

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7575320号
(P7575320)

(45)発行日 令和6年10月29日(2024.10.29)

(24)登録日 令和6年10月21日(2024.10.21)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全153頁)

(21)出願番号	特願2021-51339(P2021-51339)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和3年3月25日(2021.3.25)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2022-149275(P2022-149275 A)	(72)発明者	東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和4年10月6日(2022.10.6)		小倉 敏男
審査請求日	令和6年2月13日(2024.2.13)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
		審査官	株式会社三共内
			堀 圭史

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技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されることを示唆するとともに、演出態様に応じて期待度が異なる第1示唆演出と第2示唆演出とを少なくとも含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
特殊画像を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、
表示されている前記特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている前記示唆演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に変化させる特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、
前記特別演出が実行されることを示唆し、演出後に前記特別演出が実行される第1特別示唆演出と、前記特別演出が実行されることを示唆し、演出後に前記特別演出が実行されない第2特別示唆演出と、を実行可能な特別示唆演出実行手段と、を備え、
前記特殊画像表示演出実行手段は、前記特別演出が実行されるよりも前の期間において、該特別演出の対象となる前記示唆演出の表示位置を通過するように移動する態様にて前記特殊画像を表示し、
前記特別演出実行手段は、前記特殊画像が特定位置に停止された後に前記第1示唆演出の演出態様を変化させる前記特別演出を行う所定パターンと、前記特殊画像が前記特定位置に停止されることなく前記特定位置を通過した後に前記第2示唆演出の演出態様を変化させる前記特別演出を行う特定パターンと、により前記特別演出を実行可能であり、

前記所定パターンにより前記特別演出が実行されたときと、前記特定パターンにより前記特別演出が実行されたときと、で前記有利状態に制御される割合が異なり、
前記特別演出により前記示唆演出の演出態様が変化する場合、変化後の演出態様は複数あり、
いずれの演出態様に变化するかによって前記有利状態に制御される割合が異なり、
前記示唆演出は、前記特別演出により演出態様が変化するときは、前記特別演出により演出態様が変化しないときよりも、実行時間が長い、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なパチンコ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球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球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

【0003】

なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が、打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0004】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示装置において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

【0005】

また、可変表示装置において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【0006】

そのような遊技機において、有利状態に制御されることを示唆するとともに演出態様に応じて期待度が異なる複数種類の示唆演出を実行可能とし、表示されている特殊画像を用

10

20

30

40

50

いて示唆演出を期待度が高い演出態様に変化させるものがある。例えば、特許文献1には、同じ態様のプレゼントボックスを開封して表示されたプレゼント画像によって、擬似連予告演出、発展先予告演出またはアクティブ保留予告演出が実行されることが記載されている。また例えば、特許文献2には、画面に役物ストックという情報が表示されることにより、強予告演出として、可動体が落下する演出がこの後に実行されることが遊技者に伝達されることが記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【文献】特開2015-134097号公報

【文献】特開2018-50980号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

上述の特許文献のような機能や構成を有する遊技機において、商品性を高める余地があった。

【0009】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0010】

本発明による遊技機は、

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されることを示唆するとともに、演出態様に応じて期待度が異なる第1示唆演出と第2示唆演出とを少なくとも含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

特殊画像を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、

表示されている前記特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている前記示唆演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に変化させる特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、

前記特別演出が実行されることを示唆し、演出後に前記特別演出が実行される第1特別示唆演出と、前記特別演出が実行されることを示唆し、演出後に前記特別演出が実行されない第2特別示唆演出と、を実行可能な特別示唆演出実行手段と、を備え、

前記特殊画像表示演出実行手段は、前記特別演出が実行されるよりも前の期間において、該特別演出の対象となる前記示唆演出の表示位置を通過するように移動する態様にて前記特殊画像を表示し、

前記特別演出実行手段は、前記特殊画像が特定位置に停止された後に前記第1示唆演出の演出態様を変化させる前記特別演出を行う所定パターンと、前記特殊画像が前記特定位置に停止されることなく前記特定位置を通過した後に前記第2示唆演出の演出態様を変化させる前記特別演出を行う特定パターンと、により前記特別演出を実行可能であり、

前記所定パターンにより前記特別演出が実行されたときと、前記特定パターンにより前記特別演出が実行されたときと、で前記有利状態に制御される割合が異なり、

前記特別演出により前記示唆演出の演出態様に変化する場合、変化後の演出態様は複数あり、いずれの演出態様に変化するかによって前記有利状態に制御される割合が異なり、前記示唆演出は、前記特別演出により演出態様に変化するときは、前記特別演出により演出態様に変化しないときよりも、実行時間が長い、

ことを特徴とする。

そのような構成によれば、商品性を高めることができる。

他の遊技機は、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）に制御可能な遊技機であって、通常状態に比べて可変表示が実行されやすい特別状態

10

20

30

40

50

に制御可能な特別状態制御手段と、可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段と、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知を含む複数種類の報知を実行可能な報知手段と、有利状態に制御されることを示唆するとともに、演出態様に応じて期待度が異なる複数種類の示唆演出（例えば、所定の態様によりタイトル表示を表示する演出や、所定の態様によりアクティブ表示を表示する演出、所定の態様によりセリフ表示を表示するセリフ演出、所定の態様により飾り図柄を表示する飾り図柄演出など）を実行可能な示唆演出実行手段と、特殊画像（例えば、ミニ鍵画像 030IWG10 や鍵画像 030IWG12）を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、表示されている特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている示唆演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に変化させる特別演出（例えば、アクティブ表示の表示色を通常色（白）から青色に変化させるチャンスアップ演出）を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、特別演出実行手段は、示唆演出が実行されているときに特殊対応画像（例えば、鍵穴（実体）画像 030IWG11）を表示し、該特殊対応画像に対して特殊画像が作用する態様にて特別演出を実行し（例えば、アクティブ表示 AH や飾り図柄に対応する鍵穴（実体）画像 030IWG11 を表示し、鍵穴（実体）画像 030IWG11 に鍵画像 030IWG12 が刺さって回る態様にてチャンスアップ演出を実行する。図 8-15（9）～（15）、図 8-17（9）～図 8-18（17）等参照）、特別状態制御手段は、有利状態の終了後に第 1 回数の可変表示が実行されるまで特別状態に制御可能であり、報知手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数である可変表示中に価値報知を実行し、有利状態は、第 1 種別有利状態と、第 2 種別有利状態と、を含み、可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数である場合に、特定決定用データを用いて決定可能であり、特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数未満である場合に、通常決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、通常決定用データは、第 1 種別有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、特定可変表示パターンおよび特別可変表示パターンを含む複数種類の可変表示パターンのうちからいずれかの可変表示パターンを決定可能とし、第 2 種別有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、該特定可変表示パターンおよび該特別可変表示パターンとは異なる所定可変表示パターンを含む複数種類の可変表示パターンのうちからいずれかの可変表示パターンを決定可能とするデータであり、特定決定用データは、第 1 種別有利状態に制御する契機となる可変表示の場合と、第 2 種別有利状態に制御する契機となる可変表示の場合とのいずれの場合においても、特定可変表示パターンを決定し、有利状態に制御する契機とならない可変表示に対応して、報知手段による価値報知を実行可能な報知可変表示パターンを決定するデータであり、特定可変表示パターンは、報知可変表示パターンよりも可変表示期間が短い可変表示パターンである（ここで、第 1 種別有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「02」である大当り遊技状態などであればよい。第 2 種別有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「04」である大当り遊技状態などであればよい。特定決定用データは、例えば変動パターン種別 CB1-8、CB1-9、CB4-1、CB4-2 が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。通常決定用データは、例えば変動パターン種別 CB2-1、CB3-2 ～CB3-5 が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。第 1 種別可変表示パターンは、例えば変動パターン PB3-1、PB3-2 などであればよい。第 2 種別可変表示パターンは、例えば変動パターン PB3-2 ～PB3-8 などであればよい。種別共通可変表示パターンは、例えば変動パターン PB3-2 などであればよい。報知可変表示パターンは、例えば変動パターン PB1-8、PB1-9 などであればよい。可変表示期間が短いことは、例えば可変表示制御例 AKC32 において変動パターン PB1-8、PB1-9 と比べた変動パターン PB3-2 の場合などであればよい）ことを特徴とする。

そのような構成によれば、特殊画像を用いる特別演出が実行される際に、特殊画像に係るストーリー性を持たせて演出効果を高めることができ、興趣を向上させることができる。また、データ容量の増大を防止するとともに、可変表示が特定結果となる場合の意外性を

10

20

30

40

50

高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができるので、遊技機における商品性を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【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】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】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5】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6】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。

10

【図7】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8-1】特徴部030IWにおける大当たり判定テーブルおよび変動パターンテーブルの例を示す説明図である。

【図8-2】変動パターンの構成と変動時間の内訳の一例を示す説明図である。

【図8-3】スーパーリーチ中の各演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

【図8-4】スーパーリーチ前半パートおよび後半パートにおける各演出の実行時間を示す説明図である。

【図8-5】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図8-6】ストック演出パターン決定テーブルの一例を示す説明図である。

20

【図8-7】チャンスアップ演出パターン決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図8-8】タイトル表示変化パターン決定テーブル、アクティブ表示変化パターン決定テーブル、セリフ表示変化パターン決定テーブルおよび飾り図柄変化パターン決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図8-9】ストック演出の具体例を示す説明図である。

【図8-10】ストック演出の具体例を示す説明図である。

【図8-11】ストック演出の他の具体例を示す説明図である。

【図8-12】スーパーリーチ前半パートおよび後半パートの概要を示す説明図である。

【図8-13】スーパーリーチ前半パートおよび後半パートの概要を示す説明図である。

【図8-14】アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

30

【図8-15】アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

【図8-16】飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

【図8-17】飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

【図8-18】飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

【図8-19】チャンスアップ煽り演出（偽）の具体例を示す説明図である。

【図8-20】チャンスアップ演出の対象となる演出ごとの鍵穴（示唆）画像および鍵穴（実体）画像の具体例を示す説明図である。

【図9】パチンコ遊技機の正面図である。

40

【図10】各種の制御基板などを示す構成図である。

【図11】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図12】遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートなどである。

【図13】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートなどである。

【図14】特図表示結果の判定例を示す図である。

【図15】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図16】演出制御プロセス処理を示すフローチャートなどである。

【図17-1】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図17-2】大当たり種別決定例を示す図である。

【図17-3】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

50

- 【図 17-4】ハズレ変動パターンの構成例を示す図である。
【図 17-5】大当たり変動パターンの構成例を示す図である。
【図 17-6】ハズレ時参照テーブルを示す図である。
【図 17-7】ハズレ時参照テーブルを示す図である。
【図 17-8】大当たり時参照テーブルを示す図である。
【図 17-9】変動パターン種別選択テーブルを示す図である。
【図 17-10】変動パターン種別選択テーブルを示す図である。
【図 17-11】変動パターン種別選択テーブルを示す図である。
【図 17-12】変動パターン種別選択テーブルを示す図である。
【図 17-13】変動パターン種別に対応した変動パターンの決定割合を示す図である。 10
【図 17-14】変動パターン種別に対応した変動パターンの決定割合を示す図である。
【図 17-15】変動パターン種別に対応した変動パターンの決定割合を示す図である。
【図 17-16】変動パターン種別に対応した変動パターンの決定割合を示す図である。
【図 17-17】演出図柄指定コマンド設定例を示す図である。
【図 17-18】特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図 17-19】特別期間演出設定テーブルを示す図である。
【図 17-20】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図 17-21】大当たり開始時設定例を示す図である。
【図 17-22】大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図 17-23】大当たり終了時設定例を示す図である。 20
【図 17-24】大当たり終了時設定例を示す図である。
【図 17-25】大当たり終了時設定例を示す図である。
【図 17-26】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図 17-27】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図 17-28】演出状態制御例を示す図である。
【図 17-29】演出状態制御例を示す図である。
【図 17-30】可変表示制御例、大当たり制御例、大当たり時演出制御例を示す図である。
【図 17-31】可変表示制御例を示す図である。
【図 17-32】可変表示制御例を示す図である。
【図 17-33】可変表示制御例を示す図である。 30
【図 17-34】演出状態制御例を示す図である。
【図 17-35】演出状態制御例を示す図である。
【図 17-36】演出実行例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

(基本説明)

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【0013】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 は、パチンコ遊技機 1 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、遊技領域が形成され、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。

【0014】

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、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「

10

20

30

40

50

ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0015】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、1以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

10

【0016】

なお、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。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であってもよい。

【0017】

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）や有機EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置5は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置5には、各種の演出画像が表示される。

20

【0018】

例えば、画像表示装置5の画面上では、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

30

【0019】

画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【0020】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第1特図ゲームに対応する保留記憶数を第1保留記憶数、第2特図ゲームに対応する保留記憶数を第2保留記憶数ともいう。また、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【0021】

また、遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられ、第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示し、第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

40

【0022】

画像表示装置5の下方には、入賞球装置6Aと、可変入賞球装置6Bとが設けられている。

【0023】

入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。第1始動入賞口に遊技球が進入したときには

50

、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。

【００２４】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、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、当該可動翼片の先端が入賞球装置６Ａに近接し、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、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ことにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

10

【００２５】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左右下方４箇所）には、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１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００２６】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂの下方には、大入賞口を有する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、ソレノイド８２（図２参照）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特定領域としての大入賞口を形成する。

20

【００２７】

一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用（特別電動役物用）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として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。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として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【００２８】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口及び一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

30

【００２９】

一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【００３０】

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、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

40

【００３１】

画像表示装置５の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【００３２】

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、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。

50

【0033】

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。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。

【0034】

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、遊技効果用の遊技効果ランプ9が設けられている。遊技効果ランプ9は、LEDを含んで構成されている。

【0035】

遊技盤2の所定位置（図1では図示略）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。

10

【0036】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により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）30が設けられている。

【0037】

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）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

20

【0038】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、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には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図2参照）により検出される。

【0039】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図2参照）により検出される。

30

【0040】

パチンコ遊技機1では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【0041】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドル30への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート41を通過した場合（遊技球が通過ゲート41を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば4）まで保留される。

40

【0042】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置6Bを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第2始動入賞口が開放状態になる）。

【0043】

入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に遊技球が進入すると、第1特別図柄表示

50

装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【 0 0 4 4 】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【 0 0 4 5 】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば 4）までその実行が保留される。

【 0 0 4 6 】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【 0 0 4 7 】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【 0 0 4 8 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2.9 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 0 0 4 9 】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【 0 0 5 0 】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【 0 0 5 1 】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【 0 0 5 2 】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【 0 0 5 3 】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮

10

20

30

40

50

させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【0054】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【0055】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【0056】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、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、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【0057】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【0058】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【0059】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0060】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ9の点等／消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

【0061】

遊技の進行に応じて実行される演出として、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5L、5C、5Rでは、第1特図ゲーム又は第2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。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）

10

20

30

40

50

も停止表示（導出）される。

【0062】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の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については可変表示が継続している態様などのことである。

【0063】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0064】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【0065】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0066】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当たり組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【0067】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

【0068】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当たり信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当たり信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されて

10

20

30

40

50

いる可変表示)における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示(保留表示やアクティブ表示)の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0069】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0070】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別(小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別)での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【0071】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ(デモンストレーション)画像が表示される(客待ちデモ演出が実行される)。

【0072】

(基板構成)

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、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1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、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0073】

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における上記遊技の進行(特図ゲームの実行(保留の管理を含む)、普図ゲームの実行(保留の管理を含む)、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など)を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

【0074】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM(Read Only Memory)101と、RAM(Random Access Memory)102と、CPU(Central Processing Unit)103と、乱数回路104と、I/O(Input/Output port)105とを備える。

【0075】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理(主基板11の機能を実現する処理)を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ(後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ)が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

【0076】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値(遊技用乱数)を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコ

10

20

30

40

50

ンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0077】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（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、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0078】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第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（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）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。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0079】

ソレノイド回路111は、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（例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など）を、普通電動役物のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

【0080】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0081】

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、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【0082】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0083】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

【0084】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0085】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0086】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行す

10

20

30

40

50

る演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【 0 0 8 7 】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【 0 0 8 8 】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【 0 0 8 9 】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【 0 0 9 0 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 C P U 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 0 0 9 1 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 0 0 9 2 】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【 0 0 9 3 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 0 9 4 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 0 0 9 5 】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0 0 9 6 】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイク

10

20

30

40

50

ロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップS3；Yes）、初期化处理（ステップS8）を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0097】

また、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS9）。演出制御用CPU120は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【0098】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップS3；No）、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップS4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0099】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

【0100】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0101】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0102】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、

10

20

30

40

50

演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0103】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）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。

【0104】

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4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。図4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の検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。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S22）。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り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

【0105】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる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S24）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25）。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【0106】

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S26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0107】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0108】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0109】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報

10

20

30

40

50

を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 12 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 27 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。

【0110】

S 101 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103 は、RAM 102 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 S 110～S 120 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 110～S 120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信するための送信設定が行われる。

【0111】

ステップ S 110 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲーム又は第 2 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、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その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、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。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ようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口及び第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【0112】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 101 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 11 における他の決定、演出制御基板 12 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 12 においては、各種のテーブルが ROM 121 に格納されている。

【0113】

ステップ S 111 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、表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【0114】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【0115】

ステップ S 112 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経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変

10

20

30

40

50

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。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、特別図柄変動処理は終了する。

【 0 1 1 6 】

ステップ S 1 1 3 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」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、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」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。表示結果が「小当たり」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

10

【 0 1 1 7 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

20

【 0 1 1 8 】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、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 2 3 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 8 2 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 ”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

30

【 0 1 1 9 】

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させ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上限実行回数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、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

40

【 0 1 2 0 】

ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした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、大当たり終了処理は終了する。

【 0 1 2 1 】

ステップ S 1 1 8 の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当

50

り遊技状態におい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、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【 0 1 2 2 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小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。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

10

【 0 1 2 3 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作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などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【 0 1 2 4 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。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 6 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 6 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。また、初期動作制御処理を実行する（ステップ S 7 2）。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

20

【 0 1 2 5 】

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 3）。タイマ割込みフラグは、例えば 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 3；N o）、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

30

【 0 1 2 6 】

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 からの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 R A M 1 2 2 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。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。

40

【 0 1 2 7 】

ステップ S 7 3 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 3；Y e

50

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S74)、コマンド解析処理を実行する(ステップS75)。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0128】

ステップS75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S76)。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、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11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0129】

ステップS76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S77)、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0130】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76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。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0131】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122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S170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0132】

ステップS170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”(初期値)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11から可変表示の開始を指定する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。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0133】

ステップS171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では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果(確定飾り図柄)、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン(表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり)を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開

10

20

30

40

50

始設定処理を終了する。表示制御部 123 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【0134】

ステップ S172 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 CPU120 は、表示制御部 123 を指示することで、ステップ S171 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 32 を駆動させること、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、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

10

【0135】

ステップ S173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU120 は、主基板 11 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

20

【0136】

ステップ S174 の小当り中演出処理は、演出制御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。この小当り中演出処理において、演出制御用 CPU120 は、例えば小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小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 11 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

30

【0137】

ステップ S175 の小当り終了演出処理は、演出制御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。この小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU120 は、例えば小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小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の値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

40

【0138】

ステップ S176 の大当り中演出処理は、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 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値であ

50

る“ 7 ”に更新し、大当たり中演出処理を終了する。

【0139】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当た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大当たり遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【0140】

(基本説明の変形例)

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

【0141】

上記基本説明のパチンコ遊技機1は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【0142】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄（例えば、「ー」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「ー」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【0143】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機1を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【0144】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、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。

【0145】

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。

【0146】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合又は「100%」未満の割合であることも含む。

【0147】

(特徴部030IWに関する説明)

次に、この実施の形態の特徴部 030IW について説明する。

【0148】

(大当たり判定テーブル)

図 8-1 は、大当たり判定テーブルおよび変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。このうち、図 8-1 (A) は、本特徴部 030IW で用いられる大当たり判定テーブルの一例である。図 8-1 (A) に示すように、本例では、大当たり判定用乱数にもとづいて、低確率状態においては約 $1/300$ の確率で大当たりとすることに決定され、高確率状態においては約 $1/30$ の確率で大当たりとすることに決定される。

【0149】

なお、図 8-1 (A) に示す構成に限らず、例えば、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合と第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合とのいずれであるかに応じて、大当たり確率が異なるようにしてもよい。

【0150】

また、例えば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成され、パチンコ遊技機 1 への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能とする場合には、いずれの設定値に設定されているかに応じて大当たり確率が異なるようにしてもよい。

【0151】

また、複数の大当たり種別を設け、それぞれ有利度が異なるようにしてもよい。具体的には、大当たり種別に応じて、大当たり遊技におけるラウンド数や大当たり遊技後の遊技状態が異なるようにしてもよい。この場合には、大当たり判定用乱数にもとづいて大当たりとすることに決定したときに、種別判定用の乱数にもとづいて大当たりの種別を決定する。

【0152】

(変動パターンテーブル)

図 8-1 (B), (C) は、特徴部 030IW における変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図 8-1 (B) は、はずれ用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図 8-1 (C) は、大当たり用の変動パターンテーブルの具体例を示している。なお、図 8-1 (B), (C) に示す変動パターンテーブルは、いずれも低確率状態において用いられるものである。高確率状態や高ベース状態においては判定値の割合が異なる変動パターンテーブル (図示略) が用いられるようにしてもよい。

【0153】

本例では、図 8-1 (B) に示すように、はずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン PA1-1 (通常変動)、変動パターン PA1-2 (短縮変動)、変動パターン PA2-1 (ノーマルリーチ)、変動パターン PA2-2 (スーパーリーチ A)、変動パターン PA2-3 (スーパーリーチ B)、変動パターン PA2-4 (スーパーリーチ A (チャンスアップ有)) および変動パターン PA2-5 (スーパーリーチ B (チャンスアップ有)) のいずれかに決定される。

【0154】

また本例では、図 8-1 (C) に示すように、大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン PB2-1 (ノーマルリーチ)、変動パターン PB2-2 (スーパーリーチ A)、変動パターン PB2-3 (スーパーリーチ B)、変動パターン PB2-4 (スーパーリーチ A (チャンスアップ有)) および変動パターン PB2-5 (スーパーリーチ B (チャンスアップ有)) のいずれかに決定される。

【0155】

本例では、リーチ成立後のスーパーリーチ中に、アイテム (本例では鍵) をストックするストック演出と、ストックしたアイテム (鍵) を用いて他の演出の演出態様を変化させる (すなわち他の演出により示唆される大当たり期待度を高める) チャンスアップ演出とを実行可能に構成されている。このような構成により、スーパーリーチ中の興趣を向上させることができるとともに、ストック演出およびチャンスアップ演出に対する期待感を高めることができる。以下、ストックしたアイテム (鍵) を用いてチャンスアップ演出を実行

10

20

30

40

50

することを、ストックしたアイテム（鍵）を開放するともいう。

【0156】

本例では、スーパーリーチは、リーチ成立後に繰り広げられる一連の演出である。チャンスアップ演出（およびストック演出）が実行されない変動パターンPA2-2, PA2-3, PB2-2, PB2-3にもとづいて演出制御が行われる場合には、スーパーリーチ中に、バトル演出の前哨となる前哨演出が実行されるスーパーリーチ前半パートAと、バトル演出が実行されるスーパーリーチ後半パートという2つのパートが存在する。また、チャンスアップ演出（およびストック演出）が実行される変動パターンPA2-4, PA2-5, PB2-4, PB2-5にもとづいて演出制御が行われる場合には、スーパーリーチ中に、ストック演出が実行されるスーパーリーチ導入パートと、前哨演出とともにチャンスアップ演出が実行されるスーパーリーチ前半パートBと、バトル演出が実行されるスーパーリーチ後半パートという3つのパートが存在する。このような構成により、スーパーリーチの盛り上がりが最高潮となるバトル演出が開始される前の期間において、ストック演出およびチャンスアップ演出が実行されるため、演出を徐々に盛り上げて演出効果を高めることができる。

10

【0157】

本例では、図8-1（B）,（C）に示すように、チャンスアップ演出（およびストック演出）が実行されるスーパーリーチの方が、チャンスアップ演出（およびストック演出）が実行されないスーパーリーチよりも大当たり期待度が高く、さらにスーパーリーチBの方がスーパーリーチAよりも大当たり期待度が高くなるように構成されている。このような構成により、チャンスアップ演出（およびストック演出）が実行されることや、いずれのスーパーリーチで実行されるかに対して期待を持たせることができる。

20

【0158】

なお、図8-1に示す例に限らず、例えば、スーパーリーチの前に擬似連演出が1回または複数回実行される変動パターンを設け、擬似連演出の回数に応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

【0159】

次に、各変動パターンの構成について説明する。図8-2は、変動パターンの構成と変動時間の内訳の一例を示す説明図である。本例では、図8-2に示すように、変動パターンを構成する要素（当該変動パターンで実行される演出ともいえる）として、通常の態様で変動表示を行う「通常変動」と、通常変動よりも短縮された態様で変動表示を行う「短縮変動」と、リーチ演出としてノーマルリーチを行う「ノーマルリーチ」と、リーチ演出としてスーパーリーチ導入パートでストック演出を行う「スーパーリーチ導入（ストック演出）」と、スーパーリーチ前半パートAで前哨演出を行う「スーパーリーチ前半A（チャンスアップ演出なし）」と、スーパーリーチ前半パートBで前哨演出とともにチャンスアップ演出を行う「スーパーリーチ前半B（チャンスアップ演出あり）」と、スーパーリーチ後半パートでバトル演出を行う「スーパーリーチ後半（バトル演出）」と、大当たりとなったことを祝福する当り時祝福演出を行う「当り時祝福演出」とがある。なお、図8-2に示す例に限らず、例えば、擬似連演出を行う要素など他の要素が設けられていてもよい。

30

40

【0160】

図8-2に示すように、変動パターンPA1-1は、通常変動ではずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「通常変動」（15秒）を含み、トータルの変動時間は15秒である。また、変動パターンPA1-2は、短縮変動ではずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「短縮変動」（5秒）を含み、トータルの変動時間は5秒である。

【0161】

また、変動パターンPA2-1は、ノーマルリーチを経てはずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「ノーマルリーチ」（20秒）を含み、トータルの変動時間は20秒である。

50

【0162】

また、変動パターンPA2-2, PA2-3は、チャンスアップ演出が実行されないスーパーリーチ前半パートAと、スーパーリーチ後半パートとを経て、はずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「スーパーリーチ前半A（チャンスアップ演出なし）」（30秒）と、「スーパーリーチ後半（バトル演出）」（40秒）とを含み、トータルの変動時間は70秒である。

【0163】

また、変動パターンPA2-4, PA2-5は、スーパーリーチ導入パートと、チャンスアップ演出が実行されるスーパーリーチ前半パートBと、スーパーリーチ後半パートとを経て、はずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「スーパーリーチ導入（ストック演出）」（30秒）と、「スーパーリーチ前半B（チャンスアップ演出あり）」（40秒）と、「スーパーリーチ後半（バトル演出）」（40秒）とを含み、トータルの変動時間は110秒である。

【0164】

また、変動パターンPB2-1は、ノーマルリーチから大当たりとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「ノーマルリーチ」（20秒）と「当り時祝福演出」（20秒）とを含み、トータルの変動時間は40秒である。

【0165】

また、変動パターンPB2-2, PB2-3は、チャンスアップ演出が実行されないスーパーリーチ前半パートAと、スーパーリーチ後半パートとを経て、大当たりとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「スーパーリーチ前半A（チャンスアップ演出なし）」（30秒）と、「スーパーリーチ後半（バトル演出）」（40秒）と、「当り時祝福演出」（20秒）とを含み、トータルの変動時間は90秒である。

【0166】

また、変動パターンPB2-4, PB2-5は、スーパーリーチ導入パートと、チャンスアップ演出が実行されるスーパーリーチ前半パートBと、スーパーリーチ後半パートとを経て、大当たりとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「スーパーリーチ導入（ストック演出）」（30秒）と、「スーパーリーチ前半B（チャンスアップ演出あり）」（40秒）と、「スーパーリーチ後半（バトル演出）」（40秒）と、「当り時祝福演出」（20秒）とを含み、トータルの変動時間は130秒である。

【0167】

なお、図8-2に示す例では、スーパーリーチAとスーパーリーチBとで、スーパーリーチ前半パートおよびスーパーリーチ後半パートの演出時間が共通であるが、このような構成に限らず、スーパーリーチの種類に応じて演出時間が異なるようにしてもよい。

【0168】

(スーパーリーチ中の各演出の実行タイミング)

次に、ストック演出およびチャンスアップ演出の実行タイミングについて説明する。図8-3は、各演出の実行タイミングの一例を示すタイミングチャートである。

【0169】

本例では、主基板11側で決定される変動パターンにより変動時間（すなわち総演出実行時間ともいえる）が決定され、演出制御基板12側で変動パターンにもとづいてストック演出やチャンスアップ演出の実行タイミングや、演出実行時間が決定される。ただし、詳細については後述するが、演出の種類によっては、変動パターンに対応して実行タイミングが予め定められているものもある。なお、本例の構成に限らず、ストック演出やチャンスアップ演出の実行タイミングや演出実行時間が予め定められた変動パターンを設けておき、主基板11側でいずれかの変動パターンに決定するようにしてもよい。

【0170】

図8-3(A)には、チャンスアップなしのスーパーリーチが実行される場合が示されている。この場合には、図8-3(A)に示すように、スーパーリーチ前半パートAにおいて前哨演出が実行され、スーパーリーチ後半パートにおいてバトル演出が実行される。

【0171】

図8-3(B)には、チャンスアップありのスーパーリーチが実行される場合が示されている。この場合には、まずスーパーリーチ導入パートにおいてストック演出が実行される。そして、スーパーリーチ前半パートBにおいて前哨演出とともにチャンスアップ演出が実行される。そして、スーパーリーチ後半パートにおいてバトル演出が実行される。

【0172】

図8-3(B)に示すように、本例では、ストック演出中のタイミングA～C(図8-3(B)に示す(A)～(C)のタイミング)の最大3つのタイミングにおいてアイテム(鍵)をストックする機会が設けられている。なお本例では、ストック演出においてアイテム(鍵)をストックする機会として、最大3つのタイミングが設けられているが、この

10

【0173】

また本例では、スーパーリーチ前半パートにおけるタイトル表示(タイトル表示を表示する演出)と、アクティブ表示(アクティブ表示を表示する演出)と、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)と、飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)とは、それぞれ演出態様によって示唆する大当たり期待度が異なり、対応するチャンスアップ演出が実行されると演出態様が変化する(すなわち示唆する大当たり期待度が高くなる)ように構成されている。

【0174】

具体的には、ストック演出においてアイテム(鍵)が1つストックされた場合には、タイトル表示(タイトル表示を表示する演出)、アクティブ表示(アクティブ表示を表示する演出)、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)、飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)のいずれかを対象とするチャンスアップ演出が1回実行され、ストック演出においてアイテム(鍵)が2つストックされた場合には、タイトル表示(タイトル表示を表示する演出)、アクティブ表示(アクティブ表示を表示する演出)、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)、飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)のうちの2つを対象としてチャンスアップ演出がそれぞれ1回実行され、ストック演出においてアイテム(鍵)が3つストックされた場合には、タイトル表示(タイトル表示を表示する演出)、アクティブ表示(アクティブ表示を表示する演出)、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)、飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)のうちの3つ

20

30

【0175】

図8-3(B)に示すように、本例では、スーパーリーチ前半パートにおいてチャンスアップ演出を実行可能なタイミングとして、第1～第5タイミング(図8-3(B)に示す(1)～(5)のタイミング)が設けられている。なお本例では、スーパーリーチ前半パートにおける第1～第5タイミングは、変動パターンごと(またはスーパーリーチの種類ごと)にそれぞれ定められているが、いずれの変動パターン(またはスーパーリーチの種類)でも共通のタイミングであってもよい。

40

【0176】

また本例では、図8-3(C)に示すように、タイトル表示(タイトル表示を表示する演出)を対象とするチャンスアップ演出は、第1タイミングにおいて実行可能であり、アクティブ表示(アクティブ表示を表示する演出)を対象とするチャンスアップ演出は、第2タイミングまたは第4タイミングにおいて実行可能であり、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)を対象とするチャンスアップ演出は、第3タイミングにおいて実行可能であり、飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)を対象とするチャンスアップ演出は、第5タイミングにおいて実行可能であるように構成されている。

【0177】

50

アクティブ表示（アクティブ表示を表示する演出）を対象とするチャンスアップ演出が第2タイミングと第4タイミングとのいずれにおいて実行されるかは、抽選により決定される。一方で、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）または飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）を対象とするチャンスアップ演出が実行されるタイミングは、変動パターンごとに固定的に定められている。なお、このような構成に限らず、アクティブ表示（アクティブ表示を表示する演出）を対象とするチャンスアップ演出が実行されるタイミングが、固定的に定められているようにしてもよいし、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）または飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）を対象とするチャンスアップ演出が実行されるタイミングが、複数のタイミングのうちのいずれかに抽選により決定されるようにしてもよい。

10

【0178】

なお、チャンスアップ演出の対象となる演出の実行順序は、図8-3に示す例に限らず、他の順序であってもよい。ただし、チャンスアップ演出の対象となる順序が後になるほど、チャンスアップ演出により大当り期待度が向上しやすい（例えば、大当り期待度が高い演出態様に変化しやすい）ようにすることが望ましい。そのような構成により、いずれのタイミングでチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができるとともに、変化するタイミングに期待を持った（例えば、スーパーリーチ前半パートが進むにつれて期待が高まった）遊技者を落胆させてしまうことを防止することができる。

【0179】

また本例では、スーパーリーチ中にチャンスアップ演出が実行される場合には、必ずストック演出も実行されるように構成されているが、このような構成に限らず、ストック演出が実行されることなくチャンスアップ演出が実行されるパターンも存在するようにしてもよい。このように構成する場合には、例えば、ストック演出とチャンスアップ演出とを含む変動パターンと、ストック演出を含まずチャンスアップ演出を含む変動パターンとを予め設けておき、主基板11側で前者の変動パターンに決定したときには、決定された変動パターンにもとづいて演出制御基板12側で後述する図8-5～図8-8に示す態様によりストック演出およびチャンスアップ演出の演出内容を決定し、主基板11側で後者の変動パターンに決定したときには、決定された変動パターンにもとづいて演出制御基板12側でチャンスアップ演出の実行の有無と、実行するチャンスアップ演出の種類を決定する。このように、ストック演出が実行されることなくチャンスアップ演出が実行されるパターンも設けることにより、チャンスアップ演出の存在感が増し、チャンスアップ演出が将来的に実行されることが可視化されている状況において遊技者が優越感を持ちながら演出を楽しむことができる。さらにこのような場合に、ストック演出が事前に実行される方が、実行されない場合よりも数多くのチャンスアップ演出が実行される割合が高くなるように構成し（すなわちチャンスアップ演出により大当り期待度が高くなりやすいように構成し）、ストック演出が実行されることを優位に位置づけ、ストック演出が実行されることに期待させることができるようにしてもよい。

20

30

【0180】

また本例では、スーパーリーチにおいて、常にスーパーリーチ前半パートとスーパーリーチ後半パートとが存在するが、このような構成に限らず、例えば、ストック演出が実行される場合には、スーパーリーチ前半パートを省略して、スーパーリーチ導入パートの次はスーパーリーチ後半パートとなるようにし、後半パートの中でチャンスアップ演出を行うようにしてもよい。このような構成により、期待度が高いリーチの総演出実行時間が長くなりすぎないようにすることができる。

40

【0181】

なお、スーパーリーチ前半パートが省略される例外パターンを設ける場合には、前提となる省略されない基本パターンでは、スーパーリーチ前半からスーパーリーチ後半へ発展する際に、前半と後半の境目でスーパーリーチに係る演出画像を全て覆う態様で他の演出画像が表示されたり、前半と後半とで演出内容がはっきり分けられたりしていることが望

50

ましい。例えば、前半と後半の境目で、後述する図8-15(13)に示すチャンスアップ演出に係るエフェクト画像やキャラクタ、「保留ランクアップ」の文字表示のような画像を、スーパーリーチに係る演出画像を全て覆う態様で表示するようにしてもよい。また例えば、前半パートでは前哨演出が実行され、後半パートではバトル演出が実行されるようにして演出内容を分けてもよいし、前半パートでは戦闘シーンが表示され、後半パートではキャラクタが必殺技を繰り出すなどの決着シーンが表示されるようにして演出内容を分けてもよい。このようにすることにより、スーパーリーチ前半パートが省略されるときにも、演出の流れに違和感がないようにすることができる。

【0182】

また、図8-3に示す例では、便宜上ストックするタイミングや、チャンスアップ演出が実行されるタイミングについて、間隔が均一になっているが、均一でなくてもよく、それぞれ期間内の任意のタイミングでよい。

【0183】

(スーパーリーチにおける各演出の実行時間)

次に、スーパーリーチにおける各演出の実行時間について説明する。図8-4は、スーパーリーチ前半パートおよび後半パートにおける各演出の実行時間を示す説明図である。

【0184】

図8-4に示す例のうち、図8-4(A)には、スーパーリーチ前半パートの第1タイミング(図8-4に示す(1)のタイミング)でタイトル表示(タイトル表示を表示する演出)を対象とするチャンスアップ演出が実行され、第3タイミング(図8-4に示す(3)のタイミング)でセリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)を対象とするチャンスアップ演出が実行され、第5タイミング(図8-4に示す(5)のタイミング)で飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)を対象とするチャンスアップ演出が実行される例(後述するチャンスアップ演出の第8演出パターンに相当する)が示されている。

【0185】

また、図8-4(B)には、スーパーリーチ前半パートの第1タイミングでタイトル表示(タイトル表示を表示する演出)を対象とするチャンスアップ演出が実行され、第5タイミングで飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)を対象とするチャンスアップ演出が実行される例(後述するチャンスアップ演出の第7演出パターンに相当する)が示されている。

【0186】

また、図8-4に示す例では、スーパーリーチ後半パートにおいて、変動終了前に(例えば、大当りに制御されることを報知する際に)可動体32が動作する可動体演出が実行される。

【0187】

本例では、図8-4(A)に示すチャンスアップ演出を伴わないセリフ演出が実行される場合と、図8-4(B)に示すチャンスアップ演出を伴うセリフ演出が実行される場合とに示されるように、チャンスアップ演出の対象となる演出は、チャンスアップ演出により演出態様が変化するときには、チャンスアップ演出により演出態様が変わらないときよりも、実行時間が長くなるように構成されている。具体的には、図8-4(A)に示すセリフ演出の演出実行時間T11の方が、図8-4(B)に示すセリフ演出の演出実行時間T12よりも長い。このような構成により、チャンスアップ演出が実行されるときに、チャンスアップ演出およびその対象となる演出を実行する期間(例えば、変化したことや、変化後の演出態様を報知する期間)を確保することができる。

【0188】

なお、演出の演出実行時間がチャンスアップ演出の有無により変化する構成とすると、他の演出の実行タイミングに影響を及ぼすことから、演出制御に係るデータ量が増大したり、処理が複雑化したりするおそれがある。また変動時間(すなわち総演出実行時間)は変動パターンごとに予め固定的に定められていることから、演出が時間内に収まらない、または時間が余ってしまうというおそれがある。そこで本例では、可動体演出の実行期間

10

20

30

40

50

をチャンスアップ演出の有無に応じて異ならせることで、他の演出への影響を抑えらるとともに、全ての演出が違和感なく時間内に収まるようにしている。

【0189】

すなわち本例では、図8-4(A)に示すセリフ演出の演出実行時間T11の方が、図8-4(B)に示すセリフ演出の演出実行時間T12よりも長い一方で、図8-4(A)に示す可動体演出の演出実行時間T21の方が、図8-4(B)に示す可動体演出の演出実行時間T12よりも短い。そして、飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)を対象とするチャンスアップ演出の演出実行時間は共通である。

【0190】

可動体演出として、例えば、可動体32を初期位置から画像表示装置5の表示領域前面の演出位置に移動させて当該演出位置に所定期間位置するように制御するとともに、当該所定期間に画像表示装置5において可動体演出を強調するようにエフェクト画像などを表示する制御を行い(この際、可動体32自体が演出位置で動作するようにしてもよい)、その後、可動体32が演出位置から初期位置に移動するという制御を行う場合には、可動体32が演出位置に位置する期間を長くする、または短くすることで可動体演出の演出実行時間を調整することができる。このように可動体演出の演出実行時間を調整することで、チャンスアップの有無による演出時間の細かな変化に対応することができる。このような構成により、演出の演出実行時間がチャンスアップ演出の有無により変化する構成としながら、演出制御に係るデータ量が増大したり処理が複雑化したりすることを防ぐとともに、全ての演出を違和感なく時間内に収めることができる。

【0191】

なお演出時間の調整については、例えば、可動体演出以外の演出で行うようにしてもよい。例えば、可変表示結果がはずれであって変動終了前に可動体演出が実行されない場合には、変動終了前にスーパーリーチに係る演出画像から通常の背景画像に復帰させた後、はずれを示す飾り図柄の仮停止表示を行う時間を長くする、または短くすることで調整するようにしてもよい。

【0192】

また本例では、チャンスアップ演出を複数回実行可能であり、実行されるチャンスアップ演出に応じて、実行時間を異ならせるように構成されている。具体的には、図8-4(A)に示すように、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出は、タイトル表示やセリフ表示を対象とするチャンスアップ演出よりも演出実行時間が長い。詳細については後述するが、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出は、タイトル表示やセリフ表示を対象とするチャンスアップ演出よりも大当たり期待度が高いため、演出実行時間を長くすることで、演出効果を高めることができる。このような構成により、各種のチャンスアップ演出を好適な実行時間で実行することができ、演出効果を高めることができる。

【0193】

また本例では、一の演出を対象とする一のチャンスアップ演出を実行しているときに、他の演出を対象とする他のチャンスアップ演出を実行しない。例えば、図8-4に示すように、対象が異なるチャンスアップ演出は所定期間経過した後に実行される。このような構成により、実行中のチャンスアップ演出に注目させることができる。

【0194】

(可変表示開始設定処理)

図8-5は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理(ステップS171)を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す(ステップ030IWS801)。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ030IWS801で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(すなわち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(ステップ030IWS802)。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ030IWS802の処理が実行されること

によって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ030IWS802において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせや、図柄の組み合わせのうち中図柄が擬似連専用の特殊図柄（「NEXT」などの文字が記載され、数字が記載されておらず大当りの組み合わせを構成し得ないもの）となるもの）も決定する。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ030IWS802において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

10

【0195】

そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、はずれであっても、「時短はずれ」である場合には、特殊図柄（例えば、星図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定する。なお、時短種別に応じて異なる特殊図柄（例えば、ハート型図柄や菱形図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定するように構成してもよい。

【0196】

20

演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0197】

次いで、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ（チャンスアップ有）を含む変動パターンであるか否かを確認する（ステップ030IWS803）。そして、スーパーリーチ（チャンスアップ有）を含む変動パターンではない場合には、ステップ030IWS811に移行する。

【0198】

30

スーパーリーチ（チャンスアップ有）を含む変動パターンである場合には、演出制御用CPU120は、ストック演出の演出パターンを決定する（ステップ030IWS804）。次いで、演出制御用CPU120は、チャンスアップ演出の演出パターンを決定する（ステップ030IWS805）。次いで、演出制御用CPU120は、チャンスアップ演出の対象となる演出の変化後の演出態様を決定する（ステップ030IWS806）。その後、ステップ030IWS811に移行する。なお、ステップ030IWS804、S805、S806の詳細については後述する。

【0199】

ステップ030IWS811では、演出制御用CPU120は、変動パターンおよび決定した演出の内容に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ030IWS811）。

40

【0200】

次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ030IWS812）。

【0201】

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセステータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセステータに従って画像表示装置5等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変

50

動時間) 中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置 5 の表示画面の変更に關わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用 CPU 120 は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板 80 における ROM に格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0202】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセステータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【0203】

また、演出制御用 CPU 120 は、プロセステータ 1 の内容 (表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1) に従って演出装置 (演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ 8L, 8R) の制御を実行する (ステップ 030 IWS 813)。例えば、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 123 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 14 に対して制御信号 (ランプ制御実行データ) を出力する。また、スピーカ 8L, 8R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 13 に対して制御信号 (音番号データ) を出力する。

【0204】

ステップ 030 IWS 813 の処理が実行されることにより、変動パターンおよび実行決定した内容に応じた演出が実現される。

【0205】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する (ステップ 030 IWS 814)。

【0206】

そして、演出制御用 CPU 120 は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理 (ステップ S172) に対応した値にする (ステップ 030 IWS 815)。

【0207】

次に、可変表示開始設定処理においてストック演出の演出パターンを決定する処理 (ステップ 030 IWS 804) の詳細について説明する。

【0208】

ステップ 030 IWS 804 では、例えば、図 8-6 (A) ~ (B) に示すストック演出パターン決定テーブルを参照して、ストック演出の演出パターンを決定する。

【0209】

具体的には、変動パターンがスーパーリーチ A (チャンスアップ有) の変動パターン PA2-4, PB2-4 のときには、図 8-6 (A) 示す第 1 スtock演出パターン決定テーブル (スーパーリーチ A) を参照して、演出結果としてアイテム (鍵) を 1 つストックする第 1 演出パターン、演出結果としてアイテム (鍵) を 2 つストックする第 2 ~ 第 3 演出パターンのいずれかに決定する。

【0210】

また、変動パターンがスーパーリーチ B (チャンスアップ有) の変動パターン PA2-5, PB2-5 のときには、図 8-6 (B) 示す第 2 スtock演出パターン決定テーブル (スーパーリーチ B) を参照して、演出結果としてアイテム (鍵) を 1 つストックする第 1 演出パターン、演出結果としてアイテム (鍵) を 2 つストックする第 2 ~ 第 3 演出パターン、演出結果としてアイテム (鍵) を 3 つストックする第 4 ~ 第 5 演出パターンのい

れかに決定する。

【0211】

本例では、図8-3、図8-6に示すように、ストック演出中のタイミングA、タイミングBおよびタイミングCにおいてアイテム（鍵）をストックする機会があり、例えば、第1演出パターンでは、タイミングAにおいてアイテム（鍵）を1つストックし、タイミングBおよびタイミングCにおいてはアイテム（鍵）をストックしない。また例えば、第5演出パターンでは、タイミングAにおいてアイテム（鍵）を1つストックし、タイミングBにおいてはアイテム（鍵）をストックせず、タイミングCにおいてアイテム（鍵）を2つストックする。このように本例では、各タイミングにおいて1つまたは複数のアイテム（鍵）をストックする機会が設けられている。

10

【0212】

また本例では、図8-6（A）～（B）に示すように、ストック演出の各演出パターンは大当たり時に決定される割合が異なるように構成されている。すなわち、ストックされるアイテム（鍵）の数、ストックされるタイミングに応じて、大当たり期待度が異なるように構成されている。このような構成により、ストック演出の演出パターンに注目させることができる。

【0213】

また本例では、図8-6（A）～（B）に示すように、スーパーリーチAとスーパーリーチBとで、決定され得るストック演出の演出パターンが異なるように構成されている。具体的には、スーパーリーチAのときには最大2つのアイテム（鍵）をストック可能であり、スーパーリーチBのときには最大3つのアイテム（鍵）をストック可能である。このような構成により、いずれの種類のスーパーリーチにおいてストック演出が実行されるかに注目させることができる。

20

【0214】

また本例では、図8-6（A）～（B）に示すように、いずれの演出パターンであっても、タイミングAでアイテム（鍵）がストックされる（換言すれば、ストック演出が実行されると少なくとも1つアイテム（鍵）がストックされる）ように構成されている。このような構成により、ストック演出が実行されてもアイテムがストックされないケースにより遊技者がストック演出に対して期待感を一切持たなくなってしまうことや、ストック演出に注目しなくなってしまうことを防止することができる。

30

【0215】

本例では、ストック演出が実行されたとき方が実行されないときよりも大当たり期待度が高くなるため、遊技者としてはストック演出の発生に期待する展開となる。そのため、例えば、スーパーリーチが開始される前のノーマルリーチ（画像表示装置5において左右図柄がテンパイして中図柄が変動している状態）において、ストック演出が実行されることを示唆する演出や、実行されるか否かを煽る演出を実行するようにしてもよい。例えば、ストック演出が実行される場合には、ノーマルリーチ状態において、中図柄として「キーストックタイム図柄」などの特殊図柄を停止させてストック演出に移行させるようにしてもよい。また例えば、ストック演出が実行される場合には、ノーマルリーチ状態において、中図柄の高速変動を開始し、スーパーリーチへの画面転換（ホワイトアウトなどさせて画像表示装置5の表示領域を覆う）後にスーパーリーチ前半パート（前哨演出）ではなく、ストック演出に移行させるようにしてもよい。

40

【0216】

次に、可変表示開始設定処理においてチャンスアップ演出の演出パターンを決定する処理（ステップ030IWS805）の詳細について説明する。

【0217】

ステップ030IWS805では、例えば、図8-7（A）～（E）に示すチャンスアップ演出パターン決定テーブルを参照して、チャンスアップ演出の演出パターンを決定する。

【0218】

50

具体的には、変動パターンがスーパーリーチA（チャンスアップ有）の変動パターンPA2-4, PB2-4のいずれかであって、ステップ030IWS804で決定されたアイテムのストック数が1の場合には、図8-7（A）示す第1チャンスアップ演出パターン決定テーブル（スーパーリーチA：チャンスアップ1回）を参照して、チャンスアップ演出を1回行う第1～第3演出パターンのいずれかに決定する。

【0219】

また、変動パターンがスーパーリーチA（チャンスアップ有）の変動パターンPA2-4, PB2-4のいずれかであって、ステップ030IWS804で決定されたアイテムのストック数が2の場合には、図8-7（B）示す第2チャンスアップ演出パターン決定テーブル（スーパーリーチA：チャンスアップ2回）を参照して、チャンスアップ演出を2回行う第5～第6演出パターンのいずれかに決定する。

10

【0220】

また、変動パターンがスーパーリーチB（チャンスアップ有）の変動パターンPA2-5, PB2-5のいずれかであって、ステップ030IWS804で決定されたアイテムのストック数が1の場合には、図8-7（C）示す第3チャンスアップ演出パターン決定テーブル（スーパーリーチB：チャンスアップ1回）を参照して、チャンスアップ演出を1回行う第1～第4演出パターンのいずれかに決定する。

【0221】

また、変動パターンがスーパーリーチB（チャンスアップ有）の変動パターンPA2-5, PB2-5のいずれかであって、ステップ030IWS804で決定されたアイテムのストック数が2の場合には、図8-7（D）示す第4チャンスアップ演出パターン決定テーブル（スーパーリーチB：チャンスアップ2回）を参照して、チャンスアップ演出を2回行う第5～第7演出パターンのいずれかに決定する。

20

【0222】

また、変動パターンがスーパーリーチB（チャンスアップ有）の変動パターンPA2-5, PB2-5のいずれかであって、ステップ030IWS804で決定されたアイテムのストック数が3の場合には、図8-7（E）示す第5チャンスアップ演出パターン決定テーブル（スーパーリーチB：チャンスアップ3回）を参照して、チャンスアップ演出を3回行う第8演出パターンに決定する。

【0223】

例えば、チャンスアップ演出の第1演出パターンでは、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出が1回実行される。また例えば、チャンスアップ演出の第8演出パターンでは、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出と、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出と、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出とがそれぞれ実行される。

30

【0224】

なお本例では、チャンスアップ演出が実行される前に、チャンスアップ演出が実行されるか否かを煽るチャンスアップ煽り演出が実行される。チャンスアップ煽り演出には、演出後にチャンスアップ演出が実行されるものと、実行されないものがあり、両者を区別するときには、前者をチャンスアップ煽り演出（真）、後者をチャンスアップ煽り演出（偽）ともいう。

40

【0225】

チャンスアップ煽り演出（真）では、ストックされたアイテム（鍵）に対応する鍵穴を示唆する画像（例えば、鍵穴（示唆）画像030IWG13）が表示された後に、鍵穴を示す画像（例えば、鍵穴（実体）画像030IWG11）が表示される。一方、チャンスアップ煽り演出（偽）では、ストックされたアイテム（鍵）に対応する鍵穴を示唆する画像（例えば、鍵穴（示唆）画像030IWG13）が表示された後に、鍵穴を示す画像（例えば、鍵穴（実体）画像030IWG11）が表示されることなく、鍵穴を示唆する画

50

像（例えば、鍵穴（示唆）画像 030IWG13）が消去される。

【0226】

本例では、チャンスアップ演出が実行される前に必ずチャンスアップ煽り演出（真）が実行される。そして、図8-7に示すように、例えば、チャンスアップ演出の第4演出パターンおよび第7演出パターンでは、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）を対象とするチャンスアップ演出が実行されるか否かを煽るが、結果的に実行されないチャンスアップ煽り演出（偽）が実行される。このような構成とすることにより、いずれの演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができる。なお、図8-7に示す例に限らず、チャンスアップ演出が実行されないタイミングであって、ストックされているアイテム（鍵）が残存する状態であるときには、チャンスアップ煽り演出（偽）が実行されるようにしてもよい。

10

【0227】

本例では、図8-7（A）～（E）に示すように、チャンスアップ演出の各演出パターンは大当たり時に決定される割合が異なる（すなわち大当たり期待度が異なる）ように構成されている。このような構成により、チャンスアップ演出の演出パターンに注目させることができる。また特に、チャンスアップ演出の対象となって変化するタイミングが後になるほど（つまり飾り図柄変化>セリフ表示変化>タイトル表示変化の順に）、大当たり期待度が高くなるように構成されている。このような構成により、いずれのタイミングでいずれの演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができる。

【0228】

20

また本例では、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出は、スーパーリーチAのときには実行されず、スーパーリーチBのときにのみ実行可能に構成されている。このような構成により、いずれの種類のスーパーリーチにおいてチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができる。

【0229】

なお、図8-7に示す例に限らず、いずれの種類のスーパーリーチのときにも飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出が実行可能に構成されていてもよい。また本例では、最大3回のチャンスアップ演出が実行されるように構成されているが、このような構成に限らず、対象となり得る全ての演出に対応して最大4回のチャンスアップ演出が実行されるようにしてもよいし、さらにアクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出を第2タイミングと第4タイミングとの両方で実行可能として、最大5回のチャンスアップ演出が実行されるようにしてもよい。

30

【0230】

次に、可変表示開始設定処理においてチャンスアップ演出の対象となる演出の変化後の演出態様を決定する処理（ステップ030IWS806）の詳細について説明する。

【0231】

ステップ030IWS806では、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出を実行することに決定されている場合には、図8-8（A）に示すタイトル表示変化パターン決定テーブルを参照して、変化パターンを決定する。また、アクティブ表示（アクティブ表示を表示する演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出を実行することに決定されている場合には、図8-8（B）に示すアクティブ表示変化パターン決定テーブルを参照して、変化パターンを決定する。また、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出を実行することに決定されている場合には、図8-8（C）に示すセリフ表示変化パターン決定テーブルを参照して、変化パターンを決定する。また、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出を実行することに決定されている場合には、図8-8（D）に示す飾り図柄変化パターン決定テーブルを参照して、変化パターンを決定する。

40

【0232】

本例では、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）、アクティブ表示（アクティ

50

ブ表示を表示する演出)、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)および飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)において、演出に係る演出画像の色調により大当り期待度が示唆されるように構成されている。例えば、金色>赤色>緑色>青色>通常色(白色)の順に大当り期待度が高いことが示唆されるように構成されている。

【0233】

タイトル表示の変化パターンが第1変化パターンに決定された場合には、タイトル表示が通常色(白色)から青色に変化し、第2変化パターンに決定された場合には、タイトル表示が通常色(白色)から緑色に変化する。

【0234】

また、アクティブ表示の変化パターンが第1変化パターンに決定された場合には、スーパーリーチ前半パートの第1タイミングでアクティブ表示が通常色(白色)から青色に変化し、第2変化パターンに決定された場合には、第1タイミングでアクティブ表示が通常色(白色)から緑色に変化し、第3変化パターンに決定された場合には、第3タイミングでアクティブ表示が通常色(白色)から緑色に変化し、第4変化パターンに決定された場合には、第3タイミングでアクティブ表示が通常色(白色)から赤色に変化する。

【0235】

なお、保留表示(およびアクティブ表示)を変化させる先読み予告演出を実行可能とする場合には、始動入賞時に先読み予告演出として決定された演出パターン(例えば変化タイミングと変化後の表示態様が定められている)に従って、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出を実行するようにしてもよい。

【0236】

セリフ表示の変化パターンが第1変化パターンに決定された場合には、セリフ表示が通常色(白色)から青色に変化し、第2変化パターンに決定された場合には、セリフ表示が通常色(白色)から緑色に変化し、第3変化パターンに決定された場合には、セリフ表示が通常色(白色)から赤色に変化する。

【0237】

また、飾り図柄の変化パターンが第1変化パターンに決定された場合には、飾り図柄が通常色(白色)から緑色に変化し、第2変化パターンに決定された場合には、飾り図柄が通常色(白色)から赤色に変化し、第3変化パターンに決定された場合には、飾り図柄が通常色(白色)から金色に変化する。

【0238】

本例では、チャンスアップ演出により対象となる演出の演出態様に変化する場合、変化するタイミングに応じて変化後の演出態様の傾向が異なるように構成されている。具体的には、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出は、第1タイミングよりも後の第3タイミングの方が、期待度が高い演出態様に変化しやすいように構成されている。また、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出は、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出よりも、実行されるタイミングが遅く、かつ期待度が高い演出態様に変化しやすいように構成されている。このような構成により、いずれのタイミングでチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができるとともに、変化するタイミングに期待を持った(例えば、スーパーリーチ前半パートが進むにつれて期待が高まった)遊技者を落胆させてしまうことを防止することができる。

【0239】

なお、先のタイミングで変化後に表示される色の方が、後のタイミングで変化後に表示される色よりも期待度が高いことを示唆するものである場合には、後のタイミングで変化後に表示される演出態様(色)を、期待度の成り下がりが発生しないように再決定するようにしてもよい。

【0240】

(演出例)

次に、ストック演出およびチャンスアップ演出を含むスーパーリーチの演出態様の具体例について説明する。図8-9~図8-10は、ストック演出の具体例を示す説明図であ

10

20

30

40

50

る。なお、図 8-9～図 8-10 において、(1) (2) (3) の順に演出画面が遷移する。

【0241】

(ストック演出 (第 5 演出パターン))

図 8-9～図 8-10 には、タイミング A においてアイテム (鍵) を 1 つストックし、タイミング B においてはアイテム (鍵) をストックせず、タイミング C においてアイテム (鍵) を 2 つストックする第 5 演出パターンのストック演出が示されている。

【0242】

具体的には、変動表示が開始されてリーチが成立すると、画像表示装置 5 の左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R とにおいて、「6」を示す飾り図柄が表示される。そして、ストック演出の開始タイミングになると、図 8-9 (1) に示すように、画像表示装置 5 において「キーストック」「TIME」というストック演出のタイトル表示が表示される。なお、タイトル表示の表示態様により、この後に開始されるストック演出においてストックされるアイテム (鍵) の数や、多くのアイテム (鍵) がストックされることが示唆されるようにしてもよい。例えば、タイトル表示は原則として通常色 (白) で表示されるが、赤色で表示されるときには通常色 (白) で表示されるときよりもストックされるアイテム (鍵) の数が多いことが示唆されるようにしてもよい。

【0243】

なお本例では、図 8-9 (1) に示すように、特殊な演出中等を除き、アクティブ表示としてアクティブ表示 A H が画像表示装置 5 の表示領域の下部左側に表示され、特別図柄に対応する小図柄 K Z と、保留記憶数を示す保留記憶数 H S とが画像表示装置 5 の表示領域の中央右側に表示されている。

【0244】

次いで、ストック演出が開始されると、図 8-9 (2) に示すように、ストック演出の残り時間を示すタイマ画像 030 IWG01 と、ストック演出中であることを示す「キーストック TIME」表示 030 IWG02 とが表示される。また、ストック演出のタイミング A となると、図 8-9 (2) に示すように、プッシュボタン 31 B の押下操作を促すキャラクタ A と、操作有効期間およびプッシュボタン 31 B を模した画像とが表示される。

【0245】

第 5 演出パターンのストック演出では、タイミング A において鍵が 1 つストックされるため、操作有効期間中にプッシュボタン 31 B の押下操作が検出されると (または操作有効期間が経過すると)、図 8-9 (3) に示すように、アイテムとして鍵を 1 つストックしたことを示す「ストック×1」の文字表示と、鍵を模した画像と、それらを強調するエフェクト画像とが背景画像を覆う態様で表示される。

【0246】

次いで、図 8-9 (4) に示すように、1 つの鍵が画像表示装置の画面左上から画面右下に移動してストックされる演出表示 (例えば、画面左奥側から鍵が飛んできて画面右手前側でストックされるように見える態様の表示) が行われる。

【0247】

鍵がストックされる演出表示が終了すると、図 8-9 (5) に示すように、ストック演出が進行する演出表示が表示される。具体的には、画像表示装置 5 の表示領域中央でキャラクタ A がブランコに乗る演出表示が行われるとともに、タイマ画像 030 IWG01 に示される残り時間が減少していく表示が行われる。またこのとき、現時点でストックされている鍵の数を示すストック鍵画像 030 G03 が表示される。

【0248】

次いで、ストック演出のタイミング B となると、図 8-9 (6) に示すように、プッシュボタン 31 B の押下操作を促すキャラクタ A と、操作有効期間およびプッシュボタン 31 B を模した画像とが表示される。なお本例では、ストック演出のタイミング A、タイミング B およびタイミング C においてプッシュボタン 31 B の押下操作を促す演出表示が行われるが、それぞれキャラクタ A のポーズが異なるように構成されている。そのため、押

10

20

30

40

50

下操作を促す演出を複数回行う構成でも、遊技者を飽きさせることなく各タイミングの興趣を向上させることができる。

【0249】

第5演出パターンのストック演出では、タイミングBにおいて鍵がストックされないため、操作有効期間中に押しボタン31Bの押下操作が検出されると（または操作有効期間が経過すると）、図8-9（7）に示すように、キャラクタAの顔がアップされた画像と、「!?」の文字表示と、それらを強調するエフェクト画像とが背景画像を覆う態様で表示され、鍵がストックされることを示す画像は表示されない。

【0250】

このように、鍵がストックされないときにキャラクタ画像を代わりに表示するといった演出を実行することによって、鍵がストックされなかった残念感を薄れさせることができる。また本例のストック演出では、1つしか鍵がストックされない場合であっても3つ鍵がストックされる場合と同等の演出実行時間である。そのため、ボタンを押しても鍵がストックされない期間が続くと演出が冗長となり、興趣が低下してしまうおそれがある。そこで、このように鍵がストックされないときにキャラクタ画像を代わりに表示して演出を盛り上げることによって、少ないストック数であってもストック演出が盛り下がらないようにしている。なお、ストックされない場合に表示されるキャラクタ画像は1種類ではなく、実行されるスーパーリーチの種類などに応じて異ならせるようにしてもよい。そうすることにより、表示されるキャラクタ画像によって先々の展開を予想することができ、該キャラクタ画像に演出的な意味を持たせることができる。

【0251】

図8-9（7）に示す演出表示は、鍵がストックされないときに行われる（すなわち鍵がストックされないことを示す）ものであるため、図8-9（7）に示す演出表示で表示された画像が消去された後に、図8-9（8）に示すストック演出が進行する演出表示が表示されるが、ストック鍵画像030G03により示されるストックされている鍵の数は増加していない。なお、図8-9（3）に示すアイテムがストックされる場合の演出表示と、図8-9（7）に示すアイテムがストックされない場合の演出表示とでは、後者の方が前者よりも表示期間が短く設定されている。このような構成により、ストック数が増加するという効果もなく好ましいものではない演出を長く表示することによって遊技者に煩わしく感じさせてしまうことや、興趣を低下させてしまうことを防止することができる。

【0252】

次いで、図8-10（9）に示すように、ストック演出が進行する演出表示が表示され、ストック演出のタイミングCとなると、図8-10（10）に示すように、押しボタン31Bの押下操作を促すキャラクタAと、操作有効期間および押しボタン31Bを模した画像とが表示される。

【0253】

第5演出パターンのストック演出では、タイミングCにおいて鍵が2つストックされるため、操作有効期間中に押しボタン31Bの押下操作が検出されると（または操作有効期間が経過すると）、図8-10（11）に示すように、アイテムとして鍵を2つストックしたことを示す「ストック×2」の文字表示と、鍵を模した画像と、それらを強調するエフェクト画像とが背景画像を覆う態様で表示される。

【0254】

次いで、図8-10（12）に示すように、2つの鍵が画像表示装置の画面左上から画面右下に移動してストックされる演出表示（例えば、画面左奥側から鍵が飛んできて画面右手前側でストックされるように見える態様の表示）が行われる。

【0255】

鍵がストックされる演出表示が終了すると、図8-10（13）に示すように、ストック演出が進行する演出表示が表示される。そして、図8-10（14）に示すように、タイマ画像030IWG01に示される残り時間が0になると、図8-10（15）に示すように、押しボタン31Bの押下操作を促す表示が行われる。

【0256】

そして、操作有効期間中にプッシュボタン31Bの押下操作が検出されると（または操作有効期間が経過すると）、図8-10（16）に示すように、バトル演出における対戦カードを示す「キャラクタA VS 敵キャラクタB」の文字表示と、キャラクタAおよび敵キャラクタBとが表示され、ストック演出が終了する。

【0257】

本例では、チャンスアップ有のスーパーリーチを実行する場合には、まずスーパーリーチ導入パートにおいて、ストック演出が実行される。そして、スーパーリーチ前半パートにおいて、キャラクタAと敵キャラクタBとが対峙して会話するセリフ演出等の前哨演出が主として実行され、チャンスアップ演出が付带的に実行される。その後、スーパーリーチ後半パートにおいて、キャラクタAと敵キャラクタBとが剣を交えるバトル演出が実行される。なお、チャンスアップなしのスーパーリーチを実行する場合には、スーパーリーチ前半パートにおいて、キャラクタAと敵キャラクタBとが対峙して会話するセリフ演出等の前哨演出が実行され、スーパーリーチ後半パートにおいて、キャラクタAと敵キャラクタBとが剣を交えるバトル演出が実行される。

【0258】

図8-10（16）に示す例では、バトル演出の対戦カードが「キャラクタA VS 敵キャラクタB」であるが、実際には複数種類の対戦カード（味方側のキャラクタや敵側のキャラクタの種類が異なる）が設けられおり、スーパーリーチの種類に応じて対戦カードが決定される。すなわち、プッシュボタン31Bの押下操作を契機として、バトル演出の対戦カードが表示されることによりスーパーリーチの種類が報知される。このような構成により、図8-10（15）に示すタイミングにおいてプッシュボタン31Bの押下操作を行うときの期待感や緊張感を高めることができる。なお例えば、スーパーリーチの種類に加えて、または代えて大当たり期待度に応じて味方側のキャラクタや敵側のキャラクタの種類が異なるようにしてもよい。また例えば、変動回数等の遊技期間や遊技状態に応じて演出ステージが遷移するように構成されている場合には、予め演出ステージに対応付けられたキャラクタが、いずれかの敵キャラクタ（予め演出ステージに対応付けられた複数の敵キャラクタのいずれかであってもよいし、抽選により決定された敵キャラクタであってもよい）と対戦するようにしてもよい。

【0259】

（ストック演出（第1演出パターン））

次に、タイミングAにおいてアイテム（鍵）を1つストックし、タイミングBおよびタイミングCにおいてはアイテム（鍵）をストックせず、結果的に鍵を1つストックする第1演出パターンのストック演出について説明する。

【0260】

第1演出パターンのストック演出が実行されるときには、図8-9（1）～（8）の画面遷移の後に、図8-11（9）に示すように、鍵のストック数が1つであることを示すストック鍵画像030G03が表示され、ストック演出が進行する演出表示が表示される。そして、図8-11（10）に示すように、タイマ画像030IWG01に示される残り時間が0になると、図8-11（11）に示すように、プッシュボタン31Bの押下操作を促す表示が行われる。

【0261】

そして、操作有効期間中にプッシュボタン31Bの押下操作が検出されると（または操作有効期間が経過すると）、図8-11（12）に示すように、バトル演出における対戦カードを示す「キャラクタA VS 敵キャラクタB」の文字表示と、キャラクタAおよび敵キャラクタBとが表示され、ストック演出が終了する。

【0262】

（スーパーリーチ前半パートおよび後半パートの概要）

次に、スーパーリーチ前半パートおよび後半パートにおける演出の概要について説明する。図8-12～図8-13は、スーパーリーチ前半パートおよび後半パートにおける演

10

20

30

40

50

出の概要を示す説明図である。なお、図 8-12～図 8-13 において、(1) (2) (3) の順に演出画面が遷移する。

【0263】

スーパーリーチ導入パート（ストック演出）が終了して、スーパーリーチ前半パートとなると、図 8-12 (1) に示すように、「二人の死闘」と記されたスーパーリーチ B のタイトル表示が表示される。

【0264】

また、図 8-12 (1) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域右下において、ミニキャラクタ A 画像 030 IWC10 と、ストック演出でストックされた数のミニ鍵画像 030 IWG10 とが表示される。本例では、事前にストック演出で 3 つの鍵がストックされたものとし、その 3 つの鍵がミニキャラクタ A の周囲を回るように移動する態様で表示される。なお本例では、スーパーリーチ導入パートのストック演出でストックされた鍵は、スーパーリーチ前半パートにおいてミニ鍵画像 030 IWG10 または鍵画像 030 IWG12 で表示される。

【0265】

また、画像表示装置 5 の左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R とにおいて「6」を示す飾り図柄が表示され、アクティブ表示としてアクティブ表示 A H が画像表示装置 5 の表示領域の下部左側に表示され、特別図柄に対応する小図柄 K Z と、保留記憶数を示す保留記憶数 H S とが画像表示装置 5 の表示領域の中央右側に表示されている。

【0266】

次いで、前哨演出として、図 8-12 (2) に示すようにキャラクタ A 画像 030 IWC01 と敵キャラクタ A 画像 030 IWC02 とが対峙した状態で「勝負だ」のセリフ画像 030 IWG20 が表示された後に、図 8-12 (3) に示すように「振り返りにしてやる」のセリフ画像 030 IWG20 が表示される。

【0267】

次いで、図 8-12 (4) に示すようにキャラクタ A 画像 030 IWC01 が単独で表示されるとともに「手加減しないぞ」のセリフ画像 030 IWG20 が表示される。

【0268】

なお、図 8-12 (2)～(4) に示すように、前哨演出の実行中、チャンスアップ演出が実行されていないときには、ミニ鍵画像 030 IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030 IWC10 が画像表示装置 5 の表示領域端部を移動する演出表示が行われる。またこのとき、ミニ鍵画像 030 IWG10 がミニキャラクタ A 画像 030 IWC10 の周囲を回るように移動する演出表示が行われる。

【0269】

ここで、セリフ演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されると、図 8-12 (5) に示すように、鍵穴を模した鍵穴（実体）画像 030 IWG11 が、セリフ画像 030 IWG20 に重なる態様で表示される。またこのとき、鍵穴（実体）画像 030 IWG11 の傍らにおいて、鍵を 1 つ持ったミニキャラクタ A 画像 030 IWC10 が表示される。このような演出表示により、チャンスアップ演出の対象がセリフ演出であることが示される。

【0270】

次いで、鍵が鍵穴に刺さる演出表示として、図 8-12 (6) に示すように鍵画像 030 IWG12 と鍵穴（実体）画像 030 IWG11 とが表示され、その後、鍵が鍵穴で回る（すなわち鍵が開けられる）演出表示として、図 8-12 (7) に示すように鍵穴（実体）画像 030 IWG11 で回転した鍵画像 030 IWG12 が表示される。

【0271】

鍵が鍵穴で回る（すなわち鍵が開けられる）演出表示が行われると、図 8-12 (8) に示すように、セリフ画像 030 IWG20 が通常色（白）から青色に変化する。このような演出表示により、チャンスアップ演出の結果としてセリフ演出の演出態様が変化する。

【0272】

その後、スーパーリーチ前半パート（前哨演出およびチャンスアップ演出）が終了して、スーパーリーチ後半パートとなると、図8-13（9）に示すように、キャラクタA画像030IWC01と敵キャラクタA画像030IWC02とが剣を交えるバトル演出が開始される。

【0273】

そして、キャラクタAが敵キャラクタAに勝利すると、図8-13（10）に示すように「勝利」の文字表示が行われ、その後、図8-13（11）に示すように大当り図柄となる「666」の飾り図柄の組み合わせが表示される。

【0274】

（チャンスアップ演出）

次に、図8-12において概要を示したチャンスアップ演出について、図8-14～図8-18を参照して詳細に説明する。図8-14～図8-18には、チャンスアップ演出について、図8-12では図示が省略されている部分も示されている。

【0275】

図8-14～図8-15は、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。なお、図8-14～図8-15において、（1）（2）（3）の順に演出画面が遷移する。

【0276】

スーパーリーチ前半パートでは、図8-14（1）に示すように、キャラクタA画像030IWC01と敵キャラクタA画像030IWC02とが対峙する前哨演出が実行される。また、図8-14（1）に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10が画像表示装置5の表示領域端部を移動する演出表示が行われる。またこのとき、ミニ鍵画像030IWG10がミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回るように移動する演出表示が行われる。

【0277】

なお、前哨演出に係る演出画像（例えば、キャラクタA画像030IWC01や敵キャラクタA画像030IWC02など）は、図8-14（1）以降も表示されるが、簡単のため図示を省略する。本例では、前哨演出に係る演出画像は、チャンスアップ演出に係る演出画像（例えば、鍵画像や鍵穴画像、ミニキャラクタ画像など）や、チャンスアップ演出の対象となる演出に係る演出画像（例えば、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表示、飾り図柄）よりも表示優先度が低く、それらの画像よりも下位レイヤに表示される。また詳細については後述するが、前哨演出に係る演出画像は、図8-15（13）～（14）のタイミングではチャンスアップ演出に係る演出画像に覆い隠される。

【0278】

次いで、チャンスアップ煽り演出（真）が実行されると、図8-14（2）に示すように、鍵穴が出現することを示唆する鍵穴（示唆）画像030IWG13が表示領域中央に表示される。このとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は画像表示装置5の表示領域端部を移動する動作を停止するとともに、ミニ鍵画像030IWG10はミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回る動作を停止する。またミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10の傍らにおいて、鍵穴（示唆）画像030IWG13の存在を示す「！」表示が行われる。

【0279】

次いで、図8-14（3）に示すように、鍵穴（示唆）画像030IWG13が徐々に縮小する演出表示が開始される。そして、図8-14（4）に示すように、徐々に縮小する鍵穴（示唆）画像030IWG13がチャンスアップ演出の対象となるアクティブ表示AHに接近し、やがて図8-14（5）に示すように、鍵穴（示唆）画像030IWG13がアクティブ表示AHに重なる演出表示が行われる。このとき、鍵穴（示唆）画像030IWG13の周囲には縮小されていることを示す三角形のマークが表示されている。

【0280】

また、図8-14（2）～（5）に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミ

10

20

30

40

50

ニキャラクタA画像030IWC10は、アクティブ表示AHに接近する鍵穴（示唆）画像030IWG13に追従するように移動する。このような構成により、チャンスアップ煽り演出と、チャンスアップ演出の対象となる演出とに注目させることができる。

【0281】

次いで、図8-14（6）に示すように、鍵穴（示唆）画像030IWG13がアクティブ表示AH上でシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる。またこのとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10がシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示も行われる。

【0282】

次いで、図8-14（7）に示すように、アクティブ表示AH上に鍵穴を模した鍵穴（実体）画像030IWG11が表示される。このような演出表示により、実行中のチャンスアップ煽り演出がチャンスアップ煽り演出（真）であることが判明するとともに、チャンスアップ演出の対象がアクティブ表示であることが判明することになる。

【0283】

次いで、図8-14（8）に示すように、画面手前側に位置するキャラクタAが、画面奥側に位置する鍵穴（実体）画像030IWG11に向かって鍵を投げ込む動作を行う演出表示が行われる。すると、図8-15（9）に示すように、鍵画像030IWG12が、画面手前側から奥側の鍵穴（実体）画像030IWG11に向かって移動するように見える演出表示が行われる。そのため、鍵画像030IWG12は、図8-15（9）に示すように当初は鍵穴（実体）画像030IWG11よりも大きい表示サイズにて表示され、その後、図8-15（10）に示すように縮小しながら（遠ざかっていくことの表現として徐々に小さくなりながら）鍵穴（実体）画像030IWG11に向かって移動するように表示される。このような構成により、鍵穴（実体）画像030IWG11に作用する鍵画像030IWG12に注目させることができ、チャンスアップ演出の演出効果を高めることができる。

【0284】

そして、鍵が鍵穴に刺さる演出表示として、図8-15（11）に示すように鍵画像030IWG12と鍵穴（実体）画像030IWG11とが表示され、鍵が鍵穴で回る（すなわち鍵が開けられる）演出表示として、図8-15（12）に示すように鍵穴（実体）画像030IWG11で回転した鍵画像030IWG12が表示される。

【0285】

鍵が鍵穴で回る（すなわち鍵が開けられる）演出表示が行われると、図8-15（13）に示すように、前哨演出に係る画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタAと「保留ランクアップ」の文字表示とが表示される。本例では、図8-15（13）に示すように、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタAをアップで表示することにより、前哨演出の途中でチャンスアップ演出が実行されることの違和感を低減している。

【0286】

そして、図8-15（14）に示すように、前哨演出に係る画像を覆うエフェクト画像が表示されたままキャラクタAと「保留ランクアップ」の文字表示とが消去され、アクティブ表示AHがシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる。またこのとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10が再び表示されるとともに、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示も行われる。

【0287】

本例では、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出が実行されるときに、図8-15（14）に示すように、画像表示装置5において、飾り図柄>ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10>前哨演出に係る画像を覆うエフェクト画像>アクティブ表示AH>前哨演出に係る画像の順に、上位のレイヤに表示され

10

20

30

40

50

る。

【0288】

その後、図8-15(15)に示すように、前哨演出に係る画像を覆うエフェクト画像が消去され、通常色(白)から青色に変化したアクティブ表示AHが表示される。また、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出によりストックの1つが開放されてアイテム(鍵)が消費されたため、ミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回るように移動するミニ鍵画像030IWG10の数が1つ少なくなっている。

【0289】

本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出が実行されているときに鍵穴(実体)画像030IWG11を表示し、鍵穴(実体)画像030IWG11に対して鍵画像030IWG12が作用する状態にてチャンスアップ演出を実行する。具体的には、図8-14~図8-15に示すように、アクティブ表示AHに対応する鍵穴(実体)画像030IWG11を表示し、鍵穴(実体)画像030IWG11に鍵画像030IWG12が刺さって回る状態にてチャンスアップ演出を実行する。このような構成により、鍵画像030IWG12を用いるチャンスアップ演出が実行される際に、鍵画像030IWG12が鍵穴(実体)画像030IWG11に刺しこまれて回る(すなわち鍵が開けられる)というストーリー性を持たせて演出効果を高めることができ、興趣を向上させることができる。

【0290】

また本例では、鍵穴(実体)画像030IWG11は、チャンスアップ演出の対象となる演出に係る演出画像の略中央位置に表示され(例えば、図8-14(7)参照)、鍵穴(実体)画像030IWG11が表示されるタイミングでは、他の演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されない。例えば、アクティブ表示AHに対応する鍵穴(実体)画像030IWG11が表示されるタイミングでは、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出は実行されない。このような構成により、チャンスアップ演出の対象となる示唆演出を分かりやすくすることができるとともに、どのタイミングで鍵穴(実体)画像030IWG11が表示されるかに注目させることができる。

【0291】

また本例では、図8-14(1)~(8)に示すように、ストックされた鍵画像とキャラクタ画像(すなわちミニ鍵画像030IWG10とミニキャラクタA画像030IWC10)が移動表示され、チャンスアップ演出が実行されるときには、キャラクタが鍵穴に向かって鍵を投げ込む動作を行う演出表示が行われる。このような構成により、鍵画像に注目させることができるとともに、チャンスアップ演出の演出効果を高めることができる。

【0292】

また本例では、図8-14(1)~(6)に示すように、ミニ鍵画像030IWG10は、ミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回る状態で動作し、チャンスアップ演出が実行されるときに、その動作を停止する。このような構成により、鍵画像に注目させることができるとともに、チャンスアップ演出の演出効果を高めることができる。

【0293】

また本例では、鍵がストックされるときと、鍵が用いられるときとで、鍵の見え方が異なるように構成されている。例えば、図8-9(8)に示すように、ストック演出において表示領域右下に鍵画像が表示されるときと、図8-12(1)に示すように、前哨演出においてキャラクタの周りを移動するように鍵画像が表示されるときとでは、後者の方が鍵画像の表示サイズが小さい。このような構成により、鍵がメインとなるストック演出においては鍵画像を視認しやすくし、前哨演出がメインであるときには鍵が目立ちすぎないようにすることができる。なお例えば、ストック演出において鍵をストックしたときと、チャンスアップ演出においてキャラクタが鍵穴に向かって鍵を投げ込むとき(当初の最も拡大された状態)とで、後者の方が鍵画像の表示サイズが大きくなるようにしてもよい。このような構成により、鍵をストックしたときよりも、ストックを開放する際にインパクトを持たせることができる。またインパクトを持たせることによって、例えばチャンスアップ演出の対象となる演出が期待度の低いものであっても、好ましい演出であると遊技者

10

20

30

40

50

に印象付けることができる。

【0294】

次に、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例について説明する。図8-16～図8-18は、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。なお、図8-16～図8-18において、(1)(2)(3)の順に演出画面が遷移する。

【0295】

スーパーリーチ前半パートでは、図8-16(1)に示すように、キャラクタA画像030IWC01と敵キャラクタA画像030IWC02とが対峙する前哨演出が実行される。また、図8-16(1)に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10が画像表示装置5の表示領域端部を移動する演出表示が行われる。このとき、ミニ鍵画像030IWG10はミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回るように移動する。

【0296】

また、図8-16(1)に示すように、可動体32は、画像表示装置5の表示領域上部の一部を覆う初期位置に位置している。

【0297】

なお、前哨演出に係る演出画像(例えば、キャラクタA画像030IWC01や敵キャラクタA画像030IWC02など)は、図8-16(1)以降も表示されるが、簡単のため図示を省略する。本例では、前哨演出に係る演出画像は、チャンスアップ演出に係る演出画像(例えば、鍵画像や鍵穴画像、ミニキャラクタ画像など)や、チャンスアップ演出の対象となる演出に係る演出画像(例えば、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表示、飾り図柄)よりも表示優先度が低く、それらの画像よりも下位レイヤに表示される。

【0298】

次いで、チャンスアップ煽り演出(真)が実行されると、図8-16(2)に示すように、鍵穴が出現することを示唆する鍵穴(示唆)画像030IWG13が表示領域中央に表示される。このとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は画像表示装置5の表示領域端部を移動する動作を停止するとともに、ミニ鍵画像030IWG10はミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回る動作を停止する。またミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10の傍らにおいて、鍵穴(示唆)画像030IWG13の存在を示す「!」表示が行われる。なおチャンスアップ煽り演出において表示される鍵穴(示唆)画像030IWG13は、本例では図8-16等 に示すように点線で表現されているが、実際には下位レイヤの演出画像(例えば前哨演出に係る演出画像)を視認可能な透過性を有しており、チャンスアップ煽り演出が実行されている間もスーパーリーチの内容(すなわち前哨演出)を極力妨げないようにになっている。

【0299】

次いで、図8-16(3)に示すように、鍵穴(示唆)画像030IWG13が徐々に縮小する演出表示が開始される。そして、図8-16(4)に示すように、徐々に縮小する鍵穴(示唆)画像030IWG13がチャンスアップ演出の対象となる飾り図柄表示エリアに接近し、やがて図8-16(5)に示すように、鍵穴(示唆)画像030IWG13が、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rとの中央位置(中飾り図柄表示エリア5Cに相当する位置)付近に到達する演出表示が行われる。このとき、鍵穴(示唆)画像030IWG13の周囲には縮小されていることを示す三角形のマークが表示されている。またミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、アクティブ表示AHに接近する鍵穴(示唆)画像030IWG13に追随するように移動する演出表示が行われる。

【0300】

次いで、図8-16(6)に示すように、鍵穴(示唆)画像030IWG13がシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる。またこの

とき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10がシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示も行われる。本例では、図8-16(5)～図8-16(6)に示すように、ミニキャラクタAのポーズを変化させる際には、一旦シルエット状態の画像を表示して、シルエット状態の画像から変化後のポーズのミニキャラクタA画像を表示している。このように、ミニキャラクタが動作してポーズを変更するような素材データを用いず、シルエット状態の画像を挟んで画像を切り替えることによって、素材データを簡素化して製作にかかる工数やコストを削減することができる。

【0301】

次いで、図8-16(7)に示すように、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rとの中央位置(中飾り図柄表示エリア5Cに相当する位置)付近に鍵穴(実体)画像030IWG11が表示される。このような演出表示により、実行中のチャンスアップ煽り演出がチャンスアップ煽り演出(真)であることが判明するとともに、チャンスアップ演出の対象が飾り図柄であることが判明することになる。

【0302】

なお本例では、セリフ演出を対象とするチャンスアップ演出を実行するときには、図8-12(5)に示すようにセリフ画像030IWG20の略中央位置に鍵穴(実体)画像030IWG11を表示する一方、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出を実行するときには、図8-16(7)に示すように左飾り図柄表示エリア5Lと、右飾り図柄表示エリア5Rとの中央位置(中飾り図柄表示エリア5Cに相当する位置)から表示領域中央方向にずれた位置に鍵穴(実体)画像030IWG11を表示する。このような構成により、可動体32に覆われて鍵穴(実体)画像030IWG11が視認しづらくなることを避けることができ、対象となる演出の特徴に応じて好適に鍵穴(実体)画像030IWG11を表示することができる。

【0303】

次いで、図8-16(8)に示すように、画面手前側に位置するキャラクタAが、画面奥側に位置する鍵穴(実体)画像030IWG11に向かって鍵を投げ込む動作を行う演出表示が行われる。すると、図8-17(9)に示すように、鍵画像030IWG12が、画面手前側から奥側の鍵穴(実体)画像030IWG11に向かって移動するように見える演出表示が行われる。このため、鍵画像030IWG12は、図8-17(9)に示すように当初は鍵穴(実体)画像030IWG11よりも大きい表示サイズにて表示され、その後、図8-17(10)に示すように縮小しながら(遠ざかっていくことの表現として徐々に小さくなりながら)鍵穴(実体)画像030IWG11に向かって移動するように表示される。

【0304】

そして、鍵が鍵穴に刺さる演出表示として、図8-17(11)に示すように鍵画像30IWG12と鍵穴(実体)画像030IWG11とが表示され、鍵が鍵穴で回る(すなわち鍵が開けられる)演出表示として、図8-17(12)に示すように鍵穴(実体)画像030IWG11で回転した鍵画像030IWG12が表示される。

【0305】

鍵が鍵穴で回る(すなわち鍵が開けられる)演出表示が行われると、図8-17(13)に示すように、キャラクタAと「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示される。そして、図8-17(14)に示すように、キャラクタAと「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示されたまま、左飾り図柄表示エリア5Lで左飾り図柄が回転を開始し、右飾り図柄表示エリア5Rで右飾り図柄が回転を開始する演出表示が行われる。本例では、図8-17(13)～(14)に示すように、キャラクタAをアップで表示することにより、前哨演出に係る演出画像を覆い隠し、前哨演出の途中でチャンスアップ演出が実行されることの違和感を低減している。

【0306】

次いで、図8-17(15)に示すように、画像表示装置5の表示領域中央付近でキャ

10

20

30

40

50

ラクタAとキャラクタBとが並んで立つ画像が表示され、その画像に重畳する位置に回転する左飾り図柄と右飾り図柄とが移動する演出表示が行われる。そして、図8-17(16)に示すように、回転する左飾り図柄と右飾り図柄との周りに光るエフェクト画像が表示される。

【0307】

次いで、図8-17(17)に示すように、左飾り図柄と右飾り図柄との周りの光るエフェクト画像が消去されると、通常色(白)から金色に変化するとともに「GOLD」の文字表示が付された左飾り図柄と右飾り図柄とが表示され、左飾り図柄と右飾り図柄との回転が停止する演出表示が行われる。

【0308】

その後、図8-17(18)に示すように、金色の右飾り図柄と左飾り図柄とが、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rとにそれぞれ表示され、残りの前哨演出が実行される。飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出が実行されたことにより、ストックされた鍵は全て用いられたため、以降はミニキャラクタA画像030IWC10およびミニ鍵画像030IWG10が表示されないが、表示されないことを示すような特別な演出は実行されない。このような構成により、もはや用いられることのないミニ鍵画像030IWG10が目立ってしまうことを抑制することができる。

【0309】

本例では、鍵穴(実体)画像030IWG11がいずれの位置に表示されるかに関わらず(すなわちいずれの演出がチャンスアップ演出の対象となるかに関わらず)、チャンスアップ煽り演出の少なくとも一部が共通の態様により実行される。具体的には、図8-14(2)~(5)、図8-16(2)~(5)に示すように、チャンスアップ演出の対象となる演出が異なる場合にも、鍵穴(示唆)画像030IWG13は、当初画面全体にアップで表示され、縮小されていくという共通の態様で表示される。このような構成により、鍵穴(実体)画像030IWG11が表示されるか否か、すなわちチャンスアップ演出が実行されるか否かに注目させることができるとともに、いずれの演出がチャンスアップ演出の対象となるかに注目させることができる。

【0310】

また本例では、チャンスアップ演出において、鍵穴(実体)画像030IWG11を表示する位置に関わらず(すなわち対象となる演出の種類に関わらず)、共通の表示位置に画像を表示して対象となる演出の演出態様が変化することを報知する。具体的には、図8-15(13)、図8-17(13)に示すように、キャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とを表示して、演出態様が変化することを報知する。このような構成により、チャンスアップ演出により対象となる演出の演出態様が変化することを認識しやすくすることができる。

【0311】

また本例では、鍵穴(実体)画像030IWG11は、チャンスアップ演出において対象となる演出の演出態様が変化するタイミングで表示されない。具体的には、図8-15(13)~(15)、図8-17(13)~図8-18(17)に示すように、鍵穴(実体)画像030IWG11は、アクティブ表示や飾り図柄の態様が変化するタイミングでは表示されない。このような構成により、チャンスアップ演出により対象となる演出の演出態様が変化することに注目させることができる。

【0312】

また本例では、チャンスアップ演出の対象となる複数種類の演出のうちの少なくとも一部の演出に係る演出画像は、鍵画像が鍵穴画像に作用する際においても、鍵画像よりも表示優先度が高い。具体的には、飾り図柄は、鍵画像が鍵穴画像に作用する際においても、鍵画像よりも表示優先度が高い。このような構成により、一部の演出については、どのような状況においても視認性を確保することができる。また、一部以外の演出に係る演出画像(例えば、セリフ表示やタイトル表示のような遊技の進行に係る情報でないもの)については、鍵画像が鍵穴画像に作用する際に鍵画像よりも表示優先度が低くなるようにする

10

20

30

40

50

ことで、リアリティのある演出を実現することができ、演出効果を高めることができる。

【0313】

また本例では、図8-15(13)、図8-17(13)に示すように、チャンスアップ演出を実行するときに、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像やキャラクタ、「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示などの報知画像を表示可能である。そして、それらの報知画像を表示しているときにチャンスアップ演出の対象となる演出の演出態様を変化させる演出パターン（例えば、図8-17(13)～図8-18(17)に示すように、キャラクタや「図柄ランクアップ」の文字表示が残った状態で飾り図柄の態様に変化するパターン）と、報知画像を表示しているときとは異なるときに対象となる演出の演出態様を変化させる演出パターン（例えば、図8-15(13)～(15)に示すように、エフェクト画像やキャラクタ、「保留ランクアップ」の文字表示が消去された後にアクティブ表示の態様に変化するパターン）と、によりチャンスアップ演出を実行可能である。このような構成により、報知画像を表示することにより対象となる演出の演出態様を変化することを遊技者に認識させることができるとともに、対象となる演出に応じた演出パターンにより好適にチャンスアップ演出を実行することができる。特に前者については、報知画像が表示されているときにシームレスにチャンスアップ（すなわち対象となる演出の演出態様の変化）を行うことで、演出を派手にすることができ、後者については、報知画像が消去された後にチャンスアップ（すなわち対象となる演出の演出態様の変化）を行うことで、演出制御に係るデータ量が增大することを抑止することができる。

【0314】

また本例では、報知画像を表示しているときにチャンスアップ演出の対象となる演出の演出態様を変化させる演出パターンの方が、報知画像を表示しているときとは異なるときに対象となる演出の演出態様を変化させる演出パターンよりも大当り期待度が高い。具体的には、飾り図柄の態様に変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様に変化するチャンスアップ演出よりも大当り期待度が高い（図8-7参照）。このような構成により、演出パターンの派手さに応じて期待度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

【0315】

また本例では、報知画像は、いずれの演出の演出態様に変化したかを特定可能であって、該演出に係る演出画像とは異なる画像が用いられる。例えば、図8-15(13)、図8-17(13)に示すように、「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示が表示される。そのような構成により、いずれの演出の演出態様に変化したかを認識しやすくすることができる。

【0316】

また本例では、チャンスアップ演出の実行中に表示される報知画像は、スーパーリーチ（前哨演出）に係る演出画像を覆う態様で表示されるが、チャンスアップ演出の対象となる演出は、係る演出画像が報知画像によって覆い隠されるものと、覆い隠されないものがあり、後者の方が前者よりも大当り期待度が高い。具体的には、図8-15(13)、図8-17(13)に示すように、報知画像として、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示されるが、この報知画像は、アクティブ表示AHを覆い隠す一方、飾り図柄は覆い隠さない。そして、飾り図柄の態様に変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様に変化するチャンスアップ演出よりも大当り期待度が高い（図8-7参照）。このような構成により、チャンスアップ演出の派手さに応じて期待度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

【0317】

また本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出は、係る演出画像が報知画像によって覆い隠されるものと、覆い隠されないものがあり、後者の方が前者よりも一の可変表示期間内の後のタイミングで実行される割合が高い。具体的には、飾り図柄の態様に変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様に変化するチャンスアップ演出より

も実行されるタイミングが遅い（図 8－3 参照）。このような構成により、遊技者の期待が高まる時期に応じたチャンスアップ演出を実行することができる。

【0318】

また本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出は、係る演出画像が報知画像によって覆い隠されるものと、覆い隠されないものとがあり、後者の場合には、一の報知画像を他の報知画像に切り替えて表示する。具体的には、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出が実行されるときには、図 8－17（13）～（14）に示すようにキャラクタ A 画像が表示された後に、図 8－17（15）～図 8－18（17）に示すようにキャラクタ A とキャラクタ B とが並んで立つ画像が表示される。このような構成により、期待度が高いチャンスアップ演出の演出効果を高めることができる。

10

【0319】

次に、チャンスアップ煽り演出（偽）の具体例について説明する。図 8－19 は、チャンスアップ煽り演出（偽）の具体例を示す説明図である。なお、図 8－19 において、（1）（2）（3）の順に演出画面が遷移する。

【0320】

図 8－19（1）には、スーパーリーチ前半パートにおける前哨演出が開始され、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出が実行された直後の状態が示されている。本例では、図 8－19（1）に示すように、ミニ鍵画像 030 IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030 IWC10 は、チャンスアップ演出が実行された後に、画像表示装置 5 の表示領域右下の初期位置に表示しなおされる。

20

【0321】

そして、図 8－19（2）に示すように、ミニ鍵画像 030 IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030 IWC10 は、チャンスアップ演出の対象となる演出（例えば、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表示、飾り図柄）の表示位置を通過するように、画像表示装置 5 の表示領域端部を移動する。例えば、図 8－19（1）、（2）に示す例では、セリフ演出が開始される前に、セリフ画像 030 IWG20 の表示される位置（または表示が予定される位置）を通過するように、ミニ鍵画像 030 IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030 IWC10 が移動するような演出表示が行われている。このような構成により、ミニ鍵画像 030 IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030 IWC10 が移動する態様にて表示されているときに、表示されている位置の演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されて欲しいなどの遊技者の期待感を高めることができ興趣を向上させることができる。

30

【0322】

本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出は、画像表示装置 5 の表示領域の上部や下部、右下部など様々な位置で表示され、ミニ鍵画像 030 IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030 IWC10 は、それらの位置を通過するように移動する。このような構成により、ミニ鍵画像 030 IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030 IWC10 が移動して表示されている位置や、その位置で表示されている演出がチャンスアップ演出の対象となるかに注目させることができる。

【0323】

また本例では、一の演出を対象とする一のチャンスアップ演出を実行した後に、他の演出を対象とする他のチャンスアップ演出を実行するときには、一のチャンスアップ演出が実行され所定期間経過した後に他のチャンスアップ演出が実行される（図 8－4 参照）。このような構成により、一のチャンスアップ演出と他のチャンスアップ演出との間隔を空けて、各々を際立たせることができるとともに、図 8－19（1）～（2）に示すように、ミニ鍵画像 030 IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030 IWC10 が移動する態様の表示を行う期間を確保することができる。

40

【0324】

また、図 8－19（2）に示すように、ミニ鍵画像 030 IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030 IWC10 が画像表示装置 5 の表示領域端部を移動しているときには、

50

ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、チャンスアップ演出の対象となり得る演出に係る演出画像（例えば、アクティブ表示やセリフ表示、飾り図柄など）よりも表示優先度が低く、それらよりも下位レイヤに表示される。このような構成により、チャンスアップ演出の対象となり得る演出に注目させることができる。なお、このような構成に限らず、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、画像表示装置5の表示領域端部を移動しているときに、チャンスアップ演出の対象となり得る演出のうちの一部の演出に係る演出画像（例えば飾り図柄）よりも下位レイヤに表示され、他の演出の演出に係る演出画像（例えば、アクティブ表示やセリフ表示）よりも上位レイヤに表示されるようにしてもよい。

【0325】

また、図8-19（2）に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、スーパーリーチの実行中に表示され、スーパーリーチに係る演出画像（例えば、前哨演出に係るキャラクタ画像）よりも高い表示優先度にて表示されるが、チャンスアップ演出が実行されていないときには、少なくともスーパーリーチに係る演出画像の中央部分の視認を妨げないように表示される。具体的には、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、画像表示装置5の表示領域中央を移動せず、表示領域端部を移動するように表示され、前哨演出に係るキャラクタ画像の顔部分等には重畳して表示されない。このような構成により、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10を表示しながらも、スーパーリーチ（前哨演出）の妨げとなってしまうことを防止することができる。

【0326】

次いで、チャンスアップ煽り演出（偽）が実行されると、図8-19（3）に示すように、鍵穴が出現することを示唆する鍵穴（示唆）画像030IWG13が表示領域中央に表示される。このとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は画像表示装置5の表示領域端部を移動する動作を停止するとともに、ミニ鍵画像030IWG10はミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回る動作を停止する。またミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10の傍らにおいて、鍵穴（示唆）画像030IWG13の存在を示す「！」表示が行われる。

【0327】

また、図8-19（3）に示すように、鍵穴（示唆）画像030IWG13が表示されると、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、鍵穴（示唆）画像030IWG13に接近するように移動する。

【0328】

本例では、図8-19（2）、（3）に示すように、ミニキャラクタA画像030IWC10およびミニ鍵画像030IWG10の移動速度は、用いられる対象となる演出が特定されていないとき（またはチャンスアップ煽り演出が実行されていないとき）には低速移動であり、特定されているとき（またはチャンスアップ煽り演出が実行されているとき）には高速移動である。このような構成により、チャンスアップ煽り演出やチャンスアップ演出の対象となる演出に注目させることができる。

【0329】

次いで、鍵穴（示唆）画像030IWG13が徐々に縮小する演出表示が開始されるが、図8-19（4）に示すように、鍵穴（実体）画像030IWG11が表示されることなく、鍵穴（示唆）画像030IWG13が消去される。またこのとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10の傍らにおいて、鍵穴（示唆）画像030IWG13が消去されたことを示す「？」表示が行われる。このような構成により、実行されたチャンスアップ煽り演出がチャンスアップ煽り演出（偽）であることが判明することになる。

【0330】

チャンスアップ煽り演出（偽）が終了すると、図8-19（5）に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、画像表示装置5

10

20

30

40

50

の表示領域右下の初期位置に表示しなおされる。本例では、図 8-19 (1) に示すようにチャンスアップ演出が実行された後と、図 8-19 (5) に示すようにチャンスアップ煽り演出 (偽) が実行された後とで、共通の初期位置に表示される。このような構成により、チャンスアップ煽り演出 (偽) が終了したことを分かりやすくすることができ、仕切り直しの意味合いを表現することができる。また初期位置に表示しなおすようにすることで演出制御に係るデータ量が増大することを抑止することができる。

【0331】

本例では、鍵穴 (示唆) 画像 030IWG13 および鍵穴 (実体) 画像 030IWG11 は、同一の演出に対応して一度のみ表示され得る。例えば、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出が実行されるか否かを煽るチャンスアップ煽り演出 (またはチャンスアップ煽り演出 (偽)) が一度実行された場合には、その後にセリフ表示が表示されていても再びセリフ表示を対象とするチャンスアップ煽り演出は実行されない。このような構成により、チャンスアップ演出の対象となる示唆演出を分かりやすくすることができる。

【0332】

なお、ミニ鍵画像 030IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030IWC10 は、画像表示装置 5 の表示領域端部を移動しているときに、一部が表示領域外にはみ出る (すなわち一部が表示されない) ようにしてもよい。このような構成により、ミニ鍵画像 030IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030IWC10 を、他の演出に係る演出画像等に応じて柔軟に移動表示させることができる。

【0333】

また例えば、ミニ鍵画像 030IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030IWC10 は、画像表示装置 5 の表示領域端部を移動しているときには、チャンスアップ演出の対象とならない演出は実行されないようにしてもよい。このような構成により、ミニ鍵画像 030IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030IWC10 が画像表示装置 5 の表示領域端部を移動しているときに実行される演出に注目を集めることができる。

【0334】

また本例では、チャンスアップ演出が複数回実行可能であるため、実行された回数を認識できるようにしてもよい。例えば、1 回目のチャンスアップ演出が実行されると、画像表示装置 5 の表示領域端部において、青色の炎を模したエフェクト画像が表示され、2 回目のチャンスアップ演出が実行されると、当該エフェクト画像が緑色に変化し、3 回目のチャンスアップ演出が実行されると、当該エフェクト画像が赤色に変化するようにしてもよい。このような構成により、チャンスアップ演出が終了し、係る演出画像が消去された後でも、チャンスアップが行われたことを認識することができる。

【0335】

次に、チャンスアップ演出の対象となる演出ごとの鍵穴 (示唆) 画像および鍵穴 (実体) 画像について説明する。図 8-20 は、チャンスアップ演出の対象となる演出ごとの鍵穴 (実体) 画像の具体例を示す説明図である。

【0336】

図 8-20 に示すように、本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出が複数種類あり、それぞれ演出に係る演出画像の表示サイズが異なる。具体的には、図 8-20 (1)、(3) に示すように、セリフ表示は、タイトル表示よりも表示サイズが小さい。そして本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出が表示される位置に鍵穴 (実体) 画像を表示する態様にてチャンスアップ演出が実行する。そのため、図 8-20 に示すように、対象となる演出に応じて鍵穴 (実体) 画像の表示サイズを異ならせるように構成されている。

【0337】

例えば、図 8-20 (3) に示すセリフ画像 030IWG20 の位置に表示される鍵穴 (実体) 画像 030IWG11 は、図 8-20 (1) に示すタイトル画像 030IWG21 の位置に表示される鍵穴 (実体) 画像 030IWG11 よりも表示サイズが小さい。このような構成により、鍵穴 (実体) 画像 030IWG11 が表示される位置からチャンス

10

20

30

40

50

アップ演出の対象となる演出を遊技者が予測できるようにすることで興趣を向上させることができるとともに、対象となる演出に適した表示サイズにて鍵穴（実体）画像 030IWG11 を表示することで違和感のない演出とすることができる。

【0338】

一方で、図 8-20 に示すように、鍵穴画像が実体化されるときには、チャンスアップ演出の対象となる演出の種類に関わらず共通のサイズで鍵穴（示唆）画像 030IWG13 のシルエットが表示される。そして、その後にチャンスアップ演出の対象となる演出の種に応じた表示サイズで鍵穴（実体）画像 030IWG11 が表示される。このような構成にすることにより、鍵穴が実体化されるまでのアニメーションを共通化することができ、演出制御に係るデータ量が増大することを抑制することができる。

10

【0339】

以上に説明したように、本特徴部 030IW には、以下に示す手段 1～手段 29 に示す遊技機の構成が開示されている。

【0340】

（手段 1）遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、有利状態に制御されることを示唆するとともに、演出態様に依拠して期待度が異なる複数種類の示唆演出（例えば、所定の態様によりタイトル表示を表示する演出、所定の態様によりアクティブ表示を表示する演出、所定の態様によりセリフ表示を表示する演出、所定の態様により飾り図柄を表示する飾り図柄演出など）を実行可能な示唆演出実行手段と、特殊画像（例えば、ミニ鍵画像 030IWG10 や鍵画像 030IWG12）を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、表示されている特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている示唆演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に变化させる特別演出（例えば、アクティブ表示の表示色を通常色（白）から青色に変化させるチャンスアップ演出）を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、特別演出実行手段は、示唆演出が実行されているときに特殊対応画像（例えば、鍵穴（実体）画像 030IWG11）を表示し、該特殊対応画像に対して特殊画像が作用する態様にて特別演出を実行する（例えば、アクティブ表示 AH や飾り図柄に対応する鍵穴（実体）画像 030IWG11 を表示し、鍵穴（実体）画像 030IWG11 に鍵画像 030IWG12 が刺さって回る態様にてチャンスアップ演出を実行する。図 8-15（9）～（15）、図 8-17（9）～図 8-18（17）等参照）。そのような構成によれば、特殊画像を用いる特別演出が実行される際に、特殊画像に係るストーリー性を持たせて演出効果を高めることができ、興趣を向上させることができる。

20

30

【0341】

（手段 2）特殊対応画像は、実行されている示唆演出に係る演出画像の略中央位置に表示され（例えば、図 8-12（5）、図 8-14（7）参照）、特殊対応画像が表示されるタイミングでは、該特殊対応画像に対応する示唆演出以外の示唆演出を対象とする特別演出が実行されない（例えば、アクティブ表示 AH に対応する鍵穴（実体）画像 030IWG11 が表示されるタイミングでは、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出は実行されない）。そのような構成により、特別演出の対象となる示唆演出を分かりやすくすることができるとともに、どのタイミングで特殊対応画像が表示されるかに注目させることができる。

40

【0342】

（手段 3）特殊対応画像は、同一の示唆演出に対応して一度のみ表示され得る（例えば、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出が実行されるか否かを煽るチャンスアップ煽り演出（またはチャンスアップ煽り演出（偽））が一度実行された場合には、その後にセリフ表示が表示されていても再びセリフ表示を対象とするチャンスアップ煽り演出は実行されない）。そのような構成により、特別演出の対象となる示唆演出を分かりやすくすることができる。

【0343】

（手段 4）特別演出により示唆演出の演出態様が変化する場合、変化するタイミングに

50

応じて変化後の演出態様が異なる（例えば、チャンスアップ演出が実行されるタイミングが後の方が有利度の高い演出態様に变化しやすい。図８－３、図８－８参照）。そのような構成により、いずれのタイミングで特別演出が実行されるかに注目させることができるとともに、変化するタイミングに期待を持った遊技者を落胆させてしまうことを防止することができる。

【０３４４】

（手段５）特殊対応画像が表示されるか否かを煽る表示煽り演出（例えば、チャンスアップ煽り演出）を実行可能な表示煽り演出実行手段を備え、表示煽り演出実行手段は、特殊対応画像がいずれの位置に表示されるかに関わらず、共通の態様により表示煽り演出を実行可能である（例えば、図８－１４（２）～（５）、図８－１６（２）～（５）に示すように、対象となる演出が異なる場合にも、鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３は、当初画面全体にアップで表示され、縮小されていくという共通の態様で表示される）。そのような構成により、特殊対応画像が表示されるか否か、すなわち特別演出が実行されるか否かに注目させることができるとともに、いずれの示唆演出がチャンスアップ演出の対象となるかに注目させることができる。

【０３４５】

（手段６）特殊画像は、特別演出において用いられる場合、特殊対応画像よりも大きい表示サイズにて表示された後に縮小しながら該特殊対応画像に作用するように表示される（例えば、図８－１５（９）～（１２）、図８－１７（９）～（１２）に示すように、鍵画像０３０ＩＷＧ１２は、画面手前側から奥側の鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１に向かって移動するように表示されるため、当初は鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１よりも大きい表示サイズにて表示され、その後に縮小しながら（遠ざかっていくことの表現として徐々に小さくなりながら）鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１に刺さって回転するように表示される）。そのような構成により、特殊対応画像に作用する特殊画像に注目させることができ、特別演出の演出効果を高めることができる。

【０３４６】

（手段７）特別演出実行手段は、特別演出を複数回実行可能であり、実行される特別演出に応じて、実行時間を異ならせることが可能である（例えば、図８－４（Ａ）に示すように、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出は、セリフ表示やセリフ表示を対象とするチャンスアップ演出よりも演出実行時間が長い。そのような構成により、各種の特別演出を好適な実行時間で実行することができ、演出効果を高めることができる。

【０３４７】

（手段８）示唆演出は、特別演出により演出態様が変化するときには、特別演出により演出態様が変化しないときよりも、実行時間が長い（例えば、図８－４（Ａ）、（Ｂ）に示すように、チャンスアップ演出により演出態様が変化するセリフ演出の演出実行時間Ｔ１１は、チャンスアップ演出により演出態様が変化しないセリフ演出の演出実行時間Ｔ１２よりも長い）。そのような構成により、特別演出が実行されるときに、特別演出およびその対象となる示唆演出を実行する期間を確保することができる。

【０３４８】

（手段９）示唆演出実行手段は、第１示唆演出（例えば、タイトル表示を表示する演出）と、該第１示唆演出よりも表示サイズが小さい第２示唆演出（例えば、セリフ表示を表示する演出）と、を実行可能であり、特別演出実行手段は、示唆演出が実行されているときに、該示唆演出に係る演出画像が表示される位置に特殊対応画像を表示する態様にて特別演出を実行可能であり（例えば、タイトル画像０３０ＩＷＧ２１が表示される位置や、セリフ画像０３０ＩＷＧ２０が表示される位置に鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１が表示される）、特別演出の対象となる示唆演出が第１示唆演出であるときは特殊対応画像を第１示唆演出の表示サイズに対応する第１表示サイズにて表示し、第２示唆演出であるときは特殊対応画像を第２示唆演出の表示サイズに対応する第２表示サイズにて表示し、第２表示サイズは、第１表示サイズよりも小さい（例えば、図８－２０（３）に示すセリフ画像０３０ＩＷＧ２０の位置に表示される鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１は、図８－

20 (1) に示すタイトル画像 030 IWG 21 の位置に表示される鍵穴 (実体) 画像 030 IWG 11 よりも表示サイズが小さい)。そのような構成により、特殊対応画像が表示される位置から対象となる示唆演出を遊技者が予測できるようにすることで興趣を向上させることができるとともに、対象となる演出に適した表示サイズにて特殊対応画像を表示することで違和感のない演出とすることができる。

【0349】

(手段10) 示唆演出実行手段は、第1位置に演出画像を表示する特定示唆演出 (例えば、セリフ表示を表示する演出) と、該第1位置よりも表示手段の表示領域端に近い第2位置 (例えば、画像表示装置5の表示領域上端に近い位置) に演出画像を表示する特別示唆演出 (例えば、飾り図柄を表示する演出) と、を実行可能であり、特別演出実行手段は、特定示唆演出が実行されるときに、第1位置に表示された演出画像の略中央位置に特殊対応画像を表示する一方 (例えば、図8-12(5) に示すようにセリフ画像 030 IWG 20 の略中央位置に鍵穴 (実体) 画像 030 IWG 11 を表示する)、特別示唆演出が実行されるときに、第2位置に表示された演出画像の中央位置から表示手段の表示領域中央方向にずれた位置に特殊対応画像を表示する (例えば、図8-16(7) に示すように左飾り図柄表示エリア5Lと、右飾り図柄表示エリア5Rとの中央位置 (中飾り図柄表示エリア5Cに相当する位置) から表示領域中央方向にずれた位置に鍵穴 (実体) 画像 030 IWG 11 を表示する)。そのような構成により、対象となる示唆演出の特徴に応じて好適に特殊対応画像を表示することができる。

【0350】

(手段11) 特別演出は、特殊対応画像を表示する位置に関わらず共通の表示位置に特別画像を表示して対象となる示唆演出の演出態様が変化することを報知する報知演出を含む (例えば、図8-15(13)、図8-17(13) に示すように、キャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示される)。そのような構成により、特別演出により対象となる示唆演出の演出態様が変化することを認識しやすくすることができる。

【0351】

(手段12) 特殊対応画像は、特別演出において対象となる示唆演出の演出態様が変化するタイミングで表示されない (例えば、図8-15(13) ~ (15)、図8-17(13) ~ 図8-18(17) に示すように、鍵穴 (実体) 画像 030 IWG 11 は、アクティブ表示や飾り図柄の態様が変化するタイミングでは表示されない)。そのような構成により、示唆演出の演出態様が変化することに注目させることができる。

【0352】

(手段13) 特殊画像表示手段は、特別演出が実行されるよりも前の期間において、該特別演出の対象となる示唆演出の表示位置を通過するように移動する態様にて特殊画像を表示する (例えば、図8-12(1) ~ (4)、図8-19(1) ~ (2) に示すように、セリフ演出を対象とするチャンスアップ演出が実行される前に期間において、セリフ演出に係るセリフ画像が表示される位置 (または表示が予定されている位置) を通過するようにミニキャラクタA画像 030 IWC 10 およびミニ鍵画像 030 IWG 10 が移動する)。そのような構成により、特殊画像が移動する態様にて表示されているときに、特殊画像が表示されている位置の示唆演出を対象とする特別演出が実行されて欲しいなどの遊技者の期待感を高めることができ興趣を向上させることができる。

【0353】

(手段14) 特殊画像表示手段は、特殊画像が用いられるときに、対象となる示唆演出の表示位置に該特殊画像を移動表示させる (例えば、図8-14(5)、図8-16(5) に示すように、ミニキャラクタA画像 030 IWC 10 およびミニ鍵画像 030 IWG 10 がチャンスアップ演出の対象となるアクティブ表示AHの表示位置や飾り図柄表示エリアに移動する)。そのような構成により、特別演出とその対象となる示唆演出とに注目させることができる。

【0354】

（手段１５）特殊画像は、特別演出の対象となる示唆演出に係る演出画像よりも表示優先度が低い（例えば、図８－１５（１４）、図８－１９（２）に示すように、ミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０およびミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０は、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表示、飾り図柄よりも表示優先度が低く、それらよりも下位レイヤに表示される）。そのような構成により、示唆演出に注目させることができる。

【０３５５】

（手段１６）特別演出実行手段は、一の示唆演出を対象とする一の特別演出を実行した後に、他の示唆演出を対象とする他の特別演出を実行可能であり、他の特別演出は、一の特別演出が実行され所定期間経過した後に実行される（例えば、図８－４に示すように、対象が異なるチャンスアップ演出は所定期間経過した後に実行される）。そのような構成により、一の特別演出と他の特別演出との間隔を空けて、各々を際立たせることができる

10

とともに、特殊画像が移動する態様の表示を行う期間を確保することができる。

【０３５６】

（手段１７）特殊画像が移動表示される速度は、用いられる対象となる示唆演出が特定されていないときよりも、用いられる対象となる示唆演出が特定されているときの方が早い（例えば、図８－１９（２）、（３）に示すように、ミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０およびミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０の移動速度は、用いられる対象となる演出が特定されていないときには低速移動であり、特定されているときには高速移動である）。そのような構成により、対象となる示唆演出に注目させることができる。

20

【０３５７】

（手段１８）特殊画像が移動表示されるときに付加画像が付加されるとともに、該付加画像も移動表示され、特別演出が実行されるときに付加画像が動作する（例えば、図８－１４（１）～（８）、図８－１６（１）～（８）、図８－１９（２）に示すように、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０とともにミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０が移動表示され、チャンスアップ演出が実行されるときには、キャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０が鍵画像０３０ＩＷＧ１２を鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１に投げ込む動作を行う）。そのような構成により、特殊画像に注目させることができるとともに、特別演出の演出効果を高めることができる。

【０３５８】

（手段１９）特殊画像は、付加画像の周囲を動作する態様にて表示され、特別演出が実行されるときに動作が停止される（例えば、図８－１４（１）～（６）、図８－１６（１）～（６）、図８－１９（２）に示すように、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０は、ミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０の周囲を回る態様で動作し、チャンスアップ演出が実行されるときに、その動作を停止する）。そのような構成により、特殊画像に注目させることができるとともに、特別演出の演出効果を高めることができる。

30

【０３５９】

（手段２０）特殊画像および付加画像は、有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチ）の実行中に表示され、特定演出に係る演出画像よりも高い表示優先度にて表示され（例えば、図８－１２（１）～（４）に示すように、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０は、スーパーリーチ前半パートの前哨演出に係るキャラクタ画像よりも高い表示優先度にて表示される）、特定演出の実行中であって特別演出が実行されていないときに、少なくとも特定演出に係る演出画像の中央部分の視認を妨げないように表示される（例えば、図８－１２（１）～（４）、図８－１９（２）に示すように、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０は、画像表示装置５の表示領域中央を移動せず、表示領域端部を移動するように表示され、前哨演出に係るキャラクタ画像の顔部分等には重畳して表示されない）。そのような構成により、特殊画像および付加画像を表示しながらも、特定演出の妨げとなってしまうことを防止することができる。

40

【０３６０】

（手段２１）特別演出が実行されることを示唆し、演出後に特別演出が実行される第１

50

特別示唆演出（例えば、チャンスアップ煽り演出（真））と、特別演出が実行されることを示唆し、演出後に特別演出が実行されない第2特別示唆演出（例えば、チャンスアップ煽り演出（偽））とを実行可能な特別示唆演出実行手段を備え、特殊画像は、第2特別示唆演出が実行された後、初期位置に表示しなおされる（例えば、図8-19（1）に示すようにチャンスアップ演出が実行された後と、図8-19（5）に示すようにチャンスアップ煽り演出（偽）が実行された後とで、共通の初期位置に表示される）。そのような構成により、第2特別示唆演出が終了したことを分かりやすくすることができ、仕切り直しの意味合いを表現することができる。また初期位置に表示しなおすようにすることで演出制御に係るデータ量が増大することを抑止することができる。

【0361】

（手段22）特別演出実行手段は、特別演出を複数回実行可能であり、一の示唆演出を対象とする一の特別演出を実行しているときに、他の示唆演出を対象とする他の特別演出を実行しない（例えば、図8-4に示すように、対象が異なるチャンスアップ演出は所定期間経過した後に実行される）。そのような構成により、実行中の特別演出に注目させることができる。

【0362】

（手段23）複数種類の示唆演出のうちの少なくとも一部の示唆演出に係る演出画像（例えば、飾り図柄）は、特殊画像が特殊対応画像に作用する際においても、該特殊画像よりも表示優先度が高い（例えば、図8-15（9）参照）。そのような構成により、一部の示唆演出については、どのような状況においても視認性を確保することができる。また、一部以外の示唆演出に係る演出画像（例えば、セリフ表示やタイトル表示のような遊技の進行に係る情報でないもの）については、特殊画像が特殊対応画像に作用する際に該特殊画像よりも表示優先度が低くなるようにすることで、リアリティのある演出を実現することができる。

【0363】

（手段24）特別演出実行手段は、特別演出を実行するときに、特定画像を表示可能であり（例えば、図8-15（13）、図8-17（13）に示すように、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示される）、特定画像を表示しているときに対象となる示唆演出の演出態様を変化させる第1演出パターン（例えば、図8-17（13）～図8-18（17）に示すように、キャラクタや「図柄ランクアップ」の表示が残った状態で飾り図柄の態様に変化するパターン）と、特定画像を表示しているときとは異なるときに対象となる示唆演出の演出態様を変化させる第2演出パターン（例えば、図8-15（13）～（15）に示すように、キャラクタと「保留ランクアップ」の表示が消去された後にアクティブ表示の態様に変化するパターン）と、により特別演出を実行可能である。そのような構成により、特定画像を表示することにより示唆演出の演出態様を変化することを遊技者に認識させることができるとともに、対象となる示唆演出に応じた演出パターンにより好適に特別演出を実行することができる。

【0364】

（手段25）第2演出パターンにより特別演出が実行されたときよりも第1演出パターンにより特別演出が実行されたときの方が有利状態に制御される期待度が高い（例えば、飾り図柄の態様に変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様に変化するチャンスアップ演出よりも大当たり期待度が高い。図8-7参照）。そのような構成により、演出パターンの派手さに応じて期待度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

【0365】

（手段26）特定画像として、いずれの示唆演出の演出態様に変化したかを特定可能であって、該示唆演出に係る演出画像とは異なる画像が表示される（例えば、図8-15（13）、図8-17（13）に示すように、「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示が表示される）。そのような構成により、いずれの示唆演出の演出態様が変

10

20

30

40

50

化したかを認識しやすくすることができる。

【0366】

(手段27) 特別演出は、有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出(例えば、スーパーリーチ)の実行中に実行され、特別演出の実行中に表示される特定画像は、特定演出に係る演出画像を覆う態様で表示され(例えば、図8-15(13)、図8-17(13))に示すように、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示される)、示唆演出は、特定画像によって覆い隠される示唆演出と、特定画像によって覆い隠されない示唆演出と、を含み(例えば、図8-15(13))に示すようにアクティブ表示AHは覆い隠される一方、図8-17(13))に示すように飾り図柄は覆い隠されない)、特定画像によって覆い隠されない示唆演出の方が、特定画像によって覆い隠される示唆演出よりも有利状態に制御される期待度が高い(例えば、飾り図柄の態様が変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様が変化するチャンスアップ演出よりも大当たり期待度が高い。図8-7参照)。そのような構成により、特別演出の派手さに応じて期待度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

10

【0367】

(手段28) 第2演出パターンの特特別演出よりも、第1演出パターンの特特別演出の方が、一の変表示期間内の後のタイミングで実行される割合が高い(例えば、飾り図柄の態様が変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様が変化するチャンスアップ演出よりも実行されるタイミングが遅い。図8-3参照)。そのような構成により、遊技者の期待が高まる時期に応じた特別演出を実行することができる。

20

【0368】

(手段29) 第1演出パターンにより特別演出が実行されているときに、一の特定画像を他の特定画像に切り替えて表示する(例えば、図8-17(13)~(14))に示すようにキャラクタA画像が表示された後に、図8-17(15)~図8-18(17))に示すようにキャラクタAとキャラクタBとが並んで立つ画像が表示される)。そのような構成により、期待度が高い特別演出の演出効果を高めることができる。

【0369】

図9は、パチンコ遊技機1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、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

30

【0370】

遊技盤2の所定位置には、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。図9に示す例では、遊技領域の右側方に設けられている。第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4Bとは、それぞれ、複数種類の特別識別情報としての特別図柄の変表示を行うことができる。特別図柄は、「特図」ともいう。特別図柄の変表示は、「特図ゲーム」ともいう。第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4Bとは、いずれも7セグメントのLEDなどを用いて構成される。特別図柄は、「0」~「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

40

【0371】

特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである。演出図柄や小図柄、普通図柄など、他の図柄についても、「可変表示」は同じく複数種類の図柄を変動可能に表示することである。演出図柄は、飾り図柄あるいは装飾図柄ともいう。可変表示は、変動表示、あるいは単に、変動ともいう。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、拡大、縮小などがある。変動には、ある図柄を点滅表示する態様が含まれてもよい。特別図柄や普通図柄の可変表示では、複数種類の特別図柄または普通図柄が更新可能に表示される。演出図柄

50

の可変表示では、複数種類の演出図柄がスクロール表示または更新表示されたり、1以上の演出図柄が変形、拡大、縮小されたりする。任意の図柄の可変表示において、最後には表示結果として所定の図柄が停止表示される。停止表示は、導出表示、あるいは単に、導出ともいう。可変表示において最終的に停止表示される図柄は、最終停止図柄あるいは確定図柄ともいう。特図ゲームにおける最終停止図柄は、確定特別図柄ともいう。可変表示の表示結果は、特別図柄の表示結果を含み、可変表示結果ともいう。特別図柄の表示結果は、特図表示結果ともいう。可変表示の実行時間は、特別図柄の変動時間である特図変動時間を含み、可変表示時間ともいう。

【0372】

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は「第1特図」ともいう。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は「第2特図」ともいう。第1特図を用いた特図ゲームは「第1特図ゲーム」ともいう。第2特図を用いた特図ゲームは「第2特図ゲーム」ともいう。特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であってもよい。

【0373】

遊技盤2の所定位置には、普通図柄表示器20が設けられている。図9に示す例では、遊技領域の左側方に設けられている。普通図柄表示器20は、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行うことができる。普通図柄は、「普図」ともいう。普通図柄の可変表示は、「普図ゲーム」ともいう。普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどを用いて構成される。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、複数のLEDにおける一部または全部を点灯したパターンや、複数のLEDを全て消灯したパターンが、含まれてもよい。普図ゲームにおける最終停止図柄は、確定普通図柄ともいう。普通図柄の表示結果は、普図表示結果ともいう。普図ゲームにおいて普通図柄が可変表示される実行時間は、普図変動時間ともいう。

【0374】

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）、有機EL（Electro Luminescence）、プロジェクタおよびスクリーンのうち、いずれかを用いて構成されたものであればよい。その他、任意の画像を形成可能な機構を用いて画像表示装置5が構成されてもよい。画像表示装置5は、各種の演出画像を表示可能である。また、画像表示装置5は、演出画像に限定されず、検査用画像や設定用画像といった、任意の制御関連画像を表示可能である。

【0375】

例えば、画像表示装置5の画面上では、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、演出図柄の可変表示が行われる。演出図柄は、数字などを示す表示図柄であり、特別図柄や普通図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報となる。図9に示す画像表示装置5の画面上には、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5Rが設けられ、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームに同期して、例えば演出図柄が上下方向のスクロール表示や更新表示されることにより、演出図柄の可変表示が行われる。同期して実行される特図ゲームおよび演出図柄の可変表示は、総称して単に、可変表示ともいう。可変表示の同期は、図柄の変動が開始されるタイミングと、その変動が終了して図柄が最終的に停止表示されるタイミングとが、異なる種類の図柄について共通のタイミングとなるものであればよい。演出図柄の可変表示における最終停止図柄は、確定演出図柄、確定飾り図柄、確定装飾図柄ともいう。演出図柄の可変表示は第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期するので、演出図柄の可変表示時間は、特図変動時間と同じになる。

【0376】

画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示と、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示とを、表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示およびアクティブ表示は、可変表示に対応する可変表示対応表示とも総称される。保留表示を行う表示エリアは、保留表示エリアともいう。アクティブ表

10

20

30

40

50

示を行う表示エリアは、アクティブ表示エリアともいう。保留されている可変表示の数は、保留記憶数ともいう。第1特図ゲームに対応する保留記憶数は、第1保留記憶数ともいう。第2特図ゲームに対応する保留記憶数は、第2保留記憶数ともいう。第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計値は、合計保留記憶数ともいう。図9に示す第1特別図柄表示装置4Aおよび第2特別図柄表示装置4Bの上方には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられる。第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示する。第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。図9に示す普通図柄表示器20の上方には、複数のLEDを含んで構成された普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、LEDの点灯個数によって、普図保留記憶数を表示する。普図保留記憶数は、普図ゲームに対応する保留記憶数である。

10

【0377】

画像表示装置5の下方には、入賞球装置6Aと、可変入賞球装置6Bと、が設けられている。入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって、常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。第1始動入賞口に遊技球が進入したときに、例えば3個といった、所定個の賞球が払い出され、第1特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立し得る。可変入賞球装置6Bは、普通電動役物として、図10に示す普通電動役物ソレノイド81により閉鎖状態と開放状態とに変化可能な第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば一對の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、普通電動役物ソレノイド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、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる。可変入賞球装置6Bが閉鎖状態になることは、第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。可変入賞球装置6Bは、普通電動役物ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる。可変入賞球装置6Bが開放状態になることは、第2始動入賞口が開放状態になるともいう。第2始動入賞口に遊技球が進入したときに、例えば3個といった、所定個の賞球が払い出され、第2特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立し得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化可能なものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

20

【0378】

入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に遊技球が進入することは、第1始動入賞ともいう。可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入することは、第2始動入賞ともいう。第1始動入賞口に進入した遊技球は、図10に示す第1始動口スイッチ21Aによって検出される。第2始動入賞口に進入した遊技球は、図10に示す第2始動口スイッチ21Bによって検出される。第1始動入賞の発生にもとづいて、第1保留記憶数の加算更新が可能になり、第1特図ゲームとして、第1特別図柄表示装置4Aによる特別図柄の可変表示が実行可能になる。第2始動入賞の発生にもとづいて、第2保留記憶数の加算更新が可能になり、第2特図ゲームとして、第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄の可変表示が実行可能になる。

30

【0379】

遊技盤2の所定位置には、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10が設けられる。図9に示す例では、遊技領域の左下方2箇所に一般入賞口10が設けられている。一般入賞口10のいずれかに遊技球が進入したときに、例えば10個といった、所定個の賞球が払い出される。

40

【0380】

遊技盤2が形成する遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路として、第1経路と、第2経路と、が設けられている。第1経路は、正面から見て画像表示装置5よりも左側の領域に主に設けられている。第2経路は、正面から見て画像表示装置5よりも右側の領域に主に設けられている。画像表示装置5の左側領域は、左側遊技領域あるいは左遊技領域ともいう。画像表示装置5の右側領域は、右側遊技領域あるいは右遊技領域ともいう

50

。左側遊技領域と右側遊技領域とは、例えば遊技領域における画像表示装置 5 の端面や、遊技釘の配列などにより区分けされていればよい。第 1 経路に遊技球を流下させるために左側遊技領域に向けて遊技球を発射させることは、左打ちともいう。第 2 経路に遊技球を流下させるために右側遊技領域に向けて遊技球を発射させることは、右打ちともいう。第 1 経路は、左打ち経路ともいう。第 2 経路は、右打ち経路ともいう。第 1 経路と第 2 経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共通化された経路であってもよい。

【0381】

打球発射装置が備える打球操作ハンドルの操作に応じて、遊技球が打球発射装置から発射されて遊技領域に打ち込まれる。遊技領域に打ち込まれた遊技球は、左側遊技領域へと誘導されて第 1 経路を流下する場合に、例えば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右側遊技領域における第 2 経路へは誘導不可能または誘導困難となる。遊技領域に打ち込まれた遊技球は、右側遊技領域へと誘導されて第 2 経路を流下する場合に、例えば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左側遊技領域における第 1 経路へは誘導不可能または誘導困難となる。

【0382】

入賞球装置 6 A は、左側遊技領域における第 1 経路に設けられ、第 1 経路を流下する遊技球が進入可能となる。可変入賞球装置 6 B は、右側遊技領域における第 2 経路に設けられ、第 2 経路を流下する遊技球が進入可能となる。なお、可変入賞球装置 6 B は、左側遊技領域における第 1 経路を流下する遊技球が進入可能となってもよい。可変入賞球装置 6 B は、左側遊技領域における第 1 経路を流下する遊技球よりも、右側遊技領域における第 2 経路を流下する遊技球の方が、進入しやすくなるように配置されてもよい。

【0383】

右側遊技領域における第 2 経路には、通過ゲート 4 1 と、特別可変入賞球装置 5 0 と、が設けられている。通過ゲート 4 1 は、遊技球が通過可能な通過領域を形成する。通過ゲート 4 1 を通過した遊技球は、図 10 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことにもとづいて、普通保留記憶数の加算更新が可能になり、普図ゲームとして、普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の可変表示が実行可能になる。

【0384】

特別可変入賞球装置 5 0 は、特別電動役物として、大入賞口ソレノイド 8 2 により閉鎖状態と開放状態とに変化可能な大入賞口を形成する。特別可変入賞球装置 5 0 の上部は、遊技球が通過可能な程度に前後方向の通路幅を有する誘導通路が形成されている。この誘導経路は、右側から左側へと向けて下降するように傾斜し、延在した通路の両側となる手前側および奥側に壁部が設けられる。誘導通路の中央部には、大入賞口となる役物進入口が形成されている。特別可変入賞球装置 5 0 において、大入賞口を開閉可能な位置には、大入賞口開閉部材として、前後方向に移動可能な可動部材 5 2 が設けられている。特別可変入賞球装置 5 0 において、誘導通路の大入賞口が形成されていない部分は、固定された通路を形成する固定部材 5 3 が設けられている。

【0385】

可動部材 5 2 は、大入賞口ソレノイド 8 2 により駆動され、大入賞口となる役物進入口を開閉するための進退動作が可能である。特別可変入賞球装置 5 0 において、大入賞口から内部に進入した遊技球は、カウントスイッチ 2 3 によって検出される。特別可変入賞球装置 5 0 の内部には、遊技球が通過可能な入賞領域として、特定領域となる V 入賞領域 5 1 が設けられている。また、特別可変入賞球装置 5 0 の内部には、V 入賞領域 5 1 とは異なる通常領域が設けられている。V 入賞領域 5 1 の上部には、V 入賞口開閉部材として、V 入賞領域 5 1 を開放状態と閉鎖状態とに切替え可能な板状の振分部材が設けられている。振分部材は、特定領域ソレノイド 8 3 により駆動され、V 入賞領域 5 1 を開閉するための進退動作が可能である。V 入賞領域 5 1 は、開放状態であるときに遊技球が通過可能であり、閉鎖状態であるときに遊技球が通過不可能である。V 入賞領域 5 1 を通過した遊技球は、特定領域スイッチ 2 4 によって検出される。V 入賞領域 5 1 を通過しなかった遊技

球は、通常領域を通過する。V入賞領域51を通過した遊技球と、V入賞領域51を通過せずに通常領域を通過した遊技球とは、いずれも排出口スイッチ26によって検出された後に、特別可変入賞球装置50の外部へと排出される。

【0386】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。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、遊技領域周辺部には、点灯演出用の遊技効果ランプ9が設けられている。遊技効果ランプ9は、LEDを含んで構成されている。遊技盤2の所定位置には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。

10

【0387】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により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が設けられている。打球操作ハンドルは、操作ノブともいう。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する打球供給皿が設けられている。打球供給皿は、上皿ともいう。上皿の下方には、上皿満タン時に払い出された賞球が流下して貯留される賞球貯留皿が設けられている。賞球貯留皿は、下皿ともいう。

【0388】

20

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、スティックコントローラ31Aと、プッシュボタン31Bと、が設けられている。スティックコントローラ31Aは、遊技者が把持して傾倒操作を可能であり、遊技者が押引操作を可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、図10に示すコントローラセンサユニット35Aによって検出される。プッシュボタン31Bは、遊技者が押下操作を可能である。プッシュボタン31Bに対する操作は、図10に示すプッシュセンサ35Bによって検出される。パチンコ遊技機1では、遊技者の操作などの動作を検出する検出手段として、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bが用いられるが、これら以外の検出手段が用いられてもよい。

【0389】

30

(遊技の進行の概略)

パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドルへの遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間などである場合に、遊技球が通過ゲート41を通過しても当該通過にもとづく普図ゲームを直ちに実行できないので、当該通過にもとづく普図ゲームは、例えば「4」といった所定の上限数まで保留される。普図ゲームでは、普図当り図柄といった、特定の普通図柄が確定普通図柄として停止表示された場合に、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。これに対し、確定普通図柄として、普図ハズレ図柄といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示された場合に、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」である場合に、可変入賞球装置6Bを所定期間において開放状態とする開放制御が行われる。このときに、第2始動入賞口が開放状態になる。

40

【0390】

入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口を遊技球が通過して進入した場合に、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームが開始可能になる。可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口を遊技球が通過して進入した場合に、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームが開始可能になる。なお、特図ゲームを実行中の期間や、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御されている期間などである場合に、遊技球が始動入賞口に進入して始動入賞が発生しても当該始動入賞にもとづく特図ゲームを直ちに実行できないので、当該始動入賞にもとづく特図ゲームは、例えば「4」といった所定の上限数ま

50

で保留される。特図ゲームでは、大当り図柄といった、特定の特別図柄が確定特別図柄として停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「大当り」となる。これに対し、確定特別図柄として、小当り図柄といった、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「小当り」となる。また、確定特別図柄として、ハズレ図柄といった、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「ハズレ」となる。さらに、確定特別図柄として、時短図柄といった、大当り図柄、小当り図柄、ハズレ図柄とは異なる特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「時短」となることがあってもよい。特別図柄は、時短図柄を含まないものであってもよい。すなわち、特別図柄の表示結果は、「時短」を含まないものであってもよい。

10

【0391】

特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置50に形成された大入賞口が所定の態様で開放状態となることができる。このときの開放状態は、例えば29秒間や1.8秒間など、所定期間の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数に達するタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。大入賞口を開放状態に制御可能な所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、開放上限期間ともいう。大当り遊技状態において大入賞口が開放状態となる1のサイクルは、ラウンドあるいはラウンド遊技という。大当り遊技状態では、このようなラウンドを、例えば15回や2回など、所定の

20

【0392】

特別図柄の表示結果が「大当り」になる場合は、複数の大当り種別を含んでいる。例えば、ラウンド数や開放上限期間といった大入賞口の開放態様、通常状態や時短状態や確変状態といった大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、複数種類の異なる設定とし、各設定に対応して大当り種別が指定される。複数の大当り種別は、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別のうち、一部または全部を含んでもよいし、獲得可能な賞球に関しては同程度の大当り種別を含んでもよい。特別図柄の表示結果が「大当り」であることにもとづいて大当り遊技状態に制御されることは、図柄大当り、特別図柄による大当り、可変表示大当り、あるいは直撃大当りともいう。

30

【0393】

特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置50に形成された大入賞口が所定の開放態様で開放状態となることができる。例えば、小当り遊技状態では、一部の

40

【0394】

50

大当り遊技状態が終了した後に、大当り種別と対応して、遊技状態を時短状態や確変状態に制御可能である。また、特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「時短」になった後には、大当り遊技状態に制御されずに、遊技状態が時短状態に制御される。時短状態は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームが通常状態よりも実行されやすい遊技状態である。通常状態よりも第2特図ゲームが実行されやすい遊技状態は、通常状態よりも第2始動入賞口を遊技球が通過して進入しやすい遊技状態である。第2始動入賞口を遊技球が通過しやすいか否かの制御は、ベース制御ともいう。通常状態におけるベース制御は、通常ベース制御あるいは低ベース制御ともいう。時短状態におけるベース制御は、高ベース制御を含んでいる。高ベース制御に加えて、時短状態が中ベース制御を含んでもよい。中ベース制御は、低ベース制御よりも第2始動入賞口を遊技球が通過しやすい一方で、高ベース制御よりも第2始動入賞口を遊技球が通過しにくいベース制御である。中ベース制御が行われる遊技状態は、中ベース状態ともいう。高ベース制御が行われる遊技状態は、高ベース状態ともいう。高ベース制御は、高開放制御ともいう。

10

【0395】

通常状態である場合と、中ベース状態である場合と、高ベース状態である場合とで、いずれも特別図柄の表示結果として時短図柄の停止表示が可能である。ただし、中ベース状態である場合と、高ベース状態である場合とでは、特別図柄の表示結果として時短図柄が停止表示されたとしても、その時短図柄にもとづくベース制御は行われず、中ベース状態や高ベース状態に移行する新たな制御は開始されない。時短状態では、平均的な可変表示時間を通常状態よりも短縮させる時短制御が可能である。これにより、時短状態は、時間短縮状態ともいう。

20

【0396】

時短状態は、特に第2特別図柄といった、特別図柄の変動効率が向上する状態であるので、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別状態に含まれる。遊技状態が確変状態であるときに、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が可能である。これにより、確変状態は、確率変動状態ともいう。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別状態に含まれる。時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたこと、次回の大当り遊技状態に制御されたことなど、予め定められた終了条件のいずれかが1つが先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切りともいう。回数切りの時短状態は、回数切り時短ともいう。回数切りの確変状態は、回数切り確変ともいう。

30

【0397】

通常状態となる遊技状態は、遊技者にとって有利な大当り遊技状態などの有利状態、小当り遊技状態などの所定状態、時短状態や確変状態などの特別状態には含まれない遊技状態である。通常状態は、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率、特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などが、パチンコ遊技機1の初期設定状態と同一に制御される遊技状態である。パチンコ遊技機1の初期設定状態は、例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復旧処理を実行せずに初期設定処理を実行した後の制御状態である。

40

【0398】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。なお、パチンコ遊技機1は、遊技状態として確変状態を含まないものであってもよい。

【0399】

小当り遊技状態が終了した後に、V入賞の発生にもとづいて大当り遊技状態に制御され

50

る場合と、V入賞が発生せずに小当り遊技状態となる前の遊技状態が変更されない場合と、がある。ただし、特図ゲームの表示結果が「小当り」となり、回数切りにおける所定回数の特図ゲームが実行された場合に、時短状態や確変状態の制御が終了して、通常状態となることがある。なお、パチンコ遊技機1は、遊技状態として小当り遊技状態を含まないものであってもよい。すなわち、特別図柄の表示結果は、「小当り」を含まないものであってもよい。

【0400】

可変表示の実行回数にもとづく時短条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態に制御可能であってもよい。このような時短状態は、救済時短ともいう。時短条件は、パチンコ遊技機1への電源投入後や、大当り発生後、特図ゲームの表示結果が「時短」となった後に、特定回数の可変表示を実行しても新たな大当り遊技状態や時短状態への制御が行われなかった場合に、成立可能な条件であればよい。

【0401】

(演出の進行など)

パチンコ遊技機1では、遊技の進行にあわせて種々の演出を実行可能である。この演出は、遊技の進行状況を報知する演出と、遊技を盛り上げる演出と、を含む。これらの演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示すること、スピーカ8L、8Rから効果音を出力すること、遊技効果ランプ9を点灯すること、可動体32を動作させること、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bを振動させること、あるいは、これらの一部または全部の組合せを含み、任意の演出装置を用いて実行可能なものであればよい。

【0402】

遊技の進行にあわせて実行可能な演出は、演出図柄の可変表示を含む。第1特図ゲームまたは第2特図ゲームが開始されることに対応して、画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、演出図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果となる確定特別図柄が停止表示されるときに、演出図柄の可変表示において表示結果となる確定演出図柄が停止表示される。確定演出図柄は、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5C、5Rに対応した3つの演出図柄の組合せで構成される。演出図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間に、演出図柄の可変表示における表示態様がリーチ態様となることがある。リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止した演出図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに、未だ停止していない演出図柄について変動が継続している態様などである。演出図柄の可変表示における表示態様がリーチ態様となることは、リーチが成立するともいう。

【0403】

演出図柄の可変表示がリーチ態様となったことに対応して、リーチ演出を実行可能である。パチンコ遊技機1は、演出態様が異なる場合に、可変表示の表示結果が「大当り」となる割合が異なるように、複数種類のリーチ演出を実行可能である。演出態様に対応する「大当り」の割合は、大当り信頼度、大当り期待度ともいう。リーチ演出は、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度が高いスーパーリーチと、を含む。その他、リーチ演出の実行時間に対応して、ショートリーチと、ショートリーチよりも実行時間が長いロングリーチと、を含むものとしてもよい。

【0404】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときに、画像表示装置5の画面上において、予め定められた大当り組合せとなる確定演出図柄が、演出図柄の表示結果として停止表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5C、5Rに、例えば「7」の数字を示す演出図柄といった、同一の演出図柄が揃って所定の有効ライン上に停止表示される。大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合に、例えば「7」の数字を示す演出図柄など、奇数の演出図柄が揃って停止表示されてもよい。大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り」である場合に、例えば「6」の数字を示す演出図柄など、偶数の演出図柄が揃って停止表示

10

20

30

40

50

されてもよい。「非確変大当り」は、「通常大当り」ともいう。この場合に、奇数の演出図柄は、確変図柄ともいう。偶数の演出図柄は、非確変図柄あるいは通常図柄ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0405】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときに、画像表示装置5の画面上において、予め定められた小当り組合せとなる確定演出図柄が、演出図柄の表示結果として停止表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5C、5Rに、例えば「7」以外の数字を示す演出図柄といった、同一の演出図柄が揃って所定の有効ライン上に停止表示されてもよい。特図ゲームの表示結果が「大当り」になるときに「小当り」になるときとで、共通の確定演出図柄が停止表示されてもよい。

10

【0406】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となるときに、演出図柄の可変表示においてリーチ態様とならずに、表示結果が停止表示される場合がある。この場合に、演出図柄の表示結果として、非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される。リーチ態様とならずに非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される表示結果は、非リーチハズレともいう。特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となるときに、演出図柄の可変表示においてリーチ態様となり、リーチ演出が実行された後に表示結果が停止表示される場合がある。この場合に、演出図柄の表示結果として、大当り組合せや小当り組合せではないリーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される。リーチ態様となった後にリーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される表示結果は、リーチハズレともいう。

20

【0407】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出は、保留表示やアクティブ表示などの可変表示対応表示を含む。その他に、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出などを、演出図柄の可変表示中に実行可能である。予告演出は、実行中の可変表示に対応した大当り信頼度を予告する当該変動予告演出と、実行が保留されている実行前の可変表示に対応した大当り信頼度を予告する先読み予告演出と、を含んでもよい。先読み予告演出は、例えば保留表示やアクティブ表示などの可変表示対応表示の表示態様を、通常とは異なる態様に变化させる変化演出を実行可能であってもよい。

【0408】

画像表示装置5の画面上において、演出図柄の可変表示中に演出図柄を一旦仮停止させた後に、可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行可能であってもよい。擬似連演出は、演出図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させる再変動回数が多い場合の方が、再変動回数が少ない場合よりも大当り信頼度が高くなるように設定されてもよい。演出図柄の可変表示において、リーチ態様となるより前に擬似連演出が実行される場合と、リーチ態様となった後に擬似連演出が実行される場合と、が含まれてもよい。その他、演出図柄の可変表示において、複数のタイミングで擬似連演出を実行可能であってもよい。

30

【0409】

大当り遊技状態の制御中に、大当り遊技状態を報知する大当り中演出を実行可能である。大当り中演出は、ラウンド数を報知する演出と、大当り遊技状態の有利度が向上することを示唆または報知する昇格演出と、を含んでもよい。小当り遊技状態の制御中に、小当り遊技状態を報知する小当り中演出を実行可能である。大当り遊技状態の制御中と、小当り遊技状態の制御中とで、共通の演出を実行することで、現在の遊技状態が大当り遊技状態であるか小当り遊技状態であるかを、遊技者が認識不可能または認識困難となるようにしてもよい。

40

【0410】

特図ゲームなどの実行がなく、遊技が進行していない非遊技状態では、画像表示装置5の画面上にデモンストレーション用の演出画像を表示可能である。デモンストレーション用の演出画像は、デモ画像ともいう。デモ画像の表示は、デモ表示ともいう。デモ表示に

50

よる演出は、客待ちデモ演出ともいう。

【0411】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図10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、中継基板15、電源基板17などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板など、各種の基板が配置されている。

【0412】

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可能な機能を有する。遊技の進行は、保留の管理を伴う特図ゲームの実行、保留の管理を伴う普図ゲームの実行、大当り遊技状態、小当り遊技状態、時短状態、確変状態など、各種遊技の実行や遊技状態の移行を含む。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100と、スイッチ回路110と、ソレノイド回路111と、を備える。

【0413】

主基板11が備える遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM (Read Only Memory) 101と、RAM (Random Access Memory) 102と、CPU (Central Processing Unit) 103と、乱数回路104と、I/O (Input/Output port) 105と、を含んで構成可能である。ROM 101、RAM 102、乱数回路104の一部または全部は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に対して外付可能な構成であってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵された構成であってもよい。スイッチ回路110は、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。遊技球検出用の各種スイッチは、例えばゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22Aや第2始動口スイッチ22Bといった始動口スイッチ、カウントスイッチ23、特定領域スイッチ24、排出口スイッチ26を含む。検出信号は、遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことなどを示す。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。ソレノイド回路111は、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、普通電動役物ソレノイド81と、大入賞口ソレノイド82と、特定領域ソレノイド83と、に供給可能である。ソレノイド駆動信号は、各ソレノイドをオンする信号などであればよい。

【0414】

遊技制御用マイクロコンピュータ100において、ROM 101は、遊技制御に用いられるコンピュータプログラムやデータを記憶する不揮発性記憶装置である。ROM 101が記憶するデータは、変動パターン、演出制御コマンド、その他の各種設定や判定、決定に用いられるテーブルを構成するテーブルデータなどを含む。RAM 102は、遊技制御に用いられるワークエリアやデータを退避するためのスタックを提供する一時記憶装置である。RAM 102は、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止した場合でも、所定期間内であれば記憶領域の一部または全部における記憶内容を復旧可能となるように保存するバックアップRAMとなっていればよい。RAM 102は、RWM (Read/Write Memory) ともいう。RAM 102のワークエリアは、カウンタ、タイマ、バッファ、その他の各種コードや数値の格納領域など、遊技制御に用いられる各種データを記憶可能な記憶領域を含んでいる。CPU 103は、ROM 101に記憶されたプログラムに対応する処理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可能である。乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技の進行を制御するときに使用される乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数の一部または全部は、専用回路を用いてハードウェアにより更新されるものであってもよいし、CPU 103が実行するコンピュータプログラムなどのソフトウェアにより更新されるものであってもよい。I/O 105は、各種信号が入力される入力ポートと、各種信号が出力される出力ポートと、を含んで構成される。I/O 105の入力ポートに入力される各種信号は、スイッチ回路110を介して伝送される各種スイッ

チからの検出信号を含んでいけばよい。I/O 105 の出力ポートから出力される各種信号は、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、普図保留表示器25Cなどを制御する信号と、普通電動役物ソレノイド81、大入賞口ソレノイド82、特定領域ソレノイド83などを駆動するソレノイド駆動信号と、を含んでいけばよい。

【0415】

主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100により、遊技の進行を制御する動作の一部として、遊技の進行に応じた演出制御コマンドを、演出制御基板12に対して送信可能に出力する。演出制御コマンドは、遊技の進行状況などを指定または通知するコマンドである。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。演出制御コマンドは、例えば特図ゲームの表示結果、当り種別、変動パターンなど、主基板11における各種の決定結果を指定するコマンドと、例えば可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態など、遊技の状況を指定するコマンドと、エラーの発生などを指定するコマンドと、を含むものであればよい。

10

【0416】

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、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドにもとづいて演出を制御可能な機能を有する。演出制御基板12において制御可能な演出は、例えば可動体32の駆動など、遊技の進行に応じた種々の演出であり、その他に、エラー報知、電断復旧の報知など、各種報知を含む。演出制御基板12は、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125と、を備える。

20

【0417】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出の実行を制御するための処理を行う。この処理は、演出制御基板12の諸機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定などを含む。演出制御用CPU120は、各種テーブルのデータなど、ROM121が記憶する各種データを用いるとともに、RAM122をメインメモリとして使用する。演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号にもとづいて、演出の実行を表示制御部123に指示することもある。ここでの検出信号は、遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号であればよい。

30

【0418】

表示制御部123は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM) などを含み、演出制御用CPU120からの演出の実行指示にもとづいて、主に表示に関する演出を実行可能に制御する。表示制御部123は、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することにより、演出画像を画像表示装置5の画面上に表示させる。表示制御部123は、さらに、音指定信号を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号をランプ制御基板14に供給したりする。音指定信号は、スピーカ8L、8Rにて出力される音声を指定する。ランプ信号は、遊技効果ランプ9の点灯態様や消灯態様を指定する。音指定信号やランプ信号の供給により、演出画像の表示に同期して、スピーカ8L、8Rの音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯または消灯が可能になる。表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を、可動体32のモータやソレノイドに、または可動体32を駆動するドライバ回路に、供給可能であってもよい。演出制御基板12とは別に、可動体32を駆動するためのドライバ基板が設けられてもよい。

40

【0419】

乱数回路124は、各種演出の実行を制御するときに使用される各種の乱数値を示す数値データを更新可能にカウントする。演出の実行を制御するときに使用される乱数は、演出用乱数ともいう。演出用乱数は、演出制御用CPU120が実行するコンピュータプロ

50

グラムなどのソフトウェアにより更新されるものであってもよい。I/O 125は、例えば主基板11から伝送された演出制御コマンドなどを取り込むための入力ポートと、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。I/O 125の入力ポートは、コントローラセンサユニット35Aから供給される検出信号の入力端子と、プッシュセンサ35Bから供給される検出信号の入力端子と、を含んでいればよい。I/O 125の出力ポートは、画像表示装置5に供給される映像信号の出力端子と、音声制御基板13に供給される音指定信号の出力端子と、ランプ制御基板14に供給されるランプ信号の出力端子と、を含んでいればよい。

【0420】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、表示制御部123からの音指定信号にもとづいてスピーカ8L、8Rを駆動し、音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。ランプ制御基板14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、表示制御部123からのランプ信号にもとづいて遊技効果ランプ9を駆動し、ランプ信号が指定する状態で遊技効果ランプ9を点灯または消灯する。このようにして、スピーカ8L、8Rからの音声出力と、遊技効果ランプ9の点灯や消灯とは、表示制御部123からの信号にもとづいて制御することができる。なお、音指定信号やランプ信号の供給など、音声出力およびランプの点灯や消灯の制御と、可動体32を動作させる信号の供給など、可動体32の制御とは、演出制御用CPU120が一部または全部を実行するようにしてもよい。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、主基板11以外の基板は、サブ基板ともいう。図10に示す構成例のように、サブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、図10に示す構成例とは異なり、1のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0421】

電源基板17は、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、例えば交流(AC)を直流(DC)に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧(例えば直流12Vや直流5Vなど)に変換するための電源回路などを備えている。パチンコ遊技機1は、電源スイッチ91の操作により、電源投入の開始と終了とを切替可能である。主基板11のスイッチ回路110には、電源基板17からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵IC、システムリセットICのいずれかをを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機1において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチ92に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【0422】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0423】

(主基板11の主要な動作)

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して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が実行される。

【0424】

図11は、主基板11においてCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。図11に示す遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、まず、割込み禁止に設定する(ステップS901)。これにより、以後は割込み許可となるまで、他の処理が実行されない。続いて、内蔵デバイスレジスタの設定を行う(ステップ

S 9 0 2)。内蔵デバイスレジスタの設定では、例えば内蔵デバイスレジスタ設定テーブルを用いて、指定された内蔵デバイスアドレスに内蔵デバイスレジスタ設定値を格納する。内蔵デバイスレジスタは、例えばタイマ回路であるタイマカウンタとしての P T C (Programmable Timer Counter)、乱数回路 1 0 4、I / O 1 0 5 の入力ポート、シリアル通信回路、RWM アクセス制御回路など、各種回路や電子部品に対応して設けられたものであればよい。また、スタックポインタの初期設定や割込みベクタの設定などが行われてもよい。

【 0 4 2 5 】

続いて、RWM チェック処理 (ステップ S 9 0 3) を実行し、予め定められた復旧条件が成立したか否かを判定する (ステップ S 9 0 4)。復旧条件は、クリアスイッチ 9 2 の操作に対応したクリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ RAM としての RAM 1 0 2 における記憶内容が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電源投入時に、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 が押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合に、ステップ S 9 0 4 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 9 0 3 の RWM チェック処理は、チェックサム算出処理を含み、処理結果として得られたチェックサムデータを、チェックサムバッファの記憶データと比較して、両者のデータが合致した場合に、RAM 1 0 2 における記憶内容が正常であると判断する。ステップ S 9 0 4 では、ステップ S 9 0 3 の RWM チェック処理によりバックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査した結果にもとづいて、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【 0 4 2 6 】

復旧条件が成立した場合に (ステップ S 9 0 4 ; Y e s)、復旧用の設定が行われる。復旧用の設定は、バックアップ時コマンド送信テーブルの指定 (ステップ S 9 0 5) と、バックアップ時設定テーブルの指定 (ステップ S 9 0 6) と、を含んでいる。バックアップ時コマンド送信テーブルは、バックアップデータを用いた復旧が行われたことを指定する停電復旧指定コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するためのテーブルデータを含んでいる。バックアップ時設定テーブルは、バックアップデータを用いた復旧が行われた場合に、ワークエリアの初期設定に用いられるテーブルデータを含んでいる。テーブルの指定は、ROM 1 0 1 に記憶されたテーブルの先頭アドレスに対応する値を、汎用ポインタまたはテーブルポインタに格納する。他のテーブルについても同様である。

【 0 4 2 7 】

復旧条件が成立しない場合に (ステップ S 9 0 4 ; N o)、初期化用の設定が行われる。初期化用の設定は、RWM 初期設定処理 (ステップ S 9 0 7) と、初期化時コマンド送信テーブルの指定 (ステップ S 9 0 8) と、初期化時設定テーブルの指定 (ステップ S 9 0 9) と、を含んでいる。RWM 初期設定処理は、RAM 1 0 2 におけるワークエリアとなる所定領域にクリアデータを格納することにより、ワークエリアを初期化する処理が含まれている。初期化時コマンド送信テーブルは、電源投入時の初期設定が行われたことを指定する電源投入指定コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するためのテーブルデータを含んでいる。初期化時設定テーブルは、電源投入時の初期設定が行われた場合に、ワークエリアの初期設定に用いられるテーブルデータを含んでいる。例えば、初期化時設定テーブルは、特定回数カウンタの計数値を、特定回数初期値に設定するためのテーブルデータを含んでいる。また、初期化時設定テーブルは、特定回数コマンドバッファの格納値を、特定回数コマンド上限値に設定するためのテーブルデータを含んでいる。特定回数は、大当り遊技状態や時短状態に制御されない期間が継続した場合に、遊技状態を通常状態から時短状態に移行させる時短条件となる可変表示の実行回数である。

【 0 4 2 8 】

その後、コマンドセット処理 (ステップ S 9 0 1 0) と、データセット処理 (ステップ

S 9 0 1 1) と、を実行する。コマンドセット処理は、コマンド送信テーブルにおいて指定されたコマンドデータを、シリアル通信データレジスタに格納することにより、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処理が含まれる。データセット処理は、ポインタにより指定されたデータ設定テーブルを用いて、テーブルデータが示すアドレスに指定値を格納する処理と、テーブルデータが示すアドレスの記憶内容をクリアする処理と、が含まれる。

【 0 4 2 9 】

そして、ウェイト処理（ステップ S 9 0 1 2）を実行した後に、特定回数コマンド送信処理（ステップ S 9 0 1 3）を実行する。ウェイト処理は、所定期間が経過するまで待機することにより、演出制御基板 1 2 などのサブ基板が確実に起動可能となる。特定回数コマンド処理は、電源投入時に特定回数カウンタの計数値を指定する演出制御コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための処理である。特定回数カウンタは、R A M 1 0 2 の所定アドレスに設けられ、可変表示の実行回数が時短条件に対応する特定回数となるまでの残り回数を計数可能であればよい。

【 0 4 3 0 】

ステップ S 9 0 1 3 の特定回数コマンド送信処理に続いて、割込み初期設定（ステップ S 9 0 1 4）を行い、例えば 4 ミリ秒といった、所定時間ごとに定期的なタイマ割込みが発生するように P T C カウンタ出力値を設定して、ループ処理に入る。このループ処理では、割込み禁止（ステップ S 9 0 1 5）、初期値決定用乱数更新処理（ステップ S 9 0 1 6）、割込み許可（ステップ S 9 0 1 7）が、繰り返し実行される。以後、P T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出されるごとに、C P U 1 0 3 はタイマ割込み処理を実行可能になる。これにより、C P U 1 0 3 は、例えば 4 ミリ秒といった、所定時間ごとにタイマ割込み処理を実行することができる。

【 0 4 3 1 】

図 1 2 (A) は、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。C P U 1 0 3 は、P T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けることで、遊技制御用タイマ割込み処理を実行可能である。図 1 2 (A) に示す遊技制御用タイマ割込み処理は、電源断処理（ステップ S 9 0 2 1）と、スイッチ処理（ステップ S 9 0 2 2）と、メイン側エラー処理（ステップ S 9 0 2 3）と、遊技用乱数更新処理（ステップ S 9 0 2 4）と、特別図柄プロセス処理（ステップ S 9 0 2 5）と、普通図柄プロセス処理（ステップ S 9 0 2 6）と、情報出力処理（ステップ S 9 0 2 7）と、賞球処理（ステップ S 9 0 2 8）と、メイン側表示制御処理（ステップ S 9 0 2 9）と、を含んでいる。

【 0 4 3 2 】

ステップ S 9 0 2 1 の電源断処理は、電源基板 1 7 から伝送される電源断信号を確認して、電源断の発生有無を判定する処理などが含まれる。電源断が発生した場合に、チェックサム算出処理を実行し、チェックサムデータをチェックサムバッファに設定した後、R W M アクセス禁止など、電源断時の設定が行われる。ステップ S 9 0 2 2 のスイッチ処理は、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウンタスイッチ 2 3 など、スイッチ回路 1 1 0 を介して入力される各種スイッチからの検出信号について、受信の有無を判定する処理が含まれる。検出信号の受信結果は、スイッチオンバッファに設定される。ステップ S 9 0 2 3 のメイン側エラー処理は、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処理が含まれる。ステップ S 9 0 2 4 の遊技用乱数更新処理は、主基板 1 1 の側で用いられる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処理が含まれる。

【 0 4 3 3 】

図 1 2 (B) は、遊技用乱数の一例を示している。遊技用乱数は、特別図柄判定用の乱数 M R 1 と、当り図柄選択用の乱数 M R 2 と、M R 2 初期値決定用の乱数 M R 3 と、変動パターン種別選択用の乱数 M R 4 と、変動パターン決定用の乱数 M R 5 と、普通図柄当り判定用の乱数 M R 6 と、M R 6 初期値決定用の乱数 M R 7 と、を含んでいる。特別図柄判定用の乱数 M R 1 は、特別図柄の表示結果を「大当り」にするか否か、特別図柄の表示結

果を「小当り」にするか否かなど、特別図柄の表示結果を判定するときに使用する。当り図柄選択用の乱数MR2は、特別図柄の表示結果を「大当り」にする場合の大当り図柄や、特別図柄の表示結果を「小当り」にする場合の小当り図柄など、確定特別図柄を複数の特別図柄から選択するときに使用する。MR2初期値決定用の乱数MR3は、乱数MR2の初期値を作成するために使用する。変動パターン種別選択用の乱数MR4は、特別図柄の変動パターン種別選択に使用する。変動パターン決定用の乱数MR5は、変動パターン種別に対応した変動パターンの決定に使用する。普通図柄当り判定用の乱数MR6は、普通図柄の表示結果を「普図当り」にするか否かという、普通図柄の表示結果を判定するときに使用する。MR6初期値決定用の乱数MR7は、乱数MR6の初期値を作成するために使用する。MR2初期値決定用の乱数MR3と、MR6初期値決定用の乱数MR7は、ステップS24の遊技用乱数更新処理だけでなく、図11に示されたステップS9016の初期値決定用乱数更新処理においても更新可能であればよい。

【0434】

変動パターンは、変動パターン種別選択用の乱数MR4の値にもとづいて選択された変動パターン種別に含まれる1または複数の変動パターンのうちから、今回の可変表示における使用パターンとなるものが、変動パターン決定用の乱数MR5の値を用いて決定される。変動パターンは、特図ゲームの実行時間である特図変動時間と、演出図柄の可変表示の態様と、演出図柄の可変表示中の演出内容と、を含む各種の変動設定事項を指定する。特図変動時間は、演出図柄の可変表示における実行時間ともなる。演出図柄の可変表示の態様は、リーチの有無などを含む。演出図柄の可変表示中の演出内容は、リーチ演出の種類などを含む。変動パターンは、可変表示パターンともいう。変動パターン種別は、例えば演出図柄の可変表示中における演出態様などにもとづいて、予め分類された1または複数の変動パターンが含まれるグループである。

【0435】

図12(A)に示すステップS9025の特別図柄プロセス処理は、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態および小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御など、特別図柄の可変表示と遊技状態に関する処理が含まれる。ステップS9026の普通図柄プロセス処理は、ゲートスイッチ21からの検出信号にもとづく普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」にもとづく可変入賞球装置6Bの開放制御など、普通図柄の可変表示と第2始動入賞口の状態制御に関する処理が含まれる。ステップS9027の情報出力処理は、情報出力信号の設定を行う。情報出力信号は、大当り情報、始動情報、確率変動情報など、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情報に対応した信号である。大当り情報は、大当りの発生回数などを示す。始動情報は、始動入賞の回数などを示す。確率変動情報は、確変状態となった回数などを示す。ステップS9028の賞球処理は、賞球コマンド出力カウンタ加算処理と、賞球制御処理と、が含まれる。賞球コマンド出力カウンタ加算処理は、賞球個数テーブルを使用してスイッチのオン判定を行い、オン検出時に、賞球コマンド出力カウンタの更新、入賞情報出力カウンタの更新を行う。賞球制御処理は、賞球プロセスコードに対応した処理を選択して、遊技球の検出にもとづく賞球を払出可能に制御する。ステップS9029のメイン側表示制御処理は、第1特別図柄の表示設定と、第2特別図柄の表示設定と、を含んでいる。第1特別図柄の表示設定は、特別図柄制御処理の実行により、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特別図柄の表示を更新可能に制御するための設定である。第2特別図柄の表示設定は、特別図柄制御処理の実行により、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特別図柄の表示を更新可能に制御するための設定である。

【0436】

図13(A)は、特別図柄プロセス処理として、図12(A)に示すステップS9025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。CPU103は、特別図柄プロセス処理において、まず、始動入賞判定処理(ステップS101)を実行する。始動入賞判定処理は、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納して保留記憶数を更新する処理が含まれる。始動入賞の発生が検出された場合に、保留記憶数

が上限値未満であれば、表示結果、当り種別、変動パターンなどの決定に用いられる乱数値が抽出される。抽出された乱数値は、保留情報として記憶される。また、抽出された乱数値にもとづいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報の記憶や保留記憶数を更新した後に、演出制御基板12に対して、始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定などの判定結果を指定する演出制御コマンドを送信するためのコマンド設定が行われる。こうしたコマンド設定により、始動入賞時の演出制御コマンドは、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0437】

CPU103は、ステップS101の始動入賞判定処理を実行した後に、RAM102の所定アドレスに記憶された特図プロセスコードを読み出す(ステップS102)。特図プロセスコードは、00[H]～0B[H]のいずれかに更新設定が可能であり、特別図柄プロセスコードともいう。[H]は16進数であることを示す。CPU103は、特図プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行する(ステップS103)。これにより、特別図柄の可変表示に関する遊技の進行を制御可能になる。

【0438】

図13(B)は、特別図柄プロセス処理において、特図プロセスコードに対応して実行可能な処理の一例を示している。特別図柄プロセス処理は、特図プロセスコードに対応して実行可能な処理として、特図プロセスコードが00[H]に対応する特別図柄通常処理と、特図プロセスコードが01[H]に対応する特別図柄変動処理と、特図プロセスコードが02[H]に対応する特別図柄停止処理と、特図プロセスコードが03[H]に対応する小当り開放前処理と、特図プロセスコードが04[H]に対応する小当り開放中処理と、特図プロセスコードが05[H]に対応する小当り開放後処理と、特図プロセスコードが06[H]に対応する小当り排出球待機処理と、特図プロセスコードが07[H]に対応する小当り終了処理と、特図プロセスコードが08[H]に対応する大入賞口開放前処理と、特図プロセスコードが09[H]に対応する大入賞口開放中処理と、特図プロセスコードが0A[H]に対応する大入賞口開放後処理と、特図プロセスコードが0B[H]に対応する大当り終了処理と、を含んでいる。

【0439】

特別図柄通常処理は、記憶された保留情報の有無などにもとづいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かを判定可能な処理を含む。特別図柄通常処理は、特別図柄判定用の乱数MR1の値にもとづいて、特別図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「小当り」とするか否か、さらに、「時短」とするか否かなどを、判定可能な処理を含む。特別図柄通常処理は、表示結果の判定に対応して、特別図柄の可変表示において停止表示する確定特別図柄を決定する処理を含む。特別図柄通常処理は、変動パターンを決定する処理を含む。このように、特別図柄通常処理では、特別図柄の可変表示が開始される場合に、その表示結果が導出表示される以前に、可変表示に関する各種の判定や決定(事前決定)が行われるとともに、特図プロセスコードが01[H]に更新される。

【0440】

CPU103は、乱数値にもとづいて各種の判定や決定を行う場合に、各種のテーブルをROM101から読み出して参照する。主基板11における乱数値を用いた他の判定や決定についても同様である。乱数値を用いない場合でも、必要なテーブルをROM101から読み出して参照し、各種の判定や決定、設定などが行われてもよい。演出制御基板12においては、各種のテーブルをROM121から読み出して参照し、各種の判定や決定、設定などができればよい。

【0441】

特別図柄通常処理では、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という、特図2優先消化の制御が行われてもよい。あるいは、特別図柄通常処理では、第1始動入賞口と第2始動入賞口に遊技球が入賞した順序と対応して、その入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるという、入賞順消化の制御が行われてもよい。

10

20

30

40

50

【0442】

特別図柄変動処理は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測し、変動パターンに対応する特図変動時間が経過したか否かを判定する処理が含まれる。特図変動時間が経過した場合に、確定特別図柄を停止表示する図柄停止時間を設定し、各種カウンタの計数値を更新するとともに、特図プロセスコードが02[H]に更新される。特別図柄停止処理は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄が変動を停止してからの経過時間を計測し、特別図柄変動処理にて設定された図柄停止時間が経過したか否かを判定する処理が含まれる。図柄停止時間が経過した場合に、可変表示の表示結果に対応して、特図プロセスコードの更新や各種設定が行われる。例えば、可変表示の表示結果が「大当り」である場合に、特図プロセスコードは08[H]に更新される。可変表示の表示結果が「小当り」である場合に、特図プロセスコードは03[H]に更新される。可変表示の表示結果が「時短」や「ハズレ」である場合に、特図プロセスコードはクリアされて初期値である00[H]に更新される。また、可変表示の表示結果が「大当り」である場合に、大当り遊技状態の開始に対応した設定が行われる。可変表示の表示結果が「小当り」である場合に、小当り遊技状態の開始に対応した設定が行われる。可変表示の表示結果が「時短」である場合に、遊技状態を時短状態に制御するための設定が行われる。

10

【0443】

小当り開放前処理は、可変表示の表示結果が「小当り」であることにもとづいて、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行い、特図プロセスコードを04[H]に更新する。小当り開放中処理は、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測し、小当り用開放時間が経過したか否かを判定する処理が含まれる。小当り用開放時間が経過した場合に、大入賞口を閉鎖状態とするための設定とともに、特図プロセスコードが05[H]に更新される。小当り開放後処理は、小当り遊技状態における大入賞口の入賞検出を行い、所定時間の経過後に、特図プロセスコードを06[H]に更新する。小当り排出球待機処理は、大入賞口排出球エラーの設定、V入賞領域51の通過判定、大入賞口の排出完了判定を行う処理が含まれる。大入賞口の排出完了と判定された場合に、小当り終了前の設定とともに、特図プロセスコードが07[H]に更新される。小当り終了処理は、特定領域通過フラグによりV入賞領域51の通過有無を判定する処理が含まれる。特定領域通過フラグは、V入賞領域51を通過した遊技球があった場合に、オン状態に対応する指定値01[H]が設定される。特定領域通過フラグがオンである場合に、大当りの開始設定とともに、特図プロセスコードが08[H]に更新される。特定領域フラグがオフである場合に、小当りの終了設定とともに、特図プロセスコードがクリアされて初期値である00[H]に更新される。

20

30

【0444】

大入賞口開放前処理は、大入賞口開放回数カウンタの更新や大入賞口の作動設定を含めた大入賞口開放時の設定など、大入賞口を開放状態に制御するための設定を行い、特図プロセスコードを09[H]に更新する。大入賞口開放中処理は、大当り遊技状態において大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測するとともに、大入賞口の入賞検知を行い、大入賞口入賞個数最大値に達した場合や、大当り用開放時間が経過した場合に、大入賞口を閉鎖状態とするための設定とともに、特図プロセスコードを0A[H]に更新する。大入賞口開放後処理は、大入賞口排出球不一致エラーの設定を行った後に、大入賞口開放後時間の終了判定を行い、開放終了時と判定された場合に、大入賞口開放回数カウンタの計数値を判定する処理が含まれる。大入賞口開放回数カウンタの計数値が大入賞口開放回数最大値未満である場合に、特図プロセスコードを08[H]に更新して、次のラウンドを開始可能に制御する。大入賞口開放回数カウンタの計数値が大入賞口開放回数最大値である場合に、大当り終了演出時間の設定を含めた開放終了時の設定とともに、特図プロセスコードを0B[H]に更新する。大当り終了処理は、大当り終了演出時間が経過したか否かを判定する処理が含まれる。大当り終了演出時間が経過した場合に、大当り終了時の遊技状態設定を含めた大当りの終了設定とともに、特図プロセスコードがクリアされ

40

50

て初期値である 0 0 [H] に更新される。

【0445】

特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理は、特別図柄大当り判定処理と、特別図柄小当り判定処理と、を含んでいる。また、特別図柄通常処理は、特別図柄時短判定処理を含んでいてもよい。これらの判定処理では、特別図柄判定用バッファから読み出した特別図柄判定用の乱数MR1の値を用いて、その値がいずれの判定範囲に含まれるかという、特別図柄判定値チェックが行われる。例えば、特別図柄判定用の乱数MR1の値が大当り判定範囲に含まれる場合に、特別図柄大当り判定処理により特別図柄の表示結果を「大当り」にすると判定される。また、特別図柄判定用の乱数MR1の値が小当り判定範囲に含まれる場合に、特別図柄小当り判定処理により特別図柄の表示結果を「小当り」にすると判定される。特別図柄判定用の乱数MR1の値が時短判定範囲に含まれる場合に、特別図柄時短判定処理により特別図柄の表示結果を「時短」にすると判定されてもよい。

10

【0446】

図14は、特別図柄の表示結果である特図表示結果の判定例を示している。始動口入賞指定値は、第1始動入賞口に遊技球が進入したことによる第1始動入賞の場合に対応して「1」が設定され、第2始動入賞口に遊技球が進入したことによる第2始動入賞の場合に対応して「2」が設定される。すなわち、始動口入賞指定値が「1」の場合に、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第1特図ゲームが実行される。これに対し、始動口入賞指定値が「2」の場合に、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第2特図ゲームが実行される。特別図柄大当り判定処理、特別図柄小当り判定処理、特別図柄時短判定処理では、始動口入賞指定値が「1」である場合と「2」である場合とに対応して、特図表示結果が「大当り」、「小当り」、「時短」、「ハズレ」のいずれかに決定されるように、乱数MR1の値と比較されるMR1判定値が設定される。特図表示結果が「大当り」に割り当てられたMR1判定値は、大当り判定値ともいう。特図表示結果が「小当り」に割り当てられたMR1判定値は、小当り判定値ともいう。特図表示結果が「時短」に割り当てられたMR1判定値は、時短判定値ともいう。大当り判定値の設定による大当り確率は、特図ゲームにより大当りとなる割合を示す。小当り判定値の設定による小当り確率は、特図ゲームにより小当りとなる割合を示す。時短判定値の設定による時短確率は、特図ゲームによりベース制御が変更可能な割合を示す。

20

【0447】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板17などから電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、演出制御メイン処理を実行する。

30

【0448】

図15は、演出制御基板12において演出制御用CPU120が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。図15に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、初期化处理(ステップS71)を実行する。初期化处理は、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたタイマ回路用のレジスタ設定などを含む。このときに、初期動作制御処理(ステップS72)を実行する。初期動作制御処理は、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御など、可動体32の初期動作を行う制御が含まれる。その後、タイマ割込みフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS73)。タイマ割込みフラグは、例えばタイマ回路用のレジスタ設定にもとづいて、2ミリ秒といった所定時間が経過するごとに、オン状態にセットされる。タイマ割込みフラグがオフである場合に(ステップS73; No)、ステップS73を繰り返して待機する。

40

【0449】

タイマ割込みフラグがオンである場合に(ステップS73; Yes)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS74)、コマンド解析処理(ステ

50

ップ S 7 5) を実行する。コマンド解析処理は、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の処理が含まれる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したか、あるいは、演出制御コマンドが特定する内容などを、演出制御プロセス処理などで確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合に、その遊技状態に対応する背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

【 0 4 5 0 】

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（ステップ S 7 6）を実行する。演出制御プロセス処理は、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 および装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が含まれる。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などにもとづいた判定や決定、設定などが行われる。演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理（ステップ S 7 7）を実行する。演出用乱数更新処理は、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出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。その後、ステップ S 7 3 に戻る。ステップ S 7 3 に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 4 5 1 】

図 1 6 (A) は、演出制御プロセス処理として、図 1 5 に示すステップ S 7 6 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。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセス処理において、まず、先読み演出設定処理（ステップ S 1 5 1）を実行する。先読み演出設定処理は、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドにもとづいて、先読み予告演出の実行に関する判定や決定、設定などの処理が含まれる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数にもとづいて保留表示を表示するための処理が含まれる。

【 0 4 5 2 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、先読み演出設定処理を実行した後に、R A M 1 2 2 の所定アドレスに記憶された演出プロセスコードを読み出す（ステップ S 1 5 2）。演出プロセスコードは、0 0 [H] ~ 0 A [H] のいずれかに更新設定が可能であり、演出制御プロセスコードともいう。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行する（ステップ S 1 5 3）。これにより、演出図柄の可変表示を含めた演出の実行を制御可能になる。

【 0 4 5 3 】

図 1 6 (B) は、演出制御プロセス処理において、演出プロセスコードに対応して実行可能な処理の一例を示している。演出制御プロセス処理は、演出プロセスコードに対応して実行可能な処理として、演出プロセスコードが 0 0 [H] に対応する変動パターンコマンド待ち処理と、演出プロセスコードが 0 1 [H] に対応する演出図柄変動開始処理と、演出プロセスコードが 0 2 [H] に対応する演出図柄変動中処理と、演出プロセスコードが 0 3 [H] に対応する演出図柄変動停止処理と、演出プロセスコードが 0 4 [H] に対応する小当り表示処理と、演出プロセスコードが 0 5 [H] に対応する小当り開放中処理と、演出プロセスコードが 0 6 [H] に対応する小当り終了演出処理と、演出プロセスコードが 0 7 [H] に対応する大当り表示処理と、演出プロセスコードが 0 8 [H] に対応するラウンド中処理と、演出プロセスコードが 0 9 [H] に対応するラウンド後処理と、演出プロセスコードが 0 A [H] に対応する大当り終了演出処理と、を含んでいる。

【 0 4 5 4 】

変動パターンコマンド受信待ち処理は、主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から伝送された変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定可能な処理を含む。例えば、コマンド解析処理でセットされる変動パターン指定コマンド受信フラグがオ

10

20

30

40

50

ンであるか否かにより、受信有無を判定可能である。変動パターン指定コマンドの受信ありと判定された場合に、演出プロセスコードが 0 1 [H] に更新される。変動パターン指定コマンドの受信なしと判定された場合に、デモ表示の制御が行われる。演出図柄変動開始処理は、特図ゲームに対応する変動時演出が開始されるように制御する処理を含む。例えば、受信した変動パターンコマンドに対応して、変動時演出の演出パターンを選択し、演出実行時間を計測する演出プロセスタイマの計時値について更新を開始させ、演出プロセスコードが 0 2 [H] に更新される。演出図柄変動中処理は、演出パターンを構成する各演出要素の切替えタイミングなどを制御するとともに、演出プロセスタイマの計時値にもとづいて演出実行時間が経過したか否かを判定可能な処理を含む。演出実行時間が経過したと判定された場合に、演出プロセスコードが 0 3 [H] に更新される。演出図柄変動停止処理は、演出実行時間が経過したこと、または演出図柄確定コマンドを受信したことなど、変動時演出の終了条件が成立したことにもとづいて、変動時演出の終了制御を行い、確定特別図柄に対応した演出結果を表示可能に制御する処理を含む。そして、可変表示の表示結果に対応して、演出プロセスコードの更新や各種設定が行われる。例えば、可変表示の表示結果が「大当り」である場合に、演出プロセスコードは 0 7 [H] に更新される。可変表示の表示結果が「小当り」である場合に、演出プロセスコードは 0 4 [H] に更新される。可変表示の表示結果が「時短」や「ハズレ」である場合に、演出プロセスコードはクリアされて初期値である 0 0 [H] に更新される。

【0 4 5 5】

小当り表示処理は、小当りが発生したときに、小当りファンファーレ演出を行うための設定処理を含む。小当りファンファーレ演出は、画像表示装置 5 の画面上に小当りの発生を報知する演出画像が表示される小当り表示を含み、小当りファンファーレ演出時間が経過するまで実行可能である。小当りファンファーレ演出時間が経過したときに、小当りファンファーレ演出の終了制御とともに、演出プロセスコードが 0 5 [H] に更新される。小当り開放中処理は、小当り遊技状態において大入賞口の開放中に対応して、小当り開放中演出を行うための設定を行い、演出プロセスコードを 0 6 [H] に更新する。小当り終了演出処理は、画像表示装置 5 の画面上に小当り遊技状態の終了を報知する演出画像を表示可能に制御する処理を含む。また、小当り遊技状態において、特定領域スイッチ 2 4 により遊技球が検出され、V 入賞が発生したと判定された場合に、V 入賞の発生を報知する V 入賞演出の実行制御が行われる。小当り遊技状態において V 入賞が発生した場合に、演出プロセスコードは 0 7 [H] に更新される。小当り遊技状態において V 入賞が発生しなかった場合に、演出プロセスコードはクリアされて初期値である 0 0 [H] に更新される。

【0 4 5 6】

大当り表示処理は、大当りが発生したときに、ファンファーレ演出を行うための設定処理を含む。ファンファーレ演出は、画像表示装置 5 の画面上に大当りの発生を報知する演出画像が表示される大当り表示を含み、ファンファーレ演出時間が経過するまで実行可能である。ファンファーレ演出時間が経過したときに、ファンファーレ演出の終了制御とともに、演出プロセスコードが 0 8 [H] に更新される。ラウンド中処理は、大当り遊技状態におけるラウンド中の表示設定を含む。ラウンド終了条件が成立したときに、最終ラウンドの終了でなければ、演出プロセスコードを 0 9 [H] に更新し、最終ラウンドの終了であれば、演出プロセスコードを 0 A [H] に更新する。ラウンド後処理は、大当り遊技状態におけるラウンド間の表示設定を含む。そして、ラウンド開始条件が成立したときに、演出プロセスコードを 0 8 [H] に更新する。大当り終了演出は、画像表示装置 5 の画面上に大当り遊技状態の終了を報知する演出画像を表示可能に制御する処理を含む。その後、大当り終了の報知時間が経過したときに、演出プロセスコードはクリアされて初期値である 0 0 [H] に更新される。

【0 4 5 7】

(基本説明の変形例)

パチンコ遊技機 1 は、基本説明における構成、機能、処理、動作に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機 1 は、上記実施の形態で示した全て

10

20

30

40

50

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。上記実施の形態において、下位概念となる事項が記載されている場合に、同族的事項や同類的事項を用いた上位概念の発明、あるいは、共通する性質を用いた上位概念の発明は、本願発明として包含され、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造や特性を備えたものであってもよい。

【0458】

パチンコ遊技機1は、入賞の発生にもとづいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であってもよいし、遊技媒体を封入し入賞の発生にもとづいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【0459】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは、例えば、「ー」を示す記号など、1種類の図柄だけとして、この図柄の表示と消灯とを繰り返す可変表示を行うようにしてもよい。可変表示中に1種類の図柄が表示され、可変表示の停止時に、この図柄が表示されなくてもよい。例えば、表示結果としては「ー」を示す記号が表示されず、特別図柄の表示がない非表示状態としてもよい。

【0460】

パチンコ遊技機1は、複数の設定値に対応して大当りの当選確率や出玉率が変わる構成を備えてもよい。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定されている設定値ごとに異なる大当り判定値を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率を変更可能であってもよい。具体的な一例として、設定値は1～6の6段階からなり、6が最も大当りの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この場合に、設定値として6が設定されていれば遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機1は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機1において設定されている設定値は、主基板11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知されてもよい。可変表示の実行中には、所定割合でパチンコ遊技機1における設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であってもよい。パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆は、パチンコ遊技機1における設定値を示唆するものに限定されず、例えばパチンコ遊技機1における設定値が変更されたか否かを示唆するものであってもよい。設定示唆演出は、任意の演出によって大当り期待度を示唆するとともに、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行うことができるようにしてもよい。

【0461】

大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部に代えて、あるいは、大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部とともに、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な状態の制御に関する示唆を行うものであってもよい。例えば、大当り遊技状態の終了後に制御される確変状態に関する示唆を行うものであってもよい。その他、有利状態として、遊技者にとって有利な任意の遊技価値が付与される状態に関して、制御されるか否かなどに応じた示唆を行うものであってもよい。

【0462】

遊技機に関する発明は、パチンコ遊技機1に限定されず、スロットマシンにも、適宜、適用することができる。スロットマシンは、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能である。スロットマシンにおいて、遊技者にとって有利な有利状態は、例えば、ビッグボーナス、レギ

10

20

30

40

50

ュラーボーナス、RT、AT、ART、CZといった、いわゆるボーナスのうち1以上のものを含んでいけばよい。

【0463】

遊技の進行や演出の実行を含めた各種の制御を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機1などの遊技機に含まれるコンピュータ装置に対して、着脱自在の記録媒体により配布と提供が可能なものであってもよいし、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布と提供が可能なものであってもよい。また、通信回線などを介してネットワーク上の外部機器に接続可能な通信処理部を備え、その外部機器からプログラムやデータをダウンロードすることにより配布や提供が可能なものであってもよい。遊技や演出の実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行可能なものであってもよいし、通信回線などを介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリなどに一旦格納することにより実行可能なものであってもよいし、通信回線などを介して接続されたネットワーク上の外部機器におけるハードウェア資源を用いて直接実行が可能なものであってもよいし、他のコンピュータ装置など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遊技や演出を実行可能なものであってもよい。

10

【0464】

処理やデータの決定割合、演出の実行割合など、各種割合を比較する場合に、「高い」、「低い」、「異なる」などの表現は、一方が「0%」または「100%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方の決定結果や実行内容について、「0%」の割合で決定や実行がない場合を含んでもよいし、「100%」の割合で必ず決定や実行がある場合を含んでもよい。

20

【0465】

(特徴部23AKに関する説明)

特徴部23AKにおけるパチンコ遊技機1は、特別図柄の表示結果が「ハズレ」または「大当たり」になる一方で、「小当たり」や「時短」にはならないように制御される。また、所定の確変制御条件が成立したことにもとづいて、大当たり遊技状態の終了後に遊技状態が確変状態に制御される。確変状態は、所定回数の可変表示が実行されること、あるいは次回の大当たり遊技状態が開始されることといった、所定の確変終了条件が成立するまで、継続するように制御される。

30

【0466】

大当たり遊技状態であるときに、特別可変入賞球装置50の大入賞口となる役物進入口が開放され、遊技球がV入賞領域51を通過して特定領域スイッチ24によって検出されたことにもとづいて、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立する。すなわち、特定領域スイッチ24の設置箇所を特定領域とし、この特定領域を遊技球が通過したことにもとづいて、確変制御条件を成立させることができる。

【0467】

こうした確変制御条件の成立にもとづいて、大当たり遊技状態の終了後に、高確高ベース状態に制御される。高確高ベース状態は、確変制御により通常状態に比べて大当たり遊技状態に制御される確率が高くなるとともに、高ベース制御により通常状態に比べて可変表示が実行されやすくなる。確変制御条件の不成立にもとづいて、大当たり遊技状態の終了後に、低確高ベース状態に制御される。低確高ベース状態は、大当たり遊技状態に制御される確率が通常状態と同じであるとともに、高ベース制御により通常状態に比べて可変表示が実行されやすくなる。

40

【0468】

図17-1は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、合計保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップAKS101)。合計保留記憶数は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計値により、未だ開始されていない可変表示に関する保留情報の記憶数を示す。ステップAKS101では、例えば合計保留記憶カウンタの計数値が「0」である場合に、合計保留記憶数

50

が「0」であると判定する。合計保留記憶カウンタは、RAM 102の所定アドレスに設けられ、合計保留記憶数を計数可能であればよい。

【0469】

ステップAKS101に対応して合計保留記憶数が「0」以外である場合に（ステップAKS101; No）、合計保留記憶数を1減算更新する（ステップAKS102）。このとき、始動口入賞指定値を示すデータが設定されてもよい。例えば第2保留記憶数が「0」以外である場合に、始動口入賞指定値を「2」に設定するとともに、第2保留記憶数を1減算更新する。これに対し、第2保留記憶数が「0」である場合に、始動口入賞指定値を「1」に設定するとともに、第1保留記憶数を1減算更新する。ステップAKS101にて合計保留記憶数が「0」以外であれば、第1保留記憶数と第2保留記憶数のうち、少なくともいずれか一方は「0」以外である。始動口入賞指定値を示すデータを設定するときに、第2保留記憶数について先に「0」以外であるか否かを判定することにより、第2特別図柄を用いた特図ゲームの方が、第1特別図柄を用いた特図ゲームよりも優先して実行することができればよい。

【0470】

ステップAKS102に続いて、特別図柄判定制御テーブルを指定する（ステップAKS103）。特別図柄判定制御テーブルは、特別図柄に関する判定の制御に用いられる各種情報が格納されている。例えば特別図柄判定制御テーブルは、特別図柄判定用バッファや当り図柄用バッファ、特別図柄バッファなどのアドレスを指定する。特別図柄判定用バッファは、図13（A）に示された特別図柄プロセス処理のステップS101における始動入賞判定処理により、始動入賞の発生にもとづいて抽出された遊技用乱数のうち、特別図柄判定用の乱数MR1を示すデータが記憶される。当り図柄用バッファは、始動入賞の発生にもとづいて抽出された遊技用乱数のうち、当り図柄選択用の乱数MR2を示すデータが記憶される。特別図柄バッファは、確定特別図柄を示すデータが記憶される。確定特別図柄は、特図ゲームにおける特別図柄の表示結果となる。

【0471】

特別図柄判定制御テーブルは、第1特別図柄に対応した第1特別図柄判定制御テーブルと、第2特別図柄に対応した第2特別図柄判定制御テーブルと、を含んでいてもよい。ステップAKS103では、第2特別図柄判定制御テーブルを指定した後に、始動口入賞指定値が「1」であるか否かを判定してもよい。そして、始動口入賞指定値が「1」である場合に、第1特別図柄判定制御テーブルを指定し直してもよい。第2特別図柄判定制御テーブルの指定は、第2特別図柄判定制御テーブルの先頭アドレスに対応する値を、ポイントとなるHLレジスタに格納することにより実行可能である。第1特別図柄判定制御テーブルを指定し直す場合に、第1特別図柄判定制御テーブルの先頭アドレスに対応する値を、ポイントとなるHLレジスタに格納することにより、ポイントの値を上書き設定する。このように、第2特別図柄判定制御テーブルを指定してから、始動口入賞判定値が「1」である場合に、第1特別図柄判定制御テーブルを設定し直すことにより、第2特別図柄判定制御テーブルの使用頻度が第1特別図柄判定制御テーブルの使用頻度よりも高い場合に、テーブル設定に用いる格納命令のプログラム容量を削減でき、パチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。また、第2特別図柄判定制御テーブルの使用頻度が第1特別図柄判定制御テーブルの使用頻度よりも高い場合に、分岐命令による処理を簡素化して、設計段階での確認が容易になり、パチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。

【0472】

ステップAKS103の次に、特別図柄対応バッファの記憶内容をシフトさせる（ステップAKS104）。特別図柄対応バッファは、特別図柄判定用バッファや当り図柄用バッファの他に、変動パターン種別選択用バッファや変動パターン用バッファなどを含み、始動入賞の発生にもとづいて抽出された遊技用乱数を示すデータが記憶される乱数格納用のバッファであればよい。ステップAKS104では、例えば、転送先アドレス、転送元アドレス、転送回数を設定した後に、ブロック転送命令を実行することにより、特別図柄対応バッファの各格納領域における記憶内容を、1単位ずつ前の格納領域に転送してシフ

トさせればよい。

【0473】

ステップAKS104に続いて、特別図柄判定用の乱数MR1の値を読み出す（ステップAKS105）。その後、特別図柄大当り判定（ステップAKS106）と、特別図柄情報設定（ステップAKS107）と、を行う。この実施の形態では、特図ゲームにおける特別図柄の表示結果が、「大当り」または「ハズレ」のいずれかに決定され、「小当り」や「時短」には決定されない。

【0474】

ステップAKS106の特別図柄大当り判定は、ステップAKS105により読み出した特別図柄判定用の乱数MR1の値を、大当り判定値と比較することにより、特図表示結果を「大当り」とするか否かを判定する。特図表示結果を「大当り」とするか否かの判定は、有利状態としての大当り遊技状態に制御するか否かの判定となる。そして、特別図柄大当り判定において特図表示結果を「大当り」とする判定がなされた場合に、大当り指定値となる01[H]が、当りフラグにセットされる。なお、当りフラグは、特別図柄通常処理が実行される場合に、初期値となる00[H]が設定されている。

【0475】

ステップAKS107の特別図柄情報設定は、特図表示結果が「大当り」である場合における大当り種別の設定および大当り図柄の設定と、特図表示結果が「ハズレ」である場合におけるハズレ図柄の設定と、を含んでいる。大当り種別を示すデータは、大当り種別バッファに格納して記憶される。大当り図柄またはハズレ図柄といった確定特別図柄を示すデータは、特別図柄バッファに格納して記憶される。特別図柄バッファは、第1特別図柄に対応した第1特別図柄バッファと、第2特別図柄に対応した第2特別図柄バッファと、を含んでいる。ステップAKS107では、ステップAKS103により指定された特別図柄判定制御テーブルを参照することにより、第1特別図柄バッファまたは第2特別図柄バッファのアドレスを特定可能である。

【0476】

ステップAKS107の後に、判定後データ設定（ステップAKS108）と、変動パターン設定処理（ステップAKS109）と、を実行してから、特別図柄通常処理を終了する。ステップAKS108の判定後データ設定は、判定後ワーク設定テーブルの指定と、データセット処理の実行と、を含んでいる。判定後ワーク設定テーブルを指定するとき、ステップAKS103により指定された特別図柄判定制御テーブルを参照することにより、第1特別図柄または第2特別図柄に対応した判定後ワーク設定テーブルのアドレスを特定可能である。ステップAKS109のデータセット処理は、特別図柄判定用バッファや当り図柄用バッファをクリアして、格納値を初期化するためのデータクリア処理を含んでいけばよい。

【0477】

ステップAKS101に対応して合計保留記憶数が「0」である場合に（ステップAKS101; Yes）、デモ表示フラグがオンであるか否かを判定する（ステップAKS110）。デモ表示フラグは、デモンストレーション表示を実行中であることを示すフラグである。デモ表示フラグがオンである場合に（ステップAKS110; Yes）、特別図柄通常処理は終了する。これに対し、デモ表示フラグがオフである場合に（ステップAKS110; No）、デモ表示フラグをオン状態にセットし（ステップAKS111）、待機時コマンドの送信設定を行ってから（ステップAKS112）、特別図柄通常処理は終了する。ステップAKS112の送信設定は、待機時コマンド送信テーブルの指定と、コマンドセット処理と、を含んでいる。待機時コマンド送信テーブルは、背景指定コマンドと、客待ちデモコマンドと、を送信するためのテーブルデータを含んでいけばよい。

【0478】

図17-2は、大当り種別決定例AKD01を示している。図17-1に示された特別図柄通常処理では、ステップAKS107の特別図柄情報設定において、特図表示結果が「大当り」である場合に、大当り種別決定用の乱数の値などを用いて大当り種別の設定を

10

20

30

40

50

行う。例えば、当りフラグが01[H]に設定されて大当り指定値を示す場合に、大当り種別決定用の乱数の値を示すデータが読み出され、また、始動口入賞指定値と、確変フラグと、時短フラグとに対応して、大当り種別決定テーブルが選択される。大当り種別決定テーブルは、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合、確変フラグがオンである場合とオフである場合、時短フラグがオンである場合とオフである場合などに、それぞれ対応して、予め用意されていればよい。確変フラグは確変状態としての高確状態に対応してオン状態にセットされ、時短フラグは時短状態としての高ベース状態に対応してオン状態にセットされる。大当り種別決定テーブルは、判定値データを含むテーブルデータにより構成される。大当り種別決定テーブルの判定値データは、決定可能な大当り種別ごとの振り分け判定値を示し、複数の大当り種別に対応した複数の振り分け判定値を設定可能である。ステップAKS107の特別図柄情報設定では、特図表示結果が「大当り」である場合に、大当り種別決定用の乱数を用いて大当り種別を決定するとともに、当り図柄選択用の乱数MR2を用いて大当り図柄となる特別図柄を選択してもよい。例えば、大当り種別決定用の乱数の値を、判定値データに示される複数の振り分け判定値と順次に比較可能なループ処理を実行して、乱数の値が振り分け判定値以下となった場合に、その振り分け判定値に対応する大当り種別が決定されるようにすればよい。あるいは、当り図柄選択用の乱数MR2を用いて、大当り種別の決定と大当り図柄の選択とが、行われてもよい。

【0479】

大当り遊技状態には、特定ラウンドの実行中に、V入賞口開閉部材となる振分部材がV入賞領域51を開放状態とする上限時間について設定が共通または相違する複数の大当り種別がある。一例として、複数の大当り種別は、大当り種別が「通常」の場合と、大当り種別が「確変」の場合とに、分類可能である。このうち、大当り種別が「通常」の場合に、V入賞領域51を開放状態とする上限時間が50ミリ秒(ms)に設定される。これに対し、大当り種別が「確変」の場合に、V入賞領域51を開放状態とする上限時間が29500ミリ秒に設定される。したがって、大当り種別が「通常」の場合に、V入賞領域51を遊技球が通過(進入)する可能性が低く、大当り遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立しにくい。その一方で、大当り種別が「確変」の場合に、V入賞領域51を遊技球が通過(進入)する可能性が高く、大当り遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立しやすい。

【0480】

この実施の形態では、大当り種別が「通常」の場合として大当り種別NA01~NA11が含まれ、大当り種別が「確変」の場合として大当り種別KA01~KA15が含まれている。決定例AKD01において、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合、確変状態における確変制御の有無、時短状態における高ベース制御の有無などに対応して、所定割合で複数の大当り種別のいずれかに決定可能である。ここで、高ベース制御が行われない「なし」の場合に、確変制御が「なし」の場合と「あり」の場合とで、異なる割合により大当り種別が決定される。これに対し、高ベース制御が行われる「あり」の場合に、確変制御が「なし」の場合と「あり」の場合とで、共通の割合により大当り種別が決定される。また、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、一部または全部が異なる大当り種別に決定可能である。

【0481】

決定例AKD01では、確変制御および高ベース制御がともに「なし」の場合のうち、始動口入賞指定値が「1」の場合に、大当り種別NA01~NA04と、大当り種別KA01~KA06とのいずれかに決定可能である一方、始動口入賞指定値が「2」の場合に、大当り種別NA05~NA07と、大当り種別KA07~KA10とのいずれかに決定可能である。したがって、確変制御および高ベース制御がともに「なし」の場合は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、全部が異なる大当り種別に決定可能である。また、確変制御が「あり」および高ベース制御が「なし」の場合のうち、始動口入賞指定値が「1」の場合に、大当り種別NA02、NA04と、大当り種別KA02、KA04~KA06とのいずれかに決定可能である一方、始動口入賞指定値が「2」の場合

に、大当り種別NA05～NA07と、大当り種別KA07～KA10とのいずれかに決定可能である。したがって、確変制御が「あり」および高ベース制御が「なし」の場合のうち、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、全部が異なる大当り種別に決定可能である。あるいは、高ベース制御が「あり」の場合のうち、始動口入賞指定値が「1」の場合に、大当り種別NA08と、大当り種別KA11、KA15とのいずれかに決定可能である一方、始動口入賞指定値が「2」の場合に、大当り種別NA09～NA11と、大当り種別KA12～KA15とのいずれかに決定可能である。このように、高ベース制御が「あり」の場合は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、共通の大当り種別KA15に決定可能である。したがって、高ベース制御が「あり」の場合は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、一部が異なる大当り種別に決定可能である。

10

【0482】

決定例AKD01では、始動口入賞指定値が「1」の場合に、確変制御の有無や高ベース制御の有無によらず、100/200の決定割合すなわち50%の決定率で大当り種別が「通常」に含まれるものに決定され、100/200の決定割合すなわち50%の決定率で大当り種別が「確変」に含まれるものに決定される。また、始動口入賞指定値が「2」の場合に、確変制御の有無や高ベース制御の有無によらず、12/200の決定割合すなわち6%の決定率で大当り種別が「通常」に含まれるものに決定され、188/200の決定割合すなわち94%の決定率で大当り種別が「確変」に含まれるものに決定される。このように、始動口入賞指定値が「2」の場合は、始動口入賞指定値が「1」の場合よりも高い割合で大当り種別が「確変」に含まれるものに決定される。したがって、第2特別図柄を用いた特図ゲームにおいて特図表示結果が「大当り」であり大当り遊技状態に制御される場合の方が、第1特別図柄を用いた特図ゲームにおいて特図表示結果が「大当り」であり大当り遊技状態に制御される場合よりも高い割合で、大当り遊技状態が終了した後の遊技状態を確変状態に制御可能である。

20

【0483】

大当り種別決定テーブルは、始動口入賞指定値が「1」の場合に、確変制御の有無や高ベース制御の有無によらず、決定可能な大当り種別が「通常」に含まれるものに対応して決定割合が11/200である第1区分、44/200である第2区分、11/200である第3区分、34/200である第4区分の順に複数区分を有し、決定可能な大当り種別が「確変」に含まれるものに対応して決定割合が12/200である第5区分、7/200である第6区分、12/200である第7区分、19/200である第8区分、15/200である第9区分、35/200である第10区分の順に複数区分を有するように、複数の振り分け判定値を示す判定値データが設定される。また、大当り種別決定テーブルは、始動口入賞指定値が「2」の場合に、確変制御の有無や高ベース制御の有無によらず、決定可能な大当り種別が「通常」に含まれるものに対応して決定割合が2/200である第1区分、2/200である第2区分、2/200である第3区分、2/200である第4区分、1/200である第5区分、1/200である第6区分、2/200である第7区分の順に複数区分を有し、決定可能な大当り種別が「確変」に含まれるものに対応して決定割合が62/200である第8区分、50/200である第9区分、62/200である第10区分、14/200である第11区分の順に、複数区分を有するように複数の振り分け判定値を示す判定値データが設定される。

30

40

【0484】

大当り種別決定テーブルは、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とに対応して、確変制御の有無や高ベース制御の有無によらず、決定割合が共通の複数区分を有する一方で、確変制御の有無や高ベース制御の有無によって、決定結果となる大当り種別に対する各区分の割当てが異なるように、複数の振り分け判定値を示す判定値データが設定される。このような決定割合が共通の複数区分を有するので、大当り種別の決定に用いるテーブルを容易に設計可能となり、パチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。また、決定結果となる大当り種別に対する各区分の割当てが異なるので、大当り種別の決定

50

割合を柔軟に設計可能となり、パチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。

【0485】

決定例 A K D 0 1 において、始動口入賞指定値が「1」の場合に、確変制御および高ベース制御がともに「なし」であることにより、決定割合が $11/200$ の第 1 区分は大当り種別 N A 0 1 に割り当てられ、決定割合が $44/200$ の第 2 区分は大当り種別 N A 0 2 に割り当てられ、決定割合が $11/200$ の第 3 区分は大当り種別 N A 0 3 に割り当てられ、決定割合が $34/200$ の第 4 区分は大当り種別 N A 0 4 に割り当てられるように判定値データが設定され、決定割合が $12/200$ の第 5 区分は大当り種別 K A 0 1 に割り当てられ、決定割合が $7/200$ の第 6 区分は大当り種別 K A 0 2 に割り当てられ、決定割合が $12/200$ の第 7 区分は大当り種別 K A 0 3 に割り当てられ、決定割合が $19/200$ の第 8 区分は大当り種別 K A 0 4 に割り当てられ、決定割合が $15/200$ の第 9 区分は大当り種別 K A 0 5 に割り当てられ、決定割合が $35/200$ の第 10 区分は大当り種別 K A 0 6 に割り当てられるように判定値データが設定される。また、始動口入賞指定値が「1」の場合に、確変制御が「あり」および高ベース制御が「なし」であることにより、決定割合が $11/200$ の第 1 区分と決定割合が $44/200$ の第 2 区分とは大当り種別 N A 0 2 に割り当てられ、決定割合が $11/200$ の第 3 区分と決定割合が $34/200$ の第 4 区分とは大当り種別 N A 0 4 に割り当てられるように判定値データが設定され、決定割合が $12/200$ の第 5 区分と決定割合が $7/200$ の第 6 区分とは大当り種別 K A 0 2 に割り当てられ、決定割合が $12/200$ の第 7 区分と決定割合が $19/200$ の第 8 区分とは大当り種別 K A 0 4 に割り当てられ、決定割合が $15/200$ の第 9 区分は大当り種別 K A 0 5 に割り当てられ、決定割合が $35/200$ の第 10 区分は大当り種別 K A 0 6 に割り当てられるように判定値データが設定される。始動口入賞指定値が「1」の場合に、確変制御の有無によらず高ベース制御が「あり」であることにより、決定割合が $11/200$ の第 1 区分と決定割合が $44/200$ の第 2 区分と決定割合が $11/200$ の第 3 区分と決定割合が $34/200$ の第 4 区分とは大当り種別 N A 0 8 に割り当てられるように判定値データが設定され、決定割合が $12/200$ の第 5 区分と決定割合が $7/200$ の第 6 区分と決定割合が $12/200$ の第 7 区分と決定割合が $19/200$ の第 8 区分とは大当り種別 K A 1 1 に割り当てられ、決定割合が $15/200$ の第 9 区分と決定割合が $35/200$ の第 10 区分とは大当り種別 K A 1 5 に割り当てられるように判定値データが設定される。

【0486】

決定例 A K D 0 1 において、始動口入賞指定値が「2」の場合に、確変制御および高ベース制御がともに「なし」であることにより、決定割合が $2/200$ の第 1 区分と決定割合が $2/200$ の第 2 区分とは大当り種別 N A 0 5 に割り当てられ、決定割合が $2/200$ の第 3 区分と決定割合が $2/200$ の第 4 区分とは大当り種別 N A 0 6 に割り当てられ、決定割合が $1/200$ の第 5 区分と決定割合が $1/200$ の第 6 区分と決定割合が $2/200$ の第 7 区分とは大当り種別 N A 0 7 に割り当てられるように判定値データが設定され、決定割合が $62/200$ の第 8 区分は大当り種別 K A 0 7 に割り当てられ、決定割合が $50/200$ の第 9 区分は大当り種別 K A 0 8 に割り当てられ、決定割合が $62/200$ の第 10 区分は大当り種別 K A 0 9 に割り当てられ、決定割合が $14/200$ の第 11 区分は大当り種別 K A 1 0 に割り当てられるように判定値データが設定される。また、始動口入賞指定値が「2」の場合に、確変制御が「あり」および高ベース制御が「なし」であることによる決定割合の各区分は、確変制御および高ベース制御がともに「なし」であることによる決定割合の各区分と、共通の大当り種別に割り当てられるように判定値データが設定される。始動口入賞指定値が「2」の場合に、確変制御の有無によらず高ベース制御が「あり」であることにより、決定割合が $2/200$ の第 1 区分と決定割合が $2/200$ の第 2 区分とは大当り種別 N A 0 9 に割り当てられ、決定割合が $2/200$ の第 3 区分と決定割合が $2/200$ の第 4 区分とは大当り種別 N A 1 0 に割り当てられ、決定割合が $1/200$ の第 5 区分と決定割合が $1/200$ の第 6 区分と決定割合が $2/200$ の第 7 区分とは大当り種別 N A 1 1 に割り当てられるように判定値データが設定され、決定割

合が62／200の第8区分は大当り種別KA12に割り当てられ、決定割合が50／200の第9区分は大当り種別KA13に割り当てられ、決定割合が62／200の第10区分は大当り種別KA14に割り当てられ、決定割合が14／200の第11区分は大当り種別KA15に割り当てられるように判定値データが設定される。

【0487】

図17-3は、変動パターン設定処理として、図17-1のステップAKS109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。変動パターン設定処理において、CPU103は、特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップAKS221）。例えば、当りフラグを読み出し、その読出値が大当り指定値である01[H]の場合に、特図表示結果が「大当り」であると判定すればよい。特図表示結果が「ハズレ」であり「大当り」でない場合に（ステップAKS221；No）、始動口入賞指定値を読み出す（ステップAKS222）。これに伴い、演出状態選択指定値を読み出す（ステップAKS223）。演出状態選択指定値は、演出状態選択バッファの格納値であり、例えば、00[H]～0D[H]のうちいずれかの値を設定可能である。大当り遊技状態が終了するときに、大当り種別に対応した値を、演出状態選択指定値として設定可能である。また、可変表示が終了するときに、予め設定された更新条件の成立に対応して演出状態選択指定値を更新可能である。遊技状態が通常状態であるときに、演出状態選択指定値は00[H]に設定される。

【0488】

ステップAKS223の後に、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルを指定する（ステップAKS224）。ハズレ時変動パターン種別選択テーブルは、特図表示結果が「ハズレ」の場合に、変動パターン種別を選択するために用いられるテーブルであり、ステップAKS222により読み出した始動口入賞指定値と、ステップAKS223により読み出した演出状態選択指定値と、にもとづいて異なるテーブルを指定可能であればよい。さらに、特図表示結果が「ハズレ」の場合には、第1保留記憶数や第2保留記憶数に対応して選択可能な複数の変動パターン種別選択テーブルが予め用意されていればよい。

【0489】

ステップAKS221に対応して特図表示結果が「大当り」である場合に（ステップAKS221；Yes）、大当り種別指定値を読み出す（ステップAKS225）。これに伴い、演出状態選択指定値を読み出す（ステップAKS226）。そして、大当り時変動パターン種別選択テーブルを指定する（ステップAKS227）。大当り時変動パターン種別選択テーブルは、特図表示結果が「大当り」の場合に、変動パターン種別を選択するために用いられるテーブルであり、ステップAKS225により読み出した大当り種別と、ステップAKS226により読み出した演出状態選択指定値と、に対応したテーブルを指定可能であればよい。

【0490】

ステップAKS224、AKS227の後に、変動パターン種別選択用の乱数MR4の値を読み出す（ステップAKS228）。変動パターン種別選択用の乱数値MR4の値を示すデータは、特別図柄対応バッファにおいてバッファ番号「0」が割り当てられた格納領域に含まれる変動パターン種別選択用バッファに記憶されていればよい。続いて、変動パターン種別選択用の乱数MR4の値により、変動パターン種別を選択する（ステップAKS229）。次に、変動パターン決定テーブルを指定する（ステップAKS230）。ステップAKS230では、ステップAKS229により選択された変動パターン種別に対応して異なる変動パターン決定テーブルを指定可能であればよい。そして、変動パターン決定用の乱数MR5の値を読み出す（ステップAKS231）。変動パターン決定用の乱数MR5の値を示すデータは、特別図柄対応バッファにおいてバッファ番号「0」が割り当てられた格納領域に含まれる変動パターン決定用バッファに記憶されていればよい。さらに、変動パターン決定用の乱数MR5の値により、変動パターンを決定する（ステップAKS232）。

【0491】

ステップ A K S 2 3 2 に続いて、変動開始時コマンド送信設定を行う（ステップ A K S 2 3 3）。変動開始時コマンド送信設定は、変動コマンド送信テーブルの指定と、コマンドセット処理の実行と、を含んでいればよい。変動コマンド送信テーブルは、特図ゲームにおける特別図柄の変動開始に対応して、変動開始時の演出制御コマンドを送信するためのテーブルデータを含んでいる。例えば、第 1 特図ゲームに対応して指定される変動コマンド送信テーブルは、処理数を示すテーブル先頭データの他に、演出図柄指定コマンドと、第 1 変動開始指定コマンドと、変動パターン指定コマンドと、を送信するためのテーブルデータを含んでいる。これに対し、第 2 特図ゲームに対応して指定される変動コマンド送信テーブルは、処理数を指定するテーブル先頭データの他に、演出図柄指定コマンドと、第 2 変動開始指定コマンドと、変動パターン指定コマンドと、を送信するためのテーブルデータを含んでいる。

10

【0492】

ステップ A K S 2 3 3 の後に、特別図柄変動時間を設定する（ステップ A K S 2 3 6）。特別図柄変動時間は、特図変動時間としての可変表示時間を示す。特別図柄変動時間を設定するために、特別図柄変動時間テーブルが指定される。特別図柄変動時間テーブルは、変動パターンの決定結果に対応して、特図変動時間などの可変表示時間を示す時間データを設定するためのテーブルデータを含んでいる。ステップ A K S 2 3 6 では、指定された特別図柄変動時間テーブルを参照して、時間データ展開処理を実行することにより、変動パターンの決定結果に対応した時間データが H L レジスタに格納される。こうして取得された時間データなどを、変動時間データとして特別図柄プロセスタイマにおけるタイマ初期値として設定すればよい。

20

【0493】

ステップ A K S 2 3 6 の次に、変動パターン設定後データ設定を行ってから（ステップ A K S 2 3 7）、変動パターン設定処理を終了する。変動パターン設定後データ設定を行うために、変動パターン設定後データテーブルが指定される。変動パターン設定後データテーブルは、特図プロセスコードを、特別図柄変動処理に対応した値である 0 1 [H] に更新するためのテーブルデータを含んでいる。また、変動パターン設定後データテーブルは、特別図柄変動中表示バッファの格納値を 0 1 [H] に更新するためのテーブルデータを含んでいる。特別図柄変動中表示バッファは、第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の変動中における表示図柄を指定する値が格納され、第 1 特別図柄に対応した第 1 特別図柄変動中表示バッファと、第 2 特別図柄に対応した第 2 特別図柄変動中表示バッファと、を含んでいる。ステップ A K S 2 3 7 では、指定された変動パターン設定後データテーブルを参照して、データセット処理を実行することにより、第 1 特図ゲームを開始する場合に第 1 特別図柄変動中表示バッファの格納値を 0 1 [H] に更新し、第 2 特図ゲームを開始する場合に第 2 特別図柄変動中表示バッファの格納値を 0 1 [H] に更新すればよい。また、変動パターンの決定などに用いた乱数が格納された乱数値バッファをクリアして、格納値を初期化してもよい。

30

【0494】

図 1 7 - 4 は、ハズレ変動パターンの構成例を示している。ハズレ変動パターンは、特図表示結果が「ハズレ」の場合に決定可能な変動パターンである。複数の変動パターンは、それぞれ、特図変動時間や演出図柄の可変表示態様が異なる。ハズレ変動パターンは、演出図柄の可変表示においてリーチ態様になるリーチ変動パターンと、リーチ態様にならない非リーチ変動パターンと、を含んでいる。図 1 7 - 4 に示された構成例において、変動パターン P A 1 - 1 ~ P A 1 - 6 と、変動パターン P B 1 - 1 ~ P B 1 - 9 とは、非リーチ変動パターンに含まれ、変動パターン P A 2 - 1 ~ P A 2 - 7 と、変動パターン P B 2 - 1 ~ P B 2 - 3 とは、リーチ変動パターンに含まれる。リーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンと、が含まれている。図 1 7 - 4 に示された構成例において、変動パターン P A 2 - 1 ~ P A 2 - 3 はノーマルリーチ変動パターンに含まれ、変動パターン P A 2 - 4 ~ P A 2 - 7 と、変動パターン P B 2 - 2、

40

50

P B 2 - 3 とは、スーパーリーチ変動パターンに含まれる。ノーマルリーチ変動パターンは、ノーマルリーチ N O A、ノーマルリーチ N O B、ノーマルリーチ N O C といった、リーチ演出などの演出態様が異なる変動パターンが含まれている。スーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチ S P A、スーパーリーチ S P B、スーパーリーチ S P C、スーパーリーチ S P D、スーパーリーチ S P E、スーパーリーチ S P F といった、リーチ演出などの演出態様が異なる変動パターンが含まれている。リーチ変動パターンには、ノーマルリーチ変動パターンやスーパーリーチ変動パターンの他にも、短時間でリーチ態様となった後に表示結果が停止表示する高速リーチ変動パターンが含まれている。例えば、図 1 7 - 4 に示された変動パターン P B 2 - 1 は、特図変動時間が短い 3 5 0 0 ミリ秒であり、高速リーチ S R A の演出態様となる高速リーチ変動パターンである。

10

【 0 4 9 5 】

図 1 7 - 5 は、大当たり変動パターンの構成例を示している。大当たり変動パターンは、特図表示結果が「大当たり」の場合に決定可能な変動パターンである。大当たり変動パターンによる演出図柄の可変表示は、リーチ態様となった後に、大当たり組合せの確定演出図柄が停止表示される。大当たり変動パターンは、ハズレ変動パターンにおけるリーチ変動パターンと同様に、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンと、を含んでいる。図 1 7 - 5 に示された構成例において、変動パターン P A 3 - 1 ~ P A 3 - 3 は、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される変動パターンに含まれ、変動パターン P A 3 - 4 ~ P A 3 - 1 0 と、変動パターン P B 3 - 3 ~ P B 3 - 1 1 とは、スーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンに含まれる。また、大当たり変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出やスーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンの他にも、短時間で大当たり組合せの確定演出図柄が停止表示する変動パターンが含まれている。例えば、図 1 7 - 5 に示された変動パターン P B 3 - 1 は、特図変動時間が極めて短い 2 5 0 0 ミリ秒であり、リーチ演出を実行せずに表示結果が停止表示する高速 S Q A の演出態様となる変動パターンである。また、変動パターン P B 3 - 2 は、特図変動時間が短い 4 5 0 0 ミリ秒であり、短時間でリーチ態様となった後に表示結果が停止表示する高速リーチ S R A の演出態様となる高速リーチ演出パターンである。

20

【 0 4 9 6 】

図 1 7 - 6 (A) は、ハズレ時参照テーブルの設定例 A K A 0 1 を示している。ハズレ時参照テーブルは、図 1 7 - 3 に示された変動パターン設定処理のステップ A K S 2 2 4 にて、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルを指定する場合に参照されるテーブルである。ハズレ時参照テーブルとして、演出状態選択指定値に対応する複数のテーブルが、予め用意されていればよい。設定例 A K A 0 1 では、演出状態選択指定値が 0 0 [H] の場合と 0 6 [H] ~ 0 E [H] の場合とに対応して、参照テーブル T S 0 1 ~ T S 0 9 のいずれかがハズレ時参照テーブルとして参照される。各参照テーブル T S 0 1 ~ T S 0 9 は、始動口入賞指定値や第 1 保留記憶数および第 2 保留記憶数に対応して、予め用意された複数テーブルのいずれかを、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にするテーブルデータから構成されている。

30

【 0 4 9 7 】

図 1 7 - 6 (B) は、参照テーブル T S 0 1 の構成例を示している。参照テーブル T S 0 1 は、演出状態選択指定値が 0 0 [H] の場合に参照される。参照テーブル T S 0 1 は、始動口入賞指定値が「1」の場合に、第 1 保留記憶数が「0」に対応してテーブル T A 1 0 を、第 1 保留記憶数が「1」に対応してテーブル T A 1 1 を、第 1 保留記憶数が「2」に対応してテーブル T A 1 2 を、第 1 保留記憶数が「3」に対応してテーブル T A 1 3 を、それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、参照テーブル T S 0 1 は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第 1 保留記憶数が「0」と第 2 保留記憶数が「0」~「3」とに対応してテーブル T A 2 0 を、第 1 保留記憶数が「1」~「4」と第 2 保留記憶数が「0」~「3」とに対応してテーブル T A 2 1 を、それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。なお、図 1 7 - 1 に示

40

50

された特別図柄通常処理のステップAKS102では、第2保留記憶数が「0」以外である場合に、始動口入賞指定値が「2」に設定され、第2保留記憶数が1減算更新される。これに対し、第2保留記憶数が「0」である場合に、始動口入賞指定値が「1」に設定され、第1保留記憶数が1減算更新される。そして、第1保留記憶数や第2保留記憶数は上限値が「4」である。したがって、変動パターン設定処理のステップAKS224にて始動口入賞指定値が「1」の場合に、第1保留記憶数は「0」～「3」のいずれかであり、第2保留記憶数は「0」である。また、変動パターン設定処理のステップAKS224にて始動口入賞指定値が「2」の場合に、第1保留記憶数は「0」～「4」のいずれかであり、第2保留記憶数は「0」～「3」のいずれかである。

【0498】

図17-6(C)は、参照テーブルTS02の構成例を示している。参照テーブルTS02は、演出状態選択指定値が06[H]または0E[H]の場合に参照される。参照テーブルTS02は、始動口入賞指定値が「1」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「3」に対応してテーブルTB10を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、参照テーブルTS02は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「0」とに対応してテーブルTB20を、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「1」～「3」とに対応してテーブルTB21を、それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

【0499】

図17-6(D)は、参照テーブルTS03の構成例を示している。参照テーブルTS03は、演出状態選択指定値が07[H]の場合に参照される。参照テーブルTS03は、始動口入賞指定値が「1」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「3」に対応してテーブルTB10を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、参照テーブルTS03は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「0」とに対応してテーブルTB22を、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「1」～「3」とに対応してテーブルTB23を、それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

【0500】

図17-6(E)は、参照テーブルTS04の構成例を示している。参照テーブルTS04は、演出状態選択指定値が08[H]の場合に参照される。参照テーブルTS04は、始動口入賞指定値が「1」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「3」に対応してテーブルTB10を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、参照テーブルTS04は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「0」とに対応してテーブルTB24を、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「1」～「3」とに対応してテーブルTB25を、それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

【0501】

図17-7(A)は、参照テーブルTS05の構成例を示している。参照テーブルTS05は、演出状態選択指定値が09[H]の場合に参照される。参照テーブルTS05は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、第1保留記憶数や第2保留記憶数によらず共通のテーブルTB11を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

【0502】

図17-7(B)は、参照テーブルTS06の構成例を示している。参照テーブルTS06は、演出状態選択指定値が0A[H]の場合に参照される。参照テーブルTS06は、始動口入賞指定値が「1」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「3」に対応してテーブルTB12を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、参照テーブルTS06は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「0」とに対応してテーブルTB26を、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「1」～「3」とに対応してテーブルTB27を、そ

10

20

30

40

50

れぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

【0503】

図17-7(C)は、参照テーブルTS07の構成例を示している。参照テーブルTS07は、演出状態選択指定値が0B[H]の場合に参照される。参照テーブルTS07は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、第1保留記憶数や第2保留記憶数によらず共通のテーブルTB13を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。図17-7(D)は、参照テーブルTS08の構成例を示している。参照テーブルTS08は、演出状態選択指定値が0C[H]の場合に参照される。参照テーブルTS08は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、第1保留記憶数や第2保留記憶数によらず共通のテーブルTB14を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。図17-7(E)は、参照テーブルTS09の構成例を示している。参照テーブルTS09は、演出状態選択指定値が0D[H]の場合に参照される。参照テーブルTS09は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、第1保留記憶数や第2保留記憶数によらず共通のテーブルTB15を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

10

【0504】

図17-8は、大当たり時参照テーブルTS21の構成例を示している。大当たり時参照テーブルTS21は、図17-3に示された変動パターン設定処理のステップAKS227にて、大当たり時変動パターン種別選択テーブルを指定する場合に参照されるテーブルである。大当たり時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値や大当たり種別に対応して、予め用意された複数テーブルのいずれかを、大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にするテーブルデータから構成されている。

20

【0505】

大当たり時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値が00[H]の場合に、大当たり種別NA01、NA02、NA05、KA01、KA02、KA07に対応してテーブルTA30を、大当たり種別NA03、NA04、NA06、KA03、KA04、KA05、KA08に対応して選択テーブルTA31を、大当たり種別NA07、KA06、KA09、KA10に対応してテーブルTA32を、それぞれ大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。なお、演出状態選択指定値が00[H]の場合に、遊技状態は通常状態に対応した低確低ベース状態であり、高確状態としての確変状態における確変制御と、高ベース状態としての時短状態における高ベース制御と、が行われない。図17-2に示された大当たり種別決定例AKD01では、確変制御および高ベース制御が「なし」の場合に、大当たり種別NA01～NA06と、大当たり種別KA01～KA10とのうちで、いずれかに決定可能であり、他の大当たり種別には決定されない。したがって、大当たり時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値が00[H]の場合に決定可能な大当たり種別に対応して、大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルを示すものになっている。演出状態選択指定値が00[H]以外の場合にも、その演出状態選択指定値である場合に決定可能な大当たり種別に対応して、大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルが示されている。

30

【0506】

大当たり時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値が06[H]または0E[H]の場合に、大当たり種別NA08～NA11または大当たり種別KA11～KA15に対応してテーブルTB30を、大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、大当たり時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値が07[H]の場合に、大当たり種別NA08、NA09、KA11、KA12に対応してテーブルTB31を、大当たり種別NA10、KA13に対応してテーブルTB32を、大当たり種別NA11、KA14に対応してテーブルTB33を、大当たり種別KA15に対応してテーブルTB34を、それぞれ大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。あるいは、大当たり時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値が08[H]の場合に、大当たり種別NA08、NA09、KA11、KA12に対応してテーブルTB35を、大当たり種別NA

40

50

10、K A 1 3に対応してテーブルT B 3 6を、大当り種別N A 1 1、K A 1 4に対応してテーブルT B 3 7を、大当り種別K A 1 5に対応してテーブルT B 3 8を、それぞれ大当り時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

【0507】

大当り時参照テーブルT S 2 1は、演出状態選択指定値が0 9 [H] または0 B [H] または0 C [H] または0 D [H] の場合に、大当り種別N A 0 8～N A 1 1または大当り種別K A 1 1～K A 1 4に対応してテーブルT B 4 0を、大当り種別K A 1 5に対応してテーブルT B 4 1を、それぞれ大当り時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、大当り時参照テーブルT S 2 1は、演出状態選択指定値が0 A [H] の場合に、大当り種別N A 0 8、N A 0 9、K A 1 1、K A 1 2に対応してテーブルT B 4 2を、大当り種別N A 1 0、K A 1 3に対応してテーブルT B 4 3を、大当り種別N A 1 1、K A 1 4に対応してテーブルT B 4 4を、大当り種別K A 1 5に対応してテーブルT B 4 5を、それぞれ大当り時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。なお、演出状態選択指定値が0 6 [H] ～0 E [H] のいずれかに設定可能となる期間は、高ベース状態としての時短状態における高ベース制御が行われている期間に含まれる。図1 7-2に示された大当り種別決定例A K D 0 1では、高ベース制御が「あり」の場合に、大当り種別N A 0 8～N A 1 1と、大当り種別K A 1 1～K A 1 5とのうちで、いずれかに決定可能であり、他の大当り種別には決定されない。したがって、大当り時参照テーブルT S 2 1は、演出状態選択指定値が0 6 [H] ～0 E [H] のいずれかである場合に決定可能な大当り種別に対応して、大当り時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルを示すものになっている。

【0508】

図1 7-9および図1 7-10は、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルの構成例を示している。ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルは、テーブルT A 1 0～T A 1 3と、テーブルT A 2 0、T A 2 1と、テーブルT B 1 0～T B 1 5と、テーブルT B 2 0～T B 2 7と、を含んでいる。ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能な各テーブルは、選択可能な変動パターン種別ごとの振り分け判定値が示される判定値データを含むテーブルデータにより構成される。

【0509】

図1 7-9 (A) に示すテーブルT A 1 0は、図1 7-6 (B) に示された参照テーブルT S 0 1を参照した場合に指定可能となる。テーブルT A 1 0は、変動パターン種別C A 1-1、C A 1-5、C A 2-1、C A 2-2、C A 2-3のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図1 7-9 (B) に示すテーブルT A 1 1は、図1 7-6 (B) に示された参照テーブルT S 0 1を参照した場合に指定可能となる。テーブルT A 1 1は、変動パターン種別C A 1-2、C A 1-5、C A 2-1、C A 2-2、C A 2-3のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図1 7-9 (C) に示すテーブルT A 1 2は、図1 7-6 (B) に示された参照テーブルT S 0 1を参照した場合に指定可能となる。テーブルT A 1 2は、変動パターン種別C A 1-3、C A 1-5、C A 2-1、C A 2-2、C A 2-3のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図1 7-9 (D) に示すテーブルT A 1 3は、図1 7-6 (B) に示された参照テーブルT S 0 1を参照した場合に指定可能となる。テーブルT A 1 3は、変動パターン種別C A 1-4、C A 1-5、C A 2-1、C A 2-2、C A 2-3のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図1 7-9 (E) に示すテーブルT A 2 0は、図1 7-6 (B) に示された参照テーブルT S 0 1を参照した場合に指定可能となる。テーブルT A 2 0は、変動パターン種別C A 1-1のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図1 7-9 (F) に示すテブ

ル T A 2 1 は、図 1 7 - 6 (B) に示された参照テーブル T S 0 1 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T A 2 1 は、変動パターン種別 C A 1 - 3 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。

【 0 5 1 0 】

図 1 7 - 1 0 (A) に示すテーブル T B 1 0 は、図 1 7 - 6 (C) に示された参照テーブル T S 0 2 または図 1 7 - 6 (D) に示された参照テーブル T S 0 3 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 1 0 は、変動パターン種別 C B 1 - 1 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 1 7 - 1 0 (B) に示すテーブル T B 1 1 は、図 1 7 - 7 (A) に示された参照テーブル T S 0 5 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 1 1 は、変動パターン種別 C B 1 - 5 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 1 7 - 1 0 (C) に示すテーブル T B 1 2 は、図 1 7 - 7 (B) に示された参照テーブル T S 0 6 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 1 2 は、変動パターン種別 C B 1 - 1 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 1 7 - 1 0 (D) に示すテーブル T B 1 3 は、図 1 7 - 7 (C) に示された参照テーブル T S 0 7 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 1 3 は、変動パターン種別 C B 1 - 7 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 1 7 - 1 0 (E) に示すテーブル T B 1 4 は、図 1 7 - 7 (D) に示された参照テーブル T S 0 8 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 1 4 は、変動パターン種別 C B 1 - 8 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 1 7 - 1 0 (F) に示すテーブル T B 1 5 は、図 1 7 - 7 (E) に示された参照テーブル T S 0 9 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 1 5 は、変動パターン種別 C B 1 - 9 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。

【 0 5 1 1 】

図 1 7 - 1 0 (G) に示すテーブル T B 2 0 は、図 1 7 - 6 (C) に示された参照テーブル T S 0 2 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 0 は、変動パターン種別 C B 1 - 2 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 1 7 - 1 0 (H) に示すテーブル T B 2 1 は、図 1 7 - 6 (C) に示された参照テーブル T S 0 2 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 1 は、変動パターン種別 C B 1 - 3 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 1 7 - 1 0 (I) に示すテーブル T B 2 2 は、図 1 7 - 6 (D) に示された参照テーブル T S 0 3 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 2 は、変動パターン種別 C B 1 - 2、C B 1 - 4、C B 2 - 1 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 1 7 - 1 0 (J) に示すテーブル T B 2 3 は、図 1 7 - 6 (D) に示された参照テーブル T S 0 3 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 3 は、変動パターン種別 C B 1 - 3、C B 1 - 4、C B 2 - 1 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 1 7 - 1 0 (K) に示すテーブル T B 2 4 は、図 1 7 - 6 (E) に示された参照テーブル T S 0 4 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 4 は、変動パターン種別 C B 1 - 2、C B 1 - 4、C B 2 - 1 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 1 7 - 1 0 (L) に示すテーブル T B 2 5 は、図 1 7 - 6 (E) に示された参照テーブル T S 0 4 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 5 は、変動パターン種別 C B 1 - 3、C B 1 - 4、C B 2 - 1 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 1 7 - 1 0 (M) に示すテーブル T B 2 6 は、図 1 7 - 7 (B) に示された参照テーブル T S 0 6 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 6 は、変動パターン種別 C B 1 - 2、C B 1 - 6、C B 2 - 2 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判

定値が設定された判定値データにより構成される。図 17-10 (N) に示すテーブル T B 27 は、図 17-7 (B) に示された参照テーブル T S 06 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 27 は、変動パターン種別 C B 1-3、C B 1-6、C B 2-2 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。

【0512】

図 17-11 および図 17-12 は、大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルの構成例を示している。大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルは、テーブル T A 30~T A 32 と、テーブル T B 30~T B 38 と、テーブル T B 40~T B 45 と、を含んでいる。大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能な各テーブルは、選択可能な変動パターン種別ごとの振り分け判定値が示される判定値データを含むテーブルデータにより構成される。

【0513】

図 17-11 (A) に示すテーブル T A 30 から図 17-11 (C) に示すテーブル T A 32 までの各テーブルは、図 17-8 に示された大当たり時参照テーブル T S 21 の参照に伴い、演出状態選択指定値が 00 [H] である場合の大当たり種別に対応して指定可能となる。テーブル T A 30 は、変動パターン種別 C A 3-1~C A 3-3 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T A 31 は、変動パターン種別 C A 3-1~C A 3-4 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T A 32 は、変動パターン種別 C A 3-2~C A 3-4 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。

【0514】

図 17-11 (D) に示すテーブル T B 30 は、図 17-8 に示された大当たり時参照テーブル T S 21 の参照に伴い、演出状態選択指定値が 06 [H] または 0E [H] である場合に任意の大当たり種別に対応して指定可能となる。テーブル T B 30 は、変動パターン種別 C B 3-1 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 17-11 (E) に示すテーブル T B 31 から図 17-11 (H) に示すテーブル T B 34 までの各テーブルは、図 17-8 に示された大当たり時参照テーブル T S 21 の参照に伴い、演出状態選択指定値が 07 [H] である場合の大当たり種別に対応して指定可能となる。テーブル T B 31 は、変動パターン種別 C B 3-2 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T B 32 は、変動パターン種別 C B 3-3 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T B 33 は、変動パターン種別 C B 3-4 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T B 34 は、変動パターン種別 C B 3-5 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 17-11 (I) に示すテーブル T B 35 から図 17-11 (L) に示すテーブル T B 38 までの各テーブルは、図 17-8 に示された大当たり時参照テーブル T S 21 の参照に伴い、演出状態選択指定値が 08 [H] である場合の大当たり種別に対応して指定可能となる。テーブル T B 35 は、変動パターン種別 C B 3-2 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T B 36 は、変動パターン種別 C B 3-3 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T B 37 は、変動パターン種別 C B 3-4 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T B 38 は、変動パターン種別 C B 3-5 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。

【0515】

図 17-12 (A) に示すテーブル T B 40 と図 17-12 (B) に示すテーブル T B

10

20

30

40

50

4 1 とは、図 1 7 - 8 に示された大当たり時参照テーブル T S 2 1 の参照に伴い、演出状態選択指定値が 0 9 [H]、0 B [H]、0 C [H]、0 D [H] のいずれかである場合の大当たり種別に対応して指定可能となる。テーブル T B 4 0 は、変動パターン種別 C B 4 - 1 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T B 4 1 は、変動パターン種別 C B 4 - 2 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 1 7 - 1 2 (C) に示すテーブル T B 4 2 から図 1 7 - 1 2 (F) に示すテーブル T B 4 5 までの各テーブルは、図 1 7 - 8 に示された大当たり時参照テーブル T S 2 1 の参照に伴い、演出状態選択指定値が 0 A [H] である場合の大当たり種別に対応して指定可能となる。テーブル T B 4 2 は、変動パターン種別 C B 4 - 3 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T B 4 3 は、変動パターン種別 C B 4 - 4 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T B 4 4 は、変動パターン種別 C B 4 - 5 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T B 4 6 は、変動パターン種別 C B 4 - 6 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。

10

【0 5 1 6】

図 1 7 - 1 3 から図 1 7 - 1 6 までは、変動パターン種別に対応した変動パターンの決定割合を示している。図 1 7 - 3 に示された変動パターン設定処理では、ステップ A K S 2 2 9 により選択された変動パターン種別に対応して、ステップ A K S 2 3 0 により指定された変動パターン決定テーブルなどにもとづき、ステップ A K S 2 3 2 により 1 の変動パターンが決定される。変動パターン決定テーブルは、決定可能な変動パターンごとの振り分け判定値が示される判定値データを含むテーブルデータにより構成される。

20

【0 5 1 7】

図 1 7 - 1 3 (A) に示す変動パターン種別 C A 1 - 1 は、変動パターン P A 1 - 1、P A 1 - 5、P A 1 - 6 のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図 1 7 - 1 3 (B) に示す変動パターン種別 C A 1 - 2 は、変動パターン P A 1 - 2 のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図 1 7 - 1 3 (C) に示す変動パターン種別 C A 1 - 3 は、変動パターン P A 1 - 3 のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図 1 7 - 1 3 (D) に示す変動パターン種別 C A 1 - 4 は、変動パターン P A 1 - 4 のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図 1 7 - 1 3 (E) に示す変動パターン種別 C A 1 - 5 は、変動パターン P A 1 - 5、P A 1 - 6 のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。

30

【0 5 1 8】

図 1 7 - 1 3 (F) に示す変動パターン種別 C A 2 - 1 は、変動パターン P A 2 - 1 ~ P A 2 - 3 のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図 1 7 - 1 3 (G) に示す変動パターン種別 C A 2 - 2 は、変動パターン P A 2 - 4、P A 2 - 5 のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図 1 7 - 1 3 (H) に示す変動パターン種別 C A 2 - 3 は、変動パターン P A 2 - 6、P A 2 - 7 のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。

40

【0 5 1 9】

図 1 7 - 1 3 (I) に示す変動パターン種別 C A 3 - 1 は、変動パターン P A 3 - 1 ~ P A 3 - 3 のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決

50

定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図17-13(J)に示す変動パターン種別CA3-2は、変動パターンPA3-4~PA3-7のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図17-13(K)に示す変動パターン種別CA3-3は、変動パターンPA3-8のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図17-13(L)に示す変動パターン種別CA3-4は、変動パターンPA3-9、PA3-10のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。

【0520】

図17-14(A)に示す変動パターン種別CB1-1は、変動パターンPB1-1のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図17-14(B)に示す変動パターン種別CB1-2は、変動パターンPB1-2のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図17-14(C)に示す変動パターン種別CB1-3は、変動パターンPB1-3のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図17-14(D)に示す変動パターン種別CB1-4は、変動パターンPB1-4、PB1-5のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図17-14(E)に示す変動パターン種別CB1-5は、変動パターンPB1-6のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図17-14(F)に示す変動パターン種別CB1-6は、変動パターンPB1-4、PB1-5のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図17-14(G)に示す変動パターン種別CB1-7は、変動パターンPB1-7のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図17-14(H)に示す変動パターン種別CB1-8は、変動パターンPB1-8のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図17-14(I)に示す変動パターン種別CB1-9は、変動パターンPB1-9のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図17-14(J)に示す変動パターン種別CB2-1および図17-14(K)に示す変動パターン種別CB2-2は、変動パターンPB2-1~PB2-3のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。

【0521】

図17-15(A)に示す変動パターン種別CB3-1は、変動パターンPB3-1のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図17-15(B)に示す変動パターン種別CB3-2は、変動パターンPB3-1、PB3-2のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図17-15(C)に示す変動パターン種別CB3-3および図17-15(D)に示す変動パターン種別CB3-4は、変動パターンPB3-2~PB3-8のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図17-15(E)に示す変動パターン種別CB3-5は、変動パターンPB3-9~PB3-11のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。

【0522】

図17-16(A)に示す変動パターン種別CB4-1は、変動パターンPB3-2の

みに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図17-16(B)に示す変動パターン種別CB4-2は、変動パターンPB3-9のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図17-16(C)に示す変動パターン種別CB4-3は、変動パターンPB3-1、PB3-2のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図17-16(D)に示す変動パターン種別CB4-4および図17-16(E)に示す変動パターン種別CB4-5は、変動パターンPB3-2~PB3-8のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図17-16(F)に示す変動パターン種別CB4-6は、変動パターンPB3-9~PB3-11のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。

10

【0523】

図17-17は、演出図柄指定コマンド設定例AKB01を示している。図17-3に示された変動パターン設定処理では、ステップAKS233による変動開始時コマンドの送信設定において、演出図柄指定コマンドを送信可能に制御される。例えば、特図表示結果が「大当り」の場合に、大当り種別の決定結果に対応した演出図柄指定コマンドを送信可能にする。例えば、大当り種別が「通常」に含まれる大当り種別NA01~NA11に対応して、演出図柄指定コマンドがコマンド8C01[H]、8C02[H]、8C0B[H]、8C0C[H]のうちからいずれかに設定される。大当り種別が「確変」に含まれる大当り種別KA01~KA15に対応して、演出図柄指定コマンドがコマンド8C04[H]~8C0A[H]のうちからいずれかに設定される。演出制御基板12では、主基板11から送信された演出図柄指定コマンドにもとづいて、確定演出図柄を構成する演出図柄を決定可能である。

20

【0524】

図17-18は、特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄変動処理において、CPU103は、特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」であるか否かを判定する(ステップAKS121)。ここでの特別図柄プロセスタイマには、図17-3に示された変動パターン設定処理のステップAKS236にて、変動パターンの決定結果に対応する変動時間データがタイマ初期値として設定されたものである。特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」以外である場合に(ステップAKS121;No)、特別図柄プロセスタイマの計時値を1減算更新して(ステップAKS122)、特別図柄変動処理は終了する。

30

【0525】

ステップAKS121に対応して特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」である場合に(ステップAKS121;Yes)、特図プロセスコードを、特別図柄停止処理に対応した値である02[H]に更新する(ステップAKS123)。また、特別図柄停止時間設定を行う(ステップAKS124)。ステップAKS124では、例えば500ミリ秒といった、予め定められた特別図柄停止時間に対応する時間データなどを、特別図柄停止時間データとして特別図柄プロセスタイマにおけるタイマ初期値として設定すればよい。特別図柄停止時間設定に伴い、演出図柄確定コマンドを送信するための設定が行われてもよい。その後、確変カウンタの計数値が「0」であるか否かを判定する(ステップAKS125)。確変カウンタは、大当り遊技状態が終了するときに、確変制御条件の成立に対応して予め定められた確変カウンタ初期値が設定される。確変制御条件が成立しない場合には、確変カウンタの計数値が「0」に維持される。

40

【0526】

ステップAKS125に対応して確変カウンタの計数値が「0」以外である場合に(ステップAKS125;No)、確変カウンタの計数値を1減算更新する(ステップAKS126)。そして、更新後における確変カウンタの計数値が「0」となったか否かを判定

50

する（ステップA K S 1 2 7）。更新後の計数値が「0」である場合に（ステップA K S 1 2 7；Y e s）、確変終了時データ設定が行われる（ステップA K S 1 2 8）。確変終了時データ設定は、確変終了時データテーブルの指定と、データセット処理の実行と、を含んでいる。確変終了時データテーブルは、確変フラグをクリアするためのクリアデータを含んでいけばよい。これにより、確変フラグがクリアされてオフ状態となり、高確状態としての確変状態における確変制御が終了する。

【0527】

ステップA K S 1 2 5に対応して確変カウンタの計数値が「0」である場合（ステップA K S 1 2 5；Y e s）、ステップA K S 1 2 7に対応して更新後の計数値が「0」以外である場合（ステップA K S 1 2 7；N o）、またはステップA K S 1 2 8の後に、時短カウンタの計数値が「0」であるか否かを判定する（ステップA K S 1 2 9）。時短カウンタは、大当り遊技状態が終了するときに、大当り種別に対応して予め定められた時短カウンタ初期値が設定される。

10

【0528】

ステップA K S 1 2 9に対応して時短カウンタの計数値が「0」以外である場合に（ステップA K S 1 2 9；N o）、時短カウンタの計数値を1減算更新する（ステップA K S 1 3 0）。そして、更新後における時短カウンタの計数値が「0」となったか否かを判定する（ステップA K S 1 3 1）。更新後の計数値が「0」である場合に（ステップA K S 1 3 1；Y e s）、時短終了時データ設定が行われる（ステップA K S 1 3 2）。時短終了時データ設定は、時短終了時データテーブルの指定と、データセット処理の実行と、を含んでいる。時短終了時データテーブルは、時短フラグをクリアするためのクリアデータを含んでいけばよい。これにより、時短フラグがクリアされてオフ状態となり、高ベース状態としての時短状態における高ベース制御が終了する。

20

【0529】

ステップA K S 1 2 9に対応して時短カウンタの計数値が「0」である場合（ステップA K S 1 2 9；Y e s）、ステップA K S 1 3 1に対応して更新後の計数値が「0」以外である場合（ステップA K S 1 3 1；N o）、またはステップA K S 1 3 2の後に、特別期間演出指定値が00[H]であるか否かを判定する（ステップA K S 1 3 3）。特別期間演出指定値は、特別期間演出バッファの格納値であり、例えば、00[H]～0E[H]のうちいずれかの値を設定可能である。大当り遊技状態が終了するときに、大当り種別やV入賞の有無に対応した値を、特別期間演出指定値として設定可能である。遊技状態が通常状態であるときに、特別期間演出指定値は00[H]に設定される。

30

【0530】

ステップA K S 1 3 3に対応して特別期間演出指定値が00[H]である場合に（ステップA K S 1 3 3；Y e s）、特別図柄変動処理は終了する。これに対し、特別期間演出指定値が00[H]以外である場合に（ステップA K S 1 3 3；N o）、特別期間演出更新設定を行い（ステップA K S 1 3 4）、特別図柄変動処理は終了する。ステップA K S 1 3 4では、特別期間演出更新設定を行うために、特別期間演出設定テーブルが指定される。特別期間演出設定テーブルは、可変表示の実行回数にもとづいて演出状態指定値を更新するためのテーブルデータを含んでいる。

40

【0531】

図17-19は、特別期間演出設定テーブルA K T 0 1の構成例を示している。図17-18に示された特別図柄変動処理では、ステップA K S 1 3 4の特別期間演出更新設定において、特別期間演出設定テーブルA K T 0 1を参照し、演出状態選択指定値を更新可能である。特別期間演出設定テーブルA K T 0 1は、特別期間演出指定値ごとの時短カウンタ判定値に対応付けて、演出状態選択指定値と、背景指定コマンドと、を設定するためのテーブルデータにより構成される。特別期間演出指定値ごとの時短カウンタ判定値は、時短カウンタの計数値と比較され、いずれかの判定値と合致した場合に、その判定値と対応付けられた演出状態選択指定値が演出状態選択バッファに格納され、その判定値と対応付けられた背景指定コマンドを示すコマンドデータが背景指定コマンドバッファなどに格

50

納される。

【0532】

例えば、特別期間演出指定値が05 [H] の場合に、時短カウンタの計数値が時短カウンタ判定値の「63」と合致すれば、演出状態選択指定値が03 [H] に更新され、背景指定コマンドとしてコマンド9503 [H] を示すコマンドデータが格納される。また、同様の場合に、時短カウンタの計数値が時短カウンタ判定値の「62」と合致すれば、演出状態選択指定値が07 [H] に更新されるとともに背景指定コマンドとしてコマンド9506 [H] を示すコマンドデータが格納され、時短カウンタの計数値が時短カウンタ判定値の「1」と合致すれば、演出状態選択指定値が0C [H] に更新されるとともに背景指定コマンドとしてコマンド9506 [H] を示すコマンドデータが格納され、時短カウンタの計数値が時短カウンタ判定値の「0」と合致すれば、演出状態選択指定値が00 [H] に更新されるとともに背景指定コマンドとしてコマンド9500 [H] を示すコマンドデータが格納される。なお、時短カウンタの計数値が「0」となった場合には、特別期間演出指定値をクリアして、その値が00 [H] に初期化されるようにすればよい。これにより、高ベース状態としての時短状態における時短制御が終了することに対応して、特別期間に対応した演出状態の制御を終了することができる。

【0533】

図17-20は、特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」であるか否かを判定する（ステップAKS141）。ここでの特別図柄プロセスタイマは、図17-18に示された特別図柄変動処理のステップAKS124にて、特別図柄停止時間に対応したタイマ初期値が設定されたものである。特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」以外である場合に（ステップAKS141；No）、特別図柄プロセスタイマの計時値を1減算更新して（ステップAKS142）、特別図柄変動処理は終了する。これにより、特別図柄停止時間が経過するまで待機する。

【0534】

ステップAKS141に対応して特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」である場合に（ステップAKS141；Yes）、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AKS143）。特図表示結果が「大当たり」である場合に（ステップAKS143；Yes）、特図プロセスコードを大入賞口開放前処理に対応した値である08 [H] に更新する（ステップAKS144）。また、大当たり種別指定値を読み出す（ステップAKS145）。このとき、大当たり種別指定値の読出結果に対応する大当たり開始演出初期値が、特別図柄プロセスタイマにおける初期値として設定される（ステップAKS146）。その後、大当たり開始指定コマンドの送信設定と（ステップAKS147）、大入賞口初回開放前データ設定と（ステップAKS148）、を行い特別図柄停止処理は終了する。大入賞口初回開放前データ設定は、大入賞口初回開放前データテーブルの指定と、データセット処理の実行と、を含んでいる。大入賞口初回開放前データテーブルは、大入賞口初回開放前クリア対象に含まれる各種データをクリアするためのクリアデータが含まれている。大入賞口初回開放前クリア対象は、当りフラグ、時短フラグ、時短カウンタ、確変フラグ、確変カウンタ、演出状態選択バッファ、特別期間演出バッファ、を含んでいる。このうち、時短フラグと時短カウンタとがクリアされることにより、高ベース状態としての時短状態における時短制御が終了する。また、確変フラグと確変カウンタとがクリアされることにより、高確状態としての確変状態における確変制御が終了する。

【0535】

ステップAKS143に対応して特図表示結果が「ハズレ」であり「大当たり」でない場合に（ステップAKS143；No）、特図プロセスコードをクリアして格納値を00 [H] に初期化する（ステップAKS149）。また、ハズレ停止後データ設定を行い（ステップAKS150）、特別図柄停止処理は終了する。ハズレ停止後データ設定は、ハズレ停止後データテーブルの指定と、データ設定処理の実行と、を含んでいる。ハズレ停止後データテーブルは、ハズレ停止後設定クリア対象に含まれる各種データをクリアするた

めのクリアデータが含まれている。ハズレ停止後設定クリア対象は、デモ表示フラグや始動口入賞指定値を、含んでいればよい。これらに対応する格納領域は、ハズレ停止後データ設定に含まれるデータセット処理によりクリアされ、それぞれの格納値などが「0」に対応する値に初期化される。デモ表示フラグをクリアすることにより、特別図柄通常処理において、待機時コマンド送信設定などを行うことができる。また、特図ゲームの終了に対応して、第1特図ゲームであるか第2特図ゲームであるかを特定可能な始動口入賞指定値がクリアされて「0」に対応する00[H]に初期化される。

【0536】

図17-21は、大当り開始時設定例AKB02を示している。特別図柄停止処理では、ステップAKS145にて読み出した大当り種別指定値にもとづいて、ステップAKS148の大入賞口初回開放前データ設定などにより、大入賞口開放回数最大値と、大当り開始指定コマンドと、大当り開始演出時間と、大当り開始演出パターンと、を設定可能にする。なお、大当り開始指定コマンドは、ステップAKS147の送信設定において設定される。大入賞口初回開放前データテーブルは、大当り種別指定値から特定される大当り種別に対応付けて、大入賞口開放回数最大値と、大当り開始指定コマンドと、大当り開始演出時間と、大当り開始演出パターンと、を設定するためのテーブルデータにより構成される。大入賞口初回開放前データ設定により設定された大入賞口開放回数最大値を示すデータは、大入賞口開放回数最大値バッファに格納して記憶される。大入賞口初回開放前データ設定により設定された大当り開始演出時間に対応する時間データは、特別図柄プロセスタイマにおけるタイマ初期値として設定される。大当り開始演出パターンは、例えば主基板11から送信された演出図柄指定コマンドと大当り開始指定コマンドとの組合せなどにもとづいて、演出制御基板12の演出制御用CPU120などにより設定されてもよい。

【0537】

大入賞口開放回数最大値は、大当り遊技状態において実行可能なラウンドの上限回数に対応する。大当り開始時設定例AKB02では、大入賞口開放回数最大値を、大当り種別に対応して、「02」、「03」、「04」、「07」、「10」のうちのいずれかに設定可能である。したがって、大当り遊技状態におけるラウンドの上限回数は、2ラウンド、3ラウンド、4ラウンド、7ラウンド、10ラウンドのうちのいずれかに設定される。上限回数が2ラウンドの大当り遊技状態となる場合は、2ラウンド大当りともいう。上限回数が3ラウンドの大当り遊技状態となる場合は、3ラウンド大当りともいう。上限回数が4ラウンドの大当り遊技状態となる場合は、4ラウンド大当りともいう。上限回数が7ラウンドの大当り遊技状態となる場合は、7ラウンド大当りともいう。上限回数が10ラウンドの大当り遊技状態となる場合は、10ラウンド大当りともいう。

【0538】

大当り開始時設定例AKB02では、大当り開始演出時間を、100ミリ秒、7500ミリ秒、8000ミリ秒、14000ミリ秒のうちのいずれかに設定可能である。例えば、大当り種別NA08~NA11と大当り種別KA11~KA14とに対応して、大当り開始演出時間を100ミリ秒に設定可能である。図17-2に示された大当り種別決定例AKD01では、高ベース制御が「あり」の場合に、大当り種別NA08~NA11と大当り種別KA11~KA15とのうちで、いずれかに決定可能である。その一方で、高ベース制御が「なし」の場合に、大当り種別NA08~NA11や大当り種別KA11~KA14が決定されることはない。したがって、大当り開始演出時間は、高ベース状態としての時短状態において高ベース制御が行われている期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合の方が、高ベース制御が行われていない低ベース状態の期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合よりも、短い時間に設定可能である。あるいは、大当り種別KA15に対応して大当り開始演出時間を14000ミリ秒に設定可能であり、大当り種別KA15以外に対応して大当り開始時間を14000ミリ秒よりも短い時間に設定可能である。図17-2に示された大当り種別決定例AKD01では、高ベース制御が「あり」の場合に所定割合で大当り種別KA15が決定可能となり、高ベース制御が「なし」の場合に大当り種別KA15が決定されることはない。したがって、大当り開始演出時間は、

高ベース状態としての時短状態において高ベース制御が行われている期間にて特図表示結果が「大当たり」となった場合の方が、高ベース制御が行われていない低ベース状態の期間にて特図表示結果が「大当たり」となった場合よりも、長い時間に設定可能である。

【0539】

図17-22は、大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。大当たり終了処理において、CPU103は、特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」であるか否かを判定する（ステップAKS161）。ここでの特別図柄プロセスタイマは、特別図柄プロセス処理により選択される大入賞口開放後処理において、大当たり終了演出時間に対応したタイマ初期値が設定されたものである。特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」以外である場合に（ステップAKS161；No）、特別図柄プロセスタイマの計時値を1減算更新して（ステップAKS162）、処理は終了する。これにより、大当たり終了演出時間が経過するまで待機する。

【0540】

ステップAKS161に対応して特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」である場合に（ステップAKS161；Yes）、特図プロセスコードをクリアして、初期値としての00[H]に更新する（ステップAKS163）。また、大当たり種別指定値を読み出し（ステップAKS164）、特定領域通過フラグを確認する（ステップAKS165）。特定領域通過フラグは、大当たり遊技状態におけるラウンドの実行に対応して、V入賞領域51を通過した遊技球が特定領域スイッチ24によって検出された場合に、オン状態にセットされる。これに対し、遊技球がV入賞領域51を通過せず特定領域スイッチ24による検出がない場合に、特定領域通過フラグはオフ状態に維持される。

【0541】

ステップAKS165の後に、大当たり終了時状態設定と（ステップAKS166）、大当たり終了時コマンド送信設定と（ステップAKS167）、大当たり終了時データ設定と（AKS168）、を行い処理は終了する。大当たり終了時状態設定は、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態や演出状態に関する設定を含み、大当たり種別やV入賞の有無に対応して、時短フラグや時短カウンタ初期値の設定、確変フラグや確変カウンタ初期値の設定、特別期間演出指定値や演出状態選択指定値の設定などが可能であればよい。大当たり終了時コマンド送信設定は、大当たり終了時コマンドテーブルの指定と、コマンドセット処理の実行と、を含んでいけばよい。大当たり終了時コマンドテーブルは、大当たり遊技状態の終了に対応して、大当たり終了時の演出制御コマンドを送信するためのテーブルデータを含んでいる。例えば、大当たり終了時の演出制御コマンドは、大当たり終了指定コマンドと、背景指定コマンドと、を含んでいけばよい。大当たり終了時データ設定は、大当たり終了時データテーブルの指定と、データセット処理の実行と、を含んでいけばよい。大当たり終了時データテーブルは、大当たり終了時クリア対象に含まれる各種データをクリアするためのクリアデータが含まれている。大当たり終了時クリア対象は、デモ表示フラグ、変動コマンド指定バッファ、大入賞口開放回数最大値バッファ、始動口入賞指定値などを、含んでいけばよい。これらに対応する格納領域は、大当たり終了時データ設定に含まれるデータセット処理によりクリアされ、それぞれの格納値などが「0」に対応する値に初期化される。

【0542】

図17-23は、大当たり終了時設定例AKB11を示している。大当たり終了時設定例AKB11は、大当たり遊技状態が終了する場合に、時短カウンタ初期値と、大当たり終了演出時間と、演出状態選択指定値と、を大当たり種別に対応して設定可能にする。時短カウンタ初期値は、大当たり終了処理のステップAKS166における大当たり終了時状態設定により設定可能である。大当たり終了演出時間および演出状態選択指定値は、特別図柄プロセス処理により選択される大入賞口開放後処理において、特図プロセスコードの更新に伴い設定可能であればよい。

【0543】

時短カウンタ初期値は、高ベース状態としての時短状態において実行可能な可変表示の上限回数に対応する。大当たり終了時設定例AKB11では、時短カウンタ初期値を、大当

10

20

30

40

50

り種別に対応して、「8」、「70」、「100」、「570」、「10000」のうちのいずれかに設定可能である。したがって、高ベース状態としての時短状態において実行可能な可変表示の上限回数は、8回、70回、100回、570回、10000回のうちのいずれかに設定される。

【0544】

確変カウンタ初期値は、V入賞ありに対応して特定領域通過フラグがオンの場合に、「70」に設定可能である。これに対し、V入賞なしに対応して特定領域通過フラグがオフの場合に、確変カウンタ初期値は「0」に設定される。したがって、高確状態としての確変状態において実行可能な可変表示の上限回数は、大当り遊技状態におけるV入賞発生による確変制御条件の成立にもとづいて、70回に設定される。

10

【0545】

高ベース状態としての時短状態において実行可能な可変表示の上限回数は、高確状態としての確変状態において実行可能な可変表示の上限回数と比べた場合に、共通する回数に設定される場合と、相違する回数に設定される場合と、がある。例えば、時短カウンタ初期値が「8」に設定された場合に、時短状態において実行可能な可変表示の上限回数は、確変状態において実行可能な可変表示の上限回数である70回よりも、少ない8回になる。これに対し、時短カウンタ初期値が「570」または「10000」のうちのいずれかに設定された場合に、時短状態において実行可能な可変表示の上限回数は、確変状態において実行可能な可変表示の上限回数である70回よりも、多い570回または10000回になる。他方において、時短カウンタ初期値が「70」に設定された場合に、時短状態において実行可能な可変表示の上限回数は、確変状態において実行可能な可変表示の上限回数である70回と、共通する回数になる。

20

【0546】

確変状態の制御に対応して設定可能な確変カウンタ初期値である「70」は、時短状態の制御に対応して設定可能な時短カウンタ初期値にも含まれて、第1状態において可変表示を実行可能な第1回数となる。このような確変カウンタ初期値および時短カウンタ初期値が「70」に設定された場合に、確変制御とともに高ベース制御が行われる高確高ベース状態は、有利状態となる大当り遊技状態の終了後に第1回数の可変表示が実行されるまで制御可能な第1状態となる。大当り終了時設定例AKB11では、大当り種別NA05～NA07または大当り種別KA02、KA04～KA15のうちのいずれかに対応する大当り遊技状態においてV入賞ありの場合に、確変カウンタ初期値および時短カウンタ初期値が「70」に設定され、大当り遊技状態の終了後に第1状態としての高確高ベース状態に制御される。ただし、大当り種別が「通常」に含まれる大当り種別NA05～NA07のうちのいずれかに対応する大当り遊技状態では、遊技球がV入賞領域51を通過しにくいように、V入賞口開閉部材となる振分部材の動作が制御される。

30

【0547】

時短状態の制御に対応して設定可能な時短カウンタ初期値に含まれる「10000」は、第2状態において可変表示を実行可能な第2回数となる。そこで、確変カウンタ初期値が「0」で時短カウンタ初期値が「10000」に設定された場合に、確変制御がなく高ベース制御が行われる低確高ベース状態は、有利状態となる大当り遊技状態の終了後に第1回数よりも多い可変表示が実行されるまで制御可能な第2状態となる。大当り終了時設定例AKB11では、大当り種別NA09～NA11のうちのいずれかに対応する大当り遊技状態においてV入賞なしの場合に、時短カウンタ初期値が「10000」に設定され、大当り遊技状態の終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される。ここで、大当り種別NA09～NA11は大当り種別が「通常」に含まれるので、大当り遊技状態では遊技球がV入賞領域51を通過しにくく、確変カウンタ初期値は高い割合で「0」になる。

40

【0548】

大当り終了時設定例AKB11では、大当り終了演出時間を、大当り種別に対応して、3500ミリ秒、9500ミリ秒、48000ミリ秒のうちのいずれかに設定可能である

50

。例えば、大当り種別NA08～NA11と大当り種別KA11～KA15とに対応して、大当り終了演出時間を3500ミリ秒に設定可能である。図17-2に示された大当り種別決定例AKD01では、高ベース制御が「あり」の場合に、大当り種別NA08～NA11と大当り種別KA11～KA15とのうちで、いずれかに決定可能である。その一方で、高ベース制御が「なし」の場合に、大当り種別NA08～NA11や大当り種別KA11～KA14が決定されることはない。したがって、大当り終了演出時間は、高ベース状態としての時短状態において高ベース制御が行われている期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合の方が、高ベース制御が行われていない低ベース状態の期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合よりも、短い時間に設定可能である。

【0549】

大当り終了時設定例AKB11では、演出状態選択指定値を、大当り種別に対応して、02[H]、06[H]のうちのいずれかに設定可能である。例えば、大当り種別NA08～NA11と大当り種別KA11～KA15とに対応して、いずれも演出状態選択指定値を06[H]に設定可能である。これに対し、大当り種別NA01～NA07と大当り種別KA01～KA10とに対応して、演出状態選択指定値を02[H]に設定する場合と06[H]に設定する場合とがある。図17-2に示された大当り種別決定例AKD01では、高ベース制御が「あり」の場合に、大当り種別NA08～NA11と大当り種別KA11～KA15とのうちで、いずれかに決定可能である。その一方で、高ベース制御が「なし」の場合に、大当り種別NA08～NA11や大当り種別KA11～KA14が決定されることはない。したがって、高ベース制御が行われていない低ベース状態の期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合に、大当り遊技状態の終了に対応した演出状態選択指定値は、高ベース状態としての時短状態において高ベース制御が行われている期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合と、同じ値に設定される場合もあれば異なる値に設定される場合もある。

【0550】

図17-24は、大当り終了時設定例AKB12を示している。大当り終了時設定例AKB12は、大当り遊技状態が終了する場合に、大当り終了指定コマンドと、特別期間演出指定値と、大当り後背景指定と、を大当り種別が「通常」に含まれる大当り種別NA01～NA11に対応して設定可能にする。大当り終了指定コマンドは、図17-22に示された大当り終了処理のステップAKS167における大当り終了時コマンド送信設定により設定可能である。特別期間演出指定値は、大当り終了処理のステップAKS166における大当り終了時状態設定により設定可能である。大当り後背景指定は、大当り終了処理のステップAKS168における大当り終了時データ設定により設定可能であり、背景指定コマンドを示すコマンドデータが背景指定コマンドバッファなどに格納される。また、大当り終了処理のステップAKS167における大当り終了時コマンド送信設定により、大当り後背景指定に対応した背景指定コマンドを送信可能に設定してもよい。

【0551】

例えば、大当り種別NA01に対応する大当り遊技状態においてV入賞なしの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンドA300[H]が送信され、特別期間演出指定値が01[H]に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとしてコマンド9502[H]を示すコマンドデータが格納される。これに対し、大当り種別NA01に対応する大当り遊技状態においてV入賞ありの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンドA300[H]が送信され、特別期間演出指定値が02[H]に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとして9508[H]を示すコマンドデータが格納される。また、大当り種別NA02に対応する大当り遊技状態においてV入賞なしの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンドA301[H]が送信され、特別期間演出指定値が03[H]に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとしてコマンド9502[H]を示すコマンドデータが格納される。これに対し、大当り種別NA02に対応する大当り遊技状態においてV入賞ありの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンドA307[H]が送信され、特別期間演出指定値が04[H]に設定され、大当り後背景

10

20

30

40

50

指定となる背景指定コマンドとして9503[H]を示すコマンドデータが格納される。その他の大当り種別やV入賞の有無に対応した設定は、図17-24に示すとおりである。

【0552】

図17-25は、大当り終了時設定例AKB13を示している。大当り終了時設定例AKB13は、大当り遊技状態が終了する場合に、大当り終了指定コマンドと、特別期間演出指定値と、大当り後背景指定と、を大当り種別が「確変」に含まれる大当り種別KA01~KA15に対応して設定可能にする。例えば、大当り種別KA01に対応する大当り遊技状態においてV入賞なしの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンドA300[H]が送信され、特別期間演出指定値が01[H]に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとしてコマンド9502[H]を示すコマンドデータが格納される。これに対し、大当り種別KA01に対応する大当り遊技状態においてV入賞ありの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンドA300[H]が送信され、特別期間演出指定値が02[H]に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとして9508[H]を示すコマンドデータが格納される。また、大当り種別KA02に対応する大当り遊技状態においてV入賞なしの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンドA302[H]が送信され、特別期間演出指定値が06[H]に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとしてコマンド9503[H]を示すコマンドデータが格納される。これに対し、大当り種別KA02に対応する大当り遊技状態においてV入賞ありの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンドA302[H]が送信され、特別期間演出指定値が05[H]に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとして9503[H]を示すコマンドデータが格納される。その他の大当り種別やV入賞の有無に対応した設定は、図17-25に示すとおりである。

【0553】

図17-26は、演出図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU120は、演出図柄の表示結果としての確定演出図柄となる最終停止図柄などを決定する(ステップAKS501)。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、演出図柄指定コマンドから特定可能な大当り種別などに対応する可変表示結果といった、可変表示内容にもとづいて、最終停止図柄を決定すればよい。一例として、変動パターンや可変表示結果の組合せに対応した可変表示内容には、「非リーチ(ハズレ)」、「リーチ(ハズレ)」、「非確変(大当り)」、「確変(大当り)」があればよい。

【0554】

図17-17に示された演出図柄指定コマンド設定例AKB01と、図17-21に示された大当り開始時設定例AKB02とにより、各演出図柄指定コマンドは、以下のような決定内容を通知可能である。コマンド8C01[H]の場合に大当り種別が「通常」に含まれて3ラウンド大当りとなり、コマンド8C02[H]の場合に大当り種別が「通常」に含まれて3ラウンド大当りまたは4ラウンド大当りとなり、コマンド8C03[H]の場合に大当り種別が「確変」に含まれて2ラウンド大当りとなり、コマンド8C04[H]の場合に大当り種別が「確変」に含まれて3ラウンド大当りとなり、コマンド8C05[H]の場合に大当り種別が「確変」に含まれて3ラウンド大当りまたは4ラウンド大当りとなり、コマンド8C06[H]の場合に大当り種別が「確変」に含まれて7ラウンド大当りとなる。また、コマンド8C07[H]の場合に大当り種別が「確変」に含まれて10ラウンド大当りとなり、コマンド8C08[H]の場合に大当り種別が「確変」に含まれて10ラウンド大当りとなり、コマンド8C09[H]の場合に大当り種別が「確変」に含まれて3ラウンド大当りとなり、コマンド8C0A[H]の場合に大当り種別が「確変」に含まれて3ラウンド大当りとなり、コマンド8C0B[H]の場合に大当り種別が「通常」に含まれて2ラウンド大当りとなり、コマンド8C0C[H]の場合に大当り種別が「通常」に含まれて7ラウンド大当りとなる。

【0555】

可変表示内容が「非リーチ(ハズレ)」の場合には、演出図柄の可変表示がリーチ態様

にはならず、非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」の場合には、演出図柄の可変表示がリーチ態様となった後に、リーチハズレ組合せの確定演出図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「非確変（大当り）」の場合には、可変表示の表示結果が「大当り」となり、大当り遊技状態においてV入賞が発生しにくくなる。可変表示内容が「確変（大当り）」の場合には、可変表示の表示結果が「大当り」となり、大当り遊技状態においてV入賞が発生しやすくなる。

【0556】

可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」である場合には、「左」および「右」の演出図柄表示エリア5L、5Rにて異なる（不一致の）演出図柄が最終停止図柄に決定される。可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」である場合には、「左」および「右」の演出図柄表示エリア5L、5Rにて同一の（一致する）演出図柄が最終停止図柄に決定される。この場合に、確定演出図柄のうち画像表示装置5の画面上における「中」の演出図柄表示エリア5Cにて停止表示される中確定演出図柄は、左右の確定演出図柄とは異なる演出図柄に決定される。可変表示内容が「非確変（大当り）」や「確変（大当り）」である場合には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の（一致する）演出図柄が最終停止図柄に決定される。このときには、可変表示内容が「非確変（大当り）」と「確変（大当り）」のいずれであるかや、大当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（例えば偶数を示す演出図柄）と確変図柄（例えば奇数を示す演出図柄）のいずれを確定演出図柄とするかが決定されればよい。大当り中昇格演出は、画像表示装置5において大当りを想起させるが確変状態を想起させないような演出図柄の組合せ（非確変大当り組合せ）が一旦は停止表示されてから、大当り遊技状態中や大当り遊技状態の終了時に確変状態となるか否かを報知する演出である。可変表示内容が「非確変（大当り）」である場合には、複数種類の通常図柄のうちから、確定演出図柄となるものを決定する。また、可変表示内容が「確変（大当り）」で大当り中昇格演出を実行しないと決定されたときには、複数種類の確変図柄のうちから、確定演出図柄となるものを決定する。これに対して、可変表示内容が「確変（大当り）」であっても大当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、確定演出図柄となるものを決定する。これにより、確定演出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ればよい。

【0557】

ステップAKS501にて最終停止図柄などを決定した後は、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンがリザルト表示用のものであるか否かを判定する（ステップAKS502）。確変状態や時短状態では、可変表示の実行回数が70回に達したときに、リザルト表示を実行可能である。リザルト表示は、大当り遊技状態において遊技者が獲得した賞球総数や、連続して大当りした回数など、遊技者が獲得した遊技価値の結果に関する情報の表示である。連続して大当りした回数は、連荘回数ともいう。図17-4に示されたハズレ変動パターンでは、時短中第1最終から時短中第4最終までの変動パターンPB1-6～PB1-9のうちのいずれかによる可変表示の実行中に、リザルト表示を行い、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知を実行することができる。図17-5に示された大当り変動パターンでは、変動パターンPB3-2または変動パターンPB3-9のいずれかによる可変表示が、確変状態や時短状態における70回目の可変表示である場合に、その可変表示の実行中に、リザルト表示を行い、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知を実行可能であってもよい。ステップAKS502では、確変状態や時短状態における70回目の可変表示である場合に、変動パターンPB1-6～PB1-9と、変動パターンPB3-2、PB3-9と、に対応してリザルト表示用の変動パターンであると判定すればよい。なお、価値報知は、遊技者によって得られた任意の価値に関する情報の提供を含んでいてもよい。

【0558】

ステップ A K S 5 0 2 に対応してリザルト表示用の変動パターンである場合に（ステップ A K S 5 0 2 ; Y e s）、リザルト表示制御設定を行う（ステップ A K S 5 0 3）。リザルト表示制御設定は、可変表示の実行中に価値報知となるリザルト表示を実行可能に制御するための設定である。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リザルト表示用に設けられた演出パターンを選択して、可変表示の実行中にリザルト表示を実行可能に設定すればよい。

【 0 5 5 9 】

ステップ A K S 5 0 3 の後に、変動パターンが状態報知演出用のものであるか否かを判定する（ステップ A K S 5 0 4）。可変表示の実行中にリザルト表示が行われた場合に、状態報知演出が実行される場合と実行されない場合とがある。状態報知演出は、時短状態において実行可能な可変表示の上限回数が 1 0 0 0 0 回である場合に、可変表示の実行回数が 7 0 回に達した後も時短状態が継続することなど、第 2 状態としての低確高ベース状態である旨の報知を実行する演出である。図 1 7 - 4 に示されたハズレ変動パターンでは、時短中第 4 最終の変動パターン P B 1 - 9 による可変表示の実行中に、状態報知演出を行い、実行可能な可変表示の上限回数が 1 0 0 0 0 回の時短状態である旨の報知を実行することができる。ステップ A K S 5 0 4 では、変動パターン P B 1 - 9 に対応して状態報知演出用の変動パターンであると判定すればよい。

【 0 5 6 0 】

ステップ A K S 5 0 4 に対応して状態報知演出用の変動パターンである場合に（ステップ A K S 5 0 4 ; Y e s）、状態報知演出制御設定を行う（ステップ A K S 5 0 5）。状態報知演出制御設定は、可変表示の実行中に状態報知演出による報知を実行可能に制御するための設定である。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、状態報知演出用に設けられた演出パターンを選択して、可変表示の実行中に状態報知演出を実行可能に設定すればよい。状態報知演出は、例えばプッシュボタン 3 1 B を模したボタン表示の演出画像といった、特定画像の表示を含んでいてもよい。

【 0 5 6 1 】

ステップ A K S 5 0 2 に対応してリザルト表示用の変動パターンでない場合（ステップ A K S 5 0 2 ; N o）、ステップ A K S 5 0 4 に対応して状態放置演出用の変動パターンでない場合（ステップ A K S 5 0 4 ; N o）、またはステップ A K S 5 0 5 に続いて、その他の可変表示中演出を決定する（ステップ A K S 5 0 6）。例えば、予告演出の有無や実行する場合の予告演出パターンなどを決定してもよい。その後に、演出制御パターンを決定する（ステップ A K S 5 0 7）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン（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 C P U 1 2 0 は、リザルト表示の実行に対応して、予め用意された演出制御パターン（リザルト表示制御パターン）を選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。状態報知演出の実行に対応して、予め用意された演出制御パターン（状態報知演出制御パターン）を選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。予告演出の実行に対応して、予め用意された演出制御パターン（予告演出制御パターン）を選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。なお、特図変動時演出制御パターン、リザルト表示制御パターン、状態報知演出制御パターン、予告演出制御パターン、あるいは、これらの一部または全部として、別個の演出制御パターンをセットするものに限定されず、各演出の実行設定の組合せに対応した 1 の演出制御パターンをセットするものであってもよい。

【 0 5 6 2 】

ステップ A K S 5 0 7 の次に、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、演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップ A K S 5 0 8）。演出制御プロセスタイマは、例えば R A M 1 0 2 の所定アドレスに設けられ、演出制御に用いられる計時値を示すデータが格納されて記憶可能である。また、画像表示装置 5 の画面上にて演出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 A K S 5 0 9）。このときには、例えばステップ A K S 5 0 7 により決定された演出制御パターン（

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を用いて、画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにて演出図柄の変動を開始させればよい。これに伴い、可変表示の開始に対応して、画像表示装置5の画面上における保留表示を更新するための設定を行う(ステップAKS510)。そして、演出プロセスコードを演出図柄変動中処理に対応した値である02[H]に更新し(ステップAKS511)、演出図柄変動開始処理は終了する。

【0563】

図17-27は、演出図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU120は、例えば演出制御プロセスタイマの計時値などにもとづいて、変動パターンに対応した可変表示時間である特図変動時間が経過したか否かを判定する(ステップAKS521)。可変表示時間を計測するために、演出制御プロセスタイマの計時値を1減算更新するなどの更新を行う。ステップAKS521では、その更新後における演出制御プロセスタイマの計時値に対応して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。

【0564】

ステップAKS521に対応して可変表示時間が経過していない場合に(ステップAKS521;No)、予告演出期間であるか否かを判定する(ステップAKS522)。予告演出期間は、例えば演出図柄変動開始処理のステップAKS507にて決定された演出制御パターン(予告演出制御パターンなど)において、予め定められていればよい。予告演出期間である場合に(ステップAKS522;Yes)、予告演出を実行する制御が行われる(ステップAKS523)。

【0565】

ステップAKS522に対応して予告演出期間でない場合や(ステップAKS522;No)、ステップAKS523による制御の後に、リザルト表示期間であるか否かを判定する(ステップAKS524)。リザルト表示期間は、例えば演出図柄変動開始処理のステップAKS507にて決定された演出制御パターン(リザルト表示制御パターンなど)において、予め定められていればよい。リザルト表示期間である場合に(ステップAKS524;Yes)、リザルト表示を実行する制御が行われる(ステップAKS525)。リザルト表示期間でない場合や(ステップAKS524;No)、ステップAKS525による制御の後に、状態報知演出期間であるか否かを判定する(ステップAKS526)。状態報知演出期間は、例えば演出図柄変動開始処理のステップAKS507にて決定された演出制御パターン(状態報知演出制御パターンなど)において、予め定められていればよい。状態報知演出期間である場合に(ステップAKS526;Yes)、状態報知演出を実行する制御が行われる(ステップAKS527)。このように、ステップAKS525の制御が行われることで、可変表示中に価値報知となるリザルト表示を実行可能である。また、ステップAKS527の制御が行われることで、可変表示中に第2状態としての低確高ベース状態である旨の報知が含まれる状態報知演出を実行可能である。

【0566】

ステップAKS526に対応して状態報知演出期間でない場合や(ステップAKS526;No)、ステップAKS527による制御の後に、リーチ演出期間であるか否かを判定する(ステップAKS528)。リーチ演出期間は、例えば演出図柄変動開始処理のステップAKS507にて決定された演出制御パターン(特図変動時演出制御パターンなど)において、予め定められていればよい。リーチ演出期間である場合に(ステップAKS528;Yes)、リーチ演出を実行する制御が行われる(ステップAKS529)。リーチ演出期間でない場合や(ステップAKS528;No)、ステップAKS529による制御の後に、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などにもとづいて、その他、演出図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行する制御を行い(ステップAKS530)、演出図柄変動中処理は終了する。

【0567】

ステップAKS521に対応して可変表示時間が経過した場合に(ステップAKS52

10

20

30

40

50

1 ; Y e s) 、主基板 1 1 から送信される演出図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する (ステップ A K S 5 3 1) 。このときに、演出図柄確定コマンドの受信がなければ (ステップ A K S 5 3 1 ; N o) 、演出図柄変動中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に、演出図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過したことに対応して、演出図柄確定コマンドを正常に受信できなかったものとし、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。演出図柄確定コマンドの受信があった場合に (ステップ A K S 5 3 1 ; Y e s) 、演出図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄を停止表示として導出表示とする制御が行われる (ステップ A K S 5 3 2) 。また、大当た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時間を設定する (ステップ A K S 5 3 3) 。そして、演出プロセスコードを演出図柄変動停止処理に対応した値である 0 3 [H] に更新し (ステップ A K S 5 3 4) 、演出図柄変動中処理は終了する。

【 0 5 6 8 】

次に、特徴部 2 3 A K に関する各種制御例を説明する。パチンコ遊技機 1 は、高ベース制御が行われている時短状態などの高ベース中に、第 1 特別図柄を用いた特図ゲームが実行され、特図表示結果が「大当たり」となる場合がある。このような大当たりは、高ベース中第 1 特図大当たりともいう。この場合に、図 1 7 - 2 に示された大当たり種別決定例 A K D 0 1 にもとづいて、高ベース制御が行われる「あり」なので、大当たり種別が「通常」に含まれる大当たり種別 N A 0 8 と、大当たり種別が「確変」に含まれる大当たり種別 K A 1 1 、 K A 1 5 と、のうちのいずれかに決定される。図 1 7 - 2 3 に示された大当たり終了時設定 A K B 1 1 において、大当たり種別 N A 0 8 の場合に時短カウンタ初期値の「 5 7 0 」および演出状態選択指定値の 0 6 [H] が設定され、大当たり種別 K A 1 1 、 K A 1 5 の場合に時短カウンタ初期値の「 7 0 」および演出状態選択指定値の 0 6 [H] が設定される。また、大当たり種別が「通常」に含まれる大当たり種別 N A 0 8 は V 入賞が発生しにくいので、図 1 7 - 2 4 に示された大当たり終了時設定例 A K B 1 2 において、大当たり種別 N A 0 8 の V 入賞なしならば特別期間演出指定値が 0 C [H] に設定される。これに対し、大当たり種別が「確変」に含まれる大当たり種別 K A 1 1 、 K A 1 5 は V 入賞が発生しやすいので、図 1 7 - 2 5 に示された大当たり終了時設定例 A K B 1 3 において、大当たり種別 K A 1 1 、 K A 1 5 の V 入賞ありならば特別期間演出指定値が 0 7 [H] に設定される。

【 0 5 6 9 】

図 1 7 - 2 8 は、高ベース中第 1 特図大当たりにもとづく演出状態制御例 A K C 0 1 を示している。高ベース中第 1 特図大当たりが大当たり種別 N A 0 8 の場合に、 V 入賞なしに対応して特別演出期間指定値が 0 C [H] に設定され、時短カウンタ初期値が「 5 7 0 」に設定され、演出状態選択指定値が 0 6 [H] に設定される。その後、可変表示の終了に対応して、図 1 7 - 1 8 に示された特別図柄変動処理のステップ A K S 1 3 0 により時短カウンタの計数値が 1 減算更新される。これに伴い、ステップ A K S 1 3 3 にて特別期間演出指定値が 0 0 [H] 以外であると判定され、ステップ A K S 1 3 4 により特別期間演出更新設定が行われる。図 1 7 - 1 9 に示す特別期間演出設定テーブル A K T 0 1 において、特別演出期間指定値が 0 C [H] の場合に、時短カウンタの計数値が「 5 6 6 」になると演出状態選択指定値が 0 8 [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「 5 0 1 」になると演出状態選択指定値が 0 9 [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「 5 0 0 」になると演出状態選択指定値が 0 A [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「 1 」になると演出状態選択指定値が 0 B [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「 0 」になると演出状態選択指定値が 0 0 [H] に更新されて初期化される。

【 0 5 7 0 】

高ベース中第 1 特図大当たりが大当たり種別 K A 1 1 、 K A 1 5 のいずれかである場合に、 V 入賞ありに対応して特別期間演出指定値が 0 7 [H] に設定され、時短カウンタ初期値が「 7 0 」に設定され、演出状態選択指定値が 0 6 [H] に設定される。その後、可変表示の終了に対応して時短カウンタの計数値が 1 減算更新され、特別期間演出更新設定が行われる。図 1 7 - 1 9 に示す特別期間演出設定テーブル A K T 0 1 において、特別演出期間指定値が 0 7 [H] の場合に、時短カウンタの計数値が「 6 6 」になると演出状態選

択指定値が 0 7 [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「1」になると演出状態選択指定値が 0 C [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「0」になると演出状態選択指定値が 0 0 [H] に更新されて初期化される。

【0571】

図 1 7 - 6 (A) に示されたハズレ時参照テーブル A K A 0 1 において、演出状態選択指定値に対応した参照テーブルが指定され、異なる参照テーブルを用いて変動パターンを決定可能である。例えば、演出状態選択指定値が 0 6 [H] の場合に参照テーブル T S 0 2 が指定され、演出状態選択指定値が 0 7 [H] の場合に参照テーブル T S 0 3 が指定され、演出状態選択指定値が 0 9 [H] の場合に参照テーブル T S 0 5 が指定され、演出状態選択指定値が 0 A [H] の場合に参照テーブル T S 0 6 が指定され、演出状態選択指定値が 0 B [H] の場合に参照テーブル T S 0 7 が指定され、演出状態選択指定値が 0 C [H] の場合に参照テーブル T S 0 8 が指定される。図 1 7 - 6 (C) に示された参照テーブル T S 0 2 では、始動口入賞指定値が「2」の場合に第 2 保留記憶数と対応付けられた選択テーブル T B 2 0、T B 2 1 のいずれかを、変動パターン種別選択テーブルとして指定可能である。図 1 7 - 6 (D) に示された参照テーブル T S 0 3 では、始動口入賞指定値が「2」の場合に第 2 保留記憶数と対応付けられた選択テーブル T B 2 2、T B 2 3 のいずれかを、変動パターン種別選択テーブルとして指定可能である。このように、演出状態選択指定値に対応して異なるテーブルデータにより構成される変動パターン種別選択テーブルなどを用いて、変動パターンを決定することができる。

【0572】

パチンコ遊技機 1 は、高ベース制御が行われている時短状態などの高ベース中に、第 2 特別図柄を用いた特図ゲームが実行され、特図表示結果が「大当たり」となる場合がある。このような大当たりは、高ベース中第 2 特図大当たりともいう。この場合に、図 1 7 - 2 に示された大当たり種別決定例 A K D 0 1 にもとづいて、大当たり種別が「通常」に含まれる大当たり種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 と、大当たり種別が「確変」に含まれる大当たり種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 と、のうちのいずれかに決定される。図 1 7 - 2 3 に示された大当たり終了時設定 A K B 1 1 において、大当たり種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 の場合に時短カウンタ初期値の「1 0 0 0 0」および演出状態選択指定値の 0 6 [H] が設定され、大当たり種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 の場合に時短カウンタ初期値の「7 0」および演出状態選択指定値の 0 6 [H] が設定される。また、大当たり種別が「通常」に含まれる大当たり種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 は V 入賞が発生しにくいので、図 1 7 - 2 4 に示された大当たり終了時設定例 A K B 1 2 において、大当たり種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 の V 入賞なしならば特別期間演出指定値が 0 E [H] に設定される。これに対し、大当たり種別が「確変」に含まれる大当たり種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 は V 入賞が発生しやすいので、図 1 7 - 2 5 に示された大当たり終了時設定例 A K B 1 3 において、大当たり種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 の V 入賞ありならば特別期間演出指定値が 0 7 [H] に設定される。

【0573】

図 1 7 - 2 9 は、高ベース中第 2 特図大当たりにもとづく演出状態制御例 A K C 0 2 を示している。高ベース中第 2 特図大当たりが大当たり種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 の場合に、V 入賞なしに対応して特別演出期間指定値が 0 E [H] に設定され、時短カウンタ初期値が「1 0 0 0 0」に設定され、演出状態選択指定値が 0 6 [H] に設定される。その後に、可変表示の終了に対応して時短カウンタの計数値が 1 減算更新され、特別期間演出更新設定が行われる。図 1 7 - 1 9 に示す特別期間演出設定テーブル A K T 0 1 において、特別演出期間指定値が 0 E [H] の場合に、時短カウンタの計数値が「9 9 9 6」になると演出状態選択指定値が 0 8 [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「9 9 3 1」になると演出状態選択指定値が 0 D [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「9 9 3 0」になると演出状態選択指定値が 0 E [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「0」になると演出状態選択指定値が 0 0 [H] に更新されて初期化される。

【0574】

高ベース中第 2 特図大当たりが大当たり種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 の場合に、V 入賞ありに対

応して特別期間演出指定値が07[H]に設定され、時短カウンタ初期値が「70」に設定され、演出状態選択指定値が06[H]に設定される。その後に、可変表示の終了に対応して時短カウンタの計数値が1減算更新され、特別期間演出更新設定が行われる。図17-19に示す特別期間演出設定テーブルAKT01において、特別演出期間指定値が07[H]の場合に、時短カウンタの計数値が「66」になると演出状態選択指定値が07[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「1」になると演出状態選択指定値が0C[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「0」になると演出状態選択指定値が00[H]に更新されて初期化される。

【0575】

高ベース中第2特図大当りが大当り種別NA09～NA11であったことにもとづいて低確高ベース状態に制御され、69回目の可変表示が終了した場合に、時短カウンタの計数値は「9931」に更新される。これにより、演出状態選択指定値が0D[H]に更新され、続いて70回目の可変表示が開始されるときに、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、図17-6(A)に示されたハズレ時参照テーブルAKA01において、参照テーブルTS09が指定される。図17-7(E)に示された参照テーブルTS09は、始動口入賞指定値や第1保留記憶数および第2保留記憶数によらずテーブルTB15を、変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。図17-10(F)に示されたテーブルTB15は、変動パターン種別CB1-9のみを選択可能である。図17-14(I)に示す変動パターン種別CB1-9の場合に、変動パターンPB1-9のみが決定可能になる。こうして、時短カウンタ初期値が「10000」である低確高ベース状態における70回目の可変表示に対応して、変動パターンPB1-9を決定することができる。

【0576】

高ベース中第2特図大当りが大当り種別KA12～KA15であったことにもとづいて高確高ベース状態に制御され、69回目の可変表示が終了した場合に、時短カウンタの計数値は「1」に更新される。これにより、演出状態選択指定値が0C[H]に更新され、続いて70回目の可変表示が開始されるときに、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、図17-6(A)に示されたハズレ時参照テーブルAKA01において、参照テーブルTS08が指定される。図17-7(D)に示された参照テーブルTS08は、始動口入賞指定値や第1保留記憶数および第2保留記憶数によらずテーブルTB14を、変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。図17-10(E)に示されたテーブルTB14は、変動パターン種別CB1-8のみを選択可能である。図17-14(H)に示す変動パターン種別CB1-8の場合に、変動パターンPB1-8のみが決定可能になる。こうして、時短カウンタ初期値が「70」である高確高ベースにおける70回目の可変表示に対応して、変動パターンPB1-8を決定することができる。

【0577】

図17-30(A)は、演出状態選択指定値0C[H]、0D[H]に対応した可変表示制御例AKC11を示している。演出状態選択指定値が0C[H]である場合に、遊技状態は高確高ベース状態であり、特図表示結果を含めた可変表示結果が「ハズレ」であれば変動パターン種別CB1-8のみに決定可能であるとともに変動パターンPB1-8のみに決定可能である。図17-4に示すハズレ変動パターンの構成例において、変動パターンPB1-8は、時短中第3最終に対応して特図変動時間が12500ミリ秒に設定される。これに対し、演出状態選択指定値が0D[H]である場合に、遊技状態は低確高ベース状態であり、特図表示結果を含めた可変表示結果が「ハズレ」であれば変動パターン種別CB1-9のみに決定可能であるとともに変動パターンPB1-9のみに決定可能である。図17-4に示すハズレ変動パターンの構成例において、変動パターンPB1-9は、時短中第4最終に対応して特図変動時間が29900ミリ秒に設定される。

【0578】

図17-26に示された演出図柄変動開始処理のステップAKS502では、変動パターンPB1-8、PB1-9のいずれの場合にもリザルト表示用変動パターンであると判定され、ステップAKS503によるリザルト表示制御設定が行われる。この設定にもと

10

20

30

40

50

づいて、図17-27に示された演出図柄変動中処理のステップAKS525では、リザルト表示を実行するための制御が行われ、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知としてのリザルト表示が実行可能となる。また、図17-26に示された演出図柄変動開始処理のステップAKS504では、変動パターンPB1-9の場合に状態報知演出用変動パターンであると判定され、ステップAKS505による状態報知演出制御設定が行われる。この設定にもとづいて、図17-27に示された演出図柄変動中処理のステップAKS527では、状態報知演出を実行するための制御が行われ、時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく低確高ベース状態である旨の報知が実行される。

【0579】

以上により、高ベース制御により第2特別図柄を用いた特図ゲームが通常状態に比べて実行されやすい低確高ベース状態や高確高ベース状態は、例えば大当り種別KA12~KA15に対応して大当り遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が第1回数としての「70」に対応した70回の可変表示が実行されるまで制御可能な高確高ベース状態と、大当り種別NA09~NA11に対応して大当り遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が第1回数よりも多い第2回数としての「10000」に対応した10000回の可変表示が実行されるまで制御可能な低確高ベース状態と、を含む。このときの高確高ベース状態は第1状態に対応し、低確高ベース状態は第2状態に対応する。このうち高確高ベース状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」であることに対応して変動パターンPB1-8を決定可能であり、低確高ベース状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」であることに対応して変動パターンPB1-9を決定可能である。このときの変動パターンPB1-8は第1可変表示パターンに対応し、変動パターンPB1-9は第2可変表示パターンに対応する。そして、変動パターンPB1-8による可変表示中に価値報知となるリザルト表示を実行する。また、変動パターンPB1-9による可変表示中に価値報知となるリザルト表示および低確低ベース状態に関する報知を含む状態報知演出を実行する。ここで、特図変動時間を比較すると、変動パターンPB1-9における29900ミリ秒の方が、変動パターンPB1-8における12500ミリ秒よりも長い時間となる。これにより、第1可変表示パターンに対応する変動パターンPB1-8と第2可変表示パターンに対応する変動パターンPB1-9とで、特図変動時間や報知内容を異ならせて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0580】

加えて、第1状態に対応する高確高ベース状態中と第2状態に対応する低確高ベース状態中とで、可変表示の回数が第1回数としての「70」である場合に、それぞれ、変動パターン種別CB1-8と変動パターン種別CB1-9とに対応した異なる決定用データとなる変動パターン決定テーブルのテーブルデータを用いて、変動パターンを決定可能である。このように、異なる決定用データを用いて変動パターンが決定されるので、第1回数に対応した70回目の可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0581】

可変表示制御例AKC11において、第1状態に対応する高確高ベース状態において可変表示の実行回数が第1回数としての「70」である場合に、特図表示結果が「ハズレ」に対応して決定可能な変動パターンPB1-8は、第1非特定パターンに対応する。また、第2状態に対応する低確高ベース状態において可変表示の実行回数が第1回数としての「70」である場合に、特図表示結果が「ハズレ」に対応して決定可能な変動パターンPB1-9は、第2非特定パターンに対応する。そして、第1非特定パターンに対応する変動パターンPB1-8は特図変動時間が12500ミリ秒であり、第2非特定パターンに対応する変動パターンPB1-9は特図変動時間が2倍以上の期間となる29900ミリ秒である。変動パターンPB1-8、PB1-9のいずれの場合にもリザルト表示用変動パターンであるので、それぞれの可変表示中に価値報知となるリザルト表示が実行される。さらに、変動パターンPB1-9の場合に状態報知演出用変動パターンであるので、その可変表示中に第2状態としての低確高ベース状態である旨の報知が実行される。これに

より、第1回数に対応した70回目の可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0582】

図17-30(B)は、大当り種別NA09~NA11と、大当り種別KA12~KA15と、に対応した大当り制御例AKC12を示している。図17-21に示された大当り開始時設定例AKB02において、大入賞口開放回数最大値は、大当り種別NA09に対応して「02」に、大当り種別NA10に対応して「04」に、大当り種別NA11に対応して「07」に、大当り種別KA12に対応して「02」に、大当り種別KA13に対応して「04」に、大当り種別KA14に対応して「07」に、大当り種別KA15に対応して「10」に、それぞれ設定される。また、図17-23に示された大当り終了時設定例AKB11において、時短カウンタ初期値は、大当り種別NA09~NA11に対応して「10000」に、大当り種別KA12~KA15に対応して「70」に、それぞれ設定される。そして、時短カウンタ初期値が「10000」に設定されるのは大当り種別NA09~NA11のうちのいずれかである場合に限られ、他の大当り種別では設定されない。図17-2に示された大当り種別決定例AKD01では、高ベース制御が行われる「あり」および第2特別図柄を用いた特図ゲームが実行される始動口入賞指定値「2」に対応して、大当り種別NA09~NA11に決定可能である。これに対し、高ベース制御が行われない「なし」および始動口入賞指定値「2」に対応して、大当り種別NA09~NA11に決定されない。また、高ベース制御が「なし」の場合と「あり」の場合とで、第1特別図柄を用いた特図ゲームが実行される始動口入賞指定値「1」に対応して、大当り種別NA09~NA11に決定されない。

【0583】

以上により、高ベース制御が行われている時短状態などの高ベース中に、第2特別図柄を用いた特図ゲームの特図表示結果が「大当り」となったことにもとづいて、時短カウンタ初期値が「10000」の設定に対応する第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合がある。その一方で、高ベース制御が行われていない低ベース中に、第2特別図柄を用いた特図ゲームの特図表示結果が「大当り」となったことにもとづいて、第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合がない。また、高ベース中の場合と低ベース中の場合とで、第1特別図柄を用いた特図ゲームの特図表示結果が「大当り」となったことにもとづいて、第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合がない。このように、高ベース制御の有無や表示結果が「大当り」となった特別図柄に対応した制御により、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0584】

大当り制御例AKC12において、大入賞口開放回数最大値が「10」に設定されるのは大当り種別KA15の場合である。その他の大当り種別NA09~NA11や大当り種別KA12~KA14の場合に、大入賞口開放回数最大値は「10」よりも少なくなる。大当り種別NA09~NA11と、大当り種別KA12~KA15とは、いずれも高ベース制御が行われる「あり」および第2特別図柄を用いた特図ゲームが実行される始動口入賞指定値「2」に対応して決定可能である。このように、高ベース制御が行われている時短状態などの高ベース中に、第2特別図柄を用いた特図ゲームの特図表示結果が「大当り」となったことにもとづいて制御可能な大当り遊技状態は、10ラウンド大当りとなる大当り種別KA15に対応する第1大当り遊技状態と、10ラウンド大当りよりもラウンドの回数が少ない大当り種別NA09~NA11と大当り種別KA12~KA14とに対応する第2大当り遊技状態と、を含む。大当り種別KA15に対応する第1大当り遊技状態の終了後に、時短カウンタ初期値が「70」の設定にもとづく第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合があり、時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合がない。これに対し、大当り種別NA09~NA11と大当り種別KA12~KA14とに対応する第2大当り遊技状態の終了後に、時短カウンタ初期値が「70」の設定にもとづく第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第2

状態としての低確高ベース状態に制御される場合と、がある。これにより、ラウンドの回数が少ない第2大当り遊技状態である場合に、第2状態として時短カウンタ初期値が多い低確高ベース状態に制御される場合があることで、遊技者の不利益を防止するとともに、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0585】

大当り制御例AKC12において、大入賞口開放回数最大値が「10」に設定されるのは大当り種別KA15の場合であり、大入賞口開放回数最大値が「07」に設定されるのは大当り種別NA11、KA14の場合であり、大入賞口開放回数最大値が「04」に設定されるのは大当り種別NA10、KA13の場合である。このうち、大当り種別KA15である場合の大当り遊技状態は第1大当り遊技状態に対応し、大当り種別NA11、KA14である場合の大当り遊技状態は第1大当り遊技状態よりもラウンドの回数が少ない第2大当り遊技状態に対応し、大当り種別NA10、KA13である場合の大当り遊技状態は第2大当り遊技状態よりもラウンドの回数が少ない第3大当り遊技状態に対応する。大当り種別NA10、NA11と、大当り種別KA13～KA15とは、いずれも高ベース制御が行われる「あり」および第2特別図柄を用いた特図ゲームが実行される始動口入賞指定値「2」に対応して決定可能である。このように、高ベース制御が行われている時短状態などの高ベース中に、第2特別図柄を用いた特図ゲームの特図表示結果が「大当り」となったことにもとづいて制御可能な大当り遊技状態は、10ラウンド大当りとなる大当り種別KA15に対応する第1大当り遊技状態と、10ラウンド大当りよりもラウンドの回数が少ない7ラウンド大当りとなる大当り種別NA11、KA14に対応する第2大当り遊技状態と、7ラウンド大当りよりもラウンドの回数が少ない4ラウンド大当りとなる大当り種別NA10、KA13に対応する第3大当り遊技状態と、を含む。大当り種別KA15に対応する第1大当り遊技状態の終了後に、時短カウンタ初期値が「70」の設定にもとづく第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合があり、時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合がない。これに対し、大当り種別NA10、NA11と大当り種別KA13、KA14とに対応する第2大当り遊技状態の終了後に、時短カウンタ初期値が「70」の設定にもとづく第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合と、がある。そして、大当り種別KA13の高ベース中決定率は25%であり、大当り種別KA14の高ベース中決定率である31%よりも低くなっている。その一方で、大当り種別NA10、NA11の高ベース中決定率は、いずれも2%である。したがって、4ラウンド大当りに対応する第3大当り遊技状態の終了後には、7ラウンド大当りに対応する第2大当り遊技状態の終了後よりも高い割合で、第2状態として時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第2状態としての低確高ベース状態に制御可能である。これにより、ラウンドの回数が少ない第3大当り遊技状態である場合に、第2状態として時短カウンタ初期値が多い低確高ベース状態に制御される割合が高くなることで、遊技者の不利益を防止するとともに、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0586】

図17-8に示された大当り時参照テーブルTS21において、演出状態選択指定値が07[H]の場合に、大当り種別NA10、KA13のいずれかであればテーブルTB32が変動パターン種別選択テーブルに指定され、大当り種別NA11、KA14のいずれかであればテーブルTB33が変動パターン種別選択テーブルに指定される。図17-11(F)に示されたテーブルTB32は、変動パターン種別CB3-3のみを選択可能である。図17-11(G)に示されたテーブルTB33は、変動パターン種別CB3-4のみを選択可能である。このように、大当り種別NA10と大当り種別KA13とに対応して、4ラウンド大当りとなる場合に、図17-15(C)に示された変動パターン種別CB3-3における変動パターン決定テーブルを用いて変動パターンが決定される。また、大当り種別NA11と大当り種別KA14とに対応して、7ラウンド大当りとなる場合に、図17-15(D)に示された変動パターン種別CB3-4における変動パターン決

定テーブルを用いて、変動パターンが決定される。したがって、7ラウンド大当りに対応する第2大当り遊技状態の終了後に第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の変動パターン種別CB3-4における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータが用いられて変動パターンを決定可能である。また、4ラウンド大当りに対応する第3大当り遊技状態の終了後に第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の変動パターン種別CB3-3における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータが用いられて変動パターンを決定可能である。ここで、変動パターン種別CB3-4における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは第1データに対応し、変動パターン種別CB3-3における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは第2データに対応する。このように、共通の変動パターン種別に対応したデータを用いて変動パターンを決定することにより、可変表示の共通性を高めて高確高ベース状態となるか低確高ベース状態となるかを認識しにくくすることで、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0587】

図17-30(C)は、大当り種別NA09~NA11と、大当り種別KA12~KA15と、に対応した大当り時演出制御例AKC13を示している。大当り時演出制御例AKC13においても、大当り制御例AKC12と同様に、大入賞口開放回数が「10」に設定されるのは大当り種別KA15の場合であり、大入賞口開放回数が「07」に設定されるのは大当り種別NA11、KA14の場合であり、大入賞口開放回数が「04」に設定されるのは大当り種別NA10、KA13の場合である。このうち、大当り種別KA15である場合の大当り遊技状態は第1大当り遊技状態に対応し、大当り種別NA11、KA14である場合の大当り遊技状態は第1大当り遊技状態よりもラウンドの回数が少ない第2大当り遊技状態に対応し、大当り種別NA10、KA13である場合の大当り遊技状態は第2大当り遊技状態よりもラウンドの回数が少ない第3大当り遊技状態に対応する。図17-21に示された大当り開始時設定例AKB02において、大当り開始演出パターンは、大当り種別NA10、KA13に対応して共通のパターンAPA33に、大当り種別NA11、KA14に対応して共通のパターンAPA34に、それぞれ設定される。したがって、7ラウンド大当りに対応する第2大当り遊技状態が開始されるときに、その大当り遊技状態の終了後に第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り開始演出パターンAPA34による大当り開始演出を実行可能である。また、4ラウンド大当りに対応する第3大当り遊技状態が開始されるときに、その大当り遊技状態の終了後に第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り開始演出パターンAPA33による大当り開始演出を実行可能である。このように、共通の大当り開始演出パターンによる大当り開始演出を実行することにより、大当り開始演出が実行された場合に高確高ベース状態となるか低確高ベース状態となるかを認識しにくくすることで、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0588】

大当り時演出制御例AKC13において、大当り中演出パターンは、大当り種別NA10、KA13に対応して共通のパターンAPB33に、大当り種別NA11、KA14に対応して共通のパターンAPB34に、それぞれ設定される。したがって、7ラウンド大当りに対応する第2大当り遊技状態において、その大当り遊技状態の終了後に第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り中演出パターンAPB34による大当り中演出を実行可能である。また、4ラウンド大当りに対応する第3大当り遊技状態において、その大当り遊技状態の終了後に第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り中演出パターンAPB33による大当り中演出を実行可

10

20

30

40

50

能である。大当中演出パターン A P B 3 3 による大当中演出や、大当中演出パターン A P B 3 4 による大当中演出は、それぞれの大当り遊技状態に対応して実行可能なラウンドに対応して実行される演出を含んでいけばよい。したがって、7 ラウンド大当りに対応する第 2 大当り遊技状態におけるラウンドが実行される場合に、その大当り遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第 2 状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当中演出パターン A P B 3 4 による大当中演出を実行可能である。また、4 ラウンド大当りに対応する第 3 大当り遊技状態におけるラウンドが実行される場合に、その大当り遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第 2 状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当中演出パターン A P B 3 3 による大当中演出を実行可能である。このように、共通の大当中演出パターンによる大当中演出を実行することにより、大当中演出が実行された場合に高確高ベース状態となるか低確高ベース状態となるかを認識しにくくすることで、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0589】

大当り時演出制御例 A K C 1 3 において、大当り終了演出パターンは、大当り種別 N A 1 0、K A 1 3 に対応して共通のパターン A P C 3 3 に、大当り種別 N A 1 1、K A 1 4 に対応して共通のパターン A P C 3 4 に、それぞれ設定される。したがって、7 ラウンド大当りに対応する第 2 大当り遊技状態が終了するときに、その大当り遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第 2 状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り終了演出パターン A P C 3 4 による大当り終了演出を実行可能である。また、4 ラウンド大当りに対応する第 3 大当り遊技状態が終了するときに、その大当り遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第 2 状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り終了演出パターン A P C 3 3 による大当り終了演出を実行可能である。したがって、7 ラウンド大当りに対応する第 2 大当り遊技状態が終了するときに、その大当り遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第 2 状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り終了演出パターン A P C 3 4 による大当り終了演出を実行可能である。また、4 ラウンド大当りに対応する第 3 大当り遊技状態が終了するときに、その大当り遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第 2 状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り終了演出パターン A P B 3 3 による大当り終了演出を実行可能である。このように、共通の大当り終了演出パターンによる大当り終了演出を実行することにより、大当り終了演出が実行された場合に高確高ベース状態となるか低確高ベース状態となるかを認識しにくくすることで、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0590】

図 17-31 は、演出状態選択指定値が 07 [H] または 08 [H] の場合に、特図表示結果が「大当り」にもとづく可変表示制御例 A K C 2 1 を示している。図 17-8 に示された大当り時参照テーブル T S 2 1 において、演出状態選択指定値が 07 [H] の場合に、変動パターン種別選択テーブルは、大当り種別 N A 0 9、K A 1 2 に対応してテーブル T B 3 1 が、大当り種別 N A 1 0、K A 1 3 に対応してテーブル T B 3 2 が、大当り種別 N A 1 1、K A 1 4 に対応してテーブル T B 3 3 が、大当り種別 K A 1 5 に対応してテーブル T B 3 4 が、それぞれ指定される。また、図 17-8 に示された大当り時参照テーブル T S 2 1 において、演出状態選択指定値が 08 [H] の場合に、変動パターン種別選択テーブルは、大当り種別 N A 0 9、K A 1 2 に対応してテーブル T B 3 5 が、大当り種別 N A 1 0、K A 1 3 に対応してテーブル T B 3 6 が、大当り種別 N A 1 1、K A 1 4 に対応してテーブル T B 3 7 が、大当り種別 K A 1 5 に対応してテーブル T B 3 8 が、それぞれ指定される。

【0591】

図17-11(E)に示されたテーブルTB31および図17-11(I)に示されたテーブルTB35は、変動パターン種別CB3-2のみを選択可能である。図17-11(F)に示されたテーブルTB32および図17-11(J)に示されたテーブルTB36は、変動パターン種別CB3-3のみを選択可能である。図17-11(G)に示されたテーブルTB33および図17-11(K)に示されたテーブルTB37は、変動パターン種別CB3-4のみを選択可能である。図17-11(H)に示されたテーブルTB34および図17-11(L)に示されたテーブルTB38は、変動パターン種別CB3-5のみを選択可能である。図17-15(B)に示された変動パターン種別CB3-2の場合に、変動パターンPB3-1、PB3-2のいずれかに決定可能である。図17-15(C)に示された変動パターン種別CB3-3の場合および図17-15(D)に示された変動パターン種別CB3-4の場合に、変動パターンPB3-2~PB3-8のうちのいずれかに決定可能である。図17-15(E)に示された変動パターン種別CB3-5の場合に、変動パターンPB3-9~PB3-11のうちのいずれかに決定可能である。

10

【0592】

可変表示制御例AKC21において、大入賞口開放回数最大値が「10」に設定されるのは大当り種別KA15の場合であり、大入賞口開放回数最大値が「07」に設定されるのは大当り種別NA11、KA14の場合であり、大入賞口開放回数最大値が「04」に設定されるのは大当り種別NA10、KA13の場合であり、大入賞口開放回数最大値が「02」に設定されるのは大当り種別NA09、KA12の場合である。このうち、大当り種別KA15である場合の大当り遊技状態は第1大当り遊技状態に対応し、大当り種別NA10、NA11、KA13、KA14である場合の大当り遊技状態は第1大当り遊技状態よりもラウンドの回数が少ない第2大当り遊技状態に対応し、大当り種別NA09、KA12である場合の大当り遊技状態は第2大当り遊技状態よりもラウンドの回数が少ない第3大当り遊技状態に対応し得る。大当り種別NA09~NA11と、大当り種別KA12~KA15とは、いずれも高ベース制御が行われる「あり」および第2特別図柄を用いた特図ゲームが実行される始動口入賞指定値「2」に対応して決定可能である。このように、高ベース制御が行われている時短状態などの高ベース中に、第2特別図柄を用いた特図ゲームの特図表示結果が「大当り」となったことにもとづいて制御可能な大当り遊技状態は、10ラウンド大当りとなる大当り種別KA15に対応する第1大当り遊技状態と、10ラウンド大当りよりもラウンドの回数が少ない7ラウンド大当りとなる大当り種別NA11、KA14あるいは4ラウンド大当りとなる大当り種別NA10、KA13に対応する第2大当り遊技状態と、7ラウンド大当りや4ラウンド大当りよりもラウンドの回数が少ない2ラウンド大当りとなる大当り種別NA09、KA12に対応する第3大当り遊技状態と、を含む。

20

30

【0593】

第2大当り遊技状態としての7ラウンド大当りや4ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当り種別NA10、NA11、KA13、KA14に対応して決定可能な変動パターンPB3-2~PB3-8である。そして、大当り種別NA10、NA11のいずれかであれば、第2大当り遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第2状態としての低確高ベース状態に制御可能である。これに対し、第3大当り遊技状態としての2ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当り種別NA09、KA12に対応して決定可能な変動パターンPB3-1、PB3-2である。そして、大当り種別NA09であれば、第3大当り遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第2状態としての低確高ベース状態に制御可能である。このような大当り種別NA09に対応して決定可能な変動パターンに含まれる変動パターンPB3-1は、特図変動時間が2500ミリ秒であり、大当り種別NA10、NA11に対応して決定可能な変動パターンに含まれる変動パターンPB3-3~PB3-8よりも、可変

40

50

表示期間が短くなる。言い換えると、大当り種別NA10、NA11に対応して決定可能な変動パターンに含まれる変動パターンPB3-3～PB3-8は、大当り種別NA09に対応して決定可能な変動パターンに含まれる変動パターンPB3-1よりも、可変表示時間が長くなる。これにより、可変表示期間が長い変動パターンである場合に、ラウンドの回数が第3大当り遊技状態よりも多い第2大当り遊技状態に制御される期待感を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0594】

また、大当り種別NA09に対応して決定可能な変動パターンに含まれる変動パターンPB3-2は、大当り種別NA10、NA11に対応して決定可能な変動パターンにも含まれる。大当り種別NA09の場合に、第3大当り遊技状態としての2ラウンド大当りが終了した後に、第2状態としての低確高ベース状態に制御可能である。大当り種別NA10、NA11の場合に、第2大当り遊技状態としての4ラウンド大当りや7ラウンド大当りが終了した後に、第2状態としての低確高ベース状態に制御可能である。このように、第2大当り遊技状態である4ラウンド大当りや7ラウンド大当りの終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合と、第3大当り遊技状態である2ラウンド大当りの終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、変動パターンPB3-2といった、共通の変動パターンを決定可能である。これにより、特定の可変表示期間となる変動パターンである場合に、第2大当り遊技状態となるか第3大当り遊技状態となるかを認識しにくくすることで、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0595】

高ベース中第2特図大当りにもとづく大当り遊技状態の終了に対応して、特別期間演出指定値は、大当り種別NA09～NA11の場合に時短カウンタ初期値が「10000」に設定されてV入賞なしならば特別期間演出指定値が0E[H]に設定され、大当り種別KA12～KA15の場合に時短カウンタ初期値が「70」に設定されてV入賞ありならば特別期間演出指定値が07[H]に設定される。時短カウンタ初期値が「70」の高確高ベース状態は第1状態に対応し、時短カウンタ初期値が「10000」の低確高ベース状態は第2状態に対応する。特別期間演出指定値を示すデータは、特別期間演出バッファに格納して記憶される。図17-24に示された大当り終了時設定例AKB12において、大当り種別NA09～NA11でV入賞なしの場合に、大当り後背景指定としてコマンド9505[H]を示すコマンドデータが背景指定コマンドバッファなどに格納されて送信可能となる。図17-25に示された大当り終了時設定例AKB13において、大当り種別KA12～KA15でV入賞ありの場合に、大当り後背景指定としてコマンド9506[H]を示すコマンドデータが背景指定コマンドバッファなどに格納されて送信可能となる。背景指定コマンドとして、コマンド9505[H]が送信された場合とコマンド9506[H]が送信された場合とで、高ベース制御が行われている時短状態や確変状態などの高ベース中であることに対応して、共通の演出画像を用いて背景表示が行われてもよい。

【0596】

以上により、大当り遊技状態の終了に対応して、計数情報となる特別期間演出指定値を示すデータを設定可能であり、第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合に特別期間演出指定値として07[H]を設定し、第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合に特別期間演出指定値として0E[H]を設定する。また、第1状態に対応する高確高ベース状態中と、第2状態に対応する低確高ベース状態中とで、背景指定コマンドにもとづいて共通の演出画像を用いた背景表示が可能である。このように、共通の背景画像となる演出画像の表示にもとづいて高確高ベース状態中であるか低確高ベース状態中であるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0597】

高ベース中第2特図大当りにもとづく大当り遊技状態の終了に対応して、演出状態選択指定値は、大当り種別NA09～NA11の場合と大当り種別KA12～KA15の場合

10

20

30

40

50

とで、共通の値である 06 [H] に設定される。その後、大当り種別 NA09～NA11 にもとづく低確高ベース状態中には演出状態選択指定値が 08 [H] に更新され、大当り種別 KA12～KA15 にもとづく高確高ベース状態中には演出状態選択指定値が 07 [H] に更新される。演出状態選択指定値が 06 [H] の場合に、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、図 17-6 (A) に示されたハズレ時参照テーブル AK A 01 において、参照テーブル TS 02 が指定される。演出状態選択指定値が 07 [H] の場合に、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、図 17-6 (A) に示されたハズレ時参照テーブル AK A 01 において、参照テーブル TS 03 が指定される。演出状態選択指定値が 08 [H] の場合に、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、図 17-6 (A) に示されたハズレ時参照テーブル AK A 01 において、参照テーブル TS 04 が指定される。図 17-6 (D) に示された参照テーブル TS 03 は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第 2 保留記憶数に対応してテーブル TB 22、TB 23 のいずれかを変動パターン種別選択テーブルとして指定可能である。図 17-6 (E) に示された参照テーブル TS 04 は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第 2 保留記憶数に対応してテーブル TB 24、TB 25 のいずれかを変動パターン種別選択テーブルに指定可能である。図 17-10 (I) に示されたテーブル TB 22 および図 17-10 (J) に示されたテーブル TB 23 の場合と、図 17-10 (K) に示されたテーブル TB 24 の場合および図 17-10 (L) に示されたテーブル TB 25 の場合とは、いずれも変動パターン種別 CB 1-2～CB 1-4、CB 2-1 が決定可能になる。特に、変動パターン種別 CB 1-4、CB 2-1 は、テーブル TB 22～TB 25 のいずれが指定された場合にも決定可能になる。

【0598】

以上により、第 1 状態に対応する高確高ベース状態中と第 2 状態に対応する低確高ベース状態中とで、可変表示の回数が第 1 回数としての「70」未満である場合に、例えば変動パターン種別 CB 1-4、CB 2-1 などに対応した共通の決定用データとなる変動パターン決定テーブルのテーブルデータを用いて、変動パターンを決定可能である。このように、共通の決定用データを用いて変動パターンが決定されるので、可変表示の共通性を高めて高確高ベース状態中であるか低確高ベース状態中であるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0599】

可変表示制御例 AK C 21 において、各大当り種別に対応した平均変動時間は、それぞれの大当り種別に対応した決定可能パターンの特図変動時間と決定割合とから求めることができる。より具体的に、決定可能パターンごとに特図変動時間と決定割合とを乗算した値を、大当り種別に対応する複数の決定可能パターンについて加算することで、各大当り種別に対応した平均変動時間を得ることができる。例えば、大当り種別 NA09、KA12 に対応して 3900 ミリ秒となり、大当り種別 NA10、KA13 に対応して 16190 ミリ秒となり、大当り種別 NA11、KA14 に対応して 16740 ミリ秒となり、大当り種別 KA15 に対応して 20960 ミリ秒となる。第 1 大当り遊技状態としての 10 ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当り種別 KA15 に対応して決定可能な変動パターン PB 3-9～PB 3-11 である。第 2 大当り遊技状態としての 7 ラウンド大当りや 4 ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当り種別 NA10、NA11、KA13、KA14 に対応して決定可能な変動パターン PB 3-2～PB 3-8 である。第 3 大当り遊技状態としての 2 ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当り種別 NA09、KA12 に対応して決定可能な変動パターン PB 3-1、PB 3-2 である。このように、第 1 大当り遊技状態としての 10 ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である 20960 ミリ秒は、第 2 大当り遊技状態としての 7 ラウンド大当りや 4 ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である 16740 ミリ秒や 16190 ミリ秒よりも、可変表示期間が長くなるように設定される。また、第 2 大当り遊技状態としての 7 ラウンド大当り

や4ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間は、第3大当り遊技状態としての2ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である3900ミリ秒よりも、可変表示期間が長くなるように設定される。これにより、可変表示期間が長い変動パターンである場合に、ラウンドの回数が第3大当り遊技状態よりも多い第2大当り遊技状態に制御される期待感を高め、また、ラウンドの回数が第2大当り遊技状態よりも多い第1大当り遊技状態に制御される期待感を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0600】

図17-32は、演出状態選択指定値が07[H]または08[H]の場合に、大当り遊技状態に制御する契機となる可変表示に関する可変表示制御例AKC22を示している。可変表示制御例AKC22では、大当り遊技状態に制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンの全体についての平均変動時間が示されている。こうした変動パターンの全体についての平均変動時間は、可変表示制御例AKC21において求めた各大当り種別に対応した平均変動時間と各大当り種別の高ベース中決定率とから求めることができる。より具体的に、大当り種別ごとの平均変動時間と決定割合とを乗算した値を、すべての大当り種別について加算することで、全体についての平均変動時間を得ることができる。これにより、可変表示制御例AKC22では、全体についての平均変動時間が12650ミリ秒となる。この場合に、第1大当り遊技状態としての10ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である20960ミリ秒は、全体についての平均変動時間である12650ミリ秒よりも、可変表示期間が長くなるように設定される。また、第2大当り遊技状態としての7ラウンド大当りや4ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である16740ミリ秒や16190ミリ秒は、全体についての平均変動時間である12650ミリ秒よりも、可変表示期間が長くなるように設定される。これに対し、第3大当り遊技状態としての2ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である3900ミリ秒は、全体についての平均変動時間である12650ミリ秒よりも、可変表示期間が短くなるように設定される。これにより、可変表示期間が長い変動パターンである場合に、ラウンドの回数が第3大当り遊技状態よりも多い第2大当り遊技状態に制御される期待感を高め、また、ラウンドの回数が第2大当り遊技状態よりも多い第1大当り遊技状態に制御される期待感を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0601】

図17-33(A)は、演出状態選択指定値07[H]、08[H]、0C[H]、0D[H]に対応した可変表示制御例AKC31を示している。演出状態選択指定値が07[H]である場合に、遊技状態は高確高ベース状態であり、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「ハズレ」に対応して変動パターン種別CB2-1を選択可能である。また、演出状態選択指定値が08[H]である場合に、遊技状態は低確高ベース状態であり、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「ハズレ」に対応して変動パターン種別CB2-1を選択可能である。そして、変動パターン種別CB2-1は、決定可能な変動パターンとして変動パターンPB2-2、PB2-3を含んでいる。

【0602】

図17-4に示されたハズレ変動パターンの構成例において、変動パターンPB2-2は、可変表示中に第2可変表示演出となるスーパーリーチSPEのリーチ演出を実行し、特図変動時間が16500ミリ秒である。これに対し、変動パターンPB2-3は、可変表示中に第1可変表示演出となるスーパーリーチSPFのリーチ演出を実行し、特図変動時間が35500ミリ秒である。また、図17-5に示された大当り変動パターンの構成例において、第2可変表示演出となるスーパーリーチSPEのリーチ演出は変動パターンPB3-3の可変表示中に実行され、第1可変表示演出となるスーパーリーチSPFのリ

ーチ演出は変動パターンPB3-4の可変表示中に実行される。一方において、図17-14(J)に示された変動パターン種別CB2-1あるいは図17-14(K)に示された変動パターン種別CB2-2の場合に、変動パターンPB2-2の決定割合よりも、変動パターンPB2-3の決定割合が低くなるように設定される。他方において、図17-16(D)に示された変動パターンCB4-4あるいは図17-16(E)に示された変動パターン種別CB4-5の場合に、変動パターンPB3-3の決定割合よりも、変動パターンPB3-4の決定割合が高くなるように設定される。このような設定により、第1可変表示演出となるスーパーリーチSPFのリーチ演出は大当り遊技状態に制御される割合が高く、第2可変表示演出となるスーパーリーチSPEのリーチ演出は大当り遊技状態に制御される割合がスーパーリーチSPFのリーチ演出よりも低くなる。

10

【0603】

可変表示制御例AKC31では、演出状態選択指定値が0C[H]である場合に、遊技状態は高確高ベース状態であり、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「ハズレ」に対応して変動パターン種別CB1-8を、特図表示結果が「大当り」に対応して変動パターン種別CB4-1、CB4-2を、それぞれ選択可能である。また、演出状態選択指定値が0D[H]である場合に、遊技状態は低確高ベース状態であり、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「ハズレ」に対応して変動パターン種別CB1-9を、特図表示結果が「大当り」に対応して変動パターン種別CB4-1、CB4-2を、それぞれ選択可能である。そして、変動パターン種別CB1-8の場合に変動パターンPB1-8に決定可能であり、変動パターン種別CB1-9の場合に変動パターンPB1-9に決定可能であり、変動パターン種別CB4-1の場合に変動パターンPB3-2に決定可能であり、変動パターン種別CB4-2の場合に変動パターンPB3-9に決定可能である。

20

【0604】

第2特別パターンに対応する変動パターンPB2-2の特図変動時間は16500ミリ秒であり、第1特別パターンに対応する変動パターンPB2-3の特図変動時間である35500ミリ秒よりも、可変表示期間が短くなるように設定される。また、高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」であることに対応して、特図表示結果が「ハズレ」の場合に変動パターンPB1-8を決定可能であり、特図表示結果が「大当り」の場合に変動パターンPB3-2、PB3-9を決定可能である。そして、変動パターンPB1-8の特図変動時間は12500ミリ秒であり、変動パターンPB3-2の特図変動時間は4500ミリ秒であり、変動パターンPB3-9の特図変動時間は11500ミリ秒であるから、いずれも第2特別パターンに対応する変動パターンPB2-2の特図変動時間である16500ミリ秒よりも、可変表示期間が短くなるように設定される。これにより、価値報知となるリザルト表示を実行可能な変動パターンによる可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

30

【0605】

高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」であることに対応して、特図表示結果が「大当り」の場合に決定可能な変動パターンPB3-2、PB3-9は第1パターンとなり、特図表示結果が「ハズレ」に対応して決定可能な変動パターンPB1-8は第2パターンとなる。そして、変動パターンPB3-2の特図変動時間は4500ミリ秒であり、変動パターンPB3-9の特図変動時間は11500ミリ秒であり、変動パターンPB1-8の特図変動時間は12500ミリ秒である。これらの変動パターンは、いずれも第2可変表示演出となるスーパーリーチSPEのリーチ演出を実行する変動パターンPB2-2の特図変動時間である16500ミリ秒よりも、可変表示期間が短くなるように設定される。これにより、価値報知となるリザルト表示が実行される変動パターンPB1-8による可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

40

【0606】

可変表示制御例AKC31において、変動パターンPB3-2は、変動パターン種別C

50

B 4 - 1 の場合に決定可能である。変動パターン種別 C B 4 - 1 は、図 1 7 - 1 2 (A) に示されたテーブル T B 4 0 が指定された場合に選択可能である。テーブル T B 4 0 は、図 1 7 - 8 に示された大当たり時参照テーブル T S 2 1 により、演出状態選択指定値が 0 C [H] 、 0 D [H] の場合に、大当たり種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 と大当たり種別 K A 1 2 ~ K A 1 4 とに対応して指定可能である。ただし、演出状態選択指定値が 0 C [H] 、 0 D [H] の場合に、大当たり種別 N A 0 8 、 K A 1 1 は決定されない。これに対し、変動パターン P B 3 - 9 は、変動パターン種別 C B 4 - 2 の場合に決定可能である。変動パターン種別 C B 4 - 2 は、図 1 7 - 1 2 (B) に示されたテーブル T B 4 1 が指定された場合に選択可能である。テーブル T B 4 1 は、図 1 7 - 8 に示された大当たり時参照テーブル T S 2 1 により、演出状態選択指定値が 0 C [H] 、 0 D [H] の場合に、大当たり種別 K A 1 5 に対応して指定可能である。したがって、変動パターン P B 3 - 9 に決定された場合は大当たり種別 K A 1 5 に対応した 1 0 ラウンド大当たりにより制御可能であり、変動パターン P B 3 - 2 に決定された場合は大当たり種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 と大当たり種別 K A 1 2 ~ K A 1 4 とに対応した 2 ラウンド大当たりと 4 ラウンド大当たりと 7 ラウンド大当たりとのいずれかに制御可能である。

【 0 6 0 7 】

高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数としての「 7 0 」であることに従って、特図表示結果が「大当たり」の場合に決定可能な変動パターンのうち、変動パターン P B 3 - 2 は第 3 パターンとなり、変動パターン P B 3 - 9 は第 4 パターンとなる。これらの第 3 パターンと第 4 パターンは、第 1 パターンに含まれる。また、特図表示結果が「ハズレ」に対応して決定可能な変動パターン P B 1 - 8 、 P B 1 - 9 は第 2 パターンとなる。そして、変動パターン P B 3 - 2 の特図変動時間は 4 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 3 - 9 の特図変動時間は 1 1 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 1 - 8 の特図変動時間は 1 2 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 1 - 9 の特図変動時間は 2 9 9 0 0 ミリ秒である。したがって、第 3 パターンである変動パターン P B 3 - 2 や第 4 パターンである変動パターン P B 3 - 9 の方が、第 2 パターンである変動パターン P B 1 - 8 、 P B 1 - 9 よりも可変表示期間が短くなるように設定される。これにより、価値報知となるリザルト表示が実行される可変表示において特図表示結果が「大当たり」となる場合の意外性を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【 0 6 0 8 】

高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数としての「 7 0 」であることに従って、特図表示結果が「大当たり」の場合に決定可能な変動パターン P B 3 - 2 、 P B 3 - 9 は特別可変表示パターンとなる。また、高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数としての「 7 0 」未満であることに従って、特図表示結果が「大当たり」の場合に制御可能な大当たり遊技状態は、 1 0 ラウンド大当たりとなる大当たり種別 K A 1 5 に対応する第 1 大当たり遊技状態と、 1 0 ラウンド大当たりよりもラウンドの回数が少ない 7 ラウンド大当たりとなる大当たり種別 N A 1 1 、 K A 1 4 あるいは 4 ラウンド大当たりとなる大当たり種別 N A 1 0 、 K A 1 3 あるいは 2 ラウンド大当たりとなる大当たり種別 N A 0 9 、 K A 1 2 に対応する第 2 大当たり遊技状態と、を含む。第 1 大当たり遊技状態としての 1 0 ラウンド大当たりにより制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当たり種別 K A 1 5 に対応して決定可能な変動パターン P B 3 - 9 ~ P B 3 - 1 1 である。これらの変動パターン P B 3 - 9 ~ P B 3 - 1 1 は、複数の特定可変表示パターンに含まれる。

【 0 6 0 9 】

図 1 7 - 3 1 に示された可変表示制御例 A K C 2 1 において、第 1 大当たり遊技状態としての 1 0 ラウンド大当たりにより制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間は 2 0 9 6 0 ミリ秒である。これに対し、変動パターン P B 3 - 2 の特図変動時間は 4 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 3 - 9 の特図変動時間は 1 1 5 0 0 ミリ秒であり、いずれも 2 0 9 6 0 ミリ秒より可変表示期間が短くなるよ

うに設定される。こうして、特別可変表示パターンとなる変動パターンPB3-2、PB3-9は、複数の特定可変表示パターンとなる変動パターンPB3-9～PB3-11における平均変動時間よりも可変表示期間が短くなるように設定される。これにより、価値報知となるリザルト表示が実行される可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0610】

可変表示制御例AKC31では、高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」であることに対応して、特図表示結果が「ハズレ」の場合に変動パターン種別CB1-8、CB1-9を選択可能であり、特図表示結果が「大当たり」の場合に変動パターン種別CB4-1、CB4-2を選択可能である。変動パターン種別CB1-8の場合は変動パターンPB1-8のみに決定可能であり、変動パターン種別CB1-9の場合は変動パターンPB1-9のみに決定可能であり、変動パターン種別CB4-1の場合は変動パターンPB3-2のみに決定可能であり、変動パターン種別CB4-2の場合は変動パターンPB3-9のみに決定可能である。変動パターン種別CB1-8、CB1-9、CB4-1、CB4-2における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは特定決定用データに対応する。このように、特別状態中における70回目の可変表示に対応して価値報知となるリザルト表示が実行される場合に、特定決定用データを用いて決定可能な変動パターンの合計数は「4」である。これに対し、高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満であることに対応して、特図表示結果が「ハズレ」の場合に変動パターン種別CB2-1を選択可能である。

【0611】

図17-31に示された可変表示制御例AKC21では、高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満であることに対応して、特図表示結果が「大当たり」の場合に変動パターン種別CB3-2～CB3-5を選択可能である。変動パターン種別CB2-1の場合は変動パターンPB2-2、PB2-3のいずれかに決定可能である。変動パターン種別CB3-2～CB3-5の場合は、全体として変動パターンPB3-1～PB3-11のうちのいずれかに決定可能である。変動パターン種別CB2-1、CB3-2～CB3-5における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは通常決定用データに対応する。このように、特別状態中における70回目より前の可変表示に対応して、通常決定用データを用いて決定可能な変動パターンの合計数は「13」である。したがって、価値報知となるリザルト表示が実行される場合に決定可能な変動パターンの合計数の方が、それより前の特別状態中に決定可能な変動パターンの合計数よりも少なくなる。これにより、価値報知となるリザルト表示が実行される可変表示を実行するためのデータ容量が増大することを防止しつつ、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0612】

大当たり種別KA12～KA15に対応して大当たり遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が第1回数としての「70」に対応した70回の可変表示が実行されるまで制御可能な高確高ベース状態は第1状態に対応し、大当たり種別NA09～NA11に対応して大当たり遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が第1回数よりも多い第2回数としての「10000」に対応した10000回の可変表示が実行されるまで制御可能な低確高ベース状態は第2状態に対応する。第1状態に対応する高確高ベース状態は、通常状態に比べて大当たり遊技状態に制御される確率が高くなるとともに、高ベース制御により通常状態に比べて可変表示が実行されやすくなる。第2状態に対応する低確高ベース状態は、大当たり遊技状態に制御される確率が通常状態と同じであるとともに、高ベース制御により通常状態に比べて可変表示が実行されやすくなる。第2状態中となる低確高ベース状態中は、時短カウンタの計数値が「9931」となるまで、演出状態選択指定値が08[H]に対応して、特図表示結果が「ハズレ」の場合に、図17-6(A)に示されたハズレ時参照テーブルAKA01により参照テーブルTS04が指定される。参照テーブルTS04を構成する

テーブルデータなどは、第1決定用データに対応する。また、時短カウンタの計数値が「9930」になると、演出状態選択指定値が0E[H]に対応して、特図表示結果が「ハズレ」の場合に、ハズレ時参照テーブルAKA01により参照テーブルTS02が指定される。参照テーブルTS02を構成するテーブルデータなどは、第2決定用データに対応する。

【0613】

図17-6(E)に示された参照テーブルTS04は、始動口入賞指定値や第1保留記憶数および第2保留記憶数に対応してテーブルTB10、TB24、TB25のうちのいずれかを、変動パターン種別決定テーブルとして指定可能にする。図17-6(C)に示された参照テーブルTS02は、始動口入賞指定値や第1保留記憶数および第2保留記憶数に対応してテーブルTB10、TB20、TB21のうちのいずれかを、変動パターン種別決定テーブルとして指定可能にする。図17-10(G)に示されたテーブルTB20は変動パターン種別CB1-2のみを選択可能であり、図17-10(H)に示されたテーブルTB21は変動パターン種別CB1-3のみを選択可能である。これに対し、図17-10(K)に示されたテーブルTB24は、変動パターン種別CB1-2の他にも変動パターン種別CB1-4、CB2-1を選択可能であり、図17-10(L)に示されたテーブルTB25は、変動パターン種別CB1-3の他にも変動パターン種別CB1-4、CB2-1を選択可能である。一方において、図17-14(B)に示された変動パターン種別CB1-2の場合に変動パターンPB1-2のみが決定可能になり、図17-14(C)に示された変動パターン種別CB1-3の場合に変動パターンPB1-3のみが決定可能になる。他方において、図17-14(D)に示された変動パターン種別CB1-4の場合に変動パターンPB1-4、PB1-5が決定可能になり、図17-14(J)に示された変動パターン種別CB2-1の場合に変動パターンPB2-1~PB2-3のうちのいずれかに決定可能である。

【0614】

図17-4に示されたハズレ変動パターンの構成例において、変動パターンPB1-2は特図変動時間が3500ミリ秒であり、変動パターンPB1-3は特図変動時間が500ミリ秒であり、変動パターンPB1-4は特図変動時間が500ミリ秒であり、変動パターンPB1-5は特図変動時間が2000ミリ秒である。また、変動パターンPB2-1は特図変動時間が3500ミリ秒であり、変動パターンPB2-2は特図変動時間が16500ミリ秒であり、変動パターンPB2-3は特図変動時間が35500ミリ秒である。このように、第1決定用データに対応する参照テーブルTS04を用いた場合は変動パターン種別CB2-1を選択可能である一方、第2決定用データに対応する参照テーブルTS02を用いた場合は変動パターン種別CB2-1を選択しない。したがって、第2決定用データに対応する参照テーブルTS02を用いて決定可能な変動パターンの方が、第1決定用データに対応する参照テーブルTS04を用いて決定可能な変動パターンよりも平均可変表示期間が短くなるように設定される。これにより、第2状態中に対応する低確高ベース中における可変表示は、第1回数となる「70」を超えた後に、平均可変表示期間が短くなることで迅速に実行可能となるように、可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0615】

第1決定用データに対応する参照テーブルTS04を用いた場合は変動パターン種別CB2-1を選択可能であり、変動パターン種別CB2-1の場合に決定可能な変動パターンPB2-1~PB2-3は、可変表示がリーチ態様となった後にリーチ演出を実行可能な変動パターンである。特に、変動パターンPB2-2はスーパーリーチSPEのリーチ演出を実行可能であり、変動パターンPB2-3はスーパーリーチSPFのリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチSPE、SPFのリーチ演出は特定演出に対応し、変動パターンPB2-2、PB2-3は演出可変表示パターンに対応する。第2決定用データに対応する参照テーブルTS02を用いた場合は変動パターン種別CB2-1を選択しないので、参照テーブルTS02を用いて決定可能な変動パターンは、演出可変表示パター

ンに対応する変動パターンPB2-2、PB2-3を含まない。これにより、第2状態中に対応する低確高ベース中における可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0616】

図17-33(B)は、演出状態選択指定値07[H]、08[H]、0C[H]、0D[H]に対応した別観点にもとづく可変表示制御例AKC32を示している。図17-31に示された可変表示制御例AKC21と同様に、演出状態選択指定値が07[H]、08[H]に対応して、特図表示結果が「大当り」で大当り種別NA09、KA12であれば、大入賞口開放回数最大値が「02」に設定され、変動パターン種別CB3-2のみを選択可能である。変動パターン種別CB3-2の場合に、変動パターンPB3-1、PB3-2のいずれかに決定可能である。大入賞口開放回数最大値が「02」である2ラウンド大当りは第1種別有利状態に対応し、変動パターンPB3-1、PB3-2は第1種別可変表示パターンに対応する。また、演出状態選択指定値が07[H]、08[H]に対応して、特図表示結果が「大当り」で大当り種別NA10、KA13であれば、大入賞口開放回数最大値が「04」に設定され、変動パターン種別CB3-3のみを選択可能である。変動パターン種別CB3-3の場合に、変動パターンPB3-2～PB3-8のうちのいずれかに決定可能である。大入賞口開放回数最大値が「04」である4ラウンド大当りは第2種別有利状態に対応し、変動パターンPB3-2～PB3-8は第2種別可変表示パターンに対応する。

【0617】

図17-33(A)に示された可変表示制御例AKC31において、演出状態選択指定値が0C[H]である場合に特図表示結果が「ハズレ」であれば変動パターン種別CB1-8のみを選択可能であり、演出状態選択指定値が0D[H]である場合に特図表示結果が「ハズレ」であれば変動パターン種別CB1-9のみを選択可能である。また、演出状態選択指定値が0C[H]、0D[H]である場合に特図表示結果が「大当り」であれば変動パターン種別CB4-1、CB4-2を選択可能である。こうして、特別状態中における70回目の可変表示に対応して価値報知となるリザルト表示が実行される場合に、変動パターン種別CB1-8、CB1-9、CB4-1、CB4-2の選択結果に対応した変動パターンを決定可能である。変動パターン種別CB1-8、CB1-9、CB4-1、CB4-2における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは特定決定用データに対応する。

【0618】

図17-33(A)に示された可変表示制御例AKC31において、演出状態選択指定値が07[H]、08[H]である場合に特図表示結果が「ハズレ」であれば変動パターン種別CB2-1のみを選択可能である。また、図17-31に示された可変表示制御例AKC21において、演出状態選択指定値が07[H]、08[H]である場合に特図表示結果が「大当り」であれば、大当り種別に対応した変動パターン種別CB3-2～CB3-5を選択可能である。このように、特別状態中における70回目より前の可変表示に対応して、変動パターン種別CB2-1、CB3-2～CB3-5の選択結果に対応した変動パターンを決定可能である。変動パターン種別CB2-1、CB3-2～CB3-5における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは通常決定用データに対応し、変動パターンPB1-8、PB1-9は報知可変表示パターンに対応する。

【0619】

第1種別可変表示パターンに対応する変動パターンPB3-1、PB3-2と、第2種別可変表示パターンに対応する変動パターンPB3-2～PB3-8とは、いずれも種別共通可変表示パターンに対応する変動パターンPB3-2を含んでいる。変動パターンPB3-2の特図変動時間は4500ミリ秒である。また、報知可変表示パターンに対応する変動パターンPB1-8、PB1-9のうち、変動パターンPB1-8の特図変動時間は12500ミリ秒であり、変動パターンPB1-9の特図変動時間は29900ミリ秒である。したがって、種別共通変動パターンに対応する変動パターンPB3-2は、報知

可変表示パターンに対応する変動パターンPB1-8、PB1-9よりも可変表示期間が短くなるように設定される。こうした種別共通変動パターンに対応する変動パターンPB3-2を用いることで、特図表示結果が「大当たり」に対応した変動パターンの増加が抑制されるので、データ容量の増大を防止することができる。また、種別共通変動パターンに対応する変動パターンPB3-2の場合に可変表示期間が短くなるので、可変表示において特図表示結果が「大当たり」となる場合の意外性を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0620】

図17-26に示された演出図柄変動開始処理のステップAKS502において、確変状態や時短状態に対応した可変表示の実行回数が70回に達するとともに、変動パターンPB3-2である場合に、リザルト表示用変動パターンであると判定してもよい。この場合に、ステップAKS503によるリザルト表示制御設定が行われる。この設定にもとづいて、図17-27に示された演出図柄変動中処理のステップAKS525では、リザルト表示を実行するための制御が行われ、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知としてのリザルト表示が実行可能となる。変動パターンPB3-2は、演出状態選択指定値が0C[H]、0D[H]のいずれである場合にも、大当たり種別NA09、KA12と大当たり種別NA10、KA13とに対応して決定可能である。このような変動パターンは、共通の可変表示パターンに対応する。そして、大当たり種別NA09の場合に、第3大当たり遊技状態としての2ラウンド大当たりが終了した後に、第2状態としての低確高ベース状態に制御可能である。大当たり種別NA10の場合に、第2大当たり遊技状態としての4ラウンド大当たりが終了した後に、第2状態としての低確高ベース状態に制御可能である。したがって、低確高ベース状態中や高確高ベース状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」であることに対応して変動パターンPB3-2が決定された場合に、可変表示中に価値報知となるリザルト表示を実行し、大当たり遊技状態が2ラウンド大当たりでも4ラウンド大当たりでも、それらの終了後には第2状態に対応する低確高ベース状態に制御される場合を設けることができる。変動パターンPB3-2のような共通の変動パターンを決定可能であるので、価値報知となるリザルト表示が実行される可変表示の場合に第2大当たり遊技状態となるか第3大当たり遊技状態となるかを認識しにくくすることで、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0621】

図17-34は、高ベース中第2特図大当たりに対応した別観点にもとづく演出状態制御例AKC41を示している。高ベース中第2特図大当たりが大当たり種別KA12~KA15の場合に、大当たり種別が「確変」に含まれるので、V入賞が発生しやすくなる。その一方で、V入賞が発生せずに大当たり遊技状態が終了した場合に、V入賞が発生した場合は異なる演出状態に制御される。図17-25に示された大当たり終了時設定例AKB13において、大当たり種別KA12~KA15のV入賞なしならば特別期間演出指定値が08[H]に設定される。このように、大当たり種別KA12~KA15に対応する大当たり遊技状態におけるV入賞なしの場合に、図17-23に示された大当たり終了時設定AKB11において、大当たり種別KA12~KA15に対応する時短カウンタ初期値の「70」および演出状態選択指定値の06[H]が設定される。ただし、V入賞なしに対応して、確変カウンタ初期値は「0」に設定されるので、大当たり遊技状態の終了後に低確高ベース状態に制御される。

【0622】

演出状態制御例AKC41において、高ベース中第2特図大当たりが大当たり種別KA12~KA15の場合に、V入賞なしに対応して特別演出期間指定値が08[H]に設定され、時短カウンタ初期値が「70」に設定され、演出状態選択指定値が06[H]に設定される。その後、可変表示の終了に対応して時短カウンタの計数値が1減算更新され、特別期間演出更新設定が行われる。図17-19に示す特別期間演出設定テーブルAKT01において、特別演出期間指定値が08[H]の場合に、時短カウンタの計数値が「66」になると演出状態選択指定値が08[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「1」

になると演出状態選択指定値が0 C [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「0」になると演出状態選択指定値が0 0 [H] に更新されて初期化される。これに対し、高ベース中第2特図大当りが大当り種別K A 1 2 ~ K A 1 5 の場合に、V入賞ありならば、図1 7 - 2 9 に示された演出状態制御例A K C 0 2 と同様に、時短カウンタの計数値と対応した演出状態選択指定値に更新可能である。

【0 6 2 3】

このように、高ベース中第2特図大当りが大当り種別K A 1 2 ~ K A 1 5 であったことにもとづいて、V入賞なしに対応して特別演出期間指定値が0 8 [H] に設定された場合に、時短カウンタの計数値が「6 6」から「1」までの期間では演出状態選択指定値が0 8 [H] となる。これに対し、高ベース中第2特図大当りが大当り種別K A 1 2 ~ K A 1 5 であったことにもとづいて、V入賞ありに対応して特別演出期間指定値が0 7 [H] に設定された場合に、時短カウンタの計数値が「6 6」から「1」までの期間では演出状態選択指定値が0 7 [H] となる。その一方で、時短カウンタの計数値が「1」になると、V入賞の有無によらず演出状態選択指定値が0 C [H] に更新される。

【0 6 2 4】

図1 7 - 6 (A) に示されたハズレ時参照テーブルA K A 0 1 において、演出状態選択指定値が0 7 [H] の場合に参照テーブルT S 0 3 が指定され、演出状態選択指定値が0 8 [H] の場合に参照テーブルT S 0 4 が指定される。また、演出状態選択指定値が0 C [H] の場合に参照テーブルT S 0 8 が指定される。参照テーブルT S 0 3 を構成するテーブルデータなどは第1特別決定用データに対応し、参照テーブルT S 0 4 を構成するテーブルデータなどは第2特別決定用データに対応し、参照テーブルT S 0 8 を構成するテーブルデータなどは第3特別決定用データに対応する。こうして、大当り種別K A 1 2 ~ K A 1 5 に対応する大当り遊技状態におけるV入賞なしの場合に制御可能な低確高ベース状態では、可変表示の実行回数が第1回数としての「7 0」未満であることに对应して、参照テーブルT S 0 4 を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。これに対し、大当り種別K A 1 2 ~ K A 1 5 に対応する大当り遊技状態におけるV入賞ありの場合に制御可能な高確高ベース状態では、可変表示の実行回数が第1回数としての「7 0」未満であることに对应して、参照テーブルT S 0 3 を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。そして、低確高ベース状態における可変表示の実行回数が第1回数としての「7 0」である場合と、高確高ベース状態における可変表示の実行回数が第1回数としての「7 0」である場合とに对应して、参照テーブルT S 0 8 を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。したがって、特別状態中となる低確高ベース状態中や高確高ベース状態中において可変表示の実行回数が第1回数としての「7 0」である場合に、第3特別決定用データに対応する参照テーブルT S 0 8 を用いて変動パターンを決定することで、データ容量の増大を防止できる。また、可変表示の実行回数が第1回数としての「7 0」未満である場合に、異なる決定用データを用いて変動パターンを決定することで、第1回数までの可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0 6 2 5】

図1 7 - 3 5 は、高ベース中第2特図大当りに対応した別観点にもとづく演出状態制御例A K C 4 2 を示している。高ベース中第2特図大当りが大当り種別N A 0 9 ~ N A 1 1 の場合に、大当り種別が「通常」に含まれるので、V入賞が発生しにくくなる。その一方で、V入賞が発生して大当り遊技状態が終了した場合に、V入賞が発生しなかった場合とは異なる演出状態に制御される。図1 7 - 2 4 に示された大当り終了時設定例A K B 1 2 において、大当り種別N A 0 9 ~ N A 1 1 のV入賞ありならば特別期間演出指定値が0 D [H] に設定される。このように、大当り種別N A 0 9 ~ N A 1 1 に対応する大当り遊技状態におけるV入賞ありの場合に、図1 7 - 2 3 に示された大当り終了時設定A K B 1 1 において、大当り種別N A 0 9 ~ N A 1 1 に対応する時短カウンタ初期値の「1 0 0 0 0」および演出状態選択指定値の0 6 [H] が設定される。さらに、V入賞ありに対応して、確変カウンタ初期値が「7 0」に設定されるので、大当り遊技状態の終了後に高確高ベ

ース状態に制御される。

【0626】

演出状態制御例AKC42において、高ベース中第2特図大当たりが大当たり種別NA09～NA11の場合に、V入賞ありに対応して特別演出期間指定値が0D[H]に設定され、時短カウンタ初期値が「10000」に設定され、演出状態選択指定値が06[H]に設定される。その後、可変表示の終了に対応して時短カウンタの計数値が1減算更新され、特別期間演出更新設定が行われる。図17-19に示す特別期間演出設定テーブルAKT01において、特別演出期間指定値が0D[H]の場合に、時短カウンタの計数値が「9996」になると演出状態選択指定値が07[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「9931」になると演出状態選択指定値が0D[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「9930」になると演出状態選択指定値が0E[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「0」になると演出状態選択指定値が00[H]に更新されて初期化される。これに対し、高ベース中第2特図大当たりが大当たり種別NA09～NA11の場合に、V入賞なしならば、図17-29に示された演出状態制御例AKC02と同様に、時短カウンタの計数値と対応した演出状態選択指定値に更新可能である。

【0627】

このように、高ベース中第2特図大当たりが大当たり種別NA09～NA11であったことにもとづいて、V入賞ありに対応して特別期間演出指定値が0D[H]に設定された場合に、時短カウンタの計数値が「9996」から「9931」までの期間では演出状態選択指定値が07[H]となる。これに対し、高ベース中第2特図大当たりが大当たり種別NA09～NA11であったことにもとづいて、V入賞なしに対応して特別演出期間指定値が0E[H]に設定された場合に、時短カウンタの計数値が「9996」から「9931」までの期間では演出状態選択指定値が08[H]となる。その一方で、時短カウンタの計数値が「9931」になると、V入賞の有無によらず演出状態選択指定値が0D[H]に更新される。さらに、時短カウンタの計数値が「9930」になると、V入賞の有無によらず演出状態選択指定値が0E[H]に更新される。

【0628】

図17-6(A)に示されたハズレ時参照テーブルAKA01において、演出状態選択指定値が07[H]の場合に参照テーブルTS03が指定され、演出状態選択指定値が08[H]の場合に参照テーブルTS04が指定される。また、演出状態選択指定値が0D[H]の場合に参照テーブルTS09が指定され、演出状態選択指定値が0E[H]の場合に参照テーブルTS02が指定される。参照テーブルTS03を構成するテーブルデータなどは第1特別決定用データに対応し、参照テーブルTS04を構成するテーブルデータなどは第2特別決定用データに対応し、参照テーブルTS09を構成するテーブルデータなどは第4特別決定用データに対応し、参照テーブルTS02を構成するテーブルデータなどは共通の決定用データに対応する。こうして、大当たり種別NA09～NA11に対応する大当たり遊技状態におけるV入賞ありの場合に制御可能な高確高ベース状態では、可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満であることに付いて、参照テーブルTS03を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。これに対し、大当たり種別NA09～NA11に対応する大当たり遊技状態におけるV入賞なしの場合に制御可能な低確高ベース状態では、可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満であることに付いて、参照テーブルTS04を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。そして、低確高ベース状態における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」である場合と、高確高ベース状態における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」である場合とに対応して、参照テーブルTS09を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。その後、低確高ベース状態における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」を超えた場合と、高確高ベース状態における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」を超えた場合とに対応して、参照テーブルTS02を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。したがって、特別状態中となる低確高ベース状態中や高確高ベース状態中

において可変表示の実行回数が第1回数としての「70」である場合あるいは「70」を超えた場合に、第4特別決定用データに対応する参照テーブルTS09や共通の決定用データに対応する参照テーブルTS02を用いて変動パターンを決定することで、データ容量の増大を防止できる。また、可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満である場合に、異なる決定用データを用いて変動パターンを決定することで、第1回数までの可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0629】

図17-36は、リザルト表示や状態報知演出が実行される場合の演出実行例を示している。この演出実行例は、大当り遊技状態の終了に対応して、時短カウンタ初期値が「70」である高確高ベース状態に制御される場合と、時短カウンタ初期値が「10000」である低確高ベース状態に制御される場合と、を含んでいる。ここでの高確高ベース状態は第1状態に対応し、低確高ベース状態は第2状態に対応している。

【0630】

図17-36(A)は、高ベース制御が行われている高確高ベース状態中や低確高ベース状態中に、可変表示の実行回数が第1回数としての70回未満である期間における演出実行例AK101を示している。演出実行例AK101では、第1状態に対応する高確高ベース状態の場合と、第2状態に対応する低確高ベース状態の場合と、に対応して共通の演出画像を背景画像とし、画像表示装置5の画面上に表示することによる高ベース中背景としての背景表示が行われている。

【0631】

図17-36(B)は、高確高ベース状態中や低確高ベース状態中に可変表示の実行回数が第1回数としての70回に達した場合の演出実行例AK102を示している。このとき、第1状態に対応する高確高ベース状態であれば変動パターンPB1-8が決定され、第2状態に対応する低確高ベース状態であれば変動パターンPB1-9が決定される。図17-26に示された演出図柄変動開始処理のステップAKS502では、変動パターンPB1-8、PB1-9のいずれの場合にもリザルト表示用変動パターンであると判定され、ステップAKS503によるリザルト表示制御設定が行われる。この設定にもとづいて、演出実行例AK102では、遊技者が獲得した賞球総数や、いわゆる連荘回数など、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知となるリザルト表示が実行される。

【0632】

図17-36(C)は、第1状態に対応する高確高ベース状態の終了後における演出実行例AK103を示している。図17-19に示された特別期間演出設定テーブルAKT01において、時短カウンタの計数値が時短カウンタ判定値の「0」と合致した場合に、背景指定コマンドとしてコマンド9500[H]が送信可能に設定される。演出制御基板12の演出制御用CPU120は、この背景指定コマンドを受信したことにもとづいて、背景表示を通常状態における通常背景としての背景表示を行う。また、図17-18に示された特別図柄変動処理では、ステップAKS127にて確変カウンタの計数値が「0」とであると判定された場合に、ステップAKS128における確変フラグのクリアなどにより、確変状態における確変制御が終了する。また、ステップAKS131にて時短カウンタの計数値が「0」とであると判定された場合に、ステップAKS132における時短フラグのクリアなどにより、時短状態における高ベース制御が終了する。

【0633】

図17-36(D)～(F)は、第2状態に対応する低確高ベース状態が継続する場合の演出実行例AK104～AK106を示している。このうち、図17-36(D)に示す演出実行例AK104と、図17-36(E)に示す演出実行例AK105とが、変動パターンPB1-9に対応して実行可能な状態報知演出に含まれる。図17-26に示された演出図柄変動開始処理のステップAKS504では、変動パターンPB1-9の場合に状態報知演出用変動パターンであると判定され、ステップAKS505による状態報知演出制御設定が行われる。この設定にもとづいて、演出実行例AK104では、特定画像として押しボタン31Bを示す演出画像を、画像表示装置5の画面上に表示すること

10

20

30

40

50

によるボタン表示 A K E 0 1 が行われている。ボタン表示 A K E 0 1 に対応する演出画像は、第 1 状態に対応する高確高ベース状態の場合に、演出実行例 A K 1 0 3 のリザルト表示が行われる一方で、表示されないようにしてもよい。これに対し、ボタン表示 A K E 0 1 に対応する演出画像は、第 2 状態に対応する低確高ベース状態の場合に、演出実行例 A K 1 0 3 のリザルト表示が実行されることに伴い、表示されるようにしてもよい。このようなボタン表示 A K E 0 1 による適切な報知の実行により、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0634】

その後、例えばプッシュボタン 3 1 B に対する押下操作といった、遊技者の動作を検出したか否かに対応して、異なる状態報知演出を実行可能であってもよい。演出実行例 A K 1 0 5 は、プッシュボタン 3 1 B に対する押下操作が検出された場合に、第 2 状態に対応する低確高ベース状態である旨の報知となる演出画像を、画像表示装置 5 の画面上に表示することによる報知表示が行われている。これに対し、プッシュボタン 3 1 B に対する押下操作が検出されなかった場合に、報知表示を行わずに、可変表示の終了に伴い、状態報知演出が終了してもよい。

【0635】

演出実行例 A K 1 0 6 において、第 2 状態に対応する低確高ベース状態の場合に可変表示の実行回数が第 1 回数としての 7 0 回を超えた 7 1 回以降となる。この場合に、演出実行例 A K 1 0 1 と同様の高ベース中背景としての背景表示が行われている。このような背景表示により、第 2 状態に対応する低確高ベース状態が継続していることを認識しやすくして、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0636】

(特徴部 2 3 A K の課題解決手段および効果)

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、通常状態に比べて可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段と、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知を含む複数種類の報知を実行可能な報知手段と、を備え、特別状態は、有利状態の終了後に第 1 回数の可変表示が実行されるまで制御可能な第 1 状態と、有利状態の終了後に第 1 回数よりも多い第 2 回数の可変表示が実行されるまで制御可能な第 2 状態と、を含み、可変表示パターン決定手段は、第 1 状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数であることに伴って第 1 可変表示パターンを決定可能であり、第 2 状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数であることに伴って第 2 可変表示パターンを決定可能であり、報知手段は、第 1 可変表示パターンによる可変表示中に価値報知を実行し、第 2 可変表示パターンによる可変表示中に価値報知および第 2 状態である旨の報知を実行し、第 2 可変表示パターンの方が、第 1 可変表示パターンよりも可変表示期間が長い。ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。特別状態は、例えば低確高ベース状態や高確高ベース状態などであればよい。特別状態制御手段は、例えばステップ A K S 1 6 6 を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 1 0 3 などであればよい。可変表示パターン決定手段は、例えばステップ A K S 1 1 0 の変動パターン設定処理を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。価値報知は、例えば演出実行例 A K 1 0 2 などであればよい。報知手段は、例えばステップ A K S 5 2 5、A K S 5 2 7 を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 などであればよい。第 1 回数は、例えば「7 0」などであればよい。第 1 状態は、例えば大当り種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 のいずれかにもとづく高確高ベース状態などであればよい。第 2 回数は、例えば「1 0 0 0 0」などであればよい。第 2 状態は、例えば大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 のいずれかにもとづく低確高ベース状態などであればよい。第 1 可変表示パターンは、例えば変動パターン P B 1 - 8 などであればよい。第 2 可変表示パターンは、例えば変動パターン P B 1 - 9 などであればよい。第 2 状態である旨の報知は、例えば演出実行例 A K 1 0 2、A K 1 0 4、A K 1 0 5 などであればよい。可変表示期間が長いことは、例えば可変表示制御例 A K C 1 1 などであればよい。

このような構成によれば、第1可変表示パターンと第2可変表示パターンとで可変表示期間や報知内容を異ならせて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0637】

【1】 識別情報の可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定結果となったときに有利状態に制御可能な有利状態制御手段を備え、特別状態に制御されているときに、可変表示の表示結果が識別情報のうち第2識別情報により特定結果となったことにもとづいて、第2状態に制御される場合があり、特別状態に制御されていないときに、可変表示の表示結果が識別情報のうち第2識別情報により特定結果となったことにもとづいて、第2状態に制御される場合がなく、特別状態に制御されているときと、特別状態に制御されていないときに、可変表示の表示結果が識別情報のうち第1識別情報により特定結果となったことにもとづいて、第2状態に制御される場合がなくともよい。ここで、有利状態制御手段は、例えば大入賞口開放前処理、大入賞口開放中処理、大入賞口開放後処理、大当たり終了処理を実行するCPU103などであればよい。第2状態に制御される場合は、例えば大当たり種別NA09～NA11のいずれかに対応する大当たり遊技状態が終了する場合などであればよい。

10

このような構成においては、特別状態に制御されているか否かや特定結果となった可変表示に対応した制御により、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0638】

【2】 遊技媒体が進入可能な第1可変状態と、遊技媒体が進入困難な第2可変状態とに変化可能な可変手段と、識別情報の可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定結果となったときに有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、有利状態において可変手段を第1可変状態に変化させる単位遊技を所定回数実行可能な可変制御手段と、を備え、特別状態に制御されているときに可変表示の表示結果が識別情報のうち第2識別情報により特定結果となったことにもとづいて制御可能な有利状態は、第1有利状態と、該第1有利状態よりも単位遊技の回数が少ない第2有利状態と、を含み、第1有利状態の終了後に、第1状態に制御される場合があり、第2状態に制御される場合がなく、第2有利状態の終了後に、第1状態に制御される場合と、第2状態に制御される場合と、があってもよい。ここで、第1可変状態は、例えば開放状態などであればよい。第2可変状態は、例えば閉鎖状態などであればよい。可変手段は、例えば特別可変入賞球装置50などであればよい。有利状態制御手段は、例えば大入賞口開放前処理、大入賞口開放中処理、大入賞口開放後処理、大当たり終了処理を実行するCPU103などであればよい。単位遊技は、例えば大当たり遊技状態におけるラウンドなどであればよい。第1有利状態は、例えば大当たり種別KA15に対応する大当たり遊技状態などであればよい。第2有利状態は、例えば大当たり種別NA09～NA11、KA12～KA14に対応する大当たり遊技状態などであればよい。

20

このような構成においては、単位遊技の回数が少ない第2有利状態である場合に遊技者の不利益を防止するとともに、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

30

【0639】

【3】 特別状態に制御されているときに可変表示の表示結果が識別情報のうち第2識別情報により特定結果となったことにもとづいて制御可能な有利状態は、第1有利状態と、該第1有利状態よりも単位遊技の回数が少ない第2有利状態と、該第2有利状態よりも単位遊技の回数が少ない第3有利状態と、を含み、第1有利状態の終了後に、第1状態に制御される場合があり、第2状態に制御される場合がなく、第2有利状態の終了後および第3有利状態の終了後に、第1状態に制御される場合と、第2状態に制御される場合と、があり、第3有利状態の終了後の方が、第2有利状態の終了後よりも高い割合で第2状態に制御可能であってもよい。ここで、第1有利状態は、例えば大当たり種別KA15に対応する大当たり遊技状態などであればよい。第2有利状態は、例えば大当たり種別NA11、KA14に対応する大当たり遊技状態などであればよい。第3有利状態は、例えば大当たり種別NA10、KA13に対応する大当たり遊技状態などであればよい。第2状態に制御される場合は、例えば大当たり種別NA09～NA11のいずれかに対応する大当たり遊技状態が終了する場合などであればよい。高い割合で第2状態に制御可能であることは、例えば大当たり

40

50

制御例 A K C 1 2 の場合などであればよい。

このような構成においては、単位遊技の回数が少ない第 3 有利状態である場合に遊技者の不利益を防止するとともに、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【 0 6 4 0 】

〔 4 〕 可変表示パターン決定手段は、第 2 有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、該第 2 有利状態の終了後に第 1 状態に制御される場合と、該第 2 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合とで、共通の第 1 データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第 3 有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、該第 3 有利状態の終了後に第 1 状態に制御される場合と、該第 3 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合とで、共通の第 2 データを用いて可変表示パターンを決定可能であってもよい。ここで、共通の第 1 データは、例えば変動パターン種別 C B 3 - 4 が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。共通の第 2 データは、例えば変動パターン種別 C B 3 - 3 が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。

10

このような構成においては、可変表示の共通性を高めて第 1 状態となるか第 2 状態となるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【 0 6 4 1 】

〔 5 〕 第 2 有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な可変表示パターンは、該第 2 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合の第 1 特定パターンを含み、第 3 有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な可変表示パターンは、該第 3 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合の第 2 特定パターンを含み、第 1 特定パターンの方が、第 2 特定パターンよりも可変表示期間が長くてもよい。ここで、第 1 特定パターンは、例えば変動パターン P B 3 - 3 ~ P B 3 - 8 のいずれかなどであればよい。第 2 特定パターンは、例えば変動パターン P B 3 - 1 などであればよい。可変表示期間が長いことは、例えば可変表示制御例 A K C 2 1 の場合などであればよい。

20

このような構成においては、可変表示期間が長い場合に単位遊技の回数が第 3 有利状態よりも多い第 2 有利状態に制御される期待感を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【 0 6 4 2 】

〔 6 〕 可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数であることに対応して価値報知を実行可能な可変表示パターンとして、第 2 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合と、第 3 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合とで、共通の可変表示パターンを決定可能であってもよい。ここで、共通の可変表示パターンは、例えば変動パターン P B 3 - 2 などであればよい。

30

このような構成においては、第 1 回数の可変表示が実行された場合に第 2 有利状態となるか第 3 有利状態となるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【 0 6 4 3 】

〔 7 〕 有利状態の開始に対応して開始時演出を実行可能な開始時演出実行手段を備え、開始時演出実行手段は、第 2 有利状態の終了後に第 1 状態に制御される場合と、第 2 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合とで、共通の開始時演出を実行可能であり、第 3 有利状態の終了後に第 1 状態に制御される場合と、第 3 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合とで、共通の開始時演出を実行可能であってもよい。例えば大当たり時演出制御例 A K C 1 3 における大当たり開始演出パターンが大入賞口開放回数最大値に対応して共通になる場合などであればよい。

40

このような構成においては、開始時演出が実行された場合に第 1 状態となるか第 2 状態となるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【 0 6 4 4 】

50

【 8 】 有利状態において所定回実行可能な単位遊技に対応して所定演出を実行可能な所定演出実行手段を備え、所定演出実行手段は、第 2 有利状態の終了後に第 1 状態に制御される場合と、第 2 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合とで、共通の所定演出を実行可能であり、第 3 有利状態の終了後に第 1 状態に制御される場合と、第 3 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合とで、共通の所定演出を実行可能であってもよい。例えば大当たり時演出制御例 A K C 1 3 における大当たり中演出パターンが大入賞口開放回数最大値に対応して共通になる場合などであればよい。

このような構成においては、所定演出が実行された場合に第 1 状態となるか第 2 状態となるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

10

【 0 6 4 5 】

【 9 】 有利状態の終了に対応して終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段を備え、終了時演出実行手段は、第 2 有利状態の終了後に第 1 状態に制御される場合と、第 2 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合とで、共通の終了時演出を実行可能であり、第 3 有利状態の終了後に第 1 状態に制御される場合と、第 3 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合とで、共通の終了時演出を実行可能であってもよい。例えば大当たり時演出制御例 A K C 1 3 における大当たり終了演出パターンが大入賞口開放回数最大値に対応して共通になる場合などであればよい。

このような構成においては、終了時演出が実行された場合に第 1 状態となるか第 2 状態となるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

20

【 0 6 4 6 】

【 1 0 】 有利状態の終了に対応して計数情報を設定可能な計数手段を備え、計数手段は、第 1 状態に制御される場合に第 1 指定値を示す計数情報を設定し、第 2 状態に制御される場合に第 2 指定値を示す計数情報を設定し、第 1 状態中と第 2 状態中とで、共通の背景画像を表示可能であってもよい。ここで、計数手段は、例えば特別期間演出指定値バッファなどであればよい。第 1 指定値は、例えば 0 7 [H] などであればよい。第 2 指定値は、例えば 0 E [H] などであればよい。共通の背景画像は、例えば演出実行例 A K 1 0 1 における高ベース中背景の演出画像などであればよい。

このような構成においては、背景画像の表示にもとづいて第 1 状態中であるか第 2 状態中であるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

30

【 0 6 4 7 】

【 1 1 】 可変表示パターン決定手段は、第 1 状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数未満である場合と、第 2 状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数未満である場合とで、共通の決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であってもよい。例えば変動パターン種別 C B 2 - 1 が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。

このような構成においては、可変表示の共通性を高めて第 1 状態中であるか第 2 状態中であるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

40

【 0 6 4 8 】

【 1 2 】 可変表示パターン決定手段は、第 1 状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数である場合と、第 2 状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数である場合とで、異なる決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であってもよい。例えば変動パターン種別 C B 1 - 8 が選択された場合と変動パターン種別 C B 1 - 9 が選択された場合とで指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。

このような構成においては、第 1 回数の可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【 0 6 4 9 】

50

〔13〕 可変表示パターン決定手段は、第1状態中における実行回数が第1回数である可変表示の表示結果が特定結果でない場合に、第1可変表示期間の可変表示を実行する第1非特定パターンを決定可能であり、第2状態中における実行回数が第1回数である可変表示の表示結果が特定結果でない場合に、第1可変表示期間の2倍以上の期間である第2可変表示期間の可変表示を実行する第2非特定パターンを決定可能であり、報知手段は、第1非特定パターンによる可変表示中に価値報知を実行し、第2非特定パターンによる可変表示中に価値報知および第2状態である旨の報知を実行してもよい。ここで、第1可変表示期間は、例えば特図変動時間が12500ミリ秒である場合などであればよい。第1非特定パターンは、例えば変動パターンPB1-8などであればよい。第2可変表示期間は、例えば特図変動時間が29900ミリ秒である場合などであればよい。第2非特定パターンは、例えば変動パターンPB1-9などであればよい。第2状態である旨の報知は、例えば演出実行例AK105などであればよい。

10

このような構成においては、第1回数の可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

〔0650〕

〔14〕 特定画像を表示可能な特定表示手段を備え、特定表示手段は、第1状態中における実行回数が第1回数である可変表示中に価値報知が実行される一方で特定画像を表示せず、第2状態中における実行回数が第1回数である可変表示中に価値報知が実行されることに伴い特定画像を表示してもよい。ここで、特定画像は、例えばボタン表示AKE01の演出画像などであればよい。特定表示手段は、例えば画像表示装置5などであればよい。特定画像を表示しないことは、例えば演出実行例AK103などであればよい。特定画像を表示することは、例えば演出実行例AK104などであればよい。

20

このような構成においては、適切な報知の実行により、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

〔0651〕

〔15〕 報知手段は、特別状態中における実行回数が第1回数である可変表示中に価値報知を実行し、可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満である場合に、有利状態に制御される割合が高い第1可変表示演出を実行可能な第1特別パターンと、有利状態に制御される割合が第1可変表示演出よりも低い第2可変表示演出を実行可能な第2特別パターンと、を含む複数の可変表示パターンのいずれかに決定可能であり、第2特別パターンの方が、第1特別パターンよりも可変表示期間が短く、可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数である場合に、第2特別パターンよりも可変表示期間が短い可変表示パターンを決定可能であってもよい。ここで、第1可変表示演出は、例えばスーパーリーチSPFのリーチ演出などであればよい。第1特別パターンは、例えば変動パターンPB2-3などであればよい。第2可変表示演出は、例えばスーパーリーチSPEのリーチ演出などであればよい。第2特別パターンは、例えば変動パターンPB2-2などであればよい。第1特別パターンの可変表示期間は、例えば特図変動時間が35500ミリ秒である場合などであればよい。第2特別パターンの可変表示期間は、例えば特図変動時間が16500ミリ秒である場合などであればよい。第2特別パターンよりも可変表示期間が短い可変表示パターンは、例えば特図変動時間が12500ミリ秒である変動パターンPB1-8、特図変動時間が4500ミリ秒である変動パターンPB3-2、特図変動時間が11500ミリ秒である変動パターンPB3-9などであればよい。

30

40

このような構成においては、価値報知が実行される可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

〔0652〕

〔16〕 可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満である場合に、有利状態に制御される割合が高い第1可変表示演出を実行可能な第1特別パターンと、有利状態に制御される割合が第1可変表示演出よりも低い第2可変表示演出を実行可能な第2特別パターンと、を含む複数の可変表示パターンのいずれかに

50

決定可能であり、特別状態中における実行回数が第1回数である可変表示の表示結果が特定結果である場合に対応する第1パターンと、特別状態中における実行回数が第1回数である可変表示の表示結果が特定結果でない場合に対応する第2パターンと、を含む複数の可変表示パターンのいずれかに決定可能であり、第1パターンおよび第2パターンの方が、第2特別パターンよりも可変表示期間が短くてもよい。ここで、第1可変表示演出は、例えばスーパーリーチSPFのリーチ演出などであればよい。第1特別パターンは、例えば変動パターンPB2-3などであればよい。第2特別パターンは、例えば変動パターンPB2-2などであればよい。第1パターンは、例えば変動パターンPB3-2、PB3-9などであればよい。第2パターンは、例えば変動パターンPB1-8などであればよい。可変表示期間が短いことは、例えば可変表示制御例AKC31の場合などであればよい。

10

このような構成においては、価値報知が実行される可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0653】

【17】 有利状態は、第1価値有利状態と、該第1価値有利状態よりも遊技者にとって有利な第2価値有利状態と、を含み、可変表示パターン決定手段は、特別状態中における実行回数が第1回数である可変表示の表示結果が特定結果である場合に対応する第1パターンと、特別状態中における実行回数が第1回数である可変表示の表示結果が特定結果でない場合に対応する第2パターンと、を含む複数の可変表示パターンのいずれかに決定可能であり、第1パターンは、第1価値有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な第3パターンと、第2価値有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な第4パターンと、を含み、第3パターンおよび第4パターンの方が、第2パターンよりも可変表示期間が短くてもよい。ここで、第1価値有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「02」、「04」、「07」のいずれかである大当り遊技状態などであればよい。第2価値有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「10」である大当り遊技状態などであればよい。第1パターンは、例えば変動パターンPB3-2、PB3-9などであればよい。第2パターンは、例えば変動パターンPB1-8、PB1-9などであればよい。第3パターンは、例えば変動パターンPB3-2などであればよい。第4パターンは、例えば変動パターンPB3-9などであればよい。可変表示期間が短いことは、例えば可変表示制御例AKC31において演出状態選択指定値0C[H]、0D[H]の場合などであればよい。

20

30

このような構成においては、第1回数の可変表示が特定結果となる場合の意外性を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0654】

【18】 有利状態は、第1有利状態と、該第1有利状態よりも単位遊技の回数が少ない第2有利状態と、を含み、可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満である場合に、第1有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、複数の特定可変表示パターンのいずれかに決定可能であり、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数であることに対応して特別可変表示パターンを決定可能であり、特別可変表示パターンの方が、複数の特定可変表示パターンにおける平均可変表示期間よりも可変表示期間が短くてもよい。ここで、第1有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「10」である大当り遊技状態などであればよい。第2有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「02」、「04」、「07」のいずれかである大当り遊技状態などであればよい。特定可変表示パターンは、例えば変動パターンPB3-9~PB3-11などであればよい。特別可変表示パターンは、例えば変動パターンPB3-2、PB3-9などであればよい。可変表示期間が短いことは、例えば可変表示制御例AKC21において大当り種別KA15の場合や可変表示制御例AKC31において演出状態選択指定値0C[H]、0D[H]で可変表示結果が「大当り」の場合などであればよい。

40

このような構成においては、第1回数の可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

50

【0655】

【19】 有利状態は、第1種別有利状態と、第2種別有利状態と、を含み、可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数であることに対応して報知手段による報知を実行可能な可変表示パターンを、特定決定用データを用いて決定可能であり、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満である場合に、通常決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、通常決定用データは、第1種別有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、第1種別可変表示パターンを決定可能とし、第2種別有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、第2種別可変表示パターンを決定可能とし、特定決定用データは、第1種別有利状態に制御する契機となる可変表示の場合と、第2種別有利状態に制御する契機となる可変表示の場合とで、共通の種別共通可変表示パターンを決定可能とし、有利状態に制御する契機とならない可変表示に対応して、報知手段による報知を実行可能な報知可変表示パターンを決定可能とし、種別共通可変表示パターンは、第1種別可変表示パターンおよび第2種別可変表示パターンに含まれ、報知可変表示パターンよりも可変表示期間が短くてもよい。ここで、第1種別有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「02」である大当り遊技状態などであればよい。第2種別有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「04」である大当り遊技状態などであればよい。特定決定用データは、例えば変動パターン種別CB1-8、CB1-9、CB4-1、CB4-2が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。通常決定用データは、例えば変動パターン種別CB2-1、CB3-2～CB3-5が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。第1種別可変表示パターンは、例えば変動パターンPB3-1、PB3-2などであればよい。第2種別可変表示パターンは、例えば変動パターンPB3-2～PB3-8などであればよい。種別共通可変表示パターンは、例えば変動パターンPB3-2などであればよい。報知可変表示パターンは、例えば変動パターンPB1-8、PB1-9などであればよい。可変表示期間が短いことは、例えば可変表示制御例AKC32において変動パターンPB1-8、PB1-9と比べた変動パターンPB3-2の場合などであればよい。

このような構成においては、データ容量の増大を防止するとともに、可変表示が特定結果となる場合の意外性を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0656】

【20】 可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数であることに対応して報知手段による報知を実行可能な可変表示パターンを、特定決定用データを用いて決定可能であり、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満である場合に、通常決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、特定決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンの合計数の方が、通常決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンの合計数よりも少なくてもよい。ここで、特定決定用データは、例えば変動パターン種別CB1-8、CB1-9、CB4-1、CB4-2が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。通常決定用データは、例えば変動パターン種別CB2-1、CB3-2～CB3-5が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。合計数が少ないことは、例えば可変表示制御例AKC21における変動パターンPB3-1～PB3-11および可変表示制御例AKC31における変動パターンPB2-2、PB2-3の合計数「13」と比べた変動パターンPB1-8、PB1-9、PB3-2、PB3-9の合計数「4」となる場合などであればよい。

このような構成においては、データ容量の増大を防止するとともに、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0657】

【21】 第1状態は、通常状態に比べて有利状態に制御される確率が高くなるとともに、通常状態に比べて可変表示が実行されやすくなる制御を第1回数の可変表示が実行されるまで実行可能な状態であり、第2状態は、有利状態に制御される確率が通常状態と同じ

であるとともに、通常状態に比べて可変表示が実行されやすくなる制御を第2回数の可変表示が実行されるまで実行可能な状態であり、可変表示パターン決定手段は、第2状態中における可変表示の実行回数が第1回数となるまで、第1決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第2状態中における可変表示の実行回数が第1回数を超えた後に、第2決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第2決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンの方が、第1決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンよりも平均可変表示期間が短くてもよい。ここで、第1決定用データは、例えば参照テーブルTS04に対応するテーブルデータなどであればよい。第2決定用データは、例えば参照テーブルTS02に対応するテーブルデータなどであればよい。平均可変表示期間が短いことは、例えば変動パターン種別CB2-1が変動パターンPB2-2、PB2-3を含むことに対し、変動パターン種別CB1-2、CB1-3が変動パターンPB2-2、PB2-3を含まない場合などであればよい。

10

このような構成においては、第2状態中における可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0658】

〔22〕 第1決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンは、可変表示においてリーチ状態が成立した後に、特定演出を実行して有利状態に制御するか否かを報知可能な演出可変表示パターンを含み、第2決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンは、演出可変表示パターンを含まなくてもよい。ここで、特定演出は、例えばスーパーリーチSPE、SPFのリーチ演出などであればよい。演出可変表示パターンは、例えば変動パターンPB2-2、PB2-3などであればよい。

20

このような構成においては、第2状態中における可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0659】

〔23〕 有利状態は、特定条件が成立可能な特定有利状態を含み、特別状態制御手段は、特定有利状態中における特定条件の成立にもとづいて、該特定有利状態の終了後に第1特別状態に制御可能であり、特定有利状態中における特定条件の不成立にもとづいて、該特定有利状態の終了後に第2特別状態に制御可能であり、第1特別状態および第2特別状態は、第1回数の可変表示が実行されるまで可変表示が実行されやすい状態であり、可変表示パターン決定手段は、第1特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満であることに対応して、第1特別決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第2特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満であることに対応して、第2特別決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第1特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数である場合と、第2特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数である場合とに対応して、第3特別決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であってもよい。ここで、特定条件は、例えば特定領域通過フラグがオンであることなどであればよい。特定有利状態は、例えば大当たり種別KA12~KA15に対応する大当たり遊技状態などであればよい。第1特別状態は、例えばV入賞ありに対応する時短カウンタ初期値が「70」の高確高ベース状態などであればよい。第2特別状態は、例えばV入賞なしに対応する時短カウンタ初期値が「70」の低確高ベース状態などであればよい。第1特別決定用データは、例えば参照テーブルTS03に対応するテーブルデータなどであればよい。第2特別決定用データは、例えば参照テーブルTS04に対応するテーブルデータなどであればよい。第3特別決定用データは、例えば参照テーブルTS08に対応するテーブルデータなどであればよい。

30

40

このような構成においては、データ容量の増大を防止しつつ、第1回数までの可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0660】

〔24〕 特定領域を有し、遊技媒体が進入可能な第1変化状態と、遊技媒体が進入困難な第2変化状態とに変化可能な可変入賞手段を備え、特定有利状態中に特定領域を遊技媒体が通過したことにより特定条件が成立し、第1状態は、通常状態に比べて有利状態に制

50

御される確率が高くなるとともに、通常状態に比べて可変表示が実行されやすい状態であり、第2状態は、有利状態に制御される確率が通常状態と同じであるとともに、通常状態に比べて可変表示が実行されやすい状態であってもよい。ここで、特定領域は、例えばV入賞領域51などであればよい。第1変化状態は、例えば開放状態などであればよい。第2変化状態は、例えば閉鎖状態などであればよい。可変入賞手段は、例えば特別可変入賞球装置50などであればよい。

このような構成においては、データ容量の増大を防止しつつ、第1回数までの可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0661】

[25] 有利状態は、特定条件が成立困難な特殊有利状態を含み、特別状態制御手段は、特殊有利状態中における特定条件の成立にもとづいて、該特殊有利状態の終了後に第3特別状態に制御可能であり、特殊有利状態中における特定条件の不成立にもとづいて、該特殊有利状態の終了後に第4特別状態に制御可能であり、第3特別状態および第4特別状態は、第2回数の可変表示が実行されるまで可変表示が実行されやすい状態であり、可変表示パターン決定手段は、第3特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満であることに対応して、第1特別決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第4特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満であることに対応して、第2特別決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第3特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数である場合と、第4特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数である場合とに対応して、第4特別決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第3特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数を超えた場合と、第4特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数を超えた場合とで、共通の決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であってもよい。ここで、特殊有利状態は、例えば大当たり種別NA09～NA11に対応する大当たり遊技状態などであればよい。第3特別状態は、例えばV入賞ありに対応する時短カウンタ初期値が「10000」の高確高ベース状態などであればよい。第4特別状態は、例えばV入賞なしに対応する時短カウンタ初期値が「10000」の低確高ベース状態などであればよい。第1特別決定用データは、例えば参照テーブルTS03に対応するテーブルデータなどであればよい。第2特別決定用データは、例えば参照テーブルTS04に対応するテーブルデータなどであればよい。第4特別決定用データは、例えば参照テーブルTS09に対応するテーブルデータなどであればよい。共通の決定用データは、例えば参照テーブルTS02に対応するテーブルデータなどであればよい。

このような構成においては、データ容量の増大を防止しつつ、第1回数を超えた可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【符号の説明】

【0662】

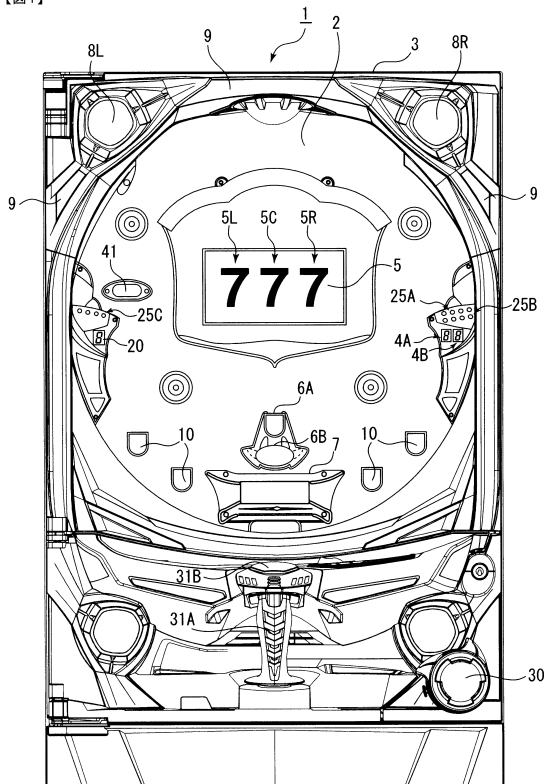
- 1 … パチンコ遊技機
- 2 … 遊技盤
- 3 … 遊技機用枠
- 4 A、4 B … 特別図柄表示装置
- 5 … 画像表示装置
- 6 A … 入賞球装置
- 6 B … 可変入賞球装置
- 7 … 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R … スピーカ
- 9 … 遊技効果ランプ
- 10 … 一般入賞口
- 11 … 主基板
- 12 … 演出制御基板
- 13 … 音声制御基板

- 14 … ランプ制御基板
 15 … 中継基板
 20 … 普通図柄表示器
 21 … ゲートスイッチ
 22 A、22 B … 始動口スイッチ
 23 … カウントスイッチ
 30 … 打球操作ハンドル
 31 A … スティックコントローラ
 31 B … プッシュボタン
 32 … 可動体
 100 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
 101、121 … ROM
 102、122 … RAM
 103 … CPU
 104、124 … 乱数回路
 105、125 … I/O
 120 … 演出制御用CPU
 123 … 表示制御部

【図面】

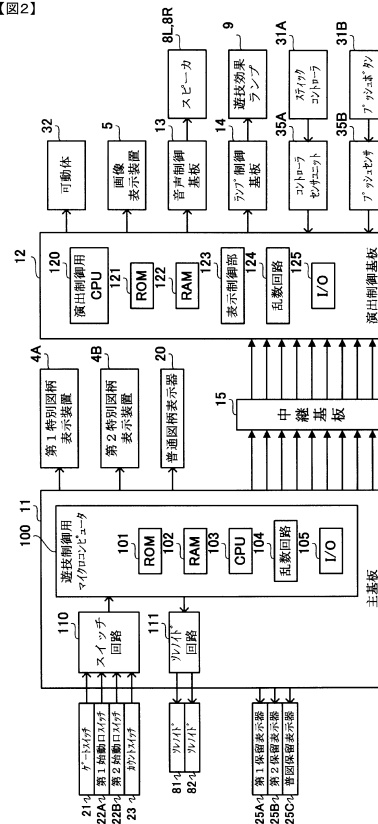
【図 1】

【図 1】



【図 2】

【図 2】



10

20

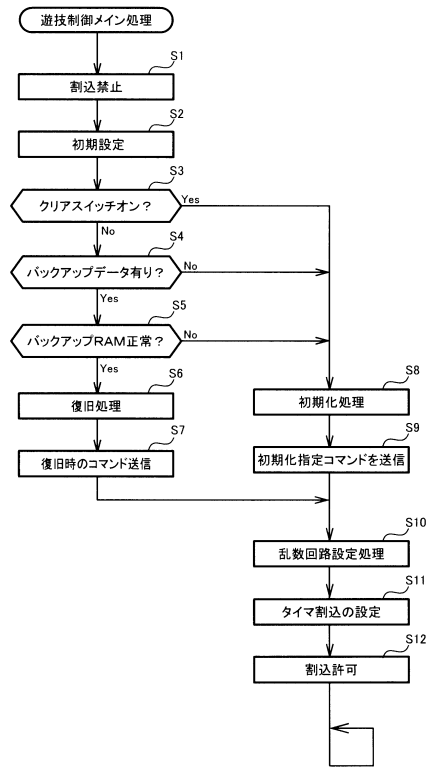
30

40

50

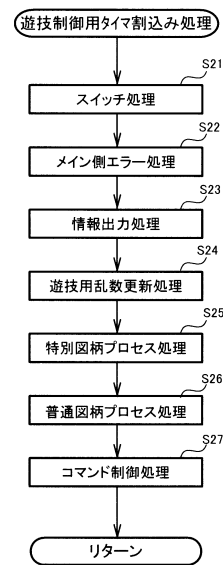
【図 3】

【図3】



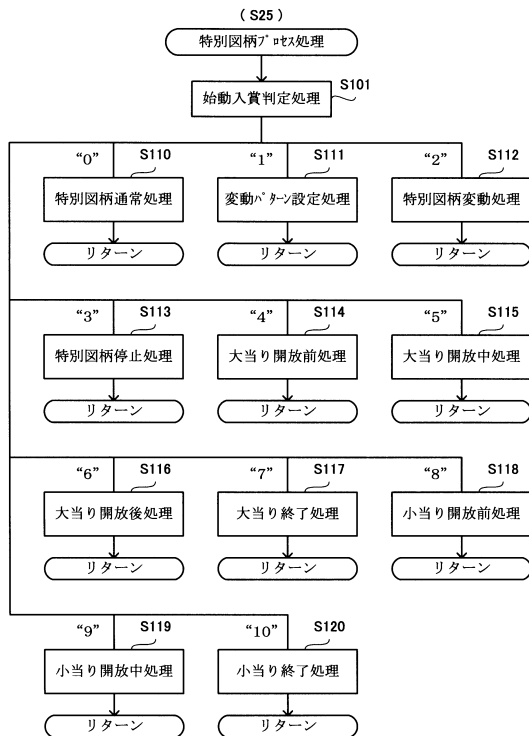
【図 4】

【図4】



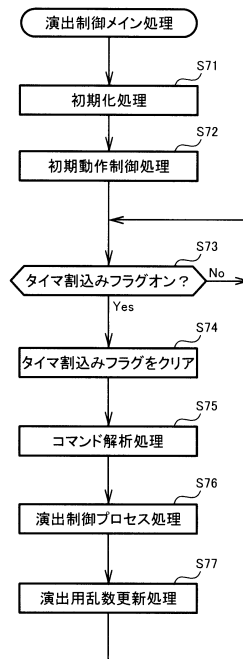
【図 5】

【図5】



【図 6】

【図6】



10

20

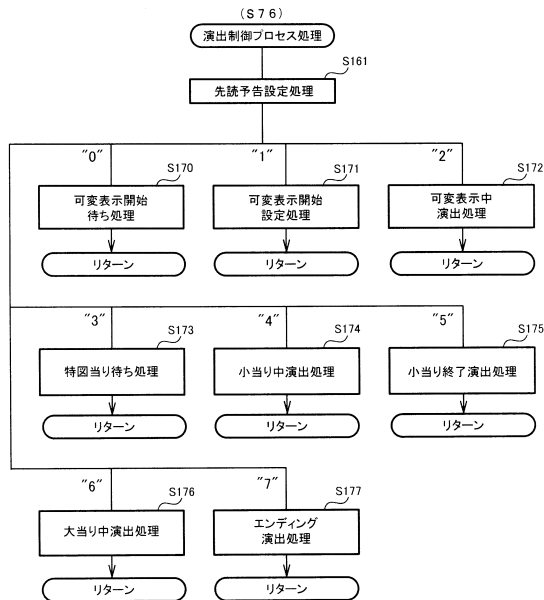
30

40

50

【図 7】

【図7】



【図 8 - 1】

【図8-1】

(A) 大当り判定テーブル

大当り判定値 (当り判定用乱数 [0~65535] と比較される)	
低確率状態	高確率状態
0~217 (大当り確率: 約1/300)	0~2170 (大当り確率: 約1/30)

(B) 変動パターンテーブル [はずれ用]

変動パターン	変動期間	内容	判定値 割り振り
PA1-1	15秒	通常変動	98.95%
PA1-2	5秒	短縮変動	
PA2-1	20秒	ノーマルリーチ	
PA2-2	70秒	スーパーリーチ A	0.4%
PA2-3	70秒	スーパーリーチ B	0.2%
PA2-4	110秒	スーパーリーチ A (チャンスアップ有)	0.1%
PA2-5	110秒	スーパーリーチ B (チャンスアップ有)	0.05%

(C) 変動パターンテーブル [大当り用]

変動パターン	変動期間	内容	判定値 割り振り
PB2-1	40秒	ノーマルリーチ	1%
PB2-2	90秒	スーパーリーチ A	20%
PB2-3	90秒	スーパーリーチ B	23%
PB2-4	130秒	スーパーリーチ A (チャンスアップ有)	26%
PB2-5	130秒	スーパーリーチ B (チャンスアップ有)	30%

※ (B), (C) の変動パターンテーブルは低確率状態において用いられる

【図 8 - 2】

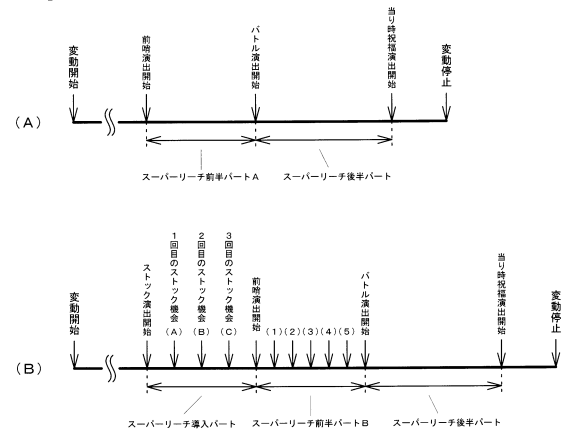
【図8-2】

変動パターン	通常変動 15秒	短縮変動 5秒	ノーマルリーチ 20秒	スーパーリーチ導入 (ストック演出) 30秒	スーパーリーチ演出なし (チャンスアップ演出あり) 30秒	スーパーリーチ演出あり (チャンスアップ演出あり) 40秒	スーパーリーチ演出あり (チャンスアップ演出あり) 40秒	当り時祝福演出 20秒	TOTAL
PA1-1 通常変動	○								15秒
PA1-2 短縮変動		○							5秒
PA2-1 ノーマルリーチ			○						20秒
PA2-2 スーパーリーチA					○		○		70秒
PA2-3 スーパーリーチB					○		○		70秒
PA2-4 スーパーリーチA (チャンスアップ有)				○		○	○		110秒
PA2-5 スーパーリーチB (チャンスアップ有)				○		○	○		110秒
PB2-1 ノーマルリーチ			○					○	40秒
PB2-2 スーパーリーチA					○		○	○	90秒
PB2-3 スーパーリーチB					○		○	○	90秒
PB2-4 スーパーリーチA (チャンスアップ有)				○		○	○	○	130秒
PB2-5 スーパーリーチB (チャンスアップ有)				○		○	○	○	130秒

各変動パターンの構成と変動時間の内訳

【図 8 - 3】

【図8-3】



対象毎のチャンスアップ演出の実行タイミング

タイトル表示変化	(1)
アクティブ表示変化	変動パターンにより固定的に定められる (2) または (4) 抽選により決定される
セリフ表示変化	変動パターンにより固定的に定められる (3)
飾り図柄変化	変動パターンにより固定的に定められる (5)

10

20

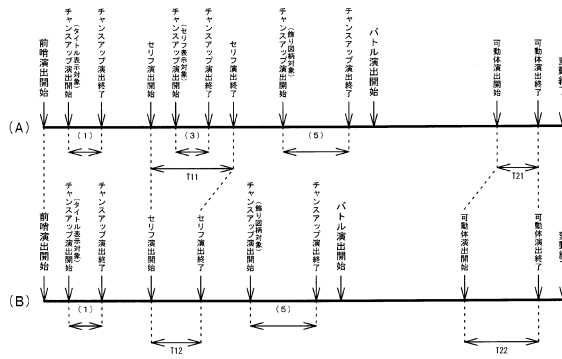
30

40

50

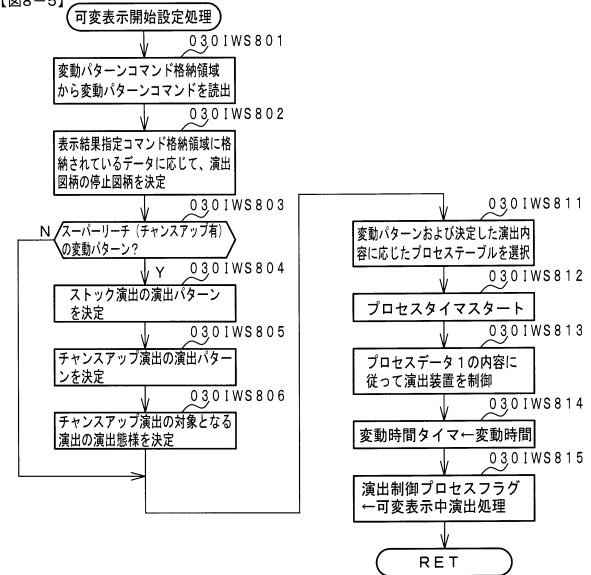
【図 8 - 4】

【図8-4】



【図 8 - 5】

【図8-5】



【図 8 - 6】

【図8-6】

(A) 第1ストック演出パターン決定テーブル(スーパーリーチA)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイミングA	タイミングB	タイミングC	合計	大当り	はずれ
第1演出パターン	ストック1	×	×	1	20%	85%
第2演出パターン	ストック1	ストック1	×	2	35%	10%
第3演出パターン	ストック1	×	ストック1	2	45%	5%

(B) 第2ストック演出パターン決定テーブル(スーパーリーチB)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイミングA	タイミングB	タイミングC	合計	大当り	はずれ
第1演出パターン	ストック1	×	×	1	5%	35%
第2演出パターン	ストック1	ストック1	×	2	15%	25%
第3演出パターン	ストック1	×	ストック1	2	20%	20%
第4演出パターン	ストック1	ストック1	ストック1	3	25%	15%
第5演出パターン	ストック1	×	ストック2	3	35%	5%

【図 8 - 7】

【図8-7】

(A) 第1チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチA:チャンスアップ1回)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイトル表示変化	アクティブ表示変化	セリフ表示変化	飾り図柄変化	大当り	はずれ
第1演出パターン	○	×	×	×	20%	50%
第2演出パターン	×(注1)	○	×	×	30%	30%
第3演出パターン	×(注1)	×	○	×	50%	20%

(B) 第2チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチA:チャンスアップ2回)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイトル表示変化	アクティブ表示変化	セリフ表示変化	飾り図柄変化	大当り	はずれ
第5演出パターン	○	○	×	×	40%	60%
第6演出パターン	×(注1)	○	○	×	60%	40%

(C) 第3チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチB:チャンスアップ1回)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイトル表示変化	アクティブ表示変化	セリフ表示変化	飾り図柄変化	大当り	はずれ
第1演出パターン	○	×	×	×	10%	40%
第2演出パターン	×(注1)	○	×	×	20%	30%
第3演出パターン	×(注1)	×	○	×	30%	20%
第4演出パターン	×(注1)	×	×(注1)	○	40%	10%

(D) 第4チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチB:チャンスアップ2回)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイトル表示変化	アクティブ表示変化	セリフ表示変化	飾り図柄変化	大当り	はずれ
第5演出パターン	○	○	×	×	20%	90%
第6演出パターン	×(注1)	○	○	×	30%	8%
第7演出パターン	○	×	×(注1)	○	50%	2%

(E) 第5チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチB:チャンスアップ3回)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイトル表示変化	アクティブ表示変化	セリフ表示変化	飾り図柄変化	大当り	はずれ
第8演出パターン	○	×	○	○	100%	100%

※注1 チャンスアップ飾り演出(偽)が実行される

10

20

30

40

50

【図 8 - 8】

【図8-8】

(A) タイトル表示変化パターン決定テーブル

変化パターン	変化内容	可変表示結果	
		大当り	はずれ
第1変化パターン	青色変化	40%	60%
第2変化パターン	緑色変化	60%	40%

(B) アクティブ表示変化パターン決定テーブル

変化パターン	変化内容	可変表示結果	
		大当り	はずれ
第1変化パターン	第1タイミングで青色変化	10%	40%
第2変化パターン	第1タイミングで緑色変化	20%	30%
第3変化パターン	第3タイミングで緑色変化	30%	20%
第4変化パターン	第3タイミングで赤色変化	40%	10%

(C) セリフ表示変化パターン決定テーブル

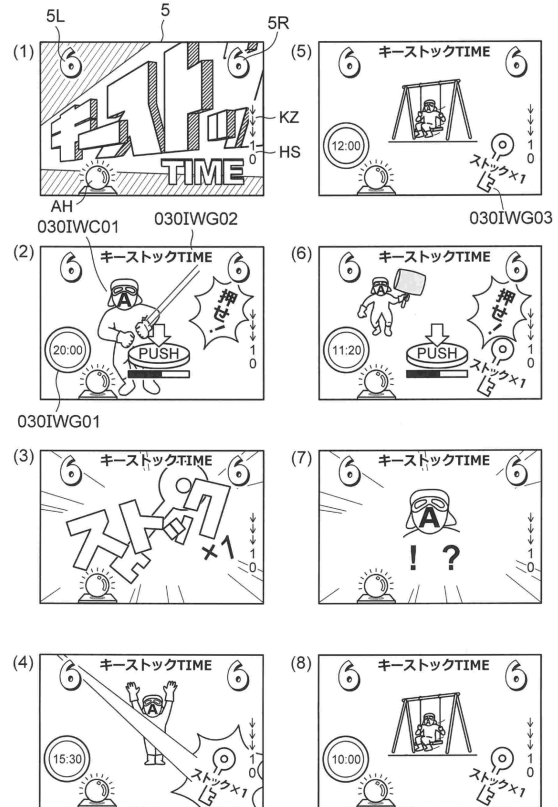
変化パターン	変化内容	可変表示結果	
		大当り	はずれ
第1変化パターン	青色変化	25%	45%
第2変化パターン	緑色変化	35%	35%
第3変化パターン	赤色変化	40%	20%

(D) 飾り図柄変化パターン決定テーブル

変化パターン	変化内容	可変表示結果	
		大当り	はずれ
第1変化パターン	緑色変化	25%	50%
第2変化パターン	赤色変化	35%	40%
第3変化パターン	金色変化	40%	10%

【図 8 - 9】

【図8-9】

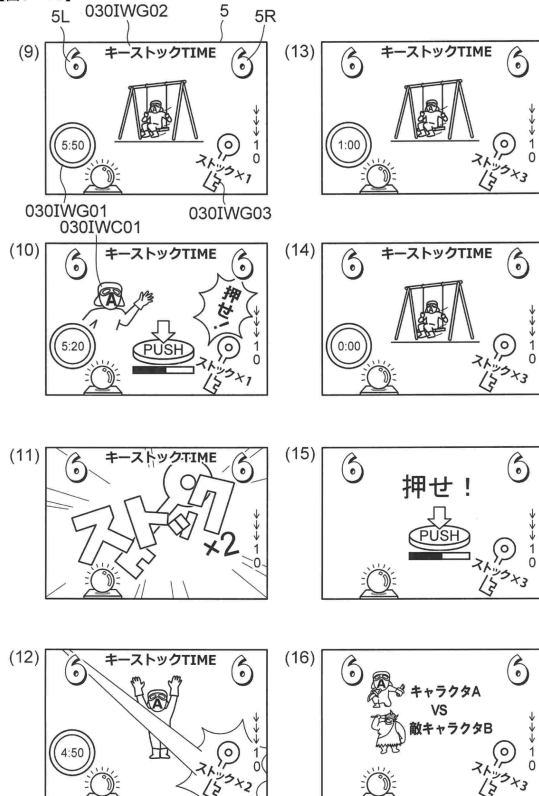


10

20

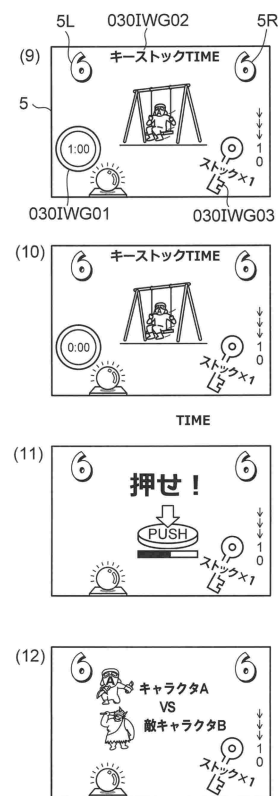
【図 8 - 10】

【図8-10】



【図 8 - 11】

【図8-11】



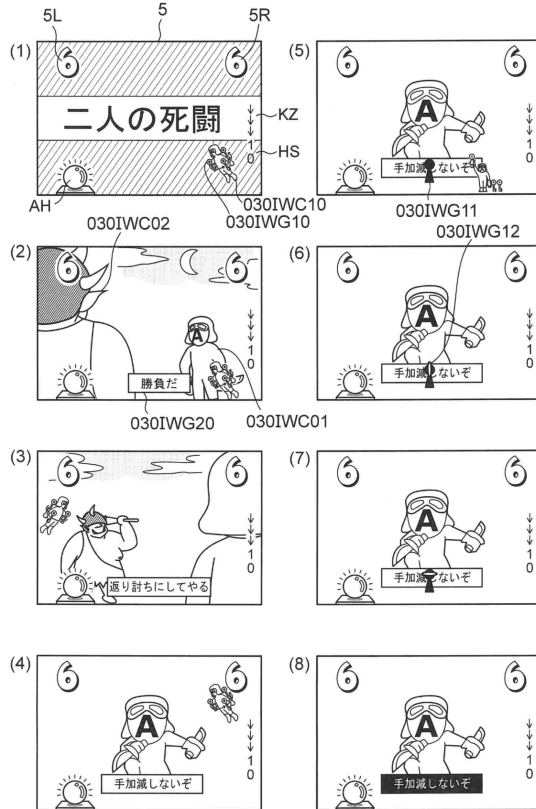
30

40

50

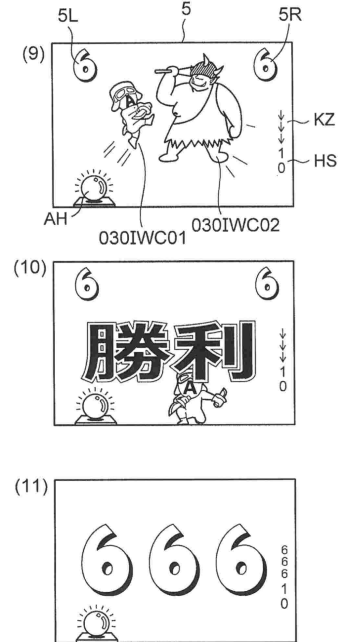
【図 8 - 1 2】

【図8-12】



【図 8 - 1 3】

【図8-13】

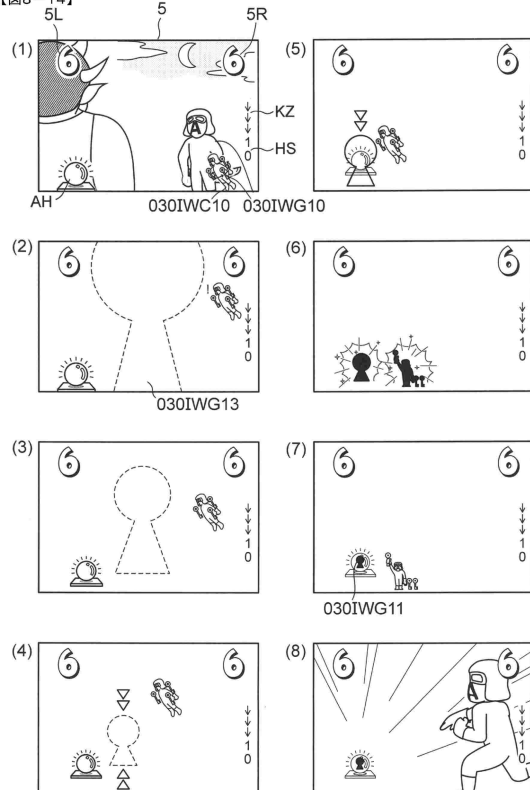


10

20

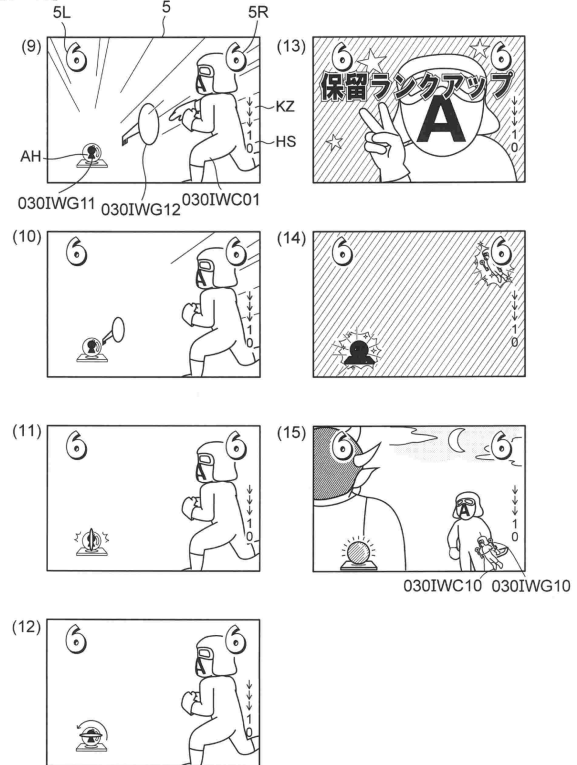
【図 8 - 1 4】

【図8-14】



【図 8 - 1 5】

【図8-15】



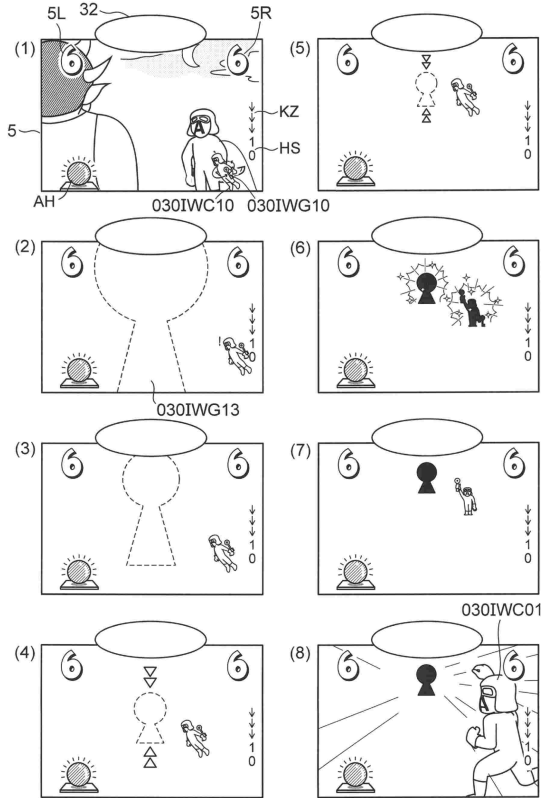
30

40

50

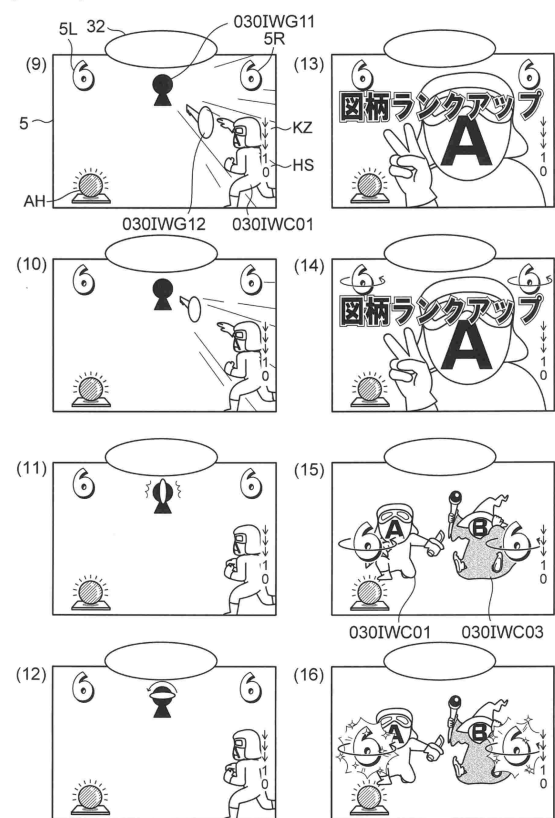
【図 8 - 16】

【図8-16】



【図 8 - 17】

【図8-17】

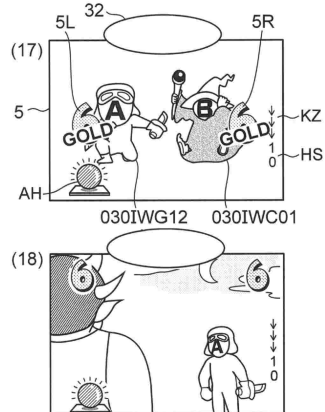


10

20

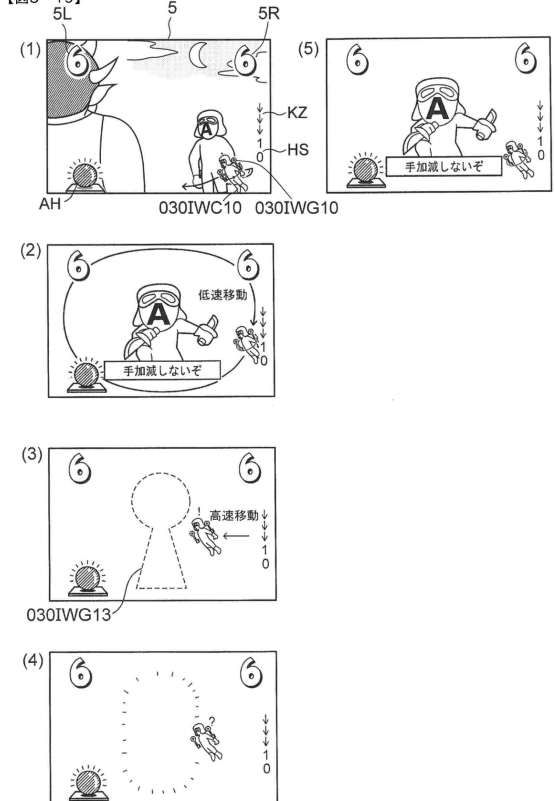
【図 8 - 18】

【図8-18】



【図 8 - 19】

【図8-19】



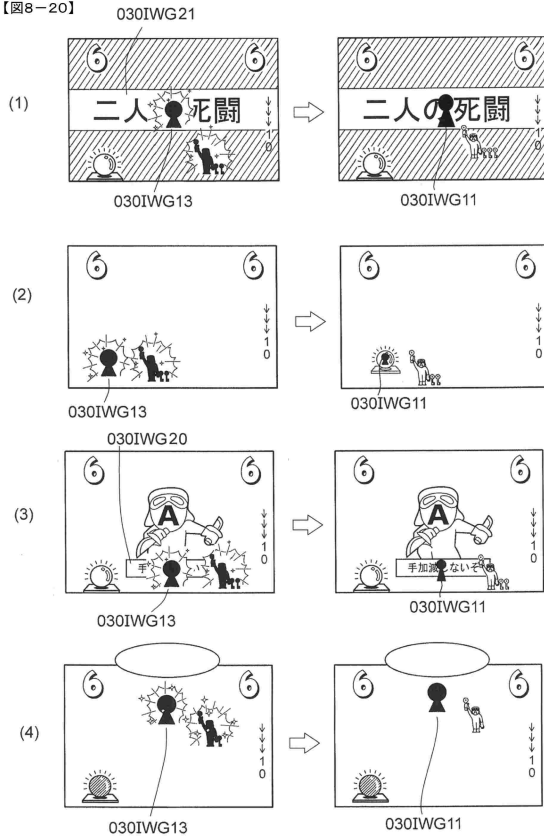
30

40

50

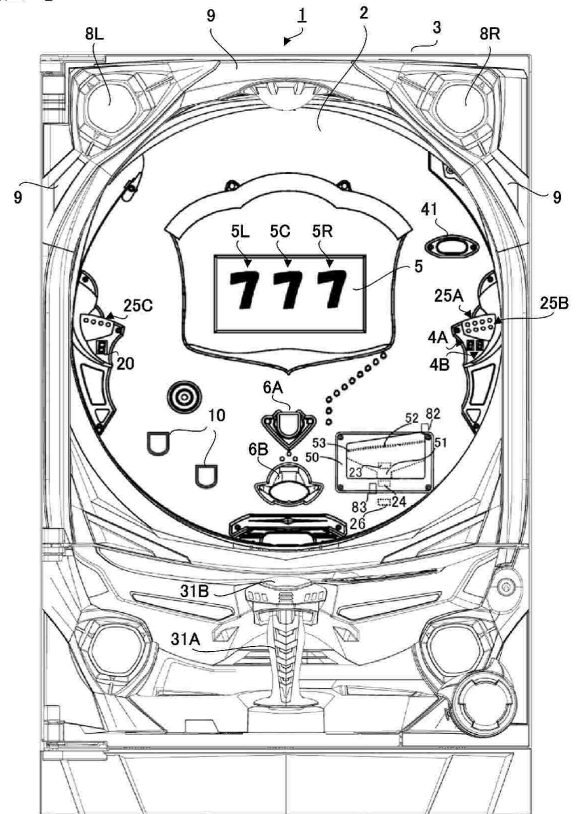
【図 8 - 20】

【図8-20】



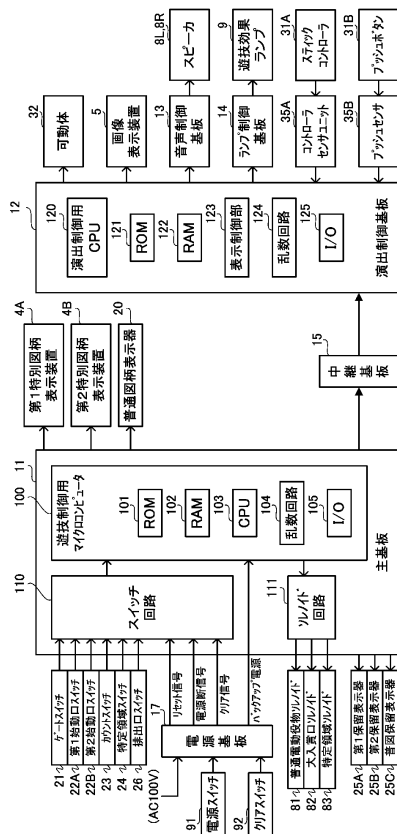
【図 9】

【図9】



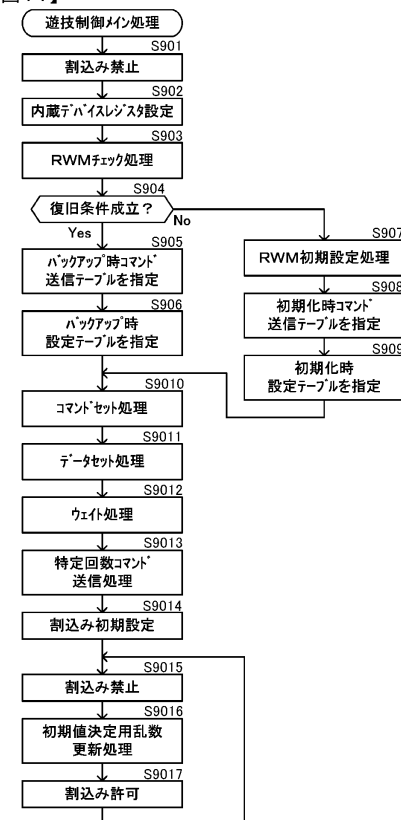
【図 10】

【図10】



【図 11】

【図11】



10

20

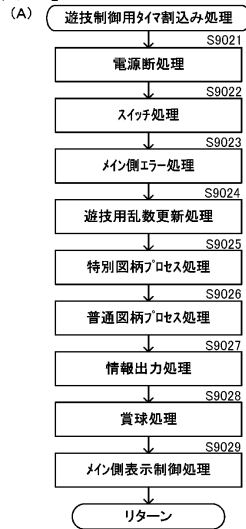
30

40

50

【図 12】

【図 12】

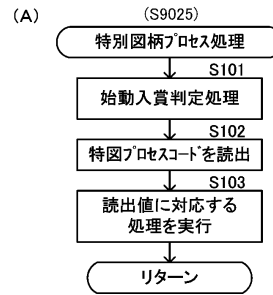


(B)

乱数	範囲	用途
MR1	0～65535	特別図柄判定用
MR2	0～99	当り図柄選択用
MR3	0～99	MR2初期値決定用
MR4	0～238	変動パターン種別選択用
MR5	0～250	変動パターン決定用
MR6	0～198	普通図柄当り判定用
MR7	0～198	MR6初期値決定用

【図 13】

【図 13】



(B)

特図プロセスコード	実行する処理
00	特別図柄通常処理
01	特別図柄変動処理
02	特別図柄停止処理
03	小当り開放前処理
04	小当り開放中処理
05	小当り開放後処理
06	小当り排出球待機処理
07	小当り終了処理
08	大入賞口開放前処理
09	大入賞口開放中処理
0A	大入賞口開放後処理
0B	大当り終了処理

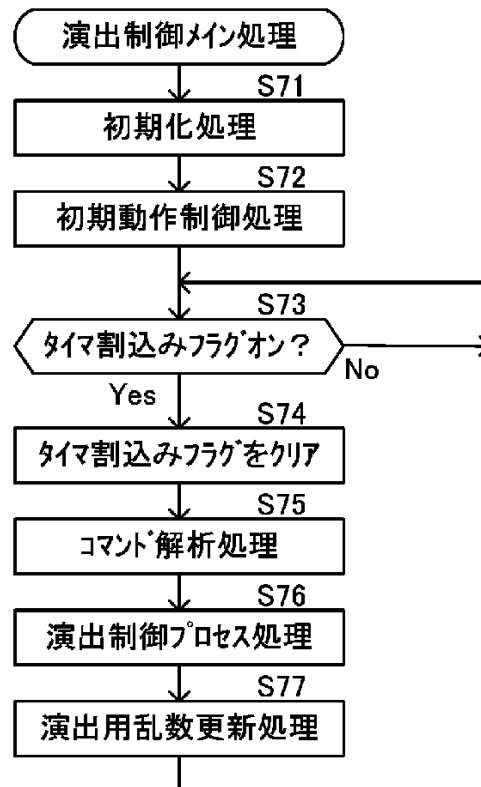
【図 14】

【図 14】

始動口入賞指定値	MR1判定値	特図表示結果
1	20001～20285 確率:1/230	大当り
	21001～21285 確率:1/230	小当り
	22001～22200 確率:1/327	時短
	上記数値以外	ハズレ
2	20001～20285 確率:1/230	大当り
	21001～29282 確率:1/7.91	小当り
	22001～22655 確率:1/100	時短
	上記数値以外	ハズレ

【図 15】

【図 15】



10

20

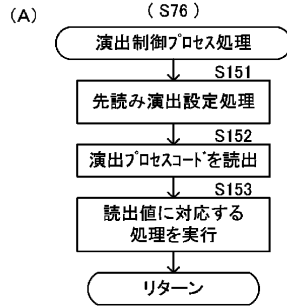
30

40

50

【図 16】

【図16】

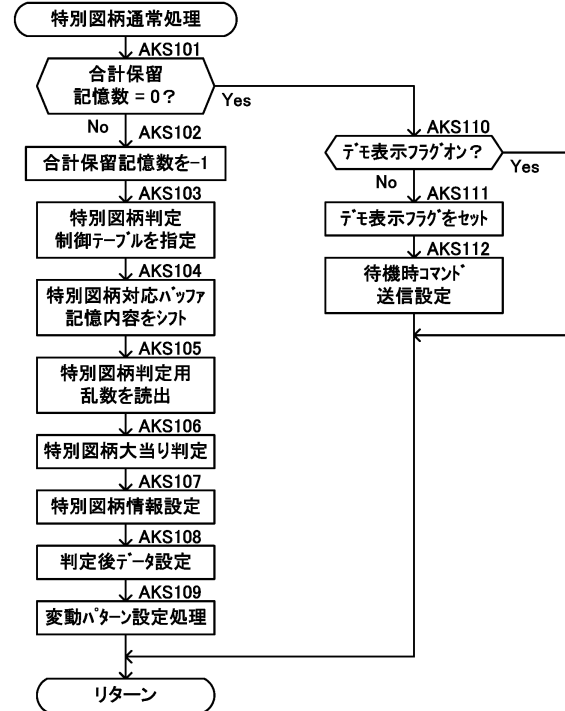


(B)

演出プロセスコード	実行する処理
00	変動パターンコマンド待ち処理
01	演出図柄変動開始処理
02	演出図柄変動中処理
03	演出図柄変動停止処理
04	小当り表示処理
05	小当り開放中処理
06	小当り終了演出処理
07	大当り表示処理
08	ラウンド中処理
09	ラウンド後処理
0A	大当り終了演出処理

【図 17 - 1】

【図17-1】



【図 17 - 2】

【図17-2】

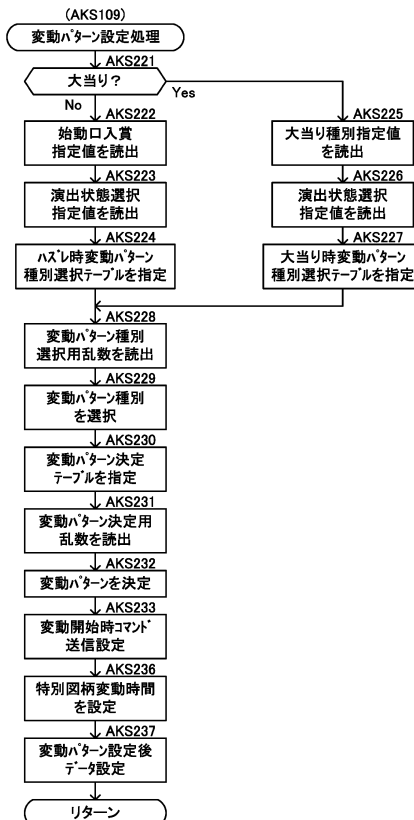
大当り種別決定例

AKD01

始動口入賞 指定値	高ベース制御					
	なし 確定制御				あり	
	なし		あり		大当り種別	決定割合
1	NA01	11/200	NA02	11/200	NA08	11/200
	NA02	44/200	NA02	44/200	NA08	44/200
	NA03	11/200	NA04	11/200	NA08	11/200
	NA04	34/200	NA04	34/200	NA08	34/200
	KA01	12/200	KA02	12/200	KA11	12/200
	KA02	7/200	KA02	7/200	KA11	7/200
	KA03	12/200	KA04	12/200	KA11	12/200
	KA04	19/200	KA04	19/200	KA11	19/200
	KA05	15/200	KA05	15/200	KA15	15/200
	KA06	35/200	KA06	35/200	KA15	35/200
2	NA05	2/200	NA05	2/200	NA09	2/200
	NA05	2/200	NA05	2/200	NA09	2/200
	NA06	2/200	NA06	2/200	NA10	2/200
	NA06	2/200	NA06	2/200	NA10	2/200
	NA07	1/200	NA07	1/200	NA11	1/200
	NA07	1/200	NA07	1/200	NA11	1/200
	NA07	2/200	NA07	2/200	NA11	2/200
	KA07	62/200	KA07	62/200	KA12	62/200
	KA08	50/200	KA08	50/200	KA13	50/200
	KA09	62/200	KA09	62/200	KA14	62/200
	KA10	14/200	KA10	14/200	KA15	14/200

【図 17 - 3】

【図17-3】



10

20

30

40

50

【図 17-4】

【図17-4】

ハズレ変動パターン

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	20000	通常時短縮なし→非リチ(ハズレ)
PA1-2	14000	通常時第1短縮あり→非リチ(ハズレ)
PA1-3	3500	通常時第2短縮あり→非リチ(ハズレ)
PA1-4	3500	通常時第3短縮あり→非リチ(ハズレ)
PA1-5	20320	通常時第1カセ→非リチ(ハズレ)
PA1-6	67500	通常時第2カセ→非リチ(ハズレ)
PB1-1	10000	時短中短縮なし→非リチ(ハズレ)
PB1-2	3500	時短中第1短縮あり→非リチ(ハズレ)
PB1-3	500	時短中第2短縮あり→非リチ(ハズレ)
PB1-4	500	時短中第1カセ→非リチ(ハズレ)
PB1-5	2000	時短中第2カセ→非リチ(ハズレ)
PB1-6	9000	時短中第1最終→非リチ(ハズレ)
PB1-7	12500	時短中第2最終→非リチ(ハズレ)
PB1-8	12500	時短中第3最終→非リチ(ハズレ)
PB1-9	29900	時短中第4最終→非リチ(ハズレ)
PA2-1	45000	ノーマルリチNOA(ハズレ)
PA2-2	53000	ノーマルリチNOB(ハズレ)
PA2-3	36000	ノーマルリチNOC(ハズレ)
PA2-4	82200	スーパーリチSPA(ハズレ)
PA2-5	95900	スーパーリチSPB(ハズレ)
PA2-6	149000	スーパーリチSPC(ハズレ)
PA2-7	169000	スーパーリチSPD(ハズレ)
PB2-1	3500	高速リチSRA(ハズレ)
PB2-2	16500	スーパーリチSPE(ハズレ)
PB2-3	35500	スーパーリチSPF(ハズレ)

【図 17-5】

【図17-5】

大当たり変動パターン

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA3-1	71650	ノーマルリチNOA(大当たり)
PA3-2	66200	ノーマルリチNOB(大当たり)
PA3-3	46000	ノーマルリチNOC(大当たり)
PA3-4	158500	スーパーリチSPA1(大当たり)
PA3-5	159500	スーパーリチSPA2(大当たり)
PA3-6	157900	スーパーリチSPA3(大当たり)
PA3-7	135200	スーパーリチSPA4(大当たり)
PA3-8	86000	スーパーリチSPB(大当たり)
PA3-9	78400	スーパーリチSPC(大当たり)
PA3-10	87400	スーパーリチSPD(大当たり)
PB3-1	2500	高速SQA(大当たり)
PB3-2	4500	高速リチSRA(大当たり)
PB3-3	11500	スーパーリチSPE(大当たり)
PB3-4	30500	スーパーリチSPF(大当たり)
PB3-5	49500	スーパーリチSPG1(大当たり)
PB3-6	15500	スーパーリチSPG2(大当たり)
PB3-7	34500	スーパーリチSPG3(大当たり)
PB3-8	53500	スーパーリチSPG4(大当たり)
PB3-9	11500	スーパーリチSPH1(大当たり)
PB3-10	30500	スーパーリチSPH2(大当たり)
PB3-11	49500	スーパーリチSPH3(大当たり)

【図 17-6】

【図17-6】

(A) ハズレ時参照テーブル AKA01

演出状態 選択指定値	参照テーブル
00	TS01
06	TS02
07	TS03
08	TS04
09	TS05
0A	TS06
0B	TS07
0C	TS08
0D	TS09
0E	TS02

(B)

TS01

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1	0	0	TA10
	1	0	TA11
	2	0	TA12
	3	0	TA13
2	0	0~3	TA20
	1~4	0~3	TA21

(C)

TS02

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1	0~3	0	TB10
2	0~4	0	TB20
	0~4	1~3	TB21

(D)

TS03

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1	0~3	0	TB10
2	0~4	0	TB22
	0~4	1~3	TB23

(E)

TS04

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1	0~3	0	TB10
2	0~4	0	TB24
	0~4	1~3	TB25

【図 17-7】

【図17-7】

(A)

TS05

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1,2	0~4	0~4	TB11

(B)

TS06

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1	0~3	0	TB12
2	0~4	0	TB26
	0~4	1~3	TB27

(C)

TS07

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1,2	0~4	0~4	TB13

(D)

TS08

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1,2	0~4	0~4	TB14

(E)

TS09

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1,2	0~4	0~4	TB15

10

20

30

40

50

【図 17-8】

【図17-8】

大当たり時参照テーブル

TS21

演出状態 選択指定値	大当たり種別	選択テーブル
00	NA01,NA02,NA05, KA01,KA02,KA07	TA30
	NA03,NA04,NA06, KA03,KA04,KA05, KA08	TA31
	NA07, KA06,KA09,KA10	TA32
06,0E	NA08~NA11, KA11~KA15	TB30
07	NA08,NA09, KA11,KA12	TB31
	NA10,KA13	TB32
	NA11,KA14	TB33
	KA15	TB34
08	NA08,NA09, KA11,KA12	TB35
	NA10,KA13	TB36
	NA11,KA14	TB37
	KA15	TB38
09,0B, 0C,0D	NA08~NA11, KA11~KA14	TB40
	KA15	TB41
0A	NA08,NA09, KA11,KA12	TB42
	NA10,KA13	TB43
	NA11,KA14	TB44
	KA15	TB45

【図 17-9】

【図17-9】

(A)

TA10

変動パターン種別	選択割合
CA1-1	204/239
CA1-5	24/239
CA2-1	6/239
CA2-2	4/239
CA2-3	1/239

(B)

TA11

変動パターン種別	選択割合
CA1-2	204/239
CA1-5	24/239
CA2-1	6/239
CA2-2	4/239
CA2-3	1/239

(C)

TA12

変動パターン種別	選択割合
CA1-3	204/239
CA1-5	24/239
CA2-1	6/239
CA2-2	4/239
CA2-3	1/239

(D)

TA13

変動パターン種別	選択割合
CA1-4	204/239
CA1-5	24/239
CA2-1	6/239
CA2-2	4/239
CA2-3	1/239

(E)

TA20

変動パターン種別	選択割合
CA1-1	239/239

(F)

TA21

変動パターン種別	選択割合
CA1-3	239/239

【図 17-10】

【図17-10】

(A)

TB10

変動パターン種別	選択割合
CB1-1	239/239

(B)

TB11

変動パターン種別	選択割合
CB1-5	239/239

(C)

TB12

変動パターン種別	選択割合
CB1-1	239/239

(D)

TB13

変動パターン種別	選択割合
CB1-7	239/239

(E)

TB14

変動パターン種別	選択割合
CB1-8	239/239

(F)

TB15

変動パターン種別	選択割合
CB1-9	239/239

(G)

TB20

変動パターン種別	選択割合
CB1-2	239/239

(H)

TB21

変動パターン種別	選択割合
CB1-3	239/239

(I)

TB22

変動パターン種別	選択割合
CB1-2	204/239
CB1-4	24/239
CB2-1	11/239

(J)

TB23

変動パターン種別	選択割合
CB1-3	204/239
CB1-4	24/239
CB2-1	11/239

(K)

TB24

変動パターン種別	選択割合
CB1-2	204/239
CB1-4	24/239
CB2-1	11/239

(L)

TB25

変動パターン種別	選択割合
CB1-3	204/239
CB1-4	24/239
CB2-1	11/239

(M)

TB26

変動パターン種別	選択割合
CB1-2	215/239
CB1-6	13/239
CB2-2	11/239

(N)

TB27

変動パターン種別	選択割合
CB1-3	215/239
CB1-6	13/239
CB2-2	11/239

【図 17-11】

【図17-11】

(A)

TA30

変動パターン種別	選択割合
CA3-1	3/239
CA3-2	214/239
CA3-3	22/239

(B)

TA31

変動パターン種別	選択割合
CA3-1	3/239
CA3-2	167/239
CA3-3	63/239
CA3-4	6/239

(C)

TA32

変動パターン種別	選択割合
CA3-2	206/239
CA3-3	31/239
CA3-4	2/239

(D)

TB30

変動パターン種別	選択割合
CB3-1	239/239

(E)

TB31

変動パターン種別	選択割合
CB3-2	239/239

(F)

TB32

変動パターン種別	選択割合
CB3-3	239/239

(G)

TB33

変動パターン種別	選択割合
CB3-4	239/239

(H)

TB34

変動パターン種別	選択割合
CB3-5	239/239

(I)

TB35

変動パターン種別	選択割合
CB3-2	239/239

(J)

TB36

変動パターン種別	選択割合
CB3-3	239/239

(K)

TB37

変動パターン種別	選択割合
CB3-4	239/239

(L)

TB38

変動パターン種別	選択割合
CB3-5	239/239

10

20

30

40

50

【図 17-12】

【図17-12】

(A)	TB40
変動パターン種別	選択割合
CB4-1	239/239

(B)	TB41
変動パターン種別	選択割合
CB4-2	239/239

(C)	TB42
変動パターン種別	選択割合
CB4-3	239/239

(D)	TB43
変動パターン種別	選択割合
CB4-4	239/239

(E)	TB44
変動パターン種別	選択割合
CB4-5	239/239

(F)	TB45
変動パターン種別	選択割合
CB4-6	239/239

【図 17-14】

【図17-14】

(A)	CB1-1
変動パターン	決定割合
PB1-1	251/251

(B)	CB1-2
変動パターン	決定割合
PB1-2	251/251

(C)	CB1-3
変動パターン	決定割合
PB1-3	251/251

(D)	CB1-4
変動パターン	決定割合
PB1-4	201/251
PB1-5	50/251

(E)	CB1-5
変動パターン	決定割合
PB1-6	251/251

(F)	CB1-6
変動パターン	決定割合
PB1-4	226/251
PB1-5	25/251

(G)	CB1-7
変動パターン	決定割合
PB1-7	251/251

(H)	CB1-8
変動パターン	決定割合
PB1-8	251/251

(I)	CB1-9
変動パターン	決定割合
PB1-9	251/251

(J)	CB2-1
変動パターン	決定割合
PB2-1	141/251
PB2-2	101/251
PB2-3	9/251

(K)	CB2-2
変動パターン	決定割合
PB2-1	155/251
PB2-2	78/251
PB2-3	18/251

【図 17-13】

【図17-13】

(A)	CA1-1
変動パターン	決定割合
PA1-1	120/251
PA1-5	93/251
PA1-6	38/251

(B)	CA1-2
変動パターン	決定割合
PA1-2	251/251

(C)	CA1-3
変動パターン	決定割合
PA1-3	251/251

(D)	CA1-4
変動パターン	決定割合
PA1-4	251/251

(E)	CA1-5
変動パターン	決定割合
PA1-5	196/251
PA1-6	55/251

(F)	CA2-1
変動パターン	決定割合
PA2-1	23/251
PA2-2	220/251
PA2-3	8/251

(G)	CA2-2
変動パターン	決定割合
PA2-4	171/251
PA2-5	80/251

(H)	CA2-3
変動パターン	決定割合
PA2-6	141/251
PA2-7	110/251

(I)	CA3-1
変動パターン	決定割合
PA3-1	2/251
PA3-2	1/251
PA3-3	248/251

(J)	CA3-2
変動パターン	決定割合
PA3-4	80/251
PA3-5	80/251
PA3-6	88/251
PA3-7	3/251

(K)	CA3-3
変動パターン	決定割合
PA3-8	251/251

(L)	CA3-4
変動パターン	決定割合
PA3-9	125/251
PA3-10	126/251

【図 17-15】

【図17-15】

(A)	CB3-1
変動パターン	決定割合
PB3-1	251/251

(B)	CB3-2
変動パターン	決定割合
PB3-1	75/251
PB3-2	176/251

(C)	CB3-3
変動パターン	決定割合
PB3-2	39/251
PB3-3	80/251
PB3-4	25/251
PB3-5	1/251
PB3-6	80/251
PB3-7	25/251
PB3-8	1/251

(D)	CB3-4
変動パターン	決定割合
PB3-2	39/251
PB3-3	59/251
PB3-4	21/251
PB3-5	1/251
PB3-6	99/251
PB3-7	31/251
PB3-8	1/251

(E)	CB3-5
変動パターン	決定割合
PB3-9	151/251
PB3-10	75/251
PB3-11	25/251

10

20

30

40

50

【図 17-16】

【図17-16】

(A) CB4-1	
変動パターン	決定割合
PB3-2	251/251
(B) CB4-2	
変動パターン	決定割合
PB3-9	251/251
(C) CB4-3	
変動パターン	決定割合
PB3-1	1/251
PB3-2	250/251
(D) CB4-4	
変動パターン	決定割合
PB3-2	11/251
PB3-3	6/251
PB3-4	18/251
PB3-5	36/251
PB3-6	18/251
PB3-7	54/251
PB3-8	108/251

(E) CB4-5	
変動パターン	決定割合
PB3-2	11/251
PB3-3	6/251
PB3-4	18/251
PB3-5	36/251
PB3-6	18/251
PB3-7	54/251
PB3-8	108/251
(F) CB4-6	
変動パターン	決定割合
PB3-9	26/251
PB3-10	75/251
PB3-11	150/251

【図 17-17】

【図17-17】

演出図柄指定コマンド設定例

AKB01

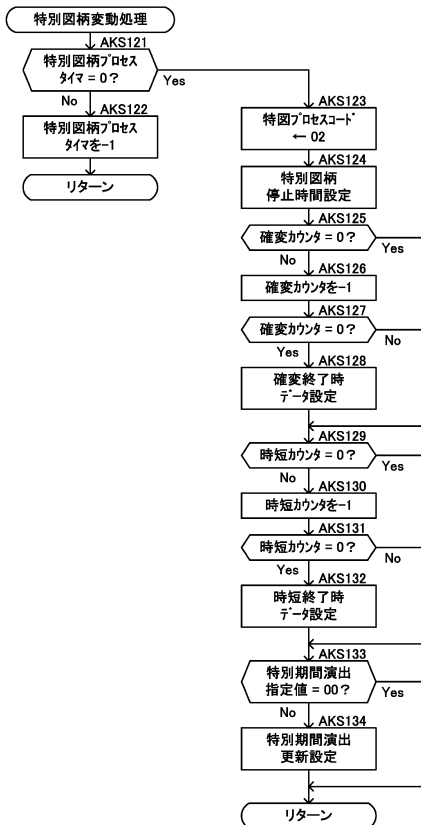
大当り種別	演出図柄指定コマンド
NA01	8C01
NA02	8C01
NA03	8C02
NA04	8C02
NA05	8C0B
NA06	8C02
NA07	8C0C
NA08	8C01
NA09	8C0B
NA10	8C02
NA11	8C0C

大当り種別	演出図柄指定コマンド
KA01	8C0A
KA02	8C04
KA03	8C09
KA04	8C05
KA05	8C07
KA06	8C08
KA07	8C03
KA08	8C05
KA09	8C06
KA10	8C08
KA11	8C04
KA12	8C03
KA13	8C05
KA14	8C06
KA15	8C08

10

【図 17-18】

【図17-18】



【図 17-19】

【図17-19】

特別期間演出設定テーブル

AKT01

特別期間 演出指定値	時短カウンタ 判定値	演出状態選択 指定値	背景指定 コマンド
05	63	03	9503
	62	07	9506
	1	0C	9506
	0	00	9500
06	63	03	9503
	62	08	9505
	1	0C	9505
	0	00	9500
07	66	07	9506
	1	0C	9506
	0	00	9500
	0	00	9500
08	66	08	9505
	1	0C	9505
	0	00	9500
	0	00	9500
09	1	0C	9506
	0	00	9500
	1	0C	9505
	0	00	9500
0A	1	0C	9505
	0	00	9500
	0	00	9500
	0	00	9500
0B	566	07	9506
	501	09	9506
	500	0A	9504
	1	0B	9504
0C	566	08	9505
	501	09	9505
	500	0A	9504
	1	0B	9504
0D	9996	07	9506
	9931	0D	9506
	9930	0E	9509
	0	00	9500
0E	9996	08	9505
	9931	0D	9505
	9930	0E	9509
	0	00	9500

20

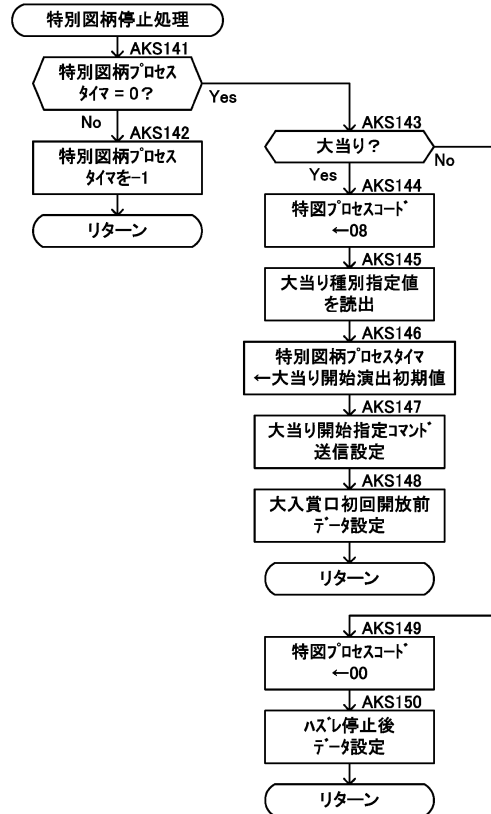
30

40

50

【図 17-20】

【図17-20】



【図 17-21】

【図17-21】

大当り開始時設定例

AKB02

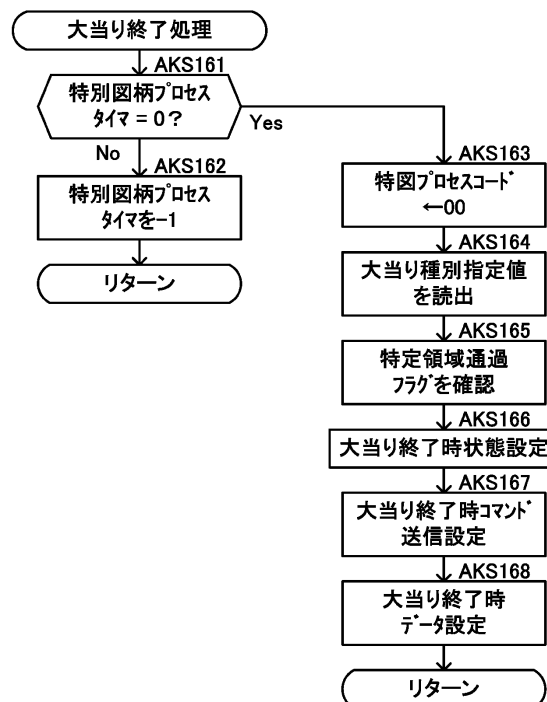
大当り種別	大入賞口開放 回数最大値	大当り開始 指定コマンド	大当り開始 演出時間(ms)	大当り開始 演出パターン
NA01	03	A001	7500	APA1
NA02	03	A001	7500	APA1
NA03	03	A001	7500	APA1
NA04	03	A001	7500	APA1
NA05	02	A000	7500	APA1
NA06	04	A00F	7500	APA1
NA07	07	A002	8000	APA2
NA08	03	A00E	100	APA31
NA09	02	A00A	100	APA32
NA10	04	A00B	100	APA33
NA11	07	A00C	100	APA34
KA01	03	A005	7500	APA1
KA02	03	A006	7500	APA1
KA03	03	A005	7500	APA1
KA04	03	A006	7500	APA1
KA05	10	A008	7500	APA1
KA06	10	A009	8000	APA2
KA07	02	A004	7500	APA1
KA08	04	A010	7500	APA1
KA09	07	A007	8000	APA2
KA10	10	A009	8000	APA2
KA11	03	A00E	100	APA31
KA12	02	A00A	100	APA32
KA13	04	A00B	100	APA33
KA14	07	A00C	100	APA34
KA15	10	A00D	14000	APA35

10

20

【図 17-22】

【図17-22】



【図 17-23】

【図17-23】

大当り終了時設定例

AKB11

大当り種別	時短カウンタ 初期値	大当り終了 演出時間(ms)	演出状態選択 指定値
NA01	8	48000	02
NA02	100	48000	02
NA03	8	48000	02
NA04	100	48000	02
NA05	70	9500	06
NA06	70	9500	06
NA07	70	9500	06
NA08	570	3500	06
NA09	10000	3500	06
NA10	10000	3500	06
NA11	10000	3500	06
KA01	8	48000	02
KA02	70	48000	02
KA03	8	48000	02
KA04	70	48000	02
KA05	70	9500	06
KA06	70	9500	06
KA07	70	9500	06
KA08	70	9500	06
KA09	70	9500	06
KA10	70	9500	06
KA11	70	3500	06
KA12	70	3500	06
KA13	70	3500	06
KA14	70	3500	06
KA15	70	3500	06

30

40

確変カウンタ初期値 = 70 (V入賞あり)

50

【図 17-24】

【図17-24】

大当り終了時設定例

AKB12

大当り種別	V入賞	大当り終了 指定コマンド	特別期間 演出指定値	大当り後 背景指定
NA01	なし	A300	01	9502
	あり	A300	02	9508
NA02	なし	A301	03	9502
	あり	A307	04	9503
NA03	なし	A300	01	9502
	あり	A300	02	9508
NA04	なし	A301	03	9502
	あり	A307	04	9503
NA05	なし	A303	08	9505
	あり	A303	07	9506
NA06	なし	A303	08	9505
	あり	A303	07	9506
NA07	なし	A303	08	9505
	あり	A303	07	9506
NA08	なし	A308	0C	9505
	あり	A308	0B	9506
NA09	なし	A306	0E	9505
	あり	A306	0D	9506
NA10	なし	A306	0E	9505
	あり	A306	0D	9506
NA11	なし	A306	0E	9505
	あり	A306	0D	9506

【図 17-25】

【図17-25】

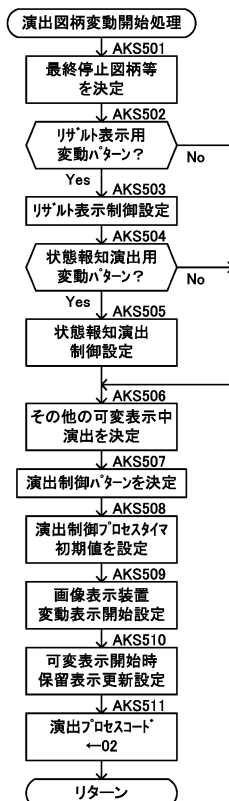
大当り終了時設定例

AKB13

大当り種別	V入賞	大当り終了 指定コマンド	特別期間 演出指定値	大当り後 背景指定
KA01	なし	A300	01	9502
	あり	A300	02	9508
KA02	なし	A302	06	9503
	あり	A302	05	9503
KA03	なし	A300	01	9502
	あり	A300	02	9508
KA04	なし	A302	06	9503
	あり	A302	05	9503
KA05	なし	A303	0A	9505
	あり	A303	09	9506
KA06	なし	A303	0A	9505
	あり	A303	09	9506
KA07	なし	A303	08	9505
	あり	A303	07	9506
KA08	なし	A303	08	9505
	あり	A303	07	9506
KA09	なし	A303	08	9505
	あり	A303	07	9506
KA10	なし	A303	08	9505
	あり	A303	07	9506
KA11	なし	A305	08	9505
	あり	A305	07	9506
KA12	なし	A305	08	9505
	あり	A305	07	9506
KA13	なし	A305	08	9505
	あり	A305	07	9506
KA14	なし	A305	08	9505
	あり	A305	07	9506
KA15	なし	A305	08	9505
	あり	A305	07	9506

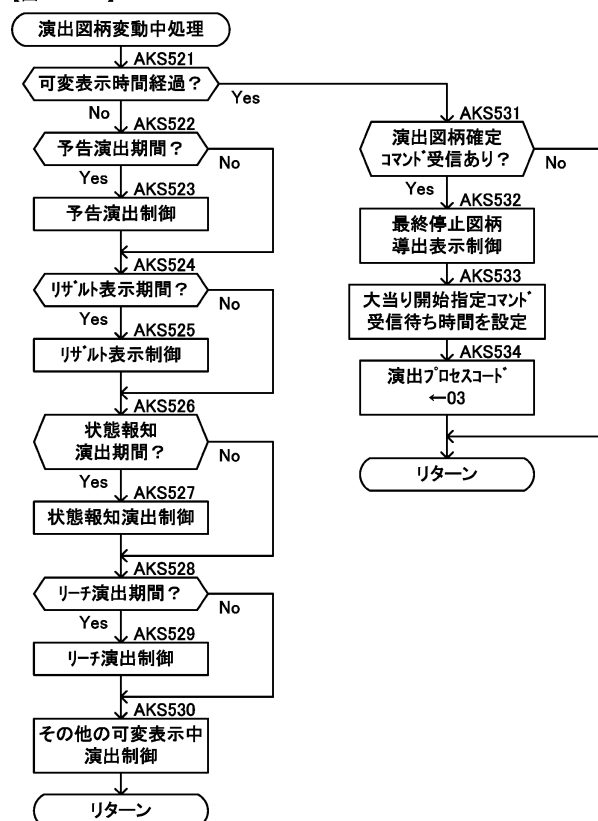
【図 17-26】

【図17-26】



【図 17-27】

【図17-27】



10

20

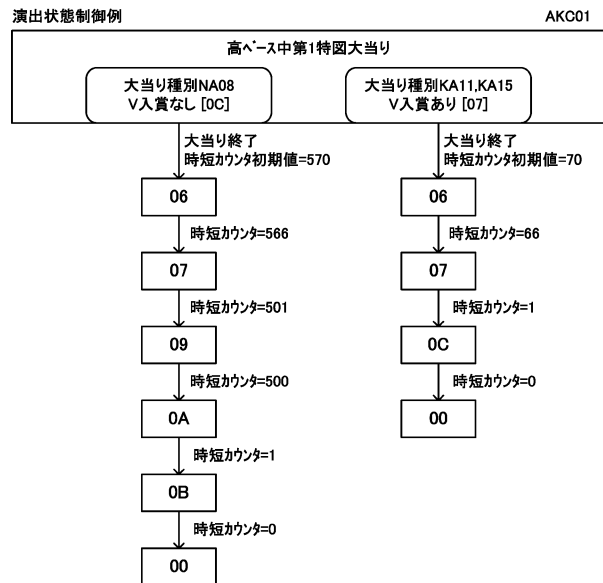
30

40

50

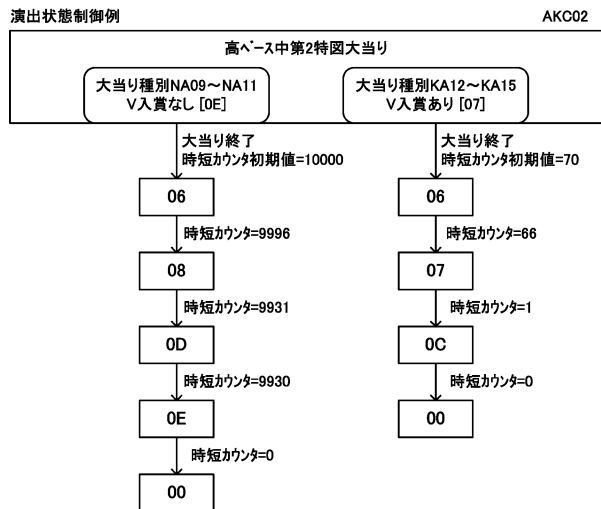
【図 17-28】

【図 17-28】



【図 17-29】

【図 17-29】



10

【図 17-30】

【図 17-30】

(A) 可変表示制御例 AKC11

演出状態 選択指定値	遊技状態	可変表示結果	決定可能 パターン種別	決定可能パターン	特図変動時間(ms)
0C	高確高ベース	ハズレ	CB1-8	PB1-8	12500
0D	低確高ベース	ハズレ	CB1-9	PB1-9	29900

(B) 大当り制御例 AKC12

大当り種別	大入賞口開放 回数最大値	時短カウンタ 初期値	高ベース中 決定率(第2特図)
NA09	02	10000	2%
NA10	04	10000	2%
NA11	07	10000	2%
KA12	02	70	31%
KA13	04	70	25%
KA14	07	70	31%
KA15	10	70	7%

(C) 大当り時演出制御例 AKC13

大当り種別	大入賞口開放 回数最大値	大当り開始 演出時間(ms)	大当り開始 演出パターン	大当り中 演出パターン	大当り終了 演出パターン
NA09	02	100	APA32	APB32	APC32
NA10	04	100	APA33	APB33	APC33
NA11	07	100	APA34	APB34	APC34
KA12	02	100	APA32	APB32	APC32
KA13	04	100	APA33	APB33	APC33
KA14	07	100	APA34	APB34	APC34
KA15	10	14000	APA35	APB35	APC35

【図 17-31】

【図 17-31】

AKC21

可変表示制御例	大入賞口開放 回数最大値	決定可能 パターン種別	決定可能 パターン	特図変動時間(ms)	決定割合	平均変動時間(ms)
NA09,KA12	02	CB3-2	PB3-1 PB3-2	2500 4500	75/251 176/251	3900
NA10,KA13	04	CB3-3	PB3-2 PB3-3 PB3-4 PB3-5 PB3-6 PB3-7 PB3-8	4500 11500 30500 49500 13500 34500 53500	39/251 80/251 25/251 1/251 25/251 1/251	16190
NA11,KA14	07	CB3-4	PB3-2 PB3-3 PB3-4 PB3-5 PB3-6 PB3-7 PB3-8 PB3-9	4500 11500 30500 49500 13500 34500 53500 11500	59/251 21/251 1/251 99/251 31/251 1/251 151/251	16740
KA15	10	CB3-5	PB3-9 PB3-10 PB3-11	30500 49500	75/251 25/251	20960

20

30

40

50

【図 17-32】

【図17-32】

可変表示制御例

AKC22

大当たり種別	平均変動時間(ms)	高ベース中決定率 (第2特図)
NA09	3900	2%
NA10	16190	2%
NA11	16740	2%
KA12	3900	31%
KA13	16190	25%
KA14	16740	31%
KA15	20960	7%



平均変動時間(全体)
12650ms

【図 17-33】

【図17-33】

(A) 可変表示制御例

AKC31

演出状態 選択指定値	遊技状態	可変表示結果	変動パターン 種別	変動パターン	特図変動時間(ms)
07	高確高ベース	ハズレ	CB2-1	PB2-2	16500
				PB2-3	35500
08	低確高ベース	ハズレ	CB2-1	PB2-2	16500
				PB2-3	35500
0C	高確高ベース	ハズレ	CB1-8	PB1-8	12500
		大当たり	CB4-1	PB3-2	4500
			CB4-2	PB3-9	11500
0D	低確高ベース	ハズレ	CB1-9	PB1-9	29900
		大当たり	CB4-1	PB3-2	4500
			CB4-2	PB3-9	11500

(B) 可変表示制御例

AKC32

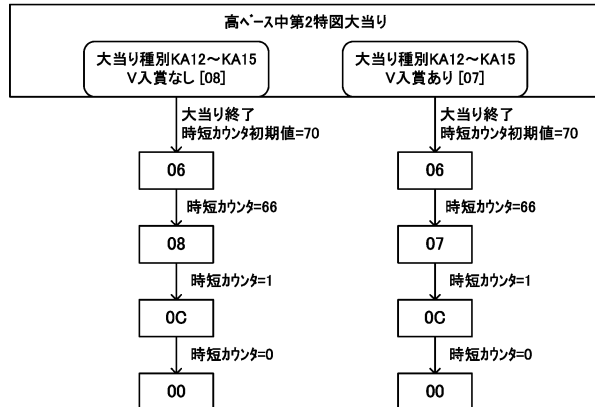
演出状態 選択指定値	大当たり種別	大入賞口開放 回数最大値	決定可能 パターン種別	決定可能パターン	特図変動時間(ms)
07,08	NA09,KA12	02	CB3-2	PB3-1	2500
				PB3-2	4500
				PB3-3	4500
				PB3-4	11500
	NA10,KA13	04	CB3-3	PB3-5	30500
				PB3-6	49500
				PB3-7	15500
				PB3-8	34500
0C,0D	NA09,KA12	02	CB4-1	PB3-2	4500
				PB3-9	4500

【図 17-34】

【図17-34】

演出状態制御例

AKC41

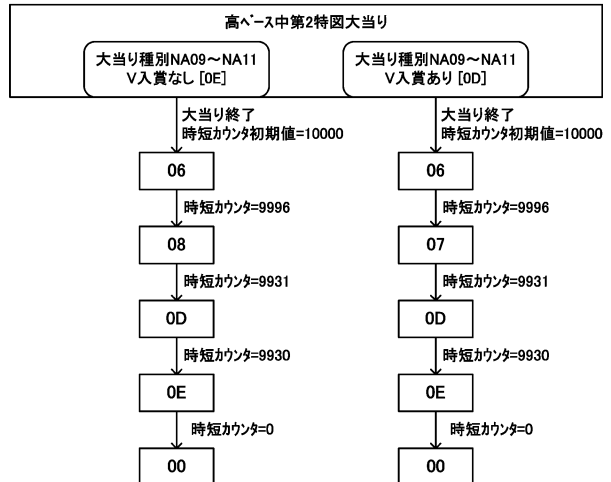


【図 17-35】

【図17-35】

演出状態制御例

AKC42



10

20

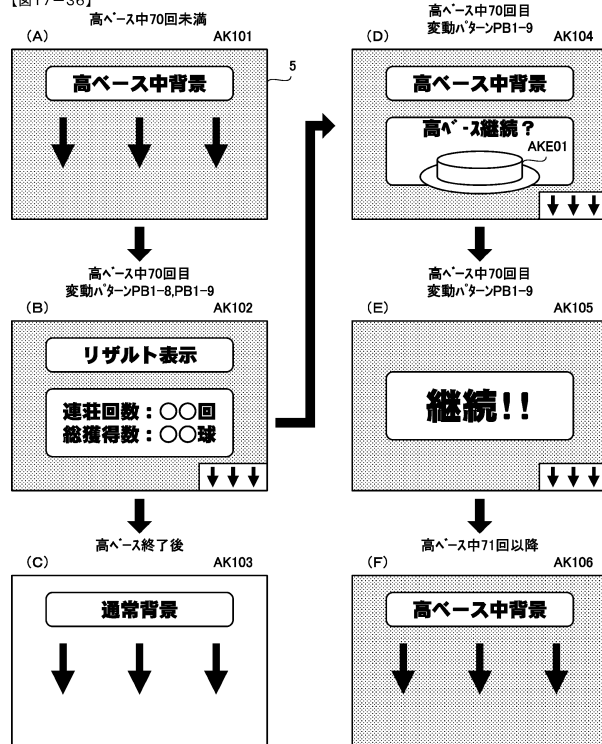
30

40

50

【図 17 - 36】

【図17-36】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2017-158953 (JP, A)
特開 2017-080327 (JP, A)
特開 2013-220115 (JP, A)
特開 2017-006647 (JP, A)
特開 2015-092998 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02