

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号
特開2010-128
(P2010-128A)

(43) 公開日 平成22年1月7日(2010.1.7)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)

F I
A63F 7/02 320
A63F 7/02 315A

テーマコード (参考)
2C088

審査請求 未請求 請求項の数 7 O L (全 110 頁)

(21) 出願番号 (22) 出願日	特願2008-159232 (P2008-159232) 平成20年6月18日 (2008. 6. 18)	(71) 出願人 000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 (74) 代理人 100103090 弁理士 岩壁 冬樹 (74) 代理人 100124501 弁理士 塩川 誠人 (74) 代理人 100134692 弁理士 川村 武 (74) 代理人 100135161 弁理士 眞野 修二 (72) 発明者 小倉 敏男 群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式会社三共内
		最終頁に続く

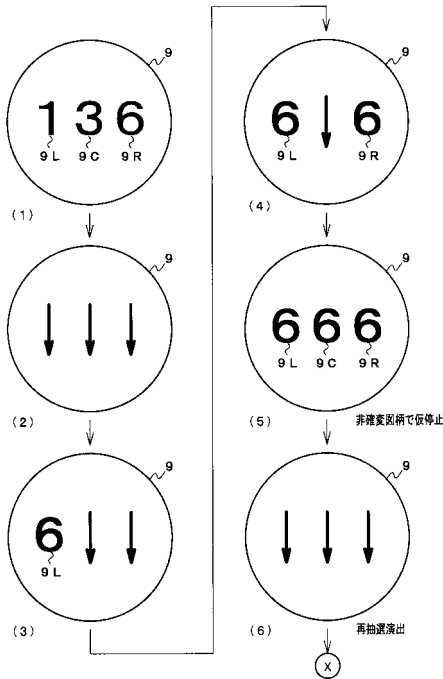
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技状態が確変状態に制御されているときにおける遊技者の大当りに対する期待感を持続させ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【解決手段】演出制御用マイクロコンピュータ100は、確変状態において突然確変大当りとする旨が決定されたことを条件に、突然確変大当り図柄（例えば「135」）を導出表示し、確変状態において確変大当りとする旨が決定されたことを条件に、確変図柄の大当り図柄（例えば、左中右の演出図柄が同じ奇数図柄で揃った状態）を導出表示し、確変状態において通常大当りとする旨が決定されたときに、非確変図柄の大当り図柄（例えば、左中右の演出図柄が同じ偶数図柄で揃った状態）を導出表示する。また、特殊PG2-2の変動パターンを用いて突然確変大当り図柄を導出表示するときに、非確変図柄の大当り図柄を一旦導出表示した後に突然確変大当り図柄を導出表示する。

【選択図】図76



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置を備え、該可変表示装置に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させるとともに、所定条件が成立したときに通常状態であるときに比べて遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させる遊技機であって、

前記特定遊技状態に移行させるか否かを表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段と、

前記特別遊技状態において前記事前決定手段により前記特定遊技状態に移行させる旨が決定されたときに、前記特定遊技状態に第 1 期間制御するか該第 1 期間よりも長い第 2 期間制御するかを決定するとともに、移行される前記特定遊技状態が終了したのちに前記特別遊技状態を継続させるか否かを決定する継続決定手段と、

前記事前決定手段および前記継続決定手段の決定結果にもとづいて、前記識別情報の可変表示を実行するとともに表示結果を導出表示する可変表示実行手段とを備え、

前記可変表示実行手段は、

前記特別遊技状態において、前記特定遊技状態に移行させる旨が決定され、かつ前記特定遊技状態に前記第 1 期間制御し、前記特別遊技状態を継続させる旨が決定されたことを条件に、前記特定表示結果として第 1 の特別表示結果を導出表示する第 1 特別導出表示手段と、

前記特別遊技状態において、前記特定遊技状態に移行させる旨が決定され、かつ前記特定遊技状態に前記第 2 期間制御し、前記特別遊技状態を継続させる旨が決定されたことを条件に、前記特定表示結果として第 2 の特別表示結果を導出表示する第 2 特別導出表示手段と、

前記特別遊技状態において、前記特定遊技状態に移行させる旨が決定され、かつ前記特定遊技状態に前記第 2 期間制御し、前記特別遊技状態を継続させない旨が決定されたときに、前記特定表示結果として前記第 1 の特別表示結果および前記第 2 の特別表示結果と異なる非特別表示結果を導出表示する非特別導出表示手段とを含み、

前記第 1 特別導出表示手段は、前記第 1 の特別表示結果を導出表示するときに、前記非特別表示結果を一旦導出表示した後に該第 1 の特別表示結果を導出表示する非特別表示結果再変動導出表示手段を含む

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

非特別表示結果再変動導出表示手段は、第 1 の特別表示結果を導出表示するときに、非特別表示結果を一旦導出表示した後に可変表示装置において識別情報を再可変表示させる再可変表示演出を実行し、該再可変表示演出を実行した後に該第 1 の特別表示結果を導出表示する

請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

第 1 特別導出表示手段は、第 1 の特別表示結果を導出表示するときに、非特別表示結果の一部を構成する識別情報を停止して所定のリーチ状態とし、特定表示結果と異なる非特別表示結果を一旦導出表示した後に、該第 1 の特別表示結果を導出表示する特別演出を実行する特別演出実行手段を含む

請求項 1 または請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

継続決定手段によって特定遊技状態に第 1 期間制御する旨が決定されるとともに特別遊技状態を継続させる旨が決定されたときに、予告演出を実行するか否かを決定する予告演出決定手段と、

前記予告演出決定手段によって前記予告演出を実行する旨の決定がなされたことにもとづいて、可変表示実行手段による識別情報の可変表示中に前記予告演出を実行する予告演出実行手段とを備え、

前記予告演出決定手段は、特別遊技状態に移行されているか否かに応じて異なる割合で、前記予告演出を実行するか否かを決定する

請求項 1 から請求項 3 のうちのいずれかに記載の遊技機。

【請求項 5】

遊技者が操作可能な操作手段を備え、

予告演出決定手段は、予告演出として、前記操作手段による操作を伴う操作予告演出を実行するか否かを決定し、

予告演出実行手段は、前記予告演出決定手段によって前記操作予告演出を実行する旨の決定がなされたことにもとづいて、可変表示実行手段による識別情報の可変表示中に前記操作予告演出を実行し、

前記予告演出決定手段は、さらに、特別遊技状態に移行されているか否かに応じて異なる割合で、前記操作予告演出を実行するか否かを決定する

請求項 4 記載の遊技機。

【請求項 6】

第 1 の始動領域に遊技媒体が進入したことにもとづいて、各々が識別可能な複数種類の第 1 の特別識別情報を可変表示する第 1 の特別可変表示装置と、

第 2 の始動領域に遊技媒体が進入したことにもとづいて、各々が識別可能な複数種類の第 2 の特別識別情報を可変表示する第 2 の特別可変表示装置と、

前記第 1 の始動領域および前記第 2 の始動領域に遊技媒体が進入したことにもとづいて、前記第 1 の特別識別情報および前記第 2 の特別識別情報の可変表示を実行する特別可変表示実行手段とを備え、

前記第 2 の始動領域は、特別遊技状態に移行されているときには、前記特別遊技状態に移行されていないときと比較して遊技媒体が進入しやすく、

前記特別可変表示実行手段は、前記第 2 の始動領域に遊技媒体が進入するとともに前記第 1 の始動領域に遊技媒体が進入するときには、前記第 1 の特別識別情報の可変表示に優先して、前記第 2 の特別識別情報の可変表示を実行し、

継続決定手段は、前記第 2 の始動領域に遊技媒体が進入したときには、前記第 1 の始動領域に遊技媒体が進入したときと比較して少ない割合で、特定遊技状態に第 1 期間制御する旨を決定し、かつ前記特別遊技状態を継続させる旨を決定する

請求項 1 から請求項 5 のうちのいずれかに記載の遊技機。

【請求項 7】

事前決定手段によって特定遊技状態に移行させない旨の決定がなされたことにもとづいて、識別情報の可変表示状態を所定のリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果または前記リーチ決定手段による決定結果の少なくとも一方に基づいて、前記識別情報の可変表示パターンが属する可変表示パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する可変表示パターン種別決定手段と、

前記可変表示パターン種別決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンのうちから前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段とを備え、

可変表示実行手段は、前記可変表示パターン決定手段の決定結果に対応して、少なくとも前記識別情報の可変表示を含む演出を実行する

請求項 1 から請求項 6 のうちのいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置を備え、該可変表示装置に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させるとともに、可変表示装置に特定表示結果のうち特別表示結果が導出表示されたときに特定遊技状態が終了したのちに通常状態であるとき

10

20

30

40

50

に比べて識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となりやすい特別遊技状態に移行させるパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能になるように構成されたものがある。

10

【0003】

特定遊技状態とは、所定の遊技価値が付与された遊技者にとって有利な状態を意味する。具体的には、特定遊技状態は、例えば特別可変入賞装置の状態を打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態（大当たり遊技状態）、遊技者にとって有利な状態になるための権利が発生した状態、景品遊技媒体払出の条件が成立しやすくなる状態などの所定の遊技価値が付与された状態である。

【0004】

そのような遊技機では、識別情報としての図柄を表示する可変表示装置の表示結果があらかじめ定められた特定の表示態様の組合せ（特定表示結果）になることを、通常、「大当たり」という。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば29.5秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。また、大入賞口が閉成した時点で所定の条件（例えば、大入賞口内に設けられているVゾーンへの入賞）が成立していない場合には、大当たり遊技状態は終了する。

20

【0005】

また、遊技機には、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果のうちの特別な特定表示結果（特別表示結果。例えば、左中右が同じ奇数図柄で揃った確変図柄。）となるなどの特別の条件が成立すると、以後、大当たりが発生する確率が高くなる高確率状態（確変状態ともいう。）に移行するように構成されたものもある。

30

【0006】

また、そのような遊技機では、可変表示の表示結果が特別表示結果のうちの所定の結果（例えば、突然確変図柄）になると、遊技状態が確変状態に突然移行されたように遊技者に認識させる特別な大当たり遊技状態（突然確変大当たり）に移行するように構成されたものがある。突然確変大当たりでは、例えば、大入賞口が短い期間（例えば5秒）だけ2回開放され、突然、遊技状態が確変状態に移行したように遊技者に見せるための特別な演出が実行される。

【0007】

例えば、遊技状態を確変状態や突然確変大当たり遊技状態に移行させる遊技機が特許文献1に記載されている。特許文献1に記載された遊技機では、遊技状態が確変状態に制御されているときに、非確変図柄でリーチ状態となると突然確変大当たりに変化した旨の突確演出を実行する制御を行う。

40

【0008】

【特許文献1】特開2008-35961号公報（段落0029、段落0036-0038、図5）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

確変状態に制御可能な遊技機では、非確変図柄でリーチとなり最終的に非確変図柄で大

50

当りとなると確変状態を終了するように制御される。そのため、非確変図柄でリーチ状態が発生すると確変状態が終了する可能性があり、遊技者の大当りに対する期待感を減退させてしまう可能性がある。特許文献1に記載された遊技機では、非確変図柄でリーチ状態となった場合であっても突確演出に発展する場合があるので、大当りとなっても確変状態が存続する可能性があり、遊技者の期待感をある程度持続させることができる。しかし、突確演出に発展することなく非確変図柄での大当りが確定してしまうと、確変状態が終了してしまうことになりはしないので、やはり遊技者の大当りに対する期待感を減退させてしまうおそれがある。

【0010】

そこで、本発明は、遊技状態が確変状態に制御されているときにおける遊技者の大当りに対する期待感を持続させ、遊技に対する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】

【0011】

本発明による遊技機は、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、演出図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置（例えば、演出表示装置9）を備え、該可変表示装置に特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるとともに、所定条件が成立（例えば、確変大当りまたは突然確変大当りと決定）したときに通常状態であるときに比べて遊技者にとって有利な特別遊技状態（例えば、確変状態）に移行させる遊技機であって、特定遊技状態に移行させるか否かを表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS61を実行する部分）と、特別遊技状態において事前決定手段により特定遊技状態に移行させる旨が決定されたときに、特定遊技状態に第1期間（例えば、2ラウンド）制御するか該第1期間よりも長い第2期間（例えば、15ラウンド）制御するかを決定するとともに、移行される特定遊技状態が終了したのちに特別遊技状態を継続させるか否かを決定する継続決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS72、S73を実行する部分。具体的には、大当り種別を、突然確変大当り、確変大当り、または通常大当りとするに決定する。）と、事前決定手段および継続決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示を実行するとともに表示結果を導出表示する可変表示実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS519～S522、S840～S858、S872を実行する部分）とを備え、可変表示実行手段は、特別遊技状態において、特定遊技状態に移行させる旨が決定され、かつ特定遊技状態に第1期間制御し、特別遊技状態を継続させる旨が決定されたこと（例えば、突然確変大当りと決定されたこと）を条件に、特定表示結果として第1の特別表示結果（例えば、突然確変大当り図柄）を導出表示する第1特別導出表示手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS519～S522、S840～S858、S872を実行し、演出図柄の変動表示を実行して突然確変大当り図柄を最終停止表示する。）と、特別遊技状態において、特定遊技状態に移行させる旨が決定され、かつ特定遊技状態に第2期間制御し、特別遊技状態を継続させる旨が決定されたこと（例えば、確変大当りと決定されたこと）を条件に、特定表示結果として第2の特別表示結果（例えば、確変図柄による大当り図柄）を導出表示する第2特別導出表示手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS519～S522、S840～S858、S872を実行し、演出図柄の変動表示を実行して確変図柄の大当り図柄を最終停止表示する。）と、特別遊技状態において、特定遊技状態に移行させる旨が決定され、かつ特定遊技状態に第2期間制御し、特別遊技状態を継続させない旨が決定されたとき（例えば、通常大当りと決定されたとき）に、特定表示結果として第1の特別表示結果および第2の特別表示結果と異なる非特別表示結果（例えば、非確変図柄による大当り図柄）を導出表示する非特別導出表示手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS519～S522、S840～S858、S872を実行し、演出図柄の変動表示を実行して非確変図

10

20

30

40

50

柄の大当り図柄を最終停止表示する。)とを含み、第1特別導出表示手段は、第1の特別表示結果を導出表示するときに、非特別表示結果を一旦導出表示した後に該第1の特別表示結果を導出表示する非特別表示結果再変動導出表示手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、特殊PG2-2の変動パターンを用いてステップS519~S522, S840~S858, S872を実行し、図76および図77に示すように、演出図柄の変動表示を実行して非確変図柄の大当り図柄を一旦仮停止表示した後に再抽選演出を実行し、突然確変大当り図柄を最終停止表示する。)を含むことを特徴とする。

【0012】

非特別表示結果再変動導出表示手段は、第1の特別表示結果を導出表示するときに、非特別表示結果を一旦導出表示した後に可変表示装置において識別情報を再可変表示させる再可変表示演出を実行し、該再可変表示演出を実行した後に該第1の特別表示結果を導出表示する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、特殊PG2-2の変動パターンを用いてステップS519~S522, S840~S858, S872を実行し、図76および図77に示すように、演出図柄の変動表示を実行して非確変図柄の大当り図柄を一旦仮停止表示した後に再抽選演出を実行し、突然確変大当り図柄を最終停止表示する。)ように構成されていてもよい。

【0013】

第1特別導出表示手段は、第1の特別表示結果を導出表示するときに、非特別表示結果の一部を構成する識別情報を停止して所定のリーチ状態とし、特定表示結果と異なる非特定表示結果を一旦導出表示した後に、該第1の特別表示結果を導出表示する特別演出を実行する特別演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、特殊PG2-3の変動パターンを用いてステップS519~S522, S840~S858, S872を実行し、図78および図79に示すように、演出図柄の変動表示を実行して左右の演出図柄として非確変図柄を仮停止して所定のリーチ状態様とした後にリーチはずれ図柄を一旦仮停止表示し、さらに突然確変大当り演出を実行して突然確変大当り図柄を最終停止表示する。)を含むように構成されていてもよい。

【0014】

遊技機は、継続決定手段によって特定遊技状態に第1期間制御する旨が決定されるとともに特別遊技状態を継続させる旨が決定されたときに、予告演出を実行するか否かを決定する予告演出決定手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS582BでYと判定したときに、ステップS582F~S582H, 583を実行する部分)と、予告演出決定手段によって予告演出を実行する旨の決定がなされたことにもとづいて、可変表示実行手段による識別情報の可変表示中に予告演出を実行する予告演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS849~S851を実行する部分)とを備え、予告演出決定手段は、特別遊技状態に移行されているか否かに応じて異なる割合で、予告演出を実行するか否かを決定する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS582Fで高確率状態フラグがセットされていると判定したとき、ステップS582Gで選択した突然確変大当り時高確率用のボタン予告設定テーブルを用いてステップS583を実行する。また、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS582Fで高確率状態フラグがセットされていないと判定したとき、ステップS582Hで選択した突然確変大当り時低確率用のボタン予告設定テーブルを用いてステップS583を実行する。)ように構成されていてもよい。

【0015】

遊技機は、遊技者が操作可能な操作手段(例えば、操作ボタン120)を備え、予告演出決定手段は、予告演出として、操作手段による操作を伴う操作予告演出(例えば、ボタン予告演出)を実行するか否かを決定し(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS583を実行してボタン予告演出の実行の有無を決定する。)、予告演出実行手段は、予告演出決定手段によって操作予告演出を実行する旨の決定がなされたことにもとづいて、可変表示実行手段による識別情報の可変表示中に操作予告演出を実行し

10

20

30

40

50

(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS850でYと判定したときに、ステップS851を実行する。)、予告演出決定手段は、さらに、特別遊技状態に移行されているか否かに応じて異なる割合で、操作予告演出を実行するか否かを決定する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS582Fで高確率状態フラグがセットされていると判定したとき、ステップS582Gで選択した突然確変大当り時高確率用のボタン予告設定テーブルを用いてステップS583でボタン予告演出の実行の有無を決定する。また、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS582Fで高確率状態フラグがセットされていないと判定したとき、ステップS582Hで選択した突然確変大当り時低確率用のボタン予告設定テーブルを用いてステップS583でボタン予告演出の実行の有無を決定する。)ように構成されていてもよい。

10

【0016】

遊技機は、第1の始動領域(例えば、第1始動入賞口13)に遊技媒体(例えば、遊技球)が進入したことにもとづいて、各々が識別可能な複数種類の第1の特別識別情報(例えば、第1特別図柄)を可変表示する第1の特別可変表示装置(例えば、第1特別図柄表示器8a)と、第2の始動領域(例えば、第2始動入賞口14)に遊技媒体が進入したことにもとづいて、各々が識別可能な複数種類の第2の特別識別情報(例えば、第2特別図柄)を可変表示する第2の特別可変表示装置(例えば、第2特別図柄表示器8b)と、第1の始動領域および第2の始動領域に遊技媒体が進入したことにもとづいて、第1の特別識別情報および第2の特別識別情報の可変表示を実行する特別可変表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS107~S109, S125~S127, S131を実行する部分。)とを備え、第2の始動領域は、特別遊技状態に移行されているときには、特別遊技状態に移行されていないときと比較して遊技媒体が進入しやすく(例えば、確変状態移行されているときには高ベース状態に移行され、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置15が開状態となる頻度が高められ、可変入賞球装置15が開状態となる時間が延長されることによって、第2始動入賞口14に始動入賞しやすくなる。)、特別可変表示実行手段は、第2の始動領域に遊技媒体が進入するとともに第1の始動領域に遊技媒体が進入するときには、第1の特別識別情報の可変表示に優先して、第2の特別識別情報の可変表示を実行し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS52で保留特定領域に「第2」を示すデータがあれば、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータを優先してセットし、ステップS107~S109, S125~S127, S131を実行することによって、第2特別図柄の変動表示を優先して実行する。)、継続決定手段は、第2の始動領域に遊技媒体が進入したときには、第1の始動領域に遊技媒体が進入したときと比較して少ない割合で、特定遊技状態に第1期間制御する旨を決定し、かつ特別遊技状態を継続させる旨を決定する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、図11(C), (D)に示すように、第1特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131aと比較して、突然確変大当りに対する判定値の割合が少ない第2特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131bを用いて、ステップS72, S73を実行する。)ように構成されていてもよい。

20

30

【0017】

遊技機は、事前決定手段によって特定遊技状態に移行させない旨の決定がなされたことにもとづいて、識別情報の可変表示状態を所定のリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS96, S97を実行する部分)と、事前決定手段の決定結果またはリーチ決定手段による決定結果の少なくとも一方に基づいて、識別情報の可変表示パターンが属する可変表示パターン種別(例えば、変動パターン種別)を複数種類のうちのいずれかに決定する可変表示パターン種別決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS101, S102を実行する部分)と、可変表示パターン種別決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターン(例えば、変動パターン)のうちから識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS104, S105を実行する部分)とを

40

50

備え、可変表示実行手段は、可変表示パターン決定手段の決定結果に対応して、少なくとも識別情報の可変表示を含む演出を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、ステップ S 519 ~ S 522 , S 840 ~ S 858 , S 872 を実行して、演出図柄の変動表示や、演出図柄の変動表示中に擬似連や滑り変動、予告演出、再抽選演出、突然確変大当り演出を実行する。）ように構成されていてもよい。

【発明の効果】

【0018】

請求項 1 に記載された遊技機では、可変表示実行手段が、特別遊技状態において、特定遊技状態に移行させる旨が決定され、かつ特定遊技状態に第 1 期間制御し、特別遊技状態を継続させる旨が決定されたことを条件に、特定表示結果として第 1 の特別表示結果を導出表示する第 1 特別導出表示手段と、特別遊技状態において、特定遊技状態に移行させる旨が決定され、かつ特定遊技状態に第 2 期間制御し、特別遊技状態を継続させる旨が決定されたことを条件に、特定表示結果として第 2 の特別表示結果を導出表示する第 2 特別導出表示手段と、特別遊技状態において、特定遊技状態に移行させる旨が決定され、かつ特定遊技状態に第 2 期間制御し、特別遊技状態を継続させない旨が決定されたときに、特定表示結果として第 1 の特別表示結果および第 2 の特別表示結果と異なる非特別表示結果を導出表示する非特別導出表示手段とを含み、第 1 特別導出表示手段が、第 1 の特別表示結果を導出表示するときに、非特別表示結果を一旦導出表示した後に該第 1 の特別表示結果を導出表示する非特別表示結果再変動導出表示手段を含むように構成されているので、非特別表示結果（非確変図柄による大当り図柄）が導出表示された場合であっても、表示結果を第 1 の特別表示結果（突然確変大当り図柄）に差し替えて特別遊技状態（確変状態）が継続する場合を設けることができる。すなわち、一般に非特別表示結果が導出表示されると特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御されるもののその特定遊技状態終了後には特別遊技状態（確変状態）が継続されず、その後の特定遊技状態に制御されることに対する期待感が減退してしまうのであるが、上記の構成により、非特別表示結果を一旦表示して特別遊技状態が終了すると思わせておいて、実は特別遊技状態が継続し特定遊技状態となりやすい状態が継続していることを遊技者に認識させることができ、特定遊技状態に制御されることに対する期待感を持続させることができる。また、特に、その後、第 2 の特別表示結果が導出表示されて特別遊技状態を継続しつつ連続して特定遊技状態に制御されることに対する期待感を持続させることができる。従って、遊技状態が特別遊技状態に制御されているときにおける遊技者の特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御されることに対する期待感を持続させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0019】

請求項 2 に記載された遊技機では、非特別表示結果再変動導出表示手段が、第 1 の特別表示結果を導出表示するときに、非特別表示結果を一旦導出表示した後に可変表示装置において識別情報を再可変表示させる再可変表示演出を実行し、該再可変表示演出を実行した後に該第 1 の特別表示結果を導出表示するように構成されているので、演出の意外性を向上させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0020】

請求項 3 に記載された遊技機では、第 1 特別導出表示手段は、第 1 の特別表示結果を導出表示するときに、非特別表示結果の一部を構成する識別情報を停止して所定のリーチ状態とし、特定表示結果と異なる非特定表示結果を一旦導出表示した後に、該第 1 の特別表示結果を導出表示する特別演出を実行する特別演出実行手段を含むように構成されているので、非特別表示結果の一部を構成する識別情報を停止して所定のリーチ状態となった場合であっても、可変表示結果が第 1 の特別表示結果となる場合を設けることができる。すなわち、一般に非特別表示結果の一部を構成する識別情報を停止して所定のリーチ状態となると、非特別表示結果が導出表示されて特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御されるもののその特定遊技状態終了後には特別遊技状態（確変状態）が継続されない状態を遊技者に連想させ、その後の特定遊技状態に制御されることに対する期待感が減退してしまうのであるが、上記の構成により、非特別表示結果の一部を構成する識別情報を停止して所

定のリーチ状態として特別遊技状態が終了するかもしれないと思わせておいて、実は特別遊技状態が継続し特定遊技状態となりやすい状態が継続していることを遊技者に認識させることができ、特定遊技状態に制御されることに対する期待感を持続させることができる。また、特に、その後、第2の特別表示結果が導出表示されて特別遊技状態を継続しつつ連続して特定遊技状態に制御されることに対する期待感を持続させることができる。従って、遊技状態が特別遊技状態に制御されているときにおける遊技者の特定遊技状態に制御されることに対する期待感を持続させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0021】

請求項4に記載された遊技機では、継続決定手段によって特定遊技状態に第1期間制御する旨が決定されるとともに特別遊技状態を継続させる旨が決定されたときに、予告演出を実行するか否かを決定する予告演出決定手段と、予告演出決定手段によって予告演出を実行する旨の決定がなされたことにもとづいて、可変表示実行手段による識別情報の可変表示中に予告演出を実行する予告演出実行手段とを備え、予告演出決定手段が、特別遊技状態に移行されているか否かに応じて異なる割合で、予告演出を実行するか否かを決定するように構成されているので、特別遊技状態に制御されているか否かに応じて異なる割合で予告演出を実行することができ、予告演出による演出効果を向上させて、遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

【0022】

請求項5に記載された遊技機では、遊技者が操作可能な操作手段を備え、予告演出決定手段が、予告演出として、操作手段による操作を伴う操作予告演出を実行するか否かを決定し、予告演出実行手段が、予告演出決定手段によって操作予告演出を実行する旨の決定がなされたことにもとづいて、可変表示実行手段による識別情報の可変表示中に操作予告演出を実行し、予告演出決定手段が、特別遊技状態に移行されているか否かに応じて異なる割合で、操作予告演出を実行するか否かを決定するように構成されているので、特別遊技状態に制御されているか否かに応じて異なる割合で操作予告演出を実行することができ、操作予告演出による演出効果を向上させて、遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

【0023】

請求項6に記載された遊技機では、第2の始動領域が、特別遊技状態に移行されているときには、特別遊技状態に移行されていないときと比較して遊技媒体が進入しやすく、特別可変表示実行手段が、第2の始動領域に遊技媒体が進入するとともに第1の始動領域に遊技媒体が進入するときには、第1の特別識別情報の可変表示に優先して、第2の特別識別情報の可変表示を実行し、継続決定手段が、第2の始動領域に遊技媒体が進入したときには、第1の始動領域に遊技媒体が進入したときと比較して少ない割合で、特定遊技状態に第1期間制御する旨を決定し、かつ特別遊技状態を継続させる旨を決定するように構成されているので、特別遊技状態に制御されているときに必要以上に第1の特別表示結果となる割合が高くなることを防止することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

【0024】

請求項7に記載された遊技機では、事前決定手段によって特定遊技状態に移行させない旨の決定がなされたことにもとづいて、識別情報の可変表示状態を所定のリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段と、事前決定手段の決定結果またはリーチ決定手段による決定結果の少なくとも一方に基づいて、識別情報の可変表示パターンが属する可変表示パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する可変表示パターン種別決定手段と、可変表示パターン種別決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンのうちから識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段とを備え、可変表示実行手段が、可変表示パターン決定手段の決定結果に対応して、少なくとも識別情報の可変表示を含む演出を実行するように構成されているので、可変表示パターン決定の設計変更を容易化することができ、プログラム容量の増加を招くことなく

40

50

、リーチ状態とならない場合においても多様な演出を実行して遊技の興趣を向上させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0025】

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

【0026】

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

【0027】

ガラス扉枠2の下部表面には打球供給皿（上皿）3がある。打球供給皿3の下部には、打球供給皿3に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿4や、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）5が設けられている。また、ガラス扉枠2の背面には、遊技盤6が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤6は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品を含む構造体である。また、遊技盤6の前面には、打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技領域7が形成されている。

【0028】

遊技領域7の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置9が設けられている。演出表示装置9の円形の表示画面には、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示に同期した演出図柄の可変表示を行う演出図柄表示領域がある。よって、演出表示装置9は、演出図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出図柄表示領域には、例えば「左」、「中」、「右」の3つの装飾用（演出用）の演出図柄を可変表示する図柄表示エリアがある。図柄表示エリアには「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア（図76等の図柄表示エリア9L、9C、9Rを参照）があるが、図柄表示エリアの位置は、演出表示装置9の表示画面において固定的でなくてもよいし、図柄表示エリアの3つ領域が離れてもよい。演出表示装置9は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第1特別図柄表示器8aで第1特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置9で演出表示を実行させ、第2特別図柄表示器8bで第2特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置9で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【0029】

遊技盤6における下部の左側には、識別情報としての第1特別図柄を可変表示する第1特別図柄表示器（第1可変表示部）8aが設けられている。この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aは、0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、第1特別図柄表示器8aは、0～9の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。遊技盤6における下部の右側には、識別情報としての第2特別図柄を可変表示する第2特別図柄表示器（第2可変表示部）8bが設けられている。第2特別図柄表示器8bは、0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、第2特別図柄表示器8bは、0～9の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。

【0030】

小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。また、この実施の形態では、第1特別図柄の種類と第2特別図柄の種類とは同じ（例えば、ともに0～9の数字）であるが、

種類が異なってもよい。また、第 1 特別図柄表示器 8 a および第 2 特別図柄表示器 8 b は、それぞれ、例えば、00～99 の数字（または、2桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。

【0031】

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

【0032】

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第 1 始動条件または第 2 始動条件が成立（例えば、遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 に入賞したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が 0 でない場合であって、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことにともづいて開始され、可変表示時間が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が通過したことである。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を停止表示させることである（いわゆる再変動の前の停止を除く。）。また、この実施の形態では、第 1 始動入賞口 1 3 への入賞および第 2 始動入賞口 1 4 への入賞に関わりなく、始動入賞が生じた順に可変表示の開始条件を成立させるが、第 1 始動入賞口 1 3 への入賞と第 2 始動入賞口 1 4 への入賞のうちのいずれかを優先させて可変表示の開始条件を成立させるようにしてもよい。例えば第 1 始動入賞口 1 3 への入賞を優先させる場合には、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態であれば、第 2 保留記憶数が 0 でない場合でも、第 1 保留記憶数が 0 になるまで、第 1 特別図柄の可変表示を続けて実行する。

【0033】

第 1 特別図柄表示器 8 a の近傍には、第 1 特別図柄表示器 8 a による第 1 特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての第 1 飾り図柄の可変表示を行う第 1 飾り図柄表示器 9 a が設けられている。この実施の形態では、第 1 飾り図柄表示器 9 a は、2つのLEDで構成されている。第 1 飾り図柄表示器 9 a は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。また、第 2 特別図柄表示器 8 b の近傍には、第 2 特別図柄表示器 8 b による第 2 特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての第 2 飾り図柄の可変表示を行う第 2 飾り図柄表示器 9 b が設けられている。第 2 飾り図柄表示器 9 b は、2つのLEDで構成されている。第 2 飾り図柄表示器 9 b は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。

【0034】

なお、第 1 飾り図柄と第 2 飾り図柄とを、飾り図柄と総称することがあり、第 1 飾り図柄表示器 9 a と第 2 飾り図柄表示器 9 b を、飾り図柄表示器と総称することがある。

【0035】

飾り図柄の変動（可変表示）は、2つのLEDが交互に点灯する状態を継続することによって実現される。第 1 特別図柄表示器 8 a における第 1 特別図柄の可変表示と、第 1 飾り図柄表示器 9 a における第 1 飾り図柄の可変表示とは同期している。第 2 特別図柄表示器 8 b における第 2 特別図柄の可変表示と、第 2 飾り図柄表示器 9 b における第 2 飾り図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。また、第 1 特別図柄表示器 8 a において大当り図柄が停止表示されるときには、第 1 飾り図柄表示器 9 a において大当りを想起させる側のLEDが点灯されたままになる。第 2 特別図柄表示器 8 b において大当り図柄が停止表示されるときには、第 2 飾り図柄表示器 9 b において大当りを想起させる側のLEDが点灯されたままになる。なお、第 1 飾り図柄表示器 9 a および第 2 飾り図柄表示器 9 b の機能を、演出表示装置 9 で実現するようにしてもよい。すなわち、第 1 飾り図柄お

よび第2飾り図柄が、演出表示装置9の表示画面において画像として可変表示されるように制御してもよい。

【0036】

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

【0037】

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

10

20

【0038】

以下、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

【0039】

可変入賞球装置15が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置15に向かう遊技球は第2始動入賞口14に極めて入賞しやすい。そして、第1始動入賞口13は演出表示装置9の直下に設けられているが、演出表示装置9の下端と第1始動入賞口13との間の間隔をさらに狭めたり、第1始動入賞口13の周辺で釘を密に配置したり、第1始動入賞口13の周辺での釘配列を遊技球を第1始動入賞口13に導きづらくして、第2始動入賞口14の入賞率の方を第1始動入賞口13の入賞率よりもより高くするようにしてもよい。

30

【0040】

なお、この実施の形態では、図1に示すように、第2始動入賞口14に対してのみ開閉動作を行う可変入賞球装置15が設けられているが、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14のいずれについても開閉動作を行う可変入賞球装置が設けられている構成であってもよい。

【0041】

第1飾り図柄表示器9aの側方には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数(保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。)を表示する4つの表示器からなる第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けられている。第1特別図柄保留記憶表示器18aは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器8aでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

40

【0042】

第2飾り図柄表示器9bの側方には、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2特別図柄保留記憶表示器18bが設けられている。第2特別図柄保留記憶表示器18bは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示器8bでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0043】

50

また、演出表示装置 9 の表示画面には、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（以下、合算保留記憶表示部 18 c という。）が設けられている。合計数を表示する合算保留記憶表示部 18 c が設けられているので、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。なお、第 1 特別図柄保留記憶表示器 18 a および第 2 特別図柄保留記憶表示器 18 b が設けられているので、合算保留記憶表示部 18 c は、必ずしも設けられていなくてもよい。

【0044】

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

【0045】

演出表示装置 9 の周囲の飾り部において、左側には、モータ 8 6 の回転軸に取り付けられ、モータ 8 6 が回転すると移動する可動部材 7 8 が設けられている。この実施の形態では、可動部材 7 8 は、擬似連の演出や予告演出（可動物予告演出）が実行されるときに動作する。また、演出表示装置 9 の周囲の飾り部において、左右の下方には、モータ 8 7 の回転軸に取り付けられ、モータ 8 7 が回転すると移動する羽根形状の可動部材（以下、演出羽根役物という。）7 9 a , 7 9 b が設けられている。この実施の形態では、演出羽根役物 7 9 a , 7 9 b は、予告演出（演出羽根役物予告演出）が実行されるときに動作する。

【0046】

また、図 1 に示すように、可変入賞球装置 1 5 の下方には、特別可変入賞球装置 2 0 が設けられている。特別可変入賞球装置 2 0 は開閉板を備え、第 1 特別図柄表示器 8 a に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと、第 2 特別図柄表示器 8 b に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド 2 1 によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ 2 3 で検出される。

【0047】

遊技領域 6 には、遊技球の入賞にもとづいてあらかじめ決められている所定数の景品遊技球の払出を行うための入賞口（普通入賞口）2 9 , 3 0 , 3 3 , 3 9 も設けられている。入賞口 2 9 , 3 0 , 3 3 , 3 9 に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ 2 9 a , 3 0 a , 3 3 a , 3 9 a で検出される。

【0048】

遊技盤 6 の右側方には、普通図柄表示器 1 0 が設けられている。普通図柄表示器 1 0 は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（例えば、「○」および「×」）を可変表示する。

【0049】

遊技球がゲート 3 2 を通過しゲートスイッチ 3 2 a で検出されると、普通図柄表示器 1 0 の表示の可変表示が開始される。この実施の形態では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当りとなる。そして、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置 1 5 が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置 1 5 の状態は、普通図柄の停止図柄が当

10

20

30

40

50

り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第2始動入賞口14に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器10の近傍には、ゲート32を通過した入賞球数を表示する4つのLEDによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器41が設けられている。ゲート32への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ32aによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器41は点灯するLEDを1増やす。そして、普通図柄表示器10の可変表示が開始される毎に、点灯するLEDを1減らす。さらに、通常状態に比べて大当たりとすることに決定される確率が高い状態である確変状態では、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められる。また、確変状態ではないが図柄の変動時間が短縮されている時短状態（特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）でも、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められる。

10

【0050】

遊技盤6の遊技領域7の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾LED25が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口26がある。また、遊技領域7の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する2つのスピーカ27が設けられている。遊技領域7の外周には、前面枠に設けられた枠LED28が設けられている。

【0051】

打球供給皿3を構成する部材においては、遊技者により操作可能な操作手段としての操作ボタン120が設けられている。操作ボタン120には、遊技者が押圧操作をすることが可能な押しボタンスイッチが設けられている。なお、操作ボタン120は、遊技者による押圧操作が可能な押しボタンスイッチが設けられているだけでなく、遊技者による回転操作が可能なダイヤルも設けられている。遊技者は、ダイヤルを回転操作することによって、所定の選択（例えば演出の選択）を行うことができる。

20

【0052】

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

30

【0053】

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

40

【0054】

この実施の形態では、確変大当たりであることや確変昇格演出（確変状態に昇格することを示す特別な演出）において確変に昇格したことを報知した場合には、遊技状態を高確率状態に移行するとともに、遊技球が始動入賞しやすくなる（すなわち、特別図柄表示器8

50

a, 8 b や演出表示装置 9 における可変表示の実行条件が成立しやすくなる) ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行する。また、遊技状態が時短状態に移行されたときも、高ベース状態に移行する。この実施の形態では、高ベース状態である場合には、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置 15 が開状態となる頻度が高められ、可変入賞球装置 15 が開状態となる時間が延長されることによって、始動入賞しやすくなる。したがって、この実施の形態では、遊技状態が確変状態である場合には、可変入賞球装置 15 が開状態となる頻度が高められることによって、通常状態である場合と比較して、第 2 始動入賞口 14 に遊技球が始動入賞しやすくなる。

【0055】

なお、可変入賞球装置 15 が開状態となる時間を延長する(開放延長状態ともいう)のではなく、普通図柄表示器 10 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められる普通図柄確変状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄表示器 10 における停止図柄が所定の図柄(当り図柄)となると、可変入賞球装置 15 が所定回数、所定時間だけ開状態になる。この場合、普通図柄確変状態に移行制御することによって、普通図柄表示器 10 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、可変入賞球装置 15 が開状態となる頻度が高まる。従って、普通図柄確変状態に移行すれば、可変入賞球装置 15 の開放時間と開放回数が高められ、始動入賞しやすい状態(高ベース状態)となる。すなわち、可変入賞球装置 15 の開放時間と開放回数は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であったり、特別図柄の停止図柄が確変図柄である場合等に高められ、遊技者にとって不利な状態から有利な状態(始動入賞しやすい状態)に変化する。なお、開放回数が高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

【0056】

また、普通図柄表示器 10 における普通図柄の変動時間(可変表示期間)が短縮される普通図柄時短状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄時短状態では、普通図柄の変動時間が短縮されるので、普通図柄の変動が開始される頻度が高くなり、結果として普通図柄が当りとなる頻度が高くなる。従って、普通図柄が当たりとなる頻度が高くなることによって、可変入賞球装置 15 が開状態となる頻度が高くなり、始動入賞しやすい状態(高ベース状態)となる。

【0057】

また、特別図柄や演出図柄の変動時間(可変表示期間)が短縮される時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、特別図柄や演出図柄の変動が開始される頻度が高くなり(換言すれば、保留記憶の消化が速くなる。)、結果として、始動入賞しやすくなり大当り遊技が行われる可能性が高まる。

【0058】

さらに、上記に示した全ての状態(開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態)に移行させることによって、始動入賞しやすくなる(高ベース状態に移行する)ようにしてもよい。また、上記に示した各状態(開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態)のうちのいずれが複数の状態に移行させることによって、始動入賞しやすくなる(高ベース状態に移行する)ようにしてもよい。

【0059】

図 2 は、主基板(遊技制御基板) 31 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 2 は、払出制御基板 37 および演出制御基板 80 等も示されている。主基板 31 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ(遊技制御手段に相当) 560 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、ゲーム制御(遊技進行制御)用のプログラム等を記憶する ROM 54、ワークメモリとして使用される記憶手段としての RAM 55、プログラムに従って制御動作を行う CPU 56 および I/O ポート部 57 を含む。この実施の形態では、ROM 54 および RAM 55 は遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、1 チップマイクロコンピュータである。1 チップマ

マイクロコンピュータには、少なくともCPU 56のほかRAM 55が内蔵されていればよく、ROM 54は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/Oポート部 57は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ 560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路 503が内蔵されている。

【0060】

また、RAM 55は、その一部または全部が電源基板 910において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM 55の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、RAM 55の全部が、電源バックアップされているとする。

10

【0061】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 560においてCPU 56がROM 54に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ 560（またはCPU 56）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、CPU 56がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板 31以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

20

【0062】

乱数回路 503は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数が発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路 503は、初期値（例えば、0）と上限値（例えば、65535）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることにもとづいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。

30

【0063】

乱数回路 503は、数値データの更新範囲の選択設定機能（初期値の選択設定機能、および、上限値の選択設定機能）、数値データの更新規則の選択設定機能、および数値データの更新規則の選択切換え機能等の各種の機能を有する。このような機能によって、生成する乱数のランダム性を向上させることができる。

【0064】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 560は、乱数回路 503が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ROM 54等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ 560のIDナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ 560の各製品ごとに異なる数値で付与されたIDナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路 503が更新する数値データの初期値として設定する。そのような処理を行うことによって、乱数回路 503が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

40

【0065】

また、ゲートスイッチ 32a、第1始動口スイッチ 13a、第2始動口スイッチ 14a、カウントスイッチ 23、入賞口スイッチ 29a、30a、33a、39aからの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 560に与える入力ドライバ回路 58も主基板 31に搭載されている。また、可変入賞球装置 15を開閉するソレノイド 16、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 20を開閉するソレノイド 21を遊技制御用マイクロコンピュータ 560からの指令に従って駆動する出力回路 59も主基板 31に搭載されてい

50

る。

【 0 0 6 6 】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、特別図柄を可変表示する第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器 1 0、第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a、第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b および普通図柄保留記憶表示器 4 1 の表示制御を行う。

【 0 0 6 7 】

なお、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路（図示せず）も主基板 3 1 に搭載されている。

10

【 0 0 6 8 】

この実施の形態では、演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータで構成される。）が、中継基板 7 7 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、飾り図柄を可変表示する第 1 飾り図柄表示器 9 a および第 2 飾り図柄表示器 9 b と、演出図柄を可変表示する演出表示装置 9 との表示制御を行う。

【 0 0 6 9 】

また、演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板 3 5 を介して、遊技盤に設けられている装飾 L E D 2 5、および枠側に設けられている枠 L E D 2 8 の表示制御を行うとともに、音声出力基板 7 0 を介してスピーカ 2 7 からの音出力の制御を行う。

20

【 0 0 7 0 】

図 3 は、中継基板 7 7、演出制御基板 8 0、ランプドライバ基板 3 5 および音声出力基板 7 0 の回路構成例を示すブロック図である。なお、図 3 に示す例では、ランプドライバ基板 3 5 および音声出力基板 7 0 には、マイクロコンピュータは搭載されていないが、マイクロコンピュータを搭載してもよい。また、ランプドライバ基板 3 5 および音声出力基板 7 0 を設けずに、演出制御に関して演出制御基板 8 0 のみを設けてもよい。

【 0 0 7 1 】

演出制御基板 8 0 は、演出制御用 C P U 1 0 1、および演出図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶する R A M を含む演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を搭載している。なお、R A M は外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における R A M は電源バックアップされていない。演出制御基板 8 0 において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、内蔵または外付けの R O M（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板 7 7 を介して入力される主基板 3 1 からの取込信号（演出制御 I N T 信号）に応じて、入力ドライバ 1 0 2 および入力ポート 1 0 3 を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御コマンドにもとづいて、V D P（ビデオディスプレイプロセッサ）1 0 9 に演出表示装置 9 の表示制御を行わせる。

30

【 0 0 7 2 】

この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と共動して演出表示装置 9 の表示制御を行う V D P 1 0 9 が演出制御基板 8 0 に搭載されている。V D P 1 0 9 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは独立したアドレス空間を有し、そこに V R A M をマッピングする。V R A M は、画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、V D P 1 0 9 は、V R A M 内の画像データをフレームメモリを介して演出表示装置 9 に出力する。

40

【 0 0 7 3 】

演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した演出制御コマンドに従って C G R O M（図示せず）から必要なデータを読み出すための指令を V D P 1 0 9 に出力する。C G R O M は、演出表示装置 9 に表示されるキャラクタ画像データや動画像データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（演出図柄を含む）、および背景画像のデータをあらかじめ格納してお

50

くためのROMである。VDP109は、演出制御用CPU101の指令に応じて、CGROMから画像データを読み出す。そして、VDP109は、読み出した画像データにもとづいて表示制御を実行する。

【0074】

演出制御コマンドおよび演出制御INT信号は、演出制御基板80において、まず、入力ドライバ102に入力する。入力ドライバ102は、中継基板77から入力された信号を演出制御基板80の内部に向かう方向にしか通過させない(演出制御基板80の内部から中継基板77へ方向には信号を通過させない)信号方向規制手段としての単方向性回路でもある。

【0075】

中継基板77には、主基板31から入力された信号を演出制御基板80に向かう方向にしか通過させない(演出制御基板80から中継基板77へ方向には信号を通過させない)信号方向規制手段としての単方向性回路74が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図3には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート571を介して主基板31から演出制御コマンドおよび演出制御INT信号が出力されるので、中継基板77から主基板31の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板77からの信号は主基板31の内部(遊技制御用マイクロコンピュータ560側)に入り込まない。なお、出力ポート571は、図2に示されたI/Oポート部57の一部である。また、出力ポート571の外側(中継基板77側)に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

【0076】

また、演出制御用CPU101は、出力ポート106を介して、可動部材78を動作させるためにモータ86を駆動する。また、演出制御用CPU101は、出力ポート106を介して、演出羽根役物79a, 79bを動作させるためのモータ87を駆動する。

【0077】

また、演出制御用CPU101は、入力ポート107を介して、遊技者による操作ボタン120の押圧操作に応じて操作ボタン120からの信号を入力する。

【0078】

さらに、演出制御用CPU101は、出力ポート105を介してランプドライバ基板35に対してLEDを駆動する信号を出力する。また、演出制御用CPU101は、出力ポート104を介して音声出力基板70に対して音番号データを出力する。

【0079】

ランプドライバ基板35において、LEDを駆動する信号は、入力ドライバ351を介してLEDドライバ352に入力される。LEDドライバ352は、LEDを駆動する信号にもとづいて枠LED28などの枠側に設けられている発光体に電流を供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾LED25に電流を供給する。

【0080】

音声出力基板70において、音番号データは、入力ドライバ702を介して音声合成用IC703に入力される。音声合成用IC703は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路705に出力する。増幅回路705は、音声合成用IC703の出力レベルを、ボリューム706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27に出力する。音声データROM704には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間(例えば演出図柄の変動期間)における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

【0081】

図4は、可動部材の動作の具体例を示す説明図である。なお、図4に示す例では、演出表示装置9における擬似連の演出が実行されるときに可動部材78の動作を示している。擬似連の演出では、図4(A)に示す状態(左中右の演出図柄が停止している状態)から演出図柄の変動が開始されてから、所定期間演出図柄の変動が実行され(図4(B)), (

10

20

30

40

50

C) 参照)、所定期間が経過すると左中右の演出図柄が仮停止する(図4(D)参照)。そして、所定の仮停止期間が経過すると、左中右の演出図柄が再変動し(図4(E)参照)、所定の再変動期間が経過すると、左中右の演出図柄は最終停止(確定)する(図4(F)参照)。図4に示す例では、初回変動の期間において、可動部材78が動作(演出表示装置9の表示画面に進入した後、元の位置(表示画面外)に戻るように動作)し、初回変動に続く再変動期間においても、可動部材78が動作する。なお、図4に示す例は、1回の仮停止が行われる場合の例である。その後、リーチ演出が実行された後、左中右の演出図柄は最終停止(確定)する。なお、ここでは、擬似連の演出が終了するときにリーチになると説明したが、擬似連の演出が終了するときに、演出図柄はリーチにならず最終停止する場合もある。

10

【0082】

次に、遊技機の動作について説明する。図5は、主基板31における遊技制御用マイクロコンピュータ560が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ560(具体的には、CPU56)は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップS1以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU56は、まず、必要な初期設定を行う。

【0083】

初期設定処理において、CPU56は、まず、割込禁止に設定する(ステップS1)。次に、割込モードを割込モード2に設定し(ステップS2)、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する(ステップS3)。そして、内蔵デバイスの初期化(内蔵デバイス(内蔵周辺回路)であるCTC(カウンタ/タイマ)およびPIO(パラレル入出力ポート)の初期化など)を行った後(ステップS4)、RAM55をアクセス可能状態に設定する(ステップS5)。なお、割込モード2は、CPU56が内蔵する特定レジスタ(イレジスタ)の値(1バイト)と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ(1バイト:最下位ビット0)とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

20

【0084】

次いで、CPU56は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ(例えば、電源基板に搭載されている。)の出力信号の状態を確認する(ステップS6)。その確認においてオンを検出した場合には、CPU56は、通常の初期化処理を実行する(ステップS10~S15)。

30

【0085】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップRAM領域のデータ保護処理(例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理)が行われたか否か確認する(ステップS7)。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、CPU56は初期化処理を実行する。バックアップRAM領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップRAM領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

【0086】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、CPU56は、バックアップRAM領域のデータチェックを行う(ステップS8)。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップS8では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップRAM領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果(比較結果)は正常(一致)になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップRAM領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

40

50

【 0 0 8 7 】

チェック結果が正常であれば、CPU 56 は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップ S 4 1 ～ S 4 3 の処理）を行う。具体的には、ROM 54 に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップ S 4 1 ）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM 55 内の領域）に設定する（ステップ S 4 2 ）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップ S 4 1 および S 4 2 の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

10

【 0 0 8 8 】

また、CPU 56 は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンド（停電復旧 1 指定コマンド）を演出制御基板 80 に送信する（ステップ S 4 3 ）。そして、ステップ S 1 4 に移行する。

【 0 0 8 9 】

なお、この実施の形態では、バックアップフラグとチェックデータとの双方を用いてバックアップ RAM 領域のデータが保存されているか否か確認しているが、いずれか一方のみを用いてもよい。すなわち、バックアップフラグとチェックデータとのいずれかを、遊技状態復旧処理を実行するための契機としてもよい。

20

【 0 0 9 0 】

初期化処理では、CPU 56 は、まず、RAM クリア処理を行う（ステップ S 1 0 ）。なお、RAM クリア処理によって、所定のデータ（例えば大当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は 0 に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM 55 の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば大当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、ROM 54 に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップ S 1 1 ）、初期化時設定テーブルの内容を順次 RAM 55 における作業領域に設定する（ステップ S 1 2 ）。

30

【 0 0 9 1 】

ステップ S 1 1 および S 1 2 の処理によって、特別図柄プロセスフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

【 0 0 9 2 】

また、CPU 56 は、サブ基板（主基板 3 1 以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。）を演出制御基板 80 に送信する（ステップ S 1 3 ）。例えば、演出制御基板 80 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、初期化指定コマンドを受信すると、演出表示装置 9 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示、すなわち初期化報知を行う。なお、初期化処理において、CPU 56 は、客待ちデモンストレーション指定（デモ指定）コマンドも送信する。

40

【 0 0 9 3 】

また、CPU 56 は、乱数回路 5 0 3 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 1 4 ）。CPU 56 は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路 5 0 3 にランダム R の値を更新させるための設定を行う。

【 0 0 9 4 】

そして、CPU 56 は、所定時間（例えば 2 m s ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を

50

行なう（ステップ S 1 5）。すなわち、初期値として例えば 2 m s に相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、2 m s 毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0095】

初期化処理の実行（ステップ S 1 0 ~ S 1 5）が完了すると、CPU 5 6 は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップ S 1 7）および初期値用乱数更新処理（ステップ S 1 8）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップ S 1 6）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップ S 1 9）。この実施の形態では、表示用乱数とは、変動パターン等を決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄の当りとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ）等のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が、遊技機に設けられている可変表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、大当り判定用乱数発生カウンタ等のカウント値が 1 周（乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【0096】

タイマ割込が発生すると、CPU 5 6 は、図 6 に示すステップ S 2 0 ~ S 3 4 のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップ S 2 0）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路 9 2 0 が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU 5 6 は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップ RAM 領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路 5 8 を介して、ゲートスイッチ 3 2 a、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a、カウントスイッチ 2 3、および入賞口スイッチ 2 9 a, 3 0 a, 3 3 a, 3 9 a の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップ S 2 1）。

【0097】

次に、CPU 5 6 は、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b、普通図柄表示器 1 0、第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a、第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b、普通図柄保留記憶表示器 4 1 の表示制御を行う表示制御処理を実行する（ステップ S 2 2）。第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b および普通図柄表示器 1 0 については、ステップ S 3 2, S 3 3 で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

【0098】

また、遊技制御に用いられる普通当り図柄決定用の乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップ S 2 3）。CPU 5 6 は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理，表示用乱数更新処理：ステップ S 2 4, S 2 5）。

【0099】

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

【 0 1 0 0 】

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

【 0 1 0 1 】

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

【 0 1 0 2 】

さらに、C P U 5 6 は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップ S 2 9）。 10

【 0 1 0 3 】

また、C P U 5 6 は、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a、カウントスイッチ 2 3 および入賞口スイッチ 2 9 a、3 0 a、3 3 a、3 9 a の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップ S 3 0）。具体的には、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a、カウントスイッチ 2 3 および入賞口スイッチ 2 9 a、3 0 a、3 3 a、3 9 a のいずれかがオンしたことにともづく入賞検出に応じて、払出制御基板 3 7 に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置 9 7 を駆動する。 20

【 0 1 0 4 】

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

【 0 1 0 5 】

また、C P U 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップ S 3 2）。C P U 5 6 は、例えば、特別図柄プロセス処理でセットされる開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、変動速度が 1 コマ / 0 . 2 秒であれば、0 . 2 秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を + 1 する。また、C P U 5 6 は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップ S 2 2 において駆動信号を出力することによって、第 1 特別図柄表示器 8 a および第 2 特別図柄表示器 8 b における第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示を実行する。 30

【 0 1 0 6 】

さらに、C P U 5 6 は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップ S 3 3）。C P U 5 6 は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が 0 . 2 秒ごとに表示状態（「○」および「×」）を切り替えるような速度であれば、0 . 2 秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「○」を示す 1 と「×」を示す 0）を切り替える。また、C P U 5 6 は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップ S 2 2 において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器 1 0 における普通図柄の演出表示を実行する。 40

【 0 1 0 7 】

その後、割込許可状態に設定し（ステップ S 3 4）、処理を終了する。

【 0 1 0 8 】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は 2 m s 毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップ S 2 1 ~ S 3 3（ステ 50

ップ S 2 9 を除く。) の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

【 0 1 0 9 】

図 7 は、擬似連チャンス目を示す説明図である。「擬似連」とは、演出図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに、一旦大当り以外の表示結果となる仮停止図柄を仮停止させた後に、演出図柄の可変表示を再度実行する再変動を 1 回または複数回実行する演出である。「擬似連」の特定演出では、演出表示装置 9 における「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R において、図 7 (A) に示す擬似連 10
チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれかを構成する演出図柄が仮停止表示される。「左図柄」は「左」の図柄表示エリア 9 L に表示 (停止表示または仮停止表示) される演出図柄であり、「中図柄」は「中」の図柄表示エリア 9 C に表示される演出図柄であり、「右図柄」は「右」の図柄表示エリア 9 R に表示される演出図柄である。なお、擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 は、特殊組み合わせに含まれる演出図柄の組み合わせとして、あらかじめ定められていればよい。

【 0 1 1 0 】

第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b および演出表示装置 9 にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態にならずに、リーチにならない所定の演出図柄の組み合わせが停止 20
表示されることがある。このような演出図柄の可変表示態様を、可変表示結果がはずれ図柄になる場合における「非リーチ」(「通常はずれ」ともいう)の可変表示態様という。

【 0 1 1 1 】

第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b および演出表示装置 9 にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに応じて、リーチ演出が実行された後に、または、リーチ演出が実行されずに、リーチにならない所定の演出図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示結果を、可変表示結果が「はずれ」となる場合における「リーチ」(「リーチはずれ」ともいう)の可変表示態様という。

【 0 1 1 2 】

この実施の形態では、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に大当り図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態になった後にリーチ演出が実行され、またはリーチ演出が実行されずに、演出表示装置 9 における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R に、演出図柄が揃って停止表示される。

【 0 1 1 3 】

第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に小当り図柄である「5」が停止表示される場合には、演出表示装置 9 において、演出図柄の可変表示態様が「突然確変大当り」である場合と同様に演出図柄の可変表示が行われた後、所定の非リーチの組み合わせ (例えば、「左」、「右」の各図柄表示エリア 9 L、9 R における停止図柄が一致し 40
ていないこと) となる停止図柄が停止表示されたり、所定のリーチの組み合わせとなる停止図柄が停止表示されることがある。第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に小当り図柄である「5」が停止表示されることに対応する演出表示装置 9 における表示演出、「小当り」の可変表示態様という。

【 0 1 1 4 】

ここで、小当りとは、大当りと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数 (この実施の形態では 0 . 1 秒間の開放を 2 回) まで許容される当りである。なお、小当り遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。また、突然確変大当りとは、大当り遊技状態において大入賞口の開放回数が少ない回数 (この実施の形態では 0 . 1 秒間の開放を 2 50

回)まで許容されるが大入賞口の開放時間が極めて短い大当たりであり、かつ、大当たり遊技後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当たりである(すなわち、そのようにすることにより、遊技者に対して突然に確変状態となったかのように見せるものである)。つまり、この実施の形態では、突然確変大当たりと小当たりとは、大入賞口の開放パターンが同じである。そのように制御することによって、大入賞口の0.1秒間の開放が2回行われると、突然確変大当たりであるか小当たりであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態(確変状態)を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0115】

図8は、可変表示結果がはずれ図柄になる場合における演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応してあらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図8に示すように、この実施の形態では、演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-1~非リーチPA1-5、非リーチPB1-1および非リーチPB1-2、非リーチPC1-1および非リーチPC1-2の変動パターンが用意されている。また、演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-1~ノーマルPA2-4、スーパーPA3-1~スーパーPA3-6、スーパーPB3-1~スーパーPB3-3、スーパーPC3-1~スーパーPC3-4の変動パターンが用意されている。なお、図8に示すように、リーチしない場合に使用され擬似連の演出を伴う非リーチPA1-5の変動パターンについては、再変動が2回行われる。リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンについては、再変動が2回または3回行われる。

【0116】

図9は、可変表示結果が大当たり図柄または小当たり図柄になる場合に対応してあらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを例示する説明図である。図9に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当たり図柄または小当たり図柄である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-5~ノーマルPA2-8、ノーマルPB2-1、スーパーPA4-1~スーパーPA4-6、スーパーPA5-1~スーパーPA5-3、スーパーPB4-1~スーパーPB4-3、スーパーPB5-1~スーパーPB5-3、スーパーPD1-1およびスーパーPD1-2、スーパーPE1-1およびスーパーPE1-2、特殊PG1-1~特殊PG1-3、特殊PG2-1~特殊PG2-3の変動パターンが用意されている。なお、特殊PG1-1~特殊PG1-3、特殊PG2-1~特殊PG2-3の変動パターンは、突然確変大当たり/小当たり用の変動パターンである。

【0117】

なお、図9に示すように、突然確変大当たりでない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンについては、再変動が2回、3回または4回行われる。突然確変大当たりの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊PG1-3の変動パターンについては、再変動が2回または3回行われる。

【0118】

また、この実施の形態では、図8および図9に示すように、大当たりである場合に擬似連の演出が実行される場合には、ハズレである場合に擬似連の演出が実行される場合と比較して、擬似連における再変動回数が多い変動パターンが選択される割合が高い(例えば、図8および図9に示すように、再変動回数が4回の擬似連を伴う変動パターンは、大当たりの場合にのみ選択される)。そのため、この実施の形態では、擬似連の演出が実行される場合に、再変動回数が多くなるに従って、大当たりに対する期待度が高くなる。

【0119】

また、この実施の形態では、特殊PG2-2の変動パターンは、遊技状態が高確率状態(確変状態)に制御されているときであって、突然確変大当たりと決定した場合に用いられる変動パターンである。特殊PG2-2の変動パターンが用いられる場合には、演出表示装置9において演出図柄の変動表示が開始された後、左右の演出図柄が非確変図柄で揃ってリーチ状態となり非確変図柄の大当たり図柄(例えば、左中右の演出図柄が同じ偶数図柄

で揃った状態)で一旦仮停止し、さらに再抽選演出(例えば、左中右の演出図柄を再変動させる再変動演出)を実行して突然確変大当り図柄(例えば、「135」)で最終停止表示させる演出が実行される。すなわち、遊技者に対して、通常大当りとなり確変状態が終了すると思わせておいて、突然確変大当りとなって確変状態が継続するような演出が実行される。

【0120】

また、この実施の形態では、特殊PG2-3の変動パターンは、遊技状態が高確率状態(確変状態)に制御されているときであって、突然確変大当りと決定した場合に用いられる変動パターンである。特殊PG2-3の変動パターンが用いられる場合には、演出表示装置9において演出図柄の変動表示が開始された後、左右の演出図柄が非確変図柄(例えば、同じ偶数図柄)で揃ってリーチ状態となるもののリーチはずれ図柄で一旦仮停止し、さらに突然確変大当りの可能性があることを示唆する突然確変大当り演出(例えば、所定のキャラクタを登場させる演出)を実行して突然確変大当り図柄(例えば、「135」)で最終停止表示させる演出が実行される。すなわち、遊技者に対して、非確変図柄でリーチとなり確変状態が終了するかもしれないと思わせておいて、最終的に突然確変大当りとなって確変状態が継続するような演出が実行される。

10

【0121】

また、この実施の形態では、特殊PG2-1の変動パターンは、遊技状態が低確率状態(通常状態や時短状態)に制御されているときであって、突然確変大当りと決定した場合に用いられる変動パターンである。特殊PG2-1の変動パターンが用いられる場合には、演出表示装置9において演出図柄の変動表示が開始された後、左右の演出図柄が確変図柄(例えば、同じ奇数図柄)または非確変図柄(例えば、同じ偶数図柄)で揃ってリーチ状態となるもののリーチはずれ図柄で一旦仮停止し、さらに突然確変大当りの可能性があることを示唆する突然確変大当り演出(例えば、所定のキャラクタを登場させる演出)を実行して突然確変大当り図柄(例えば、「135」)で最終停止表示させる演出が実行される。

20

【0122】

図10は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

(2-1) ランダム2-1(MR2-1): 大当りの種類(確変大当り、突然確変大当り、通常大当り)を決定する(大当り種別判定用)

30

(2-2) ランダム2-2(MR2-2): リーチとするか否か決定する(リーチ判定用)

(3) ランダム3(MR3): 変動パターンの種類(種別)を決定する(変動パターン種別判定用)

(4) ランダム4(MR4): 変動パターン(変動時間)を決定する(変動パターン判定用)

(5) ランダム5(MR5): 普通図柄にもとづく当りを発生させるか否か決定する(普通図柄当り判定用)

(6) ランダム6(MR6): ランダム5の初期値を決定する(ランダム5初期値決定用)

40

(7) ランダム7(MR7): 擬似連演出のパターンを決定する(擬似連パターン決定用)

【0123】

図6に示された遊技制御処理におけるステップS23では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、(2-1)の大当り種別判定用乱数、および(5)の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ(1加算)を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数(ランダム2-2、ランダム3、ランダム4、ランダム7)または初期値用乱数(ランダム6)である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当り判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されたハードウェア(

50

遊技制御用マイクロコンピュータ560の外部のハードウェアでもよい。)が生成する乱数を用いる。

【0124】

図11(A),(B)は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態(確変状態でない遊技状態)において用いられる通常時大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図11(A)の左欄に記載されている各数値および図11(B)に記載されている各数値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図11(A)の右欄に記載されている各数値および図11(B)に記載されている各数値が設定されている。図11(A),(B)に記載されている数値が大当り判定値または小当り判定値である。なお、以下、大当り判定値と小当り判定値とを、「大当り判定値」とまとめて表現することがある。

10

【0125】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数(ランダムR)の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図11(A),(B)に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り(確変大当り、通常大当りもしくは突然確変大当り)または小当りにすることに決定する。なお、図11(A),(B)に示す「確率」は、大当りまたは小当りになる確率(割合)を示す。また、大当りまたは小当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態または小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を大当り図柄または小当りにするか否か決定するということでもある。

20

【0126】

図11(C),(D)は、ROM54に記憶されている大当り種別判定テーブル131を示す説明図である。このうち、図11(C)は、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて(すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)131aである。また、図11(D)は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)131bである。大当り種別判定テーブル131a,131bは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数(ランダム2-1)にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブル131a,131bには、ランダム2-1の値と比較される数値であって、「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」のそれぞれに対応した判定値(大当り種別判定値)が設定されている。CPU56は、ランダム2-1の値が大当り種別判定値のいずれかに一致した場合に、大当りの種別を、一致した大当り種別判定値に対応する種別に決定する。

30

【0127】

また、この実施の形態では、図11(C),(D)に示すように、第2特別図柄の変動表示が行われる場合には、第1特別図柄の変動表示が行われるときと比較して、大当り種別として「突然確変大当り」と決定される割合が少ない。前述したように、この実施の形態では、遊技状態が高確率状態(確変状態)に制御されているときには高ベース状態に制御され、確変状態に制御されていないとき(通常状態や時短状態)と比較して第2始動入賞口14に遊技球が始動入賞しやすくなる。また、この実施の形態では、後述するように、第2始動入賞口14への入賞にもとづく第2特別図柄の変動表示を、第1始動入賞口13への入賞にもとづく第1特別図柄の変動表示に優先して実行する。そのため、遊技状態が確変状態に制御されているときには第2特別図柄の変動表示が実行される頻度が高くなる。そこで、この実施の形態では、図11(C),(D)に示すように、第2特別図柄の

40

50

変動表示が行われる場合には「突然確変大当り」と決定される割合が少なくなるようにすることによって、遊技状態が確変状態に制御されているときに必要以上に突然確変大当りとなる割合が高くなることを防止している。従って、確変状態中における突然確変大当りの発生頻度を低減させて、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 1 2 8 】

図 1 2 (A) ~ (F) および図 1 3 (G) は、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 G を示す説明図である。大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 G は、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数 (ランダム 3) にもとづいて複数種類のうち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。各大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 G は、図 1 3 (H) に示すようなテーブル選択規則に従って選択される。すなわち、遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のうちのいずれであるか、および大当り種別の判定結果に応じて選択される。

10

【 0 1 2 9 】

各大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 G には、大当り種別の判定結果が「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数 (ランダム 3) の値と比較される数値 (判定値) であって、ノーマル C A 3 - 1、ノーマル C B 3 - 1、スーパー C A 3 - 2 ~ スーパー C A 3 - 6、スーパー C B 3 - 1、スーパー C B 3 - 2、特殊 C A 4 - 1、特殊 C A 4 - 2、特殊 C B 4 - 1、特殊 C B 4 - 2、特殊 C C 4 - 1、特殊 C C 4 - 2 の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

20

【 0 1 3 0 】

例えば、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態である場合に、大当り種別が「通常大当り」である場合に用いられる図 1 2 (A) に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A と、大当り種別が「確変大当り」である場合に用いられる図 1 2 (B) に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 B とで、ノーマル C A 3 - 1 やスーパー C A 3 - 2 の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。また、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A では、スーパー C A 3 - 3 の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられ、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 B では、スーパー C A 3 - 3 の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられていない。また、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A では、スーパー C A 3 - 4 の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられず、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 B では、スーパー C A 3 - 4 の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられている。

30

【 0 1 3 1 】

このように、遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のいずれかである場合に、遊技状態において大当り種別に応じて選択される大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 C や (通常状態のときに選択)、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 D ~ 1 3 2 F (確変状態のときに選択)、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A、1 3 2 B、1 3 2 G (時短状態のときに選択) を比較すると、大当り種別に応じて各変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。また、大当り種別に応じて異なる変動パターン種別に対して判定値が割り当てられている。よって、大当り種別を複数種類のうちのいずれにするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定することができ、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

40

【 0 1 3 2 】

また、大当り種別が「突然確変大当り」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 C、1 3 2 F、1 3 2 G では、例えば、特殊 C A 4 - 1、特殊 C A 4 - 2、特殊 C B 4 - 1、特殊 C B 4 - 2、特殊 C C 4 - 1、特殊 C C 4 - 2 といった

50

大当り種別が「突然確変大当り」以外である場合には判定値が割り当てられない変動パターン種別に対して、判定値が割り当てられている。よって、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「突然確変大当り」となることに応じて２ラウンド大当り状態に制御する場合には、１５ラウンド大当り状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

【０１３３】

また、大当り種別が「通常大当り」に決定された場合には、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場合に用いられる図１２（Ａ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａと、遊技状態が確変状態である場合に用いられる図１２（Ｄ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｅとでは、ノーマルＣＡ３ - １やスーパーＣＡ３ - ２の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２ＡではスーパーＣＡ３ - ３の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられ、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２ＤではスーパーＣＡ３ - ３の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられていない。また、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２ＡではノーマルＣＢ３ - １の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられず、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２ＤではノーマルＣＢ３ - １の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられている。このように、大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」のいずれかに決定された場合に、遊技状態に応じて選択される大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ，１３２Ｄ（「通常大当り」のときに選択）、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｂ，１３２Ｅ（「確変大当り」のときに選択）、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｃ，１３２Ｆ，１３２Ｇ（「突然確変大当り」のときに選択）を比較すると、遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかに応じて各変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。また、遊技状態に応じて異なる変動パターン種別に対して判定値が割り当てられることがある。よって、遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することが可能になり、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【０１３４】

図１４（Ａ）～（Ｃ）は、ＲＯＭ５４に記憶されている小当り用変動パターン種別判定テーブル１３３Ａ～１３３Ｃを示す説明図である。小当り用変動パターン種別判定テーブル１３３Ａ～１３３Ｃは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム３）にもとづいて複数種類のうち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。各小当り用変動パターン種別判定テーブル１３３Ａ～１３３Ｃは、例えば、図１４（Ｄ）に示すようなテーブル選択規則に従って選択される。すなわち、遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のうちのいずれであるかに応じて選択される。各小当り用変動パターン種別判定テーブル１３３Ａ～１３３Ｃは、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム３）の値と比較される数値（判定値）であって、特殊ＣＡ４ - １、特殊ＣＢ４ - １、特殊ＣＣ４ - １の変動パターン種別のいずれかに対応した判定値を含む。

【０１３５】

図１４（Ａ）に示す小当り用変動パターン種別判定テーブル１３３Ａにおいて判定値が割り当てられた特殊ＣＡ４ - １の変動パターン種別には、図１４（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｃにおいても判定値が割り当てられている。図１４（Ｂ）に示す小当り用変動パターン種別判定テーブル１３３Ｂにおいて判定値が割り当てられた特殊ＣＢ４ - １の変動パターン種別には、図１２（Ｆ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｆにおいても判定値が割り当てられている。図１４（Ｃ）に示す小当り用変動パターン種別判定テーブル１３３Ｃにおいて判定値が割り当てられた特殊ＣＣ４ - １の変動パターン種別には、図１３（Ｇ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｇにおいても判定値が割り当てられている。このように、特殊ＣＡ４ - １、

特殊 C B 4 - 1、特殊 C C 4 - 1 の変動パターン種別は、大当たり種別が「突然確変大当たり」になる場合と、可変表示結果が「小当たり」になる場合で共通の変動パターン種別になっている。すなわち、大当たり種別が「突然確変大当たり」である場合に用いられる図 1 2 (C) に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 C や、図 1 2 (F) に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 F、図 1 3 (G) に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 G は、可変表示結果が「小当たり」になる場合に決定される変動パターン種別と共通の変動パターン種別を含むように設定されている。

【 0 1 3 6 】

図 1 5 (A) ~ (C) は、ROM 5 4 に記憶されているリーチ判定テーブル 1 3 4 A ~ 1 3 4 C を示す説明図である。リーチ判定テーブル 1 3 4 A ~ 1 3 4 C は、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態にするか否かを、リーチ判定用の乱数 (ランダム 2 - 2) にもとづいて判定するために参照されるテーブルである。各リーチ判定テーブル 1 3 4 A ~ 1 3 4 C は、図 1 5 (D) に示すようなテーブル選択規則に従って選択される。すなわち、遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のうちのいずれであるかに応じて選択される。各リーチ判定テーブル 1 3 4 A ~ 1 3 4 C は、リーチ判定用の乱数 (ランダム 2 - 2) の値と比較される数値 (判定値) であって、非リーチ H A 1 - 1 ~ 非リーチ H A 1 - 5、非リーチ H B 1 - 1、非リーチ H B 1 - 2、非リーチ H C 1 - 1、非リーチ H C 1 - 2 といったリーチ状態にしない旨の判定結果や、リーチ H A 2 - 1 ~ リーチ H A 2 - 3、リーチ H B 2 - 1、リーチ H C 2 - 1 といったリーチ状態にする旨の判定結果のいずれかに対応する判定値を含む。

【 0 1 3 7 】

例えば、図 1 5 (A) に示すリーチ判定テーブル 1 3 4 A の設定では、保留記憶数が「 0 」である場合に対応して、「 1 」 ~ 「 2 0 4 」の範囲の値が非リーチ H A 1 - 1 に割り当てられ、「 2 0 5 」 ~ 「 2 3 9 」の範囲の値がリーチ H A 2 - 1 に割り当てられている。保留記憶数が「 1 」である場合に対応して、非リーチ H A 1 - 1 に割り当てられる判定値の個数よりも多い「 1 」 ~ 「 2 1 7 」の範囲の値が、非リーチ H A 1 - 2 に割り当てられている。保留記憶数が「 2 」である場合に対応して非リーチ H A 1 - 1 や非リーチ H A 1 - 2 に割り当てられる判定値の個数よりも多い「 1 」 ~ 「 2 2 0 」の範囲の値が、非リーチ H A 1 - 3 に割り当てられている。保留記憶数が「 3 」である場合や「 4 」である場合に対応して、非リーチ H A 1 - 1 ~ 非リーチ H A 1 - 3 のそれぞれに割り当てられる判定値の個数よりも多い「 1 」 ~ 「 2 3 0 」の範囲の判定値が、非リーチ H A 1 - 4 に割り当てられている。保留記憶数が「 5 」 ~ 「 8 」である場合に対応して、非リーチ H A 1 - 1 ~ 非リーチ H A 1 - 4 のそれぞれに割り当てられる判定値の個数よりも多い「 1 」 ~ 「 2 3 5 」の範囲の判定値が、非リーチ H A 1 - 5 に割り当てられている。このような設定によって、保留記憶数が所定数 (例えば、「 3 」) 以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態にする旨の判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平均的な特別図柄の変動時間が「リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、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、平均的な特別図柄の変動時間を短縮することができる。

【 0 1 3 8 】

図 1 6 (A) ~ (C) は、ROM 5 4 に記憶されているリーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 C を示す説明図である。リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 C は、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別判定用の乱数 (ランダム 3) にもとづいて、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 C は、リーチ H A 2 - 1 ~ リーチ H A 2 - 3、リーチ H B 2 - 1、リーチ H C 2 - 1 といったリーチ状態にする旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、リーチ H A 2 - 1 ~ リーチ H A 2 - 3 にする旨の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A が使用テ

ブルとして選択され、リーチHB2-1にする旨の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別判定テーブル135Bが使用テーブルとして選択され、リーチHC2-1にする旨の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別判定テーブル135Cが使用テーブルとして選択される。各リーチ用変動パターン種別判定テーブル135A~135Cは、リーチ状態にする旨の判定結果がリーチHA2-1~リーチHA2-3、リーチHB2-1、リーチHC2-1のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム3)の値と比較される数値(判定値)であって、ノーマルCA2-1、スーパーCA2-2、スーパーCA2-3、スーパーCB2-1、スーパーCB2-2の変動パターン種別のいずれかに決定するためのデータ(判定値)を含む。

【0139】

例えば、図16(A)に示すリーチ用変動パターン種別判定テーブル135Aでは、リーチHA2-1にする旨の判定結果に対応して、「1」~「128」の範囲の値(判定値)がノーマルCA2-1の変動パターン種別に割り当てられ、それ以外の値がスーパーCA2-2やスーパーCA2-3の変動パターン種別に割り当てられている。また、リーチHA2-2にする旨の判定結果に対応して、「1」~「170」の範囲の値がノーマルCA2-1の変動パターン種別に割り当てられている。さらに、リーチHA2-3にする旨の判定結果に対応して、「1」~「182」の範囲の値がノーマルCA2-1の変動パターン種別に割り当てられている。リーチHA2-1には、図15(A)に示すリーチ判定テーブル134Aによって、保留記憶数が「0」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数(ランダム2-2)の値と比較される判定値が割り当てられている。リーチHA2-2には、保留記憶数が「1」や「2」である場合に対応して、判定値が割り当てられている。リーチHA2-3には、保留記憶数が「3」~「8」である場合に対応して、判定値が割り当てられている。これらの設定によって、保留記憶数が所定数(例えば、「1」)以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、「ノーマル」のリーチ演出が実行されるノーマルCA2-1の変動パターン種別に決定される割合が高くなる。そして、「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間が「ノーマル」以外のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、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、平均的な特別図柄の変動時間を短縮することができる。

【0140】

図17(A)~(C)は、ROM54に記憶されている非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136A~136Cを示す説明図である。非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136A~136Cは、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態にしない旨の判定がなされたときに、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム3)にもとづいて、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136A~136Cは、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といったリーチ状態にしない旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、非リーチHA1-1~非リーチHA1-5の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136Aが使用テーブルとして選択され、非リーチHB1-1、非リーチHB1-2の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136Bが使用テーブルとして選択され、非リーチHC1-1、非リーチHC1-2の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136Cが使用テーブルとして選択される。各非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136A~136Cは、リーチ状態にしない旨の判定結果が非リーチ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のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム3)の値と比較される数値(判定値)であって、非リーチCA1-1~非リーチCA1-4、非リーチCB1-1~非リーチCB1-3、非リーチCC1-1~非リーチCC1-3の変動パターン種別の

いずれかに対応するデータ（判定値）を含む。

【0141】

図18、図19（A）および（B）は、ROM54に記憶されている当り変動パターン判定テーブル137A～137Cを示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル137A～137Cは、可変表示結果を「大当り」または「小当り」にする旨の判定がなされたときに、大当り種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム4）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン判定テーブル137A～137C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、変動パターン種別をノーマルCA3-1、ノーマルCB3-1、スーパーCA3-2～スーパーCA3-6のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Aが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別をスーパーCB3-1～スーパーCB3-2のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Bが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊CA4-1、特殊CA4-2、特殊CB4-1、特殊CB4-2、特殊CC4-1、特殊CC4-2のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Cが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル137A～137Cは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム4）の値と比較される数値（判定値）であって、演出図柄の可変表示結果が「大当り」または「小当り」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ（判定値）を含む。

10

20

【0142】

なお、この実施の形態では、遊技状態が確変状態に制御されているときに突然確変大当りと決定された場合には、変動パターン種別として特殊CB4-1または特殊CB4-2が選択されるのであるが（図12（F）参照）、図19（B）に示すように、特殊CB4-2が選択される場合には、非確変図柄の大当り図柄で仮停止後に再抽選演出で突然確変大当りとなる特殊PG2-2や、非確変図柄でリーチはずれ後に突然確変大当り演出を実行して突然確変大当りとなる特殊PG2-3の変動パターンが選択される。また、遊技状態が確変状態に制御されているときに突然確変大当りと決定された場合であっても、特殊CB4-1が選択される場合には、通常変動（リーチを伴わない変動）で突然確変大当りとなる特殊PG1-1や、通常変動ではずれ後、滑り変動演出を行って突然確変大当りとなる特殊PG1-2の変動パターンが選択される場合もある（図9参照）。

30

【0143】

また、この実施の形態では、遊技状態が通常状態に制御されているときに突然確変大当りと決定された場合には、変動パターン種別として特殊CA4-1または特殊CA4-2が選択され（図12（C）参照）、遊技状態が時短状態に制御されているときに突然確変大当りと決定された場合には、変動パターン種別として特殊CC4-1または特殊CC4-2が選択される（図12（G）参照）。この実施の形態では、遊技状態が確変状態以外（通常状態または時短状態）に制御されているときに突然確変大当りと決定された場合には、図19（B）に示すように、確変図柄または非確変図柄でリーチはずれ後に突然確変大当り演出を実行して突然確変大当りとなる特殊PG2-1の変動パターンが選択されることがある。

40

【0144】

図20および図21は、ROM54に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブル138A、138Bを示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル138A、138Bは、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、リーチ状態にするか否かや変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム4）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各はずれ変動パターン判定テーブル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、変動パターン種別を非リーチCA1-1～非リーチCA1-4、非リーチCB1-1～非リーチC

50

B 1 - 3、非リーチ C C 1 - 1 ~ 非リーチ C C 1 - 3 のいずれかにする旨の決定結果に応じて、はずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A が使用テーブルとして選択され、変動パターン種別をノーマル C A 2 - 1、スーパー C A 2 - 2、スーパー C A 2 - 3、スーパー C B 2 - 1、スーパー C B 2 - 2 のいずれかにする旨の決定結果に応じて、はずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 B が使用テーブルとして選択される。

【 0 1 4 5 】

はずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A は、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム 4）の値と比較される数値（判定値）であって、演出図柄の可変表示結果が「はずれ」であり可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに決定するためのデータ（判定値）を含む。はずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 B は、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム 4）の値と比較される数値（判定値）であって、演出図柄の可変表示結果が「はずれ」であり可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに決定するためのデータ（判定値）を含む。

【 0 1 4 6 】

図 2 0 に示すはずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A では、非リーチ C A 1 - 4 や非リーチ C C 1 - 3 といった非リーチの変動パターン種別になる場合に対応して、非リーチ P A 1 - 4 ~ 非リーチ P A 1 - 5 といった特定演出を実行する変動パターン（図 8 参照）に、変動パターン判定用の乱数（ランダム 4）の値と比較される数値（判定値）が割り当てられている。このような設定によって、演出図柄の可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定、および、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態にしない旨の判定に対応して、非リーチ P A 1 - 4 ~ 非リーチ P A 1 - 5 の変動パターンのいずれかにする決定を行い、特定演出（非リーチ P A 1 - 4 の演出（「滑り」）または非リーチ P A 1 - 5 の演出（「疑似連」））を実行することができる。

【 0 1 4 7 】

また、非リーチ C B 1 - 1 の変動パターン種別に対応して非リーチ P B 1 - 1 の変動パターンに割り当てられ、非リーチ C B 1 - 2 の変動パターン種別に対応して非リーチ P B 1 - 2 の変動パターンに割り当てられている。

【 0 1 4 8 】

そして、非リーチ P A 1 - 5 を含む非リーチ C A 1 - 4 の変動パターン種別に対して、図 1 7 (A) に示す非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 6 A において、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 3）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチ H A 1 - 1 に対して「 2 1 7 」 ~ 「 2 4 1 」の範囲の判定値が割り当てられ、非リーチ H A 1 - 2 に対して「 2 3 0 」 ~ 「 2 4 1 」の範囲の判定値が割り当てられ、非リーチ H A 1 - 3 に対して「 2 3 1 」 ~ 「 2 4 1 」の範囲の判定値が割り当てられ、非リーチ H A 1 - 4 に対して「 2 3 7 」 ~ 「 2 4 1 」の範囲の判定値が割り当てられ、非リーチ H A 1 - 5 に対して「 2 3 7 」 ~ 「 2 4 1 」の範囲の判定値が割り当てられている。また、非リーチ H A 1 - 1 に対して、図 1 5 (A) に示すリーチ判定テーブル 1 3 4 A において、保留記憶数が「 0 」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数（ランダム 2 - 2）の値と比較される数値（判定値）であって、「 1 」 ~ 「 2 0 4 」の範囲の判定値が割り当てられている。非リーチ H A 1 - 2 に対して、リーチ判定テーブル 1 3 4 A において、保留記憶数が「 1 」に対応して、リーチ判定用の乱数（ランダム 2 - 2）の値と比較される数値（判定値）であって、「 1 」 ~ 「 2 1 7 」の範囲の判定値が割り当てられている。非リーチ H A 1 - 3 に対して、リーチ判定テーブル 1 3 4 A において、保留記憶数が「 2 」に対応して、リーチ判定用の乱数（ランダム 2 - 2）の値と比較される数値（判定値）であって、「 1 」 ~ 「 2 2 0 」の範囲の判定値が割り当てられている。非リーチ H A 1 - 4 に対して、リーチ判定テーブル 1 3 4 A において、保留記憶数が「 3 」および「 4 」に対応して、リーチ判定用の乱数（ランダム 2 - 2）の値と比較される数値（判定値）であって、「 1 」 ~ 「 2 3 0 」の範囲の判定値が割り当てられて、非リーチ H A 1 - 4 に対して、リーチ判定テーブル 1 3 4 A において、保留記憶数が「 5 」 ~ 「 8 」に対応して、リーチ判

定用の乱数（ランダム 2 - 2）の値と比較される数値（判定値）であって、「1」～「235」の範囲の判定値が割り当てられている。従って、保留記憶数が「1」や「2」である場合には、保留記憶数が「0」である場合に比べて、非リーチ C A 1 - 4 の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。また、保留記憶数が「3」や「4」である場合には、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、非リーチ C A 1 - 4 の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。また、保留記憶数が「5」～「8」である場合には、保留記憶数が「0」～「4」である場合に比べて、非リーチ P A 1 - 5（「擬似連」を含む）を含む非リーチ C A 1 - 4 の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。

【0149】

また、図 17（C）に示す非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136 C において、非リーチ P A 1 - 5 を含む非リーチ C C 1 - 3 の変動パターン種別（図 20 参照）に対して、リーチの種別が非リーチ H C 1 - 1 の場合には「235」～「241」の範囲の判定値（変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 3）の値と比較される数値）が割り当てられ、リーチの種別が非リーチ H C 1 - 2 の場合には「234」～「241」の範囲の判定値が割り当てられている。また、図 15（C）に示すリーチ判定テーブル 134 C において、保留記憶数が「2」以上であるときに非リーチ H C 1 - 1 に割り当てられている判定値（リーチ判定用の乱数（ランダム 2 - 2）の値と比較される数値）の数と、保留記憶数が「0」または「1」であるときに非リーチ H C 1 - 2 に割り当てられている判定値の数とは同じである（「1」～「231」の範囲）。図 17（C）に示す非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136 C において、非リーチ H C 1 - 1 の場合に非リーチ C C 1 - 3 の変動パターン種別に対して割り当てられている判定値よりも、非リーチ H C 1 - 2 の場合に非リーチ C C 1 - 3 の変動パターン種別に対して割り当てられている判定値の数の方が少ないので、保留記憶数が「2」以上である場合には、保留記憶数が「0」または「1」である場合に比べて、非リーチ P A 1 - 5（「擬似連」を含む）を含む非リーチ C C 1 - 3 の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。

【0150】

なお、図 20 に例示されたはずれ変動パターン判定テーブル 138 A を用いる場合には、「擬似連」を含む変動パターンとして非リーチ P A 1 - 5 のみが選択されうが、「擬似連」を含む複数種類の変動パターンが選択可能になるようにはずれ変動パターン判定テーブル 138 A を構成してもよい。

【0151】

図 8 に例示した変動パターンでは、特定演出が実行されない非リーチ P A 1 - 1 の変動パターンにおける特別図柄の変動時間が 5 . 75 秒であり、非リーチ P A 1 - 2 の変動パターンにおける特別図柄の変動時間が 3 . 75 秒であり、非リーチ P A 1 - 3 の変動パターンにおける特別図柄の変動時間が 1 . 50 秒である。これに対して、「滑り」の特定演出が実行される非リーチ P A 1 - 4 の変動パターンにおける特別図柄の変動時間は 8 . 25 秒であり、「擬似連」の特定演出が実行される非リーチ P A 1 - 5 の変動パターンにおける特別図柄の変動時間は 16 . 70 秒である。すなわち、「非リーチ」に対応して特定演出が実行される変動パターンにおける特別図柄の変動時間はいずれも、特定演出が実行されない変動パターンにおける特別図柄の変動時間に比べて長くなっている。そして、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特定演出を実行する非リーチ C A 1 - 4 の変動パターン種別に決定される割合が低くなっている。また、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非リーチ C A 1 - 4 の変動パターン種別に決定される割合が低くなっている。よって、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、平均的な特別図柄の変動時間を短縮することができる。

【0152】

図 21 に示すはずれ変動パターン判定テーブル 138 B では、ノーマル C A 2 - 1 の変動パターン種別になる場合に対応して、ノーマル P A 2 - 1 ～ノーマル P A 2 - 4 といっ

10

20

30

40

50

た「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数（ランダム４）の値と比較される数値（判定値）が割り当てられている。また、スーパーＣＡ２－２の変動パターン種別になる場合に対応して、スーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－３といったリーチ演出α１を実行する変動パターンや、スーパーＰＡ３－４～スーパーＰＡ３－６といったリーチ演出α２を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数（ランダム４）の値と比較される数値（判定値）が割り当てられている。スーパーＣＡ２－３やスーパーＣＢ２－１の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーＰＢ３－１～スーパーＰＢ３－３といったリーチ演出β１を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数（ランダム４）の値と比較される数値（判定値）が割り当てられている。

10

【０１５３】

さらに、例えば、スーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－６、スーパーＰＢ３－３の変動パターンのように、「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンについては、擬似連変動が行われた後に演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことにもとづいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類によって、変動パターン種別が分類されている。すなわち、スーパーＰＡ３－３の変動パターンは、リーチ演出α１を実行する変動パターンであることから、図２１に示すはずれ変動パターン判定テーブル１３８Ｂにおいて、スーパーＣＡ２－２の変動パターン種別になる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数（ランダム４）の値と比較される数値（判定値）が割り当てられている。スーパーＰＡ３－６の変動パターンは、リーチ演出α２を実行する変動パターンであることから、はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ｂにおいて、スーパーＣＡ２－２の変動パターン種別になる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数（ランダム４）の値と比較される数値（判定値）が割り当てられている。スーパーＰＢ３－３の変動パターンは、リーチ演出β１を実行する変動パターンであることから、はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ｂにおいて、スーパーＣＡ２－３やスーパーＣＢ２－１の変動パターン種別になる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数（ランダム４）の値と比較される数値（判定値）が割り当てられている。

20

【０１５４】

図２２および図２３は、ＲＯＭ５４に記憶されている擬似連演出パターン判定テーブル１４０を示す説明図である。図２２には、はずれ時に使用される変動パターンが示され、図２３には、当り時に使用される変動パターンが示されている。擬似連演出パターン判定テーブル１４０には、擬似連を伴う変動パターンであるスーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－６、スーパーＰＢ３－３、スーパーＰＡ４－３、スーパーＰＡ４－６、スーパーＰＡ５－３、スーパーＰＢ４－３、スーパーＰＢ５－３、特殊ＰＧ１－３（図８および図９参照）のそれぞれに対応した判定値が設定されている。判定値は、具体的な変動パターンに対応している。なお、スーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－６、スーパーＰＢ３－３、スーパーＰＡ４－３、スーパーＰＡ４－６、スーパーＰＡ５－３、スーパーＰＢ４－３、スーパーＰＢ５－３、特殊ＰＧ１－３については、複数種類の再変動回数の変動パターンがあるが、非リーチＰＡ１－５については初回変動（１回目の擬似変動）を含む再変動回数（擬似変動の回数）は２回の１種類のみであるから、判定値は割り当てられていない。すなわち、実際には、擬似連演出パターン判定テーブル１４０において、非リーチＰＡ１－５に関するデータは設定されていない。

30

40

【０１５５】

図２４は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図２４に示す例において、コマンド８０××（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置９において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターン××に対応）。つまり、図８および図９に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「（Ｈ）」は１６進数であることを示す。ま

50

た、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド80XX(H)を受信すると、第1飾り図柄表示器9aまたは第2飾り図柄表示器9bにおいて飾り図柄可変表示を開始するように制御し、演出表示装置9において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

【0156】

コマンド8C01(H)~8C05(H)は、大当たりとするか否か、および大当たり遊技の種類を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド8C01(H)~8C05(H)の受信に応じて飾り図柄および演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01(H)~8C05(H)を表示結果特定コマンドという。

10

【0157】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の可変表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第1図柄変動指定コマンド)である。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の可変表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第2図柄変動指定コマンド)である。第1図柄変動指定コマンドと第2図柄変動指定コマンドとを特別図柄特定コマンド(または図柄変動指定コマンド)と総称することがある。なお、第1特別図柄の可変表示を開始するのか第2特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、変動パターンコマンドに含めるようにしてもよい。

【0158】

20

コマンド8F00(H)は、演出図柄(および飾り図柄)の可変表示(変動)を終了して表示結果(停止図柄)を導出表示することを示す演出制御コマンド(図柄確定指定コマンド)である。演出制御用マイクロコンピュータ100は、図柄確定指定コマンドを受信すると、演出図柄および飾り図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果を導出表示する。

【0159】

コマンド9000(H)は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド(初期化指定コマンド:電源投入指定コマンド)である。コマンド9200(H)は、遊技機に対する電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド(停電復旧指定コマンド)である。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップRAMにデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

30

【0160】

コマンド9F00(H)は、客待ちデモンストレーションを指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)である。

【0161】

コマンドA001~A003(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始または小当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンドまたは小当たり開始指定コマンド:ファンファーレ指定コマンド)である。大当たり開始指定コマンドまたは小当たり開始指定コマンドには、大当たりの種類または小当たりに応じた大当たり開始1指定コマンド、大当たり開始指定2指定コマンドおよび小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンドがある。コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド(大入賞口開放中指定コマンド)である。A2XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド(大入賞口開放後指定コマンド)である。

40

【0162】

コマンドA301(H)は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定するとともに、非確変大当たり(通常大当たり)であったことを指定する演出制御コマンド(大当たり終了1指定コマンド:エンディング1指定コマンド)である。コマンドA

50

302(H)は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、確変大当りであったことを指定する演出制御コマンド(大当り終了2指定コマンド:エンディング2指定コマンド)である。コマンドA303(H)は、小当り遊技の終了または突然確変大当りの遊技の終了を指定する演出制御コマンド(小当り/突然確変大当り終了指定コマンド:エンディング3指定コマンド)である。

【0163】

コマンドB000(H)は、遊技状態が高確率状態(確変状態)に制御されていることを指定する演出制御コマンド(高確率状態指定コマンド)である。コマンドB001(H)は、遊技状態が低確率状態(通常状態または時短状態)に制御されていることを指定する演出制御コマンド(低確率状態指定コマンド)である。

10

【0164】

コマンドC000(H)は、第1始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド(第1始動入賞指定コマンド)である。コマンドC100(H)は、第2始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド(第2始動入賞指定コマンド)である。第1始動入賞指定コマンドと第2始動入賞指定コマンドとを、始動入賞指定コマンドと総称することがある。

【0165】

コマンドC2XX(H)は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数(合算保留記憶数)を指定する演出制御コマンド(合算保留記憶数指定コマンド)である。コマンドC2XX(H)における「XX」が、合算保留記憶数を示す。コマンドC300(H)は、合算保留記憶数を1減算することを指定する演出制御コマンド(合算保留記憶数減算指定コマンド)である。この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、合算保留記憶数を減算する場合には合算保留記憶数減算指定コマンドを送信するが、合算保留記憶数減算指定コマンドを使用せず、合算保留記憶数を減算するときに、減算後の合算保留記憶数を合算保留記憶数指定コマンドで指定するようにしてもよい。

20

【0166】

演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、演出制御用CPU101)は、主基板31に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ560から上述した演出制御コマンドを受信すると、図24に示された内容に応じて画像表示装置9の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板70に対して音番号データを出力したりする。

30

【0167】

例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞があり第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおいて特別図柄の可変表示が開始される度に、演出図柄の変動パターンを指定する変動パターンコマンドおよび表示結果特定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する。

【0168】

この実施の形態では、演出制御コマンドは2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を表し、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」に設定され、EXTデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「0」に設定される。なお、そのような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。例えば、1バイトや3バイト以上で構成される制御コマンドを用いてもよい

40

【0169】

なお、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号CD0~CD7の8本のパレル信号線で1バイトずつ主基板31から中継基板77を介して演出制御基板80に演出制御コマンドデータを出力し、演出制御コマンドデータの他に、演出制御コマンドデータの取込を指示するパルス状(矩形波状)の取込信号(演出制御INT信号)を出力する方式を用いる。演出制御コマンドの8ビットの演出制御コマンドデータは、演出制御INT信号に同期して出力される。演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコン

50

ピュータ 100 は、演出制御 INT 信号が立ち上がったことを検知して、割込処理によって 1 バイトのデータの取り込み処理を開始する。

【0170】

図 24 に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果特定コマンドを、第 1 特別図柄表示器 8a での第 1 特別図柄の変動に対応した飾り図柄の可変表示（変動）と第 2 特別図柄表示器 8b での第 2 特別図柄の変動に対応した飾り図柄の可変表示（変動）とで共通に使用でき、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示に伴って演出を行う画像表示装置 9 などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

10

【0171】

なお、コマンド 8D01 (H) (第 1 図柄変動指定コマンド) およびコマンド 8D02 (H) (第 2 図柄変動指定コマンド) は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 が、第 1 特別図柄表示器 8a による第 1 特別図柄の可変表示時間中に装飾用（演出用）の図柄としての第 1 飾り図柄の可変表示を行う第 1 飾り図柄表示器 9a において飾り図柄の変動を行うのか、第 2 特別図柄表示器 8b による第 2 特別図柄の可変表示時間中に第 2 飾り図柄の可変表示を行う第 2 飾り図柄表示器 9b において飾り図柄の変動を行うのかを判定するために使用される。

【0172】

図 25 は、主基板 31 に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ 560 (具体的には、CPU 56) が実行する特別図柄プロセス処理 (ステップ S26) のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第 1 特別図柄表示器 8a または第 2 特別図柄表示器 8b および大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU 56 は、第 1 始動入賞口 13 に遊技球が入賞したことを検出するための第 1 始動口スイッチ 13a または第 2 始動入賞口 14 に遊技球が入賞したことを検出するための第 2 始動口スイッチ 14a がオンしていたら、すなわち始動入賞が発生していたら、始動口スイッチ通過処理を実行する (ステップ S311, S312)。そして、ステップ S300 ~ S310 のうちのいずれかの処理を行う。第 1 始動口スイッチ 13a または第 2 始動口スイッチ 14a がオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップ S300 ~ S310 のうちのいずれかの処理を行う。

20

30

【0173】

ステップ S300 ~ S310 の処理は、以下のような処理である。

【0174】

特別図柄通常処理 (ステップ S300) : 特別図柄プロセスフラグの値が 0 であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数 (合計保留記憶数) を確認する。保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数は合計保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。また、合計保留記憶数カウンタのカウント値が 0 でなければ、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示の表示結果を大当たりとするか否かや小当たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には大当たりフラグをセットする。また、小当たりとする場合には小当たりフラグをセットする。そして、内部状態 (特別図柄プロセスフラグ) をステップ S301 に応じた値 (この例では 1) に更新する。なお、大当たりフラグや小当たりフラグは、大当たり遊技または小当たり遊技が終了するときにリセットされる。

40

【0175】

変動パターン設定処理 (ステップ S301) : 特別図柄プロセスフラグの値が 1 であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間 (可変表示時間 : 可変表示を開始してから表示結果を導出表示 (停止表示) するまでの時間) を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態 (特別図柄プロセスフラグ

50

）をステップ S 3 0 2 に対応した値（この例では 2 ）に更新する。

【 0 1 7 6 】

表示結果特定コマンド送信処理（ステップ S 3 0 2 ）：特別図柄プロセスフラグの値が 2 であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、表示結果特定コマンドを送信する制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 3 に対応した値（この例では 3 ）に更新する。

【 0 1 7 7 】

特別図柄変動中処理（ステップ S 3 0 3 ）：特別図柄プロセスフラグの値が 3 であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップ S 3 0 1 でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が 0 になる）すると、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 4 に対応した値（この例では 4 ）に更新する。

【 0 1 7 8 】

特別図柄停止処理（ステップ S 3 0 4 ）：特別図柄プロセスフラグの値が 4 であるときに実行される。第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b における可変表示を停止して停止図柄を導出表示させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う。そして、大当りフラグまたは小当りフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 5 またはステップ S 3 0 8 に対応した値（この例では 5 または 8 ）に更新する。大当りフラグも小当りフラグもがセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 0 に対応した値（この例では 0 ）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置 9 において演出図柄および飾り図柄が停止されるように制御する。

【 0 1 7 9 】

大入賞口開放前処理（ステップ S 3 0 5 ）：特別図柄プロセスフラグの値が 5 であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド 2 1 を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 6 に対応した値（この例では 6 ）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第 1 ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。

【 0 1 8 0 】

大入賞口開放中処理（ステップ S 3 0 6 ）：特別図柄プロセスフラグの値が 6 であるときに実行される。大当り遊技状態中または小当り遊技中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 5 に対応した値（この例では 5 ）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 7 に対応した値（この例では 7 ）に更新する。

【 0 1 8 1 】

大当り終了処理（ステップ S 3 0 7 ）：特別図柄プロセスフラグの値が 7 であるときに実行される。大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ）をセットする処理を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 0 に対応した値（この例では 0 ）に更新する。

【 0 1 8 2 】

小当り開放前処理（ステップ S 3 0 8 ）：特別図柄プロセスフラグの値が 8 であるときに実行される。小当り開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カ

10

20

30

40

50

ウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド 21 を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 309 に対応した値（この例では 9）に更新する。なお、小当り開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第 1 ラウンドを開始する場合には、小当り開放前処理は小当り遊技を開始する処理でもある。

【0183】

小当り開放中処理（ステップ S 309）：特別図柄プロセスフラグの値が 9 であるときに実行される。小当り遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 308 に対応した値（この例では 8）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 310 に対応した値（この例では 10（10 進数））に更新する。

【0184】

小当り終了処理（ステップ S 310）：特別図柄プロセスフラグの値が 10 であるときに実行される。小当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ 100 に行わせるための制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 300 に対応した値（この例では 0）に更新する。

【0185】

図 26 は、ステップ S 312 の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。第 1 始動口スイッチ 13a と第 2 始動口スイッチ 14a とのうちの少なくとも一方がオン状態の場合に実行される始動口スイッチ通過処理において、CPU 56 は、オンしたのが第 1 始動口スイッチ 13a であるか否かを確認する（ステップ S 211）。第 1 始動口スイッチ 13a がオンしていれば、CPU 56 は、第 1 保留記憶数をカウントするための第 1 保留記憶数カウンタの値が 4 であるか否かを確認する（ステップ S 212）。第 1 保留記憶数カウンタの値が 4 であれば、ステップ S 221 に移行する。

【0186】

第 1 保留記憶数カウンタの値が 4 でなければ、CPU 56 は、第 1 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 213）。また、CPU 56 は、第 1 始動入賞口 13 および第 2 始動入賞口 14 への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合計保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第 1」を示すデータをセットする（ステップ S 214）。

【0187】

この実施の形態では、第 1 始動口スイッチ 13a がオン状態となった場合（すなわち、第 1 始動入賞口 13 に遊技球が始動入賞した場合）には「第 1」を示すデータをセットし、第 2 始動口スイッチ 14a がオン状態となった場合（すなわち、第 2 始動入賞口 14 に遊技球が始動入賞した場合）には「第 2」を示すデータをセットする。例えば、CPU 56 は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、第 1 始動口スイッチ 13a がオン状態となった場合には「第 1」を示すデータとして 01（H）をセットし、第 2 始動口スイッチ 14a がオン状態となった場合には「第 2」を示すデータとして 02（H）をセットする。なお、この場合、対応する保留記憶がない場合には、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、00（H）がセットされている。

【0188】

図 27（A）は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）の構成例を示す説明図である。図 27（A）に示すように、保留特定領域には、合計保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では 8）に対応した領域が確保されている。なお、図 27（A）には、合計保留記憶数カウンタの値が 5 である場合の例が示されている。図 27（A）に示すように、保留特定領域には、合計保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では 8）に対応した領域が確保され、第 1 始動入賞口 13 または第 2 始動入賞口 14 への入賞にもとづいて入

10

20

30

40

50

賞順に「第1」または「第2」であることを示すデータがセットされる。従って、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順が記憶される。なお、保留特定領域は、RAM55に形成されている。「RAMに形成されている」とは、RAM内の領域であることを意味する。

【0189】

図27(B)は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留バッファ）の構成例を示す説明図である。図27(B)に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。なお、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。

10

【0190】

始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（ステップS215）。なお、ステップS215の処理では、ランダムR（大当り判定用乱数）およびソフトウェア乱数であるランダム2-1（図10参照）が、保存領域に格納される。

【0191】

次いで、CPU56は、第1始動入賞指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS216）。また、CPU56は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計保留記憶数を示す合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS217）。そして、CPU56は、合算保留記憶数カウンタの値にもとづいて、合算保留記憶数を示す合算保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS218）。なお、合算保留記憶数指定コマンドを、第1始動入賞指定コマンドの前に送信してもよい。

20

【0192】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する場合には、CPU56は、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめROMにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（ステップS29）において演出制御コマンドを送信する。

30

【0193】

次いで、CPU56は、第2始動口スイッチ14aがオンしたか否かを確認する（ステップS221）。第2始動口スイッチ14aがオンしていれば、CPU56は、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否かを確認する（ステップS222）。第2保留記憶数カウンタの値が4であれば、処理を終了する。なお、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値が4であれば、再度第1始動口スイッチ13aがオンしているか否かを確認する（ステップS211参照）処理を行うようにしてもよい。

【0194】

第2保留記憶数カウンタの値が4でなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS223）。また、CPU56は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合計保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第2」を示すデータをセットする（ステップS224）。

40

【0195】

次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（ステップS225）。なお、ステップS225の処理では、ランダムR（大当り判定用乱数）およびランダム2-1（図10参照）が、保存領域に格納される。

【0196】

次いで、CPU56は、第2始動入賞指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS

50

226)。また、CPU56は、合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS227)。そして、CPU56は、合算保留記憶数カウンタの値にもとづいて合算保留記憶数指定コマンドを送信する(ステップS228)。なお、合算保留記憶数指定コマンドを、第2始動入賞指定コマンドの前に送信してもよい。

【0197】

なお、ステップS213~218の処理とステップS223~228の処理とを、1つの共通ルーチンで実現してもよい。その場合、CPU56は、まず、第1始動口スイッチ13aがオン状態になったことを検出した場合に「第1」を示すデータをセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態になったことを検出した場合に「第2」を示すデータをセットし、共通ルーチンで、セットされているデータに応じて、保留記憶数バッファ(第1保留記憶数バッファまたは第2保留記憶数バッファ)を選択したり始動入賞指定コマンド(第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド)を選択する。

【0198】

図28および図29は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(ステップS300)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56は、合算保留記憶数の値を確認する(ステップS51)。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウンタ値を確認する。合算保留記憶数が0であれば処理を終了する。

【0199】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、保留特定領域(図27(A)参照)に設定されているデータのうち、「第2」を示すデータが存在するか否かを確認する(ステップS52)。「第2」を示すデータが存在すれば、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(ステップS53)。「第2」を示すデータが存在しなければ(すなわち、この場合、保留特定領域には「第1」を示すデータのみが設定されている)、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(ステップS54)。

【0200】

この実施の形態では、ステップS52~S54に示す処理が実行されることによって、第1始動入賞口13に始動入賞したことにともづく第1特別図柄の変動表示と比較して、第2始動入賞口14に始動入賞したことにともづく第2特別図柄の変動表示を優先して実行する。

【0201】

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

【0202】

そして、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウンタ値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップS56)。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウンタ値を1減算し、かつ、第1保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、保留特定領域の内容のうち最初の「第1」を示すデータを削除し、以降の保留特定領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウンタ値を1減算し、かつ、第2保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、保留特定領域の内容のうち最初の「第2」を示すデータを削除し、以降の保留特定領域の内容をシフトする。

【0203】

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

【0204】

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

10

【0205】

そして、CPU56は、合算保留記憶数カウンタのカウント値をRAM55の所定の領域に保存した後（ステップS57）、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップS58）。なお、CPU56は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM55の所定の領域に保存する。

【0206】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口13を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口14を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップS300～S310の処理を、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

20

【0207】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値（図11参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりまたは小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

30

【0208】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（ROM54における図11（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（ROM54における図11（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常遊技状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図11（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり（確変大当たりまたは通常大当たり）とすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（ステップS61）、ステップS71に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

40

【0209】

50

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変大当たりまたは突然確変大当たりとすることに決定され、大当たり遊技を終了する処理においてセットされ、通常大当たりとすることに決定され、大当たり遊技を終了する処理においてリセットされる。

【0210】

ランダムRの値が大当たり判定値のいずれにも一致しない場合には、ランダムRの値が小当たり判定値のいずれかと一致するか否か確認する（ステップS62）。一致した場合には、小当たりフラグをセットする（ステップS63）。そして、ステップS75に移行する。小当たり判定値に一致しない場合には、そのままステップS75に移行する。

10

【0211】

ステップS71では、CPU56は、大当たりフラグをセットする。そして、大当たり種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポイントが示す方の大当たり種別判定テーブルを選択する（ステップS72）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポイントが「第1」を示している場合には、図11（C）に示す第1特別図柄用の大当たり種別判定用テーブル131aを選択する。また、CPU56は、特別図柄ポイントが「第2」を示している場合には、図11（D）に示す第2特別図柄用の大当たり種別判定用テーブル131bを選択する。

【0212】

次いで、CPU56は、選択した大当たり種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数（ランダム2-1）の値と一致する値に対応した種別（「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」）を大当たりの種別に決定する（ステップS73）。なお、この場合に、図11（C）、（D）に示すように、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、低い割合で「突然確変大当たり」と決定される。

20

【0213】

また、CPU56は、決定した大当たりの種別を示すデータをRAM55における大当たり種別バッファに設定する（ステップS74）。例えば、大当たり種別が「通常大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして「01」が設定され、大当たり種別が「確変大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして「02」が設定され、大当たり種別が「突然確変大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして「03」が設定される。

30

【0214】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップS75）。具体的には、大当たりフラグおよび小当たりフラグがセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。小当たりフラグがセットされている場合には、小当たり図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当たりフラグがセットされている場合には、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」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当たり種別を「突然確変大当たり」に決定した場合には、2ラウンド大当たり図柄となる「1」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当たり種別を「通常大当たり」または「確変大当たり」に決定した場合には、「3」または「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。

40

【0215】

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

【0216】

図30は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS301）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU56は、大当たりフラグがセットされているか否か確認する（ステップS91）。

【0217】

大当たりフラグがセットされている場合には、変動パターン種別を複数種類のうちのいず

50

れかに決定するために使用するテーブルとして、図 13 (H) に示すテーブル選択規則に従って、遊技状態にもとづいて大当り用変動パターン種別判定テーブル 132A ~ 132G のいずれかを選択する (ステップ S92)。そして、ステップ S101 に移行する。なお、CPU56 は、遊技状態を、確変フラグおよび時短フラグの状態によって判定できる。

【0218】

小当りフラグがセットされている場合には、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図 14 (D) に示すテーブル選択規則に従って、小当り用変動パターン種別判定テーブル 133A ~ 133C のいずれかを選択する (ステップ S93, S94)。そして、ステップ S101 に移行する。

10

【0219】

大当りフラグも小当りフラグもセットされていない場合には、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のいずれであるかにもとづいて、図 15 (D) に示すテーブル選択規則に従って、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを判定するために使用するテーブルとして、リーチ判定テーブル 134A ~ 134C のいずれかを選択する (ステップ S95)。また、ランダム 2 - 2 を生成するためのカウンタのカウント値を抽出することによってランダム 2 - 2 を抽出する (ステップ S96)。そして、CPU56 は、選択したリーチ判定テーブル 134A ~ 134C のいずれかにおける保留記憶数 (保留記憶数カウンタの値) に応じた領域において、ランダム 2 - 2 の値と一致する値に対応したリーチ状態の有無を示すデータによって、リーチするか否かと

20

【0220】

リーチすることに決定した場合には、ステップ S97 の処理で決定されたリーチの種別 (リーチ HA2 - 1 ~ リーチ HA2 - 3、リーチ HB2 - 1 またはリーチ HC2 - 1) に応じて、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135A ~ 135C のいずれかを選択する (ステップ S99)。リーチしないことに決定した場合には、ステップ S97 の処理で決定された演出の種別 (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 または非リーチ HC1 - 2) に応じて、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136A ~ 136C のいずれかを選択する (ステップ S100)。そして、ステップ S101 に移行する。

30

【0221】

ステップ S101 では、CPU56 は、ランダム 3 を生成するためのカウンタのカウント値を抽出することによってランダム 3 の値を抽出する。そして、抽出したランダム 3 の値にもとづいて、ステップ S92、S94、S99 または S100 の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する (ステップ S102)。

40

【0222】

次いで、CPU56 は、ステップ S102 の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、当り変動パターン判定テーブル 137A ~ 137C、はずれ変動パターン判定テーブル 138A、138B のうちのいずれかを選択する (ステップ S103)。また、ランダム 4 を生成するためのカウンタのカウント値を抽出することによってランダム 4 の値を抽出する (ステップ S104)。そして、抽出したランダム 4 の値にもとづいて、ステップ S103 の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する (ステップ S105)。

【0223】

50

変動パターンとして、非リーチ P A 1 - 5 以外の擬似連の演出を含む変動パターン（スーパー P A 3 - 3、スーパー P A 3 - 6、スーパー P B 3 - 3、スーパー P A 4 - 3、スーパー P A 4 - 6、スーパー P A 5 - 3、スーパー P B 4 - 3、スーパー P B 5 - 3 または特殊 P G 1 - 3）を決定している場合には（ステップ S 1 0 6 A）、C P U 5 6 は、ランダム 7 を生成するためのカウンタのカウント値を抽出することによってランダム 7 の値を抽出する。そして、抽出したランダム 7 の値にもとづいて、図 2 2 および図 2 3 に示す擬似連演出パターン判定テーブル 1 4 0 を参照することによって、擬似連の演出を含む変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップ S 1 0 6 B）。すなわち、擬似連演出における再変動の実行回数（1 回目の擬似変動を含む）を決定する。また、ステップ S 1 0 6 B の処理によって、擬似連演出を実行する場合の変動時間も決定されたことになる。

10

【 0 2 2 4 】

次いで、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う（ステップ S 1 0 6 ）。

【 0 2 2 5 】

また、特別図柄の変動を開始する（ステップ S 1 0 7 ）。例えば、ステップ S 3 3 の特別図柄表示制御処理で参照される特別図柄に対応した開始フラグをセットする。また、R A M 5 5 に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップ S 1 0 8 ）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果特定コマンド送信処理（ステップ S 3 0 2 ）に対応した値に更新する（ステップ S 1 0 9 ）。

20

【 0 2 2 6 】

図 3 1 は、表示結果特定コマンド送信処理（ステップ S 3 0 2 ）を示すフローチャートである。表示結果特定コマンド送信処理において、C P U 5 6 は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果 1 指定～表示結果 5 指定のいずれかの演出制御コマンド（図 2 4 参照）を送信する制御を行う。具体的には、C P U 5 6 は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップ S 1 1 0 ）。セットされていない場合には、ステップ S 1 1 6 に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が確変大当りであるときには、表示結果 3 指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 1 1 , S 1 1 2 ）。大当りの種別が突然確変大当りであるときには、表示結果 4 指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 1 3 , S 1 1 4 ）。確変大当りでも突然確変大当りでもないときには、表示結果 2 指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 1 5 ）。

30

【 0 2 2 7 】

C P U 5 6 は、ステップ S 1 1 6 の処理で小当りフラグがセットされていることを確認したときには、表示結果 5 指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 1 7 ）。小当りフラグがセットされていないときには、表示結果 1 指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 1 8 ）。

【 0 2 2 8 】

そして、合算保留記憶数を 1 減算することを指定する合算保留記憶数減算指定コマンドを送信する（ステップ S 1 1 9 ）。なお、合算保留記憶数減算指定コマンドを送信せずに、減算後の合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信してもよい。また、C P U 5 6 は、送信した表示結果特定コマンドを R A M 5 5 における演出図柄種類格納領域に保存しておく。

40

【 0 2 2 9 】

その後、C P U 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップ S 3 0 3 ）に対応した値に更新する（ステップ S 1 2 0 ）。

【 0 2 3 0 】

図 3 2 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップ S 3 0 3 ）を

50

示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU 56は、変動時間タイマを1減算し(ステップS 125)、変動時間タイマがタイムアウトしたら(ステップS 126)、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理(ステップS 304)に対応した値に更新する(ステップS 127)。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

【0231】

図33は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理(ステップS 304)を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 56は、ステップS 32の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに停止図柄を導出表示する制御を行う(ステップS 131)。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS 132)。そして、大当りフラグがセットされていない場合には、ステップS 139に移行する(ステップS 133)。

【0232】

大当りフラグがセットされている場合には、CPU 56は、確変フラグおよび時短フラグをリセットし(ステップS 134)、演出制御用マイクロコンピュータ100に低確率状態指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS 134A)。また、CPU 56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS 135)。具体的には、大当りの種別が確変大当りである場合には大当り開始2指定コマンドを送信する。大当りの種別が突然確変大当りである場合には小当り/突然確変大当り開始指定コマンドを送信する。そうでない場合には大当り開始1指定コマンドを送信する。なお、大当りの種別が確変大当りまたは突然確変大当りであるか否かは、RAM 55に記憶されている大当り種別を示すデータ(大当り種別バッファに記憶されているデータ)にもとづいて判定される。

【0233】

また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間(大当りが発生したことを例えば、演出表示装置9において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップS 136)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば、通常大当りおよび確変大当り(15ラウンド大当り)の場合には15回。突然確変大当り(2ラウンド大当り)の場合には2回。)をセットする(ステップS 137)。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(ステップS 305)に対応した値に更新する(ステップS 138)。

【0234】

ステップS 139では、CPU 56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する。時短フラグがセットされている場合には、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値を-1する(ステップS 140)。そして、時短回数カウンタの値が0になった場合には、時短フラグをリセットする(ステップS 142)。そして、小当りフラグがセットされているか否かを確認する(ステップS 143)。小当りフラグがセットされている場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当り/突然確変大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS 144)。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間(小当りが発生したことを例えば、演出表示装置9において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップS 145)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(2回)をセットする(ステップS 146)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理(ステップS 308)に対応した値に更新する(ステップS 147)。小当りフラグがセットされていない場合には、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(ステップS 300)に対応した値に更新する(ステップS 148)。

【0235】

10

20

30

40

50

図34は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップS307）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU56は、大当り終了表示タイムが設定されているか否か確認し（ステップS150）、大当り終了表示タイムが設定されている場合には、ステップS154に移行する。大当り終了表示タイムが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップS151）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS152）。ここで、確変大当りであった場合には大当り終了2指定コマンドを送信し、突然確変大当りであった場合には小当り／突然確変大当り終了指定コマンドを送信し、いずれでもない場合には大当り終了1指定コマンドを送信する。そして、大当り終了表示タイムに、画像表示装置9において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップS153）、処理を終了する。なお、ステップS152の処理を、大入賞口開放中処理におけるステップS442の前で実行してもよい。

10

【0236】

ステップS154では、大当り終了表示タイムの値を1減算する。そして、CPU56は、大当り終了表示タイムの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップS155）。経過していなければ処理を終了する。経過していれば、大当りの種別が確変大当りまたは突然確変大当りであったか否か確認する（ステップS158）。

【0237】

大当りの種別が確変大当りまたは突然確変大当りであった場合には、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる（ステップS161）。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に高確率状態指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS161A）。そして、ステップS162に移行する。確変大当りでも突然確変大当りでもない場合には、時短フラグをセットし（ステップS162）、時短回数カウンタに例えば100をセットする（ステップS163）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS164）。

20

【0238】

なお、取り扱うタイマやフラグは異なるものの、ステップS308の小当り開放前処理はステップS305の大当り開放前処理と同様の処理であり、ステップS309の小当り開放中処理はステップS306の大入賞口開放中処理と同様の処理であり、ステップS310の小当り終了前処理はステップS307の大当り終了処理と同様の処理である。

30

【0239】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図35は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、2ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップS701）。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（ステップS702）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし（ステップS703）、ステップS704～S709の演出制御処理を実行する。

40

【0240】

演出制御処理において、演出制御用CPU101は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップS704）。次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセス処理を行う（ステップS705）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置9の表示制御を実行する。

50

【0241】

次いで、第1飾り図柄表示制御処理を行う(ステップS706)。第1飾り図柄表示制御処理では、第1飾り図柄表示器9aの表示制御を実行する。また、第2飾り図柄表示制御処理を行う(ステップS707)。第2飾り図柄表示制御処理では、第2飾り図柄表示器9bの表示制御を実行する。また、合算保留記憶表示部18cの表示状態の制御を行う保留記憶表示制御処理を実行する(ステップS708)。さらに、演出の態様等を決定するために用いられる乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する(ステップS709)。その後、ステップS702に移行する。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560が実行する特別図柄プロセス処理のように、第1飾り図柄表示制御処理と第2飾り図柄表示制御処理とを共通化して、すなわち一つのプログラムモジュールで実現するようにして、演出制御用マイクロコンピュータ100が実行するプログラム容量を減らすようにしてもよい。

10

【0242】

図36および図37は、コマンド解析処理(ステップS704)の具体例を示すフローチャートである。主基板31から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0243】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU101は、まず、RAMに形成されているコマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する(ステップS611)。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す(ステップS612)。なお、読み出したら読出ポインタの値を+2しておく(ステップS613)。+2するのは2バイト(1コマンド)ずつ読み出すからである。

20

【0244】

コマンド受信バッファとして、例えば、2バイト構成の演出制御コマンドを6個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ1~12の12バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0~11の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

30

【0245】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信されコマンド受信バッファに保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド(図24参照)であるのか解析する。

【0246】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば(ステップS614)、演出制御用CPU101は、その変動パターンコマンドを、RAMに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する(ステップS615)。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする(ステップS616)。

40

【0247】

受信した演出制御コマンドが表示結果特定コマンドであれば(ステップS617)、演出制御用CPU101は、その表示結果特定コマンド(表示結果1指定コマンド~表示結果5指定コマンドのいずれか)を、RAMに形成されている表示結果特定コマンド格納領域に格納する(ステップS618)。

【0248】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば(ステップS621)、演

50

出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップS622）。

【0249】

受信した演出制御コマンドが大当り開始1指定コマンドまたは大当り開始2指定コマンドであれば（ステップS623）、演出制御用CPU101は、大当り開始1指定コマンド受信フラグまたは大当り開始2指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS624）。受信した演出制御コマンドが小当り/突然確変大当り開始指定コマンドであれば（ステップS625）、演出制御用CPU101は、小当り/突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS626）。

【0250】

受信した演出制御コマンドが第1図柄変動指定コマンドであれば（ステップS627）、第1図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS628）。受信した演出制御コマンドが第2図柄変動指定コマンドであれば（ステップS629）、第2図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS630）。

【0251】

受信した演出制御コマンドが電源投入指定コマンド（初期化指定コマンド）であれば（ステップS631）、演出制御用CPU101は、初期化処理が実行されたことを示す初期画面を演出表示装置9に表示する制御を行う（ステップS632）。初期画面には、あらかじめ決められている演出図柄の初期表示が含まれる。

【0252】

また、受信した演出制御コマンドが停電復旧指定コマンドであれば（ステップS633）、あらかじめ決められている停電復旧画面（遊技状態が継続していることを遊技者に報知する情報を表示する画面）を表示する制御を行う（ステップS634）。

【0253】

受信した演出制御コマンドが大当り終了1指定コマンドまたは大当り終了2指定コマンドであれば（ステップS641）、演出制御用CPU101は、大当り終了1指定コマンド受信フラグまたは大当り終了2指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS642）。受信した演出制御コマンドが小当り/突然確変大当り終了指定コマンドであれば（ステップS643）、演出制御用CPU101は、小当り/突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS644）。

【0254】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放中指定コマンドであれば（ステップS645）、演出制御用CPU101は、大入賞口開放中フラグをセットする（ステップS646）。また、受信した演出制御コマンドが大入賞口開放後指定コマンドであれば（ステップS647）、演出制御用CPU101は、大入賞口開放後フラグをセットする（ステップS648）。

【0255】

受信した演出制御コマンドが高確率状態指定コマンドであれば（ステップS649）、演出制御用CPU101は、遊技状態が高確率状態（確変状態）であることを示す高確率状態フラグをセットする（ステップS650）。また、受信した演出制御コマンドが低確率状態指定コマンドであれば（ステップS651）、演出制御用CPU101は、高確率状態フラグをリセットする（ステップS652）。

【0256】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップS653）。そして、ステップS611に移行する。

【0257】

図38は、演出制御用マイクロコンピュータ100が用いる乱数を示す説明図である。図38に示すように、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1～第3最終停止図柄決定用の乱数SR1-1～SR1-3、非確変図柄仮停止図柄決定用の乱数SR2-1、リーチ仮停止図柄決定用の乱数SR2-2、滑り時仮停止図柄決

10

20

30

40

50

定用の乱数 S R 3、擬似連第 1 変動時仮停止図柄決定用の乱数 S R 4 - 1、擬似連第 2 変動時仮停止図柄決定用の乱数 S R 4 - 2、予告種別決定用の乱数 S R 5 - 1、予告演出決定用の乱数 S R 5 - 2、第 1 ステップアップ予告決定用の乱数 S R 5 - 3、可動物予告決定用の乱数 S R 5 - 4、枠予告決定用の乱数 S R 5 - 5、ミニキャラ予告決定用の乱数 S R 5 - 6、演出羽根役物予告決定用の乱数 S R 5 - 7、第 1 特定演出（滑り）パターン決定用の乱数 S R 6 - 1 を用いる。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数を用いてもよい。

【 0 2 5 8 】

非確変図柄仮停止図柄決定用の乱数 S R 2 - 1 とは、特殊 P G 2 - 2 の変動パターンを用いて再抽選演出が実行されるときに、再抽選演出の前に仮停止させる非確変図柄の当たり図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数である。

10

【 0 2 5 9 】

リーチ仮停止図柄決定用の乱数 S R 2 - 2 とは、特殊 P G 2 - 1 または特殊 P G 2 - 3 の変動パターンを用いて突然確変大当たり演出が実行されるときに、突然確変大当たり演出の前に仮停止させる確変図柄または非確変図柄のリーチはずれ図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数である。この実施の形態では、特殊 P G 2 - 3 の変動パターンを用いて突然確変大当たり演出が実行される場合には、リーチ仮停止図柄決定用の乱数 S R 2 - 2 を用いて、非確変図柄のリーチはずれ図柄（仮停止図柄）が決定される。また、特殊 P G 2 - 1 の変動パターンを用いて突然確変大当たり演出が実行される場合には、リーチ仮停止図柄決定用の乱数 S R 2 - 2 を用いて、確変図柄または非確変図柄のリーチはずれ図柄（仮停止図柄）が決定される。

20

【 0 2 6 0 】

擬似連第 1 変動時仮停止図柄の乱数 S R 4 - 1 とは、初回変動後の「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R において仮停止表示させる演出図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数であり、擬似連第 2 変動時仮停止図柄の乱数 S R 4 - 2 とは、続いて実行される再変動後の「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R において仮停止表示させる演出図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数である。

【 0 2 6 1 】

滑り仮停止図柄決定用の乱数 S R 3 は、「滑り」の特定演出を実行する場合に、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R における全てまたは一部において仮停止表示させる演出図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数である。

30

【 0 2 6 2 】

予告種別決定用の乱数 S R 5 - 1 は、予告演出の種別を第 2 ステップアップ予告演出とするかボタン予告演出とするかを決定するために用いる乱数である。予告演出決定用の乱数 S R 5 - 2 は、乱数 S R - 1 を用いて決定した予告演出の種別に従って、予告演出を決定するために用いる乱数である。例えば、予告演出の種別として第 2 ステップアップ予告演出を決定した場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、乱数 S R 5 - 2 を用いて第 2 ステップアップ予告演出の内容（有無・演出態様）を決定する。また、予告演出の種別としてボタン予告演出を決定した場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、乱数 S R 5 - 2 を用いてボタン予告演出の内容（有無・メール予告演出またはカード予告演出・演出態様）を決定する。

40

【 0 2 6 3 】

第 1 ステップアップ予告決定用の乱数 S R 5 - 3 は、第 1 ステップアップ予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。第 1 ステップアップ予告決定用の乱数 S R 5 - 3 は、第 1 ステップアップ予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。可動物予告決定用の乱数 S R 5 - 4 は、可動物予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。枠予告決定用の乱数 S R 5 - 5 は、枠予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。ミニキャラ予告決定用の乱数 S R 5 - 6 は、ミニキャラ予告演出の内容（有無・演出態様）を決

50

定するために用いる乱数である。演出羽根役物予告決定用の乱数SR5-7は、演出羽根役物予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。

【0264】

第1特定演出パターン判定用の乱数SR6-1は、「滑り」の特定演出を実行する場合における演出動作の内容に対応した特定演出パターンを、複数種類のうちのいずれかに決定するために用いられる乱数である。

【0265】

演出制御用マイクロコンピュータ100におけるROMに記憶されている決定テーブルには、所定の非リーチの組み合わせを決定するためのテーブルとして、例えば、図39(A)～(C)に示す最終停止図柄決定テーブル160A～160Cが含まれている。図39(A)に示す最終停止図柄決定テーブル160Aは、所定の非リーチの組み合わせとなる確定演出図柄のうち、「左」の図柄表示エリア9Lにおいて停止表示される確定演出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SR1-1にもと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は、第1最終停止図柄決定用の乱数SR1-1の値と比較される数値（判定値）であって、左最終停止図柄FZ1-1となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に対応するデータ（判定値）を含む。図39(B)に示す最終停止図柄決定テーブル160Bは、所定の非リーチの組み合わせとなる確定演出図柄のうち、「右」の図柄表示エリア9Rにおいて停止表示される確定演出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SR1-2にもと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は、左最終停止図柄FZ1-1として決定された演出図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、第2最終停止図柄決定用の乱数SR1-2の値と比較される数値（判定値）であって、右最終停止図柄FZ1-2となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に対応するデータ（判定値）を含む。図39(C)に示す最終停止図柄決定テーブル160Cは、所定の非リーチの組み合わせとなる確定演出図柄のうち、「中」の図柄表示エリア9Cにおいて停止表示される確定演出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SR1-3にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【0266】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるROMに記憶されている判定テーブルには、図40に示すような左右出目判定テーブル161が含まれ、左最終停止図柄FZ1-1と右最終停止図柄FZ1-2との組み合わせから、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SR1-3の値と比較される数値（判定値）であって、中最終停止図柄FZ1-3となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に対応するデータ（判定値）を含む。

【0267】

図39(B)に示す最終停止図柄決定テーブル160Bでは、左最終停止図柄FZ1-1となる演出図柄の図柄番号と右最終停止図柄FZ1-2となる演出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SR1-2の値と比較される数値（判定値）が割り当てられていない。このような割り当てによって、最終停止図柄として所定の非リーチの組み合わせになる確定演出図柄を決定する場合に、その確定演出図柄の組み合わせがリーチの組み合わせや大当たり組み合わせにならないようにすることができる。また、図39(C)に示す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の組み合わせが、あらかじめ定められた演出図柄の組み合わせになる部分には、第3最終停止図柄決定用の乱数SR1-3の値と比較される数値（判定値）が割り当てられていない。例えば、リーチの組

み合わせや大当り組み合わせ以外であっても、図 7 に示す擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 となる部分や、図 4 1 に示すような一定の非リーチの組み合わせとなる部分には、第 3 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 3 の値と比較される数値（判定値）が割り当てられていない。このような割り当てによって、最終停止図柄として所定の非リーチの組み合わせとなる確定演出図柄を決定する場合に、その確定演出図柄が擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 や、チャンス目に類似する一定の非リーチの組み合わせにならないようにすることができる。

【 0 2 6 8 】

また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における R O M に記憶されている決定テーブルには、リーチはずれの組み合わせとなる確定演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば、図 4 2 (A) および (B) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A 、 1 6 2 B が含まれている。図 4 2 (A) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A は、リーチはずれの組み合わせとなる確定演出図柄のうち、「左」の図柄表示エリア 9 L において停止表示される確定演出図柄となる左最終停止図柄 F Z 2 - 1 と、「右」の図柄表示エリア 9 R において停止表示される確定演出図柄となる右最終停止図柄 F Z 2 - 2 とを、第 1 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 にもと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 2 A は、第 1 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 の値と比較される数値（判定値）であって、左最終停止図柄 F Z 2 - 1 および右最終停止図柄 F Z 2 - 2 として同一になる演出図柄（左右最終停止図柄 F Z 2 - 1 、 F Z 2 - 2 ）の図柄番号「 1 」 ~ 「 8 」に対応するデータ（判定値）を含む。図 4 2 (B) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B は、リーチはずれ組み合わせとなる確定演出図柄のうち、「中」の図柄表示エリア 9 C において停止表示される確定演出図柄となる中最終停止図柄 F Z 2 - 3 を、第 3 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 3 にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。ただし、図 4 2 (B) では、中最終停止図柄 F Z 2 - 3 を特定可能なデータとして、左最終停止図柄 F Z 2 - 1 および右最終停止図柄 F Z 2 - 2 との図柄差が示されている。

【 0 2 6 9 】

すなわち、リーチはずれ組み合わせを構成する中最終停止図柄 F Z 2 - 3 は、左最終停止図柄 F Z 2 - 1 や右最終停止図柄 F Z 2 - 2 となる演出図柄の図柄番号との差分値である図柄差によって特定される。すなわち、演出図柄の可変表示において、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア 9 L 、 9 C 、 9 R において演出図柄の変動を開始させ、「左」→「右」→「中」の順序で演出図柄の可変表示結果となる確定演出図柄を停止表示する場合に、最後に演出図柄が停止表示される「中」の図柄表示エリア 9 C 以外の「左」および「右」の図柄表示エリア 9 L 、 9 R に停止表示される左右最終停止図柄 F Z 2 - 1 、 F Z 2 - 2 が最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A を用いて決定された後、最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B を用いて「中」の図柄表示エリア 9 C に停止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。決定された図柄差に応じて、「中」の図柄表示エリア 9 C に停止表示される中最終停止図柄 F Z 2 - 3 となる確定演出図柄が決定される。最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B は、ノーマル P A 2 - 1 、ノーマル P A 2 - 2 の変動パターンのいずれかである場合や、ノーマル P A 2 - 3 、ノーマル P A 2 - 4 のいずれかである場合、スーパー P A 3 - 1 ~ スーパー P A 3 - 3 、スーパー P B 3 - 1 ~ P B 3 - 3 、スーパー P C 3 - 1 ~ スーパー P C 3 - 4 の変動パターンのいずれかである場合、スーパー P A 3 - 4 ~ スーパー P A 3 - 6 の変動パターンのいずれかである場合に応じて、第 3 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 3 の値と比較される数値（判定値）であって、図柄差「 - 2 」、「 - 1 」、「 + 1 」、「 + 2 」に対応するデータ（判定値）を含む。

【 0 2 7 0 】

演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における R O M に記憶されている判定テーブルには、大当り組み合わせのいずれかとなる確定演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば、図 4 3 に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A , 1 6 3 B が含まれている。

図 4 3 に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A , 1 6 3 B は、大当り図柄となる確定演出図柄として、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア 9 L、9 C、9 Rにおい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 S R 1 - 1 にもと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 は、第 1 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 の値と比較される数値（判定値）であって、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「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「8」に対応するデータ（判定値）を含む。最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 B は、第 1 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 の値と比較される数値（判定値）であって、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」に対応するデータ（判定値）を含む。なお、最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A は、確変大当りとするに決定されている場合に使用され、最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 B は、通常大当り（非確変大当り）とするに決定されている場合に使用される。

【 0 2 7 1 】

演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における R O M に記憶されている判定テーブルには、特殊 P G 2 - 2 の変動パターンを用いて再抽選演出が実行される場合における非確変図柄の大当り図柄（仮停止図柄）を決定するためのテーブルとして、例えば、図 4 4 に示す非確変図柄仮停止図柄決定テーブル 1 6 8 が含まれている。図 4 4 に示す非確変図柄仮停止図柄決定テーブル 1 6 8 は、非確変図柄の大当り図柄となる仮停止図柄として、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア 9 L、9 C、9 Rにおいて停止表示される左中右仮停止図柄 F Z 4 - 1、F Z 4 - 2、F Z 4 - 3 を、非確変図柄仮停止図柄決定用の乱数 S R 2 - 1 にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。非確変図柄仮停止図柄決定テーブル 1 6 8 は、非確変図柄仮停止図柄決定用の乱数 S R 2 - 1 の値と比較される数値（判定値）であって、左中右仮停止図柄 F Z 4 - 1、F Z 4 - 2、F Z 4 - 3 として同一になる非確変図柄の図柄番号「2」、「4」、「6」、「8」に対応するデータ（判定値）を含む。

【 0 2 7 2 】

なお、この実施の形態では、図 4 4 に示すように、非確変図柄仮停止図柄決定テーブル 1 6 8 において、図柄番号「6」に対して割り当てられている判定値の割合が高い。そのため、この実施の形態では、非確変図柄の大当り図柄「6 6 6」で仮停止表示された後に再抽選演出が実行される割合が高い。従って、遊技状態が確変状態に制御されているときに、非確変図柄の大当り図柄が停止表示される場合であっても、特に「6 6 6」が停止表示された場合には、その後に再抽選演出が実行されて突然確変大当りとなる期待感を与えることができ、遊技者に対してまだ確変状態が終了しないかもしれないという安心感を与えることができる。

【 0 2 7 3 】

また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における R O M に記憶されている決定テーブルには、特殊 P G 2 - 1 や特殊 P G 2 - 3 の変動パターンを用いて突然確変大当り演出が実行される場合におけるリーチはずれの組み合わせとなる確定演出図柄（仮停止図柄）を決定するためのテーブルとして、例えば、図 4 5 および図 4 6 に示すリーチ仮停止図柄決定テーブル 1 6 9 A、1 6 9 B が含まれている。このうち、図 4 5 は、特殊 P G 2 - 3 の変動パターンが用いられる場合（遊技状態が確変状態に制御されている場合）に用いられるリーチ仮停止図柄決定テーブル 1 6 9 A である。また、図 4 6 は、特殊 P G 2 - 1 の変動パターンが用いられる場合（遊技状態が通常状態または時短状態に制御されている場合）に用いられるリーチ仮停止図柄決定テーブル 1 6 9 B である。

【 0 2 7 4 】

図 4 5 および図 4 6 に示すリーチ仮停止図柄決定テーブル 1 6 9 A , 1 6 9 B は、リーチはずれの組み合わせとなる確定演出図柄のうち、「左」の図柄表示エリア 9 L において停止表示される確定演出図柄となる左仮停止図柄 F Z 5 - 1 と、「右」の図柄表示エリア

9 Rにおいて停止表示される確定演出図柄となる右仮停止図柄F Z 5 - 2とを、リーチ仮停止図柄決定用の乱数S R 2 - 2にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。リーチ仮停止図柄決定テーブル1 6 9 Aは、リーチ仮停止図柄決定用の乱数S R 2 - 2の値と比較される数値(判定値)であって、左仮停止図柄F Z 2 - 1および右仮停止図柄F Z 2 - 2として同一になる非確変図柄の演出図柄(左右仮停止図柄F Z 5 - 1、F Z 5 - 2)の図柄番号「2」、「4」、「6」、「8」に対応するデータ(判定値)を含む。また、リーチ仮停止図柄決定テーブル1 6 9 Bは、リーチ仮停止図柄決定用の乱数S R 2 - 2の値と比較される数値(判定値)であって、左仮停止図柄F Z 2 - 1および右仮停止図柄F Z 2 - 2として同一になる確変図柄または非確変図柄の演出図柄(左右仮停止図柄F Z 5 - 1、F Z 5 - 2)の図柄番号「1」~「8」に対応するデータ(判定値)を含む。

10

【0 2 7 5】

なお、この実施の形態では、突然確変大当り演出が実行される前に仮停止されるリーチはずれ図柄(仮停止図柄)の中仮停止図柄F Z 5 - 3と、左仮停止図柄F Z 2 - 1および右仮停止図柄F Z 2 - 2との図柄差は、一律「+ 1」に決定するものとする。

【0 2 7 6】

また、この実施の形態では、図4 5に示すように、リーチ仮停止図柄決定テーブル1 6 9 Aにおいて、図柄番号「6」に対して割り当てられている判定値の割合が高い。そのため、この実施の形態では、非確変図柄のリーチはずれ図柄「6 7 6」で仮停止表示された後に突然確変大当り演出が実行される割合が高い。従って、遊技状態が確変状態に制御されているときに、非確変図柄のリーチはずれ図柄が停止表示される場合であっても、特に「6 7 6」が停止表示された場合には、その後に突然確変大当り演出が実行されて突然確変大当りとなる期待感を与えることができ、遊技者に対してまだ確変状態が終了しないかもしれないという安心感を与えることができる。

20

【0 2 7 7】

また、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0におけるROMに記憶されている判定テーブルには、特定演出パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するためのテーブルとして、例えば、図4 7に示す特定演出パターン判定テーブル1 6 4 Aが含まれている。図4 7に示す特定演出パターン判定テーブル1 6 4 Aは、「滑り」の特定演出が実行される場合に、第1特定演出パターン判定用の乱数S R 6 - 1にもとづいて、特定演出パターンを滑りT P 1 - 1~滑りT P 1 - 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。特定演出パターン判定テーブル1 6 4 Aは、非リーチP A 1 - 4、ノーマルP A 2 - 2、ノーマルP A 2 - 4、ノーマルP A 2 - 6、ノーマルP A 2 - 8、スーパーP A 3 - 2、スーパーP A 3 - 6、スーパーP A 4 - 2、スーパーP A 5 - 2、スーパーP B 3 - 2、スーパーP B 4 - 2、スーパーP B 5 - 2、スーパーP C 3 - 2、スーパーP C 3 - 4、スーパーP D 1 - 2、スーパーP E 1 - 2、特殊P G 1 - 2の変動パターンといった、「滑り」の特定演出が実行される変動パターン(図8および図9参照)に応じて、第1特定演出パターン判定用の乱数S R 6 - 1の値と比較される数値(判定値)であって、滑りT P 1 - 1~滑りT P 1 - 4の特定演出パターンに対応するデータ(判定値)を含む。

30

【0 2 7 8】

滑りT P 1 - 1の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9 L、9 C、9 Rにおいて演出図柄を変動させてから、「左」および「右」の図柄表示エリア9 L、9 Rにおいて演出図柄を仮停止表示させた後、「右」の図柄表示エリア9 Rにおいて演出図柄を高速に再変動させた後に停止表示させることによって、「右」の図柄表示エリア9 Rにおいて停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行われる。滑りT P 1 - 2の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9 L、9 C、9 Rにおいて演出図柄を変動させてから、「左」および「右」の図柄表示エリア9 L、9 Rにおいて演出図柄を仮停止表示させた後、「左」の図柄表示エリア9 Lにおいて演出図柄を高速に再変動させた後に停止表示させることによって、「左」の図柄表示エリア9 Lにおいて停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行われる。滑りT P 1 - 3の特定演

40

50

出パターンでは、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 Rにおいて演出図柄を変動させてから、「左」および「右」の図柄表示エリア 9 L、9 Rにおいて演出図柄を仮停止表示させた後、「右」の図柄表示エリア 9 Rにおいて演出図柄を低速に再変動させた後に停止表示させることによって、「右」の図柄表示エリア 9 Rにおいて停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行われる。滑り T P 1 - 4 の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 Rにおいて演出図柄を変動させてから、「左」および「右」の図柄表示エリア 9 L、9 Rにおいて演出図柄を仮停止表示させた後、「左」の図柄表示エリア 9 Lにおいて演出図柄を低速に再変動させた後に停止表示させることによって、「左」の図柄表示エリア 9 Lにおいて停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行われる。

10

【0279】

なお、例えば、変動パターンが非リーチ P A 1 - 4 である場合に、前回演出値（前回演出保存データ：前回の演出図柄の変動パターンを示す値）に応じて、滑り T P 1 - 1 ~ 滑り T P 1 - 4 の振り分けを変えるようにしてもよい。一例として、前回演出値が 1 ~ 4 のいずれであるかに応じて、選択しうる滑り T P 1 - 1 ~ 滑り T P 1 - 4 を変更する。なお、1 ~ 4 のそれぞれは、滑り T P 1 - 1 ~ 滑り T P 1 - 4 のそれぞれを示すとする。演出制御用 C P U 1 0 1 は、滑り演出態様（滑り T P 1 - 1 ~ 滑り T P 1 - 4）を決定したときに、R A M における保存領域に前回演出値を設定する。そして、特定演出パターン判定テーブル 1 6 4 A を、前回判定値が n ($n = 1 \sim 4$ のいずれか) である場合には、滑り T P 1 - n が選択されないように判定値が割り当てられたテーブルとする。演出制御用 C P U 1 0 1 が、そのように構成された特定演出パターン判定テーブル 1 6 4 A を用いて滑り演出態様を決定する場合には、非リーチ P A 1 - 4 の変動パターンに応じて「滑り」の特定演出が実行される場合には、前回実行された「滑り」の特定演出における特定演出パターンと同一の特定演出パターンにはならないようにすることができる。

20

【0280】

また、特定演出パターン判定テーブル 1 6 4 A の構成を変更するのではなく、演出制御用 C P U 1 0 1 の制御によって、前回実行された「滑り」の特定演出における特定演出パターンと同一の特定演出パターンにはならないようにするようにしてもよい。その場合には、図 4 7 に例示された特定演出パターン判定テーブル 1 6 4 A を使用するが、決定した滑り演出態様（滑り T P 1 - 1 ~ 滑り T P 1 - 4）が前回判定値で特定される滑り演出態様と一致する場合には、演出態様を差し替える（例えば、決定した滑り演出態様が滑り T P 1 - n であれば、滑り T P 1 - ($n + 1$) に差し替える）。

30

【0281】

また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における R O M に記憶されている決定テーブルには、「滑り」の特定演出が実行される場合に仮停止表示させる演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば、図 4 8 (A) ~ (D) に示す仮停止図柄決定テーブル 1 6 6 A ~ 1 6 6 D が含まれている。各仮停止図柄決定テーブル 1 6 6 A ~ 1 6 6 D は、例えば、図 4 8 (E) に示すようなテーブル選択規則に従って、特定演出パターンが滑り T P 1 - 1 ~ 滑り T P 1 - 4 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。すなわち、特定演出パターンが滑り T P 1 - 1 である場合には仮停止図柄決定テーブル 1 6 6 A が使用テーブルとして選択され、滑り T P 1 - 2 である場合には仮停止図柄決定テーブル 1 6 6 B が使用テーブルとして選択され、滑り T P 1 - 3 である場合には仮停止図柄決定テーブル 1 6 6 C が使用テーブルとして選択され、滑り T P 1 - 4 である場合には仮停止図柄決定テーブル 1 6 6 D が使用テーブルとして選択される。各仮停止図柄決定テーブル 1 6 6 A ~ 1 6 6 D は、演出図柄を再変動させる図柄表示エリアにおいて最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「1」~「8」に応じて、滑り時仮停止図柄決定用の乱数 S R 3 の値と比較される数値（判定値）であって、仮停止図柄となる演出図柄の図柄番号「1」~「8」に対応するデータ（判定値）を含む。すなわち、仮停止図柄決定テーブル 1 6 6 A は、滑り T P 1 - 1 の特定演出パターンに従って演出図柄が仮停止表示される「右」の図柄表示エリア 9 R における最終停止図柄としての右最終停止図柄となる演出図

40

50

柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ３の値と比較される数値（判定値）であって、右仮停止図柄ＫＺ１－１となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に対応するデータ（判定値）を含む。仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂは、滑りＴＰ１－２の特定演出パターンに従って演出図柄が仮停止表示される「左」の図柄表示エリア９Ｌにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ３の値と比較される数値（判定値）であって、左仮停止図柄ＫＺ１－２となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に対応するデータ（判定値）を含む。仮停止図柄決定テーブル１６６Ｃは、滑りＴＰ１－３の特定演出パターンに従って演出図柄が仮停止表示される「右」の図柄表示エリア９Ｒにおける最終停止図柄としての右最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ３の値と比較される数値（判定値）であって、右仮停止図柄ＫＺ１－３となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に対応するデータ（判定値）を含む。仮停止図柄決定テーブル１６６Ｄは、滑りＴＰ１－４の特定演出パターンに従って演出図柄が仮停止表示される「左」の図柄表示エリア９Ｌにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り時仮停止図柄決定用の乱数ＳＲ３の値と比較される数値（判定値）であって、左仮停止図柄ＫＺ１－４となる演出図柄の図柄番号「１」～「８」に対応するデータ（判定値）を含む。

10

【０２８２】

演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＯＭに記憶されている決定テーブルには、「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演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば、図４９（Ａ）～（Ｃ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｃが含まれている。各仮停止図柄決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｃは、「擬似連」の特定演出が実行される場合に、変動パターンが非リーチＰＡ１－５であるか、スーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－６、スーパーＰＡ４－３、スーパーＰＡ４－６、スーパーＰＢ３－３、スーパーＰＢ４－３、スーパーＰＢ５－３、特殊ＰＧ１－３のいずれかであるかや、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数などに応じて、使用テーブルとして選択される。全再変動表示動作の残り回数は、例えば、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示される演出図柄の変動（擬似連変動）では「０」となり、その１回前に仮停止図柄が停止表示される演出図柄の変動（擬似連変動）では「１」となり、２回前に仮停止図柄が停止表示される演出図柄の変動（擬似連変動）では「２」となるように、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示される擬似連変動が実行されるまでに、あと何回の擬似連変動（仮停止図柄が停止表示される変動）が実行されるかに対応している。

20

30

【０２８３】

一例として、仮停止図柄決定テーブル１６７Ａは、変動パターンが非リーチＰＡ１－５であることに応じて、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「１」である場合に、「左」の図柄表示エリア９Ｌにおいて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ２－１、「右」の図柄表示エリア９Ｒにおいて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ２－２、「中」の図柄表示エリア９Ｃにおいて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄ＫＺ２－３を決定するための使用テーブルとして選択される。仮停止図柄決定テーブル１６７Ｂは、変動パターンがスーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－６、スーパーＰＡ４－３、スーパーＰＡ４－６、スーパーＰＢ３－３、スーパーＰＢ４－３、スーパーＰＢ５－３、特殊ＰＧ１－３のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「１」である場合に、「左」の図柄表示エリア９Ｌにおいて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ２－１、「右」の図柄表示エリア９Ｒにおいて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ２－２、「中」の図柄表示エリア９Ｃにおいて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄ＫＺ２－３を決定するための使用テーブルとして選択される。

40

【０２８４】

50

また、仮停止図柄決定テーブル 1 6 7 C は、変動パターンがスーパー P A 3 - 3、スーパー P A 3 - 6、スーパー P A 4 - 3、スーパー P A 4 - 6、スーパー P B 3 - 3、スーパー P B 4 - 3、スーパー P B 5 - 3、特殊 P G 1 - 3 のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「2」である場合に、「左」の図柄表示エリア 9 L において仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄 K Z 3 - 1、「右」の図柄表示エリア 9 R において仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄 K Z 3 - 2、「中」の図柄表示エリア 9 C において仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄 K Z 3 - 3 を決定するための使用テーブルとして選択される。

【0285】

図 4 9 (A) に示す仮停止図柄決定テーブル 1 6 7 A と図 4 9 (B) に示す仮停止図柄決定テーブル 1 6 7 B はそれぞれ、「左」の図柄表示エリア 9 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演出図柄の図柄番号「1」～「8」に依拠して、第 1 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数 S R 4 - 1 の値と比較される数値（判定値）であって、左中右仮停止図柄 K Z 2 - 1、K Z 2 - 2、K Z 2 - 3 の組み合わせによって構成される擬似連チャンス目 G C 1 ～ G C 8 に対応するデータ（判定値）を含む。図 4 9 (C) に示す仮停止図柄決定テーブル 1 6 7 C は、仮停止図柄決定テーブル 1 6 7 B を用いて決定された左仮停止図柄 K Z 2 - 1、右仮停止図柄 K Z 2 - 2、中仮停止図柄 2 - 3 の組み合わせが擬似連チャンス目 G C 1 ～ G C 8 のいずれであるかに依拠して、第 2 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数 S R 4 - 2 の値と比較される数値（判定値）であって、左中右仮停止図柄 K Z 3 - 1、K Z 3 - 2、K Z 3 - 3 の組み合わせによって構成される擬似連チャンス目 G C 1 ～ G C 8 に対応するデータ（判定値）を含む。

【0286】

仮停止図柄決定テーブル 1 6 7 A ～ 1 6 7 C を用いて仮停止図柄を決定することによって、例えば、図 5 0 に示すように、擬似連演出における再変動（初回変動を含む。）の実行回数に依拠して、各回の変動で「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R における全部において仮停止表示させる演出図柄を、擬似連チャンス目 G C 1 ～ G C 8 のいずれかに決定することができる。

【0287】

演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における R O M に記憶されている制御パターンテーブルには、例えば、図 5 1 に示す図柄変動制御パターンテーブル 1 8 0 が含まれている。図 5 1 に示す図柄変動制御パターンテーブル 1 8 0 には、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における、演出表示装置 9 の表示領域における演出図柄の可変表示動作や、リーチ演出における演出表示動作、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る。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、演出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を含み、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る。

【0288】

演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における R O M に記憶されている制御パターンテーブルには、例えば、図 5 2 に示す各種演出制御パターンテーブル 1 8 2 には、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間における、各種の演出制御の内容を示すデータが、演出制御パターンとして複数種類格納されている。各演出制御パターンには、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や小当り遊技状態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る。

【0289】

図53は、図35に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップS705）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS800～S807のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。

【0290】

変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）：遊技制御用マイクロコンピュータ560から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に変更する。

10

【0291】

演出図柄変動開始処理（ステップS801）：演出図柄および飾り図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値に更新する。

【0292】

演出図柄変動中処理（ステップS802）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS803）に対応した値に更新する。

【0293】

20

演出図柄変動停止処理（ステップS803）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことにもとづいて、演出図柄（および飾り図柄）の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップS804）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に対応した値に更新する。

【0294】

大当り表示処理（ステップS804）：変動時間の終了後、演出表示装置9に大当りまたは小当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS805）に対応した値に更新する。

【0295】

30

ラウンド中処理（ステップS805）：ラウンド中の表示制御を行う。また、いわゆる確変昇格演出を実行する遊技機では、確変昇格演出の実行を示す確変昇格演出実行中フラグがセットされている場合には確変昇格演出を実行する。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（ステップS806）に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了演出処理（ステップS807）に対応した値に更新する。

【0296】

ラウンド後処理（ステップS806）：ラウンド間の表示制御を行う。そして、ラウンド開始条件が成立したら、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS805）に対応した値に更新する。

40

【0297】

大当り終了演出処理（ステップS807）：演出表示装置9において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に対応した値に更新する。

【0298】

図54は、図53に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS811）。変動パターンコマンド受信フラグが

50

セットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップS 8 1 2）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS 8 0 1）に応じた値に更新する（ステップS 8 1 3）。

【0299】

図55および図56は、図53に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップS 8 0 1）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、はずれとすることに決定されているか否かを確認する（ステップS 5 0 1）。はずれとすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果特定コマンド格納領域に表示結果1指定コマンドが格納されているか否かによって判定される。はずれとすることに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かを確認する（ステップS 5 0 2）。非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されているデータによって判定される。

10

【0300】

非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には、演出制御用CPU101は、リーチにならない演出図柄の停止図柄を決定する（ステップS 5 0 4）。ステップS 5 0 4の処理では、図39（A）に示された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する。次いで、第1最終停止図柄決定用の乱数SR1-1の値を抽出する。そして、抽出した乱数SR1-1の値にもとづいて、最終停止図柄決定テーブル160Aを参照することによって左最終停止図柄FZ1-1になる演出図柄を決定する。次に、図39（B）に示された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する。続いて、第2最終停止図柄決定用の乱数SR1-2の値を抽出する。そして、抽出した乱数SR1-2の値にもとづいて、最終停止図柄決定テーブル160Bを参照することによって右最終停止図柄FZ1-2となる演出図柄を決定する。また、左最終停止図柄FZ1-1と右最終停止図柄FZ1-2との組み合わせにもとづいて、図40に示された左右出目判定テーブル161を参照することによって、左右出目タイプDC1-1が複数種類のいずれになるか判定する。次いで、図39（C）に示された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する。また、第3最終停止図柄決定用の乱数SR1-3の値を抽出する。そして、抽出した乱数SR1-3の値と左右出目タイプDC1-1とにもとづいて、最終停止図柄決定テーブル160Cを参照することによって中最終停止図柄FZ1-3となる演出図柄を決定する。

20

30

【0301】

ステップS 5 0 4の処理では、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FZ1-1～FZ1-3となる演出図柄を決定することによって、演出図柄の停止図柄をリーチの組み合わせや大当りの組み合わせにしない。また、リーチの組み合わせや大当りの組み合わせ以外であっても、図7に示された擬似連チャンス目GC1～GC8や図41に示されたような一定の非リーチの組み合わせになることもない。

【0302】

ステップS 5 0 2の処理で非リーチ変動パターンではないと判定した場合には、演出制御用CPU101は、リーチの組み合わせを構成する演出図柄の停止図柄を決定する（ステップS 5 0 5）。ステップS 5 0 5の処理では、図42（A）に示された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する。また、第1最終停止図柄決定用の乱数SR1-1の値を抽出する。そして、抽出した乱数SR1-1の値にもとづいて、最終停止図柄決定テーブル162Aを参照することによって左最終停止図柄FZ2-1と右最終停止図柄FZ2-2となる同一の演出図柄を決定する。次に、図42（B）に示された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する。また、第3最終停止図柄決定用の乱数SR1-3の値を抽出する。そして、抽出した乱数SR1-3の値にもとづいて、最終停止図柄決定テーブル162Bを参照することによって左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2となる演出図柄と中最終停止図柄FZ2-3となる演出図柄と

40

50

の図柄差を決定する。演出制御用CPU101は、決定した図柄差に応じて、中最終停止図柄FZ2-3となる演出図柄を決定する。

【0303】

以上のように、ステップS505の処理では、演出制御用CPU101は、まず、最終停止図柄決定テーブル162Aを用いて、最後に演出図柄が停止表示される「中」の図柄表示エリア9C以外の「左」および「右」の図柄表示エリア9L、9Rに停止表示される左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2となる演出図柄を決定する。次いで、最終停止図柄決定テーブル162Bを用いて、最後に演出図柄が停止表示される「中」の図柄表示エリア9Cにおける中最終停止図柄FZ2-3となる演出図柄と、左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2となる演出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FZ2-3となる演出図柄を決定する。

10

【0304】

はずれとすることに決定されていない場合には（ステップS501）、演出制御用CPU101は、突然確変大当りまたは小当りに決定されているか否か判定する（ステップS507）。突然確変大当りまたは小当りに決定されているか否かは、例えば、表示結果特定コマンド格納領域に表示結果4指定コマンドまたは表示結果5指定コマンド（図24参照）が格納されているか否かによって判定される。突然確変大当りまたは小当りに決定されている場合には、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンが特殊PG1-1～特殊PG1-3の変動パターンのいずれかであるか否か判定する（ステップS508）。図9に示されたように、特殊PG1-1～特殊PG1-3の変動パターンは、いずれも、演出図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする変動パターンである。ステップS508の処理で特殊PG1-1～特殊PG1-3の変動パターンのいずれかであると判定された場合には、ステップS504に移行し、演出制御用CPU101は、ステップS504の処理で、最終停止図柄となる演出図柄を決定する。

20

【0305】

ステップS508の処理で、特殊PG1-1～特殊PG1-3の変動パターン以外であると判定した場合には、演出制御用CPU101は、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンが特殊PG2-2の変動パターンであるか否か判定する（ステップS509）。特殊PG2-2の変動パターンであれば、演出制御用CPU101は、再抽選演出の前に仮停止表示させる非確変図柄の大当り図柄（仮停止図柄）を決定する（ステップS510）。ステップS510の処理では、図44に示された非確変図柄仮停止図柄決定テーブル168を使用テーブルとして選択する。次いで、非確変図柄仮停止図柄決定用の乱数SR2-1の値を抽出する。そして、抽出した乱数SR2-1の値にもとづいて、非確変図柄仮停止図柄決定テーブル168を参照することによって左中右の仮停止図柄FZ4-1、FZ4-2、FZ4-3になる演出図柄を決定する。そして、ステップS516に移行する。

30

【0306】

特殊PG2-2の変動パターンでもなければ（ステップS509のN）、演出制御用CPU101は、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンが特殊PG2-3の変動パターンであるか否か判定する（ステップS511）。特殊PG2-3の変動パターンであれば、演出制御用CPU101は、突然確変大当り演出の前に仮停止表示させる非確変図柄のリーチはずれ図柄（仮停止図柄）を決定する（ステップS512）。ステップS512の処理では、図45に示されたリーチ仮停止図柄決定テーブル（確変状態時）169Aを使用テーブルとして選択する。次いで、リーチ仮停止図柄決定用の乱数SR2-2の値を抽出する。そして、抽出した乱数SR2-2の値にもとづいて、リーチ仮停止図柄決定テーブル（確変状態時）169Aを参照することによって左右の仮停止図柄FZ5-1、FZ5-2になる演出図柄を決定する。また、中の仮停止図柄FZ5-3と左右の仮停止図柄FZ5-1、FZ5-2との図柄差を「+1」に決定する。そして、ステップS516に移行する。

40

【0307】

50

特殊 P G 2 - 3 の変動パターンでもなければ (ステップ S 5 1 1 の N) 、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンが特殊 P G 2 - 1 の変動パターンである場合である。この場合、演出制御用 C P U 1 0 1 は、突然確変大当り演出の前に仮停止表示させる確変図柄または非確変図柄のリーチはずれ図柄 (仮停止図柄) を決定する (ステップ S 5 1 3) 。ステップ S 5 1 3 の処理では、図 4 6 に示されたリーチ仮停止図柄決定テーブル (通常状態・時短状態時) 1 6 9 B を使用テーブルとして選択する。次いで、リーチ仮停止図柄決定用の乱数 S R 2 - 2 の値を抽出する。そして、抽出した乱数 S R 2 - 2 の値にもとづいて、リーチ仮停止図柄決定テーブル (通常状態・時短状態時) 1 6 9 B を参照することによって左右の仮停止図柄 F Z 5 - 1 , F Z 5 - 2 になる演出図柄を決定する。また、中の仮停止図柄 F Z 5 - 3 と左右の仮停止図柄 F Z 5 - 1 , F Z 5 - 2 との図柄差を「 + 1 」に決定する。そして、ステップ S 5 1 6 に移行する。

10

【 0 3 0 8 】

突然確変大当りおよび小当りに決定されていない場合には (ステップ S 5 0 7) 、大当りの組み合わせの演出図柄の最終停止図柄を決定する (ステップ S 5 1 4) 。ステップ S 5 1 4 の処理では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、確変大当りにすることに決定されている場合には図 4 3 (A) に示された最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A を使用テーブルとして選択する。通常大当りにすることに決定されている場合には図 4 3 (B) に示された最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 B を使用テーブルとして選択する。また、第 1 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 の値を抽出する。そして、抽出した乱数 S R 1 - 1 の値にもとづいて、最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A を参照することによって大当り図柄となる左中右最終停止図柄 F Z 3 - 1 、 F Z 3 - 2 、 F Z 3 - 3 の組み合わせを最終停止図柄として決定する。なお、確変大当りにすることに決定されている場合に、左中右の確定演出図柄として「 2 」、「 4 」、「 6 」、「 8 」といった一般に非確変大当りを想起させるような停止図柄が導出表示されることもあるが (図 4 3 (A) 参照) 、最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A において、「 2 」、「 4 」、「 6 」、「 8 」に対して判定値を割り当てないようにして、確変大当りにすることに決定されている場合には「 2 」、「 4 」、「 6 」、「 8 」が選択されないようにしてもよい。また、確変大当りにすることに決定されている場合に「 2 」、「 4 」、「 6 」、「 8 」が左中右の確定演出図柄として選択されうるようにしたときに、大当り遊技中等に、いわゆる確変昇格演出を実行することによって、演出表示装置 9 において表示されている左中右の確定演出図柄を「 7 」等に変更するようにしてもよい。なお、確変状態に関する報知を行わない遊技機では、確変昇格演出を実行せず、遊技者に、確定演出図柄によって遊技状態 (確変状態であるか否か) を把握することを困難にするようにしてもよい。

20

30

【 0 3 0 9 】

ステップ S 5 0 4 、 S 5 0 5 、 S 5 1 0 、 S 5 1 2 、 S 5 1 3 、 S 5 1 4 のいずれかの処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 0 1 は、特定演出設定処理を実行する (ステップ S 5 1 6) 。

【 0 3 1 0 】

図 5 7 は、特定演出設定処理を示すフローチャートである。特定演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 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が特定演出 (「滑り」または「擬似連」) を含まない変動パターンであるか否か判定する (ステップ S 5 5 1) 。特定演出を含まない変動パターンであれば、特定演出設定処理を終了する。

40

【 0 3 1 1 】

特定演出を含む変動パターンである場合には、特定演出が「滑り」であるか否か判定する (ステップ S 5 5 2) 。「滑り」の特定演出であれば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、特定演出に応じた特定演出パターン判定テーブルを使用テーブルとして選択する (ステップ S 5 5 3) 。「滑り」の特定演出である場合には、図 4 7 に示された特定演出パターン判定テーブル 1 6 4 A を選択する。

【 0 3 1 2 】

50

次いで、演出制御用CPU101は、特定演出パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップS554）。すなわち、まず、第1特定演出パターン判定用の乱数SR6-1の値を抽出する。そして、抽出した乱数SR6-1の値にもとづいて、ステップS553の処理で選択した特定演出パターン判定テーブル164Aを参照することによって特定演出パターンを滑りTP1-1～滑りTP1-4のいずれかに決定する。

【0313】

また、演出制御用CPU101は、ステップS554の処理で決定した特定演出パターンに応じて、RAMの所定領域の前回演出値を更新する（ステップS555）。例えば、ステップS554の処理で滑りTP1-1の特定演出パターンに決定された場合には、前回演出値を1に更新する。滑りTP1-2の特定演出パターンに決定された場合には、前回演出値を2に更新する。また、滑りTP1-3の特定演出パターンに決定された場合には、前回演出値を3に更新する。また、滑りTP1-4の特定演出パターンに決定された場合には、前回演出値を4に更新する。

10

【0314】

ステップS555の処理を実行することによって、「滑り」の特定演出を実行する変動パターンに対応して、滑りTP1-1～滑りTP1-4の特定演出パターンのいずれかに決定する毎に、決定された滑りTP1-1～滑りTP1-4の特定演出パターンに対応する前回演出値に更新される。すなわち、「滑り」の特定演出における演出動作を複数種類のいずれかに決定する毎に、決定された演出動作の種類を示すデータを記憶する。

20

【0315】

特定演出パターン判定テーブル164Aを、前回判定値がn（n=1～4のいずれか）である場合には、滑りTP1-nが選択されないように判定値が割り当てられたテーブルにした場合、演出制御用CPU101が、そのように構成された特定演出パターン判定テーブル164Aを用いて滑り演出態様を決定するときには、ステップS554の処理において、非リーチPA1-4の変動パターンに応じて「滑り」の特定演出が実行される場合には、前回実行された「滑り」の特定演出における特定演出パターンと同一の特定演出パターンにはならないようにすることができる。

【0316】

ステップS552の処理で、特定演出が「滑り」以外である（すなわち、「擬似連」である）と判定した場合には、ステップS555の処理で、受信した変動パターンコマンドが示す擬似連演出の種類を示すデータを、RAMの所定領域に記憶する。

30

【0317】

次いで、演出制御用CPU101は、「滑り」の特定演出である場合に、ステップS554の処理で決定した特定演出パターンにもとづいて、図48（E）に示されたテーブル選択規則に従って、仮停止図柄決定テーブル166A～166Dのいずれかを、使用テーブルとして選択する。また、滑り時仮停止図柄決定用の乱数SR3の値を抽出する。そして、抽出した乱数SR3の値にもとづいて、選択した仮停止図柄決定テーブル166A～166Dのいずれかを参照することによって右仮停止図柄KZ1-1、左仮停止図柄KZ1-2、右仮停止図柄1-3、左仮停止図柄KZ1-4のいずれかになる演出図柄を決定する（ステップS556）。

40

【0318】

演出制御用CPU101は、「擬似連」の特定演出である場合には、受信した変動パターンコマンドで特定される擬似連変動の実行回数を定数Mにセットする。例えば、擬似連における再変動回数（初回変動を含まない。）が1回の特定演出パターンである場合には、定数Mを「1」に設定し、擬似連における再変動回数（初回変動を含まない。）が2回の特定演出パターンである場合には、定数Mを「2」に設定する。また、決定した仮停止図柄の組み合わせ数を示す変数Nに「0」を設定する。また、変動パターンが非リーチPA1-5である場合には、図49（A）に示された仮停止図柄決定テーブル167Aを使用テーブルとして選択し、変動パターンがスーパーPA3-3、スーパーPA3-6、スーパーPA4-3、スーパーPA4-6、スーパーPB3-3、スーパーPB4-3、ス

50

ーパーPB5-3、特殊PG1-3のいずれかである場合には、図49(B)に示された仮停止図柄決定テーブル167Bを使用テーブルとして選択する。また、擬似連第1変動時仮停止図柄決定用の乱数SR4-1の値を抽出する。そして、抽出した乱数SR4-1の値にもとづいて、選択した仮停止図柄決定テーブル167Aと仮停止図柄決定テーブル167Bとのうちのいずれかを参照することによって、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の組み合わせを決定する。そして、変数Nに1加算して更新し、更新後の変数Nが定数Mと合致するか否かが判定する。

【0319】

更新後の変数Nが定数Mと合致すれば、ステップS556の処理を終了する。更新後の変数Nが定数Mと合致しなければ、演出制御用CPU101は、図49(C)に示された仮停止図柄決定テーブル167Cを使用テーブルとして選択する。また、擬似連第2変動時仮停止図柄決定用の乱数SR4-2の値を抽出する。そして、抽出した乱数SR4-2の値にもとづいて、仮停止図柄決定テーブル167Cを参照することによって、擬似連チャンス目GC1~GC8のいずれかになる左中右仮停止図柄KZ3-1、KZ3-2、KZ3-3の組み合わせを決定する。そして、変数Nに1加算して更新し、更新後の変数Nが定数Mと合致するか否かが判定する。以上のように、ステップS556が実行されることによって、擬似連が実行される場合には、演出図柄の仮停止図柄として擬似連チャンス目GC1~GC8のいずれかの図柄が決定される。そして、処理を終了する。

【0320】

ステップS516の特定演出設定処理を実行した後、演出制御用CPU101は、スーパーリーチを実行するか否かを確認する(ステップS516A)。なお、スーパーリーチを実行するか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンコマンドに示される変動パターンがスーパーリーチを含むものであるか否かを判定することにより確認できる。スーパーリーチを実行する場合には、ステップS516Cに移行する。スーパーリーチを実行しない場合には、演出制御用CPU101は、突然確変大当りと決定されているか否かを確認する(ステップS516B)。なお、突然確変大当りと決定されているか否かは、例えば、表示結果特定コマンド格納領域に表示結果4指定コマンドが格納されているか否かを判定することにより確認できる。突然確変大当りと決定されていれば、ステップS516Cに移行する。突然確変大当りと決定されていない場合でもなければ、そのままステップS517に移行する。次いで、演出制御用CPU101は、仮停止図柄としてチャンス目図柄を決定する(ステップS516C)。この場合、演出制御用CPU101は、例えば、特定演出設定処理におけるステップS556と同様の処理に従って、仮停止図柄としてチャンス目図柄を決定する。そして、ステップS517に移行する。なお、ステップS516Cでは、具体的には、チャンス目図柄として、リーチ態様とはならないが左中右のうちの2つの図柄が同じ図柄で揃った図柄(例えば「778」)や、「357」などの並び目の図柄(例えば、「123」や「135」などでもよい)を決定する。

【0321】

なお、「チャンス目」とは、「777」や「666」などの揃い目(ゾロ目)の図柄ではない停止図柄の組み合わせであって、「123」や「567」のような並び目の図柄、「776」や「556」のようなリーチ態様とはならないが複数の同一図柄を含んだ停止図柄の組み合わせ、「チャンス図柄」のような特定の停止図柄が少なくとも1つ停止するもの、「135」や「246」のような奇数目/偶数目などである。また、例えば、「476」のような互いに何の関連性もない図柄の組み合わせ(バラケ目)をチャンス目としてもよい。ただし、チャンス目であることを遊技者にある程度報知するものが好ましいので、上記のゾロ目や奇数目、偶数目など互いに図柄間で何らかの関連性をもたせた図柄の組み合わせが多く用いられる。

【0322】

また、チャンス目の図柄を停止表示するタイミングとしては、以下に示すものがある。

(1) 擬似連変動中の仮停止図柄として用いる。この場合、チャンス目を停止させて擬似連が連続すること(チャンス)を報知する。また、逆に、チャンス目でない図柄が停止した場合には擬似連が終了するようにするとより効果的である。

(2) ノーマルリーチからスーパーリーチに発展するときの仮停止図柄として用いる。この場合、一旦ハズレ図柄を停止させるものの、チャンス目の図柄が停止されてさらに大当たり期待度の高いスーパーリーチに発展することを報知する。また、逆にチャンス目でない図柄が停止した場合にはそのまま変動を終了してハズレ確定とするようにするとより効果的である。

(3) 突然確変大当たり時の停止図柄として用いる。この場合、チャンス目を停止させて、以後の遊技で高確率状態(確変状態)となる旨を報知する。また、さらに小当たり時の停止図柄として同じチャンス目を用いてもよい。この場合、チャンス目の停止後に遊技者に対して高確率状態の報知を行わない(遊技者が高確率状態であることを認識できない所謂「隠れ確変状態(モード)」とする演出を実行するようにするとより効果的である。

【 0 3 2 3 】

次いで、演出制御用CPU101は、演出制御パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する(ステップS517)。演出制御用CPU101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やステップS516の処理で決定した特定演出パターンに応じて、図51に示された図柄変動制御パターンテーブル180に格納されている複数種類の図柄変動制御パターンのうちのいずれかを使用パターンとして選択する。

【 0 3 2 4 】

また、演出制御用CPU101は、予告演出の内容を決定し設定する予告演出設定処理を実行する(ステップS518A)。なお、予告演出設定処理の内容については後述する(図60、図61参照)。

【 0 3 2 5 】

次いで、演出制御用CPU101は、演出制御パターンや予告演出の内容に応じたプロセステーブルを選択する(ステップS518B)。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(ステップS519)。

【 0 3 2 6 】

図58は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置(演出用部品)の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データおよび可動部材制御データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間(変動時間)中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等(演出図柄の表示態様の他に演出表示装置9の表示画面における演出図柄以外の演出態様を含む。)が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その演出態様での演出時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている態様で演出図柄を表示させるとともに表示画面に表示されるキャラクタ画像や背景を表示させる制御を行う。また、ランプ制御実行データおよび音番号データに設定されている態様で発光体の点滅を制御するとともに、スピーカ27からの音出力を制御する。また、可動部材制御データに設定されている態様で可動部材78および演出羽根役物79a, 79bを制御する。

【 0 3 2 7 】

図58に示すプロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各演出制御パターンや予告演出の内容に応じて用意されている。なお、プロセステーブルは、図51に示された図柄変動制御パターンテーブル180、および図52に示された各種演出制御パターンテーブル182を、より具体的に示し

10

20

30

40

50

たものに相当する。また、ステップ S 5 1 8 A の処理で予告演出を実行することに決定されている場合には、予告演出に対応したデータが設定されてプロセステーブルを選択し、予告演出を実行することに決定されていない場合には、予告演出に対応したデータが設定されていないプロセステーブルを選択する。

【 0 3 2 8 】

図 5 9 は、プロセステーブルの内容に従って実行される演出を説明するための説明図である。演出制御用 CPU 1 0 1 は、プロセステーブルにおける演出制御実行データに従って表示制御を実行する。すなわち、プロセスタイム設定値に設定されたタイム値に応じた時間が経過すると、プロセステーブルにおける次の演出制御実行データに従って、演出表示装置 9、LED 等の発光体、スピーカ 2 7、可動部材 7 8、および演出羽根役物 7 9 a , 7 9 b を制御する処理を繰り返すことによって、1 回の演出図柄の変動における演出が実現される。なお、変動期間中に制御対象にならない演出用部品に対応するデータ（例えば、可動部材制御データ）には、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されている。

10

【 0 3 2 9 】

演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 5 1 9 の処理を実行したら、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1、可動部材制御データ 1）に従って演出装置（演出図柄を可変表示する演出用部品としての演出表示装置 9、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ 2 7、および演出用部品としての可動部材 7 8 と演出羽根役物 7 9 a , 7 9 b）の制御を開始する（ステップ S 5 2 0）。例えば、表示制御実行データに従って、演出表示装置 9 において変動パターンに応じた画像（演出図柄を含む。）を表示させるために、VDP 1 0 9 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯 / 消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板 3 5 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 2 7 からの音声出力を行わせるために、音声出力基板 7 0 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。また、可動部材制御データに従って、可動部材 7 8 を動作させるための駆動信号を出力する。また、可動部材制御データに従って、演出羽根役物 7 9 a , 7 9 b を動作させるための駆動信号を出力する。

20

【 0 3 3 0 】

そして、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップ S 5 2 1）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップ S 8 0 2）に対応した値にする（ステップ S 5 2 2）。

30

【 0 3 3 1 】

図 6 0 および図 6 1 は、ステップ S 5 1 8 A の予告演出設定処理を示すフローチャートである。予告演出設定処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、予告種別決定用の乱数 SR 5 - 1 に基づいて、図 6 2 に示す予告種別判定テーブルを用いて、予告演出の種別を第 2 ステップアップ予告演出とするかボタン予告演出（具体的には、後述するメール予告演出とカード予告演出）とするかを決定する（ステップ S 5 7 0）。この実施の形態では、図 6 2 に示すように、8 0 パーセントの確率で予告演出の種別として第 2 ステップアップ予告演出と決定し、2 0 パーセントの確率で予告演出の種別としてボタン予告演出と決定する。このように、この実施の形態では、第 2 ステップアップ予告演出とボタン予告演出とは同時には実行できない予告演出であるので、ステップ S 5 7 0 において、予告種別決定用の乱数 SR 5 - 1 を用いて第 2 ステップアップ予告演出とするかボタン予告演出とするかを決定している。

40

【 0 3 3 2 】

この実施の形態では、まずステップ S 5 7 0 で予告演出の種別を第 2 ステップアップ予告演出とするかボタン予告演出とするかを決定した後に、後述するステップ S 5 7 3 , S 5 7 6 , S 5 7 9 , S 5 8 1 で図 6 4 に示す第 2 予告設定テーブルを用いて第 2 ステップアップ予告演出の態様を決定するとともに実行の有無自体も決定したり、後述するステップ S 5 8 3 で図 7 1 に示すボタン予告設定テーブルを用いてボタン予告演出の態様を決定

50

するとともに実行の有無自体も決定する場合を説明する。なお、図 6 2 に示す予告種別判定テーブルにおいて、第 2 ステップアップ予告演出およびボタン予告演出に加えて予告演出なしにも判定値を割り当てるようにし、ステップ S 5 7 0 で、予告演出の種別を第 2 ステップアップ予告演出とするかボタン予告演出とするかを決定するとともに、予告演出の実行の有無自体も決定するようにしてもよい。そして、図 6 4 に示す第 2 予告設定テーブルや図 7 1 に示すボタン予告設定テーブルでは予告演出なしに判定値を割り当てないようにし、後述するステップ S 5 7 3 , S 5 7 6 , S 5 7 9 , S 5 8 1 , S 5 8 3 では、第 2 ステップアップ予告演出の態様やボタン予告演出の態様のみを決定するようにしてもよい。そのように構成すれば、予告種別判定テーブルの設定変更のみを行えば予告演出の出現率を調整できるので、予告演出の出現率の調整を簡易化することができる。

10

【 0 3 3 3 】

次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、変動パターンコマンドとして、非リーチはずれの変動パターン（非リーチ変動パターン。具体的には、図 8 に示す非リーチ P A 1 - 1 ~ 非リーチ P C 1 - 2（擬似連を伴う非リーチ P A 1 - 5 を含む））に対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップ S 5 7 1）。非リーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されているデータによって判定される。非リーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップ S 5 7 1 の Y）、図 6 3 の左上に示す非リーチはずれ用の第 1 予告設定テーブルを用いて、第 1 ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップ S 5 7 2）。

20

【 0 3 3 4 】

この実施の形態において、ステップアップ予告演出とは、1 回の図柄の変動（可変表示）中に予め定められた順番に従って、予め定められたタイミングで予告演出（第 1 段階から複数段階までの予告演出）を 1 回または複数回変化（発展）させることによって大当たりとなる可能性があることを段階的に遊技者に報知する予告演出のことをいう。この実施の形態では、予告演出を変化させる回数が増えるほど（多段階の予告演出まで実行されるほど）、大当たりの可能性が高いことを遊技者に報知する。なお、ステップアップ予告演出は、最初の予告演出が変化せずに終了する場合もある。

【 0 3 3 5 】

なお、ステップアップ予告演出は、1 つのキャラクタの形状や色が変化するようなものでもよく、遊技者からみて予告する手段（表示、音、ランプ、可動物等）の状態が段階的に変化したと認識可能なものであれば「ステップアップ予告」と言える。

30

【 0 3 3 6 】

この実施の形態では、第 1 ステップアップ予告演出の内容は、演出表示装置 9 の表示画面の下部において段階的にキャラクタ（人のキャラクタ）を登場させていく演出としている。

【 0 3 3 7 】

図 6 3 の左上に示す非リーチはずれ用の第 1 予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出 A のみ実行される演出態様（「A」の発展パターン）と、予告演出 A が実行されてから予告演出 B が実行される演出態様（「A → B」の発展パターン）と、予告演出 A が実行されてから予告演出 B が実行され、その後に予告演出 C が実行される演出態様（「A → B → C」の発展パターン）と、予告演出 A が実行されてから予告演出 B、予告演出 C、予告演出 D が順に実行される演出態様（「A → B → C → D」の発展パターン）と、予告演出 A が実行されてから予告演出 B、予告演出 C、予告演出 D、予告演出 E が順に実行される演出態様（「A → B → C → D → E」の発展パターン）と、が設定されている。

40

【 0 3 3 8 】

また、この実施の形態では、「A → B → C → D → E」の発展パターンの第 1 ステップアップ予告演出（以下、第 1 系統の第 1 ステップアップ予告演出ともいう）に対して、途中

50

から予告が分岐する第2系統の第1ステップアップ予告演出が設けられている。この実施の形態では、図63に示すように、非リーチはずれ用の第1予告設定テーブルには、第2系統の第1ステップアップ予告演出（以下、第2系統Aの第1ステップアップ予告演出ともいう）として、予告演出Aが実行されてからボタンステップ演出（ステップアップ予告演出中の1つのステップの演出であって操作ボタン120による操作を伴う演出）が実行（すなわち、予告演出Bに移行せずにボタンステップ演出に分岐）される演出態様（「A→ボタン」の発展パターン）と、予告演出Aが実行されてからボタンステップ演出が実行され、その後に予告演出Eが実行される演出態様（「A→ボタン→E」の発展パターン）と、が設定されている。

【0339】

また、この実施の形態では、第2系統Aとは別にもう1つの第2系統の第1ステップアップ予告演出（以下、第2系統Bの第1ステップアップ予告演出ともいう）が設けられている。この実施の形態では、図63に示すように、非リーチはずれ用の第1予告設定テーブルには、第2系統Bの第1ステップアップ予告演出として、予告演出Aが実行されてから予告演出B1が実行（すなわち、予告演出Bに移行せずに予告演出B1に分岐）される演出態様（「A→B1」の発展パターン）と、予告演出Aが実行されてから予告演出B1が実行され、その後に予告演出C1が実行される演出態様（「A→B1→C1」の発展パターン）と、予告演出Aが実行されてから予告演出B1、予告演出C1、予告演出Eが順に実行される演出態様（「A→B1→C1→E」の発展パターン）と、が設定されている。

【0340】

また、この実施の形態では、「A→B1→C1→E」の発展パターンの第2系統Bの第1ステップアップ予告演出に対して、さらに途中から予告が分岐する第3系統の第1ステップアップ予告演出が設けられている。この実施の形態では、図63に示すように、非リーチはずれ用の第1予告設定テーブルには、第3系統の第1ステップアップ予告演出として、予告演出Aが実行されてから予告演出B1が実行され、その後に予告演出C2が実行（すなわち、予告演出C1に移行せずに予告演出C2に分岐）される演出態様（「A→B1→C2」の発展パターン）と、予告演出Aが実行されてから予告演出B1、予告演出C2、予告演出Eが順に実行される演出態様（「A→B1→C2→E」の発展パターン）と、が設定されている。

【0341】

なお、「ステップアップ予告演出を分岐する」とは、あるステップアップ予告演出Xが用意されている場合に、該ステップアップ予告演出Xと同様の態様で1段階の演出を開始した後に、該ステップアップ予告演出X中に実行される演出とは異なる態様の演出に発展する他のステップアップ予告演出Yを実行することである。ただし、この場合、分岐元のステップアップ予告演出Xは、分岐先のステップアップ予告演出Yと比較して、出現割合が高いものとする。具体的には、この実施の形態では、図63に示すように、第1系統の第1ステップアップ予告演出と比較して、第2系統（第2系統Aおよび第2系統B）の第1ステップアップ予告演出は、割り振られた判定値の数が少ない。従って、第1系統の第1ステップアップ予告演出は、第2系統の第1ステップアップ予告演出と比較して出現割合が高い。このような場合に、第1系統の第1ステップアップ予告演出から第2系統の第1ステップアップ予告演出（第1系統よりも出現割合が低い）に分岐すると表現する。また、この実施の形態では、図63に示すように、第2系統Bの第1ステップアップ予告演出と比較して、第3系統の第1ステップアップ予告演出は、割り振られた判定値の数が少ない。従って、第2系統Bの第1ステップアップ予告演出は、第3系統の第1ステップアップ予告演出と比較して出現割合が高い。このような場合に、第2系統の第1ステップアップ予告演出から第3系統の第1ステップアップ予告演出（第2系統Bよりも出現割合が低い）に分岐すると表現する。

【0342】

また、図63に示すように、非リーチはずれ用の第1予告設定テーブルには、各演出態

様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、「割振」に示す数字は、各演出態様に割り振られた判定値の数を示している。他のテーブル（図 6 4 ~ 図 6 8）においても同様である。

【 0 3 4 3 】

なお、図 6 3 の左上に示す非リーチはずれ用の第 1 予告設定テーブルでは、「A → B → C」、「A → B → C → D」、「A → B → C → D → E」、「A → B → C → D → e」、「A → B 1 → C 1」、「A → B 1 → C 1 → E」、「A → B 1 → C 2」、「A → B 1 → C 2 → E」に対して判定値が割り振られていない（判定値の数が 0 である）。これは、リーチが発生しないときは、予告演出 C や予告演出 C 1 以上の予告演出が出現しないようにするため、すなわち、予告演出 C や予告演出 C 1 以上の演出が出現するとリーチの発生が確定するようにするためである。また、予告演出 C 2 や予告演出 D 以上の演出が出現するとスーパーリーチの発生が確定するようにするためである。

10

【 0 3 4 4 】

演出制御用 CPU 101 は、ステップ S 5 7 2 において、第 1 ステップアップ予告決定用の乱数 SR 5 - 3 の値を抽出し、抽出した乱数値と第 1 予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「A」、「A → B」・・・）にもとづいて、第 1 ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【 0 3 4 5 】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、ステップ S 5 7 0 で決定した予告演出の種別が第 2 ステップアップ予告演出であるか否かを確認する（ステップ S 5 7 2 A）。予告演出の種別が第 2 ステップアップ予告演出であれば、図 6 4 の左上に示す非リーチはずれ用の第 2 予告設定テーブルを用いて、第 2 ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップ S 5 7 3）。

20

【 0 3 4 6 】

この実施の形態では、第 2 ステップアップ予告演出の内容は、演出表示装置 9 の表示画面に表示する画像を段階的に変化（発展、転換）させていく演出としている。

【 0 3 4 7 】

図 6 4 の左上に示す非リーチはずれ用の第 2 予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出 X のみ実行される演出態様（「X」の発展パターン）と、予告演出 X が実行されてから予告演出 Y が実行される演出態様（「X → Y」の発展パターン）と、予告演出 X が実行されてから予告演出 Y が実行され、その後に予告演出 Z が実行される演出態様（「X → Y → Z」の発展パターン）と、予告演出 X が実行されてから予告演出 Y が実行され、その後に予告演出 z が実行される演出態様（「X → Y → z」の発展パターン）と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

30

【 0 3 4 8 】

演出制御用 CPU 101 は、ステップ S 5 7 3 において、予告演出決定用の乱数 SR 5 - 2 の値を抽出し、抽出した乱数値と第 2 予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「X」、「X → Y」・・・）にもとづいて、第 2 ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

40

【 0 3 4 9 】

ステップ S 5 7 1 において、演出制御用 CPU 101 は、非リーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信していないと判定した場合には（ステップ S 5 7 1 の N）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（具体的には、図 8 に示すノーマル PA 2 - 1 ~ ノーマル PA 2 - 4）に対応したコマンドを受信したか否かを確認する（ステップ S 5 7 4）。ノーマルリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップ S 5 7 4 の Y）、演出制御用 CPU 101 は、図 6 3 の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第 1 予告設定テーブルを用いて、第 1 ステップアップ予告演出の内容（

50

有無、演出態様)を決定する(ステップS575)。

【0350】

図63の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第1予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出Aのみ実行される演出態様(「A」の発展パターン)と、予告演出Aが実行されてから予告演出Bが実行される演出態様(「A→B」の発展パターン)と、予告演出Aが実行されてから予告演出Bが実行され、その後に予告演出Cが実行される演出態様(「A→B→C」の発展パターン)と、予告演出Aが実行されてから予告演出B、予告演出C、予告演出Dが順に実行される演出態様(「A→B→C→D」の発展パターン)と、予告演出Aが実行されてから予告演出B、予告演出C、予告演出D、予告演出Eが順に実行される演出態様(「A→B→C→D→E」の発展パターン)と、予告演出Aが実行されてから予告演出B、予告演出C、予告演出D、予告演出eが順に実行される演出態様(「A→B→C→D→e」の発展パターン)と、予告演出Aが実行されてから予告演出Bが実行されるが、予告演出Cが実行されずに一旦終了し、その後に予告演出Dが実行される演出態様(「A→B→一旦終了→D」の発展パターン)と、予告演出Aが実行されてから予告演出Bが実行されるが、予告演出Cが実行されずに一旦終了し、その後に予告演出D、予告演出Eが順に実行される演出態様(「A→B→一旦終了→D→E」の発展パターン)と、予告演出Aが実行されてから予告演出Bが実行されるが、予告演出Cが実行されずに一旦終了し、その後に予告演出D、予告演出Eが順に実行される演出態様(「A→B→一旦終了→D→E」の発展パターン)と、予告演出Aが実行されてから予告演出Bが実行されるが、予告演出Cが実行されずに一旦終了し、その後に予告演出D、予告演出eが順に実行される演出態様(「A→B→一旦終了→D→e」の発展パターン)と、が設定されている。

10

20

【0351】

また、この実施の形態では、図63に示すように、ノーマルリーチはずれ用の第1予告設定テーブルには、第2系統Aの第1ステップアップ予告演出として、予告演出Aが実行されてからボタンステップ演出が実行(すなわち、予告演出Bに移行せずにボタンステップ演出に分岐)される演出態様(「A→ボタン」の発展パターン)と、予告演出Aが実行されてからボタンステップ演出が実行され、その後に予告演出Eが実行される演出態様(「A→ボタン→E」の発展パターン)と、が設定されている。

30

【0352】

また、この実施の形態では、図63に示すように、ノーマルリーチはずれ用の第1予告設定テーブルには、第2系統Bの第1ステップアップ予告演出として、予告演出Aが実行されてから予告演出B1が実行(すなわち、予告演出Bに移行せずに予告演出B1に分岐)される演出態様(「A→B1」の発展パターン)と、予告演出Aが実行されてから予告演出B1が実行され、その後に予告演出C1が実行される演出態様(「A→B1→C1」の発展パターン)と、予告演出Aが実行されてから予告演出B1、予告演出C1、予告演出Eが順に実行される演出態様(「A→B1→C1→E」の発展パターン)と、が設定されている。

40

【0353】

また、この実施の形態では、図63に示すように、ノーマルリーチはずれ用の第1予告設定テーブルには、第3系統の第1ステップアップ予告演出として、予告演出Aが実行されてから予告演出B1が実行され、その後に予告演出C2が実行(すなわち、予告演出C1に移行せずに予告演出C2に分岐)される演出態様(「A→B1→C2」の発展パターン)と、予告演出Aが実行されてから予告演出B1、予告演出C2、予告演出Eが順に実行される演出態様(「A→B1→C2→E」の発展パターン)と、が設定されている。

50

【0354】

また、図63に示すように、非リーチはずれ用の第1予告設定テーブルには、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【0355】

なお、図63の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第1予告設定テーブルでは、「A

50

→ B → C → D」、「A → B → C → D → E」、「A → B → C → D → e」、「A → B 1 → C 1 → E」、「A → B 1 → C 2」、「A → B 1 → C 2 → E」、「A → B → 一旦終了 → D」、「A → B → 一旦終了 → D → E」、「A → B → 一旦終了 → D → e」に対して判定値が割り振られていない（判定値の数が 0 である）。これは、予告演出 C 2 や予告演出 D 以上の演出が出現するとスーパーリーチの発生が確定するようにするためである。

【0356】

演出制御用 CPU 101 は、ステップ S 575 において、第 1 ステップアップ予告決定用の乱数 SR5 - 3 の値を抽出し、抽出した乱数値と第 1 予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「A」、「A → B」・・・）にもとづいて、第 1 ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

10

【0357】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、ステップ S 570 で決定した予告演出の種別が第 2 ステップアップ予告演出であるか否かを確認する（ステップ S 575 A）。予告演出の種別が第 2 ステップアップ予告演出であれば、図 64 の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第 2 予告設定テーブルを用いて、第 2 ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップ S 576）。

【0358】

図 64 の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第 2 予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出 X のみ実行される演出態様（「X」の発展パターン）と、予告演出 X が実行されてから予告演出 Y が実行される演出態様（「X → Y」の発展パターン）と、予告演出 X が実行されてから予告演出 Y が実行され、その後に予告演出 Z が実行される演出態様（「X → Y → Z」の発展パターン）と、予告演出 X が実行されてから予告演出 Y が実行され、その後に予告演出 Z が実行される演出態様（「X → Y → Z」の発展パターン）と、予告演出 X が実行されてから予告演出 Y が実行されずに一旦終了し、その後に予告演出 Z が実行される演出態様（「X → 一旦終了 → Z」の発展パターン）と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

20

【0359】

演出制御用 CPU 101 は、ステップ S 576 において、予告演出決定用の乱数 SR5 - 2 の値を抽出し、抽出した乱数値と第 2 予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「X」、「X → Y」・・・）にもとづいて、第 2 ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

30

【0360】

ステップ S 574 において、演出制御用 CPU 101 は、ノーマルリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信していないと判定した場合には（ステップ S 574 の N）、スーパーリーチはずれの変動パターン（具体的には、図 8 に示すスーパー PA 3 - 1 ~ スーパー PC 3 - 4（擬似連を伴うスーパー PA 3 - 3、スーパー PA 3 - 6 およびスーパー PB 3 - 3 を含む））に対応したコマンドを受信したか否かを確認する（ステップ S 577）。スーパーリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップ S 577 の Y）、演出制御用 CPU 101 は、図 63 の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第 1 予告設定テーブルを用いて、第 1 ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップ S 578）。

40

【0361】

図 63 の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第 1 予告設定テーブルでは、図 63 の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第 1 予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【0362】

演出制御用 CPU 101 は、ステップ S 578 において、第 1 ステップアップ予告決定用の乱数 SR5 - 3 の値を抽出し、抽出した乱数値と第 1 予告設定テーブルに設定されて

50

いる判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「A」、「A→B」・・・）にもとづいて、第1ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【0363】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS570で決定した予告演出の種別が第2ステップアップ予告演出であるか否かを確認する（ステップS578A）。予告演出の種別が第2ステップアップ予告演出であれば、図64の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第2予告設定テーブルを用いて、第2ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップS579）。

【0364】

図64の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第2予告設定テーブルでは、図64の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第2予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【0365】

演出制御用CPU101は、ステップS579において、予告演出決定用の乱数SR5-2の値を抽出し、抽出した乱数値と第2予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「X」、「X→Y」・・・）にもとづいて、第2ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【0366】

ステップS577において、演出制御用CPU101は、スーパーリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信していないと判定した場合には（ステップS577のN）、大当りの変動パターン（具体的には、図9に示すノーマルPA2-5～特殊PG2-3（突然確変大当りおよび小当り時に用いられる特殊PG1-1～特殊PG2-3を含む））に対応したコマンドを受信したと判断し、図63の右下に示す大当り用の第1予告設定テーブルを用いて、第1ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップS580）。

【0367】

図63の右下に示す大当り用の第1予告設定テーブルでは、図63の右上および左下に示すノーマルリーチはずれ用およびスーパーリーチはずれ用の第1予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【0368】

演出制御用CPU101は、ステップS580において、第1ステップアップ予告決定用の乱数SR5-3の値を抽出し、抽出した乱数値と第1予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「A」、「A→B」・・・）にもとづいて、第1ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【0369】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS570で決定した予告演出の種別が第2ステップアップ予告演出であるか否かを確認する（ステップS580A）。予告演出の種別が第2ステップアップ予告演出であれば、図64の右下に示す大当り用の第2予告設定テーブルを用いて、第2ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップS581）。

【0370】

図64の右下に示す大当り用の第2予告設定テーブルでは、図64の右上および左下に示すノーマルリーチはずれ用およびスーパーリーチはずれ用の第2予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【0371】

10

20

30

40

50

演出制御用CPU101は、ステップS581において、予告演出決定用の乱数SR5-2の値を抽出し、抽出した乱数値と第2予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「X」、「X→Y」・・・）にもとづいて、第2ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【0372】

なお、この実施の形態では、ステップアップ予告演出（第1ステップアップ予告演出、第2ステップアップ予告演出）の有無と演出態様の決定は、大当たり時において大当たりの種類にかかわらず同じ予告設定テーブル（第1予告設定テーブル、第2予告設定テーブル）を用いている。しかし、全ての大当たり種類に同じ予告設定テーブルを用いるのではなく、通常大当たり、確変大当たり、突然確変大当たりおよび小当たりの各々において使用する予告設定テーブルを備え、大当たり種類に対応する予告設定テーブルを用いてステップアップ予告演出（第1ステップアップ予告演出、第2ステップアップ予告演出）の有無と演出態様を決定するようにしてもよい。この場合、各々の予告設定テーブルにおいて予告演出の対する判定値の振り分けを異ならせることにより、大当たりの種類に応じてステップアップ予告の実行割合や演出態様の出現割合を異ならせることができる。例えば、確変大当たりは通常大当たり比べて、「A→B→C→D→e」の演出態様や「一旦終了→復活」の演出態様などのステップアップが続くパターンが選択されやすいようにテーブルを設定することで、より一層の興趣の向上が図られる。また、突然確変大当たりと小当たりにおいて、例えば突然確変大当たりでは「一旦終了→復活」が選択され、小当たりにおいては「一旦終了→復活」が選択されないようにテーブルを設定することによって、大入賞口の開放態様が類似または同一であり、突然確変大当たりと小当たりの見分けが付かない場合の遊技状態（確変状態であるか否かの見分けが付かない遊技状態）となっても、予告演出の演出態様で突然確変大当たりと小当たりのいずれが発生したかを判別することができ、遊技性の向上が図れる。

【0373】

次いで、演出制御用CPU101は、図65に示す可動物予告設定テーブルを用いて、可動物予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップS582）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（大当たりの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当たりかを判定し、はずれのときははずれ用の可動物予告設定テーブルを用いて、可動物予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当たりのときは大当たり用の可動物予告設定テーブルを用いて、可動物予告演出の内容を決定する。

【0374】

この実施の形態では、可動物予告演出は、ステップアップ予告演出ではなく、可動物材78が予定の態様で動作することによって大当たりの可能性があることを報知する演出である。つまり、可動物予告演出は、1回または複数回変化する予告演出ではない（可動物材78が段階的に1回または複数回変化（発展、動作）させる予告演出ではない）。

【0375】

図65に示す可動物予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、第1予告タイミングで可動物材78が動作する演出態様と、第2予告タイミング（第1予告タイミングとは異なるタイミング）で可動物材78が動作する演出態様と、第3予告タイミング（第1予告タイミングと第2予告タイミングのいずれも）で可動物材78が動作する演出態様と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【0376】

演出制御用CPU101は、ステップS582において、可動物予告決定用の乱数SR5-4の値を抽出し、抽出した乱数値と可動物予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「第1予告タイミング」、「第2予告タイミング」、「第3予告タイミング」）にもとづいて、可動物予告演出の有無と演出態様を決定する。

【0377】

なお、大当たり時において同じ大当たり用の可動物予告設定テーブルを用いて可動物予告演出の内容を決定しているが、大当たりの種類（確変大当たり、通常大当たり、突然確変大当たり、小当たり）に応じて複数の可動物予告設定テーブルを設け、大当たりの種類に応じたテーブルを用いて可動物予告演出の内容を決定するようにしてもよい。この場合、大当たりの種類に応じて、各テーブルの振分値を異ならせることにより、可動物予告演出の実行割合や演出態様の出現割合を異ならせることができる。

【0378】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS570で決定した予告演出の種別がボタン予告演出であるか否かを確認する（ステップS582A）。予告演出の種別がボタン
10 予告演出であれば、演出制御用CPU101は、突然確変大当たりであるか否かを確認する（ステップS582B）。なお、突然確変大当たりであるか否かは、表示結果特定コマンド格納領域に表示結果4指定コマンドが格納されているか否かを判定することによって確認できる（ステップS618参照）。

【0379】

突然確変大当たりでなければ、演出制御用CPU101は、高確率状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS582C）。高確率状態フラグがセットされてい
れば、演出制御用CPU101は、ボタン予告演出を決定するためのテーブルとして、高
20 確率用のボタン予告設定テーブルを選択する（ステップS582D）。この場合、演出制御用CPU101は、大当たりである場合には、大当たりに対応した高確率用のボタン予告設定
20 テーブルを選択する。また、演出制御用CPU101は、はずれである場合には、はずれに対応した高確率用のボタン予告設定テーブルを選択する（図66参照）。なお、大
当たりであるか否かは、表示結果特定コマンド格納領域に表示結果2指定コマンドまたは表示
結果3指定コマンドが格納されているか否かを判定することによって確認できる（ステッ
プS618参照）。

【0380】

高確率状態フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、ボタン予告
演出を決定するためのテーブルとして、低確率用のボタン予告設定テーブルを選択する（
ステップS582E）。この場合、演出制御用CPU101は、大当たりである場合には、
大当たりに対応した低確率用のボタン予告設定テーブルを選択する。また、演出制御用CP
30 U101は、はずれである場合には、はずれに対応した低確率用のボタン予告設定テー
30 ブルを選択する（図66参照）。なお、大当たりであるか否かは、表示結果特定コマンド格納
領域に表示結果2指定コマンドまたは表示結果3指定コマンドが格納されているか否かを
判定することによって確認できる（ステップS618参照）。

【0381】

突然確変大当たりである場合には、演出制御用CPU101は、高確率状態フラグがセッ
トされているか否かを確認する（ステップS582F）。高確率状態フラグがセットされ
ていれば、演出制御用CPU101は、ボタン予告演出を決定するためのテーブルとして
、突然確変大当たり時高確率用のボタン予告設定テーブル（図67参照）を選択する（ステ
ップS582G）。高確率状態フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU10
40 1は、ボタン予告演出を決定するためのテーブルとして、突然確変大当たり時低確率用のボ
タン予告設定テーブル（図67参照）を選択する（ステップS582H）。

【0382】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS582D、S582E、S582G、
S582Hで選択したボタン予告設定テーブルを用いて、ボタン予告演出の内容（有無、
演出態様）を決定する（ステップS583）。具体的には、変動パターンコマンドにもと
づく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（大当たりの判定
結果）の内容にもとづいて、はずれか大当たりかを判定し、はずれのときははずれ用のボタ
ン予告設定テーブルを用いて、ボタン予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当
りのときは大当たり用のボタン予告設定テーブルを用いて、ボタン予告演出の内容を決定す
50

る。

【0383】

この実施の形態では、ボタン予告演出も、ステップアップ予告演出ではなく、遊技者による操作ボタン120の押圧操作に応じて演出表示装置9の表示画面に所定の画像を表示することによって大当りの可能性があることを報知する演出である。つまり、ボタン予告演出は、1回または複数回変化する予告演出ではない（操作ボタン120の操作に応じて段階的に1回または複数回変化（発展）させる予告演出ではない）。ボタン予告演出の詳細な内容については、図80、図81等を参照して後述する。

【0384】

図66および図67は、ボタン予告設定テーブルの例を示す説明図である。このうち、図66には、上段から順に、はずれ時に選択される低確率用のボタン予告設定テーブル、大当たり時に選択される低確率用のボタン予告設定テーブル、はずれ時に選択される高確率用のボタン予告設定テーブル、および大当たり時に選択される高確率用のボタン予告設定テーブルが示されている。また、図67には、上段から順に、突然確変大当たり時の高確率用のボタン予告設定テーブル、および突然確変大当たり時の低確率用のボタン予告設定テーブルが示されている。図66および図67に示すボタン予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、早いタイミングで第1メール予告演出（メールの開封1段階のメール予告演出）が実行される演出態様と、遅いタイミングで第1メール予告演出（メール予告演出）が実行される演出態様と、早いタイミングで第2メール予告演出（メールの開封2段階のメール予告演出）が実行される演出態様と、遅いタイミングで第2メール予告演出（メール予告演出）が実行される演出態様と、早いタイミングでカード予告演出（カードが出現する予告演出）が実行される演出態様と、遅いタイミングでカード予告演出が実行される演出態様と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【0385】

演出制御用CPU101は、ステップS583において、予告演出決定用の乱数SR5-2の値を抽出し、抽出した乱数値とボタン予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「第1メール予告で早いタイミング」、「第1メール予告で遅いタイミング」、「第2メール予告で早いタイミング」、「第2メール予告で遅いタイミング」、「カード予告で早いタイミング」、「カード予告で遅いタイミング」）にもとづいて、ボタン予告演出の有無と演出態様を決定する。

【0386】

なお、この実施の形態では、図66および図67に示すように、突然確変大当たり時の低確率用のボタン予告設定テーブルにおける判定値の振り分けが、はずれ時に選択される低確率用のボタン予告設定テーブルにおける判定値の振り分けと同じになるように設定されている。そのようにする構成することによって、ボタン予告演出の内容によって遊技者にはずれの可能性が高いと思わせておいて突然確変大当たりとなるようにすることができ、演出に意外性をもたせて遊技に対する興味を向上させることができる。

【0387】

また、この実施の形態では、図66および図67に示すように、突然確変大当たり時の高確率用のボタン予告設定テーブルにおける判定値の振り分けが、大当たり時に選択される高確率用のボタン予告設定テーブルにおける判定値の振り分けと同じになるように設定されている。そのようにする構成することによって、ボタン予告演出の内容によって遊技者に大当たりかもしれないと思わせておいて突然確変大当たりとなるようにすることができ、演出に意外性をもたせて遊技に対する興味を向上させることができる。

【0388】

次いで、演出制御用CPU101は、図68に示す枠（ランプ）予告設定テーブルを用いて、枠（ランプ）予告演出の有無を決定する（ステップS584）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく

表示結果（大当りの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当りかを判定し、はずれのときははずれ用の枠予告設定テーブルを用いて、枠予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当りのときは大当り用の枠予告設定テーブルを用いて、枠予告演出の内容を決定する。

【0389】

この実施の形態では、枠（ランプ）予告演出も、ステップアップ予告演出ではなく、枠ランプ28を所定の点灯パターンで点灯させることによって大当りの可能性があることを報知する演出である。つまり、枠（ランプ）予告演出は、1回または複数回変化する予告演出ではない（点灯パターンを1回または複数回段階的に変化（発展）させる予告演出ではない）。枠予告演出の具体的な内容については省略する。

10

【0390】

図68に示す枠予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当りのときのテーブルとが設けられている。そして、各枠予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、枠予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当りのときの方が枠予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

【0391】

演出制御用CPU101は、ステップS584において、枠予告決定用の乱数SR5-5の値を抽出し、抽出した乱数値と枠予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「実行」）にもとづいて、枠予告演出の有無を決定する。

20

【0392】

次いで、演出制御用CPU101は、図68に示すミニキャラ予告設定テーブルを用いて、ミニキャラ予告演出の有無を決定する（ステップS585）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（大当りの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当りかを判定し、はずれのときははずれ用のミニキャラ予告設定テーブルを用いて、ミニキャラ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当りのときは大当り用のミニキャラ予告設定テーブルを用いて、ミニキャラ予告演出の内容を決定する。

【0393】

30

この実施の形態では、ミニキャラ予告演出も、ステップアップ予告演出ではなく、演出表示装置9の表示画面にミニキャラ（サイズの小さいキャラクタの画像）を表示させることによって大当りの可能性があることを報知する演出である。つまり、ミニキャラ予告演出は、1回または複数回変化する予告演出ではない（ミニキャラを1回または複数回段階的に変化（発展）させる予告演出ではない）。

【0394】

図68に示すミニキャラ予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当りのときのテーブルとが設けられている。そして、各ミニキャラ予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、ミニキャラ予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当りのときの方がミニキャラ予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

40

【0395】

演出制御用CPU101は、ステップS585において、ミニキャラ予告決定用の乱数SR5-6の値を抽出し、抽出した乱数値とミニキャラ予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「実行」）にもとづいて、ミニキャラ予告演出の有無を決定する。

【0396】

なお、ミニキャラ予告演出は複数種類設けられ、ミニキャラ予告の実行（ミニキャラ出現）を決定したときに、いずれのミニキャラを出現させるかを決定するようにしてもよい

50

。ミニキャラの種類には、大当たり時のみ出現可能なキャラが設定されていてもよい。ミニキャラは、大当たりの予告のほかに、大当たり時の確率変動を伴う大当たりとなるかどうかを示唆する予告、変動がリーチとなるかどうかを示唆する予告、スーパーリーチになるかどうかを示唆する予告、疑似連や滑り演出が発生するかどうかを示唆する予告等、予告する対象の異なる複数系統のミニキャラ予告を備え、各々の系統において、大当たり判定の判定結果および変動パターンの内容にもとづいて選択されるようにしてもよい。

【0397】

なお、この実施の形態では、はずれの場合と大当たりの場合とでテーブルにおける振分値を変更しているが、大当たりにおいても確変大当たり、通常大当たり、突確、小当たりの各々において使用する振分値の異なるミニキャラ予告決定用のテーブルを備え、それらのテーブルにもとづいてミニキャラの出現および種類を選択するようにしてもよい。この場合に、複数系統のミニキャラを備えている場合には、各系統において各々テーブルを設けて複数系統の各々のミニキャラの出現を選択するようにしてもよい。

【0398】

次いで、演出制御用CPU101は、図68に示す演出羽根役物予告設定テーブルを用いて、演出羽根役物予告演出の有無を決定する（ステップS586）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（大当たりの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当たりかを判定し、はずれのときははずれ用の演出羽根役物予告設定テーブルを用いて、演出羽根役物予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当たりのときは大当たり用の演出羽根役物予告設定テーブルを用いて、演出羽根役物予告演出の内容を決定する。

【0399】

この実施の形態では、演出羽根役物予告演出も、ステップアップ予告演出ではなく、演出羽根役物79a、79bを所定タイミングで動作させることによって大当たりの可能性があることを報知する演出である。つまり、演出羽根役物予告演出は、演出羽根役物79a、79bを1回または複数回動作させる予告演出ではない。演出羽根役物予告演出の具体的な内容については省略する。

【0400】

図68に示す演出羽根役物予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当たりのときのテーブルとが設けられている。そして、各演出羽根役物予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、演出羽根役物予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当たりのときの方が演出羽根役物予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

【0401】

演出制御用CPU101は、ステップS586において、演出羽根役物予告決定用の乱数SR5-7の値を抽出し、抽出した乱数値と演出羽根役物予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「実行」）にもとづいて、演出羽根役物予告演出の有無を決定する。

【0402】

次いで、演出制御用CPU101は、別々に決定した第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出との組合せが可能であるか否かを判定する（ステップS588）。

【0403】

具体的には、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出との組合せとして、図69～図73に示す組合せが考えられる。なお、図69～図73は、第1ステップアップ予告と第2ステップアップ予告との組合せの可否を示す説明図である。

【0404】

この実施の形態では、第1ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が2回変化（2段階発展）する演出態様（「A→B→C」、「A→B1→C1

10

20

30

40

50

」、 $A \rightarrow B \rightarrow C$ 」以上の演出態様)が実行されたときや第2系統Aのボタンステップ予告に分岐したときには、第2ステップアップ予告演出の演出態様(発展パターン)として、予告演出が2回変化(2段階発展)する演出態様($X \rightarrow Y \rightarrow Z$ 」または $X \rightarrow Y \rightarrow z$ 」の演出態様)が実行されないようにしている。すなわち、第1ステップアップ予告演出における $A \rightarrow B \rightarrow C$ 」、 $A \rightarrow B \rightarrow C$ 」、 $A \rightarrow B \rightarrow C$ 」、 $A \rightarrow$ ボタン」以上の演出態様と、第2ステップアップ予告演出における演出態様 $X \rightarrow Y \rightarrow Z$ 」または $X \rightarrow Y \rightarrow z$ 」とが同時に実行されるのを禁止している。なぜなら、この実施の形態では、第2ステップアップ予告演出の演出態様として $X \rightarrow Y \rightarrow Z$ 」または $X \rightarrow Y \rightarrow z$ 」が実行された場合は、第2ステップアップ予告演出を表わす画像が演出表示装置9の表示画面の全領域に拡大して全画面表示となるようにしているので、このとき、演出表示装置9の表示画面の下部で実行される第1ステップアップ予告演出の予告演出「C」を実行することができない(予告演出Cに対応するキャラクタを表示画面上に登場させることができない)からである。従って、図70および図71に示すように、第1ステップアップ予告演出の演出態様として $A \rightarrow B \rightarrow C$ 」、 $A \rightarrow B \rightarrow C$ 」、 $A \rightarrow B \rightarrow C$ 」、 $A \rightarrow$ ボタン」以上の演出態様が決定されたときは、第2ステップアップ予告演出の演出態様として $X \rightarrow Y \rightarrow Z$ 」または $X \rightarrow Y \rightarrow z$ 」の演出態様を決定してはならないことになる。

10

【0405】

よって、第1ステップアップ予告演出の演出態様として $A \rightarrow B \rightarrow C$ 」、 $A \rightarrow B \rightarrow C$ 」、 $A \rightarrow B \rightarrow C$ 」、 $A \rightarrow$ ボタン」以上の演出態様($A \rightarrow B \rightarrow C$ 」「 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D$ 」「 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow E$ 」「 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow e$ 」「 $A \rightarrow$ ボタン」「 $A \rightarrow$ ボタン $\rightarrow E$ 」「 $A \rightarrow B \rightarrow C$ 」「 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow E$ 」「 $A \rightarrow B \rightarrow C$ 」「 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow E$ 」)が決定され、第2ステップアップ予告演出の演出態様として演出態様 $X \rightarrow Y \rightarrow Z$ 」「 $X \rightarrow Y \rightarrow z$ 」が決定された場合は、図70および図71に示すように、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出の組合せ不可能であると判定する(ステップS588のN)。そして、第2ステップアップ予告演出の演出態様を、例えばステップアップを1段階下げた $X \rightarrow Y$ 」に変更する(書き換える)処理を実行する(ステップS589)。なお、第2ステップアップ予告演出の演出態様として $X \rightarrow Y \rightarrow Z$ 」または $X \rightarrow Y \rightarrow z$ 」の演出態様が決定された場合に、第1ステップアップ予告演出の演出態様を、例えばステップアップを1段階以上下げた演出態様「A」や「 $A \rightarrow B$ 」、 $A \rightarrow B$ 」に変更する(書き換える)処理を実行するようにしてもよい。

20

30

【0406】

このような構成によれば、例えば、せっかくステップ数の多いステップアップ予告演出が出現する場合であるにもかかわらず、複数系統のステップアップ予告演出で重複してステップ数の多い予告演出を実行してしまうと、何ステップまでステップアップ予告演出が変化したか遊技者が認識しにくくなってしまうが、ステップS589の処理を実行してステップアップ予告演出の演出態様を変更することによって、このような何ステップまでステップアップ予告演出が変化したか認識しにくくなってしまう事態を防止することができる。

40

【0407】

また、この実施の形態では、第1ステップアップ予告演出の演出態様として、「 $A \rightarrow B \rightarrow$ 一旦終了 $\rightarrow D$ 」、 $A \rightarrow B \rightarrow$ 一旦終了 $\rightarrow D \rightarrow E$ 」、 $A \rightarrow B \rightarrow$ 一旦終了 $\rightarrow D \rightarrow e$ 」の演出態様が決定可能である。このような演出態様では、予告演出Bを実行した後にステップアップ予告が一旦終了したように見せかけ、その後、予告演出Dを実行してステップアップ予告が復活したように見せる。ここで、第1ステップアップ予告が予告演出B一旦終了したように見せかけた後、第2ステップアップ予告演出の予告演出Zまたはzが実行されたことを契機に予告演出Dが実行されてステップアップ予告が復活したように見せるのが効果的である。このような第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出とを連携させることにより効果的に遊技者の期待感を煽ることができる。従って、第1ステップアップ予告演出の演出態様として、「 $A \rightarrow B \rightarrow$ 一旦終了 $\rightarrow D$ 」、 $A \rightarrow B \rightarrow$ 一旦終了

50

→ D → E」、 $\text{「A} \rightarrow \text{B} \rightarrow \text{一旦終了} \rightarrow \text{D} \rightarrow \text{e} \text{」}$ の演出態様が決定されたときは、図72および図73に示すように、ステップS588において、第2ステップアップ予告演出の演出態様（ $\text{「X} \rightarrow \text{Y} \rightarrow \text{Z} \text{」}$ 、 $\text{「X} \rightarrow \text{Y} \rightarrow \text{z} \text{」}$ ）との組合せが可能であると判定し、第2ステップアップ予告演出の演出態様（ $\text{「なし} \text{」}$ 、 $\text{「Xのみ} \text{」}$ 、 $\text{「X} \rightarrow \text{Y} \text{」}$ ）との組合せが不可能であると判定する。組合せが不可能であると判定した場合は（ステップS588のN）、第2ステップアップ予告演出の演出態様を、例えばステップアップを1段階以上上げた $\text{「X} \rightarrow \text{Y} \rightarrow \text{Z} \text{」}$ に変更する（書き換える）処理を実行する（ステップS589）。なお、組合せが不可能であると判定した場合であっても、他の予告演出（可動物予告演出（第2予告タイミングまたは第3予告タイミング）、ボタン予告（遅いタイミング））のいずれかが実行されるか否かを確認し、他の予告演出が実行される場合は、第2ステップアップ予告演出の演出態様を変更する処理を実行しない。ステップアップ予告が一旦終了したように見せかけた後、他の予告演出（可動物予告演出（第2予告タイミングまたは第3予告タイミング）、ボタン予告（遅いタイミング））が実行されたことを契機に予告演出Dが実行されてステップアップ予告が復活したように見せるようにするためである。

【0408】

また、この実施の形態では、第2ステップアップ予告演出の演出態様として、 $\text{「X} \rightarrow \text{一旦終了} \rightarrow \text{Z} \text{」}$ の演出態様が決定可能である。このような演出態様では、予告演出Xを実行した後に第2ステップアップ予告が一旦終了したように見せかけ、その後、予告演出Zを実行してステップアップ予告が復活したように見せる。ここで、ステップアップ予告が一旦終了したように見せかけた後、第1ステップアップ予告演出の予告演出Bが実行されたことを契機に予告演出Dが実行されてステップアップ予告が復活したように見せるのが効果的である。このような第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出とを連携させることにより効果的に遊技者の期待感を煽ることができる。従って、第2ステップアップ予告演出の演出態様として、 $\text{「X} \rightarrow \text{一旦終了} \rightarrow \text{Z} \text{」}$ の演出態様が決定されたときは、図73に示すように、ステップS588において、第1ステップアップ予告演出の演出態様として $\text{「A} \rightarrow \text{B} \text{」}$ や $\text{「A} \rightarrow \text{B1} \text{」}$ との組合せのみが可能であると判定し、その他の演出態様との組合せが不可能であると判定する。なお、図73には示していないが、第2ステップアップ予告演出の演出態様として $\text{「X} \rightarrow \text{一旦終了} \rightarrow \text{Z} \text{」}$ の演出態様が決定されたときは、第1ステップアップ予告演出の演出態様として $\text{「一旦終了} \text{」}$ する演出態様（ $\text{「A} \rightarrow \text{B} \rightarrow \text{一旦終了} \rightarrow \text{D} \text{」}$ など）との組合せも不可能であると判定する。組合せが不可能であると判定した場合は（ステップS588のN）、第1ステップアップ予告演出の演出態様を $\text{「A} \rightarrow \text{B} \text{」}$ や $\text{「A} \rightarrow \text{B1} \text{」}$ に変更する（書き換える）処理を実行する（ステップS589）。

【0409】

なお、この実施の形態では、第1ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が2回以上変化（2段階以上発展）する演出態様が実行されたとき、すなわち、 $\text{「A} \rightarrow \text{B} \rightarrow \text{C} \text{」}$ や $\text{「A} \rightarrow \text{B1} \rightarrow \text{C1} \text{」}$ 以上の演出態様が実行されたときは、常にリーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ）が発生することにしている。従って、図63の左上の非リーチはずれ用の第1予告設定テーブルには、 $\text{「A} \rightarrow \text{B} \rightarrow \text{C} \text{」}$ および $\text{「A} \rightarrow \text{B1} \rightarrow \text{C1} \text{」}$ 以上の演出態様に対して判定値が割り振られていない。このため、リーチが発生しないとき（非リーチはずれの変動パターンコマンドを受信したとき）は、第1ステップアップ予告演出の演出態様として、リーチ確定の演出態様（ $\text{「A} \rightarrow \text{B} \rightarrow \text{C} \text{」}$ 、 $\text{「A} \rightarrow \text{B} \rightarrow \text{C} \rightarrow \text{D} \text{」}$ 、 $\text{「A} \rightarrow \text{B} \rightarrow \text{C} \rightarrow \text{D} \rightarrow \text{E} \text{」}$ 、 $\text{「A} \rightarrow \text{B1} \rightarrow \text{C1} \text{」}$ 、 $\text{「A} \rightarrow \text{B1} \rightarrow \text{C1} \rightarrow \text{E} \text{」}$ 、 $\text{「A} \rightarrow \text{B} \rightarrow \text{C} \rightarrow \text{D} \rightarrow \text{e} \text{」}$ ）が常に決定されない。

【0410】

なお、図63の左上に示す第1予告設定テーブルにおいて、リーチ確定の演出態様（ $\text{「A} \rightarrow \text{B} \rightarrow \text{C} \text{」}$ 、 $\text{「A} \rightarrow \text{B} \rightarrow \text{C} \rightarrow \text{D} \text{」}$ 、 $\text{「A} \rightarrow \text{B} \rightarrow \text{C} \rightarrow \text{D} \rightarrow \text{E} \text{」}$ 、 $\text{「A} \rightarrow \text{B1} \rightarrow \text{C1} \text{」}$ 、 $\text{「A} \rightarrow \text{B1} \rightarrow \text{C1} \rightarrow \text{E} \text{」}$ 、 $\text{「A} \rightarrow \text{B} \rightarrow \text{C} \rightarrow \text{D} \rightarrow \text{e} \text{」}$ ）に判定値を割り振るように設定した場合は、ステップS588において、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出の組合せ不可能である（リーチ確定の演出態様の実行が不可能である）と判定することになる

。この場合、ステップS 5 8 9において、第1ステップアップ予告演出の演出態様をリーチ確定でない演出態様（例えば「A → B」）に変更する（書き換える）処理が実行される。

【0411】

また、この実施の形態では、第1ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が3回以上変化（3段階以上発展）する演出態様が行われたとき、すなわち、「A → B → C → D」以上や「A → B → 一旦終了 → D」以上の演出態様が行われたときや、「A → B 1 → C 2」以上の演出態様が行われたときには、常にスーパーリーチが発生することにしている。従って、図63の右上のノーマルリーチはずれ用の第1予告設定テーブルには、「A → B → C → D」や「A → B → 一旦終了 → D」、「A → B 1 → C 2」以上の演出態様に対して判定値が割り振られていない。このため、スーパーリーチが発生しないとき（ノーマルリーチはずれの変動パターンコマンドを受信したとき）は、第1ステップアップ予告演出の演出態様として、スーパーリーチ確定の演出態様（「A → B → C → D」「A → B → C → D → E」「A → B 1 → C 2」「A → B 1 → C 2 → E」「A → B → C → D → e」「A → B → 一旦終了 → D」「A → B → 一旦終了 → D → E」「A → B → 一旦終了 → D → e」）が常に決定されない。

10

【0412】

なお、図63の右上に示す第1予告設定テーブルにおいて、スーパーリーチ確定の演出態様（「A → B → C → D」「A → B → C → D → E」「A → B 1 → C 2」「A → B 1 → C 2 → E」「A → B → C → D → e」「A → B → 一旦終了 → D」「A → B → 一旦終了 → D → E」「A → B → 一旦終了 → D → e」）に判定値を割り振るように設定した場合は、ステップS 5 8 8において、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出の組合せ不可能である（スーパーリーチ確定の演出態様の実行が不可能である）と判定することになる。この場合、ステップS 5 8 9において、第1ステップアップ予告演出の演出態様をスーパーリーチ確定でない演出態様（例えば「A → B → C」「A → B 1 → C 1」）に変更する（書き換える）処理が実行される。

20

【0413】

なお、可動物予告演出については、演出表示装置9の周囲の可動物材78を両動かすことにより実行するので、どのようなタイミングであっても、演出表示装置9の液晶画面で実行されるステップアップ予告演出と同時に実行することが可能である。従って、可動物予告演出は、第1ステップアップ予告演出および第2ステップアップ予告演出における任意の演出態様と組合せ可能である。

30

【0414】

なお、上述したように、この実施の形態では、ステップアップ予告が一旦終了したように見せかけた後、可動物予告、またはボタン予告（遅いタイミングのメール予告またはカード予告）のいずれかが実行されたことを契機に予告演出Dが実行されてステップアップ予告が復活したように見せるのが効果的である。このような第1ステップアップ予告演出と他の予告演出（可動物予告演出、またはボタン予告演出）とを連携させることにより効果的に遊技者の期待感を煽ることができる。

【0415】

このような場合において、第1ステップアップ予告演出の演出態様として、ステップアップ予告が一旦終了する演出態様（つまり「A → B → 一旦終了 → D」、「A → B → 一旦終了 → D → E」、「A → B → 一旦終了 → D → e」の演出態様）が決定されたときは、少なくとも、第2ステップアップ予告演出の予告演出Z, z、可動物予告演出（第2予告タイミングまたは第3予告タイミング）、またはボタン予告演出（遅いタイミング）のいずれかが決定されている必要がある。上記のステップS 5 8 9の処理では、第1ステップアップ予告演出としてステップアップ予告が一旦終了する演出態様が決定され、第2ステップアップ予告演出の予告演出Z, z、可動物予告演出（第2予告タイミングまたは第3予告タイミング）、またはボタン予告演出（遅いタイミング）のいずれも決定されていないときは、第2ステップアップ予告演出の演出態様を例えば「X → Y → Z」に変更するようにして

40

50

いたが、可動物予告演出（第2予告タイミングまたは第3予告タイミング）、またはボタン予告演出（遅いタイミング）のいずれかに強制的に実行させるようにしてもよい。

【0416】

以上のようにして決定された予告演出の有無および演出態様は、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるROMの所定格納領域（予告演出格納領域）に格納（設定）される。

【0417】

なお、この実施の形態では、一旦終了したステップアップ予告演出が復活する場合にステップアップ予告の一つの予告演出である予告演出Dが実行されるようになっているが、復活後の予告演出は必ずしも予告演出Dを実行する必要はなく、他の異なる予告演出を実行するようにしてもよい。すなわち、ステップアップ予告演出の終了後のタイミング（予告演出Dが実行されずにステップアップ予告演出が終了したと認識されるタイミング）で他の予告演出（ボタン予告演出、可動物予告演出）を発生させるようにしてもよい。このような構成によれば、一旦ステップアップ予告演出が終了したと認識し大当りの可能性が低いと認識して落胆している遊技者に大当りの期待感を持続させることができるので、興趣の向上が図れるとともに、その後に新たな予告演出を発生させることで、さらなる期待感の持続を図れるようにしている。なお、他の予告演出実行後に新たな予告演出を100パーセント実行する必要はなく、所定の割合で実行してもよい。その場合、大当りと決定されている場合の方がはずれと決定されている場合に比べて新たな予告演出が出現する出現率を高く設定したテーブルを用いることで、新たな演出が実行されることにより大当りの可能性が高くなったことを遊技者が認識できるので、より一層の興趣の向上が図れる。

【0418】

図74は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップS802）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップS841）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップS842）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS843）、プロセスタイマの切替を行う。すなわち、プロセスタイムにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップS844）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データおよび可動部材制御データにもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップS845）。

【0419】

なお、特殊PG2-2の変動パターンを用いて演出図柄の変動表示が行われる場合には、ステップS845を実行することによって、演出図柄の変動表示中に非確変図柄の大当り図柄（例えば、「666」）を一旦仮停止表示させた後に再抽選演出を実行し、最終的に突然確変大当り図柄（例えば、「135」）を停止表示させる演出が実行される。また、特殊PG2-3の変動パターンを用いて演出図柄の変動表示が行われる場合には、ステップS845を実行することによって、演出図柄の変動表示中に非確変図柄のリーチはずれ図柄（例えば、「676」）を一旦仮停止表示させた後に突然確変大当り演出（例えば、所定のキャラクタを登場させる演出）を実行し、最終的に突然確変大当り図柄（例えば、「135」）を停止表示させる演出が実行される。また、特殊PG2-1の変動パターンを用いて演出図柄の変動表示が行われる場合には、ステップS845を実行することによって、演出図柄の変動表示中に確変図柄または非確変図柄のリーチはずれ図柄（例えば、「787」や「676」）を一旦仮停止表示させた後に突然確変大当り演出（例えば、所定のキャラクタを登場させる演出）を実行し、最終的に突然確変大当り図柄（例えば、「135」）を停止表示させる演出が実行される。

【0420】

次に、演出制御用CPU101は、ステップS845において、プロセスタイマ（表示制御実行データ等）の内容に従ってステップアップ予告演出（第1ステップアップ予告演出、第2ステップアップ予告演出）が実行されているかどうかを確認する（ステップS8

46)。ステップアップ予告演出が実行されている場合は(ステップS846のY)、演出制御用CPU101は、プロセスデータの内容にもとづいてステップアップ予告演出の切替タイミングであるか否か判定する(ステップS847)。ステップアップ予告演出の切替タイミングであれば(ステップS847のY)、演出制御用CPU101は、プロセスデータ(特に、予告演出を含む表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび可動部材制御データ)の内容に従ってステップアップ予告演出の切替(変化、発展)を実行する(ステップS848)。この場合、その後に実行されるステップS845において、ステップアップした態様で第1ステップアップ予告演出や第2ステップアップ予告演出が実行される。

【0421】

次に、演出制御用CPU101は、操作ボタン120の操作が可能な期間(ボタン有効期間)中であるか否か確認する(ステップS849)。なお、操作ボタン120は、ボタン予告演出が実行されているとき、または第2系統Aの第1ステップアップ予告演出中のボタンステップ演出が実行されているときに有効となる。ボタン有効期間であるときは(ステップS849のY)、演出制御用CPU101は、操作ボタン120がオンとなったか(押下されたか)どうかを検出する処理を実行する(ステップS850)。操作ボタン120のオンは、操作ボタン120からのオン信号を入力したことで検出する。演出制御用CPU101は、操作ボタン120のオンを検出すると(ステップS850のY)、設定されているボタン予告演出(メール予告またはカード予告)またはボタンステップ演出における操作ボタン120のオンに応じた演出を実行する(ステップS851)。

【0422】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスデータ(可動部材制御データ等)の内容にもとづいて可動物予告演出の実行タイミングであるか否か判定する(ステップS852)。可動物予告演出の実行タイミングであれば(ステップS852のY)、プロセスデータ(特に、可動部材制御データ)の内容に従って可動物78を動作させて可動物予告演出を実行する(ステップS853)。

【0423】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスデータの内容にもとづいてその他の予告演出(枠予告演出、ミニキャラ予告演出、演出羽根役物予告演出)の実行タイミングであるか否か判定する(ステップS854)。その他の予告演出の実行タイミングであれば(ステップS854のY)、プロセスデータの内容に従ってその他の予告演出を実行する(ステップS855)。すなわち、枠ランプ28を所定の点灯パターンで点灯させたり、演出表示装置9の画面にミニキャラの画像を所定のタイミングで表示させたり、演出羽根役物79a, 79bを動作させたり、演出表示装置9の画面に他の演出で用いられる画像とは異なる画像(他系統の画像)を表示させたりする。

【0424】

そして、変動時間タイマがタイムアウトしていれば(ステップS856)、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理(ステップS803)に応じた値に更新する(ステップS858)。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら(ステップS857)、ステップS848に移行する。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターンコマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時(特別図柄の変動終了時)に、演出図柄の変動を終了させることができる。

【0425】

なお、「擬似連」の演出を含む変動パターン(非リーチPA1-5、スーパーPA3-3、スーパーPA3-6、スーパーPB3-3、スーパーPA4-3、スーパーPA4-6、スーパーPA5-3、スーパーPB4-3、スーパーPB5-3、および特殊PG1-3)にもとづいてステップS841~S845の処理を実行する場合は、上述したよう

10

20

30

40

50

に、複数回の演出図柄の擬似変動が実行されるように演出表示装置 9 の表示制御が実行される。すなわち、擬似連変動パターンに対応するプロセステーブルには、擬似連の演出を示す演出制御データも設定されている。

【0426】

図 75 は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップ S 803）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、まず、演出制御用 CPU 101 は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 870）。停止図柄表示フラグがセットされている場合は、ステップ S 877 に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップ S 876 で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファール演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表示したがファンファール演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ S 871 ~ S 876 の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ S 877 に移行する。

10

【0427】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用 CPU 101 は、演出図柄の変動停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 871）。確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、決定されている停止図柄（はずれ図柄、小当り図柄または大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップ S 872）。

20

【0428】

なお、この実施の形態では、演出制御用 CPU 101 が、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から図柄確定指定コマンドを受信したことに応じて演出図柄を停止表示する制御を行うが、変動時間タイマがタイムアップしたことにもとづいて演出図柄を停止表示するようにしてもよい。

【0429】

ステップ S 872 の処理で小当り図柄または大当り表示図柄を表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には、演出制御用 CPU 101 は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 800）に応じた値に更新する（ステップ S 874）。

30

【0430】

ステップ S 872 の処理で小当り図柄または大当り図柄を停止表示した場合には、演出制御用 CPU 101 は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップ S 876）、大当り開始指定コマンドを受信したことを示す大当り開始指定コマンド受信フラグ（大当り開始 1 指定コマンド受信フラグまたは大当り開始 2 指定コマンド受信フラグ）または小当り / 突然確変大当り開始指定コマンドを受信したことを示す小当り / 突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 877）。大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り / 突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用 CPU 101 は、停止図柄表示フラグをリセットし（ステップ S 878）、ファンファール演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ S 879）。

40

【0431】

なお、演出制御用 CPU 101 は、大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り / 突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされていたフラグをリセットする。また、ステップ S 879 の処理では、演出制御用 CPU 101 は、通常大当りまたは確変大当りに決定されているとき（具体的には、表示結果 2 指定コマンドまたは表示結果 3 指定コマンドを受信しているとき：図 17 参照）には、図 52 に示された「15 回開放遊技開始報知」に対応するプロセステーブルを選択し、小当りま

50

たは突然確変大当りに決定されているとき（具体的には、表示結果 4 指定コマンドまたは表示結果 5 指定コマンドを受信しているとき：図 2 4 参照）は、図 5 2 に示された「2 回開放遊技開始報知（突然確変大当り・小当り共通）」に対応するプロセステーブルを選択する。そして、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ S 8 8 0）、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1、可動部材制御データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置 9、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ 2 7、および演出用部品としての可動部材 7 8 と演出羽根役物 7 9 a、7 9 b）の制御を実行する（ステップ S 8 8 1）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップ S 8 0 4）に応じた値に更新する（ステップ S 8 8 2）。 10

【0 4 3 2】

次に、特殊 P G 2 - 2 を用いた演出図柄の変動表示において実行される演出の具体例について説明する。図 7 6 および図 7 7 は、特殊 P G 2 - 2 を用いた演出図柄の変動表示において実行される演出の具体例を示す説明図である。なお、特殊 P G 2 - 2 の変動パターンは、前述したように、遊技状態が確変状態に制御されているときであって突然確変大当りと決定された場合に選択される。

【0 4 3 3】

左中右の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R において、左中右の演出図柄が停止した状態から（図 7 6（1））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され（図 7 6（2））、演出図柄の変動が高速変動となる。次いで、リーチ演出の開始タイミングとなると、左の演出図柄として非確変図柄（本例では「6」）が仮停止表示され（図 7 6（3））、右の演出図柄として左の演出図柄と同じ非確変図柄（本例では「6」）が仮停止表示されてリーチ態様となる（図 7 6（4））。そして、中の演出図柄として左右の演出図柄と同じ非確変図柄（本例では「6」）が仮停止表示されて非確変図柄の大当り図柄（本例では「6 6 6」）が仮停止表示される（図 7 6（5））。すなわち、非確変図柄の大当り図柄が一旦仮停止表示され、通常大当りとなって確変状態が終了するような演出が実行される。 20

【0 4 3 4】

次いで、非確変図柄の大当り図柄が仮停止表示された後に、再び全ての演出図柄の変動が開始され再抽選演出が実行される（図 7 6（6））。そして、最終的に、突然確変大当り図柄（本例では「1 3 5」）が最終停止表示される演出が実行される（図 7 7（7））。すなわち、非確変図柄の大当り図柄が一旦仮停止表示されることによって確変状態が終了したとみせかけて、最終的に突然確変大当りとなるような演出が実行される。 30

【0 4 3 5】

次に、特殊 P G 2 - 3 を用いた演出図柄の変動表示において実行される演出の具体例について説明する。図 7 8 および図 7 9 は、特殊 P G 2 - 3 を用いた演出図柄の変動表示において実行される演出の具体例を示す説明図である。なお、特殊 P G 2 - 3 の変動パターンは、前述したように、遊技状態が確変状態に制御されているときであって突然確変大当りと決定された場合に選択される。 40

【0 4 3 6】

左中右の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R において、左中右の演出図柄が停止した状態から（図 7 8（1））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され（図 7 8（2））、演出図柄の変動が高速変動となる。次いで、リーチ演出の開始タイミングとなると、左の演出図柄として非確変図柄（本例では「6」）が仮停止表示され（図 7 8（3））、右の演出図柄として左の演出図柄と同じ非確変図柄（本例では「6」）が仮停止表示されてリーチ態様となる（図 7 8（4））。そして、中の演出図柄として左右の演出図柄と異なる図柄（本例では、図柄差が + 1 の「7」）が仮停止表示されて非確変図柄のリーチはずれ図柄（本例では「6 7 6」）が仮停止表示される（図 7 8（5））。 40

【0 4 3 7】

次いで、非確変図柄のリーチはずれ図柄が仮停止表示された後に、所定のキャラクタを 50

登場させ突然確変大当たりとなる可能性を示唆するような突然確変大当たり演出が実行される（図78（6））。図78（6）に示す例では、例えば、所定のキャラクタのセリフとして「突確の可能性もあるよ！」などの文字列を表示させることによって、突然確変大当たりとなる可能性を示唆するような演出が実行される。そして、最終的に、突然確変大当たり図柄（本例では「135」）が最終停止表示される演出が実行される（図79（7））。すなわち、非確変図柄のリーチ態様となって確変状態が終了するかもしれないとみせかけて、最終的に突然確変大当たりとなるような演出が実行される。

【0438】

なお、特殊PG2-1を用いた演出図柄の変動表示においても図78および図79とほぼ同様の態様の演出が実行される。特殊PG2-1の変動パターンは、前述したように、遊技状態が通常状態または時短状態に制御されているときであって突然確変大当たりと決定された場合に選択されるのであるが、図78（1）と同様の態様で、左中右の図柄表示エリア9L, 9C, 9Rにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から、開始条件が成立すると、図78（2）と同様の態様で、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動となる。次いで、リーチ演出の開始タイミングとなると、左の演出図柄が仮停止表示され、図右の演出図柄として左の演出図柄と同じ図柄が仮停止表示されてリーチ態様となる。ただし、特殊PG2-3の変動パターンを用いる場合と異なり、左右の演出図柄として非確変図柄が仮停止表示されてリーチ態様になる場合に限らず、左右の演出図柄として確変図柄が仮停止表示されてリーチ態様になる場合もある。そして、中の演出図柄として左右の演出図柄と異なる図柄（本例では、図柄差が+1の図柄）が仮停止表示されてリーチはずれ図柄が仮停止表示される。

【0439】

次いで、確変図柄または非確変図柄のリーチはずれ図柄が仮停止表示された後に、図78（6）と同様の態様で、所定のキャラクタを登場させ突然確変大当たりとなる可能性を示唆するような突然確変大当たり演出が実行される。この場合、図78（6）と同様の態様で、例えば、所定のキャラクタのセリフとして「突確の可能性もあるよ！」などの文字列を表示させることによって、突然確変大当たりとなる可能性を示唆するような演出が実行される。そして、最終的に、図79（7）と同様の態様で、突然確変大当たり図柄（本例では「135」）が最終停止表示される演出が実行される。

【0440】

次に、メール予告の具体例を説明する。図80は、メール予告の具体例を示す説明図である。図80に示すように、左中右の図柄表示エリア9L, 9C, 9Rにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（図80（6-1））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され（6-2）、演出図柄の変動が高速変動になり、メール予告の開始タイミングとなると、メール予告におけるメール受信の動作として、演出表示装置9の表示画面の中央付近において、「メールの表示内容230」と「操作ボタンの表示内容231」と「ボタンを押してメールを開けてね！」という文字が表示される（6-3）。これによって、メールを受信したことを報知し、操作ボタン120の操作を促す。遊技者が操作ボタン120を操作したときは（あるいは操作しない場合に所定期間経過後に）、メールを開封し、メールの中の手紙の表示内容232を表示して、大当たりの可能性を予告する（6-4）。この例では、手紙の表示内容232が「激熱」であるので、大当たりの可能性が高いことを遊技者は認識する。なお、（6-4）において、手紙に表示される内容として、大当たりの可能性がそれほど高くない「・・・」、大当たりの可能性が「・・・」よりも高い「チャンス」、大当たりの可能性が高い「激熱」等の複数種類の演出態様を備えていてもよい。この場合、いずれの演出態様を実行するかを決定するには、例えば、大当たりか否か、またはいずれの場合においてリーチか否か、またはスーパーリーチか否かによってデータが異なる演出態様設定テーブルを設け、所定の乱数にもとづいてデータから演出態様を選択するようにすればよい。このとき、演出態様設定テーブルのデータは、事前決定においては、大当たりとすると決定したときは、はずれと決定したときと比べて、「激熱」が選択されやすいように乱数の判定値が振り分けられており、また「・・・」が選択されにく

いように乱数の判定値が振り分けられている。

【0441】

次に、カード予告の具体例について説明する。図81は、カード予告の具体例を示す説明図である。図81に示すように、左中右の図柄表示エリア9L, 9C, 9Rにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から(図81(7-1))、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され(7-2)、演出図柄の変動が高速変動になり、カード予告の開始タイミングとなると、カード予告におけるカード出現の動作として、演出表示装置9の表示画面の中央付近において、「カードの表示内容235」と「操作ボタンの表示内容231」と「ボタンを押してカードをめくってね!」という文字が表示される(7-3)。これによって、カードが出現したことを報知し、操作ボタン120の操作を促す。遊技者が操作ボタン120を操作したときは(あるいは操作しない場合に所定期間経過後に)、カードを回転させ、カードに書いてある表示内容235を表示して、大当りの可能性を予告する(7-4)。この例では、カードの表示内容235が「チャンス」であるので、大当りの可能性が高いことを遊技者は認識する。なお、(7-4)において、カードに表示される内容としては、前述のメール予告と同様の演出態様を備えていてもよい。この場合、メール予告と同様に、カード予告用の演出態様設定テーブルを設け、メール予告と同様の方式で演出態様を選択するようにすればよい。

10

【0442】

以上に説明したように、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、確変状態において突然確変大当りとする旨が決定されたことを条件に、突然確変大当り図柄(例えば「135」)を導出表示し、確変状態において確変大当りとする旨が決定されたことを条件に、確変図柄の大当り図柄(例えば、左中右の演出図柄が同じ奇数図柄で揃った状態)を導出表示し、確変状態において通常大当りとする旨が決定されたときに、非確変図柄の大当り図柄(例えば、左中右の演出図柄が同じ偶数図柄で揃った状態)を導出表示する。また、特殊PG2-2の変動パターンを用いて突然確変大当り図柄を導出表示するときに、非確変図柄の大当り図柄を一旦導出表示した後に突然確変大当り図柄を導出表示する。そのため、非確変図柄による大当り図柄が導出表示された場合であっても(すなわち、確変状態が終了するような演出が行われた場合であっても)、表示結果を突然確変大当り図柄に差し替えて確変状態が継続する場合を設けることができる。すなわち、一般に非確変図柄による大当り図柄が導出表示されると大当り遊技状態に制御されるもののその大当り遊技状態終了後には確変状態が継続されず、その後の大当り遊技状態に制御されることに対する期待感が減退してしまうのであるが、上記の構成により、非確変図柄による大当り図柄を一旦表示して確変状態が終了すると思わせておいて、実は確変状態が継続し大当り遊技状態となりやすい状態が継続していることを遊技者に認識させることができ、大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を持続させることができる。また、特に、その後、確変図柄による大当り図柄が導出表示されて確変状態を継続しつつ連続して大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を持続させることができる。従って、遊技状態が確変状態に制御されているときにおける遊技者の大当りに対する期待感を持続させることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

20

30

【0443】

また、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、特殊PG2-2の変動パターンを用いて突然確変大当り図柄を導出表示するときに、非確変図柄の大当り図柄を一旦導出表示した後に、演出表示装置9において演出図柄を再変動表示させる再抽選演出を実行する。そして、その再抽選演出を実行した後に突然確変大当り図柄を導出表示する。そのため、演出の意外性を向上させることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

40

【0444】

なお、この実施の形態では、非確変図柄の大当り図柄を一旦導出表示した後に再抽選演出を実行することによって突然確変大当り図柄を最終停止表示させる場合を示したが、非確変図柄の大当り図柄から突然確変大当り図柄への図柄の差し替え方法は、この実施の形

50

態で示した方法に限られない。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、非確変図柄の大当り図柄（例えば「666」）を一旦停止表示した後、再抽選演出を実行することなく、図柄確定表示のタイミングで（具体的には、図柄確定指定コマンドを受信したタイミングで）、突然確変大当り図柄（例えば、「135」）を差し替え表示するようにしてもよい。また、この場合、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図柄確定表示のタイミングで、一旦停止表示されている非確変図柄の大当り図柄をフェードアウト表示で徐々に消去した後、突然確変大当り図柄をフェードイン表示で徐々に表示するなどの演出を実行してもよい。また、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、非確変図柄の大当り図柄を一旦停止表示した後、滑り変動の演出を行って突然確変大当り図柄を最終停止表示させるようにしてもよい。この場合、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、非確変図柄の大当り図柄として「222」を一旦停止表示した後、右の演出図柄を滑り変動させて、突然確変大当り図柄として「223」を最終停止表示させてもよい。また、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、非確変図柄の大当り図柄を一旦停止表示した後、再抽選演出を行うもののその再抽選演出でも非確変図柄の大当り図柄を停止表示し、その後の図柄確定表示のタイミングで（具体的には、図柄確定指定コマンドを受信したタイミングで）、突然確変大当り図柄（例えば、「135」）を差し替え表示するような演出を実行してもよい。

10

【0445】

また、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、特殊PG2-3の変動パターンを用いて突然確変大当り図柄を導出表示するときに、左右の演出図柄として非確変図柄を停止して所定のリーチ状態とし、リーチはずれ図柄を一旦導出表示した後に、突然確変大当り図柄を導出表示する突然確変大当り演出を実行する。そのため、左右の演出図柄として非確変図柄を停止して所定のリーチ状態となった場合であっても、突然確変大当りとなる場合を設けることができる。すなわち、非確変図柄によるリーチとなっていて確変が終わるかもしれないと思わせておいて突然確変大当りとなる場合を設けることができる。すなわち、一般に左右の演出図柄として非確変図柄を停止表示してリーチ状態となると、非確変図柄による大当り図柄が導出表示されて大当り遊技状態に制御されるもののその大当り遊技状態終了後には確変状態が継続されない状態を遊技者に連想させ、その後の大当り遊技状態に制御されることに対する期待感が減退してしまうのであるが、上記の構成により、左右の演出図柄として非確変図柄を停止表示しリーチ状態として確変状態が終了するかもしれないと思わせておいて、実は確変状態が継続し大当り遊技状態となりやすい状態が継続していることを遊技者に認識させることができ、大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を持続させることができる。また、特に、その後、確変図柄による大当り図柄が導出表示されて確変状態を継続しつつ連続して大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を持続させることができる。従って、遊技状態が確変状態に制御されているときにおける遊技者の大当りに対する期待感を持続させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

30

【0446】

また、この実施の形態では、突然確変大当りとする旨が決定されたときに、演出制御用マイクロコンピュータ100は、予告演出を実行するか否かを決定する。そして、予告演出を実行する旨の決定がなされたことにもとづいて、演出図柄の変動表示中に予告演出を実行する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技状態が確変状態に移行されているか否かに応じて異なる割合で、予告演出を実行するか否かを決定する。そのため、確変状態に制御されているか否かに応じて異なる割合で予告演出を実行することができ、予告演出による演出効果を向上させて、遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

【0447】

なお、この実施の形態では、左中右の図柄表示エリア9L, 9C, 9Rにそれぞれ停止図柄が1図柄ずつ停止表示される場合（すなわち、演出図柄の変動表示のラインが1ラインのみである場合）を示したが、演出表示装置9の表示画面上において演出図柄の変動表

50

示のラインが複数ライン設けられるようにしてもよい。例えば、各図柄表示エリア 9 L , 9 C , 9 R にそれぞれ停止図柄が 3 図柄ずつ停止表示 (例えば、図柄表示エリアごとに上中下に停止表示) されるようにし、上段横方向、中段横方向、下段横方向、左上段から右下段にかけて斜め方向、および左下段から右上段にかけて斜め方向の合計 5 つの変動表示のラインが設けられるようにしてもよい。そして、この場合に、例えば、演出表示装置 9 の表示画面上の複数ラインのうち、特定のラインにおいて左右図柄が同じ図柄で揃ってリーチとなったり非確変図柄の大当たり図柄となった場合に、突然確変大当たり演出を実行したり再抽選演出後に突然確変大当たりとなるようにしてもよい。また、例えば、左上段から右下段にかけて斜め方向のラインでリーチとなるとともに、左下段から右上段にかけて斜め方向のラインでもリーチとなってダブルリーチとなった後に、突然確変大当たり演出を実行したり再抽選演出後に突然確変大当たりとなるようにしてもよい。

10

【 0 4 4 8 】

また、この実施の形態では、遊技者が操作可能な操作ボタン 1 2 0 を備える。また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、予告演出として、操作ボタン 1 2 0 による操作を伴うボタン予告演出を実行するか否かを決定する。そして、ボタン予告演出を実行する旨の決定がなされたことにもとづいて、演出図柄の変動表示中にボタン予告演出を実行する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、遊技状態が確変状態に移行されているか否かに応じて異なる割合で、ボタン予告演出を実行するか否かを決定する。そのため、確変状態に制御されているか否かに応じて異なる割合でボタン予告演出を実行することができ、ボタン予告演出による演出効果を向上させて、遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

【 0 4 4 9 】

また、この実施の形態では、第 2 始動入賞口 1 4 は、確変状態に移行されているときには、確変状態に移行されていないときと比較して遊技球が進入しやすい。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が進入するとともに第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が進入するときには、第 1 特別図柄の変動表示に優先して、第 2 特別図柄の変動表示を実行する。そして、第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が進入したときには、第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が進入したときと比較して少ない割合で、突然確変大当たりとする旨を決定する。そのため、確変状態に制御されているときに必要以上に突然確変大当たりとなる割合が高くなることを防止することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

【 0 4 5 0 】

また、この実施の形態では、変動パターン設定処理において、大当たり判定の判定結果とリーチとするか否かの判定結果にもとづいて、変動パターン種別判定用乱数を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数を用いて、変動パターン種別に含まれる各変動パターンの中から変動パターンを決定する。そして、リーチとすると決定された場合には、リーチ状態に応じた複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定し、リーチ状態に応じた変動パターン種別に含まれる複数種類のリーチを伴う変動パターンのいずれかを決定する。また、リーチとしないと決定された場合には、非リーチ状態に応じた複数種類の変動パターン種別のいずれかを決定し、非リーチ状態に応じた変動パターン種別に含まれる複数種類のリーチを伴わない変動パターンのいずれかを決定する。このような構成によれば、プログラム容量の増加を招くことなく、リーチ状態となる場合のみならず、リーチ状態とならない場合においても多様な演出を実行して遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 4 5 1 】

また、例えば、1 つの乱数のみを用いて変動パターンを決定する場合には、各変動パターンの振り分けを変更しようとするときに、全ての変動パターンに対する乱数値の振り分けを変更しなければならない。これに対し、この実施の形態では、振り分けられた変動パターン種別内の各変動パターンに対する乱数値の振り分けのみを変更すればよいので、各変動パターンの出現頻度を容易に設計変更することができる。

50

【 0 4 5 2 】

また、この実施の形態では、予告演出の予告演出種別を複数種類（本例では、第2ステップアップ予告演出またはボタン予告演出）のいずれかに決定し、決定した予告演出種別に含まれる予告演出の中から実行する予告演出を決定する。そのため、予告演出決定の設計変更を容易化できるとともに、プログラム容量の増加を招くことなく、多様な予告演出を実行して遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 5 3 】

また、例えば、1つの乱数のみを用いて予告演出を決定する場合には、各予告演出の振り分けを変更しようとするときに、全ての予告演出に対する乱数値の振り分けを変更しなければならない。これに対し、この実施の形態では、振り分けられた予告演出種別内の各予告演出に対する乱数値の振り分けのみを変更すればよいので、各予告演出の出現頻度を容易に設計変更することができる。

【 0 4 5 4 】

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

【 0 4 5 5 】

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

【産業上の利用可能性】

【 0 4 5 6 】

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に適用可能であり、特に、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置を備え、該可変表示装置に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させるとともに、可変表示装置に特定表示結果のうち特別表示結果が導出表示されたときに特定遊技状態が終了したのちに通常状態であるときに比べて識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となりやすい特別遊技状態に移行させる遊技機に好適に適用される。

【図面の簡単な説明】

【 0 4 5 7 】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

【図3】演出制御基板、ランプドライバ基板および音声出力基板の回路構成例を示すブロ

10

20

30

40

50

ック図である。

【図 4】可動部材の動作の具体例を示す説明図である。

【図 5】遊技制御用マイクロコンピュータにおける CPU が実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図 6】2ms タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 7】擬似連チャンス目を示す説明図である。

【図 8】変動パターンを示す説明図である。

【図 9】変動パターンを示す説明図である。

【図 10】各乱数を示す説明図である。

【図 11】大当り判定テーブル、大当り種別判定テーブルおよび確変昇格演出判定テーブルを示す説明図である。 10

【図 12】大当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 13】大当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 14】小当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 15】リーチ判定テーブルを示す説明図である。

【図 16】リーチ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 17】非リーチ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 18】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 19】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 20】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。 20

【図 21】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 22】擬似連演出パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 23】擬似連演出パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 24】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 25】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 26】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図 27】保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）の構成例を示す説明図である。

【図 28】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 29】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 30】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。 30

【図 31】表示結果特定コマンド送信処理を示すフローチャートである。

【図 32】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 33】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 34】大当り終了処理を示すフローチャートである。

【図 35】演出制御用 CPU が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 36】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 37】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 38】演出制御用マイクロコンピュータが使用する乱数を示す説明図である。

【図 39】最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。 40

【図 40】左右出目判定テーブルを示す説明図である。

【図 41】最終停止図柄とならない非リーチ組合せを示す説明図である。

【図 42】最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。

【図 43】最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。

【図 44】非確変図柄仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。

【図 45】リーチ仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。

【図 46】リーチ仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。

【図 47】特定演出パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 48】仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。

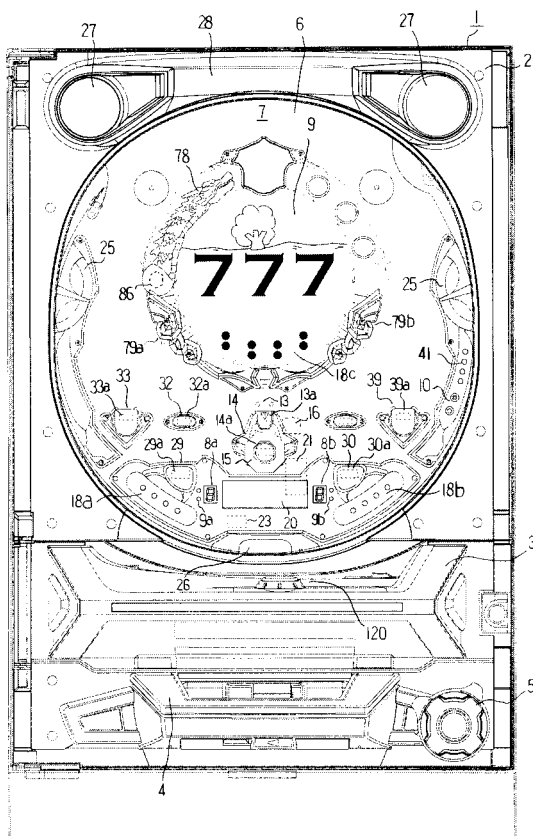
【図 49】仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。 50

- 【図 5 0】擬似連変動での仮停止図柄を示す説明図である。
- 【図 5 1】図柄変動制御パターンテーブルを示す説明図である。
- 【図 5 2】演出制御パターンテーブルを示す説明図である。
- 【図 5 3】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7】特定演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 8】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
- 【図 5 9】プロセステーブルの内容に従って実行される演出を説明するための説明図である。 10
- 【図 6 0】予告演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 1】予告演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 2】予告種別判定テーブルの例を示す説明図である。
- 【図 6 3】第 1 予告設定テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 4】第 2 予告設定テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 5】可動物予告設定テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 6】ボタン予告設定テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 7】ボタン予告設定テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 8】その他の予告演出を選択するためのテーブルを示す説明図である。 20
- 【図 6 9】第 1 ステップアップ予告と第 2 ステップアップ予告との組合せの可否を示す説明図である。
- 【図 7 0】第 1 ステップアップ予告と第 2 ステップアップ予告との組合せの可否を示す説明図である。
- 【図 7 1】第 1 ステップアップ予告と第 2 ステップアップ予告との組合せの可否を示す説明図である。
- 【図 7 2】第 1 ステップアップ予告と第 2 ステップアップ予告との組合せの可否を示す説明図である。
- 【図 7 3】第 1 ステップアップ予告と第 2 ステップアップ予告との組合せの可否を示す説明図である。 30
- 【図 7 4】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 5】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 6】特殊 P G 2 - 2 を用いた演出図柄の変動表示において実行される演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 7 7】特殊 P G 2 - 2 を用いた演出図柄の変動表示において実行される演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 7 8】特殊 P G 2 - 3 を用いた演出図柄の変動表示において実行される演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 7 9】特殊 P G 2 - 3 を用いた演出図柄の変動表示において実行される演出の具体例を示す説明図である。 40
- 【図 8 0】メール予告の具体例を示す説明図である。
- 【図 8 1】カード予告の具体例を示す説明図である。
- 【符号の説明】
- 【 0 4 5 8 】
- 1 パチンコ遊技機
 - 8 a 第 1 特別図柄表示器
 - 8 b 第 2 特別図柄表示器
 - 9 演出表示装置
 - 1 3 第 1 始動入賞口
 - 1 4 第 2 始動入賞口

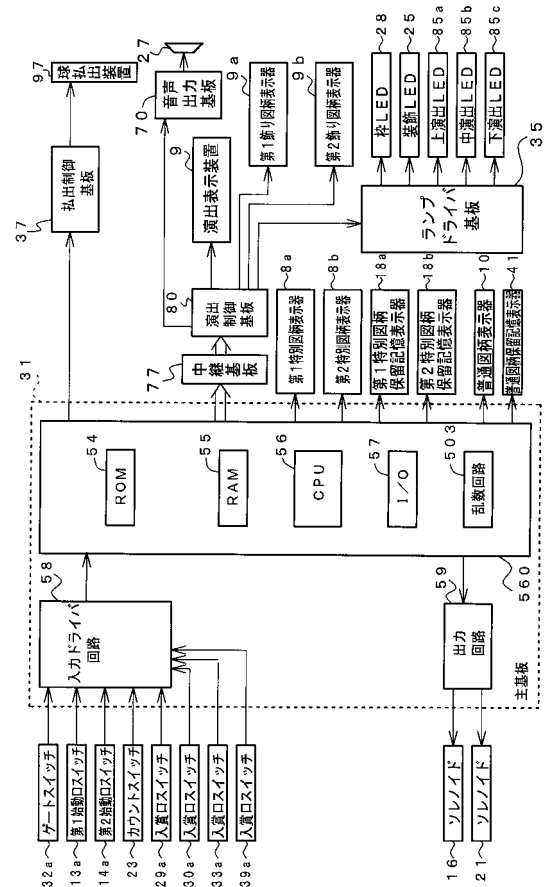
- 1 5 可変入賞球装置
- 9 a 第1飾り図柄表示器
- 9 b 第2飾り図柄表示器
- 1 8 c 合算保留記憶表示部
- 3 1 遊技制御基板（主基板）
- 5 6 C P U
- 7 8 可動部材
- 7 9 a , 7 9 b 演出羽根役物（可動部材の一種）
- 5 6 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 8 0 演出制御基板
- 1 0 0 演出制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1 演出制御用 C P U

10

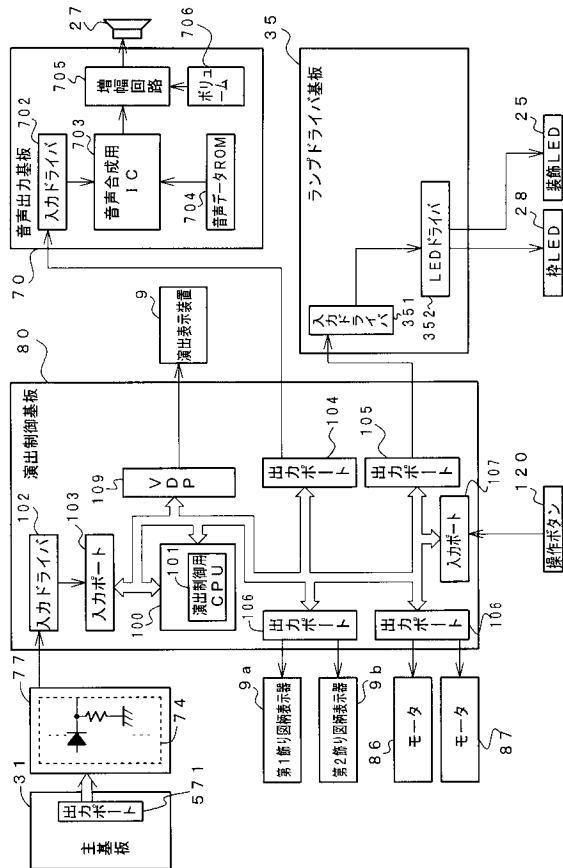
【図1】



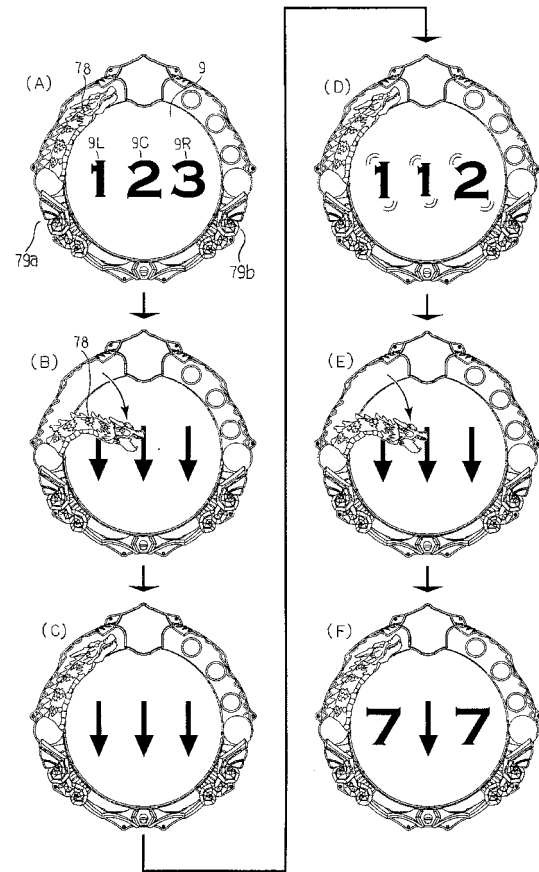
【図2】



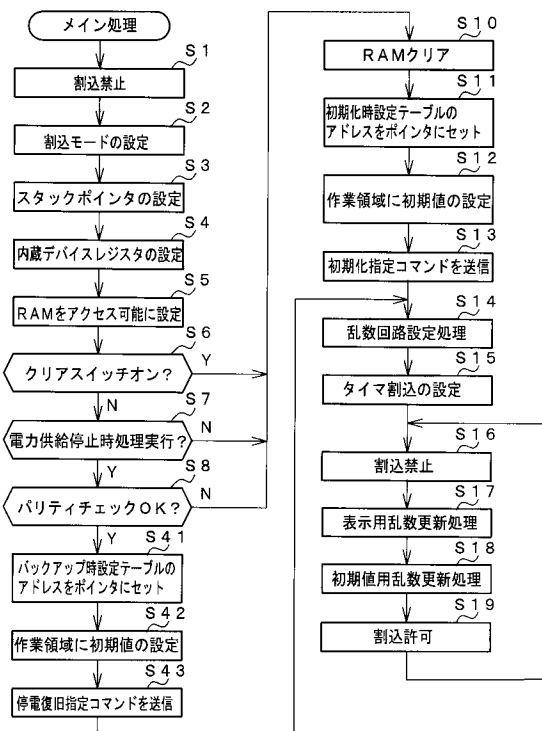
【図 3】



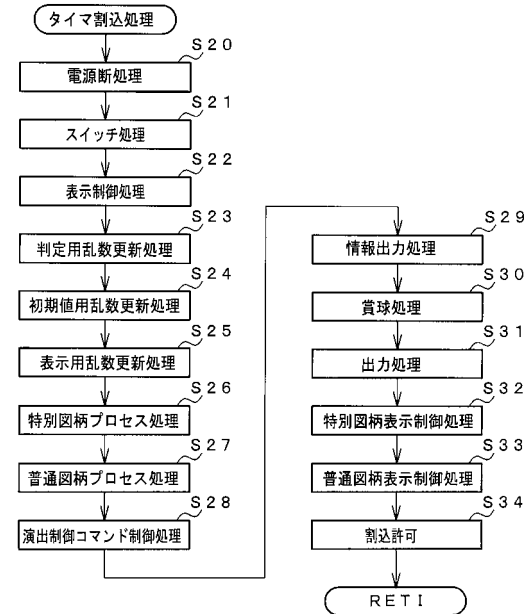
【図 4】



【図 5】



【図 6】



【図 7】

擬似連チャンス目	左図柄	中図柄	右図柄
GC 1	3	5	7
GC 2	1	1	2
GC 3	2	2	3
GC 4	3	3	4
GC 5	4	4	5
GC 6	5	5	6
GC 7	6	6	7
GC 8	7	7	8

【図 8】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
非リーチ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	5.75	短縮なし(通常状態)、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	3.75	保留3、4個短縮用(通常状態)、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-3	なし	非リーチ	1.50	保留5～8個短縮用(通常状態)、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-4	滑り	非リーチ	8.25	通常変動ではずれ後、滑り演出ではずれ
	非リーチPA1-5	擬似連	非リーチ	16.70	通常変動ではずれ後、再変動2回ではずれ
	非リーチPB1-1	なし	非リーチ	3.80	短縮なし(確変状態)、通常変動ではずれ
	非リーチPB1-2	なし	非リーチ	0.80	保留2～8個短縮用(確変状態)、通常変動ではずれ
	非リーチPC1-1	なし	非リーチ	3.80	短縮なし(時短状態)、通常変動ではずれ
	非リーチPC1-2	なし	非リーチ	0.80	保留2～8個短縮用(時短状態)、通常変動ではずれ
	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチではずれ
リーチ	ノーマルPA2-2	滑り	ノーマル	15.25	ノーマルリーチではずれ後、滑り演出ではずれ
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-4	滑り	ノーマル	27.75	ノーマルリーチではずれ後、滑り演出ではずれ
	スーパーPA3-1	なし	$\alpha 1$		スーパーリーチ $\alpha 1$ ではずれ
	スーパーPA3-2	滑り	$\alpha 1$		スーパーリーチ $\alpha 1$ ではずれ後、滑り演出ではずれ
	スーパーPA3-3	擬似連	$\alpha 1$		スーパーリーチ $\alpha 1$ ではずれ後、再変動2回または3回ではずれ
	スーパーPA3-4	なし	$\alpha 2$		スーパーリーチ $\alpha 2$ ではずれ
	スーパーPA3-5	滑り	$\alpha 2$		スーパーリーチ $\alpha 2$ ではずれ後、滑り演出ではずれ
	スーパーPA3-6	擬似連	$\alpha 2$		スーパーリーチ $\alpha 2$ ではずれ後、再変動2回または3回ではずれ
	スーパーPB3-1	なし	$\beta 1$		スーパーリーチ $\beta 1$ ではずれ
	スーパーPB3-2	滑り	$\beta 1$		スーパーリーチ $\beta 1$ ではずれ後、滑り演出ではずれ
	スーパーPB3-3	擬似連	$\beta 1$		スーパーリーチ $\beta 1$ ではずれ後、再変動2回または3回ではずれ
	スーパーPC3-1	なし	ノーマル		ノーマルリーチではずれ
	スーパーPC3-2	滑り	ノーマル		ノーマルリーチではずれ後、滑り演出ではずれ
	スーパーPC3-3	なし	$\beta 1$		スーパーリーチ $\beta 1$ ではずれ
	スーパーPC3-4	滑り	$\beta 1$		スーパーリーチ $\beta 1$ ではずれ後、滑り演出ではずれ

【図 9】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
大当り／小当り	ノーマルPA2-5	なし	ノーマル	13.25	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPA2-6	滑り	ノーマル	15.75	ノーマルリーチではずれ後、滑り演出で大当り
	ノーマルPA2-7	なし	ノーマル	28.00	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPA2-8	滑り	ノーマル	28.25	ノーマルリーチではずれ後、滑り演出で大当り
	ノーマルPB2-1	なし	ノーマル	27.00	ノーマルリーチで大当り
	スーパーPA4-1	なし	$\alpha 1$		スーパーリーチ $\alpha 1$ で大当り
	スーパーPA4-2	滑り	$\alpha 1$		スーパーリーチ $\alpha 1$ ではずれ後、滑り演出で大当り
	スーパーPA4-3	擬似連	$\alpha 1$		スーパーリーチ $\alpha 1$ ではずれ後、再変動2回、3回または4回で大当り
	スーパーPA4-4	なし	$\alpha 2$		スーパーリーチ $\alpha 2$ で大当り
	スーパーPA4-5	滑り	$\alpha 2$		スーパーリーチ $\alpha 2$ ではずれ後、滑り演出で大当り
	スーパーPA4-6	擬似連	$\alpha 2$		スーパーリーチ $\alpha 2$ ではずれ後、再変動2回、3回または4回で大当り
	スーパーPA5-1	なし	$\alpha 3$		スーパーリーチ $\alpha 3$ で大当り
	スーパーPA5-2	滑り	$\alpha 3$		スーパーリーチ $\alpha 3$ ではずれ後、滑り演出で大当り
	スーパーPA5-3	擬似連	$\alpha 3$		スーパーリーチ $\alpha 3$ ではずれ後、再変動2回、3回または4回で大当り
	スーパーPB4-1	なし	$\beta 1$		スーパーリーチ $\beta 1$ で大当り
	スーパーPB4-2	滑り	$\beta 1$		スーパーリーチ $\beta 1$ ではずれ後、滑り演出で大当り
	スーパーPB4-3	擬似連	$\beta 1$		スーパーリーチ $\beta 1$ ではずれ後、再変動2回、3回または4回で大当り
	スーパーPB5-1	なし	$\beta 2$		スーパーリーチ $\beta 2$ で大当り
	スーパーPB5-2	滑り	$\beta 2$		スーパーリーチ $\beta 2$ ではずれ後、滑り演出で大当り
	スーパーPB5-3	擬似連	$\beta 2$		スーパーリーチ $\beta 2$ ではずれ後、再変動2回、3回または4回で大当り
	スーパーPD1-1	なし	$\beta 1$		スーパーリーチ $\beta 1$ で大当り
	スーパーPD1-2	滑り	$\beta 1$		スーパーリーチ $\beta 1$ ではずれ後、滑り演出で大当り
	スーパーPE1-1	なし	$\beta 2$		スーパーリーチ $\beta 2$ で大当り
	スーパーPE1-2	滑り	$\beta 2$		スーパーリーチ $\beta 2$ ではずれ後、滑り演出で大当り
	特殊PG1-1	なし	非リーチ		通常変動で突然確変大当り
	特殊PG1-2	滑り	非リーチ		通常変動ではずれ後、滑り演出で突然確変大当り
	特殊PG1-3	擬似連	非リーチ		通常変動ではずれ後、再変動2回または3回で突然確変大当り
	特殊PG2-1	突然確変大当り演出	ノーマル		確変図柄又は非確変図柄でリーチではずれ後に突然確変大当り演出
	特殊PG2-2	再抽選	ノーマル		非確変図柄の大当り図柄で保留停止後、再抽選演出で突然確変大当り
	特殊PG2-3	突然確変大当り演出	ノーマル		非確変図柄でリーチではずれ後に突然確変大当り演出

【図 10】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム2-1	0～9	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2-2	1～239	リーチ判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1～241	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム4	1～251	変動パターン判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム5	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム6	3～13	ランダム5初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム7	1～100	擬似連パター決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図 1 1】

大当り判定値 (ランダムR [0~65535]と比較される)	
通常時 (非確変時)	確変時
1000~1059, 13320~13477 (確率: 1/300)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)

(A)

小当り判定値 (ランダムR [0~65535]と比較される)
54000~54217 (確率: 1/300)

(B)

大当り種別判定用テーブル (第1特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム2-1と比較される)		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
2, 4, 6, 8	1, 3, 5	0, 7, 9

(C)

大当り種別判定用テーブル (第2特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム2-1と比較される)		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
2, 4, 6, 8	0, 1, 3, 5, 9	7

(D)

【図 1 2】

(A)

大当り用変動パターン種別判定テーブル (通常・時短状態)			
大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2	スーパーCA3-3
通常大当り	1~74	75~200	201~241

132A

(B)

大当り用変動パターン種別判定テーブル (通常・時短状態)			
大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2	スーパーCA3-4
確変大当り	1~38	39~123	124~241

132B

(C)

大当り用変動パターン種別判定テーブル (通常状態)		
大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	特殊CA4-2
突然確変大当り	1~200	201~241

132C

(D)

大当り用変動パターン種別判定テーブル (確変状態)			
大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2	ノーマルCB3-1
通常大当り	1~24	25~220	221~241

132D

(E)

大当り用変動パターン種別判定テーブル (確変状態)					
大当り種別	変動パターン種別				
	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-5	スーパーCA3-6	スーパーCB3-1	スーパーCB3-2
確変大当り	1~26	27~120	121~148	149~232	233~241

132E

(F)

大当り用変動パターン種別判定テーブル (確変状態)		
大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CB4-1	特殊CB4-2
突然確変大当り	1~151	152~241

132F

【図 1 3】

(G)

大当り用変動パターン種別判定テーブル (時短状態)

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CC4-1	特殊CC4-2
突然確変大当り	1~175	176~241

132G

(H)

テーブル選択設定

遊技状態	大当り種別	選択するテーブル
通常状態	通常大当り	テーブル132A
	確変大当り	テーブル132B
	突然確変大当り	テーブル132C
確変状態	通常大当り	テーブル132D
	確変大当り	テーブル132E
	突然確変大当り	テーブル132F
時短状態	通常大当り	テーブル132A
	確変大当り	テーブル132B
	突然確変大当り	テーブル132G

【図 1 4】

(A)

小当り用変動パターン種別判定テーブル	
小当り種別	変動パターン種別
	特殊CA4-1
小当り	1~241

133A

(B)

小当り用変動パターン種別判定テーブル	
小当り種別	変動パターン種別
	特殊CB4-1
小当り	1~241

133B

(C)

小当り用変動パターン種別判定テーブル	
小当り種別	変動パターン種別
	特殊CC4-1
小当り	1~241

133C

(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133A
確変状態	テーブル133B
時短状態	テーブル133C

【 図 1 6 】

(A)

リーチ用変動パターン種別判定テーブル

135A

リーチ	変動パターン種別		
	ノーマルCA2-1	スーパ-CA2-2	スーパ-CA2-3
リーチHA2-1	1~128	129~225	226~241
リーチHA2-2	1~170	171~229	230~241
リーチHA2-3	1~182	183~233	234~241

(B)

リーチ用変動パターン種別判定テーブル

135B

リーチ	変動パターン種別			
	ノーマルCA2-1	スーパ-CA2-2	スーパ-CB2-1	スーパ-CB2-2
リーチHB2-1	1~81	82~159	160~191	192

(C)

リーチ用変動パターン種別判定テーブル

135C

リーチ	変動パターン種別		
	ノーマルCA2-1	スーパ-CA2-2	スーパ-CA2-3
リーチHC2-1	1~110	111~207	208~241

【 ㊦ 1 8 】

当り変動パターン判定テーブル			137A
変動パターン種別	判定値	変動パターン	
ノーマルCA3-1	1~148	ノーマルPA2-5	
	149~222	ノーマルPA2-6	
	223~238	ノーマルPA2-7	
	239~251	ノーマルPA2-8	
ノーマルCB3-1	1~251	ノーマルPB2-1	
スーパーCA3-2	1~6	スーパーPA4-1	
	7~32	スーパーPA4-2	
	33~52	スーパーPA4-3	
	53~64	スーパーPA4-4	
	65~140	スーパーPA4-5	
	141~251	スーパーPA4-6	
スーパーCA3-3	1~67	スーパーPB4-1	
	68~225	スーパーPB4-2	
	226~251	スーパーPB4-3	
	1~20	スーパーPB4-1	
スーパーCA3-4	21~30	スーパーPB4-2	
	31~150	スーパーPB4-3	
	151~225	スーパーPD1-1	
	226~251	スーパーPD1-2	
スーパーCA3-5	1~26	スーパーPA5-1	
	27~103	スーパーPA5-2	
	104~251	スーパーPA5-3	
スーパーCA3-6	1~54	スーパーPB5-1	
	55~101	スーパーPB5-2	
	102~203	スーパーPB5-3	
	204~227	スーパーPE1-1	
	228~251	スーパーPE1-2	

【図 19】

(A)
当り変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
スーパーCB3-1	1~53	スーパーPB4-1
	54~99	スーパーPB4-2
	100~251	スーパーPB4-3
スーパーCB3-2	1~125	スーパーPD1-1
	126~251	スーパーPD1-2

(B)
当り変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
特殊CA4-1	1~135	特殊PG1-1
	136~159	特殊PG1-2
	160~251	特殊PG2-1
特殊CA4-2	1~45	特殊PG1-2
	46~251	特殊PG1-3
特殊CB4-1	1~125	特殊PG1-1
	126~251	特殊PG1-2
特殊CB4-2	1~125	特殊PG2-2
	126~251	特殊PG2-3
特殊CC4-1	1~155	特殊PG1-1
	156~230	特殊PG1-2
	231~251	特殊PG2-1
特殊CC4-2	1~96	特殊PG1-2
	97~151	特殊PG1-3
	152~251	特殊PG2-1

【図 20】

はずれ変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA1-1	1~251	非リーチPA1-1
非リーチCA1-2	1~251	非リーチPA1-2
非リーチCA1-3	1~251	非リーチPA1-3
非リーチCA1-4	1~115	非リーチPA1-4
	116~251	非リーチPA1-5
非リーチCB1-1	1~251	非リーチPB1-1
非リーチCB1-2	1~251	非リーチPB1-2
非リーチCB1-3	1~251	非リーチPB1-1
非リーチCG1-1	1~251	非リーチPG1-1
非リーチCG1-2	1~251	非リーチPG1-2
非リーチCG1-3	1~131	非リーチPA1-4
	132~251	非リーチPA1-5

【図 21】

はずれ変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
ノーマルCA2-1	1~148	ノーマルPA2-1
	149~222	ノーマルPA2-2
	223~238	ノーマルPA2-3
	239~251	ノーマルPA2-4
スーパーCA2-2	1~55	スーパーPA3-1
	56~161	スーパーPA3-2
	162~203	スーパーPA3-3
	204~209	スーパーPA3-4
	210~227	スーパーPA3-5
	228~251	スーパーPA3-6
スーパーCA2-3	1~16	ノーマルPA2-1
	17~66	スーパーPB3-1
	67~115	スーパーPB3-2
	116~198	スーパーPB3-3
	250	スーパーPC3-3
	251	スーパーPC3-4
スーパーCB2-1	1~55	スーパーPB3-1
	56~107	スーパーPB3-2
	108~251	スーパーPB3-3
スーパーCB2-2	1~75	スーパーPC3-1
	76~151	スーパーPC3-2
	152~201	スーパーPC3-3
	202~251	スーパーPC3-4

【図 23】

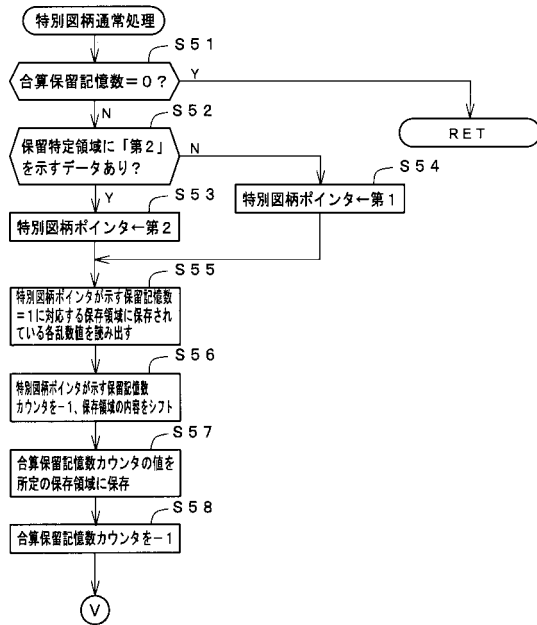
変動パターン	判定値	具体的な変動パターン
スーパーPA4-3 (当り時に使用)	1~30	スーパーPA4-3 (再変動2回)
	31~70	スーパーPA4-3 (再変動3回)
	71~100	スーパーPA4-3 (再変動4回)
スーパーPA4-6 (当り時に使用)	1~30	スーパーPA4-6 (再変動2回)
	31~70	スーパーPA4-6 (再変動3回)
	71~100	スーパーPA4-6 (再変動4回)
スーパーPA5-3 (当り時に使用)	1~30	スーパーPA5-3 (再変動2回)
	31~70	スーパーPA5-3 (再変動3回)
	71~100	スーパーPA5-3 (再変動4回)
スーパーPB4-3 (当り時に使用)	1~30	スーパーPB4-3 (再変動2回)
	31~70	スーパーPB4-3 (再変動3回)
	71~100	スーパーPB4-3 (再変動4回)
スーパーPB5-3 (当り時に使用)	1~30	スーパーPB5-3 (再変動2回)
	31~70	スーパーPB5-3 (再変動3回)
	71~100	スーパーPB5-3 (再変動4回)
特殊PG1-3 (当り時に使用)	1~50	特殊PG1-3 (再変動2回)
	51~100	特殊PG1-3 (再変動3回)

【図 22】

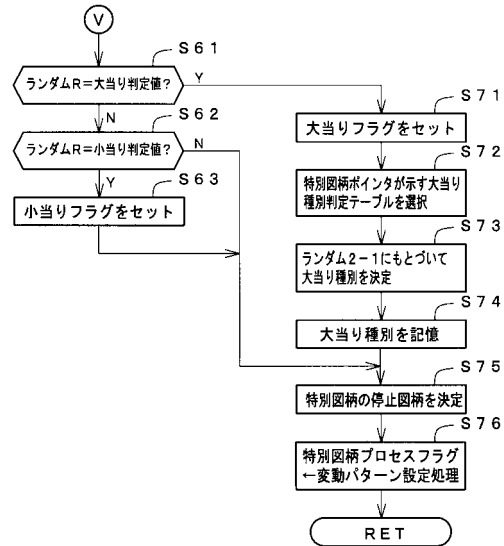
変動パターン	判定値	具体的な変動パターン
非リーチPA1-5 (はずれ時に使用)	(再変動回数の制限は 1つなので判定値なし)	非リーチPA1-5 (再変動2回)
スーパーPA3-3 (はずれ時に使用)	1~70	スーパーPA3-3 (再変動2回)
スーパーPA3-6 (はずれ時に使用)	71~100	スーパーPA3-3 (再変動3回)
スーパーPA3-6 (はずれ時に使用)	1~70	スーパーPA3-6 (再変動2回)
スーパーPA3-6 (はずれ時に使用)	71~100	スーパーPA3-6 (再変動3回)
スーパーPB3-3 (はずれ時に使用)	1~70	スーパーPB3-3 (再変動2回)
スーパーPB3-3 (はずれ時に使用)	71~100	スーパーPB3-3 (再変動3回)

(B) 保存領域

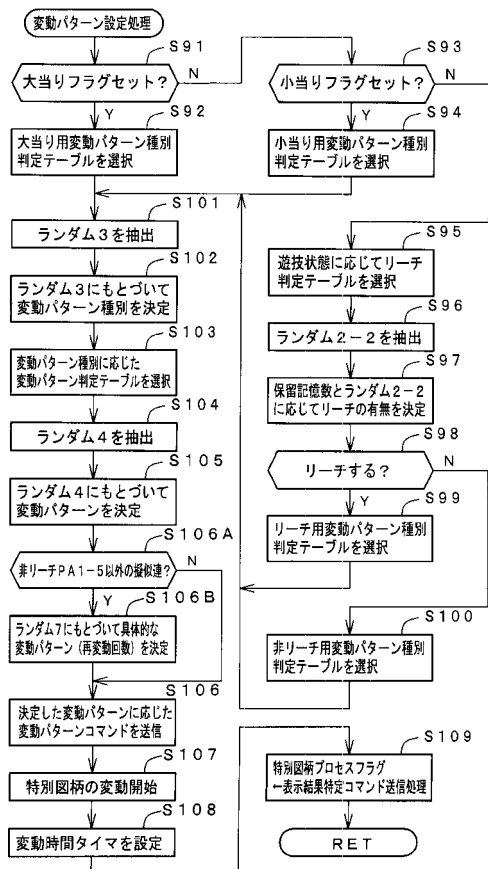
【図 28】



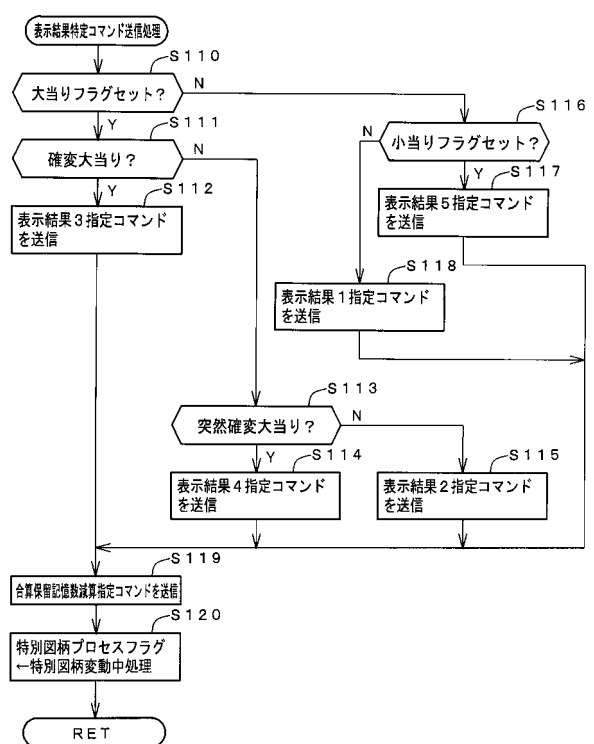
【図 29】



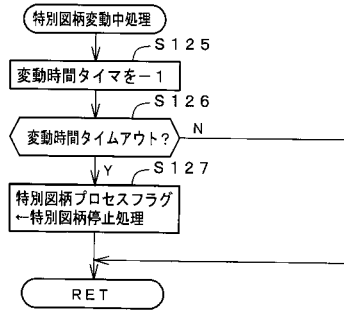
【図 30】



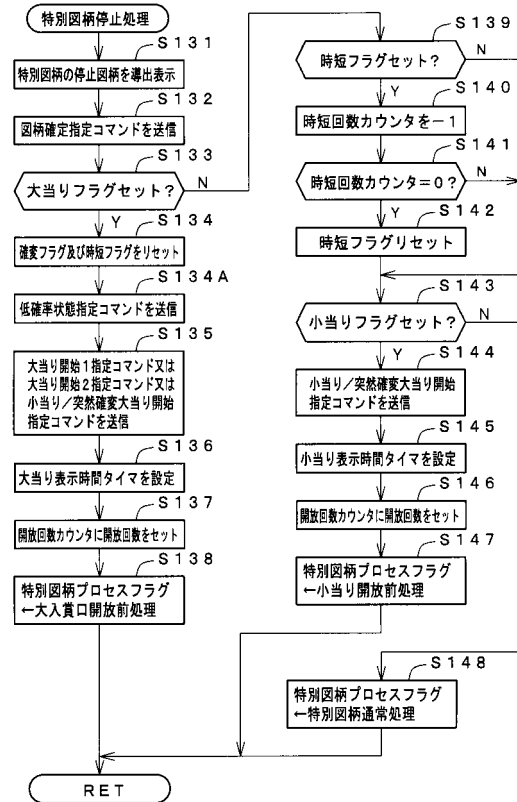
【図 31】



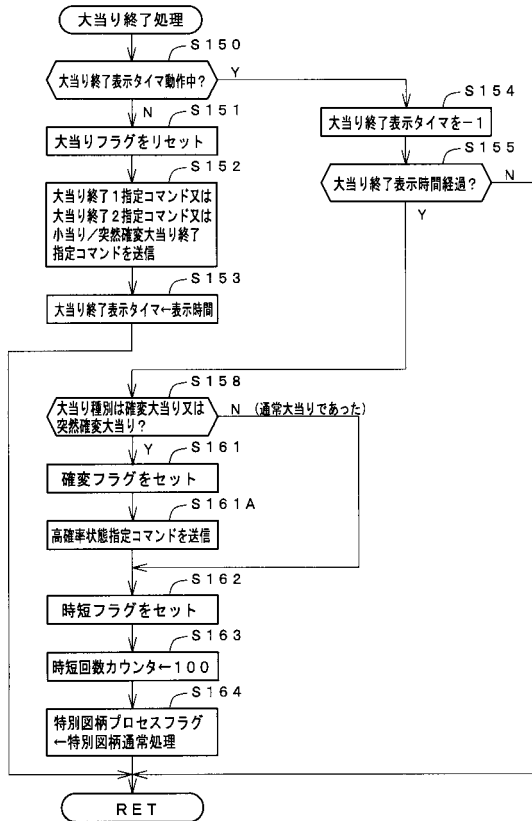
【図 3 2】



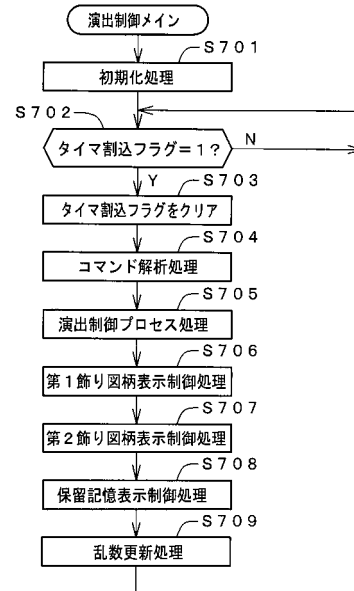
【図 3 3】



【図 3 4】



【図 3 5】



【図 40】

左右出目判定テーブル

左右出目タイプDC1-1		FZ1-2							
		1	2	3	4	5	6	7	8
FZ1-1	1	LR11	LR11	LR31	LR0	LR35	LR0	LR34	LR18
	2	LR11	LR12	LR12	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0
	3	LR31	LR12	LR13	LR13	LR32	LR0	LR36	LR0
	4	LR0	LR0	LR13	LR14	LR14	LR0	LR0	LR0
	5	LR37	LR0	LR32	LR14	LR15	LR33	LR0	LR0
	6	LR0	LR0	LR0	LR0	LR15	LR16	LR0	LR0
	7	LR34	LR0	LR38	LR0	LR33	LR16	LR17	LR17
	8	LR18	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0	LR17	LR17

【図 41】

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 42】

(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	中最終停止図柄FZ2-3 (FZ2-1、FZ2-2との図柄差)			
	-2	-1	+1	+2
ノーマル PA2-1、PA2-2、	1~48	49~96		
ノーマル PA2-3、PA2-4	1~32	33~64	65~96	
スーパー PA3-1~PA3-3、 PB3-1~PB3-3、 PC3-1~PC3-4	1~96			
スーパー PA3-4~PA3-6		1~64	65~96	

【図 44】

非確定図柄仮停止図柄決定テーブル

左中右仮停止図柄FZ4-1、FZ4-2、FZ4-3							
1	2	3	4	5	6	7	8
1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80

【図 45】

リーチ仮停止図柄決定テーブル(確変状態時)

左右仮停止図柄FZ5-1、FZ5-2							
1	2	3	4	5	6	7	8
1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80

(*) 中仮停止図柄FZ5-3は+1ずらして停止

【図 46】

リーチ仮停止図柄決定テーブル(通常状態・時短状態時)

左右仮停止図柄FZ5-1、FZ5-2							
1	2	3	4	5	6	7	8
1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80

(*) 中仮停止図柄FZ5-3は+1ずらして停止

【図 43】

(A) 最終停止図柄決定テーブル

左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3							
1	2	3	4	5	6	7	8
11~20	1~10	51~60	21~30	61~70	31~40	41~50	71~80

(B) 最終停止図柄決定テーブル

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	81~100	101~120	121~140	141~160

【図 47】

特定演出パターン判定テーブル

変動パターン	滑りTP1-1	滑りTP1-2	滑りTP1-3	滑りTP1-4
非リーチPA1-4、 特殊PG1-2	1~71			
ノーマル PA2-2、PA2-4、 PA2-6、PA2-8、 スーパー PA3-2、PA3-5、 PA4-2 PB3-2、PB4-2、 PB5-2、	1~53	54~61	62	63~71
スーパー PG3-2、PG3-4、 PD1-2 PE1-2	1~40		41~64	65~71

【図 48】

(A) 仮停止図柄決定テーブル

		166A 右仮停止図柄KZ1-1							
		1	2	3	4	5	6	7	8
右 最 終 停 止 図 柄	1			1~17	18~34	35~51	52~68	69~85	86~101
	2	1~17			18~34	35~51	52~68	69~85	86~101
	3	1~17	18~34			35~51	52~68	69~85	86~101
	4	1~17	18~34	35~51			52~68	69~85	86~101
	5	1~17	18~34	35~51	52~68			69~85	86~101
	6	1~17	18~34	35~51	52~68	69~85			86~101
	7	1~17	18~34	35~51	52~68	69~85	86~101		
	8		1~17	18~34	35~51	52~68	69~85	86~101	

(B) 仮停止図柄決定テーブル

		166B 左仮停止図柄KZ1-2							
		1	2	3	4	5	6	7	8
左 最 終 停 止 図 柄	1				1~27	28~48	49~75		76~101
	2				1~34		35~68		69~101
	3	1~17	18~40			41~57	58~80		81~101
	4		1~34				35~68		69~101
	5	1~21	22~48		49~75				76~101
	6		1~34		35~68				69~101
	7	1~10	11~23	24~64	65~77	78~87	88~101		
	8		1~34		35~68		69~101		

(C) 仮停止図柄決定テーブル

		166C 右仮停止図柄KZ1-3							
		1	2	3	4	5	6	7	8
右 最 終 停 止 図 柄	1					1~101			
	2						1~101		
	3							1~101	
	4								1~101
	5	1~101							
	6		1~101						
	7			1~101					
	8				1~101				

(D) 仮停止図柄決定テーブル

		166D 左仮停止図柄KZ1-4							
		1	2	3	4	5	6	7	8
左 最 終 停 止 図 柄	1					1~101			
	2						1~101		
	3							1~101	
	4								1~101
	5	1~101							
	6		1~101						
	7			1~101					
	8				1~101				

(E) テーブル選択設定

特定演出パターン	選択するテーブル
滑りTP1-1	テーブル166A
滑りTP1-2	テーブル166B
滑りTP1-3	テーブル166C
滑りTP1-4	テーブル166D

【図 49】

(A) 仮停止図柄決定テーブル

		167A 左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3(疑似連チャンス目)							
変動パターン	左最終停止図柄	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
非リーチPA1-5	1	1~211							
	2		1~211						
	3			1~211					
	4				1~211				
	5					1~211			
	6						1~211		
	7							1~211	
	8								1~211

(B) 仮停止図柄決定テーブル

		167B 左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3(疑似連チャンス目)							
変動パターン	左最終停止図柄	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
スーパー PA3-3、PA3-6、 PA4-3、PA4-6、 PB3-3、PB4-3、 PB5-3 特殊PG1-3	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
	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
	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
	7	1~10	11~16	17~26	27~32	33~42	43~48	49~205	206~211
	8		1~10		11~20		21~30		31~211

(C) 仮停止図柄決定テーブル

		167C 左中右仮停止図柄KZ3-1、KZ3-2、KZ3-3(疑似連チャンス目)							
変動パターン	左最終停止図柄	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
KZ2-1、KZ2-2、 KZ2-3	1	1~175	176~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223	224~229
	2		1~199		200~209		210~219		220~229
	3	1~10	11~16	17~191	192~197	198~207	208~213	214~223	224~229
	4		1~10		11~209		210~219		220~229
	5	1~10	11~16	17~26	27~32	33~207	208~213	214~223	224~229
	6		1~10		11~20		21~219		220~229
	7	1~10	11~16	17~26	27~32	33~42	43~48	49~223	224~229
	8		1~10		11~20		21~30		31~229

【図 50】

特定演出パターン	疑似連変動での停止図柄
疑似連(2回変動)	1回目の変動 左図柄 中図柄 右図柄 KZ2-1 KZ2-3 KZ2-2
	2回目の変動 左図柄 中図柄 右図柄
	最終停止図柄
	1回目の変動 左図柄 中図柄 右図柄 KZ3-1 KZ3-3 KZ3-2
疑似連(3回変動)	2回目の変動 左図柄 中図柄 右図柄 KZ2-1 KZ2-3 KZ2-2
	3回目の変動 左図柄 中図柄 右図柄
	最終停止図柄

【図 51】

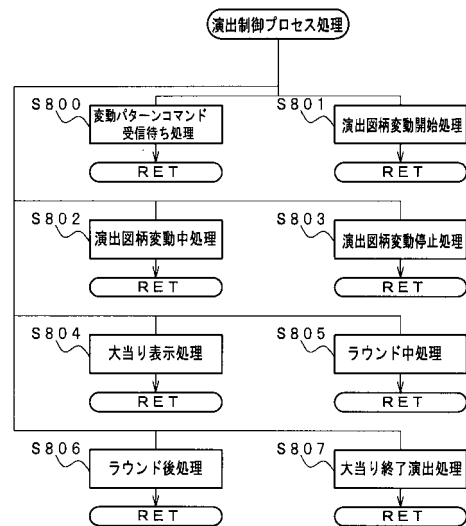
図柄変動制御パターンテーブル

図柄変動制御パターン	変動パターン	特定演出パターン
非リーチCPA1-1	非リーチPA1-1	なし
：	：	：
非リーチCPA1-4	非リーチPA1-4	滑りTP1-1
非リーチCPA1-5	非リーチPA1-5	疑似連
：	：	：
ノーマルCPA2-1	ノーマルPA2-1	なし
ノーマルCPA2-2-1	ノーマルPA2-2	滑りTP1-1
ノーマルCPA2-2-2	ノーマルPA2-2	滑りTP1-2
：	：	：
スーパーCPA3-1	スーパーPA3-1	なし
：	：	：
ノーマルCPA2-4-1	ノーマルPA2-4	滑りTP1-1
ノーマルCPA2-4-2	ノーマルPA2-4	滑りTP1-2
：	：	：
スーパーCPA4-1-1	スーパーPA4-1	なし
：	：	：
スーパーCPA5-1	スーパーPA5-1	なし
：	：	：

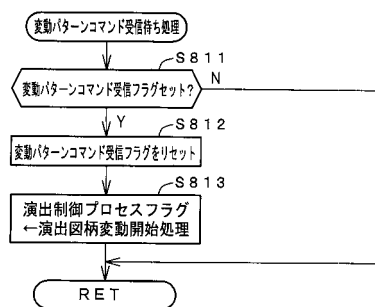
【図 5 2】

各種演出制御パターンテーブル	
演出制御パターン	内容
当り開始GST1	15回開放遊技開始報知
当り開始CST2-1	2回開放遊技開始報知(突然確変大当り専用)
当り開始CST2-2	2回開放遊技開始報知(突然確変大当り・小当り共通)
当り制御中CRD1	15回開放内第1回開放中演出
⋮	⋮
当り制御中CRE1-1	2回開放遊技中演出(突然確変大当り専用)
当り制御中CRE1-2	2回開放遊技中演出(突然確変大当り・小当り共通)
⋮	⋮
当り終了CED1	15回開放遊技終了報知
当り終了CED2-1	2回開放遊技終了報知(突然確変大当り専用)
当り終了CED2-2	2回開放遊技終了報知(突然確変大当り・小当り共通)

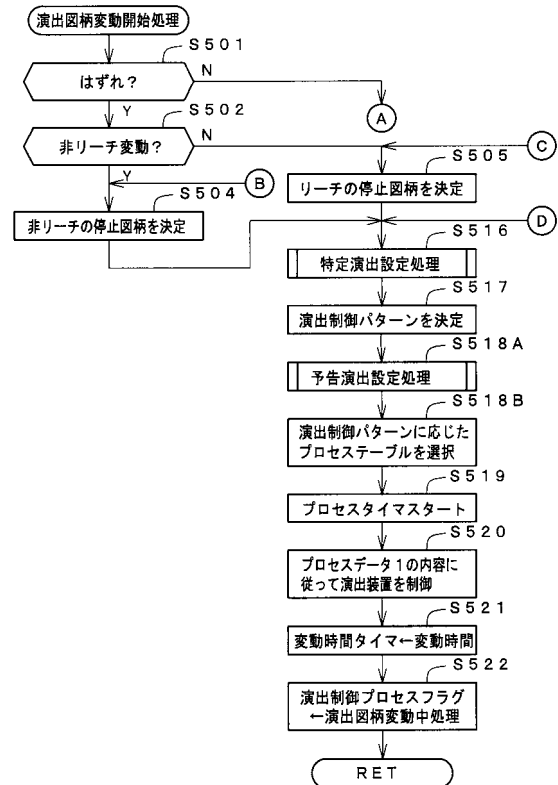
【図 5 3】



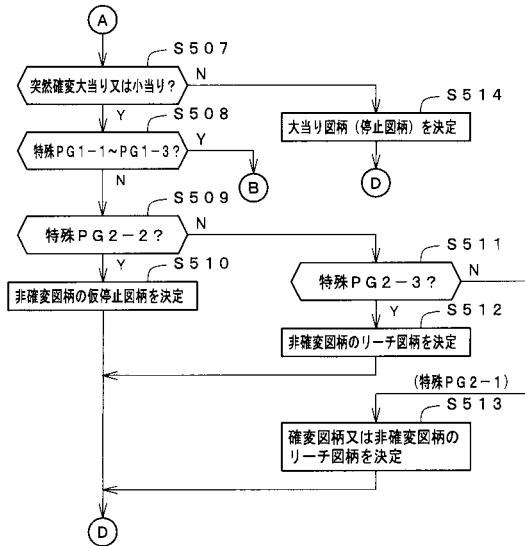
【図 5 4】



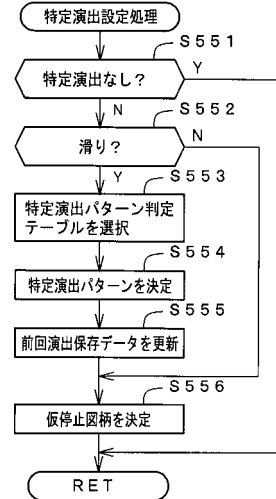
【図 5 5】



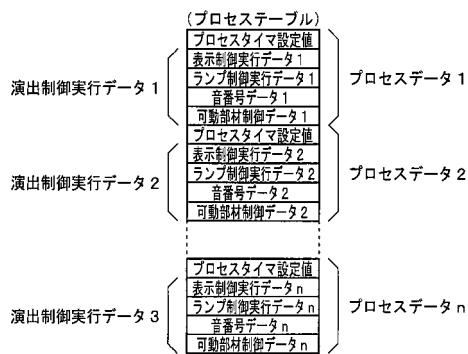
【図 56】



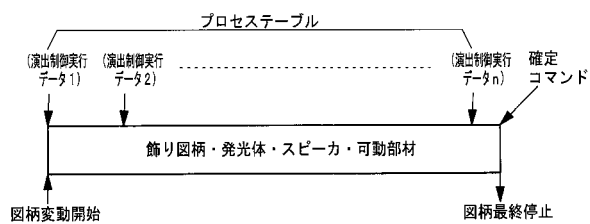
【図 57】



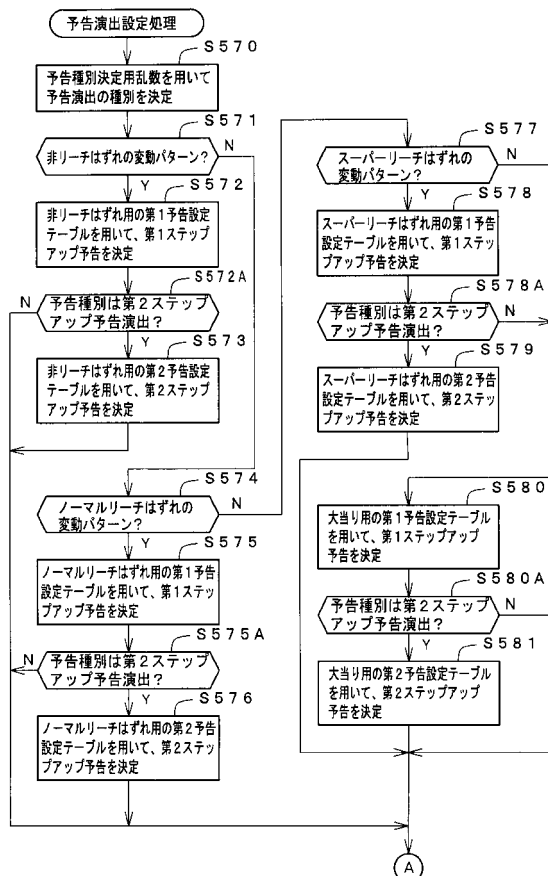
【図 58】



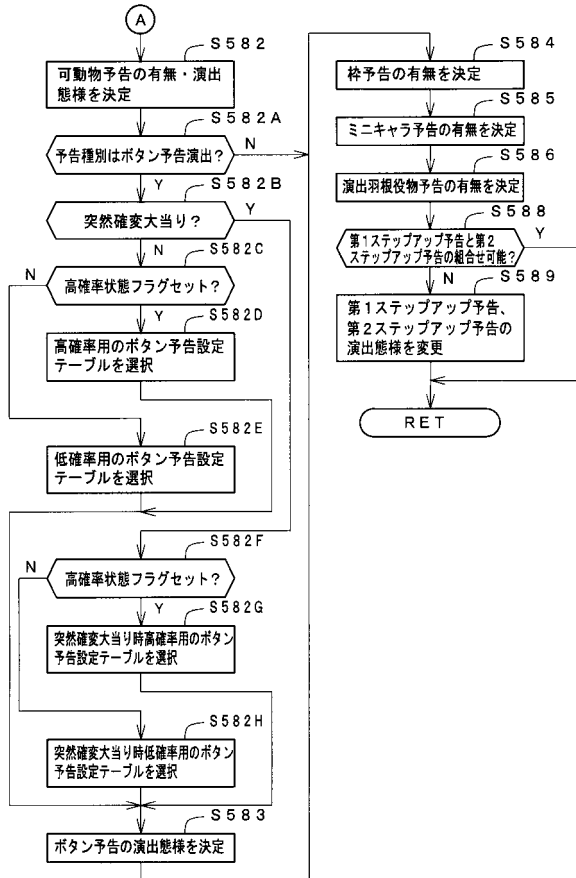
【図 59】



【図 60】



【図 6 1】



【図 6 2】

予告種別判定テーブル

予告種別	割振
第2ステップアップ予告演出	80
ボタン予告演出	20

100

【図 6 3】

非リーチはずれの時	
第1ステップアップ	割振
なし	102
A	15
A→B	5
A→B→C	0
A→B→C→D	0
A→B→C→D→E	0
A→ボタン	4
A→ボタン→E	0
A→B1	4
A→B1→C1	0
A→B1→C1→E	0
A→B1→C2	0
A→B1→C2→E	0
A→B→C→D→e	0
A→B→→一旦終了→D	0
A→B→→一旦終了→D→E	0
A→B→→一旦終了→D→e	0

130

ノーマルリーチはずれの時	
第1ステップアップ	割振
なし	94
A	15
A→B	10
A→B→C	5
A→B→C→D	0
A→B→C→D→E	0
A→ボタン	2
A→ボタン→E	0
A→B1	2
A→B1→C1	2
A→B1→C1→E	0
A→B1→C2	0
A→B1→C2→E	0
A→B→C→D→e	0
A→B→→一旦終了→D	0
A→B→→一旦終了→D→E	0
A→B→→一旦終了→D→e	0

130

スーパーリーチはずれの時	
第1ステップアップ	割振
なし	35
A	15
A→B	10
A→B→C	10
A→B→C→D	10
A→B→C→D→E	10
A→ボタン	2
A→ボタン→E	4
A→B1	2
A→B1→C1	2
A→B1→C1→E	4
A→B1→C2	3
A→B1→C2→E	4
A→B→C→D→e	10
A→B→→一旦終了→D	3
A→B→→一旦終了→D→E	3
A→B→→一旦終了→D→e	3

130

大当りのとき	
第1ステップアップ	割振
なし	6
A	10
A→B	10
A→B→C	11
A→B→C→D	14
A→B→C→D→E	15
A→ボタン	4
A→ボタン→E	6
A→B1	4
A→B1→C1	4
A→B1→C1→E	6
A→B1→C2	4
A→B1→C2→E	6
A→B→C→D→e	15
A→B→→一旦終了→D	5
A→B→→一旦終了→D→E	5
A→B→→一旦終了→D→e	5

130

【図 6 4】

非リーチはずれの時	
第2ステップアップ	割振
なし	30
X	50
X→Y	10
X→Y→Z	8
X→Y→z	2

100

ノーマルリーチはずれの時	
第2ステップアップ	割振
なし	10
X	60
X→Y	15
X→Y→Z	10
X→Y→z	4
X→一旦終了→Z	1

100

スーパーリーチはずれの時	
第2ステップアップ	割振
なし	5
X	45
X→Y	20
X→Y→Z	15
X→Y→z	10
X→一旦終了→Z	5

100

大当りのとき	
第2ステップアップ	割振
なし	2
X	20
X→Y	30
X→Y→Z	20
X→Y→z	18
X→一旦終了→Z	10

100

【図 6 5】

可動物予告(はずれの時)

予告タイミング	割振
なし	30
第1予告タイミング	10
第2予告タイミング	5
第3予告タイミング	5

50

可動物予告(大当りのとき)

予告タイミング	割振
なし	10
第1予告タイミング	10
第2予告タイミング	15
第3予告タイミング	15

50

【図 6 6】

ボタン予告(はずれのとき)[低確率用]	
ボタン予告演出態様	割振
なし	60
第1メール予告演出(早いタイミング)	8
第1メール予告演出(遅いタイミング)	8
第2メール予告演出(早いタイミング)	8
第2メール予告演出(遅いタイミング)	8
カード予告演出(早いタイミング)	4
カード予告演出(遅いタイミング)	4
100	

ボタン予告(大当りのとき)[低確率用]	
ボタン予告演出態様	割振
なし	60
第1メール予告演出(早いタイミング)	2
第1メール予告演出(遅いタイミング)	2
第2メール予告演出(早いタイミング)	2
第2メール予告演出(遅いタイミング)	2
カード予告演出(早いタイミング)	16
カード予告演出(遅いタイミング)	16
100	

ボタン予告(はずれのとき)[高確率用]	
ボタン予告演出態様	割振
なし	52
第1メール予告演出(早いタイミング)	8
第1メール予告演出(遅いタイミング)	8
第2メール予告演出(早いタイミング)	8
第2メール予告演出(遅いタイミング)	8
カード予告演出(早いタイミング)	8
カード予告演出(遅いタイミング)	8
100	

ボタン予告(大当りのとき)[高確率用]	
ボタン予告演出態様	割振
なし	16
第1メール予告演出(早いタイミング)	14
第1メール予告演出(遅いタイミング)	14
第2メール予告演出(早いタイミング)	14
第2メール予告演出(遅いタイミング)	14
カード予告演出(早いタイミング)	14
カード予告演出(遅いタイミング)	14
100	

【図 6 7】

ボタン予告(突然確変大当りのとき)[高確率用]	
ボタン予告演出態様	割振
なし	16
第1メール予告演出(早いタイミング)	14
第1メール予告演出(遅いタイミング)	14
第2メール予告演出(早いタイミング)	14
第2メール予告演出(遅いタイミング)	14
カード予告演出(早いタイミング)	14
カード予告演出(遅いタイミング)	14
100	

ボタン予告(突然確変大当りのとき)[低確率用]	
ボタン予告演出態様	割振
なし	60
第1メール予告演出(早いタイミング)	8
第1メール予告演出(遅いタイミング)	8
第2メール予告演出(早いタイミング)	8
第2メール予告演出(遅いタイミング)	8
カード予告演出(早いタイミング)	4
カード予告演出(遅いタイミング)	4
100	

【図 6 8】

枠(ランプ)予告(はずれのとき)	
枠予告演出態様	割振
なし	45
枠予告演出実行	5
50	

枠(ランプ)予告(大当りのとき)	
枠予告演出態様	割振
なし	40
枠予告演出実行	10
50	

ミニキャラ予告(はずれのとき)	
枠予告演出態様	割振
なし	10
ミニキャラ予告演出実行	40
50	

ミニキャラ予告(大当りのとき)	
枠予告演出態様	割振
なし	5
ミニキャラ予告演出実行	45
50	

演出羽根役物予告(はずれのとき)	
演出羽根役物予告演出態様	割振
なし	47
演出羽根役物予告演出実行	3
50	

演出羽根役物予告(大当りのとき)	
演出羽根役物予告演出態様	割振
なし	40
演出羽根役物予告演出実行	10
50	

【図 6 9】

予告の組合せの可否(1)		
第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	組合せ
なし	なし	可能
A	なし	可能
A→B	なし	可能
A→B→C	なし	可能
A→B→C→D	なし	可能
A→B→C→D→E	なし	可能
A→ボタン	なし	可能
A→ボタン→E	なし	可能
A→B1	なし	可能
A→B1→C1	なし	可能
A→B1→C1→E	なし	可能
A→B1→C2	なし	可能
A→B1→C2→E	なし	可能
A→B→C→D→e	なし	可能
なし	X	可能
A	X	可能
A→B	X	可能
A→B→C	X	可能
A→B→C→D	X	可能
A→B→C→D→E	X	可能
A→ボタン	X	可能
A→ボタン→E	X	可能
A→B1	X	可能
A→B1→C1	X	可能
A→B1→C1→E	X	可能
A→B1→C2	X	可能
A→B1→C2→E	X	可能
A→B→C→D→e	X	可能

C、C1以上に発展した場合はリーチ確定
 C2、D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

【図 7 0】

予告の組合せの可否(2)

第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	組合せ
なし	X→Y	可能
A	X→Y	可能
A→B	X→Y	可能
A→B→C	X→Y	可能
A→B→C→D	X→Y	可能
A→B→C→D→E	X→Y	可能
A→ボタン	X→Y	可能
A→ボタン→E	X→Y	可能
A→B1	X→Y	可能
A→B1→C1	X→Y	可能
A→B1→C1→E	X→Y	可能
A→B1→C2	X→Y	可能
A→B1→C2→E	X→Y	可能
A→B→C→D→e	X→Y	可能
なし	X→Y→Z	可能
A	X→Y→Z	可能
A→B	X→Y→Z	可能
A→B→C	X→Y→Z	不可能
A→B→C→D	X→Y→Z	不可能
A→B→C→D→E	X→Y→Z	不可能
A→ボタン	X→Y→Z	不可能
A→ボタン→E	X→Y→Z	不可能
A→B1	X→Y→Z	可能
A→B1→C1	X→Y→Z	不可能
A→B1→C1→E	X→Y→Z	不可能
A→B1→C2	X→Y→Z	不可能
A→B1→C2→E	X→Y→Z	不可能
A→B→C→D→e	X→Y→Z	不可能

「X→Y」は余韻ありで終了
「X→Y→Z」は余韻なしで発展
「X→Y→z」は余韻ありで発展

C, C1以上に発展した場合はリーチ確定
C2, D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

【図 7 1】

予告の組合せの可否(3)

第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	組合せ
なし	X→Y→z	可能
A	X→Y→z	可能
A→B	X→Y→z	可能
A→B→C	X→Y→z	不可能
A→B→C→D	X→Y→z	不可能
A→B→C→D→E	X→Y→z	不可能
A→ボタン	X→Y→z	不可能
A→ボタン→E	X→Y→z	不可能
A→B1	X→Y→z	可能
A→B1→C1	X→Y→z	不可能
A→B1→C1→E	X→Y→z	不可能
A→B1→C2	X→Y→z	不可能
A→B1→C2→E	X→Y→z	不可能
A→B→C→D→e	X→Y→z	不可能

「X→Y」は余韻ありで終了
「X→Y→Z」は余韻なしで発展
「X→Y→z」は余韻ありで発展

C, C1以上に発展した場合はリーチ確定
C2, D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

【図 7 2】

予告の組合せの可否(4)

第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	組合せ
A→B→ー一旦終了→D	なし	不可能
A→B→ー一旦終了→D	X	不可能
A→B→ー一旦終了→D	X→Y	不可能
A→B→ー一旦終了→D	X→Y→Z	可能
A→B→ー一旦終了→D	X→Y→z	可能
A→B→ー一旦終了→D→E	なし	不可能
A→B→ー一旦終了→D→E	X	不可能
A→B→ー一旦終了→D→E	X→Y	不可能
A→B→ー一旦終了→D→E	X→Y→Z	可能
A→B→ー一旦終了→D→E	X→Y→z	可能

「X→Y」は余韻ありで終了
「X→Y→Z」は余韻なしで発展
「X→Y→z」は余韻ありで発展

C, C1以上に発展した場合はリーチ確定
C2, D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

【図 7 3】

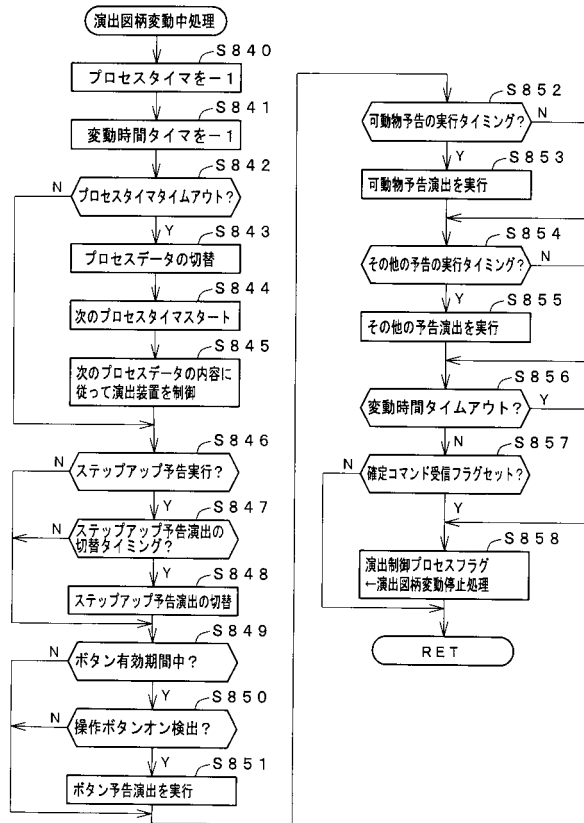
予告の組合せの可否(5)

第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	組合せ
A→B→ー一旦終了→D→e	なし	不可能
A→B→ー一旦終了→D→e	X	不可能
A→B→ー一旦終了→D→e	X→Y	不可能
A→B→ー一旦終了→D→e	X→Y→Z	可能
A→B→ー一旦終了→D→e	X→Y→z	可能
なし	X→ー一旦終了→Z	不可能
A	X→ー一旦終了→Z	不可能
A→B	X→ー一旦終了→Z	可能
A→B→C	X→ー一旦終了→Z	不可能
A→B→C→D	X→ー一旦終了→Z	不可能
A→B→C→D→E	X→ー一旦終了→Z	不可能
A→ボタン	X→ー一旦終了→Z	不可能
A→ボタン→E	X→ー一旦終了→Z	不可能
A→B1	X→ー一旦終了→Z	可能
A→B1→C1	X→ー一旦終了→Z	不可能
A→B1→C1→E	X→ー一旦終了→Z	不可能
A→B1→C2	X→ー一旦終了→Z	不可能
A→B1→C2→E	X→ー一旦終了→Z	不可能
A→B→C→D→e	X→ー一旦終了→Z	不可能

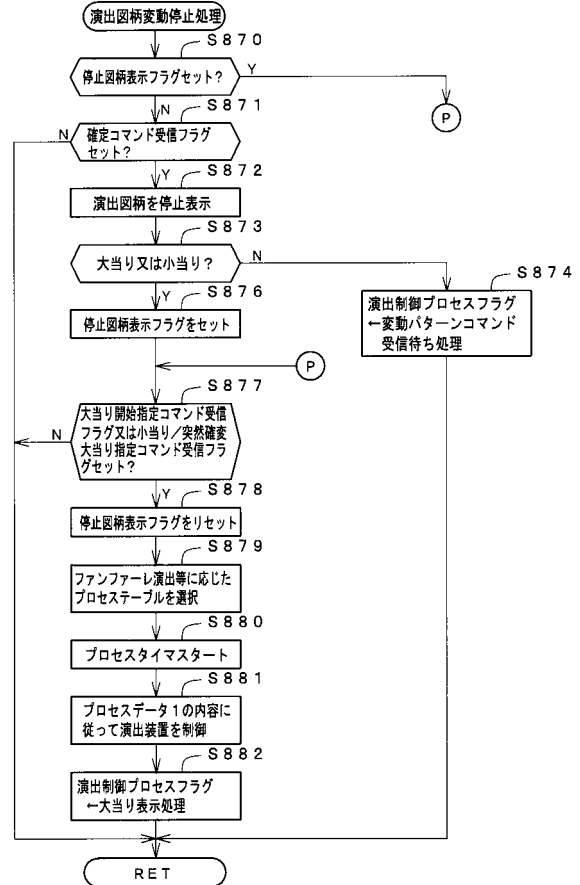
「X→Y」は余韻ありで終了
「X→Y→Z」は余韻なしで発展
「X→Y→z」は余韻ありで発展

C, C1以上に発展した場合はリーチ確定
C2, D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

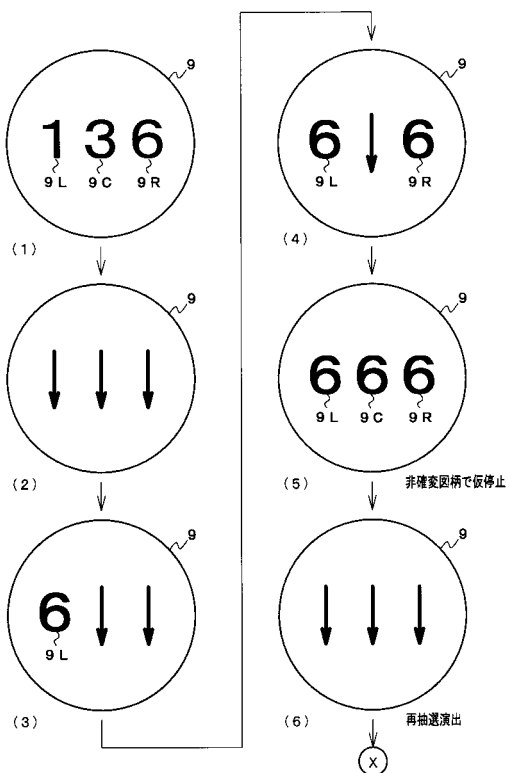
【図 74】



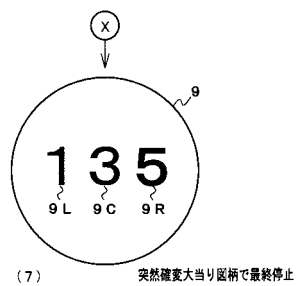
【図 75】



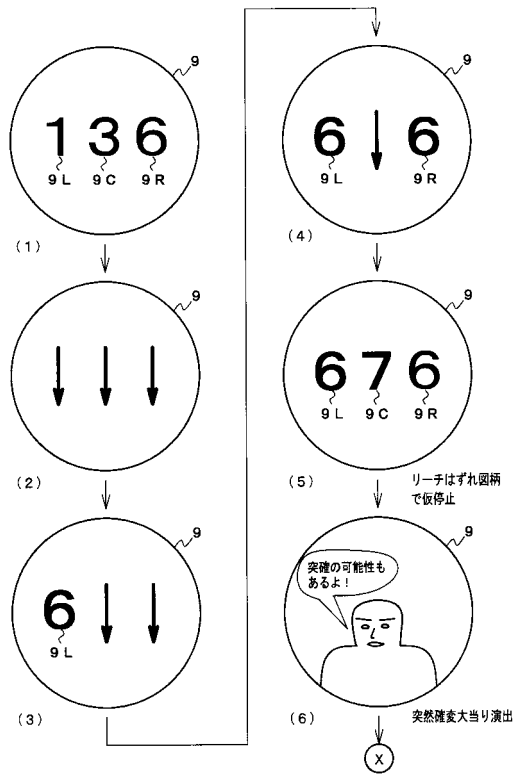
【図 76】



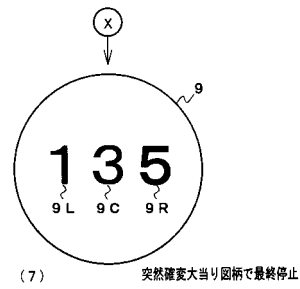
【図 77】



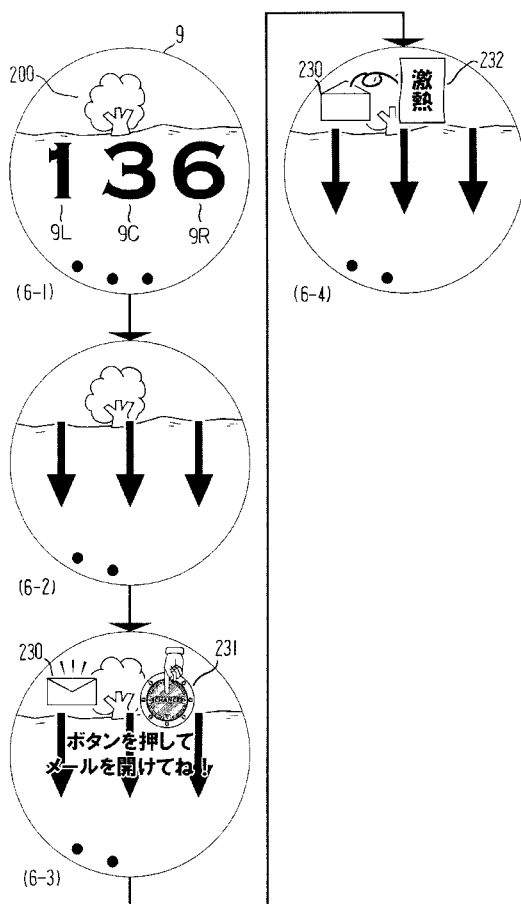
【図 78】



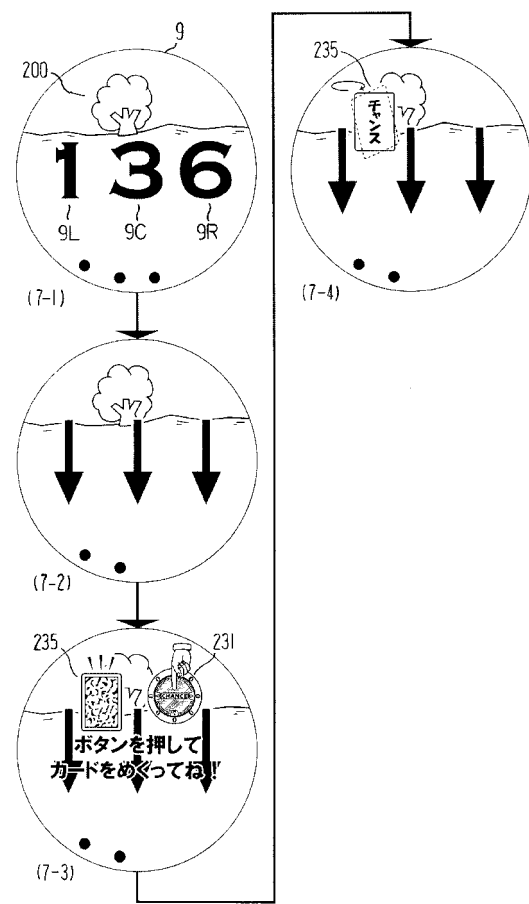
【図 79】



【図 80】



【図 81】



フロントページの続き

(72)発明者 佐久間 隆一

群馬県桐生市境野町 6 丁目 4 6 0 番地 株式会社三共内

F ターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA37 AA42 EB55