

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6030337号

(P6030337)

(45) 発行日 平成28年11月24日(2016.11.24)

(24) 登録日 平成28年10月28日(2016.10.28)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 99 頁)

(21) 出願番号 特願2012-111191 (P2012-111191)
(22) 出願日 平成24年5月15日(2012.5.15)
(65) 公開番号 特開2012-254293 (P2012-254293A)
(43) 公開日 平成24年12月27日(2012.12.27)
審査請求日 平成27年4月16日(2015.4.16)
(31) 優先権主張番号 特願2011-109577 (P2011-109577)
(32) 優先日 平成23年5月16日(2011.5.16)
(33) 優先権主張国 日本国(JP)

前置審査

(73) 特許権者 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(74) 代理人 100095407
弁理士 木村 満
(72) 発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
式会社三共内

審査官 秋山 斉昭

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでの複数のタイミングにて、前記有利状態となる可能性を予告する複数の予告演出を実行可能な予告演出実行手段と、

前記予告演出実行手段により予告演出を実行するか否かと、実行する場合に前記複数のタイミングにて実行される予告演出を決定する予告演出決定手段とを備え、

前記予告演出実行手段は、前記複数のタイミングのうち第1タイミングにて、前記有利状態となる可能性の段階を異ならせた複数の第1予告演出のいずれかを実行可能であるとともに、前記複数のタイミングのうち前記第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて、前記有利状態となる可能性の段階を異ならせた複数の第2予告演出のいずれかを実行可能であり、

前記予告演出決定手段は、前記第1タイミングにて前記複数の第1予告演出のうちで前記有利状態となる可能性が第1通常段階よりも高い第1特定段階に対応した特定演出態様の第1特定予告演出が実行される場合に、前記第2タイミングにて前記複数の第2予告演出のうちで前記有利状態となる可能性が第2特定段階よりも低い第2通常段階に対応した通常演出態様の第2通常予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、前記複数のタイミングにて実行される予告演出を決定し、

前記複数のタイミングに応じて、予告演出により予告可能な前記有利状態となる可能性

10

20

の段階数が異なり、

識別情報を可変表示する複数の表示部は、第1表示部と、該第1表示部とは異なる第2表示部とを含み、

導出または仮停止される識別情報を予告する識別情報予告演出を実行可能であり、

前記第1表示部に導出または仮停止される識別情報を予告する場合に、前記第2表示部に導出または仮停止される識別情報を予告する場合とは異なる識別情報予告演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に係り、詳しくは、遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を開始して表示結果を導出する可変表示手段を備え、予め定められた特定表示結果が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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、入賞領域に遊技媒体が入賞する（始動条件が成立する）と識別情報を変動可能に表示（可変表示）する可変表示手段が設けられ、可変表示手段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（大当たり図柄）となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御可能になるように構成されたものがある。

20

【0003】

このような遊技機として、大当たり遊技状態に制御される可能性が高いことを予告する予告演出を実行可能なものがある。そして、複数種類の予告演出を実行する場合に、大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果などに基づいて、それぞれの予告演出を個別に選択決定するものがある（例えば特許文献1）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2009-247572号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献1に記載の技術では、大当たり遊技状態に制御される可能性が高いことを予告する予告演出が実行された後に、その可能性が極めて低いことを予告する予告演出が実行されることがある。このため、遊技者が一旦は大当たり遊技状態に制御されることへの期待感を抱いた後に、その期待感が損なわれ遊技の興味が低下するおそれがあった。

40

【0006】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技者が一旦抱いた期待感が損なわれないようにする遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

(1) 上記目的を達成するため、本願の請求項に係る遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えばステップS240、S241の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ1

50

00のCPU103など)と、可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでの複数のタイミングにて、前記有利状態となる可能性を予告する複数の予告演出を実行可能な予告演出実行手段(例えばステップS463の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、前記予告演出実行手段により予告演出を実行するか否かと、実行する場合に前記複数のタイミングにて実行される予告演出を決定する予告演出決定手段(例えばステップS432の予告演出決定処理としてステップS501~S509の処理を実行する演出制御用CPU120など)とを備え、前記予告演出実行手段は、前記複数のタイミングのうち第1タイミング(例えば全図柄変動中のタイミングなど)にて、前記有利状態となる可能性の段階を異ならせた複数の第1予告演出(例えば全図柄変動中予告など)のいずれかを実行可能であるとともに、前記複数のタイミングのうち前記第1タイミングよりも遅い第2タイミング(例えば図柄減速時のタイミングなど)にて、前記有利状態となる可能性の段階を異ならせた複数の第2予告演出(例えば図柄減速時予告など)のいずれかを実行可能であり(例えばステップS505~S507における予告パターンの決定結果に対応して、ステップS433にて決定された予告演出制御パターンに基づきステップS463の処理を実行することにより、図13及び図14に示すような組合せの予告演出を実行する)、前記予告演出決定手段は、前記第1タイミングにて前記複数の第1予告演出のうちで前記有利状態となる可能性が第1通常段階よりも高い第1特定段階に対応した特定演出態様の第1特定予告演出が実行される場合に、前記第2タイミングにて前記複数の第2予告演出のうちで前記有利状態となる可能性が第2特定段階よりも低い第2通常段階に対応した通常演出態様の第2通常予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、前記複数のタイミングにて実行される予告演出を決定し(例えばステップS505~S507にて決定される予告パターンには、全図柄変動中予告が高信頼度で図柄減速時予告が低信頼度となるものが含まれていない)、前記複数のタイミングに応じて、予告演出により予告可能な前記有利状態となる可能性の段階数が異なり、識別情報を可変表示する複数の表示部は、第1表示部と、該第1表示部とは異なる第2表示部とを含み、導出または仮停止される識別情報を予告する識別情報予告演出を実行可能であり、前記第1表示部に導出または仮停止される識別情報を予告する場合に、前記第2表示部に導出または仮停止される識別情報を予告する場合とは異なる識別情報予告演出を実行する。

このような構成によれば、遊技者が一旦抱いた期待感が損なわれてしまうことを防止して、遊技の興趣を向上させることができる。

【0009】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記予告演出決定手段は、前記第1タイミングにて前記複数の第1予告演出により予告可能な前記有利状態となる可能性の上限値よりも、前記第2タイミングにて前記複数の第2予告演出により予告可能な前記有利状態となる可能性の上限値が高くなるように(例えばステップS505~S507にて決定される予告パターンには、低信頼度または中信頼度の変動開始時予告と、低信頼度または中信頼度または高信頼度の全図柄変動中予告とを実行するものが含まれている)、前記複数のタイミングにて実行される予告演出を決定するように構成されてもよい。

【0010】

このような構成においては、後に実行される第2予告演出により予告可能な有利状態となる可能性の上限値が、先に実行される第1予告演出よりも高くなる。これにより、遊技者の期待感を徐々に高めて遊技の興趣を向上させることができる。

【0011】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、前記予告演出決定手段は、前記第1タイミングにて前記複数の第1予告演出により予告可能な前記有利状態となる可能性の段階数よりも、前記第2タイミングにて前記複数の第2予告演出により予告可能な前記有利状態となる可能性の段階数の方が多くなるように(例えばステップS505~S507にて決定される予告パターンには、低信頼度または中信頼度の変動開始時予告と、低信頼度または中信頼度または高信頼度の全図柄変動中予告とを実行するものが含まれている)、前記複数のタイミングにて実行される予告演出を決定するように構成されてもよい。

【0012】

このような構成においては、後に実行される第2予告演出により予告可能な有利状態となる可能性の段階数が、先に実行される第1予告演出よりも多くなる。これにより、先に実行された第1予告演出に応じて実行可能な第2予告演出が減少してしまうことを防止して、遊技の興趣を向上させることができる。

【0013】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、前記予告演出実行手段は、可変表示状態が所定のリーチ状態となつてから所定期間経過後に特定予告演出(例えばリーチ発展時予告など)を実行可能であり(例えばステップS505にて予告パターンYAP02等のリーチ発展時予告をありとする予告パターンに決定した後、ステップS463の処理を実行する演出制御用CPU120など)、前記予告演出決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御すると決定されたときには、該有利状態に制御しないと決定されたときよりも高い割合で、前記特定予告演出を実行すると決定する特定予告演出決定手段と(例えばステップS505にて図42に示すような決定割合で予告パターンを決定する演出制御用CPU120など)、前記特定予告演出決定手段によって前記特定予告演出を実行すると決定されるときに、前記所定期間が経過する前の前記第1タイミングおよび前記第2タイミングにて前記有利状態となる可能性が所定の特定予告時基準値以上であることを予告する予告演出が実行されないように、前記複数のタイミングにて実行される予告演出を決定する予告演出制限決定手段(図42に示す決定割合において、変動開始時予告等が低信頼度以外となりリーチ発展時予告をありとする予告パターンYAP04等には決定されることがない)とを含むように構成されてもよい。

【0014】

このような構成においては、特定予告演出が実行される前の第1タイミングおよび第2タイミングにて有利状態となる可能性が特定予告時基準値以上であることが予告されないので、可変表示状態がリーチ状態となった後に特定予告演出が実行されて有利状態に対する遊技者の期待感が急激に高められる意外性のある演出を実行することができる。こうして、特定予告演出を実行可能な遊技機において、意外性のある演出を可能とし、遊技の興趣を向上させることができる。

【0015】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、遊技の進行を制御する遊技制御手段(例えば主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103など)と、前記遊技制御手段からのコマンドに基づいて、可変表示に対応した演出の実行を制御する演出制御手段(例えば演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120など)とを備え、前記遊技制御手段は、可変表示パターンを決定するための可変表示決定用数値データ(例えば乱数値MR3, MR4を示す数値データなど)を含む数値データを抽出する数値データ抽出手段(例えばステップS209の処理を実行するCPU103など)と、未だ開始されていない可変表示について、所定の上限数を限度に、前記数値データ抽出手段により抽出された数値データを保留記憶情報として記憶する保留記憶手段(例えば第1及び第2特図保留記憶部151A, 151Bなど)と、前記決定手段の決定結果に基づいて、前記可変表示決定用数値データと、複数種類の可変表示パターンに対して決定値が設定された決定値テーブルとを用いて、可変表示パターンを、複数種類の可変表示パターンのうちから決定する可変表示パターン決定手段(例えばステップS111の変動パターン設定処理にてステップS261～S269の処理を実行するCPU103など)と、前記可変表示パターン決定手段による決定前に、前記数値データ抽出手段により抽出された前記可変表示決定用数値データと前記決定値とを用いて、前記複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターンとなるか否かを判定する判定手段(例えばステップS210Dの入賞時乱数値判定処理にてステップS481～S487の処理を実行するCPU103など)と、前記判定手段の判定結果を特定可能な判定結果コマンドを送信するコマンド送信手段(例えばステップS488の処理を実行するCPU103など)とを含み、前記演出制御手段は、前記判定結果コマンドで特定される判定結果に

に基づいて、該判定結果に対応する可変表示が開始される以前に、事前予告演出を実行可能な事前予告演出実行手段（例えばステップS 1 9 7における決定結果に基づいてステップS 4 6 3の処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など）と、前記事前予告演出実行手段により事前予告演出を実行するか否かを決定する事前予告演出決定手段（例えばステップS 1 9 5～S 1 9 7の処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など）とを含み、前記事前予告決定手段は、可変表示パターンが前記複数種類の可変表示パターンのうちで特定予告演出を実行可能な可変表示パターンとなるときに、前記事前予告演出実行手段による事前予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、事前予告演出を実行するか否かを決定する（例えばステップS 1 9 4におけるY e sの判定に基づきステップS 1 9 5～S 1 9 7の処理を実行しない）ように構成されてもよい。

10

【0016】

このような構成においては、特定予告演出が実行される場合に事前予告演出の実行が制限されるので、事前予告演出が実行されずに特定予告演出が実行される場合を設けることができる。これにより、演出の意外性を向上させて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0017】

（6） 上記（1）から（5）のいずれかの遊技機において、可変表示状態が所定のリーチ状態となった後にリーチ演出を実行するリーチ演出実行手段（例えばステップS 4 3 3における決定結果に基づいてステップS 4 6 4の処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など）を備え、前記予告演出実行手段により実行される予告演出は、予め定められた順番に従って1演出段階から複数演出段階（例えば3段階）まで演出態様を段階的に変化させるステップアップ予告演出（例えば図4 8に示す態様のステップアップ予告演出など）を含み、前記リーチ演出実行手段は、第1リーチ演出（例えばノーマルリーチなど）と、該第1リーチ演出の後に実行される第2リーチ演出（例えばスーパーリーチなど）とを実行可能であり、前記予告演出実行手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御すると決定されたときには、該有利状態に制御しないと決定されたときよりも高い割合で、前記リーチ演出実行手段によって実行されるリーチ演出が前記第1リーチ演出から前記第2リーチ演出に移行するタイミングにて、前記ステップアップ予告演出のうち所定演出段階の演出態様による演出を実行する（例えばステップS 5 0 5， S 5 0 6にて予告パターンを決定する際に、図3 1及び図3 2に示すように、大当たりである場合には高信頼度の全図柄変動中予告を含む予告パターンを高い割合で決定する。また、図4 7（A）及び（B）に示すように、リーチ成立後変動が行われる期間まで図柄変動中予告となるステップアップ予告が実行され、図4 8に示すように、ノーマルリーチからスーパーリーチなどに移行するタイミングでステップC（第3段階）の演出を実行する）ように構成されてもよい。

20

30

【0018】

このような構成においては、第1リーチ演出から第2リーチ演出に移行するタイミングでステップアップ予告演出のうち所定演出段階の演出態様による演出を実行できるので、可変表示状態がリーチ状態となった後にステップアップ予告演出の演出態様が変化して意外性のある演出を実行することができる。こうして、ステップアップ予告演出を実行可能な遊技機において、意外性のある演出を可能とし、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【図面の簡単な説明】

【0019】

【図1】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図4】 主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。

【図5】 変動パターンを例示する図である。

【図6】 変動パターン種別を例示する図である。

【図7】 特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

50

- 【図 8】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 9】変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 10】変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である
- 【図 11】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
- 【図 12】演出制御基板の側にてカウントされる演出用乱数を例示する説明図である。
- 【図 13】スーパーリーチ発展あり用の予告パターンを示す図である。
- 【図 14】ノーマルリーチまたはスーパーリーチ発展なし用の予告パターンなどを示す図である。
- 【図 15】予告演出の実行タイミングを示す図である。
- 【図 16】予告演出の実行タイミングを示す図である。 10
- 【図 17】複数の予告演出における演出動作例を示す図である。
- 【図 18】演出制御パターンの構成例などを示す図である。
- 【図 19】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
- 【図 20】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 21】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 22】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 23】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 24】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 25】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 26】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。 20
- 【図 27】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 28】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 29】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 30】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 31】予告パターンの決定割合を例示する図である。
- 【図 32】予告パターンの決定割合を例示する図である。
- 【図 33】予告パターンの決定割合を例示する図である。
- 【図 34】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 35】予告演出を決定する処理の変形例を示すフローチャートである。
- 【図 36】予告演出の決定割合を例示する図である。 30
- 【図 37】予告演出を決定する処理の変形例を示すフローチャートである。
- 【図 38】予告演出を決定する処理の変形例を示すフローチャートである。
- 【図 39】予告演出決定処理の変形例を示すフローチャートである。
- 【図 40】予告演出の決定割合などを例示する図である。
- 【図 41】予告演出の決定割合などを例示する図である。
- 【図 42】変形例における予告パターンの決定割合を例示する図である。
- 【図 43】連続予告演出を実行するための構成例を示す図である。
- 【図 44】始動入賞判定処理の変形例を示すフローチャートである。
- 【図 45】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 46】連続予告決定処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 47】変形例における予告演出の実行タイミングを示す図である。
- 【図 48】画像表示装置における表示動作に基づく演出動作例を示す図である。
- 【図 49】画像表示装置における表示動作に基づく演出動作例を示す図である。
- 【図 50】画像表示装置における表示動作に基づく演出動作例を示す図である。
- 【図 51】画像表示装置における表示動作に基づく演出動作例を示す図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0020】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図 1 は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤

2を支持固定する遊技機用枠（台枠）3とから構成されている。遊技盤2には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0021】

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

【0022】

第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはともに、例えば方形状に形成されている。なお、第1特図の種類と第2特図の種類は同じ（例えば、ともに「0」～「9」を示す数字、及び、「ー」を示す記号）であってもよいし、種類が異なってもよい。また、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、例えば「00」～「99」を示す数字（あるいは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。

【0023】

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

【0024】

一例として、画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の変動と第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の変動のいずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される。

【0025】

このように、画像表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム、又は、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示

結果となる確定飾り図柄を導出表示する。なお、例えば特別図柄や飾り図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示（完全停止表示や最終停止表示ともいう）して可変表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでの可変表示中には、飾り図柄の変動速度が「0」となって、飾り図柄が停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、可変表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。なお、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間（例えば1秒間）よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。

10

【0026】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄には、例えば8種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字や、英文字、所定のモチーフに関連する8個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなど。なお、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい。）で構成される。また、こうした8種類の飾り図柄の他に、ブランク図柄（大当たり組合せを構成しない図柄）が含まれていてもよい。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字それぞれに対して、「1」～「8」の図柄番号が付されている。なお、飾り図柄は8種類に限定されず、大当たり組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば7種類や9種類など）。

20

【0027】

飾り図柄の可変表示が開始された後、可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでには、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるようなスクロール表示が行われ、図柄番号が最大（例えば「8」）である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小（例えば「1」）である飾り図柄が表示される。あるいは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのうち少なくともいずれか1つ（例えば「左」の飾り図柄表示エリア5Lなど）において、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行って、図柄番号が最小である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である飾り図柄が表示されるようにしてもよい。

30

【0028】

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

40

【0029】

例えば、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）する第1始動入賞の発生により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの始動条件（第1始動条件）が成立したときに、当該第1始動条件の成立に基づく第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立しなければ、第1特図保留記憶数が1加算（インクリメント）され、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。また、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）する第2始動入賞の発生により、第2特別図柄表示装置4Bによる第2

50

特図を用いた特図ゲームの始動条件（第2始動条件）が成立したときに、当該第2始動条件の成立に基づく第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立しなければ、第2特図保留記憶数が1加算（インクリメント）され、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第1特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第1特図保留記憶数が1減算（デクリメント）され、第2特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第2特図保留記憶数が1減算（デクリメント）される。

【0030】

第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

【0031】

始動入賞記憶表示エリア5Hでは、例えば複数の表示部位において、非表示（透過色）と所定色表示（例えば青色表示や赤色表示など）とで変化させることなどにより、第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを区別して特定可能に表示できればよい。なお、合計保留記憶数のみを特定可能に表示してもよい。また、特図保留記憶数を示す数字を表示してもよい。始動入賞記憶表示エリア5Hとともに、あるいは始動入賞記憶表示エリア5Hに代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図1に示す例では、始動入賞記憶表示エリア5Hとともに、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bはそれぞれ、例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数のそれぞれにおける上限値（例えば「4」）に対応した個数（例えば4個）のLEDを含んで構成されている。

【0032】

画像表示装置5の上部には、回転自在に構成された円形の演出用点灯役物90が設けられている。演出用点灯役物90の内部にはランプあるいはLEDなどの発光体が内蔵されており、演出用点灯役物90が回転（動作）しているときに点灯するように構成されている。この演出用点灯役物90は、飾り図柄の可変表示が開始される変動開始時に回転・点灯することによって、所定の予告演出（変動開始時予告）を実行するために用いられる。

【0033】

また、画像表示装置5の上部や下部といった、画像表示装置5の周囲には、画像表示装置5における表示画面の前面に進出して合体可能な演出用模型（演出用役物装置）を構成する複数の演出用可動部材32A、32Bが設けられている。これらの演出用可動部材32A、32Bは、飾り図柄の可変表示中に画像表示装置5における表示画面の前面に進出して合体することによって、所定の予告演出（リーチ発展時予告）を実行するための演出用模型として用いられる。

【0034】

画像表示装置5の下方には、普通入賞球装置6Aと、普通可変入賞球装置6Bとが設けられている。普通入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置6Bは、図2に示す普通電動役物用となるソレノイド81によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第2始動入賞口を形成する。一例として、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオン状態であるときに

可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態であるときでも、第2始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態において、例えば第2始動入賞口を閉鎖することなどにより、第2始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。

【0035】

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

【0036】

普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bの下方には、特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、図2に示す大入賞口扉用となるソレノイド82によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口を形成する。一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態にする。特別可変入賞球装置7に形成された大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図2に示すカウントスイッチ23によって検出される。

【0037】

カウントスイッチ23によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば15個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置7において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置7において大入賞口が開放状態となれば、遊技者にとって有利な第1状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置7において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることができないため、遊技者にとって不利な第2状態となる。

【0038】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクス of LED等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器20は、例えば「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等から構成される複数種類の普通図柄を可変表示する。複数種類の普通図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「ー」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていけばよい。なお、普通図柄表示器20は、「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等を普通図柄として可変表示す

10

20

30

40

50

るものに限定されず、例えば「○」と「×」とを示す装飾ランプ（又はLED）を交互に点灯させることや、「左」、「中」、「右」といった複数の装飾ランプ（又はLED）を所定順序で点灯させることにより、普通図柄を可変表示するものであってもよい。普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、通過ゲート41を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【0039】

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

【0040】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠3の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機1の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられている。

【0041】

下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aは、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ31Aの操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されていればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されていればよい。スティックコントローラ31Aの下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニットが設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機1と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤2の盤面と平行に配置された2つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤2の盤面と垂直に配置された2つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた4つの透過形フォトセンサを含んで構成されていればよい。なお、下皿におけるスティックコントローラ31Aの取付位置は、下皿の中央部分に限定されず、左右のいずれかに寄せた位置であってもよい。

【0042】

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ31Aの上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操

10

20

30

40

50

作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン 3 1 B の設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン 3 1 B に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサが設けられていればよい。図 1 に示す構成例では、スティックコントローラ 3 1 A とプッシュボタン 3 1 B の取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を保ったまま、スティックコントローラ 3 1 A 及びプッシュボタン 3 1 B の取付位置を、上皿及び下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、スティックコントローラ 3 1 A とプッシュボタン 3 1 B の取付位置が上下の位置関係ではなく、例えば左右の位置関係にあるものとしてもよい。

10

【0043】

次に、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を概略的に説明する。

【0044】

パチンコ遊技機 1 では、遊技領域に設けられた通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が図 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出されたことといった、普通図柄表示器 2 0 にて普通図柄の可変表示を実行するための普通図始動条件が成立した後に、例えば前回の普通図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普通図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 による普通図ゲームを開始される。この普通図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、普通図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字といった、特定の普通図柄（普通図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普通図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、普通図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普通図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普通図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

20

【0045】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出されたことなどにより第 1 始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第 1 開始条件が成立したことに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームを開始される。また、普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出されたことなどにより第 2 始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第 2 開始条件が成立したことに基づいて、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームを開始される。

30

【0046】

第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、特図変動時間としての可変表示時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄が停止表示されれば「ハズレ」となる。特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。

40

【0047】

この実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 では、一例として、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「—」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄とし

50

ている。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームにおける大当たり図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当たり図柄やハズレ図柄となるようにしてもよい。

【0048】

特図ゲームにおける確定特別図柄として大当たり図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当たり」となった後、大当たり遊技状態において、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が、所定期間（例えば29秒間や0.5秒間）あるいは所定個数（例えば9個）の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）とするラウンドが実行される。ラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤2の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって不利な第2状態（閉鎖状態）に変化させて、1回のラウンドを終了させる。大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数（例えば「15」や「2」など）に達するまで、繰り返し実行可能となっている。なお、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）により、ラウンドの実行が終了するようにしてもよい。

10

【0049】

ラウンドの実行回数が「15」となる15R大当たり状態における遊技は、15回開放遊技とも称される。この実施の形態において、大当たり図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄は、いずれも15R大当たり図柄となり、特図ゲームにおける確定特別図柄として導出表示されたときには、15R大当たり状態に制御される。

20

【0050】

大当たり図柄のうちで「3」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき15R大当たり状態が終了した後は、特別遊技状態の1つとして、通常状態に比べて特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）が短縮される時間短縮制御（時短制御）が行われる時短状態に制御される。ここで、通常状態とは、大当たり遊技状態等の特定遊技状態や確変状態及び時短状態とは異なる遊技状態としての通常遊技状態であり、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短状態は、所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当たり」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。こうした「3」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当たり遊技状態が終了した後に時短状態に制御される大当たり図柄は、非確変大当たり図柄（「通常大当たり図柄」ともいう）と称される。また、大当たり図柄のうち非確変大当たり図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当たり」となることは、「非確変大当たり」（「通常大当たり」ともいう）と称される。

30

【0051】

大当たり図柄のうちで「5」または「7」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける特別図柄として停止表示されたことに基づき15R大当たり状態が終了した後は、時短状態とは異なる特別遊技状態の1つとして、例えば通常状態に比べて特図変動時間が短縮される時間短縮制御とともに、継続して確率変動制御（確変制御）が行われる確変状態（高確率状態）に制御される。この確変状態では、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当たり」となって更に大当たり遊技状態に制御される確率が、通常状態や時短状態よりも高くなるように向上する。このような確変状態は、特図ゲームの実行回数にかかわらず、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで継続すればよい。確変状態における時短制御は、時短状態の場合と同様に、所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されたときに、終了してもよい。あるいは、確変状態における時短制御は、特図ゲームの実行回数にかかわらず、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで継続してもよい。

40

50

【0052】

一例として、「5」または「7」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後は、確変状態となって確変制御と時短制御がともに開始され、可変表示結果が「大当り」となることなく特図ゲームの実行回数が所定回数に達したときには、時短制御を終了させる。その一方で、確変制御は、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続させる。

【0053】

他の一例として、「5」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後は、確変状態となって確変制御と時短制御がともに開始され、可変表示結果が「大当り」となることなく特図ゲームの実行回数が所定回数に達したときには、時短制御を終了させる。その一方で、確変制御は、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続させる。また、「7」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後は、確変状態となって確変制御と時短制御がともに開始され、特図ゲームの実行回数にかかわらず、次に可変表示結果が「大当り」となるまで確変制御と時短制御とともに継続させる。

【0054】

確変制御とともに時短制御が行われる確変状態は、高確高ベース状態とも称される。また、確変制御のみが行われて時短制御が行われない確変状態は、高確低ベース状態とも称される。さらに、確変制御が行われずに時短制御のみが行われる時短状態は、低確高ベース状態とも称される。確変制御と時短制御がいずれも行われない通常状態は、低確低ベース状態とも称される。このように、確変状態のうちには、確変制御とともに時短制御が行われる高確高ベース状態の他に、確変制御のみが行われて時短制御が行われない高確低ベース状態が含まれていてもよい。

【0055】

「5」の数字を示す特別図柄は、第1確変大当り図柄と称される。また、大当り図柄のうち第1確変大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「第1確変大当り」と称される。「7」の数字を示す特別図柄は、第2確変大当り図柄と称される。また、大当り図柄のうち第2確変大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「第2確変大当り」と称される。なお、非確変大当り図柄「3」や第1確変大当り図柄「5」、および第2確変大当り図柄「7」は、一例であり、各大当り図柄はこれらに限定されない。例えば、遊技者に大当り図柄であることや、大当り種別を認識されないようにするために、大当り図柄を数字とせずに予め定められた記号（例えば「コ」など）にしてもよい。

【0056】

確変状態や時短状態では、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しやすくして第2始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。なお、確変状態や時短状態では、これらの制御のいずれか1つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。このように、確変状態や時短状態において第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。

【0057】

高開放制御が行われることにより、第2始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。これにより、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立しやすくなり

、特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当たり」となるまでの時間が短縮される。したがって、確変状態や時短状態では、通常状態に比べて大当たり遊技状態となりやすくなる。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態や時短状態のいずれかに制御されている期間と同一であればよい。時短制御と高開放制御は、それらの開始と終了が同時に（連動して）行われる一方で、確変制御の開始と終了は、時短制御や高開放制御の開始や終了と必ずしも連動するものでなくてもよい。時短制御と高開放制御がともに行われている遊技状態を、高ベース状態ともいい、高ベース状態であることを高ベース中であるともいう。

【0058】

パチンコ遊技機 1 では、可変表示結果が「大当たり」となったことに基づき、大当たり遊技状態に制御されてラウンドが実行され、開放状態となった大入賞口に遊技球を入賞させて遊技者が多数の賞球を容易に得られるという、遊技者にとって有利な遊技価値が付与される。また、確変状態や時短状態では、通常状態に比べて大当たり遊技状態になりやすくなるという、遊技者にとって有利な遊技価値が付与される。その他にも、大当たり遊技状態にて実行可能なラウンドの上限回数が第 2 ラウンド数（例えば「2」）よりも多い第 1 ラウンド数（例えば「15」）となることや、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限回数が第 2 回数（例えば「50」）よりも多い第 1 回数（例えば「100」）となること、確変状態における大当たり確率が第 2 確率（例えば $1/50$ ）よりも高い第 1 確率（例えば $1/20$ ）となること、通常状態に制御されることなく大当たり遊技状態に制御される回数である連チャン回数が第 2 連チャン数（例えば「5」）よりも多い第 1 連チャン数（例えば「10」）となることといった、様々な遊技価値が付与されることがある。こうした所定の遊技価値が付与されるか否かは、例えば特図ゲームにおける可変表示結果となる確定大当たり図柄といった、所定図柄の表示結果に応じて定められるものであればよい。

【0059】

画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となることがある。ここで、リーチ状態とは、画像表示装置 5 の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当たり組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R など）では予め定められた大当たり組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリア 5 C など）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部又は一部で飾り図柄が大当たり組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。

【0060】

また、リーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置 5 の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の变化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の变化といった演出動作を、

リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。なお、リーチ演出には、画像表示装置5における表示動作のみならず、スピーカ8L、8Rによる音声出力動作や、遊技効果ランプ9などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ状態となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様では「大当たり」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当たり信頼度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を異ならせることができる。一例として、この実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβといったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパーリーチαやスーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ態様が出現した場合には、ノーマルリーチのリーチ態様が出現した場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高くなる。

【0061】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがある。この実施の形態では、「滑り」や「擬似連」といった可変表示演出が実行可能である。「擬似連」の可変表示演出は、主基板11の側で変動パターンが決定されることなどに対応して実行するか否かが決定される。「滑り」の可変表示演出は、主基板11の側で決定された変動パターンにかかわらず、演出制御基板12の側で実行するか否かが決定されればよい。

【0062】

「滑り」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、複数の飾り図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rなど）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数（例えば「1」または「2」）の飾り図柄表示エリア（例えば「左」の飾り図柄表示エリア5Lと「右」の飾り図柄表示エリア5Rのいずれか一方または双方）にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。こうして、「滑り」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに複数の飾り図柄を仮停止表示させた後、所定数の飾り図柄について可変表示を再度実行することにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態になるときに、リーチ状態とはならず非リーチ組合せを構成する飾り図柄が停止表示されるときとがある。

【0063】

「擬似連」の可変表示演出では、特図ゲームの第1開始条件と第2開始条件のいずれか一方が1回成立したことに伴って、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大3回まで）行うことができる。擬似連変動の回数は、飾り図柄の可変表示が開始されてから全部の飾り図柄が最初に一旦仮停止するまでの初回変動を除く、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄が再変動する回数である。

【0064】

一例として、「擬似連」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、特殊組合せの擬似連チャンス目として予め定められた複数種類のハズレ組合せのいずれかとなる飾り図柄が仮停止表示される。なお、仮停止表示では、飾り図柄が停留して表示される一方で、例えば揺れ変動表示を行うことや短時間の停

留だけで直ちに飾り図柄を再変動させることなどによって、遊技者に表示されている飾り図柄が確定しない旨を報知すればよい。あるいは、仮停止表示でも、一旦表示された飾り図柄が確定したと遊技者が認識する程度に飾り図柄を停留させてから、飾り図柄を再変動させるようにしてもよい。

【0065】

この実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出において、擬似連変動（再変動）が1回～3回行われることにより、第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも2回～4回続けて開始されたかのように見せることができる。なお、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の回数は、例えば4回や5回といった、1回～3回よりも多くの回数まで実行できるようにしてもよい。

10

【0066】

「擬似連」の可変表示演出が実行される際には、初回変動を含む複数回の変動表示（擬似連変動）に伴って、関連する表示演出などによる再変動演出が実行されるようにしてもよい。一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、遊技領域の内部又は外部に設けられた複数の装飾用LEDのうちで点灯されるものが1つずつ増えていくように制御されてもよい。また、各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、装飾用LEDの表示色が変化するように制御されてもよいし、複数の装飾用LEDのうちで点灯されるものが変化するように制御されてもよい。他の一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、遊技領域の内部又は外部に設けられた演出用模型（可動部材）が動作するように制御されてもよい。さらに他の一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、画像表示装置5において特定のキャラクタ画像といった所定の演出画像を表示するように制御されてもよい。これらの再変動演出の一部又は全部に加えて、あるいは、これらの再変動演出の一部又は全部に代えて、装飾用LEDの点灯や点滅、演出用模型の動作、演出画像の表示のうち、一部又は全部を組み合わせた再変動演出を実行するように制御されてもよい。このとき、1種類の演出態様のみで再変動演出が実行される場合よりも、複数種類の演出態様を組み合わせた再変動演出が実行される期間を含んでいる場合や、複数回の再変動演出における演出態様が変化する場合に、スーパーリーチのリーチ演出が実行される可能性や、可変表示結果が「大当たり」となる可能性、「第1確変大当たり」あるいは「第2確変大当たり」となる可能性などが高まるようにしてもよい。

20

30

【0067】

再変動演出として実行される演出動作は、例えばスピーカ8L、8Rからの音声出力や、遊技効果ランプ9といった他の発光体の点灯動作などのように、任意の演出対象物による演出動作を含んだものであってもよい。また、例えばスピーカ8L、8Rによる音声や効果音の出力の違い、演出用模型などの動きの違い（動作速度の違い、動作する距離の違い、動作方向の違いなど）、画像表示装置5に表示されるキャラクタ画像の動きの違い（動作速度の違い、動作する距離の違い、動作方向の違いなど）によって再変動演出の演出態様を相違させたり、画像表示装置5においてキャラクタ画像ではなく文字表示を変化させたり背景画像の表示を変化させたりして、再変動演出における演出態様を相違させてもよい。さらに、飾り図柄の変動中に実行される再変動演出とは別に、擬似連チャンス目となる飾り図柄の仮停止時などに、例えばスピーカ8L、8Rからの音声出力や、遊技効果ランプ9などの発光体の点灯動作といった、任意の演出対象物における演出動作によりチャンス目が仮停止表示されたことを遊技者が認識できるようにしてもよい。

40

【0068】

こうした飾り図柄の可変表示動作を利用した可変表示演出としては、「滑り」や「擬似連」の他にも、例えば「発展チャンス目」や「発展チャンス目終了」、「チャンス目停止後滑り」といった、各種の演出動作が実行されてもよい。ここで、「発展チャンス目」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、

50

5 Rにおける全部にて、予め定められた特殊組合せに含まれる発展チャンス目を構成する飾り図柄を仮停止表示させた後、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態として所定のリーチ演出が開始される。これにより、発展チャンス目を構成する飾り図柄が仮停止表示されたときには、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となることや、リーチ状態となった後に可変表示結果が「大当たり」となることに対する期待感が高められる。また、「発展チャンス目終了」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始された後に、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおける全部にて、発展チャンス目として予め定められた組合せの飾り図柄を、確定飾り図柄として導出表示させる演出表示が行われる。「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出では、「擬似連」の可変表示演出と同様に、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおける全部にて擬似連チャンス目となるハズレ組合せ（特殊組合せ）の飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rの全部にて飾り図柄を再び変動させる「擬似連」の可変表示演出とは異なり、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rの一部にて飾り図柄を再び変動させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

10

【0069】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「滑り」や「擬似連」などの可変表示演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力、遊技効果ランプ9または演出用点灯役物90の点灯動作、あるいは演出用模型の所定動作などのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、スーパーリーチによるリーチ演出が実行される可能性があること、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどを、遊技者に示唆するための予告演出が実行されることがある。予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rの全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 Rにて飾り図柄が仮停止表示されるより前）に実行（開始）されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。このように、予告演出は、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定特別図柄や確定飾り図柄が導出されるまでの所定タイミングにて、大当たり遊技状態となる可能性を予告できるものであればよい。

20

30

【0070】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「非リーチ」（「リーチ無しハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

【0071】

40

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、リーチ演出が実行された後に、所定のリーチ組合せ（リーチハズレ組合せともいう）となる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。なお、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄と、リーチ組合せとなる確定飾り図柄は、まとめてハズレ組合せ（非特定の組合せ）の確定飾り図柄ともいう。

【0072】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、大当たり図柄のうち非確定大当たり図柄である「

50

3」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定の非確変大当たり組合せ（「通常大当たり組合せ」ともいう）となる確定飾り図柄が停止表示される。非確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであり、大当たり組合せとなる確定飾り図柄の一類型であればよい。このように非確変大当たり組合せを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄は、非確変図柄（「通常図柄」ともいう）と称される。

10

【0073】

特図ゲームにおける確定特別図柄が非確変大当たり図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、非確変大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「非確変大当たり」の可変表示態様と称され、大当たり種別が「非確変」であるともいう。こうして「非確変大当たり」の可変表示態様により可変表示結果が「大当たり」となった後には、大当たり遊技状態に制御され、その大当たり遊技状態が終了すると、時短状態に制御される。

【0074】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、大当たり図柄のうち第1確変大当たり図柄である「5」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定の非確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。また、この場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定の確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであり、大当たり組合せとなる確定飾り図柄の一類型であればよい。このように確変大当たり組合せを構成する図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄は、確変図柄と称される。

20

30

【0075】

特図ゲームにおける確定特別図柄として第1確変大当たり図柄が停止表示される場合に、飾り図柄の可変表示中に非確変大当たり組合せとなる飾り図柄が一旦表示されて、可変表示中に再抽選演出が実行されたり、その後の大当たり遊技状態中や大当たり遊技状態の終了時に大当たり中昇格演出が実行されたりして、確変状態に制御されることが報知される。こうした飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」で「再抽選・昇格あり」となる場合に対応した「第1確変大当たり」の可変表示態様と称され、大当たり種別が「第1確変」であるともいう。再抽選演出や大当たり中昇格演出のように、確変状態に制御されるか否かを報知するために実行される演出は、確変昇格演出ともいう。

40

【0076】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、大当たり図柄のうち第2確変大当たり図柄である「7」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定の確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。こうした飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」で「直当たり」となる場合に対応した「第2確変大当たり」の可変表示態様と称され、大当たり種別が「第2確変」であるともいう。

【0077】

なお、「直当たり」とは、可変表示時間が経過したときに、飾り図柄の可変表示結果とし

50

て確変大当り組合せの飾り図柄が停止表示されることによって、大当り遊技状態の終了後には確変状態に制御されることを直ちに（大当り遊技状態の開始前に）認識可能とするものである。これに対して、再抽選演出や大当り中昇格演出が実行される場合には、飾り図柄の可変表示中に非確変大当り組合せの飾り図柄が一旦表示されることによって、確変状態に制御されることを一旦は認識困難または認識不能とし、再抽選演出（例えば飾り図柄の再変動）が実行されて確変大当り組合せの飾り図柄が停止表示されることによって確変状態に制御されることが報知されたり、大当り遊技状態中や大当り遊技状態の終了時に大当り中昇格演出を実行することによって確変状態に制御されることが報知される。また、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」である場合には、可変表示時間の経過時に、飾り図柄の可変表示結果として非確変大当り組合せの飾り図柄が停止表示され、

「第1確変」の場合と同様に大当り遊技状態中に大当り中昇格演出が実行される場合がある。さらに、飾り図柄の可変表示中にも、「第1確変」の場合と同様に再抽選演出が実行される場合がある。ただし、「非確変」の場合には、可変表示中に再抽選演出が実行されたり、大当り遊技状態中に大当り中昇格演出が実行されても、確変状態に制御されることは報知されない。

10

【0078】

確変状態や時短状態では、例えば「確変中」や「時短中」といった確変状態や時短状態であることを報知する演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させることや、画像表示装置5の表示領域における背景画像や飾り図柄の表示態様を通常の演出モードにおける表示態様とは異なるものとするなどにより、確変状態や時短状態であることを遊技者が認識できる演出モードとなるようにしてもよい。あるいは、確変状態では、例えば通常状態と同様の演出モードとなることにより、確変状態であることを遊技者が認識不可能あるいは認識困難になることがあってもよい（いわゆる潜伏確変）。

20

【0079】

次に、パチンコ遊技機1の内部構成を説明する。

【0080】

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

30

【0081】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板11は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板12などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板11は、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bを構成する各LED（例えばセグメントLED）などの点灯／消灯制御を行って第1特図や第2特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器20の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器20による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。主基板11には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送するスイッチ回路110、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号をソレノイド81、82に伝送するソレノイド回路111などが搭載されている。

40

【0082】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板15を介して主基板11から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置5、スピーカ8L

50

、８Ｒ、遊技効果ランプ９、演出用点灯役物９０及び演出用可動部材３２Ａ、３２Ｂといった演出用の電気部品である演出装置による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板１２は、画像表示装置５における表示動作や、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作の全部又は一部、遊技効果ランプ９や演出用点灯役物９０における点灯／消灯動作などの全部又は一部、演出用可動部材３２Ａ、３２Ｂの駆動動作といった、演出用の電気部品としての演出装置に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

【００８３】

音声制御基板１３は、演出制御基板１２とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板１２からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板１４は、演出制御基板１２とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板１２からの指令や制御データなどに基づき、遊技効果ランプ９や演出用点灯役物９０における点灯／消灯駆動などを行うランプドライバ回路などが搭載されている。

【００８４】

図２に示すように、主基板１１には、ゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３からの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、ゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板１１には、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普通図保留表示器２５Ｃなどの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【００８５】

主基板１１から演出制御基板１２に向けて伝送される制御信号は、中継基板１５によって中継される。主基板１１には、例えば中継基板１５に対応する主基板側コネクタが設けられ、主基板側コネクタと遊技制御用マイクロコンピュータ１００との間には、出力バッファ回路が接続されている。出力バッファ回路は、主基板１１から中継基板１５を介して演出制御基板１２へ向かう方向にのみ信号を通過させることができ、中継基板１５から主基板１１への信号の入力を阻止する。したがって、演出制御基板１２や中継基板１５の側から主基板１１の側に信号が伝わる余地はない。

【００８６】

中継基板１５には、例えば主基板１１から演出制御基板１２に対して制御信号を伝送するための配線毎に、伝送方向規制回路が設けられていればよい。各伝送方向規制回路は、主基板１１対応の主基板用コネクタにアノードが接続されるとともに演出制御基板１２対応の演出制御基板用コネクタにカソードが接続されたダイオードと、一端がダイオードのカソードに接続されるとともに他端がグランド（ＧＮＤ）接続された抵抗とから構成されている。この構成により、各伝送方向規制回路は、演出制御基板１２から中継基板１５への信号の入力を阻止して、主基板１１から演出制御基板１２へ向かう方向にのみ信号を通過させることができる。したがって、演出制御基板１２の側から主基板１１側に信号が伝わる余地はない。この実施の形態では、中継基板１５において制御信号を伝送するための配線毎に伝送方向規制回路を設けるとともに、主基板１１にて遊技制御用マイクロコンピュータ１００と主基板側コネクタの間に出力バッファ回路を設けることで、外部から主基板１１への不正な信号の入力を防止することができる。

【００８７】

中継基板１５を介して主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置５における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマ

ンド、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。図3(A)は、この実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。なお、図3(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0088】

図3(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第1変動開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第2変動開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0089】

コマンド8CXXHは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図3(B)に示すように、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別(飾り図柄の可変表示態様)を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。より具体的には、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「第1確変」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「第2確変」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果通知コマンドである。

【0090】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで飾り図柄の可変表示の停止を指定する図柄確定指定コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに対応して、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを遊技状態が通常状態である場合に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを遊技状態が確変状態である場合に対応した第2遊技状態指定コマンドとし、コマンド9502Hを遊技状態が時短状態である場合に対応した第3遊技状態指定コマンドとすればよい。

【0091】

コマンドA0XXHは、大当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大当たり開始指定コマンド(「ファンファーレコマンド」ともいう)である。コマンドA1XXHは、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当たり遊技状態において

、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当たり遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する大当たり終了指定コマンドである。

【0092】

大当たり開始指定コマンドや大当たり終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定される。なお、大当たり開始指定コマンドや大当たり終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。

10

【0093】

大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば 1 5 R 大当たり状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対応して、異なる E X T データが設定される。なお、大当たり遊技状態では、大入賞口が開放状態となっている期間であるか、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であるかにかかわらず、大当たり遊技状態の開始時点から、あるいは、飾り図柄の可変表示開始時点から、大当たり遊技状態の終了時点まで、継続的な演出動作が実行されるようにしてもよい。あるいは、大当たり遊技状態では、大入賞口が開放状態となっている期間であるか、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であるかに応じて、異なる演出動作が実行されるようにしてもよい。

20

【0094】

コマンド B 1 0 0 H は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞が発生したことに基き、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞が発生したことに基き、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

【0095】

コマンド C 0 X X H は、始動入賞記憶表示エリア 5 H などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数との合計値である合計保留記憶数を通知する保留記憶数通知コマンドである。保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動条件と第 2 始動条件のいずれかが成立したときに、第 1 始動口入賞指定コマンドと第 2 始動口入賞指定コマンドのいずれかが送信されたことに続いて、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したときに、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

30

【0096】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M（Read Only Memory）1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する R A M（Random Access Memory）1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う C P U（Central Processing Unit）1 0 3 と、C P U 1 0 3 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 0 4 と、I / O（Input/Output port）1 0 5 とを備えて構成される。一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、C P U 1 0 3 が R A M 1 0

40

50

2に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。遊技制御用マイクロコンピュータ100を構成する1チップマイクロコンピュータは、少なくともCPU103の他にRAM102が内蔵されていればよく、ROM101は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、乱数回路104やI/O105は、外付けであってもよい。

【0097】

主基板11では、例えば図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵または外付けされた乱数回路104などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図4は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図4に示すように、この実施の形態では、主基板11の側において、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3、変動パターン決定用の乱数値MR4、普図表示結果決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。

10

【0098】

こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR5の全部又は一部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図11に示す遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR5の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。一例として、特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データは、乱数回路104によりCPU103とは独立して更新され、それ以外の乱数値MR2～MR5を示す数値データは、CPU103がランダムカウンタを用いてソフトウェアにより更新されればよい。また、乱数回路104により更新された数値データの全部又は一部を用いて、スクランブル処理や演算処理といった所定の処理を実行することにより、乱数値MR1～MR5の全部又は一部を示す数値データが更新されるようにしてもよい。

20

30

【0099】

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、乱数回路104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てもよい。例えば、ROM101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100のIDナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ100の各製品毎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って得られた数値データを、乱数回路104が更新する数値データの初期値として設定する。このような処理を行うことにより、乱数回路104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。

【0100】

特図表示結果決定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65535」の範囲の値をとる。大当り種別決定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における飾り図柄の可変表示態様である大当り種別を「非確変」、「第1確変」、「第2確変」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

40

【0101】

変動パターン種別決定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターン種別を、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「251」の範囲の値をとる。変動パターン決定用の乱数値MR4は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種

50

類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。普図表示結果決定用の乱数値MR5は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。すなわち、普図表示結果決定用の乱数値MR5は、普図ゲームにおける可変表示結果に基づき普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）しがたい状態（通常開放状態）から遊技球が通過（進入）しやすい状態（拡大開放状態）へと変化させるか否かなどの決定を行うために用いられる。

【0102】

図5は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り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は、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り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は、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【0103】

図6は、この実施の形態における変動パターン種別を示している。図5に示す各変動パターンは、図6に示す複数の変動パターン種別のうち、少なくとも1つの変動パターン種別に含まれている。すなわち、各変動パターン種別は、例えば飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作の態様などに基づいて分類（グループ化）された1つ又は複数の変動パターンを含むように構成されていればよい。一例として、複数の変動パターンをリーチ演出の種類（演出態様）で分類（グループ化）して、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、ノーマルリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別と、スーパーリーチ（スーパーリーチαまたはスーパーリーチβ）を伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別とに分ければよい。また、スーパーリーチを伴う変動パターンについては、リーチ演出の内容（例えばスーパーリーチαであるかスーパーリーチβであるか）に応じて、異なる変動パターン種別に分類されるようにしてもよい。その他の変動パターンについても、所定の可変表示演出が実行されるか否かなどに応じて、異なる変動パターン種別に分類されるようにしてもよい。他の一例として、複数の変動パターンを飾り図柄の可変表示時間などに応じて、分類（グループ化）してもよい。複数の変動パターン種別のうちには、共通の変動パターンを含んで構成されたものがあってもよい。

【0104】

図6に示すように、各変動パターン種別には、可変表示態様や可変表示の内容に応じて、1つまたは複数の変動パターンが分類される。図5に示す変動パターンの具体的な分類については、例えば図10に示すような変動パターン決定テーブル133の設定から、特定することができる。すなわち、変動パターン決定テーブル133において、各変動パターン種別に応じて決定値が割り当てられた変動パターンは、その変動パターン種別に含まれるように分類されている。

【0105】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU1

03が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、図5に示すような変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

【0106】

図7は、ROM101に記憶される特図表示結果決定テーブル130の構成例を示している。特図表示結果決定テーブル130は、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームの開始を許容する第1開始条件が成立したときや、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームの開始を許容する第2開始条件が成立したときに、特別図柄の可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

10

【0107】

特図表示結果決定テーブル130では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態又は時短状態であるか確変状態であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当たり」や「ハズレ」の特図表示結果のいずれかに割り当てられている。この実施の形態では、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、共通の特図表示結果決定テーブル130におけるテーブルデータを参照して特図表示結果が決定される。これに対して、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームの場合と、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームの場合のそれぞれに対応して、特図表示結果に対する決定値の割当てが異なる決定テーブルを用意してもよい。

20

【0108】

特図表示結果決定テーブル130では、遊技状態が通常状態又は時短状態であるか確変状態であるかに応じて、特図表示結果を「大当たり」とする決定結果に対する決定値の割当てが異なっている。より具体的には、遊技状態が確変状態である場合に、通常状態又は時短状態である場合よりも多くの決定値が特図表示結果を「大当たり」とする決定結果に割り当てられている。CPU103は、遊技状態が通常状態又は時短状態であるか確変状態であるかに応じて、特図表示結果決定テーブル130を構成するテーブルデータから、特図表示結果を決定するために用いる決定用データとなるテーブルデータを、特図表示結果決定用テーブルデータとして選択すればよい。

30

【0109】

特図表示結果決定テーブル130では、個々の決定値が各決定結果に割り当てられるようにテーブルデータが設定され、CPU103が乱数値MR1と決定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する決定値が割り当てられた特図表示結果に決定できればよい。あるいは、特図表示結果決定テーブル130では、各決定結果に割り当てられた決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示すテーブルデータが設定され、CPU103が乱数値MR1と各決定結果に割り当てられた決定値の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が含まれる決定値範囲に対応する特図表示結果に決定できるようにしてもよい。特図表示結果決定テーブル130以外に各種設けられた決定テーブルも、同様に設定されたものであればよい。

40

【0110】

図8は、ROM101に記憶される大当たり種別決定テーブル131の構成例を示している。大当たり種別決定テーブル131は、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御することが決定（事前決定）されたときに、大当たり種別決定用の乱数値MR2に基づき、可変表示態様を「非確変」や「第1確変」や「第2確変」といった複数種類の大当たり種別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。

【0111】

大当たり種別決定テーブル131では、大当たり種別決定用の乱数値MR2と比較される数

50

値（決定値）が、「非確変」や「第1確変」や「第2確変」などの大当たり種別に割り当てられている。この実施の形態では、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、共通の大当たり種別決定テーブル131におけるテーブルデータを参照して大当たり種別が決定される。これに対して、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームの場合と、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームの場合のそれぞれに対応して、大当たり種別に対する決定値の割当てが異なる決定テーブルを用意してもよい。

【0112】

大当たり種別決定テーブル131において、複数種類の大当たり種別に割り当てられた決定値を示すテーブルデータは、大当たり遊技状態の終了後には確変状態に制御するか否かの決定結果に対応した決定用データとなっている。例えば、「非確変」の大当たり種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、確変状態に制御しないとの決定結果に対応する一方で、「第1確変」や「第2確変」の大当たり種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、確変状態に制御するとの決定結果を示している。大当たり種別決定テーブル131は、遊技制御バッファ155に設けられた大当たり種別バッファの値（大当たり種別バッファ値）を、決定された大当たり種別に対応する値（例えば「0」～「2」のいずれか）に設定するためのテーブルデータ（設定用データ）を含んでいてもよい。また、大当たり種別決定テーブル131において、複数種類の大当たり種別に割り当てられた決定値を示すテーブルデータは、例えば大当たり遊技状態において実行可能なラウンドの上限回数や、時短状態において実行可能な特図ゲームの上限回数といった、可変表示結果が「大当たり」となることなどに基づいて所定の遊技価値を付与するか否かの決定結果に対応した決定用データを含んでいてもよい。

【0113】

大当たり遊技状態におけるラウンドの実行態様（実行回数や大入賞口の開放時間など）と、確変状態に制御するか否かのうち、いずれか一方又は両方が特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データに基づいて決定されるようにしてもよい。例えば、特図表示結果決定テーブル130では、「大当たり」の特図表示結果となる場合に、「非確変大当たり」とするか「確変大当たり」とするかの決定結果に対して、決定値が割り当てられていてもよい。あるいは、特図表示結果決定テーブル130では、「大当たり」の特図表示結果となる場合に、複数種類の大当たり種別に対して決定値が割り当てられており、乱数値MR1のみを用いて大当たり種別を決定できるようにしてもよい。

【0114】

図9は、ROM101に記憶される変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、変動パターン種別決定テーブルとして、図9（A）に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aと、図9（B）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）132Bと、図9（C）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（高ベース中）132Cとが、予め用意されている。

【0115】

大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aは、特図表示結果を「大当たり」にすると決定（事前決定）されたときに、大当たり種別の決定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値MR3に基づいて、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。大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aでは、大当たり種別の決定結果が「非確変」、「第1確変」、「第2確変」のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-3のいずれかに割り当てられている。大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aでは、大当たり種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てられている部分がある。例えば、大当たり種別が「非確変」である場合と「第1確変」及び「第2確変」のいずれかである場合とでは、変動パターン種

別C A 3-1～変動パターン種別C A 3-3に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、大当たり種別を複数種類のいずれにするかの決定結果に応じて、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。

【0116】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）132Bと、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（高ベース中）132Cは、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値MR3に基づいて、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。ここで、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）132Bは、例えば遊技状態が通常状態であるときに使用テーブルとして選択される。これに対して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（高ベース中）132Cは、例えば遊技状態が時短状態や確変状態で時短制御や高開放制御が行われているときに、使用テーブルとして選択される。

10

【0117】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）132Bとハズレ変動パターン種別決定テーブル（高ベース中）132Cとでは、互いに各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てられている部分がある。これにより、遊技状態が通常状態であるか時短状態や確変状態における高ベース中であるかに応じて、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。また、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）132Bとハズレ変動パターン種別決定テーブル（高ベース中）132Cとでは、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられている部分がある。これにより、遊技状態が通常状態であるか時短状態や確変状態における高ベース中であるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができる。

20

【0118】

図10は、ROM101に記憶される変動パターン決定テーブル133の構成例を示している。変動パターン決定テーブル133は、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR4に基づき、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。変動パターン決定テーブル133では、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR4と比較される数値（決定値）が、1つ又は複数の変動パターンに割り当てられている。

【0119】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部又は全部が所定の電源基板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バックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（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、RAM102の一部又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（特図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に保存されるようにすればよい。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。

30

40

【0120】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図11に示すような遊技制御用データ保持エリア150が設けられている。図11に示す遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151Bと、普図保留記憶部151Cと、遊技制御フラグ設定部152と、遊技制御タイマ設定部153と、遊技制御カウンタ設定部154と、遊技制御バッファ設定部155とを備えている。

【0121】

第1特図保留記憶部151Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技

50

球が通過（進入）したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき所定の遊技価値が付与されるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

10

【0122】

第2特図保留記憶部151Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき所定の遊技価値が付与されるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

20

【0123】

普図保留記憶部151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果決定用の乱数値MR5を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

30

【0124】

遊技制御フラグ設定部152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0125】

遊技制御タイマ設定部153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

40

【0126】

遊技制御カウンタ設定部154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0127】

例えば、遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタには、乱数値MR2～MR

50

5を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【0128】

遊技制御バッファ設定部155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

10

【0129】

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

【0130】

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

20

30

【0131】

演出制御用CPU120、ROM121、RAM122は、演出制御基板12に搭載された1チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。あるいは、演出制御用CPU120は演出制御用マイクロコンピュータに内蔵される一方で、ROM121やRAM122の少なくともいずれか一方は、演出制御用マイクロコンピュータに外付けされてもよい。乱数回路124も、演出制御用マイクロコンピュータに内蔵又は外付けされるものであればよい。演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板13に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板12には、スティックコントローラ31Aに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット35Aから伝送するための配線や、プッシュボタン31Bに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ35Bから伝送するための配線も接続されている。加えて、演出制御基板12には、演出用可動部材32A、32Bを駆動して所定の演出動作実行を指示する駆動指令信号を、演出用可動部材32A、32Bのそれぞれに対応して設けられた可動部材駆動モータ33A、33Bに伝送するための配線も接続されてい

40

50

る。

【0132】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。図12は、演出制御基板12の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図12に示すように、この実施の形態では、演出制御基板12の側において、予告実行決定用の乱数値SR1、予告パターン決定用（第1擬似連前）の乱数値SR2-1、予告パターン決定用（第2擬似連前）の乱数値SR2-2、予告パターン決定用（第3擬似連前）の乱数値SR2-3、予告パターン決定用（単発・最終変動時）の乱数値SR2-4のそれぞれを示す数値データがカウント可能に制御される。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。例えば、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）を決定するために用いられる最終停止図柄決定用の乱数値を示す数値データなどが、カウント可能に制御されてもよい。

10

【0133】

予告実行決定用の乱数値SR1は、特別図柄や飾り図柄の可変表示を実行中における複数のタイミングにて予告演出を実行するか否かを決定するために用いられる乱数値である。この実施の形態では、複数のタイミングにて実行可能な予告演出として、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告、リーチ成立後予告、リーチ発展時予告が、設けられている。

20

【0134】

変動開始時予告は、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるタイミング（変動開始タイミング）にて、大当たり遊技状態となる可能性を予告する演出動作である。全図柄変動中予告は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄が変動（高速変動）しているタイミング（全図柄変動タイミング）にて、大当たり遊技状態となる可能性を予告する演出動作である。図柄減速時予告は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの一部又は全部にて飾り図柄が減速して停止（仮停止）に至るタイミング（図柄減速タイミング）にて、大当たり遊技状態となる可能性を予告する演出動作である。

【0135】

リーチ成立後予告は、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後のタイミング（リーチ成立後タイミング）にて、大当たり遊技状態となる可能性を予告する演出動作である。リーチ成立後タイミングは、例えば飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった直後のタイミングであってもよい。あるいは、リーチ成立後タイミングは、例えばノーマルリーチのリーチ態様で飾り図柄が可変表示されている期間中の所定タイミングであってもよい。飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後には、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおける飾り図柄の変動速度が低下して、まずはノーマルリーチのリーチ態様で可変表示が行われる。そして、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて飾り図柄の変動速度がさらに低下して飾り図柄が停止し、可変表示結果となる確定飾り図柄が導出される場合（ノーマルリーチの場合）と、再び変動速度が上昇してスーパーリーチのリーチ態様に移行する場合（スーパーリーチの場合）とがある。

30

40

【0136】

リーチ発展時予告は、スーパーリーチのリーチ演出における演出態様（リーチ態様）が第1段階から第2段階へと発展するタイミング（リーチ発展タイミング）にて、大当たり遊技状態となる可能性を予告する演出動作である。スーパーリーチのリーチ演出では、まずは第1段階の演出態様で演出動作が実行される。そして、第1段階の演出動作が終了したときに、確定飾り図柄が導出されて可変表示が終了する場合（スーパーリーチ発展なしの場合）と、さらに第2段階の演出態様に発展することでリーチ演出が継続して実行される場合（スーパーリーチ発展ありの場合）とがある。こうしたスーパーリーチ発展の有無は、変動パターンに対応して設定される。図5に示す設定例では、変動パターンPA3-1

50

、PA3-3、PB3-1、PB3-2、PA5-1、PA5-3、PB5-1、PB5-3に対応して、発展のないスーパーリーチのリーチ態様が出現する。その一方で、変動パターンPA3-2、PA3-4、PB3-2、PB3-4、PA5-2、PA5-4、PB5-2、PB5-4に対応して、発展のあるスーパーリーチのリーチ態様が出現する。

【0137】

予告パターン決定用の乱数値SR2-1～SR2-4は、予告演出を実行する場合における演出動作の内容（演出態様）に対応した予告パターンを、予め用意された複数パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値である。図13、図14（A）及び（B）は、この実施の形態における予告パターンを示している。

10

【0138】

図13は、発展のあるスーパーリーチのリーチ態様が出現するスーパーリーチ発展ありの場合に対応したスーパーリーチ発展あり用の予告パターンを示している。この実施の形態では、スーパーリーチ発展あり用の予告パターンとして、予告パターンYAP01～予告パターンYAP44が、予め用意されている。

【0139】

図14（A）は、ノーマルリーチのリーチ態様が出現する場合や、発展のないスーパーリーチのリーチ態様が出現するスーパーリーチ発展なしの場合に対応したノーマルリーチまたはスーパーリーチ発展なし用の予告パターンを示している。この実施の形態では、ノーマルリーチまたはスーパーリーチ発展なし用の予告パターンとして、予告パターンYBP01～予告パターンYBP22が、予め用意されている。

20

【0140】

図14（B）は、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない非リーチの場合や、「擬似連」の可変表示演出において擬似連変動が実行される前の場合に対応した非リーチまたは擬似連変動前用の予告パターンを示している。この実施の形態では、非リーチまたは擬似連変動前用の予告パターンとして、予告パターンYCP01～予告パターンYCP09が、予め用意されている。

【0141】

このように、予告パターンは、スーパーリーチ発展ありの場合、ノーマルリーチの場合またはスーパーリーチ発展なしの場合、非リーチまたは擬似連変動前の場合のそれぞれに対応して、予め複数パターン用意されていればよい。なお、これらの場合に対応して予告パターンを用意したものに限定されず、例えば可変表示結果が「大当り」となるか「ハズレ」となるかに応じて、異なる予告パターンを用意してもよい。また、ノーマルリーチの場合とスーパーリーチ発展なしの場合とで、異なる予告パターンを用意してもよい。非リーチの場合と擬似連変動前の場合とで、異なる予告パターンを用意してもよい。

30

【0142】

各予告パターンによる予告演出は、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されてから、可変表示結果となる確定特別図柄や確定飾り図柄が導出されるまでの複数のタイミングにて、大当り遊技状態となる可能性を予告する演出動作であり、互いに演出態様が異なる複数の予告演出を組み合わせたものであればよい。

40

【0143】

図15（A）は、スーパーリーチ発展ありの場合に対応した予告パターンによる予告演出の実行タイミングを示している。この場合、可変表示が開始される「図柄変動開始」から表示結果が導出される「図柄変動終了」までに、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告、リーチ成立後予告、リーチ発展時予告を実行するタイミングが、例えば変動パターンに対応した特図変動時演出制御パターンなどにより、予め定められている。

【0144】

図15（B）は、ノーマルリーチまたはスーパーリーチ発展なしの場合に対応した予告パターンによる予告演出の実行タイミングを示している。この場合、「図柄変動開始」から「図柄変動終了」までに、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告、リー

50

チ成立後予告を実行するタイミングが、例えば変動パターンに対応した特図変動時演出制御パターンなどにより、予め定められている。

【0145】

図15(C)は、非リーチの場合に対応した予告パターンによる予告演出の実行タイミングを示している。この場合、「図柄変動開始」から「図柄変動終了」までに、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告を実行するタイミングが、例えば変動パターンに対応した特図変動時演出制御パターンなどにより、予め定められている。

【0146】

図16は、「擬似連」の可変表示演出において擬似連変動が3回実行される擬似連3回の場合に対応した予告演出の実行タイミングを示している。この場合、各回の擬似連変動が実行されるよりも前に、すなわち擬似連チャンス目となる飾り図柄が導出される以前に、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告を実行するタイミングが、例えば変動パターンに対応した特図変動時演出制御パターンなどにより、予め定められている。また、最終回の擬似連変動が開始された後の最終変動時には、変動パターンに対応した飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチ発展あり、ノーマルリーチまたはスーパーリーチ発展なし、非リーチのいずれであるかに応じて、図15(A)～(C)と同様の予告演出を実行するタイミングが予め定められていればよい。

【0147】

こうした複数のタイミングで実行される複数の予告演出における演出態様(演出内容)は、使用パターンとなる予告パターンに対応して設定される。また、各タイミングで実行される予告演出における演出態様(演出内容)は、例えば大当たり遊技状態となる可能性である大当たり信頼度に応じて、異なるものとなる。なお、予告演出における演出態様(演出内容)の相違は、予告演出が実行される場合の演出動作を異ならせることによって生じるだけでなく、各タイミングで予告演出を実行するか否かによって生じてよい。複数のタイミングのうち1のタイミングで実行される予告演出における演出態様を大当たり信頼度に応じて異ならせる場合には、例えば同一の演出装置を用いた演出動作であるものの、その動作態様を異ならせることにより、異なる演出態様となるようにすればよい。

【0148】

この実施の形態において、変動開始時予告では、低信頼度と中信頼度のそれぞれに対応して、異なる演出態様となる。全図柄変動中予告では、低信頼度と中信頼度と高信頼度のそれぞれに対応して、異なる演出態様となる。図柄減速時予告では、低信頼度と中信頼度のそれぞれに対応して、異なる演出態様となる。リーチ成立後予告では、低信頼度と中信頼度と高信頼度のそれぞれに対応して、異なる演出態様となる。リーチ発展時予告では、対応する演出動作の有無によって、異なる演出態様となる。このように、予告演出における演出態様は、各予告演出の実行タイミングとともに、大当たり遊技状態となる可能性(大当たり信頼度)に応じて、異なるものとなる。なお、低信頼度に対応した演出態様で予告演出を実行するものに限定されず、所定の予告演出が実行されないことで、低信頼度であることを遊技者が認識できるようにしてもよい。

【0149】

低信頼度の予告演出は、例えば大当たり遊技状態となる可能性が「10%未満」であることを予告する。中信頼度の予告演出は、例えば大当たり遊技状態となる可能性が「10%以上30%未満」であることを予告する。高信頼度の予告演出は、例えば大当たり遊技状態となる可能性が「30%以上」であることを予告する。こうした予告演出により予告される大当たり遊技状態となる可能性(大当たり信頼度)は、可変表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに応じて各予告パターンの決定割合を異ならせることで、予め設定できればよい。例えば、低信頼度の予告演出は、中信頼度や高信頼度の予告演出に比べて、大当たりとなるときに実行される割合が低く、ハズレとなるときに実行される割合が高くなればよい。また、高信頼度の予告演出は、低信頼度や中信頼度の予告演出に比べて、大当たりとなるときに実行される割合が高く、ハズレとなるときに実行される割合が低くなればよい。ここで、大当たり遊技状態となる可能性が0%の場合には、常に可変表示結果が「ハズ

10

20

30

40

50

レ」となり、大当たり遊技状態にはならないことを意味している。また、大当たり遊技状態となる可能性が100%の場合には、常に可変表示結果が「大当たり」となり、必ず大当たり遊技状態となることを意味している。

【0150】

なお、各信頼度の予告演出により予告される大当たり遊技状態となる可能性（大当たり信頼度）は、上記の例に限定されず、所定の段階数に応じて0%～100%の範囲を区分したものであればよい。すなわち、高信頼度の予告演出は、大当たり遊技状態となる可能性が所定の第1基準値以上であることを予告できればよく、低信頼度の予告演出は、大当たり遊技状態となる可能性が第1基準値よりも低い所定の第2基準値未満であることを予告できればよい。この場合、中信頼度の予告演出は、大当たり遊技状態となる可能性が第1基準値未

10

【0151】

例えば変動開始時予告の場合は低信頼度と中信頼度のそれぞれに対応して異なる演出態様となる一方で、全図柄変動中予告の場合は低信頼度と中信頼度さらには高信頼度のそれぞれに対応して異なる演出態様となる。そして、中信頼度の予告演出は大当たり信頼度が第1基準値未満である一方で、高信頼度の予告演出は大当たり信頼度が第1基準値以上である。すなわち、複数のタイミングのうち第1タイミングにて実行される予告演出により予告できる大当たり信頼度の上限値に比べて、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行される予告演出により予告できる大当たり信頼度の上限値が高く（大きく）なることがあるように設定されている。

20

【0152】

大当たり遊技状態となる可能性（大当たり信頼度）の段階数は、大当たり信頼度が0%～100%の範囲のうちで、演出態様が異なる予告演出のそれぞれにより予告可能な大当たり信頼度の範囲の区分数（区域数）を示している。一例として、変動開始時予告、図柄減速時予告のように、低信頼度と中信頼度のそれぞれに対応して異なる演出態様となる予告演出の場合には、大当たり信頼度の段階数が「2」となる。これに対して、全図柄変動中予告、リーチ成立後予告のように、低信頼度と中信頼度と高信頼度のそれぞれに対応して異なる演出態様となる予告演出の場合には、大当たり信頼度の段階数が「3」となる。また、リーチ発展時予告の場合は、対応する演出動作の有無によって演出態様を異ならせていることから、大当たり信頼度の段階数が「2」となる。

30

【0153】

このように、大当たり信頼度の段階数は、複数のタイミングのうちいずれで実行される予告演出であるかに応じて、異なるように設定されている。そして、例えば変動開始時予告の場合は大当たり信頼度の段階数が「2」であるのに対し、全図柄変動中予告の場合は大当たり信頼度の段階数が「3」である。すなわち、複数のタイミングのうち第1タイミングにて実行される予告演出により予告できる大当たり信頼度の段階数に比べて、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行される予告演出により予告できる大当たり信頼度の段階数の方が多くなることがあるように設定されている。

【0154】

複数のタイミングのうち1のタイミングにて実行される予告演出は、演出態様を異ならせることにより、異なる大当たり信頼度を遊技者が認識可能に予告するようにしている。したがって、各予告演出における演出態様の種類数は、その予告演出により予告可能な大当たり信頼度の段階数と等しくなってもよい。あるいは、各予告演出における複数種類の予告演出のうちには、互いに異なる演出態様によって同一の大当たり信頼度を予告するものがある。この場合のように、各予告演出における演出態様の種類数は、その予告演出により予告可能な大当たり信頼度の段階数よりも多くなってもよい。

40

【0155】

例えば全図柄変動中予告とリーチ成立後予告のように、大当たり信頼度の段階数が同一となる予告演出であっても、それぞれの予告演出に対応して、大当たり信頼度の第1基準値や第2基準値を異ならせてもよい。より具体的な一例として、全図柄変動中予告の大当たり信

50

信頼度は低信頼度が「５％未満」で中信頼度が「５％以上２０％未満」で高信頼度が「２０％以上」となる一方で、リーチ成立後予告の大当たり信頼度は低信頼度が「１０％未満」で中信頼度が「１０％以上３０％未満」で高信頼度が「３０％以上」となるようにしてもよい。このように、予告演出が低信頼度と中信頼度と高信頼度のいずれになるかは、予告演出の実行タイミングごとに、異なる基準で分類（段階分け）されてもよい。また、例えばリーチ発展時予告が実行されたときには大当たり信頼度が「８０％以上」となるといったように、特定の予告演出が実行されたときには、大当たり遊技状態となる可能性が飛躍的に向上することが予告されるようにしてもよい。

【０１５６】

複数のタイミングのうち１のタイミングで実行される各予告演出は、演出態様を異ならせることにより、大当たり信頼度が所定範囲内であることを予告してもよいし、大当たり信頼度が具体的な単一の数値（例えばパーセント値）であることを予告してもよい。例えば、低信頼度の予告演出は、大当たり信頼度が「１０％未満」となる範囲内であることを予告してもよいし、「１０％未満」である特定の数値（例えば５％など）を予告してもよい。ただし、予告演出の実行割合は、乱数値を示す数値データの偏りなどにより、実際の遊技を実行した場合に、設計段階での設定とは相違することがある。これにより、各予告演出の大当たり信頼度も、実際の遊技を実行した場合に、設計段階での設定とは相違することがある。したがって、各予告演出により予告可能な大当たり信頼度は、遊技の進行上において実際に大当たり遊技状態となる確率と厳密に合致する必要はなく、およそ目安となる範囲や数値を予告することができればよい。

【０１５７】

予告演出により大当たり信頼度が具体的な単一の数値であることを予告する場合に、大当たり信頼度の段階数は、複数のタイミングのうち１のタイミングで実行される予告演出により予告可能な大当たり信頼度の個数（要素数）を示すことになればよい。一例として、複数のタイミングのうち１のタイミングで実行される予告演出が、演出態様を異ならせることにより「５％」、「１５％」、「２５％」、「５０％」、「７０％」の大当たり信頼度を予告可能であるとする。この場合には、予告演出により予告可能な大当たり信頼度の個数（要素数）は「５」であり、大当たり信頼度の段階数も「５」となる。

【０１５８】

例えば低信頼度と中信頼度の予告演出のあいだや、中信頼度と高信頼度の予告演出のあいだでは、予告可能な大当たり信頼度の範囲に共通（重複）する部分があってもよい。一例として、低信頼度の予告演出は「３０％未満」の大当たり信頼度を予告し、中信頼度の予告演出は「２０％以上６０％未満」の大当たり信頼度を予告し、高信頼度の予告演出は「５０％以上」の大当たり信頼度を予告してもよい。

【０１５９】

図１７は、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告、リーチ成立後予告、リーチ発展時予告のそれぞれにおける演出態様（演出内容）を例示している。図１７（Ａ）に示すように、変動開始時予告では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の変動が開始されることに対応して、演出用点灯役物９０を点灯（例えばフラッシュあるいは回転灯動作など）させる演出動作が実行される。図１７（Ｂ）に示すように、全図柄変動中予告では、飾り図柄の全部が変動（例えば高速変動）しているときに、画像表示装置５の画面上に所定のキャラクタを示す演出画像を表示する演出動作が実行される。図１７（Ｃ）に示すように、図柄減速時予告では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの一部または全部にて飾り図柄の変動速度が低下あるいは飾り図柄が停止（仮停止）したときに、スティックコントローラ３１Ａに対する所定操作（例えば傾倒操作）が検出されたことに応じて、所定の演出画像を表示したり所定の効果音を出力したりするといった演出動作が実行される。図１７（Ｄ）に示すように、リーチ成立後予告では、画像表示装置５の画面上における背景画像を通常とは異なる背景画像に変化させるように表示する演出動作が実行される。図１７（Ｅ）に示すように、リーチ発展時予告では、画像表示装置５における表示画面の前方に演出用可動

部材 3 2 A、3 2 B が進出して合体するといった演出動作が実行される。

【0160】

図 1 7 (A) に示すような変動開始時予告が実行されるときには、例えば演出用点灯役物 9 0 の点灯色 (例えば緑色または赤色)、点滅の有無、点滅回数、回転灯動作における回転パターン、演出用点灯役物 9 0 の点灯動作とともに出力される効果音のうち、一部または全部を異ならせることにより、異なる大当り信頼度を予告することができればよい。一例として、低信頼度の変動開始時予告では演出用点灯役物 9 0 の点灯色が緑色となる一方、中信頼度の変動開始時予告では演出用点灯役物 9 0 の点灯色が赤色となればよい。

【0161】

図 1 7 (B) に示すような全図柄変動中予告が実行されるときには、例えばキャラクタ C H A やキャラクタ C H B を示す演出画像といった、異なるキャラクタ画像が順番に表示されるステップアップ予告演出において、演出表示 (表示されるキャラクタの個数など) が変化した段階数に応じて、異なる大当り信頼度を予告することができればよい。

【0162】

ステップアップ予告演出は、予め定められた順番に従って 1 段階から複数段階まで演出状態を段階的に変化させる予告演出である。ステップアップ予告演出において多い段階まで演出状態が段階的に変化した場合には、少ない段階でステップアップ予告演出が終了した場合よりも大当り遊技状態となる可能性が高くなる。ステップアップ予告演出では、1 つのキャラクタの形状や色が変わるようにしてもよく、遊技者からみて予告する手段 (表示、音、ランプ、演出用模型等) の状態が段階的に変化したと認識できるものであればよい。例えば、段階的に表示されるキャラクタの数が増える場合の他に、段階的に動くキャラクタの数が増える場合、キャラクタの動く回数や頻度などが段階的に増える場合、キャラクタの大きさが段階的に大きくなる場合などがあってもよい。また、キャラクタを示す演出画像の表示に代えて、あるいは演出画像の表示とともに、演出用模型の動作状態を段階的に変化させるものであってもよい。そして、演出用模型が複数設けられている場合に動く演出用模型の数が段階的に増えることにより、あるいは演出用模型の動く回数や頻度などが段階的に増えることにより、大当り遊技状態となる可能性が段階的に高まっていくことを予告できればよい。

【0163】

一例として、低信頼度の全図柄変動中予告では、キャラクタ C H A を示す演出画像のみが画像表示装置 5 の画面上に表示される (ステップ A)。その一方で、中信頼度の全図柄変動中予告では、ステップ A に対応した演出画像の表示が終了した後に、キャラクタ C H B を示す演出画像が画像表示装置 5 の画面上に表示される (ステップ B)。高信頼度の全図柄変動中予告では、ステップ A とステップ B に対応した演出画像の表示が順次に終了した後に、キャラクタ C H A とキャラクタ C H B の両方が同時に画像表示装置 5 の画面上に表示される (ステップ C)。

【0164】

図 1 7 (C) に示すような図柄減速時予告が実行されるときには、まず、操作促進演出となる所定の演出動作が行われる。操作促進演出は、例えば画像表示装置 5 の画面上における所定位置に、予め用意されたメッセージ M S A を報知する演出画像を表示させることなどにより、遊技者によるスティックコントローラ 3 1 A などへの操作行為を促す演出動作であればよい。遊技者による操作行為を促す演出動作としては、画像表示装置 5 の画面上に演出画像を表示させるものに限定されず、スピーカ 8 L、8 R から所定の音声出力させるもの、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を所定の点灯パターンで点灯あるいは点滅させるもの、遊技領域の内部または外部に設けられた演出用模型を所定の動作態様で動作させるもの、あるいは、これらのいずれかを組み合わせただけのものであってもよい。そして、スティックコントローラ 3 1 A などに対する操作がコントローラセンサユニット 3 5 A によって検出されると、その操作が検出されたタイミングにて、操作促進演出の実行を停止するとともに、例えば予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれかの演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示させることや、予め用意された複数種類の音声パターンのう

10

20

30

40

50

ちいずれかの音声パターンに対応する効果音をスピーカ 8 L、8 R から出力させること、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を複数種類の点灯態様のうちいずれかの点灯態様で点灯させること、演出用模型を複数種類の動作態様のうちいずれかの動作態様で動作させること、あるいは、これらのいずれかを組み合わせた演出動作が実行されることといった、各種の演出動作が実行される。こうした操作行為の検出時における演出態様を異ならせることにより、異なる大当たり信頼度を予告することができればよい。

【0165】

なお、スティックコントローラ 31 A への操作行為が検出されたことに応じて所定の演出動作が実行されるものに限定されず、押しボタン 31 B への操作行為が検出されたことに応じて所定の演出動作が実行されてもよい。また、操作促進演出が開始された後、操作行為が検出されずに所定期間が経過した場合には、演出動作を実行せずに図柄減速時予告を終了させればよい。あるいは、操作行為が検出されなくても所定期間が経過した場合には、所定の演出動作が実行されるようにしてもよい。

10

【0166】

図 17 (D) に示すようなリーチ成立後予告が実行されるときには、例えば画像表示装置 5 の画面上に背景画像 H K A が表示されるか否かや、背景画像 H K A の表示態様（例えば「山」の部分の表示色や模様がサクラの花柄であるか否かなど。サクラの花柄である場合には信頼度が高い）を異ならせること、背景画像 H K A とは異なる背景画像が表示されること、背景画像とともに所定のキャラクタを示す演出画像が表示されるか否か、背景画像の表示とともに出力される効果音や発光体の点灯態様を異ならせること、あるいは、これらの一部または全部の組合せにより、異なる大当たり信頼度を予告することができればよい。

20

【0167】

図 17 (E) に示すようなリーチ発展時予告が実行されるときには、画像表示装置 5 の周囲に配置された複数の演出用可動部材 32 A、32 B が、それぞれ画像表示装置 5 における表示画面の前方（前面）に進出して互いに合体する。複数の演出用可動部材 32 A、32 B により構成される演出用模型は、遊技者に特定の概念（例えば特別な戦闘機の状態による「戦闘力向上」など）を想起させる特定モチーフ（例えば戦闘機による戦闘状態を描いたアニメーションなど）に応じた形状や色彩を有していればよい。リーチ発展時予告と、スーパーリーチのリーチ態様とでは、双方の演出態様により遊技者に同一または類似の概念を想起させる同一または類似の特定モチーフとなるようにしてもよい。

30

【0168】

なお、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告、リーチ成立後予告、リーチ発展時予告のそれぞれにおける演出動作の具体的内容は、上記のものに限定されず、遊技者が大当たり信頼度などを認識することができる任意の演出動作であればよい。

【0169】

図 13、図 14 (A) 及び (B) に示す予告パターンによる予告演出の組合せでは、1 のタイミングで実行される予告演出により予告される大当たり信頼度と、他のタイミングで実行される予告演出により予告される大当たり信頼度とが、予め禁止された関係になることがないように設定されている。例えば高信頼度の全図柄変動中予告が実行された後に、低信頼度の図柄減速時予告やリーチ成立後予告が実行されるような予告演出の組合せとなる予告パターンは用意されていない。ここで、高信頼度の予告演出は大当たり信頼度が第 1 基準値以上であることを予告し、低信頼度の予告演出は大当たり信頼度が第 1 基準値よりも低い第 2 基準値未満であることを予告する。したがって、複数のタイミングのうち第 1 タイミングにて大当たり遊技状態となる可能性が第 1 基準値以上であることを予告する高信頼度の予告演出が実行される場合に、第 1 タイミングよりも遅い第 2 タイミングにて大当たり遊技状態となる可能性が第 1 基準値よりも低い第 2 基準値未満であることを予告する低信頼度の予告演出が実行されることはない。

40

【0170】

また、予告演出が低信頼度と中信頼度と高信頼度のいずれになるかは、予告演出の実行

50

タイミングごとに、異なる基準で分類（段階分け）されてもよい。すなわち、予告演出の実行タイミングが異なれば、低信頼度と中信頼度と高信頼度とに段階分けするための第1基準値や第2基準値を異ならせてもよい。したがって、実行タイミングが異なる複数の予告演出のあいだでは、第1基準値と第2基準値とが一致しないことがあり、例えば1のタイミングで実行される予告演出を高信頼度と中信頼度とに段階分けするための第1基準値が、他のタイミングで実行される予告演出を中信頼度と低信頼度とに段階分けするための第2基準値よりも低くなることがあってもよい。こうした設定においても、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第1基準値（第1タイミングに対応した基準値）以上であることを予告する高信頼度の予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第2基準値（第2タイミングに対応した基準値）未満であることを予告する低信頼度の予告演出が実行されることはないようにすればよい。

10

【0171】

予告演出により大当り信頼度が具体的な単一の数値（例えばパーセント値）であることを予告する場合もある。したがって、大当り遊技状態となる可能性が第1基準値以上であることを予告する場合には、第1基準値以上の所定範囲内であることを予告する場合と、第1基準値以上となる具体的な単一の数値であることを予告する場合とが含まれている。また、大当り遊技状態となる可能性が第2基準値未満であることを予告する場合には、第2基準値未満の所定範囲内であることを予告する場合と、第2基準値未満となる具体的な単一の数値であることを予告する場合とが含まれている。以下において、ある値以上または未満という場合には、これらと同様の場合が含まれている。

20

【0172】

さらに、例えば中信頼度の変動開始時予告と中信頼度や高信頼度の全図柄変動中予告が実行された後に、低信頼度の図柄減速時予告やリーチ成立後予告が実行されるような予告演出の組合せとなる予告パターンも用意されていない。このように、複数のタイミングのうち所定タイミング（例えば全図柄変動中のタイミング）以前のタイミングにて大当り遊技状態となる可能性が所定値未満であることを予告する低信頼度の予告演出が実行されない場合には、所定タイミングより後のタイミングにて大当り遊技状態となる可能性が所定値未満であることを予告する低信頼度の予告演出が実行されないようにしてもよい。あるいは、複数のタイミングのうち所定タイミング以前のタイミングにて大当り遊技状態となる可能性が所定値以上であることを予告する中信頼度や高信頼度の予告演出のみが実行された場合には、所定タイミングより後のタイミングにて、大当り遊技状態となる可能性が所定値未満であることを予告する低信頼度の予告演出は実行されず、所定値以上であることを予告する中信頼度や高信頼度の予告演出が実行されるようにしてもよい。

30

【0173】

なお、1のタイミングで実行される予告演出により予告される大当り信頼度と、他のタイミングで実行される予告演出により予告される大当り信頼度とが、所定関係になることを禁止するものに限定されず、例えば所定関係以外の関係になる場合よりも決定割合が極めて低くなるように制限するなどしてもよい。例えば、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第1基準値以上であることを予告する高信頼度の予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第2基準値未満であることを予告する低信頼度の予告演出が実行されにくいように制限してもよい。

40

【0174】

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

【0175】

50

一例として、ROM 121には、演出制御用CPU 120が各種の演出装置（例えば画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9及び装飾用LED、演出用点灯役物90、演出用可動部材32A、32Bなど）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図変動時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターンとが、格納されていればよい。

【0176】

特図変動時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出における演出表示動作、あるいは、飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。予告演出制御パターンは、予告パターンの決定結果に応じて実行される単一または複数の予告演出のそれぞれについて、演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。

【0177】

図18(A)は、各々の演出制御パターンの構成例を示している。図18(A)に示す構成例において、演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。

【0178】

演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマの格納値である演出制御プロセスタイマ値と比較される値（判定値）であって、各演出動作の実行時間（演出時間）に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば基板11から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用CPU 120において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切替タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

【0179】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置5の画面上における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。すなわち、表示制御データは、画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示動作に連動した効果音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ8L、8Rからの音声出力態様を示すデータが含まれている。すなわち、音声制御データは、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御データには、例えば遊技効果ランプ9や装飾用LED、さらには演出用点灯役物90といった、発光体の点灯動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、ランプ制御データは、発光体の点灯動作を指定するデータである。

【0180】

操作検出制御データには、例えばスティックコントローラ31Aの操作桿に対する傾倒操作とトリガボタンに対する指示操作とを有効に検出する操作有効期間、あるいはプッシュボタン31Bに対する指示操作を有効に検出する操作有効期間や、各々の操作を有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を指定するデータといった、遊技者の操作行為に応じた演出動作態様を示すデータが含まれている。

【0181】

なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まなければならないもの

10

20

30

40

50

ではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。また、演出制御パターンに含まれる複数種類のプロセスデータでは、各タイミングで実行される演出動作の内容に応じて、それぞれのプロセスデータを構成する制御データの種類が異なってもよい。すなわち、表示制御データや音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データの全部を含んで構成されたプロセスデータもあれば、これらの一部を含んで構成されたプロセスデータもあってよい。さらに、例えば演出用可動部材 3 2 A、3 2 B における動作態様を示す演出用可動部材制御データといった、その他の各種制御データが含まれることがあってもよい。

【0182】

図 1 8 (B) は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を示している。演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ 8 L、8 R から音声を出力させる制御を行うとともに、ランプ制御データにより指定される態様で遊技効果ランプ 9 や演出用点灯役物 9 0 等の発光体を点滅させる制御を行い、操作検出制御データにより指定される操作有効期間にてスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B に対する操作を受け付けて演出内容を決定する制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。図 1 8 (B) に示す演出動作は、飾り図柄の変動が開始されてから最終停止するまでの期間全体に対応しているが、これに限定されるものではなく、飾り図柄の可変表示中における一部の期間に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。あるいは、飾り図柄の可変表示中以外の所定期間（例えば大当り遊技状態においてラウンドを実行中の期間や、大当り遊技状態の終了時にエンディング演出を実行する期間など）に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。

【0183】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば飾り図柄の可変表示を開始するときなどに、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに基づいて演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）をセットする。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、予告パターンの決定結果に対応して、飾り図柄の可変表示を開始するときなどに、対応する演出制御パターン（予告演出制御パターン）をセットする。ここで、演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ROM 1 2 1 から読み出して RAM 1 2 2 の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータの ROM 1 2 1 における記憶アドレスを、RAM 1 2 2 の所定領域に一時記憶させて、ROM 1 2 1 における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。

【0184】

その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。こうして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ # 1 ~ プロセスデータ # n (n は任意の整数) の内容に従って、演出装置（画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 や演出用点灯役物 9 0 等の発光体、演出用可動部材 3 2 A、3 2 B など）の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ # 1 ~ プロセスデータ # n において、演出制御プロセスタイマ判定値 # 1 ~ # n と対応付けられた表示制御データ # 1 ~ 表示制御データ # n、音声制御データ # 1 ~ 音声制御データ # n、ランプ制御データ # 1 ~ ランプ制御データ # n、操作検出制御データ # 1 ~ 操作検出制御データ # n は、演出装置における演出動作の制御内容を示し

、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ#1～演出制御実行データ#nを構成する。

【0185】

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用CPU120から表示制御部123や音声制御基板13、ランプ制御基板14、可動部材駆動モータ33A、33Bなどに対して出力される。演出制御用CPU120からの指令を受けた表示制御部123では、例えば所定のVDP等がその指令に示される画像データをCGROM等の画像データメモリから読み出してVRAMに一時記憶させることなどにより展開させる。また、演出制御用CPU120からの指令を受けた音声制御基板13では、例えば音声合成用ICがその指令に示される音声データを音声データROMから読み出して音声RAM等に一時記憶させることなどにより展開させる。

10

【0186】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図19に示すような演出制御用データ保持エリア190が設けられている。図19に示す演出制御用データ保持エリア190は、演出制御フラグ設定部191と、演出制御タイマ設定部192と、演出制御カウンタ設定部193と、演出制御バッファ設定部194とを備えている。

【0187】

演出制御フラグ設定部191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。演出制御タイマ設定部192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。演出制御カウンタ設定部193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。演出制御バッファ設定部194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

20

30

【0188】

図2に示す演出制御基板12に搭載された表示制御部123は、演出制御用CPU120からの表示制御指令などに基づき、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部123は、画像表示装置5の表示領域内に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。一例として、表示制御部123には、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM)、LCD駆動回路などが搭載されていればよい。なお、VDPは、GPU (Graphics Processing Unit)、GCL (Graphics Controller LSI)、あるいは、より一般的にDSP (Digital Signal Processor) と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。CGROMは、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリなどの書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかを用いて構成されたものであればよい。

40

【0189】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドやコントローラセンサユニット35Aまたはプッシュセンサ35Bから伝送された操作検出信号等の各種信号を取り込むための入力ポートと、演出制御基板12の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I/O

50

125の出力ポートからは、画像表示装置5へと伝送される映像信号や、音声制御基板13へと伝送される指令（効果音信号）、ランプ制御基板14へと伝送される指令（電飾信号）、可動部材駆動モータ33A、33Bへと伝送される指令（駆動制御信号）などが出力される。

【0190】

音声制御基板13には、例えば入出力ドライバや音声合成用IC、音声データROM、増幅回路、ボリュームなどが搭載されている。一例として、音声制御基板13では、演出制御基板12から伝送された効果音信号に示される音番号データが入出力ドライバを介して音声合成用ICに入力される。音声合成用ICは、音番号データに応じた音声や効果音を生成し増幅回路に出力する。増幅回路は、音声合成用ICの出力レベルを、ボリュームで設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号を、スピーカ8L、8Rに出力する。音声データROMには、音番号データに応じた制御データが格納されており、音声合成用ICが音番号データに応じた制御データを読み出して、音声や効果音が生成される。音声データROMの記憶データは、所定期間における音声や効果音の出力態様を時系列的に示すデータなどから構成されていけばよい。

10

【0191】

ランプ制御基板14には、例えば入出力ドライバやランプドライバなどが搭載されている。一例として、ランプ制御基板14では、演出制御基板12から伝送された電飾信号が、入出力ドライバを介してランプドライバに入力される。ランプドライバは、電飾信号を増幅して遊技効果ランプ9や演出用点灯役物90などに供給する。

20

【0192】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM102がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2ミリ秒）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図20のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。

30

【0193】

図20に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（ステップS11）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS12）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する（ステップS13）。

40

【0194】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる乱数値MR1～MR5といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS14）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS15）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部152に設けら

50

れた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて更新し、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B における表示動作の制御や、特別可変入賞球装置 7 における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【0195】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 1 6）。CPU 1 0 3 は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器 2 0 における表示動作（例えばセグメント L E D の点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送送させる（ステップ S 1 7）。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I / O 1 0 5 に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板 1 2 に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御 I N T 信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御 I N T 信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0196】

図 2 1 は、特別図柄プロセス処理として、図 2 0 に示すステップ S 1 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。図 2 2 は、ステップ S 1 0 1 にて実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【0197】

始動入賞判定処理を開始すると、CPU 1 0 3 は、まず、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 0 1）。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば（ステップ S 2 0 1 ; Y e s）、第 1 特別図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S 2 0 2）。このとき、CPU 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S 2 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ S 2 0 2 ; N o）、例えば遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップ S 2 0 3）。

【0198】

ステップ S 2 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや（ステップ S 2 0 1 ; N o）、ステップ S 2 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ S 2 0 2 ; Y e s）、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 0 4）。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば（ステップ S 2 0 4 ; Y e s）、第 2 特別図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S 2 0 5）。このとき、CPU 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S 2 0 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ S 2 0 5 ; N o）、例えば遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に

設定する（ステップS206）。

【0199】

ステップS203、S206の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じて、保留記憶数カウント値を1加算するように更新する（ステップS207）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新する（ステップS208）。

10

【0200】

ステップS208の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データを、抽出する（ステップS209）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データが保留データとして、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることで記憶される（ステップS210）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには保留データが第1特図保留記憶部151Aにセットされる一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには保留データが第2特図保留記憶部151Bにセットされる。

20

【0201】

ステップS210の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップS211）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。また、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップS212）。こうして設定された始動口入賞指定コマンドや保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図20に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

【0202】

ステップS212の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップS213）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップS213；「1」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS214）、ステップS204の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップS213；「2」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS215）、始動入賞判定処理を終了する。

40

【0203】

この実施の形態では、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合には、2ミリ秒内で実行される処理によ

50

て、双方のスイッチが有効な遊技球の始動入賞を検出したことに基づく処理が実行される。すなわち、ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aがオンであるときには、ステップS202、S203の処理を実行してから、ステップS207～S212の処理を実行した後、ステップS213にて始動口バッファ値が「1」であることに対応して、ステップS214の処理を実行してから、ステップS204の処理に進む。そして、ステップS204にて第2始動口スイッチ22Bがオンであるときには、ステップS205～S212の処理を実行した後、ステップS213にて始動口バッファ値が「2」であることに対応して、ステップS215の処理を実行してから、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

10

【0204】

図21に示すステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S117の処理のいずれかを選択して実行する。

【0205】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bに記憶されている保留データの有無などに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける確定特別図柄（大当り図柄やハズレ図柄のいずれか）が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“1”に更新される。

20

【0206】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果などに基づいて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する処理や、変動パターン種別の決定結果に対応して、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。

30

【0207】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。例えば、ステップS112の特別図柄変動処理が実行されるごとに、遊技制御タイマ設定部153に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を1減算あるいは1加算して、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームであるかに関わりなく、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、ステップS112の特別図柄変動処理は、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動や、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによって制御する処理となっていればよい。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新される。

40

50

【0208】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

【0209】

ステップS114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当り開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当り種別が「非確変」や「第1確変」や「第2確変」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「15回」に設定することにより、15R大当り状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される。

【0210】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新される。

【0211】

ステップS116の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に大当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。

【0212】

ステップS117の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当り終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9などといった演出装置により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り種別に対応して確変状態や時短状態に制御するための各種の設定を行う処理などが含まれている。そして、確変状態や時短状態に制御するための設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

【0213】

図23は、図20のステップS110にて実行される特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図23に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS231）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップS231の処理では、遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

10

20

30

40

50

【0214】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップS231；No）、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップS232）。このとき読み出された数値データは、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0215】

ステップS232の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップS233）。また、ステップS233の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する（ステップS234）。

【0216】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップS231；Yes）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS235）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップS235の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップS235の処理は、ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【0217】

なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかが決定できればよい。

【0218】

ステップS235にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップS235；No）、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップS236）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0219】

ステップS236の処理に続いて、例えば第1保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップS237）。また、ステップS237の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ

ァ値を「1」に更新する（ステップS 2 3 8）。

【0 2 2 0】

ステップS 2 3 4、S 2 3 8の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、特図表示結果決定テーブル1 3 0を選択してセットする（ステップS 2 3 9）。このとき、CPU 1 0 3は、現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられる特図表示結果決定用テーブルデータを選択すればよい。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR 1を示す数値データを、「大当たり」と「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップS 2 4 0）。 10

【0 2 2 1】

ステップS 2 3 9では現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータが選択されていることから、ステップS 2 4 0の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、異なる決定用データを用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定される。例えば、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が通常状態又は時短状態であるときには、特図表示結果決定テーブル1 3 0において遊技状態が通常状態又は時短状態の場合に対応するテーブルデータが、通常決定用データとして選択され、これを参照して乱数値MR 1に対応する特図表示結果を決定する。これに対して、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が確変状態であるときには、特図表示結果決定テーブル1 3 0において遊技状態が確変状態の場合に対応するテーブルデータが、特別決定用データとして選択され、これを参照して乱数値MR 1に対応する特図表示結果を決定する。 20

【0 2 2 2】

ステップS 2 4 0にて特図表示結果を決定した後は、その特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS 2 4 1）。そして、「大当たり」であると判定された場合には（ステップS 2 4 1；Y e s）、遊技制御フラグ設定部1 5 2に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする（ステップS 2 4 2）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当たり種別決定テーブル1 3 1を選択してセットする（ステップS 2 4 3）。こうしてセットされた大当たり種別決定テーブル1 3 1を参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別決定用の乱数値MR 2を示す数値データを、「非確変」や「第1 確変」、「第2 確変」の各大当たり種別に割り当てられた決定値と比較して、大当たり種別を「非確変」、「第1 確変」、「第2 確変」のいずれとするかを決定する（ステップS 2 4 4）。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部1 5 5に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより（ステップS 2 4 5）、決定された大当たり種別を記憶させる。一例として、大当たり種別が「非確変」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、「第1 確変」であれば「1」とし、「第2 確変」であれば「2」とすればよい。 30

【0 2 2 3】

ステップS 2 4 1にて「大当たり」ではないと判定された場合や（ステップS 2 4 1；N o）、ステップS 2 4 5の処理を実行した後は、大当たり遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップS 2 4 6）。一例として、ステップS 2 4 1にて特図表示結果が「大当たり」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「一」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップS 2 4 1にて特図表示結果が「大当たり」であると判定された場合には、ステップS 2 4 4における大当たり種別の決定結果に応じて、大当たり図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当たり種別を「非確変」とする決定結果に応じて、非確変大当たり図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当 40 50

り種別を「第1確変」とする決定結果に応じて、第1確変大当り図柄となる「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「第2確変」とする決定結果に応じて、第2確変大当り図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【0224】

ステップS246にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップS247）、特別図柄通常処理を終了する。ステップS235にて第1特図保留記憶数が「0」である場合には（ステップS235；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS248）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5の画面上に所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

10

【0225】

図24は、図21のステップS111にて実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図24に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS261）。そして、大当りフラグがオンであれば（ステップS261；Yes）、変動パターン種別を複数種別のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り変動パターン種別決定テーブル132Aを選択してセットする（ステップS262）。また、例えば遊技制御バッファ設定部155に記憶されている大当り種別バッファ値を読み取ることなどにより、大当り種別が「非確変」や「第1確変」、「第2確変」のいずれであるかを特定する（ステップS263）。

20

【0226】

ステップS261にて大当りフラグがオフであるときには（ステップS261；No）、例えば遊技制御フラグ設定部152に設けられた時短フラグがオンであるか否かを判定することなどにより、時短状態や確変状態において時短制御や高開放制御が行われる高ベース中であるか否かを判定する（ステップS264）。このとき、遊技状態が高ベース中ではない場合には（ステップS264；No）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）132Bを選択してセットする（ステップS265）。これに対して、遊技状態が高ベース中である場合には（ステップS264；Yes）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（高ベース中）132Cを選択してセットする（ステップS266）。

30

【0227】

ステップS263、S265、S266の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、使用テーブルにセットされた変動パターン種別決定テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップS267）。ここで、ステップS267の処理では、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン種別決定用となる共通の乱数値MR3を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することができる。

40

【0228】

大当りフラグがオフであるときには、ステップS265にて選択したハズレ変動パター

50

ン種別決定テーブル（通常時）132B、またはステップS266にて選択したハズレ変動パターン種別決定テーブル（高ベース中）132Cを参照して変動パターン種別を複数種別のいずれかに決定する。このときには、変動パターン種別を決定することにより、飾り図柄の可変表示状態様を「非リーチ」とするか「リーチ」とするかが決定される。すなわち、ステップS267の処理には、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

【0229】

ステップS267にて変動パターン種別を決定した後には、変動パターン決定テーブル133を選択し、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとしてセットする（ステップS268）。続いて、変動パターン決定用の乱数値MR4を示す数値データに基づき、ステップS268にてセットした変動パターン決定テーブル133を参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップS269）。変動パターン決定用の乱数値MR4を示す数値データは、ステップS269の処理が実行されるときに乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタなどから抽出されてもよいし、第1始動入賞口や第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が検出された始動入賞時に抽出されたものを、乱数値MR1～MR3とともに、第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bにおける保留データとして記憶しておいてもよい。

【0230】

ステップS269の処理では、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値MR4を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。また、ステップS269の処理では、ステップS267における変動パターン種別の決定結果にかかわらず、変動パターン決定用となる共通の乱数値MR4を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。

【0231】

ステップS269にて変動パターンを決定した後には、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップS270）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。ステップS270の処理を実行した後、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップS271）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。これに対して、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【0232】

ステップS271の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップS272）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマ

ンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。こうしたステップS272での設定を行った場合には、変動パターン設定処理が終了してから図20に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド又は第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。なお、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果通知コマンドを最初に送信してから、第1変動開始コマンド又は第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS273）、変動パターン設定処理を終了する。

10

【0233】

図25は、図21のステップS113にて実行される特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図25に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部152などに設けられた特図確定表示中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS291）。ここで、特図確定表示中フラグは、特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されたことに対応して、後述するステップS295の処理によりオン状態にセットされる。

20

【0234】

ステップS291にて特図確定表示中フラグがオフであるときには（ステップS291；No）、確定特別図柄を導出表示するための設定を行う（ステップS292）。このときには、図柄確定指定コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS293）。また、特図確定表示時間として予め定められた一定時間（例えば1000ミリ秒）を設定する（ステップS294）。例えば、ステップS294の処理では、特図確定表示時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御タイマ設定部153に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。そして、特図確定表示中フラグをオン状態にセットしてから（ステップS295）、特別図柄停止処理を終了する。こうして、ステップS292の処理により確定特別図柄が導出表示された後に、ステップS294にて設定された特図確定表示時間が経過するまでは、タイマ割込みの発生に応じた特別図柄プロセス処理にて特別図柄停止処理が実行されるごとに、ステップS291にて特図確定表示中フラグがオンであると判定されることになる。

30

【0235】

ステップS291にて特図確定表示中フラグがオンであるときには（ステップS291；Yes）、特図確定表示時間が経過したか否かを判定する（ステップS296）。例えば、ステップS296の処理では、ステップS294の処理によりタイマ初期値が設定された遊技制御プロセスタイマの格納値である遊技制御プロセスタイマ値を読み取り、そのタイマ値が「0」となったか否かに応じて、特図確定表示時間が経過したか否かを判定すればよい。なお、遊技制御プロセスタイマ値は、そのタイマ値が「0」以外の値であれば、タイマ割込みの発生に基づき遊技制御用タイマ割込み処理が実行されるごとに、1減算されるように更新すればよい。ステップS296にて特図確定表示時間が経過していなければ（ステップS296；No）、特別図柄停止処理を終了することで、特図確定表示時間が経過するまで待機する。

40

【0236】

ステップS296にて特図確定表示時間が経過したときには（ステップS296；Yes）、特図確定表示中フラグをクリアしてオフ状態とした後に（ステップS297）、大

50

当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS298）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップS298；Yes）、大当り開始時演出待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS299）。また、大当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS300）。例えば、ステップS300の処理では、大当り種別バッファ値に応じた大当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された大当り開始指定コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。

【0237】

ステップS300の処理に続いて、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS301）。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う（ステップS302）。例えば、ステップS302の処理として、遊技制御フラグ設定部152などに設けられた確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、時短制御や高開放制御が行われる特図ゲームの残り回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする処理などが実行されればよい。なお、時短回数カウンタは、例えば遊技制御カウンタ設定部154などに設けられ、大当り遊技状態の終了後に時短状態へと制御される場合に、その時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値（例えば「100」）などを示すカウント初期値が設定されればよい。その後、特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップS303）、特別図柄停止処理を終了する。

【0238】

ステップS298にて大当りフラグがオフである場合には（ステップS298；No）、高ベース中における時短制御や高開放制御などを終了させるか否かの判定を行う（ステップS304）。ここで、時短制御や高開放制御などを終了させると判定したときには、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行ってもよい。これにより、パチンコ遊技機1における遊技状態が時短状態から通常状態となったことなどを、演出制御基板12の側に対して通知することができる。なお、高ベース中における時短制御や高開放制御などが終了したときのみ遊技状態指定コマンドを送信するようにして、その他の場合には遊技状態指定コマンドが送信されなくてもよい。また、演出制御基板12の側で時短状態における可変表示の実行回数をカウントすることなどにより、主基板11の側とは独立して時短状態が終了するか否かを特定できるようにしてもよい。この場合にも、遊技状態指定コマンドが送信されなくてもよい。その後、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから（ステップS305）、特別図柄停止処理を終了する。

【0239】

ステップS304の処理では、例えば時短フラグがオンであるときに、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウント値を、例えば1減算するなどして更新する。そして、更新後の時短回数カウント値が所定の時短終了判定値（例えば「0」など）と合致するか否かの判定を行う。このとき、時短終了判定値と合致すれば、時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、高ベース中における時短制御や高開放制御などを終了すればよい。他方、時短終了判定値と合致しなければ、時短フラグの状態を維持して、ステップS304の処理を終了すればよい。なお、遊技状態が確変状態であるときでも時短フラグがオンであれば時短制御を終了するか否かの判定を行い、終了するとの判定結果に基づき時短制御を終了するようにしてもよい。こうして時短制御を終了する一方で、確変制御については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで、あるいは、さらに所定回数の特図ゲームが実行されるまで、継続させてもよい。これにより、遊技状態が潜伏確変中となることができる。あるいは、時短フラグがオンであるとともに確変フラグがオンとなっている確変状態については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続して時短制御が行われるようにしてもよい。

【0240】

図26は、図21のステップS117にて実行される大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。図26に示す大当たり終了処理において、CPU103は、まず、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS321）。一例として、図21に示すステップS116の大当たり開放後処理では、特図プロセスフラグの値を“7”に更新するとき、大当たり終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップS321の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を1減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値（例えば「0」など）と合致したか否かに応じて、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップS321にて大当たり終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップS321；No）、そのまま大当たり終了処理を終了する。

10

【0241】

これに対して、ステップS321にて大当たり終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップS321；Yes）、遊技制御バッファ設定部155に記憶されている大当たり種別バッファ値を読み出して（ステップS322）、大当たり種別が「非確変」、「第1確変」、「第2確変」のいずれであったかを特定する。このときには、特定された大当たり種別が「非確変」であるか否かを判定する（ステップS323）。

【0242】

ステップS323にて大当たり種別が「非確変」とであると判定された場合には（ステップS323；Yes）、遊技状態を時短状態とする制御を開始するための設定を行う（ステップS324）。例えば、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152などに設けられた時短フラグをオン状態にセットするとともに、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（例えば「100」）を時短回数カウンタに設定する。その一方で、大当たり種別が「第1確変」または「第2確変」と判定された場合には（ステップS323；No）、遊技状態を確変状態とする制御を開始するための設定を行う（ステップS325）。例えば、CPU103は、遊技制御フラグ設定部151などに設けられた確変フラグと時短フラグをともにオン状態にセットする。

20

【0243】

なお、大当たり種別が「第1確変」と判定された場合と、大当たり種別が「第2確変」と判定された場合とで、種類が異なる確変状態へと制御するための設定を行うようにしてもよい。一例として、大当たり種別が「第2確変」と判定された場合には、確変フラグと時短フラグをともにオン状態にセットして、時短回数カウント値の初期値設定は行わず、次に特図表示結果が「大当たり」となるまで、確変制御と時短制御の双方が継続して行われるように設定する。これに対して、大当たり種別が「第1確変」と判定された場合には、確変フラグと時短フラグをともにオン状態にセットして、時短状態に制御される場合と同様に時短回数カウント値の初期値設定を行い、確変制御は次に特図表示結果が「大当たり」となるまで継続して行われる一方、時短制御は特図ゲームの実行回数が所定回数（例えば「100」）に達するまで継続するように設定してもよい。

30

【0244】

ステップS324、S325の処理のいずれかを実行した後は、大当たり終了指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS326）。なお、大当たり終了指定コマンドを送信するタイミングは、大当たり終了時演出待ち時間が経過した以後でなくともよく、例えば図21に示すステップS116の大当たり開放後処理で特図プロセスフラグの値を“7”に更新するときなどに、大当たり終了指定コマンドを送信するための設定が行われてもよい。

40

【0245】

ステップS326の処理に続いて、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行ってもよい（ステップS327）。これにより、パチンコ遊技機1において大当たり遊技状態が終了した後の遊技状態を、演出制御基板12の側に対して通知することができる。ステップS327の処理を実行した後は、特図パ

50

ロセスフラグをクリアして、その値を“ 0 ”に初期化してから（ステップ S 3 2 8）、大
当り終了処理を終了する。

【 0 2 4 6 】

次に、演出制御基板 1 2 における動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等
から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 2 7 のフローチ
ャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 2 7 に示す演出制御メイン処理を
開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ
S 7 1）、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載され
た C T C（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【 0 2 4 7 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 2
）。タイマ割込みフラグは、例えば演出制御フラグ設定部 1 9 1 などに設けられ、C T C
のレジスタ設定に基づき所定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセット
される。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップ S 7 2；N o）、ステ
ップ S 7 2 の処理を繰り返し実行して待機する。

【 0 2 4 8 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みと
は別に、主基板 1 1 から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込
みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する
割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演
出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態に
ならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令（D I 命令）を発行することが望
ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割
込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割
込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基
板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとな
る制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッ
ファ設定部 1 9 4 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として
、演出制御コマンドが 2 バイト構成である場合には、1 バイト目（M O D E）と 2 バイト
目（E X T）を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演
出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了す
る。

【 0 2 4 9 】

ステップ S 7 2 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップ S 7 2；Y e
s）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ S 7 3）、コ
マンド解析処理を実行する（ステップ S 7 4）。ステップ S 7 4 にて実行されるコマンド
解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信され
て演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出
した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

【 0 2 5 0 】

ステップ S 7 4 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行
する（ステップ S 7 5）。ステップ S 7 5 の演出制御プロセス処理では、例えば画像表示
装置 5 の画面上における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、
遊技効果ランプ 9 及び演出用点灯役物 9 0 や装飾用 L E D といった装飾発光体における点
灯動作、演出用可動部材 3 2 A、3 2 B の駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演
出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定
や決定、設定などが行われる。

【 0 2 5 1 】

ステップ S 7 5 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ス
テップ S 7 6）、演出制御に用いる各種の乱数値として、演出制御カウンタ設定部 1 9 3

10

20

30

40

50

のランダムカウンタによってカウントされる乱数値を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。その後、ステップS 7 2の処理に戻る。

【0 2 5 2】

図2 8は、演出制御プロセス処理として、図2 7のステップS 7 5にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU 1 2 0は、演出制御フラグ設定部1 9 1に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS 1 7 0～S 1 7 6の処理のいずれかを選択して実行する。

【0 2 5 3】

ステップS 1 7 0の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板1 1からの第1変動開始コマンドあるいは第2変動開始コマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5の画面上における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。そして、第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドを受信したときには、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新される。

【0 2 5 4】

ステップS 1 7 1の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理は、第1特別図柄表示装置4 Aや第2特別図柄表示装置4 Bによる特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置5の画面上における飾り図柄の可変表示や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定飾り図柄や各種の演出制御パターンを決定する処理などを含んでいる。可変表示開始設定処理が実行されたときには、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新される。

【0 2 5 5】

ステップS 1 7 2の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU 1 2 0は、演出制御タイマ設定部1 9 2に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。また、可変表示中演出処理には、主基板1 1から伝送される図柄確定指定コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示（導出表示）させる処理が含まれている。なお、特図変動時演出制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して、確定飾り図柄を完全停止表示（導出表示）させるようにしてもよい。この場合には、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板1 1からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板1 2の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。こうした演出制御などを行った後に、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

【0 2 5 6】

ステップS 1 7 3の可変表示停止処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。可変表示停止処理は、可変表示結果通知コマンドにより通知された可変表示結果や、主基板1 1から伝送された大当たり開始指定コマンドを受信したか否かの判定結果などに基づいて、大当たり遊技状態が開始されるか否かを判定する処理を含んでいる。そして、可変表示結果が「大当たり」に対応して大当たり遊技状態が開始される場合には、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される一方で、可変表示結果が「ハズレ」に対応して大当たり遊技状態が開始されない場合には、演出プロセスフラグがクリアされて、その値が“ 0 ”に初期化される。

【0 2 5 7】

ステップS 1 7 4の大当たり表示処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この大当たり表示処理は、主基板1 1から伝送された大当たり開始指定コマンドを受信したことなどに基づいて、大当たり遊技状態の開始を報知する大当たり報知演出

10

20

30

40

50

(ファンファーレ演出)を実行するための処理を含んでいる。そして、大当り報知演出の実行が終了するときには、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

【0258】

ステップS175の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の画面上に表示させることや、音声制御基板13に対する指令(効果音信号)の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令(電飾信号)の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯/消灯/点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から伝送される大当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

10

【0259】

ステップS176の大当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の画面上に表示させることや、音声制御基板13に対する指令(効果音信号)の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令(電飾信号)の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯/消灯/点滅させることといった、大当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグをクリアして、その値を“ 0 ”に初期化する。

20

【0260】

図29(A)は、図28のステップS171にて実行される可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図29(A)に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、飾り図柄の可変表示結果としての確定飾り図柄となる最終停止図柄などを決定する(ステップS431)。このとき、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果といった、変動開始時決定内容に基づいて、最終停止図柄を決定する。この実施の形態では、変動パターンや可変表示結果の組合せに応じた変動開始時決定内容として、「非リーチ(ハズレ)」、「リーチ(ハズレ)」、「非確変(大当り)」、「第1確変(大当り)」、「第2確変(大当り)」がある。

30

【0261】

図29(B)は、ステップS431の処理における最終停止図柄となる飾り図柄の決定例を示している。この例では、変動開始時決定内容が「非リーチ(ハズレ)」である場合に、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて異なる(不一致の)飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、例えば演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどにより更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「左」の飾り図柄表示エリア5Lに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどにより更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「右」の飾り図柄表示エリア5Rに停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどにより更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを

40

50

参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

【0262】

変動開始時決定内容が「リーチ（ハズレ）」である場合には、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて同一の（一致する）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用 CPU 120 は、例えば演出制御カウンタ設定部 193 のランダムカウンタなどにより更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、演出制御カウンタ設定部 193 のランダムカウンタなどにより更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

【0263】

変動開始時決定内容が「非確変（大当たり）」や「第1確変（大当たり）」や「第2確変（大当たり）」である場合には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて同一の（一致する）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用 CPU 120 は、例えば演出制御カウンタ設定部 193 のランダムカウンタなどにより更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いて ROM 121 などに予め記憶された所定の大当たり確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置 5 の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当たり種別が「非確変」と「第1確変」または「第2確変」のいずれであるかや、大当たり中昇格演出が実行されるか否かなどに応じて、通常図柄と確変図柄のいずれを確定飾り図柄とするかが決定されればよい。具体的には、大当たり種別が「非確変」である場合には、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。また、大当たり種別が「第1確変」で大当たり中昇格演出を実行しないと決定されたときや、大当たり種別が「第2確変」であるときには、複数種類の確変図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これに対して、大当たり種別が「第1確変」である場合であっても、大当たり中昇格演出を実行すると決定されたときには、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これにより、確定飾り図柄として確変図柄が揃って導出表示されたにもかかわらず、大当たり中昇格演出が実行されてしまうことを防止して、遊技者に不信感を与えないようにする。

【0264】

ステップ S431 の処理では、変動開始時決定内容が「非確変（大当たり）」または「第1確変（大当たり）」である場合に、再抽選演出や大当たり中昇格演出といった確変昇格演出を実行するか否かが決定されてもよい。演出制御用 CPU 120 は、例えば演出制御カウンタ設定部 193 のランダムカウンタなどにより更新される昇格演出決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いて ROM 121 などに予め記憶された再抽選決定テーブルや大当たり中昇格決定テーブルを参照することなどにより、再抽選演出や大当たり中昇格演出を実行するか否かを決定できればよい。また、例えば再抽選演出を実行すると決定された場合には、再抽選演出の実行前に仮停止表示する飾り図柄の組合せなどを決定すればよい。

【0265】

こうしたステップS431における最終停止図柄などの決定に続いて、予告演出決定処理を実行する（ステップS432）。そして、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップS433）。このとき、演出制御用CPU120は、例えば変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用CPU120は、ステップS432の予告演出決定処理により決定された予告パターンなどに対応して、複数用意された予告演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

【0266】

ステップS433の処理を実行した後は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップS434）。そして、画像表示装置5の画面上における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップS435）。このときには、例えばステップS433にて使用パターンとして決定された特図変動時演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始せればよい。また、飾り図柄の可変表示が開始されることに対応して、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留記憶表示を更新するための設定を行う（ステップS436）。例えば、始動入賞記憶表示エリア5Hにおいて保留番号が「1」に対応した表示部位を消去するとともに、全体の表示部位を1つずつ左方向に移動させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS437）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0267】

図30（A）は、図29（A）のステップS432にて実行される予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。図30（A）に示す予告演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、予告演出を実行するか否かという、予告実行の有無を決定する（ステップS501）。このときには、例えば図30（B）に示すように、変動パターンや可変表示結果の組合せによる可変表示内容に応じて異なる決定割合で、予告演出を実行するか否かが決定されればよい。この実施の形態では、変動パターンや可変表示結果の組合せに応じた可変表示内容として、「非リーチ（ハズレ）」、「ノーマルリーチ（ハズレ）」、「スーパーリーチ発展なし（ハズレ）」、「スーパーリーチ発展あり（ハズレ）」、「ノーマルリーチ（大当たり）」、「スーパーリーチ発展なし（大当たり）」、「スーパーリーチ発展あり（大当たり）」がある。

【0268】

図30（B）に示す決定例では、複数のタイミングそれぞれで実行可能な複数の予告演出について、全部を実行するか否かが一括して決定される。これに対して、複数の予告演出を実行可能な各タイミングごとに、予告演出を実行するか否かが個別に決定されるようにしてもよい。例えば可変表示内容が非リーチ（ハズレ）の場合には、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告のそれぞれについて、実行するか否かを個別に決定してもよい。そして、実行することに決定された予告演出については、予告パターンの決定結果に応じた演出態様で予告演出を実行する一方で、実行しないことに決定された予告演出については、予告パターンの決定結果にかかわらず予告演出を実行しないように制限（禁止）してもよい。

【0269】

ステップS501における決定に続いて、その決定結果が予告演出を実行する「予告あり」か否かを判定する（ステップS502）。このとき、予告演出を実行しない予告なしの場合には（ステップS502；No）、予告演出決定処理を終了する。これに対して、予告ありの場合には（ステップS502；Yes）、変動パターン指定コマンドに示され

た変動パターンがスーパーリーチ発展ありのリーチ態様を出現させる変動パターンであるか否かを判定する（ステップS503）。そして、スーパーリーチ発展ありのリーチ態様を出現させる変動パターンではない場合には（ステップS503；No）、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンが非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップS504）。

【0270】

ステップS503にてスーパーリーチ発展ありのリーチ態様を出現させる変動パターンである場合には（ステップS503；Yes）、スーパーリーチ発展あり用の予告パターンとして予め用意された複数の予告パターンYAP01～予告パターンYAP44のいずれかに決定し、使用パターンとして設定する（ステップS505）。ステップS504にて非リーチ変動パターンではない場合には（ステップS504；No）、ノーマルリーチまたはスーパーリーチ発展なし用の予告パターンとして予め用意された複数の予告パターンYBP01～YBP22のいずれかに決定し、使用パターンとして設定する（ステップS506）。また、ステップS504にて非リーチ変動パターンである場合には（ステップS504；Yes）、非リーチまたは擬似連変動前用の予告パターンとして予め用意された複数の予告パターンYCP01～予告パターンYCP09のいずれかに決定し、使用パターンとして設定する（ステップS507）。

【0271】

ステップS505の処理により予告パターンを決定するときには、例えば図31に示すように、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかなどに応じて異なる割合で、予告パターンが決定されればよい。ステップS506の処理により予告パターンを決定するときには、例えば図32に示すように、可変表示結果が「ハズレ」となる場合の変動パターンがノーマルリーチとスーパーリーチ発展なしのうちいずれのリーチ態様を出現させる変動パターンであるかや、可変表示結果が「大当たり」となる場合であるかなどに応じて異なる割合で、予告パターンが決定されればよい。ステップS507の処理により予告パターンを決定するときには、例えば図33に示すように、可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」である場合に対応した割合で、予告パターンが決定されればよい。

【0272】

ステップS505における処理の一例として、演出制御用CPU120は、ROM121などに予め記憶されたスーパーリーチ発展あり用の予告パターン決定テーブルを選択し、使用テーブルにセットする。そして、乱数回路124や演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタ等により更新される予告パターン決定用（単発・最終変動用）の乱数値SR2-4を示す数値データを抽出し、使用パターンとしてセットした予告パターン決定テーブルなどを参照して、予告パターンを決定すればよい。

【0273】

スーパーリーチ発展あり用の予告パターン決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」と「大当たり」の各場合に応じて、乱数値SR2-4と比較される数値（決定値）が、予告パターンYAP01～予告パターンYAP44のいずれかに割り当てられていればよい。そして、演出制御用CPU120が抽出した予告パターン決定用（単発・最終変動用）の乱数値SR2-4と合致する決定値がいずれの予告パターンに割り当てられているかに対応して、予告パターンを決定できればよい。

【0274】

ステップS506における処理の一例として、演出制御用CPU120は、ROM121などに予め記憶されたノーマルリーチまたはスーパーリーチ発展なし用の予告パターン決定テーブルを選択し、使用テーブルにセットする。そして、乱数回路124や演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタ等により更新される予告パターン決定用（単発・最終変動用）の乱数値SR2-4を示す数値データを抽出し、使用パターンとしてセットした予告パターン決定テーブルなどを参照して、予告パターンを決定すればよい。

【0275】

ノーマルリーチまたはスーパーリーチ発展なし用の予告パターン決定テーブルでは、可

10

20

30

40

50

変表示結果が「ハズレ」となる場合の変動パターンがノーマルリーチとスーパーリーチ発展なしのうちいずれのリーチ態様を出現させる変動パターンであるかや、可変表示結果が「大当たり」となる場合であるかなどの各場合に応じて、乱数値SR2-4と比較される数値（決定値）が、予告パターンYBP01～予告パターンYBP22のいずれかに割り当てられていればよい。そして、演出制御用CPU120が抽出した予告パターン決定用（単発・最終変動用）の乱数値SR2-4と合致する決定値がいずれの予告パターンに割り当てられているかに対応して、予告パターンを決定できればよい。

【0276】

ステップS507における処理の一例として、演出制御用CPU120は、ROM121などに予め記憶された非リーチまたは擬似連変動前用の予告パターン決定テーブルを選択し、使用テーブルにセットする。そして、乱数回路124や演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタ等により更新される予告パターン決定用（単発・最終変動用）の乱数値SR2-4を示す数値データを抽出し、使用パターンとしてセットした予告パターン決定テーブルなどを参照して、予告パターンを決定すればよい。

10

【0277】

非リーチまたは擬似連変動前用の予告パターン決定テーブルでは、非リーチ変動パターンが指定された場合に応じて、乱数値SR2-4と比較される数値（決定値）が、予告パターンYCP01～予告パターンYCP09のいずれかに割り当てられていればよい。そして、演出制御用CPU120が抽出した予告パターン決定用（単発・最終変動用）の乱数値SR2-4と合致する決定値がいずれの予告パターンに割り当てられているかに対応して、予告パターンを決定できればよい。

20

【0278】

図31に示す決定割合の設定例では、可変表示結果が「ハズレ」と「大当たり」のいずれになるかに応じて、予告パターンの決定割合が異なっている。例えば予告パターンYAP02などのリーチ発展時予告を実行する予告パターン（図13を参照）はいずれも、可変表示結果が「ハズレ」となる場合の決定割合が0.2%未満と極めて低くなっている。これに対して、可変表示結果が「大当たり」となる場合には、リーチ発展時予告を実行する予告パターンの決定割合が最低でも1.00%（予告パターンYAP08や予告パターンYAP14、予告パターンYAP16の場合など）である。このように、可変表示結果が「大当たり」となる場合には、可変表示結果が「ハズレ」となる場合よりも十分に高い割合で、リーチ発展時予告が実行される。したがって、リーチ発展時予告が実行された場合には、実行されない場合よりも大当たり信頼度が高いことが予告される。

30

【0279】

図31に示す決定割合の設定例では、複数のタイミングのうち1のタイミングで実行される予告演出により予告される大当たり信頼度と、他のタイミングで実行される予告演出により予告される大当たり信頼度が、所定関係になる割合が低くなるように制限している部分がある。例えば予告パターンYAP08や予告パターンYAP14、予告パターンYAP16などは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合の決定割合が、スーパーリーチ発展あり用の予告パターンのうちで最低の0.05%であり、可変表示結果が「大当たり」となる場合の決定割合も、リーチ発展時予告を実行する予告パターンのうちでは最低の1.00%となっている。

40

【0280】

図13に示すように、予告パターンYAP08は、中信頼度の図柄減速時予告を実行した後、低信頼度のリーチ成立後予告を実行するような予告演出の組合せとなっている。また、予告パターンYAP14や予告パターンYAP16は、中信頼度の全図柄変動中予告を実行した後、低信頼度の図柄減速時予告を実行するような予告演出の組合せとなっている。このように、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当たり遊技状態となる可能性が所定基準値以上であることを予告する予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当たり遊技状態となる可能性が所定基準値未満であることを予告する予告演出が実行される割合は、第2タイミングにて大当たり遊技状態となる可能

50

性が所定基準値以上であることを予告する予告演出が実行される割合よりも低くなるように、複数の予告演出における演出態様が決定されてもよい。これにより、飾り図柄の可変表示が進行するに従って、先に実行された予告演出よりも大当り信頼度が低い予告演出が後に実行されてしまうことなどを制限して、大当り遊技状態となることに対する遊技者の期待感が低下することを抑制できる。予告パターンYAP28や予告パターンYAP30、予告パターンYAP34、予告パターンYAP36についても、予告パターンYAP08などと同程度の決定割合に設定されていることから、同様の効果を得ることができる。

【0281】

図31に示す決定割合の設定例において、予告パターンYAP42や予告パターンYAP44は、予告パターンYAP08などと同程度の決定割合に設定されている。図13に示すように、予告パターンYAP42や予告パターンYAP44は、高信頼度の全図柄変動中予告を実行した後、中信頼度の図柄減速時予告を実行するような予告演出の組合せとなっている。このような設定によっても、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が所定基準値以上であることを予告する予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が所定基準値未満であることを予告する予告演出が実行される割合は、第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が所定基準値以上であることを予告する予告演出が実行される割合よりも低くなるように、複数の予告演出における演出態様を決定することができる。

【0282】

図31に示す決定割合の設定例において、予告パターンYAP18や予告パターンYAP24、予告パターンYAP26、予告パターンYAP32は、予告パターンYAP08などと同程度の決定割合に設定されている。図13に示すように、予告パターンYAP08や予告パターンYAP32は、低信頼度の図柄減速時予告を実行した後、高信頼度のリーチ成立後予告を実行するような予告演出の組合せとなっている。また、予告パターンYAP24や予告パターンYAP26は、低信頼度の変動開始時予告を実行した後、高信頼度の全図柄変動中予告を実行するような予告演出の組合せとなっている。このように、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が所定基準値未満であることを予告する予告演出が実行される場合には、第1タイミングに続く（直後の）第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が特定基準値以上であることを予告する予告演出が実行される割合を、第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が特定基準値未満であることを予告する予告演出が実行される割合よりも低下させるように、複数の予告演出における演出態様が決定されてもよい。これにより、予告演出を実行可能な隣接する2のタイミングのうち、先のタイミングにて低信頼度の予告演出が実行された場合に、後のタイミングにて高信頼度の予告演出が実行されてしまうことなどを制限して、大当り遊技状態となることに対する遊技者の期待感が飛躍的（急激）に高められることを抑制して、その期待感を段階的（漸進的）に高めることができる。

【0283】

図30（A）に示すステップS506の処理において、図32に示すような決定割合で予告パターンYBP01～予告パターンYBP22のいずれかに決定するときや、ステップS507の処理において、図33に示すような決定割合で予告パターンYCP01～予告パターンYCP09のいずれかに決定するときにも、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が所定基準値以上であることを予告する予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が所定基準値未満であることを予告する予告演出が実行される割合は、第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が所定基準値以上であることを予告する予告演出が実行される割合よりも低くなるように、複数の予告演出における演出態様が決定されてもよい。また、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が所定基準値未満であることを予告する予告演出が実行される場合には、第1タイミングに続く（直後の）第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が特定基準値以上であることを予告する予告演出が実行される割合を、第2タイミングにて大当り遊技状態とな

10

20

30

40

50

る可能性が特定基準値未満であることを予告する予告演出が実行される割合よりも低下させるように、複数の予告演出における演出態様が決定されてもよい。

【0284】

図30(A)に示すステップS505～S507の処理のいずれかを実行した後は、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに基づいて、「擬似連」の可変表示演出を実行する「擬似連あり」か否かを判定する(ステップS508)。そして、「擬似連あり」ではないときには(ステップS508; No)、予告演出決定処理を終了する。これに対して、「擬似連あり」の場合には(ステップS508; Yes)、「擬似連」の可変表示演出における各回の擬似連変動前に対応する予告パターンを決定してから(ステップS509)、予告演出決定処理を終了する。

10

【0285】

ステップS509の処理では、各回の擬似連変動前における可変表示期間にそれぞれ対応して、非リーチまたは擬似連変動前用の予告パターンとして予め用意された複数の予告パターンYCP01～予告パターンYCP09のいずれかに決定し、使用パターンとして設定する。このときには、例えば図33に示すように、1回目の擬似連変動前(初回変動中)である第1擬似連前の場合と、2回目の擬似連変動前(第1擬似連変動中)である第2擬似連前の場合と、3回目の擬似連変動前(第2擬似連変動中)である第3擬似連前の場合のそれぞれに対応した割合で、予告パターンが決定されればよい。

【0286】

ステップS509における処理の一例として、演出制御用CPU120は、ROM121などに予め記憶された非リーチまたは擬似連変動前用の予告パターン決定テーブルを選択し、使用テーブルにセットする。そして、乱数回路124や演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタ等により更新される予告パターン決定用(第1擬似連前)の乱数値SR2-1を示す数値データを抽出し、使用パターンとしてセットした予告パターン決定テーブルなどを参照して、予告パターンを決定する。また、第2擬似連変動が実行される場合(擬似連変動が2回または3回の場合)には、予告パターン決定用(第2擬似連前)の乱数値SR2-2を示す数値データを抽出し、使用パターンとしてセットした予告パターン決定テーブルなどを参照して、予告パターンを決定する。さらに、第3擬似連変動が実行される場合(擬似連変動が3回の場合)には、予告パターン決定用(第3擬似連前)の乱数値SR2-3を示す数値データを抽出し、使用パターンとしてセットした予告パ

20

30

【0287】

非リーチまたは擬似連変動前用の予告パターン決定テーブルでは、第1擬似連前の場合に応じて、乱数値SR2-1と比較される数値(決定値)が、と比較される数値(決定値)が、予告パターンYCP01～予告パターンYCP09のいずれかに割り当てられていればよい。また、第2擬似連前の場合に応じて、乱数値SR2-2と比較される数値(決定値)が、予告パターンYCP01～予告パターンYCP09のいずれかに割り当てられていればよい。さらに、第3擬似連前の場合に応じて、乱数値SR2-3と比較される数値(決定値)が、予告パターンYCP01～予告パターンYCP09のいずれかに割り当てられていればよい。演出制御用CPU120は、抽出した乱数値SR2-1～SR2-3のそれぞれと合致する決定値がいずれの予告パターンに割り当てられているかに対応して、それぞれの擬似連変動前の可変表示期間に対応した予告パターンを決定できればよい。

40

【0288】

図33に示す決定割合の設定例では、第1擬似連前、第2擬似連前、第3擬似連前のいずれであるかに応じて、予告パターンの決定割合が異なっている。例えば予告パターンYCP01は、第1擬似連前の場合に最も決定割合が高く、第2擬似連前、第3擬似連前となるに従って決定割合が低下する。その一方で、予告パターンYCP04や予告パターンYCP08は、第1擬似連前の場合に最も決定割合が低く、第2擬似連前、第3擬似連前となるに従って決定割合が増加する。このような設定により、「擬似連」の可変表示演出

50

において擬似連変動が実行される回数が増加するに従って、大当り信頼度が低信頼度よりも中信頼度である予告演出がより多く含まれる予告パターンに決定される割合が高められ、大当り遊技状態となることに対する遊技者の期待感を段階的に高めることができる。

【0289】

ステップS509の処理において、図33に示すような決定割合で予告パターンYCP01～予告パターンYCP09のいずれかに決定するときにも、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が所定基準値以上であることを予告する予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が所定基準値未満であることを予告する予告演出が実行される割合は、第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が所定基準値以上であることを予告する予告演出が実行される割合よりも低くなるように、複数の予告演出における演出態様が決定されてもよい。また、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が所定基準値未満であることを予告する予告演出が実行される場合には、第1タイミングに続く（直後の）第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が特定基準値以上であることを予告する予告演出が実行される割合を、第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が特定基準値未満であることを予告する予告演出が実行される割合よりも低下させるように、複数の予告演出における演出態様が決定されてもよい。

10

【0290】

図34は、図28のステップS172にて実行される可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図34に示す可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば演出制御プロセスタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する（ステップS461）。一例として、ステップS461の処理では、演出制御プロセスタイマ値を更新（例えば1減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して特図変動時演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

20

【0291】

ステップS461にて可変表示時間が経過していない場合には（ステップS461；No）、複数の予告演出のいずれかを実行するための予告実行期間であるか否かを判定する（ステップS462）。予告実行期間は、例えば変動パターンに対応して使用パターンに決定された特図変動時演出制御パターンなどにより、予め定められていればよい。ステップS462にて予告実行期間であるときには（ステップS462；Yes）、複数のタイミングのいずれかに対応して予告演出を実行するための演出動作制御を行う（ステップS463）。

30

【0292】

一例として、ステップS463の処理では、予告パターンに対応して使用パターンに決定された予告演出制御パターンなどから読み出した演出制御実行データ（例えば表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データなど）に応じて、演出画像の表示や効果音の出力、ランプの点灯、演出用模型の動作などのうち、一部または全部を含めた所定の演出動作を行うために、各種指令を作成して表示制御部123や音声制御基板13、ランプ制御基板14、あるいは可動部材駆動モータ33A、33Bなどに対して伝送させればよい。

40

【0293】

ステップS462にて予告実行期間ではないときや（ステップS462；No）、ステップS463の処理を実行した後は、例えば変動パターンに対応した特図変動時演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他の演出動作制御を行ってから（ステップS464）、可変表示中演出処理を終了する。

【0294】

ステップS461にて可変表示時間が経過した場合には（ステップS461；Yes）、主基板11から伝送される図柄確定指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップS465）。このとき、図柄確定指定コマンドの受信がなければ（ステップS46

50

5 ; N o) 、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定指定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定指定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。

【0295】

ステップS465にて図柄確定指定コマンドの受信があった場合には（ステップS465 ; Y e s ） 、例えば表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を送送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出させるように表示するための制御を行う（ステップS466）。また、大当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS467）。そして、演出プロセスフラグの値を可変表示停止処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップS468）、可変表示中演出処理を終了する。

10

【0296】

以上説明したように、上記実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、飾り図柄などの可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでの複数のタイミングにて、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告、リーチ成立後予告、リーチ発展時予告の一部または全部といった、大当り遊技状態となる可能性（大当り信頼度）を予告する複数の予告演出を実行可能である。そして、例えば図30（A）に示すステップS505～S507の処理のいずれかにより予告パターンを決定するときには、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り信頼度が第1基準値以上であることを予告する予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当り信頼度が第2基準値未満であることを予告する予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、複数の予告演出における演出態様が決定される。これにより、第1タイミングにて実行された予告演出により遊技者が一旦抱いた大当り遊技状態への期待感が損なわれてしまうことを抑制して、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0297】

また、各予告パターンに対応した予告演出における演出態様の組合せなどにより、複数のタイミングのうち第1タイミングにて実行される予告演出により予告できる大当り信頼度の上限値に比べて、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行される予告演出により予告できる大当り信頼度の上限値が高くなるように、複数の予告演出における演出態様を決定することができる。こうして、遊技者の期待感を徐々に高めて遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0298】

さらに、各予告パターンに対応した予告演出における演出態様の組合せなどにより、複数のタイミングのうち第1タイミングにて実行される予告演出により予告できる大当り信頼度の段階数に比べて、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行される予告演出により予告できる大当り信頼度の段階数の方が多くなるように、複数の予告演出における演出態様を決定することができる。こうして、第1タイミングで実行された予告演出により第2タイミングにて実行可能な予告演出が減少してしまうことを防止し、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0299】

この発明は上記実施の形態に限定されるものではなく、様々な応用や変形が可能である。例えば、パチンコ遊技機1は、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。具体的な一例として、図30（A）に示すステップS505～S507の処理のいずれかにより予告パターンを決定するときには、少なくとも、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り信頼度が第1基準値以上であることを予告する予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当り信頼度が第2基準値未満であることを予告する予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、複数の予告演出における演出態様を決定する

50

ための構成を備えていればよく、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が所定基準値以上であることを予告する予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が所定基準値未満であることを予告する予告演出が実行される割合を、第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が所定基準値以上であることを予告する予告演出が実行される割合よりも低下させるように、複数の予告演出における演出態様を決定するための構成や、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が所定基準値未満であることを予告する予告演出が実行される場合に、第1タイミングに続く（直後の）第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が特定基準値以上であることを予告する予告演出が実行される割合を、第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が特定基準値未満であることを予告する予告演出が実行される割合よりも低下させるように、複数の予告演出における演出態様を決定するための構成を、備えていないものであってもよい。

10

【0300】

上記実施の形態では、図30(A)のステップS505～S507の処理のいずれかにより予告パターンを決定することにより、複数のタイミングにて実行される複数の予告演出における演出態様などを、一括して決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、複数のタイミングにて実行される複数の予告演出における演出態様などを、個別に決定するものであってもよい。ただし、複数の予告演出における演出態様などを個別に決定する場合には、各予告演出を決定するための決定用テーブルも個別に用意する必要がある、決定用テーブルを構成するテーブルデータの記憶容量が増大しやすい。これに対して、複数の予告演出における演出態様などを一括して決定する場合には、予告パターンの種類数が増大することはあるものの、決定用テーブルを複数の予告演出ごとに個別に用意する必要はなく、決定用テーブルを構成するテーブルデータの記憶容量が増大することを抑制できる。

20

【0301】

このように複数の予告演出における演出態様などを個別に決定する場合に、ステップS505～S507の処理では、複数のタイミングのうち基点（基準）となる1のタイミングにて実行される予告演出における演出態様などを最初に決定した後、その他のタイミングにて実行される予告演出における演出態様などを順次に決定していくようにしてもよい。

30

【0302】

ここで、複数のタイミングのうち基点（基準）となる1のタイミングは、パチンコ遊技機1の仕様に応じて任意に設定できればよく、例えば変動パターン指定コマンドで示された変動パターンが所定パターンであるか否かといった、所定条件が成立したか否かなどに応じて、異なるタイミングが基点（基準）とされてもよい。

【0303】

例えば、図30(A)に示すステップS505の処理として、図35のフローチャートで示されるような処理が実行されてもよい。この処理では、スーパーリーチ発展ありの場合に対応して、複数の予告演出のうちで最後に実行可能なリーチ発展時予告の実行タイミングを基点（基準）とし、リーチ発展時予告、リーチ成立後予告、図柄減速時予告、全図柄変動中予告、変動開始時予告の順に、各予告演出の有無や演出態様を決定する。

40

【0304】

図35に示す処理において、演出制御用CPU120は、まず、リーチ発展時予告の有無を決定する（ステップS601）。このときには、例えば図36(A)に示すように、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「ハズレ」と「大当り」のいずれとなるかなどに応じて異なる割合で、リーチ発展時予告の有無が決定されればよい。

【0305】

ステップS601の処理を実行した後は、リーチ発展時予告の有無等に基づき、リーチ成立後予告の演出態様などを決定する（ステップS602）。このときには、例えば図36(B)に示すように、特図表示結果やリーチ発展時予告の有無などに応じて異なる決

50

合で、リーチ成立後予告により予告する大当り信頼度に対応した演出態様が決定されればよい。

【0306】

ステップS602の処理を実行した後は、リーチ成立後予告の決定結果等に基づき、図柄減速時予告の演出態様などを決定する（ステップS603）。このときには、例えば図36（C）に示すように、特図表示結果やリーチ成立後予告の決定結果などに応じて異なる割合で、図柄減速時予告により予告する大当り信頼度に対応した演出態様が決定されればよい。

【0307】

ステップS603の処理を実行した後は、図柄減速時予告の決定結果等に基づき、全図柄変動中予告の演出態様などを決定する（ステップS604）。このときには、例えば図36（D）に示すように、特図表示結果や図柄減速時予告の決定結果などに応じて異なる割合で、全図柄変動中予告により予告する大当り信頼度に対応した演出態様が決定されればよい。

【0308】

ステップS604の処理を実行した後は、全図柄変動中予告の決定結果等に基づき、変動開始時予告の演出態様などを決定する（ステップS605）。このときには、例えば図36（E）に示すように、特図表示結果や全図柄変動中予告の決定結果などに応じて異なる割合で、変動開始時予告により予告する大当り信頼度に対応した演出態様が決定されればよい。

【0309】

図36（D）に示す決定割合の設定例では、特図表示結果にかかわらず、図柄減速時予告が低信頼度であることを予告する場合に、高信頼度の全図柄変動中予告に決定されることがないように、決定割合が設定されている。このため、高信頼度の全図柄変動中予告が実行された後に、低信頼度の図柄減速時予告が実行されるような予告演出の組合せとなることがない。こうして、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第1基準値以上であることを予告する高信頼度の予告演出が実行される場合に、第1タイミングより遅い第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第2基準値未満であることを予告する低信頼度の予告演出が実行されないように、複数の予告演出における演出態様が決定されればよい。なお、低信頼度の図柄減速時予告が決定された場合に、微少な決定割合で高信頼度の全図柄変動中予告に決定することができるようにしてもよい。すなわち、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第1基準値以上であることを予告する高信頼度の予告演出が実行される場合に、第1タイミングより遅い第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第2基準値未満であることを予告する低信頼度の予告演出が実行されにくいように、複数の予告演出における演出態様が決定されてもよい。

【0310】

ステップS605にて変動開始時予告の演出態様を決定する際には、低信頼度と中信頼度のそれぞれに対応した演出態様のいずれかに決定される。その一方で、ステップS604にて全図柄変動中予告の演出態様を決定する際には、低信頼度と中信頼度と高信頼度のそれぞれに対応した演出態様のいずれかに決定される。こうして、複数のタイミングのうち第1タイミングにて実行される予告演出により予告できる大当り信頼度の上限値に比べて、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行される予告演出により予告できる大当り信頼度の上限値が高く（大きく）なることがあるように、複数の予告演出における演出態様が決定されればよい。また、複数のタイミングのうち第1タイミングにて実行される予告演出により予告可能な大当り信頼度の段階数に比べて、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行される予告演出により予告できる大当り信頼度の段階数の方が多くなることがあるように、複数の予告演出における演出態様が決定されればよい。

【0311】

また、例えば図30（A）に示すステップS506の処理として、図37のフローチャ

10

20

30

40

50

ートに示されるような処理が実行されてもよい。この処理では、ノーマルリーチまたはスーパーリーチ発展なしの場合に対応して、複数の予告演出のうちで全図柄変動中予告の実行タイミングを基点（基準）とし、全図柄変動中予告を決定してから、変動開始時予告と図柄減速時予告を決定した後に、リーチ成立後予告を決定する。

【0312】

図37に示す処理において、演出制御用CPU120は、まず、全図柄変動中予告の演出態様などを決定する（ステップS611）。このときには、例えば特図表示結果などに応じて異なる割合で、全図柄変動中予告により予告する大当り信頼度に対応した演出態様が決定されればよい。続いて、全図柄変動中予告の決定結果等に基づき、変動開始時予告と図柄減速時予告の演出態様などを決定する（ステップS612）。このときには、例えば特図表示結果や全図柄変動中予告の決定結果などに応じて異なる割合で、変動開始時予告と図柄減速時予告のそれぞれにより予告する大当り信頼度に対応した演出態様が決定されればよい。その後、図柄減速時予告の決定結果等に基づき、リーチ成立後予告の演出態様などを決定する（ステップS613）。このときには、例えば特図表示結果や図柄減速時予告の決定結果などに応じて異なる割合で、リーチ成立後予告により予告する大当り信頼度に対応した演出態様が決定されればよい。

【0313】

さらに、例えば図30（A）に示すステップS507の処理として、図38のフローチャートに示されるような処理が実行されてもよい。この処理では、非リーチの場合に対応して、複数の予告演出のうちで変動開始時予告の実行タイミングを基点（基準）とし、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告の順に演出態様などを決定する。

【0314】

図38に示す処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動開始時予告の演出態様などを決定する（ステップS621）。このときには、例えば特図表示結果などに応じて異なる割合で、変動開始時予告により予告する大当り信頼度に対応した演出態様が決定されればよい。続いて、変動開始時予告の決定結果等に基づき、全図柄変動中予告の演出態様などを決定する（ステップS622）。このときには、例えば特図表示結果や変動開始時予告の決定結果などに応じて異なる割合で、全図柄変動中予告により予告する大当り信頼度に対応した演出態様が決定されればよい。その後、全図柄変動中予告の決定結果等に基づき、図柄減速時予告の演出態様などを決定する（ステップS623）。このときには、特図表示結果や全図柄変動中予告の決定結果などに応じて異なる割合で、図柄減速時予告により予告する大当り信頼度に対応した演出態様が決定されればよい。

【0315】

ステップS506にて図37に示した処理を実行する場合や、ステップS507にて図38に示した処理を実行する場合にも、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第1基準値以上であることを予告する高信頼度の予告演出が実行される場合に、第1タイミングより遅い第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第2基準値未満であることを予告する低信頼度の予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、複数の予告演出における演出態様が決定されればよい。また、複数のタイミングのうち第1タイミングにて実行される予告演出により予告できる大当り信頼度の上限値に比べて、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行される予告演出により予告できる大当り信頼度の上限値が高く（大きく）なることがあるように、複数の予告演出における演出態様が決定されればよい。さらに、複数のタイミングのうち第1タイミングにて実行される予告演出により予告可能な大当り信頼度の段階数に比べて、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行される予告演出により予告できる大当り信頼度の段階数の方が多くなることがあるように、複数の予告演出における演出態様が決定されればよい。

【0316】

図35に示すステップS602～S605の処理や、図36に示すステップS612、S613の処理、図37に示すステップS622、S623の処理では、先の処理で決定

された予告演出の大当り信頼度などに応じて、異なる割合で予告演出の大当り信頼度に対応した演出態様などが決定される。この場合には、各予告演出の大当り信頼度を決定するために用いられる予告演出決定テーブルにおいて、先に決定された予告演出の大当り信頼度に応じて異なるテーブルデータが選択されることにより、異なる割合で予告演出の大当り信頼度などが決定されればよい。このような決定手順によれば、複数のタイミングのうち1のタイミングで実行される予告演出により予告される大当り信頼度に応じて、他のタイミングで実行される予告演出により予告される大当り信頼度を調整しやすくなり、複数の予告演出における演出態様を適切に決定することができる。

【0317】

図35に示すステップS601～S605の処理や、図36に示すステップS611～S613の処理、図37に示すステップS621～S623の処理では、それぞれ特図表示結果に応じて異なる割合で、各予告演出における演出態様などを決定している。これに対して、基点（基準）となるタイミングで実行される予告演出における演出態様などは特図表示結果に応じて異なる割合で決定する一方で、他の予告演出における演出態様などは、特図表示結果にかかわらず、先の処理における予告演出の決定結果に応じて異なる割合で決定されてもよい。ただし、各予告演出における演出態様などを決定するときに特図表示結果を考慮しなければ、それぞれの予告演出における大当り信頼度が設計上の設定とは大きく相違するおそれがある。そのため、各予告演出における演出態様などを決定するときには、先の処理における予告演出の決定結果だけでなく、特図表示結果にも応じて異なる割合で、演出態様などを決定するのが好ましい。なお、特図表示結果に代えて、あるいは特図表示結果とともに、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンに応じて異なる割合で、各予告演出における演出態様などを決定してもよい。

【0318】

複数の予告演出における演出態様などを個別に決定する場合の他の一例として、図29（A）に示すステップS432の予告演出決定処理で図39のフローチャートに示すような処理が実行されてもよい。図39に示す予告演出決定処理では、予告演出を実行すると決定された場合に、変動開始時予告から順次に演出態様などを決定し、所定の禁則条件に該当する場合には、一旦決定された予告演出の演出態様を補正する。

【0319】

図39に示す処理において、演出制御用CPU120は、まず、図30（A）に示したステップS501の処理と同様に、予告演出を実行するか否かという、予告実行の有無を決定する（ステップS701）。続いて、その決定結果が予告演出を実行する「予告あり」か否かを判定する（ステップS702）。このとき、予告演出を実行しない予告なしの場合には（ステップS702；No）、予告演出決定処理を終了する。

【0320】

ステップS702にて予告ありの場合には（ステップS702；Yes）、変動開始時予告の演出態様などを決定する（ステップS703）。このときには、例えば図40（A）に示すように、変動パターンや可変表示結果の組合せによる可変表示内容に応じて異なる割合で、変動開始時予告により予告する大当り信頼度に対応した演出態様が決定されればよい。

【0321】

ステップS703の処理を実行した後は、全図柄変動中予告の演出態様などを決定する（ステップS704）。このときには、例えば図40（B）に示すように、可変表示内容に応じて異なる割合で、全図柄変動中予告により予告する大当り信頼度に対応した演出態様が決定されればよい。続いて、図柄減速時予告の演出態様などを決定する（ステップS705）。このときには、例えば図40（C）に示すように、可変表示内容に応じて異なる割合で、図柄減速時予告により予告する大当り信頼度に対応した演出態様が決定されればよい。

【0322】

ステップS705の処理を実行した後は、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄

減速時予告の組合せが、予め定めた禁則条件のいずれかに該当するか否かを判定する（ステップS706）。このときの判定に用いる禁則条件として、例えば図40（D）に示すような予告演出の組合せが予め定められていればよい。そして、いずれかの禁則条件に該当する場合には（ステップS706；Yes）、例えば図柄減速時予告の演出態様を、大当り信頼度が異なる他の演出態様に変更するなどして補正する（ステップS707）。

【0323】

図40（D）に示す禁則条件では、いずれも図柄減速時予告が低信頼度になっている。そこで、ステップS707の処理では、低信頼度の図柄減速時予告を、中信頼度の図柄減速時予告となるように補正すればよい。これにより、図40（D）に示す禁則条件に該当する予告演出の組合せが出現しないように制限（禁止）することができる。なお、図柄減速時予告を変更することにより補正するものに限定されず、変動開始時予告や全図柄変動中予告を変更することにより補正がなされてもよい。

10

【0324】

図40（D）に示す禁則条件には、高信頼度の全図柄変動中予告と低信頼度の図柄減速時予告とを組み合わせたものが含まれている。このため、高信頼度の全図柄変動中予告が実行された後に、低信頼度の図柄減速時予告が実行されるような予告演出の組合せとなることがない。こうして、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第1基準値以上であることを予告する高信頼度の予告演出が実行される場合に、第1タイミングより遅い第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第2基準値未満であることを予告する低信頼度の予告演出が実行されないように、複数の予告演出における演出態様が決定されればよい。

20

【0325】

なお、ステップS706の処理により禁則条件に該当すると判定された場合には、予告演出の補正を行うか否かを所定割合で決定し、補正するとの決定結果に基づいて、ステップS707の処理により予告演出の補正が行われるようにしてもよい。この場合には、補正を行うとの決定割合が、補正を行わないとの決定割合よりも十分に高くなるようにすればよい。こうして、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第1基準値以上であることを予告する高信頼度の予告演出が実行される場合に、第1タイミングより遅い第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第2基準値未満であることを予告する低信頼度の予告演出が実行されにくいように、複数の予告演出における演出態様が決定されればよい。

30

【0326】

ステップS706にて禁則条件に該当しないときや（ステップS706；No）、ステップS707の処理を実行した後は、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンが非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップS708）。このとき、非リーチ変動パターンではない場合には（ステップS708；No）、リーチ成立後予告の演出態様などを決定する（ステップS709）。ステップS709の処理では、例えば図41（A）に示すように、可変表示内容に応じて異なる割合で、リーチ成立後予告により予告する大当り信頼度に対応した演出態様が決定されればよい。

【0327】

40

ステップS709の処理を実行した後は、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告、リーチ成立後予告の組合せが、予め定められた禁則条件のいずれかに該当するか否かを判定する（ステップS710）。このときの判定に用いる禁則条件として、例えば図41（B）に示すような予告演出の組合せが予め定められていればよい。そして、いずれかの禁則条件に該当する場合には（ステップS710；Yes）、例えばリーチ成立後予告の演出態様を、大当り信頼度が異なる他の演出態様に変更するなどして補正する（ステップS711）。なお、リーチ成立後予告を変更することにより補正するものに限定されず、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告のいずれかを変更することにより補正がなされてもよい。

【0328】

50

ステップS710にて禁則条件に該当しないときや（ステップS710；No）、ステップS711の処理を実行した後は、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンがスーパーリーチ発展ありのリーチ態様を出現させる変動パターンであるか否かを判定する（ステップS712）。このとき、スーパーリーチ発展ありのリーチ態様を出現させる変動パターンである場合には（ステップS712；Yes）、リーチ発展時予告の有無を決定する（ステップS713）。ステップS713の処理では、例えば図41（C）に示すように、可変表示内容（あるいは特図表示結果）に応じて異なる割合で、リーチ発展時予告を実行するか否かが決定されればよい。

【0329】

ステップS708にて非リーチ変動パターンである場合や（ステップS708；Yes）、ステップS712にてスーパーリーチ発展ありのリーチ態様を出現させる変動パターンではない場合（ステップS712；No）、あるいはステップS713の処理を実行した後は、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに基づいて、「擬似連」の可変表示演出を実行する「擬似連あり」か否かを判定する（ステップS714）。そして、「擬似連あり」ではないときには（ステップS714；No）、予告演出決定処理を終了する。これに対して、「擬似連あり」の場合には（ステップS714；Yes）、「擬似連」の可変表示演出における各回の擬似連変動前に対応する予告演出の組合せを決定する（ステップS715）。

【0330】

ステップS715の処理では、各回の擬似連変動前における可変表示期間にそれぞれ対応して、ステップS703～S707と同様の処理を実行することにより、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告の組合せを決定し、禁則条件のいずれかに該当する場合には、図柄減速時予告などを補正できるようにすればよい。このときには、第1擬似連前、第2擬似連前、第3擬似連前のいずれであるかに応じて、各予告演出における演出態様を異なる割合で決定できればよい。

【0331】

このように、ステップS706やステップS710にて予告演出の組合せが予め定められた禁則条件のいずれかに該当するときには、ステップS707やステップS711の処理により、所定の予告演出における演出態様などを補正する。これにより、遊技者が一旦抱いた大当たり遊技状態に対する期待感が損なわれることがないように、複数の予告演出における演出態様などの組合せを適切に決定して、複数の予告演出を適切に実行することができる。

【0332】

ステップS703にて変動開始時予告の演出態様を決定する際には、低信頼度と中信頼度のそれぞれに対応した演出態様のいずれかに決定される。その一方で、ステップS704にて全図柄変動中予告の演出態様を決定する際には、低信頼度と中信頼度と高信頼度のそれぞれに対応した演出態様のいずれかに決定される。こうして、複数のタイミングのうち第1タイミングにて実行される予告演出により予告できる大当たり信頼度の上限値に比べて、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行される予告演出により予告できる大当たり信頼度の上限値が高く（大きく）なることがあるように、複数の予告演出における演出態様が決定されればよい。また、複数のタイミングのうち第1タイミングにて実行される予告演出により予告可能な大当たり信頼度の段階数に比べて、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行される予告演出により予告できる大当たり信頼度の段階数の方が多くなることがあるように、複数の予告演出における演出態様が決定されればよい。

【0333】

ステップS703～S705、S709、S711の処理では、他の予告演出における演出態様などの決定結果にかかわらず、可変表示内容などに応じて異なる割合で、各予告演出における演出態様などを決定している。これにより、1の予告演出の決定結果が他の予告演出の決定結果に影響を及ぼすことがなく、各予告演出により予告される大当たり信頼度が設計上の設定と大きく相違してしまうことを防止できる。

10

20

30

40

50

【0334】

図30(A)に示すステップS505の処理により予告パターンYAP01～予告パターンYAP44のいずれかに決定するときには、図31に示すような決定割合に代えて、図42に示すような決定割合となるようにしてもよい。図42に示す決定割合の設定例では、リーチ発展時予告が実行される予告演出の組合せとなる予告パターンのうちで、予告パターンYAP02のみが使用パターンとして決定可能であり、それ以外のリーチ発展時予告を含む予告パターンには決定されることがない。

【0335】

図13に示すように、予告パターンYAP02は、リーチ発展時予告以外の予告演出はすべて、低信頼度となるように各予告演出の組合せが構成されている。そして、図42に示す決定割合の設定例では、可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときには、大当たり遊技状態に制御しないと決定されたときよりも十分に高い割合で、予告パターンYAP02に決定され、リーチ発展時予告を実行することに決定される。こうして、リーチ発展時予告が実行される場合には、その実行タイミングよりも前に実行される予告演出により予告される大当たり信頼度がいずれも低信頼度となるように、複数の予告演出における演出態様などが決定される。これにより、リーチ発展時予告を開始する前に大当たり信頼度が高いことを予告する予告演出の実行が制限されるので、リーチ発展時予告が実行されたときに大当たり遊技状態に対する遊技者の期待感を急激に向上させることができ、リーチ発展時予告となる演出動作の意外性を高めることができる。こうしたリーチ発展時予告が実行される場合に、意外性のある演出を可能にして、遊技の興趣を向上させることができる。

【0336】

このように、リーチ発展時予告が実行される場合には、他の予告演出が低信頼度以外のものになることを制限してもよいし、あるいは他の予告演出が高信頼度のものになることを制限する一方で、中信頼度のものになることはできるようにしてもよい。すなわち、リーチ発展時予告が実行される場合には、その実行タイミングよりも前に所定信頼度以上である予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、複数の予告演出における演出態様などが決定されればよい。

【0337】

予告演出のうちには、連続予告演出（「先読み予告演出」ともいう）となるものがある。連続予告演出は、複数回の特図ゲームに対応して複数回実行される飾り図柄の可変表示にわたり、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などを予告する予告演出である。連続予告演出が実行される複数回の可変表示のうちで最終の可変表示は、連続予告演出により可変表示結果が「大当たり」となる可能性などが予告される対象となる可変表示であり、連続予告演出による予告対象となる可変表示ともいう。連続予告演出が実行される場合には、予告対象となる可変表示が開始されるより前に、特図ゲームの保留記憶情報などに基づいて可変表示結果が「大当たり」となる可能性などを予告するための演出動作が開始される。連続予告演出の具体例として、保留表示予告や図柄表示予告の一方または双方を実行することができればよい。

【0338】

保留表示予告は、始動入賞記憶表示エリア5Hにおいて特図保留記憶数を特定可能に表示する表示部位での表示態様を、通常時における表示態様とは異なる表示態様に変化させることにより、複数回の可変表示にわたり可変表示結果が「大当たり」となる可能性などを予告する。

【0339】

図柄表示予告は、飾り図柄の可変表示において最終停止表示される「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおける飾り図柄（中図柄）を、通常時における飾り図柄とは異なる特殊な飾り図柄に変化させることにより、複数回の可変表示にわたり可変表示結果が「大当たり」となる可能性などを予告する。一例として、各回の可変表示において最終停止表示される飾り図柄を、通常時における飾り図柄の可変表示では使用されない所定の表示色（例えば

青色など)を有する星型などの記号を示すものとすればよい。

【0340】

こうした連続予告演出を実行するための一構成例として、図6に示した変動パターン種別のうち、変動パターン種別CA2-2、CA2-3、CA3-2、CA3-3を、図43(A)に示すようなスーパーリーチとなるリーチ態様における発展の有無に対応したものに変更する。また、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される演出制御コマンドとして、入賞時判定結果指定コマンドとなるコマンドB5XXHを設ける。入賞時判定結果指定コマンドは、第1始動入賞口や第2始動入賞口を通過(進入)した遊技球の検出時である始動入賞時に、所定の数値データを用いた判定結果を通知するためのコマンドである。

10

【0341】

例えば図43(B)に示すように、入賞時判定結果指定コマンドでは、変動パターン種別の決定に用いる所定の決定用数値(変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データ)などにより、変動パターン種別がスーパーリーチ発展ありのリーチ態様とする変動パターンを含んだ変動パターン種別に決定される旨の判定がなされたか否かに応じて、異なるEXTデータが設定される。また、入賞時判定結果指定コマンドでは、可変表示結果が「ハズレ」と「大当たり」のいずれに決定されるかによっても、異なるEXTデータが設定される。

【0342】

図43(C)は、図43(A)に示すように変動パターン種別を変更した場合の変動パターン決定テーブル133において、変更部分に対応するテーブルデータの設定例を示している。なお、大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aやハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常時)132B、ハズレ変動パターン種別決定テーブル(高ベース中)132Cの設定は、図9(A)~(C)に示したものでよく、特に変更を加える必要はない。

20

【0343】

次に、連続予告演出を実行するための処理について説明する。図21に示すステップS101の始動入賞判定処理では、図44のフローチャートに示すような処理が実行されればよい。図44に示す処理において、ステップS210A~S210D以外の処理は、図22に示した処理と同様であればよい。図44に示す処理では、ステップS210の処理を実行した後に、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する(ステップS210A)。

30

【0344】

ステップS210Aにて始動口バッファ値が「1」であるときには(ステップS210A;「1」)、遊技状態が時短状態(確変状態を含む)であることを示す時短フラグがオンであるか否かを判定する(ステップS210B)。このとき、時短フラグがオンであれば(ステップS210B;Yes)、ステップS211の処理に進む。時短フラグがオフであるときには(ステップS210;No)、例えば特図プロセスフラグの値が“4”以上であるか否かを確認することなどにより、大当たり遊技状態とする制御の実行中(大当たり制御中)であるか否かを判定する(ステップS210C)。大当たり制御中であれば(ステップS210C;Yes)、ステップS211の処理に進む。

40

【0345】

ステップS210Aにて始動口バッファ値が「2」であるときや(ステップS210A;「2」)、ステップS210Cにて大当たり制御中ではないときには(ステップS210C;No)、入賞時乱数値判定処理を実行する(ステップS210D)。なお、ステップS210Bにて時短フラグがオンであることや、ステップS210Cにて大当たり制御中であることにより、入賞時乱数値判定処理を実行しなかった場合には、入賞時判定を行わなかったことを示すコマンドを送信したり、入賞判定結果を特定不能であることを示す値(例えば「FFH」)をEXTデータとして設定した入賞時判定結果指定コマンドを送信してもよい。

50

【0346】

図45は、ステップS210Dにて実行される入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。図45に示す処理において、CPU103は、まず、例えば時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（ステップS481）。この場合、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【0347】

ステップS481の処理に続いて、特図表示結果決定テーブル130を構成するテーブルデータから、現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられる特図表示結果決定用テーブルデータを選択する（ステップS482）。その後、図44のステップS209にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当たり判定範囲内であるか否かを判定する（ステップS483）。ステップS482では現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータが選択されていることから、ステップS483の処理では、始動入賞時の遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、異なる決定用データを用いて特図表示結果が「大当たり」に決定されるか否かの判定が行われる。

【0348】

ステップS483にて大当たり判定範囲内であると判定されたときには（ステップS483；Yes）、図44のステップS209にて抽出された大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データなどに基づいて、大当たり種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する（ステップS484）。そして、判定結果に応じた大当たり用の特定範囲を設定する（ステップS485）。

【0349】

例えば、ステップS485の処理では、ステップS484にて大当たり種別が「非確変」に決定されると判定した場合に、変動パターン種別決定用の乱数値MR3が「100」～「251」となる範囲を、特定範囲として設定する。また、ステップS484にて大当たり種別が「第1確変」または「第2確変」に決定されると判定した場合には、乱数値MR3が「76」～「251」となる範囲を、特定範囲として設定する。図9（A）に示すように、乱数値MR3が大当たり用の特定範囲の範囲内となる場合には、スーパーリーチ発展ありのリーチ態様となる変動パターンが含まれる変動パターン種別CA3-3に決定されることになる。

【0350】

ステップS483にて大当たり判定範囲内ではないと判定されたときには（ステップS483；No）、ハズレ用の特定範囲を設定する（ステップS486）。例えば、ステップS486の処理では、乱数値MR3が「246」～「251」となる範囲を、特定範囲として設定する。図9（B）及び（C）に示すように、乱数値MR3がハズレ用の特定範囲の範囲内となる場合には、遊技状態や特図保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ発展ありのリーチ態様となる変動パターンが含まれる変動パターン種別CA2-3に決定されることになる。

【0351】

ステップS485、S486の処理のいずれかを実行した後は、図44のステップS209にて抽出された変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データが特定範囲内であるか否かを判定する（ステップS487）。そして、ステップS487での判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップS488）。

【0352】

例えば、乱数値MR1が大当たり判定範囲内ではなく、乱数値MR3が特定範囲内でもないとして判定された場合には、第1判定結果指定コマンドとなるコマンドB500Hの送信設

10

20

30

40

50

定を行う。乱数値MR 1が大当たり判定範囲内ではなく、乱数値MR 3が特定範囲内であると判定された場合には、第2判定結果指定コマンドとなるコマンドB 5 0 1 Hの送信設定を行う。乱数値MR 1が大当たり判定範囲内であり、乱数値MR 3が特定範囲内ではないと判定された場合には、第3判定結果指定コマンドとなるコマンドB 5 0 2 Hの送信設定を行う。乱数値MR 1が大当たり判定範囲内であり、乱数値MR 3が特定範囲内であると判定された場合には、第4判定結果指定コマンドとなるコマンドB 5 0 3 Hの送信設定を行う。

【0353】

以上のような入賞時乱数値判定処理が実行されることにより、始動入賞時に、特図表示結果が「大当たり」に決定されて大当たり遊技状態に制御されるか否かや、スーパーリーチ発展ありのリーチ態様となる特定の変動パターンに決定されるか否かを判定し、その判定結果に応じて異なる入賞時判定結果指定コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して伝送させることができる。

10

【0354】

図27に示すステップS74のコマンド解析処理内では、図46のフローチャートに示すような連続予告決定処理が実行されればよい。なお、ステップS74のコマンド解析処理内で連続予告決定処理が直接に実行されるものに限定されない。例えば、コマンド解析処理内では、受信した入賞時判定結果指定コマンドに応じた入賞時判定結果を入賞時判定結果バッファに保存しておき、図28に示すステップS171の可変表示開始設定処理などにおいて、連続予告決定処理が実行されるようにしてもよい。

20

【0355】

図46に示す処理において、演出制御用CPU120は、まず、入賞時判定結果指定コマンドの受信があったか否かを判定する(ステップS191)。このとき、入賞時判定結果指定コマンドの受信がなければ(ステップS191; No)、連続予告決定処理を終了する。入賞時判定結果指定コマンドの受信があったときには(ステップS191; Yes)、連続予告演出となる演出動作が既に開始された連続予告実行中であるか否かを判定する(ステップS192)。そして、連続予告実行中である場合には(ステップS192; Yes)、連続予告決定処理を終了する。

【0356】

ステップS192にて連続予告実行中ではない場合には(ステップS192; No)、例えば入賞時判定結果バッファなどから、保留されている特図ゲームのそれぞれに対応した入賞時判定結果を読み出す(ステップS193)。入賞時判定結果バッファには、第1保留記憶数の上限値(例えば「4」)に対応したバッファ領域と、第2保留記憶数の上限値(例えば「4」)に対応したバッファ領域とが確保されている。入賞時判定結果バッファには、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータが、特図ゲームの保留位置に対応する保留番号と対応するバッファ領域に記憶されればよい。

30

【0357】

ステップS193での読出結果に基づき、スーパーリーチ発展ありのリーチ態様となる変動パターンが含まれる変動パターン種別となるものが存在するか否かを判定する(ステップS194)。例えば、変動パターン種別CA2-3となることを示す第2判定結果指定コマンドまたは変動パターン種別CA3-3となることを示す第4判定結果指定コマンドの受信に基づいて、入賞時判定結果としてEXTデータ「01H」または「03H」を1つでも記憶しているか否かを判定する。

40

【0358】

ステップS194にて存在すると判定された場合には(ステップS194; Yes)、連続予告決定処理を終了する。ここで、スーパーリーチ発展ありのリーチ態様となる場合には、リーチ発展時予告が実行可能となり、所定割合で実行されることがある。こうしたリーチ発展時予告を実行可能なスーパーリーチ発展ありのリーチ態様となる変動パターンに決定される場合には、連続予告演出が実行されないように制限(禁止)される。これにより、連続予告演出が実行されずにリーチ発展時予告が実行されることで、リーチ発展時

50

予告が実行されたときに大当り遊技状態に対する遊技者の期待感を急激に向上させることができ、リーチ発展時予告となる演出動作の意外性を高めることができる。こうしたリーチ発展時予告が実行される場合に、意外性のある演出を可能にして、遊技の興趣を向上させることができる。

【0359】

ステップS194にて存在しないと判定された場合には（ステップS194；No）、予め定められた割合で連続予告演出を実行するか否かを決定する（ステップS195）。例えば、ステップS195の処理において、演出制御用CPU120が演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタ等により更新される連続予告実行決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された連続予告実行決定テーブルを参照することなどにより、連続予告演出を実行するか否かを決定できればよい。このときには、連続予告演出を実行する連続予告ありに決定されたか否かの判定を行う（ステップS196）。

10

【0360】

ステップS196にて連続予告演出を実行しない連続予告なしの場合には（ステップS196；No）、連続予告決定処理を終了する。これに対して、連続予告ありの場合には、連続予告演出における演出態様に対応した連続予告パターンを決定してから（ステップS197）、連続予告決定処理を終了する。

【0361】

なお、ステップS194にてスーパーリーチ発展ありのリーチ態様となる特定の変動パターンが含まれる変動パターン種別となるものが存在すると判定された場合でも、所定割合で連続予告演出を実行すると決定されることがあってもよい。この場合、特定の変動パターンとなるものがあるときには、そのような変動パターンとなるものがないときに比べて、連続予告演出を実行すると決定される割合が十分に小さくなるように、決定割合が設定されればよい。すなわち、リーチ発展時予告を実行可能な変動パターンに決定される可変表示の実行が保留されている場合には、連続予告演出が実行されにくいように制限されてもよい。

20

【0362】

始動入賞時における乱数値の判定結果を主基板11から演出制御基板12の側に通知するための演出制御コマンドとして、入賞時判定結果指定コマンドといった、専用の演出制御コマンドを設けるものに限定されず、例えば第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドのEXTデータなどにより、こうした判定結果を特定可能に通知できるようにしてよい。

30

【0363】

例えばリーチ発展時予告のように、演出制御基板12の側で実行するか否かが決定される演出動作の有無に応じて、所定の予告演出が実行されることや、所定の演出態様となることを、制限するものに限定されない。すなわち、主基板11の側で実行するか否かが決定される特定の演出動作の有無に応じて、所定の予告演出が実行されることや、所定の演出態様となることを、制限するものであってもよい。

【0364】

40

上記実施の形態において全図柄変動中予告として実行されるステップアップ予告演出では、最終の3段目となるステップCの演出動作までが行われる場合に、リーチ態様がノーマルリーチからスーパーリーチへと移行するタイミングで、ステップアップ予告演出における演出態様が最終の3段階目となるステップCの演出動作に変化するようにしてもよい。このように、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる場合に、リーチ態様が変化して第1リーチ演出から第2リーチ演出に移行するタイミングでステップアップ予告演出における演出態様を最終段階のステップにおける演出態様に変化させることで、リーチ演出とステップアップ予告演出とを関係付けることができ、大当り遊技状態に対する遊技者の期待感を相乗的に高めることができる。

【0365】

50

一例として、スーパーリーチ発展ありの場合に対応して、図47(A)に示すように、各種予告演出の実行タイミングが設定されてもよい。また、ノーマルリーチやスーパーリーチ発展なしの場合に対応して、図47(B)に示すように、各種予告演出の実行タイミングが設定されてもよい。これらの実行タイミングの設定例では、ステップアップ予告演出となる図柄変動中予告がノーマルリーチからスーパーリーチへと移行するタイミングまで実行されることがあるため、リーチ成立後予告となる予告演出は実行されないように設定されている。これに対して、図柄変動中予告の実行とともに、リーチ成立後予告の実行が可能となるように実行タイミングが設定されてもよい。

【0366】

図柄変動中予告として実行されるステップアップ予告演出のうち、最初の1段階目となるステップAの演出動作や、2段階目となるステップBの演出動作は、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる前に実行される一方、最終の3段階目となるステップCの演出動作は、リーチ態様がノーマルリーチとなった後、スーパーリーチに移行するタイミングで実行されればよい。なお、ノーマルリーチのリーチ態様となる変動パターンである場合には、ステップCまで演出動作が変化する図柄変動中予告は実行されないように、予告パターンなどの決定割合が予め設定されていけばよい。

【0367】

最終の3段階目となるステップCの演出動作まで演出態様が変化する図柄変動中予告が実行される場合には、2段階目となるステップBを経由せずに、ステップAからいきなりステップCの演出動作に演出態様が変化することがあってもよい(ステップ飛ばしの場合)。こうしたステップ飛ばしの場合を設けることにより、ステップAの演出動作が実行された後、ステップBの実行タイミングとなってもステップBの演出動作が実行されず、一旦はステップアップ予告演出が進展せずに終了したかのように見せておきながら、リーチ演出がノーマルリーチからスーパーリーチへと移行するタイミングでステップCの演出動作が突然に実行されて、ステップアップ予告演出の意外性を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

【0368】

次に、ステップアップ予告演出における演出態様の具体例について説明する。図48は、ステップアップ予告演出が実行される場合に画像表示装置5の画面上における表示動作に基づく演出動作例を示している。この演出動作例では、まず、図48(A)に示すように、画像表示装置5の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄が停止表示されている。そして、演出制御基板12の側において新たに第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、さらには変動パターン指定コマンドを受信すると、図48(B)に示すような飾り図柄の可変表示が開始される。

【0369】

図48(B)に示す可変表示の開始された後、図柄変動中予告を実行することに決定されている場合には、ステップアップ予告演出におけるステップAの実行タイミングとなったことに対応して、図48(B)のキャラクタCHAを示す演出画像を表示させることで、1段階目となるステップAの演出動作を実行する。その後、例えば「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて飾り図柄が停止(仮停止)して、ステップアップ予告演出におけるステップBの実行タイミングとなったことに対応して、図48(C)のキャラクタCHBを示す演出画像を表示させることで、2段階目となるステップBの演出動作を実行する。

【0370】

図48(C)に示す演出動作に続いて、ノーマルリーチの実行タイミングになると、例えば図48(D)に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて飾り図柄が停止(仮停止)して、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる。ノーマルリーチでは、例えば図48(E)及び(F)に示すように、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて飾り図柄の変動速度が低下し、特に大当たり組合せを構成する飾り図柄の近くなると、飾り図柄が停止しそうな低速度で可変表示が行われるようにすればよい。

【0371】

こうしたノーマルリーチのリーチ演出が行われた後に、スーパーリーチのリーチ演出へと移行するリーチ演出の移行タイミングになると、例えば図48(G)に示すように、キャラクタCHAとキャラクタCHBの両方を示す演出画像を表示させることで、最終の3段階目となるステップCの演出動作が実行される。続いて、スーパーリーチのリーチ演出が開始され、例えばスーパーリーチαに決定されている場合には、図48(H)～(J)に示すような演出画像を表示させることによるリーチ演出が実行される。この例では、図48(H)及び(I)に示すように、味方のキャラクタと敵のキャラクタがバトルを行うような演出態様となり、大当たりとなる場合には、図48(J)に示すように、味方のキャラクタが敵のキャラクタとのバトルに勝利するような演出態様となる。なお、ハズレとなる場合には、逆に味方のキャラクタがバトルに敗北するような演出態様となればよい。また、スーパーリーチのリーチ演出が実行されている場合には、画像表示装置5の画面上における一部に飾り図柄が縮小表示されるなどの状態で可変表示が継続して行われることを認識可能に表示すればよい。

10

【0372】

こうしてスーパーリーチのリーチ演出が実行された後、大当たりである場合には、例えば図48(K)に示すような大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出され、図48(L)に示すように、「大当たり」を示す文字列の表示などにより、大当たり遊技状態となることが報知される。

【0373】

このように、予め定められた順番に従って1段階目から複数段階（例えば3段階目）まで演出態様を段階的に変化させるステップアップ予告演出が実行される場合に、可変表示結果が「大当たり」となるときには、可変表示結果が「ハズレ」となるときよりも高い割合で、ノーマルリーチのリーチ演出からスーパーリーチのリーチ演出に移行するタイミングにて、ステップアップ予告演出のうち所定段階の演出態様（例えば3段階目となる演出態様）による演出を実行することができればよい。これにより、ステップアップ予告演出のうち所定段階の演出態様による演出とリーチ演出とを関連付けて、大当たり遊技状態に対する遊技者の期待感を相乗的に高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0374】

変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告、リーチ成立後予告、リーチ発展時予告の一部または全部といった、飾り図柄などの可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでの複数のタイミングにて大当たり遊技状態となる可能性（大当たり信頼度）を予告する複数の予告演出には、選択予告演出、停止図柄予告演出、群表示予告演出、台詞予告演出となるもののうち、少なくとも1つの予告演出が含まれていてもよい。

30

【0375】

選択予告演出では、複数の選択肢を提示してからいずれかの選択肢が選択されることで、その選択肢の選択結果に応じて異なる演出態様の選択後演出が行われる。一例として、選択予告演出には、複数の選択肢が選択可能となっていることを遊技者が認識可能に報知することにより複数の選択肢を提示する選択前演出と、選択前演出にて提示された複数の選択肢のうちいずれかが選択されたときの選択結果を報知する選択結果報知演出と、選択結果報知演出にて報知された選択結果に応じて演出態様が異なる選択後演出とが含まれてい

40

【0376】

選択前演出にて提示された複数の選択肢のうちいずれが選択されて選択結果報知演出にて選択結果として報知されるかは、可変表示結果が「大当たり」となるか否かの決定結果（事前決定結果）に応じて異なる所定割合で決定されてもよいし、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bといった操作手段に対する所定操作の検出結果に基づいて決定されてもよい。

【0377】

例えば、選択前演出では、所定期間にわたりスティックコントローラ31Aの操作桿に対する傾倒操作とトリガボタンに対する押引操作、もしくはプッシュボタン31Bに対す

50

る押下操作とのうち、一部または全部を有効に検出する操作有効期間となる。そして、スティックコントローラ 31 A やプッシュボタン 31 B に対する所定操作が検出されたことに応じて、選択肢の選択状態を変更または確定すればよい。なお、スティックコントローラ 31 A やプッシュボタン 31 B に対する所定操作が検出されずに操作有効期間が終了したときには、選択肢の選択状態をそのまま確定してもよいし、いずれの選択肢も選択されないことから選択結果報知演出や選択後演出が行われずに選択予告演出が終了してもよい。一方、選択前演出では、操作手段に対する所定操作の検出結果にかかわらず、所定期間が経過するまで選択肢の選択状態が所定順序で変更され、所定期間が経過したときに選択状態が確定するようにしてもよい（いわゆるルーレット演出）。

【0378】

10

図 49 (A) および (B) は、選択予告演出が実行される場合に画像表示装置 5 の画面上における表示動作に基づく演出動作例を示している。これらの演出動作例では、まず、図 49 (A) および (B) の上段に示すように、3 種類のキャラクタに対応した選択肢を提示する選択前演出が行われる。

【0379】

その後、図 49 (A) に示す演出動作例では、図 49 (A) の中段に示すように、左上部のキャラクタに対応した選択肢が選択される選択結果を報知する選択結果報知演出が行われる。続いて、図 49 (A) の下段に示すように、選択された左上部のキャラクタが画面全体に表示されるとともに、「チャンス！」の台詞を発する選択後演出が行われる。

【0380】

20

一方、図 49 (B) に示す演出動作例では、図 49 (B) の中段に示すように、中央下部のキャラクタに対応した選択肢が選択される選択結果を報知する選択結果報知演出が行われる。続いて、図 49 (B) の下段に示すように、選択された中央下部のキャラクタが画面全体に表示されるとともに、「どやっ？」の台詞を発する選択後演出が行われる。

【0381】

選択予告演出における演出態様としては、複数の選択肢に対応するキャラクタの種類を異ならせた複数種類の演出態様のうち、いずれかの演出態様となる選択予告演出が実行されてもよい。この場合、提示される選択肢の数は同じで選択肢の種類（キャラクタの種類）により可変表示結果が「大当たり」となる可能性が異なるように設定してもよい。あるいは、複数の選択肢のうちから選択されて選択結果報知演出にて選択結果として報知される選択肢の種類（キャラクタの種類）により可変表示結果が「大当たり」となる可能性が異なるように設定してもよい。あるいは、同一種類の選択肢でも所定の演出態様（例えばキャラクタの一部または全部の表示色や模様がサクラの花柄であるか否かなど。サクラの花柄である場合には信頼度が高い）により可変表示結果が「大当たり」となる可能性が異なるように設定してもよい。あるいは、複数の選択肢のうちいずれが選択されたかにかかわらず、選択後演出における所定の演出態様（例えばキャラクタの一部または全部の表示色や模様がサクラの花柄であるか否か、台詞の内容など）により可変表示結果が「大当たり」となる可能性が異なるように設定してもよい。複数の選択肢として提示されるものは、人物その他の物体を表すキャラクタを示す演出画像であってもよいし、キャラクタ以外（例えば単純な表示色など）を示す静止画像、動画像、所定の演出用ランプや装飾用 LED の点灯、可動部材の表面に描かれた図柄や絵柄、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせ

30

40

【0382】

こうした選択予告演出が複数のタイミングのうち第 1 タイミングにて実行される場合に、その選択予告演出として大当たり遊技状態となる可能性が第 1 基準値以上であることを予告する演出が第 1 タイミングにて実行されてから、第 1 タイミングよりも遅い第 2 タイミングにて大当たり遊技状態となる可能性が第 2 基準値未満であることを予告する予告演出が実行されてしまうと、遊技者が選択予告演出により一旦は大当たり遊技状態に制御されることへの期待感を抱いた後に、その期待感が損なわれて遊技の興趣が低下するおそれがある。

50

【0383】

また、選択予告演出が複数のタイミングのうち第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行される場合に、大当り遊技状態となる可能性が第1基準値以上であることを予告する予告演出が第1タイミングにて実行されてから、選択予告演出として大当り遊技状態となる可能性が第2基準値未満であることを予告する演出が第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行されてしまうと、遊技者が一旦は大当り遊技状態に制御されることへの期待感を抱いた後に、選択予告演出での演出態様によりその期待感が損なわれて遊技の興味が低下するおそれがある。

【0384】

そこで、選択予告演出が複数のタイミングのうち第1タイミングにて実行される場合には、例えば上記実施の形態における図30(A)に示すステップS505～S507の処理のいずれかにより予告パターンを決定するときなどと同様にして、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り信頼度が第1基準値以上であることを予告する選択予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当り信頼度が第2基準値未満であることを予告する予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、複数の予告演出における演出態様を決定する。これにより、第1タイミングにて実行された選択予告演出により遊技者が一旦抱いた大当り遊技状態への期待感が損なわれてしまうことを抑制して、遊技の興味が向上させることができる。

【0385】

また、選択予告演出が複数のタイミングのうち第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行される場合にも、例えば上記実施の形態における図30(A)に示すステップS505～S507の処理のいずれかにより予告パターンを決定するときなどと同様にして、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り信頼度が第1基準値以上であることを予告する予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当り信頼度が第2基準値未満であることを予告する選択予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、複数の予告演出における演出態様を決定する。これにより、第1タイミングにて実行された予告演出により遊技者が一旦抱いた大当り遊技状態への期待感が選択予告演出での演出態様により損なわれてしまうことを抑制して、遊技の興味が向上させることができる。

【0386】

停止図柄予告演出では、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄が導出される前に、導出または仮停止される飾り図柄が予告される。一例として、停止図柄予告演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、全部の飾り図柄表示エリアにて最終停止図柄となる飾り図柄が導出表示されるより前に、飾り図柄が可変表示されている飾り図柄表示エリアの一部または全部において最終停止表示（導出表示）または仮停止表示される飾り図柄を予め報知する。

【0387】

図50(A)および(B)は、停止図柄予告演出が実行される場合に画像表示装置5の画面上における表示動作に基づく演出動作例を示している。これらの演出動作例では、画像表示装置5の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の可変表示が開始された後に、導出または仮停止される飾り図柄などを半透明表示する予告演出が行われる。

【0388】

例えば図50(A)に示す演出動作例では、全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄が可変表示（高速変動表示）されているときに、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて同一の数字「2」を示す飾り図柄を半透明表示する。これにより、「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて同一の数字「2」を示す飾り図柄が停止表示されて可変表示状態がリーチ状態となることを予告する。その後、予告の通り飾り図柄が停止表示されてリーチ状態となる。

【0389】

一方、図50(B)に示す演出動作例では、全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄が可変表示(高速変動表示)されているときに、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて擬似連チャンス目となることを示す飾り図柄を半透明表示する。これにより、擬似連チャンス目が仮停止表示されることを予告する。その後、予告の通り擬似連チャンス目が仮停止表示されて「擬似連」の可変表示演出が実行される。

【0390】

なお、停止図柄予告演出により予告された飾り図柄とは異なる飾り図柄が、所定割合で導出または仮停止されることがあってもよい。また、導出または仮停止される飾り図柄と同一の飾り図柄を表示(例えば半透明表示など)することにより予告するものに限定されず、導出または仮停止される飾り図柄に対応する演出態様(例えば複数種類の飾り図柄のそれぞれに対応したキャラクタを示す演出画像の表示など)により予告するものであってもよい。

10

【0391】

停止図柄予告演出における演出態様としては、導出または仮停止される飾り図柄を予告する飾り図柄表示エリアの数や組合せなどを異ならせた複数種類の演出態様のうち、いずれかの演出態様となる停止図柄予告演出が実行されてもよい。この場合、予告される飾り図柄の数や組合せにより可変表示結果が「大当たり」となる可能性が異なるように設定してもよい。あるいは、予告される飾り図柄の数は同じでも所定の演出態様(例えば半透明表示の表示色や模様がサクラの花柄であるか否かなど)により可変表示結果が「大当たり」となる可能性が異なるように設定してもよい。

20

【0392】

こうした停止図柄予告演出が複数のタイミングのうち第1タイミングにて実行される場合に、その停止図柄予告演出として大当たり遊技状態となる可能性が第1基準値以上であることを予告する演出が第1タイミングにて実行されてから、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当たり遊技状態となる可能性が第2基準値未満であることを予告する予告演出が実行されてしまうと、遊技者が停止図柄予告演出により一旦は大当たり遊技状態に制御されることへの期待感を抱いた後に、その期待感が損なわれて遊技の興味が低下するおそれがある。

【0393】

また、停止図柄予告演出が複数のタイミングのうち第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行される場合に、大当たり遊技状態となる可能性が第1基準値以上であることを予告する予告演出が第1タイミングにて実行されてから、停止図柄予告演出として大当たり遊技状態となる可能性が第2基準値未満であることを予告する演出が第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行されてしまうと、遊技者が一旦は大当たり遊技状態に制御されることへの期待感を抱いた後に、停止図柄予告演出での演出態様によりその期待感が損なわれて遊技の興味が低下するおそれがある。

30

【0394】

そこで、停止図柄予告演出が複数のタイミングのうち第1タイミングにて実行される場合には、例えば上記実施の形態における図30(A)に示すステップS505～S507の処理のいずれかにより予告パターンを決定するときなどと同様にして、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当たり信頼度が第1基準値以上であることを予告する停止図柄予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当たり信頼度が第2基準値未満であることを予告する予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、複数の予告演出における演出態様を決定する。これにより、第1タイミングにて実行された停止図柄予告演出により遊技者が一旦抱いた大当たり遊技状態への期待感が損なわれてしまうことを抑制して、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0395】

また、停止図柄予告演出が複数のタイミングのうち第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行される場合にも、例えば上記実施の形態における図30(A)に示すステップS505～S507の処理のいずれかにより予告パターンを決定するときなどと同様

50

にして、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り信頼度が第1基準値以上であることを予告する予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当り信頼度が第2基準値未満であることを予告する停止図柄予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、複数の予告演出における演出態様を決定する。これにより、第1タイミングにて実行された予告演出により遊技者が一旦抱いた大当り遊技状態への期待感が停止図柄予告演出での演出態様により損なわれてしまうことを抑制して、遊技の興趣を向上させることができる。

【0396】

群表示予告演出では、所定のキャラクタを示す演出画像群を表示する。一例として、群表示予告演出では、同一または類似した多数のキャラクタを示す演出画像群が画像表示装置5の画面上を通過するような演出が行われる。この場合、他の予告演出（例えばステップアップ予告演出など）にて用いられるキャラクタと同じ種類のキャラクタを示す演出画像群を表示する群表示予告演出が行われてもよい。あるいは、他の予告演出にて用いられるキャラクタとは異なる種類でも同じモチーフのキャラクタ（例えば同じ映画の登場人物を模したキャラクタなど）を示す演出画像群を表示する群表示予告演出が行われてもよい。あるいは、他の予告演出にて用いられるキャラクタとは異なる種類でモチーフの共通性もない所定のキャラクタを示す演出画像群を表示する群表示予告演出が行われてもよい。

10

【0397】

図51(A)および(B)は、群表示予告演出が実行される場合に画像表示装置5の画面上における表示動作に基づく演出動作例を示している。これらの演出動作例では、飾り図柄の可変表示が開始された後、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて同一の数字「7」を示す飾り図柄が停止表示されて可変表示状態がリーチ状態となったときなどに、群表示予告演出が実行される。図51(A)に示す演出動作例では、「風船」のキャラクタを示す演出画像群が画面上を通過するように表示される。一方、図51(B)に示す演出動作例では、「女の子」のキャラクタを示す演出画像群が画面上を通過するように表示される。

20

【0398】

群表示予告演出における演出態様としては、演出画像群により示されるキャラクタの数や種類などを異ならせた複数種類の演出態様のうち、いずれかの演出態様となる群表示予告演出が実行されてもよい。この場合、演出画像群により示されるキャラクタの数や種類により可変表示結果が「大当り」となる可能性が異なるように設定してもよい。あるいは、演出画像群により示されるキャラクタの数や種類が同じでも所定の演出態様（例えばキャラクタの一部または全部の表示色や模様がサクラの花柄であるか否かなど）により可変表示結果が「大当り」となる可能性が異なるように設定してもよい。群表示予告演出は、リーチ成立後予告またはリーチ発展時予告として実行される一方で、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告としては実行されないように設定してもよい。あるいは、群表示予告演出は、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告のいずれかとして実行可能に設定してもよい。

30

【0399】

こうした群表示予告演出が複数のタイミングのうち第1タイミングにて実行される場合に、その群表示予告演出として大当り遊技状態となる可能性が第1基準値以上であることを予告する演出が第1タイミングにて実行されてから、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第2基準値未満であることを予告する予告演出が実行されてしまうと、遊技者が群表示予告演出により一旦は大当り遊技状態に制御されることへの期待感を抱いた後に、その期待感が損なわれて遊技の興趣が低下するおそれがある。

40

【0400】

また、群表示予告演出が複数のタイミングのうち第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行される場合に、大当り遊技状態となる可能性が第1基準値以上であることを予告する予告演出が第1タイミングにて実行されてから、群表示予告演出として大当り遊

50

技状態となる可能性が第2基準値未満であることを予告する演出が第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行されてしまうと、遊技者が一旦は大当たり遊技状態に制御されることへの期待感を抱いた後に、群表示予告演出での演出態様によりその期待感が損なわれて遊技の興味が低下するおそれがある。

【0401】

そこで、群表示予告演出が複数のタイミングのうち第1タイミングにて実行される場合には、例えば上記実施の形態における図30(A)に示すステップS505～S507の処理のいずれかにより予告パターンを決定するときなどと同様にして、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当たり信頼度が第1基準値以上であることを予告する群表示予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当たり信頼度が第2基準値未満であることを予告する予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、複数の予告演出における演出態様を決定する。これにより、第1タイミングにて実行された群表示予告演出により遊技者が一旦抱いた大当たり遊技状態への期待感が損なわれてしまうことを抑制して、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0402】

また、群表示予告演出が複数のタイミングのうち第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行される場合にも、例えば上記実施の形態における図30(A)に示すステップS505～S507の処理のいずれかにより予告パターンを決定するときなどと同様にして、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当たり信頼度が第1基準値以上であることを予告する予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当たり信頼度が第2基準値未満であることを予告する群表示予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、複数の予告演出における演出態様を決定する。これにより、第1タイミングにて実行された予告演出により遊技者が一旦抱いた大当たり遊技状態への期待感が群表示予告演出での演出態様により損なわれてしまうことを抑制して、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0403】

台詞予告演出では、可変表示結果が「大当たり」となる可能性に応じた台詞をキャラクタが発する演出が行われる。一例として、台詞予告演出では、所定のキャラクタを示す演出画像が画像表示装置5の画面上に表示されるとともに、そのキャラクタが発する台詞を示す演出画像（例えば文字列画像など）の表示により、台詞の内容が報知される。なお、文字列画像といった演出画像の表示に代えて、あるいは演出画像の表示とともに、スピーカ8L、8Rからの音声出力により、キャラクタが発する台詞の内容が報知されてもよい。

30

【0404】

台詞予告演出にて所定のキャラクタを示す演出画像などを表示してから、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bといった操作手段に対する所定操作の検出結果に基づいて、キャラクタが発する台詞の内容が報知されてもよい。例えば台詞予告演出におけるキャラクタの表示が行われるとともに、所定期間にわたりスティックコントローラ31Aの操作桿に対する傾倒操作とトリガボタンに対する押引操作、もしくはプッシュボタン31Bに対する押下操作とのうち、一部または全部を有効に検出する操作有効期間となる。そして、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bに対する所定操作が検出されたことに応じて、キャラクタが発する台詞の内容を報知する演出画像の表示（あるいは音声出力）などが行われてもよい。なお、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bに対する所定操作が検出されずに操作有効期間が終了したときには、台詞の内容が報知されずに台詞予告演出が終了してもよい。一方、台詞予告演出では、操作手段に対する所定操作の検出結果にかかわらず、キャラクタが発する台詞の内容が報知されるようにしてもよい。

40

【0405】

なお、人物を模したキャラクタが発する台詞の内容を報知するものに限定されず、例えば画像表示装置5の画面上に表示されるメールあるいはカードに記載されたメッセージやコメントの内容を報知するものであってもよい。

50

【0406】

台詞予告演出における演出動作例として、図49（A）および（B）に示した選択予告演出における演出動作の一部または全部が実行されてもよい。一例として、図49（A）の下段あるいは図49（B）の下段に示すように、所定のキャラクタが画面全体に表示されるとともに、「チャンス！」の台詞（図49（A）の場合）あるいは「どやっ！」の台詞（図49（B）の場合）を発する台詞予告演出が行われてもよい。

【0407】

台詞予告演出における演出態様としては、台詞を発するキャラクタの種類や台詞の内容などを異ならせた複数種類の演出態様のうち、いずれかの演出態様となる台詞予告演出が実行されてもよい。この場合、台詞を発するキャラクタの種類や台詞の内容により可変表示結果が「大当たり」となる可能性が異なるように設定してもよい。あるいは、台詞を発するキャラクタの種類や台詞の内容が同じでも所定の演出態様（例えばキャラクタや文字列画像の一部または全部の表示色や模様がサクラの花柄であるか否かなど）により可変表示結果が「大当たり」となる可能性が異なるように設定してもよい。

【0408】

こうした台詞予告演出が複数のタイミングのうち第1タイミングにて実行される場合に、その台詞予告演出として大当たり遊技状態となる可能性が第1基準値以上であることを予告する演出が第1タイミングにて実行されてから、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当たり遊技状態となる可能性が第2基準値未満であることを予告する予告演出が実行されてしまうと、遊技者が台詞予告演出により一旦は大当たり遊技状態に制御されることへの期待感を抱いた後に、その期待感が損なわれて遊技の興味が低下するおそれがある。

【0409】

また、台詞予告演出が複数のタイミングのうち第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行される場合に、大当たり遊技状態となる可能性が第1基準値以上であることを予告する予告演出が第1タイミングにて実行されてから、台詞予告演出として大当たり遊技状態となる可能性が第2基準値未満であることを予告する演出が第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行されてしまうと、遊技者が一旦は大当たり遊技状態に制御されることへの期待感を抱いた後に、台詞予告演出での演出態様によりその期待感が損なわれて遊技の興味が低下するおそれがある。

【0410】

そこで、台詞予告演出が複数のタイミングのうち第1タイミングにて実行される場合には、例えば上記実施の形態における図30（A）に示すステップS505～S507の処理のいずれかにより予告パターンを決定するときなどと同様にして、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当たり信頼度が第1基準値以上であることを予告する台詞予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当たり信頼度が第2基準値未満であることを予告する予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、複数の予告演出における演出態様を決定する。これにより、第1タイミングにて実行された台詞予告演出により遊技者が一旦抱いた大当たり遊技状態への期待感が損なわれてしまうことを抑制して、遊技の興趣を向上させることができる。

【0411】

また、台詞予告演出が複数のタイミングのうち第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行される場合にも、例えば上記実施の形態における図30（A）に示すステップS505～S507の処理のいずれかにより予告パターンを決定するときなどと同様にして、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当たり信頼度が第1基準値以上であることを予告する予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当たり信頼度が第2基準値未満であることを予告する台詞予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、複数の予告演出における演出態様を決定する。これにより、第1タイミングにて実行された予告演出により遊技者が一旦抱いた大当たり遊技状態への期待感が台詞予告演出での演出態様により損なわれてしまうことを抑制して、遊技の興趣を向

10

20

30

40

50

上させることができる。

【0412】

上記実施の形態では、先に実行される変動開始時予告により予告可能な大当たり信頼度の段階数よりも、後に実行される全図柄変動中予告により予告可能な大当たり信頼度の段階数の方が多くなるものの、さらに後に実行される図柄減速時予告により予告可能な大当たり信頼度の段階数は、それより先に実行される全図柄変動中予告により予告可能な大当たり信頼度の段階数よりも少なくなるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでの複数のタイミングのうち、先に到来するタイミングにて実行される予告演出により予告可能な大当たり信頼度の段階数と比較して、後に到来するタイミングにて実行される予告演出により予告可能な大当たり信頼度の段階数は、常に多くなるように設定されてもよい。これにより、遊技者が一旦抱いた大当たり遊技状態に対する期待感が損なわれないように複数の予告演出における演出態様などの組合せを決定しつつ、決定可能な組合せの選択肢が極端に少なくなってしまうことを防止して、多様な演出を実行可能として、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0413】

上記実施の形態では、先に実行される変動開始時予告により予告可能な大当たり信頼度は中信頼度が最も高く、後に実行される全図柄変動中予告により予告可能な大当たり信頼度は高信頼度が最も高いことから、大当たり信頼度の上限値は後に実行される全図柄変動中予告の方が高くなるものとして説明した。その一方で、全図柄変動中予告よりも後に実行される図柄減速時予告により予告可能な大当たり信頼度は中信頼度が最も高く、大当たり信頼度の上限値は先に実行される全図柄変動中予告の方が高くなる。しかしながら、この発明はこれに限定されず、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでの複数のタイミングのうち、先に到来するタイミングにて実行される予告演出により予告可能な大当たり信頼度の上限値と比較して、後に到来するタイミングにて実行される予告演出により予告可能な大当たり信頼度の上限値の方が、常に高くなるように設定されてもよい。これにより、可変表示が開始されてから短期間のうちに大当たり遊技状態への期待感が過剰に高められることによる表示結果が導出されるまでの演出の間延びなどを防止して、遊技者の期待感を段階的に高め、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0414】

上記実施の形態では、例えば図25に示すステップS296の処理で特図確定表示時間が経過した後、ステップS299の処理で設定された大当たり開始時演出待ち時間が経過すると、図21に示すステップS114の大当たり開放前処理における設定により、特別可変入賞球装置7に形成された大入賞口を開放状態とするラウンドの実行が開始される。これに対応して、画像表示装置5では、例えば図28に示すステップS173の可変表示停止処理により大当たり組合せとなる確定飾り図柄の停止表示を開始してから、所定期間が経過するまでに、確定飾り図柄の停止表示（確定表示）やステップS174の大当たり表示処理による大当たり報知演出などが行われる。こうして、可変表示結果が「大当たり」となってから所定期間が経過したときに、大入賞口が開放状態となる大当たり遊技状態が開始される。しかしながら、この発明はこれに限定されず、可変表示結果が「大当たり」となることを示す特定の図柄（大当たり組合せとなる確定飾り図柄など）が停止表示された後に、例えば特定の通過ゲートや入賞口（これらに対応するセンサの設置位置）といった、パチンコ遊技機1の遊技領域に設けられた特定の領域を遊技球が通過（進入）したことにより大当たり遊技状態が開始されるものであってもよい。そのような構成によれば、大当たり遊技状態の開始タイミングを遊技者の意思に基づいて決定（制御）することができる。そして、大当たり遊技状態が開始される前に遊技領域へと発射可能な遊技球（いわゆる持ち玉）がなくなってしまう場合でも、例えば玉貸機（玉貸ボタンなど）を操作して持ち玉を補充する時間の余裕を与えることができる。

30

40

【0415】

このような大当たり遊技状態を開始させるために遊技球を通過（進入）させる特定の領域

50

は、パチンコ遊技機 1 の遊技領域における複数箇所に設けられてもよい。この場合、遊技領域における複数箇所に設けられた特定の領域のうちでいずれの領域を遊技球が通過（進入）したかに応じて、大当り遊技状態にて実行されるラウンドの上限回数を異ならせてもよい。あるいは、特定の領域を通過（進入）した遊技球が検出されたときに、大当り遊技状態にて実行されるラウンドの上限回数を、所定割合でいずれかの回数（例えば「2」、「7」、「15」のいずれか）に決定する処理（ラウンド抽選処理）が行われてもよい。また、遊技領域における複数箇所に設けられた特定の領域のうちでいずれの領域を遊技球が通過（進入）したかに応じて異なる割合で、ラウンドの上限回数がいずれかの回数に決定されてもよい。

【0416】

上記実施の形態では、複数の予告演出のそれぞれにより、大当り遊技状態となる可能性としての大当り信頼度を予告するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、少なくとも一部の予告演出により、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な所定の遊技価値が付与される可能性を予告するようにしてもよい。例えば、確変状態や時短状態では、通常状態に比べて大当り遊技状態になりやすくなるという、遊技者にとって有利な遊技価値が付与される。その他にも、大当り遊技状態にて実行可能なラウンドの上限回数が第2ラウンド数（例えば「2」）よりも多い第1ラウンド数（例えば「15」）となることや、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限回数が第2回数（例えば「50」）よりも多い第1回数（例えば「100」）となること、確変状態における大当り確率が第2確率（例えば $1/50$ ）よりも高い第1確率（例えば $1/20$ ）となること、通常状態に制御されることなく大当り遊技状態に制御される回数である連チャン回数が第2連チャン数（例えば「5」）よりも多い第1連チャン数（例えば「10」）となることといった、様々な遊技価値が付与されることがある。こうした様々な遊技価値の少なくとも一部が付与される可能性を予告する予告演出が実行されてもよい。

【0417】

また、複数のタイミングのうち1のタイミングにて実行される予告演出において、その演出態様を異ならせることなどにより、異なる種類の遊技価値が付与される可能性を予告するようにしてもよい。一例として、変動開始時予告では、演出用点灯役物90をフラッシュさせることにより大当り遊技状態となる可能性を予告する一方で、演出用点灯役物90を回転灯動作させることにより確変状態となる可能性を予告するようにしてもよい。

【0418】

上記実施の形態では、演出用可動部材32A、32Bを用いた演出用模型が合体する演出動作が、リーチ発展時予告として実行されるものとして説明した。これに対して、演出用模型が合体する演出動作による予告演出は、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでの任意のタイミングにて実行可能とし、その予告演出が実行されたときには、その他の予告演出が実行されるときと比較して、大当り遊技状態となる可能性が大幅に高くなるものとしてもよい。

【0419】

上記実施の形態では、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120が、各種演出動作の決定や制御を行うものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば演出動作を制御するために設けられた複数の制御基板にそれぞれ搭載された複数のCPUなどにより、各種演出動作の制御内容を分担して決定させるようにしてもよい。一例として、演出制御基板12と画像表示装置5との間に、表示制御基板を設ける。表示制御基板には、表示制御用CPUと、ROMと、RAMと、乱数回路と、I/Oとが搭載されていればよい。この場合、表示制御基板に搭載された表示制御用CPUが画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定する処理などを実行するために、上記実施の形態で演出制御基板12に搭載された表示制御部123は、表示制御基板に搭載されればよい。そして、表示制御用CPUは、例えば演出制御基板12からの表示制御指令や演出制御基板12を介して主基板11から伝送された演出制御コマンドなどにに基づき、上記実施の形態において演出制御用CPU120が実行した処理の一部を実行できればよい。

なお、表示制御用CPUは、上記実施の形態にて演出制御用CPU120が実行した処理のうち、任意の一部を実行するものであればよい。また、音声制御基板13やランプ制御基板14は、演出制御基板12からの制御指令を伝送する配線により、演出制御基板12と接続されていてもよい。この場合、演出制御基板12では、例えば演出制御用CPU120により、演出動作を統括的に制御するための処理が実行されればよい。

【0420】

あるいは、音声制御基板13やランプ制御基板14が備える機能を、演出制御基板12に搭載された音声制御回路やランプ制御回路などに備えさせ、音声制御基板13やランプ制御基板14となる独立の制御基板は設けられないようにしてもよい。この場合には、演出制御基板12と画像表示装置5との間に、前述したような表示制御基板を設け、演出制御パターンなどに応じた表示制御コマンドが、演出制御基板12から表示制御基板に対して伝送されるようにしてもよい。図2に示す構成において、音声制御基板13に搭載されたマイクロコンピュータやランプ制御基板14に搭載されたマイクロコンピュータにより、上記実施の形態にて演出制御用CPU120が実行した処理のうち、任意の一部が実行されるようにしてもよい。このように、演出動作を制御するために複数の制御基板が設けられた場合に、各種の演出動作の制御内容を決定するための処理が、いずれの制御基板で実行されるかの組合せは、任意の組合せであればよい。

【0421】

その他にも、パチンコ遊技機1の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞球の検出にตอบสนองして所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出にตอบสนองして得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

【0422】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機1やスロットマシン700に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【0423】

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

【符号の説明】

【0424】

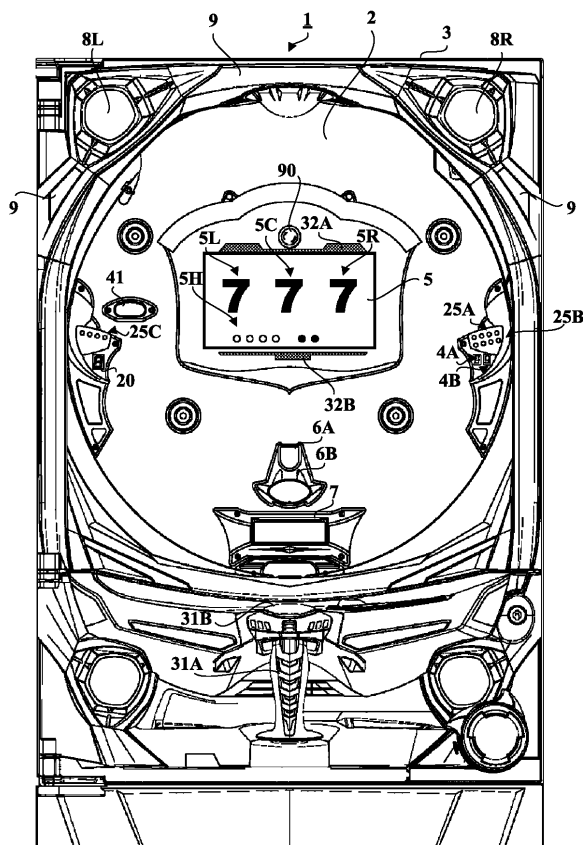
- 1 … パチンコ遊技機
- 2 … 遊技盤
- 3 … 遊技機用枠
- 4 A、4 B … 特別図柄表示装置
- 5 … 画像表示装置
- 6 A … 普通入賞球装置
- 6 B … 普通可変入賞球装置
- 7 … 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R … スピーカ

- | | | |
|-------------|---|-----------------|
| 9 | … | 遊技効果ランプ |
| 1 1 | … | 主基板 |
| 1 2 | … | 演出制御基板 |
| 1 3 | … | 音声制御基板 |
| 1 4 | … | ランプ制御基板 |
| 1 5 | … | 中継基板 |
| 2 0 | … | 普通図柄表示器 |
| 2 1 | … | ゲートスイッチ |
| 2 2 A、2 2 B | … | 始動口スイッチ |
| 2 3 | … | カウントスイッチ |
| 3 1 A | … | スティックコントローラ |
| 3 1 B | … | プッシュボタン |
| 3 2 A、3 2 B | … | 演出用可動部材 |
| 9 0 | … | 演出用点灯役物 |
| 1 0 0 | … | 遊技制御用マイクロコンピュータ |
| 1 0 1、1 2 1 | … | ROM |
| 1 0 2、1 2 2 | … | RAM |
| 1 0 3 | … | CPU |
| 1 0 4、1 2 4 | … | 乱数回路 |
| 1 0 5、1 2 5 | … | I/O |
| 1 2 0 | … | 演出制御用CPU |
| 1 2 3 | … | 表示制御部 |

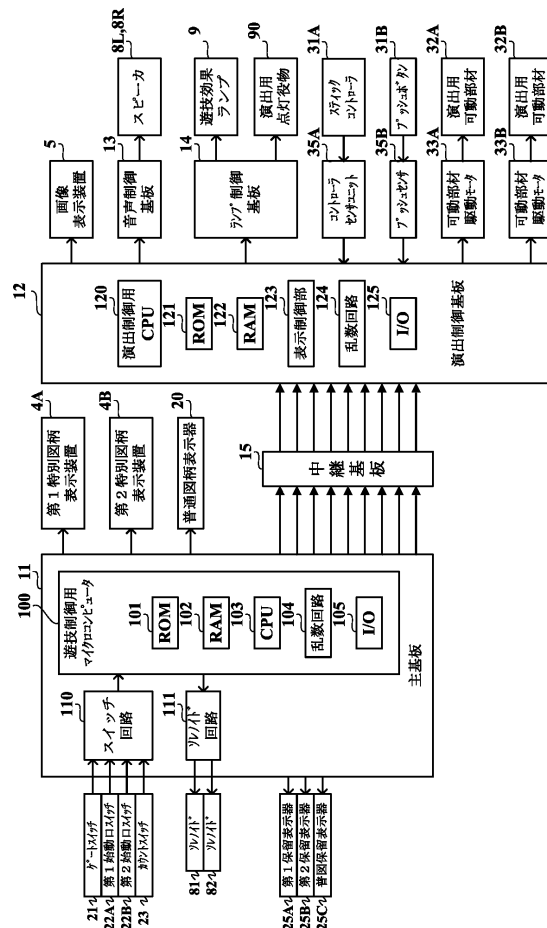
10

20

【図 1】



【図 2】



【図 3】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を通知
8F	00	図柄確定指定	飾り図柄の変動停止を指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当り開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中通知	大入賞口開放中を通知
A2	XX	大入賞口開放後通知	大入賞口開放後を通知
A3	XX	大当り終了指定	大当り終了を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C0	XX	保留記憶数通知	合計保留記憶数を通知

(B)

MODE	EXT	名称	通知内容
8C	00	第1可変表示結果通知	ハズレ
	01	第2可変表示結果通知	非確変
	02	第3可変表示結果通知	第1確変(再抽選・昇格あり)
	03	第4可変表示結果通知	第2確変(直当り)

【図 4】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~66535	特図表示結果決定用
MR2	1~100	大当り種別決定用
MR3	1~251	変動パターン種別決定用
MR4	1~997	変動パターン決定用
MR5	3~13	普図表示結果決定用

【図 7】

特図表示結果決定テーブル

遊技状態	決定値(MR1)	特図表示結果
通常状態又は 時短状態	8001~8190	大当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8001~9900	大当り
	上記数値以外	ハズレ

【図 8】

大当り種別決定テーブル

決定値(MR2)	大当り種別	大当り種別 ハットリ設定値
1~36	非確変	0
37~52	第1確変	1
53~100	第2確変	2

【図 5】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常時)→非リチ(ハズレ)
PA1-2	5750	保留2~4個短縮(通常時)→非リチ(ハズレ)
PA1-3	3750	保留5~8個短縮(通常時)→非リチ(ハズレ)
PA1-4	24000	疑似連変動(1回)→非リチ(ハズレ)
PB1-1	3800	短縮なし(高ベース中)→非リチ(ハズレ)
PB1-2	1500	保留2~8個短縮(高ベース中)→非リチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリチ(ハズレ)
PA2-2	30000	ノーマルリチ(ハズレ)
PB2-1	35000	疑似連変動(1回)→ノーマルリチ(ハズレ)
PB2-2	50000	疑似連変動(2回)→ノーマルリチ(ハズレ)
PA3-1	43000	スーパーリチα発展なし(ハズレ)
PA3-2	63000	スーパーリチα発展あり(ハズレ)
PA3-3	53000	スーパーリチβ発展なし(ハズレ)
PA3-4	73000	スーパーリチβ発展あり(ハズレ)
PB3-1	58000	疑似連変動(1回)→スーパーリチα発展なし(ハズレ)
PB3-2	93000	疑似連変動(2回)→スーパーリチα発展あり(ハズレ)
PB3-3	75000	疑似連変動(3回)→スーパーリチβ発展なし(ハズレ)
PB3-4	95000	疑似連変動(3回)→スーパーリチβ発展あり(ハズレ)
PA4-1	22000	ノーマルリチ(大当り)
PA4-2	32000	ノーマルリチ(大当り)
PB4-1	37000	疑似連変動(1回)→ノーマルリチ(大当り)
PB4-2	52000	疑似連変動(2回)→ノーマルリチ(大当り)
PA5-1	45000	スーパーリチα発展なし(大当り)
PA5-2	65000	スーパーリチα発展あり(大当り)
PA5-3	55000	スーパーリチβ発展なし(大当り)
PA5-4	75000	スーパーリチβ発展あり(大当り)
PB5-1	60000	疑似連変動(1回)→スーパーリチα発展なし(大当り)
PB5-2	95000	疑似連変動(2回)→スーパーリチα発展あり(大当り)
PB5-3	77000	疑似連変動(3回)→スーパーリチβ発展なし(大当り)
PB5-4	97000	疑似連変動(3回)→スーパーリチβ発展あり(大当り)

【図 6】

変動パターン種別	可変表示態様	内容
CA1-1	非リチ(ハズレ)	短縮なし(通常時)
CA1-2	非リチ(ハズレ)	保留2~4個短縮(通常時)
CA1-3	非リチ(ハズレ)	保留5~8個短縮(通常時)
CA1-4	非リチ(ハズレ)	短縮なし(高ベース中)
CA1-5	非リチ(ハズレ)	保留2~8個短縮(高ベース中)
CA1-6	非リチ(ハズレ)	非リチ時疑似連
CA2-1	リチ(ハズレ)	ノーマルリチ(ハズレ)
CA2-2	リチ(ハズレ)	スーパーリチα(ハズレ)
CA2-3	リチ(ハズレ)	スーパーリチβ(ハズレ)
CA3-1	非確変/確変(大当り)	ノーマルリチ(大当り)
CA3-2	非確変/確変(大当り)	スーパーリチα(大当り)
CA3-3	非確変/確変(大当り)	スーパーリチβ(大当り)

【図 9】

(A) 大当り変動パターン種別決定テーブル

大当り種別	決定値(MR3)	変動パターン種別
非確変	1~19	CA3-1
	20~99	CA3-2
	100~251	CA3-3
第1確変, 第2確変	1~9	CA3-1
	10~75	CA3-2
	76~251	CA3-3

(B) ハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常時)

特図保留記憶数	決定値(MR3)	変動パターン種別
0,1	1~179	CA1-1
	180~199	CA1-6
	200~229	CA2-1
	230~245	CA2-2
	246~251	CA2-3
2~4	1~184	CA1-2
	185~204	CA1-6
	205~229	CA2-1
	230~245	CA2-2
	246~251	CA2-3
5~8	1~189	CA1-3
	190~209	CA1-6
	210~229	CA2-1
	230~245	CA2-2
	246~251	CA2-3

(C) ハズレ変動パターン種別決定テーブル(高ベース中)

特図保留記憶数	決定値(MR3)	変動パターン種別
0	1~182	CA1-4
	183~202	CA1-6
	203~229	CA2-1
	230~245	CA2-2
	246~251	CA2-3
1	1~186	CA1-4
	187~207	CA1-6
	208~229	CA2-1
	230~245	CA2-2
	246~251	CA2-3
2~8	1~191	CA1-5
	192~212	CA1-6
	213~229	CA2-1
	230~245	CA2-2
	246~251	CA2-3

【図 10】

変動パターン決定テーブル 133

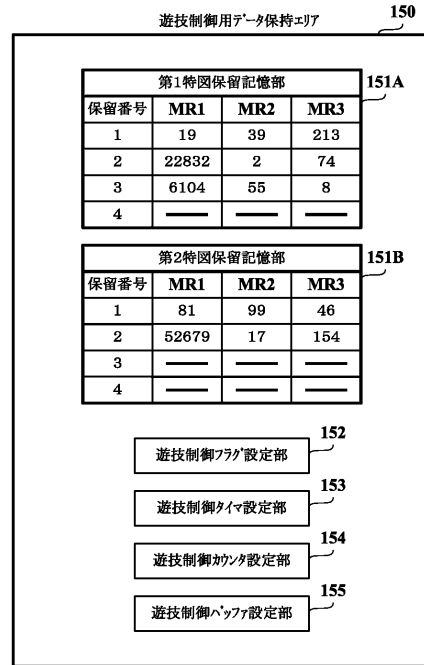
変動パターン種別	決定値(MR4)	変動パターン
CA1-1	1~997	PA1-1
CA1-2	1~997	PA1-2
CA1-3	1~997	PA1-3
CA1-4	1~997	PB1-1
CA1-5	1~997	PB1-2
CA1-6	1~997	PA1-4
CA2-1	1~560	PA2-1
	561~800	PA2-2
	801~920	PB2-1
CA2-2	921~997	PB2-2
	1~600	PA3-1
	601~800	PA3-2
CA2-3	801~950	PB3-1
	951~997	PB3-2
CA2-3	1~620	PA3-3
	621~710	PA3-4
	711~960	PB3-3
CA3-1	961~997	PB3-4
	1~100	PA4-1
	101~300	PA4-2
CA3-2	301~500	PB4-1
	501~997	PB4-2
	1~10	PA5-1
CA3-3	11~400	PA5-2
	401~410	PB5-1
	411~997	PB5-2
CA3-3	1~11	PA5-3
	12~360	PA5-4
	361~371	PB5-3
	372~997	PB5-4

【図 13】

スーパ-リーチ発展あり用

予告パターン	変動開始時	全図柄変動中	図柄減速時	リーチ成立後	リーチ発展時
YAP01	低信頼度	低信頼度	低信頼度	低信頼度	なし
YAP02	低信頼度	低信頼度	低信頼度	低信頼度	あり
YAP03	低信頼度	低信頼度	低信頼度	中信頼度	なし
YAP04	低信頼度	低信頼度	低信頼度	中信頼度	あり
YAP05	低信頼度	低信頼度	低信頼度	高信頼度	なし
YAP06	低信頼度	低信頼度	低信頼度	高信頼度	あり
YAP07	低信頼度	低信頼度	中信頼度	低信頼度	なし
YAP08	低信頼度	低信頼度	中信頼度	低信頼度	あり
YAP09	低信頼度	低信頼度	中信頼度	中信頼度	なし
YAP10	低信頼度	低信頼度	中信頼度	中信頼度	あり
YAP11	低信頼度	低信頼度	中信頼度	高信頼度	なし
YAP12	低信頼度	低信頼度	中信頼度	高信頼度	あり
YAP13	低信頼度	中信頼度	低信頼度	低信頼度	なし
YAP14	低信頼度	中信頼度	低信頼度	低信頼度	あり
YAP15	低信頼度	中信頼度	低信頼度	中信頼度	なし
YAP16	低信頼度	中信頼度	低信頼度	中信頼度	あり
YAP17	低信頼度	中信頼度	低信頼度	高信頼度	なし
YAP18	低信頼度	中信頼度	低信頼度	高信頼度	あり
YAP19	低信頼度	中信頼度	中信頼度	中信頼度	なし
YAP20	低信頼度	中信頼度	中信頼度	中信頼度	あり
YAP21	低信頼度	中信頼度	中信頼度	高信頼度	なし
YAP22	低信頼度	中信頼度	中信頼度	高信頼度	あり
YAP23	低信頼度	高信頼度	中信頼度	中信頼度	なし
YAP24	低信頼度	高信頼度	中信頼度	中信頼度	あり
YAP25	低信頼度	高信頼度	中信頼度	高信頼度	なし
YAP26	低信頼度	高信頼度	中信頼度	高信頼度	あり
YAP27	中信頼度	低信頼度	低信頼度	低信頼度	なし
YAP28	中信頼度	低信頼度	低信頼度	低信頼度	あり
YAP29	中信頼度	低信頼度	低信頼度	中信頼度	なし
YAP30	中信頼度	低信頼度	低信頼度	中信頼度	あり
YAP31	中信頼度	低信頼度	低信頼度	高信頼度	なし
YAP32	中信頼度	低信頼度	低信頼度	高信頼度	あり
YAP33	中信頼度	低信頼度	中信頼度	中信頼度	なし
YAP34	中信頼度	低信頼度	中信頼度	中信頼度	あり
YAP35	中信頼度	低信頼度	中信頼度	高信頼度	なし
YAP36	中信頼度	低信頼度	中信頼度	高信頼度	あり
YAP37	中信頼度	中信頼度	中信頼度	中信頼度	なし
YAP38	中信頼度	中信頼度	中信頼度	中信頼度	あり
YAP39	中信頼度	中信頼度	中信頼度	高信頼度	なし
YAP40	中信頼度	中信頼度	中信頼度	高信頼度	あり
YAP41	中信頼度	高信頼度	中信頼度	中信頼度	なし
YAP42	中信頼度	高信頼度	中信頼度	中信頼度	あり
YAP43	中信頼度	高信頼度	中信頼度	高信頼度	なし
YAP44	中信頼度	高信頼度	中信頼度	高信頼度	あり

【図 11】



【図 12】

乱数値	用途
SR1	予告実行決定用
SR2-1	予告パターン決定用(第1擬似連前)
SR2-2	予告パターン決定用(第2擬似連前)
SR2-3	予告パターン決定用(第3擬似連前)
SR2-4	予告パターン決定用(単発・最終変動時)

【図 14】

(A) ノーマルリーチまたはスーパ-リーチ発展なし用

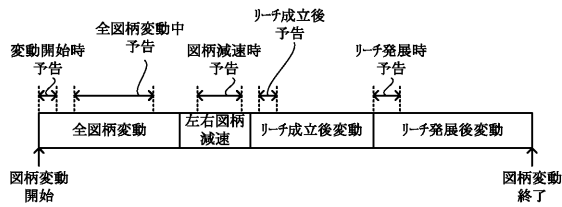
予告パターン	変動開始時	全図柄変動中	図柄減速時	リーチ成立後
YBP01	低信頼度	低信頼度	低信頼度	低信頼度
YBP02	低信頼度	低信頼度	低信頼度	中信頼度
YBP03	低信頼度	低信頼度	低信頼度	高信頼度
YBP04	低信頼度	低信頼度	中信頼度	低信頼度
YBP05	低信頼度	低信頼度	中信頼度	中信頼度
YBP06	低信頼度	低信頼度	中信頼度	高信頼度
YBP07	低信頼度	中信頼度	低信頼度	中信頼度
YBP08	低信頼度	中信頼度	低信頼度	中信頼度
YBP09	低信頼度	中信頼度	低信頼度	高信頼度
YBP10	低信頼度	中信頼度	中信頼度	中信頼度
YBP11	低信頼度	中信頼度	中信頼度	高信頼度
YBP12	低信頼度	高信頼度	中信頼度	中信頼度
YBP13	低信頼度	高信頼度	中信頼度	高信頼度
YBP14	中信頼度	低信頼度	低信頼度	低信頼度
YBP15	中信頼度	低信頼度	低信頼度	中信頼度
YBP16	中信頼度	低信頼度	低信頼度	高信頼度
YBP17	中信頼度	低信頼度	中信頼度	中信頼度
YBP18	中信頼度	低信頼度	中信頼度	高信頼度
YBP19	中信頼度	中信頼度	中信頼度	中信頼度
YBP20	中信頼度	中信頼度	中信頼度	高信頼度
YBP21	中信頼度	高信頼度	中信頼度	中信頼度
YBP22	中信頼度	高信頼度	中信頼度	高信頼度

(B) 非リーチまたは擬似連変動前用

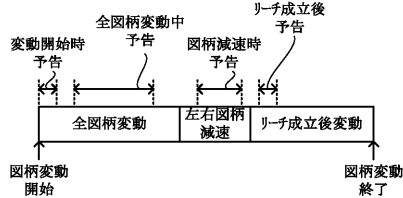
予告パターン	変動開始時	全図柄変動中	図柄減速時
YCP01	低信頼度	低信頼度	低信頼度
YCP02	低信頼度	低信頼度	中信頼度
YCP03	低信頼度	中信頼度	低信頼度
YCP04	低信頼度	中信頼度	中信頼度
YCP05	低信頼度	高信頼度	中信頼度
YCP06	中信頼度	低信頼度	低信頼度
YCP07	中信頼度	低信頼度	中信頼度
YCP08	中信頼度	中信頼度	中信頼度
YCP09	中信頼度	高信頼度	中信頼度

【図 15】

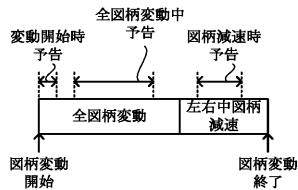
(A) スーパーリーチ発展あり (ハズレ・大当り)



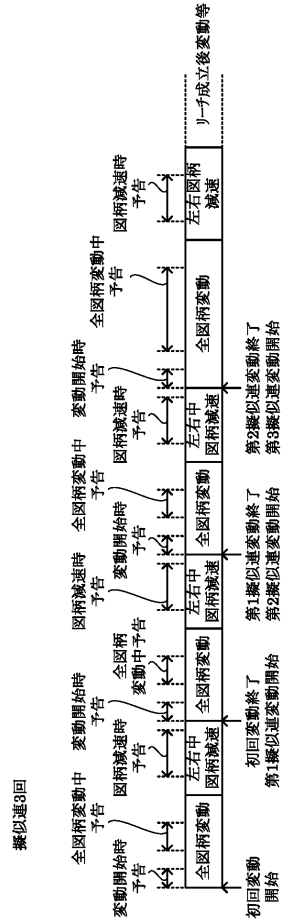
(B) ノーマルリーチまたはスーパーリーチ発展なし (ハズレ・大当り)



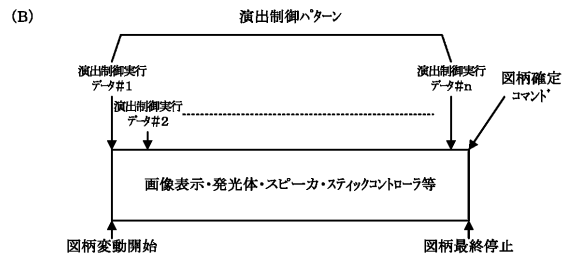
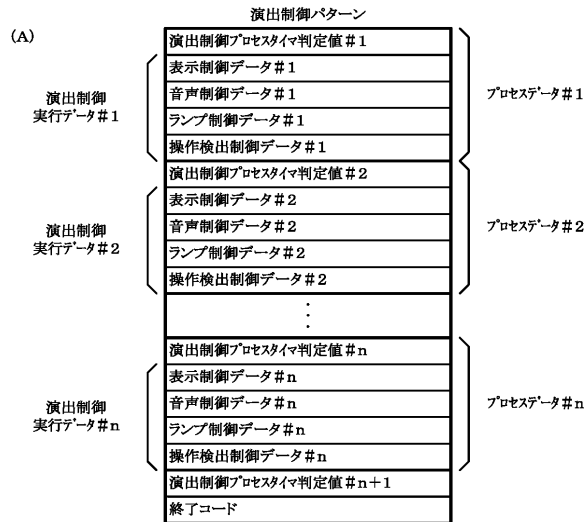
(C) 非リーチ (ハズレ)



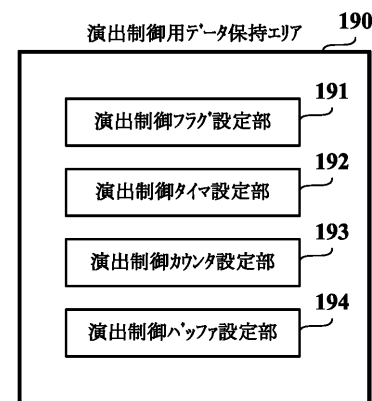
【図 16】



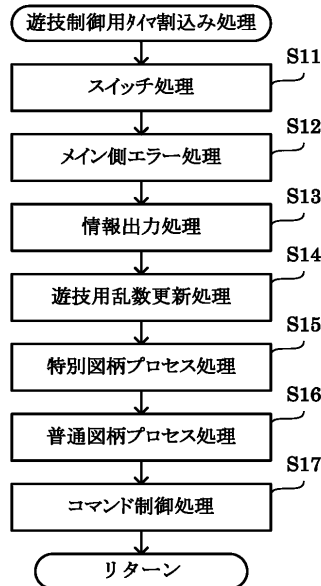
【図 18】



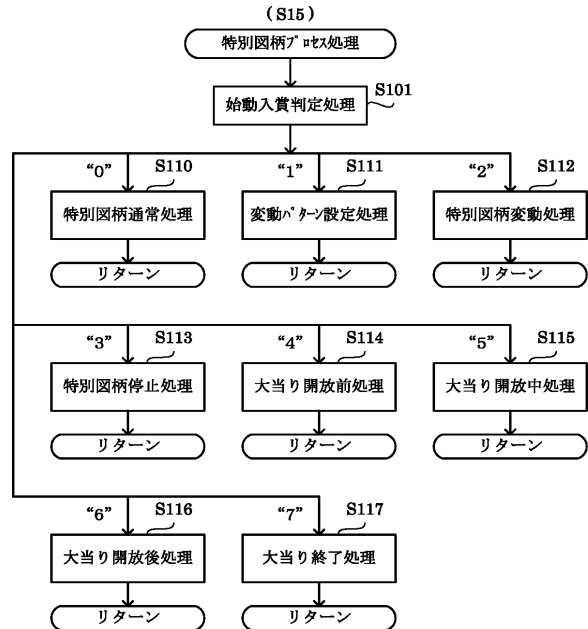
【図 19】



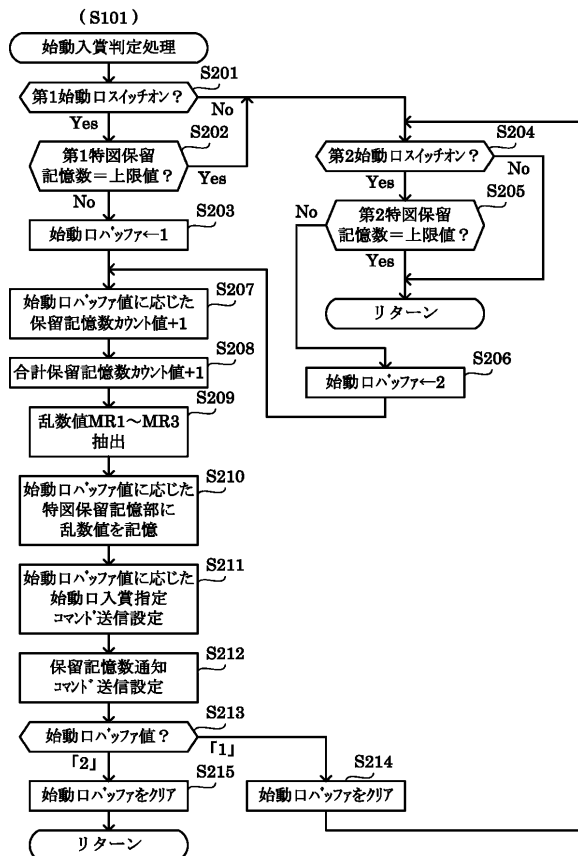
【図 20】



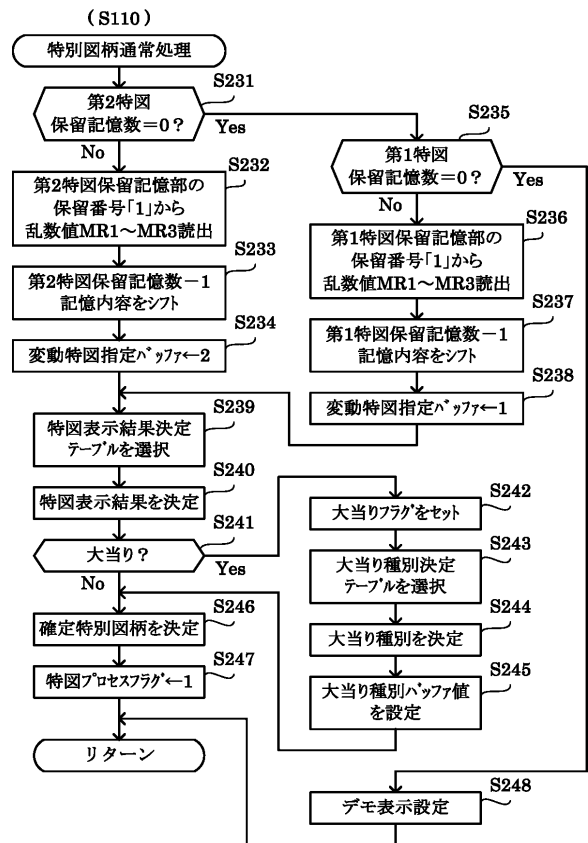
【図 21】



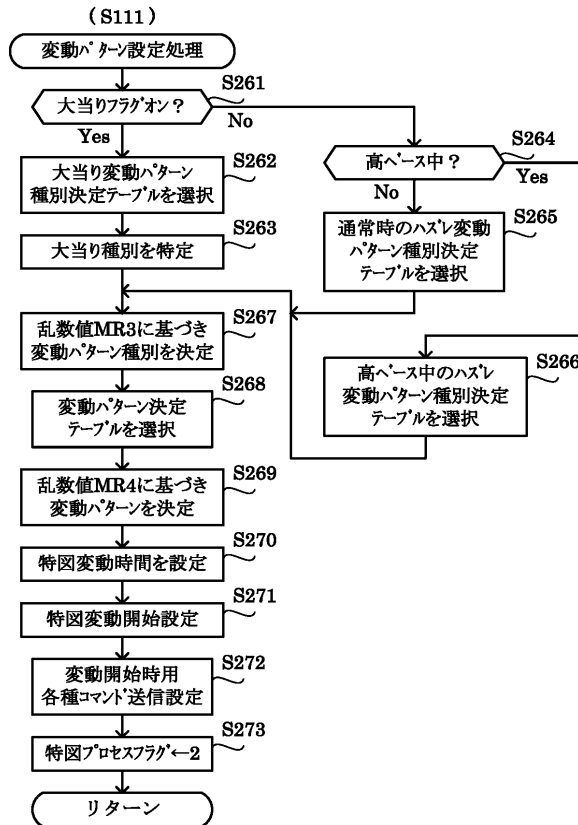
【図 22】



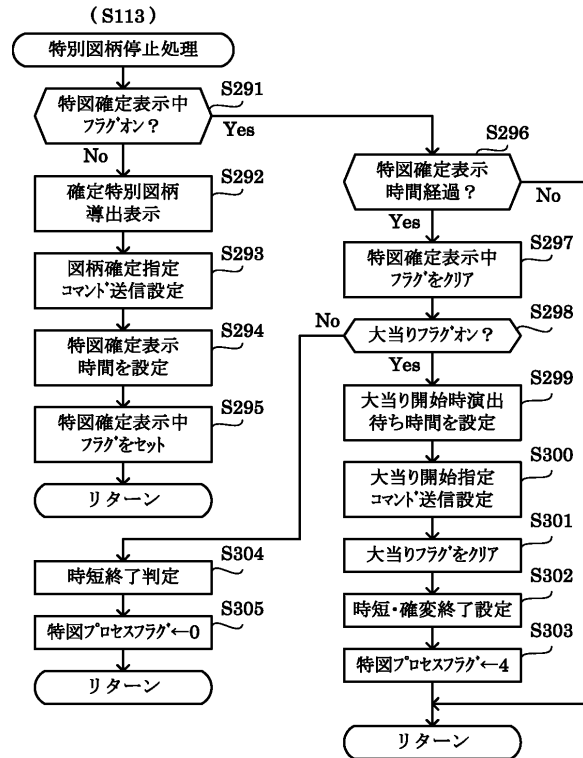
【図 23】



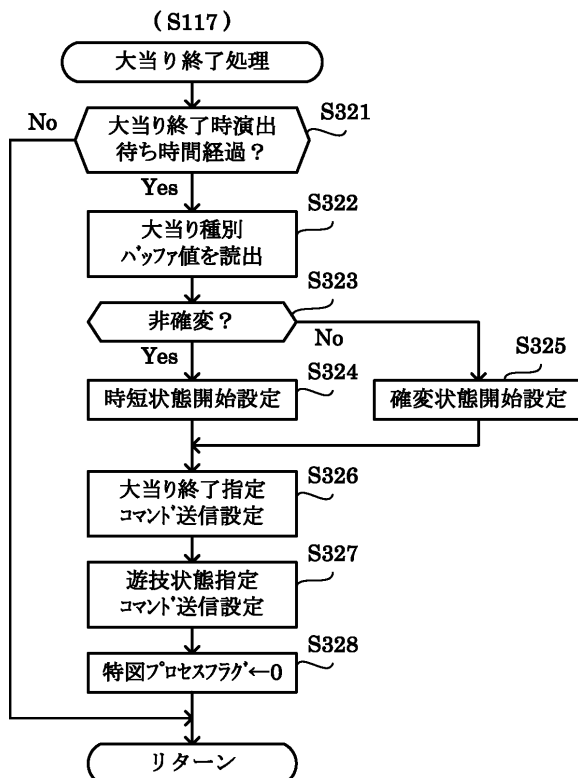
【図 2 4】



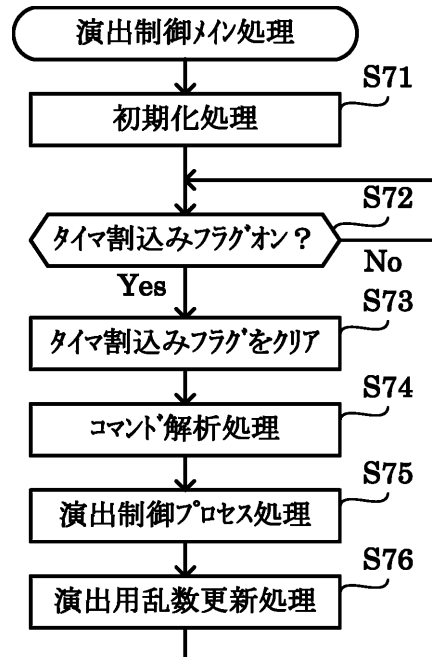
【図 2 5】



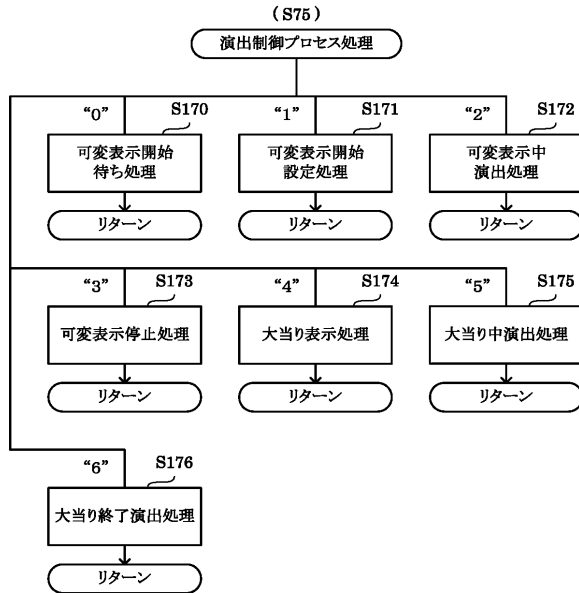
【図 2 6】



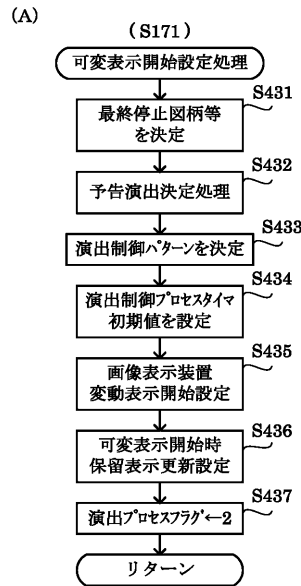
【図 2 7】



【図 28】



【図 29】



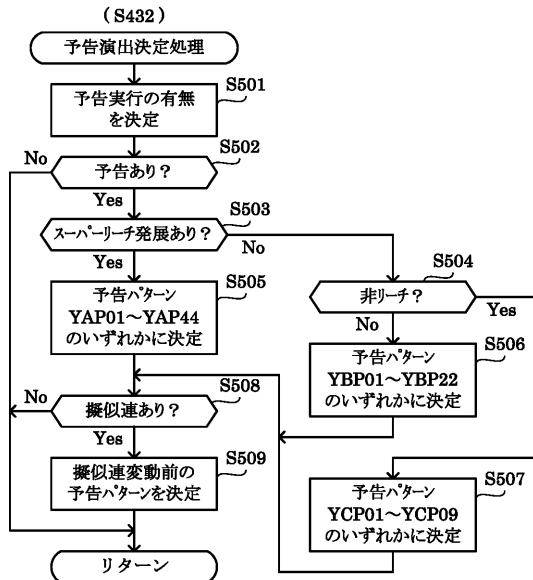
(B)

S431における最終停止図柄の決定

変動開始時決定内容	最終停止図柄
非リーチ(ハズレ)	左右不一致
リーチ(ハズレ)	左右のみ一致
非確変(大当り)	左中右一致 (通常図柄)
第1確変(大当り)	左中右一致 (通常図柄・確変図柄)
第2確変(大当り)	左中右一致 (確変図柄)

【図 30】

(A)



(B) S501における決定割合

可変表示内容	予告実行の有無(%)	
	予告なし	予告あり
非リーチ(ハズレ)	80	20
ノーマルリーチ(ハズレ)	50	50
スーパーリーチ発展なし(ハズレ)	30	70
スーパーリーチ発展あり(ハズレ)	20	80
ノーマルリーチ(大当り)	15	85
スーパーリーチ発展なし(大当り)	5	95
スーパーリーチ発展あり(大当り)	2	98

【図 31】

S505における決定割合

予告パターン	決定割合(%)	
	スーパーリーチ発展あり(ハズレ)	スーパーリーチ発展あり(大当り)
YAP01	7.67	0.10
YAP02	0.15	2.69
YAP03	7.67	0.18
YAP04	0.15	3.42
YAP05	7.67	1.32
YAP06	0.15	4.86
YAP07	2.23	0.05
YAP08	0.05	1.00
YAP09	7.67	1.40
YAP10	0.15	4.60
YAP11	7.67	1.44
YAP12	0.15	4.97
YAP13	2.23	0.05
YAP14	0.05	1.00
YAP15	2.23	0.05
YAP16	0.05	1.00
YAP17	2.23	0.07
YAP18	0.05	1.20
YAP19	7.67	1.84
YAP20	0.15	5.15
YAP21	7.67	2.88
YAP22	0.15	6.09
YAP23	2.23	0.07
YAP24	0.05	1.20
YAP25	2.23	0.09
YAP26	0.05	1.30
YAP27	2.23	0.09
YAP28	0.05	1.30
YAP29	2.23	0.09
YAP30	0.05	1.30
YAP31	2.23	0.09
YAP32	0.05	1.30
YAP33	2.23	0.09
YAP34	0.05	1.30
YAP35	2.23	0.09
YAP36	0.05	1.30
YAP37	7.67	5.83
YAP38	0.14	10.93
YAP39	7.67	7.28
YAP40	0.14	18.21
YAP41	2.23	0.09
YAP42	0.05	1.30
YAP43	2.23	0.09
YAP44	0.05	1.30

【図 3 2】

S506における決定割合

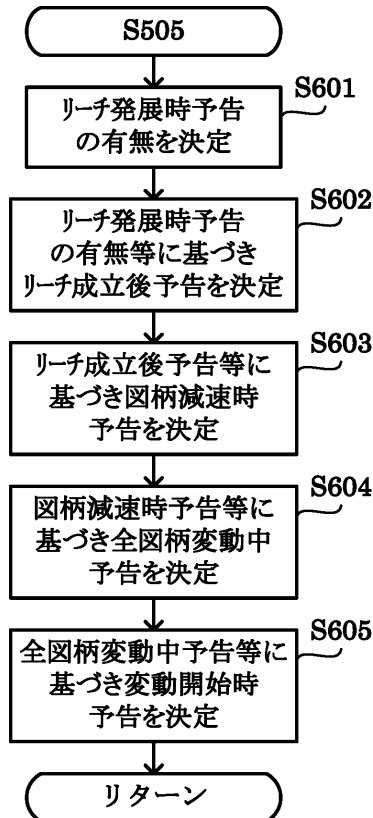
予告パターン	決定割合(%)		
	ノーマルリーチ(ハズレ)	スーパーリーチ発展なし(ハズレ)	ノーマルリーチ(大当り) スーパーリーチ発展なし(大当り)
YBP01	23.66	9.55	0.35
YBP02	18.73	8.65	0.76
YBP03	3.12	7.63	16.41
YBP04	2.00	2.00	0.30
YBP05	9.12	8.54	1.29
YBP06	4.88	9.55	21.52
YBP07	3.00	2.00	0.30
YBP08	2.00	2.00	0.30
YBP09	2.00	2.00	0.30
YBP10	7.93	13.55	1.81
YBP11	3.37	5.54	22.08
YBP12	2.00	2.00	0.30
YBP13	2.00	2.00	0.30
YBP14	2.00	2.00	0.30
YBP15	2.00	2.00	0.30
YBP16	2.00	2.00	0.30
YBP17	2.00	2.00	0.30
YBP18	2.00	2.00	0.30
YBP19	2.34	6.54	2.33
YBP20	1.90	4.55	29.57
YBP21	1.00	2.00	0.30
YBP22	1.00	2.00	0.30

【図 3 3】

S507,S509における決定割合

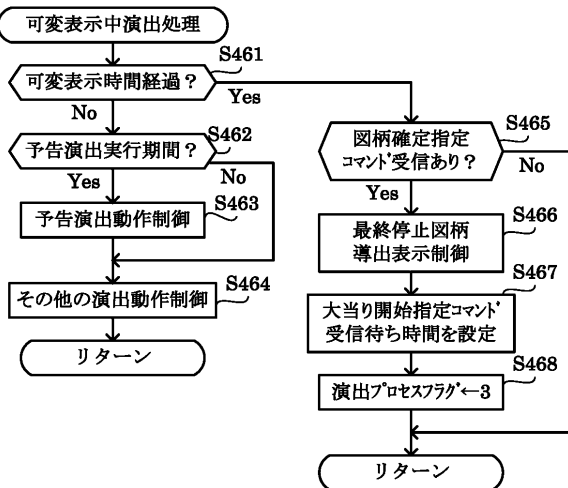
予告パターン	決定割合(%)			
	非リーチ(ハズレ)	第1疑似連前	第2疑似連前	第3疑似連前
YCP01	50.12	54.85	32.06	11.11
YCP02	28.62	23.87	31.75	11.24
YCP03	0.50	0.30	0.40	0.35
YCP04	15.01	10.87	23.81	28.57
YCP05	0.50	0.30	0.40	0.35
YCP06	0.50	0.30	0.40	0.35
YCP07	0.50	0.30	0.40	0.35
YCP08	3.75	8.91	10.38	47.33
YCP09	0.50	0.30	0.40	0.35

【図 3 5】



【図 3 4】

(S172)



【図 3 6】

(A) S601における決定割合(リーチ発展時予告)

特図表示結果	決定割合(%)	
	予告なし	予告あり
ハズレ	98.02	1.98
大当り	23.28	76.72

(B) S602における決定割合(リーチ成立後予告)

特図表示結果	リーチ発展時予告	決定割合(%)		
		低信頼度	中信頼度	高信頼度
ハズレ	予告なし	14.66	42.67	42.67
	予告あり	18.57	40.96	40.47
大当り	予告なし	15.16	42.42	42.42
	予告あり	7.81	39.36	52.83

(C) S603における決定割合(図柄減速時予告)

特図表示結果	リーチ成立後予告	決定割合(%)	
		低信頼度	中信頼度
ハズレ	低信頼度	84.45	15.55
	中信頼度	29.00	71.00
	高信頼度	29.00	71.00
大当り	低信頼度	83.28	16.72
	中信頼度	15.16	84.84
	高信頼度	16.41	83.59

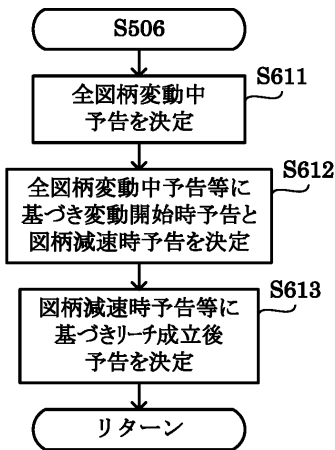
(D) S604における決定割合(全図柄変動中予告)

特図表示結果	図柄減速時予告	決定割合(%)		
		低信頼度	中信頼度	高信頼度
ハズレ	低信頼度	81.58	18.42	
	中信頼度	35.76	49.73	14.51
	高信頼度	83.25	16.75	
大当り	低信頼度	20.33	72.86	6.81
	中信頼度			

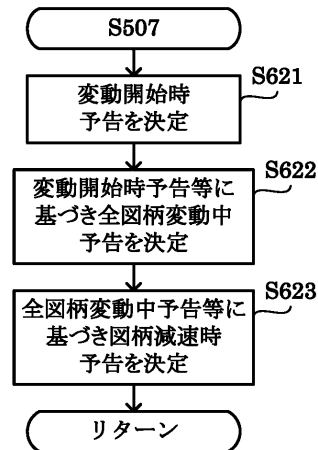
(E) S605における決定割合(変動開始時予告)

特図表示結果	全図柄変動中予告	決定割合(%)	
		低信頼度	中信頼度
ハズレ	低信頼度	78.40	21.60
	中信頼度	59.00	41.00
	高信頼度	50.00	50.00
大当り	低信頼度	78.93	21.07
	中信頼度	31.39	68.61
	高信頼度	48.90	51.10

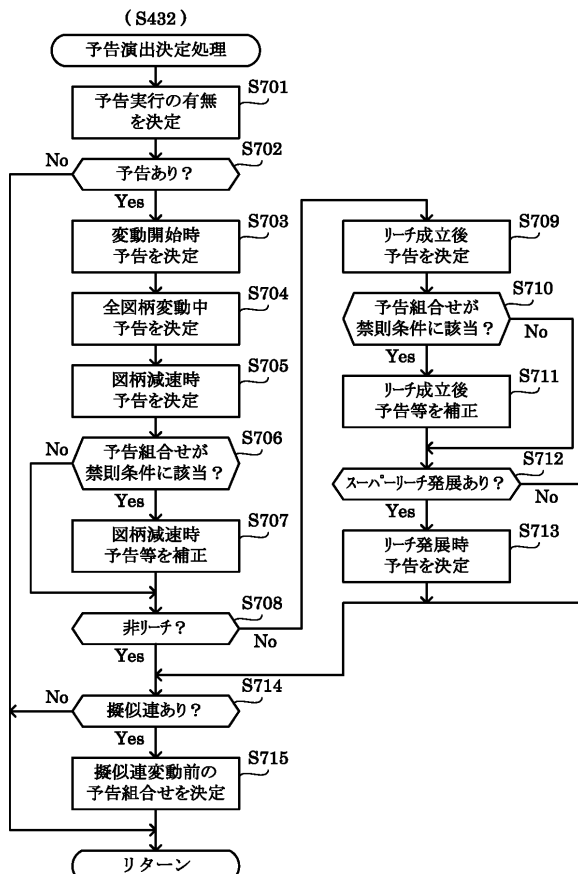
【図 37】



【図 38】



【図 39】



【図 40】

(A) S703における決定割合(変動開始時予告)

可変表示内容	決定割合(%)	
	低信頼度	中信頼度
非リーチ(ハズレ)	94.75	5.25
ノーマルリーチ(ハズレ)	83.75	16.25
スーパーリーチ発展なし(ハズレ)	74.90	25.10
スーパーリーチ発展あり(ハズレ)	68.42	31.58
ノーマルリーチ(大当たり)	66.00	34.00
スーパーリーチ発展なし(大当たり)	48.02	51.98
スーパーリーチ発展あり(大当たり)		

(B) S704における決定割合(全図柄変動中予告)

可変表示内容	決定割合(%)		
	低信頼度	中信頼度	高信頼度
非リーチ(ハズレ)	79.74	19.26	1.00
ノーマルリーチ(ハズレ)	71.46	22.54	6.00
スーパーリーチ発展なし(ハズレ)	55.82	36.18	8.00
スーパーリーチ発展あり(ハズレ)	52.78	38.10	9.12
ノーマルリーチ(大当たり)	22.12	36.68	41.20
スーパーリーチ発展なし(大当たり)	12.98	31.58	55.44
スーパーリーチ発展あり(大当たり)			

(C) S705における決定割合(図柄減速時予告)

可変表示内容	決定割合(%)	
	低信頼度	中信頼度
非リーチ(ハズレ)	51.12	48.88
ノーマルリーチ(ハズレ)	58.51	41.49
スーパーリーチ発展なし(ハズレ)	37.14	62.86
スーパーリーチ発展あり(ハズレ)	37.73	62.27
ノーマルリーチ(大当たり)	20.11	79.89
スーパーリーチ発展なし(大当たり)	19.31	80.69
スーパーリーチ発展あり(大当たり)		

(D) S706における禁則条件

禁則条件	変動開始時	全図柄変動中	図柄減速時
PHA1	低信頼度	高信頼度	低信頼度
PHA2	中信頼度	中信頼度	低信頼度
PHA3	中信頼度	高信頼度	低信頼度

【図 4 1】

(A) S709における決定割合(リーチ成立後予告)

可変表示内容	決定割合(%)		
	低信頼度	中信頼度	高信頼度
ノーマルリーチ(ハズレ)	30.66	47.12	22.22
スーパーリーチ発展なし(ハズレ)	15.55	47.28	37.17
スーパーリーチ発展あり(ハズレ)	14.66	42.67	42.67
ノーマルリーチ(大当たり)	6.28	29.84	63.88
スーパーリーチ発展なし(大当たり)	1.25	7.67	91.08

(B) S710における禁則条件

禁則条件	変動開始時	全図柄変動中	図柄減速時	リーチ成立後
PHB1	低信頼度	中信頼度	中信頼度	低信頼度
PHB2	中信頼度	低信頼度	中信頼度	低信頼度
PHB3	中信頼度	中信頼度	中信頼度	低信頼度
PHB4	中信頼度	高信頼度	中信頼度	低信頼度

(C) S713における決定割合(リーチ発展時予告)

可変表示内容	決定割合(%)	
	低信頼度	中信頼度
スーパーリーチ発展あり(ハズレ)	98.02	1.98
スーパーリーチ発展あり(大当たり)	23.28	76.72

【図 4 2】

S505における決定割合

予告パターン	決定割合(%)	
	スーパーリーチ発展あり(ハズレ)	スーパーリーチ発展あり(大当たり)
YAP01	7.88	0.10
YAP02	0.15	76.72
YAP03	7.88	0.18
YAP04		
YAP05	7.88	1.32
YAP06		
YAP07	2.23	0.05
YAP08		
YAP09	7.87	1.40
YAP10		
YAP11	7.87	1.44
YAP12		
YAP13	2.23	0.05
YAP14		
YAP15	2.23	0.05
YAP16		
YAP17	2.23	0.07
YAP18		
YAP19	7.87	1.84
YAP20		
YAP21	7.87	2.88
YAP22		
YAP23	2.23	0.07
YAP24		
YAP25	2.23	0.09
YAP26		
YAP27	2.23	0.09
YAP28		
YAP29	2.23	0.09
YAP30		
YAP31	2.23	0.09
YAP32		
YAP33	2.23	0.09
YAP34		
YAP35	2.23	0.09
YAP36		
YAP37	7.87	5.83
YAP38		
YAP39	7.87	7.28
YAP40		
YAP41	2.23	0.09
YAP42		
YAP43	2.23	0.09
YAP44		

【図 4 3】

(A)

CA2-1	リーチ(ハズレ)	ノーマルリーチ(ハズレ)
CA2-2	リーチ(ハズレ)	スーパーリーチ発展なし(ハズレ)
CA2-3	リーチ(ハズレ)	スーパーリーチ発展あり(ハズレ)
CA3-1	非確変/確変(大当たり)	ノーマルリーチ(大当たり)
CA3-2	非確変/確変(大当たり)	スーパーリーチ発展なし(大当たり)
CA3-3	非確変/確変(大当たり)	スーパーリーチ発展あり(大当たり)

(B)

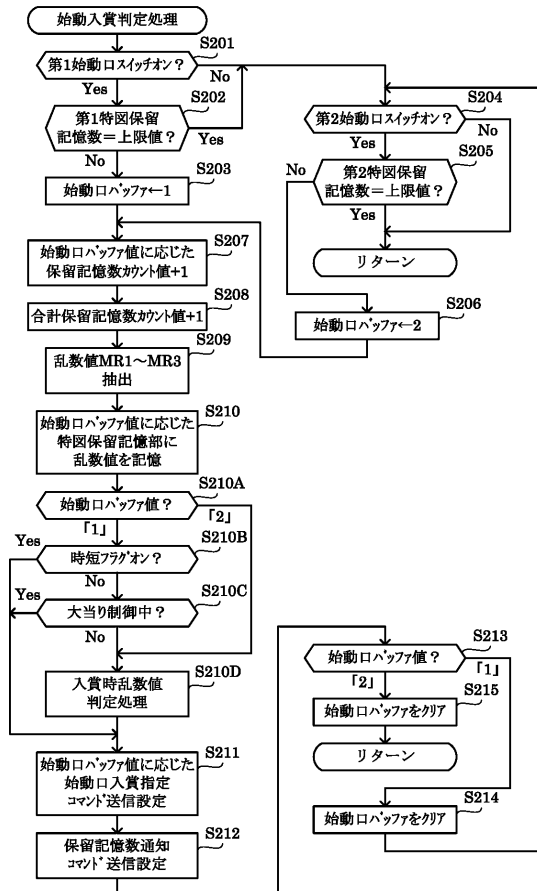
MODE	EXT	名称	通知内容
B5	00	第1判定結果指定	CA2-3以外のハズレ変動パターン種別を指定
	01	第2判定結果指定	変動パターン種別CA2-3を指定
	02	第3判定結果指定	CA3-3以外の大当たり変動パターン種別を指定
	03	第4判定結果指定	変動パターン種別CA3-3を指定

(C)

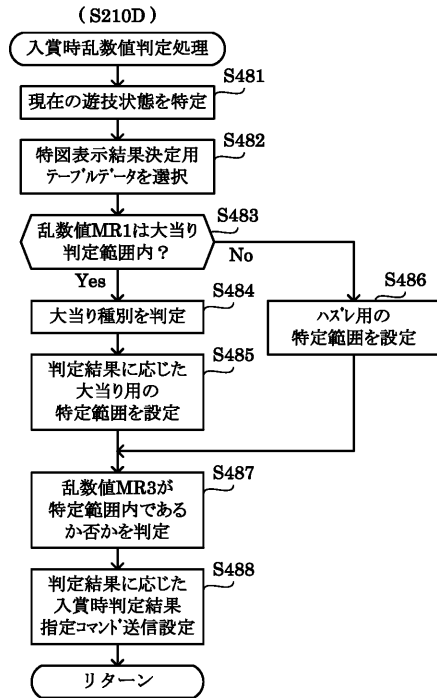
変動パターン種別	決定値(MR4)	変動パターン
CA2-2	1~600	PA3-1
	601~800	PA3-3
	801~950	PB3-1
	951~997	PB3-3
CA2-3	1~620	PA3-2
	621~710	PA3-4
	711~960	PB3-2
	961~997	PB3-4
CA3-2	1~10	PA5-1
	11~400	PA5-3
	401~410	PB5-1
	411~997	PB5-3
CA3-3	1~11	PA5-2
	12~360	PA5-4
	361~371	PB5-2
	372~997	PB5-4

【図 4 4】

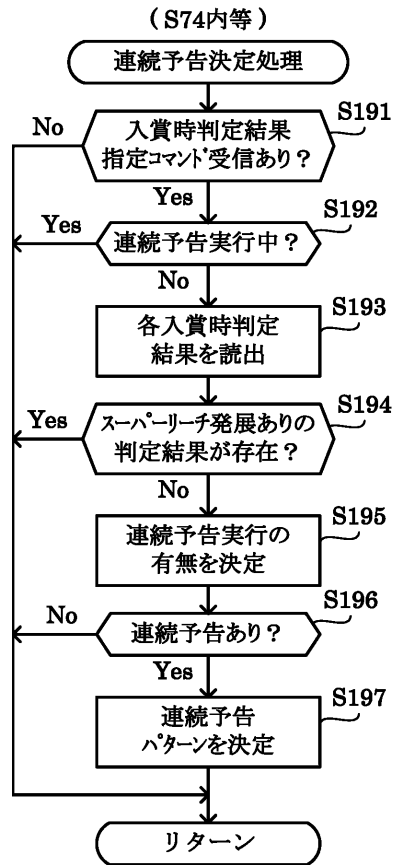
(S101)



【図 4 5】

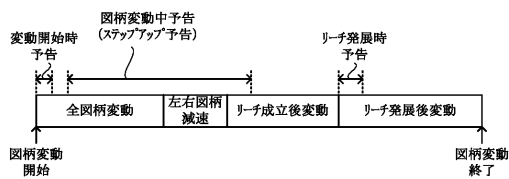


【図 4 6】

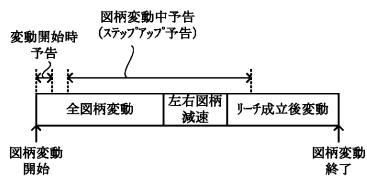


【図 4 7】

(A) スーパーリーチ発展あり (ハズレ・大当たり)

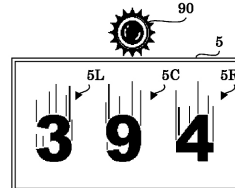


(B) ノーマルリーチまたはスーパーリーチ発展なし (ハズレ・大当たり)

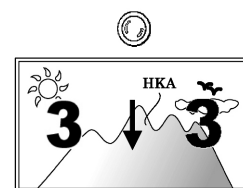


【図 1 7】

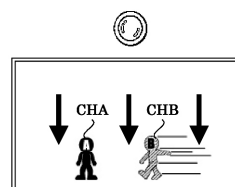
(A) 変動開始時予告



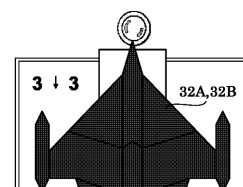
(D) リーチ成立後予告



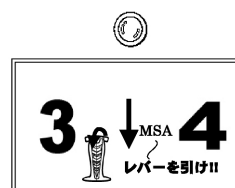
(B) 全図柄変動中予告



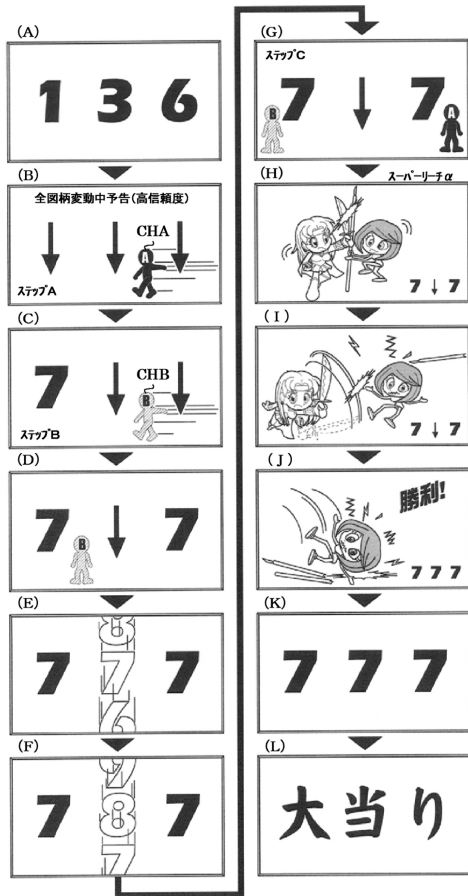
(E) リーチ発展時予告



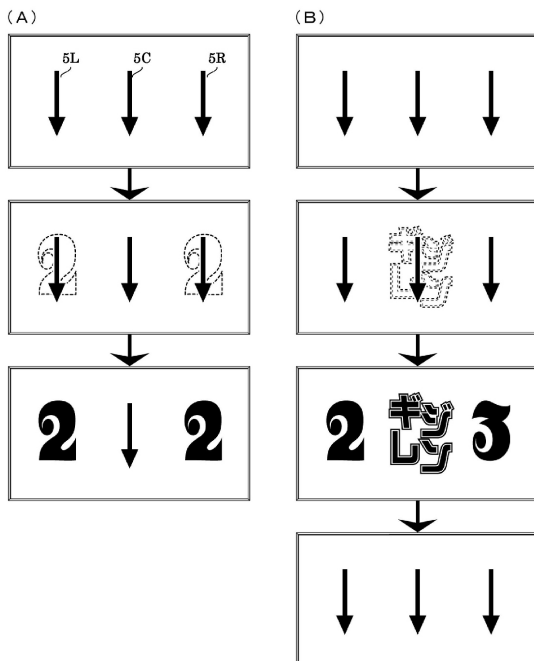
(C) 図柄減速時予告



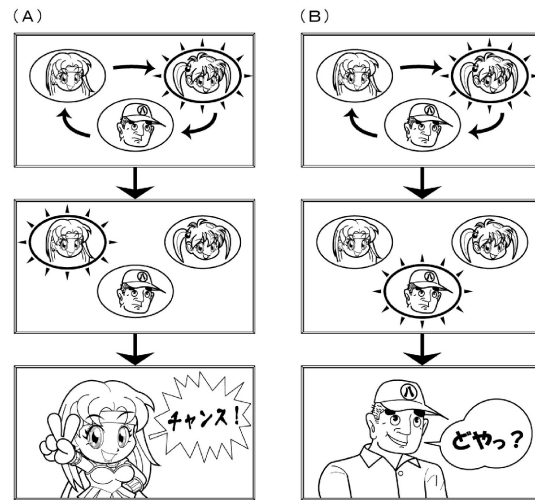
【図 48】



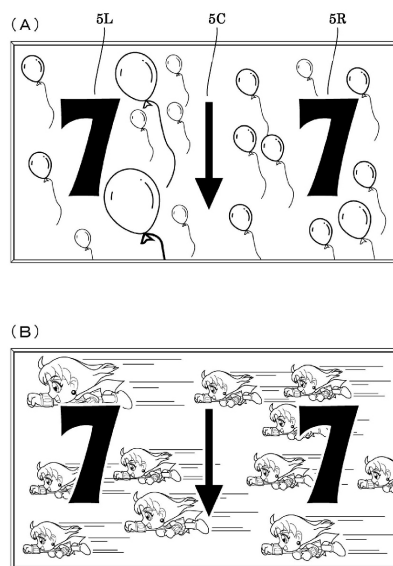
【図 50】



【図 49】



【図 51】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2011-62366 (JP, A)
特開2010-22514 (JP, A)
特開2005-323639 (JP, A)
特開2009-66115 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02