

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2013-106994

(P2013-106994A)

(43) 公開日 平成25年6月6日(2013.6.6)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 1 7 2 C 0 8 8
A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 161 頁)

(21) 出願番号	特願2013-48515 (P2013-48515)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成25年3月11日 (2013. 3. 11)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2008-169516 (P2008-169516) の分割	(74) 代理人	100095407
原出願日	平成20年6月27日 (2008. 6. 27)		弁理士 木村 満
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株 式会社三共内
		F ターム (参考)	2C088 AA03 AA33 AA35 AA36 AA37 AA39 AA42 2C333 AA11 CA07 GA03

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 潜伏確変状態を備える遊技機の興趣を向上させる。

【解決手段】 確変状態に移行されたにもかかわらず、確変状態であることを報知しない遊技状態を潜伏確変状態に制御可能な遊技機の普通図柄を使用した普通図ゲームにおいて、潜伏確変状態（高確低ベース普通図表示結果判定テーブル2 2 2）であるときは、通常状態（低確低ベース普通図表示結果判定テーブル2 2 3）であるときよりも、開放時間が有利な普通図当り1に決定されやすくなっている。また、普通図変動時間が短く有利な普通図当り1に決定されやすくなっている。これにより、潜伏確変状態であることを間接的に報知可能になる。

【選択図】 図5 1

(A) 高確高ベース普通図表示結果判定テーブル ²¹¹			
MR5	表示結果	開放時間	普通図変動時間
1~90	普通図当り3	1. 7秒×3回	1秒
91~100	普通図ハズレ	—	1秒
(B) 高確低ベース普通図表示結果判定テーブル ²¹²			
MR5	表示結果	開放時間	普通図変動時間
1~9	普通図当り1	1. 5秒×2回	5秒
10~30	普通図当り2	0. 3秒×1回	10秒
31~100	普通図ハズレ	—	10秒
(C) 低確高ベース普通図表示結果判定テーブル ²¹³			
MR5	表示結果	開放時間	普通図変動時間
1~90	普通図当り3	1. 7秒×3回	1秒
91~100	普通図ハズレ	—	1秒
(D) 低確低ベース普通図表示結果判定テーブル ²¹⁴			
MR5	表示結果	開放時間	普通図変動時間
1~3	普通図当り1	1. 5秒×2回	5秒
4~30	普通図当り2	0. 3秒×1回	10秒
31~100	普通図ハズレ	—	10秒

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第 1 開始条件が成立したことに基づいて各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、前記可変表示手段に導出表示される表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御し、特別条件が成立したことに基づいて、前記特定遊技状態が終了した後に前記遊技状態を前記特定表示結果となる確率が通常遊技状態よりも高い特別遊技状態に制御可能な遊技機であって、

前記第 1 開始条件が成立したことに基づいて、前記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、及び前記特別条件を成立させるか否かを前記識別情報の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、

前記事前決定手段の決定結果に基づいて、前記可変表示手段における識別情報の可変表示を含む演出を実行する演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、前記特別遊技状態であるか前記通常遊技状態であるかに関わらず共通の演出を実行可能な共通演出実行手段を含み、

第 2 開始条件が成立したことに基づいて各々が識別可能な複数種類の普通図柄の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通図柄表示手段と、

前記第 2 開始条件が成立したことに基づいて、前記普通図柄表示手段に導出表示させる表示結果を予め定められた普通図柄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普通図柄表示結果決定手段と、

前記普通図柄表示結果決定手段によって前記普通図柄特定表示結果とする旨の決定がなされたときに、前記普通図柄特定表示結果のうち第 1 普通図柄特定表示結果とするか第 2 普通図柄特定表示結果とするかを決定する普通図柄特定表示結果決定手段と、

遊技球が進入したことで前記第 1 開始条件を成立させる特別始動口を備え、当該特別始動口に遊技球が進入しやすい第 1 状態と、当該特別始動口に遊技球が進入しにくいまたは進入しない第 2 状態に変化可能な可変始動装置と、

前記普通図柄表示手段の前記普通図柄の表示結果が前記第 1 普通図柄特定表示結果となったときに、前記可変始動装置を遊技者にとって有利な第 1 特定開放パターンで前記第 1 状態に変化させ、また、前記第 2 普通図柄特定表示結果となったときに、前記可変始動装置を前記第 1 特定開放パターンより遊技者にとって有利な第 2 特定開放パターンで前記第 1 状態に変化させる可変始動装置制御手段と、をさらに備え、

前記普通図柄特定表示結果決定手段は、前記共通演出実行手段によって前記共通の演出が実行されているときに、遊技状態が前記特別遊技状態であるか否かによって異なる割合で前記普通図柄特定表示結果をいずれとするかを決定する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に係り、詳しくは、第 1 開始条件が成立したことに基づいて各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、前記可変表示手段の前記識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御し、所定の移行条件が成立したときに、前記特定遊技状態が終了した後に前記特定表示結果となる確率が通常遊技状態よりも高い特別遊技状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、入賞領域に遊技媒体が入賞する（始動条件が成立する）と識別情報を可変表示（「変動」ともいう）可能な可変表示装置が設けられ、可変表

示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御可能になるように構成されたものがある。

【0003】

また、可変表示の表示結果が特定表示結果のうち予め定められた特別表示結果（確変大当り図柄）となった場合には、特定遊技状態の終了後、表示結果が大当りとなる確率を通常よりも向上させる確変遊技状態等、遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御する。

【0004】

そのような遊技機において、確変遊技状態であるが、確変遊技状態であることを報知しない潜伏確変状態に制御可能に構成された遊技機があった。そして、そのような潜伏確変状態において、操作手段を操作させる演出を行い、その演出の種別によって潜伏確変状態（確変遊技状態）であるか否かを示唆する遊技機があった（例えば特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2007-244801号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

特許文献1の遊技機においては、可変表示装置において潜伏確変状態であるか否かを示唆しているが、可変表示装置は遊技者が通常注目するので示唆内容を遊技者が容易に認識できる結果、遊技者の飽きが早く、遊技の興味が低下していた。

【0007】

この発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、潜伏確変状態を備える遊技機の興趣を向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

（1）上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、第1開始条件が成立したこと（例えばCPU103がステップS231にてNoであると判定したこと）に基づいて各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば飾り図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段（例えば画像表示装置5）を備え、前記可変表示手段に導出表示される表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば大当り組合せの最終停止図柄）となったときに、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り遊技状態）に制御し、特別条件が成立したこと（例えばCPU103がステップS249にて確変大当りの大当り種別に決定したこと）に基づいて、前記特定遊技状態が終了した後に前記遊技状態を前記特定表示結果となる確率が通常遊技状態よりも高い特別遊技状態（例えば確変遊技状態）に制御可能な遊技機であって、前記第1開始条件が成立したことに基づいて、前記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、及び前記特別条件を成立させるか否かを前記識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段（例えばCPU103がステップS238及びS239の処理、あるいは、ステップS245及びS246の処理を実行する部分、ステップS248及びS249の処理を実行する部分）と、前記事前決定手段の決定結果に基づいて、前記可変表示手段における識別情報の可変表示を含む演出を実行する演出実行手段（例えば演出制御CPU120がステップS406の演出制御プロセス処理を実行する部分）と、を備え、前記演出実行手段は、前記特別遊技状態であるか前記通常遊技状態であるかに関わらず共通の演出（例えば報知演出、示唆演出、かもね演出。複数回の変動に渡って背景や演出モードを共通にする演出など）を実行可能な共通演出実行手段（例えば演出制御CPU120がステップS500Bの報知演出設定処理を実行する部分）を含み、第2開始条件が成立したこと（例えばCPU103がステップS131にてYesであると判定したこと）に基づいて各々が識別可能な複数種類の普通図柄の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通図柄表示

10

20

30

40

50

手段（例えば普通図柄表示器 20）と、前記第 2 開始条件が成立したことに基づいて、前記普通図柄表示手段に導出表示させる表示結果を予め定められた普通図柄特定表示結果（例えば普図当り）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図柄表示結果決定手段（例えば CPU 103 がステップ S 353～S 358 の処理を実行する部分）と、前記普通図柄表示結果決定手段によって前記普通図柄特定表示結果とする旨の決定がなされたときに、前記普通図柄特定表示結果のうち第 1 普通図柄特定表示結果とするか第 2 普通図柄特定表示結果とするかを決定する普通図柄特定表示結果決定手段（例えば CPU 103 がステップ S 358 の処理で普図当り 1 または普図当り 2 のいずれかの普図当りに決定する部分）と、遊技球が進入したことで前記第 1 開始条件を成立させる特別始動口（例えば普通可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口）を備え、当該特別始動口に遊技球が進入しやすい第 1 状態（例えば拡大開放状態）と、当該特別始動口に遊技球が進入しにくいまたは進入しない第 2 状態（例えば通常開放状態また閉鎖状態）に変化可能な可変始動装置（例えば普通可変入賞球装置 6B）と、前記普通図柄表示手段の前記普通図柄の表示結果が前記第 1 普通図柄特定表示結果（例えば普図当り 2 であることに対応した「3」の数字を示す普通図柄）となったときに、前記可変始動装置を遊技者にとって有利な第 1 特定開放パターン（例えば 0.3 秒の開放を 1 回行う普電作動パターン）で前記第 1 状態に変化させ、また、前記第 2 普通図柄特定表示結果（例えば普図当り 1 であることに対応した「7」の数字を示す普通図柄）となったときに、前記可変始動装置を前記第 1 特定開放パターンより遊技者にとって有利な第 2 特定開放パターン（例えば 1.5 秒の開放を 2 回行う普電作動パターン）で前記第 1 状態に変化させる可変始動装置制御手段（例えば CPU 103 が、ステップ S 373 でセットした普電作動パターンに基づき、ステップ S 144 の処理を実行する部分）と、をさらに備え、前記普通図柄特定表示結果決定手段は、前記共通演出実行手段によって前記共通の演出が実行されているときに、遊技状態が前記特別遊技状態であるか否かによって異なる割合で前記普通図柄特定表示結果をいずれとするかを決定する（例えば CPU 103 がステップ S 354 の処理で Yes と判定したときに、高確低ベースの普図表示結果判定テーブルを設定し、No と判定したときに、低確低ベースの普図表示結果判定テーブルを設定する部分）ことを特徴とする。

このような構成によれば、可変始動装置によって特別遊技状態（潜伏確変状態）であることを示唆するので、示唆をわかりにくくすることができ、遊技の興趣が向上する。

【0009】

（2）第 1 開始条件が成立したこと（例えば CPU 103 がステップ S 231 にて No であると判定したこと）に基づいて各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば飾り図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段（例えば画像表示装置 5）を備え、前記可変表示手段に導出表示される表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば大当たり組合せの最終停止図柄）となったときに、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当たり遊技状態）に制御し、特別条件が成立したこと（例えば CPU 103 がステップ S 249 にて確変大当たりの大当たり種別に決定したこと）に基づいて、前記特定遊技状態が終了した後に前記遊技状態を前記特定表示結果となる確率が通常遊技状態よりも高い特別遊技状態（例えば確変遊技状態）に制御可能な遊技機であって、前記第 1 開始条件が成立したことに基づいて、前記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、及び前記特別条件を成立させるか否かを前記識別情報の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 238 及び S 239 の処理、あるいは、ステップ S 245 及び S 246 の処理を実行する部分、ステップ S 248 及び S 249 の処理を実行する部分）と、前記事前決定手段の決定結果に基づいて、前記可変表示手段における識別情報の可変表示を含む演出を実行する演出実行手段（例えば演出制御 CPU 120 がステップ S 406 の演出制御プロセス処理を実行する部分）と、を備え、前記演出実行手段は、前記特別遊技状態であるか前記通常遊技状態であるかに関わらず共通の演出（例えば報知演出）を実行可能な共通演出実行手段（例えば演出制御 CPU 120 がステップ S 500B の報知演出設定処理を実行する部分）を含み、第 2 開始条件が成立したこと（例えば CPU 103 がステップ S 131 にて Ye

sであると判定したこと)に基づいて各々が識別可能な複数種類の普通図柄の可変表示を開始し、当該可変表示を開始してから変動期間(例えば普図変動時間)経過後に表示結果を導出表示する普通図柄表示手段(例えば普通図柄表示器20)と、前記第2開始条件が成立したことに基づいて、前記普通図柄表示手段に導出表示させる表示結果を予め定められた普通図柄特定表示結果(例えば普図当り)とするか否かを前記普通図柄の表示結果が導出表示される以前に決定する普通図柄表示結果決定手段(例えばCPU103がステップS353~S358の処理を実行する部分)と、長さの異なる複数の変動期間のうちいずれの変動期間にするかを決定する普通図柄変動期間決定手段(例えばCPU103がステップS358の処理で5秒または10秒のいずれかの普図変動時間に決定する部分)と、遊技球が進入したことで前記第1開始条件を成立させる特別始動口(例えば普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口)を備え、当該特別始動口に遊技球が進入しやすい第1状態(例えば拡大開放状態)と、当該特別始動口に遊技球が進入しにくいまたは進入しない第2状態(例えば通常開放状態または閉鎖状態)に変化可能な可変始動装置(例えば普通可変入賞球装置6B)と、前記普通図柄表示手段の前記普通図柄の表示結果が予め定められた普通図柄特定表示結果(例えば普図当りであることに対応した「3」または「7」の数字を示す普通図柄)となったときに、前記可変始動装置を遊技者にとって有利な特定開放パターンで前記第1状態に変化させる可変始動装置制御手段(例えばCPU103が、ステップS373でセットした普電作動パターンに基づき、ステップS144の処理を実行する部分)と、をさらに備え、前記普通図柄変動期間決定手段は、前記共通演出実行手段によって前記共通の演出が実行されているときに、遊技状態が前記特別遊技状態であるか否かによって異なる割合で前記変動期間をいずれとするかを決定する(例えばCPU103がステップS354の処理でYesと判定したときに、高確低ベースの普図表示結果判定テーブルを設定し、Noと判定したときに、低確低ベースの普図表示結果判定テーブルを設定する部分)ようにしてもよい。

このような構成によれば、普通図柄表示装置によって特別遊技状態(潜伏確変状態)であることを示唆するので、示唆をわかりにくくすることができ、遊技の興趣が向上する。

【0010】

(3)前記普通図柄特定表示結果決定手段は、前記共通演出実行手段によって前記共通の演出が実行されているときであって、遊技状態が前記特別遊技状態(高確低ベース状態)であるときに、遊技状態が前記通常遊技状態(低確低ベース状態)であるときよりも高い割合で前記第2特定開放パターンに決定する(例えば、図51に示す高確低ベース普図表示結果判定テーブル212では、低確低ベース普図表示結果判定テーブル214よりも1.5秒×2の開放時間に決定されやすくなっている)ようにしてもよい。

このような構成によれば、特別遊技状態(潜伏確変状態)においては、可変始動装置の開放パターンが有利になりやすくなっているため、早期に特定遊技状態となりやすくなることができる。

【0011】

(4)前記普通図柄変動期間決定手段は、前記共通演出実行手段によって前記共通の演出が実行されているときであって、遊技状態が前記特別遊技状態(高確低ベース状態)であるときに、遊技状態が前記通常遊技状態(低確低ベース状態)であるときよりも高い割合で短い変動期間に決定する(例えば、図51に高確低ベース普図表示結果判定テーブル212では、低確低ベース普図表示結果判定テーブル214よりも5秒の普図変動時間に決定されやすくなっている)ようにしてもよい。

このような構成によれば、特別遊技状態(潜伏確変状態)においては、普通図柄表示装置の変動期間を短くなりやすくなっているため、変動回数が多くなり、早期に特定遊技状態となりやすくなることができる。

【0012】

(5)遊技状態にかかわらず遊技球が進入可能であって、遊技球が進入したことで前記始動条件を成立させる通常始動口(例えば普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口)をさらに備え、前記可変表示手段は、前記通常始動口に遊技球が進入して前記第1開始条

件が成立したことに基づいて各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば第1特図）の可変表示を行い表示結果を導出表示する第1可変表示手段（例えば第1特別図柄表示装置4A）と、前記特別始動口に遊技球が進入して前記第1開始条件が成立したことに基づいて各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば第2特図）の可変表示を行い表示結果を導出表示する第2可変表示手段（第2特別図柄表示装置4B）と、を含み、前記特定遊技状態として、少なくとも第1特定遊技状態（例えば2ラウンド大当たり状態）と当該第1特定遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2特定遊技状態（例えば2ラウンド大当たり状態）とを含み、前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御する旨の決定がなされたときに、いずれの前記特定遊技状態とするかを決定する特定遊技状態決定手段（例えばCPU103がステップS248、S249の処理を実行する部分）をさらに備え、前記特定遊技状態決定手段は、前記第2可変表示手段により可変表示が実行されるときに、前記第1可変表示手段により可変表示が実行されるときよりも高い割合で前記第2特定遊技状態に決定する（例えば大当たり種別判定テーブル131の設定では変動特図指定パッファ値が「2」であるときは、2ラウンド大当たり状態となる「突確」の大当たり種別には判定値が割り振られていない）ようにしてもよい。

10

このような構成によれば、特別遊技状態（潜伏確変状態）においては、有利な特定遊技状態となりやすくなっているため、潜伏確変状態の遊技の興趣が向上する。

【0013】

（6）前記普通図柄表示手段における前記普通図柄の可変表示、または前記可変始動装置の特定開放パターンに基づく変化に対応した演出である特別演出（例えば普図対応演出）を前記可変表示手段において実行する特別演出実行手段（例えば演出制御CPU120がステップS167の普図対応演出設定処理を実行する部分）をさらに備えるようにしてもよい。

20

このような構成によれば、可変始動装置や普通図柄表示手段に加えて可変表示手段においても特別遊技状態（潜伏確変状態）であることを示唆可能なので、複雑な示唆を行うことができる。

【0014】

（7）前記演出実行手段が実行する演出として、前記識別情報の可変表示パターンを決定する演出決定手段（例えば、CPU103がステップS262、S264、S270、S271～S276の処理を実行する部分）をさらに備え、前記演出決定手段は、前記可変表示パターンの態様に基づいて分類された複数種類の可変表示パターン種別のうち、いずれの可変表示パターン種別に属する可変表示パターンを実行するかを決定する第1段階パターン決定手段（例えば、CPU103がステップS262、S264、S270、S271～S273の処理を実行する部分）と、前記第1段階パターン決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンの中から、前記演出実行手段が実行する可変表示パターンを決定する第2段階パターン決定手段（例えば、CPU103がステップS274～S276の処理を実行する部分）と、を含むようにしてもよい。

30

このような構成によれば、可変表示パターンを2段階で決定することで、可変表示パターン種別及び可変表示パターンの増加や出現率の調整が容易になり、可変表示パターンの多種多様化を容易に実現させることができる。

40

【0015】

（8）前記識別情報の可変表示中に予告演出を実行する予告演出実行手段（例えば演出制御CPU120がステップS605の処理を実行する部分）と、前記予告演出実行手段が実行する予告演出を決定する予告演出決定手段（例えば、演出制御CPU120がステップS591～S596の処理を実行する部分）と、をさらに備え、前記予告演出決定手段は、前記予告演出の態様に基づいて分類された複数種類の予告演出種別のうち、いずれの予告演出種別に属する予告演出を実行するかを決定する第1段階予告決定手段（例えば、演出制御CPU120がステップS591～S593の処理を実行する部分）と、前記第1段階予告決定手段により決定された予告演出種別に含まれる予告演出の中から、前記予告演出実行手段が実行する予告演出を決定する第2段階予告決定手段（例えば、演出制御

50

CPU120がステップS594～S596の処理を実行する部分)と、を含むようにしてもよい。

このような構成によれば、予告演出を2段階で決定するので、予告演出種別及び予告演出の増加や出現率の調整が容易になり、予告演出の多種多様化を容易に実現させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】擬似連チャンス目、発展チャンス目、突確チャンス目を示す説明図である。

10

【図4】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図5】主基板の側にてカウントされる乱数値を例示する説明図である。

【図6】変動パターンを例示する図である。

【図7】変動パターンを例示する図である。

【図8】特図表示結果判定テーブルの構成例を示す図である。

【図9】大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図である。

【図10】大当たり用変動パターン種別判定テーブルの構成例を示す図である。

【図11】大当たり用変動パターン種別判定テーブルの構成例を示す図である。

【図12】小当たり用変動パターン種別判定テーブルの構成例を示す図である。

【図13】リーチ判定テーブルの構成例を示す図である。

20

【図14】リーチ用変動パターン種別判定テーブルの構成例を示す図である。

【図15】非リーチ用変動パターン種別判定テーブルの構成例を示す図である。

【図16】当り変動パターン判定テーブルの構成例を示す図である。

【図17】当り変動パターン判定テーブルの構成例を示す図である。

【図18】ハズレ変動パターン判定テーブルの構成例を示す図である。

【図19】ハズレ変動パターン判定テーブルの構成例を示す図である。

【図20】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21】演出制御基板の側でカウントされる乱数値を例示する説明図である。

【図22】最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図23】左右出目判定テーブルの構成例を示す図である。

30

【図24】最終停止図柄とならない非リーチ組合せを示す図である。

【図25】最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図26】最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図27】特定演出パターン判定テーブルの構成例を示す図である。

【図28】仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図29】仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図30】仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図31】擬似連変動での仮停止図柄を示す説明図である。

【図32】仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図33】仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

40

【図34】予告パターン種別判定テーブルの構成例を示す図である。

【図35】予告パターン判定テーブルの構成例を示す図である。

【図36】予告パターン判定テーブルの構成例を示す図である。

【図37】予告パターン判定テーブルの構成例を示す図である。

【図38】制御パターンテーブルの構成例を示す図である。

【図39】制御パターンテーブルの構成例を示す図である。

【図40】演出制御用データ保持エリアの構成例を示す図である。

【図41】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42】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43】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

50

- 【図 4 4】 特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 5】 大入賞口開放回数最大値の設定例を示す説明図である。
- 【図 4 6】 変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】 特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 8】 大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】 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 5 0】 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 5 1】 普図表示結果判定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 5 2】 普通図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 3】 演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。 10
- 【図 5 4】 保留記憶増加表示処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 5】 保留記憶表示における動作例を示す図である。
- 【図 5 6】 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 5 7】 飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 8】 飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 9】 報知演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6 0】 報知演出実行決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 1】 報知パターン決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 2】 報知パターン決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 3】 報知パターン決定テーブルを示す説明図である。 20
- 【図 6 4】 特定演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6 5】 変動中演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6 6】 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 6 7】 演出制御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 6 8】 飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6 9】 表示領域スクロール処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 7 0】 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 7 1】 普図対応演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 7 2】 報知演出の表示例を示す図である。
- 【図 7 3】 報知演出の表示例を示す図である。 30
- 【図 7 4】 報知演出の表示例を示す図である。
- 【図 7 5】 普図対応演出の表示例を示す図である。
- 【図 7 6】 普図対応演出の表示例を示す図である。
- 【図 7 7】 再抽選演出と特殊演出のタイミングチャートである。
- 【図 7 8】 再抽選演出の表示例を示す図である。
- 【図 7 9】 特殊演出の表示例を示す図である。
- 【図 8 0】 大当り演出の表示例を示す図である。
- 【図 8 1】 特殊演出の他の表示例を示す図である。
- 【図 8 2】 スクロール予告演出を説明する為の図である。
- 【図 8 3】 スクロール予告演出を説明する為のタイミングチャートである。 40
- 【図 8 4】 スクロール予告演出の表示例を示す図である。
- 【図 8 5】 スクロール予告演出の表示例を示す図である。
- 【図 8 6】 スクロール予告演出の表示動作例を示す図である。
- 【図 8 7】 スクロール予告演出の変形例を説明する為の図である。
- 【図 8 8】 飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
- 【図 8 9】 飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
- 【図 9 0】 飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
- 【図 9 1】 飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
- 【図 9 2】 飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
- 【図 9 3】 飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。 50

- 【図 9 4】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
【図 9 5】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
【図 9 6】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
【図 9 7】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
【図 9 8】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
【図 9 9】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
【図 1 0 0】変形例の飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
【図 1 0 1】変形例の飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
【図 1 0 2】変形例の飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
【図 1 0 3】変形例の飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
【図 1 0 4】変形例の飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
【図 1 0 5】変形例の報知態様判定テーブルの構成例を示す図である。
【図 1 0 6】変形例における各種の制御基板などの構成例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【0 0 1 7】

10

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。

20

【0 0 1 8】

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の組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「ー」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていればよい。以下では、第 1 特別図柄表示装置 4 A により可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B により可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。

30

【0 0 1 9】

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や、色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）である飾り図柄や色図柄（「第 4 図柄」ともいう）を可変表示する。この飾り図柄や色図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

40

【0 0 2 0】

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

50

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対応して、「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）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。

10

【0021】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される飾り図柄には、例えば 8 種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字「一」～「八」、英文字「A」～「H」、所定のモチーフに関連する 8 個のキャラクタ画像、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。）が含まれていればよい。また、こうした 8 種類の飾り図柄の他に、ブランク図柄（大当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。

20

【0022】

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

【0023】

また、画像表示装置 5 の表示領域には、「左」及び「右」の色図柄表示エリア 5 A、5 B が配置されている。そして、特図ゲームとして第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図の変動が開始されるときには、「左」の色図柄表示エリア 5 A にて色図柄の変動（例えば表示色の更新）が開始される。他方、特図ゲームとして第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図の変動が開始されるときには、「右」の色図柄表示エリア 5 B にて色図柄の変動が開始される。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、色図柄の変動が終了して、色図柄の可変表示結果となる確定色図柄が停止表示される。

30

【0024】

「左」及び「右」の色図柄表示エリア 5 A、5 B にて可変表示される色図柄には、例えば 4 種類の図柄（例えば「黄色」、「緑色」、「赤色」、「青色」など）が含まれていればよい。色図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「黄色」、「緑色」、「赤色」、「青色」の色図柄それぞれに対して、「1」～「4」の図柄番号が付されている。

40

【0025】

加えて、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 5 H が配置されている。始動入賞記憶表示エリア 5 H では、可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、可変表示の保留は、普通入賞球装置 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 始動入賞口に遊技球が進入（始動入賞）したことに基づき、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示

50

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、発生する。

【0026】

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

【0027】

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 始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第 1 保留記憶数を特定可能に表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第 2 保留記憶数を特定可能に表示する。第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B はそれぞれ、例えば第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数のそれぞれにおける上限値（例えば「4」）に対応した個数（例えば 4 個）の LED を含んで構成されている。

【0028】

画像表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A 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 6 B は、所定の普通電動役物用ソレノイドによって垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一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 6 B では、普通電動役物用ソレノイドがオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第 2 始動入賞口に進入しにくい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用ソレノイドがオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、遊技球が第 2 始動入賞口に進入しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置 6 B 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 6 B 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。本実施の形態では、普通可変入賞装置 6 B は後者の構成としている。なお、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する場合には、例えば、普通可変入賞球装置 6 B の上方に普通入賞球装置 6 A を設けず、そして、通常開放状態であるときに一对の可動翼片を垂直位置として、当該可動翼片間に最小限の遊技球が進入可能とする。一方、拡大開放状態であるときに一对の可動翼片を傾動位置にすることで、通常開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が高くなるようにすればよい。この場合は、始動入賞口は一つとなる。

10

【0029】

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

20

【0030】

普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B の下方には、特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、所定の大入賞口扉用ソレノイドによって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態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、大入賞口扉用ソレノイドがオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用ソレノイドがオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態にする。特別可変入賞球装置 7 に形成された大入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 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 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

30

【0031】

画像表示装置 5 の上方及び右側方には、回数報知装置 1 0 が設けられている。パチンコ遊技機 1 において、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 回成立したことに基づき、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を変動させてから、全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄を仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 6 回まで）行うことがある。回数報知装置 1 0 では、その擬似連変動の実行回数を特定可能に表示報知する。回数報知装置 1 0 は、擬似連変動の実行回数の上限值（例えば「6」）に対応した個数（例えば 6 個）の番号など（「1」「2」「3」「4」「5」「MAX」）が付されたランプなどにより構成され、擬似連変動が実行されるごとに実行回数に対応したランプが順次点灯する。また、このパチンコ遊技機 1 では、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。その一態様として、「ステップアップ画像」による予告演出（ステップアップ予告演出）を実行可能である。ステップアップ予告演出では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にお

40

50

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にて飾り図柄を仮停止表示させる以前に、画像表示装置5の表示領域にて、予め用意された複数ステップの演出画像を所定の順番に表示させる演出表示が実行される。回数報知装置10では、そのステップアップ予告演出のステップ数を特定可能に表示報知する。回数報知装置10は、ステップアップ予告演出のステップ数の上限値（例えば「6」）に対応した個数（例えば6個）の番号など（「1」「2」「3」「4」「5」「MAX」）が付されたランプなどにより構成され、ステップ数に対応したランプが順次点灯する。

【0032】

「ステップアップ予告演出」とは1の始動入賞に対して実行される図柄の可変表示（変動表示）中に実行される予告演出の1種であり、特に予告の態様（表示、音、ランプ、可動物等）が複数段階に変化（ステップアップ）するような予告を指す。一般的には変化する回数（ステップ数）が多い程大当たりとなる割合（大当たり信頼度）やリーチとなる割合（リーチ信頼度）が高くなる。予告の対象となるのは、大当たり、リーチとなる旨を予告するものが多いが、確変大当たり、特定のリーチ、確変への昇格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もよい。例えばステップ3まで行くと「リーチ確定」、ステップ4まで行くと「スーパーリーチ確定」、ステップ5まで行くと「大当たり確定」となるようなものでも良い。予告の態様の変化（ステップアップ）とは本実施形態のように異なるキャラクタが順番に登場するものだけでなく、1のキャラクタの形状、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もよい。つまり、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上記例に限らず「ステップアップ予告演出」であると言える。

【0033】

「擬似連変動」とは、1の始動入賞に対して、あたかも複数回の図柄の可変表示（変動表示）が実行されたかのように見せるために、1の始動入賞に対して決定された変動時間内にて、全部の図柄列（左右中）について仮停止と、再変動とを所定回数実行する特殊な変動パターンのことを指す。一般的には再変動の繰り返し実行回数（擬似連回数）が多い程信頼度（大当たり信頼度、リーチ信頼度）が高くなる。また、擬似連変動を実行した場合には必ず最終的に何らかのリーチ演出を実行するものでも良い。さらに再変動の繰り返し実行回数（擬似連回数）によって演出の発生割合が変化するものでもよい。例えば再変動の実行回数が2回（擬似連回数3回）まで行くと「リーチ確定」、再変動の実行回数が3回（擬似連回数4回）まで行くと「スーパーリーチ確定」、再変動の実行回数が4回（擬似連回数5回）まで行くと「大当たり確定」となるようなものでも良い。また、仮停止する際の停止図柄の組合せを特定のチャンス目にしても良い。例えば「1」「3」「5」の奇数目、「1」「2」「3」の並び目のようにゾロ目では無いが特徴のある出目を出すことで遊技者に擬似連をアピールすることができる。また、仮停止する際、及びまたは、再変動する際に特殊な演出（表示、音、ランプ、可動物等）を実行すると、より遊技者に擬似連をアピールできる。また、「擬似連変動」中の再変動時でもステップアップ予告を実行してもよい。つまり、再変動を3回実行（擬似連回数4回）する場合にはステップアップ予告を4回実行可能である。その際には、擬似連回数が進むにつれてステップアップ数を増加させることでより信頼度が高いことを遊技者に知らせることが可能になる。後述する潜伏確変状態である場合には、通常状態である場合よりも、「擬似連」の特定演出が実行されやすいようにしてもよい（「擬似連」の特定演出が実行される変動パターンに決定されやすいようにしてもよい）。このようにすることで、「擬似連」の特定演出が実行される割合により潜伏確変状態であることを間接的に報知可能になる。

【0034】

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

10

【0035】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第1始動入賞口、第2始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口が1つ又は複数設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数(例えば10個)の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、い

20

【0036】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル(操作ノブ)が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量(回転量)に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング(タッチセンサ)が設けられていけばよい。遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持(貯留)する上皿が設けられている。例えば上皿の上面における手前側の所定位置には、押下操作などにより遊技者が操作可能な操作ボタン30が設置されている。この操作ボタン30は、押下可能であるとともに、少なくとも上下左右の4方向を指定する方向操作が可能になっている。例えば、操作ボタン30の中央を押下可能である他、操作ボタン30上下左右側を押下することで、各方向を指定可能とする。なお、操作ボタン30は、押下操作が可能なものに限定されず、回動可能なダイヤル型ボタンになっていてもよい。また、例えばタッチパネルのように接触操作や押圧操作が可能なものであってもよいし、レバー型スイッチ

30

40

【0037】

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

50

した遊技球が図2に示すゲートスイッチ21によって検出されたことといった、普通図柄表示器20にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、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「3」や「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「3」や「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」となったことに基づいて、普通可変入賞球装置6Bを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

【0038】

第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームは、普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入した遊技球が図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出されたことなどにより第1始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態あるい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4Bによる特図ゲームは、普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入した遊技球が図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出されたことなどにより第2始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態あるい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。

【0039】

第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、所定時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示（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、大当り図柄や小当り図柄以外の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、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。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」、「8」、「9」を示す数字を大当り図柄とし、「5」を示す数字を小当り図柄とし、「-」を示す記号をハズレ図柄としている。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームにおける大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

【0040】

この実施の形態では、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」、「8」、「9」の数字を示す特別図柄のうち、「3」、「7」、「8」、「9」の数字を示す特別図柄を15ラウンド大当り図柄とし、「1」の数字を示す特別図柄を2ラウンド大当り図柄とする。特図ゲームにおける確定特別図柄として15ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される第1特定遊技状態としての大当り遊技状態（15ラウンド大当り状態）では、特別可変入賞球装置7の開閉板が、第1期間となる所定期間（例えば29秒間）あるいは所定個数（例えば10個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが実行される。こうしてラウンド中に大入賞口を開放状態とした開閉板は、遊技盤2の表

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

【0041】

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

【0042】

また、15ラウンド大当たり図柄となる「3」、「7」、「8」、「9」の数字を示す特別図柄のうち、「3」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく15ラウンド大当たり状態が終了した後は、特別遊技状態の1つとして、通常状態に比べて特図ゲームにおける特別図柄の変動時間（特図変動時間）が短縮される時短状態に制御される。ここで、通常状態とは、大当たり遊技状態等の特定遊技状態や時短状態等の特別遊技状態及び小当たり遊技状態以外の遊技状態のことであり、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短状態は、所定回数（例えば30回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当たり」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。なお、特図ゲームにおける確定特別図柄として15ラウンド大当たり図柄のうち「3」の数字を示す特別図柄が停止表示されたことに基づく15ラウンド大当たり状態が終了した後は、時短状態とはならず通常状態となるようにしてもよい。こうした「3」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当たり遊技状態が終了した後に時短状態や通常状態に制御される15ラウンド大当たり図柄は、通常大当たり図柄（「非確変大当たり図柄」ともいう）と称される。

【0043】

15ラウンド大当たり図柄となる「3」、「7」、「8」、「9」の数字を示す特別図柄のうち、「7」、「8」、「9」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく15ラウンド大当たり状態が終了した後や、2ラウンド大当たり図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく2ラウンド大当たり状態が終了した後は、時短状態とは異なる特別遊技状態の1つとして、例えば通常状態に比べて特図変動時間が短縮されるとともに、継続して確率変動制御（確変制御）が行われる確変状態（高確率遊技状態）に制御される。この確変状態では、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当たり」となって更に大当たり遊技状態に制御される確率が、通常状態よりも高くなるように向上する。このような確変状態は、特図ゲームの実行回数にかかわらず、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで継続してもよい。これに対して、確変状態となった後

に、所定回数（例えば30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、終了するようにしてもよい。また、確変状態において所定回数の特図ゲームが実行されたり可変表示結果が「大当り」となる以前であっても、特図ゲームが開始されるときに、所定の割合で確変状態が終了することがあるようにしてもよい。こうした「7」、「8」、「9」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。

【0044】

特図ゲームにおける確定特別図柄として小当り図柄が停止表示された後には、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。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装置7を遊技者にとって有利な第1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が備える開閉板により大入賞口を第2期間にわたり開放状態とする動作が、第2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、大入賞口を開放状態とする期間が第2期間となることと、大入賞口を開放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。可変入賞動作により大入賞口を開放状態とする回数が「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。第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bとのいずれで特図ゲームが実行されるかによって、可変表示結果が「小当り」となる割合を異ならせてもよい。また、確変状態である場合には、可変表示結果が「小当り」となる確率が、通常状態よりも高くなる。

【0045】

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時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、第2始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高めて第2始動条件が成立しやすくなることで遊技者にとって有利となる制御（高ベース制御）が行われる場合がある。このような制御が行われている状態を高ベース状態といい、このような制御が行われていない状態を低ベース状態という。なお、高ベース状態では、これらの制御のいずれか1つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。確変状態であって高ベース状態である状態を高確高ベース状態という。確変状態であって低ベース状態である状態を高確低ベース状態という。通常状態であって低ベース状態である状態（時短状態）を低確高ベース状態という。また通常状態は、低確低ベース状態となる。低確高ベース状態（時短状態）において、所定回数（例えば30回）の特図ゲームが実行されると低確低ベース状態に制御される。また、可変表示結果が「第1確変」となった後の高確高ベース状態において、所定回数（例えば30回）の特図ゲームが実行されると高確低ベース状態に制御される。このように、所定回数の特図ゲームが実行された後に高確高ベース状態から高確低ベース状態に制御することで確変状態に移行されたことを隠す制御が実行される。このように、確変状態に移行されたにもかかわらず、確変状態であることを隠す高確低ベース状態を潜伏確変状態という。

【0046】

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や第2特別図柄表示装置4

Bによる特別図柄の可変表示に対応して、飾り図柄の可変表示が行われる。すなわち、画像表示装置5の表示領域では、第1開始条件と第2開始条件のいずれか一方が成立したことに基づいて、「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、例えば「左」→「右」→「中」といった所定順序で飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄を停止表示（導出表示）する。なお、確定飾り図柄を停止表示する手順としては、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて所定順序で飾り図柄を停止表示するものに限定されず、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて同時に確定飾り図柄となる飾り図柄を停止表示するものが含まれていてもよい。

【0047】

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の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部または一部の飾り図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア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）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリア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における全部または一部で飾り図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。また、リーチ状態となったことに対応して、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、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることがある。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、飾り図柄の変動態様の変化を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。

【0048】

また、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特定演出が実行されることがある。この実施の形態では、「滑り」、「擬似連」、「イントロ」、「発展チャンス目」、「発展チャンス目終了」といった特定演出が実行可能に設定されている。

【0049】

「滑り」の特定演出では、「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」または「2」）の飾り図柄表示エリア（例えば「左」の飾り図柄表示エリア5Lと「右」の飾り図柄表示エリア5Rのいずれか一方または双方）にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。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、遊技者に停止表示された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、停止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。

【0050】

「擬似連」の特定演出では、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

10

20

30

40

50

が1回成立したことに基づき、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、全部の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにて飾り図柄を仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 R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6回まで）行うことができる。一例として、「擬似連」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにて、図3（A）に示す擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかを構成する飾り図柄が仮停止表示される。ここで、「左図柄」は「左」の飾り図柄表示エリア5 Lに表示（停止表示または仮停止表示）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5 C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5 Rに表示される飾り図柄である。なお、擬似連チャンス目GC1～GC8は、特殊組合せに含まれる飾り図柄の組合せとして、予め定められてい

10

【0051】

「イントロ」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、全部の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにて確定飾り図柄が停止表示（最終停止表示）される以前に、例えばリーチ演出にて行われる演出表示の導入部分といった、所定の演出表示が行われる。

【0052】

「発展チャンス目」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、全部の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 R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。一例として、「発展チャンス目」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにて、図3（B）に示す発展チャンス目HC1～HC8のいずれかを構成する飾り図柄が仮停止表示される。そのため、発展チャンス目HC1～HC8のいずれかが仮停止表示されることにより、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、遊技者の期待感が高められる。

20

【0053】

「発展チャンス目終了」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、全部の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 R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停止表示（最終停止表示）させる演出表示が行われる。一例として、「発展チャンス目終了」の特定演出では、「発展チャンス目」の特定演出で仮停止表示される発展チャンス目HC1～HC8のいずれかが、確定飾り図柄として停止表示される。

30

【0054】

さらに、飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出や特定演出とは異なり、例えば所定のキャラクタ画像やメッセージ画像を表示することなどといった、飾り図柄の可変表示態様以外の表示態様により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを、遊技者に報知するための予告演出が実行されることがある。この実施の形態では、「表示領域スクロール」、「ステップアップ画像」、「メール表示」といった予告演出が実行可能に設定されている。

40

【0055】

「表示領域スクロール」の予告演出（以下、スクロール予告演出ともいう）では、飾り図柄の可変表示中に、遊技者により操作ボタン30が操作されたことに応じて、画像表示装置5に表示させる表示領域5 Mを予め定められた初期表示領域から当該初期表示領域の外部に仮想的に設けられる仮想表示領域5 Nにスクロール移動させて、その仮想表示領域に予告画像が表示されるか否かによって、「大当たり」となる可能性があることなどを遊技者に報知する。ここで、表示領域5 Mのスクロール移動とは、操作ボタン30の操作に対

50

応して画像表示装置 5 の表示（表示領域 5 M）がスクロールしたように表示させることをいう。具体的には、操作ボタン 3 0 により方向を指定することによって、表示領域を初期表示領域の上側の仮想表示領域、左側の仮想表示領域、下側の仮想表示領域、右側の仮想表示領域の 4 方向へ表示領域をスクロール移動可能になっている。そして、それぞれの仮想表示領域に予告画像が表示されたときの「大当たり」となる可能性は異なるようになっている。スクロール予告演出の詳しい表示動作については後述する。

【0056】

「ステップアップ画像」の予告演出では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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にて飾り図柄を仮停止表示させる以前に、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替えて表示させる演出表示が行われることがある。なお、「ステップアップ画像」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、演出画像が切り替えられることなく、予告演出における演出表示を終了させることがあるようにしてもよい。

【0057】

「メール表示」の予告演出では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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にて飾り図柄を仮停止表示させる以前に、遊技者により操作ボタン 3 0 が操作されたことに応じて、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（メール表示）を変更させるといった、演出動作が変化する演出表示が行われる。

【0058】

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、あるいは、特殊組合せのうち発展チャンス目 H C 1 ～ H C 8 のいずれか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」（「通常ハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

【0059】

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、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定のリーチハズレ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。

【0060】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、1 5 ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち通常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に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定の通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。ここで、通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように通常大当たり組合せを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄は、通常図柄（「非確定図柄」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通常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に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、通常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「通常」（「通常大当り」ともいう）の可変表示態様と称される。こうして「通常」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、15ラウンド大当り状態に制御され、その15ラウンド大当り状態が終了すると、時短状態に制御されることになる。

【0061】

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となる特別図柄のうち確変大当り図柄である「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、飾り図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、所定の確変大当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。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当り図柄となることに対応して、飾り図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、通常大当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「大当り」となる場合における「第1確変」の可変表示態様と称される。こうして「第1確変」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、15ラウンド大当り状態に制御され、その15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。このように、「第1確変」となった後には、確変状態に制御されるが、所定回数（例えば30回）の特図ゲームが実行されると、高ベース制御が終了される。即ち、高確高ベース状態から高確低ベース状態に制御される。このように、所定回数の特図ゲームが実行された後に高確低ベース状態に制御することで確変状態に移行されたことを隠す制御が実行される。このように、確変状態に移行されたにもかかわらず、確変状態であることを報知しない遊技状態を潜伏確変状態という。確変大当り遊技の終了後に潜伏確変状態に移行されることにより、通常状態であっても、遊技者に確変状態に移行されたかもしれないとの期待を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0062】

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となる特別図柄のうち確変大当り図柄である「8」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、可変表示態様が「通常」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後に、所定の確変大当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」の各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」の各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り図柄となることに対応して、飾り図柄の可変表示態様が「通常」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後に、確変大当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「大当り」となる場合における「第2確変」の可変表示態様と称される。こうして「第2確変」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、15ラウンド大当り状態に制御され、その15ラウンド大当り状態が終了すると、確変状態（高確高ベース状態）に制御されることになる。

【0063】

なお、この実施の形態では、演出図柄の確変図柄を「1」、「3」、「5」、「7」のいずれかの奇数の同一図柄が揃った組み合わせとし、非確変図柄を「2」、「4」、「6」、「8」のいずれかの偶数の同一図柄が揃った組み合わせとしているが、例えば、演出図柄の確変図柄を「3」「5」「7」のいずれかの奇数の同一図柄が揃った組み合わせとし、非確変図柄を「4」「6」「8」のいずれかの偶数の同一図柄が揃った組み合わせとし、「1」「2」のいずれかの同一図柄が揃った組み合わせを確変図柄でも非確変図柄で

もない大当り図柄（確変か否かを認識できない大当り図柄）としてもよい。この場合、通常大当りおよび確変大当りが決定されたときに所定の割合（例えば乱数抽選等により決定する）で大当り図柄を、確変図柄でなく非確変図柄でもない大当り図柄（「1」または「2」）とすることにより、遊技状態が確変状態に移行されたか否かをわからなくすることができる。

【0064】

また、この実施の形態では、通常状態及び潜伏確変状態のとき（すなわち、確変状態（潜伏確変状態）に移行されたか判別できない状態のとき）に、確変状態に移行されている可能性があることを示唆する報知演出（示唆演出、かもね演出ともいう）を実行する。後述するように、この実施の形態の報知演出では、操作ボタン30が遊技者によって操作されたこと（押されたこと）を条件に、確変状態に移行されている可能性が高いか低いかを認識可能な演出が実行される。また、報知演出は、複数回の変動に亘って関連性のある一連の演出が連続的に実行される。詳しい内容は後述する。

【0065】

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となる特別図柄のうち確変大当り図柄である「9」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、確変大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示され、その後大当り遊技状態が開始することがある。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当り図柄となることに対応して、飾り図柄の変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、確変大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の変表示態様は、変表示結果が「大当り」となる場合における「第3確変」の変表示態様と称される。こうして「第3確変」の変表示態様により変表示結果が「大当り」となった後には、15ラウンド大当り状態に制御され、その15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。

【0066】

変表示結果が「大当り」となる場合における飾り図柄の変表示態様が「通常」、「第1確変」、「第3確変」のいずれかである場合には、飾り図柄の変表示中に、特定変動表示としての変動中昇格演出（再抽選演出ともいう）が実行される。変動中昇格演出では、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの有効ライン上に通常大当り組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、例えば予め定められた再抽選演出実行期間において「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と、通常大当り組合せとなる飾り図柄とのうちいずれかを、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、飾り図柄の変表示態様が「通常」または「第1確変」であることに対応して変動中昇格演出が実行される場合には、その変動中昇格演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に通常大当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失敗演出が行われる。これに対して、変表示態様が「第3確変」であることに対応して変動中昇格演出が実行される場合には、その変動中昇格演出として、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行われる。

【0067】

このように、変表示結果が「大当り」となる場合における飾り図柄の変表示態様が「第3確変」である場合には、変動中昇格成功選出により15ラウンド大当り状態に制御された後に確変状態となることが確定する。一方、飾り図柄の変表示態様が「第2確変」となる場合には、最初に確変大当り組合せの確定図柄が停止表示され、確変状態となることが確定するため、このような変動中昇格演出を実行する必要がない。この実施の形態では、飾り図柄の変表示態様が「第2確変」となる場合には、上述の再抽選演出実行期間において変動中昇格演出とは異なる特殊演出を実行する。この実施の形態では、変表示結果が「大当り」となる場合、変表示態様によらず共通の変動パターンが決定される

場合がある。即ち、特図変動時間の変動中昇格演出を実行するか否かに関わらず共通となる。そこで、変動中昇格演出を実行する必要のない「第2確変」となる場合には、予め設けられている再抽選演出実行期間を使って特殊演出を実行する。この実施の形態では、特殊演出として、例えば、大当たり中の演出で使用される画像データなどを使用して、大当たり中の演出で使用される音楽の紹介を行うなどの演出が実行される。特殊演出の詳細については後述する。

【0068】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、2ラウンド大当たり図柄となる「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、あるいは、図3（B）に示す発展チャンス目HC1～HC8のいずれかとなる確定飾り図柄が停止表示されること、あるいは、図3（C）に示す突確チャンス目TC1～TC4のいずれかとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。なお、突確チャンス目TC1～TC4は、特殊組合せに含まれる飾り図柄の組合せとして、予め定められていればよい。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、2ラウンド大当たり図柄となる「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、あるいは、リーチ演出が実行されずに、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がある。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が2ラウンド大当たり図柄である「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変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「突確」（「突確大当たり」あるいは「突然確変大当たり」ともいう）の可変表示態様と称される。こうして「突確」の可変表示態様により可変表示結果が「大当たり」となった後には、2ラウンド大当たり状態に制御され、その2ラウンド大当たり状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

【0069】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、小当たり図柄となる「5」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の変表示態様が「突確」である場合と同様にして飾り図柄の変表示が行われた後、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、あるいは、図3（B）に示す発展チャンス目HC1～HC8のいずれかとなる確定飾り図柄が停止表示されること、あるいは、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がある。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が小当たり図柄である「5」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変表示態様は、「小当たり」の可変表示態様と称される。ここで、図3（C）に示す突確チャンス目TC1～TC4のいずれかとなる確定飾り図柄は、飾り図柄の変表示態様が「突確」となる場合に限り停止表示され、可変表示態様が「小当たり」となる場合などには確定飾り図柄として停止表示されない。すなわち、飾り図柄の変表示にて突確チャンス目TC1～TC4のいずれかとなる確定飾り図柄が停止表示された場合には、「突確」の可変表示態様により可変表示結果が「大当たり」となることが確定する。可変表示結果が「小当たり」となった後には、2ラウンド大当たり状態と同様の可変入賞動作が行われる小当たり遊技状態に制御され、その小当たり遊技状態が終了すると、遊技状態が変更されないことから、可変表示結果が「小当たり」となる以前の遊技状態が継続する。なお、可変表示結果が「小当たり」となる可変表示ゲームに対応して、確変状態や時短状態を終了する旨の判定がなされた場合には、小当たり遊技状態の終了後に、通常状態へと制御されるようにしてもよい。

【0070】

可変表示結果が「突確大当たり」になったことに対応する2ラウンド大当たり状態と、「小当たり」になったことに対応する小当たり遊技状態では、同様の可変入賞動作が行われるため、可変表示結果がいずれであるか不明な場合がある（特に発展チャンス目HC1～HC8のいずれかとなる確定飾り図柄が停止表示された場合）。可変表示結果が「突確大当たり」または「小当たり」となった後に、背景画像を同様にするなどの報知演出（示唆演出、かもね

10

20

30

40

50

演出)を実行するようにしてもよい。このように、「突確大当り」または「小当り」となった後の背景を同様にする事で、確変状態であるか通常状態であるかを不明として、確変状態である可能性があることを示唆することができる。

【0071】

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における特別図柄の可変表示に対応して「左」の色図柄表示エリア5Aにおける色図柄の可変表示が行われ、第2特別図柄表示装置4B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可変表示に対応して「右」の色図柄表示エリア5Bにおける図柄の可変表示が行われる。そして、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にて確定特別図柄が停止表示されるときには、「左」の色図柄表示エリア5Aにて確定色図柄が停止表示される。一例として、第1特図を用い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、「左」の色図柄表示エリア5Aでは確定色図柄として「黄色」を示す色図柄が停止表示される。また、第1特図を用いた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となる「3」、「7」、「8」、「9」の数字を示す特別図柄のいずれかが停止表示される場合には、「左」の色図柄表示エリア5Aでは確定色図柄として「赤色」を示す色図柄が停止表示される。さらに、第1特図を用いた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「ー」の記号を示す特別図柄が停止表示される場合には、「左」の色図柄表示エリア5Aでは確定色図柄として「青色」を示す色図柄が停止表示される。その一方で、第1特図を用いた特図ゲームにおける確定特別図柄として小当り図柄となる「5」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、「左」の色図柄表示エリア5Aでは確定色図柄として「緑色」を示す色図柄が停止表示される。第2特図を用いた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となる「3」、「7」、「8」、「9」の数字を示す特別図柄のいずれかが停止表示される場合には、「右」の色図柄表示エリア5Bでは確定色図柄として「赤色」を示す色図柄が停止表示される。第2特図を用いた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「ー」の記号を示す特別図柄が停止表示される場合には、「右」の色図柄表示エリア5Bでは確定色図柄として「青色」を示す色図柄が停止表示される。

【0072】

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

【0073】

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

【0074】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 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 8 L、8 R 及び遊技効果ランプ 9、擬似連実行回数表示装置 1 0 といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 1 2 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ 9 などにおける点灯／消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

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

【0078】

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

【0079】

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

ブ制御コマンドが含まれている。図4（A）は、この実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。なお、図4（A）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0080】

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

【0081】

コマンド8CXXHは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図4（B）に示すように、可変表示結果が「ハズレ」、「大当たり」、「小当たり」のいずれとなるかの事前判定結果、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が「通常」、「第1確変」～「第3確変」、「突確」のいずれとなるかの当たり種別判定結果に対応して、異なるEXTデータが設定される。より具体的には、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の判定結果を示す第1可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「通常」となる旨の判定結果を示す第2可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「第1確変」となる旨の判定結果を示す第3可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「第2確変」となる旨の判定結果を示す第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「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「第3確変」となる旨の判定結果を示す第5可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C05Hは、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が「突確」となる旨の判定結果を示す第6可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C06Hは、可変表示結果が「小当たり」となる旨の判定結果を示す第7可変表示結果通知コマンドである。

【0082】

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。

【0083】

A0XXHは、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当たり開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。当たり開始指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前判定結果や当たり種別判定結果に応じて異なるEXTデータが設定される。あるいは、当たり開始指定コマンドでは、事前判定結果及び当たり種別判定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異

ならせるようにしてもよい。

【0084】

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

10

【0085】

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

【0086】

20

コマンドA4XXHは、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「突確」であることに基づく2ラウンド大当たり状態や、可変表示結果が「小当たり」であることに基づく小当たり遊技状態に対応して、各ラウンドや可変入賞動作で大入賞口が開放状態となっている期間における演出画像の表示を指定する突確・小当たり用の大入賞口開放中指定コマンドである。コマンドA5XXHは、2ラウンド大当たり状態や小当たり遊技状態に対応して、各ラウンドや可変入賞動作の終了により大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間における演出画像の表示を指定する突確・小当たり用の大入賞口開放後指定コマンドである。突確・小当たり用の大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドでは、例えば2ラウンド大当たり状態におけるラウンドや小当たり遊技状態における可変入賞動作の実行回数（例えば「1」または「2」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

30

【0087】

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

【0088】

40

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保留記憶数と第2保留記憶数との合計値である合計保留記憶数を通知する保留記憶数通知コマンドである。保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動条件と第2始動条件のいずれかが成立したことに基づく、第1始動口入賞指定コマンドと第2始動口入賞指定コマンドのいずれかが送信されたことに続いて、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。保留記憶数通知コマンドでは、例えば図20に示す第1特図保留記憶部151Aにおける保留データと第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの総記憶数（例えば「1」～「8」）、あるいは、始動データ記憶部151Cにおける始動データの総記憶数（例えば「1」～「8」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。これにより、演出制御基板12の側では、第1始動条件と第2始動条件のいずれかが成立したときに、主基板11から伝

50

送された保留記憶数通知コマンドを受信して、第1特図保留記憶部151Aと第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの総記憶数を特定することができる。なお、図4に示したコマンドは一例であって、これ以外のコマンドも適宜用意される。

【0089】

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

【0090】

主基板11では、例えば図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える乱数回路104などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図5は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図5に示すように、この実施の形態では、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2-1、リーチ判定用の乱数値MR2-2、変動パターン種別判定用の乱数値MR3、変動パターン判定用の乱数値MR4、普図表示結果判定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。乱数回路104は、これらの乱数値MR1、MR2-1、MR2-2、MR3、MR4、MR5の全部または一部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図20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、MR2-1、MR2-2、MR3、MR4、MR5の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。一例として、特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データは、乱数回路104によりCPU103とは独立して更新され、それ以外の乱数値MR2-1、MR2-2、MR3、MR4、MR5を示す数値データは、CPU103がランダムカウンタを用いてソフトウェアにより更新されればよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。

【0091】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、判定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65535」の範囲の値をとる。

【0092】

大当り種別判定用の乱数値MR2-1は、可変表示結果を「大当り」とする場合に、飾り図柄の可変表示態様を「通常」、「第1確変」～「第3確変」、「突確」といった複数種類の特定可変表示種別としての大当り種別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。リーチ判定用の乱数値MR2-

2 は、可変表示結果を「ハズレ」とする場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを判定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「239」の範囲の値をとる。

【0093】

変動パターン種別判定用の乱数値MR3は、飾り図柄の変動パターン種別を、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「241」の範囲の値をとる。変動パターン判定用の乱数値MR4は、飾り図柄の変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「251」の範囲の値をとる。

【0094】

普図表示結果判定用の乱数値MR5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」とするかなどの判定を行う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。すなわち、普図表示結果判定用の乱数値MR5は、普図ゲームにおける可変表示結果に基づき普通可変入賞装置6Bを拡大開放状態とするか否かなどの判定を行うために用いられる。

【0095】

図6は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における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予め用意された飾り図柄の変動パターン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、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として、非リーチPA1-1～非リーチPA1-7、非リーチPB1-1及び非リーチPB1-2、非リーチPC1-1及び非リーチPC1-2の変動パターンが用意されている。また、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として、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-4、スーパーPA3-1～スーパーPA3-10、スーパーPB3-1～スーパーPB3-6、スーパーPC3-1～スーパーPC3-4の変動パターンが用意されている。

【0096】

図7は、可変表示結果が「大当り」または「小当り」となる場合に対応して予め用意された飾り図柄の変動パターンを例示する説明図である。図7に示すように、この実施の形態では、飾り図柄の可変表示結果が「大当り」または「小当り」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-5～ノーマルPA2-8、スーパーPA4-1～スーパーPA4-10、スーパーPA5-1～スーパーPA5-5、スーパーPB4-1～スーパーPB4-5、スーパーPB5-1～スーパーPB5-5、スーパーPC4-1及びスーパーPC4-2、スーパーPD1-1及びスーパーPD1-2、スーパーPE1-1及びスーパーPE1-2、スーパーPF1-1～スーパーPF1-3、特殊PG1-1～特殊PG1-4、特殊PG2-1～特殊PG2-3、特殊PG3-1～特殊PG3-3の変動パターンが用意されている。

【0097】

図6及び図7において、非リーチの場合であって特定演出を実行しない場合や、ノーマルリーチである場合には、特図変動時間の異なる複数の変動パターンが用意されている。これらを、保留記憶数に応じて使い分けることで、保留記憶数に対応して、特図変動時間を短縮する制御が可能となる。また、特定演出を実行する変動パターンにおいては、特定演出を実行しない変動パターンよりも特図変動時間が長くなる。図6及び図7において、特図変動時間の記載を省略しているが、特定演出、リーチ演出、再抽選演出、特殊演出などが実行されるのに適切な任意の値が設定されていればよい。例えば、各大当り用の変動パターン（突確を除く）の特図変動時間は、再抽選演出や特殊演出を実行するための期間（再抽選演出実行期間）を確保するための時間が設定されている。また、「擬似連」の特定演出が実行される変動パターンにおいては、擬似連変動の実行回数も設定されている。この擬似連変動の実行回数は、非リーチハズレのときよりもリーチハズレのときに多くなりやすく、リーチハズレのときよりも、大当りとなるときに多くなりやすくなっている。

【0098】

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

【0099】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図8(A)に示す第1特図表示結果判定テーブル130Aと、図8(B)に示す第2特図表示結果判定テーブル130Bとが含まれている。第1特図表示結果判定テーブル130Aは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて判定するために参照されるテーブルである。第1特図表示結果判定テーブル130Aは、図20に示す遊技制御フラグ設定部152に設けられた確変フラグがオフであるかオンであるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1を、大当り判定値データや小当り判定値データ、ハズレ判定値データに対応付ける（割り当てる）設定データ（決定用データ）などから構成されている。第2特図表示結果判定テーブル130Bは、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて判定するために参照されるテーブルである。第2特図表示結果判定テーブル130Bは、確変フラグがオフであるかオンであるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1を、大当り判定値データやハズレ判定値データに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0100】

ROM101が記憶する判定テーブルには、図9に示す大当り種別判定テーブル131が含まれている。大当り種別判定テーブル131は、可変表示結果を「大当り」とする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2-1に基づき、飾り図柄の可変表示態様を「通常」、「第1確変」～「第3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。大当り種別判定テーブル131は、図20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、大当り種別判定用の乱数値MR2-1を、「通常」、「第1確変」～「第3確変」、「突確」の大当り種別に割り当てる決定用データなどから構成されている。また、大当り種別判定テーブル131は、図20に示す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値（大当り種別バッファ値）を、大当り種別判定用の乱数値MR2-1に基づいて決定された大当り種別に対応した「00」～「04」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。

【0101】

ここで、図9に示す大当り種別判定テーブル131の設定では、変動特図指定バッファ値が“1”であるか“2”であるかに応じて、「突確」の大当り種別に対する大当り種別判定用の乱数値MR2-1の割当てが異なっている。すなわち、変動特図指定バッファ値が“1”である場合には、大当り種別判定用の乱数値MR2-1のうち「83」～「100」の範囲の値が「突確」の大当り種別に割り当てられる一方で、変動特図指定バッファ値が“2”である場合には、「突確」の大当り種別に対して大当り種別判定用の乱数値MR2-1が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aに

よる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別を「突確」に決定する割合を、異ならせることができる。

【0102】

ROM101が記憶する判定テーブルには、図10(A)～(F)及び図11(A)～(C)に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A～132Iが含まれている。大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A～132Iは、可変表示結果を「大当たり」とする旨の判定がなされたときに、大当たり種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数値MR3に基づいて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。各大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A～132Iは、例えば図11(D)に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかや、大当たり種別の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。各大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A～132Iは、大当たり種別の判定結果が「通常」、「第1確変」～「第3確変」、「突確」のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数値MR3を、ノーマルCA3-1、スーパーCA3-2～スーパーCA3-8、スーパーCB3-1～スーパーCB3-5、特殊CA4-1、特殊CA4-2、特殊CB4-1、特殊CB4-2、特殊CC4-1、特殊CC4-2の変動パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0103】

ここで、一例として、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態である場合に着目すれば、大当たり種別が「通常」または「第3確変」である場合に用いられる図10(A)に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル132Aと、大当たり種別が「第1確変」である場合に用いられる図10(B)に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル132Bとでは、ノーマルCA3-1やスーパーCA3-2の変動パターン種別に対する変動パターン種別判定用の乱数値MR3の割当てが異なっている。また、大当たり用変動パターン種別判定テーブル132AではスーパーCA3-3の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値MR3が割り当てられている一方で、大当たり用変動パターン種別判定テーブル132BではスーパーCA3-3の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値MR3が割り当てられていない。他方、大当たり用変動パターン種別判定テーブル132AではスーパーCA3-4の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値MR3が割り当てられていない一方で、大当たり用変動パターン種別判定テーブル132BではスーパーCA3-4の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値MR3が割り当てられている。このように、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれかである場合に着目して、その遊技状態において大当たり種別に応じて選択される大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A～132Dや(通常状態のときに選択)、大当たり用変動パターン種別判定テーブル132E～132H(確変状態のときに選択)、大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A～132C、132I(時短状態のときに選択)を互いに比較すると、大当たり種別に応じて各変動パターン種別に対する変動パターン種別判定用の乱数値MR3の割当てが異なっており、また、大当たり種別に応じて異なる変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値MR3が割り当てられている。これにより、大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定することが可能となり、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【0104】

特に、大当たり種別が「突確」である場合に用いられる大当たり用変動パターン種別判定テーブル132D、132H、132Iでは、例えば特殊CA4-1、特殊CA4-2、特殊CB4-1、特殊CB4-2、特殊CC4-1、特殊CC4-2といった、大当たり種別

が「突確」以外である場合には変動パターン種別判定用の乱数値MR 3が割り当てられない変動パターン種別に対して、変動パターン種別判定用の乱数値MR 3が割り当てられている。これにより、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「突確」となることに
 応じて2ラウンド大当り状態に制御する場合には、15ラウンド大当り状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

【0105】

また、他の一例として、大当り種別が「通常」に決定された場合に着目すれば、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や時短状態である場合に用いられる図10(A)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Aと、遊技状態が確変状態である場合に用いられる図10(E)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Eとでは、ノーマルCA3-1やスーパーCA3-2の変動パターン種別に対する変動パターン種別判定用の乱数値MR 3の割当てが異なっている。また、大当り用変動パターン種別判定テーブル132AではスーパーCA3-3の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値MR 3が割り当てられている一方で、大当り用変動パターン種別判定テーブル132EではスーパーCA3-3の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値MR 3が割り当てられていない。このように、大当り種別が「通常」、「第1確変」～「第3確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に着目して、パチンコ遊技機1における遊技状態に応じて選択される大当り用変動パターン種別判定テーブル132A、132E（「通常」または「第3確変」のときに選択）、大当り用変動パターン種別判定テーブル132B、132F（「第1確変」のときに選択）、大当り用変動パターン種別判定テーブル132C、132G（「第2確変」のときに選択）、大当り用変動パターン種別判定テーブル132D、132H、132I（「突確」のときに選択）を互いに比較すると、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかなどに応じて各変動パターン種別に対する変動パターン種別判定用の乱数値MR 3の割当てが異なっており、また、遊技状態に応じて異なる変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値MR 3が割り当てられることがある。これにより、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかなどに応じて、異なる変動パターン種別に決定することが可能となり、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【0106】

ROM101が記憶する判定テーブルには、図12(A)～(C)に示す小当り用変動パターン種別判定テーブル133A～133Cが含まれている。小当り用変動パターン種別判定テーブル133A～133Cは、可変表示結果を「小当り」とする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数値MR 3に基づいて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。各小当り用変動パターン種別判定テーブル133A～133Cは、例えば図12(D)に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。各小当り用変動パターン種別判定テーブル133A～133Cは、変動パターン種別判定用の乱数値MR 3を、特殊CA4-1、特殊CB4-1、特殊CC4-1の変動パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0107】

ここで、図12(A)に示す小当り用変動パターン種別判定テーブル133Aにて変動パターン種別判定用の乱数値MR 3が割り当てられた特殊CA4-1の変動パターン種別には、図10(D)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Dにおいても変動パターン種別判定用の乱数値MR 3が割り当てられている。図12(B)に示す小当り用変動パターン種別判定テーブル133Bにて変動パターン種別判定用の乱数値MR 3が割り当てられた特殊CB4-1の変動パターン種別には、図11(B)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Hにおいても変動パターン種別判定用の乱数値MR 3が割り当てられている。図12(C)に示す小当り用変動パターン種別判定テーブル13

3 Cにて変動パターン種別判定用の乱数値MR 3が割り当てられた特殊CC 4-1の変動パターン種別には、図11 (C)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132 Iにおいても変動パターン種別判定用の乱数値MR 3が割り当てられている。このように、特殊CA 4-1、特殊CB 4-1、特殊CC 4-1の変動パターン種別は、大当り種別が「突確」となる場合と、可変表示結果が「小当り」となる場合で共通の変動パターン種別となっている。すなわち、大当り種別が「突確」である場合に用いられる図10 (D)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132 Dや、図11 (B)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132 H、図11 (C)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132 Iは、可変表示結果が「小当り」となる場合に決定される変動パターン種別と共通の変動パターン種別を含むように設定されている。

10

【0108】

ROM101が記憶する判定テーブルには、図13 (A)～(C)に示すリーチ判定テーブル134 A～134 Cが含まれている。リーチ判定テーブル134 A～134 Cは、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定がなされたときに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを、リーチ判定用の乱数値MR 2-2に基づいて判定するために参照されるテーブルである。各リーチ判定テーブル134 A～134 Cは、例えば図13 (D)に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。各リーチ判定テーブル134 A～134 Cは、リーチ判定用の乱数値MR 2-2を、非リーチHA 1-1～非リーチHA 1-5、非リーチHB 1-1、非リーチHB 1-2、非リーチHC 1-1、非リーチHC 1-2といったリーチ状態としない旨の判定結果や、リーチHA 2-1～リーチHA 2-3、リーチHB 2-1、リーチHC 2-1といったリーチ状態とする旨の判定結果のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

20

【0109】

ここで、例えば図13 (A)に示すリーチ判定テーブル134 Aの設定では、合計保留記憶数が「0」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR 2-2のうち「1」～「204」の範囲の値を非リーチHA 1-1の判定結果に割り当てる一方で「205」～「239」の範囲の値をリーチHA 2-1の判定結果に割り当てる。また、合計保留記憶数が「1」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR 2-2のうち非リーチHA 1-1に割り当てる乱数値の個数よりも多い「1」～「217」の範囲の値を、非リーチHA 1-2の判定結果に割り当てる。さらに、合計保留記憶数が「2」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR 2-2のうち非リーチHA 1-1や非リーチHA 1-2に割り当てる乱数値の個数よりも多い「1」～「220」の範囲の値を、非リーチHA 1-3の判定結果に割り当てる。合計保留記憶数が「3」または「4」である場合や「5」～「8」のいずれかである場合のそれぞれに対応して、リーチ判定用の乱数値MR 2-2のうち非リーチHA 1-1～非リーチHA 1-3の判定結果のそれぞれに割り当てる乱数値の個数よりも多い「1」～「230」の範囲の値を、非リーチHA 1-4や非リーチHA 1-5の判定結果に割り当てる。このような設定により、合計保留記憶数が所定数（例えば「3」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とする旨の判定がなされる割合が低くなる。そして、「非リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特図変動時間が「リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特図変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特図変動時間を短縮することができる。

30

40

【0110】

ROM101が記憶する判定テーブルには、図14 (A)～(C)に示すリーチ用変動パターン種別判定テーブル135 A～135 Cが含まれている。リーチ用変動パターン種別判定テーブル135 A～135 Cは、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数値MR 3に

50

基づいて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。各リーチ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cは、リーチHA2-1～リーチHA2-3、リーチHB2-1、リーチHC2-1といったリーチ状態とする旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、リーチHA2-1～リーチHA2-3の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別判定テーブル135Aが使用テーブルとして選択され、リーチHB2-1の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別判定テーブル135Bが使用テーブルとして選択され、リーチHC2-1の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別判定テーブル135Cが使用テーブルとして選択される。各リーチ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cは、リーチ状態とする旨の判定結果がリーチHA2-1～リーチHA2-3、リーチHB2-1、リーチHC2-1のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数値MR3を、ノーマルCA2-1、スーパーCA2-2、スーパーCA2-3、スーパーCB2-1、スーパーCB2-2の変動パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

10

【0111】

ここで、例えば図14(A)に示すリーチ用変動パターン種別判定テーブル135Aの設定では、リーチHA2-1の判定結果に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値MR3のうち「1」～「128」の範囲の値をノーマルCA2-1の変動パターン種別に割り当てる一方で、それ以外の乱数値をスーパーCA2-2やスーパーCA2-3の変動パターン種別に割り当てる。また、リーチHA2-2の判定結果に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値MR3のうち「1」～「170」の範囲の値をノーマルCA2-1の変動パターン種別に割り当てる。さらに、リーチHA2-3の判定結果に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値MR3のうち「1」～「182」の範囲の値をノーマルCA2-1の変動パターン種別に割り当てる。リーチHA2-1の判定結果は、図13(A)に示すリーチ判定テーブル134Aの設定により、合計保留記憶数が「0」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR2-2が割り当てられている。リーチHA2-2の判定結果は、合計保留記憶数が「1」である場合や「2」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR2-2が割り当てられている。リーチHA2-3の判定結果は、合計保留記憶数が「3」、「4」のいずれかである場合や「5」～「8」のいずれかである場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR2-2が割り当てられている。これらの設定により、合計保留記憶数が所定数（例えば「1」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、「ノーマル」のリーチ演出が実行されるノーマルCA2-1の変動パターン種別に決定される割合が高くなる。そして、「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特図変動時間が「ノーマル」以外のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特図変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特図変動時間を短縮することができる。

20

30

【0112】

ROM101が記憶する判定テーブルには、図15(A)～(C)に示す非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136A～136Cが含まれている。非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136A～136Cは、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態としない旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数値MR3に基づいて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。各非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136A～136Cは、非リーチHA1-1～非リーチHA1-5、非リーチHB1-1、非リーチHB1-2、非リーチHC1-1、非リーチHC1-2といったリーチ状態としない旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、非リーチHA1-1～非リーチHA1-5の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136Aが使用テーブルとして選択され、非リーチHB1-1、非リーチHB1-2の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136Bが使用テーブルとして選択され、非リーチHC1-1、非リーチHC1-2の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136Cが使用テ

40

50

ルとして選択される。各非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136A～136Cは、リーチ状態としない旨の判定結果が非リーチHA1-1～非リーチHA1-5、非リーチHB1-1、非リーチHB1-2、非リーチHC1-1、非リーチHC1-2のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数値MR3を、非リーチCA1-1～非リーチCA1-4、非リーチCB1-1～非リーチCB1-3、非リーチCC1-1～非リーチCC1-3の変動パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0113】

ROM101が記憶する判定テーブルには、図16、図17(A)及び(B)に示す当り変動パターン判定テーブル137A～137Cが含まれている。当り変動パターン判定テーブル137A～137Cは、可変表示結果を「大当り」または「小当り」とする旨の判定がなされたときに、大当り種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値MR4に基づいて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。各当り変動パターン判定テーブル137A～137Cは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルCA3-1、スーパーCA3-2～スーパーCA3-8のいずれかとする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Aが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別をスーパーCB3-1～スーパーCB3-5のいずれかとする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Bが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊CA4-1、特殊CA4-2、特殊CB4-1、特殊CB4-2、特殊CC4-1、特殊CC4-2のいずれかとする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Cが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル137A～137Cは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数値MR4を、飾り図柄の可変表示結果が「大当り」または「小当り」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0114】

ROM101が記憶する判定テーブルには、図18及び図19に示すハズレ変動パターン138A、138Bが含まれている。ハズレ変動パターン判定テーブル138A、138Bは、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定がなされたときに、リーチ状態とす

か否かや変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値MR4に基づいて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。各ハズレ変動パターン判定テーブル138A、138Bは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別を非リーチCA1-1～非リーチCA1-4、非リーチCB1-1～非リーチCB1-3、非リーチCC1-1～非リーチCC1-3のいずれかとする旨の決定結果に応じてハズレ変動パターン判定テーブル138Aが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別をノーマルCA2-1、スーパーCA2-2、スーパーCA2-3、スーパーCB2-1、スーパーCB2-2のいずれかとする旨の決定結果に応じてハズレ変動パターン判定テーブル138Bが使用テーブルとして選択される。ハズレ変動パターン判定テーブル138Aは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数値MR4を、飾り図柄の可変表示結果が「ハズレ」であり可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。ハズレ変動パターン判定テーブル138Bは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数値MR4を、飾り図柄の可変表示結果が「ハズレ」であり可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0115】

ここで、図18に示すハズレ変動パターン判定テーブル138Aの設定では、非リーチCA1-4や非リーチCC1-2といった非リーチの変動パターン種別となる場合に対応

して、非リーチ P A 1 - 4 ~ 非リーチ P A 1 - 7 といった特定演出を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値 M R 4 が割り当てられている。また、非リーチ C B 1 - 2 の変動パターン種別に対応して、変動パターン判定用の乱数値 M R 4 のうち、「1」~「100」の範囲の値が「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する非リーチ P A 1 - 7 の変動パターンに割り当てられている。このような設定により、飾り図柄の可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定、及び、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態としない旨の判定に対応して、非リーチ P A 1 - 4 ~ 非リーチ P A 1 - 7 の変動パターンのいずれかとする決定を行い、特定演出となる演出動作を実行することができる。

【0116】

そして、非リーチ C A 1 - 4 の変動パターン種別に対しては、図 15 (A) に示す非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136 A において、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 のうち、非リーチ H A 1 - 1 に対応して「217」~「241」の範囲の値が割り当てられており、非リーチ H A 1 - 2 に対応して「230」~「241」の範囲の値が割り当てられており、非リーチ H A 1 - 3 に対応して「231」~「241」の範囲の値が割り当てられており、非リーチ H A 1 - 4 と非リーチ H A 1 - 5 のそれぞれに対応して「237」~「241」の範囲の値が割り当てられている。ここで、非リーチ H A 1 - 1 の判定結果に対しては、図 13 (A) に示すリーチ判定テーブル 134 A において、合計保留記憶数が「0」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値 M R 2 - 2 のうち「1」~「204」の範囲の値が割り当てられている。非リーチ H A 1 - 2 の判定結果に対しては、リーチ判定テーブル 134 A において、合計保留記憶数が「1」に対応して、リーチ判定用の乱数値 M R 2 - 2 のうち「1」~「217」の範囲の値が割り当てられている。非リーチ H A 1 - 3 の判定結果に対しては、リーチ判定テーブル 134 A において、合計保留記憶数が「2」に対応して、リーチ判定用の乱数値 M R 2 - 2 のうち「1」~「220」の範囲の値が割り当てられている。非リーチ H A 1 - 4 の判定結果に対しては、リーチ判定テーブル 134 A において、合計保留記憶数が「3」、「4」に対応して、リーチ判定用の乱数値 M R 2 - 2 のうち「1」~「230」の範囲の値が割り当てられている。非リーチ H A 1 - 5 の判定結果に対しては、リーチ判定テーブル 134 A において、合計保留記憶数が「5」~「8」に対応して、リーチ判定用の乱数値 M R 2 - 2 のうち「1」~「230」の範囲の値が割り当てられている。したがって、合計保留記憶数が「1」や「2」である場合には、合計保留記憶数が「0」である場合に比べて、非リーチ C A 1 - 4 の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。また、合計保留記憶数が「3」、「4」あるいは「5」~「8」のいずれかである場合には、合計保留記憶数が「0」である場合や、「1」または「2」である場合に比べて、非リーチ C A 1 - 4 の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。

【0117】

図 6 に示す変動パターンの一例では、特定演出が実行されない非リーチ P A 1 - 1 の変動パターンにおける特図変動時間が 5.75 秒であり、非リーチ P A 1 - 2 の変動パターンにおける特図変動時間が 3.75 秒であり、非リーチ P A 1 - 3 の変動パターンにおける特図変動時間が 1.50 秒である。これに対して、「滑り」の特定演出が実行される非リーチ P A 1 - 4 の変動パターンにおける特図変動時間は 8.25 秒であり、「擬似連」の特定演出が実行される非リーチ P A 1 - 5 の変動パターンにおける特図変動時間は 16.70 秒であり、「イントロ」の特定演出が実行される非リーチ P A 1 - 6 の変動パターンにおける特図変動時間は 10.20 秒であり、「発展チャンス目終了」の特定演出が実行される非リーチ P A 1 - 7 の変動パターンにおける特図変動時間は 9.25 秒である。すなわち、「非リーチ」に対応して特定演出が実行される変動パターンにおける特図変動時間はいずれも、特定演出が実行されない変動パターンにおける特図変動時間に比べて長くなっている。そして、合計保留記憶数が「1」以上である場合には、「0」である場合に比べて特定演出を実行する非リーチ C A 1 - 4 の変動パターン種別に決定される割合が低くなっており、また、合計保留記憶数が「3」以上である場合には、「3」未満である場合に比べて非リーチ C A 1 - 4 の変動パターン種別に決定される割合が低くなっている

。こうして、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特図変動時間を短縮することができる。

【0118】

図19に示すハズレ変動パターン判定テーブル138Bの設定では、ノーマルCA2-1の変動パターン種別となる場合に対応して、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-4といった「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。また、スーパーCA2-2の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーPA3-1～スーパーPA3-5といったリーチ演出α1を実行する変動パターンや、スーパーPA3-6～スーパーPA3-10といったリーチ演出α2を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。スーパーCA2-3やスーパーCB2-1の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーPB3-1～スーパーPB3-6といったリーチ演出β1を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。

10

【0119】

加えて、例えばスーパーPA3-4、スーパーPA3-5、スーパーPA3-9、スーパーPA3-10、スーパーPB3-4、スーパーPB3-5の変動パターンのように、「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンについては、擬似連変動が行われた後に飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類により変動パターン種別が分類されている。すなわち、スーパーPA3-4、スーパーPA3-5の変動パターンは、リーチ演出α1を実行する変動パターンであることから、図19に示すハズレ変動パターン判定テーブル138Bにおいて、スーパーCA2-2の変動パターン種別となる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。スーパーPA3-9、スーパーPA3-10の変動パターンは、リーチ演出α2を実行する変動パターンであることから、ハズレ変動パターン判定テーブル138Bにおいて、スーパーCA2-2の変動パターン種別となる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。スーパーPB3-4、スーパーPB3-5の変動パターンは、リーチ演出β1を実行する変動パターンであることから、ハズレ変動パターン判定テーブル138Bにおいて、スーパーCA2-3やスーパーCB2-1の変動パターン種別となる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。

20

30

【0120】

そして、ノーマルCA2-1やスーパーCA2-2の変動パターン種別に対しては、図14(A)～(C)に示すリーチ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cのいずれにおいても、変動パターン種別判定用の乱数値MR3が割り当てられている。また、スーパーCA2-3の変動パターン種別に対しては、図14(A)及び(C)に示すリーチ用変動パターン種別判定テーブル135A、135Cにおいて、変動パターン種別判定用の乱数値MR3が割り当てられている。スーパーCB2-1の変動パターン種別に対しては、図14(B)に示すリーチ用変動パターン種別判定テーブル135Bにおいて、変動パターン種別判定用の乱数値MR3が割り当てられている。このように、図14(A)～(C)に示すリーチ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cでは、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類により分類された変動パターン種別のいずれかに決定できるように、テーブルデータ(決定用データ)が構成されている。また、リーチ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cでは、「擬似連」の特定演出を実行した後に飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類により分類された変動パターン種別のいずれかに決定できるように、テーブルデータが構成されている。

40

【0121】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する

50

領域として、例えば図 20 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 20 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 151 A と、第 2 特図保留記憶部 151 B と、始動データ記憶部 151 C 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、普図保留記憶部 156 とを備えている。

【0122】

第 1 特図保留記憶部 151 A は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に遊技球が入賞して第 1 始動条件は成立したが第 1 開始条件は成立していない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部 151 A は、第 1 始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その入賞による第 1 始動条件の成立に基づいて CPU 103 により乱数回路 104 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 MR1 を示す数値データや大当たり種別判定用の乱数値 MR2-1 を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

10

【0123】

第 2 特図保留記憶部 151 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 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部 151 B は、第 2 始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その入賞による第 2 始動条件の成立に基づいて CPU 103 により乱数回路 104 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 MR1 を示す数値データや大当たり種別判定用の乱数値 MR2-1 を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

20

【0124】

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

【0125】

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、普図当りフラグ、高ベースフラグなどが設けられている。

30

【0126】

特図プロセスフラグは、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの進行や、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの進行などを制御するために実行される図 41 のステップ S15 や図 42 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実行される図 41 のステップ S16 や図 49 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。

40

【0127】

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

50

定特別図柄として小当り図柄が停止表示されたことなどに対応して、クリアされてオフ状態となる。確変フラグは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態に制御されることに対応してオン状態にセットされる一方で、確変状態が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。

【0128】

普図当りフラグは、普図ゲームでの可変表示結果である普図表示結果を「普図当り」とするかの判定結果を示す。高ベースフラグは、大当り遊技状態の終了後に高ベース状態に制御されることなどに対応してオン状態にセットされる一方で、低ベース状態に制御されることなどに対応してクリアされてオフ状態となる。

【0129】

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。

【0130】

遊技制御プロセスタイマは、例えば大当り遊技状態あるいは小当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、大当り遊技状態あるいは小当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、大当り遊技状態もしくは小当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。

【0131】

特図変動タイマは、特図ゲームの実行時間である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。

【0132】

普図変動タイマは、普図ゲームの実行時間である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。

【0133】

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 保留記憶数カウンタ、第 2 保留記憶数カウンタ、合計保留記憶数カウンタ、ラウンド数カウンタなどが設けられている。

【0134】

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、CPU 103 が

10

20

30

40

50

ソフトウェアにより更新可能にカウントするためのものである。例えば、遊技制御カウンタ設定部 154 のランダムカウンタには、乱数値 MR 2-1、MR 2-2、MR 3、MR 4 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。

【0135】

第 1 保留記憶数カウンタは、第 1 特図保留記憶部 151 A 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 151 B 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。

【0136】

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

【0137】

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

【0138】

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 ROM 101 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。

【0139】

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

【0140】

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飾り図柄の可変表示態様を、「通常」、「第1確変」～「第3確変」、「突確」といった複数種類の大当り種別のいずれに決定するか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判定テーブル131での設定に基づき、大当り種別が「通常」の場合には大当り種別バッファの値（大当り種別バッファ値）が「00」に設定され、大当り種別が「第1確変」の場合には大当り種別バッファ値が「01」に設定され、大当り種別が「第2確変」の場合には大当り種別バッファ値が「02」に設定され、大当り種別が「第3確変」の場合には大当り種別バッファ値が「03」に設定され、大当り種別が「突確」の場合には大当り種別バッファ値が「04」に設定される。

【0141】

普図保留記憶部156は、通過ゲート41を遊技球が通過して普通図柄器20による普図ゲームを実行するための条件が成立したものの、従前の普図ゲームを実行中であるなどの理由により可変表示が開始されていない普図ゲームに関する保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部156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判定用の乱数値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。

【0142】

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

【0143】

図2に示すように、演出制御基板12には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用CPU120と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM121と、演出制御用CPU120のワークエリアを提供するRAM122と、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部123と、演出制御用CPU120とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。一例として、演出制御基板12では、演出制御用CPU120がROM121から読み出したプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用CPU120がROM121から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用CPU120がRAM122に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用CPU120がRAM122に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用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。演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板13に対して情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対して情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板12には、操作ボタン30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、操作検出スイッチ31から伝送するための配線も接続されている。

【0144】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図21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21に示すように、この実施の形態では、演出制御基板12の側において、第1～第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1～SR1-3、昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値SR2、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値SR3、第1～第6擬似連時仮停止図

10

20

30

40

50

柄決定用の乱数値SR4-1～SR4-6、第1、第2特定演出パターン判定用の乱数値SR6-1、SR6-2、予告パターン種別判定用の乱数値SR7、第1～第3予告パターン判定用の乱数値SR8-1～SR8-3のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。乱数回路124は、これらの乱数値SR1-1～SR1-3、SR2、SR3、SR4-1～SR4-6、SR6-1、SR6-2、SR7、SR8-1～SR8-3の全部または一部を示す数値データをカウントするものであればよい。演出制御用CPU120は、例えば図40に示す演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路124とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値SR1-1～SR1-3、SR2、SR3、SR4-1～SR4-6、SR6-1、SR6-2、SR7、SR8-1～SR8-3の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。また、演出制御基板12に乱数回路124が搭載されていない場合には、演出制御用CPU120がランダムカウンタを用いて、乱数値SR1-1～SR1-3、SR2、SR3、SR4-1～SR4-6、SR6-1、SR6-2、SR7、SR8-1～SR8-3の全部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【0145】

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

【0146】

昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値SR2は、変動中昇格演出を実行する場合に、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて仮停止表示させる通常大当たり組合せの飾り図柄を決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「80」の範囲の値をとる。滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値SR3は、「滑り」の特定演出を実行する場合や「発展チャンス目」の特定演出を実行する場合に、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部または一部にて仮停止表示させる飾り図柄を決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「101」の範囲の値をとる。

【0147】

第1～第6擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-1～SR4-6は、「擬似連」の特定演出を実行する場合に、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて仮停止表示させる仮停止図柄の組合せを、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。一例として、第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-1は「1」～「211」の範囲の値をとり、第2擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-2は「1」～「229」の範囲の値をとり、第3～第6擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-3～SR4-6は「1」～「311」の範囲の値をとる。

【0148】

第1、第2特定演出パターン判定用の乱数値SR6-1、SR6-2は、「滑り」、「擬似連」、「イントロ」といった特定演出を実行する場合における演出動作の内容に対応した特定演出パターンを、複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。一例として、第1特定演出パターン判定用の乱数値SR6-1は、「滑り」の特定演出を実行する場合における特定演出パターンを決定するために用いられ、「1」～「71」

の範囲の値をとる。第2特定演出パターン判定用の乱数値SR6-2は、「イントロ」の特定演出を実行する場合における特定演出パターンを決定するために用いられ、「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0149】

予告パターン種別判定用の乱数値SR7は、予告演出を実行するか否かを決定し、予告演出を実行する場合における予告パターン種別を予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「191」の範囲の値をとる。第1～第3予告パターン判定用の乱数値SR8-1～SR8-3は、予告パターンを予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。一例として、第1予告パターン判定用の乱数値SR8-1は、「キャラクタ表示」の予告演出における予告パターンを決定するために用いられ、「1」～「700」の範囲の値をとる。第2予告パターン判定用の乱数値SR8-2は、「ステップアップ画像」の予告演出における予告パターンを決定するために用いられ、「1」～「1009」の範囲の値をとる。第3予告パターン判定用の乱数値SR8-3は、「メール表示」の予告演出における予告パターンを決定するために用いられ、「1」～「200」の範囲の値をとる。

【0150】

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

【0151】

ROM121が記憶する決定テーブルには、所定の非リーチ組合せや発展チャンス目HC1～HC8のいずれかとなる確定飾り図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図22(A)～(D)に示す最終停止図柄決定テーブル160A～160Dが含まれている。図22(A)に示す最終停止図柄決定テーブル160Aは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて停止表示される確定飾り図柄となる左最終停止図柄FZ1-1を、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル160Aは、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を、左最終停止図柄FZ1-1となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図22(B)に示す最終停止図柄決定テーブル160Bは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて停止表示される確定飾り図柄となる右最終停止図柄FZ1-2を、左最終停止図柄FZ1-1や第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル160Bは、左最終停止図柄FZ1-1として決定された飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2を、右最終停止図柄FZ1-2となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図22(C)に示す最終停止図柄決定テーブル160Cは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示される確定飾り図柄となる中最終停止図柄FZ1-3を、左最終停止図柄FZ1-1や右最終停止図柄FZ1-2、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3などに基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0152】

ここで、ROM121が記憶する判定テーブルには、図23に示すような左右出目判定テーブル161が含まれており、左最終停止図柄FZ1-1と右最終停止図柄FZ1-2との組合せから、左右出目タイプDC1-1がLR0、LR11～LR18、LR31～LR38のいずれに該当するかの判定が行われる。最終停止図柄決定テーブル160Cは、左右出目タイプDC1-1がLR0、LR11～LR18、LR31～LR38のいずれに該当するかの判定結果に応じて、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3を、中

最終停止図柄 F Z 1-3 となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0153】

図 2 2 (B) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 B では、左最終停止図柄 F Z 1-1 となる飾り図柄の図柄番号と右最終停止図柄 F Z 1-2 となる飾り図柄の図柄番号とが同一となる部分には、第 2 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-2 が割り当てられていない。このような割当てにより、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄を決定する場合に、その確定飾り図柄の組合せがリーチ組合せや大当り組合せ（突確チャンス目 T C 1～T C 4 を除く）とはならないようにすることができる。また、図 2 2 (C) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 C では、左最終停止図柄 F Z 1-1、右最終停止図柄 F Z 1-2、中最終停止図柄 F Z 1-3 の組合せが、予め定められた飾り図柄の組合せとなる部分には、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-3 が割り当てられていない。例えば、リーチ組合せや大当り組合せ以外であっても、図 3 (A) に示す擬似連チャンス目 G C 1～G C 8 となる部分や、図 3 (B) に示す発展チャンス目 H C 1～H C 8 となる部分、図 3 (C) に示す突確チャンス目 T C 1～T C 4 となる部分、さらには、図 2 4 に示すような一定の非リーチ組合せとなる部分には、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-3 が割り当てられていない。このような割当てにより、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄を決定する場合に、その確定飾り図柄が擬似連チャンス目 G C 1～G C 8 や発展チャンス目 H C 1～H C 8、突確チャンス目 T C 1～T C 4、さらには、これらのチャンス目と類似する一定の非リーチ組合せとはならないようにすることができる。

【0154】

図 2 2 (D) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 D は、「発展チャンス目終了」の特定演出が実行される場合に「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R での最終停止図柄 F Z 1-4、F Z 1-5、F Z 1-6 となる確定飾り図柄の組合せを、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 に基づいて発展チャンス目 H C 1～H C 8 のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 D は、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 を、発展チャンス目 H C 1～H C 8 に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0155】

R O M 1 2 1 が記憶する決定テーブルには、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図 2 5 (A) 及び (B) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A、1 6 2 B が含まれている。図 2 5 (A) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A は、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L にて停止表示される確定飾り図柄となる左最終停止図柄 F Z 2-1 と、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて停止表示される確定飾り図柄となる右最終停止図柄 F Z 2-2 とを、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A は、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 を、左最終停止図柄 F Z 2-1 及び右最終停止図柄 F Z 2-2 として同一になる飾り図柄（左右最終停止図柄 F Z 2-1、F Z 2-2）の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図 2 5 (B) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B は、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示される確定飾り図柄となる中最終停止図柄 F Z 2-3 を、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-3 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0156】

ここで、リーチハズレ組合せを構成する中最終停止図柄 F Z 2-3 は、左最終停止図柄 F Z 2-1 や右最終停止図柄 F Z 2-2 となる飾り図柄の図柄番号との差分値である図柄差により特定される。すなわち、飾り図柄の可変表示において、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させ、「左」→「右

」→「中」といった所定順序で飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄を停止表示する場合に、最後に飾り図柄が停止表示される「中」の飾り図柄表示エリア 5 C 以外の「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に停止表示される左右最終停止図柄 F Z 2-1、F Z 2-2 が最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A を用いて決定された後、最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B を用いて「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止表示される中最終停止図柄 F Z 2-3 と左右最終停止図柄 F Z 2-1、F Z 2-2 との差分（図柄差）を決定する。このとき決定された図柄差に応じて、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止表示される中最終停止図柄 F Z 2-3 となる確定飾り図柄が決定される。最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B は、ノーマル P A 2-1、ノーマル P A 2-2、特殊 P G 2-1、特殊 P G 2-2 の変動パターンのいずれかである場合や、ノーマル P A 2-3、ノーマル P A 2-4 のいずれかである場合、スーパー P A 3-1～スーパー P A 3-5、スーパー P B 3-1～P B 3-6、スーパー P C 3-1～スーパー P C 3-4、特殊 P G 2-3 の変動パターンのいずれかである場合、スーパー P A 3-6～スーパー P A 3-10 の変動パターンのいずれかである場合に応じて、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-3 を、図柄差「-2」、「-1」、「+1」、「+2」に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0157】

R O M 1 2 1 が記憶する判定テーブルには、大当たり組合せや突確チャンス目 T C 1～T C 4 のいずれかとなる確定飾り図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図 2 6 (A)～(C) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A～1 6 3 C が含まれている。図 2 6 (A) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A は、通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて停止表示される左中右最終停止図柄 F Z 3-1、F Z 3-2、F Z 3-3 を、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A は、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 を、左中右最終停止図柄 F Z 3-1、F Z 3-2、F Z 3-3 として同一になる通常図柄の図柄番号「2」、「4」、「6」、「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図 2 6 (B) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 B は、確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて停止表示される左中右最終停止図柄 F Z 3-1、F Z 3-2、F Z 3-3 を、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 B は、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 を、左中右最終停止図柄 F Z 3-1、F Z 3-2、F Z 3-3 として同一になる確変図柄の図柄番号「1」、「3」、「5」、「7」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図 2 6 (C) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 C は、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R での左中右最終停止図柄 F Z 4-1、F Z 4-2、F Z 4-3 となる確定飾り図柄の組合せを、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 に基づいて突確チャンス目 T C 1～T C 4 のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 C は、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 を、突確チャンス目 T C 1～T C 4 に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0158】

R O M 1 2 1 が記憶する判定テーブルには、特定演出パターンを複数種類のいずれかに決定するためのテーブルとして、例えば図 2 7 (A)～(C) に示す特定演出パターン判定テーブル 1 6 4 A、1 6 4 B が含まれている。図 2 7 (A) に示す特定演出パターン判定テーブル 1 6 4 A は、「滑り」の特定演出が実行される場合に、第 1 特定演出パターン判定用の乱数値 S R 6-1 に基づき、特定演出パターンを滑り T P 1-1～滑り T P 1-4 のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。特定演出パターン判定テーブル 1 6 4 A は、非リーチ P A 1-4、ノーマル P A 2-2、ノーマル P A 2-4、ノーマル P A 2-6、ノーマル P A 2-8、スーパー P A 3-2、スーパー P A 3-7、スーパ

ー P A 4 - 2、スーパー P A 5 - 2、スーパー P B 3 - 2、スーパー P B 4 - 2、スーパー P B 5 - 2、スーパー P C 3 - 2、スーパー P C 3 - 4、スーパー P D 1 - 2、スーパー P E 1 - 2、スーパー P F 1 - 3、特殊 P G 1 - 2、特殊 P G 2 - 2、特殊 P G 3 - 3の変動パターンといった、「滑り」の特定演出が実行される変動パターン（図 6 及び図 7 を参照）に応じて、第 1 特定演出パターン判定用の乱数値 S R 6 - 1 を、滑り T P 1 - 1 ~ 滑り T P 1 - 4 の特定演出パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0159】

ここで、滑り T P 1 - 1 の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を変動させてから、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて飾り図柄を仮停止表示させた後、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて飾り図柄を高速に再変動させた後に停止表示させることで、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて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。滑り T P 1 - 2 の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を変動させてから、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて飾り図柄を仮停止表示させた後、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L にて飾り図柄を高速に再変動させた後に停止表示させることで、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L にて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。滑り T P 1 - 3 の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を変動させてから、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて飾り図柄を仮停止表示させた後、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて飾り図柄を低速に再変動させた後に停止表示させることで、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて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。滑り T P 1 - 4 の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を変動させてから、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて飾り図柄を仮停止表示させた後、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L にて飾り図柄を低速に再変動させた後に停止表示させることで、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L にて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。

【0160】

図 27 (B) に示す特定演出パターン判定テーブル 164 B は、「イントロ」の特定演出が実行される場合に、第 2 特定演出パターン判定用の乱数値 S R 6 - 2 に基づき、特定演出パターンをイントロ T P 3 - 1 ~ イントロ T P 3 - 3 のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。特定演出パターン判定テーブル 164 B は、非リーチ P A 1 - 6、スーパー P A 3 - 3、スーパー P A 3 - 8、スーパー P B 3 - 3、スーパー P A 4 - 3、スーパー P A 4 - 8、スーパー P A 5 - 3、スーパー P B 4 - 3、スーパー P B 5 - 3 の変動パターンといった、「イントロ」の特定演出が実行される変動パターン（図 6 及び図 7 を参照）に応じて、第 2 特定演出パターン判定用の乱数値 S R 6 - 2 を、イントロ T P 3 - 1 ~ イントロ T P 3 - 3 の特定演出パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0161】

ここで、変動パターンが非リーチ P A 1 - 6 である場合には、例えば図 40 に示す演出制御バッファ設定部 164 に設けられた前回演出バッファ値が“1”~“3”のいずれであるかに応じて、複数種類の演出動作に対応したイントロ T P 3 - 1 ~ イントロ T P 3 - 3 の各特定演出パターンに対する第 2 特定演出パターン判定用の乱数値 S R 6 - 2 の割当てが異なっている。前回演出バッファ値は、「イントロ」の特定演出における特定演出パターンがイントロ T P 3 - 1 に決定された場合に“1”に設定され、イントロ T P 3 - 2 に決定された場合に“2”に設定され、イントロ T P 3 - 3 に決定された場合に“3”に設定される。そして、前回演出バッファ値が“1”であるときには、イントロ T P 3 - 1 に対して第 2 特定演出パターン判定用の乱数値 S R 6 - 2 が割り当てられておらず、前回演出バッファ値が“2”であるときには、イントロ T P 3 - 2 に対して第 2 特定演出パタ

ーン判定用の乱数値SR6-2が割り当てられておらず、前回演出バッファ値が“3”であるときには、イントロTP3-3に対して第2特定演出パターン判定用の乱数値SR6-2が割り当てられていない。このような割当てにより、非リーチPA1-6の変動パターンに応じて「イントロ」の特定演出が実行される場合には、前回実行された「イントロ」の特定演出における特定演出パターンと同一の特定演出パターンにはならないようにすることができる。

【0162】

ROM121が記憶する決定テーブルには、「滑り」の特定演出が実行される場合に仮停止表示させる飾り図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図28(A)～(D)に示す仮停止図柄決定テーブル166A～166Dが含まれている。各仮停止図柄決定テーブル166A～166Dは、例えば図28(E)に示すようなテーブル選択設定に従い、特定演出パターンが滑りTP1-1～滑りTP1-4のいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、特定演出パターンが滑りTP1-1である場合には仮停止図柄決定テーブル166Aが使用テーブルとして選択され、滑りTP1-2である場合には仮停止図柄決定テーブル166Bが使用テーブルとして選択され、滑りTP1-3である場合には仮停止図柄決定テーブル166Cが使用テーブルとして選択され、滑りTP1-4である場合には仮停止図柄決定テーブル166Dが使用テーブルとして選択される。各仮停止図柄決定テーブル166A～166Dは、飾り図柄を再変動させる飾り図柄表示エリアにおいて最終停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値SR3を、仮停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。すなわち、仮停止図柄決定テーブル166Aは、滑りTP1-1の特定演出パターンに従い飾り図柄が仮停止表示される「右」の飾り図柄表示エリア5Rにおける最終停止図柄としての右最終停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値SR3を、右仮停止図柄KZ1-1となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データを含んでいる。仮停止図柄決定テーブル166Bは、滑りTP1-2の特定演出パターンに従い飾り図柄が仮停止表示される「左」の飾り図柄表示エリア5Lにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値SR3を、左仮停止図柄KZ1-2となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データを含んでいる。仮停止図柄決定テーブル166Cは、滑りTP1-3の特定演出パターンに従い飾り図柄が仮停止表示される「右」の飾り図柄表示エリア5Rにおける最終停止図柄としての右最終停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値SR3を、右仮停止図柄KZ1-3となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データを含んでいる。仮停止図柄決定テーブル166Dは、滑りTP1-4の特定演出パターンに従い飾り図柄が仮停止表示される「左」の飾り図柄表示エリア5Lにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値SR3を、左仮停止図柄KZ1-4となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データを含んでいる。

【0163】

ROM121が記憶する決定テーブルには、「擬似連」の特定演出が実行される場合に仮停止表示される飾り図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図29(A)～(D)、図30(A)～(C)に示す仮停止図柄決定テーブル167A～167Gが含まれている。各仮停止図柄決定テーブル167A～167Gは、「擬似連」の特定演出が実行される場合に、変動パターンが非リーチPA1-5であるか、スーパーPA3-4、スーパーPA3-5、スーパーPA3-9、スーパーPA3-10、スーパーPB3-4、スーパーPB3-5、スーパーPA4-4、スーパーPA4-5、スーパーPA4-9、スーパーPA4-10、スーパーPA5-4、スーパーPA5-5、スーパーPB4-4、スーパーPB4-5、スーパーPB5-4、スーパーPB5-5、スーパーPF1-1、特

殊 P G 1-3 のいずれかであるかや、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に実行される全再変動表示動作の残り回数などに応じて、使用テーブルとして選択される。ここで、全再変動表示動作の残り回数は、例えば最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の変動（擬似連変動）では「0」となり、その1回前に仮停止図柄が停止表示される飾り図柄の変動（擬似連変動）では「1」となり、2回前に仮停止図柄が停止表示される飾り図柄の変動（擬似連変動）では「2」となり、3回前に仮停止図柄が停止表示される飾り図柄の変動（擬似連変動）では「3」となり、4回前に仮停止図柄が停止表示される飾り図柄の変動（擬似連変動）では「4」となり、5回前に仮停止図柄が停止表示される飾り図柄の変動（擬似連変動）では「5」となり、6回前に仮停止図柄が停止表示される飾り図柄の変動（擬似連変動）では「6」となるように、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示される擬似連変動が実行されるまでに、あと何回の擬似連変動（仮停止図柄が停止表示される変動）が実行されるかに対応している。 10

【0164】

一例として、仮停止図柄決定テーブル167Aは、変動パターンが非リーチPA1-5であることに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「1」である場合に、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄KZ2-1、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄KZ2-2、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄KZ2-3を決定するための使用テーブルとして選択される。仮停止図柄決定テーブル167Bは、変動パターンがスーパーPA3-4、スーパーPA3-5、スーパーPA3-9、スーパーPA3-10、スーパーPB3-4、スーパーPB3-5、スーパーPA4-4、スーパーPA4-5、スーパーPA4-9、スーパーPA4-10、スーパーPA5-4、スーパーPA5-5、スーパーPB4-4、スーパーPB4-5、スーパーPB5-4、スーパーPB5-5、スーパーPF1-1、特殊PG1-3のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「1」である場合に、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄KZ2-1、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄KZ2-2、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄KZ2-3を決定するための使用テーブルとして選択される。 20 30

【0165】

また、仮停止図柄決定テーブル167Cは、変動パターンがスーパーPA3-4、スーパーPA3-5、スーパーPA3-9、スーパーPA3-10、スーパーPB3-4、スーパーPB3-5、スーパーPA4-4、スーパーPA4-5、スーパーPA4-9、スーパーPA4-10、スーパーPA5-4、スーパーPA5-5、スーパーPB4-4、スーパーPB4-5、スーパーPB5-4、スーパーPB5-5、スーパーPF1-1、特殊PG1-3のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「2」である場合に、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄KZ3-1、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄KZ3-2、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄KZ3-3を決定するための使用テーブルとして選択される。仮停止図柄決定テーブル167Dは、変動パターンがスーパーPA3-5、スーパーPA3-9、スーパーPA3-10、スーパーPB3-4、スーパーPB3-5、スーパーPA4-4、スーパーPA4-5、スーパーPA4-9、スーパーPA4-10、スーパーPA5-4、スーパーPA5-5、スーパーPB4-4、スーパーPB4-5、スーパーPB5-4、スーパーPB5-5、スーパーPF1-1、特殊PG1-3のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「3」である場合に、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄KZ4-1、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて仮停止表示させる右 40 50

図柄となる右仮停止図柄 K Z 4-2、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄 K Z 4-3 を決定するための使用テーブルとして選択される。

【0166】

仮停止図柄決定テーブル 167 E は、変動パターンがスーパー P A 3-10、スーパー P B 3-4、スーパー P B 3-5、スーパー P A 4-5、スーパー P A 4-9、スーパー P A 4-10、スーパー P A 5-4、スーパー P A 5-5、スーパー P B 4-4、スーパー P B 4-5、スーパー P B 5-4、スーパー P B 5-5、スーパー P F 1-1 のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「4」である場合に、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L にて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄 K Z 5-1、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄 K Z 5-2、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄 K Z 5-3 を決定するための使用テーブルとして選択される。仮停止図柄決定テーブル 167 F は、変動パターンがスーパー P B 3-5、スーパー P A 4-10、スーパー P A 5-5、スーパー P B 4-4、スーパー P B 4-5、スーパー P B 5-4、スーパー P B 5-5、スーパー P F 1-1 のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「5」である場合に、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L にて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄 K Z 6-1、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄 K Z 6-2、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄 K Z 6-3 を決定するための使用テーブルとして選択される。仮停止図柄決定テーブル 167 G は、変動パターンがスーパー P B 4-5、スーパー P B 5-5、スーパー P F 1-1 のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「6」である場合に、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L にて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄 K Z 7-1、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄 K Z 7-2、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄 K Z 7-3 を決定するための使用テーブルとして選択される。

【0167】

なお、変動パターンが非リーチ P A 1-5 である場合には、飾り図柄を仮停止表示させてから再変動させる全再変動表示動作の実行回数が 1 回だけであることから、仮停止図柄決定テーブル 167 C ~ 167 G を使用テーブルとして選択する必要はない。

【0168】

図 29 (A) に示す仮停止図柄決定テーブル 167 A と図 29 (B) に示す仮停止図柄決定テーブル 167 B はそれぞれ、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L における最終停止図柄としての左最終停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「1」~「8」に於いて、第 1 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 4-1 を、左中右仮停止図柄 K Z 2-1、K Z 2-2、K Z 2-3 の組合せによって構成される擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 に割り当てる決定用データなどから構成されている。図 29 (C) に示す仮停止図柄決定テーブル 167 C は、仮停止図柄決定テーブル 167 B を用いて決定された左仮停止図柄 K Z 2-1、右仮停止図柄 K Z 2-2、中仮停止図柄 K Z 2-3 の組合せが擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれであるかに於いて、第 2 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 4-2 を、左中右仮停止図柄 K Z 3-1、K Z 3-2、K Z 3-3 の組合せによって構成される擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 に割り当てる決定用データなどから構成されている。図 29 (D) に示す仮停止図柄決定テーブル 167 D は、仮停止図柄決定テーブル 167 C を用いて決定された左仮停止図柄 K Z 3-1、右仮停止図柄 K Z 3-2、中仮停止図柄 K Z 3-3 の組合せが擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれであるかに於いて、第 3 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 4-3 を、左中右仮停止図柄 K Z 4-1、K Z 4-2、K Z 4-3 の組合せによって構成される擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 に割り当てる決定用デ

ータなどから構成されている。図 30 (A) に示す仮停止図柄決定テーブル 167 E は、仮停止図柄決定テーブル 167 D を用いて決定された左仮停止図柄 K Z 4-1、右仮停止図柄 4-2、中仮停止図柄 K Z 4-3 の組合せが擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれであるかに応じて、第 4 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 4-4 を、左中右仮停止図柄 K Z 5-1、K Z 5-2、K Z 5-3 の組合せによって構成される擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 に割り当てる決定用データなどから構成されている。図 30 (B) に示す仮停止図柄決定テーブル 167 F は、仮停止図柄決定テーブル 167 E を用いて決定された左仮停止図柄 K Z 5-1、右仮停止図柄 5-2、中仮停止図柄 K Z 5-3 の組合せが擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれであるかに応じて、第 5 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 4-5 を、左中右仮停止図柄 K Z 6-1、K Z 6-2、K Z 6-3 の組合せによって構成される擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 に割り当てる決定用データなどから構成されている。図 30 (C) に示す仮停止図柄決定テーブル 167 G は、仮停止図柄決定テーブル 167 F を用いて決定された左仮停止図柄 K Z 6-1、右仮停止図柄 6-2、中仮停止図柄 K Z 6-3 の組合せが擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれであるかに応じて、第 6 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 4-6 を、左中右仮停止図柄 K Z 7-1、K Z 7-2、K Z 7-3 の組合せによって構成される擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0169】

このような仮停止図柄決定テーブル 167 A ~ 167 G を用いて仮停止図柄を決定することにより、例えば図 31 に示すように、各変動パターンによる擬似連変動の実行回数に応じて、各回の変動で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて仮停止表示させる飾り図柄を、擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれかに決定することができる。

【0170】

R O M 121 が記憶する決定テーブルには、「発展チャンス目」の特定演出が実行される場合に仮停止表示される飾り図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図 32 に示す仮停止図柄決定テーブル 168 が含まれている。仮停止図柄決定テーブル 168 は、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L における最終停止図柄としての左最終停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「1」~「8」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3 を、左中右仮停止図柄 K Z 8-1、K Z 8-2、K Z 8-3 の組合せによって構成される発展チャンス目 H C 1 ~ H C 8 に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0171】

R O M 121 が記憶する決定テーブルには、変動中昇格演出が実行される場合に仮停止表示される飾り図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図 33 に示す仮停止図柄決定テーブル 169 が含まれている。仮停止図柄決定テーブル 169 は、大当たり組合せとなる確定飾り図柄として「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に揃って停止表示される同一の左中右最終停止図柄 F Z 3-1、F Z 3-2、F Z 3-3 となる飾り図柄の図柄番号「1」~「8」に応じて、昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 2 を、左中右仮停止図柄 K Z 9-1、K Z 9-2、K Z 9-3 として同一になる通常図柄の図柄番号「2」、「4」、「6」、「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0172】

R O M 121 が記憶する判定テーブルには、図 34 に示す予告パターン種別判定テーブル 170 が含まれている。予告パターン種別判定テーブル 170 は、予告パターン種別判定用の乱数値 S R 7 に基づき、予告パターン種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。予告パターン種別判定テーブル 170 は、変動パターンが非リーチ P A 1-1、非リーチ P A 1-2、非リーチ P B 1-1、非リーチ P C 1-1 のいずれかである場合や、非リーチ P A 1-3 である場合、非リーチ P A 1-4 である場合、非リーチ P A 1-6、非リーチ P B 1-2、非リーチ P C 1-2、スーパー P A 3-3、

スーパーPA3-8、スーパーPA4-3、スーパーPA4-8、スーパーPA5-3、スーパーPB3-3、スーパーPB4-3、スーパーPB5-3のいずれかである場合、これらの変動パターン以外の変動パターンである場合に応じて、予告パターン種別判定用の乱数値SR7を、予告なし、あるいは、予告CY1～予告CY3の予告パターン種別に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0173】

ここで、予告パターン種別判定テーブル170では、変動パターンが非リーチPA1-6、非リーチPB1-2、非リーチPC1-2、スーパーPA3-3、スーパーPA3-8、スーパーPA4-3、スーパーPA4-8、スーパーPA5-3、スーパーPB3-3、スーパーPB4-3、スーパーPB5-3といった、「イントロ」の特定演出が実行される変動パターン（図6及び図7を参照）である場合に対応して、予告パターン種別判定用の乱数値SR7が全て予告なしに割り当てられている。そのため、「イントロ」の特定演出が実行される場合には、予告演出となる演出動作の実行が制限される。ここで、「イントロ」の特定演出では、「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た後、短時間のうちに特定演出における演出表示が開始され、予告演出が行われる場合には、実行期間に重複が生じる。そこで、予告パターン種別判定テーブル170では、「イントロ」の特定演出が実行される変動パターンである場合には常に予告なしとなるように予告パターン種別判定用の乱数値SR7を割り当てることで、「イントロ」の特定演出と実行期間が重複する予告演出は実行しないようにすることができる。また、予告パターン種別判定テーブル170では、変動パターンが非リーチPB1-2、非リーチPC1-2である場合に対応して、予告パターン種別判定用の乱数値SR7が全て予告なしに割り当てられている。非リーチPB1-2、非リーチPC1-2の特図変動時間は短い（0.8秒）ため、予告演出を実行する時間がない。そこで、予告パターン種別判定テーブル170では、このような変動パターンである場合には常に予告なしとなるように予告パターン種別判定用の乱数値SR7を割り当てることで、予告演出は実行しないようにすることができる。

【0174】

ROM121が記憶する判定テーブルには、予告パターンを複数種類のいずれに決定するためのテーブルとして、例えば図35～図37に示す予告パターン判定テーブル171A～171C、172が含まれている。予告パターン判定テーブル171Aは、予告パターン種別が予告CY1に決定されたときであって確変状態以外の遊技状態（通常状態、時短状態）であるときに、第1予告パターン判定用の乱数値SR8-1に基づき、予告なし、あるいは、予告パターンを予告YP1-1～予告YP1-5のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。予告パターン判定テーブル171Aは、変動パターン（ハズレの変動パターンであるか大当りの変動パターンであるか）に応じて、第1予告パターン判定用の乱数値SR8-1を、予告なし、あるいは、予告YP1-1～予告YP1-5の予告パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0175】

ここで、予告YP1-1～予告YP1-5の予告パターンでは、互いに異なる演出表示態様で、スクロール予告演出における演出表示が行われる。スクロール予告演出では、飾り図柄の変動表示実行中に予告YP1-1～予告YP1-5の各予告パターンに対応する予告画像を画像表示装置5の仮想表示領域5Nに配置させるとともに、操作ボタン30の操作に対応して表示領域5Mを仮想表示領域5Nにスクロール移動可能として、仮想表示領域5Nに予告画像が表示されるか否かによって大当たりとなる可能性を予告する演出が実行される。即ち、スクロール予告演出では、遊技者が操作ボタン30の操作によって、予告画像を探すような演出が可能である。

【0176】

確変状態以外の遊技状態（通常状態、時短状態）では、特図ゲームで大当たりとなる割合が約1%であって、ハズレとなる割合が約99%となっている（図8（A）参照）。つまり、図35（A）に示すように、全体の変動における大当たりの出現率が1%、ハズレの出

現率が 99% になっている。予告パターン種別が予告 C Y 1 に決定された場合の全体の変動において、ハズレ時の予告 Y P 1-1 の決定割合は、 $99/100$ （ハズレの出現率） $\times 3/700$ （ハズレ時の予告 Y P 1-1 の決定割合） $= 297/70000$ であり、大当たり時の予告 Y P 1-1 の決定割合は、 $1/100$ （大当たりの出現率） $\times 33/700$ （大当たり時の予告 Y P 1-1 の決定割合） $= 33/70000$ である。即ち、予告パターン予告 Y P 1-1 のハズレ時の決定割合：大当たり時の決定割合 $= 9:1$ になっており、予告 Y P 1-1 の予告演出が実行された場合の大当たりとなる割合（大当たり信頼度）は約 10% になっている。同様に、予告 Y P 1-2 の予告演出が実行された場合の大当たり信頼度は約 30% になっており、予告 Y P 1-3 の予告演出が実行された場合の大当たり信頼度は約 50% になっており、予告 Y P 1-4 の予告演出が実行された場合の大当たり信頼度は約 70% になっており、予告 Y P 1-5 の予告演出が実行された場合の大当たり信頼度は 100%（ハズレ時には実行されない）になっている。このように、予告パターン判定テーブル 171A の設定では、各予告パターンの大当たり信頼度を異ならせている。このように、信頼度（ここでは大当たり信頼度）とは、1 の予告が実行される割合に対して、大当たりとなるときにその予告が実行される割合をいう。つまり、信頼度 90% の予告が実行された場合の変動においては 90% の確率で大当たりとなる。

【0177】

図 35（B）に示す予告パターン判定テーブル 172 は、予告パターン種別が予告 C Y 1 に決定されたときであって遊技状態が確変状態であるときに、第 1 予告パターン判定用の乱数値 S R 8-1 に基づき、予告なし、あるいは、予告パターンを予告 Y P 1-1～予告 Y P 1-5 のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。予告パターン判定テーブル 172 は、変動パターン（ハズレの変動パターンであるか通常大当たりの変動パターンであるか）確変大当たりの変動パターンであるか）に応じて、第 1 予告パターン判定用の乱数値 S R 8-1 を、予告なし、あるいは、予告 Y P 1-1～予告 Y P 1-5 の予告パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0178】

確変状態では、遊技者は、大当たりとなるか否かよりも、確変大当たりとなって確変状態が継続するか否かに注目する。そこで、確変状態におけるスクロール予告演出では、確変大当たりとなる可能性を予告する演出が実行される。

【0179】

特図ゲームで大当たりとなるときに、通常大当たりとなる割合が 36% であって、確変大当たりとなる割合が 64% となっている（図 9 参照）。つまり、図 35（B）に示すように、大当たりとなるとき全体の変動における通常大当たりの出現率が 36%、確変大当たりの出現率が 64% になっている。確変状態において予告パターン種別が予告 C Y 1 に決定された場合であって大当たり時の変動において、通常大当たり時の予告 Y P 1-1 の決定割合は、 $36/100$ （通常大当たりの出現率） $\times 320/700$ （通常大当たり時の予告 Y P 1-1 の決定割合） $= 11520/70000$ であり、確変大当たり時の予告 Y P 1-1 の決定割合は、 $64/100$ （確変大当たりの出現率） $\times 20/700$ （確変大当たり時の予告 Y P 1-1 の決定割合） $= 1280/70000$ である。即ち、予告パターン予告 Y P 1-1 の通常大当たり時の決定割合：確変大当たり時の決定割合 $= 9:1$ になっており、予告 Y P 1-1 の予告演出が実行された場合の確変大当たりとなる割合（確変信頼度）は約 10% になっている。同様に、予告 Y P 1-2 の予告演出が実行された場合の確変信頼度は約 30% になっており、予告 Y P 1-3 の予告演出が実行された場合の確変信頼度は約 50% になっており、予告 Y P 1-4 の予告演出が実行された場合の確変信頼度は約 70% になっており、予告 Y P 1-5 の予告演出が実行された場合の確変信頼度は 100%（ハズレ時には実行されない）になっている。このように、予告パターン判定テーブル 172 の設定では、各予告パターンの確変信頼度を異ならせている。確変信頼度とは、1 の予告が実行される割合に対して、確変大当たりとなるときにその予告が実行される割合をいう。なお、確変状態においても、図 35（A）に示す予告パターン判定テーブル 171A によって予告パターンを決定するようにして大当たり信頼度を予告するようにしてもよい。この場合、各予告パ

ターンの決定割合を異ならせて、各予告パターンの大当り信頼度を通常状態や時短状態と異ならせるようにしてもよい。また、確変状態において図35(B)に示す予告パターン判定テーブル172を使用する場合、変動パターンがハズレの場合も予告なし以外に判定値を割り振ってハズレ時にもスクロール予告演出を実行するようにしてもよい。こうすることで、確変状態においては、スクロール予告演出によって確変信頼度と大当り信頼度とを併せて予告可能となる。

【0180】

予告パターン判定テーブル171Bは、予告パターン種別が予告CY2に決定されたときに、第2予告パターン判定用の乱数値SR8-2に基づき、予告なし、あるいは、予告パターンを予告YP2-1～予告YP2-6のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。予告パターン判定テーブル171Bは、変動パターンに応じて、第2予告パターン判定用の乱数値SR8-2を、予告なし、あるいは、予告YP2-1～予告YP2-6の予告パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。

10

【0181】

ここで、予告YP2-1～予告YP2-6の予告パターンでは、互いに異なるステップ数の演出表示態様で、「ステップアップ画像」の予告演出における演出表示が行われる。

「ステップアップ画像」の予告演出では、予告YP2-1～予告YP2-6の各予告パターンに対応して、所定の順番に従い複数ステップの演出画像を表示する

【0182】

予告パターン判定テーブル171Cは、予告パターン種別が予告CY3に決定されたときに、第3予告パターン判定用の乱数値SR8-3に基づき、予告なし、あるいは、予告パターンを予告YP3-1～予告YP3-3のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。予告パターン判定テーブル171Cは、変動パターンに応じて、第3予告パターン判定用の乱数値SR8-3を、予告なし、あるいは、予告YP3-1～予告YP3-3の予告パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。

20

【0183】

図36に示す予告パターン判定テーブル171Bでは、非リーチハズレとなる変動パターンでは、リーチハズレとなる変動パターンよりも、予告なしに決定される割合が高くなっている。また、大当りとなる変動パターンでは、ハズレとなる変動パターンよりも、ステップ数の多い予告パターンに決定されやすくなっている。このような設定により、ステップアップ予告演出が実行されたときに、リーチとなる割合を高くすることができる。また、ステップ数が多いときに、少ないときよりも大当りと割合を高くすることができる。

30

【0184】

ここで、予告YP3-1～予告YP3-3の予告パターンでは、互いに異なる演出表示態様で、「メール表示」の予告演出における演出表示が行われる。「メール表示」の予告演出では、操作ボタン30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後、操作ボタン30が操作されたことに応じて、予告YP3-1～予告YP3-3の各予告パターンに対応した演出画像を表示させる一方で、操作ボタン30が操作されなければ、各予告パターンに対応した演出画像の表示が行われない。このように、「メール表示」の予告演出では、操作ボタン30が操作されたことに応じて演出動作が変化する。

40

【0185】

図37に示す予告パターン判定テーブル171Cでは、特定演出が実行される非リーチPA1-4、PA1-5、PA1-7の変動パターンに対応して、第3予告パターン判定用の乱数値SR8-3のうち「1」～「170」の範囲の値が予告なしに割り当てられている。他方、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる変動パターンに対応して、非リーチPA1-4、PA1-5、PA1-7の変動パターンよりも少ない個数の乱数値SR8-3が、予告なしに割り当てられている。例えば、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-4の変動パターンに対応して、「1」～「160」の範囲の値が予告なしに割り当てられている。その他のリーチ状態となる変動パターンでは、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となるか否かや、リーチの種類（ノーマルまたはスーパー）により、第3予告

50

パターン判定用の乱数値SR8-3の割当てが異なっている。これに対して、特定演出が実行されない非リーチPA1-1～非リーチPA1-3、非リーチPB1-1、非リーチPC1-1の変動パターンに対応して、非リーチPA1-4、PA1-5、PA1-7の変動パターンよりも多い個数の乱数値SR8-3が、予告なしに割り当てられている。すなわち、「1」～「190」の範囲の値が予告なしに割り当てられている。このような設定により、「非リーチ」に対応した変動パターンであって特定演出が実行される変動パターンであるときには、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる変動パターンであるときに比べて予告演出を実行する割合が低くなるとともに、「非リーチ」に対応した変動パターンであって特定演出が実行されない変動パターンであるときに比べて予告演出を実行する割合が高くなる。また、「非リーチ」に対応した変動パターンであって特定演出が実行される変動パターンであるときには、「非リーチ」に対応した変動パターンであって特定演出が実行されない変動パターンであるときに比べて信頼度（可変表示結果が「大当たり」となる可能性）の高い予告演出を実行する割合が高くなる一方で、飾り図柄の可変表示状態様がリーチ状態となる変動パターンであるときに比べて信頼度の高い予告演出を実行する割合が低くなる。

【0186】

ROM121が記憶する制御パターンテーブルには、例えば図38(A)に示す図柄変動制御パターンテーブル180、図38(B)に示す予告演出制御パターンテーブル181、図39に示す各種演出制御パターンテーブル182などが含まれている。図38(A)に示す図柄変動制御パターンテーブル180には、飾り図柄の変動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の表示領域における飾り図柄の可変表示動作や、リーチ演出における演出表示動作、特定演出における演出表示動作といった、各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されていればよい。各図柄変動制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、擬似連変動時の回数報知装置10を点灯制御するための報知制御データ、終了コードといった、飾り図柄の可変表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されていればよい。図38(A)に示すように、主基板11から伝送される変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンが同一であっても、特定演出パターンがいずれであるかによって異なる図柄変動制御パターンが用意される（例えば変動パターンがノーマルPA2-2である場合のノーマルCPA2-2-1及びノーマルCPA2-2-2など）。即ち、演出制御基板12の側にて、変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターン、及び特定演出パターンに基づいて図柄変動制御パターン（具体的な演出の内容）が決定される。

【0187】

また、変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンが同一であり、特図変動時間が同一であっても、変動中に行う演出（変動中演出）が再抽選演出と特殊演出とのいずれであるかによっても、再抽選演出を実行する図柄変動制御パターンと特殊演出を実行する図柄変動制御パターンとが用意される。具体的には、変動パターンがノーマルP2-5である場合、再抽選演出を実行するノーマルCPA2-5-1と特殊演出を実行するノーマル2-5-2とが用意される。例えば、これらは、同じ変動パターン及び変動時間に対応した図柄変動制御パターンであるので、変動中演出が実行される前までの飾り図柄の可変表示動作や、リーチ演出における演出表示動作は同様である。従って、変動中演出が実行される前までの制御データは、変動中演出がいずれであるかによらず共通のものが使用できるので図柄変動制御パターンのデータ量の増大を防止することができる。

【0188】

画像表示装置5において、各種の演出（飾り図柄の可変表示動作、リーチ演出、再抽選演出など）を実行する場合、演出実行の有無や種類毎に、その演出の実行するために十分な変動時間を定めた、複数種類の変動パターンが用意される。そして、その変動パターン

を主基板 1 1 の側でいずれかに決定することで演出実行の有無や種類が決定されるのが一般的である。特に、再抽選演出のような確変状態となるか否かを報知する演出では、最終的な表示結果が通常大当り図柄（通常大当り組合せ）となるか確変大当り図柄（確変大当り組合せ）となるかによって、演出態様を異ならせる必要がある。そのため、主基板 1 1 の側において再抽選演出を実行するか否かが決定され、その決定結果及び表示結果がいずれとなるかに基づいて、変動パターン（変動時間）が決定されるのが一般的である。再抽選演出は、一旦飾り図柄を仮停止表示させてから再変動を行う演出であるため、実行する場合は実行しない場合に比べて変動時間を長くする必要がある。つまり、再抽選演出の実行の有無によって複数の変動パターンが用意されることになる。その他の演出（リーチ演出など）との組合せを考慮すると用意する変動パターンの数が増大する（少なくとも 2 倍必要）。この実施の形態では、再抽選演出を実行しない（実行する必要のない）場合には、再抽選演出の実行するための再抽選演出実行時間において代わりに特殊演出を実行するようにしたので、再抽選演出の実行の有無による変動パターンの増大を防止することができる。また、主基板 1 1 における変動パターン（変動時間）決定の処理負担を軽減することができる。演出制御基板 1 2 の側では、変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターン、及び変動中演出がいずれであるかに基づいて図柄変動制御パターン（具体的な演出の内容に対応した制御パターン）が決定されることとなる。

【0189】

図 3 8（B）に示す予告演出制御パターンテーブル 1 8 1 には、複数種類の予告パターンのそれぞれに対応して、例えば予告演出における演出表示動作といった、予告演出に対応した演出動作の制御内容を示すデータが、予告演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。各予告演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、ステップアップ予告演出時の回数報知装置 1 0 を点灯制御するための報知制御データ、終了コードといった、飾り図柄の可変表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されていればよい。

【0190】

一例として、予告演出制御パターンテーブル 1 8 1 には、予告 Y P 1 - 1 ~ 予告 Y P 1 - 5 の予告パターンのそれぞれに対応して、予告 C Y P 1 - 1 ~ 予告 C Y P 1 - 5 の予告演出制御パターンが格納されている。ここで、予告 C Y P 1 - 1 の予告演出制御パターンは、予告 Y P 1 - 1 の予告パターンに対応して、予告画像 Y H 1 1 を仮想表示領域 5 N に配置させる。予告 C Y P 1 - 2 の予告演出制御パターンは、予告 Y P 1 - 2 の予告パターンに対応して、予告画像 Y H 1 1 及び Y H 1 2 を仮想表示領域 5 N に配置させる。予告 C Y P 1 - 3 の予告演出制御パターンは、予告 Y P 1 - 3 の予告パターンに対応して、予告画像 Y H 1 2、Y H 1 3 及び Y H 1 4 を仮想表示領域 5 N に配置させる。予告 C Y P 1 - 4 の予告演出制御パターンは、予告 Y P 1 - 4 の予告パターンに対応して、予告画像 Y H 1 4 を仮想表示領域 5 N に配置させる。予告 C Y P 1 - 5 の予告演出制御パターンは、予告 Y P 1 - 5 の予告パターンに対応して、予告画像 Y H 1 1 及び Y H 1 4 を仮想表示領域 5 N に配置させる。

【0191】

また、予告演出制御パターンテーブル 1 8 1 には、予告 Y P 2 - 1 ~ 予告 Y P 2 - 6 の予告パターンのそれぞれに対応して、予告 C Y P 2 - 1 ~ 予告 C Y P 2 - 6 の予告演出制御パターンが格納されている。ここで、予告 C Y P 2 - 1 の予告演出制御パターンは、予告 Y P 2 - 1 の予告パターンに対応して、第 1 ステップの演出画像を表示させ予告演出を終了する。予告 C Y P 2 - 2 の予告演出制御パターンは、予告 Y P 2 - 2 の予告パターンに対応して、第 1 ステップの演出画像に続き第 2 ステップの演出画像を表示させ予告演出を終了する。予告 C Y P 2 - 3 の予告演出制御パターンは、予告 Y P 2 - 3 の予告パターンに対応して、第 1 ステップの演出画像、第 2 ステップの演出画像、第 3 ステップの演出画像の順に表示させた後に、予告演出を終了する。予告 C Y P 2 - 4 の予告演出制御パターンは、予告 Y P 2 - 4 の予告パターンに対応して、第 1 ステップの演出画像、第 2 ステ

ップの演出画像、第3ステップの演出画像、第4ステップの演出画像の順に表示させた後に、予告演出を終了する。予告CYP2-5の予告演出制御パターンは、予告YP2-5の予告パターンに対応して、第1ステップの演出画像、第2ステップの演出画像、第3ステップの演出画像、第4ステップの演出画像、第5ステップの演出画像の順に表示させた後に、予告演出を終了する。予告CYP2-6の予告演出制御パターンは、予告YP2-4の予告パターンに対応して、第1ステップの演出画像、第2ステップの演出画像、第3ステップの演出画像、第4ステップの演出画像、第5ステップの演出画像、第6ステップの演出画像の順に表示させた後に、予告演出を終了する。

【0192】

加えて、予告演出制御パターンテーブル181には、予告YP3-1の予告パターンに対応して予告CYP3-1-1及び予告CYP3-1-2の予告演出制御パターンが格納され、予告YP3-2の予告パターンに対応して予告CYP3-2-1及び予告CYP3-2-2の予告演出制御パターンが格納され、予告YP3-3の予告パターンに対応して予告CYP3-3-1及び予告CYP3-3-2の予告演出制御パターンが格納されている。ここで、予告CYP3-1-1の予告演出制御パターンは、予告YP3-1の予告パターンに対応して、操作ボタン30の操作が検出される以前における演出画像を表示させる。予告CYP3-1-2の予告演出制御パターンは、予告YP3-1の予告パターンに対応して、操作ボタン30の操作が検出された後における演出画像を表示させる。予告CYP3-2-1の予告演出制御パターンは、予告YP3-2の予告パターンに対応して、操作ボタン30の操作が検出される以前における演出画像を表示させる。予告CYP3-2-2の予告演出制御パターンは、予告YP3-2の予告パターンに対応して、操作ボタン30の操作が検出された後における演出画像を表示させる。予告CYP3-3-1の予告演出制御パターンは、予告YP3-3の予告パターンに対応して、操作ボタン30の操作が検出される以前における演出画像を表示させる。予告CYP3-3-2の予告演出制御パターンは、予告YP3-3の予告パターンに対応して、操作ボタン30の操作が検出された後における演出画像を表示させる。

【0193】

図39に示す各種演出制御パターンテーブル182には、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間における、各種の演出制御の内容を示すデータが、演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。各演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった、大当り遊技状態や小当り遊技状態における演出動作の進行に応じた各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が、時系列的に設定されていればよい。この実施の形態では、15ラウンド大当り状態における演出態様が3種類（大当り演出A、大当り演出B、大当り演出C、図80参照）用意されている。そのため、図39に示すように、15ラウンド大当り（15回開放遊技）に対応する演出制御パターンは3種類用意されている。

【0194】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図40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40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。

【0195】

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

【0196】

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

【0197】

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。

【0198】

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。

【0199】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 からの表示制御指令などに基づき、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部 123 は、画像表示装置 5 の表示領域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。また、スクロール予告演出が実行される場合には、表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 からの表示制御指令などに基づき、実際に画像表示装置 5 に表示される表示領域 5M の外側に仮想表示領域 5N を形成して、仮想表示領域 5N に予告画像を配置したり、表示領域 5M を仮想表示領域 5N にスクロール移動させる制御を行う。なお、仮想表示領域 5N は予め表示領域 5M の外側に展開するように構成してもよいし、背景画像や演出モードの切替の度に展開するようにしてもよい。

【0200】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 は、例えば主基板 11 などから伝送された演出制御コマンドや操作検出スイッチ 31 から伝送された操作検出信号等の各種信号を取り込むための入力ポートと、演出制御基板 12 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I/O 125 の出力ポートからは、画像表示装置 5 へと伝送される映像信号や、音声制御基板 13 へと伝送される効果音信号、ランプ制御基板 14、回数報知装置 10 へと伝送される電飾信号などが出力される。

【0201】

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。

【0202】

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。なお、回数報知装置 10 は、演出制御基板 1

2に接続される構成としたが、ランプ制御基板14に接続される構成としてもよい。その場合、回数報知装置10における演出動作は、ランプ制御基板14の制御により実行される。

【0203】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM102がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ 10
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へ創出され、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41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。

【0204】

図41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を介して各スイッチ21、22A、22B、23などから入力される検出信号の状態を判定する(ステップS11)。続いて、所定のエラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(ステップ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)。

【0205】

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、MR2-1、MR2-2、MR3、MR4などの少なくとも一部をソフトウェアにより更新するためのメイン側乱数値更新処理を実行する(ステップ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や特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定などを所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【0206】

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信させる(ステップS17)。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部155に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O105に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板12に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御INT信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御INT信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理が 40
50

終了すると、割込み許可状態としてから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0207】

図42は、特別図柄プロセス処理として、図41に示すステップS15にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS100）。図43は、始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【0208】

図43に示す始動入賞判定処理において、CPU103は、まず、図2に示す第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bのうち、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオン状態であるか否かを判定する（ステップS201）。このとき、第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオン状態であれば（ステップS201；Yes）、第1特図保留記憶部151Aに記憶されている保留データの個数に対応した第1保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップS202）。このとき、CPU103は、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第1保留記憶数カウンタの値（第1保留記憶数カウント値）を読み取ることなどにより、第1保留記憶数を特定すればよい。

【0209】

ステップS202にて第1保留記憶数が上限値ではない場合には（ステップS202；No）、例えば第1保留記憶数カウント値を1加算することなどにより、第1保留記憶数を1加算する（ステップS203）。そして、乱数回路104やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2-1を示す数値データを、抽出する（ステップS204）。このとき抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして第1特図保留記憶部151Aにおける空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される（ステップS205）。続いて、例えばROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレス（先頭アドレス）を送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップS206）。こうして設定された第1始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図41に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0210】

ステップS206の処理を実行した後は、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた合計保留記憶数カウンタの値（合計保留記憶数カウント値）を1加算することなどにより、合計保留記憶数を1加算する（ステップS207）。そして、始動データ記憶部151Cにおける空きエントリの先頭に、第1始動入賞口への入賞に対応した「第1」の始動データを記憶させる（ステップS208）。続いて、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップS209）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図41に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、第1始動入賞口指定コマンドに続いて、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0211】

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオフ状態である場合や（ステップS201；No）、ステップS202にて第1保留記憶数が上限値に達している場合（ステップS202；Yes）、あるいは、ステップS209の処理を実行した後は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号がオン状態であるか否かを判定する（ステップS210）。このとき、第2始動口スイッチ22Bからの検出信号がオフ状態であれば（ステッ

ブ S 2 1 0 ; N o) 、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号がオン状態である場合には (ステップ S 2 1 0 ; Y e s) 、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B に記憶されている保留データの個数に対応した第 2 保留記憶数が、所定の上限値 (例えば「4」) となっているか否かを判定する (ステップ S 2 1 1) 。このとき、C P U 1 0 3 は、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの値 (第 2 保留記憶数カウント値) を読み取ることなどにより、第 2 保留記憶数を特定すればよい。

【0212】

ステップ S 2 1 1 にて第 2 保留記憶数が上限値に達していれば (ステップ S 2 1 1 ; Y e s) 、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第 2 保留記憶数が上限値ではない場合には (ステップ S 2 1 1 ; N o) 、例えば第 2 保留記憶数カウント値を 1 加算することなどにより、第 2 保留記憶数を 1 加算する (ステップ S 2 1 2) 。そして、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、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当り種別判定用の乱数値 M R 2 - 1 を示す数値データを、抽出する (ステップ S 2 1 3) 。このとき抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B 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 4) 。続いて、例えば R O M 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セットすることなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 1 始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う (ステップ S 2 1 5) 。こうして設定された第 2 始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図 4 1 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。

【0213】

ステップ S 2 1 5 の処理を実行した後は、例えば合計保留記憶数カウント値を 1 加算することなどにより、合計保留記憶数を 1 加算する (ステップ S 2 1 6) 。そして、始動データ記憶部 1 5 1 C における空きエントリの先頭に、第 2 始動入賞口への入賞に対応した「第 2」の始動データを記憶させる (ステップ S 2 1 7) 。続いて、例えば R O M 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セット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 1 8) 。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図 4 1 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、第 2 始動入賞口指定コマンドに続いて、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。以上のような始動入賞判定処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値に応じて、図 4 2 に示すステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0214】

ステップ S 1 1 0 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 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄、色図柄などの可変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かの判定が行われる。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける確定特別図柄 (大当り図柄、小当り図柄及びハズレ図柄のいずれか) が設定される。

【0215】

ステップ S 1 1 1 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」とするか否かの判定結果や、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かの判定結

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。

【0216】

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経過時間を計測する処理などが含まれている。また、こうして計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特図変動時間に達したときには、例えば、飾り図柄停止コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行い、特図プロセスフラグの値を“3”に更新する。

10

【0217】

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と小当りフラグのいずれか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”に更新し、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。また、大当りフラグと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。

20

【0218】

ステップS114の大入賞口開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大入賞口開放前処理には、可変表示結果が「大当り」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、例えば大入賞口開放回数最大値の設定に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大入賞口開放回数最大値が15ラウンド大当り状態に対応した「15」に設定されている場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定する。これに対して、大入賞口開放回数最大値が2ラウンド大当り状態に対応した「2」に設定されている場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.5秒」に設定する。

30

【0219】

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

40

【0220】

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

【0221】

ステップS117の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当り終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9といった演出用の電気部品により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作として

50

のエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、その小当り遊技状態の終了に対応した各種の設定を行う処理などが含まれている。

【0222】

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」であることにより大入賞口開放回数最大値が「2」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」に設定すればよい。

【0223】

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、所定のソレノイドに対する駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。

【0224】

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といった演出用の電気部品により、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、確変フラグや高ベース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。

【0225】

図44は、図42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44に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている合計保留記憶数カウント値などに基づき、第1保留記憶数と第2保留記憶数の合計値である合計保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS231）。このとき、合計保留記憶数が「0」以外であれば（ステップS231；No）、始動データ記憶部151Cから始動データを読み出す（ステップS232）。このときには、始動データ記憶部151Cにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている始動データを読み出せばよい。

【0226】

ステップS232の処理に続いて、例えば合計保留記憶数カウント値を1減算することなどにより、合計保留記憶数を1減算するように更新するとともに、始動データ記憶部151Cにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「8」に対応するエントリ）に記憶された始動データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる（ステップS233）。そして、ステップS232にて読み出した始動データが「第1」と「第2」のいずれであるかを判定する（ステップS234）。

【0227】

ステップS234にて始動データが「第1」とであると判定された場合には（ステップS234；第1）、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当り種別判定用の乱数値MR2-1を示す数値データとを、それぞれ読み出す（ステップS235）。このときには、例えば第1保留記憶数カウント値を1減算することなどにより、第1保留記憶数を1減算す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）に記憶された保留データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる（ステップS236）。そして、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を

10

20

30

40

50

開始することに対応して、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）を「1」に設定する（ステップS237）。

【0228】

ステップS237の処理を実行した後は、可変表示結果を「ハズレ」、「大当たり」、「小当たり」のいずれとするかを判定するための使用テーブルとして、図8（A）に示す第1特図表示結果判定テーブル130Aを選択してセットする（ステップS238）。例えば、ステップS238の処理では、RAM102の所定領域に設けられた判定テーブルポインタなどに、ROM101における第1特図表示結果判定テーブル130Aの記憶アドレス（先頭アドレス）をセットすればよい。CPU103は、こうしてセットされた第1特図表示結果判定テーブル130Aを参照することにより、ステップS235にて読み出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが、大当たり判定値データと合致するか否かを判定する（ステップS239）。

10

【0229】

ステップS239にて乱数値MR1を示す数値データが大当たり判定値データと合致しない場合には（ステップS239；No）、ステップS235にて読み出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが、小当たり判定値データと合致するか否かを判定する（ステップS240）。このとき、小当たり判定値データと合致すれば（ステップS240；Yes）、小当たりフラグをオン状態にセットする（ステップS241）。

【0230】

ステップS234にて始動データが「第2」とであると判定された場合には（ステップS234；第2）、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当たり種別判定用の乱数値MR2-1を示す数値データとを、それぞれ読み出す（ステップS242）。このときには、例えば第2保留記憶数カウント値を1減算することなどにより、第2保留記憶数を1減算す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）に記憶された保留データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる（ステップS243）。そして、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始することに対応して、変動特図指定バッファ値を「2」に設定する（ステップS244）。

20

30

【0231】

ステップS244の処理を実行した後は、可変表示結果を「ハズレ」、「大当たり」のいずれとするかを判定するための使用テーブルとして、図8（B）に示す第2特図表示結果判定テーブル130Bを選択してセットする（ステップS245）。例えば、ステップS245の処理では、ROM101における第2特図表示結果判定テーブル130Bの記憶アドレスを、判定テーブルポインタなどにセットすればよい。CPU103は、こうしてセットされた第2特図表示結果判定テーブル130Bを参照することにより、ステップS242にて読み出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが、大当たり判定値データと合致するか否かを判定する（ステップS246）。

【0232】

ステップS239またはステップS246にて乱数値MR1を示す数値データが大当たり判定値データと合致した場合には（ステップS239；Yes、または、ステップS246；Yes）、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする（ステップS247）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図9に示す大当たり種別判定テーブル131を選択してセットする（ステップS248）。そして、ステップS235またはステップS242にて読み出した大当たり種別判定用の乱数値MR2-1を示す数値データに基づき、ステップS248にてセットした大当たり種別判定テーブル131を参照することにより、大当たり種別を、「通常」、「第1確変」、「第2確変」、「第3確変」、「突確」という複数種類のいずれかに決定する（ステップS249）。なお、ステップS244の処理で変動特図指定

40

50

バッファ値を「2」に設定した場合には、大当り種別判定テーブル131にて「突確」の大当り種別に対して大当り種別判定用の乱数値MR2-1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。こうしてステップS249にて決定された大当り種別に対応して、大当り種別バッファ値を、「00」～「04」のいずれかに設定する（ステップS250）。

【0233】

ステップS241とステップS250の処理のいずれかを実行した後は、大入賞口開放回数最大値を設定する（ステップS251）。このときには、例えば図45に示すように、大当り種別が「通常」、「第1確変」～「第3確変」のいずれかであれば、大入賞口開放回数最大値を15回開放遊技に対応した「15」に設定する。これに対して、大当り種別が「突確」である場合や、小当り種別が「小当り」である場合には、大入賞口開放回数最大値を2回開放遊技に対応した「2」に設定する。

【0234】

ステップS240にて乱数値MR1を示す数値データが小当り判定値データと合致しない場合や（ステップS240；No）、ステップS246にて乱数値MR1を示す数値データが大当り判定値データと合致しない場合（ステップS246；No）、あるいは、ステップS251の処理を実行した後は、可変表示結果の判定や大当り種別の決定を行った結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップS252）。一例として、ステップS240にて乱数値MR1を示す数値データが小当り判定値データと合致しない場合や、ステップS246にて乱数値MR1を示す数値データが大当り判定値データと合致しない場合には、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定結果に対応して、ハズレ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップS240にて乱数値MR1を示す数値データが小当り判定値データと合致した場合には、可変表示結果を「小当り」とする旨の判定結果に対応して、小当り図柄となる「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。さらに、ステップS239またはステップS246にて乱数値MR1を示す数値データが大当り判定値データと合致した場合には、ステップS249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」、「8」、「9」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「通常」とする決定結果に応じて、通常大当り図柄となる「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「第1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、大当り種別を「第2確変」とする決定結果に応じて、確変大当り図柄となる「8」の数字を示す特別図柄を、大当り種別を「第3確変」とする決定結果に応じて、確変大当り図柄となる「9」の数字を示す特別図柄を、それぞれ確定特別図柄に設定する。さらに、大当り種別を「突確」とする決定結果に応じて、2ラウンド大当り図柄となる「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【0235】

ステップS252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S253）、特別図柄通常処理を終了する。また、ステップS231にて合計保留記憶数が「0」である場合には（ステップS231；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS254）、特別図柄通常処理を終了する。

【0236】

図46は、図42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46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）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップS261；Yes）、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに基づき、図11（D）に示すテーブル選択設定に従い、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Iのいづ

れかを選択してセットする（ステップS 2 6 2）。ここで、パチンコ遊技機1における遊技状態は、遊技制御フラグ設定部1 5 2に設けられた確変フラグや高ベースフラグの状態から特定すればよい。

【0 2 3 7】

ステップS 2 6 1にて大当りフラグがオフである場合には（ステップS 2 6 1；N o）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS 2 6 3）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップS 2 6 3；Y e s）、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに基づき、図1 2（D）に示すテーブル選択設定に従い、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、小当り用変動パターン種別判定テーブル1 3 3 A～1 3 3 Cのいずれかを選択してセットする（ステップS 2 6 4）。 10

【0 2 3 8】

ステップS 2 6 3にて小当りフラグがオフである場合には（ステップS 2 6 3；N o）、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに基づき、図1 3（D）に示すテーブル選択設定に従い、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを判定するための使用テーブルとして、リーチ判定テーブル1 3 4 A～1 3 4 Cのいずれかを選択してセットする（ステップS 2 6 5）。このときには、例えば遊技制御カウンタ設定部1 5 4に記憶されている合計保留記憶数カウント値を読み取ることなどにより、合計保留記憶数を特定する（ステップS 2 6 6）。続いて、例えば遊技制御カウンタ設定部1 5 4に設けられたランダムカウンタなどから、リーチ判定用の乱数値MR 2－2を抽出する（ステップS 2 6 7）。そして、ステップS 2 6 7にて抽出したリーチ判定用の乱数値MR 2－2に基づき、ステップS 2 6 5にてセットしたリーチ判定テーブル1 3 4 A～1 3 4 Cのいずれかを参照することにより、リーチ状態の有無を判定する（ステップS 2 6 8）。 20

【0 2 3 9】

ステップS 2 6 8においてリーチ状態ありとする旨の判定結果が得られた場合には（ステップS 2 6 9；Y e s）。ステップS 2 6 8におけるリーチH A 2－1～リーチH A 2－3、リーチH B 2－1、リーチH C 2－1の判定結果といったリーチ状態ありの判定結果に応じて、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、リーチ用変動パターン種別判定テーブル1 3 5 A～1 3 5 Cのいずれかを選択してセットする（ステップS 2 7 0）。これに対して、ステップS 2 6 8においてリーチ状態なしとする旨の判定結果が得られた場合には（ステップS 2 6 9；N o）、ステップS 2 6 8における非リーチH A 1－1～非リーチH A 1－5、非リーチH B 1－1、非リーチH B 1－2、非リーチH C 1－1、非リーチH C 1－2の判定結果といったリーチ状態なしの判定結果に応じて、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、非リーチ用変動パターン種別判定テーブル1 3 6 A～1 3 6 Cのいずれかを選択してセットする（ステップS 2 7 1）。 30

【0 2 4 0】

ステップS 2 6 2、S 2 6 4、S 2 7 0、S 2 7 1の処理のいずれかを実行した後は、例えば遊技制御カウンタ設定部1 5 4に設けられたランダムカウンタなどから、変動パターン種別判定用の乱数値MR 3を抽出する（ステップS 2 7 2）。そして、ステップS 2 7 2にて抽出した変動パターン種別判定用の乱数値MR 3に基づき、ステップS 2 6 2、S 2 6 4、S 2 7 0、S 2 7 1のいずれかにてセットした使用テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップS 2 7 3）。 40

【0 2 4 1】

ここで、ステップS 2 7 2、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関わりなく、共通のランダムカウンタなどによって更新さ 50

れる変動パターン種別判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、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。また、ステップS 2 7 2、S 2 7 3の処理では、ステップS 2 6 8におけるリーチ状態の有無の判定結果に関わりなく、変動パターン種別判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。一例として、ステップS 2 7 3の処理では、判定テーブルポインタにセットされたROM 1 0 1のアドレスに記憶された判定テーブルを参照して変動パターン種別の決定を行うようにすればよい。

【0 2 4 2】

こうしてステップS 2 7 3にて変動パターン種別が決定された後には、その変動パターン種別の決定結果に基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、当り変動パターン判定テーブル1 3 7 A～1 3 7 Cやハズレ変動パターン判定テーブル1 3 8 A、1 3 8 Bといった複数種類の変動パターン判定テーブルのいずれかを選択してセットする（ステップS 2 7 4）。続いて、例えば遊技制御カウンタ設定部1 5 4に設けられたランダムカウンタなどから、変動パターン判定用の乱数値MR 4を抽出する（ステップS 2 7 5）。そして、ステップS 2 7 5にて抽出した変動パターン判定用の乱数値MR 4に基づき、ステップS 2 7 4にてセットした変動パターン判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 6）。

【0 2 4 3】

ここで、ステップS 2 7 5、S 2 7 6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に関わりなく、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン判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、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。また、ステップS 2 7 5、S 2 7 6の処理では、ステップS 2 6 8におけるリーチ状態の有無の判定結果に関わりなく、変動パターン判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。一例として、ステップS 2 7 6の処理では、判定テーブルポインタにセットされたROM 1 0 1のアドレスに記憶された判定テーブルを参照して変動パターンが決定されればよい。

【0 2 4 4】

このようなステップS 2 7 6における変動パターンの決定に続いて、その変動パターンの判定結果に応じた特図変動時間を設定する（ステップS 2 7 7）。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による第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4 Bによる第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップS 2 7 8）。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による第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。これに対して、変動特図指定バッファ値が“2”であれば、第2特別図柄表示装置4 Bによる第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【0 2 4 5】

ステップS 2 7 8の処理を実行した後には、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップS 2 7 9）。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に対して第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルの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、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。こうしたステップS279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41に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドが、順次に送信されることになる。

10

【0246】

ステップS279での設定に続いて、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS280）、変動パターン設定処理を終了する。

【0247】

図47は、図42のステップS113にて実行される特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図47に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS291）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップS291；Yes）、大当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップS292）。例えば、ステップS292の処理では、大当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御タイマ設定部153に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

20

【0248】

ステップS292の処理に続いて、当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS293）。例えば、ステップS293の処理では、当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。その後、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS294）。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う（ステップS295）。例えば、ステップS295では、確変フラグや高ベースフラグをクリアしてオフ状態とする処理や、確変状態や時短状態における特図ゲームの実行回数をカウントするための特図変動回数カウンタをクリアする処理などが実行されればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップS296）、特別図柄停止処理を終了する。

30

【0249】

ステップS291にて大当りフラグがオフである場合には（ステップS291；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S297）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップS297；No）、小当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップS298）。例えば、ステップS298の処理では、小当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

40

【0250】

ステップS298の処理に続いて、ステップS293の処理と同様に、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S299）。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S300）。そして、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S301）。

【0251】

また、ステップS297にて小当りフラグがオフである場合には（ステップS297；

50

N o)、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新する(ステップS302)。ステップS301、S302の処理のいずれかを実行した後は、確変状態や時短状態を終了させるか否かの判定を行う(ステップS303)。例えば、ステップS303の処理では、特図変動回数カウンタの値(特図変動回数カウント値)を、例えば1減算または1加算するなどして更新し、更新後の特図変動回数カウント値が所定の特別遊技状態終了判定値と合致するか否かの判定が行われる。このとき、特別遊技状態終了判定値と合致すれば、確変フラグや高ベースフラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、確変状態や時短状態を終了して潜伏確変状態や通常状態に制御すればよい。他方、特別遊技状態終了判定値と合致しなければ、確変フラグや高ベースフラグの状態を維持して、ステップS303の処理を終了すればよい。こうした確変状態や時短状態の終了判定を実行した後は、特別図柄停止処理が終了する。なお、特図変動回数カウント値に基づく終了判定は、時短状態である場合のみ行うようにして、確変状態については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続されるようにしてもよい。あるいは、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタから、確変状態終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予めROM101などに格納された確変状態終了判定テーブルを参照することにより、確変状態を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。

【0252】

図48は、図42のステップS117にて実行される大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図48に示す大当り終了処理において、CPU103は、まず、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する(ステップS311)。一例として、図42に示すステップS116の大入賞口開放後処理では、特図プロセスフラグの値を“7”に更新するとき、大当り終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップS311の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を1減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値と合致したか否かに応じて、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップS311にて大当り終了時演出待ち時間が経過していなければ(ステップS311;N o)、そのまま大当り終了処理を終了する。

【0253】

これに対して、ステップS311にて大当り終了時演出待ち時間が経過した場合には(ステップS311;Y e s)、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出す(ステップS312)。続いて、ステップS312にて読み出した大当り種別バッファ値が「通常」の大当り種別に対応した「00」であるか否かを判定する(ステップS313)。このとき、大当り種別バッファ値が「00」であれば(ステップS313;Y e s)、時短状態への制御を開始するための設定を行う(ステップS314)。一例として、ステップS314の処理では、高ベースフラグがオン状態にセットされるとともに、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値(例えば「30」)が、特図変動回数カウンタにセットされればよい。

【0254】

ステップS313にて大当り種別バッファ値が「00」以外である場合には(ステップS313;N o)、確変状態への制御を開始するための設定を行う(ステップS315)。一例として、ステップS315の処理では、確変フラグ及び高ベースフラグがオン状態にセットされるとともに、大当り種別バッファ値が「01」である場合は、確変状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値(例えば「30」)が、特図変動回数カウンタにセットされればよい。

【0255】

ステップS314、S315の処理のいずれかを実行した後は、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから(ステップS316)、大当り終了処理を終了する。

【0256】

図49は、図41のステップS16にて実行される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。この普通図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、通過ゲート41に設けられたゲートスイッチ21からの検出信号がオン状態であるか否かをチェックすることにより、通過ゲート41を遊技球が通過したか否かの判定を行う（ステップS131）。遊技球が通過ゲート41を通過してゲートスイッチ21からの検出信号がオン状態となった場合には（ステップS131；Yes）、ゲート通過時処理を実行する（ステップS132）。他方、ゲートスイッチ21からの検出信号がオフ状態である場合には（ステップS131；No）、ステップS132の処理をスキップする。

【0257】

ステップS132にて実行されるゲート通過時処理の一例として、以下のような処理が実行される。すなわち、まず、普図保留記憶部156に記憶されている保留データの個数である普図保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する。このとき、普図保留記憶数が上限値となっていれば、今回の遊技球検出は無効として、そのままゲート通過時処理を終了する。これに対して、普図保留記憶数が上限値未満であるときには、例えばCPU103が、乱数回路104やランダムカウンタにより更新される数値データのうちから、普図表示結果判定用の乱数値MR5を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値を示す数値データを保留データとして、普図保留記憶部156における空きエントリの先頭にセットする。このときには、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた普図保留記憶数カウンタにおけるカウント値である普図保留記憶数カウンタ値を1加算するように更新してもよい。また、演出制御基板12に対して普図保留記憶数通知コマンドとなる所定の演出制御コマンドを送信するための設定を行い、画像表示装置5の表示領域に設けられた普通図柄始動記憶表示エリアにて、普図保留記憶数を特定可能とする演出画像を表示させるようにしてもよい。以上のようなゲート通過時処理を実行した後や、ステップS131にてゲートスイッチ21からの検出信号がオフ状態であると判定された後には、普図プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS140～S144の各処理を実行する。

【0258】

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に格納された保留データがある場合には、普図プロセスフラグの値を“1”に更新する。

【0259】

ステップS141の普通図柄判定処理は、普図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この普通図柄判定処理では、普図表示結果判定用の乱数値を示す数値データに基づき、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果としての普図表示結果を、「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかの判定などが行われる。また、普通図柄判定処理では、普図表示結果に対応する普図変動パターンの決定も行われる。そして、普通図柄判定処理では、普通図柄表示器20にて普通図柄の変動が開始されることに対応した演出制御コマンドとして、普図変動開始コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定が行われる。

【0260】

ステップS142の普通図柄変動処理は、普図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この普通図柄変動処理では、普通図柄が変動を開始してからの経過時間が計測され、その経過時間が普図変動パターンに対応して定められた普図変動時間に達したか否かの判定が行われる。そして、普図変動時間に達したときには、普通図柄表示器20にて普通図柄の変動が終了することに対応した演出制御コマンドとして、普図変動終了コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行うようにしてもよい。この場合、演出制御基板12の側では、普図変動終了コマンドを受信したことに基づき、普通図柄の

可変表示に対応して実行される演出（例えば普図対応演出など）を終了するための設定が行われればよい。あるいは、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対する普図変動終了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 9 0 の側では、普図変動開始コマンドに示された普図変動パターンなどに対応する普図変動時間を特定し、普図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普図変動時間に達したときに、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信しなくても、普通図柄の可変表示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。このような各種設定が行われた後には、普図プロセスフラグの値を“ 3 ”に更新する。

【 0 2 6 1 】

ステップ S 1 4 3 の普通図柄停止処理は、普図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この普通図柄停止処理では、普図表示結果が「普図当り」である場合に、例えば普通可変入賞球装置 6 B が備える可動翼片に連結された普通電動役物用ソレノイドを駆動するための普電作動パターンの設定といった、可動翼片を傾動位置とする拡大開放制御のための設定を行ってから、普図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。他方、普図表示結果が「普図ハズレ」である場合には、普図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【 0 2 6 2 】

ステップ S 1 4 4 の普通電動役物作動処理は、普図プロセスフラグの値が“ 4 ”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 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。例えば、普通電動役物作動処理では、ステップ S 1 4 3 の普通図柄停止処理にてセットされた普電作動パターンの設定に応じて、普通電動役物用ソレノイドを駆動するための駆動制御信号の生成が行われるようにすればよい。また、普通電動役物作動処理では、普通電動役物用ソレノイドを駆動して第 2 始動入賞口を拡大開放状態としてからの経過時間が計測され、その経過時間が普電作動パターンに対応した拡大開放時間に達したか否かの判定が行われる。そして、経過時間が拡大開放期間に達した場合には、普通電動役物用ソレノイドの駆動を停止して可動翼片を傾動位置から垂直位置に戻すことにより、第 2 始動入賞口を拡大開放状態から通常開放状態に変化させるための設定を行う。このときには、普図プロセスフラグの値を“ 0 ”に更新すればよい。

【 0 2 6 3 】

図 5 0 は、図 4 9 のステップ S 1 4 1 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、CPU 1 0 3 は、まず、普図保留記憶部 1 5 6 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 MR 5 を示す数値データを読み出す（ステップ S 3 5 1）。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 1 5 6 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 MR 5 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 S 3 5 2）。

【 0 2 6 4 】

ステップ S 3 5 2 の処理に続いて、高ベースフラグがオンであるか否かの判定を行う（ステップ S 3 5 3）。このとき、高ベースフラグがオフであれば（ステップ S 3 5 3；No）、確変フラグがオンであるか否かの判定を行う（ステップ S 3 5 4 A）。確変フラグがオンであれば（ステップ S 3 5 4 A；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 5 1（B）に示す高確低ベース普図表示結果判定テーブル 2 1 2 を設定する（ステップ S 3 5 5）。また、確変フラグがオフであれば（ステップ S 3 5 4 A；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 5 1（D）に示す低確低ベース普図表示結果判定テーブル 2 1 4 を設定する（ステップ S 3 5 6）。一方、高ベース

フラグがオンである場合も（ステップ S 3 5 3 ; Y e s）、確変フラグがオンであるか否かの判定を行う（ステップ S 3 5 4 B）。確変フラグがオンであれば（ステップ S 3 5 4 B ; Y e s）、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 5 1（A）に示す高確高ベース普図表示結果判定テーブル 2 1 1 を設定する（ステップ S 3 5 7 A）。また、確変フラグがオフであれば（ステップ S 3 5 4 B ; N o）、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 5 1（C）に示す低確高ベース普図表示結果判定テーブル 2 1 3 を設定する（ステップ S 3 5 7 B）。

【0265】

普図表示結果判定テーブル 2 1 1 ~ 2 1 4 は、ROM 1 0 1 に記憶される。普図表示結果判定テーブル 2 1 1 ~ 2 1 4 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 2 1 1 ~ 2 1 4 はそれぞれ、普図表示結果判定用の乱数値 MR 5 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。遊技状態が確変状態であって高ベース状態である場合は、図 5 1（A）に示す高確高ベース普図表示結果判定テーブル 2 1 1 が参照され、遊技状態が確変状態であって低ベース状態であるときには、即ち、潜伏確変状態であるときには、図 5 1（B）に示す高確低ベース普図表示結果判定テーブル 2 1 2 が参照され、遊技状態が時短状態であるときには、図 5 1（C）に示す低確高ベース普図表示結果判定テーブル 2 1 3 が参照され、遊技状態が通常状態であるときには、図 5 1（D）に示す低確低ベース普図表示結果判定テーブル 2 1 4 が参照される。高確高ベース普図表示結果判定テーブル 2 1 1、低確高ベース普図表示結果判定テーブル 2 1 3 の設定により、高ベース状態である場合は、普図当り（普図当り 3）となる割合が高くなっており、また、普図当りとなったときの、第 2 始動入賞口の開放時間（1.7 秒開放を 3 回）も有利となっている。さらに、普図変動時間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。なお、高確高ベース普図表示結果判定テーブル 2 1 1、低確高ベース普図表示結果判定テーブル 2 1 3 において、「普図ハズレ」に対する乱数値の割り当てを無くして必ず「普図当り 3」となるようにしてもよい。

【0266】

高確低ベース普図表示結果判定テーブル 2 1 2 と低確低ベース普図表示結果判定テーブル 2 1 4 とを比較すると、普図当り（普図当り 1 または普図当り 2）となる割合は同一であるが、高確低ベース普図表示結果判定テーブル 2 1 2 の方が普図当り 1 になりやすくなっている。普図当り 1 は普図当り 2 よりも、第 2 始動入賞口の開放態様が有利になっており、また普図変動時間も短く設定されている。即ち、遊技状態が潜伏確変状態である場合には、通常状態である場合よりも、普図当りとなったときの第 2 始動入賞口の開放時間が長くなりやすく（開放態様が有利になりやすく）、また普図変動時間も短くなりやすい。このような設定により、遊技者は普通可変入賞球装置 6 B が備える可動翼片の動作や、普通図柄表示器 2 0 における普通図柄の変動時間（普図変動時間）を注視することで、遊技状態が潜伏確変状態であるか否かを認識可能となっている。なお、高確低ベース普図表示結果判定テーブル 2 1 2 と低確低ベース普図表示結果判定テーブル 2 1 4 との設定では、普図変動時間を 5 秒または 1 0 秒のいずれかに決定するようになっていたが、低確低ベース普図表示結果判定テーブル 2 1 4 では高確低ベース普図表示結果判定テーブル 2 1 2 よりも長い普図変動時間（例えば 1 0 秒または 1 5 秒のいずれか）が決定されるようにしてもよい。このようにすることで、高確低ベース状態では、低確低ベース状態よりも平均的な普図変動時間が短くなり、これにより遊技状態が潜伏確変状態であるか否かを認識可能となる。なお、高確低ベース普図表示結果判定テーブル 2 1 2、低確低ベース普図表示結果判定テーブル 2 1 4 において、「普図ハズレ」に対する乱数値の割り当てを無くして必ず「普図当り 1」または「普図当り 2」となるようにしてもよい。この場合も、高確低ベース普図表示結果判定テーブル 2 1 2 の方が低確低ベース普図表示結果判定テーブル 2 1

4よりも「普図当り1」となりやすくする。このように「普図ハズレ」を無くすことで、普通可変入賞球装置6Bが備える可動翼片の動作や、普通図柄表示器20における普通図柄の変動時間の相違による遊技状態の示唆をより多くすることができる。

【0267】

ステップS355、S356、S357A、S357Bの処理のいずれかを実行した後は、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「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかの判定を行う（ステップS358）。このとき、普図表示結果を「普図当り1」または「普図当り3」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「普図当り2」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「3」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「-」を示す普通図柄が決定されるようにすればよい。

10

【0268】

ステップS358にて普図表示結果の判定を行った後は、普図表示結果を「普図当り」（「普図当り1」、「普図当り2」または「普図当り3」）とすると決定されたか否かを判定する（ステップS359）。ステップS359にて「普図当り」とすると決定されたと判定した場合（ステップS359；Yes）、遊技制御フラグ設定部152に設けられた普図当りフラグをセットする（ステップS360）。

【0269】

20

ステップS360にて普図当りフラグをセットした後、または、ステップS359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S359；No）、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S361）。一例として、ステップS361の処理では、CPU103が、普図変動パターンに対応した普図変動時間を、普図表示結果判定テーブル211～214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153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49に示すステップS142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S361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49に示すステップS142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。

30

【0270】

ステップS361にて普図変動時間を設定した後は、主基板11から演出制御基板12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S362）。ここで、普図変動開始コマンドは、ステップS358の処理にて判定された普図表示結果や、ステップS361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S362の処理において、CPU103は、ROM101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、RAM102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S361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41に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることにより、主基板11から演出制御基板12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11から演出制御基板12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

40

50

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。

【0271】

ステップ S 3 6 2 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“2”に更新してから（ステップ S 3 6 3）、普通図柄判定処理を終了する。

【0272】

図 5 2 は、図 4 9 のステップ S 1 4 3 にて実行される普通図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。この普通図柄停止処理において、CPU 1 0 3 は、まず、普図当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 3 7 1）。このとき、普図表示結果フラグがセットされていれば（ステップ S 3 7 1；Yes）、普図表示結果が「普図当り」であることに対応した普電作動パターンをセットする（ステップ S 3 7 2）。例えば、ステップ S 3 7 2 の処理において、CPU 1 0 3 は、普図表示結果判定テーブル 2 1 1～2 1 4 を参照して、普図表示結果が「普図当り 1」である場合には、第 2 始動入賞口を通常開放状態から拡大開放状態に「3 秒」変化させる開放を「2 回」行う普電作動パターンをセットし、普図表示結果が「普図当り 2」である場合には、第 2 始動入賞口を通常開放状態から拡大開放状態に「0. 3 秒」変化させる開放を「1 回」行う普電作動パターンをセットし、普図表示結果が「普図当り 3」である場合には、第 2 始動入賞口を通常開放状態から拡大開放状態に「1. 7 秒」変化させる開放を「3 回」行う普電作動パターンをセットする。

【0273】

ステップ S 3 7 2 の処理を実行した後には、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して普電作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 7 3）。普電作動開始コマンドは、普通可変入賞球装置 6 B において普通電動役物用ソレノイドが駆動されて第 2 始動入賞口に遊技球が進入可能となることを通知する演出制御コマンドである。例えばステップ S 3 7 3 の処理において、CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶された普電作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、RAM 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 7 3 での設定を行った場合には、普通図柄停止処理が終了してから図 4 1 に示すステップ S 1 7

【0274】

ステップ S 3 7 3 の処理を実行した後には、普図プロセスフラグの値を普通電動役物作動処理に対応した値である“4”に更新する（ステップ S 3 7 4）。また、ステップ S 3 7 1 にて普図当りフラグがセットされていない場合には（ステップ S 3 7 1；No）、普図プロセスフラグの値を“0”に更新する（ステップ S 3 7 5）。その後、普通図柄停止処理を終了する。

【0275】

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、図 5 3 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 5 3 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 4 0 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。

【0276】

その後、乱数更新処理が実行され（ステップ S 4 0 2）、演出制御に用いる各種の乱数値のうち、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタによってカウントされる乱数値を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。続いて、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 4 0 3）。タイマ割込みフ

ラグは、例えばC T Cのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。

【0277】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御I N T信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御I N T信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用C P U 120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないC P Uを用いている場合には、割込み禁止命令（D I命令）を発行することが望ましい。演出制御用C P U 120は、演出制御I N T信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部195に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目（M O D E）と2バイト目（E X T）を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用C P U 120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。

10

【0278】

ステップS 403にてタイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS 403；N o）、ステップS 402の処理に戻る。他方、ステップS 403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 403；Y e s）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS 404）、コマンド解析処理を実行する（ステップS 405）。ステップS 405にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

20

【0279】

ステップS 405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 406）。この演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8 L、8 Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9や装飾用L E Dにおける点灯動作といった、演出用の電気部品を用いた演出動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。

30

【0280】

ステップS 405のコマンド解析処理内では、例えば図54のフローチャートに示すような保留記憶増加表示処理が実行される。この保留記憶増加表示処理において、演出制御用C P U 120は、まず、例えば演出制御コマンド受信用バッファに格納された演出制御コマンドをチェックすることなどにより、主基板11から送信された保留記憶数通知コマンドの受信があるか否かを判定する（ステップS 151）。このとき、保留記憶数通知コマンドの受信がなければ（ステップS 151；N o）、そのまま保留記憶増加表示処理を終了する。

40

【0281】

ステップS 151にて保留記憶数通知コマンドの受信があると判定された場合には（ステップS 151；Y e s）、第1始動口入賞指定コマンドと第2始動口入賞指定コマンドのうちいずれかの始動口入賞指定コマンドを受信済みであるか否かを判定する（ステップS 152）。ここで、第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドについては、ステップS 405のコマンド解析処理にて受信があったか否かの判定が行われ、いずれかの始動口入賞指定コマンドの受信があると判定された場合には、受信した始動口入

50

賞指定コマンドに対応したコマンド受信フラグをオン状態にセットすればよい。一例として、第1始動口入賞指定コマンドを受信したときには、第1始動口入賞指定コマンド受信フラグをオン状態にセットする一方で、第2始動口入賞指定コマンドを受信したときには、第2始動口入賞指定コマンド受信フラグをオン状態にセットする。そして、ステップS152では、第1始動口入賞指定コマンド受信フラグと第2始動口入賞指定コマンド受信フラグのいずれかがオンであれば、始動口入賞指定コマンドを受信済みであると判定すればよい。

【0282】

ステップS152にて始動口入賞指定コマンドを受信済みであると判定された場合には（ステップS152；Yes）、例えば第1始動口入賞指定コマンド受信フラグがオンであるか否かなどに応じて、受信した始動口入賞指定コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップS153）。このとき、第1始動口入賞指定コマンドである旨の判定がなされれば（ステップS153；Yes）、第1保留記憶数の増加に対応して始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留記憶表示を更新するための第1保留表示増加更新設定が行われる（ステップS154）。この第1保留表示増加更新設定では、例えば始動入賞記憶表示エリア5Hにて非表示となっている表示部位のうちの1つを、第1始動入賞口に遊技球が進入したことによる第1始動条件の成立に応じて、青色表示に変化させるための表示設定が行われる。こうした第1保留表示増加更新設定を行った後は、保留記憶増加表示処理が終了する。

【0283】

ステップS153にて第2始動口入賞指定コマンドである旨の判定がなされた場合には（ステップS153；No）、第2保留記憶数の増加に対応して始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留記憶表示を更新するための第2保留表示増加更新設定が行われる（ステップS155）。この第2保留表示増加更新設定では、例えば始動入賞記憶表示エリア5Hにて非表示となっている表示部位のうちの1つを、第2始動入賞口に遊技球が進入したことによる第2始動条件の成立に応じて、赤色表示に変化させるための表示設定が行われる。こうした第2保留表示増加更新設定を行った後は、保留記憶増加表示処理が終了する。

【0284】

ステップS152にて始動口入賞指定コマンドを受信していないと判定された場合には（ステップS152；No）、始動口入賞指定がないときに対応して始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留記憶表示を更新するための始動口入賞指定なし時表示更新設定が行われる（ステップS156）。この始動口入賞指定なし時表示更新設定では、例えば始動入賞記憶表示エリア5Hにて青色表示や赤色表示となっている表示部位の全部を灰色表示に変化させるための表示設定と、始動入賞記憶表示エリア5Hにて非表示となっている表示部位の1つを灰色表示に変化させるための表示設定とが行われる。こうした始動口入賞指定なし時表示更新設定を行った後は、保留記憶増加表示処理が終了する。

【0285】

このように、ステップS154では第1保留表示増加更新設定が行われ、ステップS155では第2保留表示増加更新設定が行われることで、主基板11から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信したときに、始動口入賞指定コマンドとなる第1始動口入賞指定コマンドと第2始動口入賞指定コマンドのいずれかを正常に受信できていれば、例えば図55（A）に示すように、始動入賞記憶表示エリア5Hにて、第1始動条件の成立に基づく第1特図保留記憶部151Aにおける保留データの記憶数である第1保留記憶数と、第2始動条件の成立に基づく第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの記憶数である第2保留記憶数とを、特定可能に表示させることができる。

【0286】

他方、ステップS156では始動口入賞指定なし時表示更新設定が行われることで、主基板11から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信したときに、始動口入賞指定コマンドとなる第1始動口入賞指定コマンドと第2始動口入賞指定コマンドをいずれも受信し

ていないと判定されたことに基づいて、始動入賞記憶表示エリア 5 H における保留記憶表示の表示態様を、所定の表示態様に変更し、例えば図 5 5 (B) に示すような灰色表示とすることにより、合計保留記憶数は特定可能であるが第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数は特定できないように表示させることができる。その後、主基板 1 1 から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信したときに、始動口入賞指定コマンドを正常に受信できていれば、ステップ S 1 5 4、S 1 5 5 の処理のいずれかが実行されることにより、灰色表示となっている表示部位での表示態様は維持したまま、受信した始動口入賞指定コマンドに対応した新たな表示を加えることができる。一例として、図 5 5 (B) に示すような保留記憶表示が行われているときに、第 1 始動口入賞指定コマンドを正常に受信してから保留記憶数通知コマンドを受信した場合には、ステップ S 1 5 4 にて第 1 保留表示増加更新設定が行われることにより、図 5 5 (C) に示すように、第 1 始動入賞口への入賞に対応した青色表示が加えられることになる。

10

【0287】

図 5 6 は、図 5 3 のステップ S 4 0 6 にて実行される演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、普図対応演出設定処理（ステップ S 1 6 7）を実行してから、例えば演出制御フラグ設定部 1 9 1 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 6 0 ~ S 1 6 6 の処理のいずれかを選択して実行する。普図対応演出設定処理は、普通図柄表示器 2 0 における普通図柄の可変表示に対応した演出を実行するための処理である。普図対応演出設定処理の詳細については後述する。

20

【0288】

ステップ S 1 6 0 の変動開始コマンド受信待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ” のときに実行される処理である。この変動開始コマンド受信待ち処理には、主基板 1 1 から伝送される変動開始コマンドとして、第 1 変動開始コマンドと第 2 変動開始コマンドのいずれかを受信したか否かに応じて、画像表示装置 5 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 5 L、5 C、5 R における飾り図柄の可変表示や、「左」及び「右」の色図柄表示エリア 5 A、5 B のいずれかにおける色図柄の可変表示を、開始するか否かの判定を行う処理などが含まれている。このとき、可変表示を開始する旨の判定がなされれば、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” に更新される。

【0289】

30

ステップ S 1 6 1 の飾り図柄変動設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この飾り図柄変動設定処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの開始や第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの開始に対応して、飾り図柄や色図柄の可変表示を含めた各種の演出動作を行うために、変動パターンや可変表示結果などに応じた最終停止図柄となる確定飾り図柄や仮停止図柄、特定演出パターン、予告パターン等を決定し、その決定結果に基づいて図柄変動制御パターンや予告演出制御パターン等を設定する処理などが含まれている。こうした決定や設定などが行われた後には、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” に更新される。

【0290】

40

ステップ S 1 6 2 の飾り図柄変動中処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この飾り図柄変動中処理には、演出制御タイマ設定部 1 9 2 に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）に対応して、図柄変動制御パターンや予告演出制御パターンから各種の制御データを読み出して、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。一例として、ステップ S 1 6 1 の飾り図柄変動設定処理にて予告演出制御パターンとしてスクロール予告演出に対応した予告 C Y P 1 - 1、予告 C Y P 1 - 2、予告 C Y P 1 - 3、予告 C Y P 1 - 4、予告 C Y P 1 - 5 のいずれかがセットされた場合には、仮想表示領域 5 N に対応する予告画像を配置するとともに、演出制御用 C P U 1 2 0 が I / O 1 2 5 に含まれる所定の入力ポートを介して操作検出スイッチ 3 1 から伝送される操作検出信号をチェックして、

50

表示領域 5 M をスクロール移動可能なボタン操作有効期間内にて上下左右のいずれかの操作検出信号がオン状態となったか否かの判定を行う。このとき、操作検出信号がオン状態となれば、対応する方向の仮想表示領域 5 N に表示領域 5 M をスクロール移動させる。また、ステップ S 1 6 1 の飾り図柄変動設定処理にて予告演出制御パターンとして予告 C Y P 3 - 1 - 1、予告 C Y P 3 - 2 - 1、予告 C Y P 3 - 3 - 1 のいずれかがセットされた場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 が I / O 1 2 5 に含まれる所定の入力ポートを介して操作検出スイッチ 3 1 から伝送される操作検出信号をチェックして、予告演出を実行可能な所定期間内にて操作検出信号がオン状態となったか否かの判定を行う。このとき、操作検出信号がオン状態となれば、例えば予告 C Y P 3 - 1 - 1 を予告 C Y P 3 - 1 - 2 に切り替え、予告 C Y P 3 - 2 - 1 を予告 C Y P 3 - 2 - 2 に切り替え、予告 C Y P 3 - 3 - 1 を予告 C Y P 3 - 3 - 2 に切り替えることなどにより、予告演出における演出動作を変化させる。なお、操作検出信号がオン状態となる以前に用いられる予告 C Y P 3 - 1 - 1、予告 C Y P 3 - 2 - 1、予告 C Y P 3 - 3 - 1 の予告演出制御パターンは、画像表示装置 5 の表示領域に何らかの演出画像（例えば操作ボタン 3 0 の操作を促す画像など）を表示させるものであってもよいし、演出画像を表示させないものであってもよい。ここで、予告 C Y P 3 - 1 - 1、予告 C Y P 3 - 2 - 1、予告 C Y P 3 - 3 - 1 の予告演出制御パターンが画像表示装置 5 の表示領域に演出画像を表示させる場合には、各予告演出制御パターンで共通の演出画像を表示させてもよいし、互いに異なる演出画像を表示させてもよい。また、一例として、図柄変動制御パターンが「擬似連」である場合は擬似連変動の実行回数に対応して、予告演出制御パターンがステップアップ予告演出を実行する予告 C Y P 2 - 1 ~ 予告 C Y P 2 - 6 である場合は、ステップアップ予告演出のステップ数に対応して、飾り図柄の可変表示中において各制御パターンに制御データに従い回数報知装置 1 0 の表示制御が実行される。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 1 1 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停止表示させる。このときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

【 0 2 9 1 】

ステップ S 1 6 3 の飾り図柄変動終了時処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動終了時処理には、主基板 1 1 から伝送される当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定する処理が含まれている。このとき、当り開始指定コマンドを受信した旨の判定がなされれば、その当り開始指定コマンドから特定される可変表示結果が「大当り」である場合に、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、当り開始指定コマンドから特定される可変表示結果が「小当り」である場合には、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。また、当り開始指定コマンドを受信せずに所定時間が経過したときには、可変表示結果が「ハズレ」であることに対応して、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【 0 2 9 2 】

ステップ S 1 6 4 の大当り制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この大当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「大当り」となったことなどに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示領域に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する効果音信号の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する電飾信号の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D 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動作を制御する処理が含まれている。そして、例えば主基板 1 1 から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

【 0 2 9 3 】

ステップ S 1 6 5 の小当り制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「小当

り」となったことなどに対応して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 1 3 に対する効果音信号の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する電飾信号の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D 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動作を制御する処理が含まれている。一例として、ステップ S 1 6 5 の小当り制御中演出処理では、図 3 9 に示す当り開始 C S T 2 - 2、当り制御中 C R E 1 - 2 の演出制御パターンを順次に使用する演出制御パターンとして選択して、各種演出制御パターンテーブル 1 8 2 から読み出し、演出制御プロセスタイマの設定を行う。その後、演出制御プロセスタイマ値に応じて演出制御パターンから読み出した制御データに従い、演出動作を制御するための各種設定などを行うようにすればよい。こうした設定によって実行される演出動作は、大当り種別が「突確」となった場合にも実行されることがある突確・小当り共通の演出動作であればよい。そして、例えば主基板 1 1 から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

【 0 2 9 4 】

ステップ S 1 6 6 のエンディング演出処理は、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。このエンディング演出処理には、大当り遊技状態や小当り遊技状態が終了することなどに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示領域に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する効果音信号の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する電飾信号の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了に対応した各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、こうした演出動作が終了したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【 0 2 9 5 】

図 5 7 及び図 5 8 は、図 5 6 のステップ S 1 6 1 にて実行される飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。この飾り図柄変動設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、演出制御フラグ設定部 1 9 1 設定部に設けられた高ベース判定用フラグを確認することにより（高ベース判定用フラグがオフであるかを確認することにより）、低ベース状態（通常状態または潜伏確変状態）であるか否かを判定する（図 5 4 のステップ S 5 0 0 A）。ここで、高ベース判定用フラグは、例えば、後述するステップ S 5 0 1 の処理にてステップ可変表示結果が「大当り」とであると判定されたときにオン状態にセットされ、大当り種別が「第 1 確変」または「通常」である「大当り」となってから、特別遊技状態終了の回数である 3 0 回可変表示が実行されたときにオフ状態にクリアされる。ステップ S 5 0 0 A にて低ベース状態であると判定された場合（ステップ S 5 0 0 A ; Y e s）、報知演出設定処理を実行する（ステップ S 5 0 0 B）。報知演出設定処理の詳しい内容については後述する。ステップ S 5 0 0 A にて高ベース状態であると判定された場合は（ステップ S 5 0 0 A ; N o）、例えば可変表示結果通知コマンドの E X T データを読み取ることなどにより、可変表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定する（ステップ S 5 0 1）。このとき、可変表示結果が「ハズレ」であれば（ステップ S 5 0 1 ; Y e s）、例えば変動パターン指定コマンドの E X T データを読み取ることなどにより、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 S 5 0 2）。

【 0 2 9 6 】

ステップ S 5 0 2 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 S 5 0 2 ; Y e s）、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが、「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンであるか否かを判定する（ステップ S 5 0 3）。一例として、ステップ S 5 0 2 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、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが非リーチ P A 1 - 7 の変動パターンであれば（図 6 を参照）、「発展チャンス目終了」の特定演出を実行

する変動パターンであると判定する。

【0297】

ステップS503にて「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンであると判定された場合には（ステップS503；Yes）、発展チャンス目HC1～HC8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（ステップS504）。一例として、ステップS504の処理では、図22（D）に示す最終停止図柄決定テーブル160Dを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル160Dを参照することにより、発展チャンス目HC1～HC8のいずれかとなる左中右最終停止図柄FZ1-4、FZ1-5、FZ1-6の組合せを、確定飾り図柄として決定する。

10

【0298】

ステップS503にて「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンではないと判定された場合には（ステップS503；No）、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S505）。一例として、ステップS505の処理では、まず、図22（A）に示す最終停止図柄決定テーブル160Aを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル160Aを参照することにより、左最終停止図柄FZ1-1となる飾り図柄を決定する。次に、図22（B）に示す最終停止図柄決定テーブル160Bを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-2を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル160Bを参照することにより、右最終停止図柄FZ1-2となる飾り図柄を決定する。このときには、左最終停止図柄FZ1-1と右最終停止図柄FZ1-2との組合せに基づき、図23に示すような左右出目判定テーブル161を参照することにより、左右出目タイプDC1-1が複数種類のいずれとなるかを判定する。その後、図22（C）に示す最終停止図柄決定テーブル160Cを、使用

20

30

【0299】

こうして、ステップS505の処理では、最終停止図柄決定テーブル160A～160Cや、左右出目判定テーブル161を参照して、左中右最終停止図柄FZ1-1～FZ1-3となる飾り図柄を決定することで、確定飾り図柄の組合せがリーチ組合せや大当り組合せとなることがなく、また、リーチ組合せや大当り組合せ以外であっても、図3（A）に示す擬似連チャンス目GC1～GC8や、図3（B）に示す発展チャンス目HC1～HC8、図3（C）に示す突確チャンス目TC1～TC4、さらには、図24に示すような一定の非リーチ組合せとなることもない。

40

【0300】

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S506）。一例として、ステップS506の処理では、まず、図25（A）に示す最終停止図柄決定テーブル162Aを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そし

50

て、抽出した乱数値 S R 1 - 1 を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A を参照することにより、左最終停止図柄 F Z 2 - 1 と右最終停止図柄 F Z 2 - 2 となる同一の飾り図柄を決定する。次に、図 2 5 (B) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタなどから、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 3 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 1 - 3 を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B を参照することにより、左右最終停止図柄 F Z 2 - 1、F Z 2 - 2 とする飾り図柄と中最終停止図柄 F Z 2 - 3 とする飾り図柄との図柄差を決定する。こうして決定された図柄差に応じて、中最終停止図柄 F Z 2 - 3 とする飾り図柄が決定される。

10

【0301】

このように、ステップ S 5 0 6 の処理では、まず、最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A を用いて、最後に飾り図柄が停止表示される「中」の飾り図柄表示エリア 5 C 以外の「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に停止表示される左右最終停止図柄 F Z 2 - 1、F Z 2 - 2 とする飾り図柄が決定される。その後、最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B を用いて、最後に飾り図柄が停止表示される「中」の飾り図柄表示エリア 5 C における中最終停止図柄 F Z 2 - 3 とする飾り図柄と、左右最終停止図柄 F Z 2 - 1、F Z 2 - 2 とする飾り図柄との図柄差を決定し、決定された図柄差に応じて、中最終停止図柄 F Z 2 - 3 とする飾り図柄が決定される。

【0302】

20

ステップ S 5 0 1 にて可変表示結果が「ハズレ」以外である場合には（ステップ S 5 0 1 ; N o）、可変表示結果が「小当り」であること、もしくは、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」であることのうち、いずれか一方であるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップ S 5 0 7）。このとき、可変表示結果が「小当り」である場合、もしくは、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」である場合には（ステップ S 5 0 7 ; Y e s）、例えば変動パターン指定コマンドの E X T データを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが特殊 P G 1 - 1 ~ 特殊 P G 1 - 4 の変動パターンのいずれかであるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップ S 5 0 8）。ここで、図 7 に示すように、特殊 P G 1 - 1 ~ 特殊 P G 1 - 4 の変動パターンはいずれも、飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とすることを指定している。そのため、ステップ S 5 0 8 にて特殊 P G 1 - 1 ~ 特殊 P G 1 - 4 の変動パターンのいずれかであると判定された場合には（ステップ S 5 0 8 ; Y e s）、図 5 7 に示すステップ S 5 0 3 の処理に進み、ステップ S 5 0 4、S 5 0 5 の処理のいずれかにより、最終停止図柄となる確定飾り図柄を決定する。なお、ステップ S 5 0 8 にて特殊 P G 1 - 1 ~ 特殊 P G 1 - 4 の変動パターンのいずれかであると判定された場合には、図 5 7 に示すステップ S 5 0 3 の処理にて、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が特殊 P G 1 - 4 の変動パターンであれば（図 7 を参照）、「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンであると判定されることになる。

30

【0303】

図 5 8 のステップ S 5 0 8 にて特殊 P G 1 - 1 ~ 特殊 P G 1 - 4 の変動パターン以外であると判定された場合には（ステップ S 5 0 8 ; N o）、指定された変動パターンが特殊 P G 2 - 1 ~ 特殊 P G 2 - 3 の変動パターンのいずれかであるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップ S 5 0 9）。ここで、図 7 に示すように、特殊 P G 2 - 1 ~ 特殊 P G 2 - 3 の変動パターンはいずれも、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」のリーチ演出を行うことを指定している。そのため、ステップ S 5 0 9 にて特殊 P G 2 - 1 ~ 特殊 P G 2 - 3 の変動パターンのいずれかであると判定された場合には（ステップ S 5 0 9 ; Y e s）、図 5 7 に示すステップ S 5 0 6 の処理に進み、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を決定する。

40

【0304】

図 5 8 のステップ S 5 0 9 にて特殊 P G 2 - 1 ~ 特殊 P G 2 - 3 の変動パターン以外で

50

あると判定された場合には（ステップ S 5 0 9 ; N o）、指定された変動パターンが特殊 P G 3 - 1 ~ 特殊 P G 3 - 3 の変動パターンのいずれかとなる。ここで、図 7 に示すように、特殊 P G 3 - 1 ~ 特殊 P G 3 - 3 の変動パターンはいずれも、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、突確チャンス目 T C 1 ~ T C 4 のいずれかとするを指定している。こうした特殊 P G 3 - 1 ~ 特殊 P G 3 - 3 の変動パターンのいずれかが指定されたことに対応して、突確チャンス目 T C 1 ~ T C 4 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（ステップ S 5 1 0）。一例として、ステップ S 5 1 0 の処理では、図 2 6 (C) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 C を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタなどから、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 1 - 1 を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 C を参照することにより、突確チャンス目 T C 1 ~ T C 4 のいずれかとなる左中右最終停止図柄 F Z 4 - 1、F Z 4 - 2、F Z 4 - 3 の組合せを、確定飾り図柄として決定する。

【0305】

ステップ S 5 0 7 にて可変表示結果が「小当り」ではなく、大当り種別が「突確」でもない場合には（ステップ S 5 0 7 ; N o）、可変表示結果が「大当り」となる場合のうち、大当り種別が「通常大当り」と「第 3 確変」のうち、いずれか一方であるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップ S 5 1 1）。このとき、大当り種別が「通常大当り」である場合、もしくは、大当り種別が「第 3 確変」である場合には（ステップ S 5 1 1 ; Y e s）、通常大当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 S 5 1 2）。一例として、ステップ S 5 1 2 の処理では、図 2 6 (A) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A を、使用テーブルとして選択してセットする。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などから、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 1 - 1 を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A を参照することにより、通常大当り組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄 F Z 3 - 1、F Z 3 - 2、F Z 3 - 3 の組合せを、確定飾り図柄として決定する。

【0306】

ステップ S 5 1 1 にて大当り種別が「通常」でも「第 3 確変」でもない場合には（ステップ S 5 1 1 ; N o）、可変表示結果が「大当り」となる場合のうち、大当り種別が「第 1 確変」であるか否かを判定する（ステップ S 5 1 3 A）。大当り種別が「第 1 確変」である場合（ステップ S 5 1 3 A ; Y e s）、演出制御フラグ設定部 1 9 1 に設けられた潜伏確変状態であることを示す潜伏確変フラグをオン状態にセットし（ステップ S 5 1 3 B）、通常大当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 S 5 1 2）。大当り種別が「第 2 確変」である場合（ステップ S 5 1 3 A ; N o）、確変大当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 S 5 1 3 C）。一例として、ステップ S 5 1 3 C の処理では、図 2 6 (B) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 B を、使用テーブルとして選択してセットする。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などから、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 1 - 1 を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 B を参照することにより、確変大当り組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄 F Z 3 - 1、F Z 3 - 2、F Z 3 - 3 の組合せを、確定飾り図柄として決定する。図 5 7 のステップ S 5 0 4、S 5 0 5、S 5 0 6 の処理のいずれかを実行した後、あるいは、図 5 8 のステップ S 5 1 0、S 5 1 2、S 5 1 3 C の処理のいずれかを実行した後には、特定演出設定処理を実行する（ステップ S 5 1 4）。図 6 4 は、ステップ S 5 1 4 にて実行される特定演出設定処理の一例を示すフローチャートである。この特定演出設定処理では、まず、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが特定演出のない変動パターンであるか否かを判定する（ステップ S 5 5 1）。このとき、特定演出のない変動パターンであ

10

20

30

40

50

れば（ステップ S 5 5 1 ; Y e s）、そのまま特定演出設定処理を終了する。

【0307】

ステップ S 5 5 1 にて特定演出のある変動パターンと判定された場合には（ステップ S 5 5 1 ; N o）、その特定演出が「滑り」、「イントロ」のいずれかであるか、または、それら以外の特定演出であるかを判定する（ステップ S 5 5 2）。このとき、「滑り」、「イントロ」の特定演出のいずれかであれば、その特定演出に応じた特定演出パターン判定テーブルを、使用テーブルとして選択してセットする（ステップ S 5 5 3）。一例として、「滑り」の特定演出である場合には図 2 7（A）に示す特定演出パターン判定テーブル 1 6 4 A をセットし、「イントロ」の特定演出である場合には図 2 7（B）に示す特定演出パターン判定テーブル 1 6 4 B をセットする。

10

【0308】

ステップ S 5 5 3 の処理に続いて、特定演出パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ S 5 5 4）。一例として、「滑り」の特定演出である場合には、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などから、第 1 特定演出パターン判定用の乱数値 S R 6 - 1 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 6 - 1 を示す数値データに基づき、ステップ S 5 5 2 にてセットした特定演出パターン判定テーブル 1 6 4 A を参照することにより、特定演出パターンを滑り T P 1 - 1 ~ 滑り T P 1 - 4 のいずれかに決定する。「イントロ」の特定演出である場合には、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などから、第 2 特定演出パターン判定用の乱数値 S R 6 - 2 を示す数値データを抽出する。このときには、変動パターンが非リーチ P A 1 - 6 である場合に、演出制御バッファ設定部 1 9 4 に記憶されている前回演出バッファ値を読み出す。そして、変動パターンが非リーチ P A 1 - 6 である場合には、抽出した乱数値 S R 6 - 3 を示す数値データと前回演出バッファ値に基づき、変動パターンが非リーチ P A 1 - 6 以外である場合には、抽出した乱数値 S R 6 - 3 を示す数値データに基づき、特定演出パターン判定テーブル 1 6 4 B を参照することにより、特定演出パターンをイントロ T P 3 - 1 ~ イントロ T P 3 - 3 のいずれかに決定する。

20

【0309】

ステップ S 5 5 4 での判定を行った後には、特定演出が「イントロ」であるか否かを判定し（ステップ S 5 5 5）、「イントロ」の特定演出である場合には（ステップ S 5 5 5 ; Y e s）、ステップ S 5 5 4 にて決定されたイントロ T P 3 - 1 ~ イントロ T P 3 - 3 の特定演出パターンに応じて、特定演出パターン判定テーブル 1 6 4 B における前回演出バッファ更新設定値によって、前回演出バッファ値を更新する（ステップ S 5 5 6）。例えば、ステップ S 5 5 4 にてイントロ T P 3 - 1 の特定演出パターンに決定された場合には、前回演出バッファ値を“1”に更新する。これに対して、ステップ S 5 5 4 にてイントロ T P 3 - 2 の特定演出パターンに決定された場合には、前回演出バッファ値を“2”に更新する。また、ステップ S 5 5 4 にてイントロ T P 3 - 3 の特定演出パターンに決定された場合には、前回演出バッファ値を“3”に更新する。

30

【0310】

こうしてステップ S 5 5 6 の処理を実行することにより、「イントロ」の特定演出を実行する変動パターンに対応して、演出動作の種類ごとに用意されたイントロ T P 3 - 1 ~ イントロ T P 3 - 3 の特定演出パターンのいずれかに決定するごとに、その決定されたイントロ T P 3 - 1 ~ イントロ T P 3 - 3 の特定演出パターンに対応する前回演出バッファ値が設定されるように更新することができる。すなわち、「イントロ」の特定演出における演出動作を複数種類のいずれかに決定するごとに、その決定された演出動作の種類を、前回演出バッファ値として更新可能に記憶することができる。そして、ステップ S 5 5 4 の処理では、非リーチ P A 1 - 6 の変動パターンである場合に、前回演出バッファ値を読み出して図 2 7（C）に示すような特定演出パターン判定テーブル 1 6 4 B を用いた判定を行うことで、前回演出バッファ値として記憶されている演出動作の種類と同一種類の演出動作は実行しないように、特定演出パターンの決定を行うことができる。

40

【0311】

50

ステップ S 5 5 2 にて特定演出が「滑り」、「擬似連」、「イントロ」以外であると判定された場合や（ステップ S 5 5 2 ; N o）、ステップ S 5 5 5 にて特定演出が「イントロ」以外であると判定された場合（ステップ S 5 5 5 ; N o）、あるいは、ステップ S 5 5 6 の処理を実行した後は、特定演出が「滑り」、「擬似連」、「発展チャンス目」のいずれかであるか、または、それら以外の特定演出であるかを判定する（ステップ S 5 5 7）。このとき、「滑り」、「擬似連」、「発展チャンス目」以外の特定演出であれば（ステップ S 5 5 7 ; N o）、特定演出設定処理を終了する。これに対して、「滑り」、「擬似連」、「発展チャンス目」の特定演出のいずれかであれば（ステップ S 5 5 7 ; Y e s）、特定演出にて仮停止表示させる仮停止図柄を決定してから（ステップ S 5 5 8）、特定演出設定処理を終了する。

10

【0312】

ステップ S 5 5 8 の処理では、一例として、「滑り」の特定演出である場合に、ステップ S 5 5 4 にて決定された特定演出パターンに基づき、図 2 8（E）に示すテーブル選択設定に従い、仮停止図柄決定テーブル 1 6 6 A ~ 1 6 6 D のいずれかを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタなどから、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 3 に基づき、セットした仮停止図柄決定テーブル 1 6 6 A ~ 1 6 6 D のいずれかを参照することにより、右仮停止図柄 K Z 1 - 1、左仮停止図柄 K Z 1 - 2、右仮停止図柄 1 - 3、左仮停止図柄 K Z 1 - 4 のいずれかとなる飾り図柄を決定する。

20

【0313】

他の一例として、「擬似連」の特定演出である場合には、まず、変動パターンに基づき、擬似連変動の実行回数を定数 M にセットする。例えば、擬似連変動 1 回の変動パターンである場合には、定数 M を「1」に設定し、擬似連変動 2 回の変動パターンである場合には、定数 M を「2」に設定し、擬似連変動 3 回の変動パターンである場合には定数 M を「3」に設定し、擬似連変動 4 回の変動パターンである場合には、定数 M を「4」に設定し、擬似連変動 5 回の変動パターンである場合には、定数 M を「5」に設定し、擬似連変動 6 回の変動パターンである場合には、定数 M を「6」に設定する。このときには、決定した仮停止図柄の組合せ数を示す変数 N を「0」に設定しておく。また、変動パターンが非リーチ P A 1 - 5 である場合には、図 2 9（A）に示す仮停止図柄決定テーブル 1 6 7 A を使用テーブルとして選択してセットする一方で、変動パターンがスーパー P A 3 - 4、スーパー P A 3 - 5、スーパー P A 3 - 9、スーパー P A 3 - 1 0、スーパー P B 3 - 4、スーパー P B 3 - 5、スーパー P A 4 - 4、スーパー P A 4 - 5、スーパー P A 4 - 9、スーパー P A 4 - 1 0、スーパー P A 5 - 4、スーパー P A 5 - 5、スーパー P B 4 - 4、スーパー P B 4 - 5、スーパー P B 5 - 4、スーパー P B 5 - 5、スーパー P F 1 - 1、特殊 P G 1 - 3 のいずれかである場合には、図 2 9（B）に示す仮停止図柄決定テーブル 1 6 7 B を使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタなどから、第 1 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 4 - 1 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 4 - 1 を示す数値データに基づき、セットした仮停止図柄決定テーブル 1 6 7 A と仮停止図柄決定

30

40

【0314】

こうして更新後の変数 N が定数 M と合致すれば、ステップ S 5 5 8 の処理を終了する。これに対して、更新後の変数 N が定数 M と合致しなければ、図 2 9（C）に示す仮停止図柄決定テーブル 1 6 7 C を使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタなどから、第 2 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 4 - 2 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S

50

R 4-2 を示す数値データに基づき、仮停止図柄決定テーブル 1 6 7 C を参照することにより、擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれかとなる左中右仮停止図柄 K Z 3-1、K Z 3-2、K Z 3-3 の組合せを決定する。このときには、変数 N を 1 加算して更新し、更新後の変数 N が定数 M と合致するか否かを判定する。

【0315】

こうして更新後の変数 N が定数 M と合致すれば、ステップ S 5 5 8 の処理を終了する。これに対して、更新後の変数 N が定数 M と合致しなければ、図 2 9 (D) に示す仮停止図柄決定テーブル 1 6 7 D を使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタなどから、第 3 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 4-3 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 4-3 を示す数値データに基づき、仮停止図柄決定テーブル 1 6 7 D を参照することにより、擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれかとなる左中右仮停止図柄 K Z 4-1、K Z 4-2、K Z 4-3 の組合せを決定する。

【0316】

こうして更新後の変数 N が定数 M と合致すれば、ステップ S 5 5 8 の処理を終了する。これに対して、更新後の変数 N が定数 M と合致しなければ、図 3 0 (A) に示す仮停止図柄決定テーブル 1 6 7 E を使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタなどから、第 4 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 4-4 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 4-4 を示す数値データに基づき、仮停止図柄決定テーブル 1 6 7 E を参照することにより、擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれかとなる左中右仮停止図柄 K Z 5-1、K Z 5-2、K Z 5-3 の組合せを決定する。このときには、変数 N を 1 加算して更新し、更新後の変数 N が定数 M と合致するか否かを判定する。

【0317】

こうして更新後の変数 N が定数 M と合致すれば、ステップ S 5 5 8 の処理を終了する。これに対して、更新後の変数 N が定数 M と合致しなければ、図 3 0 (B) に示す仮停止図柄決定テーブル 1 6 7 F を使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタなどから、第 5 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 4-5 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 4-5 を示す数値データに基づき、仮停止図柄決定テーブル 1 6 7 F を参照することにより、擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれかとなる左中右仮停止図柄 K Z 6-1、K Z 6-2、K Z 6-3 の組合せを決定する。このときには、変数 N を 1 加算して更新し、更新後の変数 N が定数 M と合致するか否かを判定する。

【0318】

こうして更新後の変数 N が定数 M と合致すれば、ステップ S 5 5 8 の処理を終了する。これに対して、更新後の変数 N が定数 M と合致しなければ、図 3 0 (C) に示す仮停止図柄決定テーブル 1 6 7 G を使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタなどから、第 6 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 4-6 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 4-6 を示す数値データに基づき、仮停止図柄決定テーブル 1 6 7 G を参照することにより、擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれかとなる左中右仮停止図柄 K Z 7-1、K Z 7-2、K Z 7-3 の組合せを決定する。このときには、変数 N を 1 加算して更新し、更新後の変数 N が定数 M と合致するか否かを判定する。こうして左中右仮停止図柄 K Z 7-1、K Z 7-2、K Z 7-3 の組合せを決定した後は、ステップ S 5 5 8 の処理を終了する。

【0319】

さらに他の一例として、「発展チャンス目」の特定演出である場合には、図 3 2 に示す仮停止図柄決定テーブル 1 6 8 を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタなどから、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3 を示す数値データを抽出する。そして、抽

出した乱数値SR3に基づき、仮停止図柄決定テーブル168を参照することにより、発展チャンス目HC1～HC8のいずれかとなる左中右仮停止図柄KZ6-1、KZ6-2、KZ6-3の組合せを決定する。

【0320】

図57に示すステップS514にて以上のような特定演出設定処理を実行した後は、変動中演出設定処理を実行する(ステップS515)。図65は、ステップS515にて実行される変動中演出設定処理の一例を示すフローチャートである。この変動中演出設定処理では、まず、可変表示結果が「大当たり」であり、なおかつ、大当たり種別が「第2確変」である場合に該当するか、または、そうした場合には該当しないかを判定する(ステップS571)。

10

【0321】

ステップS571にて、可変表示結果が「大当たり」であり、なおかつ、大当たり種別が「第2確変」である場合に該当すると判定されたときには(ステップS571; Yes)、演出制御フラグ設定部191に設けられた、変動中の演出として特殊演出を実行することを示す特殊演出実行フラグをオン状態にセットして(ステップS572)、変動中演出設定処理を終了する。

【0322】

ステップS571にて、可変表示結果が「大当たり」であり、なおかつ、大当たり種別が「第2確変」でない場合に該当すると判定されたときには(ステップS571; No)、可変表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定する(ステップS573)。このとき、可変表示結果が「ハズレ」である場合(ステップS573; No)、変動中の演出設定を行わずそのまま変動中演出設定処理を終了する。

20

【0323】

ステップS573にて、可変表示結果が「ハズレ」でない場合、即ち、可変表示結果が「大当たり」であり、なおかつ、大当たり種別が「第1確変」、「第3確変」または「通常」である場合に該当すると判定されたときには(ステップS573; Yes)、演出制御フラグ設定部191に設けられた、変動中の演出として再抽選演出を実行することを示す再抽選演出実行フラグをオン状態にセットする(ステップS574)。その後、変動中昇格演出にて仮停止表示させる仮停止図柄を決定してから(ステップS575)、変動中演出設定処理を終了する。ステップS575の処理では、一例として、図33に示す仮停止図柄決定テーブル169を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値SR2を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR2を示す数値データに基づき、仮停止図柄決定テーブル169を参照することにより、左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3として決定された飾り図柄の図柄番号に応じて、左中右仮停止図柄KZ9-1、KZ9-2、KZ9-3の組合せを決定する。

30

【0324】

図57に示すステップS515にて以上のような変動中演出設定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S516)。図66は、ステップS516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。この予告演出設定処理では、まず、図34に示す予告パターン種別判定テーブル170を、使用テーブルとして選択してセットする(ステップS591)。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、予告パターン種別判定用の乱数値SR7を示す数値データを抽出する(ステップS592)。そして、ステップS592にて抽出した乱数値SR7を示す数値データに基づき、予告パターン種別判定テーブル170を参照することにより、変動パターンに応じて、予告なし、あるいは、予告CY1～予告CY3の予告パターン種別のいずれかに決定する(ステップS593)。このとき、予告なしと決定されれば(ステップS594; Yes)、予告演出設定処理を終了する。

40

【0325】

ステップS593にて予告CY1～予告CY3の予告パターン種別のいずれかに決定さ

50

れた場合には（ステップ S 5 9 4 ; N o）、決定された予告パターン種別に応じて、図 3 5（A）に示す予告パターン判定テーブル 1 7 1 A と、図 3 5（B）に示す予告パターン判定テーブル 1 7 2 と、図 3 6 に示す予告パターン判定テーブル 1 7 1 B と、図 3 7 に示す予告パターン判定テーブル 1 7 1 C 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 S 5 9 5）。すなわち、ステップ S 5 9 3 にて予告 C Y 1 の予告パターン種別に決定された場合であって確変状態以外の遊技状態の場合は予告パターン判定テーブル 1 7 1 A をセットし、予告 C Y 1 の予告パターン種別に決定された場合であって遊技状態が確変状態の場合は予告パターン判定テーブル 1 7 2 をセットし、予告 C Y 2 の予告パターン種別に決定された場合には予告パターン判定テーブル 1 7 1 B をセットし、予告 C Y 3 の予告パターン種別に決定された場合には予告パターン判定テーブル 1 7 1 C をセットする。その後、予告パターンを複数種類のいずれかに決定してから（ステップ S 5 9 6）、予告演出設定処理を終了する。なお、確変状態であるか否かの判定は、演出制御フラグ設定部 1 9 1 に遊技状態判定用のフラグを設けてそのフラグにより判定するようにすればよい。例えば、ステップ S 5 0 7、S 5 1 1、S 5 1 3 C などの処理で可変表示結果通知コマンドから可変表示結果が確変大当り（「突確」、「第 1 確変」、「第 2 確変」、「第 3 確変」）であると判定されたときにオン状態にセットされ、可変表示結果が「通常」であると判定されたときにオフ状態にリセットされる確変状態判定用フラグを設ければよい。

【0326】

ステップ S 5 9 6 の処理では、一例として、予告パターン種別が予告 C Y 1 に決定された場合に、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などから、第 1 予告パターン判定用の乱数値 S R 8 - 1 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 8 - 1 を示す数値データに基づき、ステップ S 5 9 5 にてセットした予告パターン判定テーブル 1 7 1 A または 1 7 2 を参照することにより、予告なし、あるいは、予告 Y P 1 - 1 ~ 予告 Y P 1 - 5 の予告パターンのいずれかに決定する。

【0327】

他の一例として、予告パターン種別が予告 C Y 2 に決定された場合には、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などから、第 2 予告パターン判定用の乱数値 S R 8 - 2 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 8 - 2 を示す数値データに基づき、ステップ S 5 9 5 にてセットした予告パターン判定テーブル 1 7 1 B を参照することにより、予告なし、あるいは、予告 Y P 2 - 1 ~ 予告 Y P 2 - 6 の予告パターンのいずれかに決定する。

【0328】

さらに他の一例として、予告パターン種別が予告 C Y 3 に決定された場合には、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などから、第 3 予告パターン判定用の乱数値 S R 8 - 3 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 8 - 3 を示す数値データに基づき、ステップ S 5 9 5 にてセットした予告パターン判定テーブル 1 7 1 C を参照することにより、予告なし、あるいは、予告 Y P 3 - 1 ~ 予告 Y P 3 - 3 の予告パターンのいずれかに決定する。

【0329】

図 5 7 に示すステップ S 5 1 6 にて以上のような予告演出設定処理を実行した後は、演出制御パターン（図柄制御パターン）を設定するための演出制御パターン設定処理を実行する（ステップ S 5 1 7）。図 6 7 は、ステップ S 5 1 7 にて実行される演出制御パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御パターン設定処理では、まず、演出制御 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドから変動パターンを特定し（ステップ S 5 8 1）、特定演出を実行する変動パターンであるか否かを判定する（ステップ S 5 8 2）。特定演出を実行する変動パターンである場合（ステップ S 5 8 2 ; Y e s）、ステップ S 5 8 1 にて特定した変動パターン及びステップ S 5 5 4 の処理で決定した特定演出パターンに対応した図柄変動制御パターンを、図 3 8（A）に示す図柄変動制御パターンテーブル 1 8 0 から選択してセットする（ステップ S 5 8 3）。ステップ S 1 6

2の飾り図柄変動中処理において、ここでセットした図柄変動制御パターンに対応した可変表示や演出が実行される。

【0330】

ステップS582で特定演出を実行しない変動パターンであると判定された場合（ステップS582；No）、再抽選演出実行フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS584）。即ち、可変表示結果が「大当り」であって、大当り種別が「第3確変」または「通常」であることに対応して、変動中演出として再抽選演出を実行するか否かを判定する。再抽選演出実行フラグがオン状態であれば（ステップS584；Yes）、ステップS581にて特定した変動パターンに対応した図柄変動制御パターンのうち再抽選演出を実行する図柄変動制御パターンを、図柄変動制御パターンテーブル180から選択してセットする（ステップS585）。ステップS162の飾り図柄変動中処理において、ここでセットした図柄変動制御パターンに対応した可変表示や演出が実行される。

10

【0331】

ステップS584で再抽選演出実行フラグがオフ状態であると判定された場合（ステップS584；No）、特殊演出実行フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS586）。即ち、可変表示結果が「大当り」であって、大当り種別が「第1確変」または「第2確変」であることに対応して、変動中演出として特殊演出を実行するか否かを判定する。特殊演出実行フラグがオン状態であれば（ステップS586；Yes）、ステップS581にて特定した変動パターンに対応した図柄変動制御パターンのうち特殊演出を実行する図柄変動制御パターンを、図柄変動制御パターンテーブル180から選択してセットする（ステップS587）。ステップS162の飾り図柄変動中処理において、ここでセットした図柄変動制御パターンに対応した可変表示や演出が実行される。

20

【0332】

例えば、変動パターンがノーマルPA2-5である場合、再抽選演出実行フラグがオン状態であればステップS585の処理にてノーマルCPA2-5-1の図柄変動制御パターンがセットされ、一方、特殊演出実行フラグがオン状態であればステップS587の処理にてノーマルCPA2-5-2の図柄変動制御パターンが選択される。このように、変動パターンが同一であっても、大当り種別がいずれであるかによって異なる変動中演出が実行されることになる。いずれの変動中演出を実行するかを演出制御基板12の側で設定しているので、主基板11の側では、変動中演出としていずれの演出が実行されるかによらず変動パターン（及び変動時間）を決定することができる。逆にいえば、いずれの変動中演出が実行されるかによって異なる変動パターン（変動時間）を決定する必要がないので、主基板11の処理負担や、変動パターンが増加することによる記憶容量の負担を軽減することができる。

30

【0333】

ステップS586の処理にて特殊演出実行フラグがオフ状態であると判定された場合（ステップS586；No）、即ち、特定演出を実行する変動パターンでもなく、変動中演出も実行しない場合は、変動パターンと図柄変動制御パターンとが一对一に対応しているので、変動パターンに対応した図柄変動制御パターンをセットする（ステップS588）。ステップS162の飾り図柄変動中処理において、ここでセットした図柄変動制御パターンに対応した可変表示や演出が実行される。

40

【0334】

ステップS583、S585、S587、またはS588の処理を終えると、ステップS596にて決定された予告パターンに対応して、図38（B）に示す予告演出制御パターンテーブル181に格納された複数種類の予告演出制御パターンのいずれかを、使用パターンとして選択してセットする（ステップS589）。ステップS162の飾り図柄変動中処理において、ここでセットした予告演出制御パターンに対応した予告演出が実行される。ステップS589の処理を終えると演出制御パターン設定処理を終える。

【0335】

ステップS517の演出制御パターン設定処理に続いて、例えばステップS583、S

50

585、S587、またはS588の処理にてセットした図柄変動制御パターンに示される演出制御プロセスタイマ設定値に対応して、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップS518）。そして、例えば図柄変動制御パターンに含まれる演出表示制御データに対応した表示制御指令を表示制御部123に供給することなどにより、画像表示装置5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るとともに、「左」及び「右」の色図柄表示エリア5A、5Bのいずれかにて色図柄の変動を開始させるといった、画像表示装置5における各種図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップS519）。その後、演出プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS520）、飾り図柄変動設定処理を終了する。

10

【0336】

なお、飾り図柄変動設定処理では、例えばステップS519の処理が実行されるより前に、確定色図柄を決定する処理が実行されてもよい。このときには、主基板11から第1変動開始コマンドと第2変動開始コマンドのいずれが伝送されたかに応じて、「左」及び「右」の色図柄表示エリア5A、5Bのいずれにおける確定色図柄を決定する。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応じて、「左」の色図柄表示エリア5Aにおける確定色図柄を決定する場合には「黄色」、「緑色」、「赤色」、「青色」のいずれかの色図柄に決定し、「右」の色図柄表示エリア5Bにおける確定色図柄を決定する場合には「赤色」及び「青色」のいずれかの色図柄に決定すればよい。

20

【0337】

図59は、ステップS500Bの報知演出設定処理を示すフローチャートである。報知演出設定処理において、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドの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大当り用の変動パターン（図7に示した変動パターン）であるかどうかを判定する（ステップS631）。大当り用の変動パターンであれば（ステップS631；Yes）、処理を終了する。この実施の形態では、はずれのときにだけ報知演出を実行するためである。なお、はずれ用の変動パターンを受信したときに限らず、大当り用の変動パターンを受信したときにも報知演出を実行するようにしてもよい（すなわちステップS631の処理を削除してもよい）。

【0338】

30

大当り用の変動パターンでなければ（ステップS631；No）、演出制御用CPU120は、報知演出決定用乱数値SR9-1を抽出する（ステップS632）。そして、演出制御用CPU120は、前回報知演出フラグおよび遊技状態に応じた報知演出実行決定テーブルを選択する処理を実行する（ステップS633）。

【0339】

図60は、報知演出実行決定テーブルを示す説明図である。図60に示すように、報知演出実行決定テーブルは、前回の変動において報知演出を実行したか否かを示す前回報知演出フラグと、現在の遊技状態（通常状態、確変状態）とに対応したテーブルに分けられている。ステップS633では、演出制御用CPU120は、まず、前回報知演出フラグのオン・オフを確認し、次いで、遊技状態が通常状態（時短状態を含む。以下、図61～図63についても同様）であるか確変状態であるかを確認することによって、報知演出実行決定テーブルを選択する。

40

【0340】

次に、演出制御用CPU120は、ステップS632で抽出した報知演出決定用乱数値SR9-1に従って、ステップS633で選択した報知演出実行決定テーブルに基づいて報知演出の実行の有無を決定する（ステップS634）。具体的には、前回報知演出フラグがオフで通常状態のときのテーブルが選択されている場合は、報知演出決定用乱数値SR9-1が1～5のときは報知演出を実行すると決定し、報知演出決定用乱数値SR9-1が6～100のときは報知演出を実行しないと決定する。また、前回報知演出フラグがオフで確変状態のときのテーブルが選択されている場合は、報知演出決定用乱数値SR9

50

ー 1 が 1 ～ 1 0 のときは報知演出を実行すると決定し、報知演出決定用乱数値 S R 9 - 1 が 1 1 ～ 1 0 0 のときは報知演出を実行しないと決定する。また、前回報知演出フラグがオンで通常状態のときのテーブルが選択されている場合は、報知演出決定用乱数値 S R 9 - 1 が 1 ～ 2 0 のときは報知演出を実行すると決定し、報知演出決定用乱数値 S R 9 - 1 が 2 1 ～ 1 0 0 のときは報知演出を実行しないと決定する。また、前回報知演出フラグがオンで確変状態のときのテーブルが選択されている場合は、報知演出決定用乱数値 S R 9 - 1 が 1 ～ 5 0 のときは報知演出を実行すると決定し、報知演出決定用乱数値 S R 9 - 1 が 5 1 ～ 1 0 0 のときは報知演出を実行しないと決定する。

【 0 3 4 1 】

このように、前回の変動で報知演出が実行されていた場合は、前回の変動で報知演出が実行されていなかった場合よりも高い割合で報知演出を実行すると決定し、遊技状態が確変状態のときは、遊技状態が通常状態のときよりも高い割合で報知演出を実行すると決定する。従って、報知演出が連続して実行される回数が増えるほど、潜伏確変状態である可能性が高い。

【 0 3 4 2 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 6 3 4 の決定結果に基づき、演出制御フラグ設定部 1 9 1 に設けられた、今回の変動で報知演出を実行するか否かを示す今回報知演出フラグを更新する（ステップ S 6 3 5）。すなわち、報知演出を実行すると決定された場合には、今回報知演出フラグをオンにし、報知演出を実行しないと決定された場合には、今回報知演出フラグをオフにする。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 6 3 4 の決定結果に基づき、前回報知演出フラグを更新する（ステップ S 6 3 6）。すなわち、報知演出を実行すると決定された場合には、前回報知演出フラグをオンにし、報知演出を実行しないと決定された場合には、前回報知演出フラグをオフにする。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、報知演出を実行すると決定されたときは、報知演出が連続して何回実行されたかをカウントする連続回数カウンタの値を更新する（ステップ S 6 3 7）。

【 0 3 4 3 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、今回報知演出フラグがオンであるかどうかを判定する（ステップ S 6 3 8）。今回報知演出フラグがオフのときは（ステップ S 6 3 8 ; N o）、そのまま処理を終了する。

【 0 3 4 4 】

今回報知演出フラグがオンのときは（ステップ S 6 3 8 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、報知パターン決定用乱数値 S R 9 - 2 を抽出する（ステップ S 6 3 9）。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、連続回数カウンタの値および遊技状態（通常状態、確変状態）に応じた報知パターン決定テーブルを選択する処理を実行する（ステップ S 6 4 0）。

【 0 3 4 5 】

図 6 1 ～ 図 6 3 は、報知パターン決定テーブルを示す説明図である。演出制御用 C P U 1 2 0 は、今回報知演出フラグがオンになっている場合に報知パターン決定テーブルを選択する。そして、連続回数カウンタの値が 1 のときは、図 6 1 に示す 1 回目の変動用の報知パターン決定テーブルを選択し、1 回目の変動用の報知パターン決定テーブルのうち、現在の遊技状態（通常状態、確変状態）に応じたテーブルを選択する。

【 0 3 4 6 】

また、連続回数カウンタの値が 2 のときは、図 6 2 に示す 2 回目の変動用の報知パターン決定テーブルを選択する。そして、2 回目の変動用の報知パターン決定テーブルのうち、前回選択した報知パターンが報知パターン 1 A のときは、図 6 2 (A) に示す報知パターン 1 A 選択時のテーブルを選択し、報知パターン 1 A 選択時のテーブルのうち、現在の遊技状態（通常状態、確変状態）に応じたテーブルを選択する。また、2 回目の変動用の報知パターン決定テーブルのうち、前回選択した報知パターンが報知パターン 1 B のときは、図 6 2 (B) に示す報知パターン 1 B 選択時のテーブルを選択し、報知パターン 1 B 選択時のテーブルのうち、現在の遊技状態（通常状態、確変状態）に応じたテーブルを選

択する。また、2回目の変動用の報知パターン決定テーブルのうち、前回選択した報知パターンが報知パターン1Cのときは、図62(C)に示す報知パターン1C選択時のテーブルを選択し、報知パターン1C選択時のテーブルのうち、現在の遊技状態(通常状態、確変状態)に応じたテーブルを選択する。

【0347】

また、連続回数カウンタの値が3のときは、図63に示す3回目の変動用の報知パターン決定テーブルを選択する。そして、3回目の変動用の報知パターン決定テーブルのうち、前回選択した報知パターンが報知パターン2A-1, 2A-2のときは、図63(A)に示す報知パターン2A-1, 2A-2選択時のテーブルを選択し、報知パターン2A-1, 2A-2選択時のテーブルのうち、現在の遊技状態(通常状態、確変状態)に応じた
10
テーブルを選択する。また、3回目の変動用の報知パターン決定テーブルのうち、前回選択した報知パターンが報知パターン2B-1, 2B-2のときは、図63(B)に示す報知パターン2B-1, 2B-2選択時のテーブルを選択し、報知パターン2B-1, 2B-2選択時のテーブルのうち、現在の遊技状態(通常状態、確変状態)に応じた
20
テーブルを選択する。また、3回目の変動用の報知パターン決定テーブルのうち、前回選択した報知パターンが報知パターン2C-1, 2C-2のときは、図63(C)に示す報知パターン2C-1, 2C-2選択時のテーブルを選択し、報知パターン2C-1, 2C-2選択時のテーブルのうち、現在の遊技状態(通常状態、確変状態)に応じたテーブルを選択する。

【0348】

なお、連続回数カウンタの値が4のときは、4回目の変動用の報知パターンを選択することになるが(図74)、この実施の形態では、4回目の変動用の報知パターンを1種類しか設けていないので、4回連続して報知演出を実行すると決定されたときは(ステップS634)、自動的に図74に示すような4回目の変動用の報知パターンが決定される。そして、4回目の変動用の報知パターンが決定された場合は、前回報知演出フラグ、今回報知演出フラグ、連続回数カウンタをクリアする処理も実行される。なお、遊技状態が通常状態のときは、4回目の報知演出が実行されないように制御する必要があるが、この場合、連続回数カウンタの値が4で遊技状態が通常状態のときは、報知パターンを決定せずに、今回報知演出フラグをオフとし、前回報知演出フラグもオフとし、連続回数カウンタの値もクリアする。
30

【0349】

なお、前回選択された報知パターンはRAM122における所定の格納領域に格納されている(ステップS642参照)。

【0350】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップS639で抽出した報知パターン決定用乱数値SR9-2に従って、ステップS640で選択した報知パターン決定テーブルに基づいて報知パターンを決定する(ステップS641)。

【0351】

具体的には、演出制御用CPU120は、図61の通常状態のときのテーブルが選択されている場合は、報知パターン決定用乱数値SR9-2が1~60のときは報知パターン1Aを決定し、報知パターン決定用乱数値SR9-2が61~80のときは報知パターン1Bを決定し、報知パターン決定用乱数値SR9-2が81~100のときは報知パターン1Cを決定する。また、図61の確変状態のときのテーブルが選択されている場合は、報知パターン決定用乱数値SR9-2が1~20のときは報知パターン1Aを決定し、報知パターン決定用乱数値SR9-2が21~60のときは報知パターン1Bを決定し、報知パターン決定用乱数値SR9-2が61~100のときは報知パターン1Cを決定する。
40

【0352】

このように、遊技状態が通常状態のときは、遊技状態が確変状態のときよりも高い割合で報知パターン1Aを決定し、遊技状態が確変状態のときは、遊技状態が通常状態のとき
50

よりも高い割合で報知パターン 1 C を決定する。従って、遊技者は、報知パターン 1 C が実行されることにより、確変状態に制御されている可能性が高いと認識する。

【0353】

また、図 6 2 (A) の通常状態のときのテーブルが選択されている場合は、報知パターン決定用乱数値 S R 9-2 が 1~80 のときは報知パターン 2 A-1 を決定し、報知パターン決定用乱数値 S R 9-2 が 81~100 のときは報知パターン 2 A-2 を決定する。また、図 6 2 (A) の確変状態のときのテーブルが選択されている場合は、報知パターン決定用乱数値 S R 9-2 が 1~20 のときは報知パターン 2 A-1 を決定し、報知パターン決定用乱数値 S R 9-2 が 21~100 のときは報知パターン 2 A-2 を決定する。このように、遊技状態が確変状態のときは、遊技状態が通常状態のときよりも高い割合で報知パターン 2 A-2 を決定する。従って、遊技者は、報知パターン 2 A-1 が実行された場合よりも報知パターン 2 A-2 が実行されたとときに、確変状態に制御されている可能性が高いと認識する。なお、図 6 2 (B) に示すテーブルにおける報知パターン 2 B-1, 2 B-2 に対する乱数値の割り振り、および図 6 2 (C) に示すテーブルにおける報知パターン 2 C-1, 2 C-2 に対する乱数値の割り振りも、図 6 2 (A) に示すテーブルにおける報知パターン 2 A-1, 2 A-2 に対する乱数値の割り振りと同じとなっている。ただし、図 6 2 (A)、(B)、(C) に示す各テーブルにおける乱数値の割り振りをテーブルごとに異ならせるようにしてもよい。

10

【0354】

また、図 6 3 (A) の通常状態のときのテーブルが選択されている場合は、報知パターン決定用乱数値 S R 9-2 が 1~80 のときは報知パターン 3 A-1 を決定し、報知パターン決定用乱数値 S R 9-2 が 81~100 のときは報知パターン 3 A-2 を決定する。また、図 6 3 (A) の確変状態のときのテーブルが選択されている場合は、報知パターン決定用乱数値 S R 9-2 が 1~20 のときは報知パターン 3 A-1 を決定し、報知パターン決定用乱数値 S R 9-2 が 21~100 のときは報知パターン 3 A-2 を決定する。このように、遊技状態が確変状態のときは、遊技状態が通常状態のときよりも高い割合で報知パターン 3 A-2 を決定する。従って、遊技者は、報知パターン 3 A-1 が実行された場合よりも報知パターン 3 A-2 が実行されたとときに、確変状態に制御されている可能性が高いと認識する。なお、図 6 3 (B) に示すテーブルにおける報知パターン 3 B-1, 3 B-2 に対する乱数値の割り振り、および図 6 3 (C) に示すテーブルにおける報知パターン 3 C-1, 3 C-2 に対する乱数値の割り振りも、図 6 3 (A) に示すテーブルにおける報知パターン 3 A-1, 3 A-2 に対する乱数値の割り振りと同じとなっている。ただし、図 6 3 (A)、(B)、(C) に示す各テーブルにおける乱数値の割り振りをテーブルごとに異ならせるようにしてもよい。

20

30

【0355】

演出制御用 CPU 120 は、報知パターンを決定した後、決定した報知パターンを RAM 122 における所定の格納領域（報知パターン格納領域）に格納するし、報知パターンに対応した報知演出実行時間タイマに、変動開始から報知演出の実行タイミングまでの時間をセットしスタートさせるなど報知演出設定を行う（ステップ S 542）。報知演出実行時間タイマは、変動開始から報知演出の実行タイミングまでの時間を計測するタイマである。変動開始から報知演出の実行タイミングまでの時間は、例えば、変動パターンで特定される変動時間から報知演出の実行時間（例えば 3 秒）を引いた残り時間である。その後、処理を終了する。

40

【0356】

図 6 1~図 6 3 に示す報知パターン決定テーブルを用いて報知パターンが決定されることによって、複数回の変動に亘って関連性のある報知演出が実行可能である。例えば、1 回目の変動で報知パターン 1 A が決定され、2 回目の変動で報知パターン 2 A-1 が決定され、3 回目の変動で報知パターン 3 A-1 が決定された場合、図 7 3 に示すように、1 回目の変動でコメントが「確変？」となる報知演出が実行され、2 回目の変動でコメントが「可能性は・・・」となる報知演出が実行され、3 回目の変動でコメントが「??？」

50

となる報知演出が実行される。また、1回目の変動で報知パターン1 Aが決定され、2回目の変動で報知パターン2 A-1が決定され、3回目の変動で報知パターン3 A-2が決定された場合、図72に示すように、1回目の変動でコメントが「確変？」となる報知演出が実行され、2回目の変動でコメントが「可能性は・・・」となる報知演出が実行され、3回目の変動でコメントが「高い！！」となる報知演出が実行される。このように、複数回の変動に亘って関連性のある報知演出が実行されることにより、確変状態に対する遊技者の期待を一層向上させることができる。

【0357】

なお、3回の変動に亘って実行される関連性のある報知演出の報知パターンの組み合わせとして、報知パターン1 A, 2 A-1, 3 A-1、報知パターン1 A, 2 A-1, 3 A-2の組み合わせの他に、報知パターン1 A, 2 A-2, 3 A-1、報知パターン1 A, 2 A-2, 3 A-2、報知パターン1 B, 2 B-1, 3 B-1、報知パターン1 B, 2 B-1, 3 B-2、報知パターン1 B, 2 B-2, 3 B-1、報知パターン1 B, 2 B-2, 3 B-2、報知パターン1 C, 2 C-1, 3 C-1、報知パターン1 C, 2 C-1, 3 C-2、報知パターン1 C, 2 C-2, 3 C-1、報知パターン1 C, 2 C-2, 3 C-2の組み合わせがある。このように、報知パターン（報知演出の態様）は複数種類の系統に分けられており、各々の系統には複数種類の異なる演出態様が設けられている。すなわち、報知パターンとして、報知パターンA、報知パターンBおよび報知パターンCの系統に分けられている。例えば、報知パターンBの系統は、報知パターンAの系統のときのキャラクタとは異なるキャラクタが異なるコメントを発する。具体的には、女の子のキャラクタが、1回目の変動で「今の状態は？」（報知パターン1 B）といい、2回目の変動で「チャンス？」（報知パターン2 B-1）または「確変？」（報知パターン2 B-2）といい、3回目の変動で「・・・かも？」（報知パターン3 B-1）または「可能性あり」（報知パターン3 B-2）という。また、報知パターンCの系統は、所定のキャラクタが複数回の変動に亘って関連性のある動作を行う。具体的には、男の子のキャラクタが、1回目の変動で登場し（報知パターン1 C）、2回目の変動で走り出し（報知パターン2 C-1）またはジャンプし（報知パターン2 C-2）、3回目の変動でVサインを出す（報知パターン3 C-1）またはガッツポーズをする（報知パターン3 C-2）。

【0358】

この実施の形態では、報知演出の態様によって確変状態に移行されている可能性が高いかどうか判断できるようになっている。すなわち、報知パターンAの系統の報知演出よりも報知パターンB, Cの系統の報知演出が実行されたときの方が、確変状態に移行されている可能性は高い（図61参照）。また、同一系統の複数種類の報知パターンのうち、確変状態に制御されているときは所定の報知パターンが他の報知パターンよりも選択される割合が高い（図62、図63参照）。

【0359】

なお、複数回の変動に亘って実行される報知演出の「関連性」の具体例として、3回の変動の報知演出の各々について三大珍味や三大名所などが関連付けられ、三大珍味や三大名所の全ての報知演出が実行された場合に、確変状態に移行されている可能性が高くするようにしてもよい。例えば、1回目の変動で「フォアグラ」が表示され、2回目の変動で「トリュフ」が表示され、3回目の変動で「キャビア」が表示された場合は、確変状態（潜伏確変状態）に移行される可能性が高く、1回目の変動で「フォアグラ」が表示され、2回目の変動で「トリュフ」が表示され、3回目の変動で「もも」が表示された場合は、通常状態（時短状態）に移行されている可能性が高いような場合である。

【0360】

また、報知演出（示唆演出、かもね演出）は、ここに例示したものに限定されず、確変状態である可能性があることを報知、示唆できる演出であればどのような演出であってもよい。この実施の形態では、はずれ変動時に所定の割合でキャラクタ等を表示することで報知していたが、報知するタイミングもこれに限定されない。例えば、大当たり種別が「第1確変」または「通常」である大当たり遊技状態が終了した後、所定回数の変動が実行され

るまでの間、共通の背景としたり、共通のキャラクタによる演出を実行することによって確変状態である可能性を示唆するようにしてもよい。このように、キャラクタを表示させるなどに限定されず、背景等を共通にする演出も報知演出に含まれる。また、可変表示結果が「突確大当り」になったことに対応する２ランド大当り状態と、「小当り」になったことに対応する小当り遊技状態では、同様の可変入賞動作が行われるため、可変表示結果がいずれであるか不明となり、遊技状態が不明となる場合がある。そのため、可変表示結果が「突確大当り」または「小当り」となった後に、背景を共通にしたり、共通のキャラクタによる演出を実行することによって確変状態である可能性を示唆するようにしてもよい。このように、「突確大当り」または「小当り」となった後に確変状態である可能性を示唆する演出も報知演出に含まれる。

10

【0361】

図68は、図56のステップS162にて実行される飾り図柄変動中演出処理の一例を示すフローチャートである。この飾り図柄変動中処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御プロセスタイマ値を、例えば1減算するなどして更新する（ステップS601）。次に、演出制御フラグ設定部191に設けられた変動中演出中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS602）。ここで、変動中演出中フラグは、後述するステップS613の処理が実行されることによりオン状態にセットされる一方で、ステップS617の処理が実行されることによりクリアされてオフ状態となる。なお、ステップS610の処理が実行されるときにも、変動中演出中フラグがクリアされてオフ状態となるようにしてもよい。

20

【0362】

ステップS602にて変動中演出中フラグがオフである場合には（ステップS602；No）、例えば演出制御プロセスタイマ値が所定の演出開始判定値に合致したか否かなどに応じて、変動中演出の実行タイミングとなったか否かを判定する（ステップS603）。変動中演出の実行タイミングであると判定された場合には（ステップS603；Yes）、変動中演出を実行するか否かを判定する（ステップS604）。ステップS604の処理では、例えば特殊演出実行フラグまたは再抽選演出実行フラグがオンであるか否かにより判定する。即ち、いずれかのフラグがオンであれば変動中演出を実行するものと判定する。

30

【0363】

変動中演出を実行しないと判定された場合（ステップS604；No）、予告演出を実行するための予告演出制御設定を行う（ステップS605）。ステップS605の処理では、ステップS589の処理でセットされた予告演出制御パターンに従って予告演出を実行するための設定が行われる。また、操作ボタン30の操作に対応して予告演出制御パターンを切り換える処理も実行される。

【0364】

次に、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各種のタイマ判定値と比較することなどにより、いずれかのタイマ判定値と合致したか否かの判定を行う（ステップS606）。そして、いずれのタイマ判定値とも合致しなければ（ステップS606；No）、飾り図柄変動中処理を終了する。

40

【0365】

ステップS606にてタイマ判定値と合致した場合（ステップS606；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各種制御データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードのいずれか）を読み出す（ステップS607）。ここで、ステップS606の処理で演出制御パターンにて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制御データを、ステップS607の処理にて読み出すようにすればよい。そして、ステップS607にて読み出された制御データが終了コードであるか否かの判定を行う（ステップS608）。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S608；No）、ステップS607にて読み出された制

50

御データに応じ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 6 0 9）、飾り図柄変動中処理を終了する。

【0366】

ステップ S 6 0 8 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 6 0 8 ; Y e s）、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、大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 S 6 1 0）。そして、飾り図柄プロセスフラグの値を飾り図柄変動終了時処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップ S 6 1 1）、飾り図柄変動中処理を終了する。

【0367】

ステップ S 6 0 4 にて変動中演出を実行すると判定された場合（ステップ S 6 0 4 ; Y e s）、変動中演出を開始するための設定を行う（ステップ S 6 1 2）。一例として、ステップ S 6 1 2 の処理では、図 6 7 に示したステップ S 5 8 5 またはステップ S 5 8 7 の処理でセットされた図柄変動制御パターンに基づいて変動中演出として再抽選演出または特殊演出の実行を開始するための設定を行う。即ち、ステップ S 5 8 5 の処理で再抽選演出を実行することに対応した図柄変動制御パターンがセットされた場合には、この処理において再抽選演出が開始され、ステップ S 5 8 7 の処理で特殊演出を実行することに対応した図柄変動制御パターンがセットされた場合には、この処理において特殊演出が開始されることとなる。再抽選演出を実行するときには、変動中昇格成功演出と変動中昇格失敗演出のいずれを実行するかに応じて、例えば演出制御バッファ設定部 1 9 4 に設けられた報知内容バッファの値（報知内容バッファ値）を設定するようにしてもよい。具体的な一例として、変動中昇格成功演出を実行する場合には報知内容バッファ値を「1」に設定する一方で、変動中昇格失敗演出を実行する場合には報知内容バッファ値を「0」に設定する。その後、変動中演出中フラグをオン状態にセットしてから（ステップ S 6 1 3）、飾り図柄変動中処理を終了する。また、ステップ S 6 1 2 または S 6 1 3 の処理にて、特殊演出実行フラグ及び再抽選演出実行フラグをオフ状態にクリアする。このフラグのクリアはステップ S 6 1 0 や S 6 1 7 の処理で行われるようにしてもよい。

【0368】

一方、ステップ S 6 0 2 にて変動中演出中フラグがオンであると判定された場合には（ステップ S 6 0 2 ; Y e s）、例えば演出制御プロセスタイマ値と図柄変動制御パターンに示される演出終了判定値とが合致するか否かなどに応じて、変動中演出の終了タイミングとなったか否かを判定する（ステップ S 6 1 4）。このとき、変動中演出の終了タイミングでなければ（ステップ S 6 1 4 ; N o）、変動中演出となる演出動作を制御するための設定を行う（ステップ S 6 1 5）。一例として、ステップ S 6 1 5 の処理では、演出制御プロセスタイマ値に応じて演出制御パターンから読み出した制御データに従い、表示制御指令を表示制御部 1 2 3 に供給すること、効果音信号を音声制御基板 1 3 に対して伝送すること、電飾信号をランプ制御基板 1 4 に対して伝送することなどにより、大当り中昇格演出となる演出動作の制御が行われるようにすればよい。即ち、ステップ S 6 0 6 ~ S 6 0 9 と同様の処理が実行されればよい。それに加えて、再抽選演出や特殊演出の実行時に操作ボタン 3 0 を操作させる演出（操作演出）を実行する場合には、予め定められたボタン操作有効期間であるか否かの判定や、操作ボタン 3 0 操作に応じて演出を変化させる処理が実行される。こうしたステップ S 6 1 5 の処理を実行した後は、飾り図柄変動中処理を終了する。

【0369】

ステップ S 6 1 4 にて変動中演出の終了タイミングであると判定された場合には（ステップ S 6 1 4 ; Y e s）、変動中演出を終了するための設定を行い（ステップ S 6 1 6）、変動中演出中フラグをクリアしてオフ状態としてから（ステップ S 6 1 7）、飾り図柄変動中処理を終了する。

【0370】

図 6 9 は、図 6 8 のステップ S 6 0 5 の予告演出制御設定の処理内にて実行される表示領域スクロール処理の一例を示すフローチャートである。この表示領域スクロール処理に

10

20

30

40

50

において、演出制御用CPU120は、まず、スクロール予告演出を実行する演出制御パターンであるか否かを判定する（ステップS701）。スクロール予告演出を実行する演出制御パターンである場合（ステップS701；Yes）、演出制御タイマ設定部192に設けられている演出制御プロセスタイマ値をチェックするなどして、遊技者による操作ボタン30の操作に対応して表示領域5Mをスクロール移動可能な期間であるボタン操作有効期間か否かを判定する（ステップS702）。ボタン操作有効期間内である場合には（ステップS702；Yes）、操作ボタン30による上下左右のいずれかを指定する方向操作があったか否かを判定する（ステップS703）。具体的には、遊技者による操作ボタン30の操作が操作検出スイッチ31により検出され、操作検出スイッチ31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、方向操作がなされたか否かを判定する。方向操作があった場合には（ステップS703；Yes）、演出制御CPU120は、表示制御部123を制御して、表示領域5Mを方向操作に対応する方向にスクロール移動させる。その後、表示領域スクロール処理を終える。このような、表示領域スクロール処理を飾り図柄変動中処理内で実行することで、スクロール予告演出において、表示領域5Mを仮想表示領域5Nにスクロール移動することができるようになる。

10

【0371】

図70は、図68のステップS609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68に示すステップS615の処理で読み出された制御データの種別を、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データのうちから特定する（ステップS561）。そして、ステップS561にて特定された制御データの種別は表示制御データであるか否かの判定を行う（ステップS562）。

20

【0372】

ステップS562にて表示制御データであると判定された場合には（ステップS562；Yes）、読み出した表示制御データに従って作成した表示制御指令を表示制御部123に対して伝送させる（ステップS563）。ステップS562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S562；No）、ステップS563の処理を実行した後は、ステップS561にて特定された制御データの種別は音声制御データであるか否かを判定する（ステップS564）。このとき、制御データの種別が音声制御データであれば（ステップS564；Yes）、読み出した音声制御データに従って作成した音声データを、I/O124に含まれる出力ポートから音声制御基板13に対して伝送させることにより（ステップS565）、演出制御パターンから読み出した音声制御データに対応する音声を、スピーカ8L、8Rから出力させる。ステップS564にて音声制御データではないと判定された場合（ステップS564；No）、あるいは、ステップS565の処理を実行した後は、ステップS561にて特定された制御データの種別はランプ制御データであるか否かを判定する（ステップS566）。このとき、制御データの種別がランプ制御データであれば（ステップS566；Yes）、読み出したランプ制御データに従って作成したランプデータを、I/O125に含まれる出力ポートからランプ制御基板14に対して伝送させることにより（ステップS567）、演出制御パターンから読み出したランプ制御データに対応した遊技効果ランプ9の点灯動作などを行わせる。ステップS566にて音声制御データではないと判定された場合（ステップS566；No）、あるいは、ステップS567の処理を実行した後は、演出制御指令処理を終了する。

30

40

【0373】

図71は、図56のステップS167にて実行される普図対応演出設定処理の一例を示すフローチャートである。この普図対応演出設定処理において、演出制御CPU120は、まず、演出制御フラグ設定部191に設けられた普図対応演出中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS651）。ここで、普図対応演出中フラグは、後述するステップS655の処理が実行されることによりオン状態にセットされる一方で、ステップS659の処理が実行されることによりクリアされてオフ状態となる。

【0374】

50

ステップ S 6 5 1 にて変動中演出中フラグがオフである場合には（ステップ S 6 5 1 ; N o）、主基板 1 1 から送信された普図変動開始コマンドの受信があるか否かを判定する（ステップ S 6 5 2）。このとき、普図変動開始コマンドの受信がなければ（ステップ S 6 5 2 ; N o）、そのまま普図対応演出設定処理を終了する。

【0375】

ステップ S 6 5 2 にて普図変動開始コマンドの受信があると判定された場合には（ステップ S 6 5 2 ; Y e s）、普図対応演出を実行するか否かを判定する（ステップ S 6 5 3）。ここでは、例えば、所定の割合（30%など）で普図対応演出を実行すると判定する。潜伏確変フラグがオンであるか否かに応じて実行割合を異ならせてもよい。潜伏確変フラグがオンである場合の実行割合をオフである場合より多くすることで、普図対応演出により潜伏確変状態であることを間接的に報知することができる。また、普図変動開始コマンドから特定される普図表示結果などに基づいて、普図対応演出を実行するか否かの決定割合を異ならせてもよい。また、所定の割合とは0%や100%を含み、普図対応演出を必ず実行するようにしてもよいし、普図対応演出を実行しないようにしてもよい。また、高ベース状態においては、普図変動時間が短いため、普図対応演出を実行しないようにしてもよい。例えば、高ベース判定用フラグがオンである場合には、ステップ S 6 5 3 で N o と判定するようにする。また、高ベース判定用フラグがオフであって、潜伏確変フラグがオンである場合には、50%の割合で S 6 5 3 にて Y e s と判定するようにして、潜伏確変フラグがオフである場合には、20%の割合で S 6 5 3 にて Y e s と判定するようにする。このようにすることで、高ベース状態においては、普図対応演出を実行せず、また、低ベース状態においては、潜伏確変状態である場合に、通常状態である場合より高い割合で普図対応演出を実行するようにすることができる。このようにすることで、普図対応演出が実行されるか否かにより、潜伏確変状態であることを間接的に報知することができる。さらに、今回報知演出フラグや前回報知演出フラグがオンであるか否かによって、実行割合を異ならせ報知演出を対応付けしてもよい。普図対応演出を実行しない場合は（ステップ S 6 5 3 ; N o）、そのまま普図対応演出設定処理を終了する。

【0376】

ステップ S 6 5 3 にて普図対応演出を実行すると判定された場合（ステップ S 6 5 3 ; Y e s）、普図変動開始コマンドから特定される普図表示結果に対応する普図対応演出を開始する設定を行う（ステップ S 6 5 4）。例えば、普図表示結果ごとに予め定められた普図対応演出の演出制御パターンをセットして、普図対応演出を開始させる。その後、普図対応演出中フラグをオン状態にセットしてから（ステップ S 6 5 5）、普図対応演出設定処理を終了する。

【0377】

一方、ステップ S 6 5 1 にて普図対応演出中フラグがオンであると判定された場合には（ステップ S 6 5 1 ; Y e s）、例えば普図変動開始コマンドから特定される普図変動時間が経過したか否か、普図変動終了コマンドを受信したか否かなどに基づいて、普図対応演出の終了タイミングとなったか否かを判定する（ステップ S 6 5 6）。このとき、普図対応演出の終了タイミングでなければ（ステップ S 6 5 6 ; N o）、普図対応演出となる演出動作を制御するための設定を行う（ステップ S 6 5 7）。その後、普図対応演出設定処理を終了する。

【0378】

ステップ S 6 5 6 にて普図対応演出の終了タイミングであると判定された場合には（ステップ S 6 5 6 ; Y e s）、普図対応演出を終了するための設定を行い（ステップ S 6 5 8）、普図対応演出中フラグをクリアしてオフ状態としてから（ステップ S 6 5 9）、普図対応演出設定処理を終了する。

【0379】

次に、潜伏確変状態中および通常状態中（時短状態中）における報知演出の演出態様について説明する。

【0380】

図72は、潜伏確変状態中における報知演出の表示例を示す説明図である。図72に示すように、潜伏確変状態中において飾り図柄の変動（1回目の変動）が開始されるときに、演出制御用CPU120において報知演出を実行することが決定されたものとする。この場合、画像表示装置5において飾り図柄の通常変動（高速変動）が所定期間実行された後（A）、例えば左中右の飾り図柄が「358」で停止され、その後、飾り図柄「358」はゆれ変動を行う（B）。そして、画像表示装置5において例えば「ボタンを押せ！」という文字を表示することによって、操作ボタン30の操作を遊技者に促す（C）。その後、遊技者が、操作ボタン30を所定期間内に操作した場合（「操作有」）は、画像表示装置5の画面上のキャラクタが確変状態に移行（制御）されている可能性を示唆するコメント（台詞）を言う（D）。具体的には、キャラクタが「確変？」というコメントを発する。これによって、遊技者は確変状態に移行されているかもしれないとの期待を抱く。一方、遊技者が、操作ボタン30を所定期間内に操作しなかった場合（「操作無」）は、画像表示装置5の画面上のキャラクタが確変状態に移行（制御）されている可能性を示唆するコメント（台詞）を言わない（E）。具体的には、キャラクタが「・・・」と沈黙する。この場合、遊技者は確変状態に移行されているかどうかについての判断材料を得られないことになる。

10

【0381】

また、図72に示すように、2回目の変動が開始されるときにも、演出制御用CPU120において報知演出を実行することが決定されたものとする。この場合、画像表示装置5において飾り図柄の通常変動（高速変動）が所定期間実行された後（A）、例えば左中右の飾り図柄が「172」で停止され、その後、飾り図柄「172」はゆれ変動を行う（B）。そして、画像表示装置5において例えば「ボタンを2回押せ！」という文字を表示することによって、操作ボタン30の操作を遊技者に促す（C）。その後、遊技者が、操作ボタン30を所定期間内に2回操作した場合（「操作有」）は、画像表示装置5の画面上のキャラクタが確変状態に移行（制御）されている可能性を示唆するコメント（台詞）を言う（D）。具体的には、キャラクタが「可能性は・・・」というコメントを発する。これによって、遊技者は確変状態に移行されているかもしれないとの期待をより強く抱くことになる。一方、遊技者が、操作ボタン30を所定期間内に2回操作しなかった場合（「操作無」）は、画像表示装置5の画面上のキャラクタが確変状態に移行（制御）されている可能性を示唆するコメント（台詞）を言わない（E）。具体的には、キャラクタが「・・・」と沈黙する。この場合、遊技者は確変状態に移行されているかどうかについての判断材料を得られないことになる。

20

30

【0382】

さらに、図72に示すように、3回目の変動が開始されるときにも、演出制御用CPU120において報知演出を実行することが決定されたものとする。この場合、画像表示装置5において飾り図柄の通常変動（高速変動）が所定期間実行された後（A）、例えば左中右の飾り図柄が「827」で停止され、その後、飾り図柄「827」はゆれ変動を行う（B）。そして、画像表示装置5において例えば「ボタンを3回押せ！」という文字を表示することによって、操作ボタン30の操作を遊技者に促す（C）。その後、遊技者が、操作ボタン30を所定期間内に3回操作した場合（「操作有」）は、画像表示装置5の画面上のキャラクタが確変状態に移行（制御）されている可能性を示唆するコメント（台詞）を言う（D）。具体的には、キャラクタが「高い！！」というコメントを発する。これによって、遊技者は確変状態に移行されているかもしれないとの期待をより一層強く抱くことになる。一方、遊技者が、操作ボタン30を所定期間内に3回操作しなかった場合（「操作無」）は、画像表示装置5の画面上のキャラクタが確変状態に移行（制御）されている可能性を示唆するコメント（台詞）を言わない（E）。具体的には、キャラクタが「・・・」と沈黙する。この場合、遊技者は確変状態に移行されているかどうかについての判断材料を得られないことになる。

40

【0383】

図73は、通常状態中における報知演出の表示例を示す説明図である。図73に示すよ

50

うに、通常状態中において飾り図柄の変動（１回目の変動）が開始されるときに、演出制御用CPU120において報知演出を実行することが決定されたものとする。この場合、画像表示装置5において飾り図柄の通常変動（高速変動）が所定期間実行された後（A）、例えば左中右の飾り図柄が「358」で停止され、その後、飾り図柄「358」はゆれ変動を行う（B）。そして、画像表示装置5において例えば「ボタンを押せ！」という文字を表示することによって、操作ボタン30の操作を遊技者に促す（C）。その後、遊技者が、操作ボタン30を所定期間内に操作した場合（「操作有」）は、画像表示装置5の画面上のキャラクタが確変状態に移行（制御）されている可能性を示唆するコメント（台詞）を言う（D）。具体的には、キャラクタが「確変？」というコメントを発する。これによって、遊技者は確変状態に移行されているかもしれないとの期待を抱く。一方、遊技者が、操作ボタン30を所定期間内に操作しなかった場合（「操作無」）は、画像表示装置5の画面上のキャラクタが確変状態に移行（制御）されている可能性を示唆するコメント（台詞）を言わない（E）。具体的には、キャラクタが「・・・」と沈黙する。この場合、遊技者は確変状態に移行されているかどうかについての判断材料を得られないことになる。

10

【0384】

また、図73に示すように、２回目の変動が開始されるときにも、演出制御用CPU120において報知演出を実行することが決定されたものとする。この場合、画像表示装置5において飾り図柄の通常変動（高速変動）が所定期間実行された後（A）、例えば左中右の飾り図柄が「172」で停止され、その後、飾り図柄「172」はゆれ変動を行う（B）。そして、画像表示装置5において例えば「ボタンを２回押せ！」という文字を表示することによって、操作ボタン30の操作を遊技者に促す（C）。その後、遊技者が、操作ボタン30を所定期間内に２回操作した場合（「操作有」）は、画像表示装置5の画面上のキャラクタが確変状態に移行（制御）されている可能性を示唆するコメント（台詞）を言う（D）。具体的には、キャラクタが「可能性は・・・」というコメントを発する。これによって、遊技者は確変状態に移行されているかもしれないとの期待をより強く抱くことになる。一方、遊技者が、操作ボタン30を所定期間内に２回操作しなかった場合（「操作無」）は、画像表示装置5の画面上のキャラクタが確変状態に移行（制御）されている可能性を示唆するコメント（台詞）を言わない（E）。具体的には、キャラクタが「・・・」と沈黙する。この場合、遊技者は確変状態に移行されているかどうかについての判断材料を得られないことになる。

20

30

【0385】

さらに、図73に示すように、３回目の変動が開始されるときにも、演出制御用CPU120において報知演出を実行することが決定されたものとする。この場合、画像表示装置5において飾り図柄の通常変動（高速変動）が所定期間実行された後（A）、例えば左中右の飾り図柄が「827」で停止され、その後、飾り図柄「827」はゆれ変動を行う（B）。そして、画像表示装置5において例えば「ボタンを３回押せ！」という文字を表示することによって、操作ボタン30の操作を遊技者に促す（C）。その後、遊技者が、操作ボタン30を所定期間内に３回操作した場合（「操作有」）は、画像表示装置5の画面上のキャラクタが確変状態に移行（制御）されている可能性を示唆するコメント（台詞）を言う（D）。具体的には、キャラクタが「???」というコメントを発する。このコメントは確変状態に移行されている可能性が高くないことを意味し、遊技者は確変状態に移行されている可能性があまり高くないと認識する。一方、遊技者が、操作ボタン30を所定期間内に３回操作しなかった場合（「操作無」）は、画像表示装置5の画面上のキャラクタが確変状態に移行（制御）されている可能性を示唆するコメント（台詞）を言わない（E）。具体的には、キャラクタが「・・・」と沈黙する。この場合、遊技者は確変状態に移行されているかどうかについての判断材料を得られないことになる。

40

【0386】

図72および図73に示すように、見た目上、通常状態に制御されている状態（通常状態か潜伏確変状態か判別できない状態）のときに、確変状態に移行されている可能性が高

50

いか低いかを示す報知演出（示唆演出）を実行しているので、遊技者に確変状態に移行されているかもしれないとの期待感を与えることができる。また、遊技者による操作ボタン30の操作が所定期間内に行われたことを条件に、報知演出（図72および図73に示す例では、キャラクタが喋るコメント）を実行するように構成しているので、遊技者に積極的に遊技に参加させることができ、報知演出に遊技者が飽きて遊技興味が低下してしまうのを防止することができる。さらに、報知演出として、複数回の変動に亘って実行される各々の演出が関連性のある報知演出（図72に示す例では、コメントが「確変?」「可能性は・・・」「高い!!」と変化する演出、図73に示す例では、コメントが「確変?」「可能性は・・・」「???」と変化する演出）を実行可能であるので、複数回の変動に亘って操作ボタン30を操作しないと関連があるかどうか分からない（確変状態に移行されている可能性が高いかどうか分からない）ことになり、遊技者の遊技への参加意欲を掻き立てることができる。

10

【0387】

また、飾り図柄の停止図柄としてはずれ図柄（「358」「172」など）を停止表示させた後に、報知演出を実行するように構成されているので、飾り図柄の停止図柄が大当り図柄にならなかった場合でも遊技状態が内部的に確変状態に制御されているかもしれないとの期待感を与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0388】

ここで、報知演出は常に3回の変動に亘って実行されるわけではなく、1回～4回の変動に亘って実行される。この実施の形態では、報知演出が連続して実行される回数が増えるほど、確変状態に移行されている可能性が高い。

20

【0389】

また、報知演出は複数種類用意されている（図61～図63参照）。報知演出の態様は複数種類の系統に分けられており、各々の系統には複数種類の異なる演出態様が設けられている。すなわち、図61～図63に示すように、報知パターン（報知演出の態様）として、報知パターンA、報知パターンBおよび報知パターンCの系統に分けられている。そして、各々の系統の報知パターンには、関連性のある複数種類の異なる態様の報知パターン（例えば、報知パターンAの場合、1回目の変動時の報知パターン1A、2回目の変動時の報知パターン2A-1、2A-2、3回目の変動時の報知パターン3A-1、3A-2）が設けられている。具体的には、図72および図73に示したキャラクタがコメントを発する報知演出を報知パターンAであるとする、と、「確変?」というコメントを発する報知演出の態様が報知パターン1Aであり、「可能性は・・・」というコメントを発する報知演出の態様が報知パターン2A-1であり、「高い!!」というコメントを発する報知演出の態様が報知パターン3A-2であり、「???」というコメントを発する報知演出の態様が報知パターン3A-1である。なお、その他の系統の報知パターンB、Cとしては、例えば、報知パターンAのときのキャラクタとは異なるキャラクタが異なるコメントを発するような演出であってもよいし、キャラクタが複数回の変動に亘って関連性のある動作を行うような演出であってもよい。

30

【0390】

この実施の形態では、報知演出の態様によって確変状態に移行されている可能性が高いかどうか判断できるようになっている。すなわち、同一系統の複数種類の報知パターンのうち、確変状態に制御されているときは所定の報知パターンが他の報知パターンよりも選択される割合が高くなるように構成されている。具体的には、確変状態のときに、報知パターン2A-2は報知2A-1よりも選択割合が高く、報知パターン3A-2（「高い!!」のコメント）は報知パターン3A-1（「???」のコメント）よりも選択割合が高い。

40

【0391】

図72および図73に示した例では、1回目の変動のときに操作ボタン30を1回操作するように指示し、2回目の変動のときに操作ボタン30を2回操作するように指示し、3回目の変動のときに操作ボタン30を3回操作するように指示していたが、このような

50

場合に限られず、例えば1回目の変動のときに操作ボタン30を2回操作するように指示し、2回目の変動のときに操作ボタン30を3回操作するように指示し、3回目の変動のときに操作ボタン30を1回操作するように指示するような場合であってもよい。また、操作ボタン30の操作回数は毎変動1回でもよく、毎変動複数回でもよい。

【0392】

また、有効期間内に操作ボタン30が操作されなかった場合に、「・・・」と表示するのではなく、演出に変化を加えずに、そのままキャラクタをフェードアウトさせるようにしてもよい。例えば、図72において、(C)の表示の後にキャラクタを登場させ、操作ボタン30が押されれば(D)の表示を行い、有効期間内に操作ボタン30が押されなければキャラクタをフェードアウトさせる。

10

【0393】

また、図72および図73に示した例では、全て通常変動(飾り図柄の高速変動)が行われてから飾り図柄が仮停止され、その後に報知演出が実行される場合を示していたが、変動態様(変動パターン)がリーチを伴う変動である場合には、リーチ演出が実行されてから飾り図柄が仮停止され、その後に報知演出が実行される。

【0394】

また、図72および図73に示した例では、飾り図柄の可変表示において図柄を仮停止させた後に報知演出を実行するように構成されているが、飾り図柄の可変表示中における報知演出を実行するタイミングは任意のタイミングでよい。例えば、可変表示を開始する前に実行してもよいし、可変表示を開始した後の高速変動中に実行してもよいし、リーチ演出が実行される場合はリーチ演出の実行中に実行してもよい。報知演出はキャラクタを用いた所定の演出を行うだけであるので、可変表示中の任意のタイミングで実行させる場合であっても複雑な表示制御を要しないからである。

20

【0395】

図74は、潜伏確変状態中における確変状態の確定を示す報知演出の表示例を示す説明図である。図74に示すように、4回目の変動が開始されるときに、演出制御用CPU120において報知演出を実行することが決定されたものとする。この場合、画像表示装置5において飾り図柄の通常変動(高速変動)が所定期間実行された後(A)、例えば左中の飾り図柄が「358」で停止され、その後、飾り図柄「358」はゆれ変動を行う(B)。そして、画像表示装置5において例えば「ボタンを押せ!」という文字を表示することによって、操作ボタン30の操作を遊技者に促す(C)。その後、遊技者が、操作ボタン30を所定期間内に操作した場合(「操作有」)は、画像表示装置5の画面上のキャラクタが確変状態に移行(制御)されていること(確変状態の確定)を報知するコメント(台詞)を言う(D)。具体的には、キャラクタが「確変だよ」というコメントを発する。この実施の形態では、確変状態に移行されているときのみ、4回連続して報知演出が実行される。従って、遊技者は、4回目の変動で報知演出が実行されたことにより、確変状態に移行されていることを認識する。このように、確変状態が確定していることを報知する報知演出を実行することにより、このような報知演出が実行されるかどうかの興味を持たせて遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0396】

なお、図72～図74に示す報知演出では、画像表示装置5の表示画面の表示態様(キャラクタがコメントを発する)ことによって確変状態に移行されていることを示唆するようにしていたが、遊技状態が確変状態であるか否かによって出力される割合の異なる複数種類の効果音のいずれかを出力することによって確変状態に移行されていることを示唆するようにしてもよく、また、遊技状態が確変状態であるか否かによって出力される割合の異なる複数種類のランプ・LEDの点灯パターンのいずれかで点灯させることによって確変状態に移行されていることを示唆するようにしてもよい。

40

【0397】

次に、普図対応演出の表示例について説明する。図75は、飾り図柄の可変表示中における普図対応演出の表示例を示す説明図である。図75(A)は、飾り図柄の変動開始前

50

の状態を示している。ここで、図 7 5 (B) に示すように、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に遊技球が入賞し、特図ゲームや可変表示ゲームを実行するための始動条件が成立したことに基づいて、図 7 5 (C) に示すように、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄の変動(可変表示)が開始される。ここで、図 7 5 (D) に示すように、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過し、普通図柄表示器 2 0 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立したことに基づいて、図 7 5 (E) に示すように、普通図柄表示器 2 0 にて普通図柄の可変表示を開始させるとともに、画像表示装置 5 にて例えばキャラクタ F C 1 を使用した普図対応演出を開始させる。この普図対応演出は飾り図柄の可変表示や、当該飾り図柄の可変表示に対応した演出(リーチ演出や予告演出)とは、別個の処理により実行されるので、飾り図柄の可変表示などと同時並行して実行可能である。なお、予告演出など飾り図柄の可変表示に対応した演出を実行する場合には、演出の重複を避けるため、普図対応演出を実行しない制御をするようにしてもよい。

【0398】

その後、普図表示結果が、「普図当り 1」である場合は、図 7 5 (E 1) に示すように、キャラクタ F C 1 が持つ花火が大きく爆発する普図対応演出表示が行われる。また、このとき、普通図柄表示器 2 0 の確定普通図柄として「普図当り 1」であることに対応した「7」を示す普通図柄が停止表示される。そして、図 7 5 (G 1) に示すように、「普図当り 1」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B が備える可動翼片を動作させることで第 2 始動入賞口を開放させる。ここでは、図 5 1 に示すように、1. 5 秒の開放が 2 回行われることとなる。

【0399】

普図表示結果が、「普図当り 2」である場合は、図 7 5 (E 2) に示すように、キャラクタ F C 1 が持つ花火が小さく爆発する普図対応演出表示が行われる。また、このとき、普通図柄表示器 2 0 の確定普通図柄として「普図当り 2」であることに対応した「3」を示す普通図柄が停止表示される。そして、図 7 5 (G 2) に示すように、「普図当り 2」となったことに対応して、第 2 始動入賞口を開放させる。ここでは、図 5 1 に示すように、0. 3 秒の開放が 1 回行われることとなる。

【0400】

普図表示結果が、「普図ハズレ」である場合は、図 7 5 (E 3) に示すように、キャラクタ F C 1 が持つ花火が爆発しない普図対応演出表示が行われる。また、このとき、普通図柄表示器 2 0 の確定普通図柄として「普図ハズレ」であることに対応した「—」を示す普通図柄が停止表示される。そして、図 7 5 (G 3) に示すように、第 2 始動入賞口は開放しない。

【0401】

図 7 5 (G 1)、(G 2)、または(G 3)の後には、図 7 5 (H) に示すように、飾り図柄の可変表示が継続され、特図変動時間経過後、図 7 5 (I) に示すように、所定の表示結果が停止表示される。

【0402】

なお、普図対応演出は、画像表示装置 5 にて飾り図柄が可変表示されていない場合にも実行可能である。図 7 6 は、飾り図柄の可変表示中でないときの普図対応演出の表示例を示す説明図である。図 7 6 (A) は、飾り図柄の変動開始前の状態を示している。ここで、図 7 6 (B) に示すように、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過し、普通図柄表示器 2 0 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立したことに基づいて、図 7 5 (C) に示すように、普通図柄表示器 2 0 にて普通図柄の可変表示を開始させるとともに、画像表示装置 5 にて例えばキャラクタ F C 1 を使用した普図対応演出を開始させる。その後、は図 7 5 に示した場合と同様に、普図表示結果に応じた普図対応演出が実行され、第 2 始動入賞口を開放させる。

【0403】

次に、再抽選演出や特殊演出の詳細について説明する。以下の説明において、説明の簡

10

20

30

40

50

単のため、画像表示装置 5 周辺の構成（始動入賞記憶表示エリア 5 H など）は適宜省略して説明する。図 7 7（A）は、再抽選演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。図 7 8 は、再抽選演出を実行する場合の画像表示装置 5 の表示例である。可変表示結果が「大当り」であって、大当り種別が「第 3 確変」である場合は、先ず、図 7 8（A）に示すように、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄の変動（可変表示）が開始される（タイミング T 1）。その後、例えば図 7 8（B）に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて「6」の数字を示す飾り図柄が停止表示される（タイミング T 2）。ここでリーチ演出が実行された後、図 7 8（C）に示すように「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて「6」を示す数字が「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R と揃って一旦停止表示される（タイミング T 3）。その後、図 7 8（D）に示すように、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄が再び変動させて、図 7 8（E）に示すように、確変大当り組合せとなる確定飾り図柄（ここでは「7」）が最終的に停止表示される（タイミング T 5）。なお、大当り種別が「通常」である場合は、通常大当りとなる確定飾り図柄（例えば「4」など）が最終的に停止表示される。飾り図柄が停止表示された後は、図 7 8（F）に示すように確変大当り（確率変動大当り）である旨が表示される。その後、大当りの演出として、操作ボタン 3 0 の操作によって大当り中演出を選択させる選択演出が実行される。例えば、図 7 8（G）に示すように、大当り中演出に対応した 3 種類のキャラクタ画像 C H A、C H B、C H C を表示させる（タイミング T 6）。また、カーソル C U を表示させ、操作ボタン 3 0 の左右方向の押下操作または回動操作に対応してカーソル C U を動作させる。そして、所定時間経過後、または操作ボタン 3 0 中央を押下することによる決定操作があったときにカーソル C U により選択されているキャラクタ画像に対応した大当り中演出が実行される。

【0404】

この実施の形態では、3 種類の大当り中演出が用意されている。図 8 0（A 1）、（A 2）、（A 3）に示すような、キャラクタ C H A を使用した大当り中演出 A と、図 8 0（B 1）、（B 2）、（B 3）に示すような、キャラクタ C H B を使用した大当り中演出 B と、図 8 0（C 1）、（C 2）、（C 3）に示すような、キャラクタ C H C を使用した大当り中演出 C と、が用意される。これら的大当り中演出では、それぞれのキャラクタに対応した楽曲が流れるようになっている。大当り中演出において、それぞれの楽曲名が画像表示装置 5 に表示される。図 7 8（G）に示した選択演出において、キャラクタ画像 C H A が選択された場合は大当り中演出 A が実行され、キャラクタ画像 C H B が選択された場合は大当り中演出 B が実行され、キャラクタ画像 C H C が選択された場合は大当り中演出 C が実行される。例えば、ステップ S 1 6 4 の大当り制御中処理において、操作ボタン 3 0 の選択操作に応じた演出制御パターンが設定される処理が実行される。

【0405】

図 7 7（B）は、特殊演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。図 7 9 は、特殊演出を実行する場合の画像表示装置 5 の表示例である。ここでは、図 7 8 で説明した表示例と同一の変動パターンであって、可変表示結果が「大当り」であり、大当り種別が「第 1 確変」である場合について説明する。先ず、図 7 9（A）に示すように、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄の変動が開始される（タイミング T 1）。その後、例えば図 7 9（B）に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて「7」の数字を示す飾り図柄が停止表示される（タイミング T 2）。ここでリーチ演出が実行された後、図 7 9（C）、（D）に示すように「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて「7」を示す数字が「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R と揃って停止表示される（タイミング T 3）。飾り図柄が停止表示された後は、図 7 9（E）に示すように確変大当り（確率変動大当り）である旨が表示される。このように、大当り種別が「第 1 確変」または「第 2 確変」となる場合には、「第 3 確変」となる場合

よりも早い段階で確変大当たりとなることを報知できる。その後、特殊演出として、例えば、図79(F)に示すように、大当たり中演出で使用される楽曲を紹介する演出が実行される(タイミングT4)。図79(F)の表示例では、大当たり中演出Aに対応したキャラクタ画像CHAを表示するとともに、大当たり中演出Aで使用される楽曲(「夢夢ちゃんロック」)を部分的に流して楽曲を紹介している。ここで、全ての楽曲を紹介するようにしてもよいし、変動時間に対応して一部の楽曲を紹介するようにしてもよい。その後、大当たりの演出として、図79(G)に示すように、図78(G)に示したものと同様の選択演出が実行される。なお、図79(E)、(F)に示すように、飾り図柄を停止表示させた後も、大当たり遊技状態が開始する前は、数字の飾り図柄を画像表示装置5に設けられる表示領域5Sに揺動させながら縮小表示させることで、未だ大当たり遊技状態が開始していないことを報知している。このようにすることで、大当たり遊技状態が開始したとの誤解を防ぎ、遊技者に無駄な遊技球を打たせないようにすることができる。

10

【0406】

この実施の形態では、大当たり種別によらず、即ち再抽選演出を実行するか否かによらず、共通の変動パターン(変動時間)に決定される場合がある。変動パターンが同一であっても、大当たり種別が「第1確変」や「第2確変」である場合は、再抽選演出実行期間において特殊演出を実行するようにしている。このようにすることで、主基板11の側で、再抽選演出の実行の有無によって変動パターンを異ならせる必要がなくなる。その結果、変動パターンの増加を防止することができ、また変動パターン決定時の処理負担を軽減することができる。なお、図77に示した変動中演出が実行される前までの演出表示(飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出表示)は、変動パターンが同一であれば、変動中演出が再抽選演出であるか特殊演出であるかによらず、全く同一であってよい。こうすることで、演出用の制御データを共通にすることができる。これにより、変動中演出が実行される前までの制御データは、同一の変動パターンのとき、変動中演出がいずれであるかによらず共通のものが使用できるので図柄変動制御パターンのデータ量の増大を防止することができる。

20

【0407】

なお、図78(G)や図79(G)に示した選択演出は、変動中演出(特殊演出)の一部として実行されるようにしてもよい。その場合、選択演出実行時に、操作ボタン30によって大当たり中演出の選択があった場合は、その選択内容を例えばステップS615の処理において演出制御バッファ設定部194に設けられた大当たり中演出バッファの値に記憶しておく。そして、ステップS164の大当たり制御中処理において、大当たり中演出バッファ値に応じた演出制御パターンが設定される処理が実行されるようにすればよい。この場合は、例えば、図79(F)と同じタイミングT4において、図81(F)に示すように、大当たり中演出に対応した3種類のキャラクタ画像CHA、CHB、CHCを表示させる(タイミングT6)。また、カーソルCUを表示させ、操作ボタン30の左右方向の押下操作または回動操作に対応してカーソルCUを動作させる。そして、所定時間経過後、または操作ボタン30中央を押下することによる決定操作があったときにカーソルCUにより選択されているキャラクタ画像に対応した大当たり中演出が、図81(G)に示すように実行される。なお、図81(G)では、キャラクタCHAが選択された場合の大当たり中演出Aの表示例を示している。図81(F)において、キャラクタ画像CHBが選択された場合は大当たり中演出Bが実行され、キャラクタ画像CHCが選択された場合は大当たり中演出Cが実行される。

30

40

【0408】

続いて、スクロール予告演出について説明する。図82は、スクロール予告演出を説明する為の図である。スクロール予告演出を実行するときには、図82(A)に示すように、画像表示装置5の表示領域5M(初期表示領域)の外部に仮想的に仮想表示領域5N(図中の斜線網掛け部分)が設けられる。そして、スクロール予告演出の予告パターンに応じて予告画像YH11、YH12、YH13、YH14が、仮想表示領域5Nの図82(A)に示す位置に配置される。そして、スクロール予告演出の実行中に予め定められたポ

50

タン操作有効期間中、操作ボタン30の方向操作に対応して、表示領域5Mを仮想表示領域5Mにスクロール移動可能になり、予告画像の有無を確認することができるようになる。なお、これらの予告画像は、表示領域5Mに同時に表示できない位置に配置される。即ち、操作ボタン30の方向操作によって表示領域5Mをスクロール移動させた場合に確認できる予告画像は1つずつになる。

【0409】

この実施の形態では、変動パターンに応じて表示領域5Mをスクロール移動できる時間や回数が予め決まっている。図83(A)に示すように、擬似連変動を実行しない変動パターンでは、変動開始から「左」飾り図柄が停止表示までにボタン操作有効期間(スクロール移動可能な期間)を連続した期間として設けて、1回のボタン操作有効期間中のみ表示領域5Mをスクロール移動可能としている。ボタン操作有効期間の後は、表示領域5Mは自動的に初期表示領域に戻し、その後、各飾り図柄が停止表示される。このボタン操作有効期間は、各変動パターン毎に変動時間等に応じて予め定められる。大当たりとなる場合は、図83(A)に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄が停止表示した後に、リーチ演出表示が実行され、「中」の飾り図柄が停止表示され、その後、大当たり演出表示が実行される。図83(B)に示すように、擬似連変動を実行する変動パターンである場合には、各変動(擬似連変動)の度、全ての飾り図柄表示エリアの飾り図柄が変動している間にボタン操作有効期間を設けて表示領域5Mをスクロール移動可能としている。このように、複数回表示領域5Mをスクロール移動可能とすることで、複数の予告画像の有無を確認することができるようになる。なお、擬似連変動を実行しない変動パターンであっても、ボタン操作有効期間であれば、表示領域5Mを複数方向にスクロール移動可能にしてもよい。こうすることで、ボタン操作有効期間が長く設定された変動パターンでは複数の予告画像の有無を確認する機会が増える。また、図83に示した、表示領域5Mの動作タイミングは一例であって、これに限定されない。例えば、表示領域5Mをスクロール移動可能なボタン操作有効期間は、「左」や「右」の飾り図柄が停止表示された後など、「中」の飾り図柄が停止表示されるまで期間までに設けられてもよいし、表示領域5Mを初期表示領域に戻すのは、変動が終了するときなど、次の変動開始までの任意のタイミングであってもよい。

【0410】

図82(B)に示すように、予告パターンが予告YP1-1である場合、星の予告画像YH11のみが配置され、予告パターンが予告YP1-2である場合、星の予告画像YH11及び月の予告画像YH12が配置され、予告パターンが予告YP1-3である場合、月の予告画像YH12、太陽の予告画像YH13及び山の予告画像YH14が配置され、予告パターンが予告YP1-4である場合、山の予告画像YH14のみが配置され、予告パターンが予告YP1-5である場合、星の予告画像YH11及び山の予告画像YH14が配置される。また、各予告パターンの大当たり信頼度または確変信頼度は、予告YP1-1が約10%であり、予告YP1-2が約30%であり、予告YP1-3が約50%であり、予告YP1-4が約70%であり、予告YP1-5が100%である。従って、スクロール予告演出において、いずれの予告画像が確認できたかによって、大当たり信頼度または確変信頼度が変化する。即ち、星の予告画像YH11が確認できた場合の信頼度(大当たり信頼度または確変信頼度)は10~30%または100%であり、月の予告画像YH12が確認できた場合の信頼度は30~50%であり、太陽の予告画像YH13が確認できた場合の信頼度は50%であり、山の予告画像YH14が確認できた場合の信頼度は50~100%である。このように、各予告画像により、大当たり信頼度または確変信頼度が所定の範囲内にあることを予告することができる。また、各予告画像が示す信頼度の範囲の幅は異なっている。例えば、星の予告画像YH11を確認できた場合は、正確な信頼度を特定することはできないが、太陽の予告画像YH13を確認できた場合は、信頼度が50%であることを特定できる。このように、それぞれ予告する信頼度の異なる予告画像のいずれを確認するかを遊技者が選択することができる。また、擬似連変動が実行される場合などでは、複数の予告画像を確認できるので、複数の予告画像の組合せにより、信頼度の

信憑性が高まり、その組合せによっては信頼度を特定可能になる。例えば、星の予告画像 YH 1 1 及び月の予告画像 YH 1 2 が確認できた場合は、信頼度が 50 %であることを特定できる。遊技者は、操作ボタン 30 の操作により、このように信頼度の信憑性が異なる予告画像 YH 1 2 いずれを探すかを選択することができる。また、変動パターンごとに、例えばリーチ演出によってボタン操作有効期間を異ならせる場合、ボタン操作有効期間が長ければ長いほど、複数の予告画像を確認できる機会が増え、信頼度を特定する機会が増えることとなる。なお、ボタン操作有効期間は、予め定められた演出モードに応じて異ならせてもよいし、所定回数特図ゲームが実行される間大当たりとならなかった場合に長くするようにしてもよいし、小当たりとなることで長く設定されるようにしてもよい。

【0411】

図 8 4 及び図 8 5 は、スクロール予告演出が実行中に、操作ボタン 30 の方向操作がされた場合の、画像表示装置 5 の表示例である。スクロール予告演出実行中に、操作ボタン 30 により、左方向の方向操作がなされた場合、図 8 4 (A) に示すように、表示領域 5 M は左方向の仮想表示領域 5 N にスクロール移動して、予告画像 YH 1 1 を表示可能になる。予告パターンが予告 YP 1-1、予告 YP 1-2 または予告 YP 1-5 である場合は、星の予告画像 YH 1 1 が表示されることとなる。その他の予告パターンである場合には、星の予告画像 YH 1 1 は表示されない。

【0412】

操作ボタン 30 により、右方向の方向操作がなされた場合、図 8 4 (B) に示すように、表示領域 5 M は右方向の仮想表示領域 5 N にスクロール移動して、予告画像 YH 1 2 を表示可能になる。予告パターンが予告 YP 1-2 または予告 YP 1-3 である場合は、月の予告画像 YH 1 2 が表示されることとなる。その他の予告パターンである場合には、月の予告画像 YH 1 2 は表示されない。

【0413】

操作ボタン 30 により、上方向の方向操作がなされた場合、図 8 5 (A) に示すように、表示領域 5 M は上方向の仮想表示領域 5 N にスクロール移動して、予告画像 YH 1 3 を表示可能になる。予告パターンが予告 YP 1-3 である場合は、太陽の予告画像 YH 1 3 が表示されることとなる。その他の予告パターンである場合には、太陽の予告画像 YH 1 3 は表示されない。

【0414】

操作ボタン 30 により、下方向の方向操作がなされた場合、図 8 5 (B) に示すように、表示領域 5 M は下方向の仮想表示領域 5 N にスクロール移動して、予告画像 YH 1 4 を表示可能になる。予告パターンが予告 YP 1-3、予告 YP 1-4 または予告 YP 1-5 である場合は、山の予告画像 YH 1 4 が表示されることとなる。その他の予告パターンである場合には、山の予告画像 YH 1 4 は表示されない。

【0415】

図 8 4 及び図 8 5 に示したように、表示領域 5 M をスクロール移動した場合も、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R、「左」及び「右」の色図柄表示エリア 5 A、5 B、及び始動入賞記憶表示エリア 5 H は、表示領域 5 M 内に収まるように構成されている。なお、これらの表示エリアが、表示領域 5 M のスクロール移動に伴って移動し、常に表示領域 5 M の中央に表示されるようにしてもよい。

【0416】

次に、スクロール予告演出の画像表示装置 5 における表示動作例を説明する。図 8 6 は、スクロール予告演出の表示動作例を説明するための図である。図 8 6 (A) は、飾り図柄の変動開始前の状態を示している。ここで、特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄の変動が開始される。ここで例えば、図 6 6 に示すステップ S 5 9 6 の処理で予告 YP 1-4 の予告パターンに決定された場合、図 5 6 に示すステップ S 1 6 2 の処理にて、図 8 6 (B) に示すように、スクロール予告演出である旨及び操作ボタン 30 の操作を促す表示がされる。ここで、遊技者が操作ボタン 30 により下方向の方向操作をした

10

20

30

40

50

場合、図 8 6 (C) に示すように、下方向に画面 (表示領域 5 M) がスクロール移動するとともに、予告画像 YH 1 4 が表示される。遊技者の側からは、予告画像 YH 1 4 が表示されたことで、大当たり信頼度 (確変状態においては確変信頼度) が 5 0 % ~ 1 0 0 % であることが分かる。その後、図 8 6 (D) に示すように、画面がスクロール移動前の位置に戻り、図 8 6 (E) に示すように、その後の変動が継続する。これが擬似連変動の変動パターンであった場合には、さらに予告画像を確認する機会があり、予告画像 YH 1 1 が表示された場合は、大当たり信頼度が 1 0 0 % であることが特定でき、予告画像 YH 1 2 または YH 1 3 が表示された場合は、大当たり信頼度が 5 0 % であることが特定でき、予告画像 YH 1 1、YH 1 2、YH 1 3 のいずれも表示されなかった場合は、大当たり信頼度が 7 0 % であることが特定できることになる。

10

【0 4 1 7】

なお、この実施の形態では、画像表示装置 5 の表示領域 5 M (初期表示領域) の外部に仮想的に仮想表示領域 5 N が設けられるものとして説明したが、図 8 7 に示すように、画像表示装置 5 の中央部分に表示領域 5 M を設けて、その外部に暗転された仮想表示領域 5 N を設け、操作ボタン 3 0 の方向操作に対応して、表示領域 5 M を画像表示装置 5 内でスクロール移動可能にしてもよい。

【0 4 1 8】

次に、画像表示装置 5 の表示領域における飾り図柄の可変表示を中心とした、各種の演出画像を表示することによる演出動作の具体例について説明する。演出制御基板 1 2 では、主基板 1 1 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て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 CPU 1 2 0 が図 5 7 に示すステップ S 5 1 9 にて所定の表示制御指令を表示制御部 1 2 3 に供給することなどにより、画像表示装置 5 の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて、飾り図柄の変動を開始させる。

20

【0 4 1 9】

以下ではまず、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」である場合における具体例について説明する。図 8 8 は、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合のうち、特定演出が実行されない場合や、「擬似連」の特定演出が実行される場合、「滑り」の特定演出が実行される場合、「発展チャンス目終了」の特定演出が実行される場合の表示動作例を示している。例えば、変動パターン指定コマンドにより非リーチ PA 1 - 1 の変動パターンが指定されたときには、図 8 8 (C 1) 及び (C 2) に示すような特定演出が実行されない場合となり、非リーチ PA 1 - 4 の変動パターンが指定されたときには図 8 8 (E 1) ~ (E 4) に示すような「滑り」の特定演出が実行される場合となり、非リーチ PA 1 - 5 の変動パターンが指定されたときには図 8 8 (D 1) ~ (D 6) に示すような「擬似連」の特定演出が実行される場合となり、非リーチ PA 1 - 7 の変動パターンが指定されたときには図 8 8 (F 1) ~ (F 6) に示すような「発展チャンス目終了」の特定演出が実行される場合となる。図 8 8 (A) では、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄の変動が開始される。その後、例えば図 8 8 (B) に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L にて「6」の数字を示す飾り図柄が停止表示 (仮停止表示) される。

30

40

【0 4 2 0】

特定演出が実行されない場合や「滑り」の特定演出が実行される場合には、図 5 7 に示すステップ S 5 0 5 にて図 2 2 (A) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 A を参照することにより、左最終停止図柄 FZ 1 - 1 として「6」の数字を示す飾り図柄が決定されたことに対応して、図 8 8 (B) に示すような飾り図柄の停止表示が行われることになる。なお、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に「滑り」の特定演出が実行される非リーチ PA 1 - 4 の変動パターンであれば、図 2 7 (A) に示すように、特定演出パターンが常に滑り TP 1 - 1 のみに決定され、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて

50

飾り図柄を高速に再変動させる「滑り」の特定演出が実行されることから、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示する飾り図柄は、「滑り」の特定演出によっては変更されない。また、「発展チャンス目終了」の特定演出が実行される場合には、図 5 7 に示すステップ S 5 0 4 にて図 2 2 (D) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 D を参照することにより、発展チャンス目 H C 6 を構成する飾り図柄の組合せが左中右最終停止図柄 F Z 1-4、F Z 1-5、F Z 1-6 として決定されたことに対応して、図 8 8 (B) に示すような飾り図柄の停止表示が行われることになる。「擬似連」の特定演出が実行される場合には、図 5 7 に示すステップ S 5 0 5 の処理にて左最終停止図柄 F Z 1-1 として「6」の数字を示す飾り図柄が決定され、その左最終停止図柄 F Z 1-1 に基づき図 6 4 に示すステップ S 5 5 8 にて図 2 9 (A) に示す仮停止図柄決定テーブル 1 6 7 A を参照することにより、擬似連チャンス目 G C 6 を構成する飾り図柄の組合せが左中右仮停止図柄 K Z 2-1、K Z 2-2、K Z 2-3 として決定されたことに対応して、図 8 8 (B) に示すような飾り図柄の停止表示が行われることになる。

10

【0421】

その後、特定演出が実行されない場合には、一例として、図 8 8 (C 1) に示すように「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて「7」の数字を示す飾り図柄を停止表示（仮停止表示）してから、図 8 8 (C 2) に示すように「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて「4」の数字を示す飾り図柄を停止表示（仮停止表示）した後、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示（最終停止表示）される。このとき「右」の飾り図柄表示エリア 5 R や「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示される確定飾り図柄は、図 5 7 に示すステップ S 5 0 5 にて図 2 2 (B) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 B を参照することや、図 2 3 に示す左右出目判定テーブル 1 6 1 とともに図 2 2 (C) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 C を参照することにより、右最終停止図柄 F Z 1-2 や中最終停止図柄 F Z 1-3 として決定される。

20

【0422】

これに対して、「擬似連」の特定演出が実行される場合には、一例として、図 8 8 (D 1) に示すように「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて「7」の数字を示す飾り図柄を停止表示（仮停止表示）してから、図 8 8 (D 2) に示すように「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて「6」の数字を示す飾り図柄を停止表示（仮停止表示）することにより、擬似連チャンス目 G C 6 となる飾り図柄が停止表示される。このときには、例えば飾り図柄の揺れ変動表示といった仮停止表示を行ってから、図 8 8 (D 3) に示すように全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄を再び変動させればよい。その後、例えば図 8 8 (D 4) ~ (D 6) に示すように、「左」→「右」→「中」といった所定順序で、「6」、「7」、「4」の数字を示す飾り図柄を順次に停止表示（仮停止表示）した後、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示（最終停止表示）される。

30

【0423】

「滑り」の特定演出が実行される場合には、一例として、図 8 8 (E 1) に示すように「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて「5」の数字を示す飾り図柄を停止表示（仮停止表示）してから、図 8 8 (E 2) に示すように「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて飾り図柄を高速に再変動させる。その後、図 8 8 (E 3) に示すように「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて「7」の数字を示す飾り図柄となるように、停止表示させる飾り図柄を変更させる。ここで、図 8 8 (E 1) に示すように「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて仮停止表示される飾り図柄は、例えば図 5 7 に示すステップ S 5 0 5 にて決定された右最終停止図柄 F Z 1-2 に基づき、図 6 6 に示すステップ S 5 9 6 にて図 2 8 (A) に示す仮停止図柄決定テーブル 1 6 6 A を参照することにより、決定される。その後、例えば図 8 8 (E 4) に示すように、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて「4」の数字を示す飾り図柄を停止表示（仮停止表示）した後、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示（最終停止表示）される。

40

【0424】

「発展チャンス目終了」の特定演出が実行される場合には、一例として、図 8 8 (F 1

50

）に示すように「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて「7」の数字を示す飾り図柄を停止表示（仮停止表示）してから、図 8 8（F 2）に示すように「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にも「7」の数字を示す飾り図柄を停止表示（仮停止表示）する。これにより、発展チャンス目 H C 6 を構成する飾り図柄が仮停止表示される。このときには、例えば図 8 8（F 3）に示すように、仮停止表示された飾り図柄が一定方向に回転するような演出表示が行われ、続いて図 8 8（F 4）に示すように、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる発展が生じることを遊技者に期待させるような演出表示が行われる。ここで、図 8 8（F 4）に示すような演出表示から仮停止表示されている飾り図柄が反転する方向に回転すれば、リーチ状態となる発展が生じることになる。この例では、リーチ状態となる発展が生じることなく、例えば図 8 8（F 5）にしめすように、回転状態にあった仮停止表示された飾り図柄が元に戻るような演出表示が行われてから、発展チャンス目 H C 6 を構成する確定飾り図柄が停止表示（最終停止表示）される。

10

【0425】

図 8 9 は、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合のうち、「イントロ」の特定演出が実行される場合の表示動作例を示している。例えば、変動パターン指定コマンドにより非リーチ P A 1－6 の変動パターンが指定されたときには図 8 9 に示すような「イントロ」の特定演出が実行される場合となる。図 8 9（A）では、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄の変動が開始される。その後、例えば図 8 9（B）に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L にて「3」の数字を示す飾り図柄が停止表示（仮停止表示）され、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて「2」の数字を示す飾り図柄が停止表示（仮停止表示）されるとともに、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に相当する表示位置に、キャラクタ画像 C H 1 が表示される。なお、キャラクタ画像 C H 1 は、後に飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった場合に実行されるリーチ演出にて、演出画像として出現するものであればよい。

20

【0426】

続いて、例えば図 8 9（C）に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて仮停止表示された飾り図柄を更新させるような演出表示が行われてから、例えば図 8 9（D）に示すように、キャラクタ画像 C H 1 の変化に伴って、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L では「4」の数字を示す飾り図柄への更新表示が、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R では「3」の数字を示す飾り図柄への更新表示が、それぞれ行われる。また、例えば図 8 9（E）に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて更新表示された飾り図柄をさらに更新させるような演出表示が行われてから、例えば図 8 9（F）に示すように、キャラクタ画像 C H 1 の変化に伴って、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L では「2」の数字を示す飾り図柄への更新表示が、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R では「1」の数字を示す飾り図柄への更新表示が、それぞれ行われる。そして、例えば図 8 9（G）に示すように、キャラクタ画像 C H 1 の変化に伴って、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて仮停止表示された飾り図柄を更新させるような演出表示が行われてから、例えば図 8 9（H）～（K）に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L では「2」の数字を示す飾り図柄が仮停止表示される一方で、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R では「1」～「3」の数字を示す飾り図柄が所定順序で更新表示される。その後、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R では、例えば図 8 9（L）に示すように飾り図柄を更新させるような演出表示が行われてから、図 8 9（M）に示すように「3」の数字を示す飾り図柄が仮停止表示される。こうして「イントロ」の特定演出が終了すると、例えば図 8 9（N）に示すように、キャラクタ画像 C H 1 が消去されてから、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示（最終停止表示）される。

30

40

【0427】

図 9 0 は、飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合のうち、「イントロ」の特定演出が実行される場合の表示動作例を示している。例えば、変動パターン指定コマンドによりスーパー P A 3－3、スーパー P A 3－8、スーパー P B 3－3、スーパー P A 4

50

ー 3、スーパー P A 4ー 8、スーパー P A 5ー 3、スーパー P B 4ー 3、スーパー P B 5ー 3 の変動パターンのいずれかが指定されたときなどには図 90 に示すような「イントロ」の特定演出が実行される場合となる。図 90 に示す表示動作例では、図 90 (A) ～ (L) の部分において、図 89 (A) ～ (L) と同様の演出表示が行われる。その後、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R では、例えば図 90 (M) に示すように「2」の数字を示す飾り図柄が仮停止表示されることにより、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L にて仮停止表示されている飾り図柄と揃って、可変表示状態がリーチ状態となる。こうして「イントロ」の特定演出が終了すると、例えば図 90 (N) に示すように、キャラクタ画像 C H 1 が消去されてから、可変表示状態がリーチ状態となったことに対応したリーチ演出などが開始され、その後にリーチ組合せとなる確定飾り図柄や、大当たり組合せとなる確定飾り図柄などが、停止表示（最終停止表示）される。

10

【0428】

図 91 ～ 図 93 は、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「突確」以外である場合の表示動作例を示している。図 91 (A) では、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄の変動が開始される。その後、例えば図 91 (B) に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L にて「6」の数字を示す飾り図柄が停止表示（仮停止表示）される。

【0429】

そして、例えば変動パターンがスーパー P A 4ー 2 であるときなどのように、「滑り」の特定演出が実行される場合には、一例として、図 91 (C1) ～ (C3) に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて飾り図柄を仮停止表示させた後、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R 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、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるように、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。また、例えば変動パターンがスーパー P A 4ー 4 であるときなどのように、「擬似連」の特定演出が実行される場合には、一例として、図 91 (D1) ～ (D5) に示すように、全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄を仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示が行われる。その後、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて「6」の数字を示す飾り図柄が揃って停止表示（仮停止表示）されることにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる。さらに、例えば変動パターンがスーパー P C 4ー 1 であるときなどのように、「発展チャンス目」の特定演出が実行される場合には、一例として、図 91 (E1) ～ (E6) に示すように、全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて、発展チャンス目 H C 6 となる飾り図柄の組合せを停止表示（仮停止表示）した後、仮停止表示されている飾り図柄が反転する方向に回転するような演出表示が行われた後に、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる。

20

30

【0430】

図 91 (C3) や図 91 (D5) に示すようにしてリーチ状態となった後には、例えば図 92 (A) に示すように、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C における飾り図柄の変動速度が低下する。そして、例えば変動パターンがノーマル P A 2ー 5 ～ ノーマル P A 2ー 8 のいずれかであるときなどには、図 92 (B) に示すように「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて「6」を示す数字が「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R と揃って停止表示（仮停止表示）される「ノーマル」のリーチ演出が行われる。なお、図 92 (B) に示す例では、可変表示結果が「大当たり」である場合に対応して、大当たり組合せを構成する飾り図柄が停止表示されているが、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、例えば図 92 (H) に示すように「5」を示す数字が「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示されることを示す演出画像を表示させてから「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて「5」を示す数字の飾り図柄を停止表示させるといった、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて「6」を示す数字以外の飾り図柄を停止表示させることなどにより、リーチハズレ組合せを構成する確定飾り図柄を停止表示させ、飾り図柄の可変表示を終了すればよい。

40

50

リーチ演出α 1～リーチ演出α 3やリーチ演出β 1～リーチ演出β 3のいずれかが実行される場合には、例えば図 9 2 (C) に示すように、低下していた「中」の飾り図柄表示エリア 5 C における飾り図柄の変動速度が再び上昇し、各種のリーチ演出表示が開始される。例えば、リーチ演出β 1では、図 9 2 (D) に示すようなキャラクタ画像 C H 2 が表示された後、対応するリーチ演出表示が進行する。また、リーチ演出α 1～リーチ演出α 3のいずれかである場合には、図 9 2 (E) に示すようなキャラクタ画像 C H 1 が表示された後、図 9 2 (F) に示すようなリーチ演出表示が進行する。そして、リーチ演出α 1では、例えば図 9 2 (G) に示すように、1 段階目の演出表示で停止表示（仮停止表示）される飾り図柄が出現する。図 9 2 (G) に示す例では、可変表示結果が「大当たり」である場合に対応して、大当たり組合せを構成する飾り図柄が停止表示されているが、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、リーチハズレ組合せを構成する確定飾り図柄を停止表示させ、飾り図柄の可変表示を終了すればよい。これに対して、リーチ演出α 2やリーチ演出α 3では、例えば図 9 2 (H) 及び (I) に示すように、2 段階目の演出表示に進むことになる。他方、リーチ演出β 2やリーチ演出β 3では、図 9 2 (J) に示すようなキャラクタ画像 C H 3 が表示された後、対応するリーチ演出表示が進行する。

10

【0 4 3 1】

図 9 2 (I) に示すようにして 2 段階目の演出表示が進行すると、リーチ演出α 2であれば、例えば図 9 3 (A) に示すように、2 段階目の演出表示で停止表示（仮停止表示）される飾り図柄が出現する。なお、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、例えば図 9 3 (B) に示すように、表示されている飾り図柄が変更されず、リーチハズレ組合せを構成する確定飾り図柄を停止表示させ、飾り図柄の可変表示を終了させればよい。これに対して、リーチ演出α 3では、例えば図 9 3 (B) ～ (D) に示すように、3 段階目の演出表示（「救済演出」ともいう）に進むことになる。そして、3 段階目の演出表示で停止表示（仮停止表示）される飾り図柄が出現する。ここで、例えば図 6 5 に示すステップ S 5 7 4 にて変動中昇格演出を実行しないことに決定された場合には、図 9 3 (E) に示すように、仮停止表示された飾り図柄がそのまま最終停止図柄となる確定飾り図柄として停止表示（最終停止表示）される。これに対して、変動中昇格演出を実行することに決定された場合には、図 9 3 (F) に示すようにして通常大当たり組合せとなる飾り図柄を仮停止表示した後に、図 9 3 (G) に示すように「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させる。そして、大当たり種別が「第 3 確変」であることに対応して変動中昇格演出が実行される場合には、例えば図 9 3 (H) に示すように、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する変動中昇格成功演出が行われる。なお、変動中昇格失敗演出が実行される場合には、図 9 3 (G) に示すような飾り図柄の再変動を行った後、例えば図 9 3 (F) と同様に、通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄を停止表示させればよい。

20

30

【0 4 3 2】

図 9 4 は、「メール表示」の予告演出が実行される場合の表示動作例を示している。この表示動作例では、まず、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、図 9 4 (A) に示すように「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて停止表示されていた飾り図柄が、図 9 4 (B) に示すように「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて変動を開始する。その後、例えば図 6 6 に示すステップ S 5 9 6 にて決定された予告 Y P 3 - 2 の予告パターンに対応して図 5 7 に示すステップ S 5 1 7 にて決定された予告 C Y P 3 - 2 - 1 の予告演出制御パターンから読み出した演出表示制御データなどに従い、例えば図 9 4 (C) に示すように、遊技者に操作ボタン 3 0 の操作を促す演出画像 Y H 1 を表示させる。そして、遊技者が所定期間内に操作ボタン 3 0 を操作し、それに応じて操作検出スイッチ 3 1 から演出制御基板 1 2 へと伝送される操作検出信号がオン状態となった場合には、例えば演出制御用 C P U 1 2 0 が予告 C Y P 3 - 2 - 1 の予告演出制御パターンを予告 C Y P 3 - 2 - 2 に切り替えることなどにより、図 9 4 (D) に示すようなメールメッセージを示す演出画像 Y

40

50

H 2 を表示させることで、予告演出における演出動作を変化させる。これに対して、所定期間内に操作ボタン 3 0 の操作がなされなかった場合には、予告演出制御パターンが切り替えられずに、例えば図 9 4 (E) に示すように演出画像 Y H 1 が消去されて、予告演出が終了する。その後、例えば図 9 4 (F) に示すように「左」の飾り図柄表示エリア 5 L にて飾り図柄を仮停止表示するなど、飾り図柄の可変表示が進行してゆく。

【0 4 3 3】

図 9 5 は、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「突確」である場合の表示動作例を示している。図 9 5 (A) では、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄の変動が開始される。その後、例えば図 9 5 (B) ~ (D) に示すように、「左」→「右」→「中」といった所定順序で、「1」、「5」、「3」の数字を示す飾り図柄を順次に停止表示（仮停止表示）した後、突確チャンス目 T C 1 となる確定飾り図柄が停止表示（最終停止表示）される。このときには、2 ラウンド大当たり状態における大当たり中演出として、例えば図 9 5 (E) に示すように L I V E モードといった特別な演出モードに移行することを報知する演出画像を表示させる。そして、2 ラウンド大当たり状態が終了することに応じたエンディング演出として、例えば図 9 5 (F) に示すような演出画像を表示させ、L I V E モードであることを認識可能とする表示については、例えば図 9 5 (G) に示すように、次の飾り図柄の変動が開始された後にも、表示させたままにしておく。

【0 4 3 4】

図 9 6 は、「ステップアップ画像」の予告演出（ステップアップ予告演出）が実行される場合の表示動作及び回数報知装置 1 0 の表示例を示している。この表示例では、図 9 6 (A) に示すように、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて停止表示されていた飾り図柄が、図 9 6 (B) に示すように「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて変動を開始する。このとき、例えば図 9 6 6 に示すステップ S 5 9 6 にて決定された予告 Y P 2 - 6 の予告パターン（第 6 ステップまでのステップアップ予告演出）に対応して図 5 7 に示すステップ S 5 1 7 にて決定された予告 C Y P 2 - 6 の予告演出制御パターンから読み出した演出表示制御データなどに従い、第 1 ステップアップ画像 Y S 1 を表示させる。さらに、このとき、ステップアップ予告演出が第 1 ステップであることを示す回数報知装置 1 0 の「1」のランプを点灯させる。続いて、図 9 6 (C) に示すように、第 2 ステップアップ画像 Y S 1 を表示させるとともに、ステップアップ予告演出が第 2 ステップであることを示す回数報知装置 1 0 の「2」のランプを点灯させる。そして、図 9 6 (D) に示すように、第 3 ステップアップ画像 Y S 3 を表示させるとともに、ステップアップ予告演出が第 3 ステップであることを示す回数報知装置 1 0 の「3」のランプを点灯させ、図 9 6 (E) に示すように、第 4 ステップアップ画像 Y S 4 を表示させるとともに、ステップアップ予告演出が第 4 ステップであることを示す回数報知装置 1 0 の「4」のランプを点灯させ、図 9 6 (F) に示すように、第 5 ステップアップ画像 Y S 5 を表示させるとともに、ステップアップ予告演出が第 5 ステップであることを示す回数報知装置 1 0 の「5」のランプを点灯させ、図 9 6 (G) に示すように、第 6 ステップアップ画像 Y S 6 を表示させるとともに、ステップアップ予告演出が上限の第 6 ステップであることを示す回数報知装置 1 0 の「MAX」のランプを点灯させる。このように、この実施の形態のステップアップ予告演出では、第 4 ステップまでキャラクタのステップアップ画像 Y S 1 ~ Y S 4 を累積して表示させ、第 5 ステップで爆弾のステップアップ画像 Y S 5 を表示させ、第 6 ステップで爆弾が爆発するステップアップ画像 Y S 6 を表示させている。このステップアップ予告演出は一例であり、所定のステップアップ画像を更新表示するものなどであってもよい。図 9 6 (B) ~ (G) に示したステップアップ予告演出の後、例えば図 9 6 (H)、(I) に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて「7」の数字を示す飾り図柄が揃って停止表示されることにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となり、リーチ演出などが開始され、その後にリーチ組合せとなる確定飾り図柄や、大当たり組合せとなる確定飾り

図柄などが、停止表示（最終停止表示）される。なお、ステップアップ予告演出のステップ数が5回の場合は、図96（G）において、爆弾が爆発しない演出表示などをすればよい。

【0435】

図97、図98は、飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合のうち、「擬似連」の特定演出（擬似連変動6回）が実行される場合の表示動作例及び回数報知装置10の表示例を示している。例えば、変動パターン指定コマンドによりスーパーPB4-5、スーパーPB5-5、スーパーPF1-1の変動パターンのいずれかが指定されたときなどには図97、図98に示すような「擬似連」の特定演出が実行される場合となる。図97（A）に示すように、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて停止表示されていた飾り図柄が、図97（B）に示すように「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて変動を開始する。その後、図97（C）に示すように、「左」→「右」→「中」といった所定順序で、「1」、「2」、「1」の数字を示す飾り図柄を順次に停止表示（仮停止表示）することにより、擬似連チャンス目GC1となる飾り図柄が仮停止表示され、それとともに擬似連変動が1回であることを示す回数報知装置10の「1」のランプを点灯させる。そして、例えば飾り図柄の揺れ変動表示といった仮停止表示を行ってから、図97（D）に示すように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させる。同様に、図97（E）、（F）に示すように、擬似連チャンス目GC1となる飾り図柄が仮停止表示されるとともに、擬似連変動が2回であることを示す回数報知装置10の「2」のランプを点灯させ、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させる。そして、図97（G）、（H）に示すように、擬似連チャンス目GC1となる飾り図柄が仮停止表示されるとともに、擬似連変動が3回であることを示す回数報知装置10の「3」のランプを点灯させ、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させる。続いて、図97（I）、（J）に示すように、擬似連チャンス目GC1となる飾り図柄が仮停止表示されるとともに、擬似連変動が4回であることを示す回数報知装置10の「4」のランプを点灯させ、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させる。その後、図98（A）、（B）に示すように、擬似連チャンス目GC3となる飾り図柄が仮停止表示されるとともに、擬似連変動が5回であることを示す回数報知装置10の「5」のランプを点灯させ、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させる。そして、図98（C）、（D）に示すように、擬似連チャンス目GC3となる飾り図柄が仮停止表示されるとともに、擬似連変動が上限の6回であることを示す回数報知装置10の「MAX」のランプを点灯させ、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させる。その後、例えば図98（E）に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて「7」の数字を示す飾り図柄が揃って停止表示されることにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となり、リーチ演出などが開始され、その後に大当たり組合せとなる確定飾り図柄などが、停止表示（最終停止表示）される。

【0436】

図99は、飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合のうち、「擬似連」の特定演出（擬似連変動3回）が実行される場合であって、「ステップアップ画像」の予告演出（ステップアップ予告演出）が実行される場合の表示動作例及び回数報知装置10の表示例を示している。例えば、変動パターン指定コマンドによりスーパーPA3-5、PA3-9、スーパーPA4-4の変動パターンのいずれかが指定されたときなどには図99に示すような「擬似連」の特定演出が実行される場合となる。図99（A）に示すように、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて停止表示されていた飾り図柄が、図99（B）に示すように「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて変動を開始する。このとき、例えば図66に示すステップS596にて決定された予告YP2-3の予告パターン（第3ステップまでのステップアップ予告演出）に対応して図57に示すステップS517にて決定された予告CYP2-3

の予告演出制御パターンから読み出した演出表示制御データなどに従い、第1ステップアップ画像YS1を表示させる。さらに、このとき、ステップアップ予告演出が第1ステップであることを示すために回数報知装置10の「1」のランプを例えば赤色などで点灯させる。そして、図99(C)、(D)に示すように、擬似連チャンス目GC3となる飾り図柄が仮停止表示されるとともに、擬似連変動が1回であることを示すため回数報知装置10の「2」のランプを青色などで点灯させ、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させる。このとき、予告CYP2-3の予告演出制御パターンから読み出した演出表示制御データなどに従い、第2ステップアップ画像YS2を表示させ、ステップアップ予告演出が第2ステップであることを示すために回数報知装置10の「3」のランプを例えば赤色などで点灯させる。続いて、図99(E)、(F)に示すように、擬似連チャンス目GC3となる飾り図柄が仮停止表示されるとともに、擬似連変動が2回であることを示すため回数報知装置10の「4」のランプを青色などで点灯させ、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させる。このとき、予告CYP2-3の予告演出制御パターンから読み出した演出表示制御データなどに従い、第3ステップアップ画像YS3を表示させ、ステップアップ予告演出が第3ステップであることを示すために回数報知装置10の「5」のランプを例えば赤色などで点灯させる。そして、図99(G)、(H)に示すように、擬似連チャンス目GC3となる飾り図柄が仮停止表示されるとともに、擬似連変動が3回であることを示すため回数報知装置10の「MAX」のランプを青色などで点灯させ、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させる。その後、図99(I)に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて「7」の数字を示す飾り図柄が揃って停止表示されることにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となり、リーチ演出などが開始され、その後にリーチ組合せとなる確定飾り図柄や、大当たり組合せとなる確定飾り図柄などが、停止表示(最終停止表示)される。図99では、擬似連変動の実行回数が3回であって、ステップアップ予告演出のステップ数が第3ステップまでである例について説明した。回数報知装置10では、最大6回までの報知が可能となっているため、擬似連変動の実行回数とステップアップ予告演出のステップ数との合計が6回を超える場合は、その演出(擬似連またはステップアップ予告演出)をキャンセルして、それぞれの演出を3回まで実行するようにしてもよいし、演出制御CPU120が、図66に示すステップS596の処理にて、合計が6回を超えないようにステップアップ予告演出の予告パターンを決定するようにしてもよい(例えば、擬似連変動の実行回数が6回である場合にはステップアップ予告演出を実行しないように決定する)。また、回数報知装置10で、報知可能な回数を擬似連変動の実行回数とステップアップ予告演出のステップ数と上限値に合わせて増やしてもよい。

【0437】

以上説明したように、この実施の形態では、潜伏確変状態であるか否かことを普通可変入賞球装置6Bが備える可動翼片の動作により示唆する。これにより、示唆をわかりにくくすることができ、遊技の興趣が向上する。即ち、図51に示すように、潜伏確変状態(高確低ベース状態)である場合は、通常状態(低確低ベース状態)である場合よりも、長い開放時間に決定されやすくなっており、普通可変入賞球装置6Bが備える可動翼片の動作に注視することで潜伏確変状態であるか否かを認識可能となっている。また、潜伏確変状態(高確低ベース状態)である場合は、通常状態(低確低ベース状態)である場合よりも、長い開放時間に決定されやすくなることで、第2始動入賞口への始動入賞をしやすくして、早期に大当たりとなりやすくなることのできる。また、遊技者の興味を画像表示装置5と普通可変入賞装置6Bとの分散することができる。

【0438】

また、潜伏確変状態であるか否かことを普通図柄表示器20の普図変動時間により示唆する。これにより、示唆をわかりにくくすることができ、遊技の興趣が向上する。即ち、図51に示すように、潜伏確変状態(高確低ベース状態)である場合は、通常状態(低確低ベース状態)である場合よりも、長い普図変動時間に決定されやすくなっており、普通

図柄表示器 20 の普図変動時間に注視することで潜伏確変状態であるか否かを認識可能となっている。また、潜伏確変状態（高確低ベース状態）である場合は、通常状態（低確低ベース状態）である場合よりも、長い普図変動時間に決定されやすくすることで、普通図柄表示器 20 の変動回数が多くなり、早期に大当たりとなりやすくなることことができる。

【0439】

また、潜伏確変状態において通常状態である場合よりも実行されやすい第 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では、図 9 に示すように、「突確」の大当たり種別には決定されないようになっている。即ち、2 ラウンド大当たりとならず必ず 15 ラウンド大当たりとなるようになっている。これにより、潜伏確変状態において有利な大当たりとなりやすいため、潜伏確変状態における遊技の興趣が向上する。

10

【0440】

また、図 75、図 76 に示したように、画像表示装置 5 において普図対応演出を実行するので、画像表示装置 5 においても潜伏確変状態であることを示唆可能になり、複雑な示唆を行うことができる。

【0441】

また、演出制御 CPU 120 がステップ S571 の処理や、S573 の処理において、変動中演出として再抽選演出を実行するか特殊演出を実行するかを判定している。そして、その判定結果に基づいて、ステップ S517 の処理で図柄変動制御パターンを決定している。そのため、主基板 11 の側で CPU 103 は、変動中演出がいずれであるかによらず共通の変動パターン（変動時間）に決定することができるため、変動中演出を行うことによる CPU 103 の制御負担の増大を防止できる。また、変動中演出ごとに変動パターンを異ならせる必要もないので、データ量の増大も防止できる。

20

【0442】

また、特殊演出を実行するときに図 79（D）、（E）に示すように大当たり（確変大当たり）となることを報知するので、遊技者に安心感を与えることができる。

【0443】

また、特殊演出を実行中に図 79（E）、（F）に示すように数字の飾り図柄を画像表示装置 5 に設けられる表示領域 5 S に揺動させながら縮小表示させることで、未だ大当たり遊技状態が開始していないことを報知している。このようにすることで、遊技者に無駄な遊技球を打たせないようにすることができる。

30

【0444】

また、図 79（F）に示すように、特殊演出において、大当たり遊技状態における演出に関連する演出を行うので、遊技者は大当たり遊技状態における演出の情報が得られるので、遊技者の特殊演出に対する興味を向上させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0445】

また、図 81（F）に示したような特殊演出が実行される場合、特典として特定遊技状態における演出（大当たり演出）を選択できるようになり、遊技者の特殊演出に対する興味を向上させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0446】

また、主基板 11 から送信する可変表示結果通知コマンドに可変表示結果がいずれであるか、及び大当たり種別がいずれであるかの情報を含ませているので、送信するコマンド数の増大を防止できる。

40

【0447】

また、スクロール予告演出において遊技者が操作ボタン 30 を操作することで、画像表示装置 5 の表示領域 5 M をスクロール移動することができ、スクロール移動後の仮想表示領域 5 N の予告画像を探す演出が可能となり、予告演出の演出効果が向上する。また、探した領域に予告画像がない場合もあるので、操作手段を操作してスクロールする領域に予告画像があるかないかといった点に遊技者の興味を向けることができる。

【0448】

また、操作手段の 1 回の操作では 1 つの予告画像しか表示されないため、遊技者の操作

50

ボタン 30 を操作する意欲を向上させることができる。

【0449】

また、複数の予告画像ではそれぞれ示す信頼度が異なるので、操作ボタン 30 の操作により遊技者が知りたい信頼度を選択することができる。

【0450】

また、擬似連変動の変動パターンであるときや、ボタン操作有効期間内に複数回のスクロール移動を可能にしたときは、複数の予告画像を確認することができ、予告画像の組合せにより予告の信憑性が上がるので操作ボタン 30 を操作する興趣が向上する。

【0451】

また、それぞれの予告画像の示す信頼度の範囲は重複しているので、複数の予告画像が確認できたとき、その組合せによって予告の信憑性が上がるので操作ボタン 30 を操作する興趣が向上する。

【0452】

また、それぞれの予告画像の信頼度の範囲を異ならせることで、スクロール予告演出に変化を持たせることができる。例えば、信頼度の範囲が広い予告画像（YH11 など）の信憑性は低くなるが、信頼度の範囲が狭い予告画像（YH13）の信憑性は比較的高くなる。

【0453】

また、特別遊技状態では、ステップアップ予告演出により、特別遊技状態が継続する可能性を予告する。特別遊技状態では、遊技者は特別遊技状態が継続するか否かに興味が集

【0454】

また、図 83（B）に示したように、擬似連変動のたびに、遊技者が予告画像を確認することができるので、複数の予告画像を確認する機会が設けられ、全体としての予告の信憑性を向上させる機会を設けることができる。

【0455】

また、この実施の形態では、変動パターン設定処理において、大当たり判定の判定結果とリーチとするか否かの判定結果にもとづいて、変動パターン種別判定用乱数を用いて変動パターン種別を決定し（ステップ S262、S264、S270、S271～S273）、変動パターン判定用乱数を用いて、変動パターン種別に含まれる各変動パターンの中から変動パターンを決定する（ステップ S274～276）。可変表示パターンを 2 段階で決定することで、可変表示パターン種別、可変表示パターンやリーチのパターンの増加や出現率の調整が容易になり、可変表示パターンの多種多様化を容易に実現させることができる。例えば、新たなリーチパターンを追加する場合など、可変表示パターン種別を追加する場合は、可変表示パターン種別決定用の乱数値のみを調整すればよく、また、可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンを追加する場合は、当該可変表示パターン種別内の可変表示パターン決定用の乱数値のみを調整すればよい。

【0456】

また、予告演出設定処理において、まず、変動パターンに基づいて、複数種類の予告演出が属するグループである予告演出パターン種別を決定し（ステップ S591～S593）、予告演出パターン種別に含まれる予告演出パターンをいずれかに決定する（ステップ S594～S596）。このような構成により、必要に応じて予告演出パターン種別の出現割合は変化させないまま（予告演出パターン種別を決定する予告演出パターン種別判定テーブルにおける振分値を変更せずに）、予告演出パターンの出現割合を変化させ（予告演出パターンを決定する予告演出パターン判定テーブルにおける振分値を変更し）、逆に、予告演出パターン種別の出現割合を変化させるが（予告演出パターン種別判定テーブルにおける振分値を変更するが）、予告演出パターンの出現割合を変化させない（予告演出パターン判定テーブルにおける振分値を変更しない）ような設計変更を容易に実現することができる。その結果、機種の変更などに合わせて予告演出パターン種別と予告演出パターンの出現割合を変更する場合に、すべてのデータ（テーブルの振分値）の変更を必要と

せず、一部のデータ（予告演出パターン種別判定テーブルまたは予告演出パターン判定テーブルの振分值）の変更だけで容易に実現することができる（つまり、予告演出パターン種別を決定した上で予告演出パターンを決定するように構成されていなければ、所定の予告演出の種別に含まれる演出態様の出現率のみ変化させたい場合や所定の予告演出の種別を他の予告演出の種別よりも高い割合で出現させたいような場合に、各々の予告における予告演出の態様が設定されているテーブルの内容をすべて変更しなければならず、そのような変更の実現が困難である）。

【0457】

また、図16～図19に示した、当り変動パターン判定テーブル137A～137C、ハズレ変動パターン判定テーブル138A、138Bの設定では、「大当り」となることに対応した変動パターンである場合に、「ハズレ」となることに対応した変動パターンである場合よりも、擬似連変動の実行回数の多い特定演出パターンに決定されやすいように設定されていた。また、図36に示した、予告パターン判定テーブル171Bの設定では、「大当り」となることに対応した変動パターンである場合に、「ハズレ」となることに対応した変動パターンである場合よりも、ステップアップ予告演出のステップ数の多い特定演出パターンに決定されやすいように設定されていた。そして、図96～図98に示したように、擬似連変動の実行回数とステップアップ予告演出のステップ数とを回数報知装置10により報知可能としていた。これにより、ステップアップ予告演出のステップ数だけでなく、擬似連変動の実行回数も報知されるので、遊技者はいずれの演出が発生しても期待度の認識が可能となり、遊技の興趣が向上する。

【0458】

さらに、図99に示したように、単独の回数報知装置10により、ステップアップ予告演出のステップ数及び擬似連変動の実行回数を加算して報知可能としていた。このように、加算して報知することで信頼度の高さを遊技者に効果的に報知可能となる。

【0459】

また、図27（B）に示した特定演出パターン判定テーブル164Bの設定では、可変表示結果が「ハズレ」であってリーチ状態としない場合（変動パターンが非リーチPA1～5の場合）でも「擬似連」の特定演出が実行可能となっていた。これにより、識別情報の可変表示状態がリーチ状態とならない場合でも、擬似連変動を実行できるようにして多様な演出が可能となり、遊技の興趣が向上する。

【0460】

この実施の形態では、例えばCPU103が図44に示すステップS239、S246の処理のいずれかを実行して、特図表示結果判定用の乱数値MR1が大当り判定値データと合致するか否かを判定することにより、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、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出表示される以前に判定する。図46に示すステップS268の処理では、大当り遊技状態に制御しない旨の判定結果に対応してステップS261にて大当りフラグがオフであると判定されたことに基づいて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを判定する。そして、ステップS273の処理では、大当り遊技状態に制御するか否かの判定結果や、リーチ状態とするか否かの判定結果などに基づいて、飾り図柄の変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。続いて、ステップS276の処理では、ステップS273での判定結果に基づいて、飾り図柄の変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。その後、演出制御基板12の側では、例えば演出制御用CPU120が主基板11から伝送された変動開始コマンドや変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドなどに応じて、図56に示すステップS161の飾り図柄変動設定処理やステップS162の飾り図柄変動中処理を実行することにより、ステップS276での判定結果に対応して、飾り図柄の可変表示中に各種の演出動作を実行させるための制御を行う。

【0461】

ここで、図46に示すステップS268にてリーチ状態とする旨の判定がなされたことに対応して、ステップS270にてセットしたリーチ用変動パターン種別判定テーブル1

3 5 A～1 3 5 Cのいずれかを用いてステップS 2 7 3の処理を実行することにより、リーチ状態に応じたノーマルC A 2－1、スーパーC A 2－2、スーパーC A 2－3、スーパーC A 2－4といった複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定する。また、ステップS 2 6 8にてリーチ状態としない旨の判定がなされたことに対応して、ステップS 2 7 1にてセットした非リーチ用変動パターン種別判定テーブル1 3 6 A～1 3 6 Cのいずれかを用いてステップS 2 7 3の処理を実行することにより、飾り図柄の可変表示中に特定演出を実行する非リーチC A 1－4や非リーチC C 1－2などを含む複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定する。

【0 4 6 2】

加えて、図4 6に示すステップS 2 6 8にてリーチ状態とする旨の判定がなされたことに対応して、ステップS 2 7 3における変動パターン種別の決定結果に基づき、ハズレ変動パターン判定テーブル1 3 8 Bを用いてステップS 2 7 6の処理を実行することにより、「リーチ」に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに決定する。また、図4 6に示すステップS 2 6 8にてリーチ状態としない旨の判定がなされたこと、及び、ステップS 2 7 3にて特定演出を実行する非リーチC A 1－4や非リーチC C 1－2の変動パターン種別などに決定されたことに対応して、ハズレ変動パターン判定テーブル1 3 8 Aを用いてステップS 2 7 6の処理を実行することにより、特定演出を実行するために予め用意された非リーチP A 1－4～非リーチP A 1－7といった複数種類の変動パターンのいずれかに決定する。

【0 4 6 3】

こうして、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない場合でも、例えば「滑り」、「擬似連」、「イントロ」、「発展チャンス目終了」といった特定演出が実行可能となり、多様な演出を可能にして、遊技興趣を向上させることができる。また、ステップS 2 7 3やステップS 2 7 6の処理では、ステップS 2 6 8にてリーチ状態とする旨の判定がなされたか否かに応じて、異なる判定テーブルを用いて変動パターン種別や変動パターンの決定を行い、リーチ状態とする場合とリーチ状態としない場合とで、決定処理が競合することはない。そのため、変動パターン種別を決定するために用いられる変動パターン種別判定用の乱数値M R 3を示す数値データを、リーチ状態とするか否かの判定結果に関わりなく共通の数値データとすることができ、さらに、変動パターンを決定するために用いられる変動パターン判定用の乱数値M R 4を示す数値データを、リーチ状態とするか否かの判定結果に関わりなく共通の数値データとすることができる。これにより、乱数値M R 3や乱数値M R 4を示す数値データの更新を行うために実行される処理（例えば図4 1に示すステップS 1 4のメイン側乱数値更新処理など）における処理量を軽減して、プログラム量の削減を図ることができる。加えて、乱数回路1 0 4の構成が複雑化することや、遊技制御カウンタ設定部1 5 4などに設けられたランダムカウンタの記憶領域が増大することなどを防止して、構成の簡素化を図ることができる。ここで、ステップS 2 7 2、S 2 7 3の処理では、ステップS 2 6 8におけるリーチ状態の有無の判定結果に関わりなく、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。ステップS 2 7 5、S 2 7 6の処理では、ステップS 2 6 8におけるリーチ状態の有無の判定結果に関わりなく、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。これにより、リーチ状態の有無の判定結果に応じて異なる処理モジュールを用いて判定を行う場合に比べて、プログラム量の削減を図ることができる。

【0 4 6 4】

図1 5（A）に示す非リーチ用変動パターン種別判定テーブル1 3 6 Aでは、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、特定演出を実行する非リーチC A 1－4の変動パターン種別に決定される割合が低くなるように、テーブルデータが構成されている。これにより、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の記憶数が所定数以上となった場合に、特別図柄や飾り図柄の平均変動時間を短縮して、始動条件が不成立となる入賞を減らすことができる。

【0 4 6 5】

図14(A)～(C)に示すリーチ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cでは、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類により分類された変動パターン種別のいずれかに決定できるように、テーブルデータが構成されている。これにより、リーチ演出における演出動作の種類が設計とは異なって極端に一定の種類の演出動作に偏ってしまうことを防止でき、様々な演出動作を設計に近い所定の割合で実行して遊技興趣を向上させることができる。

【0466】

図10(A)～(F)及び図11(A)～(C)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Iでは、大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。これにより、大当り種別の決定結果に応じて異なる種類の演出動作を実行可能として、遊技興趣を向上させることができる。

【0467】

また、図10(A)～(F)及び図11(A)～(C)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Iでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかなどに応じて、異なる変動パターン種別に決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。これにより、パチンコ遊技機1における遊技状態に応じて異なる種類の演出動作を実行可能として、遊技興趣を向上させることができる。

【0468】

第1特別図柄表示装置4では、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に遊技球が入賞して第1始動条件が成立した後に第1開始条件が成立したことに基づいて、複数種類の第1特図となる特別図柄を可変表示する特図ゲームが実行される。第2特別図柄表示装置4Bでは、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始動条件が成立した後に第2開始条件が成立したことに基づいて、複数種類の第2特図となる特別図柄を可変表示する特図ゲームが実行される。画像表示装置5の表示領域では、例えば「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、第1特図や第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示に対応して、複数種類の飾り図柄が可変表示される。また、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が備えるCPU103は、ROM101から読み出したプログラムなどに従い、例えば図41のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理といった、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を実行する。他方、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120は、ROM121から読み出したプログラムなどに従い、例えば図53に示すステップS405のコマンド解析処理やステップS406の演出制御プロセス処理などにおいて、画像表示装置5の表示状態を制御するための処理を実行する。そして、ステップS272、S273の処理では、第1始動条件が成立したことに基づく第1特図を用いた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く第2特図を用いた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に関わりなく、変動パターン種別判定用となる共通の乱数値MR3を示す数値データを用いて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。

【0469】

こうして、変動パターン種別判定用となる共通の乱数値MR3を示す数値データを用いて変動パターン種別の決定を行った後、その決定結果に基づいて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するようにすれば、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基つき多様な演出動作を実行することができる。その一方で、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bといった複数の表示装置により特別図柄の可変表示を行い、その可変表示に対応して飾り図柄を可変表示させる場合でも、変動パターン種別判定用として共通の乱数値MR3を示す数値データを用いる。これにより、乱数値MR3を示す数値データの更新を行うために実行される処理（例えば図41に示すステップS14のメイン側乱数値更新処理など）における処理量を軽減して、プログラム量の削減を図るこ

とができる。

【0470】

演出制御用CPU120は、図54に示すステップS154では第1保留表示増加更新設定を行い、ステップS155では第2保留表示増加更新設定を行うことで、主基板11から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信したときに、始動口入賞指定コマンドとなる第1始動口入賞指定コマンドと第2始動口入賞指定コマンドのいずれかを正常に受信できていれば、例えば図55(A)に示すように、始動入賞記憶表示エリア5Hにて、第1始動条件の成立に基づく第1特図保留記憶部151Aにおける保留データの記憶数である第1保留記憶数と、第2始動条件の成立に基づく第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの記憶数である第2保留記憶数とを、特定可能に表示させることができる。これにより、遊技者が遊技の進行状況を正確に把握することができる。

10

【0471】

また、CPU103は、図43に示すステップS206での送信設定に基づいて第1始動入賞口指定コマンドを送信させてから、ステップS209での送信設定に基づいて保留記憶数通知コマンドを送信させる。また、ステップS215での送信設定に基づいて第2始動入賞口指定コマンドを送信させてから、ステップS218での送信設定に基づいて保留記憶数通知コマンドを送信させる。ここで、第1始動条件と第2始動条件のいずれが成立したかを、保留データの総記憶数である合計保留記憶数とともに1つの演出制御コマンドで特定可能とする場合には、例えば合計保留記憶数の上限値が「8」である場合に、第1始動条件と第2始動条件のそれぞれが成立した場合に対応して8種類ずつの合計16種類の演出制御コマンドを用意しなければならない。これに対して、第1始動条件と第2始動条件のいずれが成立したかを特定可能な演出制御コマンドと、合計保留記憶数を特定可能な演出制御コマンドとを別個に用意すれば、第1始動条件と第2始動条件のそれぞれを特定可能な2種類の演出制御コマンドと、合計保留記憶数を特定可能とする8種類の演出制御コマンドの、合計10種類の演出制御コマンドを用意すればよく、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。

20

【0472】

演出制御用CPU120は、図54に示すステップS156にて始動口入賞指定なし時表示更新設定を行うことにより、主基板11から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信したときに、始動口入賞指定コマンドとなる第1始動口入賞指定コマンドと第2始動口入賞指定コマンドをいずれも受信していないと判定されたことに基づいて、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留記憶表示の表示態様を、所定の表示態様に変更し、例えば図55(B)に示すような灰色表示とすることにより、合計保留記憶数は特定可能であるが第1保留記憶数や第2保留記憶数は特定できないように表示させることができる。これにより、保留データの総記憶数となる合計保留記憶数を表示するために行われるコマンドの送受信動作に異常が発生したことを、容易に認識可能とすることができる。

30

【0473】

可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」、「第1確変」～「第3確変」のいずれかである場合には、例えばCPU103が図44に示すステップS251にて大入賞口開放回数最大値を「15」に設定したことに基づいて図42に示すステップS114～S117の処理を実行することなどにより、15ラウンド大当たり状態に制御する。他方、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」である場合には、例えばCPU103が図44に示すステップS251にて大入賞口開放回数最大値を「2」に設定したことに基づいて図42に示すステップS114～S117の処理を実行することなどにより、2ラウンド大当たり状態に制御する。そして、図44に示すステップS249にて大当たり種別が「突確」に決定されたことに基づき、図46に示すステップS273での判定に用いるためにステップS262にてセットされる大当たり用変動パターン種別判定テーブル132D、132H、132Iでは、例えば特殊CA4-1、特殊CA4-2、特殊CB4-1、特殊CB4-2、特殊CC4-1、特殊CC4-2の変動パターン種別といった、大当たり種別が「突確」以外である場合とは異なる変動パターン種別が含まれるように、テーブ

40

50

ルデータが構成されている。このようにして、大当り種別が「突確」である場合には、「突確」以外である場合とは異なる変動パターン種別や変動パターンに決定することにより、大当り種別が「突確」であることにより2ラウンド大当り状態に制御されるにもかかわらず、15ラウンド大当り状態に制御される場合と同様の演出動作が行われて遊技者に不信感を与えてしまうことを防止できる。

【0474】

CPU103は、可変表示結果が「小当り」となったことに基づき、図42に示すステップS118の小当り開放前処理やステップS119の小当り開放処理を実行することにより、小当り遊技状態にて2ラウンド大当り状態と同様に特別可変入賞装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる可変入賞動作を実行させる。そして、小当り遊技状態が終了するときには、例えば図42に示すステップS120の小当り終了処理で確変フラグや高ベースフラグの状態を変更しないようにすることで、パチンコ遊技機1における遊技状態を変更しない。これにより、たとえ通常状態が継続するときであっても、確変状態に制御されることに対する遊技者の期待感を高め、遊技興趣を向上させることができる。

【0475】

図10(D)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Dや、図11(B)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132H、図11(C)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Iでは、可変表示結果が「小当り」となる場合に決定される変動パターン種別と共通の変動パターン種別を含むように、テーブルデータが構成されている。これにより、変動パターン種別によって2ラウンド大当り状態に制御されるのか小当り遊技状態に制御されるのかを、遊技者が認識することは困難になり、確変状態に制御されることに対する期待感を持続させて遊技興趣を向上させることができる。また、可変表示結果が「小当り」となる場合と、大当り種別が「突確」となる場合とで、共通の変動パターン種別に決定可能とすることで、変動パターンを決定する際には、可変表示結果が「小当り」となる場合であるか大当り種別が「突確」となる場合であるかに関わりなく、共通の変動パターン判定テーブルを用いることができ、データ容量の削減を図ることができる。

【0476】

大当り種別が「突確」である場合には、例えば演出制御用CPU120が図58に示すステップS508、S509にて変動パターンが複数種類のいずれであるかを判定し、その判定結果に応じて最終停止図柄となる飾り図柄を決定する。これにより、大当り種別が「突確」である場合に、可変表示結果として様々な組合せの確定飾り図柄を停止表示させ、遊技興趣を向上させることができる。

【0477】

図9に示す大当り種別判定テーブル131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を開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別が「突確」に決定される割合を異ならせるように、テーブルデータが構成されている。これにより、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに応じて2ラウンド大当り状態に制御されることに対する遊技者の期待感を異ならせ、遊技興趣を向上させることができる。特に、第2開始条件が成立したときには大当り種別を「突確」には決定しないようにすることで、例えば確変状態（高確高ベース状態）で第2始動入賞口が拡大開放状態に制御されやすい期間において、大当り種別が「突確」となることで遊技興趣が低下することを防止でき、確変状態（高確高ベース状態）において賞球が払い出される頻度を高めることができる。

【0478】

CPU103は、図46に示すステップS279での送信設定に基づいて図41に示すステップS17のコマンド制御処理を実行することにより、主基板11から演出制御基板に対して、可変表示結果を特定可能な可変表示結果通知コマンドや、変動パターンを特定

10

20

30

40

50

可能な変動パターン指定コマンドを送信させる。演出制御基板12の側では、例えば演出制御用CPU120が図57に示すステップS516の予告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予告演出となる演出動作を実行するか否かの判定や、予告演出となる演出動作を複数種類のいずれかに決定する。一例として、図66に示すステップS593では、図34に示すような予告パターン種別判定テーブル170を用いて予告パターン種別を複数種類のいずれかに決定し、このとき予告CY1～予告CY3の予告パターン種別のいずれかに決定されたときには、ステップS595にて図35～図37に示すような予告パターン判定テーブル171A～171Cのいずれかをセットした後、ステップS596にて予告パターンを複数種類のいずれかに決定する。そして、変動パターン指定コマンドにて指定された変動パターンに基づいて決定した特定演出パターンや、予告パターンなどに対応して、図57に示すステップS517にて決定した図柄変動制御パターンや予告演出制御パターンに従い図56に示すステップS162の飾り図柄変動中処理を実行する。こうして、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120などにより予告演出を実行するための決定や判定、設定などを行うことで、主基板11の側でCPU103などにより遊技の進行を制御するための制御負担が増大することを防止しつつ、多様な予告演出となる演出動作を実行して、遊技興趣を向上させることができる。

【0479】

図34に示す予告パターン種別判定テーブル170では、例えば「イントロ」の特定演出が実行される場合のように、特定演出と実行期間が重複する予告演出は実行しないように、テーブルデータが構成されている。これにより、複数種類の演出動作が重複することを回避して、遊技者の興味が分散することによる演出効果の低下を防止できる。

【0480】

図27(B)に示す特定演出パターン判定テーブル164Bでは、変動パターンが非リーチPA1～6である場合に、前回演出バッファ値が“1”～“3”のいずれであるかに応じて、イントロTP3～1～イントロTP3～3の各特定演出パターンに対する第2特定演出パターン判定用の乱数値SR6～2の割当てを異ならせ、前回実行された「イントロ」の特定演出における特定演出パターンと同一の特定演出パターンにはならないように、テーブルデータが構成されている。これにより、多様な演出動作を偏りが生じないように出現させて、遊技興趣を向上させることができる。

【0481】

図34に示す予告パターン種別判定テーブル170や、図35～図37に示す予告パターン判定テーブル171A～171Cでは、「非リーチ」に対応した変動パターンである場合でも予告演出が実行可能となるように、テーブルデータが構成されている。これにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない場合でも予告演出となる演出動作を実行可能とすることで、リーチ状態となることに対する遊技者の期待感を高め、遊技興趣を向上させることができる。

【0482】

図37に示す予告パターン判定テーブル171Cでは、「非リーチ」に対応した変動パターンであって特定演出が実行される変動パターンであるときには、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる変動パターンであるときに比べて予告演出を実行する割合が低く、なるとともに、「非リーチ」に対応した変動パターンであって特定演出が実行されない変動パターンであるときに比べて予告演出を実行する割合が高くなるように、テーブルデータが構成されている。これにより、予告演出となる演出動作が実行されたときに飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない場合を減らすとともに、予告演出となる演出動作が実行されたときに特定演出が実行されない場合をさらに減らすことで、予告演出が行われた場合にリーチ状態となることに対する遊技者の期待感を高め、遊技興趣を向上させることができる。

【0483】

演出制御用CPU120は、図56に示すステップS162の飾り図柄変動中処理にて、操作ボタン30から伝送される操作検出信号のチェックを行い、操作検出信号がオン状

10

20

30

40

50

態となったことに対応して予告演出制御パターンを切り替えることなどにより、予告演出における演出動作を変化させる。これにより、遊技者による操作に応じた予告演出が可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

【0484】

演出制御用CPU120は、可変表示結果通知コマンドにて通知された可変表示結果や変動パターン指定コマンドにて指定された変動パターンなどに基づき、図57に示すステップS504、S505、S506の処理や、図58に示すステップS510、S512、S513Cの処理を実行することにより、最終停止図柄となる確定飾り図柄を、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのそれぞれについて決定する。また、演出制御用CPU120は、図64に示すステップS558の処理を実行することにより、特定演出における演出動作として仮停止表示させる飾り図柄を決定する。さらに、演出制御用CPU120は、図65に示すステップS576の処理を実行することにより、変動中昇格演出における演出動作として仮停止表示させる通常大当たり組合せの飾り図柄を決定する。こうして、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120などにより「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて停止表示する飾り図柄を決定することで、主基板11の側でCPU103などにより遊技の進行を制御するための制御負担が増大することを防止しつつ、複数の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止表示させる飾り図柄を決定することができる。

10

【0485】

演出制御用CPU120は、「擬似連」の特定演出が実行される場合に、図64に示すステップS558の処理を実行することにより、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかとなる仮停止図柄の組合せを決定する。これにより、主基板11の側でCPU103などにより遊技の進行を制御するための制御負担が増大することを防止しつつ、多様な演出動作を行って遊技興趣を向上させることができる。

20

【0486】

演出制御用CPU120は、「滑り」の特定演出が実行される場合に、図64に示すステップS558の処理を実行することにより、「滑り」の特定演出にて仮停止表示させる飾り図柄を決定する。これにより、主基板11の側でCPU103などにより遊技の進行を制御するための制御負担が増大することを防止しつつ、多様な演出動作を行って遊技興趣を向上させることができる。

30

【0487】

演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となることに対応して、図57に示すステップS506の処理において、まず、最終停止図柄決定テーブル162Aを用いて、最後に飾り図柄が停止表示される「中」の飾り図柄表示エリア5C以外の「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rに停止表示される飾り図柄を決定する。その後、最終停止図柄決定テーブル162Bを用いて、最後に飾り図柄が停止表示される「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止表示される飾り図柄を決定する。また、演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならないことに対応して、図57に示すステップS505の処理において、最終停止図柄決定テーブル160A～160Cや、左右出目判定テーブル161を参照して停止表示する飾り図柄を決定することで、リーチ組合せや大当たり組合せとはならず、また、リーチ組合せや大当たり組合せ以外であっても、図3(A)に示す擬似連チャンス目GC1～GC8や、図3(B)に示す発展チャンス目HC1～HC8、図3(C)に示す突確チャンス目TC1～TC4、さらには、図24に示すような一定の非リーチ組合せとはならない確定飾り図柄の組合せを決定する。これにより、特殊演出が実行されるのか否かについて、遊技者に誤解を与えてしまうことを防止できる。

40

【0488】

演出制御用CPU120は、大当たり中昇格演出を実行する「第3確変」の大当たり種別である場合に、図58のステップS512にて通常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を決定する。これにより、大当たり遊技状態への制御が開始されてから確

50

変状態となる旨の報知演出が行われる場合に、飾り図柄の可変表示結果から確変状態に制御されるか否かを認識することを困難にして、報知演出の演出効果を高め、遊技興趣を向上させることができる。

【0489】

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。

【0490】

上記実施の形態では、図51に示す普図表示結果判定テーブル211～214に基づいて、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口の開放時間と普図変動時間との両方を一度に決定していたが、開放時間と普図変動時間を異なるテーブルに基づいて、別々に決定するようでもよい。そのためには、普図表示結果判定テーブルに基づいて開放時間のみを決定し、遊技状態に対応して普図変動時間決定用の乱数値の割り振りが異なる普図変動時間決定テーブルに基づいて普図変動時間を決定するようにすればよい。

10

【0491】

また、上記実施の形態のパチンコ遊技機1は、第2開始条件が成立したこと（例えばCPU103がステップS131にてYesであると判定したこと）に基づいて各々が識別可能な複数種類の普通図柄の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通図柄表示手段（例えば普通図柄表示器20）と、前記第2開始条件が成立したことに基づいて、前記普通図柄表示手段に導出表示させる表示結果を予め定められた普通図柄特定表示結果（例えば普図当り）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図柄表示結果決定手段（例えばCPU103がステップS353～S358の処理を実行する部分）と、前記普通図柄表示結果決定手段によって前記普通図柄特定表示結果とする旨の決定がなされたときに、前記普通図柄特定表示結果のうち第1普通図柄特定表示結果とするか第2普通図柄特定表示結果とするかを決定する普通図柄特定表示結果決定手段（例えばCPU103がステップS358の処理で普図当り1または普図当り2のいずれかの普図当りに決定する部分）と、を備えていたが、普通図柄表示結果決定手段と普通図柄特定表示結果決定手段は一つの手段であってもよい。例えば、普通図柄表示結果決定手段が、前記第2開始条件が成立したことに基づいて、前記普通図柄表示手段に導出表示させる表示結果を予め定められた普通図柄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し、前記普通図柄特定表示結果とすると決定したときに、前記普通図柄特定表示結果のうち第1普通図柄特定表示結果とするか第2普通図柄特定表示結果とするかを決定するようにしてもよい。

20

30

【0492】

また、図51に示す高確低ベース普図表示結果判定テーブル212と低確低ベース普図表示結果判定テーブル214の設定では、遊技状態が潜伏確変状態（高確低ベース状態）である場合には、通常状態（低確低ベース状態）である場合よりも、普図当りとなったときの第2始動入賞口の開放時間が長くなりやすくなっていたが、逆に短くなりやすくしてもよい。また、遊技状態が潜伏確変状態（高確低ベース状態）である場合には、通常状態（低確低ベース状態）である場合よりも、普図変動時間が短くなりやすくなっていたが、逆に長くなりやすくしてもよい。このような設定にしても、遊技者は普通可変入賞球装置6Bが備える可動翼片の動作や、普通図柄表示器20における普通図柄の変動時間を注視することで、遊技状態が潜伏確変状態であるか否かを認識可能となる。

40

【0493】

また、上記実施の形態では、特殊演出は大当り中演出で使用する楽曲を紹介する演出や、大当り演出を選択可能にした演出であったがこれに限定されず、特図変動時間内の再抽選演出実行期間内に実行できる演出であればどのような演出であってもよい。例えば、特殊演出専用のキャラクタやアニメーションを使用したプレミア演出などであってもよい。また、複数種類の特殊演出を用意して、特殊演出を実行する際に、いずれの特殊演出を実行するか決定するようにしてもよい。

【0494】

また、再抽選演出を実行するか否か（特殊演出を実行するか否か）の情報は、可変表示

50

結果通知コマンドに含ませていたが、変動パターン指定コマンドなど他のコマンドに含ませるようにしてもよいし、単独のコマンドを設けてもよい。

【0495】

また、特殊演出を実行する場合、図79(D)、(E)に示すように大当たり(確変大当たり)であることを報知していたが、大当たりであることを報知できればこれに限定されず任意である。例えば、特殊演出実行時専用の報知画像を使用して報知するようにしてもよい。

【0496】

また、特殊演出実行中に、図79(E)、(F)に示すように大当たり遊技状態が開始する前は、数字の飾り図柄を画像表示装置5に設けられる表示領域5Sに揺動させながら縮小表示させることで、未だ大当たり遊技状態が開始していないことを報知していたが、大当たりで遊技状態開始前であることを報知できればこれに限定されず任意である。例えば、色図柄表示エリア5A、5Bの色図柄を変動させることで、大当たり遊技状態開始前であることを報知するようにしてもよい。また、画像表示装置5に「まだラウンドは始まってない」などと表示することで、積極的に大当たり遊技状態開始前である旨を表示するようにしてもよいし、大当たり遊技状態開始までの秒数をカウントダウン表示する要にしてもよい。

【0497】

また、再抽選演出専用の演出画面(または、背景、キャラクタなど)、特殊演出専用の演出画像(または、背景、キャラクタなど)を用意して、それぞれの演出実行時に使用するようにしてもよい。さらに、演出パターンを複数用意して、それぞれの演出実行時に演出パターンを決定するようにしてもよい。

【0498】

また、特殊演出を実行する場合、飾り図柄停止コマンドを受信したことに対応して、表示領域5Sにおける飾り図柄の揺動や色図柄の変動を停止するようによい。また、特殊演出実行中に、大当たり開始指定コマンドを受信したことに対応して、特殊演出実行中であっても特殊演出を停止させるようにしてもよい。

【0499】

また、上記実施の形態では、主基板11でCPU103がステップS261~276の処理を実行することで、表示結果がいずれであるかリーチ演出がいずれであるか特殊演出がいずれであるなどに基づいて、図6または図7に示したいずれかの変動パターンに決定していたが、主基板11の側では、表示結果がいずれであるかに基づいて少なくとも(特図)変動時間が決定されればよい。例えば、ステップS261~S276の処理に代えて、表示結果が大当たりであるか(大当たりフラグがオン状態であるか)、小当たりであるか(小当たりフラグがオン状態であるか)、はずれであるかに応じて、変動時間のみを決定するようにする。ここでは、大当たりとなる場合は、リーチ演出や変動中演出などが実行されるため、はずれとなる場合よりも長い変動時間が決定されるようにする。そして、決定した変動時間に対応した変動時間指定コマンド、可変表示結果通知コマンドなどを送信するための設定をステップS279の処理で行う。演出制御基板12の側では、これらのコマンドを受信すると、変動時間指定コマンドにより特定される変動時間及び可変表示結果通知コマンドにより特定される可変表示結果に基づいて、リーチ演出の実行の有無や種類、再抽選演出を実行するか特殊演出を実行するかを決定するようにすればよい。そして、その決定結果に対応した演出制御が実行されるようにすればよい。このように構成することで、主基板11の処理負担をより一層軽減することができる。

【0500】

上記実施の形態では、図82(A)に示したように、スクロール予告演出で使用する予告画像は、YH11、YH12、YH13、YH14の4種類であったが、好適な信頼度予告が可能であればこの数は任意である。また、各予告画像が配置される領域は固定されているものとして説明したが、いずれの領域にどの予告画像が表示されるかによっても信頼度を異ならせるようにしてもよい。例えば、スクロール予告演出の予告パターンを増やす場合には、予告画像YH15を追加して、上下左右のいずれかの領域に予告画像YH1

10

20

30

40

50

5が配置される予告パターンとしてもよい。また、予告画像が配置される領域は仮想表示領域5Nの上方向、下方向、左方向、右方向のいずれかであったが、右上方向、右下方向、左下方向、左上方向などに予告画像を配置するようにしてもよい。この場合は、例えば、右上方向を確認するためには操作ボタン30を右と上に操作するようになる。または、操作ボタン30により8方向の方向指示ができるようにしてもよいし、操作ボタン30をダイヤル型ボタンで構成する場合は、ダイヤル型ボタンの回転に合わせて表示領域5Nを上、右上、右、右下のようにスクロール移動するようにしてもよい。

【0501】

また、スクロール予告演出のダミー演出として、仮想表示領域5Nに予告画像を配置しない予告パターンを用意してもよい。この場合、いずれの仮想表示領域5Nに表示装置5Mをスクロール移動させても予告画像は表示されないことになる。

【0502】

また、図35(A)に示した予告パターン判定テーブル171Aでは、ハズレの変動パターンであるか、大当りの変動パターンであるかに応じて、予告パターンの決定割合を異ならせていた。また、図35(B)に示した予告パターン判定テーブル172では、ハズレの変動パターンであるか、通常大当りの変動パターンであるか、確変大当りであるかに応じて、予告パターンの決定割合を異ならせていた。これに限定されず、図36、図37に示した予告パターン判定テーブル171B、171Cのように、変動パターンがいずれであるかに応じて予告パターンの決定割合を異ならせるようにしてもよい。

【0503】

また、上記実施の形態では、擬似連変動の実行回数及びステップアップ予告演出のステップ数を単独の回数報知装置10にて報知していた。これに限定されず、回数報知装置として擬似連変動の実行回数を報知する第1回数報知装置10Aと、ステップアップ予告演出のステップ数を報知する第2回数報知装置10と、を設けて、擬似連変動の実行回数とステップアップ予告演出のステップ数とを別個に報知するようにしてもよい。このためには、図38(A)に示した「擬似連」の特定演出における図柄変動制御パターンに第1回数報知装置10Aを点灯制御するための報知制御データが含まれ、及び図38(B)に示したステップアップ予告演出の予告演出制御パターンに第2回数報知装置10Bを点灯制御するための報知制御データが含まれるようにすればよい。

【0504】

図100は、回数報知装置として第1回数報知装置10Aと第2回数報知装置10とを設けた変形例において、「ステップアップ画像」の予告演出(ステップアップ予告演出)が実行される場合の表示動作及び回数報知装置10Bの表示例を示している。この表示例では、図100(A)に示すように、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて停止表示されていた飾り図柄が、図100(B)に示すように「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて変動を開始する。このとき、例えば図66に示すステップS596にて決定された予告YP2-6の予告パターン(第6ステップまでのステップアップ予告演出)に対応して図57に示すステップS517にて決定された予告CYP2-6の予告演出制御パターンから読み出した演出表示制御データなどに従い、第1ステップアップ画像YS1を表示させるとともに、ステップアップ予告演出が第1ステップであることを示す第2回数報知装置10Bの「1」のランプを点灯させる。続いて、図100(C)に示すように、第2ステップアップ画像YS1を表示させるとともに、ステップアップ予告演出が第2ステップであることを示す第2回数報知装置10Bの「2」のランプを点灯させる。そして、図100(D)に示すように、第3ステップアップ画像YS3を表示させるとともに、ステップアップ予告演出が第3ステップであることを示す第2回数報知装置10Bの「3」のランプを点灯させ、図100(E)に示すように、第4ステップアップ画像YS4を表示させるとともに、ステップアップ予告演出が第4ステップであることを示す回数報知装置10の「4」のランプを点灯させ、図100(F)に示すように、第5ステップアップ画像YS5を表示させ、図100(G)に示すように、第6ステップアップ画像YS6を表示させるとともに、ステッ

10

20

30

40

50

プアップ予告演出が上限の第6ステップであることを示す第1回数報知装置10Aの「MAX」のランプを点灯させる。このように、この表示例では、第4ステップまでは第2回数報知装置10Bを使用してステップ数を報知し、第5ステップの報知は行わず、第6ステップで爆弾が爆発した場合に第1回数報知装置10Aの「MAX」のランプを使用してステップアップ予告のステップ数が上限値であることを報知している。このステップアップ予告演出の報知は一例であり、第2回数報知装置10Bのランプをステップ数の上限値の6個設けてステップ数を報知するようにしてもよい。図100(B)～(G)に示したステップアップ予告演出の後、例えば図100(H)、(I)に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて「7」の数字を示す飾り図柄が揃って停止表示されることにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となり、リーチ演出などが開始され、その後にリーチ組合せとなる確定飾り図柄や、大当たり組合せとなる確定飾り図柄などが、停止表示(最終停止表示)される。

10

【0505】

図101は、回数報知装置として第1回数報知装置10Aと第2回数報知装置10とを設けた変形例において、飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合のうち、「擬似連」の特定演出(擬似連変動6回)が実行される場合の表示動作例及び回数報知装置10の表示例を示している。図101(A)に示すように、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて停止表示されていた飾り図柄が、図101(B)に示すように「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて変動を開始する。その後、図101(C)に示すように、「左」→「右」→「中」といった所定順序で、「3」、「4」、「3」の数字を示す飾り図柄を順次に停止表示(仮停止表示)することにより、擬似連チャンス目GC3となる飾り図柄が仮停止表示され、それとともに擬似連変動が1回であることを示す第1回数報知装置10Aの「1」のランプを点灯させる。その後は、図101(D)～(H)に示すように、回数報知装置10に代えて第1回数報知10Aが使用される以外は図97に示した表示例と同様の表示制御がなされる。

20

【0506】

図102は、回数報知装置として第1回数報知装置10Aと第2回数報知装置10とを設けた変形例において、飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合のうち、「擬似連」の特定演出(擬似連変動5回)が実行される場合であって、「ステップアップ画像」の予告演出(ステップアップ予告演出)が実行される場合の表示動作例及び回数報知装置10の表示例を示している。図102(A)に示すように、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて停止表示されていた飾り図柄が、図102(B)に示すように「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて変動を開始する。このとき、例えば図66に示すステップS596にて決定された予告YP2-6の予告パターン(第6ステップまでのステップアップ予告演出)に対応して図57に示すステップS517にて決定された予告CYP2-6の予告演出制御パターンから読み出した演出表示制御データなどに従い、第1ステップアップ画像YS1を表示させる。さらに、このとき、ステップアップ予告演出が第1ステップであることを示すに第2回数報知装置10Bの「1」のランプを例えば赤色などで点灯させる。そして、図102(C)、(D)に示すように、擬似連チャンス目GC3となる飾り図柄が仮停止表示されるとともに、擬似連変動が1回であることを示す第1回数報知装置10Aの「1」のランプを青色などで点灯させ、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させる。このとき、予告CYP2-6の予告演出制御パターンから読み出した演出表示制御データなどに従い、第2ステップアップ画像YS2を表示させ、ステップアップ予告演出が第2ステップであることを示すために第2回数報知装置10Bの「2」のランプを例えば赤色などで点灯させる。続いて、図102(E)に示すように、擬似連チャンス目GC5となる飾り図柄が仮停止表示されるとともに、擬似連変動が2回であることを示すため第1回数報知装置10Aの「2」のランプを青色などで点灯させる。その後、第4ステップまでのステップアップ予告演出が実行され、5回目の擬似連変動が実行された後、図

30

40

50

102 (F) に示すように第5ステップアップ画像YS5を表示させ、図102 (G) に示すように、第6ステップアップ画像YS6を表示させるとともに、ステップアップ予告演出が上限の第6ステップであることを示す第1回数報知装置10Aの「MAX」のランプを赤色などに点灯させる。その後、例えば図102 (H)、(I) に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて「7」の数字を示す飾り図柄が揃って停止表示されることにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となり、リーチ演出などが開始され、その後にリーチ組合せとなる確定飾り図柄や、大当たり組合せとなる確定飾り図柄などが、停止表示（最終停止表示）される。この変形例では第1回数報知装置10Aの「MAX」のランプをステップアップ予告演出の第6ステップ、擬似連変動の実行回数の6回目の報知で共用しているため、ステップアップ予告演出及び擬似連変動が共に実行される場合は、第1回数報知装置10Aの「MAX」のランプの表示色を異ならせる（ステップアップ予告演出の第6ステップでは赤色、擬似連変動の6回目では青色）などによって区別できるようにすればよい。また、ステップアップ予告演出の第6ステップ、擬似連変動の実行回数の6回目の報知が重複する場合は、第1回数報知装置10Aの「MAX」のランプを点灯させるなど、表示態様を異ならせて区別できるようにしてもよい。

【0507】

図100～図102に示したように、第1回数報知装置10A及び第2回数報知装置10Bを設けて、擬似連変動の実行回数とステップアップ予告演出のステップ数を別々に報知することで、遊技者がそれぞれの回数を認識可能となり、それぞれの演出の信頼度を認識可能となる。

【0508】

また、「擬似連」の一態様として、または特定演出の一態様として、「擬似連」と「滑り」を組合せた演出を用意してもよい。即ち、「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」または「2」）の飾り図柄表示エリア（例えば「右」の飾り図柄表示エリア5R）にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させ、その後に「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかを構成する飾り図柄が仮停止され、全部の飾り図柄を再び変動させる演出（滑り擬似連演出）を用意してもよい。このような滑り擬似連演出が、例えば図27 (A)～(C) に示したような特定演出パターン判定テーブルにおいて選択可能に設定され、図38 (A) に示した図柄変動制御テーブルに滑り擬似連演出を実行する図柄変動制御パターンが用意されればよい。

【0509】

図103は、飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合のうち、滑り擬似連演出が実行される場合の表示動作例を示している。図103 (A) に示すように、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて停止表示されていた飾り図柄が、図103 (B) に示すように「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて変動を開始する。その後、図103 (C) に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて「3」の数字を示す飾り図柄を停止表示（仮停止表示）させ、図103 (D) に示すように「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて「3」の数字を示す飾り図柄を停止表示（仮停止表示）してから、図103 (E) に示すように「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて飾り図柄を高速に再変動させる。図103 (D) では、例えばリーチであることを報知するスピーカ8から出力して遊技者に擬似連変動が実行されないことを一旦遊技者に認識させている。その後、図103 (F) に示すように、擬似連チャンス目GC3となる飾り図柄が仮停止表示させてから、図103 (G)、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させる。そして、図100 (H)、(I) に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて「3」の数字を示す飾り図柄が揃って停止表示されることにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態

となり、リーチ演出などが開始され、その後にリーチ組合せとなる確定飾り図柄（図103（K））や、大当たり組合せとなる確定飾り図柄（図103（J））などが、停止表示（最終停止表示）される。なお、ここでは省略しているが滑り擬似連演出においても、回数報知装置10または第1回数報知10Aにより擬似連変動の実行回数を報知するようにしてもよい。このような演出を実行することで演出が多彩になり、仮停止している一部の飾り図柄が再変動したことで、遊技者は擬似連変動が継続する可能性を認識でき、興趣の向上が図れる。

【0510】

また、「擬似連」の特定演出において、擬似連変動を実行するときに始動入賞記憶表示エリア5Hの保留記憶表示を変化させる演出を用意してもよい。図104は、「擬似連」の特定演出において、擬似連変動を実行するときに始動入賞記憶表示エリア5Hの保留記憶表示を変化させる演出の表示動作例を示している。図104（A）に示すように、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて停止表示されていた飾り図柄が、図104（B）に示すように「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて変動を開始する。このとき、特図保留記憶数を消化して可変表示が実行されたことを示すため、始動入賞記憶表示エリア5Hの保留記憶表示のうち一つを縮小表示させ、その後、図104（C）に示すように、縮小表示させた保留記憶表示を消去させる。その後、例えば、図104（D）に示すように、「左」→「右」→「中」といった所定順序で、ハズレ組合せとなる「6」、「5」、「1」の数字を示す飾り図柄を順次に停止表示する。続いて、図104（E）に示すように「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて変動を開始し、同様に始動入賞記憶表示エリア5Hの保留記憶表示のうち一つを縮小表示させ、図104（F）に示すように、縮小表示させた保留記憶表示を消去させる。その後、図104（G）に示すように、「左」→「右」→「中」といった所定順序で、「1」、「2」、「1」の数字を示す飾り図柄を順次に停止表示（仮停止表示）することにより、擬似連チャンス目GC1となる飾り図柄が仮停止表示され、図104（H）に示すように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させる。このときの変動は、特図保留記憶数を消費しない擬似連変動であるが、始動入賞記憶表示エリア5Hの保留記憶表示のうち一つを縮小表示させる。そして、その後図104（I）に示すように、縮小表示した保留記憶表示を通常の大きさに戻し、擬似連変動を継続させる。このように、縮小表示した保留記憶表示が通常

10

20

30

【0511】

上記実施の形態では、擬似連変動の実行回数やステップアップ予告演出のステップ数の報知態様は予め決まっていたが、報知態様複数用意してもよい。そして、「通常報知」（上記実施の形態の報知）以外の報知態様となった場合は可変表示結果が「大当たり」となりやすくしてもよい。例えば、「擬似連」の特定演出が実行される場合は、図105（A）に示すような「擬似連」の特定演出パターンごとに用意された報知態様判定テーブル201を用いて演出制御CPU120などが報知態様を決定し、ステップアップ予告演出が実行される場合は、図105（B）に示すような予告演出制御パターンごとに用意された報知態様判定テーブル202を用いて演出制御CPU120などが報知態様を決定する。図105における「法則崩れ」の報知態様は、「通常報知」とは異なった報知を行う報知態様である。例えば、図99に示した表示例では、ステップアップ予告演出のステップ数は回数報知装置10を赤色に点灯させて報知し、擬似連変動の実行回数は回数報知装置10を青色に点灯させて報知させていたが、「法則崩れ」の報知態様では、色を逆転させて報

40

50

知するようにする。また、図100～図102に示した表示例では、擬似連変動の実行回数は第1回数報知装置10Aにより報知し、ステップアップ予告演出のステップ数は第2回数報知装置10Bにより報知していたが、「法則崩れ」の報知態様では、擬似連変動の実行回数は第2回数報知装置10Bにより報知し、ステップアップ予告演出のステップ数は第1回数報知装置10Aにより報知するようにする。また、「重複報知」の報知態様では、例えば、擬似連変動の実行回数第1回数報知装置10A及び第2回数報知装置10Bの両方を点灯させることにより、重複して報知する。また、ステップアップ予告のステップ数を第1回数報知装置10A及び第2回数報知装置10Bの両方を点灯させることにより、重複して報知する。さらに、回数報知装置10(10A、10B)による報知に加えて、画像表示装置5に所定の演出画像を表示させることにより擬似連変動の実行回数またはステップアップ予告のステップ数を重複して報知するようにしてよい。図105に示すように、報知態様判定テーブル201、202では、「通常報知」以外の報知態様は、可変表示結果が「ハズレ」となるときよりも「大当たり」となるときに決定されやすくなっている。このように、「法則崩れ」や「重複報知」の報知態様となった場合には、可変表示結果が「大当たり」となりやすくなっている。「法則崩れ」や「重複報知」などの意外性のある報知態様が可能になり、遊技の興趣が向上する。図105に示した報知態様判定テーブル201、202の設定は一例であり、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるか以外に、リーチ状態とするか否かで報知態様の決定割合を異ならせたり、変動パターンごとに報知態様の決定割合を異ならせてもよい。また、報知態様を特定演出パターンの決定時(図64のステップ554の処理)や予告パターンの決定時(図66のステップS596の処理)に決定するようにしてもよい。

【0512】

また、回数報知装置10、第1回数報知装置10A、第2回数報知装置10Bは、「擬似連」の特定演出を実行するとき、ステップアップ予告演出を実行するときのみに使用していたが、「擬似連」の特定演出やステップアップ予告演出を実行しないときにも、ダミーの演出として回数報知装置10、第1回数報知装置10A、第2回数報知装置10Bを点灯させる演出を実行するようにしてもよい。そのためには、「擬似連」の特定演出やステップアップ予告演出以外の図柄変動制御パターンや予告演出制御パターンに、回数報知装置10、第1回数報知装置10A、第2回数報知装置10Bを制御するための報知制御データが含まれるようにすればよい。こうすることで回数報知装置10、第1回数報知装置10A、第2回数報知装置10Bを用いた演出が実行される機会が多くなり、遊技者の大当たりへの期待感を増大させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0513】

また、回数報知装置10、第1回数報知装置10A、第2回数報知装置10Bはランプなどを備えた機器であったが、画像表示装置5の専用の回数報知領域を設けて、擬似連変動の実行回数やステップアップ予告演出のステップ数を報知するようにしてもよい。

【0514】

上記実施の形態では、擬似連変動の実行回数やステップアップ予告演出のステップ数が多くなるほど、「大当たり」となりやすく(信頼度が高く)になっていたが、図36に示した予告パターン判定データ171Bの設定などにより、回数報知装置10、第1回数報知装置10A、第2回数報知装置10Bにおいて報知できる上限である「MAX」のランプが点灯したときには、必ず「大当たり」となるようにしてもよい。

【0515】

また、回数報知装置10や第1回数報知装置10Aでは、擬似連変動の実行回数を報知していたが、「擬似連」の特定演出に代えて、若しくは加えて、複数回の変動に渡って実行する連続演出を実行可能として、当該連続演出中の変動回数を報知するようにしてもよい。連続演出とは、上記実施の形態における擬似連変動の表示動作を複数回の変動にまたがって行う演出である。例えば、CPU103が第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bにおける保留データや始動データ記憶部151Cにおける始動データに基づいて、複数回の変動に渡って実行する連続演出の実行の有無や、連続演出が何回の

変動に渡って実行されるか（継続回数）等を決定して、連続演出を実行するようにすればよい。例えば、保留データとして、大当たりや特定のリーチとなる保留データがある場合に、当該連続演出が実行されやすくしたり、連続演出の継続回数を多くするようにしてもよい。

【0516】

上記実施の形態では、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120が図66に示すステップS516の予告演出設定処理処理を実行することにより、飾り図柄の可変表示中に予告演出となる演出動作を実行するか否かの判定や、予告演出となる演出動作を複数種類のいずれかに決定し、また、図57に示すステップS504、S505、S506の処理や、図58に示すステップS510、S512、S513Cの処理、さらには、図64に示すステップS558の処理や図65に示すステップS575の処理を実行することにより、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて停止表示する飾り図柄を決定するものとして説明した。また、ステップS515の変動中演出設定処理を実行することにより、変動中演出の実行の有無や種類を決定していた。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、飾り図柄の可変表示中に予告演出となる演出動作を実行するか否かの判定、及び、予告演出となる演出動作を複数種類のいずれかとする決定と、停止表示する飾り図柄の決定とを、分担して実行するようにしてもよい。

【0517】

一例として、演出制御基板12と画像表示装置5との間に、図106に示すような表示制御基板16を設ける。表示制御基板16には、表示制御用CPU140と、ROM141と、RAM142と、乱数回路143と、I/O144とが搭載されている。この場合、表示制御基板16に搭載された表示制御用CPU140が画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行することから、上記実施の形態で演出制御基板12に搭載された表示制御部123は設けられていなくてもよい。表示制御基板16では、例えば表示制御用CPU140がROM141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CPU140がROM141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CPU140がRAM142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CPU140がRAM142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CPU140がI/O144を介して表示制御基板16の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、表示制御用CPU140がI/O144を介して表示制御基板16の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0518】

この場合、表示制御用CPU140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66に示すステップS516の予告演出設定処理の処理を実行することにより、飾り図柄の可変表示中に予告演出となる演出動作を実行するか否かの判定や、予告演出となる演出動作を複数種類のいずれとするかの決定を行うようにしてもよい。あるいは、表示制御用CPU140は、図57に示すステップS504、S505、S506の処理や、図58に示すステップS510、S512、S513Cの処理、図64に示すステップS558の処理や図65に示すステップS575の処理のうち、少なくとも一部の処理を実行することにより、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて停止表示する飾り図柄の全部または一部を決定するようにしてもよい。また、表示制御用CPU140は、ステップS515の変動中演出設定処理のうち、少なくとも一部の処理を実行することにより、変動中演出の実行の有無や種類を決定するようにしてもよい。なお、表示制御用CPU140は、上記実施の形態にて演出制御用CPU120が実行した処理のうち、任意の一部を実行するものであればよい。回数報知装置10や音声制御基板13

やランプ制御基板 14 は、演出制御基板 12 からの効果音信号や電飾信号を伝送する配線により、演出制御基板 12 と接続されていてもよい。この場合、演出制御基板 12 では、例えば演出制御用 CPU 120 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。

【0519】

また、音声制御基板 13 やランプ制御基板 14 が備える機能を、演出制御基板 12 に搭載された音声制御回路やランプ制御回路などに備えさせ、音声制御基板 13 やランプ制御基板 14 となる独立の制御基板は設けられないようにしてもよい。上記実施の形態では、図 2 に示す構成において、音声制御基板 13 やランプ制御基板 14 に制御用の CPU 等を含んだマイクロコンピュータが搭載されず、演出制御基板 12 に搭載された演出制御用 CPU 120 により、音声や効果音の出力制御、及び、ランプや装飾用 LED 等の点灯制御といった、各種の演出動作を制御するための処理が行われるものとした。これに対して、図 2 に示す構成において、音声制御基板 13 に搭載されたマイクロコンピュータやランプ制御基板 14 に搭載されたマイクロコンピュータにより、上記実施の形態にて演出制御用 CPU 120 が実行した処理のうち、任意の一部が実行されるようにしてもよい。このように、演出動作を制御するために複数の制御基板が設けられた場合には、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理、スピーカ 8L、8R における音声出力動作の制御内容を決定するための処理、遊技効果ランプ 9 における点灯動作の制御内容を決定するための処理、回数報知装置 10 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。

【0520】

上記実施の形態では、図 9 に示す大当り種別判定テーブル 131 において、変動特図指定バッファ値が“2”である場合には、「突確」の大当り種別に対して大当り種別判定用の乱数値 MR2-1 が割り当てられない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、変動特図指定バッファ値が“2”である場合でも、「突確」の大当り種別に対して大当り種別判定用の乱数値 MR2-1 が割り当てられるようにしてもよい。この場合、変動特図指定バッファ値が“1”であるか“2”であるかに応じて、「突確」の大当り種別に割り当てられる大当り種別判定用の乱数値 MR2-1 の個数を異ならせることで、第 1 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別が「突確」に決定される割合を、異ならせてもよい。

【0521】

上記実施の形態では、リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135A~135C において、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類により分類された変動パターン種別のいずれかに決定できるように、テーブルデータが構成されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば「発展チャンス目」の特定演出や、変動中昇格演出といった所定の演出動作の種類により分類された変動パターン種別のいずれかに決定できるように、テーブルデータが構成されるようにしてもよい。

【0522】

また、普通図柄通常処理において、例えば特図プロセスフラグの値が“0”であるか否かの判定を行い、“0”以外の値である場合には、そのまま普通図柄通常処理を終了するようにしてもよい。これにより、特別図柄の変動が開始されてから確定特別図柄が導出表示されるまでの期間や、小当り遊技状態あるいは大当り遊技状態に制御されている期間では、普通図ゲームにおける普通図柄の変動が開始されないようにして、画像表示装置 5 における演出画像の表示などによる各種演出が競合しないように制御することができる。また、画像表示装置 5 における演出画像の表示位置をそれぞれ異ならせることによって、各種演出が競合しないようにしてもよい。

【0523】

上記実施の形態では、始動入賞記憶表示エリア 5 H にて、第 1 始動条件が成立したときには青色表示を行い、第 2 始動条件が成立したときには赤色表示を行うものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば第 1 始動条件が成立したときには丸型の記号を表示し、第 2 始動条件が成立したときには三角型の記号を表示するといったように、互いに異なる形の記号を表示するようにしてもよい。あるいは、第 1 始動条件と第 2 始動条件のそれぞれが成立した回数を示す数字を、特定可能に表示するようにしてもよい。

【0524】

上記実施の形態では、CPU 103 が、「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンを決定する際に擬似連変動の実行回数も決定されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、擬似連変動の実行回数については、演出制御基板 12 の側において、演出制御 CPU 120 が決定するようにしてもよい。

10

【0525】

上記実施の形態では、演出制御用 CPU 120 が図 66 に示すステップ S593 にて予告パターン種別を決定する際に、予告演出の有無も含めて予告パターン種別の決定を行った後、ステップ S596 にて予告パターンを決定する際にも、予告演出の有無も含めて予告パターンの決定を行うものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、予告演出の有無と予告パターン種別及び予告パターンの決定を 1 回の処理で全て決定するようにしてもよいし、まず予告

演出の有無を決定し、予告演出有りとして決定した場合に予告演出の種類を決定するようにしてもよい。また、予告演出の有無と予告パターン種別及び予告パターンの決定を主基板 11 の側において CPU 103 が決定するようにしてもよい。そのためには、図 66 に示した予告演出設定処理と同様の処理が主基板 11 の側において実行されるようにすればよい。

20

【0526】

上記実施の形態では、演出制御用 CPU 120 が図 57 に示すステップ S506 にてリーチ組合せの最終停止図柄を決定する際に、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に揃って停止表示される飾り図柄を決定するとともに、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示する飾り図柄と、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて停止表示する飾り図柄との図柄差も決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示する飾り図柄と、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて停止表示する飾り図柄との図柄差については、主基板 11 の側において例えば CPU 103 が変動パターンの決定に伴って決定し、所定の演出制御コマンドにより演出制御基板 12 の側に通知するようにしてもよい。

30

【0527】

上記実施の形態では、演出制御用 CPU 120 が図 57 に示すステップ S505 にて非リーチ組合せの最終停止図柄を決定する際に、最終停止図柄決定テーブル 160A ~ 160C や、左右出目判定テーブル 161 を参照して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における確定飾り図柄を個別に決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば「左」の飾り図柄表示エリア 5 L における確定飾り図柄を決定した後、その決定された飾り図柄と、「中」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 C、5 R における確定飾り図柄との図柄差を、所定の判定テーブルを参照して決定するようにしてもよい。

40

【0528】

上記実施の形態では、変動中昇格演出を実行する場合に、演出制御用 CPU 120 が図 65 に示すステップ S576 にて図 33 に示すような仮停止図柄決定テーブル 169 を参照して左中右仮停止図柄 KZ9-1、KZ9-2、KZ9-3 を決定することにより、最終停止図柄 FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3 が通常大当たり組合せを構成する確定飾り図柄となる場合に、その確定飾り図柄とは異なる通常図柄を、変動中昇格演出にて仮停止

50

表示させる飾り図柄として決定でき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、最終停止図柄F Z 3-1、F Z 3-2、F Z 3-3が通常大当り組合せを構成する確定飾り図柄となる場合には、その確定飾り図柄と同一の通常図柄が、変動中昇格演出にて仮停止表示させる飾り図柄として決定されるようにしてもよい。一例として、仮停止図柄決定テーブル169では、最終停止図柄F Z 3-1、F Z 3-2、F Z 3-3となる飾り図柄の図柄番号が「2」、「4」、「6」、「8」のいずれかである場合には、昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値S R 2の全部が最終停止図柄と同一の図柄番号「2」、「4」、「6」、「8」のいずれかに割り当てられ、左中右仮停止図柄K Z 9-1、K Z 9-2、K Z 9-3が最終停止図柄F Z 3-1、F Z 3-2、F Z 3-3と同一になるように、テーブルデータが構成されていればよい。

10

【0529】

上記実施の形態では、図42に示すステップS111の変動パターン設定処理として、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、図46のフローチャートに示すような処理が実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、第1開始条件が成立した場合と第2開始条件が成立した場合とでは、互いに異なる処理を実行して、変動パターン種別を複数種類のいずれとするかの決定や、変動パターンを複数種類のいずれとするかの決定を行うようにしてもよい。この場合、変動パターン種別を決定するための処理や、変動パターンを決定するための処理は、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに応じて異ならせる一方で、変動パターン種別判定用の乱数値S R 3を示す数値データや、変動パターン判定用の乱数値S R 4を示す数値データとしては、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、共通の数値データを用いるようにすればよい。

20

【0530】

例えば、大当り用変動パターン種別判定テーブルや小当り用変動パターン種別判定テーブル、リーチ用変動パターン種別判定テーブル、非リーチ用変動パターン種別判定テーブルといった変動パターン種別判定テーブルとして、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに応じて、各変動パターン種別に対する変動パターン種別判定用の乱数値S R 3の割当てを異ならせたものを予め用意してもよい。そして、第1開始条件の成立に対応して実行される変動パターン設定処理では、第1開始条件の成立に応じた変動パターン種別判定テーブルを使用テーブルとして選択し、変動パターン種別判定用の乱数値S R 3に基づいて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。これに対して、第2開始条件の成立に対応して実行される変動パターン設定処理では、第2開始条件の成立に応じて第1開始条件が成立した場合とは異なる変動パターン種別判定テーブルを使用テーブルとして選択し、第1開始条件が成立した場合と共通の変動パターン種別判定用の乱数値S R 3に基づいて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定すればよい。

30

【0531】

また、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かの判定処理についても、第1開始条件が成立した場合と第2開始条件が成立した場合とでは、互いに異なる処理が実行されるようにしてもよい。この場合、リーチ状態とするか否かの処理は、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに応じて異ならせる一方で、リーチ判定用の乱数値M R 2-2を示す数値データとしては、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、共通の数値データを用いるようにすればよい。さらに、例えば上記実施の形態において図44に示したステップS249のような処理に代えて、大当り種別を複数種類のいずれかに決定する処理として、第1開始条件が成立した場合と第2開始条件が成立した場合とで互いに異なる処理が実行されるようにしてもよい。この場合、大当り種別を決定するための処理は、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに応じて異ならせる一方で、大当り種別判定用の乱数値M R 2-1を示す数値データとしては、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、共通の数値データを用いるようにすればよい。

40

【0532】

50

上記実施の形態では、変動パターンは主基板 11 の側において CPU 103 が決定するようにしていたが、主基板 11 の側においては、可変表示結果と特図変動時間のみを決定して、特図変動時間に対応する変動パターン種別、変動パターンを演出制御基板 12 の側にて演出制御用 CPU 120 が決定するようにしてもよい。

【0533】

上記実施の形態では、「擬似連」の特定演出が実行される場合は、図 3 (A) に示すような予め定められた擬似連チャンス目 GC 1 ~ GC 8 のいずれかを構成する飾り図柄が仮停止表示されるようになっていたが、任意のハズレ組合せで仮停止表示させるようにしてもよい。同様に、図 3 (B) に示した発展チャンス目 HC 1 ~ HC 8 や図 3 (C) に示した突確チャンス目 TC 1 ~ TC 4 も、予め定められた組合せであったが、任意の組合せであつてもよい。

10

【0534】

上記実施の形態では、可変表示結果が「小当り」となったことに基づいて小当り遊技状態に制御され、小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われない。その一方で、可変表示結果が「大当り」となる場合に大当り種別が「突確」となったことに基づいて 2 ラウンド大当り状態に制御され、2 ラウンド大当り状態が終了した後は、確変状態に制御されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、大当り種別が「突確」となる場合や可変表示結果が「小当り」となる場合に代えて、あるいは、これらの場合に加えて、「突然時短」や「突然通常」となる場合を設けるようにしてもよい。一例として、「突然時短」と「突然通常」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に含まれるものとする。この場合、大当り種別判定テーブル 131 は、変動特図指定バッファ値に応じて、大当り種別判定用の乱数値 MR 2-1 を、「突然時短」や「突然通常」の大当り種別に割り当てるテーブルデータが含まれるように構成されればよい。そして、可変表示結果が「大当り」となる場合に大当り種別が「突然時短」となるときには、大当り種別が「突確」の場合と同様にして 2 ラウンド大当り状態に制御され、2 ラウンド大当り状態が終了した後は、大当り種別が「突確」の場合とは異なり時短状態に制御される。他方、可変表示結果が「大当り」となる場合に大当り種別が「突然通常」となるときには、大当り種別が「突確」の場合と同様にして 2 ラウンド大当り状態に制御され、2 ラウンド大当り状態が終了した後は、大当り種別が「突確」の場合とは異なり通常状態に制御される。これにより、2 ラウンド大当り状態の終了後に制御される遊技状態に対する遊技者の期待感を高め、遊技興趣を向上させることができる。

20

30

【0535】

このような「突然時短」や「突然通常」を設ける場合には、「突然時短」及び「突然通常」以外である場合とは異なる変動パターン種別や変動パターンに決定するようにしてもよい。これにより、大当り種別が「突然時短」や「突然通常」であることにより 2 ラウンド大当り状態に制御されるにもかかわらず、15 ラウンド大当り状態に制御される場合と同様の演出動作が行われて遊技者に不信感を与えてしまうことを防止できる。また、大当り種別が「突然時短」や「突然通常」となる場合には、可変表示結果が「小当り」となる場合、あるいは、大当り種別が「突確」となる場合と、共通の変動パターン種別に決定可能としてもよい。これにより、変動パターンを決定する際には、大当り種別が「突然時短」や「突然通常」となる場合であるか、可変表示結果が「小当り」となる場合あるいは大当り種別が「突確」となる場合であるかに関わりなく、共通の変動パターン判定テーブルを用いることができ、データ容量の削減を図ることができる。

40

【0536】

上記実施の形態では、変動パターン指定コマンドと可変表示結果コマンドとを、それぞれ別個の演出制御コマンドとして用意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、例えば変動パターンと可変表示結果（「ハズレ」、「小当り」、「大当り」のいずれかと、「大当り」となる場合における大当り種別）とを特定可能な 1 種類の演出制御コマンドを用いてもよい。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。

50

【0537】

上記実施の形態では、画像表示装置5の表示領域において、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが設けられ、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて1個の飾り図柄が停止表示されることで、予め定められた1個の有効ライン上に最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて「上段」、「中段」、「下段」の3カ所に飾り図柄を停止表示可能とし、5個あるいは8個の有効ライン上に最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるようにしてもよい。

【0538】

上記実施の形態では、変動パターン種別判定用の乱数値MR3に基づき変動パターン種別が非リーチCA1-4や非リーチCC1-2の変動パターン種別に決定されたことに対応して、特定演出を実行するための非リーチPA1-4～非リーチPA1-7の変動パターンのいずれかに決定されるものとして説明した。すなわち、変動パターン種別判定用の乱数値MR3を用いて変動パターン種別を決定することにより、特定演出の有無が決定されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば変動パターン判定用の乱数値MR4を用いて変動パターンを決定することにより、特定演出の有無が決定されるようにしてもよい。一例として、非リーチCA1-4や非リーチCC1-2の変動パターン種別には、非リーチPA1-1の変動パターンも含まれるように、ハズレ変動パターン判定テーブル138Aのテーブルデータを設定する。この場合には、変動パターン種別判定用の乱数値MR3に基づき変動パターン種別が非リーチCA1-4や非リーチCC1-2の変動パターン種別に決定された時点では、未だ特定演出の有無が確定せず、変動パターン判定用の乱数値MR4に基づき変動パターンが非リーチPA1-1に決定されることにより特定演出を実行しないことが決定される一方で、変動パターンが非リーチPA1-4～非リーチPA1-7のいずれかに決定されることにより特定演出を実行することが決定される。

【0539】

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、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出に応答して得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

【0540】

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。

【0541】

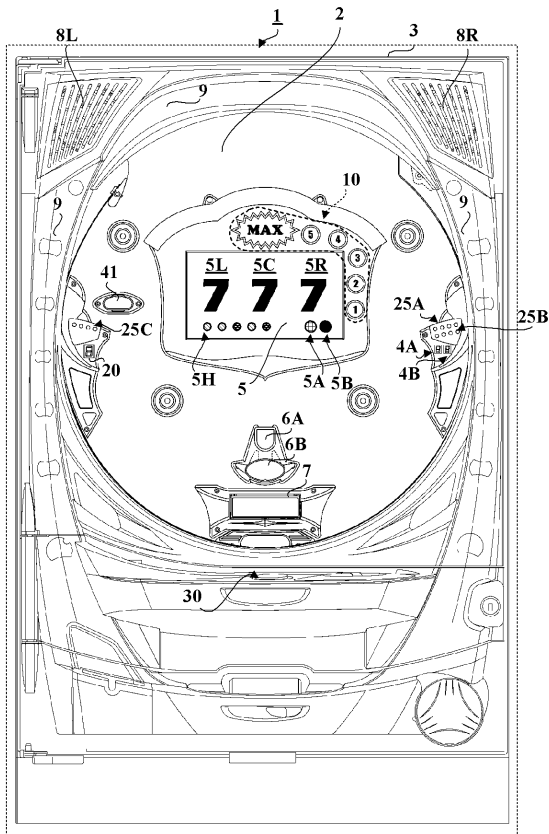
そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【符号の説明】

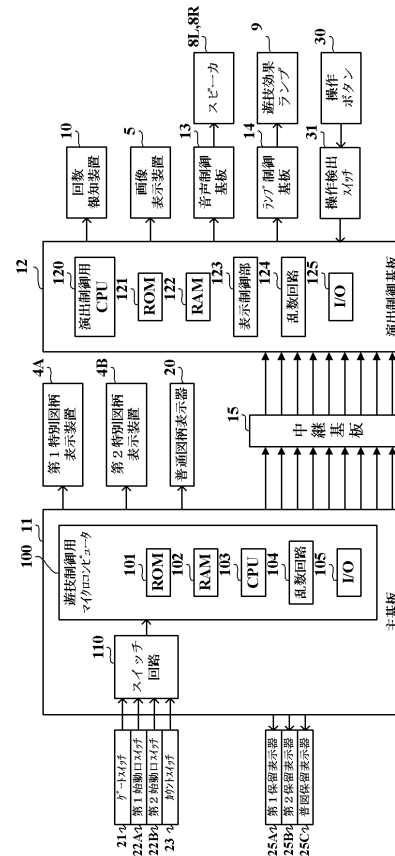
【0542】

1	…	パチンコ遊技機	
2	…	遊技盤	
3	…	遊技機用枠	
4 A、4 B	…	特別図柄表示装置	
5	…	画像表示装置	
6 A	…	普通入賞球装置	
6 B	…	普通可変入賞球装置	
7	…	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	…	スピーカ	
9	…	遊技効果ランプ	10
10	…	回数報知装置	
11	…	主基板	
12	…	演出制御基板	
13	…	音声制御基板	
14	…	ランプ制御基板	
15	…	中継基板	
16	…	表示制御基板	
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	20
23	…	カウントスイッチ	
30	…	操作ボタン	
100	…	遊技制御用マイクロコンピュータ	
101、121、141	…	ROM	
102、122、142	…	RAM	
103	…	CPU	
104、124、143	…	乱数回路	
105、125、144	…	I/O	
120	…	演出制御用CPU	
123	…	表示制御部	30
140	…	表示制御用CPU	

【図 1】



【図 2】



【図 3】

(A)

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

(B)

発展チャンス目	左図柄	中図柄	右図柄
HC1	1	2	2
HC2	2	3	3
HC3	3	4	4
HC4	4	5	5
HC5	5	6	6
HC6	6	7	7
HC7	7	8	8
HC8	8	1	1

(C)

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

【図 4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
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(変動時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	飾り図柄停止	飾り図柄の可変表示の停止指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当り開始の表示指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中の表示指定(15ラウンド大当り用)
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後の表示指定(15ラウンド大当り用)
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当り終了の表示指定
A4	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中の表示指定(突確・小当り用)
A5	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後の表示指定(突確・小当り用)
B0	01	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B0	02	第2始動入賞指定	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	通常(大当り)
8C	02	第3可変表示結果通知	第1確変(大当り)
8C	03	第4可変表示結果通知	第2確変(大当り)
8C	04	第5可変表示結果通知	第3確変(大当り)
8C	05	第6可変表示結果通知	突確(大当り)
8C	06	第7可変表示結果通知	小当り

【図 5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65535	特図表示結果判定用
MR2-1	1~100	大当り種別判定用
MR2-2	1~239	リーチ判定用
MR3	1~241	変動パターン種別判定用
MR4	1~251	変動パターン判定用
MR5	1~100	普図表示結果判定用

【図 6】

可変表示形態	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特別変動時間(秒)	備考
非リーチ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	5.75	短縮なし(通常状態)
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	3.75	保留3、4抽短縮(通常状態)
	非リーチPA1-3	なし	非リーチ	1.50	保留5～6抽短縮(通常状態)
	非リーチPA1-4	滑り	非リーチ	8.25	
	非リーチPA1-5	短縮速	非リーチ	16.70	短縮速変動1回
	非リーチPA1-6	イントロ	非リーチ	10.25	
	非リーチPA1-7	発展フェイズ終了	非リーチ	9.25	短縮なし(確変状態)
	非リーチPB1-1	なし	非リーチ	3.80	短縮なし(時短状態)
	非リーチPB1-2	なし	非リーチ	0.80	保留2～3抽短縮(確変状態)
	非リーチPC1-1	なし	非リーチ	3.80	保留2～3抽短縮(時短状態)
リーチ	リーチPA2-1	なし	リーチ	12.75	
	リーチPA2-2	滑り	リーチ	14.75	
	リーチPA2-3	なし	リーチ	25.50	
	リーチPA2-4	滑り	リーチ	27.75	
	スーパ-PA3-1	なし	α1		
	スーパ-PA3-2	滑り	α1		
	スーパ-PA3-3	イントロ	α1		
	スーパ-PA3-4	短縮速	α1		短縮速変動1回
	スーパ-PA3-5	短縮速	α1		短縮速変動1回
	スーパ-PA3-6	なし	α2		
リーチ	スーパ-PA3-7	滑り	α2		
	スーパ-PA3-8	イントロ	α2		
	スーパ-PA3-9	短縮速	α2		短縮速変動1回
	スーパ-PA3-10	短縮速	α2		短縮速変動1回
	スーパ-PE3-1	なし	β1		
	スーパ-PE3-2	滑り	β1		
	スーパ-PE3-3	イントロ	β1		
	スーパ-PE3-4	短縮速	β1		短縮速変動1回
	スーパ-PE3-5	短縮速	β1		短縮速変動1回
	スーパ-PE3-6	発展フェイズ目	β1		
リーチ	スーパ-PE3-1	なし	リーチ		スーパ-PE3-1経由
	スーパ-PE3-2	滑り	リーチ		スーパ-PE3-2経由
	スーパ-PE3-3	なし	β1		スーパ-PE3-3経由
	スーパ-PE3-4	滑り	β1		スーパ-PE3-4経由

【図 7】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特別変動時間(秒)	備考
大当り	ノーマルPA2-5	なし	リーチ	13.25	
	ノーマルPA2-6	滑り	リーチ	15.75	
	ノーマルPA2-7	なし	リーチ	20.80	
	ノーマルPA2-8	滑り	リーチ	28.25	
	スーパ-PA4-1	なし	α1		
	スーパ-PA4-2	滑り	α1		
	スーパ-PA4-3	イントロ	α1		
	スーパ-PA4-4	短縮速	α1		短縮速変動1回
	スーパ-PA4-5	短縮速	α1		短縮速変動1回
	スーパ-PA4-6	なし	α2		
大当り	スーパ-PA4-7	滑り	α2		
	スーパ-PA4-8	イントロ	α2		
	スーパ-PA4-9	短縮速	α2		短縮速変動1回
	スーパ-PA4-10	短縮速	α2		短縮速変動1回
	スーパ-PA5-1	なし	α3		
	スーパ-PA5-2	滑り	α3		
	スーパ-PA5-3	イントロ	α3		
	スーパ-PA5-4	短縮速	α3		短縮速変動1回
	スーパ-PA5-5	短縮速	α3		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-1	なし	β1		
大当り	スーパ-PE4-2	滑り	β1		
	スーパ-PE4-3	イントロ	β1		
	スーパ-PE4-4	短縮速	β1		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-5	短縮速	β1		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-6	なし	β2		
	スーパ-PE4-7	滑り	β2		
	スーパ-PE4-8	イントロ	β2		
	スーパ-PE4-9	短縮速	β2		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-10	短縮速	β2		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-11	発展フェイズ目	β2		
大当り	スーパ-PE4-12	なし	β1		スーパ-PE4-12経由
	スーパ-PE4-13	滑り	β1		スーパ-PE4-13経由
	スーパ-PE4-14	なし	β2		スーパ-PE4-14経由
	スーパ-PE4-15	滑り	β2		スーパ-PE4-15経由
	スーパ-PE4-16	イントロ	β2		スーパ-PE4-16経由
	スーパ-PE4-17	短縮速	β2		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-18	短縮速	β2		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-19	発展フェイズ目	β2		
	スーパ-PE4-20	なし	β1		スーパ-PE4-20経由
	スーパ-PE4-21	滑り	β1		スーパ-PE4-21経由
大当り	スーパ-PE4-22	なし	β2		スーパ-PE4-22経由
	スーパ-PE4-23	滑り	β2		スーパ-PE4-23経由
	スーパ-PE4-24	イントロ	β2		スーパ-PE4-24経由
	スーパ-PE4-25	短縮速	β2		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-26	短縮速	β2		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-27	発展フェイズ目	β2		
	スーパ-PE4-28	なし	β1		スーパ-PE4-28経由
	スーパ-PE4-29	滑り	β1		スーパ-PE4-29経由
	スーパ-PE4-30	なし	β2		スーパ-PE4-30経由
	スーパ-PE4-31	滑り	β2		スーパ-PE4-31経由
大当り	スーパ-PE4-32	なし	β3		スーパ-PE4-32経由
	スーパ-PE4-33	滑り	β3		スーパ-PE4-33経由
	スーパ-PE4-34	イントロ	β3		スーパ-PE4-34経由
	スーパ-PE4-35	短縮速	β3		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-36	短縮速	β3		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-37	発展フェイズ目	β3		
	スーパ-PE4-38	なし	β1		スーパ-PE4-38経由
	スーパ-PE4-39	滑り	β1		スーパ-PE4-39経由
	スーパ-PE4-40	なし	β2		スーパ-PE4-40経由
	スーパ-PE4-41	滑り	β2		スーパ-PE4-41経由
大当り	スーパ-PE4-42	なし	β3		スーパ-PE4-42経由
	スーパ-PE4-43	滑り	β3		スーパ-PE4-43経由
	スーパ-PE4-44	イントロ	β3		スーパ-PE4-44経由
	スーパ-PE4-45	短縮速	β3		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-46	短縮速	β3		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-47	発展フェイズ目	β3		
	スーパ-PE4-48	なし	β1		スーパ-PE4-48経由
	スーパ-PE4-49	滑り	β1		スーパ-PE4-49経由
	スーパ-PE4-50	なし	β2		スーパ-PE4-50経由
	スーパ-PE4-51	滑り	β2		スーパ-PE4-51経由
大当り	スーパ-PE4-52	なし	β3		スーパ-PE4-52経由
	スーパ-PE4-53	滑り	β3		スーパ-PE4-53経由
	スーパ-PE4-54	イントロ	β3		スーパ-PE4-54経由
	スーパ-PE4-55	短縮速	β3		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-56	短縮速	β3		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-57	発展フェイズ目	β3		
	スーパ-PE4-58	なし	β1		スーパ-PE4-58経由
	スーパ-PE4-59	滑り	β1		スーパ-PE4-59経由
	スーパ-PE4-60	なし	β2		スーパ-PE4-60経由
	スーパ-PE4-61	滑り	β2		スーパ-PE4-61経由
大当り	スーパ-PE4-62	なし	β3		スーパ-PE4-62経由
	スーパ-PE4-63	滑り	β3		スーパ-PE4-63経由
	スーパ-PE4-64	イントロ	β3		スーパ-PE4-64経由
	スーパ-PE4-65	短縮速	β3		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-66	短縮速	β3		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-67	発展フェイズ目	β3		
	スーパ-PE4-68	なし	β1		スーパ-PE4-68経由
	スーパ-PE4-69	滑り	β1		スーパ-PE4-69経由
	スーパ-PE4-70	なし	β2		スーパ-PE4-70経由
	スーパ-PE4-71	滑り	β2		スーパ-PE4-71経由
大当り	スーパ-PE4-72	なし	β3		スーパ-PE4-72経由
	スーパ-PE4-73	滑り	β3		スーパ-PE4-73経由
	スーパ-PE4-74	イントロ	β3		スーパ-PE4-74経由
	スーパ-PE4-75	短縮速	β3		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-76	短縮速	β3		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-77	発展フェイズ目	β3		
	スーパ-PE4-78	なし	β1		スーパ-PE4-78経由
	スーパ-PE4-79	滑り	β1		スーパ-PE4-79経由
	スーパ-PE4-80	なし	β2		スーパ-PE4-80経由
	スーパ-PE4-81	滑り	β2		スーパ-PE4-81経由
大当り	スーパ-PE4-82	なし	β3		スーパ-PE4-82経由
	スーパ-PE4-83	滑り	β3		スーパ-PE4-83経由
	スーパ-PE4-84	イントロ	β3		スーパ-PE4-84経由
	スーパ-PE4-85	短縮速	β3		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-86	短縮速	β3		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-87	発展フェイズ目	β3		
	スーパ-PE4-88	なし	β1		スーパ-PE4-88経由
	スーパ-PE4-89	滑り	β1		スーパ-PE4-89経由
	スーパ-PE4-90	なし	β2		スーパ-PE4-90経由
	スーパ-PE4-91	滑り	β2		スーパ-PE4-91経由
大当り	スーパ-PE4-92	なし	β3		スーパ-PE4-92経由
	スーパ-PE4-93	滑り	β3		スーパ-PE4-93経由
	スーパ-PE4-94	イントロ	β3		スーパ-PE4-94経由
	スーパ-PE4-95	短縮速	β3		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-96	短縮速	β3		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-97	発展フェイズ目	β3		
	スーパ-PE4-98	なし	β1		スーパ-PE4-98経由
	スーパ-PE4-99	滑り	β1		スーパ-PE4-99経由
	スーパ-PE4-100	なし	β2		スーパ-PE4-100経由
	スーパ-PE4-101	滑り	β2		スーパ-PE4-101経由
大当り	スーパ-PE4-102	なし	β3		スーパ-PE4-102経由
	スーパ-PE4-103	滑り	β3		スーパ-PE4-103経由
	スーパ-PE4-104	イントロ	β3		スーパ-PE4-104経由
	スーパ-PE4-105	短縮速	β3		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-106	短縮速	β3		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-107	発展フェイズ目	β3		
	スーパ-PE4-108	なし	β1		スーパ-PE4-108経由
	スーパ-PE4-109	滑り	β1		スーパ-PE4-109経由
	スーパ-PE4-110	なし	β2		スーパ-PE4-110経由
	スーパ-PE4-111	滑り	β2		スーパ-PE4-111経由
大当り	スーパ-PE4-112	なし	β3		スーパ-PE4-112経由
	スーパ-PE4-113	滑り	β3		スーパ-PE4-113経由
	スーパ-PE4-114	イントロ	β3		スーパ-PE4-114経由
	スーパ-PE4-115	短縮速	β3		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-116	短縮速	β3		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-117	発展フェイズ目	β3		
	スーパ-PE4-118	なし	β1		スーパ-PE4-118経由
	スーパ-PE4-119	滑り	β1		スーパ-PE4-119経由
	スーパ-PE4-120	なし	β2		スーパ-PE4-120経由
	スーパ-PE4-121	滑り	β2		スーパ-PE4-121経由
大当り	スーパ-PE4-122	なし	β3		スーパ-PE4-122経由
	スーパ-PE4-123	滑り	β3		スーパ-PE4-123経由
	スーパ-PE4-124	イントロ	β3		スーパ-PE4-124経由
	スーパ-PE4-125	短縮速	β3		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-126	短縮速	β3		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-127	発展フェイズ目	β3		
	スーパ-PE4-128	なし	β1		スーパ-PE4-128経由
	スーパ-PE4-129	滑り	β1		スーパ-PE4-129経由
	スーパ-PE4-130	なし	β2		スーパ-PE4-130経由
	スーパ-PE4-131	滑り	β2		スーパ-PE4-131経由
大当り	スーパ-PE4-132	なし	β3		スーパ-PE4-132経由
	スーパ-PE4-133	滑り	β3		スーパ-PE4-133経由
	スーパ-PE4-134	イントロ	β3		スーパ-PE4-134経由
	スーパ-PE4-135	短縮速	β3		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-136	短縮速	β3		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-137	発展フェイズ目	β3		
	スーパ-PE4-138	なし	β1		スーパ-PE4-138経由
	スーパ-PE4-139	滑り	β1		スーパ-PE4-139経由
	スーパ-PE4-140	なし	β2		スーパ-PE4-140経由
	スーパ-PE4-141	滑り	β2		スーパ-PE4-141経由
大当り	スーパ-PE4-142	なし	β3		スーパ-PE4-142経由
	スーパ-PE4-143	滑り	β3		スーパ-PE4-143経由
	スーパ-PE4-144	イントロ	β3		スーパ-PE4-144経由
	スーパ-PE4-145	短縮速	β3		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-146	短縮速	β3		短縮速変動1回
	スーパ-PE4-147	発展フェイズ目	β3		
	スーパ-PE4-148	なし	β1		スーパ-PE4-148経由
	スーパ-PE4-149	滑り	β1		スーパ-PE4-149経由
	スーパ-PE4-150	なし	β2		スーパ-PE4-150経由
	スーパ-PE4-151	滑り	β2		スーパ-PE4-151経由

【図 1 1】

(A)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

132G

大当り種別	変動パターン種別				
	スーパ-CA3-5	スーパ-CA3-8	スーパ-CB3-3	スーパ-CB3-4	スーパ-CB3-5
第2確変	1~20	21~40	41~141	142~211	212~241

(B)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

132H

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CB4-1	特殊CB4-2
突確	1~151	152~241

(C)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

132I

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CC4-1	特殊CC4-2
突確	1~175	176~241

(D)

テーブル選択設定

遊技状態	大当り種別	選択するテーブル
通常状態	通常、第3確変	テーブル132A
	第1確変	テーブル132B
	第2確変	テーブル132C
	突確	テーブル132D
確変状態	通常、第3確変	テーブル132E
	第1確変	テーブル132F
	第2確変	テーブル132G
	突確	テーブル132H
時短状態	通常、第3確変	テーブル132A
	第1確変	テーブル132B
	第2確変	テーブル132C
	突確	テーブル132I

【図 1 2】

(A)

小当り用変動パターン種別判定テーブル

133A

小当り種別	変動パターン種別
	特殊CA4-1
小当り	1~241

(B)

小当り用変動パターン種別判定テーブル

133B

小当り種別	変動パターン種別
	特殊CB4-1
小当り	1~241

(C)

小当り用変動パターン種別判定テーブル

133C

小当り種別	変動パターン種別
	特殊CC4-1
小当り	1~241

(D)

テーブル選択設定

遊技状態	選択するテーブル
通常状態	テーブル133A
確変状態	テーブル133B
時短状態	テーブル133C

【図 1 3】

(A) リーチ判定テーブル

134A

合計保留記憶数	リーチ			
	非リーチ	リーチ	リーチ	リーチ
0	非リーチHA1-1	リーチHA2-2	リーチHA2-1	リーチHA2-3
1	非リーチHA1-2	リーチHA2-2	リーチHA2-1	リーチHA2-3
2	非リーチHA1-3	リーチHA2-2	リーチHA2-1	リーチHA2-3
3,4	非リーチHA1-4	リーチHA2-2	リーチHA2-1	リーチHA2-3
5~8	非リーチHA1-5	リーチHA2-2	リーチHA2-1	リーチHA2-3

(B) リーチ判定テーブル

134B

合計保留記憶数	リーチ			
	非リーチ	リーチ	リーチ	リーチ
0,1	非リーチHB1-1	リーチHB2-1	リーチHB2-1	リーチHB2-1
2~8	非リーチHB1-2	リーチHB2-1	リーチHB2-1	リーチHB2-1

(C) リーチ判定テーブル

134C

合計保留記憶数	リーチ			
	非リーチ	リーチ	リーチ	リーチ
0,1	非リーチHC1-1	リーチHC2-1	リーチHC2-1	リーチHC2-1
2~8	非リーチHC1-2	リーチHC2-1	リーチHC2-1	リーチHC2-1

(D) テーブル選択設定

遊技状態	選択するテーブル
通常状態	テーブル134A
確変状態	テーブル134B
時短状態	テーブル134C

【図 1 4】

(A)

リーチ用変動パターン種別判定テーブル

135A

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

(B)

リーチ用変動パターン種別判定テーブル

135B

リーチ	変動パターン種別			
	ノーマルCA2-1	スーパ-CA2-2	スーパ-CB2-1	スーパ-CB2-2
リーチHB2-1	1~81	82~159	160~191	191~241

(C)

リーチ用変動パターン種別判定テーブル

135C

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

【図 15】

(A)

非リチ用変動パターン種別判定テーブル

136A

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

(B)

非リチ用変動パターン種別判定テーブル

136B

非リチ	変動パターン種別		
	非リチCB1-1	非リチCB1-2	非リチCB1-3
非リチHB1-1	1~240		241
非リチHB1-2		1~240	241

(C)

非リチ用変動パターン種別判定テーブル

136C

非リチ	変動パターン種別		
	非リチCC1-1	非リチCC1-2	非リチCC1-3
非リチHC1-1	1~233		234~241
非リチHC1-2		1~234	235~241

【図 16】

当り変動パターン判定テーブル

137A

変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
ノーマルCA3-1	1~12	ノーマルPA2-5
	13~29	ノーマルPA2-6
	30~103	ノーマルPA2-7
	104~251	ノーマルPA2-8
スーパ-CA3-2	1~3	スーパ-PA4-1
	4~11	スーパ-PA4-2
	12~21	スーパ-PA4-3
	22~34	スーパ-PA4-4
	35~52	スーパ-PA4-5
	53~76	スーパ-PA4-6
	77~100	スーパ-PA4-7
	101~140	スーパ-PA4-8
	141~192	スーパ-PA4-9
	193~251	スーパ-PA4-10
スーパ-CA3-3	1~15	スーパ-PB4-1
	16~45	スーパ-PB4-2
	46~95	スーパ-PB4-3
	96~170	スーパ-PB4-4
	171~251	スーパ-PB4-5
スーパ-CA3-4	1~5	スーパ-PB4-1
	6~12	スーパ-PB4-2
	13~22	スーパ-PB4-3
	23~35	スーパ-PB4-4
	36~50	スーパ-PB4-5
	51~150	スーパ-PC4-1
	151~225	スーパ-PD1-1
スーパ-CA3-5	226~251	スーパ-PD1-2
	1~15	スーパ-PA5-1
	16~45	スーパ-PA5-2
	46~95	スーパ-PA5-3
	96~170	スーパ-PA5-4
スーパ-CA3-6	171~251	スーパ-PA5-5
	1~12	スーパ-PB5-1
	13~36	スーパ-PB5-2
	37~76	スーパ-PB5-3
	77~136	スーパ-PB5-4
	137~203	スーパ-PB5-5
	204~227	スーパ-PE1-1
スーパ-CA3-7	228~251	スーパ-PE1-2
	1~213	スーパ-PC4-1
スーパ-CA3-8	214~251	スーパ-PC4-2
	1~128	スーパ-PF1-1
	129~151	スーパ-PF1-2
	152~251	スーパ-PF1-3

【図 17】

(A)

当り変動パターン判定テーブル

137B

変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
スーパ-CB3-1	1~53	ノーマルPB4-1
	54~79	ノーマルPB4-2
	80~99	ノーマルPB4-3
	100~199	ノーマルPB4-4
	200~251	ノーマルPB4-5
スーパ-CB3-2	1~125	スーパ-PD1-1
	126~251	スーパ-PD1-2
スーパ-CB3-3	1~53	スーパ-PB5-1
	54~79	スーパ-PB5-2
	80~99	スーパ-PB5-3
	100~199	スーパ-PB5-4
	200~251	スーパ-PB5-5
スーパ-CB3-4	1~126	スーパ-PC4-1
	127~251	スーパ-PC4-2
スーパ-CB3-3	1~125	スーパ-PE1-1
	126~251	スーパ-PE1-2

(B)

当り変動パターン判定テーブル

137C

変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
特殊CA4-1	1~100	特殊PG1-1
	101~135	特殊PG1-4
	136~159	特殊PG2-1
	160~251	特殊PG2-2
特殊CA4-2	1~45	特殊PG1-2
	46~101	特殊PG1-3
	101~251	特殊PG3-1
特殊CB4-1	1~251	特殊PG2-3
特殊CB4-2	1~125	特殊PG3-2
	126~251	特殊PG3-3
特殊CC4-1	1~50	特殊PG1-1
	51~155	特殊PG1-4
	156~231	特殊PG2-1
	231~251	特殊PG2-2
特殊CC4-2	1~96	特殊PG1-2
	97~151	特殊PG1-3
	152~251	特殊PG3-1

【図 18】

ハズレ変動パターン判定テーブル

138A

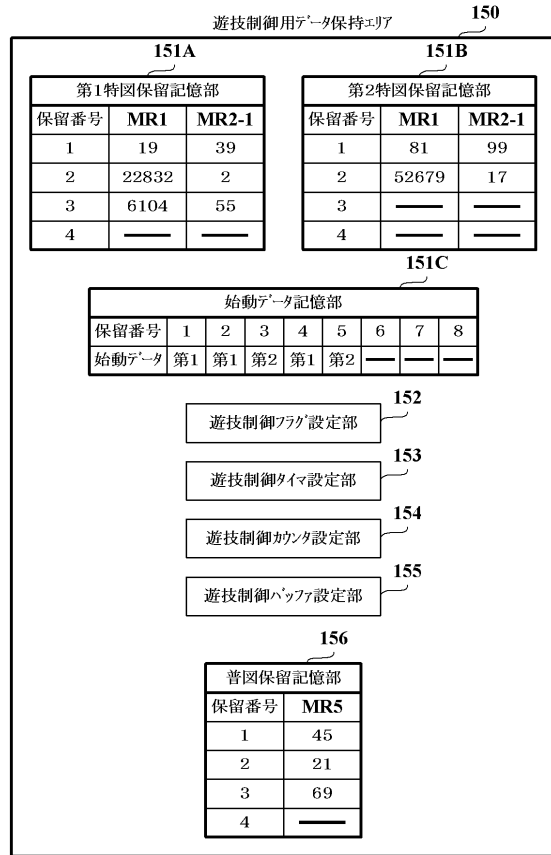
変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
非リチCA1-1	1~251	非リチPA1-1
非リチCA1-2	1~251	非リチPA1-2
非リチCA1-3	1~251	非リチPA1-3
非リチCA1-4	1~115	非リチPA1-4
	116~178	非リチPA1-5
	179~242	非リチPA1-6
非リチCB1-1	243~251	非リチPA1-7
	1~251	非リチPB1-1
	1~100	非リチPA1-7
非リチCB1-2	101~251	非リチPB1-1
	1~20	非リチPB1-1
非リチCB1-3	21~251	非リチPB1-2
	1~251	非リチPC1-1
非リチCC1-1	1~131	非リチPA1-4
	132~194	非リチPA1-5
	195~242	非リチPA1-6
	243~251	非リチPA1-7
非リチCC1-2	1~20	非リチPC1-1
	21~251	非リチPC1-2

【図 19】

ハズレ変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
ノーマルCA2-1	1~148	ノーマルPA2-1
	149~222	ノーマルPA2-2
	223~238	ノーマルPA2-3
	239~251	ノーマルPA2-4
スーパ-CA2-2	1~66	スーパ-PA3-1
	67~120	スーパ-PA3-2
	121~161	スーパ-PA3-3
	162~193	スーパ-PA3-4
	194~203	スーパ-PA3-5
	204~219	スーパ-PA3-6
	220~232	スーパ-PA3-7
	233~242	スーパ-PA3-8
	243~250	スーパ-PA3-9
	251	スーパ-PA3-10
スーパ-CA2-3	1~16	ノーマルPA2-1
	17~70	スーパ-PB3-1
	71~115	スーパ-PB3-2
	116~150	スーパ-PB3-3
	151~175	スーパ-PB3-4
	176~198	スーパ-PB3-5
	199~249	スーパ-PB3-6
	250	スーパ-PC3-3
スーパ-CB2-1	251	スーパ-PC3-4
	1~65	スーパ-PB3-1
	66~120	スーパ-PB3-2
	121~160	スーパ-PB3-3
	161~193	スーパ-PB3-4
スーパ-CB2-2	194~197	スーパ-PB3-5
	198~251	スーパ-PB3-6
	1~75	スーパ-PC3-1
	76~151	スーパ-PC3-2
	152~201	スーパ-PC3-3
	202~251	スーパ-PC3-4

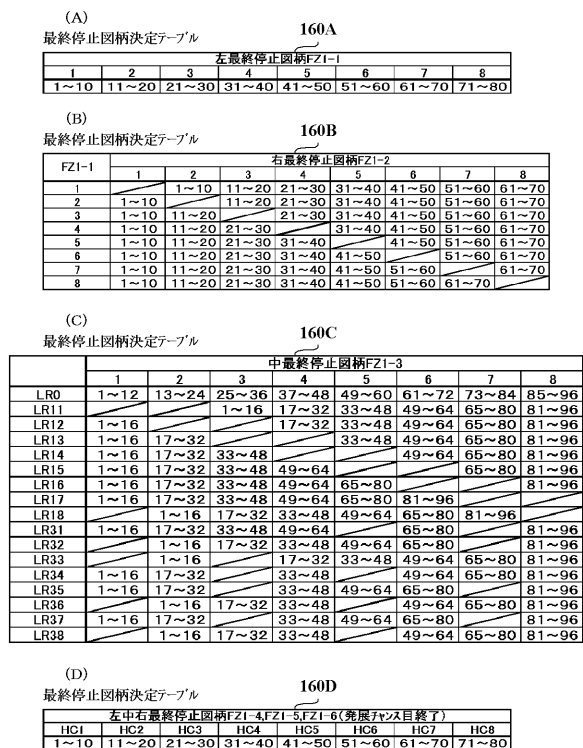
【図 20】



【図 21】

乱数値	範囲	用途
SR1-1	1~80	第1最終停止図柄決定用
SR1-2	1~70	第2最終停止図柄決定用
SR1-3	1~96	第3最終停止図柄決定用
SR2	1~80	昇格演出時仮停止図柄決定用
SR3	1~101	滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用
SR4-1	1~211	第1擬似連時仮停止図柄決定用
SR4-2	1~229	第2擬似連時仮停止図柄決定用
SR4-3	1~311	第3擬似連時仮停止図柄決定用
SR4-4	1~311	第4擬似連時仮停止図柄決定用
SR4-5	1~311	第5擬似連時仮停止図柄決定用
SR4-6	1~311	第6擬似連時仮停止図柄決定用
SR6-1	1~71	第1特定演出パターン判定用
SR6-2	1~100	第2特定演出パターン判定用
SR7	1~191	予告パターン種別判定用
SR8-1	1~700	第1予告パターン判定用
SR8-2	1~1009	第2予告パターン判定用
SR8-3	1~200	第3予告パターン判定用
SR9-1	1~100	報知演出決定用
SR9-2	1~100	報知パターン判定用

【図 22】



【図 2 3】

左右出目判定テーブル

161

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

【図 2 4】

最終停止図柄とならない非リチ組合せ

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

【図 2 5】

(A)

最終停止図柄決定テーブル

162A

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

(B)

最終停止図柄決定テーブル

162B

変動パターン	図柄差			
	-2	-1	+1	+2
ノーマル PA2-1,PA2-2, 特殊 PG2-1,PG2-2		1~48	49~96	
ノーマル PA2-3,PA2-4	1~32	33~64	65~96	
スーパ PA3-1~PA3-5, PB3-1~PB3-6, PC3-1~PC3-4		1~96		
スーパ PA3-6~PA3-10			1~64	65~96

【図 2 6】

(A)

最終停止図柄決定テーブル

163A

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

(B)

最終停止図柄決定テーブル

163B

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

(C)

最終停止図柄決定テーブル

163C

左中右最終停止図柄FZ4-1,FZ4-2,FZ4-3(突確チャンス目)			
TC1	TC2	TC3	TC4
1~20	21~40	41~60	61~80

【図 2 7】

(A)

特定演出パターン判定テーブル

164A

変動パターン	特定演出パターン			
	滑りTP1-1	滑りTP1-2	滑りTP1-3	滑りTP1-4
非リチPA1-4, 特殊PG1-2	1~71			
ノーマル PA2-2,PA2-4, PA2-6,PA2-8, スーパ PA3-2,PA3-7, PA4-2,PA4-7, PA5-2,PB3-2, PB4-2,PB5-2, 特殊PG2-2	1~53	54~61	62	63~71
スーパ PC3-2,PC3-4, PD1-2,PE1-2, PF1-3, 特殊 PG3-3	1~40		41~64	65~71

(B)

特定演出パターン判定テーブル

164B

変動パターン	前回演出 ハッパ値	特定演出パターン(前回演出ハッパ更新設定値)		
		イントPTP3-1(1)	イントPTP3-2(2)	イントPTP3-3(3)
非リチPA1-6	1		1~50	51~100
	2	1~90		91~100
	3	1~70	71~100	
スーパ PA3-3,PA3-8, PB3-3		1~70	71~90	91~100
スーパ PA4-3,PA4-8, PA5-3,PB4-3, PB5-3		1~10	11~30	31~100

【図 28】

(A) 仮停止図柄決定テーブル

166A

		右仮停止図柄K21-1							
		1	2	3	4	5	6	7	8
右最終停止図柄	1			1~17	18~34	35~51	52~68	69~85	86~101
	2	1~17			18~34	35~51	52~68	69~85	86~101
	3	1~17	18~34			35~51	52~68	69~85	86~101
	4	1~17	18~34	35~51			52~68	69~85	86~101
	5	1~17	18~34	35~51	52~68			69~85	86~101
	6	1~17	18~34	35~51	52~68	69~85			86~101
	7	1~17	18~34	35~51	52~68	69~85	86~101		
	8		1~17	18~34	35~51	52~68	69~85	86~101	

(B) 仮停止図柄決定テーブル

166B

		左仮停止図柄K21-2							
		1	2	3	4	5	6	7	8
左最終停止図柄	1				1~27	28~48	49~75		76~101
	2				1~34		35~68		69~101
	3	1~17	18~40			41~57	58~79		81~101
	4		1~34				35~68		69~101
	5	1~21	21~48		49~75				76~101
	6		1~34		35~68				69~101
	7	1~10	11~23	24~64	65~77	78~87	88~101		
	8		1~34		35~68				

(C) 仮停止図柄決定テーブル

166C

		右仮停止図柄K21-3							
		1	2	3	4	5	6	7	8
右最終停止図柄	1					1~101			
	2						1~101		
	3							1~101	
	4								1~101
	5	1~101							
	6		1~101						
	7			1~101					
	8				1~101				

(D) 仮停止図柄決定テーブル

166D

		左仮停止図柄K21-4							
		1	2	3	4	5	6	7	8
左最終停止図柄	1					1~101			
	2						1~101		
	3							1~101	
	4								1~101
	5	1~101							
	6		1~101						
	7			1~101					
	8				1~101				

(E) テーブル選択設定

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

【図 29】

(A) 仮停止図柄決定テーブル 167A

変動パターン	左最終停止図柄	左中右仮停止図柄K22-1, K22-2, K22-3 (擬似連チャン目)							
		GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
非リチPA1-5	1	1~211							
	2		1~211						
	3			1~211					
	4				1~211				
	5					1~211			
	6						1~211		
	7							1~211	
	8								1~211

(B) 仮停止図柄決定テーブル 167B

変動パターン	左最終停止図柄	左中右仮停止図柄K22-1, K22-2, K22-3 (擬似連チャン目)							
		GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
スハ- PA3-4, PA3-5, PA3-9, PA3-10, PB3-4, PB3-5, PA4-4, PA4-5, PA4-9, PA4-10, PA5-4, PA5-5, PB4-4, PB4-5, PB5-4, PB5-5, PF1-1, 特殊K3-3	1	1~157	158~183	184~173	174~179	180~189	190~199	200~206	206~211
	2		1~181		182~191		192~201		202~211
	3	1~10	11~16	17~173	174~179	180~189	190~199	200~206	206~211
	4		1~10		11~191		192~201		202~211
	5	1~10	11~16	17~26	27~32	33~189	190~199	200~206	206~211
	6		1~10		11~20		21~201		202~211
	7	1~10	11~16	17~26	27~32	33~42	43~48	49~206	206~211
	8		1~10		11~20		21~30		31~211

(C) 仮停止図柄決定テーブル 167C

変動パターン	左最終停止図柄	左中右仮停止図柄K23-1, K23-2, K23-3 (擬似連チャン目)							
		GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
K22-1, K22-2, K22-3	1	1~175	176~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223	224~229
	2		1~199		200~209		210~219		220~229
	3	1~10	11~16	17~191	192~197	198~207	208~213	214~223	224~229
	4		1~10		11~209		210~219		220~229
	5	1~10	11~16	17~26	27~32	33~207	208~213	214~223	224~229
	6		1~10		11~20		21~219		220~229
	7	1~10	11~16	17~26	27~32	33~42	43~48	49~223	224~229
	8		1~10		11~20		21~30		31~229

(D) 仮停止図柄決定テーブル 167D

変動パターン	左最終停止図柄	左中右仮停止図柄K24-1, K24-2, K24-3 (擬似連チャン目)							
		GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
K23-1, K23-2, K23-3	1	1~229	230~239	240~253	254~263	264~277	278~287	288~301	302~311
	2		1~269		270~283		284~297		298~311
	3	1~14	15~24	25~34	35~263	264~277	278~287	288~301	302~311
	4		1~14		15~283		284~297		298~311
	5	1~14	15~24	25~34	35~48	49~58	59~287	288~301	302~311
	6		1~14		15~28		29~297		298~311
	7	1~14	15~24	25~34	35~48	49~58	59~72	73~82	83~311
	8		1~14		15~28		29~42		42~311

【図 30】

(A) 仮停止図柄決定テーブル 167E

		左中右仮停止図柄K25-1, K25-2, K25-3 (擬似連チャン目)							
		GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
K24-1, K24-2, K24-3	1	1~229	230~239	240~253	254~263	264~277	278~287	288~301	302~311
	2		1~269		270~283		284~297		298~311
	3	1~14	15~24	25~34	35~263	264~277	278~287	288~301	302~311
	4		1~14		15~283		284~297		298~311
	5	1~14	15~24	25~34	35~48	49~58	59~287	288~301	302~311
	6		1~14		15~28		29~297		298~311
	7	1~14	15~24	25~34	35~48	49~58	59~72	73~82	83~311
	8		1~14		15~28		29~42		42~311

(B) 仮停止図柄決定テーブル 167F

		左中右仮停止図柄K26-1, K26-2, K26-3 (擬似連チャン目)							
		GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
K25-1, K25-2, K25-3	1	1~229	230~239	240~253	254~263	264~277	278~287	288~301	302~311
	2		1~269		270~283		284~297		298~311
	3	1~14	15~24	25~34	35~263	264~277	278~287	288~301	302~311
	4		1~14		15~283		284~297		298~311
	5	1~14	15~24	25~34	35~48	49~58	59~287	288~301	302~311
	6		1~14		15~28		29~297		298~311
	7	1~14	15~24	25~34	35~48	49~58	59~72	73~82	83~311
	8		1~14		15~28		29~42		42~311

(C) 仮停止図柄決定テーブル 167G

		左中右仮停止図柄K27-1, K27-2, K27-3 (擬似連チャン目)							
		GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
K26-1, K26-2, K26-3	1	1~229	230~239	240~253	254~263	264~277	278~287	288~301	302~311
	2		1~269		270~283		284~297		298~311
	3	1~14	15~24	25~34	35~263	264~277	278~287	288~301	302~311
	4		1~14		15~283		284~297		298~311
	5	1~14	15~24	25~34	35~48	49~58	59~287	288~301	302~311
	6		1~14		15~28		29~297		298~311
	7	1~14	15~24	25~34	35~48	49~58	59~72	73~82	83~311
	8		1~14		15~28		29~42		42~311

【図 31】

変動パターン	擬似連変動での停止図柄 (左図柄・中図柄・右図柄)
非リチPA1-5	1回目の変動 K22-1 K22-3 K22-2 2回目の変動 最終停止図柄
	1回目の変動 K23-1 K23-3 K23-2 2回目の変動 K22-1 K22-3 K22-2 3回目の変動 最終停止図柄
	1回目の変動 K24-1 K24-3 K24-2 2回目の変動 K23-1 K23-3 K23-2 3回目の変動 K22-1 K22-3 K22-2 4回目の変動 最終停止図柄
	1回目の変動 K25-1 K25-3 K25-2 2回目の変動 K24-1 K24-3 K24-2 3回目の変動 K23-1 K23-3 K23-2 4回目の変動 K22-1 K22-3 K22-2 5回目の変動 最終停止図柄
スハ- PA3-5, PA3-9, PA4-4, 特殊PG1-3	1回目の変動 K26-1 K26-3 K26-2 2回目の変動 K25-1 K25-3 K25-2 3回目の変動 K24-1 K24-3 K24-2 4回目の変動 K23-1 K23-3 K23-2 5回目の変動 K22-1 K22-3 K22-2 6回目の変動 最終停止図柄
	1回目の変動 K27-1 K27-3 K27-2 2回目の変動 K26-1 K26-3 K26-2 3回目の変動 K25-1 K25-3 K25-2 4回目の変動 K24-1 K24-3 K24-2 5回目の変動 K23-1 K23-3 K23-2 6回目の変動 K22-1 K22-3 K22-2 7回目の変動 最終停止図柄
	1回目の変動 K28-1 K28-3 K28-2 2回目の変動 K27-1 K27-3 K27-2 3回目の変動 K26-1 K26-3 K26-2 4回目の変動 K25-1 K25-3 K25-2 5回目の変動 K24-1 K24-3 K24-2 6回目の変動 K23-1 K23-3 K23-2 7回目の変動 K22-1 K22-3 K22-2 8回目の変動 最終停止図柄
	1回目の変動 K29-1 K29-3 K29-2 2回目の変動 K28-1 K28-3 K28-2 3回目の変動 K27-1 K27-3 K27-2 4回目の変動 K26-1 K26-3 K26-2 5回目の変動 K25-1 K25-3 K25-2 6回目の変動 K24-1 K24-3 K24-2 7回目の変動 K23-1 K23-3 K23-2 8回目の変動 K22-1 K22-3 K22-2 9回目の変動 最終停止図柄

【図 3 2】

仮停止図柄決定テーブル

左最終 停止図柄	左中右仮停止図柄K28-1,K28-2,K28-3(発展チャンス目)							
	HC1	HC2	HC3	HC4	HC5	HC6	HC7	HC8
1	1~101							
2		1~101						
3			1~101					
4				1~101				
5					1~101			
6						1~101		
7							1~101	
8								1~101

【図 3 3】

仮停止図柄決定テーブル

最終停止図柄 FZ3-1,FZ3-2,FZ3-3	左中右仮停止図柄K29-1,K29-2,K29-3							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1		1~10		11~20		21~30		31~80
2		1~50		51~60		61~70		71~80
3		1~50		51~60		61~70		71~80
4		1~10		11~60		61~70		71~80
5		1~10		11~60		61~70		71~80
6		1~10		11~20		21~70		71~80
7		1~10		11~20		21~70		71~80
8		1~10		11~20		21~30		31~80

【図 3 4】

予告パターン種別判定テーブル

変動パターン	サブ予告パターン種別			
	サブ予告なし	サブ予告CY1	サブ予告CY2	サブ予告CY3
非リチ PA1-1,PA1-2, PB1-1,PC1-1		1~121	122~131	132~191
非リチPA1-3		1~191		
非リチPA1-4		1~121	122~141	142~191
非リチ PA1-6,PB1-2, PC1-2 スーパ PA3-3,PA3-8, PA4-3,PA4-8, PA5-3,PB3-3, PB4-3,PB5-3	1~191			
上記以外		1~121	122~151	152~191

【図 3 7】

予告パターン判定テーブル

変動パターン	サブ予告パターン			
	サブ予告なし	サブ予告YP3-1	サブ予告YP3-2	サブ予告YP3-3
非リチ PA1-1~PA1-3 PB1-1,PC1-1	1~190	191~200		
非リチ PA1-4,PA1-5, PA1-7	1~170	171~190	191~200	
ノーマル PA2-1~PA2-4	1~160	161~180	181~195	196~200
スーパ PA3-1,PA3-2, PA3-4~PA3-7, PA3-8~PA3-10, PB3-1,PB3-2, PB3-4,PB3-5, PC3-1~PC3-4	1~100	101~120	121~160	161~200
ノーマル PA2-5~PA2-8	1~80	81~90	91~120	121~200
スーパ PA4-1,PA4-2, PA4-4~PA4-7, PA4-9,PA4-10, PA5-1,PA5-2, PA5-4,PA5-5, PB4-1,PB4-2, PB4-4,PB4-5, PB5-1,PB5-2, PB5-4,PB5-5, PC4-1,PC4-2, PD1-1,PD1-2, PE1-1,PE1-2, PF1-1~PF1-3, 特殊 PG1-1~PG1-4, PG2-1~PG2-3, PG3-1~PG3-3	1~10	11~20	21~100	101~200

【図 3 5】

(A) 予告パターン判定テーブル(非確定時)

変動パターン	出現率	予告パターン				
		予告なし	予告YP1-1	予告YP1-2	予告YP1-3	予告YP1-4
ハズレ	99%	1~693	694~696	697,698	699	700
大当たり	1%	—	1~33	34~119	120~218	219~451

(B) 予告パターン判定テーブル(確定時)

変動パターン	出現率	予告パターン				
		予告なし	予告YP1-1	予告YP1-2	予告YP1-3	予告YP1-4
ハズレ	—	1~700	—	—	—	—
通常大当たり	36%	—	1~320	321~480	481~592	593~700
確定大当たり	64%	—	1~20	21~60	61~123	124~265

【図 3 6】

予告パターン判定テーブル

変動パターン	予告パターン						
	予告なし	予告YP2-1	予告YP2-2	予告YP2-3	予告YP2-4	予告YP2-5	予告YP2-6
非リチ PA1-1~PA1-5 PA1-7,PB1-1, PC1-1	1~859	860~1009					
ノーマル PA2-1~PA2-4, スーパ PA3-1,PA3-2, PA3-4~PA3-5, PA3-9, PA3-10,PB3-1, PB3-2,PB3-4, PB3-5, PC3-1~PC3-4	1~209	210~309	310~509	510~1009			
スーパPB3-6	1~158	159	160~209	210~309	310~409	410~909	910~1009
ノーマル PA2-5~PA2-8	1~59	60~69	70~89	90~419	420~1009		
スーパ PA4-1,PA4-2, PA4-4~PA4-7, PA4-9, PA4-10,PA5-1, PA5-2,PA5-4, PA5-5, PB4-1,PB4-2, PB4-4, PB4-5,PB5-1, PB5-2,PB5-4, PB5-5, PD1-1,PD1-2, PE1-1,PE1-2, PF1-1~PF1-3, 特殊 PG1-1~PG1-3, PG2-1~PG2-3, PG3-1~PG3-3	1~39	40~44	45~99	100~209	210~449	450~889	890~1009
スーパ PC4-1,PC4-2, 特殊 PG1-4	1~99	100	101~199	200~309	310~429	430~859	860~1009

【図 3 8】

(A) 図柄変動制御パターンテーブル

図柄変動制御パターン	変動パターン	変動中昇格演出	特定演出パターン
非リチCPA1-1	非リチPA1-1		なし
...	...	...	...
非リチCPA1-4	非リチPA1-4		滑りTP1-1
非リチCPA1-5	非リチPA1-5		擬似連TP2-1
...	...	...	...
ノーマルCPA2-1	ノーマルPA2-1		なし
ノーマルCPA2-2-1	ノーマルPA2-2		滑りTP1-1
ノーマルCPA2-2-2	ノーマルPA2-2		滑りTP1-2
...	...	...	...
スーパCPA3-1	スーパPA3-1		なし
...	...	...	...
ノーマルCPA2-5-1	ノーマルPA2-5	あり	なし
ノーマルCPA2-5-2	ノーマルPA2-5	なし	なし
...	...	...	...
スーパCPA4-1-1	スーパPA4-1	あり	なし
スーパCPA4-1-2	スーパPA4-1	なし	なし
...	...	...	...
スーパCPA5-1	スーパPA5-1	なし	なし
...	...	...	...

(B) 予告演出制御パターンテーブル

予告演出制御パターン	予告パターン	内容
予告CYP1-1	予告YP1-1	予告画像YH11
予告CYP1-2	予告YP1-2	予告画像YH11+YH12
予告CYP1-3	予告YP1-3	予告画像YH12+YH13+YH14
予告CYP1-4	予告YP1-4	予告画像YH14
予告CYP1-5	予告YP1-5	予告画像YH11+YH14
予告CYP2-1	予告YP2-1	第1ステップ
予告CYP2-2	予告YP2-2	第2ステップまで
予告CYP2-3	予告YP2-3	第3ステップまで
予告CYP2-4	予告YP2-4	第4ステップまで
予告CYP2-5	予告YP2-5	第5ステップまで
予告CYP2-6	予告YP2-6	第6ステップまで
予告CYP3-1-1	予告YP3-1	ボタン操作前
予告CYP3-1-2	予告YP3-1	ボタン操作後
予告CYP3-2-1	予告YP3-2	ボタン操作前
予告CYP3-2-2	予告YP3-2	ボタン操作後
予告CYP3-3-1	予告YP3-3	ボタン操作前
予告CYP3-3-2	予告YP3-3	ボタン操作後

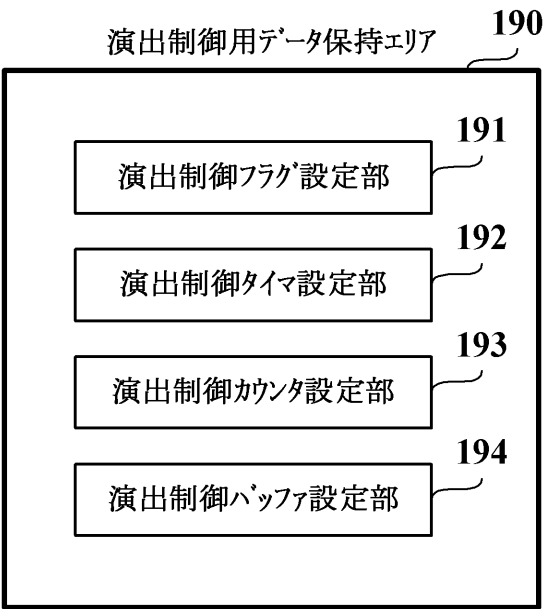
【図 3 9】

182

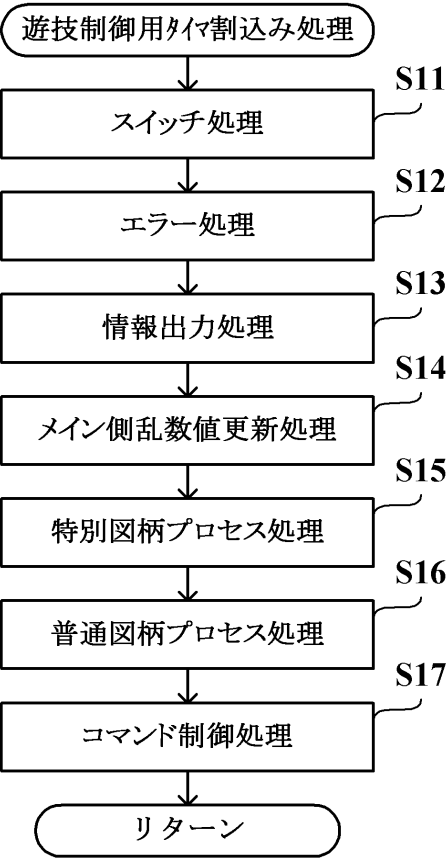
各種演出制御パターンテーブル

演出制御パターン	内容
当り開始CST1-1	15回開放遊技開始報知(大当り演出A)
当り開始CST1-2	15回開放遊技開始報知(大当り演出B)
当り開始CST1-3	15回開放遊技開始報知(大当り演出C)
当り開始CST2-1	2回開放遊技開始報知(突確専用)
当り開始CST2-2	2回開放遊技開始報知(突確・小当り共通)
当り制御中CRD1-1	15回開放内第1回開放中演出(大当り演出A)
当り制御中CRD1-2	15回開放内第1回開放中演出(大当り演出B)
当り制御中CRD1-3	15回開放内第1回開放中演出(大当り演出C)
⋮	⋮
当り制御中CRE1-1	2回開放遊技中演出(突確専用)
当り制御中CRE1-2	2回開放遊技中演出(突確・小当り共通)
⋮	⋮
当り終了CED1-1	15回開放遊技終了報知(大当り演出A)
当り終了CED1-2	15回開放遊技終了報知(大当り演出B)
当り終了CED1-3	15回開放遊技終了報知(大当り演出C)
当り終了CED2-1	2回開放遊技終了報知(突確専用)
当り終了CED2-2	2回開放遊技終了報知(突確・小当り共通)

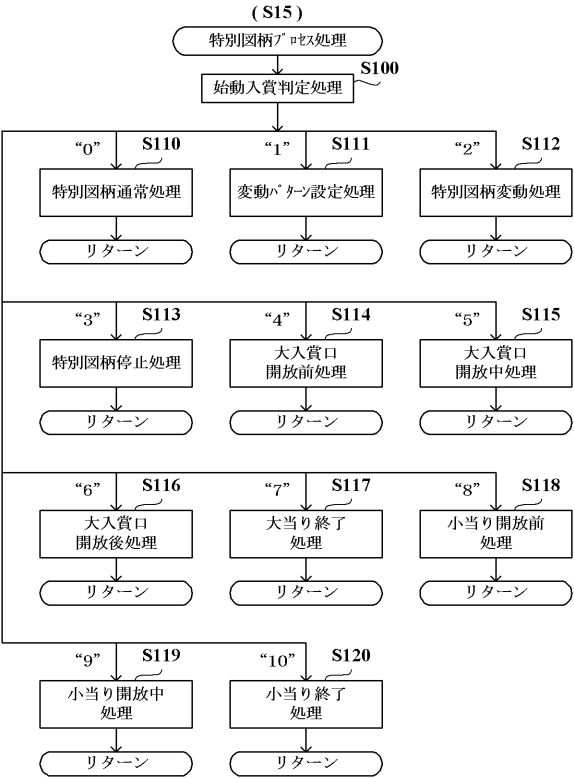
【図 4 0】



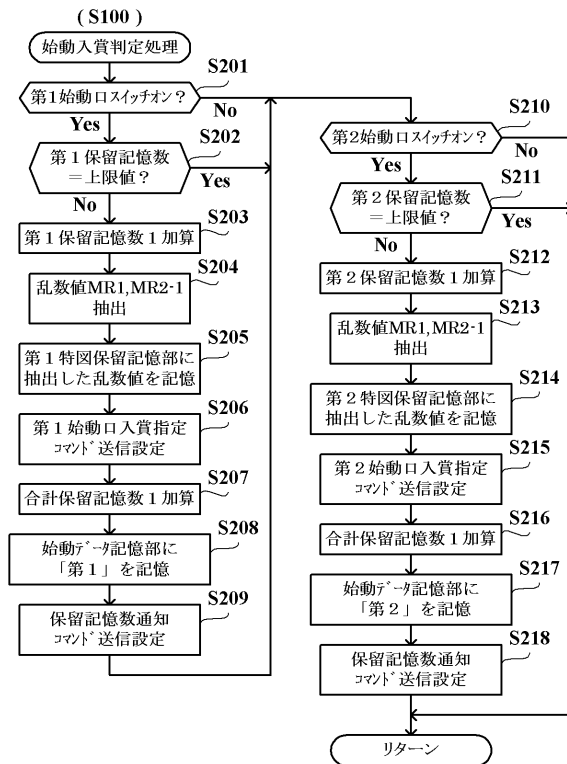
【図 4 1】



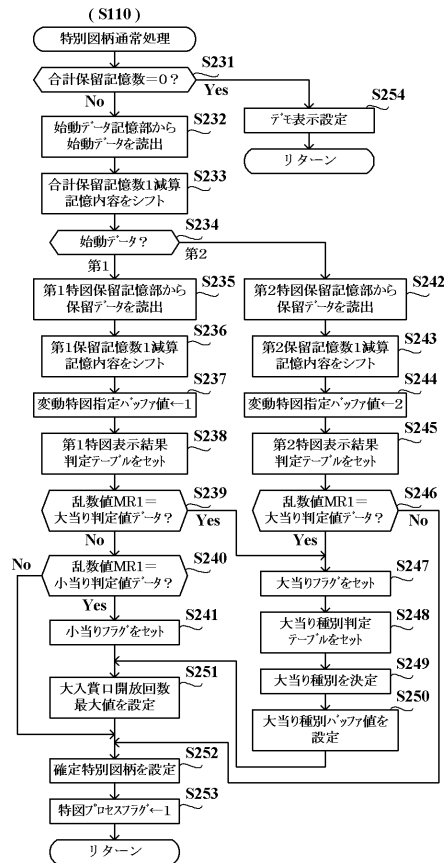
【図 4 2】



【図 4 3】



【図 4 4】

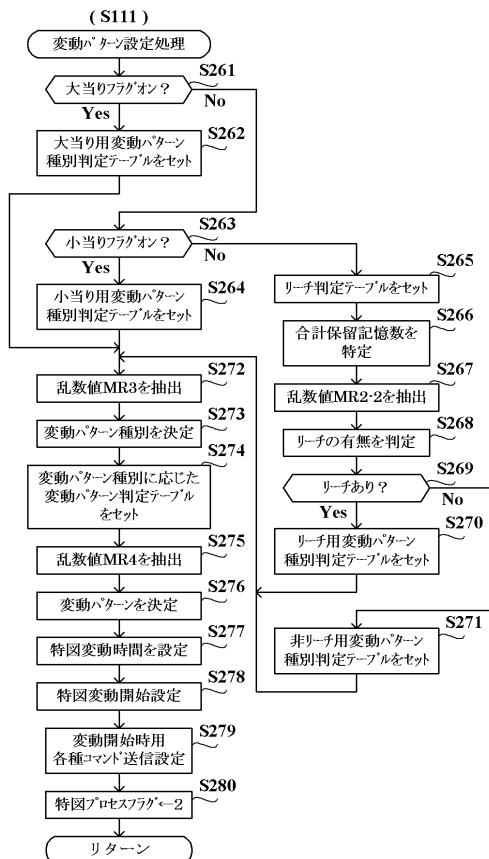


【図 4 5】

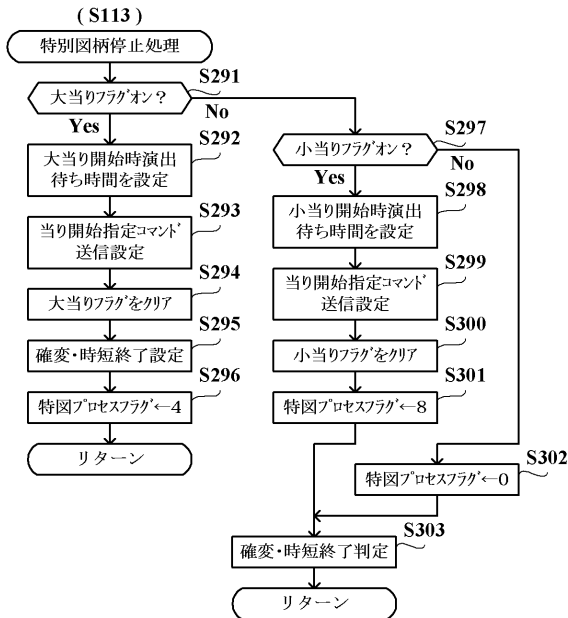
ステップS251での設定

大当たり種別／ 小当たり種別	大入賞口開放回 数最大値
通常 第1確変 第2確変 第3確変	15
突確 小当たり	2

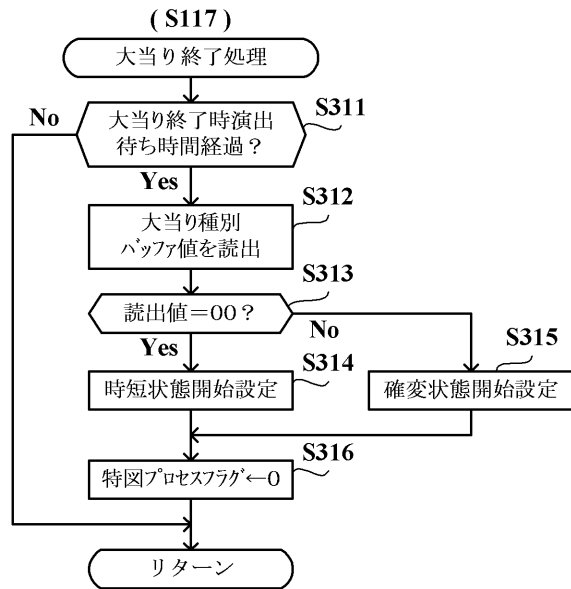
【図 4 6】



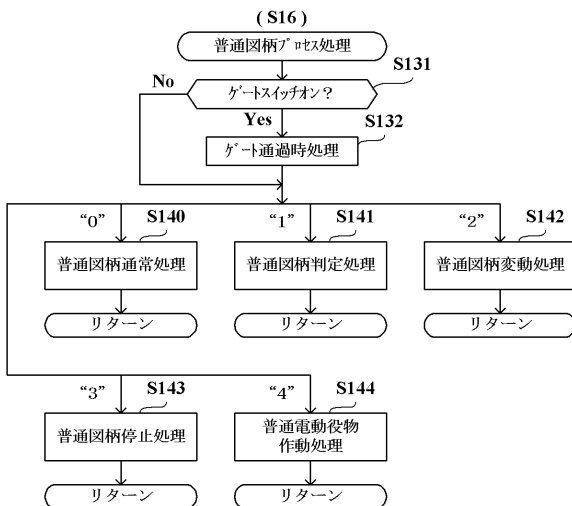
【図 4 7】



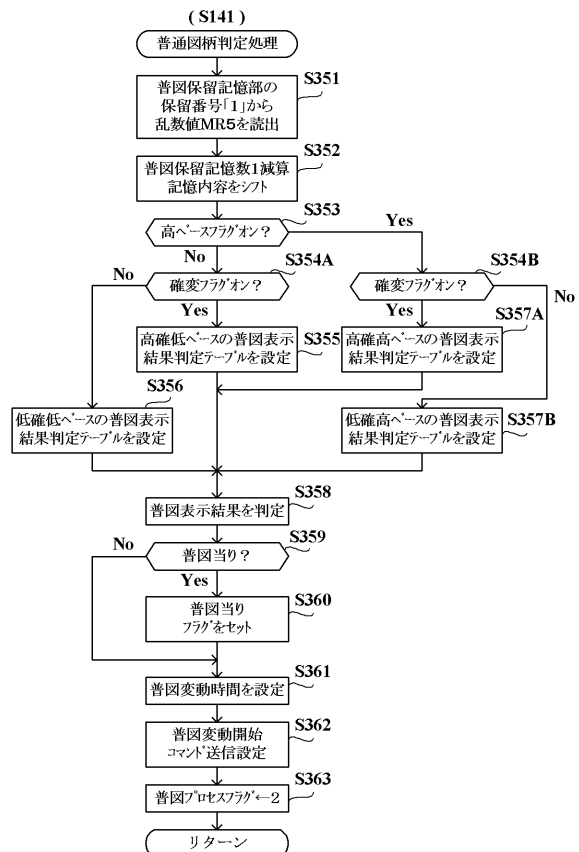
【図 4 8】



【図 4 9】



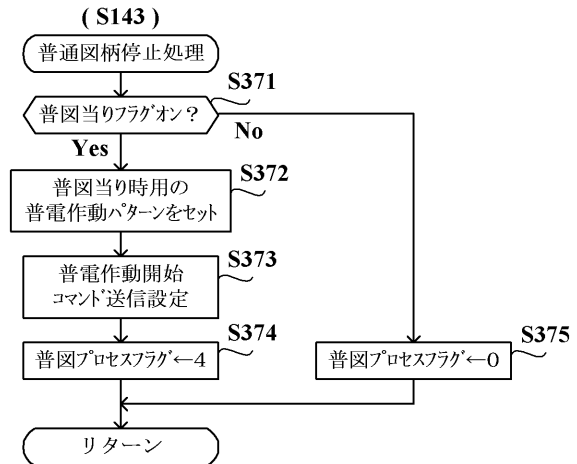
【図 5 0】



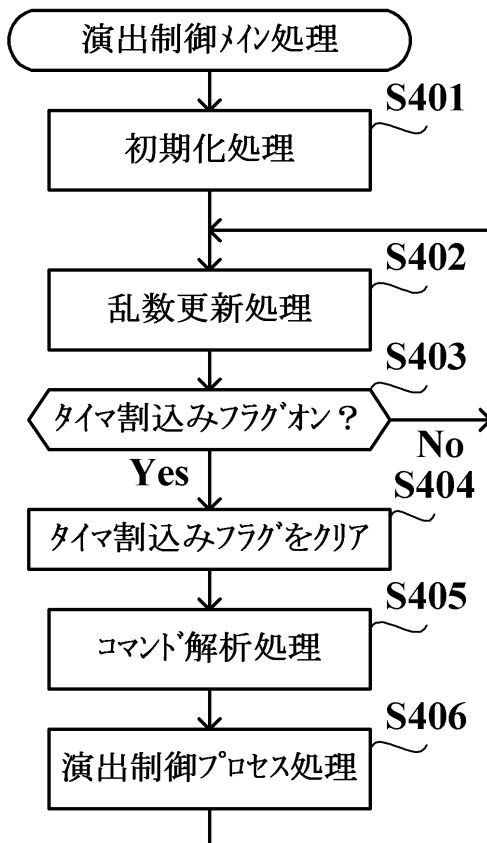
【図 5 1】

211			
(A) 高確高ベース普図表示結果判定テーブル			
MR5	表示結果	開放時間	普図変動時間
1~90	普図当り3	1. 7秒×3回	1秒
91~100	普図ハズレ	—	1秒
212			
(B) 高確低ベース普図表示結果判定テーブル			
MR5	表示結果	開放時間	普図変動時間
1~9	普図当り1	1. 5秒×2回	5秒
10~30	普図当り2	0. 3秒×1回	10秒
31~100	普図ハズレ	—	10秒
213			
(C) 低確高ベース普図表示結果判定テーブル			
MR5	表示結果	開放時間	普図変動時間
1~90	普図当り3	1. 7秒×3回	1秒
91~100	普図ハズレ	—	1秒
214			
(D) 低確低ベース普図表示結果判定テーブル			
MR5	表示結果	開放時間	普図変動時間
1~3	普図当り1	1. 5秒×2回	5秒
4~30	普図当り2	0. 3秒×1回	10秒
31~100	普図ハズレ	—	10秒

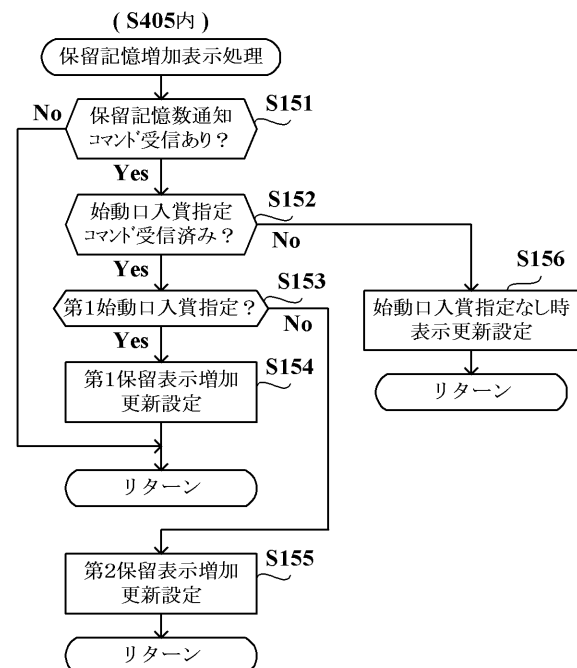
【図 5 2】



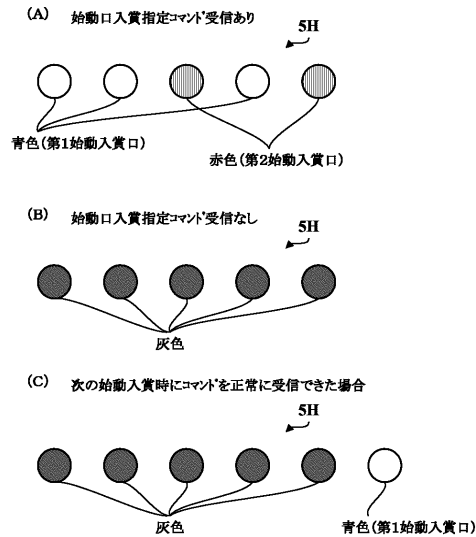
【図 5 3】



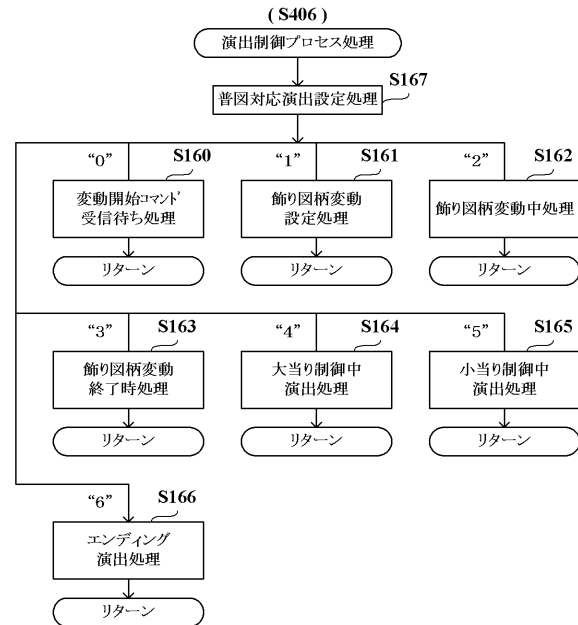
【図 5 4】



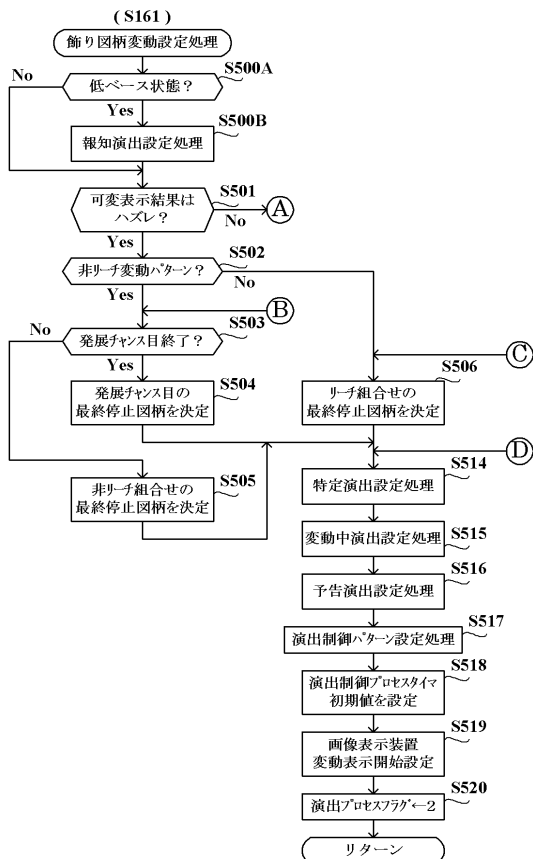
【図 5 5】



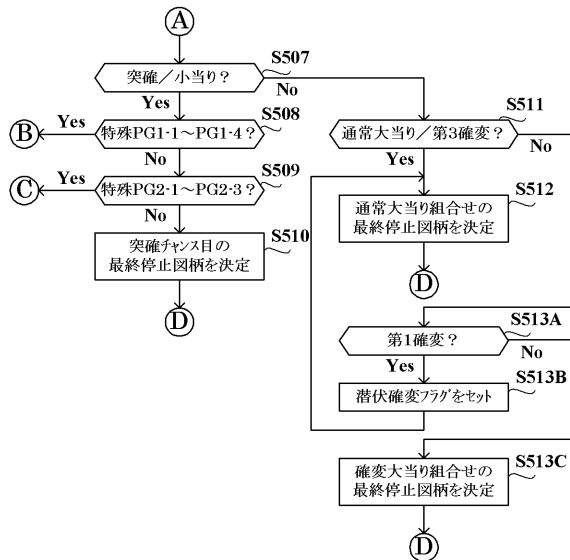
【図 5 6】



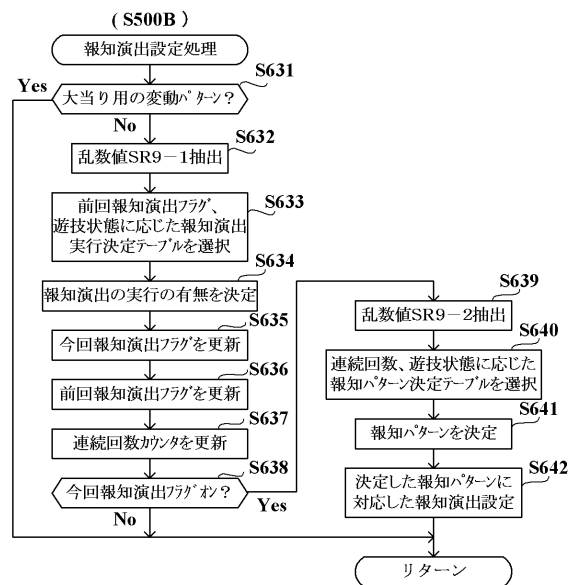
【図 5 7】



【図 5 8】



【図 59】



【図 60】

報知演出実行決定テーブル

前回報知演出フラ	内部的な遊技状態	SR9-1	今回の報知演出	
			今回報知演出フラグ	内容
オフ	通常状態	1~5	オン	報知演出発生
		6~100	オフ	報知演出なし
	確変状態	1~10	オン	報知演出発生
		11~100	オフ	報知演出なし
オン	通常状態	1~20	オン	報知演出継続
		21~100	オフ	報知演出終了
	確変状態	1~50	オン	報知演出継続
		51~100	オフ	報知演出終了

【図 62】

報知パターン決定テーブル(2回目)

(A) 報知パターン1A選択時

遊技状態	SR9-2	報知パターン
通常状態	1~80	報知パターン2A-1
	81~100	報知パターン2A-2
確変状態	1~20	報知パターン2A-1
	21~100	報知パターン2A-2

(B) 報知パターン1B選択時

遊技状態	SR9-2	報知パターン
通常状態	1~80	報知パターン2B-1
	81~100	報知パターン2B-2
確変状態	1~20	報知パターン2B-1
	21~100	報知パターン2B-2

(C) 報知パターン1C選択時

遊技状態	SR9-2	報知パターン
通常状態	1~80	報知パターン2C-1
	81~100	報知パターン2C-2
確変状態	1~20	報知パターン2C-1
	21~100	報知パターン2C-2

【図 61】

報知パターン決定テーブル(1回目)

遊技状態	SR9-2	報知パターン
通常状態	1~60	報知パターン1A
	61~80	報知パターン1B
	81~100	報知パターン1C
確変状態	1~20	報知パターン1A
	21~60	報知パターン1B
	61~100	報知パターン1C

【図 63】

報知パターン決定テーブル(3回目)

(A) 報知パターン2A-1、2A-2選択時

遊技状態	SR9-2	報知パターン
通常状態	1~80	報知パターン3A-1
	81~100	報知パターン3A-2
確変状態	1~20	報知パターン3A-1
	21~100	報知パターン3A-2

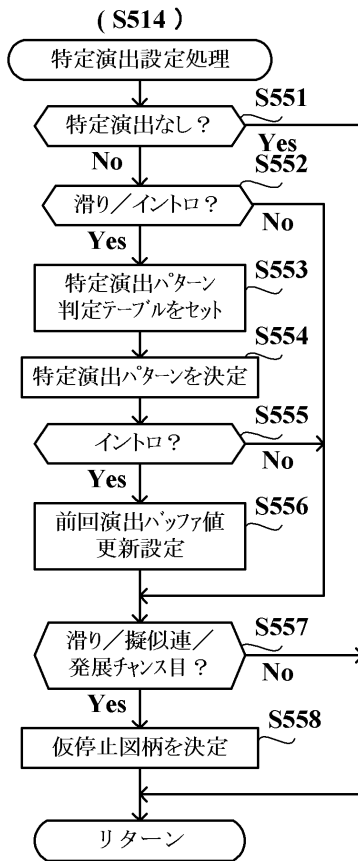
(B) 報知パターン2B-1、2B-2選択時

遊技状態	SR9-2	報知パターン
通常状態	1~80	報知パターン3B-1
	81~100	報知パターン3B-2
確変状態	1~20	報知パターン3B-1
	21~100	報知パターン3B-2

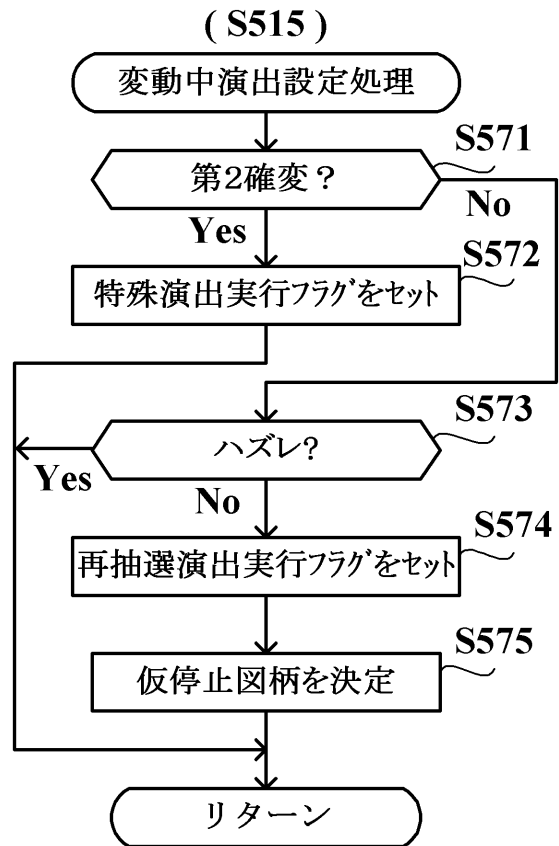
(C) 報知パターン2C-1、2C-2選択時

遊技状態	SR9-2	報知パターン
通常状態	1~80	報知パターン3C-1
	81~100	報知パターン3C-2
確変状態	1~20	報知パターン3C-1
	21~100	報知パターン3C-2

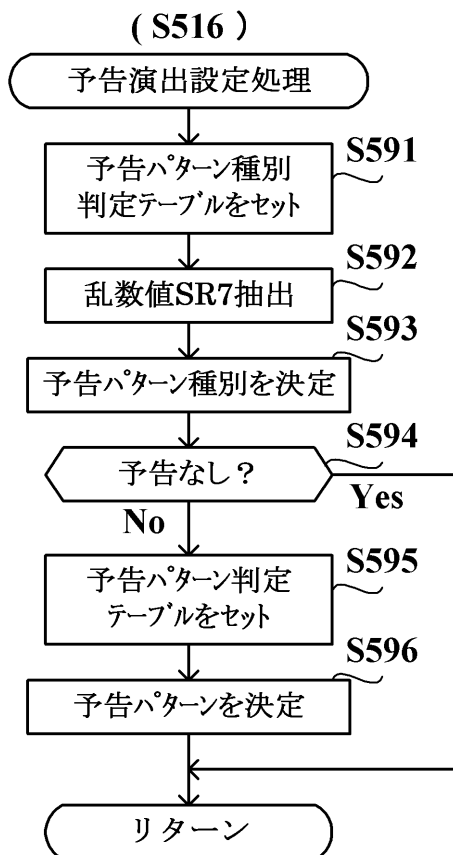
【図 6 4】



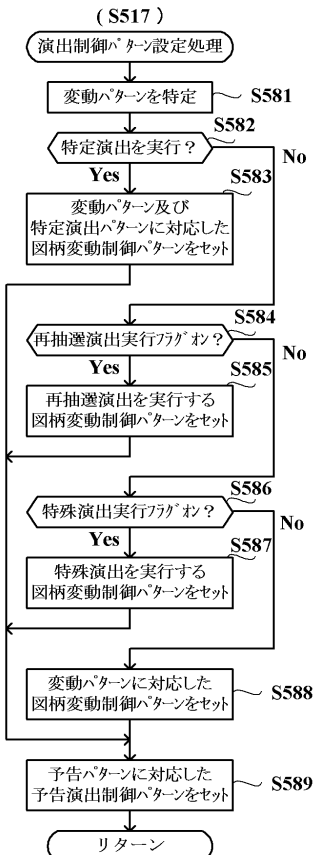
【図 6 5】



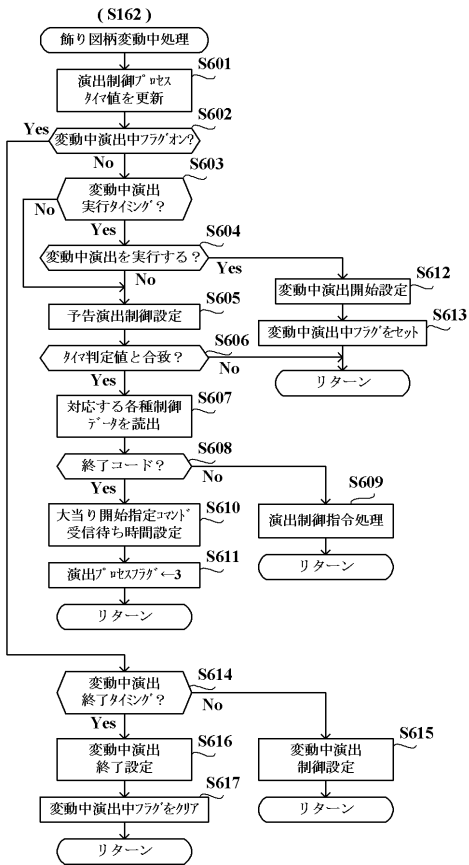
【図 6 6】



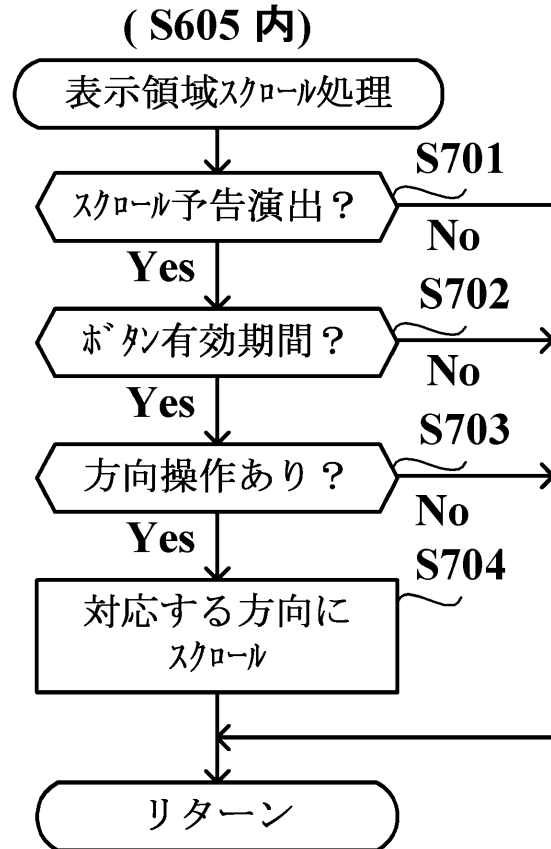
【図 6 7】



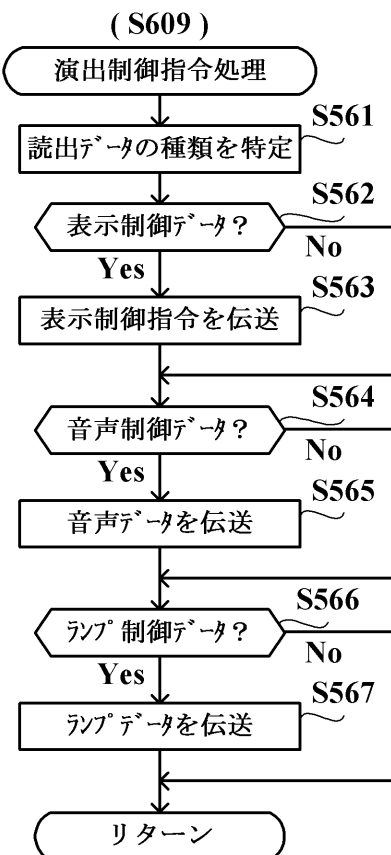
【図 68】



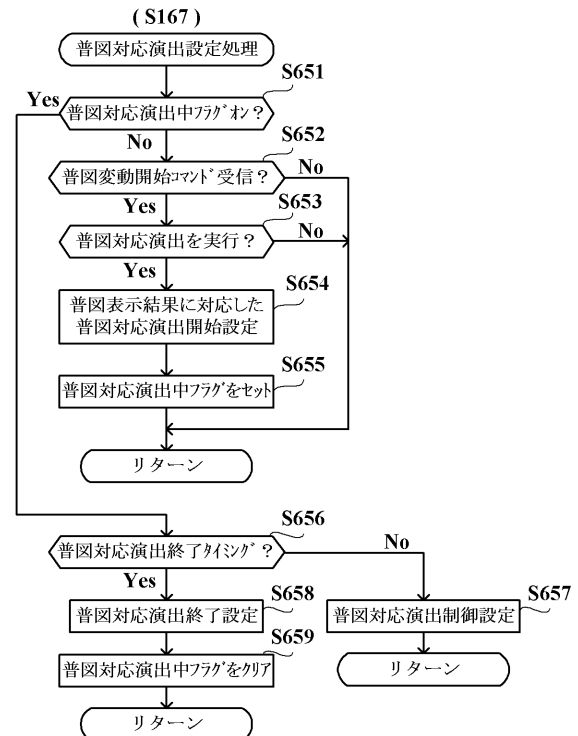
【図 69】



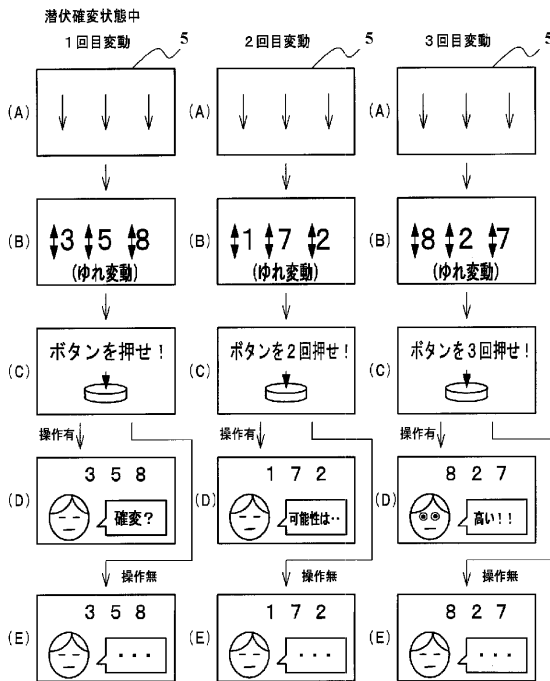
【図 70】



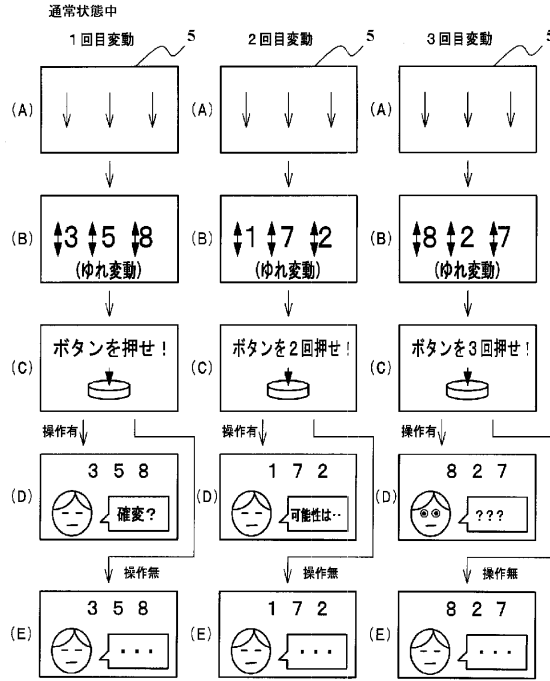
【図 71】



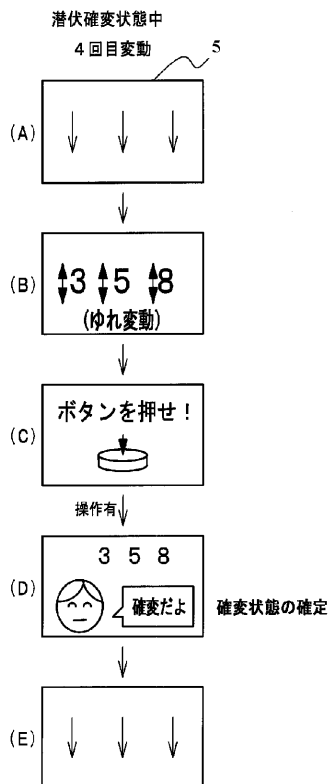
【図 7 2】



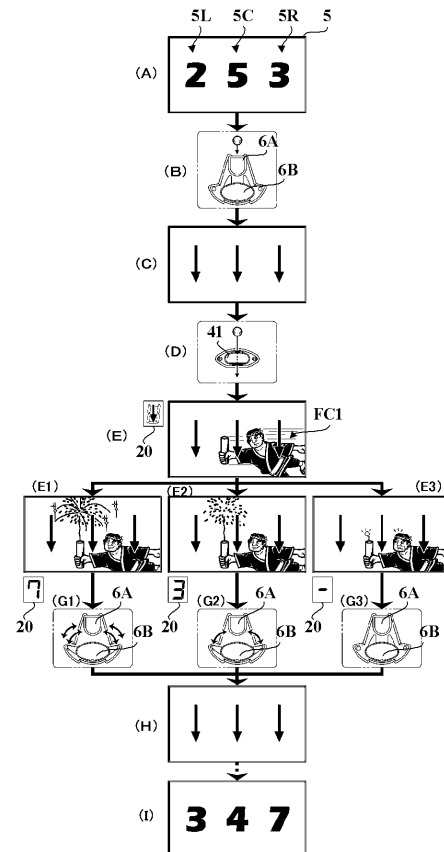
【図 7 3】



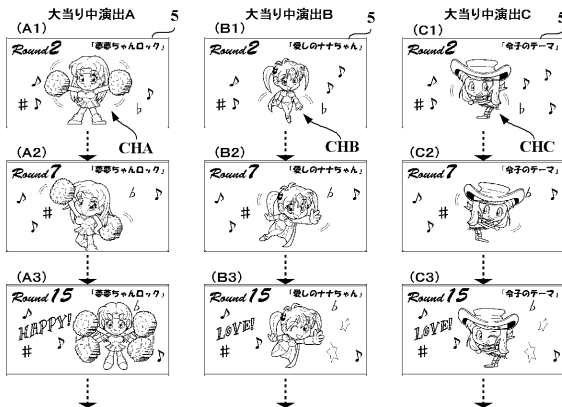
【図 7 4】



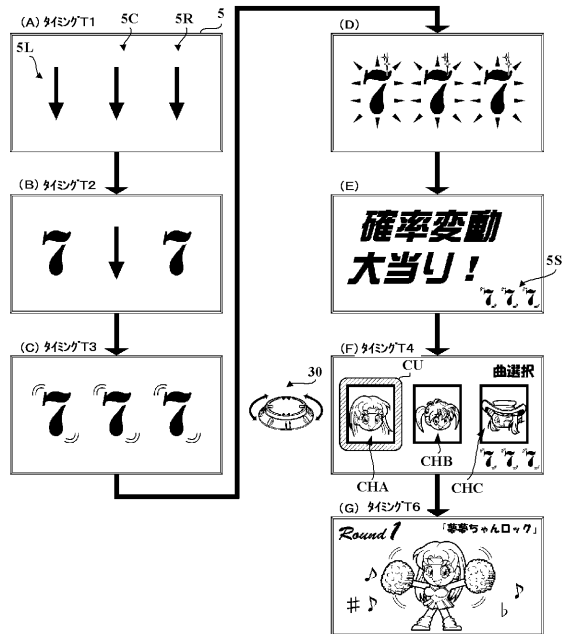
【図 7 5】



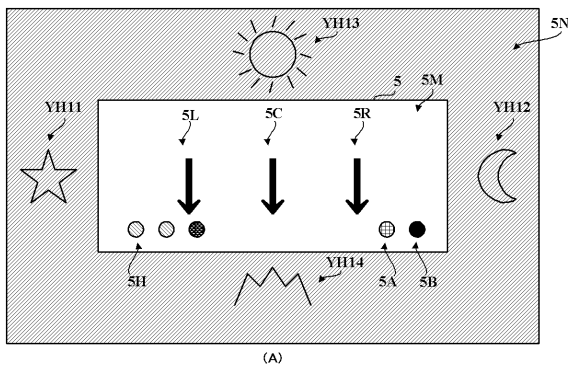
【図 80】



【図 81】



【図 82】

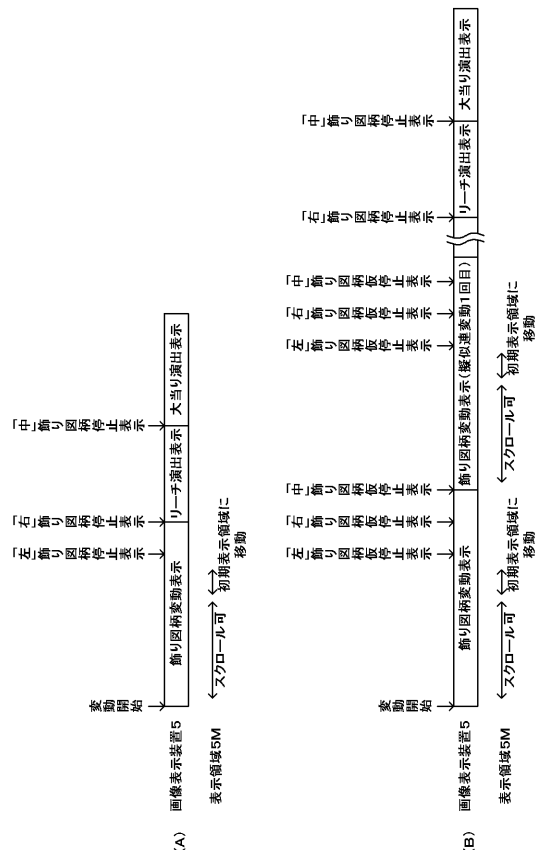


予告パターンと予告画像の対応

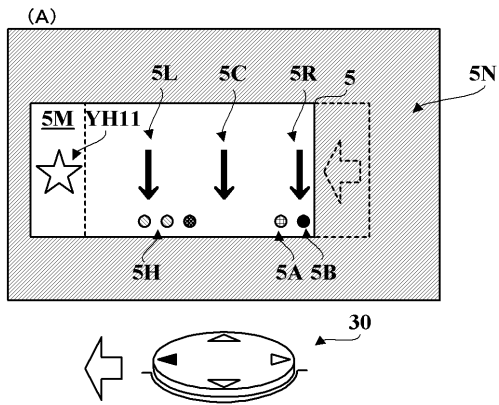
予告パターン	信頼度	予告画像
		星(YH11) 月(YH12) 太陽(YH13) 山(YH14)
予告YP1-1	約10%	○
予告YP1-2	約30%	○
予告YP1-3	約50%	○
予告YP1-4	約70%	○
予告YP1-5	100%	○

(B)

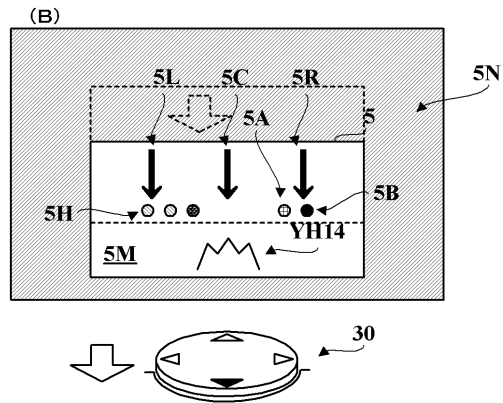
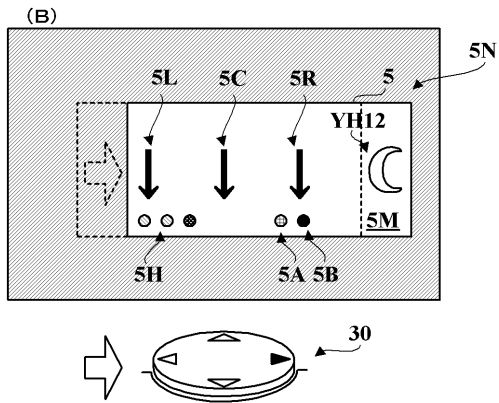
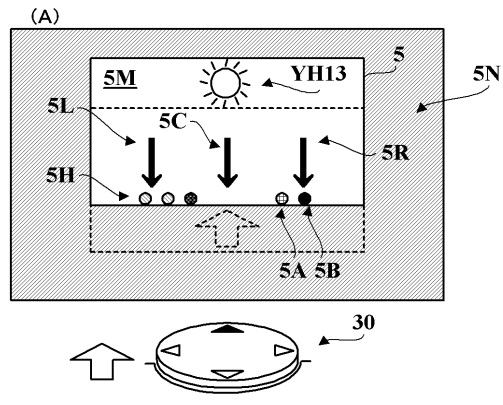
【図 83】



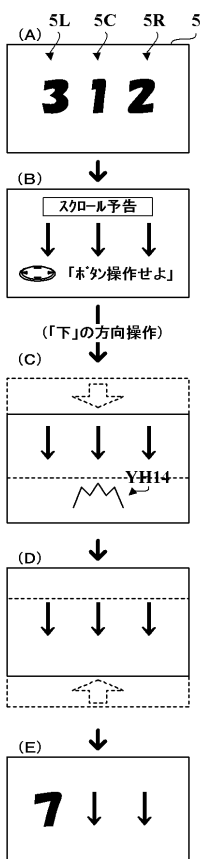
【図 8 4】



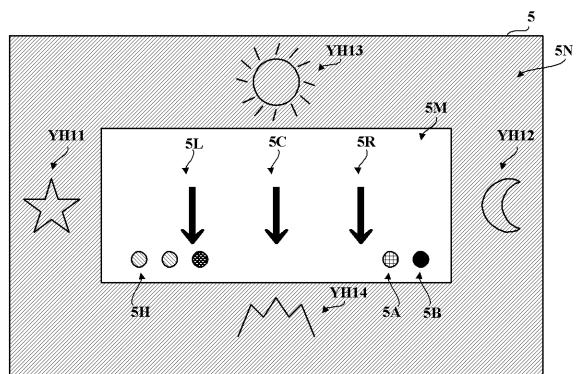
【図 8 5】



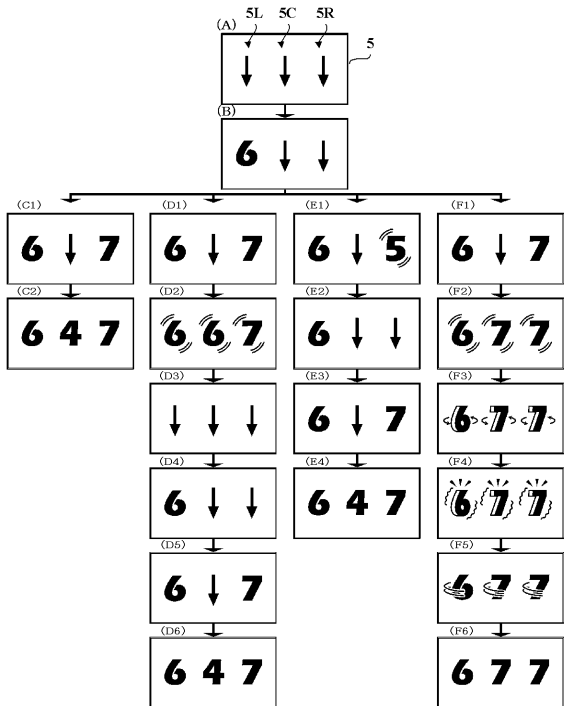
【図 8 6】



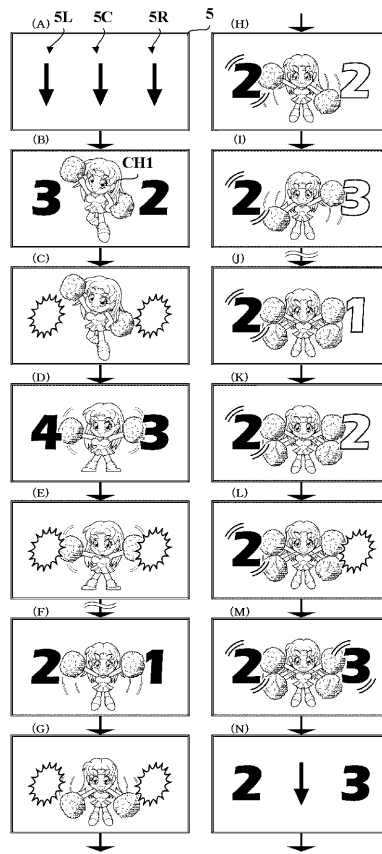
【図 8 7】



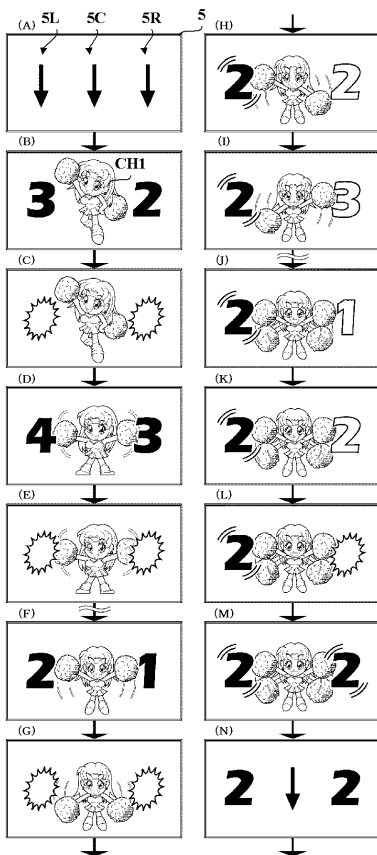
【図 88】



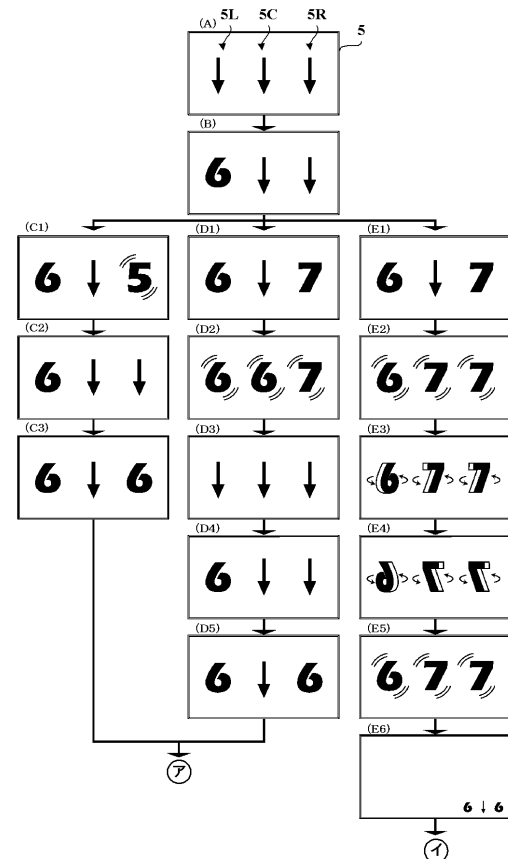
【図 89】



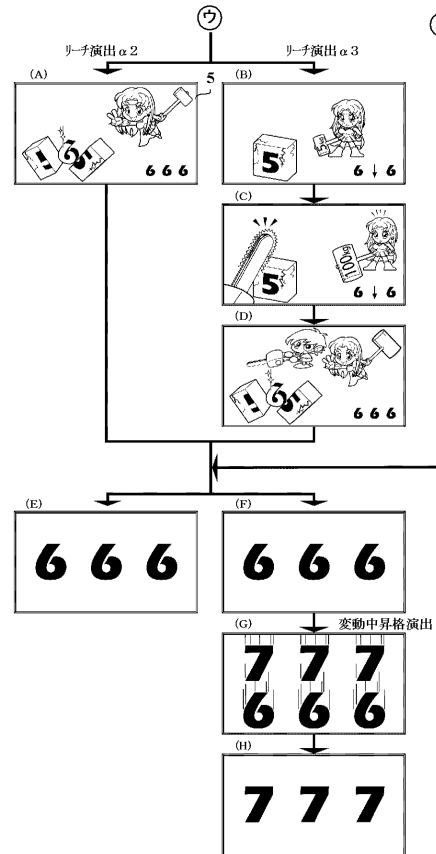
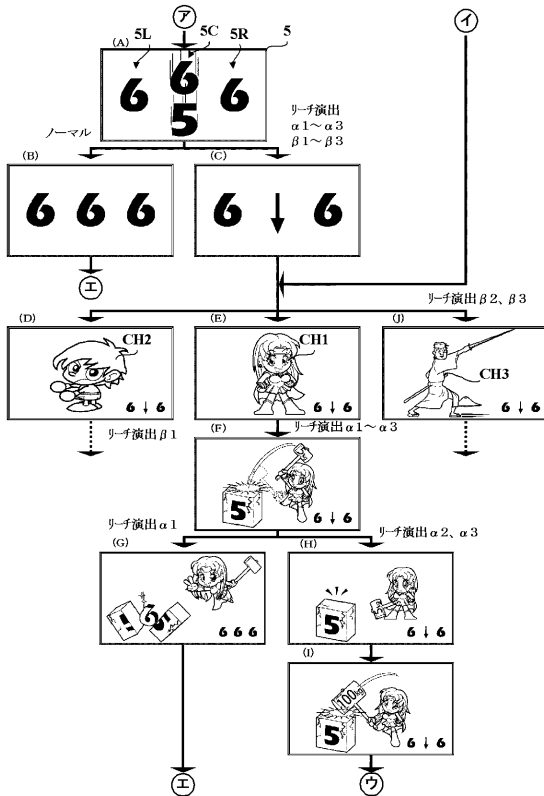
【図 90】



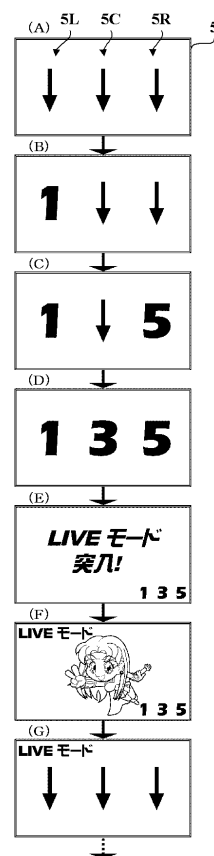
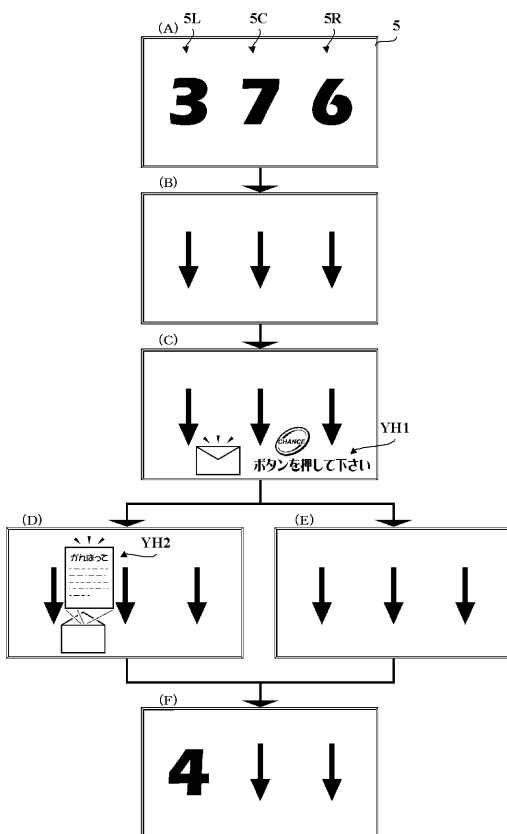
【図 91】



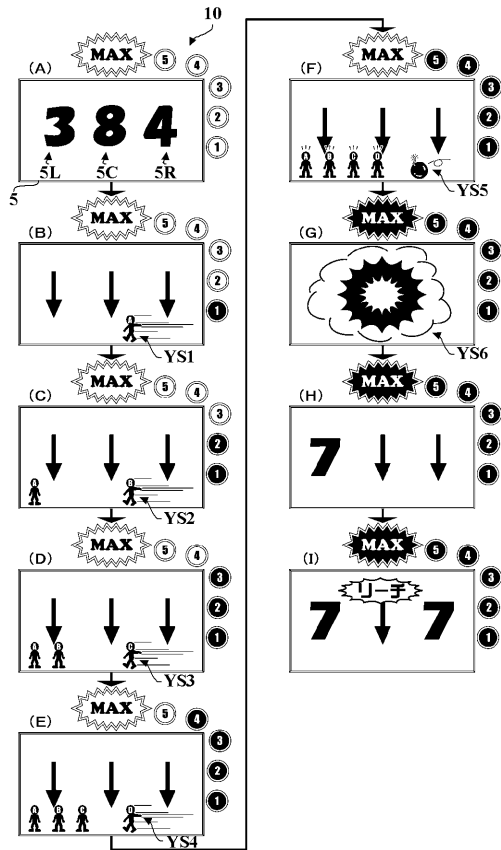
【 図 9 3 】



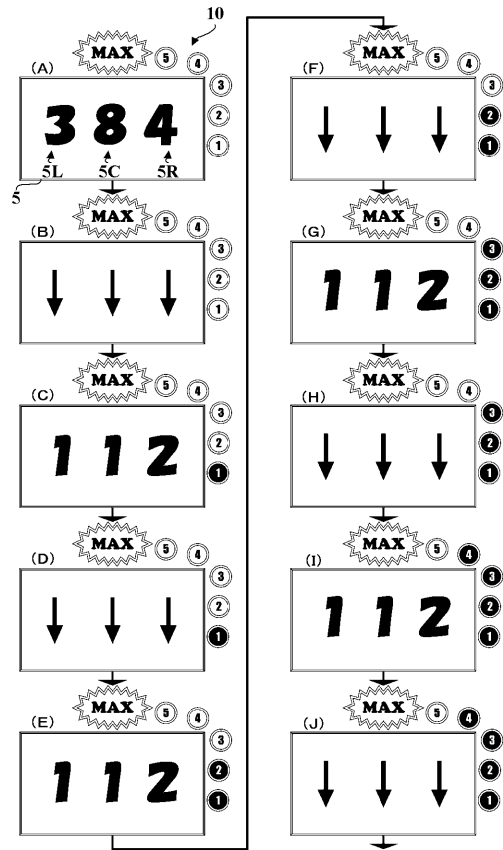
【图 9 5】



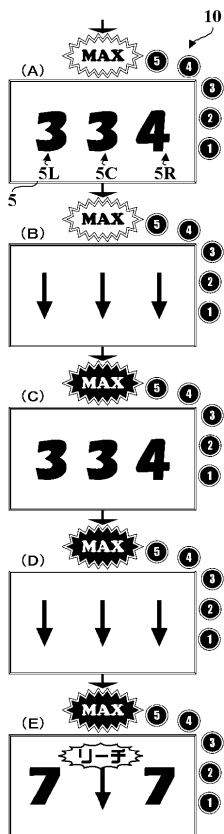
【図 96】



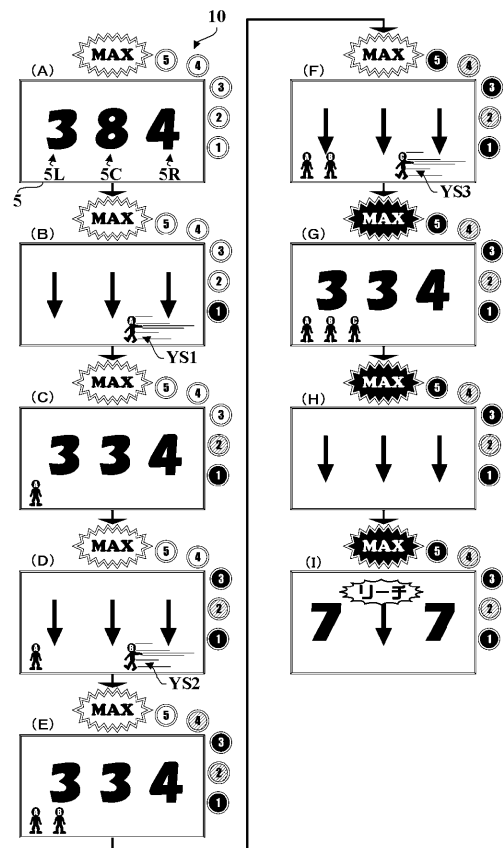
【図 97】



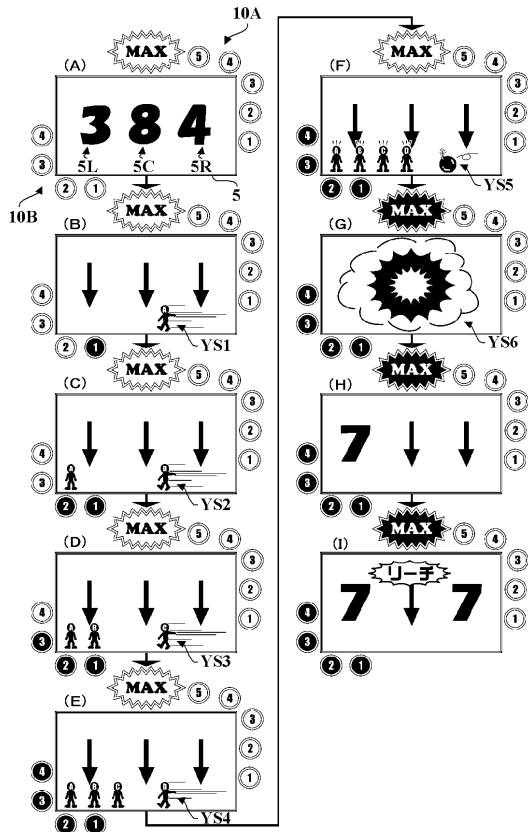
【図 98】



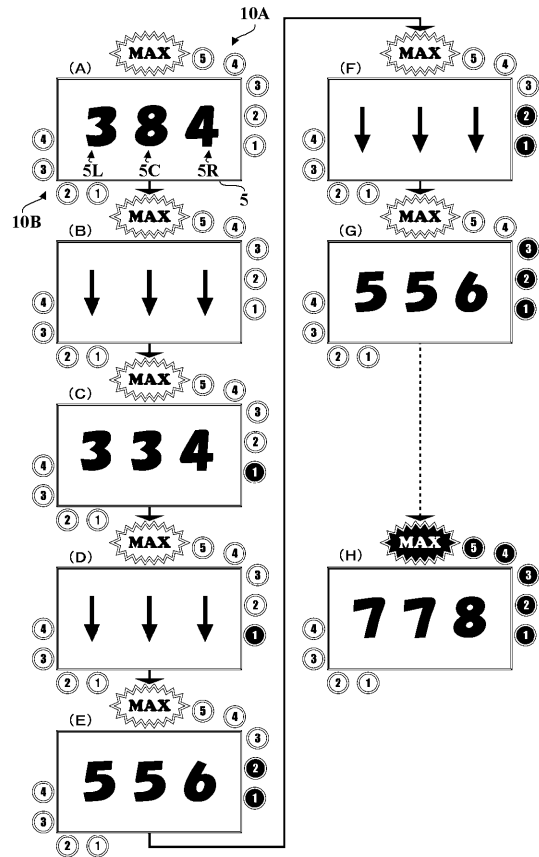
【図 99】



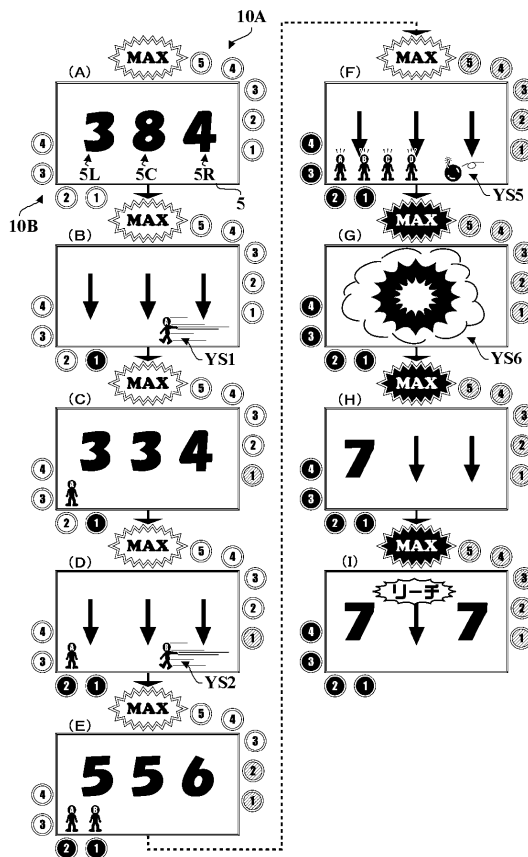
【図 100】



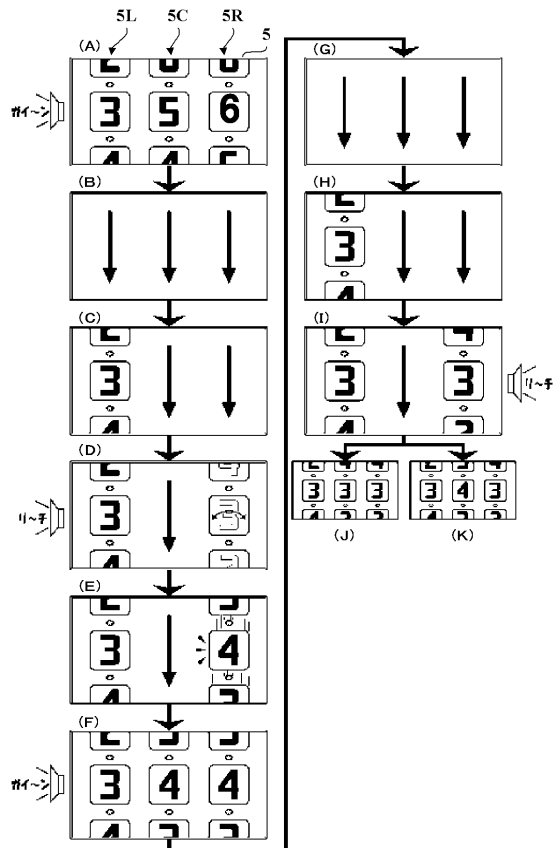
【図 101】



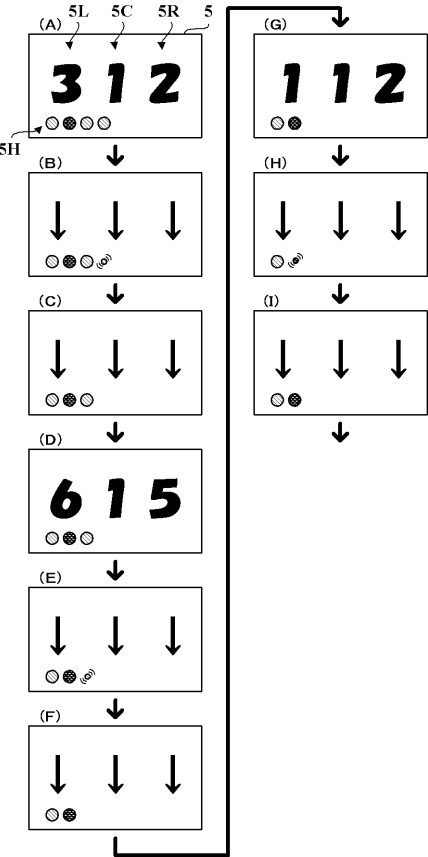
【図 102】



【図 103】



【図 1 0 4】



【図 1 0 5】

(A) 報知態様判定テーブル

特定演出パターン	報知態様	決定割合	
		大当たり時	ハズレ時
疑似連TP2-1	通常報知	80%	98%
	法則崩れ	10%	1%
	重複報知	10%	1%
疑似連TP2-2	通常報知	80%	98%
	法則崩れ	10%	1%
	重複報知	10%	1%
疑似連TP2-3	通常報知	80%	98%
	法則崩れ	10%	1%
	重複報知	10%	1%
疑似連TP2-4	通常報知	80%	98%
	法則崩れ	10%	1%
	重複報知	10%	1%
疑似連TP2-5	通常報知	80%	98%
	法則崩れ	10%	1%
	重複報知	10%	1%
疑似連TP2-6	通常報知	80%	98%
	法則崩れ	10%	1%
	重複報知	10%	1%

(B) 報知態様判定テーブル

予告演出制御パターン	報知態様	決定割合	
		大当たり時	ハズレ時
予告CYP2-1	通常報知	80%	98%
	法則崩れ	10%	1%
	重複報知	10%	1%
予告CYP2-2	通常報知	80%	98%
	法則崩れ	10%	1%
	重複報知	10%	1%
予告CYP2-3	通常報知	80%	98%
	法則崩れ	10%	1%
	重複報知	10%	1%
予告CYP2-4	通常報知	80%	98%
	法則崩れ	10%	1%
	重複報知	10%	1%
予告CYP2-5	通常報知	80%	98%
	法則崩れ	10%	1%
	重複報知	10%	1%
予告CYP2-6	通常報知	80%	98%
	法則崩れ	10%	1%
	重複報知	10%	1%

【図 1 0 6】

