

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5705253号

(P5705253)

(45) 発行日 平成27年4月22日(2015. 4. 22)

(24) 登録日 平成27年3月6日(2015. 3. 6)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
A 6 3 F 7/02 3 1 5 A
A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 137 頁)

(21) 出願番号	特願2013-55803 (P2013-55803)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成25年3月18日(2013. 3. 18)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2010-272068 (P2010-272068)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
	の分割	(74) 代理人	100095407
原出願日	平成22年12月6日(2010. 12. 6)		弁理士 木村 満
(65) 公開番号	特開2013-116391 (P2013-116391A)	(72) 発明者	小倉 敏男
(43) 公開日	平成25年6月13日(2013. 6. 13)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
審査請求日	平成25年3月18日(2013. 3. 18)		式会社三共内
		審査官	森田 真彦

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】

遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する特別可変表示手段に予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

各々が識別可能な複数種類の普通識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段と、

前記普通可変表示手段に導出表示させる表示結果を予め定められた所定の表示結果とするか否かを当該表示結果が導出表示される以前に決定する普通事前決定手段と、

前記普通可変表示手段に前記所定の表示結果が導出表示されたときに、前記所定の表示結果以外の表示結果が導出表示されたときよりも、前記始動領域を遊技媒体が通過する頻度を向上させる高頻度制御を行う通過頻度制御手段と、

前記普通可変表示手段において前記普通識別情報の可変表示が実行されるときに、前記普通事前決定手段による決定結果に基づいて、前記通過頻度制御手段により前記高頻度制御が実行されるか否かを予告する高頻度制御予告演出を実行する予告演出実行手段と、

前記特別可変表示手段に導出表示させる表示結果を前記特定表示結果とするか否かを当該表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、を備え、

前記予告演出実行手段は、前記可変表示手段において前記識別情報の可変表示が実行されるときに、前記事前決定手段による決定結果に基づいて、前記特別可変表示手段の表示

10

20

結果が前記特定表示結果となるか否かを予告する特定表示結果予告演出をさらに実行可能であって、

少なくとも、前記予告演出実行手段が前記特定表示結果予告演出を実行した後、前記特別可変表示手段の表示結果が導出表示されるまでの間、前記特定表示結果予告演出の実行を制限する予告演出実行制限手段と、

前記普通事前決定手段により前記所定の表示結果とすると決定される割合が通常確率状態よりも高い高確率状態に制御する高確率制御実行手段と、

前記高確率状態である場合に、前記予告演出実行手段における前記高頻度制御予告演出の実行を制限する高確率制限手段と、をさらに備える

ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

20

【0003】

また、遊技領域に設けられている通過ゲートを遊技媒体が通過したときに、複数種類の識別情報（以下、普通図柄）を、上記とは異なる可変表示装置にて可変表示し、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示された場合に、入賞口へ遊技媒体が入賞しやすい状態となる遊技機もある。そして、入賞口へ遊技媒体が入賞しやすい状態になるか否かを報知する遊技機も提案されている。また、入賞口へ遊技媒体が入賞しやすい状態になるか否かの報知と、表示図柄の表示結果が特定表示態様となるか否かの報知を、同じキャラクタを用いて行う遊技機も提案されている（例えば、特許文献1）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2010-110475号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

40

【0005】

特許文献1に記載された遊技機では、表示図柄の可変表示と、普通図柄の可変表示と、は個別に行われるため、1回の表示図柄の可変表示中に、複数回の普通図柄の可変表示が実行される可能性がある。即ち、1回の表示図柄の可変表示中に、表示図柄の表示結果が特定表示態様となるか否かの報知が複数回実行される可能性がある。

【0006】

しかしながら、特許文献1に記載された遊技機では、1回の表示図柄の可変表示中に、表示図柄の表示結果が特定表示態様となるか否かの報知が複数回実行されるべきか、または、そのような報知が複数回実行されるとどうなるかなどについての配慮されていなかったため、遊技者を混乱させてしまうような演出が実行されるおそれがあった。

50

【0007】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、好適な予告報知を行う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】

【0008】

上記目的を達成するため、本願の請求項に係る遊技機は、

(1) 遊技領域に設けられた始動領域（例えば、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口など）を遊技媒体が通過したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば特別図柄や飾り図柄など）の可変表示を行い表示結果を導出表示する特別可変表示手段（例えば第 1 及び第 2 特別図柄表示装置 4 A、4 B や画像表示装置 5 など）に予め定められた特定表示結果（例えば大当り図柄となる確定特別図柄や大当り組合せの確定飾り図柄など）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り遊技状態など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、各々が識別可能な複数種類の普通識別情報（例えば普通図柄など）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば普通図柄表示器 20 など）と、前記普通可変表示手段に導出表示させる表示結果を予め定められた所定の表示結果（例えば普図当りなど）とするか否かを当該表示結果が導出表示される以前に決定する普通事前決定手段（例えば CPU 103 がステップ S 353 ～ S 356 の処理を実行する部分など）と、前記普通可変表示手段に前記所定の表示結果が導出表示されたときに、前記所定の表示結果以外の表示結果が導出表示されたときよりも、前記始動領域を遊技媒体が通過する頻度を向上させる高頻度制御（例えば普通可変入賞球装置 6 B の拡大開放制御など）を行う通過頻度制御手段（例えば CPU 103 がステップ S 143 の処理を実行する部分など）と、前記普通可変表示手段において前記普通識別情報の可変表示が実行されるときに、前記普通事前決定手段による決定結果に基づいて、前記通過頻度制御手段により前記高頻度制御が実行されるか否かを予告する高頻度制御予告演出（例えば普図連動演出など）を実行する予告演出実行手段（例えば演出制御用 CPU 120 がステップ S 601 にて Yes と判定したときに、S 605 の処理を実行する部分など）と、前記特別可変表示手段に導出表示させる表示結果を前記特定表示結果とするか否かを当該表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段（例えば CPU 103 がステップ S 239、S 240 の処理を実行する部分など）と、を備え、前記予告演出実行手段は、前記可変表示手段において前記識別情報の可変表示が実行されるときに、前記事前決定手段による決定結果に基づいて、前記特別可変表示手段の表示結果が前記特定表示結果となるか否かを予告する特定表示結果予告演出（例えば特図表示結果報知など）をさらに実行可能であって（例えば演出制御用 CPU 120 がステップ S 601 にて Yes と判定したときに、ステップ S 610 ～ S 615 の処理を実行する部分など）、少なくとも、前記予告演出実行手段が前記特定表示結果予告演出を実行した後、前記特別可変表示手段の表示結果が導出表示されるまでの間、前記特定表示結果予告演出の実行を制限する予告演出実行制限手段（例えば演出制御用 CPU 120 がステップ S 610、S 614 の処理を実行する部分など。）と、前記普通事前決定手段により前記所定の表示結果とすると決定される割合が通常確率状態（例えば低ベース状態など）よりも高い高確率状態（例えば高ベース状態など）に制御する高確率制御実行手段（例えば CPU 103 がステップ S 324、S 325 の処理において時短フラグをオン状態にセットする部分など）と、前記高確率状態である場合に、前記予告演出実行手段における前記高頻度制御予告演出の実行を制限する高確時制限手段（例えば演出制御用 CPU 120 がステップ S 602 にて Yes と判定した場合に普図連動演出設定処理を終了する部分など）と、をさらに備える。

このような構成によれば、特定表示結果予告演出が複数回実行されることによって遊技者を混乱させてしまうことを防止でき、好適な予告演出を実行することができる。

また、高確率状態においては、普通可変表示手段に所定の表示結果が導出表示される割合が高くなり、高頻度制御が実行される割合が高くなる。このような構成によれば、高頻

10

20

30

40

50

度制御が実行されることを予告する予告演出が度々実行されて演出が煩わしくなることを防止できる。

なお、特定表示結果予告演出を制限するとは、実行を禁止することのみならず、演出の一部（複数通りの演出パターンのうちの一部、一の演出における演出内容の一部など）を実行しないようにすること、実行の回数や頻度を少なくすることなども含む。

また、予告演出実行手段は、高頻度制御予告演出と関連付けて特定表示結果予告演出を実行する。

また、特定表示結果予告演出を制限する場合において、高頻度制御予告演出は制限しなくてもよい。

また、特定表示結果予告演出を実行するときに、特別図柄の変動時間の残り時間に応じて、演出態様を決定するようにしてもよい。

10

【0009】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記予告演出実行手段は、前記特定表示結果予告演出として、第1特定表示結果予告演出（例えばパターンβの特図表示結果報知など）と、当該第1特定表示結果予告演出とは異なる第2特定表示結果予告演出（例えばパターンαの特図表示結果報知など）と、のいずれかを実行可能であって、前記第1特定表示結果予告演出を実行したときに前記特別可変表示手段の表示結果が前記特定表示結果となる割合が、前記第2特定表示結果予告演出を実行したときに前記特別可変表示手段の表示結果が前記特定表示結果となる割合より高くなるように、いずれかの前記特定表示結果予告演出を実行し（例えば演出制御用CPU120がステップS612にて、変動パターンが「大当たり」となるときにパターンαよりもパターンβに決定されやすくなっている特図表示結果報知パターン決定テーブル203を用いて特図表示結果報知パターンを決定し）、前記予告演出実行制限手段は、前記予告演出実行手段が前記第1特定表示結果予告演出を実行した後、前記特別可変表示手段の表示結果が導出表示されるまでの間、前記第2特定表示結果予告演出の実行を禁止する（例えば演出制御用CPU120がステップS610、S621、S614の処理（図62）を実行する）ようにしてもよい。

20

このような構成によれば、第1特定表示結果予告演出が実行された後、第2特定表示結果予告演出が実行されるによって、遊技者を混乱させてしまうことを防止でき、好適な予告演出を実行することができる。

30

【0010】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記予告演出実行手段は、前記普通可変表示手段により普通識別情報の可変表示が開始されるときに、前記事前決定手段による決定結果に基づいて、特定表示結果予告演出を実行するか否かを決定する（例えば演出制御用CPU120がステップS601にてYesと判定したときに、ステップS610～S615の処理を実行する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、好適なタイミングで特定表示結果予告演出を実行できる。

【0011】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前記予告演出実行手段は、前記特別可変表示手段において識別情報の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでの間の複数のタイミングで前記特定表示結果予告演出を実行可能であって、いずれのタイミングで前記特定表示結果予告演出を実行するかに応じて、異なる演出態様の前記特定表示結果予告演出を実行する（例えば図63に示すように、1回の特別図柄の変動が実行される間のいずれのタイミングで、普図連動演出における特図表示結果報知を実行するかによって、特図表示結果報知の演出態様を異ならせる）ようにしてもよい。

40

このような構成によれば、特別可変表示手段における可変表示に合わせて特定表示結果予告演出を実行でき、演出効果が向上する。

【0012】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

50

前記予告演出実行手段は、前記高頻度制御予告演出と前記特定表示結果予告演出とを異なるタイミングで実行するとともに、前記普通事前決定手段により前記所定の表示結果としないと決定され、前記事前決定手段により前記特定表示結果とすると決定された場合には、前記高頻度制御が実行されないことを予告する前記高頻度制御予告演出を実行した後に、前記特別可変表示手段の表示結果が前記特定表示結果となることを予告する前記特定表示結果予告演出を実行可能である（例えば図52（D）～（F）に示すように、「普図ハズレ」となることが報知される普図連動演出が実行された後に特図表示結果報知が実行される）ようにしてもよい。

このような構成によれば、高頻度制御が実行されないことが予告されて遊技者が落胆した後に、遊技者にとってより好ましい特定表示結果となることを予告されるので、演出効果が向上するとともに、遊技の興趣が向上する。

10

【0013】

（6）上記（1）から（5）のいずれかの遊技機において、

遊技者の操作に応じて遊技媒体を遊技領域に発射する発射手段（例えば打球発射装置など）をさらに備え、前記予告演出実行手段は、前記高頻度制御が実行されるより所定時間前に前記高頻度制御予告演出を実行し、前記所定時間は、前記発射手段により遊技媒体が発射されてから前記始動領域に遊技媒体が達するまでにかかる最短時間を超える時間である（例えば図53（A）に示すように、第2始動入賞口が開放するよりt1時間前に普図当たりとなることを報知する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技媒体が発射されてから前記始動領域に遊技媒体が達するまでにかかる最短時間を超える時間前に予告演出が実行されるため、予告演出が実行されてから遊技者が遊技球を発射しても、遊技球を始動領域に到達させることができるので、遊技者が効率良く遊技をすることができるようになる。

20

【0014】

（7）上記（1）から（6）のいずれかの遊技機において、

前記特定遊技状態に制御されている場合に、前記予告演出実行手段における前記高頻度制御予告演出の実行を制限する特定遊技状態時制限手段をさらに備える（例えば演出制御用CPU120がステップS603にてYesと判定した場合に普図連動演出設定処理を終了する部分など）ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定遊技状態における演出に加えて予告演出が実行されて演出が煩わしくなることを防止できる。また、特定遊技状態における遊技に遊技者が集中できるようになる。

30

【0015】

（8）上記（1）から（7）のいずれかの遊技機において、

前記予告演出実行手段は、前記高頻度制御が実行されるより所定時間前に前記高頻度制御予告演出を実行し、前記所定時間を複数種類のいずれかに決定する所定時間決定手段（例えば演出制御用CPU120がステップS605の処理において、図61（A）、（B）に示すような報知タイミングをいずれかに決定する部分など）をさらに備えるようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技者が遊技球を発射する最適なタイミングが複数種類になり、遊技球の発射タイミングによって無駄球を削減できるという技術的要素を取り入れることができ、遊技の興趣が向上する。

40

【0016】

（9）上記（1）から（8）のいずれかの遊技機において、

所定のモード移行条件が成立したことに基づいて、遊技機の演出モードを通常モード（例えばモードAの演出モードなど）から所定モード（例えばモードBの演出モードなど）に移行させるモード移行制御手段（例えば演出制御用CPU120がステップS515の処理を実行する部分など）をさらに備え、前記予告演出実行手段は、前記所定モードにおいては、前記通常モードよりも高い割合で前記高頻度制御予告演出を実行する（例えば演出制御用CPU120がステップS605において、演出モードがモードBである場合、

50

モードAである場合よりも、高い割合で普図連動演出が実行されるようになっている普図連動演出実行有無決定テーブル202A～202Cを用いて普図連動演出の実行の有無を決定する部分など）ようにしてもよい。

このような構成によれば、所定モード中においては、通常モードよりも高い割合で予告演出が実行されるようになり、高頻度制御が実行されることが分かりやすくなるので、遊技者が安心して遊技をできるようになる。

【0017】

(10) 上記(1)から(9)のいずれかの遊技機において、

所定のモード移行条件が成立したことに基づいて、遊技機の演出モードを通常モード（例えばモードAの演出モードなど）から所定モード（例えばモードBの演出モードなど）に移行させるモード移行制御手段（例えば演出制御用CPU120がステップS515の処理を実行する部分など）をさらに備え、前記予告演出実行手段は、前記所定モードにおいて前記高頻度制御予告演出を実行したときに前記普通可変表示手段の表示結果が前記所定の表示結果となる割合が、前記通常モードにおいて前記高頻度制御予告演出を実行したときに前記普通可変表示手段の表示結果が前記所定の表示結果となる割合より高くなるように、前記高頻度制御予告演出を実行する（例えば演出制御用CPU120がステップS605において、演出モードがモードBである場合、モードAである場合よりも普図連動演出が実行されたときに「普図当り」となる信頼度が高くなるように設定された普図連動演出実行有無決定テーブル202A～202Cを用いて普図連動演出の実行の有無を決定する部分など）ようにしてもよい。

（なお、普図連動演出が実行されたときに「普図当り」となる信頼度は、 $X / (X + Y)$ ）である。 X：（普図当りの割合）＊（普図当り時の普図連動演出の実行割合） Y：（普図ハズレの割合）＊（普図ハズレ時の普図連動演出の実行割合）

このような構成によれば、所定モード中においては、予告演出が実行された場合に普通可変表示手段の表示結果が所定の表示結果となる割合が通常モードより高くなるので、高頻度制御が実行されることが分かりやすくなり、遊技者が安心して遊技をできるようになる。

【0018】

(11) 上記(9)または(10)の遊技機において、

前記所定のモード移行条件は、前記特別可変表示手段において前記特定表示結果が導出表示されずに所定回数可変表示が実行されたこと（例えば演出制御用CPU120がステップS653においてYesと判定したことなど）であるようにしてもよい。

このような構成によれば、特定表示結果が導出表示されずに所定回数可変表示が実行された場合に、高頻度制御が実行されることを分かりやすくすることができる。また、特定表示結果が導出表示されずに所定回数可変表示が実行されず、遊技者が遊技を止めてしまうことを防止できる。

【図面の簡単な説明】

【0019】

【図1】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】 スティックコントローラの構成例を示す側面図である。

【図3】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図4】 各種のチャンス目を示す説明図である。

【図5】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図6】 主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。

【図7】 変動パターンを例示する図である。

【図8】 変動パターン種別を例示する図である。

【図9】 特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図10】 大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図11】 変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図12】 変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

- 【図 1 3】 変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 4】 遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
- 【図 1 5】 演出制御基板の側でカウントされる演出用乱数を例示する説明図である。
- 【図 1 6】 予告種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 7】 表示系予告パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 8】 表示系予告パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 9】 操作系予告パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 2 0】 操作系予告パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 2 1】 確変昇格演出実行時決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 2 2】 確変昇格演出パターン決定テーブルの構成例を示す図である。 10
- 【図 2 3】 図柄変動制御パターンの構成例を示す図である。
- 【図 2 4】 予告演出制御パターンの構成例を示す図である。
- 【図 2 5】 予告演出制御パターンの構成例を示す図である。
- 【図 2 6】 確変昇格演出制御パターンの構成例を示す図である。
- 【図 2 7】 演出制御パターンの構成例などを示す図である。
- 【図 2 8】 演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
- 【図 2 9】 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 3 0】 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 3 1】 始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 2】 始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。 20
- 【図 3 3】 特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 4】 変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 5】 特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】 大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】 普通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 3 8】 普通図柄判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 9】 普図表示結果判定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 4 0】 演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】 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 4 2】 可変表示中演出設定処理の一例を示すフローチャートである。 30
- 【図 4 3】 予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】 演出モード設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 5】 可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】 演出制御指令処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】 プッシュボタン連打時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 8】 特図当り待ち処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】 普図連動演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 0】 普図連動演出実行有無決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 5 1】 特図表示結果報知パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 5 2】 普図連動演出が実行されるとき画像表示装置における表示動作例などを示す 40
- 図である。
- 【図 5 3】 普図連動演出などのタイミングチャートである。
- 【図 5 4】 普図連動演出などのタイミングチャートである。
- 【図 5 5】 変動中昇格演出が実行されるとき画像表示装置における表示動作例などを示す図である。
- 【図 5 6】 変動中昇格演出が実行されるとき画像表示装置における表示動作例などを示す図である。
- 【図 5 7】 変動中昇格演出が実行されるとき画像表示装置における表示動作例などを示す図である。
- 【図 5 8】 変動中昇格演出が実行されるとき画像表示装置における表示動作例などを示す 50

す図である。

【図 5 9】変形例における遊技状態記憶処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図 6 0】変形例における普図連動演出などのタイミングチャートである。

【図 6 1】変形例における普図連動演出などのタイミングチャートである。

【図 6 2】変形例における普図連動演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 3】変形例における普図連動演出などのタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0020】

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

【0021】

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

【0022】

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

【0023】

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

、画像表示装置5の表示領域内で移動可能とされ、飾り図柄を縮小あるいは拡大して表示することができるようにしてもよい。

【0024】

このように、画像表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲーム、又は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示する。なお、例えば特別図柄や飾り図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示（完全停止表示や最終停止表示ともいう）して可変表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでの可変表示中には、飾り図柄の変動速度が「0」となって、飾り図柄が停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、可変表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。なお、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間（例えば1秒間）よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。

10

【0025】

画像表示装置5では、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rとなる表示領域として、3つの領域が接着して、あるいは、分離して、あるいは、接着及び分離が可能に、設けられてもよい。画像表示装置5における表示動作は、図3に示す演出制御基板12に搭載されている演出制御用CPU120によって制御される。演出制御用CPU120は、第1特別図柄表示装置4Aで第1特図の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って画像表示装置5で演出表示を実行させ、第2特別図柄表示装置4Bで第2特図の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って画像表示装置5で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

20

【0026】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄には、例えば8種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字「一」～「八」、英文字「A」～「H」、所定のモチーフに関連する8個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなど。なお、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい。）で構成される。また、こうした8種類の飾り図柄の他に、ブランク図柄（大当たり組合せを構成しない図柄）が含まれていてもよい。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字それぞれに対して、「1」～「8」の図柄番号が付されている。なお、飾り図柄は8種類に限定されず、大当たり組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば7種類や9種類など）。

30

【0027】

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

40

【0028】

画像表示装置5の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア5Hが配置されている。始動入賞記憶表示エリア5Hでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、特図ゲームに対応した可変表

50

示の保留は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームを開始するための開始条件は成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。

【0029】

一例として、始動入賞記憶表示エリア 5 H には、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のそれぞれに対応して、始動入賞の発生に基づき先に始動条件が成立した可変表示ゲームから順に左から右へと、表示色が変更される複数の表示部位が設けられている。そして、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことに基づき第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームの始動条件（第 1 始動条件）が成立したときには、通常非表示（透過色）となっている表示部位のうちの 1 つ（例えば非表示となっている第 1 始動入賞口に対応した表示部位のうち左端の表示部位）を青色表示に変化させる。また、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことに基づき第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームの始動条件（第 2 始動条件）が成立したときには、通常非表示となっている表示部位のうちの 1 つ（例えば非表示となっている第 2 始動入賞口に対応した表示領域のうち左端の表示部位）を赤色表示に変化させる。その後、第 1 特図を用いた特図ゲームの開始条件（第 1 開始条件）が成立したときには、例えば第 1 始動入賞口に対応した表示部位のうちの 1 つ（例えば青色表示となっている表示部位のうち右端の表示部位）を非表示に戻す。また、第 2 特図を用いた特図ゲームの開始条件（第 2 開始条件）が成立したときには、例えば第 2 始動入賞口に対応した表示部位のうちの 1 つ（例えば赤色表示となっている表示部位のうち右端の表示部位）を非表示に戻す。

【0030】

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

【0031】

こうして、第 1 始動条件や第 2 始動条件が成立したものの、先に開始された特図ゲームが実行中であることや、パチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されていることなどにより、特図ゲームを開始するための開始条件が成立しないときには、特図ゲームに対応した可変表示の保留が発生する。例えば、第 1 始動条件が成立したときに、当該第 1 始動条件の成立に基づく第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立しなければ、第 1 特図保留記憶数が 1 加算（インクリメント）され、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。また、第 2 始動条件が成立したときに、当該第 2 始動条件の成立に基づく第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立しなければ、第 2 特図保留記憶数が 1 加算（インクリメント）され、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第 1 特図保留記憶数が 1 減算（デクリメント）され、第 2 特図を

用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第2特図保留記憶数が1減算（デクリメント）される。

【0032】

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

【0033】

加えて、画像表示装置5の表示領域には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにより実行される特図ゲームにて可変表示される特別図柄を、飾り図柄とは別個に特定可能として表示する特別図柄可変表示エリアが設けられていてもよい。一例として、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにて特別図柄の可変表示が開始されたことに対応して、特別図柄可変表示エリアにて特別図柄の可変表示に対応した「◎」や「○」、「×」などを示す演出画像の変動が開始される。その後、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示が終了して確定特別図柄が停止表示されることに対応して、特別図柄可変表示エリアにて確定特別図柄に対応して予め定められた「◎」や「○」、「×」などの演出画像を停止表示すればよい。例えば、特図ゲームにおける確定特別図柄が大当たり図柄である場合には特別図柄可変表示エリアに「◎」を停止表示し、小当たり図柄である場合には「○」を停止表示し、ハズレ図柄である場合には「×」を停止表示すればよい。

【0034】

画像表示装置5の下方には、普通入賞球装置6Aと、普通可変入賞球装置6Bとが設けられている。普通入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置6Bは、図3に示す普通電動役物用となるソレノイド81によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第2始動入賞口を形成する。一例として、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態であるときでも、第2始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態において、例えば第2始動入賞口を閉鎖することなどにより、第2始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。

【0035】

この実施の形態における通常開放状態から拡大開放状態とする制御は、第2始動入賞口を遊技球が通過する頻度を向上させる高頻度制御の一例である。高頻度制御は、例えば、（1）第2始動入賞口を閉鎖状態から開放状態にする制御、（2）第2始動入賞口の開放回数を多くする制御、（3）第2始動入賞口の開放時間を長くする制御、（4）第2始動入賞口を形成する可動翼片の開放角度を大きくする制御、（5）第2始動入賞口がスライドして開放するようなものにおいて第2始動入賞口の開放の幅を広げる制御などであってもよい。これらの場合においても、第2始動入賞口を遊技球が通過しない状態から遊技球が通過する状態にするものであってもよいし、第2始動入賞口を遊技球が通過しにくい状態から遊技球が通過しやすい状態にするものであってもよい。

【0036】

普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図3に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出される。普通可変入賞球装置6Bに形

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

10

【0037】

普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bの下方には、特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、図3に示す大入賞口扉用となるソレノイド82によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口を形成する。一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態にする。特別可変入賞球装置7に形成された大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図3に示すカウントスイッチ23によって検出される。

20

【0038】

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

【0039】

30

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクスのLED等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器20は、例えば「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等から構成される複数種類の普通図柄を可変表示する。複数種類の普通図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「ー」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていけばよい。なお、普通図柄表示器20は、「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等を普通図柄として可変表示するものに限定されず、例えば「○」と「×」とを示す装飾ランプ（又はLED）を交互に点灯させることや、「左」、「中」、「右」といった複数の装飾ランプ（又はLED）を所定順序で点灯させることにより、普通図柄を可変表示するものであってもよい。普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、通過ゲート41を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

40

【0040】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第1始動入賞口、第2始動入賞口及び大入賞

50

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

【0041】

10

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

【0042】

20

下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ30が取り付けられている。図2は、スティックコントローラ30の構成例を示している。スティックコントローラ30は、遊技者が把持する操作桿30Aを含み、操作桿30Aの所定位置（例えば遊技者が操作桿30Aを把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタン31Aが設けられている。トリガボタン31Aは、遊技者がスティックコントローラ30の操作桿30Aを操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されていればよい。操作桿30Aの内部には、トリガボタン31Aに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサ35A（図3を参照）が内蔵されていればよい。スティックコントローラ30の下部における下皿の本体内部などには、操作桿30Aに対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット32が設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニット32は、パチンコ遊技機1と正対する遊技者の側からみて操作桿30Aの中心位置よりも左側で遊技盤2の盤面と平行に配置された2つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿30Aの中心位置よりも右側で遊技盤2の盤面と垂直に配置された2つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた4つの透過形フォトセンサを含んで構成されていればよい。なお、下皿におけるスティックコントローラ30の取付位置は、下皿の中央部分に限定されず、左右のいずれかに寄せた位置であってもよい。

30

【0043】

40

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ30の上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操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は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン31Bの設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン31Bに対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ35B（図3を参照）が設けられていればよい。図1に示す構成例では、プッシュボタン31Bとスティックコントローラ30の取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を保ったまま、プッシュボタン31B及びスティックコントローラ30の取付位置を、上皿及び下皿において左右

50

のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、プッシュボタン 31 B とスティックコントローラ 30 の取付位置が上下の位置関係ではなく、例えば左右の位置関係にあるものとしてもよい。

【0044】

スティックコントローラ 30 に設けられたトリガボタン 31 A は、遊技者がスティックコントローラ 30 の操作桿 30 A を操作手で把持した状態において、操作指で押引操作することなどにより指示操作ができるように構成されている。その一方で、プッシュボタン 31 B は、スティックコントローラ 30 とは別個に上皿を形成する遊技機用枠 3 の所定位置に設けられており、遊技者がスティックコントローラ 30 の操作桿 30 A を把持しない状態などにおいて、操作手で押下操作することなどにより指示操作ができるように構成されている。したがって、トリガボタン 31 A は、プッシュボタン 31 B に比べて、連続的な指示操作となる連打操作が困難である。

10

【0045】

普通図柄表示器 20 による普図ゲームは、遊技領域に設けられた通過ゲート 41 を通過した遊技球が図 3 に示すゲートスイッチ 21 によって検出されたことといった、普通図柄表示器 20 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

20

【0046】

第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームは、普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が図 3 に示す第 1 始動口スイッチ 22 A によって検出されたことなどにより第 1 始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態もしくは小当り遊技状態が終了したことなどにより第 1 開始条件が成立したことに基づいて、開始される。第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームは、普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が図 3 に示す第 2 始動口スイッチ 22 B によって検出されたことなどにより第 2 始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態もしくは小当り遊技状態が終了したことなどにより第 2 開始条件が成立したことに基づいて、開始される。

30

【0047】

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

40

【0048】

50

この実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 では、一例として、「1」、「3」、「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「2」の数字を示す特別図柄を小当り図柄とし、「—」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームにおける大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

【0049】

大当り図柄となる「1」、「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」、「7」の数字を示す特別図柄は 15 ラウンド大当り図柄となり、「1」の数字を示す特別図柄は 2 ラウンド大当り図柄となる。特図ゲームにおける確定特別図柄として 15 ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される多ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（15 ラウンド大当り状態）では、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉が、第 1 期間となる所定期間（例えば 29 秒間）あるいは所定個数（例えば 9 個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態（開放状態）に変化させるラウンドが実行される。こうしてラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤 2 の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって不利な第 2 状態（閉鎖状態）に変化させて、1 回のラウンドを終了させる。15 ラウンド大当り状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンドの実行回数が、第 1 ラウンド数（例えば「15」）となる。ラウンドの実行回数が「15」となる 15 ラウンド大当り状態における遊技は、15 回開放遊技とも称される。このような 15 ラウンド大当り状態では、大入賞口 60 に遊技球が入賞するたびに 15 個の出玉（賞球）が得られる。なお、15 ラウンド大当り状態は、第 1 特定遊技状態ともいう。大当り遊技状態における各ラウンドなどにおいては、画像表示装置 5 における画像出力、遊技効果ランプ 9 の点灯、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力など、所定の大当り中演出が実行される。

【0050】

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

【0051】

このような 2 ラウンド大当り状態では、大入賞口に遊技球が入賞すれば 15 個の出玉（賞球）が得られるが、大入賞口の開放期間が第 2 期間（0.5 秒間）であって、非常に短い。そのため、2 ラウンド大当り状態は実質的には出玉（賞球）が得られない大当り遊技状態である。なお、2 ラウンド大当り状態は、第 2 特定遊技状態ともいう。また、少ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態は、多ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態に比べて、ラウンドの実行回数が少ないものに限定されず、例えばラウンドの実行回数は少ラウンド特定遊技状態と多ラウンド特定遊技状態とで同一である一方で、少ラウンド特定遊技状態では大入賞口を開放状態とする上限期間（例えば 2 秒間）が多ラウンド

特定遊技状態での上限期間（例えば29秒間）に比べて短くなるものであってもよい。すなわち、少ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態は、各ラウンドで大入賞口を開放状態に変化させる期間が多ラウンド特定遊技状態における第1期間よりも短い第2期間となることと、ラウンドの実行回数が多ラウンド特定遊技状態における第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数となることのうち、少なくともいずれか一方となるものであればよい。

【0052】

また、15ラウンド大当り図柄となる「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき15ラウンド大当り状態が終了した後は、特別遊技状態の1つとして、通常状態に比べて特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）が短縮される時間短縮制御（時短制御）が行われる時短状態に制御される。ここで、通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態や確変状態及び時短状態とは異なる遊技状態としての通常遊技状態であり、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短状態は、所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。こうした「3」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に時短状態に制御される15ラウンド大当り図柄は、非確変大当り図柄（「通常大当り図柄」ともいう）と称される。また、15ラウンド大当り図柄のうち非確変大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「15R非確変大当り」（「15R通常大当り」ともいう）と称される。

【0053】

15ラウンド大当り図柄となる「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「7」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき15ラウンド大当り状態が終了した後や、2ラウンド大当り図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき2ラウンド大当り状態が終了した後は、時短状態とは異なる特別遊技状態の1つとして、例えば通常状態に比べて特図変動時間が短縮される時短制御とともに、継続して確率変動制御（確変制御）が行われる確変状態に制御される。この確変状態では、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当り」となって更に大当り遊技状態に制御される確率が、通常状態や時短状態よりも高くなるように向上する。このような確変状態は、特図ゲームの実行回数にかかわらず、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続する。こうした「7」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される15ラウンド大当り図柄は、確変大当り図柄と称される。「1」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される2ラウンド大当り図柄は、突確大当り図柄と称される。また、15ラウンド大当り図柄のうち確変大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「15R確変大当り」と称される。突確大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「突確大当り」（「2R確変大当り」ともいう）と称される。なお、15ラウンド大当り図柄「3」及び「7」、2ラウンド大当り図柄「1」は一例であり、各大当り図柄はこれらに限定されない。例えば、遊技者に大当り図柄であることや、大当り種別を認識されないようにするために、大当り図柄を数字とせずに予め定められた記号（例えば「コ」など）にしてもよい。

【0054】

小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示された後は、小当り遊技状態に制御される。この小当り遊技状態では、2ラウンド大当り状態と同様に特別可変入賞球装置7において大入賞口を遊技者にとって有利

10

20

30

40

50

な第1状態（開放状態）に変化させる可変入賞動作が行われる。すなわち、小当り遊技状態では、例えば特別可変入賞球装置7を第2期間にわたり第1状態（開放状態）とする動作が、第2回数（第2ラウンド数に等しい実行回数）に達するまで繰り返し実行される。なお、小当り遊技状態では、2ラウンド大当り状態と同様に、特別可変入賞球装置7を第1状態とする期間が第2期間となることと、第1状態とする動作の実行回数が第2回数となることのうち、少なくともいずれか一方が行われるように制御されればよい。小当り遊技状態が終了した後には、遊技状態の変更が行われず、可変表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御されることになる。ただし、可変表示結果が「小当り」となる特図ゲームが実行されたときに、特別遊技状態における特図ゲームの実行回数が所定回数に達していれば、小当り遊技状態の終了後には、特別遊技状態が終了して通常状態となることがある。可変入賞動作により特別可変入賞球装置7を第1状態とする回数が「2」である小当り遊技状態における遊技は、2ラウンド大当り状態における遊技と同様に、2回開放遊技とも称される。なお、2ラウンド大当り状態における各ラウンドで特別可変入賞球装置7とは別個に設けられた入賞球装置を第1状態に変化させる場合には、小当り遊技状態でも、2ラウンド大当り状態と同様の態様で、その入賞球装置を第1状態に変化させるようにすればよい。

10

【0055】

確変状態や時短状態では、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しやすくして第2始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。なお、確変状態や時短状態では、これらの制御のいずれか1つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わされて行われるようにしてもよい。このように、確変状態や時短状態において第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御が行われることにより、第2始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。これにより、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立しやすくなり、特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの時間が短縮される。したがって、確変状態や時短状態では、通常状態に比べて大当り遊技状態となりやすくなる。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態と時短状態のいずれかに制御されている期間と同一であればよい。また、高開放制御期間であるときには、遊技状態が高ベース状態（高確率状態）であるともいう。これに対して、高開放制御期間でないときには、遊技状態が低ベース状態（通常確率状態）であるともいう。この実施の形態における時短状態は、低確高ベース状態とも称される遊技状態であり、通常状態は、低確低ベース状態とも称される遊技状態である。

20

30

40

【0056】

確変状態のうちには、確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われるものの他に、確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われないものが含まれていてもよい。一例として、特図ゲームにおける可変表示結果が「15R確変大当り」となったことに基づく15ラウンド大当り状態の終了後には、確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる第1確変状態（高確高ベース状態ともいう）に制御される。その後、特図表示結果が「大当り」となることなく、特図ゲームの実行回数が所定回数（例えば100回）に達したときには、確変制御は継続して行われるものの、時短制御や高開放制御が終了して行われなくなる第2確変状態（高確低ベース状態ともいう）に制御されるようにしてもよい。また、通常状態であるときに特図ゲームにおける可変表示結果が「突確大当り」となっ

50

たことに基づく2ラウンド大当たり状態の終了後には、第2確変状態へと移行して、確変制御のみが行われ、時短制御や高開放制御は行われなくともよい。その一方で、確変状態や時短状態であるときに特図ゲームにおける可変表示結果が「突確大当たり」となったことに基づく2ラウンド大当たり状態の終了後には、第1確変状態へと移行して、確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われるようにしてもよい。あるいは、「15R確変大当たり」に基づく15ラウンド大当たり状態の終了後には、再び特図表示結果が「大当たり」となるまで第1確変状態に制御される一方、「突確大当たり」に基づく2ラウンド大当たり状態の終了後には、第1確変状態に移行して、特図表示結果が「大当たり」となることなく特図ゲームの実行回数が所定回数に達したときに、第2確変状態へと移行するようにしてもよい。時短制御と高開放制御は、それらの開始と終了が同時に（連動して）行われる一方で、確変制御の開始と終了は、時短制御や高開放制御の開始や終了と必ずしも連動するものでなくともよい。

10

【0057】

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

20

30

【0058】

また、リーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置5の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。なお、リーチ演出には、画像表示装置5における表示動作のみならず、スピーカ8L、8Rによる音声出力動作や、遊技効果ランプ9などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ状態となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様では「大当たり」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当たり信頼度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を異ならせることができる。一例として、この実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβといったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパーリーチαやスーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ態様が出現した場合には、ノーマルリーチのリーチ態様が出現した場合に比べて、可変表

40

50

示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高くなる。

【0059】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがある。この実施の形態では、「滑り」や「擬似連」といった可変表示演出が実行可能であり、主基板11の側で変動パターンが決定されることなどに対応して、各々の演出動作を実行するか否かが決定される。

【0060】

「滑り」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、2つ以上の飾り図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rなど）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数（例えば「1」又は「2」）の飾り図柄表示エリア（例えば「左」の飾り図柄表示エリア5Lと「右」の飾り図柄表示エリア5Rのいずれか一方又は双方）にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

【0061】

「擬似連」の可変表示演出では、特図ゲームの第1開始条件と第2開始条件のいずれか一方が1回成立したことに伴って、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大3回まで）行うことができる。擬似連変動の回数は、飾り図柄の可変表示が開始されてから全部の飾り図柄が最初に一旦仮停止するまでの初回変動を除く、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄が再変動する回数である。一例として、「擬似連」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、図4（A）に示すような特殊組合せの擬似連チャンス目GC1～GC8として予め定められた複数種類のハズレ組合せのいずれかとなる飾り図柄が仮停止表示される。ここで、図4（A）などに示す「左図柄」は「左」の飾り図柄表示エリア5Lに仮停止表示される飾り図柄であり、「中図柄」は「中」の飾り図柄表示エリア5Cに表示される飾り図柄であり、「右図柄」は「右」の飾り図柄表示エリア5Rに表示される飾り図柄である。なお、仮停止表示では、飾り図柄が停留して表示される一方で、例えば揺れ変動表示を行うことや短時間の停留だけで直ちに飾り図柄を再変動させることなどによって、遊技者に表示されている飾り図柄が確定しない旨を報知すればよい。あるいは、仮停止表示でも、一旦表示された飾り図柄が確定したと遊技者が認識する程度に飾り図柄を停留させてから、飾り図柄を再変動させるようにしてもよい。

【0062】

「擬似連」の可変表示演出では、擬似連変動（再変動）の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高くなるように設定されていればよい。これにより、遊技者は、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかが仮停止表示されることにより、「擬似連」の可変表示演出が行われることを認識でき、擬似連変動の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当たり」となる期待感が高められる。この実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出において、擬似連変動（再変動）が1回～3回行われることにより、第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも2回～4回続けて開始されたかのように見せることができる。なお、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の回数は、例えば4回や5回といった、1回～3回よりも多くの回数まで実行できるようにしてもよい。

【0063】

「擬似連」の可変表示演出が実行される際には、初回変動を含む複数回の変動表示（擬

10

20

30

40

50

似連変動)に伴って、関連する表示演出などによる再変動演出が実行されるようにしてもよい。一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示(初回変動を含む)の期間中に、遊技領域の内部又は外部に設けられた複数の装飾用LEDのうちで点灯されるものが1つずつ増えていくように制御されてもよい。また、各変動表示(初回変動を含む)の期間中に、装飾用LEDの表示色が変化するように制御されてもよいし、複数の装飾用LEDのうちで点灯されるものが変化するように制御されてもよい。他の一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示(初回変動を含む)の期間中に、遊技領域の内部又は外部に設けられた演出用模型(可動部材)が動作するように制御されてもよい。さらに他の一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示(初回変動を含む)の期間中に、画像表示装置5において特定のキャラクタ画像といった所定の演出画像を表示するように制御されてもよい。これらの再変動演出の一部又は全部に加えて、あるいは、これらの再変動演出の一部又は全部に代えて、装飾用LEDの点灯や点滅、演出用模型の動作、演出画像の表示のうち、一部又は全部を組み合わせた再変動演出を実行するように制御されてもよい。このとき、1種類の演出態様のみで再変動演出が実行される場合よりも、複数種類の演出態様を組み合わせた再変動演出が実行される期間を含んでいる場合や、複数回の再変動演出における演出態様が変化する場合に、可変表示結果が「大当たり」となる可能性や、「15R確変大当たり」となる可能性などが高まるようにしてもよい。

【0064】

再変動演出として実行される演出動作は、例えばスピーカ8L、8Rからの音声出力や、遊技効果ランプ9といった他の発光体の点灯動作といった、任意の演出動作を含んだものであってもよい。また、例えばスピーカ8L、8Rによる音声や効果音の出力の違い、演出対象物(例えば演出用模型など)の動きの違い(動作速度の違い、動作する距離の違い、動作方向の違いなど)、画像表示装置5に表示されるキャラクタ画像の動きの違い(動作速度の違い、動作する距離の違い、動作方向の違いなど)によって再変動演出の演出態様を相違させたり、画像表示装置5においてキャラクタ画像ではなく文字表示を変化させたり背景画像の表示を変化させたりして、再変動演出における演出態様を相違させてもよい。さらに、飾り図柄の変動中に実行される再変動演出とは別に、擬似連チャンス目GC1~GC8のいずれかとなる飾り図柄の仮停止時などに、例えばスピーカ8L、8Rからの音声出力や、遊技効果ランプ9などの発光体の点灯動作といった、任意の演出動作によりチャンス目が仮停止表示されたことを遊技者が認識できるようにしてもよい。

【0065】

こうした飾り図柄の可変表示動作を利用した可変表示演出としては、「滑り」や「擬似連」の他にも、例えば「発展チャンス目」や「発展チャンス目終了」、「チャンス目停止後滑り」といった、各種の演出動作が実行されてもよい。ここで、「発展チャンス目」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて、予め定められた特殊組合せに含まれる発展チャンス目を構成する飾り図柄を仮停止表示させた後、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態として所定のリーチ演出が開始される。これにより、発展チャンス目を構成する飾り図柄が仮停止表示されたときには、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となることや、リーチ状態となった後に可変表示結果が「大当たり」となることに対する期待感が高められる。また、「発展チャンス目終了」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始された後に、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて、発展チャンス目として予め定められた組合せの飾り図柄を、確定飾り図柄として導出表示させる演出表示が行われる。「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出では、「擬似連」の可変表示演出と同様に、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて擬似連チャンス目GC1~GC8のいずれかとなるハズレ組合せ(特殊組合せ)の飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、「擬似連」の可変表示演出とは異なり、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの一部にて飾り図柄を再び変動させることで、停止表示す

10

20

30

40

50

る飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

【0066】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「滑り」や「擬似連」などの可変表示演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力などのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを、遊技者に報知するための予告演出が実行されることがある。予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて飾り図柄が仮停止表示されるより前）に実行（開始）されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。この実施の形態では、「キャラクタ表示」や「ステップアップ表示」といった表示系予告、及び、「プッシュボタン単発」や「プッシュボタン連打」、「トリガボタン単発」、「トリガボタン連打」といった操作系予告など、複数種類の予告演出が実行可能に設定されている。予告演出となる演出動作は、それが実行されるか否かによっては特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）に変化が生じないものであればよい。

10

【0067】

「キャラクタ表示」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、例えば画像表示装置5の表示領域にて、予め用意された複数種類のキャラクタ画像のいずれかを表示させる演出表示が行われる。「ステップアップ表示」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、例えば画像表示装置5の表示領域にて、予め用意された複数種類の演出画像を所定の順番に従って切り換えて表示させる演出表示により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われることがある。なお、「ステップアップ表示」の予告演出では、予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれか1つ（例えば所定の順番において最初に表示される演出画像など）が表示された後、演出画像が切り換えられることなく、予告演出における演出表示を終了させることができるようにしてもよい。また、演出画像を切り換えて表示させる演出表示に代えて、あるいは、このような演出表示とともに、例えば演出用の可動部材を所定の順番に従って複数種類の動作態様で動作させる演出動作により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われるようにしてもよい。

20

30

【0068】

こうしたステップアップが可能な予告演出は、1回の始動入賞（第1始動入賞口又は第2始動入賞口に1個の遊技球が進入したこと）に対応して実行される特別図柄や飾り図柄の可変表示中に実行される予告演出の一種であり、特に予告の態様（表示、音、ランプ、可動物等による演出内容）が複数段階に変化（ステップアップ）するステップアップ予告演出とも称される。一般的には変化する段階数（ステップ数）が多い程信頼度（可変表示結果が「大当たり」となる可能性）が高くなる。また、ステップアップ予告演出におけるステップ数、あるいは、各ステップにおける演出態様に応じて、「15R確変大当たり」や「2R確変大当たり」となること、特定のリーチ演出が実行されることが、「15R非確変大当たり」から「15R確変大当たり」へと昇格することのうち、少なくともいずれか1つを予告するものであってもよい。さらに変化する回数（ステップ数）によって予告する対象も変化するものであってもよい。例えば第2ステップまで行くと「リーチ確定」、第3ステップまで行くと「スーパーリーチ確定」、第4ステップまで行くと「大当たり確定」となるようなものであってもよい。予告の態様の変化（ステップアップ）としては、異なるキャラクタ画像が順番に表示されるものであってもよいし、1つのキャラクタにおける形状や色等が変化することでステップアップするようなものであってもよい。すなわち、遊技者からみて予告する手段（表示、音、ランプ、可動物等）の状態が段階的に変化したと認識可能なものであればよい。

40

50

【0069】

「プッシュボタン単発」や「プッシュボタン連打」、「トリガボタン単発」、「トリガボタン連打」といった操作系予告となる予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、ボタン操作促進演出となる所定の演出動作が行われるようにすればよい。ボタン操作促進演出は、例えば画像表示装置5の表示領域における所定位置に、予め用意されたキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示させることなどにより、遊技者によるプッシュボタン31Bやトリガボタン31Aの操作を促す演出動作であればよい。遊技者による操作を促す演出動作としては、画像表示装置5に演出画像を表示させるものに限定されず、スピーカ8L、8Rから所定の音声を出力させるもの、遊技効果ランプ9や装飾用LEDを所定の点灯パターンで点灯あるいは点滅させるもの、遊技領域の内部又は外部に設けられた演出用模型を所定の動作態様で動作させるもの、あるいは、これらのいずれかを組み合わせたものであってもよい。こうしたボタン操作促進演出が行われるときには、遊技者による操作行為を有効に検出する操作有効期間となる。そして、操作有効期間内に遊技者による操作行為が検出されたことに応じて、例えば予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれかの演出画像を画像表示装置5に表示させることや、予め用意された複数種類の音声パターンのうちいずれかの音声パターンに対応する効果音をスピーカ8L、8Rから出力させることといった、各種の演出動作が実行される。

10

【0070】

「プッシュボタン単発」や「トリガボタン単発」の予告演出では、操作有効期間内に遊技者による所定の指示操作（例えばプッシュボタン31Bの押下操作やトリガボタン31Aの押引操作など）が1回検出されたことに基づいて、予告演出における演出態様（演出内容）が変化する。その後、さらに遊技者による指示操作が検出されても、その検出結果に対応した演出態様の变化は生じないように制御されればよい。あるいは、遊技者による指示操作が1回検出されたときに、操作有効期間を終了させて、以後は遊技者による指示操作が検出されないようにしてもよい。

20

【0071】

「プッシュボタン連打」や「トリガボタン連打」の予告演出では、操作有効期間内に遊技者による所定の指示操作（例えばプッシュボタン31Bの押下操作やトリガボタン31Aの押引操作など）が検出された回数などに基づいて、予告演出における演出態様（演出内容）が変化する。例えば、遊技者による指示操作が検出されるごとに、予告演出における演出態様を少しずつ変化させることで、指示操作が検出された回数に応じて演出態様が変化する程度を異ならせるようにすればよい。あるいは、所定時間内に検出された指示操作の合計回数に応じて、演出態様が変化する程度を異ならせるようにしてもよい。

30

【0072】

また、「トリガボタン単発」や「トリガボタン連打」の予告演出では、スティックコントローラ30の操作桿30Aに対する傾倒操作に応じて、予告演出における演出態様（演出内容）が変化する。例えば、遊技者による傾倒操作が検出されたときには、検出された傾倒方向に対応する演出画像の切替表示を行うことにより、演出画像の表示による演出態様に変化する。したがって、「トリガボタン単発」や「トリガボタン連打」の予告演出では、スティックコントローラ30の操作桿30Aに対する傾倒操作と、トリガボタン31Aに対する指示操作とに応じて、予告演出における演出態様に変化する。これに対して、「プッシュボタン単発」や「プッシュボタン連打」の予告演出では、プッシュボタン31Bに対する指示操作に応じて、予告演出における演出態様に変化する。

40

【0073】

なお、スティックコントローラ30の操作桿30Aに対する傾倒操作とトリガボタン31Aに対する指示操作とに応じて演出態様に変化する演出動作や、プッシュボタン31Bに対する指示操作に応じて演出態様に変化する演出動作は、予告演出に限定されず、例えば変動パターンに対応して実行されるリーチ演出や再変動演出などとして、実行されるようにしてもよい。

【0074】

50

また、この実施の形態では、普通図柄表示器 20 における普通図柄の可変表示と合わせて、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力などにより、普通図柄の表示結果が「普図当り」となるか「普図ハズレ」となるかなどを、普通図柄の表示結果が導出表示される前に遊技者に予告報知するための普図連動演出が実行されることがある。この実施の形態では、画像表示装置 5 に設けられた、普図連動演出実行エリア 5 F にて、普通図柄の可変表示の開始に合わせて、スロットが回転する普図連動演出が実行される。そして、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる場合には普図連動演出実行エリア 5 F に「○」の図柄が停止表示され、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる場合には普図連動演出実行エリア 5 F に「×」の図柄が停止表示されることにより普通図柄の表示結果を予告報知する。

10

【0075】

このような普通図柄の表示結果の報知（特に「普図当り」となることの報知）は、「普図当り」となったことに対応して普通可変入賞球装置 6 B の開放（拡大開放制御）が行われるより、所定期間前に実行される。ここでいう所定期間とは、遊技者が遊技球を発射してから普通可変入賞球装置 6 B に到達するまでの最短到達時間を超える時間であることが望ましい。このようにすることで、普図連動演出による報知結果を遊技者が確認してから遊技球を発射しても、普通可変入賞球装置 6 B が構成する第 2 始動入賞口に遊技球を入賞させることができるので、遊技者が効率良く遊技をすることができるようになる。

【0076】

また、普図連動演出において、普通図柄の可変表示とは別個に行われている特別図柄の可変表示結果が「大当り」となるか否かを示唆、報知する特図表示結果報知が実行される場合がある。この場合、普図連動演出実行エリア 5 F に「チャンス」や「激アツ」の文字など、「大当り」となる文字が停止表示されることにより、特別図柄の可変表示結果が「大当り」となることを示唆する。普図連動演出の詳細については、後述する。

20

【0077】

なお、普図連動演出は、画像表示装置 5 の表示画面に所定のキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりするものであってもよい。また、画像表示装置 5 における表示動作のみならず、スピーカ 8 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 などの発光体における点灯動作（点滅動作）などが含まれてもよい。

30

【0078】

普図連動演出における普通図柄の表示結果の報知が高頻度制御予告演出であり、普図連動演出における特図表示結果報知が特定表示結果予告演出である。この実施の形態の高頻度制御予告演出、及び、特定表示結果予告演出は、普図連動演出実行エリア 5 F にて、普通図柄の可変表示の開始に合わせて、スロットが回転する普図連動演出によって実行されるがこれに限定されない。高頻度制御予告演出、及び、特定表示結果予告演出は、普通図柄の変動に連動して実行される一の演出において、普通図柄の表示結果、及び／または、特別図柄の表示結果が示唆・予告されるものであればよい。

【0079】

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

40

【0080】

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

50

図柄の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。なお、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄と、リーチ組合せとなる確定飾り図柄は、まとめてハズレ組合せ（非特定の組合せ）の確定飾り図柄ともいう。

【0081】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、15ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち非確変大当たり図柄である「3」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定の非確変大当たり組合せ（「通常大当たり組合せ」ともいう）となる確定飾り図柄が停止表示される。ここで、非確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように非確変大当たり組合せを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄は、非確変図柄（「通常図柄」ともいう）と称される。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が非確変大当たり図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、非確変大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「非確変」（「通常大当たり」ともいう）の可変表示態様（大当たり種別ともいう）と称される。こうして「非確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当たり」となった後には、15ラウンド大当たり遊技状態に制御され、その15ラウンド大当たり状態が終了すると、時短状態に制御される。

【0082】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、15ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち確変大当たり図柄である「7」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、大当たり種別が「非確変」である場合と同様のリーチ演出が実行された後などに、もしくは、大当たり種別が「非確変」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後などに、所定の確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。ここで、確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように確変大当たり組合せを構成する図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄は、確変図柄と称される。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当たり図柄となることに対応して、リーチ演出が実行された後などに、確変大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「確変」の可変表示態様（大当たり種別ともいう）と称される。

【0083】

特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当たり図柄が停止表示される場合に、飾り図柄の可変表示結果として、非確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがあるようにしてもよい。このように、非確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される場合でも、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当たり図柄が停止表示されるときは、「確変」の可変表示態様に含まれる。こうして「確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当たり」となった後には、15ラウンド大当たり状態に制御され、その15ラウンド大当たり状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。非確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄や確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、まとめて大当たり組合せ（特定の組合せ）の確定飾り図柄ともいう。

10

20

30

40

50

【0084】

確定飾り図柄が非確変大当り組合せや確変大当り組合せとなる飾り図柄の可変表示中には、確変昇格演出の一種として、再抽選演出が実行されてもよい。再抽選演出では、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに非確変大当り組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当り組合せとなる飾り図柄（確変図柄）と、非確変大当り組合せとなる飾り図柄（非確変図柄）のうちいずれかを、確定飾り図柄として停止表示（最終停止表示）させる。ここで、大当り種別が「非確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を導出表示する変動中昇格失敗演出が行われる。これに対して、大当り種別が「確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する変動中昇格成功演出が実行されることもあれば、変動中昇格失敗演出が実行されることもある。こうした変動中昇格失敗演出と変動中昇格成功演出とを含む再抽選演出は、変動中昇格演出とも称される。

10

【0085】

非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された後には、大当り遊技状態の開始時や大当り遊技状態におけるラウンドの実行中、大当り遊技状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間、大当り遊技状態において最終のラウンドが終了してから次の可変表示ゲームが開始されるまでの期間などにて、確変状態に制御するか否かの報知演出となる大当り中昇格演出が実行されてもよい。なお、大当り中昇格演出と同様の報知演出が、大当り遊技状態の終了後における最初の可変表示ゲーム中などにて実行されてもよい。大当り遊技状態において最終のラウンドが終了してから実行される大当り中昇格演出を、特に「エンディング昇格演出」ということもある。こうした大当り中昇格演出も、確変昇格演出の一種である。

20

【0086】

大当り中昇格演出には、確定飾り図柄が非確変大当り組合せであるにもかかわらず遊技状態が確変状態となる昇格がある旨を報知する大当り中昇格成功演出と、確変状態となる昇格がない旨を報知する大当り中昇格失敗演出とがある。例えば、大当り中昇格演出では、画像表示装置5の表示領域にて飾り図柄を可変表示させて非確変図柄と確変図柄のいずれかを演出表示結果として停止表示させること、あるいは、飾り図柄の可変表示とは異なる演出画像の表示を行うことなどにより、確変状態となる昇格の有無を、遊技者が認識できるように報知すればよい。

30

【0087】

こうした変動中昇格演出や大当り中昇格演出として、例えば「プッシュボタン単発」や「プッシュボタン連打」、「トリガボタン単発」、「トリガボタン連打」といった複数種類の確変昇格演出から、いずれかが選択されて実行可能に設定されてもよい。すなわち、スティックコントローラ30の操作桿30Aに対する傾倒操作とトリガボタン31Aに対する指示操作とに応じて演出態様が変化する演出動作や、プッシュボタン31Bに対する指示操作に応じて演出態様が変化する演出動作は、変動中昇格演出や大当り中昇格演出として、実行されるようにしてもよい。

40

【0088】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、2ラウンド大当り図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合や、小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、例えば図4（B）に示すような2回開放チャンス目TC1～TC4として予め定められた複数種類の確定飾り図柄の組合せのいずれかが停止表示されることがある。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、2ラウンド大当り図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所

50

定のリーチ演出が実行された後などに、所定のリーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることもある。特図ゲームにおける確定特別図柄が2ラウンド大当り図柄である「1」の数字を示す特別図柄となることに対応して、各種の確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「突確」（「突確大当り」あるいは「突然確変大当り」ともいう）の可変表示態様（大当り種別ともいう）と称される。こうして「突確」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、2ラウンド大当り状態に制御され、その2ラウンド大当り状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

【0089】

可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合には、飾り図柄の可変表示中に突確モード開始演出が実行されてもよい。突確モード開始演出では、大当り種別が「突確」となることに対応して予め定められた演出動作が行われる。突確モード開始演出が行われた後には、突確モードと称される通常の演出モードとは異なる演出モードが開始されてもよい。また、突確モード開始演出は、特別図柄や飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作に限定されず、2ラウンド大当り状態となる期間の一部または全部においても、可変表示中から継続して実行される演出動作であってもよい。突確モード開始演出が開始されるときには、可変表示中の飾り図柄を消去して、突確モード開始演出が実行された後には、確定飾り図柄が導出表示されないようにしてもよい。突確モードでは、例えば可変表示結果が「大当り」となって確変状態が終了するまで、突確モード中演出が行われる。突確モード中演出では、画像表示装置5の表示領域における背景画像の表示態様を通常の演出モードにおける表示態様とは異なるものとする、飾り図柄の可変表示に伴ってスピーカ8L、8Rから出力される音声を通常の演出モードにおける音声とは異なるものとする、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯パターンを通常の演出モードにおける点灯パターンとは異なるものとする、あるいは、これらの一部又は全部を組み合わせることにより、突確モードであることを遊技者が認識できるように報知すればよい。

【0090】

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

【0091】

パチンコ遊技機1には、例えば図3に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機1には、主基板11と演出制御基板12との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板15なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1における遊技盤2などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0092】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板11は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板12などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板11は、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bを構成する各LED（例えばセグメントLED）などの点灯／消灯制御を行って第1特図や第2特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器2

10

20

30

40

50

0の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器20による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。主基板11には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送するスイッチ回路110、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号をソレノイド81、82に伝送するソレノイド回路111などが搭載されている。

【0093】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板15を介して主基板11から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置5、スピーカ8L、8R及び遊技効果ランプ9といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板12は、画像表示装置5における表示動作や、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作の全部又は一部、遊技効果ランプ9などにおける点灯／消灯動作の全部又は一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

10

【0094】

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

20

【0095】

図3に示すように、主基板11には、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23からの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板11には、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

30

【0096】

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

【0097】

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

40

50

板 1 1 への不正な信号の入力を防止することができる。

【0098】

中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED の点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。図 5 (A) は、この実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は EXT (コマンドの種類) を表す。MODE データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。なお、図 5 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

10

【0099】

図 5 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 2 変動開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる EXT データが設定される。

20

【0100】

この実施の形態では、第 1 及び第 2 変動開始コマンドと、変動パターン指定コマンドとを、互いに別個の演出制御コマンドとして用意している。これに対して、第 1 特図及び第 2 特図のいずれが変動開始となるかの指定内容と、変動パターンの指定内容とを、1 つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成してもよい。一例として、変動開始となる特別図柄 (第 1 特図あるいは第 2 特図) と変動パターンとの組合せに対応して EXT データが設定される演出制御コマンドを用意して、その演出制御コマンドにより、変動開始となる特別図柄と変動パターンとを特定できるようにしてもよい。ここで、変動開始となる特別図柄と変動パターンとを 1 つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成した場合には、1 つの変動パターンに対して、変動開始となる特別図柄 (第 1 特図あるいは第 2 特図) に応じた 2 種類の演出制御コマンドを用意しなければならないことがある。これに対して、変動開始となる特別図柄を指定する演出制御コマンドと、変動パターンを指定する演出制御コマンドとを別個に用意すれば、変動開始となる特別図柄に対応した 2 種類の演出制御コマンドと、変動パターンの種類数に対応した個数の演出制御コマンドとを用意すればよく、予め用意するコマンドの種類や、コマンドテーブルの記憶容量などを、削減することができる。

30

40

【0101】

コマンド 8 C X X H は、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 5 (B) に示すように、可変表示結果が「ハズレ」、「大当たり」、「小当たり」のいずれとなるかの事前決定結果、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様 (大当たり種別) が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれとなるかの当たり種別決定結果に対応して、異なる EXT データが設定される。より具体的には、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果通知コマンドであ

50

る。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を示す第2可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を示す第3可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を示す第4可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を示す第5可変表示結果通知コマンドである。

【0102】

この実施の形態では、変動パターン指定コマンドと可変表示結果通知コマンドとを、互いに別個の演出制御コマンドとして用意している。これに対して、変動パターン指定コマンドに示される変動パターンと、可変表示結果通知コマンドに示される可変表示結果とを、1つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成してもよい。一例として、変動パターンと可変表示結果（「ハズレ」、「大当り」及び「小当り」のいずれかと、「大当り」となる場合における大当り種別）との組合せに対応してEXTデータが設定される演出制御コマンドを用意して、その演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果を特定可能な情報が伝送されるようにしてもよい。あるいは、3つ以上の演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果とを特定できるようにしてもよい。ここで、変動パターンと可変表示結果とを1つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成した場合には、1つの変動パターンに対して、複数種類の可変表示結果に応じた複数種類の演出制御コマンドを用意しなければならないことがある。これに対して、変動パターンを指定する演出制御コマンドと、可変表示結果を通知する演出制御コマンドとを別個に用意すれば、変動パターンの種類数に対応した個数の演出制御コマンドと、可変表示結果の種類数に対応した個数の演出制御コマンドとを用意すればよく、予め用意するコマンドの種類や、コマンドテーブルの記憶容量などを、削減することができる。

【0103】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで飾り図柄の可変表示の停止を指定する飾り図柄停止コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに対応して、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを遊技状態が通常状態である場合に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを遊技状態が確変状態で時短制御や高開放制御が行われる高確高ベース状態に対応した第2遊技状態指定コマンドとし、コマンド9502Hを遊技状態が確変状態で時短制御や高開放制御が行われない高確低ベース状態（潜伏確変中）に対応した第3遊技状態指定コマンドとし、コマンド9503Hを遊技状態が時短状態である場合に対応した第4遊技状態指定コマンドとすればよい。

【0104】

この実施の形態では、飾り図柄の可変表示の停止を指定する演出制御コマンドとして、飾り図柄停止コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するようにしている。これに対して、飾り図柄停止コマンドの送信は行われなくてもよい。この場合、演出制御基板12の側では、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに対応する特図変動時間を特定し、第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドを受信してからの経過時間が特定された特図変動時間に達したときに、主基板11からの演出制御コマンドを受信しなくても、特図ゲームに対応して実行される演出を終了するための設定が行われるようにすればよい。

【0105】

コマンドA0XXHは、大当り遊技状態や小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。当り

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

【0106】

コマンドA1XXHは、大当り遊技状態や小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当り遊技状態や小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば15ラウンド大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）や、2ラウンド大当り状態又は可変入賞動作における大入賞口の開放回数（例えば「1」又は「2」）に対応して、異なるE X Tデータが設定される。なお、大当り遊技状態や小当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となっている期間であるか、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であるかにかかわらず、大当り遊技状態や小当り遊技状態の開始時点から、あるいは、飾り図柄の可変表示開始時点から、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了時点まで、継続的な演出動作が実行されるようにしてもよい。あるいは、大当り遊技状態や小当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となっている期間であるか、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であるかに応じて、異なる演出動作が実行されるようにしてもよい。

【0107】

コマンドA3XXHは、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンドと同様のE X Tデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるE X Tデータが設定される。あるいは、当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるE X Tデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。なお、2ラウンド大当り状態及び／又は小当り遊技状態に制御されるときには、当り開始指定コマンドや大入賞口開放中指定コマンド、大入賞口開放後指定コマンド、当り終了指定コマンドの一部又は全部が伝送されず、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンにより、2ラウンド大当り状態中及び／又は小当り遊技状態中における演出動作が実行されるようにしてもよい。

【0108】

コマンドB100Hは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞が発生したことに基つき、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞が発生したことに基つき、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

【0109】

コマンドC0XXHは、画像表示装置5の表示領域に設けられた始動入賞記憶表示エリア5Hなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数との合計値である合計保留記憶数を通知する特図保留記憶数通知コマンドである。特図保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動条件と第2始動条件のいずれかが成立したことや、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立して特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して、第1始動口入賞指定コマンドと第2始動口入賞指定コマンドのいずれかが送信されたことに続いて、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。特図保留記憶数通知コマンドでは、例えば図12に示す第1特図保留記憶部

151Aにおける保留データと第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの総記憶数（例えば「0」～「8」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。これにより、演出制御基板12の側では、第1始動条件と第2始動条件のいずれかが成立したときや、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立して特図ゲームの実行が開始されるときなどに、主基板11から伝送された特図保留記憶数通知コマンドを受信して、第1特図保留記憶部151Aと第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの総記憶数を特定することができる。

【0110】

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、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM (Read Only Memory) 101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM (Random Access Memory) 102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU (Central Processing Unit) 103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O (Input/Output port) 105とを備えて構成される。一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。遊技制御用マイクロコンピュータ100を構成する1チップマイクロコンピュータは、少なくともCPU103の他にRAM102が内蔵されていればよく、ROM101は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、乱数回路104やI/O105は、外付けであってもよい。

【0111】

このように、遊技制御用マイクロコンピュータ100ではCPU103がROM101に格納されている遊技制御用のプログラムを実行して遊技制御を行うので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ100（又はCPU103）が実行する（又は処理を行う）ということは、具体的には、CPU103がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板11とは異なる他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【0112】

主基板11では、例えば図3に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える乱数回路104などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図6は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図6に示すように、この実施の形態では、主基板11の側において、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3、変動パターン決定用の乱数値MR4、普図表示結果決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。

【0113】

こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR5の全部又は一部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図12に示す遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR5の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。一例として、特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データは、乱数回路104によりCPU103とは

独立して更新され、それ以外の乱数値MR 2～MR 5を示す数値データは、CPU 103がランダムカウンタを用いてソフトウェアにより更新されればよい。また、乱数回路104により更新された数値データの全部又は一部を用いて、スクランブル処理や演算処理といった所定の処理を実行することにより、乱数値MR 1～MR 5の全部又は一部を示す数値データが更新されるようにしてもよい。

【0114】

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、乱数回路104が更新する数値データの初期値を設定する機能を有していてもよい。例えば、ROM101等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ100のIDナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ100の各製品ごとに異なる数値で付与されたIDナンバ）を用いて所定の演算を行って得られた数値データを、乱数回路104が更新する数値データの初期値として設定する。このような処理を行うことにより、乱数回路104が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

10

【0115】

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

20

【0116】

変動パターン種別決定用の乱数値MR 3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターン種別を、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「251」の範囲の値をとる。変動パターン決定用の乱数値MR 4は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。普図表示結果決定用の乱数値MR 5は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「251」の範囲の値をとる。すなわち、普図表示結果決定用の乱数値MR 5は、普図ゲームにおける可変表示結果に基づき普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）しがたい状態（通常開放状態）から遊技球が通過（進入）しやすい状態（拡大開放状態）へと変化させるか否かなどの決定を行うために用いられる。

30

【0117】

図7は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合のうち、大当り種別が「非確変」又は「確変」である場合と「突確」である場合、さらには、可変表示結果が「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」や「小当り」である場合に対応した変動パターンは、当り変動パターンと称される。

40

【0118】

図7に示すように、この実施の形態では、非リーチ変動パターンとして、変動パターンPA1-1～変動パターンPA1-5と、変動パターンPB1-1及び変動パターンPB

50

1-2とが、予め用意されている。また、リーチ変動パターンとして、変動パターンPA2-1、変動パターンPA2-2、変動パターンPB2-1、変動パターンPB2-2、変動パターンPA3-1、変動パターンPA3-2、変動パターンPB3-1、変動パターンPB3-2が、予め用意されている。可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変」又は「確変」となる場合に対応した当り変動パターンとしては、変動パターンPA4-1、変動パターンPA4-2、変動パターンPB4-1、変動パターンPB4-2、変動パターンPA5-1、変動パターンPA5-2、変動パターンPB5-1、変動パターンPB5-2が、予め用意されている。可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合や、可変表示結果が「小当たり」となる場合に対応した当り変動パターンとしては、変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3が、予め用意されている。さらに、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合にのみ対応した当り変動パターンとして、変動パターンPC1-4及び変動パターンPC1-5が、予め用意されている。

10

【0119】

図8は、この実施の形態における変動パターン種別を示している。図7に示す各変動パターンは、図8に示す複数の変動パターン種別のうち、少なくとも1つの変動パターン種別に含まれている。すなわち、各変動パターン種別は、例えば飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作などに基づいて分類（グループ化）された1つ又は複数の変動パターンを含むように構成されていればよい。一例として、複数の変動パターンをリーチ演出の種類（演出態様）で分類（グループ化）して、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、ノーマルリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別と、スーパーリーチ（スーパーリーチα又はスーパーリーチβ）を伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別とに分ければよい。他の一例として、複数の変動パターンを「擬似連」の可変表示演出の有無や擬似連変動（再変動）の実行回数で分類（グループ化）して、「擬似連」の可変表示演出を実行しない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動（再変動）の実行回数を1回とする変動パターンが含まれる変動パターン種別と、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動（再変動）の実行回数を2回以上とする変動パターンが含まれる変動パターン種別とに分ければよい。さらに他の一例として、複数の変動パターンを「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出の有無、あるいは、飾り図柄の可変表示時間などに応じて、分類（グループ化）してもよい。複数の変動パターン種別のうちには、共通の変動パターンを含んで構成されたものであってもよい。

20

30

【0120】

図8に示す例では、可変表示結果が「ハズレ」で「非リーチ」の可変表示態様となる場合に対応して、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-6が、予め用意されている。また、可変表示結果が「ハズレ」で「リーチ」の可変表示態様となる場合に対応して、変動パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-3が、予め用意されている。可変表示結果が「大当たり」で「非確変」又は「確変」の可変表示態様（大当たり種別）に対応して、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-3が、予め用意されている。可変表示結果が「大当たり」で「突確」の可変表示態様（大当たり種別）である場合や可変表示結果が「小当たり」である場合に対応して、変動パターン種別CA4-1が、予め用意されている。さらに、可変表示結果が「大当たり」で「突確」の可変表示態様（大当たり種別）である場合のみに対応して、変動パターン種別CA4-2が、予め用意されている。

40

【0121】

変動パターン種別CA1-1は、遊技状態が通常状態などの低ベース中であるときに、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されず、また、「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない「短縮なし（通常状態）」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンPA1-1を含んでいる。変動パターン種別CA1-2は、遊技状態が通常状態などの低ベース中であるときに、合計保留記憶数としての特図保留記憶

50

数が2～4個であることに対応して、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない「保留2～4個短縮（通常状態）」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンPA1-2を含んでいる。変動パターン種別CA1-3は、遊技状態が通常状態などの低ベース中であるときに、合計保留記憶数が5～8個であることに対応して、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない「保留5～8個短縮（通常状態）」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンPA1-3を含んでいる。

【0122】

変動パターン種別CA1-4は、遊技状態が時短状態などの高ベース中であるときに、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されず、また、「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない「短縮なし（高ベース中）」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンPB1-1を含んでいる。変動パターン種別CA1-5は、遊技状態が時短状態などの高ベース中であるときに、合計保留記憶数が2～8個であることに対応して、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「擬似連」や「滑り」の可変表示演出が実行されない「保留2～8個短縮（高ベース中）」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンPB1-2を含んでいる。変動パターン種別CA1-6は、可変表示態様が「非リーチ」となる場合に「擬似連」や「滑り」の可変表示演出が実行される「滑り、擬似連」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンPA1-4及び変動パターンPA1-5を含んでいる。

【0123】

変動パターン種別CA2-1は、「擬似連」の可変表示演出が実行されずに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後に通常のリーチ演出となるノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連なし」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンPA2-1及び変動パターンPA2-2を含んでいる。変動パターン種別CA2-2は、「擬似連」の可変表示演出が実行されて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連あり」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンPB2-1及び変動パターンPB2-2を含んでいる。変動パターン種別CA2-3は、「擬似連」の可変表示演出が実行されるか否かにかかわらず、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にスーパーリーチ（スーパーリーチα又はスーパーリーチβ）を伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「スーパーリーチ（ハズレ）」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンPA3-1、変動パターンPA3-2、変動パターンPB3-1、変動パターンPB3-2を含んでいる。

【0124】

変動パターン種別CA3-1は、「擬似連」の可変表示演出が実行されずに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当たり組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（大当たり）擬似連なし」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンPA4-1及び変動パターンPA4-2を含んでいる。変動パターン種別CA3-2は、「擬似連」の可変表示演出が実行されて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当たり組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（大当たり）擬似連あり」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンPB4-1及び変動パターンPB4-2を含んでいる。変動パターン種別CA3-3は、「擬似連」の可変表示演出が実行されるか否かにかかわらず、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にスーパーリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当たり組合せの確定飾り図柄を導出表示する「スーパーリーチ（大当たり）」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンPA5-1、変動パターンPA5-2、変動パター

ンPB5-1、変動パターンPB5-2を含んでいる。

【0125】

変動パターン種別CA4-1は、2回開放チャンス目TC1～TC4のいずれかとなる確定飾り図柄を導出表示する「2回開放チャンス目停止」の変動パターン種別であり、「2回開放チャンス目停止」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。図7に示す変動パターンの例では、変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3が、確定飾り図柄を2回開放チャンス目TC1～TC4のいずれかとする変動パターンとなっており、変動パターン種別CA4-1に含まれることになる。変動パターン種別CA4-2は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」である場合に飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態としてからリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「2回開放時リーチハズレ」の変動パターン種別であり、「2回開放時リーチハズレ」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。図7に示す変動パターンの例では、変動パターンPC1-4及び変動パターンPC1-5が、確定飾り図柄をリーチ組合せとする変動パターンとなっており、変動パターン種別CA4-2に含まれることになる。

10

【0126】

図3に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、図6に示すような変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

20

【0127】

図9は、ROM101に記憶される特図表示結果決定テーブル130の構成例を示している。特図表示結果決定テーブル130は、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームの開始を許容する第1開始条件が成立したときや、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームの開始を許容する第2開始条件が成立したときに、特別図柄の可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

30

【0128】

特図表示結果決定テーブル130では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態又は時短状態であるか確変状態であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当たり」や「小当たり」、「ハズレ」の特図表示結果のいずれかに割り当てられている。この実施の形態では、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、同一の特図表示結果決定テーブル130を参照して特図表示結果が決定される。

40

【0129】

これに対して、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームの場合と、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームの場合のそれぞれに対応して、特図表示結果に対する決定値の割当てが異なる決定テーブルを用意してもよい。この場合には、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームの場合と、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームの場合とでは、「小当たり」の特図表示結果に対する決定値の割当てを異ならせてもよい。一例として、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームの場合には、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームの場合に比べて、「小当たり」の特図表示結

50

果に決定される割合が低くなるように、各特図表示結果に決定値が割り当てられるようにしてもよい。

【0130】

このような設定により、第2特図を用いた特図ゲームでは、第1特図を用いた特図ゲームに比べて、可変表示結果が「小当り」となる確率を低下させて、確変状態や時短状態における高開放制御で第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）しやすくなっているときに、特図表示結果が「小当り」となって賞球がほとんど得られない小当り遊技状態に制御されてしまうことを防止して、確変状態や時短状態での遊技に間延びが生じることによる遊技興趣の減退を抑制することができる。特に、第2特別図柄表示装置4Bにおける特図ゲームが第1特別図柄表示装置4Aにおける特図ゲームよりも優先して実行される場合には、確変状態や時短状態で第2特別図柄表示装置4Bにおける特図ゲームが実行される頻度が高められることから、このような設定により確変状態や時短状態（特に確変状態）から15ラウンド大当り状態となるまでの時間が短縮されて、遊技興趣の減退を抑制できる効果が大きい。さらに、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の場合には、「小当り」の特図表示結果に決定されることがないように決定値が割り当てられるようにしてもよい。

10

【0131】

図10は、ROM101に記憶される大当り種別決定テーブル131の構成例を示している。大当り種別決定テーブル131は、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御することが決定（事前決定）されたときに、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づき、可変表示態様を「非確変」や「確変」、「突確」といった複数種類の大当り種別のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル131では、図14に示す遊技制御バッファ設定部155に設けられた変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が「1」であるか「2」であるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（決定値）が、「非確変」や「確変」、「突確」などの大当り種別に割り当てられている。ここで、変動特図指定バッファ値は、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームが実行されるときに「1」となり、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームが実行されるときに「2」となる。

20

【0132】

大当り種別決定テーブル131において、複数種類の大当り種別に割り当てられた決定値を示すテーブルデータは、15ラウンド大当り状態に制御するか2ラウンド大当り状態に制御するかの決定結果や、大当り遊技状態の終了後には確変状態に制御するか否かの決定結果に対応した決定用データとなっている。例えば、「非確変」又は「確変」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、15ラウンド大当り状態に制御するとの決定結果に対応する一方で、「突確」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、2ラウンド大当り状態に制御するとの決定結果に対応している。また、「非確変」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、確変状態に制御しないとの決定結果に対応する一方で、「確変」又は「突確」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、確変状態に制御するとの決定結果を示している。大当り種別決定テーブル131は、遊技制御バッファ155に設けられた大当り種別バッファの値（大当り種別バッファ値）を、決定された大当り種別に対応する値（例えば「0」～「2」のいずれか）に設定するためのテーブルデータ（設定用データ）を含んでいてもよい。

30

40

【0133】

図10に示す大当り種別決定テーブル131では、変動特図指定バッファ値が「1」であるか「2」であるかに応じて、各大当り種別に対する決定値の割当てが異なっている。例えば、「確変」の大当り種別に対しては、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に「37」～「72」の範囲の決定値が割り当てられる一方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に「37」～「100」の範囲の決定値が割り当てられる。「突確」の

50

大当たり種別に対しては、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に「73」～「100」の範囲の決定値が割り当てられる一方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には決定値が割り当てられていない。

【0134】

図10に示す設定例では、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定したときには、大当たり種別を「突確」として2ラウンド大当たり状態に制御すると決定されることがない。このような設定により、確変状態や時短状態における高開放制御で第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）しやすくなっているときに、大当たり種別が「突確」となって賞球がほとんど得られない2ラウンド大当たり状態に制御されてしまうことを防止して、確変状態や時短状態での遊技に間延びが生じることによる遊技興趣の減退を抑制することができる。特に、第2特別図柄表示装置4Bにおける特図ゲームが第1特別図柄表示装置4Aにおける特図ゲームよりも優先して実行される場合には、確変状態や時短状態で第2特別図柄表示装置4Bにおける特図ゲームが実行される頻度が高められることから、このような設定により遊技興趣の減退を抑制できる効果が大きい。さらに、このような設定とともに、第2特別図柄表示装置4Bにおける特図ゲームが第1特別図柄表示装置4Aにおける特図ゲームよりも優先して実行されることで、確変状態や時短状態から15ラウンド大当たり状態となる割合を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【0135】

なお、変動特図指定バッファ値が「2」である場合でも、例えば変動特図指定バッファ値が「1」であるときよりも少ない決定値が、「突確」の特図表示結果に対して割り当てられるようにしてもよい。また、遊技状態が時短状態であるときには、大当たり種別が「突確」となって2ラウンド大当たり状態の終了後に確変状態へと移行すれば、遊技者にとっての有利度合いが増大することになる。そこで、遊技状態が時短状態であるときには、変動特図指定バッファ値が「2」である場合でも、「突確」の特図表示結果に対して決定値が割り当てられるように、大当たり種別決定テーブル131におけるテーブルデータを構成してもよい。

【0136】

図11及び図12は、ROM101に記憶される変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、変動パターン種別決定テーブルとして、図11(A)に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aと、図11(B)に示す小当たり変動パターン種別決定テーブル132Bと、図12(A)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）133Aと、図12(B)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（高ベース中）133Bと、図12(C)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（潜伏確変中）133Cとが、予め用意されている。

【0137】

大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aは、特図表示結果を「大当たり」にすると決定（事前決定）されたときに、大当たり種別の決定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値MR3に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aでは、大当たり種別の決定結果が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-3、変動パターン種別CA4-1及び変動パターン種別CA4-2のいずれかに割り当てられている。大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aでは、大当たり種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てられている部分がある。例えば、大当たり種別が「非確変」であるか「確変」であるかに応じて、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-3に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、大当たり種別を複数種類のいずれにするかの決定結果に応じて

、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【0138】

また、大当り変動パターン種別決定テーブル132Aでは、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられている部分がある。例えば、大当り種別が「非確変」又は「確変」である場合には、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-3に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターン種別CA4-1及び変動パターン種別CA4-2に対しては決定値が割り当てられていない。これに対して、大当り種別が「突確」である場合には、変動パターン種別CA4-1及び変動パターン種別CA4-2に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-3に対しては決定値が割り当てられていない。これにより、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」に応じて2ラウンド大当り状態に制御される場合には、15ラウンド大当り状態に制御される場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

10

【0139】

なお、大当り種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、各変動パターン種別に対する決定値の割当てを異ならせるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。また、大当り種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができる。

20

【0140】

大当り種別が「非確変」と「確変」のいずれに決定されたかに応じて、各変動パターン種別に対する決定値の割当てをことならせてもよい。これにより、いずれの変動パターン種別に含まれる変動パターンによる可変表示が実行されるかに応じて、可変表示結果が「15R確変大当り」となる期待度を異ならせることができる。例えば、大当り種別が「確変」の場合に多くの決定値が割り当てられる一方、大当り種別が「非確変」の場合に少ない決定値が割り当てられる変動パターン種別に含まれる変動パターンによる可変表示が行われたときには、可変表示結果が「15R確変大当り」となる期待度が高められる。

30

【0141】

小当り変動パターン種別決定テーブル132Bは、特図表示結果を「小当り」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別を決定するために参照されるテーブルである。小当り変動パターン種別決定テーブル132Bでは、変動パターン種別決定用の乱数値MR3と比較される全ての数値（決定値）が、変動パターン種別CA4-1に対して割り当てられている。ここで、変動パターン種別CA4-1には、図11（A）に示す大当り変動パターン種別決定テーブル132Aにおいて、大当り種別が「突確」である場合に応じて決定値の一部が割り当てられている。このように、変動パターン種別CA4-1は、大当り種別が「突確」となる場合と、特図表示結果が「小当り」となる場合とで、共通の変動パターン種別となっている。すなわち、大当り変動パターン種別決定テーブル132Aにて大当り種別が「突確」に対応したテーブルデータと、小当り変動パターン種別決定テーブル132Bを構成するテーブルデータとは、共通の変動パターン種別が含まれるように設定されている。なお、小当り変動パターン種別決定テーブル132Bは、大当り種別が「突確」である場合に決定可能な変動パターン種別とは異なる変動パターン種別に対しても、決定値が割り当てられるように設定されてもよい。すなわち、大当り変動パターン種別決定テーブル132Aにて大当り種別が「突確」に対応したテーブルデータと、小当り変動パターン種別決定テーブル132Bを構成するテーブルデータとは、共通の変動パターン種別が含まれるとともに、それぞれに固有の変動パターン種別が含まれるように設定されてもよい。

40

50

【0142】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）133Aと、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（高ベース中）133Bと、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（潜伏確変中）133Cは、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値MR3に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。ここで、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）133Aは、例えば遊技状態が通常状態であるときに使用テーブルとして選択される。これに対して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（高ベース中）133Bは、例えば遊技状態が時短状態であるときや、確変状態のうち時短制御や高開放制御が行われる高確高ベース状態であるときに、使用テーブルとして選択される。ハズレ変動パターン種別決定テーブル（潜伏確変中）133Cは、確変状態のうち時短制御や高開放制御が行われない高確低ベース状態（潜伏確変中）であるときに、使用テーブルとして選択される。

10

【0143】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）133A、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（高ベース中）133B、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（潜伏確変中）133Cでは、合計保留記憶数としての特図保留記憶数に応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-6、変動パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-3のいずれかに割り当てられている。ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）133A、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（高ベース中）133B、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（潜伏確変中）133Cでは、互いに各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てられている部分がある。例えば、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）133A、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（高ベース中）133B、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（潜伏確変中）133Cを比べると、変動パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-3に対する決定値の割当てが異なっている部分がある。これにより、遊技状態が通常状態であるか高ベース中であるか潜伏確変中であるかに応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

20

【0144】

また、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）133A、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（高ベース中）133B、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（潜伏確変中）133Cでは、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられている部分がある。例えば、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）133Aと変動パターン種別決定テーブル（潜伏確変中）133Cでは、変動パターン種別CA1-4や変動パターン種別CA1-5に対して決定値が割り当てられていない一方で、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-3に対しては、特図保留記憶数に応じて決定値が割り当てられることがある。これに対して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（高ベース中）133Bでは、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-3に対して決定値が割り当てられていない一方で、変動パターン種別CA1-4や変動パターン種別CA1-5に対しては、特図保留記憶数に応じて決定値が割り当てられることがある。これにより、遊技状態が通常状態であるか高ベース中であるか潜伏確変中であるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができる。

30

40

【0145】

この実施の形態では、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）133A、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（高ベース中）133B、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（潜伏確変中）133Cのいずれかを参照することにより、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-6や変動パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-3のいずれかに決定することができる。ここで、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-6は、図8に示すように、可変表示結果が「ハズレ」で可変

50

表示態様が「非リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別である。また、変動パターン種別C A 2-1～変動パターン種別C A 2-3は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別である。したがって、変動パターン種別決定用の乱数値M R 3に基づき、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）1 3 3 A、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（高ベース中）1 3 3 B、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（潜伏確変中）1 3 3 Cのいずれかを参照して変動パターン種別を決定することにより、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定することができる。

【0146】

図13は、ROM101に記憶される変動パターン決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、変動パターン決定テーブルとして、図13（A）に示すハズレ変動パターン決定テーブル134Aと、図13（B）に示す当り変動パターン決定テーブル134Bとが、予め用意されている。

10

【0147】

ハズレ変動パターン決定テーブル134Aは、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン決定用の乱数値M R 4に基づき、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。ハズレ変動パターン決定テーブル134Aでは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値M R 4と比較される数値（決定値）が、特図表示結果を「ハズレ」とする場合に対応した1つ又は複数の変動パターン（ハズレ変動パターン）に割り当てられている。

20

【0148】

当り変動パターン決定テーブル134Bは、特図表示結果を「大当り」や「小当り」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン決定用の乱数値M R 4に基づき、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。当り変動パターン決定テーブル134Bでは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値M R 4と比較される数値（決定値）が、特図表示結果を「大当り」や「小当り」とする場合に対応した1つ又は複数の変動パターン（当り変動パターン）に割り当てられている。

【0149】

30

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部又は全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部又は全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

40

【0150】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図14に示すような遊技制御用データ保持エリア150が設けられている。図14に示す遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151Bと、普図保留記憶部151Cと、遊技制御フラグ設定部152と、遊技制御タイマ設定部153と、遊技制御カウンタ設定部154と、遊技制御バッファ設定部155とを備えている。

【0151】

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

50

球が入賞して第1始動条件は成立したが第1開始条件は成立していない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示す保留記憶情報となる。

【0152】

第2特図保留記憶部151Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が入賞して第2始動条件は成立したが第2開始条件は成立していない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示す保留記憶情報となる。

【0153】

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

【0154】

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

【0155】

特図プロセスフラグは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームの進行や、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームの進行などを制御するために実行される図29のステップS15や図30に示す特別図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。普図プロセスフラグは、普通図柄表示器20による普通図柄を用いた普図ゲームの進行などを制御するために図29のステップS16や図37に示す普通図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。

【0156】

大当たりフラグは、特図ゲームが開始されるときに特図表示結果を「大当たり」とする旨の決定（事前決定）に対応して、オン状態にセットされる。その一方で、特図ゲームにおける確定特別図柄として大当たり図柄が停止表示されたことなどに対応して、大当たりフラグがクリアされてオフ状態となる。小当たりフラグは、特図ゲームが開始されるときに特図表示結果を「小当たり」とする旨の決定（事前決定）に対応して、オン状態にセットされる。その一方で、特図ゲームにおける確定特別図柄として小当たり図柄が停止表示されたことなど

10

20

30

40

50

に対応して、小当たりフラグがクリアされてオフ状態となる。

【0157】

確変フラグは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態に制御されることに対応してオン状態にセットされる一方で、確変状態が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。時短フラグは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態や時短状態となるとときに、時短制御などが開始されることに対応してオン状態にセットされる一方で、時短制御が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。

【0158】

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

10

【0159】

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

20

【0160】

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

30

【0161】

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

【0162】

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

40

【0163】

遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタは、遊技の進行を制御するために用いられる乱数値を示す数値データの一部を、乱数回路104とは別個に、あるいは、乱数回路104から抽出された数値データを用いて、CPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのものである。例えば、遊技制御カウンタ設定部154のランダ

50

ムカウンタには、乱数値MR 2～MR 5を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU 103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU 103がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【0164】

第1始動入賞判定カウンタは、第1始動口スイッチ22Aから伝送される遊技球の検出信号となる第1始動入賞信号における信号状態がオンであることが、続けて判定された回数をカウントするためのものである。例えば、第1始動口スイッチ22Aからの第1始動入賞信号における信号状態がオンであると判定されるごとに、第1始動入賞判定カウンタにおける格納値が1加算される。そして、第1始動入賞判定カウンタにおける格納値が予め定められた入賞判定値に達したときに、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に進入した遊技球を正常に検出した旨の判定がなされる。また、第1始動入賞判定カウンタにおける格納値は、第1始動入賞信号における信号状態がオフであると判定されたときや、入賞判定値に達したと判定されたときなどに、クリアされて「0」に初期化されればよい。

10

【0165】

第2始動入賞判定カウンタは、第2始動口スイッチ22Bから伝送される遊技球の検出信号となる第2始動入賞信号における信号状態がオンであることが、続けて判定された回数をカウントするためのものである。例えば、第2始動口スイッチ22Bからの第2始動入賞信号における信号状態がオンであると判定されるごとに、第2始動入賞判定カウンタにおける格納値が1加算される。そして、第2始動入賞判定カウンタにおける格納値が予め定められた入賞判定値に達したときに、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に進入した遊技球を正常に検出した旨の判定がなされる。また、第2始動入賞判定カウンタにおける格納値は、第2始動入賞信号における信号状態がオフであると判定されたときや、入賞判定値に達したと判定されたときなどに、クリアされて「0」に初期化されればよい。

20

【0166】

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

30

40

【0167】

時短回数カウンタは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態や時短状態であるときに、高ベース中における時短制御を終了するまでに実行可能な特図ゲームの残存回数を特定可能にカウントするためのものである。一例として、時短回数カウンタには、大当たり遊技状態が終了するときに、大当たり種別バッファ値が「0」であるに対応したカウント初期値「100」を示すデータが、時短回数カウント値として設定される。その後、可変表示結果が「大当たり」となるまでは、特図ゲームが終了するごとに、時短回数カウント値が1減算されるなどして更新される。そして、時短回数カウント値が「0」に達したとき

50

には、時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、時短制御を終了して高ベース中から低ベース中へと移行する制御が行われる。

【0168】

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

【0169】

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

【0170】

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

【0171】

始動口バッファには、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれに進入した遊技球が検出されたかを示すバッファ値が格納される。一例として、第1始動口スイッチ22Aにより第1始動入賞口に進入した遊技球が正常に検出されたことに対応して、始動口バッファ値には「1」が設定される。また、第2始動口スイッチ22Bにより第2始動入賞口に進入した遊技球が正常に検出されたことに対応して、始動口バッファ値には「2」が設定される。

【0172】

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

【0173】

大当り種別バッファには、可変表示結果が「大当り」となる場合における大当り種別を複数種類のいずれかとする決定結果に対応したバッファ値が格納される。一例として、図9に示すような大当り種別決定テーブル131での設定に基づき、大当り種別が「非確変」であれば大当り種別バッファ値には「0」が設定され、大当り種別が「確変」であれば大当り種別バッファ値には「1」が設定され、大当り種別が「突確」であれば大当り種別バッファ値には「2」が設定される。

【0174】

図3に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるI/O105は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊

10

20

30

40

50

技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

【0175】

図3に示すように、演出制御基板12には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用CPU120と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM121と、演出制御用CPU120のワークエリアを提供するRAM122と、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部123と、演出制御用CPU120とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。一例として、演出制御基板12では、演出制御用CPU120がROM121から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用CPU120がROM121から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用CPU120がRAM122に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用CPU120がRAM122に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0176】

演出制御用CPU120、ROM121、RAM122は、演出制御基板12に搭載された1チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。あるいは、演出制御用CPU120は演出制御用マイクロコンピュータに内蔵される一方で、ROM121やRAM122の少なくともいずれか一方は、演出制御用マイクロコンピュータに外付けされてもよい。乱数回路124も、演出制御用マイクロコンピュータに内蔵又は外付けされるものであればよい。演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板13に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板12には、トリガボタン31Aに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ35Aから伝送するための配線や、プッシュボタン31Bに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ35Bから伝送するための配線、スティックコントローラ30の操作桿30Aに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット32から伝送するための配線も接続されている。

【0177】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。図15は、演出制御基板12の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図15に示すように、この実施の形態では、演出制御基板12の側において、表示系予告種別決定用の乱数値SR1-1や操作系予告種別決定用の乱数値SR1-2、表示系予告パターン決定用の乱数値SR2-1、操作系予告パターン決定用の乱数値SR2-2、確変昇格演出決定用の乱数値SR3、確変昇格パターン決定用の乱数値SR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。例えば、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）を決定するために用いられる最終停止図柄決定用の乱数値を示す数値データなどが、カウント可能に制御されてもよい。

【0178】

表示系予告種別決定用の乱数値SR1-1は、画像表示装置5の表示領域に所定の演出画像を表示することによる予告演出を実行するか否かを決定し、実行すると決定した場合

における予告種別を予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。操作系予告種別決定用の乱数値SR1-2は、スティックコントローラ30（操作桿30Aやトリガボタン31Aを含む）やプッシュボタン31Bに対する所定の指示操作に応じた演出動作による予告演出を実行するか否かを決定し、実行すると決定した場合における予告種別を予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。一例として、表示系予告種別決定用の乱数値SR1-1は「1」～「377」の範囲の値をとり、操作系予告種別決定用の乱数値SR1-2は「1」～「491」の範囲の値をとる。

【0179】

表示系予告パターン決定用の乱数値SR2-1は、表示系予告種別のいずれかに決定された場合に、予告演出となる演出動作の内容に対応した予告パターンである表示系予告パターンを、複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。操作系予告パターン決定用の乱数値SR2-2は、操作系予告種別のいずれかに決定された場合に、予告演出となる演出動作の内容に対応した予告パターンである操作系予告パターンを、複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。一例として、表示系予告パターン決定用の乱数値SR2-1は「1」～「643」の範囲の値をとり、操作系予告パターン決定用の乱数値SR2-2は「1」～「779」の範囲の値をとる。

【0180】

確変昇格演出決定用の乱数値SR3は、確変昇格演出として大当り中昇格演出を実行する場合に、その確変昇格演出が開始されるタイミングに対応した昇格演出実行時を、予め定められた複数のタイミングのいずれかに決定するために用いられる乱数値である。一例として、確変昇格演出決定用の乱数値SR3は、「1」～「511」の範囲の値をとる。確変昇格演出パターン決定用の乱数値SR4は、確変昇格演出として大当り中昇格演出が実行される場合に、その演出内容に対応した確変昇格演出パターンを、複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。一例として、確変昇格演出パターン決定用の乱数値SR4は、「1」～「551」の範囲の値をとる。なお、各乱数値がとる値の範囲は一例として示したものであり、任意の範囲に設定可能である。

【0181】

図3に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、制御を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、制御パターンテーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。

【0182】

図16は、ROM121に記憶される予告種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、予告種別決定テーブルとして、図16（A）に示す表示系予告種別決定テーブル140Aと、図16（B）に示す操作系予告種別決定テーブル140Bとが、予め用意されている。表示系予告種別決定テーブル140Aは、画像表示装置5の表示領域に所定の演出画像を表示することによる表示系予告種別の予告演出を実行するか否か、また、実行する場合における表示系予告種別を複数種類のいずれとするかを、表示系予告種別決定用の乱数値SR1-1に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。操作系予告種別決定テーブル140Bは、スティックコントローラ30やプッシュボタン31Bに対する所定の指示操作に応じた操作系予告種別の予告演出を実行するか否か、また、実行する場合における操作系予告種別を複数種類のいずれとするかを、操作系予告種別決定用の乱数値SR1-2に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。

【0183】

表示系予告種別決定テーブル140Aでは、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じて、表示系予告なし、あるいは、キャラクタ表示CAY1、ステップアップ表示CAY2の表示系予告種別のいずれかに、表示系予告種別決定用の乱数値SR1-1と比較される数値（決定値）が割り当てられている。ここで、キャラクタ表示C

10

20

30

40

50

A Y 1 の表示系予告種別は、「キャラクタ表示」の予告演出に含まれる演出動作として、画像表示装置 5 の表示領域にてキャラクタ画像の表示を行う演出表示が実行される予告種別である。ステップアップ表示 C A Y 2 の表示系予告種別は、「ステップアップ表示」の予告演出に含まれる演出動作として、画像表示装置 5 の表示領域にて複数種類の演出画像を所定の順番に従って表示可能とする演出表示が実行される予告種別である。

【0184】

操作系予告種別決定テーブル 140 B では、第 1 特図保留記憶数又は第 2 特図保留記憶数や、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応じて、操作系予告なし、あるいは、プッシュボタン単発 C B Y 1、プッシュボタン連打 C B Y 2、トリガボタン単発 C B Y 3、トリガボタン連打 C B Y 4 の操作系予告種別のいずれかに、操作系予告種別決定用の乱数値 S R 1 - 2 と比較される数値（決定値）が割り当てられている。ここで、プッシュボタン単発 C B Y 1 の操作系予告種別は、「プッシュボタン単発」の予告演出に含まれる演出動作として、操作有効期間内に遊技者がプッシュボタン 31 B の指示操作を 1 回行ったことに応じて、演出画像の切替表示などにより演出態様（演出内容）が変化する予告種別である。プッシュボタン連打 C B Y 2 の操作系予告種別は、「プッシュボタン連打」の予告演出に含まれる演出動作として、操作有効期間内に遊技者がプッシュボタン 31 B を指示操作した回数（例えば合計回数や単位時間あたりの操作回数、操作間隔など）に応じて、演出画像の切替表示などにより演出態様に変化する予告種別である。トリガボタン単発 C B Y 3 の操作系予告種別は、「トリガボタン単発」の予告演出に含まれる演出動作として、操作有効期間内に遊技者がスティックコントローラ 30 の操作桿 30 A を傾倒操作したことやトリガボタン 31 A の指示操作を 1 回行ったことに応じて、演出画像の切替表示などにより演出態様に変化する予告種別である。トリガボタン連打 C B Y 4 の操作系予告種別は、「トリガボタン連打」の予告演出に含まれる演出動作として、操作有効期間内にスティックコントローラ 30 の操作桿 30 A を傾倒操作したことやトリガボタン 31 A を指示操作した回数（例えば合計回数や単位時間あたりの操作回数、操作間隔など）に応じて、演出画像の切替表示などにより演出態様に変化する予告種別である。

【0185】

図 16 (B) に示す操作系予告種別決定テーブル 140 B の設定例では、変動パターン P A 1 - 1 や変動パターン P A 1 - 4 あるいは変動パターン P A 1 - 5 といった、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる変動パターンの場合でも、操作系予告なし以外の操作系予告種別に決定されることがある。これに対して、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない変動パターンの場合には、操作系予告なし以外の操作系予告種別に決定されないように設定してもよい。一般的に、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない変動パターンの場合には、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短いものが多く、スティックコントローラ 30 やプッシュボタン 31 B を用いた予告演出による演出効果を高めることが困難である。また、スティックコントローラ 30 やプッシュボタン 31 B を用いた予告演出が実行されたにもかかわらず、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態にもならなければ、遊技者の落胆が大きく、遊技興趣の低下を招く。そこで、リーチ状態とならない場合には操作系予告となる予告演出が実行されないように設定することで、こうした問題の発生を防止できる。

【0186】

図 17 及び図 18 は、ROM 121 に記憶される表示系予告パターン決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、表示系予告パターン決定テーブルとして、図 17 に示す表示系予告パターン決定テーブル 141 A と、図 18 に示す表示系予告パターン決定テーブル 141 B とが、予め用意されている。表示系予告パターン決定テーブル 141 A は、キャラクタ表示 C A Y 1 の表示系予告種別に決定された場合に、表示系予告パターン決定用の乱数値 S R 2 - 1 に基づいて、表示系予告パターンを複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。表示系予告パターン決定テーブル 141 B は、ステップアップ表示 C A Y 2 の表示系予告種別に決定された場合に、表示系予告パターン決定用の乱数値 S R 2 - 1 に基づいて、表示系予告パターンを複数種類のいずれかに決

定するために参照されるテーブルである。

【0187】

表示系予告パターン決定テーブル141Aでは、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じて、表示系予告パターンYAP1-1～表示系予告パターンYAP1-9のいずれかに、表示系予告パターン決定用の乱数値SR2-1と比較される数値（決定値）が割り当てられている。そして、表示系予告パターン決定テーブル141Aでは、「擬似連」の可変表示演出を実行しない変動パターンである場合に、表示系予告パターンYAP1-1～表示系予告パターンYAP1-4のいずれかに決定値が割り当てられている。その一方で、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンである場合には、表示系予告パターンYAP1-1～表示系予告パターンYAP1-4のいずれに対しても決定値が割り当てられていない。したがって、表示系予告パターンYAP1-1～表示系予告パターンYAP1-4は、「擬似連」の可変表示演出を実行しない場合に所定の演出態様で予告演出を実行するものとなっている。表示系予告パターンYAP1-5～表示系予告パターンYAP1-9は、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動の実行回数（合計回数）に対応して、所定の演出態様で予告演出を実行するものとなっている。

10

【0188】

表示系予告パターンYAP1-1～表示系予告パターンYAP1-4では、例えば演出画像として表示されるキャラクタの種類や数を異ならせること、同一キャラクタを示す演出画像の表示態様（例えばキャラクタの服の色など）を異ならせること、あるいは、これらを組み合わせること、あるいは、その他のキャラクタ表示における任意の表示態様を異ならせることなどにより、「キャラクタ表示」の予告演出における信頼度が異なることを、遊技者が認識できるようにすればよい。なお、遊技者が容易に認識できる演出態様を異ならせるものに限定されず、遊技者が認識困難な表示態様を異ならせることにより、信頼度が異なることを示唆してもよい。予告演出の信頼度は、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性であってもよいし、可変表示結果が「大当たり」となる可能性であってもよいし、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別が「確変」となる可能性であってもよい。表示系予告パターンYAP1-5～表示系予告パターンYAP1-9では、初回変動及び擬似連変動のそれぞれに対応して、表示系予告パターンYAP1-1～表示系予告パターンYAP1-4のいずれかによる予告演出と同様のキャラクタあるいは異なるキャラクタを示す演出画像の表示が行われるように設定されていればよい。

20

30

【0189】

表示系予告パターン決定テーブル141Bでは、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じて、表示系予告パターンYAP2-1～表示系予告パターンYAP2-9のいずれかに、表示系予告パターン決定用の乱数値SR2-1と比較される数値（決定値）が割り当てられている。そして、表示系予告パターン決定テーブル141Bでは、「擬似連」の可変表示演出を実行しない変動パターンである場合に、表示系予告パターンYAP2-1～表示系予告パターンYAP2-4のいずれかに決定値が割り当てられている。その一方で、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンである場合には、表示系予告パターンYAP2-1～表示系予告パターンYAP2-4のいずれに対しても決定値が割り当てられていない。したがって、表示系予告パターンYAP2-1～表示系予告パターンYAP2-4は、「擬似連」の可変表示演出を実行しない場合に所定の演出態様で予告演出を実行するものとなっている。表示系予告パターンYAP2-5～表示系予告パターンYAP2-9は、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動の実行回数（合計回数）に対応して、所定の演出態様で予告演出を実行するものとなっている。

40

【0190】

表示系予告パターンYAP2-1～表示系予告パターンYAP2-4では、例えば演出画像の切替表示が行われるステップ数を異ならせることや、演出画像の外枠の表示態様（例えば額縁の柄や表示色など）を異ならせること、第1段階となる第1ステップで所定の演出画像を表示させるか否かを異ならせること、あるいは、これらの一部又は全部を組み合わせること、あるいは、その他のステップアップ表示における任意の表示態様を異なら

50

せることなどにより、「ステップアップ表示」の予告演出における信頼度が異なることを、遊技者が認識できるようにすればよい。表示系予告パターンYAP2-5～表示系予告パターンYAP2-9では、初回変動及び擬似連変動のそれぞれに対応して、表示系予告パターンYAP2-1～表示系予告パターンYAP2-4のいずれかによる予告演出と同様のステップアップ表示あるいは異なるステップアップ表示が行われるように設定されていけばよい。

【0191】

表示系予告パターンには、「擬似連」の可変表示演出による初回変動及び擬似連変動の一部において、表示系予告となる予告演出を行わないものが含まれていてもよい。ただし、擬似連変動の実行後（再変動後）における変動表示に対応して実行される予告演出の信頼度が、前回の変動表示（初回変動又は擬似連変動）に対応して実行される予告演出の信頼度以上となればよい。また、初回変動又は擬似連変動のいずれかにおいて表示系予告となる予告演出が一旦行われた場合には、それ以降すべての擬似連変動に対応して、表示系予告となる予告演出が行われるように設定する。これにより、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合に、擬似連変動の回数が増加するにつれて可変表示結果が「大当たり」となる期待感が高められるにもかかわらず、予告演出の信頼度が低下してしまうことや、予告演出が途切れてしまうことによる、遊技興趣の低下を防止できる。

【0192】

図19及び図20は、ROM121に記憶される操作系予告パターン決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、操作系予告パターン決定テーブルとして、図19（A）に示す操作系予告パターン決定テーブル142Aと、図19（B）に示す操作系予告パターン決定テーブル142Bと、図20（A）に示す操作系予告パターン決定テーブル142Cと、図20（D）に示す操作系予告パターン決定テーブル142Dとが、予め用意されている。操作系予告パターン決定テーブル142Aは、プッシュボタン単発CBY1の操作系予告種別に決定された場合に、操作系予告パターンを複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。操作系予告パターン決定テーブル142Bは、プッシュボタン連打CBY2の操作系予告種別に決定された場合に、操作系予告パターンを複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。操作系予告パターン決定テーブル142Cは、トリガボタン単発CBY3の操作系予告種別に決定された場合に、操作系予告パターンを複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。操作系予告パターン決定テーブル142Dは、トリガボタン連打CBY4の操作系予告種別に決定された場合に、操作系予告パターンを複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0193】

操作系予告パターン決定テーブル142Aでは、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じて、操作系予告パターンYBP1-1～操作系予告パターンYBP1-8のいずれかに、操作系予告パターン決定用の乱数値SR2-2と比較される数値（決定値）が割り当てられている。そして、操作系予告パターン決定テーブル142Aでは、「擬似連」の可変表示演出を実行しない変動パターンである場合に、操作系予告パターンYBP1-1及び操作系予告パターンYBP1-2に決定値が割り当てられている。その一方で、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンである場合には、操作系予告パターンYBP1-1及び操作系予告パターンYBP1-2のいずれに対しても決定値が割り当てられていない。したがって、操作系予告パターンYBP1-1及び操作系予告パターンYBP1-2は、「擬似連」の可変表示演出を実行しない場合に対応して、「プッシュボタン単発」の予告演出を実行するためのものである。操作系予告パターンYBP1-3～操作系予告パターンYBP1-8は、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動の実行回数（合計回数）に対応して、「プッシュボタン単発」の予告演出を実行するためのものである。

【0194】

操作系予告パターン決定テーブル142Bでは、変動パターン指定コマンドにより指定

された変動パターンに応じて、操作系予告パターンYBP2-1～操作系予告パターンYBP2-8のいずれかに、操作系予告パターン決定用の乱数値SR2-2と比較される数値（決定値）が割り当てられている。そして、操作系予告パターン決定テーブル142Bでは、「擬似連」の可変表示演出を実行しない変動パターンである場合に、操作系予告パターンYBP2-1及び操作系予告パターンYBP2-2に決定値が割り当てられている。その一方で、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンである場合には、操作系予告パターンYBP2-1及び操作系予告パターンYBP2-2のいずれに対しても決定値が割り当てられていない。したがって、操作系予告パターンYBP2-1及び操作系予告パターンYBP2-2は、「擬似連」の可変表示演出を実行しない場合に対応して、「プッシュボタン連打」の予告演出を実行するためのものである。操作系予告パターンYBP2-3～操作系予告パターンYBP2-8は、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動の実行回数（合計回数）に対応して、「プッシュボタン連打」の予告演出を実行するためのものである。

10

【0195】

操作系予告パターン決定テーブル142Cでは、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じて、操作系予告パターンYBP3-1～操作系予告パターンYBP3-8のいずれかに、操作系予告パターン決定用の乱数値SR2-2と比較される数値（決定値）が割り当てられている。そして、操作系予告パターン決定テーブル142Cでは、「擬似連」の可変表示演出を実行しない変動パターンである場合に、操作系予告パターンYBP3-1及び操作系予告パターンYBP3-2に決定値が割り当てられている。その一方で、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンである場合には、操作系予告パターンYBP3-1及び操作系予告パターンYBP3-2のいずれに対しても決定値が割り当てられていない。したがって、操作系予告パターンYBP3-1及び操作系予告パターンYBP3-2は、「擬似連」の可変表示演出を実行しない場合に対応して、「トリガボタン単発」の予告演出を実行するためのものである。操作系予告パターンYBP3-3～操作系予告パターンYBP3-8は、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動の実行回数（合計回数）に対応して、「トリガボタン単発」の予告演出を実行するためのものである。

20

【0196】

操作系予告パターン決定テーブル142Dでは、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じて、操作系予告パターンYBP4-1～操作系予告パターンYBP4-8のいずれかに、操作系予告パターン決定用の乱数値SR2-2と比較される数値（決定値）が割り当てられている。そして、操作系予告パターン決定テーブル142Dでは、「擬似連」の可変表示演出を実行しない変動パターンである場合に、操作系予告パターンYBP4-1及び操作系予告パターンYBP4-2に決定値が割り当てられている。その一方で、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンである場合には、操作系予告パターンYBP4-1及び操作系予告パターンYBP4-2のいずれに対しても決定値が割り当てられていない。したがって、操作系予告パターンYBP4-1及び操作系予告パターンYBP4-2は、「擬似連」の可変表示演出を実行しない場合に対応して、「トリガボタン連打」の予告演出を実行するためのものである。操作系予告パターンYBP4-3～操作系予告パターンYBP4-8は、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動の実行回数（合計回数）に対応して、「トリガボタン連打」の予告演出を実行するためのものである。

30

40

【0197】

操作系予告パターン決定テーブル142Aを用いて決定された操作系予告パターンによる「プッシュボタン単発」の予告演出では、飾り図柄の可変表示が開始された後に、あるいは、可変表示が開始されると同時に、例えばプッシュボタン31Bを示す演出画像と、「ボタンを押して狙ってね」といったメッセージ画像とを画像表示装置5の表示領域に表示させることなどにより、プッシュボタン31Bに対する1回の指示操作を遊技者に促すボタン操作促進演出が実行される。続いて、例えばルーレットに向かって弓矢を構えたキ

50

キャラクタの演出画像を表示することなどにより、遊技者がタイミングを見計らって押しボタン31Bの指示操作をできるような演出動作を実行する。そして、操作有効期間内に遊技者による操作行為が検出された場合には、その検出時点で弓矢が放たれて的に当たる演出画像を表示することなどにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性や、可変表示結果が「大当たり」となる可能性といった、信頼度を遊技者が認識可能に報知できればよい。

【0198】

一例として、ルーレットの的に、**「まだまだ」**や**「激熱」**といった信頼度を示唆する枠が設けられており、操作系予告パターンYBP1-1では操作検出時に**「まだまだ」**の枠に弓矢が当たることで、信頼度が低い旨を報知する一方、操作系予告パターンYBP1-2では操作検出時に**「激熱」**の枠に弓矢が当たることで、信頼度が高い旨を報知すればよい。こうした押しボタン31Bの操作検出時における演出態様を異ならせるとともに、演出画像として表示されるキャラクタの種類を異ならせること、同一キャラクタを示す演出画像の表示態様（例えばキャラクタの服の色など）を異ならせること、あるいは、その他の任意の演出態様を異ならせることにより、信頼度が異なることを遊技者が認識できるようにすればよい。なお、操作有効期間内に押しボタン31Bに対する指示操作が検出されなかったときには、弓矢が放たれることなく予告演出が終了して、遊技者が信頼度を認識できないようにしてもよい。これにより、押しボタン31Bに対する操作を促進して、予告演出に対する遊技者の参加意欲を向上させることができる。**「押しボタン単発」**の予告演出における演出動作としては、ルーレットを用いたゲームを行うもの

10

20

【0199】

操作系予告パターン決定テーブル142Bを用いて決定された操作系予告パターンによる**「押しボタン連打」**の予告演出では、飾り図柄の可変表示が開始された後に、あるいは、可変表示が開始されると同時に、例えば押しボタン31Bを示す演出画像と、**「ボタンを連打して綱引きに勝ってね」**といったメッセージ画像とを画像表示装置5の表示領域に表示させることなどにより、押しボタン31Bに対する連打操作を遊技者に促すボタン操作促進演出が実行される。続いて、例えば自己キャラクタと相手キャラクタとが綱引きを行う演出画像を表示することなどにより、遊技者が押しボタン31Bの連打操作をできるような演出動作を実行する。そして、操作有効期間内での遊技者による操作行為の検出回数や検出間隔などに基づいて、綱引きの優勢や劣勢の度合いが変化する演出画像を表示して、操作有効期間が終了したときに、綱引きの勝負結果を示す演出画像を表示することなどにより、信頼度を遊技者に報知できればよい。

【0200】

一例として、操作系予告パターンYBP2-1では綱引きの勝負結果が負けとなることで、信頼度が低い旨を報知する一方、操作系予告パターンYBP2-2では綱引きの勝負結果が勝ちとなることで、信頼度が高い旨を報知すればよい。もっとも、操作系予告パターンYBP2-2の場合でも、操作有効期間内に押しボタン31Bに対する指示操作が検出されないときや、検出回数が所定数未満であるときには、綱引きの勝負結果が負けとなることで、本来の信頼度が報知されないようにしてもよい。これにより、押しボタン31Bに対する操作を促進して、予告演出に対する遊技者の参加意欲を向上させることができる。こうした押しボタン31Bの連打操作後における演出態様を異ならせるとともに、演出画像として表示される自己キャラクタや相手キャラクタの種類を異ならせること、同一の自己キャラクタや相手キャラクタを示す演出画像の表示態様（例えば服の色など）を異ならせること、自己キャラクタや相手キャラクタとは異なる演出画像の表示態様（例えば装飾品の有無や綱の色、太さ、長さ、本数など）を異ならせること、あるいは、その他の任意の演出態様を異ならせることにより、信頼度が異なることを遊技者が認識できるようにすればよい。**「押しボタン連打」**の予告演出における演出動作として

30

40

50

は、綱引きとなるゲームを行うものに限定されず、例えばプッシュボタン 3 1 B に対する指示操作が検出されるに従って伸長する棒グラフを所定長以上に伸ばすゲームといった、任意のゲームを行うものであってもよいし、プッシュボタン 3 1 B に対する指示操作の検出回数が所定回数に達したことを条件に所定のメッセージが報知されるものであってもよい。

【0201】

操作系予告パターン決定テーブル 1 4 2 C を用いて決定された操作系予告パターンによる「トリガボタン単発」の予告演出では、飾り図柄の可変表示が開始された後に、あるいは、可変表示が開始されると同時に、例えばスティックコントローラ 3 0 を示す演出画像と、「照準を合わせて発射せよ！」といったメッセージ画像とを画像表示装置 5 の表示領域に表示させることなどにより、操作桿 3 0 A の傾倒操作とトリガボタン 3 1 A に対する 1 回の指示操作を遊技者に促すボタン操作促進演出が実行される。続いて、例えば飛来する飛行機（敵機）を狙う照準（スコープ）の演出画像を、表示位置の変更が可能となるように表示することなどにより、遊技者が操作桿 3 0 A の傾倒操作を行いながらタイミングを見計らってトリガボタン 3 1 A の指示操作をできるような演出動作を実行する。そして、操作有効期間内にトリガボタン 3 1 A に対する指示操作が検出された場合には、その検出時点で砲弾が発射される演出画像を表示し、敵機の撃墜に成功したか否かを示す演出画像を表示することなどにより、信頼度を遊技者が認識可能に報知できればよい。

【0202】

一例として、操作系予告パターン Y B P 3 - 1 では操作桿 3 0 A の傾倒操作態様にかかわらず照準が敵機に合致せず、敵機に砲弾が命中せず撃墜できないことで、信頼度が低い旨を報知する。その一方、操作系予告パターン Y B P 3 - 2 では操作桿 3 0 A の傾倒操作に応じて照準が敵機に合致し、このときに発射された砲弾が敵機に命中して撃墜できることで、信頼度が高い旨を報知する。なお、操作系予告パターン Y B P 3 - 2 であっても、照準が敵機に合致しない状態で砲弾が発射された場合には、敵機が撃墜されないようにしてもよい。あるいは、操作系予告パターン Y B P 3 - 2 では、照準が敵機に合致しない状態で砲弾が発射された場合でも、その砲弾が敵機に命中して撃墜できるようにしてもよい。こうしたトリガボタン 3 1 A の操作検出時における演出態様を異ならせるとともに、演出画像として表示される敵機の種類（例えばプロペラ機、ジェット戦闘機、仮想飛行物など）を異ならせること、同じ種類の敵機を示す演出画像の表示態様（例えば機体の色など）を異ならせること、あるいは、その他の任意の演出態様を異ならせることにより、信頼度が異なることを遊技者が認識できるようにすればよい。なお、操作有効期間内にトリガボタン 3 1 A に対する指示操作が検出されなかったときには、例えば敵機の攻撃により自機が撃墜されるなどして、予告演出が終了してもよい。これにより、操作桿 3 0 A やトリガボタン 3 1 A に対する操作を促進して、予告演出に対する遊技者の参加意欲を向上させることができる。「トリガボタン単発」の予告演出における演出動作としては、敵機を撃墜するゲームを行うものに限定されず、例えば逃げ回る 1 匹の獲物を捕獲するゲームといった、任意のゲームを行うものであってもよいし、複数枚のカードからいずれかを選択すれば、そのカードに記された所定のメッセージが報知されるものなどであってもよい。

【0203】

操作系予告パターン決定テーブル 1 4 2 D を用いて決定された操作系予告パターンによる「トリガボタン連打」の予告演出では、飾り図柄の可変表示が開始された後に、あるいは、可変表示が開始されると同時に、例えばスティックコントローラ 3 0 を示す演出画像と、「照準を合わせて連射せよ！」といったメッセージ画像とを画像表示装置 5 の表示領域に表示させることなどにより、操作桿 3 0 A の傾倒操作とトリガボタン 3 1 A に対する連打操作を遊技者に促すボタン操作促進演出が実行される。続いて、例えば「トリガボタン単発」の予告演出と同様に、飛来する飛行機（敵機）を狙う照準（スコープ）の演出画像を、表示位置の変更が可能となるように表示することなどにより、遊技者が操作桿 3 0 A の傾倒操作を行いながらトリガボタン 3 1 A の連打操作をできるような演出動作を実行する。そして、操作有効期間内にトリガボタン 3 1 A に対する指示操作が検出されるごと

に、その検出時点で砲弾が発射される演出画像を表示し、照準の合致度合いや指示操作の検出回数、検出間隔などに基づいて、敵機が破壊される度合いが変化する演出画像を表示する。その後、操作有効期間が終了したときに、敵機の撃墜に成功したか否かを示す演出画像を表示することなどにより、信頼度を遊技者が認識可能に報知できればよい。

【0204】

一例として、操作系予告パターンYBP4-1では砲弾が敵機に命中した程度にかかわらず敵機が撃墜できないことで、信頼度が低い旨を報知する。その一方、操作系予告パターンYBP4-2では敵機が1回でも被弾していれば、敵機を撃墜できることで、信頼度が高い旨を報知する。あるいは、操作系予告パターンYBP4-2では、敵機が被弾していなくても、砲弾が発射されたことさえあれば、敵機を撃墜できるようにしてもよい。これに対して、操作系予告パターンYBP4-2であっても、敵機が被弾していない場合や、被弾回数が所定数未満である場合、敵機が破壊された度合いが一定程度に達していない場合には、敵機が撃墜されないことで、本来の信頼度が報知されないようにしてもよい。これにより、操作桿30Aの傾倒操作やトリガボタン31Aに対する操作を促進して、予告演出に対する遊技者の参加意欲を向上させることができる。また、「トリガボタン単発」の予告演出と同様に、敵機の種類や敵機の表示態様などを異ならせることにより、信頼度が異なることを遊技者に報知できるようにすればよい。「トリガボタン連打」の予告演出における演出動作としては、敵機を撃墜するゲームを行うものに限定されず、例えば逃げ回る複数の獲物を捕獲するゲームといった、任意のゲームを行うものであってもよいし、複数枚のカードを順次を選択すれば、各カードの組合せによって特有の意味をなす所定のメッセージが報知されるものなどであってもよい。

【0205】

操作系予告となる予告演出における操作有効期間は、ボタン操作促進演出が実行されたことにより開始された後、例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて飾り図柄が仮停止表示される以前（飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる以前）に、終了すればよい。あるいは、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を報知する場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後にも、所定時間が経過するまで操作有効期間が継続するようにしてもよい。

【0206】

操作系予告パターンYBP1-3～操作系予告パターンYBP1-8では、初回変動及び疑似連変動のそれぞれに対応して、操作系予告パターンYBP1-1や操作系予告パターンYBP1-2のいずれかによる予告演出と同様の演出態様あるいは異なる演出態様で、プッシュボタン31Bに対する1回の指示操作に応じた演出動作が行われるように設定されていればよい。あるいは、初回変動及び疑似連変動の全体にわたる一連の演出動作により、プッシュボタン31Bに対する1回の指示操作に応じて信頼度を報知する予告演出が行われるようにしてもよい。

【0207】

操作系予告パターンYBP2-3～操作系予告パターンYBP2-8では、初回変動及び疑似連変動のそれぞれに対応して、操作系予告パターンYBP2-1や操作系予告パターンYBP2-2のいずれかによる予告演出と同様の演出態様あるいは異なる演出態様で、プッシュボタン31Bに対する連打操作に応じた演出動作が行われるように設定されていればよい。あるいは、初回変動及び疑似連変動の全体にわたる一連の演出動作により、プッシュボタン31Bに対する連打操作に応じて信頼度を報知する予告演出が行われるようにしてもよい。

【0208】

操作系予告パターンYBP3-3～操作系予告パターンYBP3-8では、初回変動及び疑似連変動のそれぞれに対応して、操作系予告パターンYBP3-1や操作系予告パターンYBP3-2のいずれかによる予告演出と同様の演出態様あるいは異なる演出態様で、操作桿30Aの傾倒操作やトリガボタン31Aに対する1回の指示操作に応じた演出動作が行われるように設定されていればよい。あるいは、初回変動及び疑似連変動の全体に

わたる一連の演出動作により、操作桿 30A の傾倒操作やトリガボタン 31A に対する 1 回の指示操作に応じて信頼度を報知する予告演出が行われるようにしてもよい。

【0209】

操作系予告パターン YBP4-3 ~ 操作系予告パターン YBP4-8 では、初回変動及び擬似連変動のそれぞれに対応して、操作系予告パターン YBP4-1 や操作系予告パターン YBP4-2 のいずれかによる予告演出と同様の演出態様あるいは異なる演出態様で、操作桿 30A の傾倒操作やトリガボタン 31A に対する連打操作に応じた演出動作が行われるように設定されていればよい。あるいは、初回変動及び擬似連変動の全体にわたる一連の演出動作により、操作桿 30A の傾倒操作やトリガボタン 31A に対する連打操作に応じて信頼度を報知する予告演出が行われるようにしてもよい。

10

【0210】

操作系予告パターンには、「擬似連」の可変表示演出による初回変動及び擬似連変動の一部において、操作系予告となる予告演出を行わないものが含まれていてもよい。ただし、擬似連変動の実行後（再変動後）における変動表示に対応して実行される予告演出の信頼度が、前回の変動表示（初回変動又は擬似連変動）に対応して実行される予告演出の信頼度以上となればよい。また、初回変動又は擬似連変動のいずれかにおいて操作系予告となる予告演出が一旦行われた場合には、それ以降すべての擬似連変動に対応して、操作系予告となる予告演出が行われるように設定する。これにより、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合に、擬似連変動の回数が増加するにつれて可変表示結果が「大当たり」となる期待感が高められるにもかかわらず、予告演出の信頼度が低下してしまうことや、予告演出が途切れてしまうことによる、遊技興趣の低下を防止できる。

20

【0211】

図 21 は、ROM 121 に記憶される確変昇格演出実行時決定テーブル 143 の構成例を示している。確変昇格演出実行時決定テーブル 143 は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変」又は「確変」であり、確変昇格演出として大当たり中昇格演出が実行される場合に、その確変昇格演出が実行されるタイミングや期間を、確変昇格演出決定用の乱数値 SR3 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。確変昇格演出実行時決定テーブル 143 では、確変昇格演出決定用の乱数値 SR3 と比較される数値（決定値）が、例えば「第 3 ラウンド」、「第 6 ラウンド」、「第 9 ラウンド」、「第 12 ラウンド」、「第 15 ラウンド」、「エンディング時」といった、予め定められた複数種類の

30

【0212】

図 22 は、ROM 121 に記憶される確変昇格演出パターン決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、確変昇格演出パターン決定テーブルとして、図 22 (A) に示す確変昇格演出パターン決定テーブル（昇格失敗時）144A と、図 22 (B) に示す確変昇格演出パターン決定テーブル（昇格成功時）144B とが、予め用意されている。確変昇格演出パターン決定テーブル（昇格失敗時）144A は、確変昇格演出として大当たり中昇格失敗演出が実行される場合に、確変昇格演出パターンを複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。確変昇格演出パターン決定テーブル（昇格成功時）144B は、確変昇格演出として大当たり中昇格成功演出が実行される場合に、確変昇格演出パターンを複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

40

【0213】

確変昇格演出パターン決定テーブル（昇格失敗時）144A では、複数種類の昇格演出実行時に応じて、確変昇格演出パターン ZAP1-1、確変昇格演出パターン ZAP1-2、確変昇格演出パターン ZBP1-1 及び確変昇格演出パターン ZBP1-2 のいずれかに、確変昇格演出パターン決定用の乱数値 SR4 と比較される数値（決定値）が割り当

50

てられている。したがって、確変昇格演出パターンZAP1-1や確変昇格演出パターンZAP1-2、確変昇格演出パターンZBP1-1、確変昇格演出パターンZBP1-2はいずれも、大当たり中昇格失敗演出における演出態様に対応した確変昇格演出パターンとなっている。

【0214】

確変昇格演出パターン決定テーブル（昇格成功時）144Bでは、複数種類の昇格演出実行時に応じて、確変昇格演出パターンZAP2-1、確変昇格演出パターンZAP2-2、確変昇格演出パターンZBP2-1及び確変昇格演出パターンZBP2-2のいずれかに、確変昇格演出パターン決定用の乱数値SR4と比較される数値（決定値）が割り当てられている。したがって、確変昇格演出パターンZAP2-1や確変昇格演出パターンZAP2-2、確変昇格演出パターンZBP2-1及び確変昇格演出パターンZBP2-2はいずれも、大当たり中昇格成功演出における演出態様に対応した確変昇格演出パターンとなっている。

10

【0215】

確変昇格演出パターン決定テーブル（昇格失敗時）144Aや確変昇格演出パターン決定テーブル（昇格成功時）144Bを用いて決定された確変昇格演出パターンによる確変昇格演出では、操作系予告の予告演出と同様の演出動作あるいは一部又は全部が異なる演出動作として実行されればよい。一例として、確変昇格演出パターンZAP1-1や確変昇格演出パターンZAP2-1では、ルーレットを用いたゲームが行われる点では操作系予告パターンYBP1-1や操作系予告パターンYBP1-2と同様であるものの、ルーレットの的には確変図柄と非確変図柄の枠が設けられている点で、これらの操作系予告パターンとは異なる演出動作が行われればよい。そして、確変昇格演出パターンZAP1-1では操作検出時に非確変図柄の枠に弓矢が当たること、確変昇格がない旨を報知する一方、確変昇格演出パターンZAP2-1では操作検出時に確変図柄の枠に弓矢が当たること、確変昇格がある旨を報知すればよい。なお、他のゲームやメッセージの報知などが行われるものであってもよい。

20

【0216】

ROM121には、演出制御用CPU120が各種の演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを構成するパターンデータが、予め複数種類記憶されている。こうした演出制御パターンとしては、例えば図23に示す図柄変動制御パターンや、図24及び図25に示す予告演出制御パターン、図26に示す確変昇格演出制御パターンなどが含まれていればよい。

30

【0217】

図柄変動制御パターンは、飾り図柄の可変表示が開始されてから最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでの期間における、画像表示装置5の表示領域での飾り図柄の可変表示動作に関する制御内容を示すパターンデータなどから構成され、飾り図柄の変動パターンごとに予め複数用意されたものであればよい。また、パチンコ遊技機1における複数種類の演出モードに対応して、互いに異なる図柄変動制御パターンが用意されてもよい。こうした複数の図柄変動制御パターンはそれぞれ、最終停止図柄となる確定飾り図柄や可変表示中に仮停止表示される仮停止図柄などを用いて行われる飾り図柄の可変表示において、飾り図柄の表示位置や大きさ、飾り図柄の変動方向や変動速度などのタイムスケジュールを規定していればよい。ここで、最終停止図柄や仮停止図柄などは、主基板11から演出制御基板12へと伝送された変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンなどに基づいて、可変表示の開始時に決定されるものであればよい。

40

【0218】

予告演出制御パターンは、予告演出における演出動作の制御内容を示すパターンデータなどから構成され、予告演出における演出動作の内容に応じた予告演出パターンごとに予め複数用意されたものであればよい。例えば、複数の予告演出制御パターンには、例えば図24に示す表示系予告種別に対応した予告演出制御パターンのように、表示系予告種別に分類されて「キャラクタ表示」や「ステップアップ表示」などの予告演出を実行するた

50

めに予め用意された複数の表示系予告パターンのいずれかに対応して、演出画像の表示位置や大きさ、更新表示手順などのタイムスケジュールを規定するものが含まれていればよい。また、複数の予告演出制御パターンには、例えば図25に示す操作系予告種別に対応した予告演出制御パターンのように、操作系予告種別に分類されて「プッシュボタン単発」、「プッシュボタン連打」、「トリガボタン単発」、「トリガボタン連打」などの予告演出を実行するために予め用意された複数の操作系予告パターンのいずれかに対応して、演出画像の表示位置や大きさ、更新表示手順、遊技者による操作行為を有効に検出する操作有効期間の設定、操作検出時における演出動作の切替設定などのタイムスケジュールを規定していればよい。

【0219】

10

確変昇格演出制御パターンは、確変昇格演出における演出動作の制御内容を示すパターンデータなどから構成され、確変昇格演出における演出動作の内容に応じた確変昇格演出パターンごとに予め複数用意されたものであればよい。例えば、複数の確変昇格演出制御パターンはそれぞれ、演出画像の表示位置や大きさ、更新表示手順、遊技者による操作行為を有効に検出する操作有効期間の設定、操作検出時における演出動作の切替設定などのタイムスケジュールを規定していればよい。

【0220】

図26に示す確変昇格演出制御パターンのうち、確変昇格演出制御パターンSUA1-1は確変昇格演出パターンZAP1-1に対応して、また、確変昇格演出制御パターンSUB1-1は確変昇格演出パターンZBP1-1に対応して、「プッシュボタン単発」の確変昇格演出を実行するためのプロセスデータから構成されている。確変昇格演出制御パターンSUA1-2は確変昇格演出パターンZAP1-2に対応して、また、確変昇格演出制御パターンSUB1-2は確変昇格演出パターンZBP1-2に対応して、「プッシュボタン連打」の確変昇格演出を実行するためのプロセスデータから構成されている。確変昇格演出制御パターンSUA2-1は確変昇格演出パターンZAP2-1に対応して、また、確変昇格演出制御パターンSUB2-1は確変昇格演出パターンZBP2-1に対応して、「トリガボタン単発」の確変昇格演出を実行するためのプロセスデータから構成されている。確変昇格演出制御パターンSUA2-2は確変昇格演出パターンZAP2-2に対応して、また、確変昇格演出制御パターンSUB2-2は確変昇格演出パターンZBP2-2に対応して、「トリガボタン連打」の確変昇格演出を実行するためのプロセス

20

30

【0221】

図27(A)は、こうした各々の演出制御パターンの構成例を示している。図27(A)に示す構成例において、演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データとなるプロセスデータから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されている。

【0222】

演出制御プロセスタイマ判定値は、図28に示す演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマの格納値である演出制御プロセスタイマ値と比較される値(判定値)であって、各演出動作の実行時間(演出時間)に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板11から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用CPU120において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切替タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

40

【0223】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。すなわち、表示制御データは、画像表示装置5の表示領域における演出

50

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

【0224】

操作検出制御データには、例えばスティックコントローラ 30 の操作桿 30 A に対する傾倒操作とトリガボタン 31 A に対する指示操作とを有効に検出する操作有効期間、あるいは、プッシュボタン 31 B に対する指示操作を有効に検出する操作有効期間や、各々の操作を有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を指定するデータといった、遊技者の操作行為に応じた演出動作態様を示すデータが含まれている。ここで、操作検出制御データは、スティックコントローラ 30 の操作桿 30 A に対する傾倒操作とトリガボタン 31 A に対する指示操作とを有効に検出する操作有効期間において、プッシュボタン 31 B に対する指示操作が検出されないように制限（禁止）する設定がなされていればよい。また、操作検出制御データは、プッシュボタン 31 B に対する指示操作を有効に検出する操作有効期間において、スティックコントローラ 30 の操作桿 30 A に対する傾倒操作の検出とトリガボタン 31 A に対する指示操作の検出とを制限（禁止）するように設定されていればよい。

【0225】

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

【0226】

図 27 (B) は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を示している。演出制御用 CPU 120 は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置 5 の表示領域に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ 8 L、8 R から音声を出力させる制御を行うとともに、ランプ制御データにより指定される態様で遊技効果ランプ 9 等の発光体を点滅させる制御を行い、操作検出制御データにより指定される操作有効期間にてスティックコントローラ 30 の操作桿 30 A やトリガボタン 31 A あるいはプッシュボタン 31 B に対する操作を受け付けて演出内容を決定する制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。

【0227】

演出制御用 CPU 120 は、例えば飾り図柄の可変表示を開始するときなどに、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに基づいて演出制御パターンをセットする。ここで、演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ROM 121 から読み出して RAM 122 の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータの ROM 12

1における記憶アドレスを、RAM 122の所定領域に一時記憶させて、ROM 121における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。こうして、演出制御用CPU 120は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ#1～プロセスデータ#n（nは任意の整数）の内容に従って、演出装置（画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9等の発光体など）の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ#1～プロセスデータ#nにおいて、演出制御プロセスタイマ判定値#1～#nと対応付けられた表示制御データ#1～表示制御データ#n、音声制御データ#1～音声制御データ#n、ランプ制御データ#1～ランプ制御データ#n、操作検出制御データ#1～操作検出制御データ#nは、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ#1～演出制御実行データ#nを構成する。

10

【0228】

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用CPU 120から表示制御部123や音声制御基板13などに対して出力される。演出制御用CPU 120からの指令を受けた表示制御部123では、例えば所定のVDP等がその指令に示される画像データをCGROM等の画像データメモリから読み出してVRAMに一時記憶させることなどにより展開させる。また、演出制御用CPU 120からの指令を受けた音声制御基板13では、例えば音声合成用ICがその指令に示される音声データを音声データROMから読み出して音声RAM等に一時記憶させることなどにより展開させる。

20

【0229】

図3に示す演出制御基板12に搭載されたRAM 122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図28に示すような演出制御用データ保持エリア190が設けられている。図28に示す演出制御用データ保持エリア190は、演出制御フラグ設定部191と、演出制御タイマ設定部192と、演出制御カウンタ設定部193と、演出制御バッファ設定部194とを備えている。

【0230】

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

30

【0231】

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

【0232】

演出制御カウンタ設定部193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。一例として、演出制御カウンタ設定部193には、演出動作の進行を制御するために用いられる乱数値（演出用乱数）を示す数値データの一部又は全部をカウントするためのランダムカウンタが設けられていればよい。

40

【0233】

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

50

【0234】

図3に示す演出制御基板12に搭載された表示制御部123は、演出制御用CPU120からの表示制御指令などに基づき、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部123は、画像表示装置5の画面上に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示やリーチ演出における演出表示といった各種の演出表示を実行させるための制御を行う。表示制御部123は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM)、LCD駆動回路などを備えて構成されていればよい。

【0235】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドや、トリガセンサ35A、プッシュセンサ35B及び傾倒方向センサユニット32から伝送された操作検出信号等の各種信号を取り込むための入力ポートと、演出制御基板12の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I/O125の出力ポートからは、画像表示装置5へと伝送される映像信号や、音声制御基板13へと伝送される指令（効果音信号）、ランプ制御基板14へと伝送される指令（電飾信号）などが出力される。

【0236】

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

【0237】

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

【0238】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM101がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば2ミリ秒）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図29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。

【0239】

図29に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21

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

【0240】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる乱数値MR1～MR5といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS14）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS15）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける表示動作の制御、特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【0241】

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S16）。CPU103は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器20における表示動作（例えばセグメントLEDの点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU103は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送送させる（ステップS17）。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部155に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O105に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板12に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御INT信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御INT信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0242】

図30は、特別図柄プロセス処理として、図29に示すステップS15にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。図31及び図32は、ステップS101にて実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【0243】

図31及び図32に示す始動入賞判定処理において、CPU103は、まず、所定の入力ポートレジスタに格納された入力ポートデータを読み出す（図31のステップS201）。ここで、入力ポートレジスタは、例えばI/O105に含まれる入力ポートにおける外部信号の入力状態を示すビット値などが、格納されるレジスタである。この実施の形態では、入力ポートレジスタのビット番号「0」に格納される入力ポートデータが、第1始動口スイッチ22Aから伝送される検出信号となる第1始動入賞信号の入力状態（オフ／オン）を示し、入力ポートレジスタのビット番号「1」に格納される入力ポートデータが、第2始動口スイッチ22Bから伝送される遊技球の検出信号となる第2始動入賞信号の入力状態（オフ／オン）を示している。

【0244】

ステップS201にて読み出した入力ポートレジスタのビット番号「1」におけるビッ

10

20

30

40

50

ト値が“1”であるか否かを判定する（ステップS202）。このとき、ビット値が“1”であれば（ステップS202；Yes）、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第2始動入賞判定カウンタの格納値である第2始動入賞判定カウント値を、例えば1加算するなどしてカウントアップするように、更新する（ステップS203）。これに対して、ステップS202にて“0”であると判定された場合には（ステップS202；No）、第2始動入賞判定カウンタをクリアして、その格納値を「0」に初期化する（ステップS204）。

【0245】

ステップS203、S204の処理のいずれかを実行した後は、ステップS201にて読み出した入力ポートレジスタのビット番号[0]におけるビット値が“1”であるか否かを判定する（ステップS205）。このとき、ビット値が“1”であれば（ステップS205；Yes）、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第1始動入賞判定カウンタの格納値である第1始動入賞判定カウント値を、例えば1加算するなどしてカウントアップするように、更新する（ステップS206）。これに対して、ステップS205にて“0”であると判定された場合には（ステップS205；No）、第1始動入賞判定カウンタをクリアして、その格納値を「0」に初期化する（ステップS207）。

【0246】

ステップS206、S207の処理のいずれかを実行した後は、第1始動入賞判定カウント値が入賞判定値として予め定められた所定の判定値（例えば「2」）に達したか否かを判定する（ステップS208）。このとき、第1始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達していれば（ステップS208；Yes）、遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「1」に設定する（ステップS209）。また、第1始動入賞判定カウンタをクリアして、そのカウント値を「0」に初期化する（ステップS210）。

【0247】

ステップS208にて第1始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達していなければ（ステップS208；No）、第1始動入賞口への有効な遊技球の入賞が第1始動口スイッチ22Aにより検出されていないことに対応して、第2始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達したか否かを判定する（ステップS211）。このとき、第2始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達していなければ（ステップS211；No）、第2始動入賞口への有効な遊技球の入賞が第2始動口スイッチ22Bにより検出されていないことに対応して、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第2始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達していれば（ステップS211；Yes）、始動口バッファ値を「2」に設定する（ステップS212）。また、第2始動入賞判定カウンタをクリアして、そのカウント値を「0」に初期化する（ステップS213）。

【0248】

ステップS210、S213の処理のいずれかを実行した後、CPU103は、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を読み出す（ステップS214）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み出し、始動口バッファ値が「2」であるときには、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み出す。そして、ステップS214における読出値が、所定の上限値（例えば「4」）に達しているか否かを判定する（図32のステップS215）。このとき、ステップS214での読出値が上限値に達していなければ、特別図柄や飾り図柄の可変表示を開始するための始動条件が有効に成立することになる。例えば、図31に示すステップS208にて第1始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達したと判定された後に、ステップS215にて読出値が上限値に達していないと判定されたときには、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや、飾り図柄の可変表示を実行するための第1始動条件が成立する。また、図31に示すステップS211にて第2始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達したと判定され

10

20

30

40

50

た後に、ステップS 2 1 5にて読出値が上限値に達していないと判定されたときには、第2特別図柄表示装置4 Bによる第2特図を用いた特図ゲームや、飾り図柄の可変表示を実行するための第2始動条件が成立する。

【0 2 4 9】

このように、ステップS 2 1 5にて読出値が上限値に達していないときには（ステップS 2 1 5；N o）、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を1加算する（ステップS 2 1 6）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1保留記憶数カウント値を1加算し、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2保留記憶数カウント値を1加算する。そして、CPU 1 0 3は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計値である合計保留記憶数を示す合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カ

10

【0 2 5 0】

ステップS 2 1 7の処理に続いて、CPU 1 0 3は、乱数回路1 0 4やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR 1や大当たり種別決定用の乱数値MR 2、変動パターン種別決定用の乱数値MR 3を示す数値データを、抽出する（ステップS 2 1 8）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される（ステップS 2 1 9）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部1 5 1 Aに乱数値MR 1～MR 3を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部1 5 1 Bに乱数値MR 1～MR 3を示す数値データがセットされる。

20

【0 2 5 1】

ステップS 2 1 9にて乱数値を記憶した後は、始動口バッファ値に応じた始動口入賞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設定を行う（ステップS 2 2 0）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、ROM 1 0 1における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納して、第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには、ROM 1 0 1における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納して、第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図2 9に示すステップS 1 7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1 1から演出制御基板1 2に対して伝送される。

30

【0 2 5 2】

ステップS 2 2 0における設定の後には、例えばROM 1 0 1における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板1 2に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップS 2 2 1）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図2 9に示すステップS 1 7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1 1から演出制御基板1 2に対して伝送される。

40

【0 2 5 3】

ステップS 2 1 5にて読出値が上限値に達している場合や（ステップS 2 1 5；Y e s）、ステップS 2 2 1の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップS 2 2 2）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップS 2 2 2；「1」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS 2 2 3）、図3 1に示すステップS 2 1 1の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップS 2 2 2；「2」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS 2 2

50

4)、始動入賞判定処理を終了する。

【0254】

この実施の形態では、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合には、2ミリ秒内で実行される処理によって、双方のスイッチが有効な遊技球の始動入賞を検出したことに基づく処理が実行される。すなわち、図31に示すステップS208にて第1始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達したと判定されたときには、図31に示すステップS209、S210、S214の処理を実行してから、図32に示すステップS215～S221の処理を実行した後、ステップS222にて始動口バッファ値が「1」であることに対応して、ステップS223の処理を実行してから、図31に示すステップS211の処理に進む。そして、ステップS211にて第2始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達したと判定されたときには、図31に示すステップS212～S214の処理を実行してから、図32に示すステップS215～S221の処理を実行した後、ステップS222にて始動口バッファ値が「2」であることに対応して、ステップS224の処理を実行してから、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

10

【0255】

図30に示すステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、以下のよう

20

【0256】

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

30

【0257】

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

【0258】

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

40

50

動や、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによって制御する処理となっていればよい。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値を“3”に更新する。

【0259】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当りフラグや小当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値を“4”に更新する。また、小当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値を“8”に更新する。さらに、大当りフラグ及び小当りフラグがいずれもオフである場合には、特図プロセスフラグの値を“0”に更新する。

10

【0260】

ステップS114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当り開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当り種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別が「非確変」又は「確変」であることに対応して15ラウンド大当り状態に制御される場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定するとともに、ラウンド遊技の実行回数となる大入賞口の開放回数を「15回」に設定する。これに対して、大当り種別が「突確」であることに対応して2ラウンド大当り状態に制御される場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.5秒」に設定するとともに、ラウンド遊技の実行回数となる大入賞口の開放回数を「2回」に設定する。

20

【0261】

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

30

【0262】

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

40

【0263】

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

【0264】

ステップS118の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この小当り開放前処理には、可変表示結果が「小当り」となったことなどに基

50

づき、小当り遊技状態において可変入賞動作の実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば可変表示結果が「小当り」であることに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.5秒」に設定するとともに、可変入賞動作における大入賞口の開放回数を「2回」に設定すればよい。

【0265】

ステップS119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すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。

10

【0266】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当り終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9などといった演出装置により、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、確変フラグや時短フラグの状態を変更しないようにして、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。

【0267】

図33は、図30のステップS110にて実行される特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図33に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS231）。例えば、ステップS231の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて第2保留記憶数カウンタが記憶する第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

20

【0268】

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

30

【0269】

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

40

【0270】

ステップS231にて第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」であるときには（ステップS231；Yes）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS235）。例えば、ステップS235の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップS235の処理は、ステップS231にて第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行され、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。したがって、第2特図を用いた特図ゲームは、第1

50

特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【0271】

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

【0272】

ステップS236の処理に続いて、例えば第1保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップS237）。また、ステップS237の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファの値を「1」に更新する（ステップS238）。

【0273】

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」、「小当り」、「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、特図表示結果決定テーブル130を選択してセットする（ステップS239）。CPU103は、こうしてセットされた特図表示結果決定テーブル130を参照することにより、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データが、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、特図表示結果を「大当り」や「小当り」、「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップS240）。このときには、ステップS240にて決定された特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップS241）。

【0274】

ステップS241にて「大当り」とであると判定された場合には（ステップS241；Yes）、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（ステップS242）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り種別決定テーブル131を選択してセットする（ステップS243）。こうしてセットされた大当り種別決定テーブル131を参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データが、「非確変」や「確変」、「突確」の各大当り種別に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を「非確変」、「確変」、「突確」のいずれとするかを決定する（ステップS244）。ここで、ステップS234の処理にて変動特図指定バッファ値を「2」に設定した場合には、大当り種別決定テーブル131にて「突確」の大当り種別に対して決定値が割り当てられていないことから、大当り種別が「突確」に決定されることはない。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップS245）、決定された大当り種別を記憶させる。一例として、大当り種別が「非確変」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、「確変」であれば「1」とし、「突確」であれば「2」とすればよい。

【0275】

ステップS241にて「大当り」ではないと判定された場合には（ステップS241；No）、その特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップS246）。そして、「小当り」とであると判定されたときには（ステップS246；Yes）、遊技制御フラグ設定部152に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする（ステップS2

10

20

30

40

50

47)。

【0276】

ステップS246にて「小当り」ではないと判定された場合や(ステップS246; No)、ステップS245、S247の処理のいずれかを実行した後は、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する(ステップS248)。一例として、ステップS246にて特図表示結果が「小当り」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「ー」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップS246にて特図表示結果が「小当り」とであると判定された場合には、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップS241にて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には、ステップS244における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「非確変」とする決定結果に応じて、非確変大当り図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「確変」とする決定結果に応じて、確変大当り図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「突確」とする決定結果に応じて、突確大当り図柄「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

10

【0277】

ステップS248にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから(ステップS249)、特別図柄通常処理を終了する。ステップS235にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には(ステップS235; Yes)、所定のデモ表示設定を行ってから(ステップS250)、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示(デモ画面表示)を指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

20

30

【0278】

図34は、図30のステップS111にて実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図34に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS261)。そして、大当りフラグがオンであれば(ステップS261; Yes)、変動パターン種別を複数種別のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り変動パターン種別決定テーブル132Aを選択してセットする(ステップS262)。また、例えば遊技制御バッファ設定部155に記憶されている大当り種別バッファ値を読み取ることなどにより、大当り種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれであるかを特定する(ステップS263)。

40

【0279】

ステップS261にて大当りフラグがオフであるときには(ステップS261; No)、小当りフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS264)。そして、小当りフラグがオンであれば(ステップS264; Yes)、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、小当り変動パターン種別決定テーブル132Bを選択してセットする(ステップS265)。

【0280】

ステップS264にて小当りフラグがオフであるときには(ステップS264; No)、例えば遊技制御フラグ設定部152に設けられた時短フラグがオンであるか否かを判定することなどにより、確変状態や時短状態において時短制御や高開放制御が行われる高倍

50

ース中であるか否かを判定する（ステップS 2 6 6）。このとき、遊技状態が高ベース中でない場合には（ステップS 2 6 6；N o）、例えば遊技制御フラグ設定部1 5 2に設けられた確変フラグがオンであるか否かを判定することなどにより、遊技状態が高ベース中でなくとも確変状態となる潜伏確変中であるか否かを判定する（ステップS 2 6 7）。

【0 2 8 1】

ステップS 2 6 7にて遊技状態が潜伏確変中ではない場合には（ステップS 2 6 7；N o）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）1 3 3 Aを選択してセットする（ステップS 2 6 8）。また、ステップS 2 6 6にて遊技状態が高ベース中である場合には（ステップS 2 6 6；Y e s）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（高ベース中）1 3 3 Bを選択してセットする（ステップS 2 6 9）。ステップS 2 6 7にて遊技状態が潜伏確変中である場合には（ステップS 2 6 7；Y e s）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（潜伏確変中）1 3 3 Cを選択してセットする（ステップS 2 7 0）。

10

【0 2 8 2】

ステップS 2 6 3、S 2 6 5、S 2 6 8～S 2 7 0の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン種別決定用の乱数値MR 3を示す数値データなどに基づき、使用テーブルにセットされた変動パターン種別決定テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップS 2 7 1）。ここで、ステップS 2 7 1の処理では、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4 Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4 Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン種別決定用となる共通の乱数値MR 3を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することができる。変動パターン種別決定用の乱数値を示す数値データは、第1始動入賞口や第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が検出された始動入賞時に抽出されたものでなくてもよく、例えばステップS 2 7 1の処理が実行されるときに乱数回路1 0 4や遊技制御カウンタ設定部1 5 4のランダムカウンタなどから抽出されてもよい。

20

30

【0 2 8 3】

ステップS 2 7 1にて変動パターン種別を決定した後は、特図表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」又は「小当たり」であるかに応じて、ハズレ変動パターン決定テーブル1 3 4 Aと当たり変動パターン決定テーブル1 3 4 Bのいずれかを選択し、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとしてセットする（ステップS 2 7 2）。続いて、変動パターン決定用の乱数値MR 4を示す数値データに基づき、ステップS 2 7 2にてセットした変動パターン決定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップS 2 7 3）。変動パターン決定用の乱数値MR 4を示す数値データは、ステップS 2 7 3の処理が実行されるときに乱数回路1 0 4や遊技制御カウンタ設定部1 5 4のランダムカウンタなどから抽出されてもよいし、第1始動入賞口や第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が検出された始動入賞時に抽出されたものを、乱数値MR 1～MR 3とともに、第1特図保留記憶部1 5 1 Aや第2特図保留記憶部1 5 1 Bにおける保留データとして記憶しておいてもよい。

40

【0 2 8 4】

ステップS 2 7 3の処理では、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4 Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4 Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用とな

50

る共通の乱数値MR 4を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。また、ステップS 2 7 3の処理では、ステップS 2 7 1における変動パターン種別の決定結果にかかわらず、変動パターン決定用となる共通の乱数値MR 4を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。

【0 2 8 5】

ステップS 2 7 3にて変動パターンを決定した後は、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップS 2 7 4）。その後、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4 Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4 Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップS 2 7 5）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4 Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。これに対して、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4 Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【0 2 8 6】

ステップS 2 7 5の処理に続いて、特別図柄の変動開始時となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップS 2 7 6）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU 1 0 3は、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM 1 0 1における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部1 5 5に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU 1 0 3は、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して遊技状態指定コマンド、第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM 1 0 1における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。こうしたステップS 2 7 4での設定を行った場合には、変動パターン設定処理が終了してから図2 9に示すステップS 1 7のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド又は第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドが、順次送信されることになる。なお、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果通知コマンドを最初に送信してから、第1変動開始コマンド又は第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS 2 7 7）、変動パターン設定処理を終了する。

【0 2 8 7】

図3 5は、図3 0のステップS 1 1 3にて実行される特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図3 5に示す特別図柄停止処理において、CPU 1 0 3は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部1 5 2などに設けられた特図確定表示中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS 2 9 1）。ここで、特図確定表示中フラグは、特図ゲームにおける可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されたことに対応して、後述するステップS 2 9 5の処理によりオン状態にセットされる。

【0 2 8 8】

ステップS 2 9 1にて特図確定表示中フラグがオフであるときには（ステップS 2 9 1；No）、確定特別図柄を導出表示するための設定を行う（ステップS 2 9 2）。このときには、飾り図柄停止コマンドを演出制御基板1 2に対して送信するための設定を行う（

10

20

30

40

50

ステップS293)。また、特図確定表示時間として予め定められた一定時間（例えば1000ミリ秒）を設定する（ステップS294）。例えば、ステップS294の処理では、特図確定表示時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御タイマ設定部153に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。そして、特図確定表示中フラグをオン状態にセットしてから（ステップS295）、特別図柄停止処理を終了する。こうして、ステップS292の処理により確定特別図柄が導出表示された後に、ステップS294にて設定された特図確定表示時間が経過するまでは、タイマ割込みの発生に応じた特別図柄プロセス処理にて特別図柄停止処理が実行されるごとに、ステップS291にて特図確定表示中フラグがオンであると判定されることになる。

【0289】

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

【0290】

ステップS296にて特図確定表示時間が経過したときには（ステップS296；Yes）、特図確定表示中フラグをクリアしてオフ状態とした後に（ステップS297）、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS298）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップS298；Yes）、大当り開始時演出待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS299）。また、大当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS300）。例えば、ステップS300の処理では、大当り種別バッファ値に応じた大当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された大当り開始指定コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。

【0291】

ステップS300の処理に続いて、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS301）。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う（ステップS302）。例えば、ステップS302の処理として、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、高ベース中において実行される特図ゲームの残り回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする処理などが実行されればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップS303）、特別図柄停止処理を終了する。

【0292】

ステップS298にて大当りフラグがオフである場合には（ステップS298；No）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS304）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップS304；Yes）、小当り開始時演出待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS305）。続いて、特図表示結果が「小当り」となったことに対応した大当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS306）。その後、小当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS307）。また、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“8”に更新する（ステップS308）。

【0293】

ステップS304にて小当りフラグがオフである場合には（ステップS304；No）

、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化する（ステップS309）。ステップS308、S309の処理のいずれかを実行した後は、高ベース中における時短制御や高開放制御などを終了させるか否かの判定を行ってから（ステップS310）、特別図柄停止処理を終了する。例えば、ステップS310の処理では、時短フラグがオンであるときに、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウント値を、例えば1減算するなどして更新する。そして、更新後の時短回数カウント値が所定の時短終了判定値（例えば「0」など）と合致するか否かの判定を行う。このとき、時短終了判定値と合致すれば、時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、高ベース中における時短制御や高開放制御などを終了すればよい。他方、時短終了判定値と合致しなければ、時短フラグの状態を維持して、ステップS310の処理を終了すればよい。なお、遊技状態が確変状態であるときでも時短フラグがオンであれば時短制御を終了するか否かの判定を行い、終了するとの判定結果に基づき時短制御を終了するようにしてもよい。こうして時短制御を終了する一方で、確変制御については、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで、あるいは、さらに所定回数の特図ゲームが実行されるまで、継続させてもよい。これにより、遊技状態が潜伏確変中となることができる。あるいは、時短フラグがオンであるとともに確変フラグがオンとなっている確変状態については、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで継続して時短制御が行われるようにしてもよい。

10

【0294】

また、ステップS310の処理では、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタから、確変制御終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予めROM101などに格納された確変制御終了判定テーブルを参照すること、あるいは、確変制御中における特図ゲームの実行回数が所定の確変終了判定値に達したことなどにより、確変制御を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。これに対して、ステップS310の処理では、確変制御を終了するための処理を実行せず、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで確変制御を継続させるようにしてもよい。あるいは、確変制御終了判定用の乱数値を示す数値データに基づき確変制御を終了するか否かを判定する処理は、例えば図33に示すステップS240にて特図表示結果を決定（事前決定）する以前に、実行されるようにしてもよい。

20

【0295】

図36は、図30のステップS117にて実行される大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。図36に示す大当たり終了処理において、CPU103は、まず、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS321）。一例として、図30に示すステップS116の大当たり開放後処理では、特図プロセスフラグの値を“7”に更新するときに、大当たり終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップS321の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を1減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値（例えば「0」など）と合致したか否かに応じて、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップS321にて大当たり終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップS321；No）、そのまま大当たり終了処理を終了する。

30

40

【0296】

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

【0297】

ステップS323にて大当たり種別が「非確変」と判定された場合には（ステップS323；Yes）、遊技状態を時短状態とする制御を開始するための設定を行う（ステップS324）。例えば、CPU103は、時短フラグをオン状態にセットするとともに

50

、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（例えば「100」）を、時短回数カウンタに設定する。その一方で、大当たり種別が「確変」又は「突確」と判定された場合には（ステップS323；No）、遊技状態を確変状態とする制御を開始するための設定を行う（ステップS325）。例えば、CPU103は、確変フラグと時短フラグをともにオン状態にセットする。

【0298】

なお、大当たり種別が「確変」と判定された場合と、大当たり種別が「突確」と判定された場合とで、種類が異なる確変状態へと制御するための設定を行うようにしてもよい。一例として、大当たり種別が「確変」と判定された場合には、確変フラグと時短フラグをともにオン状態にセットして、時短回数カウント値の初期値設定は行わず、次に特図表示結果が「大当たり」となるまで、確変制御と時短制御の双方が継続して行われるように設定する。これに対して、大当たり種別が「突確」と判定された場合には、確変フラグと時短フラグをともにオン状態にセットして、時短状態に制御される場合と同様に時短回数カウント値の初期値設定を行い、確変制御は次に特図表示結果が「大当たり」となるまで継続して行われる一方、時短制御は特図ゲームの実行回数が所定回数（例えば「100」）に達するまで継続するように設定してもよい。あるいは、大当たり種別が「突確」と判定された場合には、所定の時短中突確フラグがオンであれば、確変制御とともに時短制御を開始するための設定を行う一方、時短中突確フラグがオフであれば、確変制御のみを開始するための設定を行うようにしてもよい。ここで、時短中突確フラグは、例えば図35に示すステップS298にて大当たりフラグがオンであると判定されたときに、大当たり種別が「突確」であること、及び、時短フラグがオンであり時短制御が行われていることに対応して、オン状態にセットされればよい。あるいは、例えば図33に示すステップS244にて大当たり種別が「突確」に決定されたときに、時短フラグがオンであり時短制御が行われていることに対応して、特別図柄等の可変表示が開始されるときに時短中突確フラグがオン状態にセットされてもよい。

【0299】

ステップS324、S325の処理のいずれかを実行した後は、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから（ステップS326）、大当たり終了処理を終了する。

【0300】

図37は、普通図柄プロセス処理として、図29のステップS16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37に示す普通図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、ゲート通過判定処理を実行する（ステップS130）。例えば、ステップS130のゲート通過判定処理では、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づき、ゲートスイッチ21がオンであるか否かを判定し、オフであれば、そのままゲート通過判定処理を終了する。これに対して、ゲートスイッチ21がオンであるときには、普図保留記憶部151Cにおける保留データの記憶数である普図保留記憶数を示す普図保留記憶カウント値が、普図保留上限値として予め定められた値（例えば「4」）となっているか否かを判定する。このとき、普図保留上限値に達していれば、通過ゲートにおける今回の遊技球の通過を無効として、ゲート通過判定処理を終了する。その一方で、普図保留上限値に達していない場合には、例えば乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタ等によって更新される数値データのうちから、普図表示結果決定用の乱数値MR5を示す数値データを抽出する。このとき抽出した乱数値MR5を示す数値データが、保留データとして普図保留記憶部151Cにおける空きエントリの先頭にセットされることで、乱数値MR5が記憶される。この場合には、普図保留記憶数カウント値を1加算するように更新してから、ゲート通過判定処理を終了する。

【0301】

ステップS130のゲート通過判定処理を実行した後、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた普図プロセスフラグの値に応じて、図37に示すステップS140～S143の処理のいずれかを選択して実行する。

【0302】

ステップS140の普通図柄通常処理は、普図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この普通図柄通常処理では、普図保留記憶部151Cに格納された保留データの有無などに基づいて、普通図柄表示器20による普図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。このとき、例えば普図保留記憶部151Cに格納された保留データがある場合には、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果である普図表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかを決定する普通図柄判定処理が実行してから、普図プロセスフラグの値を“1”に更新する。

【0303】

ステップS141の普通図柄変動処理は、普図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この普通図柄変動処理では、普通図柄表示器20において普通図柄を変動させるための設定が行われるとともに、その普通図柄が変動を開始してからの経過時間が計測される。また、こうして計測された経過時間が所定の普図変動時間に達したか否かの判定が行われる。

【0304】

ステップS142の普通図柄停止処理は、普図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この普通図柄停止処理では、普図変動時間が経過したことに基づき、普通図柄表示器20にて普通図柄の変動を停止させ、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）させるための設定などを行う。ステップS143の普通電動役物作動処理は、普図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この普通電動役物作動処理では、普図ゲームにおける可変表示結果（普図表示結果）が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置6Bが備える可動翼片を垂直位置から傾動位置に移動させて、第2始動入賞口を通常開放状態から拡大開放状態に変化させるための設定などが行われる。

【0305】

図38は、図37のステップS140内にて実行される普通図柄判定処理の一例を示すフローチャートである。この普通図柄判定処理において、CPU103は、まず、普図保留記憶部156にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、普図表示結果判定用の乱数値MR5を示す数値データを読み出す（ステップS351）。このときには、例えば普図保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、普図保留記憶数を1減少させるように更新するとともに、普図保留記憶部156にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR5を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップS352）。

【0306】

ステップS352の処理に続いて、時短フラグがオンであるか否かの判定を行う（ステップS353）。このとき、時短フラグがオフであれば（ステップS353；No）、普図ゲームにおける可変表示結果としての普図表示結果につき判定を行うためのテーブルとして、図39（A）に示す低ベース時普図表示結果判定テーブル201Aを設定する（ステップS355）。また、時短フラグがオンであれば（ステップS353；Yes）、普図ゲームにおける可変表示結果としての普図表示結果につき判定を行うためのテーブルとして、図39（B）に示す高ベース時普図表示結果判定テーブル201Bを設定する（ステップS355）。

【0307】

普図表示結果判定テーブル201A、201Bは、ROM101に記憶される。普図表示結果判定テーブル201A、201Bは、普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかなどを判定するために参照されるテーブルである。例えば、普図表示結果判定テーブル201A、201Bはそれぞれ、普図表示結果判定用の乱数値MR5を、表示結果、第2始動入賞口の開放時間や普通図柄の変動時間などに対応付ける（割り当てる）設定データ（判定用データ）から構成されている。遊技状態が低

10

20

30

40

50

ベース状態（通常状態）である場合は、図 3 9（A）に示す低ベース時普図表示結果判定テーブル 2 0 1 A が参照され、遊技状態が高ベース状態（時短状態）であるときには、図 3 9（B）に示す高ベース時普図表示結果判定テーブル 2 0 1 B が参照される。

【0308】

普図表示結果判定テーブル 2 0 1 A、2 0 1 B の設定により、高ベース状態である場合は、低ベース状態である場合よりも普図当たりとなる割合が高くなっている。また、普図変動時間も、高ベース状態である場合は、低ベース状態である場合よりも短く設定されているので、表示結果が導出表示されるまでの平均的な時間が短くなり、結果として第 2 始動入賞口の開放される割合が多くなる。

【0309】

ステップ S 3 5 4、S 3 5 5 のいずれかの処理を実行した後は、各処理で設定した普図表示結果判定テーブルを参照することで、普図表示結果を「普図当たり」とするか「普図ハズレ」とするかを判定を行う（ステップ S 3 5 6）。このとき、普図表示結果を「普図当たり」とする旨の判定が行われた場合には、普図ゲームにおける確定普通図柄として「7」を示す普通図柄が決定されるようにすればよい。また、普図表示結果を「普図ハズレ」とする旨の判定が行われた場合には、普図ゲームにおける確定普通図柄として「ー」を示す普通図柄が決定されるようにすればよい。

【0310】

ステップ S 3 5 6 にて普図表示結果の判定を行った後は、普図表示結果を「普図当たり」とすると決定されたか否かを判定する（ステップ S 3 5 7）。ステップ S 3 5 7 にて「普図当たり」とすると決定されたと判定した場合（ステップ S 3 5 7；Y e s）、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた普図当たりフラグをセットする（ステップ S 3 5 8）。

【0311】

ステップ S 3 5 8 にて普図当たりフラグをセットした後、または、ステップ S 3 5 7 にて「普図ハズレ」とすると決定されたと判定した場合（ステップ S 3 5 7；N o）、普図表示結果に対応する普図変動時間の設定を行う（ステップ S 3 5 9）。一例として、ステップ S 3 5 9 の処理では、C P U 1 0 3 が、普図変動時間を、普図表示結果判定テーブル 2 0 1 A、2 0 1 B を参照することなどにより特定し、特定された普図変動時間に対応するタイマ初期値を、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 に設けられた普図変動タイマにセットする。この場合には、図 3 7 に示すステップ S 1 4 1 の普通図柄変動処理が実行されるごとに、例えば普図変動タイマの値を 1 減算するように更新し、その値が「0」になったときに、普通図柄の変動を開始してからの経過時間が普図変動時間に達した旨の判定を行うようにすればよい。あるいは、ステップ S 3 5 9 の処理では、普図変動タイマをクリアすることによりタイマ初期値として「0」をセットするとともに、普図変動時間に対応する普図変動終了判定値を設定するようにしてもよい。この場合には、図 3 7 に示すステップ S 1 4 1 の普通図柄変動処理が実行されるごとに、例えば普図変動タイマの値を 1 加算するように更新し、その値が普図変動終了判定値に達したときに、普通図柄の変動を開始してからの経過時間が普図変動時間に達した旨の判定を行うようにすればよい。

【0312】

ステップ S 3 5 9 にて普図変動時間を設定した後は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して普図変動開始コマンドを送信するための設定を行う（ステップ S 3 6 0）。ここで、普図変動開始コマンドは、ステップ S 3 5 6 の処理にて判定された普図表示結果や、ステップ S 3 5 9 の処理にて設定された普図変動時間などを示す演出制御コマンドであればよい。例えば、ステップ S 3 6 0 の処理において、C P U 1 0 3 は、R O M 1 0 1 に記憶された普図変動開始コマンドテーブルを構成するテーブルデータの先頭アドレスを、R A M 1 0 2 の所定領域などに設けられた送信コマンドポインタにセットする。こうしてステップ S 3 6 0 での設定を行った場合には、普通図柄判定処理が終了してから図 2 9 に示すステップ S 1 7 のコマンド制御処理が実行されることにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して普図変動開始コマンドが送信されることになる。なお、普図変動開始コマンドとは別に、普図表示結果を示す演出制御コマンドを、主基板 1 1 から演出制御基

10

20

30

40

50

板 1 2 に対して送信するようにしてもよい。ただし、普図変動開始コマンドにより普図表示結果が示されることで、別個に普図表示結果を示す演出制御コマンドを送信する必要がなくなることから、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信する演出制御コマンドの数を削減して、主基板 1 1 における制御負担や記憶データの容量を低減することができる。

【0313】

ステップ S 3 6 0 にて普図変動開始コマンドの送信設定を行った後には、普図プロセスフラグの値を普通図柄変動処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップ S 3 6 1）、普通図柄判定処理を終了する。

【0314】

次に、演出制御基板 1 2 における動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 1 2 0 が起動して、図 4 0 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 4 0 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 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）、RAM 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 CTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【0315】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 2）。タイマ割込みフラグは、例えば CTC のレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップ S 7 2；No）、ステップ S 7 2 の処理を繰り返し実行して待機する。

【0316】

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

【0317】

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

【0318】

ステップ S 7 4 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 5）。ステップ S 7 5 の演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域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

10

20

30

40

50

、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった発光体における点灯動作、演出用模型における駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板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。

【0319】

ステップS75の演出制御プロセス処理に続いて、普通図柄の可変表示に合わせて演出制御基板12の側で実行される普図連動演出を実行するための普図連動演出設定処理を実行する(ステップS76)。

【0320】

ステップS76の普図連動演出設定処理を実行した後は、演出用乱数更新処理が実行され(ステップS77)、演出制御に用いる各種の乱数値として、演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタによってカウントされる乱数値を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。その後、ステップS72の処理に戻る。

【0321】

図41は、演出制御プロセス処理として、図40のステップS75にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、演出制御フラグ設定部191に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0322】

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”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からの第1変動開始コマンドあるいは第2変動開始コマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5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。

【0323】

ステップS171の可変表示中演出設定処理は、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。この可変表示中演出設定処理は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定飾り図柄や各種の演出制御パターンを決定する処理などを含んでいる。

【0324】

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、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。こうした演出制御を行った後、例えば図柄変動制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から伝送される飾り図柄停止コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。図柄変動制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して確定飾り図柄を完全停止表示させるようにすれば、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板11からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板12の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新される。

【0325】

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から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したきに、その当り開始指定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大当り中演出処理に対応した値で

10

20

30

40

50

ある“ 6 ”に更新する。これに対して、当り開始指定コマンドを受信したときに、その当り開始指定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、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。

【0326】

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演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（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、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からの当り終了指定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 ”に更新する。

10

【0327】

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演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（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、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 ”に更新する。

20

【0328】

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演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11からの当り終了指定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る“ 7 ”に更新する。

30

【0329】

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、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。

40

【0330】

図42は、図41のステップS171にて実行される可変表示中演出設定処理の一例を

50

示すフローチャートである。図42に示す可変表示中演出設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば主基板11から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する(ステップS501)。このとき、特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされれば(ステップS501; Yes)、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する(ステップS502)。

【0331】

ステップS502にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には(ステップS502; Yes)、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップS503)。一例として、ステップS503の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア5Lに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア5Rに停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

【0332】

ステップS502にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には(ステップS502; No)、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップS504)。一例として、ステップS504の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せになってしまう場合には、任意の値(例えば「1」)を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分(図柄差)を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

【0333】

ステップS501にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには(ステップS501; No)、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」である場合、又は、特図表示結果が「小当たり」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定

する（ステップS505）。このとき、大当たり種別が「突確」又は特図表示結果が「小当たり」であると判定されれば（ステップS505；Yes）、2回開放チャンス目TC1～TC4のいずれかといった、大当たり種別が「突確」の場合や特図表示結果が「小当たり」の場合に対応した飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS506）。一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3のいずれかが指定された場合に対応して、2回開放チャンス目TC1～TC4のいずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、2回開放チャンス目TC1～TC4のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。また、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPC1-4及び変動パターンPC1-5のいずれかが指定された場合には、例えばステップS504と同様の処理を実行することにより、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

10

【0334】

ステップS505にて特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」以外の「非確変」又は「確変」であると判定されたときには（ステップS505；No）、大当たり組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS507）。一例として、ステップS507の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いてROM121などに予め記憶された所定の確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の表示領域における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。例えば、大当たり種別が「非確変」である場合には、非確変図柄（例えば「2」、「4」、「6」、「8」の数字を示す飾り図柄）から1つが選択されて、非確変大当たり組合せを構成する最終停止図柄となる。大当たり種別が「確変」である場合には、例えば確変昇格演出の有無などに応じて、非確変図柄と確変図柄（例えば「1」、「3」、「5」、「7」の数字を示す飾り図柄）のいずれかが選択されればよい。より具体的には、変動中昇格演出や大当たり中昇格演出といった確変昇格演出が実行される場合には、大当たり種別が「非確変」である場合と同様に、非確変図柄から1つが選択されて、非確変大当たり組合せを構成する最終停止図柄となる。これに対して、確変昇格演出が実行されない場合には、確変図柄から1つが選択されて、確変大当たり組合せを構成する最終停止図柄となる。あるいは、大当たり種別が「確変」である場合には、非確変図柄と確変図柄のいずれかが所定割合で選択され、その選択結果に対応して、確変昇格演出を実行するか否かが決定されてもよい。この場合、非確変図柄が選択されたときには確変昇格演出を実行することに決定される一方、確変図柄が選択されたときには確変昇格演出を実行しないことに決定されればよい。

20

30

【0335】

ステップS503、S504、S506、S507の処理のいずれかを実行した後は、「疑似連」や「滑り」といった可変表示演出を実行するための設定が行われる（ステップS508）。例えば、ステップS508の処理では、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取って特定された変動パターンなどに応じて、「疑似連」や「滑り」の可変表示演出が実行されるか否かを判定する。このとき、「疑似連」や「滑り」の可変表示演出が実行されると判定した場合には、「疑似連」の可変表示演出において仮停止表示されて疑似連チャンス目GC1～GC8のいずれかを構成する飾り図柄や、「滑り」の可変表示演出において仮停止表示される飾り図柄などを決定する。

40

【0336】

ステップS508の処理に続いて、変動中昇格演出を実行するための設定が行われる（

50

ステップS509)。例えば、ステップS509の処理では、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」又は「確変」である場合に、変動中昇格演出を実行するか否かや、実行する場合における変動中昇格演出の演出態様に対応した変動中昇格演出パターンなどが、決定されるようにすればよい。このときには、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される変動中昇格演出決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の変動中昇格演出決定テーブルを参照することなどにより、変動中昇格演出を実行するか否かや、実行する場合における変動中昇格演出パターンなどが決定されるようにしてもよい。あるいは、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、変動中昇格演出を実行するか否かが決定されるようにしてもよい。この場合には、変動中昇格演出の有無が、主基板11の側において変動パターンを決めることにより、決定されることになる。また、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、変動中昇格演出を実行するか否かとともに、実行する場合における変動中昇格演出パターンも決定されるようにしてもよい。この場合には、変動中昇格演出の有無と種類の双方が、主基板11の側において変動パターンを決めることにより、決定されることになる。なお、変動パターンとは別個に、変動中昇格演出の有無が主基板11の側において決定されてもよいし、変動中昇格演出の有無と種類の双方が主基板11の側において決定されてもよい。

10

【0337】

ステップS509の処理を実行した後は、予告演出設定処理を実行する（ステップS510）。図43は、ステップS510にて実行される予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図43に示す予告演出設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出画像の表示による予告演出を実行するか否かや、実行する場合における表示系予告種別を決定するための使用テーブルとして、表示系予告種別決定テーブル140Aを選択してセットする（ステップS701）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される表示系予告種別決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する（ステップS702）。そして、ステップS702にて抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、表示系予告種別決定テーブル140Aを参照することにより、変動パターンに応じて異なる割合で、表示系予告なし、あるいは、キャラクタ表示CAY1及びステップアップ表示CAY2の表示系予告種別のうち、いずれかに決定する（ステップS703）。このとき、ステップS703にて表示系予告なしに決定されたか否かを判定する（ステップS704）。

20

30

【0338】

そして、キャラクタ表示CAY1及びステップアップ表示CAY2の表示系予告種別のいずれかに決定されたときには（ステップS704；No）、決定された表示系予告種別に対応して、表示系予告パターン決定テーブル141Aと、表示系予告パターン決定テーブル141Bとのうち、いずれかを使用テーブルとして選択してセットする（ステップS705）。すなわち、ステップS703にてキャラクタ表示CAY1の表示系予告種別に決定された場合には表示系予告パターン決定テーブル141Aをセットする一方、ステップアップ表示CAY2の表示系予告種別に決定された場合には表示系予告パターン決定テーブル141Bをセットする。その後、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される表示系予告パターン決定用の乱数値SR2-1を示す数値データを抽出する（ステップS706）。続いて、ステップS706にて抽出した乱数値SR2-1を示す数値データに基づき、ステップS705にてセットした表示系予告パターン決定テーブルを参照することにより、変動パターンに応じて異なる割合で、表示系予告パターンを決定する（ステップS707）。

40

【0339】

ステップS704にて表示系予告なしと判定された場合や（ステップS704；Yes）、ステップS707の処理を実行した後は、操作系予告種別に分類される予告演出を実行するか否かや、実行する場合における操作系予告種別や操作系予告パターンを決定するための処理を実行する。なお、表示系予告種別に分類される予告演出を実行する場合に

50

は、操作系予告種別に分類される予告演出が実行されないように制限してもよい。この場合には、ステップS707の処理を実行した後に、予告演出設定処理を終了させればよい。このように、表示系予告種別に分類される予告演出と、操作系予告種別に分類される予告演出とのうち、いずれか一方の予告演出のみが実行され、他方の予告種別に分類される予告演出が実行されないように制限することにより、予告演出の競合を防止して予告演出による演出効果を高め、遊技興趣を向上させることができる。

【0340】

操作系予告種別に分類される予告演出を決定する処理においては、まず、予告演出を実行するか否かや、実行する場合における操作系予告種別を決定するための使用テーブルとして、操作系予告種別決定テーブル140Bを選択してセットする（ステップS708）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される操作系予告種別決定用の乱数値SR1-2を示す数値データを抽出する（ステップS709）。そして、ステップS709にて抽出した乱数値SR1-2を示す数値データに基づき、ステップS708にてセットした操作系予告種別決定テーブル140Bを参照することにより、変動パターンに応じて異なる割合で、操作系予告なし、あるいは、プッシュボタン単発CBY1、プッシュボタン連打CBY2、トリガボタン単発CBY3及びトリガボタン連打CBY4の操作系予告種別のうち、いずれかに決定する（ステップS710）。

【0341】

なお、ステップS710の処理では、特図ゲームに用いられて可変表示する特別図柄が第1特図であるか第2特図であるかに対応して、第1特図保留記憶数又は第2特図保留記憶数を特定する。すなわち、主基板11から伝送された第1変動開始コマンドを受信したことに基づき、第1特図を用いた特図ゲームが実行される場合に対応して、第1特図保留記憶数を特定する。これに対して、主基板11から伝送された第2変動開始コマンドを受信したことに基づき、第2特図を用いた特図ゲームが実行される場合に対応して、第2特図保留記憶数を特定する。そして、特定された第1特図保留記憶数又は第2特図保留記憶数が「0」～「3」であるか「4」であるかに応じて、操作系予告種別決定テーブル140Bで参照するテーブルデータを異ならせるようにすればよい。これにより、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数としての特図保留記憶数が所定数（例えば「4」）に達したか否かに応じて異なる割合で、操作系予告なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定することができる。

【0342】

その後、ステップS710にて操作系予告なしに決定されたか否かを判定する（ステップS711）。そして、操作系予告なしと判定されたときには（ステップS711；Yes）、予告演出設定処理を終了する。これに対して、操作系予告種別のいずれかに決定されたときには（ステップS711；No）、決定された操作系予告種別に対応して、操作系予告パターン決定テーブル142Aと、操作系予告パターン決定テーブル142Bと、操作系予告パターン決定テーブル142Cと、操作系予告パターン決定テーブル142Dとのうち、いずれかを使用テーブルとして選択してセットする（ステップS712）。すなわち、ステップS710にてプッシュボタン単発CBY1の操作系予告種別に決定された場合には操作系予告パターン決定テーブル142Aをセットし、プッシュボタン連打CBY2の操作系予告種別に決定された場合には操作系予告パターン決定テーブル142Bをセットし、トリガボタン単発CBY3の操作系予告種別に決定された場合には操作系予告パターン決定テーブル142Cをセットし、トリガボタン連打CBY4の操作系予告種別に決定された場合には操作系予告パターン決定テーブル142Dをセットする。

【0343】

ステップS712の処理に続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される操作系予告パターン決定用の乱数値SR2-2を示す数値データを抽出する（ステップS713）。そして、ステップS713にて抽出した乱数値SR2-2を示す数値データに基づき、ステップS712にてセットした操作系予

告パターン決定テーブルを参照することにより、変動パターンに応じて異なる割合で、操作系予告パターンを決定してから（ステップS714）、予告演出設定処理を終了する。

【0344】

図43に示す予告演出設定処理では、ステップS701～S707の処理により表示系予告種別に分類される予告演出を先に決定してから、ステップS708～S714の処理により操作系予告種別に分類される予告演出を後に決定している。これに対して、操作系予告種別に分類される予告演出を先に決定してから、表示系予告種別に分類される予告演出を後に決定するようにしてもよい。この場合、操作系予告種別に分類される予告演出を実行するための操作系予告パターンが決定されたときには、予告演出設定処理を終了して、表示系予告種別に分類される予告演出が実行されないようにしてもよい。すなわち、操作系予告種別に分類される予告演出は、表示系予告種別に分類される予告演出よりも優先的に実行されるようにしてもよい。あるいは、予告演出設定処理が開始されたときに、まず、表示系予告種別に分類される予告演出と、操作系予告種別に分類される予告演出とのうち、いずれに分類される予告演出を実行するかが決定されてもよい。そして、決定された予告種別に分類される予告演出を実行するための予告パターンなどを決める処理が実行されればよい。

10

【0345】

図42に示すステップS510にて以上のような予告演出設定処理を実行した後は、演出モード設定処理を実行する（ステップS515）。図44は、ステップS515にて実行される演出モード設定処理の一例を示すフローチャートである。図44に示す予告演出設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば主基板11から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップS651）。このとき、特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされれば（ステップS651；Yes）、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられるハズレ継続回数カウンタの値を1加算する（ステップS652）。ハズレ継続回数カウンタは、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」とならず、「ハズレ」が継続した回数をカウントするためのカウンタである。

20

【0346】

そして、ハズレ継続回数カウンタの値が500であるか否かを判定する（ステップS653）。ハズレ継続回数カウンタの値が500であれば（ステップS653；Yes）、演出制御フラグ設定部191に設けられたモードフラグにモードBの演出モードに対応した値（例えば「2」など）をセットして（ステップS654）、演出モード設定処理を終了する。即ち、この実施の形態では、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」とならず、「ハズレ」が500回継続したときに、モードBの演出モードに移行するようになっている。ハズレ継続回数カウンタの値が500でなければ（ステップS653；No）、そのまま演出モード設定処理を終了する。

30

【0347】

一方、特図表示結果が「ハズレ」以外となる旨の判定がなされれば（ステップS651；No）、ハズレ継続回数カウンタの値を0にクリアする（ステップS655）。そして、演出制御フラグ設定部191に設けられたモードフラグにモードAの演出モードに対応した値（例えば「1」など）をセットして（ステップS656）、演出モード設定処理を終了する。即ち、この実施の形態では、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」となったときに、演出モードがモードBであればモードAに移行するようになっている。

40

【0348】

モードAとモードBの演出モードでは、画像表示装置5の表示領域における背景画像の表示態様を異なるものとする、飾り図柄の可変表示に伴ってスピーカ8L、8Rから出力される音声を異なるものとする、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯パターンを異なるものとする、あるいは、これらの一部又は全部を組み合わせることにより、いずれの演出モードであることを遊技者が認識できるように報知すればよい。

【0349】

50

なお、この実施の形態では、可変表示結果が「小当り」となったときに、ハズレ継続回数カウンタの値をクリアして、演出モードがモード B であればモード A に移行するようになっていたが、可変表示結果が「小当り」であれば、ハズレ継続回数カウンタの値をクリアせずに、演出モードがモード B であればモード B が継続するようにしてもよい。また、可変表示結果が「小当り」であれば、「ハズレ」であるときと同様に、ハズレ継続回数カウンタの値を 1 加算して、ハズレ継続回数カウンタにより可変表示結果が「大当り」とならず可変表示が実行された回数をカウントするようにしてもよい。また、可変表示結果が「大当り」であっても大当り種別が「突確」であれば、「小当り」であるときと同様の制御を実行するようにしてもよい。

【0350】

10

図 44 に示すステップ S 515 にて以上のような演出モード設定処理を実行した後は、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップ S 511）。このとき、演出制御用 CPU 120 は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンや、ステップ S 515 にて設定された演出モードなどに対応して、複数用意された図柄変動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、例えば図 43 に示すステップ S 707 にて決定された表示系予告パターンや、ステップ S 714 にて決定された操作系予告パターンに対応して、複数用意された予告演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

【0351】

ステップ S 511 の処理に続いて、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、演出制御タイマ設定部 192 に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップ S 512）。そして、画像表示装置 5 における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップ S 513）。このときには、例えばステップ S 511 にて使用パターンとして決定された図柄変動制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 123 の VDP 等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置 5 の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ S 514）、可変表示中演出設定処理を終了する。

20

【0352】

30

図 45 は、図 41 のステップ S 172 にて実行される可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図 45 に示す可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、演出制御プロセスタイマ値を更新（例えば 1 減算）してから（ステップ S 531）、更新後の演出制御プロセスタイマ値を演出制御パターンにて示される演出制御プロセスタイマ判定値と比較して、いずれかのタイマ判定値と合致したか否かの判定を行う（ステップ S 532）。

【0353】

ステップ S 532 にてタイマ判定値と合致した場合には（ステップ S 532；Yes）、そのタイマ判定値と対応付けて演出制御パターンに格納された演出制御実行データ（例えば、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データの一部又は全部）あるいは終了コードを読み出す（ステップ S 533）。ここで、ステップ S 532 にて演出制御パターンで示される複数のタイマ判定値が演出制御プロセスタイマ値と合致した場合には、合致した各々のタイマ判定値と対応付けて格納されている複数の演出制御実行データを、ステップ S 533 にて読み出すようにすればよい。そして、ステップ S 533 にて終了コードが読み出されたか否かの判定を行う（ステップ S 534）。このとき、終了コードではないと判定された場合には（ステップ S 534；No）、ステップ S 533 にて読み出された演出制御実行データに従った指令や設定を行うための演出制御指令処理を実行してから（ステップ S 535）、可変表示中演出処理を終了する。

40

【0354】

ステップ S 534 にて終了コードであると判定された場合には（ステップ S 534；Y

50

es)、例えば所定のタイマ初期値を演出制御プロセスタイマに設定することなどにより、当り開始指定コマンド受信待ち時間の設定を行う(ステップS536)。そして、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新してから(ステップS537)、後述する特図表示結果報知制限フラグをオフ状態にクリアし(ステップS578)、可変表示中演出処理を終了する。これにより、次のタイマ割込み発生時には、特図当り待ち処理が実行され、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過するまでに当り開始指定コマンドの受信がなければ、演出プロセスフラグがクリアされて、その値が“0”に初期化される。その一方で、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過するまでに当り開始指定コマンドの受信があれば、特図表示結果が「小当り」であるか「大当り」であるかに応じて、演出制御プロセスフラグの値が“4”又は“6”に更新されることにより、小当り時や大当り時における演出動作の制御が行われるようにすればよい。

10

【0355】

また、ステップS532にてタイマ判定値のいずれとも合致しなかったときにも(ステップS532; No)、可変表示中演出処理を終了する。ただし、ステップS532の処理を実行した後に、あるいは、ステップS532の処理を実行する以前に、主基板11から伝送された飾り図柄停止コマンドを受信したと判定された場合には、ステップS536の処理に進み、次のタイマ割込み発生時には特図当り待ち処理が実行されるようにしてもよい。

【0356】

図46は、図45のステップS535にて実行される演出制御指令処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御指令処理において、演出制御用CPU120は、まず、図45に示すステップS533の処理で読み出された演出制御実行データの種類を特定する(ステップS721)。このときには、演出制御実行データに含まれる表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データのうち、いずれの制御データであるかが特定されればよい。

20

【0357】

その後、特定された演出制御実行データが表示制御データであるか否かを判定する(ステップS722)。このとき、表示制御データであると判定された場合には(ステップS722; Yes)、その表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して送出するための設定を行う(ステップS723)。

30

【0358】

ステップS722にて表示制御データではないと判定された場合や(ステップS722; No)、ステップS723の処理を実行した後は、特定された演出制御実行データが音声制御データであるか否かを判定する(ステップS724)。このとき、音声制御データであると判定された場合には(ステップS724; Yes)、その音声制御データが指定する音番号データに応じた効果音信号を音声制御基板13に対して送出するための設定を行う(ステップS725)。

【0359】

ステップS724にて音声制御データではないと判定された場合や(ステップS724; No)、ステップS725の処理を実行した後は、特定された演出制御実行データがランプ制御データであるか否かを判定する(ステップS726)。このとき、ランプ制御データであると判定された場合には(ステップS726; Yes)、そのランプ制御データが指定する電飾信号をランプ制御基板14に対して送出するための設定を行う(ステップS727)。

40

【0360】

ステップS726にてランプ制御データではないと判定された場合や(ステップS726; No)、ステップS727の処理を実行した後は、特定された演出制御実行データが操作検出制御データであるか否かを判定する(ステップS728)。このとき、操作検出制御データではないと判定された場合には(ステップS728; No)、演出制御指令処理を終了する。これに対して、操作検出制御データであると判定された場合には(ステ

50

ップS728; Yes)、その操作検出制御データに基づいて、遊技者のプッシュボタン31Bに対する所定の指示操作(例えば押下操作など)を有効に検出して、検出結果に応じて演出動作を切換可能な期間であるプッシュボタン有効検出期間であるか否かを判定する(ステップS729)。例えば、プッシュボタン単発CBY1やプッシュボタン連打CBY2に分類される予告演出において、プッシュボタン31Bの操作を促す演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させたときから所定時間が経過するまでをプッシュボタン有効検出期間とするように、所定の演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた操作検出制御データにより予め規定しておけばよい。

【0361】

ステップS729にてプッシュボタン有効検出期間であると判定された場合には(ステップS729; Yes)、スティックコントローラ30に設けられたトリガボタン31Aに対する遊技者の指示操作を検出しないように制限するための検出制限設定を行う(ステップS730)。例えば、ステップS730の処理では、トリガボタン31Aに対する指示操作を検出するトリガセンサ35Aの動作を停止させることなどにより、トリガボタン31Aに対する指示操作を検出しないように制限できればよい。あるいは、トリガセンサ35Aから伝送される操作検出信号をチェックしないように制御することなどにより、指示操作の検出を制限してもよい。また、トリガボタン31Aに対する指示操作を検出しないように制限するときには、スティックコントローラ30の操作桿30Aに対する傾倒操作も検出しないように制限してもよい。

【0362】

ステップS730の処理に続いて、プッシュボタン31Bに対する指示操作の検出結果に基づく演出制御を実行してから(ステップS731)、演出制御指令処理を終了する。例えば、ステップS731の処理では、プッシュセンサ35Bから演出制御基板12へと伝送される操作検出信号に基づいて、プッシュボタン31Bに対する所定の指示操作(例えば押下操作など)が検出されたか否かを判定する。そして、プッシュボタン31Bに対する指示操作が検出されたときには、その検出結果に応じて演出内容の変更などを行うための設定が行われればよい。なお、プッシュボタン有効検出期間である場合でも、トリガボタン31Aに対する遊技者の指示操作が検出されたときには、その検出結果に応じて演出内容の変更などを行うための設定が行われるようにしてもよい。この場合、トリガボタン31Aに対する指示操作が検出されたときには、プッシュボタン31Bに対する指示操作が検出されたときと同様に演出内容を変更してもよいし、プッシュボタン31Bに対する指示操作が検出されたときとは異なる態様で演出内容を変更してもよい。

【0363】

ステップS729にてプッシュボタン有効検出期間ではないと判定された場合には(ステップS729; No)、操作検出制御データに基づいて、スティックコントローラ30の操作桿30Aに対する遊技者の傾倒操作やトリガボタン31Aに対する所定の指示操作(例えば押引操作など)を有効に検出して、検出結果に応じて演出動作を切換可能な期間であるスティックコントローラ有効検出期間であるか否かを判定する(ステップS732)。例えば、トリガボタン単発CBY3やトリガボタン連打CBY4に分類される予告演出において、スティックコントローラ30の操作桿30Aやトリガボタン31Aの操作を促す演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させたときから所定時間が経過するまでをスティックコントローラ有効検出期間とするように、所定の演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた操作検出制御データにより予め規定しておけばよい。

【0364】

ステップS732にてスティックコントローラ有効検出期間であると判定された場合には(ステップS732; Yes)、プッシュボタン31Bに対する遊技者の指示操作を検出しないように制限するための検出制限設定を行う(ステップS733)。例えば、ステップS733の処理では、プッシュボタン31Bに対する指示操作を検出するプッシュセンサ35Bの動作を停止させることなどにより、プッシュボタン31Bに対する指示操作を検出しないように制限できればよい。あるいは、プッシュセンサ35Bから伝送される

操作検出信号をチェックしないように制限することなどにより、指示操作の検出を制限してもよい。

【0365】

ステップS733の処理に続いて、トリガボタン31Aに対する指示操作の検出結果等に基づく演出制御を実行してから（ステップS734）、演出制御指令処理を終了する。例えば、ステップS734の処理では、トリガセンサ35Aから演出制御基板12へと伝送される操作検出信号に基づいて、トリガボタン31Aに対する所定の指示操作（例えば押引操作など）が検出されたか否かを判定する。また、傾倒方向センサユニット32から演出制御基板12へと伝送される操作検出信号に基づいて、スティックコントローラ30の操作桿30Aに対する傾倒操作が検出されたか否かを判定する。そして、操作桿30A 10に対する傾倒操作やトリガボタン31Aに対する指示操作が検出されたときには、その検出結果に応じて演出内容の変更などを行うための設定が行われればよい。なお、トリガボタン有効検出期間である場合でも、プッシュボタン31Bに対する遊技者の指示操作が検出されたときには、その検出結果に応じて演出内容の変更などを行うための設定が行われるようにしてもよい。この場合、プッシュボタン31Bに対する指示操作が検出されたときには、トリガボタン31Aに対する指示操作が検出されたときと同様に演出内容を変更してもよいし、トリガボタン31Aに対する指示操作が検出されたときとは異なる態様で演出内容を変更してもよい。

【0366】

ステップS732にてスティックコントローラ有効検出期間ではないと判定された場合には（ステップS732；No）、操作検出制御データに基づくその他の操作検出制御を行ってから（ステップS735）、演出制御指令処理を終了する。例えば、ステップS735の処理では、操作検出制御データに基づいて、プッシュボタン有効検出期間やスティックコントローラ有効検出期間を終了して、遊技者による指示操作等が以後に検出されないように制限するための設定を行えばよい。

【0367】

こうした演出制御指令処理のステップS731にて実行される処理の一例として、プッシュボタン連打C B Y 2の操作系予告種別に分類される「プッシュボタン連打」の予告演出が実行されるときなどには、図47のフローチャートに示すようなプッシュボタン連打時処理が実行されればよい。図47に示すプッシュボタン連打時処理において、演出制御 30用CPU120は、まず、操作検出制御データなどに基づいて、所定の演出開始時であるか否かを判定する（ステップS801）。例えば、ステップS801の処理では、プッシュボタン連打C B Y 2の操作系予告種別に分類される操作系予告パターンによる予告演出にてプッシュボタン31Bに対する指示操作を有効に検出するプッシュボタン有効検出期間が開始されるときに、演出開始時であると判定すればよい。

【0368】

ステップS801にて演出開始時であると判定された場合には（ステップS801；Yes）、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられた操作検出カウンタをクリアすることなどにより、操作検出カウンタ初期値（例えば「0」など）を設定する（ステップS802）。続いて、操作系予告パターン等に応じた演出変更判定値を設定する（ステップS803）。ステップS803にて設定される演出変更判定値は、所定の演出開始から最初に演出内容を変更するまでに必要とされるプッシュボタン31Bに対する指示操作の検出回数を示し、例えば使用パターンとしてセットされた操作系予告パターンなどに応じて、異なる数値となるものであればよい。例えば、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり信頼度）が高い操作系予告パターンである場合には、大当たり信頼度が低い操作系予告パターンの場合（例えば「10」）に比べて小さい数値（例えば「5」）が演出変更判定値に設定されることにより、プッシュボタン31Bに対する連打操作に応じて演出内容が変更されやすくなればよい。

【0369】

ステップS801にて演出開始時ではないと判定された場合や（ステップS801；N 50

o)、ステップS803の処理を実行した後は、プッシュボタン31Bに対する指示操作によるボタンオン検出があったか否かを判定する(ステップS804)。このとき、ボタンオン検出なしと判定された場合には(ステップS804; No)、プッシュボタン連打時処理を終了することにより、演出内容の変更が行われないうように制限すればよい。これに対して、ボタンオン検出ありと判定された場合には(ステップS804; Yes)、操作検出カウント値を、例えば1加算するなどして更新する(ステップS805)。そして、更新後の操作検出カウント値が演出変更判定値に達したか否かを判定する(ステップS806)。

【0370】

ステップS806にて操作検出カウント値が演出変更判定値に達していない場合には(ステップS806; No)、プッシュボタン連打時処理を終了する。これに対して、操作検出カウント値が演出変更判定値に達した場合には(ステップS806; Yes)、演出内容を変更するための設定を行う(ステップS807)。例えば、ステップS807の処理では、操作検出制御データに基づいて、演出制御パターンに含まれるプロセスデータの切換えを行うことなどにより、プッシュボタン31Bに対する連打操作に応じて演出内容が変更されるようにすればよい。ここで、切換え後のプロセスデータの種類や、複数種類のプロセスデータのいずれに切り換えるかの決定割合などは、使用パターンとしてセットされた操作系予告パターンや予告演出における演出内容の進行状況、ステップS806にて操作検出カウント値が演出変更判定値に達したと判定されたタイミングなどの一部又は全部に応じて、異ならせるようにしてもよい。

【0371】

ステップS807の処理に続き、変更後の演出内容等に応じて新たな演出変更判定値を設定してから(ステップS808)、プッシュボタン連打時処理を終了する。ステップS808の処理では、演出動作の進行状況(演出内容が変化した程度)に応じて異なる数値が、演出変更判定値として設定されるようにすればよい。例えば、所定演出が開始されてから短時間のうちにプッシュボタン31Bに対する指示操作が多数回検出されたことにより、予め定められた演出内容の最終段階付近まで演出動作が進行している場合には、演出変更判定値として通常の場合(例えば「10」)よりも大きな値(例えば「20」)を設定することにより、演出内容が変更されにくくなるようにすればよい。また、ステップS808の処理においても、ステップS803の処理と同様に、使用パターンとしてセットされた操作系予告パターンに応じて、演出変更判定値の設定を異ならせてもよい。例えば、信頼度が高い旨を報知する操作系予告パターンの場合には、予告演出における最終的な達成演出(例えば綱引きで相手を引き倒す場面など)が実行可能となるように、演出変更判定値が現実的に発生可能な数値(例えば「10」など)に設定されればよい。これに対して、信頼度が低い旨を報知する操作系予告パターンの場合には、予告演出が所定段階まで進行しているときには、最終的な達成演出が実行されないように、演出変更判定値が現実的に発生不可能な数値(例えば「9999」など)に設定されればよい。あるいは、信頼度が低い旨を報知する操作系予告パターンの場合には、予告演出が所定段階まで進行しているときには、ステップS804の処理によるボタンオン検出をすべて無効として(ステップS804; No)、それ以降は演出内容の変更が行われないうようにしてもよい。ステップS808の処理では、操作系予告パターンではなく可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに応じて、演出変更判定値の設定を異ならせることがあってもよい。例えば、可変表示結果が「大当たり」となる場合には、前述した信頼度が高い旨を報知する操作系予告パターンの場合と同様に、最終的な達成演出が実行可能となる演出変更判定値が設定される。これに対して、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、前述した信頼度が低い旨を報知する操作系予告パターンの場合と同様に、最終的な達成演出が実行されないように、演出変更判定値の設定などが行われればよい。

【0372】

図47に示すプッシュボタン連打時処理では、操作検出カウント値が演出変更判定値に達すると、常に演出内容を変更する設定が行われる。これに対して、操作検出カウント値

10

20

30

40

50

に応じて異なる割合で、演出内容を変更するか否かの決定が行われるようにしてもよい。例えば、操作検出カウント値に応じて、演出内容を変更するか否かの決定結果に対する決定値の割当てが異なる演出内容変更決定テーブルを用意する。そして、図47に示すステップS805にて操作検出カウント値を更新した後は、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される演出内容変更決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、抽出した演出内容変更決定用の乱数値に基づき、演出内容変更決定テーブルを参照することにより、操作検出カウント値に応じて異なる割合で、演出内容を変更するか否かが決定されるようにすればよい。

【0373】

また、演出内容の進行状況に応じて、演出内容を変更するか否かの決定結果に対する決定値の割当てが異なる演出内容変更決定テーブルを参照することにより、操作検出カウント値と演出内容の進行状況とに応じて異なる割合で、演出内容を変更するか否かが決定されるようにしてもよい。こうした演出内容を変更するか否かの決定に代えて、あるいは、演出内容を変更するか否かの決定とともに、演出内容の進行状況や操作検出カウント値に応じて異なる割合で、変更後の演出内容が決定されるようにしてもよい。あるいは、プッシュボタン連打時処理では、プッシュボタン31Bに対する指示操作が検出されるごとに、現時点における演出内容の進行状況に応じて異なる割合で、演出内容を変更するか否かや、変更後の演出内容が決定されるようにしてもよい。

【0374】

図46に示す演出制御指令処理のステップS731にて実行される処理の他の一例として、プッシュボタン単発CBY1の操作系予告種別に分類される「プッシュボタン単発」の予告演出が実行されるときなどに、プッシュボタン連打時処理とは異なるプッシュボタン単発時処理が実行されてもよい。プッシュボタン単発時処理において、演出制御用CPU120は、例えばプッシュボタン有効検出期間が開始されてからの経過時間を計測し、プッシュボタン31Bに対する指示操作が検出されたときの経過時間などに基づいて、予告演出における演出内容を変更するか否かや、変更後の演出内容などを決定できればよい。また、使用パターンとしてセットされた操作系予告パターンに応じて異なる割合で、プッシュボタン31Bに対する指示操作が検出されたときに予告演出における演出内容を変更するか否かや、変更後の演出内容などを決定してもよい。あるいは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「当たり」であるかに応じて、プッシュボタン31Bに対する指示操作が検出されたときに予告演出における演出内容を変更するか否かや、変更後の演出内容などを決定してもよい。

【0375】

このように、プッシュボタン単発CBY1の操作系予告種別に分類される「プッシュボタン単発」の予告演出が実行されるか、プッシュボタン連打CBY2の操作系予告種別に分類される「プッシュボタン連打」の予告演出が実行されるかに応じて、ステップS731にて異なる処理が実行されるようにする。これにより、予告演出の実行中にプッシュボタン31Bに対する1回の指示操作が検出されたときでも、「プッシュボタン単発」の予告演出において演出内容を変更するための処理と、「プッシュボタン連打」の予告演出において演出内容を変更するための処理との間に、混同が生じることはない。

【0376】

演出制御指令処理のステップS734にて実行される処理の一例として、トリガボタン単発CBY3の操作系予告種別に分類される「トリガボタン単発」の予告演出が実行されるときなどに、トリガボタン単発時処理が実行されてもよい。トリガボタン単発時処理において、演出制御用CPU120は、例えば傾倒方向センサユニット32から伝送される操作検出信号などに基づき、スティックコントローラ30の操作桿30Aに対する傾倒操作に応じて演出画像の切替表示を行うか否かや、切替後に表示する演出画像などを決定できればよい。そして、トリガボタン31Aに対する指示操作が検出されたタイミングにおける演出画像の表示内容などに基づいて、予告演出における演出内容を変更するか否かや、変更後の演出内容などを決定できればよい。また、使用パターンとしてセットされた

操作系予告パターンに応じて異なる割合で、スティックコントローラ 30 の操作桿 30 A に対する傾倒操作やトリガボタン 31 A に対する指示操作が検出されたときに、予告演出における演出内容を変更するか否かや、変更後の演出内容などを決定してもよい。

【0377】

演出制御指令処理のステップ S 7 3 4 にて実行される処理の他の一例として、トリガボタン連打 C B Y 4 の操作系予告種別に分類される「トリガボタン連打」の予告演出が実行されるときなどに、トリガボタン単発時処理とは異なるトリガボタン連打時処理が実行されてもよい。トリガボタン連打時処理では、例えば図 4 7 に示すプッシュボタン連打時処理をトリガボタン 31 A に適合させた処理とともに、スティックコントローラ 30 の操作桿 30 A に対する傾倒操作に応じて演出画像の切替表示を行うための処理などが実行されればよい。すなわち、トリガボタン連打時処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、トリガボタン単発時処理の場合と同様に、スティックコントローラ 30 の操作桿 30 A に対する傾倒操作に応じて演出画像の切替表示を行うか否かや、切替後に表示する演出画像などを決定できればよい。そして、トリガボタン 31 A に対する指示操作の検出回数が所定回数に達したタイミングにおける演出画像の表示内容などに基づいて、予告演出における演出内容を変更するか否かや、変更後の演出内容などを決定できればよい。また、使用パターンとしてセットされた操作系予告パターンに応じて異なる割合で、スティックコントローラ 30 の操作桿 30 A に対する傾倒操作が検出されたときやトリガボタン 31 A に対する指示操作の検出回数が所定回数に達したときに、予告演出における演出内容を変更するか否かや、変更後の演出内容などを決定してもよい。あるいは、演出内容の進行状況やトリガボタン 31 A に対する指示操作の検出回数に応じて異なる割合で、演出内容を変更するか否かや、変更後の演出内容が決定されるようにしてもよい。あるいは、トリガボタン 31 A に対する指示操作が検出されるごとに、現時点における演出内容の進行状況に応じて異なる割合で、演出内容を変更するか否かや、変更後の演出内容が決定されるようにしてもよい。

【0378】

このように、トリガボタン単発 C B Y 3 の操作系予告種別に分類される「トリガボタン単発」の予告演出が実行されるか、トリガボタン連打 C B Y 4 の操作系予告種別に分類される「トリガボタン連打」の予告演出が実行されるかに応じて、ステップ S 7 3 4 にて異なる処理が実行されるようにする。これにより、予告演出の実行中にトリガボタン 31 A に対する 1 回の指示操作が検出されたときでも、「トリガボタン単発」の予告演出において演出内容を変更するための処理と、「トリガボタン連打」の予告演出において演出内容を変更するための処理との間に、混同が生じることはない。

【0379】

図 4 8 は、図 4 1 のステップ S 1 7 3 にて実行される特図当り待ち処理の一例を示すフローチャートである。図 4 8 に示す特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、図 4 1 のステップ S 5 3 6 にて設定された当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 5 5 1）。そして、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過していれば（ステップ S 5 5 1 ; Y e s）、演出プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから（ステップ S 5 5 2）、特図当り待ち処理を終了する。

【0380】

ステップ S 5 5 1 にて当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過していない場合には（ステップ S 5 5 1 ; N o）、主基板 1 1 から伝送される当り開始指定コマンドの受信があるか否かを判定する（ステップ S 5 5 3）。このとき、当り開始指定コマンドの受信がなければ（ステップ S 5 5 3 ; N o）、特図当り待ち処理を終了する。その一方で、当り開始指定コマンドの受信があった場合には（ステップ S 5 5 3 ; Y e s）、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 S 5 5 4）。そして、特図表示結果が「大当り」ではない場合には（ステップ S 5 5 4 ; N o）、特図表示結果が「小当り」であることから、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

した後（ステップS 5 5 5）、特図当り待ち処理を終了する。

【0381】

ステップS 5 5 4にて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には（ステップS 5 5 4；Y e s）、大当り中昇格演出の実行があるか否かを判定する（ステップS 5 5 6）。ステップS 5 5 6の処理では、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄などに基づいて、大当り中昇格演出が実行されるか否かを判定してもよい。例えば、飾り図柄の可変表示結果として、非確変大当り組合せの確定飾り図柄が導出表示されたときには、常に大当り中昇格演出が実行されると判定してもよい。あるいは、大当り種別が「確変」である場合に、飾り図柄の可変表示結果として非確変大当り組合せの確定飾り図柄が導出表示されたときには常に大当り中昇格演出が実行されると判定する一方、大当り種別が「非確変」である場合には、大当り中昇格演出実行決定用の乱数値を示す数値データなどに基づいて、所定割合で大当り中昇格演出が実行されるか否かを決定してもよい。

10

【0382】

ステップS 5 5 6にて大当り中昇格演出の実行があると判定された場合には（ステップS 5 5 6；Y e s）、確変昇格演出としての大当り中昇格演出が実行されるタイミングを決定するための使用テーブルとして、確変昇格演出実行時決定テーブル1 4 3を選択してセットする（ステップS 5 5 7）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部1 9 3に設けられたランダムカウンタ等により更新される確変昇格演出決定用の乱数値S R 3を示す数値データを抽出する（ステップS 5 5 8）。そして、ステップS 5 5 8にて抽出した乱数値S R 3を示す数値データに基づき、ステップS 5 5 7にてセットした確変昇格演出実行時決定テーブル1 4 3を参照することにより、予め複数用意された実行タイミングのうちから、昇格演出実行時を決定する（ステップS 5 5 9）。

20

【0383】

ステップS 5 5 9の処理を実行した後は、確変昇格演出パターンを決定するための使用テーブルとして、確変昇格演出パターン決定テーブル（昇格失敗時）1 4 4 Aと確変昇格演出パターン決定テーブル（昇格成功時）1 4 4 Bのいずれかを選択してセットする（ステップS 5 6 0）。例えば、大当り種別が「非確変」であり昇格失敗演出が実行される場合には確変昇格演出パターン決定テーブル（昇格失敗時）1 4 4 Aをセットする一方、大当り種別が「確変」であり昇格成功演出が実行される場合には確変昇格演出パターン決定テーブル（昇格成功時）1 4 4 Bをセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部1 9 3に設けられたランダムカウンタ等により更新される確変昇格演出パターン決定用の乱数値S R 4を示す数値データを抽出する（ステップS 5 6 1）。そして、ステップS 5 6 1にて抽出した乱数値S R 4を示す数値データに基づき、ステップS 5 6 0にてセットした確変昇格演出パターン決定テーブルを参照することにより、昇格演出実行時に応じて異なる割合で、確変昇格演出パターンを複数パターンのいずれかに決定する（ステップS 5 6 2）。

30

【0384】

ステップS 5 5 6にて大当り中昇格演出の実行がないと判定された場合や（ステップS 5 5 6；N o）、ステップS 5 6 2の処理を実行した後は、演出プロセスフラグの値を大当り中演出処理に対応した値である“6”に更新してから（ステップS 5 6 3）、特図当り待ち処理を終了する。

40

【0385】

図4 9は、図4 0のステップS 7 6にて実行される普図連動演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図4 9に示す普図連動演出設定処理において、演出制御用C P U 1 2 0は、まず、主基板1 1から伝送される普図変動開始指定コマンドの受信があるか否かを判定する（ステップS 6 0 1）。普図変動開始指定コマンドの受信があった場合（ステップS 6 0 1；Y e s）、現在の遊技状態が高ベース状態であるか否かを判定する（ステップS 6 0 2）。現在の遊技状態は、主基板1 1から伝送される遊技状態指定コマンドのE X Tデータを読み取ることなどにより特定すればよい。

【0386】

50

現在の遊技状態が高ベース状態でなければ（ステップS 6 0 2；N o）、大当り遊技状態中であるか否かを判定する（ステップS 6 0 3）。ここでは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が大当り中演出処理に対応した“6”である場合には、大当り遊技状態中であると判定し、“6”以外であれば、大当り遊技状態中でないと判定する。

【0387】

大当り遊技状態中でないと判定された場合（ステップS 6 0 3；N o）、第2保留記憶数が上限数の4であるか否かを判定する（ステップS 6 0 4）。第2保留記憶数は、例えば、第2始動口入賞指定コマンドの受信回数と第2変動開始コマンドの受信回数との差分から特定する。

【0388】

普図変動開始指定コマンドの受信がない場合（ステップS 6 0 1；N o）、現在の遊技状態が高ベース状態である場合（ステップS 6 0 2；Y e s）、大当り遊技状態中である場合（ステップS 6 0 3；Y e s）、第2保留記憶数が上限数である場合は（ステップS 6 0 4；Y e s）、そのまま普図連動演出設定処理を終了する。

【0389】

即ち、この実施の形態では、第2保留記憶数が上限数である場合は、普図連動演出の実行が制限されるようになっている。普通図柄の表示結果が「普図当り」となった場合は、普通可変入賞球装置6Bを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われるが、第2保留記憶数が上限数である場合、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が入賞したとしても、第2保留記憶数が増えることはない。従って、普通図柄の表示結果を予告報知する普図連動演出は、遊技者にとって不必要な演出となってしまふ。そこで、第2保留記憶数が上限数である場合に普図連動演出の実行を制限することで、遊技者にとって不必要な演出を制限し、遊技者対して好適な予告報知を行うことができる。

【0390】

また、この実施の形態では、現在の遊技状態が高ベース状態である場合は、普図連動演出の実行が制限されるようになっている。普通図柄の表示結果はほぼ「普図当り」となる（図39（B）参照）。従って、普通図柄の表示結果を予告報知する普図連動演出を行うことの面白みがない。そこで、高ベース状態である場合に普図連動演出の実行を制限することで、演出が煩わしくなることを防止できる。

【0391】

また、この実施の形態では、大当り遊技状態においても普図連動演出の実行が制限されるようになっている。これにより、遊技者は、大入賞口に遊技球を入賞させることや、大当り遊技状態における演出（各ラウンドなどにおける大当り中演出や大当り中昇格演出など）に集中できるようになる。

【0392】

ステップS 6 0 4において、第2保留記憶数が上限数でなければ（ステップS 6 0 4；N o）、普図連動演出の実行の有無を決定するための処理を実行する（ステップS 6 0 5）。

【0393】

ステップS 6 0 5では、まず、普図連動演出の実行の有無を決定するためのテーブルとして、図50（A）～（C）に示す普図連動演出実行有無決定テーブル202A～202Cのいずれかをセットする。

【0394】

普図連動演出実行有無決定テーブル202A～202Cは、普図連動演出実行有無決定用の乱数値に基づいて、普図連動演出の実行有無を決定するためのテーブルである。普図連動演出実行有無決定テーブル202A～202Cでは、普図連動演出実行有無決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、「実行する」、「実行しない」のいずれかに割り当てられている。

【0395】

図50(A)に示す普図連動演出実行有無決定テーブル202Aは、現在の演出モードがモードAである場合に使用される。図50(B)に示す普図連動演出実行有無決定テーブル202Bは、現在の演出モードがモードBであって、第2保留記憶数が0ある場合に使用される。図50(C)に示す普図連動演出実行有無決定テーブル202Cは、現在の演出モードがモードBであって、第2保留記憶数が1～3ある場合に使用される。なお、現在の演出モードは、モードフラグがいずれの演出モードに対応した値であるかを読み出すことにより特定すればよい。

【0396】

普図連動演出実行有無決定テーブル202A～202Cの設定では、普通図柄の表示結果（普図表示結果）が「普図当り」である場合に、「普図ハズレ」である場合よりも、高い割合で普図連動演出が実行されるようになっている。なお、普図表示結果は、普図変動開始指定コマンドのEXTデータを読み取ることなどにより特定すればよい。

10

【0397】

また、普図連動演出実行有無決定テーブル202A～202Cの設定では、演出モードがモードBである場合、モードAである場合よりも、高い割合で普図連動演出が実行されるようになっている。具体的には、図50に示すように、モードAにおける普図当り時の普図連動演出の実行割合は50/100であり、モードB（第2保留記憶数＝1～3）における普図当り時の普図連動演出の実行割合は70/100であり、モードB（第2保留記憶数＝0）における普図当り時の普図連動演出の実行割合は100/100であり、普図ハズレ時の普図連動演出の実行割合は全て1/100である。このようにすることで、モードBにおいては、モードAである場合よりも、遊技者は普通図柄の表示結果（普通可変入賞球装置6Bが開放すること）を把握しやすくなるので、遊技者が安心して遊技をできるようになり、モードBの演出モードを有利な演出モードとすることができる。

20

【0398】

この実施の形態では、可変表示結果が「大当り」や「小当り」とならず、「ハズレ」が500回継続したときに、モードBの演出モードに移行するようになっている。このようにして移行したモードBにおいては、モードAである場合よりも高い割合で普図連動演出が実行されるようになっており、遊技者が普通図柄の表示結果（普通可変入賞球装置6Bが開放すること）を把握しやすくなるので、遊技者が長い間「大当り」とならないことによって遊技を止めてしまうことを防止できる。

30

【0399】

また、演出モードがモードBである場合においては、第2保留記憶数が0である場合、第2保留記憶数が1～3である場合よりも、高い割合で普図連動演出が実行されるようになっている。具体的には、図50に示すように、モードB（第2保留記憶数＝1～3）における普図当り時の普図連動演出の実行割合は70/100であり、モードB（第2保留記憶数＝0）における普図当り時の普図連動演出の実行割合は100/100であり、普図ハズレ時の普図連動演出の実行割合は全て1/100である。演出モードがモードBとなっている台（遊技機）は、長い間「大当り」となっていない台ということが遊技者が認識できるので、遊技者に敬遠されやすい。第2保留記憶数が0である場合、第2保留記憶数が1～3である場合よりも、高い割合で普図連動演出が実行されるようにすることで、第2保留記憶数が0である遊技開始時には遊技者は普通図柄の表示結果（普通可変入賞球装置6Bが開放すること）をより把握しやすくなるので、上記のような敬遠を避けることができる。

40

【0400】

また、普図連動演出が実行されたときに「普図当り」となる割合（信頼度）についても、演出モードがモードBである場合、モードAである場合よりも高くなっている。さらに、演出モードがモードBである場合においては、第2保留記憶数が0である場合、第2保留記憶数が1～3である場合よりも、普図連動演出が実行されたときに「普図当り」となる信頼度が高くなっている。

【0401】

50

普図連動演出が実行されたときに「普図当り」となる信頼度は、 $X / (X + Y)$ で計算できる。

X : (普図当りの割合) * (普図当り時の普図連動演出の実行割合)

Y : (普図ハズレの割合) * (普図ハズレ時の普図連動演出の実行割合)

【0402】

図39(A)に示すように、低ベース時において、普図当りの割合は $2 / 251$ であり、普図ハズレの割合は、 $249 / 251$ である。

【0403】

また、図50に示すように、モードAにおける普図当り時の普図連動演出の実行割合は $50 / 100$ であり、モードB(第2保留記憶数=1~3)における普図当り時の普図連動演出の実行割合は $70 / 100$ であり、モードB(第2保留記憶数=0)における普図当り時の普図連動演出の実行割合は $100 / 100$ であり、普図ハズレ時の普図連動演出の実行割合は全て $1 / 100$ である。

【0404】

具体的に信頼度を計算すると、モードAにおいて普図連動演出が実行されたときに「普図当り」となる信頼度は、 $(2 / 251 * 50 / 100) / ((2 / 251 * 50 / 100) + (249 / 251 * 1 / 100)) = 0.29$ である。モードB(第2保留記憶数=1~3)において普図連動演出が実行されたときに「普図当り」となる信頼度は、 $(2 / 251 * 70 / 100) / ((2 / 251 * 70 / 100) + (249 / 251 * 1 / 100)) = 0.36$ である。モードB(第2保留記憶数=0)において普図連動演出が実行されたときに「普図当り」となる信頼度は、 $(2 / 251 * 100 / 100) / ((2 / 251 * 100 / 100) + (249 / 251 * 1 / 100)) = 0.45$ である。

【0405】

以上のように、演出モードがモードBである場合、モードAである場合よりも普図連動演出が実行されたときに「普図当り」となる信頼度が高くなっている。さらに、演出モードがモードBである場合においては、第2保留記憶数が0である場合、第2保留記憶数が1~3である場合よりも、普図連動演出が実行されたときに「普図当り」となる信頼度が高くなっている。

【0406】

このようにすることで、モードBにおいては、モードAである場合よりも、普図連動演出が実行されたときに「普図当り」となる信頼度が高くなるので、遊技者は普通図柄の表示結果(普通可変入賞球装置6Bが開放すること)を把握しやすくなるので、遊技者が安心して遊技をできるようになり、モードBの演出モードを有利な演出モードとすることができる。さらに、第2保留記憶数=0である場合にはさらに信頼度が向上するので、モードBの台の敬遠を避けることができる。

【0407】

また、この実施の形態では、可変表示結果が「大当り」や「小当り」とならず、「ハズレ」が500回継続したときに、モードBの演出モードに移行するようになっている。このようにして移行したモードBにおいては、モードAである場合よりも普図連動演出が実行されたときに「普図当り」となる信頼度が高くなっており、遊技者が普通図柄の表示結果(普通可変入賞球装置6Bが開放すること)を把握しやすくなるので、遊技者が長い間「大当り」とならないことによって遊技を止めてしまうことを防止できる。

【0408】

ステップS605では、現在の演出モードや第2保留記憶数に応じて普図連動演出実行有無決定テーブル202A~202Cのいずれかをセットした後は、放出演出実行タイミング決定用の乱数値(「1」~「100」の範囲の値をとる)を示す数値データを抽出し、セットした普図連動演出実行有無決定テーブル202A~202Cのいずれかを参照することにより、普図連動演出の実行有無を決定する。

【0409】

ステップS605にて、普図連動演出の実行有無が決定された後、普図連動演出を実行

すると決定されたか否かを判定する（ステップS606）。普図連動演出を実行しないと決定された場合は（ステップS606；No）、普図連動演出設定処理を終了する。

【0410】

普図連動演出を実行すると決定された場合（ステップS606；Yes）、普図表示結果が「普図当り」であるか否かを判定する（ステップS607）。

【0411】

普図表示結果が「普図当り」であれば（ステップS607；Yes）、普図表示結果が「普図当り」となることを報知することに対応した普図連動演出パターンAの普図連動演出の実行を開始するための設定を行い（ステップS608）、普図連動演出設定処理を終了する。ステップS608では、普図連動演出パターンAに対応した演出制御データを表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の表示領域に設けられた普図連動演出実行エリア5Fにて普図連動演出を開始させればよい。

10

【0412】

普図表示結果が「普図当り」でなければ（ステップS607；No）、普図表示結果が「普図ハズレ」となることを報知することに対応した普図連動演出パターンBの普図連動演出の実行を開始するための設定を行う（ステップS609）。ステップS609では、普図連動演出パターンBに対応した演出制御データを表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の表示領域に設けられた普図連動演出実行エリア5Fにて普図連動演出を開始させればよい。

【0413】

ステップS609の後には、普図連動演出において特図表示結果報知を制限する状態であるか否かを示す特図表示結果報知制限フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS610）。特図表示結果報知制限フラグがオン状態であれば（ステップS610；Yes）、特図表示結果報知を実行するか否かの判定をせずに普図連動演出設定処理を終了する。

20

【0414】

特図表示結果報知制限フラグがオフ状態であれば（ステップS610；No）、特別図柄の変動パターンを特定する（ステップS611）。ステップS611では、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、現在実行中の可変表示の変動パターンを特定する。なお、特別図柄の可変表示は、普通図柄の可変表示と連動していないため、主基板11から変動パターン指定コマンドを受信していない場合もある。この場合は、以降の処理をスキップして普図連動演出設定処理を終了する。

30

【0415】

ステップS611にて変動パターンを特定した後は、普図連動演出における特図表示結果報知パターンを決定するための処理を実行する（ステップS612）。

【0416】

ステップS612では、まず、特図表示結果報知パターンを決定するためのテーブルとして、図51に示す特図表示結果報知パターン決定テーブル203をセットする。

【0417】

特図表示結果報知パターン決定テーブル203は、特図表示結果報知パターン決定用の乱数値に基づいて、特図表示結果報知の有無や特図表示結果報知パターンを決定するためのテーブルである。特図表示結果報知パターン決定テーブル203では、特図表示結果報知パターン決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、「実行しない」旨の決定結果、「パターンα」、「パターンβ」のいずれかに割り当てられている。「パターンα」と「パターンβ」とでは、特図表示結果報知の演出態様が異なっていればよい。

40

【0418】

特図表示結果報知パターン決定テーブル203は、変動パターンが「非リーチハズレ」、「リーチハズレ」、「スーパーリーチハズレ」、「大当り」、「突確・小当り」のいずれに対応したものであるかによって、決定値の割り当てが異なっている。具体的には、「

50

大当り」>「突確・小当り」>「スーパーリーチハズレ」>「リーチハズレ」>「非リーチハズレ」の順に特図表示結果報知が実行されやすくなっており、また、「大当り」>「突確・小当り」>「スーパーリーチハズレ」>「リーチハズレ」>「非リーチハズレ」の順で「パターンα」よりも「パターンβ」に決定されやすくなっている。このような設定により、特図表示結果報知が実行されたか否かや、いずれの特図表示結果報知パターンであるかによって、リーチが発生することや、特図表示結果が「大当り」などになることを遊技者に示唆することができる。

【0419】

ステップS612では、特図表示結果報知パターン決定テーブル203をセットした後には、特図表示結果報知パターン決定用の乱数値（「1」～「100」の範囲の値をとる）を示す数値データを抽出し、セットした特図表示結果報知パターン決定テーブル203を参照することにより、特図表示結果報知の有無や特図表示結果報知パターンを決定する。

10

【0420】

ステップS612の処理の後、特図表示結果報知を実行しないと決定されたか否かを判定する（ステップS613）。特図表示結果報知を実行しないと決定された場合は（ステップS613；Yes）、普図連動演出設定処理を終了する。

【0421】

特図表示結果報知を実行する（「パターンα」または「パターンβ」）と決定された場合（ステップS613；No）、現在の特別図柄の可変表示が終了するまでの間、更なる特図表示結果報知を制限するために、特図表示結果報知制限フラグをオン状態にセットする（ステップS614）。なお、特図表示結果報知制限フラグは、特別図柄の可変表示が終了するときに、図45のステップS538にてオフ状態にクリアされる。

20

【0422】

そして、ステップS612にて決定された特図表示結果報知パターンに対応した特図表示結果報知を実行するための設定を行ってから（ステップS615）、普図連動演出設定処理を終了する。ステップS615では、ステップS612における決定結果に応じて、特図表示結果報知パターンαまたは特図表示結果報知パターンβのいずれかに対応した演出制御データを表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の表示領域に設けられた普図連動演出実行エリア5Fにて特図表示結果報知を実行させればよい。

30

【0423】

この実施の形態では、ステップS601にて普図変動開始指定コマンドの受信があったと判定されたときに、即ち、普通図柄の変動が開始するときに、ステップS605にて普図連動演出を実行するか否かを決定する。そして、普図連動演出を実行すると決定されたときに（ステップS606；Yes）、普図連動演出において特図表示結果報知を実行するための処理（ステップS610～S615）が実行される。このように、この実施の形態の特図表示結果報知は、普通図柄の変動に連動して実行される演出である。即ち、普通図柄の変動に関連する演出により、特別図柄の表示結果を示唆することができる。

【0424】

40

図52は、普図連動演出の表示動作例を示す図である。図52（A）は、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示中であって、普図連動演出が実行される前の画像表示装置5の表示例である。ここで、図49のステップS605の処理において、普図連動演出を実行することに決定された場合は、図52（B）に示すように、普図連動演出実行エリア5Fにおいて、スロットの回転が開始されるような表示がなされる。

【0425】

普図表示結果が「普図当り」であった場合は、図49のステップS608の処理が実行されることにより、図52（C）に示すように、普図連動演出実行エリア5Fに「○」の図柄が停止表示される普図連動演出パターンAの普図連動演出が実行される。

50

【0426】

一方、普図表示結果が「普図ハズレ」であった場合は、図49のステップS609の処理が実行されることにより、図52(D)に示すように、普図連動演出実行エリア5Fに「×」の図柄が停止表示される普図連動演出パターンBの普図連動演出が実行される。

【0427】

図49のステップS610にてYesと判定された場合や、ステップS612にて特図表示結果報知を実行しないと決定された場合は、ここで普図連動演出が終了するが、ステップS612にて特図表示結果報知を実行する旨の決定がなされた場合は、その決定結果に応じて、図52(E)または図52(F)に示すように、普図連動演出実行エリア5Fに「チャンス」や「激アツ」というような文字が表示される特図表示結果報知が実行される。ここでは、ステップS612にてパターンαに決定された場合には「チャンス」の文字が表示され、ステップS612にてパターンβに決定された場合には「激アツ」の文字が表示される。

10

【0428】

このような特図表示結果報知が実行されることにより、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて実行されている可変表示においてリーチとなることや、可変表示結果が「大当たり」となることを示唆することができる。なお、図51に示したように、「激アツ」と表示されるパターンβの特図表示結果報知が実行された方が、「チャンス」と表示されるパターンβの特図表示結果報知が実行された場合よりも、可変表示結果が「大当たり」となる期待度が高い。

20

【0429】

この実施の形態では、普図連動演出における特図表示結果報知は、「普図ハズレ」となることが報知される普図連動演出が実行された後のみ行われるようになっている。このように、「普図ハズレ」となることが報知されて遊技者が落胆した後に、遊技者にとってより好ましい「大当たり」となることを予告されるので、演出効果が向上するとともに、遊技の興趣が向上する。

【0430】

なお、「普図当り」となることが報知される普図連動演出の後や、「普図当り」となることの報知、「普図ハズレ」となることの報知のいずれも実行されないときに、特図表示結果報知を実行可能にしてもよい。この場合、図49のステップS610～S615の処理を、ステップS608の処理の後や、ステップS606にてNoと判定されたときに実行するようにすればよい。また、ステップS601にて普図変動開始指定コマンドの受信があったと判定されたときに、ステップS610～S615を実行して、普図連動演出における普通図柄の表示結果の報知の有無より先に特図表示結果報知を実行するか否かなどを決定するようにしてもよい。このように、特図表示結果報知は、普通図柄の変動に連動して実行されるものであればよい。

30

【0431】

続いて、普図連動演出の実行タイミングについて説明する。図53、図54は、普図連動演出のタイミングチャートである。図53(A)に示すように、普図連動演出は、普通図柄の変動が開始されたときに開始される。そして、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる場合には、第2始動入賞口が開放されるよりt1時間前に「普図当り」となることの報知が開始される。ここで、t1は、遊技者が遊技球を発射してから第2始動入賞口に到達するまでの最短到達時間を超える時間となる。このようにすることで、普図連動演出による報知結果を遊技者が確認してから遊技球を発射しても、普通可変入賞球装置6Bが構成する第2始動入賞口に遊技球を入賞させることができるので、遊技者が効率良く遊技をすることができるようになる。なお、遊技者が遊技球を発射してから第2始動入賞口に到達するまでの最短到達時間は、遊技機1の物理的な構成から算出してもよいし、統計的に測定してもよい。

40

【0432】

なお、上記のt1の時間を、遊技者が遊技球を補充した（買い増した）後に遊技球を発

50

射してから第2始動入賞口に到達するまでにかかるまでの最短の想定時間としてもよい。このようにすることで、「普図当り」となることの報知が実行されたにもかかわらず遊技球が不足して第2始動入賞口に遊技球を入賞させることができないといった状況を防止することができ、遊技者がさらに効率良く遊技をすることができるようになる。

【0433】

また、図53(B)に示すように、1回の特別図柄の変動が実行される間に、普通図柄の変動が複数回実行される場合がある。この場合、普通図柄の変動が開始されるごとに、普図連動演出を実行するか否かの判定が実行される。図53(B)に示す例では、図中の2回目の普通図柄の変動が開始されるときのみ、普図連動演出が実行されていることを示している。

10

【0434】

図54(A)は、普図連動演出において、特図表示結果報知が実行される場合のタイミングチャートである。この場合は、図54(A)に示すように、普通図柄の変動が開始されるときに、普図連動演出が開始され、図52(D)に示すように「普図ハズレ」となることが報知された後に、図52(E)、(F)に示すように特図表示結果報知が実行される。

【0435】

図54(B)は、特図表示結果報知を制限する期間を示すタイミングチャートである。図54(B)に示すように、1回の特別図柄の変動が実行される間に、普通図柄の変動が3回実行された場合であって、1回目の普通図柄の変動において普図連動演出が実行され特図表示結果報知が行われた場合、特別図柄の変動が終了するまでの期間は、特図表示結果報知制限フラグがオン状態となり、特図表示結果報知が制限される。このようにすることで、1回の特別図柄の変動中に複数回の特図表示結果報知が実行されて、演出が煩わしくなったり、報知の内容が変わって遊技者を混乱させてしまうことを防止できる。なお、このように特図表示結果報知が制限される期間において、普図連動演出における普通図柄の表示結果の報知は制限せずに実行するが、この期間において普通図柄の表示結果の報知も制限するようにしてもよい。この場合は、図49の普図連動演出設定処理を開始するときに、特図表示結果報知制限フラグがオン状態であるか否かを判定し、オン状態であれば普図連動演出設定処理を終了するようにすればよい。

20

【0436】

以下、パチンコ遊技機1における具体的な制御の一例について説明する。演出制御基板12では、主基板11から伝送された第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドを受信したことに対応して、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに基づき、例えば演出制御用CPU120が図42に示す可変表示中演出設定処理を実行することなどにより、飾り図柄の可変表示中における各種の演出動作について設定を行う。

30

【0437】

このとき、ステップS510にて実行される予告演出設定処理では、図43に示すステップS708～S710の処理により、操作系予告種別が複数種別のいずれかに決定される。操作系予告種別の具体例として、この実施の形態では、例えば図16(B)に示す操作系予告種別決定テーブル140Bを参照することで決定可能なプッシュボタン単発CBY1、プッシュボタン連打CBY2、トリガボタン単発CBY3、トリガボタン連打CBY4の4種別が、予め定められている。このうち、トリガボタン単発CBY3の操作系予告種別に分類される「トリガボタン単発」の予告演出や、トリガボタン連打CBY4の操作系予告種別に分類される「トリガボタン連打」の予告演出では、スティックコントローラ30の操作桿30Aに対する傾倒操作とトリガボタン31Aに対する指示操作とに応じて演出内容の変更が行われる。その一方で、プッシュボタン単発CBY1の操作系予告種別に分類される「プッシュボタン単発」の予告演出や、プッシュボタン連打CBY4の操作系予告種別に分類される「プッシュボタン連打」の予告演出では、プッシュボタン31Bに対する指示操作に応じて演出内容の変更が行われる。そして、図16(B)に示す操作系予告種別決定テーブル140Bでは、変動パターン指定コマンドにより指定された変

40

50

動パターンに応じて、操作系予告なしに対する決定値の割当て、あるいは、各々の操作系予告種別に対する決定値の割当てが異なっている。

【0438】

一例として、変動パターン指定コマンドにより大当たり変動パターンが指定された場合には、ハズレ変動パターンが指定された場合に比べて、トリガボタン単発C B Y 3の操作系予告種別に決定される割合が高くなる一方、プッシュボタン単発C B Y 1やプッシュボタン連打C B Y 2の操作系予告種別に決定される割合が低くなるように、決定値が割り当てられている。このような設定により、いずれの操作系予告種別に含まれる予告演出が実行されるかに応じて、特図表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり信頼度）を異ならせることができる。すなわち、トリガボタン単発C B Y 3の操作系予告種別に分類される「トリガボタン単発」の予告演出が実行されたときには、プッシュボタン単発C B Y 1の操作系予告種別に分類される「プッシュボタン単発」の予告演出が実行されたときや、プッシュボタン連打C B Y 2の操作系予告種別に分類される「プッシュボタン連打」の予告演出が実行されたときに比べて、特図表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり信頼度）が高くなる。

10

【0439】

ここで、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンは、図33に示すステップS240の処理により決定された特図表示結果に基づき、図34に示すステップS261～S271の処理により変動パターン種別が決定された後、ステップS272及びS273の処理が実行されることによって決定される。したがって、操作系予告種別に分類される予告演出を実行するか否かや、実行する場合にいずれの操作系予告種別とするかは、特図表示結果を「大当たり」とするか否かの決定結果に基づいて決定される。なお、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よらず、特図表示結果を「大当たり」とするか否かの決定結果に基づいて、操作系予告種別の決定が行われるようにしてもよい。例えば、可変表示結果通知コマンドにより通知される特図表示結果などに対応して、操作系予告種別なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定値が割り当てられた決定テーブルを参照することにより、操作系予告種別を決定すればよい。

20

【0440】

また、図16（B）に示す操作系予告種別決定テーブル140Bでは、変動パターン指定コマンドにより「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンが指定されたか、「擬似連」の可変表示演出を実行しない変動パターンが指定されたかに応じて、操作系予告なしに対する決定値の割当て、あるいは、各々の操作系予告種別に対する決定値の割当てが異なっている。加えて、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動の実行回数に応じて、操作系予告なしに対する決定値の割当て、あるいは、各々の操作系予告種別に対する決定値の割当てが異なっている。

30

【0441】

一例として、図7に示す複数種類の変動パターンのうち、変動パターンPA4-1、変動パターンPA4-2、変動パターンPB4-1及び変動パターンPB4-2は、いずれも特図表示結果が「大当たり」となる場合に対応して、ノーマルリーチのリーチ演出を実行してから大当たり組合せの確定飾り図柄を導出表示する変動パターンである。そして、変動パターンPA4-1や変動パターンPA4-2では「擬似連」の可変表示演出が実行されない一方で、変動パターンPB4-1や変動パターンPB4-2では「擬似連」の可変表示演出が実行される。また、変動パターンPB4-1では「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動の実行回数が「1回」である一方で、変動パターンPB4-2では「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動の実行回数が「2回」である。図16（B）に示す操作系予告種別決定テーブル140Bの設定例では、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPA4-1又は変動パターンPA4-2が指定された場合に、変動パターンが「上記以外」に対応した割合で、操作系予告なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定される。これに対して、変動パターンPB4-1又は変動パターンPB4-2が指定された場合には、変動パターンPA4-1又は変動パターンPA4-2が指定された場合

40

50

とは異なる割合で、操作系予告なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定される。加えて、変動パターンPB4-1が指定された場合と、変動パターンPB4-2が指定された場合とでは、操作系予告なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定される割合が異なるように、決定値が割り当てられている。例えば、「擬似連」の可変表示演出が実行される変動パターンが指定された場合には、「擬似連」の可変表示演出が実行されない変動パターンが指定された場合に比べて、トリガボタン単発CBY3の操作系予告種別に決定される割合が高くなるようにすればよい。また、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動の実行回数が多くなるに従って、トリガボタン単発CBY3の操作系予告種別に決定される割合が高くなるようにすればよい。

【0442】

なお、図16(B)に示す操作系予告種別決定テーブル140Bでは、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じた割合で、操作系予告なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定するようにしている。そして、「擬似連」の可変表示演出が実行される変動パターンは、「擬似連」の可変表示演出において実行される擬似連変動の合計回数を指定している。したがって、操作系予告種別決定テーブル140Bを参照して操作系予告種別の決定を行う際には、擬似連変動の合計回数に応じて異なる割合で、操作系予告なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定されることになる。これに対して、「擬似連」の可変表示演出における何回目の擬似連変動であるかに応じて、操作系予告種別なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定される割合を異ならせてもよい。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かかわらず、「擬似連」の可変表示演出において実行される擬似連変動が何回目であるかに対応して、操作系予告種別なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定値が割り当てられた決定テーブルを用意する。そして、各回の擬似連変動（初回変動を含む）に対応して、操作系予告種別の決定を行うようにすればよい。

【0443】

特図表示結果が「ハズレ」に決定された場合には、図34に示すステップS267の処理により遊技状態が潜伏確変中であるか否かが判定され、潜伏確変中でなく通常状態であればステップS268の処理によりハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）133Aが選択される一方、潜伏確変中であればステップS270の処理によりハズレ変動パターン種別決定テーブル（潜伏確変中）133Cが選択される。そして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）133Aと、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（潜伏確変中）133Cとでは、各変動パターン種別に対する決定値の割当てが異なっている。そのため、各々の変動パターンについての決定割合も、遊技状態が通常状態であるか潜伏確変中であるかに応じて異なるものとなる。図16(B)に示す操作系予告種別決定テーブル140Bでは、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じた割合で、操作系予告なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定するようにしている。したがって、操作系予告種別決定テーブル140Bを参照して操作系予告種別の決定を行う際には、遊技状態が潜伏確変中であるか否かに応じて異なる割合で、操作系予告なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定されることになる。

【0444】

なお、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かかわらず、遊技状態が潜伏確変中であるか否かに応じて異なる割合で、操作系予告種別の決定が行われるようにしてもよい。例えば、主基板11から伝送される遊技状態指定コマンドにより遊技状態が潜伏確変中であるか否かを特定可能に指定して、この遊技状態指定コマンドにより指定される遊技状態に対応して、操作系予告種別なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定値が割り当てられた決定テーブルを参照することにより、操作系予告種別を決定すればよい。この場合には、図34に示すステップS267の処理を実行せず、遊技状態が潜伏確変中であるときには通常状態であるときと同一のハズレ変動パターン種別決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにしたとしても、遊技状態が潜伏確変中であるか否かに応じて異なる割合で、操作系予告なし、あるいは、各々の操作系予告

種別に決定することができる。このように、主基板 1 1 の側から指定された変動パターン以外の情報に基づく割合で、操作系予告なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定することにより、各々の操作系予告種別に決定される割合を変化させるようにしてもよい。あるいは、主基板 1 1 の側から指定される情報によらず、演出制御基板 1 2 の側で独自に遊技状態が潜伏確変中であるか否かを管理して、潜伏確変中であるか否かに応じて異なる割合で、操作系予告なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定してもよい。例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、大当たり遊技状態に制御された経緯（時短中突確か他の突確かなど）や、大当たり遊技状態の終了後における遊技の進行状況（可変表示回数や大当たりの有無など）を特定するための情報を RAM 1 2 2 の所定領域などに記憶しておき、これらの情報から、現在の遊技状態が潜伏確変中であるか否かを管理できればよい。また、特図表示結果が「小当たり」や「大当たり」に決定された場合でも、遊技状態が潜伏確変中であるか否かに応じて異なる割合で、操作系予告なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定されるようにしてもよい。

10

【0445】

図 4 2 に示すステップ S 5 1 0 の予告演出設定処理では、図 4 3 に示すステップ S 7 0 1 ～ S 7 0 3 の処理により、表示系予告種別が複数種別のいずれかに決定された後、ステップ S 7 0 4 にて表示系予告ありと判定された場合には（ステップ S 7 0 4 ; N o）、ステップ S 7 0 5 ～ S 7 0 7 の処理により、表示系予告パターンが複数パターンのいずれかに決定される。表示系予告種別の具体例として、この実施の形態では、例えば図 1 6 (A) に示す表示系予告種別決定テーブル 1 4 0 A を参照することで決定可能なキャラクタ表示 C A Y 1 及びステップアップ表示 C A Y 2 の 2 種別が、予め定められている。そして、ステップ S 7 0 3 の処理にてステップアップ表示 C A Y 2 の表示系予告種別に決定された場合には、ステップ S 7 0 5 ～ S 7 0 7 の処理により、「ステップアップ表示」の予告演出を実行する場合における表示系予告パターン Y A P 2 - 1 ～表示系予告パターン Y A P 2 - 9 のいずれかに決定される。図 2 4 に示すように、表示系予告パターン Y A P 2 - 1 ～表示系予告パターン Y A P 2 - 9 では、「ステップアップ表示」の予告演出において予告態様が変化する段階数（ステップ数）などが、互いに異なっている。

20

【0446】

図 1 6 (A) に示す表示系予告種別決定テーブル 1 4 0 A では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じて、表示系予告なし、あるいは、各々の表示系予告種別に決定される割合が異なるように、決定値が割り当てられている。また、図 1 8 に示す表示系予告パターン決定テーブル 1 4 1 B では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じて、表示系予告パターン Y A P 2 - 1 ～表示系予告パターン Y A P 2 - 9 の各々に決定される割合が異なるように、決定値が割り当てられている。図 1 6 (B) に示す操作系予告種別決定テーブル 1 4 0 B でも、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応じて、操作系予告なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定される割合が異なるように、決定値が割り当てられている。したがって、操作系予告種別決定テーブル 1 4 0 B を参照して操作系予告種別の決定を行う際には、「ステップアップ表示」の予告演出が実行されるか否かや、「ステップアップ表示」の予告演出において予告態様が変化する段階数（ステップ数）に応じて異なる割合で、操作系予告なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定されることになる。

30

40

【0447】

なお、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かかわらず、「ステップアップ表示」の予告演出が実行されるか否かや、「ステップアップ表示」の予告演出において予告態様が変化する段階数（ステップ数）に応じて異なる割合で、操作系予告種別の決定が行われるようにしてもよい。例えば、図 4 3 に示すステップ S 7 0 7 の処理にて表示系予告パターン Y A P 2 - 1 ～表示系予告パターン Y A P 2 - 9 のいずれに決定されたかに対応して、操作系予告種別なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定値が割り当てられた決定テーブルを参照することにより、操作系予告種別を決定すればよい。

【0448】

50

図16(B)に示す操作系予告種別決定テーブル140Bにおいて、第1特図保留記憶数又は第2特図保留記憶数が「4」である場合には、これらの保留記憶数が「0」～「3」である場合よりも多くの決定値が、トリガボタン単発C B Y 3の操作系予告種別に割り当てられている。したがって、第1特図保留記憶数又は第2特図保留記憶数が「4」に達した場合には、これらの保留記憶数が「0」～「3」である場合よりも高い割合で、「トリガボタン単発」の予告演出を実行する旨の決定がなされる。また、図12(A)～(C)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル133A～133Cでは、合計保留記憶数としての特図保留記憶数に応じて、各々の変動パターン種別に対する決定値の割当てが異なっている。図16(B)に示す操作系予告種別決定テーブル140Bでは、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じた割合で、操作系予告なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定するようにしている。したがって、操作系予告種別決定テーブル140Bを参照して操作系予告種別の決定を行う際には、合計保留記憶数や第1特図保留記憶数又は第2特図保留記憶数としての特図保留記憶数に応じて異なる割合で、操作系予告なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定されることになる。

10

【0449】

なお、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かかわらず、合計保留記憶数等といった特図保留記憶数に応じて異なる割合で、操作系予告種別の決定が行われるようにしてもよい。例えば、主基板11から伝送される保留記憶数通知コマンドにより通知された合計保留記憶数に対応して、操作系予告種別なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定値が割り当てられた決定テーブルを参照することにより、操作系予告種別を決定すればよい。あるいは、主基板11から伝送された第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドの受信回数と第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドの受信回数との差分から、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数を特定し、特定された第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数に対応して、操作系予告種別なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定値が割り当てられた決定テーブルを参照することにより、操作系予告種別を決定すればよい。

20

【0450】

特図表示結果が「ハズレ」に決定された場合には、図34に示すステップS266の処理により遊技状態が高ベース中であるか否かが判定され、高ベース中でなければステップS268又はS270の処理によりハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）133A又はハズレ変動パターン種別決定テーブル（潜伏確変中）133Cが選択される。その一方で、高ベース中であればステップS269の処理によりハズレ変動パターン種別決定テーブル（高ベース中）133Bが選択される。そして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）133Aやハズレ変動パターン種別決定テーブル（潜伏確変中）133Cと、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（高ベース中）133Bとでは、各変動パターン種別に対する決定値の割当てが異なっている。そのため、各々の変動パターンについての決定割合も、遊技状態が通常状態や潜伏確変中であるか高ベース中であるかに応じて異なるものとなる。図16(B)に示す操作系予告種別決定テーブル140Bでは、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じた割合で、操作系予告なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定するようにしている。したがって、操作系予告種別決定テーブル140Bを参照して操作系予告種別の決定を行う際には、遊技状態が高ベース中であるか否かに応じて異なる割合で、操作系予告なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定されることになる。

30

40

【0451】

なお、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かかわらず、遊技状態が高ベース中であるか否かに応じて異なる割合で、操作系予告種別の決定が行われるようにしてもよい。例えば、主基板11から伝送される遊技状態指定コマンドにより遊技状態が高ベース中であるか否かを特定可能に指定して、この遊技状態指定コマンドにより指定される遊技状態に対応して、操作系予告種別なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定値が割り当てられた決定テーブルを参照することにより、操作系予告種別を決定す

50

ばよい。あるいは、主基板 1 1 から伝送される演出制御コマンドによらず、演出制御基板 1 2 の側で独自に遊技状態が高ベース中であるか否かを管理して、高ベース中であるか否かに応じて異なる割合で、操作系予告なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定してもよい。例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、大当たり遊技状態に制御された経緯（大当たり種別など）や、大当たり遊技状態の終了後における遊技の進行状況（可変表示回数や大当たりの有無など）を特定するための情報を RAM 1 2 2 の所定領域などに記憶しておき、これらの情報から、現在の遊技状態が高ベース中であるか否かを管理できればよい。また、特図表示結果が「小当たり」や「大当たり」に決定された場合でも、遊技状態が高ベース中であるか否かに応じて異なる割合で、操作系予告なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定されるようにしてもよい。

10

【0452】

図 4 3 に示すステップ S 7 1 0 の処理により操作系予告種別を決定するとともに、ステップ S 7 1 4 の処理により操作系予告パターンを決定した後は、図 4 2 に示すステップ S 5 1 1 の処理により、操作系予告パターンに対応した予告演出制御パターンが決定される。その後、図 4 5 に示すステップ S 5 3 3 の処理により、予告演出制御パターンに含まれる操作検出制御データが読み出されたときには、図 4 6 に示すステップ S 7 2 9 ~ S 7 3 5 の処理により、操作検出制御データに基づく指令や設定が行われる。

【0453】

ここで、操作検出制御データなどに基づきステップ S 7 2 9 の処理にてプッシュボタン有効検出期間であると判定されたときには（ステップ S 7 2 9 ; Y e s ）、ステップ S 7 3 0 でのトリガボタン検出制限設定により、トリガボタン 3 1 A に対する指示操作が検出されないように制限する。したがって、「プッシュボタン単発」の予告演出や「プッシュボタン連打」の予告演出が実行されて、プッシュボタン 3 1 B に対する指示操作に応じて演出内容が変更されるときには、トリガボタン 3 1 A に対する指示操作は検出されず、トリガボタン 3 1 A に対する指示操作で演出内容が変更されてしまうことを防止する。このときには、スティックコントローラ 3 0 の操作桿 3 0 A に対する傾倒操作についても、検出されないように制限すればよい。

20

【0454】

また、操作検出制御データなどに基づきステップ S 7 3 2 の処理にてトリガボタン有効検出期間であると判定されたときには（ステップ S 7 3 2 ; Y e s ）、ステップ S 7 3 3 でのプッシュボタン検出制限設定により、プッシュボタン 3 1 B に対する指示操作が検出されないように制限する。したがって、「トリガボタン単発」の予告演出や「トリガボタン連打」の予告演出が実行されて、スティックコントローラ 3 0 の操作桿 3 0 A に対する傾倒操作とトリガボタン 3 1 A に対する指示操作とに応じて演出内容が変更されるときには、プッシュボタン 3 1 B に対する指示操作は検出されず、プッシュボタン 3 1 B に対する指示操作で演出内容が変更されてしまうことを防止する。

30

【0455】

図 1 6 (B) に示す操作系予告種別決定テーブル 1 4 0 B では、変動パターン指定コマンドによりいずれの変動パターンが指定された場合でも、トリガボタン連打 C B Y 4 の操作系予告種別に比べて高い割合で、プッシュボタン連打 C B Y 2 の操作系予告種別に決定されるように、各々の操作系予告種別に決定値が割り当てられている。したがって、図 4 3 に示すステップ S 7 1 0 の処理では、トリガボタン連打 C B Y 4 の操作系予告種別とする旨の決定に比べて高い割合で、プッシュボタン連打 C B Y 2 の操作系予告種別とする旨の決定がなされる。したがって、プッシュボタン連打 C B Y 2 の操作系予告種別に分類される「プッシュボタン連打」の予告演出が実行される頻度は、トリガボタン連打 C B Y 4 の操作系予告種別に分類される「トリガボタン連打」の予告演出が実行される頻度よりも高くなる。こうして、連打操作が困難なトリガボタン 3 1 A に対する連打操作が要求される「トリガボタン連打」の予告演出の実行頻度を、連打操作が容易なプッシュボタン 3 1 B に対する連打操作が要求される「プッシュボタン連打」の予告演出の実行頻度よりも低下させる。

40

50

【0456】

「プッシュボタン連打」の予告演出が実行されるときには、図46のステップS731にて図47に示すようなプッシュボタン連打時処理が実行される。こうしたプッシュボタン連打時処理が実行されることにより、プッシュボタン31Bに対する指示操作の検出回数や、「プッシュボタン連打」の予告演出における演出内容の進行状況などに応じて、演出内容を変更するか否かや、変更後の演出内容などが決定される。また、「トリガボタン連打」の予告演出が実行されるときには、図46のステップS734にてトリガボタン連打時処理が実行されることにより、トリガボタン31Aに対する指示操作の検出回数や、「トリガボタン連打」の予告演出における演出内容の進行状況などに応じて、演出内容を変更するか否かや、変更後の演出内容などが決定される。したがって、「プッシュボタン連打」の予告演出の実行中にプッシュボタン31Bに対する指示操作が検出されたときや、「トリガボタン連打」の予告演出の実行中にトリガボタン31Aに対する指示操作が検出されたときには、各々の予告演出における演出内容の進行状況などに応じて異なる割合で、演出内容を変化させることができる。

10

【0457】

図47に示すステップS803の処理やステップS808の処理では、使用パターンとしてセットされた操作系予告パターンに応じて、演出変更判定値の設定を異ならせることができる。また、トリガボタン連打時処理においても同様の設定ができるようにすればよい。そして、特図表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり信頼度）は、使用パターンとしてセットされる操作系予告パターンごとに異なるように設定されている。したがって、特図表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり信頼度）に応じて異なる割合で、「プッシュボタン連打」の予告演出や「トリガボタン連打」の予告演出における演出内容を変化させることができる。

20

【0458】

このように、図43に示すステップS710の処理にて操作系予告種別のいずれかに決定されたときには、ステップS714にて決定された操作系予告パターンに基づき、「プッシュボタン単発」や「プッシュボタン連打」、「トリガボタン単発」、「トリガボタン連打」のうち、いずれかの予告演出を実行することができる。こうした操作系予告となる予告演出に代えて、あるいは、これらの予告演出とともに、例えば飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったときに実行されるリーチ演出として、「プッシュボタン単発」や「プッシュボタン連打」、「トリガボタン単発」、「トリガボタン連打」となる演出動作が実行されてもよい。すなわち、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始された後、その可変表示における表示結果が導出表示されるまでの所定期間において、スティックコントローラ30の操作桿30Aに対する傾倒操作とトリガボタン31Aに対する指示操作とに応じて演出内容が変化する演出動作、及び、プッシュボタン31Bに対する指示操作に応じて演出内容が変化する演出動作のうち、いずれかが選択されて実行できればよい。

30

【0459】

「プッシュボタン単発」や「プッシュボタン連打」、「トリガボタン単発」、「トリガボタン連打」となる演出動作のうち、いずれかをリーチ演出として選択して実行する場合には、例えば図34に示すステップS271にて決定された変動パターン種別に基づきステップS273にて決定した変動パターンに対応して、これらの演出動作のいずれかを実行するか否かが決定されるようにすればよい。あるいは、変動パターン指定コマンドにより所定のリーチ演出を実行する変動パターンが指定されたときに、演出制御用CPU120が所定のリーチ演出決定処理を実行することにより、「プッシュボタン単発」や「プッシュボタン連打」、「トリガボタン単発」、「トリガボタン連打」となる演出動作のうち、いずれかを実行するか否かが決定されるようにしてもよい。ここで、特図表示結果を「大当たり」とするか否かの決定結果に基づいて変動パターンが決定されるので、いずれかの演出動作をリーチ演出として実行するか否かは、特図表示結果を「大当たり」とするか否かの決定結果に基づいて決定されることになる。

40

【0460】

50

また、飾り図柄の可変表示において非確変大当り組合せの飾り図柄が停止表示された後に、確変状態に制御されるか否かを報知する確変昇格演出として、「プッシュボタン単発」や「プッシュボタン連打」、「トリガボタン単発」、「トリガボタン連打」となる演出動作が実行されてもよい。例えば、非確変大当り組合せの確定飾り図柄が導出表示されて大当り遊技状態へと制御されるときに、図48に示すステップS556の処理により大当り中昇格演出ありと判定されたことに基づいて（ステップS556；Yes）、ステップS557～S562の処理により、大当り中昇格演出の実行期間（タイミング）や演出内容に対応した確変昇格演出パターンが決定される。

【0461】

ステップS560の処理では、確変状態に制御されない旨を報知する昇格失敗演出であるか、確変状態に制御される旨を報知する昇格失敗演出であるかに応じて、確変昇格演出パターン決定テーブル（昇格失敗時）144A及び確変昇格演出パターン決定テーブル（昇格成功時）144Bのうち、いずれかの決定テーブルが選択される。図22（A）に示す確変昇格演出パターン決定テーブル（昇格失敗時）144Aを参照することで決定可能な確変昇格演出パターンZAP1-1、確変昇格演出パターンZAP1-2、確変昇格演出パターンZBP1-1、確変昇格演出パターンZBP1-2は、それぞれ、図26に示すように、「プッシュボタン単発」、「プッシュボタン連打」、「トリガボタン単発」、「トリガボタン連打」の確変昇格演出を実行するためのものである。図22（B）に示す確変昇格演出パターン決定テーブル（昇格成功時）144Bを参照することで決定可能な確変昇格演出パターンZAP2-1、確変昇格演出パターンZAP2-2、確変昇格演出パターンZBP2-1、確変昇格演出パターンZBP2-2は、それぞれ、図26に示すように、「プッシュボタン単発」、「プッシュボタン連打」、「トリガボタン単発」、「トリガボタン連打」の確変昇格演出を実行するためのものである。

【0462】

「トリガボタン単発」や「トリガボタン連打」の確変昇格演出では、スティックコントローラ30の操作桿30Aに対する傾倒操作とトリガボタン31Aに対する指示操作とに応じて演出内容の変更が行われる。その一方で、「プッシュボタン単発」や「プッシュボタン連打」の確変昇格演出では、プッシュボタン31Bに対する指示操作に応じて演出内容の変更が行われる。そして、図22（A）に示す確変昇格演出パターン決定テーブル（昇格失敗時）144Aや図22（B）に示す確変昇格演出パターン決定テーブル（昇格成功時）144Bでは、大当り中昇格演出の実行期間（タイミング）である昇格演出実行時に応じて、各々の確変昇格演出パターンに対する決定値の割当てが異なっている。

【0463】

一例として、図22（A）に示す確変昇格演出パターン決定テーブル（昇格失敗時）144Aでは、昇格演出実行時が「エンディング時」である場合に、昇格演出実行時が「第3ラウンド」である場合と比べて、「トリガボタン単発」の確変昇格演出に対応した確変昇格演出パターンZBP1-1に対する決定値の割当てが少なくなっている。また、図22（B）に示す確変昇格演出パターン決定テーブル（昇格成功時）144Bでも、昇格演出実行時が「エンディング時」である場合に、昇格演出実行時が「第3ラウンド」である場合と比べて、「トリガボタン単発」の確変昇格演出に対応した確変昇格演出パターンZBP2-1に対する決定値の割当てが少なくなっている。

【0464】

こうして、大当り遊技状態の終了時に実行されるエンディング演出では、大当り中昇格演出として「トリガボタン単発」の確変昇格演出が実行される割合を低下させる。ここで、大当り遊技状態の終了時には、パチンコ遊技機1から賞球として払い出された遊技球をパチンコ遊技機1の外部へと排出する玉抜き作業が行われることが多くなる。この玉抜き作業では、スティックコントローラ30の操作桿30Aを把持するための操作手と同じ左手が使われる。そのため、玉抜き作業と「トリガボタン単発」や「トリガボタン連打」の確変昇格演出とが競合すれば、確変昇格演出に対する遊技者の参加意欲が低下する。そこで、玉抜き作業が行われることの多い期間では、「トリガボタン単発」などの確変昇格演

出が実行される割合を低下させて、確変昇格演出に対する遊技者の参加意欲が低下することを防止する。なお、玉抜き作業が行われることの多い期間は、パチンコ遊技機 1 における遊技の統計などに基づいて、予め特定されればよい。

【0465】

図 2 2 (A) に示す確変昇格演出パターン決定テーブル (昇格失敗時) 1 4 4 A と、図 2 2 (B) に示す確変昇格演出パターン決定テーブル (昇格成功時) 1 4 4 B とでは、確変昇格演出における演出内容の決定割合が異なるように、各々の確変昇格演出パターンに決定値が割り当てられている。一例として、いずれの昇格演出実行時でも、図 2 2 (B) に示す確変昇格演出パターン決定テーブル (昇格成功時) 1 4 4 B では、「トリガボタン単発」の確変昇格演出に対応した確変昇格演出パターン Z B P 2 - 1 に対する決定値の割当てが、図 2 2 (A) に示す確変昇格演出パターン決定テーブル (昇格失敗時) 1 4 4 A で「トリガボタン単発」の確変昇格演出に対応した確変昇格演出パターン Z B P 1 - 1 に対する決定値の割当てよりも、多くなるように設定されている。したがって、大当たり遊技状態の終了後に確変状態へと制御されるか否かに応じて異なる割合で、確変昇格演出における演出内容を決定することができる。例えば、「トリガボタン単発」の確変昇格演出が実行されたときには、他の種類の確変昇格演出が実行されたときに比べて、昇格成功演出により確変状態となる旨の報知が行われる可能性 (信頼度) が高くなる。

【0466】

図 2 2 (A) に示す確変昇格演出パターン決定テーブル (昇格失敗時) 1 4 4 A では、いずれの昇格演出実行時でも、「トリガボタン連打」の確変昇格演出に対応した確変昇格演出パターン Z B P 1 - 2 に比べて高い割合で、「プッシュボタン連打」の確変昇格演出に対応した確変昇格演出パターン Z A P 1 - 2 に決定されるように、各々の確変昇格演出パターンに決定値が割り当てられている。また、図 2 2 (B) に示す確変昇格演出パターン決定テーブル (昇格成功時) 1 4 4 B でも、いずれの昇格演出実行時でも、「トリガボタン連打」の確変昇格演出に対応した確変昇格演出パターン Z B P 2 - 2 に比べて高い割合で、「プッシュボタン連打」の確変昇格演出に対応した確変昇格演出パターン Z A P 2 - 2 に決定されるように、各々の確変昇格演出パターンに決定値が割り当てられている。したがって、図 4 8 に示すステップ S 5 6 2 の処理では、「トリガボタン連打」の確変昇格演出とする旨の決定に比べて高い割合で、「プッシュボタン連打」の確変昇格演出とする旨の決定がなされる。したがって、「プッシュボタン連打」の確変昇格演出が実行される頻度は、「トリガボタン連打」の確変昇格演出が実行される頻度よりも高くなる。こうして、連打操作が困難なトリガボタン 3 1 A に対する連打操作が要求される「トリガボタン連打」の確変昇格演出の実行頻度を、連打操作が容易なプッシュボタン 3 1 B に対する連打操作が要求される「プッシュボタン連打」の確変昇格演出の実行頻度よりも低下させる。

【0467】

図 4 1 に示すステップ S 1 7 6 の大当たり中演出処理においても、図 4 6 に示す演出制御指令処理と同様の処理が実行され、操作検出制御データなどに基づきステップ S 7 2 9 の処理にてプッシュボタン有効検出期間であると判定されたときには (ステップ S 7 2 9 ; Y e s)、ステップ S 7 3 0 でのトリガボタン検出制限設定により、トリガボタン 3 1 A に対する指示操作が検出されないように制限する。また、操作検出制御データなどに基づきステップ S 7 3 2 の処理にてトリガボタン有効検出期間であると判定されたときには (ステップ S 7 3 2 ; Y e s)、ステップ S 7 3 3 でのプッシュボタン検出制限設定により、プッシュボタン 3 1 B に対する指示操作が検出されないように制限する。

【0468】

したがって、「プッシュボタン単発」の確変昇格演出や「プッシュボタン連打」の確変昇格演出が実行されて、プッシュボタン 3 1 B に対する指示操作に応じて演出内容が変更されるときには、トリガボタン 3 1 A に対する指示操作は検出されず、トリガボタン 3 1 A に対する指示操作で演出内容が変更されてしまうことを防止する。このときには、スティックコントローラ 3 0 の操作桿 3 0 A に対する傾倒操作についても、検出されないよう

に制限すればよい。また、「トリガボタン単発」の確変昇格演出や「トリガボタン連打」の確変昇格演出が実行されて、スティックコントローラ 30 の操作桿 30 A に対する傾倒操作とトリガボタン 31 A に対する指示操作とに応じて演出内容が変更されるときには、プッシュボタン 31 B に対する指示操作は検出されず、プッシュボタン 31 B に対する指示操作で演出内容が変更されてしまうことを防止する。

【0469】

さらに、「プッシュボタン連打」の確変昇格演出が実行されるときには、図 47 に示すプッシュボタン連打時処理が実行されればよい。これにより、プッシュボタン 31 B に対する指示操作の検出回数や、「プッシュボタン連打」の確変昇格演出における演出内容の進行状況などに応じて、演出内容を変更するか否かや、変更後の演出内容などが決定される。また、「トリガボタン連打」の確変昇格演出が実行されるときには、図 46 に示すステップ S 734 の処理と同様に、トリガボタン連打時処理が実行されることにより、トリガボタン 31 A に対する指示操作の検出回数や、「トリガボタン連打」の確変昇格演出における演出内容の進行状況などに応じて、演出内容を変更するか否かや、変更後の演出内容などが決定される。したがって、「プッシュボタン連打」の確変昇格演出の実行中にプッシュボタン 31 B に対する指示操作が検出されたときや、「トリガボタン連打」の確変昇格演出の実行中にトリガボタン 31 A に対する指示操作が検出されたときには、各々の確変昇格演出における演出内容の進行状況などに応じて異なる割合で、演出内容を変化させることができる。

【0470】

このとき、使用パターンとしてセットされた確変昇格演出パターンに応じて、図 47 に示すステップ S 803 の処理やステップ S 808 の処理で設定される演出変更判定値を異ならせてもよい。また、トリガボタン連打時処理においても同様の設定ができるようにすればよい。そして、昇格成功演出により確変状態となる旨の報知が行われる可能性（信頼度）は、使用パターンとしてセットされる確変昇格演出パターンに対応する確変昇格演出の種類ごとに異なるように設定されている。したがって、大当たり遊技状態の終了後に確変状態へと制御される可能性（信頼度）に応じて異なる割合で、「プッシュボタン連打」の確変昇格演出や「トリガボタン連打」の確変昇格演出における演出内容を変化させることができる。

【0471】

このように、図 48 に示すステップ S 556 の処理にて大当たり中昇格演出ありと判定されたときには、ステップ S 562 にて決定された確変昇格演出パターンなどに基づき、「プッシュボタン単発」や「プッシュボタン連打」、「トリガボタン単発」、「トリガボタン連打」のうち、いずれかの確変昇格演出を実行することができる。こうした大当たり中昇格演出となる確変昇格演出に代えて、あるいは、これらの大当たり中昇格演出とともに、例えば変動中昇格演出となる再抽選演出として、「プッシュボタン単発」や「プッシュボタン連打」、「トリガボタン単発」、「トリガボタン連打」の確変昇格演出が実行されてもよい。すなわち、非確変大当たり組合せの飾り図柄が導出表示された後、大当たり遊技状態が終了するまでの所定期間において、スティックコントローラ 30 の操作桿 30 A に対する傾倒操作とトリガボタン 31 A に対する指示操作とに応じて演出内容が変化する演出動作、及び、プッシュボタン 31 B に対する指示操作に応じて演出内容が変化する演出動作のうち、いずれかが選択されて実行できればよい。

【0472】

「プッシュボタン単発」や「プッシュボタン連打」、「トリガボタン単発」、「トリガボタン連打」となる演出動作のうち、いずれかを再抽選演出として選択して実行する場合には、例えばリーチ演出の場合と同様に、図 34 に示すステップ S 271 にて決定された変動パターン種別に基づいて、ステップ S 273 にて決定した変動パターンに対応して、これらの演出動作のいずれかを実行するか否かが決定されるようにすればよい。あるいは、図 42 に示すステップ S 509 の処理にて変動中昇格演出となる再抽選演出を実行するか否かを決定し、実行する場合の演出動作として、「プッシュボタン単発」や「プッシュ

ボタン連打」、「トリガボタン単発」、「トリガボタン連打」のいずれかが決定されるようにしてもよい。

【0473】

図55～図57は、「トリガボタン単発」や「トリガボタン連打」の確変昇格演出が、変動中昇格演出となる再抽選演出として実行されるときに画像表示装置5における表示動作例などを示している。この表示動作例では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄の変動が行われた後、例えば図55(A)に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて非確変図柄である「6」の数字を示す飾り図柄が揃って仮停止表示される一方、「中」の飾り図柄表示エリア5Cでは飾り図柄の変動が継続して行われることにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる。こうしてリーチ状態となったことに基づくリーチ演出が実行された後には、例えば図55(B)に示すように、可変表示結果が「大当たり」である場合に対応して、非確変大当たり組合せを構成する飾り図柄が一旦停止表示される。

10

【0474】

具体的な一例として、図42に示すステップS509の処理にて「トリガボタン単発」の確変昇格演出を実行すると決定されたときには、例えば図55(C1)に示すように、スティックコントローラ30の操作桿30Aに対する傾倒操作やトリガボタン31Aに対する指示操作を促す操作促進演出が行われる。その後、例えば図55(D1)に示すような演出画像が画像表示装置5の表示領域に表示されるとともに、スティックコントローラ30に対する各種操作を有効に検出するトリガボタン有効検出期間となる。

20

【0475】

図55(D1)に示す表示動作が行われた後には、例えば図56(A1)に示すように、飛来する飛行機(敵機)を狙う照準(スコープ)の演出画像を、表示位置の変更が可能となるように表示する。この演出画像は、図56(A2)に示すようなスティックコントローラ30の操作桿30Aに対する傾倒操作に応じて、表示位置が変更可能に切換表示される。一例として、傾倒方向センサユニット32において、垂直センサ対により操作桿30Aが遊技者からみて奥側へと傾倒されたことを検出したときには、画像表示装置5の表示領域において照準が上方向へと移動する一方、手前側へと傾倒されたことを検出したときには、照準が下方向へと移動するように、演出画像が切換表示される。また、傾倒方向センサユニット32において、平行センサ対により操作桿30Aが遊技者からみて左側へと傾倒されたことを検出したときには、照準が左方向へと移動する一方、右側へと傾倒されたことを検出したときには、照準が右方向へと移動するように、演出画像が切換表示される。垂直センサ対と平行センサ対の双方により操作桿30Aの傾倒操作が検出されたときには、各センサ対での検出結果を組み合わせた方向(例えば左上方向など)へと照準が移動するように、演出画像が切換表示される。なお、照準の表示位置を変更可能に切換表示するものではなく、例えば操作桿30Aが手前側へと傾倒されたときには自己の飛行機(自機)が上向きになることに対応した演出画像の切換表示といった、傾倒操作の検出結果に対応した任意の演出動作が実行されてもよい。こうした演出動作を実現するための処理は、例えば図46のステップS734にて実行されるトリガボタン単発時処理などに含まれていればよい。

30

40

【0476】

そして、例えば図56(B1)に示すように、敵機に照準が合致した段階で、図56(B2)に示すようにスティックコントローラ30の操作を停止することで、敵機を打ち落とすための照準を定めることができればよい。このとき、例えば図56(C2)に示すようにトリガボタン31Aに対する1回の押引操作がなされたことに対応して、例えば図56(C1)に示すように砲弾を1回発射する演出画像が表示される。続いて、例えば図56(D)に示すような敵機が撃墜される演出画像とともに、「7」の数字を示す飾り図柄を揃って「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止表示することなどにより、確変大当たり組合せの確定飾り図柄が導出表示されればよい。

【0477】

50

他の一例として、図42に示すステップS509の処理にて「トリガボタン連打」の確変昇格演出を実行すると決定されたときには、例えば図55(C2)に示すように、スティックコントローラ30の操作桿30Aに対する傾倒操作やトリガボタン31Aに対する連続的な指示操作である連打操作を促す操作促進演出が行われる。その後、例えば図55(D2)に示すような演出画像が画像表示装置5の表示領域に表示されるとともに、スティックコントローラ30に対する各種操作を有効に検出するトリガボタン有効検出期間となる。

【0478】

図55(D2)に示す表示動作が行われた後には、例えば図57(A1)に示すように、飛来する飛行機(敵機)を狙う照準(スコープ)の演出画像を、表示位置の変更が可能となるように表示する。この演出画像は、図57(A2)に示すようなスティックコントローラ30の操作桿30Aに対する傾倒操作に応じて、表示位置が変更可能に切換表示される。そして、例えば図57(B1)に示すように、敵機に照準が合致した段階で、図57(B2)に示すようにスティックコントローラ30の操作を停止することで、敵機を打ち落とすための照準を定めることができればよい。このとき、例えば図57(C2)に示すようにトリガボタン31Aに対する複数回の押引操作がなされたことに対応して、例えば図57(C1)に示すように砲弾を複数回発射する演出画像が表示される。そして、例えばトリガボタン31Aに対する指示操作の検出回数(合計回数)が所定回数に達したことに応じて、図57(D)に示すような敵機が撃墜される演出画像とともに、「7」の数字を示す飾り図柄を揃って「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止表示することなどにより、確変大当り組合せの確定飾り図柄が導出表示されればよい。

【0479】

昇格成功演出である場合には、図56(D)や図57(D)に示したように敵機が撃墜される演出画像の表示などとともに、確変大当り組合せの確定飾り図柄が導出表示されることで、確変状態となる旨の報知が行われる。これに対して、昇格失敗演出である場合には、例えばスティックコントローラ30の操作桿30Aに対するいかなる傾倒操作が検出されても照準が敵機と合致しないように演出画像を切換表示すること、あるいは、照準が敵機と合致しても砲弾が敵機には当たらず敵機が撃墜されない演出画像を表示すること、あるいは、敵機に砲弾が当たっても敵機が撃墜されない演出画像を表示することなどにより、非確変大当り組合せの確定飾り図柄が導出表示されるとともに、確変状態となる旨の報知が行われないようにすればよい。

【0480】

図58は、「プッシュボタン単発」や「プッシュボタン連打」の確変昇格演出が、変動中昇格演出となる再抽選演出として実行される画像表示装置5における表示動作例などを示している。この表示動作例でも、図55(A)及び(B)と同様に、例えば図55(B)に示すように、可変表示結果が「大当り」である場合に対応して、非確変大当り組合せを構成する飾り図柄が一旦停止表示される。

【0481】

具体的な一例として、図42に示すステップS509の処理にて「プッシュボタン単発」の確変昇格演出を実行すると決定されたときには、例えば図58(C1)に示すように、確変昇格演出が実行される旨を報知する演出画像が表示された後に、例えば図58(D1)に示すように、プッシュボタン31Bに対する指示操作を促す操作促進演出が行われる。その後、例えば図58(E1)に示すような演出画像が画像表示装置5の表示領域に表示されるとともに、プッシュボタン31Bに対する指示操作を有効に検出するプッシュボタン有効検出期間となる。続いて、プッシュボタン有効検出期間にてプッシュボタン31に対する1回の押下操作がなされたことに対応して、例えば図58(F1)に示すような演出画像とともに、「7」の数字を示す飾り図柄を揃って「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止表示することなどにより、確変大当り組合せの確定飾り図柄が導出表示されればよい。

【0482】

他の一例として、図42に示すステップS509の処理にて「プッシュボタン連打」の確変昇格演出を実行すると決定されたときには、例えば図58(C2)に示すように、確変昇格演出が実行される旨を報知する演出画像が表示された後に、例えば図58(D2)に示すように、プッシュボタン31Bに対する連続的な指示操作である連打操作を促す操作促進演出が行われる。その後、例えば図58(E2)に示すような演出画像が画像表示装置5の表示領域に表示されるとともに、プッシュボタン31Bに対する指示操作を有効に検出するプッシュボタン有効検出期間となる。続いて、プッシュボタン有効検出期間にてプッシュボタン31Bに対する複数回の押下操作がなされたことに対応して、例えば図58(F2)に示すような演出画像とともに、「7」の数字を示す飾り図柄を揃って「左」10、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止表示することなどにより、確変大当り組合せの確定飾り図柄が導出表示されればよい。

【0483】

昇格成功演出である場合には、図58(F1)や図58(F2)に示したような演出画像の表示などとともに、確変大当り組合せの確定飾り図柄が導出表示されることで、確変状態となる旨の報知が行われる。これに対して、昇格失敗演出である場合には、例えばルーレットでハズレとなる演出画像を表示することや、綱引きに負ける演出画像を表示することなどにより、非確変大当り組合せの確定飾り図柄が導出表示されるとともに、確変状態となる旨の報知が行われないようにすればよい。

【0484】

以上説明したように、上記実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、第2保留記憶数が上限数である場合は、普図連動演出の実行が制限されるようになっている。普通図柄の表示結果が「普図当り」となった場合は、普通可変入賞球装置6Bを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われるが、第2保留記憶数が上限数である場合、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が入賞したとしても、第2保留記憶数が増えることはない。従って、普通図柄の表示結果を予告報知する普図連動演出は、遊技者にとって不必要な演出となってしまう。そこで、第2保留記憶数が上限数である場合に普図連動演出の実行を制限することで、遊技者にとって不必要な演出を制限し、遊技者に対して好適な予告報知を行うことができる。

【0485】

また、図53(A)に示すように、普図連動演出は、普通図柄の変動が開始されたときに開始される。そして、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる場合には、第2始動入賞口が開放されるよりt1時間前に「普図当り」となることの報知が開始される。ここで、t1は、遊技者が遊技球を発射してから第2始動入賞口に到達するまでの最短到達時間を超える時間となる。このようにすることで、普図連動演出による報知結果を遊技者が確認してから遊技球を発射しても、普通可変入賞球装置6Bが構成する第2始動入賞口に遊技球を入賞させることができるので、遊技者が効率良く遊技をすることができるようになる。

【0486】

また、現在の遊技状態が高ベース状態である場合は、普図連動演出の実行が制限されるようになっている。普通図柄の表示結果はほぼ「普図当り」となる（図39(B)参照）。従って、普通図柄の表示結果を予告報知する普図連動演出を行うことの面白みがない。そこで、高ベース状態である場合に普図連動演出の実行を制限することで、演出が煩わしくなることを防止できる。

【0487】

また、大当り遊技状態においても普図連動演出の実行が制限されるようになっている。これにより、遊技者は、大入賞口に遊技球を入賞させることや、大当り遊技状態における演出に集中できるようになる。

【0488】

また、普図連動演出実行有無決定テーブル202A～202Cの設定では、演出モード

10

20

30

40

50

がモードBである場合、モードAである場合よりも、高い割合で普図連動演出が実行されるようになっている。このようにすることで、モードBにおいては、モードAである場合よりも、遊技者は普通図柄の表示結果（普通可変入賞球装置6Bが開放すること）を把握しやすくなるので、遊技者が安心して遊技をできるようになり、モードBの演出モードを有利な演出モードとすることができる。

【0489】

また、演出モードがモードBである場合、モードAである場合よりも普図連動演出が実行されたときに「普図当り」となる信頼度が高くなっている。このようにすることで、モードBにおいては、モードAである場合よりも、普図連動演出が実行されたときに「普図当り」となる信頼度が高くなるので、遊技者は普通図柄の表示結果（普通可変入賞球装置6Bが開放すること）を把握しやすくなるので、遊技者が安心して遊技をできるようになり、モードBの演出モードを有利な演出モードとすることができる。

10

【0490】

また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」とならず、「ハズレ」が500回継続したときに、モードBの演出モードに移行するようになっている。このようにして移行したモードBにおいては、モードAである場合よりも、高い割合で普図連動演出が実行されるようになっており、また、普図連動演出が実行されたときに「普図当り」となる信頼度が高くなっている。従って、モードBにおいてはモードAである場合よりも、遊技者が普通図柄の表示結果（普通可変入賞球装置6Bが開放すること）を把握しやすくなるので、遊技者が長い間「大当り」とならないことによって遊技を止めてしまうことを防止できる。なお、モードBにおいてモードAである場合よりも高い割合で普図連動演出が実行されるようすること、モードBにおいてモードAである場合よりも普図連動演出が実行されたときに「普図当り」となる信頼度が高くなるようにすること、のいずれかの制御がなされればこのような効果を奏することができる。

20

【0491】

また、図54（B）に示すように、1回の特別図柄の変動が実行される間に、普通図柄の変動が3回実行された場合であって、例えば、1回目の普通図柄の変動において普図連動演出が実行され特図表示結果報知が行われた場合、特別図柄の変動が終了するまでの期間は、特図表示結果報知制限フラグがオン状態となり、特図表示結果報知が制限される。このようにすることで、1回の特別図柄の変動中に複数回の特図表示結果報知が実行されて、演出が煩わしくなったり、報知の内容が変わって遊技者を混乱させてしまうことを防止できる。

30

【0492】

また、普図連動演出における特図表示結果報知は、図49のステップS611において普通図柄の変動開始時の変動パターンを特定することにより実行される。これにより、好適なタイミングで特図表示結果報知を実行できる。

【0493】

普図連動演出における特図表示結果報知は、「普図ハズレ」となることが報知される普図連動演出が実行された後にのみ行われるようになっている。このように、「普図ハズレ」となることが報知されて遊技者が落胆した後に、遊技者にとってより好ましい「大当り」となることを予告されるので、演出効果が向上するとともに、遊技の興趣が向上する。

40

【0494】

また、上記実施の形態では、図10に示すように、第1特別図柄の大当り種別として「突確」が含まれる一方、第2特別図柄の大当り種別として「突確」が含まれず、その分「確変」になりやすくなっている。従って、第2特別図柄の表示結果の方が第1特別図柄の表示結果よりも遊技者にとって有利な大当り種別になりやすい。上記実施の形態では、第2特別図柄の変動が第1特別図柄の変動より優先的に実行されるので、遊技者にとって有利な大当り種別になりやすくなっている。また、高ベース状態においては、第1始動入賞口より第2始動入賞口の方が入賞しやすいが、第2特別図柄の変動が第1特別図柄の変動より優先的に実行されるので、第2保留記憶数が上限数となる期間を極力減らすことができ

50

る。さらに、第2特別図柄に対応した第2始動入賞口が開放することを報知する普図連動演出を実行するので、普図連動演出が遊技者にとって価値のある演出となる。

【0495】

また、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30の所定位置に設けられて、遊技者がスティックコントローラ30の操作桿30Aを把持した状態で押引操作などの指示操作が可能なトリガボタン31Aに対する指示操作に応じた「トリガボタン単発」や「トリガボタン連打」の演出動作と、スティックコントローラ30とは別個の上皿などにおける所定位置に設けられて、遊技者が押下操作などの指示操作を可能なプッシュボタン31Bに対する指示操作に応じた「プッシュボタン単発」や「プッシュボタン連打」の演出動作とのうち、いずれかの演出動作を選択的に実行することができる。これにより、スティックコントローラ30やプッシュボタン31Bを用いた多様な演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0496】

また、特図表示結果を「大当たり」とするか否かの決定結果に基づいて、「プッシュボタン単発」や「プッシュボタン連打」、「トリガボタン単発」、「トリガボタン連打」のうち、いずれかの演出動作をリーチ演出や予告演出として実行するか否かが決定される。これにより、いずれの演出動作が実行されるか否かに応じて特図表示結果が「大当たり」となる期待感を異ならせて、遊技興趣を向上させることができる。

【0497】

例えば図16(B)に示す操作系予告種別決定テーブル140Bでは、トリガボタン単発CBY3の操作系予告種別に決定されて「トリガボタン単発」の予告演出が実行されるときに、プッシュボタン単発CBY1の操作系予告種別に決定されて「プッシュボタン単発」の予告演出が実行されるときや、プッシュボタン連打CBY2の操作系予告種別に決定されて「プッシュボタン連打」の予告演出が実行されるときよりも、特図表示結果が「大当たり」となる可能性が高くなるように、各々の操作系予告種別に決定値が割り当てられている。これにより、スティックコントローラ30の操作桿30Aやトリガボタン31Aを用いた演出動作が実行されたときに特図表示結果が「大当たり」となる期待感を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0498】

図46に示すステップS729にてプッシュボタン有効検出期間であると判定されたときには、ステップS730でのトリガボタン検出制限設定により、スティックコントローラ30の操作桿30Aに対する傾倒操作やトリガボタン31Aに対する指示操作が検出されないように制限する。また、ステップS732にてトリガボタン有効検出期間であると判定されたときには、ステップS733でのプッシュボタン検出制限設定により、プッシュボタン31Bに対する指示操作が検出されないように制限する。これにより、演出内容に応じた適切な操作のみを検出して演出内容を変更させ、不適切な操作による演出内容の変更を防止することで、演出効果を高めて遊技興趣を向上させることができる。

30

【0499】

「擬似連」の可変表示演出が実行される場合には、擬似連変動の合計回数や、何回目の擬似連変動であるかに応じて異なる割合で、操作系予告なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定される。これにより、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動の実行に応じた期待感の高揚にあわせて、「プッシュボタン単発」や「プッシュボタン連打」、「トリガボタン単発」、「トリガボタン連打」といった演出動作の実行による期待感の高揚を図り、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0500】

遊技状態が潜伏確変中である場合には、通常状態であるときとは異なる割合で、操作系予告なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定される。これにより、いずれかの演出動作が実行されるか否かによって、潜伏確変中であることへの期待感を異ならせて、遊技興趣を向上させることができる。

【0501】

50

「ステップアップ表示」の予告演出が実行されるか否かや、実行される場合に予告態様が変化する段階数（ステップ数）に応じて異なる割合で、操作系予告なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定される。これにより、「ステップアップ表示」の予告演出に応じた期待感の高揚にあわせて、「プッシュボタン単発」や「プッシュボタン連打」、「トリガボタン単発」、「トリガボタン連打」といった演出動作の実行による期待感の高揚を図り、遊技興趣を向上させることができる。

【0502】

合計保留記憶数や第1特図保留記憶数又は第2特図保留記憶数としての特図保留記憶数に応じて異なる割合で、操作系予告なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定される。これにより、例えば特図保留記憶数が多くなるに従って操作系予告なしに決定される割合を高めれば、可変表示時間の長期化による遊技機の稼働率低下を防止して、遊技興趣を向上させることができる。あるいは、例えば特図保留記憶数が所定数以上であるときには所定数未満である時に比べて「トリガボタン単発」の演出動作が実行される割合を高めれば、遊技者が止め打ちをする場合などに、演出に対する参加意欲を高めて遊技興趣を向上させることができる。

10

【0503】

遊技状態が高ベース状態である場合には、通常状態や潜伏確変中であるときとは異なる割合で、操作系予告なし、あるいは、各々の操作系予告種別に決定される。これにより、例えば高ベース状態であるときには操作系予告なしに決定される割合を高めれば、可変表示時間の長期化による高ベース中における遊技の間延びを防止して、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0504】

図16(B)に示す操作系予告種別決定テーブル140Bや、図22(A)に示す確変昇格演出パターン決定テーブル（昇格失敗時）144A、図22(B)に示す確変昇格演出パターン決定テーブル（昇格成功時）144Bなどでは、「トリガボタン連打」の演出動作に比べて高い割合で、「プッシュボタン連打」の演出動作を実行する旨の決定がなされるように、決定値が割り当てられている。これにより、連打操作が困難なスティックコントローラ30のトリガボタン31Aに対する連打操作が要求される演出動作の実行頻度を低下させ、遊技者の参加意欲を高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0505】

30

図47に示すプッシュボタン連打時処理では、演出内容の進行状況に応じて異なる割合で、演出内容の変更を行うか否かや、変更後の演出内容が決定されるように、演出変更判定値の設定などが行われる。これにより、「トリガボタン連打」や「プッシュボタン連打」の演出動作による演出効果を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【0506】

また、図47に示すプッシュボタン連打時処理では、操作系予告パターンなどに応じて異なる割合で、演出内容の変更を行うか否かや、変更後の演出内容が決定されるように、演出変更判定値の設定などが行われ、特図表示結果が「大当たり」となるか否かに応じて、演出内容の変更を行うか否かの決定割合や、変更後の演出内容の決定割合を異ならせる。これにより、「トリガボタン連打」や「プッシュボタン連打」の演出動作における演出内容の変化に応じて特図表示結果が「大当たり」となる期待感を異ならせて、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0507】

図22(A)に示す確変昇格演出パターン決定テーブル（昇格失敗時）144Aや、図22(B)に示す確変昇格演出パターン決定テーブル（昇格成功時）144Bでは、確変昇格演出の実行期間（タイミング）を示す昇格演出実行時に応じて異なる割合で、各々の確変昇格演出パターンが決定される。これにより、例えば遊技者が玉抜き作業などを行う可能性が高いときには「トリガボタン単発」の確変昇格演出の実行頻度を低下させれば、遊技者の参加意欲を高めて遊技興趣を向上させることができる。また、「トリガボタン連打」の確変昇格演出を実行するための確変昇格演出パターンZBP1-2や確変昇格演出

50

パターンZBP2-2に決定される割合は、他の確変昇格演出パターンに決定される割合に比べて低くなるように、決定値が割り当てられている。これにより、例えば遊技者が玉抜き作業などを行う可能性が常にある大当り遊技状態中に「トリガボタン連打」の確変昇格演出の実行頻度を低下させて、遊技者が複雑な操作行為を要求される確変昇格演出が実行されにくくすることで、遊技者の参加意欲を高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0508】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。上記実施の形態では、第2保留記憶数が上限数であったときに普図連動演出の実行を制限していたが、普図連動演出の実行を制限するときについてはこれに限定されない。例えば、高ベ

10

【0509】

高ベース状態においては、普通図柄の表示結果がほぼ「普図当り」となるようになっており（図39（B）参照）、第2始動入賞口が高頻度で開放する。これにより、高ベース状態においては、第2保留記憶数が上限数である割合が高くなる。そして、高ベース状態が終了してから、そのときに第2特図保留記憶部151Bに記憶されている保留データに対応した可変表示が実行されるまでの期間において、普図連動演出の実行を制限する

20

【0510】

そのためには、演出制御基板12の側で、現在の遊技状態を記憶するために、図40のステップS74のコマンド解析処理内において、図59（A）に示すような、遊技状態記憶処理を実行する。図59（A）に示す遊技状態記憶処理において、演出制御用CPU120は、まず、主基板11から伝送される遊技状態指定コマンドの受信があるか否かを判定する（ステップS631）。

【0511】

遊技状態指定コマンドの受信があれば（ステップS631；Yes）、遊技状態指定コマンドにより特定される遊技状態に対応した値を遊技状態フラグにセットする（ステップS632）。ステップS632では、図59（B）に示すように、低確低ベース状態（通常状態）であれば遊技状態フラグに「1」をセットし、低確高ベース状態（時短状態）であれば遊技状態フラグに「2」をセットし、高確低ベース状態（潜伏確変中）であれば遊技状態フラグに「3」をセットし、高確高ベース状態（確変状態）であれば遊技状態フラグに「4」をセットする。

30

【0512】

続いて、高ベース状態が終了したか否かを判定する（ステップS633）。ステップS633では、例えば前回の遊技状態フラグの値を記憶しておき、ステップS632において、遊技状態フラグが「2」から「1」に変化したか否かを判定すればよい。高ベース状態が終了していなければ（ステップS633；No）、遊技状態記憶処理を終了する。

40

【0513】

高ベース状態が終了していれば（ステップS633；Yes）、普図連動演出を制限するか否かを判定するための普図連動演出制限フラグをオン状態にセットする（ステップS634）。そして、遊技状態記憶処理を終了する。

【0514】

ステップS631において、遊技状態指定コマンドの受信がなければ（ステップS631；No）、主基板11から伝送される第2変動開始指定コマンドの受信があるか否かを判定する（ステップS635）。第2変動指定コマンドの受信がなければ（ステップS6

50

35; No)、遊技状態記憶処理を終了する。

【0515】

第2変動指定コマンドの受信があれば(ステップS635; Yes)、普図連動演出制限フラグをオン状態であるか否かを判定する(ステップS636)。普図連動演出制限フラグがオン状態であれば(ステップS636; Yes)、普図連動演出制限フラグをオフ状態にしてから(ステップS637)、遊技状態記憶処理を終了する。普図連動演出制限フラグがオフ状態であれば(ステップS636; No)、そのまま遊技状態記憶処理を終了する。

【0516】

この変形例では、図49のステップS604において、普図連動演出制限フラグがオン状態であるか否かが判定される。そして、オン状態であれば、ステップS605の処理に進み、普図連動演出を実行するか否かの判定が行われ、オフ状態であれば、普図連動演出設定処理が終了し、普図連動演出は実行されない。

【0517】

以上のような遊技状態記憶処理を実行することで、演出制御基板12の側で現在の遊技状態を記憶するとともに、高ベース状態が終了してから、そのときに第2特図保留記憶部151Bに記憶されている保留データに対応した可変表示が実行されるまでの期間において、普図連動演出制限フラグがオン状態にセットされることにより、普図連動演出の実行が制限される。

【0518】

図60は、高ベース状態が終了してから、そのときに第2特図保留記憶部151Bに記憶されている保留データに対応した可変表示が実行されるまでの期間において、普図連動演出の実行が制限される場合のタイミングチャートである。

【0519】

図60(A)は、上記実施の形態と同様に、第2保留記憶部151Bに記憶されている保留データが、第1保留記憶部151Aに記憶されている保留データよりも優先して消化(特図2優先消化)される場合のタイミングチャートである。この場合、図60(A)に示すように、特図2優先消化のため、普図連動演出の実行が制限される期間t2は、高ベース状態が終了してから次の特別図柄の変動が実行されるまでの期間となるので、期間t2が短い期間となる。

【0520】

図60(B)は、第2保留記憶部151Bまたは第1保留記憶部151Aに記憶されている保留データが、記憶された順に消化(入賞順消化)される場合のタイミングチャートである。この場合、図60(B)に示すように、高ベース状態が終了してから第2特別図柄の変動が実行される前に第1特別図柄の変動が挟まることがあるので、普図連動演出の実行が制限される期間t2が特図2優先消化の場合よりも長い期間となる場合がある。このように、この変形例における制御は、入賞順消化の遊技機において有効である。

【0521】

高ベース状態においては、普通図柄の表示結果がほぼ「普図当り」となるようになっており(図39(B)参照)、第2始動入賞口が高頻度で開放する。これにより、高ベース状態においては、第2保留記憶数が上限数である割合が高くなる。そして、高ベース状態が終了してから、そのときに第2特図保留記憶部151Bに記憶されている保留データに対応した可変表示が実行されるまでの期間は第2保留記憶数が上限数であることが想定される。そこで、図60(A)、(B)に示す期間t2において、普図連動演出の実行を制限することによって、遊技者にとって不必要な演出を制限し、遊技者に対して好適な予告報知を行うことができるようになる。

【0522】

なお、入賞順消化とするための制御は任意でよいが、例えば、遊技制御用データ保持エリア150に、どのような順番でいずれの始動入賞口に入賞したかを特定できるようなデータを記憶しておき、図33の特別図柄通常処理では、そのデータを参照することにより

10

20

30

40

50

、第2保留記憶部151Bまたは第1保留記憶部151Aのいずれかから保留データを読み出して大当たり判定などを実行するようにすればよい。

【0523】

また、高ベース状態が終了してから、予め定められた所定期間において普図連動演出の実行を制限するようにしてもよい。

【0524】

上記実施の形態では、普図連動演出において普図当たりとなることの報知を行うタイミングは、図53(A)に示したように、第2始動入賞口が開放する t_1 時間前で一定であったが、例えば、図61(A)に示すように、第2始動入賞口が開放する t_1 時間前に普図当たりとなることの報知を行う報知タイミング1と、図61(B)に示すように、第2始動入賞口が開放する t_3 ($t_3 > t_1$) 時間前に普図当たりとなることの報知を行う報知タイミング2と、のように普図連動演出において普図当たりとなることの報知を行うタイミングを複数設けてもよい。これらのタイミングは、図49のステップS605の処理によりいずれかが選択されるようにすればよい。このように報知タイミングを複数設けることで、遊技者が遊技球を第2始動入賞口に入賞させるために、遊技球を発射する最適なタイミング(第2始動入賞口に入賞しない遊技球(無駄球)を発生させずに第2始動入賞口に遊技球を入賞させるタイミング)が複数種類になり、無駄球を削減することに技術的要素を取り入れることができ、遊技の興趣が向上する。なお、 t_1 及び t_3 は、遊技者が遊技球を発射してから普通可変入賞球装置6Bに到達するまでの最短到達時間を超える時間である。

【0525】

このように報知タイミングを複数設ける場合においては、普図当たりとなることの報知の報知態様を異ならせてもよい。そうすることで、報知態様によって遊技者が遊技球を発射する最適なタイミングを示唆することができ、さらに遊技の興趣が向上する。

【0526】

また、上記実施の形態では、普図連動演出において特図表示結果報知を実行した場合は、特別図柄の可変表示が終了するまでさらなる特図表示結果報知の実行を禁止することにより、特図表示結果報知の実行を制限していたが、実行された場合に可変表示結果が「大当たり」となる割合(大当たり信頼度)が高いパターンの特図表示結果報知が実行された後に、それより大当たり信頼度が低くなるパターンの特図表示結果報知の実行が禁止されるようにして、特図表示結果報知の実行を制限するようにしてもよい。このようにすることで、信頼度が低下する特図表示結果報知は制限される一方、信頼度が向上する特図表示結果報知は実行される場合があるので、遊技者を混乱させてしまうことを防止しつつ、好適な特図表示結果報知を実行することができる。

【0527】

即ち、特図表示結果報知の実行を制限するとは、単に特図表示結果報知の実行を禁止することではなく、実行の頻度を低下させることや、一部の特図表示結果報知を禁止することなども含む。

【0528】

例えば、上記実施の形態では、パターンαの特図表示結果報知が実行された場合よりも、パターンβの特図表示結果報知が実行された場合の方が、可変表示結果が「大当たり」となる割合が高くなっていたが(図51参照)、パターンβの特図表示結果報知が実行された場合には、特別図柄の可変表示が終了するまでの間、特図表示結果報知の実行が禁止されるようにしてもよい。

【0529】

そのためには、図62に示した普図連動演出設定処理において、ステップS613においてNoと判定された場合(特図表示結果報知を実行する場合)、その特図表示結果報知パターンがパターンβであった場合に(ステップS621; Yes)、ステップS614において特図表示結果報知制限フラグがセットされるようにすればよい。このようにすることで、パターンβの特図表示結果報知が実行された場合は、特別図柄の可変表示が終了

するまでの間、特図表示結果報知の実行が禁止される一方、パターンαの特図表示結果報知が実行された場合は、さらに特図表示結果報知の実行される場合があるようにすることができる。なお、パターンαの特図表示結果報知が実行された後に、さらに特図表示結果報知の実行される場合には、パターンβの特図表示結果報知が実行されるようにしてもよい。このようにすることで、特図表示結果報知が実行されるたびに信頼度が向上するステップアップ予告のような演出が可能になる。

【0530】

また、上記実施の形態では、図53(B)に示したように、1回の特別図柄の変動が実行される間に、普通図柄の変動が複数回実行される場合がある。1回の特別図柄の変動が実行される間のいずれのタイミングで、普図連動演出における特図表示結果報知を実行するかによって、特図表示結果報知の演出態様を異ならせてもよい。例えば、図63(A)に示すように、特別図柄の変動が開始してから最も早い第1のタイミングで特図表示結果報知を実行する場合には、第1の演出態様として例えば「チャンス」という文字を普図連動演出実行エリア5Fに表示させる。また、図63(B)に示すように、特別図柄の変動が開始してから所定時間が経過した第2のタイミングで特図表示結果報知を実行する場合には、第2の演出態様として例えば「アツイ」という文字を普図連動演出実行エリア5Fに表示させる。そして、また、図63(B)に示すように、特別図柄の変動が開始してから最も遅い第3のタイミングで特図表示結果報知を実行する場合には、第3の演出態様として例えば「激アツ」という文字を普図連動演出実行エリア5Fに表示させる。

【0531】

いずれのタイミングにおいてどのような演出態様とするかは任意でよい。タイミングの判定方法は、変動パターンにより指定される変動時間、変動開始からの経過時間を参照することによって判定すればよい。また、リーチが成立したこと、リーチ成立後スーパーリーチのリーチ演出が開始されたことなどを契機に、特図表示結果報知の演出態様を変更するようにしてもよい。リーチ成立後にリーチとなることを示唆する特図表示結果報知を行ってもその演出が無駄になるからである。例えば、スーパーリーチを伴う変動が実行されているときには、リーチが成立前にはリーチが成立することを示唆し、リーチ成立後にはスーパーリーチとなることを示唆し、スーパーリーチのリーチ演出が開始された後には「大当たり」となることを示唆する特図表示結果報知を行うようにしてもよい。このようにすることで、特別図柄の変動に合わせた好適な特図表示結果報知を実行できるようになる。

【0532】

また、各特図表示結果報知パターンにおいて、演出時間が異なるロングバージョン、ショートバージョンを設けて、特図表示結果報知を開始するタイミングに応じてロングバージョン、ショートバージョンを選択的に実行するようにしてもよい。例えば、図51に示すように、特図表示結果報知パターンが2種類である場合、特図表示結果報知パターンα(ロング)、特図表示結果報知パターンα(ショート)、特図表示結果報知パターンβ(ロング)、特図表示結果報知パターンβ(ショート)というように4つのパターンを用意する。そして、例えば、図49のステップS615において特図表示結果報知をするときに、特別図柄の変動時間の残り時間を特定し、所定の閾値以上であればロングバージョンのパターンを選択し、所定の閾値未満であればショートバージョンのパターンを選択するようにすればよい。このようにすることで、特別図柄の変動時間に合わせた好適な特図表示結果報知を実行できるようになる。

【0533】

上記実施の形態では、普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bが一体にして設けられており、第1始動入賞口と第2始動入賞口とが近接していた。第1始動入賞口と第2始動入賞口との配置はこれに限定されず、例えば遊技領域の画像表示装置5を挟んで左右に第1始動入賞口と第2始動入賞口とが配置されていてもよい。このような配置である場合には、第1始動入賞口を狙う場合と、第2始動入賞口を狙う場合と、で遊技球の発射のさせ方が異なるので、第2始動入賞口が開放することを報知する普図連動演出が、より効果的なものになる。

【0534】

上記実施の形態では、普通図柄の変動が開始するときに、第2保留記憶数が上限数であるか否かを判定し、第2保留記憶数が上限数である場合には、普図連動演出の実行を制限していたが、普図連動演出において、普図当たりとなることの報知を開始するタイミング（遊技者が遊技球を発射してから第2始動入賞口に到達するまでの最短到達時間を超える時間t1など）において、第2保留記憶数が上限数に達しているか否かを判定し、上限数である場合には、普図当たりとなることの報知を制限するようにしてもよい。普図当たりとなることの報知を開始するときには、普通図柄の変動が開始するときよりも、第2保留記憶数が増加している可能性もあるため、このような制御を行うことでより好適な報知が行うことができる。

10

【0535】

上記実施の形態では、高ベース状態においては、普通図柄の表示結果はほぼ「普図当り」となるため普図連動演出の実行を制限していたが、高ベース状態においても普図連動演出を実行してもよい。例えば、この場合の普図連動演出は、普図当たりとなることを報知するものではなく、高ベース状態を報知するものなど、低ベース状態であるときと演出態様を異ならせてもよい。

【0536】

上記実施の形態では、可変表示結果が「大当り」や「小当り」とならず、「ハズレ」が500回継続したときに、モードAの演出モードからモードBの演出モードに移行するようになっていたが、演出モードの移行条件はこれに限定されない。例えば、可変表示が実行されるたびに抽選を行って演出モードを変更するか否かを判定するようにしてもよい。また、「突確」や「小当り」となったときの潜伏確変中において、上記実施の形態のモードBの演出モードに移行するようにしてもよい。

20

【0537】

上記実施の形態では、大当り遊技状態においては、普図連動演出の実行を制限していたが、大当り遊技状態においても普図連動演出を実行するようにしてもよい。大当り遊技状態においても普図連動演出を実行することで、大当り遊技状態における第2始動入賞口の開放状況を報知することができる。また、大当り遊技状態においても普図連動演出を実行する場合において、普図連動演出により大当り遊技状態における大入賞口の残り開放時間と、現在の入賞個数を併せて報知するようにしてもよい。これにより、遊技者は遊技球の発射を調整することで、大当り遊技状態におけるラウンドの時間を調整することができるようになる。大当り遊技状態におけるラウンド間には、大入賞口が閉鎖状態となるインターバル時間が設けられるが、ラウンドの時間を調整することで、そのインターバル時間に第2始動入賞口が開放するように調整し、インターバル時間には第2始動入賞口を狙って遊技球を発射するなどの調整をすることができるようになる。

30

【0538】

上記実施の形態では、第2保留記憶数が上限数である場合や、高ベース状態である場合、大当り遊技状態である場合、高ベース状態が終了してから、そのときに第2特図保留記憶部151Bに記憶されている保留データに対応した可変表示が実行されるまでの期間において、普図連動演出を禁止することにより、普図連動演出の実行を制限していたが、普図連動演出の実行を制限するとは、単に普図連動演出の実行を禁止することではなく、実行の頻度を低下させることや、一部の普図連動演出を禁止することなども含む。

40

【0539】

また、上記実施の形態では、普通図柄の変動開始時に図49のステップS602～S604の処理を実行することにより、第2保留記憶数が上限数である場合や、高ベース状態である場合、大当り遊技状態である場合、高ベース状態が終了してから、そのときに第2特図保留記憶部151Bに記憶されている保留データに対応した可変表示が実行されるまでの期間において、普図連動演出の実行を制限していたが、実際に普図連動演出を実行するタイミングにおいて、図49のステップS602～S604の判定を実行して、普図連動演出を実行するか否かを決定するようにしてもよい。

50

【0540】

具体的には、普通図柄の変動開始時にステップS605の処理を実行することで、普通連動演出の実行の有無を決定し、普通連動演出を実行すると決定された場合には、その普通連動演出の実行開始時に図49のステップS602～S604の判定を実行し、いずれかでYesと判定された場合には普通連動演出の実行を制限する一方、全てNoと判定された場合には普通連動演出をそのまま実行するようにすればよい。

【0541】

このようにすることで、普通図柄の変動開始後に普通連動演出を実行する場合、普通図柄の変動開始後、普通連動演出開始前に、保留記憶数が増減した場合など、図49のステップS602～S604の判定結果が変化した場合に、適切な普通連動演出の実行または制限をすることができる。

10

【0542】

また、上記実施の形態では、普通図柄の変動開始時に図49のステップS610～S612の処理を実行することにより、特別図柄の変動パターンを特定し、特図表示結果報知を実行するか否かを決定していたが、普通連動演出において、特図表示結果報知実行するときにおいて、特図表示結果報知を実行するか否かを決定するようにしてもよい。このようにすることで、普通連動演出開始後に特別図柄の変動が開始した場合などに、適切な特図表示結果報知を行うことができる。

【0543】

また、例えば、「プッシュボタン単発」や「プッシュボタン連打」、「トリガボタン単発」、「トリガボタン連打」となる演出動作は、リーチ演出や予告演出、変動中昇格演出、大当たり中昇格演出のうち一部又は全部の演出として、実行可能に設定されていればよい。リーチ演出や予告演出、変動中昇格演出、大当たり中昇格演出のうち一部又は全部の演出として、「プッシュボタン単発」や「プッシュボタン連打」、「トリガボタン単発」、「トリガボタン連打」となる演出動作の全部が実行可能となるものに限定されず、これらの演出動作の一部が実行可能となるものであってもよい。また、リーチ演出や予告演出、変動中昇格演出、大当たり中昇格演出のいずれであるかに応じて、実行可能となる演出動作の組合せを異ならせてもよく、例えばリーチ演出では「トリガボタン単発」又は「トリガボタン連打」の演出動作が実行可能となる一方、予告演出では「プッシュボタン単発」又は「プッシュボタン連打」の演出動作が実行可能となるようにしてもよい。このように、演出動作の実行タイミングに応じて、全ての演出動作の組合せが異なってもよいし、例えば「プッシュボタン連打」の演出動作はリーチ演出でも予告演出でも実行可能になるといったように、一部に同じ演出動作を含む組合せであってもよい。いずれの演出動作を実行するかは、特図表示結果の決定結果、変動パターンの決定結果、パチンコ遊技機1における遊技状態、特図保留記憶数、その他に実行される演出動作の内容のうち、一部又は全部に基づいて、決定されるものであればよい。より一般的に、「プッシュボタン単発」や「プッシュボタン連打」、「トリガボタン単発」、「トリガボタン連打」となる演出動作の一部又は全部は、パチンコ遊技機1における遊技制御の決定結果や進行状況、その他の演出動作の決定結果や進行状況の一部又は全部に基づいて、各々の演出動作を実行するかが決定されるものであればよい。

20

30

40

【0544】

また、「プッシュボタン単発」や「プッシュボタン連打」、「トリガボタン単発」、「トリガボタン連打」となる演出動作の全部から、いずれかの演出動作を選択して実行するか否かが決定されてもよいし、一部の演出動作から、各々の演出動作を選択して実行するか否かが決定されてもよい。例えば、「プッシュボタン単発」と「トリガボタン単発」の演出動作だけを実行可能にしたパチンコ遊技機1が提供されてもよいし、「プッシュボタン連打」と「トリガボタン連打」の演出動作だけを実行可能にしたパチンコ遊技機1が提供されてもよい。

【0545】

上記実施の形態では、スティックコントローラ30の操作桿30Aが傾倒操作可能なも

50

のであるとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えばスライド操作可能なスライド式レバーといった、遊技者が把持して多方向に操作可能な任意の操作装置が用いられてもよい。すなわち、スティックコントローラ 30 の操作桿 30A は、遊技者が方向に関する指示操作を可能な任意の方向操作装置であればよい。

【0546】

上記実施の形態では、特図表示結果が「大当たり」に決定されたときに、大当たり種別が「突確」に決定されることがあるものとして説明した。また、特図表示結果が「小当たり」に決定されることもあるものとして説明した。これに対して、特図表示結果は「ハズレ」又は「大当たり」に決定され、特図表示結果が「大当たり」に決定された場合には、大当たり種別が「非確変」又は「確変」に決定されて、大当たり種別が「突確」に決定されたり特図表示結果が「小当たり」に決定されたりすることがないようにしてもよい。この場合には、例えば 2 ラウンド大当たり状態や小当たり遊技状態にて賞球（出玉）がほとんど得られない 2 回開放遊技が実行されることを防止して、遊技に間延びが生じることによる遊技興趣の減退を抑制することができる。

【0547】

上記実施の形態では、第 1 特別図柄表示装置 4A 及び第 2 特別図柄表示装置 4B を備えたパチンコ遊技機 1 について説明したが、1 つの特別図柄表示装置が設けられたパチンコ遊技機 1 にも本発明を適用することができる。

【0548】

上記実施の形態では、演出制御基板 12 に搭載された演出制御用 CPU 120 が、図 42 に示すステップ S510 にて図 43 に示すような予告演出設定処理を実行することや、図 45 に示すステップ S535 にて図 46 に示すような演出制御指令処理を実行すること、図 48 に示すステップ S556～S562 の処理を実行することなどにより、スティックコントローラ 30 やプッシュボタン 31B に対する各種操作に応じた演出動作の実行を可能にするものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば演出動作を制御するために設けられた複数の制御基板にそれぞれ搭載された複数の CPU などにより、各種演出動作の実行を可能にしてもよい。

【0549】

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

【0550】

この場合、表示制御用 CPU は、例えば演出制御基板 12 からの表示制御指令や演出制御基板 12 を介して主基板 11 から伝送された演出制御コマンドなどに基づき、図 43 に示すような予告演出設定処理を実行することや、図 46 に示すような演出制御指令処理を実行すること、図 48 に示すステップ S556～S562 の処理を実行することなどにより、各種の演出動作を実行するための決定などを行うようにしてもよい。なお、表示制御用 CPU は、上記実施の形態にて演出制御用 CPU 120 が実行した処理のうち、任意の一部を実行するものであればよい。また、音声制御基板 13 やランプ制御基板 14 は、演出制御基板 12 からの制御指令を伝送する配線により、演出制御基板 12 と接続されてい

てもよい。この場合、演出制御基板 1 2 では、例えば演出制御用 C P U 1 2 0 により、演出動作を統括的に制御するための処理が実行されればよい。

【0 5 5 1】

また、音声制御基板 1 3 やランプ制御基板 1 4 が備える機能を、演出制御基板 1 2 に搭載された音声制御回路やランプ制御回路などに備えさせ、音声制御基板 1 3 やランプ制御基板 1 4 となる独立の制御基板は設けられないようにしてもよい。この場合には、演出制御基板 1 2 と画像表示装置 5 との間に、前述したような表示制御基板を設け、演出制御用 C P U 1 2 0 により図 4 2 のステップ S 5 1 1 にて決定した演出制御パターンなどに応じた表示制御コマンドが、演出制御基板 1 2 から表示制御基板に対して伝送されるようにしてもよい。図 3 に示す構成において、音声制御基板 1 3 に搭載されたマイクロコンピュータやランプ制御基板 1 4 に搭載されたマイクロコンピュータにより、上記実施の形態にて演出制御用 C P U 1 2 0 が実行した処理のうち、任意の一部が実行されるようにしてもよい。このように、演出動作を制御するために複数の制御基板が設けられた場合には、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理、スピーカ 8 L、8 R における音声出力動作の制御内容を決定するための処理、遊技効果ランプ 9 といった発光体における点灯動作の制御内容を決定するための処理といった、各種の演出動作の制御内容を決定するための処理がそれぞれ、いずれの制御基板で実行されるかの組合せは、任意の組合せであればよい。

10

【0 5 5 2】

その他にも、パチンコ遊技機 1 の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、遊技者に景品として遊技球が払い出され、遊技者は払い出された遊技球（貸し球の場合もある）を遊技領域に発射して遊技が行われる遊技機であったが、プリペイドカードや会員カード等の遊技用記録媒体の記録情報より特定される大きさの遊技価値である度数を使用して、遊技に使用するための遊技得点を付与するとともに、付与された遊技得点または遊技による入賞により付与された遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技者が遊技を行う遊技機にも本発明を適用することができる。

20

【0 5 5 3】

即ち、遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する特別可変表示手段を備え、該特別可変表示手段に予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であるが、遊技得点が 0 でないときに遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技が行われ、遊技球の打ち込みに応じて遊技得点を減算し、遊技領域に設けられた入賞領域に遊技球が入賞することに応じて遊技得点を加算する遊技機にも本発明を適用できる。そのような遊技機は、遊技得点の加算に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な情報が記録された遊技用記録媒体を挿入するための遊技用記録媒体挿入口と、遊技用記録媒体挿入口に挿入された遊技用記録媒体に記録されている記録情報の読み出しを行う遊技用記録媒体処理手段を備えていてもよい。

30

40

【0 5 5 4】

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

【0 5 5 5】

50

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

【符号の説明】

【0556】

1	…	パチンコ遊技機	
2	…	遊技盤	10
3	…	遊技機用枠	
4 A、4 B	…	特別図柄表示装置	
5	…	画像表示装置	
6 A	…	普通入賞球装置	
6 B	…	普通可変入賞球装置	
7	…	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	…	スピーカ	
9	…	遊技効果ランプ	
11	…	主基板	
12	…	演出制御基板	20
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	…	スティックコントローラ	
30 A	…	操作桿	
31 A	…	トリガボタン	30
31 B	…	プッシュボタン	
32	…	傾倒方向センサユニット	
35 A	…	トリガセンサ	
35 B	…	プッシュセンサ	
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	40
120	…	演出制御用CPU	
123	…	表示制御部	

【図 5】

(A)

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

(B)

MODE	EXT	名称	通知内容
8C	00	第1可変表示結果通知	ハズレ
8C	01	第2可変表示結果通知	大当り(非確変)
8C	02	第3可変表示結果通知	大当り(確変)
8C	03	第4可変表示結果通知	大当り(突確)
8C	04	第5可変表示結果通知	小当り

【図 6】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65535	特図表示結果決定用
MR2	1～100	大当り種別決定用
MR3	1～251	変動パターン種別決定用
MR4	1～997	変動パターン決定用
MR5	1～251	普図表示結果決定用

【図 7】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リチ(ハズレ)
PA1-2	5750	保留2～4個短縮(通常状態)→非リチ(ハズレ)
PA1-3	3750	保留5～8個短縮(通常状態)→非リチ(ハズレ)
PA1-4	16000	滑り→非リチ(ハズレ)
PA1-5	24000	疑似連変動(1回)→非リチ(ハズレ)
PB1-1	3800	短縮なし(高ベース中)→非リチ(ハズレ)
PB1-2	1500	保留2～8個短縮(高ベース中)→非リチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリチ(ハズレ)
PA2-2	30000	ノーマルリチ(ハズレ)
PB2-1	35000	疑似連変動(1回)→ノーマルリチ(ハズレ)
PB2-2	50000	疑似連変動(2回)→ノーマルリチ(ハズレ)
PA3-1	65000	疑似連変動(3回)→スーパーリチa(ハズレ)
PA3-2	75000	疑似連変動(3回)→スーパーリチB(ハズレ)
PB3-1	43000	スーパーリチa(ハズレ)
PB3-2	53000	スーパーリチB(ハズレ)
PA4-1	20000	ノーマルリチ(大当り)
PA4-2	20000	ノーマルリチ(大当り)
PB4-1	50000	疑似連変動(1回)→ノーマルリチ(大当り)
PB4-2	65000	疑似連変動(2回)→ノーマルリチ(大当り)
PA5-1	65000	疑似連変動(3回)→スーパーリチa(大当り)
PA5-2	75000	疑似連変動(3回)→スーパーリチB(大当り)
PB5-1	43000	スーパーリチa(大当り)
PB5-2	53000	スーパーリチB(大当り)
PC1-1	12000	2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-2	19500	滑り→2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-3	29000	疑似連変動(1回)→2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-4	20000	ノーマルリチ(突確)
PC1-5	24500	滑り→ノーマルリチ(突確)

【図 8】

変動パターン種別	可変表示態様	内容
CA1-1	非リチ(ハズレ)	短縮なし(通常状態)
CA1-2	非リチ(ハズレ)	保留2～4個短縮(通常状態)
CA1-3	非リチ(ハズレ)	保留5～8個短縮(通常状態)
CA1-4	非リチ(ハズレ)	短縮なし(高ベース中)
CA1-5	非リチ(ハズレ)	保留2～8個短縮(高ベース中)
CA1-6	非リチ(ハズレ)	滑り、疑似連
CA2-1	リチ(ハズレ)	ノーマルリチ(ハズレ)疑似連なし
CA2-2	リチ(ハズレ)	ノーマルリチ(ハズレ)疑似連あり
CA2-3	リチ(ハズレ)	スーパーリチ(ハズレ)
CA3-1	非確変/確変(大当り)	ノーマルリチ(大当り)疑似連なし
CA3-2	非確変/確変(大当り)	ノーマルリチ(大当り)疑似連あり
CA3-3	非確変/確変(大当り)	スーパーリチ(大当り)
CA4-1	突確(大当り)/小当り	2回開放チャンス目停止
CA4-2	突確(大当り)	2回開放時リチハズレ

【図 9】

特図表示結果決定テーブル

130

遊技状態	決定値(MR1)	特図表示結果
通常状態又は時短状態	8001～8190	大当り
	30001～30100	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8001～9900	大当り
	30001～30100	小当り
	上記数値以外	ハズレ

【図 10】

大当り種別決定テーブル

131

変動特図指定バッファ値	決定値(MR2)	大当り種別	大当り種別バッファ設定値
1	1～36	非確変	0
	37～72	確変	1
	73～100	突確	2
2	1～36	非確変	0
	37～100	確変	1

【図 11】

(A)

大当り変動パターン種別決定テーブル

132A

大当り種別	決定値(MR3)	変動パターン種別
非確変	1～49	CA3-1
	50～99	CA3-2
	100～251	CA3-3
確変	1～19	CA3-1
	20～49	CA3-2
	50～251	CA3-3
突確	1～100	CA4-1
	101～251	CA4-2

(B)

小当り変動パターン種別決定テーブル

決定値(MR3)	変動パターン種別
1～251	CA4-1

132B

【図 1 2】

(A) ハズレ変動パターン種別 決定テーブル(通常時) 133A		
特図保留記憶数	決定値(MR3)	変動パターン種別
0,1	1~79	CA1-1
	80~99	CA1-6
	100~189	CA2-1
	170~229	CA2-2
2~4	230~251	CA2-3
	1~104	CA1-2
	105~119	CA1-6
	120~159	CA2-1
5~8	160~229	CA2-2
	230~251	CA2-3
	1~129	CA1-3
	130~189	CA1-6
	140~149	CA2-1
	150~229	CA2-2
	230~251	CA2-3

(B) ハズレ変動パターン種別 決定テーブル(高ベース中) 133B		
特図保留記憶数	決定値(MR3)	変動パターン種別
0	1~159	CA1-4
	160~179	CA1-6
	180~204	CA2-1
	205~229	CA2-2
1	230~251	CA2-3
	1~169	CA1-4
	170~189	CA1-6
	190~199	CA2-1
2~8	200~229	CA2-2
	230~251	CA2-3
	1~179	CA1-5
	180~199	CA1-6
	200~204	CA2-1
	205~229	CA2-2
	230~251	CA2-3

(C) ハズレ変動パターン種別 決定テーブル(潜伏確変中) 133C		
特図保留記憶数	決定値(MR3)	変動パターン種別
0,1	1~29	CA1-1
	30~49	CA1-6
	50~119	CA2-1
	120~204	CA2-2
2~4	205~251	CA2-3
	1~54	CA1-2
	55~69	CA1-6
	70~109	CA2-1
5~8	110~204	CA2-2
	205~251	CA2-3
	1~79	CA1-3
	80~89	CA1-6
	90~99	CA2-1
	100~204	CA2-2
	205~251	CA2-3

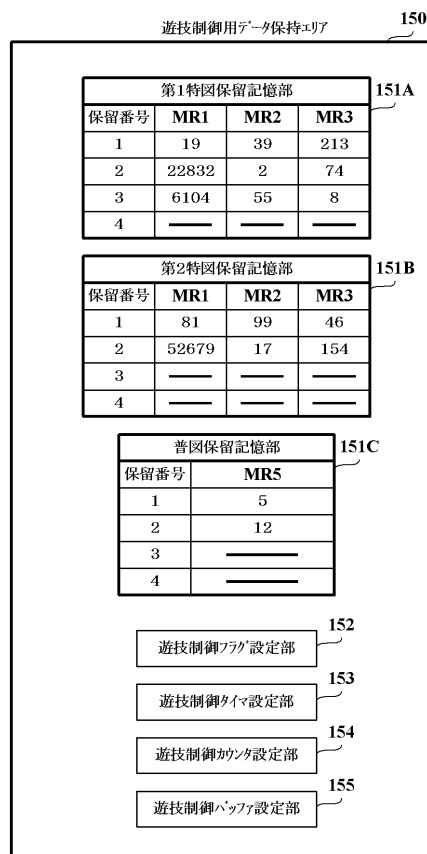
【図 1 3】

(A) ハズレ変動パターン決定テーブル 134A		
変動パターン種別	決定値(MR4)	変動パターン
CA1-1	1~997	PA1-1
CA1-2	1~997	PA1-2
CA1-3	1~997	PA1-3
CA1-4	1~997	PB1-1
CA1-5	1~997	PB1-2
CA1-6	1~500	PA1-4
	501~997	PA1-5
CA2-1	1~560	PA2-1
	561~997	PA2-2
CA2-2	1~897	PB2-1
	898~997	PB2-2
CA2-3	1~60	PA3-1
	61~100	PA3-2
	101~720	PB3-1
	721~997	PB3-2

(B)

当り変動パターン決定テーブル 134B		
変動パターン種別	決定値(MR4)	変動パターン
CA3-1	1~560	PA4-1
	561~997	PA4-2
CA3-2	1~100	PB4-1
	101~997	PB4-2
CA3-3	1~300	PA5-1
	301~930	PA5-2
	931~950	PB5-1
	951~997	PB5-2
CA4-1	1~540	PC1-1
	541~636	PC1-2
	637~997	PC1-3
CA4-2	1~180	PC1-4
	181~997	PC1-5

【図 1 4】



【図 1 5】

乱数値	範囲	用途
SR1-1	1~377	表示系予告種別決定用
SR1-2	1~491	操作系予告種別決定用
SR2-1	1~643	表示系予告パターン決定用
SR2-2	1~779	操作系予告パターン決定用
SR3	1~511	確変昇格演出決定用
SR4	1~551	確変昇格パターン決定用

【図 16】

(A)

表示系予告種別決定テーブル **140A**

変動パターン	表示系予告なし	表示系予告種別 キヤツタ 表示CAY1	ステップアップ 表示CAY2
PA1-3, PB1-1, PB1-2	1~377		
PA1-2	1~350	351~365	366~377
PA1-1	1~330	331~357	358~377
PA1-4, PA1-5	1~310	311~347	348~377
PA2-1, PA2-2	1~200	201~330	331~377
PB2-1, PB2-2	1~180	181~320	321~377
PA3-1, PA3-2	1~120	121~310	311~377
PB3-1, PB3-2	1~100	101~300	301~377
上記以外	1~30	31~200	201~377

(B)

操作系予告種別決定テーブル **140B**

第1特回保留記憶数/ 第2特回保留記憶数	変動パターン	操作系予告なし	操作系予告種別 プッシュボタン 単発CBY1	操作系予告種別 プッシュボタン 連打CBY2	操作系予告種別 ボタン単発 単発CBY3	操作系予告種別 ボタン連打 連打CBY4
0~3	PA1-2, PA1-3, PB1-1, PB1-2	1~491				
	PA1-1	1~450	451~470	471~485	486~490	491
	PA1-4, PA1-5	1~430	431~460	461~470	471~490	491
	PA2-1, PA2-2	1~300	301~330	331~465	466~484	485~491
	PB2-1	1~280	281~380	381~460	461~483	484~491
	PB2-2	1~270	271~360	361~430	431~483	484~491
	PA3-1, PA3-2	1~220	221~340	341~410	411~482	483~491
	PB3-1, PB3-2	1~200	201~350	351~450	451~481	482~491
	PB4-1, PC1-3	1~90	91~105	106~120	121~490	491
	PB4-2	1~80	81~90	91~100	101~490	491
	PA5-1, PA5-2	1~70	71~75	76~80	81~490	491
	上記以外	1~100	101~110	111~140	141~490	491
4	PA1-2, PA1-3, PB1-1, PB1-2	1~491				
	PA1-1	1~450	451~455	456~460	461~490	491
	PA1-4, PA1-5	1~430	431~440	441~450	451~490	491
	PA2-1, PA2-2	1~300	301~345	346~380	381~484	485~491
	PB2-1	1~280	281~330	331~380	381~483	484~491
	PB2-2	1~270	271~320	321~370	371~483	484~491
	PA3-1, PA3-2	1~220	221~270	271~320	321~482	483~491
	PB3-1, PB3-2	1~200	201~250	251~300	301~481	482~491
	PB4-1, PC1-3	1~90	91~95	96~100	101~490	491
	PB4-2	1~80	81~85	86~90	91~490	491
	PA5-1, PA5-2	1~70	71~73	74~76	77~490	491
	上記以外	1~100	101~105	106~110	111~490	491

【図 18】

表示系予告パターン決定テーブル **141B**

変動パターン	決定値(SR2-1)	表示系予告パターン
PA1-1, PA1-2, PA1-4	1~620	YAP2-1
PA1-5	621~643	YAP2-2
PA1-5	1~643	YAP2-5
PA2-1, PA2-2, PB3-1, PB3-2	1~470	YAP2-1
	471~570	YAP2-2
	571~630	YAP2-3
	631~643	YAP2-4
PB2-1	1~643	YAP2-5
PB2-2	1~575	YAP2-6
	576~643	YAP2-7
PA3-1, PA3-2	1~545	YAP2-8
	546~643	YAP2-9
PA4-1, PA4-2, PB5-1, PB5-2	1~35	YAP2-1
	36~120	YAP2-2
	121~270	YAP2-3
	271~643	YAP2-4
PB4-1	1~643	YAP2-5
PB4-2	1~55	YAP2-6
	56~643	YAP2-7
PA5-1, PA5-2	1~95	YAP2-8
	96~643	YAP2-9
PB5-1, PB5-2	1~15	YAP2-1
	16~80	YAP2-2
	81~200	YAP2-3
	201~643	YAP2-4
PC1-1, PC1-2	1~610	YAP2-1
	611~643	YAP2-2
PC1-3	1~643	YAP2-5
PC1-4, PC1-5	1~450	YAP2-1
	451~550	YAP2-2
	551~610	YAP2-3
	611~643	YAP2-4

【図 17】

表示系予告パターン決定テーブル **141A**

変動パターン	決定値(SR2-1)	表示系予告パターン
PA1-1, PA1-2	1~643	YAP1-1
PA1-4	1~600	YAP1-1
	601~643	YAP1-2
PA1-5	1~643	YAP1-5
PA2-1, PA2-2	1~500	YAP1-1
	501~600	YAP1-2
	601~643	YAP1-3
PB2-1	1~643	YAP1-5
PB2-2	1~580	YAP1-6
	581~643	YAP1-7
PA3-1, PA3-2	1~550	YAP1-8
	551~643	YAP1-9
PB3-1, PB3-2	1~450	YAP1-1
	451~550	YAP1-2
	551~620	YAP1-3
	621~643	YAP1-4
PA4-1, PA4-2	1~50	YAP1-1
	51~150	YAP1-2
	151~643	YAP1-3
PB4-1	1~643	YAP1-5
PB4-2	1~60	YAP1-6
	61~643	YAP1-7
PA5-1, PA5-2	1~100	YAP1-8
	101~643	YAP1-9
PB5-1, PB5-2	1~20	YAP1-1
	21~90	YAP1-2
	91~190	YAP1-3
	191~643	YAP1-4
PC1-1	1~643	YAP1-1
PC1-2	1~580	YAP1-1
	581~643	YAP1-2
PC1-3	1~643	YAP1-5
	1~480	YAP1-1
PA2-1, PA2-2	481~580	YAP1-2
	581~643	YAP1-3

【図 19】

(A)

操作系予告パターン決定テーブル **142A**

変動パターン	決定値(SR2-2)	操作系予告パターン
PA1-1, PA1-4, PC1-1, PC1-2	1~740	YBP1-1
PA1-5, PB2-1, PC1-3	741~779	YBP1-2
PA1-5, PB2-1, PC1-3	1~700	YBP1-3
PA2-1, PA2-2, PC1-4, PC1-5	701~779	YBP1-4
PA2-1, PA2-2, PC1-4, PC1-5	1~710	YBP1-1
PB2-2	711~779	YBP1-2
	1~690	YBP1-5
	691~779	YBP1-6
PA3-1, PA3-2	1~680	YBP1-7
	681~779	YBP1-8
PB3-1, PB3-2	1~680	YBP1-1
	681~779	YBP1-2
PA4-1, PA4-2, PB5-1, PB5-2	1~100	YBP1-1
	101~779	YBP1-2
PB4-1	1~90	YBP1-3
	91~779	YBP1-4
PB4-2	1~80	YBP1-5
	81~779	YBP1-6
PA5-1, PA5-2	1~70	YBP1-7
	71~779	YBP1-8

(B)

操作系予告パターン決定テーブル **142B**

変動パターン	決定値(SR2-2)	操作系予告パターン
PA1-1, PA1-4, PC1-1, PC1-2	1~750	YBP2-1
PA1-5, PB2-1, PC1-3	751~779	YBP2-2
PA1-5, PB2-1, PC1-3	1~710	YBP2-3
PA2-1, PA2-2, PC1-4, PC1-5	711~779	YBP2-4
PA2-1, PA2-2, PC1-4, PC1-5	1~720	YBP2-1
PB2-2	721~779	YBP2-2
	1~700	YBP2-5
	701~779	YBP2-6
PA3-1, PA3-2	1~690	YBP2-7
	691~779	YBP2-8
PB3-1, PB3-2	1~690	YBP2-1
	691~779	YBP2-2
PA4-1, PA4-2, PB5-1, PB5-2	1~90	YBP2-1
	91~779	YBP2-2
PB4-1	1~80	YBP2-3
	81~779	YBP2-4
PB4-2	1~70	YBP2-5
	71~779	YBP2-6
PA5-1, PA5-2	1~60	YBP2-7
	61~779	YBP2-8

【図 20】

(A) 142C
操作系予告パターン決定テーブル

変動パターン	決定値(SR2-2)	操作系予告パターン
PA1-1,PA1-4, PC1-1,PC1-2	1~700	YBP3-1
PA1-5,PB2-1, PC1-3	701~779	YBP3-2
PA2-1,PA2-2, PC1-4,PC1-5	1~660	YBP3-3
PB2-2	661~779	YBP3-4
PA3-1,PA3-2	1~670	YBP3-1
PB3-1,PB3-2	671~779	YBP3-2
PA4-1,PA4-2, PB5-1,PB5-2	1~650	YBP3-5
PB4-1	651~779	YBP3-6
PB4-2	1~640	YBP3-7
PA5-1,PA5-2	641~779	YBP3-8
	1~640	YBP3-1
	641~779	YBP3-2
	1~40	YBP3-1
	41~779	YBP3-2
	1~30	YBP3-3
	31~779	YBP3-4
	1~20	YBP3-5
	21~779	YBP3-6
	1~10	YBP3-7
	11~779	YBP3-8

(B)

(B) 142D
操作系予告パターン決定テーブル

変動パターン	決定値(SR2-2)	操作系予告パターン
PA1-1,PA1-4, PC1-1,PC1-2	1~770	YBP4-1
PA1-5,PB2-1, PC1-3	771~779	YBP4-2
PA2-1,PA2-2, PC1-4,PC1-5	1~730	YBP4-3
PB2-2	731~779	YBP4-4
PA3-1,PA3-2	1~740	YBP4-1
PB3-1,PB3-2	741~779	YBP4-2
PA4-1,PA4-2, PB5-1,PB5-2	1~720	YBP4-5
PB4-1	721~779	YBP4-6
PB4-2	1~710	YBP4-7
PA5-1,PA5-2	711~779	YBP4-8
	1~710	YBP4-1
	711~779	YBP4-2
	1~20	YBP4-1
	21~779	YBP4-2
	1~15	YBP4-3
	16~779	YBP4-4
	1~10	YBP4-5
	11~779	YBP4-6
	1~5	YBP4-7
	6~779	YBP4-8

【図 22】

(A) 144A
確変昇格演出パターン決定テーブル(昇格失敗時)

昇格演出実行時	決定値(SR4)	確変昇格演出パターン
第3ラウンド	1~30	ZAP1-1
	31~50	ZAP1-2
	51~545	ZBP1-1
	546~551	ZBP1-2
第6ラウンド	1~60	ZAP1-1
	61~100	ZAP1-2
	101~545	ZBP1-1
	546~551	ZBP1-2
第9ラウンド	1~120	ZAP1-1
	121~200	ZAP1-2
	201~545	ZBP1-1
	546~551	ZBP1-2
第12ラウンド	1~288	ZAP1-1
	289~480	ZAP1-2
	481~545	ZBP1-1
	546~551	ZBP1-2
第15ラウンド	1~294	ZAP1-1
	295~490	ZAP1-2
	491~545	ZBP1-1
	546~551	ZBP1-2
エンディング時	1~300	ZAP1-1
	301~500	ZAP1-2
	501~545	ZBP1-1
	546~551	ZBP1-2

(B) 144B
確変昇格演出パターン決定テーブル(昇格成功時)

昇格演出実行時	決定値(SR4)	確変昇格演出パターン
第3ラウンド	1~10	ZAP2-1
	11~30	ZAP2-2
	31~550	ZBP2-1
	551	ZBP2-2
第6ラウンド	1~40	ZAP2-1
	41~60	ZAP2-2
	61~550	ZBP2-1
	551	ZBP2-2
第9ラウンド	1~36	ZAP2-1
	37~90	ZAP2-2
	91~550	ZBP2-1
	551	ZBP2-2
第12ラウンド	1~160	ZAP2-1
	161~400	ZAP2-2
	401~550	ZBP2-1
	551	ZBP2-2
第15ラウンド	1~172	ZAP2-1
	173~430	ZAP2-2
	431~550	ZBP2-1
	551	ZBP2-2
エンディング時	1~184	ZAP2-1
	185~460	ZAP2-2
	461~550	ZBP2-1
	551	ZBP2-2

【図 21】

確変昇格演出実行時決定テーブル 143

決定値(SR3)	昇格演出実行時
1~85	第3ラウンド
86~170	第6ラウンド
171~255	第9ラウンド
256~340	第12ラウンド
341~425	第15ラウンド
426~511	エンディング時

【図 23】

図柄変動制御パターン

図柄変動制御パターン	変動パターン
SPA1-1	PA1-1
⋮	⋮
SPA1-4	PA1-4
SPA2-1	PA2-1
⋮	⋮
SPB2-2	PB2-2
⋮	⋮
SPC1-1	PC1-1
⋮	⋮
SPC1-5	PC1-5

【图 25】

予告演出制御ボタン(操作系予告種別)

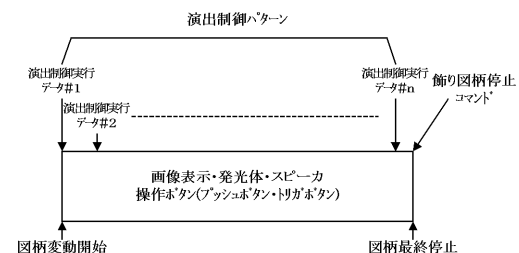
予告演出 開始パターン	操作系 予告パターン	内容
STB1-1	YBP1-1	フッシュクラン車(1)低信強度
STB1-2	YBP1-2	フッシュクラン車(1)高信強度
STB1-3	YBP1-3	擬似連変動(1回)低信強度 フッシュクラン車
STB1-4	YBP1-4	擬似連変動(1回)高信強度 フッシュクラン車
STB1-5	YBP1-5	擬似連変動(2回)低信強度 フッシュクラン車
STB1-6	YBP1-6	擬似連変動(2回)高信強度 フッシュクラン車
STB1-7	YBP1-7	擬似連変動(3回)低信強度 フッシュクラン車
STB1-8	YBP1-8	擬似連変動(3回)高信強度 フッシュクラン車
STB2-1	YBP2-1	フッシュクラン車(1)低信強度
STB2-2	YBP2-2	フッシュクラン車(1)高信強度
STB2-3	YBP2-3	擬似連変動(1回)低信強度 フッシュクラン車
STB2-4	YBP2-4	擬似連変動(1回)高信強度 フッシュクラン車
STB2-5	YBP2-5	擬似連変動(2回)低信強度 フッシュクラン車
STB2-6	YBP2-6	擬似連変動(2回)高信強度 フッシュクラン車
STB2-7	YBP2-7	擬似連変動(3回)低信強度 フッシュクラン車
STB2-8	YBP2-8	擬似連変動(3回)高信強度 フッシュクラン車
STB3-1	YBP3-1	フッシュクラン車(1)低信強度
STB3-2	YBP3-2	フッシュクラン車(1)高信強度
STB3-3	YBP3-3	擬似連変動(1回)低信強度 フッシュクラン車
STB3-4	YBP3-4	擬似連変動(1回)高信強度 フッシュクラン車
STB3-5	YBP3-5	擬似連変動(2回)低信強度 フッシュクラン車
STB3-6	YBP3-6	擬似連変動(2回)高信強度 フッシュクラン車
STB3-7	YBP3-7	擬似連変動(3回)低信強度 フッシュクラン車
STB3-8	YBP3-8	擬似連変動(3回)高信強度 フッシュクラン車
STB4-1	YBP4-1	フッシュクラン車(1)低信強度
STB4-2	YBP4-2	フッシュクラン車(1)高信強度
STB4-3	YBP4-3	擬似連変動(1回)低信強度 フッシュクラン車
STB4-4	YBP4-4	擬似連変動(1回)高信強度 フッシュクラン車
STB4-5	YBP4-5	擬似連変動(2回)低信強度 フッシュクラン車
STB4-6	YBP4-6	擬似連変動(2回)高信強度 フッシュクラン車
STB4-7	YBP4-7	擬似連変動(3回)低信強度 フッシュクラン車
STB4-8	YBP4-8	擬似連変動(3回)高信強度 フッシュクラン車

【图 27】

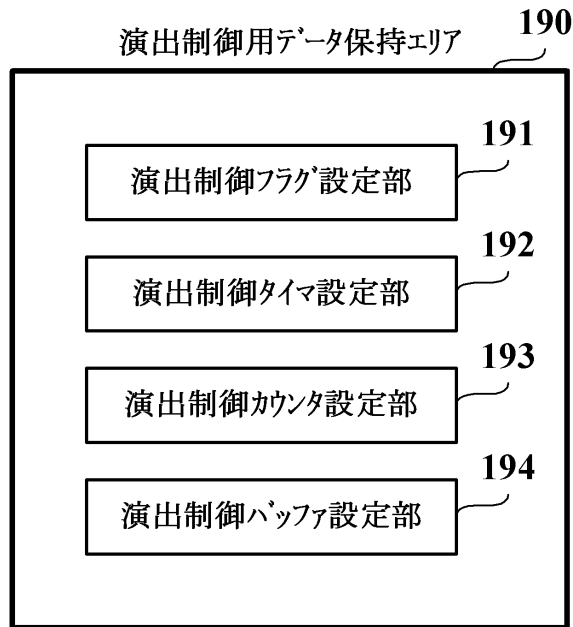
(A)

演出制御パターン				
演出制御 実行データ # 1	{	演出制御プロセスタイム判定値 # 1	}	プロセスデータ # 1
		表示制御データ # 1		
		音声制御データ # 1		
		ランプ制御データ # 1		
		操作検出制御データ # 1		
演出制御 実行データ # 2	{	演出制御プロセスタイム判定値 # 2	}	プロセスデータ # 2
		表示制御データ # 2		
		音声制御データ # 2		
		ランプ制御データ # 2		
		操作検出制御データ # 2		
演出制御 実行データ # n	{	⋮	}	プロセスデータ # n
		演出制御プロセスタイム判定値 # n		
		表示制御データ # n		
		音声制御データ # n		
		ランプ制御データ # n		
		操作検出制御データ # n		
		演出制御プロセスタイム判定値 # n + 1		
終了コード				

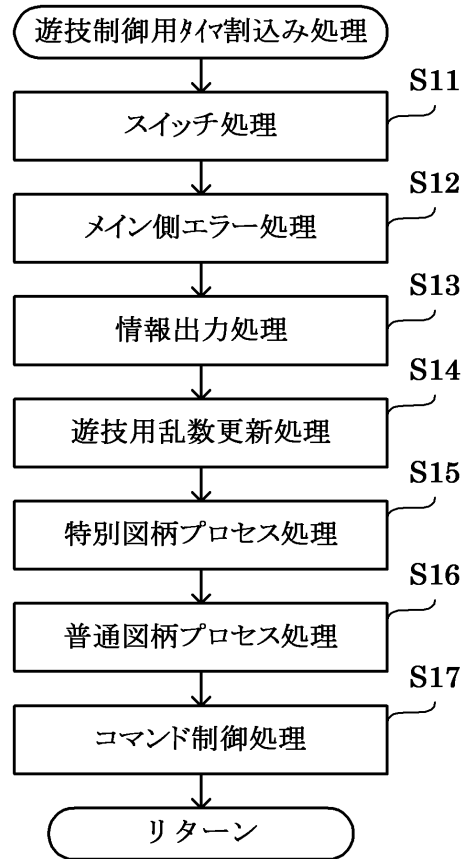
(B)



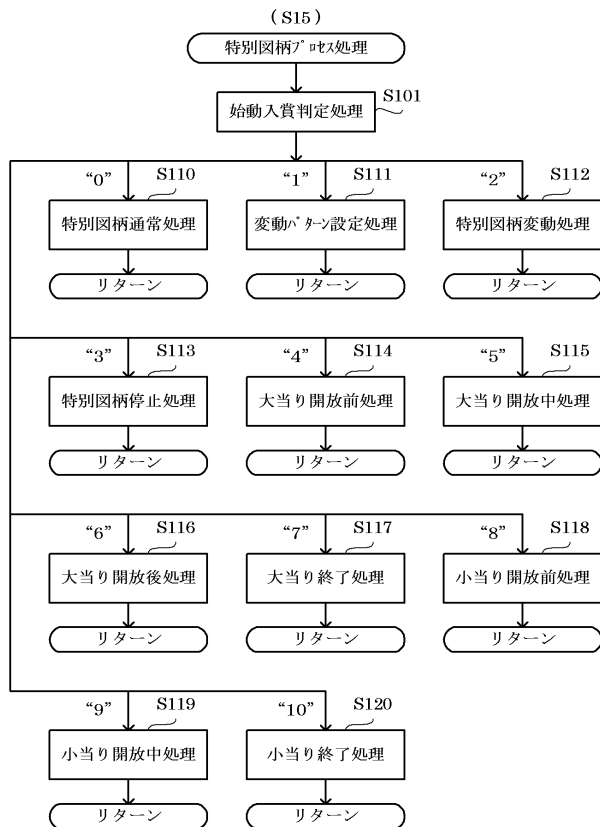
【図 28】



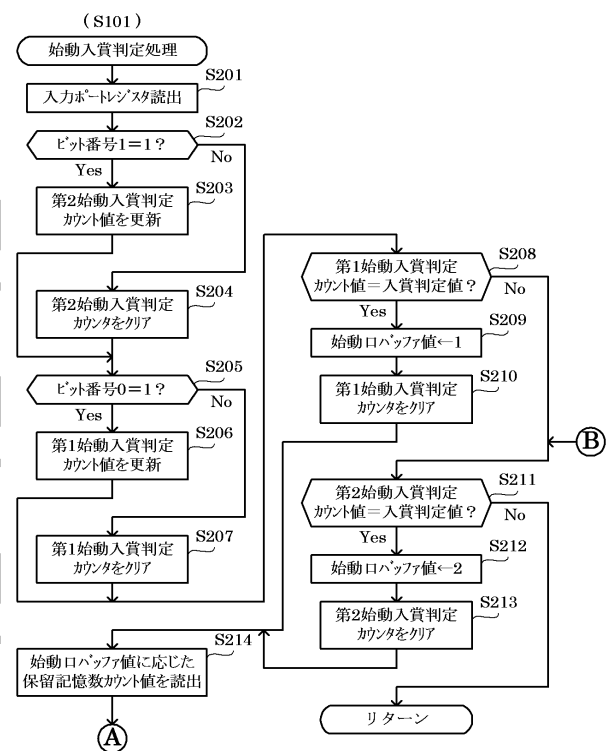
【図 29】



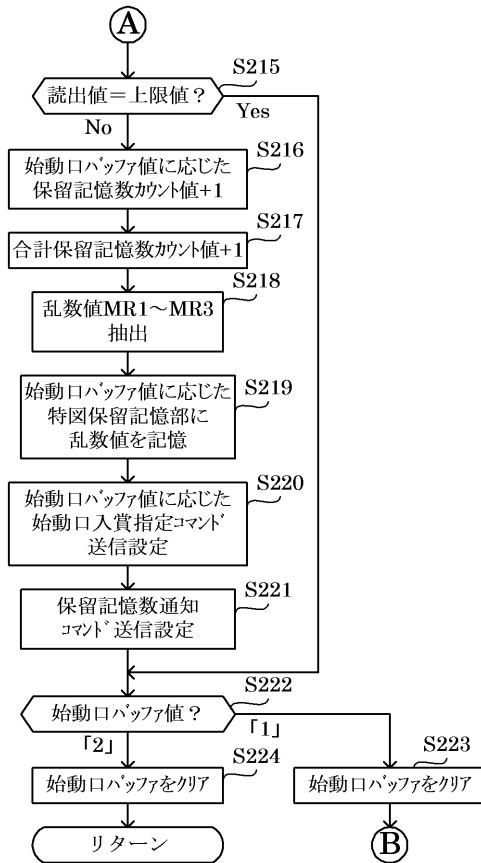
【図 30】



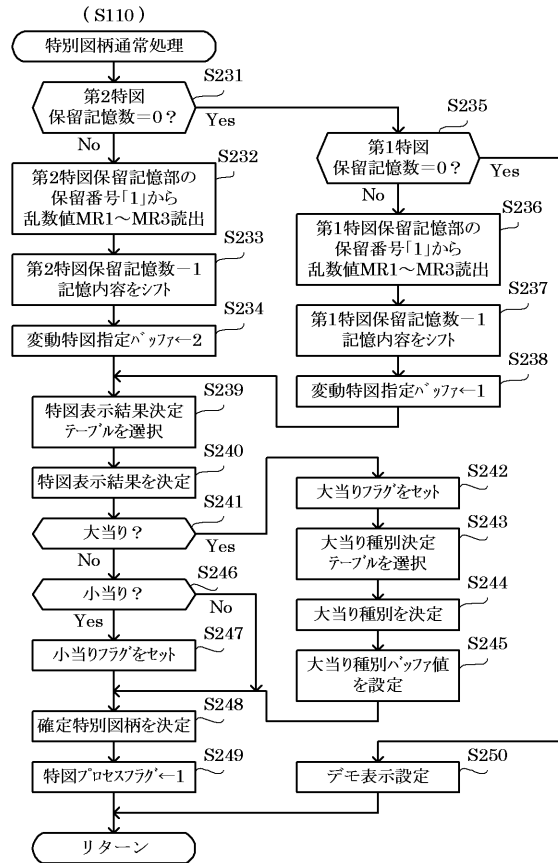
【図 31】



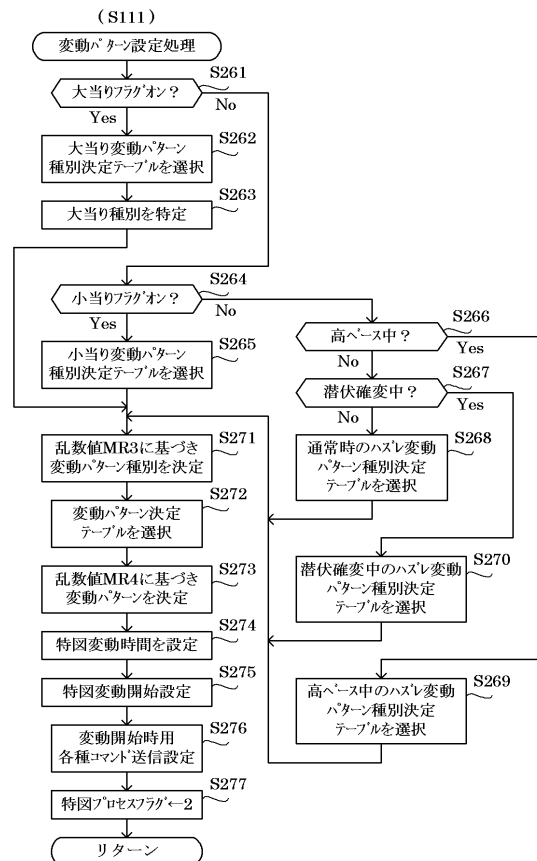
【図 3 2】



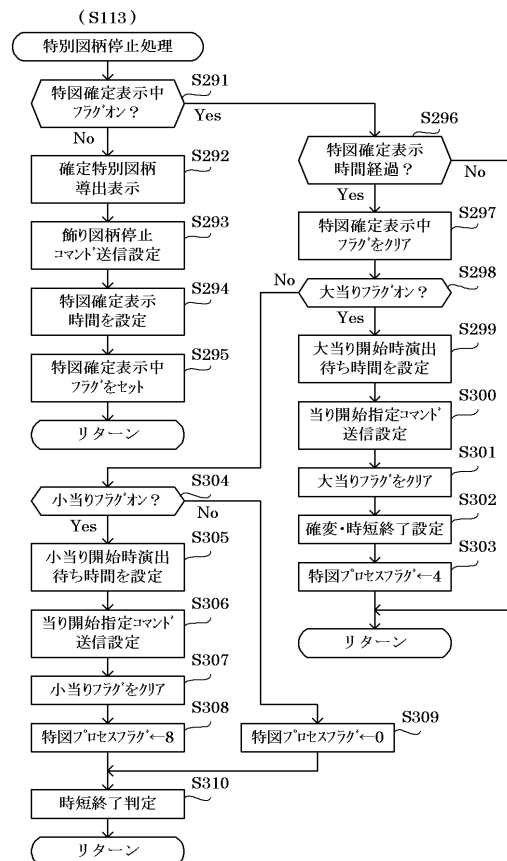
【図 3 3】



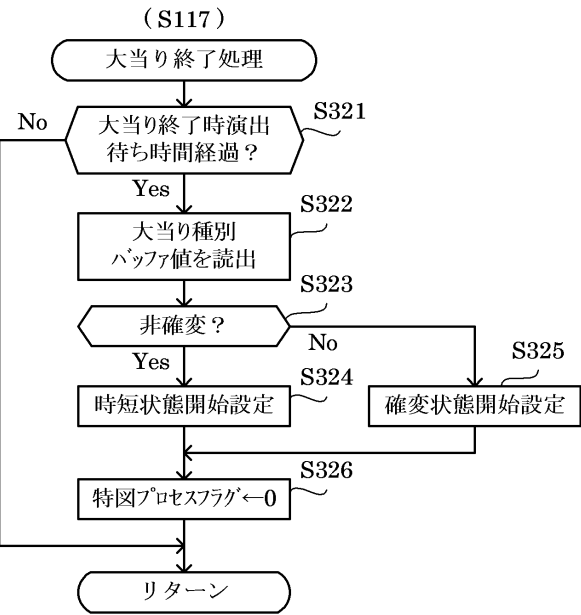
【図 3 4】



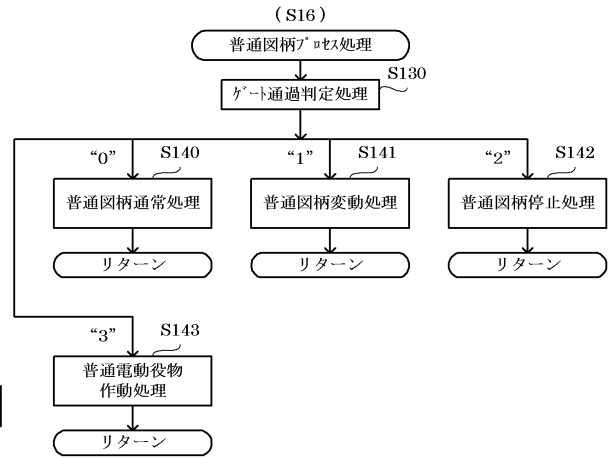
【図 3 5】



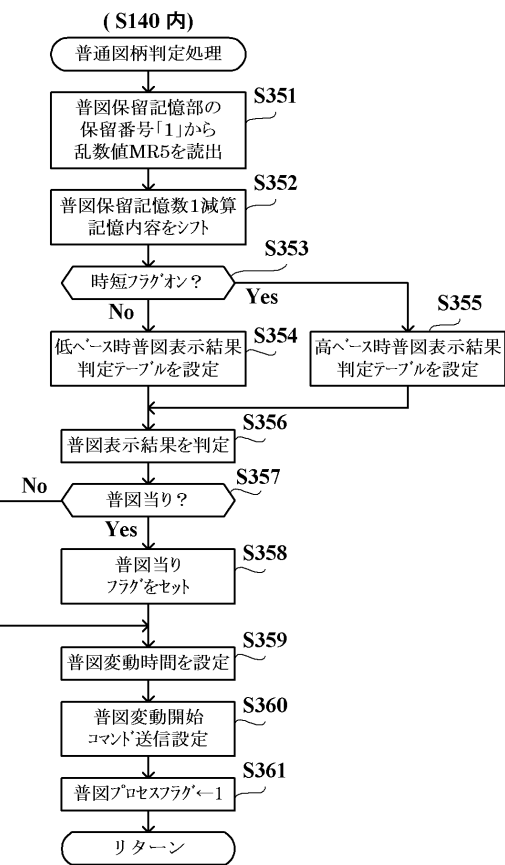
【図 3 6】



【図 3 7】



【図 3 8】

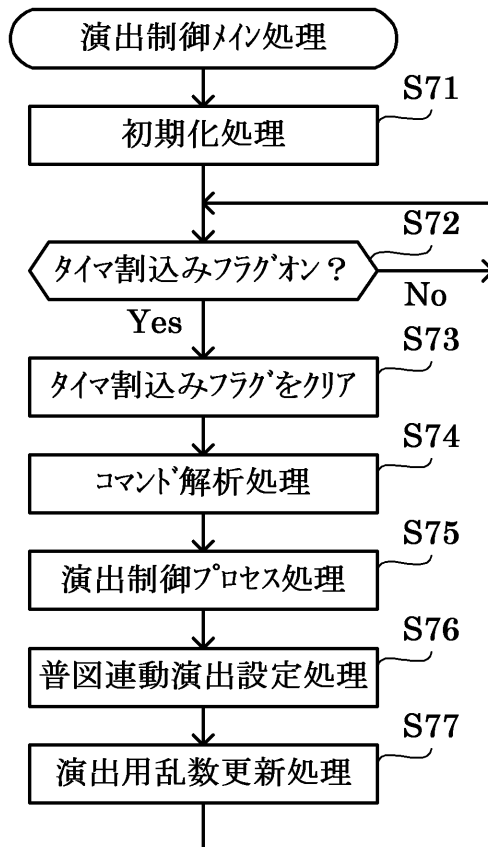


【図 3 9】

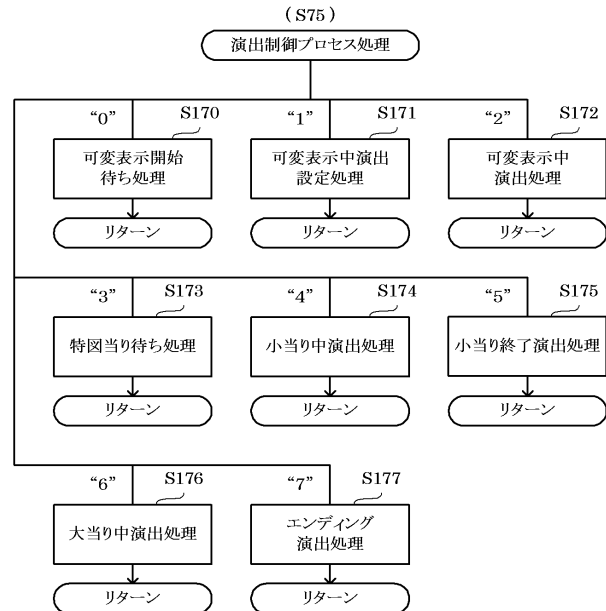
低ベース時				201A
MR5	普図表示結果	開放時間	普図変動時間	
1, 2	普図当り	5.8秒 × 1回	10秒	(A)
3~251	普図ハズレ	-	10秒	

高ベース時				201B
MR5	普図表示結果	開放時間	普図変動時間	
1~250	普図当り	1.8秒 × 3回	1.5秒	(B)
251	普図ハズレ	-	1.5秒	

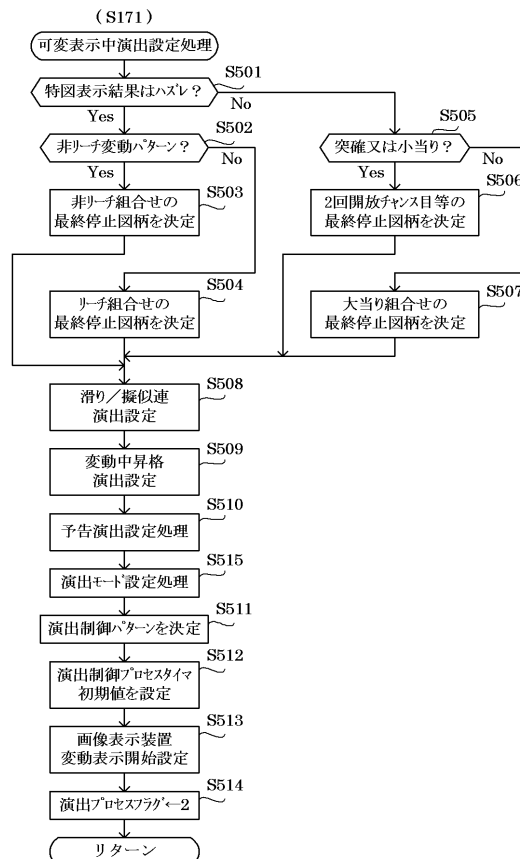
【図 4 0】



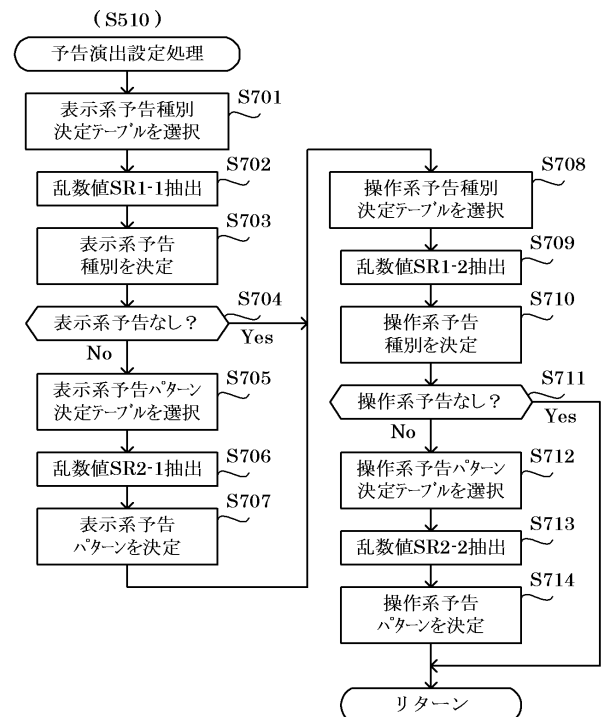
【図 4 1】



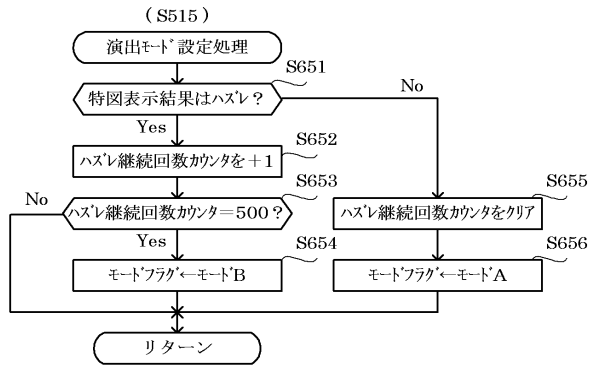
【図 4 2】



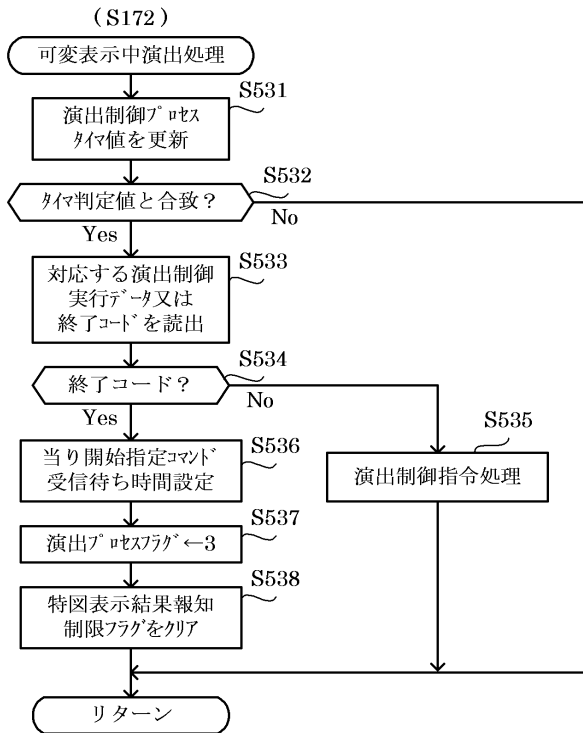
【図 4 3】



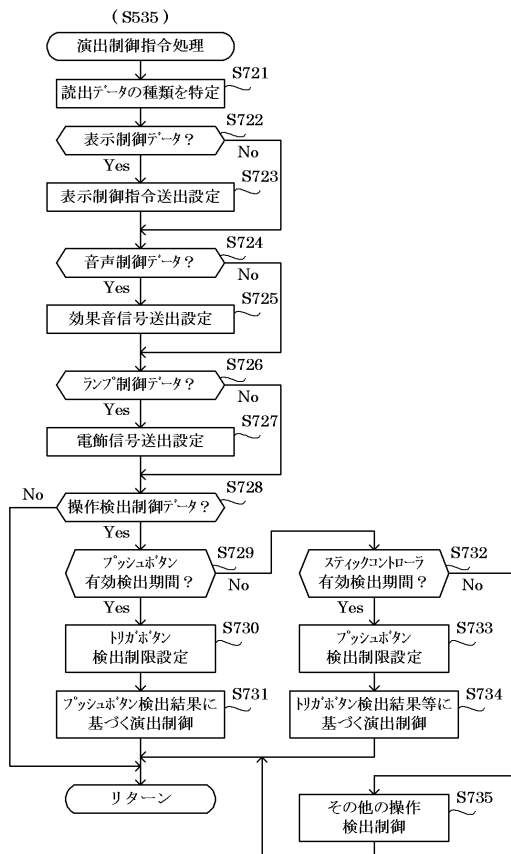
【図 4 4】



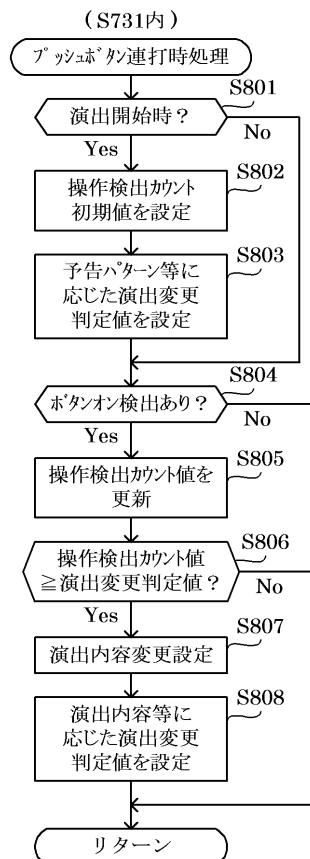
【図 4 5】



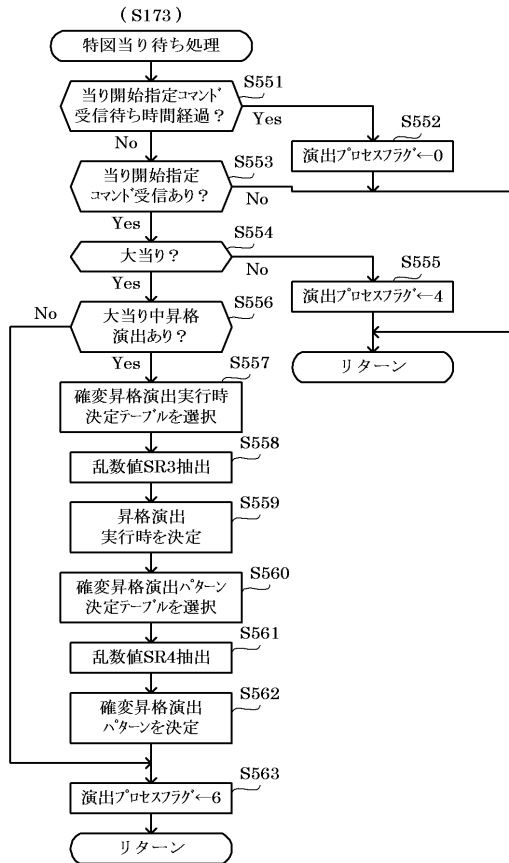
【図 4 6】



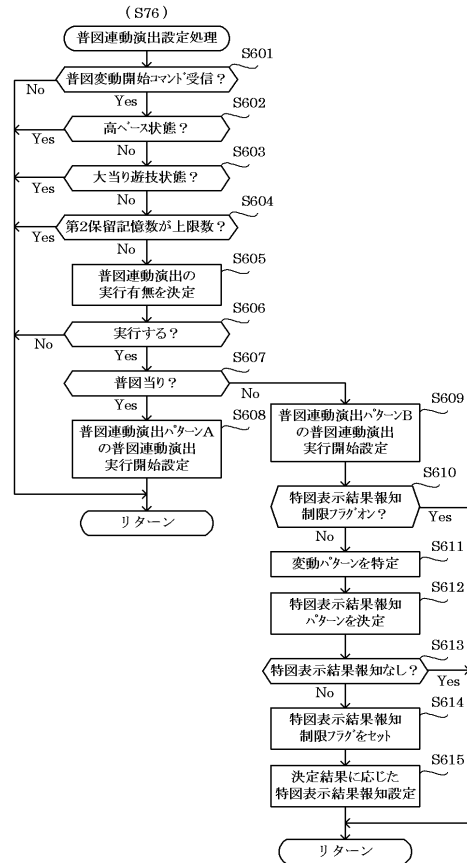
【図 4 7】



【図 48】



【図 49】



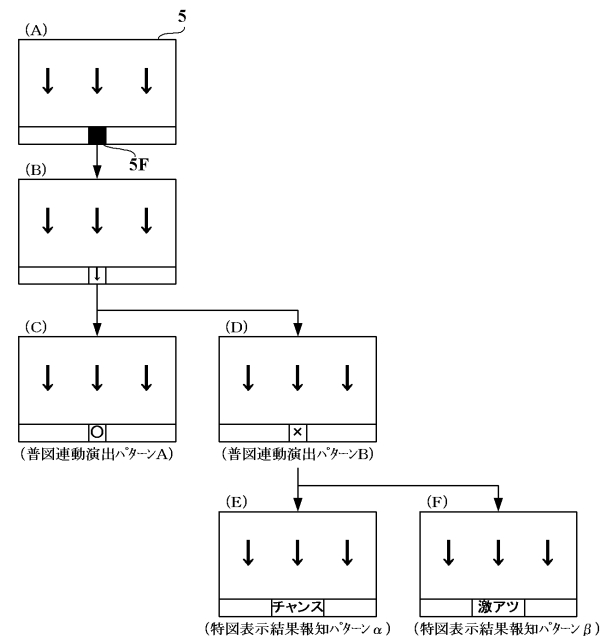
【図 50】

モードA				202A
(A)	普図表示結果	普図連動演出実行有無		
		実行する	実行しない	
	普図当り	1~50	51~100	
	普図ハズレ	1	2~100	
モードB(第2保留記憶数=0)				202B
(B)	普図表示結果	普図連動演出実行有無		
		実行する	実行しない	
	普図当り	1~100	-	
	普図ハズレ	1	2~100	
モードB(第2保留記憶数=1~3)				202C
(C)	普図表示結果	普図連動演出実行有無		
		実行する	実行しない	
	普図当り	1~70	71~100	
	普図ハズレ	1	2~100	

【図 51】

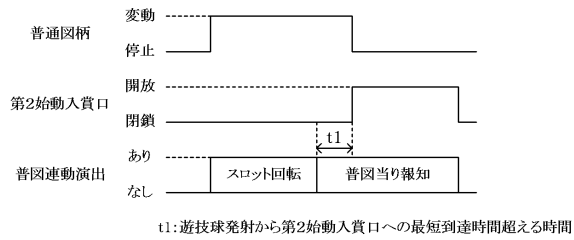
変動パターン	特図表示結果報知パターン			203
	実行しない	パターンα	パターンβ	
非リーチハズレ	1~90	91~97	98~100	
リーチハズレ	1~70	71~90	91~100	
スーパーリーチハズレ	1~30	31~80	81~100	
大当り	1~5	6~10	11~100	
突確・小当り	1~20	21~40	41~100	

【図 52】

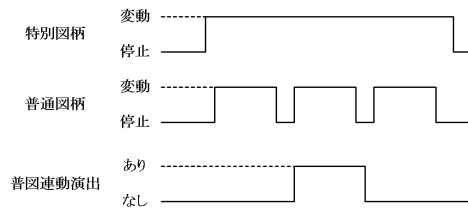


【図 5 3】

(A) 普図連動演出のタイミングチャート(普図当り時)

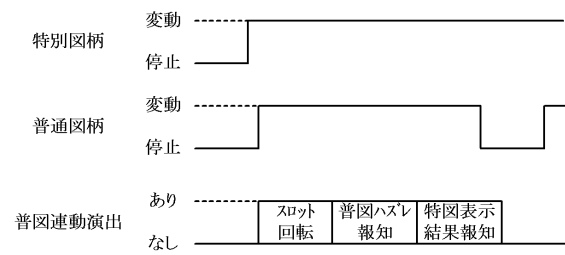


(B) 普図連動演出と特図変動のタイミングチャート

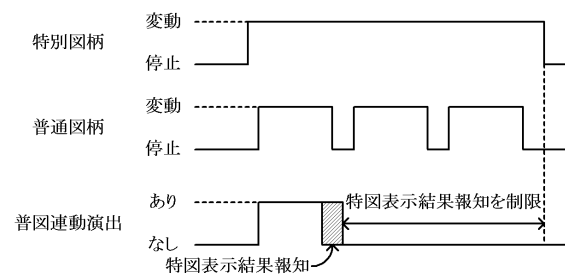


【図 5 4】

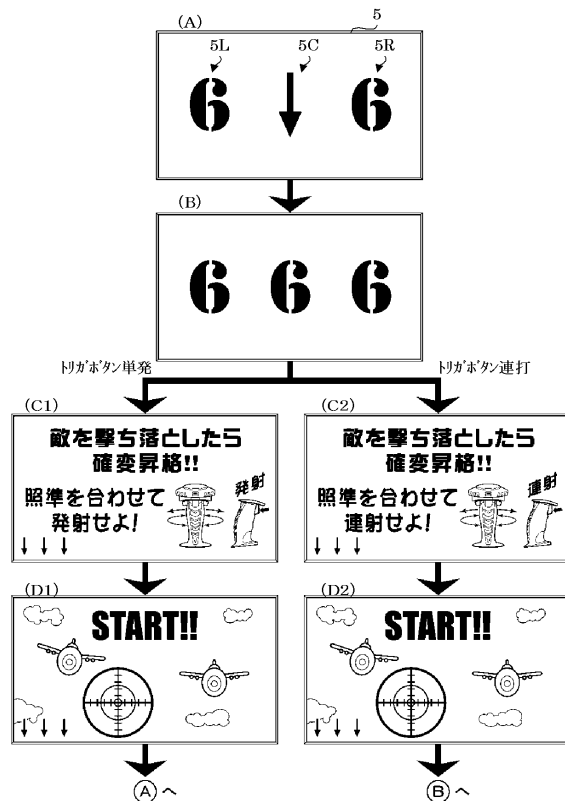
(A) 特図表示結果報知のタイミングチャート(普図ハズレ時)



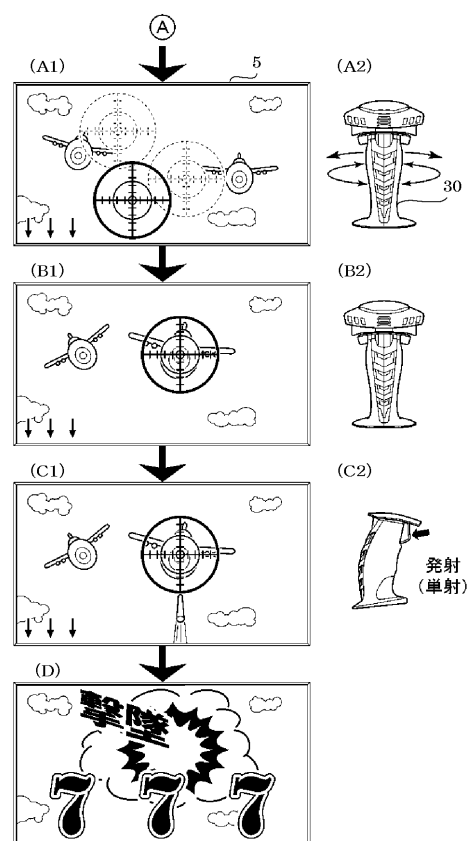
(B) 特図表示結果報知を制限する期間のタイミングチャート



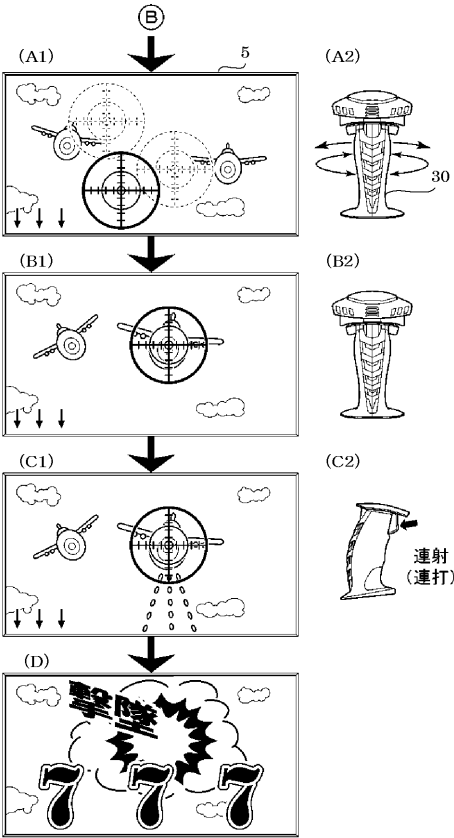
【図 5 5】



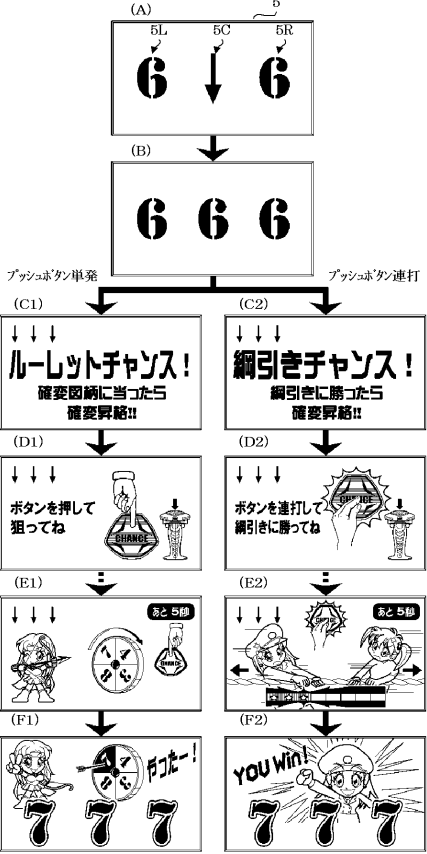
【図 5 6】



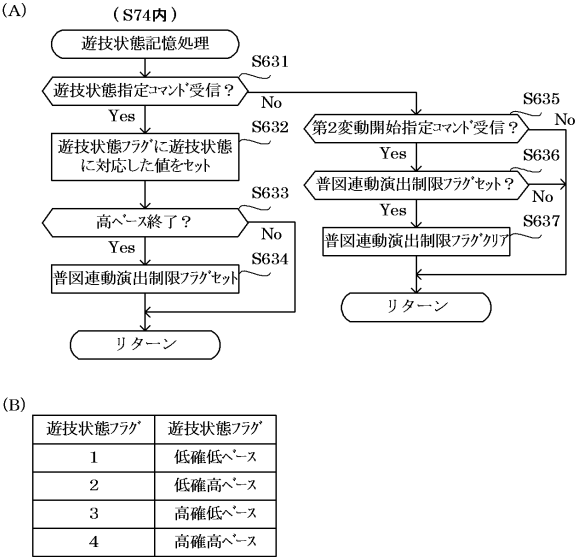
【図 5 7】



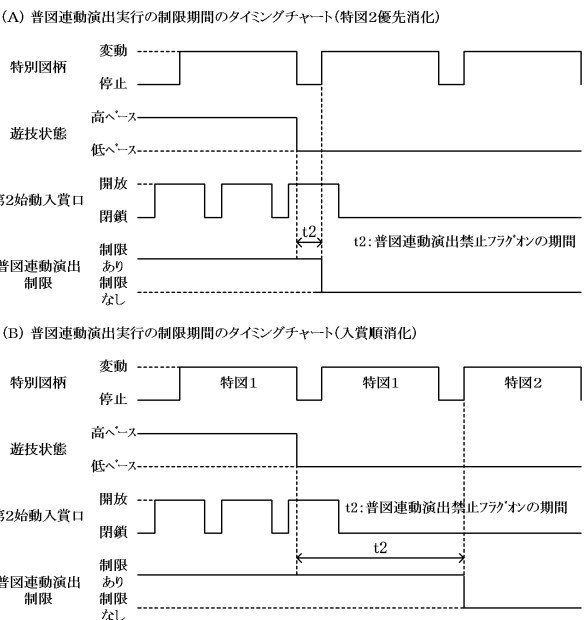
【図 5 8】



【図 5 9】

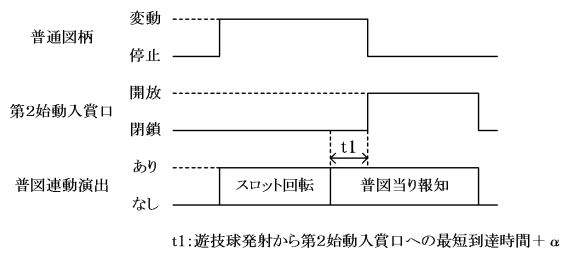


【図 6 0】

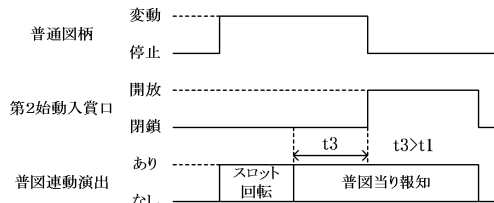


【図 6 1】

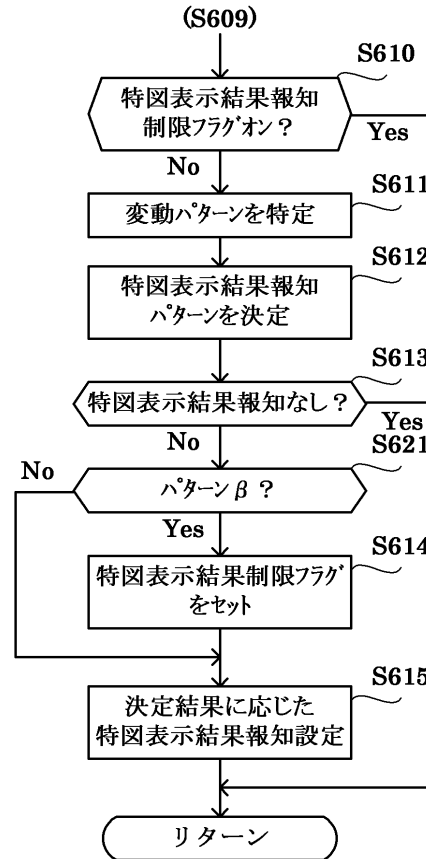
(A) 普図連動演出のタイミングチャート(報知タイミング1)



(B) 普図連動演出のタイミングチャート(報知タイミング2)

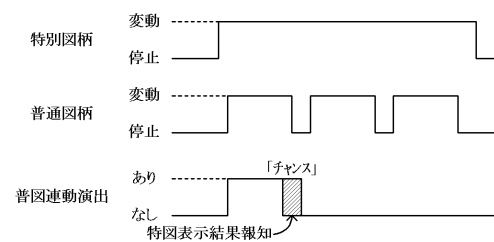


【図 6 2】

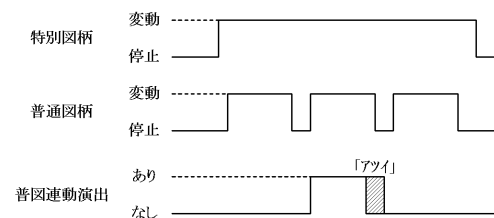


【図 6 3】

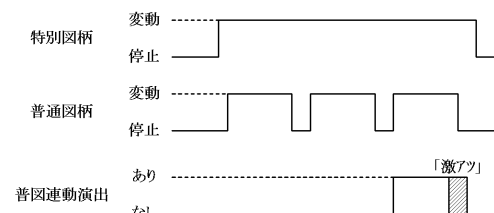
(A) 特図表示結果報知のタイミングチャート(実行タイミング1)



(B) 特図表示結果報知のタイミングチャート(実行タイミング2)



(C) 特図表示結果報知のタイミングチャート(実行タイミング3)



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2011-234957 (JP, A)
特開2003-205126 (JP, A)
特開2005-304785 (JP, A)
特開2008-043374 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02