント値とを比較し、通知された保留記憶数の方が大きければ保留記憶数の増加が指定されたと判定する一方で、通知された保留記憶数の方が小さければ保留記憶数の減少が指定されたと判定すればよい。

10

【0264】

そして、保留記憶数の減少が指定された場合には、保留記憶数の減少に対応して始動入賞記憶表示部 5H における保留記憶表示を更新するための保留表示減少更新設定が行われる。この保留表示減少更新設定では、例えば始動入賞記憶表示部 5H にて不透過色表示に変化している表示部位のうちの 1 つ（例えば不透過色となっている表示部位のうち左端の表示部位）における表示を除去するとともに、各表示部位における表示を 1 つずつ隣に移動させるための表示設定が行われる。このときには、所定の不透過色表示に変化していた表示部位のうちの 1 つ（例えば不透過色となっていた表示部位のうち右端の表示部位）を透過色表示に戻すための表示設定も行われる。また、保留表示減少更新設定では、可変表示保留カウント値を 1 減算するように更新すればよい。こうした保留表示減少更新設定を行った後は、保留記憶表示更新処理を終了する。

20

【0265】

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

30

40

【0266】

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

50

【0267】

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

10

【0268】

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

20

【0269】

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

30

40

【0270】

図48は、図47のステップS406にて実行される演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、例えば演出制御フラグ設定部191に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS160～S165の処理のいずれかを選択して実行する。

【0271】

ステップS160の変動開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”のときに実行される処理である。この変動開始待ち処理には、主基板11から伝送される変動開始コマンドとして、第1変動開始コマンドと第2変動開始コマンドのいずれかを受信したか否かに応じて、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5

50

L、5 C、5 Rにおける飾り図柄の可変表示や、色図柄表示エリアにおける色図柄の可変表示を、開始するか否かの判定を行う処理などが含まれている。このとき、可変表示を開始する旨の判定がなされれば、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新される。

【0272】

ステップS161の飾り図柄変動設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動設定処理には、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの開始や第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの開始に対応して、飾り図柄や色図柄の可変表示を含めた各種の演出動作を行うために、変動パターンや可変表示結果などに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄や仮停止図柄、予告パターン等を決定する処理などが含まれている。また、飾り図柄変動設定処理には、変動パターン指定コマンドに示される変動パターンがミッション開始演出を実行する変動パターンである場合に、ミッションの有無や内容を決定するための処理が含まれている。そして、飾り図柄変動設定処理では、これらの決定結果に基づいて、図柄変動制御パターンや予告演出制御パターン、ミッション開始演出制御パターン等が設定される。こうした決定や設定などが行われた後には、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新される。

【0273】

ステップS162の飾り図柄変動中処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動中処理には、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）に対応して、図柄変動制御パターンや予告演出制御パターン、ミッション開始演出制御パターンなどから各種の制御データを読み出して、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。一例として、ステップS161の飾り図柄変動設定処理にて予告演出制御パターンCYP1-1-1が設定された場合には、ボタン操作促進演出BN1-1となる演出動作を行うときに、I/O125に含まれる所定の入力ポートを介して操作ボタン30から伝送される操作検出信号を演出制御用CPU120が読み取り、操作有効期間内にて操作検出信号がオン状態となったか否かの判定を行う。ここで、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPT1-2や変動パターンPT4-2といった突発演出を実行するものが指定された場合には、操作有効期間内に操作検出信号がオン状態となったタイミングにて、演出動作を突発演出に切り換える。これに対して、突発演出を実行しない変動パターンが指定された場合には、操作有効期間内に操作検出信号がオン状態となったときに、予告演出制御パターンCYP1-1-1を予告演出制御パターンCYP1-1-2に切り換えることなどにより、セリフYN1-1となる演出動作に切り換える。こうした演出制御を行った後、例えば図柄変動制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から伝送される飾り図柄停止コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。図柄変動制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して確定飾り図柄を完全停止表示させるようにすれば、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板11からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板12の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

【0274】

ステップS163の飾り図柄変動終了時処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動終了時処理には、主基板11から伝送される当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定する処理が含まれている。このとき、当り開始指定コマンドを受信した旨の判定がなされれば、その当り開始指定コマンドから特定される可変表示結果が「大当り」である場合に、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。また、当り開始指定コマンドを受信せずに所定時間が経過したときには、可変表示結果が「ハズレ」であることに対応して、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新さ

れる。

【0275】

ステップS164の大当たり制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この大当たり制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「大当たり」となったことなどに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させることや、音声制御基板13に対する効果音信号の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する電飾信号の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、大当たり遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、例えば主基板11から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“5”に更新される。

10

【0276】

ステップS165のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理には、大当たり遊技状態が終了することなどに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させることや、音声制御基板13に対する効果音信号の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する電飾信号の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の終了に対応した各種の演出動作を制御する処理が含まれている。また、エンディング演出処理では、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態や時短状態に制御されることに対応して、演出モードを変更するための設定が行われてもよい。例えば、「通常」の大当たり種別で可変表示結果が「大当たり」となった後に15ラウンド大当たり状態が終了するときには、時短中の演出モードとなるように、図柄変動制御パターンテーブル168Aの選択設定を変更することなどにより、背景画像の表示態様や飾り図柄の表示態様を変更してもよい。また、「確変」の大当たり種別で可変表示結果が「大当たり」となった後に15ラウンド大当たり状態が終了するときには、確変中の演出モードとなるように、図柄変動制御パターンテーブル168Aの選択設定を変更することなどにより、背景画像の表示態様や飾り図柄の表示態様を変更してもよい。さらに、「突確」の大当たり種別で可変表示結果が「大当たり」となった後に2ラウンド大当たり状態が終了するときには、突確モードとなるように、図柄変動制御パターンテーブル168Aの選択設定を変更することなどにより、背景画像の表示態様や飾り図柄の表示態様を変更してもよい。その後、演出プロセスフラグの値が“0”に更新される。

20

30

【0277】

図49は、図48のステップS161にて実行される飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。この飾り図柄変動設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどから、ミッション開始演出を実行する指定があるか否かを判定する（ステップS501）。一例として、ステップS501の処理では、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンが、変動パターンPA1-5、変動パターンPA6-5、変動パターンPA9-5、変動パターンPT2-1、変動パターンPT2-4、変動パターンPT5-1、変動パターンPT5-4のいずれかである場合に、ミッション開始演出の指定があると判定する。

40

【0278】

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

50

ミッションの報知内容を変更するように決定してもよい。そして、ミッションなしに決定した場合には、そのままステップS502の処理を終了する。

【0279】

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

10

【0280】

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

20

【0281】

ステップS501にてミッション開始演出の指定がない場合や（ステップS501；No）、ステップS502の処理を実行した後は、最終停止図柄を決定する（ステップS503）。一例として、ステップS503の処理では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが非リーチハズレ変動パターンであるか否かを判定する。このとき、非リーチハズレ変動パターンが指定されていれば、さらに、ミッション開始演出を実行する変動パターンPA1-5であるか否かを判定する。

30

【0282】

そして、変動パターンPA1-5以外の変動パターンであれば、まず、図23（A）に示す最終停止図柄決定テーブル160Aを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル160Aを参照することにより、左最終停止図柄FZ1-1となる飾り図柄を決定する。次に、図23（B）に示す最終停止図柄決定テーブル160Bを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-2を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル160Bを参照することにより、右最終停止図柄FZ1-2となる飾り図柄を決定する。このときには、左最終停止図柄FZ1-1と右最終停止図柄FZ1-2との組合せに基づき、図24に示すような左右出目判定テーブル161を参照することにより、左右出目タイプDC1-1が複数種類のいずれとなるかを判定する。その後、図23（C）に示す最終停止図柄決定テーブル160Cを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3を抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-3と、左右出目タイプDC1-1とに基づき、最終停止図柄決定テーブル160Cを参照することにより、

40

50

より、中最終停止図柄 F Z 1-3 となる飾り図柄を決定する。

【0283】

変動パターン指定コマンドにより変動パターン P A 1-5 が指定された場合には、図 3 (D) に示す最終停止図柄決定テーブル 160D を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタなどから、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 1-1 を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル 160D を参照することにより、ミッション開始チャンス目 M C 1~M C 8 のいずれかとなる左中右最終停止図柄 F Z 1-4、F Z 1-5、F Z 1-6 の組合せを、確定飾り図柄として決定する。

10

【0284】

こうして、変動パターン P A 1-5 以外の非リーチハズレ変動パターンであれば、最終停止図柄決定テーブル 160A~160C や、左右出目判定テーブル 161 を参照して、左中右最終停止図柄 F Z 1-1~F Z 1-3 となる飾り図柄を決定することで、確定飾り図柄の組合せがリーチ組合せや大当り組合せとなることがなく、また、リーチ組合せや大当り組合せ以外であっても、図 3 (A) に示す擬似連チャンス目 G C 1~G C 8 や、図 3 (B) に示すミッション開始チャンス目 M C 1~M C 8、図 3 (C) に示す突確チャンス目 T C 1~T C 4、さらには、図 25 に示すような一定の非リーチ組合せとなることもない。

【0285】

20

他の一例として、ステップ S 503 の処理では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがリーチハズレ変動パターンであるか否かを判定する。このとき、リーチハズレ変動パターンが指定されていれば、まず、図 26 (A) に示す最終停止図柄決定テーブル 162A を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタなどから、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 1-1 を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル 162A を参照することにより、左最終停止図柄 F Z 2-1 と右最終停止図柄 F Z 2-2 となる同一の飾り図柄を決定する。次に、図 26 (B) に示す最終停止図柄決定テーブル 162B を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタなどから、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-3 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 1-3 を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル 162B を参照することにより、左右最終停止図柄 F Z 2-1、F Z 2-2 となる飾り図柄と中最終停止図柄 F Z 2-3 となる飾り図柄との図柄差を決定する。こうして決定された図柄差に応じて、中最終停止図柄 F Z 2-3 となる飾り図柄が決定される。

30

【0286】

このように、リーチハズレ変動パターンが指定された場合には、まず、最終停止図柄決定テーブル 162A を用いて、最後に飾り図柄が導出表示される「中」の飾り図柄表示部 5C 以外の「左」及び「右」の飾り図柄表示部 5L、5R に導出表示される左右最終停止図柄 F Z 2-1、F Z 2-2 となる飾り図柄が決定される。その後、最終停止図柄決定テーブル 162B を用いて、最後に飾り図柄が導出表示される「中」の飾り図柄表示部 5C における中最終停止図柄 F Z 2-3 となる飾り図柄と、左右最終停止図柄 F Z 2-1、F Z 2-2 となる飾り図柄との図柄差を決定し、決定された図柄差に応じて、中最終停止図柄 F Z 2-3 となる飾り図柄が決定される。

40

【0287】

さらに他の一例として、ステップ S 503 の処理では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが突確大当り変動パターンとなる変動パターン P F 1-1~変動パターン P F 1-4 のいずれかであるか、突確大当り変動パターン以外の変動パターンであるかを判定する。このとき、突確大当り変動パターンが指定されていれば、図 27 (C) に示す最終停止図柄決定テーブル 163C を、使用テーブルとして選択してセットす

50

る。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル163Cを参照することにより、突確チャンス目TC1~TC4のいずれかとなる左中右最終停止図柄FZ4-1、FZ4-2、FZ4-3の組合せを、確定飾り図柄として決定する。なお、突確大当り変動パターンが指定された場合には、ミッション開始チャンス目MC1~MC8のいずれかとなる飾り図柄や、その他の非リーチハズレ組合せとなる飾り図柄を、確定飾り図柄に決定することがあってもよい。また、突確大当り変動パターンが指定された場合には、リーチハズレ組合せとなる飾り図柄を、確定飾り図柄に決定することがあってもよい。

10

【0288】

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

20

30

【0289】

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

40

【0290】

他の一例として、演出モードがミッションモードである場合に、突発演出を実行するこ

50

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

10

【0291】

ステップS503の処理を実行した後は、仮停止図柄を決定する（ステップS504）。一例として、ステップS504の処理では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが、「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンであるか否かを判定する。そして、「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンが指定されていれば、「擬似連」の特定演出において「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて仮停止表示させる飾り図柄の組合せを決定する。このときには、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応した擬似連中再変動回数を、変数Mにセットする。例えば、図10に示す変動パターンPA1-4が指定された場合には、擬似連中再変動回数としての「1」を、変数Mにセットする。なお、例えば図12（A）に示す変動パターンPT1-4や変動パターンPT2-5、変動パターンPT3-3などでは（再抽選演出なしの場合）、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかとなる飾り図柄の組合せが停止表示（仮停止表示）されたときに、突発演出に切り換える。そのため、これらの変動パターンが指定された場合には、変数Mの値が、擬似連中再変動回数ではなく、「擬似連」の特定演出において飾り図柄が仮停止表示される回数（擬似連中仮停止表示回数）に設定されるようにすればよい。

20

【0292】

変数Mを設定した後は、図28（A）に示す仮停止図柄決定テーブル164Aを、使用テーブルとして選択する。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR3-1を示す数値データに基づき、使用テーブルとなる仮停止図柄決定テーブル164Aを参照することにより、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかとなる左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3の組合せを決定する。続いて、変数Mの値が「1」であるか否かを判定する。このとき、変数Mの値が「1」であれば、仮停止表示させる飾り図柄の決定が完了する。

30

【0293】

変数Mの値が「1」以外である場合には、変数Mの値を1減算するように更新した後、図28（B）に示す仮停止図柄決定テーブル164Bを、使用テーブルとして選択する。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第2擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-2を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR3-2を示す数値データに基づき、使用テーブルとなる仮停止図柄決定テーブル164Bを参照することにより、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかとなる左中右仮停止図柄KZ3-1、KZ3-2、KZ3-3の組合せを決定する。続いて、変数Mの値が「1」であるか否かを判定する。このとき、変数Mの値が「1」であれば、仮停止表示させる飾り図柄の決定が完了する。

40

【0294】

さらに、変数Mの値が「1」以外である場合には、変数Mの値を1減算するように更新した後、図28（C）に示す仮停止図柄決定テーブル164Cを、使用テーブルとして選択する。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタな

50

どから、第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-3を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR3-3を示す数値データに基づき、使用テーブルとなる仮停止図柄決定テーブル164Cを参照することにより、擬似連チャンス目GC1~GC8のいずれかとなる左中右仮停止図柄KZ4-1、KZ4-2、KZ4-3の組合せを決定する。このときには、常に変数Mの値が「1」となっており、仮停止表示させる飾り図柄の決定が完了する。

【0295】

他の一例として、ステップS504の処理では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが、再抽選演出を実行する変動パターンであるか否かを判定する。そして、再抽選演出を実行する変動パターンが指定されていれば、再抽選演出を実行するより前に仮停止表示する通常大当り組合せの飾り図柄を決定する。このときには、例えば図30に示す仮停止図柄決定テーブル165を、使用テーブルとして選択する。続いて、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、再抽選前仮停止図柄決定用の乱数値SR2を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR2を示す数値データに基づき、使用テーブルとなる仮停止図柄決定テーブル165を参照することにより、通常大当り組合せとなる左中右仮停止図柄KZ7-1、KZ7-2、KZ7-3の組合せを決定する。なお、再抽選演出を実行するより前に仮停止表示する通常大当り組合せの飾り図柄は、ステップS503の処理で決定された最終停止図柄となる確定飾り図柄に基づいて決定されるようにしてもよい。この場合、例えばステップS503の処理で決定された確定飾り図柄が通常大当り組合せとなるときには、確定飾り図柄と同一の飾り図柄を、再抽選演出を実行するより前に仮停止表示する飾り図柄に決定すればよい。また、例えばステップS503の処理で決定された確定飾り図柄が確変大当り組合せとなるときには、任意の通常図柄のうちから、仮停止表示する飾り図柄を決定してもよいし、確定飾り図柄とは図柄番号が「1」だけ異なる通常図柄を、仮停止表示する飾り図柄に決定してもよい。

【0296】

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

ばよい。他の一例として、最終停止図柄が「7」の数字を示す飾り図柄からなる大当り組合せの確定飾り図柄となる場合には、「左」の飾り図柄表示部5Lにて「7」の数字を示す飾り図柄を仮停止表示することに決定される割合が、「7」の数字以外の数字を示す飾り図柄を仮停止表示することに決定される割合に比べて、高くなるようにしてもよい。

【0297】

ステップS504の処理を実行した後は、予告設定処理を実行する(ステップS505)。図50は、図49のステップS505にて実行される予告設定処理の一例を示すフローチャートである。この予告設定処理では、まず、図31に示す予告パターン種別決定テーブル166を、使用テーブルとして選択してセットする(ステップS521)。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、予告パターン種別決定用の乱数値SR4を示す数値データを抽出する(ステップS522)。そして、ステップS522にて抽出した乱数値SR4を示す数値データに基づき、予告パターン種別決定テーブル166を参照することにより、変動パターンに応じて、予告演出なし、あるいは、予告パターン種別CY1～予告パターン種別CY3のいずれかに決定する(ステップS523)。このとき、予告演出なしと決定されれば(ステップS524; Yes)、予告設定処理を終了する。

【0298】

ステップS523にて予告パターン種別CY1～予告パターン種別CY3のいずれかに決定された場合には(ステップS524; No)、決定された予告パターン種別に応じて、図32に示す予告パターン決定テーブル167Aと、図33に示す予告パターン決定テーブル167Bと、図34に示す予告パターン決定テーブル171Cとのうち、いずれかを、使用テーブルとして選択してセットする(ステップS525)。すなわち、ステップS523にて予告パターン種別CY1に決定された場合には予告パターン決定テーブル167Aをセットし、予告パターン種別CY2に決定された場合には予告パターン決定テーブル167Bをセットし、予告パターン種別CY3に決定された場合には予告パターン決定テーブル167Cをセットする。その後、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1～第3予告パターン決定用の乱数値SR5-1～SR5-3のうちで、予告パターン種別に応じた乱数値を示す数値データを抽出する(ステップS526)。すなわち、ステップS523にて予告パターン種別CY1に決定された場合には第1予告パターン決定用の乱数値SR5-1を示す数値データを抽出し、予告パターン種別CY2に決定された場合には第2予告パターン決定用の乱数値SR5-2を示す数値データを抽出し、予告パターン種別CY3に決定された場合には第3予告パターン決定用の乱数値SR5-3を抽出する。

【0299】

ステップS526にて乱数値を示す数値データを抽出した後は、その乱数値を示す数値データに基づき、ステップS525にてセットした使用テーブルを参照することにより、変動パターンに応じて、予告パターンを複数種類のいずれかに決定する(ステップS527)。こうして予告パターンが決定されると、予告設定処理が終了する。

【0300】

図49に示すステップS505にて予告設定処理を実行した後は、演出制御パターンを複数種類のいずれかに決定する(ステップS506)。例えば、演出制御用CPU120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などに対応して、図35に示す図柄変動制御パターンテーブル168Aに格納された複数種類の図柄変動制御パターンのうちで、いずれかを、使用パターンとして選択してセットする。このとき、パチンコ遊技機1における複数の演出モードに応じて複数種類の図柄変動制御パターンテーブル168Aが用意されている場合には、現在の演出モードに対応する図柄変動制御パターンテーブル168Aに格納された図柄変動制御パターンのうちで、いずれかを、使用パターンとして選択すればよい。これにより、同一の変動パターンであっても、例えばパチンコ遊技機1における演出モードが、通常の演出モード、確変中の演出モード、時短中の演出モード、ミッションモード、突確モードといった、複数の演出モードのいずれであるかに応

じて、背景画像の表示態様や、飾り図柄の表示態様などを、異ならせることができる。

【0301】

また、ステップS506の処理では、図50のステップS527にて決定された予告パターンに対応して、図36に示す予告演出制御パターンテーブル168Bに格納された複数種類の予告演出制御パターンのうちで、いずれかを使用パターンとして選択してセットする。加えて、ステップS506の処理では、ステップS502にて決定されたミッションの内容に対応して、図37に示すミッション開始演出制御パターンテーブル168Cに格納された複数種類のミッション開始演出制御パターンのうちで、いずれかを使用パターンとして選択してセットする。

【0302】

ステップS506の処理に続いて、例えばステップS506にてセットした図柄変動制御パターンに示される演出制御プロセスタイマ設定値に対応して、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップS507）。そして、例えば図柄変動制御パターンに含まれる演出表示制御データに対応した表示制御指令を表示制御部123に供給することなどにより、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄の可変表示を開始させるといった、画像表示装置5における各種図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップS508）。その後、演出プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS509）、飾り図柄変動設定処理を終了する。

【0303】

図51は、図48のステップS162にて実行される飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。この飾り図柄変動中処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば演出制御プロセスタイマ値を更新（例えば1減算）してから、更新後の演出制御プロセスタイマ値を所定の可変表示時間経過判定値（例えば「0」）と比較することなどにより、可変表示時間が経過したか否かを判定する（ステップS541）。

【0304】

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

【0305】

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

【0306】

図52は、図48のステップS163にて実行される飾り図柄変動終了時処理の一例を示すフローチャートである。この飾り図柄変動終了時処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば演出制御プロセスタイマ値を更新（例えば1減算）してから、更新後の演出制御プロセスタイマ値を所定のコマンド待ち時間経過判定値（例えば「0」）と比較することなどにより、飾り図柄停止コマンド受信待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS551）。

【0307】

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

【0308】

ステップS553の処理に続いて、例えば既に主基板11から伝送された可変表示結果通知コマンドなどに基づいて、可変表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS554）。このとき、可変表示結果が「大当たり」であれば（ステップS554；Yes）、パチンコ遊技機1における演出モードがミッションモードとなっているか否かを判定する（ステップS555）。ここで、パチンコ遊技機1における演出モードは、例えば演出制御バッファ設定部194に設けられた演出モードバッファの値（演出モードバッファ値）などにより、特定することができればよい。そして、ステップS555にてミッションモードとなっていれば（ステップS555；Yes）、例えば演出モードバッファをクリアすることなどにより、ミッションモードを終了するための設定を行う（ステップS556）。また、ステップS555にてミッションモードではない場合には、パチンコ遊技機1における演出モードが突確モードとなっているか否かを判定する（ステップS557）。

【0309】

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

【0310】

ステップS554にて可変表示結果が「大当たり」ではなく「ハズレ」である場合には（ステップS554；No）、ミッション開始演出を実行したか否かに応じて、ミッションモードが開始されるか否かを判定する（ステップS561）。このとき、ミッションモードが開始されるのであれば（ステップS561；Yes）、例えば演出モードバッファ値を更新することなどにより、ミッションモードを開始するための設定を行う（ステップS562）。また、ステップS561にてミッションモードが開始されない場合には（ステップS561；No）、ミッションモードの終了となるか否かの判定を行う（ステップS563）。ここで、演出モードがミッションモードであるときには、例えば演出制御タイマ設定部192に設けられたミッションモードタイマなどにより、ミッションモードが開始されてからの経過時間、あるいは、ミッションモードが終了されるまでの残存時間が、計測されればよい。この場合、ステップS563の処理では、ミッションモードタイマの値を更新（例えば1減算）してから、更新後のタイマ値をミッションの内容などに対応し

10

20

30

40

50

たミッション終了判定値（例えば「0」）と比較することにより、報知されたミッションにおける制限時間が経過したか否かを判定すればよい。

【0311】

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

【0312】

以下、パチンコ遊技機1における具体的な制御の一例について説明する。演出制御基板12では、主基板11から伝送された第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドを受信したことに対応して、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに基づき、例えば演出制御用CPU120が図49のステップS508や図51のステップS544にて所定の表示制御指令を表示制御部123に供給する。これにより、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて、飾り図柄の可変表示が行われる。各変動パターンには、演出の内容に応じて、飾り図柄をどのように変動させるかを示すタイムスケジュールが割り当てられており、飾り図柄の可変表示は、選択されたタイムスケジュールに沿って演出制御用CPU120と表示制御部123との協働により実行される。このタイムスケジュールは、例えば図35に示す図柄変動制御パターンテーブル168Aにて各変動パターンに対応して格納された図柄変動制御パターンにおいて、演出表示制御データなどにより予め定められていればよい。

【0313】

一例として、変動パターンPA1-1には、図53（A）に示すように、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部における飾り図柄の変動（全図柄変動）、左図柄の減速停止、右図柄の減速停止、中図柄の減速停止、というタイムスケジュールが割り当てられている。ここで、「左図柄」は「左」の飾り図柄表示部5Lにて表示（変動表示、仮停止表示、完全停止表示など）される飾り図柄であり、「中図柄」は「中」の飾り図柄表示部5Cにて表示される飾り図柄であり、「右図柄」は「右」の飾り図柄表示部5Rにて表示される飾り図柄である。

【0314】

すなわち、特別図柄や飾り図柄の可変表示を開始するための第1開始条件あるいは第2開始条件の成立により、主基板11から演出制御基板12に対して、第1変動開始コマンドあるいは第2変動開始コマンドとともに、変動パターン指定コマンドなどが伝送される（図44のステップS277）。演出制御基板12では、例えば演出制御用CPU120が第1変動開始コマンドあるいは第2変動開始コマンドなどに応答して、図53（A）に示すタイムスケジュールに従って表示制御指令を表示制御部123に供給する。このときには、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPA1-1が指定されたことなどに対応して、図49に示すステップS503の処理により、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が最終停止図柄として決定される。

【0315】

これにより、まず、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて、飾り図柄の可変表示を開始させるとともに変動速度を加速させ、続いて、全図柄を定速（等速）で変動させる。その後、左図柄の減速停止、右図柄の減速停止という表示処理が順次に行われる。このときには、図49のステップS503にて決定された確定飾り図柄に対応して、「左」及び「右」の飾り図柄表示部5L、5Rでは、飾り図柄が非リーチ表示状態で導出表示される。その後、リーチ演出を実行することなく、中図柄の減速停止という表示処理が行われ、非リーチ組合せの確定飾り図柄が導出表示される。主基板11では、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が、遊技制御タイマ設定部153に設けられた可変表示タイマなどを用いて可変表示の開始時点からの

経過時間を計測しており、変動パターンPA1-1に対応した可変表示時間である12000ミリ秒[m s]が経過したときに、飾り図柄停止コマンドを送信してもよい。あるいは、主基板11から飾り図柄停止コマンドの送信は行われず、演出制御基板12において、可変表示の開始時点からの経過時間を計測し、変動パターンPA1-1に対応した可変表示時間が経過したときに、確定飾り図柄の表示を確定させるようにしてもよい。こうして、演出制御基板12では、例えば中図柄の減速停止により導出表示された非リーチ組合せの確定飾り図柄を、可変表示時間が経過するまでの所定時間（例えば500ミリ秒[m s]）にわたって仮停止表示させ、主基板11から伝送された飾り図柄停止コマンドを受信したこと、あるいは、演出制御基板12の側で計測された経過時間が可変表示時間に達したことに応答して、例えば演出制御用CPU120が表示制御部123に所定の表示制御指令を供給することなどにより、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて最終停止図柄となる確定飾り図柄を完全停止表示（確定）させる。

10

【0316】

図53（B）は、全図柄変動中に突発演出を実行する変動パターンPT1-1に割り当てられているタイムスケジュールの具体例を示している。この場合、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPT1-1が指定されたことなどに対応して、図49に示すステップS503の処理により、大当り組合せとなる確定飾り図柄が最終停止図柄として決定される。図53（B）に示す例では、全図柄変動、左図柄の減速停止を行った後に、全図柄変動の開始時から4000ミリ秒[m s]が経過したタイミングにて、変動パターンPA1-1と同様の演出動作から、変動パターンPA1-1による演出動作とは異なる突発演出に切り換わり、4000ミリ秒[m s]にわたり突発演出が実行される。そして、例えば突発演出の実行中に大当り組合せとなる確定飾り図柄が最終停止図柄として導出表示され、突発演出が終了するときには、大当り組合せの確定飾り図柄を遊技者が認識できるように停止表示される。例えば、突発演出を開始してから3500ミリ秒[m s]が経過したときに、大当り組合せの確定飾り図柄が導出表示され、突発演出が終了するまでの所定時間（例えば500ミリ秒[m s]）にわたって、導出表示された確定飾り図柄を仮停止表示させればよい。

20

【0317】

図55（A）～（F）は、変動パターンPT1-1による演出動作の一例を示している。変動パターンPT1-1では、まず、図55（A）に示すような全図柄変動が開始されてから、図55（B）に示すような左図柄の減速停止が行われる。続いて、全図柄変動の開始時から4000ミリ秒[m s]が経過したタイミングにて、図55（C）～（F）に示すような突発演出に切り換わる。そして、図55（F）に示すような突発演出が終了するときには、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された状態となる。

30

【0318】

図53（B）に示したように、突発大当り変動パターンに含まれる変動パターンPT1-1では、非リーチハズレ変動パターンに含まれる変動パターンPA1-1に比べて、飾り図柄の可変表示時間が短くなっている。そして、変動パターンPT1-1では、全図柄変動が開始されてから、4000ミリ秒[m s]といった所定時間が経過したときに、演出切換タイミングとなり、変動パターンPA1-1と同様の演出動作から突発演出への切り換えが行われる。そして、突発演出が終了するときには、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された状態となっている。

40

【0319】

図53（C）は、変動パターンPT1-1における演出動作に加えて再抽選演出が実行される変動パターンPT4-1に割り当てられたタイムスケジュールの具体例を示している。図53（C）に示す例では、変動パターンPT1-1と同様に、全図柄変動、左図柄の減速停止を行った後、突発演出に切り換わり、その突発演出が終了するときには、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示された状態となっている。そして、10000ミリ秒[m s]にわたり再抽選演出が実行され、その再抽選演出の実行中に、再抽選演出が変動中昇格失敗演出であれば通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示され

50

る。これに対して、再抽選演出が変動中昇格成功演出であれば確定大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。例えば、再抽選演出を開始してから9500ミリ秒[m s]が経過したときに、最終停止図柄となる大当たり組合せの確定飾り図柄が導出表示され、再抽選演出が終了するまでの所定時間（例えば500ミリ[m s]）にわたって、導出表示された確定飾り図柄を仮停止表示させればよい。

【0320】

図50のステップS523では、図31に示すような予告パターン種別決定テーブル166を参照することにより、変動パターンPT1-1に対応して、予告演出なし、あるいは、予告パターン種別CY1～予告パターン種別CY3のいずれにも、決定されることがある。一例として、予告パターン種別CY1に決定された場合には、図50のステップS527では、図32に示すような予告パターン決定テーブル167Aを参照することにより、変動パターンPT1-1に対応して、予告パターンYP1-1及び予告パターンYP1-2のいずれかに、決定されることになる。ここで、予告パターンYP1-1や予告パターンYP1-2に決定された場合には、図49に示すステップS506にて決定された予告演出制御パターンなどに基づき、ボタン操作促進演出が行われるときに操作有効期間となり、操作有効期間内にて操作ボタン30の操作が検出されたときに、セリフYN1-1やセリフYN1-2となる演出動作が実行される。変動パターンPT1-1では、突発演出への切り換えを行う演出切換タイミングが、全図柄変動の開始時から4000ミリ秒[m s]であることが予め定められており、操作有効期間内に操作ボタン30の操作が行われたタイミングでは、突発演出への切り換えが行われない。

【0321】

他の一例として、変動パターンPA4-1には、図54(A)に示すように、全図柄変動、左図柄の減速停止、右図柄の減速停止、中図柄の減速停止、というタイムスケジュールが割り当てられている。こうした変動パターンPA4-1による飾り図柄の可変表示における進行順序は、前述した変動パターンPA1-1と同様であるが、飾り図柄の可変表示状態がリーチ表示状態となることや、可変表示結果が「大当たり」となることなどに対応して、各表示処理の実行時間や、飾り図柄の可変表示以外の演出動作などが、異なるものとなっていけばよい。演出制御基板12では、例えば演出制御用CPU120が第1変動開始コマンドあるいは第2変動開始コマンドなどに応答して、図54(A)に示すタイムスケジュールに従って表示制御指令を表示制御部123に供給する。このときには、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPA4-1が指定されたことや、可変表示結果通知コマンドにより通知された可変表示結果などに対応して、図49に示すステップS503の処理により、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が最終停止図柄として決定される。

【0322】

図54(A)に示す例では、全図柄変動、左図柄の減速停止、右図柄の減速停止という表示処理が順次に実行されたときに、例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示部5L、5Rにて同一の飾り図柄が揃って仮停止表示されることなどにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ表示状態となる（リーチ成立）。その後、「ノーマルリーチ」に対応した通常のリーチ演出として、「中」の飾り図柄表示部5Cにて15000ミリ秒[m s]にわたり中図柄の減速停止が行われ、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が最終停止図柄として導出表示される。このときには、中図柄の減速停止により導出表示された大当たり組合せとなる確定飾り図柄を、可変表示時間が経過するまでの所定時間（例えば500ミリ秒[m s]）にわたって仮停止表示させればよい。

【0323】

図54(B)は、ノーマルリーチとなるリーチ演出中（リーチ成立後変動中）に突発演出を実行する変動パターンPT2-2に割り当てられるタイムスケジュールの具体例を示している。この場合、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPT2-2が指定されたことなどに対応して、図49に示すステップS503の処理により、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が最終停止図柄として決定される。図54(B)に示す例では、全図柄変動、左図柄の減速停止、右図柄の減速停止の行った後に、リーチ成立となり中図柄の減

速停止が開始されるところまでは、前述した変動パターンPA4-1と同様の演出動作が実行される。これに対して、変動パターンPT2-2では、中図柄の減速停止が開始されてから9000ミリ秒[m s]が経過したタイミングにて演出切換タイミングとなり、変動パターンPA4-1と同様の演出動作から、突発演出への切り換えが行われる。そして、4000ミリ秒[m s]にわたり突発演出が実行され、その突発演出の実行中に大当たり組合せとなる確定飾り図柄が最終停止図柄として導出表示される。これにより、突発演出が終了するときには、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された状態となっている。

【0324】

図55(A)及び(B)、(G)～(L)は、変動パターンPT2-2による演出動作の一例を示している。変動パターンPT2-2では、まず、図55(A)に示すような全図柄変動が開始されてから、図55(B)に示すような左図柄の減速停止が行われる。続いて、右図柄の減速停止が行われた後、図55(G)に示すような飾り図柄の可変表示状態がリーチ表示状態となり、例えば「リーチ!」といった、リーチ表示状態となったことを報知する演出動作が実行される。そして、図55(H)に示すように、「中」の飾り図柄表示部5Cにて中図柄の変動速度を減速させ、「ノーマルリーチ」に対応した通常のリーチ演出が実行される。その後、中図柄の減速変動が開始されてから9000ミリ秒[m s]が経過したタイミングにて、図55(I)～(L)に示すような突発演出に切り換わる。そして、図55(L)に示すような突発演出が終了するときには、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された状態となる。

【0325】

図54(B)に示したように、突発大当たり変動パターンに含まれる変動パターンPT2-2では、全演出大当たり変動パターンに含まれる変動パターンPA4-1に比べて、飾り図柄の可変表示時間が短くなっている。そして、変動パターンPT2-2では、全図柄変動が開始されてから、変動パターンPA4-1と同様の演出動作が行われ、その後、演出切換タイミングに達すると、変動パターンPA4-1と同様の演出動作から突発演出への切り換えが行われる。そして、突発演出が終了するときには、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された状態となっている。

【0326】

図56(A)は、変動パターンPA1-1に対応して、予告パターンYP1-1が選択された場合におけるタイムスケジュールの具体例を示している。この場合、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPA1-1が指定されたことに基づき、図50に示すステップS523の処理では、図31に示すような予告パターン種別決定テーブル166を参照することにより、予告パターン種別決定用の乱数値SR4に応じて、「セリフ予告」となる予告演出を実行する予告パターン種別CY1に決定される。続いて、図50に示すステップS527の処理では、図32に示すような予告パターン決定テーブル167Aを参照することにより、第1予告パターン決定用の乱数値SR5-1を示す数値データに応じて、予告パターンYP1-1を選択することが決定される。これらの決定結果に基づき、図49に示すステップS506の処理では、変動パターンPA1-1に対応する図柄変動制御パターンCPA1-1が図35に示すような図柄変動制御パターンテーブル168Aから読み出されてセットされるとともに、予告パターンYP1-1に対応する予告演出制御パターンCYP1-1-1及び予告演出制御パターンCYP1-1-2が図36に示すような予告演出制御パターンテーブル168Bから読み出されてセットされる。

【0327】

図56(A)に示す例では、全図柄変動が開始されてから、ボタン操作促進演出BN1-1が行われる。そして、例えば全図柄変動の開始時から5000ミリ秒[m s]が経過したタイミングにて、操作ボタン30の操作が検出される(ボタン操作検出)。このボタン操作検出に応答して、例えば演出制御用CPU120が予告演出制御パターンCYP1-1-1から予告演出制御パターンCYP1-1-2へと切り換えることなどにより、セリフYN1-1の演出動作が実行される。飾り図柄の表示処理としては、図53(A)に

示したタイムスケジュールと同様に、全図柄変動、左図柄の減速停止、右図柄の減速停止という表示処理が順次に実行される。このときには、飾り図柄が非リーチ表示状態で導出表示され、その後、リーチ演出を実行することなく、中図柄の減速停止が行われ、非リーチ組合せの確定飾り図柄が導出表示される。また、ボタン操作促進演出BN1-1が行われた後、操作有効期間が終了するまでの間に操作ボタン30の操作が検出されなかった場合には、セリフYN1-1の演出動作が実行されない一方で、飾り図柄の表示処理としては、操作ボタン30の操作が検出された場合と同様の表示処理が順次に実行される。操作有効期間としては、例えばボタン操作促進演出BN1-1が開始されてから、変動パターンPA1-1において左図柄の減速停止が終了するまでの期間（全図柄変動の開始時から7500ミリ秒[m s]が経過するまでの期間）などが、予め定められていればよい。なお、操作有効期間は、全図柄変動が開始されてから、「左」及び「右」の飾り図柄表示部5L、5Rにて飾り図柄が導出表示されるまでといった、飾り図柄がリーチ表示状態で導出表示されるより前の期間内において、任意に設定された期間であればよい。また、操作有効期間内に操作ボタン30の操作が検出された場合には、操作有効期間が経過していなくても、それ以降は操作ボタン30の操作を無効として検出しないようにすればよい。そして、セリフYN1-1の演出動作は、例えば可変表示開始から8000ミリ秒[m s]が経過するまでは行われるように設定されていればよい。この場合には、例えば操作有効期間の終了間際に操作ボタン30の操作が検出されたとしても、最短で500ミリ秒[m s]はセリフYN1-1の演出動作を実行することが可能となり、遊技者がセリフYN1-1の演出内容を認識することができる。

【0328】

図57(A)～(D)は、変動パターンPA1-1及び予告パターンYP1-1による演出動作の一例を示している。変動パターンPA1-1では、まず、図57(A)に示すような全図柄変動が開始される。その後、予告パターンYP1-1によるボタン操作促進演出BN1-1として、例えば図57(B)に示すようなキャラクタや「ボタンを回してね!」のメッセージを含んだ演出画像を画像表示装置5に表示させる。そして、操作有効期間内に遊技者による操作ボタン30の操作が検出されたときには、その検出タイミングにて予告演出制御パターンCYP1-1-1から予告演出制御パターンCYP1-1-2へと切り換えることなどにより、図57(C)に示すようなセリフYN1-1の演出動作が実行される。その後、例えば図57(D)に示すような左図柄の減速停止が行われるなど、変動パターンPA1-1による飾り図柄の可変表示が進行する。

【0329】

図56(B)は、「セリフ予告」となる予告演出の場合と同様のボタン操作促進演出BN1-1を行った後に突発演出を実行する変動パターンPT1-2に割り当てられているタイムスケジュールの具体的な一例を示している。この場合、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPT1-2が指定されたことなどに基づき、図50に示すステップS523の処理では、図31に示すような予告パターン種別決定テーブル166を参照することにより、予告パターン種別決定用の乱数値SR4にかかわらず、予告パターン種別CY1に決定される。すなわち、予告パターン種別決定テーブル166では、変動パターンPT1-2と対応付けて予告パターン種別CY1に乱数値SR4の全部が割り振られていることから、変動パターンPT1-2が指定された場合には、図50のステップS522にて抽出された乱数値SR4にかかわらず、予告パターン種別CY1に決定されることになる。続いて、図50に示すステップS527の処理では、図32に示すような予告パターン決定テーブル167Aを参照することなどにより、第1予告パターン決定用の乱数値SR5-1にかかわらず、予告パターンYP1-1を選択することが決定される。すなわち、予告パターン決定テーブル167Aでは、変動パターンPT1-2と対応付けて予告パターンYP1-1に乱数値SR4の全部が割り振られていることから、変動パターンPT1-2が指定された場合には、図50のステップS526にて抽出された乱数値SR5-1にかかわらず、予告パターンYP1-1を選択すると決定されることになる。

。

10

20

30

40

50

【0330】

これらの決定結果に基づき、図49に示すステップS506の処理では、変動パターンPT1-2に対応する図柄変動制御パターンCPT1-2が図35に示すような図柄変動制御パターンテーブル168Aから読み出されてセットされるとともに、予告パターンYP1-1に対応する予告演出制御パターンCYP1-1-1及び予告演出制御パターンCYP1-1-2が図36に示すような予告演出制御パターンテーブル168Bから読み出されてセットされる。なお、変動パターンPT1-2が指定された場合には、ボタン操作検出時に突発演出へと切り換えることが予め定められていることから、予告パターンYP1-1に対応する予告演出制御パターンとしては、予告演出制御パターンCYP1-1-1のみを予告演出制御パターンテーブル168Bから読み出してセットするようにしてもよい。

10

【0331】

図56(B)に示す例では、図56(A)に示した変動パターンPA1-1の場合と同様に、全図柄変動が開始されてから、ボタン操作促進演出BN1-1が行われる。こうしたボタン操作促進演出BN1-1が実行されるときには操作有効期間K1となり、操作ボタン30による操作を有効に検出する。そして、図56(B)に示す例では、全図柄変動の開始時から5000ミリ秒[m s]が経過したタイミングにて操作ボタン30の操作が検出されると(ボタン操作検出)、そのボタン操作検出のタイミングにて演出切換タイミングとなり、変動パターンPA1-1と同様の演出動作から、突発演出への切り換えが行われる。続いて、4000ミリ秒[m s]にわたり突発演出が実行され、その突発演出の実行中に大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。これにより、突発演出が終了するときには、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された状態となっている。こうして突発演出が終了した後、変動パターンPT1-2では、可変表示時間である12000ミリ秒[m s]が経過するまで、確定飾り図柄を突発演出の実行中から引き続いて仮停止表示させる(全図柄仮停止表示)。これにより、変動パターンPT1-2では、突発演出の実行中に大当たり組合せとなる確定飾り図柄を導出表示した後、突発演出が終了した後も、可変表示時間が経過するまで確定飾り図柄の導出表示を継続させる。その後、可変表示時間が経過したことや、主基板11から伝送される飾り図柄停止コマンドを受信したことなどに応答して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて最終停止図柄となる確定飾り図柄を完全停止表示(確定)させる。

20

30

【0332】

図57(A)及び(B)、(E)～(H)は、変動パターンPT1-2及び予告パターンYP1-1による演出動作の一例を示している。変動パターンPT1-2では、まず、図57(A)に示すような全図柄変動が開始されてから、変動パターンPA1-1の場合と同様に、図57(B)に示すような予告パターンYP1-1によるボタン操作促進演出BN1-1の演出動作が実行される。そして、操作有効期間内に遊技者による操作ボタン30の操作が検出されたときには、その検出タイミングが演出切換タイミングとなり、図57(E)～(H)に示すような突発演出への切り換えが行われる。そして、図57(H)に示すような突発演出が終了するときには、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された状態となる。その後、可変表示時間が経過するまでは、確定飾り図柄を仮停止表示させることにより、確定飾り図柄の導出表示を継続させる。

40

【0333】

図56(C)は、変動パターンPT1-2に割り当てられているタイムスケジュールの他の一例として、操作有効期間内に操作ボタン30の操作が検出されなかった場合のタイムスケジュールを示している。図56(C)に示す例では、ボタン操作促進演出BN1-1が実行されて操作有効期間K1となった後に、操作ボタン30の操作が検出されずに全図柄変動の開始時から7500ミリ秒[m s]が経過することにより、操作有効期間K1が終了する(ボタン操作検出なし)。この場合には、操作有効期間K1が終了したときに、ボタン操作促進演出BN1-1の実行も終了すればよい。こうして操作有効期間K1が終了した後、演出動作が突発演出へと切り換わる。なお、突発演出に切り換わる演出切換

50

タイミングは、操作有効期間 K 1 が終了するより後のタイミングに限定されず、操作有効期間 K 1 が終了するタイミングと同一のタイミングであってもよい。続いて、4000ミリ秒 [ms] にわたり突発演出が実行され、その突発演出の実行中に大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。この場合には、突発演出の実行中に導出表示された大当り組合せとなる確定飾り図柄を、所定時間（例えば500ミリ秒 [ms]）にわたって仮停止表示させる一方で、突発演出が終了したところで可変表示時間の経過となり、最終停止図柄となる飾り図柄を完全停止表示（確定）させる。

【0334】

図58は、ボタン操作促進演出を行った後に突発演出を実行する変動パターンPT1-2や変動パターンPT1-3において、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの演出動作の進行例を示すフローチャートである。図58に示す各処理は、例えば図49に示すステップS506の処理が実行されることで決定された図柄変動制御パターンや予告演出制御パターンに基づき、図48に示すステップS162の飾り図柄変動中処理にて図51に示すステップS544の処理を実行することや、図48に示すステップS163の飾り図柄変動終了時処理を実行することなどにより、実現されればよい。

【0335】

図58に示す処理では、例えば画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄を可変表示する全図柄変動が開始される（ステップST11）。その後、演出制御プロセスタイマ値に対応して予告制御パターンから読み出した各種の制御データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データなど）に基づき、ボタン操作促進演出が行われる（ステップST12）。例えば、変動パターンPT1-2では、予告パターンYP1-1によりボタン操作促進演出BN1-1が実行される。また、変動パターンPT1-3では、「モニター予告」となる予告演出を実行する予告パターンYP2-1によりボタン操作促進演出BN2-1が実行される。

【0336】

ステップST12にてボタン操作促進演出を開始するときには操作有効期間となり、遊技者による操作ボタン30に対する操作行為を、有効に検出する（ステップST13）。なお、ボタン操作促進演出が開始されるタイミングと、操作有効期間となるタイミングは、同一のタイミングであってもよいし、異なるタイミングであってもよい。一例として、ボタン操作促進演出を開始してから、「3」→「2」→「1」といったカウントダウン動作を示す演出表示を行った後に、操作有効期間とすることで、ボタン操作促進演出の開始タイミングと、操作有効期間の開始タイミングとを、異ならせるようにしてもよい。その後、例えば演出制御プロセスタイマ値に対応して図柄変動制御パターンや予告演出制御パターンから読み出した制御データ、あるいは、演出制御プロセスタイマ値そのものに基づき、操作有効期間が終了したか否かを判定する（ステップST14）。例えば、演出制御プロセスタイマ値に対応して図柄変動制御パターンや予告演出制御パターンから読み出した制御データに操作有効期間の終了が示されていれば、操作ボタン30における操作の検出を無効として、操作有効期間を終了させればよい。あるいは、演出制御プロセスタイマ値が予め定められた操作有効期間終了判定値と合致したときに、操作有効期間を終了させてもよい。ステップST14にて操作有効期間が終了していなければ（ステップST14；No）、例えば操作ボタン30から伝送される操作検出信号をチェックすることなどにより、ボタン操作の検出があるか否かを判定する（ステップST15）。ステップST15にてボタン操作の検出がない場合には（ステップST15；No）、ステップST14の処理に戻る。

【0337】

ステップST14にて操作有効期間が終了したときや（ステップST14；Yes）、ステップST15にてボタン操作の検出があると判定されたときには（ステップST15；Yes）、演出動作を突発演出に切り換えて、突発演出の実行を開始する（ステップST16）。そして、突発演出が終了するときには、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄を導出表示する全図柄導出表示を行う（ステッ

プ S T 1 7)。これにより、大当たり組合せの飾り図柄が導出表示される。その後、例えば演出制御プロセスタイマ値に対応して図柄変動制御パターンから読み出した制御データ、あるいは、演出制御プロセスタイマ値そのものに基づき、可変表示時間が経過したか否かを判定する（ステップ S T 1 8）。ステップ S T 1 8 にて可変表示時間が経過していなければ（ステップ S T 1 8 ; N o）、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄を仮停止表示させ（ステップ S T 1 9）、ステップ S T 1 8 の処理に戻る。これにより、可変表示時間が経過するまでは、ステップ S T 1 7 にて行われた飾り図柄の導出表示を継続させる。その一方で、ステップ S T 1 8 にて可変表示時間が経過すれば（ステップ S T 1 8 ; Y e s）、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄を完全停止表示させることで（ステップ S T 2 0）、変動パターン P T 1 - 2 や変動パターン P T 1 - 3 による飾り図柄の可変表示を終了する。

10

【 0 3 3 8 】

以上説明したように、上記実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 では、全演出大当たり変動パターンに比べて可変表示時間が短い突発大当たり変動パターンが用意されている。そして、突発大当たり変動パターンでは、例えば「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、全演出大当たり変動パターンと同様の演出動作を行い、各変動パターンに対応して定められた演出切換タイミングにて、演出動作を全演出大当たり変動パターンとは異なる突発演出に切り換える。その後、突発演出が終了するときには、大当たり組合せとなる飾り図柄を導出表示することにより、全演出大当たり変動パターンに比べて短時間で、可変表示結果が「大当たり」となることを遊技者が認識できるようになる。これにより、可変表示結果が「大当たり」となることの意外性を高めて、遊技興趣を向上させることができる。例えば、上記実施の形態では、突発演出の実行時間が 4 0 0 0 ミリ秒 [m s] となるように予め定められており、全部演出あるいは完全演出で実行されるリーチ演出の実行時間よりも短くなっている。そのため、例えば突発演出に切り換わる演出切換タイミングなどといった、突発演出が開始されることにより可変表示結果が「大当たり」となることを遊技者が認識可能となることから、実際に大当たり組合せの確定飾り図柄が導出表示されるなどして可変表示結果が「大当たり」となるまでの期間に、間延びが生じない。

20

【 0 3 3 9 】

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

30

【 0 3 4 0 】

この実施の形態では、「リーチ予告演出」となる予告演出として、「セリフ予告」、「モニター予告」、「ステップアップ予告」といった複数種類の予告演出が実行可能に設定されている。そして、例えば変動パターン P T 1 - 1 ~ 変動パターン P T 1 - 3 などでは、図 5 0 のステップ S 5 2 3 にて決定された予告パターン種別やステップ S 5 2 7 にて決定された予告パターンに基づき、「リーチ予告演出」となる予告演出が実行されることがある。この場合には、突発演出への切り換えが行われる演出切換タイミングが、「リーチ予告演出」となる予告演出を実行するタイミング（期間）に含まれることになる。このように、「リーチ予告演出」となる予告演出が実行されるタイミングで突発演出に切り換わり、大当たり組合せの飾り図柄を導出表示することにより、「リーチ予告演出」となる予告演出が実行されるときに可変表示結果が「大当たり」となる意外性や期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 3 4 1 】

50

例えば変動パターンPT1-4、変動パターンPT2-3、変動パターンPT2-5などでは、突発演出への切り換えが行われる演出切換タイミングが、「擬似連」の特定演出を実行するタイミング（期間）に含まれることになる。このように、「擬似連」の特定演出が実行されるタイミングで突発演出に切り換わり、大当たり組合せの飾り図柄を導出表示することにより、「擬似連」の特定演出が実行されるときに可変表示結果が「大当たり」となる意外性や期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0342】

例えば変動パターンPT2-1などでは、突発演出への切り換えが行われる演出切換タイミングが、ミッション開始演出が実行されているミッション開始演出中のタイミング（期間）に含まれることになる。このように、ミッション開始演出中のタイミングで突発演出に切り換わり、大当たり組合せの飾り図柄を導出表示することにより、ミッション開始演出が実行されるときに可変表示結果が「大当たり」となる意外性や期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0343】

例えば変動パターンPT1-5などでは、突発演出への切り換えが行われる演出切換タイミングが、突確モード開始演出が実行されている突確モード開始演出中のタイミング（期間）に含まれることになる。このように、突確モード開始演出中のタイミングで突発演出に切り換わり、大当たり組合せの飾り図柄を導出表示することにより、突確モード開始演出が実行されるときに可変表示結果が「大当たり」となる意外性や期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0344】

例えば変動パターンPT1-2や変動パターンPT1-3などでは、全図柄変動が開始された後に、ボタン操作促進演出が実行されるときに操作ボタン30の操作を有効に検出する操作有効期間となる。そして、操作有効期間内に操作ボタン30の操作が検出されたときには、そのボタン操作が検出されたタイミングにて、突発演出への切り換えが行われる。このように、操作ボタン30の操作が検出されたタイミングで突発演出に切り換わり、大当たり組合せの飾り図柄を導出表示することにより、操作ボタン30が操作されたときに可変表示結果が「大当たり」となる意外性による演出効果を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0345】

また、例えば変動パターンPT1-2や変動パターンPT1-3などでは、操作有効期間内に操作ボタン30の操作が検出されなかった場合に、操作有効期間が終了した後に突発演出への切り換えが行われる。これにより、操作ボタン30の操作が検出されなかった場合でも、適切なタイミングで突発演出への切り換えを行い、可変表示結果が「大当たり」となることを遊技者が確実に認識することができ、大当たり組合せの飾り図柄が導出表示されない不都合を防止できる。

30

【0346】

例えば変動パターンPT1-2や変動パターンPT1-3などにてボタン操作促進演出となる演出動作は、予告パターンYP1-1により実行されるボタン操作促進演出BN1-1や、予告パターンYP2-1により実行されるボタン操作促進演出BN2-1であり、突発大当たり変動パターンとは異なる変動パターンであるときにも予告演出として実行することが可能なものである。これにより、予告演出を実行するものと遊技者が認識する場面で突発演出に切り換わり、大当たり組合せの飾り図柄を導出表示することにより、可変表示結果が「大当たり」となる意外性を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0347】

図44に示すステップS271にて変動パターン種別を決定する処理や、ステップS274にて変動パターンを決定する処理は、主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103によって実行される。その一方で、図50に示すステップS523にて予告パターン種別を決定する処理や、ステップS527にて予告パターンを決定する処理は、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120によって実行

50

される。これにより、予告演出となる演出動作を実行するために遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103での制御負担が増大することを防止しつつ、多様な予告演出が実行可能となり、予告演出の演出効果を高めて遊技の興趣を向上させることができる。

【0348】

図31に示す予告パターン種別決定テーブル166の設定では、突発演出を実行するまでの演出態様が同様なものとなり、突発演出の有無が異なる複数の変動パターンについては、予告演出の有無や各予告パターン種別に対する予告パターン種別決定用の乱数値SR4の割り振りが、互いに同一の割り振りとなっている。また、図32に示す予告パターン決定テーブル167Aの設定や、図33に示す予告パターン決定テーブル167Bの設定では、突発演出を実行するまでの演出態様が同様なものとなり、突発演出の有無が異なる複数の変動パターンについては、各予告パターンに対する第1予告パターン決定用の乱数値SR5-1の割り振りや、第2予告パターン決定用の乱数値SR5-2の割り振りが、互いに同一の割り振りとなっている。そのため、各予告パターンに対応した予告演出となる演出動作を実行するか否かの決定割合は、突発演出への切り換えが行われるか否かに依存せず、突発演出への切り換えが行われる演出切換タイミングに応じて、異なるものとなる。また、突発演出への切り換えが行われる演出切換タイミングに応じて、「セリフ予告」、「モニター予告」、「ステップアップ予告」といった複数種類の予告演出となる演出動作の決定割合が異なるものとなる。これにより、予告演出として実行される演出動作に応じて、どのようなタイミングで突発演出に切り換わるかの期待感を異ならせて、遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

【0349】

例えば変動パターンPT1-2の場合には、図31に示す予告パターン種別決定テーブル166を参照することにより、予告パターン種別決定用の乱数値SR4にかかわらず予告パターン種別CY1に決定され、図32に示す予告パターン決定テーブル167Aを参照することにより、第1予告パターン決定用の乱数値SR5-1にかかわらず予告パターンYP1-1に決定される。これに対して、例えば変動パターンPT1-1の場合には、図31に示す予告パターン種別決定テーブル166を参照することにより、予告パターン種別決定用の乱数値SR4に応じて予告パターン種別CY1に決定されることがあり、図32に示す予告パターン決定テーブル167Aを参照することにより、第1予告パターン決定用の乱数値SR5-1に応じて予告パターンYP1-1に決定されることがある。このように、操作ボタン30の操作が検出されたときに突発演出に切り換わる変動パターンとは異なる変動パターンの場合でも、所定の決定割合でボタン操作促進演出を含む予告演出となる演出動作を実行することに決定される。これにより、予告演出となる演出動作が実行されるときに突発演出に切り換わることへの期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0350】

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

40

【0351】

図34に示す予告パターン決定テーブル167Cの設定では、突発演出への切り換えが行われる演出切換タイミングに応じて、予告パターンYP3-1～予告パターンYP3-4のいずれかに決定される割合を異ならせるように、第3予告パターン決定用の乱数値SR5-3が、各変動パターンに応じて各予告パターンに割り振られている。これにより、

50

「ステップアップ予告」となる予告演出において演出動作の切り換えを実行する回数（切換回数）や、切り換え後に行われる演出動作における演出態様に応じて、どのようなタイミングで突発演出に切り換わるかの期待感を異ならせて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0352】

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

【0353】

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

【0354】

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

【0355】

上記実施の形態では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、突発大当り変動パターンの選択割合を異ならせるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、パチンコ遊技機1における遊技状態には依存しない割合で突発大当り変動パターンを選択するようにしてもよい。上記実施の形態では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、「突発ショート」の変動パターン種別CA4-1、「突発ミドル」の変動パターン種別CA4-2、「突発ロング」の変動パターン種別CA4-3の

いずれかに決定される割合を異ならせている。これにより、突発演出に切り換わる演出切換タイミングの決定割合を、パチンコ遊技機1における遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異ならせている。これに加えて、あるいは、これとは別個に、複数種類の突発大当り変動パターンのいずれかに決定される割合を、パチンコ遊技機1における遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異ならせるようにしてもよい。一例として、図44に示すステップS271にて変動パターン種別CA4-1～変動パターン種別CA4-3のいずれかに決定された場合に、図44に示すステップS272にてセットされる変動パターン決定テーブルを、パチンコ遊技機1における遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異ならせるようにしてもよい。このとき用いられる変動パターン決定テーブルでは、各変動パターンに対する変動パターン決定用の乱数値MR5の割り振りが、パチンコ遊技機1における遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異なっていればよい。

10

【0356】

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

20

30

40

【0357】

上記実施の形態では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態であるときに、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに応じて、突発大当り変動パターンの選択割合を異ならせるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態であるときにも、確変状態や時短状態であるときと同様に、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに依存しない割合で突発大当り変動パターンを選択するようにしてもよい。あるいは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態や時短状態であるときにも、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに応じて、突発大当り変動パターンの選択割合を異ならせるようにしてもよい。上記実施の形態では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態であるときに

50

、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに応じて、「突発ショート」の変動パターン種別CA4-1、「突発ミドル」の変動パターン種別CA4-2、「突発ロング」の変動パターン種別CA4-3のいずれかに決定される割合を異ならせている。これにより、突発演出に切り換わる演出切換タイミングの決定割合を、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに応じて、異ならせている。これに加えて、あるいは、これとは別個に、複数種類の突発大当り変動パターンのいずれかに決定される割合を、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに応じて、異ならせるようにしてもよい。一例として、図44に示すステップS271にて変動パターン種別CA4-1～変動パターン種別CA4-3のいずれかに決定された場合に、図44に示すステップS272にてセットされる変動パターン決定テーブルを、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに応じて、異ならせるようにしてもよい。このとき用いられる変動パターン決定テーブルでは、各変動パターンに対する変動パターン決定用の乱数値MR5の割り振りが、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに応じて、異なっていればよい。

10

【0358】

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

20

30

【0359】

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

40

【0360】

上記実施の形態では、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120が、図49に示すステップS501～S506の処理を実行することにより、ミッション開始演出の有無やミッションの内容、最終停止図柄、仮停止図柄、予告演出の有無や予告パターン

50

、演出制御パターンなどを、決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば演出動作を制御するために設けられた複数の制御基板にそれぞれ搭載された複数のCPUなどにより、ミッション開始演出の有無やミッションの内容、最終停止図柄、仮停止図柄、予告演出の有無や予告パターン、演出制御パターンの決定などを、分担して実行するようにしてもよい。

【0361】

一例として、演出制御基板12と画像表示装置5との間に、図59に示すような表示制御基板16を設ける。表示制御基板16には、表示制御用CPU180と、ROM181と、RAM182と、乱数回路183と、I/O184とが搭載されている。この場合、表示制御基板16に搭載された表示制御用CPU180が画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行することから、上記実施の形態で演出制御基板12に搭載された表示制御部123は設けられていなくてもよい。表示制御基板16では、例えば表示制御用CPU180がROM181から読み出したプログラムを実行することにより、画像表示装置5における演出画像の表示による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、表示制御用CPU180がROM181から固定データを読み出す固定データ読出動作や、表示制御用CPU180がRAM182に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、表示制御用CPU180がRAM182に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、表示制御用CPU180がI/O184を介して表示制御基板16の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、表示制御用CPU180がI/O184を介して表示制御基板16の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0362】

この場合、表示制御用CPU180は、例えば演出制御基板12からの表示制御指令や演出制御基板12を介して主基板11から伝送された演出制御コマンドなどに基づき、図49に示すステップS501～S506の処理のうち、全部または一部を実行することにより、ミッション開始演出の有無やミッションの内容、最終停止図柄、仮停止図柄、予告演出の有無や予告パターン、演出制御パターンの決定などのうち、少なくとも一部を実行するようにしてもよい。あるいは、表示制御用CPU180は、図48に示すステップS160～S165の処理のうち、全部または一部の処理を実行することにより、飾り図柄の可変表示を含めた画像表示装置5における演出画像の表示による演出動作の制御を行うようにしてもよい。なお、表示制御用CPU180は、上記実施の形態にて演出制御用CPU120が実行した処理のうち、任意の一部を実行するものであればよい。音声制御基板13やランプ制御基板14は、演出制御基板12からの効果音信号や電飾信号を伝送する配線により、演出制御基板12と接続されていてもよい。この場合、演出制御基板12では、例えば演出制御用CPU120により、演出動作を統括的に制御するための処理が実行されればよい。

【0363】

また、音声制御基板13やランプ制御基板14が備える機能を、演出制御基板12に搭載された音声制御回路やランプ制御回路などに備えさせ、音声制御基板13やランプ制御基板14となる独立の制御基板は設けられないようにしてもよい。上記実施の形態では、図2に示す構成において、音声制御基板13やランプ制御基板14に制御用のCPU等を含んだマイクロコンピュータが搭載されず、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120により、音声や効果音の出力制御、及び、ランプや装飾用LED等の点灯制御といった、各種の演出動作を制御するための処理が行われるものとした。これに対して、図2に示す構成において、音声制御基板13に搭載されたマイクロコンピュータやランプ制御基板14に搭載されたマイクロコンピュータにより、上記実施の形態にて演出制御用CPU120が実行した処理のうち、任意の一部が実行されるようにしてもよい。このように、演出動作を制御するために複数の制御基板が設けられた場合には、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理、スピーカ8L、8Rにおける音声出力動作の制御内容を決定するための処理、遊技効果ランプ9などにおける点灯動作の制御

内容を決定するための処理といった、各種の演出動作の制御内容を決定するための処理がそれぞれ、いずれの制御基板で実行されるかの組合せは、任意の組合せであればよい。

【0364】

上記実施の形態では、飾り図柄の可変表示中に「擬似連」の特定演出が実行可能であるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば「滑り」の特定演出といった、他の特定演出となる演出動作が実行可能に設定されてもよい。ここで、「滑り」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、2つ以上の飾り図柄表示部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示部5L、5Rなど）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示部のうち所定数（例えば「1」または「2」）の飾り図柄表示部（例えば「左」の飾り図柄表示部5Lと「右」の飾り図柄表示部5Rのいずれか一方または双方）にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。この場合、「滑り」の特定演出を実行する変動パターンを予め用意しておく。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が図44のステップS274にて変動パターンを決定するときに、例えば「滑り」の特定演出と「擬似連」の特定演出といった複数種類の特定演出のうちで、いずれの特定演出を実行するかが決定されればよい。また、変動パターン指定コマンドにより「滑り」の特定演出を実行する変動パターンが指定されたときには、演出制御用CPU120が図49のステップS504にて予め用意された仮停止図柄決定テーブルを参照することなどにより、「滑り」の特定演出で仮停止表示させる飾り図柄を、ステップS505にて決定された最終停止図柄や所定の乱数値を示す数値データなどに基づいて決定すればよい。なお、「擬似連」や「滑り」などの特定演出と、突発演出とは、異なる演出上の意義を有している。すなわち、「擬似連」や「滑り」などの特定演出は、飾り図柄の可変表示状態がリーチ表示状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための演出動作であり、これらの特定演出が行われたときには、可変表示結果が「大当たり」となることもあれば、「大当たり」とはならず「ハズレ」となることもある。これに対して、突発演出は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」または「確変」となる場合に、飾り図柄の可変表示中における演出切換タイミングに達したときに開始される演出動作であり、突発演出が行われたときには、常に可変表示結果が「大当たり」となることになる。

【0365】

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

演出動作との対応関係を、1対1の対応関係としなくてもよい。例えば、ボタン操作促進演出BN1-1となる演出動作を実行した後、セリフYN1-1が実行されることもあれば、セリフYN1-2が実行されることもあるようにしてもよい。あるいは、ボタン操作促進演出BN1-1となる演出動作が実行された場合と、ボタン操作促進演出BN1-2となる演出動作（ボタン操作促進演出BN1-1とは演出態様が異なる）が実行された場合のいずれであっても、セリフYN1-1を実行可能としてもよい。

【0366】

上記実施の形態では、突発演出への切り換えが行われる演出切換タイミングに応じて予告パターンYP3-1～予告パターンYP3-4のいずれかに決定される割合を異ならせることで、「ステップアップ予告」となる予告演出におけるステップ数を、演出切換タイミ
10
ングに応じて異なる決定割合で、複数のステップ数のいずれかに決定している。しかしながら、この発明はこれに限定されず、予告演出となる演出動作における演出態様を段階的に複数回変更可能な場合に、演出切換タイミングに応じて異なる決定割合で、演出態様の変更回数を、複数種類のいずれかに決定するものであればよい。ここで、演出態様を段階的に複数回変更可能な予告演出としては、例えば表示されるキャラクタが段階的に増加していく演出動作、あるいは、表示されるキャラクタの動作が段階的に変化していく演出動作などであればよい。

【0367】

上記実施の形態では、大当たり種別が「通常」あるいは「確変」で突発演出を実行しない場合に、図44に示すステップS271にて変動パターン種別を決定するときには、ノーマルリーチとスーパーリーチのうちいずれのリーチ演出を実行するかの決定を行い、図44に示すステップS274にて変動パターンを決定するときには、スーパーリーチαとスーパーリーチβのうちいずれのリーチ演出を実行するかの決定を行うものとして説明した。
20
しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば図44に示すステップS271にて変動パターン種別を決定するときには、複数種類のリーチ演出のうちいずれを実行するかの決定が行われるようにしてもよい。一例として、大当たり種別が「通常」あるいは「確変」で突発演出を実行しない場合の変動パターン種別として、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβといった、複数種類のリーチ演出のそれぞれに対応して、別個の変動パターン種別を予め設定しておく。そして、図44に示すステップS271にて変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することにより、ノーマルリーチ、スーパー
30
リーチα、スーパーリーチβのうち、いずれのリーチ演出を実行するかが決定されるようにすればよい。

【0368】

また、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」となる場合に、図44に示すステップS271にて変動パターン種別を決定するときには、ノーマルリーチとスーパーリーチのうちいずれのリーチ演出を実行するかの決定を行い、図44に示すステップS274にて変動パターンを決定するときには、複数種類のスーパーリーチとなるリーチ演出のうち、いずれのリーチ演出を実行するかの決定を行うようにしてもよい。一例として、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」となる場合の変動パターン種別としては、ノーマルリーチとスーパーリーチとでは別個の変動パターン種別となる一方
40
で、スーパーリーチαであるかスーパーリーチβであるかにはかかわりなく共通の変動パターン種別となるように、予め設定しておく。すなわち、スーパーリーチαとなるリーチ演出を実行する変動パターンと、スーパーリーチβとなるリーチ演出を実行する変動パターンはいずれも、「スーパーリーチ」の変動パターン種別に予め対応付けられていればよい。そして、図44に示すステップS271にて変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することにより、ノーマルリーチとスーパーリーチのうちいずれのリーチ演出を実行するかの決定が行われ、図44に示すステップS274にて変動パターンを決定することにより、スーパーリーチαとスーパーリーチβのうちいずれのリーチ演出を実行するかが決定されるようにすればよい。

【0369】

10

20

30

40

50

上記実施の形態では、図 7 に示す大当り種別決定テーブル 131 において、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には、「突確」の大当り種別に対して大当り種別決定用の乱数値 MR2 が割り当てられないものとして説明した。そのため、変動パターン種別 CA5-1 や変動パターン種別 CA5-2 といった、大当り種別が「突確」となる場合のみに専用の変動パターン種別に分類される変動パターンによる飾り図柄の可変表示は、第 1 特別図柄表示装置 4A における第 1 特図を用いた特図ゲームに対応して行われることがある一方で、第 2 特別図柄表示装置 4B における第 2 特図を用いた特図ゲームに対応して行われることがない。しかしながら、この発明はこれに限定されず、変動特図指定バッファ値が「2」である場合でも、「突確」の大当り種別に対して大当り種別決定用の乱数値 MR2 が割り振られるようにしてもよい。この場合、変動特図指定バッファ値が「1」であるか「2」であるかに応じて、「突確」の大当り種別に割り当てられる大当り種別決定用の乱数値 MR2 の個数を異ならせることで、第 1 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別が「突確」に決定される割合を、異ならせてもよい。この場合には、変動パターン種別 CA5-1 や変動パターン種別 CA5-2 といった、大当り種別が「突確」となる場合のみに専用の変動パターン種別に分類される変動パターンによる飾り図柄の可変表示は、第 1 特別図柄表示装置 4A における第 1 特図と第 2 特別図柄表示装置 4B における第 2 特図とのいずれを用いた特図ゲームにも対応して、行われることがある。すなわち、変動特図指定バッファ値が「1」と「2」とのいずれにも対応して大当り種別を「突確」とすることができるようにした場合には、飾り図柄の変動パターンとして、第 1 開始条件が成立した場合と第 2 開始条件が成立した場合とで、共通の変動パターンを用いることができる。また、変動パターン種別についても、第 1 開始条件が成立した場合と第 2 開始条件が成立した場合とで、共通の変動パターン種別を含むように、変動パターン種別決定テーブルのテーブルデータを構成すればよい。これにより、第 1 開始条件が成立した場合と第 2 開始条件が成立した場合とで、共通の変動パターン種別に決定可能とすることで、変動パターンを決定する際には、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、共通の変動パターン決定テーブルを用いることができ、データ容量の削減を図ることができる。

【0370】

上記実施の形態では、演出制御用 CPU 120 が図 50 に示すステップ S523 にて予告パターン種別を決定する際に、予告演出の有無も含めて予告パターン種別の決定を行った後、ステップ S527 にて予告パターンを決定する際には、予告演出が実行されることを前提に予告パターンの決定を行うものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、予告演出の有無と予告パターン種別及び予告パターンの決定を 1 回の処理で全て決定するようにしてもよいし、まず予告演出の有無を決定し、予告演出ありと決定した場合に予告演出の種類を決定するようにしてもよい。あるいは、ステップ S527 にて予告パターンを決定する際にも、予告演出の有無も含めて予告パターンの決定を行うようにしてもよい。

【0371】

上記実施の形態では、演出制御用 CPU 120 が図 49 に示すステップ S503 にてリーチハズレ組合せとなる最終停止図柄を決定する際に、「左」及び「右」の飾り図柄表示部 5L、5R に揃って停止表示される飾り図柄を決定するとともに、「中」の飾り図柄表示部 5C にて停止表示する飾り図柄と、「左」及び「右」の飾り図柄表示部 5L、5R にて停止表示する飾り図柄との図柄差も決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば「中」の飾り図柄表示部 5C にて停止表示する飾り図柄と、「左」及び「右」の飾り図柄表示部 5L、5R にて停止表示する飾り図柄との図柄差については、主基板 11 の側において例えば CPU 103 が変動パターンの決定に伴って決定し、所定の演出制御コマンドにより演出制御基板 12 の側に通知するようにしてもよい。

【0372】

上記実施の形態では、演出制御用CPU120が図49に示すステップS503にて非リーチ組合せとなる最終停止図柄を決定する際に、最終停止図柄決定テーブル160A～160Cや、左右出目判定テーブル161を参照して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおける確定飾り図柄を個別に決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば「左」の飾り図柄表示部5Lにおける確定飾り図柄を決定した後、その決定された飾り図柄と、「中」及び「右」の飾り図柄表示部5C、5Rにおける確定飾り図柄との図柄差を、所定の決定テーブルを参照して決定するようにしてもよい。

【0373】

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

【0374】

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

【0375】

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

【0376】

上記実施の形態では、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となったことに基づいて2ラウンド大当り状態に制御され、2ラウンド大当り状態が終了した後は、

確変状態に制御されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、大当たり種別が「突確」となる場合に代えて、あるいは、この場合に加えて、可変表示結果が「小当たり」となる場合や、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突然時短」や「突然通常」となる場合を設けるようにしてもよい。この場合、第1及び第2特図表示結果決定テーブル130A、130Bは、特図表示結果決定用の乱数値MR1を、「小当たり」の可変表示結果に対応した小当たり決定値データに割り当てるテーブルデータが含まれるように構成されればよい。あるいは、第1特図表示結果決定テーブル130Aでは小当たり決定値データに乱数値MR1を割り当てる一方で、第2特図表示結果決定テーブル130Bでは小当たり決定値データに乱数値MR1が割り当てられないように設定することで、特図指定バッファ値が「2」である場合には可変表示結果が「小当たり」にはならないようにしてもよい。また、大当たり種別決定テーブル131は、特図指定バッファ値に応じて、大当たり種別決定用の乱数値MR2を、「突然時短」や「突然通常」の大当たり種別に割り当てるテーブルデータが含まれるように構成されればよい。

10

【0377】

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

20

【0378】

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

30

【0379】

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

40

【0380】

その他にも、パチンコ遊技機1の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明

50

の遊技機は、入賞球の検出にตอบสนอง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ตอบสนอง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。

【0381】

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、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置等に対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置等の有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、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採っても

10

【0382】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、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。

【符号の説明】

【0383】

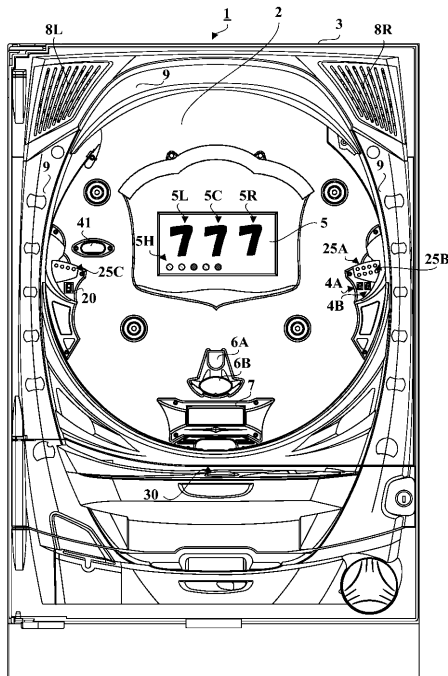
20

- 1 … パチンコ遊技機
- 2 … 遊技盤
- 3 … 遊技機用枠
- 4 A、4 B … 特別図柄表示装置
- 5 … 画像表示装置
- 6 A … 普通入賞球装置
- 6 B … 普通可変入賞球装置
- 7 … 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R … スピーカ
- 9 … 遊技効果ランプ
- 11 … 主基板
- 12 … 演出制御基板
- 13 … 音声制御基板
- 14 … ランプ制御基板
- 15 … 中継基板
- 20 … 普通図柄表示器
- 21 … ゲートスイッチ
- 22 A、22 B … 始動口スイッチ
- 23 … カウントスイッチ
- 24 … 操作検出スイッチ
- 30 … 操作ボタン
- 100 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 101、121 … ROM
- 102、122 … RAM
- 103 … CPU
- 104、124 … 乱数回路
- 105、125 … I/O
- 120 … 演出制御用CPU
- 123 … 表示制御部

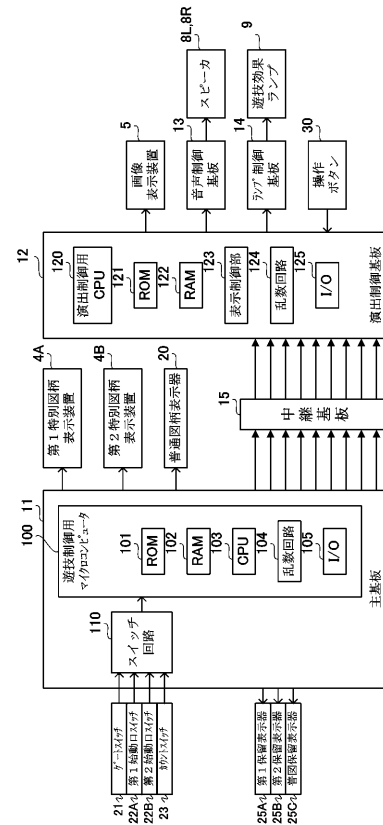
30

40

【図 1】



【図 2】



【図 3】

(A)

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

(B)

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

(C)

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

【図 4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
B0	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
B0	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
B1	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	飾り図柄停止	飾り図柄の可変表示の停止指定
A0	XX	当り開始指定	大当り遊技状態の開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中の表示指定(15回開放遊技用)
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後の表示指定(15回開放遊技用)
A3	XX	当り終了指定	大当り遊技状態の終了を指定
A4	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中の表示指定(2回開放遊技用)
A5	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後の表示指定(2回開放遊技用)
B0	01	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞への入賞を通知
B0	02	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞への入賞を通知
C0	XX	保留記憶通知	合計保留記憶数を通知

(B)

MODE	EXT	名称	通知内容
8C	00	第1可変表示結果通知	ハズレ
8C	01	第2可変表示結果通知	通常(大当り)
8C	02	第3可変表示結果通知	確変(大当り)
8C	03	第4可変表示結果通知	突確(大当り)

【図 5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果決定用
MR2	1~100	大当り確率決定用
MR3	1~239	リチ決定用
MR4	1~241	変動パターン確率決定用
MR5	1~251	変動パターン決定用

【図 6】

(A)

第1特図表示結果決定テーブル

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

(B)

第2特図表示結果決定テーブル

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

【図 7】

大当たり種別決定テーブル

変動特図 指定ハック値	乱数値MR2	大当たり種別	大当たり種別 ハック設定値
1	1～36	通常	0
	37～82	確変	1
	83～100	突確	2
2	1～36	通常	0
	37～100	確変	1

【図 9】

変動パターン種別設定テーブル

変動パターン種別	可変表示図様	内容
GA1-1	非リーチ(ハズレ)	短縮なし(通常状態)
GA1-2	非リーチ(ハズレ)	保留3、4個短縮(通常状態)
GA1-3	非リーチ(ハズレ)	保留5～8個短縮(通常状態)
GA1-4	非リーチ(ハズレ)	疑似連、シヨンの開始演出
CB1-1	非リーチ(ハズレ)	短縮なし(確変状態)
GB1-2	非リーチ(ハズレ)	保留2～8個短縮(確変状態)
GB1-3	非リーチ(ハズレ)	疑似連含む(確変状態)
GC1-1	非リーチ(ハズレ)	短縮なし(時短状態)
GC1-2	非リーチ(ハズレ)	保留2～8個短縮(時短状態)
GC1-3	非リーチ(ハズレ)	疑似連含む(時短状態)
GA2-1	リーチ(ハズレ)	ノーマルリーチ
GA2-2	リーチ(ハズレ)	スーパーリーチα
GA2-3	リーチ(ハズレ)	スーパーリーチβ
GA3-1	通常/確変(大当たり)	ノーマルリーチ(突発演出なし/再抽選なし)
GA3-2	通常/確変(大当たり)	スーパーリーチ(突発演出なし/再抽選なし)
GA3-3	通常/確変(大当たり)	ノーマルリーチ(突発演出なし/再抽選あり)
GA3-4	通常/確変(大当たり)	スーパーリーチ(突発演出なし/再抽選あり)
GA4-1	通常/確変(大当たり)	突発ショット
GA4-2	通常/確変(大当たり)	突発バトル
GA4-3	通常/確変(大当たり)	突発のゲ
GA5-1	通常(大当たり)	突発モード開始演出
GA5-2	突確(大当たり)	突確モード開始演出(スーパーリーチα経由)

【図 10】

ハズレ変動パターン設定テーブル

変動パターン	可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	7000	保留3、4個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	5500	保留5～8個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	24000	再変動1回→非リーチ(ハズレ)
PA1-5	32000	シヨンの開始演出→ミラクル開始演出目停止(ハズレ)
PB1-1	4500	短縮なし(確変状態)→非リーチ(ハズレ)
PB1-2	2500	保留2～8個短縮(確変状態)→非リーチ(ハズレ)
PC1-1	4500	短縮なし(時短状態)→非リーチ(ハズレ)
PC1-2	2500	保留2～8個短縮(時短状態)→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	30000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PA2-2	45000	再変動1回→ノーマルリーチ(ハズレ)
PA3-1	50000	スーパーリーチα(ハズレ)
PA3-2	65000	再変動1回→スーパーリーチα(ハズレ)
PA3-3	80000	再変動2回→スーパーリーチα(ハズレ)
PA3-4	80000	スーパーリーチβ(ハズレ)
PA3-5	75000	再変動1回→スーパーリーチβ(ハズレ)
PA3-6	90000	再変動2回→スーパーリーチβ(ハズレ)
PA3-7	105000	再変動3回→スーパーリーチβ(ハズレ)

【図 8】

(A)

リーチ決定テーブル

合計保留記憶数	乱数値MR3	リーチ/非リーチ
0	1～204	非リーチHA1-1
	205～239	リーチHA2-1
1	1～217	非リーチHA1-2
	218～239	リーチHA2-2
2	1～220	非リーチHA1-3
	221～239	リーチHA2-2
3、4	1～230	非リーチHA1-4
	231～239	リーチHA2-3
5～8	1～230	非リーチHA1-5
	231～239	リーチHA2-3

(B)

リーチ決定テーブル

合計保留記憶数	乱数値MR3	リーチ/非リーチ
0、1	1～235	非リーチHB1-1
	236～239	リーチHB2-1
2～8	1～235	非リーチHB1-2
	236～239	リーチHB2-1

(C)

リーチ決定テーブル

合計保留記憶数	乱数値MR3	リーチ/非リーチ
0、1	1～231	非リーチHC1-1
	232～239	リーチHC2-1
2～8	1～231	非リーチHC1-2
	232～239	リーチHC2-1

(D)

テーブル選択設定

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

【図 11】

大当たり変動パターン設定テーブル

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

【図 1 2】

(A) 大当り変動パターン設定テーブル

141C

変動パターン	可変表示時間(ms)	内容
PT1-1	8000	4000ms変動→突発演出(全図柄変動中または左図柄停止時)
PT1-2	12000	ボタン操作誘導演出BN1-1→突発演出(ボタン操作時)
PT1-3	15000	ボタン操作誘導演出BN2-1→突発演出(ボタン操作時)
PT1-4	15500	確率チャイス目停止→突発演出(チャイス目停止時)
PT1-5	18500	突確モード開始演出→突発演出(右図柄停止時)
PT2-1	25000	シフォン開始演出→突発演出(シフォン開始演出中)
PT2-2	28000	ノーマルリーチ→突発演出(リーチ成立後変動中)
PT2-3	28500	再変動1回→突発演出(2回目変動中)
PT2-4	32000	シフォン開始演出→突発演出(シフォン開始演出終了時)
PT2-5	34000	再変動1回→突発演出(2回目目停止時)
PT2-6	38000	スーパリーチα→突発演出(スーパー発展時)
PT2-7	39000	再変動2回→突発演出(3回目変動中)
PT3-1	43500	再変動2回→突発演出(3回目変動中)
PT3-2	45000	スーパリーチβ→突発演出(スーパー導入演出中)
PT3-3	49000	再変動2回→突発演出(3回目目停止時)
PT3-4	54000	再変動3回→突発演出(4回目変動中)
PT3-5	68000	再変動2回→スーパリーチα→突発演出(スーパー発展時)
PT3-6	80000	再変動3回→スーパリーチβ→突発演出(スーパー導入演出時)
PT4-1	18000	4000ms変動→突発演出(全図柄変動中または左図柄停止時)→再抽選
PT4-2	22000	ボタン操作誘導演出BN1-1→突発演出(ボタン操作時)→再抽選
PT4-3	25000	ボタン操作誘導演出BN2-1→突発演出(ボタン操作時)→再抽選
PT4-4	25500	確率チャイス目停止→突発演出(チャイス目停止時)→再抽選
PT4-5	28500	突確モード開始演出→突発演出(右図柄停止時)→再抽選
PT5-1	35000	シフォン開始演出→突発演出(シフォン開始演出中)→再抽選
PT5-2	38000	ノーマルリーチ→突発演出(リーチ成立後変動中)→再抽選
PT5-3	38500	再変動1回→突発演出(2回目変動中)→再抽選
PT5-4	42000	シフォン開始演出→突発演出(シフォン開始演出終了時)→再抽選
PT5-5	44000	再変動1回→突発演出(2回目目停止時)→再抽選
PT5-6	48000	スーパリーチα→突発演出(スーパー発展時)→再抽選
PT5-7	49000	再変動2回→突発演出(3回目変動中)→再抽選
PT6-1	53500	再変動2回→突発演出(3回目変動中)→再抽選
PT6-2	55000	スーパリーチβ→突発演出(スーパー導入演出中)→再抽選
PT6-3	59000	再変動2回→突発演出(3回目目停止時)→再抽選
PT6-4	54000	再変動3回→突発演出(4回目変動中)→再抽選
PT6-5	78000	再変動2回→スーパリーチα→突発演出(スーパー発展時)→再抽選
PT6-6	100000	再変動3回→スーパリーチβ→突発演出(スーパー導入演出時)→再抽選

(B) 大当り変動パターン設定テーブル

141D

変動パターン	可変表示時間(ms)	内容
PF1-1	24000	突確モード開始演出→突確チャンス目停止
PF1-2	39000	再変動1回→突確モード開始演出→突確チャンス目停止
PF1-3	74000	スーパリーチα→突確モード開始演出→突確チャンス目停止
PF1-4	89000	再変動1回→スーパリーチβ→突確モード開始演出→突確チャンス目停止

【図 1 4】

(A) リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 134A

リーチ	乱数値MR4	変動パターン種別
リーチHA2-1	1~190	CA2-1
	191~238	CA2-2
	239~241	CA2-3
リーチHA2-2	1~195	CA2-1
	196~239	CA2-2
	240~241	CA2-3
リーチHA2-3	1~215	CA2-1
	216~240	CA2-2
	241	CA2-3

(B) リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 134B

リーチ	乱数値MR4	変動パターン種別
リーチHB2-1	1~100	CA2-1
	101~210	CA2-2
	211~241	CA2-3

(C) リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 134C

リーチ	乱数値MR4	変動パターン種別
リーチHG2-1	1~150	CA2-1
	151~220	CA2-2
	221~241	CA2-3

(D) テーブル選択設定

選択状態	選択するテーブル
通常状態	テーブル134A
確変状態	テーブル134B
再抽選状態	テーブル134C

【図 1 3】

(A) 非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 133A

非リーチ	乱数値MR4	変動パターン種別
非リーチHA1-1	1~216	CA1-1
	217~241	CA1-4
非リーチHA1-2	1~229	CA1-1
	230~241	CA1-4
非リーチHA1-3	1~230	CA1-1
	231~241	CA1-4
非リーチHA1-4	1~236	CA1-2
	237~241	CA1-4
非リーチHA1-5	1~236	CA1-3
	237~241	CA1-4

(B) 非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 133B

非リーチ	乱数値MR4	変動パターン種別
非リーチHB1-1	1~240	CB1-1
	241	CB1-3
非リーチHB1-2	1~240	CB1-2
	241	CB1-3

(C) 非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 133C

非リーチ	乱数値MR4	変動パターン種別
非リーチHC1-1	1~233	CG1-1
	234~241	CG1-3
非リーチHC1-2	1~234	CG1-2
	235~241	CG1-3

(D) テーブル選択設定

選択状態	選択するテーブル
通常状態	テーブル133A
確変状態	テーブル133B
再抽選状態	テーブル133C

【図 1 5】

(A) 大当り変動パターン種別決定テーブル 135A

合計保留記憶数	乱数値MR4	変動パターン種別
0~2	2~4	CA3-1
	5~8	CA3-2
	9~220	CA3-3
	221	CA3-4
	222~226	CA4-1
	227~241	CA4-3
	241	CA4-2
3~5	1	CA3-1
	2~4	CA3-2
	5~8	CA3-3
	9~210	CA3-4
	211~215	CA4-1
	216~235	CA4-2
	236~241	CA4-3
6~8	1	CA3-1
	2~4	CA3-2
	5~8	CA3-3
	9~200	CA3-4
	201~230	CA4-1
	231~240	CA4-2
	241	CA4-3

(B) 大当り変動パターン種別決定テーブル 135B

合計保留記憶数	乱数値MR4	変動パターン種別
0~2	1, 2	CA3-1
	3~120	CA3-2
	121~123	CA3-3
	124~220	CA3-4
	211	CA4-1
	222~226	CA4-2
	227~241	CA4-3
3~5	1, 2	CA3-1
	3~115	CA3-2
	116~118	CA3-3
	119~210	CA3-4
	211~215	CA4-1
	216~235	CA4-2
	236~241	CA4-3
6~8	1, 2	CA3-1
	3~110	CA3-2
	111~113	CA3-3
	114~200	CA3-4
	201~230	CA4-1
	231~240	CA4-2
	241	CA4-3

(C) 大当り変動パターン種別決定テーブル 135C

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

【図 16】

(A) 大当り変動パターン種別決定テーブル 135D

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

(B) 大当り変動パターン種別決定テーブル 135E

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

【図 17】

(A) 大当り変動パターン種別決定テーブル 136A

乱数値MR4	変動パターン種別
1~8	CA3-1
9~22	CA3-2
23~46	CA3-3
45~241	CA3-4

(D) 大当り変動パターン種別決定テーブル 137A

乱数値MR4	変動パターン種別
1	CA3-1
2, 3	CA3-2
4~6	CA3-3
7~199	CA3-4
200~219	CA4-1
220~234	CA4-2
235~241	CA4-3

(B) 大当り変動パターン種別決定テーブル 136B

乱数値MR4	変動パターン種別
1~8	CA3-1
9~22	CA3-2
23~46	CA3-3
45~235	CA3-4
236~237	CA4-1
238~239	CA4-2
240~241	CA4-3

(E) 大当り変動パターン種別決定テーブル 137B

乱数値MR4	変動パターン種別
1, 2	CA3-1
3~15	CA3-2
16~18	CA3-3
19~199	CA3-4
200~214	CA4-1
215~232	CA4-2
233~241	CA4-3

(C) 大当り変動パターン種別決定テーブル 136C

乱数値MR4	変動パターン種別
1~150	CA5-1
151~241	CA5-2

(F) 大当り変動パターン種別決定テーブル 137C

乱数値MR4	変動パターン種別
1~140	CA5-1
141~241	CA5-2

(G) テーブル選択設定

遊技状態	変動特図指定ハッパ値	大当り種別ハッパ値	選択するテーブル
通常状態	1	0	135A
		1	135B
		2	135C
	2	0	135D
		1	135E
		0	136A
確変状態	1	1	136B
		2	136C
		0	136A
	2	1	136B
		0	137A
		1	137B
時短状態	1	2	137C
		0	137A
	2	0	137A
		1	137B

【図 18】

(A) ハズレ変動パターン決定テーブル 138A

変動パターン種別	乱数値MR5	変動パターン
CA1-1	1~251	PA1-1
CA1-2	1~251	PA1-2
CA1-3	1~250	PA1-3
CA1-4	1~150	PA1-4
	151~251	PA1-5
CB1-1	1~251	PB1-1
CB1-2	1~20	PB1-1
	20~251	PB1-2
CB1-3	1~100	PA1-4
	101~251	PB1-1
CC1-1	1~251	PC1-1
CC1-2	1~20	PC1-1
	21~251	PC1-2
CC1-3	1~110	PA1-4
	111~251	PC1-1

(B) ハズレ変動パターン決定テーブル 138B

変動パターン種別	乱数値MR5	変動パターン
CA2-1	1~160	PA2-1
	161~251	PA2-2
CA2-2	1~210	PA3-1
	211~246	PA3-2
	247~251	PA3-3
CA2-3	1~200	PA3-4
	201~245	PA3-5
	246~250	PA3-6
	251	PA3-7

【図 19】

大当り変動パターン決定テーブル 139A

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

【図 20】

(A)

大当り変動パターン決定テーブル

139B

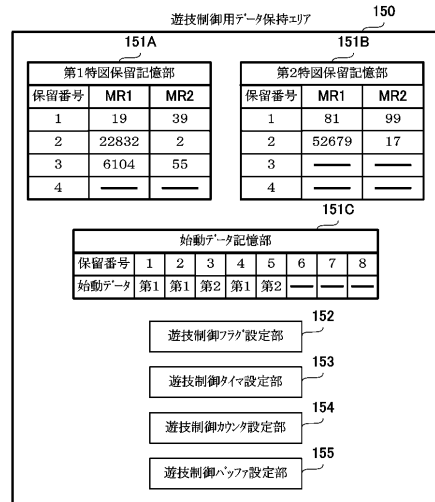
変動パターン種別	乱数値MR5	変動パターン
CA4-1	1～25	PT1-1
	26～50	PT1-2
	51～75	PT1-3
	76～100	PT1-4
	101～125	PT1-5
	126～150	PT4-1
	150～175	PT4-2
	176～200	PT4-3
	201～225	PT4-4
	226～251	PT4-5
CA4-2	1～5	PT2-1
	6～15	PT2-2
	16～35	PT2-3
	36～60	PT2-4
	61～90	PT2-5
	91～124	PT2-6
	125	PT2-7
	126～130	PT5-1
	131～140	PT5-2
	141～160	PT5-3
	161～185	PT5-4
	186～215	PT5-5
	216～250	PT5-6
	251	PT5-7
CA4-3	1, 2	PT3-1
	3～42	PT3-2
	43,44	PT3-3
	45～84	PT3-4
	85,86	PT3-5
	87～125	PT3-6
	126,127	PT6-1
	128～167	PT6-2
	168,169	PT6-3
	170～209	PT6-4
210,211	PT6-5	
212～251	PT6-6	

(B)

大当り変動パターン決定テーブル

変動パターン種別	乱数値MR5	変動パターン
CA5-1	1~50	PF1-1
	51~251	PF1-2
CA5-2	1~70	PF1-3
	71~251	PF1-4

【図 21】



【図 22】

乱数値	範囲	用途
SR1-1	1~80	第1最終停止図柄決定用
SR1-2	1~70	第2最終停止図柄決定用
SR1-3	1~96	第3最終停止図柄決定用
SR2	1~80	再抽選前仮停止図柄決定用
SR3-1	1~211	第1疑似連時仮停止図柄決定用
SR3-2	1~229	第2疑似連時仮停止図柄決定用
SR3-3	1~311	第3疑似連時仮停止図柄決定用
SR4	1~191	予告パターン種類決定用
SR5-1	1~499	第1予告パターン決定用
SR5-2	1~1009	第2予告パターン決定用
SR5-3	1~200	第3予告パターン決定用

【図 23】

(A)

最終停止図柄決定テーブル

左最終停止図柄FZ1-1							
1	2	3	4	5	6	7	8
1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80

(B)

最終停止図柄決定テーブル

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

(C)

最終停止図柄決定テーブル

中最終停止図柄FZ1-3								
	1	2	3	4	5	6	7	8
LR0	1~12	13~24	25~36	37~48	49~60	61~72	73~84	85~96
LR11	1~10	11~20	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	
LR12	1~16	17~32	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	
LR13	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR14	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR15	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR16	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR17	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR18	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR31	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR32	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR33	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR34	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR35	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR36	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR37	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR38	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		

(D)

最終停止図柄決定テーブル

左中右最終停止図柄FZ1-4,FZ1-5,FZ1-6(シフォン開始チャンス目)							
MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8
1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80

【図 24】

左右出目判定テーブル

161

FZ1-2								
左右出目タイプDC1-1	1	2	3	4	5	6	7	8
FZ1-1	1	LR11	LR31	LR0	LR35	LR0	LR34	LR18
	2	LR11	LR12	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0
	3	LR31	LR12	LR13	LR32	LR0	LR38	LR0
	4	LR0	LR0	LR13	LR14	LR0	LR0	LR0
	5	LR37	LR0	LR32	LR14	LR15	LR33	LR0
	6	LR0	LR0	LR0	LR0	LR15	LR16	LR0
	7	LR34	LR0	LR38	LR0	LR33	LR16	LR0
	8	LR18	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0	LR17

【図 25】

最終停止図柄とならない非リーチ組合せ

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

【図 26】

(A)

最終停止図柄決定テーブル

左右最終停止図柄FZ2-1,FZ2-2							
1	2	3	4	5	6	7	8
1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80

(B)

最終停止図柄決定テーブル

変動パターン	図柄差			
	-2	-1	+1	+2
PA2-1,PA2-2	1~32	33~64	65~96	
PA3-1~PA3-3		1~96		
PA3-4~PA3-7			1~64	65~96

【図 27】

(A)

最終停止図柄決定テーブル

163A

左中右最終停止図柄FZ3-1.FZ3-2.FZ3-3							
1	2	3	4	5	6	7	8
1~20		21~40		41~60		61~80	

(B)

最終停止図柄決定テーブル

163B

左中右最終停止図柄FZ3-1.FZ3-2.FZ3-3							
1	2	3	4	5	6	7	8
1~20		21~40		41~60		61~80	

(C)

最終停止図柄決定テーブル

163C

左中右最終停止図柄FZ4-1.FZ4-2.FZ4-3(変種チャンス目)							
TC1	TC2	TC3	TC4	TC5	TC6	TC7	TC8
1~20		21~40		41~60		61~80	

【図 28】

(A)

仮停止図柄決定テーブル

164A

左中右仮停止図柄KZ2-1.KZ2-2.KZ2-3(擬似連チャンス目)	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
仮停止図柄								
1	1~157	158~163	164~173	174~179	180~189	190~199	200~205	206~211
2		1~181	182~191	192~201	202~211	212~221	222~229	230~239
3	1~10	11~16	17~173	174~179	180~189	190~199	200~205	206~211
4		1~10	11~191	192~201	202~211	212~221	222~229	230~239
5	1~10	11~16	17~26	27~32	33~189	190~199	200~205	206~211
6		1~10	11~20	21~201	202~211	212~221	222~229	230~239
7	1~10	11~16	17~26	27~32	33~42	43~48	49~205	206~211
8		1~10	11~20	21~20	21~30	31~211	212~221	222~229

(B)

仮停止図柄決定テーブル

164B

左中右仮停止図柄KZ3-1.KZ3-2.KZ3-3(擬似連チャンス目)	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
仮停止図柄								
KZ2-1	1~175	176~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223	224~229
KZ2-2	1~198	199~208	209~218	219~228	229~238	239~248	249~258	259~268
KZ2-3	1~10	11~16	17~191	192~197	198~207	208~213	214~223	224~229
GC1		1~10	11~209	210~219	220~229	230~239	240~249	250~259
GC2	1~10	11~16	17~26	27~32	33~207	208~213	214~223	224~229
GC3		1~10	11~20	21~219	220~229	230~239	240~249	250~259
GC4	1~10	11~16	17~26	27~32	33~42	43~48	49~223	224~229
GC5		1~10	11~20	21~219	220~229	230~239	240~249	250~259
GC6	1~10	11~16	17~26	27~32	33~42	43~48	49~223	224~229
GC7		1~10	11~20	21~30	31~211	212~221	222~229	230~239
GC8		1~10	11~20	21~20	21~30	31~211	212~221	222~229

(C)

仮停止図柄決定テーブル

164C

左中右仮停止図柄KZ4-1.KZ4-2.KZ4-3(擬似連チャンス目)	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
仮停止図柄								
KZ3-1	1~229	230~239	240~249	250~259	260~269	270~279	280~289	290~299
KZ3-2		1~269	270~289	290~299	300~309	310~319	320~329	330~339
KZ3-3	1~14	15~24	25~34	35~44	45~54	55~64	65~74	75~84
GC1		1~14	15~24	25~34	35~44	45~54	55~64	65~74
GC2	1~14	15~24	25~34	35~44	45~54	55~64	65~74	75~84
GC3		1~14	15~24	25~34	35~44	45~54	55~64	65~74
GC4	1~14	15~24	25~34	35~44	45~54	55~64	65~74	75~84
GC5		1~14	15~24	25~34	35~44	45~54	55~64	65~74
GC6	1~14	15~24	25~34	35~44	45~54	55~64	65~74	75~84
GC7		1~14	15~24	25~34	35~44	45~54	55~64	65~74
GC8		1~14	15~24	25~34	35~44	45~54	55~64	65~74

【図 30】

165

仮停止図柄決定テーブル

最終停止図柄		左中右仮停止図柄KZ7-1.KZ7-2.KZ7-3							
FZ3-1.FZ3-2.FZ3-3	1	2	3	4	5	6	7	8	
1		1~10		11~20		21~30		31~80	
2		1~50		51~60		61~70		71~80	
3		1~50		51~60		61~70		71~80	
4		1~10		11~60		61~70		71~80	
5		1~10		11~60		61~70		71~80	
6		1~10		11~20		21~70		71~80	
7		1~10		11~20		21~70		71~80	
8		1~10		11~20		21~30		31~80	

【図 31】

予告パターン種別決定テーブル

166

変動パターン	予告パターン種別			
	予告演出なし	CY1	CY2	CY3
PA1-1,PA1-2, PB1-1,PC1-1, PT1-1,PT4-1	1~91	92~150	151~180	181~191
PA1-3	1~120	121~191		
PA1-4,PT1-4, PT2-3,PT2-5, PT4-4,PT5-3, PT5-5	1~120	121~160	161~180	181~191
PA1-5,PT2-1, PT2-4,PT5-1, PT5-4	1~81	82~130	131~160	161~191
PB1-2,PC1-2	1~191			
PA2-1,PA2-2, PT2-2,PT5-2	1~61	62~120	121~150	151~191
PT1-2,PT4-2	1~191			
PT1-3,PT4-3	1~20	21~121	122~151	152~191
上記以外	1~20	21~121	122~151	152~191

【図 29】

変動パターン	擬似連変動での停止図柄		
PA1-4,PA2-2,PA3-2, PA3-5,PA5-2,PA6-2, PA7-2,PA8-2,PA9-2, PT1-4,PT2-3,PT5-3, PF1-2,PF1-4	1回目の変動		
	左図柄	中国柄	右図柄
	KZ2-1	KZ2-3	KZ2-2
	2回目の変動		
	左図柄	中国柄	右図柄
	最終停止図柄		
	PA3-3,PA3-6,PA5-3, PA6-3,PA8-3,PA9-3, PT2-5,PT2-7,PT3-1, PT3-5,PT5-5,PT5-7, PT6-1,PT6-5	1回目の変動	
左図柄		中国柄	右図柄
KZ3-1		KZ3-3	KZ3-2
2回目の変動			
左図柄		中国柄	右図柄
KZ2-1		KZ2-3	KZ2-2
3回目の変動			
左図柄	中国柄	右図柄	
最終停止図柄			
PA3-7,PA6-4,PA9-4, PT3-3,PT3-4,PT3-6, PT6-3,PT6-4,PT6-6	1回目の変動		
	左図柄	中国柄	右図柄
	KZ4-1	KZ4-3	KZ4-2
	2回目の変動		
	左図柄	中国柄	右図柄
	KZ3-1	KZ3-3	KZ3-2
	3回目の変動		
	左図柄	中国柄	右図柄
	KZ2-1	KZ2-3	KZ2-2
	4回目の変動		
	左図柄	中国柄	右図柄
	最終停止図柄		

【図 32】

予告パターン決定テーブル

167A

変動パターン	予告パターン				
	YP1-1	YP1-2	YP1-3	YP1-4	YP1-5
PA1-1,PA1-2, PB1-1,PC1-1, PT1-1,PT4-1	1~335	336~449			
PA1-3	1~400	401~449			
PA1-4,PT1-4, PT2-3,PT2-5, PT4-4,PT5-3, PT5-5	1~59	60~499			
PA1-5,PT2-1, PT2-4,PT5-1, PT5-4	1~19	20~499			
PA2-1,PA2-2, PT2-2,PT5-2, PT1-2,PT4-2	1~499		101~498	499	
PA3-1~PA3-3, PT2-6,PT2-7, PT3-5,PT5-6, PT5-7,PT6-5		1~10	11~399	400~499	
PA3-4~PA3-7, PT3-1~PT3-4, PT3-6, PT6-1~PT6-4, PT6-6		1, 2	3~200	201~499	
PA4-1,PA4-2, PA7-1,PA7-2		1~50	51~400	401~499	
PA5-1~PA5-3, PA6-1~PA6-3, PA6-1~PA6-5, PA9-1~PA9-5		1~5	6~200	201~300	301~499
PF1-1~PF1-4, PT1-5,PT4-5	1~99	100~199	200~299	300~399	400~499

【図 3 3】

予告パターン決定テーブル

変動パターン	予告パターン				
	YP2-1	YP2-2	YP2-3	YP2-4	YP2-5
PA1-1, PA1-2, PB1-1, PC1-1, PT1-1, PT4-1	1~859	860~1009			
PA1-4, PT1-4, PT2-3, PT2-5, PT4-4, PT5-3, PT5-5	1~120	121~1009			
PA1-5, PT2-1, PT2-4, PT5-1, PT5-4	1~150	151~1009			
PA2-1, PA2-2, PT2-2, PT5-2, PT1-3, PT4-3	1~1009		201~1000	1001~1009	
PA3-1~PA3-3, PT2-6, PT2-7, PT3-5, PT5-6, PT5-7, PT6-5		1~20	21~800	801~1009	
PA3-4~PA3-7, PT3-1~PT3-4, PT3-6, PT6-1~PT6-4, PT6-6		1~4	5~400	401~1009	
PA4-1, PA4-2, PA7-1, PA7-2		1~100	101~850	851~1009	
PA5-1~PA5-3, PA8-1~PA8-3		1~10	11~389	390~600	601~1009
PA6-1~PA6-5, PA9-1~PA9-5		1	2~200	201~400	401~1009
PF1-1~PF1-4, PT1-5, PT4-5	1~199	200~399	400~599	600~799	800~1009

【図 3 4】

予告パターン決定テーブル

変動パターン	予告パターン			
	YP3-1	YP3-2	YP3-3	YP3-4
PA1-1, PA1-2, PB1-1, PC1-1, PT1-1, PT4-1	1~199	200		
PA1-4, PT1-4, PT4-4	1~190	191~200		
PA1-5, PT2-1, PT2-4, PT5-1, PT5-4	1~185	186~200		
PA2-1, PA2-2	1~180	181~195	196~200	
PA3-1~PA3-3	1~170	171~190	191~200	
PA3-4~PA3-7	1~160	161~185	186~200	
PA4-1, PA4-2, PA7-1, PA7-2, PT2-2, PT5-2	1~150	151~180	181~199	200
PA5-1~PA5-3, PA8-1~PA8-3	1~10	11~30	31~60	61~200
PA6-1~PA6-5, PA9-1~PA9-5	1	2~10	11~30	31~200
PT2-5~PT2-7, PT5-3, PT5-5~PT5-7	1~80	81~140	141~180	181~200
PT3-1~PT3-6, PT6-1~PT6-6	1~20	21~60	61~120	121~200
PF1-1~PF1-4, PT1-5, PT4-5	1~187	188~200		

【図 3 6】

予告演出制御パターンテーブル

予告演出制御パターン	予告パターン	内容
CYP1-1-1	YP1-1	本号操作促進演出BN1-1
CYP1-1-2	YP1-1	セリフYN1-1
CYP1-2-1	YP1-2	本号操作促進演出BN1-2
CYP1-2-2	YP1-2	セリフYN1-2
CYP1-3-1	YP1-3	本号操作促進演出BN1-3
CYP1-3-2	YP1-3	セリフYN1-3
CYP1-4-1	YP1-4	本号操作促進演出BN1-4
CYP1-4-2	YP1-4	セリフYN1-4
CYP1-5-1	YP1-5	本号操作促進演出BN1-5
CYP1-5-2	YP1-5	セリフYN1-5
CYP2-1-1	YP2-1	本号操作促進演出BN2-1
CYP2-1-2	YP2-1	モーターYN2-1
CYP2-2-1	YP2-2	本号操作促進演出BN2-2
CYP2-2-2	YP2-2	モーターYN2-2
CYP2-3-1	YP2-3	本号操作促進演出BN2-3
CYP2-3-2	YP2-3	モーターYN2-3
CYP2-4-1	YP2-4	本号操作促進演出BN2-4
CYP2-4-2	YP2-4	モーターYN2-4
CYP2-5-1	YP2-5	本号操作促進演出BN2-5
CYP2-5-2	YP2-5	モーターYN2-5
CYP3-1	YP3-1	スタッフアップYN3-1
CYP3-2	YP3-2	スタッフアップYN3-1→YN3-2
CYP3-3	YP3-3	スタッフアップYN3-1→YN3-2→YN3-3
CYP3-4	YP3-4	スタッフアップYN3-1→YN3-2→YN3-4

【図 3 7】

ミッション開始演出制御パターンテーブル

ミッション開始演出制御パターン	内容
GMP1-1	1分以内に1の図柄でリーチ
GMP1-2	1分以内に2の図柄でリーチ
GMP1-3	1分以内に3の図柄でリーチ
GMP1-4	1分以内に4の図柄でリーチ
GMP1-5	1分以内に5の図柄でリーチ
GMP1-6	1分以内に6の図柄でリーチ
GMP1-7	1分以内に7の図柄でリーチ
GMP1-8	1分以内に8の図柄でリーチ
GMP2-1	3分以内に1の図柄でリーチ
GMP2-2	3分以内に2の図柄でリーチ
GMP2-3	3分以内に3の図柄でリーチ
GMP2-4	3分以内に4の図柄でリーチ
GMP2-5	3分以内に5の図柄でリーチ
GMP2-6	3分以内に6の図柄でリーチ
GMP2-7	3分以内に7の図柄でリーチ
GMP2-8	3分以内に8の図柄でリーチ
GMP3-1	5分以内に1の図柄でリーチ
GMP3-2	5分以内に2の図柄でリーチ
GMP3-3	5分以内に3の図柄でリーチ
GMP3-4	5分以内に4の図柄でリーチ
GMP3-5	5分以内に5の図柄でリーチ
GMP3-6	5分以内に6の図柄でリーチ
GMP3-7	5分以内に7の図柄でリーチ
GMP3-8	5分以内に8の図柄でリーチ

【図 3 5】

図柄変動制御パターンテーブル

図柄変動制御パターン	変動パターン
CPA1-1	PA1-1
⋮	⋮
CPA1-5	PA1-5
CPB1-1	PB1-1
⋮	⋮
CPC1-2	PC1-2
CPA2-1	PA2-1
⋮	⋮
CPA3-7	PA3-7
CPA4-1	PA4-1
⋮	⋮
CPA9-5	PA9-5
CPT1-1	PT1-1
⋮	⋮
CPT6-6	PT6-6
CPF1-1	PF1-1
⋮	⋮

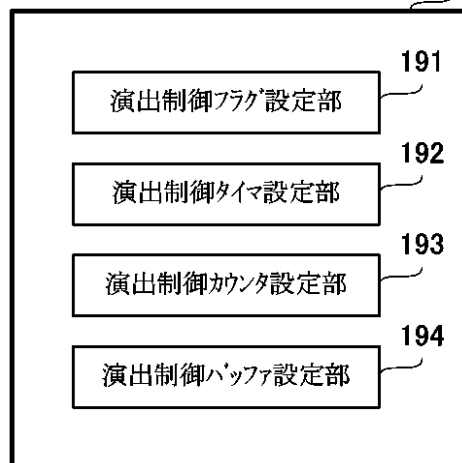
【図 3 8】

各種演出制御パターンテーブル

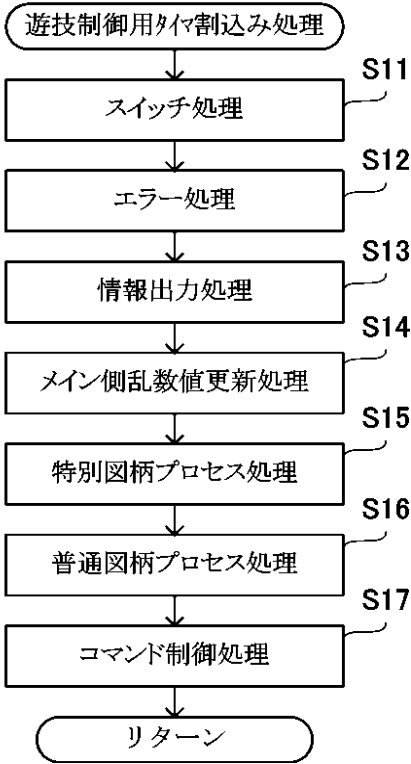
各種演出制御パターン	内容
GST1-1	15回開放遊技開始報知(再抽選なし)
GST1-2	15回開放遊技開始報知(再抽選あり)
GST2-1	2回開放遊技開始時演出
GRD1-1	15回開放内第1回開放中演出(再抽選なし)
GRD1-2	15回開放内第1回開放中演出(再抽選あり)
⋮	⋮
GRE1-1	2回開放遊技中演出
⋮	⋮
GED1-1	15回開放遊技終了報知(再抽選なし)
GED1-2	15回開放遊技終了報知(再抽選あり)
GED2-1	2回開放遊技終了時演出

【図 3 9】

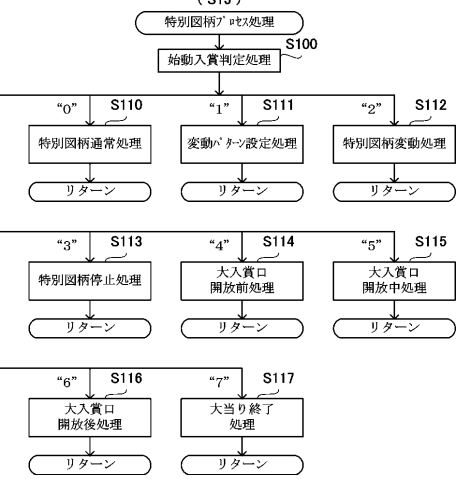
演出制御用データ保持エリア



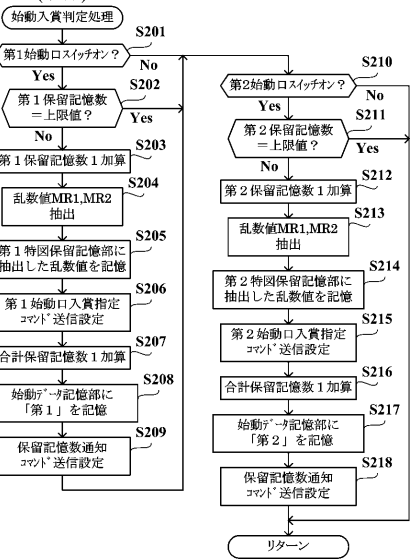
【図 4 0】



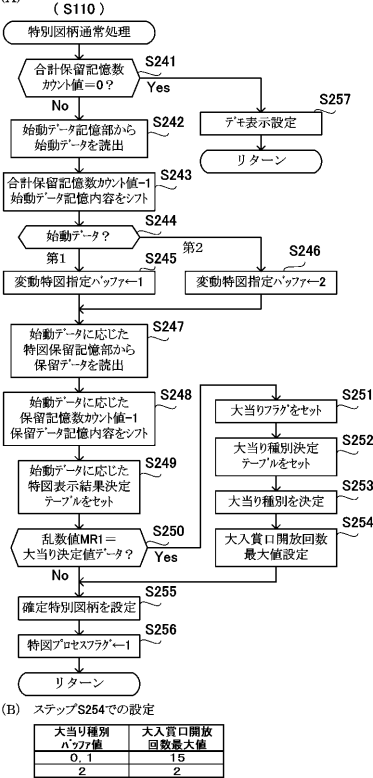
【図 4 1】



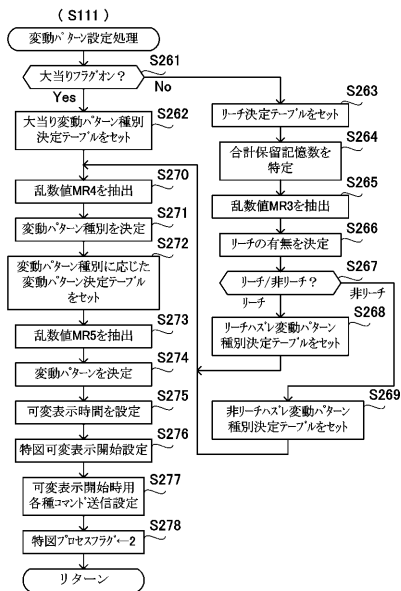
【図 4 2】



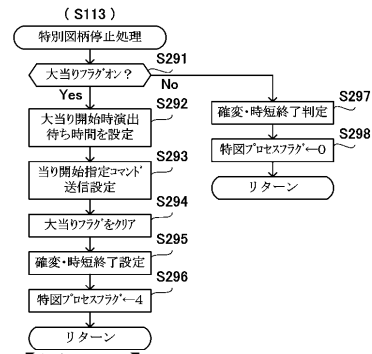
【図 4 3】



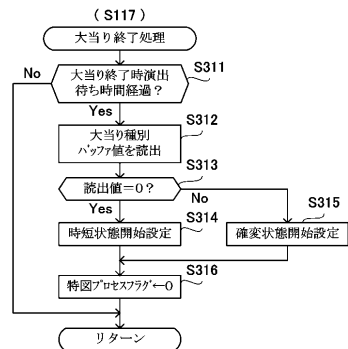
【図 4 4】



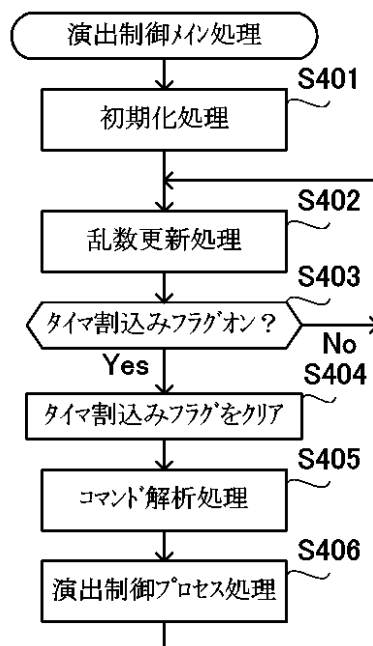
【図 4 5】



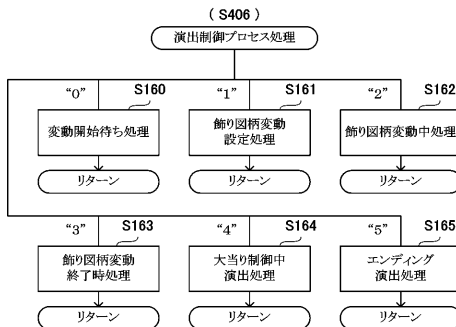
【図 4 6】



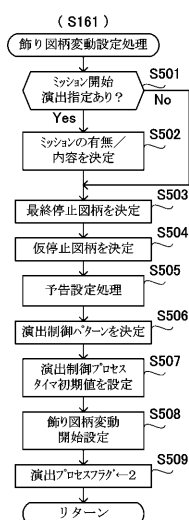
【図 4 7】



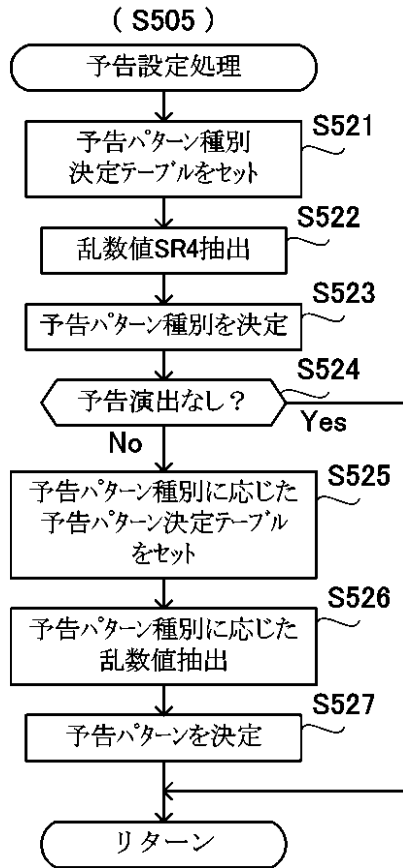
【図 4 8】



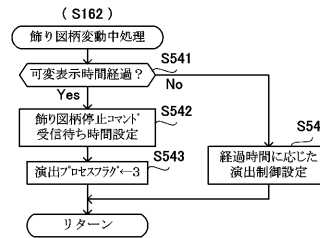
【図 4 9】



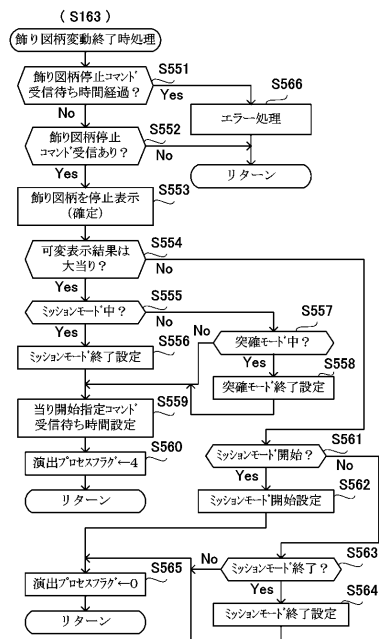
【図 50】



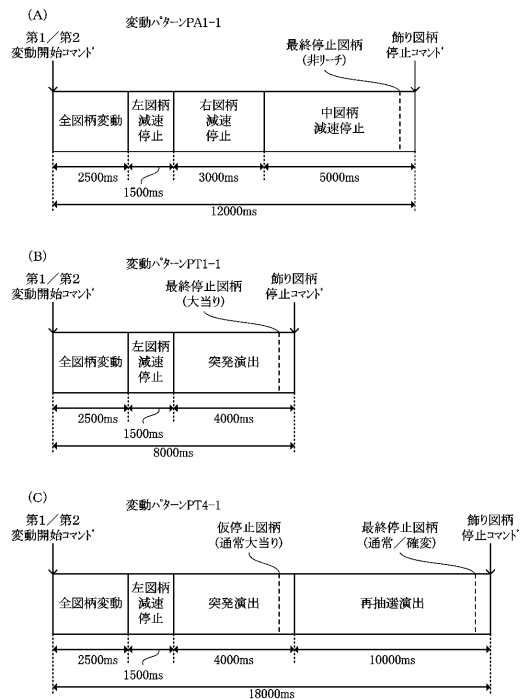
【図 51】



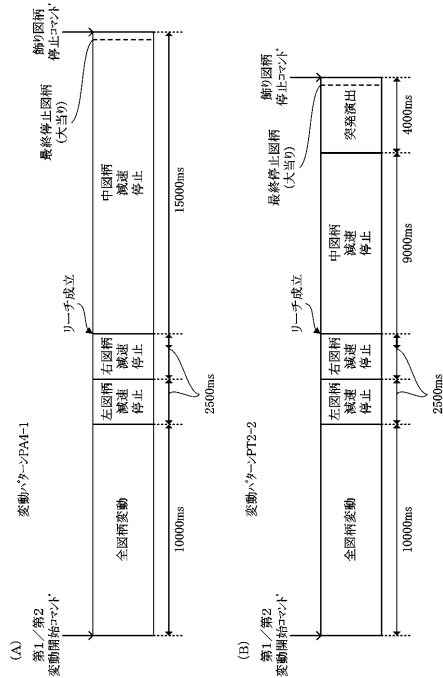
【図 52】



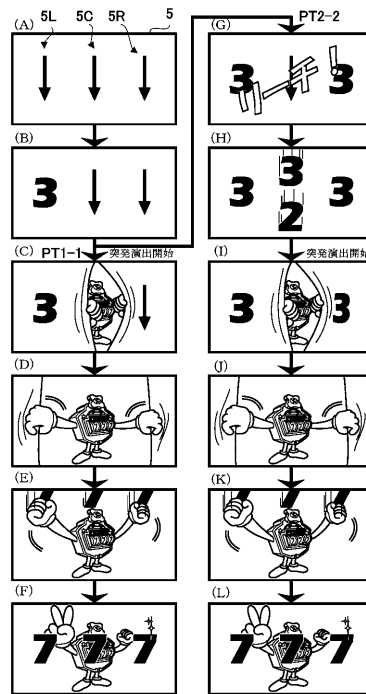
【図 53】



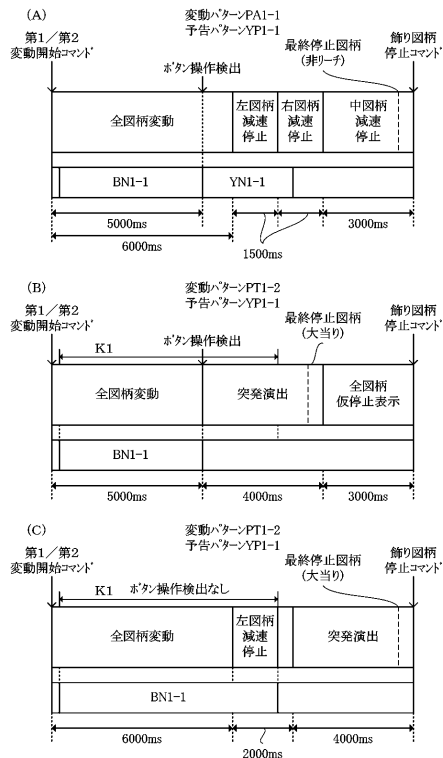
【図 54】



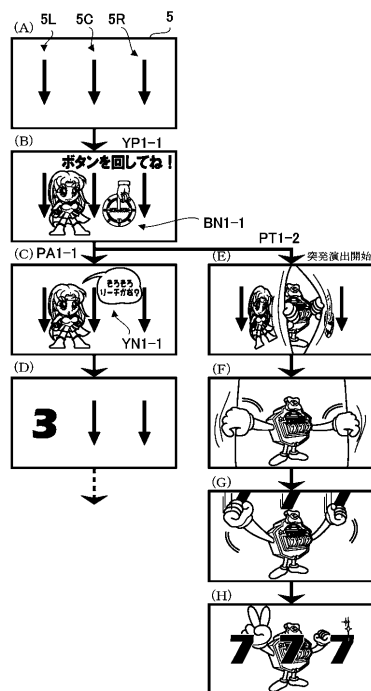
【図 55】



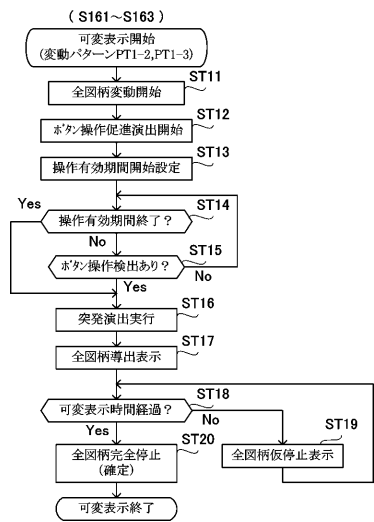
【図 56】



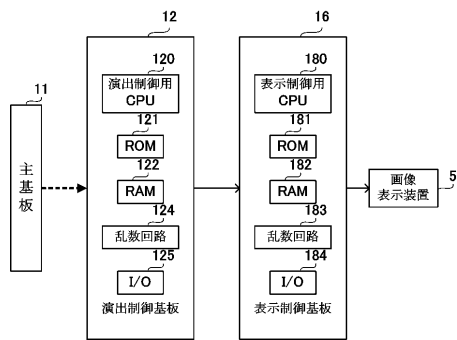
【図 57】



【図 5 8】



【図 5 9】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2007-229264 (JP, A)
特開2003-251029 (JP, A)
特開2006-325674 (JP, A)
特開2006-288899 (JP, A)
特開2005-252530 (JP, A)
特開2005-253673 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02